ETAJV de jeuxvideo.com

Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

Version 30.62 PC

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

PC DVD-ROM

© L'Odyssée Interactive 1997-2010

INTRODUCTION

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

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

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

Cette encyclopédie contient des :

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

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

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

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

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

AVERTISSEMENT :

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

LISTE DES JEUX

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

- 007 : Quantum of Solace
- 101st Airborne In Normandy
- 18 Wheels of Steel : American Long Haul
- 1942 : Pacific Air War
- 24 Heures du Mans
- 3D Frog Frenzy
- 3D Hunting : Grizzly
- 3D Ultra Pinball
- 3D Ultra Rc Racers
- 4 Get It
- 4x4 Evo 2
- 4x4 Evolution
- 688I Hunter/Killer
- 80 Jours

A

- A Bug's Life
- A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or
- A New Beginning
- A-Train
- A4 Network$
- Absolute Terror
- Abuse
- Aces of the Deep
- Aces of the Pacific
- Aces over Europe
- Achtung Spitfire
- Act of War : Direct Action
- Action Soccer
- Actua Soccer
- Actua Soccer 2
- Actua Soccer 3
- Actua Tennis
- Advantage Tennis
- Adventure Pinball : Forgotten Island
- After Burner
- After the War
- Afterlife
- Agatha Christie : Devinez Qui ? Adapté de Dix Petits Nègres
- Agatha Christie : Le Crime de l'Orient Express
- Age of Empires
- Age of Empires : The Rise of Rome
- Age of Empires II : The Age of Kings
- Age of Empires II : The Conquerors Expansion
- Age of Empires III
- Age of Empires III : The Asian Dynasties
- Age of Empires III : The WarChiefs
- Age of Mythology
- Age of Mythology : The Titans
- Age of Pirates : Caribbean Tales
- Age Of Sail
- Age of Sail II

- Age of Wonders
- Age of Wonders : Shadow Magic
- Age of Wonders II : The Wizard's Throne
- Aggressor
- Agile Warrior F-111 X
- AH-64D Longbow
- AHx-1
- Aiken's Artifact
- Air Bucks
- Air Supremacy
- Airborne : La 101eme en Normandie
- Airborne Ranger
- Airborne Troops
- Airfix Dogfighter
- Airline Tycoon
- Airline Tycoon Evolution
- Airport Tycoon
- Aladdin
- Aladdin : La Revanche de Nasira
- Albion
- Alerion
- Alexandra Ledermann 2
- Alexandra Ledermann 3
- Alexandra Ledermann 4 : Aventures au Haras
- Alexandra Ledermann : Equitation Passion
- Alexandre
- Alfred Hitchcock : The Final Cut
- Alias
- Alice : Retour au Pays de la Folie
- Alida
- Alien Breed
- Alien Breed : Tower Assault
- Alien Carnage
- Alien Logic
- Alien Nations
- Alien Odyssey
- Alien Rampage
- Alien Shooter
- Alien Shooter : Vengeance
- Alien Swarm
- Alien Trilogy
- Aliens versus Predator
- Aliens versus Predator 2 : Primal Hunt
- Aliens vs Predator
- Allods : Sealed Lands
- Alone in the Dark
- Alone in the Dark - 1992
- Alone in the Dark 2
- Alone in the Dark 3
- Alone in the Dark : The New Nightmare
- Alpha Centauri
- Alpha Prime
- Alpha Protocol
- Aménophis : La Résurrection
- America

- America's Army
- American Civil War
- American Conquest
- American Conquest : Divided Nation
- American Conquest : Fight Back
- American McGee's Alice
- Amnesia : The Dark Descent
- Amok
- Anachronox
- Anarchy Online
- Ancient Conquest : Quest for the Golden Fleece
- Ancient Wars : Sparta
- Andretti Racing
- Angel Devoid : Face of the Enemy
- Ankh
- Ankh 2 : Le Coeur d'Osiris
- Anno 1404
- Anno 1503 : Le Nouveau Monde
- Anno 1602 : A la Conquête d'un Nouveau Monde
- Anno 1701
- Another War
- Another World
- Another World : Edition Spéciale 15ème Anniversaire
- Ants!
- Apache Havoc - Frères ennemis
- Apache Longbow
- Apache Longbow 2
- Apocalyptica
- Aquanoid
- Aquanox
- Aquanox 2 : Revelation
- Aquatic Tycoon
- Arcad'x
- Arcade America
- Arcanes
- Arcanum : Engrenages & Sortilèges
- Arcatera : La Confrérie des Ombres
- Archangel
- Archimedean Dynasty
- Archipelagos
- Arctic Moves
- Area-51
- Arkanoid
- Arkanoid II : Revenge of Doh
- ArmA : Cold War Assault
- ArmA II
- Armed and Dangerous
- Armor Alley
- Armored Core 3
- Armored Fist
- Army Men : Air Attack
- Army Men : Air Tactics
- Army Men : RTS
- Army Men : Toys in Space
- Army Men : World War

- Army Men II
- Arsenal
- Art of Murder : FBI Confidential
- Art of Murder : Les Cartes du Destin
- Arthur's Quest : Lutte pour le Royaume
- Arx Fatalis
- Ascendancy
- Asheron's Call
- Ashes To Ashes
- Assassin's Creed
- Assassin's Creed : Brotherhood
- Assassin's Creed II
- Assault Rigs
- Astérix & Obélix
- Astérix & Obélix XXL
- Astérix aux Jeux Olympiques
- ATF : Advanced Tactical Fighters
- Atlantide : L'Empire Perdu : L'Epreuve du Feu
- Atlantis 2
- Atlantis : Secrets d'un Monde Oublié
- Atlantis III : Le Nouveau Monde
- Atomic Bomberman
- Au Coeur de Lascaux
- Audiosurf
- Aura 2 : Les Anneaux Sacrés
- Aura : La Légende des Mondes Parallèles
- Aurora Watching
- Avencast : Rise of the Mage
- Avernum VI
- Axelerator
- Axia
- Axis & Allies
- Azada
- Aztec : Malédiction au Coeur de la Cité d'Or

B

- B Hunter : Chasseur de Primes
- Baby Jo in Going Home
- Back To Forrest
- Back to the Future : The Game
- Back to the Future : The Game - Episode 1 : It's About Time
- Back to the Future : The Game - Episode 2 : Get Tannen!
- Back to the Future : The Game - Episode 3 : Citizen Brown
- Back to the Future : The Game - Episode 4 : Double Visions
- Back to the Future : The Game - Episode 5 : OUTATIME
- Back to the Future Part II
- Back Track
- BackBreaker
- Backyard Baseball '09
- Backyard Football
- Bad Boys II
- Bad Mojo
- Baldies
- Baldur's Gate
- Baldur's Gate : La Légende de l'Ile Perdue

- Baldur's Gate II : Shadows of Amn
- Baldur's Gate II : Throne of Bhaal
- Ballgame
- Ballgame 2
- Ballistics
- Balloon'x
- Balls of Steel
- Bananoid
- BANG-Gunship Elite
- Barbarian
- Barrow Hill : Le Cercle Maudit
- Batman : The Movie
- Batman Arkham Asylum
- Batman Forever : The Arcade Game
- Batman Vengeance
- Battle : Los Angeles
- Battle Arena Toshinden
- Battle Beast
- Battle Isle
- Battle Isle 2
- Battle Isle 3 : Shadow Of The Emperor
- Battle Isle 4
- Battle Isle : The Andosia War
- Battle Mages
- Battle Mages : Sign of Darkness
- Battle of Britain
- Battle of the Immortals
- Battle Realms
- Battle Squadron
- Battledrome
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Battlefield : Bad Company 2
- Battlefield Vietnam
- Battlestations : Midway
- Battlestations : Pacific
- Battlestrike : Force of Resistance
- BattleZone
- BattleZone II : Combat Commander
- Beach Head 2000
- Beach Head 2002
- Beach King Stunt Racing
- Beach Life
- Beach Volley
- Beam Breakers
- Beasts And Bumpkins
- Bedlam
- Beer
- Beetle Crazy Cup
- Beetlejuice in : Skeletons in the Closet
- Bejeweled Blitz
- Bella Sara
- Beneath a Steel Sky
- Bernie Boulder
- Besieger

- Betrayal at Krondor
- Betrayal in Antara
- Better Dead Than Alien
- Beyond Divinity
- Beyond Good & Evil
- Beyond the Law : The Third Wave
- Big Game Hunter 2
- Big Mutha Truckers
- Big Red Racing
- Bio Menace
- Bioforge
- Bionic Commando
- Bionic Commando Rearmed
- Bionicle
- Bionicle Heroes
- Bioshock
- Bioshock 2
- Bird Hunter
- Bird Hunter : Wild Wings Edition
- Birthright : Le Pacte des Ténèbres
- Bittos+
- Black & White
- Black & White 2
- Black & White : L'Ile aux Créatures
- Black Dahlia
- Black Hawk
- Black Mirror II
- Black Mirror III
- Black Thorn
- Blacklight : Tango Down
- Blade Runner
- Blade Warrior
- Blair Witch : Volume I : Rustin Parr
- Blair Witch : Volume II : La Légende de Coffin Rock
- Blair Witch : Volume III : Le Conte d'Elly Kedward
- Blake Stone : Aliens of Gold
- Blam! Machinehead
- Blazing Angels 2 : Secret Missions of WW II
- Blitzkrieg
- Blitzkrieg 2
- Blitzkrieg : Burning Horizon
- Blix
- Blood
- Blood & Magic
- Blood II : The Chosen
- Blood Omen 2
- Blood Omen : Legacy Of Kain
- Bloodnet
- BloodRayne
- Blue Force
- Blue Lightning
- Bob l'Eponge : La Créature du Crabe Croustillant
- Bob l'Eponge : Le Film
- Body Blows
- Bomb'x

- BookWorm
- Bookworm Adventures 2
- Borderlands
- Borderlands : L'Armurerie Secrète du Général Knoxx
- Boxworld
- Braid
- Brain Dead 13
- Brainstorm Pro
- Bratz : Rock Angelz
- Braveheart
- Breach
- Breath of Fire IV
- Breed
- Brian Lara Cricket
- Britney's Dance Beat
- Brix
- Brixout XP
- Brothers in Arms : Earned in Blood
- Brothers in Arms : Hell's Highway
- Brothers in Arms : Road to Hill 30
- Browning Elk Hunter
- Brutal
- Bubble Bobble Nostalgie
- Buck Rogers : Countdown to Doomsday
- Bud Tucker In Double Trouble
- Budokan : The Martial Spirit
- Bug!
- Bugdom
- Bulletstorm
- Bumpy's Arcade Fantasy
- Burnout Paradise
- Business Tycoon
- Bust-A-Move
- Bust-A-Move 4

C

- Caesar
- Caesar 2
- Caesar 3
- Caesar IV
- California Games
- Call for Heroes : Pompolic Wars
- Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth
- Call of Duty
- Call of Duty 2
- Call of Duty 4 : Modern Warfare
- Call of Duty : Black Ops
- Call of Duty : La Grande Offensive
- Call of Duty : Modern Warfare 2
- Call of Duty : World at War
- Call of Juarez
- Call of Juarez : Bound in Blood
- Call to Power II
- Camera Cafe : Le Jeu
- Cannon Fodder

- Cannon Fodder 2
- Cap sur l'Ile au Trésor
- Capitalism II
- Capitalism Plus
- Car Tycoon
- Carl Lewis Athletics 2000
- Carmageddon
- Carmageddon II : Carpocalypse Now
- Carmageddon TDR 2000
- Carnivores
- Carnivores 2
- Carnivores : Ice Age
- Carrier Command
- Cars
- Cars 2
- Cars : La Coupe Internationale de Martin
- Cart Precision Racing
- Carton Rouge
- Casanova : Le Duel de la Rose Noire
- Casino Empire
- Casino Inc.
- Casino Tycoon
- Castle Strike
- Catacomb Abyss
- Catwoman
- Cave Story
- Cavewars
- Celtic Kings : Rage of War
- Celtic Kings : The Punic Wars
- Centipede
- Centurion : Defender of Rome
- Ceville
- Champion Driver
- Championship Manager
- Championship Manager 2 : L'Entraîneur
- Championship Surfer
- Chaos Control
- Chaos Island : The Lost World
- Chaos Overlords
- Chaos Strikes Back
- Chase H.Q.
- Chaser
- Chasm
- Chessmaster 10ème edition
- Chessmaster 7000
- Cheval & Poney : Mon Centre Equestre Manager
- Chevaliers et Camelots
- Chex Quest
- Chex Quest 2
- Chicago 1930
- Chicken Little
- Chicken Run
- Chine : Intrigue à la Cité Interdite
- Chip's Challenge
- Chris Sawyer's Locomotion

- Chrome
- Chroniques de la Lune Noire
- Chuck Rock
- CIA Operative : Solo Missions
- Cities in Motion
- City Life
- City Life : Edition 2008
- City Life Deluxe
- City of Villains
- Civilization
- Civilization : Call to Power
- Civilization II
- Civilization III
- Civilization V
- Civnet
- Clannad
- Clans
- Claw
- Cléopâtre : Le Destin d'une Reine
- Clive Barker's Nightbreed : The Interactive Movie
- Clive Barker's Undying
- Clockwiser
- Close Combat III : Le Front Russe
- Close Combat IV : La Bataille des Ardennes
- Club Football 2005
- Codename : Kids Next Door Operation : J.E.U.V.I.D.E.O.
- Codename : Outbreak
- Codename : Panzers : Phase One
- Codename : Panzers : Phase Two
- Codename Eagle
- Cold Fear
- Cold War
- Cold War Conflicts
- Cold Zero : The Last Stand
- Colin McRae : DiRT
- Colin McRae : DiRT 2
- Colin McRae Rally
- Colin McRae Rally 04
- Colin McRae Rally 2.0
- Colin McRae Rally 3
- Colobot
- Colonization
- Comanche 3
- Comanche 4
- Comanche : Maximum Overkill
- Comanche Gold
- Combat Flight Simulator
- Combat Flight Simulator 2 : Guerre du Pacifique
- Combat Flight Simulator 3 : Bataille pour l'Europe
- Comer
- Comix Zone
- Command & Conquer
- Command & Conquer 3 : La Fureur de Kane
- Command & Conquer 3 : Les Guerres du Tibérium
- Command & Conquer : Alerte Rouge

- Command & Conquer : Alerte Rouge 2
- Command & Conquer : Alerte Rouge 2 : La Revanche de Yuri
- Command & Conquer : Alerte Rouge : Missions Tesla
- Command & Conquer : Generals
- Command & Conquer : Generals : Heure H
- Command & Conquer : Renegade
- Command & Conquer : Soleil de Tibérium
- Command & Conquer : Soleil de Tibérium : Missions Hydre
- Command Adventure Starship
- Commander Keen
- Commander Keen 2
- Commander Keen 3
- Commander Keen 4
- Commander Keen 5
- Commander Keen 6
- Commandos 2 : Men of Courage
- Commandos 3 : Destination Berlin
- Commandos : Derrière les Lignes Ennemies
- Commandos : Le Sens du Devoir
- Commandos Strike Force
- Companion Of Xanth
- Company of Heroes
- Conan The Cimmerian
- Condemned
- Conflict : Desert Storm
- Conflict : Desert Storm II
- Conflict : Freespace
- Conflict : Vietnam
- Conflict Zone
- Conqueror Ad 1086
- Conquest : Frontier Wars
- Conquest Earth
- Conquest of Camelot
- Conquest Of The Longbow
- Conquest Of The New World
- Conspiracy : Armes de Destruction Massives
- Constantine
- Constructor
- Contra
- Contract J.A.C.K.
- Cool Croc Twins
- Cool Spot
- Corridor 7
- Corsairs
- Cosmo's Cosmic Adventure
- Cossacks : Back to War
- Cossacks : European Wars
- Cossacks : The Art of War
- Cossacks II : Napoleonic Wars
- Counter-Strike : Condition Zero
- Coupe du Monde 98
- Coupe du Monde de la FIFA 2006
- Coupe du Monde FIFA 2002
- Covert Action
- Crash Time

- Crayon Physics Deluxe
- Crazy Cars II
- Crazy Drake
- Crazy Factory
- Crazy Taxi
- Creature Shock
- Creatures
- Creatures 2
- Creatures 3
- Creepers
- Cricket 97
- Crime Cities
- Crime Wave
- Crimson Skies
- Critical Path
- Croc 2
- Croc : Legend of the Gobbos
- Croisades
- Croisades 2000
- Crusader : No Regret
- Crusader : No Remorse
- Crusader Kings
- Crusaders of Might and Magic
- Cryostasis : Sleep of Reason
- Crysis
- Crysis 2
- Crysis Warhead
- Crystal Caves
- CTU : Marine Sharpshooter
- Cue Club
- Cultures
- Cultures 2 : Les Portes d'Asgard
- Cyber Empires
- Cyber Gladiators
- Cyberia
- Cyberia 2 : Resurrection
- Cybermage
- Cybermercs
- Cybernoid
- Cybernoid II : The Revenge
- Cyberstorm
- Cyclemania
- Cycling Manager
- Cycling Manager 2
- Cycling Manager 3
- Cyclone
- Cyril Cyberpunk

D

- D
- D'ni Legacy
- D.o.g. Fight For Your Life
- Da Vinci Code
- Daikatana
- Damage Incorporated

- Damnation
- Dark Age of Camelot
- Dark Age of Camelot : Shrouded Isles
- Dark Age of Camelot : Trials of Atlantis
- Dark Ages
- Dark Colony
- Dark Earth
- Dark Fall 2 : Le Phare
- Dark Fall : Les Ames Perdues
- Dark Fall : Rencontres avec l'Au-Delà
- Dark Project : La Guilde des Voleurs
- Dark Project II : L'Age de Métal
- Dark Reign 2
- Dark Reign : The Future Of War
- Dark Sector
- Dark Sun : Shattered Lands
- Dark Sun : Wake of the Ravager
- Dark Vengeance
- Dark Void
- Dark Void Zero
- Darkest of Days
- Darklight Conflict
- Darkness Within : A la Poursuite de Loath Nolder
- Darkstone
- Darwinia
- Dash
- Datastorm
- Dave Mirra Freestyle BMX
- Day of the Tentacle
- Daytona Usa
- De Sang Froid
- Dead Man's Hand
- Dead Reefs
- Dead Rising 2
- Dead Space
- Dead Space 2
- Deadlock
- Deadlock 2
- Deadly Dozen
- Death Rally
- Death Track
- Deathdrome
- Deathtrap Dungeon
- Deep Fighter
- Deer Hunter
- Deer Hunter 2
- Deer Hunter 3
- Deer Hunter 4
- Deer Hunter 5
- Defender of the Crown
- Defense Grid : The Awakening
- Defiance
- Delaware St. John - Volume 3 : La Tragedie de Seacliff
- Delta 5
- Delta Force

- Delta Force 2
- Delta Force : Black Hawk Down
- Delta Force : Land Warrior
- Delta Force : Task Force Dagger
- Demigod
- Demineur
- Demolition Racer
- Demons Et Manants
- Depth Dwellers
- Derek
- Descent
- Descent 3
- Descent : Freespace
- Descent : Freespace 2
- Descent II
- Desert Strike : Return to the Gulf
- Desert Thunder
- Desperados : Wanted Dead or Alive
- Destruction Derby
- Destruction Derby 2
- Dethkarz
- Detroit
- Deus
- Deus Ex
- Deus Ex : Invisible War
- Devastation
- Devil Inside
- Devil May Cry 3 Special Edition
- Devil May Cry 4
- Diablo
- Diablo : Hellfire
- Diablo II
- Diablo II : Lord of Destruction
- Diabolik : The Original Sin
- Die by the Sword
- Die Hard
- Die Hard : Piège de Cristal
- Die Hard Trilogy
- Die Hard Trilogy 2
- Diggers
- Dimo's Quest
- Dino Crisis
- Dino Crisis 2
- Dino Island
- Dionakra
- Dirt Track Racing
- Dirt Track Racing Sprint Cars
- Disciples : Sacred Lands
- Disciples II : Dark Prophecy
- Discworld Noir
- Disney Princesse : Un Voyage Enchanté
- Divine Destiny
- Divine Divinity
- Doctor Who
- Doctor Who : Dalek Attack

- Dodger
- Dofus
- Dogs of War
- Dominant Species
- Dominion : Storm Over Gift 3
- Donald in Maui Mallard
- Doom
- Doom 3
- Doom 3 : Resurrection of Evil
- Doom II
- Double Dragon
- Double Dragon II : The Revenge
- Doulber
- Down in the Dumps
- Dracula 2 : Le Dernier Sanctuaire
- Dracula 3 : La Voie du Dragon
- Dracula : Résurrection
- Dracula Origin
- Dragon Age : Origins
- Dragon Age : Origins - Awakening
- Dragon Age II
- Dragon Lore : La Legende Commence
- Dragon Lore II : The Heart of the Dragon Man
- Dragon Scape
- Dragon Throne
- Dragon's Lair
- Dragon's Lair 3D
- Dragon's Lair II : Time Warp
- Dragon's Lair III : The Curse of Mordread
- DragonHeart : Fire & Steel
- Dragonshard
- Drakan : Order Of The Flame
- Drakensang : L'Oeil Noir
- Drakkhen
- Dreamfall : The Longest Journey
- Dreams To Reality
- DreamWeb
- DRIV3R
- Driver
- Driver : Parallel Lines
- Drome Racers
- Druid : Daemons Of The Mind
- Druuna : Morbus Gravis
- Ducati World
- Duke Nukem
- Duke Nukem 2
- Duke Nukem 3D
- Duke Nukem : Manhattan Project
- Duke Nukem Forever
- Dune 2000
- Dune II : La Bataille d'Arrakis
- Dungeon Hack
- Dungeon Keeper
- Dungeon Keeper 2
- Dungeon Master

- Dungeon Master II : The Legend of Skullkeep
- Dungeon Siege
- Dungeon Siege : Legends of Aranna
- Dungeon Siege II
- Dungeon Siege II : Broken World
- Dunjax
- Dx Ball
- Dx Ball 2
- Dynablaster
- Dynamite Dux
- Dynasty Warriors 4 : Hyper
- Dynasty Warriors 6
- Dynasty Wars

E

- E-motion
- E.Y.E : Divine Cybermancy
- Earth 2140
- Earth 2150
- Earth 2160
- Earthsiege 2
- Earthworm Jim
- Earthworm Jim 2
- Earthworm Jim 3D
- Eat This
- Echelon
- Economic War
- Ecoquest 2 : SOS Forêt Vierge
- Ecstatica
- Ecstatica II
- Edgar Torronteras' Extreme Biker
- Edge of Chaos : Independence War 2
- EF2000
- Egypte 1156 Av. J.-C. : L'Enigme de la Tombe Royale
- Egypte II : La Prophétie d'Héliopolis
- Egypte III : Le Destin de Ramsès
- Eight Ball Deluxe
- Elemental : War of Magic
- Elf
- Elite 3
- Elite Forces : WWII : Desert Rats
- Elite Forces : WWII : Iwo Jima
- Elite Forces : WWII : Normandy
- Elite Warriors : Vietnam
- Elvira : Mistress of the Dark
- Emergency
- Emergency 2
- Emergency 3
- Emergency 4
- Empereur : L'Empire du Milieu
- Empereur : La Bataille Pour Dune
- Empire Earth
- Empire Earth : The Art of Conquest
- Empire Earth II
- Empire Earth III

- Empires : L'Aube d'un Monde Nouveau
- Enclave
- Enemy Infestation
- Enemy Territory : Quake Wars
- Enter the Matrix
- Entrepreneur
- Epic
- Epic Pinball
- Eradicator
- Eragon
- Eraser Turnabout
- Escape from Monkey Island
- Etherlords
- Etherlords II
- Eufloria
- Euro 2000
- Euro Tour Cycling
- Euro Truck Simulator
- Europa Universalis
- Europa Universalis : Les Guerres du Nord
- Europa Universalis : Rome
- Europa Universalis II
- Europa Universalis III
- Europa Universalis III : Complete
- Europa Universalis III : Heir to the Throne
- European Air War
- European Bus Simulator
- EverQuest : The Planes of Power
- EverQuest : The Ruins of Kunark
- EverQuest II
- Evidence : The Last Report
- Evil Dead : Hail to the King
- Evil Genius
- Evil Islands : Curse of the Lost Soul
- Evil Twin : Cyprien's Chronicles
- Evolution GT
- Evolva
- Excalibur 2555 AD
- Excessive Speed
- Exhumed
- Exile : Exit from the Pit
- Exile II : Crystal Souls
- Exolon DX
- Expendable
- Experience 112
- Extreme Assault
- Extreme Pinball
- Extreme Snow Break
- Eye Of Horus
- Eye of the Beholder
- Eye of the Beholder II : The Legend of Darkmoon
- Eye of the Beholder III : Assault on Myth Drannor

F

- F-117a Nighthawk

- F-14 Tomcat : Dogfighting Simulation
- F-15 Strike Eagle II
- F-16 Multirole Fighter
- F-19 Stealth Fighter
- F-22 Air Dominance Fighter
- F-22 Lightning 3
- F-22 Lightning II
- F-22 Raptor
- F-29 Retaliator
- F.3.A.R.
- F.E.A.R.
- F.E.A.R. 2 : Project Origin
- F.E.A.R. : Perseus Mandate
- F1 2000
- F1 2002
- F1 Championship Saison 2000
- F1 Racing Championship
- F1 World Grand Prix 2000
- Fable : The Lost Chapters
- Fable III
- Fade To Black
- Fahrenheit
- Falcon 3.0
- Falcon 4.0
- Fallen Haven
- Fallout
- Fallout 2
- Fallout 3
- Fallout 3 : Operation Anchorage
- Fallout New Vegas
- Fallout Tactics
- Fantasy Empires
- Fantasy General
- Fantasy Wars
- Fantasy World Dizzy
- Far Cry
- Far Cry 2
- Far Gate
- Farming Simulator 2011
- Fast Food
- Fatal Racing
- Fate
- Fate : Undiscovered Realms
- Faust
- Félix le Chat : Félix se déchaine !
- Fenimore Fillmore's Revenge
- Fernandez Must Die
- Ferrari Formula One
- Fields Of Glory
- FIFA 08
- FIFA 2000
- FIFA 2001
- FIFA 97
- FIFA 98 : En route pour la Coupe du Monde
- FIFA 99

- FIFA Football 2002
- FIFA Football 2003
- FIFA Football 2004
- FIFA Football 2005
- FIFA International Soccer
- FIFA Soccer 96
- FIFA Soccer Manager
- Fighter Bomber
- Fighter Squadron : Screamin Demons Over Europe
- Fighting Force
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Final Fantasy XI Online
- Fire Department
- Fire Department 2
- Fire Department 3
- Fire Fight
- Fire Hawk
- First Samurai
- Flanker 2
- Flashback
- FlatOut
- FlatOut 2
- FlatOut Ultimate Carnage
- Flight Simulator 2000
- Flight Simulator 2002
- Flight Simulator 6
- Flight Simulator 98
- Flight Unlimited
- Flight Unlimited 2
- Flight Unlimited 3
- Flightmare
- Flock!
- Fly Harder
- Fly!
- Flying Heroes
- Flying Shark
- Flying Tigers
- Football Manager 2005
- Football Manager 2008
- Football Manager 2011
- Football Manager 96/97
- Football Manager 98
- Force 21
- Ford Racing
- Ford Racing 2
- Forgotten Realms : Demon Stone
- Formula One Grand Prix
- Formule 1
- Forsaken
- Fort Boyard : La Légende
- Frank Herbert's Dune
- Freecell Pro
- Freedom Fighters
- Freedom Force

- Freelancer
- Frogger
- Frogger 2 : Swampy's revenge
- Frontier : Elite 2
- Frontline Attack : War over Europe
- Frontlines : Fuel of War
- Fuel
- Full Spectrum Warrior
- Full Spectrum Warrior : Ten Hammers
- Full Throttle
- Fun Tracks
- Fur Fighters
- Fury 3
- Fury of the Furries
- Fusion
- Future Cop L.A.P.D.
- Future Tactics : The Uprising
- Fx-fighter

G

- G-nome
- G-Police
- G-police : Weapons Of Justice
- Gabriel Knight 3 : Enigme en Pays Cathare
- Gabriel Knight : Sins of the Fathers
- Galactic Civilizations II
- Galactic Empire
- Gang Land
- Gangsters 2
- Gangsters : Le Crime Organisé
- Garfield : Caught in the Act
- Garfield in TV Land
- Gargoyles Medieval Pack
- Gauntlet II
- Gear Works
- Gearhead Garage
- Gears of War
- Gender Wars
- Gene Wars
- Genesia
- Get Medieval
- Gettysburg : The Turning Point
- Gex
- Ghost Master
- Ghost Pirates of Vooju Island
- Ghost Recon
- Ghost Recon : Desert Siege
- Ghost Recon Advanced Warfighter
- Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- Giants : Citizen Kabuto
- Gift
- Gladiator : Sword of Vengeance
- Global Domination
- Global Operations
- Globetrotter

- Glory of the Roman Empire
- Goal!
- Gobliiins
- Gobliins 2
- Goblins 3
- God of Thunder
- Golden Axe
- Golf Resort Tycoon
- Gorasul : L'Héritage du Dragon
- Gore
- Gorky 17
- Gorky Zero : Beyond Honor
- Gotcha!
- Gothic
- Gothic 3
- Gothic 3 : Forsaken Gods
- Gothic II
- GP 500
- GP 500 2
- Grand Ages : Rome
- Grand Prix 3
- Grand Prix II
- Grand Prix Legends
- Grand Prix Manager
- Grand Prix Manager 2
- Grand Prix World
- Grand Theft Auto
- Grand Theft Auto 2
- Grand Theft Auto : Episodes from Liberty City
- Grand Theft Auto : London 1969
- Grand Theft Auto : San Andreas
- Grand Theft Auto : Vice City
- Grand Theft Auto III
- Grand Theft Auto IV
- Grand Touring
- Grandia II
- Gravity Force
- Gray Matter
- GREED : Black Border
- Gremlins 2
- Gridrunner
- Grim Fandango
- Ground Control
- Ground Control II : Operation Exodus
- Gruntz
- GT Legends
- Gt Racing 97
- Guild Wars
- Guild Wars : Factions
- Guilty Gear X
- Guitar Hero : Aerosmith
- Guitar Hero : World Tour
- Guitar Hero III : Legends of Rock
- Gun
- Gun Metal

- Gunlok
- Gunman Chronicles
- Gunmetal
- Gunship 2000
- Guy Roux Manager 2000

H

- H.E.D.Z.
- Hacker Evolution
- Half-Life
- Half-Life 2
- Half-Life 2 : Episode One
- Half-Life 2 : Episode Two
- Half-Life : Blue Shift
- Half-Life : Counter-Strike
- Half-Life : Opposing Force
- Halloween
- Halloween Harry
- Halo
- Hammer & Sickle
- Hand of Fate
- Happy Feet
- Harbinger
- Hard Drivin'
- Hard Truck 2
- Hard Truck : Apocalypse
- Hardline
- Hardwood Solitaire II
- Harley-Davidson : Race Across America
- Harry Potter : Coupe du Monde de Quidditch
- Harry Potter à l'Ecole des Sorciers
- Harry Potter et l'Ordre du Phénix
- Harry Potter et la Chambre des Secrets
- Harry Potter et la Coupe de Feu
- Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé
- Harry Potter et les Reliques de la Mort - Deuxième Partie
- Harry Potter et les Reliques de la Mort - Première Partie
- Harvester
- Have a N.I.C.E. Day!
- Havoc
- Hearts of Iron
- Hearts of Iron II
- Hearts of Iron II : Doomsday
- Hearts of Iron III
- Hearts of Iron III : Semper Fi
- Heavy Gear
- Heavy Gear II
- Heavy Metal F.a.k.k 2
- Heimdall
- Heist
- Helicops
- Hell : A Cyberpunk Thriller
- Hell-copter
- Hellbender
- Hellboy : Dogs of the Night

- Hello Kitty Roller Rescue
- Hercule
- Heretic
- Heretic II
- Heroes Chronicles : Clash Of The Dragons
- Heroes Chronicles : Conquest Of The Underworld
- Heroes Chronicles : Master Of The Elements
- Heroes Chronicles : The Final Chapters
- Heroes Chronicles : Warlords Of The Wasteland
- Heroes of Annihilated Empires
- Heroes of Hellas
- Heroes of Might and Magic
- Heroes of Might and Magic II : The Succession Wars
- Heroes of Might and Magic III
- Heroes of Might and Magic III : Armageddon's Blade
- Heroes of Might and Magic III : The Shadow of Death
- Heroes of Might and Magic IV
- Heroes of Might and Magic IV : The Gathering Storm
- Heroes of Might and Magic V
- Heroes of Might and Magic V : Tribes of the East
- Heroes over Europe
- Hexen : Beyond Heretic
- Hexen II
- Hexplore
- Hi-Octane
- Hidden & Dangerous
- Hidden & Dangerous 2
- Hidden & Dangerous : Devil's Bridge
- High Seas Trader
- Highland Warriors
- Highway Hunter
- Hillsfar
- History Line 14-18
- Hitman
- Hitman 2 : Silent Assassin
- Hitman : Blood Money
- Hitman Contracts
- Hocus Pocus
- Holiday Island
- Home Alone
- Homeworld
- Homeworld 2
- Homeworld Cataclysm
- Hooligans : Storm over Europe
- Horse Racing Manager
- Hospital Tycoon
- Hostile Waters
- Hot Rod American Street Drag
- Hot Wheels : Crash
- Hot Wheels : Stunt Track Challenge
- Hotel Giant
- Hour of Victory
- Hugo
- Hulk
- Human Race : The Jurassic Levels

- Humans
- Hunted : The Demon's Forge
- Hunter Hunted
- Hype : The Time Quest
- Hyperblade

I

- I was an Atomic Mutant
- I-war
- Ice And Fire
- Icewind Dale
- Icewind Dale : Heart of Winter
- Icewind Dale II
- IGI-2 : Covert Strike
- IL-2 Sturmovik
- Imperialisme
- Imperium Galactica
- Imperium Galactica II : Alliances
- Impossible Creatures
- Impossible Mission II
- In Extremis
- In Memoriam
- In Memoriam : La Treizieme Victime
- In Memoriam : Le Dernier Rituel
- In Pursuit of Greed
- In Search Of Dr Riptide
- Inca
- Incoming
- Incoming Forces
- Incubation : Time is Running Out
- Independance Day
- Indiana Jones and his Desktop Adventures
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- Indiana Jones et La Machine Infernale
- Indiana Jones et le Tombeau de L'Empereur
- Industry Giant II
- Indycar Racing
- Indycar Racing 2
- IndyCar Series
- Inferior
- Infernal
- Inferno
- Infestation
- Initial D
- Insane
- International Cricket Captain 2005
- Interphase
- Interstate 76
- Interstate 82
- Iron Storm
- Ishar 2 : Messengers of Doom
- Ishar 3 : Seven Gates of Infinity
- Ishar : Legend of the Fortress
- Isis
- Italy 1990

- Iznogoud

J

- Jack Keane
- Jack l'Eventreur : New-York 1901
- Jack Orlando
- Jagged Alliance 2
- Jagged Alliance : Deadly Games
- James Cameron's Avatar : The Game
- James Pond 2 : Codename RoboCod
- James Pond 3 : Operation Starfish
- Jammit
- Jazz JackRabbit
- Jazz JackRabbit 2
- Jeff Gordon Xs Racing
- Jekyll & Hyde
- Jérusalem : Les Trois Chemins de la Ville Sainte
- Jet Fighter 3
- Jet Moto
- Jet Strike
- Jim Power in Mutant Planet
- Jimmy White's Whirlwind Snooker
- John Madden Football II
- Johnny Bazookatone
- Joint Strike Fighter
- Jonah Lomu Rugby
- Juiced
- Juiced 2 : Hot Import Nights
- Jungle Strike
- Jurassic Park
- Jurassic Park : Operation Genesis
- Jurassic War
- Just Cause 2

K

- K.Hawk : Survival Instinct
- K2000
- K2000 : La Revanche De Kitt
- KA-52 Team Alligator
- Kane & Lynch : Dead Men
- Kelly Slater's Pro Surfer
- Kengo : Master of Bushido
- Kill.Switch
- Killing Floor
- Killing Time
- King Arthur - The Role-playing Wargame
- King Kong
- King of the Road
- King's Bounty : Armored Princess
- King's Bounty : The Legend
- King's Quest : Masque d'Eternité
- King's Quest : Quest for the Crown
- King's Quest II : Romancing the Throne
- King's Quest III : To Heir is Human Redux
- King's Quest VI : Heir Today, Gone Tomorrow

- Kingdom Under Fire
- Kingpin : Life of Crime
- Kirikou
- Kiss : Psycho Circus
- KKND 2 : Krossfire
- KKND : Krush Kill 'n Destroy
- Klingon Honor Guard
- Knights of Honor
- Knights of the Temple
- KnightShift
- Kohan : Battles Of Ahriman
- Kohan : Immortal Sovereigns
- Kohan II : Kings of War
- Korea : Forgotten Conflict
- Kreed
- Kroz
- Krypton Egg
- Kung Fu Panda : Le jeu

L

- L'affaire Morlov
- L'Age de Glace 2
- L'Amazone Queen
- L'amerzone
- L'Entraîneur 3
- L'Entraîneur 3 : Saison 99/00
- L'Entraîneur 4 : Saison 2002/2003
- L'Entraîneur : Saison 03/04
- L'Entraîneur : Saison 2000/2001
- L'Entraîneur : Saison 2001/2002
- L'Ile Noyée
- L'Ombre De Zorro
- L.A. Noire
- La Bataille d'Angleterre
- La Cite Des Enfants Perdus
- La Dame De Pique
- La Guerre de 100 Ans
- La Malédiction de Judas
- La Momie
- La Reine du Nil : Cléopâtre
- La Somme de toutes les Peurs
- Là-Haut
- Lagaf' : Les Aventures de Moktar
- Land of the Dead : Road to Fiddler's Green
- Lands Of Lore : Guardians of Destiny
- Lands Of Lore III
- Lands of Lore: The Throne of Chaos
- Lara Croft and the Guardian of Light
- Largo Winch : Aller Simple pour les Balkans
- Last Bronx
- Last Mission
- Le Cinquième Elément
- Le Fétiche Maya
- Le Livre de la Jungle
- Le Maître de l'Olympe : Zeus

- Le Mans 24 Heures
- Le Monde de Narnia : Chapitre 1 : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique
- Le Parrain
- Le Parrain 2
- Le Pic Rouge
- Le Pôle Express
- Le Roi Lion
- Le Secret du Nautilus
- Le Seigneur des Anneaux : L'Age des Conquêtes
- Le Seigneur des Anneaux : La Bataille pour la Terre du Milieu
- Le Seigneur des Anneaux : La Bataille pour la Terre du Milieu II : L'Avènement du Roi-Sorcier
- Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau
- Le Seigneur des Anneaux : La Guerre de l'Anneau
- Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi
- Le Temple du Mal Elémentaire
- Le Trésor d'Alkaïm
- Leadfoot
- Left 4 Dead
- Left 4 Dead 2
- Left 4 Dead 2 : The Passing
- Legacy
- Legacy of Kain : Defiance
- Legacy of Kain : Soul Reaver
- Legends of Might and Magic
- Lego Batman : Le Jeu Vidéo
- Lego Harry Potter : Années 1 à 4
- Lego Indiana Jones 2 : L'Aventure Continue
- Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale
- Lego Island
- Lego Loco
- Lego Pirates des Caraïbes : Le Jeu Vidéo
- Lego Racers
- Lego Rock Raiders
- Lego Star Wars : Le Jeu Vidéo
- Lego Star Wars II : La Trilogie Originale
- Lego Star Wars III : The Clone Wars
- Leisure Suit Larry 3 : Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals
- Leisure Suit Larry 7 : Drague en Haute Mer !
- Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude
- Leisure Suit Larry Goes Looking for Love in Several Wrong Places
- Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards
- Lemmings
- Lemmings 2 : The Tribes
- Lemmings 3D
- Les 102 Dalmatiens : A la Rescousse
- Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent
- Les Aventures de Bill et Mandy : Le Jeu
- Les Chevaliers d'Arthur
- Les Chevaliers d'Arthur 2
- Les Chevaliers de Baphomet
- Les Chevaliers de Baphomet : Le Manuscrit de Voynich
- Les Chevaliers de Baphomet : Les Boucliers de Quetzalcoatl
- Les Chevaliers de Baphomet : Les Gardiens du Temple de Salomon
- Les Chroniques de Sadwick : The Whispered World
- Les Cochons de Guerre

- Les Dents de la Mer
- Les Enquêtes de Nancy Drew : Danger au Coeur de la Mode
- Les Enquêtes de Nancy Drew : Dernier Train pour Blue Moon Canyon
- Les Enquêtes de Nancy Drew : La Malédiction du Manoir de Blackmoor
- Les Enquêtes de Nancy Drew : Le Loup Blanc d'Icicle Creek
- Les Enquêtes de Nancy Drew : Secrets Can Kill
- Les Experts
- Les Experts : Complot à Las Vegas
- Les Experts : Meurtres à Las Vegas
- Les Experts : Miami
- Les Experts : Morts Programmées
- Les Fourmis
- Les Fourmis : Les Guerres de l'Ouest
- Les Fous du Volant
- Les Grandes Aventures de Wallace & Gromit
- Les Guignols de l'Info
- Les Guignols de l'Info : Le Cauchemar de PPD
- Les Incroyables Machines Du Professeur Tim
- Les Indestructibles
- Les Indestructibles : La Terrible Attaque du Demolisseur
- Les Mésaventures de P.B. Winterbottom
- Les Razmoket : A la Recherche de Reptar
- Les Rois de la Glisse
- Les Schtroumpfs
- Les Sims
- Les Sims 2
- Les Sims 2 : Académie
- Les Sims 2 : Animaux & Cie
- Les Sims 2 : Au Fil des Saisons
- Les Sims 2 : Bon Voyage
- Les Sims 2 : La Bonne Affaire
- Les Sims 2 : La Vie en Appartement
- Les Sims 2 : Nuits de Folie
- Les Sims 2 : Quartier Libre
- Les Sims 3
- Les Sims 3 : Destination Aventure
- Les Sims : Abracadabra
- Les Sims : Ca vous Change la Vie
- Les Sims : En Vacances
- Les Sims : Entre Chiens et Chats
- Les Sims : Et Plus si Affinités...
- Les Sims : Histoires d'Animaux
- Les Sims : Histoires de Vie
- Les Sims : Superstar
- Les Sims : Surprise-Partie
- Les Sims Medieval
- Les Trois Royaumes : Le Destin Du Dragon
- Les Visiteurs : La Relique de Sainte Rolande
- Lettrix
- LFP Manager 2004
- LFP Manager 2005
- LHX Attack Chopper
- Liberation Day
- Light Corridor
- Light Speed

- Lighthouse : The Dark Being
- Limbo
- Line of Sight : Vietnam
- Line Rider 2 : Unbound
- Links 2001
- Lionheart : King's Crusade
- Lionheart : Legacy of the Crusader
- Litil Divil
- Little Big Adventure
- Little Big Adventure 2
- LNF Football Manager 2001
- LNF Manager 2002
- LNF Stars 2001
- Loch Ness
- Lode Runner 2
- Lode Runner : The Legend Returns
- Logical
- Lombard RAC Rally
- Loopz
- Lords of EverQuest
- Lords of Magic
- Lords of Magic : Special Edition
- Lords of the Realm
- Lords of the Realm II
- Lords of the Realm III
- Lost
- Lost Eden
- Lost Empire : Immortals
- Lost in Time
- Lost Patrol
- Lost Planet 2
- Louvre : L'Ultime Malediction
- Lucky Luke
- Lula : Pimperator Contre-attaque
- Lumines
- Luxor 2

M

- M.I.A. : Missing in Action
- Mace : The Dark Age
- Mach 3
- Machiaveli The Prince
- Machinarium
- Machine Hunter
- Machines
- Mad Dog II : The Lost Gold
- Mad Tv
- Madagascar 2
- Madden NFL 07
- Madden NFL 2000
- Madden NFL 2001
- Madden NFL 2002
- Madden NFL 2003
- Madden NFL 2005
- Madden NFL 98

- Madden NFL 99
- Maelstrom
- Mafia
- Mafia II
- Mageslayer
- Magic : The Gathering
- Magic Boy
- Magic Carpet
- Magic Carpet 2 : The Netherworld
- Magic Marble
- Magic Pockets
- Magic Sokoban
- Magicland Dizzy
- Mais où se Cache Carmen Sandiego ?
- Majesty : The Fantasy Kingdom Sim
- Majesty : The Northern Expansion
- Major League Baseball 2K10
- Mall Tycoon
- Mall Tycoon 2
- Mall Tycoon 3
- Manhunt
- Mankind
- Marble Madness
- Marc Ecko's Getting up : Contents under Pressure
- Marine Sharpshooter 3
- Marine Sniper
- Martian Gothic
- Marvel Super Hero Squad Online
- Marvel Ultimate Alliance
- Marvel Ultimate Alliance 2
- Mashed
- Mass Destruction
- Mass Effect
- Mass Effect 2
- Master of Magic
- Master Of Orion
- Master Of Orion 2
- Master Of The Skies : The Red Ace
- Master Rallye
- Mat Hoffman's Pro BMX
- Math Rescue
- Max 2
- Max : Mechanised Assault And Exploration
- Max Payne
- Max Payne 2 : The Fall of Max Payne
- MDK
- MDK 2
- Meat Puppet
- Mecane
- Mech Commander
- Mechwarrior 2 : Mercenaries
- Mechwarrior 2 : Titanium Trilogy
- MechWarrior 3
- Mechwarrior 4 : Vengeance
- Medal of Honor

- Medal of Honor : Batailles du Pacifique
- Medal of Honor : Débarquement Allié
- Medal of Honor : Débarquement Allié : L'Offensive
- Medieval : Total War
- Medieval II : Total War
- Medieval Lords
- Mega Man X3
- MegaRace
- MegaRace 2
- Memento Mori
- Men in Black : The Game
- Men of Valor
- Menace
- Mercedes-Benz Truck Racing
- Mercenaries 2 : L'Enfer des Favelas
- Merchant Prince 2
- Messiah
- Metal Fatigue
- Metal Gear Solid
- Metal Gear Solid 2 Substance
- Metal Marines
- Metal Mutant
- Meurtres En Serie
- Microsoft Casino
- Midnight Club II
- Midnight Outlaw : Illegal Street Drag
- Midnight Resistance
- Midtown Madness
- Midtown Madness 2
- Mig-29 Fulcrum
- Might and Magic : Les Nuages de Xeen
- Might and Magic III : Isles of Terra
- Might and Magic IX
- Might and Magic VI : The Mandate of Heaven
- Might and Magic VII : Pour le Sang et l'Honneur
- Might and Magic VIII : Day of the Destroyer
- Mirror's Edge
- Mission Barbarossa
- Mission Eye
- Mobile Forces
- Monaco Grand Prix Racing Simulation 2
- Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge
- Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge : Special Edition
- Monopoly 2
- Monopoly Tycoon
- Monster Jam
- Monster Madness : Battle for Suburbia
- Monster Truck Madness
- Monster Truck Madness 2
- Monster Trucks Nitro
- Monster Ville
- Montezuma's Return
- Monty Python : The Quest For The Holy Grail
- Moon Bugs
- Mortal Kombat

- Mortal Kombat 3
- Mortal Kombat 4
- Mortal Kombat II
- Mortal Kombat Trilogy
- Mortyr
- Mortyr II
- Most Wanted
- Moto Extreme
- Moto Racer
- Moto Racer 2
- Moto Racer 3
- Motocross Madness
- Motocross Madness 2
- Motocross Mania
- MotoGP : Ultimate Racing Technology
- MotoGP : Ultimate Racing Technology 2
- MotoGP : Ultimate Racing Technology 3
- Motorhead
- Mount & Blade
- Mount & Blade : Warband
- Mount & Blade : With Fire and Sword
- Mozart : Le Dernier Secret
- MTV Celebrity Deathmatch
- MTV Sports Skateboarding
- Mutant League Football
- Mutant Zone
- Muzzle Velocity
- MX vs ATV Reflex
- MX vs ATV Unleashed
- Myst
- Myst III : Exile
- Myst IV : Revelation
- Myst V : End of Ages
- Mystic Towers
- Myth 2
- Myth 3 : The Wolf Age
- Myth : Les Seigneurs Damnés
- Myth Makers : Super Kart GP

N

- Nacah
- NAM
- Narco Police
- NASCAR Racing
- Nascar Racing 2
- NASCAR Racing 2002 Season
- Nascar Racing 4
- NASCAR Thunder 2003
- NASCAR Thunder 2004
- Navjet
- NBA 2K
- NBA 2K10
- NBA 2K11
- NBA 2K9
- NBA Full Court Press

- NBA Hangtime
- NBA Jam : Tournament Edition
- NBA Live 06
- NBA Live 07
- NBA Live 08
- NBA Live 09
- NBA Live 2000
- NBA Live 2001
- NBA Live 2002
- NBA Live 2003
- NBA Live 2004
- NBA Live 2005
- NBA Live 95
- NBA Live 96
- NBA Live 97
- NBA Live 98
- NBA Live 99
- Necrodome
- Necronomicon : The Dawning of Darkness
- NecroVisioN
- Need for Speed : Conduite en Etat de Liberté
- Need for Speed : Most Wanted
- Need For Speed : Porsche 2000
- Need for Speed : Poursuite Infernale 2
- Need for Speed Carbon
- Need for Speed II
- Need for Speed II : Special Edition
- Need for Speed III : Hot Pursuit
- Need for Speed ProStreet
- Need for Speed Undercover
- Need for Speed Underground
- Need for Speed Underground 2
- Nelson Piquet's Grand Prix Evolution
- Neocron
- Nerf Arena Blast
- Netstorm
- Neverwinter Nights
- Neverwinter Nights 2
- Neverwinter Nights 2 : Mask of the Betrayer
- Neverwinter Nights : Hordes of the Underdark
- Neverwinter Nights : Shadows of Undrentide
- New York Police Judiciaire : Jeu Set et Meurtre
- New York Police Judiciaire Episode 2 : Quitte ou Double
- Newman Haas Racing
- NFL Blitz
- NFL Quarterback Club '95
- NHL 07
- NHL 08
- NHL 2000
- NHL 2001
- NHL 2002
- NHL 2003
- NHL 2004
- NHL 2K8
- NHL 97

- NHL 98
- NHL 99
- Ni.Bi.Ru : Sur la Piste des Dieux Mayas
- Nice 2
- Nicky Boom
- Nicky Boom 2
- Night Shift
- Nightmare Creatures
- Nikopol : La Foire aux Immortels
- Nine : The Last Resort
- Ninja Spirit
- Nitro Family
- No Limits Rollercoaster SImulation
- No Man's Land : Fight for your Rights !
- No One Lives Forever
- No One Lives Forever 2
- Nocturne
- Nos Voisins les Hommes
- Nova 9
- Novastorm
- Nox
- Nuclear Strike
- NYR : New York Race

O

- O.D.T.
- O.R.B.
- Obscure
- Obscure II
- Oddworld : L'Exode d'Abe
- Oddworld : L'Odyssée d'Abe
- Offensive
- Official Formula 1 Racing
- Oh No! More Lemmings
- One Must Fall 2097
- One Step Beyond
- Oni
- Onimusha 3
- Open Kart
- Opéra Fatal
- Operation Body Count
- Operation Carnage
- Operation Flashpoint : Cold War Crisis
- Operation Flashpoint : Dragon Rising
- Operation Flashpoint : Red River
- Operation Flashpoint : Resistance
- Operation Meteorite
- Operation Panzer
- Operation Thunderbolt
- Operation Wolf
- Orion Burger
- Oscar
- Outbreakers
- Outcast
- Outer Ridge

- Outlaw Golf
- Outlaws
- Outlive
- Outpost
- Outpost 2
- OutRun
- OutRun 2006 : Coast 2 Coast
- Outwars
- Overboard !
- Overclocked
- Oxyd Magnum

P

- P47 Thunderbolt : The Freedom Fighter
- Pac-Man Rally
- Pacific Fighters
- Pacific Warriors
- Paganitzu
- Painkiller
- Painkiller : Overdose
- Painkiller Redemption
- Painkiller Resurrection
- Pandemonium 2
- Pandemonium!
- Pandora's Box
- Panza Kick Boxing
- Panzer Elite
- Panzer Elite Action : Fields of Glory
- Panzer General
- Panzer General 3d : Assault
- Paradise
- Pariah
- Paris 1313
- Paris-Dakar Rally
- Paris-Marseille Racing
- Paris-Marseille Racing II
- Parkan : Iron Strategy
- Patriots : Invasion USA
- Pavillon Noir
- Pax Imperia : Eminent Domain
- Pax Romana
- Pearl Harbor : Defend The Fleet
- Pearl Harbor : Strike At Dawn
- Pearl Harbor : Zero Hour
- Peggle Nights
- Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two
- Penumbra : Black Plague
- Penumbra : Overture
- Perfect Weapon
- Perimeter
- Perry Rhodan : Le Mythe des Illochim
- Persian Wars : Les Conquérants des 1001 Nuits
- Peugeot Grand Touring
- PGA Tour Golf
- Phantasmagoria

- Phantasmagoria 2 : Obsessions Fatales
- Phantasy Star Universe
- Pharaon
- Piece of Wonder
- Pilot Down : Derrière les Lignes Ennemies
- Pinball Arcade
- Pinball Dreams
- Pinball Fantasies
- Pipe Mania
- Pirates des Caraïbes
- Pitfall : The Mayan Adventure
- Pizza Connection
- Pizza Connection 2
- Pizza Syndicate
- Planescape : Torment
- Planet Of Death
- Planète des Singes
- Plantes contre Zombies
- Platypus
- Polaris Rebellion
- Police Quest : SWAT
- Police Quest : SWAT 2
- Pompei : Colere du Volcan
- Pool of Radiance
- Pool of Radiance : Ruins of Myth Drannor
- Pool Paradise
- Popcorn
- Populous
- Populous : A l'Aube de la Création
- Populous II : Trials of the Olympian Gods
- Port Royale 2
- Portal
- Portal 2
- Post Mortem
- Postal
- Postal 2
- Pouce-Pouce Sauve le Zoo
- Pour l'Or et la Gloire : La Route d'Eldorado
- Power Drive
- PowerMonger
- Powerslide
- Praetorians
- Pray For Death
- Prehistorik
- Prehistorik 2
- Premier Manager 3
- Prey
- Primal Prey
- Primitive Wars
- Prince of Persia
- Prince of Persia
- Prince of Persia 2
- Prince of Persia 3D
- Prince of Persia : L'Ame du Guerrier
- Prince of Persia : Les Deux Royaumes

- Prince of Persia : Les Sables du Temps
- Princess Waltz
- Prison Tycoon
- Prisoner of Ice
- Prisoner of War
- Privateer 2 : The Darkening
- Pro Cycling Manager
- Pro Cycling Manager Saison 2007
- Pro Cycling Manager Saison 2010
- Pro Evolution Soccer 2009
- Pro Evolution Soccer 2010
- Pro Evolution Soccer 2011
- Pro Evolution Soccer 3
- Pro Evolution Soccer 4
- Pro Evolution Soccer 5
- Pro Evolution Soccer 6
- Pro Pinball : The Web
- Pro Rally 2001
- Project : Snowblind
- Project Eden
- Project IGI
- Project Nomads
- Project Paradise
- Project Zomboid
- Prototype
- Psi-Ops : The Mindgate Conspiracy
- Psychonauts
- Push-Over

Q

- Quake
- Quake 3 Team Arena
- Quake 4
- Quake II
- Quake III Arena
- Quarantine
- Quest for Glory V : Dragon Fire
- Qui Veut Gagner des Millions
- Qui Veut Gagner des Millions : 2ème Edition
- Qui Veut Gagner des Millions Junior
- Quik The Thunder Rabbit
- Quiver

R

- R.U.S.E.
- Rac Rally
- Race Driver : GRID
- Radix : Beyond The Void
- Rage Of Mages
- Raiden
- Raiden III
- Railroad Tycoon
- Railroad Tycoon 3
- Railroad Tycoon II
- Rainbow Island

- Rainbow Six
- Rainbow Six 3 : Athena Sword
- Rainbow Six 3 : Raven Shield
- Rainbow Six : Covert Ops Essentials
- Rainbow Six : Eagle Watch
- Rainbow Six : Lockdown
- Rainbow Six : Rogue Spear
- Rainbow Six Vegas 2
- Rakion
- RalliSport Challenge
- Rally Championship
- Rally Championship 2000
- Rally Championship 2002
- Rally Trophy
- Rambo III
- Ranx
- Rapala Pro Fishing
- Rapanui
- Raptor : Call of the Shadows
- Ratatouille
- Ravage Dcx
- Ravenloft : Stone Prophet
- Rayman
- Rayman 2 : The Great Escape
- Rayman 3 : Hoodlum Havoc
- Rayman contre les Lapins Crétins
- Rayman Designer
- Rayman Forever
- Rayman M
- Re-Volt
- Reah : Face The Unknown
- Real Myst
- Real War
- Realms Of Chaos
- Rebel Moon Rising
- Rebel Raiders : Operation Nighthawk
- Rebels : Prison Escape
- Recettear
- Recoil
- Red Ace Squadron
- Red Baron 2
- Red Baron 3D
- Red Faction
- Red Faction : Guerrilla
- Red Faction Armageddon
- Red Faction II
- Red Jets
- Red Orchestra : Ostfront 41-45
- Red Shark
- Redjack : La Revanche des Pirates
- Redline
- Redline Racer
- Redneck Rampage
- Redneck Rampage Rides Again
- Renegade Racers

- Reproduction Man
- Requiem : Avenging Angel
- Reservoir Dogs
- Resident Evil
- Resident Evil 2
- Resident Evil 3 : Nemesis
- Resident Evil 4
- Resident Evil 5
- Restaurant Empire
- Retour sur l'Ile Mystérieuse
- Return Fire 2
- Return Of Medusa
- Return to Castle Wolfenstein
- Return To Krondor
- Return To Zork
- Revenant
- Revolution
- Rex Blade : The Apocalypse
- Rhem 2 : La Cité Interdite
- Rhem 3 : La Bibliothèque Secrète
- Rhem : Le Monde Ultime
- Richard Burns Rally
- Rick Dangerous
- Rick Dangerous II
- Ricochet Xtreme
- Riddle of the Sphinx
- Rig'n'Roll
- RIM : Battle Planets
- Ring II
- Ripper
- Rise & Fall : Civilizations at War
- Rise 2 : Resurrection
- Rise And Rule Of The Ancient Empires
- Rise of Nations
- Rise of Nations : Rise of Legends
- Rise of Nations : Thrones & Patriots
- Rise of the Argonauts
- Rise of the Robots
- Rise of the Triad : Dark War
- Risen
- Rising Kingdoms
- Rising Lands
- Risk 2
- Risky Woods
- Rival Realms
- Riven : La Suite de Myst
- Road Rash
- Road Rash 3-D
- Road Rash : Jailbreak
- Road to India
- Road Warrior
- Road Wars
- Robin Hood : La Légende de Sherwood
- Robin Reno
- Robinson's Requiem

- RoboCop
- RoboCop 3
- Roborumble
- Robot Arena
- Rock Manager
- Rocket Jockey
- Rocket Knight
- Rocketeer
- Rocky Mountain Trophy Hunter
- Rocky Mountain Trophy Hunter 2
- Rocky Mountain Trophy Hunter 3
- Rocky Mountain Trophy Hunter : Alaskan Expedition
- Rodent's Revenge
- Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2005 Pro Edition
- Roger Rabbit : Hare Raising Havoc
- Rogue Spear : Black Thorn
- Rogue Spear : Urban Operations
- Rogue Trooper
- Roland Garros 2000
- Roland Garros 2001
- Roland Garros 2002
- Roland Garros 2003
- Roland Garros 97
- Roland Garros 98
- Roland Garros 99
- Rollcage
- Rollcage : Stage 2
- Roller Blade Racer
- Rollercoaster Simulator
- Rollercoaster Tycoon
- Rollercoaster Tycoon 2
- Rollercoaster Tycoon 2 : Time Twister
- Rollercoaster Tycoon 2 : Wacky Worlds
- Rollercoaster Tycoon 3
- Rollercoaster Tycoon 3 : Délires Aquatiques
- Rollercoaster Tycoon 3 : Distractions Sauvages
- Romance of the Three Kingdoms XI
- Rome : Total War
- Rome : Total War : Barbarian Invasion
- Rotor
- Rotox
- Rugby 06
- Rugby 08
- Rugby 2001
- Rugby 2004
- Rugby 2005
- Runaway
- Runaway 2 : The Dream of the Turtle
- Runaway : A Twist of Fate
- Rune
- Rush for Berlin

S

- S.C.A.R.S
- S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo

- S.T.A.L.K.E.R. : Call of Pripyat
- S.T.A.L.K.E.R. : Clear Sky
- S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl
- S.t.o.r.m.
- S.W.I.N.E.
- Saboteur II
- Sabre Team
- Sabrina l'Apprentie Sorcière : Spellbound
- Sacred
- Sacrifice
- Safecracker : Expert en Cambriolage
- Saints Of Virtue
- Saints Row 2
- Salammbô
- Sam & Max : Saison 1
- Sam & Max : Saison 2 : Au-Delà du Temps et de l'Espace
- Sam & Max Hit the Road
- Sand Storm
- Sandwarriors
- Sanitarium
- Sarakon
- SAS : Secure Tomorrow
- Satan
- Saturday Night Speedway
- Savage
- Savage Warrior
- SAW
- SBK X : Superbike World Championship
- Sc Out
- Scarface : The World is Yours
- Schizm
- School Tycoon
- Sci
- Scooby-Doo 2 : Les Monstres se Déchaînent
- Scooby-Doo! : Poursuite dans la Ville Fantôme
- Scorched Earth
- Scorched Planet
- Scrapland
- Scratches
- Screamer
- Screamer 2
- Screamer 4x4
- Screamer Rally
- Scud : Industrial Evolution
- Sdi
- Sea Dogs
- Seaworld Adventure Parks Tycoon
- Second Life
- Second Sight
- Secret Agent
- Secret Files 2 : Puritas Cordis
- Secret Files : Tunguska
- Secret Service - 2004
- Secret Service : Security Breach
- Secret Weapons Of The Luftwaffe

- Secret Weapons over Normandy
- Section 8
- Seek And Destroy
- Sega Rally
- Sega Rally 1997
- Sega Rally 2
- Sega Touring Car Championship
- Sensible Soccer '98
- Sensible World of Soccer
- Sentinel : Dans l'Antre de la Dormeuse
- Septerra Core
- Serious Sam : Premier Contact
- Serious Sam : The Second Encounter
- Serious Sam HD : The First Encounter
- Serious Sam HD : The Second Encounter
- Serious Sam II
- Seven Kingdoms
- Seven Kingdoms 2 : The Fryhtan Wars
- Severance : Blade of Darkness
- Shadow Caster
- Shadow Company
- Shadow Force : Razor Unit
- Shadow Man
- Shadow Master
- Shadow of Memories
- Shadow Ops : Red Mercury
- Shadow President
- Shadow Warrior
- Shadow Watch
- Shadowgrounds
- Shadowrun
- Shangai Street Racer
- Shank
- Shards
- Shattered Steel
- Shaun White Skateboarding
- Sheep
- Shellshock
- ShellShock 2 : Blood Trails
- Sherlock Holmes : La Nuit des Sacrifiés
- Sherlock Holmes : Le Mystère de la Momie
- Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur
- Shipwreckers
- Shivers
- Shock Wave Assault
- Shogo : Mobile Armor Division
- Shogun : Total War
- Shrek 2
- Shrek : SuperSlam
- Shrek le Troisieme
- Sid & Al's Incredible Toons
- Sid Meier's Pirates!
- Sid Meier's SimGolf
- Silent Hill 3
- Silent Hill 4 : The Room

- Silent Hill : Homecoming
- Silent Hunter
- Silent Hunter II
- Silent Hunter III
- Silent Storm
- Silent Storm : Sentinels
- Silpheed
- Silver
- Silverball
- Sim Copter
- Sim Earth : The Living Planet
- Sim Farm
- Sim Golf
- Sim House
- Sim Isle : Missions in the Rainforest
- Sim Park
- Sim Safari
- Sim Tower
- SimAnt
- SimCity
- SimCity 2000
- SimCity 3000
- SimCity 4
- SimCity 4 : Rush Hour
- SimCity Classic
- SimCity Sociétés
- SimLife
- Simon le Sorcier 4 : En Proie au Chaos
- Simon the Sorcerer
- Simon the Sorcerer : Rencontre avec les Extraterrestres
- SimTown
- SiN
- SiN Episodes : Emergence
- Singles
- Singles 2 : Trio d'Enfer !
- Sinistar Unleashed
- Sink or Swim
- Skapander
- Skateboard Park Tycoon 2004 : Back in the USA
- Ski Free
- Ski Jump Challenge 2001
- Ski Park Manager
- Ski Resort Tycoon
- Ski Resort Tycoon II
- Ski-Doo X-Team Racing
- Skout
- Skullcracker
- Skunny Kart
- Skweek
- Skynet
- Slam Tilt
- Slam'n Jam 96
- Slave Zero
- Sleepwalker
- Slipstream 5000

- Small Soldiers : Squad Command
- Smashing
- Sniper : Art of Victory
- Sniper : Path of Vengeance
- Sniper Elite
- So Blonde
- Soccer Kid
- Solar Winds
- Soldier of Fortune
- Soldier Of Fortune : Payback
- Soldier of Fortune II : Double Helix
- Soldiers At War
- Soldiers of Anarchy
- Solitaire
- Sonic & Knuckles
- Sonic & Sega All-Stars Racing
- Sonic 3D : Flickies' Island
- Sonic Adventure DX : Director's Cut
- Sonic and Knuckles Collection
- Sonic Boom
- Sonic Heroes
- Sonic R
- Sonic Riders
- Sorcerer's Apprentice
- Sortileges : Rage Of Mages 2
- Soulbringer
- South Park
- South Park : Dominating Dodgeball
- South Park Rally
- Soviet Strike
- Space Ace
- Space Ace II : Borf's Revenge
- Space Empires 3
- Space Empires 4
- Space Empires V
- Space Hack
- Space Harrier
- Space Hulk : Vengeance of the Blood Angels
- Space Jam
- Space Quest 2 : Vohaul's Revenge
- Space Quest 3 : The Pirates of Pestulon
- Space Quest 4 : Roger Wilco Et Les Voyageurs Du Temps
- Space Quest 5 : La Mutation Suivante
- Space Quest 6 : Roger Wilco In The Spinal Frontier
- Space Quest : The Sarien Encounter
- Space Racer
- Space Siege
- Space Station Manager
- Spacewrecked
- Spawn
- Spear Of Destiny
- Spearhead
- Spec Ops
- Speed Busters
- Speed Haste

- Speed Racer in The Challenge of Racer X
- Speedy Eggbert
- Speedy Eggbert 2
- Spell Castle
- Spellbound
- Spellcraft
- Spellcross
- SpellForce : Shadow of the Phoenix
- SpellForce : The Breath of Winter
- SpellForce : The Order of Dawn
- Spelling Blizzard
- Spherical
- Spider-Man
- Spider-Man & Venom : Separation Anxiety
- Spider-Man - Le Film
- Spider-Man 2
- Spider-Man 3
- Spider-Man : Allié ou Ennemi
- Spider-Man : Le Règne des Ombres
- Spirou
- Splinter Cell
- Splinter Cell Chaos Theory
- Splinter Cell Conviction
- Splinter Cell Double Agent
- Splinter Cell Pandora Tomorrow
- Split/Second Velocity
- Spore
- Spore Aventures Galactiques
- Sports Car Gt
- Sportsman's Paradise 2
- Spy Hunter
- Sr 2000
- SSN
- Star Command Revolution
- Star Control 3
- Star General
- Star Goose
- Star Rangers
- Star Trek : Armada
- Star Trek : Armada 2
- Star Trek : Away Team
- Star Trek : Birth Of The Federation
- Star Trek : Deep Space Nine : The Fallen
- Star Trek : Elite Force II
- Star Trek : Hidden Evil
- Star Trek : Klingon Academy
- Star Trek : Legacy
- Star Trek : New Worlds
- Star Trek : Starfleet Academy
- Star Trek : Starfleet Command
- Star Trek Voyager : Elite Force
- Star Trek Voyager : Elite Force Expansion
- Star Wars : Battle for Naboo
- Star Wars : Dark Forces
- Star Wars : Droid Works

- Star Wars : Force Commander
- Star Wars : Galactic Battlegrounds
- Star Wars : Galactic Battlegrounds : Clone Campaigns
- Star Wars : Jedi Knight : Dark Forces II
- Star Wars : Jedi Knight : Jedi Academy
- Star Wars : Jedi Knight : Mysteries of the Sith
- Star Wars : Jedi Knight II : Jedi Outcast
- Star Wars : Knights of the Old Republic
- Star Wars : Knights of the Old Republic II : The Sith Lords
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force : Ultimate Sith Edition
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force II
- Star Wars : Pit Droids
- Star Wars : Rebel Assault
- Star Wars : Rebel Assault II : The Hidden Empire
- Star Wars : Republic Commando
- Star Wars : Rogue Squadron
- Star Wars : Shadows of the Empire
- Star Wars : Starfighter
- Star Wars : Tie Fighter
- Star Wars : X-Wing
- Star Wars : X-Wing - Imperial Pursuit
- Star Wars : X-Wing Alliance
- Star Wars : X-Wing vs. Tie Fighter
- Star Wars Battlefront
- Star Wars Battlefront II
- Star Wars Episode 1 : La Menace Fantôme
- Star Wars Episode I : Racer
- Star Wars Galaxies : An Empire Divided
- Star Wars Monopoly
- Star Wars Rebellion
- Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République
- Starball
- Starcraft
- Starcraft : Brood War
- Starcraft II : Wings of Liberty
- Starfire
- Starglider
- Starglider 2
- Stargunner
- StarLancer
- Starlord
- Starquake
- StarRay
- Starship Troopers
- Starship Troopers : Terran Ascendancy
- Starsiege
- Starsiege : Tribes
- Starsky & Hutch
- Start-Up
- Startopia
- Steg the Slug
- Stellar 7
- Still Life
- Still Life 2
- Stolen

- Stoneage
- Stonekeep
- Stormball
- Stranglehold
- Stratosphere
- Street Fighter Alpha 2
- Street Fighter Alpha : Warriors' Dreams
- Street Fighter II
- Street Fighter IV
- Street Legal Racing Redline
- Street Racer
- Street Rod
- Street Wars
- Streets Of SimCity
- Strife
- Strike Commander
- Strong Bad's Cool Game for Attractive People
- Strong Bad's Cool Game for Attractive People : Episode 1 : Homestar Ruiner
- Stronghold
- Stronghold 2
- Stronghold Crusader
- Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse
- Stunt GP
- Stupid Invaders
- Sub Command
- Sub Culture
- Submarine Riptide
- Submarine Titans
- Subwar 2050
- Sudden Strike
- Sudden Strike : Forever
- Sudden Strike : Resource War
- Sudden Strike II
- Summoner
- Supaplex
- Super Bubble Mania
- Super Bubsy
- Super Cars International
- Super Meat Boy
- Super Space Invaders
- Super Street Fighter II Turbo
- Super Street Fighter IV : Arcade Edition
- Super-Bikes Riding Challenge
- Superbike 2001
- Superfrog
- Supreme Commander
- Supreme Commander 2
- Supreme Ruler 2010
- Supreme Snowboarding
- SWAT 3 : Close Quarters Battle
- SWAT 3 : Close Quarters Battle : Elite Edition
- SWAT 4
- SWAT 4 : The Stetchkov Syndicate
- SWIV 3D
- Sword Of Sodan

- Syberia
- Syberia II
- Sydney 2000
- Syndicate
- Syndicate Plus
- Syndicate Wars
- System Shock
- System Shock 2
- Söldner : Secret Wars
- Söldner-X : Himmelsstürmer

T

- Tachyon : The Fringe
- Tactical Ops
- Taito Legends 2
- Tales of Monkey Island
- Tales of Monkey Island - Chapter 1 : Launch of the Screaming Narwhal
- Tales of Monkey Island - Chapter 2 : The Siege of Spinner Cay
- Tales of Monkey Island - Chapter 3 : Lair of the Leviathan
- Tales of Monkey Island - Chapter 4 : The Trial and Execution of Guybrush Threepwood
- Tales of Monkey Island - Chapter 5 : Rise of the Pirate God
- Tangram
- Tank Racer
- Tarr Chronicles
- Tarzan
- Taxi 2
- Taz Wanted
- Team 47 Goman
- Technomage
- Ted Nugent Wild Hunting Adventure
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Teenage Mutant Ninja Turtles 2 : Battle Nexus
- TekWar
- Telefoot Manager 2000
- Telefoot Manager 99
- Tempest
- Tennis Cup
- Tennis Elbow
- Tennis Masters Series
- Tennis Masters Series 2003
- Terminal Velocity
- Terminator 2 : Judgment Day
- Terminator Rampage
- Terracide
- Terraria
- Terrorist Takedown 2 : Brigade Spéciale
- Terrorist Takedown : Dans l'Enfer de la Jungle Colombienne
- Test Drive
- Test Drive 4
- Test Drive 5
- Test Drive 6
- Test Drive Off-Road
- Test Drive Off-Road 2
- Test Drive Off-Road 3
- Test Drive Unlimited

- TFX
- Thandor
- The 7th Guest
- The Adventures of Captain Comic
- The Bard's Tale
- The Beast Within : A Gabriel Knight Mystery
- The Black Mirror
- The Chaos Engine
- The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena
- The Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay - Developer's Cut
- The Club
- The Crow
- The Crystal Key
- The Curse of Monkey Island
- The Daedalus Encounter
- The Dark Eye
- The Dig
- The Duel : Test Drive II
- The Elder Scrolls : Arena
- The Elder Scrolls Adventures : Redguard
- The Elder Scrolls II : Daggerfall
- The Elder Scrolls III : Morrowind
- The Elder Scrolls IV : Oblivion
- The Entente : Battlefields WW1
- The Even More Incredible Machine
- The Faery Tale Adventure
- The Feeble Files
- The Gladiators
- The Gladiators of Rome
- The Grinch
- The Guild 2
- The House of the Dead
- The Immortal
- The Incredible Hulk
- The Incredible Machine
- The Incredible Machine 2
- The Italian Job
- The Journeyman Project 3 : L'Heritage Du Temps
- The Last Dynasty
- The Last Remnant
- The Longest Journey
- The Lost Files of Sherlock Holmes : The Case of the Serrated Scalpel
- The Lost Vikings
- The Lost Vikings 2
- The Matrix : Path of Neo
- The Moment of Silence
- The Moon Project
- The Movies
- The Mummy
- The Mystery of the Druids
- The Need for Speed
- The Next BIG Thing
- The Nomad Soul
- The Omega Stone : Rivages Oubliés
- The Orange Box

- The OutForce
- The Pandora Directive
- The Partners
- The Political Machine
- The Political Machine 2008
- The Punisher
- The Reap
- The Saboteur
- The Scorpion King
- The Secret of Monkey Island
- The Secret of Monkey Island : Special Edition
- The Secrets of Da Vinci : Le Manuscrit Interdit
- The Settlers
- The Settlers 7 : A l'Aube d'un Nouveau Royaume
- The Settlers : Bâtisseurs d'Empire
- The Settlers II
- The Settlers II : 10th Anniversary
- The Settlers III
- The Settlers IV
- The Ship : Murder Party
- The Simpsons : Bart vs the Space Mutants
- The Simpsons : Hit & Run
- The Suffering
- The Terminator : Future Shock
- The Thing
- The Typing of the Dead
- The Ultimate Doom : Thy Flesh Consumed
- The Void
- The Westerner
- The Wheel of Time
- The Witcher
- The Witcher - Enhanced Edition
- Theme Hospital
- Theme Park
- Theme Park Inc.
- Theme Park World
- Theocracy
- Thexder
- Think Cross
- This Means War
- Thorgal : La Malédiction d'Odin
- Three Dirty Dwarves
- Throne of Darkness
- Thunder Rabbit
- Thunderbirds
- Tiger Shark
- Tiger Woods PGA Tour 06
- Tiger Woods PGA Tour 07
- Tiger Woods PGA Tour 08
- Tiger Woods PGA Tour 2002
- Tiger Woods PGA Tour 2004
- Tiger Woods PGA Tour 2005
- Tiles And Tribulation
- Time Commando
- Time Machine

- Time Of Lore
- Time Quest
- Time Warrior
- Timelapse
- Timeline
- TimeShift
- Tintin : Le Temple du Soleil
- Tintin : Objectif Aventure
- Tintin au Tibet
- Tiny Skweeks
- Tiny Trails
- Titan
- Titan Quest
- Titan Quest : Immortal Throne
- Titanic : Une Aventure Hors du Temps
- Titeuf : Méga Compet'
- Tnn Hard Core 4x4
- Tnn Outdoors 96
- Tnn Outdoors Pro Hunter
- TOCA 2 Touring Cars
- TOCA Race Driver
- TOCA Race Driver 2 : Ultimate Racing Simulator
- TOCA Race Driver 3
- TOCA Touring Car Championship
- Tom Clancy's H.A.W.X.
- Tomb Raider
- Tomb Raider : Anniversary
- Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres
- Tomb Raider : La Révélation Finale
- Tomb Raider : Sur les Traces de Lara Croft
- Tomb Raider II
- Tomb Raider III : Les Aventures de Lara Croft
- Tomb Raider Legend
- Tomb Raider Underworld
- Tomcat Alley
- Tongue of the Fatman
- Tonic Trouble
- Tony Hawk's American Wasteland
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Tony Hawk's Underground 2
- Tony Tough 2
- Tony Tough and the Night of Roasted Moths
- Toonstruck
- Toontown Online
- Top Gun : Combat Zones
- Top Gun : Fire At Will
- Top Gun : Hornet's Nest
- Top Spin
- Torchlight
- Torin's Passage
- Torino 2006
- Total Air War
- Total Annihilation

- Total Annihilation : Kingdoms
- Total Carnage
- Total Extreme Wrestling 2010
- Total Immersion Racing
- Total Mania
- Total Mayhem
- Touhou Chireiden : Subterranean Animism
- Touhou Eiyashou : Imperishable Night
- Touhou Hisouten : Scarlet Weather Rhapsody
- Touhou Hisouten Soku
- Touhou Kaeidzuka : Phantasmagoria of Flower View
- Touhou Koumakyou : The Embodiment of Scarlet Devil
- Touhou Seirensen : Undefined Fantastic Object
- Touhou Youhoumu : Perfect Cherry Blossom
- Tournament
- Toxic Bunny
- Toy Story
- Toy Story 2
- Toyota Celica GT Rally
- Tracer
- TrackMania Nations Forever
- TrackMania United Forever
- Traffic Department 2192
- Traffic Giant
- Train Simulator
- Trains & Trucks Tycoon 1820 - 2020
- Transarctica
- Transformers : La Guerre pour Cybertron
- Transformers : La Revanche
- Transformers : Le Jeu
- Transport Tycoon
- Transport Tycoon Deluxe
- Trespasser
- Tribal Rage
- Tribes 2
- Tribes : Vengeance
- Trick Style
- Tricky Quicky
- Trine
- Triple Play 2000
- Triple Play 2001
- Triple Play 98
- Triple Play 99
- Troddlers
- Trolls
- Tron 2.0
- Tron Evolution
- Tropico
- Tropico 2
- Tropico 3
- Tropico : Paradise Island
- True Crime : Streets of LA
- True Love
- Tube Mania
- Turbo OutRun

- Turning Point : Fall Of Liberty
- Turok
- Turok 2 : Seeds Of Evil
- Turok : Dinosaur Hunter
- Turok Evolution
- TV Star
- Twisted Metal 2
- Twisted Mind
- Two Worlds
- Two Worlds II
- Tycoon City : New York
- Tyrian
- Tyrian 2000
- Tzar : The Burden Of The Crown

U

- U.S. Navy Fighters
- UEFA Manager 2000
- UFO : Aftermath
- UFO : Enemy Unknown
- Ugh!
- Ultima 6 : The False Prophet
- Ultima 7 : La Porte Noire
- Ultima 8 : Pagan
- Ultima 9 : Ascension
- Ultima Online : Renaissance
- Ultima Underworld
- Ultima Underworld 2
- Ultimate Body Blows
- Ultimate Ride
- Ultimate Soccer Manager
- Ultimate Spider-Man
- Ultra Violent World
- Un Voisin d'Enfer !
- Under a Killing Moon
- Une Faim de Loup
- Universe at War : Earth Assault
- Unreal
- Unreal II : The Awakening
- Unreal Tournament 2003
- Unreal Tournament 2004
- Unreal Tournament III
- Uprising
- Uprising 2
- Urban Assault
- Urban Chaos
- Urban Freestyle Soccer
- Uru : Ages beyond Myst
- Uru : To D'ni
- USA Racing

V

- V-Rally
- V-Rally 2
- V-Rally 3

- V2000
- Valhalla And The Lord Of Infinity
- Vampire : La Mascarade - Redemption
- Vampire : The Masquerade : Bloodlines
- Vancouver 2010 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques
- Vangers
- Vanguard Ace
- Vaxine
- Velvet Assassin
- Venetica
- Venom
- Venom Wing
- Venus The Flytrap
- Versailles : Complot à la Cour du Roi Soleil
- Versailles II : Le Testament
- Victoria
- Victoria II
- Vietcong
- Vietnam 2 : Special Assignment
- Vietnam : Black Ops
- Vietnam : Black Ops 2
- Vigilante
- Viking Kids
- Vikings
- Viper Racing
- Virtua Cop
- Virtua Cop 2
- Virtua Fighter
- Virtua Tennis
- Virtua Tennis 2009
- Virtua Tennis 3
- Virtua Tennis 4
- Virtual Deep Sea Fishing
- Virtual Pool
- Virtual Skipper 2
- Virtual Springfield
- Virus
- Virus 2000
- Vital Light
- Viva Piñata
- Vivisector
- Volt : Star Malgré Lui
- Voyage au Centre de la Terre
- Voyage au Coeur de la Lune
- Voyager
- VR Powerboat Racing

W

- Wacky Wheels
- Wages Of War : The Business Of Battle
- Wall Street Trader 2001
- WALL-E
- Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 1 : Fright of the Bumblebees
- Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 2 : The Last Resort
- Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 3 : Muzzled!

- Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 4 : The Bogey Man
- Wanted : Les Armes du Destin
- War Commander
- War Gods
- War Of The Worlds
- War Wind
- War Wind 2
- Warbreeds
- Warcraft : Orcs & Humans
- Warcraft II : Beyond the Dark Portal
- Warcraft II : Tides of Darkness
- Warcraft III : Reign of Chaos
- Warcraft III : The Frozen Throne
- Wargames
- Wargasm
- Warhammer 40.000 : Chaos Gate
- Warhammer 40.000 : Dawn of War
- Warhammer 40.000 : Dawn of War : Winter Assault
- Warhammer 40.000 : Dawn of War II : Chaos Rising
- Warhammer 40.000 : Final Liberation
- Warhammer : Dark Omen
- Warhammer : Mark of Chaos
- Warhammer : Shadow of the Horned Rat
- Warhammer Online : Age of Reckoning
- Warlords 3 : Reign Of Heroes
- Warlords Battlecry
- Warlords Battlecry 2
- Warlords Battlecry III
- Warpath
- Warrior Kings
- Warrior Kings : Battles
- Warriors
- Warriors Orochi Z
- Wartorn
- Warzone 2100
- Watchmen : La Fin Approche Chapitre 2
- Watchy
- Waterworld
- Wcw Nitro
- Web War
- Ween The Prophecy
- Well Of Souls
- Western Commandos : La Revanche de Cooper
- Wet Attack
- Wetlands
- Whizz
- Wild Metal Country
- Wild Wild West
- Winbrick 2000
- Winbrick 96
- Wing Commander
- Wing Commander : Privateer
- Wing Commander : Secret Ops
- Wing Commander Academy
- Wing Commander II : Vengeance of the Kilrathi

- Wing Commander III : Heart of the Tiger
- Wing Commander IV : The Price of Freedom
- Wing Commander Prophecy
- Wings of Fury
- Wings of Honour
- Wingstar
- Winter Olympics : Lillehammer '94
- WipEout
- WipEout 2097
- Witchaven
- Witchaven 2
- Wizards & Warriors
- Wizball
- Wolfenstein
- Wolfenstein 3D
- Wolfenstein : Enemy Territory
- Wonderland
- Woodruff et le Schnibble d'Azimuth
- World Championship Rugby
- World Championship Snooker 2004
- World Cup USA 94
- World League Soccer 98
- World of Warcraft
- World Racing
- World Racing 2
- World Rescue
- World Series of Poker 2008 : Battle for the Bracelets
- World Series of Poker : Tournament of Champions 2007 Edition
- World War 2 Fighters
- World War 2 Gi
- World War II : Frontline Command
- World War III : Black Gold
- Worms
- Worms 2
- Worms 3D
- Worms Armageddon
- Worms Blast
- Worms Reinforcements
- Worms World Party
- Wrath Of Earth
- Wreckin Crew
- Wrigglers
- WWE Raw
- WWF In Your House
- WWF Wrestlemania : The Arcade Game

X

- X-Blades
- X-car : Experimental Racing
- X-com : Apocalypse
- X-com : Enforcer
- X-com : Interceptor
- X-com : Terror from the Deep
- X-files The Game
- X-Games: Pro Boarder

- X-Men 2 : La Vengeance de Wolverine
- X-Men : Le Jeu Officiel
- X-Men Children Of The Atom
- X-Men Legends II : L'Avenement d'Apocalypse
- X-Men Origins : Wolverine
- X-perts
- X-Plane
- X2 : The Threat
- X3 : Terran Conflict
- Xargon
- Xatax
- Xenoball
- Xenon
- Xenon 2 : Megablast
- Xenophage : Alien Bloodsport
- XG2 : Extreme-G
- XIII
- Xs
- Xybots

Y

- Yoda Stories
- You Don't Know Jack
- Yousei Daisensou : Touhou Sangessei
- Ys : The Ark of Napishtim
- Yu-Gi-Oh! Power of Chaos : Joey the Passion

Z

- Z
- Z : Steel Soldiers
- Z-pc
- Zanzarah : La Légende des Deux Mondes
- Zapper : Le Criquet Ravageur !
- ZAX : The Alien Hunter
- Zaxxon
- Zeno Clash
- Zidane Football Generation 2002
- Zombie Shooter
- Zombie Shooter 2
- Zombie Wars
- Zone Raiders
- Zoo Tycoon
- Zoo Tycoon 2 : Animaux Disparus
- Zoo Tycoon : Dinosaur Digs
- Zoo Tycoon : Marine Mania
- Zool
- Zool 2
- Zoom
- Zork Grand Inquisiteur
- Zork I : The Great Underground Empire
- Zork Nemesis
- Zpc
- Zuma
- Zuma's Revenge!
- Zzt

007 : Nightfire

© Electronic Arts / Gearbox Software 2002

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte tel que le notepad, ouvrez le fichier **config.cfg** dans le répertoire Gearbox SoftwareNightfirebond (en prenant soin d'en faire une copie de sauvegarde au préalable). Ajoutez les lignes suivantes à la fin du fichier et sauvegardez.

```
sv_cheats 1
console 1
```

Commencez ensuite à jouer et apppuyez sur ² pour ouvrir la console. entrez alors les cheats suivants pour obtenir l'effet désiré.

GOD	God mode
FLY	Voler
IMPULSE	Toutes les armes, tous les gadgets et le plein de munitions
MAP #	Commencer au niveau # (où # remplace le nom du niveau)
NOCLIP	Mode sans clipping
NOTARGET	Invisibilité

Voici le nomdes niveaux possibles :

```
m1_austria01
m1_austria02
m1_austria03
m1_austria04
m2_airfield01
m2_airfield02
m2_airfield03
m2_airfield04
m3_japan01
m3_japan02
m3_japan03
m3_japan04
m4_infiltrate01
m4_infiltrate02
m4_infiltrate03
m4_infiltrate04
m4_infiltrate05
m4_infiltrate06
m4_infiltrate07
m5_power01
m5_power02
m5_power03
m5_power04
m6_escape01
m6_escape02
m6_escape03
m6_escape04
```

```
m6_escape05
m6_escape06
m6_escape07
m7_island01
m7_island02
m7_island03
m7_island04
m7_island05
m7_island06
m8_missile01
m8_missile02
m8_missile03
m8_missile04
m9_space01
```

Pour la démo, utilisez les noms de niveaux suivants :

```
map m3_japan01
map m3_japan02
map m3_japan03
map m3_japan04
```

TENIR DEUX ARMES EN MULTIJOUEUR

Choisissez le mode multijoueur et optez pour les arms Phoenix. Vous commencerez le niveau avec une arme, mais dès que vous en trouverez une autre, vous pourez en tenir une dans chaque main.

CODES DES NIVEAUX

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

007 : Quantum of Solace

© Activision / Treyarch 2008

SUCCÈS

Vivre et laisser mourir (20)

Neutralisez 50 ennemis.

Les diamants sont éternels (20)

Piratez toutes les serrures.

Rien que pour vos yeux (20)

Désactivez 10 caméras.

L'homme au pistolet d'or (20)

Tuez 50 ennemis en un seul tir chacun.

Affronter la pesanteur (15)

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

Nous avons des gens partout (15)

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

L'opéra n'est pas pour tous (15)

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

Il arrive à toute vitesse ! (15)

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

Je regrette la guerre froide (15)

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

Mi-moine, mi-tueur (15)

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

ELLIPSIS (15)

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

Je suis la banque (15)

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

N'importe quel voyou peut tuer (15)

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

Ca me gratte (15)

Barge : sauvez Vesper en moins de deux minutes.

Permettez (15)

Venise : éliminez Gettler en un seul tir.

Un seul coup de feu suffit (15)

Eco Hotel : tuez le chauffeur de la voiture.

Le monde ne suffit pas (40)

Trouvez tous les téléphones portables.

Opération tonnerre (40)

Trouvez toutes les armes puissantes.

Permis de tuer (10)

Tuez un ennemi en une seule balle.

Octopussy (20)

Terminez le jeu en Recrue.

Demain ne meurt jamais (25)

Terminez le jeu en Agent de terrain.

On ne vit que deux fois (30)

Terminez le jeu en Agent.

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

Terminez le jeu en 007.

Dangereusement vôtre (15)

Terminez Demeure de White.

Bons baisers de Russie (15)

Terminez Sienne, Opéra et Gouffre.

Tuer n'est pas jouer (15)

Terminez Bidonville et Chantier de construction.

Au service secret de Sa Majesté (15)

Terminez Extérieur et Intérieur Musée des Sciences et Aéroport.

Casino Royale (15)

Terminez Train du Monténégro, Casino Royale et Empoisonnement.

L'espion qui m'aimait (15)

Terminez Barge et Venise.

Quantum of Solace (15)

Terminez Eco Hotel.

Je sais où est votre arme (20)

Débloquez et achetez toutes les armes.

Le compte est bon (15)

Débloquez et achetez tous les accessoires pour les armes.

Un siège éjectable, sans rire ? (20)

Débloquez et achetez tous les gadgets.

Goldfinger (25)

Débloquez et achetez toutes les armes d'or.

Chemin de fer (50)

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

Vous en avez désamorcé des tas. (15)

Désamorcez une bombe en mode Contre Bond.

J'admire votre courage (15)

Gagnez plus de 1 000 crédits.

La vie est faite de petits défis (20)

Gagnez plus de 10 000 crédits.

Pour l'Angleterre, James ? (25)

Gagnez plus de 100 000 crédits.

Le meilleur joueur du service. (15)

Terminez premier d'une partie en ligne.

C'est considérable. (20)

Participez à 100 parties en ligne.

Au shaker (15)

Remportez 5 parties en ligne en mode Contrôle de territoire.

Fauteur de troubles (20)

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

Tout confort (20)

Éliminez un total de 1000 joueurs.

La nature du Mal (20)

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

3030 était un double (20)

Éliminez un total de 100 joueurs en restant à couvert.

Il joue de la harpe d'or (15)

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

Die Another Day (15)

Échappez-vous avec Bond en mode Évasion de Bond

Dr. No (15)

Remporter une manche avec Bond en Contre Bond.

Moonraker (20)

Récupérez 30 téléphones portables.

CHOIX DU NIVEAU

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

TOUS LES TÉLÉPHONES PORTABLES

DEMEURE DE WHITE (5 à trouver)

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

SIENNE (4 à trouver)

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

OPERA (3 à trouver)

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

GOUFFRE (1 à trouver)

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

MADAGASCAR (3 à trouver)

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

MUSEE DES SCIENCES EXTERIEUR (5 à trouver)

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

MUSEE DES SCIENCES INTERIEUR (6 à trouver)

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

AEROPORT (5 à trouver)

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

TRAIN DE MONTENEGRO (5 à trouver)

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

HOTEL CASINO ROYALE (3 à trouver)

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

BARGE (6 à trouver)

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

VENISE (4 à trouver)

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

HOTEL ECO (5 à trouver)

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

101st Airborne In Normandy

© Ubisoft / Empire Interactive 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants au cours du jeu :

`AirNormandy`	Les soldats sautent à nouveau sur la Normandie
`AngryManDinners`	Nourriture pour les soldats
`Beef`	Tue toutes les vaches sur la carte
`Heknows`	Désactive le code **IKnow**.
`Helllive`	Tue tous les allemands sur la carte
`Hohoho`	MG-42 avec deux ceintures de munitions
`Ihaveyounow`	Les allemands sur la carte se rendent
`Iknow`	Voir les allemands, et l'intérieur des bâtiments.
`Iwillsurvive`	Vies infinies
`PrisonPod`	Pas de parachutes
`Robocop3`	Soldats Berserk
`TraitorTraitor`	Les soldats se rendent
`Weasel`	Tous les soldats de la carte sont disponibles
`YouGoSquishNow`	Tue tous les allemands sur la carte

18 Wheels of Steel : American Long Haul

© SCS Software / Valusoft

CHEAT CODES

Pour entrer les codes suivants, il faut tout d'abord activer la console dans le jeu.

Pour cela, il faut ouvrir le répertoire contenant le fichier de config du jeu, puis le fichier "config.cfg" à l'aide d'un logiciel de traitement de textes type Notepad.

Chercher et remplacer les lignes suivantes :

{l uset g_console "0" par uset g_console "1"
uset g_developer "0" par uset g_developer "1"
uset g_police "0" par uset g_police "1"

Pendant une partie, il suffit ensuite d'appuyer sur ² pour ouvrir la console, d'entrer les codes suivants puis de valider avec Entrée.

Obtenir $500.000

cheat money

Obtenir un conducteur aléatoire

cheat driver

Changer le classement de la compagnie

cheat rating xx (xx correspondant à un nombre entre 00 et 23)

1942 : Pacific Air War

1994

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Tapez **RASTA** pour activer un cheat menu.

24 Heures du Mans

© Infogrames / Eutechnyx 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tapez les codes suivants à la place de votre nom:

ENDOFFERS	Toutes les voitures en championat
LEMANSOFFERS	Toutes les voitures (le Mans)
ALLTHECARSNOW	Toutes les voitures (arcade)
1999CHEATCARS	Toutes les voitures (sauf en arcade)
ALLTRACKSPLEASE	Tous les circuits
19BMW99	99 BMWLMP (entrainement)
1999AUDI	99 AUDI ROADSTER (entrainement)
TOYOTA1999	99 TOYOTA (entrainement)
DEBORACING	DEBORAH (entrainement)
DEBORALM	DEBORAH (tout les modes sauf arcade)
MAKEITEASY	Course plus facile
MAKEITNORMAL	Retour à la normale

3D Frog Frenzy

© Webfoot

CHEAT CODES

Ces codes peuvent être saisis à n'importe quel moment du jeu.

Victoire facile

Appuyez sur CTRL + SHIFT + L en cours de partie.

Figer le temps

Appuyez sur CTRL + SHIFT + T en cours de partie.

Vies infinies

Appuyez sur CTRL + SHIFT + I en cours de partie.

Mettre le jeu en pause

Appuyez sur CTRL + SHIFT + P en cours de partie.

3D Hunting : Grizzly

+ D'INFOS FORUM

MODE EXPERT

Pour avoir des ours plus rapides, appuyez simltanément sur F1 + F2 + F3 + F4 .

3D Ultra Pinball

© Sierra / Dynamix 1998

+ D'INFOS FORUM

PATCH SUR LE SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde (*.SAV) et modifiez le fichier suivant les indications suivantes (les offsets sont en décimal) :

Plateau	Offset	Valeurs possibles	Description
Château	0008	00 Non effectuée	Epreuve : Zombie
		01 Effectuée	
	0040	De 0000 0000 0000 0000	Score (revient à zéro
		à FFFF FFFF FFFF FFFF	après le maximum)
	0052	De 0000 0000	Nombre de balles
		à FFFF FFFF	
	1431	00 Désactivé	Multiplication des points par 2
		01 Activé	
Final	1BB2	De 00 à 05	Epreuves de 1 à 5

3D Ultra Rc Racers

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis entrez l'un des codes suivants (certains codes nécessitent le dernier patch) :

BOUNCY	Vous rebondissez contre les bordures
BUGOFF	Pas d'imperfections sur la pistes
GHOST	Mode passe-murailles
HEAVY	Gravité forte
HITME	Conducteurs gérés par l'ordinateur aggressifs
MOON	Gravité faible
SLIPPERY	Mauvaise adhérence
STICKY	Bonne adhérence
TURBO	Double vitesse
WAR	Roquettes illimitées

4 Get It

© Silverfox Software 1992

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. PRISONER
2. FISHHEAD
3. MOREFISH
4. FISHFISH
5. TINYFISH
6. FREDFISH
7. BIGFISHY
8. EATDEATH
9. EATFISHY
10. SLOWFISH
11. FISHFAST
12. PLUNGERS
13. MOPHAPPY
14. JANITORS
15. THROMULI
16. PARAKEET
17. FUZZYDOG
18. SPAMKEET
19. BABYHEAD
20. FISHNOSE
21. FISHTOES
22. FOOTFISH
23. FISHBONG
24. ABCDEFGH

4x4 Evo 2

© Take 2 Interactive / Terminal Reality 2002

ARGENT ILLIMITÉ

Pendant le jeu, tapez **GOLDFINGER**. Vous entendrez alors un son. Tapez maintenant **GIVEMEMONEYORDIE**. Le même son se produira et vous aurez alors de l'argent.

AVOIR UN MILLION DE DOLLARS

Tapez **goldfinger** en cours de partie. Un son confirmera que cette partie du code est correcte. Tapez ensuite **givememoneyordie**. Quittez la course et vous aurez gagné un million de dollars.

LE BEURRE ET L'ARGENT DU BEURRE

En mode carrière, vendez l'un de vos camion. Quittez le jeu et éditez le fichier metal.ini dans le repertoire du jeu (n'oubliez pas d'en faire une sauvegarde). Repèrez les lignes suivantes :

careerTruckCount=0
curTruckType=0

Changez 0 pour 1 sur les deux lignes, sauvez le fichier. Retournez dans votre partie. Vous aurez l'argent de la vente ainsi que votre camion.

4x4 Evolution

© Gathering of Developpers / Terminal Reality 2000

AVOIR 1 MILLION DE DOLLARS

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier METAL.INI qui se trouve dans le sous-répertoire SYSTEM, lui-même dans le répertoire du jeu. Promenez-vous dans le fichier jusqu'à ce que vous arriviez à une ligne commençant par "Cash=" et suivie par 27 caractères. Modifiez ces 27 caractères en :

5qqgFPfZOrOA6oD9BqPcHf2)+YA	Pour avoir un million de dollars.
9E!4q7fYKoZWNUxfup7GNuQSsT+	Pour avoir 999.999.999 dollars.
Tfp58kEZ8xy8GrnbJ4kSpBvtaq8	Pour avoir 15 million de dollars.
T+2NMxKi15nX2jC4Zjm4Gmh*Cd9	Pour avoir l'argent infinie.

Sauvegardez le fichier et recommencez le jeu pour profiter de l'argent.

ARGENT CACHÉ

Arctique

Passez le 2ème point de contrôle et continuez tout droit au lieu de suivre la piste. Passez entre les deux hangars et continuez droit devant. Traversez le lake pour voir un drapeau Americain. Au pied du hangar suivant, vous trouverez une caisse contenant de l'argent.

Arizona

Allez jusqu'au point de contrôle 6. Traversez les montagnes pour trouver un petit village isolé. Vous y trouverez de l'argent.

Bayou

Juste avant le 3ème point de contrôle, vous trouverez un petit bateau. Juste à ses côtés, vous pourrez récupérer de l'argent dans l'eau.

Or Noir

Juste après le 6ème point de contrôle, vous trouverez un pont en bas de la colline. Traversez-le. Vous verrez à droite une clôture avec un camion citerne plain d'huile. Vous trouverez de l'argent à dorite de la clôture avant le point de contrôle 7.

Crazy 2000

Dans le dernier tournant, allez droit dans l'eau. Vous trouverez de l'argent de l'autre côté de la mare.

Ferme

Passez en-dessous du pont sur l'eau pour trouver de l'argent.

Lagon Del Ray

Sur la droite, vous pourrez voir une petite île. Allez-y pour trouver de l'argent.

MotoCross

Entre les point de contrôle 5 et 6 vous trouverez de l'argent à côté des tentes sur une colline.

Zone défendue

Après le point de contrôle 5, allez tout droit. Vous trouverez un hangar avec un avion. Dans le coin de cet hangar, se toruve de l'argent.

Salvage

Après le point de contrôle 2, sautez puis tournez à gauche à l'opposé du point de contrôle 3. Vous entrerez alors dans un espace clôturé avec des monticules de terres. Derrière l'un d'eux, vpos trouverez de l'argent.

Passage Silverton

Juste avant le 7ème point de contrôle, arrêtez-vous dans l'eau. Tournez à gauche mais restez dans l'eau. Continuez vers la gauche à l'embranchement. Roulez jusqu'à la jetée à gauche.jetty to your left. Dans la flaque, vous trouverez de l'argent.

Baie aux trésaures

dès la commencement, allez vers le bateau-citerne à droite et contournez-le par le côté de l'eau. Vous trouverez alors de l'argent.

Stop 101

Tournez à gauche sur la ligne de départ jusqu'à toruver une autoroute. Tournez à droite, restez en dehors de la route au niveau de la petite colline qui suit l'autoroute. Continuez jusqu'à trouver une pente un peu plus loin. Allez en bas pour prendre de l'argent.

COURSES DE NUIT

Si vous ne parvenez pas à bien voir dans les courses de nuit, augmentez la luminosité de votre écran :)

PISTE MONSTER TRUCKS DANS "SALVAGE WASTELAND"

Dès le départ, faites demi-tour. Foncez tout droit et traversez la porte qui se présentera devant vous. Suivez ensuite la route. Elle se transformera peu à peu en véritable terrain de Cross.

ARGENT ILLIMITÉ

Pendant le jeu, tapez **GOLDFINGER**. Vous entendrez alors un son. Tapez maintenant **GIVEMEMONEYORDIE**. Le même son se produira et vous aurez alors de l'argent.

688I Hunter/Killer

© Electronic Arts / Jane's Combat Simulation 1997

MAXIMUM DE POINTS

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier PLAYER.DB. Allez à l'offset 2544 et mettez la valeur 28 6B. Vous aurez alors 27.432 points.

80 Jours

© Focus / Frogwares 2005

SOLUTION COMPLÈTE

LE CAIRE

Dès votre arrivée, il vous faut trouver un moyen de rejoindre votre hôtel. Et pour cela, vous devez quitter l'île d'accostage. Dans un premier temps, gagnez l'arrière de l'île et récupérez la barre de fer au sol, à gauche de la grosse machine en bois. Revenez ensuite sur vos pas et redescendez par les escaliers en colimaçon. Longez les commerces puis passez par l'arrière pour suivre le prolongement des quais. Vous repérerez alors très vite une petite embarcation dorée. Rapprochez-vous, et brisez la chaîne retenant la barque grâce à la barre de fer. Une fois à bord, mettez le cap en direction de la grande tour, bien visible au loin.

LA CITE

Arrivé au port, mettez pied à terre et avancez vers l'inconnu. Il vous faut alors progresser en vous dissimulant derrière les gros pylônes et en faisant halte lorsque les gardes patrouillent non loin (usez également de la touche d'accroupissement). Si jamais vous êtes pris la main dans le sac, une pénalité d'un jour vous sera assignée mais vous pourrez poursuivre sans pour autant passer par la phase d'infiltration. Votre prochain objectif sera alors de retrouver votre hôtel pour enfin jouir d'un repos bien mérité. Suivez la flèche rouge de votre radar pour ne pas vous perdre dans les dédales de la cité. Arrivé sur place, payez l'homme au guichet pour pouvoir prendre possession de vos quartiers à l'étage. Mais avant d'aller vous reposer, récupérez la paperasse et le rouleau-message que vous écouterez moyennant monnaie dans la machine à l'arrière. Après une bonne nuit de sommeil (ou une bonne journée de soleil, tout dépend vu que notre héros dort n'importe quand) sortez de l'hôtel et vous rencontrerez un fervent défenseur du kilt. Celui-ci peut vous aider dans votre prochaine tâche qui est de retrouver Youssouf le Marchand. Répondez donc à l'affirmatif à sa requête et une courte mission sera alors engagée. Il vous faut en effet retrouver 4 types et distribuer les modes d'emploi que l'on vient de vous remettre. Suivez les flèches sur le radar afin de retrouver aisément les individus. 3 d'entre eux se trouvent dans les quartiers de la cité, et leur confrère veille sur la mer sur une des tours du poste de surveillance (utilisez les escaliers en bordure pour vous y rendre). La mission menée à bien, Youssouf apparaît alors sur le radar. Suivez donc le point bleu pour enfin mettre la main sur l'homme. Suivez-le lorsqu'il vous demandera de le faire, et après l'apparition de Fix fils, prenez seul le chemin des catacombes et déverrouillez la porte grâce à la clef.

LA NECROPOLE

Longez les murs en prenant soin d'actionner au préalable la touche de discrétion, et progressez jusqu'à la première échelle. Grimpez à celle-ci grâce à la touche de saut puis actionnez le premier gouvernail bien en vue, plus haut. Reprenez ensuite la route sinuée des dédales, et trouvez l'espèce de crevasse (on parle ici de "petite" crevasse) pour vous-y laisser choir. Suivez le chemin menant jusqu'au second gouvernail, et faites tourner la barre comme précédemment. En poussant votre investigation un peu plus loin, vous trouverez une lourde pierre retenue par une courte cale. Virez celle-ci pour que la roche aille bloquer l'issue d'en face. Hissez-vous ensuite jusque sur le deuxième niveau en vous aidant des débris, et allez actionner le troisième gouvernail légèrement plus loin. Retournez ensuite sur vos pas afin de retrouver la cavité d'où vous aviez investi une courte crevasse. Grimpez sur les remparts en hauteur grâce aux blocs de pierre faisant escalier sur l'un des côtés. Faites alors basculer le ponton blanc pour pouvoir accéder au dernier gouvernail. A présent, vous êtes en sécurité pour ce qui concerne les voleurs. Vous pouvez donc librement aller voir Otto, l'archéologue, symbolisé par un point vert sur la carte.

LES 7 CALICES

Après un court entretien avec Otto, vous apprenez qu'il vous faut mettre la main sur 7 calices, en détectant les endroits marqués de peinture à l'aide d'un appareil spécial. Celui-ci n'est autre qu'un casque vous faisant bénéficier d'une vue à "peinturinfrarouge" ; récupérez-le sur les caisses dans la cour du campement. Enclenchez ensuite le casque pour avoir tous les calices mentionnés sur la carte. Certains des trésors sont facilement accessibles alors que d'autres nécessitent quelques subtilités au préalable. Par exemple, pour ce qui est du calice enfermé dans une cellule à ciel ouvert, il vous faut dans un premier temps trouver un point en hauteur pour pouvoir tout banalement effectuer un saut jusqu'à la salle retenant l'objet convoité. Egalement, quand notre héros vous signalera qu'il lui manque quelque chose lorsque vous tenterez d'entrer en interaction avec une grande planche en bois, usez de la barre de fer pour faire "basculer les choses".
Dans tous les cas, ne perdez pas patience et sachez vous familiariser avec les lieux pour jouir ainsi de parfaits repères. La quête dûment remplie, allez remettre les calices au vieil homme invalide.

RECUPERER LA GOUTTE NOIRE

D'aventure en aventure, vous devez à présent mettre la main sur la goutte noire, objet des plus solides contenant un précieux document qu'il vous faut récupérer. Pour trouver un moyen de repartir, parlez une dernière fois avec Otto afin qu'il puisse vous révéler une nouvelle issue (que vous atteindrez en sautant par-dessus le gros bloc de pierre). Une fois en ville, trouvez un agent de police afin de lui signaler la présence des voleurs et par la même occasion, touchez un gros paquet de pognon (tant qu'à faire !)... Rendez-vous donc au phare, et faites demi-tour lorsque le policier vous en interdira l'accès. Pour espérer avoir une chance de monter au sommet du bâtiment, il vous faut trouver un déguisement. Cela tombe bien, car une boutique spécialisée demeure juste à proximité. Suivez les indications fournies par votre radar pour la trouver, puis pénétrez dans la bâtisse pour en ressortir sous un tout nouveau jour. Retournez ensuite au phare, où vous passerez pour la relève grâce à votre nouvel accoutrement. Montez les marches pour trouver la goutte noire, puis redescendez pour faire halte au premier balcon. D'ici, balancez la goutte par la fenêtre puis ressortez du bâtiment pour récupérer discrètement l'objet précieux. Retournez au magasin de déguisement afin de retrouver votre tenue originale, puis allez voir Youssouf, apparaissant alors à nouveau sur votre radar...

LE GRAND HAREM

Face à la solidité inébranlable de la goutte noire, il vous faut employer les grands moyens : faire appel à la puissance vocale de la belle et mystérieuse Shéhérazade. Pour tenter de pénétrer dans les quartiers du palais, il vous faut attendre 9 heures passées (du soir). Passez par les caniveaux pour atteindre la cour puis grimpez jusque dans la chambre de Shéhérazade en vous aidant des herbes rampantes accrochées au mur. Après la rencontre, passez sur le balcon et embarquez le banc pour construire un pont de fortune entre le balcon et la passerelle. Passez devant, la demoiselle vous suivra. Avancez vers la porte ouverte, et une fois dans la pièce, empruntez l'escalier aux nombreuses dalles afin de pousser chaque fenêtre vers l'extérieur. Ressortez, et vous pourrez alors utiliser chaque dalle comme une sorte d'escalier rudimentaire. Arrivé en bas, ouvrez la porte pour faciliter le passage de votre partenaire. Le prochain obstacle, une roue de moulin à eau, coupe votre élan très rapidement. Pour stopper l'écoulement régulier de l'eau faisant tourner la roue, placez-vous devant le mur aux 3 manivelles pour en actionner les deux de droite. Laissez donc celle de gauche au point initial et jouez avec ses deux voisines jusqu'à ce que le moulin se bloque de lui-même. Passée cette épreuve, engouffrez-vous par la porte grillagée et ressortez à son bout afin de rejoindre l'arrière-cour. La suite n'est que cinématique. Votre document en poche, allez acheter un ticket pour votre prochaine destination et choisissez un moyen de transport. Vous avez le choix entre un train, un bateau, et un avion dirigeable. L'ordre dans lequel vous choisissez les machines ne change en rien le déroulement de l'aventure, mais chacune constitue un niveau de jeu à part entière. Reportez-vous donc aux 3 en question suivant l'ordre de votre choix.

LA CROISIERE S'AMUSE

Dès le début de votre croisière, une courte conversation entre Oliver et un pauvre écossais terrorisé a lieu. Comme vous l'annonce votre "ami", montez d'un étage sur le pont et allez emprunter l'ascenseur afin de gagner le dernier niveau : "divertissement et alcoolisme".

GUIDE DU PARFAIT BARMAN

Placez-vous au comptoir et engagez la conversation avec le barman. Il vous demande alors de le remplacer. Vous allez

donc vous retrouver "de l'autre côté" et devrez réaliser des cocktails à base de gingembre pour tous les clients qui viendront commander vers vous. Chaque nom de cocktail comporte des indices quant aux ingrédients qu'il vous faut utiliser. Voilà donc pour chacun d'eux, les mixtures à effectuer :

-Afro Coco Passion : Concentré de papaye africaine + Gingembre
-Atomic Baltimore : 2 x Gingembre
-Bloody Ocean : Jus de tomate à l'oignon + Gingembre
-Lance-flamme : Rhum à 90° + Gingembre
-White night in Flam : tabasco + Gingembre
-Hard-morning : Quinquina + Gingembre

LE CAS BATULCAR

Batulcar est un homme de cirque mais également un homme à problèmes... Bien décidé à vouloir conquérir sa belle avant la fin du voyage (et bien éméché par le cocktail que vous lui avez précédemment servi) il se met à foncer tambour battant vers la salle des machines pour tout faire sauter. Suivez-le et avancez jusqu'à la porte indiquée par votre radar. Ceci étant, on vous invitera gentiment à trouver une autre issue pour atteindre votre cible. Suivez la flèche bleue et montez de deux niveaux pour trouver ce nouveau passage. Dans la salle des machines, descendez au plus bas niveau et marchez vers le point vert. Enfin, trouvez l'homme pour lui parler.

MOIRE, LA LANCEUSE DE COUTEAUX

Vous enchaînez en cherchant Moïre, la lanceuse de couteaux et dulcinée du gros Balucar. Jetez donc un coup d'oeil à votre radar et rendez-vous au troisième niveau des chambres des passagers pour la retrouver. La rencontre sera brève et cette mission bien courte. Remontez sur le pont pour qu'une nouvelle tâche débute.

REPARER LE SYSTEME DE DEPLOIEMENT DES VOILES

Arrivé sur le pont, Olivier vous signale que vous devez vous rendre immédiatement dans la cabine du commodore. Suivez donc les indications fournies par votre fidèle radar, et partez à la rencontre du capitaine. Après avoir passé un deal avec celui-ci, il vous faut réparer le système de déploiement des voiles. Pour cela, il vous faudra vous rendre sur chacun des 3 points indiqués par des flèches pour actionner correctement plusieurs manettes. Chaque bureau de commande se compose de 3 leviers, que vous pouvez placer en 3 positions (position neutre, position vers le haut, position vers le bas). Pour les voiles les plus proches, dès votre sortie du poste de pilotage placez les leviers dans cet ordre : 1er levier (toujours en comptant de gauche à droite) : position basse, deuxième levier : position haute, troisième levier : position haute. A chaque bonne manipulation, Olivier signalera votre réussite en mentionnant le mot "connecté". Pour ce qui est du boîtier de commande de l'autre extrémité du navire, optez pour ce choix : 1er levier : position haute, deuxième levier : position haute, troisième levier : position basse. Enfin, concernant le poste de commande des voiles principales, situé au centre du bateau, agissez comme ceci : 1er levier : position haute, deuxième levier : position basse, troisième levier : position neutre.

BALTIMORE A DES ENNUIS

Rendez-vous à la cabine de Baltimore puis descendez d'un étage pour vous rendre à celle de Moïra. Comme d'habitude, c'est une porte close que vous trouverez sur place. Il vous faut en fait un passe. Suivez la flèche bleue pour trouver votre bonheur. Celle-ci vous mènera jusque dans la cabine du commodore, mais vous devez au préalable vous déguiser pour pouvoir y entrer. Comme d'habitude, fiez-vous à cette bonne vieille flèche qui vous indiquera où trouver un bon déguisement sur mesure. Ouvrez le placard pour trouver celui-ci puis reprenez la direction de la cabine de pilotage afin d'aller récupérer le passe. Retournez ensuite vous changer puis partez pour la cabine de Moïra. Sur place, fouillez les lieux et prenez le coffret sur le bureau. Allez ensuite faire part de votre découverte à Baltimore pour clore cette pseudo-mission.

A LA RECHERCHE DE MOIRA

Prenez direction la phonothèque (l'autre extrémité du navire, en prenant l'ascenseur et en gagnant l'étage le plus en

hauteur), et utilisez le prospectus sur la machine. Consultez les messages grâce aux machines (messages de Passe partout + massage de Mathew). Suivez ensuite la flèche pour retrouver Moïra.

QUE LE SPECTACLE COMMENCE (1ère partie)

Le spectacle ne commencera pas avant que tous les préparatifs nécessaires n'aient été effectués. Une fois l'entretien près du bar terminé, entamez la conversation avec Baltimore. Vous êtes chargé d'aller chercher les clefs de la salle de spectacle, ainsi que du papier à en-tête dans le bureau du commodore. Utilisez le passe-partout pour pénétrer à l'intérieur de la cabine et récupérez les clefs et le papier. Enfin, retournez au bar et parlez à Baltimore.

AU SECOURS DE L'EQUIPAGE

Le bateau s'apprête à couler, et vous seul pouvez remédier à la situation. Sur les lieux de la fuite, ouvrez la porte de derrière et prenez la hache ainsi que le marteau. Il vous faut ensuite récupérer des tuyaux (3 au total) en vous servant de la hache. La collecte terminée, allez placer les 3 tuyaux sur la planche contenant tant bien que mal l'écoulement des eaux. Ceci fait, un nouvel objectif viendra compléter cette première tâche. Trouvez les 3 vannes indiquées par le radar et donnez un bon coup de marteau sur chacune d'elles. Il ne vous restera plus qu'à récupérer le gros tuyau noir en haut de la passerelle et de le brancher sur l'appareil dans la salle qui prend l'eau. Actionnez bien sûr la machine pour un effet maximum !

QUE LE SPECTACLE COMMENCE (2ème partie)

En premier lieu, il vous faut fixer une lettre sur le panneau d'affichage, près du bar. Vous devez ensuite distribuer 3 tracts à 3 marins, qui vous sont indiqués également sur votre radar. Enfin pour finir, rendez-vous dans la salle de spectacle, tout près du bar, et prenez part à la fête.

BOMBAY

Comme pour la première destination, vous devez commencer par vous rendre à votre hôtel. Et comme cela serait beaucoup trop facile pour un jeu d'aventure, vous ne pouvez y accéder à cause d'une bonne grosse vache...

UNE VACHE CAPRICIEUSE

Il vous faut donc trouver un moyen de faire partir la vachette, et vous trouverez ce moyen dans un temple non loin... Après avoir parlé avec l'homme gardant son entrée, il vous faut trouver le marché pour y acheter des épices qui serviront à faire des offrandes, qui elles-mêmes permettront à Olivier d'atteindre le serpent plutôt très moche, qui lui, servira à effrayer la vache. Ouf ! Vous suivez toujours ? Les commerces rejoints, 10 épices vous sont proposées, 8 seulement sont nécessaires. Achetez celles-ci : coriandre, clous de girofle, safran, gingembre, piment, sel, curcuma et enfin, menthe poivrée. Revenez ensuite au temple avec toutes vos petites épices, et partez directement observer le panneau aux coloris sur le mur d'en face. En fait chaque point coloré se réfère à une épice en particulier. La figure est donc un plan sur lequel se trouve la solution de l'énigme. Il faut mettre les couleurs en correspondance avec les épices (en les observant via l'inventaire) pour ainsi savoir où chacune d'entre elles doit être déposée. Il est donc recommandé de vous munir d'un bout de papier et d'un stylo afin de recopier le schéma en annotant les épices directement. Pour tous ceux qui malgré cela éprouveraient encore des difficultés à retrouver leur chemin, suivez ces indications à la lettre : lorsque vous pénétrez dans le temple, laissez-vous tomber d'un niveau, droit devant vous. Faites se retourner Olivier et pénétrez dans la première pièce visible alors. Dans le récipient à offrandes, placez le sel. Ressortez de la salle, et toujours au même niveau, en vous dirigeant de gauche à droite, gagnez les 3 prochains autels à offrandes en utilisant ces 3 épices dans l'ordre : safran, coriandre, curcuma. En ressortant de cette dernière pièce, laissez-vous à nouveau tomber d'un niveau droit devant vous. A cet étage se trouvent deux nouvelles cavités. En progressant toujours de gauche à droite, allez placer les piments et les clous de girofle dans les deux urnes. Enfin, depuis la deuxième salle, gagnez le dernier niveau en vous laissant une nouvelle fois choir, puis trouvez les deux dernières pièces en marchant de gauche à droite pour y déposer le gingembre et la menthe poivrée dans cet ordre.
Si la manipulation fonctionne, deux dalles devraient coulisser au niveau du mécanisme en hauteur, vous permettant ainsi l'accès à l'horrible reptile. Allez donc le récupérer et reprenez le chemin de l'hôtel pour effrayer la bête. Il ne vous

reste plus qu'à payer l'homme au guichet afin de pouvoir jouir d'une bonne nuit de repos. Récupérez également la paperasse et le message qu'il vous remet. Ecoutez ce dernier et payez à nouveau le réceptionniste de manière à ce qu'il envoie un message de votre part à votre très cher tonton. Après cela : au lit !

LES JOIES DE LA PRISON

A votre réveil, partez pour le Lodge de Shankar, un magnifique palais en bord de mer. Dans les jardins, partez sur votre gauche afin de rencontrer une femme. Parlez avec elle et vous découvrirez que très peu de points communs vous rapprochent... L'énigme du télescope se base sur des chiffres et des symboles. Tout d'abord, il est bon de rappeler que deux principales commandes coordonnent le maniement de la machine. En bas à droite de l'édifice, se trouve une roue. Tournez-la, et l'inclinaison du télescope changera alors. Si nous considérons chaque orientation comme un niveau, il en existe alors plusieurs. L'orientation d'origine sera considérée comme l'orientation 0 (houlà on dirait que je pose un problème de maths là ;). La deuxième commande est accessible en montant par le petit escalier juste derrière la machine. Il s'agit là d'une position d'observation. Cliquez à droite ou à gauche pour repérer les étoiles. Ces étoiles sont représentées par des symboles qui par ailleurs se retrouvent sur les dalles entourant les sortes d'escaliers. Si vous approchez ces escaliers d'un peu plus près, vous remarquerez qu'une bande garnie d'étoiles décore chacun d'eux. Il nous faut ici s'intéresser au nombre d'étoiles partant du sol (les étoiles jaune/marron). En les comptant, celles ci se réfèrent aux différents niveaux d'inclinaison du télescope. Par exemple, pour l'escalier aux deux étoiles jaunes, il vous faut incliner vers le haut deux fois de suite le télescope. Grimpez ensuite jusqu'au point d'observation et positionnez la vue sur l'étoile. Un symbole apparaîtra alors. Il ne vous reste plus qu'à le retenir en mémoire puis revenir jusqu'à l'escalier au bon nombre d'étoiles. Repérez le symbole identique à celui aperçu dans le ciel (sur les dalles tout autour) et marchez dessus afin d'actionner un mécanisme qui amènera les blocs de pierre du milieu à se surélever.
Agissez pareillement pour les escaliers aux 3, 4 et 6 étoiles pour enfin vous libérer de ce piège.

RAVISH ET SON ELEPHANT

Rentrez à votre hôtel, et réceptionnez le message de votre oncle à la réception. Ecoutez-le dans la foulée puis à nouveau, renvoyez une réponse. Ressortez de l'hôtel et un membre de la SFPK (les hommes à jupette) vous accostera rapidement. Quatre de ses collègues pourraient vous fournir quelques renseignements précieux ; suivez les indications sur votre radar pour trouver et contacter les 4 hommes. Lorsque cela sera fait, la maison de Ravish apparaîtra sur votre radar. Lorsque vous aurez retrouvé la demeure, montez les escaliers pour atteindre l'intérieur. Après avoir discuté avec l'homme, celui-ci vous charge de laver sa grande bestiole durant son absence. Montez alors sur son dos, et foncez en direction des portes de manière à ce que la bête puisse les ouvrir. Au dehors, Olivier s'aperçoit que le bassin dans lequel vous deviez faire prendre son bain à l'éléphant est vide. Restez sur son dos, et partez en quête des 6 vannes qu'il vous faudra ouvrir pour que vous puissiez laver l'éléphant. Celles-ci n'apparaissent pas sur votre radar mais restent relativement regroupées dans le quartier. Restez donc à dos d'éléphant (sinon il ne vous sera pas possible d'ouvrir les vannes) et faites le tour du quartier afin de trouver et d'ouvrir les six vannes. Ceci étant, revenez vers le bassin et glissez une pièce dans la machine pour pouvoir procéder au bain. Vous devez ensuite retourner dans la maison et prendre le message de Ravish près de l'écuelle de son animal. Regagnez votre hôtel et récupérez le message du tonton.

L'ENLEVEMENT DE RAVISH

Vous devez à présent vous rendre à la gare. Comme d'habitude, fiez-vous à votre bon vieux radar pour trouver le lieu qui vous intéresse. Arrivé sur place, le comité d'accueil vous empêche d'accéder à l'intérieur du bâtiment. Qu'à cela ne tienne, Olivier a plus d'un tour dans son sac. Longez donc le muret et grimpez sur l'amas de caisses pour atteindre la fenêtre de la gare. Usez de votre couteau pour la forcer, et en un rien de temps, vous vous retrouverez à l'intérieur. Allez acheter un billet en partance pour votre prochaine destination puis retournez à la maison de Ravish en reprenant le même chemin que précédemment. Là-bas, on vous informe que Ravish a été kidnappé. Sautez sur l'éléphant et foncez en direction de la jungle dont l'entrée se trouve à proximité. Dès lors que vous aurez traversé le pont, des panneaux apparaîtront sur votre passage. Notez les symboles apparaissant sur chacun d'entre eux, tout en conservant l'ordre dans lequel vous les croisez. Arrivé devant le temple, contournez la structure par la gauche pour vous hisser grâce à un bloc à l'arrière (il faut rester à dos d'éléphant pour la manipulation). Poursuivez par la grotte et descendez les marches pour vous enfoncer sous la terre. Plusieurs portes, affichant les mêmes symboles que ceux des panneaux rencontrés sur votre route précédemment, se trouvent alors sous vos yeux. Il vous suffit de pénétrer, en suivant l'ordre

des symboles des panneaux, dans chacune des portes. Si vous vous trompez, vous n'aurez plus qu'à recommencer du début ; alors soyez attentif et faites-moi de beaux dessins ! Arrivé au bout du labyrinthe, vous retrouvez votre ami dans une étroite cellule. 4 manettes sont disposées de part et d'autre de la salle, et seulement une d'entre elles peut être actionnée. Trouvez-la pour l'abaisser, puis pénétrez dans la cavité venant de s'ouvrir. Récupérez la graisse et allez enduire chacune des manivelles pour pouvoir les actionner (l'une d'entre elles refuse toujours de céder). Ramassez la pierre ainsi que le cordage, retrouvés dans les cellules et approchez de celle de Ravish. Attachez la corde à la grille puis faites la rejoindre le premier pilier à la torche. Ficelez ensuite la pierre à son bout. Approchez de la grande grille et placez-y à nouveau la corde. L'éléphant fera le reste...

L'ORIENT EXPRESS

A l'arrêt du train, sortez de votre cabine et allez voir ce qu'il se passe en suivant la flèche bleue.

Réparer le système de ravitaillement d'eau

Suivez le point vert indiqué par le radar, et pénétrez à l'intérieur de la porte au hublot. Rentrez dans la cabine vitrée et récupérez le bidon de graisse. Montez ensuite par la rampe tout à fait à droite et passez la grosse machine (nous y reviendrons un peu plus tard, il s'agit de la dernière manette à enclencher) pour aller abaisser un premier levier un peu plus à gauche. Revenez sur vos pas et traversez la passerelle. Lisez les instructions sur le panneau puis avancez jusqu'aux batteries. Vous remarquerez qu'il y a 3 sortes de coloris différents, et 2 batteries par couleur. Grâce au transporteur métallique, vous devez essayer de toutes les transporter d'un côté à l'autre. Mais il existe certaines règles qui régissent ce mode de fonctionnement... Ainsi, essayez de transporter les blocs par couleur et veillez à ne jamais laisser le transporteur vide sans quoi il ne pourrait démarrer. Procédez par élimination et gardez la couleur bleue pour la fin. Le tuyau en place, traversez à nouveau la passerelle et allez activer la dernière manette. Celle-ci coincera alors. Mettez y un peu de graisse pour débloquer le mécanisme. Hâtez-vous ensuite de remonter dans le train afin de reprendre la suite de votre voyage.

LE TRESOR DE KOUGLOFF

Dès votre retour sur les rails, un cri de femme parvient jusqu'à vos oreilles. Vous avez sans doute une idée de qui il s'agit car vous aviez croisé la personne en question il y a peu. Montez d'un étage et dirigez-vous vers la chambre marquée en vert sur le radar. Arrivé sur le lieu du vol, mettez-vous à chercher les indices, une fois la conversation avec la princesse terminée. Observez donc, le journal, la note sur l'étagère ainsi que le pendule sur l'armoire. Partez ensuite chercher le docteur Vlad et ramenez-le jusqu'à la princesse. L'entretien terminé, filez jusqu'en cuisine. Appuyez sur le bouton poussoir vers les 3 espèces de chaudières pour lancer l'épreuve. Vous devez retrouver 5 boutons dispersés dans la cuisine. Ces boutons sont verts et arrivent à peu près au niveau de la hanche du personnage. Appuyez sur chacun d'eux, puis allez chercher de l'aide en trouvant chacun des points fraîchement apparus sur votre radar. Revenez ensuite en cuisine et laissez votre petite équipe s'occuper des boutons. Récupérez le trésor et allez immédiatement le confier à la princesse. Il ne vous reste plus qu'à aller informer le commodore de la bonne nouvelle pour faire repartir le train à vive allure.

ENTRETIEN AVEC UN VAMPIRE

Rendez-vous jusque dans la cabine du Colonel Proctor et écoutez le charmant récit qu'il a à vous conter. Descendez en cuisine afin de récupérer de l'ail, et allez le donner au colonel. La bonne action du jour réalisée, vous devez vous mettre à la recherche du vampire. Cela tombe bien, la flèche de votre radar est là pour moucharder ! Suivez-la pour trouver le repère de la bête. Sur place, vous ne pouvez pas ouvrir le cercueil où semble roupiller le docteur Vlad. Ramassez le pieu de lit de vierge, le pieu de jambe de bois, le pieu de Snagov, l'eau bénite recyclée, l'eau bénite soporifique et l'eau bénite calcaire. Rapprochez-vous ensuite de la machine reliée à l'avant du cercueil et emboîtez le pieu du lit de vierge dans l'ouverture. Insérez ensuite le pieu de jambe de bois dans l'entonnoir et le cercueil ne tardera pas à s'ouvrir. Vous devez à présent trouver des spécialistes de la mode et du bon goût pour relooker notre vampire. Sortez de la chambre et filez quelques wagons plus loin chercher de l'aide. Malheureusement pour vous, vous tombez sur la SFPK qui vous confie 6 prospectus à remettre aux passagers du train... Le labeur effectué, retournez voir les membres du club de la jupette, puis allez retrouver le docteur Vlad une fois le cri écouté.

FAIRE REPARTIR LE TRAIN

Commencez par retourner en salle des machines, puis sortez par la porte au hublot. Au-dehors, dirigez-vous en direction de l'arrière du train, et observez l'objet coincé sur les rails. Revenez près de la rampe et ouvrez le compartiment métallique situé juste à gauche. Une barre de fer se trouve à l'intérieur, utilisez-la pour aller débloquer la roue observée précédemment. Allez ensuite à l'avant du train et positionnez-vous sur le rail du milieu en vous collant contre le véhicule. En regardant vers le bas le cadran devrait prendre une teinte verte vous indiquant alors qu'il vous faut y placer le kilt. Remontez pour finir dans le train et prenez le message que vous remet le colonel. Allez écouter celui-ci dans une des machines prévues à cet effet. Partez voir la princesse pour finir.

YOKOHAMA

Comme toujours, commencez par vous rendre à votre hôtel. Payez le réceptionniste afin qu'il vous remette un message de votre oncle. Ecoutez-le en l'insérant dans la machine du hall.

SAN SARUTO

Suivez la flèche du radar pour vous rendre jusqu'à la demeure de l'ami de votre oncle. Sur place, une drôle de bonne femme vous renseigne sur la situation. Il vous faut trouver un moyen de savoir quand est-ce que les autorités fouilleront la maison de vos convoitises. Suivez donc le point vert sur la carte et passez derrière l'enceinte du bâtiment gardé pour trouver un passage souterrain dans quelques décombres (passage avec échelle derrière la cour, coté fleuve). Ramassez la barre de fer avant de plonger dans le passage, puis arrivé au bout du couloir, fracturez la chaîne maintenant la vanne pour pouvoir l'actionner et ainsi ouvrir la trappe de sortie. Arrivé dans la cour, prenez garde à la patrouille royale et avancez en contournant les lieux de gauche à droite. Pénétrez dans le bâtiment et montez d'un étage pour trouver la lettre nous intéressant. Ramassez également l'argent par terre puis redescendez dans le hall. Vous remarquerez alors qu'un garde bloque la sortie. Restez sur l'estrade et ne descendez pas complètement les marches, tournez le dos au garde et sautez pour vous hisser jusqu'à la grille. Poussez-la et utilisez-la pour atteindre le toit. Enfin, laissez-vous tomber de l'autre côté des remparts.

LA TRAHISON DE FIX

La mission qui suit consiste à accrocher plusieurs lampions aux endroits indiqués par les flèches. Arrivé au dernier point de rendez-vous, Fix vous surprend accompagné de la garde royale. En moins de deux, vous vous retrouvez alors entre les murs d'une nouvelle prison. Vous devez rapidement trouver un moyen de vous échapper. Pour cela, et après avoir discuté avec l'homme, grimpez d'un saut sur les poutrelles et approchez de la fenêtre entravée par une grille. Accrochez votre dernier lampion sur le support à l'extérieur, et un membre à jupette viendra vous confier un couteau. Laissez-vous tomber sur le sol et utilisez celui-ci sur le mur de brique. Il ne vous reste plus qu'à retrouver l'échelle dans les égouts pour à nouveau retrouver votre liberté.

A LA RECHERCHE DES 7 BOUDDHAS

Sortez de l'hôtel, et grimpez dans le véhicule au-dehors pour vous rendre chez le tailleur. Dans votre nouvel accoutrement, rendez-vous à la maison de Saruto. Fix est sur place et vous prend pour un serviteur. Pénétrez avec lui dans la maison, et descendez dans la pièce souterraine. Observez la grande fresque en forme d'éventail sur le mur pour lancer la quête des Bouddhas. Il va vous falloir trouver 7 statuettes représentant la divinité et résoudre diverses énigmes par la même occasion. Suivez l'un après l'autre les points indiqués par le radar pour les trouver à tour de rôle. Voici pour chaque Bouddha, les manoeuvres à effectuer pour passer à l'étape suivante :

1er Bouddha : Celui-ci vous amène à l'arrière du jardin. Appuyez simplement sur l'interrupteur pour connaître la destination de la prochaine statuette. Rien de bien méchant donc pour le moment...

2ème Bouddha : Pour vous rendre au second lieu, vous passerez normalement sur un pont de couleur rouge. Arrêtez vous sur celui-ci, et balancez la pierre par-dessus bord, sur l'un des côtés. Utilisez alors la corde se dirigeant vers la grande statue pour vous hisser jusque sur la grande dalle de la petite place. Laissez-vous tomber sur cette dernière et actionnez la dalle.

3ème Bouddha : Suivez le chemin dallé pour atteindre l'avant du pont. En pénétrant dans l'espèce de jardin, vous remarquerez une pierre portant un symbole. Retenez-le. Continuez d'avancer et grimpez ensuite les quelques marches. Sur le tableau au sol, repérez la figure observée sur la pierre à l'entrée et regardez les deux symboles correspondant (en haut et à gauche des rangées). Vous avez alors deux espèces de codes en 3 barres. Prenez les deux pièces de puzzle auxquels ils correspondent (vous les trouverez à terre, tout autour du tableau) et insérez-les dans les socles devant le pont. Traversez ensuite celui-ci pour aller actionner le rondin de bois sur le grand pylône.

4ème Bouddha : Arrivé sur place, récupérez la planche près des escaliers. Regardez vers le bassin, et vous remarquerez la présence d'un petit pont de bois mobile, déplaçable à l'aide des manivelles non loin. Placez celui-ci au niveau du second rocher dans l'eau, puis approchez-vous du premier rocher afin d'y caler votre planche. Sur votre "petite île", reprenez la planche derrière vous et utilisez-la pour atteindre à présent le second rocher. Agissez ainsi jusqu'à ce que la seconde planche vous soit accessible.
Prenez-la, et faites demi-tour. Laissez une des planches entre les deux roches sur le ponton mobile, puis revenez jusqu'à la machine. Il va vous falloir à présent déplacer l'axe mobile jusqu'à ce qu'il vienne se positionner entre les deux dernières roches visibles au loin. Usez alors de la même méthode décrite précédemment pour rejoindre l'île. Sur place, le Bouddha vous attend. Tirez la branche sur l'arbre pour qu'il vous montre le chemin vers la prochaine étape.

5ème Bouddha : Pas d'énigme pour celui-ci ! Il vous suffit juste de vous rendre au point de rendez-vous et d'appuyer sur le socle de pierre.

6ème Bouddha : Vous devez ici trouver le moyen d'écouler le sable d'un bassin à l'aide de 5 régulateurs. En numérotant ceux-ci de 1 à 5, de gauche à droite, faites en sorte que les numéros 2 et 4 soient en position basse. Sautez ensuite dans le bassin et appuyez sur la dalle sortant du mur.

7ème Bouddha : Le dernier Bouddha vous fait réinvestir les quartiers de la demeure de San Saruto. Descendez dans la pièce à la fresque et marchez vers le milieu de la salle pour ainsi découvrir une dalle au sol à actionner. Enclenchez donc celle-ci, puis pénétrez dans la pièce secrète.

OUVRIR LE COFFRE DE SAN SARUTO

Dans la pièce secrète, il vous faut trouver un moyen d'ouvrir le coffre de San Saruto. Pour cela, une combinaison d'expressions faciales doit être établie grâce à la machine des têtes, près du coffre. L'indice quant à la résolution du problème se trouve sur l'un des murs qui vous entoure. Ouvrez l'oeil et vous remarquerez un petit cadre avec 6 courbes en colonne. Ces courbes représentent les sourires (ou grimaces) qu'il faut faire prendre aux visages de la machine. Pour le premier en partant de gauche, choisissez un léger mécontentement (c'est-à-dire la position juste en dessous de la position neutre). Pour le second, optez pour un large sourire (la position la plus souriante). Au 3ème visage, ne touchez à rien pour laisser l'expression neutre. En 4, montez la figure d'une position pour lui faire arborer un léger sourire. En 5, arrangez-vous pour que le visage tire carrément la tronche (position la plus basse et expression la plus mécontente). Et enfin, placez le dernier visage comme en 2 (large sourire). La manipulation effectuée, le coffre s'ouvre et vous n'avez plus qu'à récupérer son contenu. Retournez ensuite à l'hôtel pour vous faire traduire la lettre.

COMPOSER UN IKEBANA IMPERIAL

Prenez direction la gare où vous trouverez plusieurs vendeurs de fleurs. Echangez deux de vos plantes contre la branche de cerisier et l'iris aux hommes près des comptoirs. Dirigez-vous ensuite vers le premier pont à proximité pour trouver l'homme possédant le bambou, dernière pièce nécessaire à la confection de votre Ikebana. Sachez enfin qu'une règle simple régit les échanges : il est impossible d'échanger une fleur à un marchand la possédant déjà. Jonglez donc avec vos échantillons pour obtenir le bouquet parfait puis allez voir Yoko. Dans votre nouveau déguisement, donnez votre confection au garde. Pour finir, filez ensuite acheter un billet pour San Francisco.

VOYAGE EN BALLON

Sortez de votre cabine et dirigez-vous vers les quartiers du commodore.

REPARER LE RADAR TRIDIMENSIONNEL

Face à la machine, commencez par observer l'inscription sur le côté gauche du montant. Partez ensuite au point indiqué afin d'envoyer un message à votre oncle. Dès sa réception, écoutez celui-ci puis retournez auprès du radar. Enlevez la pièce cassée sur le haut de la machine en grimpant sur l'estrade puis parlez avec le blondinet. Celui-ci vous remet une clef. Foncez jusqu'à la cabine indiquée par la carte et récupérez le cadran et la pièce en état. Revenez jusqu'à la machine et insérez les deux pièces citées précédemment. Enfin, positionnez le chiffre du cadran sur 0.

BLOQUER LE COMMODORE

Cette mission est des plus simples. Dans la salle de pilotage, coincez la pièce cassée dans les rouages de l'ascenseur entre les deux grands conduits. Allez ensuite ouvrir les 4 vannes en salle des machines puis retournez le sas de pilotage afin de prendre les commandes du Léviathan (le dirigeable). Un mini-jeu s'enclenchera alors. Conduisez en évitant les canards puis allez débloquer l'ascenseur pour finir.

NOUVELLE MISSION POUR LE CLAN A JUPETTES

Rendez-vous jusqu'à la porte fermée, puis allez obtenir un passe-partout. Regagnez la cabine du capitaine et utilisez la clef pour pouvoir l'investir. A l'intérieur, ramassez la clef puis partez ouvrir la prochaine salle. Prenez alors les plans du dirigeable et l'argent. Tapez à la porte du blondinet puis frayez-vous un chemin dans les conduits jusqu'à la bonne cabine. Apportez ensuite les plans à la SFPK. Prenez le rideau de tissu écossais sur le lit, puis dirigez-vous vers la hune du dirigeable (pour cela, passez par l'ascenseur du poste de pilotage). Au pied du premier escalier, ouvrez le compartiment métallique de droite pour y placer le revêtement aux couleurs de l'Ecosse. Continuez ensuite de monter et arrêtez-vous face aux manettes. Abaissez celles des deux extrémités, puis la 3ème en partant de droite.

LA LIBERATION DU ZERON

Rejoignez Bunsby sur le pont où une courte séquence narrative vous mettra au courant de la situation. Reprenez l'ascenseur et partez pour le premier niveau. Dans le hall, deux portes sur deux côtés donnent sur l'extérieur. Prenez celle proche du point indiqué par le radar. Traversez la passerelle, et enclenchez la manivelle. Ouvrez la porte juste derrière en actionnant l'interrupteur vert, puis laissez-vous tomber sur le petit réacteur. D'un saut, gagnez la poutrelle rouge puis laissez-vous tomber sur la passerelle suivante. Poursuivez en empruntant l'échelle et continuez à progresser vers le haut jusqu'à ce que la flèche de la carte prenne une teinte verte. Passez alors sous le ballon d'air en vous baissant puis, à l'aide de la corde, partez rejoindre l'oiseau (de malheur). Faites demi-tour pour finir.

OBTENIR DU CALCIPHEDRE

Une nouvelle fois, reprenez la route du poste de pilotage et allez voir le commodore. Ce dernier vous apprend qu'il vous faut à nouveau vous livrer à quelques réparations. Commencez par sortir au-dehors (sur les passerelles extérieures explorées précédemment), et rendez-vous jusqu'au point vert pour abaisser les deux manettes des deux dirigeables. Ceci fait, allez observer le radar du vaisseau voisin. Vous remarquerez alors qu'exactement les mêmes pièces manquent sur cette version. Retournez alors dans le couloir principal et trouver la chambre du commandement (c'est la seule pièce qui en regardant sur le radar n'apparaît pas grisée). Utilisez le passe-partout pour pénétrez dans sa chambre puis ouvrez la caisse afin de récupérer les pièces de rechange du radar. En prenant le chemin du retour, vous tombez sur une conversation riche en informations. L'équipage adverse veut vous berner, et il vous faut déconnecter le système de ravitaillement. Sortez sur la passerelle extérieure et déliez les deux dirigeables en actionnant la manette. Faites ensuite demi-tour et empruntez l'ascenseur. Vous vous retrouvez dans une navette de secours et devez rejoindre le Léviathan au plus vite. Orientez-vous grâce à la flèche. Lorsque vous aurez localisé le dirigeable, passez du côté où il manque une navette puis amorcez la descente avec la touche espace afin d'atterrir. Il ne vous reste plus qu'à aller voir le commodore dans la salle de séjour pour clore ce voyage en ballon.

SAN FRANCISCO

Vous avez deviné ? Oui c'est bien cela, commencez par rejoindre votre hôtel... A votre arrivée, l'entrée vous est refusée. Rabattez-vous sur celui de gauche (Royal Palace Hôtel), beaucoup moins classe. Payez une chambre puis écoutez le message que l'on vous remet.

PORTE À PORTE ET KILT TENDANCE

En sortant de l'hôtel, un de vos collègues à jupette vous tombe dessus. Votre nouvelle mission au sein de l'organisation est des plus simples. Vous devez trouver plusieurs boutiques et y livrer des kilts. Louez un véhicule rapide pour ne pas perdre de temps. Veillez à faire vos livraisons entre 9 heures du matin et 8 heures du soir sans quoi les portes des magasins vous seraient fermées. Certaines vendeuses vous enverront bouler, c'est pour cela qu'un plus grand nombre de boutiques que de kilts se trouvent sur la carte. La tâche terminée, rapportez les sous à votre employeur d'un jour.

L'EPREUVE DU FEU

Partez pour le chantier afin de rencontrer un ingénieur pouvant vous aider dans votre mission. Vous le trouverez au sommet du point d'observation de bois. Après une courte discussion, vous devez parvenir à recruter de nouveaux ouvriers pour Abel. Foncez donc jusqu'au parc d'attraction et, au volant d'un bolide, passez sur le tremplin de bois pour atterrir derrière la palissade (vous pouvez également vous frotter à l'énigme des flèches où il vous faut obtenir un triangle inversé en déplaçant seulement 3 flèches). Rendez-vous vers l'entrée du parc pour lancer une sauvegarde (important car quelques bugs liés aux résolutions graphiques des machines semblent avoir été constatés pour la suite). Déplacez-vous ensuite jusqu'au stand de tir et engagez la conversation avec l'indien posté devant. Celui-ci vous soumet à l'épreuve du feu. Achetez-lui ses patates afin de disposer de munitions. Vous devez alors atteindre 18 cibles avec 25 patates. Ne vous précipitez pas et prenez votre temps. Enfin, concentrez vos tirs uniquement sur les cow-boys et les taureaux pour ne pas subir de pénalités.

CONNEXIONS DU CHANTIER

Retournez voir Abel sur le chantier et vous apprendrez alors que celui-ci s'est bloqué par lui-même. La cause est d'origine électrique et il vous faut alors rétablir le courant grâce à 5 bornes dispersées de part et d'autre de la zone. Tout d'abord, prenez note du schéma d'explication sur la cabine. Celui-ci représente les 5 boîtiers, et tous sont reliés entre eux, soit par le haut, soit par le bas. C'est à partir de ce dessin qu'il va nous être possible d'établir des correspondances entre les bornes. En observant celles-ci, vous remarquerez que un ou plusieurs câbles de couleurs sont présents sur la zone du bas. Ouvrez les boîtiers, et de nouveaux câbles colorés sont observables sur le haut des machines. Je vous conseille si vous désirez faire, mais surtout comprendre cette énigme par vous-même, de piquer les feutres du petit frère et de réaliser rapidement un dessin simplifié pour chaque générateur, en prenant soin d'user des couleurs adéquates. Votre tâche consistera ici de déterminer l'ordre des générateurs afin de placer les bons branchements grâce à l'aiguillage présent dans chaque boîtier. Aidez-vous alors du schéma présent sur la cabine. De gauche à droite, les générateurs sont numérotés de 1 à 5, et reliés entre eux soit par le haut, soit par le bas (1 par le haut avec 2, 2 par le bas avec 3, 3 par le haut avec 4...). Pour trouver les bonnes combinaisons, il faut procéder par élimination. Pour tous ceux qui auraient toutefois du mal à comprendre cette énigme par eux même, suivez les indications suivantes à la lettre pour vous en sortir :
Il nous faut commencer par trouver le générateur numéro 1. Celui-ci est juste derrière la cabine dans laquelle Abel est coincé. Il possède un câble noir en bas, et 3 câbles rouge, vert et bleu en haut. Placez l'aiguillon tout à fait à gauche (afin de le relier avec le câble rouge). Le second générateur est celui disposant de deux câbles de couleurs noir et vert sur le bas, et de deux câbles de couleurs rouge et violet sur le haut. Choisissez alors de placer l'aiguillon sur la troisième encoche en partant de gauche. Vous repérerez le 3ème générateur grâce à ses câbles vert et violet sur le bas, et noir et bleu sur le haut. Placez cette fois-ci l'aiguille tout à gauche. Le générateur numéro 4, arbore deux câbles rouge et jaune en bas, et deux câbles violet et bleu sur le haut. L'aiguillon pour celui-ci, doit à nouveau être placé à l'extrême gauche. Enfin, par élimination, le cinquième et dernier générateur est celui disposant de câbles violet et rouge en dessous, et jaune et noir au-dessus. Placez l'aiguille tout à fait à droite pour celui-ci. Toutes les manipulations décrites ci-dessus devraient vous conduire à réactiver à nouveau le courant, et donc de libérer Abel. Foncez ensuite jusqu'aux archives de la ville.

LE BUREAU DES ARCHIVES

En débarquant au bureau des archives, Oliver s'aperçoit que ne fouille pas qui veut ! L'entrée vous étant refusée, sortez du bâtiment et contournez la structure afin de trouver une issue sur l'un des côtés. Vous débouchez alors derrière le comptoir qui était observable dans le couloir principal. Enclenchez le mode discrétion et faufilez-vous entre les étagères

pour récupérer l'argent et la carte de presse. Retournez ensuite dans la pièce principale et le garde vous laissera alors gagner le coin des archives. Parlez à la femme en violet puis mettez-vous à chercher le document de votre oncle. La bibliothèque a un système de fonctionnement bien particulier, et un certain ordre chronologique permet de classer les nombreux ouvrages. Chaque étagère correspond à une décennie (attention les étagères sont superposées deux à deux au rez-de-chaussée). Commencez par prendre l'élévateur pour gagner l'étage supérieur. Trouvez alors l'étagère correspondant à 1870 (à calculer par déduction) et prenez l'ouvrage s'y trouvant. Vous devez alors remettre de l'ordre dans la bibliothèque jusqu'à ce que vous tombiez sur le bon livre. Lorsque vous trouverez l'ouvrage abîmé, glissez-le dans l'étagère à gauche de l'ascenseur du rez-de-chaussée. Lorsque vous ressortirez après avoir découvert que la dernière boîte était vide, Fix vous tombera dessus...

LE BUREAU DE FIX

Après une course-poursuite désespérée dans les rues de San Francisco, Oliver finit par obtenir l'aide d'un indien. Déguisé comme un des leurs, trouvez les divers membres de la tribu afin d'avoir connaissance du lieu exact des quartiers de Fix. Une fois ceux-ci localisés, vous ne pouvez pas entrer directement dans le bâtiment. Glissez-vous donc à l'arrière de la ruelle juste à droite pour vous changer, puis grimpez sur les caisses afin de gagner la passerelle. Actionnez les manettes pour pouvoir utiliser les escaliers puis pénétrez dans l'immeuble. Montez les escaliers à l'intérieur avec prudence et arrêtez-vous à l'étage juste avant le garde. Partez sur la droite et pénétrez dans l'un des placards pour à nouveau vous déguiser. Sortez ensuite au-dehors grâce aux doubles portes et continuez de monter comme précédemment. Lorsque vous rentrerez à l'intérieur, le 7ème étage sera enfin atteint. Dirigez-vous vers la pièce gardée par un homme pour enfin vous retrouver dans le bureau de Fix. Prenez possession du stéthoscope ainsi que de l'argent sur le bureau puis intéressez-vous au coffre. Deux touches (haute et basse) sur la droite permettent de faire pivoter les crans du coffre. Appuyez une fois sur la touche du bas, 15 fois sur celle du haut, puis 10 fois sur celle du bas pour trouver la bonne combinaison (combinez d'abord le stéthoscope avec le coffre). Une seconde sécurité vous empêche d'accéder directement au contenu du coffre. Numérotez alors le code "0211" pour faire sauter l'ultime protection. Ecoutez l'enregistrement de Fix, puis allez vous changer. Dirigez-vous ensuite vers la gare.

UN DEPART MOUVEMENTE

Devant la gare, plusieurs cow-boys vous empêchent d'acheter votre billet pour Londres. Approchez alors du restaurateur ambulant et parlez avec l'homme à jupette. Retrouvez ses 6 collègues pour que celui-ci puisse faire diversion puis allez acheter un billet en contournant soigneusement la place par la gauche. Rendez-vous ensuite au parc d'attractions des peaux rouges. Grimpez dans le manège des montagnes russes et attendez d'apercevoir le train pour sauter (cliquez dès que cela devient possible).

RETOUR AU PAYS

Vous en voulez encore ? Cela tombe bien, le voyage du retour est loin d'être calme...

LE TRAIN

De retour dans le train, vous devez à nouveau empêcher le retard de votre transport. Sortez de votre cabine et allez rejoindre le point indiqué. En chemin, vous faites la rencontre de plusieurs anciennes connaissances. Vous apprenez que le ralentissement serait dû à l'idée d'une chasse de bison improvisée par le commodore. Repérez le prochain point à rejoindre grâce au radar et appelez l'ascenseur pour voler sur le toit du train. Approchez de la cheminée et observez-en la sortie. Revenez ensuite dans les wagons du véhicule et trouvez le haut parleur et la hotte de la cuisine. Revenez sur le haut du train et placez la hotte, puis le haut parleur. Allez voir le commodore puis revenez voir vos amis. Après le malheureux incident de la manette cassée, vous voilà seul face à vous-même, dans une bien triste mission suicide. Remontez sur le toit et partez à l'arrière. Laissez-vous tomber d'un niveau et ouvrez la trappe pour vous retrouver entre les deux wagons. Prenez la hache sur le mur et utilisez l'échelle pour montez plus haut. Coupez alors les câbles avec la hache. Pour finir, redescendez et abaissez les deux manettes.

LE DIRIGEABLE

De nouveau à bord du Léviathan, commencez par rendre visite au commodore. Trouvez les 4 membres de la SFPK

(l'un d'eux est sur le toit, passez par le poste de pilotage pour y accéder grâce à l'élévateur), puis retournez en salle des machines. "Pour le kilt et la bière nous vaincrons le tonnerre !" scandent en coeur vos troupes dévouées. Allez retrouver à nouveau le commodore et celui-ci vous fera enfermer. Passez par les conduits d'aération pour vous échapper. Prenez ensuite la direction de la passerelle et empruntez l'ascenseur qui s'y trouve.

LE BATEAU

Dès votre arrivée, renseignez-vous sur la destination du bateau en dialoguant avec vos anciennes connaissances, postées sur le pont. Il est ensuite temps pour notre héros de goûter à un repos bien mérité. Passez donc par les cabines des voyageurs et trouvez la chambre libre pour faire une petite sieste. A votre réveil, allez voir le commodore pour rencontrer en chemin notre cher Mc Clean. Vous avez alors pour nouvelle mission de décrocher le canot à vapeur pour prendre le large. Pour cela deux énigmes sont à résoudre. Rendez-vous vers les deux tableaux de bord pour vous mettre au travail. Le jeu de gauche se décline en une sorte de puzzle à cases. En cliquant sur certaines, d'autres changent de couleur. Je ne peux malheureusement vous donner une explication toute faite car à chaque fois que vous vous mettez sur la machine, les puzzles proposés ne sont jamais les mêmes. Quoi qu'il en soit il vous suffit de reproduire la figure de gauche pour gagner. Une technique toute simple consiste alors à cliquer sur la machine et ressortir sans cesse du menu, jusqu'à ce que le puzzle proposé soit des plus simples. La seconde énigme se décline en une sorte de pentacle croisé où il vous faut faire glisser des vis pour ainsi parvenir à combler tous les orifices. En numérotant les trous de 1 à 8, et en partant du point haut gauche dans le sens des aiguilles d'une montre, faites glisser les vis de cette manière : de 2 à 7, de 1 à 4, de 5 à 2, de 6 à 1, de 8 à 5. La suite coule de source. Les deux épreuves passées avec succès, le bateau ne se retrouve pas mouillé pour autant. Descendez sur le pont et observez le gros marteau par terre, sur le coté. Allez ensuite voir Shéhérazade puis filez rendre visite à Baltimore, le serveur groovy du navire. Celui-ci vous remet un de ses cocktails miracle. Partez dans la salle des machines et mélangez son breuvage avec le liquide contenu dans les cuves. Enfin, donnez votre propre mélange à la belle, mais mauvaise cantatrice. La dernière ligne droite se déroule sur le canot de fortune. Dés que les problèmes commencent, allez jeter un coup d'oeil dans la chaudière. Vous êtes en manque de carburant et il vous faut aviser au plus vite. Passez alors à l'arrière du bateau et ramassez la hache à terre. En vous baladant sur l'embarcation, des marques vertes vous informant d'une possibilité d'interaction apparaissent alors. Coupez tout le bois que vous trouverez pour aller approvisionner la chaudière. Répétez ensuite l'opération autant que nécessaire. Votre dernier succès sonne la fin de l'aventure. Félicitation, vous venez de faire le tour du monde !

A Bug's Life

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Au niveau d'entrainement, récupérez toutes les lettres formant le mot TILT afin d'avoir une vie. Renouvelez l'opération aussi souvent que nécessaire (attention version anglophone, formez le mot FLIK).

A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or

© Sega / Shiny Entertainment 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

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

Prélude

Toundra

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

Camp Samoyède

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

Jordan College

Chambre de Lyra

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

Cour

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

Londres

Appartement de Mme Coulter

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

Noorderlicht, le jour

Haute mer

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

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

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

Les Inspecteurs

Les recherches

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

Trollesund

Arrivée

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

Iorek Byrnison

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

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

Epreuve de force

Les quais

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

Magisterium

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

Le Nord

Le camp des gitans

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

Ravin arctique/Pont glacial

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

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

Reine Vala

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

Poursuite des Samoyèdes

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

Embuscade au camp

L'embuscade

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

Bolvangar

La cantine

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

Retour de Mme Coulter

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

Le sauvetage

Assaut de Iorek

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

Cour de Svalbard

Cellule de prison

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

Destin de Svalbard

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

Assaut du Zeppelin

L'attaque

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

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

Lumières du Nord

Crédits

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

Signification des 36 symboles de l'aléthiomètre

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

A New Beginning

© Daedalic Entertainment 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Afin de vous habituer aux touches d'action, maintenez le click gauche enfoncé pour que les actions s'affichent, déplacez la souris vers l'une des actions et relâchez.

Cliquez donc sur la trappe rouge du moteur, ouvrez-la et regardez de plus près.

Récupérez la courroie qui est déchirée puis descendez les escaliers sur votre droite.

Entrez dans la cabane et examinez les photos accrochées au mur. Regardez la déformation qui se trouve en bas à droite de la photo et révélez la clé du sous-sol.

Ensuite, prenez l'huile sur l'armoire de cuisine et sortez.

Allez devant la porte d'en bas, utilisez la clé pour l'ouvrir et entrez dans le sous-sol. Retirez le cache, regardez la commode et prenez un tournevis.

Ensuite, ouvrez la porte à gauche et utilisez le tournevis pour enlever le chambre à air du vélo.

A ce moment, un hélicoptère arrive et une personne vous demande de l'aider. Complétez la discussion et revenez près du Fogger. Regardez le moteur, placez la chambre à air à la place de la courroie et remarquez qu'elle est trop grande. Enlevez alors la vis qui se trouve en bas à droite et placez le tournevis à sa place.

Mettez de l'huile sur le rotor et tentez de démarrer le Fogger. Ensuite, redescendez près de la jeune femme et demandez-lui de vous aider.

Après la scène, reparlez à la jeune femme et rentrez dans la cabane afin de lui chercher un verre d'eau. Vous recevez alors un coup de téléphone et vous devez prononcer la phrase suivante : " Je ne suis pas responsable du monde entier ".

Par la suite, regardez toutes les personnes présentes dans la photo de Fay et achevez ainsi ce prologue.

Chapitre 1 : Air de Plomb

Une fois que vous aurez complété la discussion, regardez la capsule temporelle de plus près, ouvrez la trappe qui est sous les sièges et prenez le coffre. Ensuite, escaladez la poutre en acier et utilisez le coffre sur le plateau.

Mettez d'abord le pied au sol, cliquez dessus pour le déployer puis placez l'antenne qui est dessus.

Installez le fusible sur ce dernier, cliquez sur l'interrupteur de l'antenne pour la déployer et mettez le coupleur dessus. Placez le raccord en T sur l'antenne déployée, prenez le câble et mettez-le sur le coupleur. Enfin, placez le récepteur sur le sol et cliquez sur le bouton rouge en haut à droite de l'écran.

Une fois que ceci est fait, redescendez via la poutre et regardez la capsule temporelle. Repérez le Svensson en haut

des sièges et cliquez sur celui du milieu. Entrez dans l'inventaire, regardez l'appareil de communication et prenez la pile. Ensuite, placez cette dernière dans le Svensson pour la charger puis remettez-la dans l'appareil de communication.

Remontez près de l'antenne, utilisez l'appareil de communication sur l'antenne puis cliquez sur tous les petits écrans pour en savoir d'avantage sur vos équipiers.

Maintenant, descendez à nouveau le long de la poutre puis empruntez les marches. Approchez-vous du bureau, utilisez le couteau pour ouvrir le couvercle et récupérer le tournevis. Après ceci, partez à droite des marches.

Utilisez le couteau sur la corde à linge puis prenez l'entrée. Récupérez la barre métallique près des escaliers, utilisez-la pour ouvrir la porte et entrez.

Enlevez la tapisserie, utilisez la barre métallique pour détruire le mur et entrez.

Dans la pièce suivante, ouvrez l'armoire à gauche et récupérez le ramasse-poussière et le balai puis sortez.

Retournez au balcon dans lequel vous êtes tombé et utilisez le balai sur l'échelle pour la faire descendre. Montez à l'échelle puis et escaladez l'enseigne lumineuse.

Une fois dans le nouvel immeuble, allez à droite et retrouvez Nigel.

Après la scène, revenez auprès de l'enseigne lumineuse, utilisez le tournevis sur la charnière du globe (La lettre O) et descendez au balcon inférieur.

Dans l'inventaire, combinez la barre métallique avec la corde puis combinez le tout avec le ramasse-poussière. Enfin, utilisez la pagaie sur le globe et regardez la scène qui suit.

Par la suite, regardez le gouffre au bord du pont et discutez avec vos équipiers. Revenez près du camion, utilisez le couteau sur la bâche et retirez le tonneau près de la cabine.

Ensuite, prenez la planche de bois qui se trouve derrière le camion et utilisez-la sur la petite pierre près du bord. Traversez, récupérez-la, traversez la longue planche et récupérez-la également. Enfin, utilisez les deux planches sur les autres pierres et traversez l'autre moitié de la rivière.

A présent, approchez-vous de la voiture et utilisez la pagaie sur le tas de boue près de la roue. Récupérez la jante, prenez la corde et placez-la sur l'essieu de la voiture.

Enfin, approchez-vous du bord et utilisez la jante sur la poutre en acier. Associez la corde et la jante, revenez vers la voiture et activez-la.

Chapitre 2 : Une nuit dans le Global

Une fois que vous aurez complété tous les sujets de discussion, fouillez le sac de couchage qui se trouve sous la tente de droite et récupérez une batterie.

Ensuite, partez à nouveau à droite, escaladez l'enseigne et atteignez l'immeuble suivant.

Parlez à Salvador, dites-lui que vous souhaitez prendre une pause puis fouillez la mallette sur le sol. Prenez une foreuse plasma et une sonde, utilisez la première sur le tas de déchets à gauche de la pièce et insérez la sonde.

En prenant l'appareil de communication, appuyez sur la touche qui se trouve en bas à gauche pour l'activer et regardez la séquence. Ensuite, retournez sur le balcon de l'immeuble précédent et utilisez la foreuse sur la lettre L de l'enseigne. Obtenez ainsi un éclat de verre et entrez dans le couloir.

Parlez à Devlin, entrez dans l'inventaire et démontez la foreuse. Donnez l'éclat bleu à Devlin et obtenez une membrane.

Combinez-la avec la batterie, insérez le tout dans la foreuse puis ajoutez l'éclat rouge.

Enfin, revenez à l'immeuble voisin, utilisez la foreuse pour détruire les décombres et entrez.

A présent, examinez le terminal à vos pieds et ramassez une puce. Poursuivez à gauche, récupérez une lampe près du coin et examinez le terminal non loin. Utilisez le couteau sur la trappe d'urgence, mettez-y la puce que vous venez de ramasser et avancez à droite.

Coupez les lianes avec le couteau et utilisez-les pour descendre au niveau inférieur.

D'abord, entrez dans la pièce de droite, ouvrez le terminal et utilisez-le. De gauche à droite, cliquez sur les boutons dans l'ordre suivant ; 1, 4, 5, 1, 4, 5, 2, 3, 2 et 3. Ensuite, sortez de la pièce, examinez le panneau près des escaliers et suivez le câble électrique. Ouvrez le cache dans le mur et tirez la prise. Par la suite, remontez au niveau supérieur, approchez-vous de l'écoulement d'eau et utilisez la pagaie pour prendre le cristal de données. Malheureusement, celui-ci tombe dans le gouffre. Utilisez alors le savon sur l'écoulement d'eau, redescendez et fouillez la mousse pour trouver le cristal.

Après la discussion avec Salvador, retournez à l'étage supérieur et approchez-vous du terminal de gauche. Insérez-y le cristal de données et activez-le. Dites à l'ordinateur le mot de passe " Algue Bleue " puis " télécharger les données ".

Insistez pour télécharger les données jusqu'à ce qu'il vous informe qu'une lampe doit être remplacée.

Par conséquent, repérez les socles de gauche, au milieu, et activez celui au milieu. Prenez le luminaire de votre inventaire, placez-le dans le deuxième embranchement en partant du bas et prenez un autre cristal de données.

Maintenant, retournez voir Salvador et parlez-lui. Complétez la discussion et allez voir Devlin dans l'autre immeuble. Dites-lui qu'il vous faut un atome magnétisé puis retournez parler à nouveau avec Salvador. Ensuite, revenez auprès du terminal et utilisez-le. Dites que vous cherchez la cassette, confirmez que vous êtes Nigel puis demandez où se trouvent les archives.

Descendez au niveau inférieur, retournez dans la salle de contrôle et activez la sonde dans votre inventaire. Cliquez sur le bouton en forme de lampe puis discutez avec l'inconnu de tous les sujets.

Ensuite, approchez-vous du distributeur, utilisez la membrane sur la serrure puis utilisez la batterie pour l'exploser.

Ramassez les pièces dans le conteneur d'argent, insérez-les dans la fente du distributeur et récupérez la bouteille. Enfin, combinez cette dernière avec les pilules et placez le tout devant la porte. Rentrez à nouveau dans la salle de contrôle et passez la porte qui est désormais ouverte.

Activez l'interrupteur, discutez avec l'inconnu de tous les sujets puis utilisez le terminal à sa droite. Choisissez de prendre l'appareil photo, activez-le depuis l'inventaire et remettez-le dans la boite.

Après le flash, utilisez le terminal et demandez l'appareil photo à nouveau. Regardez la photo, remettez l'appareil dans la boite et renvoyez-la à sa place.

A présent, utilisez le terminal et demandez à voir le nouvel artefact dont le numéro correspond à celui dans la photo.

Reparlez alors à l'inconnu, demandez-lui de dire à Quickie de renvoyer la caisse et promettez-lui de cuisiner quelques chose à manger. Dès qu'il accepte, entrez dans la caisse et donnez-lui le feu vert.

Une fois dans le dépôt, utilisez le tournevis pour ouvrir la boite et récupérez les cassettes vidéos.

Entrez dans la boite pour découvrir que l'inconnu vous a laissé tomber et discutez avec vos amis dans l'appareil de communication.
Salvador vous vient en aide. Discutez avec lui de tous les sujets et, une fois que vous serez de retour près de Devlin,

changez la vidéo de la centrale qui est dans votre inventaire avec celle qui est sur la table.

Chapitre 3 : Réveil brutal

Dans ce chapitre, vous prenez le contrôle de Svensson. D'abord, tirez le rideau en haut et utilisez la tringle sur la poignée de la douche.

Ensuite, ouvrez les tiroirs de l'armoire située en haut des toilettes et récupérez un après-rasage, un coupe-ongles et un peigne. Dans votre inventaire, cassez le peigne pour obtenir deux morceaux et associez-les pour obtenir une sorte de tournevis. Utilisez-le sur la vis qui se trouve en haut de la fenêtre, ouvrez cette dernière et tirez le câble. Prenez le bras de l'antenne, utilisez-le sur la porte et sortez.

D'abord, approchez-vous du lit et récupérez le dictaphone sous l'oreiller.

Regardez les albums en haut à gauche, enlevez-les puis arrachez-les sur le lit. Utilisez le coupe-ongle sur le câble qui est caché à l'emplacement des albums et allez à droite près du pilote.

Activez l'enregistrement du dictaphone, cliquez sur les fusibles au mur et déplacez-les.

Revenez près du lit, utilisez le coupe-ongles sur le dictaphone et utilisez-le sur le câble en haut à gauche.

Par la suite, retournez dans les toilettes et placez les papiers sur le ventilateur en haut de la fenêtre. Mettez-y de l'après-rasage et utilisez le câble éclectique pour allumer le feu.

Ensuite, sortez des toilettes, approchez-vous de la cabine où se trouve Fay et activez l'interphone qui se trouve en haut à droite. Ressortez et mettez le dictaphone en marche.

Une fois que ceci est fait, ouvrez la porte des toilettes, complétez la discussion avec Fay et utilisez la barre pour bloquer la porte.

Enfin, partez vers la salle radio à l'arrière de l'hélicoptère.

Chapitre 4 : La conférence

Dès que vous reprenez le contrôle de Fay, récupérez une boite de conserve sur l'étagère en haut de la fenêtre, une dose de sucre près de la machine à café et une tasse sur la table.

Utilisez la tasse sur la machine à café et partez vers la prochaine cabine, à gauche.

Fouillez les tiroirs qui se trouvent à droite de Salvador, récupérez des ciseaux et appuyez sur la serrure électrique de la porte.

Une fois dehors, parlez aux manifestants et donnez-leur le café pour obtenir le mégaphone à sa place. Ensuite, discutez avec le portier et retournez à l'hélicoptère.

Allez aux toilettes, utilisez le mégaphone sur la porte et parlez à Oggy. Récupérez sa carte de presse, utilisez l'appareil photo situé au-dessus du lit et revenez dans la cabine précédente.

Dans l'inventaire, utilisez les ciseaux sur la photo de Fay et découpez-la. Prenez le sucre, mettez-le sur la plaque pour le faire fondre et utilisez rapidement le couteau sur le sucre fondu.

Combinez le couteau avec la photo, utilisez la photo sur la carte de presse et obtenez ainsi le laisser passer. Ressortez de l'hélicoptère, montrez la carte de presse au portier et entrez.

Après la scène cinématique, prenez l'entrée de gauche et parlez au Dr. Braun. Prenez un verre, ouvrez la porte vitrée à

gauche et sortez. Utilisez le mégaphone sur les manifestants et dites-leur de crier : " NON A LA DEFORESTATION !!! "

Ensuite, retournez auprès du portier et parlez-lui pour qu'il entende les slogans. Après les accrochages entre le vigile et les manifestants, entrez à nouveau dans l'immeuble et prenez la première entrée à gauche pour entrer dans la régie. Volez les clés qui sont sur la table de mixage et sortez.

Entrez dans la salle de réception, prenez l'entrée au nord et utilisez l'ascenseur. Dans le parking, utilisez les clés sur la serrure du garage et démarrez la voiture.

Ensuite, retournez dans la régie et ouvrez l'armoire près de la vitre. Utilisez les commandes des cloisons et sortez.

Revenez dans le couloir où se trouve l'ascenseur et retrouvez ainsi Salvador. Complétez la discussion, ouvrez l'armoire qui est près de lui et prenez le jus d'orange.

Sortez de la pièce, utilisez le tournevis sur les deux panneaux des portes et inversez leurs positions.

Ensuite, redescendez et retournez dans la salle de réception. Mélangez le jus de fruit et le punch dans votre inventaire, utilisez le mélange d'épices sur les petits fours puis donnez le liquide au Dr. Braun dès qu'il commence à tousser.

Après la scène, mettez la vidéocassette dans le magnétoscope et regardez une autre séquence.

Retournez dans la pièce où se trouvait Salvador, fouillez la mette du Dr. Braun et récupérez une carte magnétique. Redescendez dans le parking, avancez à gauche, utilisez la carte sur la serrure et faites entrer les manifestants.

Chapitre 5 : Atlas, 1ère Partie

Après la discussion avec le docteur, ouvrez le tiroir (à droite) et prenez les échantillons de sang. Ensuite, récupérez le certificat de santé sur le bureau au milieu, utilisez l'échantillon de sang sur le tampon encreur et utilisez ainsi le certificat sur le tampon.

Prenez la sortie, complétez la discussion avec vos camarades puis ramassez une bouteille d'eau, un snack et un tire-bouchon sur la table de gauche.

Prenez aussi la baguette sur la table au centre de la salle, ouvrez le vitrail à droite et sortez vers le balcon. Utilisez le snack sur le nid d'oiseaux et rentrez. Combinez la baguette avec le tire-bouchon et utilisez le tout sur le crochet du rideau, en haut à gauche. Ouvrez la fenêtre en tirant le levier sur votre gauche, fermez ainsi le rideau et écoutez la conversation des deux hommes qui sont dehors. De retour à la conférence, prenez le poids qui se trouve sur le chariot, déplacez ce dernier vers le soleil et utilisez la bouteille d'eau sur le réservoir d'algue. Ensuite, combinez la pile avec la membrane de Fay et placez le tout sur le générateur.

Maintenant que vous contrôlez Fay, sortez de la pièce, montez à l'étage central et entrez dans la cuisine.

Parlez au cuistot, demandez les deux plats qui sont disponibles et sortez. Montez à l'étage supérieur, allez à l'extrême droite et atteignez l'Héliport.

Ouvrez la caisse qui se trouve à droite de la porte, prenez le câble puis discutez avec Oggy sur l'hélicoptère.

Complétez la discussion, ouvrez la porte en bas de la rampe et parlez à l'opérateur radio. Dites-lui que vous lui avez ramené à manger, donnez-lui le Rakfishk et retournez jusqu'à la chambre.

Ouvrez la porte au nord de la pièce, entrez et fouillez le sac sur le lavabo.

Prenez la lime à ongles et retournez dans la cuisine. Combinez la lime à ongles avec le strudel et parlez au cuistot. Dites-lui que le strudel est encore froid pour qu'il le mette dans la micro-onde et que ce dernier explose.

Retournez à l'extérieur, utilisez le câble de votre inventaire et placez-le sur l'antenne de la cabine.

Cliquez sur ce même câble et reliez-le à la rambarde, remontez, prenez le second câble qui est à droite de l'hélicoptère et reliez-le également à la rambarde. Enfin, cliquez sur l'antenne et émettez le signal.

Après la séquence, vous reprenez le contrôle de Bent Svensson. Complétez la discussion avec Fay et sortez.

Dans le poste d'observation, discutez avec Duve de tous les sujets puis prenez le couteau et la manique sur le réfrigérateur.

Descendez au niveau inférieur, fouillez la machine à laver et utilisez les commandes du sas. Avant d'utiliser le sas, sortez au balcon et vérifiez l'antenne. Par la suite, utilisez le sas et prenez la porte de droite.

Dans le labo, discutez avec Lissa de tous les sujets, ouvrez l'armoire près de l'écran télé et prenez une blouse de travail.

Fouillez dans l'inventaire pour trouver un échantillon d'algue et lisez ce qu'il est écrit dessus. Fouillez le réfrigérateur situé à droite de Lissa puis l'armoire à dossier à gauche de la pièce et reparlez à Lissa. Questionnez-la à propos de l'algue Delta et sortez.

Remontez via le sas, éteignez la machine à laver et fouillez-la.

Redescendez au laboratoire, utilisez l'interphone et parlez à Barney. Demandez-lui de vous réserver une chambre à l'hôtel le Compte du Roi puis complétez la conversation.

Utilisez l'interphone à nouveau et parlez cette fois au centre radio. Dites que vous avez un message à passer pour le fils de Bent, amenez ce dernier jusqu'au centre radio et informez-le que son copain a appelé.

Une fois que ceci est fait, remontez au poste d'observation et ouvrez la porte de chambre de Duve (au niveau supérieur). Fouillez le lit de ce dernier, retournez au labo et demandez à Lissa ce qu'il s'est passé le 20 février.

Vous reprenez ensuite le contrôle de Fay. Complétez la discussion avec Sadi et sortez. Montez à l'étage supérieur et entrez dans la salle qui se trouve à l'extrême gauche. Récupérez le crayon sur le bureau, le papier dans la poubelle et sortez.

Retournez à l'héliport, prenez le câble et reliez-le à nouveau à l'antenne du centre radio. Après la courte scène, retournez à l'intérieur, descendez à l'étage central et prenez la sortie du milieu.

Tentez de prendre le papier en haut du tunnel métallique, revenez dans la chambre 23, ouvrez la fenêtre et obtenez le papier.

Revenez au tunnel métallique, passez maintenant à droite et atteignez la machinerie.
Parlez au soudeur de tous les sujets, entrez dans le bureau de l'appareilleur en haut des marches et discutez avec lui.

Par la suite, retournez jusqu'à la cuisine et parlez à l'ouvrier assis sur la table. Lisez l'inscription sur sa veste près de l'entrée puis allez au bureau qui se trouve à gauche de l'étage supérieur. Utilisez le crayon sur le papier puis utilisez ce dernier sur le fax.

Retournez dans la cuisine, fouillez sa veste et obtenez ses clés.

A présent, retournez dans le bureau de l'appareilleur, utilisez les clés de l'ouvrier sur l'armoire de droite et prenez la cassette qui s'y trouve.

Sortez, approchez-vous du lecteur de musique près du soudeur et insérez la cassette. Ensuite, approchez-vous de la vanne à l'extrême gauche, tournez-la puis ouvrez la porte de la cellule et prenez les morceaux de tissu.

Enfin, retournez voir l'appareilleur et parlez-lui de ce que vous avez trouvé.

Vous reprenez le contrôle de Bent. D'abord, appuyez sur le panneau de contrôle puis sur le levier et entrez dans la serre de culture.

Ouvrez le filtre d'algues, sentez l'odeur puis utilisez le couteau pour obtenir des échantillons. Ensuite, combinez la manique avec la baguette et utilisez le tout sur l'ouverture. Sentez la capsule que vous venez de trouver et rendez-vous au laboratoire.

Sentez la blouse de travail, ouvrez le spectromètre à gauche puis mettez les échantillons dans l'éprouvette et activez la machine.

Ensuite, ouvrez la trappe à nouveau et videz l'éprouvette. Dans l'inventaire, utilisez le couteau sur la blouse de travail pour découper un petit morceau puis insérez-le dans l'éprouvette et activez la machine.

Après la discussion, vous reprenez le contrôle de Fay et vous devez pourchasser celui qui a posé la bombe. Par conséquent, partez toujours à gauche jusqu'à la porte, ouvrez-la et refermez-la pour l'apercevoir.

Après la scène, vous reprenez le contrôle de Bent et vous devez désamorcer la bombe. Pour ce faire, vous devez placer les cavaliers afin d'obtenir les mêmes chiffres indiqués sur le métal.

Chapitre 6 : Atlas, 2ème partie

D'abord, fouillez les pétales de blé et obtenez une pince.

Rejoignez l'antenne dans le balcon de la partie inférieure et démontez-le. Utilisez la barre métallique de l'antenne sur la porte qui se trouve près du sas et ouvrez-la. Utilisez la pince et bouchez le tuyau. Utilisez les commandes du sas à droite, ouvrez le hublot et descendez.

Prenez la chaine qui se trouve devant la deuxième entrée qui est désormais déverrouillée et analysez-la dans l'inventaire puis allez d'abord au laboratoire. Mettez la chaine de Lissa dans le microscope et cliquez sur " Focaliser ".

Ensuite, quittez le laboratoire et prenez l'entrée nord-est. Lorsque vous arrivez dans la salle des machines, partez à gauche, repérez les traces de sang et ouvrez le sas, non loin de là. Découvrez alors le cadavre de Lissa, fouillez-le et obtenez sa carte.

Revenez au laboratoire, utilisez la carte de Lissa sur la porte de droite et entrez ainsi dans la salle de culture d'algues.

Descendez la rampe, utilisez le terminal Alpha à droite et composez les chiffre qui correspondent au mot Elvis : 3, 5, 8, 4 et 7.

Après la scène, utilisez la barre métallique sur le capot du générateur d'algues et activez-le.

Prenez ainsi le capot et la barre métallique, cliquez sur le trou dans la vitre pour passer votre main et dégager ce qui bloque la porte. Appuyez sur le bouton gauche pour ouvrir la porte, sortez, prenez le générateur d'algues et rentrez. Placez-le dans la station de chargement, activez le réservoir cryonique et placez dessus le capot puis la barre métallique. Ensuite, refermez le réservoir cryonique et activez-le à nouveau. Récupérez le tuyau sur votre gauche et placez-le dans l'embranchement situé en haut du tube. Reliez le tuyau au réservoir cassé, interagissez avec le panneau de contrôle pour transvaser l'algue et récupérez le tube rempli.

Après la scène, vous contrôlez Fay. Escaladez le bric-à-brac de gauche, ouvrez l'armoire à dossier et escaladez-la.

Cliquez sur le câble au-dessus de vous et balancez-vous. Ensuite, déplacez la barre qui est en bas et éteignez le réglage de la température. Escaladez ainsi le conduit de chauffage situé à droite et quittez ainsi cet endroit.

Après la scène, récupérez la barre qui se trouve à gauche de Duve, fouillez le corps de Lissa et récupérez une écharpe. Combinez l'écharpe à la barre et utilisez le tout sur Duve.

Chapitre 7 : Bent Svensson est mort

Complétez la discussion avec Fay, prenez la boite à outils sur la Jeep et fouillez-la dans votre inventaire.

Obtenez ainsi une vis et un écrou puis démontez l'antenne du véhicule. Ensuite, approchez-vous des caisses qui sont en face du bar et prenez l'agrafeuse.

Avancez à droite, parlez à Oggy et demandez-lui de vous prêter de l'argent. Par la suite, récupérez la tôle qui se trouve derrière la table et poursuivez à droite pour passer derrière le bar.

Récupérez les bières, la bâche et utilisez les pièces de monnaie sur les deux vis, en haut.

Une fois que ceci est fait, revenez en arrière et donnez les bières au garde. Passez à nouveau derrière le bar et regardez à travers le trou pour voir la carte du gardien et utilisez la prise qui correspond à la couleur de la carte. " Carreau " pour la prise de droite, " Pique " pour celle d'en bas et " Coeur " pour celle en haut. Le gardien ne tire jamais de " Trèfle ".

Lorsque le gardien est suffisamment ivre, retournez le voir et ouvrez la bouteille de bière afin de la lui donner. Prenez alors les clés du gardien sur la table, utilisez-les pour ouvrir la bouteille et remettez les clés de la voiture à leur place.

A présent, retournez derrière le bar et approchez-vous du bateau à gauche. Lisez le panneau pour connaitre le type du glisseur et regardez le livre posé sur la caisse, près du soldat.

Utilisez la caisse à d'outils sur la gardienne pour lui montrer que vous êtes mécanicien et parlez-lui. Complétez la discussion, retournez au bar et donnez la monnaie au serveur pour utiliser le téléphone. Appelez l'entreprise des glisseurs, dites-leur que vous avez un problème avec le moteur et donnez le numéro de série. Une fois que vous aurez obtenu le nom du moteur, retournez au garde et prononcez le vrai nom du moteur.

A présent, utilisez la bâche sur le gouvernail et utilisez l'agrafeuse pour l'attacher.

Combinez la vis et l'écrou avec la tôle et utilisez le tout sur le tuyau d'essence. Ensuite, tordez l'antenne dans votre inventaire et utilisez-la sur l'échappement. Allez chercher Fay devant le bar et revenez près du glisseur. Utilisez le serpent mort que vous aviez trouvé dans l'échappement sur le garde et complétez ainsi ce chapitre.

Chapitre 8 : Le plan Phoenix

D'abord, cassez la branche sur le tronc d'arbre, remontez à gauche et utilisez-la sur la clôture électrique.

Utilisez les jumelles de Salvador et réglez le zoom à 14.95. En partant de gauche à droite et du bas vers le haut, cliquez sur le carré n° 4 - 4 et effectuez un zoom. Cliquez sur les indications que Salvador a laissées et revenez au plan principal.

Répétez les mêmes opérations avec les réglages suivants : Zoom à 35.91 : carré n° 3 - 11, zoom 28.97 : carré n° 12 - 6, zoom à 11.52 : carré 9 - 9 et zoom 15.92 : carré 11 - 3.

Une fois que ceci est fait, escaladez le tuyau et entrez à l'intérieur. Passez la porte au nord, utilisez la vanne, tournez-la deux fois à droite et ressortez.

Entrez par le second tuyau du bas, descendez via l'échelle, ouvrez la cloison et actionnez le levier pour détacher la plateforme. Ensuite, revenez à la pièce de contrôle et tournez la vanne deux fois à gauche. Maintenant que la plateforme est levée, ouvrez la cloison et activez le second levier pour l'accrocher en haut. Entrez à nouveau dans la salle de contrôle et tournez la vanne deux fois à droite. Revenez là où vous aviez actionné le premier levier et fermez la

cloison étanche. Retournez dans la salle de contrôle, tournez la vanne deux fois à gauche et sortez. Suivez ainsi le chemin de droite, descendez via l'échelle et atteignez la petite salle qui referme la vanne principale. Tournez-la pour drainer toute l'eau et sortez par la porte au sud-est.

Après la scène, retirez la cale sous l'échelle et escaladez-la afin de remonter au niveau supérieur. Avancez à gauche, utilisez la cale sur la porte entrouverte, prenez des branches sur l'arbre qui est en face de la porte et mettez-les dans le conduit d'aération.

Redescendez au bureau de la secrétaire, utilisez le couteau sur le téléphone puis réglez la climatisation près de l'ascenseur et remontez à nouveau via l'échelle. Une fois qu'Indez quitte son bureau, entrez par la porte et récupérez le générateur d'algues.

En reprenant le contrôle de Bent, prenez l'entrée de droite et ramassez les tessons.

Revenez sur vos pas, fouillez le container qui est à gauche et obtenez un couvercle et une planche. Approchez-vous de la caisse et placez dans l'ordre suivant : la planche, le couvercle et le tesson. Utilisez le pupitre de commande, descendez la grue, remontez-la puis déplacez-la. Ensuite, revenez dans la pièce de droite et appuyez sur le bouton d'urgence.

Après la scène, ouvrez la porte de droite pour entrer puis utilisez les commandes de la grue pour la baisser.

Lorsque Salvador arrive et vous menace, donnez-lui le générateur d'algues. Ensuite, cliquez rapidement sur la porte pour fuir et activez les commandes d'inondation.

Enfin, utilisez le levier de la grue et baissez-la. Félicitations ! Vous pouvez désormais pousser les recherches sur les algues afin de sauver le monde !

A-Train

© Artdink

+ D'INFOS FORUM

BEAUCOUP D'ARGENT

Pour obtenir un million et toutes les fournitures, gardez les touches CTRL et SHIFT enfoncées en tapant CHEATER-CHEATEWINP.

VOIR LA FIN DU JEU

Pour voir la fin du jeu, gardez enfoncées les touches CTRL et SHIFT et tapez BELLYBUTTON.

A4 Network$

© Artdink 1998

AVOIR BEAUCOUP D'ARGENT

Pour obtenir 10 milliards de dollars, éditez votre fichier de sauvegarde AV.DAT à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Allez au secteur 9 déplacement 436. Entrez alors 00 CA 9A 3B.

Absolute Terror

© Symbiosis Software

CHOIX DU NIVEAU

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier AT.INI qui se trouve dans le répertoire du jeu. Recherchez la chaîne "Level=" et changez le nombre qui suit pour aller au niveau souhaité.

Abuse

© Electronic Arts / Crack Dot Com 1996

MODE DIEU

Pour activer le mode dieu :
- Lancez le jeu par ABUSE -EDIT
- Vérifiez que le curseur est dans la fenêtre
- Pressez SHIFT et W en même temps
- Pressez TAB pour commencer à jouer

Aces of the Deep

© Sierra / Dynamix 1994

MODIFIER LA SAUVEGARDE

Allez dans le sous-répertoire SAVE et éditez votre fichier de sauvegarde du type Gamexx.sav à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Pour modifier le tonnage coulé, modifiez la valeur de l'emplacement n°87. Pour le score, modifiez l'emplacement n°91. Pour choisir dès le début le type de votre sous-marin (donc la puissance) :

- 00 Type IIC
- 01 Type IID
- 02 Type VIIB
- 03 Type VIIC
- 04 Type VIIC/41
- 05 Type IXB
- 06 Type IXC/40 à l'emplacement n°105.

Pour que ce patch fonctionne, supprimez le fichier GAME19.SAV.

Aces of the Pacific

© Sierra / Dynamix 1992

CONSEIL DE PILOTAGE

Mettez votre avion en dérapage (palonnier à fond dans un sens, manche dans l'autre), et l'ennemi croira qu'il ne peut pas vous toucher.

Aces over Europe

© Sierra / Dynamix 1993

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

BATAT Vie
DADS Armement
QUARTS Invincibilité

Achtung Spitfire

© Avalon Hill / Big Time Software 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

En lançant le jeu, sur la ligne de commande, rajoutez le paramètre -cool pour avoir des vies infinies.

Act of War : Direct Action

© Atari / Eugen Systems 2005

CHEAT MODE

Appuyez sur Entrée en cours de jeu (mode solo) et entrez l'un des codes suivants.

`blackhawdown`	Lance-missile SA12
`bringoutthedead`	Ambulance anglaise
`coolihaveanewcar`	CIA SUV armé
`coolimthepresident`	Président des USA
`duckhunt`	Canard
`fortknox`	+ $1000
`greenjelly`	Policier anglais
`ineedalltechnos`	Toutes les technologies
`keyholemaster`	Toute la carte
`motherrussia`	Tank russe T-80
`swatatyourorders`	Membre des SWAT
`yeepeekaye`	Bombe nucléaire
`ymca`	Officier de police US

Action Soccer

© Ubisoft / Ludi Media 1995

CHANGER LES CARACTÉRISTIQUES DE L'ÉQUIPE

Dans le répertoire du jeu, éditez le fichier TEAM.CFG. On y découvre le nom des équipes suivi de chiffres comme 432153, ce qui veut dire : 4 en tir, 3 en tacle, 2 en vitesse, etc... Pour avoir l'équipe idéale, il suffit de remplacer ces chiffres par 666666.

Actua Soccer

© Gremlin Interactive 1995

AVOIR LA MEILLEURE ÉQUIPE

Pour avoir une équipe avec les caractéristiques au maximum, lancez le jeu en utilisant la commande suivante :
SOCCER -01142475549

Actua Soccer 2

© Gremlin Interactive 1997

NE PLUS PRENDRE DE CARTON ROUGE

Quand vous vous prenez un carton rouge, allez dans les options pendant le match. Choisissez tactique et prenez votre tactique. Retournez au match et votre joueur ne sera pas expulsé !

EQUIPE TRÈS FORTE

Pour avoir une équipe quasiment parfaite, il suffit de créer une équipe à l'aide de l'éditeur, de mettre 0 à toutes les caractéristiques des remplaçants et de répartir tous les points ainsi gagnés aux 11 titulaires. Ces derniers seront en prime très résistants et donc ne se blesseront pas !

CHEAT CODES

A l'écran prnicipal, entrez l'un des codes suivants :

BIGDADDY	Joueurs géants
BILBOBAGGINS	Petits joueurs
BRIANCLOUGH	Les joueurs ressemblentà Brian Clough
ITSCOMINGHOME	Jouer avec un équipe d'Italie de D1
TWISYCONTROL	?

CONSEILMARQUER FACILEMENT

En mode amateur, approchez-vous du but, puis dirigez-vous vers le poteau de corner et frappez juste avant de sortir du terrain. De cette façon, vous marquerez pratiquement tout le temps.

Actua Soccer 3

© Gremlin Interactive 1998

EQUIPES BONUS

A l'écran principal, faites ENTER , entrez l'un des codes suivants, faites ENTER à nouveau pour activer l'équipe correspondante :

BALD FRITZ	Ipswitch classique
BARMY ARMY	Wednesday Stars
BIN MAN	Food Group
BIT OF CLARET	Villa Stars
BREMNERS BOOT	Leeds Stars
CANDY MAN	Dicks Pick N Mix
CHIP BUTTY	Virtual Blades
CPU SPUD	Pattis Shandi Men
DELL BOYS	Soton Stars
DIAMOND LIGHTS	Best of Spurs
DOUBLE TROUBLE	Equipe Gremlin 2
DOWN DOWN DOWN	Blackburn 94-95
DOWN THE TOON	Newcastle Stars
DUNCNNOMORE	Everton Stars
EGG CHASERS	Wigan 98-98
EMMERSONS WOE	Boro Stars
FASH THE CASH	Dons Stars
FLAGSTONING	Fighting Forth
FOREIGN LEGION	Chelsea Stars
FRUIT N VEG	Leicester Stars
GRIM REAPER	Skellington United
I MADE THIS	Gremlin FC
IMPOSSIBILITY	Maddness Friday
LADY GODIVA	Coventry Stars
LEE THE PIG	Heavenly HTFC
LONGDON GIRLS	Filles d'Arsenal
MEN IN TIGHTS	Forest Stars
METAL HEADS	Cyborg Rovers
MISS WILKO	Dud's Spuds
NO THANKS	Top 50 Babes 2
OZONE PLAYER	Test Greenhouse
PREM CLUBS	24 équipes supplémentaires
RAM RAIDERS	Derby Stars
RULE BRITTANIA	5 Nations Select
SEXY FOOTBALL	Shearer X
SCOUSE PERMS	Liverpool 77-98
SHADWELL TOWN	The Hardmen
SHAM	Doncaster Rovers
SINK OR SWIM	Ledbury FC
SIR MATT	Busby Babes
SPIT N SPIN	Web Actua Soccer
TEA TOTAL	Arsenal 70-90
TFF HOBBY	Boat Racers

TFF TEAMS	24 équipes pour rire
VALLEY BOYS	Chalton Stars
WIDE BOYS	Equipe Gremlin 1
WRIGHT BUY	West Ham Stars
YES PLEASE	Top 50 Babes 1

Actua Tennis

© Gremlin Interactive / Infogrames 1998

CHEAT CODES

Au menu principal, entrez l'un des codes suivants. Vous entendrez un signal sonore vous confirmant la saisie correcte du code :

BIGBALLS	Grosses balles
MORESPEED	Plus de super coups
SELFIMPORTANT	Grosses têtes
UNSUNGHEROES	Change les crédits quand vous quittez le jeu

Advantage Tennis

© Infogrames / Ikos 1991

TOUS LES OUTILS

Chalumeau

Le niveau de votre ville est passé à quatre étoiles.

Pied-de-biche

Le niveau de votre ville est passé à une étoile.

Pioche

Le niveau de votre ville est passé à trois étoiles.

Scie

Le niveau de votre ville est passé à deux étoiles.

TENUES ET OBJETS SPÉCIAUX

Pour accéder au menu des cheats, mettre le jeu en pause et en utilisant la Wiimote, appuyer sur 2, 1, bas, haut, bas, haut, gauche, gauche, droite, droite. Un menu spécial s'ouvre alors.

`F3nevr0`	Lits superposés
`Tglg0ca`	Costume Funky
`l3hkdvs`	Kimono
`Ahvmrva`	Lit Voiture

Adventure Pinball : Forgotten Island

© Electronic Arts / Digital Extremes 2001

PASSER DU NIVEAU 3 AU NIVEAU 4

Envoyez la boule sur la pierre que pointe la grosse flèche jaune pour ouvrir une porte en bois. Passez par cette porte pour accéder au petit flipper en haut. Enfin, brisez le cristal devant la rampe puis montez sur la rampe avant que le cristal ne se reforme. Cela devérouille le niveau 4.

After Burner

© Sega 1989

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

Pendant le jeu, tapez TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS, puis une des touches suivantes :

<	Aller au niveau précédent
>	Aller au niveau suivant
G	Avoir plus de missiles
T	Avoir moins de missiles
N	Avoir une vie supplémentaire

After the War

© Dinamic 1989

INVULNÉRABILITÉ

Pour être invulnérable, appuyez simultanément sur les touches :
ALT , L et B pour le niveau 1
ALT , L et M pour le niveau 2

CODE DU NIVEAU 2

Le code permettant d'accéder au niveau 2 est 101069

SUCCÈS

Les cheats suivants ne fonctionnent que dans les niveaux déjà terminés.

Avoir une Aston Martin Vantage en multi-joueurs

Appuyez rapidement sur L1, R1, △ , ○ , ✕ à l'écran titre. Un petit rire confirmera que le code à fonctionné.

Menu de triche

A l'écran titre, appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite.

Choix du niveau

A l'écran titre, maintenez L1 et appuyez sur ✕ , ○ , ✕ , ○ .

Mission multi-joueurs "combiné"

Terminez la mission "Escape" en mode Agent.

Mission multi-joueurs "Les toits"

Terminez la mission "Download" en mode Agent 00.

Replay de la pré-mission

Terminez la pré-mission en moins de 90 secondes. Ceci remplacera la séquence FMV par le replay de la pré-mission.

Chaussée glissante

Terminez la mission "Gimme a break" en touchant toutes les bornes à incendies et en mode Agent 00.

Pas de radar en multi-joueurs

Terminez la mission "Ambush" en multi-joueurs, en mode Agent et avec plus de 85 % d'énergie.

Toutes les missions en mode Agent 00

Terminez la mission "Highway Hazard" en mode Agent 00 sans être touché et sans frapper de voitures civiles.

Mer Rouge

Terminez la mission "Survive the jungle" en mode Agent et en detruisant trois tanks. Ceci change la couleur de la mer dans tous les niveaux, elle devient alors rouge.

Missiles Funky

Terminez la mission 6 en mode Agent 00 et sans détruire des tentes vides. La couleur de la fumée des missile changera alors.

Dérapages fous

Terminez la mission "Escape Mission" en mode Agent avec un score de 100 %. Ce code change la couleur des traces de dérapages qui deviennent alors vertes.

Deux fois plus d'énergie

Terminez la mission "Break out" en mode Agent 00 et avec 100 % d'énergie. Ce code double l'efficacité des médikits.

Deux fois plus de dégâts

Terminez la mission "River Race" en mode Agent et en cololectant tous les TSP-6060 et Nitro. Les dégâts en multi-joueurs seront alors doublés.

Explosions violettes

Terminez la mission "Download" en mode Agent 00 et en faisant un score parfait.

Vision bleue

Terminez la mission "Submerged" en mode Agent et avec 100 % d'énergie. Ce code change en bleu le couleur des caméras de surveillance et de la vision de nuit.

Tous les gadgets

Terminez la mission "Showdown" en mode Agent 00 et en moins de 2 mn.

Afterlife

© LucasArts 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez les codes suivants (en clavier QWERTY) :

SAMNMAX	Affiche Sam et Max sur l'écran
421	10.000.000 Penny du paradis. Ne fonctionne que 3 fois au cours du jeu.

Agatha Christie : Devinez Qui ? Adapté de Dix Petits Nègres

© The Adventure Company / AWE Games 2005

SOLUTION COMPLÈTE

AVANT PROPOS

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

CHAPITRE I

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

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

Dans la chambre d'Emilie Brent, ramassez la lettre d'invitation et la bible. Passez ensuite dans la salle de bain pour y trouver une carte près de l'évier. Dans les quartiers de Mackenzie, vous ne trouverez qu'une lettre d'invitation. Enfin, allez visiter la chambre de Martson pour y prendre le télégramme d'invitation et y découvrir le message codé. Ouvrez ensuite le tiroir de la commode avec le lion sur le dessus, et prenez le livre sur le décodage. Revenez vers les cuisines et écoutez à nouveau ce qui se trame durant le repas. Une cinématique plus tard, Miss Rogers s'évanouira. Partez donc faire un petit tour dans la chambre d'Armstrong pour trouver puis ramener à ce dernier la mallette de soin (vous retrouverez le docteur dans la chambre des domestiques, au rez-de-chaussée, près des cuisines). Gagnez ensuite la

salle de billard et passez par la petite porte. Vous pénétrez alors dans la bibliothèque où bon nombre d'ouvrages vont retenir l'attention de notre héros. Intéressez-vous dans un premier temps au bureau du fond, et approchez celui-ci. Dans les deux tiroirs de droite, récupérez le tampon encreur, l'encreur, la petite carte, et la carte de l'île de l'Epave. Dans le tiroir du milieu, dérobez le rouleau de scotch. Enfin sur le bureau, dérobez la lampe. Dans la bibliothèque sur le mur à gauche de l'écran, prenez le livre se trouvant dans la première rangée. Sur l'autre bibliothèque (du mur à droite de l'écran donc), saisissez-vous des 3 livres suivants : "Naviguer dans les écumes de Panama, A la découverte des Keys de Floride, et Traverser les îles des mers du Sud".

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

CHAPITRE II

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

CHAPITRE III

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

Rejoignez ensuite la salle de billard. Parlez au juge et à Armstrong puis glissez-vous dans la bibliothèque. Dans les rayons de livres du mur de droite, il va vous falloir procéder à un peu de rangement. Sur l'étagère du haut, placez le livre intitulé "Naviguer dans les écumes de Panama". Dans celle juste en-dessous, mettez en place le livre "À la découverte des Keyes de Floride". Enfin, dans celle encore au-dessous, glissez "La traversée les îles des mers du sud". Un passage secret se révèle alors. Passez par celui-ci. Plus loin, observez la petite radio. Ouvrez son clapet et prenez le tube électrique se trouvant à l'intérieur. Ramassez la carte sur la chaise et jetez un coup d'oeil au grand panneau au-dessous, où figure un hymne anglais. Approchez ensuite de la porte blindée. Il vous faut entrer un code pour pouvoir déverrouiller le sas. La clef se trouve dans les notes du jeune Narracott, ainsi que dans les documents trouvés précédemment. Pour tous ceux qui n'auraient pas envie de se plonger dans cette fastidieuse lecture, voici la solution sur un plateau : appuyez sur la touche de gauche et positionnez l'aiguille sur 28. En utilisant celle de droite, placez à

présent l'aiguille sur le chiffre 11. Enfin, sollicitez à nouveau la touche de gauche pour aller sur 49. Ouvrez la porte en abaissant la poignée pour pouvoir poursuivre. Prenez le canot pneumatique et approchez les tiroirs du fond. Fouillez chacun d'eux pour y trouver divers objets : une carte de plus, une boucle d'oreille, un bout de document, et un microphone. Vous devez ensuite, en interchangeant les boîtes 2 à 2, recréer un code. Celui-ci n'est autre que l'hymne anglais observé sur le panneau dans la salle précédente. L'écrire sans tenir compte des espaces donne alors ceci : "RULETHEWAVES". Dans la pièce qui suit, abaissez le levier du générateur pour éclairer l'endroit. Avancez et vous déboucherez alors dans une grande caverne.

Récupérez l'hélice dans les débris puis prenez les rames derrière les tonneaux. Rentrez dans la cabane du fond. Prenez les pinces abandonnées sur le sol puis observez les lattes du mur du fond. Un nouveau passage se dissimule derrière celles-ci. Dans le couloir souterrain qui suit, vous observerez une bosse sur le sol. Utilisez la pelle à cet endroit précis pour trouver une pompe à air manuelle. Revenez sur vos pas et marchez sur le ponton menant vers les eaux calmes (celui vers lequel vous aviez trouvé l'hélice). En combinant le canot avec la pompe à air, vous gonflez l'embarcation. Placez-la près de l'eau, puis combinez les rames avec celle-ci. Vous voilà parti pour un bref voyage. Rejeté sur la plage, avancez jusqu'à la maisonnette en ruine visible sur le rivage. Un peu plus à gauche, observez la tombe et ramassez la carte à coté. Pénétrez ensuite dans la maison et ouvrez la grosse caisse s'y trouvant. A l'intérieur il y a un filet de pêche emmêlé. Prenez-le sur vous. Ressortez en passant par les portes donnant vers le souterrain. Reprenez le chemin de la résidence puis gagnez les cuisines. En chemin, récupérez la boîte de dés laissée sur la table de la salle de billard. Dans les cuisines, approchez du pressoir et déposez le torchon au fond. Placez ensuite les pommes dans l'installation, puis glissez un verre vide juste en-dessous.
Il vous manque un dernier élément pour vous livrer à la manipulation que nous voulons entreprendre. Servez-vous alors de l'hélice, et vous obtiendrez un délicieux jus de pommes. Effectuez la même manipulation (en plaçant l'autre verre vide) avec les pommes fermentées pour obtenir cette fois-ci du cidre. Combinez ensuite les pinces avec la corbeille à fruits pour obtenir du fil de cuivre. Tant que vous y êtes, séparez l'enveloppe de tabac de son tabac. Revenez ensuite dans le souterrain et approchez de l'émetteur radio.

Branchez le micro dessus, puis ouvrez le clapet pour insérer le tube électrique 305GT et le 807H. Finissez de combiner avec la lampe. Servez-vous ensuite du micro pour tenter d'envoyer un SOS. En regagnant l'extérieur de l'île, passez par le jardin et remplissez le seau à la pompe, à l'endroit où vous aviez embarqué le tuyau d'arrosage. Prenez ensuite le chemin des chèvres et allez là où les ronces vous bloquent le passage. Faites couler le verre de jus de pomme sur la végétation et les chèvres vous libéreront un passage de leur appétit féroce. Poursuivez et récupérez le filet de pêche sur le côté de l'écran. Au loin, un point attire votre attention sur la mer. Utilisez alors la longue-vue (voir chapitre I) pour scruter l'horizon. Ceci étant, rebroussez chemin et allez retrouver la chèvre agitée. Déversez l'eau de votre seau dans l'écuelle pour que celle-ci vous laisse tranquille. En continuant vers l'inconnu, vous découvrez de nouvelles bâtisses abandonnées. Dans la première, un petit bidon d'essence est à récupérer. Dans la seconde, un harnais de cuir disposé sur une charrette mérite votre attention. La troisième ne comprenant rien de particulier, remontez vers le centre de l'îlot. Montez à l'étage des chambres pour vous livrer à une petite enquête assez spéciale. Visitez la chambre de Martson et approchez l'attaché-case. Grâce à la pipette, appliquez de la farine sur la poignée. Utilisez ensuite le scotch pour obtenir comme pour le verre une empreinte.

Comparez les deux empreintes en les combinant dans l'inventaire. Allez ensuite dans les chambres de Vera, Mlle Brent et Armstrong et faites la même chose sur les trousses à maquillage et trousse de soin. Ressortez de la maison et allez voir Miss Brent sous le pavillon. Confiez-lui la ligne de pêche et les aiguilles (vous devez également lui avoir confié le drap). Allez faire un tour, puis revenez voir la femme pour discuter avec elle. En combinant le drap qu'elle vous remet avec le trépied, le harnais et le filet de pêche, vous obtenez alors un magnifique parachute. Montez sur la falaise où se tient Vera et utilisez le parachute dans le vide pour atteindre la bouée. Après une magnifique cascade, vous vous retrouvez en possession d'une superbe balise de navigation allemande. Allez dans la salle de séjour et approchez du poste de radio. Placez les tubes électroniques (à récupérer sur l'émetteur dans le passage secret) dans le compartiment de la machine puis complétez l'installation avec le fil de cuivre. Tournez l'interrupteur pour mettre un peu de musique. Enfin, revenez aux alentours de la petite cabane (sortir par les cuisines et passer par le chemin de droite, sous l'arche) et retrouvez Blore et Lombard.

CHAPITRE IV

Pour ce début de chapitre, commencez par parler à tout le monde. Passez ensuite dans la cuisine pour vous entretenir

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

CHAPITRE V

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

CHAPITRE VI

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

CHAPITRE VII

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

CHAPITRE VIII

Dans un premier temps, il vous faut retrouver le cadavre du juge Wargrave. Cherchez dans la salle de projection pour le trouver. Sortez ensuite de la demeure et contournez le baraquement par la droite. En dessous du balcon donnant sur la chambre de Vera gît le cadavre de Blore. Examinez celui-ci puis ramassez les restes de marbres à proximité. Après l'altercation avec la Miss, rejoignez la plage et dirigez-vous vers la droite une fois sur place. Rejetez par les flots, vous découvrez alors le cadavre d'Armstrong.

CHAPITRE IX

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

CHAPITRE X

Ce dernier chapitre rend compte des diverses fins possibles.

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

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

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

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

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

FINS ALTERNATIVES

Fin 1

Sauver Lombard, et attaquer le meurtrier pour sauver Claythorne.

Fin 2

Sauver Lombard, et ne pas attaquer le meurtrier.

Fin 3

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

Fin 4

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

Agatha Christie : Le Crime de l'Orient Express

© The Adventure Company / AWE Games 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Dans ce jeu de type "point & click", vous n'aurez besoin que de vous servir de votre souris tout au long de l'aventure. Le gameplay est on ne peut plus intuitif, avec une caméra et des décors toujours fixes. Il suffira donc de cliquer dans la direction souhaitée pour qu'Antoinette s'y rende, à condition que le curseur se soit changé en traces de pas. De même, celui-ci se changera en oeil lorsqu'il y aura quelque chose à observer, ou encore en main lorsqu'il sera possible de saisir un quelconque objet pour le mettre dans son inventaire. Parlons-en de cet inventaire, accessible à tout moment via un simple clic droit, et qui comporte diverses rubriques dans la colonne de droite, parmi lesquelles votre sac d'objets, vos documents, la loupe qui vous permet d'observer un item plus en détail, une rubrique destinée aux passeports que vous récolterez, ou bien une autre où vous stockerez toutes les empreintes digitales prélevées. Enfin, on trouve également dans cette colonne de droite la fameuse section permettant d'associer des objets entre eux pour obtenir un nouvel item, un classique dans ce style de jeux. Ainsi, vous placerez vos objets dans les colonnes de gauche, vous cliquerez ensuite sur les engrenages au centre, puis vous obtiendrez ou non un résultat dans la case de droite. Agissez également sur le décor avec vos items lorsque l'icône de l'engrenage apparaît. Notez qu'il est par ailleurs possible de se rendre instantanément dans le wagon de son choix en cliquant sur la bannière représentant le train dans son ensemble, qui apparaîtra tout en haut de l'écran lorsque vous pointerez dessus. Très pratique pour éviter de faire trop d'allées et venues dans les couloirs. En somme, voici un gameplay assez efficace et qui n'entachera en rien votre progression dans l'enquête. Après ce petit topo, passons maintenant aux choses sérieuses…

Nous voici dans la rue, à proximité de la gare. Cliquez sur Hercule Poirot pour le suivre. Face aux deux hommes discutant de la qualité du hachoir, choisissez la déclaration "le hachoir dans votre main gauche". Poursuivez votre chemin en suivant Poirot et lorsque deux autres hommes se trouveront sur votre route, parlez-leur puis faites marche arrière en direction du marchand de poteries afin d'obtenir un échantillon (pot bleu face à vous) que vous leur remettrez pour qu'ils acceptent de vous laisser passer. Récupérez ensuite des grains de blé sur le chariot de gauche, puis lorsque vous poursuivrez, vous serez de nouveau arrêté par deux femmes qui vous demanderont de retrouver une ombrelle. Retournez donc vers la chèvre située avant les deux hommes de tout à l'heure, face au potier, pour lui donner les grains de blé. Vous pourrez ainsi récupérer l'ombrelle et la ramener à la princesse. Une femme viendra ensuite vous parler, proposez-lui de vous accompagner jusqu'à la gare. Après avoir parlé aux deux hommes discutant d'une statue, vous atteignez enfin la gare de Sirkeci. Une fois dans celle-ci, allez sur la gauche où vous pourrez écouter une conversation entre un homme et une femme et enfin, tout en suivant Poirot, trouvez le contrôleur qui poinçonnera votre billet. Avancez maintenant en direction du train puis discutez avec Pierre Michel le chef de train, et Poirot. Antoinette proposera à ce dernier de lui offrir son compartiment.

Partie 1 - Les faits

Arrivée à Belgrade. Le train ne repartira pas tant que vous n'aurez pas trouvé du bacon. Vous sortez du wagon puis avancez jusqu'à rencontrer Arbuthnot et MacQueen près de la fontaine. Discutez avec eux, puis vous apercevrez ensuite une femme dans le parc. Poursuivez à droite, vers l'avant du train, pour aller discuter avec le mécanicien et le chef de train. Dirigez-vous sur votre gauche afin d'observer le chariot de bagages. Comme il vous est impossible de comprendre les inscriptions des étiquettes, retournez en parler au chef de train pour qu'il vous les traduise. Vous trouverez sur la droite la boîte de bacon à apporter au cuisinier pour que le train puisse repartir.

À nouveau dans le wagon, vous essayez d'écouter aux portes mais en vain ; vous avez besoin de quelque chose afin d'entendre avec distinction. Rendez-vous dans la voiture-salon à gauche pour passer derrière le bar. Là, vous pourrez

vous emparer d'une pince à glace, de cinq verres à eau, puis après avoir ouvert le tiroir, vous récupérez également du ruban adhésif et des serviettes en papier. Vous pouvez maintenant revenir dans le couloir puis écouter à votre aise ce qui se trame dans chaque compartiment en plaçant un verre contre la porte, jusqu'à ce que Michel vous surprenne. Suivez-le jusqu'au wagon où sont entreposés les bagages, mais il vous empêchera d'y pénétrer. Repassez ensuite par le wagon-restaurant pour vous emparer de la lampe à huile sur la table. Vous n'avez plus qu'à retourner vous coucher dans votre compartiment 7/8. Après les différentes séquences, cliquez sur la porte une fois que Michel a parlé à Hubbard d'un intrus et qu'un bruit sourd s'est fait entendre. Vous apercevrez une femme en kimono rouge que vous ne pourrez suivre dans le salon, la porte étant verrouillée. Parlez à Michel de cette femme puis épuisez les dialogues. Retour dans votre compartiment. Au petit matin, Michel vient vous apprendre que Ratchett a été assassiné et le docteur Constantine vous conduit dans le compartiment 10. Examinez le corps puis récupérez la montre arrêtée sur 1h15 dans la poche de son pyjama. Trouvez également le pistolet caché sous l'oreiller, puis ramassez le mouchoir au sol. Au niveau de la table de chevet, récupérer les objets suivants : le dentier, le mégot de cigare, un verre épais, l'allumette plate, l'allumette ronde, un morceau de papier brûlé, ainsi qu'une statuette en métal. Fouillez ensuite les valises pour y trouver du somnifère. Observez la fenêtre pour voir des traces de pas dans la neige, prenez la boîte d'allumettes rondes dans le manteau de Ratchett derrière vous, et enfin récupérez le chapeau et le cure-pipe au sol, face au manteau. Il est maintenant nécessaire d'observer chaque objet à la loupe dans votre inventaire, sans hésiter à les retourner en utilisant le petit icône de l'oeil au bas de l'écran. Vous remarquez ainsi que le papier brûlé est illisible, la lettre H sur le mouchoir, de la poudre blanche sous le verre, ainsi que les inscriptions APO 13-18 à l'intérieur du chapeau. Après avoir discuté avec Constantine, retournez faire votre compte-rendu à Hercule Poirot.

Vous voici maintenant à la recherche des objets demandés par ce dernier. Il vous faut pour cela chercher dans tous les compartiments. Les 1/2 et 3/4 sont fermés à clé, puis dans le 5/6, ouvrez la boîte à chapeau pour constater que l'armature ne conviendra pas, et récupérez la petite boîte de recettes dans la valise de Schmidt. Avant de sortir, trouvez également un mouchoir brodé dans la valise de Debenham. Rendez-vous dans le compartiment 7/8 pour récupérer l'armature en fer dans le carton à chapeau situé au-dessous du support métallique. Dans le compartiment 11, vous trouverez une lettre dans la valise ainsi qu'un bouton d'uniforme au sol près de la porte. Les compartiments 12 et 13 étant fermés à clé, rendez-vous dans le 14 pour prendre une nouvelle armature dans la boîte à chapeau, puis ouvrir la valise de droite et y trouver une boîte dont l'ouverture nécessite la résolution d'un puzzle. Voici comment ouvrir l'objet : sur la largeur de la boîte, faites glisser le panneau supérieur vers la droite, puis le panneau inférieur vers la gauche. Sur la longueur, glissez le panneau vers le haut. De nouveau sur la largeur, glissez le panneau supérieur à gauche puis le panneau inférieur à droite. Sur la longueur, glissez encore une fois vers le haut. De nouveau sur la largeur, glissez le supérieur à gauche et l'inférieur à droite puis en bas. Enfin, glissez le couvercle vers la gauche, ce qui permettra l'ouverture de la boîte. Emparez-vous donc du médaillon puis observez la photo de celui-ci dans votre inventaire. Poursuivez vos recherches dans le compartiment 15, puis lorsque vous vous apercevrez que celui-ci est fermé à clé, retournez dans le 14 pour pénétrer dans le compartiment 15 par la porte de communication sur la gauche.
Ouvrez donc la valise pour y trouver un cure-pipe. Allez maintenant fouiner dans le compartiment 16 et y ouvrir la valise qui renferme une matraque en cuir. Ouvrez ensuite la petite mallette sur la banquette pour récupérer un ruban de machine à écrire. Retour maintenant dans le compartiment 9 pour y prendre les pinces à moustaches sur la table de chevet et parler à Poirot. Dans l'inventaire, associez le papier brûlé aux pinces à moustaches que vous venez de trouver. Placez ensuite sur la table une des armatures en fer précédemment récupérées. Posez le papier brûlé combiné aux pinces à moustaches au-dessus, puis placez la deuxième armature par-dessus le tout. Enfin, déposez la lampe à huile à gauche de l'ensemble puis allumez-la à l'aide de la boîte d'allumettes. Écoutez maintenant les dires d'Hercule Poirot.

Partie 2 - La preuve

Après avoir demandé la clé du compartiment à bagages à Michel, allez y jeter un oeil (au bout du train, juste après le wagon-restaurant) pour remarquer une caisse dont le couvercle est légèrement décloué et lire le bloc-notes sur le mur. Essayez d'ouvrir la porte de sécurité au fond du wagon, mais en vain. Retournez à présent dans le compartiment 10, celui de Ratchett, pour aller vers la fenêtre ouverte et suivre Hardman qui regarde les empreintes de pas dans la neige. Vous êtes dans le train d'Athènes-Paris. Parlez au chef de train, Matteo. Inspectez ensuite chacun des compartiments. Dans le n°16, vous constaterez que la radio ne marche plus. Continuez dans le compartiment 15, celui de Matteo, pour récupérer un livre de morse et son passeport sur la table. Le compartiment 14 sera vide mais vous pourrez y trouver des raquettes à neige cassées sous la banquette. Poursuivez dans le compartiment de Constantine, le n°13, pour ouvrir la valise sur le support métallique et y prendre un feuillet concernant des antibiotiques. Emparez-vous également de son

passeport sur la table, puis observez le manteau sur le mur pour y lire la marque "petite" sur l'étiquette. Dans le compartiment 12, vous reconstituerez la lettre déchirée du plancher et celle-ci s'ajoutera dans vos documents. La porte 11 étant verrouillée, rendez-vous dans le compartiment 10 pour prendre également un passeport sur la table. Faites de même dans le n°9, à la différence que le passeport se trouvera dans la valise de Klaus. Allez ensuite récupérer des pinces dans la salle de bains du compartiment 7/8, dans le placard au-dessous du lavabo. Rien à voir dans le n°6/5, mais récupérez les gants du chauffeur et son passeport dans le n°3/4. Rien d'intéressant également dans le compartiment 1/2. Descendez maintenant du train en empruntant la porte située juste après le compartiment 16. Rendez-vous au niveau de la locomotive pour aller discuter avec le mécanicien Tayyip. À la fin de la discussion, vous lui remettez le dentier du mort (bon appétit !). Demandez-lui le marteau sur la boîte à outils et il vous l'échangera contre votre matraque en cuir. Récupérez un morceau de charbon dans la réserve et ressortez de la locomotive. Regardez sous le wagon qui suit pour constater l'endroit où le tuyau est cassé. Retour maintenant dans le wagon de Calais, en repassant par la fenêtre ouverte du compartiment de Ratchett pour parler à Michel. Celui-ci vous donnera la clé de la voiture Athènes-Paris, et demandez-lui celle de la chambre de sécurité, mais en vain. Rendez-vous dans le wagon des bagages pour inspecter les caisses. Utilisez votre marteau sur la caisse étiquetée dont les clous dépassent. Récupérez ces derniers ainsi que les raquettes reliées au fil de cuivre. Dans l'inventaire, séparez celles-ci du fil de cuivre à l'aide de vos pinces. Retournez à nouveau dans le compartiment 10 afin d'aller dans les bois en sortant par la fenêtre (se diriger vers l'arrière du train).

Vous voici donc dans la forêt et il devient nécessaire de chausser les raquettes. Récupérez un bec en métal sur le tronc d'un arbre en empruntant le chemin à gauche du grand rocher enneigé (en suivant à chaque fois la voie la plus à gauche), puis revenez au point du rocher et prenez ensuite la voie de droite. Vous vous trouvez nez à nez avec un loup que vous ferez fuir à l'aide de votre pistolet. Emparez-vous ensuite d'un second bec en métal sur l'arbre en poursuivant à droite. Revenez une nouvelle fois sur vos pas, au niveau du rocher enneigé pour reprendre le sentier de gauche. Cette fois, prenez la voie en diagonale haut gauche et arrivé face à une biche continuez sur la gauche au bas de celle-ci. Vous voici à un nouveau croisement, avec une vue du dessus, et il vous faut poursuivre en haut à gauche. De nouveau face au loup, effrayez-le de la même manière que précédemment pour poursuivre et arriver au bord de la falaise sur votre gauche. Cliquez dans sa direction pour aller y jeter un oeil, puis pointez sur la trace dans la neige pour qu'Antoinette aille y ramasser un couteau à viande en manquant de se tuer. Continuez vers la droite pour apercevoir une cabane et une biche. Approchez-vous du refuge pour constater que la porte est cadenassée. Regardez au niveau de la fenêtre pour vous rendre compte qu'un des barreaux est dévissé. Récupérez celui-ci à l'aide du marteau puis servez-vous-en pour casser le cadenas. Vous pouvez entrer. Sur le lit, emparez-vous de l'uniforme de préposé puis observez-le dans l'inventaire. Il s'agit de la même marque "petit" et il manque un bouton. En retournant l'uniforme, vous obtenez un deuxième passe-partout. Poursuivez votre inspection de la salle pour trouver un stylet sur une chaise.
En observant celui-ci dans l'inventaire, vous décèlerez les traces de sang sur la lame. Enfin, avec vos pinces, allez dévisser un morceau du tuyau du poêle. Ressortez de la cabane, chaussez les raquettes puis retournez au niveau du train.

Avec ce morceau de tuyau nouvellement récupéré, rendez-vous sous le wagon qui succède à la locomotive, et où vous aviez remarqué l'endroit du tuyau cassé. Remplacez les tuyaux afin de réparer le tout. De retour dans le train, dirigez-vous jusqu'à la voiture-restaurant puis allez parler au chef cuisinier, en passant par la porte de gauche, juste avant le compartiment des bagages. Il a besoin de vinaigre et d'huile, et vous, vous devez inspecter la cuisine mais il ne vous laissera pas entrer tant que vous n'aurez pas trouvé ce qu'il demande. Rendez-vous donc dans le compartiment à bagages, puis au niveau des bouchons des tonneaux étiquetés, servez-vous des deux becs récupérés dans la forêt pour récolter dans des verres d'une part du vinaigre de vin blanc, et d'autre part de l'huile d'olive. Allez remettre ceci au cuisinier qui partira en chercher davantage, vous laissant le libre accès à la cuisine. Dans le réfrigérateur, récupérez une carafe de jus d'orange. Emparez-vous également du hachoir sur la planche à découper ainsi que du bol de pâte à gâteau au niveau de la cuisinière. Enfin, prenez le compte-gouttes dans le tiroir du meuble à gauche du frigo. Sortez de la cuisine et prenez sur la table du wagon-restaurant des cartes de menu vierges et un couteau à beurre. Allez rejoindre le chef cuisinier dans le compartiment à bagages pour prélever ses empreintes. Il est préférable qu'à ce stade de l'enquête, vous épuisiez tous les dialogues avec vos suspects en posant toutes les questions qui vous sont proposées. Cela évitera que certaines étapes des instructions de Poirot ne soient pas effectuées (dans vos documents, dans la partie "instructions de Poirot", il faut que les phrases "compléter la chronologie en questionnant tous les suspects" et "déterminer si tous les suspects ont un alibi pour la nuit du crime" soient rayées), ce qui pourrait vous empêcher de poursuivre l'enquête. De retour dans le wagon bar, interrogez Mlle Debenham qui n'a pas son passeport sur elle, mais prélevez toutefois ses empreintes. Le comte et la comtesse Andrenyi ont un passeport commun. Récupérez-le puis

prélevez leurs empreintes digitales. Parlez maintenant au barman Lucien et prélevez ses empreintes uniquement, son passeport se trouvant dans son compartiment. Enfin, interrogez Foscarelli puis obtenez son passeport et ses empreintes. Emparez-vous du bol de punch et du bac à glaçons sur le comptoir du bar. Il est maintenant temps d'aller inspecter les compartiments dans la voiture de Calais. Dans le compartiment 1/2, entretenez-vous avec Masterman et obtenez son passeport et ses empreintes. Dans sa valise, récupérez le livre puis examinez-le pour constater de quelle bibliothèque il provient. Examinez également la valise de Foscarelli et prenez son permis de conduire. Plus rien à voir dans ce compartiment, rendez-vous donc au n°3/4, dans lequel vous discuterez avec MacQueen. Récupérez passeport et empreintes ainsi que les deux lettres de menaces dans la serviette sur la banquette. Dans le compartiment 5/6, vous obtenez le passeport de Debenham sur la table, puis interrogez ensuite Mlle Schmidt pour obtenir au final son passeport et ses empreintes. Faites de même avec Mlle Ohlsson dans le compartiment 7/8, et récupérez la Bible sur la table. Inspectez ensuite la valise et sur le support métallique pour y trouver une carte postale de New York. Rendez-vous dans le compartiment 11 pour un entretien avec Mme Hubbard et obtenir également passeport et empreintes. Ne trouvant rien de bien intéressant dans les compartiments 12 et 13, vous poursuivez donc jusqu'au 14, celui de la princesse Dragomiroff, pour ramasser le passeport sur la table ainsi que le bracelet de cuivre. Une fois que la princesse vous a rejoint dans la cabine, interrogez-la puis prenez ses empreintes. Le compartiment 15 est celui du colonel Arbuthnot. Vous l'interrogez, puis récupérez passeport et empreintes. Enfin, seul le passeport de Hardman est à prendre sur la table dans le compartiment suivant. Allez ensuite parler à Pierre Michel puis prélevez également ses empreintes. Il est temps d'aller continuer votre enquête dans le wagon Athènes-Paris. Explorez également chacun des compartiments. Ainsi, dans le compartiment 1/2 vous récupérerez le passeport de Lucien. Des compartiments 3 jusqu'au 10, vous ne trouverez rien de bien intéressant. Lorsque vous entrerez dans le compartiment 11, vous surprendrez Hardman fouillant les affaires de Pierre Michel. Réclamez-lui la petite clé puis interrogez-le. Faites-le parler puis obtenez ensuite ses empreintes. Sur le support métallique, ouvrez la valise de Pierre Michel pour prendre le passeport et une vieille photographie. Dans votre inventaire, examinez cette photo puis comparez-la à celle du médaillon de la princesse. Rien d'important dans le compartiment 12. Dans le compartiment suivant, vous prélèverez les empreintes de Constantine. Au bout du couloir vous trouverez Matteo assis à sa place habituelle. Discutez avec lui puis prenez ses empreintes. Descendez maintenant du train pour vous rendre à l'avant de celui-ci afin de parler au chauffeur et obtenir aussi ses empreintes. Rendez-vous dans la locomotive pour parler au machiniste et bien sûr prélever ses empreintes. Retour maintenant dans la voiture de Calais, puis retournez dans le compartiment 16, celui de Hardman, pour récupérer sous la table de nuit son vrai passeport, sa carte de détective et la lettre de Ratchett. Allez faire votre rapport à Hercule Poirot.

Grâce à la petite clé remise par Hardman, rendez-vous au bout du compartiment à bagages pour ouvrir la porte de sécurité. Vous vous trouvez maintenant face au coffre-fort de Ratchett et il vous faut trouver le code pour l'ouvrir. Regardez l'indice dans le chapeau de Ratchett "13-18" puis ouvrez la Bible de Greta dans l'inventaire. La page qui vous intéresse sera dans la partie "documents" et vous indiquera en réalité le code du coffre-fort : 666. Face au coffre, faites donc tourner l'aiguille vers la gauche jusqu'au 6, tournez ensuite à droite également jusqu'au 6, puis revenez vers le 6 en tournant une nouvelle fois vers la gauche. Suite au déclic, il ne vous reste qu'à tourner la poignée et prendre les confessions de Ratchett. Allez au niveau de la grosse caisse derrière vous et utilisez la barre de fer sur le coin gauche pour l'ouvrir. Vous trouvez un lit de fortune, quelques livres et un uniforme de chef de train auquel vous remarquez qu'il ne manque aucun bouton et dont la marque est "petit". Retournez voir Hercule Poirot, il va vous falloir maintenant prélever les empreintes digitales des différents lieux visités. Pour ce faire, dans l'inventaire, obtenez de la poudre de charbon de bois en associant le charbon de bois au marteau, et combinez celle-ci avec le compte-gouttes. Rendez-vous dans le compartiment 10 puis utilisez le compte-gouttes rempli de poudre de charbon de bois au niveau du verrou de la fenêtre. Placez-y ensuite le ruban adhésif pour obtenir finalement une empreinte du bord de fenêtre. Allez dans le compartiment 11 pour prélever des empreintes au niveau de la poignée de la porte communicante de la salle de bains de la même manière que précédemment (poudre de charbon de bois puis adhésif). Au niveau de la chambre forte, prenez l'empreinte de la poignée de la porte d'entrée, puis poursuivez vos prélèvements sur la caisse de Ratchett, sur la fermeture métallique d'une part, et sur le livre posé à droite du lit d'autre part. Dans le compartiment à bagages, relevez les empreintes sur la petite caisse dans laquelle vous aviez récupéré les raquettes. Allez faire un tour dans le wagon Athènes-Paris au niveau du compartiment 7/8 et récupérez les empreintes sur les barres verticales situées au-dessous du support métallique de gauche. Enfin, prélevez également les traces sur le vase. À ce stade, vous allez devoir effectuer différentes manipulations dans votre inventaire pour obtenir les empreintes de divers objets récupérés. Cela concerne en réalité les quatre objets suivants : le cadenas, le stylet, le verre épais, ainsi que les raquettes brisées. Pour bien expliquer la procédure à effectuer, prenons par exemple le cadenas. Placez ce dernier, le compte-gouttes et l'adhésif dans les cadres de gauche et cliquez ensuite sur les engrenages au centre. Vous obtenez l'empreinte digitale

du cadenas. Répétez l'opération pour les trois objets restants puis allez à l'extérieur (toujours en passant par la fenêtre ouverte) pour examiner les empreintes de pas dans la neige. Pour pouvoir prélever l'une d'elles, versez la pâte à gâteau sur la trace et utilisez votre pince à glaçons pour retirer le moule ainsi créé. Associez ensuite dans l'inventaire le bac à glaçons avec l'empreinte de pas en gâteau. À l'aide de toutes les informations que vous avez pu récolter jusqu'à maintenant, vous êtes en mesure de faire correspondre les différentes empreintes prélevées sur les divers lieux et objets avec celles des suspects à qui elles appartiennent. Pour ce faire, vous devez vous rendre suite à un clic droit dans la section des empreintes digitales et tester l'empreinte du suspect qui vous intéresse (faites défiler les empreintes en haut de l'image) en l'associant au centre avec les diverses empreintes récupérées sur les lieux et objets, (au bas de l'écran).

Voici ce que vous pouvez conclure : les empreintes concernant la petite caisse et le rebord de la fenêtre de Ratchett sont assignées à Foscarelli. L'empreinte du verre épais correspond à Matserman et celle du vase de fleurs appartient à Debenham. Les traces de la caisse de Ratchett sont celles de MacQueen et celles sur la poignée de la porte de sécurité sont assignées à Pierre Michel. Les empreintes de raquettes brisées et de la poignée du compartiment 7/8 nous ramènent à Arbuthnot. Enfin, vous constaterez que les empreintes du cadenas sont celles de Matteo et que l'empreinte de la poignée de la chambre Hubbard correspond à Greta. Il vous reste maintenant à vérifier à qui appartiennent les empreintes de pas dans la neige. Pour ce faire, il faut vous rendre dans chaque compartiment et comparer votre moule avec les chaussures rangées dans les placards des suspects. C'est en réalité dans le compartiment 1/2, celui de Foscarelli, que vous constaterez que les empreintes de semelles correspondent au moule. Enfin, rendez-vous dans le compartiment 12 pour relever l'étiquette de la valise de la comtesse. Allez rendre votre rapport à Hercule Poirot.

Partie 3 - Hercule Poirot prend du recul

Allez jeter un oeil dans votre compartiment pour y ouvrir votre valise et découvrir que quelqu'un vous y a glissé le kimono rouge. Vous allez ensuite devoir réinterroger tous les suspects. Rendez-vous donc dans le wagon-salon pour parler à MacQueen et au Colonel Arbuthnot, Foscarelli, Hardman et Mme Hubbard. Mme Debenham n'est quant à elle pas d'humeur à discuter. Le reste du groupe se trouve dans la voiture-restaurant. Interrogez donc Constantine, le comte et la comtesse Andrenyi, Masterman, la princesse Dragomiroff, Schmidt, Greta, Lucien, et enfin le cuisinier Klaus. Retournez parler à Poirot, puis ouvrez sa valise pour récupérer la lettre de son ami. Rendez-vous dans le train Athènes-Paris puis allez faire un tour dans le compartiment 16 et vous apercevrez par la fenêtre la silhouette d'un homme qui s'enfuit. Lorsque vous sortirez du train à l'extérieur vous serez kidnappée puis faite prisonnière. Vous avez alors perdu tous vos objets de l'inventaire. Vous vous trouvez en fait dans la hutte que vous aviez inspectée précédemment. En soulevant le lit, vous trouvez l'ombrelle de la princesse Dragomiroff. Ouvrez maintenant la fenêtre puis faites tomber le cadenas à l'aide de l'ombrelle. Sortez donc, ramassez le cadenas cassé puis récupérez toutes vos affaires dans la caisse. Il vous manque juste la petite clé de la chambre forte. Chaussez maintenant vos raquettes puis rendez-vous à nouveau dans le train Athènes-Paris (en empruntant le même chemin que vous aviez suivi lorsque vous aviez trouvé la cabane la première fois), au niveau du compartiment 16. Vous devez réparer cette radio et vous allez donc jouer les "Mac Gyver" pour rétablir l'électricité. Dans l'inventaire, associez le marteau au couteau à beurre. Celui-ci se retrouvera tordu et combinez-le alors avec les clous et le marteau. Servez-vous également de cet outil pour aplatir le bracelet en cuivre. Obtenez des segments de fils de cuivre en utilisant les pinces sur le fil de cuivre. Disposez ensuite tout ceci sur la table avec le bol de punch et remplissez celui-ci de jus d'orange. Plongez-y la statue et placez sur le rebord du bol le bracelet de cuivre tordu. Posez les deux morceaux de fil de cuivre sur la radio. Celle-ci sera alors remise en état de marche. Allumez-la puis vous pourrez communiquer en morse avec l'ami de Poirot, Barnaby. Après avoir épuisé une première fois les dialogues, éteignez la radio puis rallumez-la pour avoir des nouvelles informations de la part de Barnaby. Éteignez à nouveau puis rallumez. Rendez-vous au salon pour parler à Mlle Debenham puis allez dans le wagon-restaurant parler à la comtesse et à Constantine. Faites votre rapport à Poirot.

Celui-ci va alors rassembler tout le monde dans le wagon-salon et proposer trois solutions à cette enquête. Voici les réponses que doit donner Antoinette :

1ère solution, répondez dans l'ordre :
- La lettre de menace
- Cyrus Hardman
- Matteo et le docteur Constantine
- A travers la porte laissée ouverte par MacQueen

- L'uniforme de responsable
- Masterman a confirmé le dosage du somnifère
- Le stylet
- La lettre déchirée
- Le meurtrier se cache dans un compartiment vide dans le wagon d'Athènes-Paris

2ème solution, répondez :
- 1 :15
- En Amérique
- Citez tous les noms sauf Cyrus Hardman, le comte Andrenyi, Mme Hubbard et Pierre Michel. Lorsqu'il ne restera que ces 4 là, répondez : "Personne parmi eux".
- Colonel Arbuthnot
- Tous ces indices pointent vers la première solution
- Quand il a dit que la neige brillait
- Monsieur Ferrier
- Le couteau à viande
- Le cure-pipe
- Le mouchoir
- Le cadenas brisé
- Le kimono rouge

3ème solution, répondez :
- Le machiniste
- Pile des livres

Après la séquence, vous donnerez enfin votre avis sur chacune des trois solutions, puis vous observerez ensuite le fin mot de toute cette histoire.

Age of Empires

© Microsoft / Ensemble Studios 1997

COMBINAISONS DE TOUCHES (VERSION US)

Au cours du jeu, faites :

F6 Carte On/Off
F7 Brouillard On/Off
CTRL + T Donne un sous-menu pour le bois, la nourriture, les pierres et l'or
CTRL + F Donne 1000 unités de nourriture
CTRL + G Donne 1000 unités d'or
CTRL + S Donne 1000 unités de pierres
CTRL + W Donne 1000 unités de bois
CTRL + Q Constructions rapides

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, appuyez sur ENTER pour avoir la ligne de commande, puis tapez l'un des codes suivants :

AGE Aller à l'âge de fer
BIGBERTHA Catapultes puissantes (portée de 16, rayon d'impact de 10)
BIGDADDY Voiture rapide avec lance-roquettes
BLACK RIDER Transforme les archers à cheval en 'black rider' se changeant en catapulte lourde lorsqu'ils sont tués.
COINAGE Donne 1000 unités d'or
DARK RAIN Archers camouflés
DIEDIEDIE Tous les ennemis meurent
E=MC2 TROOPER Donne un soldat muni d'un arme nucléaire de très longue portée
FLYING DUTCHMAN Change les juggernauts (les bateaux) en flying dutchman ...
GAIA Contrôle des animaux
ICBM Les balistes ont une portée de 100
JACK BE NIMBLE Les catapultes lancent des vaches et des villageois
HARI KARI Suicide
HOME RUN Gagne le scénario
HOYOHOYO Les prêtres gagnent de la vitesse et 600 points d'efficacité
KILLx x correspondant à la position du joueur (de 1 à 8)
MEDUSA Si un villageois est tué, il se transforme en archer de cavalerie. Puis, si le cavalier est tué en Catapulte.
NO FOG Enlève le "Fog of war"
PEPPERONI PIZZA Donne 1000 unités de nourriture
PHOTON MAN Fait apparaitre un petit "Nuke trooper" (près du Town Center)
QUARRY Donne 1000 unités de pierre
RESIGN On recommence tout
REVEAL MAP Dévoile toute la carte
SHOW ME THE MONEY Augmenter la nourriture, le bois, la pierre et l'or a 9999
STEROIDS Active/désactive les constructions rapides pour tous les joueurs
WOODSTOCK Donne 1000 unités de bois
ZEUS Unités invincibles

STRATÉGIE POUR CONSTRUIRE UNE MERVEILLE

Démarrez une partie à l'âge du fer et dès que vous aurez suffisamment de bois, d'or et de pierre, faites construire une merveille, puis des murailles autour du chantier de construction (en laissant une petite ouverture gardée pour laisser sortir les ouvriers). Vous empêcherez ainsi vos ennemis de détruire votre merveille, maitenant et pendant tout le reste de la partie (si les murailles ne sont pas détruites).

AVOIR PLUS DE 50 UNITÉS

Lorsque vous êtes arrivés à 49 unités, commencez une autre construction et avant que cette unité ne soit prête, construisez-en beaucoup d'autres sur d'autres batîments. Vous arriverez ainsi facilement à 60 unités alors que le nombre maximum est normalement limité à 50.

ASSOCIATION QUASIMENT INVINCIBLE

Prenez n'importe quelle unité et adjoignez-la à un prêtre de n'importe quel niveau de recherche. Faites partir vos deux hommes (ex : hoplite avec prêtre) contre une unité de l'ordinateur (ex : phalange). Ne convertissez pas l'hoplite mais attaquez-le à l'aide de votre modeste fantassin à massue (le combat va vous paraître inégal mais faites le quand même). Dès que votre soldat est touché, soignez-le avec le prêtre en même temps que votre unité combat. Ne vous inquiétez pas pour le prêtre : soigner n'utilise pas de "foi".

CONSEILS POUR DÉBUTER

La clé du succès, c'est la vitesse à laquelle vous récoltez de la nourriture, du bois, de la pierre et de l'or. Pour que tout ce passe mieux, créez beaucop de paysans. Une douzaine, c'est bien. N'oubliez tout de même pas d'établir rapidement une petite armée, histoire de résister à une attaque surprise. Construisez rapidement aussi minimum deux maisons. Avec vos premiers paysans, allez explorer la carte; car celui qui connait la carte a un avantage certain : c'est pourquoi vous verrez souvant l'IA envoyer un soldat dans votre ville. N'hésitez donc pas à sacrifier quelques paysans pour découvrir la carte.
Dès que vous pouvez, construisez rapidement une tour de garde à l'entrée de votre ville car elle se montrera particulièrement efficace. N'oubliez pas quand même de la faire évoluer dès que vous changé d'âge car les tours de garde se font rapidement démolir à l'âge de bronze.

CONSEILS D'UTILISATION DES SOLDATS

Les fantassins à massues ne sont pas du tout efficaces ; juste bon pour l'âge de l'outil et encore... Ils vous serviront surtout d'éclaireur offensif par rapport aux villageois.
Les fantassins à haches sont à privilégier avant les archers : en effet l'IA fera vite évoluer ses soldats à haches, et à partir de ce point-là, il ne vous faudra pas moins de trois fantassins à massues pour n'en tuer qu'un.
Les archers sont extrêmement destructeurs en groupe de cinq et ce, dès l'âge de l'outil. Alors, n'hésitez pas à en créer car ils sont peu chers. Attention cependant à ne pas en envoyer en éclaireur car ils seront inefficaces.

Les cavaliers de type éclaireurs sont comme sont leur nom l'indique, conçus pour l'éclairage, car ils sont rapides mais chers en rapport qualité-prix car se sont de piètres combattants et ils auront tôt faits de se faire trucider par une bande d'archers.
Les archers améliorés sont à rechercher en priorité dès que vous entrez dans l'âge de bronze car si l'ordinateur le fait avant vous, vos anciens archers n'auront plus aucune utilité, mais cela marchant dans les deux sens, profitez-en tant que vous possédez des meilleurs archers que l'IA.
Les fantassins épées courtes ne sont pas ce qui se fait le mieux surtout si vos assaillants possèdent des archers, alors faites juste la recherche mais n'en créez pas trop.
La cavalerie est un moyen fiable en matière de chevaux : vous apprécierez sa grande force de frappe et sa rapidité. Mais, l'ennemi n°1 de la cavalerie reste quand même les archers qui peuvent les faire mourir de loin surtout s'ils sont en bande.
Les hoplites sont très puissants, mais encore une fois, une bande d'archers aura tôt fait de les tuer, vous vous en apercevrez vite. C'est pourquoi ces fantassins seront plutôt utilisés au corps à corps où ils se montreront particulièrement efficaces même contre des légions.
Les prêtres sont extrêmements chers, lents et inutiles : vous verrez surment l'I.A se saigner en quatre pour n'en produire que trois, quelle grosse errreur ! En effet, gardez plutôt l'or qui est une denrée extrêmement rare pour faire des archers composites, par exemple.
Les archers composites sont coûteux mais se sont les archers sur pieds les plus puissants alors n'hésitez pas à en faire une bonne douzaine. En plus si vous avez recherché la cotte de maille pour archers, là plus rien ne peut vous arrêter...
Les fantassins à lattes sont utiles. Ils auraient pu être ce qui se fait de mieux en combat au corps à corps mais les hoplites auront tôt fait de les tuer. Ils serviront surtout à protéger vos catapultes qui absorbent mal le choc.
Les chars peuvent même rivaliser avec les archers de cavalerie : c'est une des unités les plus polyvalentes avec la cavalerie donc, il faut les privilégier, c'est l'unité la plus forte de l'âge de bronze après l'hoplite.
Les archers sur chars ne sont pas indispensables, d'ailleurs ils sont juste des unités améliorées par rapport aux archers composites. Seul point fort : leur rapidité.
Les légions et les fantassins épées longues sont mis ensembles car totalement inutiles. En effet, un hoplite est nettement mieux alors faites des légions seulement si vous manquez d'argent...
Les phalanges ne sont que des hoplites améliorés mais vous serez obligés d'y passer si vous désirez les puissants centurions.
Les centurions sont extrêmement chers à rechercher mais si vous avez une solide armée et que vous ne savez pas quoi faire de votre argent, faites-en la recherche car un centurion est trois fois plus fort qu'un hoplite !!
Laissez de côté les éléphants car trop lents. Servez-vous en seulement si vous n'avez pas assez d'argent pour rechercher les centurions car ils rivalisent presque avec ces derniers.

POPULATION MAXIMALE DE 200 POUR LE JEU EN RÉSEAU

Avant de lancer un jeu, allez dans le menu **Démarrer** puis sur **Executer** et taper **Regedit**.
Cliqquez deux fois sur **Key local machine** puis sur **Software**, **Microsoft**, **Direct play**, **Application** et **Age of empires**. A la deuxieme ligne où est ecrit lobby; il suffit d'écrire lobbylimit=200.

Age of Empires : The Rise of Rome

© Microsoft 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER et tapez l'un des codes suivants :

BIG BERTHA	Catapultes améliorées
BIG MOMMA	Véhicule avec un lance-missiles
BIGDADDY	Auto avec roquette qui attaque de 100
BIGPAPY	Géant muni d'une épée de feu
BLACK RIDER	Transforme les archers à cheval en 'black rider' se changeant en catapulte lourde lorsqu'ils sont tués.
COINAGE	+1000 d'or
CONVERT THIS!	Nouvelle unité "Saint Francis"
DARK RAIN	Transforme les archers en Steal Archer
DIEDIEDIE	Tue tout le monde
E=MC2 TROOPER	Homme avec un missile nucléair
FLYING DUTCHMAN	Les Juggernauts se changent en Flying-Dutchman
GAIA	Prendre le contrôle des animaux
GRANTLINKSPENCE	Tous les animaux sont remplacés par leur roi
HARI KARI	Suicide
HOME RUN	Victoire immédiate
HOYOHOYO	Prêtre attaque de 600 et marche beaucoup plus vite
ICBM	les balistes ont une portée de 100
JACK BE NIMBLE	Les cataplutes lancent des vaches et des humains
KILLx	Tue un joueur donné (x est un chiffre de 1 à 8)
KING ARTHUR	Transforme les oiseaux en dragons
MEDUSA	Les villageois deviennent Medusa avec force 3
NO FOG	Enlève le brouillard
PEPPERONI PIZZA	+1000 de nourriture
PHOTON MAN	Tireur laser (à faire après avoir établi votre empire et cliqué au centre d'une ville)
POW	Donne un bébé sur un tricycle avec un fusil à pompe
QUARRY	+1000 de pierres
RESIGN	Arrêter le jeu
REVEAL MAP	Dévoile la carte
STEROIDS	Construire rapidement
STORMBILLY	Robot
UPSIDFLINTMOBILE	Archers plus rapides
WOODSTOCK	+1000 de bois
ZEUS	Unités invincibles

Age of Empires II : The Age of Kings

© Microsoft / Ensemble Studios 1999

CHEAT CODES (DÉMO)

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER, et saisissez l'un des codes suivants :

AS ROBIN	Or, pierre et nourriture infinis
COINAGE	Donne 1000 unités d'or
GAIA	Contrôle animal
HOYOHOYO	Les prêtres ont 900 points de magie
NO FOG	Pas de brouillard de guerre
PEPPERONI PIZZA	Donne 1000 unités de nourriture
QUARRY	Donne 1000 unités de pierre
REVEAL MAP	Toute la carte
STEROIDS	Construction instantanée
WOODSTOCK	Donne 1000 unités de bois

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER, et saisissez l'un des codes suivants :

AEGIS	Construction rapide
BLACK DEATH	Tue tous les ennemis
CHEESE STEAK JIMMY'S	Donne 1000 unités de nourriture
DESTROY	Les unités ou les bâtiments ennemis séléctionnés sont détruits
HOW DO YOU TURN THIS ON	Voiture Cobra
I LOVE THE MONKEY HEAD	Homme-singe très rapide
I R WINNER	Victoire immédiate
LIFE	Les unités sélectionnées reçoivent de la vie
LUMBERJACK	Donne 1000 en bois
MARCO	Dévoile toute la carte
NATURAL WONDERS	Contrôle des animaux
POLO	Enlève le brouillard de guerre
RESIGN	Défaite immédiate
ROBIN HOOD	Donne 1000 pièces d'or
ROCK ON	Donne 1000 en pierre
TO SMITHEREENS	Saboteur
TORPEDOx	Tue le nombre d'ennemis spécifié (où x est un nombre)
UPSIDFLINTMOBILE	Les archers sur char tirent et vont plus vite
WIMPYWIMPYWIMPY	Suicide

CHANGER LA MUSIQUE (DÉMO)

Dans la démo de Age of Empire 2, vous pouvez changer la musique. Pour cela, allez dans le répertoire SOUNDMIDI qui se trouve dasn l'arborescence du jeu. Remplacez les fichiers MIDI qui s'y trouvent par des fichiers de votre choix.

SOLUTION COMPLÈTE

Bien commencer

La rapidité est le maître mot dans tous les jeux de stratégie en temps réel et c'est aussi vrai pour AoE 2. Ne vous laissez pas abuser par l'apparente lenteur dans le déroulement du jeu (à la différence de jeux comme Starcraft). Ici aussi, celui qui prendra son adversaire de vitesse aura déjà une bonne option sur la victoire.

Pour cela, un bon début est primordial, même si les rushes (attaques très rapides le plus tôt possible) ne sont pas monnaie courante dans ce jeu. Commençons donc par la base : construisez des villageois. Tout le temps. Pendant presque toute la partie (au moins jusqu'à l'âge impérial), vous devez avoir des villageois en construction dès que vous avez 50 en nourriture. Conséquence logique, vous devez avoir des habitations en nombre suffisant.

Mais où vais-je trouver toute cette nourriture, me direz-vous. C'est le travail que vous allez confier à vos premiers villageois. Dès le début, lancez la construction d'un villageois, mettez-en un sur les arbres et tous les autres sur les baies, les moutons ou les poissons (si vous êtes près de l'eau). Plus tard dans la partie, vous devrez augmenter votre production de nourriture en utilisant les fermes et les bateaux de pêche. N'hésitez pas à en abuser. Au début, construisez assez vite un moulin près des baies en laissant le plus d'espace possible à coté pour vos futures fermes.

Il n'y a pas que la bouffe dans la vie ! :) Avant de franchir le premier age, commencez à construire un camp de bûcherons près d'une forêt et à y envoyer quelques villageois, vous aurez ainsi le bois nécessaire à vos premières constructions en passant à l'âge féodal. Commencez ensuite à exploiter la pierre puis l'or qui seront très vite indispensables dans les âges suivants.

La défense

Au début du jeu, le Forum reste votre principale défense contres les attaques rapides (donc peu puissantes en général). Cachez-y vos villageois et attirez les attaquant qui seraient hors de portée pour vous en débarrasser. Les palissades de bois disponibles au début ne sont que d'une efficacité toute relative, économisez plutôt votre bois pour l'âge suivant.

L'âge féodal vous permet de construire tours et murs, n'hésitez pas à entourer complètement votre ville et à parsemer les murs de tours de défense (inventez au plus vite les meurtrières pour pouvoir tirer sur les attaquants les plus proches). Vous serez alors provisoirement à l'abri des attaques, ce qui vous laissera le temps de préparer vos troupes et aussi de savoir d'où vient l'ennemi.

Justement, il est plus facile pour lui d'arriver par ce petit passage, à votre droite ? Pas de pitié, construisez un château en travers de sa route dès l'âge suivant. Avec quelques archers à l'intérieur, cet obstacle et pratiquement insurmontable jusqu'à l'âge impérial. Attention cependant aux premières machines de siège, gardez quelques unités de cavalerie près de vos murs et de votre château.

A l'âge impérial, la défense devient plus difficile car les unités les plus puissante sont alors disponibles. De plus, le terrible trébuchet fait son apparition. Une seule solution….

A l'attaque !

Pas question d'attaquer efficacement à l'âge sombre, vos unités ne seront pas assez puissantes pour venir à bout du forum adverse. Si vous y tenez, vous pouvez toujours tenter quelques petites escarmouches pour abattre les villageois adverses les plus téméraires. Sachez cependant que le temps que vous consacrez à ces broutilles serait sans doute mieux mis à profit dans des opérations de reconnaissance ou encore dans votre développement.

L'idéal, à l'âge féodal, est d'empêcher votre adversaire de se développer. Vous disposez enfin d'unités dignes de ce nom et vous pouvez donc lancer des attaques éclair sur les villageois qui exploitent or et pierres à l'extérieur des murs (s'ils sont tous à l'intérieur, vous n'avez pas de soucis à vous faire :). Certains prônent la production en masse d'unités et l'attaque frontale mais il semble que le coût d'une telle offensive soit beaucoup trop élevé par rapport à son efficacité. Mieux vaut attendre les machines de siège pour s'attaquer aux fortifications adverses.

Nous y voilà. C'est là que la guerre commence. Envoyez vos machines de siège à l'attaque, soutenues par les des archers pour les protéger et de la cavalerie. Si vous arrivez à créer une brèche, lancez votre cavalerie à l'attaque et envoyez les renforts que vous aurez pris soin de produire pendant le siège. A ce stade, vous pouvez déjà remporter la victoire. Si ça ne suffit pas…

Construisez des trébuchets dès le début de l'âge impérial et oubliez les béliers. Placez les trébuchets à des endroits stratégiques près des constructions adverses et défendez-les avec des archers. Assurez-vous d'avoir suffisamment de troupes pour assurer leur protection. Les trébuchets sont chers et se déplacent lentement. De plus ils seront la cible principale des attaques ennemies. A cet âge , vous avez à votre disposition les troupes d'élite du jeu. Elles doivent être prêtes et en nombre quand vous lancerez l'attaque.

Mais encore...

La reconnaissance est primordiale. De votre premier éclaireur à vos troupes rapides plus tard dans la partie, vous devez toujours avoir des unités en patrouille pour découvrir la carte. Vous pourrez ainsi repérer les reliques et savoir où sont les ressources, où se trouve l'adversaire et quel est sont développement. Mieux vaut prévenir que guérir.

Dernier point, vous devez être partout. C'est sans doute le plus difficile mais c'est aussi ce qui fait la différence entre la victoire et la défaite. Mener une attaque de grande envergure c'est très bien, mais pas au détriment de votre développement. Surveiller votre production de près ? Parfait, sauf si vous n'avez plus de temps pour la reconnaissance. Idéalement, vous devez tout faire à la fois : pendant que vos troupes se déplacent, concentrez-vous sur le développement, revenez à vos troupes pour lancer une attaque mais avant, envoyez un éclaireur dans une zone que vous n'avez pas encore découverte. Vous comprenez le principe ? :)

Jeanne d'Arc : Un messie improbable

Partez avec vos hommes et suivez ma route vers le sud, débarrassez-vous des brigands et suivez la route en remontant vers le nord. Continuez vers le sud-ouest, traversez le pont et prenez les renforts dans le village. Retournez en arrière par le pont et prenez au sud en descendant après les arbres. Faites le tour de la forêt par l'ouest puis le sud et prenez la route au sud-ouest vers le camp ennemi. Attirez-les à l'extérieur avec un seul homme puis passez les fortifications après les avoir vaincu. Traversez la rivière en allant vers le nord-ouest puis suivez la rive jusqu'à la forêt. Envoyez une seule unité pour prendre le contrôle des bateaux de transport (tant pis si elle doit mourir) puis faites embarquer toutes vos troupes. Suivez la rivière vers le sud-est puis vers le sud-ouest à l'intersection. Débarquez à l'avant poste Français (attention au mangonneau ennemi) puis traversez la rivière, débarrassez-vous des bandits et suivez la route vers le château de Chinon.

Jeanne d'Arc : La demoiselle d'Orléans

Avancez jusqu'à Blois pour récupérer vos renforts (le moine sur la route peux soigner vos blessures) puis sortez vers le nord et suivez la côte jusqu'aux navires de transport. Traversez la rivière et amenez vos caravanes au forum. Construisez ensuite de nouveaux mur (au pont et à l'est) puis placez les arbalétriers à l'est. Construisez aussi quelques tours supplémentaires avant de vous concentrer sur le développement. Améliorez au maximum vos unités, construisez un monastère et des armes de sièges (vous en aurez besoin pour détruire les châteaux Anglais). Quand vous avez assez de béliers et de mangonneaux, commencer par détruire le camp le plus à l'ouest puis passez au deuxième. En

appuis, construisez de préférence de la cavalerie, qui restera moins le temps sous le feu ennemi.

Jeanne d'Arc : Le nettoyage de la Loire

Envoyez une unité à l'ouest pour prendre le contrôle des navires, attaquez les vaisseaux Anglais et débarquez vos troupes sur la rive nord. Partez ensuite au nord-est en suivant le bord de la carte et installez-vous près de l'or. Ne construisez pas près de l'eau, les Anglais auront de toute façon une meilleure marine que vous. Détruisez les tours au nord et à l'ouest, commencez à explorer la zone pour vous entourer de mur le plus efficacement possible. Atteignez ensuite l'âge des châteaux en repoussant les timides assauts ennemis puis préparez une force de cavalerie et d'arbalétriers pour attaquer le village. Laissez Jeanne sur place et attaquez avec quelques béliers pour abattre rapidement les tours puis envoyez des villageois exploiter les ressources restantes. Vous aurez maintenant le temps de faire toutes les améliorations pour vos unités et de préparer une armée de chevaliers et de lanceurs de haches, accompagnés de quelques moines et de quelques béliers. Commencez par raser le campement au nord du village. Le deuxième, celui de Fastolf, sera le plus dur à abattre, n'hésitez pas à construire des défense avec un château et des moines pour assurer votre retraite. Passez ensuite au troisième et dernier château.

Jeanne d'Arc : La révolte

Avancez jusqu'au village en terrassant les troupes sur la route et défendez au nord et à l'est en construisant des murs. Atteignez ensuite l'âge impérial et construisez les paladins, des trébuchets et des lanceurs de haches. Partez au nord, prenez Chalon et construisez une nouvelle base avant de partir à l'assaut de Reims avec de nouvelle troupes, accompagnées de moines et de trébuchets pour les tours et pour votre cible, le forum ennemi.

Jeanne d'Arc : Le siège de Paris

Préparez vos troupes en leur assignant des raccourcis et commencez à avancer vers l'ouest puis détruisez les tours et le château. Attaquez ensuite les portes ouest de la ville avec vos trébuchets que vous protègerez avec des chevaliers et des arbalétriers puis escortez les villageois jusqu'au château. Détruisez les bateaux puis le trébuchet avec vos canons puis attaquez-vous au château. Traversez le pont à l'est puis installez-vous sur l'île (attention aux moines et aux onagres). Allez ensuite au sud vers l'or et allez aider vos renforts avant de faire un trou dans le mur pour quitter Paris. Avancez au nord jusqu'à la route et suivez-la vers le sud jusqu'à l'intersection. Sauvegardez et lancez l'attaque pour essayer de faire passer les villageois.

Jeanne d'Arc : Un martyre parfait

Allez au sud-est pour prendre le contrôle de l'armée et des canons sur la rive. Prenez le village ennemi pour y créer votre propre base puis bouchez les deux passages au sud en protégeant vos villageois. Partez ensuite au nord pour détruire le château et le forum adverse puis construisez de nouveaux murs pour vous défendre. Débarrassez-vous des survivants au sud puis commencez à avancer vers la colline en construisant des défenses tout au long de votre parcours. Une fois l'endroit sécurisé, vous n'avez plus qu'à y amener le chariot pour planter le drapeau.

Saladin : Un chevalier Arabe

Combattez vos (nombreux) ennemis en avançant vers les portes du Caire et approchez une unité de la galère pour qu'elle se rallie à vous. Détruisez l'armurerie sur l'île puis toutes les troupes et les bâtiments des Francs à l'ouest. Utilisez ensuite vos vaisseaux pour détruire la tour et le porte Egyptiennes. Une fois à l'intérieur, évitez les bâtiments et les troupes pour envoyer vos unités rapides vers la Mosquée. Après les soins, sortez par la porte est et envoyez un archer tirer sur les tours pour provoquer l'ennemi. Retournez voir le moine pour soigner vos unités puis lancez l'attaque pour détruire le forum ennemi.

Saladin : Le seigneur d'Arabie

Envoyez un cavalier au nord et un autre au sud pour récupérer vos alliés puis commencez à vous développer. Les forces ennemies sont principalement constituées d'archers et de quelques chevaliers errants, construisez donc quelques piquiers pour épauler vos troupes et n'oubliez pas de développer la cartographie pour garder un œil sur vos

alliés. Continuez à vous développer après l'attaque ennemie et attaquez la ville adverse dès que vous avez quelques machines de siège. Avancez ensuite vers l'ouest de l'île pour récupérer de nouvelles ressources et construire un chantier naval sur la côte. Débarquez ensuite sur l'île à l'ouest avec des piquiers et des mamelouks et préparez une seconde vague d'assaut. Construisez ensuite des défenses à cet endroit avant de vous attaquer au château ennemi.

Saladin : Les cornes d'Hatti

Construisez rapidement des lanciers au sud pour prévenir toute attaque puis développez-vous jusqu'à l'âge des châteaux. Vous serez la cible d'attaque incessantes sur vos deux camps, essayez de continuer à vous développer tout en gardant des troupes de cavaliers, de piquiers et d'arbalétriers sous la main. Continuez à fabriquer des troupes en y ajoutant des moines et des chameaux puis lancez l'attaque au sud pour vous emparer de la relique et ramenez-la dans votre camp (utilisez la formation en carré).

Saladin : Le siège de Jérusalem

Installez-vous à l'est de vos troupes et développez-vous jusqu'à l'âge impérial. Recherchez toutes les améliorations et préparez une armée de mamelouks et de moines ainsi que deus ou trois trébuchets. Vous n'avez plus qu'à avancer lentement mais sûrement en détruisant les tours avec vos trébuchets que vous protègerez avec votre armée.

Saladin : Djihad !

Démarrez très vite si vous voulez survivre à la première attaque et commencez très tôt à amasser de l'or. Après le premier assaut, avancez jusqu'à l'âge impérial et construisez en parallèle une importante flotte. Utilisez-la pour détruire les deux villes côtières puis construisez quelques troupes d'élite et des trébuchets pour venir à bout de la merveille (attaquez-la plus tôt si vous pensez ne pas avoir le temps). N'oubliez pas de détruire chantier naval sur la petite île à l'ouest pour termine le scénario.

Saladin : Le lion et le démon

Bouchez dès le début les trous dans vos murs en construisant des portes et utilisez votre flotte pour boucher le détroit au sud-est. Commencez à vous développer et construisez très rapidement un trébuchet et au moins un autre forum pour construire le villageois plus rapidement. Construisez ensuite d'autres rangées de murs en multipliant les portes pour laisser le passage à vos chevaliers puis commencez à mettre des ressources de coté. Continuez à poser des murs pour boucher tous les passages et construisez d'autres trébuchets et commencez la construction de votre merveille. N'arrêtez pas d'amasser des ressources et construisez de nombreux chevaliers pour attaquer les trébuchets adverses. Construisez aussi un mur directement autour de la merveille au cas ou quelques troupes ennemies arriveraient à passer. Si vous tenez assez longtemps, des éléphants Perses viendront vous aider. Vous en aurez bien besoin...

Gengis Khan : Creuset

Commencez à vous développer en ramenant les nombreuses chèvres qui errent aux alentours puis envoyez un moine récupérer la relique au nord-ouest pour l'amener aux Ungirrads et vous faire de nouveaux alliés. Allez ensuite tuer Ornlu et sa meute dans les montagnes à l'est de la carte puis les Naiman et les kara Khitai. Rendez ensuite visite à Taiychi'uds pour qu'il vous prête allégence.

Gengis Khan : Une vie de vengeance

Emparez-vous du camp à coté pour vous développer en essayant d'épargner les villageois et passez à l'âge féodal le plus vite possible pour vous entourer de murs. Vous aurez une attaque à repousser avant d'en arriver là, essayez d'attirer la cavalerie hors de portée des archers pour ne pas les affronter tous en même temps. Commencez par murer tout le coté est en utilisant au maximum les obstacles naturels. Vos priorités doivent être la construction du mur et d'une arméeque vous devrez améliorer régulièrement pour arrêter la deuxième attaque. Votre mur devra être fini avant la troisième et votre armée reconstituée pour pouvoir s'opposer à l'ennemi (les tours avec archers peuvent être très utiles). Ne lancez l'attaque finale que quand vous aurez constitué une (très) grande armée de Mangudaïs et de cavalier légers.

Gengis Khan : En Chine

Traversez la rivière avec vos cavaliers et prenez la ville au nord-est en attirant les troupes ennemies en dehors du village. Comme d'habitude, développez-vous le plus vite possible en construisant un autre forum et des bateaux de pêche en continuant à vous défendre avec vos cavaliers. La deuxième attaque viendra peu après que vous ayez atteint l'âge des châteaux, défendez-vous avec des tours remplies d'archers et des chevaliers pour attaquer les machines de siège. Construisez en même temps une deuxième base au nord-ouest de l'autre coté de la rivière. Construisez des châteaux pour assurer votre défense et ne lancez pas d'attaque avoir d'avoir une puissante armée. Commencez par raser la flotte de Jin avant d'envoyer des troupes puis utilisez les canons de vos vaisseaux pour détruire les fortifications et tout ce qui est à portée. Envoyez enfin les troupes au sol pour finir le travail avant de vous installer sur l'île. Vous n'avez plus qu'à répéter le même processus pour les autres belligérants.

Gengis Khan :La horde vers l'ouest

Développez vos deux bases sans attaquer personne et entourez de murs celle de l'ouest (installez-y aussi vos bâtiments militaires). Défendez votre base est contre les perses au sud et continuez à améliorer vos murs. Débarrassez-vous du Shah après avoir repoussé l'attaque Russe puis occupez-vous d'eux avec une armée de Mangudaïs avec onagres et trébuchets en soutien. Les éléphants de votre dernier adversaire seront plus difficiles à vaincre, vous devrez utiliser des moines en grand nombre pour en convertir un maximum et les utiliser pour l'attaque, accompagnés de quelques trébuchets.

Gengis Khan : La promise

Bouchez dès le début le passage au sud puis installez des murs pour vous défendre des Allemands (n'oubliez pas les tours et surtout les Mangudaïs pour attaquer les machines de siège). Installez quelques archers dans les tours, construisez un château puis quelques trébuchet pour seconder votre armée. Débarrassez-vous des Allemands avec une attaque massive puis préparez votre conquête de l'ouest avec leurs ressources. Pour venir à bout de vos ennemis, vous devrez mettre en place une véritable campagne avec châteaux et tours remplies d'archers et Mangudaïs d'élite et trébuchets pour mener l'assaut.

Gengis Khan : Paix Mongole

Utilisez les saboteurs pour contrer l'attaque des Teutons et n'envoyez vos troupes que quand il ne reste plus personne. Vous aurez ensuite tout le temps de développer une économie florissante et une puissante armée (jusqu'au maximum de population). Vous devrez alors détruire vos ennemis avant rapidement avant qu'ils n'arrivent à construire leur merveille. Pour cela, passez par le guet plutôt que par le pont et attirez-les vers vos onagres (protégées par votre cavalerie).

Barberousse : Empereur Romain sacré

Créez des villageois et envoyez-les rapidement murer les quatre entrées qui mènent sur votre île (avec une escorte) puis construisez des archers le plus rapidement possible pour vous débarrasser des ennemis qui attaquent vos murs. Construisez ensuite des tours pour les aider puis avancez à l'âge impérial en construisant une armée de chevaliers Teutoniques et de béliers. Ne lésinez pas sur la pierre, vous devrez vous défendre tout au long de ce processus. Lancez ensuite votre attaque et détruisez les églises pour récupérer les six reliques que vous amènerez à coté de votre propre église avec six moines.

Barberousse : Henri le lion

Attaquez le château au nord-ouest avec chevaliers Teutoniques, arbalétriers et béliers puis créez de nouvelles unités pour repousser le premier assaut d'Henri (soignez les autres dans le château). Continuez à produire des unités et lancez votre attaque quand vos premières troupes sont soignées. Utilisez ensuite ses villageois pour défendre la Saxe et la Bavière en y plaçant des troupes de chevaliers Teutoniques et d'archers en garnison. Construisez pendant ce temps une flotte et de nouvelles troupes pour attaquer la Pologne, d'abord par la mer puis à terre quand les défenses sont tombées.

Barberousse :Pape et anti-pape

Utilisez les galères de guerre pour la défense puis allez convertir quelques villageois avec vos prêtres en descendant la côte. Améliorez vos lanciers et attirez les troupes ennemies vers votre allié pour vous préoccuper de votre développement et construire des tours pour vous défendre de la patrouille maritime. Avancez jusqu'à l'âge impérial grâce à l'or de votre infortuné voisin et vous n'avez plus qu'à aider votre allié pour lancer une dernière attaque.

Barberousse : La ligue Lombarde

Commencez par défendre votre port avec des tours et votre flotte avant de commencer la reconstruction. Produisez de nouvelles unités et installez de nouvelles tours en dessous de la rivière puis construisez des moines le plus tôt possible. Construisez un château, une flotte et des cavaliers pour contrer les trébuchets adverses. Si vous manquez d'or, installez-vous sur la péninsule au nord-est (avec château et tours). Construisez alors une gigantesque force de Paladins, de chevaliers Teutoniques et de canonniers avant de lancer l'attaque.

Barberousse : La marche de Barberousse

Avancez vers Constantinople pour vous emparer de la flotte (formation dispersée pour tout le monde). Une fois sur la côte opposée, vous devrez combattre des vagues Sarrasins. Soignez vos troupes régulièrement et débarrassez-vous au plus vite de chaque vague d'assaillants. Occupez-vous ensuite des défenses de la villes puis emparez-vous de la flotte après l'avoir défendue contre l'attaque Sarrasine (onagres et trébuchets au nord-est de la ville, utilisez les paladins comme chair à canons). Traversez enfin avec toutes vos troupes puis commencez votre lente avance en protégeant vos trébuchets.

Barberousse : L'empereur qui dormait

Vous avez une dizaine de minutes pour vous préparer à l'attaque. Placez des paladins près de machines de guerre de Damas, des trébuchets en position pour tirer sur le château et des moines (éventuellement protégés par des murs) au cœur du combat pour convertir les éléphants adverses. Si vous avez le temps, placez aussi quelques béliers en positions pour s'attaquer aux fortifications ennemies. Après la bataille, installez vous sur place en prenant garde aux contre-attaques et soignez vos troupes avant de partir vers le sud en consolidant votre avancée grâce à quelques tour remplies d'archers. Allez prendre les ressources de Saladin au sud-est puis commencez votre avance vers Jérusalem en utilisant les moines pour convertir les archers à cheval qui vous attaquent sans cesse. Utilisez vos machines de siège pour pénétrer dans la ville puis vos archers à cheval pou vous débarrasser des moines adverses. Assurez-vous qu'il n'y a plus de défenseurs avant de faire rentrer le corps de l'empereur.

CONSEILS DE JEU

-Malgré un jeu qui peut paraître lent, la rapidité est primordial dans Age of Kings !

-Si vous n'avez rien à faire c'est que vous êtes prêt à attaquer et donc il ne faut surtout pas hésiter ! En général, la défense n'est pas une bonne solution puisque la limite des 200 unités survient très vite !

-Au départ, dispersez vos paysans dans toutes les tâches, quelqu'uns pour le bois, quelqu'uns pour la nourriture et 1 ou 2 qui s'occupent de construire différents bâtiments !

-Le 1er âge est normalement très court, passez vite aux âges suivant sinon vous n'aurez pas accès aux technologies intéressantes !

-A partir du 2ème age, faites pas mal de paysans et envoyez les un peu partout sur la carte construire des mines d'or ! Auparavant découvrez la carte grâce à vos cavaliers et à vos hypothétique alliés.

-Si vous avez beaucoup d'or, la partie est pratiquement gagnée ! N'oubliez pas non plus d'étendre un minimum votre territoire avec quelques ressources du style pierre, or, forêt et pourquoi pas un petit étang ou la mer pour pouvoir pêcher ...

-Fortifiez votre base et mettez quelques tours avec des archers, toujours pratique lorsqu'un ordinateur ou un joueur pas trop doué arrive avec quelques soldats...

-A partir du 3ème âge, commencez à vous préoccuper de l'armée, commencez a sortir quelques archers (les 1ers et upgradez au maximum). Les archers sont souvent les plus utiles.

-Continuez a faire vos réserves dans tout les domaines et essayez de faire du commerce avec vos alliés.

-Au 4ème âge, soit le dernier âge, éliminez petit à petit vos paysans (touche suppr) et construisez vous une armée solide pour attaquer...

-Je vous conseille de sortir les archers (1ère icone) avec upgrade au maximum, il en faut un bon paquet ! Ensuite un peu de fantassins, quelqu'uns pour défendre les archers en 1ère ligne ! Ensuite, créez un petit paquet de prêtres qui eux aussi devront être upgradé au maximum, quelques cavaliers (l'icone du milieu, upgradé au maximum) et 3 ou 4 trébuchets par groupe !

-Maintenant, mettez vos différents groupes en formation, mettez TOUT vos archers en mode "faire face", beaucoup plus efficace, et partez à l'assaut des différents châteaux !

Age of Empires II : The Conquerors Expansion

© Microsoft / Ensemble Studios 2000

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER puis tapez l'un des codes suivants:

AEGIS	Construction plus rapide
BLACK DEATH	Tue tous les adversaires
CHEESE STEAK JIMMY'S	+1000 en nourriture
FURIOUS THE MONKEY BOY	Homme singe furieux
HOW DO YOU TURN THIS ON	Voiture Cobra
I LOVE THE MONKEY HEAD	Personnage grand et ultra-rapide
I R WINNER	Victoire immédiate
LUMBERJACK	+1000 en bois
MARCO	Carte complète
NATURAL WONDERS	Contrôle la nature
POLO	Supprime le brouillard de guerre
RESIGN	Défaite immédiate
ROBIN HOOD	+1000 en or
ROCK ON	+1000 en pierres
TO SMITHEREENS	Unité de sabotage
TORPEDO1	Tue l'adversaire 1
TORPEDO2	Tue l'adversaire 2
TORPEDO3	Tue l'adversaire 3
TORPEDO4	Tue l'adversaire 4
TORPEDO5	Tue l'adversaire 5
TORPEDO6	Tue l'adversaire 6
TORPEDO7	Tue l'adversaire 7
TORPEDO8	Tue l'adversaire 8
WIMPYWIMPYWIMPY	Suicide
WOOF WOOF	Chiens volants

FERME INVISIBLE

Une fois dans l'éditeur de cartes, placez-une ferme puis placez une parcelle de terrain par dessus. Commencez la partie. Au lieu d'avoir une ferme doté du motif habituel, vous aurez une ferme avec un motif de route ou de feuille morte suivant le terrain que vous aurez choisi.
Vous pouvez aussi placez une ferme et la supprimer. Le motif restera en position mais il n'y aura plus de ferme.

PONT INVISIBLE

Choisissez un monde contenant des ponts. Appuyez sur ENTER et tapez TORPEDO suivi du numéro d'un joueur qui possède des ponts de sa couleur. Le pont disparaîtra avec le joueur, mais vous pourrez toujours marcher sur l'eau.

PRÈTRE NORMAL

Pour transformer un frère Tock, un pape Leo 1, un archevèque ou un Imam en prêtre normal, vous devez simplement faire prendre au personnage une relique dans un monde de votre fabrication.

MER D'ALGUE

Dans l'éditeur de cartes, placez des fleurs sur l'eau.

FERMES ILLIMITÉES

Cliquez sur un moulin. Vous verrez apparaître un dessin de ferme à droite. Appuyez sur F3 pour mettre la pause. Cliquez alors sur le dessin de ferme jusqu'à épuisement du bois et vous aurez autant de ferme que vous voudrez.

Age of Empires III

© Microsoft / Ensemble Studios 2005

CHEAT CODES

Pendant la partie, appuyez sur Entrée pour afficher la boîte de dialogue, tapez l'un des codes suivants selon l'effet désiré et validez avec Entrée :

+ 10 000 nourriture

Entrez : `MEDIUM RARE PLEASE`

+ 10 000 pièces

Entrez : `GIVE ME LIBERTY OR GIVE ME COIN`

+ 10 000 bois

Entrez : `<CENSORED>`

+ 10 000 points d'expérience

Entrez : `NOVA & ORION`

Tous les animaux domestiques sont gros

Entrez : `A RECENT STUDY INDICATED THAT 100% OF HERDABLES ARE OBESE`

Récolte et constructions plus rapides

Entrez : `SPEED ALWAYS WINS`

Révéler la carte

Entrez : `X MARKS THE SPOT`

Faire apparaître des unités d'artillerie au point de ralliement

Entrez : `YA GOTTA MAKE DO WITH WHAT YA GOT`

Afficher la description de l'unité responsable d'une mort

Entrez : `SOOO GOOD`

Faire apparaître un monster truck (un énorme 4x4)

Entrez : `TUCK TUCK TUCK`

Victoire instantanée

Entrez : `THIS IS TOO HARD`

Statue de George Crushington

Entrez : `WHERE'S THAT AXE?`

Age of Empires III : The Asian Dynasties

© Microsoft / Big Huge Games 2007

CHEAT CODES

Appuyez sur Entrée et saisissez les codes suivants.

Code : **a recent study indicated that 100% of herdables are obese**
Tous les animaux présents sur la carte deviennent obèses.

Code : **give me liberty or give me coin**
Vous empochez 10 000 pièces.

Code : **medium rare please**
Vous empochez 10 000 unités de nourriture.

Code : **<censored>**
Vous empochez 10 000 morceaux de bois.

Code : **nova & orion**
Vous empochez 10 000 points d'expérience.

Code : **this is too hard**
Vous remportez la victoire instantanément.

Code : **x marks the spot**
La carte est entièrement dévoilée mais le brouillard de guerre reste.

Code : **sooo good**
Un message apparaît lorsqu'une unité détruit une autre unité ou un bâtiment.

Code : **where's that axe?**
George Crushington apparaît.

Code : **tuck tuck tuck**
Tommynator apparaît.

Code : **ya gotta make do with what ya got**
Mediocre Bombard apparaît.

Code : **speed always wins**
Accélère la vitesse de jeu (construction, recherche, etc).

Age of Empires III : The WarChiefs

© Microsoft / Ensemble Studios 2006

CHEAT CODES

Pendant la partie, appuyez sur Entrée pour afficher la boîte de dialogue, tapez l'un des codes suivants selon l'effet désiré et validez avec Entrée :

Révéler la carte
x marks the spot

+ 10 000 nourriture
medium rare please

+ 10 000 pièces
give me liberty or give me coin

+ 10 000 bois
<censored>

+ 10 000 points d'expérience
nova & orion

Tous les animaux domestiques sont gros
a recent study indicated that 100% of herdables are obese

Récolte et constructions plus rapides
speed always wins

Faire apparaître des unités d'artillerie au point de ralliement
ya gotta make do with what ya gotta

Afficher la description de l'unité responsable d'une mort
sooo good

Faire apparaître un monster truck (un énorme 4x4)
tuck tuck tuck

Victoire instantanée
this is too hard

Age of Mythology

© Microsoft / Ensemble Studios 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur ENTER pendant le jeu et entrez ces codes.

ATM OF EREBUS	1000 pièces d'or
BAWK BAWK BOOM	Pouvoir divin des pour les météores
CHANNEL SURFING	Passer un niveau
CONSIDER THE INTERNET	Ralentir les unités
DIVINE INTERVENTION	Réutiliser les pouvoirs divins
DRAGOON 2KH	Faire apparaître un dragon géant
ENGINEERED GRAIN	Engraisser les animaux
FEAR THE FORAGE	Pouvoir divin
GOATUNHEIM	Transformer les ennemis en chèvres
IN DARKEST NIGHT	Jouer de nuit
ISIS HEAR MY PLEA	Obtenir des héros
I WANT TEH MONKEYS!!!!!	Les singes arrivent !
JUNK FOOD NIGHT	1000 unités de nourriture
L33T SUPA H4X0R	Construction rapide
LAY OF THE LAND	Dévoiler toute la carte
LETS GO! NOW!	Jeu plus rapide
MOUNT OLYMPUS	Faveur des dieux max
MR. MONDAY	Niveau expert
O CANADA	Obtenir un ours laser
PANDORAS BOX	Nouveau pouvoir divin (aléatoire)
RED TIDE	L'eau devient rouge
SET ASCENDANT	Montrer les animaux sur la carte
TARXE	Marcher sur l'eau
THRILL OF VICTORY	Remporter le scénario
TINES OF POWER	Obtenir un fermier géant armé d'une fourche
TROJAN HORSE FOR SALE	1000 unités de bois
UNCERTAINTY AND DOUBT	Cacher la carte
WRATH OF THE GODS	Déchaîner les éléments
WUV WOO	Hippopotames roses volants
YU LI MO BIRTHEDAY FOR CHITTE	Obtenir un Géant de glace volant

MUSIQUE AGE OF EMPIRE REMIXÉE

En cours de jeu tapez 999 pour entendre une nouvelle version du thème de Age of Empire.

DE SUPER FRONDEURS

Avec les Egyptiens, choisissez tout d'abord le dieu Seth. Ensuite, prenez Ptah (sa technologie rend les frondeurs plus puissants). Puis choisissez Sekhmet (elle les améliore encore). Enfin prenez Horus pour avoir des frondeurs super entraînés très efficaces contre les fantassins et les archers !

DE SUPER PHARAONS

Pour avoir de super pharaons il faut choisir d'abord Isis puis Anubis puis Néphtys pour ses améliorations et pour finir Osiris pour son pouvoir divin.

Age of Mythology : The Titans

© Microsoft / Ensemble Studios 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER en cours de jeu et entrez l'un des codes suivants :

AI MR. MONDAY	Mode expert
ATLANTIS REBORN	Héros d'une nouvelle campagne
ATM OF EREBUS	Obtenir or
BARKBARKBARKBARKBARK	Super chiens
BAWK BAWK BOOM	Pluie de poulet
CHANNEL SURFING	Passer le niveau
CONSIDER THE INTERNET	Ralentir les unités
DIVINE INTERVENTION	Activer les pouvoirs divins
ENGINEERED GRAIN	Les animaux grossissent
FEAR THE FORAGE	Pouvoir bois animé
GOATUNHEIM	Changer tous les personnages en chèvre
I WANT TEH MONKEYS!!!1!	Des singes
IN DARKEST NIGHT	Nuit
ISIS HEAR MY PLEA	Obtenir des heros
JUNK FOOD NIGHT	Obtenir 1000 unités de nourriture
L33T SUPA H4X0R	Constructions rapides
LAY OF THE LAND	Dévoiler la carte
LETS GO! NOW!	Augmenter la vitesse du jeu
MOUNT OLYMPUS	Faveur des dieux max
O CANADA	Ours laser
PANDORAS BOX	Obtenir un pouvoir divin aléatoire
RED TIDE	L'eau est rouge
RESET BUTTON	Tout détruire sauf le campement.
SET ASCENDANT	Voir les animaux sur la carte
THRILL OF VICTORY	Remporter le scénario
TINES OF POWER	Avoir un fermier geant
TINFOIL HAT	Effet inconnu
TITANOMACHY	Avoir un titan gratuit (il apparaît en ville)
TROJAN HORSE FOR SALE	Obtenir bois
UNCERTAINTY AND DOUBT	Cacher la carte
WRATH OF THE GODS	Calamités
WUV WOO	Hippo volants
YU LI MO BIRTHEDAY FOR CHITTE	Obtenir un Géant de glace volant
ZENOS PARADOX	Changer de pouvoirs divin et titanesque

Age of Pirates : Caribbean Tales

© Playlogic International / Akella 2006

CHEAT CODES

Entrez l'un de ces codes comme nom de navire et validez. Le code sera appliqué et votre bateau reprendra son nom d'origine. Attention aux majuscules.

`BestGun`	Le meilleur pistolet
`BestSaber`	Le meilleur sabre
`ExpBooster`	10 000 points d'expérience
`GodMode`	Invincibilité
`MoneyBooster`	10 000 or

Age Of Sail

+ D'INFOS FORUM

TRICHER EN MODE CAMPAGNE

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier 00000x.CPG qui se trouve dans le répertoire AOS, où x représente le numéro de la campagne. Entretemps, ouvrez le fichier MAIN.OOB pour avoir une liste des vaisseaux par numéro de ligne. Prenez un vaisseau de cette liste, et placez son numéro dans la première colonne du fichier 00000x.CPG. Pour les autres colonnes, il s'agit des notes de l'équipage de 0 (meilleur) à 4 (pire).

Age of Sail II

© Talonsoft / Akella 2001

PASSER À LA MISSION SUIVANTE

Pendant le jeu, tapez "qsww" pour terminer la mission et passer à la suivante.

Age of Wonders

© Take 2 Interactive / Epic Games 2000

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec le paramètres de ligne de commande **beatrix**. Puis, au cours du jeu, appuyez simultanément sur CTRL + SHIFT + C ou CTRL + SHIFT + S selon votre version. Vous entendrez un signal sonore. Entrez alors l'un des codes suivants :

AH TEER	Tous les sorts et or supplémentaire
EXPLORE	Active/désactive l'exploration
FOG	Active/désactive le brouillard
FREEMOVE	Mouvements libres
GOLD	1000 en or
LOSE	Défaite dans le niveau en cours
MANA	1000 en mana
RESEARCH	Tous les sorts recherchés
SPELLS	Tous les sorts recherchés
TOWNS	Toutes les villes indépendants vous appartiennent
WIN	Succès du niveau en cours

Age of Wonders : Shadow Magic

© Take 2 Interactive / Triumph Studio 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur CTRL + SHIFT + C ou CTRL + SHIFT + S (selon votre version) en cours de jeu. Un son confirmera une entrée correcte. Entrez ensuite l'un des codes suivants.

AI	?
CITYSPY	Permet d'espionner les cités ennemies
EXPLORE	Carte entièrement visible
FOG	Brouillard
FREEMOVE	Mouvements libres
GOLD	Or au niveau 1000
INSTANTPROD	Permet des productions instantanées
INSTANTRES	Recherche instantanées
LOSE	Perdre la partie actuelle
MANA	Mana au niveau 1000
RESEARCH	Tous les sorts de recherches
SPELLS	Sorts "gratuits"
TOWNS	Voir tous les villages de la map
UPGRADEHERO	Upgrade votre héros
WIN	Gagner la partie actuelle

Age of Wonders II : The Wizard's Throne

© Gathering of Developpers / Triumph Studio 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur CTRL + SHIFT + C en cours de jeu. Un son confirmera une entrée correcte. Entrez ensuite l'un des codes suivants.

GOLD	Or au niveau 1000
MANA	Mana au niveau 1000
SPELLS	Sorts "gratuits"
RESEARCH	Tous les sorts de recherches
WIN	Gagner la partie actuelle
LOSE	Perdre la partie actuelle
FREEMOVE	Mouvements libres
TOWNS	Voir tous les villages de la map
EXPLORE	Carte entierement visible
FOG	Brouillard
INSTANTPROD	Permet des productions instantanées
INSTANTRES	Recherche instantanées
AI	?
CITYSPY	Permet d'espionner les cités ennemies
UPGRADEHERO	Upgrade votre héros
EMERGEHERO	?

Aggressor

+ D'INFOS FORUM

15 VIES

Dans le tableau des meilleurs scores, entrez [CLASSIFIED] à la place de votre nom. L'inscription [WRONG] apparaîtra alors. Désormais, lorsque vous jouerez, vous aurez 15 vies et tous les bonus dès le départ.

Agile Warrior F-111 X

© Virgin Interactive / Black Ops Entertainment 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, appuyez sur ESC , puis tapez C, suivi de l'un des codes suivants. Après la saisie du code, vous entendrez normalement "Outstanding" signifiant que le code a été activé :

13593 Carburant et blindage au maximum
14214 Invincibilité
17357 Accès à toutes les missions
25245 Munitions au maximum
33124 Toutes les missions terminées

AH-64D Longbow

© Electronic Arts / Jane's Combat Simulation 1996

CONSEILS SIMPLES

Quelle que soit votre mission, le pilotage du Longbow se résume à quelques règles simples : voler bas pour ne pas se faire détecter, et frapper l'ennemi par surprise.

INVINCIBILITÉ

Au moment de saisir le nom du pilote tapez : MONTY BARRYMORE.

AHx-1

© GT Interactive / Pixel Multimedia

CHEAT CODES

A l'écran de connexion, saisissez le code **VIPER**. Vous pourrez alors accéder à toutes les missions. Ensuite, au cours du jeu, vous pouvez utiliser les combinaisons de touches suivantes :

ALT + A Affiche toutes les cibles sur le radar
ALT + I Invincibilité
ALT + J Affiche le nombre d'images par secondes
ALT + K Active/desactive les traînées de fumée
ALT + L Recharge les armes
ALT + Q Le jeu se transforme en jeu d'arcade
ALT + R Répare les dommages
ALT + X ?

Aiken's Artifact

© Fox Interactive / Monolith Productions 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER , puis tapez l'un des codes suivants :

MPJUICEME	Tous les principaux items
MPSHIPIT	Choix du niveau en mode 1 joueur
MPTEDTHEHEAD	Invulnérabilité

Air Bucks

© Sierra / Impressions 1992

CRÉDITS INFINIS

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde. Allez au déplacement 20924 (51BC en hexa). A cet endroit, mettez FF FF FF et vous aurez 16 000 000 de crédits.

Air Supremacy

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1944. SCRAMBLE
1991. STACCATO
2150. EQUANIMITY

Airborne : La 101eme en Normandie

© Empire Interactive / Shrapnel Games 1998

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

AIRNORMANDY	Les soldats sautent à nouveau sur la Normandie
ANGRYMANDINNERS	Nourriture donnée aux soldats
IHAVEYOUKNOW	Forcer les troupes allemandes à se rendre
IKNOW	Voir les allemands, les sacs d'équipement, et l'intérieur des bâtiments
PRISONPOD	Pas de parachutes
TRAITORTRAITOR	Le soldat actif trahit
YOUGOSQUISHNOW	Tue tous les allemands sur la carte
WEASEL	Tous les soldats sur la carte disponibles

Airborne Ranger

© MicroProse 1988

ASTUCES

Le lance-roquettes a une portée nettement supérieure à ce qui est visible sur l'écran de combat. Donc, on peut tirer des objectifs en visant la cible voulue sur la carte (à peu près 3-4 cm autour de votre ranger).

En appuyant plusieurs fois sur la touche =, le ranger ira plus vite que la vitesse de course normale sans que le compteur tourne plus vite. Ce truc est utile contre les lance-flammes, pour déposer une bombe près d'un bunker sans qu'il vous touche.

Airborne Troops

© Playlogic International / WideScreen Games 2005

ASTUCE DE COMBAT

Utilisez toujours de préférence le couteau pour éliminer vos ennemis discrètement afin de ne pas attirer l'attention. Ca n'a l'air de rien mais c'est très efficace.

Airfix Dogfighter

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivantes au cours du jeu :

ADMIRAL	Médailles
ATHENA	Niveau technique au maximul
AUTOPILOT	Pilote automatique
BIRGEROCO	Jeu plus rapide
GOGATES	Fin du jeu
HACKER	Active/désactive la console
HADES	Détruit toutes les unités
HEFAISTOS	Toutes les armes
HYBRIS	Invulnérabilité
RACERWAGEN	Conduire une voiture
REALTIMELIGHTNING	?
SLOMO	Jeu plus lent

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran de sélection de la mission, entrez **PROMETHEUS** afin de débloquer l'acès à toutes les missions.

Airline Tycoon

© Monte Cristo Multimédia / Spellbound 2000

CHEAT CODE

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants :

ATMISSALL	Choix du niveau
CROWD	Plus de personnes à l'aéroport
DONALDTRUMP	Argent
EXPANDER	Agrandit l'aéroport
FAMOUS	Réputation accrue
MENTAT	Tous les conseillers
NODEBTS	Elimine les dettes
PANIC	Aéroport vide
RUNNINGMAN	Les gens bougent plus vite
SHOWALL	Tous les vols visibles
THINKPAD	Notebook
WINNING	Passer au niveau suivant

SABOTAGE

Pour avoir les services du saboteur:
- Acheter un étuit à violon au duty free (il faut attendre quelques jours)
- Aller au Bureau de Petrol Air et donner l'étuit au guichetier.
- Cliquer sur le pan de mur entre petrol air et le duty free, là où il y a un extincteur et commander votre méfait.

DISTRIBUTEUR DE BOISSONS

Pour prendre une boisson au distributeur:
- Au guichet Petrol Air, prendre les gants qui trainent sur le comptoir.
- Aller se servir au distributeur.
- L'Energie Drink que vous y trouverez va accélérer votre personage

SÉCURITÉ

Engagez les services d'un agent de sécurité le plus tôt possible, vous économiserez beaucoup d'argent sur les courses.

AVOIR LA DISQUETTE ANTI-VIRUS

Récupérez la tarentule à Air Travel avant qu'elle ne se fasse manger par le serpent. Donnez-la au saboteur et prenez la fléchette. Il ne vous reste plus qu'à aller donner la fléchette à l'homme qui fait la publicité pour avoir la disquette anti-virus.

OBTENIR LES MÉDICAMENTS

Prenez la carte postale dans le bureau du directeur. Donnez-la au recrutement d'hôtesses et prenez les médicaments dans le tiroir.

SE DÉPLACER PLUS RAPIDEMENT

1ère méthode

Cliquez sur l'heure avec le bouton droit dela souris.

2nde méthode

Cliquez sur l'endroit où vous voulez vous rendre puis cliquez sur Espace.

3ème méthode

Tapez sur votre clavier la lettre correspondant à la salle où vous voulez aller suivi de Espace
O pour Bureau
I pour Pub
H pour Cargot
N pour Nasa
W pour Atelier
P pour Secrétaire

EVITEZ LES GRÈVES

Rendez-vous chez le courtier en avions et ramassez le soutien-gorge que vous donnerez à la vendeuse du duty free. Prenez maintenant le fer à cheval et donnez-le à l'alcoolique du café. Ce dernier se chargera de calmer le jeu à chaque fois qu'une grève se déclenchera.

LA LAMPE À VIDANGE

Allez récupérer une bouteille d'alcool au Duty Free, puis entrez à l'atelier. Donnez la bouteille à la personne qui s'y trouve et vous pourrez prendre la lampe à vidange sur la boîte de bidons.

RÉPARER SES AVIONS À MOINDRE PRIX

Allez à la boutique Duty Free pour acheter de l'alcool et allez-les offrir au chef mécano (complètement à droite de l'aéroport). En signe de gratitude, il acceptera de vous

SE RÉCONCILIER AVEC UN ENNEMI

A chaque fois que vous demandez au sabotuer de vous donner un coup de main, vous vous attirez les foudres de vos ennemis. Pour calmer le jeu, offrez leur des bonbons non alcoolisés que vous aurez acheté au Duty Free. N'abusez cependant pas du sabotuer pour ne pas être sanctionné à la fin du jeu.

Airline Tycoon Evolution

© Monte Cristo Multimédia / Spellbound 2002

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants :

ATMISSALL	Choix du niveau
CROWD	Plus de personnes à l'aéroport
DONALDTRUMP	Argent
EXPANDER	Agrandit l'aéroport
FAMOUS	Réputation accrue
MENTAT	Tous les conseillers
NODEBTS	Elimine les dettes
PANIC	Aéroport vide
RUNNINGMAN	Les gens bougent plus vite
SHOWALL	Tous les vols visibles
THINKPAD	Notebook
WINNING	Passer au niveau suivant

Appuyer sur F6 pour avoir 1000$ et des listes d'item gratuite.

CHARBON INCANDESCENT

Vous pouvez obtenir du charbon incandescent en cliquant sur la porte d'un bureau ayant explosé. Utilisez ce charbon sur les agences "Air Traver" et "Last Minute" pour supprimer les affrètements et les remplacer quelques minutes plus tard.

Airport Tycoon

+ D'INFOS FORUM

RESTER DANS LE BUSINESS

Quand une compagnie vient vous voir, accéptez toujours leur proposition pour rester actif dans le business.

Aladdin

© Virgin Interactive 1994

VIES INFINIES

1ère méthode

Avec un éditeur hexadécimal, éditez le fichier ALADDIN.EXE. Recherchez la chaîne hexadécimale 2E FF 0E B2 0B et remplacez-la par 90 90 90 90 90.

2ème méthode

Editez le fichier ALADDIN.EXE. Recherchez la chaîne hexadécimale 7E 07 B8 09 et remplacez-la par 90 90 B8 09

POMMES INFINIES

1ère méthode

Editez le fichier ALADDIN.EXE. Recherchez la chaîne hexadécimale 2E FF 0E DA 0B et remplacez-la par 90 90 90 90 90. Recherchez aussi la chaîne 2E A3 42 17 2E C7 et remplacez-la par 90 90 90 90 2E C7.

2ème méthode

Editez le fichier ALADDIN.EXE. Recherchez la chaîne hexadécimale 7E 07 B8 63 00 2E A3 DA 0B et remplacez-la par 90 90 B8 63 00 2E A3 DA 0B

ITEM INFINIS

Editez le fichier ALADDIN.EXE à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Recherchez la chaîne hexadécimale 2E 83 2E DC 0B 0A et remplacez-la par 90 90 90 90 90 90. Recherchez aussi la chaîne 2E A3 40 17 2E C7 et remplacez-la par 90 90 90 90 2E C7. Recherchez enfin la chaîne 2E 83 2E DC 0B 05 et remplacez-la par 90 90 90 90 90 90.

GEMMES INFINIES

Editez le fichier ALADDIN.EXE. Recherchez la chaîne hexadécimale 7E 07 B8 63 00 2E A3 DC 0B et remplacez-la par 90 90 B8 63 00 2E A3 DC 0B.

ASTUCE POUR GAGNER AUX BONUS GAME

Pendant les bonus game, faites une pause. Ceci permet d'être beaucoup plus précis dans vos choix et de gagner assez facilement des vies.

VISITER TOUS LES NIVEAUX ET INVULNÉRABILITÉ

Cette astuce vous permet de visiter tous les niveaux du jeu.
Pour ce faire, laissez défiler les différents logos en appuyant sur la barre d'espace. A l'écran du marché, appuyez sur la touche ² (celle tout à gauche de votre clavier) , laissez défiler les textes en utilisant la touche espace. Quand vous serez à l'écran où apparait la lampe, appuyez sur la touche .

Maintenant, en actionnant la touche 1 (celle qui porte en dessous le symbole &) que vous maintiendrez appuyée et sur l'une des touches du clavier vous ferez défiler les niveaux. Exemple : 1 et L Jafar's Quarters et 1 et ? vous aurez Jafar's Palace1

En outre, si vous appuyez sur H, vous aurez l'invulnérabilité. Dans la phase bonus, les points défileront sans problème.

PASSER AU NIVEAU SUIVANT (VERSION CD)

A l'écran de présentation, tapez le code **LQ,P**. Vous entendrez un cri. Démarrez une partie normalement. Maintenant, au cours du jeu, appuyez sur la touche 1 du pavé numérique pour passer au niveau suivant.

Aladdin : La Revanche de Nasira

© Disney Interactive / Argonaut 2000

FIN DIFFÉRENTE

Ramassez vingt gemmes bleues pour voir une nouvelle séquence de félicitations à la fin du jeu.

Albion

© Blue Byte 1996

PATCH POUR AMÉLIORER LES PERSONNAGES

Vous pouvez augmenter les statistiques de vos personnages grâce à la manipulation suivante. Editez le fichier de sauvegarde (save.*) grâce à un éditeur hexadécimal. Recherchez le nom de votre personnage. A partir de la première lettre de son nom, comptez 232 octets en arrière.
Ecrivez 63
Sautez 1 octet, écrivez 63
Sautez 5 octets, écrivez 63
Sautez 1 octet, écrivez 63
Sautez 5 octets, écrivez 63
Sautez 1 octet, écrivez 63
Sautez 5 octets, écrivez 63
Sautez 1 octet, écrivez 63
Sautez 5 octets, écrivez 63
Sautez 1 octet, écrivez 63
Sautez 5 octets, écrivez 28
Sautez 1 octet, écrivez 28
Sautez 5 octets, écrivez 63
Sautez 1 octet, écrivez 63
Sautez 5 octets, écrivez 63
Sautez 1 octet, écrivez 63
Sautez 21 octets, écrivez 63
Sautez 1 octet, écrivez 63
Sautez 5 octets, écrivez 63
Sautez 1 octet, écrivez 63
Sautez 5 octets, écrivez 0A
Sautez 1 octet, écrivez 0A
Sautez 5 octets, écrivez 63
Sautez 1 octet, écrivez 63

Alerion

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran des highscores, appuyez sur les touches de A à O, afin de démarrer au niveau correspondant.

VIES INFINIES

Entrez le mot de passe suivant : **?&2749C = 0**

Alexandra Ledermann 2

© Ubisoft / Midas Interactive 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu Triche des options.

BIG HEAD	Grosse tête
CHRISTMAS SNOW	Voir de la neige
EQ DEVTEAM	Temps d'équipe
GENIE IN A BOTTLE	Obtenir toutes les pistes et tous les chevaux
KANAHOOKA	Poneys Shetlands
MR HAPPY	Passer le dressage
NEW YEARS EVE	Voir des feux d'artifice
PHAR LAP	Résistance du cheval
TANTALUS BIG AIR	Cavalier balistique
TUDOR PARK REGIME	jade

CHANGER DE VUE

Appuyez sur TAB pour modifier la vue. En plus de la vue normale, vous pourrez sélectionner une vue de haut, une vue tournante, une vue de côté, une vue à lka première personne.

RÉCOMPENSES

Si vous êtes premier dans la compétition de 3 jours, vous remporterez Lucinda Green.
Si vous êtes premier dans la compétition de trois jours en catégorie vétéran et sur le terrain badmington, vous remporterez un cheval doré.
Si vous êtes premier dans la compétition de trois jours en catégorie vétéran et sur le terrain burgley, vous remporterez un cheval de feu.

Alexandra Ledermann 3

© Ubisoft / Pan Vision 2002

JEU DE THOMAS

Après le parcours de Richemont, Thomas lancera un jeu et vous devrez vous rendre sur le parcours de cross. Tapez les chiffres suivants sur le téléphone : 135688

MONTER DE NOUVEAUX CHEVAUX

Pour essayer de nouveaux chevaux, remplacez celui que vous avez par un autre. Attention, car vous perdrez le chaval que vous aviez.

SAUTER DEUX OBSTACLES

Accélérer avant d'arriver à un obstacle double afin de franchir les deux en même temps.

POINTS FACILEMENT GAGNÉS

Si vous désirez acquérir des points aisément, rendez vous, à tout moment du jeu, au pré situé à gauche de la boîte aux lettres et cliquez sur la barrière qui est tombée. Thomas viendra alors la réparer, et vous gagnerez un grand nombre de points, sans vous être fatigué.

Alexandra Ledermann 4 : Aventures au Haras

© Ubisoft / Lexis Numérique 2003

CODE DE LA ROUE

7 de trèfle, 4 de coeur, 9 de carreau, 10 de coeur, 10 de pique, 2 de trèfle, 7 de carreau.

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

Pour gagner rapidement de l'expérience, emmenez votre cheval sur l'un des deux parcours d'obstacle et sautez 2 ou 3 obstacles plusieurs fois d'affilée (sans fautes).

CHEVAUX EN PLUS

Si vous faites le concours complet en mode championnat (c'est-à-dire les 6 compétitions) vous débloquerez un zébre et si vous en faites un ou deux de plus, vous débloquerez un cheval rose avec des fleurs.

Alexandra Ledermann : Equitation Passion

© Midas Interactive 2000

CODES

-Entrez le code "purple haze" comme nom du cheval en mode multijoueur pour avoir un cheval de couleur violette avec des crins jaunes.
-Entrez le code "tatoo" comme nom du cheval en mode multijoueur pour avoir un petit cheval.
-Entrez le code "mary king" comme nom du joueur en mode multijoueur pour que la barre d'endurance du cheval soit toujours au maximum. En contrepartie, les fautes vous coûteront plus de points.

Alexandre

© Ubisoft / GSC Game World 2004

CHEAT CODES

Appuyez sur Entrée et tapez l'un des codes suivants :

`babki`	50 000 ressources
`qwe`	Dévoiler la carte
`VIEWALL`	Voir toute la carte
`VICTORY`	Remporter la mission

Alfred Hitchcock : The Final Cut

© Wanadoo / Arxel Tribe 2001

RÉSOLUTION DU BUG DU CHAPITRE 5

Le fichier qui cause problème est celui-ci : E06_Ali_015.dia (dialogue d'Alicia au début du chapitre 5 lors de l'utilisation de la machine à "sons"). Il provoque un blocage général du jeu. Tous les fichiers de dialogue (.dia) doivent se terminer par "END" et "retour à la ligne". Hors ce fichier se termine par trois espaces supplémentaires qu'il faut supprimer.
Le problème peut-être corrigé manuellement de la façon suivante avec le bloc-notes :
- Ouvrir le dossier : C:program filesHitchcockdata
1diaengE06_Ali_015.dia;
- Positionner le curseur à la fin de ce fichier;
- Appuyez 3 fois sur la touche "Retour" de votre clavier;
- Sauvegardez;
- Quittez.
Important : il ne faut surtout pas sauvegarder dans la chambre d'Alicia au début du chapitre 5.

LA VALSE DES CD-ROM

Voici une astuce pour éviter la valse des CD-ROM lors du lancement du jeu : il faut copier l´ensemble des deux CD dans un répertoire sur le disque dur puis modifier le petit fichier "fl.ini" avec le bloc-notes par exemple.
Sur la deuxième ligne changez le répertoire de destination CDPATH: D: vers le répertoire que vous avez créé. C'est tout.
Il faut quand même laisser le CD-ROM n°1 dans le lecteur au démarrage. Mais après on n´a plus besoin de changer le CD.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Vous incarnez Joseph Shamly, détective privé. Après une rencontre mouvementée avec une jeune femme muette et mystérieuse (Alicia), vous vous retrouvez dans le manoir de son oncle Robert Marvin-Jordan pour retrouver toute l'équipe de tournage d'un film qui a disparue !

Manoir, le hall (RdC)

Entrez dans le bureau, c'est la porte à droite de l'escalier.

Manoir, le bureau (RdC)

Avancez jusqu'au meuble à casiers. Les étiquettes des 6 tiroirs sont dans le désordre. Il faut reconstituer les titres de films de Hitchcock comme suit :

- correspondant 17;
- l'ombre d'un doute;
- la mort aux trousses;
- les trente neuf marches;
- jeune et innocent;
- le rideau déchiré.

Ouvrez les différents tiroirs pour lire plusieurs documents et récupérez une cassette vidéo.
Dirigez-vous vers la télévision qui se trouve dans la bibliothèque. Sélectionnez la K7 et déposez-la dans le lecteur. Le metteur en scène vous souhaite la bienvenue et vous indique le chemin d'accès vers les studios. Pour débloquer la grille il faudra trouver un "joyau de 20 ans d'âge". Il vous invite à prendre un déjeuner qui est prêt dans la cuisine.
Poursuivez votre exploration de la pièce. Regardez les cadres aux murs. Il y a un coffre fort scellé dans la bibliothèque.
Dirigez-vous de l'autre côté du bureau et récupérez sur celui ci un tampon et une paire de ciseaux. Ecoutez les deux messages enregistrés sur le répondeur téléphonique. Ouvrez le tiroir du haut et lisez le rapport médical d'Alicia. Vous apprenez qu'elle est devenue muette suite à un traumatisme.
Sortez de la pièce pour aller dans la cuisine. C'est la porte d'en face.

Manoir, la cuisine (RdC)

Avancez vers la table et parlez à l'oiseau (Alfred le mainate plus exactement). Il réclame un verre de Brandi (c'est un alcool). Prenez un verre dans le placard de gauche, puis récupérez une bouteille de Brandi : du 20 ans d'âge. Vous venez de récupérer un bouchon "Topaze". Dans le freezer, prenez deux glaçons et déposez-les dans le verre. Versez du Brandi par-dessus. En servant plusieurs fois de l'alcool le mainate vous chantera un petit refrain. Prenez votre repas.
Récupérez une pomme puis du beurre dans le réfrigérateur.
Sortez de la cuisine et ouvrez la double porte de la grande salle du manoir.

Manoir, la grande salle (RdC)

Observez les tableaux et cadres aux murs. Dans un des guéridons, vous découvrez l'album de photos de la famille Marvin-Jordan. En haut de l'escalier, sur la mezzanine, vous regarderez un diplôme sous un cadre. Toutes les autres portes du premier étage du manoir sont pour l'instant fermées.
Retournez dans le hall et sortez du manoir.

Manoir, les terrasses (extérieur)

Descendez plusieurs escaliers pour arriver près de la voiture rouge. Récupérez l'équipement de pêche. Remontez sur la terrasse; avant la piscine il y a une grille. Déposez le bouchon "Topaze" dans le mécanisme et récupérez une carte magnétique nommée "l'ombre d'un doute".

Chapitre 1 : Quel est le sujet du film ?

Le studio d'enregistrement

Commencez vos investigations par le studio d'enregistrement. Sur le bâtiment est marqué à la peinture rouge "SOUNSTAGE". Parlez avec Jack Denvers le majordome de monsieur Marvin-Jordan. Répondez aux questions de Jack (peu importe les réponses). Vous récupérez la clé du restaurant. Effectuez ce que demande Jack :
- déplacez le mannequin portant une arme hors de la scène;
- approchez du micro central;
- marchez, courez, sautez, dégainez, visez le mannequin, tirez deux fois et rengainez;
- placez-vous sur la croix blanche et dégainez;
- avancez légèrement vers le mannequin et récitez votre texte.

Retournez vers Jack et posez-lui des questions sur : le motel, la Bentley, Alicia, Robert, l'équipe de tournage et le film.
Quittez le studio d'enregistrement et dirigez-vous vers le restaurant.

Le restaurant, la salle

Longer le studio d'enregistrement vers le front de mer; là se trouve le" Tides Restaurant".
Avancez jusqu'au juke box. Regardez derrière le tableau et prenez la clé de la cuisine.
Regardez les objets sur chacune des trois tables du fond.
Entrez dans la cuisine.

Le restaurant, la cuisine

Allumez l'éclairage en appuyant sur l'interrupteur à côté de la porte. Regardez le four et coupez la cuisson (bouton de gauche). Ouvrez le four et regardez le plat de cuisson.
Dans le placard à côté du réfrigérateur récupérez un couteau et un rouleau d'adhésif.
Sortez du restaurant et faites le tour jusqu'à une échelle contre le mur. Montez à l'échelle et coupez la corde avec le couteau. Retournez dans la cuisine.
Ouvrez le sac tombé au sol avec le couteau. Survient alors une fuite de gaz. La porte de la cuisine est coincée. Il faut insister plusieurs fois pour la débloquer.
Retournez au pied de l'échelle et fermez l'arrivée de la bouteille de gaz. Allez voir de plus près le cadavre dans la cuisine.
Observez les marques sur ses mains et la cicatrice sur son crâne. Récupérez la clé de la chambre 322 dans sa main gauche et un magnétophone entre ses bras.
Dirigez-vous vers l'Hôtel Royal.

L'Hôtel Royal, la réception

Sur le comptoir de la réception, regardez le registre des entrées. Faites le tour du comptoir et regardez dans le casier de la chambre 322. Sortez par la porte qui donne sur l'arrière de l'hôtel dans une cour intérieure. Traversez la cour et montez par l'escalier de bois au premier étage. Entrez dans la chambre 322.

L'Hôtel Royal, la chambre 322

Allumez la lumière grâce à l'interrupteur à côté de la porte. Regardez sur la table de chevet à gauche du lit. Retirez l'abat-jour de la lampe et récupérez une cassette audio. Ouvrez la porte de la salle de bains. Au bas du lavabo, ouvrez la trappe et le couvercle du compteur d'eau. Récupérez la clé du tableau de contrôle de l'hôtel. Poussez le rideau de douche, vous découvrez un nouveau cadavre. Regardez sa main sur le rebord de la baignoire. Ensuite, ouvrez le couvercle des sanitaires et récupérez des écouteurs. Assemblez dans votre inventaire le magnétophone et les écouteurs. Sélectionnez le magnétophone pour écouter la cassette audio.
Retournez vers la réception de l'hôtel. En traversant la cour intérieure, regardez dans les plantations sur votre gauche. Récupérez la clé de l'échafaudage; il y a aussi une chaussette rouge.

L'Hôtel Royal, la réception

Allez derrière le comptoir et ouvrez le tableau de contrôle. Regardez les notes enregistrées sur le papier informatique. Appuyez sur le bouton orange. Ressortez dans la cour.

L'Hôtel Royal, la cour intérieure

Dirigez-vous tout droit vers une échelle métallique d'un escalier extérieur. Montez au troisième étage puis sur les toits. (il est conseillé de faire une sauvegarde)

L'Hôtel Royal, les toits

(Cette séquence est un jeu d'arcade. Il peut arriver que le jeu se bloque. Il faut alors reprendre votre dernière sauvegarde).
Avancez sur les planches de bois en évitant le passage des projecteurs. Sur la troisième planche, courez et sautez sur la plate-forme juste en face. Montez sur la passerelle mobile à votre droite. Une fois de l'autre côté, sautez sur les escaliers et montez jusqu'en haut. Avancez au bout de la passerelle et sautez dans le vide. Puis traversez à nouveau les planches en évitant le passage des projecteurs. Descendez par l'échelle puis par les escaliers jusqu'au premier

étage. Rentrez dans le bâtiment puis descendez à la réception et sortez de l'hôtel.
Dirigez-vous vers le front de mer.

Le front de mer

Descendez vers la mer par le chemin qui longe le mur d'enceinte du manoir. En bas se trouve un embarcadère. Prenez la couverture dans la brouette et notez les trois chiffres 36-26-35. avancez au bout du ponton pour faire une petite séance de pêche.
L'hameçon s'est pris dans les filets qui entourent la baie. Montez dans la barque et ramassez le masque de plongée. Dès votre arrivée près des filets prenez le masque de plongée. Sous l'eau, nagez jusqu'au cadavre qui est retenu par les filets. Pour le libérer il faut ouvrir la ceinture de plongée en introduisant les trois chiffres 36-26-35. de retour sur le ponton sur le cadavre une cassette vidéo numérique. Utilisez la couverture sur le cadavre et remontez vers l'Hôtel Royal.

Chapitre 2 : La vie continue, n'est ce pas ?

L'Hôtel Royal, la réception

Allez à la réception de l'hôtel. Le téléphone sonne : décrochez. Marvin-Jordan vous demande de le rejoindre au bureau de la production. Montez au premier étage et ouvrez la porte de gauche.

L'Hôtel Royal, le bureau de la production

Vous rencontrez Robert Marvin-Jordan. La cassette numérique de la noyade de Norma passe automatiquement. Avancez près de Marvin et posez-lui toutes les questions possibles : attaque, film, équipe... Vous récupérez la clé des coulisses du plateau d'enregistrement et deux cartes d'accès magnétiques nommées "Psychose" et "Le rideau déchiré". Une fois la conversation terminée et les deux vidéo projetées, regardez la statuette représentant une vache; elle se trouve sur le bureau. C'est peut être un indice. Vous apprenez que Marvin est gravement atteint d'une maladie et qu'il n'a pas longtemps à vivre.
Rendez-vous au studio d'enregistrement.

Le studio d'enregistrement, les coulisses

Pour rentrer dans les coulisses, il faut passer par la porte extérieure opposée; côté front de mer. Traversez les coulisses et regardez la grosse malle en osier. Vous découvrez un autre cadavre. Il porte une chaussette rouge. Essayez de sortir par la porte donnant sur le plateau d'enregistrement puis retournez à l'hôtel.

L'Hôtel Royal, la chambre de l'éclairagiste (RdC)

L'accès à la chambre de l'éclairagiste ce fait par la cour intérieure de l'hôtel. Ouvrez la porte qui se trouve à côté de l'échelle. Approchez du lit. Vous vous dirigez directement vers la croix fixée sur le mur. Observez l'œil du Christ; il y a une caméra. Puis regardez le journal sur la table de nuit. Vous apprenez des révélations sur les intentions de Marvin-Jordan. Est ce vrai ?
Lisez le mot agrafé sur le livre de la bibliothèque. Sur l'autre table de nuit il y a une bible. Lisez-la. Allumez la télévision; c'est l'intérieur d'une autre chambre. Ouvrez les portes du meuble bas. A gauche, prenez une carte magnétique nommée "saboteur". Au centre prenez l'appareil photos. Un sniper vous tire alors dessus. Utilisez l'appareil photos pour vous en sortir. A la question du sniper répondez "non". Après la chute mortelle du sniper allez vers la chambre du premier étage. Qui a poussé le sniper du haut de l'hôtel ? L'éclairagiste est il complice de tous ces meurtres ?

L'Hôtel Royal, la chambre de la maquilleuse (1er étage)

Montez à l'échelle et entrez dans la chambre (utilisation de la carte Psychose). Allumez la télévision. Regardez le jeu de cartes et prenez la carte magnétique nommée "Etau". Récupérez les cartes à jouer. Il faut les mettre dans l'ordre pour former le nom du directeur de la photographie "Norman Bates". Avancez vers la table de maquillage. Prenez la lime à

ongle et un pot de poudre compacte. Ouvrez l'orifice de la mallette et placez les pots de maquillage dans leur case respective de gauche à droite : vert, orange, rouge, bleu et jaune. Cela correspond aux couleurs sous le nom de GORBY. Puis ouvrez la mallette. Allez lire le livre rouge situé sur les étagères. Utilisez le couteau pour percer la page blanche et récupérer la clé du cyclo. Regardez le ventilateur. Avec la lime à ongle, démontez une palle pour découvrir une caméra cachée. Il semble que tout le monde s'observe dans cet hôtel ! Avant de partir lisez un extrait de la bible qui se trouve sur la table de chevet.

L'Hôtel Royal, la chambre de l'ingénieur du son (2èm étage)

Entrez dans la chambre d'en face (utilisation de la carte Etau). Avancez jusqu'à la bibliothèque et récupérez une petite cassette vidéo. Regardez les dossiers dans la mallette à vos pieds. Sur la table de nuit, lisez un extrait de la bible et prenez la paire de jumelles. Regardez le cadre sur le mur, il indique plusieurs mensurations dont celles d'Alicia (35-24-35). Allumez la télévision et introduisez la cassette dans le lecteur. Lisez le nom inscrit sur le bout de papier. Ouvrez la penderie et entrez les mensurations d'Alicia. Cela marche; Alicia sera t-elle la prochaine victime ? Regardez par la fenêtre avec la paire de jumelles. Sortez de la chambre et montez d'un étage.

L'Hôtel Royal, la chambre du spécialiste des effets spéciaux (3èm étage)

Entrez dans la chambre (utilisation de la carte Saboteur). Regardez dans la penderie et récupérez la carte magnétique nommée "Rideau déchiré 2". Allumez la télévision. Faites un gros plan sur la maquette et le cendrier. C'est un fumeur de cigares. Ouvrez le placard et regardez la maquette; examinez les plans qui y étaient cachés. Il y a une autre maquette dans le tiroir. Regardez par la fenêtre; il y a une corde qui retient un panier. Remontez-le et lisez la lettre qui s'y trouve. Lisez un extrait de la bible qui se trouve sur la table de chevet.
Vous remarquerez la présence de pilules pour le coeur. Allez vers la bibliothèque et lisez le mot. Sortez de la chambre et descendez dans la cour intérieure.

L'Hôtel Royal, la chambre de l'acteur (RdC)

La chambre de l'acteur se trouve à côté du tuyau d'arrosage. Entrez dans la chambre (utilisation de la carte Rideau déchiré 2). Allumez la télévision et lisez les deux documents qui se trouvent à côté. Avant de partir lisez un extrait de la bible qui se trouve sur la table de chevet.

Le studio d'enregistrement, les coulisses

Allez aux coulisses du studio d'enregistrement et traversez la pièce. Ouvrez la porte du fond (clé cyclo). Dans cette nouvelle salle il y a une voiture rouge. Commencez par regarder le pupitre de commande. Puis ouvrez le coffre, vous découvrez un nouveau corps. Prenez l'écharpe qui se trouve dans la main du cadavre. Allez vers la portière gauche de la voiture. Déposez la poudre compacte sur la vitre, il apparaît une emprunte. Ouvrez la portière. Appuyez sur la pédale de frein. Ouvrez la boite à gant et récupérez une moitié de carte magnétique.
Sortez du bâtiment.
"Ce faux éclairagiste a essayé de me tuer et il est mort.
Les autres étaient morts avant que j'arrive.
Certains membres de l'équipe semblaient avoir des préoccupations bien éloignées de celle du film.
Enfin, apparemment ils se connaissaient et avaient de bonnes raisons de ne pas s'apprécier."
Une fois dehors sur le plateau de tournage, vous entendez un appel au secours !

Chapitre 3 : Qui manque encore à l'appel ?

Le plateau de tournage, la rue

Robert Marvin-Jordan appelle au secours, il est retenu prisonnier sur une nacelle du plateau de tournage, la corde au cou. Montez sur la grue et entrez dans la cabine. Actionnez le levier pour descendre le crochet. Retournez au pupitre de commande de la nacelle et descendez-la. Robert est libéré et vous demande de poursuivre l'enquête. Engagez-vous dans la rue et entrez dans la première maison marquée "Office". C'est le bureau de la production.

Le plateau de tournage, le bureau de la production

Descendez l'écran de projection près de la fenêtre intérieure. Entrez dans l'autre pièce. Vous découvrez encore un cadavre. Observez-le de plus près. Avec le couteau, détachez la télécommande de sa main et ouvrez la boîte de pilules. Du bureau, utilisez la télécommande et appuyez sur le bouton "marche". Regardez la sélection des vidéo 1, 2 et 3. ressortez dans la rue; le téléphone de la cabine sonne.

Le plateau de tournage, la cabine téléphonique

Décrochez le téléphone; une femme vous donne rendez-vous à la maison des Brenner. Appelez Robert; posez-lui toutes les questions possibles. Appelez aussi Jack. Récupérez la moitié de carte et le tube de colle dans le monnayeur. Avec la colle, recollez les deux moitiés de carte magnétiques.

Le plateau de tournage, la maison des Brenner

La maison des Brenner se trouve de l'autre côté de la rue; elle a les fenêtres barricadées.
Entrez dans la maison; la porte se bloque derrière-vous et un compte à rebours est déclenché. Une voix vous menace. Lorsque cette voix vous posera une question, répondez "non". Faites le tour de la pièce pour trouver des indices et arrêtez la bombe. Regardez le livre rouge dans la bibliothèque de gauche. Un flash vous montre la lettre p (p=3.14). Dans le fauteuil récupérez un tube de rouge à lèvre. Prenez la pelle à côté de la cheminée. Regardez l'horloge sur la cheminée. Sur la table basse, il y a un coffre. Pour l'ouvrir il faut rentrer le code 314. Récupérez la clé du panneau des Brenner. Déplacez l'échelle qui se trouve dans le coin près de la bibliothèque. Une fois sur l'échelle, vous avez le choix entre casser le carreau avec la pelle ou utiliser la clé pour ouvrir le panneau. Utilisez le couteau pour désamorcer la bombe.
La femme mystérieuse entre dans la pièce; c'est une psy engagée par Marvin. Terminez le dialogue et sortez dans la rue.
"L'équipe ne se réduit plus qu'à une seule personne,
Une psy qui prétend ne pas être une maquilleuse."

Chapitre 4 : Dépêche-toi, Robert n'est pas mort

Dirigez-vous vers le manoir.

Manoir, le hall (RdC)

Dès votre arrivée, Jack vous demande de rejoindre Marvin-Jordan dans sa chambre au premier étage.

Manoir, la chambre de Marvin-Jordan (1er étage)

C'est la première porte à gauche. Vous rencontrez Robert. Posez-lui toutes les questions possibles. Sortez et fouinez dans les autres pièces de l'étage.

Manoir, la chambre des parents de Robert (1er étage)

C'est la chambre juste à côté. Ouvrez la boîte de gâteaux posée sur le fauteuil. Prenez en deux pour lire les deux messages. Allez vers le tourne-disques. Regardez les deux disques en bas du meuble. L'un d'eux déclenche l'ouverture d'une boîte à musique. Prenez et lisez le message qui s'y trouve. Regardez le calendrier sur le mur. Lisez un extrait de la bible qui se trouve sur la table de chevet et découvrez un livre "Hiroshima". Regardez à l'intérieur de la penderie. Sur le chevalet, déplacez la peinture pour laisser apparaître une photographie de Robert. Tous ces éléments laissent planer des soupçons de la part de ses parents.

Manoir, la chambre d'Alicia (1er étage)

C'est la chambre d'en face. Regardez les vêtements dans la penderie. Dirigez-vous vers la fenêtre, à côté de la petite table il y a Alfred le mainate qui vous empêche d'approcher. Menacez-le avec votre revolver. Récupérez sur le perchoir

un poisson de bois. Faites le tour du lit et déposez le poisson de bois dans le bec du pélican. Cela provoque l'ouverture d'un tiroir. Prenez la clé du cellier et une recette de cuisine. Lisez la carte postale. Regardez les livres de la bibliothèque.

Manoir, la chambre de Jack (1er étage)

Regardez le petit meuble en bout de lit et ouvrez le placard. Lisez un extrait de la bible. Regardez la photographie d'Alicia sur la table de chevet.

Manoir, le hall (RdC)

Dirigez-vous vers la porte qui se trouve sous l'escalier. Elle donne dans le cellier (la cave).

Manoir, le cellier (cave)

Descendez dans le cellier et dirigez-vous vers la table. Regardez les deux livres et l'encadrement sur le mur. Allez vers l'étagère. Vous trouverez une machine à produire les "sons". Regardez le pot contenant la cervelle. Du côté de l'escalier prenez la pomme se trouvant dans le cageot et ouvrez le placard. Prenez un sac de farine et un paquet de levure. Retournez sur le plateau de tournage.

Le plateau de tournage, la maison des Brenner

Lisez la lettre qui se trouve sur la table basse. Regardez le livre sur la table entre la bibliothèque et la cheminée. Récupérez le marque page "porte du paradis".
Il est temps d'aller en terrain neutre, vers l'église. La porte qui permet de s'y rendre, se trouve dans le panneau du fond du plateau de tournage.

L'église, le cimetière

La porte de l'église est fermée. Allez au cimetière. Prenez une scie sur l'établi et lisez le message. Inspectez les tombes. Une ombre passe rapidement et entre dans l'église. Dirigez-vous vers l'entrée de l'église.

L'église, la nef

Dès votre entrée vous apercevez l'ombre courir vers le clocher. Suivez-la. Entrez dans le clocher et montez les escaliers. On vous tire dessus ! Une fois en haut tirez; le corps de Constance fait une chute jusqu'en bas. Allez observer le corps. Il y a une plaie due à une lame. Robert a certainement organisé cette machination.
Allez vers le confessionnal. Ouvrez la porte de gauche. Une vision vous montre la façon dont le meurtre de Constance a eu lieu. Sortez et regardez dans la partie de droite du confessionnal. Récupérez le vernis à ongle. Avec le couteau, découpez le fond du sac et lisez le message. Récupérez le permis de conduire de Constance. Puis lisez le livre; il parle d'une capture de tigre dans un piège ?
Avancez jusqu'à l'autel. Sur le présentoir il y a un mécanisme. Faites pivoter les anneaux pour obtenir des dessins suivants : la montagne, la cage et la tête de tigre. Ouvrez le présentoir et récupérez dans le socle la carte magnétique "Etau 2".
Regardez les trois vitraux. Lisez la plaque sous celui de Robert. Vous pouvez prendre la carte magnétique "Psychose 2". Entrez dans la sacristie.

L'église, la sacristie

Sur la table lisez le livre et récupérez des pièces dans la corbeille (3 fois). Allez jouer plusieurs parties sur la machine à "sous". Récupérez une cassette vidéo "Keller", une diapositive bleue et une boite "Andia". Regardez bien le long du mur, il y a un placard. Ouvrez-le et dans le livre d'Alice au pays des merveilles récupérez le marque page. Retournez dans la nef.

L'église, la nef

Montez dans la chaire pour les sermons et introduisez le marque page dans la fente. Une trappe s'ouvre. Ouvrez la mallette et récupérez la carte magnétique "Saboteur 2", une lettre cachetée pour Alicia et une lettre à votre intention. Pour ouvrir la lettre cachetée il faut utiliser le couteau. L'affaire vous est dévoilée au grand jour : la fausse Psy / maquilleuse est en fait Constance la mère d'Alicia. Elle vous révèle le meurtre de son mari par son propre frère Robert…
Sous la chaire il y a un distributeur de bougies. Récupérez le message.

L'église, le marais

Dès votre sortie, le mainate vous indique qu'Alicia est en danger aux marais. Suivez-le.
Il faut sortir Alicia des marais. Dirigez-vous vers l'épouvantail. Coupez-le avec la scie. Récupérez le bâton de bois et la machine à "sons". Allez vers Alicia et sortez la de l'eau avec le bâton de bois. Après la discussion vous vous retrouvez au manoir.

Manoir, le 1er étage

Si vous frappez à la porte de sa chambre elle vous demande de rapporter à manger. Descendez à la cuisine.

Manoir, la cuisine (RdC)

Relisez la recette du crumble. Allez vers le four. Récupérez sur le plan de travail du sucre brun et du sucre en poudre. Ouvrez le placard et récupérez une poêle, une grande cuillère et un bol jaune. Avec le couteau découpez les pommes et le citron. Déposez les morceaux de pomme et de citron dans le bol. Transversez son contenu dans la poêle. Rajoutez la poudre de cannelle et le sucre blanc. Mélangez avec la cuillère. Ouvrez le four et prenez le plat qui s'y trouve. Mettez du beurre dedans. Avec la cuillère mélangez le contenu de la poêle et versez le tout dans le plat. Déposez du beurre, du sucre brun et de la farine dans le bol. Mélangez avec la cuillère et versez le tout sur le plat. Mettez le plat dans le four et faites chauffer en tournant le bouton de gauche. Attendez quelques instants que le gâteau cuise. Récupérez le crumble aux pommes.
Montez dans la chambre d'Alicia.

Manoir, la chambre d'Alicia (1er étage)

Une fois dans la chambre, posez toutes les questions possibles. Entamez le test "Psy" du jeu des associations de mots. L'enquête avance à grands pas.
Allez frapper à la porte de la chambre de Jack.

Manoir, la chambre des parents de Robert (1er étage)

Dans la chambre des parents de Robert, écoutez un des disques sur le tourne-disques. Allez vous déguiser avec une robe de Mary-Rose qui se trouve dans la penderie.
Retournez dans la chambre de Jack.

Manoir, la chambre de Jack (1er étage)

Une fois dans la chambre, posez-lui toutes les questions possibles. Vous récupérez la clé de la bibliothèque.

Manoir, la bibliothèque (1er étage)

Descendez dans la grande salle, puis montez sur la mezzanine. Entrez dans la bibliothèque. Sur le rayonnage du centre il y a une série de tiroirs verrouillés :
- Approchez-vous du rayonnage de droite; vous trouvez une encyclopédie. Les 5 premiers volumes ont sur leur tranche des lettres légèrement effacées. Appuyez sur les lettres pour former le mot ANDIA. Le tiroir "andia" s'ouvre. Lisez le dossier de Walter Slezak.
- En haut du rayonnage central, descendez le panneau de l'arbre généalogique. Faites un agrandissement de la partie en forme d'enveloppe. Mettez un coup de tampon sur le timbre. Le tiroir "Foreigne Correspondent" s'ouvre. Récupérez

la cassette de "Thornhill" et lisez le dossier Donald Barof et Michael Keller.
- Au centre droit du rayonnage il y a une boîte de cigares. Récupérez tous les cigares et placez dans la boîte à cigares de gauche celui de la marque "Winston Churchill". Le tiroir "Quai d'Orsay" s'ouvre. Lisez le dossier de William Norton.
- Au centre gauche du rayonnage il y a un verre avec des agitateurs à alcool. Récupérez-les. Avec l'agitateur "Coska", débloquez le dernier tiroir nommé "Torn Curtain". Lisez le dossier de Stefan Fisher.
Dirigez vous vers la piscine.

Manoir, la piscine (extérieur)

Près de la piscine utilisez votre masque de plongée. Ouvrez le panneau qui se trouve au centre de la piscine et prenez le coffret. Lisez le document.
"Tout le monde avait quelque chose à cacher.
Robert me ment. La mère d'Alicia est morte pour de bon
Alicia a failli mourir et n'a jamais été vraiment muette.
Andia a fait de cette vraie bande d'escrocs et de maniaques une vraie petite famille."

Chapitre 5 : Aimes-tu ta famille ?

Manoir, la piscine (extérieur)

Retournez vers le manoir. Vous vous retrouvez dans la chambre d'Alicia.

Manoir, la chambre d'Alicia (1er étage)

Après une petite discussion, sélectionnez la machine à "sons". Actionnez le troisième bouton du haut à partir de la gauche puis tournez le gros bouton rond sur le deuxième cran. Poursuivez la conversation et poser toutes les questions possibles. Une fois que la machine est raccordée par le câble à l'enregistreur, téléphonez à Robert. Pour faire parler Robert il faut lui infliger le bruit strident de la roulette de dentiste (premier bouton du haut). Posez-lui toutes les questions possibles. Appuyez deux fois de suite sur le bouton de la roulette.
Robert vous appelle dans sa chambre.

Manoir, la chambre de Marvin-Jordan (1er étage)

Une fois dans la chambre de Robert, terminez la conversation, puis dirigez-vous vers l'église.

L'église, le cimetière

Allez à la rencontre de Jack dans le cimetière. Il vous menace de son arme et vous oblige à disposer les pierres tombales à leur place selon le plan suivant :
Vrai nom / fonction dans l'équipe / nom de scène / numéro de tombe en partant de devant
Michael Armstrong / acteur / Bob Lawrence / 6
John Scottie Ferguson / effets spéciaux / William Norton / 8
Gavin Elster / production designer / Stefen Fischer / 4
Arthur Toothbridge / ingénieur du son / Shaw Brandon / 2
Hermann Gromek / éclairagiste / Michael Keller / 7
Norma Basten / directeur de la photographie / Carol Jones / 5
Blanche Tyler / actrice / Kay Keane / 3
Lila Samuels / maquilleuse / Constance Slezak / 1
Une fois terminé, Jack vous fait creuser votre propre tombe. Profitez de son inattention pour vous enfuir en courant.

Manoir, la chambre de Marvin-Jordan (1er étage)

Dans la chambre de Robert posez-lui toutes les questions possibles. Enfin il vous menace de son arme et vous entraîne dans la pièce secrète. Tirez-lui dessus. Inspectez son corps et prenez la carte magnétique "ombre 2". Fouillez la

chambre. Regardez les livres au-dessus du lit; vous apprenez les circonstances de la mort de vos parents. De l'autre côté du lit il y a un livre sur l'astronomie. Il indique la date du solstice d'hivers (le 21 décembre). Allez vers la table et ouvrez le tiroir de droite pour récupérer la carte du coffre. Au centre se trouve un mécanisme. Affichez la date du solstice (1221) et positionnez la terre sur le cran de gauche (il y a un bruit distinctif) et le croissant sur l'île d'Ithaca. Les autres tiroirs se déverrouillent. Récupérez ainsi les cartes magnétiques "Fenzy" et "Fenzy 2".

Manoir, le bureau (RdC)

Avancez jusqu'au coffre et ouvrez-le avec la carte "coffre". Ouvrez les trois tiroirs et lisez les dossiers. Vous prenez connaissance des dernières révélations. Récupérez une visionneuse de diapos, une diapositive verte et la carte de Robert. Alicia entre dans le bureau. Après la conversation vous brûlez les documents compromettants. Prenez la visionneuse et insérez les trois diapositives. Cela provoque l'ouverture d'une porte secrète dans la bibliothèque. Empruntez le passage jusqu'à la salle de montage.

Manoir, la salle secrète (sous-sols)

Allez vers le pupitre de commande. Appuyez sur le bouton central pour visualiser les séquences de film. Alicia vous rejoint. Poursuivez les dialogues et visualisez les films successifs. Toutes ces découvertes vous poussent à prévenir la police. Alfred le mainate s'en chargera. Jack vous surprend dans la salle secrète et vous menace de son arme. Posez-lui toutes les questions possibles. Lors de l'altercation Jack est tué par accident. Le manoir prend feu, détruisant toutes les preuves.
L'histoire se termine dans la piscine puis bien au chaud dans un lit !

Fin

Alias

© Acclaim 2004

RETROUVER SA SANTÉ

Lorsque vous manquez de vie, mettez-vous à l'abri et ne bougez plus. Votre jauge de vie va progressivement se remplir.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Si vous avez quelques soucis pour venir à bout des missions confiées à Sydney Bristow, voici une solution qui devrait vous aider. Cette dernière vous renseignera principalement sur la marche à suivre pour vous retrouver dans les niveaux ainsi que la façon de contourner la plupart des problèmes.

Opération casino

Pour commencer, allez sur votre droite pour parler à Dixon qui est assis sur un canapé. Allez ensuite parler à la barmaid qui se tient près du comptoir. Une fois que la serveuse aura le dos tourné, versez le sérum radioactif dans le verre, prenez alors le plateau et envoyez le tout au chauffeur qui est derrière vous, assis sur le canapé, une femme en robe rouge à ses côtés. Maintenant, faufilez-vous derrière le comptoir (une fois que la serveuse sera partie) et allez ouvrir la porte du fond. Sauvegardez puis montez les marches. Arrivée dans la cuisine, cachez-vous derrière un pilier, à droite, puis attendez que le garde qui patrouille devant l'entrée de la chambre froide soit au fond de la pièce. Marchez alors à tâtons jusqu'à la chambre froide, ramassez l'arme qui traîne sur une caisse puis allez casser le bloc de glace où se trouve le fichier ZIP. Si vous voulez éviter les gardes qui arrivent, prenez par la droite puis de retour dans la cuisine, allez ouvrir la porte qui se trouve au fond à gauche. Utilisez alors la vue améliorée pour voir où pointe la caméra. En faisant également attention au garde, prenez alors le passage de gauche. Actionnez maintenant l'interrupteur de l'ascenseur et prenez ce dernier. Débarrassez-vous des gardes qui vont arriver puis continuez en sauvegardant. Ouvrez la porte puis débarrassez-vous du garde qui se trouve à gauche. Allez maintenant utiliser votre modem à distance sur l'ordinateur qui se trouve sur le bureau. Une fois que vous aurez réussi à pirater le portable en trouvant la combinaison alphabétique (qui est aléatoire), revenez au niveau de l'ascenseur et redescendez.

A noter que vous pouvez à tout moment changer de costume en passant par le menu d'action.

Une fois redescendu, prenez à gauche, poussez la caisse contre l'ascenseur en panne, montez dessus puis sautez pour atteindre l'ouverture. Une fois dans l'ascenseur, atteignez le côté droit, descendez à l'échelle puis sauvegardez une fois en bas. Sortez de l'ascenseur et prenez à droite en vous cachant derrière les caisses. Eliminez le garde qui se trouve un peu plus loin devant une porte.

Précisons à ce niveau que si la furtivité est à préconiser, vous pouvez tout aussi bien y aller franco et venir à bout de tous les gardes qui patrouillent.

Une fois le (ou les) garde éliminé(s), ouvrez la porte mentionnée plus avant, sauvegardez au fond du couloir, ouvrez la porte qui se trouve à droite puis débarrassez-vous des gardes. Utilisez l'ordinateur, sortez de la pièce et dirigez-vous

(en prenant par la droite) vers la porte aperçue dans la cinématique (celle qui est surmontée d'un circuit rouge). Crochetez la serrure (en utilisant le passe), ouvrez la porte et sauvegardez. Utilisez après ça le prisme coupant sur la boîte de dérivation au fond de la pièce. Eliminez ensuite le garde qui va arriver puis sortez de la pièce. Maintenant, sortez du débarras et prenez à droite. Courez jusqu'à un petit escalier puis ouvrez la porte qui est en bas des marches. Dirigez-vous ensuite jusqu'au fond de la pièce (en faisant attention aux caméras) puis sauvegardez. Ouvrez la porte, descendez les marches puis allez éliminer le garde qui vous suit pour récupérer le prisme coupant. N'utilisez pas une arme à feu si vous ne voulez pas que tous ses potes se ramènent. Poursuivez maintenant en éliminant, un à un, les gardes qui patrouillent. Passez la porte au fond de la pièce et sauvegardez. Ouvrez la porte suivante, éliminez les gardes qui patrouillent et descendez le petit escalier baigné d'une lumière rouge pour ouvrir une autre porte. Sauvegardez puis éliminez le garde qui va sortir de la pièce (après la cinématique). Pénétrez dans la pièce pour trouver une carte d'accès, piratez l'ordinateur sur votre droite (ceci n'étant pas obligatoire car vous donnant uniquement accès à une carte du niveau) puis sortez de la pièce. Revenez maintenant en arrière en prenant la porte qui se trouve à droite. Repartez au niveau de la porte blindée, à gauche de laquelle se trouve un lecteur de cartes. Utilisez votre carte d'accès. Débarrassez-vous des gardes puis actionnez l'interrupteur qui va activer un ascenseur. Pour utiliser ce dernier, revenez au début du niveau, à l'endroit où vous avez abattu le garde qui détenait le prisme coupant. Vous pourrez en chemin sauvegarder à loisir et vous devrez venir à bout de quelques sentinelles. Montez ensuite au deuxième niveau et sauvegardez. Eliminez les gardes et passez par la fenêtre qui est au bout de la pièce. Une fois dehors, sauvegardez et poursuivez en éliminant les gardes. Ici aussi, laissez tomber l'aspect furtif qui ne sert pas à grand-chose ! Une fois arrivée au niveau du camion, montez dedans pour entrer dans l'entrepôt. Sauvegardez, sortez du camion puis faites le tour par la droite pour monter à l'échelle de gauche.
Maintenant, vous allez devoir marcher sur les poutrelles pour vous rendre de l'autre côté du hangar (en prenant par la droite) où vous trouverez un conduit d'aération par lequel il faudra passer. Sauvegardez et continuez votre route. Donnez un coup dans la grille pour la faire sauter et agrippez le tuyau une fois sortie. Allez jusqu'à l'ordinateur que vous allez devoir pirater. Une fois ceci fait, sortez par le fond de la pièce et sauvegardez. Allez à présent à droite et pénétrez dans la pièce du fond, la T-Area 1. Tuez toute âme qui vive et prélevez les empreintes digitales sur les corps grâce au duplicateur d'empreintes.

Notez dès à présent l'arrière de la pièce, où il y a l'inscription V-POD-1 sur le mur, au niveau de laquelle se trouve un scanner biométrique où vous devrez utiliser les empreintes digitales.

Pour l'instant, sortez de la pièce en prenant par la gauche. Courez de l'autre côté du couloir (en faisant attention à la caméra) et pénétrez dans la T-Area 2. Eliminez les scientifiques puis sortez par la porte du fond pour vous débarrasser des deux gardes qui patrouillent. Revenez à présent dans la T-Area 2. Allez au niveau du second scanner biométrique qui se trouve au fond d'un petit couloir. Utilisez le modem à distance pour le pirater puis courez jusqu'à la T-Area 1 pour pouvoir utiliser cette fois le duplicateur d'empreintes sur l'autre scanner biométrique. Maintenant rendez-vous dans la salle du coffre pour ramasser le prototype laser. Sortez ensuite du coffre. Vous devez à présent détruire des boîtiers de contrôle grâce au laser que vous venez d'emprunter. Prenez à gauche pour trouver le premier au fond du couloir. Passez ensuite la porte de gauche et poursuivez en sortant par l'autre côté de la pièce. Tuez les gardes et détruisez le second boîtier. Continuez votre route pour dénicher le troisième boîtier dans la pièce T-Area 1. Empruntez à présent l'ascenseur maintenant accessible. Remontez au niveau de la suite de Sark. Tuez les trois gardes puis sauvegardez. Ouvrez la porte et allez vous cacher derrière le bar en vous agenouillant. Après la conversation, éliminez les deux gardes puis sortez de la pièce. Sauvegardez, prenez l'ascenseur, revenez aux cuisines et préparez-vous à affronter Sark, après avoir occis quelques subalternes. Après l'affrontement, éliminez d'autres gardes et direction la salle principale où vous attendent d'autres problèmes armés jusqu'aux dents. Pour vous sortir d'affaire et éviter le maximum d'ennuis, allez directement au niveau de la fenêtre sur votre gauche, au fond de la pièce. Vous assisterez alors à une cinématique qui marquera la fin du niveau.

Opération musée

Passez dans la salle qui se trouve tout au fond (accessible via une porte ouverte), montez l'escalier et prenez la porte qui se trouve devant vous. Vous pouvez sauvegarder si vous le désirez. Ensuite, changez de vêtements et usez de votre interrupteur de faisceaux pour parvenir jusqu'à l'escalier qui se trouve sur votre gauche. Pour ce faire, utilisez votre deuxième interrupteur de faisceaux sur le laser qui se trouve en bas, agenouillez-vous et passez sous celui qui est le plus haut. N'oubliez pas de récupérer vos interrupteurs puis montez les marches. Agrippez-vous à la rambarde pour

passer les lasers puis utilisez vos interrupteurs pour passer les autres qui bloquent la porte. Continuez à avancer, passez deux portes pour vous retrouver à nouveau devant d'autres lasers. Utilisez vos interrupteurs (que vous n'avez bien entendu pas oubliés de reprendre) puis après la cinématique, usez encore de vos interrupteurs pour continuer. En vous aidant de la rambarde et de vos interrupteurs, allez pirater l'ordinateur qui se trouve au bout du couloir pour arrêter les faisceaux laser. Maintenant suspendez-vous à la rambarde et laissez-vous tomber. Très vite, allez ouvrir la porte qui se trouve devant vous. Faites attention au garde et ouvrez la porte qui se trouve devant vous. Sauvegardez et allez pirater l'ordinateur qui se trouve dans la pièce de gauche. Après la cinématique, sortez et allez tout droit, dans la salle d'armes, pour battre deux gardes. Allez ensuite dans la pièce de gauche où vous pourrez ramasser le premier os que vous pouvez repérer sur votre carte, grâce à des marqueurs verts. Une fois que vous aurez battu les deux gardes, prenez le premier os (qui se trouve dans la vitrine) puis débarrassez-vous du garde qui va arriver. Rebroussez chemin jusqu'au dernier point de sauvegarde et prenez à gauche. Passez la porte puis ouvrez la porte qui est devant vous. Allez maintenant à droite au niveau des escaliers et empruntez le passage pour trouver une porte au bout du couloir. Ouvrez-la, tuez les deux gardes et poursuivez votre chemin en ouvrant une porte et en continuant dans un couloir. Dans la pièce suivante, deux gardes vous attendront. Débarrassez-vous en puis passez par la porte qui est sur votre droite. Sauvegardez et allez récupérer le deuxième os dans la vitrine aperçu lors de la cinématique. Tuez les deux gardes qui patrouillent et pénétrez par le passage de droite au fond de la pièce. Vous trouverez un peu plus loin quelques gardes et deux nouveaux os. Une fois ceci fait, revenez en arrière et prenez la porte qui se trouve à gauche du couloir où se trouve l'entrée du musée. Vous trouverez les deux derniers os dans la pièce qui se trouve au bout du couloir, ainsi qu'un garde à abattre. Revenez maintenant à l'armurerie, la pièce qui se trouve près de l'endroit où vous avez hacké l'ordinateur avec le wallpaper de singe. Débarrassez-vous des nombreux gardes en chemin puis éliminez le chauffeur entraperçu dans la mission 1 ainsi que ses deux lieutenants. Ouvrez ensuite la porte de gauche puis descendez tout en bas en éliminant les gardes. Une fois dans le coffre-fort, laissez passer la cinématique, photographiez les trois objets avant que la porte ne se ferme (en utilisant votre zoom tout en étant bien positionné devant l'objet à photographier) et sauvegardez. Remontez à l'échelle. Le but va être maintenant de suivre Anna en courant derrière elle tout en laissant de côté tous les ennemis qui viendront à votre rencontre. Une fois atteint le toit du musée, la mission se terminera.

Opération ruines

Dès le départ, utilisez votre vision thermique pour y voir plus clair. Le but est ici de rejoindre les points verts qui sont représentés sur votre carte. Usez donc de votre map en dénichant les passages que vous devez emprunter en ayant bien en tête que certaines portes restent invisibles sur votre carte. Regardez donc parfois autour de vous pour voir les portes que vous pouvez emprunter et rendez-vous au premier point vert qui se trouve au Nord-Est sur votre map. Pour atteindre le second point vert, il vous faudra avant toute chose passer derrière le grillage (au Nord de la carte) pour pouvoir continuer. Ensuite, passés quelques gardes, suivra une longue cinématique au terme de laquelle vous serez retenue prisonnière avec Marchal. Ici, vous aurez un minimum de temps pour crocheter vos menottes et pirater l'ordinateur près du missile. Une fois ceci fait, la mission prendra fin.

Opération tatouage

Venez à bout du tatoueur puis cherchez sur son corps une clé qui vous permettra d'ouvrir la porte derrière le comptoir. Battez tous les hommes qui se trouvent dans la pièce pour assister à une cinématique. Ensuite, cherchez sur un des corps un tatouage pour le moins intéressant. Passée la cinématique, la mission prendra fin.

Opération asile

Pour commencer, allez casser les objets qui se trouvent derrière la benne à ordures. Ensuite, poussez cette dernière contre la grille. Montez sur la benne et passez de l'autre côté de la grille. Eliminez ensuite les gardes, ramassez une arme et détruisez (grâce à votre pistolet IEM) ou évitez les caméras de surveillance pour aller sauvegarder. Tuez les gardes qui patrouillent (en montant sur le toit des camions pour plus d'aisance), détruisez les dernières caméras et pénétrez dans l'asile. Sauvegardez puis ouvrez la grille de droite. Allez maintenant chercher les clés entraperçues dans la cinématique tout en éliminant les gardes et en détruisant les diverses caméras. Ici, vous avez plusieurs chemins possibles dont une porte à crocheter. Pour l'instant, ouvrez la porte qui est juste à droite de celle à crocheter. Tuez le

garde, sauvegardez et utilisez les clés que vous avez empruntées pour ouvrir la porte au fond de la pièce. Jetez un oeil à votre carte pour repérer le point vert qui sera votre prochain objectif. Tuez les gardes, détruisez les caméras puis n'oubliez pas de fouiller le corps d'un des gardes armés pour trouver la clé de la cellule capitonnée. Grâce à cette dernière, vous pourrez ouvrir toutes les cellules et parler aux prisonniers. Libérez maintenant Caplan, sauvegardez puis escortez ce dernier jusqu'à l'entrée principale du bâtiment par le chemin que vous avez emprunté précédemment. Revenez au niveau du couloir des cellules capitonnées pour trouver l'ascenseur. Utilisez le code donné par Caplan pour pouvoir descendre à la morgue. Une fois au sous-sol, sauvegardez. Vous devez maintenant trouver un trousseau de clés. Cet objectif s'enclenche quand vous essayez d'ouvrir la porte de la morgue qui se trouve au sud de la sauvegarde de départ (voir carte). Prenez maintenant le passage qui est au Nord, faites attention aux gardes et caméras et vous arriverez à un moment à un endroit où l'écran se découpera en deux, vous montrant une pièce gardée par deux soldats. A ce stade, courez rapidement vers le couloir de droite, éliminez le garde, sauvegardez puis montez sur l'échafaudage au bout du couloir. Sauvegardez si vous le désirez. Pénétrez dans le passage pour arriver dans la salle des gardes. Repérez celui qui a la clé de la morgue (point vert sur la carte) puis tombez-lui dessus et prenez la clé. Battez tous les gardes qui sont dans la pièce et sauvegardez. Sortez à présent de la pièce (par la porte ou en montant sur le buffet blanc aux doubles portes puis en atteignant à nouveau la passerelle par laquelle vous êtes arrivé) et revenez au niveau de la morgue que vous pouvez maintenant ouvrir. Tuez les gardes puis allez près d'un corps pour avoir droit à une transmission de Vaughn. Il vous faut maintenant scanner les cadavres. Bon en fait, ça ira très vite puisqu'on vous montre le cadavre recherché à l'aide d'un mouvement de caméra. Ce dernier se trouve dans le deuxième tiroir métallique en partant de la gauche. Maintenant, prenez l'appareil de radiographie et utilisez-le sur le cadavre. A présent, dirigez-vous vers le fond de la morgue, pénétrez dans la pièce de droite, tuez le garde et récupérez la clé de la réserve sur son corps. Prenez aussi la carte qui se trouve sur le bureau. Sortez de la pièce et ouvrez la porte qui se trouve devant vous, sur votre gauche. Montez sur les cartons qui se trouvent sur votre gauche, agrippez le tuyau et passez de l'autre côté de la grille. Vous pouvez ici tuer le garde mais le plus important est de marcher sur les étagères pour aller ramasser les deux produits chimiques qui sont en hauteur. Sauvegardez après avoir ramassé le deuxième et rebroussez chemin. Maintenant en possession du second tatouage, vous pouvez ouvrir les portes du second niveau. Dans la morgue, une porte vous permettra de revenir dans la salle des gardes, et une autre, celle que vous avez crochetée, au début du niveau. Ressortez dans tous les cas par la porte que vous avez empruntée pour aller dans la morgue. Prenez le couloir de droite, descendez les marches, ouvrez la porte, tuez les trois personnes qui vous attendent et récupérez la blouse de médecin sur un des corps. Sortez de la pièce et revenez dans la morgue. Passez par la porte qui est tout au fond à droite, montez les marches pour trouver une sauvegarde à l'étage.

A noter que si vous utilisez le costume de médecin, vous devrez marcher lentement pour qu'aucun ennemi ne vous attaque. De plus, n'ayez aucune arme à la main.

Continuez à monter puis passez la porte au bout du couloir. Continuez à avancer et prenez le passage de droite. Pénétrez dans le labo et grimpez sur la grosse malle. Agrippez le tuyau pour passer à gauche. Piratez l'ordinateur et allez photographier un des prismes. Ramassez ensuite les trois prismes et pendant que Vaughn vous parle, allez remettre le prisme en place puis cachez-vous rapidement dans la malle évoquée plus haut. Après la cinématique, ouvrez la porte de la malle, arrêtez le laser en utilisant le panneau de commandes qui se trouve sur son flanc gauche puis débarrassez-vous des deux matons. Crochetez ensuite les sangles qui entravent l'ami Jacobs. Ensuite, utilisez le laser pour viser le boîtier de commande qui est en haut de la porte métallique puis pour viser un autre boîtier au fond de la pièce que vous pouvez voir maintenant. Ramassez les prismes et utilisez la nitroglycérine sur la pile à combustibles. Passez ensuite dans la chambre jaune et sortez par l'ouverture au fond de la pièce. Sauvegardez puis passez de l'autre côté de la pièce en grimpant par dessus les étagères. Allez à côté de la porte et ouvrez-la une fois que Sark sera loin. Pour obtenir l'échantillon de Sark, voici comment faire :

Passez en mode furtif et attendez que Sark se retourne. Dès qu'il recommence à marcher. Suivez-le d'assez prêt. Stoppez quand il s'arrête puis continuez à marcher. Quand Sark s'arrêtera au niveau de l'armoire de gauche, cachez-vous derrière ladite armoire puis une fois que l'homme continuera à marcher, suivez-le. Si vous êtes à bonne distance, le scan ne devrait jamais s'arrêter et vous aurez votre échantillon avant que Sark arrive au bout du couloir.

Une fois l'échantillon en poche, continuez en ouvrant la porte qui est au bout du couloir par lequel Sark est passé. Profitez-en pour sauvegarder. Jetez maintenant un oeil à votre carte pour savoir, grâce à l'indicateur vert, dans quelle pièce vous devez vous rendre,. Vous y affronterez un médecin détenant une seringue. Sauvegardez et sortez de la pièce. Regardez à nouveau votre carte pour savoir où aller. Passez derrière le comptoir, sauvegardez puis ramassez le

tranquillisant. Repassez par dessus le comptoir puis référez-vous aux flèches violettes pour trouver Sark. Allez à droite, suivez le couloir, passez une double-porte puis passez une seconde double-porte qui se trouve à droite pour combattre Sark. Une fois que Sark sera à terre, utilisez la seringue sur lui. Vous aurez l'occasion de le faire manuellement ou Syd le fera automatiquement la seconde fois. Sauvegardez, sortez de la pièce et allez à droite pour trouver un fauteuil roulant. Revenez dans la pièce où se trouve Sark. Sortez à présent en vous rendant au niveau du repère vert (voir carte). En somme, prenez à gauche et continuez jusqu'à un ascenseur. Sortez de l'ascenseur, allez dans la pièce en face de vous pour pouvoir pousser un chariot juste en dessous du trou au plafond. Grimpez sur le chariot puis au plafond. Après la cinématique, tuez tous les gardes (vous avez largement le temps si vous les éliminez au fur et à mesure) et allez à l'entrée de l'hôpital. A un moment, faites rouler Sark le long de la rampe pour gagner du temps puis continuez en ouvrant une des deux grilles pour atteindre la porte d'entrée. Ceci marquera la fin de mission.

Opération ambassade

Sauvegardez en allant à droite puis revenez sur vos pas. Dans la pièce de réception gardée par deux soldats, vous pourrez aller parler à des convives. Descendez les escaliers et repérez la femme en tenue militaire. Suivez-la dans les toilettes et tuez-la furtivement. Ramassez la carte de la salle de contrôle puis sortez des WC. Prenez la porte qui est sur votre gauche. Utilisez la carte sur le lecteur qui est à droite. Poursuivez. Pénétrez dans la pièce au fond du couloir, tuez le garde et allez ramasser un bout de carte bleue qui est au sol dans la pièce suivante. Placez le brouilleur vidéo sur l'équipement aux diodes vertes dans le coin droit de la pièce. Sortez ensuite de cette pièce et revenez à l'endroit où vous avez utilisé votre carte d'accès. Crochetez la porte qui est à gauche de celle blindée. Poursuivez et utilisez votre brouilleur vidéo pour désactiver les caméras. Courez tout droit puis ouvrez la porte qui est à droite. Désactivez la caméra, débarrassez-vous du garde puis désactivez une nouvelle fois la caméra pour avoir le temps de crocheter rapidement la porte suivante. Passez les deux portes suivantes puis utilisez la même technique que précédemment pour crocheter une autre porte. Vous pourrez alors continuer votre route et sauvegarder en ouvrant la porte qui est devant vous.

Changez de costume si vous le désirez.

Montez les escaliers puis ouvrez la porte. Continuez dans le couloir, passez la porte suivante, tuez les deux gardes et allez ouvrir la porte au fond de la pièce. Utilisez votre brouilleur vidéo puis allez ouvrir la porte de gauche. Tuez le garde et allez ouvrir la porte qui est au fond de la pièce. Utilisez votre brouilleur vidéo, sauvegardez et continuez votre chemin en éliminant un garde. Une fois que l'écran se scindera en deux afin que vous aperceviez Sloane, ouvrez la porte de droite puis accroupissez-vous. Ne faites pas le moindre mouvement avant que Sloane ait disparu de l'écran. Sortez, prenez à droite et ouvrez la porte empruntée par Sloane. Une fois dans la bibliothèque, marchez silencieusement puis tirez le livre qui dépasse de l'étagère entre les deux gardes endormis. Un passage secret s'ouvrira alors. Tuez les gardes qui vont se réveiller, ramassez la clé de la bibliothèque sur un des corps et allez ramasser le morceau de carte dans la pièce secrète. Utilisez ensuite le téléchargeur de disque dur sur l'ordinateur. Ensuite, allez fermer les portes de la bibliothèque grâce aux clés et reprenez le téléchargeur quand le téléchargement des données sera terminé. Allez maintenant au niveau d'une fenêtre ouverte sur la droite pour déclencher une cinématique. Une fois dehors, procédez par la droite en évitant les faisceaux lumineux. Vous arriverez ensuite à une sauvegarde. Grimpez à l'échelle puis grimpez au tuyau qui est sur votre gauche et laissez-vous tomber sur le container en métal un peu plus loin à droite. Laissez-vous tomber une nouvelle fois puis agrippez le tuyau qui est sur votre droite. Sur le toit, utilisez le satellite pour transmettre les données. La direction à pointer pour avoir la meilleure connexion est le haut de l'écran droit. Quand toutes les barres seront pleines, utilisez le satellite. Après votre conversation radio, rebroussez chemin pour revenir sur le premier toit. Descendez à l'échelle, sauvegardez, pénétrez dans le bâtiment par la fenêtre, tuez les gardes et ramassez sur un des corps une carte de niveau 2. Ouvrez la porte puis allez à droite tout au bout du couloir. Prenez la porte de gauche, tuez les gardes, prenez la porte au fond de la pièce, allez à gauche, prenez la porte de droite, tuez le garde, prenez la porte de droite, continuez à avancer pour passer la porte suivante et vous retrouver au niveau des escaliers. Descendez tout en bas des marches et ouvrez la porte. Eliminez tous les gardes et les caméras puis passez la porte qui s'est refermée lors du travelling de la caméra. Descendez les escaliers, franchissez quelques portes, sauvegardez puis pénétrez dans la zone de stockage. Allez à gauche en vous cachant derrière les poteaux puis allez utiliser l'ordinateur qui va actionner une poulie pour déplaçer un container. Maintenant, montez sur le container qui est devant vous puis agrippez le container qui bouge pour passer à une autre partie de la zone de stockage. Laissez-vous tomber et prenez la porte de gauche. Utilisez le téléchargeur de disque dur sur l'ordinateur à gauche de la porte,

descendez les escaliers, tuez le garde et pénétrez dans le labo. Tuez le garde et les scientifiques puis allez au fond de la pièce, à gauche, pour crocheter un coffre-fort. Une fois ouvert, ramassez le diamant de Rambaldi.
Revenez maintenant au niveau du parking en utilisant l'ouverture qui est derrière vous dans le mur. Allez au niveau du camion puis piratez l'ordinateur qui s'y trouve. Maintenant il va falloir localiser les 4 alarmes incendie.

La première alarme se trouve au sous-sol, là où vous avez activé la poulie grâce à l'ordinateur, dans le coin gauche, au fond de la zone de stockage. La seconde alarme est dans le garage, à l'étage au-dessus d'où se trouve le camion. Pour la troisième alarme, sortez du garage, montez les escaliers et ouvrez la porte juste après la sauvegarde. Tuez le garde et actionnez l'alarme qui est sur le mur, à gauche de la porte marquée L2. Pour la dernière alarme incendie, revenez au niveau des escaliers, montez tout en haut, passez quelques portes, tuez un garde, passez la porte au fond de la pièce et déclenchez l'alarme sur le mur en face de la caméra. Après la cinématique, revenez au niveau de la salle de réception, celle où vous avez discuté avec des convives au tout début de la mission. Pour y aller rapidement, redescendez les escaliers et allez au niveau de la porte L2 mentionnée juste avant. Ouvrez- la puis passez une autre porte pour arriver dans le hall. Montez à l'étage, allez fracasser trois gardes dans la salle de réception et approchez-vous ensuite du piano pour assister à une cinématique. Maintenant, courez derrière Dixon pour vous échapper de l'ambassade.

Opération boîte de nuit

Allez sauvegarder puis continuez à avancer sur les toits. Tuez les deux gardes puis descendez un petit escalier un peu plus loin pour remonter aussi sec sur le toit. Tuez un autre garde et descendez en contrebas en vous agrippant au mur. Tuez le garde qui patrouille et pénétrez dans le bâtiment qui se trouve à gauche en passant par la porte ouverte. Continuez à avancer pour vous retrouver à nouveau dehors. Eliminez les gardes qui sont dans cette zone puis allez tout au bout de la cour pour trouver une entrée. Poursuivez et allez dehors. Tuez les gardes puis allez à gauche, au bout de la ruelle pour trouver Dixon. Allez ensuite à droite et utilisez le pistolet hypothermique sur la serrure de la grille. Abattez les deux gardes qui viennent à votre rencontre puis poursuivez en abattant les deux gardes suivants. Continuez par l'entrepôt de gauche, sauvegardez puis allez dans la pièce suivante pour battre deux gardes. Continuez, passez la double porte rouge, abattez les deux gardes puis utilisez le décodeur sur la plate-forme verte afin de pouvoir descendre au sous-sol de la discothèque. Vous voici dans une pièce remplie de lasers. Utilisez votre pistolet hypothermique pour dévier les lasers et avancez. Restez dans tous les cas à droite de la pièce pour dénicher une porte un peu plus loin. Avant de la franchir, obstruez la caméra puis passez la porte devant vous. Continuez dans le couloir puis passez la porte noire. Tuez les gardes et ouvrez la double porte. Continuez par la droite, ouvrez la porte, battez les gardes et continuez à avancer. Un peu plus loin, au niveau de la piste de danse, vous trouverez deux gardes et un escalier qui vous mènera à une double porte que vous vous ferez un plaisir d'ouvrir. Sauvegardez, tuez le garde et utilisez le pistolet hypothermique sur la caméra. Empruntez ensuite la porte noire, montez les marches et tuez les gardes. Continuez jusqu'au niveau des lasers pour utiliser votre pistolet hypothermique. Tuez les gardes qui sont dans la pièce et allez jeter un oeil dans le coin droit de ladite pièce. Quand le gaz commence à sortir des bouches d'aération, allez au niveau de la porte fermée et utilisez votre pistolet hypothermique sur la serrure. Cassez ensuite ladite serrure pour sortir. Passez une nouvelle fois les lasers puis allez à gauche et à droite. Passez les lasers et allez ouvrir la double porte sur votre droite. Tuez les gardes puis utilisez la carte d'accès sur le lecteur, à droite, pour ouvrir la double porte. Montez les escaliers, sauvegardez puis passez la porte suivante. Allez à droite, battez les gardes qui patrouillent, prenez le passage de gauche puis allez pirater l'ordinateur vu dans la cinématique. Pour ouvrir la porte utilisez votre décodeur. Après avoir battu les gardes, vous vous retrouverez devant le fameux ordinateur. Une fois le piratage terminé, sortez de la pièce et allez à l'autre bout de la zone en prenant par la droite pour ouvrir une porte métallique qui vous mènera au toit. Placez votre micro-espion sur la fenêtre et battez tous les gardes qui vont arriver.

Vous êtes maintenant dans la peau de Vaughn. Sauvegardez puis ouvrez la porte. Iic, rien de bien compliqué. Jetez un oeil à votre carte pour savoir où aller, c'est à dire par la porte de gauche un peu plus loin. Débarrassez-vous des gardes au passage puis allez ramasser le pistolet à fléchettes anesthésiantes. Sauvegardez et revenez au niveau de la salle circulaire pour ouvrir la porte qui se trouve au nord. Continuez à avancer et utilisez votre pistolet à fléchettes sur les gardes en tirant à travers la grille. Ouvrez ensuite la porte devant vous puis allez ouvrir la dernière porte au fond du couloir. Après une cinématique, vous vous retrouverez dans la peau de Sydney.

Une fois que le compte à rebours a commencé, allez rapidement sur votre droite pour passer une porte. Tuez le garde

et utilisez votre pistolet hypothermique sur le tuyau bleu. Cassez alors le boîtier de contrôle. Maintenant, restez devant le jet frigorifique. Vous verrez alors qu'un "symbole neige" s'est ajouté à votre barre de vie, à l'instar de la mission Casino. Maintenant, courez rapidement à travers les lasers et ouvrez la double porte par laquelle vous êtes arrivé. Sauvegardez, descendez les marches puis ouvrez la porte. Passez ensuite la porte de gauche. Tuez les gardes et allez à gauche. Il va vous falloir à présent passer d'autres lasers en utilisant la même technique que précédemment, grâce au tuyau bleu qui traîne par là. Courez tout au fond du couloir, descendez les marches puis ouvrez la porte. Obstruez la caméra au-dessus de vous et allez à gauche. Sauvegardez, ouvrez la porte suivante et battez tous les adversaires qui se présentent à vous.
Passez maintenant la porte qu'ont ouvert deux gardes puis continuez. Ouvrez la porte suivante pour en terminer avec cette longue mission.

Opération bunker

Allez à droite et tuez le garde qui se trouve à cet endroit. Utilisez ensuite l'amplificateur sonore pour enregistrer la phrase secrète qui vous permettra de pénétrer dans le bunker. Pour ce faire, attendez qu'une voiture arrive et enregistrez toute la phrase dite par le chauffeur en pointant bien l'amplificateur sur la vitre. Ceci fait, revenez à gauche, sauvegardez puis descendez la colline. Cachez-vous derrière le premier container. Vous allez maintenant devoir désactiver les deux tourelles de défense qui gardent l'entrée. Faites le tour du camp par la gauche et grimpez à l'échelle qui se trouve à gauche de la porte d'entrée. Avant ceci, il est préférable de venir à bout de tous les gardes. Piratez l'ordinateur, redescendez et allez utiliser votre amplificateur sur la console de commandes. Passez la porte, sauvegardez, ouvrez la porte suivante et tuez les deux gardes. Continuez par la gauche, ramassez la carte sur la table, tuez le garde suivant et crochetez la serrure au bout du couloir. Allez à gauche, cachez-vous derrière le tank et allez utiliser le prisme coupant sur un boîtier de contrôle qui se trouve derrière un pylône près du mur à gauche. Vous aurez ainsi accès à un code. Maintenant, débarrassez-vous des gardes après avoir repris votre prisme coupant. Montez l'escalier de gauche, tuez le garde et piratez l'ordinateur qui est en dessous de la caméra. Pénétrez dans la pièce de gauche en utilisant le code d'accès que vous avez obtenu tout à l'heure et actionnez le bouton qui contrôle l'élévateur. Rapidement, revenez en arrière pour prendre l'élévateur.

En chemin, vous devrez combattre une femme armée d'un cimeterre. Pour information, n'essayez pas de la désarmer car c'est impossible. Attendez ensuite que l'élévateur s'arrête. Allez sauvegarder et prenez à gauche pour trouver une échelle. Utilisez vos interrupteurs de faisceaux laser pour bloquer les lasers. Laissez un interrupteur sur le deuxième laser et continuez en reprenant à chaque fois votre interrupteur. Une fois au bout du parcours, pénétrez dans le conduit. Allez à gauche en marchant sur le tuyau, puis utilisez votre modem pour pirater un ordinateur qui se trouve un peu plus loin à droite. Revenez à présent en arrière, prenez à droite puis continuez à marcher sur le tuyau. Un peu plus loin, agrippez-vous à un tuyau au plafond pour aller de l'autre côté de la pièce afin de pirater un deuxième ordinateur. Ceci fait, laissez-vous tomber et éliminez les deux gardes. Ramassez le costume d'un des deux gardes puis passez par la porte qui se trouve à gauche. Changez-vous puis marchez lentement devant les gardes qui sont dans le couloir. Une fois dans la pièce en bas des escaliers, changez-vous à nouveau pour éviter de mourir frigorifiée !! Piratez les deux terminaux de part et d'autre du grand pilier au centre de la pièce. Tuez les gardes qui arrivent puis passez la porte suivante. Sauvegardez, passez par dessus la rambarde et laissez-vous tomber. Détachez Sloane grâce à votre passe puis débarrassez-vous de lui. Passez par l'unique porte disponible, montez les marches qui sont un peu plus loin pour arriver dans une autre pièce avec plusieurs gardes. Débarrassez-vous en puis montez sur le tank. Visez alors un mur de glace qui se trouve à droite, au fond de la pièce. Vous découvrirez ainsi une entrée secrète. Rendez-vous y, sauvegardez et prenez la porte de gauche. Descendez les escaliers et passez la porte au fond du couloir. Eliminez Anna en utilisant pour plus de facilité l'arme qui se trouve dans le coin gauche de la pièce. A présent, allez à droite, au niveau des lasers. Utilisez votre interrupteur de faisceaux sur la machine avec une diode verte. Utilisez à présent votre prisme coupant sur la machine de droite. Allez à présent sauvegarder. Montez les marches, passez par la porte qui vient d'exploser, ne vous occupez pas des gardes et montez l'escalier. Prenez l'arme laser qui est contre le mur (au cas où !) puis allez tout à gauche pour activer un interrupteur sur un énorme pilier. Revenez rapidement en arrière et montez les escaliers. Au bout, prenez l'élévateur. Continuez à courir, montez les marches, grimpez en hauteur puis prenez la porte de gauche puis la porte de droite. Montez à l'échelle. Passez par la porte de droite, Montez par les escaliers qui sont à la droite de la pièce. Agrippez le tuyau pour passer de l'autre côté de la pièce. Laissez-vous tomber et continuez par la gauche en montant par deux fois sur une plate-forme en étant juste en face des barils. Allez à gauche, actionnez à nouveau un interrupteur sur un gros pilier et rebroussez chemin pour monter des escaliers et utiliser un élévateur.

Continuez ensuite votre chemin et utilisez votre passe sur la porte de droite, au bout du couloir. A présent sortez. This is the end !

Alice : Retour au Pays de la Folie

© Electronic Arts / Spicy Horse 2011

TOUTES LES ROBES

Steamdress (dents et roses plus fréquents)

Terminer le chapitre 1.

Siren (deux fois plus de roses)

Terminer le chapitre 2.

Silk Maiden (deux fois plus de dents)

Terminer le chapitre 3.

Royal Suit (4 roses max)

Terminer le chapitre 4.

Misstitched (doubler la durée de la mini-sensibilité)

Terminer le chapitre 5.

Classic (regagner de la vie quand Alice rétrécit)

Terminer le chapitre 6.

NEW GAME +

Terminez le jeu pour débloquer ce mode.

OBTENIR LE TROPHÉE "PLACE À LA DÉMENCE" FACILEMENT

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

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

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

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

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

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

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

DÉBLOQUER LE SUCCÈS / TROPHÉE : "DES YEUX MERVEILLEUX"

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

Alida

© Project 3 Interactive / Dejavu Worlds 2005

SOLUTION COMPLÈTE

AVANT PROPOS

La solution qui suit a été conçue de manière à pouvoir facilement retrouver une énigme pouvant poser problème. Ce procédé permet au joueur de se référer directement à l'épreuve le concernant, sans pour autant se voir révéler le reste des épreuves.

SOLUTION COMPLETE

Au commencement, pivotez sur la droite (effectuez un clic sur la droite de l'écran) et longez le bord de mer jusqu'au tunnel en face. Suivez la lumière pour progresser dans le dédale.

LES FLECHES JUMELLES

Juste avant d'arriver à la structure de métal, vous pouvez incliner la vue vers le bas (vous verrez, en baladant le curseur dans la zone du bas, sa forme change) pour apercevoir un interrupteur blanc lumineux. Celui-ci sert à allumer la lumière. L'actionner n'est pas vraiment nécessaire pour le moment… Passez derrière la structure en forme de demi-cercle et pivotez de manière à faire demi-tour. Repérez le bouton violet sur la rampe de la nacelle et actionnez-le. Approchez alors de la structure et observez le tableau de bord. Faites pivoter les molettes pour aligner les petites flèches deux à deux. Une échelle apparaît alors au centre de l'édifice.

RENCONTRE AVEC ARIN

Empruntez-la et montez au plus haut (il faut alors passer une deuxième échelle). Une porte se trouve à l'étage, mais celle-ci est verrouillée pour le moment. Regardez la vitre blindée, à droite de la porte, pour voir apparaître un homme vous montrant son médaillon.
Revenez à l'écran de départ du jeu, et prenez cette fois-ci le couloir opposé à celui que je vous conseillais d'emprunter au tout début de cette solution. Suivez le chemin imposé par les dédales et si tout se passe bien, vous devriez tomber rapidement sur une sphère métallique. C'est un téléporteur. Actionnez la manette juste à gauche et montez à l'intérieur. Une deuxième manette vous attend à bord, abaissez-la pour faire démarrer la navette. Le petit voyage terminé, avancez pour trouver le village en ruines. Continuez d'avancer et empruntez le premier tunnel briqué que vous rencontrerez. Montez au sommet de la tour.

COULEURS ET POINTS CARDINAUX

Une sorte d'assemblage mécanique de forme circulaire vous indique plusieurs directions à mettre en correspondance avec des couleurs. Positionnez-vous devant les côtés colorés pour créer des liens avec les points cardinaux. Par exemple, en vous plaçant devant le poteau de couleur rouge, on observe à travers la structure la lettre N = Nord. Par déduction le rouge correspond au Sud, vu que celui-ci est complètement à l'opposé. Cette position constitue donc votre point de repère pour trouver les autres associations. Voici les différents liens à réaliser, notez-les quelque part :

Rouge = Sud
Bleu = Nord
Jaune = Est
Violet = Ouest

Vert = Sud-est
Gris = Nord-est
Violet2 = Nord-ouest

Redescendez au village et marchez tout droit pour vous engouffrer dans le prochain tunnel situé sur la gauche (vous verrez, il est similaire au tunnel précédent et arbore les mêmes briques autour). Descendez les escaliers et progressez sur la passerelle au dessus de l'eau. Avancez en direction de la grande tour et pivotez à gauche au niveau des arbres. Continuez à avancer jusqu'à la première cabane et entrez à l'intérieur. Approchez du planétarium et ouvrez-le. Actionnez le mécanisme en appuyant sur la spirale au centre. Intéressez-vous ensuite à l'appareil sur la chaise et actionnez le premier bouton en partant du haut. Le chiffre 1 apparaît alors sur celui-ci. Chacun des 3 boutons donne accès à un code. Si vous ne parvenez pas à les prendre, laissez faire, je vous les rappellerai ultérieurement. Poursuivez dans le même sens et visitez chaque cabane (4 au total). Dans chacune d'elle se trouve un planétarium qu'il faut enclencher comme précédemment. Profitez-en pour lire les livres et autres documents trouvés dans les tiroirs et disposés sur les tables. Vous remarquerez également la présence de deux carrousels. L'un d'eux montre des motifs d'insectes, l'autre d'oiseaux. Faites pivoter les formes et appuyez sur l'interrupteur au centre pour écouter le son produit. Sortez alors au dehors et positionnez-vous devant chaque cabane pour écouter les sons produits par les oiseaux. Trouvez les symboles qui créent les mêmes sons et notez-les quelque part, vous en aurez besoin pour plus tard. Pour ce qui est de la machine aux insectes, il vous suffit de mémoriser le motif représentant la cigale (la bestiole ailée prenant une position verticale).
Revenez au point de départ du jeu et passez à présent sous l'arche au centre du chemin au bord de l'eau. Traversez le long tunnel et partez dans la première embouchure de gauche.

CLAVIER AUX NOTES NOIRES & BLANCHES

Contournez la première machine et vous devriez trouver un code à l'arrière, inscrit sur une plaque : 87523. Basculez à l'avant de cette même machine et actionnez les touches suivant le précédent code, en numérotant les touches de 1 à 8 en partant de gauche. La manipulation réussie, de nouvelles touches devraient apparaître. Celles-ci sont noires. Retournez alors voir à l'endroit où l'homme était apparu dans le mur de métal. Plusieurs symboles devraient figurer sur une feuille. Relevez ou retenez ceux-la, ils sont la clef de cette nouvelle énigme. Revenez alors jusqu'à la machine aux touches, et vous remarquerez qu'en associant les figures 2 à 2, on obtient celles gravées sous les touches de la machine. Jouez alors la combinaison suivante : 1ère touche du bas (toujours en partant de gauche), 6ème touche du bas, 5ème touche du bas, 1ère touche noire, 8ème touche du bas, 2ème touche noire, 4ème du bas, 4ème noire, 3ème noire et enfin, la 3ème du bas. La première sphère à gauche s'ouvre alors. Positionnez-vous à l'intérieur et actionnez le levier en haut à droite pour faire démarrer la nacelle.

LA SALLE AUX TABLEAUX

Arrivé à destination, vous remarquerez de nombreux tableaux adossés sur le bas des murs. Montez les escaliers afin de vous hisser dans un premier temps sur la petite plate-forme. Au centre de celle-ci se trouve une imposante boule grise. Un schéma y est gravé. Des touches de claviers - dont la 7ème est grisée - semblent avoir été représentées. Cherchez un tableau similaire (il faut gagner la seconde partie de la salle). Lorsque vous l'aurez trouvé, vous observerez que le gris ne se trouve pas sur la 7ème note, mais sur la première. Retournez-vous et vous vous retrouverez devant un panneau à même le sol, composé de deux formes triangulaires. Actionnez celui du bas 6 fois de suite et la note grisée devrait être la 7ème sur le tableau. Dirigez-vous alors vers la boule sur l'estrade et abaissez la manette juste à gauche. La sphère pivote sur elle-même vous aménageant ainsi un passage. Foncez vers l'inconnu et regardez par le hublot du fond. De cette position, en pivotant sur la gauche, puis sur la droite vous devriez apercevoir deux sortes de schémas… Relevez-les (celui de gauche est un cryptogramme, notez avec précision chacun des symboles pour repérer facilement les lettres qui leur sont assignés plus tard).

DES LEVIERS ET DES PILIERS

Retournez ensuite dans la grande salle où vous aviez composé une mélodie grâce à la machine aux touches noires et blanches, et repérez les piliers juste en face en arrivant. Partez sur la gauche et avancez jusqu'au fond de la pièce. Tournez-vous alors vers la droite et contournez les piliers par l'arrière. Sur les deux du début devraient se trouver deux leviers. Faites-les basculer sur le côté. Les courts passages dans le mur droit devant vous sont alors accessibles.

Engouffrez-vous dans le premier et empruntez l'ascenseur au bout. Plus haut, approchez de la console et actionnez l'aiguille de gauche. Observez l'opération qui en découle puis l'homme aperçu précédemment devrait apparaître sur le tableau de bord. Vous apprenez qu'il s'agit d'Arin, le mari disparu. Gagnez ensuite le second couloir, similaire au premier, et avancez jusqu'au ponton où une nouvelle machine vous attend (il y a deux portes au bout du couloir, l'une à gauche et l'une à droite, faites en sorte de pouvoir poursuivre à gauche pour le moment).

BILLES A CODES

En poursuivant droit devant vous, vous tombez sur une nouvelle machine. Grâce aux billes pivotantes, il va vous falloir retranscrire les 3 codes obtenus dans la cabane au planisphère. Voici les opérations qu'il vous faut réaliser :
Bille du haut : tournez la bille 3 fois vers la droite, puis 3 fois vers le haut.
Bille du milieu : tournez la bille 1 fois vers le haut, 3 fois vers la gauche, puis 1 fois vers le haut.
Bille du bas : tournez la bille 1 fois à droite, 2 fois en haut, une nouvelle fois à droite, puis une dernière fois vers le haut.
Une cinématique vous montrera une grille s'ouvrir. Revenez à l'endroit où vous aviez fait apparaître une échelle en alignant des flèches 2 à 2, et poursuivez au dehors. Une longue série d'escaliers se dressera alors devant vous. Montez-les et poursuivez par la première échelle après la passerelle. Traversez le pont qui suit, et au bout, inclinez la vue vers le bas afin de détecter une nouvelle échelle. Descendez grâce à celle-ci. Poursuivez votre descente jusqu'à ce que vous tombiez sur une porte verrouillée. A côté se trouve une guitare. Notez la position des points noirs sur le manche et respectez les espaces entre les groupements. Descendez par la trappe non loin et activez la manette adossée à la grille. Retournez ensuite à la salle des transporteurs. Il vous faut alors reprendre le second couloir. Avant cela, allez tourner la manivelle du second pilier de manière à débloquer une issue plus bas. Poursuivez tout au bout de ce tunnel et passez le ponton en direction du prochain bâtiment. Entrez dans la maisonnette jaune et observez les meubles voler dans la pièce. Retournez-vous et sortez de la pièce.

SOLUTION DU CRYPTOGRAMME

Lorsque vous remontez la passerelle de métal, regardez attentivement les montants de droite, et vous devriez apercevoir un interrupteur. Actionnez-le et un plateau de commandes viendra se positionner juste sous votre nez. Celui-ci se réfère au dessin (un cryptogramme plus exactement) trouvé à gauche du hublot, comportant des motifs ovales, des traits et des points. Reconstituez les motifs grâce à la machine pour savoir à quelles lettres se réfèrent les dessins. Par exemple, pour un dessin ovale avec un trait sur le dessus et un point au milieu, à droite, actionnez le bouton à droite contenu dans l'ovale de la machine, et appuyez sur l'interrupteur du haut (le trait sur le dessin est représenté au dessus). Pour finir, appuyez sur le bouton en bas à droite. Un bip retentit alors. Levez la tête (=inclinez la caméra vers le haut), et vous apercevrez une lettre sur un panneau lumineux. Ici, il s'agit de la lettre C. Vous pouvez d'or et déjà placer votre première lettre dans le cryptogramme. Recommencez de la sorte pour chaque symbole afin de constituer l'ensemble de la phrase. Une fois déchiffrée, vous obtenez ceci : "CODE DES PORTES DES CHAMBRES. REGLER LES NOMBRES SUR DEUX. APPUYEZ SIX SECONDES SUR LE BOUTON". Appuyez de nouveau sur l'interrupteur pour faire partir la machine puis revenez à la salle des transporteurs.

LE CODE DE LA GUITARE

Avancez vers la machine de la deuxième sphère et ressortez votre schéma de points relevés sur le manche de la guitare. Chaque groupe de points (8 au total) correspond à un chiffre. Entrez la bonne combinaison pour pouvoir utiliser la prochaine navette. Après déduction, le code est le suivant : 1 2 1 3 1 2 1 4.

LA SALLE DE REGLAGE

Empruntez la navette et, arrivé dans la nouvelle salle, approchez du pupitre droit devant vous. Appuyez une fois sur le bouton et gagnez le fond de la pièce. Entrez dans la salle à la sculpture mécanique et descendez les escaliers. Vous trouverez en bas un nouveau panneau de contrôle. 8 boutons ronds entourent un plus gros interrupteur de forme ronde également. Vous remarquerez que celui-ci comporte une croix. Chacune de ses branches indiquent un point cardinal principal. Numérotons-les de 1 à 8, en partant de celui indiqué par la branche du haut (le Nord donc) et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Actionnez alors les boutons 3, 5, 6 et 7. Appuyez ensuite sur l'interrupteur au centre. (Pour les curieux, sachez que ce code s'obtient en assemblant les symboles trouvés dans les six salles plus haut et en coordonnant les couleurs trouvées au tout début de cette soluce avec les points cardinaux. On peut alors constituer une

étoile avec les formes des symboles. Bref, tout n'est qu'association !). Si la manœuvre fonctionne, un ascenseur devrait débarquer. Utilisez-le. Avancez au bout du couloir et observez le cadran avec la guitare au centre. Cliquez sur la barre en demi-cercle à droite et notez le positionnement des symboles que vous montrera l'écran. Revenez dans la salle principale et pénétrez dans chacune des 6 salles pour placer les symboles de la même manière (en revenant, on aperçoit un escalier montant, pas besoin de l'utiliser pour le moment).

Revenez à la salle des tableaux et gagnez le second transporteur (celui nécessitant les codes d'oiseaux)

LE TRANSPORTEUR A CODE D'OISEAUX

Commencez par positionner les symboles représentant les oiseaux sur celui étant sur une branche, la tête tournée vers la gauche. Lorsque ceci est fait, cliquez 3 fois sur le rond du haut, 5 fois sur celui de droite, puis 4 fois sur celui du bas. Actionnez le levier et le tour est joué !

Arrivé dans la nouvelle salle, montez les escaliers et vous tomberez dans une pièce avec un espèce de jardin au centre. Au milieu de celui-ci se trouve une maquette de l'île, découvrez-la.

LA MAQUETTE DE L'ÎLE

Le fonctionnement de cette machine se déroule de la manière suivante : avec le bouton de gauche, vous éclairez les différents lieux de l'île, il y en a 5 au total. Avec le triangle de droite, vous pouvez faire circuler la petite bille à 8 endroits différents (maintenez la touche enfoncée pour repérer les 8 points. Durant votre quête, vous aurez sûrement remarqué divers symboles en forme de triangle peints sur les murs ou autres. Ces mêmes motifs sont dessinés sur l'appareil à créer du son dans la salle des transporteurs. Vous devez associer chacun des lieux avec des numéros. Les numéros sont donnés par le clavier de la machine à son, où vous devez combiner les symboles présents sur les lieux pour trouver le chiffre auquel il correspond. Voici la solution pour se dépêtrer facilement de cette énigme sans courir à droite à gauche à la recherche des peintures. Considérons les lieux allumés sur la maquette par les lettres A à E, dans l'ordre où ils s'illuminent. Pour ce qui est du trajet de la bille, numérotez ses différentes escales de 1 à 8. Il nous faut à présent associer chacun des lieux avec un numéro. Pour le lieu numéro 1, et donc A, il nous faut placer la bille en 8 (maintenez le bouton en triangle jusqu'à ce que la bille s'immobile une 8ème fois. Effectuez la même opération pour les lieux suivants, en les associant en fonction de ces chiffres : B : 1, C : 6, D : 5, E : 6.
Une porte devrait alors s'ouvrir. Allez observer la séquence dans la machine en actionnant la barre à droite.

Retournez au village en ruine. Là-bas, il y a 5 différentes habitations, chacune contenant 1 manivelle.

L'ENIGME DU VILLAGE EN RUINES

Montez au sommet de la tour où vous étiez allé au tout début de cette soluce. Postez-vous devant la corniche et observez le village. Notez alors le nombre et les positions des groupes de carrés. Redescendez et trouvez chaque manivelle pour la mettre en correspondance avec son motif au sol. Ainsi, la première manivelle de gauche en sortant du tunnel de départ doit être positionnée sur les deux carrés l'un à côté de l'autre. A proximité, ramassez la partie manquante de la quatrième borne pour pouvoir l'utiliser plus tard. Continuez à gauche pour trouver la seconde manivelle, choisissez deux carrés l'un sur l'autre. Allez sur la droite et sélectionnez le carré seul. Poursuivez à droite pour trouver la manivelle défectueuse. Remettez la barre et pointez vers les 3 carrés en forme de pyramide inversée. Enfin, progressez jusqu'à la dernière ruine, vous vous trouvez alors face à une planche de bois. Poussez-la et vous verrez apparaître la cinquième et dernière manivelle. Positionnez-la sur le dernier motif encore inutilisé. Dirigez-vous ensuite vers le dernier des tunnels briqués, donnant sur un pont suspendu. Progressez jusqu'à ce que vous soyez bloqué par une partie manquante dudit pont. Regardez alors sur votre gauche et actionnez la manivelle trouvée. Désormais la voie est libre, foncez ! Avancez jusqu'à la grotte et vous tomberez rapidement face à deux issues. Visitez chacune d'entre elles et observez les lumières alternatives de la lampe.

ACTIVEZ LE COMMUTATEUR

Retournez à la salle des tableaux, et revenez vers la machine aux triangles face à la toile représentant un clavier. Placez la touche blanche sur la 7ème note et allez refermer la sphère avec la manette (juste devant la sphère).

Revenez alors au tableau et placez cette fois-ci la note blanche en position 4. Allez fermer la sphère toujours grâce à la manette juste à gauche du téléporteur.

ACCES AU DERNIER TRANSPORTEUR

En retournant à la salle des transporteurs, dirigez-vous au fond de la pièce et positionnez-vous devant la dernière machine. Elle dispose de 3 boutons faisant apparaître chacun une série de dessins liés à l'espace. Pour le premier bouton, choisissez d'afficher la comète (boule avec traits). Pour le second, affichez l'espèce de vapeur (un nuage de vapeur étalé, pas celui plus petit et compacte). Enfin, pour ce qui est du 3ème bouton, sélectionnez l'étoile. Un son devrait retentir, vous informant alors que la dernière des navettes est à présent disponible. Pour la petite histoire, vous remarquerez qu'un code de lumière est décelable lorsque l'on passe le curseur au-dessus d'un motif. Il suffit en fait de se référer aux codes obtenus dans la chambre forte avec la lampe s'éteignant et s'allumant alternativement.

Utilisez le transporteur nouvellement débloqué et rejoignez la salle étoilée au centre.

SALLE AUX ASCENSEURS

A votre entrée, les choses sont disposées de cette façon : en face de vous, un transporteur est accessible en entrant le code des insectes. A gauche, deux élévateurs avec au milieu un interrupteur contrôlant la lumière des deux derniers couloirs. A droite, deux élévateurs également, avec toujours le même système d'éclairage au centre. Commencez par actionner les deux boutons contrôlant l'arrivée de lumière en faisant basculer les cloches. Montez ensuite dans chaque élévateur (il faut se poster devant et cliquer sur la grille pour qu'elle se referme d'elle-même. Appuyez ensuite sur les boutons pour monter et descendre), et montez de deux étages pour à nouveau éclairer les couloirs. Aux premiers étages de chaque couloir se trouvent des planétariums semblables à ceux trouvés dans chaque cabane plus bas. Cliquez sur chaque planète et un code de signaux long ou court s'enclenchera alors. Notez chaque séquence pour chacune d'entre elles. Revenez ensuite au rez-de-chaussée et utilisez le transporteur aux insectes. Sélectionnez alors la cigale dans les quatre cercles (la bestiole la plus allongée en position verticale). Vous rejoignez alors les hauteurs d'une tour. Chaque hublot donne sur une des cabanes. Regardez par la vitre de chacun d'eux et notez le temps de chaque série de signaux. Il ne vous reste plus qu'à comparez ce signal avec celui qui correspond aux planètes sur les pupitres au bout de chaque ascenseur. Direction les cabanes au bord de l'eau. Lisez le paragraphe qui suit pour savoir directement quelles planètes actionner.

LES PLANETARIUMS DES CABANNES

Redescendez de la tour et gagnez le ponton aux cabanes. Il va nous falloir à présent actionner chaque planète. Il suffit d'en choisir une par pupitre (la bonne si possible) pour obtenir la bonne combinaison. En partant du tout début (par l'endroit où vous étiez arrivé la première fois), voici les planètes sur lesquelles vous devez appuyer. Pour la première, optez pour la planète du haut. Pour ce qui est de la seconde, choisissez celle de droite. Choisissez celle de gauche pour la troisième, puis enfin, appuyez sur celle de droite concernant la dernière. Revenez dans la tour en empruntant à présent l'ascenseur accessible directement du ponton et levez la manette derrière le pupitre. Celle-ci devrait alors se maintenir au plus haut point. Grimpez à l'intérieur du transporteur et vous accéderez à une nouvelle salle. Approchez du piédestal et abaissez le levier de gauche. Une brève séquence vous montre alors quelles planètes de la chambre aux quatre élévateurs actionner. Jetez un coup d'œil rapide sur les documents présents sur la table non loin puis retournez dans la tour. Une fois dans celle-ci, rabaissez le levier afin de réorienter le transporteur dans sa position initiale puis réembarquez. En sortant, de gauche à droite, enclenchez ces planètes pour chaque pupitre (il vous faut au préalable avoir utilisé les ascenseurs et activé la lumière au deuxième niveau) :
1er pupitre : planète de gauche
2ème pupitre : planète en bas à gauche
3ème pupitre : planète du bas
4ème pupitre : planète du bas

Lisez le paragraphe suivant pour prendre connaissance des dernières directives avant la fin.

UTILISATION DU CYPTOGRAMME

Le cryptogramme (CODE DES PORTES DES CHAMBRES. REGLER LES NOMBRES SUR DEUX. APPUYEZ SIX SECONDES SUR LE BOUTON) fait référence au boîtier de la salle des transporteurs donnant accès à la deuxième navette (la machine à 8 chiffres sur roulette, pivotant de 1 à 4). Sachant cette information, il vous suffit de suivre les indications données par la phrase codée. Réglez donc chacun des nombres sur le chiffre "2". Maintenez ensuite le bouton du bas enfoncé durant plus de six secondes. Vous voilà en possession d'un nouveau code, nous l'appellerons le code de direction. Pour chaque case, des points apparaissent. Soit en haut, soit en bas. Voici ce que vous devez retenir : haut, bas, bas, haut, bas, haut, bas, bas. Vous devez à présent vous servir de ce code pour déverrouiller 2 cabines dont celle d'Arin. Pour cela, positionnez-vous devant la porte et appuyez sur les boutons haut et bas suivant l'enchaînement décris ci-dessus. Il ne vous reste plus qu'à aller faire jouer la guitare une nouvelle fois pour que Arin vous fasse part de son plan. Suivez ses indications pour maîtriser le frère maléfique.

Alien Breed

© Team 17 1993

CODES DES NIVEAUX

Codes à taper sur la borne INTEX SYSTEM (Niveau 1)

```
 2. AAJIHGDDC
 3. CGGHDGGDG
 4. HDICICCII
 5. IDHEHDGCC
 6. IJIIDIHEC
 7. CFDFEFEFJ
 8. JIIJIIIIC
 9. AAAABAAAA
10. CCGDGBBBB
11. HHIAAJJIG
12. GGDDJJHFD
13. JIECBFGFF
14. HGGEDDCCB
15. HHHGFGDCC
16. IHDCHGHFF
```

PATCHS EN TOUS GENRES

Editez le fichier ALIEN.EXE avec un éditeur hexadécimal, puis procédez aux changements suivants :

10 vies pour joueur 1

Recherchez la chaîne C6 06 01 BE 04 et remplacez-la par C6 06 01 BE 0A.

10 vies pour joueur 2

Recherchez la chaîne C6 06 0F BE 04 et remplacez-la par C6 06 0F BE 0A.

99 clés pour joueur 1

Recherchez la chaîne C7 06 02 BE 00 00 et remplacez-la par C7 06 02 BE 63 00.

99 clés pour joueur 2

Recherchez la chaîne C7 06 10 BE 00 00 et remplacez-la par C7 06 10 BE 63 00.

99990000 crédits pour joueur 1

Recherchez la chaîne C7 06 0B BE 00 00 et remplacez-la par C7 06 0B BE 99 99.

99990000 crédits pour joueur 2

Recherchez la chaîne C7 06 19 BE 00 00 et remplacez-la par C7 06 19 BE 99 99.

999 cartouches pour le joueur 1

Recherchez la chaîne C7 06 04 BE 7F 01 et remplacez-la par C7 06 04 BE E7 03.

999 cartouches pour le joueur 2

Recherchez la chaîne C7 06 12 BE 7F 01 et remplacez-la par C7 06 12 BE E7 03.

Armes pour le joueur 1

Recherchez la chaîne C6 06 06 BE 01 et remplacez-la par C6 06 06 BE XX.

Armes pour le joueur 2

Recherchez la chaîne C6 06 14 BE 01 et remplacez-la par C6 06 14 BE XX.

Note : le XX est à remplacer par :

```
01 pour Tir Normal
02      Twinfire
03      Arc Flame
04      Plasma Gun
05      Flame Thrower
06      Triple Barrel
07      Laser
```

Alien Breed : Tower Assault

© Team 17 1994

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Tapez le code de mission EBHANNNLABCAAADA pour avoir un arsenal gratuit. Vous commencerez sur le "crash landing site" avec 5 vies, 112 000 crédits, un assault gun (low), un trilazer (high), un lance-missile (high), un lance-flamme (medium), et une armure (medium).

Alien Carnage

© Apogee / Interactive Binary Illusions 1994

NIVEAU DE VIE AUGMENTÉ

Pendant la partie, appuyez simultanément sur B I et G, ce qui aura pour effet de remonter votre niveau de vie et vous donnera un "power pack". Puis, pressez CTRL + ALT + SHIFT + F12 : vous aurez vos coordonnées.

Alien Logic

© SSI / Ceridus Software 1994

MENU SECRET

Lancez le jeu par la commande ALIEN /J. Vous obtiendrez un tas de choses qui vous aideront. De plus, en vue de côté, si vous appuyez sur C, vous arriverez au menu GET ALL.

Alien Nations

© Infogrames / JoWooD 2000

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

CAKE COCO	Chocolat au maximum
CASHCOW	5.000$ supplémentaire
IAMHUNGRY	Nourriture au maximum
IRONMAN	Fer au maximum
JUICE	Jus de champignon au maximum
LOLLY	Lollipops au maximum
LUMBERJACK	Bois au maximum
MAGICEYE	Carte complète
RAIN	Maggot au maximum
STONEMASON	Pierre au maximum
WARTIME	Armes au maximum
WINNER	Echec de la mission

Alien Odyssey

© Philips Interactive Media / Argonaut 1995

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Au menu principal, tapez EIGHTBAL. Commencez une nouvelle partie : vous pourrez à ce moment choisir n'importe quel niveau.

CHEAT CODES

Les codes suivants sont à taper dans les modes aventure 3D :

`EVILTIM`	Arme très puissante
`ARGOBLAD`	Energie infinie (attention, les pièges mortels restent actifs)

Alien Rampage

© Softdisk

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MENU

Au cours du jeu, tapez RAM pour avoir accès un menu pour tricher.

Alien Shooter

© Big Fish Games / Sigma-team 2003

CHEAT MODE

Tapez l'un des codes suivants pendant le jeu :

`cheata`	1000 Munitions
`cheate`	Terminer le niveau
`cheath`	1000 points de santé
`cheatm`	50 000 argent (à taper dans le magasin)
`cheatw`	Toutes les armes

Ces codes ne fonctionnent pas en mode Survie.

Alien Shooter : Vengeance

© CDV / Sigma-team 2007

CHEAT CODES

Entrez ces codes directement sur le clavier en cours de partie. Même si cela ouvre plusieurs fenêtres, le code fonctionnera.

cheatexp

Obtenir suffisamment d'expérience pour passer au niveau supérieur.

cheath

Gagner 1000 HP.

cheatm

Augmenter le total d'argent de 10000 points.

cheats

Augmenter la vitesse de 50 points.

cheatw

Augmenter la capacité de rechargement des armes de 100 points.

remgamma

Plus de gamma sur le niveau.

st1

Gagner 15000 HP.

st2

Devenir invincible.

stammo

Obtenir plus de munitions.

stat

Activer ou désactiver les paramètres actuels.

stexp

Obtenir suffisamment d'expérience pour passer au niveau supérieur.

stgod

Augmenter le total d'argent de 50000 points.

stk9

Eliminer tous les monstres sur la carte.

stkk

Eliminer tous les monstres dans un rayon de 1000 pixels autour du personnage principal.

stm

Augmenter le total d'argent de 10000 points.

stmus[x]

Changer le nombre de pistes.

stmusstop

Stopper la piste en cours.

stshop

Télécharger la boutique du niveau.

stwnn

Terminer le niveau en cours avec succès.

NOËL

Paramétrez la date de votre système au 25 décembre pour découvrir un nouvel écran titre au lancement du jeu.

Alien Swarm

© Valve 2010

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur la touche ~ (ou ²) pour ouvrir la console et entrez le mot "**sv_cheats 1**" pour activer les cheat codes. Saisissez ensuite l'un des codes suivants.

`asw_auto_reload 0`	Désactive le rechargement auto
`asw_gimme_ammo`	Munitions au max
`asw_gimme_health`	Santé au max
`asw_god 1`	God Mode(invincibilité)
`asw_horde_override 1`	Active The Director
`asw_tilegen`	Ouvre le générateur de niveaux
`exec 360_controller_pc.cfg`	Active la compatibilité avec le pad 360
`firstperson`	Autorise la vue subjective
`openserverbrowser`	Ouvre le navigateur

ETOILES DE PROMOTIONS

Pour débloquer les étoiles de promotion, vous devez atteindre le niveau 27 et accepter la promotion (vous revenez au niveau 1 mais vous conservez votre étoile).

1ère promotion : Etoile Titanium
2ème promotion : Etoile Carbide
3ème promotion : Etoile Callium Cross

BOTS EN LIGNE

Ce code permet de faire apparaître des bots en ligne. Les bots vous suivent et vous pouvez les contrôler comme en solo. Leur expérience n'est cependant pas comptée. Ils seront remplacés si des joueurs humains se connectent.

Ajouter un bot : **cl_selectm m s**
Retirer un bot : **cl_dselectm m**

En remplaçant m et s par :
s : le slot (1, 2, 3, 0 ou -1 pour l'ajouter dans le premier slot disponible. 0 est l'hôte ; 1, 2 et 3 les clients de haut en bas)
m : le numéro du marine :
0 Sarge
1 Wildcat
2 Faith
3 Crash
4 Jaeger
5 Wolfe

6 Bastille
7 Vegas

Alien Trilogy

© Acclaim / Probe 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez les codes suivants :

COMEANDHAVEAGO	Donne toutes les armes
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH	Donne toutes les armes et les munitions illimitées
NADIAPOPOVxx	Va directement au niveau xx (où xx est compris entre 01 et 34)

Aliens versus Predator

© Fox Interactive / Rebellion 1999

CHEAT CODES (1ÈRE VERSION DÉMO)

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur ² et F12 pour faire afficher la console. Puis, entrez l'un des codes suivants :

ALIENBOT	Crée un alien contrôlé par l'ordinateur
GIVEALLWEAPONS	Toutes les armes et munitions
GOD	Invulnérabilité (God mode)
LIGHT	Crée une aura de lumière (retapez le code pour plus de lumière)
MARINEBOT	Crée un marine contrôle par l'ordinateur
OBSERVER	Vos adversaires ignorent votre présence
PREDOBOT	Crée un Predator contrôle par l'ordinateur
SHOWCOORDS	Affiche les coordonnées du niveau
SHOWFPS	Affiche le nombre d'images par seconde
SCREENSHOT	Capture d'écran
CDPLAY	Enclenche la lecture du CD audio
CDSTOP	Arrête la lecture
LISTCMD	Liste des commandes
SHOWSCORE	Table des scores
SAY	Message à tous les joueurs
LISTVAR	Liste des commandes

Les codes suivants ne fonctionnent qu'avec Predator :

GIMME_CHARGE	Remonte le niveau d'énergie
SKULLCOLLECTOR	Invulnérabilité (God mode)

Le code suivant ne fonctionne qu'avec Marine :

FREAKOFTHEUNIVERS	Invulnérabilité (God mode)

Les codes suivants ne fonctionnent qu'avec Alien :

THEONEDEADLYCREATUREEVERCREATED	Invulnérabilité (God mode)
WINNEROFTHEONEGREATBATTLEOFTHEUNIVERSE	Devenir Final Xenomorph

BONUS CACHÉ

Commencez une partie en mode Facile, appuyez sur la touche ² pour afficher la console, et tapez :
RIPLEY_WAS_HERE

CHEAT CODES

Lancez le jeu en utilisant la commande du menu démarrer à laquelle vous devrez rajouter **avp.exe -debug**. Pendant la partie, appuyez sur ² en entrez les codes suivants.

`GOD`	God mode
`GIVEALLWEAPONS`	Toutes les armes

Aliens versus Predator 2 : Primal Hunt

© Sierra / Monolith Productions 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez sur ENTER pendant ke jeu et entrez un des codes suivants suivi de ENTER .

Invincibilité

<cheat> mpcanthurtme

Toutes les armes et munitions

<cheat> mpschuckit

Armure max

<cheat> mpsmithy

Munitions max

<cheat> mpkohler

Munitions illimitées

<cheat> mpbunker

Choix du niveau pour les trois espèces

<cheat> mpxfiles

Niveau de santé

<cheat> mpdoctordoctor <numéro souhaité>

Changement de personnage

<cheat> mpmorph <type de personnage souhaité>

Pas de clipping

<cheat> mpsixthsense

Vue à la troisième personne

<cheat> mpicu

Aliens vs Predator

© Sega / Rebellion 2010

TOUTES LES SKINS

Skin Nethead (alien)	Rang 34
Skin Praetorian (alien)	Rang 19
Skin Ridged (alien)	Rang 10
Skin Warrior Dome (alien)	Rang 04
Skin Connor (marine)	Rang 05
Skin Gibson (marine)	Rang 02
Skin Johnson (marine)	Rang 22
Skin Moss (marine)	Rang 13
Skin Rookie (marine)	Rang 28
Skin Claw (predator)	Rang 03
Skin Hunter (predator)	Rang 16
Skin Spartan (predator)	Rang 31
Skin Stalker (predator)	Rang 07
Skin Wolf (predator)	Rang 25

Allods : Sealed Lands

1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pour activer les codes, appuyez sur ENTER au cours d'une mission, puis tapez : #CHICKEN.
Puis, appuyez sur ENTER, tapez l'un des codes qui suit et validez par ENTER :

`#KILLALL`	Tue tous vos ennemis
`#MODIFY ARMY + GOD`	Invincibilité
`#SHOW MAP`	Ouvre et visualise la carte
`#VICTORY`	Vous gagnez la mission en cours

Alone in the Dark

© Atari / Eden Games 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

Note : Cette solution a été réalisée sur PC et Xbox 360, elle ne contient donc pas le cheminement correspondant à la section du chapitre la Vérité exclusive à la version PS3.

C'est après plusieurs années d'absence que la série des Alone In The Dark repointe le bout de son nez, et ce sera cette fois dans la peau d'Edward, un quinquagénaire amnésique, que vous devrez trouver votre lot de réponses concernant les phénomènes étranges qui ont lieu autour de vous. Ce survival-horror vous transportera dans une ville de New York dévastée par les forces du mal et infestée de zombies en tout genre. Vous ne disposerez comme arme que de ce que vous pourrez dénicher autour de vous, puis pourrez associer certains objets entre eux pour confectionner entre autres toutes sortes d'éléments explosifs, étant donné que seul le feu peut venir à bout de ces démons... Soyez économe quant à l'utilisation de vos faibles munitions et remplissez votre blouson d'éléments divers et variés pour toujours avoir à disposition ce dont vous aurez besoin dans l'instant. C'est en effet ce blouson qui fera office d'inventaire ici, et qui, de manière très réaliste ne permettra pas à Edward de transporter un nombre infini d'items. A vous d'équilibrer votre inventaire pour ne pas avoir à fouiner les environs à la recherche d'un objet nécessaire. Maintenant que l'essentiel a été dit, allons tout de suite raviver la mémoire de ce cher Edward et découvrir ainsi le rôle crucial qu'il a à jouer dans cette histoire...

Blackout

Le réveil

Durant la séquence où les deux hommes s'approchent de vous, utilisez le stick droit pour regarder ce qui va suivre et cligner des yeux. Peu après, suivez les instructions de l'homme situé derrière vous, tout en continuant de cligner des yeux pour éclaircir l'écran. Une fois en haut de la deuxième série de marches, une créature va vous débarrasser de votre ennemi, puis vous devrez avancer dans le tunnel jusqu'à vous retrouver face à un miroir et passer alors en vue à la troisième personne.

Vertige

Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur situé à droite, puis montez sur son toit. Une séquence se déclenchera, durant laquelle vous observerez deux hommes en train d'en interroger un troisième. Suite à la cinématique, montez vite à l'échelle puis continuez d'avancer jusqu'à libérer une corde au niveau d'un tuyau et l'utiliser pour descendre en rappel. Vous devrez alors éviter les obstacles tels que les ventilateurs et autres décharges électriques, puis vous balancer de gauche à droite pour toucher la boîte électrique de gauche. Balancez-la de sorte à ce qu'elle fasse disparaître les ondes électriques un peu plus bas. Poursuivez votre descente, puis la porte de l'ascenseur explosera bientôt.

Issue de secours

Tandis que le tout est en train de s'effondrer autour de vous, franchissez l'ouverture dans le mur, puis entrez dans la pièce située au fond du petit couloir, après avoir ouvert la porte à votre droite et parlé à une femme en rouge. Rendez-vous au fond à gauche de cette salle pour récupérer un extincteur à utiliser sur le feu, non loin de la porte qui mène au prochain secteur. Servez-vous également de cet extincteur pour enfoncer la prochaine porte verrouillée, puis

préparez-vous à vaporiser le chemin de droite. Dans ce couloir, prenez à droite pour ensuite jeter l'extincteur et sauter par-dessus le précipice enflammé. Approchez du cadavre du policier pour récupérer son arme de poing, puis servez-vous-en sur le verrou de la prochaine porte, sans trop perdre de temps toutefois, car les flammes vous rattrapent. Suite à la petite séquence, entrez dans la pièce pour récupérer quelques objets de soins dans le buffet, des piles et du ruban adhésif. Vous allez maintenant devoir vous soigner en suivant les indications. Tandis que le bâtiment s'effondre, dirigez-vous vers la pièce suivante, puis vous vous retrouverez finalement accroché à une gargouille à la fin de la séquence.

Ne pas regarder en bas !

Utilisez le câble pour grimper un peu plus haut, puis vous balancer de droite à gauche pour sauter sur la corniche de gauche. Longez cette dernière vers la gauche, le sol s'effondrera à nouveau. Vous vous retrouvez alors accroché au rebord, il faudra le longer vers la droite (attention à la voiture enflammée) jusqu'à pouvoir vous relever et atteindre le rebord du haut. Longez-le cette fois vers la gauche en tâchant d'éviter de vous faire toucher par les éboulements, puis vous gagnerez une nouvelle corniche. Servez-vous du câble pour continuer plus sur la gauche, puis vous devrez longer un pan de mur à deux doigts de s'effondrer. Il vous permet d'atteindre un balcon. Franchissez la porte pour ensuite aller récupérer l'extincteur dans cette pièce et le placer sur la plate-forme avec la corde attachée. Revenez sur le balcon, grimpez sur le rebord du haut, puis sautez vers la corde afin de l'attraper et faire ainsi monter la petite plate-forme sur laquelle vous aviez posé l'extincteur. Une fois que celui-ci se retrouve au niveau du haut, remontez le récupérer, puis utilisez-le sur les flammes qui seront derrière vous. Après les avoir éteintes, vous pourrez alors atteindre un rebord et sortir par la porte de gauche. Accrochez-vous au câble pour commencer à grimper, évitez les débris et tâchez de ne pas lâcher prise, puis vous vous retrouverez finalement sur un balcon, un peu plus en haut à droite.

24ème étage

Servez-vous du grand cendrier cylindrique pour aller enfoncer la porte de gauche, puis une fois dans le secteur suivant une cinématique ne tardera pas à se déclencher. Il s'agira alors de pousser le bureau contre le mur pour grimper dessus, atteindre le rebord de gauche, puis finalement vous retrouver dans une chambre d'enfant, ou ce qu'il en reste. Actionnez le disjoncteur de gauche pour couper le courant, descendez plus bas pour bientôt récupérer une chaise. Servez-vous-en comme d'une torche en l'enflammant, puis avancez le long de l'étroit passage sinueux (ne perdez pas trop de temps car la chaise brûle), pour finalement sauter vers le rebord d'en face et atteindre l'agent de sécurité. Vous n'avez plus qu'à suivre la séquence qui va clôturer ce premier épisode.

Questions

Rencontre inattendue

Suite à la petite séquence où la femme possédée va faire tomber Edward à l'étage du bas, il vous faudra la combattre. Évitez de gaspiller vos précieuses munitions, mais ramassez plutôt de quoi la combattre, comme le sabre posé sur le sol. Après l'avoir assommée, allez ramasser un objet en bois, afin de l'enflammer pour aller faire rôtir votre ennemie en enfer. Suite au combat, attrapez le câble qui pend dans un coin de la pièce pour continuer un peu plus haut. Sautez avec le bon timing vers le rebord d'en face, en évitant la structure enflammée qui se balance de droite à gauche. Laissez-vous tomber ensuite un peu plus bas pour aller récupérer un extincteur et enfoncer la porte de l'ascenseur. Il va s'ensuivre une séquence durant laquelle vous rencontrerez une jeune femme prise au piège.

Le hall de réception

Aidez Sarah à sortir par le haut de cet ascenseur, puis faites de même pour ensuite ramasser une lampe torche au pied d'un second ascenseur. Vous trouverez bientôt le corps d'un nouveau policier qui vous permettra de récupérer un peu de munitions. Combinez celles-ci avec votre pistolet, puis allez récupérer des explosifs dans la petite pièce avec les escaliers enflammés. Combinez les explosifs avec le ruban, vous aurez créé une bouteille en plastique adhésive. Préparez-vous ensuite à être attaqué par des créatures rampantes dans le couloir principal. Quelques balles suffiront pour en venir à bout, tandis que vous devrez rejoindre la salle de sécurité sur la droite afin de vous emparer d'une bombe insecticide, de piles et de munitions dans le casier. Approchez ensuite du boîtier électrique pour rétablir la

lumière, tandis que Sarah se fera bientôt attaquer par un zombie. Dépêchez-vous de lui venir en aide en allant ramasser une chaise pour l'enflammer, afin d'effrayer le monstre et le faire cramer comme son prédécesseur. Une fois ceci effectué, rejoignez Sarah pour ensuite ouvrir la porte en utilisant le code 943, comme indiqué par les taches de sang. Vous allez devoir combattre un nouveau démon et aurez à le battre de la même manière que les précédents, avant de rejoindre l'étage du dessous.

On se connaît ?

Récupérez l'extincteur sur la droite afin de vous en servir pour dégager le couloir de gauche. Vous allez ensuite faire une nouvelle rencontre à la suite de laquelle vous aurez à détruire la vitre de la voiture blanche située dans le secteur éclairé (avec votre arme ou un objet). Placez-vous alors dans le véhicule et démarrez-le en effectuant les branchements demandés. Après avoir démarré la voiture, foncez le long de l'unique chemin en percutant les zombies puis en contournant le secteur. Ayez assez de vitesse pour effectuer un saut vers l'autre côté, puis continuez de contourner les environs jusqu'à vous retrouver hors du véhicule, après les flammes.

Parking

Rejoignez maintenant la pièce éclairée, pour récupérer quelques munitions et un briquet. Repérez la traînée d'essence provenant de la voiture détruite, puis utilisez le briquet sur celle-ci pour vous ouvrir le chemin. Rejoignez l'autre bout du parking pour bientôt vous faire attaquer par des zombies. Associez le briquet à la bombe insecticide pour vous créer un petit lance-flammes, puis franchissez la porte de droite après avoir enflammé les poutres. Vous allez pouvoir rejoindre un taxi. La clé étant déjà sur le contact, démarrez l'engin, puis quittez le secteur en passant au travers d'une première porte sur votre droite, et d'une seconde, après avoir contourné les lieux par la gauche.

59ème rue

Vous vous retrouverez maintenant dehors et une cinématique démarrera, montrant la ville de New York en pleine destruction... Il va vous falloir rejoindre Central Park. Pour ce faire, mettez immédiatement les gaz afin de ne pas vous faire rattraper par l'onde qui dévaste la route derrière vous, puis prenez à gauche à la première intersection. Prenez tout de suite à droite, puis à droite une fois encore pour foncer tout droit à travers le trafic. Après avoir évité l'énorme bloc d'immeubles et effectué un saut, continuez droit devant vous en évitant les obstacles et poursuivez votre route le long du chemin imposé, jusqu'à entrer un peu plus tard dans un centre commercial et devoir rouler sur les escaliers qui vous serviront de tremplin. Poursuivez droit devant jusqu'à finalement rouler sur des tuyaux métalliques, à gauche d'un arbre, et bientôt effectuer un dernier saut avant la séquence de fin de chapitre.

Réponses douloureuses

Appel d'urgence

Un compte à rebours se met en route en bas à gauche de l'écran, et Edward dispose de sept minutes pour stopper le saignement. Commencez par vous diriger au bout du tunnel pour finalement vous retrouver bloqué par un bus enflammé, puis revenez au niveau du corps de Paddington pour trouver une ambulance. Faites alors la courte-échelle à Sarah au niveau du rocher et elle ira récupérer quelques médicaments. Suite à la séquence, vous pourrez regarder dans le téléphone de Paddington. Jetez un oeil aux objectifs, aux contacts, aux messages et au GPS. Notez que le compte à rebours n'aura pas d'effet durant le temps où vous manipulerez le téléphone. Appelez donc le 911, puis on va bientôt vous informer que des kits de premiers secours sont localisés dans les toilettes publiques. Ceci sera alors marqué sur votre GPS en haut à droite de l'écran. Une fois que des monstres volants apparaissent, tâchez de ne pas trop gaspiller de munitions, mais choisissez plutôt de courir vers les toilettes. Vous verrez face à vous des mouchoirs et des sprays de premiers soins, tandis que des bandages et un autre spray seront situés dans la pièce de droite. Après avoir récupéré ceci, lisez le message pour obtenir les instructions sur la manière de vous soigner et agissez en conséquence.

Dans la fissure

Visez en haut pour détruire le noeud du câble électrique, puis dirigez-vous vers la salle précédente. Notez qu'un mur fragile se trouve sur la gauche. Utilisez donc un objet explosif pour créer une ouverture dans ce mur. Si vous n'avez pas d'explosifs, récupérez une bouteille d'alcool et un mouchoir sur l'étagère pour créer un cocktail Molotov. Ressortez, puis sautez vers le câble sur la droite. Sortez le pistolet tout en étant sur la corde et tirez sur les chauves-souris. Tirez ensuite sur le noeud de câblage de droite pour tomber sur le rebord du dessous. Occupez-vous des monstres volants et tirez sur la vitre au sol. Passez au travers et récupérez les piles si besoin. Passez au travers d'un second trou dans le sol et occupez-vous des ennemis présents ici. Sautez le précipice en vous dirigeant vers le bus, sautez en hauteur pour attraper le rebord de sa porte ouverte. Une fois à l'intérieur, faites attention de ne pas courir vers l'avant du bus, car celui-ci chuterait indéniablement. Amenez maintenant des cadavres vers l'autre côté du bus pour le maintenir relevé et le quitter par l'avant. Vous trouverez tout de suite à droite de la porte une boite de munitions. Sautez maintenant plus bas vers une large plate-forme et préparez-vous à combattre. Le moyen le plus rapide de tuer ces cinq démons est d'utiliser le briquet associé à la bombe insecticide.

Après vous être chargé de ces monstres, sautez plus bas vers le prochain secteur et attrapez le kit de soins si besoin. Sautez ensuite pour attraper le rebord contre le mur, puis rejoignez l'autre côté en longeant la structure en métal. Sortez votre arme, puis visez en haut pour tirer sur le loquet de la porte et libérer une corde. Une fois en haut de celle-ci, attrapez le rebord sur la droite et tournez autour du rocher. Soyez prêt à éviter une voiture qui va s'écrouler, puis pénétrez à l'intérieur de celle-ci afin de ressortir par la portière du conducteur. Utilisez ensuite la nouvelle corde pour monter plus haut et rejoindre finalement une pièce. Ne gaspillez pas vos munitions sur le cocon, mais enflammez-le plutôt avec un explosif ou le briquet associé à la bombe insecticide. Vous trouverez de nombreuses bouteilles explosives flottant sur l'eau.

Eaux troubles

Montez à l'échelle, allumez votre lampe torche, puis suivez le chemin vers la gauche. Suite à la cinématique, progressez dans le couloir, mais restez hors de l'eau. Un câble électrique va alors tomber et Edward aura besoin de sauter sur la gauche du tunnel pour couper l'électricité. Continuez d'avancer dans le tunnel et prenez le passage de droite. Vous ferez face à des araignées, et vous pourrez vous en charger en tirant par exemple sur les sprays explosifs situés dans l'eau. Coupez le courant au niveau de la boîte située au bout du tunnel en raccordant les fils au moment où le voyant est vert, puis revenez en arrière pour prendre le chemin précédemment électrifié. Dans le tunnel d'en face, vous trouverez un conduit orange et noir qui vous mènera vers l'autre côté. Attrapez la barre et franchissez l'endroit, en faisant attention à bien éviter les effusions de vapeur. Rejoignez la prochaine pièce pour refaire le plein de sprays, de bouteilles explosives, et de kits de premiers soins. Attrapez ensuite un objet long comme une rame en bois et revenez au niveau de la section électrifiée. Utilisez alors votre rame contre le câble relâché pour le faire bouger hors de l'eau, derrière la barrière.
Un démon va alors apparaître et vous pourrez vous en débarrasser facilement. Sortez ensuite par la porte en métal au bout du tunnel.

Dans le couloir qui va suivre, il vous faudra passer en vue à la première personne pour pointer ensuite votre lampe torche au niveau du sol afin d'avancer prudemment et de faire fuir cette substance noire. Utilisez les sticks lumineux en en jetant dans le couloir pour plus de facilité, puis tournez à droite une fois au bout. Continuez de l'autre côté de la passerelle métallique, brûlez le nid par lequel sortent les araignées. Tirez le câble électrique hors de l'eau, puis tournez le volant métallique rouge. Ressortez de cet endroit, en prenant garde à nouveau à cette substance noire sur la gauche. Utilisez donc les sticks lumineux et la lampe torche pour gagner l'échelle d'en face (ou bien enflammez une chaise). Suivez les conseils de l'homme, en vous occupant des monstres volants avec l'électricité. Bougez le câble vers la clôture et envoyez le courant.

Points de suture et vérité

Une fois en haut de l'échelle, Edward va être attaqué par trois démons. Vous trouverez au sol de nombreux objets explosifs si besoin. Après les avoir éliminés, dirigez-vous vers le point clignotant indiqué sur le radar. Vous trouverez dans ce parc une voiture en état au niveau du bord droit du lac. Occupez-vous des araignées avant de pénétrer dans le véhicule. Tandis qu'Edward se déplace autour du lac, des démons vont venir se poser sur le toit de la voiture pour l'attaquer. Effectuez alors un freinage d'urgence pour les faire tomber et leur rouler dessus. Une fois arrivé au niveau du point indiqué, deux nouveaux démons vont apparaître pour tenter d'attaquer Edward. Sortez de la voiture et tirez sur le

réservoir d'essence pour bientôt faire tout exploser. Récupérez une autre voiture et dégagez le secteur de ces véhicules endommagés ayant explosé au niveau de la voiture précédente. Vous allez avoir besoin de beaucoup d'élan pour sauter ce ravin, donc il sera nécessaire de reculer suffisamment pour être élancé à haute vitesse et assurer ainsi votre atterrissage.

Riposte et perte

En route pour le musée

Après avoir vérifié les fichiers personnels, rejoignez le secteur couvert et rendez-vous vers le point indiqué sur le radar. Une fois à cet endroit, entrez dans la voiture, pour prendre la direction du musée en suivant les instructions de Sarah. Vous allez être attaqué par une chauve-souris le long du trajet, et il vous faudra conduire à grande vitesse pour vous en débarrasser. Faites en sorte que ces oiseaux n'attirent pas la voiture dans les airs, ce qui serait synonyme de mort pour nos héros. Tentez de rester sur la route principale du parc. Il est bien sûr plus facile d'avancer à vive allure de cette manière. Un arbre ne tardera pas à tomber sur le chemin, tandis que les créatures volantes vont déposer la voiture dans le grand nid...

Le nid

Le nid est très simple à détruire. L'idée est d'envoyer des containers d'explosifs à l'intérieur et de leur tirer dessus. Vous trouverez beaucoup de ces explosifs autour du secteur, là où Sarah se cache. Ne vous occupez pas d'éliminer les vampires, mais attrapez plutôt simplement un explosif pour ensuite courir vers cette sorte d'estomac qui bat au pied du tourbillon d'oiseaux. Envoyez-lui l'explosif, puis tirez dessus. Après quatre explosifs encaissés, la créature va exploser et détruire ces vilains monstres volants par la même occasion. Vous trouverez de nombreux kits de premiers soins dans le secteur pour récupérer un peu d'énergie après le combat. Suite à la cinématique, montez les escaliers pour rejoindre une autre voiture. Une nouvelle séquence va alors se déclencher, à la suite de laquelle vous devrez suivre la route indiquée sur votre GPS.

L'enlèvement

Une fois face au musée, vous aurez besoin de prendre de l'élan pour sauter par-dessus un ravin et pénétrer à l'intérieur du bâtiment. Revenez vers la remorque pour récupérer un 44 près du cadavre, conduisez ce véhicule de sorte à aller le garer en face du ravin, après avoir abaissé la palette de derrière en tirant sur les loquets qui la retiennent. Appuyez sur le bouton à proximité de la cabine du conducteur, afin de relever la plaque. Celle-ci va bientôt vous servir de tremplin pour sauter par-dessus le ravin avec une voiture. Après que Sarah se soit fait kidnapper, entrez dans une camionnette pour foncer vers le tremplin et réussir le saut.

La cicatrice vivante

Notez que vous pouvez combiner votre pistolet avec de l'alcool pour créer des balles incendiaires. Celles-ci pourraient vous être vitales par la suite... Sortez de votre véhicule et utilisez le râteau à proximité pour défoncer la porte. Une fois sur la place, une fissure ne tardera pas à apparaître. Tirez-lui donc dessus avec une balle incendiaire. Si jamais Edward se fait attraper, il vous faudra effectuer la série d'actions indiquées à l'écran. Atteignez ensuite l'autre côté en sautant par-dessus le tuyau sectionné plus au fond à droite. Frappez ensuite le boîtier électrique avec la batte à proximité pour l'ouvrir. Associez les bons câbles jusqu'à ce que l'ascenseur en bois commence à bouger, puis placez-vous à l'intérieur pour ensuite appuyer sur le bouton vert et rejoindre ainsi le niveau supérieur. Une fois à cet endroit, brisez la vitre de verre et franchissez-la. Occupez-vous à nouveau de la fissure apparue en lui tirant dessus à l'aide d'une balle incendiaire, puis récupérez l'extincteur dans la salle de droite pour rejoindre la porte de la salle de bains après avoir éteint les flammes. Sarah ne tardera pas à vous appeler. Elle est cachée quelque part dans le musée. Tout en marchant dans le couloir, deux nouveaux ennemis vont apparaître derrière un mur de feu. Cachez-vous derrière la table en bois (après l'avoir relevée) pour éviter de vous faire toucher et utilisez un explosif pour les assommer. Il ne vous restera plus alors qu'à leur tirer une balle de feu pour les abattre. Contournez le couloir et brisez la porte avec un extincteur, pour ensuite pénétrer dans la pièce suivante et voir Sarah prise au piège par une des créatures.

Tu n'es plus seul

Sauve-le

Frappez la substance qui retient Sarah avec la pioche, elle tombera inanimée de cet estomac. Edward va alors tenter de la réveiller. Suivez les indications à l'écran, une séquence va démarrer. Pas le temps de papillonner, car il va vous falloir vous débarrasser de cette créature apparue. Allez donc récupérer de l'alcool dans le frigo, puis des atomiseurs sous l'évier. Attrapez le réservoir de propane et visez les flammes au sol pour vous créer un lance-flammes. Il vous faudra revenir dans la pièce principale pour brûler les araignées apparues, ainsi que leur nid. Suite à ceci, levez la tête et regardez sur le grand mur au bout de la pièce. Vous verrez apparaître deux créatures et Edward devra tirer sur la fiche d'un câble électrique pour l'abaisser et l'attraper. Grimpez le long de ce dernier pour ensuite détruire le nid sur votre gauche. À droite, mettez le feu aux poutres en bois. Une fois les flammes disparues, passez de l'autre côté de ces barrières. Enflammez les cocons au bas des escaliers pour rejoindre la prochaine section.

Les visiteurs du musée

Quelques araignées vont apparaître au coin, mais vous pourrez facilement vous en débarrasser avec quelques balles de 44. Edward aura ensuite besoin de tirer le cadavre hors des lasers rouges pour déclencher l'ouverture de la porte. Vous allez alors vous retrouver dans une pièce remplie d'araignées et de nids, tandis qu'il vous faudra prendre à gauche pour rejoindre la cuisine, afin de fabriquer un Molotov et refaire le plein d'objets. Il s'agira ensuite de le jeter par-dessus le mur fissuré. Une fois que la salle sera enflammée, vous pourrez franchir la porte menant au prochain secteur. Vous allez vous retrouver face à une créature qui va et vient de son nid à l'autre côté de la barrière, en récoltant du sang. Fixez un adhésif sur un cocktail Molotov, puis envoyez-le sur l'araignée, pour ensuite la voir exploser en regagnant le nid. Vous allez bientôt atteindre une pièce contenant une demi-douzaine de zombies. Après vous en être occupé à l'aide de votre pistolet et de vos balles incendiaires, rejoignez l'escalier sombre à gauche de la pièce. Vous trouverez trois nouveaux zombies à abattre, une fois en haut des marches, un agent de sécurité va vous appeler sur la droite. Après une courte conversation, il informe Edward de l'emplacement de la pièce 943. Continuez à travers le couloir et évitez la substance noire en utilisant la lampe de poche ou toute autre source de lumière sur celle-ci. Discutez avec l'agent de sécurité à la porte à propos de la pièce 943. Il va alors vous ouvrir la petite porte. Entrez dans l'ascenseur pour ensuite le quitter rapidement, étant donné qu'il se retrouvera hors d'état de marche. Progressez dans cette pièce et profitez-en pour renflouer vos stocks...

Le colosse

Suite à la séquence, il va vous falloir régler son compte à ce vilain boss. Dès que le combat commence, dépêchez-vous de rejoindre le côté gauche pour aller vous cacher derrière le pilier. Ceci vous permettra d'éviter ses attaques, vous pourrez ensuite en profiter pour lui tirer dessus avec des balles incendiaires si vous en avez en votre possession. Autrement, vous trouverez des bouteilles explosives dans les coins de cette pièce si besoin. Il va vous falloir envoyer ces bouteilles sur ce boss et tirer dessus tandis qu'il vous envoie des rafales de poignards. Durant le laps de temps où il cesse de les envoyer, profitez-en pour jeter un cocktail Molotov et vous cacher à nouveau derrière le pilier. Visez la partie supérieure de son corps. Retournez vous cacher derrière un pilier jusqu'à ce que le monstre approche et le brise, ne vous laissant d'autre choix que de fuir derrière un autre pilier. Vous viendrez finalement à bout de ce monstre après l'avoir touché 5 fois.

Tout près de la vérité

Suite à la séquence, rejoignez la porte de sécurité. Elle ne s'ouvrira pas sans l'empreinte de l'agent de sécurité. Tirez sur le socle de l'épée à proximité de la porte et servez-vous de cette arme pour couper la main du garde mort. Franchissez ensuite la porte après avoir utilisé la main sur le capteur, puis prenez à gauche. Repérez les deux casiers en métal sur la gauche pour récupérer des munitions, des piles, des mouchoirs et une boisson. Traversez ensuite le couloir pour aller ouvrir une trappe au sol et tirez sur l'endroit qui maintient la corde pour la faire tomber. Attrapez-la, descendez en rappel vers la grille. Sortez votre arme, puis tirez sur le verrou. Partez vers la gauche, mais soyez prêt à combattre deux zombies qui apparaîtront au bout du tunnel. Utilisez le réservoir de propane au bout de ce couloir pour faire sauter la porte en métal et descendre à l'échelle vers l'entrée de la porte 943.

La vérité

Salle 943

Tandis que la pièce part en ruine, Edward et Sarah commencent à s'interroger. Lorsque Sarah vous demande de vérifier, fermez vos yeux et vous verrez le fantôme de Paddington apparaître, vous indiquant les objets à observer. L'ordre à suivre dans cette pièce sera la page de journal, le magnétophone, la plaque et la bouteille. Finalement Sarah va frapper Edward à la tête et Paddington pourra discuter avec lui dans une autre dimension. Suite à la séquence, fermez à nouveau vos yeux pour voir une lumière aveuglante venir de derrière le mur de pierre, dans le placard. Tenez-vous devant, puis Paddington ouvrira la porte pour vous. Après la petite cinématique, lisez l'e-mail et faites de la place dans votre inventaire pour récupérer la lentille. Amenez-la hors de la pièce, utilisez celle-ci avec la lampe torche sur la marque rouge dans la pièce 943. Un passage va être révélé...

Une ancienne voie

Dirigez-vous à travers le tunnel pour tirer immédiatement sur les nids à l'opposé de la pièce, avec quelques balles incendiaires afin d'éviter de longs combats contre ces araignées. Montez dans le transpalette à proximité, amenez-le au bas de la pente afin d'aller relever le pont. Remontez avec le transpalette pour traverser ce pont en métal et rejoindre le secteur suivant. Dans la section suivante, prenez à gauche et conduisez le transpalette au bout, sur la droite. L'objectif est de tourner le véhicule de sorte à ce qu'il soit en face de la structure en bois pour ensuite l'élever. Quittez alors le transpalette en le laissant dans cette position et allez abaisser l'interrupteur à proximité. Vous avez fait apparaître une poutre en bois qui ira supporter la pente créée précédemment. Soyez prêt à combattre un démon après avoir actionné l'interrupteur. Récupérez un objet à proximité comme le long marteau, puis frappez ce monstre avant de l'enflammer. Revenez ensuite au niveau du transpalette pour le ramener vers le nouveau pont créé et récupérer une pile de deux caisses sur la route. Placez les deux caisses de sorte à pouvoir monter là où se situe le nid indiqué par le mouvement de caméra, puis allez chercher une dernière caisse sur droite pour la placer devant les deux autres et créer un escalier. Edward pourra alors atteindre le niveau du haut en s'agrippant à l'échelle brisée. Actionnez l'interrupteur, le sol en métal va se relever. Revenez en bas et Edward pourra alors atteindre l'autre côté avec le transpalette. À cet endroit, actionnez l'interrupteur à proximité de la porte en métal et utilisez votre engin pour relever le restant de la porte. Suivez ensuite le passage jusqu'au bout et prenez l'ascenseur vers le haut. Abaissez l'interrupteur une fois encore, Edward pourra se retrouver à l'extérieur et marcher quelque peu sur les planches avant qu'elles ne se brisent inévitablement.

La lumière du ciel

À la suite de la séquence et une fois que les flammes ont disparu, restez dans la lumière qui provient de l'hélicoptère de Crowley. Tâchez de rester au maximum au milieu car elle peut changer brusquement de direction. Au bout d'un certain temps, vous déclencherez la séquence de fin de chapitre.

La voie de lumière

Tiens bon !

Tandis qu'Edward est agrippé à la corde, oscillez prudemment de gauche à droite pour éviter les débris qui vous tombent dessus. Une fois arrivé à mi-parcours, l'hélicoptère va commencer à glisser. Une fois qu'il est à la verticale, continuez de monter, utilisez la corde pour sauter sur le wagon de gauche. Une fois à l'intérieur, Sarah va vous envoyer un message. Tandis que vous vous déplacez droit devant, le wagon va se pencher et il vous faudra rapidement attraper la corde et commencer à grimper. Prenez garde aux araignées qui se déplacent le long de cette corde. Après en avoir tué six, le wagon va plonger, laissant Edward tout seul avec sa corde. Grimpez à celle-ci pour vous retrouver dans un autre wagon, puis progressez à l'intérieur pour gagner un tunnel de métro.

Le métro

Edward va apercevoir deux personnes prises au piège dans un wagon sur la gauche et quatre zombies vont apparaître

du sol. Après leur avoir réglé leur compte, d'autres ennemis vont apparaître, une bonne stratégie sera de vous rendre dans des toilettes publiques en franchissant la porte cassée de droite et les y attendre. Quoi qu'il en soit, vous aurez assez de place sur les rails du métro pour vous occuper d'eux un par un. Après avoir ramené le calme, vous pourrez rejoindre la personne prise au piège dans le wagon. Elle cherchera à monter sur le toit, tandis que des tentacules géants vont agripper le tout. Allez récupérer les deux boîtes de munitions de l'autre côté, puis tirez sur toutes les araignées qui apparaissent au niveau des cordes. Sortez ensuite du wagon en sautant vers la première corde. Balancez-vous de gauche à droite pour sauter sur la deuxième corde, grimpez pour ensuite vous déplacer dans le ventre du monstre et vous retrouver de nouveau à Central Park.

Vers le vieux château

Après avoir reçu un message de la part de Sarah, approchez-vous de la voiture de police sur la gauche. Observez le GPS pour voir où Edward doit se déplacer, puis mettez le contact. Durant la route vers le château, Sarah va vous envoyer un message important à propos des racines biscornues. Elles seront indiquées sur votre radar par un symbole. Vous trouverez quelques ennemis sur la route.

L'oeil de Central Park

À l'entrée du château, vous trouverez de nombreuses bouteilles d'alcool si besoin, car vous aurez bientôt à combattre une nouvelle fissure dont vous pourrez facilement vous débarrasser en tirant directement une balle incendiaire sur celle-ci. La porte du château étant verrouillée, tirez une balle incendiaire sur la serrure pour régler le problème. Vous trouverez ensuite de nombreuses munitions dans le casier de droite et dans cette pièce. À ce point de la partie, il vous faudra détruire des racines biscornues pour continuer et améliorer votre vision spectrale.

Sachez d'ores et déjà que pour trouver des racines plus facilement, outre le fait de les rejoindre en utilisant le menu GPS de votre portable, vous avez la possibilité de fermer vos yeux une fois près de l'une d'elles, ce qui la fera apparaître en blanc. Utilisez davantage d'explosifs pour les racines plus grandes, puis essayez d'approcher les racines à partir d'une position élevée. Ceci vous permettra d'éviter les ennemis et d'économiser quelques munitions. Vous trouverez une première racine dans un amphithéâtre, à proximité du vieux château. Bien que des zombies gardent le secteur, vous n'aurez besoin que d'en tuer un seul pour approcher la racine. Pour la racine suivante, par exemple la plus proche en allant vers l'est (à proximité de deux autres racines), vous n'aurez aucun souci à la faire brûler avec une bouteille explosive. Pour la racine située un peu plus au sud, non loin de là, il s'agira de descendre au sous-sol d'un bâtiment, d'éviter la substance noire, puis de coller un Molotov sur un cylindre à déplacer vers la racine, à l'aide du panneau de contrôle. Pour la dernière des racines de ce coin de la carte, la plus au nord des trois, entrez dans le bâtiment en faisant sauter la porte et vous trouverez la racine sur un des murs d'une pièce, puis une autre dans la cellule du fond. Une dernière racine sera à dénicher dans ce bâtiment, mais tâchez d'être prudent quant aux zombies qui rôdent dans le secteur. Pour brûler la racine située plus au nord-est de la carte, dans l'axe central du lac, il s'agira d'enflammer la corde en y envoyant un Molotov bien placé et en tirant avec une balle incendiaire. Pour la racine située au nord-est du lac, prenez suffisamment d'élan et roulez en direction du tremplin qui vous fera atterrir vers un morceau de bois enflammé, qui filera tout droit vers la racine, la brûlant par la même occasion.

Vous devriez avoir maintenant suffisamment de points de vision spectrale pour la suite des événements et Sarah va vous envoyer un message afin que vous alliez repérer les symboles vers le château.
Rejoignez maintenant celui-ci pour trouver ces symboles. Il y en a six au total. L'un se trouve sous un des autels enflammés, en face de l'entrée que vous aviez brûlée précédemment, menant à la pièce au casier sur votre droite. Un autre symbole sera situé derrière le tableau à l'intérieur de cette même pièce. Un autre est situé dans la pièce d'à côté avec la substance noire, un autre juste à l'extérieur de là où vous êtes entré, sur la droite, un sur le côté gauche du bâtiment (descendez pour vous rendre vers la gauche en sortant de la pièce du tableau), puis un dernier en haut de l'escalier de derrière (attention aux zombies). Utilisez la lampe torche associée à la lentille pour éclairer les symboles sur les surfaces blanches, ce qui débloquera au finale l'élévateur de la tour. Allez trouver une corde sur un des côtés du château pour grimper à celle-ci et recevoir un nouvel appel de Sarah.

Suite à la séquence, vous engagerez directement un combat contre un zombie lanceur de couteaux. Utilisez des balles incendiaires ou des explosifs pour le tuer, tout en utilisant votre vision pour repérer ses points faibles. Suite au combat, récupérez l'extincteur pour faire disparaître les flammes et rejoindre l'étage du haut pour prendre l'élévateur. Dans la

tour, utilisez le télescope pour regarder la lune et convoquer le porteur de lumière en alignant le symbole sur la lune...

Le porteur de lumière

Les racines du mal

Edward est toujours dans la tour, mais un nouveau point est apparu sur la carte. Vous aurez en plus de nouvelles racines à aller trouver et détruire. Avant d'atteindre le point indiqué sur le radar, il vous faudra cumuler 75 points de vision spectrale, en détruisant suffisamment de racines. Rejoignez donc l'extérieur après avoir récupéré éventuellement des forces. Comme précédemment, utilisez la carte de votre GPS pour repérer les emplacements des racines, et tâchez d'en brûler suffisamment en prenant garde aux ennemis, afin d'obtenir finalement le nombre de points de vision spectrale requis.

Après avoir obtenu ces 75 points, Edward va pouvoir jeter un Molotov au-dessus du bouclier de protection de la racine géante. Vous trouverez quelques bouteilles d'alcool et de nombreux mouchoirs pour créer ces cocktails Molotov. Approchez-vous au plus près du bouclier puis tâchez de viser assez haut pour que la bouteille atteigne la racine (appliquez du ruban adhésif sur la bouteille). Suite à la séquence, franchissez la porte en pierre et fermez vos yeux pour trouver le symbole. Faites briller la lampe torche associée à la lentille au niveau de ce symbole, une fente va s'ouvrir dans le sol. Tirez ensuite sur la sonnette au niveau du mât situé au milieu de la pièce pour faire descendre la corde. Vous pourrez l'utiliser pour descendre un peu plus bas dans la fosse. Au bas de la corde, lâchez tout pour retomber au sol. Marchez vers la gauche et agrippez-vous au rebord pour continuer de longer dans cette direction, afin de gagner la corniche avec la corde sur le sol. Attrapez celle-ci pour descendre en rappel un peu plus bas. Une cinématique va se déclencher.

Trouver la clé

Une fois au bout de l'étroit tunnel, la pièce va s'éclairer. Prenez ensuite le chemin qui apparaît peu à peu, puis vous vous retrouverez dans une nacelle. Faites briller le symbole de la lampe torche associée à la lentille sur celui indiqué sur le côté pour commencer à bouger. Dans la pièce que vous atteindrez, utilisez le panneau pour le poser sur la trajectoire de ce gros rayon de lumière, ce qui ouvrira une première porte. Prenez ensuite la corde pour descendre le long du passage, et avancez dans la prochaine salle d'énigme. Ici, déplacez la caisse dans la lumière pour voir apparaître des pierres mobiles. Il s'agira de placer la caisse dans la lumière, en face de la pierre qui se trouve le plus près du sol et qui bouge en dernier. Laissez la caisse ici et courez vers le large bloc du mur adjacent pour vous tenir dessus avant qu'il ne remonte. La caisse sera poussée hors de la lumière et Edward montera avec le bloc. Une fois à l'extérieur de la pièce, descendez à la corde à proximité et sautez sur la petite corniche qui fait l'angle. A partir du bord droit de celle-ci, sautez vers une corde suspendue et descendez en rappel. Sautez vers la corde de gauche, puis descendez également jusqu'en bas.

Une fois dans la nouvelle pièce, attrapez la planche en bois qui vous fera face, l'endroit prendra feu. La clé dans cette situation sera de surveiller le timing au niveau des piques, pour ensuite couper les rayons de lumière avec la planche. L'ordre correct sera de couper le rayon à droite, à gauche, puis à droite. Dans la pièce suivante, la petite plate-forme va commencer à bouger en avant dès qu'Edward soulèvera la planche. Bloquez le flot de lumière le long de la route pour éviter de vous faire éjecter par ces marteaux tournants. Attrapez la corde une fois de l'autre côté, descendez en rappel rapidement et sautez vers le rebord de gauche. Si vous disposez de balles incendiaires, tirez dans les débris qui bloquent l'intérieur du tunnel. Autrement, mettez donc le feu à une planche de bois grâce à la torche à proximité, puis cramez ce qui obstrue le passage. Dans la salle suivante, les murs vont se rétracter. Il vous faudra donc être assez rapide. Poussez la torche non éclairée vers le symbole situé tout à fait à l'opposé et regardez le feu apparaître. Ramenez alors la torche vers le symbole précédent pour désactiver le mécanisme de rapprochement des parois. Récupérez un morceau de bois, montez les quelques marches et enflammez votre outil au niveau de la torche. Mettez le feu au socle en bois sur lequel est posé la torche, puis courez à l'opposé de la pièce pour attendre d'être relevé.

Descendez ensuite le long de deux cordes et sautez dans la pièce suivante. Le plafond commence à s'effondrer, Edward doit cette fois courir le long d'un étroit labyrinthe dans l'obscurité. Attrapez la planche pour l'enflammer, suivez le chemin suivant : droite, gauche, gauche, droite, droite, droite, gauche, droite, gauche, gauche, puis droite. Courez

ensuite le long du chemin de pierre pour vous retrouver dans la salle de la clé.
Attrapez une torche pour brûler le socle de bois qui maintient l'objet de pierre. Pendant que vous attendez, attrapez une torche pour lire les inscriptions dans la pièce suivante. Regardez la direction que prennent les flammes pendant que vous marchez le long du couloir, puis revenez récupérer la pierre et détruisez la section de mur avec la pierre. Une séquence débute alors...

La porte finale

Il est temps de trouver une voiture pour sortir Hermès d'ici. Observez la carte et rendez-vous au niveau du point indiqué. Suite à la séquence, vous avez une minute pour atteindre la camionnette verte sur la route principale. Une fois dans le véhicule, rejoignez la route indiquée sur votre GPS, puis au bout d'environ une minute de course, des branches géantes vont se mettre à pousser sur la route. Soyez prêt à les éviter rapidement avec le frein à main. Non loin du musée, Edward aura besoin d'envoyer le camion par-dessus le ravin marqué par deux traînées de feu. Roulez ensuite dans le parking, quittez la camionnette, allez au fond à droite de la pièce suivante, puis tirez sur le verrou au bas de la porte coulissante indiquée par 943.

Un choix pour tous

Suite à la séquence, préparez-vous à faire feu sur la tête de Crowley et attendez que Sarah bouge sa tête, de sorte à être sûr d'envoyer une balle en pleine tête à ce vilain, sans blesser votre dulcinée. Suivez ensuite Hermès jusqu'à la pièce de la grande vis centrale. Après cette nouvelle cinématique, suivez Hermès dans l'ouverture, puis posez votre morceau de pierre sur son réceptacle pour déclencher la cinématique suivante. Il vous faudra prendre la pierre reconstituée pour faire face à Lucifer. Vous aurez alors bientôt à choisir entre laisser vivre Sarah ou la tuer. À vous de voir, mais ceci marquera la fin de l'aventure...

Alone in the Dark - 1992

© Infogrames 1992

+ D'INFOS FORUM

PATCHS SUR LES SAUVEGARDES

Faites une sauvegarde dès le début de l'aventure puis éditez le fichier SAVEx.ITD avec un éditeur hexadécimal :

Lampe :	Secteur 38. Octet 400. Remplacer par FF.
	Secteur 38. Octet 401. Remplacer par 7F.
Fusil :	Secteur 38. Octet 410. Remplacer par FF.
	Secteur 38. Octet 411. Remplacer par 7F.
Vie :	Secteur 38. Octet 426. Remplacer par FF.
	Secteur 38. Octet 427. Remplacer par 7F.
Pistolet :	Secteur 39. Octet 56. Remplacer par FF.
	Secteur 39. Octet 57. Remplacer par 7F.

Alone in the Dark 2

© Infogrames 1994

+ D'INFOS FORUM

PATCHS SUR LES SAUVEGARDES

Avec votre éditeur de fichiers préféré, chargez votre fichier de sauvegarde (SAVE0.ITD par exemple) et, pour les emplacements suivants, remplacez les valeurs en cours par les deux octets B9 13 :
La vie : $5E38 et $5E39 (soit secteur 47 déplacement 56/57)
Le revolver : $5E3A et $5E3B (soit secteur 47, déplacement 58/59)
La thompson : $5E28 et $5E29 (soit secteur 47, déplacement 40/41)
Le Derringer : $5E70 et $5E71 (soit secteur 47, déplacement 112/113)
Le fusil à pompe : $6192 et $6193 (soit secteur 48, déplacement 402/403)
La thompson (dans la maison) : $5E36 et $5E37 (soit secteur 47, déplacement 54/55)
La thompson (sur le bateau) : $5FEE et $5FEF (soit secteur 47, déplacement 494/495)

ASTUCE POUR TUER LES MONSTRES ARMÉS

Il existe un moyen très simple de tuer les monstres armés grâce à un petit bug du jeu : il suffit de se placer tout contre un monstre et de le cogner jusqu'à ce qu'il soit mort. Lui ne peut pas vous toucher si vous êtes bien collé, car son arme vous traverse et tire derrière vous.
Deuxième conseil, arrangez-vous pour aligner les monstres devant vous : s'ils tirent, il y a de fortes chance pour qu'ils s'entretuent, comme dans Doom.

ASTUCE POUR ÊTRE QUASI IMMORTEL

Si vous voulez devenir quasiment immortel, prenez la fiole de poison et mélangez-la au vin. Puis, buvez la bouteille, ensuite appuyez sur la touche ENTER jusqu'à ce que la bouteille revienne dans votre inventaire. Recommencez l'opération jusqu'à ce que votre énergie arrive à 32000.

VOIR LES ANIMATIONS DE FIN

Pour voir les animations de fin du jeu, déplacez les fichiers PANT.PAK et GRAS.PAK. Renommez maintenant les fichiers LAST.PAK et FIN.PAK en PANT.PAK et GRAS.PAK. Ainsi, lors de l'introduction, au moment où le père est devant le lit de Grace, vous verrez les animations de fin.

Alone in the Dark 3

© Infogrames 1995

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Prendre un des deux poisons dans la cuisine, fabriquez le "vin empoisonné" et buvez-le. Maintenez alors ENTER jusqu'à ce qu'il réapparaisse dans l'inventaire : votre énergie sera alors à -1000. Recommencez l'opération jusqu'à environ +32000. Pour éviter d'être "bourré", prenez le "FRYING PAN" et avalez-le.

INVULNÉRABILITÉ

Dans le fichier AITD3.EXE, cherchez la chaîne hexadécimale 26 29 07 E9 3F 02 C4 1E et remplacez-la par 90 90 90 E9 3F 02 C4 1E.

Alone in the Dark : The New Nightmare

© Infogrames / Darkworks 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après la vidéo d'introduction, vous avec le choix entre 2 personnages : Edward Carnby ou Aline Cedrac, choisissez celui que vous désirez.

Personnage 1 : Edward Carnby

Votre aventure commence au milieu des bois, avancez puis à l'intersection prenez à droite. Avancez un peu et Aline vous contacte par radio. Après la petite discussion, continuez à avancer, vous apercevez une maison sur votre gauche avec du sang près de l'entrée, rentrez dans cette maison. Après la vidéo, prenez la petite clé de bronze aux pieds du blessé, et ressortez. Une fois dehors continuez à avancer. Vous entendez 2 coups de feu, inutile de retournez dans la maison, continuez votre progression et ouvrez le portail au bout du chemin à l'aide de la clé en bronze. Avancez un peu, puis prenez la boîte de balles au magnésium sur le rebord à gauche du chemin après la vidéo. Continuez à avancer, ouvrez la grille sur la gauche et avancez encore. Une nouvelle vidéo se déclenche, prenez ensuite les 2 boîtes de balles sur la gauche et avancez. Dans la nouvelle zone prenez la trousse de soins sur la droite puis faites demi-tour jusqu'à la grille. Allez sur la droite, gravissez les escaliers, et éliminez le chien qui vous attaque. Allez ensuite soit à gauche, soit à droite, cela n'a pas d'importance puisque ces 2 chemins se rejoignent. Gravissez l'escalier que vous apercevez et ouvrez la porte. Avancez ensuite jusqu'à ce qu'une scène se déclenche, continuez votre progresion, et un monstre vous attaque. Tuez-le, avancez, descendez le long des escaliers et ouvrez la porte. Allez à droite et actionnez le système pour enlever l'eau, puis continuez votre chemin. Eliminez le monstre, descendez le long des nouveaux escaliers, vous arrivez dans les égouts.

Avancez le long de l'égout jusqu'à ce que vous arriviez dans une zone plus grande. Un nouveau monstre vous attaque : pour en venir à bout facilement, tirez-lui dessus, avancez légèrement et renouvelez l'opération dès qu'il sort de l'eau. Une fois qu'il est mort, avancez en haut, sur la droite, et passez par l'ouverture dans le mur. Gravissez l'échelle, sauvegardez grâce à l'amulette, avancez et ouvrez la porte, vous arrivez dans le manoir.

Avancez un peu, gravissez les marches et ouvrez la nouvelle porte, vous voici dans la morgue. Prenez de nouvelles balles au magnésium, le fusil et une trousse de soins. Ouvrez ensuite le cercueil à côté de la porte, et prenez, après la vidéo, la clé à l'intérieur. Utilisez cette dernière pour ouvrir la porte voisine. Avancez ensuite et vous arrivez dans le hall de ce manoir.

Après avoir discuté une nouvelle fois avec Aline, éliminez le monstre. Sauvegardez, dirigez-vous ensuite vers la statue et poussez-la devant le miroir. Vous obtenez ainsi un mot de passe, ce sont les lettre H et M. Entrez ensuite ce mot de passe sur cette statue, un mécanisme se déclenche au premier étage. Allez-y, et prenez la clé derrière le tableau qui a bougé. Après avoir fait le ménage, allez sur la droite, poussez le meuble et ouvrez la porte. Vous retrouvez Aline! Après la petite conversation fouillez cette pièce. Vous trouverez ainsi un dictaphone, une statue et une photo. Prenez aussi le temps de lire les documents, puis ouvrez la porte présentant un miroir. Descendez ensuite le long de l'escalier, prenez l'amulette pour pouvoir sauvegarder, faites demi-tour dans la salle précédente et retournez dans le hall d'entrée du manoir. Ouvrez la porte qui se trouve derrière l'escalier, puis discutez avec le vieil homme. Allez ensuite sur la gauche, prenez les munitions, puis ouvrez la porte à côté des escaliers. Tuez les zombies, avancez et prenez la trousse de soins au fond de ce couloir. Ouvrez ensuite la porte vers l'entrée du couloir, prenez de nouvelles munitions posées sur la table (attention aux araignées), avancez un peu et prenez dans la vitrine une photo ainsi que le masque du loup. Faites ensuite demi-tour, éliminez de nouveaux zombies, allez de l'autre côté du couloir, et ouvrez la porte. Exterminez les 2

zombies, puis passez par la seule porte ouverte. Commencez par allumer la lumière, et prenez le pied de biche et le testament de Richard Morton. Lisez-le en prêtant une attention particulière à la dernière page, il s'agit de la résolution d'une énigme, elle vous servira très vite. Jetez ensuite un oeil aux divers livres et magazines présents, prenez les munitions ainsi que le petit récipient posé sur la table. Remplissez ce dernier avec l'eau contenue dans l'autre récipient, allez de l'autre côté de la salle, éliminez les ennemis, prenez une trousse de soins dans le placard, et déverrouillez la porte, vous voici de retour dans le hall. Ouvrez de nouveau la porte derrière l'escalier, allez à gauche, dans Le couloir et ouvrez la porte. Approchez-vous de la vitrine (là où vous avez pris le masque et la photo), et utilisez votre récipient rempli d'eau. Un nouveau mécanisme se déclenche, retournez dans le hall, grimpez à l'étage et prenez la clé derrière le nouveau tableau ouvert.
Descendez ensuite au rez de chaussée, ouvrez la porte derrière l'escalier, allez à droite et ouvrez la porte. Tuez de nouveaux monstres et ouvrez la porte fermée avec votre clé. Eliminez le monstre qui vous attaque, prenez la trousse de soins dans la petite bibliothèque près de la fenêtre. Prenez une nouvelle clé sur la table, utilisez votre masque du loup sur la statue pour obtenir une seconde clé. Ressortez de cette salle et retournez dans le hall en passant par la porte déverrouillée lors de votre première visite dans cette salle. Retournez derrière l'escalier, ouvrez la porte, allez sur la gauche et ouvrez la porte à droite de l'escalier. Gravissez l'escalier, vous arrivez dans le grenier, prenez le lance-grenades. Avancez un peu vers la porte fermée (discutez avec Aline) et débloquez-la avec la clé rouillée. Tuez les 2 monstres, prenez les munitions et le briquet et franchissez la nouvelle porte. Avancez un peu et ouvrez la porte. Utilisez votre pied de biche dans la nouvelle salle pour trouver un passage secret avec 2 clés. Passez par la nouvelle porte, avancez en vous méfiant des monstres au plafond, prenez les munitions dans le placard et allumez la bougie avec votre briquet. Examinez alors le mur et utilisez votre pied de biche pour le casser. 2 nouveaux monstres apparaîssent ensuite, débarrassez-vous en, avancez et passez par la porte ouverte. Prenez la trousse de soins et discutez avec la vieille femme. Retournez dans le couloir précédent, débloquez l'autre porte avec la clé dorée. Descendez le long de l'escalier, déverrouillez la porte, avancez, et ouvrez la porte sur la droite. Vous voici dans un bureau, prenez la trousse de soins, et jetez un oeil aux papiers sur le bureau. Utilisez la petite clé pour ouvrir le tiroir, prenez la nouvelle clé et la photo. Examinez cette dernière et notez le nombre présent : 2518. Ressortez de cette pièce, avancez un peu plus dans le couloir et tournez à gauche. Utilisez la clé en acier pour ouvrir la porte, et prenez à l'intérieur de la nouvelle salle une amulette de sauvegarde, des munitions et une clé. Vous trouvez aussi le second morceau de la photo et un papier à lire sur la table. Combinez les morceaux de la photo déchirée, regardez derrière et notez le nombre 3926. Ressortez maintenant de la pièce, actionnez l'interrupteur, ouvrez la porte à gauche, vous arrivez dans une chambre. Approchez-vous du lit et exterminez le monstre qui vous attaque. Prenez le lance-roquettes, les munitions et la trousse de soins. Faites ensuite demi-tour et dirigez-vous vers la bibliothèque au rez de chaussée. Utilisez la clé ornée pour ouvrir la double porte. Après la vidéo puis la discussion, allumez la lumière. Avancez et gravissez les escaliers. Ramassez les munitions, continuez votre progression, et utilisez le code trouvé précédemment : 3926 pour ouvrir la porte. Rentrez ensuite dans la pièce ouverte, emparez-vous du télescope après avoir éclairé les lieux. Observez ensuite le mur, il y a des statues, mais il en manque une. Mettez alors la statue que vous possédez, et un mécanisme se déclenche. Prenez aussi une autre statue, celle du bison. Ressortez et continuez à avancer en hauteur jusqu'à une échelle. Gravissez-la, rentrez dans la petite tour (sauvegardez), et utilisez votre télescope. Observez le fort et vous trouverez un code marqué au dessus de la fenêtre en faisant un agrandissement : 1692. Faites ensuite demi-tour et retournez dans la pièce avec le mécanisme qui s'est déclenché, entrez le code précédent, et un nouveau mécanisme se déclenche dans la bibliothèque. Lisez alors le message de Morton, vous devez localiser et pousser 4 livres dans un ordre précis. Le premier de ces livres est au bout de la passerelle, le second est au rez de chaussée, dans l'étagère à gauche des doubles portes. Le troisième est sur l'étagère à gauche de l'escalier. Enfin, le quatrième est en haut dans l'étagère à gauche du pilier au dessus de la statue. Durant ce périple, vous serez attaqués par une gargouille. Pour en venir à bout facilement, arrêtez de bouger et tirez-lui simplement dessus. Une fois les 4 livres actionnés, un autre tableau s'ouvre. Fouillez derrière les tableaux ouverts, vous trouverez ainsi une petite clé dorée avec un canon à plasma. Placez ensuite les dates sous les tableaux. En partant de la gauche les dates à entrer sont 1852 1874 1899 et 1931. Actionnez aussi chaque tableau une fois la date entrée, l'horloge au rez de chaussée s'ouvre. Prenez la clé dedans et utilisez-la pour ouvrir la porte permettant de sortir du manoir.

Une fois dehors allez à droite, prenez les nombreuses munitions dans le jardin, faites demi-tour et ouvrez la porte de l'autre côté avec la clé en bronze. Vous voici dans un endroit déjà visité, allez jusqu'au cimetière, entrez la combinaison sur le cadenas (dernier croissant de lune, premier croissant de lune, étoile et enfin soleil).
Examinez le cadavre et prenez des munitions et une trousse de soins. Avancez.

Commencez par prendre les munitions ainsi que 2 trousses de soin. Traversez ensuite le pont, puis continuez à avancer

après l'appel d'Aline. Allez sur la gauche en montant le long des escaliers. Localisez la pierre direction nord. Avancez vers le nord, le sud-est, l'ouest, le sud-ouest, l'est et le nord-est. Chantez alors l'incantation et allez vers la pierre est, écoutez le dictaphone pour trouver l'ordre des mots. Allez ensuite au centre du cercle avec la lumière et prenez le disque de pierre et la statue. Descendez l'escalier et avancez encore sur la gauche. Avancez jusqu'à l'échelle, gravissez-la, et entrez dans la grotte. Prenez les munitions, redescendez et avancez vers le marais.

Eliminez les monstres, allez sur la gauche et rentrez dans l'avion qui s'est écrasé pour trouver des trousses de soins, des munitions, pinces, une lentille. Profitez-en aussi pour sauvegarder avec l'amulette, puis allez voir le pilote. Ressortez rapidement de l'avion pour ne pas vous faire engloutir avec. Retournez dans le marais et allez au nord en éliminant les zombies. Dès que vous apercevez l'église allez sur la gauche, gravissez les escaliers et vous trouvez Aline. Elle vous remet un sceau en échange du disque trouvé précédemment. Faites enusite demi-tour et avancez jusqu'à l'église. Ouvrez la grille en coupant les chaines à l'aide de la pince trouvée dans l'avion.

Rentrez dans l'église, prenez des munitions et soins, puis examinez le livre posé sur la table. Examinez aussi le panneau près de la porte et appuyez sur le symbôle en haut à droite, puis au milieu et enfin en bas à droite. L'autel de l'église se déplace, passez par l'ouverture et descendez le long des escaliers, utilisez le sceau pour faire bouger le panneau et avancez dans le laboratoire.

Avancez, sauvegardez et avancez encore. Après la vidéo vous êtes pris au piège dans le laboratoire. Heureusement Aline va pouvoir vous aider puisqu'elle possède un plan. Grâce à ces indications vous pourrez actionner les bons interrupteurs afin de vous tirer d'affaire. Eliminez aussi les zombies vous bloquant le passage. Sauvegardez ensuite et ressortez de ce laboratoire. Descendez le long de l'escalier, avancez jusqu'à trouver 2 portes. Passez par la seule d'ouverte, écoutez le magnétophone, puis ressortez. Ouvrez ensuite l'autre porte (en la déverrouillant). Après la petite scène avancez, gravissez les escaliers et passez par la trappe ouverte (merci Aline). Vous voici dans une serre.

Fouillez-la et prenez des munitions et soins. Grimpez ensuite le long de l'échelle, poussez la statue pour la faire tomber. Redescendez au niveau inférieur puis examinez les débris. Vous trouvez ainsi 1 sceau et 1 nouvelle statue. Faites ensuite demi-tour dans le laboratoire. Sortez par la porte menant à l'église et utilisez le sceau sur le panneau. Vous arrivez dans une caverne.

Avancez dans la caverne, vous trouvez Aline qui fait du déchiffrage. Avancez ensuite, traversez le pont et ouvrez la porte. Prenez les objets dans la petite trappe et franchissez la nouvelle porte. Après la vidéo, avancez dans la zone infestée de monstres en les éliminant avec l'arme récupérée précédemment. Vous devez ensuite traverser une zone avec des chiens. Inutile de les tuer de nouveaux apparaîssent continuellement. Traversez rapidement cette zone. Tournez ensuite à gauche, et avancez. Traversez ensuite la nouvelle grotte, évitez les chiens, puis allez sur la droite et grimpez à la corde. Malheureusement Allan la coupe et vous retombez. Rentrez dans la grotte près de vous, examinez le cadavre et récupérez un photopulseur, une bouteille. Lisez aussi les documents, puis ressortez de cette grotte. Descendez au niveau inférieur grâce à la corde, avancez et vous retrouvez Allan. Une petite poursuite s'engage, avancez et vous finirez par bloquer Allan. Après la vidéo avancez et rentrez dans la grotte en face de vous. Avancez, grimpez le long de la corde, avancez encore, traversez le pont, puis avancez jusqu'à la sortie. Vous arrivez dans une zone quelque peu dangereuse, remplie de lave. Traversez-la en évitant les attaques des monstres, traversez le pont dans la nouvelle zone et montez au niveau supérieur. Avancez et Aline vous appelle. Une vidéo se déclenche, et une colonne tombe. Grimpez dessus et avancez pour gagner la sortie. Allez à droite, remplissez votre bouteille d'eau de la fontaine et utilisez-la pour vous soigner. Avancez ensuite, tournez à droite, et avancez. Vous arrivez dans une grande salle avec un autel. Allez sur la droite, utilisez la corde pour descendre, avancez et vous êtes attaqués par Allan. Fouillez les lieux en évitant ses attaques pour trouver 1 lance.
Malheureusement son accès est bloqué par Allan. Tirez-lui alors dessus jusqu'à lui faire perdre l'équilibre, allez vite chercher la lance. Utilisez-la puis après la vidéo de la mort de Allan prenez la statue, remontez au niveau supérieur et posez-la sur l'autel. Aline arrive et place une autre statue et la porte s'ouvre.

Personnage 2 : Aline Cedrac

Votre aventure débute avec Aline sur le toit du manoir. Après la discussion avancez sur le toit et rentrez dans le bâtiment en passant par la fenêtre. Une vidéo se déclenche et vous obtenez une clé. Un monstre vous attaque par la suite, utilisez votre torche puisque vous ne possédez pas d'arme. Fouillez ensuite la salle pour trouver une trousse de

soins, puis sortez ensuite de la pièce par la porte. Avancez rapidement et actionnez l'interrupteur pour allumer la lumière et ainsi faire disparaître les monstres. Faites ensuite demi-tour et tournez à droite. Sauvegardez grâce à l'amulette et ouvrez la porte à gauche. Prenez les munitions dans la nouvelle pièce et sortez par la porte en face de la table. Avancez dans le couloir, ouvrez la porte, prenez la clé posée sur la table ainsi que la trousse de soins et des munitions. Faites maintenant demi-tour et ouvrez la porte à côté de l'interrupteur actionné précédemment, grâce à votre clé. Descendez ensuite le long des escaliers, continuez votre descente après la vidéo et ouvrez la nouvelle porte, vous voici dans une sorte de musée. Ouvrez la porte sur la gauche, allumez la lumière et approchez-vous de la statue. Utilisez la clé (que vous a donnée la vieille dame en début de jeu) pour l'ouvrir, et vous obtenez enfin une arme. Vous êtes ensuite attaqués, voilà une bonne occasion de tester la puissance de votre arme sur le monstre. Ouvrez ensuite la porte à côté de la fenêtre, avancez, vous devez rattraper le professeur, ouvrez la porte en face, allumez la lumière et allez sur la gauche et franchissez la porte. Avancez et vous parvenez à arrêter le professeur. Malheureusement ce dernier vous attaque, vous êtes drogués et vous vous réveillez dans une chambre. Après la discussion fouillez la chambre, vous trouverez 1 clé, 3 trousses de soins et une amulette pour sauvegarder. Ouvrez ensuite la porte avec un miroir, descendez le long des escaliers, prenez le fusil et continuez à avancer, ouvrez la porte. Descendez encore et ouvrez une autre porte. Après la vidéo, prenez une trousse de soins, et faites demi-tour dans la chambre. Après une autre vidéo vous atteignez le grenier du manoir. débloquez puis ouvrez la porte après la vidéo, retournez parler à la vieile dame du début du jeu puis ouvrez la porte à côté de l'interrupteur. Descendez le long des escaliers, arrêtez-vous au niveau du premier étage et ouvrez la porte. Ouvrez la nouvelle porte à gauche, prenez la trousse de soins, le miroir et le lance-grenades sous la table. Ressortez de cette pièce, avancez, évitez les ennemis et ouvrez la porte à gauche de l'interrupteur. Prenez les munitions dans la chambre, et allez dans la salle de bain. Vous assistez à une nouvelle conversation via le miroir. N'acceptez pas donner le miroir à Decerto sinon ce sera la mort. En refusant de donner le miroir, vous le tuerez. Vous obtenez alors une statue, après la conversation, déverrouillez la porte bloquée, et franchissez-la. Vous arrivez dans le hall du manoir, franchissez la porte derrière l'escalier, allez à droite et ouvrez la porte au bout du couloir. Eliminez les monstres et ouvrez la porte à droite, prenez les munitions et détruisez le miroir en tirant dessus. Lisez le livre ainsi accessible, puis fouillez ensuite la salle pour trouver 2 autres livres. Sortez de la salle vous êtes téléportés vers la grand-mère, vous obtenez un prisme. Retournez dans la pièce au premier étage et utilisez le prisme sur le projecteur. Eteignez ensuite la lumière et grâce à votre torche prenez le cube gravé sur le projecteur et notez le code 1991. Retournez ensuite dans le hall et allez dans la bibliothèque. Allumez la lumière, approchez-vous du bureau pour lire quelques notes et prendre des munitions. Examinez ensuite les étagères sur la gauche, vous verrez 4 livres particuliers, entrez le code 1991 et une scène se déclenche, un passage secret est dévoilé. A l'intérieur prenez les soins et les tablettes et sauvegardez. Actionnez l'interrupteur, et préparez-vous à combattre après la vidéo. La meilleure manière de le battre est de bouger continuellement pour éviter ses attaques et de profiter de ses erreurs pour lui tirer dessus. Le boss battu, allez dans la petite tour en hauteur, prenez des munitions ainsi que la moitié d'un médaillon. Retournez ensuite dans la bibliothèque et sortez-en. Vous revoici vers la vieille dame, vous obtenez l'autre partie du médaillon, rassemblez les 2 parties. Après la vidéo, retournez dans le hall, utilisez le médaillon sur le miroir, la porte du manoir se débloque. Ouvrez-la, descendez au niveau inférieur, vous arrivez dans la cave. Grimpez le long de l'échelle, et vous arrivez dans une serre. Après la discussion, sortez de la serre, le boss combattu précédemment revient à l'assaut.
Ouvrez la porte la plus proche, prenez les munitions, éliminez les ennemis et faites demi-tour. Allez sur la gauche, avancez en entrez rapidement dans la petite maison à côté de l'église, il s'agit d'une crypte. Localisez la crypte de Jeremie Morton et entrez dedans. Prenez des munitions et le lance-roquettes. Prenez aussi des soins, puis montez sur la crypte. Sauvegardez et prenez le cache métallique, combinez ce dernier avec votre torche. Observez ensuite le mur en face de la porte empruntée précédemment. Il y a 13 signes formant 5 rangées avec 1 de 3 signes tout d'abord, puis 1 de 2, 1 autre de 3, 1 nouvelle de 2 et enfin une dernière de 3. Déplacez votre torche en bas à gauche, puis au dessus et encore au dessus. Allez ensuite en bas à droite sur 2 niveaux en formant une diagonale puis remontez en haut à droite. Descendez ensuite tout en bas, vous formez ainsi la lettre M, une nouvelle tombe s'ouvre alors, allez dedans et prenez les 2 objets. Avancez puis allez dans la grotte à gauche. Avancez.

Votre périple se poursuit dans les bois. La porte étant fermée, avancez à travers les bois en évitant les chiens. Arrivé à l'intersection, prenez à gauche ou à droite, cela n'a pas d'importance puisque les 2 chemins se rejoignent. Après la vidéo, vous arrivez vers le fort. Allez à droite et prenez les munitions. Grimpez ensuite le long du mur sur la droite de la porte fermée du fort et vous arrivez sur le toit. Avancez un peu, descendez le long des escaliers, et débloquez la porte principale en bas. Empruntez ensuite le nouvel escalier pour descendre encore plus bas. Prenez la trousse de soins après avoir escaladé le petit mur et descendez de l'autre côté. Evitez les monstres et gravissez l'escalier sur la gauche. Vous arrivez dans une zone avec 3 portes, déverrouillez celle du bas et entrez, vous trouvez Obed. Après la discussion

prenez la carte métallique noire et sauvegardez. Sortez de la pièce, redescendez au niveau inférieur et avancez. Allez à gauche et ouvrez la porte (l'autre porte est fermée). Vous êtes dans les oubliettes, fouillez-les en éliminant les monstres pour trouver des pinces sur la table, des documents ainsi que des plans et une pièce de canon. Prenez aussi un trépied, et un moule. Faites demi-tour là où vous avez trouvé Obed, allez en haut vers la pièce où il est, vous verrez un coffre. Utilisez vos pinces pour en couper les chaînes et prendre le lingot ainsi que la clé à l'intérieur. Faites ensuite demi-tour au sommet du fort et utilisez la clé pour ouvrir la porte en haut. Lisez le livre sur la table, prenez la lentille et l'accélérateur orange, la crosse, les munitions, combinez cela pour avoir une nouvelle arme. Avancez ensuite vers la machine, utilisez le moule puis le lingot dessus et combinez ce que vous récupérez avec le support du trépied. Associez enfin les 2 grosses parties de l'arme pour obtenir un perforateur. Ressortez et avancez le long du rempart jusqu'à un télescope. Utilisez la lentille trouvée précédemment dessus et vous apercevrez une statue. Continuez à avancer le long de ce rempart et ce dernier s'écoule. Vous tombez dans les égouts.

Avancez en prenez garde au monstre (la méthode la plus efficace consiste à l'éliminer). Avancez, montez sur la petite plate-forme et ouvrez la porte. Prenez les munitions et gravissez l'échelle. Ouvrez le coffre en haut pour obtenir 3 cartes, et prenez la trousse de soins. Ouvrez la porte sur la droite et franchissez-la. Retournez ensuite en bas du fort, là où se trouvent les 3 portes et utilisez vos cartes sur celle qui est bloquée. Le bon ordre est argent, or, rouge, noir. La porte s'ouvre alors, entrez dans la pièce et prenez le canon à plasma caché sous un mur. Sauvegardez et prenez l'autre moitié de l'anneau et rassemblez les 2 moitiés (séparez le trépied). Gravissez ensuite les escaliers, utilisez la machine pour avoir un plan puis entrez le code correspondant à la date : 10 31 2001. Une vidéo se déclenche, vous découvrez une ouverture, prenez les 2 clés, un sceau et une statue. Utilisez une clé pour ouvrir la porte voisine, ramassez les munitions, et avancez. Allez examiner la statue observée précédemment au télescope. Après la discussion vous devez retourner dans les bois (là où a débuté le cd 2). Courez à travers le bois pour échapper à votre poursuivant (encore!). Vous trouvez Carnby, il vous donne la pierre. Retournez ensuite vers la statue, utilisez la pierre et vous obtenez une statue et une pierre. Après la discussion, combinez la pierre avec l'anneau puis ce qui est obtenu avec le perforateur. Retournez maintenant dans le fort, et plus précisément dans l'atelier. Gravissez l'échelle à côté de la machine, allumez la lumière et gravissez la nouvelle échelle. Avancez, passez sur la passerelle. Gravissez l'échelle, vous arrivez de nouveau sur le toit du fort.
Utilisez votre petite clé pour ouvrir la trappe, redescendez le long de l'échelle et retournez sur la passerelle pour actionner le levier. Descendez encore et actionnez le levier sur la machine. Le boss surgit de nouveau il est temps d'en finir. Inutile de lui tirer dessus, tournez simplement autour de lui et attendez qu'il se fasse toucher par les éclairs jaillissant (3 fois). Si le temps est écoulé, actionnez de nouveau le levier pour enclencher de nouveau le mécanisme. Le boss mort, actionnez une nouvelle fois le levier et descendez très vite dans les oubliettes. Utilisez votre perforateur sur le canon, une scène se déclenche et vous arrivez dans des cavernes.

Prenez le photopulseur et avancez. Traversez le pont et vous arrivez dans une nouvelle grotte. Descendez le long de l'escalier, avancez dans la grotte pour trouver les inscriptions. Avancez encore, traversez un autre pont, et entrez dans le bâtiment. Soulevez la trappe sur la droite et prenez dedans les divers objets et munitions. Ressortez ensuite du bâtiment, une vidéo se déclenche. A l'issue de celle-ci, et après avoir discuté avec Edenshaw, suivez Allan et passez par la porte qu'il a empruntée auparavant. Avancez et suivez le chemin en évitant les ennemis. Tournez ensuite à gauche, et escaladez les rochers pour atteindre la sortie. Continuez à avancer en évitant les chiens, et gravissez l'échelle (c'est automatique).

Avancez en évitant les chiens, gravissez les escaliers, et vous arrivez dans le temple d'Abkanis. Avancez le long du chemin, et déplacez les 7 plaques sur la table. Vous récupérez ainsi au total dans les passages accessibles 6 sceaux et des documents. Faites ensuite demi-tour là où vous avez gravi les escaliers menant au temple, et grimpez le long de l'échelle voisine. Passez par l'ouverture, prenez la gourde et utilisez vos 6 sceaux sur les 6 stèles. Vous pouvez ensuite avancer un peu plus, prenez la pyramide de pierres, et sauvegardez. Faites demi-tour, ressortez de cet endroit et retournez au temple. Utilisez la pyramide de pierres devant la grosse statue dans le temple. Après la vidéo ressortez du temple, descendez les quelques marches, avancez, descendez encore, puis avancez et descendez le long de l'échelle sur la droite.

Descendez, et avancez. Traversez la pièce remplie de lave, avancez jusqu'au fond des grottes et remplissez votre gourde d'eau de la fontaine. Avancez encore, escaladez le mur et avancez. Une vidéo se déclenche, faites ensuite demi-tour et suivez Allan. Descendez le long de la corde, nouvelle vidéo, passez par l'ouverture dans le mur, avancez, jusqu'à trouver une caverne dans laquelle coule une rivière. Suivez la rivière vers la gauche, éliminez le monstre, et

entrez dans la grotte. Sortez de la caverne en allant tout droit et vous arrivez dans une pièce avec des colonnes. Une fois que l'une d'elles s'est écroulée, sauvegardez et montez dessus, vous allez livrer votre dernier combat. Inutile d'essayer de le tuer, cherchez simplement à l'éloigner, passez par le côté et avancez pour gagner la sortie. Dans la nouvelle pièce, placez la tête de statue que vous possédez sur l'autel, une vidéo se déclenche, fin du jeu.

TUER OBED MORTON

Pour tuer Obed Morton dans la salle des colonnes, tirez sur lui juste quand il est baisse. Vous devez le toucher environ une dizaine de fois.

CHEAT MODE

Lancez le jeu avec l'option de ligne de commande suivante : **Alone4.exe wizardmaster**. Désormais, pendant le jeu, quand vous irez à l'écran d'inventaire, vous aurez accès à tous les cheat codes.

CHEAT MODE

Créez un raccourci du jeu sur le bureau. Faites clic droit sur celui-ci et allez dans les propriétés. Remplacez le .exe par alone4.exe et aprés les guilleents de fermeture, rajoutez le mot wizardmaster. Confirmez vos modifications. Lancez ensuite le jeu. Accédez à l'inventaire, vous constaterez qu'une case supplémentaire est apparue. Cochez ce qui vous intéresse pour vous simplier la vie.

Alpha Centauri

© Electronic Arts / Firaxis

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur Ctrl + K pour lancer l'éditeur de cartes. Alors, entrez faites l'une des manipulations suivantes :

Création d'unité

Shift + F1

Découverte de technologie

Shift + F2

Change de vues

Shift + F3

Edite l'énergie

Shift + F4

Change d'année

Shift + F5

Tue les opposants

Shift + F6

Voir ralenti

Shift + F7

Voir cinématiques

Shift + F8

Edite diplomates

Shift + F9

Carte complète

Y

CRÉDITS INFINIS

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez un fichier de sauvegarde. Allez à l'offset 2608 (en hexa) et entrez FF FF FF. Vous avez maintenant 16,7 milliards de crédits.

MODIFIER LES UNITÉS

Ouvrez le fichier alpha.fre dans un éditeur de texte et vous aurez accès aux caractéristiques de toutes les unités. Vous pourrez les modifier ou en créer de nouvelles.

Alpha Prime

© Idea Games / Black Element 2007

CHEAT CODES

Ouvrez la console en appuyant sur Ctrl+Alt+F3 et entrez les codes suivants.

Activer le God Mode

CheatImmortality 1

Désactiver le God Mode

CheatImmortality 0

Energie maximum

CheatHealth 1

Munitions infinies

CheatAmmo 1

Passer au niveau suivant

CheatNextLevel 1

Toutes les armes

CheatWeapons 1

Alpha Protocol

© Sega / Obsidian 2010

CLASSE VÉTÉRAN

Terminer le jeu en mode Recruit pour débloquer le mode Vétéran.

ARSENAL

Fusil à pompe d'Omen

Exécuter Omen Deng.

Fusil d'assaut doré

S'infiltrer près du lieutenant Al Samad sans déclencher aucune alarme.

Mitrailleuse dorée

Assassiner Brajka.

Pistolet de Marburg

Piéger Marburg en l'obligeant à vous affronter à mort dans le musée.

SMG de Brayko

Exécuter Brayko.

Stéréo de Brayko

Epargner Brayko.

BONUS DE ROMANCE

Les bonus suivants s'obtiennent en développant une romance avec les différentes femmes du jeu.

Amour sauvage (furie -5%)

Choisir SIE dans la mission finale.

Homme à femmes (AP +5)

Développer les 4 romances.

Interview exclusive (endurance +5, XP +500)

Romance avec Scarlet.

Merci mais non merci (calme -5%)

Refuser les avances de SIE.

Pas le temps pour l'amour (endurance +20, XP + 500)

Ne développer aucune romance.

Romance de bureau (endurance +5, XP +500)

Romance avec Mina.

Rome-ance (endurance +5, XP +500)

Romance avec Madison.

Aménophis : La Résurrection

© Dreamcatcher / Galilea 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après l'enquête du Loch Ness, Alan Parker Cameron reprend du service. Son amie Moira Mac Farley lui demande d'enquêter sur des événements étranges qui se déroulent en 1936 sur un site archéologique en Egypte.

LE CAIRE

L'hôtel Mokteos

Traversez les jardins et entrez dans de Hall de l'hôtel. Sur l'une des tables du Hall vous pouvez lire "Le Quotidien du Caire". Avancez jusqu'au comptoir et parlez au réceptionniste. Vous apprenez que Mlle Mac Farley est partie travailler au musée des antiquités. Vous récupérez la **clé n°17** de votre chambre.
Montez à l'étage et allez dans votre chambre. Utilisez la clé n°17 pour ouvrir la porte. Avancez une fois et regardez votre lit. Automatiquement Cameron dépose sa valise sur le lit. Ouvrez la valise pour récupérer une **lampe torche** et un **trousseau de clés** de crochetage. Sur la table de nuit, récupérez **la clé de l'entrée de service du musée** du Caire et lisez la lettre de Moira. Sur la table, récupérez la **brochure de l'hôtel Mokteos** (cette brochure permet de rentrer à l'hôtel à chaque fois que vous cliquerez dessus à partir de votre carnet de notes).
Descendez dans le Hall et dirigez-vous vers le bar de l'hôtel. Sur l'une des tables du bar vous pouvez lire "le télégraphe du Caire". En repassant dans le Hall, le réceptionniste n'est plus là. Profitez en pour passer derrière le comptoir et regarder le registre de l'hôtel. Vous découvrez que la chambre de Moira porte le numéro 18.
Sortez et prenez le taxi qui vous emmènera au musée du Caire.

Le musée du Caire

Utilisez la clé de la porte de service pour entrer dans le musée. Visitez le rez-de-chaussée. Dans une des galeries il y a un petit présentoir avec des objets Egyptiens. Vous ne pouvez pas encore l'ouvrir. De part et d'autre de la grande pièce il y a plusieurs portes que vous pouvez ouvrir.
Du coté de l'entrée de service il y a une porte qui mène aux entrepôts dans les sous-sols du musée. Descendez et prenez sur l'étagère une **pince coupante**. Par terre il y a une caisse fermée par un cadenas. Avec la pince coupante, faites sauter le cadenas et ouvrez la caisse. Récupérez un **pied de biche**. Remontez dans le Hall d'exposition et dirigez-vous à l'opposé.
Entrez par la porte du bureau de l'archiviste. Récupérez sur le bureau le document portant la mention **"ISFET"**. Ouvrez et lisez le dossier "Tomb KV65". Sur la table il y a le sac de Moira. Ouvrez-le. Il y a une petite clé qu'il est encore impossible de récupérer. Dans le meuble de rangement des fiches, récupérez celle concernant **"Mâat"**. Vous pouvez lire d'autres fiches donnant quelques définitions.
Avec votre trousseau de clés, crochetez la porte qui mène au bureau du conservateur du musée.
Sur la commode il y a un coffret qu'il n'est pas encore possible d'ouvrir. Il vous faut la "Croix de Vie Egyptienne" (celle qui se trouve dans le présentoir de la grande galerie). Ouvrez le tiroir du bureau. Il y a plusieurs objets que vous ne pouvez pas prendre.
Allez dans la grande galerie récupérer la **Croix de Vie Egyptienne** en crochetant le meuble présentoir. Puis revenez ouvrir le coffret avec cette croix. Récupérez une **clé portant un diamant**.
Montez au premier étage du musée. Découvrez les diverses pièces de l'exposition et notamment deux vitrines renfermant chacune une statuette. Puis utilisez la clé portant le diamant sur la porte donnant dans une petite salle

d'exposition.
Ouvrez les deux niches qui devraient refermer des statuettes mais il n'y a rien ! Ouvrez le coffre qui est par terre, il est vide ! Quittez la pièce et descendez dans le grand Hall d'exposition. Passez près de la porte du bureau du conservateur. Il va vous surprendre et après une brève explication va vous emmener dans l'entrepôt du sous-sol. Après vous avoir enfermé, utilisez votre lampe torche pour avoir de la lumière. Sur votre gauche derrière des caisses, il y a un interrupteur, mais il manque un bout de fil pour qu'il marche ! Allez à l'autre bout de la salle et ramassez par terre un bout de **câble électrique**. Utilisez le sur l'interrupteur et allumez la lumière de la salle.
Ouvrez le sarcophage, il n'y a rien dedans. Regardez les étiquettes d'expédition de l'une des caisses. A ce moment vous avez 15 secondes pour vous cacher derrière la grande statue noire. Si le chrono est dépassé, vous serrez abattu par l'un des archéologues allemands du Reich. S'il ne vous voit pas, vous retournez directement à l'hôtel Mokteos.

L'hôtel Mokteos

Ramassez le document qui est tombé sous le taxi. C'est un **inventaire**. Passez derrière le comptoir et récupérez la clé n° 18 de la chambre de Moira. Montez à l'étage et entrez dans la chambre n°18. Récupérez la **lettre du conservateur** du musée qui se trouve dans le tiroir de la table de nuit. Ouvrez la penderie et récupérez le **carnet de note de Moira**. Il est fermé à clé !
Edmond de la Destrière frappe à la porte. Il vous remet ses **traductions** pour Moira. Lisez-les.
Descendez au bar de l'hôtel. Parlez à Maximilian l'archéologue allemand.
Retournez dans votre chambre. La porte est entre ouverte ! Entrez. Vous entendez des sons de voix par la grille d'aération. Prenez la chaise et déposez-la sous la grille. Montez dessus pour entendre la conversation des deux allemands.

Le musée du Caire

Allez dans le bureau de l'archiviste et récupérez la **petite clé** dans le sac de Moira. Ouvrez le carnet de notes de Moira grâce à cette clé. Lisez-le. Entrez dans le bureau du conservateur. Récupérez un **crayon** sur le bureau. Ouvrez le tiroir du bureau. Il ne reste qu'un calepin de notes à spirales. Noircissez la page du calepin à spirales avec le crayon. Il apparaît un message concernant un voyage sur le Nil.
Retournez dans le Hall au premier étage et regardez dans les vitrines. Les deux statuettes ont disparu ! Allez dans la petite salle d'exposition. Ouvrez les niches et récupérez les deux **statuettes de Kâ**. La statuette de femme est le profil d'une Déesse. Elle représente Mâat : l'ordre et le bien. La statuette de serpent à tête de dragon représente l'Isfet : le chaos. L'essence de Mâat neutralise l'Isfet. Ouvrez le coffre qui est par terre. Cette fois-ci il renferme les affaires du conservateur.
Avancez face au bureau et récupérez une **plume d'autruche**, un **sceptre Ouadj**, une **fiole translucide** renfermant de l'huile de térébinthe et un pot bleu vide.
Lisez la fiche pour fabriquer l'essence de Mâat. Placez-vous devant le vase aux têtes de lions. Versez le contenu de la fiole translucide. Déposez la plume d'autruche. Broyez le tout avec le sceptre et récupérez **l'essence de Mâat** dans le pot bleu.
Allez dans le bureau du conservateur près du coffret de la commode. Déposez dedans les deux statuettes. Cela provoque l'ouverture d'un tiroir contenant les pièces d'une balance à plateaux. Prenez les morceaux de la balance pour la monter entièrement. Déposez l'essence de Mâat sur l'un des plateaux. Cela provoque l'ouverture d'un deuxième tiroir où vous récupérez un **papyrus**et la **clé de l'entrepôt**.
Descendez à entrepôt et ouvrez la porte grâce à la clé. Avancez près du sarcophage et coupez la chaîne avec la pince coupante. A l'intérieur se trouve le cadavre du gardien du musée ! Avec le pied de biche, ouvrez la caisse marquée d'une étiquette "Pinkerbottom". Récupérez un télégramme du Reich. Retournez à l'hôtel Mokteos.

L'hôtel Mokteos

Le réceptionniste vous transmet une **lettre d'Edmond** de la Destrière et deux billets pour une croisière sur le Nil.

A BORD DU "MERVEILLE DU NIL"

Le pont supérieur

Vous vous retrouvez sur le pont supérieur du "Merveille du Nil". Dans votre inventaire, vous avez la clé de la cabine n°15. Descendez au pont intermédiaire et entrez dans le bar.

Le bar (pont intermédiaire)

Prenez la **brochure** du bateau qui est sur la table basse. Vous pouvez aussi déguster un loukoum. Parlez au barman. La comtesse Olga Fezrossof entre et vous demande de rechercher Edmond. Elle possède des pouvoirs de télépathie ! Descendez au pont inférieur par l'escalier qui se trouve au centre du bateau.

Le pont inférieur

En bas de l'escalier il y a un placard. Utilisez votre trousseau de clés de crochetage pour l'ouvrir. Récupérez un **stéthoscope** dans le meuble à pharmacie. Regardez le plan de couchage des passagers et le plan du navire :
Cabine 01 : Olga Fezrossof (la comtesse)
Cabine 02 : Maximilian Von Bosardigheist (l'archéologue allemand)
Cabine 15 : Alan Parker Cameron
Cabine 18 : Edmond de la Destrière
Cabine 19 : Moira Mac Farley
Cabine 20 : Mehdi Al Salem (le conservateur)

La cabine n°15 (pont inférieur)

Entrez dans le cabinet de toilette et regardez sous le lavabo. Il y a une fumée qui se dégage au passage de la tuyauterie dans le pont !

Le pont inférieur

Allez au font du couloir central. Ouvrez le panneau coulissant en face l'échelle et récupérez une **poignée**. Avec la poignée, ouvrez la trappe qui se trouve au sol. Prenez l'**échelle** et déposez-la dans le trou de la trappe. Descendez dans la soute.

La soute (cale)

Prenez votre lampe torche pour éclairer la soute. Récupérez un **marteau** sur un des tonneaux. Franchissez la première grille. Vous apercevez une caisse marquée du signe du Reich. Elle est fermée par un cadenas. Au travers de la deuxième grille, vous apercevez la statuette d'Isfet sur un tapis d'autel avec des bâtons d'encens. N'essayez pas d'ouvrir la grille en utilisant le marteau sur le cadenas. Cela vous conduirait à une mort certaine. L'autre entrée de la soute est condamnée par une crémaillère.

Le pont intermédiaire

Faites le tour du pont intermédiaire. Vous assistez à une scène où Edmond de la Destrière est pris de panique et s'évanoui.

Le pont inférieur

La trappe donnant dans la soute est à nouveau fermée et condamnée !
En passant, vous entendez des sons dans la cabine 18. Sortez sur le pont et descendez par l'escalier extérieur qui arrive en face la fenêtre de la cabine 18. Regardez par la fenêtre pour assister à une séance d'hypnose menée par le conservateur du musée !

Le bar (pont intermédiaire)

Regardez le livre sur la table basse. Récupérez un **passe** et une autre **clé** derrière le barman qui s'est assoupi.

La cabine n°20 (pont inférieur)

C'est la cabine du conservateur du musée. Utilisez le passe pour ouvrir la porte de la cabine.
Récupérez dans la table de nuit, le **livre des fidèles de Toumchetki**. Récupérez dans le placard la deuxième **statuette de Mâat**.

La cabine n°18 (pont inférieur)

C'est la cabine d'Edmond de la Destrière. Utilisez le passe pour ouvrir la porte de la cabine.
Edmond est allongé et comme paralysé sur son lit. Observez sa chevalière. Ouvrez la valise et constatez à l'intérieur la gravure du même sceau que la chevalière. Prenez le **savon** qui se trouve dans le cabinet de toilette et posez-le sur la main d'Edmond pour récupérer la **chevalière**. Appliquez la chevalière sur le motif à l'intérieur de la valise. Le double fond peut maintenant s'ouvrir. Récupérez une **paire de lunettes de plongée**, une **lime** et le **rapport 022** dans le passeport.

La cabine n°2 (pont intermédiaire)

C'est la cabine de Maximilian. Utilisez le passe pour ouvrir la porte de la cabine.
Ouvrez la penderie et récupérez la **clé portant le signe du Reich**. Observez le miroir sur la commode. Puis regardez la bouteille et actionnez le mécanisme d'ouverture du tableau qui recouvre le coffre fort. Posez le stéthoscope sur la porte du coffre et composez la combinaison en commençant par tourner la molette par la droite. Lorsqu'il y a un bruit mécanique, inversez le sens de rotation. La combinaison finale est : 20 - 10 - 50 - 20.
Récupérez dans le coffre, un **coffret**, un **revolver** et une **note de mission**.
Ouvrez la boîte qui est sur la table et actionnez l'interrupteur. Récupérez un **message codé**.

La soute (cale)

Empruntez l'escalier extérieur pour arriver face à une trappe munie d'un mécanisme.
Utilisez la seconde clé du barman pour ouvrir le boîtier de commande. Actionnez la manivelle et ouvrez la trappe.
Avec la clé du Reich, ouvrez la caisse et remarquez qu'elle contient des explosifs.
Derrière la grille encore fermée, la statuette d'Isfet a disparu. Avec la lime, coupez le cadenas. Ouvrez le sarcophage et découvrez les objets de l'autel (tapis et encens).

La cabine n°20 (pont inférieur)

Prenez et lisez la **lettre du conservateur** qui se trouve sur la tête de lit.
La comtesse vous prévient par télépathie qu'un grand danger vous guète. Quittez la cabine mais la momie est là et vous projette en arrière. Vous avez 15 secondes pour vous dégager. Utilisez la statuette de Mâat pour faire fuir la momie.

LES FOUILLES ARCHEOLOGIQUES DE LOUXOR

Vous vous réveillez sain et sauf en compagnie de la comtesse. Le "Merveille du Nil" est au mouillage près d'une île.

La cabine n°15 (pont inférieur)

Ramassez le billet qui est glissé sous votre porte de cabine. C'est une lettre du conservateur qui semble avoir des problèmes.

Le pont intermédiaire

Lorsque vous arrivez sur le pont en vous engageant sur la coupée pour quitter le navire, une explosion se fait entendre au loin. Il y a un nuage de fumée qui monte dans le ciel près des collines. Allez vérifier si les explosifs sont encore dans la soute du bateau.

La soute (cale)

Empruntez l'escalier extérieur pour entrer dans la soute. La caisse d'explosif a disparu et la caisse du sarcophage est vide. Ramassez sous la passerelle de l'accès à la soute une **barre de fer**. Dans le coin de la momie, récupérez une **corde**.
Quittez le bateau en descendant la coupée qui arrive sur le ponton d'un îlot. Des signaux lumineux sont émis au sommet de la colline au loin.

L'îlot

A l'extrémité de l'îlot il y a une stèle munie d'un mécanisme en forme de scarabée.
Une embarcation vous attend de l'autre côté. Empruntez-la et traversez le fleuve.

La plage

En partant sur la gauche vous passez devant une maison en ruine. Le chemin qui monte sur la colline se termine par une autre stèle avec la marque du scarabée. Retournez sur la plage et entrez dans la maison qui sert de base arrière aux archéologues. Une fois rentré, la porte se referme derrière-vous !
Récupérez des **pitons** dans l'une des caisses qui se trouve sur les étagères. Ramassez une **tige métallique** au pied d'un tonneau. Ramassez un **morceau de miroi**r dans le seau à côté du vélo.
Vous entendez des voix au travers de la seconde porte. Regardez par l'espace qui se trouve à droite de la porte. Vous apercevez l'officier allemand. Avec le morceau de miroir, vous pouvez regarder dans l'autre coin de la seconde pièce. Attendez qu'il n'y ait plus personne pour ouvrir la porte.
Glissez la brochure du navire sous la porte. Utilisez la tige métallique pour faire tomber la clé de l'autre côté de la serrure. Ramassez la **clé de la porte** en tirant sur la **brochure**. Ouvrez la porte avec la clé.
Dans cette seconde pièce, examinez le plan de "la vallée des rois" qui est accroché au mur. Lisez le registre qui est sur une étagère. La page concernant l'exploration de Pinkerbottom a été arrachée ! Enfin près de la sortie, regardez la photo des trois explorateurs : Pinkerbottom, Moira et Destrière qui sont en possession de la statuette de Kâ.

Le chemin de la colline

Allez à l'extrémité de la plage et empruntez le chemin qui monte sur la colline. Grimpez la première série de barreaux de l'échelle métallique. Une fois devant le nouvel obstacle, déposez la corde par terre. Enfoncez un piton sur la paroi. Frappez sur le piton avec le marteau. Récupérez la corde et accrochez-la sur le piton de la paroi. Grimpez une fois et cliquez sur le barreau suivant pour fixer la corde. Accédez au sommet de la colline.
Avancez et regardez par le télescope. Vous apercevez sur la coupée du navire un échange virulent entre le conservateur et Moira. La momie est juste à côté ! Quel lien existe t'il entre Moira et la momie ?
Au sommet de la colline il y a un treuil qui permet de redescendre directement de l'autre côté. Mais vous n'avez pas de poulie.
Retournez en direction du "Merveille du Nil". Pendant la descente de la colline, vous croisez le chemin de la momie. Vous avez 10 secondes pour vous cacher. Retournez-vous et empruntez l'autre chemin pour laisser passer la momie. Si elle vous trouve, vous serrez anéanti (Moira est certainement sous l'influence de la momie) !

La cabine n°20 (pont inférieur)

Vous trouvez Medhi Al Salem en situation de transe allongé sur son lit. Récupérez un **médaillon** de scarabée qui se trouve dans sa main. Récupérez une **clé** marquée de la croix de vie, autour de son cou et une autre sur la table de nuit. Ramassez le **revolver** qui est tombé derrière le lit.
Approchez-vous de la valise et ouvrez-la à l'aide de la seconde clé puis ouvrez le double fond avec celle marquée de la croix de vie. Récupérez la **statuette de Kâ**.
Allez dans le cabinet de toilette et plongez le médaillon dans l'essence de Mâat. Cela servira pour récupérer les autres scarabées, conformément aux indications données dans le livre des fidèles de Toumchetki.

L'îlot

Retournez près de la stèle. Posez le médaillon dessus et récupérez un **scarabée bleu**, puis à nouveau le médaillon. Empruntez l'embarcation pour vous rendre sur la plage.

La plage

Empruntez le chemin à gauche jusqu'à la deuxième stèle. Posez le médaillon dessus et récupérez un **scarabée rouge**, puis à nouveau le médaillon.
Entrez dans la maison des archéologues. Vous découvrez Maximilian en proie à la folie ! Récupérez la **clé de Maximilian** qu'il a laissée tomber près de la porte de sortie. Avec cette clé, ouvrez le coffret dans votre inventaire. Maintenant vous pouvez récupérer à l'avant de l'embarcation, une **poulie** cachée derrière un tonneau. Associez la barre de fer et la poulie pour former un **treuil**.
Remontez en haut de la colline et descendez avec le treuil sur le câble jusqu'au camp archéologique de la vallée des rois.

La vallée des rois

Continuez à descendre par l'échelle métallique. Ramassez en bas le **médaillon scarabée** qui est tombé lors de la glissade en treuil. Au centre de la vallée des rois il y a plusieurs chemins. Celui de gauche est obstrué par les rochers qui sont tombés lors de l'explosion. Celui d'en face mène au campement. Celui de droite se termine face à une troisième stèle.
Si vous empruntez ce dernier chemin avant d'avoir bu de l'eau; vous aurez 30 secondes pour trouver une gourde et vous abreuver (elle se trouve à l'entrée de la tente de l'explorateur). Posez le médaillon sur la stèle et récupérez un **scarabée vert**, puis à nouveau le médaillon.
Ouvrez la caisse à l'entrée de la tente et récupérez un **bidon d'huile** et un **briquet**. Profitez-en pour boire à la gourde.
Entrez dans la tente. Vous découvrez le professeur Pinkerbottom étendu sur son lit dans le même état que le conservateur ! Prenez sur la table le **plan** de situation des scarabées dans la vallée des Rois. Récupérez dans la saccoche une **lettre du conservateur** informant le professeur d'un grand danger. Toumchetki est la gardienne du temple et l'œil d'ISFET possède des pouvoirs maléfiques.
Descendez dans le chantier des fouilles. De l'autre côté des wagonnets, récupérez une **échelle**. Elle sert à franchir les rochers qui obstruent l'entrée de la vallée des Rois au cas où vous en auriez besoin.
Approchez-vous de la grille qui bloque l'accès aux fouilles. Utilisez le revolver pour faire sauter le cadenas. Descendez les premières marches et ouvrez la caisse sur votre droite. Elle contient une lampe tempête. Remplissez-la avec votre bidon d'huile et utilisez le briquet pour l'allumer. Continuez la descente des marches jusqu'à une salle dont l'un des murs est recouvert par des icônes. Regardez dans le livre des fidèles de Toumchetki, l'icône correspondant à Mâat.
Approchez-vous de l'icône correspondante sur le mur (troisième en partant de la droite sur la rangée du haut).
Posez le médaillon scarabée sur son support puis dans l'ordre les scarabées bleu, rouge et vert. La porte en pierre du temple s'ouvre alors.

LE TEMPLE DE LOUXOR

Une fois la porte franchie elle se referme derrière-vous.

La crypte

Remarquez les représentations des Dieux sur les 4 piliers. Dans votre inventaire, ouvrez le livre des fidèles de Toumchetki. Le texte des dernières pages vous donne la marche à suivre pour passer dans la chambre ultime. La première clé est celle de la Déesse ISIS. Allez récupérer la croix de vie sur la seule porte qui en possède une (elle porte l'icône de Mâat). Regardez sur la clé le hiéroglyphe d'un Dieu. Il faut déposer successivement les différentes clés dans leur emplacement sur la porte du Dieu correspondant. Dans chacune des salles, vous récupérez sur la statuette la clé suivante.
Vous devez donc ouvrir dans l'ordre les portes suivantes : Isis, Horus, Osiris, Râ et Mâat.

Porte de Mâat (5)

Porte de Râ (4)	Porte d'Osiris (3)
Porte d'Horus (2)	Porte d'Isis (1)

Escalier d'entrée

Une fois la porte de Mâat ouverte, récupérez les 4 autres **croix de vie** sur les différentes portes.

Le tombeau (chambre ultime)

Avancez près du tombeau sur lequel sont représentées 7 icônes. Regardez le papyrus dans votre inventaire. Il indique l'ordre dans lequel la séquence doit être faite. En numérotant de gauche à droite les 7 icônes, appuyez successivement sur les icônes 7, 6, 5, 3, 4, 2 et 1.
Une fois la bonne combinaison effectuée, le tombeau se déplace en laissant apparaître un escalier.

Le nuage de gaz

Avancez dans le couloir jusqu'à un épais brouillard de gaz toxique. Vous avez 20 secondes pour enfiler votre masque avec la boussole. Pour connaître le cheminement dans ce brouillard il faut regarder le parchemin et le décoder avec la dernière page du livre des fidèles de Toumchetki. A l'aide de la boussole intégrée dans le masque vous devez avancer de la façon suivante :
6 fois au 120°
3 fois au 130°
5 fois au 220°
2 fois au 270°
A chaque fois que vous franchissez une étape, la couleur du brouillard change. Une erreur ne vous oblige pas à tout recommencer.
Si vous devez retourner dans la crypte le chemin inverse est le suivant :
2 fois au 090°
5 fois au 040°
3 fois au 310°
6 fois au 300°

Le sanctuaire

Une fois arrivé au bord d'un puits, vous assistez à l'éjection et la mort de l'officier allemand.
Contournez le puits et avancez sur une petite passerelle.
Regardez au pied de la passerelle, il y a un emplacement pour recevoir une croix de vie.
Pour faire apparaître les marches qui descendent au centre du puits, il faut déposer la bonne croix de vie sur les passerelles successives. L'ordre est toujours le même : Isis, Horus, Osiris et Râ.
Regardez le hiéroglyphe du Dieu avant de déposer la croix de vie. Descendez ainsi les trois premières plates-formes.
Avant de poser la croix de vie de Râ, prenez votre revolver et tirez sur la statuette de Kâ en face la momie. Descendez le dernier pallier et dirigez-vous à droite de l'autel. Vous avez 25 secondes pour y déposer le scarabée gris qui se trouve dans le coffret de votre inventaire. Puis vous avez 15 secondes pour déposer la statuette de Kâ. La momie est alors volatilisée.
Déposez enfin le médaillon scarabée sur Moira pour la libérer du maléfice.

L'histoire se termine à bord du "Merveille du Nil" avec Moira.

Fin

America

© Micro Application / Related Designs 2001

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

CPU OFF	Désactive l'intelligence artificielle
CPU ON	Active l'intelligence artificielle
ENDALLMODULES	?
GIMMEMOREFIREPOWER	Donne plus de puissance de feu
GOLDINMYPOCKETS	Or +1000
HORSESARECRAZY	Chevaux +10
ICANGETEVERYTHING	Or, bois, nourriture +5000 ; fusils, chevaux +100
ICANWINEVERYTHINGNOW	Passage au niveau suivant
IWANTANAMERICANHERO	Davy Crocket
IWANTAREALLYBADGUY	Billy The Kid
IWANTAREALLYSTRONGHER	Gall
IWANTFASTFOOD	Nourriture +1000
SAVEGAME	Sauve le jeu
STARTMODULE	?
WOODISVERYGOOD	Bois +1000

America's Army

© U.S. Army 2002

CHEAT MODE

Utilisez un éditeur de texte pour ouvrir le fichier armyops.ini qui se trouve dans le répertoire "system" du jeu. Ajoutez la ligne suivante sous "[Engine.GameEngine]" pour pouvoir activer les cheats : bMPCheats=Enabled 2. Pendant le jeu, appuyez appuyez sur "T" pour parler, effacez le "say" et entrez l'un des codes suivants :

`BEHINDVIEW 1`	Vue à la troisième personne
`MPCHEAT GOD`	Invulnérabilité
`MPCHEAT WALK`	Annuler le mode No Clipping
`MPCHEAT GHOST`	Mode sans clipping (passe-muraille), ce code restera activé jusqu'à la fin du round en cours
`MPCHEAT CHANGECLASS #`	Selection de l'arme # parmi cette liste

AK	AK47
AK74SU	AK74SU
AR	SAW
AT4	Lance roquettes
F	Poings
G	M16A2 avec lance-grenade
GP	AK47 avec lance-grenade
M	M16
M4A1	M4A1
MOS	Mosin nagant (sniper)
R	Grenades
RPK	AK lourde sur bipied
RPG	Rocket Propulsed Grenade
S	M81 sniper
S24	M24 sniper
SF	M4 Special Forces
SVD	Dragonov sniper rifle
V	VSS Vintorez (semi et full-auto sniper)

PASSER LES COURSES

Editez le fichier de jeu portant votre nom d'utilisateur dans le repetoire du jeu **systemsave**. Faites en une sauvegarde puis repèrez la ligne suivante :

**1,15,0,0,0

511,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,0,

QUESTIONNAIRES MÉDICAUX

Réponses au questionnaire 1 :
1a, 2a, 3a, 4c, 5c, 6b, 7a, 8b, 9d, 10b, 11a, 12e, 13a, 14c, 15c, 16a, 17a, 18d.

Réponses au questionnaire 2 :
1b, 2b, 3a, 4b, 5c, 6d, 7a, 8c.

Réponses au questionnaire 3 :
1b, 2d, 3b, 4c, 5b, 6b, 7b.

American Civil War

© Nobilis / AGEOD 2007

CHEAT CODES

En cours de jeu, entrez **iamacheter**, puis **catdebug**, suivi de **catedit**, et tapez l'un des codes suivants.

`bedit`	Modifier le terrain
`catdebug`	Mode Debug
`catedit`	Menu Game Edit
`moviecapture`	Mode Movie Capture
`safemouse`	Mode Safe Mouse

American Conquest

© CDV / GSC Game World 2002

BROUILLARD DE GUERRE

Codes pour la version américaine du jeu

Appuyez sur Entrée puis tapez l'un des codes suivants dans la campagne solo selon l'effet désiré :

`money`	Plus de ressources
`qwe`	Dévoiler la carte
`supervizor`	Désactiver le brouillard de guerre

Codes pour la version européenne du jeu

Appuyez sur Entrée puis tapez l'un des codes suivants dans la campagne solo selon l'effet désiré :

`VICTORY`	Gagner le niveau en cours
`babki`	+ 5000 ressources
`changeunit`	Soldats illimités
`ntch`	?
`qwe`	Appuyez sur P pour avoir toutes les nations avec leurs upgrades
`viewall`	Désactiver le brouillard de guerre

American Conquest : Divided Nation

© CDV / Revolution Of Strategy 2006

CHEAT CODES

Codes pour la version américaine du jeu

Appuyez sur Entrée puis tapez l'un des codes suivants dans la campagne solo selon l'effet désiré :

`money`	Plus de ressources
`qwe`	Dévoiler la carte
`supervizor`	Désactiver le brouillard de guerre

Codes pour la version européenne du jeu

Appuyez sur Entrée puis tapez l'un des codes suivants dans la campagne solo selon l'effet désiré :

`VICTORY`	Gagner le niveau en cours
`babki`	+ 5000 ressources
`changeunit`	Soldats illimités
`ntch`	?
`qwe`	Appuyez sur P pour avoir toutes les nations avec leurs upgrades
`viewall`	Désactiver le brouillard de guerre

American Conquest : Fight Back

© CDV / GSC Game World 2003

CHEAT CODES

Codes pour la version américaine du jeu

Appuyez sur Entrée puis tapez l'un des codes suivants dans la campagne solo selon l'effet désiré :

`money`	Plus de ressources
`qwe`	Dévoiler la carte
`supervizor`	Désactiver le brouillard de guerre

Codes pour la version européenne du jeu

Appuyez sur Entrée puis tapez l'un des codes suivants dans la campagne solo selon l'effet désiré :

`VICTORY`	Gagner le niveau en cours
`babki`	+ 5000 ressources
`changeunit`	Soldats illimités
`ntch`	?
`qwe`	Appuyez sur P pour avoir toutes les nations avec leurs upgrades
`viewall`	Désactiver le brouillard de guerre

American McGee's Alice

© Electronic Arts / Rogue Entertainment 2001

CHEAT CODES (VERSION DÉMO)

Activez la console dans les options, et entrez les codes suivants :

CG_CAMERADIST -45	Vue à la première personne
CG_CAMERADIST 128	Retour à la vue par défaut
FPS #	Affiche la vitesse de rafraichissement (#=1) ou la désactive (#=0)
GIVE ALL	Toutes les armes
GOD	God mode
HEALTH #	Santé à # (où # est un nombre de 1 à 100)
NOCLIP	Mode passe-murailles
NOTARGET	Invisibilité
WUSS	Toutes les armes
GIVE #	Donne un item donc le nom est #, parmi la liste suivante :

```
w_blunderbuss.tik
w_cards.tik
w_demondice.tik
w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jackbomb.tik
w_jacks.tik
w_knife.tik
w_mallet.tik
w_ragebox.tik
w_watch.tik
```

MAP #	Aller à la carte #

```
centipede1
centipede2
facade
fortress1
fortress2
funhouse
garden1
garden2
garden3
garden4
grounds1
grounds2
gvillage
hedge1
hedge2
hedge3
jlair1
jlair2
keep
pandemonium
potears1
potears2
```

```
potears3
qlair
rchess
skool1
skool2
tower1
tower2
tower3
utemple
wchess1
wchess2
wforest
```

MODE TRICHE

Activez la console dans le menu option. Appuyez sur ~ suivi d'un des codes suivants:

Toutes les armes: wuss
Mode Dieu: god
Désactiver les clips: noclip
Engendrer un objet: give <nom de l'objet>
Déterminer l'énergie: health <1-100>
Vue première personne: cg_cameradist -45
Vue normale: cg_cameradist 128
Choix du niveau: map <nom de la carte>
Vitesse: fps <0 ou 1>
Désactiver intelligence des ennemis: notarget

Nom des cartes

centipede1
centipede2
facade
fortress1
fortress2
funhouse
garden1
garden2
garden3
garden4
grounds1
grounds2
gvillage
hedge1
hedge2
hedge3
jlair1
jlair2
keep
pandemonium
potears1
potears2

potears3
qlair
rchess
skool1
skool2
tower1
tower2
tower3
utemple
wchess1
wchess2
wforest

Nom des objets

w_knife.tik
w_cards.tik
w_mallet.tik
w_jackbomb.tik
w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jacks.tik
w_blunderbuss.tik
w_demondice.tik
w_ragebox.tik
w_watch.tik

Amnesia : The Dark Descent

© Frictional Games 2010

LES TROIS FINS

Amnesia : The Dark Descent propose trois conclusions différentes en fonction des choix que vous faites à la fin du scénario.

La mauvaise fin

Attendre qu'Alexandre ouvre et entre dans le portail.

La bonne fin

Attendre qu'Alexandre ouvre le portail. Une fois qu'il est ouvert, jetez-y la la tête d'Agrippa.

La revanche

Avant que le portail ne soit ouvert, saccagez le rituel en faisant tomber les trois piliers qui alimentent le portail en énergie dans cet ordre : d'abord celui de droite, puis celui de gauche, et enfin celui du centre.

L'ARCHIVE CACHÉE

Dans les dossiers du jeu vous trouverez un sous-dossier intitulé `redist`. Celui-ci contient une archive au format rar intitulée `Super_Secret` et protégée par un mot de passe. Il vous faut assister aux trois fins du jeu pour obtenir le mot de passe en question.

Le mot de passe est `lke271tyr299odn314`. Il vous donnera accès à des artworks et à des documents de travail des développeurs d'Amnesia.

Amok

© Sega / Scavenger

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

CBYXYC	Phase 2.1
XABXAB	Phase 3.1
AZCBXC	Phase 3.2
YYBBCY	Phase 4.1
BAXCXX	Phase 4.2
YAYAYA	Cheat code
ZABCXY	Cheat code
BABYXX	Energie infinie
ZAZACC	Montre les crédits
ZZZCYX	Choix du niveau
XXCXXX	Missiles infinis

Anachronox

© Eidos Interactive / Ion Storm 2001

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier DEFAULT.CFG qui se trouve dans le répertoire "anachronoxanoxdataconfigs". Vous trouverez l'expression "set debug 0" que vous changerez en "set debug 1" afin d'activer le cheat mode. Maintenant, lorsque le jeu commencera, des messages de debugging apparaitront. Appuyez alors sur la touche ² (ou touche ~ pour les clavier US) afin de faire afficher la console, et tapez **invoke 1:86** pour activer le cheat menu. Désormais, tapez l'un des codes suivants dans la console :

BATTLEWIN	Remporter les batailles immédiatement
BED	?
ENVSHOT	?
NOCLIP	Mode passe-murailles
NOXDROP	?
NOXDROP_AI	?

Anarchy Online

© Focus / Funcom 2001

SAUVEGARDER SA PROGRESSION

Il est conseillé de sauvegarder assez régulièrement son personnage pour s'assurer de ne pas le perdre lors d'un plantage de l'ordinateur. Pour cela, ouvrez le menu des compétences et cliquez sur Accept. Vous pourrez alors recommencer à partir de ce point en cas de problème.

TUER DES NPCS

Si un NPC se coince derrière un mur, vous ne pourrez pas l'atteindre pour le tuer. Pour remédier à ce problème, dirigez-vous vers le mur et utilisez la commande /kneel pour regarder à travers. Vous pourrez alors viser l'adversaire et l'abattre tranquillement.

Ancient Conquest : Quest for the Golden Fleece

© Re:Action Entertainment / Megamedia 1999

CHEAT MODE

Au cours du jeu, faites ENTER , tapez EXITON, puis validez par ENTER . Vous obtiendrez 50.000 unités d'ambre et 30.000 de poisson.

Ancient Wars : Sparta

© Playlogic International / World Forge 2007

CHEAT CODES

Ouvrez le fichier **local.ini** dans le répertoire du jeu et rajoutez les lignes suivantes :

```
g_cheats 1
gui_enable_menu_shortcuts 1
d_console 1
```

En cours de jeu, appuyez sur ² (ou ~) pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants.

`ch_add_item_to_curr_player`	Obtenir des objets
`ch_all_missions_available 1`	Toutes les missions
`ch_fast_produce 1`	Production de troupes instantanée
`ch_starvation_disable 1`	Plus de famine
`giveme_all`	Obtenir de l'or, du bois et de la nourriture
`giveme_food`	Obtenir de la nourriture
`giveme_gold`	Obtenir de l'or
`giveme_wood`	Obtenir du bois
`r_fog_of_war 0`	Enlever le brouillard de guerre

Andretti Racing

© EA Sports / Stormfront Studios 1997

CHEAT CODES

Commencez une nouvelle partie, et entrez l'un des codes suivants à la place de votre nom :

CHAO BROS	Indy Car
PEACEFUL	Stock Car

Angel Devoid : Face of the Enemy

© Mindscape / Electric Dreams Software 1996

VOIR LES DÉVELOPPEURS DU JEU

Dans la prison, allez dans la pièce avec l'ascenceur et les quatres portes. Montez dans l'ascenceur et tapez 666. Vous verrez l'équipe de développement du jeu.

Ankh

© Micro Application / Deck 13 Interactive 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Une audience difficile

La maison d'Assil

Assil est puni. Il est consigné dans sa chambre car il a volé les clés de la pyramide construite par son père pour organiser une petite fête avec ses amis. Hélas, pendant celle-ci, il a été maudit par une momie. Il doit donc rendre visite au pharaon pour en savoir plus sur cette malédiction. Mais avant, il faut évidemment trouver un moyen de sortir discrètement de la maison sans que son père ne s'en aperçoive. Explorez les lieux. Prenez la **chemise salle**. Dans une de ses poches se trouve une **pièce d'argent**. Regardez le vase précieux et prenez le **vieux pinceau sans poil** grâce auquel il tient debout. L'armoire s'ouvre, vous permettant de prendre la **robe de papa** et le **cintre**. Vous avez désormais tous ce qu'il vous faut pour quitter les lieux. Montez à l'étage. Combinez la chemise et la robe dans votre inventaire pour obtenir une **corde**. Utilisez-la sur le panier à fleur suspendu au plafond pour vous échapper.

Les rues du Caire

Vous tombez sur deux bandits. Quelles que soient les remarques que vous choisirez, vous allez perdre votre pièce d'argent. Avancez pour voir le palais du pharaon au loin. Traversez le souk pour vous y rendre. Hélas, la route est barrée par deux gardes qui ne veulent pas vous laisser entrer. Discutez avec eux jusqu'à apprendre qu'ils ont peur des crocodiles. Il va donc falloir les distraire en utilisant cette peur panique. Descendez jusqu'aux rives du Nil pour parler avec le passeur et lui demander d'aller à un endroit où l'on peut trouver des crocodiles. Il veut bien vous y amener mais contre une pièce d'argent. Revenez voir les deux bandits pour tenter de récupérer votre dû. Ils ne veulent pas vous rendre votre pièce à moins que vous ne leur apportiez à manger. Allez faire un tour au souk, et plus précisément à la boutique "Le Fish Burger d'Olga". Mais la commerçante ne veut pas vous faire de sandwich au poisson si vous n'avez rien pour payer. Il faut la distraire pour chiper les ingrédients nécessaires qui sont disposés sur le comptoir. Prenez la **barre de métal** (qui est sur la porte battante du stand) puis ouvrez la porte. Les chats vont distraire Olga. Pendant ce temps, prenez les ingrédients nécessaires à la confection du sandwich : la **salade** et le **pain**. N'hésitez pas à ouvrir la porte battante plusieurs fois pour faire diversion si vous n'arrivez pas à tout prendre du premier coup. Il vous manque encore le poisson. Pour le trouver, allez sur l'écran situé juste avant les berges du Nil et regardez à côté des canalisations : il y a un poisson puant qui n'attend que vous. Mais celui-ci glisse trop. Il va falloir trouver quelque chose pour l'attraper. Dirigez-vous vers le palais. Juste avant d'y arriver, vous verrez un fil avec du linge étendu. Prenez le **bas résille rouge** et utilisez-le pour attraper le **poisson puant**. Combinez ce dernier avec le pain et la salade pour obtenir un **fish burger**. Donnez-le aux bandits. Ils vont vous rendre votre **pièce en argent**. Retournez voir le passeur et donnez-lui votre pièce. En route pour la baie des crocodiles !

Le Nil

Le trajet ne s'étant pas déroulé exactement comme prévu, vous vous retrouvez au fond du fleuve. Le seul accès est barré par un crocodile. A sa droite, vous remarquez des bras rongés. L'animal adore visiblement les membres supérieurs. Regardez la planche au pied de la statue. Essayez de la déplacer. C'est trop lourd. Faites levier avec la barre de métal de votre inventaire pour y arriver et ainsi prendre le **bras en pierre**. Regardez le gardien du trésor mort, allongé non loin du crocodile, et plus précisément son bras. Tirez-le et prenez sa **main**. Ouvrez-la dans votre inventaire pour tomber sur une **clé**. Ouvrez le coffre de pirate grâce à elle. A l'intérieur se trouvent un **drapeau de pirate**, une **boussole sans aiguille**, une **statue sale** et une **chemise hawaïenne**. Combinez le bras en pierre avec la chemise

hawaïenne et donnez tout au croco. Vous obtenez une **dent de crocodile** et vous pouvez remonter à la surface. Avancez en direction du désert. Hélas, vous ne pouvez pas aller très loin car Assil a peur de se perdre. Vous avez bien une boussole, mais elle ne dispose pas d'aiguille. Revenez parler au passeur. Il ne veut pas vous ramener au Caire car vous n'avez pas d'argent. Donnez-lui votre drapeau pirate pour qu'il vous accorde des traversées gratuites.

Les rues du Caire

Allez au souk rendre visite au tailleur (le vieil homme avec les grosses lunettes). Discutez jusqu'à ce qu'il vous demande d'aiguiser ses **ciseaux émoussés**. L'endroit idéal pour cela se trouve sur les berges du Nil, sur une pierre glissante. Rendez les ciseaux aiguisés au tailleur.
Pour vous remercier, il vous remet une **aiguille peut-être maudite**. Combinez-là avec la boussole sans aiguille pour obtenir une véritable **boussole** qui vous permettra de vous orienter dans le désert. Avant de repartir, parlez avec Fatima. Demandez-lui si elle n'a rien de "spécial" à vendre. Elle vous dit qu'elle a une carte au trésor, mais qu'il faut payer en pièce d'or pour l'avoir. Donnez-lui la statue sale. Elle n'en veut pas : il va falloir trouver un moyen de la nettoyer. Retournez voir le passeur et traversez le Nil.

Le désert, Gizeh et l'oasis

Entrez dans le désert et dirigez-vous vers la sortie à droite de l'écran. Prenez le **crâne** et la **branche** sur l'arbre mort. Avancez jusqu'à Gizeh. Parlez aux chameliers. Ils veulent que vous nettoyez leurs animaux et vous donnent de la **nourriture pour chameau**. Il y a le chamo-matique pour cela mais il ne fonctionne pas car il manque la manivelle. Utilisez la branche que vous avez trouvé en guise de manivelle et mettez la nourriture dans le bol. Le chameau s'approche. Tournez la branche pour lancer le processus de lavage. Le chamelier vous remet une **bouteille de vin**. Vous devez maintenant laver la statue de votre inventaire. Prenez les **poils de chameau** dans la machine et combinez-les avec votre pinceau pour obtenir un **pinceau avec poils**. Utilisez-le sur la statue salle. Et voilà ! Une belle **statue scintillante** ! Vous pouvez revenir au souk donner la statue à Fatima qui vous remet la fameuse **carte au trésor** que vous pouvez observer dans votre inventaire. Revenez à Gizeh et continuez votre chemin par la gauche jusqu'à un éperon rocheux. Vous allez faire une étrange rencontre.

Progressez jusqu'à l'oasis. Discutez avec les israélites et demandez-leur de vous confectionner un costume de crocodile. Ils acceptent pour peu que vous leur ameniez les matériaux nécessaires. Revenez au Caire pour aller chercher ce dont vous avez besoin. Dans le souk se trouve une mamie qui se promène. Faites un clic droit sur son sac à main pour tenter de le prendre. Elle résiste. Dites-lui que vous faites partie de l'agence pour l'environnement et que vous fermerez les yeux sur l'infraction pour obtenir le **sac en croco**. Revenez à l'oasis et donnez le sac, le crâne et la dent aux israélites pour qu'ils vous remettent le **masque de crocodile**. Allez devant le palais, mais avant de vous présenter devant les gardes, mettez le masque pour les effrayer. Vous pouvez enfin entrer !

Chapitre 2 : Un vol nécessaire

La prison du palais

Le pharaon va vous envoyer en prison sans avoir eu le temps de vous entendre. Parlez à Gemotep, un autre prisonnier, par le trou dans le mur. Il vous apprend que pour vous délivrer de la malédiction, il vaut mieux vous adresser à Osiris dont le temple est à l'intérieur du palais et que pour entrer dans ce dernier, il vaut mieux passer par l'entrée de service dont l'accès est connu par tous les riches marchands. Vous ne pouvez pas sortir de votre cellule car la porte est fermée. Donnez la bouteille de vin à Gemotep. Il boit tout et vous rend une **bouteille de vin vide**. Donnez-lui ensuite votre cintre et il vous fabrique un **passe-partout** en un rien de temps. Grâce à cela, vous pouvez ouvrir la porte. Hélas, vous n'irez pas bien loin puisque notre vieil ami le crocodile garde l'accès à la sortie. Revenez dans la cellule et regardez le trou de rats. Prenez la **lime**. Utilisez-la sur les deux chaînes en fer nouées. Le squelette d'un capitaine va descendre du plafond. Prenez la **flûte** et la **jambe de bois**. Donnez cette dernière au crocodile. Il va vous laisser passer.

Les rues du Caire et l'ambassade d'Arabie

Votre objectif est de trouver la porte de service du palais. Demandez à Dinar. Il ne veut vous le révéler que si vous volez

le Graal du sultan pour lui. Il vous remet un **badge** pour tromper le garde de l'ambassade d'Arabie. Remettez cet objet à son destinataire : il vous laisse passer. Essayez de prendre le Graal du sultan. Il y a un serpent qui le défend. Prenez le **hochet** sur la table et utilisez-le sur le vase où est "rangé" le serpent. L'animal semble être attiré par l'objet. Pendant qu'il est en train de danser, lancez le hochet par la fenêtre de gauche. Le serpent va bondir hors du vase pour aller le chercher. Si vous avez lancé le hochet alors que le serpent était dans son vase, pas de panique, vous pouvez recommencer l'opération en reprenant le hochet qui est à l'extérieur de l'ambassade. Prenez le **Graal** et revenez voir Dinar pour le lui donner. Il vous montre le fameux passage menant à l'arrière-cour du palais.

L'arrière cour du palais

Avancez et discutez avec la fille de l'ambassadeur d'Arabie par la petite fenêtre. Elle est emprisonnée. Il va falloir tenter de la libérer. Prenez le vase contenant les **termites d'ouragan** qui sont sur les étagères. Prenez aussi **l'avis à la population** du pharaon (le long tissu rouge pendu à la colonne). Discutez avec le videur au sujet des VIP et de la danse "cha-cha-chamo". Il voudrait de la musique pour pouvoir vous montrer ses aptitudes de danseur. Vous avez bien une flûte, mais vous ne savez pas en jouer. Passez par l'escalier de la cave pour descendre. Combinez les termites avec la poutre vermoulue. L'effet sera immédiat : le plafond va s'écrouler libérant par là même la belle Thara. Après une brève discussion, vous vous apercevez qu'elle ne veut pas sortir avant d'être bien habillée. Offrez-lui l'avis à la population qui fera l'affaire et ressemblera à une jolie robe rouge. Une fois apprêtée, Thara sortira de la cave. Donnez-lui la flûte. Elle va se mettre à jouer et le videur va danser et trébucher dans le puits. La voie est libre !

Chapitre 3 : Appeler Osiris

Le jardin du palais

Assil et Thara entrent ensemble dans le palais, mais Assil va perdre de vue sa nouvelle amie et se retrouver à nouveau seul. Montez à l'échelle et regardez le manuel d'instruction du Grill-O-Magic. Il vous faut faire du pain. Pour cela, il faut de la farine et de l'eau. Pour ce qui est de la farine, vous allez devoir la fabriquer. Prenez les **céréales** puis redescendez. Placez-les sur la meule pour obtenir de la **farine** que vous pouvez placer dans le Grill-O-Magic. Poussez la cruche pour faire couler un peu d'eau. Maintenant, le pain va commencer à cuire. Tout d'abord, il est blanc, ensuite, il va devenir beige (pas cuit), marron (doré), et enfin gris. C'est lorsqu'il est gris que vous devez le prendre avant qu'il ne brûle. Vous aurez alors un beau **Ramses XXL gris** dans votre inventaire. Montez à l'échelle et avancez sur la corniche. Utilisez le pain sur le trou en guise de pont. Si vous avez pris un pain pas assez cuit, il va s'effriter et vous ne pourrez pas traverser, il vous faudra donc faire un autre pain.

Une fois de l'autre côté, vous retrouvez Thara. Une icône fait son apparition en bas à droite de l'écran permettant de choisir le personnage que vous souhaitez contrôler. Pour l'instant, gardons Assil. Descendez via le passage et observez le pont immergé : il va falloir le mettre au sec pour traverser. Remontez au premier étage et avancez. Vous arrivez dans une petite pièce de laquelle vous pouvez voir un garde. N'avancez pas et tentez de prendre la bannière posée sur le rebord de la fenêtre : elle est fixée. Redescendez au niveau du pont immergé et utilisez le levier. L'eau se retire. Une fois que vous avez traversé, grimpez sur le palmier pour passer de l'autre côté. Avancez et montez au premier étage. Vous arrivez devant une porte fermée devant laquelle se trouvent deux carrelages (appelés "tôles à plancher" dans le jeu) commandant son ouverture. Hélas, seul, vous ne pouvez rien faire. Laissez Assil ici et cliquez sur l'icône en bas de l'écran pour contrôler Thara et la faire venir. Mais elle est trop légère pour faire plier le palmier. Prenez à nouveau le contrôle d'Assil. Descendez là où une petite fête a eu lieu et fouillez. Dans l'eau se trouve un capitaine pharaon, mais vous ne pouvez pas l'atteindre car l'eau est trop basse. Reprenez Thara et actionnez le levier de tout à l'heure pour refaire monter l'eau. Hélas, celui-ci est cassé. Avec Assil, prenez le **homard** posé sur la table. Avancez vers la gauche et montez les quelques marches : vous arrivez à un endroit où vous pouvez voir la bannière que nous avions remarquée tout à l'heure et dont la base était attachée. Utilisez le homard dessus pour la sectionner. Prenez Thara et allez chercher la **bannière** au premier étage. Redescendez au niveau du levier et utilisez la bannière sur la roue à eau pour la mettre hors service. L'eau va monter permettant à Assil de prendre le **capitaine pharaon**. Montez les escaliers et dirigez-vous dans le couloir de gauche : vous ne pouvez pas avancer très loin car il y a un garde. Utilisez le capitaine pharaon pour l'attirer vers vous à deux reprises. Prenez Thara et avancez. Le garde va faire demi-tour alors que Thara sera du même côté qu'Assil. Avancez vers la porte fermée et placez Assil sur un des carrelages et Thara sur l'autre : la porte s'ouvre. Entrez dans le temple.

Le temple d'Osiris

Les peintures murales à droite décrivent la manière dont vous devez appeler Osiris. Sauvegardez IMPERATIVEMENT la partie à cet endroit ! Descendez : vous arrivez dans une grande salle. A l'entrée de celle-ci, utilisez les deux bâtonnets d'encens pour faire apparaître deux puzzles : un musical (à gauche) et un de couleur (à droite). Ne touchez à rien pour l'instant et revenez dans le jardin du palais chercher (AVEC ASSIL) le **curry en poudre** par terre à côté de la table. Profitez-en aussi pour ramasser la **fourchette** qui est sur la chaise en bout de table et la **planche à laver**. Placez Assil devant le puzzle des couleurs et ouvrez les deux puzzles en touchant les bâtonnets d'encens avec Thara. En résumé, voici l'ordre à suivre (en cas de difficulté, n'hésitez pas à charger la sauvegarde et à recommencer depuis le début du temple) :

1. Placez Assil devant l'énigme des couleurs et Thara devant les bâtonnets d'encens. Ouvrez les deux puzzles (la pièce s'obscurcit)

2. Assil - Mettez la poudre jaune dans la flamme (la pièce s'éclaire)

3. Sauvegardez la partie si vous avez bien suivi les instructions et qu'Assil dispose bien de la fourchette, du curry et de la planche à laver (car l'étape 4 est délicate)

4. Thara - Amenez Thara vers le puzzle musical en veillant à ne pas marcher dans les zones éclairées (phase très délicate, ne pas courir !)

5.
Thara - Tapez sur le gong triangulaire avec le **battant** trouvé au sol (une console de pierre apparaît)

6. Assil - Mettez la poudre verte dans la flamme (la pièce s'éclaire en vert)

7. Thara - Tapez sur le gong rond (une nouvelle console de pierre apparaît du côté d'Assil)

8. Assil - Mettez le curry dans la flamme (la pièce se colore en rouge)

9. Thara - Tapez sur le gong carré (une troisième console de pierre apparaît)

10. Thara - Placez Thara devant la console de pierre de gauche et cliquez sur la flûte dans son inventaire (la pièce s'éclaire en rose)

11. Assil - Placez Assil devant la console de pierre de droite et combinez la fourchette et la planche à laver dans son inventaire.

Osiris apparaît. Placez Assil devant la console de pierre centrale. Une discussion va avoir lieu pendant laquelle le dieu vous remet une **tiare en émeraude**. Après la discussion, une course-poursuite s'engage. Avancez jusqu'à voir Thara et prenez la **plaque cassée** qui est par terre pour fermer la porte. Continuez de progresser et passez par la fenêtre. Thara est en danger. Prenez la corde pour la sauver.

Chapitre 4 : Banana sunrise

Les rues du Caire, l'oasis, Gizeh et le sphinx

Après toutes ces émotions, Assil et Thara décident de se séparer. Regardez le message d'Osiris dessiné sur le mur. Descendez sur les berges du Nil et discutez avec Aksept El Cashun. Il vous parle de la malédiction, du royaume des morts et vous dit qu'il va vous falloir aider le pharaon. Rendez-vous au souk pour parler au marchand d'esclaves. Il vous apprend que la fille du pharaon a été enlevée et qu'il souhaiterait avoir un banana sunrise. Revenez voir Aksept El Cashun sur les berges du Nil pour lui parler de l'enlèvement. Il faut découvrir qui a fait le coup. Direction : l'oasis (traversez le Nil grâce au passeur puis le désert). Un nouveau personnage fait son apparition : le génie. Discutez avec

lui. Il a perdu sa lampe : il faut la retrouver. Allez voir l'esclave au souk. C'est un bon nageur : il peut vous aider à récupérer la lampe. Hélas, le marchand ne veut rien entendre : il faut payer. Mais peut-être que si vous lui trouvez un banana sunrise, il serait mieux disposé. Revenez à l'oasis et discutez avec Thara qui va faire de vous un révolutionnaire. Discutez avec les israélites. Ils vont vous donner une mystérieuse **planche** menant à leur secret. Avancez jusqu'au pont et utilisez la planche pour pouvoir progresser. Vous arrivez dans un endroit rempli de **bananes**. Prenez-en une et profitez-en pour chiper aussi le **seau**. Remettez la banane au marchand de vin du souk après lui avoir demandé de vous faire un banana sunrise (la version forte, celle qui déchire). Donnez-lui ensuite la bouteille de vin en guise de dépôt pour qu'il vous remette la précieuse **banana sunrise**. Donnez la boisson au marchand d'esclave. Mais il n'en veut pas tant qu'il n'y a pas d'ombrelle à cocktail !

Pour trouver cet item, il faut aller voir le marchand de souvenir nommé Bakshish qui a son stand au pied du sphinx dans le désert. Parlez-lui des scorpions rouges : il est en rupture de stock. Allez voir les chameliers à Gizeh. Leur chef n'est pas là. En fait, il est dans le jardin du palais. Passez par le passage secret du souk et par l'entrée de service pour vous y rendre. Sharm El Sheik est allongé à côté d'une table de banquet, endormi. Pour le réveiller, utilisez le seau de votre inventaire sur l'eau et arrosez-le. Il va rejoindre sa caravane. Direction Gizeh ! Le vendeur de souvenir est là, ce qui fait qu'il a laissé son stand sans surveillance. Allez au sphinx et prenez le **parasol en papier** que vous pouvez combiner avec le banana sunrise pour obtenir un **banana sunrise avec parasol à cocktail**. Remettez le breuvage au marchand d'esclaves du souk. Il s'endort. Prenez le **trousseau de clés** sur sa ceinture et délivrez l'esclave. Demandez-lui de plonger pour qu'il aille chercher la lampe. Pour vous remercier de l'avoir libéré, l'esclave vous remet sa **machine à voyager dans le temps**. Demandez au génie qui a kidnappé la fille du pharaon. C'est Osiris qui est derrière tout ça et la belle se trouve actuellement dans le sphinx. Grâce à cette information, les gardes de l'entrée principale du palais vont vous laisser passer. Avancez et montez les escaliers pour discuter avec le pharaon. Il vous remet la **main du serrurier** (clé du sphinx). Allez au pied du sphinx et introduisez l'item dans la serrure.

A l'intérieur du sphinx

Une jauge de vie fait son apparition et va être vite entamée car notre cher Assil va recevoir une pierre sur la tête. Explorez les lieux : au centre de la pièce se trouve un aquarium rempli d'anguilles électriques. Prenez le **mémo 1** sur la caisse et lisez-le dans votre inventaire. Prenez le **marteau** se trouvant à gauche de la pièce et montez à l'étage. En chemin, vous trouvez le **mémo 2**. Montez jusqu'à la tête du sphinx. Vous y trouvez des **figues en conserve**. Redescendez au niveau de la surface de l'aquarium et utilisez le seau de votre inventaire sur l'eau. Vous obtenez un **seau d'eau**. Allez à droite tout au bout de la corniche. Vous ne pouvez pas descendre par là mais vous pouvez voir un troisième mémo (inaccessible) et un sac de ciment tout en haut de l'écran. Utilisez le marteau pour le faire descendre. Revenez au rez-de-chaussée pour ramasser le **sac de ciment**. Combinez ce dernier avec le seau d'eau pour fabriquer du **ciment frais**. Utilisez-le sur la piste dans le sol et prenez la **forme projetée**. Dirigez-vous tout à droite de la pièce du rez-de-chaussée et utilisez la forme projetée sur le poteau à encoches. Vous pouvez désormais monter et prendre la **clé** et le **mémo 3**. Lisez ce dernier et montez dans la tête du sphinx. Utilisez la clé dans le trou de serrure. Les narines du sphinx s'ouvrent. Dinar apparaît et après une brève discussion, il tombe dans l'aquarium et Assil se retrouve à l'extérieur du sphinx. Retournez au Caire.

La maison d'Assil

Devant votre maison, votre père est en discussion avec les deux bandits. Demandez-lui où se trouve la clé du tombeau du sphinx. Il ne s'en souvient plus. Entrez dans la demeure. Montez au premier étage et actionnez le levier. Une cachette apparaît. Redescendez dans le hall et prenez **l'oeil du serrurier** dans le compartiment secret. Il s'agit de la clé du tombeau. Retournez dans le sphinx.

A l'intérieur du sphinx

Montez dans la tête du sphinx et utilisez l'oeil sur le mécanisme. Un câble apparaît. Tirez dessus. L'aquarium se vide. Jetez les figues en conserve par les narines du sphinx : elles tombent sur le lit de clous en contrebas. Sortez du sphinx par une des narines et prenez les **figues**. Faites un clic droit sur les fruits dans votre inventaire pour recharger votre jauge de vie. Vous êtes désormais prêt à poursuivre l'aventure. Pour ce faire, entrez dans le sphinx et descendez dans l'aquarium. Ramassez **l'anguille électrique** et combinez-la avec votre machine à voyager dans le temps. Cela aura

pour effet de recharger ses batteries. Vous vous retrouvez brièvement dans le passé et à votre retour vous disposez d'un **poids de balance**. Placez-le sur le piédestal de droite. La porte s'ouvre. Entrez. Descendez les escaliers pour arriver au tombeau. Ramassez **l'équipement de base-ball**. Une momie apparaît. Elle voudrait se rendre dans le royaume d'Osiris, mais l'interrupteur pour y accéder est mal placé. La momie tente d'appuyer dessus. Pendant qu'elle le fait, prenez sa place sur l'étrange construction. Vous voilà parti dans le royaume d'Osiris !

Chapitre 5 : Dans l'obscurité

Le royaume d'Osiris

Vous êtes dans le noir. Pour faire un peu de lumière, utilisez votre tiare en émeraude. Descendez jusqu'au pont. Le chacal d'Osiris vous empêche d'aller plus loin. Lancez-lui la balle de base-ball et continuez d'avancer. Vous vous retrouvez face à la porte de l'enfer. Celle-ci ne veut pas vous laisser passer. A droite, soulevez le couvercle cassé et prenez les **trois fusibles**. Il y a quatre emplacements disponibles : un pour la pensée, un pour l'ouïe, un pour les yeux et le dernier pour la mémoire. C'est très simple, il suffit de placer les trois fusibles en laissant l'emplacement de la pensée (le jaune) libre. Revenez discuter avec la porte. Désormais, elle ne sera plus douée de pensée. Dites-lui que vous pourriez devenir amis et que vous voulez voir sa collection de charnières. Elle vous laisse entrer. Vous arrivez devant Osiris. Thara est là : elle vous a suivi ! Hélas, Assil va se retrouver possédé par Osiris. Vous contrôlez donc Thara. Dirigez-vous rapidement vers la gauche. Passez entre les deux colonnes et attendez qu'Assil vous rattrape. Il va recevoir une pierre sur la tête. Choisissez la dernière phrase pour activer l'ankh. Une fois à l'extérieur du sphinx, poussez Backshish : il va entraîner Osiris dans sa chute. Fin !

Ankh 2 : Le Coeur d'Osiris

© BHV / Deck 13 Interactive 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Chasse aux voyous

La ruelle vers le Palais

Les deux voleurs rapportent l'Ankh à Osiris. Assil surprend tout le monde et raconte comment il a suivi les deux malfrats…

Tout n'est pas rose entre Thara et Assil. Ce dernier se réveille en piteux état, dans la ruelle qui mène aux portes du palais. L'Ankh n'est plus en sa possession !
Lisez la lettre d'amour de la fille du pharaon. On comprend pourquoi Thara a mis Assil à la porte. Il n'y a rien d'intéressant dans cette ruelle sombre. Même le nouveau garde des portes du Palais, n'a plus peur des crocodiles ou autres serpents. Sur la corde à linge, une note est attachée. Lisez-la. Il est écrit que quelqu'un a perdu sa chaussette préférée ! Allez en ville et rencontrez tous vos anciens amis.

La place du marché

Ce bon vieux Aksept El Cashun, voyant à ses heures, tient maintenant l'ancienne boutique du méchant Dinar. Il vous ordonne de retrouver l'Ankh, car vous êtes désigné comme son unique gardien, pour la survie de l'Egypte toute entière. Seul, l'Ankh permettra de refermer la porte du royaume des morts. Parlez à Aksept El Cashun de son commerce fructueux. Il vend des bons "tuyaux" pour les concours sportifs. Exceptionnellement, il n'en coûtera rien pour le jeune gardien de l'Ankh.
Volcano, le cracheur de feu, est très apprécié des enfants. Il ne saurait pas dire qui a volé l'Ankh. Mais, il vous conseille de descendre les escaliers vers le souk.
Juste à côté, l'Ambassadeur d'Arabie, (le père de Thara), fume le Narguilé. Impossible de le prendre quelles que soient vos ruses. L'Ambassadeur veut marier sa fille à un Prince. Assil semble n'avoir aucune chance.
Descendez les escaliers. A mi-chemin se trouve le marchand de vin. Parlez-lui des voleurs et de sa marchandise. Apparemment, ils sont allés au bar de l'autre côté du souk. Vous n'avez aucun mal à vous faire offrir un cocktail maison.

Le souk

Le tailleur est toujours aussi myope. Il veut vous faire une nouvelle coupe de cheveux ! Les affaires en couture n'étant pas assez rentables, il s'est diversifié. Il ne possède aucune information crédible sur les voleurs de l'Ankh. Prenez la chaussette seule qui se trouve sur l'étal.
Descendez la ruelle jusqu'à la boutique de Fatima. Une cage à oiseaux renferme un perroquet peu courtois. Fatima arrive, mais elle ne pense qu'à vendre ses breloques. Si Fatima n'est pas là, utilisez la sonnette pour la faire venir. A ce moment, essayez d'acheter la cage à oiseaux. Mais Fatima refuse. Vous ne pourrez que l'emprunter.
Un lampion éclaire l'entrée du souk. Il y a des vers luisants à l'intérieur ! Ramassez le fumier de chameaux qui traîne par terre. Bouboul, l'ancien videur du temple, travaille maintenant à l'entrée V.I.P. du bar "la momie en folie". Mais rien à faire, votre apparence avec cette barbe fournie, n'inspire pas confiance. Le tailleur doit bien pouvoir arranger cela ? Parlez au tailleur d'un bon rasage. Entre le couteau affûté ou l'épilation, vous préférez sans hésitation l'épilation. Mais, il lui faut de la cire chaude. Remontez les escaliers et traversez la place du marché.

La rue du marché

Cette rue est déserte et semble avoir été abandonnée ! L'arrière-boutique de Dinar n'est plus vraiment entretenue. La poutre qui retient la devanture, est sur le point de casser. Au-dessus, il y a une petite caissette. Une corde avec un crochet est fixée à la poutre. Accrochez-y la cage à oiseaux. Les chats, attirés par le perroquet, vont tout défoncer. Ramassez la petite caissette. A l'intérieur, récupérez un sceau et un morceau de cire. N'oubliez pas de reprendre la cage à oiseaux abîmée. Non loin de là, l'ancienne boutique Fish-burger tenue par Olga, est en ruine. Au bout de la ruelle, les portes de la ville sont fermées. En passant devant la maison de votre père, l'architecte du Pharaon, vous découvrez toutes vos affaires d'enfance dans la rue ! En essayant d'ouvrir la poubelle, celle-ci dévale la rue en pente, pour s'écraser à l'entrée du souk.

Le souk

A l'entrée du souk, ramassez votre vieille poupée russe. Ouvrez-la et déposez la cire à l'intérieur.

La place du marché

Donnez la statue de Néfertiti à Volcano pour qu'il fasse fondre la cire.

Le souk

Donnez la cire fondue au tailleur. L'opération est rapide, mais douloureuse !
Boulboul est à court d'arguments et vous laisse entrer dans le bar de la momie.

Le bar de la momie en folie

Rencontrez Fatima qui tient le bar. Elle veut récupérer son perroquet. Donnez-lui la cage abîmée. C'est le scandale ! Prenez la coupe contenant du jus de dattes. Remarquez les smileys qui surplombent les clients du bar. Ils indiquent l'état de confiance que les clients vous accordent. La couleur verte vous est bien entendu favorable.
Parlez au marchand d'esclaves qui a bien bu ! Il doit régler une grosse ardoise de consommations. Il lui faut de l'argent. Donnez-lui le document, concernant le tuyau (son smiley passe au vert).
Allez parler à votre ami Badawi. Il ne rêve que de la grande ville de Louxor. Il vous remet un flyer de Louxor. Par contre, il n'est pas content, car il fait trop chaud.
Sur une table à côté, parlez au Comique pas drôle. Il a été renvoyé du palais du Pharaon. Il connaît une série de blagues pas drôles ! Prenez la pince et le ballet de cheminée.
Montez sur la mezzanine et parlez aux chameliers de Gizeh. Ils veulent s'amuser, mais pas de boissons, ni de danseuses. Quittez le bar et rendez-vous sur la place du marché.

La place du marché

Il vous faut récupérer le Narguilé de l'Ambassadeur. Déposez-y le fumier de chameau. L'Ambassadeur décide d'aller chercher du tabac. La voie est libre. Récupérez le Narguilé.

Le bar de la momie en folie

En parlant à Fatima, vous comprenez que pour retrouver ses faveurs, il faut être le plus populaire possible dans son bar, (un minimum de 3 tables de smileys au vert). Il y a, dans ces conditions, plusieurs combinaisons possibles. Voici celle qui met en oeuvre le plus d'astuces :
déposez le Narguilé sur la table des chameliers (les 3 smileys passent au vert). Ils vous remettent des pièces de monnaie. Fatima apporte une chope de bière. Au-dessus est posé un sous-bock pour la protéger des mouches. Prenez le sous-bock. Les chameliers ne sont pas satisfaits (les 3 smileys passent au jaune). Par contre, le comique pas drôle, est devenu très mécontent à cause de la fumée dégagée par le Narguilé (son smiley est passé à l'orange). De plus, sa table est branlante. Déposez le sous-bock sous le pied de table (son smiley est repassé au jaune). Badawi n'est pas plus content qu'il y ait de la fumée dans le bar. Pour faire un courant d'air, sortez dans la rue et cassez la vitre de la fenêtre, avec la pince de cheminée. A l'intérieur, ramassez un éclat de verre. Badawi est redevenu content (son smiley est repassé au vert). Déposez des pièces dans la boîte à musique. Cela ne fonctionne pas, car le diamant du juke-box

est cassé. Déposez l'éclat de verre dans la boîte à musique. Cela contente le marchand d'esclave (son smiley est repassé au vert). Utilisez le sceau dans le jus de dattes et tamponnez le flyer. Donnez celui-ci estampillé au comique pas drôle. Il retrouve le sourire (son smiley est repassé au vert). Essayez de donner un cocktail à Badawi. Mais, Fatima ne veut pas de cet alcool dans son bar. Sortez du bar et utilisez la sonnette du magasin de Fatima. Vous avez peu de temps pour retourner dans le bar et donner le cocktail à Badawi. Cela le ravit (son smiley est repassé au vert).
Dans cette situation, le marchand, Badawi et le comique sont contents. Parlez à Fatima et testez votre cote de popularité. Fatima vous pardonne pour avoir amoché le perroquet. Vous récupérez un verre à cocktail vide. Elle vous indique que les deux malfrats sont allés vers le vieux cimetière, pas loin des portes du palais. Mais, le passage est difficile à trouver dans le noir. Il faut un éclairage.

Le souk

A l'entrée du souk, utilisez la pince de cheminée sur le lampion pour libérer les vers luisants. Utilisez le verre à cocktail pour emprisonner les vers luisants et obtenir un verre lumineux.

La ruelle vers le Palais

En utilisant le verre lumineux, la ruelle s'illumine et vous pouvez emprunter la porte menant au cimetière.

Le cimetière

Vous voilà face à Osiris et ses deux serviteurs. Ce n'est pas la fin du jeu, vous êtes assommé et enfermé dans un caveau. Osiris a besoin de récupérer son coeur pour rentrer dans le monde des vivants.

La ruelle vers le Palais

Thara et les trois révolutionnaires anti-Pharaon, veulent voler le trophée de la grande finale. La coupe se trouve dans le palais du Pharaon. Dinar fait son apparition et semble se joindre au complot !

Chapitre 2 : Les intrus

La terrasse du palais

Les quatre terroristes se retrouvent sur le toit du palais. Il faut aller à la cave pour récupérer la coupe. De l'autre côté de la terrasse se trouve la Princesse. Le seul moyen est de descendre au niveau de la cassure de la rambarde du balcon. Les cordes sont trop hautes pour les récupérer. Arrachez une liane de la vigne vierge. Ramassez le pot contenant une plante desséchée. Dissociez la branche sèche du pot. Utilisez la vigne sur la cassure pour descendre sur la corniche. Demandez à vos trois complices de vous aider afin de maintenir la liane.

La corniche

En marchant sur la corniche, vous passez sous un arbre. Cueillez le fruit peu mûr accessible, le plus bas. En essayant de cueillir le fruit le plus haut, vous entendez la Princesse ne dire que du bien de son bien-aimé Assil ! Au bout de la corniche se trouve un gardien. Il est impossible de passer, tant que le garde est là. Le tuyau d'écoulement de la terrasse est cassé. Une chauve-souris s'est logée dedans. Délogez-la ! Elle se réfugie près du vantail, sur la terrasse. Pour inciter la Princesse à quitter sa place, rien de tel que de lui envoyer de mauvaises odeurs. Mettez le feu à votre branche sèche, en la plaçant au-dessus de la torche. Déposez la branche en flammes sur le guano de chauve-souris. La Princesse s'en va dans sa chambre. Revenez sur vos pas pour retrouver vos amis. Ils sont distraits et ne vous entendent pas. Jetez le fruit peu mûr sur l'un d'entre eux et grimpez vers le haut.

La terrasse du palais

En passant de l'autre côté de la terrasse, Schmuel vous donne une peau de banane, comme seule et unique arme de défense. Sur la terrasse, trône une statue de la Princesse dans les bras d'Assil ! Ramassez par terre un flacon de

produit d'entretien "Monsieur Ra". Regardez la tête d'éléphant qui sert de gargouille. Elle vous permet de parler au garde, sans vous faire voir. Faites-vous passer pour sa conscience. Il avouera tricher au jeu avec son compagnon de garde et lui imposer un gage, pour satisfaire tous les désirs de la fille du Pharaon. Il sera donc possible de le faire monter dans la chambre de la Princesse. Récupérez une bouteille de champagne, située dans le bac, près de l'entrée de la chambre de la Princesse. Pour vous venger, vous pouvez toujours envoyer violemment le bouchon de champagne sur la statue, pour décapiter la princesse ; mais ce n'est pas une obligation. Utilisez la bouteille de champagne sur le vantail, en haut d'une des fenêtres. La chauve-souris entre dans la chambre et effraie la Princesse. Un garde vient à son secours. Si c'est le petit gros qui y va, il délogera la chauve-souris et redescendra à son poste. Pour mobiliser le grand et beau garde, il faut impérativement l'avoir convaincu de laisser gagner son collègue, au jeu "cailloux, feuille, ciseaux" et lui promettre que les voix le laisseront tranquille. Alors seulement, la voie sera libre pour descendre les escaliers et entrer dans le palais.

Le couloir

La porte de la cuisine est fermée à clé. Continuez à avancer dans le couloir, en ouvrant les rideaux. La dernière cellule est la couchette d'Olga. La clé de la cuisine est fixée à sa ceinture. Impossible de la lui emprunter sans la réveiller. Ramassez les dix commandements de la cuisine qui se trouvent par terre, derrière le meuble, ainsi que la spatule à cuisson qui traîne sur le tapis. Continuez le chemin jusqu'à la salle du trône.

La salle du trône

Allez à la rencontre du gardien près du trône. Faites-vous passer pour la nouvelle aide de la cuisinière. Le garde vous demande alors de lui apporter un plat de couscous. Ramassez une arête de poisson au pied du trône et un anneau en métal, déposé en haut du dossier du trône. Trois leviers sont placés entre les colonnes.

Le couloir

Retournez près d'Olga et intervertissez l'anneau avec le porte-clés. Ouvrez la porte de la cuisine.

La cuisine

Vos trois compagnons vous rejoignent directement dans la cuisine. Il faut maintenant descendre à la cave. La porte grillagée de l'ascenseur est bloquée. Il ne sert à rien de demander de l'aide à vos amis ! Le garde du trône fera l'affaire, mais il faut réaliser le couscous. La recette est marquée sur la table des dix commandements de la cuisine :

1- Tu ne cuisineras point de la nourriture sale !
2- Tu n'utiliseras point une base humide !
3- Tu ne laisseras point dessécher un plat juteux !
4- Tu ne prendras point de la viande pourrie !
5- Tu n'oublieras point de faire ton deuil humblement !
6- Tu ne mettras point trop de concombres !
7- Tu ne négligeras point la santé !
8- Tu n'oublieras point le piquant !
9- Tu n'oublieras point de remuer le pot de ton prochain !
10- Tu n'oublieras point la fine saveur !

Il y a de nombreux ingrédients éparpillés dans la cuisine. Tous ne sont pas bons. La porte du réfrigérateur aux produits fins, est gardée par un chat polaire, très agressif. Au centre de la cuisine, une casserole mitonne sur les braises ardentes. Le couscous doit être préparé dedans. Au fur et à mesure que les bonnes actions sont faites, l'encre de la ligne de commandement devient verte. Pour suivre scrupuleusement la recette :

1- Versez du produit d'entretien "Monsieur Ra" dans la casserole pour la nettoyer.
2- Déposez de la sciure que vous trouverez dans un grand sac.
3- Remplissez votre pot de l'eau de l'évier et versez-la dans la casserole.
4- Déposez de la viande de poulet que vous trouverez sur la table du centre.

5- Déposez des oignons que vous trouverez sur l'une des tables.
6- Prenez des concombres et coupez-les avec le couteau hachoir, disposé sur la table. Récupérez les morceaux de concombres coupés et déposez-les dans la casserole.
7- Versez de l'huile de foie de morue qui se trouve dans une bouteille, sur le chariot.
8- Prenez les piments suspendus au-dessus de l'âtre. Déposez-les dans la casserole.
9- Prenez la cuillère suspendue au-dessus de l'âtre et remuez le tout.
10- Pour ajouter la fine saveur, il faut ouvrir le réfrigérateur. Gare au chat !

Pour attirer le chat loin du réfrigérateur avec l'arête de poisson, il faut tout d'abord dégripper la manivelle de la grue. Prenez le petit bol et remplissez-le d'huile, à partir de l'amphore. Déposez de l'huile sur le levier de la grue. Manoeuvrez le levier de la grue pour faire apparaître un sac de framboises. Des fourmis transportent les fruits le long de la corde. Prenez le sac de framboises. Accrochez le sac sur l'autre crochet qui se trouve près de l'âtre. Les fourmis reviennent chercher de la nourriture. Déposez l'arête de poisson dans le sac de framboises, pour attirer le chat. Une fois débarrassé de l'animal, ouvrez la porte du réfrigérateur et prenez des langues d'alouettes. Finissez la recette :
10- Déposez les langues d'alouettes dans la casserole.
Récupérez une assiette sur le rebord de l'évier et remplissez-la de bon couscous. Si la recette n'est pas correctement effectuée, le gardien du trône crachera le couscous. Mais si cela lui convient, il vous aidera à débloquer la porte de l'ascenseur.
Le levier à l'intérieur du monte-charge ne fonctionne pas. Manoeuvrez le levier situé au-dessus de l'évier pour orienter l'eau dans le conduit du monte-charge. Retournez dans l'ascenseur et actionnez le levier pour descendre à la cave.

La cave

Il y a une grande caisse qui renferme le trophée, fourni par le sponsor officiel de la finale. Utilisez la spatule pour arracher la planche de la grande caisse. Ramassez l'objet lourd, enveloppé dans de gros torchons. Dégagez la coupe de son emballage. Vous obtenez aussi 4 grands draps. Remontez vers la cuisine.

La cuisine

Le Pharaon bloque l'entrée de la cuisine. Mais il est complètement saoul. Jetez-lui la peau de banane pour le renverser. Vos compagnons s'enfuient vers la salle du trône où se trouvent les gardes.

La salle du trône

Pour s'en débarrasser, il faut manoeuvrer le levier du centre afin d'ouvrir la trappe. Sauvez- vous par la terrasse du palais.

La terrasse du palais

Une fois réunis en haut de la terrasse, donnez à chacun de vos compagnons un grand drap pour s'évader en parachute. Thara est la dernière à sauter.

Dinar et ses sbires débarquent dans le Palais. Ils capturent le Pharaon et l'envoient en exil.

Chapitre 3 : De retour au palais

Le cimetière

Assil se retrouve au fond d'une tombe. L'entrée est obstruée par une momie, incrustée dans la pierre tombale. Récupérez une plume de perroquet qui se trouve dans la boîte postale posée par terre. Chatouillez les pieds de la momie avec votre plume, pour la réveiller. La momie sait que l'Ankh a un nouveau gardien (le fourbe Dinar). La momie vous ouvre l'accès à sa tombe.

La chambre funéraire

Ouvrez la caisse située au pied de l'escalier. Récupérez une statue du Grand Seth. La statue était protégée par un emballage de paille. Ramassez cette caisse encombrante. Cette caisse cachait un immobilisateur de chameaux, pour immobiliser les moyens de locomotion mal garés. Ramassez-le. Prenez les 3 notes de couleur qui sont fixées sur la roche. Poussez le couvercle d'une autre caisse. Elle renferme une noix de coco. Prenez-la. On dirait qu'il y a encore du lait de coco dedans. Sur le sarcophage, ramassez un lot de cartes à jouer et une bouteille de rhum cassée. Une cage enfermant le perroquet de Fatima, est bien arrimée à la corde. En coupant la corde, vous pourriez faire mal au perroquet. Déposez la caisse contenant de la paille sur la table pour amortir le choc. Avec la bouteille cassée coupez la corde retenant la cage. Le pauvre perroquet a encore eu mal ! Il faut lui redonner des forces. Utilisez la noix de coco sur l'horloge de la forêt noire. Dans la moitié de noix de coco, il y a du lait frais. Donnez le lait de coco au perroquet. Pour le sortir de la cage, il faut utiliser les cartes à jouer pour débloquer la targette. Prenez le perroquet. Le seul moyen de communiquer avec l'extérieur, est d'utiliser le perroquet comme un pigeon voyageur. Accrochez-lui l'un des trois messages et déposez-le dans la boîte postale, à l'entrée de la tombe.
Une échelle de corde descend jusqu'au fond de la tombe. Grimpez.

Le cimetière

Le passeur du Nil vous accueille. Il n'a pas changé et maraude toujours. Il vous apprend que la tombe sert de cache pour les marchandises. Fatima est une complice ! Quittez le cimetière et retournez en ville.

La place du marché

Parlez à Aksept El Cashun. Il vous recommande de rencontrer Pharaon. Parlez aussi à Volcano pour lui demander conseil. Il vous recommande à son tour de rencontrer le Pharaon.

Les portes du palais

Si vous voulez entrer dans le palais, le garde ne vous y autorisera pas, sans user de sa faiblesse. Vous n'avez rien encore qui ne puisse l'intéresser.

Le souk

A l'entrée du bar de la momie est stationné un chameau. Mettez-lui l'immobilisateur aux pattes arrières. Entrez dans le bar.

Le bar de la momie en folie

Parlez aux chameliers. Vous leur annoncez que leur chameau est appréhendé. En contrepartie, vous recevez l'argent de paiement de l'amende.

Les portes du palais

Donnez l'argent de l'amende au garde des portes du palais. Après une petite explication, il vous laisse le passage.

La salle du trône

Dinar est maintenant le maître des lieux. Il possède l'Ankh. Finalement, il vous bannit du Caire.

Chapitre 4 : Mensonges & intrigues

Le bas de la carrière

Le pharaon se retrouve esclave sous les ordres de l'architecte du Pharaon, le père d'Assil. Il a été marqué au fer rouge

par le marchand d'esclaves.
Arrachez les deux affiches publicitaires, représentant l'image du Pharaon, propriétaire des carrières du royaume et celle d'un voyou, El-Karavano, recherché mort ou vif. Discutez avec le père d'Assil qui se trouve sous la toile de tente. Quel que soit le sujet abordé, il ne vous reconnaît pas et vous ordonne d'aller au travail. Une maquette architecturale trône à côté de lui. Il y tient énormément, c'est sûrement l'oeuvre de sa vie. Un piège à furets est disposé le long de l'escalier. Prenez la petite fourche qui le maintient. De l'autre côté de l'escalier, il y a un coffre. Ouvrez-le et prenez une boîte de figues.
Le bruit mécanique provient d'un tapis roulant amenant les blocs de pierre de la carrière, vers les bateaux sur le Nil. Vous remarquez qu'un des rouleaux sur son treuil est cassé. Il n'est pas possible de traverser l'endroit, tant que le tapis est en marche.
En vous enfonçant dans la faille creusée dans la roche, vous passez devant un hangar à outils. Mais il est fermé. Montez les marches menant vers les échafaudages.

Le flanc de la carrière

Un esclave, nommé Lèche-Botte, vous empêche de passer. Parlez-lui. Il faut l'autorisation du Boss, le plus grand des malfrats. Essayez de le corrompre. Il veut bien quelque chose à manger qui le change du pain au miel. Donnez-lui la boîte de figues. Vous récupérez du pain au miel et le papier d'emballage. Lèche-Botte ne vous laisse pas passer pour autant ! Vous n'êtes pas un bandit assez reconnu. Utilisez le miel en guise de colle pour apposer l'image du pharaon, sur l'avis de recherche d'El-Karavano. Maintenant, vous êtes devenu un grand malfaiteur recherché ! Présentez la nouvelle affiche à Lèche-Botte, qui vous laisse passer.
Lisez le panneau fixé à flanc de montagne. Il est écrit que "pour des raisons de sécurité, il est strictement interdit de danser". Ramassez par terre une pierre tranchante. Passez sous l'échafaudage. Dans les douches, récupérez une serviette, du savon (il est tombé par terre lorsque vous avez retiré la serviette) et un peigne. Plus loin, se trouve un puits pour puiser de l'eau. Jetez le savon dans le puits pour rendre l'eau impropre. L'effet est immédiat ; Osiris provoque un tremblement de terre ; ce qui libère un gros bloc de pierre de la colline. Montez à l'échelle de l'échafaudage. Sur les planches se trouve une corde enroulée. Lancez son extrémité vers le bas. Parlez à Al-Caponep, le plus grand des brigands. Expliquez que vous voulez sortir de cette carrière. Pour cela, il faut rejoindre sa bande. Mais il y a des conditions. Il faut faire chialer le contremaître de la carrière. A la fin de la discussion, passez par le trou percé dans la roche.

Les hauteurs de la carrière

Vous rencontrez Roger, un esclave libéré, il y a fort longtemps, par Assil, mais il est retombé dans les griffes du marchand d'esclaves. Il taille dans un bloc de pierre l'effigie du Pharaon. Une corde retient le bloc en équilibre au-dessus du précipice qui surplombe le bas de la carrière. Si vous le voulez, vous pouvez écouter toute son histoire. L'important est de le convaincre qu'il faut qu'il taille la pierre plus à gauche, par un prétexte quelconque. Néanmoins, faites-vous passer pour un journaliste du Cairo-Times ou indiquez que vous avez eu une liaison avec la soeur du Pharaon. Avec la pierre tranchante, coupez la corde. La chute du bloc provoque l'effondrement du hangar à outils. Tout ce travail pour rien ! Roger boude ! Parlez-lui à nouveau. Le seul moyen de le dérider est de lui apporter un petit plat préparé. Avant de partir, allez à l'extrémité du palier. Il y a un nid d'oiseau. A l'aide de la petite fourche, attrapez un oeuf d'oiseau.

Le flanc de la carrière

Sous le panneau d'interdiction de danser, associez le peigne et le papier d'emballage. Vous obtenez un magnifique instrument de musique. Jouez-en pour provoquer l'euphorie chez les esclaves qui se mettent à danser. Le père d'Assil s'énerve contre ce vacarme, puis va se désaltérer avec l'eau impropre du puits. Profitez de son absence, pour fouiller sous la tente du contremaître.

Le bas de la carrière

En passant devant le hangar à outils, récupérez une pelle et une pince. Non loin, à même le sol, ramassez une cale de pierre.

Sous la tente du contremaître, brisez la construction qui ne vous a jamais plu. Cela fera sûrement chialer le père d'Assil. Un cadre représentant une image d'un suspect est fixé au mur. Ouvrez-le avec la pince. Récupérez le document de propriété de l'esclave Rupert Egenus Grimbaldi, surnommé Lèche-Botte. Rendez-vous près du tapis roulant. Déposez la cale de pierre sur le treuil cassé du tapis roulant. La chaîne d'approvisionnement est stoppée net. Empruntez le passage vers le désert.

Le désert

Regardez en direction de la carrière ; sur le flanc de la roche, il y a une rupture. Il s'y trouve un symbole "découper suivant les pointillés" ! En marchant plus profondément sur le sable, vous trouvez une tablette de pierre dans un papier cadeau, au pied d'un buisson. Ramassez la tablette de pierre. Le buisson parle, comme il est écrit, de nos jours, dans la Bible. Parlez au buisson de tous les sujets qui fâchent, jusqu'à ce qu'il s'embrase (référence au buisson ardent et les calamités d'Egypte). Profitez du feu pour cuisiner un petit plat. Déposez l'oeuf sur la pelle et mettez le tout, sur le feu. Vous obtenez un oeuf au plat.

Le flanc de la carrière

Rencontrez Al-Caponep ; il vous félicite d'avoir réussi la première épreuve, en faisant chialer le contremaître. Maintenant, il veut se débarrasser de son bras droit, Lèche-Botte.

Les hauteurs de la carrière

Donnez à Roger le plat cuisiné sur le buisson ardent. Il vous remet un marteau, un burin et un aimant.

Le bas de la carrière

Rencontrez le marchand d'esclaves. Remettez-lui le document de propriété. Il s'empare alors de son nouvel esclave.

Le flanc de la carrière

Rencontrez une nouvelle fois Al-Caponep. Maintenant qu'il s'est séparé de son bras droit, il vous demande encore qu'on lui apporte un torchon, un marteau et un burin. Donnez-lui ce qu'il veut. Il vous explique alors son plan, mais il est complètement stupide.
Dinar, l'usurpateur d'identité, vient visiter sa carrière et donne ses ordres pour découvrir un temple secret. Parlez à nouveau à Al-Caponep, à propos de l'entrée secrète. Il faut utiliser la corde pour déplacer le morceau de roche. Allez regarder de plus près, les blocs de pierre, situés sur le tapis roulant et parlez-en à Al-Caponep. Une fois la pierre bien fixée, rendez-vous près du tapis roulant au bas de la carrière pour retirer la cale coincée dans le treuil. Les conséquences sont immédiates, vous avez trouvé l'entrée secrète du temple. Entrez par l'orifice obscur.

L'entrée du temple

Impossible de faire marche arrière, car l'escalier intérieur est effondré. Ramassez la pierre à feu, située sous un bloc de l'escalier. Sur l'une des colonnes, se trouve une torche qui n'est pas allumée. Il vous est impossible de continuer à marcher dans cette obscurité. Associez les deux pierres et enflammez la torche. Avancez dans le couloir à moitié enseveli. Regardez en haut, il y a l'annexe du bateau, le Patrouilleur qui est resté prisonnier dans les sédiments. Le plongeur fossilisé tient un harpon dans sa main. Mais ce dernier est trop haut pour l'attraper. Utilisez l'aimant pour le récupérer.

La salle des rouages

Dans la première salle se trouve un mécanisme stellaire. Lorsque les planètes seront alignées, ce sera le jour de l'anniversaire du grand Seth. Une statue représentant Seth porte une crosse de prêtre. Ajustez le harpon dessus. Lors du tir, le harpon se plante sur la carte stellaire, mais ne tient pas longtemps. Il faut l'aiguiser. Ouvrez le petit boîtier qui se trouve à droite du mécanisme. Déposez le harpon sur la pierre rugueuse pivotante, pour aiguiser la crosse. Vous obtenez un harpon avec le bout taillé. Ajustez à nouveau le harpon sur la crosse de prêtre.

La salle du Dieu Seth

Seth est réveillé. Il croit que c'est le jour de son anniversaire. La salle est inondée de bulles de savon. Seth possède le coeur d'Osiris. La grande bataille des dieux va commencer.
Arrachez la racine qui traverse le couloir, du sol au plafond. L'orifice ainsi créé, permet de découvrir un trou, vers la galerie d'un Furet. Cette galerie passe sous le sol de pierre, jusqu'à la sortie qui est obstruée par un tas géant d'ordures. Ramassez un couvercle en carton. Revenez au centre du temple. Une fuite dans le muret permet à l'eau de s'écouler sur les marches et de noyer la galerie du Furet.
Un seau descend régulièrement du trou du puits pour remonter de l'eau. Parlez à la personne qui se trouve en haut. C'est Al-Caponep. Il vous remet le fruit de sa collecte : des cacahuètes grillées et salées. Lâchez une cacahuète dans le trou de la galerie du Furet pour le faire avancer d'un cran. Allez vers Seth et ramassez une urne sacrée. Elle renferme le coeur d'Osiris. Seth n'est pas content et lance son armée de scorpions à vos trousses. Après cette très sérieuse discussion, ramassez le drap de cérémonie qui se trouvait sous l'urne. Placez le drap dans le trou de la fuite d'eau. Regardez l'urne de plus près pour en sortir le coeur d'Osiris. Placez l'urne vide sur le scorpion. Déposez le couvercle en carton sur le scorpion emprisonné. Avancez vers la sortie et descellez la pierre qui communique avec la galerie du Furet. Jetez une cacahuète dedans pour attirer le Furet à nouveau. Puis, jetez l'urne renfermant le scorpion dans le trou. Le combat fait rage et provoque l'éboulement du tas d'ordures. Sortez du temple.

L'oasis

Assil, Thara et le groupe des Révolutionnaires se retrouvent face à leur ennemi juré le Pharaon. Après une courte explication, tout le monde doit admettre que Dinar et Osiris sont la source de tous les malheurs. Il faut former une équipe.
Parlez au Pharaon. Il vous remet le coeur d'Osiris. Schmuel vous donne la tablette de pierre, dans son papier cadeau. Regardez-la de plus près pour lire le onzième commandement. Parlez à Thara pour qu'elle vous remette la coupe du match de football. Il est impossible de déposer le coeur dedans tant qu'il n'est pas emballé proprement. Ramassez l'oreiller qui se trouve sur le transat. Prenez la louche qui trempe dans la marmite. Approchez-vous du bassin. Avec la louche, récupérez une coquille tranchante. Utilisez la coquille sur l'oreiller pour fabriquer des bouts de tissu. Emmaillotez le coeur dans les bouts de tissu, puis déposez le tout dans la coupe. Vous obtenez un trophée. Quittez l'oasis en empruntant la rampe.

Chapitre 5 : Le grand jeu

La place du marché

Tout le monde se retrouve sur la place du marché : le marchand d'esclaves et sa marchandise ; Assil et ses amis, avec le Pharaon ; Dinar et ses gardes et enfin, l'Ambassadeur d'Arabie et père de Thara. Dinar convoite la coupe, renfermant le coeur d'Osiris, mais l'Ambassadeur la conserve pour la remettre au vainqueur du tournoi de football.

Les arènes

L'équipe de Moïse doit gagner le match. Mais ce dernier reste introuvable !

Les catacombes (Assil)

Impossible de remonter à l'échelle ! Récupérez la corde qui pend le long de l'échelle, ainsi que la bouteille à la mer qui flotte dans l'eau saumâtre. Regardez de plus près dans la bouteille ; il y a un plan des arènes. Une des grilles repose sur des pierres descellées. Formez un grappin, à l'aide de la corde et de la statue de Seth. Utilisez le grappin sur la grille pour la faire tomber. Passez sur le nouveau pont-levis.

L'écluse (Assil)

Une cascade de boue s'écoule dans le bassin. Passez sur le petit pont qui enjambe le canal. Déposez la bouteille vide sous l'extrémité du tuyau d'évacuation. Franchissez la porte suivante.

La chambre des portes (Assil)

Cette pièce permet de s'orienter dans les différentes parties des arènes. La porte de gauche mène aux cellules de la prison ; celle du centre, vers un petit pont de la salle des écluses et celle de droite, dans la salle des contrepoids de commandes des portes des arènes. Empruntez cette dernière.

La salle des contrepoids (Assil)

Juste à l'entrée se trouve une cloche, mais il lui manque son battant pour la faire tinter. Deux énormes contrepoids encadrent une roue à engrenage. Le levier de commande est bloqué par une chaîne. Essayez de la manoeuvrer. C'est la commande des portes, servant de but pour le match. Passez dans la pièce suivante.

La réserve du palais (Assil)

Quelques caisses, tonneaux et sacs jonchent le sol. Un ascenseur cylindrique a sa porte grande ouverte, mais il n'y a pas d'énergie pour le commander. Revenez sur vos pas pour découvrir le reste des catacombes.

La prison (Assil)

Entrez dans la première cellule dont la porte est ouverte. Récupérez les chaînes qui pendent du squelette. Parlez au prisonnier de la seconde cellule. Il n'y a rien à apprendre de ce type. La troisième cellule est barricadée par une serrure de sécurité. Discutez avec Gemotep qui se trouve à l'intérieur. C'est l'ancien marchand de fruits dont l'étal se situait dans le souk du Caire. Il a été emprisonné car les peaux de bananes servent aussi aux révolutionnaires anti-Pharaon ! Ses projets d'évasion n'ont rien donné pour l'instant. Tout au fond de la prison, la quatrième cellule est fermée. A côté, se trouvent des engrenages actionnés par l'homme.

Les tribunes des officiels (Thara)

Thara est coincée par son père tant que la mi-temps n'est pas sonnée. Le match entre les Crocodiles du Nil et les Pharaons Cairotes ne la passionne pas.
Récupérez la tasse à café et remplissez-la à partir de la cafetière arabe. Discutez avec la fille du Pharaon. Engagez la discussion sur le gardien de but (possible uniquement si Assil a essayé de manoeuvrer les contre-poids). Continuez jusqu'à ce que le faux Pharaon ordonne l'ouverture complète du but.

Les catacombes (Le garde)

Le garde retire la chaîne du levier et ordonne à l'esclave de la quatrième cellule de pédaler pour fournir l'énergie nécessaire à la manoeuvre. Ce dernier refuse sachant que le garde n'a pas son fouet.

La prison (Assil)

Un peu de café redonnera de l'énergie à l'esclave. Allez récupérer la bouteille qui doit être maintenant remplie de moka, grâce à l'action de Thara (la bouteille se trouve au niveau de l'écluse). Donnez la bouteille de moka à l'esclave de la quatrième cellule. De ce fait, les engrenages tournent.

La salle des contrepoids (Assil)

Actionnez le levier pour ouvrir la cage du gardien de but. Sur le contrepoids qui est descendu récupérez un ressort. Cela provoque la chute du contrepoids et la cage du but se referme. Il faut retrouver Moïse !

La prison (Assil)

Le ressort ne vous permet pas directement de déverrouiller la serrure de la cellule de Gemotep, mais donnez-lui la pièce pour qu'il se libère lui-même. Débarrassez-vous de lui et entrez dans sa cellule. Le mur du fond est endommagé, mais pas assez pour vous infiltrer. Associez les chaînes avec la table du commandement, pour former une boule de

démolition.
Utilisez cette dernière sur le crochet du plafond de la cellule. Enfin, projetez-le sur le mur pour le briser.
A ce moment, c'est la mi-temps du match de football. Thara peut enfin quitter l'arène.
[Variante : si vous donnez la carte à Gemotep, en échange, il vous remet une cuillère. Dans ce cas, il faut sonner la cloche pour déclencher la mi-temps.]
Traversez la vieille prison vers le canal.

Le canal (Assil)

Montez à l'échelle pour vous rendre dans les gradins. Mais le garde vous empêche de passer sans billet. Thara possède un billet VIP. Retournez dans les bas-fonds et entrez dans le gros collecteur qui mène aux catacombes désaffectées.

Les catacombes désaffectées (Assil)

Le crocodile rêve de dentiste (Ankh 1) et s'enfuit à la vue d'Assil, son ancien bourreau.
Traversez le couloir et passez sur le dos de Croco jusqu'à la salle de maintenance.

La salle de maintenance (Assil)

En marchant sur la planche tenue par des cordes, cela provoque le basculement de la roue d'un collecteur à l'autre.
Une entrée secrète existe sous le torrent de boue. Mais il faut être à deux pour passer de l'autre côté. Rendez-vous près de l'ascenseur du palais.

La réserve du palais (Assil)

Le chat polaire s'est réfugié dans la réserve. Prenez-le pour le mettre dans un sac. Ramassez le sac contenant le chat.
Entrez dans la cage d'ascenseur.

Les tribunes des officiels (Thara)

Quittez les tribunes officielles, traversez la salle du trône et rendez-vous à la cuisine.

La cuisine (Thara)

Olga profite de l'absence du chat pour cuisiner. Elle vous demande de nettoyer toute la vaisselle. Prenez le gant de toilette qui se trouve sur le rebord de l'évier. Nettoyez l'assiette qui est juste à côté. Maintenant que vous n'avez plus besoin d'eau, basculez le levier pour orienter l'eau dans le collecteur du monte-charge.

La réserve du palais (Assil)

Actionnez le levier du monte-charge. Fixez le sac contenant le chat au crochet. Si le crochet n'est pas présent au niveau de la cage du monte-charge, Thara doit manoeuvrer le levier de la grue.

La cuisine (Thara)

Manoeuvrez le levier de la grue pour que le chat saute dans la cuisine. Olga le poursuit. Ouvrez la porte du monte-charge et montez dedans. Faites descendre le monte-charge vers la réserve.

[Seul Assil, qui n'a pas peur, peut passer sur le dos de Croco pour atteindre la salle de maintenance. Seule Thara, qui possède le billet VIP, peut franchir le garde qui se tient à l'entrée des tribunes du peuple.]

La réserve du palais (Assil)

Dirigez-vous jusqu'à la salle de maintenance, en passant par la prison et les catacombes désaffectées, pour découvrir le

passage secret de l'écluse.

La réserve du palais (Thara)

Dirigez-vous jusqu'à l'entrée secrète, au niveau de l'écluse. Entrez dans les vestiaires.

Les vestiaires (Thara)

Il y a divers objets appartenant aux joueurs de l'équipe de football ; mais surtout, vous avez retrouvé Moïse, la grande star des Crocodiles du Nil. En discutant avec lui, vous constatez qu'il a "pété un plomb" ! Il n'y a rien à en tirer.

La tour des gradins (Thara)

[La porte des vestiaires ne peut être ouverte que de l'intérieur. Il faut donc obligatoirement que Thara passe par le passage secret.]
Si le garde vous demande un billet, montrez-lui votre billet VIP. Dans tous les cas, il est possible de franchir l'obstacle, en évitant le garde. Entrez vers le banc des entraîneurs.

Le banc des entraîneurs (Thara)

Présentez-vous comme une journaliste du Cairo-Times, pour aborder divers sujets. Moïse est un dieu du foot ; il suffit de lui donner quelque chose de rond pour qu'il marque un but. Terminez l'interview et montez dans les gradins supérieurs.

Les tribunes du peuple (Thara)

Vos trois amis révolutionnaires sont là. Il ne sert à rien de leur demander quoi que ce soit !
Au bas des gradins, se trouve le couturier du souk du Caire. Discutez avec lui. Faites-lui comprendre qu'il n'y voit rien du tout afin qu'il vous remette ses lunettes.
En haut des gradins, il y a un marchand de fruits. Parlez à Bakshish. Faute d'argent, vous ne pouvez pas acheter un melon bien rond. A côté du stand, il y a deux figurines. Déposez la paire de lunettes sur celle de droite. Lorsque les rayons du soleil atteindront le verre, la chaleur produite sera dirigée sur le stand de fruits. Quittez la tribune.
L'ambassadeur demande des fruits frais. Bakshish répond à son appel. Vous n'avez pas le temps de chiper le melon sur son étal.

La salle de maintenance (Assil)

Puisque Thara est passée par l'entrée secrète, retournez au Palais en passant par le monte-charge.

Le palais (Assil)

Traversez la cuisine, le hall et la salle du trône pour atteindre les tribunes officielles.

Les tribunes des officiels (Assil)

Profitez que les VIP sont concentrés sur le match pour prendre les fruits délicieux et la coupelle à fruits.
L'ambassadeur demande à nouveau des fruits frais. Bakshish quitte sont étal.

Les tribunes du peuple (Thara)

Profitez de l'absence du marchand pour voler le melon de l'étalage. Allez rencontrer Moïse.

Les vestiaires (Thara)

Donnez le melon à Moïse. Il shoote dedans et se rend enfin compte qu'il est un vrai joueur de football. Moïse va voir l'entraîneur.

Le banc des entraîneurs (Thara)

Moïse discute en vain avec l'entraîneur. Utilisez votre caractère pour persuader l'entraîneur de laisser jouer Moïse. Il accepte. Lorsque le pont-levis s'abaisse, les deux hommes de main de Dinar s'interposent. Le temps est compté avant la fin de match ; seul un geste divin pourrait sauver la partie !
A ce moment un rayon de soleil inonde les arènes, se réfléchit sur le tambour, en direction de la salle du trône.

Les tribunes des officiels (Assil)

Déposez le plateau de fruits vide sur le crochet qui se trouve derrière le trône afin de renvoyer les rayons lumineux vers la tribune d'en face.
Le résultat est immédiat : l'équipe des Crocodiles du Nil gagne le match.
Dinar se dévoile et vole la coupe, contenant le coeur d'Osiris.

Le temple d'Osiris (Assil)

Un combat d'une rare violence a lieu entre Thara et Dinar. Assil fait un marché avec Osiris : il reste le gardien de Ankh, contre le coeur d'Osiris.
En choisissant les bons dialogues, vous aurez le droit d'assister au baiser entre Thara et Assil. Pour cela, Assil doit clairement renoncer à l'amour de la Princesse.

FIN

RÉCUPÉRER 10 GEMMES SIMPLEMENT

Vous pouvez récupérer 10 gemmes tout simplement en donnant les noms suivants à un bateau ou à une ville.

Renommer un bateau "Discovery " pour obtenir 10 gemmes.

Renommer un bateau "USS Enterprise" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer un bateau "Red Five" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer un bateau "Pequod" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer un bateau "Nostromo" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer un bateau "Nautilus" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer un bateau "Hispaniola" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer un bateau "Heart of Gold" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer un bateau "Grampus" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer un bateau "Ghost Ship" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer un bateau "Galactica" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer un bateau "U-96" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer une ville "Basin City" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer une ville "BonanzaCreek" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer une ville "Gotham" pour obtenir 10 gemmes.

Renommer une ville "Innsmouth" pour obtenir 10 gemmes.

Anno 1503 : Le Nouveau Monde

© Electronic Arts / Sunflowers 2003

CHEAT CODES

CTRL + A Obtenir alcool
CTRL + C Obtenir tissu
CTRL + E Obtenir fer
CTRL + G Obtenir épices
CTRL + H Obtenir bois
CTRL + K Obtenir vetements
CTRL + L Obtenir huile de lampe
CTRL + M Obtenir plus d'argent
CTRL + N Obtenir vivres
CTRL + P Obtenir tous les bâtiments
CTRL + R Obtenir tabac/Produits du tabac
CTRL + T Obtenir outils
CTRL + Z Obtenir brique

LES LIEUX PUBLICS

Les bâtiments publics doivent être facilement accessibles, vérifiez le nombre de maisons qui se trouvent dans leur zone d'influence quand vous les construisez.

DÉTRUIRE LES MARCHÉS

Lors d'une attaque, alors que les bateaux canardent les tours, envoyez vos hommes attaquer les marchés pour déborder l'ennemi.

GUERRE RENTABLE

Lors d'une attaque, détruisez uniquement les bâtiments liés au marché, à la défense active ou les entrepôts. Prévoyez un navire rempli de matière première pour tenter de construire rapidement votre propre entrepôt à la place de celui de l'ennemi, vous pourrez alors vous approprier les autres constructions qui sont toujours debouts.

EVITER LA FAMINE

Pour éviter les pénuries de nourriture, vou spouvez consacrer une ile entière à sa production (bétail, boucherie...).

LE FER C'EST BON

Ne vendez pas vos minerais, ils sont utiles à la fabrication d'armes, si vous avez besoin d'argent vendez plutôt des bijoux.

LES ACCÈS

Soyez attentifs aux accès. Chaque bâtiment doit bénéficier d'un accès routier sous peine de se voir priver de certains services les plsu cruciaux.

NE PAS TOURNER À VIDE

Ne laisser pas tourner des entreprises à vide. inutile d'employer des bûcherons si vos stock de bois sont archi-pleins.

Anno 1602 : A la Conquête d'un Nouveau Monde

© GT Interactive / Sunflowers 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACCÈS À TOUTES LES CAMPAGNES

A l'aide d'un éditeur de texte, éditez le fichier GAME.DAT. Cherchez la phrase "Volume : -750, 0, -5??" et remplacez-la par la phrase "Volume : -750, 0, -581". Vous aurez accès à toutes les campagnes du jeu.

CHEAT MODE

Au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncées les touches ALT + CTRL + SHIFT + W. Vous verrez alors apparaitre un petit curseur en bas à gauche de votre écran. Tapez 2061 et validez par ENTER . Puis, appuyez sur A (clavier AZERTY) pour activer le cheat mode. Alors, vous pouvez entrer l'un des codes suivants. Puis, cliquez sur un marché, appuyez sur SHIFT + K votre stock de cannons augmentera, appuyez sur SHIFT + Z votre stock de pierre augmentera, appuyez sur SHIFT + T votre stock d'outils augmentera, appuyez sur SHIFT + H votre stock bois augmentera, appuyez sur SHIFT + M votre argent augmentera.

02	Fer Brut
03	Or
04	Laine
05	Canne à Sucre
06	Tabac
07	Boeufs
08	Blé
09	Farine
10	Fer
11	Métal
12	Mousquets
13	Canons
14	Nourriture
15	Cigares
16	Epices
17	Cacao
18	Alcool
19	Tissu
20	Habits
21	Bijoux
22	Outils
23	Bois
24	pierre

GARDER UN SOLDE POSITIF

Afin d'éviter d'obtenir un solde négatif, enregistrer votre partie juste après avoir fait des achats. Chargez ensuite cette même partie et votre solde d'achats aura disparu, mais vous aurez en votre possession tout ce que vous venez d'acheter.

Anno 1701

© Sunflowers / Related Designs 2006

CHEAT CODES (VERSION EUROPÉENNE)

Pendant une partie, chagez le nom d'un de vos comptoirs (clic gauche sur un comptoir) en tapant un des termes suivants :

`BonanzaCreek`	Etre riche
`Linlithgow`	Tous les outils
`MariaDelTule`	Arbres et plantes
`ParadiseCity`	Toutes les ressources
`SiliconValley`	Toutes les recherches

Another War

© Cenega / Mirage 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur O à l'écran des options et entrez l'un des codes suivants

AMMO	Munitions illimitées (équipe)
EXP	2000 points d'XP
HEAL	Le plein de santé (équipe)
MONEY	1000$ pour le leader
NOHIT	Equipe invincible.

Another World

© Interplay / Delphine Software International 1991

CODES DES NIVEAUX

LDKD	XDDJ	TBHK	XJRT	TXHF
HTDC	LBKG	BRTD	HRTB	
CLLD	KLFG	CKJL	HBHK	
FXLC	TTCT	LFCK	JCGB	
KRFK	DDRX	BFLX	TFBB	

Another World : Edition Spéciale 15ème Anniversaire

© Elektrogames / Eric Chahi 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Les commandes du jeu s'avèrent on ne peut plus simples : un bouton d'attaque/tir et un bouton de saut. Pour courir, il suffit d'appuyer à la fois sur une direction et le bouton de tir. Votre laser a trois niveaux différents. En dehors des simples tirs, si vous restez appuyé un peu plus de temps et que vous relâchez, vous allez créer un bouclier protecteur (représenté par une série de points verticaux rouges). Si vous appuyez plus longtemps encore, vous pourrez tirer un puissant laser, capable de détruire les parois et les boucliers ennemis. Il est souvent recommandé de créer plusieurs séries de boucliers, afin d'être au mieux protégé, puis de laisser dépasser juste son arme pour shooter les ennemis.

Scène 1

Après être apparu dans l'eau, remontez à la surface puis dirigez-vous à droite. Débarrassez-vous des vers à coups de pied avant que l'un d'eux ne vous plante son venin mortel. Poursuivez jusqu'à vous trouver en face d'un monstre. Revenez alors en arrière en courant, puis sautez au bout du parcours pour atteindre la liane. Celle-ci va se casser et vous vous retrouverez à votre point de départ. Courez maintenant vers la droite dans l'espoir d'échapper à la bête et vous serez sauvé par des soldats qui vous feront prisonnier.

Scène 2

Vous voici en cage avec quelqu'un d'autre. Balancez-vous de gauche à droite jusqu'à ce que la cage se détache du plafond et tombe sur le gardien. Ramassez ensuite son arme en vous baissant, puis suivez votre compagnon de cellule. Éliminez un premier ennemi en étant accroupi, puis pendant que votre compagnon s'occupera du code de la porte, couvrez-le en tirant sur le garde à votre gauche. Une fois la porte ouverte, foncez vers la droite pour prendre l'ascenseur avant qu'un nouveau garde n'arrive. Descendez tout en bas, préparez-vous à tuer un garde sur la gauche, puis tirez tout droit pour désactiver la source d'énergie qui monte vers le haut. Remontez ensuite d'un étage et détruisez la paroi qui vous bloque le passage en chargeant la puissance de votre laser et en relâchant le bouton. Courez vers le trou avant que le garde n'ait ouvert les trois parois, remontez ensuite, puis avant que le garde de gauche n'ait le temps d'ouvrir la porte, votre compagnon de cellule vous ouvre une bouche de sortie au sol que vous seul pouvez emprunter.

Scène 3

Déplacez-vous à travers le conduit vers la gauche en évitant les pièges gazeux, puis lorsqu'il vous faudra choisir entre droite et gauche, prenez à droite. Prenez encore à droite au nouveau croisement et vous atteignez la sortie du tunnel.

Scène 4

Vous voici dans une pièce qui vous permet de recharger votre pistolet sur la gauche, au niveau des lumières bleues. Dirigez-vous ensuite vers la droite après avoir détruit les trois parois grâce au pistolet, puis à la sortie du tunnel, tirez vite sur le soldat avant que celui-ci ne vous touche. Prenez votre élan pour sauter le précipice et vous atteignez la plate-forme du bas. Faites sauter le mur avec un tir chargé pour pénétrer dans la grotte.

Scène 5

Laissez-vous tomber dans le premier trou, puis le deuxième, et dirigez-vous vers la droite jusqu'aux ossements situés

sous les tentacules au plafond. Faites un saut en avant pour éviter les stalagmites, puis dirigez-vous vers la droite en évitant les pierres qui vous tombent dessus. Il s'agit juste d'une question de timing pour passer cette partie sans problème. À la fin du deuxième écran d'éboulement, courez pour éviter les tentacules au plafond. La suite vous demandera un peu plus d'adresse, car il s'agira d'éviter les tentacules du haut en courant, puis tout de suite après de sauter pour ne pas vous faire attraper par ceux du bas. Évitez ensuite les deux autres suivants au sol puis poursuivez. Afin de passer cette nouvelle série, il vous faut obligatoirement détruire les tentacules du plafond grâce à un tir puissant. Il ne vous reste plus qu'à passer les tentacules du bas en sautant au bon moment, en ayant pris un peu d'élan avant votre premier saut. Au prochain écran, ne tombez pas dans le trou, puis poursuivez vers la droite en esquivant la tentacule au sol jusqu'à atteindre une paroi à détruire, vous ouvrant l'accès sur une salle vide. Il était juste nécessaire de venir détruire la paroi.

Scène 6

Vous devez refaire le même parcours mais en sens inverse, jusqu'à arriver aux éboulements de pierres, où vous pourrez emprunter le chemin montant vers la gauche. Vous croisez une chauve-souris rouge sur votre passage. Tirez-lui donc dessus et laissez-la aller se faire dévorer par les tentacules. Profitez-en pour sauter au niveau du stalactite et vous déplacer ensuite vers la gauche sur chacun d'eux, en prenant soin toutefois de vous trouver assez haut pour atteindre le sommet de la plate-forme en pyramide inversée.

Scène 7

Placez-vous sur le côté gauche de la base étroite de ce rocher puis tirez contre celle-ci un coup de laser chargé. Cela va incliner la plate-forme et vous pourrez atteindre une sortie à droite en hauteur. Allez jusqu'au bout à droite en évitant les trous, puis arrivé à la chute d'eau, effectuez un tir puissant dans la paroi pour évacuer l'eau. Dépêchez-vous de revenir sur la gauche en évitant à nouveau les trous, pour vous retrouver sur une petite pierre rectangulaire grise qui vous permettra de vous élever d'un niveau suite à la montée des eaux. Dirigez-vous ensuite vers la droite. Détruisez le mur de droite pour continuer votre chemin tout en haut des escaliers, puis partez à nouveau à droite.

Scène 8

Vous retrouvez votre compagnon de cellule, mais il ne peut vous rejoindre. Poursuivez alors sur la droite et tuez le garde en bas des escaliers. Continuez en descendant à nouveau les escaliers sans faire attention au soldat qui fuit. Dirigez-vous vers la gauche pour aller tuer un nouvel ennemi, puis repartez sur la droite. Vous êtes arrêté par un nouveau garde que vous allez surprendre en lui assenant un coup dans les parties intimes. Courrez alors vers votre pistolet pour le ramasser et lui tirer dessus en premier. Retournez ensuite sur la gauche pour monter les escaliers et tirer sur le lustre du milieu, en face de vous. Repartez ensuite vers la droite, là où vous vous étiez fait arrêter par le garde qui vous avait frappé, puis vous vous trouverez pris entre 2 ennemis de part et d'autre du couloir. Pour en venir à bout, avant qu'ils n'arrivent, créez plusieurs couches protectrices avec votre laser, de sorte que vous soyez protégé d'un côté et que l'un s'occupe de les détruire pendant que vous vous chargez de l'autre. Bon courage, car la tâche s'avère tout de même assez ardue.

Scène 9

Vous voici maintenant au bord d'un bassin. Plongez alors pour suivre la galerie tout en bas, partant vers la gauche. Lorsque celle-ci va se séparer en plusieurs petites galeries, empruntez la deuxième qui part vers le haut de façon à pouvoir respirer un peu. Prenez ensuite la petite galerie qui descend, puis vous remonterez à la surface peu après en prenant garde aux tentacules tout de suite au sol. Enjambez ceux-ci et allez tirer sur la source d'énergie à droite. Faites maintenant le même chemin en sens inverse, de manière à revenir à la surface du bassin.

Scène 10

Repartez sur la gauche. Remontez les escaliers (à l'aide du téléporteur, en appuyant sur la flèche du haut), puis allez à droite une fois arrivé en haut. Vous vous trouvez devant trois portes et un nouvel ennemi à droite. Si vous vous approchez des portes, celles-ci vont s'ouvrir et vous serez tué. Il faut simplement créer un mur de protection juste avant les portes, ouvrir ensuite celles-ci puis vite retourner derrière votre mur de protection. Le soldat va alors envoyer des

grenades qui vont lui revenir et le tuer. Détruisez ensuite la paroi pour continuer sur la droite, puis vous aurez un point en hauteur pour recharger votre pistolet (placez-vous simplement sous la lumière bleue et appuyez sur haut pour monter). Poursuivez toujours à droite et vous devrez tirer sur la boule verte la plus proche, mais au bon moment toutefois, car celle-ci va vous permettre de tuer le garde du dessous qui bloque pour l'instant le chemin que vous devrez bientôt prendre. La boule se balance, et l'on distingue en fait le reflet du garde sur celle-ci. Lorsque ce reflet ce trouve bien au milieu, cela signifie que vous êtes dans l'axe du garde et vous pouvez tirer pour faire tomber la boule et le tuer. Revenez alors au niveau du bassin, puis partez sur la droite après avoir traversé celui-ci. Vous verrez ainsi l'ennemi gisant au sol et vous pouvez continuer tranquillement sur la droite.

Scène 11

Sautez dans le trou au bout du couloir. Foncez détruire le mur de droite et vous n'avez plus qu'à courir toujours sur la droite, les portes s'ouvrant automatiquement. Une fois au bout, attendez que la trappe au-dessus de vous s'ouvre en ne cessant de créer des murs de protection pour ne pas vous faire toucher par les soldats. Votre compagnon de cellule vous a sauvé.

Scène 12

Vous revoici dehors. Laissez-le aller vers la droite et montez plutôt sur la petite butée en arrière-plan pour passer derrière le bâtiment, puis le contourner pour rentrer par l'autre porte. Vous êtes deux contre deux ; donc occupez-vous de tuer votre adversaire pendant que votre compagnon se chargera de l'autre. Il vous faut ensuite continuer sur la droite et attendre au bord que votre ami vous envoie de l'autre côté. Il essaiera de vous y rejoindre mais en vain. Sautez alors vers la gauche et vous vous retrouverez à l'étage du dessous après vous être réceptionné à l'aide de la toile. Deux ennemis vont vous sauter dessus, donc protégez-vous sans cesse en créant des boucliers en étant tout de même assez à distance, puis une fois que l'un des deux sera désintégré, occupez-vous rapidement du dernier, à l'aide d'un gros coup de laser si possible.

Scène 13

Continuez sur la gauche jusqu'à voir trois ennemis s'échapper, dont un qui est resté enfermé. Approchez-vous de lui jusqu'à ce que la porte s'ouvre et braquez-le avec votre arme, sans franchir la porte toutefois. Celle-ci va se fermer, ce qui engendrera du même coup la fermeture du couloir du dessus. Repartez ensuite sur la droite pour monter les escaliers. Placez-vous à droite de ces derniers, puis créez quelques couches de boucliers. Tirez ensuite un gros coup de laser pour détruire la porte (en faisant dépasser votre arme des boucliers), et laissez le garde lancer 4 grenades, qui ouvriront un futur passage en bas des escaliers. Tuez-le ensuite tout de suite puis poursuivez sur la gauche pour descendre à l'aide du petit rayon bleu au sol. Vous êtes protégé derrière la porte qui s'est fermée tout à l'heure, mais seulement un temps restreint. Vous avez juste le temps de créer des boucliers et de vous débarrasser de votre ennemi de droite. Une fois ceci fait, avancez pour descendre par le tunnel au milieu de l'écran. Arrivé en bas, détruisez la source d'énergie. Remontez pour reprendre les escaliers et descendre dans le trou créé par les grenades. Courez vers la droite sans traîner et arrêtez-vous après avoir passé les lasers. Sautez par-dessus le trou pour aller tirer le levier à droite. Tombez ensuite dans ce trou, tournez-vous vite sur la droite pour créer un bouclier, puis passez au travers en fonçant vers la droite, sans vous soucier des lasers. Courez jusqu'à atteindre le téléporteur qui vous permettra de remonter. Vous retrouvez votre compagnon en allant sur la gauche. Suivez-le et faites comme lui, en appuyant sur haut, pour rejoindre le vaisseau.

Scène 14

Vous aurez une série de boutons à presser. Appuyez d'abord sur les deux seuls boutons disponibles. Appuyez ensuite sur le bouton le plus en bas à gauche. Cela fait apparaître un nouveau pavé numérique, sur lequel vous devrez presser les quatre boutons du haut. Appuyez ensuite sur le bouton qui clignote. Vous êtes éjecté du vaisseau.

Scène 15

Vous atterrissez dans une sorte de bain public. Filez vite sur la droite et battez les quelques gardes à l'aide de boucliers, puis votre ami vous rejoint à l'écran suivant. En poursuivant sur la droite, vous tomberez dans un trou créé par un laser.

Quelqu'un vous attrape le bras et vous renvoie au sol, mais cette personne vous veut du mal. Dieu soit loué, avant de vous faire massacrer, votre compagnon est venu à la rescousse. Rampez vers les leviers à droite, puis quand l'ennemi se sera débarrassé de votre ami et se trouvera au centre de la salle, tirez un premier levier pour le rôtir grâce au laser du plafond. Tirez ensuite un deuxième levier et ne perdez pas de temps en rampant jusqu'au centre de la pièce, pour être téléporté en hauteur. Vous n'avez plus qu'à observer la séquence finale.

MOTS DE PASSE

KBAB	Arrivée
KNNN	Arrivée
KFBN	Arrivée
HPBC	Prison
XACN	Prison
KNTC	Prison
CKKB	Cité
KNAG	Cité
XBBT	Cité
BGAF	Cavernes
RNTA	Cavernes
FXKC	Cavernes
RABH	Cavernes
ARFA	Cavernes
FRPX	Cavernes
AKFN	Cité 2
GKHH	Cité 2
PPCP	Cité 2
BBRX	Cité 2
HRPN	Cité 2
TCGN	Cité 2
NRPB	Cité 2
PFNN	Palais
CRGN	Palais
PXHF	Palais
XXKF	Palais
THTK	Palais
CATK	Arène
KFCA	bains

Ants!

2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites la manipulation suivante :

CTRL + A Sélectionne toutes les fourmis
CTRL + H ?
CTRL + L Voir les points de toutes les fourmis
CTRL + N Sélectionne une seule fourmi
CTRL + O Options
CTRL + P Sélectionne la fourmi précédente
CTRL + Q quitte le jeu
CTRL + S stoppe la fourmi sélectionnée

Apache Havoc - Frères ennemis

© Empire Interactive / RazorWorks 1999

UTILISER LES MISSILES

Appuyer sur Backspace pour armer les missiles et la mitraillette.
Appuyer sur la barre ESPACE pour tirer.
Allez dans le cockpit pour voir l'arme que vous avez.
Appuyez sur Backspace pour changer d'arme.

Apache Longbow

© Interactive Magic / Digital Integration 1995

CHEAT CODES

Saisissez LYN WINS comme nom de pilote au début de la mission. Vous serez invincible et vous aurez les munitions infinies. Le cheat mode est désormais activé. Vous aurez accès aux combinaisons de touches suivantes :

SHIFT + CTRL + ALT + TAB : Accélération

ALT + T : Active/désactive l'overtorque

CTRL + T : Active/désactive la suivie de terrain

SHIFT + V : Plein de carburant

Apache Longbow 2

1997

+ D'INFOS FORUM

GÉNÉRIQUE INÉDIT

Lorsque vous sortez du jeu, un générique apparaît avec les noms de toutes les personnes qui ont participé à sa création. Sur cet écran tapez IZQNNQSEE (clavier AZERTY). Alors, à la fin des credits, vous verrez de nouvelles phrases des programmeurs, un poème, etc. Le tout teinté d'humour, et en anglais.

Apocalyptica

© Konami / Extreme FX 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur ² pour ouvrir la console et tapez **exodus 15:3** pour activer le cheat mode. Entrez ensuite l'un des codes suivants selon l'effet désiré :

`addbot`	Avoir un nouveau bot
`botcombat`	Activer le mode combat des bots
`botforcefight`	Activer le mode bataille des bots
`botmove`	Activer les mouvements des bots
`botorders`	Montrer les ordres des bots
`changecharacter`	Changer de personnage
`editbot`	Editer les bots
`fly 1 / fly 0`	Activer / Désactiver le mode passe muraille
`getres`	Afficher la résolution
`god 1 / god 0`	Activer / Désactiver l'invincibilité
`list`	Montrer la liste des commandes
`listplayer`	Montrer les joueurs
`nextlevel`	Aller au niveau suivant
`playmovie`	Jouer les cinématiques

Aquanoid

1992

+ D'INFOS FORUM

CODE DE NIVEAU

Pour accéder au denrier niveau, entrez le mot de passe suivant : GYPSUM.

Aquanox

© Fishtank / Massive Entertainment 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Lancez le jeu avec la commande suivante : **aqua.exe -redrum -stendek**
Puis, utilisez l'une des touches suivantes au cours du jeu :

- F7 Invulnérabilité
- F8 Invisibilité
- F10 Mission accomplie automatiquement
- F11 Mission accomplie manuellement
- F12 Echec de la mission

9 999 999 CRÉDITS

A l'aide d'un éditeur héxadécimal, ouvrez le fichier **player_start.des** du répertoire **C:program filesaquanoxdatsav** et cherchez la ligne contenant **credits = 240** et remplacez-la par **credits = 9999999** pour avoir 9 999 999 crédits dans le mode Story. Sauvegardez le fichier et lancez la partie.

Aquanox 2 : Revelation

© JoWooD / Massive Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Commencez une partie en entrant les lignes de commandes -drake, -strega, -amitab, -fuzzyhead et -mice pour activer le mode triche. Vous pourrez à présent utiliser les touches suivantes pour activer la triche souhaitée.

- F7 Mode Dieu
- F8 Invisibilité
- F10 Terminer la mission
- F11 Terminer la mission manuellement
- F12 Rater la mission

Aquatic Tycoon

© Nobilis / Anarchy Enterprises 2003

MODIFIER LES APTITUDES DES PERSONNAGES

Ouvrez le fichier characters.inf se trouvant dans le répertoire principal. Vosu verrez la liste de tous les personnages du jeu. Vous pourez modifier les trois dernières variables ([CHARM_MODIFIER]; [SMARTS_MODIFIER]; et [COMPASSION_MODIFIER]). Modifiez le premier caractère après les variables.

REVENDRE LES COULOIRS À TRÈS BON PRIX

Ouvrez le fichier buildings.INI situé dans le répertoire du jeu. Trouvez la ligne de code "[OBJECT_NAME] Couloir [OBJECT_NAME_END]". A partir de cette ligne localisez la commande "[COST_DEMOLISH_AFTER] 400.000000". Le nombre à la fin du code correspond au prix de revente des couloirs. Changez cette valeur à votre avantage, sauvegardez et relancez le jeu.

Arcad'x

1999

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

ARCADX
STRIPX
CASTLX
DALX
BOMBX
Niveau caché : NESTOR

Arcade America

© BMG Interactive / 7th Level

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

N'importe où dans le jeu, pressez ESC, tapez "7th", et ensuite entrez votre cheat code (clavier AZERTY). Si vous avez réussi, Joey dira "Cool". Les cheat codes à taper sont :

,QKEQZISH	10 vies supplémentaires
BLQSTE,	100 munitions supplémentaires
FQTBOYCQNTJU,P	Voler
GI,,EQ,,O	10 balles supplémentaires
HQLEJOEY	Santé au maximum
ILOVEJOEY	50 vies supplémentaires
O,NIJOEY	Invulnérabilité
OLDENGUN	500 munitions supplémentaires
QNGEL	Vie supplémentaire
URHOPELESS	Pour obtenir un objet spécial.
ZQRP2,UDPIT	Aller en Oklahoma
ZQRP2DOLLS	Aller à Mardi-Gras
ZQRP2FQCES	Aller au Mt Rushmore
ZQRP2GORGE	Aller au Grand Canyon
ZQRP2GUNFIGHT	Aller à Alamo
ZQRP2RESORT	Aller à Miami
ZQRP2SINNERS	Aller à Alcatraz
ZQRP2SLOTS	Aller à Las Vegas
ZQRP2THEQPPLE	Aller à New-York
ZQRP2ZCOOL	Aller à Woodstock

CODES DES NIVEAUX

HRARKURMEL	Las Vegas
EFLSJXDPH!	Grand Canyon
W5VK1FB3V0	Mont Rushmore
HMAIKUTMEL	Oklahoma
GMF0LVTNFK	Miami
WVZKIFQZV0	Washington D.C
UW5!ZHCIXY	New York

Arcanes

© Virgin Interactive / Mythos Games 1998

LANCER PLUSIEURS SORTS SIMULTANÉMENT

Mettez le jeu en pause avec la touche Espace, INS ou DEL . Là, lancez vos sorts et rappuyez sur la touche Espace, INS ou DEL . Les sorts partiront alors en même temps.
Attention, cette astuce ne fonctionne pas en mode multijoueurs.

Arcanum : Engrenages & Sortilèges

© Sierra / Troika Games 2001

MODIFIER SON ALIGNEMENT

Pour améliorer votre alignement, donnez souvent de l'argent aux mendiants dans les rues.

GRANDE ÉPÉE DES ARCANES

Explorez les zones au nord des montagnes grises jusqu'à repérer La Tourbière (un peu à l'est du fleuve). Frayez-vous un chemin parmi tous les zombies et allez au milieu des marais. Vous y trouverez la grande épée des Arcanes cachée dans un coffre. Cette puissante arme ne peut pas se casser mais nécessite une force de 18 pour la tenir à deux mains (20 pour la tenir à une main). Elle cause également beaucoup de fatigue aux ennemis et résiste aux éléments.

ARGENT ILLIMITÉ

Allez voir madame Lily pour obtenir des quêtes. Faites-les jusqu'à tomber sur celle de Langlois. Allez le voir puis laissez passer 5 jours. quand vous reviendrez vers lui, voius pourrez lui demander 400 pièces aussi souvent que vous le souhaiterez et que vous n'en parlerez pas à Lily.

XP EN SOUS-SOL

Pour vous faire un peu d'XP, pensez à visiter les égouts, ceux de Tarante notamment. Ils sont accèssibles par deux entrée, une simple sur l'avenue principale, une seconde qui se trouve en bas des docks, en suivant la rive jusqu'à un passage conduisant à une maison isolée. Vous y trouverez un objet en bois qui ouvrira un passage.

ARGENT RAPIDE POUR UN TECHNOLOGISTE

Chez l'épicier à Tarante, acheter un baton, puis un condensateur chez le technologiste. Assemblez le baton electrique et vendez-le au camelot sur les docks.

LE BEURRE ET L'ARGENT DU BEURRE

Equipez-vous chez un marchand, avec des objets chers, ensuite, volez-le ou tuez-le simplement pour reprendre votre argent.

ARGENT VOLÉ

Voici un bon moyen de se faire de l'argent. Rendez-vous à Triste Colline et pénétrez dans le magasin de Rizee de jour. Ensuite, rapprochez-vous de la porte du fond et faites passer le temps pour faire tomber la nuit. Lorsque Rizee part se coucher, la porte s'ouvre et vous pouvez rentrer dans la pièce si vous êtes assez rapide. Sauvegardez votre partie, puis utilisez la commande Voler sur Rizee pour lui subtiliser la clé. En cas d'échec, vous n'avez qu'à recommencer en chargeant la partie. En ouvrant le coffre situé au pied de son lit, vous pourrez acquérir gratuitement tous les articles qu'il vend ainsi qu'un somme allant de 500 à 3000 pièces. Notez que vous pouvez recommencer dès que vous le désirez.

EQUIPEMENT DES ARCANES

Voici la démarche pour obtenir le plus puissant équipement du jeu, à savoir l'équipement des arcanes. Allez voir la marchande qui se situe entre le bâtiment où se trouve la machine à vapeur et le pont gardé par les trois brigands. Celle-ci pourra, en plus d'identifier vos objets, vendre elle-même des objets magiques dont certains font partie des arcanes (épée, hache, bouclier, micro normal, macro armure, etc.). Si par malheur elle ne les avait pas, éloignez-vous de l'autre coté du chemin et faites passer une journée. Reparlez-lui pour découvrir quels sont ses nouveaux objets parmi ceux des arcanes.

Arcatera : La Confrérie des Ombres

© Ubisoft / Westka Interactive 2000

ASTUCES POUR SORTIR DE PRISON

Avec la magicienne, utilisez le sort Aper Omnia. Avec le voleur, utilisez le passe. Sinon, vous pouvez aller à la taverne pour acheter au voleur une garantie de libération de prison, que vous paierez 150 pièces.

Archangel

© JoWooD / Metropolis 2002

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que le notepad), ouvrez le fichier standard.feel dans le répertoire bin du jeu.
Remplacez la ligne **invulnerable 0** par **invulnerable 1** pour être invincible.

Archimedean Dynasty

© Blue Byte / Massive Development 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Maintenez les deux touches CTRL enfoncées et entrez un chiffre de 0 à 3 :

0	Termine la mission
1	Invincibilité
2	Torpilles à volonté
3	Munitions au maximum

MODIFICATION DES SAUVEGARDES

Ouvrez votre sauvegarde (par exemple SAVE0.DES) qui se trouve dans le chemin ADDATSAV avec un éditeur de texte. Le nom de votre sauvegarde apparaît en deuxième ligne. Pour avoir plus d'argent, dans la section (Global), faites credit = [nombre désiré]. Pour avoir n'importe quel vaisseau, dans la section (Ship) faites type = [code] avec les codes suivants :

Code	Vaisseau
2049	Hiob
2050	Gator
2051	Zorn
2052	Succubus

Vous pouvez effectuer beaucoup d'autres modifications. Par exemple, dans les sections (Shipmounting#), vous pouvez changer les armes, torpilles, software, etc. Vous trouverez les codes des différents items dans le fichier ADVFXSOBJECTSSUCCUBUS.DES, section (Compatibility). Ce fichier contient les caractéristiques du vaisseau SUCCUBBUS.

Archipelagos

© Britannica Software / Astral Software 1989

ACCÈS LIBRE

Finissez les 2 premiers archipelagos et appuyez sur ENTER pour en sélectionner un autre. Tapez 8421 et tapez ENTER deux fois. Maintenant, vous pouvez aller où vous voulez.

Arctic Moves

© Dinamic 1995

CODES DES MISSIONS

88368	1ère mission
28018	2ème mission
22778	Fin

Area-51

© Midway 2005

MODE DIFFICILE

Terminez la campagne en mode normal.

P'TIT GRIS EN MULTIJOUEUR

Terminez la campagne en mode Difficile.

Arkanoid

© Taito 1988

+ D'INFOS FORUM

PATCH POUR ÊTRE INVULNÉRABLE

Pour être invulnérable, utilisez un éditeur hexadécimal et éditez le fichier exécutable. Recherchez la chaîne FE 0E 4A 02 74 0B et remplacez-la par C6 06 04 02 04 90.

VIES INFINIES

Pour avoir des vies en quantité illimitée, tapez PBRAIN dans la table des records au lieu de votre nom.

Arkanoid II : Revenge of Doh

© Taito 1989

CHEAT MODE

A l'écran des highscores, tapez DEBBIE S pour des vies infinies.

A l'écran titre, tapez ROBOCOPPETER pour rentrer dans le mode continue.

Quand vous perdez, attendez l'écran titre, appuyez sur la touche [CAPS LOCK] et tapez DALEY-88. Ainsi vous pourrez continuer là où vous avez perdu.

Quand vous perdez, attendez l'écran titre, appuyez sur la touche [CAPS LOCK] et tapez MAGENTA. Maintenant, en appuyant sur la S pendant le jeu, vous sauterez le niveau.

ArmA : Cold War Assault

© Bohemia Interactive Studio

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur la touche SHIFT à gauche du clavier et sur la touche - du pavé numérique, puis entrez les codes suivants.

`campaign`	**Débloquer toutes les missions de la campagne**
`endmission`	**Terminer la mission en cours**
`iwillbetheone`	**Activer l'invincibilité**
`savegame`	**Sauvegarder à n'importe quel moment**
`topography`	**Voir le dénivellement du terrain**

ArmA II

© 505 Games / Bohemia Interactive Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE DE TRICHE

Durant une partie solo, maintenez SHIFT (gauche) tout en appuyant sur la touche - (du pavé numérique) pour ouvrir une boîte de saisie. Tapez **endmission** pour terminer la mission en cours.

CODES VARIÉS

Durant une partie solo, maintenez SHIFT (gauche) tout en appuyant sur la touche - (du pavé numérique) pour ouvrir une boîte de saisie puis tapez les codes suivants :

GETALLGEAR	Débloquer toutes les armes
CAMPAIGN	Débloquer toutes les missions de la campagne
MISSIONS	Débloquer toutes les missions solo

Armed and Dangerous

© LucasArts / Planet Moon 2004

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants pour activer la fonction correspondante :

AMATINEE	Voir les cinématiques
AMBULNCE	Restaurer la vie
DAJIGSUP	Liste des cheats disponibles
EATGRENZ	Grandes mains
MISSIONS	Sélection du niveau
NDMRBLTS	Munitions illimitées
PRAYTOME	God mode
SHIELDME	Invincibilité
SHOESIZE	Grands pieds
SHOOTMOR	Recharger les munitions
VERYHIIQ	Grosses têtes
WAAAAAAH	Mode Topsy Turvy

Armor Alley

1990

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Appuyez sur 1 pendant le jeu pour avoir plus de munitions, remplir le gas, et avoir le maximum de troupes dans l'helicopter. Vous pouvez aussi cliquer sur un endroit du radar pour vous y rendre directement sans utiliser d'éssence.

Armored Core 3

© From Software 2003

RÉCUPERER DES EMBLÈMES DE AC VAINCUS

A l'écran des victoires, appuyez sur Select + Start lorsque vous voyez un AC vaincu pour ajouter son emblème à votre liste.

VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE

Insérez une carte mémoire cotenant une sauvegarde de Armored Core 2 ou Armored Core 2 : Another Age. après avoir mis la sauvegarde à jour, entamez une partie, mettez le jeu en pause et appuyez sur L1 + R2 + + Croix directionnelle (n'importe quelle direction). Vous passez en vue à la première personne sur l'écran de pause.

Armored Fist

© Softgold / Novalogic 1994

DÉVÉROUILLER LES MISSIONS

Certaines missions sont verrouillées, c'est à dire que par l'éditeur de missions on ne peut pas modifier les paramètres de la mission en question (idem Wolfpack). Or, si l'on veut retrouver une jouabilité stratégique et tactique parfaite, semblable à celle de Tank Platoon, il faut pouvoir modifier les positions de départ, les formations de sécurité. Donc, voilà : pour
déverrouiller une mission, allez dans le réperoire FISTCDFIST-DATA. Repérez tous les fichiers xxxxN.FSG (où xxxx correspond au nom du pays et N au numéro de mission dans la campagne). A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez par exemple INDIA2.FSG. Au secteur relatif 0 déplacement 008 (9e octet), remplacez 01 par 00. La mission est alors déverrouillée, et les stratèges pourront s'en donner à coeur joie.

Army Men : Air Attack

© 3DO 2000

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur la touche ESC et tapez l'un des codes suivants. Un message de confirmation apparaîtra pour vous signifier que le code est bien activé :

AEROBALLISTICS	Soutien aérien maximum
INVULNERABLE	Invulnérabilité
KAHUNA	Explosions, vue "omnisciente" et invulnérabilité
OCCULTATION	Mode furtif
OMNISICIENT	Vue de toutes les troupes
PARALYSIS	Adversaire paralysé
PLETHORA	Le plein de munitions
PYROMANCER	En appuyant sur le bouton droit de la souris, vous provoquez des explosions
SUCCUMB	Vous perdez la mission en cours
TELEKINETIC	Vous téléporte où vous voulez
TRIUMPH	Vous remportez la mission en cours

Army Men : Air Tactics

© 3DO 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MENU

Durant le jeu, appuyez sur [Backspace] puis entrez les codes suivants :

`!ripoff blue` Maximum de vie
`!ripoff red` Vie infinie
`!ripoff green` Accélération
`!plastic surgery` Toutes les sommes dans le rouge
`!sarge is dead` Munitions maximales
`!ripoff white` Perdre une mission
`!ripoff black` Voir les séquences vidéo
`!ripoff purple` Faire apparaître un message
`!ripoff mauve` ?

Army Men : RTS

© 3DO / Pandemic Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur ALT + Backspace, puis entrez l'un des codes suivants :

AHOY CAPTAIN DAN	Paratroopers
COLOR ME STUPID	Couleurs aléatoires sur la carte
FANTASTIC PLASTIC	5000 de plastique
ZAP ME	2000 d'électricité

Army Men : Toys in Space

© 3DO 2000

CHEAT MENU

Durant le jeu, appuyez sur [Backspace] puis entrez le message "!throw me a frickin bone here". Ensuite, appuyez sur [Backspace] et entrez les codes suivants :

`!captain scarlet` God mode
`!only human Disable` God mode
`!cut to the chase` Gagner la partie
`!disco inferno` Sarge en feu
`!disco is dead` Eteint les flammes du précédent
`!door` Point de téléportation
`!florence` MédiKit illimités
`!full monty` God mode plus objets
`!game over` Perdre la partie
`!halloween` Les ennemis sont des zombies
`!harsh language` 20 raquettes à mouches
`!haunt haunt haunt!` 10 explosifs
`!heavenly glory` 3 AirStrikes
`!hello neo` Gros laser
`!henry` 30 sprays insecticides
`!here's a lockpick...` Napalm illimité
`!hey dante` Aerosol illimité
`!hey stifler` Glue illimité
`!i got two words for ya...` Dragueur de mines
`!i like to keep this handy` Bazooka illimité
`!i woke up this morning` 9 déguisements bleus
`!incognito` 9 déguisements gris
`!italian job` Explosion
`!its dark` Efface les troupes ennemis de la carte
`!johnny ricco` 3 Paratroopers
`!let me down` La santé de Sarge passe à 0
`!mib` Sarge possède un Laser Rifle
`!mojo` Les soldats sombres pauvent à nouveau bouger
`!mona lisa` Objet aléatoire
`!no one expects` Donner des ordres aux ennemis
`!no sunblock` 9 déguisement sombres
`!oh behave` Les soldats sombres ne peuvent plus bouger
`!one time...` 3 base-balls
`!patty melt` Lance-flamme illimité
`!peep show` 3 Recons
`!penny` M80s illimités
`!pump me up` Sarge possède un Steriod Boost
`!rate me` Affiche le frame rate
`!roody-pooh` Air Attacks illimitées
`!scotty` 3 astronautes en renfort
`!spiny norman` 3 HammerMines
`!sprinkles` 30 Mines
`!stay frosty` Sarge possède un champ de force

`!the meek` Perdre la partie
`!the sun` Loupe illimitée
`!there is no spoon` Affiche les ennemis sur la carte
`!this one goes to eleven` 3 attaques au napalm
`!time for bed` Perdre la partie
`!whistle and flute` Sarge possède un gilet pare-balle
`!yippee!!!` Sniper Rifle
`!you want some` Grenades illimitées
`!when all else fails...?`
`!know your role...?`
`!sarge calibur ?`
`!vic fontaine?`

Army Men : World War

© 3DO 2000

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez **!throw me a frickin bone here**, puis entrez l'un des codes suivants :

`!cut to the chase`	Passer la mission
`!florence`	?
`!full monty`	?
`!game over`	?
`!halloween`	?
`!harsh language`	?
`!heavenly glory`	Trois bombardiers
`!henry`	?
`!here's a lockpick...`	?
`!hey stifler`	?
`!i woke up this morning`	?
`!incognito`	?
`!johnny rico`	Trois paratroopers
`!let me down`	?
`!mib`	?
`!mojo`	Active l'IA
`!mona lisa`	?
`!oh behave`	Désactive l'IA
`!one time...`	?
`!peep show`	?
`!penny`	?
`!pump me up`	Soldats plus rapides
`!rate me`	Mode debugging
`!roody-pooh`	Attaque aérienne ilimitée
`!scotty`	?
`!spiny norman`	?
`!stay frosty`	?
`!the meek`	Echec de la mission
`!this one goes to eleven`	Trois bombardier napalm
`!time for bed`	Tue les unités sélectionnées
`!vic fontaine`	?
`!when all else fails...`	?
`!whistle and flute`	?
`!yippee!!!`	Munitions sniper illimitées

Army Men II

© 3DO 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur la touche "" pour pouvoir écrire un message. Puis, entrez la phrase "!when all else fails..." afin d'activer le cheat mode. Alors entrez l'un des codes suivants :

!a better tomorrow	?
!acme discs	Mines
!aluminum foil	?
!armageddon	Armageddon
!beautiful nikita	?
!cliche ending	?
!doctor doctor	?
!fond memories	?
!fourth of july	?
!geronimo!	?
!gnomish inventions	Explosifs
!god of gamblers	?
!i give up	Perdre la mission
!i have a rock	Grenades
!jumpjets	Mode vol
!metal sheeting	?
!moleman	?
!night of the walking dead	?
!ninja arts	Sarge est indétectable et va plus vite
!no rocket launcher	Pas de lance-roquettes
!paper dolls	?
!patton's speach	?
!phoenix!	?
!pooper scooper	?
!roach spray	?
!rubber cement	Kit médical
!ruby ray	Loupe
!santini	Invincibilité
!shrink wrap	?
!smorfs	?
!spidey senses tingling	Carte complète
!suicide kings	Suicide
!surprise party	?
!techno	Nouveau fond sonore
!ucla	?
!veni vidi vinci	Recommencer la mission
!village people	?
!warp 6	?
!watchtower in the sky	Vols de reconnaissances

Arsenal

© Tactical Soft 1999

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

BABYBOOM	1.000.000 d'habitants
BLACKOUT	Cache la carte
BULLIT	Déblaie la surface
CRESUS	1.000.000 en or
EUREKA	Toutes les recherches terminées
FANATO	QG Fanato
KOWEIT	1.000.000 en carburant
MAGGY	1.000.000 en fer
NORMO	QG Normo
PARANO	QG Parano
PSYCHO	QG Psycho
SCHYZO	QG Schyzo
SPOUTNIK	Affiche la carte
SUCKER	Détruit toutes les unités et les immeubles sauf les bulldozers
YOUDIE	Tue les unité sélectionnées

Art of Murder : FBI Confidential

© CDV / City Interactive 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Intro

Nicole Bonnet rejoint son collègue dans une planque au centre de New York. Alors qu'elle va acheter des cafés au commerce du coin, un coup de feu retentit. L'agent James Scott a été abattu ! Son assassin présumé s'enfuit en voiture.

1er jour

Le bureau du FBI

Parlez avec Chaser, votre chef de service. Il vous demande le rapport du meurtre et vous désigne un nouveau coéquipier : Nick. Quittez le bureau. Parlez avec Ruth, la secrétaire. Installez-vous au bureau proche et tapez votre rapport. Il faut rencontrer Nick, pour terminer le rapport. Plus loin, se trouvent les bureaux de James, Nick et d'un futur agent. Regardez le tableau d'affichage de plus près ; il y a des numéros de téléphone, dont celui de Nick. Les trois numéros sont mémorisés automatiquement dans le PDA. Téléphonez à Nick ; mais il ne répond pas ! Parlez à nouveau à Ruth pour qu'elle vous communique le nouveau numéro de téléphone de Nick. Sur votre écran d'ordinateur s'affiche ce numéro. Téléphonez maintenant à Nick, mais vous avez son répondeur. Nick vous répond par SMS. Terminez votre rapport et tentez de l'imprimer. Il y a un problème avec l'imprimante, il n'y a plus de papiers. Parlez à Ruth. Entrez dans la réserve et retenez qu'il y a tout le kit du parfait agent : lampe à UV, batteries, sac plastique, gants et luminol. Allez à la mezzanine. Récupérez une rame de papier pour imprimante. Placez le papier dans celle-ci et récupérez le rapport. Donnez votre rapport à Chaser. Il vous donne votre prochaine mission : plusieurs meurtres avec persécution et extraction du coeur des victimes. Chaser vous remet un dessin d'un couteau, peut-être l'arme du crime ? Quittez les bureaux du FBI et montez à bord de la voiture noire. Rendez-vous au musée d'art précolombien.

Le musée d'art précolombien

Adressez-vous au concierge du musée. Allez dans la salle d'exposition et parlez à Warren, le directeur du musée. Regardez de plus près, dans la vitrine aux couteaux ; mais aucun ne ressemble à celui dessiné. Récupérez un extincteur posé par terre, près de la momie. Entrez dans les archives. Il n'y a rien d'intéressant, excepté que sur la table se trouve une lampe de laboratoire, parfaitement adaptée pour lire les cartes anciennes.

Retournez dans le hall et dialoguez avec le concierge. Il vous apprend qu'il a expédié des objets de la collection, vers un autre musée à Bogota. Téléphonez à Warren pour obtenir son autorisation. Le concierge finit par accepter que vous jetiez un oeil. Descendez vers l'entrepôt. Ouvrez le boîtier des interrupteurs et relevez le seul qui soit disjoncté. Les interrupteurs agissent sur plusieurs lampes à la fois ! Pour allumer les 5 lampes de l'entrepôt, abaissez tous les interrupteurs, puis relevez celui du centre sur la rangée du haut. Sur l'étagère à gauche, récupérez une valise en métal. Ouvrez-la et sortez le scanner radioscopique. Plus loin dans l'entrepôt, ramassez un canot pneumatique. Allez tout au fond de l'entrepôt et approchez-vous de la caisse scellée. Utilisez le scanner pour découvrir son contenu ; mais il n'y a pas de couteau. Entre les deux caisses, il y a un passage très étroit. Déposez le canot entre les deux caisses et gonflez-le à l'aide de l'extincteur. Vous avez maintenant accès à la caisse du fond. Utilisez le scanner pour découvrir qu'il manque un couteau identique à celui du croquis !

Retournez parler au concierge pour qu'il vous montre le document des douanes. Sur celui-ci, il est fait mention de deux couteaux ! Pour quitter le musée, vous devez ranger la valise et son scanner là où vous les avez pris.

En quittant le musée, vous recevez un SMS de Nick. Un autre meurtre s'est produit sur Staten Island.

La villa de l'agent de change

Discutez avec le policier en faction. Les conditions du crime sont identiques aux cas précédents. Regardez sur la table de l'entrée. Il s'y trouve une bouteille de Whiskey et un journal. Pour l'instant, il ne faut pas toucher aux preuves, à mains nues. Déplacez le fauteuil pour le rapprocher de la table. Récupérez dessous la carte de visite d'Allen Branford, un collectionneur. Dirigez-vous dans l'annexe de la maison. Récupérez le vieux parapluie usé. Dans votre inventaire, extrayez une baleine du parapluie. Regardez les photographies sur le mur. Allez dans la salle de billard où le corps a été retrouvé. Récupérez la boule n°2, dans la table de billard. Utilisez la boule dans la poche du coin haut à droite du billard. Quelque chose bloque la boule. Utilisez la baleine de parapluie pour dégager l'obstacle. Récupérez la tête d'une figurine précolombienne. Par terre, il y a une trace de sang.

C'est tout pour aujourd'hui. Quittez la villa pour rentrez chez vous.

2ème jour

Le bureau du FBI

Entrez dans le quartier général du FBI. Rendez-vous au bureau des preuves pour y déposer le morceau de statuette ; mais il faut une carte magnétique d'accès. Allez en demander une à Ruth. Récupérez la carte magnétique qui est sur le bureau de Ruth. Les traces de pas de Nick viennent jusqu'à votre bureau. Regardez de plus près ce qui se cache dans l'origami laissé par Nick : une carte et un point de rendez-vous. Rencontrez votre chef dans son bureau pour faire le point sur les premiers éléments de l'enquête.Téléphonez à Branford ; personne ne répond. Avec la carte magnétique, allez dans le bureau des preuves. Regardez dans le carton des affaires appartenant à James. Regardez dans la boîte de fournitures du tailleur. Déposez la tête de la figurine sur l'étagère. Téléphonez au directeur du musée pour prendre rendez-vous. Coïncidence : Monsieur Branford est actuellement au musée. Quittez le quartier général.

Le musée d'art précolombien

Rendez-vous dans la salle d'exposition et parlez à Warren. Abordez le sujet du poignard manquant dans la caisse au départ de Bogota. Puis, discutez de John Rudolph. Entrez dans l'orangerie et parlez avec Allen Branford jusqu'au sujet des pilleurs de tombes. Prenez une poignée de terre dans le sac qui traîne en bout d'allée. Regardez les trois vases, ils ressemblent à ceux enfermés dans la caisse pour Bogota. Il est possible de les remplir de terre, mais ce n'est pas encore utile. Retournez dans la salle d'exposition et observez les figurines en or. L'une d'elle a perdu sa tête ! Demandez à Warren de vous la prêter. Il refuse sans document officiel du FBI.

Le bureau du FBI

Allez voir Ruth qui vous envoie directement prendre un formulaire vierge dans la réserve. Donnez la feuille à Ruth qui prépare le document pour la signature du chef. Allez parler à Chaser, puis récupérez le formulaire rempli.

Le musée d'art précolombien

Donnez le formulaire de réquisition à Warren. Rencontrez le concierge pour récupérer la figurine sans tête. L'alarme est maintenant bloquée, à cause de la pièce manquante ; il faut la remplacer. Allez dans l'orangerie et récupérez l'un des vases. Prenez une poignée de terre et retournez devant la vitrine des statuettes. Déposez le vase et mettez-y de la terre jusqu'à ce que le signal sonore s'arrête. Quittez le musée.

La maison abandonnée

Entrez dans le bâtiment délabré. Au premier étage, allez sur la gauche et entrez dans l'appartement. Ramassez la bonde de lavabo qui traîne par terre, dans la salle des toilettes. Dans la pièce suivante, prenez la brosse métallique sur la table. Séparez les poils métalliques de la brosse. Traversez le couloir et entrez dans la cuisine. Attrapez la bouteille

de Whisky qui se trouve dans le réfrigérateur. Regardez l'évier de plus près. Il est étrange que l'eau n'ait pas été coupée dans cet immeuble ! Déposez la bonde dans l'évacuation d'eau. Traversez le couloir jusque dans l'appartement n°9. Vous surprenez un ivrogne vautré dans le canapé. Parlez à Joël Tatum. Il a quelque chose à vous dire de la part de Nick. Donnez la bouteille de Whisky à Joël, mais il n'aime pas le Bourbon. Ramassez une bouteille vide au goulot brisé sous la table. Retournez dans la cuisine et déposez la bonde et la bouteille vide dans l'évier. Remplissez l'évier et récupérez l'étiquette de Whisky. Collez cette dernière sur la bouteille pleine. Allez donnez la bouteille à Joël. Il vous remet un oiseau en origami. Il y a une note cachée à l'intérieur : " James portable ". Une fois Joël parti, ramassez un fusible grillé qui se trouve sur le canapé. Combinez les poils métalliques et le fusible pour le réparer. Retournez dans le couloir et déposez le fusible dans la douille vide du coffret à fusibles. Le fusible saute systématiquement ! A l'étage, cherchez la prise qui provoque le court-circuit. C'est le câble au-dessus de la table de la cuisine qui a brûlé. Il était caché derrière le calendrier. Avec la feuille de papier origami, débranchez la prise électrique. Retournez dans le couloir et posez à nouveau le fusible réparé. Il est maintenant possible de monter au second étage.

Sur le palier intermédiaire, regardez plus attentivement ce qu'il y a devant le radiateur, entre les lattes de parquet. C'est un téléphone portable. Utilisez la brosse pour écarter les lattes et récupérer le portable endommagé de James. Reprenez la brosse et quittez le bâtiment.

Le bureau du FBI

Déposez la figurine au bureau des preuves. La tête en or a disparu ! Récupérez la paire de ciseaux dans le carton des objets du tailleur, ainsi que la carte de James qui se trouve dans l'autre carton. Rendez-vous dans la réserve pour récupérer un sac en plastique, une batterie, une lampe à UV, une paire de gants et du luminol.
Parlez à Ruth qui travaille encore. La statuette est partie au labo des empreintes, mais ce sont les vôtres qui apparaissent sur la tête de figurine. Allez au laboratoire, en passant par la mezzanine. Récupérez sur le chariot des coton-tiges propres. Sur la mezzanine, utilisez l'escabeau pour monter près des câbles de couleur. Avec vos ciseaux, découpez quelques fils électriques. Retournez à votre bureau et posez le portable de James à côté du clavier. Posez aussi les fils électriques et la batterie pour brancher le portable ; mais il vous manque le code PIN. Demandez à Ruth si elle n'a pas une idée. Essayez le 24 mai 1956. Il n'y a aucune combinaison possible qui ne fonctionne avec sa date de naissance. Avec un coton-tige, nettoyez la carte de service de James. Son code apparaît : XFAD 8673. Entrez le code 8673 pour activer le portable. Transférez la photo sur l'ordinateur et analysez-la. Le pilleur de tombes " Huaquero " a enfin un visage. James devait surveiller le pilleur de tombes, de sa cachette. Allez dans la ruelle où James était en planque.

La cachette du gangster

Examinez la façade de l'immeuble ; la porte principale est fermée. Empruntez la ruelle. Il y a une échelle suspendue, mais elle est bien trop haute. Continuez à avancer dans la ruelle. Ramassez près du véhicule un pied de biche. Montez dans le véhicule et lâchez le frein à main. Le véhicule s'arrête sous l'échelle. Attrapez l'échelle avec le pied de biche. Regardez le climatiseur de plus près ; il fonctionne. Enfoncez le pied de biche dans l'hélice pour le stopper. Le locataire ouvre la fenêtre. Ecoutez la conversation par la fenêtre. Pénétrez dans l'immeuble sans faire de bruit. Sur le canapé se trouve une sacoche, avec un papier qui dépasse. Il vous est impossible de vous en approcher sans vous faire repérer. Prenez une photographie avec votre PDA. Le message est illisible sous cet angle. Déplacez-vous le long du mur vers la porte et prenez une autre photo. Cette fois-ci, un numéro de téléphone apparaît. Il faut lire le numéro à l'envers, commençant par l'indicatif 555 (le n° est aléatoire). L'homme s'éloigne. Regardez dans la penderie de l'autre pièce. Le fond est un passage secret. Poussez le tableau du mur pour laisser apparaître un levier ; mais il est bloqué. Ouvrez le tiroir de la commode et prenez le poignard du rituel. Vous êtes surprise en flagrant délit ! Lorsque vous êtes seule, déplacez la chaise sans faire grincer le parquet :

2 x en arrière
1 x à gauche
1 x en arrière
2 x à gauche
1 x en avant
1 x à gauche
4 x en avant

4 x à droite
2 x en avant
2 x à gauche
2 x en avant
1 x à gauche
2 x en avant

Une fois libérée de vos liens, entrez dans la pièce secrète. Vaporisez du luminol sur le poignard et utilisez la lampe à UV pour faire apparaître les taches de sang. Avec les gants, prenez le poignard qui se place dans un sac plastique. Regardez le coin du tapis et soulevez-le. Il y a une trappe. Soulevez la trappe, mais elle est bloquée. Utilisez le levier qui se cache derrière le tableau pour débloquer l'accès. Descendez l'échelle. Dans la boutique, prenez la boîte qui se trouve sur l'étagère, tout à droite. Ouvrez la boîte et récupérez une pièce. Dans les alvéoles, il y a un tableau à clés. Utilisez la pièce de monnaie pour ouvrir la vitrine et récupérez les 8 clés. Avec l'une des 8 clés, ouvrez la porte vitrée de la boutique. Utilisez la manivelle près de la porte. Le store redescend trop rapidement pour passer. A l'aide de la pièce de monnaie, ouvrez le couvercle du mécanisme (il y a 4 vis). Le cliquet du mécanisme est cassé, il faut le remplacer. Utilisez l'une des clés pour remplacer le cliquet. Actionnez la manivelle pour ouvrir le store. Le gangster vous pointe de son arme, mais le store retombe sur lui et l'assomme. Ramassez l'arme à feu. Retournez vers la maison abandonnée pour y interpeler Huaquero. Ce dernier a déjà été menotté par Nick.

3ème jour

Le bureau du FBI

Après les félicitations de Ruth, allez faire le point avec Chaser. Allez au laboratoire et prenez sur le chariot roulant, les résultats d'analyse de sang et d'ADN des victimes. Approchez-vous de la paillasse où se trouve l'analyseur. Sur la gauche se trouve tout le matériel d'analyse d'échantillons. Prenez une fiole d'analyse. Avec un coton-tige, prélevez du sang qui se trouve sur le poignard. Mettez le coton-tige sale dans la fiole et déposez celle-ci dans l'analyseur. Appuyez sur le bouton de transfert. Les résultats sont envoyés directement sur l'ordinateur. Dirigez- vous devant le PC de votre bureau. Comparez les analyses sanguines des victimes avec celle recueillie sur le poignard. Le poignard est recouvert du sang d'Henry Fairbanks. Allez rendre compte à Chaser. Mais vous apprenez que Huaquero a été abattu lors de sa tentative d'évasion. Rendez-vous au dépôt des preuves. Récupérez la figurine et sa tête en or. Assemblez-les pour ouvrir l'objet. Il s'y cache un sachet de poudre blanche. Récupérez la clé de James qui se trouve dans le carton des objets personnels. Allez au laboratoire et prenez une fiole. Utilisez un coton-tige dans le sachet de poudre et déposez-le dans la fiole. Placez la fiole dans l'analyseur pour découvrir que cette poudre est de l'héroïne pure. Retournez devant votre PC pour tirer des indices de la photographie de Huaquero. L'affiche visible sur la photo est identique à celle des entrepôts du musée d'art précolombien.

Le musée d'art précolombien

Parlez au concierge. Il veut un mandat pour vous laisser passer vers l'entrepôt. Dirigez-vous vers la salle d'exposition et détachez le bol du mur. Dans la salle des archives, ramassez un rouleau de papier d'aluminium et la loupe de laboratoire. Allez dans l'orangerie et remarquez la présence d'un capteur de température. Déposez au pied de la statue, dans le rayon de soleil, la loupe, le bol et l'aluminium. Le rayon lumineux vient frapper le capteur thermique et donne l'alarme. Profitez de l'absence du concierge pour descendre dans l'entrepôt. Allez au fond de la cave et regardez l'affiche collée sur le pilier du centre. Utilisez la clé de James pour ouvrir le petit coffret fixé sous l'affiche. Il y a une balance pour la pesée de la drogue. Faites un prélèvement de poudre avec un coton-tige et conservez cet échantillon dans un sac plastique. A ce moment, vous recevez un SMS de Nick annonçant une nouvelle victime. Quittez le musée.

L'entrée du métro

C'est le quartier de Joël Tatum. La porte de l'immeuble est fermée. Prenez le fil à sonnette qui pend devant la porte. A droite de la descente dans le métro, ramassez la bouteille de cola. Descendez sur le quai et parlez au policier. Le corps est bien celui de Tatum. Au pied du vieux banc, ramassez un briquet à gaz. Avancez jusqu'au fond du tunnel où se trouve un échafaudage. Récupérez un bidon d'essence et des journaux. Tout au fond, il y a une grille fixée par quatre

boulons à ailettes. Elles sont grippées et ne peuvent être enlevées à la main. Utilisez le cola comme dégrippant et dévissez les 4 boulons. Retirez la grille. Le trou est noir et rempli de cafards ! Remplissez le briquet de fuel. Prenez les journaux et jetez-les dans le trou. Mettez le feu aux journaux pour faire fuir les cafards. Récupérez la bouteille de champagne. Avec le fil à sonnette, récupérez le rouleau de papier qui est roulé dans la bouteille. C'est un diplôme des beaux-arts de Joël Tatum. Quittez le quartier populaire.

4ème jour

Le bureau du FBI

Montez au laboratoire pour analyser l'échantillon récupéré au musée. Prenez une fiole et déposez-y l'échantillon. Il contient aussi de l'héroïne. Allez parler à Ruth. Le point commun entre les victimes est peut-être la faculté où ils ont tous étudié.

La bibliothèque universitaire

Entrez dans la salle des microfilms de la bibliothèque. Tous les classeurs sont fermés. Dirigez-vous vers la salle de lecture. Questionnez la bibliothécaire sur les anciens étudiants. Apportez les livres demandés par la bibliothécaire. Récupérez le livre des étudiants de la NYU de 1986. Toutes les victimes sont bien passées dans la NYU en 1986. La page correspondante a été déchirée ! Insistez pour voir les microfilms de l'année 1986. Allez dans la salle des microfilms, mais il y en a tellement ! Cela prendrait des jours. Retournez voir la bibliothécaire ; elle vous donne le numéro du bon catalogue : 01-044-86. Ce numéro ne correspond à aucun repère sur les casiers des microfilms. Demandez une explication à la bibliothécaire. La nouvelle numérotation devrait ressembler à celle-ci : 001-044-1986. Il y a plusieurs classeurs qui correspondent à l'année 1986. A l'intérieur du 00104419867, récupérez une boîte à microfilms. Retournez dans la salle de lecture, face au lecteur de microfilms, placé sur l'une des tables. Prenez la bobine vide et enroulez-y le microfilm. Placez la bobine dans le lecteur, mais il manque une lentille pour clarifier l'image. Demandez à la bibliothécaire la lentille qu'elle tient dans la main. Cherchez la paire de lunettes sur les tables de lecture. Donnez les lunettes à la bibliothécaire. En échange, elle vous donne la lentille. Placez la lentille dans le lecteur et allumez la lampe. Toutes les victimes ont fait partie d'une expédition. Vous copiez la liste des membres. Allez avertir la bibliothécaire de la fin de vos recherches. Quittez la bibliothèque.

Le musée d'art précolombien

Allez directement dans la salle des archives, pour rencontrer Warren. Montrez-lui la liste des membres de l'expédition. Warren indique qu'il manque un nom sur la liste : Juan Alvarado. Huaquero était présent aussi. En quittant le musée, vous croisez Allen Branford. Il vous apprend qu'Alvarado est à New York. En montant les marches qui mènent au musée, vous téléphonez à Ruth pour effectuer une recherche sur les vols vers le Pérou. Retrouvez Warren dans la salle des archives. Chaser a été mis au courant des menaces qui pèsent sur Warren. Allez dans l'orangerie et ramassez la photo qui traîne au sol, près du sac de terre. Elle représente une maison ancienne à Cuzco. Ruth vous prévient qu'Alvarado a déjà quitté le pays. Vous laissez un message sur le répondeur de Nick ; vous partez bientôt pour le Pérou.

Le bureau du FBI

Discutez avec Ruth, puis rencontrez Chaser pour faire le point. Il refuse votre départ au Pérou, mais cela ne vous décourage pas de partir.

5ème jour

Cuzco, Pérou

Parlez à Diego, le propriétaire de l'hôtel. Il ne souhaite pas vous indiquer le chemin de la maison d'Alvarado. Il faudra vous débrouiller par vous-même. Approchez-vous de la table et prenez des feuilles de Bourdaine et de Coca.

Mélangez-les. Récupérez un appareil photo sur le rebord du placard sous les arches. Sortez dans la rue et remarquez la présence d'un DAB (distributeur automatique de billets). Dirigez-vous vers la place San Martin.

Rendez-vous devant la maison de l'archéologue ; celle qui ressemble à la photographie de la maison d'Alvarado. Tout est fermé. Engagez-vous dans la ruelle, vers l'atelier auto. Cela ressemble plus à une décharge ! Une superbe Impala, modèle 62, trône devant la cour. Pour le reste, ce ne sont que détritus de pneus et ferraille. Demandez à José, le garagiste, s'il possède une Jeep de location. Mais le véhicule est déjà pris. Retournez à l'hôtel.

Diego accepte d'organiser un rendez-vous. En contrepartie, il vous demande de récupérer la vieille Jeep que lui a pris José. Allez au DAB récupérer de l'argent liquide avec votre carte de crédit. Allez au garage.

José ne veut rien savoir. Il n'y a pas de Jeep dans la cour du garage. Retournez à l'hôtel.

Diego vous indique que la Jeep doit être enfermée dans le garage. Retournez au garage.

Demandez à José d'ouvrir son garage. Mais il explique qu'il n'y a que du matériel photographique à l'intérieur. Profitez-en pour changer de sujet et parler " photographie ". Entrez dans le garage et récupérez le trépied. La Jeep se trouve effectivement dans le bâtiment. Associez l'appareil photo et le trépied. Ramassez le roulement à billes sur le sol. José s'est installé sur la belle Impala pour la prise de photo. Placez le trépied sur le trottoir d'en face. Une fois la photographie prise, récupérez l'appareil. Parlez à José de la Jeep. Associez l'argent avec le roulement à billes et déposez le tout sur le banc, devant la maison. Retournez à l'hôtel, pendant que José répare la Jeep.

Diego a obtenu un rendez-vous avec Alvarado. Pour entrer, il faudra passer la photo dans la fente de la porte. Diego vous reprend l'appareil, car il pourrait être volé. Allez à votre rendez-vous.

Glissez la photo dans la fente de la boîte aux lettres. Alvarado vous répond mais ne vous laisse pas entrer sans justifier votre identité. Insistez plusieurs fois. La petite fenêtre située au-dessus de l'Inca permettra de montrer votre carte d'agent du FBI. L'Inca ne parle pas. Donnez-lui alors votre mélange de feuilles de Coca et Bourdaine. Entrez dans la maison et rencontrez Alvarado dans sa chambre. Juan vous raconte le déroulement de l'expédition. C'est un fabuleux trésor qui a été découvert. A cette époque, Raches, l'un des expéditionnaires a été tué et le coeur arraché. C'est alors que Huaquero a participé au retour des objets de valeur qui doivent être cachés par Warren. Quatre gemmes sont encore en sa possession. Mais il vous les montrera demain. Vous demandez à Juan de vous accompagner à Akakor ; il accepte. La carte est enfermée dans un coffre. Remarquez la présence d'un poignard fixé sur la cheminée. Il y a aussi une fente de la taille de la lame dans l'une des sculptures de la cheminée. Quittez votre hôte le temps d'une nuit.

6ème jour

Cuzco, Pérou

Dirigez-vous vers l'hôtel et parlez à Diego. Il vous donne un sandwich. Retournez voir Juan, à son domicile. La porte est ouverte ! Entrez dans la chambre pour découvrir le corps de Juan, baignant dans son sang. Prenez le couteau au-dessus de la cheminée, et introduisez-le dans la fente. Une cache s'ouvre automatiquement. Récupérez les 4 gemmes de cristal, ainsi que la carte, conduisant à l'ancienne capitale Inca. Passez la porte de la cour intérieure. Prenez une amphore. Au bout du balcon, faites tomber la planche et essayez de grimper le long du mur de la cheminée. Pour y parvenir, il faut empiler 5 amphores les unes sur les autres, de la plus grosse à la plus fine. Quittez la maison, avant que la police ne vous rattrape.

Vous arrivez directement au garage, où la Jeep vous attend. Il faut 20 dollars pour l'essence. Rendez-vous au DAB pour vous procurer de l'argent liquide, mais la carte est rejetée ! Négociez avec José un troc avec l'appareil photo. La police est encore à l'hôtel, impossible d'entrer par cet accès. Empruntez la porte de la cuisine. Prenez les allumettes qui traînent sur la table. Approchez-vous de la cheminée et prenez le pot de cuisine. Remplissez le pot de levain qui se trouve dans la jarre, à gauche des fourneaux. Dans le buffet, récupérez des fraises et un pot de miel. Posez le pot de levain, sur la plaque de cuisson. Ajoutez du miel et des fraises. Allumez le fourneau avec les allumettes. Lorsque la fumée de cuisson sort du pot, actionnez l'interrupteur qui se trouve sous le rebord de la fenêtre. Cela va attirer le policier

et Diego dans la cuisine. Profitez de cet instant pour entrer dans la cour de l'hôtel. Récupérez l'appareil photo et allez le donner à José. Remplissez le réservoir de la Jeep avec le bidon d'essence.

7ème jour

Sur les pistes des Andes, Pérou

Pendant le voyage, vous avez un accident de piste, mais sans gravité.

8ème jour

Quelque part dans les Andes, Pérou

Traversez le pont de bois et de lianes. Ramassez le tube en métal qui traîne au pied de la paroi. Utilisez le couteau sur les lianes pour dégager l'entrée du tunnel. Retournez à la Jeep pour récupérer du matériel. Ouvrez la caisse à l'aide du tube. Prenez une poulie et un cric. Arrachez le siège de son emplacement. Retournez de l'autre côté de la falaise, mais le pont de bois cède ! Ramassez un morceau de corde et associez-la à la poulie. Confectionnez une nacelle en associant le siège et la poulie + corde. Utilisez la nacelle sur la corde tendue et traversez le gouffre. Utilisez le cric sur la pierre d'entrée du tunnel pour dégager un espace. Traversez le tunnel.

L'ancienne ville d'Akakor

Regardez juste au-dessus de l'arche du tunnel, et mémorisez le symbole qui est de couleur bleue. Avancez vers la place principale. Allez tout droit face à la petite pyramide. Regardez de plus près, le signe au-dessus de l'entrée. Mémorisez le symbole qui est de couleur jaune. Entrez dans la petite pyramide pour découvrir la tombe de Raches. Ramassez un bouchon qui traîne sur le sol. Pour soulever la pierre tombale, il vous faut un levier. Rendez-vous dans la seconde pyramide. Il s'y trouve un dispositif sophistiqué pour ouvrir la porte. Les symboles dispersés dans la ville sont nécessaires pour déverrouiller la porte. Dirigez-vous vers la pyramide du soleil. Regardez de plus près le signe au-dessus de l'entrée. Mémorisez le symbole qui est de couleur rouge. L'entrée de la petite pyramide du soleil est obstruée par de la végétation. Dans une des larges feuilles se trouve de l'eau : impossible de la recueillir. Vous avez tous les éléments pour résoudre le puzzle de la pyramide. Placez-vous devant le cadran, dans le renfoncement de la porte.

Le carré est peint en rouge. Il faut placer le cube de cristal sous le symbole rouge, aperçu sur la pyramide du soleil ; soit dans la colonne de gauche.

Le triangle est peint en bleu. Il faut placer le tétraèdre de cristal sous le symbole bleu, aperçu sur l'entrée du tunnel ; soit dans la seconde colonne.

Le rond est peint en jaune. Il faut placer la sphère de cristal sous le symbole jaune, aperçu sur la petite pyramide ; soit dans la troisième colonne.

A ce moment, le verrou de la porte s'ouvre et laisse apparaître un réceptacle où vous déposez le quatrième cristal, dans la forme adéquate. La lourde porte s'ouvre devant vous.

Entrez dans la pyramide et ramassez une épée. Dans la paroi de gauche, il y a un trou. Une grosse araignée garde précieusement, un document. Regardez la fresque. A ce moment, vous imaginez ce que pourrait être une conversation entre le Pr Dickinson et Warren, lors de l'expédition. Pénétrez dans le vieux passage.

Vous débouchez dans une clairière où se trouve un petit avion. Au sol, en bas à droite de l'écran, ramassez un bocal sans bouchon. Regardez sous le capot et récupérez un filtre à air. Décrassez le filtre et replacez-le à son emplacement. Regardez sous le couvercle, à l'arrière de l'avion, il y a un serpent qui dort sur la batterie ; impossible de la prendre. Retournez dans la pyramide et attirez les mouches sur votre sandwich. Déposez les mouches dans le bocal qui se

referme si vous avez le couvercle. Donnez les mouches à manger à l'araignée qui est dans le trou de la paroi. Récupérez l'entonnoir et le document qui est roulé à l'intérieur. Retournez près de l'avion et donnez l'araignée en pâture, au serpent. C'est finalement l'araignée qui déloge le serpent. Vous ne pouvez récupérer la batterie, à cause de la chaleur qui fait évaporer l'eau contenue à l'intérieur.

Allez dans la pyramide du soleil et remplissez le bocal d'eau recueillie sur la feuille. Entrez dans la petite pyramide et ouvrez la tombe avec l'épée. Récupérez la montre de Raches. Arrachez un os de mâchoire pour identifier le corps qui ressemble plus à un vieillard qu'à un jeune homme. Regagnez l'avion et déposez de l'eau dans la batterie. Démarrez le moteur de l'avion en lançant l'hélice à la main.

9ème jour

Le voyage retour en avion

Après une courte escale à Manaus, vous êtes de retour à New York.

10ème jour

Le bureau du FBI

Allez parler à Ruth. Rendez compte de vos trouvailles à Chaser. Au final, vous êtes suspendue de vos fonctions ! Rendez-vous à la bibliothèque.

La bibliothèque universitaire

Rencontrez la bibliothécaire pour obtenir des informations sur le Pr Dickinson. Apparemment, c'est un membre du FBI qui a déchiré la page du livre des étudiants de la NYU de 1986. Quittez la bibliothèque. Vous recevez un SMS de Nick vous demandant d'aller vérifier des photographies chez l'agent de change.

La villa de l'agent de change

Allez voir dans l'annexe, la collection de photographies exposée sur le mur. Retournez le cadre de la photo des étudiants et récupérez une photo de Raches. Au dos de la photo, il y a des notes. Cette écriture vous rappelle quelque chose. Rendez-vous au musée.

Le musée d'art précolombien

Parlez au concierge, puis allez dans la salle des archives. Ouvrez la boîte pleine de documents du Pr Dickinson. Récupérez le dossier dentaire et comparez-le avec l'os de mâchoire. Remettez tout en place. En quittant le musée, vous croisez Warren. Expliquez-vous avec lui !

L'entrée du métro

Vous pistez Warren. Il vous amène au niveau de l'entrée de métro. Mais Chaser vous ordonne de rentrer immédiatement et de lui rédiger un rapport.

Le bureau du FBI

Regardez le document qui est à gauche sur votre bureau. La signature est la même écriture que sur la photo de l'agent de change. Déposez la photo sur le document, pour comparer les lettres. Parlez avec Ruth jusqu'à ce qu'elle rentre chez elle. Dès son départ, entrez dans le bureau de Chaser. Fouillez dans le bureau. Dans le placard, se trouve un coffre-fort. Votre intuition vous guide vers le mot de passe : RACHES. Ouvrez le coffre et constatez la présence de la page du livre de l'université et d'un billet d'avion vers Cuzco. Il semble limpide que Chaser est impliqué dans cette série

de meurtres. Téléphonez à Nick pour l'informer de votre découverte.

L'entrée du métro

Entrez dans l'immeuble à gauche de la station de métro. Il appartient sûrement à la famille de Warren. Il y a de la lumière au sous-sol, mais c'est impossible de descendre. Montez à l'étage et lisez la note de l'électricien qui se trouve sur la grille de l'ascenseur. Récupérez un fil électrique non isolé, suspendu au boîtier d'appel de l'ascenseur. Montez en salle de machinerie de l'ascenseur. Ouvrez le boîtier de contrôle électrique. Il est impossible d'intervenir sans risquer l'électrocution. Allez chercher la pince qui se trouve sur l'échafaudage du quai de la station de métro. Associez la pince et le fil non isolé pour le déposer sur le bloc électrique 20/07 WB. Le moteur de l'ascenseur fonctionne. Descendez au rez-de-chaussée et utilisez l'ascenseur pour descendre au sous-sol.

Récupérez une broche sur les caisses d'en face. Dirigez-vous vers la chaufferie. Démontez la vanne de la chaudière, à l'aide de votre pince. Percez le baril d'eau avec votre broche pour le déplacer sous l'échelle. Montez sur la plate-forme abandonnée, pour vous retrouver directement sur un quai de métro. Entrez dans la rame de métro. Déposez la vanne sur la commande de freins, et tournez-la pour avancer dans le tunnel. Vous rejoignez Chaser et Warren dans la station suivante ...

Art of Murder : Les Cartes du Destin

© Micro Application / City Interactive 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : 19 octobre 2009

L'appartement

Après la scène cinématique et l'appel téléphonique que vous recevez dans votre appartement, observez le bureau de plus près puis prenez le paquet et examinez-le dans votre inventaire. Récupérez le bloc-notes vert, ouvrez le tiroir de la chaise et récupérez une carte de New York.

Ensuite, observez une autre table à droite de l'appartement et récupérez le marqueur vert. Regardez le comptoir de la cuisine et prenez le verre d'eau à gauche.

Par la suite, ouvrez la porte verte et entrez dans le vestibule. Observez la petite table en face de la porte, examinez les fleurs et les lettres puis prenez le coupe-papier. Examinez la perceuse, prenez les croquettes pour chat puis utilisez le coupe-papier pour ouvrir l'emballage que vous possédez dans votre inventaire. Examinez l'emballage ainsi ouvert et retournez à la pièce principale.

A présent, montez les escaliers et entrez dans la mezzanine. Parlez au chat, mettez des croquettes dans son écuelle et observez le lit de plus près. Prenez la boite d'antalgique puis la lime et utilisez-la pour ouvrir la boite métallique qui est dans votre inventaire. Saisissez l'ampoule qui se trouve dans la boite, récupérez la loupe sur la table de droite et utilisez-la sur l'ampoule pour lire l'inscription CDX...110.

Ensuite, faites tourner la boite métallique et récupérez un boulon rouillé. Pour lire l'inscription sur le boulon, mettez les comprimés d'antalgique dans le verre d'eau, plongez le boulon dans le verre pour enlever la rouille puis utilisez la loupe pour lire l'inscription ABF B412.

Enfin, redescendez dans la pièce principale et utilisez le téléphone pour appeler Wang. Attendez quelques instants puis répondez à l'appel de ce dernier. Par la suite, allez vers la table à droite, cliquez sur la carte de New York pour la déplier et placez les petites notes en vert. Lisez d'abord les notes puis placez-les dans leurs endroits respectifs. Retournez dans le vestibule et prenez la sortie.

Le carrefour

Allez vers l'entrée du cinéma, regardez la fenêtre allumée en haut de la porte et récupérez les piles par terre. Retournez dans l'avenue, approchez-vous des motos, observez-les et entrez dans le bar Gentle Bob.

Gentle Bob bar

Dans le bar, discutez avec le barman et écoutez la conversation avec autres les clients. Lorsque la jeune femme s'en va aux toilettes, rejoignez-la et discutez avec elle.

Après la discussion, observez la fenêtre de plus près, tirez sur la poignée pour l'ouvrir et regardez la cour, derrière les grilles. Par la suite, regardez au-dessus de la fenêtre, ramassez les produits à vitre puis récupérez l'essuie-tout sur le lavabo.

Sortez des toilettes, parlez à la jeune femme à nouveau et écoutez tout ce qu'elle a à dire. Donnez-lui des piles pour remplacer les siennes qui sont mortes et écoutez son histoire.

Après la discussion, examinez le repose-pied se trouvant près de la chaise et ouvrez le bouchon de la barre. Vous avez besoin d'un objet pour récupérer les clés à l'intérieur. Pour ce faire, observez l'angle du comptoir et récupérez la fourchette. Examinez la table à gauche et récupérez la bouteille d'huile. Ensuite, regardez sous le comptoir et utilisez la fourchette pour enlever le chewing-gum. Utilisez le tout sur la barre du repose-pied et récupérez ainsi la clé. Par la suite, parlez au barman discutez sur tous les sujets disponibles.

Avant de revenir aux toilettes pour femmes, sortez devant le bar et récupérez le tournevis au sol.

A présent, retournez dans les toilettes pour dames. Examinez la fenêtre à droite, mettez la clé dans le cadenas de la grille (à droite) et essayez de l'ouvrir. Retournez auprès du barman, demandez-lui de l'huile et utilisez la bouteille d'huile sur la clé. Enfin, utilisez cette dernière pour ouvrir la grille et sortez par la fenêtre.

Arrière cour

D'abord, montez les marches pour examiner la porte puis descendez et partez à gauche. Regardez sous la fenêtre de droite, récupérez un sceau, une barre de fer et des briques puis montez les escaliers à nouveau. Utilisez le tournevis sur la serrure, utilisez la barre de ferre sur la fenêtre en haut de la porte puis entrez par cette entrée.

Cinéma

Approchez-vous de la table, récupérez la bobine et le tournevis. Prenez les clés dans le boitier, à droite de la porte, et entrez dans la salle de projection.

Observez le bureau à gauche, prenez une bobine et une boîte à bobine. Examinez la machine à rembobiner, placez la bobine à droite et la boite à gauche, placez le tournevis sur la manivelle puis tournez-le pour récupérer le film.

Ensuite, observez d'abord la lucarne qui est en face des projecteurs et utilisez la serviette imbibée pour nettoyer la vitre. Examinez la boite d'alimentation sur le mur et allumez-la.

Regardez les projecteurs de plus près et observez d'abord celui de gauche. Ouvrez le capot, récupérez l'ampoule à l'intérieur et fermez-le. Examinez le second projecteur à droite, ouvrez le capot et placez l'ampoule. Ensuite, examinez l'emplacement pour bobine à droite, ouvrez les deux boitiers, en haut et en bas, et placez les deux bobines. Une fois que ceci est fait, sortez de cette pièce et descendez les marches pour atteindre la salle de spectacle.

D'abord, cliquez sur la petite lumière et allez à l'arrière salle. Récupérez une lampe torche sur les bobines à droite, prenez la roue, examinez le mécanisme pour le rideau et placez la roue sur le mécanisme. Dans l'inventaire, placez les briques dans le sceau, tournez la roue jusqu'à ce qu'elle s'arrête puis placez rapidement le sceau lourd sur la poignée pour l'empêcher de revenir à son état initial.

Une fois que les rideaux sont ouverts, retournez jusqu'à la salle de projection et appuyez sur l'interrupteur du projecteur pour voir le film.

Après la cinématique, retournez dans la salle de spectacle et approchez-vous des sièges. Examinez le 4ème siège de la 5ème rangée et récupérez une barre de métal. Dans votre inventaire, examinez-la, tournez-la et récupérez le ticket collé dessus.

A présent, remontez les marches et tentez de sortir en prenant la porte au fond du couloir. Une scène se déclenche et le plancher s'effondre. Touchez alors une seconde porte se trouvant sur le côté droit et utilisez-la pour traverser. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et sortez.

Vous remarquez que la fenêtre des toilettes des dames a été fermée. Par conséquent, retournez vers la salle de spectacle et prenez la sortie du cinéma. Utilisez la barre de métal sur la porte pour la forcer et sortez pour qu'une scène

se déclenche.

La gare

D'abord, discutez avec Wang près du corps, parlez au policier au milieu puis à Patti. Repérez le morceau de béton à gauche près du ruban jaune et prenez-le. Avancez sur le quai à droite, fouillez la poubelle à l'extrême droite et récupérez un tube de cuivre. Allez vers l'autre voie, examinez l'horloge et revenez au quai.

A présent, prenez l'allée qui est en bas à droite du quai et partez à droite vers le passage à niveau. Examinez la bouche d'égout, mettez le tube de cuivre dans le trou et utilisez la pierre pour l'enfoncer.

Ensuite, récupérez le tube déformé et utilisez-le pour ouvrir la boite électrique à gauche. Observez les preuves dans la boite, regardez le symbole au-dessus de celle-ci et partez à la recherche de l'appareil photo.

Pour cela, revenez près des lieux de l'accident, reparlez avec Wang puis examinez la mallette métallique à proximité. Prenez l'appareil photo, retournez au passage à niveau et photographiez le symbole au-dessus de la boite et la coupure de journal. Aussi, examinez la barrière du passage à niveau pour trouver une carte et photographiez-la. Une fois que vous avez pris les trois photos, utilisez les sacs en plastique et récupérez les indices. Examinez-les dans l'inventaire puis retournez à l'Allée et entrez dans le cinéma (la porte est près de la voiture garée).

Remontez jusqu'à la salle de projection, récupérez la bobine du film et l'ampoule puis redescendez. A droite de la sortie, photographiez le panneau représentant le plan de la salle de spectacle et sortez du cinéma.

A présent, revenez sur les lieux de l'accident et remettez l'appareil photo ainsi que les pochettes inutilisées dans la mallette. Reparlez avec Wang pour lui remettre les indices puis discutez avec Patti.

Chapitre 2 : 20 octobre 2009 - FBI, Bronx, New York

Local du FBI

Dans le laboratoire du FBI, parlez avec Wang de tous les sujets puis examinez le morceau de papier qui se trouve dans votre inventaire. Ensuite, observez l'endroit où Wang travaille, récupérez des gants, le sac renfermant la carte et d'autres sacs en plastique.

Ensuite, regardez le scanner à gauche et ouvrez-le. Utilisez les gants en plastique sur le sac renfermant la carte puis utilisez le tout sur le scanner. Fermez le couvercle, activez le scan une première fois et ouvrez le couvercle à nouveau. Tournez la carte grâce au clic droite et scannez l'autre face.

Récupérez la carte, remettez-la dans un sac en plastique puis remettez-la à son emplacement d'origine sur le bureau de Wang. Enfin, il ne vous reste plus qu'à sortir vers la mezzanine.

En sortant du labo, vous entamez une discussion avec l'expert Jason Emmerick. Epuisez tous les sujets de conversation et rejoignez votre bureau.

Inspectez votre bureau, examinez l'ordinateur, l'écran et le téléphone puis prenez la carte magnétique et la boite de cartes de visite. Examinez les dossiers et l'armoire à gauche, parlez à Nick et épuisez tous les sujets. Par la suite, observez la carte des Etats-Unis à droite et appuyez sur l'interrupteur en bas à gauche pour l'allumer.

Sortez du bureau, descendez les marches et reparlez à l'expert pour lui donner la carte de visite.

Ensuite, remontez les marches et entrez dans le sécréterait (derrière porte au sud). Parlez avec Ruth de tous les sujets, retournez dans le laboratoire (porte juste d'à côté) et parlez à Wang.

Après la discussion, redescendez vers l'entrée principale et dirigez-vous vers les pièces de l'angle à droite. Repérez le

stand de tir, utilisez la carte magnétique de Wang sur le lecteur de carte et entrez.

Stand de tir

Placez-vous dans la cabine de tir au milieu, prenez le pistolet, visez la cible en noir et tirez 10 coups. Sortez du stand de tir, utilisez votre carte magnétique cette fois-ci et entrez une nouvelle fois.

Prenez place dans le stand de tir, appuyez sur l'interrupteur à gauche pour approcher la cible et la changer. Tirez dix autres coups de feu, rechargez si vous êtes à court de munitions puis sortez. Allez discuter avec Ruth puis retournez au laboratoire pour redonner la carte à Wang.

Laboratoire

Maintenant, cliquez sur l'écran de la base de données et utilisez-le. Appuyez sur la touche Entrée de votre clavier, placez le recto et le verso de la carte dans le rectangle en haut de l'écran et cliquez sur le point d'interrogation en haut à droite. Faites glisser la carte en haut de l'écran dans le rectangle supérieur.

Par la suite, appuyez sur les zones de recherche se trouvant sur le carte et appuyez sur la loupe à droite pour effectuer la recherche. Toutefois, les résultats peuvent être très nombreux où très longs à consulter. A partir du haut, cliquez sur les deux premiers points de recherche sur le recto de carte et cliquez sur le second point de recherche sur le verso. L'analyse donne 5 résultats.

Lisez les 5 résultats, parlez à Wang puis rendez-vous au secrétariat pour parler avec Ruth. Demandez à parler au chef, entrez dans le bureau de ce dernier (à droite) et discutez avec lui de tous les sujets.

Sortez du bureau, reparlez avec Ruth puis reparlez à Wang dans le labo. Enfin, descendez dans le hall principal et prenez la sortie gauche.

Centre de déminage

D'abord, parlez au démineur et examinez l'ordinateur sur le bureau. Utilisez le joystick en bas pour déplacer le bras électrique et reconnaissez la fonction des deux boutons. Toutefois, vous devez trouver le code avant de pouvoir l'ouvrir.

D'abord, retournez au labo et discutez avec Wang. Examinez l'emballage du colis dans votre inventaire et utilisez les gants pour le sortir. Ensuite, allez voir Ruth et parlez avec elle pour pouvoir utiliser la photocopieuse. Copiez le papier trouvé sur l'emballage du colis, remettez l'original dans son sac en plastique et observez la copie de plus près.

Pour trouver le code, cliquez sur le pliage vertical situé à gauche de 76 G puis utilisez la flèche de droite pour voir un Q et un cœur rouge partiellement représenté. Pliez ensuite la feuille afin d'avoir les chiffres 6, 8, la lettre Q et le Cœur.

Par la suite, redescendez au centre de déminage et parlez au démineur pour qu'il vous indique la valeur numérique du cœur. Maintenant que vous avez trouvé le code 6812, observez l'ordinateur à nouveau et utilisez le joystick pour entrer le code. Parlez à nouveau au démineur, entrez dans la pièce con tenant un caisson à explosion, ouvrez la porte de la chambre et examinez le colis. Utilisez les gants pour récupérer le jeton, mettez-le dans un sac en plastique puis récupérez le ticket et observez-le.

A présent, revenez au laboratoire, prenez d'autres sacs en plastiques et placez le ticket dans l'un d'eux. Ensuite, approchez du scanner et scannez les deux faces du jeton et du ticket que vous aviez trouvés dans le colis (cliquez avec le bouton droit pour changer de face). Remettez les pièces à conviction dans les sacs, touchez du serveur et accédez à la base de données. Glissez les images du jeton et du ticket puis cliquez sur le seul point de recherche du jeton. Cliquez sur le point de recherche indiquant 15 concernant celui du ticket et effectuez une recherche.

Lorsque vous aurez trouvé votre prochaine destination (le parc d'attraction de Jersey City), parlez à Wang puis à votre nouveau collègue.

Chapitre 3 : 20 octobre 2009 - Parc d'attraction

Parc d'attraction

Après la scène cinématique, parlez au commandant du SWAT et entrez dans l'allée du parc (la bouche de la statue).

Avancez, examinez la cabane fermée à gauche et récupérez la manivelle. Examinez les deux télescopes à droite et observez-les de plus près. L'un d'eux est dirigé vers le stand de tir et l'autre nécessite un jeton pour être déverrouillé.

Approchez-vous du poste de poste de sécurité se trouvant près des jumelles, ramassez le bloc de bois qui bloque la porte et entrez. Examinez le bureau à gauche, ouvrez le tiroir supérieur et récupérez les clés, les jetons, la boite de plombs et l'ampoule.

Ensuite, examinez l'armoire à clés se trouvant sur le mur à droite. Examinez le réfrigérateur dans le coin gauche et sortez.

Avant d'aller vers le stand de tir (à gauche), partez d'abord à droite des jumelles vers l'allée secondaire. Prenez le bidon légèrement à droite, examinez les barils empilés en face puis revenez vers l'allée principale.

Allez maintenant vers le stand de tir, récupérez le barreau en métal près de la poubelle puis examinez le stand de plus près. Observez le système d'ouverture à droite, mettez la clé, tournez-la puis mettez la manivelle et tournez-la. Le système est toujours bloqué.

Par conséquent, regardez en haut à droite du stand et repérez le mécanisme de fermeture du volet. Placez le barreau en métal à droite du rideau du stand, examinez ainsi le mécanisme et tentez de verser de l'huile. Nicole refuse de peur de se salir.

A présent, dirigez-vous vers le train fantôme, récupérez une pelle à droite puis entrez dans la salle de contrôle.

Prenez les clés accrochées à gauche de la fenêtre, examinez-les dans votre inventaire puis prenez la barre de support sur le rebord droit de la fenêtre.

Sortez de la salle de contrôle, entrez à l'intérieur du train fantôme et récupérez la barre de la rambarde se trouvant sur la porte métallique, près de la brouette. Examinez le premier wagon, examinez les roues motrices, l'essieu et sortez.

A présent, approchez de la porte de la réserve (à gauche) et utilisez les clés Berta pour l'ouvrir. Observez la lampe en haut à gauche de la porte, prenez l'ampoule de votre inventaire, insérez-la et allumez.

Récupérez le marteau, observez les autres objets présents et inspectez l'établi. Prenez la burette, la roue et le cordon. Dans l'inventaire, versez l'huile dans la burette et retournez au stand de tir. Enfin, utilisez la burette pour dégraisser le mécanisme d'ouverture et tournez la manivelle pour ouvrir le volet du stand.

Approchez-vous de l'emplacement du tir, insérez un jeton dans la fente à jetons, appuyez sur le bouton juste à gauche puis utilisez la carabine pour abattre les oiseaux et les lapins qui défilent. Une fois que vous avez réussi, récupérez la poupée et la plaque en plastique près du bouton et sortez.

Dans votre inventaire, examinez la poupée et tournez-la pour trouver un porte-clés. Prenez-le, tournez-le et examinez ainsi les deux côtés (une flèche rouge et le signe Oméga). Une fois que ceci est fait, retournez au poste de sécurité près des jumelles et entrez.

Le poste de sécurité

Observez l'armoire à clés à droite, regardez la charnière en haut à droite et touchez le clou. Ouvrez ainsi la vitre, prenez toutes les clés et réarrangez-les dans l'ordre (Examinez-les dans l'inventaire pour voir leurs numéros).

Une fois que vous avez arrangé toutes les clés, prenez le porte-clés que vous aviez trouvé dans la poupée et placez-le dans son emplacement, qui est le 9. La flèche indique ainsi la clé n°14. En conclusion, le code est le 2914.

A présent, examinez le cadenas numérique du réfrigérateur et entrez le code 2914. Enlevez le cadenas, ouvrez la porte et récupérez les clés sur l'étagère. Enfin, sortez et retournez au train fantôme.

Le train fantôme

Parlez avec votre partenaire Dick puis entrez dans la salle de contrôle. Utilisez la barre de rambarde pour enlever le clou qui se trouve sur le côté gauche de la fenêtre et sortez.

Entrez dans la réserve et examinez l'établi. Placez la barre de support dans l'orifice de l'étau puis cliquez dessus pour le refermer. Placez le clou tordu sur l'étau et cliquez à nouveau sur la barre de support pour l'aligner.
Récupérez le clou, placez alors la plaque de plastique jaune dans l'étau et serrez. Utilisez le clou pour perforer la plaque, récupérez-la et combinez-la avec le cordon.

Sortez, allez près du premier wagon et observez l'essieu. Placez la roue dans l'axe puis le clou dans l'orifice de l'axe et utilisez le marteau pour tordre le clou et empêcher ainsi la roue de sortir. Aussi, observez le dessous du wagon et placez la plaque de plastique sur les roues motrices.

Maintenant, retournez dans la salle de contrôle, placez les clés dans la serrure et tournez-la pour allumer la machine. Appuyez sur les boutons 1, 2, 3, 5, 1 et 2. Une fois que toutes les lumières sont allumées, retournez vers le wagon et tirez sur cordon rouge pour qu'une scène se déclenche.

Par la suite, revenez vers l'Allée principale et regardez une autre scène cinématique. Parlez avec l'agent de sécurité de tous les sujets, observez les jumelles de droite et insérez les jetons que l'agent vous a donné. Tirez la petite poignée et regardez à travers les jumelles.

Ensuite, allez dans l'allée secondaire à droite et inspectez les barils au fond. Placez le bloc de bois sur la plaque de ciment et utilisez la pelle pour comme levier pour que la pile de barils s'écroule. Désormais, vous pouvez regarder dans le télescope sans que les barils ne vous bloquent la vue. Une fois que ceci est fait, retournez à l'intérieur du poste de sécurité et parlez avec Archie Benson, l'agent de sécurité.

La centrale

Examinez le minibus, prenez le tuyau de métal qui sort du pare-brise puis dirigez-vous vers la façade du bâtiment et entrez dans la centrale électrique.

Après la courte scène, prenez l'extincteur, allez au rez-de-chaussée au fond et entrez dans l'atelier à droite. Regardez l'établi de plus près, ouvrez le tiroir gauche et récupérez une clef, une lime plate et un tournevis. Ouvrez le tiroir droit et prenez une lime ronde, une lime tiers-point et une clé.

Ensuite, revenez près du premier générateur et montez les escaliers (à gauche) vers le niveau 1. Avancez à droite, montez à l'échelle jusqu'à la plate-forme pour turbine et regardez une autre courte scène.

Après l'appel téléphonique, examinez la partie supérieure de la turbine, prenez les pinces et utilisez la clef sur les 3 boulons. Placez le tuyau dans l'orifice, en haut du couvercle, et tournez-le.

Ensuite, descendez par l'échelle, revenez au niveau 1 et entrez par la fenêtre. Cliquez sur le tuyau de conduit à gauche pour traverser puis sur la plateforme de gauche. Grimpez à l'échelle puis entrez par une autre fenêtre à droite.

Maintenant que vous êtes dans le niveau 2, avancez à droite vers la passerelle puis ramassez le papier au sol et examinez-le dans votre inventaire. Examinez le laser, tournez l'interrupteur au milieu puis montez à l'échelle. Ouvrez la trappe pour atteindre le niveau 3, avancez à gauche, marchez sur la poutre et examinez la grue de plus près.

La bombe

D'abord, vous devez enlever le couvercle de la bombe. Pour cela, vous devez utiliser l'extincteur sur le capteur pour pouvoir manipuler la bombe sans soucis. Dons, observez le tournevis dans votre inventaire et utilisez une lime pour l'aiguiser. Ensuite, gardez le capteur gelé avec l'extincteur et tournez les quatre vis du couvercle. Utilisez le tournevis une dernière fois en bas et ouvrez ainsi le couvercle.

Par la suite, utilisez la pince pour couper le premier fil horizontal au dessus du bouton clignotant. Utilisez la clef pour dévisser les quatre boulons des angles, retirez le capot et placer le tournevis sur les engrenages à côté du réveil.

Chapitre 4 : 21 octobre 2009 - FBI, Bronx, New York

Salle d'interrogatoire

Complétez la conversation avec le chef et sortez. Parlez avec Dick Parry, montez dans votre bureau et examinez le bureau. Prenez le marqueur et les dossiers, examinez-les dans votre inventaire et retournez dans la salle d'interrogatoire pour questionner Archie Benson à votre tour. Parlez à Benson, montrez toutes les photos et épuisez toutes les conversations pour qu'il avoue.

En sortant, parlez avec Dick une nouvelle fois puis remontez les marches. Discutez avec Ruth, entrez dans le bureau du chef et discutez avec ce dernier. Ensuite, entrez dans le labo et discutez avec Wang. Dick débarque et interrompt la conversation.

Après l'appel téléphonique du tueur, parlez à Wang et regardez la scène qui suit. Un colis arrive au centre de déminage et explose dans la capsule.

Une fois que vous avez pris les restes du colis, sortez et allez au labo.

Laboratoire

Parlez avec Wang de tous les sujets, regardez la station de travail et prenez des gants ainsi qu'une une pince fine à gauche. Ouvrez le scanner, utilisez les gants pour manipuler les pièces à conviction et scannez les deux faces du papier trouvé sur le colis. Consultez la base de données, effectuez des recherches et imprimez le résultat. Récupérer la photocopie sur l'imprimante, à gauche du scanner, et approchez-vous du microscope, à droite.

Récupérez une lame de microscope à partir de la boite bleue, entrez dans votre inventaire. Utilisez la pince sur le sachet contenant les graines puis utilisez le tout sur la lame. Ouvrez le tiroir du microscope, placez la lame dans le tiroir, allumez le bouton du socle et regardez dans les oculaires.

Tournez le bouton pour régler la netteté, réorganisez les morceaux et reconstituez la graine. Un clic gauche permet de déplacer le morceau, un clic droit permet de le pivoter et un double-clic gauche permet de retourner.

Lorsque vous aurez réussi, appuyez sur le bouton rouge en haut du microscope et consultez la base de données à nouveau. Analysez la photo de la graine, glissez son image sur la troisième proposition en haut à droite et effectuez une recherche. Imprimez le résultat et récupérez-le.

Maintenant, sortez du labo et rendez-vous dans votre bureau. Parlez à Dick, sortez et allez dans la salle de contrôle.

Salle de contrôle

Cliquez sur le miroir, examinez l'ordinateur à gauche et appuyez sur « Analyze ». Cliquez sur la 1ère plage la plus à gauche, puis sur « Filter ». Appuyez à nouveau sur « Analyze », cliquez cette fois sur la plage 2 et filtrez. Recommencez la démarche avec la plage 3, appuyez sur lecture et écoutez la bande son.

Une fois que ceci est fait, retournez dans votre bureau et discutez avec Dick de votre découverte. Regardez la carte des Etats-Unis à droite, cliquez dessus pour faire un gros plan et placez les deux copies des plans sur la carte. Ajoutez le marqueur sur les deux copies et obtenez ainsi un emplacement plus précis. Reparlez avec Dick, sortez du bureau et complétez le chapitre.

Chapitre 5 : 22 octobre 2009 - Detalion, Louisiane

Dans le bureau du shérif, complétez la discussion et sortez. Une fois dehors, parlez à Dick et allez au quai, au sud de la route. Partez au bar à gauche, parlez au clochard et tentez d'entrer dans le bar. Revenez au quai, descendez dans l'embarcadère et parlez avec la femme de tous les sujets.

Ensuite, revenez au bureau du shérif, parlez-lui puis examinez son bureau. Prenez la carte postale, le rouleau de ruban adhésif et les ciseaux. Ensuite, examinez le meuble avec vitrine à gauche, essayez d'ouvrir la vitre puis sortez. Prenez la carte de la Louisiane près de la fenêtre, examinez-la dans votre inventaire et sortez. Allez voir la femme dans l'embarcadère, essayez de louer l'hydroglisseur mais elle refuse.

Remontez sur le quai pour recevoir un appel de votre collègue puis retournez parler au clochard. Retournez au bureau du shérif, examinez la vitrine à nouveau et prenez le clou à droite de la vitre. Utilisez les ciseaux pour ôter la vitre puis touchez le sac plusieurs fois pour récupérer un serpentin et le mojo d'Aaron. Sortez du gros plan, remettez la vitre à sa place pour éviter les soupçons et sortez.

Allez voir le clochard, parlez-lui puis parlez à Momma Morton qui arrive. Elle accepte finalement de louer l'hydroglisseur. Partez donc vers l'embarcadère, montez à bord du bateau et examinez le système de direction sous le siège. Touchez le tuyau pour l'enlever, dans votre inventaire, utilisez les ciseaux sur le ruban adhésif et utilisez le morceau de ruban adhésif sur le tuyau. Ensuite, repérez une boite métallique en bas, ouvrez-la et récupérez l'entonnoir et le liquide. Tentez de placer l'entonnoir sur le tuyau mais il s'avère trop grand. Cliquez alors sur la carte postale pour créer un petit entonnoir, placez-le dans le tuyau et versez le liquide des freins. Enfin, rebranchez le tuyau dans le moteur et touchez le levier de direction à droite.

La cabane

Examinez la mangrove à gauche et partez vers la cabane. Montez les marches et entrez dans la cabane.

Après la scène, parlez à l'homme que vous aviez capturé et essayez d'entrer à l'intérieur de la cabane mais la visibilité est nulle. Allez à gauche du porche, récupérez la chaise longue et la gaffe. Dans votre inventaire, examinez la chaise longue pour en récupérer la toile puis retournez vers l'hydroglisseur.

Lorsque vous aurez effectué vos deux appels, montez vers la cabane et recevez un autre appel. Ensuite, remontez parler avec l'écrivain une nouvelle fois et enlevez-lui les menottes.

Une fois que la conversation est achevée, revenez près de l'hydroglisseur et examinez le ponton au nord. Regardez le pétrole, prenez le fil de cuivre sur le poteau droit et examinez-le dans votre inventaire pour le détordre.

Retournez vers la cabane, allez à gauche du porche et examinez la batterie. Placez le fil de cuivre sur la borne gauche, coupez un morceau de ruban adhésif et fixez-le sur l'ensemble des deux fils.

Les tasses de thé

Dans la cabane et inspectez le placard près de la cuisine puis récupérez les deux tasses. Ouvrez la porte du placard gauche et prenez la boite de thé. Examinez le bureau à droite et prenez la lampe à pétrole. Regardez le réfrigérateur et récupérez le calendrier mural sur le côté. Inspectez le poêle à droite du bureau, prenez la bouilloire, parlez avec l'écrivain et sortez.

Allez à gauche, utilisez la bouilloire sur la bouteille d'eau pour le remplir puis partez vers la partie droite du porche. Prenez la hache, utilisez-la pour détruire les tranches de caisse et récupérez les petits bois. Récupérez le sceau, la

bassine, la boite de conserve et descendez vers la flaque de pétrole en haut de l'hydroglisseur. Remplissez le sceau par du pétrole et rentrez dans la cabane.

Placez la bouilloire sur la poêle puis placez les petits bois ainsi que le calendrier.

Parlez à Arthur pour lui emprunter son briquet, utilisez-le pour allumer la poêle et posez les deux tasses près de la bouilloire. Plongez un sachet de thé dans chaque tasse, parlez à l'écrivain jusqu'à ce qu'un téléphone sonne. A ce moment, sortez puis entrez dans la cabane et prenez votre tasse de thé sur la poêle.

La lampe à pétrole

Maintenant que Blake a disparu, sortez puis descendez sur le ponton et regardez le pont à bascule à droite.

Après l'appel téléphonique, utilisez la gaffe sur le pont à bascule pour l'étaler et traversez. Devant l'alligator, donnez-lui le poulet que vous avez dans votre inventaire et continuez vers la passerelle.

Avant de pouvoir passer, vous devez effectuer plusieurs actions. D'abord, retournez dans la cabane et prenez la tasse sur la poêle. Dans l'inventaire, combinez la toile de chaise longue avec l'entonnoir, examinez le tout et utilisez les ciseaux pour découper les rebords de la toile.

Placez l'entonnoir sur la bouilloire, placez la spirale de cuivre dans le bec de la bouilloire et collez-la avec un morceau de morceau de ruban adhésif que vous découperez. Placez la tasse sous la spirale de cuivre, versez le sceau de pétrole dans l'entonnoir et fermez la bouilloire pour la distiller le pétrole. Récupérez la tasse, versez-la dans la lampe et sortez.

La traversée du marécage

Traversez le pont à bascule une nouvelle fois, allez vers la passerelle de droite et approchez du bord. Mettez la bassine sur l'eau, placez la conserve dessus puis allumez la lampe avec le briquet et placez-la sur la bassine. Ensuite, sauvegardez, sautez sur les quatre premiers piquets à gauche, sautez sur le 5ème à droite puis sur celui qui vient d'apparaitre. Continuez vers le prochain en haut, à gauche puis au nord.

Ensuite, ramassez la perche sur les planches et utilisez-la pour récupérer la lampe. Passez à la zone suivante, placez la bassine et la lampe sur l'eau et sauvegardez. Sautez sur le premier piquet, utilisez la perche pour former un pont et traversez. Sautez sur le prochain piquet à gauche, au sud, à droite puis sur le prochain pont.

Avancez à l'extrême droite du pont, sautez sur les deux prochains piquets à droite puis sur celui au sud. A ce moment, sautez sur celui à gauche, sautez sur l'autre piquet qui apparait à gauche et encore à gauche. Continuez au sud deux fois puis sautez sur le piquet à gauche puis le suivant au sud. Maintenant, ramassez la lampe torche et placez-la sur le piquet d'à côté. Ramassez la boite de conserve, la bassine et placez-les à la place du piquet manquant. Traversez enfin les piquets restants et atteignez le bateau à aubes.

Avancez vers le bateau en traversant la passerelle, montez sur le pont suivant en montant les marches à gauche puis sur le pont suivant en prenant les escaliers à droite. Remontez encore plus haut et atteignez le pont supérieur.

Avancez à droite vers la roue à aubes, récupérez le battant de cloche et repartez vers la cabine à gauche. Utilisez le battant sur la vitre, ouvrez la porte et entrez. Prenez la casquette du capitaine à gauche du gouvernail, cliquez sur le battant découvert, examinez la carte du roi dans votre inventaire et sortez.

Chapitre 6 : 23 octobre 2009 - FBI, Bronx, New York

Salle d'interrogatoire

De retour au travail, interrogez le suspect qui se nomme Jacob Rowling et parlez au téléphone en sortant. Après l'appel,

parlez avec Dick, prenez une canette de soda et entrez dans la salle d'interrogatoire.

Parlez au journaliste pour lui donner le soda et récupérez ainsi ses empreintes sur la canette.

Laboratoire

A présent, allez au labo, parlez à Wang et répondez à l'appel de Ruth. Sortez du labo pour appeler votre père, rentrez au labo et parlez de nouveau avec Wang.

Accédez à la base de données, effectuez une recherche sur l'empreinte du journaliste qui ne donne pas de résultat. Placez les deux empreintes dans le grand cadre pour effectuer une comparaison mais il n'existe aucune correspondance.

Discutez avec Wang sur vos résultats et il vous suggère de consulter la base de données de l'armée. Allez au secrétariat, parlez avec Ruth puis entrez dans le bureau du chef. Discutez avec ce dernier pour débloquer la base de l'armée puis retournez au labo.

Effectuez une nouvelle recherche sur la portion d'empreinte et remarquez la présence de 10 empreintes qui peuvent correspondre. Effectuez une comparaison en glissant la portion d'empreinte sur celle qui est à gauche de la seconde rangée et l'ordinateur trouvera des ressemblances.

Une fois que vous avez trouvé le nom du journaliste, parlez à Wang et sortez du labo. Discutez avec Jeff Kurtz devant le secrétariat, entrez et parlez à Ruth. Enfin, allez dans votre bureau et discutez avec Dick qui décide finalement de vous accompagner.

Chapitre 7 : 24 octobre 2009 - Norwitch - Maine

La propriété de Reed : la grange

Complétez la conversation avec votre partenaire Dick qui vous laisse finalement seule avant de s'en aller. D'abord, examinez la boite à lettres et récupérez le matelas gonflable sur la clôture.

Partez vers la grange, tentez d'ouvrir la porte qui est verrouillée et examinez le fourneau à gauche. Prenez la pompe en haut, ouvrez la porte du fourneau et prenez la savonnette et le sac de sel.

Refermez le fourneau, sortez du gros plan et partez à droite. Examinez le tapis roulant, prenez la planche à gauche, utilisez le sel sur la glace et placez le matelas sur le sol dur entre les structures inférieures du convoyeur. Placez la planche sur le matelas, gonflez-le avec la pompe et placez la savonnette sur la planche. Enfin, poussez la structure métallique pour qu'elle glisse et entrez par la fenêtre.

L'ascenseur

Monter, examinez les différents objets sur la table et entrez à l'intérieur. Examinez les objets sur l'établi, regardez deux scènes et inspectez l'ascenseur à droite.

Observez l'interrupteur, complétez la séquence logique des demi-cercles, ou des carrés, pour ouvrir l'ascenseur. Le bouton en bas permet de changer les symboles et celui à droite de passer les symboles dans la case de droite.

Une fois que vous avez trouvé la bonne combinaison, appuyez sur le bouton qui permet de changer les symboles pour qu'un voyant vert s'allume. Ouvrez ainsi l'ascenseur et entrez.

Observez les schémas et descendez vers la partie inférieure. Vous êtes alors arrêté par une femme armée et un homme en fauteuil roulant. Complétez la discussion avec ces deux personnages jusqu'à ce que vous sortiez. Enfin, montez dans la voiture et parlez ainsi à Dick au téléphone.

L'église

Maintenant que vous êtes devant l'église, entrez et parlez au pasteur Andrew Simon. Ensuite, entrez dans l'église et répondez au téléphone. Tentez d'ouvrir la porte à gauche mais elle est fermée. Examinez le prie-Dieu à droite et prenez le pinceau. Sortez, parlez au pasteur qui vous donne la clé du clocher, rentrez dans l'église et ouvrez la porte de la tour à gauche.

Sortez puisqu'il fait trop noir, retournez parler au pasteur et prenez sa lampe torche. Revenez au clocher, examinez le coin sombre à gauche et cliquez sur la prise pour rétablir le courant électrique. A présent, examinez le levier accroché à la poutre et prenez-le. Examinez les planches qui se trouvent devant le meuble, utilisez le levier sur les vis puis sur la planche pour l'enlever. Utilisez le pinceau pour enlever la poussière sur les briques et remarquez la présence des lettres D et P gravées.

Ressortez de l'église pour parler une nouvelle fois au pasteur et partez vers le cimetière à gauche. Examinez la tombe de Finney, retournez voir le pasteur et parlez-lui. Enfin, retournez dans la voiture, répondez à l'appel de Ruth et complétez la discussion.

Le tribunal

Devant le tribunal, prenez la pelle dans la poubelle à droite et partez à droite du tribunal. Examinez le panneau publicitaire renversé, inspectez la chaine au pied du poteau et utilisez la pelle pour la détacher. Prenez le panneau, placez-le sur le mur au-dessous de la fenêtre au milieu et entrez ainsi par cette fenêtre.

Avancez dans le couloir, entrez par la porte entrouverte et passez à droite. Parlez avec Dick de tous les sujets et regardez la scène cinématique qui suit.

La cabane du phare

Observez l'endroit, allez vers la falaise et entrez dans la cabane. Récupérez le capot en métal examinez-le dans l'inventaire et tournez-le. Examinez le mur gauche, prenez la veste, la ceinture et le crochet de la poutre. Dans votre inventaire, examinez la veste, prenez le paquet de cigarettes dans la poche gauche et des allumettes dans celle de droite. Examinez le paquet de cigarettes de plus près, sortez une cigarette et allumez-la si vous le voulez.

Ensuite, prenez l'écrou papillon à gauche du moteur et examinez ce dernier. Prenez la poignée de culasse sur la partie supérieure, regardez l'embrayage puis observez le réservoir en bas et tentez d'ouvrir le bouchon.

Regardez dans la section droite de la cabane, récupérez le volant et le moulinet. Cliquez sur ce dernier pour obtenir le fil de pêche. Récupérez une latte cassée sur le banc à droite et combinez-la avec le crochet.
Examinez la fente au sol (à droite du moteur), utilisez la latte avec le crochet dans le trou et ramassez ainsi une clé.

Observez le moteur à nouveau, regardez le réservoir et utilisez la clé pour ouvrir le couvercle. Dans l'inventaire, tournez le capot que vous avez trouvé et bouchez le trou avec le couvercle. Ensuite, observez le moteur à nouveau, placez le volant sur l'axe puis la ceinture sur le volant et fixez le tout avec l'écrou papillon. Dans l'inventaire, examinez la poignée de culasse, allumez la cigarette et insérez-la dans la partie creuse de la poignée. Remette la poignée à sa place, sortez de la cabane et allez à la cuve.

Placez le capot sur le sol sous le robinet et ouvrez ce dernier. Récupérez le levier posé sur le pied avant droit de la cuve. Tirez la pierre et ouvrez le robinet une nouvelle fois. Prenez le capot avec l'essence et revenez dans la cabane.

Regardez le réservoir, versez l'essence puis récupérez le couvercle du capot et refermez le réservoir. Regardez l'embrayage de plus près, introduisez le levier et utilisez le fil de pêche sur la poignée du levier. Maintenant, il ne reste plus qu'à tirer sur la ceinture pour démarrer le moteur et sortez.

Allez vers la télébenne, montez dans la cabine et regardez la scène suivante.

Le toit du phare

Maintenant, montez sur la plateforme, allez d'abord à droite et examinez la mine. Ensuite, allez à gauche, examinez l'échelle métallique couchée et touchez la corde pour y attacher le crochet. Ensuite, sautez sur les deux poutres pour atteindre l'autre partie de la passerelle, continuez à gauche et montez par l'escalier.

Utilisez la rame sur le patrouilleur, regardez les câbles d'acier à droite et utilisez la rame pour les atteindre. Ensuite, redescendez jusqu'à la mine et rattachez-la au câble. Allez chercher la poutre métallique qui vient de tomber, utilisez-la sur la mine et cliquez dessus pour la pousser. Enfin, partez à gauche et remontez les escaliers et l'échelle jusqu'au toit.

Prenez la petite échelle qui mène aux portes du hangar, tentez d'ouvrir la trappe puis revenez. Partez cette fois à gauche puis vers la grue. Examinez le panneau de commande de la grue, récupérez la carte Joker et essayez les différents leviers pour savoir leurs fonctions.

Appuyez sur le bouton vert pour allumer le panneau et soulevez le levier vertical gauche. Déplacez deux fois le levier horizontal supérieur, déplacez le levier horizontal inférieur vers la gauche et abaissez le levier vertical droit à deux reprises. Allez fixez le crochet en partant vers les portes du hangar, retournez au panneau de contrôle et remontez le levier vertical droit deux fois.

Une fois que ceci est fait, allez aux portes du hangar et entrez par la trappe.

Le phare

Apres la scène avec Archie Benson, prenez la grande clé et le balai-brosse à gauche du cadavre, examinez entre les barres à droite et saisissez le seau, et la petite clé. Dans l'inventaire, examinez le sceau, touchez l'anse en métal pour la récupérer et cliquez dessus pour la tordre.

Examinez la boîte à outils à droite de la porte, récupérez la clé moyenne et la lame brisée.

Regardez la boîte de dérivation se trouvant en haut à droite de la porte et utilisez la lime sur la vis supérieure droite pour l'ouvrir. Utilisez la lime sur la vis qui est en bas à gauche et récupérez le couvercle. Examinez-le dans votre inventaire, tournez-le et regardez le schéma des fils. Connectez les fils selon le schéma, ayez recours aux couleurs et appuyez sur l'interrupteur juste en bas.

Maintenant que l'eau est évacuée, approchez-vous du conduit et examinez-le. Utilisez une clé pour ouvrir la trappe et descendez. A présent, vous devez utiliser les clés pour tourner les hélices et les diriger vers le haut pour pouvoir passer. Chacune des trois clés fait tourner des hélices spécifiques lorsqu'elle est tournée à droite ou à gauche.

Lorsque le passage est libre, passez par l'évacuation et atteignez la plateforme. Maintenant, examinez le balai à manche dans votre inventaire et tournez la manche pour l'obtenir. Utilisez l'anse tordue sur le manche du balai, utilisez le sceau sur la plateforme et examinez les grilles en haut. Utilisez le manche avec l'anse sur la poignée de la porte et cliquez sur le manche deux fois pour ouvrir la porte. Enfin, rebroussez chemin vers le hangar, ouvrez la porte et montez les escaliers.

Il ne reste plus qu'à compléter la discussion avec Peter Douglas pour résoudre le mystère.

Félicitations ! Vous avez trouvé le coupable !

Arthur's Quest : Lutte pour le Royaume

© THQ / Canopy Games 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur ² en cours de jeu pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants

GOD	God Mode
NOCLIP	Mode spéctateur
EXITLEVEL	Passer le niveau
KFA	Toutes les armes et le plein de munitions
HEAL	Santé au max
FRAGSELF	Suicide
MORPH	Effet inconnu

Arx Fatalis

© JoWooD / Arkane Studios 2002

CHEAT MODE

Faites une copie de sauvegarde du fichier arx.exe puis ouvrez-le à l'aide d'un éditeur hexadécimal.

God Mode

Cherchez la suite D9 1D EC 10 94 00 à l'offset 00032460 et remplacez-la par 90 90 90 90 90 90

Ne plus perdre de vie quand on a faim

Cherchez la suite D9 1D EC 10 94 00 à l'offset 000bFE1A et remplacez-la par 90 90 90 90 90 90

Ascendancy

© Softgold / The Logic Factory 1995

CONSEILS DE CONSTRUCTION

Planètes

Elles sont utiles pour plusieurs choses : la recherche, la production, la défense. Au début dans le jeu, il peut être utile d'avoir quelques planètes "générales". Mais abandonnez cette idée très vite, car une telle stratégie est inefficace. Au début, vous devez faire beaucoup de recherche. Vous devez déterminer de combien de productions vous avez besoin, et ne pas construire plus.

Points importants

Vous devez avoir une station de défense et une planète de production, avec des docks en orbite pour ravitailler rapidement vos vaisseaux. Construisez des docks près des points de saut rouge si possible. Et chaque système de nombre pair devrait avoir un dock. Placez vos stations de défense sur de plus petites planètes, car elles n'ont besoin que de rayons tracteurs d'un peu de production pour réparer les boucliers endommagés. Quand vous en construisez une, commencez par couvrir la petite planète d'usines (ou de méga-usines). Il est inutile de laisser de la place pour le reste. Vous n'avez besoin sur ces planètes que de 2 ou 3 écrans protecteurs, et 7 ou 8 canons. Une fois ceci fait, enlevez vos usines une par une pour faire de la place pour vos rayons tracteurs (et une station d'observation si vous avez de la place, utile pour sélectionner vos cibles). Vous avez besoin de plusieurs rayons tracteurs, car ils permettent de rapprocher les vaisseaux ennemis, et de les empêcher de s'enfuir. Une fois que vous en avez 3, vous pouvez tenir piégée une flotte entière, ce qui permet d'épuiser leur carburant. Les autres planètes doivent avoir des planetariums et des boucliers de surface pour aider les stations de défense à contenir les ennemis rapides assez longtemps pour les empêcher d'atteindre la surface. Vous pouvez meme construire des canons, ou lane-missiles, mais c'est un luxe.

Planètes de recherche

J'utilise surtout des campus, car ce sont les batiments les plus efficaces pour la recherche. Souvenez-vous que plus vite vous avez ce type de planète, plus vite vous pourrez vous amuser avec vos jouets high-tech !

Planètes de production

Sur les carrés bleus, construisez des ingénieurs, car ils utilisent les bonus de recherche, et fournissent une partie de la production qui vous est nécessaire.

Vaisseaux

Dès que vous avez suffisament de technologie, vous pouvez faire quelques trucs intéressants. Mes objets favoris sont le 'Brunswick Device', le 'Lane Destabilizer' et l'Accutron. Je pense qu'il seront aussi vos préférés.

Types de vaisseaux les plus efficaces

Vaisseau de combat
Transport de troupes
Dépôt de carburant/Dock mobile
Eclaireur rapide
Eclaireur longue portée

Vaisseaux de protection de système
Coloniseurs

D'abord quelques remarques sur les vaisseaux

Il est inutile de mettre plus que le maximum d'énergie. Une fois que les barres jaunes ne bougent plus, ajouter plus de puissance est totalement inutile. Ne mettez pas trop de moteurs à impulsion. En général, 2 sont suffisants une fois qu'on a les moteurs les plus rapides et 1 seul suffit pour les vaisseaux de transport/ravitaillement. C'est suffisant pour traverser un système en général. Quand vous construisez un vaisseau, posez-vous la question "Quelle est la fonction de ce vaisseau?". Cela facilitera grandement son design.

Vaisseau transporteur

Le "Lane-Destabilizer" est un outil fabuleux. Une fois que vous l'avez, aucun de vos vaisseaux n'a besoin de plus d'un moteur. Avant d'avoir cette technologie, il faut en général mettre 4 ou 5 moteurs dans les tres gros vaisseaux (sauf pour les vaisseaux de défense qui n'en ont pas du tout besoin). Les transporteurs : prenez un tres gros chassis (huge), et remplissez-le de 'Lane-Destabilizers' (avec un bouclier, un moteur d'hypersaut, un canon, et assez d'Energie, par exemple 2 ou 3 'Nanotwhirlers'). Disposez-les sur environ 1 système sur 3, et construisez un dock dans le systeme où vous placez vos transporteurs, car ils demandent des ravitaillements fréquents.

Vaisseaux de ravitaillement en carburant

Ce vaisseau doit pouvoir transmettre de l'énergie à grande distance. Mettez donc le maximum d'énergie (7 nanotwhirlers), une réparation automatique, la machine qui permet d'aborber les dommages des autres vaisseaux, beaucoup de réservoir d'hyperfuel, et peut-être des scanners. Mettez seulement un moteur d'hypersaut et un moteur à impulsion. Ce vaisseau rendra vos vaisseaux de combat plus efficaces, car ils n'ont plus besoin de transporter beaucoup de carburant, ou d'auto-réparation ou de scanners. En d'autres mots il permet aux autres vaisseaux de mieux travailler.

Eclaireurs longue-portée

Ce vaisseau doit décoller lui-même et être capable d'être autonome pour une longue période. Il doit donc avoir le maximum d'énergie, 2 moteurs ou plus, plusieurs scanners, un "xray" (permet d'améliorer énormément vos scanners), et beaucoup de moteurs d'hypersaut. En général, on peut en mettre au moins 5. Ce navire est capable de dessiner une carte de la galaxie aussi rapidement que possible et de voir à quoi ressemblent les vaisseaux ennemis pour mieux vous y préparer.

Eclaireurs rapides

Ils sont sensiblement différents. Ils sont principalement utilisés pour une reconnaissance rapide, quand vous etes attaqués, pour voir d'où viennent vos agresseurs. Vous devez les emmener jusqu'au front avec des transporteurs, et les lancer avec des moteurs d'hypersaut (ceux qui sont jaune). L'un d'eux est utilisé à chaque saut, alors mettez un moteur d'hypersaut classique pour pouvoir revenir. Vous pouvez aussi utiliser un 'lane blocker' pour bloquer les points de saut, pendant que vous construisez de nouveaux vaisseaux de combat.

Transport de troupe

Leur utilisation est Evidente.

Vaisseaux de combat

Les composants les plus utiles sont 'Brunswick', le 'Replenisher', l'Accutron, et peut-être un faisceau tracteur et/ou un 'Gravitational Toy'. Il est généralement plus utile d'avoir seulement 4-6 canons et beaucoup de 'Replenishers'. Comme chaque Replenisher permet à vos canons de tirer à nouveau, et votre vaisseau de ravitaillement vous enverra plus d'Energie. En combat, commencez par utiliser les Brunswick sur les vaisseaux ennemis. S'il ont des Fregzt, les canons

qui n'utilisent pas d'énergie, utilisez votre accutron pour les tuer à distance. Le Replenisher remplit aussi vos Brunswick et vos faisceaux tracteurs, comme ca vous pouvez les utiliser d'abord pour neutraliser les ennemis, ensuite pour les tuer. Ces vaisseaux doivent être utilisés avec une flotte, en attaque. Les Brunswick protègent aussi vos vaisseaux contre certaines aggressions ennuyeuses.

Vaisseau de défense de système

Identiques aux vaisseaux de combat, sauf qu'ils ont besoin de plus d'Energie, et devraient avoir quelques hyperfuels et une auto-réparation, car ils doivent etre relativement autonomes pour défendre vos systèmes. Et ils ne peuvent s'appuyer sur un ravitailleur pour leur envoyer de l'énergie, et absorber leurs dommages.

Coloniseur

Sa fonction est de suivre une flotte, et de s'approprier les systèmes innocupés et les planètes ennemies.

AUGMENTER LA POPULATION

Editez un fichier de sauvegarde (extension .SAV) à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Recherchez la chaîne de caractères correspondant au nom complet d'une de vos planètes. En comptant 22 octets en partant du dernier caractère, vous tomberez sur l'octet qui indique la population de la planète. Vous pouvez modifier cet octet en prenant garde de ne pas dépasser la limite de capacité de la planète.

PROTECTION

Pour ne pas être envahi par les autres extra-terrestres, ne construisez pas de bouclier de protection ou toute autre forme de protection (vaisseaux) sur la planète. En revanche, remplissez toutes les cases vides avec des usines orbitales ou des canons. Voyant votre planète sans protection, les extra-terrestres ne tireront pas dessus mais ne pourront pas non plus l'envahir puisque toutes les cases seront occupées.

UNE DÉFENSE EN BÉTON

Quand les aliens viennent s'en prendre à votre planète, qu'elle est sans défense et sans aucun vaisseau allié pour la protéger, vous pouvez exploiter une faille du jeu pour la rendre invincible. Pour cela, construisez deux boucliers. Dès que les aliens ont détruit le premier, ordonnez la construction d'un autre bouclier. Et lorsque les aliens retirent à nouveau sur la planète, ils ne détruisent pas le bouclier en place, mais celui que vous êtes en train de construire. Il suffit ensuite de répéter l'opération en attendant que les renforts arrivent...

CHEAT MODE

Créer un fichier dans le répertoire du jeu et nommez-le NOUGAT.LF
Commencez maintenant le jeu et appuyez sur les touches suivantes pour activer les fonctions correspondantes.

Carte de la galaxie

1	Prendre le contrôle d'une autre espèce
2	Prendre le contrôle d'une autre espèce
3	Prendre le contrôle d'une autre espèce
4	Prendre le contrôle d'une autre espèce
5	Prendre le contrôle d'une autre espèce
6	Prendre le contrôle d'une autre espèce
7	Prendre le contrôle d'une autre espèce
8	Voir par tous simultanèment
C	Afficher l'état de la galaxie
L	Voir les noeuds subspatiaux
S	Toutes les étoiles sont explorer

ALT + E Dérober les technologies des autres (appuyez de nouveau pour annuler)

Carte planétaire

I	Terminer le projet en cours
O	Population max
R	La colonie adverse passe sous votre contrôle
T	S'implanter sur la planète

SHIFT + M Rajouter des cases vides de population

Ecran recherche

C	Terminer la recherche en cours
D	Accéder à toutes les recherches

Asheron's Call

© Microsoft / Turbine 2000

FAITES DANSER VOTRE PERSONNAGE

Pendant le jeu, appuyez sur ENTER puis tapez l'un des codes qui suivent pour faire danser votre personnage
TEAPOT , *ATOYOT* , *YMCA*

ANGE DE NEIGE

Tapez *SNOWANGEL* pendant le jeu pour que votre personnage crée un ange de neige sur le sol.

Ashes To Ashes

© Corel Corporation 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEATS CODES (VERSION DÉMO)

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

ALLLEVELS	Accès à tous les niveaux
CREDITS	Crédits
DESTROY	Active/Désactive le mode Destroy
FPS	Affiche le nombre d'images par seconde
GODMODE	Invulnérabilité (God mode)
NEXT	Passe au niveau suivant
NOAMMO	Enlève les munitions
NOLEVELS	Cache le menu des objets des niveaux
PAUSE	Stoppe les ennemis et les objets mobiles

Assassin's Creed

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

TUER SANS PÉNALITÉ

Terminez l'aventure une première fois puis rejouez les différentes séquences du jeu pour constater que votre barre de synchronisation ne diminuera plus quand vous tuerez une victime innocente.

VISION DE L'AIGLE ILLIMITÉE

Après avoir terminé le jeu, vous pourrez utiliser la vision de l'aigle de manière illimitée puisque vous serez toujours synchronisé avec l'Animus.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Avertissement : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360. Le cheminement est le même sur les versions PC et PS3 mais les indications de touches sont différentes.

L'histoire se passe en 2012 et vous incarnez Desmond. Appuyez sur n'importe quelle touche pour que votre personnage s'allonge. Ecoutez les explications du docteur Warren Vidic et de Lucy Stillman. Vous vous retrouvez ensuite dans la peau d'Altair Ibn La-Ahad pendant le didacticiel de l'Animus, cette machine qui permet de remonter le temps. Suivez les instructions de la voix qui vous sert de guide. Elle vous apprendra les rudiments des commandes de l'Animus, en commençant par la vision jusqu'à l'assassinat.

Vous serez ensuite transporté dans la première séquence mémoire qui vous emmène dans le monde d'Altair.

Séquence mémoire 1

Temple de Salomon

Après avoir été le témoin de l'assassinat du vieillard et après la conversation avec vos deux hommes, avancez dans le tunnel et préparez-vous à exécuter vos premières acrobaties. Maintenez les touches RT et A enfoncées et orientez le joystick gauche pour sauter de poutre en poutre. Approchez-vous ensuite de l'échelle et montez. En face de vous, il y a un garde ennemi. Appuyez sur LT pour verrouiller votre cible et ensuite sur la flèche directionnelle haut pour faire sortir votre lame secrète. Avancez, ensuite, lentement vers lui et tuez-le en silence. Continuez votre chemin vers une grande salle, une autre conversation avec vos amis se déclenchera alors.

Descendez et parlez au templier. Après votre tentative infructueuse de l'assassiner, vous serez jeté de l'autre côté de la porte et vous ne pourrez plus revenir.

Vous devez vous frayer un chemin vers la sortie. Elle se trouve en haut, à gauche. Il y a plusieurs plates-formes, rochers et poutres que vous pouvez utiliser pour atteindre la sortie. Vous pouvez choisir le chemin à droite en sautant d'une plate-forme à une autre puis sur les poutres. Vous pouvez aussi prendre le chemin de gauche en passant sur la planche suspendue puis en grimpant sur les murs vers la porte. Le dernier chemin est au centre en passant par les poutres. Pour réussir vos acrobaties, maintenez enfoncées les deux touches RT et A et utilisez le joystick gauche pour vous déplacer.

Ensuite, vous devrez escalader un mur. Il suffit de maintenir enfoncées les deux touches RT et A tout en dirigeant vos déplacements avec le joystick gauche vers les points d'accroche possibles. Une fois en haut, avancez pour vous retrouver dans un premier village.

Statut : retourner auprès d'al Mualim
Parlez à Raouf, puis localisez votre objectif grâce au GPS dans le coin droit, en bas de votre écran. Avancez dans le village et exercez-vous à monter sur les toits et à vous cacher dans les bottes de foin. Avancez ensuite vers le portail de la forteresse pour parler à Abbas. Avancez dans le chemin qui monte situé à droite et entrez par la porte, au centre. Montez les escaliers et parlez à votre maître de l'échec de votre mission.

Statut : sauver le village
Avant que vous ne receviez votre punition, le village est attaqué et vous devez faire diversion jusqu'à ce que les villageois et les soldats s'abritent dans la forteresse. Parlez à Raouf puis dégainez votre épée et préparez-vous au combat. Avancez pour affronter votre premier ennemi. Verrouillez-le en appuyant sur la touche LT puis sur X pour l'attaquer. Il n'est pas très difficile à battre et quelques coups feront l'affaire. Poursuivez votre chemin vers le centre du village en abattant les ennemis un par un. Vous ferez face ensuite à deux ennemis à la fois. Appuyez sur RT pour effectuer une parade et au moment où l'épée de l'un des ennemis touche la vôtre, appuyez sur X pour contrer et abattre l'ennemi. Une fois le travail accompli, retournez à la forteresse. Montez à l'échelle et suivez Raouf.

Mettez-vous sur la perche de droite. Quand le signal est donné par votre maître, maintenez LR et A appuyées et avancez vers le bord pour exécuter le saut de la foi. Une fois en bas, allez vers la poutre sur le bord de la falaise et traversez-la. Puis, montez la dénivellation et traversez une autre poutre puis une dernière pour arriver devant le mur d'une tour. Maintenez RT et A enfoncées pour escalader le mur tout en vous déplaçant avec le joystick gauche. Une fois en haut, brisez la planche pour faire tomber les branches d'arbre et écraser vos ennemis. Il est temps de rendre des comptes à votre maître qui va vous punir même si vous venez de sauver la forteresse.

Vous repartez vers le futur avec Desmond. Avancez vers votre chambre, qui se trouve à droite, et entrez dans la salle de bain.

Approchez-vous du côté gauche du lavabo et montez pour écouter la conversation entre Lucy et le docteur. Quand ils sortent de la salle de réunion, attendez que le docteur parte et parlez à Lucy qui va vous donner quelques informations sur votre situation. Retournez vers votre chambre et allongez-vous pour vous endormir.

Séquence mémoire 2

Statut : mener l'enquête et trouver le traître de Masyaf
Vous voilà à nouveau devant votre maître qui vous a puni en vous enlevant votre rang et vos armes. Vous avez perdu aussi la plupart de vos compétences. Repérez votre objectif sur le radar et allez vers le village. Une fois la cible localisée, allez vous asseoir sur le banc situé à droite. Appuyez sur Y pour localiser les deux personnes qui possèdent les informations et verrouillez-les avec LT pour écouter la conversation. Maintenant vous devez trouver le vannier, il est localisé sur votre carte. Attendez qu'il finisse sa conversation tout en restant loin de lui. Quand il commence à avancer, approchez-vous de lui lentement, restez derrière et quand il ne se retourne pas appuyez sur B pour lui dérober la lettre. Allez ensuite à votre prochaine cible. C'est l'homme qui fait un discours sur la corniche. Restez loin de lui et attendez qu'il finisse son speech. Suivez-le jusqu'à dans un coin sombre. Mettez-vous en mode actif et frappez-le jusqu'à ce qu'il parle.

Après qu'Al Mualim donne le juste châtiment au traître, vous retrouvez votre lame secrète et votre épée ainsi que vos capacités de mouvement.

Statut : parler au chef de la cellule à Damas
A la sortie vous pouvez faire quelques entraînements dans l'arène de combat. Suivez les instructions pour parfaire vos techniques d'épée. Utilisez le combo X puis encore X quand votre épée touche l'ennemi pour donner le coup de grâce. Allez ensuite à la sortie de la ville et montez à cheval. Galopez jusqu'à la frontière de Masyaf en sautant par dessus les obstacles sur le chemin et ce en maintenant les touches RT et A enfoncées.

Le Royaume

Vous arrivez dans une partie où vous rencontrerez les différentes factions impliquées dans la guerre pour la Terre sainte. Les premières rencontrées sont vos amies, avancez vers la tour et escaladez-la. Une fois en haut, appuyez sur Y pour avoir une vue d'ensemble de la zone et éclairer un peu votre carte.

Effectuez ensuite un saut de la foi pour tomber sur une botte de foin. Remontez à cheval et poursuivez votre route. En vous rapprochant des ennemis, appuyez sur A pour vous dissimuler et ne pas éveiller les soupçons. Avancez vers Damas tout en escaladant les points d'observation. Si ce point est gardé par des soldats ennemis, contournez-les et cherchez le côté sans garde pour escalader la tour. Si les ennemis vous attaquent, vous avez deux choix. Le premier est de vous sauver à cheval pour vous éloigner et vous cacher jusqu'à la fin de l'alarme. Le second est de dégainer votre épée et d'attaquer vos ennemis tout en restant à cheval, cela vous donne un avantage certain. Poursuivez ensuite votre chemin en galopant dans les endroits sans ennemis et en allant au trot dans les endroits gardés. Sinon appuyez sur A pour vous dissimuler si vous êtes trop proche des gardes.

Statut : rejoindre un point d'observation
Devant les portes de Damas, un message pour secourir d'un citoyen apparaît. C'est votre carte d'entrée. Descendez du cheval et allez vers le lieu de l'agression. Verrouillez un des agresseurs et commencez le combat. Restez en posture défensive pour parer les coups des ennemis et appuyez sur X quand l'épée de l'ennemi touche la vôtre pour contrer le coup. Une fois l'érudit secouru, parlez lui pour qu'il vous remercie puis suivez-le vers le groupe et appuyez sur A pour vous dissimuler parmi eux et entrez dans la cité. Une fois à l'intérieur des murs, secourez un autre érudit des mains des ennemis pour obtenir une couverture en cas de fuite. En vous baladant dans les rues, portez secours à 'une femme et abattez ses agresseurs, le premier avec votre lame secrète pour une mort rapide et les autres avec votre épée. Parlez ensuite à cette femme et vous obtiendrez l'aide de toute sa famille. Quand vous êtes poursuivi par les ennemis, passez par la zone où se trouvent vos complices, ils s'interposeront pour vous permettre de vous enfuir. Ceci est valable pour toutes les femmes secourues dans la ville. Alors dès que vous entendez des cris, partez pour leur apporter de l'aide. Localisez ensuite le point d'observation et montez sur les toits puis escaladez la tour. Une fois en haut, appuyez sur Y. Vous révélez vos quêtes secondaires qui vous permettront d'accéder à votre objectif final. Vous pouvez ensuite prendre le contrôle des 9 points d'observation qui révèlent les derniers emplacements des citoyens et des enquêtes à réaliser avant l'assassinat. De plus, la barre de synchronisation augmente. La première quête est d'enlever une personne qui détient des infos sur votre cible.

Votre champ d'action est limité dans le quartier pauvre, les deux autres quartiers ne sont pas encore accessibles. Allez vers les locaux de la cellule au fond du quartier en question.
Il est signalé sur la carte par un symbole de feu. Rafic le chef de la cellule vous donnera des tuyaux sur les enquêtes à mener. Ceci dit, si vous avez pris le contrôle des 9 points d'observation ces enquêtes seront toutes localisées sur la carte. Allez au nord de la ville à côté du premier point de contrôle et localisez les deux hommes qui se parlent près des tapis. Verrouillez votre cible et écoutez la conversation jusqu'au bout. Ensuite, restez à l'écart de la cible jusqu'à ce qu'elle reprenne son chemin. Marchez derrière elle en évitant de la bousculer et, lorsque vous êtes assez près, appuyez sur la touche B pour voler la lettre. Vous apprenez qu'une importante cargaison d'armes se fabrique au souk Al-Silaah. Le vol des lettres et des cartes se répète pour chaque cible.

Dirigez-vous ensuite au sud-est de la ville pour espionner la conversation entre trois hommes. Ils vont mentionner le nom de Tamir, votre cible, qui se trouve dans le souk. Ces informations sont utiles pour la réalisation de votre assassinat.

Dirigez-vous ensuite à l'est de la ville pour une nouvelle enquête. Votre cible se trouve au centre de la petite place, près de la fontaine. Verrouillez-la et suivez-la pour dérober une carte du souk indiquant qu'il est facile d'accéder à la cour centrale en passant par les toits.

Allez au sud-ouest du quartier pauvre pour assister au discours d'un homme se trouvant sur une estrade en bois, c'est votre cible. Quand il finit son discours, suivez-le jusqu'à la ruelle à droite et ruez-vous dessus avec vos poings. Il essaye de riposter à chaque coup, parez ses attaques et frappez-le jusqu'à ce qu'il passe aux aveux. Tamir, sera distrait quand il s'occupera de la supervision de la fabrique d'armes. Il vous reste deux missions d'espionnage qui vous indiquent que vous pouvez passer par les poutres au centre du souk. Si vous sauvez des citoyens, des complices pourront alors couvrir votre échappée.

Statut : retourner au près du chef de la cellule
Une fois vos enquêtes terminées, retournez vers le chef de la cellule pour localiser votre cible et recevoir la plume qui doit être trempée dans le sang de Tamir en récompense de l'assassinat réussi.

Statut : assassiner Tamir
Localisez votre cible sur la carte et suivez votre GPS pour atteindre Tamir. Assistez à la scène où il maltraite un fabricant d'armes puis le tue. Une fois le massacre terminé, approchez-vous doucement de Tamir qui observe les stands autour de lui et enfoncez votre lame dans sa gorge. Ceci vous envoie dans l'Animus pour une brève conversation avec Tamir qui se confesse à vous en vous parlant de la confrérie. Une fois revenu dans le monde normal, vous serez la cible de la garde rapprochée de Tamir et ceux de la ville. Si vous choisissez de les affronter, ne passez pas à l'attaque mais contrez celles des ennemis pour plus d'efficacité. Vous pouvez aussi choisir la fuite dans les petite ruelles jusqu'à ce vous soyez à l'abri des gardes. Trouvez un banc ou une botte de foin pour vous y dissimuler. Passez aussi dans les rues où vous avez secouru des citoyens, les complices bloqueront la route aux gardes. Passer par les toits est aussi une solution, évitez les archers pour qu'ils ne vous fassent pas tomber quand vous escaladez les murs. Cherchez un abri sur les toits ou dans une botte de foin. Ne sortez de votre planque que si l'indicateur vire du bleu au vert. Ces indications sont valables pour tous les assassinats et les fuites en général.

Revenez ensuite vers le chef de la cellule et montrez-lui la plume. Vous devez parler à votre maître pour la suite des missions. Mais avant cela, vous allez faire un saut hors de l'Animus avec Desmond. Parlez à Lucy pour essayer obtenir quelques informations, malheureusement sans réussite. Consultez alors sa boite mail, vous en obtiendrez par ce biais. Allez dans votre chambre et couchez-vous jusqu'au lendemain. Parlez à Vidic puis dirigez-vous vers l'Animus et allongez-vous.

Séquence mémoire 3

Masyaf

Statut : parler à al Mualim
Après la conversation avec votre maître, vous gagnerez un échelon et vous récupérerez votre lame courte ainsi qu'une nouvelle aptitude : la riposte mortelle.

Essayez cette nouvelle aptitude dans l'arène. La synchronisation ADN, elle aussi, augmente d'un niveau. Vous aurez deux nouvelles missions l'une est à Acre et la deuxième à Jérusalem. Allez vers la porte de la ville et montez à cheval en direction d'Acre.

Acre (quartier pauvre)

Statut : parler au chef de la cellule à acre
L'entrée de la ville est gardée et il est impossible d'y entrer. Pour vous faufiler à l'intérieur des murailles il vous faut l'aide des moines. L'un d'eux est agressé dans la structure en bois située à gauche de l'entrée. Libérez cet homme des mains des gardes. Une fois libéré, vous pourrez rejoindre le groupe d'érudits qui se dirige vers la porte.

Une fois à l'intérieur, allez à l'ouest et lancez votre regard en haut à la recherche d'un aigle qui survole le point d'observation. Soyez vigilant aux gardes qui surveillent les toits surtout à côté des zones sensibles.

Il existe 10 points d'observation dans le quartier pauvre de la ville. Aidez aussi les citoyens pour avoir des alliés qui couvrent votre fuite. Allez ensuite vers la cellule et rencontrez son chef. Il vous aidera à localiser les enquêtes à réaliser

pour trouver votre cible.

Statut : enquêtes
Il y a deux enquêtes à mener pour trouver deux informateurs. Pour découvrir le premier, il vous faudra trouver les 20 drapeaux avant la fin du temps imparti. Les drapeaux sont sur le toit en forme d'arc et sont aussi marqués sur votre carte. Il vous informe que votre cible se trouve dans la forteresse. Le second informateur vous demande de tuer un chevalier. Localisez-le et assassinez-le discrètement avec votre lame. Revenez vers l'informateur, qui vous apprendra que seuls les gardes et les érudits peuvent pénétrer dans la forteresse.

Passez à la mission d'espionnage. Localisez les deux soldats près de la fontaine et écoutez leur conversation. L'un d'entre eux affirme qu'un garde de la forteresse quitte son poste pour rendre visite à son frère blessé. Allez ensuite au centre du quartier, approchez-vous d'une zone gardée par des soldats. Passez par le toit et descendez à l'intérieur. Attendez la fin de la conversation entre les deux hommes puis suivez le porteur du papier. Dérobez-le vite au porteur avant qu'il n'atteigne les gardes de la porte qui vous attaqueront en vous apercevant. Vous découvrez alors un lien entre vos trois premières cibles. Ici, vous pourrez aussitôt rejoindre le chef de la cellule pour entamer la mission d'assassinat. Allez ensuite à l'est du cartier pauvre et asseyez-vous sur un banc dans la ruelle étroite pour écouter la conversation entre les deux hommes. Suivez maintenant le porteur de la carte et volez-la. Vous obtiendrez une carte indiquant les positions des lustres ainsi que les patients dans la forteresse.
Allez ensuite vers la mission de l'interrogation et faites parler l'homme qui donne un discours au pied de l'église. Attendez qu'il finisse et suivez-le puis attaquez-le avec vos poings pour le faire parler. Vous découvrez que votre cible torture les patients au lieu de les soigner.

Statut : retourner au près du chef de la cellule
Allez vers le bureau de la cellule et comme d'habitude, entrez par le toit. Prenez la plume et partez vers la forteresse, lieu de votre prochain assassinat.

Statut : assassiner Garnier
Allez vers le nord du quartier pauvre d'Acre. Près de la forteresse, un moine est agressé par des soldats. Libérez-le pour pouvoir vous dissimuler entre les érudits qui traversent la porte de la forteresse. Assistez à la scène devant vous avant que Garnier de Naplouse retourne à ses patients. Vous pouvez vous approcher de lui en restant dissimulé entre les érudits et l'attaquer par derrière quand il s'occupe d'un patient. Sinon, montez sur les poutres pour atteindre les lustres et postez-vous sur les échafaudages en bois, dans le coin supérieur nord. La sécurité est la plus faible à cet endroit. Descendez quand Garnier s'occupe de ses patients en oubliant le monde qui l'entoure. Evitez les malades qui arpentent les lieux et plantez-lui votre lame. Vous voilà encore une fois dans l'Animus avec Garnier. Après une brève conversation vous revenez au monde réel avec tous les gardes à vos trousses. Fuyez vers le groupe d'érudits et dissimulez-vous entre eux ou échappez-vous par les toits. Revenez au chef de la cellule qui vous félicite et vous envoie à votre maître.

Masyaf

Statut : parler à al Mualim
Après la conversation vous serez promu au 3ème échelon et vous obtiendrez des couteaux à lancer et l'aptitude qui permet de bousculer les gens. Dirigez-vous vers la porte du village et prenez un cheval en direction de Jérusalem.

Jérusalem (quartier riche)

Statut : parler au chef de la cellule à Jérusalem
Comme pour les autres villes, l'entrée est bien gardée et il vous est impossible de passer. Avancez vers le cimetière qui se trouve à gauche de la grande porte et sauvez le citoyen des griffes des soldats. Ensuite, dissimulez-vous dans le groupe d'érudits pour pouvoir entrer dans la ville de Jérusalem.

Une fois à l'intérieur, montez sur le premier point d'observation en tuant les gardes qui l'entourent. Il y a en tout 9 points d'observation dans ce quartier pauvre de cette ville. Descendez dans les rues et sauvez les citoyens pour constituer une armée d'allié. Il y a 12 citoyens dans les rues qui ont besoin de votre aide. Allez vers les locaux de la cellule et parlez au

chef. Ce n'est autre que Malic qui était avec vous dans le temple de Salomon et qui a perdu son bras par votre faute.

Statut : Enquêtes
Allez au centre du quartier riche pour rencontrer l'informateur. Il vous confie un travail, qu'il ne peut exécuter, en échange d'information. Vos deux cibles se trouvent dans le marché, ils sont assez proches. Butez-les en silence et revenez à votre informateur. Il vous donne les premières infos sur Talal. C'est un marchand d'esclave qui ne se montre pas et agit dans l'ombre.

Allez ensuite vers la mission de l'interrogatoire. Votre cible se trouve devant l'église donnant son discours à la population. Attendez qu'il finisse, évitez le regard des gardes et suivez-le jusqu'à la ruelle sombre. Cognez-le jusqu'à ce qu'il avoue ce qu'il sait sur Talal. Ce dernier retient prisonnier ses esclave dans une réserve.

Maintenant passez à la mission de vol. Allez au Sud ouest du quartier riche pour trouver deux hommes en pleine discussion. Ecoutez leur conversation intéressante sur les gardes et quand ils se séparent, poursuivez le détenteur de la carte des emplacements des gardes et dérobez-la.

Encore une enquête d'informateur à la recherche de drapeaux. Trouvez ses 18 drapeaux avant la fin du temps imparti. Commencez par les drapeaux qui se trouvent au sol puis passez à ceux qui se trouvent sur les toits. L'informateur vous explique que Talal a beaucoup de sympathisants qui n'hésiteront pas à se sacrifier pour protéger leur maître

Maintenant il faut vous dissimuler entre érudits pour pouvoir passer dans la cour de la grande mosquée. Approchez-vous des hommes qui discutent à propos cachettes de Talal. Poursuivez celui qui détient la carte et volez-le.

La dernière enquête est la plus facile se trouve au nord ouest du quartier riche. Dissimulez-vous entre un groupe d'érudits et entrez dans l'église protégée. Ensuite il vous suffit de vous asseoir sur le banc et de suivre la conversation. Elle vous informe sur les grandes capacités de combat de Talal.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Revenez ensuite a Malic dans les locaux de la cellule et prenez la plume en signe de feu vert à l'assassinat de Talal.
Statut : Assassiner Talal
Localisez votre cible sur votre carte et partez a sa recherche. Restez sur les toits et nettoyez toute la zone surtout l'entourage de votre cible.

Allez ensuite au point ou aurez du se retrouver votre cible. Vous tombez dans un piège tendu par Talal. Traversez la grille qui se ferme aussitôt. Parlez avec Talal et ensuite combattez le groupe d'ennemi qui vous attaque. Ne prenez pas l'initiative et laissez vos ennemis vous attaquer en premier. Contrez leurs attaques avec des coups mortels.

Montez ensuite l'échelle et lancez des couteaux sur l'archer au bout du chemin. Commencez la poursuite da Talal sur les toits. Si vous avez nettoyez les environs avant de voir Talal vous pourrez poursuivre votre ennemis sans être gêner. Sélectionnez votre lame et quand vous approcher de Talal, appuyez sur X pour qu'Altair saute sur Tala et enfonce bien sa lame dans la gorge de ce dernier.

Ecoutez les paroles de Tala mourant, avant de fuir pour vous mettre à l'abri des regards. Revenez voir Malic avec la plume pleine de sang.

Avant de rejoindre Al Mualim, l'Animus surchauffe et vous devez quitter le monde d'Altair pour celui de Desmond. Parlez avec Lucy pour apprendre qu'elle est aussi prisonnière d'Abstergo. Allez ensuite vers votre chambre et examiner l'armoire ouverte. Quelqu'un à laisser un code d'accès pour vous. Couchez-vous ensuite jusqu'au lendemain. Avant de sombrer dans l'animus, approchez-vous du professeur Vidic et volez sont stylo. Allongez-vous ensuite sur l'Animus et partez pour d'autres aventures.

Séquence mémoire 4

Masyaf

Statut : Parler à Al Mualim
Après les éloges de votre maître, place à la nouvelle mission. Il vous donne trois noms à supprimer dans les trois grandes villes. Vous gravez un autre échelon et vous apprenez des nouvelles aptitudes. Vous pouvez vous raccrocher à un rebord et contrer une prise lors d'un affrontement. Testez cette dernière dans l'arène, ça vous aidera dans vos prochains combats. Allez ensuite vers la ville de Damas.

Damas (quartier riche)

Statut : Parler au chef de la cellule à Damas
Entrez dans la ville encore une fois avec l'aide des érudits. Allez directement vers le chef de la cellule pour qu'il vous aide a localiser les endroit ou vous devez enquêter. A partir de maintenant il vous faut au moins trois enquête pour pouvoir passer à la séquence d'assassinat. Vos enquêtes vont se dérouler dans le quartier riche de la ville. Une fois dans ce quartier lancez un regard dans le ciel pour voir un aigle tournant autour d'un clocher ou d'une tour. Montez sur les toits avoisinant, butez les gardes avec vos couteaux et grimper au sommet. Cela vous permet de révéler d'autres points d'observations. Il y a en tout 9 point d'observation dans le quartier riche de Damas.

Statut : Enquêtes
Commencez par l'enquête de l'interrogatoire à l'ouest du quartier riche. L'homme est installé au centre d'une cour en haut des marches. Attendez qu'il termine son discours et partez à sa poursuite. Il entre dans une zone militaire gardée par des soldats. Pour y pénétrer, dissimulez-vous dans un groupe d'érudits et entrez dans la fortification. Une fois à l'intérieur, quittez votre groupe et allez à sa poursuite. Evitez le regard des gardes et jetez-vous sur lui et frappez-le jusqu'à ce qu'il abandonne et vous divulgue que le prince des marchands s'adressera à ses invités lors de la fête.

Dirigez-vous ensuite au nord-ouest du quartier pour rencontrer votre informateur. Vous devez récupérer ses 20 drapeaux avant la fin du temps imparti. Les drapeaux forment un chemin que vous devez suivre pour ne pas les rater. Mais avant de démarrer cette mission, nettoyez les toits des soldats qui les gardent. Revenez ensuite à votre informateur qui parle de la fontaine au centre du palais de votre cible.

Allez au nord du quartier pour faire l'enquête d'espionnage. Un homme révèle qu'il a oublié de retirer l'échafaudage près des appartements du prince des marchands.

Occupez-vous maintenant de la mission de vol qui se trouve au sud-ouest du quartier. Localisez les deux hommes sous les arcades. Suivez le détenteur de la lettre et sans vous faire repérer dérobez-la. Cette lettre vous indique que le prince des marchand a organiser au par avant des fête dans son palais.

Une autre mission d'informateur vous attend au sud du quartier. Il vous demande de tuer deux garde de Abu'l Nuqoud. Il faut le faire en silence sans alerter la population et les gardes sinon la mission échoue. La récompense est une carte indiquant l'emplacement des gardes lors de la fête.

Terminer votre quête par la mission d'espionnage. Allez vous asseoir sur le banc situé en face de la fontaine et écoutez la conversation entre les deux hommes qui parle de l'organisation d'une fête de la par de Abu'l Nuqoud.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Revenez au chef de la cellule pour avoir le feu vert pour l'assassinat de Abu'l Nuqoud dans somptueux palais.

Statut : Assassiner Abu'l Nuqoud
Dirigez-vous vers le palais d'Abu'l Nuqoud au sud du quartier. Le palais est gardé par les soldats. Pour pouvoir entrer, allez du coté gauche de la porte et montez l'échelle. Sautez à droite pour atteindre le mur. Sautez ensuite par-dessus la clôture pour se retrouver à l'intérieur. Ou utilisez les planches suspendus du coté nord-ouest pour pénétrer dans le palais. Entrez ensuite par la porte et mêlez-vous à la foule. Après que Abu'l Nuqoud empoisonne ses invités avec du vin. Allez du coté gauche du balcon, escalader le mur puis accrochez vous au rebord du balcon et sautez du coté gauche de Abu'l Nuqoud. Plantez votre lame dans sa gorge et s'il tente de s'enfuir, poursuivez-le et sautez dessus pour l'attaquer par derrière. Après les révélations de Abu'l Nuqoud, fuyez le palais par les toits et mettez-vous à l'abri.

Revenez voir le chef de la cellule qui vous envoi vers votre maître. Face a ce dernier vous gagnez un nouvel échelon, le

5ème. Vous recevez deux nouvelles aptitudes, l'expertise Epée ainsi que l'équilibre et l'esquive. Partez ensuite vers votre prochaine cible dans la ville d'Acre.

Acre (quartier riche)

Statut : Parler au chef de la cellule à Acre
Comme pour toutes les villes, utilisez le groupe d'érudits pour entrer. Allez vers le chef de la cellule pour un débriefing. Allez ensuite au premier point d'observation dans le quartier riche de la ville. Il se trouve juste au sud des locaux de la cellule. Accédez ensuite au 10 autres points d'observation pour révéler tous vos enquêtes et les missions secondaires des 9 citoyens à secourir

Statut : Enquêtes
Allez à l'est du quartier riche pour dérober l'un des ouvriers qui détient un plan où se trouve une structure oubliée qui peut servir de point d'entrée.

Dirigez-vous vers l'ouest du quartier pour une autre mission de vol. Ce sont deux voleur qui ont écrit les mouvements des archers sur la carte que vous allez dérober.

Allez vers la grande cathédrale du quartier riche et écoutez le discours d'un partisan de Guillaume. Suivez-le ensuite jusqu'à l'arrière de l'église et frappez-le. Il vous indique le roi Richard n'est pas satisfait du travail de Guillaume.

Allez commettre un autre vol au nord-ouest du quartier. Un homme est un soldat se parlent entre eux. Suivez ensuite le vieil homme et volez sa lettre qui indique qu'il existe un lien entre Guillaume et un homme qui vit au port.

Il vous reste deux missions d'informateur. Le premier cherche ses 20 drapeaux. Ils sont sur un circuit facile, il faut juste suivre l'ordre sur la carte pour ne pas rater un drapeau. Le deuxième vous demande d'éliminer deux soldats du roi Richard. Exécutez l'assassinat en silence. Le premier vous informe que Guillaume et Richard se sont disputés encore une fois et Guillaume s'est enfermé dans sa citadelle entourée de ses fidèles gardes. le deuxième informateur vous apprend que les portes de la citadelle se referment à la première alerte.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Retournez au chef de la cellule pour qu'il vous donne son accord pour le déroulement de la mission qui s'annonce plus difficile que les autres. Prenez la plume et sortez par le toit. Tout en se dirigent vers votre cible nettoyez bien ces toit pour diminuer les risques.

Statut : Assassiner Guillaume de Montferrat
Arriver à la forteresse vous assistez à l'humiliation de Guillaume par le roi Richard. Guillaume rentre dans la forteresse avec ses hommes. Allez vers le coté gauche de la forteresse et montez sur la bâtisse puis sautez de perche en perche pour atteindre le mur. Grimpez et montez sur la muraille. Tuez les gardes qui patrouillent dans la muraille. Utilisez vos couteaux de lancer pour les exécuter sans qu'il lance l'alerte. Faites le tour des murailles ou passez par les toits pour se retrouver au dessus de votre cible. Sautez dessus avec votre lame et enfoncez-la dans sa gorge. Après les révélations de Guillaume, remontez par l'échelle sur les toits et commencez votre fuite qui est facile si vous avez nettoyé les toits comme un bon assassin l'aura fait.

Retournez au chef de la cellule avec la plume en sang et repartez vers votre maître. Vous gagnez un autre échelon et votre stock de couteaux de lancer se voit agrandir. Votre prochaine cible vous attend dans le quartier pauvre de Jérusalem.

Jérusalem (quartier pauvre)

Statut : Parler au chef de la cellule à Jérusalem
Entrez avec le groupe d'érudits et allez voir votre ancien partenaire Malik dans les locaux de la cellule. Votre cible est Majd Addin qui se trouve dans le quartier pauvre. Sortez et accédez au premier des six points d'observation dans le quartier. Faites le ménage dans les rues du quartier en secourant les huit citoyens.

Statut : Enquêtes
Allez vers la première mission de vol. Elle est située au centre du quartier. Suivez la conversation des deux hommes. Suivez le détenteur du document indiquant la place où se déroulera la prochaine exécution. Allez ensuite à l'est et localisez les deux hommes qui discutent. Suivez ensuite celui en blanc et volez l'emplacement des gardes pendant l'exécution.

A l'ouest du quartier, il y a un homme qui fait la propagande pour Majd Addin. Attendez qu'il finisse pour le tabasser et le faire avouer la tyrannie de Majd Addin qui donnera un discours au moment de l'exécution. Allez ensuite vers le sud et localisez vos deux cibles (en blanc). Asseyez-vous sur le banc et espionnez leur conversation. Vous apprenez donc qu'une exécution est prévue pour le jour même.

Les deux informateurs vous demandent d'exécuter des hommes de Maj Addin. Le premier vous donne deux cibles qui se trouvent au même endroit. Tuez-les sans vous faire repérer. Il vous dira qu'un groupe d'érudits sera en place et perturbera l'exécution. Le deuxième est recherché par trois hommes, l'un d'eux se trouve sur le toit.
Butez-les en silence et revenez vers votre informateur, il vous annonce que Majd Addin tourne le dos à la foule quand il réprimande ses victimes.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Retournez au chef de la cellule pour exposer votre plan d'attaque. Une fois approuvé, prenez la plume et partez vers votre cible et vers le lieu d'exécution.

Statut : Assassiner Majd Addin
Mêlez-vous à la foule tout en évitant les fous qui se baladent entre les gens. Ecoutez ce qu'a à dire Majd Addin puis dirigez-vous vers le groupe d'érudits qui se trouve à droite. Dissimulez-vous parmi eux et montez sur la bâtisse en bois. Vous avez le choix d'attaquer Majd Addin avant qu'il ne tue la première femme au moment où il l'accuse et tourne le dos à la foule ou bien attendre qu'il s'arrête devant un membre de votre fraternité et bondir sur lui avec votre lame. Après la conversation avec Majd Addin, fuyez et rejoignez le chef de la cellule avec la plume trempée dans le sang de votre ennemi.

Vous incarnez à nouveau Desmond dans le monde réel. Parlez avec Lucy puis allez vous allonger dans votre chambre. Une fois réveillé, allez vers l'Animus et allongez-vous à nouveau.

Séquence mémoire 5

Masyaf

Statut : Parler à Al Mualim
Cette fois, Al Mualim accepte d'éclairer un peu votre lanterne et répond à vos questions. Vous gagnez un autre échelon et vous apprenez l'aptitude de neutraliser la défense d'un ennemi. Vos deux nouvelles cibles se trouvent à Acre et à Damas. Chevauchez jusqu'à la ville de Damas pour votre première mission.

Damas (quartier moyen)

Statut : Parler au chef de la cellule à Damas
Entrez avec l'aide des érudits et allez voir le chef de la cellule. Vos enquêtes se feront dans le quartier moyen de Damas. Sortez ensuite et traversez les sept points d'observation dans le quartier pour dévoiler toute la carte de la zone.

Statut : Enquêtes
Allez vers l'ouest du quartier moyen de Damas, localisez les deux hommes qui discutent. Suivez ensuite le porteur de la lettre et volez-la. La lettre vous informe que Jubair se planque dans la madrasa, entouré par ses hommes les plus fidèles. Choisissez la mission d'espionnage dans le palais. Accédez à ce palais par les toits pour ne pas croiser les gardes. Localisez les deux hommes qui sont sous les arcades, asseyez-vous sur le banc et espionnez leur conversation. Jubair fait une réunion avec ses élèves dans la madrasa.

Allez ensuite interrogez l'homme qui donne un discours devant la mosquée, au centre du quartier moyen. Attendez la fin du discours et suivez-le puis tabassez-le jusqu'à ce qu'il avoue. Il vous dira que les érudits qui entourent Jubair détruisent tous les livres de Damas.

Passez aux missions des informateurs. Le premier demande cinq têtes et en échange il vous donne un emplacement potentiel de Jubair. Le deuxième demande seulement trois soldats à tuer. Comme récompense il vous indique la tenue distinctive de Jubair. Il porte des tenues extravagantes brodées d'or et arbore fièrement une énorme bourse. Il sera donc aisé de le reconnaître parmi les érudits

Allez au nord du quartier pour dérober un étudiant. Son document vous indique un deuxième endroit potentiel où Jubair pourrait se placer pour brûler les livres.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Grâce à toutes ces informations, retournez au chef de la cellule pour exposer votre plan. Dès que vous aurez reçu l'autorisation d'agir, prenez la plume et partez punir votre ennemi.

Statut : Assassiner Jubair Al Hakim
Accédez à la madrasa par les toits et assistez au crime de Jubair. En plus de brûler les livres, ce dernier jette dans les flammes un de ses hommes, il s'est interposé à l'idée de brûler tous les livres. Ensuite, cinq groupes sortent de la madrasa pour brûler d'autres livres. Jubair se trouve dans le deuxième groupe (à l'ouest). Nettoyez les toits avant de descendre par l'échelle et attaquez Jubair pendant qu'il donne son discours. Après les révélations de Jubair, revenez sur les toits pour fuir les gardes. Retournez à la cellule puis partez vers Masyaf pour parler à Al Mualim.

Masyaf

Statut : Parler à Al Mualim
Après le discours avec votre maître, vous êtes promu à l'échelon 8 et gagnez l'expertise lame courte. Mettez le cap vers Acre.

Acre (quartier moyen)

Statut : Parler au chef de la cellule à Acre
Dissimulez-vous entre les érudits et entrez dans la ville. Dirigez-vous vers le chef de la cellule pour trouver des informations. Votre nouveau terrain de chasse est le quartier moyen de la ville. Sortez et localisez le premier point d'observation parmi les neuf existants dans le quartier.

Statut : Enquêtes
Commencez par la plus facile des missions, celle de l'espionnage. Espionnez les deux chevaliers de l'Ordre Teutonique qui parlent du regroupement des forces de Sibrand autour du port. Allez ensuite vers le sud du quartier pour dérober une lettre. Attendez que les deux hommes finissent de parler et suivez le porteur de la lettre. Dérobez-la pour découvrir que Sibrand va bientôt se retirer à bord de son navire personnel. Dirigez-vous vers le centre du quartier et localisez le soldat et le marchand qui se parlent. Ecoutez leur conversation et quand ils se séparent passez à l'acte et volez la lettre. Elle indique que Sibrand ne dispose d'aucun garde sur le port.

Allez ensuite interroger l'homme devant la croix qui dit que le port appartient désormais à l'Ordre Teutonique. Attendez qu'il finisse son discours et suivez-le loin des regards des gardes puis tabassez-le jusqu'à ce qu'il capitule. Il vous informe que Sibrand compte établir un blocus naval contre les navires du roi Richard. Butez-le et passez votre chemin.

Complétez enfin les deux missions des informateurs. Le premier vous demande d'abattre cinq gardes en quatre minutes. Il vous donne en contre partie des infos sur les positions des gardes qui patrouillent dans le port.
Le deuxième vous demande de le débarrasser de trois soldats teutoniques en trois minutes. Exécutez son voeu et retournez le voir pour qu'il vous mette en garde contre les ivrognes qui sont sur le port et qui risquent d'attirer l'attention des gardes sur vous.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule

Avec toutes ces informations, retournez au chef de la cellule pour exposer votre plan. Une fois l'autorisation d'agir acquise, prenez la plume et partez pour une mission délicate à cause de toutes les précautions prise par votre ennemi.

Statut : Assassiner Sibrand
Allez vers le port et assistez à la paranoïa de Sibrand lui fait tuer un moine qui s'habille comme les assassins. Il se retire aussitôt dans son navire personnel. Le pont est maintenant gardé par des patrouilles de soldats. Avant da partir à la recherche de Sibrand, faites le plein de couteaux de lancer en volant les bandits de la zone. Allez ensuite du coté gauche du port, la où le nombre de gardes est réduit et avancez sur le dock en évitant les ivrognes.

Sautez de barque en barque pour atteindre le phare. Tuez les trois soldats qui le gardent puis celui qui est sur la plateforme à coté du phare. Sautez ensuite sur les barques jusqu'à atteindre le navire de Sibrand. Butez le garde du coté gauche puis montez sur le navire et lancez-lui vos couteaux. S'il n'est pas encore mort, poursuivez-le et achevez-le avec votre lame. Ecoutez ce qu'a à dire Sibrand dans son dernier souffle. Fuyez ensuite le port et rejoignez le chef de la cellule avec la plume ensanglantée en guise de preuve. Après un bref discours, il vous envoie à votre maître.

Vous revenez ensuite au monde réel et incarnez Desmond. Parlez à Lucy. Elle semble sur la même longueur d'onde que vous. Allez vous reposer jusqu'au lendemain. Une fois réveillé allez vers l'Animus et allongez-vous.

Séquence mémoire 6

Masyaf

Statut : Parler à Al Mualim
Parlez à votre maître qui vous donne votre dernière cible, Robert De Sablé. Ce dernier vous avait humilié dans le temple de Salomon et il est la cause de votre déchéance. Suite à ses ordres, partez vers Jérusalem pour accomplir le dernier assassinat ordonné par Al Mualim. Avant de partir, vous obtenez une nouvelle expertise d'épée et une plus grande capacité en ce qui concerne les couteaux de lancer.

Jérusalem (quartier moyen)

Statut : Parler au chef de la cellule à Jérusalem
Comme pour toutes les villes, dissimulez-vous entre les érudits pour pouvoir entrer. Allez directement à Malik qui n'exprime plus de haine envers vous. Vos enquêtes sont situées dans le quartier moyen de la ville. Sortez et partez à la recherche du premier des sept points d'observation du quartier.

Statut : Enquêtes
Commencez par la mission d'interrogatoire. Allez retrouver votre cible au sud du quartier. Dès qu'il finit son discours et avant qu'il ne descende les marches, attaquez-le avec vos poings pour le faire parler. Il s'avère que c'est un templier. Il veut rallier les musulmans et les chrétiens à la cause des templiers pour un monde meilleur. Ceci vous laisse quand même perplexe sur les véritables intentions de De Sablé

Les deux informateurs vous demandent de tuer des templiers. Le premier demande cinq têtes en cinq minutes. Exécutez vos ennemis discrètement et il vous informe que les templiers sont très bien entraînés et qu'ils sont prêts pour toutes les situations. Le deuxième informateur demande la mort de deux templiers. Exécutez ces deux hommes en silence et revenez le voir. En signe de gratitude, l'informateur vous conseille de vous dissimuler entre les érudits pour accéder aux funérailles.

Allez au nord-est du quartiez moyen et localisez le templier et le sarrasin près du puits. Ecoutez leur conversation puis suivez le soldat de Jérusalem et dérobez sa carte avant qu'il n'atteigne la porte gardée par les soldats. Cette carte indique la position des gardes de Jérusalem lors des funérailles de Majd Addin.

Allez vers une autre enquête, au sud-est du quartier moyen. Localisez les deux soldats qui se parlent. Puis, suivez le porteur de la lettre. Volez cette dernière pour apprendre la position exacte de De Sablé pendant les funérailles.

Allez ensuite vers le nord-ouest de la ville, tout en nettoyant les toits, pour espionner les trois hommes qui discutent. Asseyez-vous sur le banc qui leur fait face et écoutez ce qu'ils ont à dire. Vous concluez que Robert de Sablé va réellement assister aux funérailles.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Avec toutes ces informations, retournez voir Malik qui est redevenu votre allié et préparez-vous aux funérailles de Majd Addin où vous devrez assassiner Robert De Sablé.

Statut : Assassiner Robert De Sablé
Dirigez-vous vers les funérailles en empruntant le chemin des toits. Tuez les ennemis qui gardent les environs et descendez dans le cimetière. Approchez-vous de la foule et vous apercevrez Robert De Sablé. Pendant la cinématique, votre ennemi regarde vers vous comme s'il savait que vous alliez venir. Ensuite, d'autres soldats vont rappliquer et l'agitation s'accroit jusqu'à ce que le prêtre, sous les ordres du templier, vous dénonce. Vos ennemis se ruent vers vous. Mettez-vous en garde et contre-attaquez avec des coups mortels pour en finir rapidement avec eux avant de vous occuper de Robert De Sablé.

Une fois les soldats éliminés, vous affrontez enfin De Sablé. Contrez ses attaques ainsi que ses prises pour pouvoir le battre. Avant de lui asséner le coup de grâce et quand vous ôtez le casque, vous découvrez une femme qui a pris la place de De Sablé pour le protéger. Elle va vous dire qu'à cause des meurtres que vous avez commis dans les deux camps, les sarrasins et les chrétiens vont s'allier contre votre fraternité. Cette femme n'est pas sur la liste d'Altair et elle est innocente, il la laissera donc partir.

Fuyez et revenez voir Malik pour lui réciter ces derniers évènements. Vous devez maintenant voyager jusqu'à Arsouf et retrouver Robert De Sablé. Pour aller à Arsouf, dirigez-vous vers Acre en premier puis sortez de la ville en direction d'Arsouf.

Arsouf

Statut : trouver De Sablé et l'arrêter
Dans ce no man's land, vous affronterez toutes les factions qui se font la guerre. Oubliez l'infiltration et toutes les acrobaties de l'assassin et frayez-vous un chemin en éliminant les sarrasins qui viennent en surnombre puis les chrétiens et les templiers. Ils arrivent par vagues. Pour les abattre sans y laisser votre peau, contentez-vous d'esquiver et de contrer vos ennemis. Ne prenez l'initiative que quand leur nombre est très réduit.

Eliminez les vagues d'ennemis jusqu'à arriver au Roi Richard. Mettez-le en garde contre Robert De Sablé. Ce dernier se trouve parmi les hommes du roi sous son casque et vous ne le découvrez que quand le Roi Richard lui parle. De Sablé met en doute vos dires et veut votre mort. Le roi Richard se remet à dieu pour trancher et organise un combat. Celui que dieu protège ne perdra pas.

Avant d'affronter De Sablé, vous devez éliminer ses templiers. Massacrez-les sur votre chemin et préparez-vous à prendre la vie de De Sablé. Ce dernier est plus coriace que tous les ennemis rencontrés pendant votre aventure. Lui aussi utilise la contre attaque pour vous repousser. Restez vigilant et contrez-le jusqu'à parvenir à lui asséner un coup mortel. En agonisant, Robert se moque de votre naïveté et vous informe que le trésor a été découvert par dix templiers et le dixième n'est autre que votre cher maître qui vous a utilisé pour parvenir à ses fins. Parlez ensuite au Richard qui vous laisse partir sain et sauf.

Vous revenez au monde réel en incarnant Desmond. Le docteur Vidic est inquiet par l'intrusion de vos frères assassins dans le complexe. Ils essayent de vous libérer mais en vain, pour la grande joie de Vidic. Ce dernier vous explique que tous les assassins sont exterminés et qu'il ne reste que vous. Parlez ensuite à Lucy qui calme un peu votre colère. Allez vous reposer dans votre chambre jusqu'au lendemain. Une fois sur pied, allez vers l'Animus et allongez-vous.

Séquence mémoire 7

Masyaf

Statut : Assassiner Al Mualim
De retour à Masyaf vous rencontrez le seul habitant qui rode dans le village et qui parle bizarrement. Dirigez-vous ensuite vers la forteresse. Vous rencontrez un groupe de soldats qui, normalement sont vos frères. Ils vont vous attaquer comme s'ils étaient possédés ou sous l'emprise d'un sort. Eliminez-les jusqu'à l'arrivée de Malik qui se rallie à votre cause. Continuez votre route entre les habitants figés devant la grande porte et entrez. Allez vers les jardins, à l'arrière de la forteresse où vous serez piégé par Al Mualim.

Il apparaît sur le bacon et fait apparaître tous les templiers assassinés par vous. Il faudra les abattre à nouveau. Contrez leurs attaques et butez-les, ils ne sont pas très difficiles à éliminer.

Ensuite, votre ancien maître décide de vous affronter, mais avec l'aide de l'orbe d'Aden il se multiplie et vous encercle. Commencez par éliminer ses doubles, ils vont disparaître complètement après la mort de quelques uns d'entre eux.

C'est l'heure du face à face, l'élève contre le maître. Dans cette phase, il vous suffit de lui donner un coup pour le faire disparaître. Il réapparaîtra au loin, dans le jardin inférieur. Suivez la lueur de l'orbe pour le localiser. Quand votre barre de synchronisation diminue et que la vue devient floue, un seul coup de la part de votre ennemi peut vous tuer. Pour refaire apparaître votre barre de synchronisation, avant de vous approcher de Al Mualim, lancez-lui vos couteaux puis affrontez-le. Suivez-le dans ses déplacements jusqu'à l'achever. Vous êtes l'élève qui a dépassé le maître. Ecoutez ce qu'il a à vous dire puis approchez-vous de l'orbe qui se trouve par terre. Malik et ses hommes vous rejoignent pour assister à la projection issue de l'orbe, la carte désigne l'emplacement des trésors cherché par les templiers. C'est pour cela qu'ils ont utilisé la mémoire génétique de Desmond, le descendant des assassins.

Vous revenez une fois pour toutes dans le monde réel. Le travail de Vidic est terminé et ses patrons décident d'achever Desmond. Lucy intervient et suggère de vous garder vivant comme garantie. Après la conversation, Desmond découvre qu'il possède le pouvoir de vision d'aigle des assassins et découvre plusieurs écritures sur le sol et les murs tracées avec du sang. Allez dans votre chambre pour découvrir d'autres écritures dans toutes les langues. La fin du jeu annonce le début d'une nouvelle aventure.

Assassin's Creed : Brotherhood

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2011

TOUTES LES CAPES

Cape des Auditore

Développer Rome à 100%.

Cape des Borgia

Trouver les 100 drapeaux Borgia.

Cape des Medicis

Jouer à Assassin's Creed : Project Legacy sur Facebook et aller jusqu'au niveau 30.

Cape de Venise

Jouer à Assassin's Creed : Project Legacy sur Facebook et aller jusqu'au niveau 30.

SKIN DE RAIDEN

Pour jouer avec l'apparence de Raiden (Metal Gear Solid), il suffit de terminer toutes les missions d'entraînement VR avec au moins la médaille de bronze.

RÉCOMPENSES DES SÉQUENCES MÉMOIRE

Terminez chaque séquence mémoire à 100% pour débloquer divers effets appelés Cheats (triche) qui s'activeront lorsque vous recommencerez ces séquences.

RÉCOMPENSES UPLAY

Arlequine

Obtenir 40 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Armure d'Altair pour Ezio

Obtenir 20 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Plus de munitions pour le pistolet

Obtenir 30 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Skin d'Altair

Obtenir 20 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Skin de noble florentin

Obtenir 20 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Thème d'Assassin's Creed Brotherhood

Obtenir 10 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

LISTE DES DÉFIS MULTIJOUEURS

Défis de Capacités

Mascarade 0/2

Utilisez un « Déguisement » pour échapper à vos poursuivants.
+ 250 EXP

IMPOSTEUR 0/5

« Humiliez » un poursuivant en étant déguisé.
+ 500 EXP

CLAIRVOYANT 0/30

Assassinez une cible métamorphosée ou déguisée.
+ 1100 EXP

SAUVE QUI PEUT 0/5

Utilisez la capacité « Accélération » pour vous approcher de votre cible et l'éliminer.
+ 200 XP

DEMON DE VITESSE 0/3

Utilisez la capacité « Accélération » pour échapper à votre poursuivant.
+ 150 XP

PLEIN POT 0/10

Utilisez la capacité « Accélération » si vous êtes blessé par des « Couteaux de lancer » pour contrer leurs effets.

+ 650 EXP

VOLUTES 0/50

Utilisez une « Bombe fumigène » pour paralyser les autres templiers.
+ 400 EXP

ECRAN DE FUMEE 0/50

Utilisez une « Bombe fumigène » pour paralyser votre poursuivant.
Gain = Bombe Fumigène Prolongée

Épais Brouillard 0/50

Utilisez une « Bombe fumigène » pour paralyser et humilier votre poursuivant.
+ 1000 EXP

FLINGUEUR 0/2

Assassinez une cible avec le pistolet
+ 100 EXP

A LA VOLEE 0/5

Assassinez votre cible quand celle-ci est en l'air pour obtenir le bonus « En l'air ».
+ 400 EXP

TIR CHANCEUX 0/10

Utilisez le « Pistolet Caché » pour tuer une cible en vous concentrant moins d'une seconde pour viser.
+ 500 EXP

SNIPER 0/10

Perpétrez 5 assassinats avec le pistolet dans une session.
+ 1200 EXP

ARTIFICIER 0/20

Utilisez des « Pétards » pour aveugler et tuer une cible.
+ 750 EXP

ECLAIR 0/3

Utilisez des « Pétards » pour aveugler votre poursuivant, puis « Humiliez-le » ou « Échappez-lui »
+ 450 EXP

EXPOSE 0/10

Utilisez des « Pétards » sur un groupe métamorphosé pour trouver et tuer votre cible.
+ 550 EXP

HORS DE VUE 0/10

Assassinez votre cible tout en étant aveuglé par des « Pétards »

+ 500 EXP

LANCEUR DE COUTEAUX 0/20

Utilisez vos « Couteaux de lancer » pour ralentir votre cible.
+ 200 EXP

CIBLE TREBUCHANTE 0/5

Utilisez vos « Couteaux de lancer » pour faire tomber une cible qui est entrain de grimper.
+ 300 EXP

COUP DE FREIN 0/10

Utilisez les « Couteaux de lancer » sur une cible ayant à une « Accélération » ou à une « Charge »
+ 650 EXP

EN DEUX TEMPS 0/10

Utilisez le « Pistolet caché » pour éliminer une cible déjà blessée par des « Couteaux de lancer »
+ 650 EXP

SELECTION NATURELLE 0/10

Assassinez une cible après l'avoir blessée avec vos « Couteaux de lancer »
+ 300 EXP

COLLISION 0/3

« Chargez » et assassinez vos cibles.
+ 250 EXP

COUP DE TÊTE 0/5

Utilisez la capacité « Charge » pour humiliez votre poursuivant.
+ 400 EXP

PRÊT OU NON... 0/10

Utilisez la capacité « Charge » sur une cible qui s'est métamorphosée dans un groupe.
+ 550 EXP

MIRAGE 0/2

Utilisez un « Leurre » quand vos poursuivants stout près.
+ 150 EXP

ILLUSIONNISTE 0/5

Utilisez un « Leurre » depuis une cachette.
+ 200 EXP

IMPUISSANT 0/5

« Neutralisez » un poursuivant, puis humiliez-le.

+ 350 EXP

PHARMACIEN 0/5

Utilisez du « Poison » pour tuer votre cible.
+ 300 EXP

RIEN NE SERT DE COURIR 0/10

Empoisonnez une cible qui court alors que vous êtes en mode profil passif.
+ 750 EXP

Défis d'assassinat

TUEUR DE SERIE 0/750

Perpétrez 750 assassinats.
+ 2500 EXP

INARRÊTABLE 0/30

Réussissez une série de 4 assassinats.
+ 1350 EXP

SOUS-FIFRE 0/50

Assassinez le leader de la session.
+ 700 EXP

LEVE-TÔT 0/5

Perpétrez le premier assassinat d'une session pour obtenir le bonus « Premier sang ».
+ 225 EXP

VENGEUR IMPITOYABLE 0/5

Assassinez avant tout le monde le dernier templier qui vous a éliminé pour obtenir le bonus « Vengeance ».

TEMPLIER VOLANT 0/50

Perpétrez un assassinat aérien.
+ 600 EXP

ACROBATIQUE 0/75

Assassinez une cible depuis une position « Acrobatique » pour recevoir le bonus « Acrobatique »
+ 1000 EXP

TÊTE-A-TÊTE 0/3

Restez près d'une cible pendant au moins 3 secondes avant de la tuer pour obtenir le bonus « Concentration »
+ 500 EXP

MORT QUI PLANE 0/3

Attendez 3 secondes en position « Acrobatique » pour obtenir le bonus « Concentration » avant de tuer votre cible.
+ 150 EXP

SILENCE ! 0/100

Assassinez votre cible sans passer en mode profil actif pour obtenir le bonus « Silencieux ».
+ 1000 EXP

A COUVERT 0/30

Assassinez une cible en restant caché pour recevoir le bonus « Caché ».
+ 150 EXP

UNE AIGUILLE DANS UNE BOTTE DE FOIN 0/3

Perpétrez 3 assassinats depuis un tas de foin.
+ 750 EXP

EUTHANASIE 0/3

Assassinez une cible assommée et étendue sur le sol pour obtenir le bonus « Exécution ».
+ 500 EXP

BANCS D'ESSAI 0/1

Perpétrez un assassinat de banc à banc.
+ 500 EXP

SPRINTEUR 0/25

Remportez une « Poursuite » en tant que poursuivant.
+ 300 EXP

FUGITIF 0/200

Échappez à un poursuivant lors d'une « Poursuite » pour obtenir le bonus « Évasion »
+ 1500 EXP

VOLATILISATION 0/15

Échappez simultanément à 2 templiers pour obtenir le bonus « Double évasion ».
+ 1250 EXP

DISPARITION 0/1

Échappez à 3 templiers simultanément pour obtenir le bonus « Triple évasion »
+ 650 EXP

MAITRE DE L'EVASION 0/50

Réussissez une « évasion » entant que cible, tout en restant de vue mais non caché.
+ 1000 EXP

INFATIGABLE 0/100

Faites vous pourchasser pendant 30 secondes d'affilée avant d'échapper à votre poursuivant.
+ 1200 EXP

ATTAQUE SURPRISE 0/200

Assommez votre poursuivant pour obtenir le bonus « Humiliation ».
+ 2500 EXP

TÊTE BRÛLEE 0/10

Humiliez 2 poursuivants en moins de 30 secondes.
+ 600 EXP

VOIR DOUBLE 0/10

Humiliez un poursuivant depuis un groupe métamorphosé.
+ 1200 EXP

COUP DOUBLE 0/20

Humiliez un poursuivant lors d'une poursuite, puis parvenez à vous échapper.
+ 400 EXP

TOUCHE-A-TOUT 0/75

Recevez 5, 10 ou 15 bonus différents pour obtenir l'un des bonus « Diversité »

MULTITÂCHE 0/1

Recevez tous les bonus d'assassinat ou de session (Silencieux, concentration, évasion, humiliation, vengeance...) 2 fois dans une session.
+ 1200 EXP

FULGURANT 0/15

Enchainer une « Évasion » et un « Assassinat » en moins de 10 secondes pour obtenir le bonus « Enchainement »
+ 650 EXP

Défis de déplacement

EXECUTION EXPEDITIVE 0/300

Assassinez votre cible 15 secondes maximum après avoir reçu votre contrat.
+ 625 EXP

COMME UN AIGLE 0/50

Faites un saut de la foi.
+200 EXP

COMME PAR MAGIE 0/50

Utilisez un obstacle pour vous échapper.
+ 400 EXP

ROC 0/20

Bousculez un citoyen lors d'une « Poursuite » ou d'une « Évasion » .
+ 150 EXP

SOCIABLE 0/20

Passez 120 secondes dissimulé dans un groupe parmi la foule au cours d'une même session.
+ 400 EXP

CACHE-CACHE 0/20

Restez caché 10 secondes alors que vos poursuivants sont proches de votre position.
+ 800 EXP

Défis de la session

TECHNICIEN DE L'ANIMUS 0/1

Perpétrez des assassinats avec chacun des 10 personnages de base.
+ 300 EXP

TUEUR DE RENOM 0/1

Perpétrez des assassinats avec 4 des personnages à débloquer.
+ 400 EXP

APPRENTI 0/50

Obtenez un score de 1000 points dans une session.
+ 1200 EXP

ARTISTE 0/50

Marquez plus de 1000 points dans la première minute d'une session.
+ 3500 EXP

VIRTUOSE 0/3

Assassinez 2 cibles « Incognito » sans passer en mode profil actif pendant la première minute d'une session.
+ 1200 EXP

CRIME PARFAIT 0/30

Marquer 1200 points ou plus en un seul assassinat.
+ 3750 EXP

PURISTE 0/5

Marquez plus de 3500 points dans une session sans recourir à une seule capacité pendant la session.
+ 800 EXP

TUEUR DISTINGUE 0/100

Perpétrez un assassinat qui rapporte plus de 400 points.
+ 1750 EXP

GRAND MAITRE 0/100

Atteignez un score de 4000 points dans une session.
+ 3000 EXP

EXEMPLE A SUIVRE 0/100

Prenez la tête.
+ 1500 EXP

RETOUR GAGNANT 0/1

Prenez la tête dans les 10 dernières secondes d'une session de jeu et remportez cette session.
+ 600 EXP

IMMORTEL 0/1

Ne soyez pas désynchronisé une seule fois pendant toute une session pour recevoir le bonus « Intouchable »
+500 EXP

RÉCOMPENSES

Hache de Bartolomeo

Atteindre le rang 1 des défis de la guilde des mercenaires.

Dague de Maria

Atteindre le rang 1 des défis de la guilde des courtisanes.

Récompense des courtisanes

Atteindre le rang 5 des défis de la guilde des courtisanes.

Morsure de La Volpe

Atteindre le rang 1 des défis de la guilde des voleurs.

Récompense des voleurs

Atteindre le rang 5 des défis de la guilde des voleurs.

Blason de factions

Atteindre le rang 5 des défis de chaque guilde.

Remise de faction

Atteindre le rang 10 des défis de chaque guilde.

Epée d'Altaïr et blason d'assassins

Terminer tous les défis de la guilde des assassins.

Armure et dague de Brutus

Explorer les 6 antres de Romulus et débloquer la salle du trésor.

Parachute

Détruire toutes les machines de guerre de Léonard de Vinci.

Chevaux de bataille

Rénover toutes les étables de Rome.

COSTUMES

Armure d'Altaïr (Assassin's Creed 2)

Déblocable via Uplay.

Noble Florentin (Ezio sans costume d'assassin)

Déblocable via Uplay.

Tenue d'Altaïr (Assassin's Creed)

Déblocable via Uplay.

Tenue de Desmond Miles

Terminer la séquence 8 avec 100% de synchronisation.

Tenue de Raiden (Metal Gear Solid)

Obtenir au moins une médaille de bronze dans tous les défis de l'Entraînement Virtuel.

CHEATS

NB : Ces codes peuvent être activés uniquement en rejouant une séquence, via le menu Options.

Terminer la séquence 1 avec 100% de synchronisation

Monter une licorne : Tous les chevaux sont changés en licornes.

Terminer la séquence 2 avec 100% de synchronisation

Corps d'acier : Invincibilité.

Terminer la séquence 3 avec 100% de synchronisation

Folie Meurtrière : Les assassinats ne peuvent être bloqués par les ennemis.

Terminer la séquence 4 avec 100% de synchronisation

Solidarité féminine : Tous les assassins de la guilde sont des femmes.

Terminer la séquence 5 avec 100% de synchronisation

Guilde ultime : Tous les assassins de la guilde sont de rang "Assassino"

Terminer la séquence 6 avec 100% de synchronisation

L'appel des Assassins : Aucun temps de recharge lors de l'appel d'un coéquipier.

Terminer la séquence 8 avec 100% de synchronisation

Desmond est partout ! : Costume de Desmond

AVANTAGES LIÉS À ASSASSIN'S CREED : PROJECT LEGACY

-Vous gagnez de l'argent pour chaque bâtiment acheté dans la séquence Rome de Assassin's Creed : Project Legacy (jeu Facebook).

-Toutes les 4 heures, vous gagnez 75 points d'expérience que vous pouvez attribuer à vos assassins dans Assassin's Creed : Brotherhood.

-En remplissant les missions dans "contrats" de Assassin's Creed : Project Legacy, vous gagnez de l'expérience pour vos assassins.

-En débloquant la série mnémonique "Sur la trace des Auditore", vous obtenez la cape des Medicis et la cape de Venise.

TROUVER UN MESSAGER BORGIA À N'IMPORTE QUEL MOMENT DU JEU

Prenez un tunnel en direction de la guilde des voleurs, postez-vous sur la toiture du tunnel, ne bougez plus quelques secondes en faisant très attention à la route qui mène à la guilde, et vous verrez alors apparaître une flèche miraculeuse montrant un messager Borgia tant convoité.

Séquence 1 : Enfin la paix

La messe est dite

Après la scène cinématique et lorsque vous prenez le contrôle du personnage, avancez dans la salle suivante et discutez avec Mario. Ensuite, activez le mode aigle et grimpez aux rebords du mur.

Suivez Mario jusqu'à la sortie, regardez les moines qui ne sont pas contents et avancez à travers la foule tout en suivant votre camarade. En arrivant près de la porte, attaquez les gardes et familiarisez-vous avec les touches de combat.

Suivez Mario dans les rues de la ville, sautez sur les poutres en bois et escaladez les toits. Abattez deux autres gardes en chemin, grimpez sur d'autres toits et atteignez le point de contrôle en haut d'une tour élevée.

Retour à la maison

Galopez à cheval jusqu'au mur extérieur de la ville et entrez. Suivez Mario jusqu'à ce que vous retrouviez votre soeur puis allez vers la plus proche mémoire génétique indiquée sur votre mini-carte.

Repos et relaxation

Approchez-vous de la jeune femme qui n'arrive pas à soulever la caisse remplie de fleurs, discutez avec elle et prenez la caisse. Suivez-la tout en écoutant la discussion, emmenez la caisse jusqu'à l'endroit indiqué et repartez vers la prochaine mémoire génétique, à l'extérieur du mur.

Balade à cheval

Discutez avec le garde qui est inquiet, repérez le cheval qui galope à proximité et sprintez. Approchez-vous du cheval, appuyez sur la touche affichée et montez-dessus. Une fois que ceci est fait, revenez auprès du garde et partez vers la dernière mémoire.

Entrainement sur cible

Grimpez sur le toit de la muraille, discutez avec les canonniers et partez à la recherche de l'idiot qui a installé les canons. Partez à gauche sur la muraille et trouvez-le dans une cabine. Discutez avec lui, suivez-le jusqu'au canon et tirez ainsi sur les cibles lointaines.

Réunion

Maintenant, allez dans la grande villa des Auditores et entrez. Regardez la scène cinématique puis montrez à l'étage et entrez dans votre chambre. Après une autre scène cinématique mouvementée et romantique, votre cité est attaquée et vous devez la défendre.

Evacuation

Galopez à cheval le long des ruelles et grimpez aux poutres lorsque l'animal tombe. Montez sur la muraille de la cité, courez à gauche et atteignez les canons. Utilisez d'abord celui de gauche, visez rapidement les canons ennemis et détruisez-les. Ensuite, utilisez celui de droite et abattez les canons qui sont en face.

Après la scène cinématique, courez à gauche, escaladez la tour et redescendez pour combattre les ennemis. Attaquez-les un par un puis combattez les deux chevaliers qui arrivent.

Sortie de secours

Regardez la scène qui suit, suivez le chemin et abattez les gardes que vous rencontrez. Montez les marches et allez vers la villa. Utilisez votre pistolet et tirez sur les ennemis. Sécurisez la cour, suivez votre soeur et abattez d'autres gardes. Utilisez une autre fois le pistolet et abattez l'ennemi qui tient votre mère en otage.

Suivez Claudia dans la maison, descendez les escaliers de la crypte et regardez la scène qui suit.

Présent 1

Entrez dans le bâtiment, suivez le spectre, grimpez à la clôture et effectuez le saut de l'aigle. Après la scène, suivez le chemin en contre-sens des spectres et marchez sur l'interrupteur, près de la grille. Actionnez-le pour permettre à Lucie de passer et grimpez aux rebords du mur. Avancez, sautez d'une poutre à l'autre et suivez le chemin jusqu'à ce que vous retrouviez Lucie.

Avancez jusqu'à la pièce circulaire, montez sur les caisses et grimpez au rebord. Avancez tout droit, montez près du levier et grimpez ainsi jusqu'en haut. Sautez d'une poutre à l'autre, traversez ainsi la zone et utilisez à nouveau le levier pour remonter plus haut.

Avancez tout droit, descendez par l'échelle et sautez sur les poutres. Agrippez-vous ensuite aux rebords du mur, descendez et actionnez le levier de gauche. Une fois que Lucie est passée, grimpez aux rebords du mur de droite et atteignez la section élevée.

Avancez jusqu'au mécanisme, activez-le et sautez dans l'eau.

Nagez vers Lucie, montez via les planches en bois et grimpez sur d'autres planches, à gauche du levier. Déplacez-vous à gauche, descendez de l'autre côté et actionnez un autre levier.

Sautez par-dessus le vide, utilisez le prochain levier et avancez à droite. Sautez sur les passerelles et approchez-vous du bord du pont brisé puis appuyez sur une touche pour lancer Lucie. Ensuite, sautez sur la poutre qu'elle vient d'étaler et rejoignez-la.

Avancez, ignorez les marches sur votre droite et continuez vers le trou. Descendez l'échelle, ou sautez sur les barres et avancez. Traversez le long des poutres, avancez puis sautez sur les poutres du mur. Escaladez-les, allez d'abord à droite sur la poutre et sautez dans la cage. Actionnez le levier pour permettre à Lucie de passer et revenez à gauche.

Montez la pente, approchez-vous du pont brisé et balancez Lucie une nouvelle fois. Traversez ainsi à l'aide de la poutre, avancez et descendez via l'échelle. Sautez sur la structure au milieu puis celle de gauche, grimpez au rebord et déplacez-vous à gauche. Sautez vers le rebord qui se trouve au-dessus de la caisse, déplacez-vous à droite puis hissez-vous. Actionnez le levier, lancez Lucie une autre fois, traversez et avancez jusqu'à la crypte.

Après la courte séquence, montez les escaliers et activez la vision d'aigle pour repérer les blocus. Ouvrez ainsi le passage secret et regardez la scène cinématique qui suit.

En reprenant le contrôle, suivez Shaun jusqu'à la cour externe et appuyez sur une touche pour lui parler. Ensuite, activez la vision d'aigle pour repérer le premier boitier à proximité de Shaun et interagissez avec pour l'activer.

Suivez le chemin de gauche, descendez les marches et repérez un second boitier sur le mur. Continuez à avancer, escaladez le toit des maisons et utilisez la vision d'aigle pour repérer les câbles qui vous mèneront jusqu'au boitier.

Enfin, revenez près de Shaun et partez cette fois à droite. Descendez les marches et retrouvez le dernier boitier.

De retour à l'intérieur, approchez-vous de l'Animus et utilisez-le.

Séquence 2 : Un repaire de Tigres

Comme Neuf...

Après la scène, allez au sud puis à droite. Prenez le passage en face et descendez les marches. Avancez légèrement à gauche et repérez le docteur près du mur. Discutez avec lui, soignez vos blessures et partez à droite.

Approchez-vous de l'église, escaladez jusqu'au toit puis grimpez à la tour.

Effectuez une synchronisation pour révéler la mini-carte puis effectuez le saut de l'aigle pour atterrir sur le tas de foin. Attendez l'arrivée des gardes et prenez-les en filature. Lorsqu'ils arrivent dans la cour et attaquent une personne, éliminez-les un par un.

Dans cette cour, repérez un homme en pleurs près de la femme pendue et parlez-lui.

Bien exécutée

Allez vers la villa, en haut de la plaine, grimpez sur le toit et approchez-vous du bourreau. Effectuez un assassinat aérien, éliminez les gardes restants et complétez ainsi cette mémoire.

Ensuite, repérez la mémoire suivante sur la mini-carte et atteignez-la.

Un homme dans la ville

Suivez Machiavelli jusqu'à un forgeron, parlez avec ce dernier et achetez des épaulières romaines et un Stilletto. Ensuite, suivez-le dans les rues de Rome et discutez devant la tour de Borgia.

Pour éliminer le Capitaine Borgia, avancez à gauche et escaladez le toit du bâtiment. Grimpez également sur la tour et effectuez une synchronisation. Sautez dans le tas de foin, sortez rapidement et abattez les gardes. Saisissez le capitaine Borgia et poussez-le contre l'échafaudage pour l'éliminer.

Ensuite, revenez voir Machiavelli, escaladez jusqu'en haut de la tour et incendiez-la.

Cette mémoire se déclenche aussitôt que la dernière se termine. Suivez Machiavelli jusqu'à l'écurie, approchez-vous de l'endroit indiqué et rénovez.

Argent comptant

A présent, montez à cheval et suivez Machiavelli jusqu'à ce qu'un voleur vous dérobe votre argent. A ce moment, sprintez dans sa direction et poussez-le pour le faire tomber. Une fois que ceci est fait, repérez l'icône de la mémoire suivante sur la carte et atteignez-la.

Courrier indésirable

Suivez Machiavelli jusqu'au colisée, descendez du cheval pour abattre les gardes puis partez à la poursuite du messager. Plaquez-le au sol pour obtenir le message et partez à la recherche de la mémoire suivante dans les ruines.

Crepi il Lupo

Affrontez simplement les hommes loups et éliminez-les tous. Ensuite, descendez les marches et entrez dans la mémoire suivante.

Les salles du Néron

D'abord, grimpez sur les petits piliers en face de vous puis déplacez-vous à droite et sautez sur un autre pilier à droite.

Sautez vers les rebords du mur en face, déplacez-vous d'abord à droite pour actionner un premier levier. Ensuite,

revenez aux rebords du mur, déplacez-vous cette fois à gauche et actionnez un second levier.

Par la suite, redescendez et regrimpez une nouvelle fois aux premiers piliers. Déplacez-vous cette fois à gauche, sautez sur un autre pilier et remontez sur la corniche. Actionnez les deux leviers à droite et à gauche puis descendez dans le trou qui vient d'apparaitre.

Sortez de l'eau, passez la seule grille ouverte et prenez à droite. Grimpez sur la structure centrale et utilisez-la pour atteindre les rebords du mur de droite.

Déplacez-vous à gauche, sautez vers les rebords du mur de gauche et déplacez-vous à droite. Passez la grille, continuez à avancer le long des rebords et atteignez une poutre. Sautez enfin sur la lampe et passez ainsi la grille suivante.

Avancez jusqu'à la structure centrale, grimpez dessus et sautez sur la poutre, à droite. Sautez à nouveau sur la planche suivante puis sur deux lampes pour continuer. Approchez de la porte, actionnez le mécanisme de droite et entrez.

Avancez à droite et grimpez sur les piliers. Sautez sur la statue de gauche puis sur les rebords du mur de gauche. Déplacez-vous à droite, sautez sur une autre statue au milieu et sur les rebords du mur de droite.

Atteignez la barre suivante, avancez puis grimpez sur une autre statue, au milieu.

Agrippez-vous aux rebords du mur de gauche, déplacez-vous à droite et sautez à droite lorsque vous vous approchez de l'arc brisé. Progressez à gauche le long des rebords, sautez sur la barre métallique puis sur les dalles à moitié détruites. Utilisez-les pour passer au-dessus de la grille et regardez la courte scène qui suit.

Ensuite, avancez à gauche et escaladez les roches rectangulaires.
Passez dans le trou, suivez le corridor et grimpez sur la structure centrale. Agrippez-vous au rebord du mur de droite, déplacez-vous à gauche et sautez sur le mur opposé.

En revenant dans la salle circulaire, escaladez les anneaux du mur puis sautez vers le pilier de droite. Grimpez aux rebords, poursuivez à gauche et sautez sur la barre métallique. Poursuivez en sautant sur d'autres barres et atteignez l'amphithéâtre en ruines.

Descendez les marches, utilisez le trône pour agripper les rebords supérieurs et déplacez-vous à gauche. Sautez sur les poutres en bois, grimpez aux rebords du mur et remontez sur la poutre élevée. Sautez à gauche d'une poutre à l'autre puis atteignez le balcon et poursuivez toujours à gauche jusqu'à ce qu'une section d'un pilier tombe.

Si vous tombez, grimpez simplement à cette section pour remonter sur le pilier. Grimpez aux rebords, sautez sur la barre puis sur le balcon. Ensuite, sautez sur les sections de dalles qui sont à l'intérieur et atteignez le pilier suivant.

Agrippez-vous aux rebords du mur en face, remontrez et escaladez la poutre en bois. Grimpez immédiatement aux rebords qui sont au-dessus de vous, sautez à gauche et atteignez ainsi un balcon qui mène à la salle du parchemin.

Entrez, ouvrez le coffre sur la table et récupérez le parchemin. Vous devez terminer cette mémoire en moins de huit minutes pour effectuer une synchronisation à 100%. Si vous avez assez de temps, ouvrez les coffres remplis d'argent et sortez par la trappe.

Rome souterraine

Une fois dehors, suivez Machiavelli jusqu'à l'entrée du tunnel et utilisez-le pour rejoindre votre repaire.

Séquence 3 : Le combattant, l'amant et le voleur

A présent, vous avez trois mémoires disponibles. Commencez d'abord par atteindre celle qui se trouve an haut à gauche de la carte, rejoignez la maison des prostituées et frappez à la porte.

Négociations unilatérales

Après la discussion, appelez votre cheval et rendez-vous à l'endroit indiqué sur la mini-carte. Avant de monter à bord du bateau, vous devez obtenir la rançon qui est de 2500 f. Regardez la scène puis éliminez les ravisseurs.

Ensuite, retournez à la maison de passe et grimpez sur le toit. Rejoignez les courtisanes, discutez avec elles puis retrouvez l'architecte devant la maison. Payez-le pour rénover la maison de passe et regardez la scène qui suit.

Agent double

Appelez le cheval et rendez-vous devant le bâtiment indiqué, au sud-ouest de votre carte.

Après la discussion, retournez en ville et rejoignez le marqueur jaune sur le toit. Après la scène, descendez et éliminez les gardes qui s'attaquent au voleur.

Une fois que la zone est sécurisée, allez à gauche et descendez les marches. Prenez à droite, ne vous éloignez pas du voleur et dissimulez-vous dans la foule. Faites gaffe aux gardes, rendez-vous à l'endroit indiqué et protégez ainsi le voleur.

Par la suite, repérez l'emplacement des affiches sur la carte et arrachez-les pour réduire votre notoriété.

Ensuite, remontez à cheval et retournez voir Volpe à l'endroit où vous l'aviez trouvé pour la première fois. Parlez-lui, allez voir l'architecte et rénovez la guilde des voleurs.

Cruel dilemme

A présent, remontez à cheval et allez jusqu'à la troisième mémoire située dans un fort. Ouvrez la porte, regardez la scène qui suit et commencez l'affrontement contre les Borgia. Repérez immédiatement le capitaine des troupes, rattrapez-le et éliminez-le avant qu'il n'atteigne la tour.

Ensuite, atteignez cette dernière et escaladez jusqu'au sommet de la tour. Incendiez-la, jetez-vous dans l'eau et retournez voir Bartolomeo. Après la discussion, parlez à l'architecte non loin et rénovez les baraquements.

Renseignements généraux

A présent, retournez dans votre repaire et regardez la scène cinématique qui suit. Ensuite, parlez à l'architecte qui est à proximité et achevez ainsi cette synchronisation.

Séquence 4 : Repaire des voleurs

La vie au château

Montez à cheval et rendez-vous au point indiqué sur la carte.

Après la scène cinématique, sautez à droite du pont, ou descendez via l'échelle et traversez en sautant sur les piliers incrustés dans l'eau.

Agrippez-vous ensuite au rebord du mur, déplacez-vous à droite, attendez que le garde passe à gauche et cachez-vous rapidement dans le tas de foin. Attendez que le garde se rapproche et effectuez une exécution silencieuse. Ensuite, allez vers la fontaine du milieu, attendez que les deux gardes aient le dos tourné et attaquez-vous rapidement à celui de gauche. Ensuite, cachez-vous et occupez-vous du dernier. Une fois que ceci est fait, grimpez à l'échelle et regardez la courte scène.

Par la suite, grimpez aux rebords de la muraille de droite et assassinez le garde tout en restant accroché au rebord.

Sinon, déplacez-vous légèrement à gauche, entrez dans le tas de foin et abattez-le lorsque l'autre garde a le dos tourné. Ensuite, allez à gauche et montez sur le toit juste avant de tourner à droite. Descendez vers le point de contrôle, abattez l'ennemi qui est en bas et partez à gauche.

Marchez sur une corde pour atteindre les rebords du mur circulaire.

Déplacez-vous à gauche, remontez tout en évitant le regard du garde de gauche et déplacez-vous vers la droite. Sautez sur les barres et les poutres et atteignez une fenêtre où une scène se déclenche. Ensuite, continuez à droite, grimpez aux rebords et laissez-vous tomber pour vous accrocher à une autre poutre. Remontez ainsi jusqu'au toit du bâtiment et éliminez les gardes. Descendez dans la cour et entrez dans le château.

Descendez les marches, avancez légèrement et descendez les marches, à droite. Faites attention aux gardes et prenez à gauche. Suivez le chemin jusqu'à la cellule de Catarina, abattez les deux gardes et discutez avec elle.

Femme fatale

A présent, remontez les escaliers pour retourner au couloir et partez à droite. En arrivant devant la cour, escaladez les rebords du mur de droite et regardez la scène. Ensuite, déplacez-vous vers la gauche et descendez voir Lucrezio.

Lorsqu'elle appelle les gardes, éliminez-les rapidement puis saisissez la jeune femme pour la transporter jusqu'à la cellule de Catarina. Rebroussez chemin, abattez d'autres gardes, attrapez Lucrezio avant qu'elle en s'enfuie et ramenez-la jusqu'à la cellule pour libérer votre amante.

Chacun son fardeau

Maintenant, portez Catarina et déposez-la d'abord à droite de l'entrée. Prenez couverture derrière le mur, attendez que le premier garde entre dans la pièce et éliminez-le silencieusement. Ensuite, repérez l'autre garde en bas des marches, attendez qu'il ait le dos tourné et foncez sur lui pour l'abattre.

Ensuite, portez Catarina et sortez. Déposez-la à nouveau près du couloir, repérez le garde immobile à gauche et descendez pour l'abattre. Ensuite, repérez deux gardes dans les deux couloirs de gauche et de droite et neutralisez-les silencieusement. Ramenez Catarina, prenez le couloir de droite et descendez par la trappe.

Restez dans le tas de foin, attendez que le garde s'approche et éliminez-le discrètement. Sortez du foin, repérez un garde dans le prochain couloir et éliminez-le. Avancez, repérez un autre garde près de la porte et foncez pour l'abattre. Ramenez Catarina et déposez-la près de la porte.

A présent, remontez les marches de droite, faites gaffe au garde et tournez la première manivelle sous l'échafaudage.

Revenez en arrière, partez à gauche et grimpez aux rebords du mur de droite. Repérez un garde sur le toit, attendez qu'il regarde ailleurs et grimpez aux rebords du mur, éliminez-le en le balançant du toit et descendez pour tourner la seconde manivelle. Enfin, revenez vers Catarina, portez-la et sortez.

Gardien de Forli

Galopez à cheval et escortez Catarina jusqu'au pont. Lorsque vous l'aurez traversé, repoussez la horde de gardes qui arrivent et effectuez un minimum de cinq exécutions consécutives avant que le temps limite ne s'achève. Une fois que ceci est fait, éliminez les gardes restants et quittez la zone de recherche indiquée en jaune.

Homme du peuple

A présent, montez à cheval et retournez dans votre repaire pour retrouver Catarina. Après la discussion, vous devez recruter des assassins. Pour cela, descendez les marches et avancez tout droit pour aider le premier citoyen. Eliminez les gardes sans perdre plus de cinq carrés de santé et parlez au citoyen pour le recruter. Ensuite, allez dans la rue de droite et repérez une citoyenne malmenée par des gardes. Bottez-leur les fesses et recrutez-la.

Agresseur en série

Rendez-vous au prochain endroit indiqué sur votre carte et discutez avec la jeune femme.

Allez à droite, suivez les indications des courtisanes jusqu'à ce que vous tombiez sur le tueur. S'il s'enfuit, rattrapez-le puis faites appel à vos nouvelles recrues et éliminez-le.

Humain après tout

A présent, allez vers l'endroit de la prochaine mémoire et repérez le petit garçon qui pleure.

Allez vers l'endroit indiqué en jaune, activez la vision d'aigle pour repérer votre cible et prenez-la en filature. Traversez le pont tout en vous dissimulant dans la foule, continuez à droite et lorsque ce dernier commence à courir, partez à sa poursuite. Arrêtez-vous à l'entrée des ruines, attendez-le puis poursuivez-le.

Lorsqu'il arrive à destination, faites appel à vos recrues pour éliminer les cibles et sécuriser la zone. Enfin, rejoignez le nid de pigeon non loin et utilisez-le pour assigner des missions à vos recrues.

Visiteur impromptu

Allez à l'endroit indiqué sur la carte, descendez les marches non loin et repérez une caisse contre le mur.

Vous retrouvez alors votre ancien ami, Leonardo de Vinci en personne. Après la discussion, asseyez-vous sur le banc près du bord et achetez un nouvel équipement spécialement conçu par votre ami.

Plan de guerre

Rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte, engagez des mercenaires en chemin et entrez la zone jaune. Activez la vision d'aigle pour repérer la cible puis engagez le combat. Achevez tout le monde, montez à cheval et allez vers la zone suivante.

Canon embarqué

Dès que vous prenez le contrôle d'Ezio, sautez dans le tas de foin et partez à droite.

Avancez tout droit, faites gaffe au garde et agrippez-vous au rebord de la clôture en face. Attendez que le garde s'en aille, courez sur la clôture et escaladez le mur d'en face. Une fois que vous êtes sur le toit, repérez un garde sur votre gauche, attendez qu'il regarde ailleurs et avancez. Traversez sur la corde tout en faisant attention à un autre garde en face puis sautez dans un autre tas de foin. Avancez dans la ruelle de droite, courez et grimpez sur l'échafaudage pour vous agripper à la clôture. Utilisez la vision d'aigle pour repérer le garde à l'intérieur, attendez qu'il s'éloigne des plans et grimpez. Retrouvez rapidement les plans et interagissez avec pour les bruler.

Ensuite, grimpez rapidement sur le toit qui se trouve au-dessus des plans, avancez et descendez de l'autre côté. Entrez discrètement sous la corniche, allumez la mèche des barils explosifs et fuyez tout en suivant les points indiqués.

Maintenant que vous êtes à cheval, suivez la charrette qui porte la seconde arme de Leonardo et évitez les tubes qui s'effondrent en chemin.

Lorsque vous prenez le contrôle de la charrette, dirigez les chevaux et suivez le chemin jusqu'à ce que vous preniez les commandes de l'arme. A ce moment, ouvrez le feu sur les chevaliers ennemis qui arrivent par derrière et abattez-les tous. Tirez sur les côtés et en face, ne les laissez pas s'approcher de vous et utilisez un remède en cas de besoin.

Le plan

A présent, retournez dans votre repaire sur l'île Thibérine et regardez la scène. Ensuite, consultez le plan posé sur la

table et sortez.

Séquence 5 : Le Banquier

Dette publique

A présent, montez à cheval et rendez-vous à la maison de passe pour commencer la mémoire suivante. A l'intérieur, parlez à Claudia près du bureau et sortez. Remontez à cheval et rejoignez le capitole indiqué en vert.

Remontez la pente, traversez la cour et repérez le sénateur. Après la scène, avancez vers l'endroit indiqué sur la carte et empruntez les marches qui sont à droite de la cour. Descendez les prochains escaliers et payez les courtisanes sur votre gauche pour qu'elles fassent diversion. Si les gardes s'attaquent à Troche, ne vous mêlez surtout pas du combat, restez caché entre les filles et envoyez vos recrues pour les éliminer.

Atteignez le premier endroit indiqué, poursuivez et choisissez le chemin le plus court. Utilisez la vision d'aigle pour localiser les gardes, évitez-les ou éliminez-les avec vos recrues et avancez jusqu'à la maison de Troche.

Poursuite d'intérêts

Si vous avez la somme de 3000 f, reparlez immédiatement au sénateur pour commencer la mémoire, sinon, rassemblez la somme et revenez le voir.

Grimpez immédiatement sur le toit et rendez-vous au point de rencontre qui se trouve sur le toit d'un bâtiment qui est à proximité. Après la courte scène, prenez les gardes en filature, ne touchez pas le sol et ne vous faites pas repérer. Sautez par-dessus le vide et abattez un premier garde avant qu'il ne vous remarque.

Avancez, sautez à gauche à partir de la corniche et atteignez les bâtiments. Avancez jusqu'à la cour, grimpez sur le mur qui se trouve sur votre gauche (celui qui porte une affiche vous montrant). Grimpez sur l'autre mur et abattez un garde discrètement. Suivez les pas des gardes qui sont en bas, avancez sur les toits et abattez un troisième homme. Traversez le long des deux cordes, achevez un garde et grimpez sur les toits des maisons de droite. Avancez, revenez à gauche et courez jusqu'à ce vous aperceviez Egidio et les gardes enter chez le banquier.

Une fois que ceci est fait, vous devez escaladez jusqu'au sommet du dôme. Pour cela, rendez-vous à l'arrière du bâtiment et escaladez le pilier à moitié brisé. Allez légèrement à gauche et grimpez sur les rebords d'une petite fenêtre entre les colonnes.

Lorsque vous arrivez au sommet, repérez le garde qui est entrain de compter l'argent et accrochez-vous au rebord du dôme. Descendez le long des rebords, descendez encore via les trous dans le mur et approchez-vous du garde. Eliminez-le en un seul coup et achevez ainsi cette mémoire.

C'était à Rome

Maintenant que vous possédez l'armure du soldat éliminé, suivez le chemin tout droit.

Prenez la première à gauche puis à droite, à gauche, à droite, à droite, à gauche et descendez les marches. Allez tout droit puis légèrement à droite. Montez les escaliers sur votre droite, allez à gauche puis à droite. Avancez jusqu'au pont, traversez-le et achevez ainsi cette mémoire.

Va-et-vient

A présent, engagez rapidement les courtisanes et prenez le soldat en filature. Ne vous faites pas repérer, avancez jusqu'aux ruines et engagez d'autres courtisanes.

Lorsque vous aurez repéré le banquier, cachez-vous dans le tas de foin non loin et assassinez le premier garde.

Ensuite, avancez à gauche pour attirer le garde et revenez rapidement dans le tas de foin avant qu'il ne vous repère. Lorsqu'il s'approche de la charrette, battez-le et cachez son corps dans le foin.

Par la suite, repartez à gauche et engagez les courtisanes. Traversez ainsi la cour, assoyez-vous sur l'un des bancs, attendez que le banquier s'approche et éliminez-le. Enfin, abattez les gardes qui vous ont repéré ou fuyez la zone de recherche indiquée en jaune.

Billets doux

Remontez à cheval et rendez-vous simplement à la maison de passe pour accomplir cette mémoire.

Séquence 6 : Le baron de Valos

Portier

Sortez de Rome et rendez-vous dans la forteresse de Bartolomeo. Dès que vous reprenez le contrôle, avancez à gauche et abattez le groupe de français qui arrivent.

Essayez de ne pas subir de dégâts pour réaliser une synchronisation totale puis fermez la première porte. Ensuite, rendez-vous vers l'autre porte située sur le flanc opposé. Eliminez les quelques ennemis, fermez rapidement la porte avant que d'autres français n'arrivent. Rendez-vous à la dernière porte, éliminez les français et fermez la porte. Enfin, suivez Bartolomeo jusqu'à l'entrée de la forteresse du Baron.

French Kiss

Retournez dans la forteresse auprès de Bartolomeo, discutez avec lui et sortez. Repérez les cinq emplacements des avant-postes de soldats français et atteignez l'un d'eux. En effet, vous devez éliminer 20 français pour pouvoir utiliser leurs équipements plus tard. Essayez de ne pas vous faire repérer, abattez les soldats et revenez voir Bartolomeo.

Cheval de Troie

A présent, suivez les hommes de Bartolomeo et abattez les gardes que vous rencontrez.

Ensuite, suivez le train des soldats et approchez-vous des gardes français. Vous devez éliminer les trois gardes en moins de 30 secondes et sans vous faire repérer. Grimpez d'abord sur le toit pour éliminer un premier garde, descendez abattez celui qui se trouve à gauche de l'entrée puis achevez celui qui est à l'entrée.

Avancez, refaites la même opération et éliminez trois autres cibles avant le temps imparti. Ensuite, suivez la troupe jusqu'à l'entrée de la forteresse et regardez la scène qui suit.

Une fois à l'intérieur, éliminez rapidement les trois gardes personnels du Baron et achevez ainsi cette mémoire.

Au revoir

A présent, suivez le baron et éliminez les gardes qui se trouvent devant la grande porte. Ouvrez la porte, avancez à droite, faites attention à ne pas vous faire repérer et éliminez le garde près de la clôture.

Grimpez sur les deux murs suivants, atteignez le toi et abattez silencieusement le garde. Sautez sur les poutres en face, continuez sur votre gauche et approchez-vous de l'endroit où se trouve le baron. Une fois que la touche d'assassinat s'active, éliminez rapidement l'homme en question et sauvez ainsi la femme de votre ami.

Séquence 7 : La clé du château

Délit de fuite

Rendez-vous dans la taverne de Volpe, entrez et approchez-vous du bar pour parler avec ce dernier. Ensuite, sortez et éliminez les gardes qui attaquent les voleurs.

Remontez à cheval, suivez Volpe jusqu'à la région suivante et éliminez d'autres gardes. Répétez cette opération deux autres fois, ne subissez pas trop de dégâts et achevez ainsi cette mémoire.

Drôles de Figurants

Avant de commencer cette mémoire, vous devez avoir au moins quatre recrues dans votre guilde. Une fois que ceci est fait, approchez du voleur près des ruines et parlez-lui. Montez à cheval, rendez-vous dans la zone indiquée en jaune sur la carte et repérez Cesare.

Après la scène, montez à cheval et prenez Michelleto en filature jusqu'aux ruines. Utilisez vos recrues pour éliminer les gardes à l'entrée, avancez discrètement et suivez-le jusqu'aux deux gardes espions. Lorsqu'il s'en va, appelez vos recrues pour éliminer les gardes espions et suivez Michelleto à nouveau.

Dans les prochaines ruines, recrutez les courtisanes pour vous infiltrer à l'intérieur de l'amphithéâtre et retrouver les espions. Envoyez vos recrues pour les éliminer, suivez Michelleto et poursuivez-le à cheval.

Enfin, suivez-le jusqu'à la prochaine ruine, éliminez les gardes à l'entrée grâce à vos recrues et infiltrez l'endroit. Grimpez sur les murs, repérez les espions et abattez-les à l'aide des recrues. Il ne reste plus qu'à suivre Michelleto jusqu'au colisée pour achever cette mémoire.

Sortie de scène

Maintenant, grimpez aux rebords du mur extérieur du colisée, passez par le point de contrôle et remontez jusqu'au sommet. Allez à gauche pour rejoindre le second point de contrôle et regardez la scène qui suit.

Par la suite, regardez au bord et sautez sur le tas de foin. Sautez sur les ruines en face, partez à droite et faites attention à ne pas être repéré par les gardes. Localisez les cibles, agrippez-vous au rebord du mur de droite puis attendez que le premier garde s'approche du bord et éliminez-le silencieusement.

Continuez à gauche, regardez les déplacements des gardes et éliminez-les sans être repéré. Une fois que ceci est fait, revenez en arrière et rejoignez vos hommes qui se sont déguisés en soldats.

Marchez dans le couloir de gauche, avancez tout droit et passez les points de contrôle afin d'atteindre la scène. Utilisez la vision d'aigle pour repérer votre emplacement sur la scène et arrêtez-vous ainsi sur la motte de foin.

Lorsque les autres gardes commencent à bouger, allez à gauche et arrêtez-vous sur une autre motte (utilisez la vision d'aigle pour la voir). Enfin, déplacez-vous sur la dernière motte située devant les marches puis approchez-vous de Michelleto pour l'éliminer.

Intervention Divine

A présent, vous devez transporter Petro d'urgence. Prenez la sortie sur votre droite, ne vous mêlez pas au combat et envoyez vos recrues si les gardes vous repèrent. Sortez rapidement du colisée et avancez jusqu'au médecin qui est à proximité.

Après le flashback, pourchassez rapidement le voleur et plaquez-le au sol pour apprendre la vérité.

Tout de suite après, montez à cheval et foncez vers l'endroit indiqué sur la carte pour sauver Machiavelli. Ne nagez pas dans l'eau pour compléter la synchronisation totale, traversez le long du pont et rejoignez Volpe avant qu'il n'élimine votre ami.

Ascension

Rejoignez l'endroit de la mémoire sur la carte, entrez dans votre repaire et regardez la scène.

Séquence 8 : Les Borgia

Requiem

Rendez-vous au point se trouvant à l'entrée du château et commencez la mémoire. D'abord, éliminez discrètement le soldat dans la cour et grimpez à l'échelle sur votre droite. Agrippez-vous au rebord de la muraille, attendez que le garde passe à gauche et éliminez-le.

Agrippez-vous à nouveau sur le même rebord de la muraille et déplacez-vous à droite afin d'éviter le garde suivant. Éliminez-le lorsqu'il passe à gauche, grimpez aux rebords de la tour et atteignez le point de contrôle.

Repérez la corniche qui se trouve à gauche de la muraille de droite et escaladez-la. Sautez sur les poutres du mur, agrippez-vous ainsi au rebord et déplacez-vous à gauche. Faites gaffe au garde qui se trouve sur le toit, attendez qu'il regarde ailleurs et abattez-le rapidement.

Par la suite, grimpez sur les corniches qui sont à gauche de la muraille et évitez ainsi les gardes. Envoyez des recrues si vous êtes repéré, sautez sur les barres métalliques et les poutres et atteignez le toit d'en face. Abattez un garde avec les recrues, attendez que ceux au sol s'éloignent et remontez rapidement les escaliers pour entrer dans le château.

Avancez directement vers le mur en face, grimpez sur les caisses et agrippez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite, utilisez les poutres pour grimper et contournez toute la pièce.

Grimpez au rebord de la trappe, éliminez les deux gardes en patrouille en même temps et prenez le couloir de gauche. Rejoignez le point de contrôle, montez les marches et rejoignez la bibliothèque.

Escaladez l'étagère de gauche, éliminez le garde près du bord puis abattez celui qui se trouve près de la fenêtre. Sortez par cette fenêtre, agrippez-vous au rebord et déplacez-vous à droite pour atteindre le point indiqué.

Une pomme par jour

Remontez légèrement le long des rebords et déplacez-vous à droite. Poursuivez toujours le long du bord du château, contournez les gardes et descendez. Sautez sur les rebords en haut de la fenêtre, descendez et entrez.

Après la scène cinématique, avancez dans le couloir sans crainte et descendez les escaliers. Prenez à droite, descendez d'autres marches à droite et retournez aux cellules. Après la brève scène, remontez les marches pour grimper aux rebords du mur de gauche. Sautez sur la planche puis sur les poutres pour atteindre la trappe. Grimpez, ne tuez pas le garde et courez vers la corniche pour repérer Cesare.

Tout de suite après, sautez dans le tas de foin, courez rapidement sur la muraille et grimpez sur la clôture de la tour. Sautez sur la planche puis sur un autre tas de foin afin de quitter le château.

A présent, évitez la horde de gardes qui sont à vos trousses, ne les tuez pas et rendez-vous à la Basilique indiquée sur la carte. Vous devez rester discret pour pouvoir compléter la séquence et y entrer avant la fin du temps imparti.

Enfin, activez la vision d'aigle pour localiser la pomme d'Eden, qui se trouve dans la structure au milieu, et récupérez-la pour achever ainsi cette mémoire.

La pomme d'Eden

Maintenant que la pomme est en votre possession, vous devez fuir la zone de recherche indiquée en jaune sans perdre

un carré de santé. Par conséquent, n'utilisez pas la pomme d'Eden pour l'instant car elle vous fait perdre de la santé. Fuyez la cour en courant et partez à gauche.

Utilisez les cachettes représentées en bleu sur la carte pour diminuer le nombre de gardes à vos trousses. Grimpez aussi sur les toits et longez la muraille jusqu'à ce que vous puissiez sauter dans l'eau et quitter ainsi la région.

Démilitarisation

Allez vers l'emplacement de la prochaine mémoire, utilisez la vision d'aigle pour repérer Cesare et rejoignez-le pour déclencher une scène. Par la suite, approchez-vous de ses gardes personnels et utilisez le pouvoir de la pomme pour les abattre. Ignorez les autres gardes et concentrez-vous sur les gardes du corps personnels de Cesare.

Points cardinaux

Avancez tout droit et rendez-vous dans les ruines. Utilisez la vision d'aigle, partez du côté gauche et repérez le cardinal. Prenez-le en filature sans être repéré, suivez-le jusqu'à l'amphithéâtre et empruntez l'entrée qui se trouve à droite des gardes. Avancez jusqu'à la cour et regardez la scène qui suit.

Enfin, utilisez le pouvoir de la pomme et abattez les cibles. Maintenez la touche d'attaque enfoncée pour augmenter la force d'attaque mais faites attention aux points de santé.

Tous les chemins mènent à ...

Allez devant la porte pour déclencher une scène puis utilisez à nouveau le pouvoir de la pomme pour dégommer tous les gardes avant la fin du temps imparti. Mettez-vous devant la porte pour regarder la scène qui suit.

Séquence 9 : La chute

Pax Romana

Dès que la séquence commence, appuyez de façon répétitive sur la touche qui s'affiche puis affrontez les gardes que Cesare envoie. Neutralisez-les rapidement puis montez sur le cheval qui se trouve non loin et partez à la poursuite de Cesare.

Lorsque le cheval tombe sous les coups des obus, continuez à pieds, entrez par le côté gauche des ruines et abattez les quelques gardes que vous rencontrez. Poursuivez Cesare et ne perdez pas trop de temps à tuer les gardes. Passez le point de contrôle indiqué en jaune.

Après la courte scène dans laquelle une femme innocente est tuée, entrez dans le village et achevez plusieurs gardes. Montez les marches, prenez à droite et traversez la cour en éliminant d'autres hommes.

Passez le point de contrôle, grimpez sur la tour en bois et remontez via les échelles jusqu'au sommet.

Par la suite, montez les marches, affrontez d'autres gardes et grimpez sur le toit. Avancez tout droit, éliminez d'autres ennemis et avancez jusqu'au prochain point de contrôle. Montez les marches, escaladez les rebords de la tour et atteignez ainsi le toit de la muraille où se trouve Cesare.

À présent, mettez en oeuvre toutes les attaques que vous avez apprises et triomphez de Cesare. Donnez-lui un coup de pied puis enchainez avec des attaques à l'épée.

Essayez d'éliminer rapidement les gardes qui lui viennent en appui puis reprenez les assauts sur votre cible. Après quelques coups, une cinématique se déclenche, appuyez de façon répétitive sur la touche qui s'affiche. Cesare perd une section de son armure et le combat continue. Répétez ces attaques plusieurs fois jusqu'à ce que ce malfrat perde toute son armure et meure.

Présent 2

De retour au présent, montez les escaliers et activez la vision d'aigle pour repérer les chiffres sur le mur de gauche.

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans le colisée de Rome. Sautez sur les deux premières poutres puis sur le rebord de gauche et poursuivez à droite. Avancez à gauche, sautez sur les dalles et les poutres puis agrippez-vous aux rebords qui se trouvent au-dessus du panneau électrique. Contournez-les par la gauche, sautez sur les autres poutres en bois et poursuivez jusqu'à ce que vous aperceviez un autre panneau électrique.

Grimpez aux rebords qui sont sur le panneau, sautez sur les dalles et les poutres et atteignez d'autres rebords, plus loin. Déplacez-vous à gauche et passez par la brèche, sautez sur la poutre suivante et descendez ainsi vers la prochaine zone.

Grimpez à d'autres rebords en haut d'un générateur électrique, sautez sur le mur de l'autre côté et continuez jusqu'à atteindre le niveau supérieur, à gauche.

Sautez sur les barres pour descendre sans vous casser les os et traversez le trou via les poutres. Remontez à l'aide de la corde, sautez sur les poutres, poursuivez à droite et atterrissez dans le tas de foin.

Approchez-vous de la statue, activez la vision d'aigle pour repérer les interrupteurs du passage secret et actionnez-les.

Entrez, utilisez les pierres pour grimper sur le mur de gauche, passez par le trou et sautez su les poutres en bois. Sautez jusqu'au rebord du mur de droite, déplacez-vous à gauche et sautez sur la barre suivante.

Approchez-vous du prochain passage secret, activez la vision d'aigle et ouvrez-le. Entrez, grimpez aux rebords du mur qui est en face, sautez sur la poutre puis jusqu'aux rebords du mur suivant.

Maintenant que vous êtes arrivé au temple, avancez tout droit et grimpez sur la structure centrale. Escaladez la croix, atteignez l'interrupteur et actionnez-le.

Dans la pièce suivante, grimpez sur les poutres à gauche et atteignez le balcon. Sautez sur la lampe, agrippez-vous aux barres métalliques et traversez ainsi d'une poutre à l'autre.

Continuez à grimper jusqu'à ce que vous atteigniez l'interrupteur sur la plateforme. Activez-le, sautez sur les barres qui viennent d'être étalées et retournez ainsi auprès de vos équipiers.

Dans le sous-sol, avancez tout droit et atteignez la grande pièce. Activez le piédestal, sautez vers les rebords des murs qui s'étalent sur votre droite et escaladez. Agrippez-vous à l'une des barres métalliques pour remonter d'autres murs et continuez à grimper.

Suivez le chemin afin de monter encore plus haut et continuez jusqu'à ce que vous actionniez toutes les barres métalliques. Enfin, montez les marches et prenez la pomme d'Eden.

Lorsque la pomme est entre vos mains, dirigez Desmond vers Lucie qui l'élimine malgré lui.

Félicitations ! Vous avez terminé les quêtes principales d'Assassin Creed Brotherhood.

Quêtes annexes

Les failles

Segment 1

*Localisation : La faille 1 se trouve sur le mur d'une tour au nord du quartier Centro. Grimpez au rebord pour y accéder.

*Enigme 1 : Etant donné que la première image en haut à gauche soit la première, placez l'image n°1, 3, 4, 8 et 10.

*Enigme 2 : Avancez le pion qui se trouve devant le roi de deux cases.

*Zone de quarantaine : placez le réticule en haut à droite jusqu'à ce que vous aperceviez le point rouge.

Segment 2

*Localisation : la faille se trouve sur l'un des murs de la maison de passe au quartier Centro.

*Enigme 1 : En considérant que le cercle au milieu est le numéro 1, déplacez ce dernier quatre fois à gauche, déplacez le second cercle deux fois à droite, déplacez le troisième cercle trois fois à gauche et déplacez le quatrième cercle quatre fois à gauche.

*Enigme 2 : Déplacez le cercle n°1 cinq fois à droite, le cercle n°2 cinq fois à droite, le cercle n°3 quatre fois à gauche et le cercle n°4 deux fois à gauche.

*Enigme 3 : Déplacez le cercle n°1 trois fois à droite, le cercle n°2 quatre fois à droite, le cercle n°3 cinq fois à droite et le cercle n°4 une foi à droite.

*Enigme 4 : Déplacez le pion qui se trouve sur la case F2 et placez-le sur la case F4.

*Zone de quarantaine : repérez les deux points rouges au nord-ouest et au sud-est de l'écran.

Segment 3

*Localisation : Rendez-vous au Panthéon situé au centre du quartier Centro et repérez la faille à l'intérieur du bâtiment juste au-dessus de la porte d'entrée.

*Enigme 1 : Placez le curseur sur le toit en forme de chapeau de l'image de droite.

*Enigme 2 : A présent, saisissez le mot de passe suivant pour continuer.

*Enigme 3 : Déplacez le pion de la case F4 vers la case E5.

*Zone de quarantaine : Localisez les deux points rouges au nord-est et au sud-ouest de l'écran.

Segment 4

*Localisation : Rendez-vous jusqu'au palais sénatorial au sud-est du quartier Centro et repérez la faille sur le mur extérieur Est (celui qui est en face de l'eau).

*Enigme 1 : Placez les images n°2, 3, 5, 9 et 10.

*Enigme 2 : Déplacez le cercle n°1 une fois à droite, le cercle n°2 quatre fois à gauche, le cercle n°3 quatre fois à droite et le cercle n°4 une fois à droite.

*Enigme 3 : Avancez le pion se trouvant sur la case G2 vers la case G3.

*Enigme 4 : Choisissez la première et seconde séquence d'onde.

*Zone de quarantaine : Repérez les deux points rouges en haut et en bas légèrement à gauche.

Segment 5

*Localisation : Rendez-vous au Fort de la garde prétorienne au nord-est du quartier Campagna et trouvez la faille sur le mur Est de la grande cour.

*Enigme 1 : Déplacez la reine de la case D1 vers la case E2.

*Enigme 2 : Placez le curseur sur l'image de gauche et analysez le dôme.

*Enigme 3 : De gauche à droite, le mot de passe est le suivant : demi-cercle, lignes parallèles, fenêtres et fenêtres fermée.

*Zone de quarantaine : Il existe trois points rouges, le premier se trouve à droite, le second en bas légèrement à droite et le dernier légèrement à gauche.

Segment 6

*Localisation : Allez au Baraquement de Bartolomeo situé à l'Est du quartier Campagna, regardez le mur Est de la forteresse et repérez la faille.

*Enigme 1 : Analysez l'image de gauche et effectuez un zoom sur la section sud de l'image.

*Enigme 2 : Le mot de passe est : 20, 27, 33 et 13.

*Enigme 3 : Choisissez les deux premières séquences d'ondes de la série en haut et celle en bas à gauche.

*Enigme 4 : Déplacez le cavalier de la case G1 vers la case, F3.

*Zone de quarantaine : Les trois points rouges se trouvent en haut (légèrement à droite), en bas à droite et en bas légèrement à gauche.

Segment 7

*Localisation : Rendez-vous au colisée de Rome se trouvant dans le quartier Antica et repérez la faille sur le mur externe au nord.

*Enigme1 : Sélectionnez les images n°2, 4, 7, 8 et 10.

*Enigme 2 : En analysant l'image des avocats, effectuez un zoom sur la main de celui qui est à la seconde place à partir de gauche.

*Enigme3 : Le mot de passe est : C, M, Z et K.

*Enigme 4 : Déplacez le cavalier de la case B1 vers la case C3.

*Zone de quarantaine : Les trois points rouges se trouvent en haut à droite, en bas légèrement à droite et à gauche légèrement à droite.

Segment 8

*Localisation : Une fois que vous avez rénové l'aqueduc, rendez-vous au sud-est du quartier Antica et repérez la faille

sur le mur de l'aqueduc.

*Enigme 1 : Déplacez le cercle n°1 quatre fois vers la droite, le cercle n°2 une fois vers la droite et le cercle n°4 trois fois vers la gauche.

*Enigme 2 : En haut, sélectionnez la séquence d'onde en haut à gauche. Au milieu, sélectionnez celle au milieu. En bas, sélectionnez celles du milieu et de droite.

*Enigme 3 : Déplacez le roi de la case E1 vers la Case F2.

*Zone de quarantaine : Il existe cinq points rouges en forme de cercle pas trop exact.

Segment 9

*Localisation : Rendez-vous à la première tour Borgia au sud-ouest du quartier Antica et repérez la faille sur l'un des murs de la tour. Escaladez cette dernière pour pouvoir l'atteindre.

*Enigme 1 : Choisissez les images n°2, 3, 6, 8 et 10.

*Enigme 2 : Dans la première rangé d'ondes, choisissez la séquence de droite et de gauche. Dans la deuxième rangée, choisissez la séquence de droite. ignorez la troisième rangé et choisissez la séquence droite de la quatrième rangée.

*Enigme 3 : Déplacez le fou de la case F1 vers la case G2.

*Zone de quarantaine : Les cinq points rouges forment un cercle qui s'allonge un peu vers le nord-est.

Segment 10

*Localisation : Rendez-vous au château Saint-ange, entrez dans la cour et grimpez sur la muraille. Grimpez aux rebords de la tour, avancez sur la muraille de droite et repérez la faille sur le mur à gauche.

*Enigme 1 : Déplacez le cercle n°1 deux fois à droite, le cercle n°2 deux fois à droite et le cercle n°4 cinq fois à droite.

*Enigme 2 : Choisissez les images n°3, 4, 6, 8 et 10.

*Enigme 3 : Placez le curseur sur l'image en haut et effectuez un zoom sur l'aigle en vol.

*Enigme 4 : Le mot de passe est : 89, 5, 334, 21.

*Enigme 5 : Dans la première rangée, choisissez la séquence de gauche. Dans la seconde rangée, sélectionnez la séquence du milieu puis dans toutes les autres rangées, choisissez les séquences de gauche.

*Enigme 6 : Déplacez le roi de la case F2 à l'extérieur de l'échiquier.

*Zone de quarantaine : il existe plusieurs points rouges éparpillés sur tout l'écran. Balayez l'écran de gauche à droite et trouvez-les.

La vérité

Une fois que vous avez complété les segments, vous entrez dans une section inconnue. Suivez les points de contrôle rouges, escaladez les marches rouges puis sautez sur les poutres rouges.

Grimpez ensuite aux rebords rouges, les poutres rouges et remarquez qu'il existe trois voies à suivre. Choisissez la

petite poutre, escaladez-la et grimpez aux rebords. Continuez à escalader jusqu'à ce que vous atteigniez la petite lueur blanche.

Les Tanières de Romulus

Le loup déguisé en agneau

*Emplacement : Rendez-vous à la basilique de saint-pierre dans le quartier du Vatican et repérez l'entrée, à droite des marches.

*Marche à suivre : Prenez l'entrée de droite, montez les marches et utilisez la vision d'aigle pour repérer le cardinal. Ensuite, mêlez-vous rapidement à l'un des groupes et prenez le cardinal en filature.

Suivez-le jusqu'à la grille en avançant d'un groupe à l'autre puis ouvrez la porte. Courez à sa poursuite, grimpez aux rebords situés au-dessus des pierres, sautez sur les planches et sortez.

Sautez sur d'autres planches, suivez le chemin jusqu'à ce que vous tombiez sur une passerelle. Grimpez aux rebords du mur, sautez sur la passerelle qui est à l'opposée et atteignez les planches.

Grimpez à l'échelle, suivez le chemin et sautez sur la lampe suspendue. Poursuivez jusqu'à ce que vous retrouviez le cardinal et assassinez-le. Sortez par le rideau, sautez dans l'eau en contrebas et allez ouvrir les caisses avant de sortir.

Dans la gueule du loup

*Emplacement : L'entrée de la tanière se trouve dans le colisée de Rome.

*Marche à suivre : Grimpez aux rebords de la grille, sautez sur la poutre en face et remontez le long du mur.

Sautez d'une poutre à l'autre, activez l'interrupteur et passez la grille. Sautez à nouveau d'une poutre à l'autre, approchez-vous de l'homme déguisé en loup au milieu et affrontez ses congénères.

Ensuite, partez à la chasse de votre cible, sautez sur les lampes et les poutres et poursuivez-le. Lorsqu'il entre dans une salle, utilisez la vision d'aigle pour repérer ses traces.

Grimpez sur les lustres et retrouvez-le. Après la courte scène, montez à cheval et foncez vers lui. Evitez les obstacles, rattrapez-le et assassinez-le dès que l'occasion se présente.

Enfin, éliminez les hommes déguisés en loups qui arrivent et grimpez aux rebords du mur. Effectuez un saut dans le tas de foin, passez par le trou et ouvrez la porte en bas des marches. Allez récolter les trésors, le parchemin et sortez.

Le sixième jour

*Emplacement : Rendez-vous au palais du Latran dans le quartier Antica, grimpez sur le toit, descendez dans la cour et repérez l'entrée de la tanière dans le coin.

*Marche à suivre : Avancez tout droit jusqu'à la dernière pièce, sautez contre le mur et agrippez-vous à la poutre.

Sautez d'une poutre à l'autre jusqu'à ce que vous puissiez atteindre le balcon. Sautez d'un lustre à l'autre, passez par le balcon suivant et sautez d'une poutre à l'autre. Ensuite, montez les quelques marches, agrippez-vous aux rebords des marches et atteignez la section supérieure.

Ensuite, sautez d'une barre à l'autre et accrochez-vous au rebord de la colonne. Sautez sur la barre métallique au mur, déplacez-vous à gauche et passez ainsi vers la zone suivante. Remontez le long du mur, allez vers la pièce suivante et

grimpez aux rebords des poutres en bois. Continuez en escaladant les rebords du trou et sautez sur la lampe pour continuer jusqu'à basilique. Montez les marches, tirez sur le premier sac à gauche de la porte métallique et passez la porte qui vient de s'ouvrir.

Grimpez aux rebords du mur, avancez jusqu'à la section suivante et tirez sur le second sac. Ensuite, avancez le long du garde-corps à gauche de l'entrée et atteignez l'échafaudage.

Continuez le long des poutres en bois, sautez sur les poutres suivantes et sur les planches jusqu'à la vitre. Atteignez enfin le dernier sac de sable, sautez dans le sac de foin et allez récupérer le parchemin.

Des loups parmi les morts

*Emplacement : Rendez-vous à l'ouest du quartier Antica, approchez-vous de la pyramide de Cestius et trouvez l'entrée dans le coin.

*Marche à suivre : Suivez le chemin, sautez sur les poutres horizontales et grimpez aux rebords du mur. Marchez sur les poutres, sautez sur les barres suivantes et repérez une entrée à mi-chemin. Prenez cette entrée, suivez le chemin jusqu'au prochain gouffre et sautez d'une poutre à l'autre.

Suivez le chemin jusqu'à l'entrée, grimpez les rebords du mur suivant et avancez jusqu'à l'emplacement indiqué. Agrippez-vous au rebord du puits, laissez-vous tomber et accrochez-vous au dernier rebord.

Sautez du côté opposée pour continuer. Suivez le chemin, escaladez des rebords et atteignez le temple. Avancez, grimpez l'échafaudage de gauche et sautez sur les poutres.

Grimpez aux rebords du mur, déplacez-vous à gauche et sautez d'une barre à une autre jusqu'à ce que vous atteigniez la colonne. Continuez à sauter jusqu'à ce que vous atteigniez la croix et escaladez-la jusqu'au sommet. Prenez l'entrée en sautant, suivez le chemin jusqu'au croisement et prenez à gauche. Poursuivez jusqu'à la zone suivante et abattez les hommes loups. Grimpez à l'échelle non loin, sautez sur la structure au milieu et grimpez.

Sautez sur le rebord de droite, continuez à gauche, abattez d'autres hommes et sautez une autre fois sur la structure du milieu. Grimpez afin d'atteindre la section suivante, avancez et remontez le long de la corde. Ramassez le parchemin, l'argent des coffres et prenez la sortie.

Chef de meute

*Emplacement : D'abord, vous devez réparer tous les aqueducs pour pouvoir accéder à l'entrée de la tanière. Rendez-vous au centre du quartier Campagna, sautez dans l'eau et retrouvez l'entrée.

*Marche à suivre : Suivez le tunnel jusqu'à ce que vous aperceviez les hommes déguisés en loups et partez à la poursuite de celui de gauche.
Sautez sur les poutres, pourchassez votre cible et éliminez les hommes qui vous attaquent plus loin.

Grimpez aux rebords qui sont au-dessus de la grille et avancez. Suivez le chemin du tunnel et abattez d'autres ennemis. Dans la section suivante, grimpez à la section de colonnes, marchez sur la corde et sautez sur le voile. Remontez, sautez sur la lampe puis agrippez-vous au mur.

Déplacez-vous à droite et sautez sur la poutre pour atteindre la section suivante. Continuez à courir dans le tunnel, passez les obstacles et escaladez le mur pour atteindre la brèche. A présent, abattez deux groupes d'ennemis puis éliminez le chat. Enfin, allez à gauche, grimpez aux rebords du mur et allez ramasser le dernier parchemin avant de sortir.

Maintenant que vous avez acquis les six parchemins, rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte et qui représente le trésor de Romulus. Entrez dans les catacombes, trouvez votre chemin jusqu'au trésor et ouvrez la porte.

Les tours Borgia

Les tours Borgia sont indiqués sur la carte. Pour les conquérir, vous devez faire comme lors de la séquence principale et éliminer le capitaine de la tour en premier lieu.

Ensuite, vous devez escalader la tour et l'incendier.

Lorsque vous pourchassez le capitaine, il vaut mieux procéder silencieusement sinon il pourra s'enfuir à l'intérieur de la tour et vous serez contraint à recommencer plus tard. S'il s'enfuit, rattrapez-le et achevez-le avant qu'il n'entre.

Les machines de Leonardo

Plans de guerre : Quartier Antica

Repérez l'endroit au centre du quartier Antica et atteignez-le. Entrez dans la zone indiquée en vert, utilisez la vision d'aigle et repérez votre cible.

Eliminez-la et complétez cette mémoire. Ensuite, allez vers le point de contrôle près d'une porte non loin.

Machine volante 2.0

En étant sur le toit, activez la vision d'aigle et attendez l'arrivée de votre cible.

Sautez sur les deux toits de droite, isolez ainsi la cible et descendez afin de la saisir. Frappez-la avec des coups de poings jusqu'à ce qu'elle parle puis avancez à droite. Grimpez sur le toit de la maison, sautez sur le rebord de la muraille et trouvez le plan.

Brulez-le puis avancez vers la forteresse tout en vous mêlant aux villageois. Suivez le chemin, dépassez les gardes devant la porte et allez à droite vers le côté non gardé de la muraille. Montez sur les tonneaux, remontez contre le mur et sautez à droite sur la poutre.

Grimpez aux rebords pour remonter, assassinez discrètement le premier garde puis le second à droite. Remontez, grimpez la tour de gauche pour abattre le garde puis entrez dans celle de droite pour continuer. Utilisez la plateforme pour atteindre la tour du milieu, suivez le chemin pour grimper au sommet et abattez le garde. Ensuite, sautez de la poutre vers la tour principale et sautez à droite.

Continuez d'une poutre à l'autre jusqu'à ce que vous arriviez devant l'entrée de la tour. Abattez le garde et entrez. Escaladez les rebords et les poutres pour arriver au sommet de la tour. Activez le levier pour éliminer les gardes en un seul geste et montez via l'échèle. A présent, survolez la région, bombardez le sol pour créer un feu et prendre de l'altitude pour bombarder les cibles.

Une fois que les quatre cibles sont détruites, bombardez deux chariots mobiles puis éliminez le messager.

Plans de guerre : Quartier Campagna

Rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte et commencez la mémoire.

Accédez à la zone verte. Utilisez la vision d'aigle pour repérer la cible et éliminez-la en utilisant au moins un coup de pied. Ensuite, allez vers le prochain endroit près la porte de la muraille et commencez la mémoire suivante.

Franc-tireur

Plongez afin de traverser sans être repéré et nagez sous l'eau jusqu'à ce que vous rejoigniez l'ingénieur.

Nagez derrière la gondole, entrez dans le tunnel et continuez jusqu'à la première grille. Eliminez silencieusement le premier garde, grimpez sur les poutres élevées et traversez ainsi la grille. Continuez à sauter d'une poutre à l'autre, suivez la gondole sans être repéré et avancez.

N'hésitez pas à éliminer discrètement un garde pour continuer votre progression. Un peu plus loin, plongez sous l'eau et passez sous les passerelles pour ne pas être repéré. Continuez jusqu'à ce que vous arriviez au dernier portail, activez le levier de droite et prenez la porte.

Avancez, grimpez l'échelle sur votre droite et sautez d'une poutre à l'autre jusqu'à ce que vous puissiez assassiner le dernier garde.
Abattez-le et entrez.

Dans la zone suivante, abattez les gardes, montez via l'échelle et brulez le plan.

Ensuite, activez le premier levier non loin puis sautez à gauche afin de grimper sur les passerelles. Abattez le garde, passez le point de contrôle et poursuivez en sautant sur les poutres suivantes. Faites ainsi le tour, abattez les gardes et activez le levier suivant.

A présent, ramez vers le bateau des Borgia et utilisez l'arme pour détruire les voiles du bateau. Brulez les trois voiles pour couler le bateau, dirigez-vous vers les trois autres bateaux et détruisez-les un par un.

Plans de guerre : Quartier

Entrez dans le champ vert sur la carte, activez la vision d'aigle pour localiser votre cible qui est constamment en patrouille et utilisez le pistolet pour l'abattre. Ensuite, rendez-vous vers l'icône suivante près de la porte.

Roue de secours

Suivez le chemin, repérez l'ingénieur et partez à droite pour ne pas être repéré. Passez derrière les maisons et courez vers le tas de foin près du garde. Abattez ce dernier discrètement, courez vers le charriot rempli de foin et éliminez un autre garde.

Ensuite, agrippez-vous au rebord du toit de la maison suivante et assassinez un troisième homme. Suivez la cible jusqu'au prochain tas de foin et foncez à droite de la porte. Montez sur les tonneaux, sautez sur les poutres, contournez le mur et entrez par la brèche. Attendez que la cible s'approche de vous, descendez et brutalisez-la sans la tuer.

Ensuite, sautez sur les poutres sur votre droite et rejoignez la cabine où se trouve le plan.

Brulez-le, agrippez-vous au rebord du toit en face et éliminez le garde. Allez à gauche, éliminez discrètement le second homme armé et regardez la cour. Repérez un troisième ennemi dans la cour, éliminez-le, ou attendez qu'il s'en aille et ouvrez la porte des mercenaires emprisonnés.

A ce moment, suivez les deux hommes et abattez les gardes qui vous attaquent. Descendez dans la cave et ouvrez la trappe. Grimpez aux rebords du mur, sautez d'une poutre à l'autre et actionnez le levier pour ouvrir la porte aux mercenaires.

Grimpez sur d'autres rebords, ouvrez une autre porte et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez un pont-levis. Partez à gauche, grimpez aux rebords du mur et déplacez-vous à droite. Sautez de l'autre côté, descendez le pont et passez le point de contrôle.

Maintenant que vous êtes dans la sorte de tank, tirez sur les barils pour défoncer le mur et avancez. Suivez le chemin, visez les canons ennemis et détruisez-les.

Ensuite, affrontez un tank ennemi, tournez autour de ce dernier et tirez pour le détruire. Conduisez jusqu'à l'entrée de la caserne, défoncez la porte et détruisez deux tanks.

Missions des courtisanes

Des lendemains qui déchantent

Suivez simplement la courtisane et corrigez les hommes qui l'ont empoisonnée. N'utilisez aucune lame et frappez seulement avec des coups de poing.

Transfert de propriété

Allez jusqu'à votre cible, frappez-la puis emmenez-la vers la fontaine de la cour.

Des habitudes tenaces

Rendez-vous dans la zone indiquée en vert, repérez la cible et prenez-la en filature. Lorsqu'elle s'approche du traitre, essayez de vous agripper au rebord du puits pour l'éliminer.

Faute professionnelle

Allez jusqu'au médecin indiqué sur la carte, volez-lui l'antidote et revenez voir la courtisane avant la fin du temps imparti.

La peur au ventre

Entrez dans la zone verte, suivez la courtisane jusqu'à l'ambassadeur et éliminez-le. Enfin, parlez à la courtisane pour finir la mémoire.

Le filet se resserre

Entrez dans la zone indiquée en vert, activez la vision d'aigle pour localiser la cible et prenez-la en filature jusqu'aux ruines.

A ce moment, n'entrez pas par l'entrée sinon l'ambassadeur tuera la courtisane. Grimpez aux rebords du mur, descendez dans la cour au milieu et attaquez ainsi l'ennemi par derrière.

Pêche au vif

Suivez la courtisane sans vous faire repérer, localisez le premier ambassadeur près de la corniche et éliminez-le tout en étant accroché à cette dernière. Suivez toujours la fille à deux reprises et éliminez les cibles sans être repéré.

Les faussaires

Allez vers le facteur qui est indiqué sur la carte, volez-lui la lettre et allez voir la courtisane. Ensuite, remontez à cheval, rattrapez le facteur et remettez-lui la lettre sans qu'il ne se rende compte de rien.

Fauteurs de troubles

Rendez-vous à l'endroit des mercenaires détenus, abattez les sept gardes qui les surveillent puis neutralisez les renforts.

Basse Diplomatie

Montez à cheval, suivez la courtisane et éliminez les cibles en moins de soixante secondes.

Missions de Cristina

Seconde chance

Après la scène cinématique, prenez la jeune femme en filature et suivez-la jusqu'à son domicile. Ensuite, donnez une bonne leçon au bavard qui vient la gêner et achevez ainsi cette mémoire.

Derniers sacrements

Escortez Christina jusqu'à l'endroit de la pendaison et frappez le garde pour obtenir des renseignements.

Ensuite, escortez Christina jusqu'à l'entrée du fleuve et grimpez sur les poutres pour remonter sur le toit. Sautez dans le tas de foin, attendez que la garde s'en aille et portez l'un des trois cadavres. Descendez les marches, placez le cadavre sur le bateau et revenez. Refaites la même opération avec les deux autres cadavres et achevez ainsi cette mémoire.

Garçon d'honneur

Rendez-vous à l'endroit indiqué avant la fin du temps imparti et assassinez les assaillants de Malfredo.

Persona non Grata

Allez à l'endroit indiqué sur la carte, placez la lettre dans la poche de Christina sans qu'elle ne se rende compte puis allez la rejoindre à l'endroit indiqué.

Contrats d'assassinats

Dans ces missions, rendez-vous toujours à l'endroit indiqué sur la carte et éliminez les cibles qui vous sont désignées.

Missions des voleurs

Dans ces missions, vous devez effectuer des courses, frapper des cibles sans les tuer et voler des objets.

Agents des Templiers

Dans ces missions, vous allez devoir éliminer les agents des templiers en les interceptant après les avoir localisés sur la carte.

ARTEFACTS DANS MONTERRIGIONI

Après la première heure de jeu, vous pourrez mettre la pause et sélectionner « quitter l'animus » afin de visiter Montereggioni au temps de Desmond.

Il y a 5 artefacts que vous pouvez trouver, une fois que Desmond et ses amis se sont installés dans le Sanctuaire de l'Assassin. En considérant que l'arrière de la Villa Auditore est au nord de la ville et que la porte principale de la ville est au sud, voici où ces artefacts se situent.

Le livre de Claudia

Une fois sorti de l'ancien bureau de Mario, faites demi-tour et revenez sur vos pas (sans aller jusqu'au Sanctuaire). Regardez à droite pour trouver le livre de Claudia.

Le coffre à plumes de Maria

Montez jusqu'au toit de la villa Auditore (utilisez le monte-charge) pour trouver le coffre situé dans un coin au nord-est.

L'épée de Mario

Descendez les marches de la Villa et allez à droite dans la rue principale. L'épée est plantée sous un arbre.

La ceinture d'Ezio

Dirigez-vous vers le coin Sud-Ouest de la ville pour trouver ce petit souvenir d'Ezio dans un tas de détritus sur une corniche.

La cape des Medici

Dirigez vous jusqu'à l'église, vers le coin sud-est de la ville. Entrez par la porte ouverte pour trouver la Cape des Medici posée sur l'autel.

Assassin's Creed II

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

CLIN D'OEIL À MARIO

Au début de la séquence mémoire 3, vous pouvez entendre Mario dire "C'est moi, Mario" ("it's me, Mario" en VO), en référence au célèbre plombier de Nintendo.

RÉCOMPENSES DES PLUMES

Marteau de guerre Condottiero

Trouvez 50 plumes, puis placez-les dans le coffre de la villa et parlez à Mario pour obtenir le marteau Condottiero chez le forgeron.

Cape Auditore

Trouvez 100 plumes, puis placez-les dans le coffre de la villa et parlez à votre mère pour obtenir la cape Auditore.

TENTACULE GÉANT

Dans la tombe de Santa Maria Delle Visitazione, repérez la grande salle remplie d'eau dans laquelle vous pénétrez juste avant d'effectuer un parcours d'obstacles. Activez le levier, approchez-vous du bord et observez la surface de l'eau pendant au moins une minute. Vous verrez une créature nager vers vous. A la fin du chrono, réactivez le levier et attendez à nouveau. Un tentacule géant tentera d'attraper Ezio.

SOLUTION COMPLÈTE

Le présent : Prologue

Après la superbe scène cinématique du début, vous prenez le contrôle de Desmond Mile dans une salle de laboratoire. Suivez Lucie qui vous ouvre la porte puis installez-vous sur l'Animus. Dans le flashback, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran et faites bouger les membres du bébé. Ensuite, suivez Lucie à nouveau et prenez le couloir gauche. Avancez jusqu'à ce que Lucie assomme deux gardes et entrez dans l'ascenseur. Suivez-la le long des couloirs et lorsque vous vous approchez du clavier, appuyez sur une touche pour activer le code.

Lorsque vous arrivez au parking, affrontez les gardes qui vous bloquent le chemin puis suivez Lucie jusqu'à la voiture.

Ensuite, sortez du véhicule et suivez toujours votre accompagnatrice. Faites la rencontre des membres de l'équipe, discutez avec eux puis approchez de la chaise rouge pour utiliser l'Animus.

Séquence 1 : Moins on en sait...

Incorrigible

Pour la première fois que vous entrez dans l'animus, vous devez affronter les hommes de Veri de Pazzi. Effectuez des combos, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et apprenez ainsi à vous battre.

Lorsque vous aurez assommé quelques ennemis, fouillez leurs cadavres pour ramasser de l'argent. Enfin, approchez-vous de votre frère et parlez-lui pour déclencher l'objectif suivant.

C'est juste une égratignure

Suivez Frederico en courant, grimpez sur les corniches et atteignez le toit. Avancez légèrement sur le toit et descendez dans la cour pour arriver à destination. Discutez avec le docteur qui se trouve juste à côté de Frederico puis commencez l'objectif suivant.

Rivalité fraternelle

Courez directement vers l'église en face, escaladez-la rapidement pour atteindre le toit et courez vers le point d'arrivée. Ensuite, grimpez tranquillement à la tour de l'église et retrouvez votre frère.

La nuit détend

A présent, mettez-vous sur la petite poutre et synchronisez la carte. Ensuite, sautez dans le vide pour atteindre le tas de foin. Restez caché le temps que les ennemis passent puis sortez et rejoignez la croix verte qui représente la maison de Christina. Grimpez jusqu'à la fenêtre, entrez et appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent pour passer une merveilleuse nuit.

Au matin, fuyez les gardes du père de Christina et grimpez sur l'un des toits pour les semer. Par la suite, repérez le point d'exclamation sur la mini-carte et rejoignez-le. Faites attention aux point rouges qui représentent les ennemis et retrouvez votre père.

Courrier recommandé

Après la discussion avec votre père, celui-ci vous donne une lettre que vous devez remettre à Lorenzo de Medici. Pour cela, repérez la croix verte sur la mini-carte et atteignez-la. Parlez avec le garde de Lorenzo puis rebroussez chemin et frappez à la porte.

Une affaire d'honneur

A présent, repérez votre soeur sur l'un des bancs dans la cour et discutez avec elle. Retrouvez Duccio, donnez-lui une bonne correction et retournez dans la cour où vous aviez parlé à votre soeur. Rejoignez à présent, Maria Auditore et discutez avec elle pour commencer l'objectif suivant.

L'ami de la famille

Suivez Maria Auditore jusqu'à la demeure de Leonardo da Vinci, portez ensuite la boite de ce dernier et ramenez-le chez vous. Allez ensuite à l'entrée et parlez avec votre frère Petruccio.

Le secret de Petruccio

Après la discussion avec Petruccio, grimpez rapidement sur le toit et récupérez la première plume. Ensuite, suivez la direction des croix vertes sur la mini-carte et récupérez les deux autres plumes avant le temps imparti.

Par la suite, retournez à la cour de la maison et frappez à la porte pour achever cette mission. Frappez une seconde fois à la porte et commencez l'objectif suivant.

Livraison spéciale

Repérez les croix vertes sur la mini-carte et effectuez les livraisons. Rejoignez le premier point dans une cour non loin de votre maison puis le second sur un toit et enfin le dernier près d'une cage de pigeons, pour prendre le courrier de votre père. Rebroussez ensuite chemin et revenez à la maison pour frapper à la porte. Vous découvrez alors que votre père et vos frères ont été emmenés en prison.

Régime Carcéral

Sortez de la maison, grimpez sur les toits et rejoignez la prison. Evitez les gardes, grimpez sur les échelles et les passerelles puis à la tour de la prison et atteignez la fenêtre de la cellule de votre père.

Discutez avec lui puis sautez dans le vide pour atteindre le tas de foin. Si vous êtes repéré par l'un des gardes, frappez-le et assommez-le. Enfin, retournez dans votre demeure et ouvrez la porte pour y entrer.

Legs familial

Activez la vision d'angle pour apercevoir le passage secret, ouvrez-le et entrez. Ouvrez le coffre, prenez son contenu et sortez. Affrontez les deux ennemis qui se trouvent à la sortie de la porte, utilisez votre nouvelle épée et tuez-les. Ensuite, rejoignez la croix bleue sur la mini-carte et donnez ainsi les documents à l'ami de votre père. Ensuite, repérez le point d'exclamation sur la mini-carte et atteignez-le.

Dernier debout

Une fois que vous arrivez près de la cour d'acquittement, remontez les escaliers en face et rejoignez la plus grande cour pour assister à la mise à mort des membres de la famille.

Après la scène, fuyez rapidement les gardes et grimpez rapidement sur l'un des toits. Fuyez la zone en jaune sur votre mini-carte pour esquiver les gardes et achevez ainsi cette séquence.

Séquence 2 : Plan d'évasion

Education gestuelle

Suivez Annetta jusqu'à la maison des courtisanes, interagissez avec la porte et entrez. Apprenez comment vous dissimuler dans la foule, avancez entre les gens et utilisez les bancs pour esquiver les yeux des gardes.

Ensuite, apprenez comment voler les gens tout en restant caché, détroussez cinq personnes et retrouvez Paola.

Une carte dans la manche

Repérez l'atelier de Leonardo da Vinci et rejoignez-le. Utilisez la foule, recrutez des courtisanes et cachez-vous ainsi des gardes. Atteignez l'atelier, entrez et récupérez ainsi la dague d'assassin.

Par la suite, Leonardo se fera battre par un garde, sortez et tuez ce garde grâce à la dague. Ramassez le corps, portez-le jusqu'à la demeure de Leonardo et posez-le à l' endroit marqué. Enfin, retournez voir Paola et discutez avec elle pour commencer la mission suivante.

Circonstances aggravantes

A présent, c'est l'heure de la vengeance. Rejoignez la croix verte qui se trouve sur le toit au-dessus d'une grande cour.

Ensuite, sautez dans le tas de foin en bas, dissimulez-vous dans la foule et avancez vers la ruelle au nord. Tournez à gauche, recrutez les courtisanes et utilisez-les pour avancer à votre guise. Entrez dans la petite cour, approchez-vous d'Uberto représenté par un grand carré rouge et tuez-le. Enfin, fuyez la zone en courant, grimpez sur les toits et retournez chez Paola.

Profil bas

Repérez les icônes des affiches sur la carte, rejoignez-les tout en restant caché et arrachez-les. Si vous êtes repéré, fuyez ou combattez les gardes qui vous ont vu. Arrachez les trois affiches, éliminez le garde qui les colle sur le mur et revenez voir Paola.

Arrive Derci

A présent, vous devez à nouveau infiltrer les rues de Florence et atteindre les points de passage. Pour ce faire, sélectionnez de l'argent dans votre menu d'armes et lancez-le pour dérouter la vigilance des gardes. Par la suite, recrutez les courtisanes, utilisez-les pour divertir les gardes et passez les points de passage jusqu'à la sortie de la ville.

Séquence 3 : Requiescat in Pace

Sous bonne escorte

Continuez à escorter les membres restants de votre famille jusqu'à ce que vous tombiez sur votre rival. Abattez d'abord les deux premiers gardes puis abattez les ennemis restants avec l'aide de votre oncle et ses hommes. Enfin, discutez avec votre oncle et commencez l'objectif suivant.

Casa Dolce Casa

Descendez les marches, allez devant le marchand et faites vos achats. Achetez des bottes, une arme et quittez-le. Ensuite, poursuivez dans la rue et allez voir le médecin. Achetez de nouveaux remèdes, soignez vos blessures et revenez chez votre oncle afin de discuter avec votre soeur.

C'est en forgeant

Après la discussion avec Claudia, prenez l'entrée qui se trouve à droite des escaliers et allez au fond de la pièce suivante pour parler avec votre oncle. Maîtrisez les techniques de mouvements lors du combat, les attaques, les contre-attaques puis battez Mario dans un combat libre.

Ensuite, retournez dans le bureau de Mario, montez les escaliers et retrouvez Maria qui est encore sous le choc dans sa chambre. Enfin, quittez la maison, sortez de la ville et montez sur un cheval. Suivez le chemin à gauche vers la Toscane et galopez jusqu'à ce que vous retrouviez Mario. Descendez et parlez-lui.

Solidarité Familiale

Suivez Mario jusqu'à l'entrée de la cité, sautez sur la charrette près du mur et escaladez la clôture. Sélectionnez les couteaux dans le menu des armes, visez le garde en face et tuez-le. Ensuite, descendez, approchez-vous du levier et activez-le pour ouvrir la porte.

Maintenant que les hommes de Mario sont à l'intérieur, vous êtes divisés en deux groupes. Prenez votre groupe, montez les escaliers d'en face et abattez les gardes qui bloquent le chemin.

Ensuite, suivez la croix verte et rejoignez une cour. Parlez avec l'homme blessé près de la fontaine et retrouvez votre oncle dans la grande cour.

Abattez quelques gardes lors de la discussion avec votre oncle puis rendez-vous vers le prochain emplacement pour assister à une scène. Après cette scène, descendez dans la cour et éliminez les gardes de Vieri. Grimpez sur la muraille de la cité, escaladez également le donjon et abattez Vieri ainsi que ses deux gardes.

Changement de programme

Retrouvez Mario à l'entrée de la grande villa, parlez avec lui puis suivez-le jusqu'à la maison. Rejoignez-le dans son bureau, parlez-lui puis sortez. Grimpez jusqu'au point le plus élevé de la villa afin de synchroniser le point d'observation. Ensuite, repérez les pages du codex dans la mini-carte et récupérez-les. Le premier se trouve à gauche du tas de foin. Les deux autres se trouvent dans les rues de la ville et le dernier se trouve en dehors de la ville.

Montez sur un cheval pour le trouver rapidement puis retournez au manoir. Entrez dans le bureau de Mario (à droite) et discutez avec Claudia.

Rénovations et Révélations

Discutez avec l'architecte qui se trouve juste derrière Claudia et choisissez quel bâtiment rénover. Ensuite, parlez à votre oncle dans la pièce suivante et suivez-le jusqu'à la salle souterraine. Après la discussion, quittez le manoir et allez vers Florence.

Séquence 4 : La conjuration des Pazzi

Il faut donner l'exemple

Entrez dans l'atelier de Leonardo Da Vinci juste devant vous et discutez avec lui. Ensuite, allez dans la cour voisine et apprenez comment effectuer différents assassinats sur les mannequins. Dès que vous achevez les trois techniques, revenez voir Leonardo dans son atelier puis allez vers le point d'exclamation sur la carte.

Chasse au renard

Entrez dans le marché représenté par la zone verte, activez la vision d'aigle et repérez votre cible qui apparait en jaune. Désactivez votre vision, courez après le voleur et appuyez sur la bonne touche pour le plaquer au sol.

On se retrouve là-bas

Retrouvez la Volpe juste au-dessous de vous près du quai et parlez-lui. Grimpez sur le mur et retrouvez le renard sur le toit. Ensuite, suivez-le sur les toits des maisons et rejoignez le au point de passage dans le temps imparti. Si vous le perdez de vue, suivez la croix verte sur la carte et atteignez la Santa Maria Novella.

Par la suite, descendez dans la rue, utilisez les courtisanes pour divertir les deux gardes et entrez dans l'allée. Approchez-vous de la poignée qui mène aux catacombes, activez-laet entrez.

Le secret de Novella

Descendez la pente, activez le levier sur la droite et escaladez le mur qui vient de se déployer. Suivez le chemin à gauche jusqu'aux escaliers brisés, sautez sur les barres à gauche et atteignez un autre levier. Si vous tombez, escaladez l'échafaudage et le mur pour atteindre directement le levier.

Activez ce levier, prenez le passage en face et atteignez le côté opposé. Sautez sur d'autres barres sur votre droite, rejoignez un autre levier et activez-le. Sautez vers le mur d'en face et laissez-vous tomber dans le tas de foin.

Maintenant, prenez le passage et accédez à la salle suivante. Escaladez les pierres à gauche, sautez sur le rebord du mur et déplacez-vous à gauche. Éliminez furtivement le premier garde qui s'approche du rebord, montez les escaliers et tuez le second.

Approchez-vous du bord, sautez sur les poutres et les barres et atteignez le mécanisme. Activez-le, marchez sur le premier mur à gauche et grimpez sur les rebords.

Sautez sur la plateforme qui est à droite puis sur le balcon qui est à gauche. Sautez sur la plateforme en face du balcon puis sur la barre de gauche et activez ensuite le second mécanisme.

Après la courte scène, sautez dans le vide et atterrissez sur le tas de foin. Tuez les trois gardes qui rôdent aux alentours puis partez à la poursuite du quatrième, près de la grande porte. Courez à sa poursuite, sautez rapidement sur les pierres et les barres et tentez de le rejoindre. Ce dernier fermera les portes métalliques, contournez-les et poursuivez-le jusqu'à une arène dans laquelle se trouvent plusieurs autres gardes.

Tuez-les tous, grimpez sur le mur pour activer la poignée et entrez pour espionner les templiers.

Après la scène cinématique, descendez les marches au fond du couloir et ouvrez le sarcophage. Récupérez le trésor qui se trouve à l'intérieur, ramassez également l'argent dans les trois coffres et trouvez la sortie en ouvrant la porte secrète à droite.

Des loups déguisés en brebis

Avancez dans la zone verte, activez la vision de l'aigle et approchez-vous de votre cible. Après la courte scène, protégez Laurenzo de Medicis et éliminez ainsi les gardes qui l'attaquent.

Lorsque tous les gardes sont achevés, ne suivez pas De Pazzi et restez près de Laurenzo. Abattez deux autres gardes puis regardez la scène. Ensuite, escortez-le en lieu sur (quelques rues plus loin) et abattez tous les soldats ennemis que vous apercevez en chemin. Faites attention à l'état de santé de Laurenzo et protégez-le jusqu'à la cachette. Après la scène, sortez et parlez au soldat qui est dehors.

Adieu Francesco

Atteignez la croix verte située sur le toit près de la grande cour et repérez Francesco.

Ensuite, allez à gauche et grimpez sur les rebords, à l'arrière du grand château. Eliminez d'abord quatre soldats dans le premier niveau, grimpez sur l'échafaudage et éliminez un archer.

Montez encore plus haut, neutralisez d'autres gardes puis poursuivez Francesco. Sautez dans le vide pour retomber sur le tas de foin et allez à la poursuite de Francesco. Ignorez les gardes que vous rencontrez, concentrez-vous sur Francesco et tuez-le dès que vous vous approchez de lui.

Séquence 5 : Quelques détails à régler

Quatre à la suite

Discutez avec Laurent De Médecis qui se trouve juste en face de vous puis récupérez une page du codex.

Une lame foudroyante

Retournez voir votre ami Leonardo Da Vinci dans son atelier et obtenez ainsi une meilleure lame. Ensuite, allez chez votre oncle à Monteriggioni et discutez avec lui. Acceptez la mission suivante et retrouvez Mario dans la zone d'entrainement.

Manoeuvres dilatoire

Effectuez l'entraînement avec Mario, maîtrisez les esquives et les désarmements puis quittez la ville pour rejoindre Toscane/San Gimignano. Entrez dans la ville de Toscane et grimpez sur le plus haut point pour effectuer une mise à jour de la carte. Ensuite, retrouvez le plus proche objectif et effectuez-le.

Crieur public

Lorsque vous vous approchez de l'endroit de votre cible, vous remarquerez qu'il existe plusieurs tours qui contiennent des archers. Grimpez sur les rebords du mur des tours et éliminez les arches qui sont au sommet. Déplacez-vous d'une tour à l'autre grâce aux cordes qui les relient, abattez tous les archers qui sont sur les tours voisines puis escaladez la tour principale. Abattez les quatre archers sur la passerelle puis tuez le curé qui tente de s'échapper. A présent, repérez l'icône d'assassin qui est près de la grande cour et entrez dans les catacombes.

Le secret de la Torre Grossa

Sautez sur le rebord qui est sous vos pieds, déplacez-vous à droite jusqu'ce que vous atteigniez le levier puis activez-le.

Avancez jusqu'à la pièce suivante, éliminez d'abord les gardes puis sautez sur les plates-formes supérieures. Grimpez sur les rebords pour passer de l'autre côté du mur et atteignez une autre pièce. Montez les escaliers à gauche, sautez sur la passerelle et tuez le garde. Ensuite, sautez sur le lustre, sur la corde à gauche puis sur le bord de droite.

Entrez dans la bibliothèque et éliminez les gardes qui se trouvent à l'intérieur.

Une fois que la zone est sécurisée, grimpez sur le meuble qui se trouve à gauche de l'entrée et sautez sur les barres suivantes. A la dernière barre, sautez sur l'heurtoir de porte accroché sur le mur de gauche et déplacez-vous vers le haut jusqu'à la corniche.

Abattez rapidement le garde, sautez sur les trois lustres suspendues et accrochez-vous à la fenêtre de droite. Grimpez sur la passerelle, sautez sur les barres suspendues en face du mur et tuez un autre garde sur la corniche.

En accédant à l'intérieur de la tour, montez la pente, sautez d'une poutre horizontale à l'autre et éliminez les gardes que vous apercevez. Une fois que vous aurez abattu une deuxième vague d'ennemis, courez à gauche de la passerelle, sautez contre le mur et bondissez pour vous accrocher à poutre opposée.

Accrochez-vous ensuite aux heurtoirs du mur et sautez sur la poutre du milieu. Déplacez-vous à gauche, sautez sur la poutre à droite, avancez à gauche, sautez au milieu, déplacez-vous à droite et atteignez la poutre qui se trouve à gauche. Sautez sur les heurtoirs du mur, grimpez sur les rebords et déplacez-vous à droite jusqu'à la poutre suivante. Atteignez les heurtoirs accrochés à la poutre, remontez et ouvrez enfin le sarcophage. Récupérez son contenu, ramassez celui des trois autres coffres et grimpez à l'échelle de droite pour trouver la trappe de sortie.

Dernier rempart

Entrez dans la zone verte de la mini-carte, allez sur la grande place du marché et activez votre vision d'aigle. Localisez la cible, approchez-vous de lui discrètement et éliminez-le rapidement. Ignorez les gardes qui l'entourent en premier lieu, tuez-le puis occupez-vous des gardes par la suite.

Ensuite, sortez de la cité, effectuez des synchronisations en escaladant les tours et rejoignez le prochain objectif.

L'éclaireur

Recrutez votre petite armée et avancez d'abord vers les portes de gauche. Abattez les gardes qui se trouvent devant les portes et ordonnez à vos soldats de garder leur position. Maintenant, revenez vous-même à droite et grimpez à l'étable qui se trouve près de la clôture. Sautez sur la muraille, courez le long de celle-ci et abattez rapidement les archers postés.

Ensuite, repérez le levier qui permet d'ouvrir la porte et activez-le rapidement. Maintenant que vos soldats vous ont rejoints, repérez votre cible parmi les ennemis et abattez-le. Enfin, tuez les gardes restants et achevez ainsi cette mission. Monte par la suite sur un cheval et rejoignez votre prochain objectif.

L'habit ne fait pas le moine

Grimpez sur le toit du monastère, activez la vision d'aigle et repérez votre cible dans la seconde cour.

Sautez dans le tas de foin qui se trouve près de la cible, visez le curé qui se trouve du côté de la cour et tuez-le rapidement. Ensuite, sélectionnez les bombes fumigènes dans votre menu d'armes, lancez-les et fuyez le monastère. Remontez sur un cheval, retournez dans la cité et commencez le prochain objectif.

Faux amis

Utilisez la vision de l'aigle et repérez votre cible. Ensuite, suivez-le discrètement le long des rues de la cité jusqu'à l'amphithéâtre qui se trouve à l'extérieur. Payez les courtisanes pour divertir les gardes, payez également des mercenaires et grimpez sur la muraille de la cité pour ne pas les perdre de vue.

Lorsque ces deux templiers arrivent près de l'amphithéâtre, soyez très discret et évitez de vous faire repérer. Mettez-vous à l'endroit indiqué pour espionner la conversation puis appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour abattre les gardes qui vous capturent. Approchez-vous de la cible, tuez-la pour apaiser ses souffrances puis tuez tous les autres gardes qui vous entourent.

Séquence 6 : Un chemin Cahoteux

Retour de voyage

Allez voir Laurent de Medicis à Florence et récupérez une cape. Ensuite, allez à l'atelier de Leonardo pour vous rendre compte qu'il n'y est plus. Repérez alors le tombeau d'assassin sur la carte et atteignez-le.

Le secret du dôme

Approchez-vous de la grande porte et grimpez sur les rebords qui sont à gauche. Grimpez à droite au-dessus de la porte, sautez sur la barre de droite puis sur la plateforme au fond.

Sautez sur la poutre de droite, sur les deux lustres suspendus puis sur la poutre à droite. Sautez sur le prochain lustre, à gauche sur la barre et sur la passerelle qui contient une échelle. Désormais, si vous tombez, prenez rapidement l'échelle pour reprendre à partir de cet endroit.

Suivez la poutre de droite, sautez sur les plates-formes à gauche et remontez plus haut. Sautez sur les barres de gauche, sur les plateformes, sur d'autres barres puis sur les deux lustres. Sautez sur les planches (à gauche), atteignez deux autres lustres à gauche puis la poutre horizontale. Sautez sur les plates-formes près du mur, sur les barres qui sont à droite et sur deux autres lustres. Atteignez la poutre à droite, deux lustres au milieu, une autre poutre, un autre lustre puis la passerelle. Avancez à gauche de la passerelle, sautez sur les deux barres suivantes puis sur une autre planche qui contient une échelle.

A présent, sautez sur la clôture du milieu, faites le tour en avançant à droite et grimpez sur la passerelle élevée qui se trouve à gauche. Suivez le chemin des poutres, sautez sur la passerelle près de la fenêtre et grimpez en haut jusqu'à la corniche. Sautez sur la poutre élevée, avancez à gauche et sautez sur les planches suspendues. Sautez sur la barre à gauche, sur la planche en bas puis sur un autre lustre. Atteignez à nouveau les planches en face, accrochez-vous aux rebords de la fenêtre et déplacez-vous à gauche pour pouvoir remonter jusqu'à la corniche.

Ensuite, sautez sur la poutre élevée, avancez à gauche et sautez sur la corniche à gauche. Sautez sur les barres à

gauche puis sur les planches près de la fenêtre. Accrochez-vous aux rebords, déplacez-vous à droite, remontez en haut de la fenêtre et sautez sur le lustre suspendu au milieu. Bondissez par la suite vers le rebord de la corniche, remontez et grimpez à la poutre de droite. Sautez sur la prochaine poutre à gauche, sur les planches suspendues puis sur la corniche, à gauche.

A présent, grimpez aux barres accrochées au mur, montez à l'échelle et sautez sur d'autres barres plus loin. Faites le tour en sautant sur les poutres puis grimpez sur les rebords du mur. Grimpez sur la poutre, mettez-vous au milieu et sautez sur la passerelle principale. Grimpez à l'échelle, ouvrez le sarcophage, les coffres puis sortez en ouvrant la fenêtre qui est à droite. Récupérez les trésors à l'extérieur puis descendez et dirigez-vous vers les montagnes.

Vacances en Romagne

En commençant la mission, vous retrouvez cotre ami Léonardo. Conduisez son chariot, faites gaffe aux soldats qui vous attaquent et essayez de les faire tomber en prenant des virages serrés. Si l'un d'eux s'approche de vous, appuyez de façon répétée sur la touche qui s'affiche à l'écran et repoussez-le. Ensuite, détournez les flammes que les archers lancent, résistez à l'assaut des gardes et atteignez ainsi le point de contrôle.

Maintenant, sortez la grande lame, ne montrez aucune pitié et abattez tous les gardes qui vous entourent. Enfin, rejoignez la marque blanche près du pont pour achever cette mission et traversez ce dernier.

Une fois que vous êtes entré dans la cité, grimpez en haut d'une tour de synchronisation et mettez à jour la carte. Ensuite, repérez le tombeau d'assassin sur la carte et atteignez-le.

Le secret de Ravaldino

Pour trouver l'entrée de la forteresse, nagez dans l'eau qui entoure la muraille repérez la poignée secrète. Activez-la et entrez. Plongez dans l'eau, remontez via les marches, sautez sur les caisses à gauche puis sur les rebords du mur. Sautez à l'opposé du mur, sur la plateforme de gauche puis traversez le long des poutres, à droite. Activez le mécanisme de la porte, courez et entrez avant qu'elle ne se referme.

Dans cet endroit, avancez d'abord à gauche, escaladez le muret et récupérez l'argent dans le coffre. Ensuite, suivez le chemin de droite, plongez sous l'eau et passez sous la grille métallique, à gauche. Remontez à la surface et poursuivez à gauche.

Sautez sur les tonneaux, grimpez aux rebords du mur et remontez à la surface.
Abattez le premier garde près de vous, sautez à gauche et atteignez le côté opposé.

Abattez rapidement deux autres gardes, repérez le mur qui se trouve à droite des escaliers et grimpez dessus. Sautez sur les poutres suivantes, atteignez l'autre côté et tuez trois autres gardes. Sautez sur les tonneaux cachés par un drap blanc, escaladez les étagères et atteignez le rebord. Avancez, sautez sur d'autres tonneaux plus loin, accrochez-vous au bouclier accroché au mur et sautez à l'opposé du mur.

Activez le mécanisme, courez à droite et sautez rapidement d'une poutre à l'autre avant que la porte ne se referme. Refaites la même opération avec le second mécanisme et traversez le long des poutres avant que la porte ne se referme. Poursuivez par la fenêtre de gauche, sautez sur les poutres, déplacez-vous sur les boucliers du mur et entrez par une seconde fenêtre.

A présent, descendez les marches et grimpez sur la première fenêtre à gauche. Tuez le garde, poursuivez le chemin et abattez un autre garde. Avancez, tuez trois autres soldats dans l'étable et repérez les deux tonneaux recouverts par un drap blanc. Escaladez-les, grimpez sur le mur en bois puis sur la poutre. Poursuivez le long des poutres, grimpez sur les boucliers et entrez par le trou dans le mur.

Activez le dernier mécanisme, avancez à gauche et sautez rapidement sur le mur brisé à gauche. Grimpez sur le second mur à gauche, courez rapidement sur la poutre et sautez sur une autre barre plus loin. Grimpez au poteau, sautez à l'opposé de ce dernier pour atteindre la passerelle en bois puis sautez rapidement sur les deux poutres

suivantes pour atteindre la porte qui mène au sarcophage.

Si vous êtes lent, la porte se refermera et vous devrez recommencer en réactivant le mécanisme. Enfin, ouvrez le sarcophage, récupérez son contenu, ramassez également le contenu des deux autres coffres et trouvez la sortie en ouvrant la trappe au sol. A présent, quittez la cité et retrouvez Leonardo près du bateau.

Tout le monde à bord

Nagez dans l'eau et prenez le bateau qui vous attend. Dirigez-vous vers la dame, arrêtez-vous près de la marque blanche puis ramenez-la à l'endroit indiqué près du quai. Enfin, montez dans le bateau et achevez ainsi cette séquence.

Le Présent : Desmond

Une scène cinématique dans laquelle vous revenez au temps présent se déclenche et vous reprenez le contrôle de Desmond.

Sortez de la pièce, prenez les marches à gauche et descendez la passerelle. Rejoignez Lucie, suivez-la à nouveau et commencez l'entraînement. Vous devez activer les quatre alarmes qui sont éparpillées dans l'entrepôt. Il existe deux alarmes sur les murs qui sont en bas et deux sur la passerelle d'en haut. Par conséquent escaladez les tas de caisses pour les atteindre.

Enfin, revenez voir Lucie en bas et suivez-la en montant la passerelle. Vous incarnez par la suite Altaïr. Avancez vers la cible au fond, activez la vision d'aigle et poursuivez-la. Lorsque vous arrivez près de la tour, escaladez-la jusqu'au sommet puis sautez dans le vide. Après votre réveil, retournez dans l'Animus.

Séquence 7 : Le marchand de Venise

Benvenuto

Parlez à Léonardo Da Vinci qui est juste près de vous et commencez la visite guidée de la sublime ville de Venise. Lorsque vous arrivez à l'atelier de Leonardo, appuyez sur la touche qui s'affiche pour interagir avec ce dernier. Si vous avez des pages de codex, frappez à la porte et donnez-les lui. Par la suite, rejoignez l'emplacement de l'objectif suivant et commencez la mission.

Ca va laisser des traces

D'abord, suivez la jolie demoiselle et protégez-la contre les gardes qui tentent de la capturer. Lorsqu'elle ne peut plus marcher, portez-la et dirigez-vous vers la marque verte sur la carte. Si vous êtes attaqué, posez-la par terre, abattez les gardes qui arrivent puis continuez votre chemin.

Par la suite, vous devez protéger le bateau qui emmène Rosa en abattant les soldats et les archers éparpillés des deux cotés du fleuve. Escaladez les poutres, les rebords et abattez rapidement les ennemis. Escortez le bateau jusqu'au quai et retrouvez Rosa. Portez-la à nouveau, entrez dans la ruelle et posez-la sur la planche. Lorsque le médecin arrive, appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'aider à la soigner.

Un accord gagnant-gagnant

Frappez à la porte d'Antonio, goutez à son thé en appuyant sur la touche qui s'affiche à l'écran et acceptez ainsi sa proposition.

Agile comme un singe

Parlez à Rosa qui se trouve à droite de la porte et commencez son entrainement. Sautez d'un rebord à l'autre et grimpez à l'échafaudage pour compléter cette mission. Ensuite, retrouvez Rosa près d'une église.

Pas de faux bonds

Discutez à nouveau avec Rosa et commencez son nouvel entrainement. Vous devez grimper tout en haut de la tour et descendre avant le temps imparti. Pour cela, courez à gauche, grimpez à gauche de la grande porte et sautez sur les poutres. Repérez les rebords sur la droite et escaladez-les. Effectuez des sauts en grimpant, escaladez la tour puis sautez directement sur le tas de foin qui se trouve en bas pour compléter cette mission. Ensuite, retrouvez votre prochain objectif sur un toit, près de l'atelier de Leonardo.

L'évasion

Vous devez libérer les voleurs indiqués comme des alliés. D'abord, grimpez d'un toit à l'autre et rejoignez la marque bleue sur la mini-carte. Activez la vision d'aigle pour repérer les soldats ennemis, descendez et tuez-les tous.

Ensuite, libérez les prisonniers qui sont dans leur cage et escortez-les jusqu'à l'endroit où vous aviez commencé la mission. Il est préférable d'utiliser les toits pour atteindre le point d'escorte afin d'éviter le maximum de soldats. Lors de l'escorte, vous devez garder en vie au moins l'un des quatre voleurs et le ramener saint et sauf. Répétez la même opération avec les deux autres cellules de détention et libérez ainsi les voleurs. A présent, retournez à la guilde des voleurs et cognez à la porte d'Antonio.

Mort aux traîtres !

Dans cette mission, vous devez entrer dans les zones vertes, activer la vision d'aigle et éliminer les cibles. D'abord, allez au quai, activez la vision d'aigle et repérez la cible sur un grand bateau. Atteignez-le, abattez les gardes et la cible. Rejoignez la seconde cible dans la zone verte sur un toit et descendez-la. Enfin, retrouvez la troisième cible au marché, repérez-la et tuez-la. A présent, retrouvez Fabio près du quai.

L'habit fait le moine

Votre objectif est de voler le contenu des trois coffres indiqués sur la mini-carte. Vous avez le choix entre deux méthodes. Soit, vous le faites discrètement en recrutant des courtisanes pour divertir les gardes. Soit vous tuez tous les gardes puis volez les coffres. Le premier coffre se trouve près d'un fleuve, nagez et volez-le sans que les gardes ne s'en aperçoivent.

Les deux autres coffres se trouvent dans une cour. Vous pouvez soit envoyer des courtisanes, soit éliminer les gardes avant de voler le coffre.

Une fois que les coffres sont volés, allez au quai, abattez les gardes et volez le petit bateau. Ramez ce dernier jusqu'à l'endroit indiqué et achevez ainsi cette mission. Maintenant, allez voir Antonio chez lui.

Tout doit disparaître

D'abord, allez vers les points rouges qui ne sont que des archers sur le toit et activez la vision d'aigle pour les repérer. Abattez les cinq archers, sautez dans l'eau du fleuve et retrouvez Antonio qui n'est pas loin.

Ensuite, déplacez-vous d'un toit à l'autre et rejoignez la forteresse indiquée en rouge.
Eliminez les quelques archers postés sur les toits. Grimpez sur celui de la forteresse, abattez les quelques gardes qui vous repèrent et regardez la discussion entre Emilio et son compagnon. Activez la vision de nuit et repérez Emilio en jaune. Ignorez tous les autres gardes, sautez sur Emilio et abattez-le. Ensuite, approchez-vous de Rosa pour ouvrir la porte et complétez ainsi cette séquence. A présent, repérez le tombeau d'assassin sur la carte et atteignez-le.

Séquence 8 : Nécessité est mère d'invention

Le secret de Saint-Marc

Pour atteindre la poignée de l'entrée du tombeau, grimpez sur le toit de la grande basilique et retrouvez-le près d'une échelle.

Entrez, avancez près du sarcophage et activez le levier pour commencer l'énigme. Vous devez marcher sur les quatre interrupteurs au sol et résoudre l'énigme en tirant sur le levier suspendu.

Pour la première énigme, grimpez sur les rebords qui se trouvent à droite du sarcophage, sautez sur le toit à gauche puis sur le toit du tombeau. Sautez sur un autre petit toit à droite, grimpez sur le balcon et avancez à gauche. Sautez sur la clôture métallique et la croix métallique puis sur le rebord du pilier et déplacez-vous à gauche jusqu'au second balcon. Enfin, grimpez sur le grand orgue et sautez sur le levier avant que le temps ne s'achève.

Pour la seconde énigme se trouvant à gauche du sarcophage, grimpez sur la petite plateforme à droite puis sur celle du milieu.

Sautez sur les piliers en bois au milieu puis sur la plateforme suivante et atteignez le rebord de droite. Déplacez-vous à droite, grimpez jusqu'au balcon et avancez à gauche. Grimpez sur le rebord du mur, déplacez-vous à droite, sautez sur la poutre puis sur le second l'interrupteur.

Pour la troisième énigme se trouvant en face du saprophage, avancez à gauche et grimpez sur le tableau au mur.

Sautez sur les deux plates-formes à droite puis sur le rebord du mur. Déplacez-vous à droite, descendez sur la poutre horizontale, sautez sur les barres à droite et atteignez la plateforme du fond. Grimpez sur le balcon à gauche, avancez à gauche et grimpez sur la grande vitre jaune. Sautez à l'opposé, accrochez-vous à la barre puis balancez-vous jusqu'à l'interrupteur.

Pour la dernière énigme, grimpez sur les caisses qui sont juste à gauche puis sur le rebord du poteau. Sautez à droite, déplacez-vous à droite et accrochez-vous à la barre.

Balancez-vous, sautez sur la plateforme puis sur la clôture en face. Avancez à droite sur cette dernière, sautez sur la plateforme près du mur et sur les barres qui sont à droite. Sautez sur le rebord du mur et grimpez sur le balcon. Avancez à droite, sautez sur les croix suspendues et rejoignez l'autre balcon. Sautez sur les barres à droite, avancez à droite du balcon, grimpez sur la vitre jaune et sautez sur le dernier interrupteur.

Maintenant, entrez par le passage qui vient de s'ouvrir et ouvrez le sarcophage. Récupérez le contenu des coffres et poussez le mur de droite pour sortir.

Qui se ressemble s'assemble

Suivez les deux templiers, faufilez-vous entre les groupes de gens et évitez de vous faire prendre. Payez les courtisanes, avancez doucement et ne perdez pas votre cible de vue. Des scènes se déclenchent entre temps, utilisez toujours les courtisanes pour divertir les gardes et espionner les templiers.

Après la mission, allez voir Rosa à nouveau et commencez le prochain objectif.

Cent fois sur le métier

Repérez les marqueurs vertes sur la mini-carte, atteignez-les sans vous faire repérer par les gardes et attendez qu'Antonio vous suive. Le premier point de passage se trouve dans la grande cour qui se trouve devant la grande basilique. Le second se trouve juste dans une ruelle à droite de cette dernière. Le troisième se trouve au sommet de la grande tour, le quatrième se trouve à quelques rues plus loin de la tour et le dernier se trouve sur le toit de la basilique. Escaladez les échafaudages et les passerelles pour atteindre ce dernier point. Après la courte scène, allez voir votre ami Leonardo.

Qui ne risque rien n'a rien

Essayez donc la machine volante de Léonardo Da Vinci, dirigez-la avec le joystick et suivez les instructions qui s'affichent.

Coups de chaleurs

A présent, vous devez sécuriser les endroits pour permettre d'allumer le feu. Le premier endroit se trouve à quelques rues plus loin. Escaladez sur le toit, approchez-vous du secteur et activez la vision d'aigle pour repérer les gardes qu'il faut éliminer. Abattez-les et rendez-vous au prochain secteur. Eliminez des gardes sur un bateau, abattez ceux qui sont près du fleuve et sécurisez tous les secteurs. Une fois que la mission est achevée, rejoignez le prochain point sur le toit d'une maison.

Vol au-dessus d'un nid de Gondoles

Utilisez à nouveau la machine volante de Leonardo, survolez toute la ville et utilisez le feu pour remonter et prendre de la vitesse. Ne tentez pas de prendre un raccourci vers la marque verte de la carte et suivez le chemin des feux à gauche. Celui-ci reviendra automatiquement vers le point d'atterrissage.

Une fois que vous atteindrez le toit du palais, descendez via l'échelle et grimpez sur les passerelles, à gauche. Atteignez le marqueur blanc, activez la vision d'aigle après la scène et abattez votre cible. Enfin, fuyez les gardes ou tuez-les et achevez ainsi cette séquence.

Séquence 9 : Carnaval

Le secret de Santa Maria

Grimpez sur le toit de la santa Maria et repérez l'entrée près du demi-cercle. Entrez, avancez et laissez-vous tomber sur le tas de foin. Assassinez le premier templier et partez à la poursuite du second. Ce dernier fermera les portes métalliques, donc contournez-les en prenant le chemin de droite ou celui qui est à gauche de la porte. Lorsque vous arrivez dans l'arène, abattez tous les gardes qui sont à l'intérieur et ouvrez la porte.

Les choses se corsent. Descendez les marches et activez le mécanisme. Courez à gauche, sautez sur les piliers, sur la barre puis sur la plateforme d'en face. Escaladez le mur d'en face et sautez à droite pour atteindre la première barre. Balancez-vous et sautez plus loin. Ensuite, grimpez aux briques qui sont à droite, remontez le long du mur et sautez sur la plateforme de gauche. Sautez sur les barres suivantes à droite, atteignez la plateforme, escaladez le mur et sautez sur la barre de droite.

Maintenant, descendez les marches, sautez sur les murs à gauche puis sur la barre à droite. Sautez sur le pilier dans l'eau, sur la plateforme et suivez le chemin qui vire à gauche. Sautez et accrochez-vous aux marches qui sont à droite, sautez sur une autre plateforme à gauche puis sur les trois barres suivantes. Sautez sur le pilier dans l'eau puis sur la barre, avancez, remontez contre le mur et sautez sur la dernière barre pour ouvrir le passage secret.

Entrez dans le passage, ouvrez le sarcophage, récupérez l'argent des quatre coffres et sortez par la trappe au sol.

A présent, allez voir l'icône du voyageur et allez directement chez votre oncle à Monteriggioni. Descendez au sous-sol de la villa et placez les six pierres aux pieds des six statues pour ouvrir la porte de l'armure. Retournez par la suite à Venise.

Savoir, c'est pouvoir

Allez chez Léonardo et frappez à la porte. Sautez par-dessus la clôture et atteignez la croix verte. Visez les trois mannequins avec votre nouvelle arme et tirez. Enfin, retournez voir Léonardo pour achever cette mission.

Demoiselles en détresse

Poursuivez immédiatement le meurtrier de la courtisane, sélectionnez votre pistolet et tuez-le dès qu'il s'arrête pour quelques instants. Ensuite, retournez à la maison des courtisanes.

Nonne-Obstant

Marchez avec vos alliés jusqu'à la place du carnaval et préparez-vous à gagner les quatre épreuves pour gagner le masque d'or.

1-Chasse aux rubans
Dans cette épreuve, vous devez rapporter plus de rubans que les autres concurrents avant la fin du temps imparti. En effet, repérez les croix bleues sur la carte et volez au moins 25 lots de rubans avant la fin du temps.

2-Et ils sont partis !
Dans cette épreuve, courez le long des rues, grimpez aux maisons et passez les seize points de contrôle avant la fin du temps imparti.

3-Capture du drapeau
Dans cette épreuve, courez vers la croix bleue de la mini-carte et récupérez le drapeau. Ensuite, grimpez rapidement sur le toit pour semer votre adversaire et revenez à l'endroit marqué pour marquer un point. Si votre concurrent capture le drapeau avant vous, rattrapez-le rapidement et reprenez-le. Essayez toujours de grimpez sur les toits car votre adversaire n'est pas aussi agile que vous.

4-Tricher n'est pas jouer
Dans cette ultime épreuve, n'utilisez aucune arme et triomphez d'abord des deux premiers adversaires. Effectuez des combos rapides pour les battre puis affrontez Dante Mario. Enfin, affrontez les quatre gardes, désarmez-les et tuez-les avec n'importe quelle arme.

Coup de tonnerre

D'abord, repérez l'emplacement de votre cible sur la mini-carte et atteignez-la. Lorsque vous entrez dans la zone verte, activez la vision d'aigle et repérez Dante Mario. Recrutez les courtisanes pour passer inaperçu, approchez-vous de lui par derrière et volez-lui le masque d'or.

Ensuite, rejoignez le marqueur vert, suivez le chemin à droite et atteignez la marque bleue. Maintenant, payez les courtisanes et restez caché des gardes pendant une minute.

Lorsque le doge arrive, attendez que les gardes sautent du bateau et s'approchent de la cour, prenez votre pistolet, visez le doge et abattez-le. Ensuite, sautez rapidement dans l'eau et fuyez en nageant jusqu'à l'autre rive. Ensuite, baissez votre notoriété en payant les doyens et en décollant les avis de recherche. Passez incognito et retournez chez la nonne.

Séquence 10 : Force Majeure

Mauvaise surprise

Allez vers le point de mémoire génétique et discutez avec Antonio et le nouveau doge.

Un lion en cage

Retrouvez l'homme mourant sur un balcon pour commencer cette mission. D'abord, allez dans la zone verte, évitez les gardes sur les toits et approchez-vous de la cage qui renferme votre cible.

Descendez les gardes qui se trouvent devant la cellule, libérez Bartolomeo et éliminez trois autres soldats qui arrivent. Courez ensuite jusqu'au point de rendez-vous et abattez les gardes qui vous attaquent. Après la courte scène, abattez

le capitaine de la garde, ouvrez la porte et entrez.

Libération anticipée

A présent, vous devez libérer les hommes de Bartolomeo. Pour cela, rejoignez leurs cellules de détention, abattez les gardes qui se trouvent devant la première cage et libérez-les.

Ces derniers vous rejoindront, allez à la seconde cellule et refaites la même opération pour libérer d'autres hommes. Une fois que vous aurez ouvert les trois cages, retournez voir Bartolomeo et commencez la mission suivante.

Chacun à sa place

A présent, partez avec votre petite armée vers les endroits marqués sur votre mini-carte et abattez les gardes qui s'y trouvent. Sécurisez la zone, plantez des hommes et passez vers la prochaine zone. Sécurisez trois zones, achevez ainsi cette mission et revenez chez Bartolomeo.

D'une lame deux coups

D'abord, grimpez au sommet du point d'observation indiqué sur la carte et regardez les scènes de combat. Ensuite, sautez dans l'eau et dirigez-vous vers Bartolomeo pour le protéger. Tuez les deux chevaliers qui arrivent puis partez à la poursuite de Dante. Affrontez-le, battez-le et poursuivez ensuite les deux cibles. Rattrapez-les et assassinez les deux en même temps.

Séquence 11 : Alter ego

Tout vient à point...

Pour atteindre le point d'exclamation suivant, vous devez d'abord grimper à la forteresse. Pour ce faire, repérez la zone où il n'ya pas d'eau, près de la muraille, et sautez sur la fenêtre à partir de la maison voisine. Grimpez sur la muraille, atteignez l'endroit qui comprend le point et commencez l'objectif.

D'abord, suivez le soldat jusqu'au point d'escale du courrier. A ce moment, allez rapidement payer les courtisanes à gauche de l'entrée et utilisez-les pour dégager l'accès. Entrez, évitez d'être repéré et abattez le premier soldat, à gauche. Avancez à gauche, abattez celui qui transporte le courrier et récupérez-le.

Plus on est de fous...

Maintenant, suivez le chef de la patrouille et faites attention à ne pas heurter un citoyen.

Lorsque vous arrivez près de l'espagnol, appuyez sur la touche qui s'affiche pour commencer le combat. Affrontez-le avec votre épée, contrez ses attaques et ripostez à votre tour puis gagnez le premier duel.

Ensuite, affrontez les gardes qu'il appelle, ne perdez pas beaucoup de sang puis abattez l'espagnol et d'autres gardes avec l'aide de vos amis. Après la scène cinématique, sautez sur le tas de foin.

Séquence 14 : Veni, Vedi, Vici

Codex

A présent, partez à la recherche des pages du codex restantes et récupérez-les. Voyagez d'une ville à l'autre et collectez-les. Dès que vous récupérez les vingt codex, allez chez les Auditores à Monteriggioni et rencontrez Leonardo qui est désormais dans la villa puis déchiffrez-les. Ensuite, allez au mur du codex, placez-les dans le mur et parlez à Mario.

Une croix sur la carte

Interagissez avec le socle pour poser la pomme, mettez-vous face au mur du codex et activez la vision d'aigle. Déplacez les pages de codex pour découvrir la carte du monde puis parlez à nouveau avec Mario pour commencer la mission suivante.

Dans la gueule du loup

D'abord, grimpez sur les caisses, la poutre à gauche puis la planche suspendue. Sautez sur le rebord du mur, déplacez-vous à gauche le long des rebords et remontez sur la tour. Abattez les quatre gardes qui s'y trouvent et activez le levier pour ouvrir la porte.

Entrez, neutralisez rapidement les trois gardes qui se trouvent dans la section suivante et grimpez sur les barres du mur de droite pour atteindre le balcon. Activez le levier dans le balcon et descendez pour franchir la porte. Remontez les marches, tuez cinq gardes et escaladez la tour suivante.

A présent, galopez sur le cheval et attaquez les ennemis grâce à votre épée. Si vous tombez, éliminez les gardes puis remontez à cheval. Abattez la première vague de gardes, galopez rapidement pour sauter par-dessus le vide et abattez une seconde vague de gardes.

Maintenant, grimpez sur la tour suivante, éliminez deux gardes sur le toit et sautez sur le tas de foin. Tuez deux gardes, courez jusqu'à la tour suivante et escaladez-la.

Abattez deux autres gardes sur le toit de la tour, sautez sur le tas de foin et restez caché. Attendez l'arrivée du premier soldat par la gauche et éliminez-le furtivement.

Courez vers le second tas de foin (à gauche), cachez-vous à nouveau puis éliminez silencieusement le second garde lorsqu'il passe à proximité. Enfin, abattez les deux derniers soldats, escaladez la tour suivante et abattez trois autres gardes sur le toit. Par la suite, descendez de l'autre côté, éliminez un soldat, escaladez la tour suivante et abattez-en un autre.

Maintenant, descendez dans la cour et préparez-vous à affronter une dizaine d'ennemis fâchés. Esquivez leurs attaques et contrez-les, achevez-les puis activez le levier qui se trouve sur le balcon au-dessus de la porte.

Entrez dans le corridor, marchez rapidement à gauche et tuez silencieusement le premier garde.

Poursuivez votre chemin, tuez le second garde et activez le levier. Entrez, marchez rapidement à gauche et tuez furtivement un autre soldat. Avancez tout droit, abattez les deux gardes en même temps puis revenez pour vous occuper du dernier. Par la suite, activez le levier et entrez. Marchez sur les planches, sautez sur la plateforme suspendue puis sur les échafaudages à droite. Marchez sur les cordes à gauche, sautez sur l'autre plateforme suspendue et prenez votre pistolet. Visez le pape et tirez.

Après la scène cinématique, sortez votre épée et affrontez l'Espagnol. Pour le battre, esquivez ses attaques, attendez qu'il attaque l'un de vos alliés et découpez-le avec votre lame.

Après le combat et la courte scène, activez la vision d'aigle et repérez les boutons du passage secret situés à droite et gauche du socle.

Activez-les, descendez dans le passage et avancez dans le couloir. Combattez l'Espagnol une seconde fois sans aucune arme, effectuez des combos d'attaque et frappez-le. Saisissez-le de temps à autre, donnez-lui des coups de tête et des coups de genou et battez-le. Lorsqu'il est abattu, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour terminer le combat et regardez la séquence avant d'avancer dans le sanctuaire.

Présent

De retour au présent, suivez Lucie au sous-sol et tuez les gardes qui vous attaquent. Réalisez des contre-attaques meurtrières, battez les deux vagues de soldats et approchez-vous du docteur, près du camion.

Félicitations ! Vous complétez ainsi les missions principales d'Assassin's Creed 2 !

Missions Secondaires

Il existe quatre types de missions secondaires dans Assassin's Creed 2 :

Contrat d'assassinat
Dans ces missions, il faut que vous repériez et tuiez une cible. Par conséquent, rendez-vous dans la zone verte, activez la vision d'aigle pour repérer votre cible parmi la foule et assassinez-la.

Action punitive
Dans ce genre de missions, rendez-vous d'abord dans la zone verte indiquée sur la carte et repérez votre cible grâce à la vision d'aigle puis frappez-le à mains nues sans le tuer.

Mission courrier
Dans ces missions, vous devez remettre des courriers à leurs destinataires avant la fin du temps imparti.

Course
Dans ces missions, vous devez effectuer des courses et passer à travers les points de contrôle avant la fin du temps imparti.

ABRÉGER LES COMBATS

Lorsque vous affrontez seul un grand nombre d'adversaires, perchez-vous sur un muret ou un élément du décor légèrement surélevé et sélectionnez votre double lame pour assassiner vos ennemis en un coup les uns après les autres. Vous devrez parfois vous y reprendre à plusieurs reprises mais l'assassinat fonctionnera contre n'importe quel type de garde.

VOLER L'ARGENT DES HÉRAUTS

Soudoyer les hérauts est une bonne solution pour faire baisser sa notoriété, mais l'opération coûte 500 florins. Toutefois, vous pouvez récupérer votre argent tout de suite après en volant le héraut sans qu'il s'en aperçoive. Vous pouvez également l'assassiner puis fouiller son corps pour regagner votre argent.

Assault Rigs

© Psygnosis 1996

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

WELCOME	444444
NEXTGEN	212132
THIS WAY	322443
JOY JOY	323343
NODDY	233313
WASTELANDS	324412
VERTIGO	122243
GEM TOWER	321233
BRIDGE	232131
OBLITERATE	334212
ARENA	331342
P B M	423334
RAMPS	324132
OASIS	331221
HALLS	413333
COASTER	424442
MINE	333432
LOOK UP	242123
DEADLINE	112134
FORT	121332
STAIRWAY	323233
PARK A LOT	223423
ZAM CAM	411113
SHOOT ME	322333
WILD	343342
OIL RIG	244141
RIGHT WAY	142332
WASTE TWO	242222
DODGE	324144
AIR	241413
JUMP	421343
ROOM 101	321421
FIREPOWER	113112
WAVE	142442
PUSH OFF	431313
PERIMETER	133112
SPIRAL	133132
THE CASTLE	232321
FORTRESS	213113
LIFTS AHOY	313421
PUSH ME	413432

Astérix & Obélix

© Dreamcatcher 1996

CODES DES NIVEAUX

Ces codes se composent de 4 têtes qui représentent :

A	Asterix
O	Obelix
I	Idefix
P	Panoramix
C	Abraracourcix
F	Falbala

Voici les codes, à raison d'un code tous les deux niveaux :

I F P A	La prairie
A O I P	Helvétia
I C F P	
F C O I	
F I C P	
I F P C	
A O I C	
F A I O	Le palais
F C I O	

CODES DE NIVEAUX

Légende :
A : Asterix
O : Obelix
I : Idefix
P : Panoramix
B : Abraracourcix
F : Falbala

IFPA
AOIP
IBFP
FBOI
FIBP
IFPB
AOIB
FAIO
FBIO

Astérix & Obélix XXL

© Atari / Etranges Libellules 2004

CAISSES EN MÉTAL

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

NOUVEAUX COSTUMES

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

Astérix aux Jeux Olympiques

© Atari / Etranges Libellules 2007

SOLUTION COMPLÈTE

La cueillette aux sangliers

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

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

Arrivée au village olympique

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Les 3 cyprès rouges

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

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

L'antre de Docteurmabus

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

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

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

A la poursuite de Docteurmabus

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

Le lendemain matin

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

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

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

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

A la recherche de Brutus

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

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

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

Perdu dans les souterrains

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

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

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

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

Face à Brutus

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

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

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

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

ATF : Advanced Tactical Fighters

© Electronic Arts / Jane's Combat Simulation 1996

TOUS LES AVIONS ET HÉLICOPTÈRES

Sur l'écran d'accueil du jeu, appuyez simultanément sur les touches suivantes situées à droite de la barre d'espacement : ALT , SHIFT et CTRL et cliquez sur Missions Instantanées. Toujours en maintenant ces trois touches, cliquez sur annuler et cliquez à nouveau sur Missions Instantanées. Vous obtiendrez alors tous les avions et hélicoptères disponibles dans le jeu.

Atlantide : L'Empire Perdu : L'Epreuve du Feu

© Disney Interactive / Zombie 2001

CHEAT CODES

Faites ALT + ² pour activer la console. Entrez ensuite l'un des codes suivants, puis appuyez à nouveau sur ALT + ² poure activer le code :

`all tools 1`	Tous les outils
`fly 1`	Pour bouger librement

Atlantis 2

© Cryo Interactive 1999

SOLUTION COMPLÈTE

Tibet

Descendez l'escalier et ramassez une première triangulaire sur le tonneau puis allez en récupérer deux autres sous le bureau et à coté du mandala chez le shaman. Parlez-lui et placez ensuite la première pierre sur la Mandala pour vous rendre au Yucatan.

Yucatan

Allez récupérer le pied d'obsidienne en haut de la pyramide de droite (quand vous tournez le dos à la vallée) puis entrez dans la pyramide pour résoudre une première énigme qui vous permettra de descendre dans les niveaux inférieurs. Vous devrez d'abord représenter le chiffre 9 à la façon Maya. Prenez un bâtonnet à droite et placez-le sur la dernière ligne puis quatre billes que vous mettrez sur l'avant dernière ligne.

Pour le chiffre 81, déposez une bille sur la dernière ligne et quatre autre en haut du deuxième rectangle en partant du bas. Passez ensuite au chiffre 6561, placez une bille sur la dernière ligne en bas, un bâtonnet et trois billes sur le second rectangle en partant du bas puis trois bâtonnets et une bille sur le troisième rectangle.

Descendez ensuite au niveau inférieur (après avoir passé un nouveau garde) et appuyez sur le bouton au fond du couloir pour entrer dans la pièce. Résolvez l'énigme de la statue (6561) et récupérez le bloc d'obsidienne puis placez le avec celui que vous avez déjà dans les emplacements sur le mur de gauche. Ramassez les deux blocs, prenez le nouveau passage et allez récupérer un bandage chez la prêtresse dans la deuxième pyramide. Parlez avec tous les personnages, remettez le bandeau au roi dans la pièce à coté puis rendez le à la prêtresse et accepter le voyage dans le monde des morts.

Parlez avec le dieu chauve-souris et résolvez l'énigme de la pirogue en créant un chemin avec les dalles sur le sol qui passe par les points de couleur. Montez dans la pirogue et allez dans la première clairière sur la droite, récupérez les sept étoiles et placez-les sur l'autel. Placez ensuite un bloc d'obsidienne en bas, puis le deuxième sur la statue qui apparaît avant d'aller à la clairière suivante. Récupérez l'insecte dans la toile en évitant l'araignée, allez l'offrir au dieu grenouille puis retournez récupérer un autre insecte pour lui en faire don à nouveau et recommencez une troisième fois (bloquez la déesse avec la plume) pour récupérer les crânes et amenez-les au dieu serpent à plumes.

Le dieu chauve-souris vous emmènera dans le monde des vivants où vous devrez utilisez le bol pour sauver le roi et revenir au Tibet.

Irlande

Utilisez la pierre trouvée sous le bureau pour vous y rendre, parlez au moine pour qu'il vous demande d'aller voir Finbar. Suivez le chemin et parlez lui avant de retourner voir le premier moine. Récupérez le premier morceau de crâne sur l'étagère dans la chapelle, le deuxième se trouve dans un creux près des moutons derrière le moine. Le troisième est sur le toit : faites-le tomber dans la chapelle en passant par le potager, à gauche derrière le moine. Allez ensuite sur le chemin qui quitte la chapelle pour récupérer le quatrième dans la ruche puis faites sortir le serpent de sa tanière à droite du chemin en vous tenant devant la sortie puis allez ramasser le dernier morceau près du puit de la chapelle.

Allez ensuite au fond de la grotte près des ruches, reconstituez le crâne, puis allez chercher un vase dans les cabanes

près du puit avant d'aller le remplir à la fontaine de la chapelle. Utilisez ensuite le crayon sur le livre près du moine et parlez à tous les personnages pour pouvoir récupérer plus tard l'épée et la main dans la tour de verre puis prenez la sortie à coté du monstre. Parlez à nouveau au vieux moine, ouvrez le petit coffre puis allez observer les inscriptions derrière la chapelle et à droite de la grotte. Donnez ensuite de l'eau au crâne dans la grotte, parlez lui et demandez lui d'enchanter le couteau puis retournez près du mur de la chapelle.

Utilisez le couteau sur le mur pour effacer les traits, faites en deux nouveaux en haut à gauche, cinq autres au milieu puis cliquez sur la spirale en bas à droite pour récupérer un bâton.

Frappez avec le bâton sur le cheval gravé dans la pierre près de la grotte. Rejoignez le cheval quand il sort de la pierre et attrapez-le pour l'emmener au bord de l'eau derrière la ruche. Traversez l'eau, parlez au poète (vous devez reconnaître les chants) et allez planter le bâton près du mur en ruines (trouvé grâce à la baguette). Le puit est bloqué par un serpent, retournez dans le monde du livre et parlez avec l'homme près de la statue.

Retournez à la grotte pour parler à la tête puis au vieux moine pour récupérer la croix. Placez-la devant la tapisserie à l'intérieur, dites à la déesse d'enlever sa malédiction, allez voir l'ex-statue et revenez en Irlande pour utiliser le crayon sur le livre et faire apparaître le poisson et allez plonger dans le puit. Retournez à la chapelle avec la tour de verre, cliquez sur le roi pour faire apparaître l'épée et allez dans le livre pour briser la tour de verre grâce à elle. Donnez la main et l'épée au roi puis retournez à la chapelle puis au Tibet.

Chine

Utilisez la dernière pierre et parlez au vieil homme dans la cours du monastère puis à tous les gens dans le bâtiment. Allez voir l'ombre et retournez parler à l'homme dans le bureau avant d'aller dans la salle de torture pour lui parler à nouveau (déposez la statuette dans le bassin). Retournez ensuite voir le vieil homme puis avancez dans la salle de torture en suivant précisément ses instructions (la tortue indique la montagne).

Allez deux fois à droite, trois fois à gauche, une fois à droite, une fois à gauche et deux fois tout droit. Récupérez la baguette dans la salle et allez allumer les bâtonnet d'encens en commençant par le rouge puis prenez le passage au centre de la pièce. Ramassez les statuettes et la bourse au niveau du pont et revenez en arrière en grandissant à nouveau pour déposer le cuisinier sur la marmite, le forgeron sur le volcan, la jeune femme sur le rivière, le bûcheron sur la forêt, la paysanne sur les rizières et la bourse au centre du dessin.

Retransformez-vous et utilisez la bourse pour acheter les cinq disques aux personnages puis retournez vers le pont. Vous devrez placer deux fois les disques à leur place pour faire descendre complètement le pont. Avancez ensuite, tournez la flèche vers le chasseur, passez l'ouverture et cliquez sur le dragon sur la gauche., puis sur les deux nuages. Récupérez alors la bille et placez la à gauche dans la pièce suivante. Une fois arrivé, frappez à la porte de la maison jusqu'à ce que l'immortel apparaisse.

Allez ensuite en enfer et allez voir la femme renard au fond du labyrinthe puis allez faire tamponner le formulaire du gardien par les démons (chien, dragon rouge ; cochon, dragon bleu ; chèvre, tigre rouge ; cheval, tigre bleu ; lapin, cheval bleu ; souris, cheval rouge). Remettez le formulaire au gardien puis le champignon à l'immortel et allez détruire l'ombre grâce à la lanterne avant de retourner au Tibet.

Voyage final

Montez maintenant sur le pont du vaisseau et utilisez la boule à l'avant et cliquez quand les lignes deviennent rouges. Allez près de l'arbre à gauche de l'île du poète en Irlande, utilisez la boule à gauche de la porte dorée dans le monde miniature en Chine, et une dernière fois encore en vous asseyant au pied de la pyramide de gauche (tournez vous vers le temple).

Posez les pierres sur le mandala, placez le cristal au milieu et cliquez sur les symboles des voiles dans l'ordre ou vous avez posé les pierres. Parlez ensuite à la reine dans le jardin et ramassez tous les objets dans votre voyage et utilisez l'étoile (maison de l'immortel en Chine) sur la fenêtre près du livre une fois arrivé en Irlande. Récupérez le cristal dans le vaisseau englouti et combattez la pieuvre géante grâce à lui avant de retournez dans le vaisseau pour déposer le

cristal.

Atlantis : Secrets d'un Monde Oublié

© Interplay / Cryo Interactive 1997

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Rhéa est la Reine d'Atlantis. Créon, le consort, doit remettre prochainement son titre en jeu lors d'une cérémonie d'épreuves physiques. Vous incarnez le jeune Seth qui doit rejoindre le palais pour devenir l'un des Compagnons de la Reine. Créon veut prendre le pouvoir d'Atlantis. Saurez-vous être à la hauteur ?

L' ÎLE D' ATLANTIS

L'enlèvement de la Reine Rhéa

Parlez aux gardes en bas de l'escalier. Montez les escaliers vers le grand bassin. Tournez à droit et entrez dans la ville. Toutes les portes sont fermées. Les jardins ne sont pas accessibles. Vous pouvez parler avec un homme assis sur un banc dans un recoin.
Quittez la ville et retournez au grand bassin. Avancez vers le garde et parlez de tous les sujets. Il vous demande la preuve que vous avez été sélectionné pour être Compagnon de la Reine. Montrez-lui la broche qui est dans votre inventaire.
Montez les escaliers qui vont vers le palais.
Empruntez les escaliers qui sont dans le bâtiment à gauche et faites le tour du balcon.
Entrez dans la salle des Compagnons et discutez avec Agathe.
Deux autres Compagnons surgissent dans la salle et vous apprennent l'enlèvement de la Reine. Lorsque Méljanz vous demande de lui servir du vin, refusez (Avancez près de lui et parlez-lui, deux symboles apparaîtront. Choisissez le pouce vers le bas). Furieux il vous ordonne de ne pas vous mêler de cette affaire. Une fois Méljanz parti, parlez à Agathe et acceptez la mission de mener une enquête discrète sur la disparition de la Reine.
Dans la ville, personne n'est au courant du lieu où s'est déroulé le drame.
Retournez à votre point d'arrivée sur les quais et empruntez le chemin qui va vers les plages.
A un croisement, prenez le chemin de droite qui évite de rencontrer un garde du Consort.
Allez parler au pêcheur Actyon. Il ne vous donne aucune information si vous ne lui prouvez que vous êtes Compagnon de la Reine. Montrez-lui alors la broche. Une fois dans sa cabane, il vous donne une **boucle d'oreille** représentant un lion retrouvée près du lieu de l'enlèvement. Le pêcheur n'a aucune confiance envers les soldats du Consort car ils vénèrent Sa'at un dieu inférieur à Ammu. Retournez dans la salle des Compagnons pour annoncer vos découvertes.
Au pied de l'escalier du temple, les gardes de Créon vous emmènent jusqu'à lui.
Créon est furieux de votre désobéissance et vous demande ce que vous avez trouvé. Ne lui parlez surtout pas de la boucle d'oreille. Rejoignez Agathe et montrez-lui la boucle d'oreille. Elle vous demande d'en apprendre plus sur son origine. Parlez aux différents personnages que vous rencontrez dans la cour du palais.

L'évasion

Parlez au Compagnon Lascoyt et montrez-lui la boucle d'oreille. Il la reconnaît. Il vous parle alors d'un groupe clandestin de traîtres nommé "les fils du rayon d'or". Ils adorent Sa'at et souhaitent la fin du règne de la Reine. Pour les combattre, Lascoyt vous propose de rejoindre un clan de résistants dont le prochain rendez-vous est dans la taverne du "coq écarlate". Comme les gardes du Consort vous empêchent de quitter le temple, Lascoyt vous remet un **médaillon** représentant un mouton pour ouvrir un passage secret. Demandez à Lascoyt qu'il vous aide à entrer dans l'une des salles du temple. Dès qu'il distrait le garde, entrez dans le temple mais il faut éviter d'être vu par les autres gardes à

l'intérieur. Cachez-vous dans le recoin et attendez que le garde parte en ronde. Ecoutez ses bruits de pas qui s'éloignent. Profitez-en pour avancer et monter l'escalier tout de suite à gauche. En haut de l'escalier il y a une statue d'un lion protégeant des agneaux. Plus loin il y a une machine représentant le système solaire avec un pupitre de commandes. Souvenez-vous de la phrase de Lascoyt : "Nourris le monarque quand la lumière du jour a vaincu l'obscurité sur Atlantis".
Prenez les commandes du système solaire et à l'aide des deux manivelles alignez le soleil, la lune et Atlantis marquée d'un triangle doré sur la terre. Placez le soleil à gauche de la tête du lion, au même niveau et sur le montant métallique qui soutient l'ensemble des astres. Placez ensuite la lune entre le soleil et la terre jusqu'à ce qu'un reflet argenté d'Atlantis apparaisse dessus. Lorsque l'alignement est parfait, les astres se mettent à clignoter et la gueule du lion s'ouvre. Allez déposer le médaillon du mouton dans la gueule du lion. Cela provoque l'ouverture d'une porte secrète dans le mur à droite de vous. Pénétrez dans ce couloir sombre avec une représentation de Chat sur le mur du fond. Avec la boucle d'oreille, ouvrez la deuxième porte et entrez dans les cachots. Les barreaux de la fenêtre sont cassés. Profitez en pour sauter dans la ruelle près des jardins. Avancez vers le centre de la ville mais un homme de main de Créon vous poignardera si vous passez devant lui. Il faut monter sur le balcon de l'habitation et récupérer un **pot de fleurs**. Jetez-lui sur la tête lorsque l'homme de main passera juste en dessous. Une fois assommé, récupérez le **couteau** qui est à côté du corps. Vous pouvez interroger l'homme assis sur le banc pour qu'il vous apprenne où se trouve l'auberge du "coq écarlate".

Le piège dans la taverne du "coq écarlate"

Entrez dans la taverne. Lascoyt vous attend. Posez-lui les différentes questions sans essayer de vous enfuir. Méljanz rentre à son tour. C'est un piège ! Vous n'avez qu'une possibilité de vous échapper : sans perdre de temps, montez l'escalier et avancez jusqu'au milieu de la mezzanine. Tournez-vous vers le lustre et cliquez dessus avec votre couteau. Attrapez la corde pour faire un vol plané et vous enfuir. La voix d'Agathe vous appelle à la suivre jusque dans le jardin. Une fois la menace passée, parlez des différents sujets avec Agathe. Une fois partie, prenez l'échelle et déposez-la sur le banc de pierre. Montez sur le muret et avancez vers la droite pour être face à la fenêtre des cachots. Déposez l'échelle vers la fenêtre et traversez le passage. Entrez dans le couloir avec la fresque du chat. La voix du garde vous retient d'entrer directement dans la salle du lion. Ramassez par terre contre le mur un **pied de biche**. Utilisez- le dans le renfoncement sombre en haut du mur opposé. Vous récupérez une **statuette de rat**. Utilisez la statuette dans le trou à gauche de la fresque de chat. Cela provoque l'ouverture de la porte de la cachette d'un chasseur de rats.

Retrouver Créon

Parlez au chasseur de rats et acceptez de jouer au jeu de plateau. Il faut retrouver la Reine en avançant votre personnage (pièce en argent) sur la case masquée de la Reine. Vous pouvez avancer de deux cases à la fois alors que les deux ogres (pièces dorées) ne peuvent avancer que d'une seule case. Il ne faut pas que les ogres vous rattrapent. Le déplacement de la Reine étant aléatoire il faut avancer patiemment jusqu'à tomber dessus.
Une fois que vous avez remporté une partie, demandez au chasseur de vous indiquer où se trouve Créon. Après avoir prononcé cette phrase : "En haut c'est la mer, là où nage la baleine. Seth veut se cacher dans son ventre. Mais d'abord il doit trouver une perle. Ce n'est pas une vraie. Appelons-la « perle du nord » ; une trappe s'ouvre sous vos pieds et vous arrivez dans la galerie du dauphin.
Récupérez le trident qui se trouve sur la statue au centre du bassin. Avancez jusqu'au mur où se trouve un grand triangle et cliquez sur l'étoile en haut. Cela provoque l'ouverture d'une trappe dans le plafond. Utilisez le trident pour grimper dans ce conduit. Vous arrivez dans la salle du trône, caché dans le corps de la baleine. Vous assistez à un dialogue entre Créon et Gimbas. Vous apprenez que la Reine est détenue à Carbonek et que Créon veut s'emparer du "savoir caché". Il est temps d'informer Agathe des intentions de Créon. Un fois dans la salle du Dauphin et pour ne pas laisser de traces de votre passage, déposez le trident à son emplacement et appuyez à nouveau sur l'étoile pour refermer la trappe du conduit. Sortez par la porte pour vous retrouver dans le couloir du temple. Restez bien caché le temps que le garde monte les escaliers qui mènent à la statue du lion. Profitez-en pour traverser toute la galerie et monter les escaliers du fond vers la bibliothèque. Il y a deux gardes dans la bibliothèque. Le parquet grince lors de certains de vos déplacements. Il faut longer le mur et avancer vers les gardes. Au dernier moment passez de l'autre côté de la vitrine et faites-la tomber. Dès que possible, sautez par la fenêtre.
Retrouvez Agathe et parlez de tous les sujets. Mais Carven est aussi un traître. Sortez rapidement votre couteau et tuez le soldat. Agathe a réussi à éliminer Carven au prix de sa propre vie. Elle vous demande d'aller à Carbonek en

empruntant le vaisseau atlante de son frère Hector. Vous prenez son bracelet comme signe de reconnaissance. Retournez dans la salle où se trouve la statue de lion en passant par le jardin avec l'échelle. Descendez les escaliers à moitié et attendez que le garde marche en s'éloignant. Descendez rapidement et sortez par la grande porte à droite. Une fois dans la cour du temple, prenez la porte du bâtiment qui est juste à droite vers l'embarcadère des vaisseaux atlantes.

CARBONEK

Libération de la Reine Rhéa

Montez dans l'ascenseur et actionnez le treuil. Une fois en haut, avancez jusqu'à la plate-forme de décollage des vaisseaux atlantes. Montez dans celui de gauche et installez-vous dans le siège. Vous vous endormez de fatigue. Hector arrive et vous réveille. Donnez-lui le bracelet d'Agathe sa sœur. Discutez des différents sujets et vous voilà parti pour Carbonek. Pendant qu'Hector monte la garde près du vaisseau, vous vous enfoncez dans la forêt. Prenez le sentier de gauche, puis encore à gauche jusqu'à un pont qui enjambe la rivière. Prenez juste avant le pont la direction de la grotte et plongez dans l'eau. A l'autre bout il y a une trappe avec un motif de serpent qu'il faut reconstituer. Pour réaliser ce puzzle vous ne pouvez déplacer chaque morceau qu'une seule fois :
Déplacez l'extrémité de la queue vers le bas;
Déplacez la pièce du haut vers la gauche;
Déplacez la pièce du bas vers la droite;
Déplacez la tête du serpent vers le bas;
Déplacez la pièce du bas vers la droite;
Déplacez la pièce du haut vers la droite.
En cas d'erreur, cliquez au centre du cercle pour recommencer à zéro.
Dès que le passage est ouvert, descendez dans le conduit pour arriver dans une salle de cuisson où se trouve une prêtresse de la Reine. Montrez-lui votre médaillon de Compagnon et faites le tour du coffre. Ouvrez-le et remettez le **déguisement de prêtresse**. Prenez sur la table une **cruche** et son gobelet. Sortez et proposez à boire au soldat. Engagez-vous dans les couloirs pour trouver la Reine. A chaque fois qu'un soldat vous interpelle, approchez-vous de lui et offrez-lui à boire. Après quelques tours dans ce petit labyrinthe, vous entendez deux gardes discuter. Gimbas et le capitaine des gardes sortent de la cellule de la Reine. Ramassez un **morceau de bois** qui traîne contre la paroi. Dès que le soldat se retrouve seul, approchez-vous de lui et donnez-lui à boire. Il refuse. Assommez-le avec votre bâton. Entrez dans la cellule, mais ne laissez pas traîner le corps du garde dehors. Parlez à la Reine Rhéa et montrez-lui votre médaillon de Compagnon. Dévêtissez le garde pour enfiler sa **tenue de garde** puis proposez à la Reine de revêtir la tenue de prêtresse. Vous apprenez que Créon va être en possession du Savoir caché. Dites à la Reine de retirer son bandeau pour qu'elle ne soit pas reconnue. Regagnez la salle de cuisson accompagné de la Reine. Quittez cette prison en empruntant le conduit de cheminée et en plongeant dans la rivière. Grimpez la paroi pour arriver dans les bois. A partir de ce moment, il n'y a pas une minute à perdre ou les gardes de Créon vous rattraperont. Avancez sur le chemin de gauche qui grimpe et longez la crête jusqu'à la rivière. Traversez le pont et avancez jusqu'à l'embranchement. Prenez le chemin de droite. Hector survient. Pendant que la Reine accompagnée d'Hector iront récupérer le vaisseau, vous devez faire une diversion. Tournez-vous face aux gardes et lorsqu'ils vous prennent en chasse, courez à l'opposé sans jamais vous retourner. Traversez la rivière et empruntez le seul chemin non bloqué par les soldats sur votre droite. Avancez jusque dans un cul de sac entouré de falaises. Une voix vous invite à fermer les yeux. Attendez que les soldats soient repartis et que l'on vous dise d'ouvrir à nouveau vos yeux pour le faire. Une sorcière vient de vous sauver, mais il faut maintenant payer sa dette en réussissant une série d'épreuves.

Les épreuves de la sorcière

La première épreuve consiste à récupérer 4 œufs de poule en trouvant la bonne position des engrenages sur le tableau et en actionnant la cordelette 4 fois.
La deuxième épreuve consiste à placer les 4 œufs de couleur dans l'un des 8 trous du labyrinthe et de faire sortir les 4 serpents correspondants jusqu'à leur œuf sans jamais couper la route à un autre. Cliquez devant la tête du serpent pour le faire avancer.
La sorcière vous remet une **sacoche** et vous envoie pour la troisième épreuve.
Elle consiste à transpercer d'une flèche un sanglier blanc; et de récupérer de la terre ensanglantée. Partez à la

recherche d'un arc. Sortez de la grotte et prenez le chemin à droite. Avancez jusqu'à la rivière, là où se trouve une pierre sculptée avec un sanglier. Traversez la rivière et empruntez le chemin de droite. Avancez jusqu'au pont de bois et traversez-le. Tout de suite à gauche, prenez le chemin qui monte. Au pied d'un arbre, récupérez **l'arc et les flèches**. Retournez à la rivière près de la roche sculptée et trempez les flèches dans l'eau. Avancez une fois jusqu'à l'intersection de plusieurs chemins. Des bruits se font entendre ! Prenez votre arc qui se place automatiquement en position de tir. Observez le passage du sanglier blanc sur les chemins et tirez le dès que possible. Il vaut mieux tirer à la base de la cible. Si vous ratez le sanglier, il repassera quelques instants plus tard sur l'autre chemin et ainsi de suite jusqu'à l'avoir touché. Approchez du sanglier et récupérez son anneau doré. De retours chez la sorcière, elle vous renvoie chercher de la terre ensanglantée. Retournez sur le lieu de chasse et abattez à nouveau le sanglier blanc. Récupérez cette fois-ci avec votre sacoche de la terre ensanglantée. Une fois la sorcière contentée, parlez de tous les sujets et elle vous plonge dans un sommeil étrange. Vous incarnez une chouette qui part survoler les bois jusqu'à l'alignement de pierres. A ce moment vous voyez Gimbas invoquer Sa'at pour faire jaillir le Savoir caché.
Une fois réveillé, vous êtes en compagnie de la sorcière et d'une prêtresse. Posez vos dernières questions à la sorcière. Elle vous remet une **fiole** qu'il faudra utiliser près de "l'arbre des premiers" pour y découvrir un trésor. Ceci fait, vous partez vers le vaisseau qui vous ramène à Atlantis.

L' ÎLE D' ATLANTIS

La recherche du trésor de l'arbre des premiers

Parlez avec Actyon le pêcheur. Rhéa ne semble pas être arrivée sur Atlantis. Et désormais Créon a pris tous les pouvoirs. Montez vers la cabane du pêcheur et dormez jusqu'au matin. Une fois réveillé, dirigez-vous vers la ville. Vous pouvez parler avec les gardes en bas des escaliers. Montez-les et allez dans le jardin où se trouve l'échelle. Pénétrez dans le palais par les cachots et avec le pied de biche, récupérez la **statuette de rat**. Utilisez la statuette dans le trou à gauche de la fresque de chat. Discutez avec le chasseur de rats. Pour obtenir des informations sur l'arbre des premiers, il faut réussir une épreuve.
Sur un panneau, se dresse un parcours du combattant. Il faut amener un rat jusqu'en bas et faire sonner la clochette. De nombreux pièges sont à éviter. Voici la méthode :
Actionnez le levier en bas à droite pour faire apparaître le rat sur son point de départ;
poussez le 1er bouton en haut à gauche pour faire avancer le rat;
poussez le 2ème bouton en haut à gauche pour ouvrir une trappe;
poussez le 3ème bouton en haut à gauche pour libérer une bille qui fera rebondir le rat;
poussez le 4ème bouton au milieu à gauche pour ouvrir l'accès au tuyau;
poussez le 3ème bouton au milieu à droite pour propulser le rat dans le tuyau (synchroniser avec la position de l'équerre au milieu à droite pour que le rat tombe dans le trou noir);
poussez le 1er bouton en haut à droite pour inverser le sens de rotation du tapis roulant;
poussez le 5ème bouton au milieu à gauche pour faire basculer le plan incliné;
poussez le 6ème bouton en bas à gauche pour que la botte percute le rat et l'envoie sur la cloche.
Une fois cette épreuve franchie, le chasseur vous remet une **bille bleue** et vous indique que pour aller à l'arbre des premiers il faut passer par la salle du trône. Une trappe s'ouvre sous vous pieds et vous arrivez dans un long couloir sombre. Retournez-vous et déposez la bille bleue dans l'orifice. Un panneau apparaît vous indiquant la position et la couleur des astres. Mémorisez ce plan.
Parcourez le couloir et ouvrez la porte du bout. Vous vous retrouvez face à Méljanz et un soldat. Prenez le **vase** qui est à gauche et lancez-le au soldat. Passez rapidement sous les jambes de Méljanz et entrez immédiatement par la porte de droite. Retournez-vous et ramassez une **lance** le long du mur. Positionnez-la en travers de la porte pour la bloquer. Avancez jusqu'au trône. Contournez le siège et regardez le dossier. Vous devez faire tourner les aiguilles pour reproduire le plan des astres. Utilisez les poignées qui se trouvent aux quatre coins et cliquez sur le symbole des Compagnons lorsque les astres de couleur sont bien placés. Le trône se déplace et ouvre un accès secret. Descendez par cet accès et avancez dans le couloir jusqu'à un croisement. Empruntez le couloir de gauche jusqu'au bout et montez les escaliers. Vous arrivez dans une salle dont quatre niches sont vides. Regardez par terre et résolvez le premier puzzle en plaçant les pièces de façon à remplir complètement la figure géométrique. Commencez par celle où se trouve déjà une pièce dedans. Lorsque la forme est complète, une statue apparaît dans une des niches. Allez récupérer une nouvelle **pièce de puzzle** sur la statue et revenez remplir une nouvelle figure géométrique. Ainsi de suite jusqu'à pouvoir ouvrir un accès qui monte dans une tour.

Au premier niveau de la tour, récupérez un **grattoir** de jardinier. Montez tout en haut de la tour et creusez au pied de l'arbre là où il y a une marque de terre. Creusez avec le grattoir et ramassez une **boule de cristal**.
Redescendez dans la tour. A votre passage dans la salle des statues, le contenu de la fiole donnée par la sorcière de Carbonek se répand sur la boule de cristal. La sorcière apparaît et vous confirme que la Reine est encore en vie. Une image d'ours polaire apparaît aussi. La sorcière vous demande de trouver une prêtresse oiseau pour vous rendre dans le monde des glaces. Continuez votre chemin dans les sous-sols et à l'intersection, prenez le couloir de gauche. Allez jusqu'au bout et enfoncez le grattoir dans les trous sous le puzzle. Il faut maintenant pousser les pièces du puzzle pour reconstituer un arbre.
Une fois sorti dehors, rejoignez Actyon dans sa cabane de pêcheur.

Le départ vers le pôle

Discutez avec Actyon de tous les sujets. Il vous remet un pendentif avec une pierre bleue, celle des pilotes de vaisseaux atlantes. Anna, la fille d'Actyon est une prêtresse pilote. Vous devez la retrouver. Retournez vers la ville, mais les gardes ne vous laissent pas monter. Empruntez le passage secret qui se trouve au bout de la ruelle entre deux maisons. Utilisez le grattoir pour activer le puzzle.
Cette fois-ci, il faut reconstituer l'image d'un trône. Une fois dans le couloir, avancez jusqu'à l'intersection et empruntez l'autre couloir tout à gauche. Avancez jusqu'au bout et sur la gauche, déposez votre grattoir sur le puzzle. Il faut de la même manière reconstituer une rosace. Dans la galerie, dirigez-vous vers la salle où se trouve le lion et le mécanisme du système solaire. Refaites les mêmes gestes pour entrer dans le couloir secret et ressortir dans les ruelles de la ville. La maison des prêtresses se trouve à l'entrée de la ville en haut des escaliers. Parlez à Lona la Chef des prêtresses. Parlez à Anna lorsqu'elle sera présente. En sortant de la maison, Anna vous fait faut bond. Allez à l'auberge du coq écarlate. Vous tombez sur Garcelos et Servage, deux hommes de Créon. Avancez et parlez uniquement à Servage. Il va vous protéger le temps que vous alliez chercher Anna à l'étage. En haut des escaliers, vous entendez des voix. Avancez au bout du couloir et entrez dans la chambre de droite. Elle est vide mais vous empêche de vous faire encore remarquer. Sortez de la chambre et parlez à Servage. Acceptez sa proposition de vous accompagner. Entrez dans la chambre où est détenue Anna. Méljanz et Lascoyt sont présents. Parlez uniquement à Servage pour qu'il vous protège. Quittez l'auberge avec Anna. Une fois tranquille dans le jardin, montrez à Anna votre médaillon de Compagnon et la pierre des pilotes. Elle finit par accepter de vous aider. Entrez dans le palais grâce à l'échelle et passez par la salle du lion. Sortez dans la cour du palais et empruntez l'ascenseur qui vous mène à la plate-forme d'envol des vaisseaux atlantes. Ramassez un sac et demandez à Anna de rentrer dedans. Passez devant le garde et embarquez dans le premier vaisseau à gauche. Asseyez-vous sur le siège. Anna prend le contrôle de l'appareil et vous partez pour le pôle.

LES TERRES POLAIRES

Dirigez-vous vers le village d'igloo. Le chef esquimau vous attend. Discutez avec lui, mais vous ne comprenez rien à ce qu'il dit. Montrez-lui le médaillon des Compagnons. Il vous emmène dans un igloo avec des tentures. Il vous raconte l'histoire de leur peuple. Mais Anna, en touchant l'une des toiles, provoque la colère des villageois. Vous êtes assommé et vous vous retrouvez dans un autre igloo bien gardé.
Avec votre couteau, récupérez une **corde** sur la fresque. Posez la corde sur le bâton qui est par terre. Vous obtenez une sorte de **grappin**. Jetez le grappin dans l'orifice en haut de l'igloo. Une fois au sommet, descendez par derrière en évitant les gardes et contournez le village. Entrez dans l'igloo qui est éclairé et récupérez au fond des **plaquettes de bois** gravées du soleil, d'une étoile et de la lune. Sortez de l'igloo et dirigez-vous dans celui qui est tout à gauche le plus éloigné du village. Au sol vous remarquez les marques des 3 astres. En posant les plaquettes de bois, vous devrez reproduire une étoile à six branches avec la même disposition des astres qu'au sol. Un clic gauche permet de faire pivoter la pièce de bois. Une trappe s'ouvre dans le sol. Descendez dans la galerie et prenez le chemin de droite. Au bout vous apercevez les esquimaux en pleine procession avec Anna comme offrande. Retournez-vous rapidement et courez dans la galerie en faisant le tour complet. Une fois dans la salle des offrandes, retournez-vous et fermez la porte. Approchez-vous de la statue et récupérez le **masque en Or**. Les esquimaux se mettent à vous adorer. Avec votre couteau, découpez les liens d'Anna et parlez-lui du diamant qui est dans l'œil de la statue. Demandez-lui d'utiliser le cristal bleu des pilotes. Lorsqu'elle aperçoit une étoile, approchez-vous du vitrail représentant aussi une étoile et regardez au travers. Si Anna vous dit que l'image s'estompe, recommencez l'opération plus rapidement. Puis au fur et à mesure qu'Anna vous indique les images qu'elle aperçoit dans le diamant, vous devez regarder dans le vitrail correspondant (sens des aiguilles d'une montre). A la fin, une **statuette en or** apparaît sur l'autel. Prenez-la et quittez les lieux.

Une fois dehors, les vaisseaux de Créon arrivent et dévastent la région. Anna monte dans son vaisseau et percute celui de Créon. Avancez vers la grotte de l'ours. Prenez à gauche et contournez la grande pierre. Avancez vers l'ours et rapidement contournez à nouveau la grande pierre pour que l'ours vous suive. Entrez dans la grotte et traversez-la. Avec votre couteau, menacez le pilote qui garde son vaisseau. Vous partez vers votre nouvelle destination : les îles de Para Nua.

LES ÎLE DE PARA NUA

L'île du Dieu couché

A votre arrivée au-dessus de l'île, parlez au pilote. Une fois sur la terre ferme, le vaisseau s'écrase au sol. Le pilote avait retiré le cristal de lévitation !
Le roi de l'île vous attend. Parlez-lui. Pour régler le différend entre vous et Lomar, le roi vous soumet au jugement des crabes. Descendez jusqu'à l'autel. Regardez au sol, il y a le parcours des crabes. Choisissez un crabe et lancez le sur la ligne de départ. Vous devez gagner trois cours. Sélectionnez toujours le même crabe. Une fois le jugement rendu, parlez au roi. Récupérez une **corde** qui traîne sous l'autel. Dirigez-vous vers la statue couchée représentant le Dieu. Donnez la statuette d'or au roi (déposez votre statuette d'or sur l'icône représentant le roi). Parlez au roi de tous les sujets (cliquez avec le bouton droit puis cliquez sur son icône). Parlez plusieurs fois de la statue du Dieu.
Hector arrive alors avec son vaisseau. Vous apprenez que Rhéa s'est exilée loin de son peuple. Posez la corde sur la statue couchée. Parlez à Hector pour que le vaisseau soulève la statue et la remette debout. Montez à bord du vaisseau et effectuez une première manœuvre. Recommencez une seconde fois, mais sans succès. Le roi vous propose les services d'une de ses filles qui possède des dons psychiques. Allez jusqu'au bateau et rencontrez Naka. Hector et Naka réussissent à redresser la statue du Dieu.
Parlez au roi pour qu'il vous révèle le lieu où se trouve le Dieu debout. Pour y aller, il vous propose que sa seconde fille Sama vous emmène en bateau, mais Hector reste en otage ! Acceptez son offre.

L'île du Dieu debout

Avancez près de la falaise. Regardez les différentes pièces qui sont par terre. Posez les statuettes sur le socle. Si la statuette est à sa bonne place, une voix vous donne des renseignements sur les autres pièces à déposer dessous. Les pièces doivent être déposées de gauche à droite de la façon suivante:
- Statuettes bleue, rouge, jaune, verte.
- Oiseau, sanglier, poisson, crabe
- Terre, étoiles, lune, soleil

Une fois dans une grande salle circulaire, parlez à la jeune femme. Mais elle ne vous dit rien. Allez dans l'une des pièces situées autour. Vous assistez à une vision où Créon vous tranche d'un coup de hache. Retournez parler à la jeune fille et donnez-lui votre boule de cristal. Elle vous demande d'aller à nouveau face à la mort dans l'une des pièces tout autour. Faites-le. Après une sorte de rituel, vous vous retrouvez face à un cube bleu. Cliquez dessus pour le transformer en cube flamboyant. C'est le cube du savoir, posez-lui toutes vos questions.
Retournez-vous et cliquez sur la dalle au sol. C'est un ascenseur qui vous transporte au niveau supérieur. Faites-le tour de la corniche et cliquez à nouveau sur la dalle opposée. C'est un autre ascenseur qui vous ramène au niveau inférieur. Au centre de la salle se trouve un immense cône bleu décoré des constellations. Ramassez une **bille** qui traîne par terre. Sortez par la porte et récupérez une **lanterne**. Revenez dans la salle du cône. En tournant autour du cône, vous découvrirez qu'une étoile est brillante. Déposez la lanterne à cet endroit. Déposez la bille sur le cône. Elle dévale la pente et s'embrase au passage de la lanterne. A sa chute, un trou se crée dans le sol. Entrez dedans et cliquez sur la sphère qui se transforme en cube. Cliquez dessus pour entrer en possession du savoir des pilotes de vaisseaux atlantes. Approchez du vaisseau et utilisez votre main bleue pour le piloter vers Atlantis.

L' ÎLE D' ATLANTIS

Montez dans la cabane du pêcheur et parlez à Actyon. Remontez dans votre engin et abordez le vaisseau de Créon. Montez à bord et sans attendre, coupez les liens d'Anna avec votre couteau. Avancez rapidement vers les escaliers pour esquiver Méljanz. Puis remontez dans votre engin.
Le tir de l'arme nouvelle de Créon vous contraint à vous poser et provoque l'embrasement du volcan.

Dans le palais, Anna vous indique que la tête du savoir se trouve dans la salle du dauphin.
Traversez toute la galerie et montez à la bibliothèque. Montez encore sur la mezzanine et récupérez l'**œil** du squelette de la baleine. Allez maintenant dans la salle du dauphin et déposez l'œil de la baleine sur celui du dauphin. La fontaine s'enfonce alors dans le sol et vous vous retrouvez dans un labyrinthe. Le Minotaure garde ce sanctuaire. Il ne faut pas marcher sur les dalles où il est apparu. La solution est la suivante :
Avancez 3 fois et pivotez sur la gauche;
Avancez 2 fois et pivotez sur la droite;
Avancez 1 fois et pivotez sur la gauche;
Avancez 2 fois et pivotez sur la droite;
Avancez 2 fois et pivotez sur la gauche;
Avancez 1 fois et pivotez sur la droite;
Avancez 2 fois et pivotez sur la droite;
Avancez 1 fois et pivotez sur la droite;
Avancez 1 fois et pivotez sur la gauche;
Avancez 3 fois et pivotez sur la droite;
Avancez 1 fois et pivotez sur la droite.
Créon est au bout du couloir. Alors qu'il s'apprête à utiliser son arme, posez votre main bleue dessus.
Créon prend la fuite. Suivez-le.
Vous vous retrouvez en présence de Créon et la tête du savoir. Posez votre main bleue dessus. Une créature tentaculaire jaillit du masque. Fuyez rapidement dans la salle du canon. Créon se fait détruire par le monstre. Prenez la **boule de cristal** par terre sur la gauche et posez-la sur la créature.
Atlantis sombre sous les flots et vous continuez votre route avec Anna.

Fin

Atlantis III : Le Nouveau Monde

© Cryo Interactive 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Hoggar

Après la cinématique d'introduction, rejoignez le puits et arrêtez-vous devant le garde armé. Ne lui parlez pas, il ne vous diras rien, si ce n'est de partir. Retournez-vous. Il y a 3 chemins. Un à gauche, un au milieu (c'est de là que vous venez) et un autre à droite. Prenez à gauche puis avancez vers la droite. Une cinématique se déclenche. Le Touareg tue le garde puis vous laisse seule. Passez à gauche puis entrez dans la grotte à droite. Il y a une énigme à résoudre au sol. Posez le disque dans le cercle puis le bâton et vous aurez alors une toupie. Placez la toupie sur les symboles dans l'ordre suivant : Pied droit, main gauche, main droite, pied gauche, tête. Le système s'active et vous passez par la porte temporelle.

Monde imaginaire

Vous atterrissez dans une salle égyptienne. Regardez le mur à votre droite. Sous l'étoile, il y a un étrange dessin. C'est en réalité la combinaison pour ouvrir le sarcophage. Allez sur le mur de droite et tournez l'étoile comme indiqué sur le dessin (Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite). Votre Psychopompe sort du tombeau et vous remet un écrin. Parlez-lui de tout ce que vous pouvez. Revenez du côté où vous êtes apparue puis prenez l'oiseau en bois caché derrière le pilier à votre gauche. Revenez au Psychopompe et parlez-lui de cet oiseau. Il symbolise apparemment l'envol. Approchez-vous de la sortie et utilisez l'oiseau sur la lumière pour passer. Dehors, le Psychopompe monte à bord d'une barque volante et vous attend. Parlez-lui et utilisez les symboles de la barque et de la pyramide puis rejoignez-le et envolez-vous vers le temple du Grand Prêtre. Entrez dans le temple et parlez au Grand Prêtre. Ressortez et parlez de tout avec le Psychopompe puis partez vers le temple d'Isis (en haut à gauche). Entrez dans le temple. Isis vous parle. Ecoutez-la puis avancez. Vous êtes devant une énigme, vous devez reconstituer une histoire sur deux lignes. Commencez par mettre le texte dans le bon ordre puis associez les images.

Voici la solution :

1- Osiris, fils de la Terre et du Ciel, est Pharaon et Isis, sa soeur, est la femme de Pharaon. Il donna son savoir à l'Egypte. Image : Femme assise et Pharaon debout tenant un papyrus.
2- Seth, son frère jumeau, jaloux, décida de l'assassiner. Image : Seth devant des flammes.
3- Lors d'un banquet, Seth décida d'offrir un coffre splendide à celui qui s'allongerait dedans. Image : Seth et un sarcophage.
4- Tous les convives l'essayèrent mais seul Osiris put s'allonger à l'intérieur. Image : Osiris dans le sarcophage.
5- Avant même qu'Osiris ait pu se relever, le coffre fut scellé et précipité dans les eaux du Nil. Image : Des hommes qui jettent le sarcophage.
6- Isis, voulut retrouver son mari. A Byblos, elle vit le coffre pris dans les branches d'un arbre. Image : Le sarcophage devant une forêt.
7- Elle cacha Osiris dans un marais, mais Seth apprit qu'Isis avait retrouvé et caché le corps de son mari. Image : Seth qui brandit une hache.
8- Il le récupéra et le découpa en 14 morceaux qu'il dispersa dans toute l'Egypte. Image : Grand visage à gauche, forêt à droite et morceaux de corps.
9- Fidèle à son mari, Isis parvint à rassembler 13 morceaux. Image : Isis et les morceaux de corps.
10- Elle reconstitua le corps et l'oignit de parfums et d'huile. Elle l'enveloppa dans des bandelettes. Il paraissait presque vivant. Image : Isis et la reconstitution d'Osiris.
11- Ensuite, elle s'allongea sur lui et conçut leur fils, Horus, le faucon... Image : Horus tenant une Ankh.

12- ...qui un jour vengera son père devenu le Roi des Morts. Image : Horus devant Osiris.

Une fois, l'histoire reconstituée, Isis vous remet un talisman. Envolez-vous maintenant vers l'endroit à droite du temple du Grand Prêtre. Allez chercher l'Ankh dans le petit coffre puis envolez-vous vers la plage. Au bout de la plage, vous verrez un jeune pêcheur malchanceux qui n'attrape aucun poisson. Donnez-lui le talisman qu'Isis vous a offert. Grâce à lui, le garçon attrape des poissons dans ses filets. Il vous donne une pierre pour vous remercier. Prenez aussi la balance. Remontez à bord de la barque volante et allez sur la petite île en bas à gauche de la carte. Avancez jusqu'au coffre et utilisez la pierre du pêcheur pour l'ouvrir. Il y a des plumes à l'intérieur. Prenez-les toutes et allez à gauche du coffre. Accrochez la balance sur le pilier. Comparez les poids des différentes plumes et repérez la plus lourde (elle change à chaque partie). Voilà, vous avez tous les éléments pour redonner la vie à Pharaon. Retournez au temple du Grand Prêtre. Placez la plume sur le pilier gauche puis l'Ankh sur celui de droite. Allez voir le Psychopompe et parlez-lui de Pharaon puis regardez votre scarabée. Il s'est changé en or. Allez là où vous avez pris l'Ankh et ouvrez l'écrin. Vous êtes transportée dans un nouvel environnement.

Hoggar

La pièce est vide. Passez par le portail temporel pour revenir dans la grotte du début du jeu. Sortez de la grotte et approchez-vous du Touareg. Après la longue cinématique, parlez à l'homme chauve de tous les sujets possibles puis prenez le crâne pour plonger dans un nouveau monde. Dans ce véritable labyrinthe, vous trouverez bientôt un dauphin. Parlez-lui puis cherchez un peu plus loin des bulles représentant un corridor. Entrez dans l'une d'elles. Impossible pour l'instant de trouver la sortie de ce labyrinthe. Revenez donc sur vos pas par la porte qui vous a menée dans ce dédale. Retrouvez le dauphin et passez par la bulle en face de lui. Après la cinématique, examinez la peinture de l'homme sur le pilier et écoutez ce qu'il a à vous dire. Il réintègre ensuite son pilier. Un carillon est apparu au fond de la pièce. Allez le faire sonner et vous aurez une télécommande. Avec elle, vous pouvez désormais accéder au monde paléolithique et Bagdad. Pour cela appuyez sur le dessin correspondant. Appuyez sur le symbole du paléolithique et entrez dans ce monde.

L'ère paléolithique

Avancez au fond de la grotte. Vous tombez dans une crevasse et mourez. A partir de maintenant, vous dirigez votre fantôme qui doit rejoindre le corps. Trois chemins s'offrent à vous. Trouvez celui qui mène dans le pièce avec un tas de bois pour faire du feu. A l'aide de votre bâton, allumez le feu. Des ombres de loups apparaissent alors sur les parois. Vous devez les faire se battre et arriver à ce que le loup blanc soit le dernier survivant. Pour cela commencez par faire se battre le loup vert et le loup noir. Le noir sort vainqueur. Rajoutez le rouge. Le rouge sort vainqueur. Rajoutez le gris. Le gris sort vainqueur. Enfin rajoutez le blanc et le blanc sort vainqueur. Le loup blanc apparaît et saute dans la paroi. Suivez-le. Vous êtes alors sur une petite île. Avancez, ramassez la souche et allez la déposer devant l'arbre. Montez dessus pour traverser. Ramassez la pierre par terre et avancez d'un écran. Prenez la branche au sol et attendez que le tigre soit bien en face de vous (au dessus du rocher) pour lui lancer la pierre. Maintenant que la voie est libre vous pouvez continuer (passez à gauche pour éviter les sables mouvants). Utilisez la branche sur le rocher pour passer. Descendez à gauche jusqu'à la tanière du loup noir puis remontez et prenez cette fois à droite pour conduire l'animal jusqu'au loup blanc. Redescendez et emparez-vous de la perche dans la tanière. Allez derrière l'ours et utilisez la perche pour traverser. Suivez le chemin jusqu'au tronc d'arbre que vous pousserez dans l'eau pour atteindre la dernière île. Suivez l'unique chemin puis montez dans la méduse. Emparez-vous du propulseur, puis prenez le crâne. Trouvez le dauphin et notez l'indice qu'il vous donne. Sortez de là grâce à la bulle qui représente l'intérieur de la méduse. Sortez également de la méduse et descendez le chemin. Sur la paroi, vous verrez l'image du loup blanc. Passez par là pour retourner dans la grotte du début. Passez maintenant par le chemin qui mène dans une salle avec des dessisn d'animaux qui courent. Ramassez la lance et visez leurs têtes pour les abattre. Vous remporterez ainsi quatre pierres précieuses. Retournez au corps et placez les pierres tout autour en respectant les symboles. Remontez ensuite par le dernier chemin.

Hoggar

De retour à Hoggar, utilisez la télécommande pour aller à Bagdad.

Bagdad

Vous incarnez maintenant un jeune voleur. Vous êtes caché dans une jarre en terre. Sortez et regardez la cinématique. Ouvrez la jarre de poisson pourri pour faire partir le chat qui rôde tout près. Allez à droite et ramassez le caillou au pied des plantes de gauche. Jetez-le dans les herbes et courez prendre l'échelle. Revenez rapidement et mettez l'échelle sous le balcon. Montez. Avancez un peu et le chat réapparaît. Après la cinématique, vous êtes dans le jardin d'un magicien. Passez par les escaliers à droite et ramassez la perche puis revenez sur vos pas et longez le mur jusqu'à trouver un bananier. Avec la perche, faites tombez une banane (n'oubliez pas de la prendre par terre). Contournez le petit bassin et donnez le fruit au singe mécanique. Ce dernier devient vivant et s'enfuit en laissant 3 bâtonnets. Continuez toujours de ce côté, passez sur une petite estrade et vous arriverez devant un griffon. Prenez la boule laiteuse par terre puis revenez à la petite estrade. Déposez la boule dans l'orifice. Une énigme débute. Vous devez libérer une licorne.

Pour cela, vous devez déposer des balises sur le chemin (la licorne est attirée par les balises). Vous devez aussi respecter un ordre pour les balises : Bleue, Jaune, Rouge, Verte. Voici où vous devez placer les balises. Montez. Montez. Montez. Montez. Placez la balise bleue juste à Gauche. Gauche. Bas. Gauche. Placez la balise jaune juste en Bas. Bas. Gauche. Gauche. Haut. Gauche. Gauche. Placez la balise rouge juste en Haut. Haut. Droite. Haut. Haut. Placez la balise juste à gauche. Faites maintenant partir la licorne et elle ira rejoindre l'abri en haut à gauche. Vous obtenez alors la corne de la licorne. Revenez vers le griffon mais arrêtez-vous deux écrans avant le monstre pour glisser la corne dans la cavité. Continuez vers le griffon qui est maintenant enfermé dans une cage. Vous pouvez alors récupérer le coffret et vous emparer des trois pierres précieuses qu'il renferme. Faites maintenant le tour du jardin et trouvez les trois filles. A chaque fois que vous vous approcherez de l'une d'elles, un garde apparaîtra. Utilisez le bâtonnet correspondant à la couleur de la maison de la fille sur le garde pour le faire partir. Parlez à chacune des filles et remettez-leurs leur pierre précieuse. Elles vous donneront une carte de la tour et deux clés. Grâce à l'une de ces clé, entrez dans la tour au centre du jardin. Vous êtes dans une sorte de jeu de l'oie. Les cases Lion vous font avancer plus vite alors que celles avec un Serpent vous font reculer.

Calculez bien votre coup pour atteindre le sommet avant le petit démon. Entrez dans la porte et regardez la cinématique. Entrez dans la nouvelle porte et avancez vers les cobras. Cette fois-ci, vous êtes dans une petite salle. Vous pouvez voir des constellations par les fenêtres (il y en a 4) et une autre sur une tapisserie représentant un cobra. Au sol se trouvent des étoiles. Il faut que vous parveniez à reconstituer les constellations en appuyant sur les étoiles. Lorsque vous regardez par terre la constellation de la 1ère fenêtre est en haut, celle de la 2ème est à gauche, celle de la 3ème est en bas à gauche, celle de la 4ème est en bas à droite, enfin celle du cobra et à droite. Il restera une étoile. Vous devez maintenant tracer un chemin entre cette étoile et l'étoile qui représentait la gueule du serpent. Lorsque vous y serez arrivé, vous pourrez enfin sortir de cette salle. Montez les escaliers pour atteindre la chambre. Regardez l'armoire à gauche. Il y a quatre types de triangles. Seuls ceux qui sont encadrés doivent être relevés. A chaque fois que vous toucherez à l'un des triangles, vous ferez sortir ou entrer l'un de ces semblables. Peu importe l'ordre dans lequel vous vous y prenez. Le tout est de se concentrer sur un seul type de triangle sans toucher aux autres tant que vous n'en avez pas fini avec lui. Ouvrez ensuite les quatre triangles en bas et récupérez les quatre morceaux de papier. L'armoire se tourne et vous voilà parti pour encore une énigme. Regardez vos parchemins. Celui avec les 4 tiroirs vous indiquent les 4 que vous devez ouvrir. L'ordre dans lequel vous devez les ouvrir est indiqué par les autres parchemins.

-Ligne 4, Colonne 3
-Ligne 1, Colonne 3
-Ligne 2, Colonne 4
-Ligne 1, Colonne 1

Le haut de l'armoire, s'ouvre laissant apparaître un chiffon et un vase. Prenez le chiffon et frottez le vase pour appeler le génie. Demandez-lui une rose noire. Regardez ensuite dans le crâne et cherchez une nouvelle fois le dauphin. Ecoutez bien ce qu'il vous dit puis passez dans la bulle en face de lui et sortez de la chambre du magicien.

Hoggar

Utilisez le crâne pour retourner dans l'espace interdimensionnel et trouvez la bulle qui mène au corridor. Entrez dans les portes que vous a indiquées le dauphin depuis le début du jeu.

-1ère à gauche

-3ème à droite
-4ème à gauche
-3ème à gauche
-1ère à droite
-6ème à gauche

Jardin de Rhéa

Il y a deux personnes âgées. Approchez-vous de la femme. Parlez-lui avec l'icône à leur effigie. Approchez-vous maintenant de l'homme. Ecoutez-le puis parlez-lui avec les icônes suivants : " crâne ", " vous " puis " Terre ". Allez vers la femme. Parlez-lui avec les icônes : " flèches " puis " sceptre ". Allez maintenant chercher le cadeau dans la mare.

Hoggar

Utilisez le sceptre Oméga pour retourner dans l'espace interdimensionnel. Cherchez la bulle capable de vous transporter dans le camp à l'extérieur de la grotte (elle n'est pas loin). Prenez la lampe torche à gauche puis frappez le garde avec. Récupérez son couteau pour détacher le Touareg. Prenez aussi les clés du garde et celles qui sont accrochées un peu plus haut. Allez à la voiture et utilisez l'une des deux clés pour vous enfuir. Voilà, le jeu est fini…

Atomic Bomberman

© Interplay 1997

+ D'INFOS FORUM

EDITER DES NIVEAUX

Pour éditer les niveaux qui existent déjà, ou pour en créer un, maintenez enfoncée la touche CTRL et appuyez 6 fois sur la touche E.

Au Coeur de Lascaux

© The Adventure Company / Kheops Studio 2005

SOLUTION COMPLÈTE

Faire fuir le fauve pour sortir de la caverne

Avant d'avancer, prenez le temps d'observer autour de vous et de ramasser les objets qui pourraient servir. Retournez-vous : un fauve bloque la sortie de la caverne. Prenez le **morceau de glace** face à vous, puis baissez les yeux pour ramasser le **bout de bois dur** et le **fagot de bois** au sol. Remettez-vous dans votre position de départ et avancez d'un cran. Ramassez les **herbes sèches** et le **bout de bois tendre**. Regardez le feu : il est éteint, il va falloir l'allumer. Pour cela, déposez le bout de bois tendre, les herbes sèches et les fagots dans le foyer puis utilisez le bout de bois pour faire du feu. On y voit mieux ! Regardez un peu à gauche pour ramasser le **pigment rouge**. Avancez vers le fond de la caverne pour ramasser le **pigment marron**. Remarquez aussi les trois pierres taillées : on en aura besoin plus tard. Avancez et prenez les **branches** et le **petit lien**. Allez mettre les branches dans le feu et dirigez-vous vers la lionne qui va fuir. Sortez et ramassez la **sagaie** et le **bois de cerf**. Hélas, vous ne pouvez pas vous éloigner plus car le fauve rode dans les environs. Retournez dans la caverne chercher d'autres **branches** et profitez-en pour ramasser le **pigment noir** juste à côté.

Il va maintenant falloir résoudre votre première énigme du jeu, mais rassurez-vous elle est facile. Dirigez-vous vers la mosaïque de carrés de couleur non loin du feu. Cliquez dessus pour avoir une séquence cinématique. Après celle-ci, vous aurez un nouvel objet très utile dans votre inventaire : la **pierre peinte de Klem**. Vous comprenez tout de suite le but de l'opération : peindre les carrés de couleur du mur comme sur la pierre de Klem. Déposez les pigments sur la pierre face au mur. Vous ne pouvez pas utiliser les pigments secs. Pour l'humidifier, c'est très simple : posez le morceau de glace dans le coquillage en bas à gauche du feu et prenez les gouttes d'eau qui en résultent pour mouiller les pigments. Vous pouvez désormais peindre le mur comme indiqué sur la pierre. Une scène cinématique s'enclenche. Dirigez-vous ensuite vers le fond de la caverne, regardez la fresque représentant un bison et trois chasseurs (deux armés de sagaies et un d'un lance-pierres). Ces éléments sont clicables : il faut tenter de tuer le bison peint. Pour cela, suivez les étapes suivantes :
- cliquez sur le bison
- cliquez sur l'une des sagaies et donnez-la au chasseur armé d'un lance pierre pour qu'il fabrique un propulseur
- cliquez à nouveau sur le bison, il charge mais il est vaincu

Vous savez désormais qu'il vous faut fabriquer un propulseur pour éloigner le fauve. Pour cela, revenez devant les trois pierres taillées. Posez le bois de cerf de votre inventaire et suivez ces étapes pour fabriquer le propulseur :
- utilisez le silex taillé (pierre du centre) pour couper les morceaux de bois de cerf qui dépassent à gauche, au milieu et à droite
- utilisez le perçoir (pierre de droite) pour limer la gauche du bois de cerf
- utilisez le grattoir (pierre de gauche) pour affiner le centre du bois de cerf
- utilisez le perçoir pour faire un trou à droite du bois de cerf
- enfin, utilisez le petit lien de votre inventaire sur le trou pour obtenir le **propulseur**

Maintenant, vous allez pouvoir sortir sans risque. Prenez quelques branches et allez y mettre le feu pour éloigner la lionne. Une cinématique s'enclenche. Le fauve est parti, vous allez pouvoir monter et accéder au fameux passage de Klem.

Le passage de Klem

Il fait noir. Pour faire un peu de lumière, retournez dans la caverne pour mettre le feu à quelques branches et ainsi

pouvoir allumer le foyer du passage de Klem. Une fois que c'est fait, regardez bien cette première salle. Prenez les trois **torches** posées ici et là.

L'énigme du labyrinthe

Ne vous aventurez pas dans les couloirs sans avoir au préalable réfléchi au chemin que vous devez suivre. Pour cela, observez la pierre gravée sur le sol et comparez-la à la pierre de Klem de votre inventaire. Il faut en fait imaginer la pierre de Klem tournée à l'envers : l'espèce de soleil de la pierre gravée correspond à la case rouge de la pierre de Klem et à votre point d'arrivée. Il suffit ensuite de suivre les indications de la pierre gravée et de les faire correspondre aux couleurs de la pierre de Klem. Vous débutez donc par le marron, puis vous allez vers le noir... jusqu'au rouge. Pour vous simplifier la vie voilà la solution à cette énigme. Mais d'abord, voyons comment s'organise le labyrinthe. En fait, il y a plusieurs salles qui sont séparées par des couloirs. Chaque salle a plusieurs sorties qui sont signalées par un carré de couleur rouge, blanche, marron ou noire. Voici donc le chemin à suivre :

01. mettez le feu à l'une de vos torches
02. entrez par le couloir marron
03. franchissez le couloir
04. prenez la sortie noire
05. franchissez le couloir
06. prenez la sortie blanche
07. franchissez le couloir
08. prenez la sortie marron
09. mettez le feu à une autre de vos torches puis franchissez le couloir
10. prenez la sortie noire
11. franchissez le couloir
12. prenez la sortie marron
13. franchissez le couloir
14. prenez la sortie noire
15. franchissez le couloir
16. prenez la sortie marron
17. mettez le feu à une autre de vos torches puis franchissez le couloir
18. prenez la sortie rouge

Si vous avez suivi la marche à suivre, vous devriez arriver devant une espèce de mur d'escalade avec des mains rouges et noires. Sinon, vous pouvez toujours recommencer en n'oubliant pas de reprendre les trois torches.

L'énigme des mains

Alors là, c'est une autre histoire. En effet, il y a des cases noires et rouges avec des mains dessinées en leur centre. L'objectif de la chose est d'activer certaines cases en partant du bas de façon à atteindre le haut. Vous devez éclairer au moins une des mains sur chaque ligne horizontale. Mais pas n'importe quelle main puisqu'il faut qu'il y ait en alternance une main rouge et une main noire et que les mains soient en contact (pas question d'allumer deux mains qui sont éloignées). Il faut en outre veiller à ce qu'il y ait aussi en alternance une main gauche et une main droite. Pour faire tourner les mains, il faut actionner les petites étoiles au bas et à droite de la fresque. Ces étoiles font bouger une ligne entière (verticale ou horizontale). En fait, c'est une sorte de mur d'escalade qu'il faut franchir. Mais avant tout, il faut choisir son point de départ en cliquant sur une des mains du bas. Si vous souhaitez sortir de ce parcours, il faut cliquer sur la petite croix en bas à droite. Voici l'une des méthodes qui vous permettra d'atteindre le haut sans problème. La lettre "r" veut dire que la case est rouge, la lettre "n" que la case est noire. En gras et en majuscule, je vous précise les mains qu'il faut orienter vers le haut et qui seront donc éclairées. Faites en sorte de faire tourner les lignes horizontales et verticales de façon à obtenir quelque chose qui ressemble à ça :

		R		
r	**N**	r	n	n
N	**R**	r	n	r
r	**R**	n	n	r

```
r  N  R  R  n
r  n  N  R  n
n  r  r  N  n
r  n  n  r  R
n  r  r  N  n
         ^
```

L'ours

Une fois que c'est fait, vous arriverez dans une autre partie de la grotte. Ramassez le **morceau de cuir** puis avancez. Descendez vers le lac souterrain. Un ours attaque : il va falloir trouver un moyen de passer en toute sécurité. Pour cela, ramassez toute la paille et jetez-la en bas : elle vous permettra de descendre sans faire de bruit. Descendez et ramassez le **morceau de paroi** puis tentez d'aller vers la tanière de l'ours : c'est trop risqué.
Revenez près du feu et observez la fresque. Mettez votre morceau de paroi à l'emplacement prévu à cet effet. La peinture est désormais complète. Elle représente un homme et un ours. Il va falloir tenter de mettre hors d'état de nuire l'animal. Pour cela, il va falloir être très rapide et suivre les instructions ci-dessous :

- prenez un des cailloux se trouvant au pied de l'homme et donnez-le lui
- cliquez sur le renfoncement de la grotte au dessus de l'ours : l'ours se retourne
- donnez rapidement un autre caillou à l'homme et lancez-le à nouveau sur le renfoncement : l'ours rentre dans sa tanière
- toujours très vite donnez encore un caillou à l'homme et tirez sur la stalactite : elle se casse et tombe au sol
- donnez un dernier caillou à l'homme et tirez sur les gros rochers en haut à gauche de la peinture : la tanière de l'ours est bloquée

Toutes ces étapes doivent se faire de façon très rapide, sinon l'ours aura le temps d'attaquer. Une fois vaincu, descendez sur la paille et dirigez-vous vers la tanière de l'ours fermée par des rochers. Ramassez la **corde** et les **pierres**. Remontez et regardez la grande pierre près du feu. Posez le morceau de cuir dessus et utilisez la pierre taillée pour faire deux trous. Mettez la corde dans ces deux trous, puis allez ramasser la seconde **corde** qui se trouve à l'endroit où vous avez ramassé la paille. Utilisez-la sur le morceau de cuir pour fabriquer une **fronde**. Descendez vers la tanière de l'ours et levez la tête : tirez avec la fronde sur les stalactites pour vous faire un chemin. Si vous n'avez plus de munitions ramassez des pierres près des rochers que vous avez fait tomber. Il y a quatre stalactites à toucher. Rangez votre fronde et avancez. Au bout du chemin, ramassez la **corne d'aurochs** et la **longue branche**. Revenez vers le feu et mettez le feu à la longue branche pour vous éclairer. Redescendez : le feu ne tiendra pas. Utilisez plutôt la corne d'aurochs sur le feu pour ramasser des braises. Avancez vers le bout du chemin et mettez le feu au foyer qui se trouve à votre droite. La grotte s'éclaire.

L'énigme du feu

Mettez le feu à votre longue branche. Il faut désormais allumer toutes les bougies naturelles face à vous. Pour cela, il suffit de tenir compte du fait que lorsque vous en allumez une alors qu'une bougie voisine est déjà allumée, cette dernière s'éteindra. Voici donc les bougies à allumer pour réussir l'épreuve facilement (signalées par un **i**):

```
i  o  o  o  i  o  o
o  o  i  o  o  o  i
```

L'énigme des cerfs

Juste après avoir résolu la très facile énigme du feu, on va s'en prendre à un peu plus délicat : celle des cerfs. Le but est évidemment de rendre les dessins cohérents pour que l'animation ne soit pas troublée par une erreur et pour que vous puissiez franchir le lac. Mais commençons par regarder comment se compose ce puzzle. Plusieurs cerfs de plusieurs couleurs à différents stades de l'animation d'une course et d'un saut sont peints. En outre, un homme se tient debout face à un de ces animaux. Lorsqu'on clique sur l'une de ces peintures, elle change de couleur. Lorsqu'on clique sur une des flèches au dessus des cerfs et de l'homme, il change de position. L'objectif est donc simple : il faut que tous les cerfs et l'homme soient de la même couleur et que les dessins soient tournés correctement. Avant de commencer à

décrire la marche à suivre, précisons que vous pouvez réinitialiser l'énigme à tout moment en cliquant sur la croix en haut à gauche de la peinture. Voici donc la marche à suivre :

- cliquez sur la croix en haut à gauche pour réinitialiser les dessins
- il faut maintenant que les 14 cerfs de la fresque et l'homme soient de la même couleur, par exemple jaune. Pour y arriver suivez ce plan qui vous dit sur quels cerfs cliquer et combien de fois il faut cliquer. On démarre de gauche à droite, dans le sens de l'écriture :

Cerf n°	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
Nbre de clics :	02		02				02	02	02	01	02			01

Cliquez enfin 1 fois sur l'homme pour que lui aussi soit jaune.

Une fois que tout ce monde est en jaune, il faut s'occuper de l'animation. Cliquez 2 fois sur l'homme, 3 fois sur le cerf numéro 6 et 2 fois sur le cerf numéro 5.
Lancez enfin l'animation en cliquant sur les flèches qui ressemblent à ça : **<<** en haut à gauche de la fresque. Vous vous retrouvez de l'autre côté du lac et vous pouvez sortir de la grotte.

Les alentours de la rivière

Enfin un peu d'air frais ! Mais ça creuse : il va donc falloir visiter les alentours pour trouver de la nourriture. Prenez le chemin de gauche. Ramassez la **pierre taillée** sur la souche d'arbre. Longez la rivière et regardez sur la gauche pour ramasser la **camomille**. Avancez encore pour vous trouver au bord de l'eau. Ramassez la **pointe de harpon**. Mettez les quatre pierres à l'eau
pour faire barrage. Continuez de longer la rivière pour ramasser une **pierre taillée**, une **hampe**. Avancez pour trouver un **silex taillé**. Continuez vers la forêt pour prendre des **pierres taillées** et l'**amadou**. Passez à gauche pour trouver des **branches** puis à droite pour tomber sur d'autres **pierres taillées** et sur un **lien**. Avancez vers le feu éteint. Rappelez-vous bien de cet endroit, puisque c'est là que vous ferez cuire votre nourriture, des poissons pour être précis. Il va évidemment falloir les attraper. Retournez-vous : il y a une grande pierre clicable. Posez la pointe de harpon, la hampe et le lien pour fabriquer un **harpon**. Revenez à votre petit barrage de pierres et visez pour attraper un **saumon**. Revenez au feu éteint et parlez à Toar. Epuisez les sujets de discussion pour que votre nouvel ami vous offre une **marcassite** et un **récipient de bois**.

Préparer le repas

Tout d'abord, mettez la marcassite dans le feu puis les branches et l'amadou. Utilisez votre silex contre la marcassite pour allumer le feu. Utilisez la branche qui est par terre pour faire levier et pousser la grosse pierre dans le feu. Ressortez-la de la même manière et posez le saumon dessus pour le faire chauffer. Retournez-le et prenez-le pour l'offrir à Toar. Une fois que vous vous êtes restauré, occupez-vous de la camomille. Allez à la rivière, là où vous avez pêché le saumon, pour remplir d'eau votre récipient. Revenez au feu pour le poser par terre, entre Toar et la pierre chaude. Mettez les cailloux au feu et sortez-les avec la branche. Essayez de les ramasser : c'est trop chaud. Toar vous offre une **spatule en bois**. Utilisez-la pour prendre les cailloux chauds et les mettre dans le récipient pour faire bouillir l'eau. Mettez enfin la camomille pour terminer la préparation. Discutez avec Toar et épuisez tous les sujets de discussion : vous allez devoir jouer les tailleurs de pierres.

Tailler un silex

Toar déroule une peau sur la pierre d'assemblage. Six pierres et ossements s'y trouvent disposés. Prendre la pierre en haut à droite et frapper 3 fois le silex en bas au milieu. Prendre ensuite l'os en haut à gauche et frapper 2 fois le silex en bas au milieu. Vous prenez un **Nucléus**. Donnez-le à Toar pour qu'il confectionne un **couteau** avec.

L'abri

Jouer de la musique avec les pierres

Arok veut gagner l'abri à flanc de falaise. Parlez à Toar qui vous indique qu'il faudra suivre les signes et que pour jouer

de la musique 5 notes sont nécessaires pour ne pas produire une mélodie trop ennuyeuse. Comme Arok ne dispose que de 4 pierres taillées, Toar lui en donne une **cinquième** et un **percuteur**. Dirigez-vous vers la falaise : il y a des symboles peints. Il est possible de cliquer sur chacun d'entre-eux mais un seul (le second en partant du ruisseau) fait apparaître les pierres et le percuteur au bas de l'écran. C'est à celui-là que l'on va s'intéresser. Prenez le percuteur et frappez les pierres dans l'ordre suivant : 4, 2, 5, 1. La peinture se modifie. Cliquez dessus. Retournez au bord de la rivière. En face en poursuivant le long du torrent sur la gauche, un nouveau chemin est accessible. Passez sous la voûte, et montez par le chemin, vous arrivez au dessus de la falaise avec une vue sur la vallée. Continuez à longer la falaise jusqu'au bout puis tentez de prendre l'objet posé au sol. Arok estime à juste titre devoir s'enquérir de la présence éventuelle de personnes dans ces cavernes avant d'y prendre quoi que ce soit. Revenez un peu en arrière pour parler à Tika qui vous demande de raconter votre histoire.

Raconter une histoire

Pour y arriver, il vous faut ramasser tous les objets qui sont disponibles le long de cette falaise :
- un galet orné d'une main
- un bois de cerf
- une gravure de poisson
- une gravure de cerf
- un os gravé d'un lion
- une statuette de femme
- un bâton percé gravé d'un ours

En outre, vous trouverez aussi des objets qui vous seront utiles par la suite : une **vertèbre**, de la **graisse animale**, un **lien**, une **peau** et une **vessie**. Ensuite, regardez la paroi ornée de peintures face à Tika : quand vous cliquez sur un dessin, celui-ci décrit une partie de votre aventure. Si vous cliquez sur un autre dessin juste après, les deux s'inversent alors que si vous cliquez deux fois sur un même dessin, rien ne se passe. Vous comprenez tout de suite l'objectif : remettre les dessins dans l'ordre. Pour cela, voici les phrases correctement placées :

1. Mon voyage commença à la poursuite d'un cerf.
2. Je n'étais malheureusement pas le seul à avoir eu l'idée de partir en chasse. Une lionne qui poursuivait la même proie que moi finit par me choisir comme déjeuner.
3. Je me suis réfugié dans une caverne. Et c'est là que j'ai retrouvé la trace de Klem.
4. Pour le rejoindre il me fallait d'abord sortir. J'ai dû me fabriquer une arme étonnante pour venir à bout du fauve.
5. Enfin libre, j'ai suivi un chemin à travers la montagne, dont Klem m'avait jadis parlé. C'était un véritable labyrinthe donnant sur un puits, tapissé de mains rouges et noires. Je l'ai escaladé, espérant trouver une issue, mais…
6. Une fois en haut, je me suis retrouvé dans une autre caverne où dormait un ours énorme ! Je ne pouvais pas tuer un animal aussi majestueux, alors j'ai trouvé le moyen de le faire fuir.
7. Il ne me restait plus qu'à traverser un bassin avant de rejoindre la vallée, et c'est une fresque représentant des cerfs qui m'a guidé vers la sortie.
8. Arrivé dans la vallée, j'étais affamé, j'ai donc décidé de pêcher.
9. Crois-moi, ce n'est pas si simple d'attraper un poisson, mais c'était délicieux. Je l'ai partagé avec un voyageur, sans doute un des meilleurs tailleurs de silex de la région.
10. Pour me remercier, il m'a montré comment il travaillait.
11. Et après avoir suivi les signes dans la vallée, je suis arrivé ici, chez toi.

Une fois que les symboles sont dans l'ordre, Arok va en conclure qu'il lui faut maintenant placer les objets dans le bon ordre pour illustrer. Voici donc les objets à faire correspondre aux dessins :

1. bois de cerf
2. os gravé d'un lion
3. pierre de Klem
4. propulseur en bois de cerf
5. galet orné d'une main
6. bâton percé gravé d'un ours
7. gravure de cerf

8. harpon
9. gravure de poisson
10. couteau
11. statuette de femme

Arok demande à Tika de ne pas trop lui en vouloir si cette statuette ne lui ressemble pas trop.
Allez dialoguer avec elle. Tika reconnaît avoir apprécié cette histoire.
Arok lui explique qu'il est à la recherche de Klem et qu'il souhaite apprendre la peinture. Tika l'invite à se rendre au fond de la grotte et finir la fresque. Il faut la restaurer à partir d'esquisses qu'on peut trouver sur des tablettes brisées que les peintres gardaient avec les esprits au cœur des lieux rituels qu'ils éveillent. Mais avant de s'acquitter de cette tâche, mieux vaut concevoir l'outre qui servira pour plus tard puisque vous avez tous les éléments nécessaires sous la main.

Concevoir une outre et la remplir

Cette étape peut être réalisée à plusieurs moments du jeu. Mais autant le faire tout de suite. Posez la peau de l'inventaire sur la pierre d'assemblage qui est environ au milieu de l'abri. Posez sur la peau la vessie. Introduire la vertèbre dans la vessie. La peau se replie au-dessus de la vessie. Prendre le lien et le passer dans l'aiguille posée sur la pierre d'assemblage. Enfin coudre l'ensemble. Se saisir de l'**outre** confectionnée et descendre au ruisseau pour la remplir et ainsi avoir une **outre remplie d'eau** qui vous sera utile par la suite.

Retrouver les tablettes

Revenons à nos moutons ou plutôt, à nos tablettes. Avancez au bout de l'abri devant ce qui semble être l'entrée d'une grotte fermée par une peau et 2 bois d'élan. Cliquez sur l'un des 2 bois et le déposer sur le côté de l'entrée. Faire de même avec le 2ème pour les placer de chaque côté de l'entrée ainsi libérée. Cliquez sur la peau qui s'entrouvre autorisant l'accès à ce qui est bien une grotte. Explorez les lieux pour trouver au fond à droite une grande dalle posée sur des cailloux. En face de cette dalle, sur un promontoire rocheux, prendre un **morceau de peau**, du **pigment noir en poudre** (on va pouvoir refaire de la peinture) et de la **résine**. La dalle branle un peu mais Arok ne peut pas la bouger ainsi. Devant le feu, près de la dalle, mettre de la graisse animale sur la petite pierre sous la dalle. Faire de même avec l'autre pierre de l'autre côté de la dalle pour pouvoir la bouger et ainsi accéder aux tablettes.

Reconstituer le puzzle des tablettes

Parmi toutes les pièces du puzzle, deux sont inamovibles. En repérer une. Le puzzle va se construire autour de cette pièce. Prendre alors une à une chaque pièce disponible. L'amener au-dessus de la première et la poser si le curseur indique une action possible (curseur avec 2 cailloux qui s'entrechoquent). Procéder ainsi avec chaque pièce. Deux puzzles sont à reconstituer. Celui de gauche représente un taureau, tandis que celui de droite est incomplet et présente un trou en son centre. Les tablettes ainsi reconstituées, ne sont d'aucune utilité. Il faut pouvoir s'en saisir.
Retourner voir Tika pour obtenir des informations sur la marche à suivre. Elle indique qu'il est possible de recoller les tablettes avec de la résine, mais il faut la faire fondre. Pour cela, allez entre la pierre d'assemblage et le feu, une interaction était possible sur un objet à la fonction inconnue. Y retourner et y déposer la résine pour avoir de la **résine fondue**. Retourner dans la grotte de la fresque et déposer la résine sur les 2 tablettes. Il est alors possible de se saisir des tablettes, et de les retourner, mais pas de les emporter. Prendre la tablette comportant un trou en son centre et la pointer vers la droite de l'entrée, entre les deux cerfs. L'image du cerf se fige dans le trou de la tablette, reconstituant ainsi la fresque à restaurer. Aller vers la fresque du cerf pour tenter de commencer la peinture. Une action est possible mais il manque de toute évidence des éléments pour débuter. Retourner voir Tika. En passant devant la fontaine, c'est magique, elle se remet à couler. Elle signale à Arok que Klem est son père. Ne connaissant pas Arok elle devait faire plus ample connaissance avant de lui avouer. Parlez à Tika en épuisant tous les sujets de discussion.

Nettoyer la fresque

Il faudrait de l'eau pour laver la paroi de la fresque. Avec l'outre confectionnée précédemment redescendre de l'abri. Mais en passant devant la cloison rocheuse entre la première et la deuxième caverne, un bruit d'eau qui coule se fait entendre. Une fontaine, de façon magique, coule dans ce qui ressemble à un abreuvoir. Avec l'outre rien n'est possible. Retourner voir Tika. Elle admet très bien connaître Klem, et avoir attendue de mieux connaître Arok avant de lui confier.

Elle affirme par ailleurs que le cerf est certainement le plus beau jamais peint par Klem lui-même. D'autre part tout le nécessaire au nettoyage de la fresque se trouve près de la fontaine. Retourner à la fontaine et y tremper le morceau de peau. Retourner devant la fresque et procéder au nettoyage de la paroi. Il conviendra de passer 3 fois le morceau de peau humide. Tenter de peindre la paroi. Il manque encore quelque chose.

Restaurer la fresque

Retourner voir Tika qui affirme une nouvelle fois que tout le nécessaire se trouve près de la fontaine ou dans la salle rituelle. L'outre peut aussi être remplie à la fontaine maintenant que la fresque est propre. Retourner dans la grotte et tamponner la peau humide sur le tas de pigments noirs trouvé précédemment. Aller devant la fresque et peindre le cerf. Passer 3 fois la peau recouverte de pigments. Retourner voir Tika pour lui signaler que le cerf est reconstitué. Elle signale qu'il ne reste plus grand-chose à faire pour terminer la restauration de la fresque. Il ne manque plus qu'un outil pour terminer. Il lui faut un roseau pour nous montrer quelque chose.

Redescendre de l'abri et longer la rivière. C'est près de l'eau que poussent les roseaux. Près du saule pleureur, à sa droite en regardant la rivière, cueillir un roseau et le rapporter à Tika. Ce roseau fera l'affaire. Elle demande à Arok de retourner dans la grotte de la fresque où elle le rejoindra. Si l'outre n'a pas été réalisée antérieurement, Tika demande à Arok d'en fabriquer une pour le voyage qui les attend, elle a perdu la sienne. Lorsqu'elle arrive, elle tend à Arok une sarbacane pour finir la fresque. Si le verso des tablettes n'a pas été examiné, regarder à nouveau les tablettes, le verso, une série de points apparaît (13 au dos de la tablette du taureau). Sur la fresque, 8 points. La sarbacane sert à projeter du pigment sur les murs. Dialoguer avec Tika. Elle nous apprend que cette grotte est destinée aux rituels chamaniques et que l'unique raison pour laquelle Klem n'a pas terminé la restauration du cerf lui-même, est qu'il est occupé sur un projet d'ampleur plus important et plus urgent.

Avec la sarbacane au niveau de la série de points, ajouter 2 points sur la droite et 3 sur la gauche (8 + 5 = 13). Tika demande alors à Arok de terminer un signe partiellement gravé. Pour cette opération, elle redonne à Arok le couteau qu'il s'était confectionné sur les conseils et avec l'aide de Toar. A gauche de la série de points, un trait vertical rouge, et un autre horizontal à la base du 1er. Là encore le motif est au dos de la tablette incomplète. Du sommet de ce trait rouge, graver un trait vers la gauche avec le couteau puis un autre vers le bas. Le cerf s'anime, preuve s'il en était besoin que la fresque est restaurée et qu'elle a retrouvé ses pouvoirs. Tika souhaite à présent guider Arok jusqu'à son père. Pour cela il leur faudra traverser la rivière au-dessus de laquelle manque un pont. Arrivés au passage à gué du début, Arok affirme pouvoir abattre un arbre pour reconstituer un pont.

Conception d'un pont

Ce n'est pas avec son couteau retrouvé qu'il va pouvoir couper un arbre. Aller voir Toar, qui vient de terminer sa sieste. A sa demande d'aide pour couper un arbre, Toar ironise. Il constate qu'Arok a bien trouvé l'abri ainsi qu'une charmante compagnie, et lui tend une hache. Avec cet outil retourner voir Tika et couper l'arbre à droite du gué. 3 coups de hache seront nécessaires. Traverser la rivière.
Pendant le voyage, Arok s'abreuve avec l'outre confectionnée (mais jamais elle n'a été remplie). La nuit tombe, quand Tika s'arrête. Elle déclare que le chemin n'est plus très long mais qu'Arok devra le trouver seul. Tika doit trouver des baies et des fleurs et demande à Arok de bien vouloir trouver de son côté de la menthe ainsi que des brins et des baies de genévrier. Elle lui précise aussi que la 1ère caverne qu'il rencontrera est sacrée et qu'il convient de ne pas y entrer. Un dernier détail avant de se séparer. Tika signale que son père travaille avec un dénommé Lharik, un peu bourru mais pas méchant.

Trouver les ingrédients demandés par Tika

Face à la 1ère caverne, une interaction est possible sur les barreaux qui défendent son entrée. Soyons sages et mieux vaut suivre les recommandations de Tika. A gauche de l'entrée, prendre des baies de genévrier. A droite de la porte trouver un brin de cette même plante. Poursuivre le chemin. Face à un arbre mort tombé le long du chemin, se trouve une torche allumée, comme pour mieux baliser la route. A sa gauche, cueillir des feuilles de menthe. C'est une nuit de pleine lune et le hurlement des loups résonne, se mêlant au hululement d'une chouette. Il vaut mieux ne pas traîner en chemin. Arrivé enfin devant la grotte où travaillent le père de Tika et Lharik, les contours d'un homme se dessinent sur le fond de la cavité. Avant d'entrer explorer succinctement les lieux. A droite, par exemple, sur un rocher, prendre des

morceaux d'écorce. A gauche de ce même rocher, ramasser un petit bâton. On ne va pas nous refaire le coup du bois dur et tendre pour faire du feu ! Entrer dans la grotte. A droite, à mi-chemin du fond, prendre au sol un lien et à droite, le long de la paroi, du pigment noir en poudre, à gauche d'un feu. A droite de ce feu, prélever d'un tas un bloc de pigments ocres. Aller discuter avec l'homme au fond de la caverne. Celui-ci apostrophe Arok et lui signifie que ce lieu est un sanctuaire, et qu'on n'y entre pas comme ça. L'homme ne semble pas surpris par la désinvolture de Tika, quand Arok signale que c'est elle qui l'a guidé jusqu'ici.
Pour entrer ici, l'homme affirme qu'Arok doit avoir du matériel, et qu'il doit se fabriquer une palette. Rediscuter avec l'homme. Il précise qu'il convient de préparer du pigment et qu'il faut trouver un objet en bois pour y fixer des poils. Il ne peut pas dire un pinceau, tout simplement !

Conception d'une palette et d'un pinceau

A gauche de Lharik prendre des poils. Toutes tentatives d'obtenir des précisions ne conduiront le rustre qu'à réclamer : "couleurs et outils, on discutera quand tu auras tout ça" aimable et serviable, le bougre ! Retourner à l'entrée de la grotte devant le feu. A sa droite se trouvent une pierre creuse et un pilon. Juste au-dessus, le long de la paroi, coule un filet d'eau. Entre le feu et le pilon, une pierre d'assemblage. Et bien voilà, tout est là, il n'y a plus qu'à ! Poser sur la pierre d'assemblage le petit bâton, puis les poils et enfin le lien. Le pinceau est prêt. Le prendre. Dans le pilon, déposer le bloc de pigments ocres et le pilonner ? Récupérer de la poudre de pigments ocres. Sur la pierre du pilon, sur la droite poser l'écorce. Sur l'écorce déposer le pigment noir en poudre, puis le pigment ocre. Prélever de la paroi une goutte d'eau pour chaque tas de pigments pour préparer les peintures. Poser le pinceau sur cette palette. Prendre la palette et aller la donner au charmant Lharik. Il affirme à Arok qu'elle est incomplète, et qu'il est loin d'entrer. Retourner sur la pierre du pilon. Y déposer à nouveau la palette et ajouter aux précédents éléments, la sarbacane et la peau imprégnée de pigments. Retourner voir Lharik et lui donner la palette ainsi complétée. Lharik prétend qu'il manque une couleur, et que la couleur d'une pierre colorée change en la chauffant. Reprendre la palette, et retourner au pilon. En passant, à gauche, reprendre un bloc de pigments ocres. Le déposer dans le feu près du pilon. Déposer la palette sur la pierre. Prendre la spatule, le feu ça brûle, et récupérer le bloc de pigments rouges maintenant. Le déposer dans le pilon et le réduire en poudre. Prendre la poudre et la déposer sur la palette. Prélever une goutte d'eau le long de la paroi et la mettre sur le pigment rouge en poudre. Prendre la palette et retourner auprès de Lharik. Celui-ci, satisfait, ajoute à la palette une pierre noire, et autorise l'accès au fond de la grotte derrière le rideau. Franchir le rideau de peaux. Klem est au fond. Aller parler à Klem qui est en train de peindre. Il savait qu'Arok finirait par le retrouver et que la petite pierre le mettrait sur la voie. Klem avait rêvé qu'Arok faisait danser les esprits dans les peintures sur les murs. Il lui dit alors que l'heure est venue d'éveiller les esprits. Cette grotte est sacrée, et la place d'Arok est ici. Tout commence par le regard que l'on porte sur la grotte. Klem affirme qu'Arok a un don et qu'il saura s'en servir. Il doit chercher par quoi commencer. Il doit peindre, mais quoi ? Aller chercher des informations auprès de Lharik. Ce dernier lui dit qu'il doit trouver par lui-même, mais qu'il consent à l'aider en échange d'un service. Arok doit trouver un rhombe que Lharik a égaré.

Trouver un rhombe

Se diriger vers l'entrée de la grotte. Tika est là près du feu. Dialoguer avec elle. Lui donner les baies de genévrier, pas le brin, puis la menthe. Elle prépare une boisson pour maintenir éveillé. Un stimulant. Elle informe Arok que le rhombe est sûrement dans le grand arbre près du chemin par lequel ils sont venus. Suivre le chemin en direction de la rivière. Près du grand arbre, les loups rodent mais gardent leurs distances. A droite de l'arbre, il y a un empilage de pierres qui fonctionne comme une tour de Hanoi.

Tour de Hanoi

Un groupe de moines est chargé par Dieu d'accomplir une tâche. Dans le temple sont disposés 3 piliers en diamant Sur l'un d'eux sont empilés 64 disques d'or pur. Dieu charge les moines de transférer les 64 disques d'un pilier sur un autre sans que jamais un disque ne soit placé sur un plus petit. La fin du transfert marquera la fin du monde. Mais pas de panique, à raison d'une manipulation par seconde, il faudra un peu plus de 584 milliards d'années pour effectuer l'opération.

Les 3 piliers sont matérialisés par 3 positions :
- A droite de l'arbre (position actuelle de l'empilage de pierres)
- Face à l'arbre

- A gauche de l'arbre (position actuelle de la plus petite pierre)

En présence d'un nombre impair de pierres à transférer, le 1er transfert devra s'effectuer sur la position de destination finale, soit face à l'arbre.
En présence d'un nombre pair de pierres à transférer, le 1er transfert devra s'effectuer sur la position à gauche de l'arbre ou à droite si la pile est à gauche.

Le nombre de mouvements est égal à :
2 à la puissance X (X = nombre de pierres à transférer) - 1
pour 5 pierres :
2 à la puissance 5 - 1 soit 32 - 1 = 31

Dans le cas qui nous occupe, il y a 4 pierres à droite. Nombre pair à transférer face à l'arbre, donc commencer sur la position à gauche. Mais une pierre s'y trouve. Prendre cette pierre et la poser sur la pile. Nous avons maintenant 5 pierres à transférer, nombre impair, donc commencer face à l'arbre. Oui, je sais, on aurait pu poser la petite directement face à l'arbre. Mais allons-y pas à pas.

- Gauche de l'arbre : position A
- Face à l'arbre : position B
- Droite de l'arbre : position C

Liste des mouvements :

A > C à partir de là, 31 manipulations

C vers B
C vers A
B vers A

C vers B
A vers C
A vers B
C vers B

C vers A
B vers A
B vers C
A vers C
B vers A
C vers B
C vers A
B vers A

C vers B
A vers C
A vers B
C vers B
A vers C
B vers A
B vers C
A vers C
A vers B
C vers B
C vers A
B vers A

C vers B
A vers C
A vers B
C vers B

Monter à l'arbre et prendre une fronde et des marrons entre deux branches formant une fourche. Sur la droite trouver le rhombe égaré par Lharik. Redescendre et repartir en direction de la grotte. Ben, voyons ! Et les loups alors ? Pas moyen de rentrer sans éloigner les loups.

Enigme : chasser les loups

Avec la fronde et les marrons, tirer sans cesse sur les loups. Pour les toucher à coup sûr, tirer 1 mètre devant eux. Dès que 3 loups sont touchés entre les 2 rochers de gauche, ils n'y passent plus. Passer à l'espace entre les deux rochers suivants, et toucher là aussi 3 loups, y compris celui qui est couché derrière la pierre. Là encore ils abandonnent ce passage. Passer enfin au dernier espace à droite, et toucher les loups qui passent. Les loups décident de se retirer et libèrent le chemin de retour vers la grotte de Klem. En arrivant à l'entrée de la grotte parler avec Tika et aller donner le rhombe à Lharik. Fidèle à sa promesse, ce dernier donne à Arok en échange une statuette de taureau, non sans lui préciser qu'il doit penser aux ombres et à la lumière.

Trouver la première fresque à réaliser

La lumière doit projeter l'ombre de la statuette sur une paroi de la grotte. Passer le rideau de peaux jusqu'à la pierre au milieu du chemin surmontée de 5 petits feux. Y déposer la statuette. Aussitôt une ombre de taureau se projette sur la paroi de droite, révélant la peinture à exécuter. Mais sa position est trop haute, et Arok ne peut pas l'atteindre.

Construction d'un échafaudage

En bon élève, retourner solliciter les conseils de Lharik. En bon professeur, celui-ci indique à Arok qu'il lui faut un échafaudage. Klem dispose d'une autre technique mais il est trop tôt pour qu'il lui enseigne. La construction en bois et en peaux en dessous du taureau à peindre étant inutilisable, il lui faudra en construire un à partir d'un arbre mort. Sur le chemin, après avoir laissé Tika au bord de la rivière, un arbre mort était en face de l'endroit où se trouvait la menthe. Y retourner. Avec la hache offerte par Toar, couper la grosse branche de droite. Une fois au sol couper les 2 branches latérales, à gauche et à droite de la branche principale, afin d'obtenir un arbre coupé en épi. En fait la branche ressemble à une petite échelle. Retourner à la grotte.

Peindre le taureau

En arrivant à la grotte, Lharik n'est plus à son poste et le rideau de peaux est attaché en position ouverte. En fait, Klem et Lharik sont tout deux en train de peindre. Mais Klem est descendu de sa position, et, muni d'un long bâton avec un tampon à son extrémité, il peint la voûte à bout de bras. Voilà ce qu'il aurait fallu à Arok, la fameuse technique de Klem, mais la leçon n'est pas perdue pour une autre fois. C'est le dur apprentissage. Poser l'arbre en épi sous le taureau à peindre à gauche de la construction délabrée. Monter vers la voûte La palette apparaît, signe que le moment est venu d'exprimer des talents d'artiste. Peindre les contours au pinceau préalablement trempé dans le pigment noir. Renforcer ces mêmes contours avec la sarbacane préalablement remplie de pigments noirs, puis le poitrail de l'animal entre les pattes avant. Dès que la fresque est complète, l'animal s'anime, signe qu'Arok entretient des rapports particuliers avec les esprits, comme le laissait entendre Klem.

Dupliquer la première peinture du taureau

Cliquer sur le taureau. Les pierres musicales, le xylophone, apparaissent. De gauche à droite, toujours, les pierres porteront les numéros 1 à 5.

Constat au niveau du taureau pour chaque pierre jouée :
- Pierre 1 : mouvement de la patte avant gauche
- Pierre 2 : mouvement de la patte avant droite

- Pierre 3 : mouvement de la patte arrière gauche
- Pierre 4 : pas de mouvement
- Pierre 5 : mouvement de la patte arrière droite

Jouer (c'est la pointe du curseur en forme de flèche qui indique la note jouée, et non la position du percuteur) la séquence 1, 3, 2 puis 5 produit :
- AVG
- ARG
- AVD
- ARD

Rejouer la séquence. A la sixième note (1, 3, 2, 5, 1, 3), l'animal s'anime et avance. La peinture se duplique alors automatiquement en légère superposition, comme pour mieux traduire le mouvement.

Dupliquer une 2ème fois la peinture du taureau

Pour cette nouvelle peinture, procéder de la même manière. Cliquer sur le taureau. Le xylophone apparaît. Constat au niveau du taureau pour chaque pierre jouée :

- Pierre 1 : mouvement de la patte arrière droite
- Pierre 2 : pas de mouvement
- Pierre 3 : pas de mouvement
- Pierre 4 : mouvement de la patte avant droite
- Pierre 5 : pas de mouvement

Il semblerait qu'il manque quelque chose. Une telle bête peut-elle avancer sur 2 pattes ? Il manque donc 2 sons à notre xylophone. Aller au fond de la grotte pour examiner l'échafaudage laissé libre par Klem. Y monter et trouver 2 nouvelles pierres. Retourner jouer chaque note.

Constat au niveau du taureau pour chaque pierre jouée :

- Pierre 1 : mouvement de la patte avant gauche
- Pierre 2 : mouvement de la patte arrière droite
- Pierre 3 : pas de mouvement
- Pierre 4 : pas de mouvement
- Pierre 5 : mouvement de la patte avant droite
- Pierre 6 : pas de mouvement
- Pierre 7 : mouvement de la patte arrière gauche

Jouer la séquence : 1, 7, 5, 2, 1 puis 7 assez vite. Le taureau s'anime et vient se dupliquer en légère superposition.

Retourner voir Klem pour lui dire que la fresque est terminée. Klem explique ce que fait Lharik mais aussi qu'un passage existe pour accéder à l'autre grotte défendue par des branchages. C'est le maître de Klem, Trajarh (prononcé Rajar) qui a découvert l'entrée de cette grotte en poursuivant un renne. Trajarh avait alors demandé à Klem de trouver l'homme qui ferait danser les esprits du sanctuaire. Klem avoue à Arok que le travail n'est pas terminé. A côté de Lharik une autre fresque l'attend..

Reconstituer le puzzle du taureau

Cliquer sur la fresque à gauche de Lharik. Un quadrillage apparaît. Certaines pièces sont peintes en rouge tandis que d'autres le sont en noir. Le taureau doit être reconstitué en noir.
En numérotant les cases de gauche à droite et de haut en bas on obtient :
- Ligne du haut : 1 à 5
- Ligne du milieu : 6 à 10
- Ligne du bas : 11 à 15

Les points rouges seront lettrés de gauche à droite et de haut en bas
- Ligne du haut : A à D
- Ligne du bas : E à H

Voici une combinaison pour reconstituer le puzzle :

Les cases 1, 4, 12 et 13 présentent un motif noir > donc ne pas y toucher pour le moment. Cliquer 1 fois sur les cases : 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 14 et 15. Tous les motifs noirs sont maintenant visibles. Les cases 9 et 14 ne présentent aucun motif. Cliquer maintenant sur les points selon l'ordre suivant :

E - E - A - B - D - D - G - D - D > première ligne OK
H - H - G - G - F - F - F - E - F - F - E > cases 6 et 11 OK
G - G - G - F - G - F > cases 7 et 12 OK
H - H - G - G - G - H - H - G - H > le taureau s'anime et se revêt de ses couleurs.

Retourner voir Klem qui pense que la grotte a toute sa force à présent. Cependant la fresque est incomplète, il lui manque encore de la vie et de la couleur.

Peindre les 3 cerfs

Aller sur l'échafaudage de Klem au fond de la grotte. Sur la paroi de droite le cerf déjà peint dans la grotte surplombant la vallée est représenté. En cliquant dessus il s'anime. Aller en direction du mur de gauche de la grotte, celui qu'est en train de peindre Lharik. A mi-chemin, inaccessible se trouve une fresque gravée dans la paroi. Prendre l'arbre en épi et le déposer sous la fresque gravée. Y monter. Trois cerfs semblent être gravés dans la roche. Au dessus de chacun d'eux, un symbole coloré indique les couleurs à utiliser pour le contour et le corps.

Le cerf du haut doit être peint de la manière suivante (symbole rouge orange rouge) :
- Le contour en rouge au pinceau (cliquer sur les pattes avant et les pattes arrières)
- L'intérieur du corps en orange (rouge + jaune) à la sarbacane

Le cerf en bas à gauche doit être peint de la manière suivante (symbole rouge orange rouge) :
- Les bois en rouge au pinceau
- Les pattes avants en rouge au pinceau
- L'intérieur du corps en noir à la sarbacane.
- L'intérieur du corps à l'avant en orange (rouge + jaune) à la sarbacane > le corps vire au marron orangé.

Le cerf en bas à droite doit être peint de la manière suivante (symbole jaune noir noir) :
- Les bois en noir au pinceau (ou à la pierre)
- Le contour en noir au pinceau (ou à la pierre)
- L'intérieur du corps en jaune à la sarbacane
- L'intérieur du corps à l'avant en noir à la sarbacane.

A chaque fois qu'un cerf est bien peint, il s'anime. Klem trouve les cerfs bien faits, mais ce n'est toujours pas fini. La véritable mission d'Arok, parce que jusque là ce n'était rien, n'a pas encore commencé. Klem demande à Arok d'aller à la grotte fermée par des branchages pour y prendre une parure rituelle et une lampe à huile pour la cérémonie.

Ouvrir la grotte aux branchages

Arrivé devant la porte de la grotte, la configuration est la suivante :

> 13 bâtons verticaux (de gauche à droite V1 à V13) tous sont marrons, sauf V10 et V12 qui sont blancs.

> 9 bâtons horizontaux (4 sont noirs, 2 sont blancs et 3 sont marrons)
- De gauche à droite
- Le plus à gauche noir H1

- Le suivant noir H2
- Les 3 suivants de haut en bas : en haut noir H3, en dessous blanc H4 et tout en bas noir H5
- Le suivant marron en haut H6
- Le suivant blanc H7
- Les deux derniers marrons : celui du haut le plus long H8 et le petit en dessous H9

> Au-dessus de l'entrée, nous avons une flèche rouge vers la gauche FG, puis une série de flèches en cercle G puis une série de flèches en cercle D et enfin une flèche rouge vers la droite FD

Voici une combinaison valide avec la série de manipulation. Cliquer tout d'abord sur la porte pour enclencher le puzzle, puis :

1 clic sur H7
1 clic sur G
1 clic sur FD > H7 va vers la droite sur V10 et V12

1 clic sur V1
1 clic sur D
1 clic sur H1
1 clic sur G
1 clic sur FG > H1 va vers la gauche sur V1 et V2

1 clic sur V7
1 clic sur G
1 clic sur H6
1 clic sur G
1 clic sur FG > H6 va vers la gauche sur V5 et V6

1 clic sur V8
1 clic sur D
1 clic sur H2
1 clic sur G
1 clic sur FD > H2 va vers la droite sur H5 et V6
1 clic sur FD > H2 va vers la droite sur V6 et V8

1 clic sur H3
1 clic sur G
1 clic sur FD
1 clic sur H6
1 clic sur FD > H6 va vers la droite sur V6 et V8

1 clic sur V4
1 clic sur D
1 clic sur H4
1 clic sur D
1 clic sur FG > H4 va vers la gauche sur V4 et V5

1 clic sur H5
1 clic sur FG > H5 va vers la gauche sur V3 et V4
1 clic sur FG > H5 va vers la gauche sur V2, V3 et V4

Le rideau s'ouvre. Prendre la parure rituelle et la lampe à huile. Retourner dans la grotte pour rejoindre Klem. Tika n'est plus à l'entrée. En fait elle est assise autour de la pierre aux 5 petits feux en compagnie de Lharik et Klem. Ce dernier demande à Arok de s'asseoir. La rencontre avec les esprits va avoir lieu. Klem demande alors à Arok de bien vouloir déposer les objets devant lui en commençant par la lampe. Déposer la lampe à huile devant Lharik, à droite. Puis la

parure rituelle devant Klem qui s'en saisit et la revêt. Tika a sa potion devant elle.

Allumer la lampe à huile

Klem a demandé de s'occuper en 1er lieu de la lampe à huile. Déposer de la graisse animale de l'inventaire dans la lampe, puis le brin de genévrier. Ca ressemble à une bougie. Sur la pierre avec les 5 feux, prendre une fine tige et l'enflammer. Aller allumer la lampe à huile. Pas si vite ! Il faut aller très lentement, sinon la mèche s'éteint. La lampe allumée, Klem invite Arok à goûter la préparation de Tika, qui a des vertus étonnantes, et à laquelle ils ont tous goûté en l'attendant.

Klem parle enfin à Arok des pierres musicales de Trajarh. Elles sont pour lui. Il lui faut accorder la musique à l'écho de la roche. C'est grâce à elles qu'il réveillera les esprits s'il les combine aux siennes. En effet Klem affirme que les pierres peuvent se répondre. Il a peut-être abusé de la tisane de Tika !

Accorder les pierres musicales

Cliquer sur le tapis. Les 7 pierres musicales de l'inventaire apparaissent. Le tapis est en fait une partition. Il faut déterminer à quelle pierre de l'inventaire correspond chaque pierre de Trajarh.
De gauche à droite les pierres de Trajarh portent les lettres A à G, celles d'Arok les chiffres de 1 à 7.

Cliquer sur la pierre A puis sur la 7
Cliquer sur la pierre B puis sur la 4
Cliquer sur la pierre C puis sur la 1
Cliquer sur la pierre D puis sur la 2
Cliquer sur la pierre E puis sur la 3
Cliquer sur la pierre F puis sur la 5
Cliquer sur la pierre G puis sur la 6

Le jeu de pierres d'Arok est accordé. Klem précise qu'il est temps de réveiller le grand sorcier. Il le sent déjà qui gronde. Pour jouer la partition finale Klem prétend qu'il suffit de regarder les pierres.

Jouer la partition finale pour éveiller les esprits du monde

La peau représente la partition. Il convient donc de jouer les notes suivantes :
7, 6, 6, 6, 4, 1, 3, 2, 4, 3, 5, 4, 6, 4, 6, 6, 6 et finalement 4.

Voilà, vous avez fini le jeu et vous pouvez regarder la cinématique de fin !

Audiosurf

© BestGameEver 2008

CHEAT CODES

Faites un clic droit sur un fichier audio et sélectionnez Propriétés. Choisissez Détails et entrez l'un des codes suivants juste après le titre de la chanson (pas derrière le nom du fichier). Cela donnera quelque chose du type : **nom de la chanson [code]**.

[as-bankcam]	Camera alternative
[as-caterp]	Chenille
[as-first]	Vue subjective
[as-nogrey]	Pas de gris en mono
[as-swind]	Sidewinder

Aura 2 : Les Anneaux Sacrés

© The Adventure Company / Streko Graphics 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce point & click se manie de manière classique, entièrement à la souris. Lorsque l'icône prend la forme d'une flèche, cliquez pour avancer, puis déplacez la souris pour observer autour de vous. Si l'icône s'éclaire en vert, c'est qu'il doit y avoir une action à effectuer à cet endroit. Un clic droit vous ouvre votre inventaire et lorsque vous souhaitez utiliser un de vos objets, cliquez simplement dessus pour l'utiliser sur l'écran de jeu. N'oubliez pas de sauvegarder régulièrement votre progression.

Maison de Nikifor

Vous voici dans la maison de Nikifor. Ouvrez maintenant le petit placard dans l'angle de la pièce, pour y lire un livre expliquant la signification de divers symboles. Sortez de la pièce pour vous retrouver dans un couloir et emprunter la porte de droite. Vous vous retrouvez en hauteur, mais ne descendez pas les escaliers. Ouvrez plutôt la porte sur votre gauche pour accéder à une pièce dans laquelle se trouvent une bibliothèque et un bureau. Vous trouvez sur celui-ci le journal du capitaine avec des indications sur la vallée de Manula et surtout les coordonnées de celle-ci : S, S, O, O, S, O, N, O, S. Suite à la discussion avec Nikifor, vous vous trouvez à nouveau face au journal du capitaine. Avant de changer de plan, ouvrez le petit boîtier coulissant juste derrière pour y lire une note à propos du générateur.
Tournez-vous ensuite pour faire face au globe dans le coin de la pièce. Vous pouvez faire tourner 4 parties de celui-ci et vous remarquez les différents symboles évoqués dans le livre trouvé dans la chambre de Nikifor. Jetez alors un oe à la bibliothèque sur votre gauche pour trouver un petit placard fermé à clé. La clé se trouve sur la droite à la même hauteur, mais derrière le parchemin qu'il vous faut déplacer. Après avoir ouvert le placard, vous lisez une série de 4 phrases qui vous aideront à trouver les bons symboles à entrer sur le globe. Lorsque nous retournons feuilleter le livre qui se trouve dans la chambre de Nikifor, on constate que les phrases ramènent aux symboles de l'éléphant ("Je ne me fie qu'à moi-même"), de la chouette ("La détermination importe plus que l'éloquence"), du crocodile ("Il utilise ses pleurs pour leurrer ses victimes afin de les dévorer") et du blé ("Il appartient désormais à celui qui s'en nourrira, et non plus au faucheur"). Placez-vous donc en face du globe pour aligner de bas en haut les symboles dans cet ordre : le blé, le crocodile, la chouette et l'éléphant. Ceci va déclencher le mécanisme d'ouverture du globe et vous pourrez récupérer ainsi les 4 clés de la salle du générateur.

Lorsque vous faites face à la porte de sortie/entrée de la pièce, regardez sur la gauche pour trouver le boîtier de sécurité, sur lequel il vous faudra rentrer une série de trois symboles. Ces derniers ont été vus sur la note trouvée dans le boîtier coulissant du bureau, et ajoutés à votre journal. Il s'agit d'entrer les symboles U1 11 U. Ceci va vous permettre d'actionner le bouton de droite qui fera défiler un symbole en haut du boîtier de sécurité, auquel correspond un nombre de cristaux. Ainsi, nous avons :

- Symbole blanc = 1 cristal
- Symbole jaune = 3 cristaux
- Symbole bleu = 4 cristaux
- Symbole noir = 2 cristaux
- Symbole vert = 5 cristaux
- Symbole rouge = 6 cristaux

Sortez maintenant de la pièce et reprenez le couloir qui mène à la chambre de Nikifor.
Au bout du couloir à gauche se trouve une porte bloquée au-dessus de laquelle vous pouvez observer le symbole blanc.

Revenez sur vos pas pour descendre cette fois les escaliers et ouvrir la porte face à vous afin de jeter un oeil dehors. Retournez à l'intérieur et vous ferez face aux escaliers, avec une porte à gauche, puis une à droite. Faites donc face à celle de gauche et vous devrez y insérer les 4 clés récupérées précédemment. Sortez-les donc pour les placer une par une dans les fentes prévues à cet effet et il ne vous reste plus qu'à appuyer sur chaque bouton pour qu'Umang dise ensuite "Ca marche !".

Vous voici maintenant dans la pièce du générateur, après avoir descendu les escaliers. Prenez donc la porte de droite, puis emparez-vous de la grosse clé anglaise sur l'étagère tout de suite sur votre droite. Observez également le papier sur le mur pour mémoriser l'emplacement des croix. Regardez les leviers au centre de la pièce pour qu'Umang constate qu'il en manque un. Placez-y alors la clé anglaise et vous devrez positionner les leviers comme indiqué sur le papier, c'est-à-dire, au cran le plus bas pour le levier de gauche, au 2ème cran en partant du bas pour le levier du milieu, puis au 3ème cran en partant du bas pour le 3ème levier. La pompe se met alors en marche, vous devrez positionner le cadran à droite de la porte de sortie sur le symbole jaune. Vous verrez qu'un panneau aux symboles vert, orange, jaune et bleu indiquera que le jaune est maintenant activé. Sortez ensuite de la pièce pour aller positionner sur le symbole vert un nouveau cadran sur votre droite, et vous verrez à nouveau ce panneau aux 4 couleurs indiquer que le vert est dorénavant activé lui aussi. Allez ouvrir le panneau au bout du couloir pour voir que deux cristaux sont en place. Souvenez-vous que le symbole blanc nécessitait un seul cristal. Cliquez donc sur le cristal de gauche avant de cliquer également sur la couleur blanche, qui devrait s'éclairer. Cela débloquera en fait la porte au symbole blanc située à côté de la chambre de Nikifor. Après la discussion avec ce dernier, allez rejoindre cette pièce dont l'accès vient d'être déverrouillé à l'étage supérieur.

Vous voici dans l'entrepôt. Ici, récupérez la corde suspendue juste à côté de la porte, puis la lampe à eau dans le coin de la pièce. En ouvrant le placard métallique, vous pourrez trouver une lampe à huile ainsi qu'une capsule de cristal. Ouvrez maintenant le hublot et attachez la corde sur les barreaux horizontaux situés juste au-dessous pour pouvoir sortir. Au pied de la corde vous pourrez ainsi ramasser un pied-de-biche. Remontez ensuite dans la maison, pour sortir de l'entrepôt et vous diriger sur la gauche. Derrière cette porte à double battant, vous voici dans un petit couloir où vous aurez une porte verrouillée sur la gauche et deux portes face à vous, entre lesquelles se trouve un levier qui ouvre une trappe au plafond, mais celle-ci se referme aussitôt. Entrez par une des deux portes, peu importe laquelle étant donné qu'elles mènent au même endroit, mais remarquez tout de même le symbole bleu au-dessus de la porte de droite.

Vous voici dans une pièce à observer, remarquez ainsi la serrure au centre de la bibliothèque au bas des escaliers, puis ce fameux panneau aux quatre couleurs vu précédemment, vissé sur le mur de gauche, lorsque vous faites face à la bibliothèque. Faites un demi-tour complet pour aller observer le gouvernail et le code de trois symboles à entrer, mais ceci n'est pas d'une grande utilité pour le moment. De même pour le cadran de couleurs de gauche qui n'a aucune influence sur le panneau de couleurs pour le moment, mais placez-le sur le symbole le plus à gauche (identique au symbole situé au-dessus d'une des deux portes d'entrée). Quittez alors la pièce pour aller jeter un oeil derrière la porte sur votre gauche, qui donne accès à l'extérieur. Après avoir refermé celle-ci, vous pourrez vous servir des barreaux pour grimper sur le toit et observer sur la gauche le symbole vert, et sur la droite une pierre qu'il faut débloquer avec le pied-de-biche trouvé précédemment. Ceci fait, retournez dans la salle du générateur (la porte que vous aviez ouverte avec les 4 clés). Retournez au bout du couloir à gauche pour ouvrir à nouveau le boîtier et activer le deuxième cristal ainsi que la pastille noire en haut à droite. Rejoignez à nouveau la salle du gouvernail pour actionner la serrure au milieu de la bibliothèque, et vous accéderez ainsi à une pièce secrète. Le cadavre qui vous fait face était sûrement le vrai propriétaire des lieux. Sur la caisse de droite, récupérez un schéma qui s'ajoutera à votre journal, puis emparez-vous du cristal à l'intérieur de celle-ci. Tournez-vous pour aller prendre la longue-vue sur le bureau et cela révèlera un bouton à pousser. Ceci ouvre alors une porte derrière laquelle vous verrez des tubes à bouger qui vous serviront un peu plus tard. Sortez maintenant de la salle secrète et remontez les escaliers pour quitter également cette salle et vous retrouver dans le couloir où vous allez actionner le levier situé entre les deux portes.

Etant donné que vous avez ôté la pierre qui bloquait le mécanisme sur le toit, vous allez pouvoir maintenant faire descendre un petit ascenseur et atteindre la salle du télescope après avoir appuyé sur le bouton qui vous fait face pour pouvoir remonter. Faites un tour de la pièce puis placez le cadran aux symboles situé à gauche sur le même symbole que celui indiqué sur la machine de droite. Redescendez (à l'aide du bouton qui vous fait face) dans la salle du générateur pour aller insérer le 3ème cristal dans le boîtier au bout du couloir de gauche. Utilisez pour ce faire la capsule de cristal sur l'emplacement à mi-hauteur de gauche. Activez ensuite ce cristal et cliquez sur la pastille jaune pour l'éclairer. Revenez maintenant dans la salle du télescope pour faire face à la machine de droite devenue

fonctionnelle. Vous devez l'ouvrir pour récupérer son contenu. Elle est partagée en 4 "parts" et il s'agit d'ouvrir celles-ci dans l'ordre, et ce sur 3 couches différentes. Pour la première couche, il s'agit d'ouvrir dans cet ordre (par élimination) : haut, bas, droite, gauche. Pour la couche suivante, regardez dans votre journal et vous y trouverez la réponse (les deux symboles qui se terminent par des flèches) : droite, bas haut, gauche.
Pour la troisième couche, entrez donc bas, droite, haut, gauche. Vous récupérez ainsi la clé du télescope, qu'il vous faut insérer dans la machine de gauche (après avoir ouvert le boîtier). Regardez ensuite dans le télescope et une cinématique se déclenchera. Suite à celle-ci, retournez dans la salle du générateur pour n'activer qu'un seul cristal et éclairer la pastille blanche, dans le but de rouvrir la salle de l'entrepôt, par laquelle vous allez sortir grâce à la corde que vous aviez accrochée au barreau (accrochez celle-ci une nouvelle fois pour sortir par le hublot).

Là, avancez tout droit jusqu'à ce qu'Umang suggère d'utiliser une lampe. Sortez donc la lampe à eau puis progressez avec celle-ci (le fait de cliquer là où elle brille vous fait avancer). Umang dira alors qu'il a intérêt à faire attention. Quittez votre lampe et avancez dans l'obscurité jusqu'aux deux véhicules. Vous devrez utiliser la burette d'huile sur chacun des deux pour éviter de faire trop grincer la petite trappe dans laquelle vous pourrez récupérer les cristaux à l'aide de la capsule de cristal. Une fois les deux cristaux récupérés, revenez sur vos pas pour rejoindre la maison par la corde, en faisant toujours attention lorsque le signale Umang. Nikifor vous suggère de reprendre votre plan le lendemain. Allez donc ensuite dans la salle du générateur pour y placer vos deux nouveaux cristaux. Eclairez 4 cristaux puis la pastille bleue (en bas à gauche).

Retour maintenant dans la pièce du gouvernail. Le cadran de couleurs ayant été placé sur le symbole le plus à gauche, cela permet à la table située un peu plus bas, près de la bibliothèque, de s'activer. Vous avez 4 symboles à entrer. Le code se trouve dans votre journal : un oeil, un symbole bizarre aux formes arrondies, une main et un oeil. La table pivote et Umang déclare avoir besoin des coordonnées exactes. Il faut alors reproduire les symboles vus sur le gouvernail. Ne vous souciez pas du premier symbole. Une fois que les deuxième et troisième symboles ont été entrés, tirez le levier du haut trois fois de suite pour vous retrouver sur la bonne carte, celle qui se trouve dans le journal du capitaine (c'est le nord-est qui y est représenté). Ensuite, souvenez-vous des coordonnées qui étaient mentionnées : S, S, O, O, S, O, N, O, S. Puisqu'il partait de la vallée mais que vous désirez vous y rendre, vous n'avez qu'à entrer ces directions à l'envers, ce qui donnera : N, E, S, E, N, E, E, N, N. Entrez ceci à l'aide des flèches au bas de la table et Umang dira que c'est "parfait", si vous avez bien entré la bonne série de points cardinaux. Mémorisez alors les trois symboles qui en résultent, puis vous devrez entrer ces derniers sur le gouvernail, mais avant, allez activer le cinquième cristal et la pastille verte dans la salle du générateur.

Remontez pour entrer ce fameux code de trois symboles face au gouvernail. Tirez ensuite le levier de gauche et une cinématique se déclenchera, montrant la maison se déplaçant enfin.
Toutefois, vous allez heurter un rocher et il faudra aller récupérer le cristal se trouvant dans la salle des pompes, là où vous aviez utilisé une grosse clé anglaise en guise de levier. Sur la droite de la pièce, repérez l'emplacement du cristal et utilisez la capsule de cristal pour l'extraire et aller positionner celui-ci au bout du couloir avant de l'activer et de cliquer sur la pastille rouge. Rejoignez alors la salle secrète derrière la bibliothèque et cliquez sur les tubes dans l'ordre suivant, de gauche à droite : 2, 5, 3, 6. Une cinématique se déclenche, montrant l'autodestruction de la maison.

Vallée de Manula

Nikifor vous quitte furieux et vous devrez ensuite ramasser la barre de fer brillante à proximité pour descendre le long du canyon jusqu'à arriver à une falaise où il vous faudra choisir entre droite et gauche. La gauche ne mène nulle part, donc empruntez le chemin de droite jusqu'à atteindre une passerelle, devant cette dernière vous pourrez ouvrir une boîte dans laquelle il semble manquer quelque chose. Continuez votre chemin pour atteindre une sorte de sanctuaire circulaire surplombé par plusieurs statues. Sur le côté droit vous pourrez emprunter un escalier au bout duquel vous ferez la connaissance de Michael après vous être placé juste devant la statue qui s'y trouve. Suite à la cinématique, placez-vous face au pupitre de pierre qui se trouve devant la statue et vous devrez reproduire avec les cercles de pierre à gauche le même schéma qui est représenté à droite. Seulement, ceci s'avère impossible, car bien que vous puissiez bouger le plus petit cercle tout seul, le fait de bouger le cercle intermédiaire déplace également le plus grand. Il vous faut alors redescendre à l'étage du dessous et placer la barre de fer dans le trou qui se situe sur le plus grand des trois anneaux de pierre. Remontez face au pupitre et vous pourrez cette fois déplacer indépendamment chacun des trois cercles pour reproduire le schéma de droite. Une fois ceci accompli, Michael revient vous donner la clé de la passerelle et lui recommande de trouver l'insigne de la légion.

Retournez ensuite au niveau de la passerelle de tout à l'heure et ouvrez une fois encore le boîtier métallique pour y insérer cette fameuse clé. Tournez le volant et tirez le levier une fois sur la plate-forme. Montez les marches pour vous placer dans le wagon qui vous propose 4 destinations différentes (le bouton le plus bas vous ramène à la vallée). Vous pouvez aller explorer chacun de ces 4 endroits, mais sachez qu'il faut vous rendre en réalité sur celui de l'été, en bas à droite (tirez ensuite le levier central), pour parler à Nafal, en face de la maison que vous trouverez. Discutez également avec Sarah, qui est couchée dans la maison, en haut de l'échelle. Redescendez ensuite pour partir vers le chemin de droite (lorsque vous faites face à l'échelle). Il fera nettement plus gris dans cet endroit et vous devrez alors jeter un oeil à la machine métallique qui émet différentes notes de musique. Retournez en parler à Nafal qui vous suggérera de parler à Sarah. Celle-ci refuse de vous aider à cause de ses migraines. Elle vous parle de la potion de Lukerii. Avant de partir, récupérez le flacon sur la table de gauche. Rejoignez votre wagon pour aller chercher cette potion. Il faut vous rendre maintenant dans le monde de l'hiver, celui représenté par le symbole en haut à gauche.

Une fois arrivé, montez jusqu'à la porte qui sera fermée. Mais vous avez une sonnette sur votre droite qui actionne un tiroir sur la gauche. Mettez-y l'amulette pour pouvoir franchir la porte. Vous parlez ainsi à Himus qui vous laissera finalement utiliser son atelier, derrière le paravent violet. Lisez le livre sur la gauche pour finalement trouver la recette de la potion de Lukerii à la troisième page. On se rend compte que cette potion résulte de l'ajout d'huile médicinale et d'élixir lunaire, d'après la correspondance des symboles. Les boules remplies au quart, à la moitié, aux trois quarts ou totalement de couleur noire représentent les dosages à effectuer. Ainsi, il nous faut fabriquer de l'huile médicinale. On peut lire que celle-ci résulte de l'addition d'un quart de vin de mercure, avec une moitié d'huile de vinaigre, ainsi qu'un quart de Rosée. Pour fabriquer l'élixir lunaire, ajoutez donc un quart de sang de licorne avec un quart de sel de mer, puis une moitié d'eau-de-lune. Placez-vous maintenant face à l'atelier, là où se trouvent les réservoirs des différents produits. En cliquant sur les symboles de ces réservoirs, vous les faites pivoter. Choisissez donc les bons symboles dans l'ordre, en sachant qu'un clic sur le robinet fait descendre 1 quart de liquide dans une des deux éprouvettes. Cliquez sur l'éprouvette d'à côté une fois après avoir confectionné l'huile médicinale et occupez-vous de créer l'élixir lunaire. Enfin, videz chacune des éprouvettes dans le petit récipient du dessous, puis placez votre fiole vide sous celui-ci pour le vider à son tour. Umang ne fait aucune remarque quant à la réussite de la recette, mais vous devriez avoir maintenant dans l'inventaire une "fiole d'élixir".
Avant de quitter ce monde, emparez-vous du livre de Himus sur son bureau, puis allez donc donner l'élixir à Sarah. Elle vous remet alors une sphère musicale. Allez à la mine pour vous placer devant la machine qui émet les notes de musique et déposez-y la sphère pour cliquer ensuite dessus et ainsi déclencher une série de 6 sons qu'il vous faudra reproduire. De gauche à droite reproduisez donc la série suivante : 4, 5, 4, 2, 5, 1. La sphère disparaît alors et vous devrez prendre l'ascenseur apparu pour aller rejoindre Fird.

Après la séquence, allez à nouveau demander de l'aide à Sarah, mais celle-ci n'a pas été soignée par votre élixir. Reprenez alors la fiole, puis rejoignez votre wagon pour aller dans le monde du printemps rendre visite à la fée Reina. Le bouton correspondant est celui situé en bas à gauche. Avancez jusqu'à vous retrouver bloqué par une sorte de champ de force. Revenez alors sur vos pas pour vous placer devant le présentoir où vous pouvez voir 4 boutons de couleur. Le fait d'appuyer sur le bleu gèlera le champ de force et il ne vous reste plus qu'à utiliser votre pied-de-biche pour le briser et continuer tout droit, jusqu'à la porte de la grenouille. En franchissant celle-ci, vous vous retrouvez au même endroit ! "Etrange", comme le dit Umang… Franchissez celle-ci à nouveau, puis une fois encore si nécessaire, mais vous finirez par vous retrouver dans la maison de Reina (si ce n'est toujours pas le cas après plusieurs tentatives, promenez-vous aux alentours puis revenez tenter l'expérience).
Une fois dans la maison, passez par la porte de gauche, puis parlez trois fois à la fée pour qu'elle vous demande de lui ramener les cendres du fils de Fird, ainsi que le grimoire d'Himus. Avant de quitter la pièce, récupérez le phosphore sur la droite (fiole verte) et lisez le livre à propos des 3 climats différents à invoquer à l'aide de statuettes. Sortez de la pièce puis montez les escaliers pour vous retrouver devant un autel sur lequel "il manque quelque chose". Redescendez puis sortez de la maison pour vous placer face au pont du portail que vous avez brisé. Là, tournez à gauche et trouvez le papillon dont vous a parlé Reina, dans les hautes herbes. Cliquez donc dessus pour qu'il s'envole et notez les couleurs qu'il prend successivement : blanc, jaune, vert, bleu, violet, vert, rouge, blanc. Il est temps de retourner rendre visite à Himus (bouton haut-gauche).

Prenez les escaliers de gauche derrière le paravent violet puis une fois à l'étage, emparez-vous de la baguette magique qui se trouvera sur un socle sur votre droite lorsque vous regardez la lumière au sol. Des traînées de lumière vont alors apparaître et il vous faudra cliquer sur celles-ci dans le même ordre que la séquence dévoilée par le papillon, mais sans les couleurs blanches de début et de fin. Vous obtenez le grimoire après qu'une note se soit ajoutée dans votre journal.

En lisant celle-ci, vous apprenez qu'une plante se trouvant dans le marécage de Reina pourrait rendre la potion de Lukerii efficace contre les migraines de Sarah. On apprend également que le portail des gardiens nécessite de la foudre pour fonctionner. Pour quitter la pièce, vous devez placer le livre récupéré précédemment sur le bureau de Himus, à la place du grimoire, sinon la porte restera bloquée. Retournez dans le monde de Reina (bouton bas-gauche) pour voir la fameuse fleur pousser à l'endroit du papillon. Rendez-vous y pour la cueillir et retournez une nouvelle fois chez Himus, face à l'étagère (à droite du livre des formules), pour compléter votre Potion. Vous trouvez un outil ressemblant à nos vieux moulins à café et il vous faut placer en dessous le flacon d'élixir. Sortez la fleur de l'inventaire puis cliquez avec celle-ci sur le couvercle et placez-la à l'intérieur. Tournez la manivelle et vous avez enfin un vrai élixir de Lukerii. Allez donc remettre cette potion à Sarah (bouton bas-droite du wagon). Elle accepte de le boire et vous demande de partir.

Vous reviendrez voir plus tard si les effets ont été bénéfiques, mais rendez-vous maintenant dans le monde de l'automne, en appuyant sur le bouton en haut à droite, pour aller tout droit rencontrer Salan, qui vous refusera l'accès au cimetière. Celui-ci vous demande de partir. Rendez-vous donc chez Reina (bas-gauche) pour lui remettre le grimoire d'Himus. Allez ensuite parler au mari de Sarah, au pied de la maison, à propos de Salan, puis montez voir si l'état de la vieille femme s'est amélioré, mais ce ne sera pas le cas.
Remontez dans votre wagon pour aller de nouveau au cimetière de Salan (bouton haut-droite). Après la discussion avec ce dernier, il vous laissera l'accès libre au cimetière. Allez donc tout droit jusqu'à un croisement circulaire, qui vous proposera d'emprunter les escaliers de gauche ou de poursuivre sur les escaliers tout droit (derrière la statue centrale). Allez donc tout droit, puis une fois arrivé au bout, pénétrez dans la crypte de gauche. Lisez les inscriptions sur le mur de droite puis regardez un peu plus bas et cliquez sur le symbole de pierre au centre du pavé pour le retirer. Cliquez ensuite sur le cylindre horizontal qui le maintient et un passage s'ouvre alors sur votre gauche. Ouvrez le cercueil pour vous emparer d'une fourche et rejoignez le croisement de tout à l'heure pour aller cette fois vers les escaliers de droite.

Continuez jusqu'à trouver sur votre gauche un édifice où sont placées 25 bougies. Au sol, juste devant, versez le flacon de phosphore et une cinématique se déclenchera. Vous devez ensuite résoudre l'énigme des bougies. Il s'agit de les allumer, mais selon un certain ordre. Une flamme verte indique qu'il faut allumer une bougie se trouvant sur la droite de la précédente, jaune indique la gauche, rouge le dessus et bleu le dessous. Après avoir déterminé la direction, il s'agit encore de savoir quelle bougie allumer si il faut par exemple aller sur la droite. Sachez donc que si vous vous basez sur une petite bougie, il faut s'occuper de la bougie du cadre situé juste à côté, ou si vous partez d'une grande bougie, alors il faudra s'occuper de la bougie située à une distance de 3 cadres. Naturellement, une bougie moyenne indique que la prochaine bougie se situe à une distance de 2 cadres. La bougie par laquelle vous commencez est aléatoire, mais voici toutefois un exemple, en partant de la bougie numéro 1 :

10	13	3	1	2
5	14	4	16	15
9	8	19	25	20
11	12	23	24	22
6	7	18	17	21

Entrez ensuite dans cette nouvelle crypte et abaissez le levier de gauche pour faire apparaître les traces de phosphore au sol, qui dévoileront dans quelle urne se trouvent les cendres du fils de Fird. Rallumez la lumière pour aller récupérer la bonne urne (la deuxième en partant de la droite).
Sortez maintenant du cimetière et cachez-vous derrière les rochers de droite lorsque Salan arrivera. Il est temps d'aller porter cette urne à la fée Reina (bouton bas-gauche).
Au moment de remonter dans le wagon, une cinématique se déclenche et l'esprit du fils de Fird est envoyé vers son père.
Rendez-vous au monde de l'été (bas-droite) pour aller parler à Sarah. Celle-ci va mieux et vous donne une nouvelle sphère musicale. Réitérez la même opération sur la machine musicale à l'entrée de la mine : l'ordre était 4, 5, 4, 2, 5, 1. Une fois dans la mine, parlez à Fird qui vous remettra l'amulette de Mila et prenez la feuille sur la table de gauche pour que le code s'inscrive dans votre journal.
Retournez ensuite parler à Reina (bouton bas-gauche) pour lui dire que vous souhaitez invoquer la foudre. Montez donc à l'étage pour faire face à l'autel, sur lequel se trouve une statue semblable aux poupées russes sur la gauche. Le but ici est de placer les 5 statues de tailles différentes sur le socle de droite, qui représente la foudre. Le problème est qu'il faut les placer de la plus petite à la plus grande. Vous devrez alors déplacer les statues sur les trois socles pour réussir l'énigme, en sachant que seule une plus grosse peut se positionner sur une plus petite. Lorsque vous réussissez à

placer la petite à droite, inutile de la re-déplacer. De même lorsque vous parviendrez à placer par-dessus celle qui est tout juste plus grande. Le fait de placer les 3 suivantes se révélera ensuite nettement plus facile. Umang dira que "ça marche" et vous devrez alors redescendre parler à Reina.
Il vous faut rejoindre la vallée d'où vous étiez venu à la base (bouton le plus bas) pour aller au sanctuaire et monter à l'endroit où vous aviez rencontré Michael. Placez alors la fourche dans les mains de la statue. Retournez ensuite chez Reina (bouton bas-gauche) qui invoquera enfin la foudre.

Monde de la Légion d'Ombre

Vous voici maintenant dans le monde de la Légion d'Ombre. Avancez de deux pas jusqu'à vous trouver sous le pont de pierre. N'avancez pas plus loin, car le chemin est gardé par vos ennemis, mais choisissez plutôt de vous diriger sur la gauche et de grimper aux lianes pour vous retrouver en hauteur et suivre un chemin jusqu'à être bloqué par un tas de rochers.
Là, passez le pont de pierre de droite pour vous retrouver sur la rive d'en face. Avancez jusqu'à atteindre un nouveau petit pont qui vous ramène sur l'autre rive. Avant de franchir ce pont, vous avez pu apercevoir un garde qui se tient debout juste au-dessous de la statue. Allez donc derrière cette statue puis utilisez le pied-de-biche à la base de celle-ci pour la faire tomber sur le garde (Bien à la base ! Si vous visez trop haut avec le pied-de-biche, le garde sera alerté et… game over !).
Tournez-vous et descendez jusqu'au bout de cette rive. Là, regardez entre les deux rochers de droite avec la longue-vue pour apercevoir la grotte dont vous a parlé Michael. Retournez à votre point de départ pour emprunter le passage principal et ramasser l'épée du garde que vous venez de neutraliser. Progressez à gauche jusqu'à passer sous le pont rocheux et atteindre le palais, mais Umang suggérera de ne pas s'approcher plus. Tournez-vous alors et avancez d'un pas. Vous devez passer par la droite, donc allez-y jusqu'à ne plus pouvoir aller tout droit après 3 clics. Vous devez alors grimper sur la droite, puis aller une fois à gauche, monter, et aller encore une fois sur la gauche. Là, vous devriez faire face au chemin par lequel vous arrivez, qui descend donc sur la gauche et un rocher verdâtre sur votre droite. La flèche vous permet de monter dessus. Placez-vous donc sur ce dernier, puis regardez à gauche pour atteindre la corniche. Une fois dessus, vous ferez face à un mur de pierre et Umang déclarera que "c'est trop haut". Observez sur la droite de la paroi pour voir le curseur s'éclairer et utilisez l'épée sur cet endroit. Vous pouvez alors grimper à l'aide de celle-ci, mais n'oubliez pas de la récupérer ensuite. Continuez d'avancer en hauteur jusqu'à atteindre des mauvaises herbes qui obstrueront votre passage. Coupez ceci avec l'épée pour poursuivre. Montez une fois encore, et lorsque vous vous retrouvez à nouveau face à une paroi, avancez au bout du rocher de droite. De là, tournez-vous vers la droite pour pointer vers la petite cascade. Observez celle-ci de plus près après vous être avancé et remplissez alors votre lampe à eau.

Tournez-vous sur la droite pour remonter. Allez une fois à gauche et vous aurez le choix entre redescendre là où vous avez coupé les herbes ou monter à gauche. Choisissez de redescendre, puis allez toujours tout droit (4 fois). Il vous faudra ensuite monter par la gauche et toujours suivre le chemin qui vous fait monter un peu plus haut. Vous atteindrez alors la grotte et des chauves-souris vont en sortir. Progressez dans la grotte jusqu'à devoir utiliser la lampe et vous retrouver sur des poutres en hauteur. Vous avancez alors au bout de la poutre centrale et apercevez des gardes passer. Rejoignez la poutre sur votre droite pour voir un garde plus bas. Gagnez l'ouverture dans le coin droit et progressez jusqu'au trou dans le mur, ce qui déclenchera une séquence. Vous voici tombé dans la salle de torture. Observez la pièce et utilisez la guillotine pour remarquer qu'elle est fonctionnelle. Placez-vous devant la sorte de sarcophage en métal pour l'ouvrir en entrant le code trouvé sur la table de Fird et inscrit dans votre journal. Suite à la séquence, ramassez aux pieds de ce sarcophage un nouveau code qui vous permettra d'ouvrir la porte de sortie. Vous vous retrouvez dans un couloir dont les cages sont fermées. Le fait d'aller tirer les leviers au bout à gauche du couloir ouvrira une cage tout de suite sur votre droite et une seconde à l'autre bout du couloir. Entrez donc dans la cage qui est à côté de vous pour récupérer les chaînes aux pieds du squelette de droite. Allez ensuite lire le papier au sol dans la cage située au bout du couloir, puis descendez les escaliers de la porte de gauche quand vous ressortez de la cage. Entrez dans la salle où aboutissent les escaliers pour observer l'énigme sur le mur de droite. Seuls les deux rouleaux extérieurs peuvent bouger.

Regagnez maintenant la salle de torture pour placer la chaîne sur la guillotine. Actionnez le levier de droite et vous les coupez une première fois. Replacez-la une deuxième fois pour couper l'autre bracelet et ne garder que la chaîne. Retournez dans cette pièce aux rouleaux et faites tourner le premier en partant de la gauche, de sorte que la petite poignée de celui-ci se trouve à la même hauteur que le second qui ne peut pas bouger. Attachez alors les chaînes sur

ces petites poignées et actionnez le rouleau de gauche, de sorte à ce que sa bande rouge se retrouve au milieu. Ne vous souciez pas de la bande du deuxième rouleau qui n'est pas encore centrée. Récupérez la chaîne puis alignez alors la poignée du 4ème rouleau avec celle du 3ème. Attachez à nouveau la chaîne sur ces derniers, puis tournez le 4ème rouleau jusqu'à ce que les bandes rouges des rouleaux 2 et 3 soient centrées. Il ne vous reste plus qu'à retirer la chaîne et tourner uniquement le 4ème rouleau pour centrer sa bande rouge. Suite à la séquence, vous vous retrouvez au sous-sol et devez choisir entre les 4 portes identiques. Utilisez alors l'amulette de Mila sur les portes pour trouver la bonne, lorsque le bijou brillera. Après avoir effectué cette opération 4 fois de suite, vous atteignez un couloir et devrez franchir la porte de droite pour que Trey vous indique la présence de Mila. En effet, en utilisant l'amulette sur le mur droit de la pièce, celle-ci se met à briller. Utilisez alors le pied-de-biche pour faire un trou dans le mur et découvrir le cadavre. Cliquez donc sur celui-ci en ayant sélectionné l'amulette. Après la séquence avec Mila, prenez une pierre sur le banc à votre droite, puis sortez de la pièce pour vous diriger à droite et monter à l'étage.
Vous vous retrouvez vite bloqué par une grille qui s'actionne avec le volant au sol à droite, mais qui se referme automatiquement. Cliquez alors avec la pierre sur le volant pour bloquer le mécanisme et continuez donc de monter.

Vous avez le choix de poursuivre dans les escaliers ou de franchir la porte de gauche. Choisissez donc cette porte et passez le couloir des gargouilles pour atteindre une vaste salle aux grands pylônes. La porte de droite est la fameuse porte de l'araignée dont vous a parlé Mila, mais celle-ci est verrouillée. Choisissez alors la porte située tout droit pour vous retrouver dans une pièce où se trouvent un ascenseur au centre et des escaliers menant en hauteur vers une porte bloquée dont la serrure est en forme de croix d'une part, mais vous voyez également une autre série d'escaliers qui vous mènent à l'étage du dessous.
Rendez vous-y puis tirez le levier que vous verrez en vous déplaçant autour de la pièce, ce qui fera descendre l'ascenseur. Remontez alors les escaliers et une séquence se déclenchera, montrant un garde alerté par le bruit de l'ascenseur. Coupez ensuite la corde de ce dernier avec votre épée pour vous débarrasser du garde. Retournez alors à l'étage du dessous pour explorer les environs. Dans le couloir, n'ouvrez pas la première porte de gauche sous peine d'être capturé, mais continuez jusqu'au fond pour ouvrir la porte de droite et vous emparer de la lance, située dans le coin de la pièce. Ressortez et ouvrez alors la porte sur votre droite (celle qui marque la fin du couloir) pour vous retrouver dans la bibliothèque. Observez la statue au centre de la pièce pour qu'Umang fasse une remarque puis regardez aux pieds de celle-ci pour constater qu'il manque une carte de bibliothèque. Passez derrière la statue pour ouvrir un bloc au pied de celle-ci. Il s'agit de tourner des clés. Empruntez l'escalier tournant situé à la périphérie de la pièce pour aller trouver près des fenêtres une carte de bibliothèque.
Redescendez alors puis quittez la bibliothèque pour le moment et revenez sur vos pas jusqu'à l'escalier de la tour, là où vous aviez bloqué la grille avec la pierre. Après le couloir aux gargouilles, prenez donc à gauche pour monter et trouver une nouvelle porte à gauche. Cliquez dessus pour regarder à travers la serrure et Umang dira devoir se débarrasser du garde d'une manière ou d'une autre.

Continuez le long des escaliers puis franchissez la porte pour vous trouver au sommet de la tour. Regardez alors le panneau de contrôle de droite, pour le moment inopérant, puis montez les escaliers de gauche. Là, regardez un peu la machine et observez sur votre gauche la fenêtre éclairée ainsi que le bout de corde qui pend en hauteur. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve face au panneau de contrôle pour vous approcher de la manivelle et observer la fenêtre du mage avec votre longue-vue. Tournez la manivelle deux fois de suite pour faire descendre la corde.
Retournez face au panneau de contrôle et vous devrez tourner le volant gauche de sorte à ce que le pointeur se trouve complètement à gauche (l'arbalète indique alors la direction de la fenêtre) et tournez le volant de droite du dessus de sorte que le pointeur soit lui aussi complètement sur la gauche (l'arbalète est alors horizontale). Allez ensuite vous emparer de l'anneau de la corde que vous venez de faire descendre pour le positionner sur le harpon. Placez-vous alors derrière l'arbalète pour déclencher le tir. Utilisez donc la lance sur la corde pour rejoindre le rebord de la fenêtre du mage. Avancez vers la fenêtre pour déclencher une séquence, puis suite à celle-ci, entrez et dirigez-vous vers le pupitre de droite (par rapport à la fenêtre) et tournez les pages jusqu'à ce que Umang trouve le sort de pierre. Voici l'action à effectuer dans cette pièce : le livre en face duquel vous vous trouvez indique sur sa page de gauche l'ordre dans lequel vous devrez ouvrir les autres livres (suivez le tracé du symbole en commençant par le point cerclé qui représente ce livre). Ce n'est pas tout, regardez le symbole de la page de droite et vous devrez trouver la même page sur le livre suivant pour qu'elle soit à gauche. Placez-vous au centre et regardez ensuite la page de droite de ce deuxième livre pour ouvrir le troisième de sorte que ce symbole soit sur sa page de gauche, puis regardez le symbole de la page de droite… et ainsi de suite, jusqu'à vous être occupé des 7 livres. Umang dira que "ça marche" si vous avez effectué l'action correctement. Voici l'ordre les livres (selon le tracé du premier livre) :

```
    1
7       2
3       5
6       4
```

Après avoir sauvegardé, replacez-vous face au premier pupitre et Gugon reviendra. Cachez-vous alors vite derrière le pilier de droite (lorsque vous regardez le pupitre). Il se transforme en pierre ! Récupérez alors la clé sur la porte de derrière : celle-ci ouvre la porte de l'araignée. Sortez donc de la pièce pour descendre les escaliers de gauche et vous retrouver dans une pièce familière, celle de l'ascenseur qui vous a servi à tuer le garde. Rejoignez la porte en face à l'autre bout de la pièce pour vous trouver à nouveau dans la pièce des pylônes. La porte de l'araignée se trouve sur le côté gauche, et il ne vous reste plus qu'à utiliser la clé de l'araignée pour la franchir. Vous voici dans une pièce où vous devrez récupérer la carte de bibliothèque sur le bureau de gauche, ainsi que la clé d'activation. Déplacez-vous dans l'alcôve pour observer le miroir au fond à droite et cliquez sur son rebord en bois pour qu'il se déplace latéralement. Regardez dedans entre les deux fenêtres, puis tournez-vous, pour vous rendre compte que la forme en pierre entre les deux fenêtres n'est plus là. Cliquez sur celle-ci à l'intérieur du miroir pour entendre un son retentir. Allez donc cliquer à cet endroit entre les deux fenêtres pour qu'une bibliothèque de l'alcôve s'abaisse. Allez y jeter un oeil pour vous retrouver devant une nouvelle énigme. Cliquez alors sur le rebord du miroir pour le faire revenir à sa position initiale, puis regardez à l'intérieur. Cliquez sur la lumière bleue pour émettre un son et tournez-vous pour récupérer l'âme de Mila à cet emplacement (en bas à droite donc). Sortez de la pièce pour rejoindre la salle du cadavre de Mila en passant par la gauche. Descendez les escaliers puis ouvrez la porte de gauche pour vous placer devant le cadavre emmuré et utiliser l'âme de Mila sur celui-ci. Elle vous demandera alors de la "disperser aux 4 vents". Montez donc tout en haut de la tour pour déclencher une cinématique (montez l'échelle pour vous trouver au sommet). Rendez-vous maintenant à la bibliothèque (passez par la deuxième porte de droite en redescendant les escaliers, franchissez le couloir de gargouilles et la salle des pylônes, puis descendez les escaliers de la pièce de l'ascenseur. Allez au bout du couloir).

Placez-vous devant la statue pour tenter d'y poser les cartes de bibliothèque, mais en vain. Regardez alors derrière la statue pour ouvrir le bloc à sa base et vous occuper de l'énigme des clés. Placez la clé d'activation manquante dans la serrure vide, puis tournez ensuite les clés suivantes dans cet ordre (en partant de la gauche) : la 4ème de la première ligne, la 3ème de la ligne tout en bas, la 1ère de la ligne tout en bas et la 2ème de la ligne du milieu.
Toutes les clés devraient alors être horizontales, et vous pouvez maintenant placer une carte de bibliothèque sur le devant de la statue. Vous pourrez feuilleter un premier livre dont les informations importantes s'ajouteront à votre journal, de même lorsque vous placerez ensuite la deuxième carte de bibliothèque. Il vous faut l'aide de Trey pour distraire le gardien que vous aviez aperçu à travers la serrure de la porte située tout en haut des escaliers. Regagnez alors la salle des tortures en passant par la porte située juste à côté de la grille que vous aviez bloquée avec la pierre. Vous voici dans le couloir des cellules et vous devez alors prendre la première porte sur votre droite pour vous retrouver dans la salle des tortures. Cliquez ensuite sur le sarcophage pour parler à Trey. Après la séquence, regagnez les escaliers de la tour pour passer enfin cette porte par laquelle vous aviez regardé à travers la serrure (la 2ème sur votre gauche, en montant les escaliers). Dans cette nouvelle pièce, prenez la porte de gauche pour vous retrouver dans le laboratoire. La pièce est celle représentée dans votre journal, sur le schéma nommé "le laboratoire des anneaux sacrés". Avancez au centre pour placer le Tétraèdre dans la boule, puis rendez-vous aux quatre coins de la pièce pour aller positionner les 4 interrupteurs de chacun des 4 pupitres comme indiqué sur le schéma du laboratoire. La couleur noire indique que l'interrupteur doit être enfoncé. Montez ensuite les escaliers pour aller tirer le levier et revenez au centre, là où vous avez placé le Tétraèdre. 6 directions s'offrent alors à vous. En suivant les informations de votre journal, nous avons donc de gauche à droite les destinations suivantes : Ile de l'Unité, Dragast, Na-tiexu, Monde de la Légion d'Ombre, Vallée d'Ademika. La sixième destination étant Dangan, celle où vous vous trouvez actuellement. Choisissez alors le Monde de la Légion d'Ombre, puis après que le Tétraèdre ait rejoint l'inventaire, sortez de la salle pour vous retrouver dans la pièce ronde et passez le grand portail sur votre gauche. Avancez puis contournez les 4 statues pour aller placer le Tétraèdre sur son socle, juste derrière. Le portail apparaît alors mais ne le franchissez pas, sous peine d'être tué par vos ennemis. Non, allez plutôt vous cacher sur la plate-forme derrière vous et une fois qu'ils auront tous franchi le portail, retournez face au Tétraèdre et cliquez dessus pour le détruire ! Le rôle d'Umang prend fin ici, et vous n'avez plus qu'à regarder la séquence finale.

Aura : La Légende des Mondes Parallèles

© The Adventure Company / Streko Graphics 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

La réunion des anneaux sacrés avec les reliques des mondes secrets, confère un pouvoir immense à celui qui les détient. Vous incarnez Umang, un étudiant brillant du Clan des Gardiens. Votre maître Arakon vous envoie parfaire votre formation chez le sage Grifit.

Le monde d'Ademika

Entrez dans la maison de Grifit.

La maison de Grifit

A votre gauche il y a un lutrin. Lisez la lettre que vous a laissé Grifit. Votre mission est de préparer le vaisseau qui vous permettra de voyager vers les mondes secrets. Vous devrez pour cela activer la carte de navigation. Dans le livre de votre inventaire, il y a maintenant 5 pages représentant des lieux et des machines.
Retournez-vous et récupérez la batterie qui se trouve sur les étagères derrière la chaise.
Approchez-vous du globe et allumez la petite lampe. Faites tourner les planètes en cliquant sur la fixation du haut du globe. Notez le changement de couleur au passage des planètes dans le faisceau lumineux (indices) :
- la planète bleue se recouvre d'un halo rouge ;
- la planète verte se recouvre d'un halo bleu ;
- la planète rouge se recouvre d'un halo jaune ;
- la planète jaune se recouvre d'un halo vert .

La page 4 de votre livre représente le globe et une succession de mécanismes encore inconnus.
Avancez devant la table près des fenêtres où se trouve une balance. Récupérez un briquet. Ramassez près du calice un thermomètre.
Sur l'autre pan de la table il y a un coffret. Ouvrez-le. Vous engrangez automatiquement dans votre inventaire 3 gemmes, 3 pochoirs et 1 générateur.
La première page de votre livre vous présente la machine qui va servir à régénérer la batterie que vous avez récupérée.
Approchez-vous du bureau au centre de la pièce et disposez la batterie dans la machine. Il faut maintenant la mettre en marche.
Allez à l'extrémité de la table bien au centre de la pièce. Avec le briquet, allumez le réchaud sous la sorte de bouilloire.
Suivez l'alambique jusqu'à la machine suivante qui se trouve à sa droite. Appuyez une première fois sur le bouton en forme de trèfle. Cela provoque la rotation du moulin juste au dessus. Appuyez une seconde fois sur le bouton pour amorcer la pompe à vapeur (en appuyant une troisième fois, cela arrête tout le système).
Déplacez-vous d'un cran sur votre droite face à la machine suivante. Déposez le thermomètre sur la tige mauve qui se trouve tout à droite de la machine. Déplacez le curseur de la machine sur l'avant-dernière graduation à droite.
L'indicateur du thermomètre monte en température.
Déplacez-vous encore d'un cran sur votre droite et appuyez sur les trois tuyaux. Le mécanisme de régénération de batteries se met en fonction. Un flash bleuté apparaît en haut de la batterie si les réglages sont corrects (si cela ne marche pas, vérifiez en premier le réglage de la température au thermomètre). Récupérez la batterie chargée.
Entrez dans la salle suivante où se trouve un escalier en colimaçon. Juste à votre droite il y a un mécanisme en forme de pentagone. En appuyant sur l'un des 5 boutons cela provoque l'extraction de celui-ci et des deux boutons suivants dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour extraire les 5 boutons il suffit d'appuyer sur chacun d'eux une fois seulement et dans n'importe quel ordre.

Un pilier avec une nouvelle machine apparaît au centre de la pièce. Approchez-vous et regardez jusqu'en haut. Le dôme s'ouvre en pétales. Vous devez placer le générateur sur le support. Ensuite, un des pans de mur de la pièce s'ouvre laissant apparaître une porte close. La machine semble être un générateur à laser. Il y a 3 emplacements pour les gemmes et 3 pour les pochoirs. En regardant la cinquième page de votre livre, vous reconnaissez la forme d'un des pochoirs. Il est associé à un monument dont le toit a une couleur précise. Dans le cas présenté, le rouge est aussi la couleur d'un des 3 gemmes. Il y a 36 combinaisons possibles pour associer les pochoirs avec les gemmes dans la machine à laser. Attendons d'avoir d'autres indices pour procéder à l'activation du laser.
Avancez jusque devant la porte et retournez-vous. Ramassez par terre une manivelle.
Montez à l'étage et observez au centre de la pièce une nouvelle machine avec sur son socle les indications de la rose des vents : Sud / Ouest / Nord / Est (une erreur de graphisme du jeu en version française présente les lettres S / W / N / O). Il y a aussi un emplacement pour y loger la batterie rechargée. Ce que vous faites.
Sur les murs se trouvent des mécanismes pivotants avec plusieurs symboles. Sur la page 3 de votre livre, vous trouverez le dessin d'un mécanisme similaire. Il vous manque encore des indices pour bien positionner les mécanismes.
Sortez de la maison de Grifit.

Les jardins de Grifit

Empruntez le chemin sur la droite, puis au fond à droite vers une infrastructure verdâtre. Vous y trouverez un plateau central entouré de lave verte. Le long du chemin tout autour il y a 4 piédestaux surmontés d'un dôme et avec à la base la représentation des planètes identiques à celles observées sur le globe dans la maison de Grifit. Ouvrez chaque dôme et faites tourner le dispositif pour positionner le plus proche de vous la couleur de la planète correspondante. En faisant le tour du chemin par la droite il faut afficher les couleurs bleue, verte, rouge et jaune.
Allez sur le plateau central et disposez les 4 tourniquets de façon à mettre en vis-à-vis du piédestal la couleur de la planète correspondante au passage dans le faisceau de lumière. Donc en commençant par le tourniquet de droite vous afficherez en vis-à-vis les couleurs rouge, bleue, jaune et verte.
Lorsque la combinaison est correcte, un rayon lumineux provoque l'ouverture de la pierre centrale et vous récupérez la carte de navigation.
Quittez la place et dirigez-vous de l'autre côté du jardin vers les portiques éclairés. Traversez le pont et passez sous le premier portique. Empruntez les escaliers sur votre droite vers un monument supportant une grosse cloche. Trois piliers sont disposés autour de la cloche. Un symbole marque chacun des piliers. En cliquant sur chaque présentoir au pied des piliers, il surgit un faisceau lumineux dessinant un des symboles rencontrés sur les mécanismes tournants à l'étage de la maison de Grifit. Regardez en page 2 de votre livre. Il y a une correspondance directe entre les mécanismes tournants et les indices obtenus dans ce monument. Notez la relation entre les symboles sur le pilier et les symboles des faisceaux lumineux (indices) :
le signe « U » du pilier correspond au symbole « I » du faisceau lumineux ;
le signe « V » du pilier correspond au symbole « O » du faisceau lumineux ;
le signe « I_I » du pilier correspond au symbole « III » du faisceau lumineux.
Poursuivez le chemin en passant sous le deuxième portique.
Autour du terre-plein central il y a quatre édifices. Trois ont une forme similaire au dessin de la page 5 de votre livre. C'est ici que l'on va apprendre la correspondance entre la forme du pochoir et la couleur associée du gemme. Le quatrième édifice est une machine non accessible. Juste à gauche en arrivant il y a un présentoir avec un triangle sur un axe de toupie. Il est identique au triangle dessiné en page 3 de votre livre. En cliquant sur le ressort en haut du présentoir, l'axe est libéré un court instant mais vous ne pouvez pas récupérer le triangle.
Empruntez les marches qui montent vers l'un des édifices au chapeau pointu. Appuyez sur le bouton de gauche sur le présentoir. Une trappe s'ouvre laissant accès à un mécanisme représentant la forme des pochoirs en votre possession. Appuyez sur les différentes formes ; cela provoque l'émission d'un arc électrique sur l'une des antennes du quatrième édifice. Faites de même au niveau des deux autres édifices. Lorsque les trois antennes ont produit leur arc électrique, cela active un mécanisme qui ouvre un dôme souterrain en forme de pétales.
Notez alors la correspondance entre la forme du pochoir et la couleur associée de la toiture des trois édifices. Vous obtenez les correspondances suivantes (indices) :
édifice de gauche avec le toit bleu / Gemme bleu / Pochoir en forme de « virgule » ;
édifice du milieu avec le toit rouge / Gemme rouge / Pochoir en forme de « V » ;
édifice de droite avec le toit vert / Gemme vert / Pochoir en forme de « J ».
Approchez-vous du présentoir à l'entrée du terre-plein et appuyez sur le ressort pour prendre le triangle du zodiac.

Retournez vers la maison de Grifit mais tournez à droite deux fois après le pont. Cela vous conduit à un escalier en pierres qui descend vers une nouvelle machine supportant une sphère lumineuse verte.
Enclenchez votre manivelle dans l'orifice au pied de la machine et tournez-la. L'éclairage produit par la sphère verte atteint le bâtiment de l'autre côté du chemin. Récupérez la manivelle et allez jusqu'à ce bâtiment. Vous y trouvez une rose des vents avec les douze signes du zodiaque. Enclenchez la manivelle dans l'orifice au pied de la machine et tournez-la. Le plateau se met à l'horizontale.
Déposez le triangle du zodiac au centre de la rose des vents. Cela déclenche la rotation de la ceinture de la machine à l'étage de la maison de Grifit. Sur cette ceinture sont représentés trois signes du zodiaque au dessus de l'indication « Sud ». Faites tourner le triangle afin de placer l'une de ses pointes vers le Sud. Notez les trois symboles désignés par les pointes du triangle (indices) : Cancer, Scorpion et Poisson.
Allez dans la maison de Grifit.

La maison de Grifit

Placez-vous devant la machine à laser et déposez les gemmes et pochoirs dans le même ordre de gauche à droite que les édifices dans le jardin : gemmes bleu, rouge et vert associées aux pochoirs « virgule », « V » et « J ». Refermez la machine en cliquant sur le bord du dispositif. Un rayon laser est projeté sur la porte. Le point central devient vert si l'arrangement des gemmes et pochoirs est correct. Ouvrez la porte et avancez dans le tunnel. Au bout se trouve un vaisseau volant, mais il manque la carte de navigation activée pour pouvoir l'utiliser. En haut de la caverne le dôme en forme de pétales est ouvert pour laisser passer le vaisseau.
Retournez dans la maison de Grifit et montez à l'étage. Au milieu de l'escalier il y a le premier mécanisme pivotant. Sur la pièce métallique du bas il y a 4 encoches en forme de « V ». Tournez la roue pour amener le symbole « O » vers le bas.
Au milieu de la pièce du premier étage il y a le deuxième mécanisme pivotant. Sur la pièce métallique du bas il y a 4 encoches en forme de « U ». Tournez la roue pour amener le symbole « I » vers le bas.
A droite de la pièce il y a le troisième mécanisme pivotant. Sur la pièce métallique du bas il y a 4 encoches en forme de « I_I ». Tournez la roue pour amener le symbole « III » vers le bas.
Une fois les trois mécanismes bien positionnés, le dôme de la machine au centre de la pièce descend. Déposez la carte de navigation sur les bras. Maintenant il faut activer la carte de navigation.
Face aux anneaux de la machine (au Sud), il faut repérer la position des trois symboles du zodiaque nous intéressant. Cliquez sur les anneaux pour les faire tourner. Mais le mécanisme provoque à chaque fois la rotation de deux anneaux en même temps !
Le symbole du Poisson se trouve sur l'anneau du haut, celui du Scorpion sur l'anneau du milieu et celui du Cancer sur l'anneau du bas. Pour aligner les trois signes du zodiaque, il faut cliquer 1 fois à droite sur l'anneau du haut, et une fois à gauche sur l'anneau du milieu (en s'éloignant de la machine, cela permet de remettre le puzzle dans sa position initiale). Une fois l'opération réalisée, la machine se met en marche. Récupérez la carte de navigation activée.
Allez rejoindre le vaisseau de voyage dans la caverne. Vous rencontrez Belik qui vous informe que les guerriers de Durad veulent s'emparer des anneaux sacrés et des tétrahédrons pour obtenir le pouvoir absolu. Pour les en empêcher, vous devez voyager vers les mondes parallèles trouver Grifit et rassembler les tétrahédrons. Belik vous remet les anneaux sacrés.
Gagnez le vaisseau et placez la carte de navigation dans son emplacement. Enclenchez le levier pour partir vers le monde de Dragast.

Le monde de Dragast

Les passerelles

Descendez du vaisseau et entrez dans la tour. L'homme que vous rencontrez vous demande de rencontrer Armagast le maître des lieux en utilisant le tram (télésiège).
Parlez-lui encore et il vous demande de lui rapporter les pièces manquantes de son puzzle.
Traversez la passerelle jusqu'au pupitre de commande. Essayez de l'activer, mais vous n'avez aucun indice ! Retournez voir l'homme dans la tour et parlez-lui. Il vous montre un schéma derrière la porte. Il s'inscrit en page 6 de votre livre.
Pour activer le pupitre de commande de la passerelle il faut allumer les trois écrans correspondants aux trois positions

de la passerelle. Aidez-vous du schéma de la page 6 de votre livre.
Pour activer l'écran de gauche il faut tourner les quatre interrupteurs et allumer les quatre voyants au rouge. Puis il faut pousser la manette qui se trouve au bas de la console. Enfin il faut appuyer sur les quatre interrupteurs dans l'ordre correspondant aux traits de la forme rouge en partant du bas vers le haut ; ce qui donne l'ordre des interrupteurs numérotés à partir de la gauche : 2, 1, 3 et 4. L'écran de gauche s'allume et montre la forme dessinée.
Pour activer l'écran du haut il faut tourner les quatre interrupteurs et allumer les quatre voyants au bleu. Puis il faut pousser la manette qui se trouve au bas de la console. Enfin il faut appuyer sur les quatre interrupteurs dans l'ordre correspondant aux traits de la forme bleue en partant du bas vers le haut ; ce qui donne l'ordre des interrupteurs numérotés à partir de la gauche : 3, 4, 1 et 2. L'écran du haut s'allume et montre la forme dessinée.
Pour activer l'écran de droite il faut tourner les quatre interrupteurs et allumer les quatre voyants au vert. Puis il faut pousser la manette qui se trouve au bas de la console. Enfin il faut appuyer sur les quatre interrupteurs dans l'ordre correspondant aux traits de la forme verte en partant du bas vers le haut ; ce qui donne l'ordre des interrupteurs numérotés à partir de la gauche : 1, 3, 2 et 4. L'écran de droite s'allume et montre la forme dessinée.
La grande porte au bout du chemin de gauche n'est pas encore ouverte. Empruntez la passerelle vers la droite et montez en haut des escaliers. A ce niveau aucune des 2 portes ne sont encore ouvertes. Passez devant la porte circulaire et montez dans le télésiège. Descendez les marches et rencontrez Armagast. Il vous donne accès aux différents endroits du monde de Dragast. Cinq nouvelles pages d'indices s'ajoutent dans votre livre. Retournez sur vos pas et traversez le pont de pierres. Entrez dans le temple des statues.

Le temple de Dragast

Au centre il y a un mécanisme avec 5 roues. Sur le chemin de gauche vous découvrez un panneau présentant le dessin qu'il faut reproduire sur les roues. Faites-en une copie et allez tourner les roues au centre du temple. Le mécanisme fonctionne de la façon suivante : Lorsque vous cliquez sur la roue du centre, elle tourne et entraîne les 3 ou 4 autres roues qui sont éclairées. Si vous cliquez sur l'une des 4 roues externes, elle s'allume ou s'éteint. Il ne peut y avoir qu'une roue éteinte ! Numérotez les roues de la façon suivante : 1 = roue en bas à gauche ; 2 = roue en haut à gauche ; 3 = roue en haut à droite ; 4 = roue en bas à droite et 5 roue du milieu. Il faut cliquer successivement sur les roues : 2, 5, 4, 5, 5, 3, 5, 2 et 5. Alors un levier de la salle se débloque. Allez le manoeuvrer. Il provoque la rotation de la statue et libère un passage souterrain. Descendez dans le souterrain et avancez jusqu'à la grille. Un homme est retenu enfermé. Il vous demande de débloquer le mécanisme de la serrure. Vous remarquez que les pions ronds et triangulaires sont inversés par rapport à la forme des pênes de la serrure. Sans difficulté, il faut passer les trois pions ronds à droite et les trois pions triangulaires à gauche. Une fois l'exercice accompli, appuyez sur le bouton de la serrure. Vous libérez le mystérieux Arkampus de sa prison. Une amulette inconnue est déposée à votre insu dans votre inventaire (c'est avec ce mouchard que le traître Durad peut vous suivre). Il vous montre l'indice permettant de trouver un passage secret du temple. Sur le panneau il y a un nouveau dessin qu'il faut reproduire sur le mécanisme des roues.
De la même façon il faut cliquer successivement sur les roues : 2, 5, 4, 5, 5, 3, 5, 2 et 5.
Actionnez deux fois le levier pour faire pivoter la statue et la basculer. Grimpez dessus, avancez et montez à l'échelle. Sur la table à gauche, récupérez des pièces de puzzles cachées sous un livre. De l'autre côté, récupérez un miroir. Montez la deuxième échelle vers l'extérieur. Déposez le miroir derrière le grand cylindre composé de 5 pièces tournantes. Grâce au reflet du miroir, vous apercevez les symboles sur la face cachée du cylindre. Mais vous n'avez pas d'indices pour afficher le bon ordre des symboles.
Allez porter les pièces de puzzle à l'homme de la tour d'arrivée. Il vous montre le résultat de son travail représentant 5 symboles identiques à ceux du grand cylindre. Une nouvelle page s'inscrit dans votre livre. Retournez près du grand cylindre.
Tournez les cinq parties du cylindre pour faire apparaître dans le miroir, les 5 symboles représentés en page 12 de votre livre. Cela débloque une nouvelle fois le levier de la salle des statues du temple. Allez manoeuvrer ce levier deux fois de suite pour laisser apparaître un nouveau passage sous la statue. Empruntez ce couloir et notez au pied de l'échelle les quatre schémas. Montez au niveau supérieur et avancez vers le gouffre. Ce passage ressemble au dessin de la page 9 de votre livre. Pour dresser les parties du pont, il faut disposer correctement les rouages de la machine qui est sur votre droite. Cette machine se compose d'un grand cylindre supportant sur quatre faces, 4 disques pouvant tourner sur eux même. Sur chacun des disques est représentée une partie des schémas aperçus précédemment. L'objet de ce puzzle est de mettre en vis-à-vis les parties de schéma correspondantes. Sur la première face du cylindre, le disque du haut ne peut pas bouger. C'est le seul ; il fixe le point de départ de la succession d'arrangements. Le disque du dessous doit présenter dans son quart supérieur, le complément du quart inférieur du premier disque pour former le schéma complet. Il y a alors deux possibilités. Pour choisir la bonne il faut tourner le disque pour que le deuxième quart représentant le

même graphique se positionne à droite du disque et corresponde aussi au complément du schéma du disque qui se trouve dans la colonne de droite suivante. Il faut procéder ainsi pour l'ensemble des disques, sachant que le disque du bas doit être dans la même position que celui du haut sur la face suivante du cylindre. Pour faire tourner le cylindre il faut cliquer sur la roue du haut. Une fois les 16 disques bien disposés, les parties du pont se hissent.
Traversez-le et récupérez le tétrahédron de Dragast.

La tour d'Armagast

Retournez voir Armagast et montrez-lui le tétrahédron. Il vous demande d'unir le tétrahédron et la sphère d'énergie. La solution se trouve dans la tour mais il faut mettre en marche l'ascenseur. En bas il y a un écran rond avec 17 boutons de commande. Le bouton central met en rotation le panneau central afin de changer les motifs qui sont dessinés dessus. Les autres boutons sont rangés par groupe de quatre et font sortir des tiges comportant à leur extrémité la représentation des motifs du panneau de fond. Il faut faire correspondre les motifs du panneau avec ceux des 4 tiges. Une méthode simple pour réaliser ce puzzle est de faire sortir toutes les tiges les unes après les autres et de noter les motifs pour chaque groupe de quatre. Puis il faut faire pivoter le panneau central (6 positions possibles) et trouver celui dont les 4 motifs correspondent. Une fois réalisé, notez pour chaque colonne de 4 boutons, lequel a été poussé. Allez près de l'ascenseur et sur le pupitre de commande positionnez les 4 leviers selon la même position verticale des 4 boutons précédemment poussés. Si le code est correct, l'ascenseur descend : de gauche à droite les leviers doivent être positionnés au quatrième cran vers le bas, deuxième cran, troisième cran et troisième cran.
Montez au premier étage : il y a une salle ronde dont l'accès est bloqué par des piliers. Montez au second et déposez le tétrahédron sur son support. Les piliers de la salle d'en dessous se rétractent. Allez à nouveau au premier étage : la salle est entourée de trois pylônes ornés de symboles. Leur signification vous est encore inconnue. Allez rencontrer Armagast pour qu'il vous donne la clé de ce puzzle. Un plan s'affiche en page 13 de votre livre.
Copiez-le et rendez-vous dans la salle du premier étage. Chaque ligne de trois motifs sur le dessin représente les trois motifs que l'on peut trouver sur l'un des triangles de pylône. Il faut en trouver un pour se repérer et positionner tous les autres dans le même ordre que sur le dessin. Sur une rangée de trois motifs, celui du milieu correspond à celui qui est sur la face cachée du triangle.
Positionnez les 9 triangles correctement pour activer l'énergie qui permet l'assemblage du tétrahédron et de la sphère. Récupérez la sphère dans le tétrahédron et parlez à Armagast.
Pour quitter Dragast il faut d'abord protéger le tétrahédron en l'assemblant avec les anneaux sacrés. La solution se trouve dans le donjon au centre de Dragast.
Quittez Armagast et dirigez-vous jusqu'à la passerelle. Faites-la pivoter à gauche et avancez vers l'entrée des cavernes de Dragast.

Le donjon de Dragast

Avancez jusqu'au premier carrefour et prenez le chemin de droite. Franchissez le sas rond et montez à l'échelle. Vous arrivez devant une machine qui correspond au dessin de la page 7 de votre livre. La chaudière fournit la vapeur à l'ascenseur qui se trouve juste au niveau inférieur. Voici la séquence pour activer la vapeur. La manipulation des organes dans le désordre n'a aucun effet néfaste mais ne produira rien de plus.
- Manoeuvrez la vanne qui se trouve à droite de la chaudière. Une bouffée de vapeur s'échappe des soupapes du couvercle.
- Actionnez le levier qui se trouve au pied de la chaudière en arrivant. Le couvercle se verrouille.
- Tournez le volant qui se trouve en haut du couvercle de la chaudière.
- Manoeuvrez une nouvelle fois la vanne qui se trouve à droite de la chaudière.
- Enclenchez le levier qui se trouve sur les collecteurs à gauche de la chaudière afin d'amener la vapeur dans le tuyau du bas.

Descendez de la plate-forme et prenez le sentier à droite avant le sas. Entrez dans l'ascenseur et manoeuvrez le levier. Vous arrivez au niveau inférieur face à un générateur. Sur votre droite il y a deux réservoirs. De part et d'autre sur le collecteur il y a deux vannes. Manoeuvrez-les toutes les deux. Allez devant le générateur et appuyez sur le levier. Cela déclenche un mécanisme qui provoque de l'autre côté de la caverne, la descente de la roue à eau dans la rivière souterraine. Ce dispositif est représenté à la page 8 de votre livre. Il commande les autres machines situées en contrebas dans la caverne.
Reprenez l'ascenseur et franchissez le sas. A l'intersection, prenez le chemin de droite.
En passant sur votre droite il y a une machine qui ressemble à celle dessinée sur la page 11 de votre livre. Elle doit

commander la porte circulaire à l'extérieur. Poursuivez votre chemin. Dans une alcôve sur la gauche le forgeron frappe sur son enclume, mais il ne vous dira rien pour l'instant. Au bout du tunnel vous arrivez dans la caverne qui était visible de votre ancien point de vue près du générateur. Vous y trouverez un pupitre aux 9 cylindres et trois mécanismes à plateaux tournants. Celui de gauche ne peut pas fonctionner car il manque un pion de contact. Il doit y en avoir 4 par plateau. Actionnez le levier qui se trouve juste à gauche en arrivant face aux trois mécanismes. Le mécanicien sort de derrière une porte et vous explique que le quatrième pion de contact est cassé. Le pion de contact cassé apparaît dans votre inventaire. Allez le donner au forgeron qui vous en propose un autre. Prenez le nouveau pion de contact sur l'étagère. Allez le déposer sur le plateau du mécanisme et actionnez le levier. La machine s'ébranle mais rien ne se passe, la séquence est interrompue ! Les pions de contact ne sont pas en face des trous réciproques du plateau et du couvercle, l'empêchant de se refermer. Lorsque vous actionnez le levier, vous remarquez que le plateau tourne d'un certain nombre de quarts de tour. Pour connaître ce nombre il faut aller regarder le pupitre aux 9 cylindres. Trois cylindres ont une couleur correspondant à chacun des trois mécanismes. Le cylindre jaunâtre correspond au mécanisme de gauche, le bleu à celui du milieu et le verdâtre à celui de droite. La marque sur le cylindre indique le nombre de quarts de tour que fera le plateau. Connaissant ce nombre pour chaque plateau, il faut positionner le plateau de façon rétrograde pour qu'il tourne du nombre de quarts de tour nécessaire au moment d'actionner le levier. Ce nombre dépend de vos différentes actions précédentes dans la caverne. Il n'est donc pas possible de les indiquer. Il suffit de regarder la marque sur le cylindre. Les indications des autres cylindres n'ont aucune importance pour résoudre ce puzzle. Donc, relevez sur les trois cylindres le nombre de quarts de tour devant être effectué. Allez face aux plateaux et positionnez-les du nombre de quarts de tour de façon rétrograde au sens de rotation. Actionnez le levier pour refermer les trois couvercles sur leur plateau respectif. Cela provoque l'activation de la machine se trouvant à la croisée des chemins.
Allez jusqu'à cette machine et actionnez le levier qui vous permet de monter dessus. Cliquez deux fois au centre des carreaux pour enclencher la batterie. La porte circulaire extérieure s'ouvre.
Quittez le donjon et traversez Dragast pour vous engager par cette porte.

La porte circulaire

Actionnez le levier pour descendre au coeur de la montagne. Avancez et descendez l'échelle. Déposez le tétrahédron sur la machine au dessus de vous. Elle s'ouvre pour vous laisser déposer les anneaux sacrés. L'assemblage se réalise. Vous récupérez le tétrahédron avec les anneaux.
Retournez à votre vaisseau et enclenchez le levier pour partir vers le monde de Na-Tiexu.

Le monde de Na-Tiexu

La maison dans les nuages

Descendez du vaisseau et entrez dans la « maison des nuages ». Cette unique pièce est le carrefour à destination de 4 domaines. L'autre porte s'ouvrira sur le domaine sélectionné par le mécanisme de la salle. Au centre de la salle se trouve un pupitre comportant 4 plateaux. Approchez-vous de plus près et touchez une des boules translucides juste au dessus d'un des plateaux. Un son spécifique à chaque boule résonne dans la pièce. Sur chaque plateau il y a 4 emplacements pour y déposer un diapason. Les diapasons manquants sont dispersés sur le pupitre. La couleur du diapason correspond à celle du plateau. Prenez-en un et frappez-le sur la barre métallique qui se trouve à droite ou à gauche de l'écran. Le son émis par le choc a sûrement une importance. Déposez le diapason sur un des supports du plateau de la même couleur. Vous remarquez que sur le plateau il y a une marque en forme de « virgule » de largeur décroissante.
Retournez-vous. Il y a 4 miroirs autour de la pièce. Aux pieds de chaque miroir il y a une sorte de réglette de largeur décroissante comme la virgule des plateaux. 4 bâtons de longueur différente sont disposés sous la réglette. Chaque bâton doit correspondre au son d'un diapason. Approchez-vous d'un miroir et touchez-le. Il émet un son identique à celui des boules translucides. Commencez par identifier grâce à ce son la correspondance entre le miroir et le plateau. En numérotant les plateaux de 1 à 4 en partant de celui de gauche ;
- le miroir de droite en entrant correspond au plateau n°1 ;
- le miroir de gauche en entrant correspond au plateau n°4 ;
- le miroir de droite face à la porte de sortie correspond au plateau n°3 .
- le miroir de gauche face à la porte de sortie correspond au plateau n°2 ;

Passez derrière le pupitre et ramassez par terre le document qui se place dans votre livre à la page 14. Le dessin vous indique qu'il y a une correspondance entre le son émis par le diapason et la longueur du bâton : plus le bâton est long, plus le son est grave. La position du diapason correspond à la position du bâton selon la virgule du plateau ou la réglette du miroir.
Lorsque vous avez placé les 9 diapasons manquants, appuyez sur le bouton situé entre les plateaux 2 et 3. Si l'ajustement des sons est correct, une image des 4 domaines apparaît sur chacun des miroirs correspondants.
Pour que la porte de sortie s'ouvre sur le domaine que vous voulez atteindre ; il suffit d'appuyer sur le bouton de plateau correspondant. Un flash lumineux apparaît alors au dessus du miroir concerné. A partir de ce moment, vous pouvez parcourir les différents domaines dans l'ordre que vous voulez. Mais certaines actions sont en interface d'un domaine à l'autre.

Le domaine des astres

Appuyez sur le bouton du 1er plateau pour activer le miroir de droite en entrant. Franchissez la porte.
Montez au sommet de la tour et parlez à l'astrologue. Pour rassembler toutes les reliques de Ta-Tiexu il vous donnera la « poussière d'étoile ». Mais il faut lui rapporter la « graine de vie » qui est dans le domaine des esprits. Il n'y a plus rien à faire ici pour l'instant ; retournez dans la maison des nuages.

Le domaine des esprits

Appuyez sur le bouton du 2ème plateau pour activer le miroir de gauche en sortant. Franchissez la porte.
Visitez le domaine. Ramassez à la croisée des chemins une feuille qui traîne par terre. Il y a de nombreuses statues portant chacune une statuette à leur effigie. Montez dans la hutte et parlez à la vieille femme. Vous aurez besoin d'un esprit pour trouver le tétrahédron mais avant il faut rassembler les « 7 esprits d'humeur ». Parcourez le domaine pour récupérer les 7 statuettes esprit (une des statues se trouve bien cachée au sommet d'un rocher au dessus de la grotte. Il y a un petit sentier qui y monte). Retournez parler à la vieille femme. Elle vous demande de rencontrer la divinité principale du domaine. Ramassez le Graal qui se trouve par terre sur le plancher derrière elle.
Parlez à nouveau à la vielle femme de la graine de vie (cette action n'est possible que si vous avez rencontré l'astrologue du domaine des astres). Elle vous envoie à sa jeune assistante qui se trouve de l'autre côté de la hutte.

Mission : la graine de vie
Parlez à la jeune fille. Elle vous indique que la graine de vie se trouve dans la grotte, au niveau de la vieille souche d'arbre. Récupérez le pot de mana de fleurs sur les étagères. Allez dans la grotte et déposez le pot de mana sur la pierre du centre. La grotte s'illumine.
En haut de la grotte il y a une énorme souche d'arbre ; mais vous n'arrivez pas à l'écarter. Retournez voir la jeune fille. Elle vous permet de prendre la fiole de fumée toxique. Allez déposer la fiole sur la pierre au centre de la grotte. Retirez-lui son bouchon. Le dégagement de la fumée provoque l'ouverture de la souche. Sortez de la grotte et montez à son sommet. Ebranlez le petit arbre aux feuilles vertes. De la sève tombe sur la vieille souche, ce qui provoque la chute d'une graine dans la grotte en dessous. Allez ramasser la graine de vie dans son écorce. Maintenant vous pouvez retrouver l'astrologue.

Mission : l'esprit divin
Allez face à la statue qui tend les mains. Déposez le Graal. Regardez dans le reflet de l'eau aux pieds de la statue. Notez l'ordre de défilement des images de « statuettes d'humeur ». Il s'agit de déposer les 7 statuettes sur chacun des piliers encadrant le chemin et dans l'ordre aperçu dans le reflet de l'eau. Vous remarquez que les piliers sont tous raccordés par une racine rampante. Le plus simple est d'aller au début du chemin où se termine la racine au pied du pilier de droite en regardant dans la direction de la statue. Déposez sur ce pilier la dernière statuette aperçue dans la séquence. Suivez la racine vers le pilier suivant et déposez l'avant-dernière statuette et ainsi de suite. Si toutes les statuettes sont à leur emplacement, vous verrez l'esprit divin se transporter dans le Graal. Récupérez le Graal enfermant l'esprit.

Quittez le domaine des esprits et retournez dans la maison des nuages.

Le domaine des astres (2)

Appuyez sur le bouton du 1er plateau pour activer le miroir de droite en entrant. Franchissez la porte.
Allez porter la graine de vie à l'astrologue. La graine doit être nettoyée. Avancez près des étagères et récupérez une note (qui se placera dans votre livre), un pot avec des plantes et une fiole avec un liquide. Sur la table dans l'autre coin de la pièce, récupérez 2 statues de dragon.
Déposez la graine de vie sur la grille de la machine à droite de l'astrologue. Fixez la fiole sur son support et déposez le pot sur le socle sous la grille. Faites basculer la fiole. Cela produit le nettoyage de la graine. Récupérez la graine de vie.
Sur la machine au socle coloré, de l'autre côté de la salle, déposez les 2 statues de dragon sur leur support. Déposez la graine au centre de la machine. Vous obtenez une graine de vie chargée.
Montrez la graine à l'astrologue. Il vous envoie à l'étage pour effectuer l'alignement des planètes. Empruntez l'escalier en colimaçon. Sur le mur il y a un indicateur avec 4 dessins (trait, triangle, astérisque et carré) identiques à ceux dessinés à la page 14 de votre livre. Touchez chacun des dessins et notez le nombre de crans effectués pas l'aiguille.
Sortez sur le balcon. Face au pupitre, placez la graine de vie dans le récipient. Elle est aussitôt transportée au centre des astres.
Sur le cadran il y a huit billes et huit emplacements vides. Le but de ce puzzle est de trouver la bonne place pour chacune des billes. Les billes supportent un symbole identique à ceux dessinés à la page 14 de votre livre. Les huit symboles sont rangés par paire ; chaque paire est identifiée par un dessin (trait, triangle, astérisque et carré). La logique de ce puzzle est de placer chaque paire de billes en les espaçant d'autant d'emplacements que du nombre de crans indiqués précédemment par l'aiguille :
- pour la paire « trait » = 1 cran d'aiguille = 1 emplacement d'écart ;
- pour la paire « carré » = 2 crans d'aiguille = 2 emplacements d'écart ;
- pour la paire « triangle » = 3 crans d'aiguille = 3 emplacements d'écart ;
- pour la paire « astérisque » = 4 crans d'aiguille = 4 emplacements d'écart.
Sur les huit billes, il y en a trois qui ont une place définie et unique. Commencez par les placer sur le plateau. En numérotant les emplacements de 1 à 8 dans le sens horaire, vous devez placer les billes aux emplacements n°1, 6 et 8.
- Formez la paire avec la bille de l'emplacement n°1 en choisissant la bille portant le symbole correspondant à la page 14 de votre livre (paire « trait »). Placez cette bille à un emplacement d'écart avec le n°1. En théorie il y a deux solutions possibles : emplacement n°2 ou 8. Comme l'emplacement n°8 est déjà occupé, placez la bille sur l'emplacement n°2.
- Formez la paire avec la bille de l'emplacement n°8 en choisissant la bille portant le symbole correspondant à la page 14 de votre livre (paire « astérisque »).
Placez cette bille à quatre emplacements d'écart avec le n°8. Il n'y a qu'une solution possible : emplacement n°4. Placez la bille sur l'emplacement n°4.
- Formez la paire avec la bille de l'emplacement n°6 en choisissant la bille portant le symbole correspondant à la page 14 de votre livre (paire « triangle »). Placez cette bille à trois emplacements d'écart avec le n°6. En théorie il y a deux solutions possibles : emplacement n°1 ou 3. Comme l'emplacement n°1 est déjà occupé, placez la bille sur l'emplacement n°3.
- Pour placer la dernière paire il ne reste que deux possibilités : emplacements n° 5 et 7.
Une fois les huit billes correctement placées sur le plateau, appuyez au centre du cadran pour obtenir la transformation de la graine chargée en poussière d'étoile. Récupérez la poussière d'étoile dans le récipient.
Quittez le domaine des astres et retournez dans la maison des nuages.

Le domaine magique des enfants

Appuyez sur le bouton du 4ème plateau pour activer le miroir de gauche en entrant. Franchissez la porte.
A la première intersection, prenez le chemin de gauche et entrez dans la salle. Ramassez sur la banquette une pyramide magique. De l'autre côté de la pièce, récupérez un croc lumineux - jaune. Regardez le dessin d'enfant qui se trouve à côté de la porte fermée. Il représente une fleur aux pétales jaune, mauve, vert, rouge et bleu. Retournez sur vos pas et ramassez le long du chemin quatre autres crocs lumineux rose (mauve), vert, rouge et bleu.
Au bout du tunnel il y a une sorte de présentoir survolé par un nuage de lucioles. Approchez-vous et déposez les cinq crocs dans l'ordre présenté sur le dessin d'enfant. Si les crocs sont correctement placés, les lucioles vont s'engouffrer dans une crevasse et ainsi l'éclairer. Descendez dans la crevasse et récupérez un ours en peluche traînant par terre dans un coin sombre.
Retournez dans la pièce habitée et déposez la peluche sur le petit lit de poupée improvisé. Quittez la salle et entrez à nouveau. Une petite fille a pris l'ours dans ses bras. Parlez-lui, mais elle préfère que vous vous adressiez à son frère. Suivez-la en passant par l'autre porte de la pièce.
Empruntez le chemin de gauche et marchez jusqu'à sortir sur une corniche le long de la paroi rocheuse. Les deux

enfants sont là.
Le grand frère vous demande de faire chanter l'oiseau. Retournez dans le tunnel jusqu'à une rivière de couleur verte. Sur la gauche, dans une niche où brillent des cristaux bleus, déposez votre pyramide magique devant puis récupérez un cristal. Retournez-vous et longez la rivière jusqu'à un passage étroit. Logez la pyramide dedans pour assécher le guet. Revenez sur vos pas et traversez le guet de la rivière. Récupérez la pyramide magique une fois de l'autre côté. Marchez jusqu'au fond de la grotte et déposez le cristal sur la zone lumineuse entre les deux mamelons. Cela active la pousse d'une plante au dessous. Ramassez une branche magique.
Revenez dans la direction de la rivière et tournez à gauche vers la zone lumineuse bleue. Si vous avez récupéré la pyramide, une pierre est apparente au centre du cours d'eau entre les lumières bleues. Déposez la branche magique dessus. Allez loger la pyramide dans le passage étroit de la rivière pour faire monter le niveau de l'eau au dessus de la branche magique. Une transformation semble s'être opérée ? Reprenez la pyramide pour dégager la pierre et récupérez ainsi de la poussière magique. Déposez une dernière fois la pyramide dans le passage étroit de la rivière pour assécher le guet. Traversez la rivière et retournez vers les enfants.
Sur la corniche il y a par terre une zone avec des pousses violettes. Déposez la poussière magique au centre de la zone. Le mouvement des plantes provoque l'envolée de la poussière dans le ciel. Au bout de la corniche un carillon se met à tinter. Récupérez la cloche du domaine des enfants.
Quittez le domaine magique des enfants et retournez dans la maison des nuages.

Le domaine de la magie

Appuyez sur le bouton du 3ème plateau pour activer le miroir de droite en sortant. Franchissez la porte.
Si vous empruntez le chemin de droite au croisement ; c'est la mort assurée ! A la deuxième intersection, prenez à gauche et entrez dans la grotte. Elle est obstruée par des racines. Ramassez un bâton dissimulé entre les rochers. Ressortez de la grotte. Poursuivez sur le chemin en direction d'un grand plateau maintenu par un pilier formé de pierres. Utilisez le bâton sur les pierres pour faire basculer le plateau. Cela provoque la destruction des racines dans la caverne. Retournez dans la grotte et traversez jusqu'à la cascade. Si vous avez récupéré la feuille dans le domaine des esprits, utilisez-la sur la cascade pour obtenir une feuille remplie d'eau. Ressortez de la caverne et poursuivez le chemin jusqu'aux racines desséchées. Déposez dessus la feuille remplie d'eau pour redonner vie aux racines. Grimpez en haut de la roche et avancez près du ruisseau.
Poussez la pierre qui bloque la bascule. Cela provoque le détournement du cours d'eau. Retournez traverser la grotte qui est maintenant libre de tout obstacle.
De l'autre côté il y a une machine composée de quatre pylônes, d'un support de tam-tams et d'un Gong. Par terre, ramassez les quatre cristaux de télé-transportation. Attention, si vous frappez le Gong avant d'avoir activé la machine à télé-transportation, deux gardes vous tueront. Déposez les quatre cristaux sur leur support respectif aux pieds des pylônes. Chaque cristal a un emplacement unique qu'il est impossible de mélanger. Maintenant, placez-vous face au Gong et frappez-le. Retournez-vous rapidement et appuyez sur le bouton de télé-transportation pour vous débarrasser définitivement des deux gardes.
Frappez sur les tam-tams pour écouter leurs sonorités. Maintenant que la voie est libre, empruntez le chemin qui mène à un cristal géant. Approchez-vous d'une de ses faces et notez la couleur de la pierre au sol. Cliquez sur les quatre boutons et retenez le son qui est émis. Vous pouvez faire de même sur toutes les faces du cristal (rouge, jaune, bleu et vert). C'est toujours le même son qui résonne. Retournez face aux tam-tams. Il y a quatre colonnes de la même couleur que les faces du cristal géant. Frappez sur chacun des tam-tams et notez ceux dont le son est identique au son émis par le cristal géant :
- colonne bleue = 3ème et 4ème tam-tam
- colonne verte = 1er et 2ème tam-tam
- colonne jaune = 1er tam-tam
- colonne rouge = 2ème tam-tam
Il faut maintenant reproduire sur le cristal géant la même séquence en cliquant sur les boutons associés. Une fois fait, le cristal entre en résonance et se transforme en symbole. Récupérez le symbole du domaine de la magie.
Retournez dans la maison des nuages.

La maison dans les nuages

Si vous avez les quatre artéfacts de chacun des domaines, alors les miroirs de la maison des nuages sont tous activés. Franchissez à nouveau la porte pour arriver dans une antichambre.

En son centre il y a quatre supports pour les artéfacts. Leur position est similaire aux emplacements des miroirs dans la pièce précédente.
En entrant vous placez donc la cloche sur le support de gauche et la poussière d'étoile sur celui de droite. Faites le tour de la salle, dos aux marches. Placez le Graal sur le support de droite et le symbole sur celui de gauche. Une fois l'opération réalisée, la sphère s'assemble avec le tétrahédron. Récupérez la sphère dans le tétrahédron.
Montez les marches et déposez l'un des tétrahédron sur le support. Les anneaux sont maintenant assemblés.
Retournez à votre vaisseau pour terminer le voyage.

Le rocher au milieu de l'océan

Descendez de votre vaisseau et prenez le chemin sur votre gauche. Ouvrez le dôme et activez le mécanisme pour refermer la passerelle qui mène au centre du rocher. Vous rencontrez Grifit. Il vous demande de franchir la dernière porte qui mène dans un autre monde parallèle afin de tenir en sûreté les anneaux sacrés. Durad et Arkampus pourront-ils suivre Umang et s'emparer des anneaux ?

Aurora Watching

© MC2 France / Metropolis 2005

CHEAT CODES

Entrez l'un de ces codes sur votre PDA pendant le jeu :

0132	Meilleurs kits médicaux
0926	Mode sneak
1554	Les ennemis ne vous entendent pas
2733	Les ennemis ne vous voient pas
3815	Invincibilité
6422	Meilleure protection
7018	Tous les items
7663	Meilleurs dommages
8249	Munitions illimités
8700	Toutes les armes
8745	Le plein de santé

Avencast : Rise of the Mage

© Lighthouse / Clockstone 2008

CHEAT CODES

En cours de jeu, ouvrez la console à l'aide de la touche ";" et saisissez les codes suivants en remplaçant les champs entre parenthèse par les valeurs indiquées.

`AddGold(mc_ID,quantité)`	Plus d'or
`cheat ("sort",quantité)`	Plus de magie d'âme
`cheat ("force",quantité)`	Plus de magie de sang
`cheat("avancement",quantité)`	Plus de points d'avancement
`cheat("expérience",quantité)`	Plus d'experience
`cheat("énergie")`	Energie max
`cheat("mana")`	Mana max
`CoverMap()`	Carte masquée
`ExportHero("nom")`	Exporter un héros
`ImportHero("nom")`	Importer un héros
`SetImmortal(mc_ID,0)`	Désactiver le God Mode
`SetImmortal(mc_ID,1)`	Activer le God Mode
`SetMoveSpd(mc_ID,quantité)`	Changer la vitesse
`UncoverMap()`	Dévoiler la carte

Avernum VI

© Spiderweb Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur Shift+D et entrez les codes suivants.

`editor`	Editer les sorts et stats des personnages
`iampoor`	Recevoir 500 pièces
`imdrained`	Recharger la magie
`iwanttobestronger`	Points d'XP en plus
`leetbuffz`	Boucliers sacrés sur les membres du groupe
`ouchouchouch`	Régénération de tous les membres du groupe
`showmeall`	Voir tous les NPC sur la carte

Axelerator

© Magic Bytes / Synetic 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran principal, tapez l'un des codes suivants :

AGRESSOR	Munitions infinies
ALLOFF	Désactive tous les codes que vous avez entrés
ALLWEAPONS	Toutes les armes
BOOSTER	Mode Fusée
BUGGYBOY	?
DIRTYDUELL	?
HEAVYMISS	?
HELPME	Réparation
MUCHMONEY	130.000 crédits
NETWORKTIMERS	?
SCREENSHOT	?
SUCKER	?
WRECKED	Blindage surpuissant

BEAUCOUP D'ARGENT

Pour avoir beaucoup d'argent, allez dans le répertoire du jeu. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier correspondant, allez à l'offset indiqué, et mettez la chaîne FF FF FF.

Fichier	Adresse
NICE1.EXE	15 59 53
NICE2.EXE	15 57 77
NICE3.EXE	15 54 57
NICE4.EXE	15 54 57

Axia

1998

+ D'INFOS FORUM

GARDER LE TEMPS À 0

Lorsque vous commencez le niveau, affichez le menu et allez sur LOAD. Lorsque vous serez dans le menu LOAD, quittez-le en appuyant sur ESC. Sauvegardez maintenant votre jeu. Détruisez tous les vaisseaux en en laissant qu'un seul en vie, éliminez toutes les astéroïdes puis achevez le vaisseau restant. Le temps sera resté à 0 et vous gagnerez ainsi beaucoup d'argent. Vous pouvez aussi sauvegardez votre jeu en l'appelant BONUS pour avoir plus de chance de réussir cette astuce.

Axis & Allies

© Atari / TimeGate Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur ENTER pour afficher la fenêtre de chat et tapez l'un des codes suivants :

`rosieriveter`	Constructions rapides
`isurrender`	Défaite instantanée
`veday`	Victoire instantanée
`fieldpromotion`	+ 100 point d'expérience
`swissbank (10000)`	+ 10000 pièces d'or
`enigma`	Enlever le brouillard de guerre

Azada

© Mindscape 2009

LIVRE MAGIQUE

Localisez le coffre qui se trouve derrière le portrait de Titus dans le hall principal. Cliquez sur les boutons de manière à épeler le mot "MAGIC BOOK". Vous débloquerez alors un niveau bonus intitulé "La créature".

Aztec : Malédiction au Coeur de la Cité d'Or

© Cryo Interactive 1999

GRIMPER SUR LE MUR DE CRÂNE

Pour monter sur le mur de crâne, il faut utiliser l'échelle qui se trouve dans le centre cérémoniel.

TROUVER UNE FLEUR BLANCHE POUR LE POÈTE DANS LE PALAIS

Prenez la caisse qui se trouve près du poète. Posez-la sur le mur afin d'atteindre le fleur blanche dans l'arbre du jardin intérieur.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Après la vidéo d'introduction vous vous trouvez dans votre village. Avancez, et Quilaztli, le médecin du village, vous interpelle. Après la discussion, tournez à gauche et avancez. Rentrez dans la maison dont le contour de la porte est peint en rouge. Tournez à droite, et ouvrez le coffre à gauche sur le sol.

Prenez les graines de cacao à l'intérieur, puis ressortez de cet endroit. Tournez à gauche, avancez et rentrez dans la maison dont le contour de la porte est peint en bleu. Avancez tout droit jusqu'à la statue grise sur le support, ouvrez-la et vous trouvez de l'encens. Puis tournez à gauche, avancez et parlez au médecin sur la gauche, contre le mur. Donnez-lui l'encens récupéré précédemment, puis ressortez de cet endroit après la discussion. Un garde vous attend, il s'agit du coupable du meutre dont vous êtes accusé à tort. Hélas, ce dernier compte bien vous éliminer aussi. Tournez à droite, avancez, tournez une nouvelle fois à droite et avancez encore. Tournez ensuite à gauche et avancez jusqu'au lac. Vous observez 2 barques, montez dans celle de droite. Une fois sur l'eau, tournez à gauche et avancez. Dès que vous êtes bloqué par un garde tournez à droite et avancez. Un nouveau garde vous bloque la route, tournez à droite, avancez puis allez à gauche. Avancez encore, au bout tournez à gauche, puis encore à gauche dès que possible (vous passez par le petit canal à droite d'un saule pleureur). Avancez et accostez sur la droite. Allez à gauche, avancez et utilisez la nouvelle barque sur votre droite. Tournez à gauche et avancez. Vous pouvez alors consulter votre carte, choisissez de vous rendre au quartier marchand de Tlateloclo (représenté par un bâtiment carré au nord de la pyramide).

Dans ce quartier, avancez sur la droite et passez par l'ouverture dans le mur dont le haut est peint en rouge. Vous arrivez dans un petit marché, parlez à la femme assise sur votre gauche et choisissez de lui acheter des objets. Prenez des colorants bleu clair et jaune. Allez ensuite à droite, tout au bout, et parlez au marchand. Achetez-lui des colorants bleu foncé et rouge. Ressortez ensuite de ce marché, et allez à droite. Vous trouvez un marchand de bois, entrez dans la maison derrière lui (entrée peinte en jaune). Dans la maison avancez un peu sur la droite et vous trouvez un prêtre. Parlez-lui et acceptez de lui donner les 5 graines de cacao pour prouver que vous êtes bien un ami du poète. Le prêtre vous remet alors le collier que lui a confié le poète avant de mourir. Regardez ensuite sur la droite et soulevez le tapis posé sur le sol, vous trouvez un bijou. Avancez ensuite légérement derrière le prêtre et ramassez le parchemin

ensanglanté posé sur un tapis. Tournez ensuite à droite, vous êtes face à une porte, tournez de nouveau à droite. Parlez à l'esclave du poète, puis ressortez de ce petit endroit. Regardez par l'ouverture, il y a un canal et de l'autre côté une nouvelle partie du village. Attendez qu'une barque passe et utilisez-la rapidement pour atteindre l'autre côté du village. Avancez ensuite sur la gauche (vers la porte dont le contour est peint en bleu). Tournez ensuite à gauche, derrière vous, il y a une maison dont le contour est peint en jaune. Approchez-vous de cette maison et passez par le petit chemin sur la droite. Avancez, traversez le pont, puis avancez encore. Allez sur la droite pour pouvoir utiliser votre carte afin de gagner un nouvel endroit, direction le quartier des artisans au sud-ouest de la pyramide.

Avancez un peu, un villageois vous interpelle. Après avoir discuté avec lui, continuez à avancer en allant sur la gauche. Avancez ensuite le long du chemin et vous rencontrez Turquoise. Donnez-lui le bijou trouvé chez le poète, et Turquoise vous donne un poème. Après la vidéo, retournez au quartier des artisans en utilisant la carte. Avancez cette fois-ci sur la droite et rentrez dans la petite maison à droite du temple. Parlez à l'esclave sur votre gauche, et acceptez de lui donner 2 graines de cacao pour aller voir son maître. Passez alors par la porte derrière lui, allez au fond de la cour et parlez à Chacoatl. Montrez-lui le parchemin ensanglanté, puis acceptez de finir le bouclier. Allez ensuite de l'autre côté de la cour, et prenez le bouclier posé à gauche sur le sol pour le finir. Prenez ensuite les 4 colorants dans votre inventaire et posez-les sur le petit objet à droite prévu à cet effet. Prenez une plume blanche dans le pot en haut à droite, trempez-la dans le bleu clair et posez-la à droite de la plume rouge la plus à gauche. Prenez ensuite une feuille verte sur la plante en haut à gauche et placez-la à droite de la plume bleu ciel placée précédemment. Prenez enfin une autre plume blanche, trempez-la dans le colorant rouge et placez-la à droite de la feuille de plante.
Vous devez ensuite prendre les petites plumes dans le bol en haut et les poser sur le bouclier là où il en manque. Attention toutefois, vous devez avant tremper les plumes dans les bons colorants suivant leur emplacement sur le bouclier : jaune, bleu foncé ou rouge. Dès que cela est bon, vous obtenez le bouclier. Retournez ensuite parler à Chacoatl puis sortez de sa maison. Après la discussion avec l'esclave dehors, tournez à gauche et avancez sur le pont pour quitter cet endroit.

Partie 2

Direction la place de Tenochtitlan représentée par la pyramide sur la carte. Avancez le long de la grande place, un mendiant vous accoste. Acceptez de lui donner 2 graines de cacao, et vous obtenez un bracelet en or. Retournez-vous puis allez sur la gauche, le long de la rive. Regardez sur la droite et parlez au pêcheur dans la barque. Donnez-lui 2 graines de cacao, et montez sur sa barque, direction le palais. Montez ensuite le long du petit escalier, et avancez dans la cour. Parlez au précepteur et acceptez de l'aider à trier le tribu. Après la discussion tournez à droite et sélectionnez les peaux de fauve étendues sur le sol. Sur l'écran qui s'affiche, vous observez en haut 7 peaux de fauve au milieu, 5 bocaux de coquillage à droite et 9 morceaux de tissu à gauche. En bas se trouvent 3 cases représentant 3 villes. Placez alors dans la case du haut 7 morceaux de tissu, 2 bocaux et 3 peaux de fauve (total : 442). Placez enfin dans chaque case du bas 2 peaux de fauve, 1 morceau de tissu, et 1 bocal. Le précepteur vous remet le bocal de coquillage restant pour vous remercier. Allez ensuite à gauche du précepteur et passez par l'ouverture pour rentrer dans le palais. Avancez jusqu'à arriver dans la cour, tournez à droite, puis passez par la porte sur votre droite. Un garde est présent, montrez-lui votre bouclier, et entrez dans la pièce derrière. Tournez à gauche et avancez vers l'homme habilé d'une tunique bleue. Après la cinématique, vous vous trouvez enfermé. Fouillez la paille sur le sol pour trouver un couteau. Utilisez ce dernier pour couper les cordes à gauche bloquant la porte puis sortez de votre cellule. Allez ensuite sur la droite et un homme, un autre prisonnier, vous interpelle, il s'agit de votre père, enfermé avec votre mère. Après la discussion, allez à gauche pour sortir de la prison.

Approchez-vous de la porte et utilisez la sarbacane dans votre inventaire pour tirer sur l'animal enfermé dans la cage dehors sur la gauche. Le garde disparaît alors, vous pouvez sortir. Passez par l'ouverture de droite, vous voici dans la cour. Avancez sur la droite vers les marches, et montez-les. Après la discussion avec le scribe du "Femme Serpent" (vous obtenez un hochet magique), allez sur la droite en avançant et rentrez dans le palais (comme précédemment). Avancez dans la cour, tournez à droite, puis passez par l'ouverture à droite. Le garde est encore là, seulement vous n'avez plus votre bouclier... Allez donc à droite, puis au bout du chemin à gauche. Avancez, traversez le rideau rouge, et montrez votre hochet magique au chevalier Jaguar. Traversez alors le rideau derrière le garde, et avancez jusqu'au Seigneur. Acceptez son marché, puis choisissez sur la carte de vous rendre au village, au sud-ouest de la carte.

Allez tout droit vers la maison dont le contour de la porte est peint en rouge, puis prenez le bâton à fouir posé à droite de la porte, contre le mur. Rentrez ensuite dans la maison, avancez au fond de la cour, vous arrivez devant le bain de

vapeur. Allez légèrement à gauche, mettez-vous face à la statuette dans le mur, et utilisez le bâton à fouir sur le sol pour creuser et trouver un trésor. Ressortez ensuite de cette maison, avancez vers la sortie du village et utilisez la carte pour vous rendre au quartier des artisans.

Avancez sur la droite et retournez dans la maison à droite du temple. Allez dans la cour pour parler au plumassier, mais hélas il n'est plus là. Parlez à son escalve pour obtenir un message. Ressortez ensuite de cette maison, et avancez. Parlez à Chimalli, puis avancez encore. Parlez au marchand de bois à votre droite, achetez-lui du bois. Avancez ensuite le long du chemin à gauche, et discutez avec Turquoise. Avancez encore, passez le petit pont derrière elle, et parlez au joaillier accroupi sur la droite. Donnez-lui le fagot de bois acheté précédemment, et montrez-lui le collier du noble assassiné. Faites ensuite demi-tour, traversez le pont, avancez, puis allez à droite de la maison dont le dessus de porte est peint en bleu. Allez ensuite à droite, avancez et quittez ce quartier. Direction le quartier marchand de Tlatelolco sur la carte.

Partie 3

Allez sur la gauche, traversez le pont, avancez encore. Devant le palais gardé allez à gauche et discutez avec l'homme. Tournez ensuite à sa gauche, avancez, et rentrez dans la maison à gauche dont le contour de la porte est peint en blanc. Avancez dans la cour sur la droite, et allez sur la gauche. Passez par la petite ouverture entre les 2 peintures, et avancez au fond de la petite salle. Observez la frise sur la droite, elle est dégradée à un endroit, utilisez alors votre couteau à cet endroit, et prenez le collier. Le négociant vous interpelle alors, donnez-lui votre trésor et vous obtenez des renseignements. Ressortez ensuite de cette pièce, un garde vous attend, utilisez le pot rempli de serpents sur le sol pour pouvoir vous enfuir. Sur la carte, allez au quartier marchand de Tlateloclo.

Avancez sur la droite et retournez au marché. Allez sur la droite et achetez une gourde d'alcool d'octli à la marchande assise. Ressortez ensuite du marché, allez à gauche, puis à droite et avancez. Traversez le pont, et avancez jusqu'au petit palais. Allez à gauche, parlez à l'homme puis tournez-vous et localisez la maison dont l'entrée est peinte en jaune. Approchez-vous de cette maison, puis tournez à gauche et avancez. Parlez au vieil esclave, donnez-lui alors la gourde d'alcool d'octli et acceptez de jouer avec lui. Choisissez directement de jouer, vous devez gagner 2 parties sur 3 parties livrées. Toutefois cela n'a pas d'importance, si vous perdez, vous perdrez seulement des graines de cacao mais le vieil esclave répondra tout de même à vos questions. Le but du jeu est d'emmener vos 4 pions rouges au bout de la surface de jeu en haut, puis de revenir en bas. Vous jetez des dés pour définir vos déplacements. De plus, vous avez la possibilité, si vous retombez sur un pion adverse au centre du jeu avec le vôtre, de le renvoyer au début du jeu. Faites ensuite demi-tour vers la maison avec le contour de la porte peint en jaune. Allez à droite de cette maison, avancez, traversez le pont, avancez, et allez à droite pour quitter cet endroit, direction le quartier des artisans.

Avancez dans le quartier et discutez avec Chimalli sur la droite. Faites ensuite demi-tour et quittez ce quartier, direction le quartier marchand de Tlatelolco.

Allez sur la droite et discutez avec Turquoise, elle vous donne un tambour. Quittez ensuite ce quartier et dirigez-vous sur la place de Tenochtitlan.

Avancez tout au bout de la place, un garde vous bloque la route, montrez-lui le tambour. Avancez ensuite derrière lui. Une fois sur cette grande place tournez à droite, avancez puis allez à gauche. Au bout du chemin allez à gauche, puis à droite et avancez. La prêtresse Papatzin vous interpelle, dites-lui que vous devez livrer le tambour puis remerciez-la. Allez alors à droite, et parlez au garde sur la droite. Montrez-lui le collier du noble assassiné, et rentrez dans le temple derrière lui. Avancez légérement et allez à gauche. Il y a un nouveau garde, parlez-lui, acceptez de répondre à ses questions.

Répondez à la première question en disant qu'il s'agit d'un oeil, à la deuxième en disant que c'est un nez et enfin à la dernière en disant que c'est une bouche. Avancez ensuite derrière ce garde, vous trouvez 2 personnages en train de converser. Cachez-vous derrière la colonne à gauche et écoutez leur conversation. Les 2 personnages partis, allez là où ils étaient, approchez-vous de la statue sur la gauche, ramassez le miroir en obsidienne posé à gauche, puis la stèle posée par terre à droite. Utilisez cette dernière par terre devant la statue, et tirez la statue. Prenez ensuite la gourde de poison cachée derrière, puis allez de l'autre côté de la pièce. Gravissez l'escalier sur la gauche. En haut n'avancez pas, et utilisez votre miroir en face de vous. Vous observez que les malfaiteurs sont dans la salle voisine. Attendez un peu et

réessayez, ils sont partis. Allez alors à droite et sortez de cet endroit.

Dehors allez à gauche, avancez jusqu'au garde et tournez à gauche. Avancez un peu et tournez à droite. Avancez légèrement, tournez à droite et avancez. Vous trouvez un prêtre. Avancez derrière lui, tournez à gauche, puis encore à gauche et enfin à droite. Avancez alors, vous apercevez un second prêtre la maison du chant, qui est votre lieu de destination, se trouve juste à droite. Allez-y, et parlez au garde à droite. Montrez-lui le tambour et passez par l'ouverture derrière lui. A l'intérieur avancez sur la droite et parlez à la femme. Montrez-lui le tambour, discutez un peu et montrez-lui le poème. La discussion achevée, retournez-vous et avancez. Gravissez les escaliers sur votre droite, et avancez pour sortir du temple.
Vous devez maintenant quitter cet endroit, avancez un peu sur la gauche, puis allez sur la gauche, puis tournez à droite entre le temple bleu et le temple rouge. Allez à gauche et avancez sur la droite. Montez les 2-3 marches sur la droite dès que possible, avancez, puis descendez les marches sur la gauche. Tournez à droite et avancez, puis sortez par les portes légèrement à droite.

De retour dehors, avancez sur la place, Chimalli vous interpelle. Après votre petite discussion continuez à avancer et arrivé au pont, tournez à gauche et avancez. Gravissez l'escalier sur la gauche, puis allez à droite. Coupez la corde sur la gauche, contre le mur avec votre couteau, le pont-levis s'abaisse. Avancez ensuite et montrez le hochet magique au garde et passez par l'ouverture derrière lui. Avancez le long du petit couloir, vous arrivez dans les jardins. Avancez jusqu'au garde et tournez à droite. Avancez, et ramassez une caisse posée par terre à droite. Retournez-vous, avancez jusqu'au garde, tournez à gauche, avancez puis tournez à droite. Posez la caisse sur le rebord du jardin puis utilisez-la pour attraper une fleur blanche en hauteur. Redescendez ensuite et retournez vers le garde. Allez à gauche et donnez la fleur au poète vêtu de blanc. Après la discussion avec Ayocuan, ressortez de ce jardin, puis traversez le couloir. Dehors allez à droite, avancez, tournez à droite et avancez au fond de la place. Arrivé au pilier un garde vous bloque le chemin, tournez à droite et avancez. Ramassez la torche sur la gauche et allumez-la avec le socle prévu en face. Entrez alors dans le tunnel à gauche, au niveau du sol. Avancez 2 fois dans le tunnel, tournez-vous et pénétrez dans le petit tunnel sur la droite. Au bout, tournez-vous et passez par la petite fenêtre en hauteur sur la gauche.

Partie 4

Après la vidéo, avancez sur la gauche puis tournez à droite et avancez. Un prêtre vous questionne, montrez-lui le hochet magique après la discussion (ce dernier vous garde votre hochet). Avancez ensuite, au bout tournez à gauche, puis avancez sur la droite. Une fois vers le grand temple tournez à gauche, avancez, puis tournez encore à gauche. Ramassez l'échelle à droite contre le mur du temple, puis faites demi-tour et avancez. Dès que vous êtes bloqué tournez à gauche et avancez. Vous atteignez un grand mur, utilisez votre échelle pour passer par dessus. Vous allez devoir résoudre une petite énigme. Observez les 3 premières colonnes de crânes. Il vous faut reproduire cet ordre sur toutes les autres colonnes à droite. Rien de bien difficile, les crânes d'en haut doivent avoir la tête en bas, ceux de dessous la tête vers la droite, ceux de dessous la tête à droite et enfin les derniers doivent avoir la tête en haut. En déplaçant le dernier crâne en bas à droite, vous obtenez un poème. Avancez ensuite en vous éloignant de ce mur et allez sur la droite pour trouver la maison de chant. Rentrez par la gauche, allez à droite, et descendez le long des escaliers. Avancez ensuite sur la gauche dans la pièce et vous trouvez la poète. Montrez-lui le poème trouvé sur le mur de crânes, et à la fin de la discussion vous récupérez un autre poème.

Dans votre inventaire, sélectionnez un poème et faites voir. Placez-le sur l'écran à gauche ou à droite suivant le morceau puis faites O pour choisir le deuxième poème. Faites correspondre les morceaux et vous obtenez une seule et même feuille. Montrez-la à la poète. Ressortez ensuite de cette maison, et avancez un peu sur la gauche. Avancez et montez des escaliers rouges sur la gauche dès que possible. Une fois sur le terrain, avancez et allez parler au joueur. Défiez-le et prenez la balle posée par terre derrière vous. Approchez-vous ensuite du mur et prenez la balle. Visez l'anneau de fer en hauteur, la balle doit passer dedans. Attention, vous n'avez que 6 essais. Une fois le défi réussi, parlez de nouveau au joueur, et retournez dans la maison du chant. Entrez, allez à droite et descendez les escaliers. Parlez à la poète, puis remontez dans la salle au niveau supérieur. Avancez au fond de la salle en face de vous et regardez à droite pour voir la date avec les 5 serpents, puis un peu plus à gauche pour voir celle avec les 3 maisons. Une fois les 2 dates trouvées, redescendez parler à la poète. Après la vidéo, vous êtes dans un nouveau lieu.

Avancez sur la droite jusqu'à ce qu'un garde vous appelle. Parlez-lui du seigneur lorsqu'il vous demande votre nom, le garde vous demande de ramener 2 oiseaux. Faites demi-tour, et vous apercevrez un arbre en face de vous, légèrement

en hauteur. Faites le tour de cet arbre en restant à proximité et vous apercevrez dessus des oiseaux. Dès que vous en voyez un, utilisez la sarbacane pour le tuer. Visez-le en pointant dessus le bout en haut de la sarbacane. Les oiseaux tués tombent sur le sol, tuez-en 2 et ramassez leur dépouille. Retournez ensuite voir le garde, et montrez-lui vos 2 trophées.

Avancez ensuite derrière le garde et, après la cinématique, allez sur la droite, près de la cabane en bois. Devant le garde, déplacez-vous légèrement à droite, et prenez une jarre sur le sol. Donnez ensuite votre sac d'amarantes au perroquet en hauteur sur la gauche. Approchez-vous ensuite du garde sur la gauche, parlez-lui. Donnez-lui le mot de passe, il s'agit de la première phrase (phrase énoncée précédemment par le perroquet). Entrez ensuite dans la grotte, avancez sur la droite et ramassez un bâton sur la gauche. Continuez à avancer au fond de la grotte, et cassez les jarres avec votre bâton. Ressortez ensuite de la grotte, un garde vous attaque mais par chance un allié vous sauve. Avancez alors vers les gardes. Un seigneur vous popose soit de mourir, soit d'empoisonner votre peuple en versant le poison. Acceptez de mourir et buvez le poison. Une fois le poison bu, allez très très rapidement à gauche et sautez dans le bassin.

Par chance vous êtes sauvé et vous vous réveillez dans votre village. Dirigez-vous à gauche et parlez au médecin. Ce dernier a besoin de votre aide, vous devez trouver des herbes. Sortez de sa maison, tournez et avancez à droite, puis encore à droite et enfin à gauche. Avancez ensuite jusqu'au lac, empruntez la barque de droite. Avancez sur le lac, tournez à droite dès que possible et avancez encore. Localisez la barque à gauche et accoster sur l'île. Avancez sur la gauche à côté de la maison, retournez-vous et prenez des herbes médicinales par terre (coupez-les avec votre couteau). Retournez maintenant dans votre village.
Retournez dans la maison du médecin (contour de la porte peint en bleu) et allez dans sa cour. Montrez-lui les herbes récupérées précédemment, puis après la discussion retournez dans son atelier. Ramassez l'antidote posé par terre. Quittez ensuite cette bâtisse, allez à gauche, et avancez pour sortir de ce village, direction la place de Tenochtitlan.

Avancez un peu sur la droite, et parlez au pêcheur sur sa barque sur la droite. Donnez-lui 2 graines de cacao pour qu'il vous aide, puis montez sur sa barque. Dans la cour, avancez un peu et passez par le chemin sur la gauche. Dans le palais, avancez légèrement et passez par la toile sur la gauche (cette dernière révéle un passage). Avancez le long de ce chemin, et vous arrivez dans les jardins. Allez à gauche, puis tournez à droite et avancez. Parlez au poète Ayocuan. Soupçonnez qu'il est du côté des ennemis pour qu'il accepte de vous aider. Allez dans la cour du palais sur la droite et passez par la porte sur le côté droit. Avancez dans la salle en passant par la gauche, la Femme Serpent est couchée sur le sol, immobile, donnez-lui l'antidote.

B Hunter : Chasseur de Primes

© Midas Interactive 2000

UN PETIT TOUR DE MANÈGE

Rendez-vous dans Grand Vegas quand vous l'aurez débloqué (grâce au reseau souterrain). Prenez la première à gauche puis la première à droite. Vous tomberez sur un grand huit. Placez votre vaisseau sur le circuit et quand les wagons passeront ils vous feront faire un petit tour de manège.

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants durant le jeu:

IABAT	Contrôle de la Bat
IADQD	God mode
IAKFA	Toutes les armes et munitions

RÉPARATION GRATUITE

Si votre vaisseau est endommagé et que vous n'avez plus d'argent, rendez-vous dans le Space Port et trouvez un vaisseau plus gros que les autres et passez en dessous. Il est creux et vous pouvez y rentrer dedans. A l'intérieur se trouve un moteur gratuit mais attention le moteur disparait au bout d'un certain nombre de passages.

Baby Jo in Going Home

© Loriciel 1991

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. YOUPI
2. GLOUP
3. MUMMY

Back To Forrest

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Entrez un des codes suivants pendant al partie pour activer la triche correspondante.

```
toad        Vies infinies
hardnut     Energie infinie
```

Back to the Future : The Game

© Telltale Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 1

Parking

Vous accompagnez le Dr Emmett Brown appelé tout simplement Doc pendant qu'il effectue son expérience inter-temporelle. Il place Einstein le chien dans la DeLorean et l'envoie pour un voyage dans le temps.

Discutez avec Doc avant que la voiture ne revienne. Malheureusement les choses ne se passent pas comme prévu et la voiture tarde à revenir.

Après ce fiasco, allez à gauche, cherchez dans la boite à outils pour trouver le carnet et apportez-le à Doc.

Ce dernier a commis des fautes dans ses calculs et après un laps de temps il disparaitra sous vos yeux.

Labo de Doc

Après le réveil brusque, vous rejoignez votre père et Biff dans le labo de Doc. Le premier s'occupe de la vente des inventions et des objets qui appartenaient à l'inventeur. Visitez les lieux et observez les objets qui vous rappellent vos deux amis perdus. Allez à droite et examinez la maquette de l'hôtel de ville dans laquelle le carnet est caché. Vous devez récupérer ce carnet très précieux et dangereux s'il tombe entre de mauvaises mains.

Le gros Biff s'interpose et prend l'hôtel de ville pour l'utiliser dans son aquarium. Discutez avec ce dernier et tentez de négocier avec lui pour reprendre la maquette.

Il refusera et en plus il découvrira le carnet de Doc. Vous devez donc trouver une solution pour reprendre ce carnet.

Utilisez le juke-box pour que Biff arrive encore une fois et vous dérange.

Votre père s'interposera et dira à Biff de vous laisser tranquille. Allez alors vers votre père et parlez-lui. Dites-lui qu'il ne doit plus intervenir et que vous pouvez vous débrouiller seul contre Biff. Dèslors votre père ne s'interposera plus entre Biff et vous.

Restez près de votre père et prenez votre guitare qui se trouve dans le carton. Allez à droite vers l'amplificateur et augmentez le volume.

Branchez ensuite la guitare. Avant de commencer à jouer, Biff viendra comme d'habitude et prendra votre guitare pour jouer à votre place. C'est exactement ce que vous attendez de lui. Dès qu'il touche les cordes, la puissance de l'amplificateur le projettera en arrière.

Pendant que Biff est inconscient, vous récupérez le carnet qui se trouve dans la maquette. Au même moment, la DeLorean de Doc revient dans le parking.

Parking

Ouvrez la portière pour trouver Einstein. Regardez à droite pour trouver une chaussure et un magnétophone.

Prenez-les et écoutez le message de Doc dans le magnétophone. Il vous demande de le rejoindre et de l'aider. Mais vous ne connaissez pas la date à la quelle Doc est bloqué puisque l'afficheur ne marche pas. Vous devez alors trouver un moyen de le savoir. Utilisez la chaussure avec Einstein pour qu'il la renifle et vous conduit vers son propriétaire.

Appartement d'Edna

Einstein vous amènera devant l'immeuble où se trouve l'appartement de la vieille Edna. Sonnez à la porte et utilisez la chaussure sur Edna pour qu'elle vous laisse monter.

Papotez avec elle à propos de l'histoire de la chaussure et de la ville pour apprendre qu'il y a eu un incendie dans un bar clandestin. Epuisez la conversation ensuite utilisez les jumelles qui se trouvent devant Edna. Vous localisez le vidéo club qui a été construit à la place du bar clandestin en 1932 un an après l'incendie.

Vous disposez maintenant de l'année où se trouve Doc mais il vous reste le mois et le jour. Vous devez chercher dans les journaux d'Edna mais celle-ci vous empêche de les toucher. Vous devez donc la distraire avant de les consulter. Allez à gauche ver le radiateur et tournez la valve.

Quand Edna quittera la chambre, allez vers les journaux pour trouver l'article qui parle de l'incendie. Vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour aller sauver Doc. Vous serez ensuite chassé par Edna hors de son appartement.

Vous revenez à la DeLorean qui se trouve près du labo de Doc. Parlez à votre père avant d'embarquer avec Einstein dans la voiture. Branchez le circuit temporel et entrez la date du 13 juin 1931 dans l'écran du circuit temporel pour rejoindre Doc dans le passé.

Place de l'hôtel de ville

Après la cinématique, parlez à Edna la journaliste et choisissez un nom parmi les trois propositions.

Epuisez la conversation et avancez à gauche jusqu'à atteindre le poste de police. Allez à gauche vers les fenêtres des cellules et parlez à Doc. Expliquez-lui qu'il court un grave danger en restant dans la cellule.

Après réflexion et pour le libérer, il faut trouver le jeune Doc et prendre sa foreuse pour faire un trou et libérer le vieux Doc. Il vous donne en même temps le numéro de la demeure des Brown.

Allez à droite et entrez dans la " Soupe populaire ".

Allez au fond à gauche et utilisez le téléphone pour demander Emmett Brown. Le jeune Doc travaille en ce moment dans le palais de justice. Quittez la " Soupe populaire " et allez vers l'entrée du palais de justice. Parlez à Emmet et essayez de tenir une conversation avec lui.

Il nie être un scientifique et il ne vous parlera pas de son invention. Il vous demande une preuve que vous êtes scientifique aussi et que vous avez des connaissances en commun, ce qui n'est pas le cas pour l'instant.

Utilisez alors le magnétophone pour enregistrer ce qu'il marmonne pendant qu'il marche.

Avec cet enregistrement, revenez voir Doc pour qu'il vous donne la réponse à la question qui tourmente Emmett. Il n'hésitera pas à vous donner la réponse.

Revenez donc vers Emmett et donnez-lui la réponse " H = opérateur hamiltonien ". L'attitude d'Emmett envers vous change radicalement et il devient beaucoup plus amical.

Discutez alors de la foreuse et expliquez-lui que vous devez l'avoir pour ce soir. Emmett accepte mais il doit faire un truc

avant de revenir au labo. En fait, il doit remettre une citation à comparaitre à votre futur grand père Arthur McFly.

Il doit aussi récupérer de l'alcool, chose rare pendant cette période de prohibition. Vous devez donc l'aider dans ces deux taches.

Allez alors devant le barbier et parlez au Kid. Cirez ses chaussures et discutez avec lui. Demandez ensuite un peu de cacahuètes et quand il vous tend le chapeau de votre grand père rempli de cacahuètes, choisissez la troisième option du dialogue pour le distraire et piquer ce chapeau.

Après votre fuite, restez à la place de l'hôtel de ville pour vous occuper de l'alcool, pour l'instant. Parlez à Edna qui se trouve dans le bar cet proposez-lui d'organiser sa réunion dans la résidence des Brown. Revenez ensuite à la " Soupe Populaire ".

Remarquez que l'ami du Kid apporte des barils de soupe et d'alcool. Il place ceux remplis de soupe sur le comptoir et ceux remplis d'alcool sur l'étagère. Le cuisinier frappera le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère et pour récupérer l'alcool. Cette opération se répète en boucle interrompue par l'arrivée d'Edna qui demande un baril de soupe. Vous devez donc trouver une combine pour récupérer un baril d'alcool.

Commencez par aller à gauche vers la porte de la cuisine. Celle-ci est bloquée par des tables. Demandez à Emmett de trouver une solution pour que la porte reste toujours entrouverte. Ce dernier va fabriquer un levier pour s'assurer qu'elle reste un peu ouverte.

Revenez au cuisinier et demander un bol de soupe. Après la dégustation, demandez au cuisinier d'ajouter un peu de sel à la soupe. Pour prendre le sel, le cuisiner va pousser l'étagère où se trouvent les barils d'alcool. Allez alors à droite et frappez le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère.

Les barils vont se retrouver près de ceux remplis de soupe. Au même moment Edna entre et demande un baril de soupe. Le cuisinier va lui remettre un baril d'alcool sans s'en rendre compte. Sortez donc de la " Soupe populaire ".

Avant de reparler à Edna, utilisez le chapeau d'Arthur avec Einstein pour qu'il vous conduise vers l'appartement de McFly, votre futur grand père.

Sonnez à la porte pour appeler Arthur qui refuse de descendre pour l'instant. Revenez à la place de l'hôtel de ville et passez devant le Kid. Pour lui échapper, vous montez au sommet de la cabane qui se trouve au centre de la place. Utilisez le magnétophone pour enregistrer les insultes du Kid qui vous demande de descendre. Appelez ensuite Einstein pour qu'il attaque le Kid et vous permette de vous échapper.

Avec l'enregistrement en main, revenez voir Arthur McFly et sonnez à sa porte. Quand il ouvre la fenêtre, utilisez le magnétophone sur Arthur pour qu'il obéisse aux ordres du Kid. Quand il descend, donnez-lui directement la citation à comparaitre et conduisez-le au palais de justice.

Revenez maintenant voir Edna et dites-lui qu'il faut qu'elle amène la soupe à sa réunion qui aura lieu dans la résidence des Brown. Quand Emmett s'oppose, expliquez-lui qu'elle apportera avec elle le baril d'alcool sans le savoir et de cette façon il pourra récupérer cet alcool et terminer son invention. Quand il sentira que son projet est menacé, il acceptera d'accueillir l'association d'Edna dans sa résidence.

Labo d'Emmett

Emmet doit s'expliquer avec son père et, pendant ce temps, vous devez terminer la préparation du combustible pour lui. Vous devez suivre sa conversation avec son père et déchiffrer ses paroles pour effectuer l'opération requise.

Vous devez raviver le feu ou alimenter l'électricité ou décompresser l'air ou enfin nourrir les bactéries. Si vous ratez une expérience, vous allez reprendre l'enchainement correct de l'opération. Heureusement pour vous que cette opération est divisée en plusieurs étapes. Vers la fin de l'opération, la conversation entre Emmett et son père s'accélère et il

pourra vous lancer deux ordres successifs en même temps. Commencez toujours par le premier pour ne pas vous tromper.

Une fois le combustible est près, discutez avec Emmett pour récupérer sa foreuse. Après votre confession, Emmett vous laissera quand même utiliser son invention.

Place de l'hôtel de ville

Utilisez alors la foreuse pour essayer de faire un trou dans le mur de la prison de Doc. Edna arrive et vous informe que Doc est transféré. Le camion qui le transporte passe devant vous. Pour le suivre, utilisez les réacteurs de la foreuse avec le vélo d'Edna.

Voiture de police

Une fois accroché à l'arrière de la voiture de police, parlez à Doc et essayez d'ouvrir la porte. Impossible de défaire le cadenas. Allez alors à droite et prenez le démonte-pneu qui se trouve dans la boite à outils. Prenez aussi l'antenne qui se trouve sur le toit de la voiture.

Regardez par la fenêtre pour apercevoir les clés. Passez du coté droit de la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter la roue de secours et prendre l'enjoliveur. Regardez ensuite par la fenêtre et essayez d'atteindre les clés avec l'antenne. Impossible de le faire pendant que le Kid conduise. Il faut donc créer une diversion.

Revenez donc vers Doc et demandez-lui de distraire le Kid. Reprenez votre poste à coté de la fenêtre et utilisez l'antenne pour récupérer les clés.

Avec ces clés en main, revenez en arrière et ouvrez la porte pour Doc. Le Kid essayera de vous tirer dessus avec son revolver. Utilisez l'enjoliveur pour faire tomber son arme. Emparez-vous d'elle et tirez sur les menottes de votre ami. Demandez-lui enfin d'utiliser l'accélérateur pour vous enfuir. Vous allez rejoindre la DeLorean et pendant que Doc se prépare pour revenir à votre époque, vous commencez à disparaitre à cause d'une perturbation temporelle.

Cheminement de l'épisode 2

Introduction

Vous incarnez Marty et avec l'aide de Doc vous avez découvert que votre grand père a été assassiné par Kid Tannen, il y'a à peine quelques minutes. Doc finalise la préparation pour le retour vers le passé mais l'officier Parker l'interpelle. Marty se cache derrière la voiture et tente de trouver une solution.

L'officier Parker entend un bruit et doute de la présence de quelqu'un à l'arrière de la voiture. Allez à droite de la voiture avant qu'il n'arrive ensuite dès qu'il se déplace à nouveau, revenez vers l'arrière.

Doc fait tomber exprès les clés de la voiture, devant le pare choc. Récupérez-les et courez vers le siège conducteur. Démarrez le véhicule pour voyager dans le temps et essayer de sauver votre grand père.

Vous arrivez devant le palais de justice mais Edna la journaliste vous aperçoit et vient rapidement vous poser des questions. Choisissez n'importe quelles réponses et avancez.

Comme vous êtes remonté dans le temps, vous apercevez le Marty du passé sur les marches du Palais. Cachez-vous derrière l'arbre qui est à votre gauche.

Votre Chien Einstein qui est en compagnie de l'ancien Marty sent votre odeur et vous rejoint. Bien entendu, l'ancien Marty le rattrape pour le ramener, cependant l'animal n'a pas envie de vous lâcher.

Ramassez le bâton qui est juste à vos pieds et utilisez les flèches pour regarder autour de vous. Vers la droite, vous

pouvoir voir Edna, envoyez le bâton dans sa direction. Einstein va le rattraper ce qui fera peur a Edna qui va apercevoir un chien courir vers elle. Elle va se mettre à crier (si vous lancez le bâton dans une autre direction, Einstein vous le ramènera).

Vous voilà maintenant tranquille, mais pas pour longtemps. Avancez vers le palais, Emett vous demande de l'aider. Choisissez n'importe quelle réplique pour que l'ancien Marty vienne vers vous. Cachez-vous sous la clôture, Emett le prendra pour vous, laissez-les partir ensemble.

La voie est libre maintenant, cliquez sur la porte du palais pour entrer. Dès que vous franchissez le seuil, Arthur (votre grand père) quitte le palais, rattrapez-le. Marty essaye de le persuader qu'il est en danger mais les hommes de Tannen arrivent et essayent d'attraper Arthur. Entre temps, l'un d'entre eux vous assomme.

Dès que vous vous réveillerez, vous allez apercevoir un des gangsters de Tannen entrer dans le restaurant qui est en face du palais. Allez sur place pour retrouver les gangsters.

Tannen ouvre la porte aux truands, leur parle puis leur demande de faire entrer Arthur.

Inutile de frapper à la porte, les gangsters ne vous laisseront pas entrer.

Allez plutôt vers la caisse qui est en face de la porte.

Videz-la et cachez-vous dedans.

Ils vont sortir pour la faire entrer avec vous à l'intérieur, juste après.

Vous voilà maintenant à l'intérieur, les trois gangsters sont là et vous devez sauver Arthur.

Ramassez la bouteille de chloroforme qui est sur le comptoir et versez-la dans le pot d'encre et n'oubliez pas de ramassez la feuille qui est juste à côté.

Le gangster qui dessine utilisera l'encre pour s'adonner à son passe-temps préféré et dès qu'il s'approchera du tableau, il va finir par s'évanouir. Ensuite, regardez à gauche, il y'a une enseigne lumineuse sur laquelle est inscrit " El Kid ", allumez-la.

Un court-circuit se produit et l'un des gangsters sort pour changer le fusible.

Vous vous retrouvez face au dernier gangster, appuyez sur la sonnerie du comptoir (juste à votre droite) pour qu'il se rende sur place pour arrêter la sonnerie. Utilisez n'importe quel objet sur lui. Dès qu'il appuie sur le bouton d'arrêt de la sonnerie, l'armoire qui est derrière vous tremble et une bouteille tombe. Ramassez-la, appuyez sur le bouton et dès que l'ennemi arrive, utilisez-la pour l'attaquer.

Devant la maison des McFly

Vous êtes devant chez vous, commencez par sonner à la porte.

Vos parents ne veulent pas ouvrir car ils pensent qu'il s'agit d'un piège. Dites-leur que vous êtes Marty et pour preuve vous savez d'où vient la cicatrice sur votre jambe gauche. Juste avant d'entrer, les Tannen arrivent et en veulent à votre argent. Discutez avec eux tout en esquivant leurs attaques ; soit en sautant, soit en allant sur les côtés jusqu'à ce que l'un d'eux heurte la lampe et se fasse électrocuter. Ses frères vont essayer de le sauver mais se feront électrocuter à leur tour.

C'est là que leur chef, The Kid arrive, pointe son arme sur vous. Au même moment, Doc intervient et vous sauve in extremis.

Il vous informe qu'une erreur s'est surement produite. Sinon, comment The Kid s'est il retrouvé libre alors que vous êtes

justement revenu dans le passé pour sauver Arthur et condamner le gangster.

Il est temps de revenir en 1931 pour vous rendre compte de l'erreur qui a causé leur mise en liberté.
Revenez au restaurant (là où Tannen a emmené Arthur) et vous allez apercevoir un homme entrer.

Il faut répondre correctement à quelques questions pour pouvoir entrer (La réponse est la phrase qui débute avec la dernière syllabe de la question posée).

Attendez que Trixie finisse de chanter pour aller lui parler.

Demandez-lui pourquoi elle est toujours avec The Kid. Elle vous avouera qu'elle n'a confiance qu'en Arthur McFly. Dites-lui que vous pouvez le retrouver.

Vous devez maintenant sortir sauf que The Kid vous interpelle et doute de votre identité. Dites-lui que vous faites partie du gang et montrez-lui le pistolet que vous aviez récupéré des mains des frères Tannen. Il vous laissera partir.

Une fois à l'extérieur allez voir Emett, il va vous montrer son invention (la voiture) et mettra Einstein à l'intérieur pour effectuer un test. Sauf que celle-ci est loin d'être prête, l'expérience tourne mal et Einstein se retrouve sur le toit du palais de justice.

Il est temps de le sauver, allez voir Doc à l'hôtel, juste à droite du palais.

Dites-lui que vous avez besoin d'aide pour sauver Einstein puis allez parler à Edna. Dites-lui que vous avez un scoop pour elle et qu'elle doit parler à Emett. Pendant qu'elle ira le faire, Doc va sauver Einstein.

Maintenant qu'Einstein est en bas, sain et sauf, donnez-lui la pipe d'Arthur.

Après l'avoir sentie, il ira directement vers le théâtre pour trouver l'homme que vous cherchez. Parlez-lui de Trixie et guidez-le vers le restaurant.

Entrez, parlez àTrixie qui va sortir voir Arthur. Toutefois, The Kid s'en rendra compte et blessera Arthur qui réussit quand même à s'échapper.

Il va falloir agir sans Arthur, allez donc parler au barman (celui qui dessine) et demandez-lui de faire votre portrait. Ensuite, donnez-lui la photo de George pour qu'il le dessine aussi.

Collez-la ensuite sur le " Hall of Fame " et parlez à Trixie.

Celle-ci croit qu'il s'agit d'Arthur et que Kid l'a tué, elle vous avouera tout ce qu'elle sait. Il s'agit en fait d'un restaurant clandestin.

Allez voir l'officier Parker qui n'a pas envie de vous parler de ses problèmes. Allez à côté de CueBall et changez les partitions de musique. Faites jouerla chanson triste puis adressez-vous à Parker à nouveau. Ce dernier vous parle de sa vie personnelle. Jouez ensuite la partition secrète pour qu'il avoue travailler avec The Kid.

Maintenant, il faut persuader Parker qu'il est un bon flic et qu'il peut toujours renoncer à ce sale boulot. Sortez voir Edna, demandez-lui de vous chanter sa chanson puis prenez-en une copie. Revenez au bar et posez-la sur la table de Trixie puis allez voir Parker et demandez-lui de tout oublier et d'écouter la musique.

En écoutant la musique, Parker se rend compte qu'il n'est jamais trop tard et qu'il peut toujours réparer ses erreurs. Il sort son flingue et arrête tout le monde.

Il ne reste plus maintenant qu'à arrêter The Kid, ramassez sa bouteille d'alcool sur la casse (juste à votre droite) puis faites-la sentir à Einstein.

Einstein essaye de poursuivre la trace de The kid et vous mène vers l'affiche, à votre gauche.

La grande affiche cache un bouton, appuyez dessus et vous tombez sur The Kid entrain d'attacher Edna. Il commence directement à vous tirer dessus. Cachez-vous derrière la voiture.

Edna peut se débrouiller seule si vous lui faites gagner un peu de temps. Appelez The kid plusieurs fois pour attirer son attention. Une fois qu'Edna est à l'extérieur, sortez et allez à gauche puis vers les barils. Ramassez l'un d'eux et jetez-le dans l'entrepôt puis utilisez votre briquet pistolet pour allumer le feu et vous débarrasser de The kid. Félicitations ! Vous avez terminé l'épisode 2 de Retour Vers Le Futur.

Cheminement de l'épisode 3

A l'extérieur de Hill Valley

Après la fuite qui s'est déroulée dans l'épisode précédent, Marty plante la DeLorean dans la pancarte qui se trouve à l'entrée de la ville.

Vous devez trouver le moyen de sortir de la voiture et de descendre. Appuyez sur l'avertisseur du véhicule pour attirer l'attention de Jennifer qui se trouve en bas.

Après le dialogue, demandez à Jennifer si elle n'a pas un objet qui peut vous aider. Elle vous montre alors un démonte-pneu mais elle refuse de vous le donner sans quelque chose en échange. Entrez dans votre inventaire et choisissez la flasque d'alcool de Kid Tannen. Donnez-lui cette flasque en échange du démonte-pneu. Cet outil vous aidera à briser la vitre et à descendre.

Jennifer vous laisse seul et vous ne pouvez pas accéder à la ville entourée par un long mur. La DeLorean ne tardera pas à tomber du panneau et à se fracasser. Utilisez l'interphone pour demander que l'on vous ouvre la porte mais c'est peine perdue. Allez vers la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter son pneu.

Allez vers l'arrière de la voiture et récupérez la batterie.

Utilisez cette batterie avec la roue pour faire planer la roue qui vous servira à franchir le mur de la ville.

Place de l'hôtel de ville

La ville est totalement différente de celle que vous connaissez. Après la rencontre avec l'officier Parker, allez vers l'hôtel de ville et utilisez la sonnette de l'interphone pour demander à rencontrer Doc.

Votre demande sera alors rejetée. Allez ensuite à gauche pour apercevoir Biff sortir de la voiture dans laquelle se trouve Doc.

Allez donc parler à Biff. Epuisez le dialogue avec ce dernier pour apprendre que la ville est sous l'emprise des Brown, Edna et Doc, et que plusieurs règles régissent la ville.

Si vous enfreignez les règles, vous écopez d'un avertissement et si vous insistez à désobéir vous risquez de passer dans le système " citoyen plus ". Il vous parlera aussi de trois infractions qui pourront vous conduire à rencontrer le citoyen Brown.

Allez ensuite à la soupe populaire et allez dans la ruelle qui est à sa droite. Parlez à Jennifer pour essayer d'en apprendre d'avantage sur les règles de la ville.

Epuisez les dialogues et quittez la ruelle pou revenir au parc. Vous croisez alors votre mère qui arrive dans la voiture électrique.

Parlez avec elle et épuisez les dialogues. Elle vous demande ensuite de lui rendre service et d'apporter sa feuille de présence à votre père. Prenez alors la voiture électrique et partez vers votre maison.

Maison des McFly

Parlez à votre père qui s'occupe de la surveillance des habitants de la ville et donnez-lui la feuille de présence de votre mère.

Votre père suspecte votre mère de retomber encore une fois dans l'alcool et c'est pour cette raison qu'il la surveille régulièrement. Prenez votre guitare et quand votre père vous en demande la raison, répondez que c'est pour impressionner Jennifer. Revenez ensuite à la place de l'hôtel de ville pour retrouver votre mère.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à votre mère avant de pousser la statue deux fois pour obstruer la vue aux caméras.

Allez voir votre mère qui jettera la flasque d'alcool dans les fleurs.

Prenez alors cette flasque et dirigez-vous vers l'officier Parker. Il procédera alors à la fouille pour trouver la flasque d'alcool. Vous écopez alors de votre premier avertissement.

Votre stratégie est d'accumuler les avertissements pour pouvoir rencontrer Doc. Vous devez donc enfreindre encore deux des règles citées par Biff et Jennifer.

Allez ensuite à la soupe populaire pour apercevoir Jennifer et le serveur Leech entrain de se tripoter. Parlez avec ce dernier et pour finir la conversation, demandez un échantillon gratuit. Einstein le chien arrivera pour manger l'échantillon et fuir.

Ruelle du bar clandestin

Suivez-le dans la ruelle, passez derrière Jennifer et prenez sa bombe de peinture. Montez ensuite sur les caisses pour passer le grillage. Cherchez Einstein derrière la table mais vous ne le trouverez pas.

Il prendra par la suite la fuite en passant par-dessus le grillage. Revenez donc près de Jennifer et peignez la planche avec la bombe de peinture.

Revenez à l'entrée de la ruelle pour qu'Einstein revienne et passez sur la planche. Suivez ensuite ses traces de pas pour le trouver. Donnez-lui l'échantillon de saucisse pour qu'il devienne docile et vous suive.

Vous serez intercepté par Edna et vous écopez d'un autre avertissement avec la menace de vous envoyer voir Doc.

Revenez ensuite dans la ruelle et parlez avec Jennifer de son nouveau copain Leech. Proposez ensuite de faire un duel de guitare contre lui. Dès le début du duel, effectuez un battement de jambe.

Leech suivra vos mouvements et fera comme vous. Avancez ensuite à gauche puis montez sur l'estrade pour qu'il monte sur la planche. Effectuez ensuite un bond pour qu'il vous imite et tombe dans la benne à ordures.

Pendant que vous savourez la récompense de Jennifer, ouvrez la fenêtre pour qu'Edna vous voie. Vous écopez d'un autre avertissement. Vous serez donc arrêté et envoyé au bureau de Doc.

Bureau du citoyen Brown

Après la conversation et pour prouver votre histoire, vous devez utiliser les éléments qui se trouvent dans le bureau.

Désignez le tableau de Doc et de son père qui se trouve à gauche en premier. Désignez ensuite l'aquarium qui se trouve à droite. Désignez ensuite la photo d'Einstein qui se trouve dans le dossier situé devant Doc puis observez la photo souvenir de Doc.

Repérez votre photo avec Doc au centre de la photo. Vous devez maintenant démontrer à Doc que les citoyens de la ville ne sont pas heureux.

Maison des McFly

Revenez alors voir votre père à la maison. Vous le trouverez par terre suite à une agression. Après la conversation, examinez la batte de base-ball qui se trouve à droite.

Examinez ensuite la boite de cassette. Discutez une nouvelle fois avec votre père et montrez-lui la pile d'avertissements. Convainquez-le ensuite de vous aider en lui disant " fais-le pour Arthur ". Quand votre père accepte de vous aider, appuyez sur les moniteurs ensuite appuyez sur l'interrupteur bleu de l'un des écrans.

Appuyez jusqu'à trouver la caméra qui vous filme. Examinez ensuite l'écran ensuite le magnétoscope. Vous retrouvez alors l'enregistrement de l'attaque qui est commise par Biff. Votre père zoome ensuite sur la monte de Biff qui indique X11. Revenez donc voir Biff.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à Biff et de son agression et de votre père.

Parlez-lui ensuite de ses derniers souvenirs pour qu'il vous parle d'Edna et de sa montre. Demandez-lui ensuite de jeter un coup d'oeil sur sa montre. Appuyez ensuite sur " mode " et utilisez les flèches pour afficher " X11 ". Appuyez encore une fois sur " mode " pour voir l'effet que ça fait sur Biff.

Demandez-lui ensuite où se trouve la cassette de votre père puis qu'il aille la chercher pour vous. Lorsqu'il se sera jeté dans la benne de décyclage, rejoignez-le en sautant à votre tour dans la benne.

Bar clandestin

Vous atterrissez alors dans le dépôt où Edna place les choses non réglementaires à son goût. Après que cette dernière ordonne à Biff de vous arrêter, il vous attrape et vous empêche de bouger.

Vous devez le déstabiliser en lui montrant les plaques d'immatriculation des voitures, la bière, les cigares et les magazines pornographiques. Biff est confus et tombe dans les vapes.

Après le départ d'Edna, allez vers la cage d'Einstein. Essayez de le libérer pour être surpris par le réveil de Biff qui décide de s'en prendre à vous.

Allez donc libérer Einstein et, depuis votre cachette, lancez les Vinyles sur Biff. Ordonnez en même temps à Einstein de lui faire peur. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve sous la table qui est devant vous pour déployer la table qui mettra Biff K.O.

Vous partez ensuite avertir Doc de ce qu'il se passe dans la ville. Vous tombez alors nez à nez avec Edna qui vous arrête.

Cheminement de l'épisode 4

Clinique Citoyen Plus

Vous commencez le jeu enfermé dans la salle d'attente de la Clinique Citoyen Plus. Jetez un coup d'oeil par la vitre (à

gauche) puis écoutez la discussion entre Edna et le garde à travers l'interphone, à droite.

Utilisez encore une fois l'interphone et demandez au gardien de vous ouvrir la caisse pour vérifier l'état de votre guitare. Déplacez-vous un peu vers le lit et cliquez sur la caméra, en haut.

Il s'agit de George, votre père, c'est lui qui la contrôle. Demandez-lui le code de la caisse que le garde a tapé, vous récupérerez ainsi vos affaires. Cliquez maintenant sur la fenêtre qui est juste au-dessus du lit, vous apercevrez Jennifer.

Demandez à votre père, en utilisant la caméra, de vous mettre en contact avec elle. Après avoir posé toutes les questions, ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur l'interphone.

Une fois déguisé, cliquez sur la porte, à droite, pour sortir. Dans ce couloir, toutes les chambres seront inaccessibles. Examinez tout d'abord le plateau de nourriture sur la console de contrôle, à votre droite puis avancez jusqu'à atteindre la chambre de Biff.

Ouvrez votre inventaire et faites glisser le journal par la fente, sous la porte.

Utilisez donc l'interphone et dites à Biff que c'est l'heure de prendre ses médicaments. Retirez le journal pour récupérer la pilule et allez la mettre dans le soda du garde.

Maintenant, vous pouvez utiliser la console de contrôle, faites augmenter le volume et l'optique puis l'Olfactif. Dirigez-vous ensuite vers la chambre où se trouvait Edna. Ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur le microphone.

Place de l'Hôtel de ville, 1986

Discutez avec Doc, posez-lui toutes les questions. Attendez un peu, comme il vous le demande, jusqu'à l'apparition d'Edna. Epuisez toutes les réponses jusqu'à ce que Doc revienne vous prendre. Allez parler au jeune Emmett à votre droite, à la fin de votre conversation retournez vite au palais de justice.

Lycée de Hill Valley

Suivez le chemin qui mène au lycée et parlez à Edna, abordez n'importe quel sujet.

Lorsque vous terminez, rediscutez avec elle et essayez de bousiller sa vie de couple. En d'autre mots, prouvez-lui qu'Emlett n'est pas un citoyen modèle, qu'il ne s'habille pas bien et qui n'est pas fidèle.

Maintenant revenez à la Delorean et cliquez dessus.

Dès que Doc termine son test, allez vers la deuxième tente à droite, vous y trouverez, sur les rails, un petit train du futur qui est en fait un skate-board. Prenez-le, discutez avec Edna et lorsque Doc vient la distraire, profitez de l'occasion pour partir en cliquent sur la rue.

Labo d'Emmett

Une fois arrivé à ce stade, vous pouvez vous déplacer librement entre le labo et le lycée.

La première chose à faire est d'observer la carte mentale de Kid, à votre droite.

Ensuite, cliquez sur l'imprimante bizarre qui est sur la table

Après la démonstration, vous pouvez explorer le labo pour découvrir ce qui rend Emmlett heureux : Marmite de ragoût au coin bas du labo et le Tourne-disque sur la table.

Aussi, ce qui le rend furieux : le Générateur à droite et la Soupape de l'Aquarium de bactéries à gauche.

Votre but est de faire une carte mentale à Emmlett identique à celle d'un dégénéré, voilà les procédures : démarrez la machine du test de linéarité mentale en cliquant sur l'interrupteur qui est sur la table.

Une image d'Edna s'affiche sur le mur. A ce moment, vous devez rendre Emmlett furieux soit en ouvrant la Soupape, soit en activant le générateur. Passez à l'image suivante en cliquant sur le bouton de défilement de diapo qui est juste à côté de l'interrupteur mais assurez-vous d'abord que vous avez la bonne réponse (ampoule rouge allumée).

La deuxième photo est celle de John Wilkes Boothe, le criminel. Vous devez donc rendre Emmlett heureux, soit en activant le Tourne-disque, soit en cliquant sur la Marmite de ragoût. Lorsque vous aurez votre réponse (ampoule verte allumée) tapez sur le bouton de défilement de diapo. La troisième photo est celle de l'officier de police Parker, la réponse est claire, ampoule rouge allumée. La quatrième est celle d'un Tannen, l'ampoule verte doit être allumée. La cinquième est celle d'un petit enfant qui a l'air innocent (en l'occurrence le petit frère d'Edna) et donc l'ampoule rouge est votre réponse.

La dernière photo est celle de Trixie, il faut donc rendre Emmlett heureux pour allumer l'ampoule verte. Lorsque vous tapez sur le bouton de défilement, la machine sera grillée, cela indique que vous avez toutes les bonnes réponses dont vous avez besoin. Ouvrez donc votre inventaire et placez le résultat dans le Linéospiritomètre.

Maintenant échangez la carte mentale que vous venez de faire avec celle d'Emmett accrochée au mur d'en face.

Ainsi, votre premier plan, celui de montrer qu'Emmlett n'est pas un citoyen modèle, est achevé. Sortez du Labo pour retournez au Lycée.

Lycée de Hill Valley

Parlez à Trixie qui est au milieu de la cour et demandez-lui de vous aider au sujet d'Edna et d'Emmlett. Évidement, elle va refuser. Discutez alors avec Edna au sujet de Trixie, un homme (Cue Ball) va apparaitre près du camion, au fond à droite.

Allez lui parler et abordez le sujet de Trixie trois fois de suite pour qu'il vous donne une carte postale. Donnez-la à Edna, elle saura ce qu'elle aura à faire avec.

Rejoignez Trixie au milieu de la cour, elle vous demandera de lui apporter trois accessoires. Le premier est un diamant, allez donc à la tente où vous aviez récupéré votre skate-board et tapez successivement sur le troisième et le quatrième bouton (à partir de la gauche).

De cette façon, vous obtiendrez le diamant, allez au Labo pour récupérer l'album photo.

Labo d'Emmett

Cliquez sur le Chevalet qui est à côté de la Marmite à ragoût et dites à Emmett que la photo n'est pas super puis ramassez l'album qui est au coin gauche de la table.

Avant de quitter le labo, prenez le Bidon d'huile à côté de l'Aquarium de bactéries et versez le tout sur Emmett. Ce dernier vous fait alors une démonstration de l'une de ses inventions. Cliquez ensuite sur le Nettoyant de douche (en haut) et enfin récupérez le Spray de nettoyant.

Lycée de Hill Valley

Allez à la première tente, celle du volcan, et utilisez le Spray sur l'Homme des cavernes puis cliquez dessus pour ramasser la fourrure.

Donnez enfin ces trois accessoires à Trixie pour qu'elle prépare son coup.

Ouvrez maintenant votre inventaire et appliquez le Spray de nettoyant sur la Delorean. Lorsqu'il sera bien accroché

dans la voiture recliquez sur la Delorean pour remarquer qu'elle est fonctionnelle.

Discutez avec Doc et dites-lui que la lumière est verte, il effectuera alors son premier test. Allez au Labo puis retournez au Lycée et cliquez encore une fois sur la Delorean, la lumière est toujours verte. Allez en parler à Doc pour qu'il effectue son deuxième test.

Après la cinématique, dites à Edna que Carl Sagan veut lui parler au sujet de l'incendiaire du bar clandestin, elle décidera alors de partir. Profitez de l'occasion pour donner à Emmlett le Spray.

Discutez avec Doc et à la fin de la conversation il partira mais il est triste. Le jeune Emmlett Vous rejoint, versez le Bidon d'huile du son costume et admirez le spectacle.

Discutez avec Doc jusqu'à l'apparition de la réponse " Vous vous intéressez à moi ", cliquez dessus. Dites ensuite que Marty est votre vrai nom et que vous avez détruit sa vie juste pour le plaisir, enfin dites-lui qu'il est fou.

Après l'accident, le pied de Doc sera coincé dans la statue. Parlez-lui et demandez s'il a quelque chose d'utile. Utilisez ensuite la corde à gauche pour descendre. Ramassez le Spray et utilisez-le sur la statue (à gauche) pour libérer la corde. Remontez dans le bâtiment par la porte puis redescendez par la corde. Balancez-vous de gauche et à droite en cliquant sur les flèches affichées. Dès que vous atteignez Doc, cliquez dessus. Ouvrez l'inventaire et appliquez le Spray sur son pied pour en finir.

Cheminement de l'épisode 5

Prologue

Le jeu débute dans le Labo d'Emmett. Raccrochez le téléphone et parlez au jeune Doc. Ce dernier vous demande de lui apporter l'accumulateur statique à la salle d'expo. Le vieux Doc essayera de vous en empêcher. Epuisez le dialogue ensuite essayez de rattraper l'accumulateur statique qui se trouve en face de la tente, à votre gauche. Il vous échappe plusieurs fois puis s'envole dans les airs. Escaladez alors le lampadaire au milieu de la cour et tapez dessus lorsqu'il se rapproche de vous.

Gymnase du Lycée

Après la cinématique, dirigez-vous vers Edna pour lancer la discussion. Parlez ensuite à Trixie qui se trouve juste à votre droite, dites-lui de vous parler des attractions. Demandez-lui ensuite comment obtenir des tickets. Discutez avec le plongeur et demandez-lui s'il a vu Emmett.

Avancez ensuite vers les escaliers, à gauche de la maison du futur, pour déclencher une petite cinématique. Tapez sur le tourniquet de la maison de verre pour y entrer. Ouvrez le portail jaune, à votre droite, ensuite le violet qui lui succède. Refermez le portail jaune et descendez les escaliers. Ouvrez le portail rouge ensuite le jaune, traversez par ce dernier et renfermez-le. Ouvrez la porte verte en face pour lancer la cinématique.

Faites glisser le portail rouge à droite puis ouvrez la dernière porte du couloir principal. Avancez vers le plancher pour ressortir de l'armoire de la maison du futur. Ramassez la plante en pot sur la petite table en face puis quittez les lieux.

Examinez la plante en pot sur le comptoir à droite du stand d'informations, il s'agit en fait d'un mouchard. Echangez-le avec la plante que vous aviez ramassé tout à l'heure dans la maison du futur.

Allez à gauche du stand d'informations et placez le mouchard dans la cabine téléphonique. Entrez maintenant dans la maison du futur et cliquez sur la console à votre droite. Tapez sur le bouton vert pour faire un appel à la cabine téléphonique du futur.

Dites que c'est Carl Sagan à l'appareil et que vous voulez parler à Edna. Demandez à cette dernière où se trouve Emmett. Ensuite parlez de son terrible secret. Après la cinématique, ramassez le mouchard et donnez-le à l'officier

Parker.

Parlez maintenant au plongeur et essayez de révéler sa vraie identité (Doc). Demandez-lui ce qu'il a fait d'Emmett puis demandez-lui de vous laisser jeter un oeil dans la bathysphère. Finissez la discussion en appuyant sur " quitter ". Ouvrez votre inventaire et appliquez les tickets d'expo sur le tourniquet de l'aquarium.

Le plongeur (Doc) refusera de vous faire entrer, demandez à Arthur McFly qui se trouve à l'entrée de la salle d'expo. Une fois en haut, tapez sur le tuyau jaune à votre droite. Le plongeur réagira alors d'une façon bizarre, parlez-lui. Fermez la boite de discussion et attendez qu'il renonce à son jeu.

Après la cinématique, parlez au juge Brown et dites-lui qu'il fait un caprice. Discutez ensuite avec Emmett et dites-lui que son père lui donnera peut être une chance. Appuyez sur le juge et choisissez la troisième réponse.

Annoncez au jeune inventeur que son père promet de l'écouter. Après la dispute, épuisez la discussion avec le juge et confirmez que l'invention d'Emmett réussira. Dites maintenant à Emmett que son père pense qu'il ressemble plus à sa mère qu'à lui. Choisissez le quatrième choix pour que le jeune inventeur se réconcilie avec son père.

Après la démonstration, vous aurez une petite discussion avec Emmett. Sélectionnez la deuxième réponse et dites-lui que tout va bien et ne le laissez pas voir le journal. Le jeune inventeur reviendra un peu plus vieux, dites-lui que vous êtes là pour le sauver.

Une longue cinématique se déclenche jusqu'à l'arrivée d'un autre vieil homme. Demandez-lui où se trouve Hill Valley et le moment de sa disparition. Affirmez que vous pouvez faire parler Marie pour terminer ce chapitre.

Cabane d'Edna

Essayez de taper une première fois à la porte de la cabane. Retapez une deuxième fois et révélez votre identité (Marty McFly). Dites à la vieille que vous lui avez sauvé la vie dans le passé. Cliquez encore sur la porte de la cabane et, cette fois, dites que vous avez passé la journée avec elle et que vous lui avez apporté quelque chose. Cliquez sur Doc et dites que c'est Emmett Brown.

Edna ira donc parler au Doc, sélectionnez le troisième choix lors de leur première discussion. Ouvrez ensuite votre inventaire et appliquez le mouchard sur la vieille dame. Avancez un peu et tapez sur le câble de l'alarme, à l'entrée de la cabane.

Ramassez ensuite la serpillère à droite des toilettes, l'enseigne de forgeron derrière la Delorean brûlée, l'enseigne du saloon à gauche de l'entrée de la cabane et le chapeau d'Edna sur la pancarte " STOP ".

Maintenant placez la serpillère puis le chapeau sur le cactus au milieu de la cour.

Ensuite, accrochez l'enseigne du saloon sur la porte des toilettes. Après avoir vu la réaction d'Edna, tapez sur le four en terre cuite pour faire tomber une torche enflammée. Ramassez-la et essayez de bruler le cabinet.

Saloon

Avancez à gauche et tapez sur la fenêtre. Une fois à l'intérieur du bar, tapez sur les petits barils et sur la palette, dehors. Avancez dans le couloir et montez à l'échelle qui est à droite. Déplacez les trois sacs de sable sur la palette de droite ensuite tapez sur le dernier sac au bord de la mezzanine.

Descendez en utilisant la palette et placez dessus le dernier sac en bas à gauche. Remontez par l'échelle et secouez la palette en tapant sur sa corde. Maintenant, descendez et allez derrière le comptoir du bar. Tapez sur la planche branlante qui est juste en-dessous. Remontez enfin et essayez de rattraper le sac de sable sur le lustre en cliquant dessus.

A l'extérieur de Hill Valley

Une fois accroché à la Delorean d'Edna, cliquez sur le pare-chocs avant. Ouvrez votre inventaire et placez le synchroniseur temporel sur l'émetteur. Retapez dessus et essayez de maintenir le cercle au milieu de l'écran sur l'émetteur de la Delorean du Doc. Lorsque vous serez projetés en arrière, regagnez votre place et allez en face de la voiture en cliquant sur le pare-chocs avant. Après la cinématique, avancez encore une fois et ramassez l'essuie-glace. Utilisez-le pour réparer Mr. Fusion.

Maintenant vous pouvez passer au pare-chocs arrière ensuite au côté conducteur. Tapez sur le pare-chocs avant et placez le synchroniseur sur l'émetteur temporel. Orientez encore une fois le cercle vers l'émetteur de l'autre Delorean.

Déplacez-vous à côté du pare-chocs avant et cliquez sur Edna. Vous serez projetés de l'autre côté de la voiture. Cliquez encore sur Edna puis sur la portière du passager pour être lancé sur le toit de la Delorean. Il ne vous reste qu'à placer le dernier synchroniseur et de refaire la même manoeuvre. De retour devant la salle d'expo, épuisez la discussion avec Trixie et Arthur.

Back to the Future : The Game - Episode 1 : It's About Time

© Telltale Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 1

Parking

Vous accompagnez le Dr Emmett Brown appelé tout simplement Doc pendant qu'il effectue son expérience inter-temporelle. Il place Einstein le chien dans la DeLorean et l'envoie pour un voyage dans le temps.

Discutez avec Doc avant que la voiture ne revienne. Malheureusement les choses ne se passent pas comme prévu et la voiture tarde à revenir.

Après ce fiasco, allez à gauche, cherchez dans la boite à outils pour trouver le carnet et apportez-le à Doc.

Ce dernier a commis des fautes dans ses calculs et après un laps de temps il disparaitra sous vos yeux.

Labo de Doc

Après le réveil brusque, vous rejoignez votre père et Biff dans le labo de Doc. Le premier s'occupe de la vente des inventions et des objets qui appartenaient à l'inventeur. Visitez les lieux et observez les objets qui vous rappellent vos deux amis perdus. Allez à droite et examinez la maquette de l'hôtel de ville dans laquelle le carnet est caché. Vous devez récupérer ce carnet très précieux et dangereux s'il tombe entre de mauvaises mains.

Le gros Biff s'interpose et prend l'hôtel de ville pour l'utiliser dans son aquarium. Discutez avec ce dernier et tentez de négocier avec lui pour reprendre la maquette.

Il refusera et en plus il découvrira le carnet de Doc. Vous devez donc trouver une solution pour reprendre ce carnet.

Utilisez le juke-box pour que Biff arrive encore une fois et vous dérange.

Votre père s'interposera et dira à Biff de vous laisser tranquille. Allez alors vers votre père et parlez-lui. Dites-lui qu'il ne doit plus intervenir et que vous pouvez vous débrouiller seul contre Biff. Dèslors votre père ne s'interposera plus entre Biff et vous.

Restez près de votre père et prenez votre guitare qui se trouve dans le carton. Allez à droite vers l'amplificateur et augmentez le volume.

Branchez ensuite la guitare. Avant de commencer à jouer, Biff viendra comme d'habitude et prendra votre guitare pour jouer à votre place. C'est exactement ce que vous attendez de lui. Dès qu'il touche les cordes, la puissance de l'amplificateur le projettera en arrière.

Pendant que Biff est inconscient, vous récupérez le carnet qui se trouve dans la maquette. Au même moment, la DeLorean de Doc revient dans le parking.

Parking

Ouvrez la portière pour trouver Einstein. Regardez à droite pour trouver une chaussure et un magnétophone.

Prenez-les et écoutez le message de Doc dans le magnétophone. Il vous demande de le rejoindre et de l'aider. Mais vous ne connaissez pas la date à la quelle Doc est bloqué puisque l'afficheur ne marche pas. Vous devez alors trouver un moyen de le savoir. Utilisez la chaussure avec Einstein pour qu'il la renifle et vous conduit vers son propriétaire.

Appartement d'Edna

Einstein vous amènera devant l'immeuble où se trouve l'appartement de la vieille Edna. Sonnez à la porte et utilisez la chaussure sur Edna pour qu'elle vous laisse monter.

Papotez avec elle à propos de l'histoire de la chaussure et de la ville pour apprendre qu'il y a eu un incendie dans un bar clandestin. Epuisez la conversation ensuite utilisez les jumelles qui se trouvent devant Edna. Vous localisez le vidéo club qui a été construit à la place du bar clandestin en 1932 un an après l'incendie.

Vous disposez maintenant de l'année où se trouve Doc mais il vous reste le mois et le jour. Vous devez chercher dans les journaux d'Edna mais celle-ci vous empêche de les toucher. Vous devez donc la distraire avant de les consulter. Allez à gauche ver le radiateur et tournez la valve.

Quand Edna quittera la chambre, allez vers les journaux pour trouver l'article qui parle de l'incendie. Vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour aller sauver Doc. Vous serez ensuite chassé par Edna hors de son appartement.

Vous revenez à la DeLorean qui se trouve près du labo de Doc. Parlez à votre père avant d'embarquer avec Einstein dans la voiture. Branchez le circuit temporel et entrez la date du 13 juin 1931 dans l'écran du circuit temporel pour rejoindre Doc dans le passé.

Place de l'hôtel de ville

Après la cinématique, parlez à Edna la journaliste et choisissez un nom parmi les trois propositions.

Epuisez la conversation et avancez à gauche jusqu'à atteindre le poste de police. Allez à gauche vers les fenêtres des cellules et parlez à Doc. Expliquez-lui qu'il court un grave danger en restant dans la cellule.

Après réflexion et pour le libérer, il faut trouver le jeune Doc et prendre sa foreuse pour faire un trou et libérer le vieux Doc. Il vous donne en même temps le numéro de la demeure des Brown.

Allez à droite et entrez dans la " Soupe populaire ".

Allez au fond à gauche et utilisez le téléphone pour demander Emmett Brown. Le jeune Doc travaille en ce moment dans le palais de justice. Quittez la " Soupe populaire " et allez vers l'entrée du palais de justice. Parlez à Emmet et essayez de tenir une conversation avec lui.

Il nie être un scientifique et il ne vous parlera pas de son invention. Il vous demande une preuve que vous êtes scientifique aussi et que vous avez des connaissances en commun, ce qui n'est pas le cas pour l'instant.

Utilisez alors le magnétophone pour enregistrer ce qu'il marmonne pendant qu'il marche.

Avec cet enregistrement, revenez voir Doc pour qu'il vous donne la réponse à la question qui tourmente Emmett. Il n'hésitera pas à vous donner la réponse.

Revenez donc vers Emmett et donnez-lui la réponse " H = opérateur hamiltonien ". L'attitude d'Emmett envers vous change radicalement et il devient beaucoup plus amical.

Discutez alors de la foreuse et expliquez-lui que vous devez l'avoir pour ce soir. Emmett accepte mais il doit faire un truc avant de revenir au labo. En fait, il doit remettre une citation à comparaitre à votre futur grand père Arthur McFly.

Il doit aussi récupérer de l'alcool, chose rare pendant cette période de prohibition. Vous devez donc l'aider dans ces deux taches.

Allez alors devant le barbier et parlez au Kid. Cirez ses chaussures et discutez avec lui. Demandez ensuite un peu de cacahuètes et quand il vous tend le chapeau de votre grand père rempli de cacahuètes, choisissez la troisième option du dialogue pour le distraire et piquer ce chapeau.

Après votre fuite, restez à la place de l'hôtel de ville pour vous occuper de l'alcool, pour l'instant. Parlez à Edna qui se trouve dans le bar cet proposez-lui d'organiser sa réunion dans la résidence des Brown. Revenez ensuite à la " Soupe Populaire ".

Remarquez que l'ami du Kid apporte des barils de soupe et d'alcool. Il place ceux remplis de soupe sur le comptoir et ceux remplis d'alcool sur l'étagère. Le cuisinier frappera le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère et pour récupérer l'alcool. Cette opération se répète en boucle interrompue par l'arrivée d'Edna qui demande un baril de soupe. Vous devez donc trouver une combine pour récupérer un baril d'alcool.

Commencez par aller à gauche vers la porte de la cuisine. Celle-ci est bloquée par des tables. Demandez à Emmett de trouver une solution pour que la porte reste toujours entrouverte. Ce dernier va fabriquer un levier pour s'assurer qu'elle reste un peu ouverte.

Revenez au cuisinier et demander un bol de soupe. Après la dégustation, demandez au cuisinier d'ajouter un peu de sel à la soupe. Pour prendre le sel, le cuisiner va pousser l'étagère où se trouvent les barils d'alcool. Allez alors à droite et frappez le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère.

Les barils vont se retrouver près de ceux remplis de soupe. Au même moment Edna entre et demande un baril de soupe. Le cuisinier va lui remettre un baril d'alcool sans s'en rendre compte. Sortez donc de la " Soupe populaire ".

Avant de reparler à Edna, utilisez le chapeau d'Arthur avec Einstein pour qu'il vous conduise vers l'appartement de McFly, votre futur grand père.

Sonnez à la porte pour appeler Arthur qui refuse de descendre pour l'instant. Revenez à la place de l'hôtel de ville et passez devant le Kid. Pour lui échapper, vous montez au sommet de la cabane qui se trouve au centre de la place. Utilisez le magnétophone pour enregistrer les insultes du Kid qui vous demande de descendre. Appelez ensuite Einstein pour qu'il attaque le Kid et vous permette de vous échapper.

Avec l'enregistrement en main, revenez voir Arthur McFly et sonnez à sa porte. Quand il ouvre la fenêtre, utilisez le magnétophone sur Arthur pour qu'il obéisse aux ordres du Kid. Quand il descend, donnez-lui directement la citation à comparaitre et conduisez-le au palais de justice.

Revenez maintenant voir Edna et dites-lui qu'il faut qu'elle amène la soupe à sa réunion qui aura lieu dans la résidence des Brown. Quand Emmett s'oppose, expliquez-lui qu'elle apportera avec elle le baril d'alcool sans le savoir et de cette façon il pourra récupérer cet alcool et terminer son invention. Quand il sentira que son projet est menacé, il acceptera d'accueillir l'association d'Edna dans sa résidence.

Labo d'Emmett

Emmet doit s'expliquer avec son père et, pendant ce temps, vous devez terminer la préparation du combustible pour lui. Vous devez suivre sa conversation avec son père et déchiffrer ses paroles pour effectuer l'opération requise.

Vous devez raviver le feu ou alimenter l'électricité ou décompresser l'air ou enfin nourrir les bactéries. Si vous ratez une expérience, vous allez reprendre l'enchainement correct de l'opération. Heureusement pour vous que cette opération est divisée en plusieurs étapes. Vers la fin de l'opération, la conversation entre Emmett et son père s'accélère et il pourra vous lancer deux ordres successifs en même temps. Commencez toujours par le premier pour ne pas vous tromper.

Une fois le combustible est près, discutez avec Emmett pour récupérer sa foreuse. Après votre confession, Emmett vous laissera quand même utiliser son invention.

Place de l'hôtel de ville

Utilisez alors la foreuse pour essayer de faire un trou dans le mur de la prison de Doc. Edna arrive et vous informe que Doc est transféré. Le camion qui le transporte passe devant vous. Pour le suivre, utilisez les réacteurs de la foreuse avec le vélo d'Edna.

Voiture de police

Une fois accroché à l'arrière de la voiture de police, parlez à Doc et essayez d'ouvrir la porte. Impossible de défaire le cadenas. Allez alors à droite et prenez le démonte-pneu qui se trouve dans la boite à outils. Prenez aussi l'antenne qui se trouve sur le toit de la voiture.

Regardez par la fenêtre pour apercevoir les clés. Passez du coté droit de la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter la roue de secours et prendre l'enjoliveur. Regardez ensuite par la fenêtre et essayez d'atteindre les clés avec l'antenne. Impossible de le faire pendant que le Kid conduise. Il faut donc créer une diversion.

Revenez donc vers Doc et demandez-lui de distraire le Kid. Reprenez votre poste à coté de la fenêtre et utilisez l'antenne pour récupérer les clés.

Avec ces clés en main, revenez en arrière et ouvrez la porte pour Doc. Le Kid essayera de vous tirer dessus avec son revolver. Utilisez l'enjoliveur pour faire tomber son arme. Emparez-vous d'elle et tirez sur les menottes de votre ami. Demandez-lui enfin d'utiliser l'accélérateur pour vous enfuir. Vous allez rejoindre la DeLorean et pendant que Doc se prépare pour revenir à votre époque, vous commencez à disparaitre à cause d'une perturbation temporelle.

Back to the Future : The Game - Episode 2 : Get Tannen!

© Telltale Games 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 2

Introduction

Vous incarnez Marty et avec l'aide de Doc vous avez découvert que votre grand père a été assassiné par Kid Tannen, il y'a à peine quelques minutes. Doc finalise la préparation pour le retour vers le passé mais l'officier Parker l'interpelle. Marty se cache derrière la voiture et tente de trouver une solution.

L'officier Parker entend un bruit et doute de la présence de quelqu'un à l'arrière de la voiture. Allez à droite de la voiture avant qu'il n'arrive ensuite dès qu'il se déplace à nouveau, revenez vers l'arrière.

Doc fait tomber exprès les clés de la voiture, devant le pare choc. Récupérez-les et courez vers le siège conducteur. Démarrez le véhicule pour voyager dans le temps et essayer de sauver votre grand père.

Vous arrivez devant le palais de justice mais Edna la journaliste vous aperçoit et vient rapidement vous poser des questions. Choisissez n'importe quelles réponses et avancez.

Comme vous êtes remonté dans le temps, vous apercevez le Marty du passé sur les marches du Palais. Cachez-vous derrière l'arbre qui est à votre gauche.

Votre Chien Einstein qui est en compagnie de l'ancien Marty sent votre odeur et vous rejoint. Bien entendu, l'ancien Marty le rattrape pour le ramener, cependant l'animal n'a pas envie de vous lâcher.

Ramassez le bâton qui est juste à vos pieds et utilisez les flèches pour regarder autour de vous. Vers la droite, vous pouvoir voir Edna, envoyez le bâton dans sa direction. Einstein va le rattraper ce qui fera peur a Edna qui va apercevoir un chien courir vers elle. Elle va se mettre à crier (si vous lancez le bâton dans une autre direction, Einstein vous le ramènera).

Vous voilà maintenant tranquille, mais pas pour longtemps. Avancez vers le palais, Emett vous demande de l'aider. Choisissez n'importe quelle réplique pour que l'ancien Marty vienne vers vous. Cachez-vous sous la clôture, Emett le prendra pour vous, laissez-les partir ensemble.

La voie est libre maintenant, cliquez sur la porte du palais pour entrer. Dès que vous franchissez le seuil, Arthur (votre grand père) quitte le palais, rattrapez-le. Marty essaye de le persuader qu'il est en danger mais les hommes de Tannen arrivent et essayent d'attraper Arthur. Entre temps, l'un d'entre eux vous assomme.

Dès que vous vous réveillerez, vous allez apercevoir un des gangsters de Tannen entrer dans le restaurant qui est en face du palais. Allez sur place pour retrouver les gangsters.

Tannen ouvre la porte aux truands, leur parle puis leur demande de faire entrer Arthur.

Inutile de frapper à la porte, les gangsters ne vous laisseront pas entrer.

Allez plutôt vers la caisse qui est en face de la porte.

Videz-la et cachez-vous dedans.

Ils vont sortir pour la faire entrer avec vous à l'intérieur, juste après.

Vous voilà maintenant à l'intérieur, les trois gangsters sont là et vous devez sauver Arthur.

Ramassez la bouteille de chloroforme qui est sur le comptoir et versez-la dans le pot d'encre et n'oubliez pas de ramassez la feuille qui est juste à côté.

Le gangster qui dessine utilisera l'encre pour s'adonner à son passe-temps préféré et dès qu'il s'approchera du tableau, il va finir par s'évanouir. Ensuite, regardez à gauche, il y'a une enseigne lumineuse sur laquelle est inscrit " El Kid ", allumez-la.

Un court-circuit se produit et l'un des gangsters sort pour changer le fusible.

Vous vous retrouvez face au dernier gangster, appuyez sur la sonnerie du comptoir (juste à votre droite) pour qu'il se rende sur place pour arrêter la sonnerie. Utilisez n'importe quel objet sur lui. Dès qu'il appuie sur le bouton d'arrêt de la sonnerie, l'armoire qui est derrière vous tremble et une bouteille tombe. Ramassez-la, appuyez sur le bouton et dès que l'ennemi arrive, utilisez-la pour l'attaquer.

Devant la maison des McFly

Vous êtes devant chez vous, commencez par sonner à la porte.

Vos parents ne veulent pas ouvrir car ils pensent qu'il s'agit d'un piège. Dites-leur que vous êtes Marty et pour preuve vous savez d'où vient la cicatrice sur votre jambe gauche. Juste avant d'entrer, les Tannen arrivent et en veulent à votre argent. Discutez avec eux tout en esquivant leurs attaques ; soit en sautant, soit en allant sur les côtés jusqu'à ce que l'un d'eux heurte la lampe et se fasse électrocuter. Ses frères vont essayer de le sauver mais se feront électrocuter à leur tour.

C'est là que leur chef, The Kid arrive, pointe son arme sur vous. Au même moment, Doc intervient et vous sauve in extremis.
Il vous informe qu'une erreur s'est surement produite. Sinon, comment The Kid s'est il retrouvé libre alors que vous êtes justement revenu dans le passé pour sauver Arthur et condamner le gangster.

Il est temps de revenir en 1931 pour vous rendre compte de l'erreur qui a causé leur mise en liberté.
Revenez au restaurant (là où Tannen a emmené Arthur) et vous allez apercevoir un homme entrer.

Il faut répondre correctement à quelques questions pour pouvoir entrer (La réponse est la phrase qui débute avec la dernière syllabe de la question posée).

Attendez que Trixie finisse de chanter pour aller lui parler.

Demandez-lui pourquoi elle est toujours avec The Kid. Elle vous avouera qu'elle n'a confiance qu'en Arthur McFly. Dites-lui que vous pouvez le retrouver.

Vous devez maintenant sortir sauf que The Kid vous interpelle et doute de votre identité. Dites-lui que vous faites partie du gang et montrez-lui le pistolet que vous aviez récupéré des mains des frères Tannen. Il vous laissera partir.

Une fois à l'extérieur allez voir Emett, il va vous montrer son invention (la voiture) et mettra Einstein à l'intérieur pour effectuer un test. Sauf que celle-ci est loin d'être prête, l'expérience tourne mal et Einstein se retrouve sur le toit du palais de justice.

Il est temps de le sauver, allez voir Doc à l'hôtel, juste à droite du palais.

Dites-lui que vous avez besoin d'aide pour sauver Einstein puis allez parler à Edna. Dites-lui que vous avez un scoop pour elle et qu'elle doit parler à Emett. Pendant qu'elle ira le faire, Doc va sauver Einstein.

Maintenant qu'Einstein est en bas, sain et sauf, donnez-lui la pipe d'Arthur.

Après l'avoir sentie, il ira directement vers le théâtre pour trouver l'homme que vous cherchez. Parlez-lui de Trixie et guidez-le vers le restaurant.

Entrez, parlez àTrixie qui va sortir voir Arthur. Toutefois, The Kid s'en rendra compte et blessera Arthur qui réussit quand même à s'échapper.

Il va falloir agir sans Arthur, allez donc parler au barman (celui qui dessine) et demandez-lui de faire votre portrait. Ensuite, donnez-lui la photo de George pour qu'il le dessine aussi.

Collez-la ensuite sur le " Hall of Fame " et parlez à Trixie.

Celle-ci croit qu'il s'agit d'Arthur et que Kid l'a tué, elle vous avouera tout ce qu'elle sait. Il s'agit en fait d'un restaurant clandestin.

Allez voir l'officier Parker qui n'a pas envie de vous parler de ses problèmes. Allez à côté de CueBall et changez les partitions de musique. Faites jouerla chanson triste puis adressez-vous à Parker à nouveau. Ce dernier vous parle de sa vie personnelle. Jouez ensuite la partition secrète pour qu'il avoue travailler avec The Kid.

Maintenant, il faut persuader Parker qu'il est un bon flic et qu'il peut toujours renoncer à ce sale boulot. Sortez voir Edna, demandez-lui de vous chanter sa chanson puis prenez-en une copie. Revenez au bar et posez-la sur la table de Trixie puis allez voir Parker et demandez-lui de tout oublier et d'écouter la musique.

En écoutant la musique, Parker se rend compte qu'il n'est jamais trop tard et qu'il peut toujours réparer ses erreurs. Il sort son flingue et arrête tout le monde.

Il ne reste plus maintenant qu'à arrêter The Kid, ramassez sa bouteille d'alcool sur la casse (juste à votre droite) puis faites-la sentir à Einstein.

Einstein essaye de poursuivre la trace de The kid et vous mène vers l'affiche, à votre gauche.

La grande affiche cache un bouton, appuyez dessus et vous tombez sur The Kid entrain d'attacher Edna. Il commence directement à vous tirer dessus. Cachez-vous derrière la voiture.

Edna peut se débrouiller seule si vous lui faites gagner un peu de temps. Appelez The kid plusieurs fois pour attirer son attention. Une fois qu'Edna est à l'extérieur, sortez et allez à gauche puis vers les barils. Ramassez l'un d'eux et jetez-le dans l'entrepôt puis utilisez votre briquet pistolet pour allumer le feu et vous débarrasser de The kid. Félicitations ! Vous avez terminé l'épisode 2 de Retour Vers Le Futur.

Back to the Future : The Game - Episode 3 : Citizen Brown

© Telltale Games 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 3

A l'extérieur de Hill Valley

Après la fuite qui s'est déroulée dans l'épisode précédent, Marty plante la DeLorean dans la pancarte qui se trouve à l'entrée de la ville.

Vous devez trouver le moyen de sortir de la voiture et de descendre. Appuyez sur l'avertisseur du véhicule pour attirer l'attention de Jennifer qui se trouve en bas.

Après le dialogue, demandez à Jennifer si elle n'a pas un objet qui peut vous aider. Elle vous montre alors un démonte-pneu mais elle refuse de vous le donner sans quelque chose en échange. Entrez dans votre inventaire et choisissez la flasque d'alcool de Kid Tannen. Donnez-lui cette flasque en échange du démonte-pneu. Cet outil vous aidera à briser la vitre et à descendre.

Jennifer vous laisse seul et vous ne pouvez pas accéder à la ville entourée par un long mur. La DeLorean ne tardera pas à tomber du panneau et à se fracasser. Utilisez l'interphone pour demander que l'on vous ouvre la porte mais c'est peine perdue. Allez vers la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter son pneu.

Allez vers l'arrière de la voiture et récupérez la batterie.

Utilisez cette batterie avec la roue pour faire planer la roue qui vous servira à franchir le mur de la ville.

Place de l'hôtel de ville

La ville est totalement différente de celle que vous connaissez. Après la rencontre avec l'officier Parker, allez vers l'hôtel de ville et utilisez la sonnette de l'interphone pour demander à rencontrer Doc.

Votre demande sera alors rejetée. Allez ensuite à gauche pour apercevoir Biff sortir de la voiture dans laquelle se trouve Doc.

Allez donc parler à Biff. Epuisez le dialogue avec ce dernier pour apprendre que la ville est sous l'emprise des Brown, Edna et Doc, et que plusieurs règles régissent la ville.

Si vous enfreignez les règles, vous écopez d'un avertissement et si vous insistez à désobéir vous risquez de passer dans le système " citoyen plus ". Il vous parlera aussi de trois infractions qui pourront vous conduire à rencontrer le citoyen Brown.

Allez ensuite à la soupe populaire et allez dans la ruelle qui est à sa droite. Parlez à Jennifer pour essayer d'en apprendre d'avantage sur les règles de la ville.

Epuisez les dialogues et quittez la ruelle pou revenir au parc. Vous croisez alors votre mère qui arrive dans la voiture électrique.

Parlez avec elle et épuisez les dialogues. Elle vous demande ensuite de lui rendre service et d'apporter sa feuille de présence à votre père. Prenez alors la voiture électrique et partez vers votre maison.

Maison des McFly

Parlez à votre père qui s'occupe de la surveillance des habitants de la ville et donnez-lui la feuille de présence de votre mère.

Votre père suspecte votre mère de retomber encore une fois dans l'alcool et c'est pour cette raison qu'il la surveille régulièrement. Prenez votre guitare et quand votre père vous en demande la raison, répondez que c'est pour impressionner Jennifer. Revenez ensuite à la place de l'hôtel de ville pour retrouver votre mère.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à votre mère avant de pousser la statue deux fois pour obstruer la vue aux caméras.

Allez voir votre mère qui jettera la flasque d'alcool dans les fleurs.

Prenez alors cette flasque et dirigez-vous vers l'officier Parker. Il procédera alors à la fouille pour trouver la flasque d'alcool. Vous écopez alors de votre premier avertissement.

Votre stratégie est d'accumuler les avertissements pour pouvoir rencontrer Doc. Vous devez donc enfreindre encore deux des règles citées par Biff et Jennifer.

Allez ensuite à la soupe populaire pour apercevoir Jennifer et le serveur Leech entrain de se tripoter. Parlez avec ce dernier et pour finir la conversation, demandez un échantillon gratuit. Einstein le chien arrivera pour manger l'échantillon et fuir.

Ruelle du bar clandestin

Suivez-le dans la ruelle, passez derrière Jennifer et prenez sa bombe de peinture. Montez ensuite sur les caisses pour passer le grillage. Cherchez Einstein derrière la table mais vous ne le trouverez pas.

Il prendra par la suite la fuite en passant par-dessus le grillage. Revenez donc près de Jennifer et peignez la planche avec la bombe de peinture.

Revenez à l'entrée de la ruelle pour qu'Einstein revienne et passez sur la planche. Suivez ensuite ses traces de pas pour le trouver. Donnez-lui l'échantillon de saucisse pour qu'il devienne docile et vous suive.

Vous serez intercepté par Edna et vous écopez d'un autre avertissement avec la menace de vous envoyer voir Doc.

Revenez ensuite dans la ruelle et parlez avec Jennifer de son nouveau copain Leech. Proposez ensuite de faire un duel de guitare contre lui. Dès le début du duel, effectuez un battement de jambe.

Leech suivra vos mouvements et fera comme vous. Avancez ensuite à gauche puis montez sur l'estrade pour qu'il monte sur la planche. Effectuez ensuite un bond pour qu'il vous imite et tombe dans la benne à ordures.

Pendant que vous savourez la récompense de Jennifer, ouvrez la fenêtre pour qu'Edna vous voie. Vous écopez d'un autre avertissement. Vous serez donc arrêté et envoyé au bureau de Doc.

Bureau du citoyen Brown

Après la conversation et pour prouver votre histoire, vous devez utiliser les éléments qui se trouvent dans le bureau.

Désignez le tableau de Doc et de son père qui se trouve à gauche en premier. Désignez ensuite l'aquarium qui se

trouve à droite. Désignez ensuite la photo d'Einstein qui se trouve dans le dossier situé devant Doc puis observez la photo souvenir de Doc.

Repérez votre photo avec Doc au centre de la photo. Vous devez maintenant démontrer à Doc que les citoyens de la ville ne sont pas heureux.

Maison des McFly

Revenez alors voir votre père à la maison. Vous le trouverez par terre suite à une agression. Après la conversation, examinez la batte de base-ball qui se trouve à droite.

Examinez ensuite la boite de cassette. Discutez une nouvelle fois avec votre père et montrez-lui la pile d'avertissements. Convainquez-le ensuite de vous aider en lui disant " fais-le pour Arthur ". Quand votre père accepte de vous aider, appuyez sur les moniteurs ensuite appuyez sur l'interrupteur bleu de l'un des écrans.

Appuyez jusqu'à trouver la caméra qui vous filme. Examinez ensuite l'écran ensuite le magnétoscope. Vous retrouvez alors l'enregistrement de l'attaque qui est commise par Biff. Votre père zoome ensuite sur la monte de Biff qui indique X11. Revenez donc voir Biff.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à Biff et de son agression et de votre père.

Parlez-lui ensuite de ses derniers souvenirs pour qu'il vous parle d'Edna et de sa montre. Demandez-lui ensuite de jeter un coup d'oeil sur sa montre. Appuyez ensuite sur " mode " et utilisez les flèches pour afficher " X11 ". Appuyez encore une fois sur " mode " pour voir l'effet que ça fait sur Biff.

Demandez-lui ensuite où se trouve la cassette de votre père puis qu'il aille la chercher pour vous. Lorsqu'il se sera jeté dans la benne de décyclage, rejoignez-le en sautant à votre tour dans la benne.

Bar clandestin

Vous atterrissez alors dans le dépôt où Edna place les choses non réglementaires à son goût. Après que cette dernière ordonne à Biff de vous arrêter, il vous attrape et vous empêche de bouger.

Vous devez le déstabiliser en lui montrant les plaques d'immatriculation des voitures, la bière, les cigares et les magazines pornographiques. Biff est confus et tombe dans les vapes.

Après le départ d'Edna, allez vers la cage d'Einstein. Essayez de le libérer pour être surpris par le réveil de Biff qui décide de s'en prendre à vous.

Allez donc libérer Einstein et, depuis votre cachette, lancez les Vinyles sur Biff. Ordonnez en même temps à Einstein de lui faire peur. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve sous la table qui est devant vous pour déployer la table qui mettra Biff K.O.

Vous partez ensuite avertir Doc de ce qu'il se passe dans la ville. Vous tombez alors nez à nez avec Edna qui vous arrête.

Back to the Future : The Game - Episode 4 : Double Visions

© Telltale Games 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 4

Clinique Citoyen Plus

Vous commencez le jeu enfermé dans la salle d'attente de la Clinique Citoyen Plus. Jetez un coup d'oeil par la vitre (à gauche) puis écoutez la discussion entre Edna et le garde à travers l'interphone, à droite.

Utilisez encore une fois l'interphone et demandez au gardien de vous ouvrir la caisse pour vérifier l'état de votre guitare. Déplacez-vous un peu vers le lit et cliquez sur la caméra, en haut.

Il s'agit de George, votre père, c'est lui qui la contrôle. Demandez-lui le code de la caisse que le garde a tapé, vous récupérerez ainsi vos affaires. Cliquez maintenant sur la fenêtre qui est juste au-dessus du lit, vous apercevrez Jennifer.

Demandez à votre père, en utilisant la caméra, de vous mettre en contact avec elle. Après avoir posé toutes les questions, ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur l'interphone.

Une fois déguisé, cliquez sur la porte, à droite, pour sortir. Dans ce couloir, toutes les chambres seront inaccessibles. Examinez tout d'abord le plateau de nourriture sur la console de contrôle, à votre droite puis avancez jusqu'à atteindre la chambre de Biff.

Ouvrez votre inventaire et faites glisser le journal par la fente, sous la porte.

Utilisez donc l'interphone et dites à Biff que c'est l'heure de prendre ses médicaments. Retirez le journal pour récupérer la pilule et allez la mettre dans le soda du garde.

Maintenant, vous pouvez utiliser la console de contrôle, faites augmenter le volume et l'optique puis l'Olfactif. Dirigez-vous ensuite vers la chambre où se trouvait Edna. Ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur le microphone.

Place de l'Hôtel de ville, 1986

Discutez avec Doc, posez-lui toutes les questions. Attendez un peu, comme il vous le demande, jusqu'à l'apparition d'Edna. Epuisez toutes les réponses jusqu'à ce que Doc revienne vous prendre. Allez parler au jeune Emmett à votre droite, à la fin de votre conversation retournez vite au palais de justice.

Lycée de Hill Valley

Suivez le chemin qui mène au lycée et parlez à Edna, abordez n'importe quel sujet.

Lorsque vous terminez, rediscutez avec elle et essayez de bousiller sa vie de couple. En d'autre mots, prouvez-lui qu'Emlett n'est pas un citoyen modèle, qu'il ne s'habille pas bien et qui n'est pas fidèle.

Maintenant revenez à la Delorean et cliquez dessus.

Dès que Doc termine son test, allez vers la deuxième tente à droite, vous y trouverez, sur les rails, un petit train du futur qui est en fait un skate-board. Prenez-le, discutez avec Edna et lorsque Doc vient la distraire, profitez de l'occasion pour partir en cliquent sur la rue.

Labo d'Emmett

Une fois arrivé à ce stade, vous pouvez vous déplacer librement entre le labo et le lycée.

La première chose à faire est d'observer la carte mentale de Kid, à votre droite.

Ensuite, cliquez sur l'imprimante bizarre qui est sur la table

Après la démonstration, vous pouvez explorer le labo pour découvrir ce qui rend Emmlett heureux : Marmite de ragoût au coin bas du labo et le Tourne-disque sur la table.

Aussi, ce qui le rend furieux : le Générateur à droite et la Soupape de l'Aquarium de bactéries à gauche.

Votre but est de faire une carte mentale à Emmlett identique à celle d'un dégénéré, voilà les procédures : démarrez la machine du test de linéarité mentale en cliquant sur l'interrupteur qui est sur la table.

Une image d'Edna s'affiche sur le mur. A ce moment, vous devez rendre Emmlett furieux soit en ouvrant la Soupape, soit en activant le générateur. Passez à l'image suivante en cliquant sur le bouton de défilement de diapo qui est juste à côté de l'interrupteur mais assurez-vous d'abord que vous avez la bonne réponse (ampoule rouge allumée).

La deuxième photo est celle de John Wilkes Boothe, le criminel. Vous devez donc rendre Emmlett heureux, soit en activant le Tourne-disque, soit en cliquant sur la Marmite de ragoût. Lorsque vous aurez votre réponse (ampoule verte allumée) tapez sur le bouton de défilement de diapo. La troisième photo est celle de l'officier de police Parker, la réponse est claire, ampoule rouge allumée. La quatrième est celle d'un Tannen, l'ampoule verte doit être allumée. La cinquième est celle d'un petit enfant qui a l'air innocent (en l'occurrence le petit frère d'Edna) et donc l'ampoule rouge est votre réponse.
La dernière photo est celle de Trixie, il faut donc rendre Emmlett heureux pour allumer l'ampoule verte. Lorsque vous tapez sur le bouton de défilement, la machine sera grillée, cela indique que vous avez toutes les bonnes réponses dont vous avez besoin. Ouvrez donc votre inventaire et placez le résultat dans le Linéospiritomètre.

Maintenant échangez la carte mentale que vous venez de faire avec celle d'Emmett accrochée au mur d'en face.

Ainsi, votre premier plan, celui de montrer qu'Emmlett n'est pas un citoyen modèle, est achevé. Sortez du Labo pour retournez au Lycée.

Lycée de Hill Valley

Parlez à Trixie qui est au milieu de la cour et demandez-lui de vous aider au sujet d'Edna et d'Emmlett. Évidement, elle va refuser. Discutez alors avec Edna au sujet de Trixie, un homme (Cue Ball) va apparaitre près du camion, au fond à droite.

Allez lui parler et abordez le sujet de Trixie trois fois de suite pour qu'il vous donne une carte postale. Donnez-la à Edna, elle saura ce qu'elle aura à faire avec.

Rejoignez Trixie au milieu de la cour, elle vous demandera de lui apporter trois accessoires. Le premier est un diamant, allez donc à la tente où vous aviez récupéré votre skate-board et tapez successivement sur le troisième et le quatrième bouton (à partir de la gauche).

De cette façon, vous obtiendrez le diamant, allez au Labo pour récupérer l'album photo.

Labo d'Emmett

Cliquez sur le Chevalet qui est à côté de la Marmite à ragoût et dites à Emmett que la photo n'est pas super puis ramassez l'album qui est au coin gauche de la table.

Avant de quitter le labo, prenez le Bidon d'huile à côté de l'Aquarium de bactéries et versez le tout sur Emmett. Ce dernier vous fait alors une démonstration de l'une de ses inventions. Cliquez ensuite sur le Nettoyant de douche (en haut) et enfin récupérez le Spray de nettoyant.

Lycée de Hill Valley

Allez à la première tente, celle du volcan, et utilisez le Spray sur l'Homme des cavernes puis cliquez dessus pour ramasser la fourrure.

Donnez enfin ces trois accessoires à Trixie pour qu'elle prépare son coup.

Ouvrez maintenant votre inventaire et appliquez le Spray de nettoyant sur la Delorean. Lorsqu'il sera bien accroché dans la voiture recliquez sur la Delorean pour remarquer qu'elle est fonctionnelle.

Discutez avec Doc et dites-lui que la lumière est verte, il effectuera alors son premier test. Allez au Labo puis retournez au Lycée et cliquez encore une fois sur la Delorean, la lumière est toujours verte. Allez en parler à Doc pour qu'il effectue son deuxième test.

Après la cinématique, dites à Edna que Carl Sagan veut lui parler au sujet de l'incendiaire du bar clandestin, elle décidera alors de partir. Profitez de l'occasion pour donner à Emmlett le Spray.

Discutez avec Doc et à la fin de la conversation il partira mais il est triste. Le jeune Emmlett Vous rejoint, versez le Bidon d'huile du son costume et admirez le spectacle.

Discutez avec Doc jusqu'à l'apparition de la réponse " Vous vous intéressez à moi ", cliquez dessus. Dites ensuite que Marty est votre vrai nom et que vous avez détruit sa vie juste pour le plaisir, enfin dites-lui qu'il est fou.

Après l'accident, le pied de Doc sera coincé dans la statue. Parlez-lui et demandez s'il a quelque chose d'utile. Utilisez ensuite la corde à gauche pour descendre. Ramassez le Spray et utilisez-le sur la statue (à gauche) pour libérer la corde. Remontez dans le bâtiment par la porte puis redescendez par la corde. Balancez-vous de gauche et à droite en cliquant sur les flèches affichées. Dès que vous atteignez Doc, cliquez dessus. Ouvrez l'inventaire et appliquez le Spray sur son pied pour en finir.

Back to the Future : The Game - Episode 5 : OUTATIME

© Telltale Games 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 5

Prologue

Le jeu débute dans le Labo d'Emmett. Raccrochez le téléphone et parlez au jeune Doc. Ce dernier vous demande de lui apporter l'accumulateur statique à la salle d'expo. Le vieux Doc essayera de vous en empêcher. Epuisez le dialogue ensuite essayez de rattraper l'accumulateur statique qui se trouve en face de la tente, à votre gauche. Il vous échappe plusieurs fois puis s'envole dans les airs. Escaladez alors le lampadaire au milieu de la cour et tapez dessus lorsqu'il se rapproche de vous.

Gymnase du Lycée

Après la cinématique, dirigez-vous vers Edna pour lancer la discussion. Parlez ensuite à Trixie qui se trouve juste à votre droite, dites-lui de vous parler des attractions. Demandez-lui ensuite comment obtenir des tickets. Discutez avec le plongeur et demandez-lui s'il a vu Emmett.

Avancez ensuite vers les escaliers, à gauche de la maison du futur, pour déclencher une petite cinématique. Tapez sur le tourniquet de la maison de verre pour y entrer. Ouvrez le portail jaune, à votre droite, ensuite le violet qui lui succède. Refermez le portail jaune et descendez les escaliers. Ouvrez le portail rouge ensuite le jaune, traversez par ce dernier et renfermez-le. Ouvrez la porte verte en face pour lancer la cinématique.

Faites glisser le portail rouge à droite puis ouvrez la dernière porte du couloir principal. Avancez vers le plancher pour ressortir de l'armoire de la maison du futur. Ramassez la plante en pot sur la petite table en face puis quittez les lieux.

Examinez la plante en pot sur le comptoir à droite du stand d'informations, il s'agit en fait d'un mouchard. Echangez-le avec la plante que vous aviez ramassé tout à l'heure dans la maison du futur.

Allez à gauche du stand d'informations et placez le mouchard dans la cabine téléphonique. Entrez maintenant dans la maison du futur et cliquez sur la console à votre droite. Tapez sur le bouton vert pour faire un appel à la cabine téléphonique du futur.

Dites que c'est Carl Sagan à l'appareil et que vous voulez parler à Edna. Demandez à cette dernière où se trouve Emmett. Ensuite parlez de son terrible secret. Après la cinématique, ramassez le mouchard et donnez-le à l'officier Parker.

Parlez maintenant au plongeur et essayez de révéler sa vraie identité (Doc). Demandez-lui ce qu'il a fait d'Emmett puis demandez-lui de vous laisser jeter un oeil dans la bathysphère. Finissez la discussion en appuyant sur " quitter ". Ouvrez votre inventaire et appliquez les tickets d'expo sur le tourniquet de l'aquarium.

Le plongeur (Doc) refusera de vous faire entrer, demandez à Arthur McFly qui se trouve à l'entrée de la salle d'expo. Une fois en haut, tapez sur le tuyau jaune à votre droite. Le plongeur réagira alors d'une façon bizarre, parlez-lui. Fermez la boite de discussion et attendez qu'il renonce à son jeu.

Après la cinématique, parlez au juge Brown et dites-lui qu'il fait un caprice. Discutez ensuite avec Emmett et dites-lui que son père lui donnera peut être une chance. Appuyez sur le juge et choisissez la troisième réponse.

Annoncez au jeune inventeur que son père promet de l'écouter. Après la dispute, épuisez la discussion avec le juge et confirmez que l'invention d'Emmett réussira. Dites maintenant à Emmett que son père pense qu'il ressemble plus à sa mère qu'à lui. Choisissez le quatrième choix pour que le jeune inventeur se réconcilie avec son père.

Après la démonstration, vous aurez une petite discussion avec Emmett. Sélectionnez la deuxième réponse et dites-lui que tout va bien et ne le laissez pas voir le journal. Le jeune inventeur reviendra un peu plus vieux, dites-lui que vous êtes là pour le sauver.

Une longue cinématique se déclenche jusqu'à l'arrivée d'un autre vieil homme. Demandez-lui où se trouve Hill Valley et le moment de sa disparition. Affirmez que vous pouvez faire parler Marie pour terminer ce chapitre.

Cabane d'Edna

Essayez de taper une première fois à la porte de la cabane. Retapez une deuxième fois et révélez votre identité (Marty McFly). Dites à la vieille que vous lui avez sauvé la vie dans le passé. Cliquez encore sur la porte de la cabane et, cette fois, dites que vous avez passé la journée avec elle et que vous lui avez apporté quelque chose. Cliquez sur Doc et dites que c'est Emmett Brown.

Edna ira donc parler au Doc, sélectionnez le troisième choix lors de leur première discussion. Ouvrez ensuite votre inventaire et appliquez le mouchard sur la vieille dame. Avancez un peu et tapez sur le câble de l'alarme, à l'entrée de la cabane.

Ramassez ensuite la serpillère à droite des toilettes, l'enseigne de forgeron derrière la Delorean brûlée, l'enseigne du saloon à gauche de l'entrée de la cabane et le chapeau d'Edna sur la pancarte " STOP ".

Maintenant placez la serpillère puis le chapeau sur le cactus au milieu de la cour.

Ensuite, accrochez l'enseigne du saloon sur la porte des toilettes. Après avoir vu la réaction d'Edna, tapez sur le four en terre cuite pour faire tomber une torche enflammée. Ramassez-la et essayez de bruler le cabinet.

Saloon

Avancez à gauche et tapez sur la fenêtre. Une fois à l'intérieur du bar, tapez sur les petits barils et sur la palette, dehors. Avancez dans le couloir et montez à l'échelle qui est à droite. Déplacez les trois sacs de sable sur la palette de droite ensuite tapez sur le dernier sac au bord de la mezzanine.

Descendez en utilisant la palette et placez dessus le dernier sac en bas à gauche. Remontez par l'échelle et secouez la palette en tapant sur sa corde. Maintenant, descendez et allez derrière le comptoir du bar. Tapez sur la planche branlante qui est juste en-dessous. Remontez enfin et essayez de rattraper le sac de sable sur le lustre en cliquant dessus.

A l'extérieur de Hill Valley

Une fois accroché à la Delorean d'Edna, cliquez sur le pare-chocs avant. Ouvrez votre inventaire et placez le synchroniseur temporel sur l'émetteur. Retapez dessus et essayez de maintenir le cercle au milieu de l'écran sur l'émetteur de la Delorean du Doc. Lorsque vous serez projetés en arrière, regagnez votre place et allez en face de la voiture en cliquant sur le pare-chocs avant. Après la cinématique, avancez encore une fois et ramassez l'essuie-glace. Utilisez-le pour réparer Mr. Fusion.

Maintenant vous pouvez passer au pare-chocs arrière ensuite au côté conducteur. Tapez sur le pare-chocs avant et placez le synchroniseur sur l'émetteur temporel. Orientez encore une fois le cercle vers l'émetteur de l'autre Delorean.

Déplacez-vous à côté du pare-chocs avant et cliquez sur Edna. Vous serez projetés de l'autre côté de la voiture. Cliquez encore sur Edna puis sur la portière du passager pour être lancé sur le toit de la Delorean. Il ne vous reste qu'à placer le dernier synchroniseur et de refaire la même manoeuvre. De retour devant la salle d'expo, épuisez la discussion avec Trixie et Arthur.

Back to the Future Part II

© Imageworks / Images Software Ltd. 1990

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Au début d'une partie, lorsqu'on vous demande d'appuyer sur FIRE pour commencer le jeu, tapez EINSTEIN. Vous gagnerez ainsi des vies supplémentaires.

ASTUCE DANS L'ÉCRAN DES MEILLEURS SCORES

Dans l'écran des high scores, au lieu d'entrer votre nom, saisissez :

DOC	Vies infinies
MARTY	Temps infini

Back Track

© Telegames / JV Games

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appyez sur ESC , puis tapez : AA. Un écran avec texte apparaîtra pour confirmer que le code a été correctement saisi. Appuyez sur A, entrez l'un des codes suivants, et appuyez sur B pour sortir :

AMMO	Le plein de munitions
GOD	Invulnérabilité
WEAPONS	Toutes les armes

BackBreaker

© NaturalMotion 2010

EQUIPES CACHÉES

Anchorage Watchmen

Terminer le mode Tackle Alley.

Backbreaker All-Stars

Terminer le mode Road to Backbreaker.

Milwaulkee Mariners

Terminer le mode Training.

CODES

Ces codes sont à saisir via l'écran des Cheats du menu Options.

UINUWU3FSFJ5QYRF8WQX	**Club 505 games**
Y9E38NHL3819Z1KLKR7B	**Club naturalmotion**

Backyard Baseball '09

© Atari / Humongous Entertainment

BABE RUTH

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

Backyard Football

© GT Interactive / Humongous Entertainment

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants au moment indiqué :

MOREPLAYS	Au cours du jeu	Jeux secrets
SHARPEYE	Juste avant une passe	Bonnes passes
SUPERSPEED	Au cours du jeu	Vitesse plus importante

Bad Boys II

© Empire Interactive / Blitz Games 2004

CHEAT MODE

Pour pouvoir débloquer tous les bonus du jeu, allez à l'écran titre et faites sur le clavier : Espace, D, D, A, A, Q ou Espace, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Q selon le modèle de votre clavier. Un son se fera entendre si la manipulation a été correctement effectuée. Attention, ce code ne fonctionne que si les commandes par défaut n'ont pas été modifiées.

Bad Mojo

© Acclaim / Pulse Interactive

+ D'INFOS FORUM

4 VIES

Editez une de vos sauvegardes à l'aide d'un éditeur hexadécimal. A l'offset 00, mettez les valeurs 00 7E. Vous obtiendrez alors 4 vies.

Baldies

© Panasonic / Creative Edge Software

+ D'INFOS FORUM

QUELQUES CONSEILS

Vous devez rapidement décider quels Baldies sont importants pour améliorer leurs compétences.
Gardez un oeil sur vos Baldies et vérifiez que tout se déroule bien.
Les Baldies soldats sont essentiels, surtout quand les relations avec les autres Baldies s'enveniment.

Baldur's Gate

© Interplay / BioWare 1999

LISTE DES LIVRES DE CARACTÉRISTIQUES

Voici comment obtenir les objets les plus intéressants du jeu, par le biais des livres qui permettent d'améliorer vos caractéristiques :

Constitution

Dans une grotte de l'une des cartes se trouvant à l'ouest (celle où il y a un phare)

Force

Dans les catacombes sous Chateau-Suif (attention aux pièges !)

Dextérité

A Baldur's Gate, dans la guilde des voleurs, près de Lys Noir.

Intelligence

En haut de la tour de Ramazith, à Baldur's Gate, le livre est dans une étagère.

Charisme

Dans une grotte près de la forteresse des gnolls.

Sagesse

Il y a deux livres cette fois : un dans les catacombes de Chateau-Suif et un autre détenu par la prétresse de Tymora dans son temple à Baldur's Gate.

AVOIR BEAUCOUP D'ARGENT

Pour un personnage, mettez 1 gemme (sorte d'oeuf) et 3 potions. Dans les "objets rapides", insérez une potion dans chacune des cases. Allez ensuite à l'écran où les potions apparaissent. Retournez à l'équipement et mettez une gemme à la place d'une potion. Revenez à l'écran précédent, l'oeuf n'y est plus!! Cliquez sur l'endroit où devrait se trouver l'oeuf et attendez quelques secondes. Recommencez une seconde fois. Retournez enfin à l'équipement, vous avez 65.000 oeufs, que vous pourrez revendre pour gagner de l'argent !!

MODIFIER LES CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES

1ère méthode

Créez un guerrier. Lancez la partie et sauvegardez immédiatement. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier BALDUR.GAM

Modification de l'or

Pour avoir 500.000 pièces d'or, mettez 20 A1 07 à l'offset 0018 (hexa)

Modification de l'expérience

Pour avoir 90.000 points d'expérience, mettez A0 86 01 00 à l'offset 022C (hexa). Attention, pour les personnages multi-classés n'oubliez pas que l'expérience est divisée par le nombre de classes.

Modification des personnages

Mettez 12 (hexa) aux offsets suivants :

044C	Force
044E	Intelligence
044F	Sagesse
0450	Dextérité
0451	Constitution
0452	Charisme

Attention les adresses changent au fur et à mesure des sauvegardes. Pour vous-même ou pour les joueurs qui vous rejoignent, cherchez les valeurs hexadécimales de la chaîne suivante :
Force + 00 + Intelligence + Sagesse + Dextérité + Constitution + Charisme

Modification de l'équipement

Achetez par exemple un grand bouclier, vous le retrouverez sous le nom suivant dans votre équipement : "SHLD15". Modifiez-le en "SHLD06" et vous avez un "grand bouclier + 1". Il suffit simplement de changer les noms pour avoir d'autres objets. Autre exemple, pour des carreaux pour arbalète. Vous en achetez un lot de 20, vous aurez :

```
424F4C54 30310000 00001400 00000000 01000000       BOLT01............
```

Modifiez BOLT01 en BOLT03 et 14 00 en 84 03 , vous aurez dans votre équipement 900 carreaux de foudre.

2ème méthode

Lancez une nouvelle partie. Créez un Guerrier-Mage, Demi-Elfe, Neutre-Bon. Modifiez ses capacités mais au lieu de 18, montez jusqu'à 25 (le maximum) pour la force. Cela vous permettra de porter 1600 lbs.
Si vous êtes allergique à l'hexadécimal, voici une méthode simple pour équiper votre personnage au mieux. Rentrez dans l'auberge derrière vous et achetez des 16 dagues. Sauvegardez et éditez le fichier BALDUR.GAM. Cherchez les DAGG01 au début de la liste de votre équipement et remplacez par :

AMUL01	Collier de projectiles
BELT03	Ceinturon de franchise
BOOT01	Bottes de rapidité (trop génial)
BOW07	Arc long de précision
BRAC03	Bracelets de défense CA6
CLCK06	Cape de non-détection
CLCK15	Robe du bon Archi-Mage
DAGG04	Dague Longue-dent +2
HELM07	Heaume de Baldurien
LEAT07	Besantine +2

`PLAT05` Armure de plates complète +1
`RING05` Anneau d'invisibilité
`RING20` Anneau d'énergie
`SHLD07` Grand bouclier +1, +4 projectiles
`SW1H16` Cimeterre Gardien +5 (trop puissant)
Et là, vous avez un guerrier-mage super-puissant CA -11 mais qui ne peut lancer de sorts offensifs. Pour cela, remplacez pendant la partie, l'armure de plate par la robe et vous pouvez abuser de magie mais avec une CA -8 (à condition de tenir le cimetierre de Gardien).

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier BALDUR.INI qui se trouve dans le répertoire du jeu. Ajoutez la ligne "Cheats=1" sous l'entête "[Game Options]". Puis, débutez une partie et appuyez simultanément sur les touches CTRL et TAB pour activer la console. Tapez l'un des codes suivants en tenant compte des majuscules et minuscules. Faites ensuite ENTER, puis fermez la console en tapant à nouveau CTRL + TAB :

`Cheats:CowKill();`	Donne le sort de massacre de vaches si il y a des vaches à portée
`Cheats:CriticalItems();`	Tous les items nécessaires
`Cheats:DrizztAttacks();`	Crée des Drizzt ennemis
`Cheats:DrizztDefends();`	Créé des Drizzt alliés
`Cheats:ExploreArea();`	Carte dévoilée
`Cheats:FirstAid();`	Crée 5 potions de soins, 5 antidotes contre poison et 1 parchemin de pierre en chair
`Cheats:Hans();`	Téléportation
`Cheats:Midas();`	Ajoute 500 pièces d'or à l'inventaire
`Cheats:TheGreatGonzo();`	Invoque 10 poulets tueurs qui vous défendent à tout prix
`CLUAConsole:SetCurrentXP(x)`	Choix de l'expérience (où x est un nombre)
`CLUAConsole:CreateItem("x")`	Crée un objet (x étant le nom de l'objet à créer, exemple : PLATO5)

Quelques sorts:
SCRL1B Incinérateur d'Anganazar
SCRL1C Touché de la Goule
SCRL1D Clairvoyance
SCRL1E Dissipation de la magie
SCRL1F Flèche enflammée
SCRL1G Boule de feu
SCRL1H Hâte
SCRL1I Immobilisation des personnes
SCRL1K Eclair
SCRL1L Convocation de Monstres I
SCRL1M Non détection
SCRL1N Protection contre les Missiles Magiques
SCRL1O Lenteur
SCRL1P Piège à cranes
SCRL1Q Touché vampirique
SCRL1R Forme ectoplasmique
SCRL1S Charme néfaste
SCRL1T Armure fantomatique
SCRL1U Confusion
SCRL1V Porte Dimensionelle
SCRL1Y Invisibilité majeure
SCRL1Z Globe mineure d'invulnérabilité
SCRL2A Convocation de monstres II

SCRL2D Animation des morts
SCRL2E Nuage Mortel
SCRL2F Cone de froid
SCRL2G Convocation de monstres III
SCRL2H Porte d'ombre
SCRL3G Vocalisation
SCRL3H Protection contre le mal
SCRL56 Soin des blessures graves
SCRL58 Action libre
SCRL59 Neutralisation du poison
SCRL61 Soin des blessures critiques
SCRL62 Colonne de feu
SCRL63 Rappel à la vie
SCRL66 Glisse
SCRL67 Armure
SCRL68 Mains ardentes
SCRL69 Charme personne
SCRL70 Vapeur colorée
SCRL71 Cécité
SCRL72 Amitié
SCRL73 Protection contre la pétrification
SCRL75 Identification
SCRL76 Infravision
SCRL77 Projectiles magiques
SCRL78 Protection contre le mal
SCRL79 Bouclier
SCRL80 Poigne électrique
SCRL81 Sommeil
SCRL82 Touché glacial
SCRL83 Orbe chromatique
SCRL84 Absoption mineure de Larloch
SCRL85 Flou
SCRL86 Détection du mal
SCRL87 Détection de l'invisibilité
SCRL89 Horreur
SCRL90 Invisibilité
SCRL91 Déblocage
SCRL92 Connaissance des alignements
SCRL93 Chance
SCRL94 Résistance à la terreur
SCRL95 Flèche acide de Melf
SCRL96 Image miroir
SCRL97 Nuage puant
SCRL98 Force
SCRL99 Toile d'araignée

GAGNER LE HEAUME ET LA CAPE DE BALDURIEN

Pour le heaume, allez dans la Taverne du Heaume et de la Cape. Montez à l'étage par l'escalier du fond. Désamorcez le piège se trouvant sur le tableau. Alors, ouvrez-le comme un coffre. Désormais, vous possédez le meilleur casque du jeu : il vous donne un bonus de 1 à votre CA , à vos jets de sauvegarde, et à votre TACO. Enfin, il rajoute 5 à votre total de points de vie.
Pour la cape, allez sous la Taverne de la Sirène Rougissante. Dérobez la cape à Quenash (elle se trouve près du centre). Cette cape vous donne un bonus de +1 en CA ainsi qu'à vos jets de sauvegarde. Elle vous fait aussi bénéficier d'une résistance à la magie de 25 %.

MOONSWORD

Créez un nouveau personnage avec pour nom Xan. Vous pourrez ainsi utiliser l'épée de Xan trouvée dans la mine de Naskel.

AMÉLIORER SA CLASSE D'ARMURE

Pour améliorer sa classe d'armure, c'est très simple. Vous savez que les Livres de Force, de dextérité et de constitution permettent à votre personnage de gagner des points de vie, de la force de frappe et d'augmenter le poids maximal qu'il peut porter. Vous pouvez modifier le nombre de livres en votre possession avec un éditeur héxadécimal. Les livres nommés Book03 à Book07 sont suivis en héxa de 0000 0000 puis de 0010. Remplacez le 0010 par FFFF et vous aurez 65 535 livres d'un coup. Une fois utilisé, le livre disparaît mais rassurez vous, il suffit d'aller dans l'inventaire et de le replacer pour qu'il réapparaisse. Vous pouvez aussi les revendre pour gagner beaucoup d'argent. Vous pouvez toujours vous équiper d'un collier bidon, puis avec l'héxadécimal le remplacer par le SHLD07. Votre personnage aura alors un bouclier autour du cou mais sa classe d'armure sera plus grande. N'enlever surtout pas le bouclier, il serait impossible de le remettre autour du cou. Ce truc marche aussi avec l'épée de Xan ou encore vous permet d'équiper un mage de haches, d'armures...

Baldur's Gate : La Légende de l'Ile Perdue

© Interplay / BioWare 1999

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier BALDUR.INI qui se trouve dans le répertoire du jeu. Ajoutez la ligne "Cheats=1" sous le titre "[Game Options]". COmmencez alors une partie et appuyez simultanément sur CTRL + TAB pour afficher la console. Entrez alors un des codes suivants en respectant les majuscules et les minuscules. Validez par ENTER . Ensuite, appuyez à nouveau sur CTRL + TAB pour fermer la console et activer le code saisi :

`Cheats:CriticalItems();`	Tous les items nécessaires
`Cheats:CowKill();`	Donne le sort de massacre de vaches si il y a des vaches à portée
`Cheats:DrizztAttacks();`	Crée des Drizzt ennemis
`Cheats:DrizztDefends();`	Créé des Drizzt alliés
`Cheats:ExploreArea();`	Carte dévoilée
`Cheats:FirstAid();`	Crée 5 potions de soins, 5 antidotes contre poison et 1 parchemin de pierre en chair
`Cheats:Hans();`	Téléportation
`Cheats:Midas();`	Ajoute 500 pièces d'or à l'inventaire
`Cheats:TheGreatGonzo();`	Invoque 10 poulets tueurs qui vous défendent à tout prix
`CLUAConsole:CreateCreature("x")`	Crée une créature, où x est son nom (exemple : Ray)
`CLUAConsole:CreateItem("x")`	Crée un objet (x étant le nom de l'objet à créer, exemple : AMUL01)
	`AMUL18` Anneau de protection contre les licantrophes
	`BELT03` Ceinturon de franchise
	`BOOT01` Bottes de rapidité
	`BOW07` Arc de précision
	`CLCK05` Cape de baldurien
	`CLCK15` Robe du bon archimage
	`CLCK16` Robe de l'archimage neutre
	`CLCK17` Robe du mauvais archimage
	`DAGG09` Nouvelle dague
	`HELM07` Heaume de baldurien
	`PLAT04` Plates complètes
	`RING07` Anneau de protection+2
	`RING08` Anneau des arcannes
	`SCRLxx` Sorts de mage (xx étant un nombre)
	`SHAMMR` Marteau spirituel
	`SHILLE` Toucher glacial
	`SHLD19` Grand bouclier +2
	`STAF05` Nouveau bâton
	`STAF06` Nouveau bâton
	`STAF07` Nouveau bâton
	`STAF08` Nouveau bâton
	`SW1H11` Epée de feu
	`SW2H08` Epée à deux mains +2
`CLUAConsole:SetCurrentXP("x")`	Choix de l'expérience (où x est un nombre)
`CLUAConsole:EnableCheatKeys()`	Active les possibilités ci-dessous :
	`Ctrl + J` Va au pointeur
	`Ctrl + B` Voir séquence de fin
	`Ctrl + S` Choix de la séquence vidéo

`Ctrl + A`	Jouer la séquence video choisie
`Ctrl + D`	Voir statistiques du jeu
`Ctrl + F`	Tourner en rond

CAPTURE D'ÉCRAN

Appuyez sur la touche ImprEcran pour sauvegarder l'écran actuel dans le sous-répertoire SCRNSHOT qui se trouve dans le répertoire du jeu.

Baldur's Gate II : Shadows of Amn

© Interplay / BioWare 2000

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier BALDUR.INI et ajoutez Debug Mode=1 sous [Program Options]. Tapez ensuite CTRL + Espace pour ouvrir la console et entrer les codes suivants :

`CLUAConsole:AddGold(#)`	Plus d'or (où # est le nombre de pièces d'or)
`CLUAConsole:ExploreArea()`	Toute la carte affichée
`CLUAConsole:CreateCreature(#)`	Invocation d'un monstre où # est un des noms suivants :

`beheld01`	Elder Orb Beholder
`behgau01`	Gauth Beholder
`dragblac`	Dragon noir
`dragred`	Dragon rouge
`dragsil`	Dragon argenté
`gendji01`	Djinni
`ghogr01`	Greater Ghoul
`golsto01`	Golem de pierre
`hldemi`	Demi Lich
`icbone01`	Bone Golem
`icmin01`	Minotaure
`icsalcol`	Blue salamander
`lich01`	Lich
`mindfl01`	Mind Flayer
`mistho01`	Mist Horror
`mumgre01`	Greater Mummy
`ogre01`	Ogre
`orc05`	Orog Warrior
`skelwa01`	Skeleton Warrior
`trogi01`	Giant Troll
`troluo01`	Splitter Troll
`uddrow27`	Drow Warrior
`vammat01`	Mature Vampire
`wyvern01`	Wyvern

`CLUAConsole:CreateItem(#)`	Invoque un objet où # est un des noms suivants :

`ax1h03`	Battle Axe +2
`brac14`	Bracers of Defense AC 4
`belt06`	Girdle of Hill Giant Strength
`boot01`	Boots of Speed
`bow17`	Longbow +2
`bow18`	Shortbow +2
`chan06`	Drizzt's +4 Chainmail
`clck02`	Cloak of Protection +2
`halb03`	Halberd +2
`hamm08`	War Hammer +2
`helm04`	Helm of Defense
`leat08`	Studded Leather +3:Shadow Armor
`plat05`	Full Plate +1

`ring07`	Ring of Protection +2
`ring08`	Ring of Wizardry
`shld04`	Medium Shield +1
`shld06`	Large Shield +1
`shld17`	Buckler +1
`slng03`	Sling +3
`staf08`	Martial Staff +3
`sw1h09`	Short Sword +2
`sw1h40`	Blade of Roses (LongSword +3 +2Cha)
`sw1h49`	Ninja-To +1
`sw2h09`	Warblade(2-H sword +4)

`CLUAConsole:EnableCheatKeys()` Active les touches pour tricher au cours du jeu :

`Ctrl + J`	Bouger vers l'endroit où se trouve le pointeur
`Ctrl + R`	Appeler un personnage
`Ctrl + T`	Soigne les personnages de tous les status
`Ctrl + Y`	Tue le personnage ou le monstre sélectionné
`Ctrl + 1`	Modifie la classe d'armure
`Ctrl + 6`	Le personnage principal change d'apparence
`Ctrl + 7`	Le personnage principal change d'apparence
`Ctrl + Shift + 8`	Stast maximum à l'écran de génération du personnage

`CLUAConsole:GetGlobal("XRomanceActive","GLOBAL")` Savoir si il y a romance avec le personnage X

`CLUAConsole:SetGlobal("XRomanceActive","GLOBAL",y)` Pour modifier le cours du destin

X pour le nom du perso

Y pour 1, 2 , 3 ou 0 ...:

0 pour un gros rateau

1 pour une romance avec le perso s'arrêtant à la fin de BG2

2 pour une romance ad vitam eternam

3 pour une romance que vous avez vilainement cassé

`CLUAConsole:MoveToArea(#)` Téléportation aux coordonnées #

`CLUAConsole:SetCurrentXP(#)` Plus d'XP (où # est le nombre d'XP pour le groupe)

CARACTÉRISTIQUES AU MAXIMUM

Appuyez sur CTRL + SHIFT + 8 quand vous créez votre personnage.

EFFETS SANGLANTS

Ajoutez ces deux ligne dans le fichier BALDUR.INI :

[Game Options] :

Blood=1

Memory Access=100

VIE ILLIMITÉE

Après avoir ajouté la ligne 'Debug Mode=1' ans le fichier Baldur.ini, vous pouvez utiliser CTRL + R en plaçant le pointeur sur la vignette d'un personnage pour remonter votre vie au maximum.

VOIR TOUTES LES CINÉMATIQUES

Ouvrez le fichier BALDUR.INI, allez dans la section [Movies] et vérifiez que vous avez bien toutes les lignes qui suivent :
BISLOGO=1
BWDRAGON=1
WOTC=1
INTRO15F=1
RESTINN=1
RESTDUNG=1
RESTCAMP=1
DEATHAND=1
DAYNITE=1
FLYTHR01=1
FLYTHR02=1
FLYTHR03=1
FLYTHR04=1
END15FPS=1

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Le jeu débute alors que vous êtes prisonnier et torturé par un mage pour une raison qui vous échappe encore. La petite séance s'interrompt alors qu'un Golem vient informer votre geôlier d'une attaque à son encontre. Imoen arrive ensuite jusqu'à vous et vous délivre de votre cage. Non loin de là sont également faits prisonniers Jaheira et Minsc et votre parcours débutera par leur libération. Minsc vous parlera automatiquement dés que vous vous approcherez de lui. Incitez le à briser ses barreaux et joignez-le au groupe, il s'avérera un allier très précieux et vous récolterez au passage 3000 points d'expérience. Pour ce qui est de Jaheira, adressez-vous à celle-ci et persuadez-la de se laisser délivrer. Vous vous emparerez ensuite de la clé permettant d'ouvrir la cage sur la table où se trouvent quelques armes. Ce sera également l'occasion de découvrir des armures dans un coffre ainsi que des potions derrière la toile de peinture. Délivrez Jaheira et récoltez 3000 points d'expérience supplémentaires.

La première chose à faire consistera ensuite à attribuer et répartir l'équipement trouvé entre les différents membres de votre groupe et de vous servir des compétences de voleuse d'Iomen pour accéder aux potions derrière la peinture. Parlez ensuite au Gardien et épuisez-le de paroles pour obtenir de plus amples informations. Dirigez-vous ensuite vers le passage au nord et affrontez votre premier ennemi. Le chemin est bloqué, faites demi tour et retournez à la salle de torture. Prenez ensuite le passage au Sud-Ouest dans lequel vous remarquerez de nombreux cadavres...

Vous parvenez ensuite aux abords d'une étrange machine lumineuse qui fera apparaître des ennemis, et vous tirera dessus. Pour la désactiver, actionnez deux fois le levier sur le panneau de contrôle, vous devrez par ailleurs vous tenir prés de la machine pour l'éteindre. En vous comportant ainsi vous récolterez 2000 points d'expérience puisque vous pouvez choisir également une méthode plus brutale mais également plus onéreuse en points de vie. Eliminez ensuite

vos maigres opposants et poursuivez votre chemin en vous dirigeant vers le Nord-Ouest, jusqu'à la salle du Cristal.

A peine arrivé dans la salle vous rencontrerez le Génie, si vous lui parlez, il vous posera des questions. Si vous répondez que vous choisirez de pousser le bouton, il invoquera un Ogre Mage ou encore d'autres créatures si vous répondez que vous n'actionnerez pas le bouton. Vous pouvez également choisir de l'ignorer auquel cas il vous laissera en paix. En battant les monstres invoqués par la Génie, ce dernier vous demandera de trouver Reliev. Le passage du Nord est bloqué, dirigez-vous vers l'Ouest.

Vous serez attaqué par des Goblins et arriverez ensuite à une patte d'oie où vous prendrez en premier lieu la direction du Nord-Est. Dans la pièce, vous trouverez un autre Golem à qui vous parlerez en jouant le rôle de son maître. Persuadez-le de se mettre au boulot et d'ouvrir la porte passée précédemment, vous apprendrez qu'il vous faut Gem afin d'y parvenir. Dans la pièce, trouvez 4 points où vous trouverez du matériel. Sorts, potions de soin, flèches et armes. Dirigez-vous ensuite vers la pièce laissée sur la gauche et dans laquelle vous trouverez de nombreux réservoirs. Combattez les Mephits et emparez-vous des objets dans le tonneau et les boîtes (dont une piégée). Engagez-vous ensuite dans le corridor au Nord . La première porte que vous rencontrerez dissimule deux Golems qui ne vous attaqueront pas pour l'instant. Les voies se séparent de nouveau, l'une d'entre elles conduit à une porte et l'autre vous dirige tout droit vers une horde de nouveaux agresseurs. Tuez vos ennemis et ouvrez ensuite la porte, avancez et parlez à Reliev. Si vous êtes d'accord pour lui venir en aide, il vous donne un Cristal. N'hésitez pas à parler aux autres afin de récolter 4000 points d'expérience. Vous trouverez sur la table la pierre d'activation pour le Golem, non loin vous pourrez également inspecter le tonneau.

Retournez voir le Golem et jouez de nouveau le rôle du maître en lui donnant la pierre. Vous recevez 3000 points d'expérience et il se déplace pour aller ouvrir la porte centrale. Retournez ensuite à la salle des tubes et utilisez le Cristal sur autant de tubes que possible. Retournez dans le corridor et allez jusqu'à la porte, franchissez-la et pénétrez dans la bibliothèque. Affrontez-y les ennemis qui vous attendent. Ne négligez pas ensuite d'inspecter la pièce de font en comble pour y trouver quelques sorts et potions.

Deux directions s'offrent ensuite et vous et nous choisirons de nous diriger en premier lieu vers le passage Sud - Est. Vous voici dans les égouts, vous découvrez une créature dont vous remarquerez qu'elle a la don de se rendre particulièrement désagréable en empoisonnant et en ralentissant ses ennemis.
Une fois éliminée, vous inspecterez sont corps pour y trouver « Wand of Frost Key ». En vous dirigeant vers la gauche, vous découvrirez un passage empli de Globlins qui vous conduira à la pièce du Cristal. Prés des escaliers examinez les coffres puis ouvrez la porte au Nord - Est et dirigez-vous vers la sortie du tunnel en éliminant vos assaillants.

La pièce dans laquelle vous venez d'entrer contient trois pièges. Utilisez la compétence d'Iomen pour les détecter et les désamorcer ou encore la votre si vous êtes également un voleur. Le premier se situe sur le tapis et les autres au niveau des coffres. Emparez vous des nombreux objets dissimulés dans la pièce. En vous dirigeant à l'est puis au sud vous rencontrerez les Nynphes qui vous demanderont assistance, ce que vous ne sauriez refuser. Partez toutefois vers le sud pour accéder à la pièce suivante. Une fois de plus, méfiez-vous des pièges et examinez les coffres puis ressortez et retournez dans la pièce d'Irenicus. Dirigez-vous vers le Nord - Ouest pour accéder à la salle du Portail. Passez le Portail pour accéder au niveau suivant.

Donjon Niveau 2

Une fois arrivé sur les lieux Yoshimo vient vous parler et vous pourrez choisir de l'associer à votre groupe. Passez la porte de droite et combattez les différents Mephits qui vous attaquent. Vous découvrirez également quatre portail que vous prendrez soin de détruire si vous ne voulez pas voir apparaître d'autres ennemis. Sur une table, vous découvrez le corps de Khalid. Examinez les étagères, tables et tonneaux. Vous découvrez deux portes sur le mur du Nord - Est et prenez celle de gauche. Préparez-vous à un combat. Retournez ensuite dans la salle ou vous avez rencontré les Mephits. Poursuivez et remontez le passage après la porte de droite jusqu'au pont. Ce dernier étant piégé désamorcez le piège pour passer. Utilisez ensuite les différentes clés pour activer les colonnes. Examinez la statue pour trouver un anneau de protection. A ce point quatre passages s'offrent à vous et seul celui de droite et le plus près de l'entrée conduit à la sortie. Les autres vous conduiront à des monstres que vous prendrez soin d'éliminer pour récupérer expérience et items. Une fois votre ménage terminé, prenez le premier passage de gauche et entrez dans pièce suivante. Combattez à nouveau et quittez la pièce, suivez ensuite le système d'égouts vers le nord et sortez à partir de

ce point vous ne pourrez plus revenir en arrière.

La promenade

Vous sortez du Donjon d'Irenicus pour vous trouver en face de ce dernier en personne en train d'affronter des ombres volantes. Iomen tente de porter une attaque et celle-ci se retrouve enlevée avec Irenicus par des Mages. Il vous faut à présent explorer la zone et votre souci principal sera à présent de regagner des force et de faire quelques points d'expérience en remplissant les différentes quêtes qui vous attendent. Celle qui s'avère de loin la plus intéressante est celle du cirque. Au Sud-Ouest de l'endroit où vous avez débouché, vous trouverez un chapiteau. En parlant au gens autour de vous, vous obtiendrez quelques renseignements. Après avoir persuadé le garde de vous laisser entrer, pénétrez à l'intérieur et répondez à la question du génie (réponse 3 dans la version anglaise). Si vous échouez, une autre question vous sera posée. Après cet épisode Aerie vous parle et vous demande de l'aider.

Dirigez-vous ensuite vers la gauche et allez parler à la femme changée en araignée, allez ensuite au Nord pour combattre deux paysans qui ne sont en fait que des ogres. L'un d'entre eux possède une épée que vous ramènerez à Aerie pour la délivrer. Elle pourra ensuite joindre votre équipe si vous le désirez.

Partez ensuite dans la direction du Nord, parlez à l'esclave et allez jusqu'aux escaliers. Combattez les monstres qui s'y trouvent et concentrez vous sur les ombres (attention vos armes ne fonctionneront pas), les autres sont en fait des illusions. Une fois à l'intérieur vous découvrez Kalah s'apprêtant à tuer Quayle, il vous faut l'en empêcher à tout prix et diviser votre groupe si besoin ou encore, n'attaquez que celui-ci, il est de toutes façons à l'origine des monstres qui vous attaquent. Emparez-vous du butin de votre nouvelle victime et partez. Il vous reste plus qu'à faire quelques courses au marcher et vous lancer dans de nouvelles aventures. Quittez la zone en vous dirigeant vers le Sud.

Chapitre 2

Alors que vous entrez dans cette zone, un voleur, Gaelan Bayle vient vers vous. Soyez d'accord avec son baratin et suivez-le. Il vous proposera son assistance pour une somme très importante (20 000 pièces d'or). Il faudra donc accomplir de nombreuses quêtes afin de ressembler la somme nécessaire pour G. Bayle. Dirigez vous vers l'auberge pour y rencontrer le tenancier des lieux. Sur le côté droit avant l'entrée, deux brigands vous barreront le passage, affrontez les pour récolter un peu d'argent ainsi que quelques points d'expérience. A l'intérieur, rencontrez Anomen et ajoutez-le à votre groupe si vous le désirez. Vous rencontrerez également Nalia et Korgan, il vous faudra choisir quel membre recruter. Allez parler à Lord Jierdan Finkraag, il vous proposera une quête vous permettant de récolter 10 000 pièces d'or.

Parlez à l'ensembles des personnes que vous verrez afin d'accomplir de nombreuses quêtes et récolter un maximum d'argent. Vous devrez pour cela visiter les égouts de la ville, un bateau d'esclavagistes, la demeure de de'Arnise ou encore sortir dans les collines près de la ville pour une quête secondaire riche en récompenses (vous pourrez la faire plus tard si vous le désirez). Vous pourrez combattre en duel ou parier également sur les combats de chiens. Une fois la somme récoltée, retournez voir Gaelan qui aura même réduit le coût de l'opération à 15 000. Faites quelques courses auparavant si vous disposez de beaucoup d'argent. Le chapitre deux s'achève ainsi. Une cinématique vous montre alors votre infâme ennemi en train de s'évader.

Chapitre 3

Les docks

Dans la zone des docks, rendez-vous dans la guilde des voleurs de l'ombre et allez ouvrir le passage secret à l'aide de la clé que vous a remis Gaelan. Il vous faut désormais aller parler à Aran Linvail et accepter les missions qu'il vous confira pour entamer une véritable guerre des guildes. Pour trouver Aran, il vous faudra pénétrer dans l'immense bâtiment et aller parler à Pelanna qui vous renseignera sur le lieu où se cache le personnage. Elle vous conseillera de revenir sur vos pas et de retourner à la salle commune dans laquelle vous êtes arrivé en passant la porte secrète. Le mur Nord -Est dissimule une autre porte qu'il vous faudra franchir. Vous suivrez ensuite le long corridor jusqu'aux quartiers d'Aran. Une fois avec lui, celui-ci vous proposera de remplir quelques missions pour son compte. Si vous

acceptez, il vous remettra des objets magiques pour vous dédommager de la somme que vous avez déjà payé. Il vous faudra alors partir voir une certaine Mook et revenir voir Aran pour lui rapporter tout ce que vous aurez vu. Rendez-vous en bas de la zone où sont amarrés les bateaux et attendez la nuit pour rencontrer Mook. Parlez-lui, elle vous signalera qu'elle a remarqué quelqu'un de louche passer plusieurs fois près d'elle en étant différent à chaque fois. Celui-ci viendra ensuite l'assassiner et vous devrez ensuite combattre cet individu avant qu'il ne disparaisse. Retournez ensuite voir Aran pour lui raconter ce qui c'est passé et récolter au passage pas mal d'expérience. Celui-ci vous confira une nouvelle mission.

Votre seconde mission consiste à vous rendre à la zone du Pont (Bridge District) et d'aller vous informer sur des membres de la guilde des voleurs souhaitant selon toute vraisemblance trahir leur propre camp et rejoindre une autre guilde. Il vous faudra donc rencontrer les deux intéressé et vous rendre pour l'occasion à l'auberge. Vous les trouverez dans la seconde pièce de gauche à l'étage. Parlez leur et jouez le jeu en vous faisant passer pour l'un des leurs venu également rencontrer le contact de l'autre guilde. Ensuite accusez les de vous espionner et vous leur soutirerez au passage le nom du contact. Tuez les deux traîtres et Gracen fait son apparition. Parlez-lui et appelez le par son nom. Vous devrez également le tuer, après ce bref épisode, il ne vous reste plus qu'à retourner voir votre commanditaire.

Le cimetière

Aran vous chargera alors à nouveau d'une mission consistant à aller sous le cimetière afin de vous débarrasser des vampires qui y ont établi leurs quartiers. Dirigez-vous vers le Sud - Ouest et pénétrez dans le tombeau en forme de pyramide. A l'intérieur vous prendrez garde aux différents pièges ainsi qu'aux araignées qui vous attendent. Fouillez ensuite l'endroit et récupérez tous les objets (il y a une très bonne masse de clerc dans la fontaine) puis partez vers le sud est pour combattre les vampires. Tuez ensuite Lassal après avoir franchi la salle avec les piques, puis retournez aux cercueils et utilisez les pieux en bois pour faire apparaître Bothi et la combattre (attention au drain des niveaux). Retournez ensuite aux docks pour recevoir des points d'expérience de Aran et vous aurez enfin un peu de temps pour terminer des quêtes secondaires ou faire du shopping. Quand vous serez prêts, dirigez-vous vers l'Asile et le chapitre quatre.

Chapitre 4

Brynnlaw

Débarrassez-vous de vos agresseur et allez à la taverne pour parler à Sanik. Tuez son meurtrier et résolvez le mystère en allant parler à Claire dans la guilde. Allez ensuite dans la maison de Perth (au nord est) puis allez au nord et parlez à) Sime avant de quitter la carte. Suivez ensuite Irenicus une fois au bout du chemin (Yoshimo vous trahira si il est encore à vos côtés) puis cherchez Imoen dans le château et dites à Bhaal de vous poursuivre (en rêve). Entrez à nouveau dans le château et vous vous réveillerez après le début du combat.

L'asile

Récupérez le sac magique et l'opale dans la pièce au nord est, puis allez au nord ouest dans la pièce avec les onze statues. Placez les objets suivants dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (en commençant du côté de la porte): étoile, bandeau, bottes, eau, cadran solaire, soleil, épée, tête, miroir, sablier, crâne. Tuez ensuite Ruhk près du portail puis allez dans la pièce à l'est et répondez de la façon suivante (dans le sens des aiguilles d'une montre): glace, feu, cercueil, chandelle, ténèbres, étoile, trou, secret, poisson, souffle, éponge, ombre. Utilisez ensuite les pierres sur le portail et débarrassez-vous de vos adversaires avant de retourner dans la pièce du golem. Prenez la porte, invoquez et combattez les monstres du parchemin, puis prenez le passage au nord jusqu'à une structure crystalline. Avancez au sud, au sud ouest puis continuez vers le nord pour combattre un nouveau vampire. Récupérez sa main et retournez prendre le passage près de la tête de statue au niveau de l'entrée du donjon. Avancez ensuite vers les minotaures en récupérant les symboles de mithril puis tous les objets dans la pièce du nord (attentions aux pièges).

Allez ensuite combattre Bodhi au sud (allez-y seul pour ne pas attaquer vos amis quand vous allez vous transformer) puis récupérez les symboles au nord et au sud avant de retourner au début du niveau. Trois portes sont optionnelles, et c'est la troisième à gauche que vous devrez prendre pour pouvoir continuer. Progressez en tuant les golems et en

ramassant les symboles et utilisez les dans la machine pour obtenir divers objets. Cliquez ensuite sur la statue de minotaure, répondez avec gentillesse aux question puis résolvez l'énigme (rien, rivière, peur, mémoire). Montez ensuite au deuxième niveau de la prison, et libérez les prisonniers avant de combattre Irenicus. Allez ensuite chercher la clé de Jon tout en haut avant de prendre le portail du début vers le chapitre 5... (vous pourrez aussi faire une quête dans la ville de Sahuagin si vous acceptez de prendre le bateau).

Chapitre 5

Les cavernes

Parlez d'abord à Duergar à l'est, achetez le sort de liberté puis allez au nord jusqu'à l'intersection et lancez le sort de liberté. Parlez au mage Vithal pour une mini quête, puis allez au nord dans le village des gnomes pour en trouver une autre en parlant au maire (le fils du marchand est dans le cinquième globe). Donnez ensuite son livre à Vital, combattez les trois élémentaires puis retournez en arrière vers le globe. Allez parler à Aladon dans la caverne à l'ouest et acceptez sa mission. Vous serez alors transformés en guerriers elfes noirs jusqu'à la fin du chapitre.

La ville des elfes noirs:

Allez au nord est, entrez dans la ville en prétendant être Veldrin puis allez à la guilde des guerriers au nord ouest et parlez à Solaufein. Allez ensuite sauver l'éclaireur dans la caverne, retournez en ville et allez parler à Phaere dans la taverne au nord ouest (vous pourrez alors participer à quelques duels si vous le désirez). Refusez ensuite d'obéir à Aboleth aux portes de la ville (ce qui rapporte 12000xp) puis allez tuer le Beholder au sud est, ramenez ensuite le casque des gnomes sans les tuer puis parlez de la trahison de Phaere à Solaufein, prenez son manteau et il partira, vous n'aurez plus qu'à retourner voir Phaere pour recevoir ses félicitations.

Le sang des Kuo-Toa:

Prenez les tunnels à l'ouest de la carte, partez à l'ouest (piège dans le couloir) et combattez les démons dans la pièce avec l'autel. Revenez ensuite sur vos pas pour prendre le couloir vers le nord et préparez-vous à un dur combat avec le prince des Kuo-Toa et ses sbires (une douzaine en tout). Récupérez ensuite le sang sur son corps puis retournez parler à Phaere puis à Solaufein et acceptez l'offre de ce dernier. Allez ensuite dans la chambre des oeufs à l'ouest, placez les oeufs de Phaere à la place des vrais (grâce à un voleur dissimulé par exemple) puis retournez voir cette dernière et donnez lui les faux oeufs de Solaufein (vous suivez jusque là ? :). Retournez ensuite au temple, fouillez les cadavres puis préparez-vous encore au combat pour quitter la ville. Retournez ensuite voir Aladon qui vous emmènera près de la surface et combattez les derniers Elfes Noirs pour ressortir.

Chapitre 6

Parlez au commandant Elhan avant d'aller explorer la forêt environnante puis allez vers Athkatla. Vous rencontrerez Drizzt sur la route (demandez lui son aide pour faciliter le combat), puis allez dans le cimetière après vous être reposés. Combattez les vampires puis emmenez votre personnage principal vers le réceptacle de sang pour y verser l'eau bénite elfe. Nettoyez ensuite le premier étage avant de prendre l'escalier, puis préparez-vous au combat contre Bhodi (attention aux charmes). Empalez Bhodi dans le cercueil, récupérez les objets et retournez finalement voir Elhan et suivez-le vers la ville.

Chapitre 7

Suldanessiar

Allez d'abord au nord récupérer les deux objets dans les réceptacles avant de retourner voir Elhan puis allez à l'ouest est récupérez la pierre sur le bureau dans la maison des prêtres. Allez ensuite dans la maison du talisman et cliquez au dessus de la cheminée (corellan, rillifane, eau, arbre). Allez ensuite en direction de la maison de Demin, protégez les elfes puis continuez vers l'ouest pour combattre Raamilat. Demin vous expliquera qu'il vous faut deux autres talismans

pour vaincre Irenicus. Allez d'abord récupérer l'épée dans la maison de la lune puis allez au nord ouest vers la forêt (arrêtez-vous en chemin pour récupérer la harpe). Combattez ensuite le dragon dans la clairière (lancez vos sorts les plus puissants dès le début, car vous n'en aurez plus l'occasion une fois sous l'effet de l'essaim) et récupérez la coupe avant de vous diriger vers le temple de Rillifane. Placez les 3 artefacts sur la table, puis entrez dans la palais vers le nord et cliquez sur l'arbre pour récupérer les noix (les comestibles sont des potions de soins, les autres serviront plus tard).

L'arbre de vie

Passez la porte et cliquez sur les deux statues avant de prendre l'escalier. Vous devrez retrouver trois parasites et les détruire (ils sont indiqués sur la carte). A chaque fois que vous en tuerez un, des gardiens apparaîtront, mais le combat ne devrait pas être trop difficile, mais vous serez par contre envoyés directement dans un nouveau combat dès la destruction du dernier parasite. Reposez-vous donc avant de le détruire (les créatures invoquées disparaîtront). Ce combat sera plus dur du jeu (pour l'instant) et vous devrez attendre que les sorts de protection d'Irenicus se terminent avant de pouvoir le vaincre. Utilisez pour cela tous vos sorts de défense et n'hésitez pas à avoir de nombreuses potions de soins sur vos guerriers (vous devrez aussi annuler son invisibilité). A la fin du combat, vous serez directement envoyé dans un endroit bien peu recommandable...

L'enfer

Combattez d'abord Sarevok à l'ouest et choisissez de ne pas succomber à la colère (un guerrier avec de nombreux points de vie, utilisez vos sorts) pour récupérer la première larme de Bhaal. Allez ensuite au sud et prenez l'arme du démon pour la donner au Djinn, puis au sud de la zone principale et prenez la porte de gauche (vous perdrez des points de vie, de caractéristique et d'expérience, mais c'est le seul chemin possible). Allez ensuite au sud est, refusez la cape et lancez-vous un sort de résistance à la peur avant de rentrer dans la grotte. Récupérez une nouvelle larme de Bhaal, puis dirigez-vous vers le démon et parlez-lui, en refusant de tuer les créatures qui se trouvent sur votre chemin pour obtenir la dernière larme du dragon. Vous devrez combattre une dernière fois Irenicus avant de passer la porte (le combat sera plus facile). Pour l'affrontement final, vous pourrez toujours envoyer des élémentaires ou des monstres invoquer pour qu'ils subissent les sorts les plus puissants à votre place. Sachez aussi que vous ne serez pas attaqués si vous bous éloignez assez, et que vous pourrez alors vous soigner en relative tranquillité et même attendre la fin des sorts de défense de votre adversaire.

TUER UN DRAGON

Pour tuer un dragon facilement, faites comme suit :
Utilisez des sorts comme "tempête de glace et "nuage de mort". Repérez le dragon avec un voleur camouflé et bombardez le avec un pouvoir de masse sans vous faire voir. Au mieux vous le tuerez, au pire il sera trés affaibli. Un bon moyen d'obtenir 64 000 points d'XP.

UNE TRÈS BONNE ARMURE

Activez le Debug Mode=1. Ensuite pendant la partie appelez un elfe et volez-lui son armure.

DUPLIQUER VOS OBJETS RARES ET SAUVER VOS PERSONNAGES MORTS

Afin de pouvoir éditer tous vos personnages, rien de plus simple... Il vous suffit de jouer en multijoueur, tout seul. Mais ce menu ne permet pas seulement ça. Si vous posséder un objet unique ou rare, vous pouvez le dupliquer SANS CODE. Voici comment procéder :
Faites une partie multijoueur tout seul ou a plusieurs. Ensuite, exportez le personnage possédant l'objet en question, sauvegardez, changez l'emplacement de l'objet (meuble, sol, personnage). Ensuite chargez en prenant bien soin d'importer le personnage possédant l'objet. Vous voilà de retour au jeu avec cet objet dans votre inventaire. Allez rechercher l'objet dans le meuble ou le personnage possédant votre ancien objet, et voilà ! Vous possédez deux fois cet objet!
C'est la même chose pour sauver votre personnage mort découpé en morceaux ou désintégré. Si vous n'avez pas exporté votre personnage avant sa mort, vous pouvez très bien l'importer par sauvegarde (son inventaire est quand même au sol, et vous dupliquez ainsi tous les objets de son inventaire).

Baldur's Gate II : Throne of Bhaal

© Black Isle Studios / BioWare 2001

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier BALDUR.INI et ajoutez Debug Mode=1 sous [Program Options]. Tapez ensuite CTRL + Espace pour ouvrir la console et entrer les codes suivants :

`CLUAConsole:AddGold(#)`	Plus d'or (où # est le nombre de pièces d'or)
`CLUAConsole:ExploreArea()`	Toute la carte affichée
`CLUAConsole:CreateCreature(#)`	Invocation d'un monstre où # est un des noms suivants :

`beheld01`	Elder Orb Beholder
`behgau01`	Gauth Beholder
`dragblac`	Dragon noir
`dragred`	Dragon rouge
`dragsil`	Dragon argenté
`gendji01`	Djinni
`ghogr01`	Greater Ghoul
`golsto01`	Golem de pierre
`hldemi`	Demi Lich
`icbone01`	Bone Golem
`icmin01`	Minotaure
`icsalcol`	Blue salamander
`lich01`	Lich
`mindfl01`	Mind Flayer
`mistho01`	Mist Horror
`mumgre01`	Greater Mummy
`ogre01`	Ogre
`orc05`	Orog Warrior
`skelwa01`	Skeleton Warrior
`trogi01`	Giant Troll
`troluo01`	Splitter Troll
`uddrow27`	Drow Warrior
`vammat01`	Mature Vampire
`wyvern01`	Wyvern

`CLUAConsole:CreateItem(#)`	Invoque un objet où # est un des noms suivants :

`arow15`	Flèche +3
`ax1h03`	Battle Axe +2
`ax1h14`	Hache de combat +3
`ax1h16`	Klorath +4
`ax1h17`	Hache de combat +3
`bazplo01`	Angurvadal +4
`bazplo03`	Oeufs de dragon jaune
`belt33`	Masse +3
`bolt09`	Fléchette +3
`bow20`	Feusombre +4
`bow22`	Taralash +4
`bow24`	Arc long composé +3
`bow25`	Arc long +3
`bow26`	Arc court +3

brac14	Bracers of Defense AC 4
brac26	Bracelets de Tzu-Zan
belt06	Girdle of Hill Giant Strength
boot01	Boots of Speed
bow17	Longbow +2
bow18	Shortbow +2
bull05	Bille +3
chan06	Drizzt's +4 Chainmail
chan10	Cotte de maille du bouffon +4
chan18	Armure de la Foi +3
chan19	Cotte de mailles elfique d'Aslyferund +5
chan21	Cotte de mailles +3
clck02	Cloak of Protection +2
clck31	Cape de protection majeure +2
compon08	Minerai d'étoile
dagg10	Dague voleuse d'âmes
dagg21	Dague étoilée +4
dagg24	Dague +3
dart08	Pourprépine +3
halb03	Halberd +2
halb10	Ravageuse +4
halb12	Hallebarde +3
hamm08	War Hammer +2
hamm10	Marteau des runes +4
hamm12	Marteau de guerre +3
helm04	Helm of Defense
helm29	Cagoule du voleur
killsw01	Varscona +2
leat08	Studded Leather +3:Shadow Armor
leat23	Armure d'épines +6
leat24	Armure du grand maître +6
plat05	Full Plate +1
plat21	Armure complète d'Enkidu +3
plat23	Armure de plaques complètes +2
quiver01	Carquois d'abondance +1
quiver02	Etui d'abondance +1
quiver05	Sac d'abondance +1
ring07	Ring of Protection +2
ring08	Ring of Wizardry
ring37	Anneau des tempêtes
ring41	Anneau de protection +3
secret02	Munition de cadence
secret03	Grenade à fragmentation
secret04	Munition de braise
shld04	Medium Shield +1
shld06	Large Shield +1
shld17	Buckler +1
shld31	Sopmbracier +4
shld32	Bouclier de l'ordre +4
slng03	Sling +3
slng08	Fronde D'Erinne +4
slng10	Fronde +3
sper11	Pieu d'Ixil +4
staf08	Martial Staff +3
staf21	Bâton du grand bélier +4

staf24	Bâton +3
sw1h09	Short Sword +2
sw1h40	Blade of Roses (LongSword +3 +2Cha)
sw1h45	Malakar +2
sw1h49	Ninja-To +1
sw1h55	Katana +2
sw1h58	Epée courte de Mask +4
sw1h62	Sangplan +3
sw1h64	Purificatrice +4
sw1h66	Yamato +4
sw1h67	Lame d'Usuno +4
sw1h68	Marque spectrale +4
sw1h70	Destin d'Hindo +3
sw1h72	Epée bâtarde +3
sw1h73	Epée longue +3
sw1h74	Epée courte +3
sw1h76	Cimeterre +3
sw1h77	Dernier Mot +4
sw2h09	Warblade(2-H sword +4)
sw2h17	Gram, l'épée de douleur +5
sw2h19	Carsomyr +6
sw2h20	Epée à deux mains +3
sw2h21	Lame de Psion +5
wand18	Baguette de contrecoup
wand19	Baguette de malédiction
xbow15	Dent de feu +4
xbow17	Arbalète lourde +3
xbow18	Arbalète légère +3

`CLUAConsole:EnableCheatKeys()` Active les touches pour tricher au cours du jeu :

Ctrl + J	Bouger vers l'endroit où se trouve le pointeur
Ctrl + R	Appeler un personnage
Ctrl + T	Soigne les personnages de tous les status
Ctrl + Y	Tue le personnage ou le monstre sélectionné
Ctrl + 1	Modifie la classe d'armure
Ctrl + 6	Le personnage principal change d'apparence
Ctrl + 7	Le personnage principal change d'apparence
Ctrl + Shift + 8	Stast maximum à l'écran de génération du personnage

`CLUAConsole:MoveToArea(#)` Téléportation aux coordonnées #

`CLUAConsole:SetCurrentXP(#)` Plus d'XP (où # est le nombre d'XP pour le groupe)

VOIR LES SÉQUENCES DE FINS

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier BALDUR.INI et ajoutez les lignes :
ENDMVE1=1
ENDMVE2=1
ENDMVE3=1
dans la rubrique [Movies]. Ainsi, vous pourrez voir les trois séquences de fins en lançant le jeu.

VOIR L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Allez au Watcher's Keep et accédez au labyrinthe de l'esprit. une fois dans le labyrinthe, mettez la pause et regardez la carte. A la place de la carte, vous verrez l'équipe des développeurs.

LA MACHINE DE LUM LE FOU

Lum le fou est enfermé dans la tour de garde de Throne Of Bhaal. Trouvez le marteau de cristal et montez à l'étage de l'étrange machine. Libérez Lum et sauvegardez. Intéressez-vous à sa machine. En positionnant correctement les leviers, vous obtiendrez 100 000 points. Faites passer un à un vos personnages à la machine pour qu'ils gagnent tous de l'énergie. vous arriverez ainsi à Melissane, le boss de fin, avec une équipe très puissante.

VAINCRE UN DRAGON

Commencez par envoyer un voleur lui mettre un coup dans le dos pendant qu'un mage lance un sort d'arrêt du temps. Ensuite, tant que le temps ne s'écoule plus, lancez les sorts liés à la glace ou au vent.

Ballgame

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR 99 TÉLÉPORTATIONS

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier VEGAME.EXE et recherchez la chaîne C6 47 09 14 2E. Remplacez-la par C6 47 09 63 2E. Cette opération vous donne 99 téléportations.

Ballgame 2

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

En lançant le jeu, sur la ligne de commande, ajoutez à la suite de "BALGAME.EXE" les codes suivants : <Espace> <ALT 210> <ALT 211> <ALT 212> <ALT 213> <Entrée> et vous aurez une belle surprise! Pour entrer les codes <ALT xxx>, il suffit de maintenir enfoncée la touche ALT et de taper les trois chiffres, ceci aura pour effet d'afficher les caractères ASCII correspondant à ces codes.

Ballistics

© Xicat / GRIN 2001

ARGENT ILLIMITÉ

Editez le fichier de sauvegarde C:Program FilesBalisticsSavegamesbalistics.sav.
Si vous choisissez de l'éditer avec le Notepad, cherchez **[] JOHN DOE ...** et remplacez les 3 caractères suivants par ÿÿÿ de manière à obtenir **[] JOHN DOE ÿÿÿ**.
Si vous optez pour un éditeur hexadécimal, cherchez la ligne **01 00 00 00 4A 4F 48 4E 20 44 4F 45 00 ...** et remplacez les 3 derniers caractères par FF FF FF.
Lorsque vous lancerez le jeu, vous aurez gagné de l'argent. Recommencez cela autant de fois que vous le voulez.

Balloon'x

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Voici les codes des derniers niveaux :

0BR
FTD

Balls of Steel

© Apogee / Pinball Wizards

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche d'impression écran, puis entrez ensuite les codes suivants :

BUCKET	Recharge les Kickbacks
EVIL TWIN	Deux balles
FREAKSHOW	Extra-Ball
NERF GUN	Super canon
T-MINUS x	Active le Start Mode avec la mission x (où x correspond au n° de mission)
TRIPLETS	Trois balles
WARP CORE	Power-Ball
WHODUNNIT	Active le Command Decision (Darkside) ou le Mystery

Bananoid

+ D'INFOS FORUM

PASSER LES NIVEAUX

Appuyez sur le bouton droit de la souris pendant la partie pour passer le niveau.

BANG-Gunship Elite

© Red Storm 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants pendant le jeu:

`dogmode`	God mode
`boooost`	Boost illimité
`stoneskin`	Bouclier illimité

CODES DE NIVEAUX

Entrez un des noms suivnats au menu principal pour accéder au niveau correspondant:

Niveau / Nom
2 MAYDAY
3 VICTORY
4 CHALLENGER
5 AZIMUTH
6 REVEALED
7 STONEAGE
8 WARFARE
9 OXYGEN
10 SKYHIGH
11 SUNSHINE
12 BLOWUP
13 NEUFTROIS
14 BARACUDA
15 GIVEAWAY
16 WATERFALL
17 SEVENTEEN
18 NEARTHEEND
19 Y2K

Barbarian

© Psygnosis 1989

INVULNÉRABILITÉ

Pendant le jeu, tapez "04-08-59". L'écran devient gris : vous êtes maintenant invulnérable et disposez d'une infinité de vies.

Barrow Hill : Le Cercle Maudit

© Lighthouse / Shadow Tor Studios 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Sur une route de Cornouailles

La route est longue et sombre. C'est l'équinoxe ; la nuit va durer 12 heures. Soudain la voiture tombe en panne au beau milieu des bois. Impossible de faire demi-tour. La route est encadrée par deux roches qui créent une sorte de porte infranchissable. Tout semble s'être arrêté ! Parcourez la route sous le couvert des bois sans vous occuper de ce qui se trouve sur le bas-côté. Vous arrivez à une station-service.

A l'extérieur de la station-service

Sur le bord de la route se trouve une boîte aux lettres. Prenez et lisez la carte postale qui dépasse de l'ouverture. Il est indiqué la présence d'une antenne de télécommunication derrière la station-service. Approchez-vous de la voiture se trouvant près des pompes à essence. Contournez-la et regardez les objets éparpillés sur le sol. Prenez un crayon à la cire bleu et le livre sur le «royaume des champignons» se trouvant dans le petit tas de terre et de cendres (le crayon se place dans l'inventaire du bas de l'écran tandis que le livre se place automatiquement dans l'inventaire du haut). Le livre permet d'identifier les différentes espèces de champignons. Tournez-vous et récupérez une boîte d'allumettes se trouvant dans un des sauts à fleurs derrière vous. Entrez dans la salle d'attente de la station-service.

L'entrée du motel

A l'intérieur, tout de suite après que vous ayez franchi le seuil de la porte, la voix d'une personne perturbée vous vient aux oreilles. Avancez un peu, tournez-vous vers le bureau (office) et frappez à la porte. Ben vous demande de partir, il parle d'événements mystérieux.
Entrez dans la salle de restaurant. Avancez un peu, tournez de manière à vous retrouver derrière le comptoir (où se trouve la caisse enregistreuse) et passez par la porte se trouvant devant vous pour arriver dans la cuisine.

La cuisine du motel

Malgré l'obscurité y régnant vous pouvez apercevoir la lanterne se trouvant sur la petite étagère à votre droite. Tournez le petit levier se trouvant sur le dessus de la lampe, faites pivoter cette dernière et allumez-la avec une allumette en approchant la flamme au milieu du foyer. La lanterne étant allumée, prenez-la, tournez-vous vers le petit placard aux fusibles se trouvant sur le mur opposé. Ouvrez le panneau. Appuyez sur le disjoncteur rouge pour couper l'alimentation. Délogez le seul fusible accessible et faites pivoter la plaque du dessus. Prenez la bobine de fil de plomb se trouvant au-dessus du coffret et déroulez un bout de fil. Disposez le plomb sur le fusible et appuyez sur le disjoncteur pour rétablir la lumière de la cuisine. Vous pouvez désormais l'explorer. Regardez sur la petite étagère accrochée au mur (juste à côté du poster représentant un œuf) et prenez le panier se trouvant à l'intérieur. Fermez la porte du placard et baissez les yeux. Prenez les coquetiers se trouvant dans la boîte en dessous de l'étagère. Approchez-vous du poste de radio se trouvant sur le rebord de la fenêtre. Allumez-le en tournant le bouton de gauche, puis réglez la fréquence en tournant le bouton de droite. Tournez-le jusqu'à ce que l'aiguille pointe le 15. Ecoutez Emma Harry la présentatrice de la station de radio BHR sur 15,30MHz. Elle se trouve dans les studios de Barrow Hill. Sortez de la cuisine.

La salle de restaurant du motel

Regardez le petit mot glissé sous la caisse enregistreuse. Retenez bien le code de la chambre n°2 car il change à chaque partie. Après l'avoir noté, allez voir Ben par la trappe de l'office (le fait d'aller le voir déclenche un événement juste après). Sortez.

Les chambres du motel

Avancez face à la porte de la chambre n°2. Composez le code inscrit sur la note de la caisse enregistreuse et entrez dans la pièce. Lisez les documents se trouvant sur le lit. Vous apprenez qu'une expédition est en train de faire des fouilles à Barrow Hill. Tournez-vous vers le bureau. Lisez les lettres et regardez les dessins. Ouvrez le tiroir et récupérez le téléphone portable (qui n'a presque plus de batterie) et prenez la truelle se trouvant dans la petite boîte à outils verte. Allumez la radio et réglez la fréquence sur 15. Ecoutez Emma, elle reçoit en direct un coup de fil de Ben. Emma indique le numéro de téléphone de la station de radio, mais il reste incomplet ! Tournez-vous vers la table de nuit et entreposez le téléphone portable sur le chargeur. Le seul moyen pour que le portable soit rechargé, c'est de sortir et revenir dans la chambre. La batterie étant pleine, quittez la chambre et allez voir Ben qui va vous donner un autre code (retenez-le bien aussi) qui correspond à celui de la chambre n°1.
Après son discours, laissez Ben et allez dans la chambre n°1. Dans la chambre, récupérez l'unité GPS qui se trouve près du lit. Sortez de la station-service, empruntez la route par la gauche.

Partie 2

Sur la route

Allumez votre lampe pour pouvoir continuer à avancer. Au bout du chemin il y a la Jeep de Conrad. Près de cette dernière, baissez-vous et regardez les objets se trouvant au sol. Lisez les documents, y compris celui se trouvant dans la motte de terre et de cendres. Récupérez le système PDA bluetooth. Il permet de visualiser des images en direct prises par 4 caméras sur le site des fouilles. En bas des notes du PDA, est indiqué le code d'accès à la chambre n°3 du motel. Prenez note du numéro de la plaque d'immatriculation de la Jeep : 4X68578. Allumez la radio se trouvant du côté passager. Affichez la fréquence de Barrow Hill Radio (15,30MHz). Cette fois-ci, vous pouvez entendre le numéro complet d'appel de la station : 585 21 31. Retournez près de la station-service.

A l'extérieur de la station-service

Au lieu de rentrer dans celle-ci, allez vers la sortie de secours du restaurant (là où il y a les jeux pour enfants). Approchez-vous de la palissade et passez derrière elle en déplaçant la planche de bois. Vous voilà derrière le restaurant. Avancez jusqu'à l'endroit où se trouvent le cendrier et le journal. Continuez jusqu'aux poubelles (hé hé, petite frayeur !), puis regardez derrière la vitre pour voir Ben qui est complètement traumatisé. Ensuite, vous devez légèrement revenir sur vos pas et approcher du grillage qui entoure le pylône. La grille est cadenassée, passez par le trou pour vous retrouver dans l'enclos de la tour de relais. Contournez le pylône et ouvrez le coffret. Comme indiqué à l'intérieur, l'émetteur ne fonctionne qu'entre 830 et 865 Mhz. Ouvrez le petit panneau sur lequel se trouve cette indication pour faire face à un clavier à 10 touches. Pour rétablir la fréquence, il faut enclencher les boutons et obtenir un chiffre compris dans la bande passante. Il y a plusieurs combinaisons possibles. Par exemple : pour la colonne de gauche et en commençant par le haut, appuyez sur la première touche, puis sur la troisième et sur la quatrième. Pour celle de droite et en commençant aussi par le haut, appuyez sur la deuxième et sur la cinquième ce qui permet d'afficher 862 MHz. Appuyez sur le bouton rouge. Le relais étant mis en service, vous pouvez désormais appeler Emma Harry. Prenez le téléphone portable et composez le numéro de la station de radio : 585 21 31. Appuyez sur le petit bouton «téléphone». Vous assistez en direct à la disparition du chien Wincey à cause de la présence d'une de ces pierres maléfiques ! Retournez voir Ben.

L'entrée du motel

Près de la porte de l'office, un malheur semble arriver à Ben. Il a disparu ! Contournez la station-service pour regarder à travers la fenêtre de l'Office.

A l'extérieur de la station-service

La vitre et une partie du mur ont été brisées. Entrez dans le bureau. Regardez les vidéos des caméras de surveillance sur la gauche. L'un des films présente l'arrivée de la voiture près des pompes de la station et la pierre volante réduit en cendres ses deux occupants. Les petits monticules de terre et de cendres sont donc ce qui reste des gens ! Regardez ce qui se trouve sur le bureau et dans les tiroirs. Récupérez des batteries et des feuilles de papier blanches. Déverrouillez la porte de l'office et sortez du motel.

Les chambres du motel

Dirigez-vous vers la troisième et dernière chambre. Utilisez le code noté sur le PAD. Une fois à l'intérieur, regardez tous les documents et dessins. Il y a une notice sur les équipements GPS, PAD, caméras et téléphone portable. Vous apprenez que les pierres volantes sont appelées «messagers». Un sceau a été brisé, les trois parties sont cachées sur la colline et dans la station-service. Une position GPS permet d'en trouver une : 2778,446 et 7854,445. Ecoutez aussi les messages du magnétophone se trouvant dans le tiroir du bureau. Reconstituez le message se trouvant dans la corbeille à papier. Ce dernier indique : «J'ai changé le code de mon porte-document. La solution se trouve sur les plaques d'immatriculation de ma Jeep». Rappelez-vous de la plaque d'immatriculation de la jeep : 4X68578. Si l'on fait le calcul 4 x 68578 on obtient 274 312. Approchez-vous du porte-document se trouvant sur le bureau et entrez ce code pour l'ouvrir. Regardez ensuite les documents et notamment celui parlant des pots. Il va falloir reconstituer les 8 substances analysées au niveau des 8 pierres des fouilles.

A l'extérieur de la station-service

Sortez et activez votre GPS. Orientez-vous pour réussir à afficher les coordonnées trouvées précédemment. Un morceau d'objet (sûrement une partie du sceau) se trouve sous l'extincteur près des pompes à essence. Vous pouvez désactiver le GPS. Retournez dans le restaurant de la station-service.

Partie 3

La salle de restaurant du motel

Allez face à la caisse enregistreuse et ouvrez-la avec la truelle. Prenez les pièces d'une livre se trouvant à l'intérieur. Retournez dans le bureau de Ben.

L'office du motel

Ouvrez la porte se trouvant à l'autre bout du bureau pour vous retrouver dans la remise du garage de la station-service. Juste à droite, approchez-vous du mini casino (machine à sous) et introduisez une des pièces que vous venez de récupérer. Abaissez le levier. Jouez jusqu'à ce que vous gagniez le jackpot. Récupérez les pièces de 50 pence. Retournez du côté des chambres du Motel.

Les chambres du motel

Avancez tout droit sur le perron jusqu'à faire face à un distributeur de boissons. Achetez les quatre canettes qui sont disponibles avec les pièces du mini casino : boissons à la pomme, poire, groseille et mûre. Retournez dans la cuisine de la station-service.

La cuisine du motel

Sur l'étagère où vous avez trouvé la lampe, se trouve un mixer. Ouvrez-le. D'après le document de Conrad trouvé dans la mallette de la chambre n°3, un pot a été découvert avec des fruits de la région (bac n°2 du rapport de Conrad) : mûres, groseilles et poires. Curieusement il y avait deux fois plus de mûres. Versez donc dans le mixer une dose de jus de poires, une dose de jus de groseilles et deux doses de jus de mûres. Si vous avez réussi, la couleur du mélange passera par une étape très claire. Prenez un des coquetiers pour le remplir de votre mélange. Vous avez obtenu l'Offrande - Jus de Fruit qui se place directement dans l'inventaire supérieur de l'écran. Vous entendez le message

suivant : «Les terres ancestrales se sont réveillées ; l'équilibre doit être rétabli». Allez dans le restaurant.

La salle de restaurant du motel

Il y a une table où se trouve dressée la carte du menu. Prenez la salière qui se trouve derrière et déposez un coquetier pour que du sel soit versé à l'intérieur. Vous obtenez l'Offrande - Sel (bac n°6 du rapport de Conrad). Sortez du motel.

A l'extérieur de la station-service

Approchez de l'arrière de la voiture. Regardez de plus près le petit tas de terre et de cendres. Ramassez par terre une petite fiole d'huile «Omega 3». Déposez un coquetier et dévissez le bouchon pour le remplir. Vous obtenez l'Offrande - Poisson. Dirigez-vous vers la remise du garage.

La remise du garage

A cet endroit il y a un immense bazar. Ramassez une lentille de phare présente dans une des caisses. Ramassez l'échelle appuyée le long de la palissade et faites un quart de tour à gauche pour la déposer en appui sur la toiture. Montez à l'échelle et traversez le toit du garage. Ouvrez le dôme pour vous glisser à l'intérieur du garage.

Le garage

Entrez dans le petit bureau et prenez le réservoir rouge se trouvant sur la table. Déposez ensuite un coquetier et remplissez-le du contenu de ce réservoir. Vous obtenez l'Offrande - Huile. Sortez du bureau et descendez par l'échelle (hé hé, petite frayeur !). Allez ouvrir la porte du garage en déplaçant le loquet pour ressortir dans la remise. Retournez dans le motel.

L'entrée du motel

Lisez la brochure appelée «Magie Païenne et Wiccan». Retenez les couleurs correspondant aux éléments : rouge et orange pour le feu, vert pour l'eau, jaune et marron pour la terre, bleu pour l'air et violet pour les âmes. Notez que le champignon Dryad Slumer possède des pouvoirs magiques. Ce champignon est représenté dans le guide que vous avez déjà recueilli. Enfin, sur le tableau d'affichage, notez qu'il existe deux cercles de pierres à Barrow Hill. Derrière le dessin représentant les 7 pierres est inscrit le nom de chacune d'entre elles : Baligo, Melkah, Dolment, Hammers Stone, Henrik, Gavrok et Cailleach.
Sortez du motel et avancez sur la route par la droite dans les sous-bois.

Partie 4

Sur la route

Allez à l'endroit où se trouvent les panneaux de rétrécissement de la chaussée. Tournez à gauche et descendez le petit escalier pour vous retrouver devant l'entrée d'une caverne aménagée. Avant d'entrer, approchez-vous de la stèle se dressant près des marches. Allumez la lampe et appliquez une feuille de papier trouvée dans le bureau de Ben. Prenez le crayon bleu pour révéler le message suivant : «Louée soit Ste Anneka, descendue des cieux pour éduquer nos esprits errants et élever nos âmes. Louée soit Ste Anneka». Ensuite, allumez votre lampe torche devant l'entrée de la caverne d'Anneka et entrez.

La source d'Anneka

Immédiatement sur votre gauche, ouvrez la boîte et lisez le petit carnet se trouvant à l'intérieur. Parmi tous les messages s'y trouvant, retenez celui concernant le rituel de la bénédiction : «Anneka est issue de l'air et descend enrichir la terre». Retenez aussi le passage disant : «Je déverserai l'eau bénite sur la pierre Henrik». Avancez vers la fontaine se trouvant au fond de la caverne. Regardez les bougies posées sur la fontaine et prenez vos allumettes. La bénédiction de l'eau aura lieu en allumant successivement les bougies bleue (Air) et marron (Terre). Un visage apparaît

alors dans le reflet de l'eau. Plongez un coquetier dans la fontaine. Vous obtenez l'Offrande - Eau Sacrée. Retournez à la Jeep de Conrad.

Sur la route

Au niveau de l'arrière de la jeep s'enfonce un petit chemin dans la forêt. Avancez sur ce dernier pour vous retrouver devant une cabane abandonnée.

La cabane abandonnée

Aucune des portes ne peut être ouverte de l'extérieur. Avancez sur la gauche jusqu'à ce que vous arriviez devant une caisse. Prenez-la et faites un quart de tour à droite. Déposez la caisse sur le bidon et grimpez. Dans la cabane, avancez vers le bureau se trouvant en face de vous. A mi-chemin, le sol va se dérober sous vos pieds. Après être tombé, rallumez votre lampe torche, montez à l'échelle se trouvant sur votre droite. En haut, fouillez le bureau. Vous trouverez des brochures ainsi qu'un appareil photos (vous pouvez consulter les photos en tournant l'appareil). Orientez-vous vers les fenêtres. Sur le rebord de celle de droite, vous pourrez voir un journal personnel, une boussole, un chronomètre et une paire de jumelles. Lisez le carnet. En regardant avec les jumelles, vous apercevez le site du cercle de pierres. Sur le rebord de la fenêtre de gauche, vous ramassez un gland. Il se retrouve automatiquement dans votre panier. Redescendez par l'échelle. En bas, fouillez à gauche de la porte pour trouver un tuyau en caoutchouc. Retournez-vous et regardez dans la charrette. Ramassez le bec à gaz (chalumeau). Il faut détruire le cadenas pour ouvrir la porte. Commencez par mettre le tube en caoutchouc sur la bonbonne de gaz, puis raccordez le chalumeau. Tournez la manette de gaz et allumez le bec avec une allumette. Ouvrez la porte et sortez.

Sur la route

Retournez au niveau de la station-service. En continuant sur la route vers la caverne Ste Anneka, il y a sur votre droite en bordure de la route, un arbre au pied duquel se trouvent des petites baies rouges. Ramassez-les. Elles se retrouvent automatiquement dans votre panier. Continuez votre chemin sur la route jusqu'au niveau de la caverne. Montez à l'escalier se trouvant sur votre droite et allumez votre lampe torche pour vous retrouver dans la forêt. Rapidement par terre à droite, ramassez un champignon rouge de l'espèce Dryad Slumber. Retournez dans la cuisine de la station-service.

La cuisine du motel

Allez en face à la planche à découper et déposez votre panier. Tous les ingrédients recueillis se retrouvent automatiquement sur la planche. Pour faire la recette il faut mettre les bons ingrédients (petites baies rouges, champignon rouge et gland) dans le récipient situé au-dessus de la planche. Utilisez le pilon pour écraser le tout. Si le mélange est réussi la mixture passera par une couleur claire (voir le rapport d'expertise dans la mallette de Conrad). Déposez un coquetier vous obtenez l'Offrande - Mélange de Plantes.

Sur la route

En retournant vers la Jeep de Conrad il y a un épouvantail. Passez au-dessus de la barrière. Il y à par terre le tas de cendres du chien Wincey. Continuez le chemin en franchissant l'autre barrière en direction des marais.

Partie 5

Les marais

Avancez sur le ponton et tournez sur votre droite. Poursuivez le chemin jusqu'à ce que vous tombiez sur une caravane (studio BHR). Rentrez et regardez l'affiche se trouvant derrière le panier du chien. Il s'agit d'un détecteur de métaux. Tournez-vous vers le lit et tout en respectant le schéma de l'affiche, réalisez le détecteur. Commencez par enrouler le fil autour de la grosse barre de fer. Prenez ensuite le petit bout en caoutchouc et placez-le à l'extrémité gauche de la barre de fer. Faites la même chose avec le deuxième bout de caoutchouc à l'extrémité droite de la barre de fer. Placez

ensuite la boîte noire sur le caoutchouc de l'extrémité droite et l'anneau sur celui de l'extrémité gauche. Pour finir, prenez le détecteur, ouvrez le clapet des piles, déposez celles que vous avez trouvées dans le bureau de Ben et refermez le clapet. Vous obtenez un détecteur de métaux opérationnel qui se place automatiquement dans votre inventaire du haut de l'écran. Tournez-vous ensuite vers l'étagère et lisez la brochure du détecteur. Tournez-vous vers l'ordinateur d'Emma Harry, insérez le mot de passe «Wincey» (en respectant la majuscule) et lisez toutes les pages Internet et documents. Sortez de la caravane.

Allez vers les ruines jusqu'au pied du mur. Activez le détecteur de métaux. L'objet détecté se trouve sous des cailloux près du mur. Pour le prendre, creusez avec votre truelle. Récupérez un second morceau d'objet. Allez face à la grosse croix. Contournez-la et ouvrez le piédestal avec votre truelle. Lisez tous les documents se trouvant à l'intérieur et prenez l'objet en métal. Retournez à la caverne de Ste Anneka.

La source d'Anneka

Répondez au téléphone quand vous passerez près de la station-service. Si une pierre (sentinelle) vous barre le passage, il ne faut surtout pas la toucher. Tournez à droite en face de la fontaine et mettez l'objet en métal dans le trou du mur. Faites un quart de tour sur votre droite et ouvrez la petite boîte se trouvant dans le mur. Vous trouverez un dessin représentant un personnage face aux pierres, l'une est traversée par un rayon lumineux, l'autre porte une empreinte de main. Retournez à la station-service.

Dans la forêt

Entrez dans la forêt par le petit chemin se trouvant entre les chambres du motel et la voiture verte. Allumez votre lampe torche. Marchez et empruntez le chemin de droite. Avancez tout droit pour vous retrouver sur une petite allée bordée de pierres. Sur chacune des pierres, déposez une feuille et crayonnez-la. La feuille se retrouve automatiquement dans l'inventaire du haut de l'écran. Il faut réutiliser cette même feuille pour que la superposition des dessins se réalise. Le dessin dévoile : Au centre d'un croissant de lune, un rayon lumineux vient frapper l'autel. C'est sûrement en rapport avec le dessin trouvé dans la caverne d'Anneka.

Le campement

Dans le campement, dépassez la tente et regardez la motte de terre près de la grande passoire. Actionnez le détecteur de métaux qui se mettra à sonner. Creusez avec votre truelle pour trouver la flasque de whisky de Conrad. Prenez un coquetier et remplissez-le du breuvage. Vous obtenez l'Offrande - Whisky. Vous voilà en possession de toutes les offrandes. Mais il vous manque encore un fragment du sceau.
Deux chemins partent de cet endroit. L'un va au cercle de pierres de Barrow Hill, l'autre à l'autel du rituel.

Le cercle de pierres de Barrow Hill

SAUVEGARDEZ votre partie.
Il vous faut désormais déposer vos offrandes sur les bonnes pierres ; de gauche à droite :
Baligo = offrande poisson
Melkah = offrande huile
Dolment = offrande mélange de plantes
Hammer stone = offrande whisky
Henrik = offrande eau sacrée
Gavrok = offrande jus de fruits
Cailleach = offrande sel
Si l'offrande est correcte, vous entendrez le même message «Les terres ancestrales se sont réveillées ; l'équilibre doit être rétabli», et la pierre sera éclairée d'un faisceau lumineux. Si l'offrande n'est pas correcte, il faudra retourner fabriquer la mixture manquante. Remarquez au centre du cercle se trouve un trou. En utilisant votre truelle, vous mettrez à jour la marque du sceau. Retournez vers le campement. Répondez au téléphone. Emma vous indique qu'elle possède un élément du puzzle.

Le campement

En marchant vers le campement, vous trouvez au sol le troisième morceau d'objet déposé par Emma. Il faut restaurer le sceau en effectuant le rituel sur l'autel avant de superposer le sceau sur la marque du centre du cercle (si vous déposez les trois éléments sur la marque du sceau avant de l'avoir restauré : fin du jeu). Dirigez-vous vers l'autel.

L'autel sacré de Barrow Hill

Empruntez le chemin à droite jusqu'à l'autel. Placez-y les trois morceaux du sceau. Approchez-vous de la grande pierre avec un trou et déposez-y la lentille de phare. Allez vers la seconde pierre et placez votre main sur l'empreinte. Alors le rituel se réalise et le sceau est restauré.

Le cercle de pierres de Barrow Hill

Prenez le sceau et retournez au cercle de pierres. Approchez-vous du trou et creusez avec votre truelle pour que le sol s'effondre. Autour du temple se trouvent les 7 offrandes. Au centre, une pierre marquée du sceau. Déposez dessus le sceau restauré. La vie reprend à Barrow Hill.

Batman : The Movie

© Data East / Ocean 1990

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

A la page de présentation, entrez JAMMMM. La phrase "Cheat mode on" devrait apparaître sur l'écran. Vous recevrez alors une infinité de vies et la possibilité de changer de niveau en appuyant sur la touche F10.

Batman Arkham Asylum

© Eidos Interactive / Rocksteady 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Traitement Intensifs

Au cours de la scène cinématique du début, Batman capture le Joker et le met en prison. Dès que vous prenez le contrôle du héros, suivez les gardes qui transportent le Joker et montez sur la passerelle mobile. Par la suite, continuez à suivre le convoi, rencontrez un grand monstre détenu dans la prison et entrez dans l'ascenseur.

Cellule de détention

Après la scène cinématique dans laquelle le Joker s'échappe, il envoie plusieurs de ces hommes pour vous tuer. Lisez alors les instructions qui s'affichent à l'écran et apprenez comment effectuer des attaques, des combos et des contre-attaques.

Une fois que le combat est achevé, le Joker vous ouvre un accès. Mais d'abord, retournez près de l'entrée et ouvrez la grille de gauche. Accroupissez-vous, entrez et récupérez le premier Trophée de l'homme mystère, au fond.

Ensuite, suivez le chemin que le Joker a ouvert pour vous et entrez dans la salle de contrôle, à gauche. Visez les trois dents du joker, détruisez-les puis sortez et poursuivez le chemin du corridor.

Couloir de prise en charge

Avancez le long du corridor, détruisez une dent, éliminez deux ennemis et courez jusqu'à l'embranchement. Allez d'abord à gauche, détruisez une dent puis discutez avec le garde posté au fond. Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement et suivez le chemin qui était à droite (qui se trouve en face à présent). Suivez le couloir jusqu'à ce qu'une porte s'ouvre et entrez.

Salle de pacification

Avancez, parlez aux gardes et passez la porte. Montez les escaliers, suivez la passerelle et discutez avec les prochains gardes. Passez en mode Détection, repérez la statue de la gargouille (en haut, à droite) et utilisez le grappin pour l'atteindre. Repérez deux autres statues à droite et atteignez-les. Ensuite, repérez Zsasz (en bas) et planez pour l'attaquer par derrière. Lorsqu'il est à terre, appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent pour l'assommer. Sinon, attaquez-le et assommez-le lorsqu'il se relève.

Après la scène cinématique, repérez le conduit se trouvant juste à proximité et ouvrez-le. Avancez le long des canalisations, repérez un Trophée de l'homme mystère puis ouvrez la grille de droite. Descendez et suivez le garde qui vient d'ouvrir la porte. Détruisez trois dents du Joker et suivez le couloir.

Décontamination

Avancez et approchez-vous du garde. Après la discussion, regardez en haut et utilisez le grappin pour grimper. Ouvrez la grille, entrez dans le canal et accédez à la pièce intoxiquée. Avancez, dépassez les cellules et sauvez l'homme accroché à la passerelle. Sautez sur la passerelle suivante, regardez à droite et utilisez le grappin pour atteindre la passerelle. Sauvez un second homme (à gauche), planez vers la plateforme suivante plus loin et sauvez le détenu.

Ensuite, passez en mode Détection et repérez le poste de commande du ventilateur dans la cellule d'en bas.

Visez, tirez puis descendez. Allez au centre de cet endroit, ouvrez une grille au sol et récupérez un trophée de l'homme mystère. Enfin, suivez la flèche verte au sol et quittez la salle.

Boucle de transfert

A présent, suivez les flèches vertes au sol et dégommez les deux sbires qui arrivent. Détruisez une dent en chemin, suivez les flèches jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Maintenant, vous devez éliminer le monstre géant envoyé par Joker. Effectuez des roulades à droite et à gauche pour esquiver ses attaques et faites attention aux objets qu'il vous lance. Utilisez le Batarang, tirez et préparez-vous à fuir lorsqu'il commence à crier. Après quelques coups de Batarang, le monstre mourra. Choisissez ainsi une amélioration puis entrez dans la salle de contrôle qui est à droite. Récupérez le trophée de l'homme mystère, rejoignez l'autre salle de contrôle et parlez au garde.

Cellule de détention

Après la scène cinématique, rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement et prenez à gauche. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez des sbires et attaquez-les. Suivez le chemin de droite puis entrez dans la salle de contrôle (à gauche). Passez en mode Détection et repérez la flaque d'alcool au sol, à droite des barreaux. Après la courte discussion avec Oracle, revenez sur vos pas et avancez tout droit vers la section suivante.

Avancez le long du couloir, détruisez trois dents de joker se trouvant à droite juste avant la porte puis entrez.

Transfert sécurisé

Après la scène cinématique, allez d'abord à gauche, montez les marches et rejoignez la pièce du fond. Récupérez une cassette sur le bureau et rebroussez chemin jusqu'au garde. Repérez une passerelle en haut à gauche de l'entrée, utilisez le grappin et grimpez. Atteignez la passerelle supérieure, courez, sautez et agrippez-vous au rebord de la passerelle, plus loin. Déplacez-vous à droite, entrez par le passage et suivez la canalisation. Au bout du canal, regardez en haut et utilisez le grappin pour monter les deux niveaux. Sautez sur la plateforme d'en face, passez sous la poutre en métal et agrippez le rebord. Déplacez-vous à gauche, atteignez une autre plateforme et utilisez le grappin sur le rebord de la plus haute passerelle.

Passez à l'intérieur d'une canalisation, suivez le chemin et repérez une plaque de Scarabée. Scannez la plaque, utilisez le grappin sur la passerelle située plus loin à droite et éliminez les hommes du Joker.

A présent, ouvrez la grille qui se trouve à droite et entrez.

Traitement du bâtiment des cellules

A la fin du conduit, passez en mode Détection pour repérer les sbires armés. Ensuite, repérez la gargouille qui se trouve juste au-dessus de votre tête et utilisez le grappin pour l'atteindre. Ensuite, agrippez-vous à une autre gargouille (en face) puis aux deux prochaines à gauche. Maintenant que vous êtes derrière les sbires, planez afin d'atterrir doucement. Mettez-vous accroupi, approchez-vous du premier sbire et éliminez-le furtivement. Refaites la même opération avec les deux autres puis suivez le chemin qui est derrière les ennemis.

Montez aux escaliers de droite, tuez furtivement le garde dans la salle de contrôle puis accédez au conduit situé à droite de l'entrée.

Hall des soins intensifs

Dès que vous sortez du conduit, éliminez furtivement le sbire en face et lancez le grappin sur l'une des gargouille, en

haut. Maintenant que vous avez une vue en hauteur, délacez-vous d'une gargouille à l'autre et réalisez des attaques planées afin d'éliminer les ennemis restants.

Après une courte scène, éliminez d'autres sbires (à l'intérieur de la cabine) puis trouvez la cassette sur la table. Sautez sur le rebord au sud, approchez-vous du cadavre et assistez à la scène.

Par la suite, retournez-vous et tentez de résoudre l'énigme de votre ennemi. Pour ce faire, repérez le portrait qui se trouve juste à gauche du rebord et scannez-le. Enfin, approchez-vous du garde qui sort de la porte et discutez avec lui.

Couloir public

Suivez le garde, ouvrez la porte suivante et résolvez l'énigme suivante. Pour cela, descendez les marches à droite et approchez-vous des vestiaires des hommes. Repérez la radio sur le banc de droite et scannez-la pour résoudre l'énigme. Passez le vestiaire, ouvrez la porte de droite et entrez.

Ouvrez la grille, suivez le canal et atteignez une zone rocheuse. Suivez le chemin, utilisez le grappin sur le rebord de droite et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Chapitre 2 : Ile d'Arkham

Arkham Est

Planez vers le bas jusqu'aux gardes et discutez avec eux. Allez à droite, repérez un Trophée de l'homme mystère sur une plateforme et récupérez-le. Ensuite, partez au nord et utilisez le grappin pour monter sur le toit du grand manoir au milieu. Allez à droite sur le toit du château, repérez un autre Trophée de l'homme mystère et ramassez-le. Ensuite, descendez dans un petit jardin entre les deux châteaux, utilisez le grappin et atteignez le balcon. Trouvez un Trophée de l'homme mystère derrière le pilier et récupérez-le.

Ensuite, descendez et explorez le cimetière à l'ouest. Vous trouverez ainsi un Trophée de l'homme mystère entre les herbes. Aussi, repérez une cabane au bord de la falaise et récupérez le Trophée de l'homme mystère qui s'y trouve.

??? Le patrimoine de cette île a bel et bien été enseveli ???

Pour résoudre cette énigme, rejoignez le cimetière se trouvant à droite du Jardin botanique à l'ouest et repérez un cercueil déterré. Effectuez un zoom sur la pierre tombale et scannez-la.

??? La plus grande famille de Gotham domine la ville. ???

Grimpez sur le toit de manoir au nord-ouest et allez au coin gauche. Repérez l'immeuble qui se trouve sous de la grande lune, effectuez un zoom et scannez-le pour résoudre le mystère.

A présent, allez à l'ouest, utilisez le grappin et grimpez sur la première tour de contrôle à gauche. Entrez dans la pièce, parlez avec le garde et récupérez une cassette sur la table. Ensuite, sortez et atteignez la seconde tour, en face. Grimpez sur le toit de la pièce de contrôle et ramassez un Trophée de l'homme mystère.

Maintenant, descendez au sol et approchez-vous de la zone de traitement intensif juste à droite. Discutez avec les gardes, entrez par la grande porte et discutez avec les hommes blessés. Repérez le toit du mur derrière l'ambulance, utilisez le grappin et grimpez. Approchez-vous furtivement les ennemis par derrière, tuez-les puis prenez la porte.

Arkham nord

Avancez tout droit vers la Batmobile (au milieu) et attaquez les ennemis qui sont en train de l'abimer. Approchez-vous de la porte du véhicule et récupérez le gel explosif. Passez en mode Détection, avancez légèrement à droite et scannez le sol. Utilisez le gel explosif pour exploser la zone sensible et récupérez le Trophée de l'homme mystère.

Ensuite, grimpez sur le toit de la baraque à gauche, repérez une section fragile et explosez-la grâce au gel. Descendez, récupérez la carte des secrets sur la table et ressortez.

Allez à gauche de l'entrée, sautez par-dessus la clôture et utilisez le grappin pour atteindre le rebord qui est au-dessus de la grotte. Avancez, récupérez le Trophée de l'Homme mystère et rebroussez chemin. Ensuite, entrez dans la grotte et utilisez le grappin pour monter d'un niveau. Activez le mode Détection pour scanner la plaque de scarabée et poursuivez le chemin. Entrez par une porte métallique et restez en mode Détection. Repérez un mur fragile renfermant un Trophée de l'homme mystère plus loin puis revenez sur vos pas.

Partez maintenant à droite de l'entrée et grimpez sur le toit de la tour de contrôle. Effectuez un zoom arrière, repérez le trophée de l'homme mystère sur un bout de terre plat et planez dans cette direction. Ramassez-le, descendez et grimpez sur le toit de l'autre tour de contrôle (en face). Récupérez un autre trophée de l'homme mystère et revenez à la dernière tour.

??? Tweedle-Dum et Tweedle-Dee l'ont VU, tu peux le VOIR ? ???

Allez au nord près de l'entrée d'Arkham, repérez la balançoire à droite de la porte et scannez-la pour résoudre l'énigme.

??? Là je le vois, là tu ne le vois pas. ???

Passez en mode Détection et approchez-vous de l'entrée du bâtiment au Nord-Ouest. Regardez en haut et repérez un point d'interrogation. Essayez alors de déplacer la caméra afin que le point s'aligne avec le reste.
Par la suite, retournez près de la voiture de Batman, scannez la zone qui se trouve devant le capot de la voiture et trouvez une pipe. Avant de partir à la piste de Gordon, suivez le chemin qui est à droite de la Batmobile et entrez dans le bâtiment en ruine. Allez à gauche de l'entrée et récupérez le trophée de l'homme mystère. Allez ensuite à droite, Grimpez sur le rebord qui est à droite de l'entrée et repérez la plaque de scarabée. Scannez-la puis quittez l'endroit.

Avancez devant la Batmobile jusqu'à la porte fermée, repérez le mur fragile (à droite) et utilisez le gel explosif pour le détruire. Mais avant cela, montez sur le toit du château à gauche et récupérez un Trophée de l'homme mystère sur le toit.

Arkham Ouest

Avancez à droite, suivez le chemin et entrez par la porte. Dès que vous entrez, retournez-vous et grimpez sur la corniche qui est au-dessus de la porte. Repérez un Trophée de l'homme mystère et ramassez-le.

Ensuite, descendez dans le ruisseau, à gauche de l'entrée, et ramassez un Trophée de l'homme mystère près des égouts. Remontez, descendez la pente et éliminez les deux ennemis qui sont en train de bricoler devant l'entrée de la prison.

??? Tu vois ce que je peux voir ? Non ? Peut-être suis-je dans une meilleure position. ???

Passez en mode Détection, avancez jusqu'à devant la prison et montez les escaliers. Avancez au bord du balcon, alignez le point inscrit sur l'une des balustrades avec la deuxième partie du point d'exclamation et scannez pour résoudre l'énigme.
Maintenant, sautez du balcon et planez à droite vers une cabane près de l'eau. Grimpez sur le toit de la cabane et ramassez le Trophée de l'homme mystère. Entrez dans la cabane et prenez la cassette sur la caisse en bois.

Maintenant, rebroussez chemin et suivez le tabac de Gordon. Juste avant de monter sur les escaliers en face, repérez une entrée à droite devant la pancarte et prenez-la. Explorez la zone et ramassez un Trophée de l'homme mystère près de la zone verte.

Montez maintenant les escaliers. Suivez le chemin, éliminez les six sbires qui se trouvent devant le centre médical et détruisez les dents du Joker.

En entrant dans le centre médical, vous vous rendrez compte que l'accès est bloqué. Par conséquent, sortez et montez sur le toit du centre médical. Allez d'abord à l'extrême droite, repérez le Trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas. Allez maintenant à gauche, passez en mode Détection et repérez le mur fragile sur la partie gauche du toit. Explosez-le grâce au gel, entrez et prenez la porte de droite.

Chapitre 3 : Le centre médical

Accès entretien

Grimpez par-dessus les deux grillages, ouvrez la grille qui est à droite et entrez. Suivez la canalisation jusqu'à l'embranchement et prenez d'abord à droite. Récupérez un Trophée de l'homme mystère au bout de la zone, rebroussez chemin et suivez l'autre chemin du conduit.

Sanatorium

Entrez dans le conduit, prenez droite et sortez vers un bureau. Restez silencieux, agissez furtivement et éliminez les cinq gardes armés qui contrôlent la zone. Déplacez-vous d'une gargouille à une autre, planez pour descendre derrière les ennemis et achevez-les furtivement.

Une fois que les ennemis sont achevés, allez au sud du Sanatorium et entrez par la porte.

Hall médical

Descendez les marches, prenez à gauche et longez le long couloir.

??? Une marque de générosité de nos bienfaiteurs Wayne ? ???

Sur le mur du hall principal se trouve une plaque où le mot Wayne est inscrit. Effectuez un zoom et scannez-la.

Ensuite, récupérez une cassette d'entretien sur la table de gauche et rebroussez chemin jusqu'au Sanatorium.

Sanatorium

??? Tata tatata ! Flash info ! Quelqu'un ne sortira pas d'ici vivant. ???

Explorez le sous-sol, retrouvez une cellule avec un squelette à l'intérieur et scannez-la pour résoudre cette énigme.

??? Seule une nouvelle perspective permet d'apporter la réponse à une question. Tu n'es pas d'accord ???

Grimpez sur une statue de gargouille et repérez le sol fragile près d'une passerelle à gauche puis utilisez le gel pour l'exploser. Ensuite, alignez le point avec le reste du point d'interrogation et scannez pour résoudre l'énigme.

Repérez le sol fragile qui se trouve à gauche de l'énigme résolue et explosez-le. Scannez l'esprit d'Arkham au fond puis revenez sur vos pas.
A présent, descendez au niveau inférieur et avancez en direction de la porte nord. Juste avant la porte, repérez une grille de ventilation (à droite) et entrez-y. Suivez le chemin de droite, ramassez un Trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas. Maintenant, entrez par la porte nord et accédez au couloir supérieur.

Couloir Supérieur

Dès que vous entrez, descendez les marches qui sont en face et suivez le trait jaune. Lorsque le chemin vire à droite, regardez en haut à gauche, repérez un conduit d'aération et entrez. Ramassez un Trophée de l'homme mystère plus

loin et revenez sur vos pas.

Continuez à suivre le trait jaune au sol, dégommez les trois sbires en chemin puis ouvrez la porte au fond du corridor.

Salle de Radiologie

Dès que vous entrerez, passez en mode Détection et repérez les deux murs fragiles. Le premier mur se trouve droit devant. Prenez le gel explosif, placez-le sur le mur et partez à gauche. Repérez un autre mur fragile, placez à nouveau du gel et explosez les deux murs en même temps pour sauver le docteur.

Après la discussion avec le docteur, regardez en haut et grimpez au-dessus de la pièce. Repérez un Trophée de l'homme mystère et ramassez-le. Ensuite, rebroussez chemin et détruisez les dents du Joker qui sont dans le paquet cadeau. Avancez jusqu'à l'entrée du couloir supérieur et prenez les escaliers de droite.

Bloc opératoire

Suivez à présent le trait rouge, entrez dans le bloc opératoire et approchez du docteur attaché à la chaise. Après la courte scène cinématique, combattez plusieurs ennemis qui arrivent depuis le balcon supérieur et éliminez-les. Libérez le docteur et discutez avec lui.

??? Tsssssssss ! Selon des rumeurs, Tommy Elliot pratiquerait à Arkham. Cela peut-il être vrai ? ???

Après que le docteur Chen se soit détaché de sa chaise, grimpez vers le balcon par lequel les ennemis sont arrivés et scannez le tableau qui est à droite pour résoudre l'énigme.

Maintenant, quittez le bloc opératoire et revenez au couloir supérieur. Détruisez des dents du Joker en chemin et suivez le trait bleu. Eliminez deux sbires devant la porte et entrez dans la salle d'observation des patients.

Salle d'observation des patients

Dès que vous entrez, mettez-vous accroupi et éliminez furtivement les deux sbires. Après la discussion avec Cash, grimpez sur le conduit d'aération en haut et entrez dans la trappe. Suivez le conduit, rejoignez la salle remplie de gaz et allez à droite. Repérez le poste de commande du ventilateur (en bas à gauche), lancez un Batarang et activez-le.

Ensuite, allez à gauche de la trappe, sautez et planez jusqu'à la plateforme suivante. Grimpez sur le conduit et sautez sur les plates-formes suivantes.
Regardez en arrière, visez le second poste de commande du ventilateur et activez-le.

Ensuite, coupez la corde du prisonnier qui est en face et sautez sur la plateforme suivante, en bas. Visez le troisième poste de commande du ventilateur dans la pièce où le prisonnier vient de tomber et activez-le.

??? Ce Firefly était-il trop sensationnel ? ???

Maintenant que le gaz est dissipée, entrez dans la pièce où le prisonnier vient de tomber et scannez le journal déchiré.

Entrez dans la pièce où Cash et le docteur se trouvaient et prenez la cassette qui est sur la table. Quittez la salle d'observation, revenez au Sanatorium et détruisez les dents du Joker en chemin.

Sanatorium

Après la scène cinématique, éliminez d'abord les dents du Joker près de la porte. Ensuite, déplacez-vous d'une gargouille à l'autre et éliminez les trois sbires armés qui arrivent. Effectuez un coup de pied en planant, assommez l'ennemi et grimpez rapidement sur une gargouille pour ne pas être repéré. Une fois que la zone est sécurisée, allez à l'Est du Sanatorium et prenez l'ascenseur.

Chapitre 4 : Accès refusé

Avancez à gauche, utilisez le gel et faites exploser le mur fragile. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une scène.

Couloir inférieur

Ouvrez la grille à gauche, entrez et approchez-vous du cadavre. Ensuite, suivez le couloir à gauche et entrez dans la morgue.

Morgue

En entrant dans la morgue, vous commencerez à entendre des voix qui vous ordonnent de sortir. Lorsque vous sortirez, vous remarquerez que l'endroit est le même. Allez au milieu de la salle et ouvrez les trois sacs mortuaires.

Par la suite, vous êtes projeté dans une illusion. Suivez le chemin en allant tout droit, sautez par-dessus le vide et préparez-vous à combattre l'épouvantail.

Boss : Epouvantail
L'épouvantail est constamment en rotation et tente de vous repérer avec ses yeux. Lorsqu'il a le dos tourné, montez rapidement les escaliers et cachez-vous derrière le mur. Ensuite, poursuivez à droite et dissimulez-vous derrière la petite clôture. Sautez par-dessus le vide à droite, grimpez par-dessus le mur en face et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite, sautez par-dessus le vide (à droite) puis cachez-vous derrière le pilier. Prenez le gel explosif, explosez le mur de droite et revenez rapidement derrière le pilier. Lorsque le monstre s'approche pour vérifier ce qu'il se passe, attendez qu'il regarde à gauche et foncez à droite pour sauter. Grimpez sur le mur, sautez sur la plateforme suivante, montez les marches et utilisez le projecteur pour achever le cauchemar.

??? Quel tueur silencieux des océans peut-on trouver dans un minuscule bocal ? ???

Après le cauchemar de l'épouvantail, repérez un récipient transparent à proximité des trois tables d'autopsie, effectuez un zoom et scannez-le.

Maintenant, quittez la morgue et suivez les flèches vertes du Joker.

Couloir inférieur

Descendez les trois sbires qui défoncent la porte, suivez les flèches vertes et détruisez les dents de Joker. Montez les marches, détruisez un autre dentier dans la pièce à droite, entrez et ouvrez la porte.

Salle d'expérimentation

Dès que vous entrez dans la salle d'expérimentation, repérez la carte des secrets sur le bureau qui est à gauche et récupérez-la.

??? C'est cet ours silencieux qui empoisonne la vie de Bane ? ???

Repérez l'ours en peluche sur le bureau à gauche et scannez-le pour résoudre cette énigme.

Maintenant, ouvrez la grille de droite et suivez le chemin du conduit. En sortant du canal, avancez doucement à gauche et achevez furtivement le premier sbire à gauche. Ensuite, entrez dans la trappe à droite et prenez un Trophée de l'homme mystère en chemin. Avant de sortir de la trappe, passez en mode Détection et vérifiez qu'aucun des sbires n'est en train de vous regarder. Sortez, éliminez furtivement l'homme de droite puis scannez de nouveau la zone.

Restez caché, attendez que les sbires aient le dos tourné, approchez-vous par derrière et achevez-les. Faites la même opération avec le dernier puis montez les escaliers au fond. Utilisez grappin pour monter au-dessus de la pièce et

ramassez le Trophée de l'homme mystère sur le toit. Mettez-vous au-dessus de la petite amie du Joker et appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'achever.
Après la scène cinématique, vous affrontez Bane.

Boss : Bane
Avant que Bane ne vous fonce dessus, lancez-lui rapidement un Batarang et effectuez aussitôt une roulade à gauche, ou à droite. Une fois qu'il et assommé, approchez-vous rapidement de lui et effectuez un combo pour lui ôter un premier tube de son casque.

A présent, des sbires débarquent sur les lieux et vous devez les éliminer. Effectuez des combos tout en faisant attention aux attaques de Bane. Faites attention aux projectiles qu'il lance et esquivez-les. Une fois que les gardes sont achevés, effectuez la même attaque que précédemment et ôtez-lui le second tube.

Par la suite, une autre vague de sbires débarquent. Eliminez-les en restant vigilant puis occupez-vous de Bane et effectuez à nouveau la même attaque pour l'achever une fois pour toutes.

Chapitre 5 : les égouts

Arkham Ouest

Avancez sur le quai, montez les marches à gauche puis dirigez-vous au nord. Passez devant l'entrée du pénitencier, éliminez les hommes du Joker puis poursuivez jusqu'à l'entrée de l'Arkham Nord. Entrez, détruisez les dentiers en chemin et prenez la porte à gauche.

Arkham nord

Avancez et éliminez les sbires en chemin. Poursuivez tout droit et grimpez sur la clôture juste avant l'entrée d'Arkham qui est à droite. Entrez dans la grotte en face, escaladez les rebords et suivez le chemin de la sortie à gauche.

Batcave

Suivez le corridor, planez jusqu'à l'ordinateur central et regardez la scène. Maintenant que vous avez récupéré la Bat-griffe, descendez les marches et allez à droite. Repérez les caisses sur la passerelle plus loin, visez à l'aide de la Bat-griffe et tirez la corde pour faire tomber les caisses. Ensuite, avancez le long de la passerelle et entrez par la porte. Repérez une grille en haut, utilisez la Bat-griffe et ouvrez-la. Utilisez le grappin pour y pénétrer et sortez dans le vieil égout.

Le Vieil égout

Descendez et éliminez furtivement le garde à gauche. Montez les marches, attaques les autres gardes à droite et achevez-les. Ensuite, passez en mode Détection et repérez une grille d'aération en haut. Utilisez la Bat-griffe pour l'arracher et entrez afin de récupérer le Trophée de l'homme mystère. Ramassez la cassette près du cadavre et allez à gauche.

Détruisez le dentier, repérez le mur fragile à gauche et détruisez-le. Récupérez la Trophée de l'homme mystère à l'intérieur, suivez le couloir et détruisez un autre dentier plus loin. Enfin, entrez par la porte et atteignez le carrefour de l'égout principal.

Le carrefour de l'égout principal

Avancez, prenez à droite et escaladez le mur gauche. Sautez sur la plateforme en face et suivez d'abord le chemin de gauche. Sautez sur les deux plates-formes suivantes et récupérez un Trophée juste à droite.

Ensuite, rebroussez chemin et allez à droite. Sautez sur la plateforme en béton, détruisez les dentiers de loin puis

agrippez-vous au rebord du grand pilier (à gauche). Déplacez-vous à gauche, grimpez et récupérez un second Trophée. A présent, sautez sur la plateforme où se trouvaient les dentiers et traversez la poutre inclinée à gauche.

Maintenant, sautez sur la poutre de gauche puis sur la plateforme avec le cours d'eau. Sautez encore plus loin, prenez le Trophée de l'homme mystère et revenez à la plateforme précédente. A présent, remontez sur le pilier incliné et accrochez-vous au rebord de la poutre qui est à gauche. Déplacez-vous à droite, grimpez à l'intérieur de la poutre puis récupérez un Trophée.

??? Un casse-tête à plusieurs côtés, mais seuls certains d'entre eux sont visibles ???

De cet endroit, passez en mode Détection, repérez le point d'interrogation sur le mur brisé derrière. Alignez-le et scannez-le pour résoudre le mystère.

Maintenant, revenez au chemin principal et sautez sur la plateforme suivante. Prenez à gauche, détruisez les dentiers et entrez par la porte au fond.

Accès à la surface

Récupérez une cassette sur la caisse à gauche, prenez-la et montez les escaliers par la droite. Passez en mode Détection et repérez le mur fragile au fond du tunnel. Explosez-le à l'aide du gel, ouvrez la porte et entrez.

Chapitre 6 : Le manoir d'Arkham

Arkham nord

En entrant dans Arkham Nord, vous vous rendez compte qu'il existe deux snipers sur les tours de contrôle et six ennemis désarmés dans la cour. Commencez d'abord par éliminer furtivement les deux snipers sur les tours. Utilisez le grappin pour sauter sur le toit des tours, mettez-vous derrière l'ennemis et achevez-le.

Ensuite, attaquez les autres sbires dans la cour en effectuant des combos. Allez vers Arkham Est, détruisez les dentiers devant la porte et entrez.

Arkham Est

Avancez, éliminez les ennemis et passez la porte. Passez en mode Détection et repérez l'emplacement des snipers. D'abord, éliminez les deux snipers qui sont sur les tours de contrôle, à droite et à gauche de l'entrée.

Ensuite, passez par le cimetière, grimpez sur le toit du manoir et approchez-vous des deux snipers par derrière. Lancez un Batarang sur l'un d'eux pour l'assommer et éliminez rapidement le second. Enfin, détruisez les dentiers devant le manoir et grimpez sur la corniche de la porte du manoir.

Entrée du Manoir

Repérez une grille métallique en haut du mur, utilisez la Bat-griffe et entrez. Descendez, ouvrez la prochaine porte et dégommez les ennemis qui sont près des escaliers.

Ensuite, descendez les marches à gauche et ouvrez la grille de ventilation à gauche. Entrez, récupérez un Trophée et ressortez.

A présent, revenez à la porte principale en haut des marches, visez les canalisations métalliques qui sont au-dessus de la porte et grimpez. Repérez une grille métallique au-dessus, utilisez la Bat-griffe pour l'ouvrir et entrez.

Hall principal

En entrant dans le hall principal, éliminez les dix sbires qui sont à la recherche des notes du Dr. Young. Utilisez les gargouilles pour disparaitre de leur vue et effectuez des coups de pied en planant pour les achever rapidement.

Ensuite, repérez une grille métallique entre les deux escaliers et récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur. Revenez légèrement en arrière et approchez-vous de la porte qui se trouve au sud.

??? Qui est l'homme principal dans le hall principal ???

Juste avant d'entrer dans le couloir sud, repérez la photo du commissaire Gordon à gauche et scannez-la.

Couloir Sud

Avancez à droite, détruisez les deux dentiers du joker et repérez un conduit d'aération en haut à gauche. Utilisez le grappin pour l'atteindre, repérez un mur fragile et explosez-le. Entrez, scannez la plaque de Scarabée et ressortez.

??? De quoi un oiseau a-t-il besoin sous la pluie ? ???

Trouvez les parapluies dans la petite vitrine à gauche dans le couloir Sud et scannez-les pour résoudre l'énigme.

??? Cette énorme bibliothèque semble venir littéralement de nulle part ???

En vous plaçant sur le conduit d'aération, passez en mode Détection et alignez le point qui se trouve sur le conduit avec le reste du point d'interrogation sur le mur.

Descendez, poursuivez à gauche et repérez une grille métallique en haut à droite. Ignorez-la pour l'instant et prenez une couverture d'angle derrière le pilier à gauche. Utilisez un Batarang pour assommer le sbire armé et attaquez le second.

Ensuite, revenez à la grille que vous aviez ignorée plutôt et récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur. Ensuite, franchissez la porte près des ennemis vaincus et accédez à la bibliothèque.

Bibliothèque

Eliminez les gardes qui sont dans la bibliothèque, passez en mode Détection et repérez une grille métallique aux alentours. Récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur, grimpez au dernier niveau de la bibliothèque et entrez par cette grille. Avancez tout droit, allez à gauche et grimpez dans un autre conduit, en haut. Avancez, grimpez un autre conduit encore plus haut à droite. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous reveniez à la bibliothèque.

Repérez une grille métallique à gauche, récupérez le trophée à l'intérieur puis sortez. Prenez un Batarang, visez la corde du chandelier et tirez. Ensuite, descendez dans la bibliothèque et approchez-vous des otages pour les libérer.

A présent, rebroussez chemin jusqu'au hall principal et allez à droite. Montez les escaliers qui sont à gauche et prenez la porte sur votre gauche.

Couloir de l'aile Ouest

Détectez les ennemis dans la pièce, utilisez un Batarang pour enlever l'arme de l'ennemi et attaquez-le rapidement. Ensuite, poursuivez tout droit jusqu'à la porte et entrez.

Salle des archives

Dans cette salle, vous devez affronter six sbires armés. Par conséquent, vous devez opérer furtivement et utilisez les gargouille pour vous cacher.

Passez en mode Détection pour repérer les gardes et, dès que l'un d'eux vous tourne le dos, descendez et achevez-le

silencieusement. Par la suite, remontez rapidement sur une gargouille pour ne pas être repéré par les autres. Guettez une autre occasion similaire et refaites la même opération jusqu'à ce les six ennemis soient morts.

Par la suite, secourez les deux gardes et montez les escaliers qui sont au Nord. Ouvrez la porte à droite, suivez le couloir et montez les marches à droite. Ignorez la porte pour l'instant et ouvrez la grillez à gauche. Suivez le conduit et atterrissez dans une cellule de détention. Détruisez les dentiers du joker et sortez de la cellule.

??? Amadeus est devenu fou, ou il était seulement fêlé ???

Entrez dans la cellule voisine, scannez les cercles sur les murs et résolvez ainsi l'énigme.

Maintenant, regardez en haut et repérez une trappe dans le mur. Grimpez, avancez dans le conduit et atteignez le plafond métallique. Ignorez d'abord le conduit d'aération à gauche, avancez tout droit et tournez à droite pour récupérer un Trophée. Ensuite, revenez au conduit et entrez.

Bureau du Dr. Young

Au bout du canal se trouve deux sbires et un ennemi armé. Effectuez une attaque en planant sur le sbire armé puis exécutez les autres.

??? Il fera froid en enfer quand ce... Ghul reviendra à la vie ???

Montez les escaliers et repérez le cadavre dans la petite morgue. Effectuez un zoom sur l'étiquette et scannez-la pour résoudre l'énigme.

Ensuite, repérez une grille métallique dans le mur qui est en face de la porte fermée et entrez. Avancez tout droit et atteignez ainsi le bureau du Dr. Young.

??? Comment peux-tu masquer tes sentiments sans perdre ton identité ? ???

Dans le bureau du Dr Young, observez le masque en forme de tête de mort et scannez-le.

Activez le mode Détection, placez l'objectif sur le coffre-fort du Dr. Young et scannez-le. Après une discussion avec Oracle, rebroussez chemin via le conduit d'aération et dégommez les sbires qui arrivent. Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, ramassez la cassette sur le bureau à gauche puis entrez par la porte suivante.

Couloir de l'Aile Ouest

Suivez les traces d'empreintes du Dr. Young, détruisez les dentiers du joker en bas des marches et atteignez la bibliothèque. Suivez les traces du Dr. Young et repérez le livre dans lequel se trouvent les notes du Docteur. Enfin, rebroussez chemin et quittez la bibliothèque.

Manoir Wayne

Suivez le long couloir à droite, continuez à avancer et ouvrez la porte au fond à gauche. Sautez par-dessus le vide, montez les marches à droite et préparez-vous encore une fois à affronter l'épouvantail.

Boss : Epouvantail
Cette fois-ci, l'épouvantail ne tourne pas en rond et regarde juste à droite et à gauche. Attendez qu'il regarde du coté opposé, courez et cachez-vous derrière le pilier. Utilisez la Bat-griffe, visez les caisses en haut à droite et utilisez-les pour vous dissimuler.

Poursuivez à droite, éliminez quatre squelettes ennemis et progressez à droite. Sautez par-dessus le vide et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous en bas puis à droite, sautez sur les zones rocheuses et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous encore à droite, suivez le passage et éliminez six autres squelettes. Poursuivez à droite, sautez

sur le rebord de la poutre et déplacez-vous à droite. Attendez que le pendule soit à droite, vérifiez que l'épouvantail regarde du coté opposé et sautez. Enfin, grimpez sur la passerelle, prenez couverture derrière la petite clôture et suivez le chemin de droite. Grimpez et courez vers le projecteur pour le placer devant l'épouvantail.

Hall principal

Après le cauchemar, coupez la corde de la cloche et descendez. Approchez-vous maintenant de la porte de la cellule défoncée, ouvrez la grille de la cabine qui se trouve à gauche de la porte et ramassez la cassette à l'intérieur. Ensuite, ouvrez la porte du couloir Est et entrez.

Couloir Est

A présent, avancez à gauche et assommez l'ennemi portant un électrochoc.

??? Jouer au chat et à la souris doit être douloureux ???

Repérez une vitrine qui contient des lunettes et des griffes et scannez-la.

Ensuite, ouvrez la porte au fond du couloir et entrez.

Bureau du directeur

En entrant dans le bureau, vous assistez à une scène dans laquelle Zsasz tient le docteur en otage et vous devez la sauver. Pour ce faire, approchez-vous de l'entrée de droite et prenez une couverture d'angle. Prenez un Batarang, visez, attendez que Zsasz bouge sa tête et tirez.

Après la scène cinématique, descendez les sbires qui vous attaquent et discutez avec l'Oracle. Passez en mode Détection, cherchez le bâton brisé de Harley (le pote du Joker) et scannez-le.

??? Le Docteur n'est-il pas vieux pour un spectacle de marionnette ???

Repérez une vitrine près des escaliers, effectuez un zoom sur la marionnette et scannez-la.

Ensuite, repérez le bureau qui se trouve à proximité de la vitrine et retrouvez la carte des secrets.

Réactivez le mode Détection, suivez les traces d'ADN et descendez les marches. Dans la pièce suivante, allez d'abord à droite et ramassez le trophée sur le bureau.

Par la suite, revenez de l'autre côté et prenez la porte du fond.

Couloir Aile Est

Suivez le couloir, détruisez les dentiers du joker et entrez par la porte.

Hall principal

De retour dans le hall principal, grimpez sur une gargouille et achevez trois sbires armés. Suivez les traces d'ADN et quittez le manoir.

Chapitre 7 : le Pénitencier

Arkham Est

Maintenant que vous êtes à l'extérieur du manoir, suivez les traces d'ADN et avancez tout droit.

Tunnel abandonné

Suivez le chemin, utilisez le grappin pour passer la clôture et repérez les ennemis tout en restant sur la passerelle. Attaquez les sbires armés avec des Batarangs puis descendez et achevez-les rapidement.

Repérez un Trophée mystère dans une cage à droite, grimpez sur le toit de la cage et utilisez le gel pour détruire le mur fragile. Entrez, ramassez le trophée et revenez sur vos pas.

Arkham Ouest

En entrant à Arkham Ouest, restez en mode Détection et repérez l'emplacement des ennemis. Faites attention au sniper dans la tour du milieu et achevez-le furtivement.

Ensuite, allez devant l'entrée du pénitencier, achevez le groupe de sbires et entrez dans la prison.

Accès aux cellules

D'abord, avancez légèrement et prenez la cassette sur la table à droite. Ensuite, mettez-vous accroupi, approchez-vous du sbire armé par derrière, éliminez-le furtivement puis occupez-vous des deux autres. Passez en mode Détection, traquez les empreintes d'ADN, détruisez les dents et suivez la ligne blanche à gauche.

Avant de poursuivre sur la ligne blanche, suivez le chemin de la cellule et entrez dans les toilettes. Allez d'abord dans les toilettes des hommes à gauche, ramassez le trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas.

??? Comment réfléchis-tu à tes réussites et tes échecs Batman ???

Allez dans les toilettes des femmes, regardez-vous dans le miroir au fond et scannez.

A présent, retrouvez et suivez la ligne blanche au sol et attendez que la porte s'ouvre.

Quartier cellulaire principal

??? Deux personnes, une voix, pas d'armes ???

En entrant dans le quartier cellulaire principal, utilisez le grappin et grimpez au-dessus des cellules. Suivez l'entrée, repérez une arme accrochée dans le mur en face et scannez-la.

Allez à gauche, détruisez trois dentiers et récupérez une cassette sur la table. Ensuite, redescendez à l'étage inférieur et suivez les traces d'ADN. Repérez un mur fragile dans le couloir à gauche, détruisez-le et ramassez le trophée. Sortez, poursuivez le chemin et ouvrez la porte.

La ligne verte

Avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et poursuivez le chemin jusqu'à la prochaine porte.

Salle de contrôle de la sécurité

Avancez tout droit dans la salle, prenez les escaliers au fond à gauche et repérez le mur fragile d'une cellule. Détruisez-le, récupérez le trophée qui est à l'intérieur et descendez.

??? Une méprise sur l'identité ???

Repérez la cellule dans laquelle se trouve le policier Cash, effectuez un zoom et scannez-la.

Ensuite, montez aux escaliers du fond (à droite) et sauvez le directeur après la scène cinématique. Vous obtenez le séquenceur Cryptographique capable de pirater les systèmes de sécurité.

Utilisez le nouveau gadget que vous venez d'obtenir, ouvrez la porte bloquée et rebroussez chemin.

La ligne verte

A l'intérieur de l'une des cellules ouvertes se trouve un Trophée de l'homme mystère. Récupérez-le et poursuivez votre chemin.

Quartier cellulaire Principal

De retour au quartier cellulaire, grimpez au-dessus des cellules de détention et affrontez les onze ennemis. Ensuite, entrez dans la pièce de gauche et utilisez le séquenceur pour désactiver le courant et débloquer la porte qui est à l'ouest. Entrez, faites attention aux deux aliénés et achevez-les rapidement.

??? Cette salle sera son seul horizon jusqu'à la fin de ses jours, même pour le tueur le plus célèbre. ???

Repérez une cellule remplie de feuilles d'agenda juste à droite de l'entrée et scannez-la pour résoudre cette énigme.

Ensuite, partez à gauche, montez les marches et entrez dans la salle des gardes.

Salle des gardes

Avancez jusqu'à la prochaine porte et entrez. Après la scène cinématique, vous devez sauver les deux innocents. Pour ce faire, utilisez d'abord le séquenceur sur le poste de commande juste à votre gauche. Ensuite, utilisez rapidement un Batarang pour couper la corde et libérer le garde à gauche avant que le courant ne revienne. Par la suite, désactivez le même poste de commande une seconde fois et désactivez rapidement le second poste qui se trouve près de l'eau. Ensuite, libérez le second garde et approchez-vous de la sortie. Utilisez le séquenceur une dernière fois et désactivez le poste pour ouvrir la porte.

A présent, quittez la salle des gardes, détruisez les dents du joker et retournez au quartier cellulaire principal.

Quartier cellulaire principal

Approchez-vous de la porte qui se trouve à l'Est et entrez.

Accès Contrôlé

??? Qu'est-ce qui a quatre murs, deux côtés, et un ancien procureur ? ???

Montez les escaliers et regardez la cellule de droite. Effectuez un zoom sur le poster et scannez-le.

Passez en mode Détection et repérez la grille métallique au plafond. Utilisez la Bat-griffe pour l'ouvrir et éliminer rapidement le fou qui jaillit de la trappe. Grimpez, prenez une cassette sur la table puis utilisez le séquenceur sur le poste de commande. Enfin, descendez et franchissez l'accès qui est désormais déverrouillé.
Avant d'entrer par la porte, montez les escaliers à droite et repérez les murs fragiles à droite. Détruisez le dernier, prenez le Trophée qui s'y trouve puis rebroussez chemin.

Incarcération extrême

Dès que vous entrez, vous affrontez de nouveaux ennemis. Effectuez des contre-attaques et des combos de plusieurs coups. De temps à autre, le sol clignote avant de s'électrifier. Dans ce cas, changez d'endroit et montez dans l'une des autres arènes (à droite ou à gauche). Faites attention aux sbires qui portent des matraques électriques et attaquez-les par derrière.

??? Tout seul dans ta cellule ? Pourquoi ne pas briser la glace avec les plus dangereux prisonniers ? ???

Observez l'endroit glacé, là où vous aviez combattu les derniers ennemis et scannez-le.

Après la scène, entrez par la porte qui se trouve sous la tour de contrôle et prenez la carte des secrets sur la table à gauche. Suivez le couloir gauche, montez les marches, prenez la cassette sur un autre bureau et rebroussez chemin. Sortez de la salle, détruisez les dentiers et revenez au quartier cellulaire principal. Prenez la sortie nord et quittez le pénitencier.

Chapitre 8 : Les jardins botaniques

Arkham Ouest

En sortant du pénitencier, éliminez le sbire fou devant la porte. Si vous avez amélioré votre séquenceur, grimpez sur le balcon du pénitencier et utilisez-le pour ouvrir l'accès. Entrez et récupérez le trophée de l'homme mystère.

??? Zsasz compte sur toi pour trouver son travail. ???

Dans la pièce qui se trouve au-dessus du pénitencier, regardez les cadavres des gardes qui sont autour d'une table et scannez-les pour résoudre cette énigme.

Ensuite, prenez la direction d'Arkham Est et entrez dans le Tunnel abandonné.

Tunnel abandonné

A l'entrée du tunnel, dégommez deux fous et ouvrez la porte au fond.

Arkham Est

Avancez, éliminez les fous et utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès de la salle sur votre gauche. Entrez, récupérez un Trophée et une carte des secrets et sortez.

Approchez-vous du manoir et grimpez jusqu'à la grande horloge. Prenez un Trophée devant l'horloge.

??? Mes défis apparaissent à ceux qui occupent la position correcte dans la vie. ???

Allez à droite de l'horloge, passez en mode Détection et alignez le point avec le reste du point d'interrogation sur le toit du manoir.

Ensuite, planez jusqu'aux deux tours de contrôle et grimpez sur la passerelle. Utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès et entrez. Ramassez un trophée, une cassette et sortez. Approchez-vous du jardin botanique, éliminez les fous et entrez.

Entrée de la Serre

Détruisez les dentiers et prenez à gauche.

??? C'est au tour de ces gardes d'y passer ???

Scannez les cadavres des gardes sur le banc pour résoudre cette énigme.

Ensuite, revenez et allez à droite. Ramassez la cassette sur le deuxième banc et prenez couverture derrière la grille. Utilisez le Batarang, visez les deux gardes armés et tirez.

Utilisez le séquenceur pour ouvrir la porte et entrez.

Serre Botanique

Dans la grande salle, utilisez les gargouilles au plafond pour vous déplacer et éliminez silencieusement les ennemis.

Lorsqu'ils se regroupent, attendez jusqu'à ce qu'ils se dispersent et reprenez les attaques furtives. Si vous êtes repéré, déplacez-vous rapidement d'une gargouille à l'autre pour fuir hors de leur vue.

??? A quelle heure boit-on le thé au pays des merveilles ? ???

Prenez les escaliers qui sont à gauche de l'entrée, repérez un service de thé entre les plantes et scannez-le.

Descendez vers la fontaine, utilisez le gel pour détruire le mur fragile et ramassez le trophée qui se trouve au fond du conduit. Enfin, allez à l'Est et ouvrez la porte.

Couloir des statues

Avancez droit devant vous et détruisez le dentier devant le banc.

??? Vous vous souvenez des Wayne ? Comment pourrait-on les oublier ? ???

Observez la plaque sur ce banc, effectuez un zoom et scannez-la.

Allez à droite, détruisez un autre dentier et récupérez la cassette sur le banc. Poursuivez le chemin, ouvrez la porte et entrez dans la salle du générateur de la serre.

Salle du générateur de la serre

Dégommez les sbires qui détiennent le mécanicien et libérez-le. Ensuite, récupérez une cassette d'entretien à gauche du prisonnier. Désactivez le boitier en utilisant le séquenceur trois fois de suite, regardez en haut à gauche et repérez une échelle qui mène vers une passerelle. Atteignez-la, entrez, récupérez la carte des secrets à droite, un trophée à gauche et sortez.

Rebroussez chemin jusqu'à la serre botanique et prenez l'autre porte au nord.

Couloir inondé

Entrez dans le couloir et détruisez les dents du joker. Traversez l'eau et détruisez les dentiers à gauche. Ouvrez la grille d'aération et entrez.

??? Il a fallu plus que son charme à Ratcatcher pour diriger son armée. ???

Dans le conduit d'aération, repérez une grille sur le chemin, dans laquelle se trouvent des gants et des lunettes. Scannez-la.

Toujours dans le conduit d'aération, prenez à droite lors du prochain croisement. Récupérez un trophée au fond puis revenez et prenez l'autre chemin. Descendez, détruisez le mur fragile à droite et ouvrez la porte, en bas à droite.

Salle abandonnée

Allez à gauche, descendez les deux escaliers et poursuivez à droite. Descendez dans le ruisseau, ramassez le trophée au bout et revenez. Dès que vous remontez du conduit d'égout, repérez la plaque de conduit au sol près de l'arche et entrez.
Prenez le trophée au fond, revenez sur vos pas et montez les escaliers. Poursuivez à gauche, ouvrez la porte et entrez.

Couloir inondé

Grimpez aux rebords, entrez dans le canal et dégommez les deux sbires. Sauvez ainsi le civil et discutez avec lui.

??? On dirait que toute la cavalerie royale a piétiné tous les hommes de troupe ???

Avancez à droite du conduit et approchez-vous du banc. Regardez les fleurs sur ce banc et scannez-les pour résoudre le mystère.

??? Est-ce un hommage qu'un chien fou a laissé derrière lui ? ???

Partez en face jusqu'à devant la trappe et repérez une statue sans tête. Observez la plaque aux pieds de la statue (106) et scannez-la.

Enfin, ouvrez la porte et entrez.

Volière

D'abord, pénétrez dans le conduit à droite, récupérez la cassette plus loin et revenez au point de départ. Maintenant, attendez que le sbire regarde à gauche et approchez de la grille de gauche.

Ouvrez-la et entrez. Lancez le grappin, grimpez en haut et prenez l'échelle. Sortez du conduit, allez à gauche.

??? Il n'y a pas de placard dans les jardins. Donc on utilise le toit, à la place. ???

Dès que vous sortez du conduit de gauche, approchez-vous du rebord et regardez en bas. Repérez le squelette pris dans la toile d'araignée, effectuez un zoom et scannez-le.

Ensuite, planez derrière l'ennemi. Utilisez le grappin une autre fois pour grimper. Restez en mode Détection, attendez que le garde s'éloigne et passez derrière lui. Montez à l'échelle, éliminez furtivement le chef des sbires puis détruisez les dents. Enfin, repérez les ennemis restants et achevez-les.

Ensuite, passez en mode Détection, revenez là où vous aviez résolu la dernière énigme et repérez plusieurs empreintes.

Ouvrez la trappe secrète, utilisez le séquenceur trois fois et ouvrez ainsi le passage secret.
Boss : Deux Titans Sbires
Après la scène cinématique, vous affrontez deux Titans. Les techniques d'attaque sont semblables à celles que vous aviez utilisées contre Bane. Par conséquent, utilisez le Batarang juste avant qu'ils ne vous foncent dessus, effectuez un combo et fuyez aussitôt. Effectuez des roulades pour esquiver leurs attaques. Lorsque l'un d'eux est étourdi, attaquez-le pour grimper sur son dos et utilisez-le pour attaquer son compagnon. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'ils soient achevés.

Après le combat, utilisez le séquenceur et ouvrez la porte métallique. Ensuite, utilisez le nouveau gadget que vous venez d'obtenir et traversez le vide.

Entrez dans le couloir inondé, prenez la cassette sur le banc et avancez tout droit. Utilisez de nouveau la tyrolienne pour traverser le ravin. Détruisez les dentiers, prenez le trophée et ouvrez la porte du fond.

Après la scène, rebroussez chemin et descendez le groupe de sbires. Entrez par la trappe et revenez à la salle

abandonnée.

Salle abandonnée

??? Seuls ceux qui ont une vision différente de la vie peuvent voir ce défi. ???

Sautez sur le rebord qui est juste à droite de la porte, grimpez sur celui du mur d'en face et déplacez-vous à gauche. Ensuite, sautez sur la plateforme en face de l'eau, allez à droite et coupez la corde de la passerelle. Avancez au milieu de la passerelle, grimpez à gauche et déplacez-vous à gauche. Remontez, entrez par la brèche à gauche et alignez le point d'interrogation près du rebord.

Ensuite, récupérez un trophée à droite et prenez la sortie au sud.

Couloir inondé

Utilisez la tyrolienne pour traverser le bassin électrique puis défoncez les deux ennemis.

Serre botanique

Dans cette serre, vous devez agir encore une fois silencieusement et éliminer les sbires armés. Activez le mode Détection pour repérer l'emplacement de ces derniers. Eliminez d'abord le premier (en face) puis grimpez sur une gargouille. Guettez la bonne occasion et éliminez les autres un à un.

Entrée de la serre

Après la scène, descendez par la seule trappe disponible et scannez l'esprit d'Arkham. Suivez le tunnel, grimpez en haut et revenez de l'autre côté de la plante. Détruisez le dentier et sortez.

Chapitre 9 : Le repaire de Killer Croc

Arkham Est

Faites attention à la plante en bas des marches, mettez-vous accroupi et détruisez-la. En arrivant au manoir, repérez la trappe au-dessus de l'entrée et grimpez pour entrer.

Entrée du manoir

Utilisez la tyrolienne pour traverser la salle et atterrir sur la canalisation d'en face. Repérez la trappe en haut à droite, suivez la canalisation et rejoignez le hall principal.

Hall principal

Avancez à droite et sautez sur la passerelle. Avancez jusqu'à la plante, prenez la tyrolienne et visez vers la gauche, au fond. Maintenant que vous êtes sur l'autre passerelle à gauche, avancez et descendez près des escaliers. Montez et discutez avec Aaron Cash.

Par la suite, rebroussez chemin, quittez le manoir et dirigez-vous vers Arkham nord. Dès que vous ouvrez la première porte, affrontez le groupe de sbires et ouvrez la deuxième porte qui est au fond.

Arkham Nord

Grimpez sur la tour de contrôle qui se trouve en face du sniper, utilisez la tyrolienne pour l'atteindre et achevez-le.

A présent, redescendez, et rejoignez la petite pièce à l'ouest. Utilisez le séquenceur pour ouvrir la porte, entrez et récupérez la cassette d'entretien sur le bureau.

??? Admettons-le, il y a 2 " Dents " sur le mur. ???

Dans cette pièce, regardez sur le second bureau et repérez les badges. Effectuez un zoom et scannez-les.

Maintenant, refaites la même opération pour éliminer le dernier sniper, montez sur le toit des soins intensifs et entrez.

Accès entretien

Ouvrez la grille qui se trouve légèrement à droite et entrez. Au croisement allez à droite, prenez le trophée et revenez dans le conduit. Suivez l'autre chemin, sautez sur le grillage à droite et entrez dans un autre conduit.

Poursuivez à droite, entrez dans un dernier conduit et ouvrez la grille.

Hall des soins intensifs

Dans cette zone, vous devez agir en douceur et éliminer les six sbires armés furtivement. Cette fois-ci, vous ne pourrez pas utiliser les gargouilles car elles sont piégées. Commencez donc par éliminer furtivement le premier sbire sur la passerelle. Restez en mode Détection et accroupissez-vous puis agissez selon les déplacements des ennemis. Repérez ceux qui sont isolés et éliminez-les un par un.

??? Un puzzle a plusieurs faces mais seules certaines sont visibles. ???

Dans la salle de contrôle au milieu du hall, passez en mode Détection et repérez le point d'interrogation sur la vitre.

Dans la salle de contrôle centrale, utilisez le séquenceur et désactivez le boitier de sécurité. Descendez les marches et prenez l'une des deux portes au nord.

Transfert du bâtiment des cellules

Suivez le couloir et regardez la scène cinématique d'un autre cauchemar. Incarnez le Joker pendant quelques moments, utilisez la tyrolienne pour traverser le vide et allez à gauche.

Pour vaincre l'épouvantail, cachez-vous derrière le mur, attendez qu'il regarde ailleurs et sautez à droite. Utilisez l'appareil pour vous cacher puis grimpez à droite. Suivez le chemin et décapitez les huit squelettes qu'il envoie. Ensuite, grimpez à droite et poursuivez votre chemin. Sautez à droite, passez derrière la clôture et sautez encore à droite. Continuez à courir, utilisez le grand bloc métallique mobile pour vous cacher et atteindre l'autre côté. Par la suite, grimpez au mur de droite et sautez sur l'élévateur. Utilisez le grappin pour atteindre l'autre élévateur, plus haut. Poursuivez à droite, approchez-vous du projecteur et utilisez-le.

Dans la seconde partie de l'affrontement, vous devez d'abord éliminer une dizaine de squelettes. Ensuite, utilisez les mêmes techniques d'attaque contre les Titans et achevez le squelette titan. Enfin, éliminez un autre squelette titan accompagné d'une dizaine de squelettes normaux.

??? Fais connaissance avec les parents avant d'être transféré hors d'ici. ???

Allez dans le couloir Est du transfert du bâtiment des cellules, utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès juste à droite de l'entrée et montez. Repérez la photo de famille sur le bureau et scannez-la.

Ensuite, avancez dans le couloir et utilisez le séquenceur amélioré pour débloquer un second accès. Montez les marches, prenez la cassette d'entretien et descendez.

Transfert sécurisé

D'abord, escaladez les marches de droite et récupérez une cassette d'entretien sur le bureau. Ensuite, descendez et planez jusqu'au dernier étage.

??? Le Dr Jonathan Crane projette de rendre la crainte plus intense. ???

Approchez-vous de la base de l'ascenseur gauche et entrez par un conduit d'aération. Suivez le canal et scannez la pièce remplie de cranes.

Maintenant, montez les escaliers, éliminez les trios sbires et désactivez le panneau de contrôle. Descendez les escaliers, descendez par le trou de l'ascenseur et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Ensuite, montez aux escaliers de gauche et récupérez la carte des secrets sur le bureau. Sortez de la pièce, prenez la porte qui est en face des marches et accédez à la salle de commande.

Accès à la salle de commande

Prenez la cassette d'entretien sur la caisse, suivez le couloir et prenez la porte.

Repaire de Croc

Après la scène cinématique, allez en premier lieu à gauche. Utilisez la tyrolienne pour traverser l'eau et récupérer le Trophée.

Ensuite, avancez sur la passerelle de droite et utilisez la tyrolienne pour changer de rive. Avancez, utilisez de nouveau la tyrolienne et entrez dans l'égout qui mène au nord.

Après une scène, avancez doucement sur les planches flottantes sur l'eau. Surtout ne courez pas sur ces planches sinon Croc sortira de l'eau. Lorsque vous serez à proximité de votre objectif, le monstre jaillit de l'eau et vous fonce dessus. Dans ce cas, utilisez un Batarang et tirez.

Au croisement, avancez tout droit, sautez par-dessus la clôture et prenez à droite. Lancez un Batarang sur la plante puis récoltez les spores. Ensuite, revenez en arrière et prenez à droite. Sautez sur la clôture et tournez de nouveau à droite. Lancez un Batarang et récoltez plus de spores.

A présent, revenez en arrière et sautez par-dessus la clôture. Allez à gauche puis à droite avant de reprendre à gauche. Tournez à droite et avancez droit devant vous. Récoltez les spores et poursuivez à droite. Avancez jusqu'au fond de l'égout, tournez à gauche et ramassez les spores.

Utilisez la tyrolienne pour traverser et avancez jusqu'au fond. Courez à droite jusqu'au fond et tournez à gauche deux fois puis à droite et sautez par-dessus la clôture. Poursuivez à droite et avancez là où se trouve Croc. Prenez à gauche puis à droite et ramassez les spores.

Une fois que vous avez ramassé assez de spores pour l'antidote, vous devez faire marche arrière et quitter le repaire. Utilisez la tyrolienne pour traverser l'eau, avancez jusqu'au fond puis prenez à gauche. Sautez par-dessus la clôture, utilisez la tyrolienne et traversez à gauche. Prenez à droite deux fois puis à gauche et sautez par-dessus la clôture. Prenez à gauche deux fois et avancez jusqu'au fond. Poursuivez à droite puis prenez à nouveau à droite avant de tournez à gauche et d'avancer jusqu'au fond.

A présent, l'angle de la caméra est inversé et vous ne voyez pas le chemin. Vous devez agir rapidement et diriger Batou car les planches s'écroulent au fur et à mesure de sa progression. Lorsque vous arrivez à l'entrée de l'égout, le chemin est barré par une grille. Rappelez-vous du gel explosif que Batou avait placé au début, choisissez l'appareil dans votre inventaire, attendez que Croc s'approche des explosifs et explosez le sol pour l'expédier en enfer.

En sortant de l'égout, utilisez la tyrolienne pour traverser vers la droite, détruisez les dents et prenez la porte.

Vieil égout

Prenez le chemin de gauche et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Descendez les marches, utilisez la tyrolienne pour ramasser le trophée au fond puis revenez et entrez par la trappe de gauche.

Chapitre 10 : L'Antidote

Batcave

Entrez dans la Batcave et montez les escaliers par la gauche. Après la scène, vous obtenez la super Bat-griffe.

Utilisez ce nouvel appareil sur le mur gauche, sautez et grimpez à l'aide du grappin. Sortez de la Batcave et planez jusqu'à la zone montagneuse. Récupérez le trophée de l'homme mystère en bas de la montagne puis montez au sommet et utilisez la tyrolienne pour atteindre l'autre montagne.

Entrez dans la grotte, grimpez sur les zones rocheuses au milieu de la grotte et utilisez la tyrolienne pour atteindre la montagne suivante. Planez jusqu'au pont en pierre, allez à droite et rejoignez le vieil égout par la trappe.

Le vieil égout

Allez à gauche et détruisez les spores à droite. Suivez le chemin de gauche, ouvrez la porte et entrez.

Carrefour de l'égout principal

Allez à droite et grimpez au mur jusqu'à ce que vous traversiez la première poutre inclinée. Ensuite, sautez sur la plateforme à gauche et rejoignez le courant d'eau. Montez sur la poutre à gauche, puis allez à droite. Utilisez la tyrolienne pour atteindre le trophée plus loin et poursuivez à droite.

Détruisez la cosse, grimpez sur le mur et traversez la poutre verticale. Lorsque le chemin semble bloqué, utilisez la tyrolienne, visez l'autre côté de l'égout et traversez. Ramassez un autre trophée en chemin et grimpez aux murs.

Enfin, passez en mode Détection et repérez le mur supérieur. Utilisez la super Bat-griffe pour détruire le mur et utilisez le grappin pour atteindre la salle.

Salle des commandes des pompes

En entrant dans la salle, attaquez les trois sbires et éliminez-les. Récupérez la carte des secrets sur une chaise située à droite de l'entrée puis poursuivez le long du couloir à droite. En tournant à droite, prenez une cassette d'entretien sur un baril puis entrez par la porte.

Commande de pression

Descendez les deux ennemis en haut puis montez les escaliers de gauche. Activez le mode Détection, détruisez les dentiers et repérez un mur fragile en haut à droite. Détruisez-le grâce à la super Bat-griffe, ramassez le trophée puis entrez par la porte plus loin.

Salle de pompage

Allez à gauche, utilisez la tyrolienne et ramassez la cassette d'entretien sur le baril au fond. Ensuite, attaquez les ennemis qui sont en bas et achevez-les. Désactivez les deux boitiers des pompes, rebroussez chemin vers la commande de pression et suivez désormais le second chemin qui était à droite. Détruisez les dents en chemin puis entrez.

Salle de commande

Vous faites face à sept ennemis armés et vous devez agir silencieusement. Grimpez sur la passerelle en haut de

l'entrée puis sur la gargouille à droite. Sautez d'une gargouille à l'autre, repérez les ennemis isolés et tuez-les furtivement.

Une fois que la zone est sécurisée, allez à l'Ouest de la salle de commande et repérez le mur fragile. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire, récupérez le trophée à l'intérieur puis revenez à l'Est de la salle. Repérez un autre mur fragile, détruisez-le et scannez l'esprit d'Arkham. Enfin, rejoignez la salle de commandes et désactivez le boitier de sécurité. Rebroussez chemin vers la salle de commande de pression et éliminez deux ennemis en chemin.

Commande de pression

De retour à la salle de commande de pression, les accès sont bloqués et le joker vous envoie plusieurs ennemis accompagnés d'un Titans. Attaquez d'abord les ennemis tout en esquivant les attaques du Titans puis occupez-vous de ce dernier. Ensuite, grimpez sur le dos du Titan et utilisez-le pour attaquer la seconde troupe de sbires qui arrive. Répétez cette opération une seconde fois et achevez ainsi les sbires ainsi que le Titan.

Après le combat, entrez par la porte de l'ascenseur que le Titan a détruit et repérez un mur fragile. Détruisez-le, grimpez et scannez l'esprit d'Arkham. Regardez derrière vous en haut, détruisez le mur fragile et grimpez. Placez le gel explosif sur le contrepoids de l'ascenseur et explosez-le. Détruisez un mur plus haut, grimpez et prenez la porte au fond du couloir.

Chapitre 11 : Poison d'Ivy

Arkham Ouest

Planez jusqu'à la tour de contrôle au milieu de la cour et dégommez le sniper. Avancez devant le centre médical, repérez une cabane près des ambulances devant le bâtiment et utilisez le séquenceur pour y pénétrer. Récupérez la carte des secrets puis approchez-vous de la passerelle à gauche de la sortie. Désactivez le boitier pour faire monter la passerelle, prenez le trophée qui se trouve au-dessous et partez en direction Arkham Est.

??? Le gaz de l'Epouvantail fait-il tomber les barrières lorsqu'il te rend fou ? ???

Juste avant d'arriver dans le tunnel abandonné, repérez un mur fragile en haut à gauche des conduits. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire et grimpez. Effectuez un zoom sur les bouteilles de gaz et résolvez ainsi l'énigme.

Entrez dans le tunnel abandonné, détruisez les cosses et les dentiers et rejoignez Arkham Est.

Arkham Nord

Eliminez les fous en chemin, approchez-vous du jardin botanique et entrez.

Entrée de la serre

Prenez le chemin de gauche et contournez ainsi les racines qui bloquent la route. Suivez le chemin et entrez par la porte qui est en bas des marches.

Serre botanique

Montez simplement au second étage et accédez au couloir inondé.

Couloir inondé

Détruisez les dents, utilisez la tyrolienne et traversez l'eau électrifiée.

Suivez le corridor, achevez les deux ennemis au fond puis approchez-vous du rebord gauche. Utilisez la tyrolienne

pour traverser le ravin puis entrez par la porte au fond.

Serre Elizabeth Arkham

Boss : Poison Ivy
Pour battre Ivy, lancez constamment des Batarangs sur la fleur, évitez l'herbe qui pousse et les spores qu'elle vous lance. Pour esquiver les herbes qui poussent, effectuez des roulades vers l'extrême droite (ou gauche) de la pièce. Pour esquiver les spores, effectuez aussi des roulades à gauche ou à droite. Répétez cette attaque jusqu'à ce que la jauge blanche soit vide. A ce moment, placez du gel explosif sur la coque d'Ivy et explosez-la. Répétez de nouveau la même attaque avec le Batarang et en plus des herbes et des spores, éliminez cette fois-ci les sbires. Lorsque la jauge grise d'Ivy est vide, utilisez de nouveau le gel explosif et achevez-la une fois pour toutes.

Chapitre 12 : La fête du Joker

Après le combat contre Ivy, dirigez-vous vers Arkham Ouest.

Arkham Ouest

Grimpez sur le conduit d'aération en haut, passez en mode Détection et repérez le mur fragile derrière vous. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire, ramassez le trophée et revenez sur le conduit. Repérez une grille métallique, enlevez-la et récupérez un autre trophée à l'intérieur. Enfin, descendez et rejoignez Arkham ouest.

Approchez-vous du pénitencier et affrontez les quatre ennemis qui se trouvent devant la porte. Lorsque vous entrez, plusieurs sbires vous acclament et vous applaudissent. Ne les laissez pas se moquer de vous et défoncez-les tous. Profitez-en pour effectuer de longs combos ensuite entrez par la porte.

Salle des visites

Approchez-vous de la vitrine au fond et assistez à la discussion du joker. Après que la bombe explose, avancez vers la zone d'impact, tournez à droite et allez vers l'arène.

Après une courte cinématique, le Joker relâche deux Titans et plusieurs sbires. Effectuez les mêmes tactiques que précédemment pour les assommer puis grimpez sur leurs dos.

Utilisez-les pour assommer les sbires et faites-les se combattre. Essayez d'éliminer rapidement les sbires et occupez-vous par la suite des titans. Après le combat, une scène se déclenche dans laquelle le Joker devient lui-même un Titan.

Pénitencier

Dans le combat final contre le Joker, éliminez d'abord les sbires qu'il envoie tout en évitant les bombes et les dentiers explosifs. Une fois que les ennemis sont terrassés, le Joker se retourne et regarde vers l'hélicoptère. A ce moment, utilisez la super Bat-griffe et faites-le tomber par terre.

Approchez-vous de lui et effectuez un combo pour l'attaquer. Ensuite, fuyez ses attaques et attendez qu'il envoie d'autres ennemis. Effectuez la même technique deux fois successives et achevez-le ainsi une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez complété Batman Arkham Asylum !

L'ULTIME ESPRIT D'ARKHAM

Si vous avez eu le courage de trouver les vingt-trois esprits d'Arkham, sachez qu'il en existe un vingt-quatrième ! Celui-ci n'est visible sur aucune carte et vous ne disposez d'aucun indice pour le traquer mis à part le fait qu'en relisant tous les textes, vous saurez qui il est. En se creusant bien les méninges, il ne peut s'agir que d'un seul homme : Quincy Sharp, le directeur du pénitencier. Pour ce qui est de son emplacement, il serait trop aisé de penser que l'esprit se trouve dans son bureau... Pensez plutôt à un endroit où il aurait le contrôle absolu, le pouvoir de vie ou de mort de tous ses patients. Rendez-vous à la salle de contrôle de la sécurité dans le pénitencier et cherchez plus précisément une inscription au sol dans la vigie.

Batman Forever : The Arcade Game

© Acclaim / Iguana Entertainment 1996

CHEAT MODE

Lorsque vous entendez "Game Actived", tapez LULLABY.
Vous pourrez alors choisir le niveau. En outre, en appuyant sur F10 pendant la partie, vous tuerez vos ennemis et vous pourrez utiliser toutes les armes.

Batman Vengeance

© Ubisoft 2002

LES ENVELOPPES

L'enveloppe A

Lorsque vous vous trouvez sur les toits à la recherche de Mary, utilisez le grappin pour rejoindre le toit où se trouve la jeune femme et assomez le clown blanc. Sautez sur le toit suivant avec le balcon et entrez dans le bâtiment. Vous verrez un malfrat courir dans le couloir. Suivez-le et sautez du toit comme lui. Descendez jusqu'au dernier rebord et prenez à gauche. L'icone du grappin s'allumera. Entrez dans la porte pour prendre l'enveloppe.

L'enveloppe B

Cette enveloppe se trouve dans le niveau du pont. Assomez le premier voyou. vous devriez maintenant voir l'enveloppe briller sur votre gauche. Montez l'échelle et sautez par dessus la caisse pour atterrir sur une autre caisse. Il ne vous reste plus qu'à planer vers l'enveloppe.

L'enveloppe C

Dès le début du niveau "Plant Electrocution 2", glissez dans le second trou et planez jusqu'en bas. Vous verrez un passage éclairé, faufilez-vous à l'intérieur et ramassez les objets que vous y trouverez. Remontez à l'aide du grappin et sortez du trou. Continuez la glissade. Allez ouvrir la porte à côté de la plante derrière la vitre avec la clé que vous avez pris dans le trou. Occupez-vous de l'ennemi et prenez l'enveloppe marquée C. Une fois que vous aurez terminé le jeu, vous pourrez alors activez le cheat pour avoir toutes les armes et les munitions illimitées.

L'enveloppe D

Dans le niveau de poursuite avec la police, dans la cage d'ascenseur, allez tout en bas et passez sur la plate-forme. Attendez que l'ascenseur remonte. Descendez et cassez le panneau de contrôle avec un batarang pour ouvrir la porte derrière. Attendez le bon moment pour y entrer. Vous y trouverez la clé secrète 2. Sortez de la pièce et montez avec l'ascenseur. Vous pourrez alors ouvrir la porte qui était fermé avant. A l'intérieur se trouve l'enveloppe D. Récupérez-la et une fois le jeu terminé, vous pourrez bénéficier d'une jauge de mouvements spéciaux toujours pleine.

L'enveloppe E

Dans le niveau de l'usine à gaz, vous arriverez dans une pièce avec plusieurs ennemis. Occupez-vous d'eux puis regardez en bas. Vous verrez un passage avec des caisses qui flottent dans le produit vert. Sautez sur la première et continuez sur les suivantes. Vous trouverez au bout du chemin l'enveloppe E. Récupérez-la et une fois le jeu terminé, vous pourrez bénéficier de l'énergie infinie.

Battle : Los Angeles

© Konami / Saber Interactive 2011

RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

Mode Hollywood (grosses têtes)

Terminer la campagne en Easy.

Mode Double-Physics (explosions accrues)

Terminer la campagne en Medium.

Mode Tough Guys (ennemis plus résistants)

Terminer la campagne en Hard.

Battle Arena Toshinden

© Playmates / Takara

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, entrez les codes suivants :

VIRTUAL1	Vue à la Doom
VIRTUAL2	Nouveau point de vue
FUNNYHEADS	Changement de têtes
GIMMEJIM	Permet de jouer le boss de fin

PERSONNAGE D'EARTHWORM JIM

Il existe un personnage caché dans la version PC de ce jeu (en plus des 2 boss déjà cachés des autres versions). Il s'agit de EARTHWORM JIM. Pour jouer avec, il faut finir 2 fois le jeu en mode très dur.

EFFETS SUR LA PRÉSENTATION

Sur l'écran de presentation, appuyez sur la barre espace et sur S pour obtenir quelques effets sympathiques sur les noms des créateurs du jeu. Une ombre apparaît et les noms des programmeurs bougent de gauche à droite (la légende dit que le programmeur n'aurait pas apprécié que son nom ne soit pas le premier!)

COUPS SPÉCIAUX

Faites une pause au cours du jeu, puis tapez : LIFEISUNFAIR. Enlevez la pause. Désormais, appuyez simultanément sur les touches CTRL et F1 à F6 pour faire exécuter un coup spécial à votre personnage (sur certaines versions, faites plutôt CTRL + ² à CTRL + 6).

Battle Beast

© BMG Interactive

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tapez tout d'abord YOYOYO pour activer les cheat codes, puis tapez :

AOFREOIO	Ouvre toutes les portes Bonus
EATEE	Morphing désactivé
EHRTRR	Autofly autorisé dans les pièces Bonus
ERHNE	Combattre les personnages au lieu d'un
ITIHFO	Combattre 3 rounds au lieu d'un
OAOAEIOA	Mode Autofly dans le Lab
OFOVH	2X dans les pièces bonus
OIVNNFOF	Attaques supplémentaires dans le Lab

Battle Isle

© Blue Byte 1991

CODES DES NIVEAUX

Un joueur	Deux joueurs
CONRA	FIRST
PHASE	GHOST
EXOTY	GAMMA
MOUNT	MARSS
FIGHT	EAGLE
RUSTY	METAN
FIFTH	FOTON
VESUV	POLAR
MAGIC	TIGER
SPACE	SNAKE
VALEY	ZENIT
TESTY	DONNN
TERRA	VESTA
SLAVE	OXXID
NEVER	DEMON
RIVER	GIANT
EUROP	
STORM	

CODES DES NIVEAUX POUR BATTLE ISLE, SCENARIO 1

Un joueur	Deux joueurs
WATCH	CLOCK
LAGUN	LOSAG
BIRMA	BOMBS
SERPT	COMET
RAMBO	PEARL
YUKON	MIROR
POINT	ROMEL
FROGS	MAGMA
ITALY	
LINES	
VARUS	
SOUND	
TWEAK	

CODES DES NIVEAUX POUR BATTLE ISLE, SCENARIO 93

Un joueur	Deux joueurs
LUMIT	LUPOS
LUNAR	SONNE
LUTOF	SOTEX
SONIX	RASEN
SOWYN	FISCH
SOSOO	EBTON
SONAF	KABEL
RACHE	SYTAX
RAMPE	NAIAD
RANGG	
FILMO	
FIEST	
FINXT	
EBENE	
EBSYL	
EBONY	
EBTAR	
KARST	
KANTO	
KAROT	
KAISR	
SYBIL	
SFINX	
SYNOM	
DIONE	

Battle Isle 2

© Blue Byte

+ D'INFOS FORUM

CODES DES MISSIONS

1. AMPORGE	6. GEHAUWA	11.GEEUSAT	16.ABUNDWA
2. JOGRWAI	7. OLARIBU	12.KAIMAWA	17.LANADGE
3. GEGIDOS	8. FITFORGE	13.SIETIBU	18.WAFEFAL
4. WABODAE	9. DAFATWA	14.GEDEROM	19.BUSALUG
5. BUFASWE	10.WABIKDO	15.ULUARGE	20.GEKEFZU

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Editez un fichier de sauvegarde et cherchez la chaîne FF 00 00 00 01.

17 octets avant, se trouve le nombre d'éléments de votre unité (10 maximum).

16 octets avant, l'indice d'expérience (11 maximum).

9, 7 et 5 octets avant, les types de munitions (A, B et C).

CODES DE BATTLE ISLE 2 (TITAN'S LEGACY) SCENERY CD

BROCKEN
AMGEFIN
HASENOL
WORINGA
BRITIGI
GEGAGOL
ANTUROX
GRADOFE
RONNOX
DURDERO
HOLININ
WALHAKI
SEFLUXA
INDUSOL
WEFOLIK

Battle Isle 3 : Shadow Of The Emperor

© Blue Byte

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

N°	Code	Titre
1.	2975462	The Pretorians
2.	6487674	The Advance
3.	1564386	The Ships
4.	9745642	The Landing on Kaar
5.	3756838	Battle for the Factories
6.	2957843	The Aircraft Corporation
7.	8844366	The two Kai Factions
8.	2375411	The Drullian HQ
9.	3854653	The expeditionary Force
10.	5647332	Urelis
11.	4092664	Kol-Lorz in Danger
12.	7564366	The Supply Lines
13.	8264241	Skom
14.	3243554	The Tank Wedge
15.	5487436	Terdon
16.	1353411	The Battle For Skom
17.	4524338	The Port of Magalo
18.	6731244	At the Gates of Hallwa
19.	1243371	In the Capital City
20.	6245425	The Final Battle

CHEAT MENU

Pour avoir un menu permettant de tricher dans ce jeu, tapez EWALD. Ensuite, appuyez sur la touche F9 .

Battle Isle 4

© Blue Byte

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez le code "ALYENYA" pour activer le cheat mode puis faites :

"ALT" et "M" : Vous donne la victoire dans la mission en cours.
"ALT" et "Y" : Valide les drapeaux d'événements.
"ALT" et "U" : Valide les premières taches.
"ALT" et "E" : Diminue la résistance des ennemis.

Battle Isle : The Andosia War

© Blue Byte / Cauldron 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tapez ALYENYA au cours du jeu pour activer le cheat mode. Puis, entrez l'un des codes suivants :

ALT + E Réduire les unités ennemis à une énergie de 1
ALT + F Active tous les boutons et la souris
ALT + I Invisibilité activée/désactivée pour toutes les unités
ALT + J ?
ALT + M Succès pour la mission en cours
ALT + U ?
ALT + Y Prendre toutes les positions ennemies

Battle Mages

© Nobilis / Targem Games 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur "Entrée" pour affichez la boîte de dialogue puis tapez un des codes suivants en faisant attention aux majuscules et aux minuscules :

`arisemywarriors`	Plus de guerriers
`brainstorm`	Avoir accès à tous les sorts
`EasyWin`	Gagner le niveau en cours
`exit`	Quitter le jeu
`gimmegimmegimme`	+ 1000 pièces d'or
`iamgreatcornholio`	+ 10000 points d'expérience
`perfectwarrior`	Guerrier Cyborg
`ShamefulLoss`	Perdre le niveau en cours

Battle Mages : Sign of Darkness

© Buka Entertainment 2004

CHEAT CODES

Appuyez sur Entrée pendant une partie pour faire apparaître la console. Ensuite, tapez l'un des codes suivants :

`EasyWin`	Victoire instantanée
`iamgreatcornholio`	Des points d'XP en plus
`gimmegimmegimme`	1000 or
`perfektwarrior`	Cyborg-Krieger
`arisemywarriors`	Une troupe Paladine

Battle of Britain

© Take 2 Interactive / Talonsoft 1999

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez un fichier de sauvegarde (fichier dont l'extension correspondra au nom de l'avion). Allez à l'offset &H00 et mettez 00 si votre pilote est mort. Allez à l'offset &H02 et mettez 05 pour devenir Capitaine. Enfin pour avoir tout au maximum, allez à aux offsets &H3. à &H3B et mettez des FF.

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants en cours de partie.

`aaa`	Tourelles air/air
`sea hawk`	Vie supplémentaire
`byby`	Missiles à tête chercheuse
`firefest`	Lance-flammes
`fastfire`	Tir rapide

Battle of the Immortals

© Perfect World Entertainment / Perfect World 2010

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES

Bénédiction divine

Restez connecté pendant au moins 5 minutes.

Oeuf de koala immortel

Restez connecté pendant au moins 15 minutes.

Cape magnifique

Restez connecté pendant au moins 30 minutes.

5 emplacements de sacs supplémentaires

Restez connecté pendant au moins 50 minutes.

Battle Realms

© Crave Entertainment / Liquid Entertainment 2001

DÉTRUIRE LES CONSTRUCTIONS

Mettez en surbrillance une construction ennemie, puis faites CTRL + D pour la détruire.

PLUS DE YIN

Dans le clan du LOTUS, avec frère LYTHIS (celui qui ressemble à un compagnon de lame) utilisez l'attaque au sol (raccourci: F) pour couper des arbres, cela rapporte des points de Yin.

Dans le clan du SERPENT, avec un RONIN possédant le pouvoir LAME YIN, utilisez l'attaque au sol pour couper des arbres, cela rapporte des points de Yin.

Battle Squadron

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Pendant la page de titre, tapez 'ELECTRONIC' pour la liste de options.
Pendant le jeu, 'CQSTOR' rend le vaisseau invulnérable.

Battledrome

© Sierra / Dynamix

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE POUR BIEN DÉBUTER

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, tapez * (astérisque) avant le nom de votre joueur. Tapez par exemple *nom. Cela vous permettra d'obtenir un crédit astronomique!

Battlefield 1942

© Electronic Arts / Dice 2002

CHEAT CODES

Appuyez sur ² ou ~ et entrez l'un des codes suivants.

`aiCheats.code Tobias.Karlsson`	God Mode (invincibilité)
`aiCheats.code Jonathan.Gustavsson`	Tuer les bots ennemis
`aiCheats.code Thomas.Skoldenborg`	tuer tous les bots
`aiCheats.code BotsCanCheatToo`	Les bots trichent aussi
`aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgammer`	Voir les stats de l'IA
`aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome`	Nouveau point de respawn

Battlefield 2

© Electronic Arts / Digital Illusions 2005

DÉBLOQUER LES ARMES (VERSION DÉMO)

Attention, cette astuce est uniquement dédiée à la démo jouable du jeu. Ouvrez le fichier `pythonbf2stats` **`unlocks.py`** dans le répertoire du jeu avec un éditeur de texte (sauvegardez-le quelque part avant de faire la manipulation). Allez à la ligne 44. Remplacez ceci :
defaultUnlocks = [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]
par :
defaultUnlocks = [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1]
Sauvegardez les changements (attention à ce que l'extension du fichier soit bien .py). Lancez la démo.

DÉBLOQUER TOUTES LES ARMES

Pour débloquer toutes les armes, ouvrez le fichier "**unlocks**" qui se situe dans le dossier **EA GAMES/Battlefield2/python/bf2/stats/** et remplacez la ligne :

```
defaultUnlocks = [ 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,]
```

par :

```
defaultUnlocks = [11, 22, 33, 44, 55, 66, 77]
```

Vous avez maintenant accès à toutes les armes de Battlefield 2 en cliquant sur les logos changement d'armes au menu de choix des personnages (assaut, sniper...).

Battlefield : Bad Company 2

© Electronic Arts / Dice 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Opération Aurore

Objectif : Retrouver le déserteur japonais

Sécuriser la voie jusqu'au point de rendez-vous

Vous débutez votre aventure pendant la deuxième guerre mondiale. Après l'échec de l'infiltration, vous débarquez sur la plage avec un couteau comme seule arme. Avancez en suivant vos amis et utilisez votre couteau pour éliminer par derrière le premier soldat tandis que votre allié s'occupe du second.

Atteindre les tranchées

Continuez d'avancer et prenez l'arme que vous donne votre ami. Montez les escaliers et avancez jusqu'aux tranchées. Oubliez la discrétion pour le moment et tuez les japs qui gardent le canon. Avancez vers le groupe d'ennemis suivant, mettez-vous à l'abri derrière les caisses et éliminez-les. Avancez encore et attaquez les soldats qui se trouvent dans le petit QG. Continuez votre progression jusqu'à vous réunir avec toute l'escouade. Grimpez alors à l'aide de l'échelle et continuez d'avancer.

Localiser le déserteur japonais

Descendez dans le champ et après le bombardement allié, sortez de votre cachette et éliminez les survivants du convoi. Continuez votre chemin et traversez le pont pour trouver votre cible.

Objectif : trouver un moyen de transport

Capturer le véhicule ennemi

Avancez en suivant votre unité jusqu'à l'aérodrome ennemi. Attendez l'ordre ensuite tirez sur la citerne et les barils explosifs pour neutraliser les gardes.

Entrez ensuite dans l'aérodrome, mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable et repoussez les renforts ennemis. Eliminez ensuite les soldats qui entourent les avions et foncez vers le véhicule.

Protéger le véhicule

Pendant que votre ami conduise, prenez les commandes de la tourelle. Tirez sur les ennemis qui se dressent devant vous et quand les véhicules ennemis vous attaquent, éliminez en premier le tireur ennemi puis le conducteur. Tirez sur les soldats qui gardent les check-points et ne laissez pas les véhicules ennemis s'approcher de vous.

Objectif : s'enfuir de l'île

S'infiltrer dans l'abri à sous-marin

Une fois sur les docks, avancez d'un abri à l'autre en éliminant les soldats sur votre chemin. Prenez ensuite la charge TNT, placez-la sur la porte, reculez et explosez-la.

S'échapper de l'abri à sous-marins

Entrez dans l'abri, tournez à droite et avancez jusqu'au pont. Mettez-vous à couvert derrière les caisses et éliminez les soldats qui arrivent. Traversez ensuite le pont et entrez par la porte. Mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Neutralisez ensuite les japs qui se trouvent sur la passerelle située en haut à gauche.

Avancez et repoussez les soldats qui ferment les portes, à droite. Suivez alors vos amis et avancez vers le bassin où se trouve le sous-marin convoité par vos amis. Montez à bord et quittez l'abri.

Guerre froide

Objectif : Surveiller l'opération de contre-espionnage de la NSA

Suivre l'unité

Après un passage par la deuxième guerre mondiale pour un petit moment d'histoire, vous revoilà avec l'unité Bad Company. Avancez dans la neige jusqu'à repérer la patrouille ennemie. Prenez position et attendez les ordres pour ouvrir le feu. Descendez ensuite et continuez votre chemin pour voir l'agent de la NSA se faire exécuter.

Avancez dans la ville et attaquez par surprise les soldats et le véhicule.

Mettez-vous à couvert quand l'un d'eux tire avec la tourelle de la voiture et neutralisez-le. Avancez ensuite lentement et restez à couvert derrière le véhicule. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la maison située à gauche puis tuez rapidement celui qui se trouve à l'étage avant qu'il ne tire avec son lance-roquettes.

Tournez à gauche, restez contre le mur et abattez les renforts ennemis qui essayent d'atteindre votre position. Montez ensuite la pente, placez vous derrière les barrières et lancez des grenades dans le bus plein d'ennemis. Avancez et montez les marches qui se trouvent à droite du bus. Prenez les munitions et préparez-vous à l'affrontement.

Sécuriser la cour

Approchez-vous de la fenêtre et quand les deux hélicoptères arrivent, éliminez les soldats dès qu'ils débarquent au sol. Restez derrière la fenêtre et éliminez les soldats qui se barricadent dans la maison d'en face. Lancez des grenades pour les débusquer et les faire sortir. Repoussez ensuite les renforts qui arrivent par la droite et par la gauche.

Tenir jusqu'à l'arrivée du soutien aérien

Quand le blindé ennemi arrive sortez de la maison qui sera détruite par les tirs du blindé. Restez à droite de l'habitation et éliminez les soldats qui arrivent. Restez hors du champ de vision du blindé et attendez la frappe aérienne de votre aviation.

Vous devez ensuite cibler le blindé pour les missiles. Entrez dans la maison d'en face sortez votre lunette et regardez par la porte pour viser le blindé. Verrouillez ensuite la cible et assistez au bombardement en restant bien loin de la zone d'impact.

Localiser le véhicule russe de grande valeur

Avancez ensuite vers la zone d'habitation suivante et tirez sur la citerne pour l'exploser et tuez les soldats qui se trouve

à coté.

Avancez ensuite à droite pour voir deux quads rappliquer. Eliminez le soldat qui est en haut à gauche avant que ce dernier ne vous lance des grenades dessus et occupez-vous de ceux qui descendent du quad.

Continuez d'avancer et tirez sur la citerne suivante qui se trouve à droite de la maison. Repoussez les premiers ennemis ensuite laissez vos amis les combattre et allez derrière les maisons à droite pour contourner vos adversaires. Attaquez-les par le flanc droit et surtout faites taire la tourelle qui empêche vos amis d'avancer.

Allez ensuite vers le camion et embarquez.

Utilisez le lance-grenades de votre arme pour exploser les véhicules des ennemis qui essayent d'arrêter votre camion.

Tirez sur les tourelles des véhicules pour faire taire l'artillerie puis visez le conducteur avant que quelqu'un d'autre ne prenne les commandes de la tourelle. Quand l'hélicoptère arrive, attendez qu'il se positionne derrière vous pour l'exploser. Vous avez le temps pour un seul tir avant que ce dernier ne vous explose donc visez correctement.

Au coeur des ténèbres

Objectif : Localiser Aguire, l'agent de la NSA

Cette mission vous amène jusqu'aux jungles de Bolivie. Avancez en suivant vos amis jusqu'au village dévasté.

Résister à la contre-attaque

Après la cinématique, placez-vous près d'une fenêtre et repoussez les ennemis qui arrivent par la colline d'en face.

Eliminez aussi les ennemis qui se barricadent sur la colline de droite tout en restant dans la cabane. Eliminez le soldat qui se trouve sur la crête située en face de vous avant qu'il ne tire avec son lance-roquettes. Quand la vedette arrive, allez vers la terrasse où se trouvait le dernier ennemi, prenez le lance-roquettes et descendez la colline. Cachez-vous à gauche derrière la cabane et attendez que la vedette passe pour l'exploser.

Trouver un moyen de transport en amont

Suivez vos amis jusqu'à la rivière et embarquez sur le bateau.

Suivre la piste d'Aguire

Cette fois, vous conduisez. Avancez donc à droite et suivez la rivière jusqu'au bout. Descendez ensuite à pied et avancez jusqu'à tomber dans une embuscade. Reculez rapidement pour vous mettre à l'abri ensuite positionnez-vous derrière un rocher.

Neutralisez les ennemis qui sortent de leurs cachettes et avancez. Tournez à droite et éliminez un autre groupe d'ennemis puis ceux qui se trouvent sur le pont suspendu.

Se ravitailler au cache d'armes de Flynn

Suivez votre unité et montez les escaliers pour atteindre la caisse de ravitaillement larguée par Flynn. Vous pouvez stocker et changer vos armes grâce à ce genre de caisses. Faites votre choix et rebroussez chemin.

Trouver un transport en amont

Avant de descendre, restez en haut de la colline et éliminez les ennemis qui se trouvent dans les deux cabanes. Descendez ensuite et repoussez les renforts. Avancez vers le quai et montez à bord du bateau.

Eliminer et quitter le camp de la milice

Conduisez jusqu'à la scierie. Descendez à pied et restez entre les rochers pour éliminer les ennemis sans trop vous exposer.

Quand la première ligne ennemie est neutralisée, avancez à gauche et montez l'escalier. Contrôlez les cabanes et éliminez les derniers résistants avant l'arrivée des renforts. Les mercenaires débarquent entre les piles de planches. Débusquez-les et attaquez-les avant qu'ils ne trouvent le temps de se positionner. Neutralisez ceux dispersés et éloignez-vous de leurs grenades. Avancez ensuite vers le chemin qui vous mène vers un campement.

Sécuriser la route d'accès

Utilisez votre lance-grenades pour défoncer les cabanes et mettre les ennemis à découvert pour que vos amis puissent les dégommer. Lancez les grenades sur les groupes d'ennemis pour tuer plusieurs d'entre eux en même temps. Avancez en nettoyant la zone et éliminez les ennemis qui arrivent par l'arrière. Continuez ensuite d'avancer.

A contre courant

Objectif : localiser Aguire, l'agent de la NSA

Trouver une position de tir en hauteur

Avancez avec l'unité et approchez-vous lentement du sniper. Attaquez-le discrètement par l'arrière en utilisant votre couteau.

Eliminer les sentinelles de la milice

Prenez ensuite le fusil-sniper et visez le premier garde qui se trouve sur le ponton. Attendez le coup de tonnerre et tirez pour camoufler votre tir. Suivez vos amis avec le viseur et liquidez les deux gardes qui se trouvent sur les pontons, à droite. Attendez ensuite l'ennemi qui descend les marches. Quand il s'arrête éliminez-le. Pour les deux ennemis suivants qui patrouillent, attendez qu'ils s'éloignent ou éliminez-les quand ils sont alignés sur votre ligne de mire. Descendez ensuite et rejoignez vos amis.

Baissez-vous, avancez lentement dans le sentier pour repérer et désamorcer les pièges en chemin. Continuez votre travail de déminage jusqu'à atteindre les habitations. Eliminez les quelques ennemis et visitez les cabane pour prendre des armes et des munitions. Continuez ensuite à suivre vos compagnons jusqu'à vous arrêter avant le campement ennemi.

Lancer une attaque en amont

Descendez la colline et avancez dans la rivière. Allez à gauche pour occuper les ennemis par le flanc. Montez ensuite vers le camp et placez-vous derrière un abri pour éliminer les miliciens.

Tuez en premier les gardes qui se trouvent dans les tours. Avancez et délogez les ennemis qui se trouvent dans le coté droit du camp. Nettoyez ce camp pour pouvoir continuer votre route.

Attaquer la forteresse de la milice

Choisissez vos armes en utilisant la cachette d'armes parachutée. Descendez le chemin et éliminez les deux mercenaires qui se trouvent sur le pont. Utilisez ensuite votre lance-grenades pour détruire les abris de la cabane et éliminer ses occupants.

Traversez ensuite le pont, avancez et explosez la cabane suivante. Avancez ensuite jusqu'au chemin protégé par une

mitrailleuse. Suivez votre sergent pour attaquer l'artillerie par le flanc droit. Restez à l'abri derrière une cabane et éliminez le tireur. Avancez vers sa position et nettoyez la zone avec des grenades pour permettre à vos amis d'avancer.

Faites le plein de munitions et avancez entre les cabanes. Utilisez le lance-grenades pour démolir les maisons dans lesquelles s'abritent les mercenaires. Continuez jusqu'à sortir par l'arrière du camp pour qu'un blindé léger fonce sur vous. Reculez dans la maison et explosez-le avec votre lance-grenades.

Neutraliser les éléments ennemis de la milice

Avancez ensuite et entrez dans le jardin. Placez-vous derrière la fontaine et commencez à neutraliser les ennemis. Restez groupé avec votre unité et éliminez les hommes qui avancent vers vous. Sans trop vous exposer, visez les tireurs qui sont derrière les mitrailleuses et éliminez-les pour permettre à vos alliés d'avancer.

Lorsque vos compagnons avancent, suivez-les et montez les marches pour voir un char entrer en action. Prenez le lance-roquettes qui se trouve près des marches et tirez sur le blindé. Repliez-vous ensuite pour recharger loin des tirs et revenez à l'assaut avant d'exploser ce char.

Libérer Aguire, l'agent de la NSA

Avancez et prenez le pistolet que vous donne votre sergent. Le mercenaire se sert d'Aguire comme bouclier. Utilisez le pistolet pour viser la tête de l'ennemi sans toucher votre allié pour pouvoir le libérer.

Piratage spatial

Objectif : faire tomber le satellite météo compromis

Nettoyer la zone d'atterrissage ennemie

Prenez place derrière la tourelle et commencez à canarder les ennemis au sol. Eliminez en premier ceux qui sont équipés de lance-roquettes. Tirez sur les barils et les citernes explosives pour provoquer plus de dégâts. Tirez ensuite sur les véhicules ennemis stationnés et ceux qui arrivent en renfort. Ne laissez personne en vie avant votre atterrissage.

Trouver la sous-station de contrôle

Suivez vos amis et sortez de la maison. Avancez jusqu'aux escaliers et montez. Arrêtez-vous devant la position ennemie, neutralisez ceux qui essayent de vous atteindre et allez par le chemin qui se trouve à gauche pour contourner la tourelle. Eliminez les deux hommes qui descendent de la colline et neutralisez la tourelle qui se trouve à droite.

Rediriger le satellite

Avancez vers la sous-station et éliminez les ennemis qui débarquent de l'hélicoptère. Restez près du portail de la sous-station et éliminez les soldats qui arrivent par la droite. Restez à l'abri jusqu'à ce que vos amis avancent. Défoncez la porte de la station et entrez. Éliminez le premier ennemi et faites attention à ne pas tirer sur les consoles. Continuez d'avancer en éliminant les soldats jusqu'à la salle de contrôle et utilisez la console.

Trouver un moyen de transport

Sortez de la station et suivez votre unité. Allez vers le village et éliminez les soldats qui se trouvent sur les toits. Entrez dans le village et éliminez les ennemis. Visitez la maison qui se trouve à droite, approchez-vous de la fenêtre et neutralisez le tireur qui manie la mitrailleuse. Continuez d'avancer et méfiez-vous de soldats équipés de lance-roquettes qui se trouvent sur les toits.

Utilisez ensuite la mitrailleuse ennemie pour neutraliser les ennemis qui arrivent. Continuez votre chemin et restez

toujours en hauteur pour viser vos adversaires plus facilement. Quand le blindé léger ennemi arrive, utilisez votre lance-roquettes pour l'exploser. Nettoyez la cour avant de descendre et prenez le véhicule ennemi.

Sécuriser la zone d'impact du satellite

Montez à bord du 4x4 et roulez sur la piste. Evitez de provoquer des accidents et zigzaguez pour éviter les tirs ennemis.

Prenez les routes secondaires pour échapper aux véhicules ennemis et évitez de les percuter pour qu'ils ne vous poussent pas dans le vide. Roulez jusqu'à apercevoir le satellite se crasher dans un village.

Tempête de neige

Objectif : récupérer le serveur de données du satellite

Protéger l'épave du satellite
Avancez vers le site du crash du satellite. Pendant qu'il refroidisse, vous devez le protéger des ennemis qui essayent de l'exploser. Allez vers la gauche, mettez-vous à couvert et commencez à repousser les assaillants. Ne laissez pas les ennemis s'approcher de votre position pour qu'ils ne lancent pas des grenades sur le satellite. Surveillez aussi les toits de la maison située à droite et celle à gauche.

Quand un soldat monte sur le toit éliminez-le avant qu'il ne puisse tirer avec son lance-roquettes. Repoussez les autres soldats jusqu'à l'arrivée des ennemis par le coté droit.

Placez-vous à couvert, en haut à droite, près de la caisse du lance-roquettes et neutralisez les ennemis. Surveillez les toits des maisons qui se trouvent à votre droite et à gauche pour éliminer les soldats équipés de lance-roquettes. Quand l'hélicoptère arrive, prenez le RPG et abattez-le avant qu'il n'explose le satellite. Tirez sur l'hélico quand il est immobile pour ne pas rater votre cible quand il change de position.

Descendre de la montagne

Après la récupération du boitier du serveur, avancez dans la tempête en suivant les fusées rouges. Allez vers la caisse d'armes et prenez le fusil à pompe qui vous sera utile par la suite.

Avancez vers les maisons et éliminez le soldat qui patrouille. Vous ne devez pas rester trop longtemps à l'extérieur sinon vous serez gelé et mort de froid. Défoncez alors les portes et passez d'un abri à l'autre. Eliminez les soldats qui se trouvent dans les abris en utilisant votre fusil à pompe. S'il n y a pas de maison en chemin, vous pouvez tirer sur les barils explosif pour créer un feu et vous réchauffer un peu.

Continuez votre chemin jusqu'à atteindre un groupement de maisons. Eliminez les soldats qui patrouillent, traversez le pont, allez à gauche pour faire le plein de munitions puis éliminez les soldats qui se trouve dans la maison et entrez. Avancez vers la maison suivante et utilisez votre lance-grenades pour déloger les ennemis qui se trouvent dans les maisons de droite et celui qui se trouve à l'étage de la dernière et qui utilise un lance-roquettes.

Continuez votre chemin en descendant la montagne. La tempête est terminée et vous pouvez désormais rester à l'extérieur. Pendant que vos amis arrosent les ennemis depuis les airs, éliminez les soldats rescapés et surtout ceux qui essayent de toucher l'hélico avec leurs roquettes. Allez vers la maison à deux étages qui est désignée par un fumigène rouge et entrez.

Eliminez le soldat qui s'y trouve et montez à l'étage. Sortez dans le balcon et utilisez l'échelle pour monter jusqu'au toit et prendre l'hélico.

Heavy metal

Objectif : éliminer ou capturer Kirilenko.

Neutraliser les deux radars CME

A bord de votre char, avancez jusqu'à la zone où se trouvent les radars. Explosez les camions et les postes de contrôle ennemis avant de cibler le premier radar qui se trouve à gauche. Allez ensuite à droite, détruisez les abris et explosez le deuxième radar.

Eliminer les lanceurs de missiles TOW

Avancez avec votre char et quand les lanceurs de missiles commencent à tirer, quittez la route et allez à droite du camp. Localisez le premier lanceur qui se trouve sur le toit du bâtiment situé à gauche. Le deuxième est sur le toit du bâtiment situé à droite.

Le troisième se trouve au sol entre ces deux bâtiments. Entrez ensuite dans ce camp et sécurisez-le. Avancez vers la console de contrôle du drone pour contrôler ce dernier.

Eliminer les lanceurs de TOW et les BMD-3 AA

Avec, le drone, ciblez les canon AA pour des frappes aériennes. Tirez sur les soldats qui se trouvent sur les toits pour empêcher leurs tirs de roquettes. Désignez ensuite les lanceurs TOW pour des frappes aériennes sans trop vous approcher de la zone pour ne pas subir les attaques des renforts ennemis.

De retour à votre char, avancez et explosez le blindé ennemi qui arrive sur la route. Avancez encore et explosez deux autres blindés. L'un se trouve à gauche et l'autre sur la route. Continuez votre chemin et quand vos amis s'arrêtent, détruisez les trois blindés qui gardent le village. Avancez ensuite vers la ville pour descendre du char.

Cibler les bâtiments avec le désignateur pour une frappe aérienne

Mettez-vous à l'abri et sortez votre désignateur. Utilisez-le pour repérer et cibler les lanceurs et les ennemis qui se trouvent sur les toits des immeubles. Pendant l'intervalle entre chaque frappe, changez de position et mettez-vous à l'abri pour éviter les roquettes ennemies. Continuez votre désignation jusqu'à éliminer le dernier lanceur.

Examiner la maison cible

Avancez ensuite dans la ville dévastée et approchez-vous de la maison d'en face. Utilisez votre lance-roquettes pour détruire la mitrailleuse qui se trouve sur le toit de la maison. Eliminez les ennemis qui sortent de cette maison et ceux qui l'entourent. Avancez ensuite à droite jusqu'à la maison cible.

Cible prioritaire

Objectif : Localiser Kirilenko

Se diriger vers le pont Zulu November

Vous contrôlez la tourelle du véhicule. Une fois devant le pont, regardez à droite pour voir les ennemis arriver et tirer sur le convoi. Eliminez-les et tirez sur les barils explosifs pour causer plus de dégâts. Après l'arrivée du char ennemi, pulvérisez ceux qui essayent de traverser la rivière, en bas.

Se diriger vers Kirilenko

Après un court temps de répit, vous serez pourchassé par les blindés ennemis. Inutile de tirer sur le char car il ne sera

pas affecté par vos balles. Tirez plutôt sur les ennemis équipés de lance-roquettes et qui se trouvent sur le bas coté de la route et sur les collines. Quand vous passez entre les cabanes, tirez sur les barils explosifs pour neutraliser les soldats qui se trouvent près de ces barils.

Détruire le ZU23 ennemi

A l'approche du village, quittez le véhicule et descendez la colline pour vous mettre à l'abri. Utilisez ensuite votre désignateur pour désigner le ZU23 pour une frappe aérienne.

Atteindre Kirilenko

Vous devez trouver Kirilenko rapidement avant le pilonnage du village par votre armée. Avancez dans le village et utilisez la caisse de ravitaillement. Vous devez ensuite procéder sous le bombardement de vos alliés.

Restez groupé et éliminez rapidement les ennemis qui tentent de fuir. Avancez vers la maison en feu et tuez ses occupants. Evitez les flammes, sortez dans la rue et éliminez le groupe d'ennemis qui se replient. Suivez ensuite les soldats jusqu'au tunnel d'évacuation.

Entrez dans le tunnel et avancez. Tuez les deux soldats qui essayent de vous barrer la route. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à l'échelle. Montez pour trouver Kirilenko

Sangre Del Toro

Objectif : localiser le Sangre Del Toro

Fouiller l'avant poste de surveillance ennemi

Vous serez débarqué dans le désert, cette fois. Montez à bord du véhicule et foncez vers l'avant poste de surveillance. Descendez du véhicule et examinez le matos.

Localiser le poste Charlie

Utilisez le véhicule, suivez les traces de pneus pour atteindre le poste Charlie qui se trouve à gauche dans la colline. Descendez du véhicule et avancez entre les rochers. Le vent souffle violement sur cette colline et la visibilité n'est pas très bonne. Avancez alors prudemment pour débusquer vos ennemis avant qu'ils ne vous tirent dessus. Avancez jusqu'à la caisse de ravitaillement et prenez le fusil sniper.

Avancez et descendez dans le canyon. Utilisez votre fusil à lunettes pour éliminer les snipers ennemis et les lance-roquettes qui se trouvent sur la falaise. Continuez de suivre vos amis qui vous avertiront de la présence de tireurs d'élite ou de lance-roquettes. Vous devez alors intervenir et ouvrir le passage en éliminant ces ennemis. Avancez vers les ruines et éliminez ceux qui se trouvent en haut du mur. Escaladez la colline et butez le sniper qui se trouve à gauche.

Allez à droite et prenez le contrôle du lance-roquettes puis abattez les deux avions avant qu'ils ne vous éliminent. Vous pouvez aussi utiliser le lance-roquettes pour abattre l'avion qui vous survole avant de vous attaquer au deuxième. Nettoyez ensuite la zone, allez à gauche et avancez jusqu'à la console.

Localiser le poste Bravo

Avancez sur le véhicule et suivez les traces de pneus pour atteindre le poste Bravo qui se trouve à droite dans les ruines. Arrêtez-vous devant la porte d'entrée et allez à droite pour franchir la grille défoncée.

Faites le plein de munitions devant la caisse qui se trouve à droite et avancez. Suivez vos amis, mettez-vous à couvert

et éliminez les soldats qui passent sur le pont. Avancez sous les ponts et éliminez les ennemis qui descendent vers vous. Continuez votre chemin et montez en empruntant l'escalier. Allez à droite et montez les marches jusqu'à la cour.

Quand l'hélicoptère arrive, reculez et mettez-vous à l'abri. Attendez qu'il débarque les soldats et s'en aille pour commencer à abattre vos ennemis. Eliminez ceux qui se trouvent en haut des murs en face de vous.

Eliminez ensuite ceux qui arrivent au centre de la cour. Nettoyez la zone pour reprendre le chemin et suivez votre unité.

Montez les marches pour finir à l'extérieur. Sortez votre lance-grenades et explosez les ennemis qui se cachent derrière les abris. Tirez aussi sur les barils explosifs pour engendrer un maximum de victimes. Eliminez les ennemis qui se trouvent à droite, près du mur.

Avancez ensuite et prenez place à couvert pour déloger les ennemis qui se trouvent à gauche. Une fois la zone nettoyée, allez vers le poste Bravo qui se trouve à gauche. Un hélicoptère arrive et vous attaque. Prenez le lance-roquettes qui se trouve à droite de la console et utilisez-le contre l'hélicoptère. Ne restez pas immobile quand vous rechargez mais courez vers une autre position pour éviter les tirs de l'appareil. Une fois l'hélico explosé, revenez vers la console.

Localiser le poste Alpha

Revenez à votre véhicule et prenez la direction du poste le plus éloigné en suivant les traces de pneus. A l'entrée du village, il y a un barrage et vous tombez dans une embuscade. Entrez dans la maison qui se trouve à droite pour vous mettre à couvert. Sortez votre fusil-sniper et éliminez le premier tireur qui se trouve à l'étage de la maison de gauche. Eliminez ensuite le manieur de lance-roquettes qui se trouve à droite du sniper.

Le tireur suivant se trouve sur le toit du bâtiment en rouge, sur la rive gauche de la route. Un troisième se trouve dans le balcon du bâtiment rouge situé sur le coté droit de la route. Avancez encore pour apercevoir un autre sniper sur le toit du bâtiment suivant. Tant que vos amis n'avancent pas cela signifie qu'il y a présence d'un sniper dans le coin.

Eliminez ensuite le soldat avec la mitrailleuse et suivez le chemin de gauche. Eliminez le sniper qui se trouve dans la tour située à gauche.

Un soldat derrière un lance-roquettes se trouve dans le bâtiment défoncé situé à droite. Neutralisez-le pour que vos amis se décident enfin à avancer. Montez les marches qui se trouvent à droite et prenez position pour éliminer le tireur d'élite qui se trouve dans la tour. Descendez à droite pour trouver la caisse de ravitaillement. Avancez ensuite vers le véhicule et montez à bord.

Avancez et défoncez les soldats en chemin. Arrêtez-vous avant le sommet pour éliminer les ennemis qui gardent le poste Alpha. Avancez ensuite vers la console.

Rejoindre le point de triangulation

Revenez au véhicule et roulez jusqu'au village. Foncez dans la rue en ignorant les ennemis. Percutez-les s'ils se mettent sur votre chemin. Sautez sur la rampe pour éviter le barrage et continuez votre route. Descendez ensuite du véhicule et utilisez la console.

Trouver un chemin vers le Sangre Del Toro

Montez à bord du quad et suivez les traces de pneus dans ce champ miné.

Une fois devant le navire, montez sur le container vert qui se trouve à droite et visez les barils explosifs qui se trouvent à gauche derrière les containers bleus.

Tirez pour faire bouger les containers et passez dessus avec votre quad. Avancez et quand vous apercevez le quad ennemi, descendez du votre et avancez lentement. Sortez votre fusil-sniper et éliminez les ennemis qui barrent la route.

Entrez ensuite dans le navire.

Fouiller l'intérieur du navire

Avancez alors et allez à gauche ensuite au fond pour trouver une échelle inclinée. Montez et avancez pour atteindre votre objectif.

On n'abandonne personne

Objectif : rejoindre l'unité

Retrouver les membres de l'escouade disparue

Atterrissez dans une zone dégagée et avancez dans la jungle.

Entrez dans le camp, allez à gauche et prenez le fusil-sniper dans la caisse de ravitaillement. Allez ensuite vers la cabane qui se trouve à gauche pour retrouver Sweetwater.

Repousser la contre attaque ennemie

Mettez-vous près de la fenêtre et éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de votre position. Neutralisez en premier les snipers et les ennemis qui utilisent des lance-roquettes. Changez de maison si nécessaire ou restez à l'écart près de la caisse de ravitaillement pour reprendre votre souffle et revenez à la bataille. Quatre ennemis et un blindé arrivent vers vous. Prenez alors le lance-roquettes et explosez le blindé ainsi que les ennemis qui le suivent.

Avancez ensuite et éliminez les deux ennemis qui se trouvent dans la baraque, sur votre chemin. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à rejoindre votre unité.

Objectif : sauver Flynn

Trouver le centre de détention

Restez en haut de la colline, prenez votre fusil à lunettes et commencez par éliminer les sentinelles qui se trouvent dans les tours.

Descendez ensuite les ennemis qui se trouvent dans le camp. Nettoyez-le depuis votre position puis descendez et entrez. Explosez le char qui arrive avec votre lance-grenades. Allez à gauche derrière le mur et libérez le soldat. Continuez d'avancer et utilisez votre lance-grenades contre la mitrailleuse qui se trouve près de la sortie du camp.

Avancez dans le camp suivant et utilisez votre sniper pour faire taire le tireur installé derrière le mitrailleuse puis éliminez les ennemis équipés de lance-roquettes.

Allez à gauche et libérez les deux soldats. Nettoyez ensuite la zone pour pouvoir avancer. Faites le ménage dans les cabanes et avancez par le chemin qui se trouve derrière elles. Avancez jusqu'à atteindre le hangar où est retenu Flynn. Montez ensuite sur un quad et avancez vers les hélicoptères.

Atteindre le dépôt d'hélicoptères

Roulez jusqu'à l'entrée de la base. Traversez le pont et ne tombez pas dans le vide. Arrêtez-vous ensuite à l'entrée de la base.

Trouver un hélicoptère en état de marche

Utilisez votre sniper pour éliminer le garde sur le pont et celui dans la tour. Quand le blindé arrive, éliminez le manieur de la tourelle.

Montez ensuite à bord de ce blindé et reculez. Prenez le contrôle de la tourelle et éliminez les ennemis qui arrivent puis explosez le char avant qu'il ne commence à vous tirer dessus. Un deuxième char entre en jeu, explosez alors le camion et les barils explosifs qui se trouvent sur le chemin du char pour l'affaiblir avant de lancer vos grenades dessus. Continuez votre chemin et entrez dans l'hélicoptère.

Pendant que vous êtes encore au sol, utilisez les armes de l'hélico pour arroser les ennemis qui arrivent. Explosez aussi le blindé avant qu'il ne vous atteigne. Quittez ensuite cet hélico et montez sur le chemin. Tournez à gauche et éliminez les ennemis qui gardent l'hélicoptère.

Une fois dans l'hélicoptère, suivez les ordres de vos amis qui vous désignent les cibles à détruire avec la mitrailleuse. Détruisez les quads ensuite passez à l'autre mitrailleuse. Explosez le convoi puis tirez sur l'hélicoptère ennemi jusqu'à son explosion.

Dirigez ensuite vos tirs sur la base et commencez par exploser les tours. Ciblez ensuite les ennemis équipés de lance-roquettes et si vous ne les voyez pas, observez la trainée de fumée laissée par leurs roquettes pour les localiser. Tirez sur un autre convoi et éliminez les deux ennemis qui se trouvent sur le pont. Explosez ensuite les deux hélicoptères qui vous pourchassent et atterrissez pour que l'on vous annonce une mauvaise nouvelle.

Zero Dark Thirty

Objectif : rejoindre le port

Lancer une attaque à travers le village

Avancez jusqu'au village et utilisez votre lance-grenades contre la mitrailleuse. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent dans la rue et entrez dans le village. Avancez et entrez dans la maison qui se trouve à droite pour avoir une meilleure vue sur le village.

Eliminez les ennemis qui se trouvent sur le toit et tirez sur les barils à droite pour démolir le bâtiment. Restez en haut et utilisez votre fusil-sniper pour déloger les ennemis qui se trouvent dans les bâtiments lointains. Avancez ensuite dans le village en tirant sur tout ce qui bouge. Tirez aussi sur les barils explosifs pour démolir les bâtiments sur vos ennemis. Descendez les escaliers pour voir ces derniers se replier.

Entrer dans le canal

Le village est bombardé par des mortiers. Attendez l'ordre de votre chef pour avancer après chaque salve. Restez loin des trous au sol qui représentent la zone d'impact des mortiers. Descendez ensuite les escaliers et foncez vers le canal.

Rejoindre un point de surveillance

Une fois dans le canal, sortez votre fusil à lunettes et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Avancez en éliminant les ennemis en chemin. Quand les deux blindés arrivent sur la route en hauteur, utilisez votre fusil ou votre lance-roquettes pour éliminer le tireur de la tourelle. Neutralisez les autres soldats qui descendent dans le canal et avancez.

Deux hélicoptère arrivent et déposent des renforts ennemis. Eliminez les premiers soldats toujours avec votre sniper et avancez à droite. Entrez par le trou qui se trouve à gauche après le bus et préparez-vous à accueillir les soldats qui arrivent par la gauche. Passez ensuite par la porte pour sortir du tunnel et mettez-vous à couvert pour neutraliser les soldats russes. Passez sur le tube pour atteindre l'autre rive.

Avancez et prenez des munitions de la caisse de ravitaillement. Montez sur les débris et avancez un peu dans le passage. Quand le camion fonce sur vous, reculez rapidement pour l'éviter. Entrez par la porte qui se trouve à droite et montez les marches vers le port.

Multiplicateur de force

Objectif : Empêcher l'arme scalaire d'exploser

Traverser la zone de combat

Utilisez votre fusil-niper pour éliminer les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment situé à droite. Avancez prudemment et en compagnie de vos amis.

Eliminez aussi les ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Evitez de rester près des wagons-citernes qui risquent d'exploser. Utilisez votre lance-grenades contre les ennemis groupés. Continuez d'avancer jusqu'à l'arrivée du renfort ennemi par le chemin. Repliez-vous pour vous mettre à l'abri et lancez vos grenades sur ce groupe. Continuez d'avancer jusqu'au bâtiment suivant.

Trouver un autre chemin menant à la piste

Eliminez les ennemis qui bloquent la route. Avancez vers le container et éliminez les soldats ainsi que le sniper qui se trouve sur le toit d'en face. Montez ensuite à l'escalier et avancez pour sortir du bâtiment.

Monter à bord de l'avion cargo russe

Courez dans le tunnel jusqu'à l'escalier et montez pour atteindre l'avion.

Mission aéroportée

Objectif : Empêcher l'arme scalaire d'exploser

Neutraliser la cible et lui prendre son arme

Courez vers le soldat qui est à genoux et éliminez-le avec votre couteau. Prenez son arme et reculez pour recharger. Tirez sur l'ennemi qui avance sur vous avec son couteau avant qu'il ne vous touche et vous tue.

Faire le plein de munitions

Avancez alors tout droit et montez via l'escalier. Tournez à gauche pour prendre les munitions ensuite allez de l'autre coté pour entrer par la porte.

Trouver la salle de l'arme

Avancez en éliminant les ennemis sur votre chemin. Entrez dans la soute à bagages et nettoyez la zone. Avancez ensuite vers la salle de l'arme qui est inaccessible pour l'instant.

Attaquer le cockpit

Suivez vos amis et quand ils défoncent la porte soyez rapide et éliminez les ennemis. Avancez vers le compartiment suivant et éliminez les soldats que vous rencontrez. Mettez-vous à l'abri un court moment pour recharger et revenez à l'assaut.

Les sièges ne forment pas un bon abri car tout le décor est destructible. Vous pouvez alors atteindre les ennemis qui se cachent derrière les cloisons ou les sièges. Vous aussi vous n'êtes pas à l'abri pour longtemps, juste le temps de recharger et de revenir à l'assaut. Continuez jusqu'au cockpit qui est vide.

Détruire le mélange

Kirilenko est dans la salle de l'arme. Après avoir placé des explosifs sur la vitre, utilisez votre pistolet pour détruire le mélange.

Eliminer Kirilenko

Kirilenko a pris votre parachute et a sauté. Vous allez donc sauter de l'avion et planer dans les airs vers Kirilenko et votre ami. Vous devez tirer sur Kirilenko sans toucher Sweetwater pour que ce dernier vous donne votre parachute. Approchez-vous des deux hommes et visez correctement avec votre réticule pour éliminer Kirilenko une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez gagné cette bataille mais la guerre avec les russes continue.

Battlefield Vietnam

© Electronic Arts / Dice 2004

NE PAS VOIR LA SÉQUENCE D'INTRO

Pour que le jeu ne diffuse plus la séquence d'intro au démarage, ajoutez +1 à la ligne de commande (clic droit >> propriétés sur l'icône du jeu)

Battlestations : Midway

© Eidos Interactive / Mithis Games 2007

TOUTES LES CINÉMATIQUES ET TOUS LES NIVEAUX

Entrez **Henry Walker** en guise de nom de joueur.

Battlestations : Pacific

© Eidos Interactive 2009

VÉHICULES DE LA CAMPAGNE US

Terminer les missions de la campagne américaine pour débloquer les véhicules suivants.

Destroyer Allen M. Sumner

Terminer la mission "Battle of Santa Cruz"

Destroyer Anti sous-marin Warfare Fletcher

Terminer la mission "Battle of Cape England"

Croiseur Anti air Atlanta

Terminer la mission "Battle of Cape Esperance"

Bombardier lourd B-29 SuperFortress

Terminer la mission "Air Raid Aginst Indochina"

Sous-marin Gato

Terminer la mission "Defense of Henderson Airfield"

Navire de guerre Iowa

Obtenir la médaille d'or sur la mission "1st Battle of Guadalcanal"

Avenger TBM-3 General Motors

Obtenir la médaille d'or sur la mission 14

VÉHICULES DE LA CAMPAGNE JAPONAISE

Terminer les missions de la campagne japonaise pour débloquer les véhicules suivants.

Destroyer Ahizuki anti-air

Terminer la mission "Saving the Shoho" (médaille d'argent)

H8K Emily

Terminer la mission "Destruction of Z Force" (médaille d'argent)

Sous-marin I-400 Carrier

Terminer la mission "Hunt for the USA Hornet" (médaille d'argent)

Chasseur J7W Shinden

Terminer la mission "Invading of Port Moresby" (médaille d'argent)

Destroyer Shimakazi

Terminer la mission "Solomons Skirmish" (médaille d'argent)

Croiseur lourd Tone Class

Terminer la mission "Battle of Java Sea" (médaille d'argent)

Sous-marin Type B Kaiten

Terminer la mission "Attack on Sydney's Harbour" (médaille d'argent)

Kamikaze Betty Ohka

Obtenir la médaille d'or sur la mission "Invasion of Hawaii"

Navire de combat Yamato

Obtenir la médaille d'or sur la mission "Invasion of Midway"

Battlestrike : Force of Resistance

© City Interactive

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur la touche ~ (ou ²) pour ouvrir la console, puis saisissez le code suivant :

`Cheat.GodMode()` Activer (on) ou désactiver (off) l'invincibilité

BattleZone

© Activision 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran de briefing de mission, tapez IAMADIRTYCHEATER. Ensuite, au cours d'une mission, tapez l'un des codes suivants en maintenant les touches SHIFT et CTRL enfoncées :

BZBODY	Vie infinies
BZFREE	Pilotes infinis
BZRADAR	Carte entiere
BZTNT	Munitions infinies
BZVIEW	Vue Satellite

BattleZone II : Combat Commander

© Activision / Pandemic Studios 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Maintenez simultanément enfoncées les touches CTRL et ² pour afficher la console. Puis, entrez l'un des codes suivants :

`GAME.CHEAT BZBODY`	Protections illimitées
`GAME.CHEAT BZFREE`	Pilotes et ressources illimités
`GAME.CHEAT BZRADAR`	Carte complète
`GAME.CHEAT BZTNT`	Munitions illimitées
`GAME.CHEAT BZVIEW`	Lien comsat instantané
`AI.WINMISSION`	Passer à la mission suivante

VOLER UN VAISSEAU ENNEMI

Lorsque vous êtes au sol, utilisez le fusil de snipe pour liquider le pilote d'un appareil, vous pourrez ensuite prendre sa place dans le cockpit.

AMÉLIORER LES ARMES DE L'ISDF

Construisez une armurerie et tuez le pilote d'un vaisseau ennemi en prenant le sniper et en visant la lueur rouge qui sort du vaisseau. Entrez ensuite dans le vaisseau et demandez à l'armurier de vous donner une arme. Prenez-la et appuyez sur la touche "arme spéciale pilote" pour améliorer le vaisseau et l'arme.

Beach Head 2000

© Wizardworks / Digital Fusion 2000

MUNITIONS SUPPLÉMENTAIRES

Pour cette astuce, vous devez éditer le fichier **level_*** à l'aide d'un éditeur de texte tel que Notepad. Pensez à en faire une copie de sauvegarde au préalable. Cherchez la section :
`file://Bullets, Projectiles, Missiles`
et augmentez les trois chiffres suivants pour avoir plus de munitions.

BATTRE LES ENNEMIS PLUS FACILEMENT

Pour cette astuce, vous devez éditer le fichier **level_*** à l'aide d'un éditeur de texte tel que Notepad. Pensez à en faire une copie de sauvegarde au préalable. Cherchez la section :
`file://Tank, Jet, HelicopterGun, HelicopterRocket`
et baissez les nombres de l'Agression pour rendre les ennemis plus simples à abattre. Le chiffre doit être compris entre 1 et 9.

Beach Head 2002

© Infogrames / Digital Fusion 2002

CHEAT CODES (DÉMO)

En cours de jeu, faites l'une des manipulatiosn suivantes :

TAB + 1 Munitions infines
TAB + 2 Vie Infinie
= ou + Passer le niveau

Beach King Stunt Racing

© Davilex 2003

GUIDE COMPLET

St Tropez

1 - La piste aux diamants

La plage

Au démarrage, faites demi tour, passez sur le pont puis tournez à droite. Vous verrez un tremplin vous permettant d'accéder aux toits. Utilisez le pour monter sur le premier toit, puis prenez le tremplin suivant pour accéder au toit le plus haut. Une fois monté, faites demi tour pour récupérer le bonus 'retour rapide', puis remettez vous dans le sens initial pour aller récupérer le premier diamant. Continuez tout droit, et empruntez le tremplin qui vous permettra d'atterrir sur le chemin qui est a gauche du phare. Récuperez le deuxième diamant qui se trouve sur ce chemin, puis suivez les bonus pour vous retrouver sur la plage. Allez tout au bout de la plage, et utilisez le tremplin de pierre pour vous retrouver sur la sorte de pont en bois surplombant la plage. Récupérez y le troisième diamant, puis retournez sur la plage. Allez vers la paroi du fond (celle qui sert de support aux tremplins). Regardez sur votre gauche pour voir une ouverture donnant vers la ville. Engagez vous y puis roulez tout droit pour récupérer les deux diamants (le quatrième sur la route et le cinquième dans le lac). Arrivé au lac, faites demi-tour pour reprendre la direction de la plage. Juste avant de passer l'arche qui y mène, tournez à droite pour vous rendre dans la grande cour de la ville.
Allez au milieu de cette cour, puis tournez à nouveau à droite afin de récupérer le sixième diamant. Ensuite, prenez le tremplin de gauche pour vous retrouver sur les quais. Vous passez un ou deux tremplin, (dont un en ralenti), puis vous arrivez a une intersection (juste avant le dernier tremplin). Tournez à gauche à cette intersection pour récupérer le dernier diamant.

La ville

Dès le démarrage, prenez à gauche, et passez sous l'arche le plus à gauche. Montez les marches pour récupérer le premier diamant. Ensuite, suivez les bonus sur votre droite pour arriver aux remparts. Récurerez le bonus de retour et le deuxième diamant. Faîtes les deux sauts, puis prenez à gauche. Prenez le troisième diamant et sortez de la place par le clocher.
Récupérez au passage le bonus temps. Lorsque vous atterrissez, faîtes demi-tour, puis rentrer dans le couloir pour récupérer le quatrième diamant.

Faîtes le grand saut, vous vous retrouvez sur la plage. Montez sur le ponton de bois en utilisant le tremplin de pierre et récupérez le diamant en haut de la petite passerelle. Faites le saut qui se dirige vers le phare. Sortez de la plage par l'ouverture qui se trouve en face de vous, puis prenez la première à gauche pour accéder à la cour intérieure. Récupérez le diamant puis montez sur le rebord de pierre en face de vous. Prenez à droite, faîtes le saut, puis tournez à gauche sur le quais de bois avant le dernier saut pour prendre le dernier diamant.

Le Château

Passez par la grande porte devant vous pour arriver sur une petite route longeant la falaise0 Suivez là jusqu'au premier diamant, puis tournez à droite. Utilisez les deux tremplins successifs pour revenir au point de départ. Passez alors dans le creux sur votre gauche pour récupérer le deuxième diamant, puis emprunter le looping de pierre. Utilisez le tremplin

en face de vous pour accéder aux remparts. Montez tout en haut, pour trouver le troisième diamant, puis faîtes le grand saut. Lorsque vous atterrissez sur la plage, faîtes demi-tour pour trouver le quatrième diamant. Quittez la plage par l'ouverture proche de la falaise (sur votre gauche), puis tournez à droite pour rouler dans l'eau. Allez tout droit pour récupérer le cinquième diamant. Faîtes demi-tour et prenez la première à droite (vous roulez encore dans l'eau). Remontez sur la terre ferme en empruntant le chemin de pierre, puis dirigez vous vers le porche de droite. Une fois le porche passé, montez
sur les toits de la même façon que vue pour le premier circuit, et récupérez le sixième diamant. Redescendez du toit en récupérant au passage les différents bonus (un bonus retour rapide, puis des pièces et des ressorts). Vous êtes à présent devant un pont menant sous des arcades, Empruntez le pour arrivez à la place centrale du village (place de la gendarmerie). Dépassez la fontaine, et prenez le dernier diamant qui se trouve entre deux tremplins sur votre droite.

2 - Le meilleur endroit pour les figures à St Tropez

Pour réussir facilement à marquer un nombre de points suffisant pour terminer le niveau, retournez à la plage, et utilisez le tremplin qui longe les petites maisons (de la falaise vers les maisons). Vous ferez des sauts relativement long qui vous permettront d'enchaîner plusieurs figures. Une fois le saut terminé, revenez au tremplin en réalisant des wheelings pour marquer encore plus de points.

Bali

Village

Dès le démarrage, tournez à gauche pour longer la mer et récupérer le premier diamant. Continuez tout droit et entrez dans la grotte du fond pour récupérer le bonus temps. Faîtes demi-tour, sortez de la grotte, et prenez le tremplin se trouvant à droite en longeant la falaise. Récupérez le diamant puis suivez la falaise jusqu'à ce que vous arriviez au centre du village. Prenez le diamant qui se trouve sur la place centrale, puis celui se trouvant dans le trou au pied la falaise, entre deux ressorts. Sortez du trou, puis rendez-vous au lagon pour récupérer un autre diamant. Une fois que vous l'avez pris, regardez sur votre droite pour voir des pièces d'argent. Utilisez le tremplin pour aller les prendre, puis empruntez le chemin surélevé qui longe la falaise sur la droite. Récupérez pièces et diamant, puis faites le grand saut. Vous arrivez sur un ponton en hauteur, qui se sépare en deux. prenez à droite, puis sautez dans le vide sur votre gauche, en direction de la falaise, pour atterrir près du dernier diamant.

Grotte

Récupérez le premier diamant devant vous, puis allez tout droit en roulant dans l'herbe. Suivez les bonus, ils vous conduiront au deuxième diamant, situé un niveau au dessous de vous. Avancez sous l'arche de droite, et utilisez les deux tremplin qui se suivent pour remonter sur un ponton vous menant au point de départ. Dirigez vous vers la cascade et sautez dans le trou (suivez l'eau) pour arriver dans la grotte. Dirigez vous vers le bonus retour, puis suivez les bonus en face de vous pour arriver dans une petite salle. Utilisez le bonus ressort pour monter le palier. Récupérez le diamant, puis faites le grand saut. Longez ensuite la mer en roulant sur la plage sur votre gauche. Récupérez y le diamant qui se trouve juste avant la petite grotte, puis entrez dans cette dernière pour y trouver un bonus temps. Faites demi-tour, puis allez au centre du village pour récupérer le diamant. Retournez au lagon, puis remontez sur le chemin longeant la falaise. Récupérez les pièces en argent puis tournez à gauche à l'endroit ou se trouve la pièce d'or pour retourner dans la grotte. Contournez le bateau pirate pour découvrir le dernier diamant.

Le temple

Dès le départ, tournez à gauche et faites le looping. Vous ressortez par la tête sculptée. Récupérez le bonus retour et prenez à droite. Laissez vous tombez en bas (NE SAUTEZ PAS) et vous arriverez là ou se trouvait un diamant lors du circuit précédent. Dirigez vous vers le point de départ du circuit précédent, et récupéré les diamant sur le ponton. Appuyez trois fois de suite sur Select pour revenir au point de départ du circuit. Utilisez alors le tremplin devant vous pour monter d'un niveau. Contournez l'arbre pour découvrir un tremplin en pierre qui vous mènera devant l'entrée du temple. Récupérez le diamant et entrez dans le temple. Récupérez le bonus retour, puis sautez vers la gauche pour trouvez un autre diamant. (vous récupérez un bonus tornade lors du saut). Récupérez le diamant puis descendez d'un

niveau. Avancez tout droit et utilisez le tremplin devant vous pour atterrir sur une sorte de corniche qui se dirige vers la mer. Faites demi-tour, suivez le pièces d'argent pour arriver à un tremplin vous menant devant un grand saut. Faite le saut pour arrivez dans les ruines de l'autre coté de la plage, et récurerez y le diamant. Redescendez sur la plage en utilisant de préférence le tremplin vous conduisant a un bonus temps, puis allez jusqu'à la grotte du fond pour y récupérer un autre bonus temps. Faites demi tour et utilisez le tremplin de gauche pour atteindre le chemin qui longe la falaise ! Allez ensuite sur le ponton et récupérez y le diamant. Allez ensuite au lagon pour reprendre un autre diamant, puis entrez dans la grotte aux pirates de la même manière que vous l'avez fait dans le circuit précédent. Lorsque vous arrivez dans l'eau contournez le bateau pirate par la gauche, et utilisez le tremplin qui se trouve en face de vous pour remonter d'un niveau. Vous atterrissez derrière la cascade. Utilisez le petit rebord sur votre droite pour sauter sur la bateau pirate, et récupérez enfin le dernier diamant.

Rio

La Plage

Au démarrage, faites demi-tour, récupérez le diamant qui se trouve près des palmiers, puis celui qui est sur le boulevard au pied de la falaise. Suivez ensuite la route et servez-vous du tremplin pour monter sur le ponton de bois. Récupérez le diamant puis sautez sur le deuxième ponton en face de vous, et redescendez sur la plage pour y trouver un autre diamant. Vous êtes maintenant à côté d'une grande structure de bois. Utilisez le tremplin à côté de l'entrée pour arriver sur le toit de cette structure, et récupérez-y le diamant. Redescendez en utilisant le le tremplin en face de vous. Et récupérez le diamant qui est un peu plus loin sur la plage. Dirigez-vous ensuite vers la tour fortifiée. Utilisez l'un des tremplins qui est contre cette tour pour accéder en haut de celle-ci, et y récupérer le dernier diamant.

Le Boulevard

Faites le looping pour arriver devant la route. Prenez à droite, avancez et prenez à nouveau à droite juste avant les palmiers (direction parking). Suivez la route qui monte, vous arrivez à un premier palier. Récupérez le glaçon, puis utilisez le tremplin le plus à gauche pour rattraper la route. Montez encore, récupérez le bonus retour, le diamant et faîtes le saut tout en suivant les pièces d'argent. Dirigez-vous vers le diamant qui est en hauteur, contre le mur, puis sautez vers le bâtiment d'en face (récupérez au passage le bonus retour, il sera très utile par la suite). Avancez de toit en toit, récupérez le diamant et faites le grand saut. Vous atterrissez sur le diamant qui se trouve en haut de la tour de la plage. Remontez ensuite sur le boulevard, et allez au pied de la falaise. Montez de palier en palier pour atteindre un autre diamant. Faites le saut puis remontez en haut de la structure de bois de la plage pour y prendre l'avant-dernier diamant. Laissez-vous tomber sur le ponton de bois qui est au-dessus du boulevard, puis dirigez-vous vers le bonus 'x2' pour trouver le dernier diamant.

La Pyramide

Traversez la pyramide et faites le saut devant vous pour atterrir sur le premier diamant. Prenez à droite et suivez le chemin. Vous retraversez la pyramide. Continuez tout droit pour prendre le deuxième diamant. Suivez le chemin et sautez de plate-forme en plate-forme. Récupérez le troisième diamant juste avant de faire le grand saut. Vous serez propulsé en direction de la plage, récupérez le quatrième diamant au vol. Arrivé sur la plage, remontez en haut de la structure de bois et récupérez le cinquième diamant. Ensuite, allez sur le boulevard puis passez par l'une des ouvertures le long de la falaise pour retourner près de la pyramide. Contournez là en roulant dans l'eau pour trouver l'avant-dernier diamant au pied des chutes d'eau. Une fois ce diamant récupéré, placez-vous face à la pyramide et contournez-la par la droite. Suivez les pièces pour entrer dans la montagne. Sautez ensuite de palier en palier. Une fois arrivé tout en haut, récupérez le dernier diamant. Mission Accomplie.

Ibiza

Piscine

Dirigez-vous vers le diamant qui se trouve devant vous dans le coin. Ensuite, suivez le chemin longeant la piscine.

Récupérez les quatre diamants, puis sautez dans l'eau en longeant la baie vitrée qui se trouve sur votre droite. Continuez à faire le tour de la piscine, mais en roulant maintenant dans l'eau pour récupérer les deux derniers diamants.

Etage

Faites le saut devant vous, vous atterrirez sur une sorte de petit chemin de pierre. Avancez un peu, le chemin se sépare en deux. Tournez à droite, récupérez le bonus retour, avancez un peu pour arriver sur la plate-forme du niveau du dessous, récupérez-y le diamant puis appuyez sur Select pour revenir au croisement. Continuez tout droit, et utilisez le tremplin devant vous pour arriver sur la plate-forme de couleur gris foncé. Récupérez les diamants à gauche et à droite, puis utilisez le tremplin fléché jaune et noir pour attraper le diamant qui se trouve sur la plate-forme en face de vous. Sautez ensuite dans la piscine, vous atterrissez près d'un autre diamant. Faites ensuite le looping d'eau qui se trouve devant vous, puis dirigez-vous vers le chemin qui contourne la piscine (à gauche tout au fond). Récupérez-y l'avant dernier diamant, puis appuyez trois fois sur Select afin de revenir au point de départ. Prenez alors à gauche et allez tout au bout du chemin rouge (attention à ne pas tomber dans les trous). Le dernier diamant se trouve sur votre gauche, il est caché derrière un petit mur. Vous pouvez y accéder en utilisant un ressort, ou en vous servant du tremplin situé contre le mur du fond.

Soyons fous !

Avancez, récupérez le premier diamant, puis continuez tout droit pour atteindre le rebord de la rampe qui est en face de vous. Une fois là haut, tournez à gauche. Faites le saut, vous atterrissez sur une plate-forme métallique bleue. Tournez à gauche, et utilisez le ressort pour atteindre la plate-forme métallique située au-dessus. Plusieurs essais seront probablement nécessaires pour y accéder. Une fois en haut, vous arrivez au point de départ du circuit précédent. Suivez le chemin rouge en face de vous pour trouver le deuxième diamant, puis faites demi tour pour revenir sur la ligne de départ du circuit précédent. Passez sous le panneau Start, faites le saut pour vous retrouver sur le chemin de pierre, et y récupérer le troisième diamant. Continuez tout droit, faites le saut pour atterrir sur la plate-forme gris foncé, récupérez le quatrième diamant et redescendez dans la piscine en utilisant le tuyau torsadé. Faites le looping en face de vous, récupérez le diamant et passez par la grille qui se trouve devant vous. Nouveau looping, et vous trouvez le sixième diamant. Faites le grand saut en direction de la tête géante et vous atterrirez près du dernier diamant. Si vous n'avez pas assez de points pour terminer le niveau, appuyez trois fois sur Select pour revenir au grand parc de skate du départ.

Beach Life

© Eidos Interactive / Deep Red 2002

CHEAT MODE

Tapez l'un des codes suivants en cours de jeu.

COSTA DEL DOSH	Argent illimité
QUICK QUICK QUICK!	Construction rapide
ALL BUILDINGS	Débloquer tous les bâtiments.

GAGNER 5000 $

Pendant la partie, appuyez simultanément sur SHIFT , CTRL , ALT , 4. Vous gagnerez alors 5000 dollars.

Beach Volley

© Mindscape / Carapace

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANGER DE NIVEAU

Pendant le jeu, tapez DQDDY BRQCEY. L'écran clignote. Par la suite, au cours du jeu, appuyez sur la touche F1 pour passer au niveau suivant.

Beam Breakers

© JoWooD / Similis 2002

CHEAT MODE

Editez le fichier **config.ini** (sans oublier la sauvegarde) que vous trouverez dans le repertoire du jeu. Reperez la section Settings et ajoutez les lignes suivantes :

ActivateGameCheat=1
ActivateCheatDebugKeys=1

Entrez ensuite l'un de ces codes en cours de jeu :

[Ctrl] + [Alt] + G	Pas de dégats
[Ctrl] + [Alt] + O	Turbo infini
[Ctrl] + T	Victoire immédiate
[Ctrl] + W	Défaite
[Ctrl] + [Alt] + M	Remettre les messages à zero
[Ctrl] + [Alt] + C	?
[Ctrl] + [Alt] + E	Modifier la vitesse des ennemis
[Ctrl] + [Alt] + D	Plus de dégats

Beasts And Bumpkins

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez KNEELBEFOREME. Désormais, faites :

`G`	Or illimité
`0103`	Donne de nouveaux enfants

CTRL + F6 : Dévoile toute la carte

Bedlam

© GT Interactive / Mirage 1996

INVULNÉRABILITÉ

Sur l'écran principal, changer votre nom en GOD. Commencez une nouvelle partie ou chargez une sauvegarde. Vous serez alors invulnérable.

Beer

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Pour lancer le jeu, tapez : beer /007.# où # peut être :

1 Vies infinies
2 Argent infini
4 Invincibilité

Ces nombres peuvent être combinés. Par exemple, pour avoir les trois options simultanément, tapez :

beer /007.7 (7 = 1 + 2 + 4)

Beetle Crazy Cup

© Infogrames / Xpiral 2000

CHEAT CODES

Tapez l'un des codes suivants à la place de votre nom:

`-pelas`	Plus d'argent
`-xpiral`	Toutes les courses
`-luna`	Course sur la lune
`-wireframe`	Mode fil de fer
`-screen`	Appuyez sur F8 pour faire des captures d'écran
`-video#`	Permet de visionner la vidéo # (1 à 4)

SAUTER PLUS LOIN DANS L'ÉPREUVE JUMP

Pour l'épreuve Jump du mode Beetle, placez-vous devant les barrières et faites face à la suite du circuit. De cette position, vous gagnerez une bonne quinzaine de mètres.

VOITURES GRATUITES

Pour acheter une voiture sans la payer, faites "acheter", "vendre" va apparaître. Cliquez dessus et une fenêtre va surgir vous demandant si vous voulez vendre, dites non et la voiture sera à vous !

Beetlejuice in : Skeletons in the Closet

© Hi-Tech Expressions / Riedel Software Productions

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

BJBJBJ
BLAMMO
WEIRDO
SPLAT
BLORT
BEETLE
PTOOIE
CRAAZY
EERIE
TRICKY

Bejeweled Blitz

© PopCap Games 2010

+ D'INFOS FORUM

DOUBLE HYPERCUBE

Essayez de regrouper deux Hypercubes à la fois, en alignant deux fois 5 gemmes en parallèle, pour effacer le tableau entier.

Bella Sara

© Codemasters / Hidden City games 2008

FAIRE TOMBER LA NEIGE

Entrer le code : **BSA#-SNOW-FORT**

Beneath a Steel Sky

© Virgin Interactive / Revolution Software 1994

TABLE DES CODES

257303	Suchi bar sandwish céleste
492132	Poissonnerie Frank
305662	Sous produits pour animaux
180400	Société de climatisation
113322	Drugstore Hammond
293944	Magasin Blayde
113668	Lole et frères traiteurs
520394	Usine de tuyaut Keeting
293852	Salon de beauté Baudin

Bernie Boulder

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. HOLYO
2. GTOUF
3. GNOMO
4. FNUFI
5. TRULK
6. VOLTO
7. WUMON
8. OLUHK
9. ZUMBL
10. BNOIK
11. DRIGO
12. ACIDA
13. BUMSI
14. ALOSA
15. KNUFF
16. NILOU
17. MUBLO
18. BTAGM
19. JUMER
20. KRUBO
21. KREWA
22. GORFA
23. KNIRL
24. HRNZF
25. HULAM
26. MOIRA
27. KAYOM
28. ZIRFA
29. ORNIM
30. FROBI
31. QUOLA
32. ZNALG
33. EXIRO
34. NOLIR
35. TZULI
36. ROLOK
37. EPOLM
38. URLIM
39. KLIMB
40. PLOFO
41. HATZI

Besieger

© Dreamcatcher / Primal Software 2004

CHEAT MODE

Appuyez sur ² pendant la partie et tapez un des codes suivants, puis validez avec Entrée (Echap pour masquer la boite de dialogue) :

`Invulnerability`	Vos unités sont invincibles
`Daytime <1-24>`	Régler l'heure

Betrayal at Krondor

© Sierra / Dynamix

+ D'INFOS FORUM

CODES DES DIFFÉRENTS CHAPITRES

1.6478	6.0680
2.9216	7.0194
3.7702	8.4743
4.2132	9.9995
5.5052	

CODES DES COFFRES, CLASSÉS PAR TAILLE

3 lettres	4 lettres	5 lettres	6 lettres	7 lettres	8 lettres
FOG	FIRE	SPURS	SQUARE	OUTSIDE	MATTRESS
KEY	HOLE	HOLES	PRIEST	SILENCE	HORSEMAN
ICE	ECHO	PSAWS	MOUSER	KNOCKER	GAUNTLET
DIE	CANE	DEATH	TEMPER	NOTHING	SUNSHINE
	RUST	COALS	ADVICE	VICTORY	TREASURE
	LAKE	ASHES	BARROW	ALCOHOL	DELEKHAN
9 lettres	BARK	FLEAS	BUBBLE	THEDEAD	DAYNIGHT
WATERFALL	SURF	OCEAN	BRIARS	HANGMAN	DARKNESS
YESTERDAY	BULL	STOVE	JACKET	THISTLE	ALPHABET
SNOWFLAKE	ROPE	STARS	TOUGHT	FARRIER	STRANGER
	HAIR	SNAIL	SADDLE	PROMISE	EYETOEYE
	LIFE	STAKE	BREATH	DISPUTE	
10 lettres	DICE	ONION	SPONGE	SAWDUST	
GLAMREDHEL	EGGS	GRAVE	MIRROR	GALLOWS	
TRADEMARES	WIND	COLTS	BUTTON		
	EYES	EGALS	WALNUT		
	BARD	NOISE	BRIDGE		
	MILK	TABLE	PADDLE		
	DRUM	HONEY	TROLLS		
	NAME	WAGON	FUTURE		
	PIPE	CHEST	SNARES		
	DOOR	CARDS	ICICLE		
	BELL	PEACE	ORANGE		
	BOOK	MUSIC	CANDLE		
	WALL	WRONG	STAIRS		
	PLOM	SHOES	SPIDER		
	PATH	THORN	GLOVES		
	LOGS	NOOSE	SECRET		
	BOOK	SWORD	SHADOW		
	RING	RIVER	COFFIN		
	RAIN	TOWEL	BOTTLE		
	COAL	BLOOD			

SHOE	WATER
SAWS	SMOKE
	ARROW
	BROOM
	BLADE
	SIEVE
	HASTE
	WEARY

ASTUCE

Rendez-vous sur la carte principale. Puis, appuyez simultanément sur les touches ALT , SHIFT droite et #. Un coffre apparaît, puis tapez l'un de ces nombres :
6478
9216
7702

Betrayal in Antara

© Sierra

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur les touches CTRL , SHIFT et Z. Puis, tapez l'un des codes suivants, avant de valider par ENTER :

ASK A GLACE OF WATER	Téléportation au début du chapitre
GOTTA HAVE MAGIC	Aren apprend tous les sorts
MAN DOES MY LEG HURT	Points de vie au maximum
SOME CALL ME TIM	Tue tous les ennemis pendant un combat
SUPERMARKET FOR THE RICH	Zone supplémentaire pour ranger des objets. Objets puissants et 2500 crédits
WHY AM I SO DULL	Skill au maximum pour tous les personnages

Better Dead Than Alien

© Electralyte

ESQUIVER LES TIRS

Si vous allez etre touché par un tir alien, pressez ESC pour activer la pause, déplacez votre vaisseau, et pressez N pour reprendre.

LISTE DES CHEAT CODES

Pour avoir la liste des cheats codes, tapez CHAMP, puis allez dans le menu Help.

CODE DU DERNIER NIVEAU

Le code du dernier niveau est : AUQRQNTINE.

Beyond Divinity

© Focus / Larian Studios 2004

DOUBLER SES ITEMS

L'astuce pour doubler ses items de Divine Divinity marche aussi sur Beyond Divinity. Nous allons profiter d'un bug du jeu pour pouvoir doubler les items de votre inventaire (or, potions...). Cliquez et maintenez l'objet que vous souhaitez dupliquer (votre stock d'or par exemple). Il devient transparent. En laissant cliqué, mettez la pause puis lachez la souris. Appuyez sur Echap 2 fois, retirez la pause et voilà ! Votre objet est dupliqué ou votre or est doublé ! Avec cette astuce, vous n'aurez plus jamais de problème d'argent !

Beyond Good & Evil

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Note

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

Le refuge du phare sud

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

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

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

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

Mammago.

Mammago Dépannage Service

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

La première attaque DomZ

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

L'îlot noir

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

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

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

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

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

Le groupe IRIS

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

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

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

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

Quittez le quartier piéton. En route pour la fabrique !

La fabrique

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

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

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

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

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

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

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

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

précédent.

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

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

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

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

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

Retour d'urgence à IRIS

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

En route pour les abattoirs

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

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

Le funiculaire

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

L'aile nord

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

devancer.

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

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

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

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

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

Le point avec IRIS

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

QG des sections Alpha

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

A la recherche du Beluga

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

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

Vers l'infini et au-delà !

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

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

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

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

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

Quêtes annexes

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

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

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

L'antre des Vorax

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

Les grottes de pillards

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

Grotte des pillards 1

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

Grotte des pillards 2

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

Grotte des pillards 3

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

Grotte des pillards 4

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

La remise

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

Quartiers Alpha

En face de l'Akuda Bar se trouve une porte marquée d'un triangle, ouvrez-la avec la clé triangulaire.

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

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

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

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

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

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

La liste des perles

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

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

La liste des Mdisks

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

La liste des animaux

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

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

LES MINI-JEUX

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

LE 13ÈME MDISK

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

BOOSTS INFINIS

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

Beyond the Law : The Third Wave

© Magnum Games

+ D'INFOS FORUM

CHEATS

Pour entrer les codes suivants, tapez INITCHEAT en cours de partie puis valider avec Entrée. Tapez ensuite le code, puis validez ensuite avec Entrée.

`fail`	Perdre la mission en cours.
`allmighty`	God Mode.
`noguards`	Eliminer tous les guardes.
`guards`	Ressusciter les guardes vaincus.
`fps`	Afficher le taux de rafraîchissement.
`complete`	Sauter la mission en cours.

Big Game Hunter 2

© Headgames

RETROUVER TOUTE SON ÉNERGIE

Pour faire le plein de santé, appuyez simultanément sur ALT + CTRL + H.

Big Mutha Truckers

© Empire Interactive 2003

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans la rubrique Cheats des options

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

ARGENT FACILE

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

Big Red Racing

© Domark / Big Red Software

CHOIX DES VÉHICULES ET DES CIRCUITS

Pour parcourir n'importe quel circuit avec n'importe quel véhicule, lancez le jeu en tapant : **racing -car x -car y**. Remplacez x et y par les noms suivants en fonction des véhicules qui vous intéressent :

ATV	The Barrymore Mudf Buggy MK Proto !
BEETLE	Kidma Bug
BUGGY	Adjani MK IV Arachnapod
CABBET	Kidman Bug (décapotable)
CABMINI	Tini Minogue
CAT	Hatcher MK254 Dumpaway
COPTER	Chipper MK IV
HELI	BFH-13 "Heli-Stealth"
HOVCAR	Deply Swamp King
INFLATE	Anderson Inflomatic
JCB	Jordache Dig Master
JEEP	Hurley Rough 'N' Ready
JETCAR	Ryder Thrustbuster III
MINI	Tini Minogue
MONS	Smithson-Harris Mud-Lover
PLOUGH	Bjork S1MKII Snow Kitten (Oates Model)
SNOWCAT	Stone NB69 Blizzard Baba
TRUCK	Hardman 10-4 Smokey-Crusher

RACCOURCI DANS ARTIC

Débutez la course normalement jusqu'au virage très serré. Puis, allez tout droit en passant par les drapeaux rouges et le panneau "Virage Dangereux". Continuez toujours tout droit jusqu'à ce que vous arriviez à une route au bord d'une falaise escarpée.

Bio Menace

© Apogee

LISTE DES COUPS SECRETS

Faites Gauche-Droite 7 fois, puis sautez. Un champ de force apparaît.
Faites Gauche-Droite 7 fois, puis tirez pour avoir des boules de feu.
Faites Haut pendant 2 secondes, puis Bas pour l'invincibilité.
Faites Haut jusqu'au signal de charge, puis tirez pour avoir le tir plasmique.

Bioforge

© Origin Systems 1995

PATCH SUR LA SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde.

Energie maximum

Allez à l'offset 45113 et mettez la valeur FF FF FF.

Santé maximum

Allez à l'offset 44663 et mettez la valeur FF FF FF.

Bionic Commando

© Capcom / GRIN 2009

MODE SUPER HARD

Terminer le mode Histoire.

RÉCOMPENSES VIA BIONIC COMMANDO REARMED

Arme prototype

Dans Bionic Commando Rearmed, rendez-vous à la zone A pour trouver l'icône FSA.

Matrice violette

Dans Bionic Commando Rearmed, récupérez les 12 Yashichis.

Tenue rétro

Téléchargez Bionic Commando Rearmed.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Chapitre 1

Ascension city

Après le largage, avancez et passez par le trou dans le mur. Tournez à droite et éliminez le soldat. Tournez ensuite à gauche et prenez le premier objet de la zone. Continuez votre chemin et tuez un autre soldat. Avancez jusqu'au fond de la salle pour prendre les munitions ensuite tournez à gauche. Ramassez les munitions en chemin et éliminez les trois ennemis barricadés à droite. Montez ensuite les marches, allez à droite et prenez l'objet. Descendez ensuite par le trou au sol et descendez les marches.

Avancez jusqu'au fond et tournez à droite pour récupérer le deuxième objet. Avancez ensuite à gauche pour arriver dans une grande salle. Allez vers la porte située à gauche et sortez. Zoomez et éliminez l'ennemi barricadé au fond du couloir. Traversez ce couloir et ramassez le troisième objet qui se trouve à gauche du coté du distributeur automatique.

Avancez ensuite et descendez d'autres escaliers. Eliminez le soldat, allez à gauche et neutralisez un nouvel ennemi. Traversez ensuite un autre couloir et prenez l'objet qui se trouve à gauche des escaliers. Descendez ensuite l'escalier pour retrouver votre bras ionique.

Didacticiel

Avancez et utilisez votre bras ionique pour vous accrocher à la poutre verte. Laissez-vous balancer trois fois avant de lâcher prise lorsque l'indicateur bleu s'affiche à l'écran.

Pour l'étape suivante, accrochez-vous à la poutre et balancez-vous en avant et en arrière pour gagner de la vitesse puis lâchez prise au bon moment pour sauter loin devant et atterrir sur la plate-forme.

Vous devez ensuite vous accrocher à la poutre avant de sauter vers la poutre suivante. Gagnez un peu de vitesse et sautez sur la plate-forme d'en face.

Accrochez-vous ensuite au rebord et rembobiner le câble pour monter. Sautez ensuite pour atteindre la dénivellation.

Avancez et accrochez-vous à la première poutre. Sautez à droite vers la poutre suivante puis à gauche vers la dernière. Accrochez-vous ensuite au rebord et hissez-vous en haut. Sautez en bas et montez une autre dénivellation. Sautez ensuite et accrochez-vous au rebord. Montez la dénivellation et accrochez-vous à la poutre. Balancez-vous ensuite avant de sauter vers la plate-forme.

Vous arrivez devant un relais. Lancez votre câble sur les trois cibles qui entourent le relais. Zippez ensuite le câble pour foncer sur les cibles et effectuer une attaque. Allez ensuite en arrière et suivez le chemin avec les poutres. Passez d'une poutre à l'autre jusqu'à la plate-forme. Allez à droite et descendez pour prendre l'objet. Revenez au relais et branchez-vous à ce dernier avec votre câble puis piratez-le. Entrez dans le didacticiel " Lancer " et apprenez à lancer des objets sur vos ennemis. Entrez ensuite dans le didacticiel " Arracher ". Avant de commencer l'entrainement. Allez à gauche et accrochez-vous aux poutres pour prendre l'objet suspendu. Revenez ensuite à la zone de départ et arrachez le socle qui se trouve en face de vous.

Allez ensuite dans le didacticiel " Mort venue d'en haut ". Avancez vers le trou et sautez dans le vide. Appuyez plusieurs fois sur le bouton indiqué pour réaliser la technique requise. Prenez en même temps l'objet suspendu en l'air.

Entrez ensuite dans le didacticiel " Coup de poing vers le haut ". Avant d'appliquer la technique. Retournez-vous et accrochez-vous au rebord. Montez pour récupérer l'objet et redescendez pour effectuer la technique. Quittez enfin le didacticiel.

Centre ville d'Ascension city

Avancez vers le trou dans le mur pour voir la ville en ruines. Sautez et accrochez-vous à la pancarte la plus haute. Balancez-vous et prenez l'objet qui se trouve entre les deux bâtiments. Avancez ensuite jusqu'au bout de la route et entrez dans les égouts.

Centre ville d'Ascension city II

Avancez et accrochez-vous au poteau de signalisation. Balancez-vous et prenez l'objet. Avancez ensuite à gauche et repérez l'objet qui se trouve derrière les flammes. Utilisez votre câble pour vous accrocher et atteindre la dénivellation puis prenez l'objet. Revenez sur la route et allez à droite. Suivez le chemin et accrochez-vous au pilier pour pouvoir atteindre l'objet suspendu. Avancez à droite et arrêtez-vous à la vue des ennemis qui se trouvent au fond. Zoomez et éliminez vos deux ennemis. Avancez ensuite vers le tunnel et accrochez-vous au bout du rail suspendu. Balancez-vous et gagnez de la vitesse pour sauter au dessus de l'entrée du tunnel et prendre l'objet. Descendez ensuite et passez par le tunnel.

Centre ville d'Ascension city III

Avancez et accrochez-vous à la poutre. Sautez vers la suivante puis sur la route. Descendez dans le trou et escaladez le mur de gauche pour atteindre le relais. Eliminez les deux ennemis qui le gardent avec des attaques sautées ou avec votre arme. Montez ensuite sur l'autoroute qui se trouve en haut à droite et éliminez les deux autres soldats. Revenez au relais et piratez-le. Remontez ensuite sur l'autoroute puis sur celle de gauche. Repérez l'objet qui se trouve à gauche et suspendez-vous aux rails pour atteindre cet objet. Revenez en haut et faites face à l'immeuble. Lancez votre câble contre le wagon du monorail et arrachez-le en appuyant plusieurs fois sur le bouton approprié. Eliminez le soldat qui se trouve dans l'immeuble et sautez vers l'ouverture. Grimpez et entrez dans l'immeuble. Avancez et entrez par le trou qui se trouve en face. Allez ensuite à gauche et descendez. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent en bas. Avancez et montez les marches. Tuez deux autres soldats et entrez dans la chambre de gauche. Prenez les munitions ensuite entrez par le trou dans le mur gauche et prenez l'objet. Avancez encore et sortez par le trou dans le mur pour atterrir sur une partie de l'autoroute.

Descendez sous l'autoroute pour prendre un autre objet. Avancez vers le poste de contrôle ennemi et tuez les quatre soldats. Allez ensuite à droite et escalader le pilier qui porte le monorail jusqu'au sommet pour prendre l'objet. Montez sur l'autoroute de gauche et avancez en éliminant les soldats. Lancez votre câble sur le wagon du monorail et arrachez-le. Suspendez-vous au rail et prenez l'objet Descendez ensuite et entrez par le tunnel.

Centre ville d'Ascension city IV

Avancez, sautez en bas et contournez le bâtiment d'en face par la gauche. Eliminez le garde et entrez dans l'immeuble situé à droite. Montez l'escalier et butez les deux soldats qui se trouvent à gauche avant qu'ils ne vous repèrent. Montez encore et avancez sur le quai pour prendre l'objet. Tirez sur les ennemis qui gardent le relais pour les attirer vers le bas et arrachez ensuite le wagon de son socle pour le faire tomber sur les ennemis et les écraser. Descendez ensuite et éliminez ce qui reste des ennemis. Descendez ensuite, allez vers le relais et piratez-le pour désactiver les mines. Revenez alors au premier champ de mine. Accrochez-vous aux mines et avancez jusqu'à atteindre l'objet. Revenez au relais et allez vers le deuxième champ de mines. Utilisez les mines pour passer le gouffre et allez à gauche.

Montez vers l'ouverture dans l'immeuble et prenez un autre objet. Montez ensuite les marches et allez jusqu'à l'ouverture dans le mur. Arrachez le wagon du monorail pour le faire tomber sur les ennemis qui se trouvent en bas. Avancez ensuite et montez sur l'autoroute pour tuer les soldats. Restez ensuite en haut et éliminez les ennemis qui gardent le relais. Descendez et piratez ce relais pour désactiver les mines. Accrochez-vous ensuite aux mines et allez à gauche jusqu'à la dernière mine pour prendre l'objet qui se trouve juste en dessous Revenez au relais et escalader l'immeuble qui se trouve à sa droite avec des pancartes sur le toit. Prenez l'objet et revenez au relais. Utilisez ensuite les mines pour atteindre l'autre coté de la ville et avancez dans le tunnel.

Chapitre 2

Centre ville d'Ascension city V

Avancez et escaladez l'immeuble d'en face où se trouve la capsule. Prenez votre nouvelle arme, restez sur le toit et allez à gauche. Testez votre nouvelle arme sur les soldats qui se trouvent en bas. Descendez vers leur position puis sautez vers le wagon du monorail. Des ennemis bloquent l'ouverture qui se trouve dans le bâtiment situé à gauche. Eliminez-les et sautez vers l'entrée. Avancez, montez les marches et éliminez les ennemis sans trop vous exposer. Montez ensuite à l'étage supérieur et allez vers l'ouverture dans le mur. Sautez en bas en exécutant une chute libre (en appuyant plusieurs fois sur le bouton indiqué). Avancez ensuite dans la canalisation jusqu'à l'autre bout. Sortez et contournez la dénivellation par la gauche pour trouver et prendre un objet. Montez vers le relais et éliminez les soldats qui le gardent. Piratez-le et descendez à droite pour prendre les munitions qui se trouvent dans la capsule. Descendez et entrez dans une autre canalisation. Avancez et éliminez les soldats qui patrouillent. Montez et attirez les ennemis au bord de la dénivellation. Arrachez ensuite la pancarte pour qu'elle tombe sur eux et les écrase. Montez encore et

éliminez le reste des soldats.
Dirigez-vous ensuite vers l'entrée du tunnel et accrochez-vous aux mines. Avant d'atteindre le tunnel, tournez-vous et sautez vers l'objet suspendu en l'air pour le prendre. Reprenez ensuite le chemin vers le tunnel, éliminez les ennemis qui le gardent et avancez.

Une fois à l'autre bout, tournez-vous, montez au dessus de la sortie pour prendre l'objet et descendez. Sautez vers le bouclier Biomech et attaquez son dos avec vos coups de pied zippés. Répétez cette action jusqu'à la destruction du bouclier. Si vous êtes touché, éloignez vous et mettez-vous à l'abri pour récupérer. Ne vous approchez pas trop des Mecha pour ne pas subir une attaque de mêlée qui risque de réduire considérablement votre barre de santé. Une fois les deux boucliers détruits, allez vers la banque et montez au dessus de la porte pour prendre un objet.

Centre ville d'Ascension city VI

Avancez jusqu'à l'apparition des lasers des snipers. Accrochez-vous alors au poteau et avancez rapidement vers le bâtiment d'en face. Escaladez-le et éliminez le premier sniper. Allez ensuite à droite et tuez le deuxième sniper qui se trouve dans ce bâtiment ainsi que celui situé dans l'immeuble de droite. Repérez l'objet qui se trouve dans la chambre de gauche et utilisez votre crochet pour atteindre cette chambre par l'extérieur en passant par les fenêtres puis prenez l'objet. Sautez ensuite vers les panneaux qui sont au dessus de la route et accrochez-vous à la poutre. Sautez vers la passerelle détruite et montez sur son toit pour prendre un objet. Montez sur le toit de l'immeuble de gauche, avancez et sautez vers celui où se trouve le sniper. Eliminez-le et sautez vers le bâtiment de droite. Utilisez ensuite la poutre pour vous balancer et atteindre la partie la plus proche de l'autoroute. Accrochez-vous sous le pont pour prendre l'objet ensuite montez sur l'autoroute. Avancez vers la zone où se trouve le dernier sniper.

Quartier industriel Trent I

Avancez, sautez sur la structure cylindrique ensuite descendez sur le sol. Suivez le chemin à droite pour trouver un objet dissimulé dans l'eau. Repérez ensuite le sniper et allez vers le toit sur lequel il se trouve. Eliminez-le et regardez en haut près de la structure cylindrique pour trouver un objet. Suspendez-vous au tube détruit et balancez-vous pour sauter et prendre l'objet. Grimpez ensuite sur le toit du bâtiment qui se trouve à gauche. Sautez ensuite vers le bâtiment cylindrique où se trouve le sniper et éliminez-le. Sautez vers un autre bâtiment cylindrique, éliminez le sniper et descendez dans le niveau inférieur pour prendre l'objet et profitez-en pour éliminer les snipers qui se trouvent dans la zone.

Dirigez-vous ensuite vers le bâtiment cylindrique incliné et repérez le sniper qui se trouve sur le tube détruit. Eliminez-le ensuite prenez l'objet qui se trouve dans le tube. Repérez ensuite la capsule qui atterrit sur le toit d'un immeuble et rejoignez-la. Prenez le fusil sniper et testez-le sur le tireur qui se trouve sur le bâtiment situé à gauche. Avancez ensuite vers l'autoroute en ruine et éliminez les soldats qui se trouvent dessus puis sautez sur l'autoroute. Avancez jusqu'à trouver l'armure Biomech. Eliminez cet ennemi en l'attaquant par derrière et avancez dans le tunnel.

Quartier industriel Trent II

Allez à droite vers l'entrée de l'entrepôt et prenez l'objet suspendu. Avancez jusqu'au bout du chemin et utilisez le coup de poing vers le haut pour lancer un objet sur le mur et le défoncer. Avancez et éliminez les ennemis en utilisant votre nouvelle attaque. Lancez les caisses contre les groupes d'ennemis pour les éliminer rapidement. Avancez jusqu'à la rencontre avec le Biomech. Détruisez-le et escaladez le mur gauche. Suivez ensuite le chemin jusqu'à l'objet à prendre. Revenez en bas et avancez. Tournez à droite et faites un trou dans le mur pour passer. Avancez en vous accrochant aux poutres puis accrochez-vous au bras de la grue. Balancez-vous et sautez en l'air en direction de l'objet pour le prendre. Avancez enfin dans le tunnel.

Quartier industriel Trent III

Avancez et repérez la capsule qui atterrit sur l'immeuble situé à gauche. Rejoignez-la et prenez l'arme. Allez ensuite à l'immeuble de droite et prenez un objet. Revenez sur le toit précédent et allez vers les wagons du monorail. Arrachez-les de leurs rails pour trouver un objet. Prenez-le et sautez sur le bâtiment gauche. Avancez et repérez le sniper. Allez dans sa direction et escaladez jusqu'au toit de l'immeuble où il se trouve.
Prenez l'objet et descendez pour le tuer. Restez ensuite à l'abri pour débusquer et éliminer les ennemis sans être pris entre les feux de l'ennemi. Traversez ensuite le pont et accrochez-vous au monorail. Sautez vers le bâtiment situé à droite. Accrochez-vous ensuite à la poutre et balancez-vous. Sautez, prenez l'objet en l'air et accrochez-vous à l'immeuble suivant.

Entrez par l'ouverture dans le mur et avancez arme à la main. Montez les étages et éliminez les ennemis après chaque escalier. Une fois dans l'étage avec l'ouverture dans le mur, éliminez les ennemis qui se trouvent dans la chambre de droite et prenez l'objet. Sortez ensuite par le trou et accrochez-vous aux tubes pour atteindre l'immeuble se trouvant à gauche. Allez ensuite vers la capsule et prenez le sniper. Montez sur les toits (à gauche) pour trouver et prendre un autre objet. Regardez ensuite en bas et repérez l'objet suivant qui se trouve entre quatre tubes. Descendez et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Accrochez-vous ensuite à un tube, gagnez en vitesse et sautez pour prendre l'objet. Affrontez ensuite les ennemis volants. Ramassez le lance-roquette et visez les appareils. Evitez leurs tirs et si vous n'avez plus de munitions, allez vers les capsules qui se trouvent sur les autres toits. Avancez ensuite vers le relais et éliminez les soldats qui le gardent. Désactivez les mines et utilisez-les pour avancer. Ramassez l'objet qui se trouve sous la troisième mine et continuez d'avancer jusqu'au tunnel.

Quartier industriel Trent IV

Avancez à gauche et sautez sur les toits jusqu'au troisième immeuble. Allez à droite et sautez vers l'immeuble défoncé. Montez sur le toit et prenez l'objet avant de faire le tour. Sautez sur la partie de l'autoroute ensuite sur celle avec un bus au dessus. Prenez l'objet qui se trouve derrière le véhicule et revenez au toit. Revenez au toit précédent et allez à gauche pour trouver des ennemis barricadés dans l'immeuble d'en face. Eliminez-les et sautez vers le trou dans l'immeuble. Avancez et éliminez les ennemis qui arrivent par les escaliers. Montez et allez vers le trou dans le mur. Accrochez-vous à la poutre et balancez-vous. Sautez ensuite et prenez l'objet suspendu dans les airs. Détruisez ensuite le Polycraft et tuez les soldats qui gardent le relais. Piratez ensuite ce dernier pour désactiver les mines. Accrochez-vous aux mines de droite pour prendre l'objet en chemin. Sautez ensuite sur les toits des bus pour avancer. Utilisez d'autres mines et avant de sauter dans le bâtiment, sautez sur les débris qui se trouvent à droite pour prendre un autre objet. Entrez ensuite dans le bâtiment. Après la cinématique avancez et sautez dans la fissure au sol.

Chapitre 3

Fissure I

Sautez vers l'entrée, escaladez le mur gauche et prenez l'objet qui se trouve à droite au dessus de l'entrée. Descendez ensuite et entrez dans la cave. Allez à gauche et descendez en rappel pour prendre l'objet. Laissez-vous tomber jusqu'au fond, avancez dans la caverne en vous accrochant aux parois et allez à droite pour trouver un objet caché. Avancez jusqu'à la dernière chute d'eau et prenez l'objet qui se trouve en haut.

Avancez encore pour voir un autre objet suspendu. Accrochez-vous aux pics qui sortent des parois, balancez-vous et sautez pour prendre l'objet. Avancez ensuite à droite jusqu'aux chutes d'eau. Regardez dans le mur de droite pour voir à travers un trou un objet caché. Continuez votre chemin jusqu'à apprendre comment défoncer les murs avec des pierres et revenez pour défoncer le mur et prendre cet objet. Reprenez votre route et défoncez le mur pour progresser.

Fissure II

Avancez et montez sur la pente qui se trouve sous l'ouverture qui mène vers la surface. Localisez l'objet, accrochez-vous au mur et sautez pour le prendre. Descendez ensuite et avancez jusqu'à la rencontre avec Polycraft.

Lancez dessus des rochers pour le détruire et reprenez votre chemin. Regardez ensuite en haut pour voir un objet se trouvant sous la plate-forme qui forme un pont. Grimpez pour le prendre et reprenez votre chemin Une fois à terre, avancez et éliminez le premier groupe d'ennemis. Avancez et lancez des pierres sur les ennemis qui se trouvent en bas avant de sauter vers le tube détruit. Entrez dans ce tuyau et prenez l'objet qui s'y trouve. Sortez et avancez vers l'objet suivant qui se trouve sur la plate-forme. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'à la surface.

Centre ville d'Ascension city VII

Avancez, montez sur le pont et ramassez le lance-grenades puis détruisez le premier Polycraft. Lancez ensuite les caisses ainsi que la voiture sur le deuxième Polycraft si vous n'avez plus de munitions. Montez ensuite sur le toit de l'immeuble de droite et éliminez les soldats qui gardent le relais. Piratez ce dernier pour désactiver les mines. Revenez ensuite à l'autoroute et avancez en évitant le cratère.

Centre ville d'Ascension city VIII

Revenez en arrière (à gauche) et entrez dans l'alcôve pour prendre l'objet. Avancez et affrontez un Biomech. Il est très rapide et ne vous laissera pas le temps de l'attaquer par derrière. Utilisez alors les voitures come arme et lancez-les sur cet ennemi jusqu'à sa destruction. Avancez ensuite dans le tunnel et repérez l'objet au plafond. Accrochez-vous à la poutre verte et balancez-vous pour le saisir. Avancez en évitant les flammes et éliminez les soldats qui arrivent. Allez au bout du chemin et cherchez derrière le bus qui se trouve à gauche pour trouver un objet. Prenez-le et continuez votre chemin.

FSA Avenue

Avancez et prenez l'arme qui se trouve dans la capsule. Mettez-vous à l'abri du tireur et avancez en longent le mur droit. Avancez et avec votre nouveau joujou, exterminez le groupe d'ennemis. Montez ensuite sur le pont et éliminez le sniper. Prenez l'objet qui se trouve à sa droite puis descendez et éliminez d'autres soldats en chemin. Allez à la station du monorail qui se trouve dans l'immeuble situé à gauche et descendez l'escalier pour trouver un objet. Sortez dans la rue et éliminez les ennemis qui débarquent en parachute. Avancez et prenez le lance-grenades qui se trouve dans la capsule puis utilisez-le pour détruire les deux Biomech et avancez. Prenez ensuite l'objet qui se trouve sur la poutre entre les enseignes. Restez en haut et regardez à droite du monument FSA pour trouver un objet. Allez le prendre et allez ensuite à l'extrême gauche pour prendre le dernier objet. Avancez vers le monument.

Buraq

Grimpez jusqu'au sommet et prenez l'objet qui se trouve sur une poutre. Allez ensuite de l'autre coté pour voir un autre objet suspendu dans l'air. Accrochez-vous au pilier, balancez-vous pour gagner de la vitesse et sautez pour prendre l'objet en vol. Atterrissez ensuite près du relais et piratez-le.

Boss : Hélicoptère Buraq

Mettez-vous à l'abri derrière le relais et attendez l'arrivée de la première capsule. Allez vers cette dernière et prenez le lance-roquettes. Maintenez appuyez sur la touche de tir et visez l'hélicoptère jusqu'à ce que les trois cibles deviennent rouges. Tirez alors tout en restant mobile pour éviter les ripostes de l'ennemi. Allez ensuite vers la capsule suivante pour obtenir des munitions. Eliminez le Polycraft qui rapplique avant de recharger et de vous attaquer de nouveau au Buraq. Visez les trois cible mais l'ennemi va déployer des contre-attaques et sachez qu'un seul de vos projectiles va le toucher. Rechargez en allant vers les capsules et détruisez d'autres Polycraft. Maintenez la même tactique et tirez sur votre ennemi en restant en mouvement jusqu'à sa destruction.

Acte 2

Chapitre 1

Fissure III

Avancez et laissez-vous tomber dans la fissure. Avancez dans le tunnel pour sortir sous une ouverture qui mène à la surface. Repérez l'objet qui se trouve en bas dans une alcôve située en face et allez le prendre. Allez ensuite rapidement vers la capsule et prenez la mitrailleuse. Explosez les drones qui s'approchent de vous jusqu'à ce qu'ils décident de se replier. Allez à droite de la capsule et montez sur le rocher pour trouver un autre objet. Revenez près de la capsule et repérez l'objet qui flotte à droite près de la paroi. Utilisez votre câble et votre crochet pour l'atteindre et le prendre. Allez ensuite vers le grand portail et entrez. Avancez jusqu'à l'arrivée d'un Biomech. Restez entre les rochers pour éviter ses attaques. Lancez-lui vos projectiles faits en pierre sans vous exposer jusqu'à sa destruction. Eliminez ensuite les ennemis avec votre nouvelle attaque tournoyante et continuez votre chemin.

Terminus Saints

Avancez à gauche vers la station et allez derrière les wagons pour ramasser un objet. Eliminez les ennemis qui se trouvent à droite et allez au bout de la station. Regardez en bas dans la fosse à gauche pour trouver un objet. Sautez et prenez-le ensuite remontez. Avancez et descendez dans le trou vers une autre station. Eliminez les ennemis et rejoignez la station d'en face. Eliminez la résistance et allez à gauche derrière le wagon pour prendre un autre objet. Un autre objet se trouve à droite mais il est inaccessible pour le moment puisque les mines marchent encore. Montez à la station du dessus et avancez en éliminant les soldats jusqu'à atteindre le relais.

Piratez-le et allez à gauche pour trouver un autre objet. Rappelez-vous de l'objet inaccessible, vous pouvez l'atteindre maintenant en vous accrochant en bas de la mine. Utilisez ensuite les mines pour atteindre la sortie et évitez les radiations.

Fissure IV

Avancez dans le tunnel et à la sortie, sautez pour atteindre et saisir un objet. Bondissez vers l'autre extrémité du tunnel et éliminez les soldats. Avancez en abattant les ennemis jusqu'au relais. Piratez-le et prenez l'objet qui se trouve en haut, sur un rocher. Utilisez les objets qui se trouvent dans la zone comme projectiles contre le Polycraft. Descendez vers la capsule pour prendre le lance-grenades. Avancez à gauche et montez sur la plate-forme où se trouve la grue.

Derrière elle, se trouve un autre objet, prenez-le et avancez vers les mines. Accrochez-vous au plus haut point de la paroi et balancez-vous. Sautez ensuite vers l'objet qui se trouve au dessus de la première mine. Accrochez-vous ensuite à la mine et avancez en vous emparant d'un autre objet en chemin.

Parc d'Ascension City I

Avancez et grimpez sur les rochers de droite pour atteindre un nouvel objet. Avancez ensuite et escaladez le mur pour monter jusqu'à la forêt. Avancez et accrochez-vous aux branches de l'arbre qui se trouve à l'extrémité de la falaise. Repérez l'objet dans les airs et sautez pour le prendre. Accrochez-vous ensuite au mur gauche et hissez-vous vers le haut puis suivez le chemin et prenez l'objet qui se trouve au bout. Restez du coté gauche et avancez jusqu'au grand arbre. Accrochez-vous à ses branches pour atteindre un autre objet suspendu.

Allez ensuite à droite vers l'avant poste ennemi et éliminez les soldats qui le gardent. Continuez d'avancer à gauche et allez vers l'objet qui se trouve sur le rocher qui fait face à la plate-forme où se trouvent les ennemis. Allez ensuite vers ces ennemis et exterminez-les. Affrontez ensuite deux Biomech. Restez à l'abri derrière les rochers et lancez des pierres sur ces deux ennemis. Sautez ensuite sur l'autoroute et allez à droite pour récupérer un objet. Allez ensuite vers l'entrée du tunnel et passez sous l'autoroute pour trouver le dernier objet de cette zone. Remontez enfin et entrez dans le tunnel.

Avenue des héros

Avancez et tournez à gauche puis accrochez-vous au tronc d'arbre pour vous balancer et prendre le premier objet. Avancez ensuite jusqu'à l'ensemble de statues. Après la cinématique, allez derrière les pieds de la statue pour prendre un objet. Suivez ensuite votre radar et avancez. Montez sur le pilier gauche pour trouver un autre objet. Entrez dans le bâtiment et accrochez-vous au balcon pour vous balancer et atteindre l'objet.

Parc d'Ascension City II

Avancez et allez à droite. Montez sur la structure de droite et prenez l'objet. Descendez ensuite et avancez en éliminant les soldats. Prenez ensuite l'objet qui se trouve au plafond. Continuez d'avancer et montez à l'étage suivant. Avancez en éliminant les soldats et piratez le relais. Montez encore et avancez jusqu'à l'avant poste ennemi. Eliminez ses occupants et fouillez au bord de la falaise, à gauche, pour trouver un autre objet.

Reprenez votre route jusqu'à l'apparition des trois Biomech sur une plate-forme. Ne vous en approchez pas et lancez les pierres qui se trouvent à proximité de votre position pour les abattre. Attendez ensuite l'arrivée de la capsule qui atterrit sur une autre plate-forme et allez vers cette dernière. Prenez le lance-grenades et revenez sur votre plate-forme. Sur place, canardez vos ennemis et tirez des grenades quand ils se rapprochent les uns des autres pour les toucher tous en même temps. Avancez ensuite vers le bâtiment et allez à sa droite. Regardez en bas pour voir un tube avec un objet à son extrémité détruite. Descendez et prenez-le. Restez en bas et allez à gauche du bâtiment pour trouver le dernier objet de cette zone. Remontez et entrez dans le bâtiment.

Chapitre 2

Jardin d'Ascension City

Allez à l'arrière de la zone et prenez le premier objet. Entrez dans le jardin et faites le tour de la zone en éliminant les snipers. Montez ensuite sur les poutres centrales du toit et prenez l'objet. Reprenez votre route et affrontez le Biomech équipé d'un canon laser. Passez derrière lui et attaquez son dos jusqu'à sa destruction. Eliminez ensuite les ennemis qui rappliquent. Passez sous le relais et ramassez un autre objet.

Remontez et piratez le relais puis descendez sur la passerelle qui se trouve derrière ce dernier et prenez l'objet. Revenez ensuite à la salle où se trouvaient les snipers et éliminez les ennemis en chemin. Allez vers la capsule et prenez l'arme. Suivez votre radar et éliminez les soldats qui gardent l'entrée. Avancez et détruisez les deux Biomech avant de monter sur la passerelle d'en haut et prendre l'objet. Descendez ensuite, passez par le trou et avancez dans le tunnel.

Parc d'Ascension City III

Avancez et restez à gauche pour prendre un objet sur votre chemin. Avancez ensuite vers la capsule qui contient le fusil sniper et prenez-le. Repérez ensuite les snipers grâce à leurs lasers et éliminez-les. Allez ensuite en bas, à gauche, au bord de la rivière et repérez l'objet qui se trouve derrière les rochers. Dégagez ces derniers et prenez-le. Remontez ensuite et atteignez le toit du bâtiment pour prendre l'objet. Sautez ensuite en bas, éliminez les soldats et piratez le relais. Allez ensuite à droite de ce dernier et accrochez-vous aux mines pour avancer et prendre l'objet en chemin.

Laissez-vous tomber dans la caverne et avancez jusqu'au relais mais avant de l'atteindre, allez à gauche des chutes d'eau et escaladez jusqu'au sommet. Avancez, prenez l'objet et revenez au relais. Eliminez les soldats qui le gardent et piratez-le. Grimpez ensuite au sommet de la montagne qui se trouve à droite du relais pour prendre le dernier objet de la zone.

Parc d'Ascension City IV

Avancez à gauche et prenez le premier objet de la zone. Avancez jusqu'à la route et allez à droite jusqu'au fond pour prendre un deuxième objet. Allez ensuite à droite de cette route et prenez un autre objet sans vous attarder au milieu des radiations.

Revenez dans le chemin et avancez dans la cour où se trouve le monument, au centre. Montez au sommet de ce monument et prenez l'objet. Tournez à gauche pour voir un autre objet derrière la clôture rouge. Allez dans cette direction, accrochez-vous au petit arbre de droite et sautez par-dessus le mur pour prendre l'objet. Revenez devant le bâtiment et entrez dans ce dernier.

Archive fédérale

Escaladez le pilier qui se trouve juste en face de vous et prenez le premier objet. Regardez ensuite devant vous et sautez vers la première poutre. Balancez-vous et prenez le deuxième objet. Avancez ensuite vers le terminal qui se trouve au centre et activez-le. Plusieurs groupes d'ennemis vont alors surgir. Restez dans les balcons, en haut, pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis et éliminez-les. Prenez les armes qui arrivent par les capsules et ramassez les munitions laissées par vos adversaires. Repoussez-les jusqu'à ce qu'ils cessent d'arriver puis revenez au terminal. Descendez ensuite dans le trou et suivez le tunnel.

Le Mohole

Avancez dans le tunnel puis montez en vous dirigeant vers la forêt. Avancez à droite et prenez l'objet qui se trouve encore à droite, derrière des rochers. Avancez ensuite et allez sous l'autoroute pour prendre un autre objet. Montez ensuite sur cette même autoroute et éliminez les deux soldats. Accrochez-vous à la poutre verte et balancez-vous puis sautez pour prendre l'objet suspendu. Accrochez-vous ensuite à la poutre suivante et sautez vers l'autre extrémité.

Boss : Le Mohole

Evitez ce ver métallique et, quand il se redresse pour cracher du feu, tirez en visant son oeil pour l'empêcher d'effectuer son attaque. Quand il s'enfonce dans le sol, surveillez votre radar pour voir l'emplacement de sa prochaine apparition et ainsi éviter son attaque chargée. Ramassez les armes qui arrivent par les capsules et restez constamment en mouvement. Tirez sur votre ennemi et quand il s'effondre par terre et régénère sa barre de vie, lancez votre crochet en direction de son oeil. Il vous catapultera alors dans les airs. Exécutez alors l'attaque " Mort venue d'en haut " pour l'affaiblir considérablement. Le Mohole change d'attaque et utilise, cette fois, des ondes de choc qu'il génère en bougeant son corps. Sautez par-dessus ces ondes pour les éviter et tirez sur son oeil à nouveau. Accrochez-vous encore une fois à son oeil et exécutez la " Mort venue d'en haut ". Répétez cette action autant de fois que nécessaire jusqu'à sa défaite. Avancez enfin vers la porte et entrez.

Chapitre 3

Port Anderson I

Avancez et mettez-vous à couvert derrière le camion. Attendez que les ennemis arrivent vers vous et commencez le nettoyage. Avancez encore et éliminez une autre vague d'ennemis. Restez à gauche et avancez pour trouver un objet derrière un camion renversé. Prenez-le puis avancez et éliminez d'autres ennemis. Détruisez ensuite le Biomech pour ouvrir le passage et avancez. Un autre groupe d'ennemis vous attend. Neutralisez-les et reprenez le chemin. Tournez à droite du camion pour prendre l'objet et dégommez les deux soldats qui gardent la zone. Avancez encore dans le tunnel et allez à gauche pour trouver le troisième objet suspendu devant l'enseigne. Reprenez votre chemin et continuez d'avancer.

Port Anderson II

Evitez le trou dans le sol lors de votre progression et montez jusqu'au sommet des piliers du pont pour prendre l'objet. Regardez ensuite à gauche et sautez sur le toit qui contient l'objet avant de saisir ce dernier. Entrez ensuite dans le hangar et éliminez les soldats. Avancez et sortez du hangar puis sautez sur le toit situé à gauche et débarrassez-vous des trois Biomech qui vous filent le train. Tirez sur eux pendant qu'ils chargent avant qu'ils ne puissent vous atteindre. Eliminez ensuite les soldats qui gardent le relais et prenez l'objet qui se trouve sur le toit, derrière la défense anti-aérienne. Revenez à cette dernière et détruisez-la. Repérez ensuite l'objet suspendu dans les airs et accrochez-vous au tube qui est à sa droite pour vous balancer, gagner de la vitesse et sauter. Accrochez-vous ensuite au rebord gauche pour ne pas finir dans l'eau.

Revenez au hangar et éliminez les ennemis en chemin. Allez vers la sortie et tuez les hommes qui se trouvent sur l'autre rive. Revenez sur l'autoroute et utilisez les mines pour atteindre les tubes. Accrochez-vous à ces derniers pour avancer. Allez vers le deuxième canon anti-air et détruisez les trois Biomech en utilisant le lance-roquettes qui se trouve dans la capsule. Abattez les soldats qui gardent le relais et neutralisez la défense anti-aérienne avant de pirater le relais. Sautez ensuite de mine en mine jusqu'à atteindre le bâtiment ´qui est sur l'eau. Ne passez pas directement par le trou mais allez derrière le bâtiment pour prendre un objet. Revenez ensuite au trou, descendez dans le bâtiment et avancez dans le tunnel.

Port Anderson III

Avancez et montez à l'étage. Montez ensuite sur la machine qui se trouve à droite pour prendre l'objet. Escaladez jusqu'au toit et allez vers les tubes. Avancez à droite et sautez pour prendre l'objet suspendu. Allez ensuite vers la capsule et prenez le fusil sniper. Eliminez les deux tireurs, ignorez le Polycraft et allez vers le pont où se trouvent les ennemis. Balancez des grenades sur les ennemis groupés tout en restant suspendu aux poutres puis descendez sur le pont. Lancez les barils sur le Polycraft pour le détruire. Montez ensuite au sommet du pilier du pont et prenez un autre objet juste après, allez vers la porte bloquée et attendez l'arrivée des deux Biomech.
Revenez alors sur le pont pour rester à l'abri de leurs attaques. Visez leur dos (la partie bleue) et tirez pour les détruire.

Entrez ensuite par la porte. Avancez et éliminez le groupe d'ennemis qui vous barre la route. Atteignez le relais et piratez-le. Utilisez ensuite les mines et allez à gauche. Sautez sur le silo et allez à l'arrière pour prendre un objet. Rendez-vous à l'emplacement de la capsule et prenez le lance-grenades pour éliminer les deux Biomech. Allez à droite et accrochez-vous au tube pour atteindre l'objet suspendu à droite. Avancez ensuite vers le bâtiment. Entrez, avancez et sortez en montant sur le toit situé à gauche. Avancez encore à gauche et prenez un autre objet. Eliminez ensuite le sniper et allez vers la capsule. Prenez la mitrailleuse et neutralisez les soldats qui se trouvent sur la passerelle. Avancez à droite en éliminant d'autres ennemis et allez vers le silo qui se trouve à droite. Grimpez au sommet de celui-ci et prenez le dernier objet de la zone. Reprenez ensuite votre chemin vers la plate-forme pétrolière.

Acte 3

Buraq Armada

Avancez sur le toit de l'avion et utilisez votre bras pour ouvrir la trappe. Prenez ensuite le contrôle de l'appareil et approchez-vous de celui de droite. Une fois que l'avion est proche de vous, sautez dessus et avancez vers la trappe. Arrachez-la et contrôlez ce deuxième avion. Déplacez-le jusqu'à le rapprocher de celui de gauche et sautez vers ce dernier. Refaites la même chose jusqu'à atteindre l'avion de Joe et déclencher une cinématique.

Cendreville

Grimpez jusqu'à la rue et repérez l'objet qui est suspendu au dessus du trou. Allez donc à sa droite et accrochez-vous

au poteau. Balancez-vous, gagnez de la vitesse et sautez pour prendre cet objet. Avancez ensuite vers le tunnel et entrez. Eliminez les ennemis en chemin et sortez. Lancez une grenade sur les ennemis qui gardent la zone (à gauche) et avancez vers le trou. Eliminez ensuite les soldats qui gardent la plate-forme rouge puis dirigez-vous derrière les rochers qui se trouvent près de cette dernière et prenez l'objet Montez ensuite sur la plate-forme.

Le constructor

Tournez-vous et montez jusqu'au sommet de la structure qui se trouve devant vous pour prendre un objet. Regardez ensuite en bas dans le trou et repérez un autre objet. Laissez-vous tomber et emparez-vous-en puis accrochez-vous à la paroi avant de tomber au fond de la crevasse. Remontez et avancez avant de repérer les capsules. Prenez leur direction et éliminez les ennemis puis allez à la première unité de refroidissement. Eliminez les soldats qui la gardent puis explosez le Polycraft. Désactivez ensuite cette première unité de refroidissement et allez vers la deuxième. Restez en haut et détruisez le Biomech. Eliminez aussi les soldats qui gardent la zone. Une fois l'endroit nettoyé, descendez et désactivez l'unité de refroidissement. Dirigez-vous ensuite vers la troisième unité. Restez toujours en haut et éliminez le Biomech ainsi que les soldats qui se trouvent en bas. Neutralisez enfin la dernière unité de refroidissement et remontez pour aller vers l'hélipad.

Boss : Groeder

Contre ce boss, inutile d'utiliser vos armes. Restez plutôt à distance et allez à l'extrémité de la plate-forme pour qu'il déclenche l'une de ses deux attaques. S'il dégage de la fumée blanche et saute, sautez pendant qu'il est dans les airs pour éviter l'impact et l'onde de choc. Attaquez-le ensuite par derrière quand il reste immobile pour se régénérer. Quand des rayons de couleur violette jaillissent sous ses pieds, esquivez à droite ou à gauche pour éviter sa charge. Attaquez-le comme d'habitude pendant qu'il vous tourne le dos. Ignorez ensuite les drones et continuez avec la même tactique pour vaincre votre ennemi.

Chambre forte

Avancez et affrontez le premier Biomech. Courez vers les capsules et prenez un lance-grenades ou le lance-roquettes et éliminez cet ennemi. Neutralisez ensuite le deuxième qui rapplique et nettoyez la zone en éliminant tous les soldats. Allez ensuite grimper du coté gauche de la montagne pour prendre un objet. Avancez ensuite en éliminant les ennemis. Allez vers les capsules suivantes et ramassez des munitions. Faites le ménage et allez à droite, derrière le rocher, pour prendre un autre objet. Avancez ensuite vers la porte, tuez les soldats et lancez l'amas de caisses dans les airs pour révéler le dernier objet du jeu. Entrez ensuite par la grande porte.

Avancez et tournez à droite. Après la cinématique, allez dans le couloir et éliminez les ennemis qui vous coupent la route. Cachez-vous derrière les vitres blindées pour éviter les balles ennemies. Faites attention aux grenades lancées par les soldats, elles sont très puissantes. Avancez dans le couloir en éliminant tous vos adversaires. Vous pouvez utiliser vos armes ou les caisses et les barils comme projectiles. Avancez jusqu'à la porte fermée.

Le Combat final

Après la cinématique, vous vous retrouverez sur le dos d'un Vautour mécanique. Suivez les indications de touches qui s'affichent à l'écran pour détruire ce rapace. Sautez ensuite et accrochez-vous à un deuxième vautour. Répétez la même action et soyez rapide avant qu'il ne vous élimine. Continuez à tuer ces robots ailés jusqu'à l'arrivée de Joe et le déclenchement de la cinématique de fin. Félicitations ! Vous avez fini le jeu et empêché Joe de rassembler une armée de machines.

Bionic Commando Rearmed

© Capcom / GRIN 2008

DIFFICULTÉ SUPER HARD

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Bionicle

© Electronic Arts / Argonaut 2003

MINI-JEUX

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom pour débloquer un mini-jeu

V33 Kopaka
5MG Pohatu
8MR Onua
3LT Lewa
4CR Tahu
9MA Gali

NIVEAU TAHU

Dans le niveau Tahu, lancez une rafale d'énergie sur la boîte du fond pour faire jaillir des pierres de lumières sur les maisons à gauche.

JOUER AVEC TAHU NUVA

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

Bionicle Heroes

© Eidos Interactive / Traveller's Tales 2006

NOUVEAUX PERSONNAGES

Guhhrahk

L'affronter et le battre pour le débloquer.

Takua Nuva

Terminer le jeu avec les six Inika.

Vezon

Terminer le jeu.

Bioshock

© 2K Games 2007

CHEAT CODES (PRÉ-PATCH V1.1)

Ouvrez le fichier "defuser.ini" dans le répertoire d'installation de Bioshock. Regardez la liste des codes ci-dessous et assignez celui que vous voulez à l'une des touches du clavier (exemple :"F10=god"). Sauvegardez vos modifications et lancez le jeu, puis en cours de partie, appuyez sur l'une des touches que vous avez assignées pour activer le code correspondant. Il se peut que le code se désactive après une cut-scene ou un changement de niveau.

Codes	Effet
fly	Voler
ghost	Annule le clipping
givebioammo	Obtenir EVE
givehealth	Energie max
god	Invincibilité
igbigbucks	+ 500 $
killpawns	Eradication des ennemis
slomo	Mode Slomo
suicide	Se suicider
teleport	Se téléporter
walk	Annule les codes Fly et Ghost

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution a été réalisée pour la version Xbox 360 mais le cheminement est identique sur PC et PS3.

Cette nouvelle référence du jeu d'aventure/Fps nous immerge dans un monde fascinant : Rapture. Un monde englouti où l'utopie et l'ambition ont pris une place telle qu'il n'en reste que des ruines, et où les derniers survivants sont devenus des êtres génétiquement modifiés, complètement sous l'emprise de leur folie et dont le but ne se résume plus qu'à une chose : récolter de l'Adam. Cette substance, étant à l'origine des manipulations génétiques les plus folles, fait l'objet de toutes les convoitises dans le monde de Rapture. En effet, des fillettes appelées " Petites Soeurs ", drainent çà et là les nombreux cadavres qui peuplent les lieux avec de grandes seringues afin de récolter le précieux produit. Celles-ci sont régulièrement accompagnées par des gardes du corps appelés les Protecteurs et dont il faudra vous débarrasser si vous souhaitez approcher ces fillettes. Quant à vous, vous voici littéralement projeté dans cet univers autant hostile qu'intéressant, à la recherche d'un moyen d'en réchapper. Pour survivre dans Rapture, il va falloir vous adapter aux coutumes du coin : vous modifier vous-même génétiquement en vous injectant pour cela des substances nommées " plasmides ". Elles vous offrent la chance d'acquérir de nombreux pouvoirs qui, associés à un armement hors pair, vous permettront d'avancer tout au long de l'aventure, pour finalement aller défaire de ses fonctions le " cerveau " de toute cette histoire.

Vous progressez dans le jeu à la manière d'un Fps classique avec vos pouvoirs jaillissant de votre bras gauche et vos

armes portées par le bras droit. Même si cela n'est pas régulièrement spécifié dans cette solution, il va vous falloir prendre l'habitude de tout fouiner. Autant les cadavres qui jonchent le sol que les armoires ou autres bureaux. Vous y trouverez, parmi toutes sortes d'items, vos munitions, des objets de soins, ainsi que des seringues d'Eve, un produit qui permet à votre jauge de plasmide de se régénérer. Il vous sera bien sûr possible d'upgrader vos armes ainsi que vos plasmides, en trouvant des Postes d'Amélioration et des Jardins des Glaneuses. C'est au niveau de ce dernier type de distributeurs que vous pourrez dépenser votre Adam, acquis après la rencontre d'une Petite Soeur. Vous pourrez choisir d'éliminer la petite fille ou bien de la sauver, ce qui influencera la partie et notamment la séquence finale, mais tout ceci sera expliqué plus en détail dans la solution. Vous trouverez également de nombreux enregistrements sur votre route. Il s'agit de messages laissés par des habitants, des scientifiques de Rapture, nous laissant ainsi deviner la manière dont les choses ont mal tourné et pourquoi cette cité engloutie en est arrivée là... Attention, l'acquisition de certains enregistrements s'avère toutefois primordiale dans la progression de l'aventure, mais vous ne pourrez pas les rater, et encore moins si vous suivez ce guide. ^^

Bienvenue à Rapture

Vous voici dans l'océan, prisonnier des flammes. Celles-ci ne vous laissent qu'une seule direction à prendre : tout droit, pour rejoindre le phare. Une fois à l'intérieur du bâtiment, descendez les escaliers pour pénétrer dans le petit sous-marin (bathysphère) et observer à travers le hublot. Après avoir assisté à un massacre, prenez la radio accrochée sur le côté lorsqu'on vous le demandera, puis sortez du sous-marin pour prendre les escaliers de gauche. Dans cette pièce sombre, dirigez-vous sur la gauche pour aller récupérer une clé anglaise au sol et taper avec celle-ci dans les décombres pour pouvoir franchir la porte en vous accroupissant. En haut des marches, quelqu'un vous jette un... Canapé en flammes ! Esquivez-le en vous décalant sur la gauche puis montez les marches pour aller punir votre tout premier chrosôme à coups de clé anglaise.

Il est temps d'aller vous injecter le premier plasmide. Pour ce faire, prenez les escaliers à gauche, puis avant de récupérer le produit dans le distributeur, trouvez une seringue d'Eve dans le tonneau sur sa gauche. Récupérez ensuite le fameux plasmide " Arc électrique " afin de vous l'injecter, puis suite à la séquence, essayez-le en détruisant le système d'ouverture de la porte qui vous fait face. Avancez dans ce tunnel en passant au travers de l'appareil qui vient de se crasher, puis dirigez-vous ensuite dans la pièce de droite. Après avoir ramassé une nouvelle seringue d'Eve près d'un cadavre et avoir fouillé celui-ci, un chrosôme fera son apparition. Envoyez-lui une décharge avec votre nouveau pouvoir afin de le paralyser, puis achevez-le d'un coup de clé anglaise. Sortez ensuite de cette pièce pour vous occuper d'un second chrosôme de la même manière, puis passez dans la pièce d'à côté pour récupérer à nouveau de l'Eve. Empruntez ensuite la porte au bout du couloir et un chrosôme enflammé va bientôt vous foncer dessus ! Pas de panique, tuez-le de la même manière que précédemment. Empruntez alors l'ascenceur.

Sur la gauche, en sortant, vous trouverez des objets de soins, tandis qu'il vous faudra prendre ensuite à droite pour éliminer le chrosôme placé devant sa poussette. Récupérez ainsi le pistolet dans celle-ci.

Avancez dans la pièce suivante pour entendre une scène de ménage et descendez les escaliers afin de vous occuper tout d'abord de l'homme placé devant la porte, puis ensuite de sa femme. Fouillez les corps pour récupérer des munitions, de l'argent et autres objets de soins, puis sortez de cette cuisine pour vous charger de deux chrosômes qui attendent les pieds dans l'eau. Envoyez donc une décharge de plasmide dans l'eau pour les neutraliser, puis fouillez-les, ainsi que la pièce, et vous trouverez un enregistrement de McClintock sur la table. Remontez ensuite les escaliers. Occupez-vous d'un nouvel ennemi et prenez la direction des toilettes. Dans celles des femmes, allez au bout pour trouver un enregistrement de Barker, puis préparez-vous à éliminer le chrosôme qui surgira des toilettes. Allez ensuite au bout des toilettes des hommes pour sortir par la gauche et rejoindre le théâtre.

Avancez le long des échafaudages pour rejoindre l'autre bout de la pièce, puis vous assisterez à une scène de massacre d'un chrosôme par un Protecteur, après avoir descendu les escaliers. Détruisez le cadenas d'un coup de clé anglaise pour poursuivre, et vous devrez bientôt vous charger d'éliminer une femme chrosôme armée d'un pistolet. En continuant, ce sera au tour de l'homme qui fouillait les poubelles de goûter à votre plasmide. Descendez les marches pour aller griller deux chrosômes en train de fouiller le cadavre d'un protecteur, puis descendez encore un peu plus bas. Vous vous ferez assaillir par un groupe de chrosômes une fois que vous vous serez approché de la porte grillagée sur la droite, déclenchant ainsi l'alarme. Après les avoir réduits en bouillie et les avoir fouillés, prenez la direction du pavillon

médical, comme vous le suggère Atlas. Vous vous retrouvez alors enfermé et recevez un message de la part d'Andrew Ryan. Suite à celui-ci, un groupe de chrosômes tente de venir vers vous, mais dieu soit loué, vous pouvez vous échapper car Atlas vous a ouvert l'accès vers le pavillon médical !

Pavillon Médical

Dirigez-vous sur la droite pour récupérer derrière le stand d'accueil un peu d'argent, de l'Eve, des munitions, ainsi qu'un deuxième enregistrement de McClintock. Revenez sur vos pas pour aller trouver le robot qui coince la porte sur la droite du distributeur. Il vous faut le pirater. Pour ce faire, le principe est simple : un fluide va se mettre à circuler et vous devrez construire un canal en utilisant les tuyaux adéquats afin que celui-ci se dirige vers la flèche de sortie. Une fois ceci effectué, vous pouvez choisir ou non d'avoir ce robot à vos côtés. Il vous aidera quelque peu à l'aide de sa mitraillette lorsque vous rencontrerez de nouveaux chrosômes. Franchissez alors la porte dont l'accès était bloqué par le robot, puis occupez-vous des deux chrosômes qui fouillent un cadavre au centre de la pièce. Revenez dans le coin afin de fouiller le bureau et pour récupérer notamment l'enregistrement de Steinman, puis montez les escaliers de cette pièce, dans le but d'aller actionner le levier. La porte de derrière va s'ouvrir, vous aurez un chrosôme à éliminer au bout du couloir à gauche (ou éventuellement, celui-ci peut venir directement vous trouver). C'est d'ailleurs là qu'il vous faut vous rendre, de sorte à récupérer la mitrailleuse et à actionner un nouveau levier. Celui-ci va permettre l'ouverture du cabinet médical, au niveau de la pièce du stand d'accueil (la porte à l'étage du dessus). Vous devez vous y rendre et serez assailli par de nombreux chrosômes sur le chemin. Soyez donc préparé.

Une fois la porte franchie, allez ouvrir la prochaine en appuyant sur l'interrupteur de droite. Récupérez un enregistrement de Steinman juste en face de vous, puis occupez-vous dans un premier temps de neutraliser les mitrailleuses à l'aide de votre pouvoir, pour ensuite les pirater de la même manière que le robot précédent. Vous trouverez un nouvel enregistrement de Steinman contre le mur de gauche un peu plus loin, puis un enregistrement de Ryan sur le stand situé face à la mitrailleuse centrale. Non loin de là, au centre de ce hall principal, près d'un poste de soins, vous pourrez récupérer un enregistrement de Tenenbaum. Allez ensuite dans la pièce la plus à droite pour vous retrouver dans la salle des distributeurs et ainsi vous refaire une santé, sans oublier de récupérer un autre enregistrement de Ryan sur le fauteuil.

Franchissez maintenant la porte marquée " Eternal Flame ", sans vous soucier du chemin indiqué par la flèche de quête, pour peu que vous l'ayez activée dans les options. Vous serez attaqué par un chrosôme explosif. Celui-ci vous lance des grenades, donc méfiez-vous. Une fois dans la pièce suivante, récupérez un enregistrement de Steinman sous le portrait de gauche, puis franchissez la porte suivante. Neutralisez la caméra de surveillance au plafond d'un coup de plasmide puis détruisez-la ensuite. Incinérez le cadavre qui se trouve derrière pour récupérer le fortifiant " Pirate Génétique ", vous donnant la capacité de vous régénérer à chaque fois que vous piraterez un système. Montez les escaliers de droite, éliminez un gêneur et vous trouverez bientôt votre deuxième plasmide, " Incinération ", en passant accroupi dans la pièce de gauche. Après avoir acquis le pouvoir, mettez le feu à la flaque de pétrole qui se propage hors de la pièce pour éliminer tous les gêneurs. Attendez que le feu disparaisse pour ensuite fouiller les corps et reprendre les escaliers afin de repasser par la porte " Eternal Flame " et vous retrouver dans la pièce principale.

Descendez les escaliers de gauche avec le panneau marqué " Dental Services Area ". Vous trouverez un enregistrement de McDonagh encastré dans la glace juste en face et un distributeur sur votre droite. Franchissez la porte " Supply " située à droite en ouvrant l'accès avec votre pouvoir électrique, puis en fouillant la pièce, vous trouverez entre autres un outil d'auto-piratage, ce qui vous permettra, comme son nom l'indique, de pirater automatiquement un système sans devoir effectuer l'assemblage des tuyaux, mais dont l'utilisation est valable une fois. Sortez de la pièce et remontez dans le hall principal, mais nous reviendrons bientôt à cet endroit.

Allez jeter un oeil derrière la porte " Dr Steinman's Anesthetic Ideals ", puis une fois dans la pièce au bout du couloir, Atlas vous parlera du plasmide de télékinésie, après que le docteur Steinman ait fait voler le décor en éclats. Lorsque vous rejoignez le hall principal, trois chrosômes vous attendent.

Il est temps maintenant de dégeler la porte située à gauche de l'entrée " Eternal Flame ", et qui porte le nom de " Twilight Fields Funeral Homes ". Utilisez le pouvoir d'incinération sur la glace qui bloque l'accès, et allez fouiller le bureau d'accueil de cette nouvelle pièce.

Lorsque vous vous trouvez derrière le bureau, allez jeter un oeil dans la pièce de droite et un chrosôme vous jettera un cercueil à la figure. Après lui avoir réglé son compte, occupez-vous de neutraliser la mitrailleuse et piratez-la éventuellement, tout comme le coffre situé derrière elle afin de le déverrouiller, récupérez ainsi son contenu. Allez ensuite dans la pièce de l'autre côté du bureau d'accueil et éliminez un nouveau chrosôme avant de fouiller les lieux et relevez le numéro 0451 sur la table. C'est le code d'accès de la porte qui se trouve derrière vous. Entrez-le pour ouvrir celle-ci et récupérez de nouveaux items, dont un outil d'auto-piratage. Franchissez enfin la porte située derrière le bureau d'accueil, et vous vous trouverez dans les toilettes, où vous pourrez observer l'ombre d'un chrosôme sur la gauche. En avançant vers lui, la lumière s'éteindra. Lorsque celle-ci se rallumera, il aura disparu, et seul un cadavre à fouiller restera. Vous trouverez parmi les objets un fortifiant qui vous facilitera la tâche pour les piratages, " Expert en Sécurité ", puis lorsque vous reviendrez sur vos pas pour sortir de cette pièce, le chrosôme caché vous foncera dessus, jaillissant d'une cabine. Occupez-vous de lui, puis sortez de la pièce pour rejoindre le hall principal et reprendre la direction du " Dental Services Area ", après avoir éliminé éventuellement de nouveaux chrosômes.

Faites fondre la glace pour ouvrir l'accès et vous occuper d'un chrosôme face à un stock de pansements dont il vous faut vous emparer. Allez ensuite dans la pièce de droite, mais avant de ramasser le fusil à pompe que vous voyez au sol, trouvez la Vita-Chambre de cette pièce car vous aurez un combat à mener contre plusieurs chrosômes dans l'obscurité, à partir du moment où vous ramasserez le fusil. Après avoir fait le ménage, fouillez bien sûr tous les corps, puis revenez dans la salle des pansements, pour franchir cette fois la porte de gauche, marquée " Kure-All ".
Occupez-vous dans un premier temps de neutraliser la tourelle de droite et d'en faire votre alliée, puis récupérez les objets qui traînent dans le coin. Passez dans la pièce plus à gauche pour tuer un chrosôme et détruire la caméra de surveillance. Vous avez un enregistrement de Suchong à récupérer dans le coin de la pièce, un coffre à déverrouiller contre le mur où se trouvait la caméra, puis le fortifiant " Maître Mêlée " à récupérer en franchissant la bouche d'aération que vous aurez brisée au préalable et qui se situe à l'entrée de cette pièce. En sortant, tuez un chrosôme d'un coup en essayant votre clé anglaise associée à ce fortifiant, puis rendez-vous derrière la porte marquée " Dandy Dental Office ", après avoir ramassé un nouvel enregistrement de Tenenbaum. Passez donc cette porte et fouillez la pièce pour ensuite vous rendre dans celle d'à côté et l'explorer également (coffre à déverrouiller) avant d'aller récupérer un troisième plasmide, " Télékinésie ", derrière la porte de gauche. Remplacez-le par celui de l'Incinération (vous le récupérerez bientôt). Vous trouvez un enregistrement de Suchong et pouvez tester votre nouveau pouvoir sur les balles de tennis. Sortez ensuite pour rejoindre l'endroit où vous aviez trouvé le fusil à pompe et prendre sur votre gauche le chemin inondé, où vous serez attaqué par une mitrailleuse. Neutralisez-la, entrez dans cette pièce grâce aux caisses empilées et en vous accroupissant, puis piratez la mitrailleuse. Dans la pièce de derrière, avancez malgré la fumée et trouvez un enregistrement de Suchong sur le bureau dans le coin droit, puis occupez-vous du chrosôme qui se tient juste derrière vous. Vous récupérez également le fortifiant " Super Pirate ". Brisez la bouche d'aération au sol, derrière le plan de travail, pour traverser ce conduit et vous retrouver dans une pièce remplie d'items intéressants à récupérer, après avoir éliminé le chrosôme.

Allez ensuite au bout du couloir inondé, en face de la mitrailleuse donc, pour vous retrouver devant une porte fermée à clé. Pas de panique, vous pourrez obtenir cette clé grâce à votre pouvoir de télékinésie en l'attirant vers vous puisqu'elle se trouve derrière la porte, comme vous pouvez le voir à travers la fenêtre brisée où gît un cadavre. Après avoir utilisé la clé sur la porte, méfiez-vous de la caméra de surveillance sur la gauche. Détruisez-la ou piratez-la, puis éliminez le chrosôme qui s'approchera. Il reste une deuxième caméra à neutraliser et vous n'aurez plus qu'à récupérer tous les objets du coin avant de revenir à l'entrée de " Dr Steinman's Anesthetic Ideals " pour cette fois utiliser votre don de télékinésie sur les débris qui ont découlé de l'explosion de tout à l'heure. Lorsque vous êtes en face des débris avec le néon, reculez et regardez dans le coin gauche à l'étage.
Un chrosôme vous jette des grenades. Attrapez-en une grâce à la télékinésie, puis visez les débris pour vous ouvrir le passage. Une fois dans la pièce suivante, récupérez un nouvel enregistrement de Steinman, puis neutralisez ou piratez le robot et la mitrailleuse une fois que Steinman s'échappe. Vous trouverez un nouveau fortifiant, " Décharge Statique ", parmi d'autres items, puis il vous faudra passer la porte de droite si vous souhaitez récupérer des objets supplémentaires (un enregistrement de Steinman et un coffre à ouvrir) après avoir neutralisé la caméra et avant d'aller trouver Steinman. Celui-ci vous attend derrière les deux portes situées après la mitrailleuse et est en train d'effectuer une opération chirurgicale digne d'un boucher.

Boss : Steinman
Pour le battre, la méthode la plus efficace consiste à vous emparer d'une bouteille d'oxygène avec votre télékinésie, puis de lui envoyer dessus afin de le brûler. Continuez de le mitrailler en le suivant, et il ira se soulager dans l'eau un

peu plus bas. C'est là que vous utiliserez alors votre pouvoir électrique sur l'eau pour le blesser de plus belle et pour continuer à le mitrailler. Ne lui laissez pas le temps d'aller se régénérer près d'une borne de soins ! Suite au combat, fouillez-le pour récupérer sa clé, puis emparez-vous des divers objets avant d'aller trouver un nouvel enregistrement (Steinman) sur le corps qu'il était en train d'opérer.

En repartant, vous vous faites attaquer par un groupe de chrosômes. Fouillez les corps après les avoir réduits en bouillie, puis allez reprendre le tunnel de verre. L'accès d'en face étant maintenant bloqué, prenez le passage de gauche pour assister à la mort d'un Protecteur et ensuite approcher de la Petite Soeur. Suite à la séquence, il vous faudra choisir entre la tuer ou la laisser en vie, lorsque vous approcherez d'elle. Tuer les Petites Soeurs rend le jeu plus facile puisque cela vous permet de récolter davantage d'Adam, et donc de pouvoir, mais les sauver vous permettra de recevoir en cadeau divers objets (dont de l'Adam) en remerciement un peu plus tard. Sachez que selon votre choix, la cinématique de fin de jeu sera différente. Le mieux est de choisir une des deux options et de vous y tenir jusqu'à la fin (toutes les tuer ou bien toutes les sauver), puis de recommencer ce chef-d'oeuvre qu'est Bioshock en choisissant l'autre option pour voir la deuxième cinématique de fin !

Une fois votre choix effectué, récupérez les divers objets de cette pièce, ainsi qu'un enregistrement de Steinman au niveau du Jardin des Glaneuses apparu. Dépensez votre Adam en choisissant d'éventuelles améliorations auprès de celui-ci, mais sachez que si vous avez opté pour l'option de sauver les Petites Soeurs, il est préférable de conserver ce précieux Adam dans le but de pouvoir obtenir tous les plasmides et autres fortifiants plus importants qui vous seront proposés ultérieurement. Franchissez ensuite la porte située à droite lorsque vous êtes face au Jardin des Glaneuses. Vous allez devoir affronter un Protecteur après avoir franchi cette seconde porte...

Boss : Protecteur
Vous revoici dans le hall principal. En revenant vers le début du niveau, vous croiserez une Petite Soeur accompagnée d'un Protecteur. Sachez dans un premier temps que si vous restez à bonne distance et que vous ne l'attaquez pas, celui-ci restera inoffensif. Profitez-en alors pour refaire le plein en munitions au niveau du distributeur du coin. Préparez votre fusil à pompe en y insérant des cartouches de chevrotines ionique, puis chargez votre pistolet en balles perforantes. Lorsque vous êtes fin prêt, envoyez une balle de chevrotines ionique pour immobiliser le Protecteur un court instant, puis tirez-lui dessus avec votre pistolet à coups de balles perforantes. Attention ! Le Protecteur va vous foncer dessus à toute vitesse, alors tâchez de vous trouver près de l'angle d'un mur et de tourner au dernier moment lorsqu'il vous portera son coup, parce qu'un coup de Protecteur... Vous verrez que ça fait mal ! Restez le plus à distance possible de manière à lui échapper et recommencez l'opération. Vous pouvez également utiliser votre mitrailleuse après l'avoir immobilisé, mais quoi qu'il en soit, restez sur le qui vive quant à votre santé. N'oubliez pas de la recharger si besoin. Après être venu à bout du Protecteur, choisissez ce que vous ferez de la Petite Soeur, avant de repartir au début du niveau pour aller ouvrir le sas de la bathysphère, en actionnant le levier situé là où vous aviez trouvé la mitrailleuse (suivez la flèche de quête si nécessaire). Vous aurez un chrosôme explosif à éliminer, puis vous prendrez alors la direction du Trésor de Neptune.

Trésor de Neptune

Montez les escaliers, refaites le plein près du distributeur et faites connaissance avec une nouvelle machine : la génothèque. Celle-ci vous permet de réassigner vos plasmides et fortifiants lorsque vous n'avez pas assez d'emplacements pour tous les transporter. Pour le moment, cela ne vous sert pas à grand-chose étant donné le peu de pouvoirs acquis. Passez donc derrière la grande plaque en biais pour franchir la porte. Vous vous retrouvez alors dans un couloir où vous apercevez la silhouette d'un chrosôme, qui disparaîtra en hauteur lorsque vous approcherez. Regardez d'ailleurs au-dessus de vous pour apercevoir une boîte de cartouches de chevrotines ioniques à attraper avec votre don de télékinésie, puis franchissez la porte suivante. Vous voici dans un nouveau couloir, dans lequel vous aurez un poste de soins sur votre gauche, puis après avoir franchi la porte suivante, vous vous retrouverez dans une grande salle où vous affronterez bientôt un nouveau type de Protecteur : le Rosie.

Avant de vous frotter à lui, prenez le soin de pirater la tourelle de droite un peu plus bas, puis de faire de même avec celle d'en face, au bout de la pièce donc. Vous trouverez sur le chemin un fortifiant de couleur bleu au sol : " MediPraxis ", puis un enregistrement de Sullivan derrière la deuxième tourelle. Laissez les chrosômes du coin s'attaquer au Protecteur, puis joignez-vous à la fête afin de l'achever. Restez tout de même à distance et à couvert pour venir à bout

du colosse. Choisissez ce que vous ferez de la Petite Soeur, puis empruntez une des deux portes de droite de ce hall. Elles aboutissent toutes deux au même endroit : " Fontaine Fisheries ". Une tourelle vous lance des missiles, mais vous pourrez la neutraliser pour ensuite la mettre de votre côté en la piratant. Vous trouverez un Jardin des Glaneuses ainsi que d'autres machines. Si vous avez choisi de secourir les Petites Soeurs, alors un ours en peluche vous attend, contenant de l'Adam et le plasmide " Gardien ", vous permettant de vous faire protéger par un Protecteur un court instant. Privilégiez l'achat d'un emplacement de plasmide supplémentaire, tandis que les plasmides " Rage " et " Eclats Cryogéniques " s'avéreront être également de bons choix.

A partir de maintenant, vous avez deux choix : descendre en bas de cette pièce et continuer votre route dans le sens indiqué par la flèche de quête, ou bien revenir dans le hall et attendre qu'un nouveau Protecteur fasse son apparition et aille appeler une autre Petite Soeur. Car comme indiqué lorsque vous appuyez sur pause, sachez que vous avez trois Petites Soeurs à trouver dans ce niveau, mais elles peuvent toutes réapparaître à cet endroit si vous attendez un peu. Vous pouvez donc aller tester vos nouveaux pouvoirs sur le deuxième Protecteur puis, lorsque vous l'aurez tué et éliminé/sauvé la Petite Soeur, tentez de battre le troisième dans la foulée (attendez un peu qu'il arrive dans le hall et qu'il aille appeler la troisième Petite Soeur). Une bonne méthode pour le vaincre est de l'attirer dans la pièce où se situe le Jardin des Glaneuses, car si vous avez bien piraté la tourelle, elle enverra sans cesse des obus dans l'ennemi !

Quoi qu'il en soit, il vous faut rejoindre le bas de la salle " Fontaine Fisheries ", jusqu'à vous retrouver coincé par une grille dont il vous faut pirater le code d'accès. Vous trouverez un enregistrement de Sullivan entre autres munitions (dont des cartouches de chevrotines explosives) et objets de soins. Remontez ensuite pour passer la porte située derrière la tourelle d'obus, en longeant la poutre en bois. Récupérez les objets présents à cet endroit, puis frappez à la prochaine porte et vous aurez une discussion avec Peach. Il vous demande d'aller trouver un appareil photo et vous serez attaqué par un chrosôme venu du plafond. Tentez de l'éliminer tout en restant en vie, puis il disparaîtra. Peach vous remet alors le lance-grenades via le tapis roulant. Il est temps de partir à la recherche de cet appareil photo. Revenez face au Jardin des Glaneuses du coin, puis passez la grille maintenant ouverte juste derrière. Il vous faut monter les escaliers de droite, mais avant cela, engouffrez-vous dans le trou de droite (là où vous voyez une grille détruite), puis accroupissez-vous pour suivre un passage au bout duquel vous trouverez un enregistrement de Ryan. Revenez puis montez les marches.

Après avoir éliminé vos ennemis et ramassé divers objets, vous vous retrouvez dans la partie haute des quais. Vous trouverez entre autres un enregistrement de Tenenbaum, un de Mariska Lutz, puis vous devrez pirater une nouvelle tourelle d'obus un peu plus loin. Si vous avez déjà trouvé les trois Petites Soeurs dans le hall précédent, le Protecteur sera inoffensif et errera indéfiniment à la recherche de l'une d'elles.
Sinon, préparez-vous au combat ! Cassez ensuite le cadenas de la grille située après la tourelle, et vous trouverez un nouvel enregistrement de Ryan à côté du distributeur, mais attention à bien neutraliser la caméra de droite. Montez les escaliers suivants et neutralisez ou piratez la caméra de gauche. Vous n'êtes pas loin de l'appareil, comme vous l'indique Atlas, mais il vous faut d'abord passer la grille de droite après avoir détruit son cadenas et vous occuper de pirater (de préférence) les tourelles de cette pièce. Vous en aurez une tout droit au bout du couloir, une à obus à droite de celle-ci, une cachée dans le coin de derrière, sur la gauche, puis une au bout du couloir de droite lorsque vous êtes entré. Ceci vous permet de vous débarrasser avec plus de facilité des gêneurs qui ne tardent pas à arriver.

Accroupissez-vous pour passer dans la petite ouverture carrée qui se trouve à côté de la première tourelle citée, puis vous vous retrouverez dans une salle où il faudra dans un premier temps neutraliser la caméra du coin, et où vous pourrez ensuite trouver un enregistrement de Ryan parmi divers autres objets et minutions intéressantes (piratez le coffre). Franchissez ensuite la grille située au bout du couloir, entre la tourelle mitrailleuse et l'autre qui lance des obus, en cassant une fois de plus le cadenas. Glissez-vous donc par le trou d'en face. Vous parvenez à la salle d'interrogation et trouvez droit devant vous l'appareil photo. Sachez qu'à partir de maintenant, il est utile de photographier tout type d'ennemis que vous rencontrerez, avant de les massacrer. Vous obtiendrez ainsi quelques bonus non négligeables. Prenez ensuite un cliché du chrosôme situé derrière la vitre, puis faites marche arrière. Un mur va bientôt exploser, et vous aurez à éliminer un chrosôme avant de rejoindre la pièce suivante par l'ouverture de gauche, au niveau de laquelle vous trouvez au sol le plasmide " Balise de sécurité ". Eliminez d'ici le chrosôme qui s'agite devant la caméra, que vous piraterez d'ailleurs juste après. Sur la droite de la pièce, dans une caisse, trouvez un enregistrement de Tenenbaum, puis un autre de McDonagh après avoir franchi la porte.

Une fois dans le tunnel sous-marin, piratez la caméra de droite, récupérez un enregistrement de Tenenbaum et

débarrassez-vous des gêneurs, avant de prendre la porte de droite, en direction de " Jet Postal " dans un premier temps. Récupérez un enregistrement de Ryan sur la table de gauche, et après vous être débarrassé des chrosômes. Franchissez la porte suivante et tâchez de prendre en photo le chrosôme plafonnier et de le tuer ensuite, avant de fouiller toutes les étagères de cette pièce. En ressortant du " Jet Postal ", prenez cette fois la porte d'en face, puis après avoir aperçu le dernier chrosôme plafonnier à photographier, empruntez le petit tunnel de droite au lieu de monter les marches en direction du bar. Tout de suite sur la droite, récupérez un nouvel enregistrement de Ryan dans l'eau, puis arrivez dans la cave où des chrosômes vous attendent. Vous aurez le choix entre emprunter la porte de droite et ouvrir celle de gauche en électrocutant l'interrupteur de celle-ci. Prenez d'abord celle de droite et récupérez ainsi un enregistrement de McDonagh sur le bureau. Poussez les caisses pour vous accroupir, passez dans la salle d'à côté après avoir neutralisé la tourelle. Récupérez donc les objets présents et piratez le coffre. Sortez de cette salle pour ensuite ouvrir la porte face à vous en électrocutant l'interrupteur. Après avoir éliminé les gêneurs, vous vous retrouvez donc dans le bar, derrière le comptoir.

Récupérez donc l'enregistrement de Sullivan au centre de la pièce, puis un autre de Ryan un peu plus au fond sur la droite. Prenez d'ailleurs cette direction pour vous retrouver dans les toilettes, où se trouve un chrosôme explosif. Lorsque vous ressortez de ces toilettes inondées, prenez l'escalier de gauche. Eliminez les gêneurs et allez fouiller les trois cabines. Celle d'en face s'ouvre directement, puis l'une en piratant le code (vous y trouverez d'ailleurs un enregistrement de Mariska Lutz) et la dernière via l'électricité (un enregistrement de McDonagh à récupérer). Vous verrez réapparaître le chrosôme plafonnier durant votre fouille des cabines. Ce sera le moment pour le prendre en photo avant de l'éliminer. Une fois vos fouilles terminées et les photos des trois chrosômes plafonniers en poche, retournez vers Peach en suivant la flèche de guide, mais attention aux ennemis et aux tourelles que vous croiserez sur votre route. Vous aurez l'occasion de trouver une Petite Soeur et donc d'affronter un Protecteur au quai supérieur, mais vous le croiserez tout seul si vous vous êtes déjà chargé des soeurs ultérieurement.

Arrivé à " Fontaine Fisheries " vous trouverez un nouveau fortifiant sur votre gauche : " Frappeur sournois ". Vous voici bientôt arrivé devant Peach qui vous ouvre la porte... Vous êtes contraint de laisser vos armes dans le pneumatique de droite, ce qui ne vous laisse plus que vos plasmides et votre clé anglaise. Dégelez la glace sur la gauche pour obtenir le fortifiant " Pirate Concentré ", puis passez la porte.

Boss : Peach
Lorsque la brume se dissipe, allez tout de suite neutraliser la caméra à droite de la pièce pour ensuite la pirater. Faites de même avec la tourelle placée au fond de la pièce et, tout en vous débarrassant des autres chrosômes, tournez autour de Peach en lui envoyant des décharges suivies de coups de clé anglaise dans les dents. Vous ne devriez pas avoir trop de mal à en venir à bout si vous êtes épaulé de la caméra et de la tourelle. Suite à votre victoire, fouillez cette pièce et récoltez les nombreux items, sans oublier de faire fondre la glace par endroits pour ouvrir les frigos et fouiner à l'intérieur.

En sortant de la pièce par derrière, vous récupérez vos armes dans le pneumatique. Vous avez la possibilité de les améliorer (attention toutefois : une amélioration possible par machine) par le biais du Poste d'Amélioration prévu à cet effet qui se trouve au bas des marches. Une fois ceci fait, dégelez le frigo de gauche pour éliminer deux chrosômes et récolter les objets qui s'y trouvent, dont un enregistrement de Peach. Sortez puis pénétrez dans le frigo d'en face pour finalement sortir par derrière et rejoindre la cache des contrebandiers.

Cache des contrebandiers

Avancez dans cette caverne pour bientôt vous trouver face à une tourelle à pirater, puis vous trouverez non loin un nouvel enregistrement de Peach, entre autres objets. Continuez votre progression en suivant la descente, puis Atlas vous demandera d'actionner un interrupteur. Baissez-vous pour franchir le petit passage sur la gauche, sautez par-dessus quelques rochers et vous vous retrouverez devant l'interrupteur. Après l'avoir actionné, attendez que la porte s'ouvre pour pouvoir vous échapper en éliminant les chrosômes sur le chemin, puis une fois que vous apercevez la bathysphère, n'oubliez pas d'ouvrir la grille de droite en cassant le cadenas pour ainsi récupérer un enregistrement de Fontaine parmi d'autres objets. En avançant dans la salle de la bathysphère, celle-ci se met à exploser. Sortez donc comme vous le demande Atlas et récupérez un enregistrement de Peach sur la gauche. Poursuivez jusqu'à Arcadie...

Arcadie

Après avoir fouillé les caisses et récupéré divers objets qui vous seront utiles plus tard, montez les marches et brisez le cadenas pour vous retrouver dans un jardin, la Closerie des Théiers. Avancez tout droit dans un premier temps, pour aller ouvrir la porte en allumant la torche de droite grâce à votre pouvoir d'incinération. Récupérez tout ce qui se trouvera dans cette pièce, puis ressortez, pour ensuite aller sur la droite et passer la porte marquée " Arcadia Glens " après le petit pont, et à gauche de laquelle vous pourrez trouver un enregistrement de McDonagh. Dans cette pièce, récupérez l'enregistrement de Dieter Sonnekalb sur la gauche, tandis que vous en trouverez un de Tenenbaum sur la droite. Sortez donc, puis franchissez la porte marquée " Rapture Metro ". Après avoir passé la porte, soyez prêt à prendre une photo car vous allez vous trouver nez à nez avec un nouveau type de chrosôme : le chrosôme Houdini. Celui-ci disparaît aussi vite qu'il apparaît et vous lance des flammes. Le cliché de la photo vous apprend qu'il est vulnérable aux munitions antipersonnel. Après avoir exploré les environs et récolté divers objets, montez à l'étage pour éliminer ce chrosôme. Explorez ensuite la pièce pour trouver une génothèque sur la droite et un enregistrement de Langford.

Sortez de cette pièce par la porte de gauche et franchissez le pont en éliminant des gêneurs. Au bout, entrez dans cette nouvelle pièce, chargez-vous du comité d'accueil, puis piratez la tourelle de droite. Vous pourrez accéder au balcon que vous aviez vu sur votre droite lors de votre passage sur le pont, en faisant coulisser une petite porte à droite de la tourelle. Visitez également l'étage inférieur de la pièce pour ne manquer aucun objet, puis vous trouverez une deuxième porte à faire coulisser, à gauche de la pièce. Vous aurez sans doute remarqué que depuis un certain temps, vous récupérez tout un lot d'objets divers et variés, mais ceci a un but : vous permettre bientôt de fabriquer vos propres objets et munitions !

Ouvrez ensuite la porte en électrocutant l'interrupteur, puis après avoir récolté tous les objets, suivez la flèche de quête qui vous indique la direction des portes d' " Arcadia Glens ". Une fois celles-ci franchies et les gêneurs éliminés, allez trouver votre premier poste " ManuFact ", ce qui vous permettra de créer des items avec les différents objets ramassés sur votre chemin. Retournez ensuite dans l'eau pour aller trouver un chrosôme Houdini à éliminer, puis en remontant sur la terre ferme, occupez-vous de détruire la caméra de sécurité située tout au fond et à droite de la carte par rapport au poste ManuFact. Vous pouvez maintenant vous frotter au Protecteur qui a déjà dû pointer le bout de son nez, accompagné bien sûr d'une Petite Soeur. Prenez une photo du Protecteur avant le combat, puis débutez l'affrontement. Choisissez ensuite le sort que vous réservez à la Petite Soeur et allez trouver un nouvel ours en peluche au niveau du Jardin des Glaneuses du coin, dans le cas où vous auriez décidé de sauver la petite fille.

Avant de rejoindre le " Rolling Hills " comme vous l'a peut-être indiqué Atlas, allez d'abord faire un tour derrière les portes du " Waterfall Grotto ", situées juste en face du Jardin des Glaneuses. Vous y trouverez un enregistrement de Ryan parmi d'autres objets. Descendez ensuite les escaliers de droite, puis occupez-vous de pirater la tourelle et la caméra qui se trouveront sur la gauche, après avoir détruit les fils électriques grâce à votre pouvoir d'électrocution. Vous trouverez un peu plus bas un nouvel enregistrement de Ryan, ainsi qu'un autre de Langford près des roses. Remontez ensuite les marches pour ouvrir les portes en envoyant une décharge sur l'interrupteur, puis récupérez tout ce que vous trouverez dans cette pièce, dont un enregistrement de McClintock. Ressortez de la pièce puis remontez les marches pour finalement sortir du " Waterfall Grotto ".

Lorsque vous êtes face aux portes de " Rolling Hills ", dirigez-vous sur la gauche pour franchir celle marquée " Arcadia Glens ". Vous trouverez quelques munitions et objets supplémentaires dans cette pièce, ainsi qu'un coffre derrière une petite trappe contre le bas du mur. En allant explorer la pièce de derrière, vous aurez affaire à un chrosôme Houdini à éliminer, pour accéder à une Génothèque et un ManuFact.

Une nouvelle Petite Soeur accompagnée de son Protecteur devrait (ou va bientôt) se trouver dans les parages. Occupez-vous d'éliminer ce dernier pour trouver la dernière Petite Soeur de ce niveau.

Franchissez enfin la porte marquée " Rolling Hills ". Prenez garde à la tourelle d'obus sur la gauche lorsque vous descendez et piratez-la. Poursuivez votre route et vous trouverez un enregistrement de Mariska Lutz sur un banc. Descendez ensuite les escaliers suivants, pour trouver au bas à gauche de ceux-ci un petit passage derrière lequel vous récupérerez un enregistrement de Langford. Un chrosôme Houdini sera à éliminer dans ce secteur, puis un flacon

de chlorophylle se trouvera sur une des tables du fond. En sortant de cette petite caverne, votre nouvel objectif est défini : il vous faut trouver Langford. Passez alors la porte marquée " Ressearch laboratories ". Vous aurez une caméra à pirater sur la droite et un distributeur de munitions à gauche. Derrière la porte d'en face, vous voyez Langford sur un écran et elle vous demande de lui trouver une rose spécifique afin de vous laisser entrer.

En repartant, franchissez le passage nouvellement accessible à gauche de la tourelle que vous avez piratée précédemment. Dans cette caverne, récupérez les objets mais soyez sûr de prendre le flacon de chlorophylle. Reprenez la porte par laquelle vous êtes entré dans " Rolling Hills " et dirigez-vous vers " Waterfall Grosso ". Vous voyez un groupe de chrosômes autour d'un fortifiant. Eliminiez-les et récupérez ainsi le fortifiant " Anti-sécurité ". Descendez ensuite à l'étage inférieur de cette pièce pour vous trouver face aux roses dont vous avez besoin et vous en emparer. Attention à la tourelle et aux chrosômes qui surgiront une fois les roses récupérées !

Entrez maintenant par la porte marquée " Tree Farm ", à droite de l'entrée de " Rolling Hills ". En face de vous, vous trouverez un enregistrement de Langford, mais attention toutefois au chrosôme de cette salle accompagné d'un robot. Allez ensuite jusqu'aux escaliers sur votre droite, puis vous retrouvez un second Poste d'Amélioration en haut de ceux-ci, tout de suite à gauche. Occupez-vous du chrosôme Houdini dans la pièce de droite, puis fouillez-la avant de reprendre la direction du laboratoire de Langford. Mettez la rose dans le pneumatique et entrez donc par la porte qui vient de s'ouvrir pour trouver droit devant un nouveau fortifiant : " Expert en piratage ". Récupérez également un enregistrement de Langford, un flacon de chlorophylle et rejoignez la salle suivante. Tout de suite à gauche se trouve un nouvel enregistrement de Langford, puis après avoir fouillé les lieux, empruntez les escaliers. Ravitaillez-vous auprès des machines présentes dans cette salle, puis dirigez-vous vers le bureau de Langford.

Lorsque vous la voyez à travers la vitre, Ryan lui envoie un gaz toxique, mais juste avant de mourir, elle vous écrit un code : 9457. Entrez dans le bureau pour le fouiller, puis récupérez un enregistrement sur le corps de la jeune femme. Emparez-vous d'une nouvelle arme, le lanceur chimique, dont il est recommandé de ne pas trop faire usage pour le moment, mais plutôt de conserver ses précieuses munitions afin de vous en servir contre les adversaires plus coriaces que vous rencontrerez plus tard. Allez ensuite entrer le code derrière le tableau, puis récupérez une clé, un enregistrement de Langford et un peu d'argent avant de quitter les lieux et de rejoindre le " Tree Farm ".

Votre destination est le Marché champêtre, ou " Farmer's Market ". Sur la route, faites attention aux tourelles et caméra qui sont maintenant contre vous, puisque Langford n'est plus. Franchissez le passage précédemment bloqué par des grilles vers le " Farmer's Market " et ramassez ainsi un enregistrement de Tenenbaum au sol. Rejoignez finalement le marché après avoir eu une fois de plus une brève vision...

Marché Champêtre

Récupérez sur le corps situé juste en face de vous un premier échantillon d'enzyme, ainsi qu'un enregistrement de Tasha Denu juste à côté. Empruntez le tunnel jusqu'à la prochaine salle. Occupez-vous d'abord d'aller pirater la tourelle d'obus sur la droite, puis détruisez la caméra à gauche de la pièce, avant de trouver un enregistrement de Ryan sur le comptoir. A gauche, au bout du couloir, allez pirater la tourelle, puis grimpez le long de la poutre en biais contre le mur. Longez-la jusqu'à arriver dans un coin au-dessus de la tourelle et ainsi trouver une petite trappe derrière laquelle vous trouverez des mines de proximité et des outils de piratage. Passez la porte à côté de la tourelle pour trouver dans les parages une Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Ils devraient se diriger vers la tourelle d'obus que vous avez piratée précédemment. Utilisez-la à votre avantage pour venir à bout plus facilement du Protecteur !

Au bas des marches situées en face de la tourelle d'obus, allez ramasser le fortifiant " Liasion Eve 2 ", puis allez ensuite au bout du couloir sur votre gauche. Vous serez attaqué par un groupe de chrosômes, puis allez dans la pièce de gauche, à côté de la porte nécessitant un code d'accès. Vous trouverez dans cette cave un premier flacon d'eau distillée après avoir éliminé un chrosôme. En sortant de cette pièce, prenez la porte tout de suite sur votre droite pour récupérer un enregistrement de Ryan derrière celle-ci, et un autre enregistrement (Tenenbaum) dans la partie inondée de gauche. Une fois hors de la pièce, allez pirater le code d'accès de la porte, derrière laquelle vous trouverez de nombreux objets intéressants. Vous pouvez attendre d'obtenir le code d'accès, mais celui-ci vous sera donné plus tard dans le jeu...

Montez ensuite les marches sur la gauche, puis passez la porte de gauche (peu importe laquelle puisque les deux

donnent sur la même pièce) après avoir fouillé les environs. Vous verrez une trappe contre le mur de gauche derrière laquelle se trouvera un enregistrement de Ryan, et qui donne sur une autre pièce, via la bouche d'aération du dessus. Vous ne trouvez rien dans la suivante, si ce n'est deux cadavres pendus. En sortant de cet endroit, vous voici derrière le comptoir d'en face, où vous aurez un coffre à ouvrir. Rejoignez maintenant le fond de la salle, vers les néons, pour ramasser un enregistrement de Pierre Gobbi et un deuxième flacon d'eau distillée avant de passer la porte.

Dans le tunnel, prenez la première à gauche, et vous verrez un chrosôme se faire attaquer par des abeilles. Celles-ci vont ensuite s'en prendre à vous durant quelques instants et vous ne pouvez rien faire pour vous en dépêtrer, si ce n'est bouger dans tous les sens et attendre qu'elles s'en aillent. Prenez l'enregistrement de Tenenbaum sur le bureau et achetez vos améliorations auprès du Jardin des Glaneuses. Evitez de toucher aux ruches et entrez dans la pièce suivante, derrière le bureau.

Vous voici devant un panneau de contrôle qui envoie de la fumée dans cette pièce remplie de ruches, incitant les abeilles à s'y réfugier un court instant. Profitez-en pour fouiller chaque ruche à la recherche des fioles d'enzyme tout en vous débarrassant des chrosômes venus se joindre à la fête, puis lorsque vous entendez que le compte à rebours se fait de plus en plus rapide, revenez illico derrière les commandes pour envoyer à nouveau de la fumée et relancer les recherches dans les ruches. Lorsque vous avez obtenu les 7 fioles d'enzyme, sortez de cette pièce pour rejoindre le tunnel de verre et prendre à droite, vers " Worley's Winery ".

Dans cette pièce, piratez les tourelle, coffre et caméra qui se trouvent derrière le mur. Vous obtenez des flacons d'eau distillée, ainsi qu'un au sol, mais le compte n'y est pas encore. Emparez-vous de l'enregistrement de Tenenbaum sur la droite, puis descendez les escaliers pour aller récupérer le restant des fioles, fabriquer un Vecteur Lazare au niveau de la machine ManuFact du coin, et trouver un poste d'amélioration dans la partie inondée, un étage encore en dessous. Vous pourrez également vous emparer d'un fortifiant, " oeil de L'expert ", en explorant les environs et en évitant les pièges électriques et les nombreux chrosômes. Remontez ensuite et sortez du " Worley's Winery " pour retourner au " Rolling Hills " d'Arcadia, en suivant la flèche de quête.

Arcadie (2)

Avancez sans vous soucier de l'alarme, et rejoignez le laboratoire de Langford, en passant par " Rolling Hills ". Fiez-vous bien sûr à la flèche de quête si vous avez un quelconque souci de repérage. Une fois arrivé, insérez le Vecteur Lazare précédemment créé dans le brumisateur de gauche, puis allez bientôt fermer le laboratoire en actionnant le levier que vous trouverez en revenant en arrière, comme vous l'indique la flèche de quête, et dont la couleur est dorée. Il est immanquable. Prenez les quelques objets envoyés par Atlas dans le pneumatique, puis préparez-vous à affronter plusieurs vagues de chrosômes successives, le temps que le Vecteur Lazare soit prêt. Une fois que ce sera le cas, revenez au laboratoire afin d'enclencher la " brumisation ". Prenez ensuite la direction du métro, en allant à gauche de la pièce que vous venez de faire refleurir. A droite de la carte du métro, sur le banc, prenez l'enregistrement de Ryan, puis entrez dans la bathysphère au bout de la pièce. Choisissez bien sûr la destination de la Forteresse Folâtre.

Forteresse Folâtre

Après avoir exploré la première salle, avancez vers la porte de devant, pour ensuite la franchir et suivre une petite séquence. Suite à celle-ci, ressortez et occupez-vous de la dizaine de chrosômes plafonniers du secteur, pour ensuite avoir accès à l'Atrium, sur la gauche. Cette grande salle est le hall principal du niveau. Occupez-vous dans un premier temps de pirater les quelques tourelles et caméras du secteur, emparez-vous d'un enregistrement de Cobb, puis d'un enregistrement de Sullivan dans le bar à cocktails. Attention à la tourelle dans les toilettes des dames... Dans le " Salon Sophia " situé en face de l'entrée du bar, trouvez un enregistrement de Cohen dans une arrière-salle entièrement blanche.

A droite du bar, passez la porte nommée " Le Marquis d'époque " pour fouiller les lieux et trouver un enregistrement d'Albert Milonakis et un Poste d'Amélioration à l'étage inférieur. De retour dans le hall principal, empruntez les escaliers centraux pour rejoindre la pièce " Cohen's collection ", après avoir récupéré un enregistrement de McClintock en haut

des marches. Vous y trouverez un enregistrement de Cohen et pourrez pirater une tourelle et trois coffres à l'étage. Sortez de la pièce pour passer la porte en verre " Fleet Hall ", sur votre gauche. Piratez la caméra de sécurité, et puisque la seconde porte de verre ne s'ouvre pas, allez jeter un oeil à l'étage pour y trouver un enregistrement de Cohen entre autres objets. Redescendez ensuite pour aller droit devant vous et appeler l'ascenseur. Défendez-vous contre les chrosômes qui surgiront le temps qu'il arrive.

Vous voici dans un amphithéâtre où un chrosôme qui joue du piano va bientôt se faire cramer par Cohen. Allez prendre le cadavre en photo comme il vous le demande, mais avant de sortir de la pièce pour rejoindre l'Atrium, explorez les côtés de l'amphithéâtre pour trouver un fortifiant en haut à gauche " Expert en alarme ". Une fois de retour dans le hall principal, placez la photo sur un des cadres et vous obtiendrez l'arbalète. Rejoignez maintenant les portes du " Poseidon plaza " à l'étage. Avancez dans ce tunnel gelé et emparez-vous d'un enregistrement de Finnegan sur la gauche. Après l'avoir aperçu, vous vous ferez ensuite geler et une petite séquence s'enclenchera. Lorsque vous reprenez le contrôle de vous-même, avancez au bout du couloir pour démasquer Finnegan au niveau de la dernière statue de glace. Un combat va alors s'engager, où vous pourrez venir facilement à bout de cet ennemi, grâce à deux flèches d'arbalète par exemple. Récupérez sur le corps le fortifiant " Champ Cryogénique ", puis prenez-le en photo.

Revenez ensuite à l'Atrium où vous apercevrez un Protecteur aux prises avec une bande de chrosômes. Eliminez-le pour trouver la Petite Soeur et faire ce que vous avez à faire avec elle. Tenenbaum vous envoie un nouvel ours en peluche si vous la sauvez et vous y trouverez de l'Adam ainsi que le plasmide " Gardien 2 ". Un autre Protecteur rôde dans les parages avec une deuxième Petite Soeur. Occupez-vous-en dans la foulée, faites un tour au Jardin des Glaneuses et allez placer la photo de Finnegan sur le cadre. Récupérez le cadeau de Cohen, attendez si vous le souhaitez que la troisième Petite Soeur fasse son apparition ici, (mais vous pourrez la rencontrer ailleurs aussi), puis repartez dans la salle gelée du " Poseidon Plaza ".

Dégelez la porte obstruée par la glace, puis occupez-vous des chrosômes plafonniers du secteur. C'est ici que vous pourrez trouver une Petite Soeur si vous ne vous êtes pas occupé d'elle précédemment. Faites le plein aux distributeurs, puis entrez dans la pièce nommée " Sir Prize ". Après avoir éliminé le comité d'accueil, vous trouverez à l'intérieur un enregistrement de McDonagh parmi d'autres objets. Sortez, puis passez les portes du " Sinclair Spirits " au bout à gauche. Piratez la caméra de droite, fouillez la pièce et appuyez sur le petit interrupteur placé derrière le comptoir pour ouvrir la porte qui vous fait face. Franchissez-la, puis descendez les escaliers pour aller trouver un Poste d'Amélioration ainsi qu'un coffre à sa droite. Eliminez le chrosôme, puis remontez pour sortir de cette pièce.

Allez faire un tour dans la pièce " Robertson's Tobaccoria " pour y trouver une génothèque et un enregistrement de McDonagh parmi d'autres objets, puis rendez-vous ensuite à l'étage inférieur nouvellement accessible (sur votre droite en sortant) pour vous retrouver dans une pièce inondée et vide, au coin de laquelle vous récupérerez le fortifiant " Consommateur Avisé 2 ". Eliminez les chrosômes qui s'y trouvent et remontez pour rejoindre maintenant la pièce " Eve's Garden XXX ", à droite du " Robertson's Tobaccoria ".
Suivez le fantôme jusqu'à la porte de la chambre, puis lorsque celle-ci s'ouvre, récupérez les objets qui s'y trouvent, dont un enregistrement de Jasmine Jolene sous le lit. Vous trouverez Hector Rodriguez derrière le bar. Il vous faut l'abattre et le prendre en photo. Utilisez vos munitions antipersonnel pour en finir rapidement. Retournez ensuite au bar où il se tenait pour trouver un enregistrement de lui-même, puis finir de fouiller les lieux avant de rejoindre l'Atrium pour placer la photo.

Cohen va vous envoyer une vague de chrosômes dont vous devez vous débarrasser. Suite au massacre, récupérez son cadeau et repartez au " Poseidon Plaza ". Montez cette fois à l'étage, pour passer les portes du " Pharaoh's Fortune Casino ". Neutralisez la caméra de l'étage et montez-y pour trouver un enregistrement de Sullivan parmi d'autres items. Gagnez enfin la pièce de " Rapture Records " pour rencontrer le dernier ennemi à photographier. En entrant dans la salle, trouvez sur la gauche un enregistrement d'Anna Culpepper, puis dirigez-vous vers le cadavre assis devant le feu. Reculez ensuite car il va exploser. Silas Cobb fera son apparition à l'étage, et vous devrez le poursuivre pour le tuer. Remontez par la bouche d'aération située dans le coin, puis vous lui ferez bientôt face. Une bonne manière de le vaincre sera de lui renvoyer ses cocktails Molotov à l'aide de votre télékinésie. Une fois que vous lui avez réglé son compte, prenez-le en photo pour ensuite aller la placer sur le dernier cadre de l'Atrium.

Cohen viendra vous remercier, mais surtout, ne le tuez pas ! Ne le blessez pas non plus, car il vous sera utile dans la suite de l'aventure (si vous souhaitez trouver un Poste d'Amélioration bien caché)... Suivez-le pour qu'il vous ouvre la

vitrine derrière laquelle vous pourrez récupérer le fortifiant " MédiPraxis 2 ", puis repartez dans le " Fleet Hall " afin de récupérer un enregistrement de Cohen dans la salle de projection maintenant accessible, grâce aux escaliers situés à droite du comptoir (en face de l'ascenseur donc). Repartez en direction du métro de Rapture, puis entrez dans la bathysphère pour choisir la destination d'Héphaïstos.

Héphaïstos

Sachez qu'à partir de maintenant, il est obligatoire d'utiliser des outils d'autopiratage ou bien les fortifiants adéquats dans le but de pirater les machines. Notez également que de nombreux chrosômes vous donneront plus de fil à retordre dorénavant, de par leur résistance.

Avancez dans le couloir sous-marin en choisissant le côté que vous voulez, peu importe, puisque vous aboutirez obligatoirement face à la porte qui donne vers le bureau de Ryan. Franchissez la porte suivante au bas de la pente, puis dans cette nouvelle pièce, emparez-vous d'un enregistrement de McDonagh près du distributeur de gauche, piratez la tourelle, puis poursuivez via la porte de droite. Dans cette nouvelle salle, trouvez l'enregistrement de Kyburz près du distributeur de gauche, emparez-vous du lance-grenades sur la table centrale, puis piratez la caméra avant de rejoindre la pièce suivante, joliment décorée de cadavres suspendus. Fouillez-les pour mettre la main sur deux enregistrements : un de Anya Andersdotter et l'autre de McDonagh. La porte de " Hephaestus Core " va bientôt se faire découper et les chrosômes qui se trouvent derrière vous sauteront bien sûr dessus. Soyez prêt à les accueillir comme il se doit. N'oubliez pas, avant de franchir cette porte, de rejoindre la petite salle de gauche (lorsque vous êtes face à la porte " Hephaestus Core ") dans laquelle vous trouverez un enregistrement de Ryan, ainsi que le fortifiant " Champ Cryogénique 2 ".

Passez donc cette salle où gît le cadavre d'un Protecteur, puis après le tunnel de verre, vous aboutirez dans une salle où un Protecteur sera aux prises avec un chrosôme. Eliminez-le pour vous occuper de la Petite Soeur, puis allez trouver un enregistrement de McDonagh à côté de la Vita-Chambre. Descendez ensuite pour ramasser un enregistrement de Pablo Navarro sous la caméra à pirater ou détruire, puis descendez encore d'un étage. C'est à ce niveau que sont situés le Jardin des Glaneuses, ainsi qu'un enregistrement d'Anya Andersdotter et un poste d'amélioration juste en face. Descendez maintenant tout en bas pour trouver un nouvel enregistrement de Ryan ainsi que d'autres objets, puis vous pouvez ensuite remonter pour attendre la deuxième Petite Soeur si elle n'est pas déjà arrivée, ou bien passer la porte " Heat Loss Monitoring ".

Vous allez traverser une pièce où la lumière va s'éteindre puis se rallumer deux fois. Puis des chrosômes ayant fait semblant d'être morts vont se relever et vous attaquer. Envoyez-les donc réellement dans l'autre monde, puis passez dans la pièce suivante. Vous trouverez à cet étage un enregistrement de Navarro, vous donnant un code d'accès. Il s'agit de la date de l'Australia Day, soit le code 0126. Occupez-vous de sauver/tuer la dernière Petite Soeur du niveau, puis descendez les escaliers. Coupez le courant en haut à gauche de la partie inondée et électrifiée, afin d'aller récupérer un enregistrement de McDonagh, puis descendez ensuite d'un étage. Vous trouverez le fortifiant " Anti-Sécurité 2 " ainsi qu'un enregistrement de Navarro, vous indiquant de rejoindre le bureau de Kyburz. Remontez ensuite les escaliers, puis sortez du " Heat Loss Monitoring " pour monter d'un étage via les marches de droite, et ainsi franchir les portes nommées " Workshops ".

Après le tunnel sous-marin, occupez-vous de pirater la tourelle de cet étage et de refaire le plein au niveau des différents distributeurs, puis après avoir fouillé le secteur, descendez les escaliers. Chargez-vous des deux tourelles sur la gauche, puis prenez l'enregistrement de Kyburz sur le bureau. Entrez le code 0126 au niveau de la porte située entre les deux tourelles, pour vous retrouver dans le bureau de Kyburz. Après avoir enlevé les pièges électriques, avancez au fond de la pièce pour trouver un enregistrement de Ryan sur la table, et un Poste d'Amélioration contre le mur de gauche. Repérez le bouton rouge sur un coin de la table et appuyez dessus pour ouvrir une vitre derrière laquelle vous devrez récupérer la nitroglycérine. Sortez du bureau de Kyburz en prenant garde à la tourelle nouvellement apparue. Suivez ensuite la flèche de quête, qui vous mène tout d'abord vers un bureau devant lequel gît un cadavre possédant un enregistrement de Kyburz. La flèche vous mène tout droit vers une trappe donnant sur une pièce où vous trouverez un nouvel enregistrement de Kyburz, le fortifiant " Chercheur ", et où il vous faudra inspecter l'enveloppe de la bombe IEM. Placez la nitroglycérine dans la bombe.

Votre objectif est de trouver 4 embouts de câble R34 et une demi-boîte de précipité ionique. Vous trouvez tout de suite en sortant un premier faisceau de câble sur le cadavre du Protecteur dans le coin.
Vous avez compris ! Pour récupérer ces fameux câbles, il vous faut tuer encore trois Protecteurs et les fouiller. Avant de vous atteler à la tâche, placez-vous face au bureau de Kyburz, au bas des marches. Accroupissez-vous et pivotez sur la gauche pour trouver une trappe dans le mur vous permettant d'aller trouver sous les escaliers des items supplémentaires ainsi qu'un enregistrement de Navarro, dévoilant le code d'une porte du Marché Champêtre que vous devriez déjà avoir ouverte si vous avez suivi cette solution à la lettre.

Il est temps de partir à la chasse au Protecteur ! Refaites éventuellement le plein de santé et munitions au niveau des distributeurs de l'étage supérieur, puis chargez-vous du Protecteur qui devrait rôder dans les parages depuis tout à l'heure. De retour dans le Noyau d'Héphaïstos, descendez les escaliers de droite pour trouver aux pieds de ceux-ci une première fiole de précipité ionique, puis cherchez le prochain Protecteur qui ne devrait pas être loin. Eliminez-le et vous trouverez en chemin un deuxième flacon de précipité ionique. Ces flacons sont faciles à trouver, car étant répartis dans de nombreux endroits. Attendez le dernier Protecteur pour lui faire sa fête, mais sachez que si l'attente se fait trop longue, vous pourrez trouver un cadavre de Protecteur en reprenant le chemin inverse, avant que vous n'arriviez au noyau d'Héphaïstos et que vous ne trouviez la première Petite Soeur. Rejoignez la pièce de la bombe, une fois tous les objets requis en poche. Attention aux chrosômes qui vous attendent sur le chemin...

Finalisez la bombe, emparez-vous d'elle, puis prenez la direction du " Geothermal Control ", comme indiqué par la flèche de quête. Dans cette pièce, franchissez une des deux portes qui donneront sur la même pièce : une salle au bout de laquelle vous devrez vous occuper de pirater les deux tourelles, puis de tourner la grosse vanne en maintenant le bouton le temps que les 4 ampoules deviennent vertes. Bien entendu, durant ceci, des chrosômes viendront troubler la fête, mais vos tourelles devraient vous protéger un minimum. Si ce n'est pas suffisant, mettez la main à la pâte en envoyant dans l'autre monde ceux qui s'approchent de trop près d'un bon coup de fusil à pompe... Prenez ensuite l'ascenseur fonctionnel pour rejoindre l'étage inférieur. Avancez ensuite toujours tout droit pour bientôt trouver un cadavre à côté duquel vous pourrez ramasser le fortifiant " Réducteur d'Alarme 2 ". Passez enfin la porte qui vous fait face, puis montez les quelques marches pour aller actionner les commandes de l'ascenseur du noyau et poser la bombe IEM.

Suivez ensuite la flèche de quête qui vous indique la direction de la salle dans laquelle il vous faudra actionner le levier de court-circuit, avant de passer la porte de derrière vous menant au Contrôle Central de Rapture.

Contrôle Central de Rapture

Dans cette première pièce, récupérez l'enregistrement de Suchong sur votre gauche, puis prenez bientôt les escaliers au fond à droite. Vous atteignez une pièce avec des photos sur les murs et dans laquelle vous aurez deux enregistrements de Suchong à récupérer. Vous voici bientôt face à Ryan, qui va se lancer dans un monologue dont lui seul a le secret. Lorsqu'il ouvre la porte approchez-vous de lui. Préparez-vous au combat ! Espérons que vous soyez bien équipé car le combat va s'annoncer... Inexistant ! Vous allez le réduire en charpie avec un club de golf et ce, tout au long d'une cinématique... Après avoir récupéré la carte magnétique, allez l'insérer dans la machine de droite, et c'est alors qu'Atlas va révéler sa véritable identité... Lorsque vous serez assailli par des robots, suivez les Petites Soeurs et vous tomberez bientôt dans un trou du conduit d'aération...

Hauteurs d'Olympie

Vous vous retrouvez dans le refuge de Tenenbaum. Si vous avez décidé de sauver les Petites Soeurs, vous les retrouverez ici, en train de se divertir entre elles. Après le discours de Tenenbaum, prenez les escaliers pour rejoindre les égoûts. Allez au bout de cet endroit pour récupérer le volant à placer sur la porte et à actionner en maintenant le bouton. A partir de maintenant, sachez que Fontaine vous drainera un peu d'énergie maximale régulièrement, donc ne traînez pas trop, car la jauge rapetisse peu à peu...

Montez la pente pour apercevoir droit devant vous des chrosômes en train de fouiner près du feu. Eliminez-les et allez fouiller ensuite le secteur pour trouver notamment un coffre à pirater. Occupez-vous ensuite de la tourelle située dans la

direction opposée, du Protecteur qui arrive, puis après avoir décidé du sort réservé à la Petite Soeur, allez trouver le Jardin des Glaneuses au fond à gauche de la pièce, à proximité d'une seconde tourelle à pirater. Vous trouverez un ours en peluche contenant le fortifiant " Armure Corporelle 2 ", dans le cas où vous avez décidé de sauver les fillettes. Rejoignez ensuite le bar situé juste à côté des tourelles pour trouver un enregistrement de Suchong sur le comptoir, parmi d'autres items. Poursuivez pour fouiner vers le fond de cette pièce et prendre la direction du " Mercury Suites ".

Au bout de ce parcours légèrement incliné, chargez-vous de la caméra du coin gauche après avoir liquidé les chrosômes du secteur, puis vous devriez bientôt croiser la deuxième Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Vous savez quoi faire. Dans ce hall, trouvez derrière les escaliers le Poste d'Amélioration, puis après avoir fait un tour des environs, commencez par entrer dans la suite de Suchong. Allez fouiller la pièce de gauche pour trouver un enregistrement de lui-même, puis effectuez un bref passage dans la cuisine à droite de l'entrée, pour finalement revenir dans la pièce inondée qui était face à vous. Vous trouverez sur le côté gauche le fortifiant " Artisant de Métier ", ainsi qu'un nouvel enregistrement de Suchong. Sortez de la pièce après de nouvelles menaces de la part de Fontaine.

Rejoignez maintenant la chambre de Culpepper (attention à la tourelle d'obus apparue sur la droite dans le hall) pour trouver un enregistrement de Sullivan, puis d'autres objets à l'étage, après avoir piraté la caméra de gauche. Dépêchez-vous tout de même, le temps presse car Fontaine réduit de plus en plus votre énergie !

Il est temps de vous rendre dans la suite de Sander Cohen. Avancez jusqu'à la piste et éliminez les chrosômes qui dansent. Cohen arrive en personne, et c'est maintenant que vous pourrez l'éliminer librement, puisque vous avez désormais accès à sa chambre qui serait restée fermée dans le cas où vous l'auriez tué à la Forteresse Folâtre, et dans laquelle se trouve un Poste d'Amélioration. Fouillez les lieux, puis rejoignez ensuite le hall pour monter au deuxième étage.

Uniquement deux pièces à cet étage : l'appartement de Tenenbaum, pour l'instant fermé, et une autre pièce abandonnée. Rejoignez donc celle-ci pour fouiller les lieux et trouver quelques objets utiles. Sortez ensuite pour monter au troisième étage. Chargez-vous de la caméra de sécurité, puis après avoir exploré la pièce du mur adjacent de droite, continuez de contourner les lieux pour trouver un enregistrement de Paparazzi vous donnant le précieux code 5744, permettant de rejoindre la chambre de Fontaine. Finissez le tour de l'étage par la gauche et vous pourrez entrer dans l'appartement de Tenenbaum via cette pièce barricadée au coin. Vous arriverez bientôt dans une pièce avec le mot " Whore " inscrit au mur, et Tenenbaum vous contactera. En sortant de cette arrière-salle, prenez les escaliers de gauche qui mènent à une pièce inondée. Avancez et brisez le cadenas pour franchir la porte en ayant pris garde à la tourelle de droite, puis rejoignez le rez-de-chaussée pour entrer le code 5744 au niveau de l'ascenseur. Vous atteignez ainsi la chambre de Fontaine.

Occupez-vous de pirater la caméra au bout de cette pièce, puis de la tourelle derrière le rocher. Montez ensuite les escaliers vers la pièce suivant, et vous trouverez sur la droite un enregistrement de Fontaine. Après avoir fouillé l'étage, montez les escaliers suivants, en prenant à droite de l'ours. Vous voici dans une pièce où il vous faut neutraliser la tourelle de droite, fouiller un coffre éventuellement et prendre la porte de droite. Passez ce balcon en remarquant la génothèque sur la gauche, puis dans la salle suivante, vous mettrez la main sur l'antidote Lot 192 ainsi que le fortifiant " Champ électrique 2 ". Tenembaum vous parle alors dans le talkie et vous recommande de trouver la machine à plasmides la plus proche, car vos pouvoirs sont devenus instables.
Suivez donc la flèche de quête qui vous mènera à la porte du " Apollo Square ", juste en face du Jardin des Glaneuses, en revenant par le " Mercury Suites ".

Place Apollon

Récupérez un enregistrement de McClintock sur la gauche après avoir monté les escaliers de gauche, puis avancez dans cette allée où vous allez bientôt rencontrer un Protecteur et une Petite Soeur. Laissez-le se faire attaquer par les chrosômes du coin pour vous faciliter la tâche lorsqu'il vous faudra l'achever. Après vous être chargé de la Petite Soeur, avancez jusqu'à la grande salle où sera situé sur la droite un Jardin des Glaneuses, inutilisable tant que vous ne vous êtes pas injecté l'antidote Lot 192, puis un nouvel enregistrement de McClintock. Si vous avez traîné un peu dans les environs, un deuxième Protecteur viendra chercher ici une autre Petite Soeur. Chargez-vous-en, puis vous trouverez un nouvel ours en peluche près du Jardin des Glaneuses, dans le cas où vous avez toujours fait preuve de bonté envers

les petites filles. L'ours contient entre autres le fortifiant " Artisan Prolifique ". Après avoir exploré les lieux et neutralisé la tourelle de cette pièce principale, rendez-vous dans l'allée qui mène aux portes du " Artemis Suites ".

Prenez garde aux tourelles et caméras dans le coin, que vous ne pourrez pas pirater, à moins d'avoir la chance de tomber temporairement sur le plasmide d'électrocution. Dans l'autre cas, il est préférable de les détruire. Une fois passé la porte de l' " Artemis Suite ", débarrassez-vous des gêneurs et de la caméra, fouillez ce rez-de-chaussée et notamment la salle du fond et montez ensuite au premier étage. Entrez donc dans la clinique de Suchong, neutralisez la caméra de droite, puis allez récupérer le fortifiant " MédiPraxis 3 " dans la salle de droite. Rejoignez maintenant la partie gauche de la clinique, où vous aurez deux portes face à vous. Prenez celle de gauche pour trouver le cadavre de Suchong ainsi qu'un enregistrement de lui-même, puis emparez-vous de l'antidote Lot 192. Tenenbaum vous annonce que vous êtes guéri et qu'il vous faut maintenant rejoindre la Pointe Prométhée. Mais avant cela, regagnez le Jardin des Glaneuses pour utiliser votre Adam (le troisième étage de ce secteur ne vous fournira pas grand-chose).

Passez ensuite dans l'allée sur votre droite, nommée " Hestia Chambers ". Attention à la caméra de gauche ! Au bout de l'allée, passez la porte " Fontaine's Center ", puis dirigez-vous à droite pour récupérer l'enregistrement de McClintock dans la malle, sans oublier d'utiliser votre télékinésie afin d'attraper la seringue d'Eve et la trousse de soins sur le toit. Neutralisez la tourelle et fouillez le secteur avant de monter à l'étage. Explorez la pièce de ce niveau, ainsi que son sous-sol, puis sortez de celle-ci pour monter au troisième étage. Cet endroit vous permettra de récupérer quelques items supplémentaires, quant au quatrième étage, il disposera de deux portes fermées à clé. Montez donc au dernier étage pour rejoindre la pièce de droite une fois en haut des marches. Faites attention à la caméra au fond à gauche de la pièce, puis refaites le plein de munitions en utilisant la télékinésie sur la cellule de gauche. Descendez ensuite les marches situées face à la caméra, pour vous trouver dans une salle contenant un enregistrement de Fontaine, le fortifiant " Pirate Concentré 2 ", ainsi qu'un Poste d'Amélioration. Emparez-vous également d'un enregistrement de McClintock sur un cadavre, puis sortez ensuite du " Fontaine's Center " pour rejoindre le métro de Rapture et ainsi choisir la destination de la Pointe de Prométhée une fois dans la bathysphère.

Pointe de Prométhée

Attendez que le feu s'éteigne et poursuivez Fontaine jusqu'à la pièce d'où il s'échappe par la gauche. A cet endroit, repérez la Vita-Chambre droit devant vous, le Poste d'Amélioration derrière le cadavre de Protecteur, puis fouillez ensuite ce dernier, comme vous le demande Tenenbaum. Vous devez devenir un Protecteur pour que les Petites Soeurs acceptent de vous ouvrir la porte par laquelle Fontaine s'est échappé.

Prenez donc les escaliers de gauche, lorsque vous êtes face à la porte que Fontaine a emprunté, puis franchissez la porte à votre droite pour pirater la caméra de cette pièce. Faites de même avec la tourelle de derrière, et vous trouverez dans cette pièce des bottes de Protecteur ainsi que le fortifiant " Chercheur 2 ", après vous être chargé du chrosôme du coin. Sortez ensuite de cette pièce pour prendre à droite et trouver derrière cette porte une nouvelle pièce à droite de laquelle une tourelle d'obus et un Jardin des Glaneuses seront placés.

Passez une des deux portes de ce secteur après avoir fouillé le cadavre de Protecteur, pour finalement atteindre la pièce " Suit Assembly ". En chemin, vous devriez vous occuper d'une première Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Récupérez au fond à gauche de cette grande pièce un enregistrement de Suchong, puis un deuxième dans le coin droit de la même salle, en sachant que vous pouvez changer de côté en passant soit par des ponts qui relient les deux côtés, avec au centre une génothèque et un enregistrement de Ryan, soit par une salle centrale ressemblant à une sorte de bloc opératoire. En rejoignant d'ailleurs cette pièce centrale, récupérez une combinaison de Protecteur parmi celles suspendues, occupez-vous de la tourelle d'obus une fois dans la salle, ainsi que du Protecteur qui devrait rôder avec sa petite protégée. Notez également la présence de deux pièces bloquées, l'une par un code à pirater, et l'autre par de la glace à faire fondre, de chaque côté de la pièce principale. Elles contiennent beaucoup d'objets intéressants, et vous trouverez également dans l'une d'elles un enregistrement de Suchong.

Rendez-vous ensuite dans la pièce de droite, " Candidate Conversion " pour aller y récupérer un enregistrement important de Suchong après vous être occupé des deux tourelles de cette pièce. Chargez-vous de la dernière Petite Soeur du jeu, qui devrait avoir ou va bientôt pointer le bout de son nez avec son Protecteur, puis dirigez-vous ensuite dans la salle " Candidate Induction ", du côté gauche cette fois, où vous pourrez récupérer un casque parmi ceux

exposés, ainsi que le fortifiant " Pirate Génétique 3 ". Eliminez ensuite le groupe de chrosômes qui vient vous rendre visite, puis sortez de ce secteur, pour aller dépenser votre Adam au Jardin des Glaneuses.

Après avoir fait fondre la glace qui bloquait la petite pièce de droite, à l'entrée de " Optimized Eugenics ", et dans laquelle vous aurez récupéré un enregistrement de Suchong dans une poubelle, gagnez maintenant la porte de gauche. Occupez-vous bientôt d'une caméra, en sachant qu'une autre se tient dans le couloir de droite et qu'il vous faudra faire de même, mais gagnez pour l'instant la porte de gauche " Test Subject Storage " où vous pourrez récupérer un enregistrement de Ryan, entre autres objets.

Rejoignez ensuite la salle nommée " Eugenic Analysis ", où vous aurez deux tourelles à neutraliser avant de trouver le dernier Poste d'Amélioration ainsi qu'un coffre. Passez ensuite dans la pièce d'à côté, " Plasmid Prototyping ", neutralisez la tourelle, et vous y trouverez un enregistrement de Suchong parmi d'autres items.

La dernière salle, " Live Subject Testing " contiendra le modificateur de voix que vous devez récupérer, ainsi que le fortifiant " Expert en alarme 2 ".

Avant de sortir de cette zone, rejoignez la pièce centrale en envoyant une décharge sur l'interrupteur de la porte, puis abaissez le levier de dérivation du générateur pour couper temporairement le courant et contourner la pièce par l'autre côté, de manière à récupérer tous les items qui s'y trouvent. Sortez ensuite définitivement du secteur " Optimized Eugenics ".

Il ne reste plus qu'à aller trouver les phéromones pour devenir un parfait Protecteur ! Celles-ci se trouvent dans la zone " Little Wonders ". Rendez-vous-y en piratant la caméra du couloir qui y mène, puis faites le tour de cette salle circulaire pour trouver deux fioles ainsi qu'un enregistrement de Tenenbaum. Descendez ensuite par un des côtés pour fouiller l'étage du bas et les chambres des Petites Soeurs, où vous trouverez sans mal une troisième fiole, ainsi que le fortifiant " Perceur de coffres 2 ", dans une salle située face à un distributeur.
Une fois que vous êtes devenu un parfait Protecteur, suivez la flèche de quête, en direction de la porte qu'avait empruntée Fontaine précédemment. Soyez prêt et bien armé avant de vous rendre derrière cette porte ! Appelez une Petite Soeur en tapant avec votre clé anglaise au niveau du trou indiqué lorsque Tenenbaum vous le demandera, puis suivez-la.

Terrain d'essai

Dans ce niveau, vous devrez jouer le rôle du parfait Protecteur, en veillant à ce que votre Petite Soeur puisse drainer l'Adam de trois corps différents en toute sécurité. Pour vous aider, allez pirater les caméras et tourelles du coin, et sachez que la difficulté va bien sûr s'accroître du premier au troisième corps. Vous serez même attaqué à la fin par un Protecteur ! Soyez donc armé comme il se doit...

Ne vous en faites pas si la Petite Soeur meurt durant cette phase alors que vous vous étiez efforcé de sauver les autres durant l'aventure, car cela ne sera pas comptabilisé. Tenenbaum sera juste en colère, mais vous aurez le droit d'appeler d'autres Petites Soeurs pour réussir. Il vous suffira d'aller taper avec votre clé près d'un de ces trous par lesquels elles arrivent.

Une fois que le troisième cadavre a été drainé, suivez la petite fille qui vous emmène dans une salle où vous pourrez refaire le plein avant le combat final. Récupérez la seringue qu'elle vous tend avant qu'elle rentre dans son trou, puis prenez la direction de l'ascenseur pour aller affronter Fontaine.

Fontaine

Sachez que vous n'avez qu'une chance de réussir dans cette épreuve, étant donné l'absence de Vita-Chambre dans le secteur. Toutefois, on ne peut pas dire que Fontaine fasse partie de ces boss qui sont capables de vous mettre dans cet état second que nous connaissons tous un jour ou l'autre, cet état où l'espérance de vie de notre chère manette peut devenir tout à coup ridicule, où, les yeux injectés de sang et avec une tension artérielle avoisinant les 20, rien n'a plus d'importance à cet instant dans notre vie que le fait de pulvériser cet enf...Biiiip !! Oups ! Ne nous égarons pas... Mais

franchement, ne me dites pas que certains ne se sont pas reconnus dans ces quelques lignes ;-)... Enfin, tout ceci pour dire que Fontaine sera loin de représenter une menace pour vous qui êtes parvenu à la fin de ce chef-d'oeuvre, surtout après avoir affronté et vaincu tant de Protecteurs... Bon allez, il sera tout de même un " chouya " plus résistant.

Allez d'emblée le trouver droit devant vous et lui planter une première fois l'aiguille alors qu'il se tient en position de croix. Il vous bousculera ensuite et prendra une apparence enflammée. Il va en majeure partie vous foncer bêtement dessus tel un taureau enragé, en tapant de temps à autre au sol. La technique pour l'éviter est simplissime : décalez-vous à droite et à gauche et tournez-lui autour. Touchez-le avec vos armes les plus meurtrières, telles que la chevrotines explosive, l'arbalète ou encore le lance-grenades. Lorsque sa jauge d'énergie sera réduite à néant, il ira se replacer en position de croix afin de se recharger en Adam. Profitez-en pour lui planter une deuxième fois la seringue !

Il prendra cette fois une apparence glacée, mais ses mouvements resteront sensiblement les mêmes, à la différence que des robots mitrailleurs viendront l'épauler. Vous pouvez bien entendu pirater ces derniers pour les utiliser à votre avantage, mais conservez la technique précédente pour le vaincre : des attaques bien violentes avec des armes bien bourrines ^^. Il retournera une fois de plus récupérer de l'Adam, mais vous serez là pour lui planter une troisième fois la seringue. C'est alors qu'il prendra un aspect électrisé et, devinez quoi ? Il agira de la même manière que lors des deux assauts précédents. La différence cette fois-ci est que quelques chrosômes viendront troubler la fête pour tenter de vous déstabiliser, mais même en les ayant dans vos pattes, vous ne devriez pas avoir de mal à faire chuter la jauge d'énergie de Fontaine à zéro, pour ensuite aller lui planter une quatrième fois la seringue en guise de coup de grâce...

Suivez ensuite la séquence finale qui variera de deux manières, selon le comportement que vous avez adopté envers les Petites Soeurs au long de cette aventure, comme expliqué précédemment.

TOUTES LES FINS

Fin 1

Sauvez toutes les Petites Soeurs que vous rencontrez dans le jeu.

Fin 2

Récoltez toutes les Petites Soeurs que vous rencontrez dans le jeu.

Fin 3

Fin obtenue si vous ne sauvez pas toutes les Petites Soeurs ou que vous ne les récoltez pas toutes.

SUCCÈS " DUR À CUIRE " EN FACILE

Pour obtenir ce succès plutôt difficile, qui consiste à terminer le jeu sans jamais utiliser de vita-chambres (donc de ne jamais mourir) en difficile, il vous suffit de faire l'intégralité du jeu dans la difficulté la plus basse, et juste avant d'infliger le coup de grâce au boss de fin, de modifier la difficulté en difficile. Le succès/trophée se débloquera juste après la cinématique.

Bioshock 2

© 2K Games 2010

LISTE DES SUCCÈS

Acheter un emplacement (5)

Achetez un emplacement pour Plasmide ou pour Fortifiant dans un Jardin des Glaneuses.

Plasmidal (10)

Débloquez tous les emplacements pour Plasmides.

Arme améliorée (10)

Améliorez une arme dans une station "Pouvoir au Peuple".

Amélioration terminée (10)

Installez la troisième et dernière amélioration sur une arme.

Toutes les améliorations d'arme (20)

Trouvez les 14 améliorations d'armes "Pouvoir au Peuple" du jeu.

Pirate sans compter (20)

Piratez tous les types de machines au moins une fois.

Pirate prolifique (20)

Piratez 30 machines à distance à l'aide de l'outil de piratage.

Chercheur en herbe (5)

Effectuez une recherche sur un Chrosôme à l'aide de la caméra de recherche.

Piste de recherche (20)

Terminez une piste de recherche.

Expert en recherches (20)

Atteignez le dernier niveau de recherche sur les 9 sujets de recherche.

Pas peur des Protecteurs (25)

Tuez 3 Protecteurs au cours d'un combat sans mourir.

Maître récolteur (30)

Récoltez 600 ADAM avec les Petites Soeurs.

Plasmide amélioré (10)

Atteignez le niveau 3 d'amélioration au Jardin des Glaneuses pour l'un de vos Plasmides.

Tous les Plasmides (20)

Trouvez ou achetez les 11 Plasmides de base.

Maître piégeur (15)

Tuez 30 ennemis à l'aide de pièges.

Garde du corps (15)

Protégez une Petite Soeur durant une récolte sans que personne ne la touche.

Dépense sans compter (15)

Dépensez 2000 dollars dans les distributeurs.

N'oublie aucune Petite Soeur (50)

Récoltez ou sauvez toutes les Petites Soeurs du jeu.

Contre toute attente (30)

Terminez le jeu en difficulté maximale.

Une sacrée paire (25)

Finissez le jeu sans utiliser les Vita-Chambres.

Historien de Rapture (40)

Trouvez 100 journaux audio.

Sélection pas si naturelle (10)

Tuez un ennemi au cours d'une partie publique.

Bienvenue à Rapture (10)

Terminez une partie publique.

Un monstre parfaitement ignoble (10)

Devenez Protecteur au cours d'une partie publique.

"Monsieur P... Non !!" (20)

Abattez un Protecteur au cours d'une partie publique.

Mère Poule (20)

Sauvez une Petite Soeur au cours d'une partie publique.

Héros de pacotille (10)

Remportez une épreuve au cours d'une partie publique.

Parasite (10)

Atteindre le niveau 10.

Petit papillon (20)

Atteindre le niveau 20.

Sbire (20)

Atteindre le niveau 30.

Choisir l'impossible (50)

Atteindre le niveau 40.

Terrain d'essai (20)

Remportez une partie publique.

Voyageur (10)

A joué au moins 1 partie publique sur chacune des cartes en multijoueur.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la scène cinématique d'entrée durant laquelle le héros meurt, vous vous retrouvez dix ans plus tard devant un hall de réception. Avancez tout droit, montez les escaliers et approchez-vous de la porte bloquée par le corail.

Appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour détruire le corail et entrez. Mettez-vous accroupi, passez sous le pilier et entrez par la porte de droite.

Chapitre 1 : Bains Adonis

Activez le générateur de courant

Avancez le long du chemin gauche, repérez un petit pilier près des marches (en face) et récupérez un Journal audio. Montez les marches, dépassez l'entrée sur votre gauche et récupérez du Carburant pour Foreuse, dans le coin. Ensuite, prenez l'entrée que vous aviez dépassée et descendez les marches. Eliminez un Chrosôme brute et avancez à droite. Repérez le pavé numérique près de la porte et regardez la fenêtre qui se trouve juste à droite du pavé. Remarquez que le code inscrit à l'envers, tapez 1540 et ouvrez ainsi la porte du sauna. Récupérez du Carburant, de l'argent et le journal audio " Garder la ligne ", puis sortez.

Allez maintenant à gauche, fouillez le Chrosôme par terre et prenez l'entrée à droite. Avancez tout droit, prenez l'argent dans la caisse enregistreuse à gauche, du carburant près des fauteuils (à droite aussi) et poursuivez tout droit jusqu'au Jardin des glaneuses. Récupérez le plasmide dans le distributeur et obtenez ainsi l'Arc Electrique.

Par la suite, revenez près de la caisse enregistreuse et repérez le distributeur d'Eve dans le mur. Récupérez 5 seringues d'Eve, revenez sur vos pas et utilisez l'arc électrique sur l'interrupteur pour ouvrir la porte.

A présent, revenez dans la salle où se trouve le grand bassin vide et utilisez l'arc électrique pour éliminer les deux Chrosômes qui s'y trouvent.

Utilisez également la foreuse si vous en avez besoin puis utilisez l'arc électrique pour alimenter le générateur qui se trouve à droite de la porte.

Une fois que le courant est rétabli, avancez au sud et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Trouvez Tenenbaum

A présent, montez les escaliers et prenez la première entrée à droite. Avancez au fond, récupérez un journal audio sur le banc et revenez au chemin principal. Abattez un Chrosôme grosse brute, prenez une seringue d'Eve sur un autre banc à droite et poursuivez à gauche.

Entrez par la porte, lancez un arc électrique dans l'eau pour électrocuter les deux Chrosômes et avancez à droite pour récupérer un autre journal audio " Retour ". Ensuite, traversez la salle et suivez le chemin du corridor. Récupérez le pistolet à rivets près de la porte, examinez le corps de Rosie et abattez les deux Chrosômes postés derrière la porte.

Entrez, récupérez une seringue d'Eve sur le fauteuil à gauche et une trousse de soins dans le corridor à gauche. Ensuite, prenez le chemin de droite, ramassez les rivets par terre et suivez le couloir. Récupérez un journal audio près de la valise, des rivets plus loin et revenez en arrière.
A présent, montez les escaliers et entrez par la porte. Éliminez le Chrosôme armé, regardez la courte scène et préparez-vous à affronter un robot ennemi. Utilisez l'arc électrique pour immobiliser l'ennemi et enchainez avec le pistolet à rivets pour lui infliger des dégâts. Après quelques coups, l'ennemi s'enfuit.

Fouillez le nord de la salle, récupérez un journal audio " Génération " et une trousse de soins sur le comptoir. Prenez également une seconde trousse de soins sur la table, en haut des marches, et les rivets au fond. Ensuite, poursuivez à gauche de l'entrée (au Nord) et prenez une trousse de soins sur le banc d'en face. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une grande salle et descendez.

Lorsque la salle est inondée, suivez la flèche et avancez le long du chemin principal. Sautez pour atteindre un autre chemin, plus bas, puis avancez jusqu'à la petite pièce de maintenance et activez le levier pour vider l'eau.

Chapitre 2 : L'Atlantic Express

Rejoignez Brigid Tenenbaum

Sortez de l'élévateur, avancez tout droit et remontez les escaliers de la passerelle. Repérez un Chrosôme près de la porte et éliminez-le. Ensuite, allez à droite de la porte, récupérez l'outil de piratage sur la table et utilisez-le sur le panneau de contrôle. Appuyez sur la touche de piratage lorsque l'aiguille mobile est verte et ouvrez-ainsi la porte.

Entrez, piratez le robot électrique par terre et avancez jusqu'à une grande salle. Eliminez les deux Chrosômes qui arrivent, prenez une trousse de soins dans le distributeur (à gauche) ou piratez-le et entrez dans la pièce de gauche. Récupérez un journal audio, des rivets et de la nourriture. Ensuite, traversez la grande salle, entrez dans une autre petite pièce du côté opposé et activez la commande du panneau.

Après quelques instants, vous êtes attaqué par des Chrosômes qui se trouvent dans une pièce voisine. Ne gaspillez pas les rivets et attendez puisque vous allez tomber une nouvelle fois dans une salle remplie d'eau.

Avancez tout droit dans l'eau, mettez-vous accroupi pour passer par la brèche et remontez la passerelle. Entrez dans l'entrepôt, repérez la camera de surveillance dans le mur, prenez les flèches de piratage et piratez-la. Ensuite, entrez, abattez les deux Chrosômes qui sont dans la pièce et fouillez-les. Prenez une trousse de soins sur la table, du carburant et des rivets puis continuez vers un autre couloir (au nord). Récupérez le plasmide Télékinésie dans la valise et prenez la seringue d'Eve sur la table à droite.

A présent, revenez sur vos pas jusqu'à la salle inondée et repérez le ventilateur qui est à gauche des escaliers. Repérez le journal audio derrière l'hélice et utilisez la télékinésie pour le récupérer. Ensuite, retournez là où vous aviez trouvé le plasmide et poursuivez sur le chemin en montant les escaliers.

Repérez les Chrosômes qui sont autour du feu, en bas, utilisez la télékinésie pour saisir la bombonne de gaz et lancez-la sur les ennemis pour créer une explosion. Ensuite, avancez tout droit et prenez le journal audio sur votre gauche. Continuez à droite, descendez les escaliers et prenez le chemin de la cafétéria, à gauche. Ignorez les marches de droite, continuez tout droit et entrez à l'arrière de la cuisine. Récupérez un autre journal audio dans la valise, rebroussez chemin et abattez deux Chrosômes.

Revenez à la station et partez à l'ouest. Récupérez un autre journal audio près des sceaux et avancez pour que la porte se referme devant vous. Un Chrosôme arrive par la gauche et place une barre de fer entre les engrenages de la machine pour empêcher la porte de s'ouvrir. Par conséquent, entrez dans la pièce de gauche puis prenez à droite. Regardez à travers la brèche dans le mur, utilisez la télékinésie et enlever ainsi la barre de fer.

Maintenant, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et partez d'abord à gauche. Suivez le couloir, récupérez un journal audio " connaitre la bête " sur la table et revenez sur vos pas. Prenez maintenant l'autre chemin, approchez-vous de la Fanadole des prix et fouillez d'abord le cadavre. Piratez le distributeur pour obtenir des rabais et effectuez vos achats.

Ensuite, sauvegardez votre progression, prenez l'entrée qui est à gauche de la fanadole des prix et remontez les escaliers. L'ennemi que vous aviez affronté plus tôt s'enfuit et vous devez rejoindre l'ascenseur de droite. D'abord, prenez la machine de piratage et piratez la caméra de surveillance.

Lorsque les Chrosômes arrivent, utilisez la télékinésie pour leur lancer les grenades et ouvrez le feu avec le pistolet à rivets. Eliminez environ cinq ennemis, approchez-vous de l'ascenseur et activez le levier pour remonter. D'autres Chrosômes arrivent lorsque vous êtes dans l'ascenseur mais vous pouvez les ignorer.

Sortez de l'ascenseur, récupérez les rivets piégés sur les caisses et montez les marches. Ignorez d'abord la porte d'en face, poursuivez à gauche et fouillez le cadavre dans le bureau. Récupérez le journal audio sur le casier, le rivet piégé par terre et retournez à la porte que vous aviez ignoré. Prenez la trousse de soins à gauche et entrez. Avancez jusqu'à la station de l'Atlantic express et abattez un Chrosôme. Approchez-vous du guichet de droite et appuyez sur l'interrupteur pour parler avec Tenenbaum.

Repoussez les Chrosômes de Lamb

D'abord, rechargez les rivets et affrontez une première vague de Chrosômes. Restez toujours dans la zone où se trouve le guichet et abattez d'autres ennemis qui approchent. Faites attention aux grenades qu'ils lancent et utilisez la télékinésie pour les renvoyer sur eux.

Montez à bord du train

Une fois que les Chrosômes sont repoussés, piratez la caméra de surveillance qui se trouve sur le mur gauche et entrez. Récupérez un journal audio sur la banquette d'en face, entrez dans le train sur votre droite et activez le levier pour le démarrer.

Chapitre 3 : Parc d'Agrément Ryan

Prenez un billet

D'abord, sortez du train et entrez dans la pièce de contrôle en face. Récupérez une seringue d'Eve, des rivets, des pansements et sortez. Partez au nord, ouvrez la porte et montez les escaliers. Ouvrez la prochaine porte, récupérez un journal audio près des bougies en face et continuez à gauche. Éliminez un Chrosôme armé, piratez le distributeur pour acheter des trousses à moindre prix et entrez dans la grande salle.

Avancez à gauche, entrez dans l'aile de sécurité et prenez l'argent dans la caisse sur votre gauche. Suivez le couloir jusqu'à au poste d'amélioration et améliorez votre arme. Continuez à avancer, descendez les escaliers et ramassez le journal audio sur la table en face ainsi que la seringue d'Eve dans la boite. Avancez à droite, piratez la commande de la porte pour l'ouvrir et entrez. Avancez, repérez le billet d'entrée pour le parc sur le bureau et prenez-le.

Entrez dans le parc

Maintenant, revenez sur vos pas, tuez le Chrosôme qui tente de prendre la mitrailleuse dans la vitre et récupérez-la. Retournez dans la grande salle, dégainez la mitrailleuse et préparez-vous à achever environ quatre Chrosômes.

Utilisez l'arc électrique et enchainez avec la mitrailleuse pour les éliminer rapidement. Une fois que la zone est sécurisée, approchez-vous de la porte Nord et utilisez le ticket sur le dispositif pour entrer dans le parc.

Trouvez une petite soeur à l'Eldorado

Avancez tout droit et prenez le fortifiant génétique en face. Allez d'abord à droite, récupérez des munitions de calibre 50 par terre et revenez en arrière. Partez à gauche, ignorez les escaliers qui mènent à l'étage inférieur et continuez tout droit. Récupérez un journal audio près du banc, regardez vers l'étage inférieur en vous approchant du bord et repérez une trousse de soins sur le toit d'une cabine. Utilisez la télékinésie pour la récupérer, fouillez rapidement les cadavres des Chrosômes et prenez la porte Nord.

Avancez dans le couloir, prenez le journal audio et le fortifiant génétique, puis suivez le chemin. Récupérez une seringue d'Eve, des munitions pour mitrailleuse, remontez les marches en face et entrez par la porte.

Tuez le Protecteur

Entrez dans la salle suivante et partez à droite. Récupérez d'abord une trousse de soins et une seringue d'Eve dans une boite de pharmacie, puis approchez-vous du Protecteur. Ce dernier ne vous attaquera pas en premier, donc préparez-vous convenablement, rechargez vos armes et attaquez-le par derrière.

Utilisez toujours l'arc électrique pour l'immobiliser et enchainez avec la mitrailleuse ou le pistolet à rivets. Faites attention lorsqu'il vous fonce dessus et évitez-le. Utilisez les trousses de soins si vous êtes blessé et achevez ainsi le Protecteur.

Une fois que ce dernier est abattu, approchez-vous de la petite soeur et appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'adopter. Ensuite, utilisez-la pour qu'elle vous indique le chemin qui mène vers l'Adam.

Récoltez l'Adam des 2 cadavres

A présent, rebroussez chemin jusqu'aux escaliers que vous aviez ignorés plus tôt et descendez. Repérez le cadavre qui continent l'Adam, piratez d'abord les distributeurs qui se trouvent en face de lui et faites le plein de munitions et de trousses de soins.

Ensuite, déposez la petite soeur près du cadavre et préparez-vous à repousser une vague de Chrosômes. Restez près de la fillette, repérez les ennemis qui arrivent et tuez-les avec votre arme. Repoussez-les le temps qu'elle procède à extraction de l'Adam puis tuez les deux derniers Chrosômes qui défoncent une porte qui est en face du cadavre.

Lorsque cette zone est sécurisée, prenez la petite soeur, fouillez les cadavres et entrez par cette porte. Récupérez une trousse de soins sur le bureau de gauche, prenez les munitions de calibre 50 et descendez les escaliers de droite. Abattez les quatre Chrosômes qui arrivent, suivez le chemin et entrez dans la pièce de gauche. Récupérez le journal audio, les rivets et sortez.

Remontez la pente qui est à l'Ouest, faites attention au Chrosôme qui lance une boule et esquivez-la. Ensuite, tuez un second ennemi et suivez le chemin des rails. Montez sur la planche, éliminez un autre adversaire plus loin et prenez la première à droite pour accéder au garage à chariots.

Prenez la fléchette de piratage sur la caisse, entrez par la droite et abattez un Chrosôme près du robot. Prenez les rivets piégés sur la table du milieu, repérez le cadavre contenant de l'Adam et ramassez d'abord le journal audio qui se trouve près de lui.

Avant de déclencher l'extraction de l'Adam, achetez des munitions dans le distributeur. Ensuite, placez la fillette près du cadavre et protégez-la le temps de l'extraction.

Dirigez-vous vers la manche à air pour petite soeur

Une fois que l'Adam est récupéré, prenez la fillette et suivez le chemin des rails. Récupérez un journal audio et une seringue d'Eve sur des caisses. Avancez et repérez une entrée sur votre droite. Franchissez-la, remontez les escaliers et récupérez un journal audio sur une table.

Ensuite, revenez sur le chemin des rails et abattez deux Chrosômes. Descendez d'abord par l'une des marches à droite ou à gauche, achetez des munitions et reprenez le chemin des rails. Repérez l'Atelier de maintenance sur votre gauche, entrez et piratez un coffre se trouvant sur le chemin. Ensuite, descendez les marches à droite du coffre, suivez le chemin et atteignez ainsi le manche à air.

A présent, vous avez un choix à faire ; soit vous sauvez la petite soeur, dans ce cas vous obtiendrez très peu d'Adam mais la petite soeur sera guérie. Soit vous collectez tout l'Adam mais la fillette ne survivra pas.

Achetez le plasmide Incinération ! Dans le hall du futur

Après que vous aurez fait votre choix, revenez sur vos pas jusqu'aux rails et tuez des Chrosômes armés sur le chemin du retour. Faites attention à ces ennemis car ils disposent de mitrailleuses et de grenades. Utilisez la télékinésie pour leur renvoyer leurs grenades et poursuivez jusqu'aux rails.

Avancez à gauche en accédant aux rails, repérez la scène montrant une famille qui regarde la télé sur votre droite et entrez par la porte qui se trouve dans le coin gauche.

Entrez, utilisez l'arc électrique dans l'eau pour électrocuter le Chrosôme mécanicien et entrez. Prenez les rivets sur la table, repérez un distributeur à droite et récupérez un journal audio à proximité de ce dernier. Ensuite, utilisez le poste d'amélioration pour améliorer l'une de vos armes et suivez la flèche jaune vers la gauche. Tuez un Chrosôme, piratez le

coffre fort pour l'ouvrir et prenez son contenu.

Entrez par la porte gauche, approchez-vous des caisses et piratez la caméra de surveillance, en haut à droite. Ensuite, avancez et repérez des rivets à droite. Suivez le chemin des rails, repérez également une cavité dans le mur de droite et récupérez une seringue d'Eve sur le placard. Ensuite, entrez par la porte sur votre gauche, prenez le journal audio par terre et activez le levier pour ouvrir la porte.

D'abord, avancez à droite en sortant, descendez les escaliers et accédez à l'entrée dans le coin gauche. Récupérez un élixir, un journal audio sur l'étagère et revenez en arrière. Remontez les marches, retournez dans le hall et éliminez trois Chrosômes. Remontez les escaliers et entrez par la porte à l'Ouest.

Avancez dans le couloir, ouvrez une seconde porte et approchez-vous de la salle suivante. Piratez le robot électrique, éliminez deux ennemis et prenez la porte de droite. Suivez le couloir, prenez une trousse de soins sur une boite accrochée au mur et entrez dans la zone suivante.

Récupérez un journal audio dans une caisse à gauche, avancez et accédez au jardin des glaneuses. Achetez le plasmide incinération, l'amélioration de santé et d'Eve puis rebroussez chemin.

Dès que vous tournez à droite, éliminez un Chrosôme près des statues en utilisant le nouveau plasmide obtenu. Avancez dans le couloir et repérez une entrée bloquée avec de la glace juste à gauche de la porte. Utilisez " Incinération " pour faire fondre la glace, entrez et faites fondre une autre glace qui renferme plusieurs rivets. Récupérez-les, sortez et accédez à la porte.

Tuez la grande soeur

Revenez jusqu'au grand hall et préparez-vous à affronter la grande soeur. Pour la battre, optez pour le plasmide Incinération pour l'enflammer et enchainez avec des coups de feu en utilisant la mitrailleuse ou le pistolet à rivets.

Esquivez ses attaques en vous déplaçant à droite ou à gauche, utilisez les trousses de soins en cas de blessures graves et soyez rapide. Utilisez les balles anti-personnelles si vous en avez ou les barils explosifs se trouvant aux alentours. Répétez cette attaque jusqu'à ce que la grande soeur succombe.

Faites fondre la glace qui bloque la porte

Avant d'aller faire fondre la glace, partez d'abord à l'Est et entrez dans la boutique des cadeaux. Abattez trois Chrosômes dans cet endroit, montez les marches de droite et récupérez un journal audio dans une caisse. Piratez le coffre à proximité, prenez son contenu puis descendez les escaliers qui sont en face de la porte d'entrée.
Utilisez l'arc électrique sur l'interrupteur de la porte de gauche, entrez et récupérez un journal audio, des munitions et de l'argent près des bougies.

Ensuite, rebroussez chemin vers le grand hall principal et partez au sud. Retournez à l'entrée du parc, faites fondre la glace qui renferme des munitions, une seringue d'Eve et un journal audio près du distributeur et poursuivez par la porte qui mène vers la station de l'Atlantic express.

Faites fondre la glace qui se trouve devant la porte du tunnel, entrez dans le poste de sécurité et activez l'interrupteur de circuit de sécurité.

Par la suite, sortez de la pièce et affrontez quatre Chrosômes. Avant de monter à bord du train, entrez par la porte qui se trouve au Sud juste à gauche du tunnel et récupérez un journal audio. Enfin, remontez dans le train et activez l'interrupteur pour le démarrer.

Chapitre 4 : le point de chute

Rendez-vous au Sinclair Deluxe

Partez au sud, piratez la commande de la porte et entrez. Récupérez les munitions de la mitrailleuse, passez la porte suivante et abattez trois Chrosômes. Suivez le chemin jusqu'à la salle suivante, faites attention à une caméra de surveillance au sud et piratez-la. Ensuite, entrez dans le stand dans le coin et récupérez un journal audio sur les tiroirs.

Repérez par la suite le Protecteur, assurez-vous que vous avez assez des munitions, des trousses de soins et des seringues d'Eve, puis déclenchez le combat.

Utilisez l'arc électrique pour l'immobiliser, enchainez avec la mitrailleuse et faites attention aux grenades qu'il lance. Utilisez les trousses de soins, les balles anti-personnel si vous en avez et tentez de viser son casque. Une fois qu'il est achevé, approchez-vous de la petite soeur et choisissez de la sauver ou de récolter de l'Adam.

Par la suite, allez près de la caméra de surveillance et repérez une entrée qui vous permet d'accéder au restaurant, au milieu de la pièce. Entrez, retrouvez un cadavre dans le coin et prenez le fusil à pompe à proximité. Par la suite, repoussez les Chrosômes qui arrivent et sortez de cet endroit.

Remontez sur le toit grâce à une passerelle sur l'un des côtés du mur, piratez un robot électrique et traversez une seconde passerelle du côté opposé. Récupérez le journal audio, le fortifiant et descendez.

Maintenant, partez à l'Est de la zone et entrez dans le Sinclair Deluxe. Ouvrez la porte et entrez dans la réception, à gauche. Récupérez un journal audio sur la table, des cartouches dans l'armoire et entrez dans la seconde pièce voisine. Piratez le coffre dans le dressing, prenez son contenu et revenez dans le couloir. Entrez dans la seconde pièce à droite, récupérez une seringue d'Eve près du cadavre, fouillez le reste de la pièce et sortez du Sinclair de luxe.

Trouvez la caméra de recherche au Mont-de-Piété

Revenez sur vos pas jusqu'à l'Aquarium (là où vous aviez combattu le Protecteur) et partez à gauche (Sud). Achetez des améliorations génétiques dans le jardin des glaneuses, descendez les marches et avancez dans le couloir. Affrontez le premier Chrosôme brute, fouillez l'endroit et trouvez un premier journal audio sur des caisses avec des bougies et un second près d'une porte.

Par la suite, revenez en arrière jusqu'au restaurant qui se trouve dans l'Aquarium et entrez à l'intérieur. Revenez près du cadavre et repérez ainsi le code de la porte. Retournez pour insérer le code 0047 que vous avez trouvé et entrez dans la clinique.

Montez les escaliers, éliminez un Chrosôme et piratez la caméra de surveillance à gauche des marches. Ensuite, ignorez la brèche dans le mur en face et entrez par la porte à gauche. Faites attention à la tourelle d'en face, piratez-la et continuez à avancer.

Avant de descendre dans le trou, avancez sur la passerelle suivante et entrez dans une chambre. Récupérez le journal audio dans l'armoire à droite, piratez le coffre en face et sortez. Ensuite, revenez sur vos pas et descendez par le trou du toit. Récupérez la caméra de recherche, avancez vers la sortie et prenez une seringue d'Eve.

Ensuite, utilisez la caméra de recherche, prenez un Chrosôme en photo puis abattez-le. Continuez à utiliser la caméra pour en apprendre davantage sur les Chrosômes. Ensuite, retournez là où vous aviez piraté la caméra de surveillance et entrez par la brèche du mur que vous avez ignorée plus tôt. Récupérez un journal audio sur la table, une amélioration sur le casier puis utilisez le poste d'amélioration plus loin.

Etudiez les Chrosômes Enragés

A présent, rebroussez chemin et entrez par la porte à l'Est. Entrez dans le tunnel sous-marin, prenez à droite et entrez. Examinez le nouvel endroit et préparez-vous à affronter un second Protecteur. Abattez-le, faites votre choix concernant la petite soeur et préparez-vous à affronter la grande soeur.

Par la suite, partez vers l'Est puis au nord. Repérez le Chrosôme enragé, sortez votre caméra de recherche, prenez-le en photo puis attaquez-le. Une fois qu'il est abattu, piratez la caméra de surveillance et entrez dans le resto-bar " Jazz ".

Obtenez le plasmide Hypnose, éliminez deux Chrosômes et rebroussez chemin. A présent, retournez au Sinclair Deluxe et utilisez l'attaque de la foreuse pour dégager les débris qui bloquent le chemin.

Allez à l'appartement de Grâce

Abattez les Chrosômes, montez les escaliers et allez d'abord dans la pièce sud. Entrez dans les toilettes de cette pièce, récupérez le journal audio et sortez.

Partez maintenant dans le couloir, faites attention au Chrosôme, et abattez-le avec le pistolet à rivets. Avancez dans le couloir, repérez une porte ouverte sur votre gauche et entrez. Eliminez trois ennemis, piratez le coffre et sortez.

Continuez dans le couloir, repérez une autre entrée à droite et prenez-la. Suivez le corridor, inspectez les pièces aux alentours et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez un cadavre qui tient un fortifiant. Piratez d'abord la caméra de surveillance, récupérez le fortifiant et abattez les Chrosômes qui arrivent.

Ensuite, remontez la rampe du milieu, avancez dans le couloir et prenez la première entrée à droite. Avancez à gauche, faites attention à une tourelle et récupérez un journal audio sur le placard. Ensuite, retournez dans le couloir, utilisez l'arc électrique pour éliminer un Chrosôme qui a les pieds dans l'eau et prenez d'abord à gauche.

Avancez, repérez l'entrée à gauche et récupérez un journal audio sur la table. Par la suite, suivez le chemin opposé, dépassez la salle de bain et remontez le plancher. Dans le couloir, piratez rapidement la caméra de surveillance et abattez le Chrosôme qui vous attaque.

Sortez dans le hall, suivez d'abord le chemin à droite et récupérez un journal audio, une seringue d'Eve et des cartouches pour fusil à pompe. Ensuite, revenez en arrière et suivez le chemin qui est à gauche.

Entrez dans la suite 307, pénétrez dans la pièce de gauche puis récupérez un fortifiant sur la table et le journal audio sous le lit. Ensuite, poursuivez le chemin opposé et entrez dans la pièce suivante. Récupérez un second journal audio sur le lit, approchez-vous de l'affiche de Lamb sur le mur et détachez-la. Appuyez sur le bouton caché et révélez ainsi le passage secret. Entrez dans le couloir, regardez à travers la fenêtre puis entrez. Prenez la clé de sécurité sur la table, laissez Grâce en vie et rebroussez chemin.

Utilisez la clé de sécurité pour annuler le bouclage

Sortez de cet endroit, quittez le Sinclair Deluxe et abattez les Chrosômes que vous rencontrez en chemin. Revenez jusqu'à la station du point de chute, entrez dans la pièce de commande et insérez la clé dans le panneau de contrôle. Ensuite, entrez dans le train, activez l'interrupteur et démarrez ainsi le train.

Chapitre 5 : Allée des sirènes

Après la courte cinématique, avancez au sud et récupérez de l'Adam sur votre gauche. Suivez le chemin, repérez un conduit contenant de l'Adam et prenez-le. Poursuivez jusqu'au l'entrée de l'allée des sirènes, drainez l'eau et entrez.

Dès que vous entrez, vous apercevez deux Chrosômes en train de se battre contre un Protecteur. Ignorez-les, repérez les bougies à gauche et récupérez un journal audio accroché au mur.

Ensuite, allez là où les Chrosômes se sont battus avec Monsieur P et préparez-vous à éliminer d'autres monstres. Utilisez la caméra pour étudier les ennemis et utiliser ainsi la meilleure arme contre eux.

Lorsque les Chrosômes sont battus, c'est au tour du Protecteur de gouter à vos plasmides. Utilisez le plasmide télékinésie pour lui renvoyer les grenades qu'il utilise et les balles perforantes. Abattez le Protecteur et faites votre choix concernant la petite soeur.

Par la suite, montez les escaliers et entrez dans le bâtiment du milieu. Entrez, descendez par la brèche du toit et utilisez l'Incinération pour faire fondre la glace qui renferme des rivets. Prenez-les, ouvrez la porte qui mène au comptoir et

récupérez un journal audio et un fortifiant. Ensuite, prenez l'autre sortie, décongelez la glace et récupérez des seringues d'Eve. Piratez la commande pour ouvrir la porte, sortez et partez à l'Ouest vers le salon des sirènes.

Entrez, dégommez tous les Chrosômes qui se trouvent dans le salon et avancez tout droit vers la salle de bain. Utilisez l'amélioration pour votre arme, faites fondre la glace et récupérez le journal audio. Ensuite, revenez en arrière et remontez les marches à gauche de l'entrée. Piratez la commande de la porte, entrez et piratez le coffre.

Prenez son contenu, descendez par le trou du toit et approchez-vous du comptoir. Prenez le fortifiant, le journal audio et suivez l'autre sortie. Utilisez l'Incinération pour faire fondre la glace, récupérez les munitions puis abattez un Chrosôme. Remontez à nouveau les marches, dépassez la porte métallique et entrez dans la pièce qui se trouve à l'arrière. Récupérez un autre journal audio près du poste d'amélioration et sortez du salon des sirènes.

A présent, vous allez affronter un second Protecteur en utilisant les mêmes techniques précédentes. Renvoyez les grenades sur l'ennemi avec le plasmide télékinésie et utilisez des balles perforantes pour provoquer d'importants dégâts. Après le combat, partez vers le sud et utilisez le distributeur jardin des glaneuses. Achetez de nouveaux plasmides dont l'Eclat cryonique, partez au salon de maintenance (au sud) et récupérez le plasmide en cadeau.

Avancez vers la zone suivante, abattez un premier Chrosôme et piratez la caméra de surveillance sur le mur à gauche. Ensuite, éliminez d'autres ennemis et remontez les escaliers. Utilisez le plasmide Balise de sécurité sur la tourelle, piratez-la puis avancez à gauche.

Trouvez le code pour accéder à la place des plaisirs

En vous approchant de la porte, vous remarquez qu'elle est verrouillée par un code et vous devez le trouver. Récupérez d'abord le journal audio près de la porte, consultez-le et rebroussez chemin. Partez cette fois à l'Est de la zone, éliminez un Chrosôme enragé et fouillez la poubelle à gauche de la porte.

Entrez, récupérez une nouvelle arme près des cadavres et avancez jusqu'à la cour. Abattez les Chrosômes, montez les escaliers à gauche et abattez les autres ennemis qui arrivent. Faites attention à la tourelle, piratez-la et inspectez le premier étage.

Ensuite, trouvez les escaliers du milieu et montez au second étage. Vous apercevez votre cible qui s'enfuit. Suivez-la, éliminez d'autres Chrosômes en chemin et neutralisez une caméra de surveillance.

Suivez la flèche, entrez dans le couloir suivant et faites attention aux harpons électriques qu'il place devant les entrées. Utilisez la télékinésie pour les neutraliser, poursuivez-le et attaquez-le une première fois.

Ensuite, faites gaffe aux deux tourelles et utilisez la balise de sécurité pour qu'elles se tirent dessus. Prenez le fortifiant à droite, détruisez ainsi les tourelles et avancez. Poursuivez votre cible, utilisez le plasmide électrique ou l'Eclat cryonique et abattez-le. Par la suite, fouillez son cadavre pour récupérer le code et rebroussez chemin jusqu'au salon de maintenance.

En chemin, vous allez affronter un troisième Protecteur et récolter l'Adam de la petite soeur. Après ce combat, la grande soeur fera son apparition et vous devez la combattre.
Utilisez les balles perforantes pour la battre rapidement.

Ensuite, atteignez la porte avec le pavé numérique, entrez le code et préparez-vous à affronter plusieurs vagues de Chrosômes plafonniers. Utilisez l'arc électrique pour éliminer ceux qui ont les pieds dans l'eau, l'Eclat cryonique pour les immobiliser puis enchainez avec la mitrailleuse ou le harpon. Une fois que la vague de Chrosômes est achevée, faites gaffe à celui enragé et dégommez-le.

Entrez dans la station de pompage n°5

A présent, remontez les escaliers et entrez par la porte qui est enfin ouverte. Avancez vers la zone suivante, récupérez d'abord le harpon près du cadavre d'en face et descendez. Avancez au sud et prenez à gauche. Dégommez le

Chrosôme enragé, récupérez un journal audio sur les morceaux de pierre au milieu et piratez une caméra de surveillance.

Entrez dans le temple de l'agneau de dieu, prenez la porte à l'Est et éliminez les Chrosômes. Montez les escaliers qui sont à gauche, piratez la commande de la porte et récupérez un journal audio à l'intérieur de la pièce. Descendez, entrez par la porte Est et avancez dans le corridor.
Prenez l'entrée de gauche, utilisez l'amélioration d'arme, récupérez un journal audio dans le casier et piratez le coffre de la seconde pièce. Par la suite, revenez dans le couloir, sauvegardez la partie et continuez jusqu'à l'endroit où se trouve le père Wales.

Eliminez le père Wales

Le combat contre père Wales est assez difficile car vous êtes également attaqué par plusieurs autres Chrosômes. D'abord, occupez-vous de ces monstres, éliminez ensuite un Chrosôme enragé puis acharnez-vous sur le Père Wales.

Utilisez l'Eclat cryonique pour l'immobiliser, enchainez avec le harpon ou la mitrailleuse équipée de balles anti-personnel. Esquivez constamment ses attaques grâce aux plasmides (arc électrique ou Eclat cryonique) et attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après sa mort, fouillez son cadavre et descendez à l'église. Inspectez l'endroit, récupérez un journal audio sur la table du fond puis entrez par la porte de droite. Activez la commande de la pompe, sortez et rebroussez chemin rapidement jusqu'au tout début du chapitre.

Avancez vers le parc Dionysos, activez le SAS pour drainer l'eau et commencez ainsi le chapitre suivant.

Chapitre 6 : Parc Dionysos

Maintenant, avancez et suivez le chemin qui vire à droite. Lorsque vos arrivez dans le secteur " Collection Cohen ", la porte d'en face se referme. Poursuivez à droite, prenez l'entrée de gauche et entrez dans la zone suivante. Faites attention au Chrosôme Houdini qui vous attaque et utilisez la télékinésie pour lui renvoyer les explosifs qu'il vous lance.

Ensuite, prenez l'entrée qui est à l'Est et récupérez un journal audio sur la caisse. Avancez à droite, montez les escaliers et ignorez d'abord la porte de gauche. Avancez tout droit, récupérez le journal audio au sol et écoutez-le pour obtenir le code de la porte.

Retournez donc vers la porte au pavé numérique, insérez le code 1080 et entrez. Récupérez un autre journal audio, effectuez une amélioration d'arme et prenez le cadeau contenant une rose.

Ensuite, revenez là où vous aviez ignoré la porte qui était à gauche et entrez. Piratez la caméra de surveillance, remontrez les escaliers et prenez l'entrée qui est sur votre gauche. Abattez les Chrosômes, récupérez un journal audio au pied d'une statue (à gauche de l'entrée) et poursuivez vers la porte qui mène au secteur " Promenade ".

Retrouvez Stanley à la station

Entrez, examinez le manège détruit en face et récupérez un journal audio. Ensuite, partez au nord et entrez par la porte qui mène vers le Jardin de Lamb. Montez les escaliers de gauche, récupérez un journal près d'un écoulement d'eau et un fortifiant génétique juste entre les portes. Ensuite, descendez et prenez la porte qui mène au Jardin de Lamb. Avancez, montez les escaliers de gauche et récupérez des mines de proximité. Ensuite, rebroussez chemin, éliminez un Chrosôme dans la zone précédente et revenez là où se trouve le manège détruit.

A présent, prenez l'entrée qui se trouve à l'Est et abattez trois Chrosômes, plus loin. Prenez la porte suivante (à gauche), suivez le tunnel et éliminez deux autres ennemis. Améliorez votre arme grâce au pouvoir du peuple, effectuez des achats dans le distributeur et piratez le coffre.

Ensuite, entrez dans le tunnel suivant et avancez jusqu'à la prochaine zone. Récupérez un lance-grenades dans le

cadeau délaissé par Eleanor et prenez la porte sud. Utilisez votre nouveau joujou et détruisez la tourelle en face de la porte ainsi que les deux Chrosômes qui sont à proximité. Avancez tout droit vers la station, montez les marches et discutez avec Stanley.

Sauvez trois petites soeurs ou récoltez leur Adam

A partir de la station, partez à l'Ouest, dépassez l'endroit dans lequel sont marqués les horaires des transports et prenez la porte suivante. Montez les escaliers, ouvrez la prochaine porte et accédez à l'entrée de la Galerie. Dans cet endroit, vous pouvez choisir entre deux chemins.

D'abord, partez directement à gauche (vers le sud) et suivez le chemin. Faites gaffe à la tourelle qui lance des grenades et détruisez-la. Ensuite, entrez dans le cinéma du Triton et prenez le chemin du Salon, à l'extrême droite. Avancez jusqu'aux deux Chrosômes Houdini qui sont en train de danser un slow, prenez une photo de leurs deniers instants ensemble et abattez-les.

Par la suite, descendez les escaliers qui se trouvent derrière le comptoir et piratez la commande de la porte. Entrez, prenez le journal audio sur le casier et ouvrez le coffre fort grâce à une flèche d'auto-piratage (ou en le piratant à l'ancienne).

Maintenant, revenez à l'entrée du Cinéma Triton et descendez dans l'eau. Avancez à gauche et dirigez-vous vers les toilettes. Fouillez-les, récupérez un fortifiant génétique et revenez en arrière.

A présent, entrez par l'une des deux portes (au sud) et repérez la première petite soeur dans l'amphithéâtre. Abattez le Protecteur en utilisant le lance-grenades, récoltez l'Adam ou adoptez la fillette puis montez à l'étage de l'amphi. Récupérez un journal audio près du bord, descendez et avancez à gauche du plancher. Eliminez deux Chrosômes, récupérez un autre journal audio sur l'étagère et sortez.

Revenez à l'entrée de la galerie, récupérez un journal audio au milieu de la cour et suivez le chemin qui est à l'Ouest. Avancez tout droit et retrouvez la section suivante. Tuez un Chrosôme Houdini, partez à gauche (Sud-ouest) et abattez d'autres ennemis.

Dans cet endroit, repérez d'abord la glace qui est devant une porte à gauche et faites-la fondre. Entrez dans la galerie Imago, prenez l'outil de piratage et piratez les quatre caméras de surveillance et les deux tourelles.
Entrez dans la pièce qui se trouve à l'arrière, récupérez un fortifiant génétique et piratez le coffre. Ensuite, faites fondre la glace dans le coin, en face de la porte de la pièce, et récupérez un journal audio.

Sortez, entrez dans la galerie Fisher (à gauche) et neutralisez la caméra de surveillance (toujours à gauche). Ensuite, abattez Monsieur P et faites votre choix concernant la petite soeur. Avancez au sud et suivez l'entrée qui mène vers quelques marches. Montez, entrez dans la petite pièce de droite et récupérez un fortifiant génétique, le journal audio dans la caisse et quelques munitions.

A présent, faites machine arrière et retournez jusqu'au Parc puis retrouvez la dernière petite soeur. Abattez le Protecteur, prenez l'Adam ou épargnez la petite puis préparez-vous à combattre la grande soeur.

Montez dans le Train pour Fontaine Futuristics

Maintenant, retournez là où se trouve le manège en ruine et partez à nouveau à l'Est. Abattez quelques ennemis en chemin, entrez dans le tunnel et abattez quatre Chrosômes Houdini. Ensuite, effectuez des achats dans le distributeur, abattez deux autres monstres et avancez dans le tunnel suivant. Abattez cinq ennemis, poursuivez le chemin et atteignez la station.

Entrez dans le poste de commande dans lequel se trouve Stanley, tuez-le pour tout le mal qu'il a fait puis montez dans le train pour accéder au chapitre suivant.

Chapitre 7 : Fontaine Futuristics

Pénétrez dans les locaux de Fontaine Futuristics

Dans la station, partez au sud et entrez dans la zone suivante. Récupérez le journal audio sur les caisses de gauche puis descendez aux escaliers de droite et abattez deux Chrosômes. Continuez jusqu'à la pièce suivante, récupérez le fortifiant génétique dans la brouette et descendez les escaliers de droite. Ecoutez le message du Docteur Gilbert, entrez dans le SAS et activez la commande.

Trouvez le second message de Gilbert Alexandre

Nagez dans l'eau, suivez le chemin et récupérez de l'Adam près des débris. Avancez jusqu'au prochain SAS et drainez l'eau.

Sortez, récupérez les quelques munitions sur la table puis montez les escaliers. Entrez dans le grand hall, éliminez plusieurs Chrosômes Houdini et effectuez quelques achats au distributeur.

Ensuite, montez les marches vers le sud et activez le levier. Après quelques instants d'attente, vous êtes attaqué par un Protecteur de série Alpha qui utilise un lance-grenades comme arme. Utilisez la télékinésie pour lui renvoyer ses grenades, prenez votre lance-grenades à votre tour et abattez-le.

Faites attention lorsqu'il vous fonce dessus et déplacez-vous à droite ou à gauche pour l'éviter. Une fois qu'il est battu, la porte s'ouvre et vous pouvez continuer votre quête.

Accédez au poste de sécurité

Entrez, récupérez le journal audio dans une alcôve à gauche du comptoir, piratez un coffre derrière ce comptoir et avancez dans le couloir. Activez l'interrupteur de la porte suivante, entrez puis avancez au fond de la pièce et activez un second interrupteur. Après quelques discussions avec le robot de Gilbert Alexandre, une autre porte au sud s'ouvre.

Entrez, abattez les deux Chrosômes armés qui vous attaquent puis récupérez un journal audio sur le banc à l'entrée. Ensuite, affrontez un premier Protecteur, récoltez l'Adam ou Adoptez la petite soeur avant d'aller à l'arrière de cet endroit. Repérez le relais de signalisation accroché au panneau de sécurité, détruisez-le et affrontez les trois robots de sécurité qui arrivent.

Détruisez les relais de signalisation

A présent, vous devez détruire les trois relais restants. Pour cela, partez à l'Ouest, piratez la tourelle (si vous le voulez) puis regardez à travers la brèche dans le mur et entrez par la porte sur votre droite. Abattez quelques Chrosômes puis entrez par la porte suivante. Entrez, approchez-vous de la porte au pavé numérique et insérez le code 5254. Entrez, récupérez un fortifiant génétique et un journal audio entre les débris puis fouillez les cadavres et sortez.

Maintenant, utilisez l'arc électrique pour éliminer rapidement les Chrosômes qui ont les pieds dans l'eau et avancez jusqu'au théâtre de Gilbert. Ce dernier réalise une sorte de spectacle en vous mettant en vedette. Approchez-vous du microphone, écoutez les présentations et préparez-vous à un rude combat.

D'abord, vous allez faire face à plusieurs Chrosômes Houdini et les battre. Pour ce faire, utilisez le plasmide télékinésie pour leur relancer les explosifs et une arme puissante comme le lance-grenades ou la mitrailleuse.

Une fois que les Chrosômes sont achevés, un Protecteur de la série Alpha apparait et vous attaque. Dégainez une arme puissante et ouvrez le feu. Utilisez également le plasmide électrique ou de glace pour l'immobiliser et enchainez avec des coups de feu .

Après le combat, sautez par-dessus l'eau et désactivez le relais sur le panneau de sécurité. Continuez tout droit pour sortir du théâtre et retournez ainsi à Fontaine Futuristics. Montez les escaliers qui se trouvent au milieu du hall et récupérez un journal audio près de la manche à air pour petite soeur.

D'abord, partez à droite des marches, repérez une brèche dans le mur et entrez. Suivez le chemin, accédez à une sorte de salle d'opération et récupérez un fortifiant génétique ainsi qu'un journal audio sur le lit d'opération. Ensuite, affrontez les trois Chrosômes qui arrivent, sortez par la grande vitre qui vient de se briser et retournez à Fontaine Futuristics.

Remontez les escaliers une seconde fois et partez cette fois-ci à gauche. Poursuivez au Nord, piratez une tourelle sur des caisses en bois et entrez au bureau de Frank Fontaine. Dès que vous entrez, préparez-vous à affronter un Protecteur. Montez les quelques marches à gauche, tournez la tête du porc (accrochée au mur) et obtenez un journal audio puis piratez plusieurs coffres. Ensuite, dirigez-vous vers l'autre section du bureau et désactivez le relais de signalisation.

Maintenant, sortez du bureau de Fontaine, éliminez des Chrosômes en chemin et partez à l'Est. Entrez dans le Service Marketing, repérez les ennemis immobiles, en face et abattez-les car ils ne sont pas morts.

Une fois que la zone est sécurisée, allez au Sud, utilisez l'Arc électrique sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et entrez. Piratez le coffre à gauche, essayez de récupérez le plasmide sur la table et sortez.

Ensuite, entrez par la porte au nord et remarquez que l'eau devient électrifiée après quelques instants. Lorsque le courant s'arrête, descendez rapidement, prenez le journal audio sur le casier à gauche et continuez pour sortir de l'eau. Prenez l'outil de piratage, repérez le panneau électrique de l'autre côté et piratez-le.

Ensuite, désactivez le dernier relais de signalisation et approchez-vous de l'entrée du bureau. Repérez les Chrosômes qui arrivent, attendez qu'ils mettent les pieds dans l'eau et électrocutez-les grâce à l'Arc électrique.

Entrez dans le poste de sécurité

Maintenant que tous les relais sont détruits, retournez jusqu'à Fontaine Futuristics et revenez dans le poste de sécurité que vous avez essayé d'ouvrir auparavant. Activez l'interrupteur, entrez et utilisez le poste d'amélioration. Enfin, activez l'interrupteur sur le panneau de commande et sortez.

Rendez-vous au laboratoire secret de création de plasmide

Abattez les Chrosômes qui arrivent ainsi que deux Protecteurs et prenez la porte Est. Avancez dans le couloir, récupérez un journal audio près d'une combinaison de Protecteur et progressez jusqu'au SAS. Activez la commande de ce dernier, sortez et nagez dans l'eau.

Trouvez l'entrée du laboratoire de création de plasmide

Suivez le chemin dans l'eau jusqu'à ce que vous aperceviez un trou au sol. Descendez, fouillez le Protecteur et remontez les escaliers qui sont à proximité pour trouver de l'Adam. Ensuite, redescendez dans le trou, suivez la flèche et drainez l'eau du SAS pour continuer.

Avancez dans le noir, ouvrez la prochaine porte et entrez dans le laboratoire.

Trouvez puis actionnez les disjoncteurs

Après le discours de Gilbert, descendez les escaliers qui sont à l'extrême droite et activez le premier disjoncteur accroché à un grand pilier. Ensuite, revenez sur vos pas et partez à l'extrême gauche. Descendez les marches, repérez le second disjoncteur accroché à un pilier, actionnez-le et prenez le journal audio qui est à proximité. Revenez à l'entrée du labo, activez le levier de la commande principale et rétablissez ainsi le courant électrique.

Récoltez 4 plantes gorgées d'Adam

Attendez que Gilbert finisse son discours puis récupérez la première plante sur la commande principale. Tout de suite après, préparez-vous à affronter deux Protecteurs de série Alpha. Battez-les, descendez les escaliers au milieu et récupérez un journal audio près des jardins des glaneuses.

Ensuite, partez au Nord-est de la zone et entrez dans la salle de pacification. Eliminez deux Chrosômes en ouvrant la porte, avancez et entrez dans la pièce de contrôle sur votre droite. Prenez le journal audio sur le panneau, sortez et suivez l'autre chemin. Piratez la caméra de surveillance, avancez et descendez les marches. Entrez par la porte suivante, allez à gauche, récoltez l'Adam de la seconde plante et rebroussez chemin.

Soudain, la porte se referme et vous êtes coincé. Revenez à l'endroit où vous aviez trouvé la plante gorgée d'Adam et préparez-vous à affronter un Protecteur et des Chrosômes. Une fois que la zone est sécurisée, rebroussez chemin jusqu'au laboratoire et affrontez un autre Protecteur accompagné d'une petite soeur.
Après le combat, partez au sud du laboratoire, descendez les escaliers et dirigez-vous vers les infrastructures des tests cliniques. Abattez trois Chrosômes en bas des marches, descendez et entrez par la porte qui se trouve à gauche (plus au sud).

Avancez dans le couloir, éliminez un troisième Protecteur accompagné d'une petite soeur et récupérez le journal audio en fouillant son cadavre. Ensuite, préparez-vous à éliminer la grande soeur. Une fois que le calme est revenu, repérez une entrée à droite du couloir et récoltez la troisième plante gorgée d'Adam.

Maintenant, continuez à avancer et repérez une ouverture dans une grille métallique. Descendez, tuez le Chrosôme Houdini qui ouvre la porte en bas et sortez dans le couloir. Avancez directement à droite, actionnez l'interrupteur de la porte de gauche et entrez pour ramasser la dernière plante. Ouvrez les autres portes pour ramasser des munitions et des trousses de soins puis sortez en ouvrant la porte du milieu.

Attirez Gilbert hors de sa cachette

Remontez les marches, éliminez quelques Chrosômes et un série Alpha puis allez du côté Nord du couloir. Piratez une caméra de surveillance, approchez-vous de la vitre et piratez la commande de la porte. Ensuite, quittez cet endroit et revenez dans la zone précédante. Entrez par la porte qui n'était pas accessible auparavant, récupérez un journal audio, effectuez une amélioration d'arme et sortez.

Continuez sur votre chemin du retour, montez les escaliers et revenez au laboratoire des plasmides. Approchez-vous du panneau des commandes, activez l'interrupteur et repoussez les ennemis qui vous attaquent.

Abattez un premier Protecteur Alpha, éliminez ensuite des Chrosômes armés puis abattez deux autres Protecteurs de la même série.

Récupérez la clé génétique de Gilbert

Une fois que le calme est revenu, approchez-vous du panneau de commande et prélevez un échantillon génétique. Ensuite, attendez quelques instants et récupérez la clé génétique de Gilbert du panneau.

Débloquez l'ascenseur secret

Maintenant que la clé est entre vos mains, sortez et revenez au SAS. Activez la commande pour l'inonder, sortez et utilisez la clé sur la pompe à essence pour qu'un autre SAS apparaisse. Entrez, drainez l'eau et ouvrez la porte suivante. Récupérez un journal audio au pied du pilier à droite, prenez l'ascenseur du fond et activez le bouton pour descendre.

Chapitre 8 : Perséphone

Trouvez Eleanor Lamb

Sortez de l'ascenseur, ouvrez la porte qui est en face de vous et suivez le chemin du tunnel sous-marin. Après le tunnel, repérez un poste d'amélioration sur votre gauche, utilisez-le puis poursuivez vers l'avant.

Avancez dans le corridor, entrez dans la première pièce à droite et récupérez un journal audio près du manche à air.

Prenez aussi des seringues d'Eve et quelques munitions puis sortez et continuez le long du corridor. Lorsque vous atteignez l'atrium, avancez tout droit vers la salle de mise en quarantaine et activez la commande de la porte.

Eliminez les grandes soeurs

Après la courte cinématique, vous êtes attaqué par deux grandes soeurs en même temps. Soyez rapide, utilisez le plasmide Eclat cryoniques ou Arc électrique et le lance-grenades pour leur infliger un maximum de dégâts.

Si vous êtes à court de grenades, utilisez la mitrailleuse avec des balles perforantes ou le fusil à pompe avec des cartouches explosives.

Une fois que les grandes soeurs sont achevées, revenez dans la salle de mise en quarantaine, entrez et regardez la scène cinématique.

Sortez de la salle de détention

Après la scène cinématique, vous incarnez l'une des petites soeurs. Entrez d'abord par la manche à air sur votre gauche, avancez tout droit puis à gauche et entrez dans un second manche à air pour atteindre le bureau de Sophia Lamb.

Utilisez le levier de sécurité

Avancez dans le corridor, repérez le levier de sécurité près Sophia Lamb et activez-le. Suivez ensuite le chemin, récupérez un journal audio sur une chaise et continuez pour remonter des escaliers.

Trouvez l'armure de grande soeur

Avancez à gauche et entrez par la porte rouge. Avancez dans le couloir, repérez le cadavre en forme d'ange et récoltez son Adam. Ensuite, descendez les marches à gauche et suivez le chemin. Montez les marches, prenez l'entrée de droite et ramassez l'armure accrochée.

Ensuite, revenez aux escaliers et entrez par la porte du haut. Avancez, tournez à droite et repérez une manche à air près de la porte. Entrez, récoltez l'Adam du cadavre et activez le disjoncteur pour sortir.

Avancez entre les deux hommes et marchez jusqu'à ce que vous atteigniez l'atelier de réparation. Repérez a table à gauche des escaliers, récupérez le casque de la petite soeur, un journal audio et montez les escaliers.
Atteignez un hall, avancez à gauche et repérez un ange. Récoltez son Adam, suivez la flèche et récupérez une arme pour grande soeur.

Rapportez la combinaison de grande soeur à Eleanor

A présent, rebroussez chemin vers la salle commune et retournez jusqu'à la salle de mise en quarantaine. Récupérez un journal audio sous le lit d'Eleanor puis donnez-lui la combinaison.

Après la séquence cinématique, prenez le plasmide qui vous permettra de faire appel à Eleanor lors du combat et sortez. Prenez le cadeau en face, suivez le chemin vers l'Atrium et abattez deux Chrosômes enragés ainsi que des Chrosômes armés. Faites appel à Eleanor si vous avez besoin d'aide et sécurisez la zone.

Par la suite, partez au Nord, ouvrez la porte en haut des marches et entrez dans la bathysphère qui mène à l'intérieur de Perséphone.

Chapitre 9 : Intérieur de Perséphone

Rendez-vous dans l'aile de détention

Sortez de la bathysphère, prenez le couloir de droite et montez les escaliers. Après quelques instants, l'aile de détention Nord s'ouvre. Eliminez les Chrosômes qui arrivent de cette direction, montez les marches et abattez plusieurs autres ennemis. Eliminez aussi deux Chrosômes enragés, faites attention à la tourelle et avancez tout droit vers le jardin des glaneuses. Achetez de nouveaux plasmides si vous avez assez d'Adam puis prenez l'entrée qui est à gauche du jardin.

Avancez, approchez-vous de la vitre de droite et piratez la commande de la porte. Entrez dans le tunnel, accédez à la salle suivante et entrez dans un second tunnel en prenant la porte de gauche. Récupérez un journal audio, le contenu du coffre et revenez à la pièce précédente.

Actionnez l'interrupteur de la porte métallique et observez un Protecteur qui n'est autre que Sinclair.

Obtenez la clé de Sinclair

A présent, sortez par la seconde porte qui vient de s'ouvrir à droite et descendez les escaliers. Suivez la flèche vers le sud, entrez dans la cafétéria puis éliminez un Chrosôme enragé et deux Chrosômes Houdini. Ensuite, récupérez un journal audio près d'un cadavre sur une table et poursuivez à gauche. Suivez le couloir, descendez les marches et abattez un Chrosôme enragé.

Entrez par la brèche dans le mur, faites attention aux fils électriques et détruisez-les. Suivez le chemin jusqu'à la buanderie, éliminez trois Chrosômes et montez les escaliers.

Entrez dans le bloc de détention Sud, montez à l'étage supérieur et retrouvez Sinclair dans une cellule fermée par un code.

Trouvez le code

A présent, vous devez trouver le code de la porte qui renferme Sinclair. Pour cela, allez d'abord de l'autre côté de la passerelle et entrez dans le bloc D de l'étage supérieur.

Neutralisez la tourelle à l'aide d'une balise ou en la piratant, puis inspectez la cellule à droite. Récupérez un premier journal audio sur le lit, sortez de la cellule et entrez dans une seconde cellule à gauche de l'entrée. Récupérez le journal audio dans les toilettes et obtenez ainsi les deux premiers chiffres du code.

Par la suite, sortez de ce bloc et entrez dans le Bloc C se trouvant juste à côté. Inspectez les cellules, trouvez une brèche dans le mur de l'une des cellules et entrez. Récupérez un fortifiant génétique dans le lavabo, le code complet de la porte et sortez.

Retournez insérer le code 2673 dans le pavé numérique de la porte, entrez et combattez Sinclair. Ce dernier n'est pas très coriace. Utilisez les attaques de mêlée pour lui infliger des dégâts, immobilisez-le avec l'arc électrique et enchainez avec une attaque à la foreuse. Après le combat, récupérez un journal audio sur la table et récupérez la clé du cadavre de Sinclair.

Maintenant vous devez insérer la clé dans le panneau de contrôle du mirador (là où se trouve Sinclair). Mais avant cela, repérez le poste d'amélioration en face du panneau et utilisez-le.

Retournez à la plateforme d'Amarrage

Dès que vous insérez la clé, Sophia Lamb vous appelle puis deux Protecteurs de série Alpha vous attaquent. Utilisez l'arc électrique combiné avec l'attaque de la foreuse pour leur infliger un maximum de dégâts.

Abattez-les et sortez des blocs de détention. Suivez la flèche jusqu'à la buanderie, éliminez un Protecteur muni d'un lance-grenades et poursuivez jusqu'à la cafétéria. Eliminez deux autres Protecteurs et un Chrosôme puis suivez le chemin et montez les escaliers. Repérez la porte qui mène à la plateforme d'amarrage su votre gauche et prenez-la.

Avancez dans le tunnel, suivez le chemin et atteignez la plateforme d'amarrage.

Trouvez l'aile pédiatrique de l'aile thérapeutique

A présent, partez au Nord et entrez par la porte qui mène vers l'aile thérapeutique. Avancez dans le tunnel puis passez la porte et avancez dans le couloir jusqu'au dortoir. Entrez dans la première pièce à gauche, éliminez les Chrosômes et récupérez le journal audio d'un cadavre, près de la fenêtre. Ensuite, entrez par la porte de droite et repérez un casier, près d'une chaise rouge. Récupérez le journal audio collé sur le côté du casier et sortez.

A présent, avancez dans le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un autre corridor. Entrez par la porte qui se trouve à l'extrême droite de ce corridor, récupérez un journal audio sur une caisse et sortez. Partez à gauche dans le couloir et accédez à l'aile pédiatrique en entrant par la première porte sur la droite.

Sécurisez l'aile pédiatrique

En accédant à l'aile pédiatrique, vous allez devoir sécuriser la zone pour qu'Eleanor puisse récolter l'Adam. D'abord, éliminez un premier Protecteur de série Alpha en utilisant le lance-grenades.

Ensuite, avancez au fond, faites attention à la tourelle à gauche, détruisez-la et abattez les trois Chrosômes Houdini qui vous atteignent. Eliminez ensuite un second Protecteur avec le lance-grenades, utilisez la trousse de soins dans le coin droit et sécurisez ainsi la zone. Par la suite, appuyez sur le bouton qui se trouve dans le hall pour appeler Eleanor et sortez de l'aile.

Trouvez l'aile pédiatrique de l'aile médicale

En sortant de l'aile pédiatrique allez d'abord vers l'Ouest pour entrer dans les bureaux de l'administration. Dans cet endroit, récupérez un journal audio dans la pièce de droite, descendez les escaliers, éliminez un Protecteur et récupérez un autre journal audio, des munitions et des objets dans les tubes pneumatiques. Piratez également la commande de la porte, récupérez des munitions à l'intérieur et sortez.
A présent, rebroussez chemin jusqu'à la plateforme d'amarrage, abattez trois Chrosômes et un Protecteur. Ensuite, montez à l'étage près du panneau de contrôle et partez à l'Ouest vers l'infirmerie.

Avancez dans le tunnel, entrez par la porte et éliminez un Chrosôme Houdini. Poursuivez le chemin, éliminez d'autres Chrosômes et suivez la flèche vers le Sud. Entrez dans un long corridor et ouvrez la première porte sur votre gauche. Entrez, récupérez des munitions et une trousse de soins et sortez. Avancez jusqu'au fond du couloir et entrez par la porte de gauche. Récupérez un journal audio sur le lit, sortez et entrez par la porte d'en face.

Suivez le chemin, passez la porte suivante et traversez le tunnel. Accédez au quartier B inondé, éliminez un Chrosôme Houdini et ouvrez la porte suivante. Avancez à gauche, abattez un Protecteur et deux Chrosômes. Ignorez d'abord les escaliers sur votre gauche et suivez le chemin tout droit. Faites attention à la tourelle lance-grenades au fond du couloir et utilisez la télékinésie pour détourner les projectiles. Entrez dans cette petite pièce, utilisez le poste d'amélioration, prenez le journal audio sur la table puis revenez prendre les escaliers que vous aviez ignorés plus tôt.

Entrez par la porte de gauche, faites attention à la caméra de surveillance en face et neutralisez-la. Avancez vers la pièce suivante, neutralisez une seconde caméra et éliminez trois Chrosômes. Récupérez un journal audio sur le paillasson sous la caméra de surveillance, entrez dans la pièce suivante et piratez un coffre sous le comptoir.

Ensuite, poursuivez vers la zone suivante, abattez deux Chrosômes armés et un Chrosôme enragé plus loin. Effectuez des achats grâce aux distributeurs, entrez dans la section d'autopsie pour trouver un journal audio puis sortez afin d'entrer par l'autre porte à l'Ouest.

Avancez tout droit dans le couloir, ouvrez la porte du fond et accédez à l'aile pédiatrique.

Sécurisez la section pédiatrique de l'aile médicale

Comme dans l'aile pédiatrique précédente, vous devez repousser les attaques ennemies et sécuriser la zone. Pour cela, prenez le lance grenades, le plasmide télékinésie et bombardez les Protecteurs et les Chrosômes qui arrivent.

Restez en mouvement pour esquiver leurs attaques, utilisez les trousses de soins et nettoyez l'aile.

Après le combat, appuyez sur le bouton d'appel se trouvant en bas des marches et rebroussez chemin jusqu'à la plateforme d'amarrage. Descendez les escaliers et approchez-vous de la vitre.

Survivez au dernier assaut de Lamb

A présent, votre objectif est de survivre au dernier assaut de Lamb. Sortez votre arme favorite, abattez d'abord deux Protecteurs de la série Alpha, éliminez plusieurs Chrosômes Houdini et armés, puis abattez quatre Chrosômes enragés.

Utilisez le plasmide pour faire appel à Eleanor lors du combat et survivez à l'assaut de Lamb.

Enfin, montez les escaliers et appuyez sur l'interrupteur du panneau de contrôle. Tirez sur les deux tubes verts se trouvant en haut du panneau puis courez jusqu'à l'ascenseur.

Regardez la scène cinématique dans laquelle vous remontez à la surface de l'océan tandis que Lamb est tué par Eleanor. Par la suite, Eleanor vous attaque et vous devez faire un dernier choix :
-Soit vous décidez de vous sacrifier.

-Soit vous survivez

CHEAT CODES

1a. Si vous jouez sous Windows XP, trouvez le répertoire "**C:\Documents and Settings\...\Application Data\Bioshock2**"

1b. Si vous jouez sous Windows Vista ou Windows 7, trouvez le répertoire "**C:\Users\...\AppData\Roaming\BioShock2**"

2. Faites une copie de ce répertoire et ouvrez le fichier "**User.ini**" avec un éditeur de texte.

3. Modifiez le fichier en associant les codes suivants aux touches de votre choix. *Par exemple : F10=god*

`fly`	Voler
`ghost`	Fantôme (pas de clipping)
`givebioammo`	Obtenir EVE
`givehealth`	Santé au max
`god`	Invincibilité (God mode)
`igbigbucks`	Obtenir 500$
`killpawns`	Eliminer tous les ennemis du niveau
`slomo`	Mode ralenti
`suicide`	Se suicider
`teleport`	Se téléporter
`walk`	Désactiver les codes Voler et Fantôme

4. Sauvegardez le fichier et lancez le jeu.

5. En cours de partie, appuyez sur la touche associée à l'un des codes pour activer son effet.

CODES DES PORTES

Vous trouverez dans cette liste tous les codes des portes verrouillées dans le jeu.

1504
0047
1919
1080
5254
2673

Bird Hunter

© Wizardworks / Sunstorm

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran correspondant :

DGBIRDSEYE	Carte	Voir les icônes des oiseaux
DGEGGSACT	Chasse	Le fusil est stable
DGFAMINE	Chasse	Les oiseaux cherchent un site pour s'alimenter
DGGOLDENEGG	Chasse/Carte	Les oiseaux ont moins peur
DGLUCKYDUCK	Chasse/Carte	Les oiseurs sont plus nombreux
DGPREDATOR	Chasse	Super vision
DGSNOWGOOSE	Chasse	Effets climatiques
DGWARP	Carte	Le chasseur peut se téléporter sur la carte

Bird Hunter : Wild Wings Edition

© Wizardworks / Sunstorm

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

WWCALLIN	Se rendre à côté des animaux
WWCOVEY	Voir les oiseaux les plus proches
WWFLASH	Eclair
WWFLOCK	Voir le troupeau le plus proche
WWNOFEAR	Les oiseaux n'ont plus peur
XXGOBLER	Voir la dinde la plus proche

Birthright : Le Pacte des Ténèbres

© Sierra / Synergistic Software 1996

AJOUTER DES RELIQUES

Dans la partie aventure, appuyez sur F3 et tapez **SYNINV xxx yyy** (où xxx correspond au numéro de l'objet recherché de 104 à 128 et yyy à la quantité).
Exemple : pour avoir la couronne d'empereur, tapez SYNINV 114 001, la couronne apparaît dans l'inventaire.

OBTENIR DE L'ARGENT

Appuyez sur le touche F3 et tapez le code SYNCASH (en majuscules).

ACCÈS À TOUTES LES AVENTURES

Appuyez sur la touche F3 , et entrez le code SYNADV en majuscules et vous accéderez à toutes les aventures.

Bittos+

© Unconditional / Machine Studios 2010

MODE TIME ATTACK

Accéder à la deuxième série de niveaux en mode Aventure.

MODE SURVIVAL

Accéder à la troisième série de niveaux en mode Aventure.

Black & White

© Electronic Arts / Lionhead 2001

JOUETS POUR LA CRÉATURE

Il n'y a pas que les ballons pour distraire la créature sur la première île. En zoomant dans la crêche, vous pourrez trouver un ours en peluche et des dés. Avec ces derniers, la créature pour créer des disciples.

ECOUTER SES PROPRES MUSIQUES

Vous pouvez changer les musiques du jeu si celles-ci ne vous conviennent pas. Pour ce faire, remplacez tous les fichiers MP3 du jeu par vos propres fichiers MP3 en prenant soin de ne pas modifier les noms de fichiers.

AVOIR ACCÈS À TOUTES LES CRÉATURES

Si vous voulez avoir accès à toutes les créatures dès le début du jeu, il vous suffit de modifier les noms de fichiers du dossier Ctr lui même dans le dossier Data. Si vous avez le tigre et que vous voulez le zèbre, renommer le fichier du tigre et appellez-le bzebra2, puis renommez le fichier du zèbre et appellez-le btiger. Enfin renommez le fichier bzebra2 et appellez-le bzebra. Seules l'apparence des créatures sera modifiée.
Voici la liste des créatures disponibles :

Ape	Singe
Bear	Ours
Chimp	Chimpanzé
Cow	Vache
Greek	Cyclope
Horse	Cheval
Leopard	Léopard
Lion	Lion
Mandrill	Mandrill
PolarBear	Ours polaire
Rhino	Rhinocéros
Sheep	Mouton
Tiger	Tigre
Tort	Tortue
Wolf	Loup
Zebra	Zèbre

CHANGER LES NOMS DES VILLAGEOIS

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier NAMES.TXT qui se trouve dans le répertoire du jeu. Changez les noms contenus dans ce fichier, comme bon vous semble (attention, le nombre de noms doit impérativement être celui qui figure sur la première ligne du fichier)

TRACES DE PAS EN SMILEY

Mettez le date de votre ordinateur au 1er avril. Ainsi, votre créature laissera des smiley en guise de traces de pas.

MODIFIER LE TEMPS

Au cours du jeu, appuyez sur ALT + 1 pour ralentir le temps, ou sur ALT + 2 pour l'accélérer.

MORTS VIVANTS

Placez deux téléporteurs et lâchez un squelette dans le premier. Allez voir le deuxième pour accueuillir le squelette qui peut alors marcher !

ETOURDIR LA CONSCIENCE MALÉFIQUE

Commencer le tutorial et attendez que la conscience finisse de parler. Faites ensuite des mouvements circulaires avec votre souris et la conscience maléfique commencera à avoir la tête qui tourne.

PLUS DE BOIS ET DE NOURRITURE

Activez un miracle de la nourriture ou du bois et maintenez votre main au dessus de la porte de l'entrepôt ou de la maison de l'artisan. appuyez rapidement plusieurs fois sur le bouton droit. VOus créerez alors un plus gros tas de nourriture ou de bois que ce que vous auriez fait sans cette manipulation.

BALLES DE VOLLEY, BOULES DE BOWLING ET QUILLES

Allez dans le jardin des Dieux (touche F2) et sortez du premier tutorial (touche ESC) Faites un zoom arrière pour avoir une vue globale. Repérez la petite île et zoomez dessus. Placez la caméra de façon à avoir l'île principale dans le fond et la petite devant vous. Vous trouverez sur cette petite île des balles de plages, des boules de bowling et des quilles.

SE PROTÉGER DE LA PLUIE DE FEU

Pour vous protéger de la pluie de boules de feu de la 4ème île, il vous suffit d'en rattraper une et de la déposer devant les autres. Elles fusionneront en une énorme boule. ainsi vos villageois ne mouront pas brûlés.

AVOIR UN DINOSAURE DANS L'INTRO

Dans le repertoire lionhead studioblack and whitemisc, renommez le fichier **dinausaur.l3d** en **nors_boy.l3d** et mettez-le dans le répertoire intro, à la place du fichier déjà existant. Regardez l'intro et vous y verrez un joli dinosaure à la place qu garçon qui se noie.

APPRENDRE À LA CRÉATURE

Vous pouvez tenter d'éduquer votre créature sans utiliser la laisse d'apprentissage. Pour cela, donnez-lui directement les miracles. Elle essayera alors de les utiliser et son pourcentage d'apprentissage augmentera. Si cepourcentage et déjà à 100, elle jetera le miracle.

APPRENTISSAGE RAPIDE DES SORTS

Si vous voulez que votre créture apprenne plus rapidement les sorts, créer une bonne dizaine de miracles, puis attachez votre créture avec le laisse neutre. Faites une sauvegarde rapide puis attendez que la créature ait utilisé toutes les graines. chargez maintenant votre partie et votre créature gardera ses statistiques. Recommencez cela autant de fois que nécessaire.

CONVERTIR UN VILLAGE ENNEMI

Le mal

Rassemblez une multitude de rochers près du village à conquérir, pensez à les casser pour en avoir plus encore mais n'exagérez pas pour ne pas être gêné. Faîtes un miracle boule de feu sur le tas de rocher que vous avez fait et brûlez

tous les habitants du village ennemi. Pour cela, lancez un rocher par dessus les villageois en évitant les bâtiments. Lorsque la population entière sera décimée, vous remarquerez que le nombre de croyance requise aura diminué. Parfois, le village n'appartiendra même plus à votre ennemi. Apportez alors des missionaires et impresionnez-les avec des miracles. Pensez à éteindre le feu :)

Le bien

Créez un artefact et posez-le bien en vue dans le village. Lancez-le ensuite au dessus des villagois et récupérez-le. Cela devrait les impresionner. Recommencez autant de fois que nécessaire pour faire diminuer les points de croyance requis.

EDUQUER VOTRE CRÉATURE PLUS RAPIDEMENT

Si vous voulez que votre créature apprenne un miracle, donnez-lui la graine approprié, vous verrez alors sa jauge d'apprentissage grimper un peu. Au bout d'un moment, la créature se débarrassera de la graine, mais ne vous découragez pas et rendez-la lui. Persévérez comme ça et bientôt, votre animal maitrisera parfaitement le miracle sans que vous ayez eu recourt à la magie.

CONVERTIR DES VILLAGES

Placez votre créature au centre du village que vous voulez convertir pour qu'elle impressionne les villageois.

APPRENDRE RAPIDEMENT LES MIRACLES

Si vous ne voulez pas perdre trop de points de prière pendant l'apprentissage d'un miracle à votre créature, annulez le miracle lorsque le pourcentage apparait. Le reste de l'énergie ira alors au temple.

DESTRUCTION MASSIVE

Si vous devez détruire une ville éloignée, placez un rocher devant vous et lancez un sort flamme de manière répétée sur le roc. il finira par s'enflammer, vous pouvez alors l'envoyer sur la ville.

Conseils de jeu

Profitez bien du tutorial du début, grâce à lui, vous apprendrez comment naviguer dans le jeu. Si vous êtes perdu à un moment ou à un autre, allez faire un tour au jardin des Dieux.
Pensez à lire tous les panneaux que vous verrez, ils donnent beaucoup d'indications sur les lieux alentours.
Si vous laissez votre main au dessus d'un objet ou d'une habitation, des informations vous seront données sur celui-ci.

Conseils pour jouer selon la bonne conscience

Si vous décidez d'être un Dieu rempli d'amour et de compassion, vous devrez passer beaucoup de temps à vous occuper des villageois sans pour autant négliger l'éducation de votre créature. Si vous parvenez à enseigner des bonnes valeurs à votre créature, vous pourrez la laisser évoluer librement parmi les habitants sans qu'il y est de problèmes. Vous devrez veiller à ce que votre peuple ne manque de rien (sans tomber dans l'excès non plus, trop de nourriture entraînerait une croissance démographique trop grande). En tant que pacifiste, la conquête de nouvelles îles se fera en envoyant des missionnaires et des commerçants en plus de vous et de votre créature. Les miracles des créatures volantes et celui du soin fonctionnent bien et impressionneront beaucoup les étrangers. Notez cependant, qu'il vaut mieux apprendre votre créature à soigner uniquement les malades afin de ne pas se retrouver avec un nombre trop important de villageois. En ce qui concerne les sacrifices, n'utilisez que des plantes (jamais de rochers, ils détérioreraient votre sanctuaire), vous gagnerez ainsi pas mal de points de croyance. Si vous vous faites attaquer par un ennemi, ne répliquez pas et n'envoyez pas votre créature au combat. Utilisez le sort de protection pour abriter vos fidèles. Cependant, si la créature adverse s'en prend à l'un de vos villageois, ordonnez quand même à votre créature de la protéger.
En récompense de toutes vos bonnes actions vous aurez droit à :
une créature aux couleurs de l'arc-en-ciel,
une main et un temple tout blanc,
du beau temps,
des jours plus longs et des nuits plus courtes,
un arc-en-ciel au dessus de votre temple.

Conseils pour jouer selon la mauvaise conscience

Cette manière de jouer révèle le côté sinistre et sournois de votre personnalité. En choisissant d'incarner le mal, n'hésitez pas à tuer vos villageois sans raison. Amusez-vous à les torturer et à les faire souffrir : brûler leur maison, faites-les mourir de faim, jouez à la balle avec votre créature en remplaçant la balle par un villageois.... Les possibilités sont vastes et je vous fais confiance pour trouver d'autres manières de les persécuter. Ne vous occupez pas de nourrir vos disciples pour gagner des points de croyance, les sacrifices d'enfants (ou même de morts) sont beaucoup plus efficaces pour cela. Pour détruire un village, vous pouvez par exemple lancer une maladie dans la réserve de nourriture...
En jouant ainsi, vous aurez droit à :
un temple noir avec des piques,
une main rouge avec des ongles pointus,
une créature noire et cornue,
un ciel menaçant et sombre.

La créature

Caractéristiques de la créature

Vous ne pouvez avoir qu'une seule créature dans le jeu. Elle apprendra et retiendra à peu près tout ce que vous lui enseignerez. Il n'est pas obligatoire d'avoir une créature du même bord que vous. Vous pouvez très bien avoir une créature maléfique alors que votre temple resplendit la pureté. Votre créature est régit par plusieurs facteurs distincts.

Les trois facteurs vitaux (dégât, faim et fatigue) s'afficheront en laissant votre main quelques instants au dessus de votre créature, les autres (santé, force, embonpoint, fatigue, déshydratation) sont détaillés dans la caverne de la créature. L'alignement et l'âge de la créature ne sont pas très importants pour l'éducation. L'énergie est nécessaire à la réalisation des miracles, aussi essayez de garder son niveau le plus élevé possible en nourrissant votre animal. A l'inverse, gardez les autres pourcentages le plus bas possible (exception faites pour la force et la santé). Lorsque que l'une des caractéristiques vitales est au maximum, votre créature « meurt », mais réapparaît aussitôt dans l'enclos de votre temple et aura oublié certaines actions apprises auparavant. Si cela arrive, sachez que ses pourcentages seront toujours élevés et vous devrez agir rapidement pour les faire baisser. L'embonpoint est un paramêtre un peu à part, la créature puise dans ses graisses pour exécuter des miracles, donc si l'embonpoint est trop faible, elle sera incapable de faire quoi que ce soit, mais s'il est trop élevé elle aura du mal à se déplacer. Gardez cette valeur à environ 50 %.

Comportement

L'instinct de la créature lui permet d'accomplir quelques actions vitales dès le début de la partie (dormir, manger, boire et faire ses besoins). Les autres actions devront lui être enseignées grâce à la laisse d'apprentissage. Elle copiera ainsi vos actions en observant ce que vous avez fait, sur qui vous l'avez fait et à quel moment vous l'avez fait. N'oubliez pas de la récompenser immédiatement après une bonne action en la caressant. Au contraire, si vous voulez la punir d'une mauvaise action, giflez-la. Ne récompensez pas votre créature sans raison, cela pourrait l'encourager à répéter une action qu'elle viendrait de faire et que vous n'avez pas vu (dans ce cas là, il est très difficile, voire quasiment impossible de lui faire oublier cette action). L'apprentissage des miracles vous demandera aussi beaucoup d'effort afin que la créature ne perde ou ne mange pas le miracle. Le meilleur moyen d'éduquer sa créature reste donc de passer beaucoup de temps avec elle pour apprendre à la connaître. Selon les créatures, le temps d'apprentissage peut varier du simple au double.
Votre première tache sera de lui apprendre à ne pas manger n'importe quoi et à ne pas dormir ou faire ses besoins n'importe où. Ces tâches sont quand même délicates à réaliser. Il faut sans cesse prendre tous les éléments en considération avant de récompenser ou punir la créature. Si elle se couche et qu'elle s'endort, est-elle au bon endroit ? Est-elle vraiment fatiguée ? Pour la nourriture, c'est un peu plus facile dans la mesure où la créature recrache ce qu'elle n'aime pas. Donnez-lui les aliments que vous voulez qu'elle mange en les lui apportant directement, puis caressez-la. Veillez à ce qu'elle ne vole pas la nourriture aux villageois (si vous voulez jouer suivant le bien) et donnez lui des poissons à manger. Les poissons ont en effet la particularité de se reproduire assez rapidement (contrairement au bétail), en plus, vous êtes sûr qu'ils n'appartiennent à personne. Si vous laissez votre créature en liberté dans le village alors qu'elle a faim, il se peut très bien qu'elle croque un ou deux villageois. Lorsqu'elle ramasse un habitant, zoomez sur elle pour qu'elle vous montre qu'elle a faim et giflez-la doucement pour qu'elle repose le malheureux. Si elle ne vous montre pas qu'elle a faim, enlevez le zoom et cliquez sur le sol devant elle pour qu'elle y dépose le villageois. Dans les deux cas, caressez-la ensuite pour la féliciter de ne pas l'avoir mangé. Rien ne l'empêchera cependant de goûter aux habitants d'un autre village. Eduquez-la à devenir propre en la punissant doucement lorsqu'elle fera ses besoins n'importe où. Au bout d'un moment, elle vous avertira avant d'aller se soulager. Si vous la giflez à ce moment, elle ne devrait plus poser de problème sur ce plan là. Cela dit, il n'est pas forcément conseillé de l'empêcher d'aller aux toilettes. A vous de voir.
Apprenez à votre créature à lancer et à rattraper des rochers (cela améliorera sa force). Pour cela, montrez lui comment faire. Si les rochers sont trop grands pour elle, cassez les en petits morceaux avant de les lancer. Assurez-vous cependant qu'elle ne vous voit pas les casser car elle pourrait comprendre que c'est ce que vous voulez qu'elle fasse. Apprenez-lui à déposer les matériaux dans l'entrepôt pour aider les villageois. Amusez-vous à lui lancer la balle pour qu'elle la rattrape puis passez aux cailloux. Plus tard, elle sera alors capable de rattraper les boules de feu.
Vous ne serez pas toujours présent pour aider les villageois. Apprenez à la créature à vous remplacer. Attachez-la avec la laisse d'apprentissage et effectuer les tâches que vous voulez qu'elle accomplisse comme soigner les villageois en mauvaise santé, réapprovisionner l'entrepôt de nourriture... Comme d'habitude n'oubliez pas de la récompenser après.

S'occuper des villages

En plus de l'éducation de votre créature, vous aurez à vous occuper du village. Pour peu que vous soyez un Dieu du bien, vous passerez énormément de temps pour satisfaire tout le monde. En appuyant sur la touche S du clavier, vous pourrez lire des indications sur chaque personne. Repérez celles qui ne font rien de particulier et envoyez-les bosser. Pensez à soigner les villageois qui travaillent loin du village.
Votre souci majeur est de nourrir tout ce beau monde, mais pas trop. De la nourriture en trop grande abondance

entraînerait une augmentation de la population et donc une demande en bois supplémentaire pour construire de nouvelles habitations. Et plus il y a de maisons, moins il y a de forêts, mais aussi plus il y a de maisons, plus il y a de bouches à nourrir et plus grande est la demande en nourriture. Un vrai cercle vicieux. Le mieux est donc de leur donner juste ce dont ils ont besoin.
Votre premier village souhaitera s'agrandir assez rapidement. Mais les ressources forestières ne suivront pas forcément. Il faudra donc créer des forêts supplémentaires, là aussi sans leur en donner trop. En fait, lorsque vous donnez trop de quelque chose à vos villageois, ceux-ci pensent qu'ils n'ont plus à se fatiguer, que tout leur tombe directement du ciel au moment voulu. Les bûcherons ont la fâcheuse habitude d'abattre les petits arbres en premier ce qui nuit à la bonne croissance de la forêt. Pour contrer ce problème, arrosez-les avant qu'ils ne se fassent couper.
Pensez à nourrir vos disciples dans le temple (ce sont eux qui vous donnent de l'énergie de prière en donnant de leur propre énergie) soit en lançant le miracle de nourriture, soit en demandant à la créature d'en apporter. Je pense que la première solution est plus efficace.
Contrôlez les naissances selon vos plans d'extension du village. Les hommes du village ne sont pas très fidèles et pourront s'accoupler avec plusieurs femmes.
Construisez une crèche pour les enfants et lancez un ou deux rochers à l'intérieur. Les enfants commenceront à danser autour et construiront des artefacts avec la pierre. Cela pourra convertir d'autres habitants. Si les gens ne dansent plus, faites d'autres miracles pour leur prouver votre existence.
Vous devrez trouver un bon équilibre entre la croissance démographique et l'extension du village. Un bon moyen pour cela est de répondre à tous les besoins des villageois sauf à leur désir de procréer. Attendez que les vieilles personnes meurent pour installer une nouvelle famille dans les maisons ainsi libérées. Lorsque le nombre de place disponibles a en crèche pproche celui de places libres dans les maisons, transformez beaucoup de villageois en éleveurs.

1ère Ile

La première île sert de tutorial au jeu. Il n'y a pas de limite de temps aussi profitez-en pour bien éduquer votre créature. Cela dit, vous ne pourrez pas utiliser tous les éléments et miracles du jeu. Pensez à faire tout ce que vous voulez avant de passer dans la deuxième île (Le gardien vous préviendra lorsque ce sera la dernière quête).
Pour obtenir votre créature, vous devez effectuer trois petites épreuves correspondant aux trois parchemins d'or.
La première consiste à récupérer le totem à l'entrée du village et de le déposer devant les grandes portes.
Pour la deuxième vous avez le choix entre deux façons de faire.
Le bien :
Allez chercher le frère dans la forêt et déposez-le devant la femme avant de récupérer le totem et de l'amener aux portes.
Le mal :
Vous pouvez casser directement la maison pour prendre le totem. Mais il y a encore mieux. Allez chercher le frère et tuez-le avant de l'apporter à sa sœur ou inversement, tuez la sœur et apportez son corps au frère, puis cassez la maison et emparez-vous du totem. Déposez-le ensuite devant les grandes portes.
La troisième épreuve consiste à aller chercher un rocher et à le ramener au sculpteur. Déposer ensuite le dernier totem devant les portes.
Vous pouvez maintenant avoir votre première créature.

Lancer de rochers

Derrière le temple, près de la plage.
Le bien :
Comme vous le conseille les deux consciences, lancez des rochers sur le pilier en face. Faites attention à ne pas toucher la maison au risque de blesser ses occupants. Profitez de l'occasion pour apprendre à votre créature le lancer de rochers. Les pierres sont en nombre illimitées tant que vous ne commencerez pas d'autres quêtes. En faisant tomber le rocher de la colonne, vous gagnerez une balle. Mais continuez de lancer des pierres et détruisez la colonne pour avoir le miracle de l'eau.
Le mal :
Vous pouvez bien sûr attacher la laisse agressive et lancer les rochers sur la cabane à droite. Et même utiliser les villageois comme projectiles. Vous gagnerez la même chose qu'avec la solution du bien : Une balle et si vous continuez, vous aurez le miracle de l'eau.

Le sauveur

Sur la plage devant le temple
Le bien :
Allez repêcher les hommes un par un avec votre créature. Cliquez sur un homme, puis rapidement sur la plage. Ne perdez pas trop de temps avant de poser les hommes sinon la créature les mangera. Vous gagnerez un distributeur de miracles de force.
Le mal :
Jetez la femme qui vous a donné la mission à la mer et mangez tout le monde ou attendez qu'ils se noient. Vous gagnerez la même chose qu'avec le bien.

Le troupeau perdu

Dans le village, près de la crèche
Le bien :
Vous devez retrouver les 9 moutons perdus et les ramener au berger. Cette quête est délicate car les animaux sont très petits. Vous pourrez les entendre bêler lorsque vous serez proches d'eux. Voici où ils se trouvent :
-Près des pierres du sculpteur
-Derrière le grand portail
-Dans l'enclos des cochons
-Sur une montagne près de la maison de l'ermite
-Au milieu des arbres près de la maison de l'ermite
-Près d'un menhir à côté de l'endroit du sauvetage
-A côté du pilier où vous vous êtes entraîné au lancer
-Sous les arbres près de la plage du début
-Sur le flanc de la montagne près de l'endroit où vous avez commencé
En récompense, vous aurez un stock de nourriture et si vous ramenez tout le troupeau, vous pourrez avoir la créature mouton.
Le mal :
Tuez les moutons et le berger et vous ne gagnerez rien.

Les pierres chantantes

Près de la plage en dehors du deuxième village
Le bien :
Vous devez trouver 5 pierres et les replacer sur les taches noires. Ces pierres doivent être positionnées suivant la note qu'elles produisent afin de former une gamme. Sur l'île, vous trouverez trois fausses pierres reconnaissables à leur note très grave. Voici l'emplacement des bonnes pierres :
-Près de l'emplacement des pierres
-Près du cimetière du village
-Dans la zone de l'ermite
-Contre les arbres près de la maison de l'ermite
-Sur la montagne, près de la plage du début
Après avoir replacé les pierres, vous gagnerez un distributeur de miracles de nourriture.
Le mal :
Il n'y a pas vraiment de mauvaise solution, à part ne pas faire la quête ou alors jeter les pierres dans la mer. Vous ne gagnerez rien en choisissant cette solution.

Les explorateurs

Sur la plage derrière le grand portail
Le bien :
La bonne solution consiste à pourvoir au besoin des matelots. D'abord, ils veulent du bois. Allez en chercher dans l'entrepôt du village. Puis, ils veulent de la nourriture. Le fait de voler des bêtes aux villageois peut être considéré comme un acte mauvais, prenez donc des moutons ou des vaches en liberté, ou mieux, des poissons.

Vous serez récompensé par un nouveau distributeur de miracles d'eau.
Le mal :
Tuez les matelots et vous ne gagnerez rien.

L'ermite

Maison de l'ermite
Le bien :
L'ermite croira en vous si vous lui montrez une créature de taille imposante. Attendez alors que votre créature grandisse un peu, puis attachez-la à l'ermite. Vous gagnerez un distributeur de miracle d'eau.
Le mal :
L'ermite ne veut pas croire en vous, qu'à cela ne tienne. Prenez-le et jetez-le à la mer. Vous aurez alors un distributeur de miracles de nourriture.

Le joueur de flûte

A la crèche du village et dans la grotte de la montagne derrière
Le bien :
Seul le joueur de flûte sait où se trouve les enfants. Vous ne devez donc pas le tuer. Il ne vous dira rien si vous le ramassez. Le seul moyen est de le menacer avec votre créature. Pour cela, attachez-la à lui avec la laisse de compassion. Il sera mort de peur et la créature pourra le prendre. Déposez-le ensuite devant la caverne pour qu'il ouvre les portes. Vous gagnerez un distributeur de miracles de soins.
Le mal :
Tuez le joueur de flûte de la manière que vous voulez. Vous gagnerez alors un distributeur de miracle de foudre.

L'Ogre

Dans la vallée derrière le village
Le bien :
L'ogre a faim. Vous pouvez lui apporter de la nourriture, mais comme il est en dehors de votre zone d'influence, il faut faire très vite. Vous pouvez également mettre la laisse de compassion à votre créature et l'envoyer nourrir l'ogre. Faites vite cependant car il est assez agressif. Une fois qu'il dormira, allez de l'autre côté chercher vos récompenses : une balle de plage et un distributeur de miracles de soins.
Le mal :
Vous pouvez vous battre contre l'ogre. Mettez la laisse d'agressivité et allez au combat. Vous pourrez recommencer la bataille autant de fois que vous le voudrez. Vous gagnerez les mêmes choses qu'avec le bien, à savoir une balle de plage et un distributeur de miracles de soins.

L'apprentissage de la créature

Près de votre temple
Cliquez sur la créature et apportez la votre pour qu'elle vous enseigne l'utilisation des miracles. Suivez ses indications et bientôt, le village aztèque croira en vous. Plus tard, elle vous appellera et vous apprendra à vous battre. Pour finir cette quête, le gardien vous parlera de Némésis avant de mourir. Un vortex apparaîtra qui vous transportera sur la deuxième île. N'y allez pas tout de suite si vous voulez finir cette île d'abord.

2ème Ile

La deuxième île continue un peu le tutorial. Vous devez notamment apprendre à construire votre village. Apportez du bois à l'ouvrier pour qu'il termine le temple puis pour qu'il bâtisse des maisons. Sur cette île, vous aurez un peu de concurrence. Khazar est près à vous aider alors que Léthys est très hostile à votre arrivée. Suivez les conseils de Khazar qui vous apprendra une passe d'attaque et une autre de protection (parchemins d'or). Au bout de quelques villages convertis à votre cause, Khazar mourra et la créature de Léthys s'enfuira. Pour passer à l'île suivante, vous devez détruire le temple de Léthys. Progressez donc de villages en villages jusqu'à son fief qui ne tardera pas à tomber.

La peste

Village indien au centre de l'île
Le bien :
La peste a frappé le village et soigner les villageois n'y changera rien. La source de la maladie se trouve dans le stock de grains. Vous devez donc vous débarrasser de tout ce stock infecté. Remplacez-le rapidement par des grains sains pour ne pas être traité de voleur puis soignez les personnes malades. Votre récompense : un distributeur de miracles de foudre.
Le mal :
Convertissez tous les villageois en fermiers pour qu'ils récoltent encore plus de graines infectées. Lorsqu'ils seront tous morts, vous devriez avoir assez de grains pour infecter les villages voisins également. Bien sûr, vous ne gagnerez rien en agissant de la sorte.

Le sacrifice

Village indien avant la montagne enneigée
Le bien :
Il est impensable pour la bonne conscience de pratiquer des sacrifices humains. Vous devez trouver un substitut au jeune garçon. Pourquoi pas une plante ou un arbre ? Continuez jusqu'à ce que l'énergie libérée soit au moins égale à l'énergie qu'aurait apportée l'enfant.
Le mal :
L'occasion est trop belle pense le petit diable. Vous pouvez tuer le garçon si vous êtes impatient, mais il y a plus cruel. Sacrifiez tout à tour la mère de l'enfant, le garçon puis son père. Cruel, non ? Vous ne gagnerez pas grand chose avec cette solution.

La mer

Village indien au centre de l'île
Le bien :
Les enfants refusent de sortir de l'eau bien que leur mère les appellent. Comme dans la quête de la première île, envoyez votre créature à la rescousse. Vous gagnerez un distributeur de miracles pour agrandir votre créature.
Le mal :
Vous commencez à connaître la méthode pour être méchant. Les enfants font de très bons amuse-gueules pour la créature. Mais si vous êtes vraiment cruel, vous pouvez d'abord tuer la mère sous les yeux des enfants, puis tuer les enfants. Pas de récompense ici.

Les pierres chantantes

Vers le centre de l'île
Le bien :
Vous devez jouer des morceaux de musique en cliquant sur les pierres. La première mélodie à jouer est celle de la comptine « Ah ! vous dirai-je maman ». Voici l'ordre des pierres (de gauche à droite) :
1 . 1 . 8 . 8 . 9 . 9 . 8 . 6 . 6 . 5 . 5 . 3 . 3 . 1
Après cette musique, il fera nuit et la tonalité des pierres changera. Vous devez maintenant jouer un autre morceau joyeux. « White Christmas » fera l'affaire. Je vous rappelle l'air :
2 . 3 . 2 . 1 . 2 . 3 . 4 . 5
De la neige commencera à tomber. Vous gagnerez quelques miracles mais pour terminer cette quête, vous devez quand même jouer le deuxième morceau du mal.
Le mal :
Jouez le même premier morceau que le bien pour changer la tonalité des pierres puis jouez « La marche funèbre » de Chopin :
2 . 2 . 2 . 2 . 5 . 4 . 4 . 2 . 2 . 1 . 2
Désormais, vous pourrez ressusciter les morts en les plaçant dans le cercle que forment les pierres.

Le temple au bord du lac

Près du lac au centre de l'île
Cette quête est directement inspirée du casse-tête des tours d'Hanoï (que tous les matheux doivent connaître). Le temple est divisé en 4 parties. Pour plus de clarté, numérotons les parties, la 1ère étant la plus petite alors que la 4ème sera la plus grosse. Il y a trois piquets sur lesquels vous pouvez déplacer les morceaux de temple sans jamais placer une grosse partie sur une petite. Au début de l'épreuve , le temple est sur le piquet de gauche. Voici comment procéder :

```
Partie 1 au milieu
       2 à droite
       1 à droite
       3 au milieu
       1 à gauche
       2 au milieu
       1 au milieu
       4 à droite
       1 à droite
       2 à gauche
       1 à gauche
       3 à droite
       1 au milieu
       2 à droite
       1 à droite
```

Pour vous récompenser, l'homme soignera les gens qui passeront à côté.
Le mal :
Il n'existe pas à ma connaissance de mauvaise solution. Si vous tenez absolument à jouer le mal, ne faites donc pas cette quête.

L'idole

En dehors du second village dans la montagne, près de la plage
Le bien :
Vous devez réussir à faire partir l'idole sans tuer qui que ce soit. Pour cela la seule solution est de placer quelque chose qui brûle à ses côtés. Au bout d'un moment, il explosera. Vos pouvoirs de feu seront alors plus puissants.
Le mal :
Tuez tous les gens qui se prosternent devant l'idole avant de le détruire. Vous gagnerez la même chose qu'avec la Bonne solution.

Le fermier

Le village dans la montagne enneigée
Cette quête commence avant que vous activiez le parchemin. Dépêchez-vous donc de vous en occuper.
Le bien :
Des enfants volent des vaches au pauvre fermier. Si vous voyez un vol, prenez la vache et ramenez la à son propriétaire. Cependant les enfants ne s'arrêteront pas pour autant et continueront d'aller chercher du bétail. Vous ne pourrez donc pas résoudre le problème avec le bien.
Le mal :
Martyrisez un enfant pour décourager les autres. Je vous laisse libre dans le choix de la torture. Vous pouvez également tuer le fermier si vous le voulez. Vous augmenterez votre pouvoir d'éclair en terminant cette quête.

Les énigmes

Petit village indien à côté du lac au milieu de l'île
Le bien :
Voici les réponses aux énigmes :
La chose qui hurle est un loup.
La chose chaude la plus simple est une pierre que vous aurez chauffé avec du feu.

Les excréments de votre créature seront à apporter en tant chose unique qui lui appartient (oui je sais, c'est pas très appétissant...).
En répondant bien, vous gagnerez le zèbre.
Le mal :
Si vous détruisez la maison de la femme, elle ne vous parlera plus et vous ne pourrez pas finir la quête. Vous ne gagnerez donc rien.

Les esclaves

Deuxième village après le lac au centre de l'île
Le bien :
Vous devez libérer les 8 villageois pris en esclavage en les échangeant avec des animaux rares. Voici ce que vous aurez contre ces animaux :
la tortue libère 1 esclave (vous la trouverez sur l'île derrière votre temple)
le loup libère 2 esclaves (vous le trouverez derrière le temple sur la plage)
le tigre libère 2 esclaves (vous le trouverez en dehors du premier village grecque)
le cheval libère 1 esclave (vous le trouverez au milieu de l'île)
le lion libère 2 esclaves (vous le trouverez dans les montagnes à côté du cirque)
Vous remporterez le miracle du troupeau de loups.
Le mal :
Vous devez tuer rapidement les dirigeants du cirque avant qu'ils ne tuent vos villageois. Vous ne gagnerez rien en agissant ainsi.

L'énigme des arbres

Près d'un village à conquérir. Il n'y a pas de parchemin, aussi il faut cliquer sur le panneau pour activer l'énigme Repérez neuf arbres formant un carré. Le but de l'énigme est de faire correspondre les neuf arbres à la même espèce. A chaque fois que vous cliquez sur l'un d'eux, lui et les arbres qui le touchent changent d'espèce. Si vous résolvez ce petit casse-tête, vous gagnerez un distributeur de miracles de créatures ailées.

3ème Ile

Votre créature est prisonnière et il va de soi que vous devrez tout faire pour la libérer. Pour cela, vous devez convertir les trois villages de l'île (un par pilier), utilisez toujours des miracles pour les impressionner (loups, créatures ailées...). Une fois votre animal récupéré, vous devrez aller conquérir le dernier village de Léthys. Libre à vous d'épargner ou non ce Dieu qui vous à causé tant de soucis. Au cours de votre avancée dans le niveau, Léthys vous en fera voir de toutes les couleurs. Il mettra le feu aux villageois du deuxième village (assurez-vous d'avoir suffisamment de miracles de l'eau) et il enverra une meute de loups attaquer votre troisième village (brûlez le plus rapidement possible ces animaux avant qu'ils ne causent trop de dégâts). Encore une fois, avant de quitter l'île, penser à emmener avec vous le maximum de villageois et de ressources. Le niveau qui vous attend ensuite est vraiment difficile.

L'homme invincible

Près de votre temple, vous trouverez un homme qui n'arrêtera pas de vous narguer. Il est invulnérable et vous pourrez vous en servir pour convertir d'autres villages en le lançant dans les airs.

Le maître yogi

Sur la montagne en dehors du deuxième village
Le bien :
Le défi consiste à suivre le moine sans qu'il vous repère. Vous ne pouvez pas le dépasser ni vous en éloigner de trop loin. Plusieurs points de contrôle permettent de ne pas recommencer le défi depuis le début. Suivez-le jusqu'aux champignons bleus. A ce moment, le moine se tournera deux fois. Pivotez un peu sur votre gauche puis sur votre droite pour éviter son regard. Vous devez vous replacer avant de continuer. Le moine arrivera vers d'autres champignons et regardera à nouveau derrière lui. Répétez la manœuvre précédente. Le défi se termine si vous parvenez à le suivre

jusqu'à son lieu de méditation sans qu'il vous voit. En récompense, le moine vous aidera lors de l'incendie du second village, lors de l'attaque des loups du troisième village et lors de la conquête du quatrième.
Le mal :
Il n'y a pas de mauvaise solution à ma connaissance.

La vieille magicienne

Au pied de la colline, près du territoire de Léthys
Le bien :
La vieille femme vous propose son aide pour revitaliser les personnes fatiguées. Déposez devant sa porte les villageois que vous voulez, au bout d'un moment, ils sortiront de la maison rajeunis (si vous déposez des enfants, ils sortiront en tant que jeunes adultes).
Le mal :
Tuez la femme, tout simplement.

L'énigme des arbres

Une nouvelle énigme d'arbres apparaîtra au bout d'un moment sur les hauteurs près de l'homme invincible. Celle-ci est un peu plus compliquée que la précédente car il faut jongler entre trois espèces d'arbres. Vous gagnerez un distributeur de miracles de créatures ailées.

4ème Ile

De retour sur la première île, vous constatez que Némésis a tout ravagé. Vous devez réagir rapidement car ce dernier est très énervé et il vous le montre dès votre arrivée. Ne perdez pas de temps et allez faire les trois épreuves pour obtenir les pierres gardiennes. Sur l'île, vous trouverez un dresseur de créature si vous voulez en changer. Etendez votre influence le plus possible pour atteindre le village maudit et ainsi faire la quête de ce village, après quoi, vous pourrez passer à l'île suivante. Prenez beaucoup de miracles du bois car ils se feront assez rares ensuite.

Énigme des cloches

Vous devez reproduire les séquences dans le même ordre. Voici les séquences :
1 . 2 . 3
1 . 2 . 3 . 5 . 2
1 . 2 . 3 . 5 . 2 . 3 . 1
1 . 2 . 3 . 5 . 2 . 3 . 1 . 4 . 1
En récupérant la pierre, vous faites aussi s'arrêter les boules de feu qui tombaient sur l'île.

L'ogre

Vous devez battre l'ogre avec votre créature pour récupérer la pierre. Par la même occasion, vous arrêterez aussi la pluie et les éclairs.

L'homme au cœur brisé

Hutte au milieu de la carte.
Le bien :
Cette femme vous demande de ramener Seiko à son voisin, Adam. Seiko se trouve dans le village un peu plus loin. Vous devez l'amener à Adam pour avoir la pierre.
Le mal :
Pourquoi perdre du temps avec cette femme ? Laissez-la mourir, de toute façon, vous pourrez avoir la pierre gardienne.

Le breuvage magique

Hutte près de l'eau

Le bien :
Une femme doit porter un breuvage magique à son frère. Elle vous demande de bien vouloir l'escorter jusqu'à lui. Vous devrez vous occuper de l'ogre, d'une meute de loup et d'un incendie. Il est préférable d'avoir converti le village aztèque avant de s'attaquer à ce défi. Si vous y parvenez, la créature du loup sera disponible.
Le mal :
Pas la peine de vous faire un dessin, mangez-la ou noyez-la.... La créature du loup sera disponible après cette quête.

Le garçon et le loup

Sur un plateau, près de votre temple
Vous devez mener le jeune garçon jusqu'à la sortie sans rencontrer le loup. Après les deux énigmes, vous gagnerez un miracle de force pour votre créature. Voici la solution des deux labyrinthes. Placez-vous de telle sorte que le panneau soit sur votre droite.
1er labyrinthe
Gauche
Droite
2x Bas
4x Droite
2x Haut
2x Bas
4x Gauche
2x Haut
2x Gauche
3x Bas
7x Droite

2ème Labyrinthe
2x Gauche
7x Bas
3x Droite
Restez sur place
3x Gauche
7x Haut
6x droite
Haut

L'énigme des poissons

Vous devez aider le pécheur à rassembler ses poissons. Si vous y parvenez, vous gagnerez la créature de la tortue.

L'énigme des totems

Près de l'énigme des poissons
Vous devez placer les 6 totems au même niveau en les montant ou en les baissant. Les totems interagissent entre eux et c'est bien là le problème. Numérotez les totems de 1 à 6 et bougez-les comme ceci :
Montez le 1er de 3 paliers.
Montez le 3ème d'1 palier
Descendez le 6ème d'1 palier
Montez le 4ème de 3 paliers
Montez le 5ème de 4 paliers
Montez le 2ème de 4 paliers
Lorsque les 6 totems seront au même niveau, vous gagnerez un distributeur de miracles de bouclier spirituel.

Le village des damnés

Lorsque votre zone d'influence sera assez étendue, vous pourrez vous occuper de cette quête. Emmenez votre créature avec vous et apprenez-lui à actionner un des totems. Vous devez actionner les deux totems en même temps, donc dès que votre créature commence à en monter un, montez l'autre. Pour vous remercier, les habitants du villages ouvriront un vortex qui vous conduira à la dernière île.

5ème île

Vous êtes enfin arrivé sur l'île de Némésis et il n'a pas l'air content du tout. Il se permet même de maudire votre créature qu'il vous faudra donc surveiller de près. Au fur et à mesure que les jours passeront, elle perdra de ses compétences et même changera d'alignement. Il faut donc agir vite. Ne perdez pas trop de temps à vous occuper de votre village pour convertir petit à petit les autres. Némésis ne vous laissera pas tranquille et lui aussi essaiera de convertir les villages neutres. Un distributeur de miracles « super charge de boules de feu » est caché derrière votre temple sous un rocher, il vous sera très utile. Après avoir converti le dernier village de Némésis, vous devrez affronter sa créature qui sera l'opposé de la vôtre. Si vous avez une créature bienveillante, la sienne sera maléfique et inversement. Si vous parvenez à la vaincre il ne vous restera plus qu'à vous féliciter car vous venez de terminer Black & White.

J'ai une surprise pour toi

Cette quête consiste à ôter la malédiction qui plane sur votre créature. Pour cela, vous devez convertir les villages de Némésis et détruire les trois merveilles.

Les explorateurs 2, le retour

Dans la coque du bateau échoué
Si vous n'avez pas tués les explorateurs de la première île, vous les retrouverez ici. Ils vous proposeront la créature de l'ours polaire.

Stanley le loup

Vous devez guider le loup jusqu'à son repas en faisant sonner les cloches. Placez-vous de telle sorte que le temple soit devant vous et sonnez les cloches :
Bas
Droite
Haut
Gauche
Haut
Gauche
Bas
Droite
Si vous réussissez, vous débloquerez la créature du lion.

Le nettoyage

Dans la forêt près du village japonais
Le bien :
Vous êtes un Dieu bienveillant et êtes prêt à tout pour vos fidèles. Vous devez nettoyer la forêt de toutes les déjections de votre créature. Après le nettoyage, vous débloquerez la créature de l'ours brun.
Le mal :
Un Dieu n'a pas à faire le ménage ! Brûlez la forêt et vous ne gagnerez rien.

Le dragon magique

Près du village tibétain
Le bien :
Des guerriers vous demandent de les soigner avant qu'ils n'aillent affronter le dragon. Utilisez le sort de soin et ils vous

donneront un distributeur de miracles de créatures aillées.
Le mal :
Tuez ces guerriers pleurnichards et dites adieu au distributeur de miracles.

Le bouclier de protection du village tibétain

Le bouclier est généré par trois pierres chantantes. Vous devez arrêter les gardes qui dansent près de chaque pierre. Une fois le bouclier tombé, vous pourrez convertir le village.

Black & White 2

© Electronic Arts / Lionhead 2005

BAC À SABLE

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Black & White : L'Ile aux Créatures

© Electronic Arts / Lionhead 2002

LE BOWLING

Assurez-vous d'avoir des pierres à portée de main avant de commencez ce défi. Lorsque votre créature lancera l aboule, jetez une pierre sur les quilles. Vous êtes sûrs de gagner.

Black Dahlia

© Interplay / Take 2 Interactive

CODES DES ÉNIGMES

A l'écran de l'énigme, tapez l'un des codes suivants pour passer l'énigme correspondante :

ARTHUR	Panneaux de la table
BARBELL	Barreaux
BONGO	Coucou
BOXTOP	Malle
CANDYCANE	Canne
BLOCKHEAD	Blocs coulissants
CANCAN	Planètes
GEAROIL	Leviers
GEMSTONE	Sarcophage
KEYPUNCH	Clés
LADYBUG	Pistons
LEADHEAD	Vitrail
LOGHOUSE	Casier
MASTERLOCK	Coffre-fort de Winslow
NIMBLE	Chandelier
PEEPER	Téléscope
PRESSURE	Tuyaux
RINGDING	Sceau
ROCK33	Puzzle en pierre
SUNSPOT	Porte des planètes
TELEPORT	Les télégrammes
TEMPLE	Colonnes
TRIANGLE	Plaques pressurisées
TURNKEY	Serrure de la commode

Black Hawk

© Microsoft 2007

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

FBWC	Niveau 1
QP7R	Niveau 2
WJDJ	Niveau 3
RRYB	Niveau 4
ZS9P	Niveau 5
XJSN	Niveau 6
CGDM	Niveau 7
TJIF	Niveau 8
GSG3	Niveau 9
Y4DJ	Niveau 10
BMHS	Niveau 11
CHKB	Niveau 12
NLRF	Niveau 13
J6BZ	Niveau 14
MJXG	Niveau 15

Black Mirror II

© DTP Entertainment AG / Cranberry Production 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Studio du photographe

Les aventures se déroulent 12 ans après le premier opus de Black Mirror. Vous incarnez Darren, un étudiant qui passe ses vacances avec sa mère dans le Maine, et plus précisément à Bidderford. Passionné de photographie, Darren travaille chez le pire photographe qu'il connait ; Fuller. Ce dernier possède un studio dans cette petite ville.

Votre première tache consiste à rallumer la lumière dans le studio. Inspectez les lieux et prenez le carton de fusibles qui se trouve sur l'étagère. Utilisez le clic droit sur le carton qui est dans votre inventaire pour prendre un fusible. Ouvrez le boitier à fusibles et enlevez celui qui est grillé. Placez ensuite le nouveau à sa place pour remettre la lumière en marche. Actionnez ensuite l'interrupteur pour lancer le jus et prenez le boitier à fusibles en photo avec votre appareil. En photographiant certains éléments du décor vous pourrez débloquer certains bonus.

Remontez ensuite et parlez à votre chef qui vous demande de placer le panneau publicitaire dans la rue, devant le studio. Vous y ferez la rencontre d'Angelina qui souhaite faire des photos. Fuller intervient et insiste pour faire lui-même les photos et vous envoie balader en vous donnant une lettre à remettre à Madame Biba. Vous devez aussi lui rapporter un colis de la poste.

Coursier

Sortez du studio et allez vers le Biba's Diner. Entrez et parlez à Biba la serveuse pour lui donner la lettre de Fuller. Lorsqu'un homme mystérieux vous aura heurté, parlez au docteur Newhouse qui est assis à droite. Il vous informe que votre mère a manqué son rendez-vous et qu'il s'inquiète pour elle. Vous devez donc l'appeler pour le lui rappeler. Photographiez le docteur et sortez.

Dirigez-vous vers le port pour aller au bureau de poste. Entrez et essayez de parler à Rosie qui est en pleine discussion avec une cliente. Pour interrompre leur discussion, sortez du bureau et touchez la voiture rouge pour déclencher son alarme et faire sortir la cliente.

Rentrez rapidement et parlez à Rosie pour prendre le colis de Fuller. Utilisez le clic droit sur le colis pour l'examiner. Rosie vous informe qu'un autre colis est parvenu à Fuller mais vous n'avez pas le bon de retrait pour le prendre. Contentez-vous alors d'un seul colis et sortez. Allez vers la femme qui se trouve sur le port et parlez-lui. Allez ensuite vers la barrière et prenez la barre en métal qui se trouve au sol. Revenez ensuite au studio.

De retour au studio

Parlez à Angelina qui se trouve à l'extérieur du studio. Exacerbée par les agissements de Fuller, elle refuse de revenir au studio et vous demande de lui rapporter les photos à son hôtel. Vous remarquez que l'homme mystérieux qui vous à bousculé dans le diner suit Angelina.

Entrez dans le studio et donnez le colis à Fuller qui vous indique que le deuxième colis contient du papier photo mais qu'il n'a pas encore reçu le bon de retrait. Epuisez le dialogue puis examinez l'appareil photo qui contient la pellicule des

photos d'Angelina.

Vous devez trouver un moyen pour récupérer la pellicule et faire le tirage des photos d'Angelina vous-même. Entrez alors dans la pièce du fond et inspectez les lieux et plus précisément l'horloge coucou et le trou hexagonal qui se trouve sur l'horloge. Utilisez ensuite le téléphone pour essayer d'appeler votre mère. Fuller arrive et vous informe, tardivement, que votre mère à appelé et qu'elle était un peu agitée.

Chez Maman

Darren rentre furieux pour trouver sa mère allongée par terre. Examinez-la et utilisez le téléphone pour appeler les urgences. Après la conversation avec le docteur, vous devez récupérer les médicaments de votre mère, son dossier médical et sa carte d'assurance sociale.

Allez vers la table basse et prenez le pilulier de votre mère. Fouillez son sac à main et prenez la carte d'assurée sociale. Allez vers le coin cuisine et prenez la coupelle et la bouilloire, vous en aurez besoin par la suite. Allez à la salle de bain, ouvrez l'armoire à pharmacie et prenez les médicaments. Examinez ensuite le tableau qui se trouve à gauche de la porte de la salle de bain.

Entrez dans la chambre à coucher de votre mère. Allez vers la table de nuit et ouvrez le deuxième tiroir pour prendre le carnet qui possède un cadenas.

Allez alors vers la fenêtre et examinez le pot de fleurs pour trouver sous ce pot une petite clé.

Utilisez alors cette clé pour ouvrir le carnet. Vous trouverez alors le numéro du docteur Wakefield qui s'occupait du cas de votre mère.
Revenez vers le téléphone et appelez ce docteur pour qu'il faxe le dossier médical de votre mère à l'hôpital. Allez ensuite la rejoindre sur place.

Problème d'assurance

Après la cinématique, l'infermière vous informe que la carte d'assurée sociale de votre mère n'est plus valide. Elle vous demande de lui fournir les relevés de payements pour qu'elle contacte l'assurance. Entrez ensuite dans la chambre de votre mère et inspectez les lieux. Prenez le laxatif qui se trouve dans le tiroir et le stéthoscope situé sur le lit. Parlez une dernière fois à l'infirmière et épuisez le dialogue avant de rentrer chez-vous. Entrez dans la chambre à coucher de votre mère et examinez son bureau.

Vous devez résoudre un puzzle pour ouvrir le bureau. Remettez alors les pièces de l'image en place. Prenez la boite à bijoux et le carnet des relevés de compte. Examinez ce dernier pour trouver une lettre entre les pages.

Revenez ensuite à l'hôpital et donnez les relevés de payements à l'infirmière puis allez voir votre mère. En sortant, prenez une bouteille de soda dans le distributeur et prenez les magazines qui se trouvent sur la table.

Quittez ensuite l'hôpital et utilisez la carte postale pour atteindre les endroits de la ville déjà visités. Revenez alors au studio.

Espionnage

Une fois devant le studio, vous apercevez l'homme mystérieux qui suivait Angelina. Vous devez trouver un moyen pour espionner la conversation entre lui et Fuller. Allez alors à l'arrière du studio puis vers la petite cabane et prenez le fil de pêche.

Saisissez la corde qui se trouve sur le capot de la voiture. Prenez une photo de l'étendoir à linge pour les bonus. Prenez l'écuelle qui se trouve devant la niche et l'anse du sceau. Combinez cette dernière avec le fil de pêche. Allez vers la porte et passez le fil et le crochet par la petite fenêtre basculante qui se trouve au dessus de la porte. Espionnez les deux hommes jusqu'à ce qu'ils partent. Avancez alors vers le bureau et prenez le stylo.

Allez vers l'appareil photo pour réaliser que la pellicule n'est plus dans l'appareil. Entrez dans la chambre noire et examinez les lieux. Ramassez ensuite la bouteille d'eau distillée qui se trouve par terre, devant le placard.

Prenez ensuite la bouteille du fixateur située sur la table. Sortez et revenez à la pièce du fond. Examinez l'endroit et allez vers la carte du monde et le post-it qui se trouve dessus pour abtenir une liste de lieux ; Arizona, Hawaï, Egypte, Chine et Allemagne. Vous utiliserez ces informations par la suite.

Descendez ensuite au sous-sol et avancez dans la porte secrète de Fuller. Ce dernier n'est pas très content et vous non plus d'ailleurs car il ne vous a pas informé à temps du coup de fil de votre mère. Après l'altercation, Fuller vous vire de son studio.

Photo d'Angelina

Allez vers la boutique d'Eddie et photographiez-la. Entrez et discutez avec le vieux puis achetez des pinces. Revenez ensuite au port, photographiez l'océan et entrez dans le bureau de poste. Bavardez avec Rosie et, en fin de conversation, demandez si elle n'a pas un colis pour vous. Quand Rosie se retourne, piquez un bon de retrait vierge sur le comptoir. Examinez les brochures pour avoir des informations sur Willow Creek.

Parlez ensuite à la blonde et convainquez-la que Fuller est un grand photographe en lui montrant les magazines. Insistez jusqu'à ce qu'elle prenne un rendez-vous avec Fuller pour une séance photo. Utilisez le stylo pour remplir le bon de retrait et donnez-le à Rosie qui vous dit qu'il manque la signature du facteur. Allez alors à l'hôpital et visitez votre mère. Parlez au docteur puis lisez les cartes qui se trouvent près du vase pour trouver celle du facteur. Utilisez-la alors pour imiter la signature du facteur et revenez voir Rosie. Prenez le colis et ouvrez-le pour trouver le papier photo.

Revenez au studio pour voir Fuller partir. Entrez par derrière et dirigez-vous vers le coffre de Fuller. Utilisez le stéthoscope pour ouvrir le coffre et tournez la roulette puis entrez le code suivant 90, 50, 70, 20, 40. Récupérez la pellicule qui se trouve dans le coffre.

Descendez au sous-sol et approchez-vous des teintures de fond, qui cachent la porte secrète. Tirez les cordes selon l'ordre des lieux trouvés sur le post-it de la carte du monde. Tirez alors la corde 4 puis la 1, la 5, la 3 et enfin la 2. Il est malheureusement impossible d'ouvrir la porte pour l'instant.
Tirez la palette de bois pour trouver la bouteille du révélateur. Revenez à la chambre noire pour sortir les photos d'Angelina.
Procédez ensuite comme suit pour exécuter un parfait tirage.

Versez le révélateur et l'eau distillée dans le bac, à gauche. Versez ensuite l'eau distillée dans le bac situé à droite. Placez la pellicule dans le flacon ensuite ajoutez le révélateur et le fixateur. Prenez ensuite les négatifs et placez-les dans l'agrandisseur. Placez un papier photo sous l'agrandisseur et exposez le négatif à la lumière jusqu'à ce que le chrono atteigne les 5 secondes.

Prenez ensuite la photo et mettez-la dans le bac du révélateur de gauche. Surveillez la photo et quand l'image d'Angelina apparait correctement, retirez l'image sans trop tarder. Plongez ensuite la photo dans le bac d'eau pour finaliser le développement. Tirez deux photos manuellement et Darren s'occupera des autres photos automatiquement.

Quand quelqu'un sonne à la porte, allez ouvrir la porte pour trouver madame Biba qui vous demande de remettre une lettre à Fuller. Par vengeance, vous décidez d'ouvrir cette lettre pour savoir ce qu'il manigance.

Chantage

Avec la lettre en poche, allez vers votre maison et vers la cuisine. Prenez la bouilloire et remplissez-la dans l'évier. Placez-la ensuite sur la cuisinière et allumez-la. Utilisez la lettre et la vapeur de la bouilloire pour l'ouvrir.

L'enveloppe est pleine d'argent destiné à Fuller. Ce dernier doit faire chanter madame Biba mais vous ignorez pour l'instant de quoi il s'agit. Revenez au studio et placez la lettre dans la boite aux lettres du studio.

Voir Angelina dans l'hôtel

Allez vers le seul hôtel de la région et parlez au proprio qui fait aussi office de réceptionniste. Allez à la chambre d'Angelina et donnez-lui les affreuses photos faites par Fuller. Angelina vous demande alors de lui faire une séance photo puis vous donne rendez-vous le soir au restaurant. Quittez l'hôtel pour surprendre l'homme mystérieux qui questionne le proprio.

Les nouvelles photos d'Angelina

Vous devez maintenant développer les nouvelles photos d'Angélina. Passez chez Biba et, avant d'entrer, prenez l'ampoule rouge de la guirlande du diner. Parlez avec Biba et prenez ensuite le vinaigre et les morceaux de pain qui se trouvent sur le comptoir.

Allez voir Eddie dans sa boutique et essayez de le convaincre de vous prêter son projecteur de diapos. Examinez la radio et discutez avec Eddie. Aidez ce dernier à identifier une pièce en utilisant le catalogue qui se trouve sur le comptoir.

Eddie finira par accepter de vous prêter son projecteur à condition que vous récupériez sa canne perdue lors d'une partie de poker avec le proprio de l'hôtel. Allez voir ce dernier et épuisez les dialogues avec lui pour reprendre la canne. Revenez à Eddie et donnez-la-lui pour récupérer le projecteur.

Rentrez chez vous et entrez dans la salle de bain pour développer les nouvelles photos d'Angélina avant d'aller à votre rendez-vous. Pendant la cinématique, Angelina ouvrira la boite à bijoux de votre mère qui contient une photo d'elle qui vous laisse perplexe.

Chapitre 2

L'homme mystérieux

Pendant la nuit, Fuller se fait assassiner et le commissaire Conley vous rend visite.

Il vous informe aussi qu'Angelina vient d'être arrêtée comme premier suspect. Vous mentionnez alors l'homme mystérieux et vous rejoignez le commissaire pour faire un portrait robot de cet homme.

Au commissariat, photographiez la femme officier et le tableau des fugitifs. Vous devez ensuite dresser un portrait robot de cet homme.

Utilisez les indications suivantes ainsi que le croquis de dessin qui se trouve sur votre carnet pour parfaire le portrait robot ; cheveux bruns en arrière, nez court et droit avec une ride sur le côté, yeux enfoncés, sourcils noirs, lèvres fines, petite moustache, joues légèrement tombantes.

La piste Biba

Vous êtes au courant que Biba se fait chanter par Fuller donc il s'agit d'une suspecte potentielle. Allez vers son Diner pour la voir jeter une lettre à la poubelle. Remettez les morceaux de la lettre en place tel un puzzle pour lire son contenu. Revenez ensuite au commissariat et parlez au commissaire et à l'officier.

Allez chez Eddie et rendez-lui son projecteur. Allez encore une fois à l'arrière du studio mais la porte est scellée et vous devez trouver une autre entrée. Utilisez la corde avec la grille du sous-sol. Utilisez la barre de métal avec la corde pour soulever la grille et entrer.

Allez vers la porte secrète et enlevez le morceau de parquet puis montez sur la balance. En plus du code de la porte, vous devez connaitre le poids de Fuller pour pouvoir ouvrir la porte. Montez ensuite dans la chambre noire et photographiez la marque du cadavre sur le sol. Sortez du sous-sol et prenez la barre de métal qui vous aviez utilisée

pour soulever la grille.

La porte secrète

Allez vers l'hôpital et essayez d'entrer dans la morgue pour vous faire arrêter par le gardien. Allez alors vers l'infirmière, discutez avec elle et remarquez le bon de livraison sur le comptoir. Vous devez la distraire pour le récupérer. Allez alors dans la chambre de votre mère, prenez la balance qui se trouve sous le lit et débranchez les câbles du moniteur.

Ceci attirera l'attention de l'infirmière. Revenez alors dans le hall et prenez le bon de livraison qui se trouve sur le comptoir. Revenez au gardien de la morgue qui accepte le bon de livraison mais s'étonne que vous n'ayez aucun paquet dans les mains et il ne vous fait donc pas entrer.

La morgue

Allez au bureau de poste et prenez la boite qui traine entre les stands. Revenez à l'hôpital et essayez d'entrer dans la morgue. Le gardien exige cette fois un badge de l'hôpital pour vous laisser passer. Allez au Diner de Biba et parlez au docteur Newhouse. Commandez un café et renversez-le sur le docteur. Quand Biba pose la blouse sur le comptoir et que le docteur part se nettoyer aux toilettes, prenez le badge accroché à la blouse et revenez à l'hôpital.

Entrez maintenant à la morgue et prenez la seringue qui se trouve sur la partie inférieure du chariot. Photographiez le cadavre. Utilisez la seringue avec le laxatif de votre inventaire et combinez le résultat avec la bouteille de soda. Examinez les bloc-notes et lisez-les pour trouver le 448 qui correspondent à Fuller. Examinez les boites et fouillez celle de Fuller pour prendre les clés. Sortez ensuite de la morgue et donnez la bouteille de soda au gardien pour l'occuper.

Revenez à la morgue et examinez le corps de Fuller. Sortez ensuite la balance pour peser Fuller et la civière. Allez ensuite à la civière vide qui se trouve à gauche et pesez-la pour déduire son poids et obtenir le poids exact de Fuller avant que le gardien ne faisse éruption dans la morgue.

Ouvrir la porte secrète

Revenez au studio et utilisez la clé avec l'horloge coucou. Récupérez les quatre négatifs et allez au comptoir du studio où se trouve la table lumineuse. Interposez les négatifs pour former le code 2482. Descendez alors vers la porte secrète et pendant que Darren s'occupe du poids nécessaire sur la balance, entrez le code 2482 et appuyez sur le bouton " entrer ".

Examinez la zone et tirez les rideaux qui sont à droite pour dévoiler une plaque en métal. Prenez la boule en laiton sur le pied du lit et utilisez-la sur la plaque métallique. Allez ensuite vers le placard situé à gauche et ouvrez-le. Prenez les photos et allez au commissariat pour retrouver l'homme mystérieux.

La chambre d'Angelina

Après la cinématique, allez vers l'hôtel et essayez d'avoir accès à la chambre d'Angelina mais le proprio refuse de vous laisser entrer. Sortez alors, émiettez le pain qui se trouve dans votre inventaire et allez le déposer sur la véranda pour attirer les mouettes.

Le proprio sortira pour les chasser, profitez-en pour entrer, prendre la clé qui se trouve derrière le comptoir et monter vers la chambre d'Angelina. Photographiez les verres qui se trouvent sur la table et examinez la lampe à chevet pour trouver un micro. Examinez ensuite le conduit d'aération et prenez la radio. Sortez de la chambre et rendez la clé au proprio furieux.

Triangulation radio

Allez voir Eddie, le spécialiste des radios. Il accepte de vous aider à localiser le récepteur radio. Vous devez lui fournir quelques outils pour qu'il fabrique son radiocompas. Revenez chez-vous et prenez les écouteurs qui se trouvent à droite de la télévision. Prenez aussi la boussole du télescope. Allez vers le Biba's Diner, photographiez la benne à ordures et

utilisez la pince pour couper un morceau de guirlande. Dénudez ensuite les fils avec la pince et revenez voir Eddie.

Une fois près de l'hôtel, tournez l'antenne vers 73° nord-est. Eddie s'occupera de la localisation et repère votre cible dans l'océan, à bord d'un bateau.

Bateau de Boris

Une fois sur le bateau de Boris, examinez la voile et entrez dans la cabine. Examinez l'endroit et utilisez l'ordinateur. Prenez ensuite la clé qui se trouve dans le deuxième tiroir.

Prenez la chemise pleine de papier et examinez-la pour prendre le papier transparent. Prenez les photos qui se trouvent sous le tableau de droite et dévoilez le coffre qui se trouve derrière le tableau. Allez vers la carte de l'Afrique accrochée au dessus de la couchette et placez le papier transparent sur la carte pour trouver les routes qui indiquent le SO, S, SE, E, NE et NO.

Utilisez ces coordonnées sur le coffre pour l'ouvrir. Prenez l'anneau et la disquette et insérez cette dernière dans l'ordinateur. Le courant se coupe dans le bateau et vous devez le rétablir. Utilisez la clé trouvée pour ouvrir la banquette située à droite pour dévoiler le groupe électrogène du bateau sous la banquette.

Remontez sur le pont et ouvrez le tiroir gauche pour trouver un bidon d'essence. Revenez au groupe électrogène et réalimentez-le avec de l'essence. Utilisez maintenant l'ordinateur avant l'arrivée de Boris. Après la fuite de Darren, Boris le rattrape sur le pont. Vous devez agir rapidement et cliquer sur la voile pour la pousser contre Boris avant que ce dernier ne vous tire dessus et ne vous tue.
Le calme revient, enfin pour le moment. Après quelques jours, l'hôpital vous appelle pour vous annoncer que votre mère est morte. De retour à la maison, vous recevez un appel de détresse de la part d'Angelina qui demande votre aide. Vous décidez alors de partir vers Willow Creek.

Chapitre 3

L'hôtel

Examinez l'extérieur de l'hôtel et entrez. Une fois à l'intérieur, parlez à Murray le réceptionniste. Examinez les cartes postales et prenez celle qui indique les lieux des meurtres. Prenez ensuite la bouteille et le couteau sur la table qui se trouve à droite puis montez vers votre chambre.

Allez dans le couloir et examinez le mur qui condamne l'autre partie de l'hôtel. Allez vers zone où se trouvent les fauteuils et examinez la zone. Prenez ensuite l'allumette et le journal qui se trouvent sur la table. Utilisez le couteau sur la pendule pour récupérer ses piles et revenez à la réception.

Parlez encore une fois à Murray. Sortez de l'hôtel et allez à gauche vers le tas de feuilles. Combinez le journal et les allumettes avec le tas de feuilles pour allumer un feu. Entrez ensuite pour prévenir Murray. Quand il sort, passez derrière le comptoir et prenez la clé de la chambre d'Angelina.

La chambre d'Angelina

Entrez dans la chambre d'Angelina et examinez-la. Prenez un bout de ficelle sur la couverture. Allez vers la télé et ouvrez le placard pour prendre les somnifères.

Regardez la photo d'Angelina et prenez les papiers qui se trouvent derrière la photo. Examinez le verre sur la table et les citrons. Versez de l'alcool dans le verre et trempez la ficelle dans l'alcool puis allumez la mèche pour lire les inscriptions faites à l'encre invisible. Quittez ensuite l'hôtel en direction de la ville.

Le musée

Après la rencontre avec miss Valley, photographiez la rue qui est à gauche de la tour et entrez dans le musée. Parlez à Bobby le garde. Faites un tour dans le musée et examinez-le. Lisez le livre qui se trouve sur le présentoir, protégé par une vitre. Il vous faut la clé pour pouvoir lire davantage. Revenez voir Bobby qui garde la clé. Epuisez le dialogue pour finalement proposer à Bobby de lui amener à manger.

Le livre

Sortez du musée et allez vers le stand de chili tenu par Tom, le frère de Bobby. Parlez à Tom et prenez une assiette de chili pour Bobby. Revenez voir ce dernier qui vous donne un cierge magique comme remerciement.

Prenez le tube à bulle vide de Bobby et allez au placard qui contient les produits de nettoyage. Remplissez le tube avec du savon liquide et sortez du musée. Allez devant le pub et avancez sur le ponton.

Tirez la corde pour sortir le sceau et remplissez le tube à bulle de Bobby. Revenez à ce dernier et donnez-lui le tube. Photographiez-le ensuite pendant qu'il fait des bulles avec son tube. Allez alors derrière lui et prenez la clé qui se trouve dans sa veste. Vous n'aurez pas le temps d'ouvrir le présentoir puisque le musée ferme ses portes.

Lettre pour Angelina

Entrez dans le pub et photographiez les chopes sur le comptoir. Parlez à tout le monde et revenez à l'hôtel. Parlez à Murray qui vous informe qu'Angelina a reçu une lettre mais qu'il n'a pas le droit de vous la montrer. Allez alors vers la chambre d'Angelina pour une nouvelle inspection. Tirez le lit pour trouver une plaque circulaire en dessous.

Revenez à la réception et restez caché derrière les deux piliers, à gauche. Attendez que Murray tourne la tête et versez du somnifère dans sa tasse. Une fois qu'il est dans les vapes, examinez le livre d'or et le coffre. Vous devez crocheter la serrure mais vous manquez de matériel.

Revenez au pub et parlez à Tom. Payez-lui à boire pour qu'il accepte de vous donner l'outil de crochetage. Revenez alors à l'hôtel et utilisez cet outil pour ouvrir le coffre.

Prenez ensuite la lettre d'Angelina et lisez-la. Allez vers le hall des chambres et cherchez le livre indiqué sur la lettre. Déchirez le sommaire qui vous aidera à ouvrir la plaque trouvée sous le lit. Revenez à la chambre et placez le sigle du roi grenouille devant le numéro 1, le sigle du serpent blanc devant le 17, les sept corbeaux devant le 25 et le sigle de la reine des abeilles devant le numéro 62. La plaque cachée révèle une ouverture vers les égouts.

Les égouts

Revenez à la réception, photographiez Murray et achetez une clé sacrée. Mettez des piles dans la clé et revenez vers l'ouverture des égouts. Descendez et avancez jusqu'à la zone des marches. Prenez la barre de fer qui se trouve à droite.

Avancez ensuite jusqu'à atteindre une zone condamnée où vous trouverez une poutre en bois.

Revenez sur vos pas pour trouver que la grille est fermée. Utilisez la barre pour la soulever et placez la poutre en bois en dessous pour la caler.
Passez sans que cette dernière ne descende et ne vous tue.

Suivez ensuite le chemin ; en arrière, à gauche, à droite, à droite pour ne pas vous perdre dans ce labyrinthe de tunnels. Prenez le morceau de tissu qui se trouve dans le conduit et glissez en bas.

Le réservoir

La zone est plongée dans le noir. Tâtonnez pour trouver un sceau d'huile, un tuyau, un tube en métal et un vieux chiffon. Combinez le tube de métal et le vieux chiffon avec le sceau d'huile et allumez la torche avec vos allumettes.

Photographiez le réservoir de gauche et retirez la barre métallique qui bloque la porte. Allez vers le tableau de distribution qui se trouve à gauche et remettez les câbles à leurs positions. Utilisez ensuite ce tableau pour ouvrir la lumière et la porte.

En cellule

Vous êtes pris au piège dans une petite cellule. Prenez le tournevis qui se trouve sur le banc, emparez-vous de la mèche qui sert à allumer le feu et la chaine.

Prenez la barquette en aluminium qui se trouve sur la table. Utilisez le couteau pour gratter la rouille qui se trouve sur les barreaux. Utilisez le même couteau pour gratter l'aluminium. Placez le mélange des deux poudres sur la serrure et allumez le réchaud avec la mèche. Allumez le cierge et utilisez ce dernier pour enflammer la serrure.

Le bunker

Sortez de votre cellule et allumez la lumière dans le bunker. Allez à l'étagère de droite et prenez la boite et le canot pneumatique. Prenez aussi le tuyau jaune qui se trouve par terre.

Relevez ensuite le levier (à gauche) pour ouvrir la porte d'entrée de votre cellule. Ouvrez ensuite le premier casier et prenez le câble d'allumage. Ouvrez le deuxième casier et photographiez le cadavre de Boris. Prenez ensuite le bout de papier et le ruban isolant. Ouvrez le troisième et prenez le bâton de dynamite. Photographiez ensuite le compresseur.

Allez vers la trappe et ouvrez-la. Descendez et récupérez la clé et les gants. Placez ensuite la dynamite et le câble d'allumage sur la deuxième trappe. Remontez et allez connecter le câble d'allumage au détonateur. Actionnez ce dernier et descendez voir les dégâts.

La trappe est encore fermée. Remontez alors et prenez un autre câble d'allumage et un autre bâton de dynamite. Placez cette fois le bâton de dynamite et le câble d'allumage sur la poutre en béton.

Explosez le tout pour que cette poutre détruise le couvercle de la trappe. Placez alors le canot sur la poutre et attachez-le avec la chaine. Actionnez le canot pour qu'il se gonfle et déplace la poutre.

Descendez par la trappe et inspectez les lieux. Utilisez le ruban isolant sur les gants et pliez les deux câbles, qui se trouvent à droite, en dehors de la canalisation.

La fuite

Revenez au réservoir et connectez le tuyau que vous possédez avec celui qui se trouve à gauche. Raccordez le tuyau au réservoir gauche. Placez ensuite le bout dans la deuxième trappe. Revenez vers le réservoir et ouvrez la vanne pour inonder la zone inférieure. Descendez dans la canalisation pour vous retrouver sous une grille. Utilisez la clé pour déboulonner la grille et sortir.

Une fois dans la nouvelle zone, examinez les lieux puis allez à droite et montez les marches. Prenez la chaine et ouvrez la porte vers le bunker. Entrez dans ce dernier et allez au compresseur pour prendre son volant à l'aide de la clé.

Placez ce volant sur le wagonnet pour remplacer la roue manquante. Allez ensuite vers les planches pour découvrir un gouffre profond. Photographiez ce trou et allez vers les rochers pour remplir le wagonnet. Utilisez la chaine pour relier le wagonnet à la grille qui se trouve dans le coin haut (à gauche). Allez ensuite à gauche du wagonnet et prenez une planche. Utilisez-la pour pousser le chariot dans le trou qui arrachera la grille avec lui.

Passez alors par la fissure pour vous retrouver dans la salle d'assemblée de l'ordre. Examinez les lieux et essayez de sortir pour vous faire attraper par les membres de l'ordre.

Chapitre 4

Se libérer

Darren est ligoté à une chaise dans une chambre inconnue. Inspectez les lieux et examinez la bouteille de kérosène puis placez-la sous les rayons du soleil.

Ramassez un bout de verre et utilisez-le pour trouer la bouteille. Allez à gauche pour prendre le morceau de bois et le bout de tissu. Mettez le bout de tissu dans la flaque de kérosène. Prenez un autre morceau de verre et mettez-le sur le chiffon pour concentrer les rayons du soleil et allumer le feu.

Prenez ensuite le bâton en bois et allumez-le puis utilisez-le sur les cordes avec lesquelles vous êtes attaché pour vous libérer. Prenez ensuite les cordes et prenez le drap blanc qui cache le tableau de l'arbre généalogique situé à droite.

Le piège

Prenez le mannequin qui se trouve à droite.

Allez à gauche et prenez la voiture en jouet qui se trouve dans le compartiment secret. Récupérer ensuite le porte perruque sur l'étagère. Utilisez la corde sur la poutre et fixez-la au ballot. Sortez de la salle et observez Bobby qui monte la garde, en bas. Revenez à la chambre et combinez le porte-perruque avec le mannequin et installez-le sur la chaise. Couvrez le mannequin avec le drap et utilisez la voiture pour attirer Bobby dans la chambre.

Laissez tomber le ballot sur Bobby pour l'assommer et attachez-le à la chaise. Photographiez-le, descendez ensuite pour chercher vos affaires avant de quitter les lieux.

Le coffre

Examinez le sandwich de Bobby et prenez le papier qui l'enveloppe. Examinez le coffre qui contient vos affaires, il est fermé pour le moment. Allez vers la cheminée et prenez le bout de bois carbonisé.

Utilisez le papier et le bout de bois carbonisé sur le coffre pour obtenir une gravure. Allez ensuite vers le piano pour jouer les notes qui sont apparues sur le papier.

Considérez que la cinquième touche du piano est la numéro 1. Tapez alors sur les touches suivantes ; 1, 3, 3, 2, 5,3, 2 et 3. Après la conclusion de Darren le code du coffre est le 325.

Ouvrez alors le coffre et prenez vos affaires, récupérez la voiture et photographiez le piano avant de sortir.

L'extérieur du manoir

Allez parler à l'enfant qui se trouve à gauche entre le manoir et la corniche. Epuisez le dialogue ensuite descendez les marches vers le jardin. Photographiez la statue qui se trouve à droite et avancez jusqu'à la maison en ruines.

Prenez le tuyau d'arrosage qui se trouve devant la maison et progressez à gauche.

Dépassez le marécage et inspectez la zone. Photographiez le monolithe et ramassez la poulie qui se trouve à gauche de la crypte. Entrez dans cette dernière et ramassez les sangles. Examinez le sarcophage de droite et placez les sangles sur son couvercle.

Revenez ensuite au petit garçon et demandez sa hachette. Il accepte de l'échanger contre la voiture. Prenez la hache et revenez à la maison en ruines. Allez vers la porte qui se trouve à droite du tronc d'arbre et utilisez la hachette pour décrocher le crochet. Utilisez-la aussi contre les arbres. Combinez la corde avec les arbres pour fabriquer un trépied. Une fois ce trépied placé au dessus du sarcophage, placez la poulie dessus pour soulever le couvercle.

La crypte

Entrez par cet accès secret et examinez le labo en ruines. Ramassez le tube en plastique situé par terre. Coupez la partie endommagée du tuyau et combinez les deux tuyaux (celui en plastique et celui d'arrosage) avec le chalumeau pour obtenir un tuyau d'arrosage utilisable.

Prenez la chemise qui se trouve à droite et lisez les coupures de presse qui se trouvent dedans. Lisez ensuite l'affiche qui se trouve près de la porte de droite. Elle vous indique la combinaison AB, B, A, O qui ouvrira le coffre où se trouvent des échantillons de sang.

Remontez dans la crypte pour trouver l'enfant vous informant de l'arrivée de Tom. Allez le repérer près du château ensuite revenez à la maison en ruines. Fixez le tuyau au robinet et placez l'autre extrémité dans le marais. Inondez le marais et revenez au château pour attirer Tom.

Retour à Willow Creek

Après la cinématique, revenez à l'hôtel et prenez la lettre d'Angelina. Elle vous donne rendez-vous au phare à 23h00. Allez vers le musée et entrez dans le placard des produits d'entretien pour vous cacher jusqu'à la fermeture du musée.

Sortez ensuite et ouvrez la vitre qui protégeait le livre. Allez vers la sortie et fouillez la poubelle pour prendre le papier de chewing-gum en aluminium. Allez vers la machine à coudre et prenez la plaque en bois.
Allez ensuite vers le musée de l'horreur et placez la plaque sur le broyeur.

Montez dessus et utilisez le papier en aluminium pour désactiver l'alarme et sortez par la petite fenêtre.

L'ordre

Après la série de cinématique, allez vous cacher à gauche dans l'ascenseur et observez les hommes de l'ordre qui arrivent dans la salle d'assemblée.

Une fois repéré par les hommes de l'ordre, vous devez fuir et agir rapidement avant que les ennemis ne vous atteignent. Entrez alors dans le bunker et utilisez la barre de fer pour bloquer la porte.

Allez vers les leviers de la cellule et abaissez les deux leviers de droite pour ouvrir la porte. Fermez la porte derrière vous et combinez la barre de métal avec le tuyau et le lancer dans le conduit. Montez ensuite jusqu'aux égouts. Pour ne pas vous perdre suivez ce chemin ; vers le tunnel puis à gauche, à gauche, tout droit et à gauche.

Retirez la poutre en bois qui cale la grille et allez vers le tunnel, en avant, à droite, en bas à gauche et remontez dans la chambre d'Angelina. Vous êtes sain et sauf mais Murray vous expulse de son hôtel.

Le rendez-vous

Allez vers le vieux phare pour rencontrer Angelina. Examinez l'endroit et inspectez l'herbe folle deux fois pour trouver un cadavre calciné. Darren tombe dans une série de visions.

Chapitre 5

En plein délire

Darren se réveille près du vieux phare et commence à voir des visions. Inspectez l'arbre pour voir la mère de Darren. Regardez le phare pour avoir une vision de Boris. Examinez ensuite la pierre tombale pour voir cette fois Fuller qui vous pourchasse. Darren perd à nouveau conscience et se réveille dans un autre endroit.

L'ancienne académie

Allez à gauche et inspectez la cabane pour trouver Ralph. Il est celui qui vous a amené sur place suite à votre

évanouissement. Epuisez le dialogue avec Ralph pour obtenir plus d'informations.

Photographiez ensuite la tête de pierre puis allez à droite et examinez l'échiquier. Il y'a quatre trous où vous devrez placer quatre pièces d'échec. Prenez la reine qui se trouve au pied de l'échiquier. Allez à droite et inspectez l'herbe qui se trouve à droite pour trouver le pion. Revenez ensuite à Ralph et parlez-lui du corbeau.

Allez près du vieux phare et prenez le bout de papier qui se trouve sur le tronc. Il indique les positions des pièces sur le socle de l'échiquier. Photographiez l'herbe brulée et allez vers la porte du phare. Examinez les pierres qui se trouvent à gauche et prenez le roi. Prenez aussi le couteau planté sur la poutre en bois.

Revenez à l'académie et utilisez le couteau sur les buissons. Utilisez encore une fois le couteau sur la branche pour fabriquer un sifflet. Donnez ce sifflet à Ralph pour obtenir le cavalier. Revenez à l'échiquier et placez les pièces dans cet ordre. Le roi en haut, le pion en bas, le cavalier à droite et la reine à gauche. La porte circulaire s'ouvre.

Les mosaïques

Examinez l'endroit et le sac à dos pour trouver le journal d'Angelina. Fouillez le sac de couchage à la recherche de mosaïques mais vous n'en trouvez pas. Examinez ensuite la porte et le socle de pierre. Regardez le trou au plafond par lequel le corbeau s'est enfui. Photographiez le socle et quittez cette salle.

1ère mosaïque

Une fois devant le château, allez à droite et prenez la branche. Utilisez-la pour forcer la porte et entrez. Parlez à Louis ensuite à Bates. Entrez dans le château et parlez avec les deux dames. Récupérez de la ficelle dans le panier de lady Eleanor. Allez ensuite examiner le globe et son socle qui se trouvent au centre du hall.

Allez à droite et entrez par la porte pour vous trouver dans la cuisine. Récupérez la cuillère qui se trouve sur le buffet, à droite.

Parlez avec Sally et prenez les bottes qui se trouvent près de la porte. Sortez par cette porte pour aller aux écuries. Parlez à Louis et prenez le marteau qui se trouve dans la caisse à outils. Salissez les bottes avec de la boue et regardez le nid du corbeau. Prenez l'échelle et placez-la contre le puits. Combinez ensuite la ficelle et la cuillère et placez-les sur l'escalier en bois. Quand le corbeau quitte son nid, allez vers ce dernier et prenez la première mosaïque.

2ème mosaïque

Revenez au hall et allez vers la porte qui se trouve à gauche pour espionner une conversation téléphonique. Revenez ensuite à la cuisine et essayez de prendre la théière.

Parlez à Sally avant de quitter la cuisine. Revenez au hall et parlez aux dames encore une fois. Entrez dans la bibliothèque et regardez puis photographiez l'arbre généalogique qui se trouve à droite. Revenez au hall et montez à l'étage. Entrez dans la salle bain et salissez le carrelage avec les bottes. Descendez et avertissez Sally. Lorsqu'elle quitte la cuisine, récupérez la théière et portez-la dans la bibliothèque. Utilisez le téléphone avant de quitter le château vers la ville.

Allez vers le pub et crochetez sa serrure à l'aide de l'outil de crochetage de Tom.

Prenez le thé qui se trouve sur la table et revenez au château. Placez le thé dans la théière et informez Sally que c'est l'heure du thé. Remontez à la salle de bain pour voir une apparition sortir du miroir en indiquant un point dans le mur.

Utilisez le marteau pour trouer le mur et prenez la lettre qui vous indique comment ouvrir le socle du globe. Prenez la serpillière avant de quitter la salle de bain. Redescendez et allez vers le globe. Enfoncez les pyramides 2, 4 et 5 du coté droit du globe. Récupérez alors la deuxième mosaïque.

Bates

Revenez à la salle de bain et utilisez la serpillère pour boucher la baignoire. Ouvrez ensuite le robinet pour inonder la zone.

Frappez à la porte de la chambre de Bates pour l'informer de l'inondation. Descendez et avertissez aussi Sally. Remontez ensuite et entrez dan la chambre de Bates qui est restée ouverte. Inspectez les lieux et prenez la petite clé qui se trouve dans la colonne du lit. Utilisez-la pour ouvrir le tiroir de la commode et prenez les documents et la photo. Consultez les premiers pour trouver un papier indiquant une combinaison.

Sortez donc de la chambre et examinez le tableau qui se trouve dans le couloir pour obtenir le numéro 18.

Allez à la bibliothèque et parlez à Victoria. Allez ensuite vers l'arbre généalogique et cherchez Rose. Sortez du château et allez vers la porte d'entrée. Examinez les trois statues pour obtenir le numéro 19, 20 et 1. Associés au numéro 18 de la table, vous obtenez le mot STAR en correspondant les numéros aux lettres de l'alphabet. Prenez la lettre qui se trouve dans la boite pour connaitre enfin le nom de Bates.

Revenez au château et parlez à Bates. Allez ensuite à la cuisine et parlez à Sally. Pour répondre à votre question, elle vous demande de faire sauter l'amende de son frère. Montez alors à l'étage et utilisez le téléphone.

Impossible de trouver le numéro de son frère pour l'instant. Interrogez alors Bates et Victoria à propos de Sally. Revenez au téléphone et parlez au frère de Sally. Revenez à Sally pour qu'elle vous donne des informations sur Sir Egmont. Prenez ensuite les céréales de Sir Egmont.

Après toutes ces recherches, vous obtenez quatre symboles : une croix, une rose, un couteau et une étoile. Remontez alors vers la chambre de Bates et ouvrez le coffre à bijoux en entrant ces symboles dans cet ordre. Croix en haut, couteau en bas, rose à droite et étoile à gauche. Récupérez la clé et le médaillon.

Le miroir

Descendez dans le hall et utilisez la clé pour ouvrir la porte de l'aile condamnée. Photographiez le miroir et examinez-le. Allez à droite, près de l'étagère, et prenez le petit disque en bois.

Sortez ensuite et allez à la bibliothèque. Regardez l'arbre généalogique encore une fois et remarquez la peinture qui cache un nom. Parlez ensuite à Louis avant de revenir voir Ralph pour qu'il vous donne un taquin. Placez le petit disque trouvé dans ce taquin et organisez les pièces en respectant l'ordre donné par les clous situés en haut et à gauche.

Vous devez au final libérer la case du coin inférieur droit. Récupérez alors la boule et revenez au miroir.

Utilisez la boule avec le mécanisme du miroir. Vous devez maintenant appuyer sur les boutons pour dégager le passage de la boule pour qu'elle atteigne le trou situé au centre.

Quand le miroir s'ouvre, entrez dans la chambre. Examinez la boite à musique et prenez la troisième pièce de mosaïque qui se trouve en dessous. Activez la boite à musique pour que Darren retrouve sa mère originelle.

Chapitre 6

Incendie

Après la cinématique et les retrouvailles, revenez au hall et parlez à Bates. Allez aux écuries et parlez à Louis. Remontez ensuite dans la salle de bain pour trouver Sally morte.

Photographiez son cadavre et fermez la fenêtre. Ouvrir le robinet et examinez encore une fois le corps pour voir la lettre B sur la baignoire. Malgré le fait que cette lettre accuse Bates, il s'agit d'une fausse piste laissée par le vrai meurtrier.

Le château prend feu et vous devez quitter les lieux. Prenez une serviette et trempez-la dans l'eau. Sortez et descendez

dans le hall pour trouver Bates agonisant. Parlez-lui avant qu'il ne rende l'âme et quittez ensuite le château.

Surprise

Une fois dehors, vous serez menacé par Louis et emmené de force à la vielle académie. Surprise, Angelina est encore en vie et c'est elle qui a tout manigancé depuis le début. C'est aussi votre soeur mais pour elle vous n'êtes qu'un outil. Votre mère est aussi présente.

Prenez la lampe à huile et la bougie allumée. Placez les trois mosaïques sur le socle de pierre et combinez la lampe avec la bougie. Placez ensuite la lampe sur le socle pour ouvrir la porte de la nouvelle salle.

Salle d'invocation

Photographiez la grille et ramassez le bout de papier qui se trouve à sa droite. Cette feuille vous donne des informations sur les 8 dalles de pierre.

Montez sur la sixième dalle en partant de la gauche. Parlez à Angelina pour qu'elle place votre mère. Entrez par la porte de droite qui s'ouvre et inspectez les lieux. Revenez à la première salle et montez sur la deuxième dalle. Quand votre mère prend votre place, entrez par la porte gauche qui vient de s'ouvrir.

Examinez les tableaux puis le mécanisme qui se trouve au centre. Placez le symbole de feu en haut ensuite le muguet à gauche puis le flocon en bas et enfin le moulin à droite.

Quand les colonnes s'ouvrent, prenez les trois bâtons et revenez à la salle principale. Placez le bâton jaune sur la première dalle, le vert sur la quatrième et le bleu sur la huitième. Montez ensuite sur la troisième dalle pour enclencher un piège que Darren évitera. Prenez alors le couteau et demandez à votre mère de revenir à la sixième dalle.

Entrez dans la salle de droite et examinez le mécanisme. Placez les interrupteur dans cet ordre ; le premier et le cinquième à droite et tous les autres à gauche.

Passez maintenant aux symboles et placez le symbole voulu entre les deux barres en commençant du haut vers le bas ; le deuxième à droite, le premier à gauche, le cinquième à gauche, le première à gauche et le quatrième à droite. Appuyez enfin sur le bouton qui est en bas à gauche.

Allez ensuite vers la cinquième corde en partant de la gauche et coupez-la.

Revenez à la salle principale et placez toutes les personnes présentes sur les dalles et piégez Louis en même temps.

Passez par la porte vers la salle d'invocation puis fuyez pour vous retrouver face aux hommes de l'ordre.

Vous êtes contraint alors de revenir vers Angelina.

Finalement, regardez impuissant le sacrifice de votre mère qui donne sa vie pour mettre un terme (pour quelque temps ??) aux plans machiavéliques de sa fille.
Félicitations ! Vous avez terminé le jeu mais le mystère de la malédiction des Gordon n'est pas encore résolu.

TOUS LES BONUS

Pour débloquer tous les bonus du jeu, ouvrez le fichier **config.xml** situé dans le répertoire de sauvegardes et entrez le texte suivant :

<Bonus> <Video Name="ue_c23" New="0"/> <Video Name="ue_c34" New="0"/> <Video Name="ue_c45" New="0"/> <Image Idx="1" New="0"/> <Image Idx="2" New="0"/> <Image Idx="3" New="0"/> <Image Idx="4" New="0"/> <Image Idx="5" New="0"/> <Image Idx="6" New="0"/> <Image Idx="7" New="0"/> <Image Idx="8" New="0"/> <Image Idx="9" New="0"/> <Image Idx="10" New="0"/> <Image Idx="11" New="0"/> <Image Idx="12" New="0"/> <Image Idx="13" New="0"/> <Image Idx="14" New="0"/> <Image Idx="15" New="0"/> <Image Idx="16" New="0"/> <Image Idx="17" New="0"/> <Image Idx="18" New="0"/> <Image Idx="19" New="0"/> <Image Idx="20" New="0"/> <Image Idx="21" New="0"/> <Image Idx="22" New="0"/> <Image Idx="23" New="0"/> <Image Idx="24" New="0"/> <Image Idx="25" New="0"/> <Image Idx="26" New="0"/> <Image Idx="27" New="0"/> <Video Name="ue_c56" New="0"/> <Video Name="ue_c66" New="0"/> <Minigame Name="Piano" New="0"/> <Minigame Name="Letter" New="0"/> <Minigame Name="Phantom" New="0"/> <Minigame Name="Drehscheiben" New="0"/> <Minigame Name="BigHead" New="0"/> <Image Idx="0" New="0"/> </Bonus> </Config>

Black Mirror III

© DTP Entertainment AG / Cranberry Production 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Vous débutez cet opus là où vous aviez laissé Adrian lors du précédent épisode. Ce dernier est accusé de meurtre et d'avoir mis le feu au château. Après trois semaines de détention et en l'absence de preuves, un inconnu paye la caution de notre héros qui quitte sa cellule.

Discutez avec l'inspecteur Spooner et allez ensuite à gauche vers votre ancienne cellule.

Ouvrez le casier pour prendre vos affaires. Parlez ensuite à Matt, qui occupe la cellule voisine pour qu'il vous rende votre journal ou du moins ce qu'il en reste.

Discutez encore une fois avec les policiers et sortez du commissariat. Utilisez la carte de visite du Dr. Jones, votre avocat, avec la cabine téléphonique rouge. Discutez avec lui et épuisez le dialogue. Vous devez maintenant essayer de récupérer le dossier de police.

Allez à droite vers la cabane et prenez la planchette du menu qui se trouve sur la table. Allez ensuite à gauche devant le pub. Prenez l'éponge accrochée au tableau qui se trouve à gauche de la porte.

Entrez ensuite dans le commissariat et parlez avec Spooner à propos de votre dossier. Après son refus de coopérer, sortez et allez à droite pour entrer dans le café.

Examinez la vitrine du présentoir pour remarquer qu'il n y'a plus de beignets.

Parlez ensuite à Denise. Vous concluez alors que Denise garde les beignets exclusivement pour l'inspecteur Spooner. Demandez ensuite un café à la serveuse et lorsqu'elle vous tourne le dos pour préparer le café, allez à droite et franchissez la porte de la réserve.

Examinez l'étagère qui se trouve à gauche et prenez la boite de beignets.

Plongez ensuite l'éponge dans le saut qui se trouve dans le coin. Ouvrez le congélateur qui se trouve à droite et placez les beignets dedans. Avant de le refermer, utilisez l'éponge pour humidifier les joints. De cette façon, la porte sera coincée par le gel.

Sortez ensuite de la réserve pour voir Spooner débarquer. Laissez-le avec Denise et revenez au commissariat.

Parlez à l'officier Zack pour demander votre dossier. Il vous informe alors qu'il ne peut pas satisfaire à votre demande puisque la photocopieuse est en panne.

Proposez-lui votre aide et allez vers la photocopieuse pour essayer de la réparer.

Commencez par retirer tous les fils grillés. Reliez ensuite l'alimentation (à droite) avec le circuit central. Reliez ensuite seulement la fiche numéro 1 avec le reste du circuit. Vous pouvez pivoter les fils pour permettre la liaison entre les noeuds. Appuyez ensuite sur le bouton d'allumage puis sur le bouton vert pour remettre la machine en marche).

Malgré votre effort, Zack refuse de vous remettre le dossier en main propre et décide de l'envoyer à votre avocat via la poste. Sortez alors du commissariat et utilisez le menu sur la boite aux lettres rouge.

Attendez ensuite que Zack poste la lettre dans la boite pour aller la récupérer. Ouvrez cette lettre et étudiez votre dossier. Traversez ensuite le pont et allez à droite pour atteindre l'hôtel de Murray.

Parlez à Murray et récupérez la clé de votre nouvelle chambre. Prenez aussi un appareil photo.

Récupérez par la même occasion le sac cadeau offert par Murray. Quittez son Hôtel et revenez au village. Empruntez cette fois le chemin opposé pour atteindre le château.

Utilisez l'interphone pour que l'on vous ouvre la porte. Allez vers l'entrée et parlez à l'infirmière qui s'occupe de votre arrière grand-mère Victoria. Parlez aussi de la rénovation du château. Partez ensuite voir votre aïeule.

Epuisez le dialogue avec Victoria jusqu'à ce que l'on vous chasse du château par peur de nuire à sa santé. Devant le grand portail, sortez l'appareil de Murray et utilisez-le pour prendre une photo du portail.

Revenez ensuite à l'hôtel et donnez la photo à Murray. Allez ensuite à gauche, dans le couloir, et entrez dans la chambre numéro 2. Récupérez alors la lettre qui se trouve sur le sol et lisez le message. Revenez alors à Murray pour le questionner à propos de cette lettre et du cimetière.

Revenez au village et entrez dans l'épicerie qui se trouve entre le commissariat et le café. Discutez avec Abaya la vendeuse et prenez ensuite la carte touristique qui se trouve à droite, sur le comptoir.

Allez tout de suite après à l'église de Warmhill en suivant le chemin qui mène au château. Utilisez la carte pour atteindre ce dernier puis revenez ensuite en arrière, tournez à gauche et suivez le sentier.

Entrez dans l'église et allez à gauche vers le confessionnal.

Parlez au Fossoyeur et épuisez le dialogue. Sortez ensuite de l'église et suivez le chemin vers le petit pont. A cet endroit, deux grands chiens noirs vous coupent la route. Soyez rapide et empruntez le petit sentier qui mène au nord pour atteindre la cabane et vous y réfugier.

Une fois que les chiens sont partis, regardez par la fenêtre pour apercevoir le fantôme d'une femme en blanc. Utilisez votre briquet sur la lampe à pétrole qui se trouve sur la table de droite.

Récupérez ensuite le râteau qui se trouve dans le cabanon, au fond. Utilisez-le pour récupérer la boite qui se trouve sous le lit. Ouvrez-la et récupérez son contenu. Prenez ensuite la lime accrochée au mur et la boite qui se trouve sur l'étagère.

Examinez ensuite la lampe pour voir une ombre étrange. Prenez alors la clé qui se trouvait dans la lampe et allez ouvrir le coffre qui est à gauche. Récupérez tout ce qui se trouve dedans et surtout la tronçonneuse.

Utilisez la boite avec la tronçonneuse pour verser de l'essence. Utilisez ensuite le bouchon de la bouteille pour refermer le réservoir. Utilisez la règle pour mesurer le plancher en bois du cabanon puis la tronçonneuse sur le plancher pour faire un trou et sortir de cette cabane.

Chapitre 2

Après votre réveil, parlez au Dr Winterbottom. Prenez l'ordonnance et quittez le cabinet. Allez vers l'épicerie pour chercher votre médicament mais elle est fermée. Revenez à votre docteur pour parler de cette situation. Elle vous recommande alors de récupérer vous-même votre médicament. Allez alors au baril qui se trouve près de la boite à lettre et récupérez votre médicament. Récupérer aussi le paquet de thé destiné à Murray.

Dirigez-vous alors vers l'hôtel pour remettre le paquet à Murray. Mais ce dernier n'est pas à sa place habituelle. Entrez

alors dans son bureau pour déposer le paquet. Vous découvrez alors que celui qui a payé votre caution est bien Murray. Il espère que vous commettiez des crimes dans la région rien que pour faire de la pub à son hôtel.

Quittez ensuite l'hôtel et allez à l'église. Allez à droite et entrez par le portail pour atteindre la demeure du père Frederick. Il est absent pour l'instant. Prenez alors les cisailles qui se trouvent à gauche et parlez ensuite au fossoyeur qui se trouve à droite. Epuisez le dialogue et quittez l'endroit.

Suivez la route qui mène au phare et arrêtez-vous devant le chemin bloqué. Utilisez les cisailles sur les barbelés pour pouvoir passer et atteindre la morgue. Examinez la voiture qui se trouve devant la morgue puis fouillez les environs à la recherche du trou qui apparait dans vos cauchemars.

Examinez alors les buissons qui entourent la morgue et récupérez l'autocollant fluo qui se trouve dans le coin sombre, à gauche de la porte, avant de quitter la zone.

Revenez ensuite à l'église et parlez au père Frederick à propos de la tombe de Samuel Gordon, votre père, pour récupérer le registre des morts.

Epuisez ensuite le dialogue avant de quitter l'église. Examinez les groupes des tombes qui se trouvent à droite et celles en face de l'église. Allez donc au cimetière, dans le coin des tombes anonymes plus exactement. Examinez-les et plus particulièrement les inscriptions qui sont dessus.

Revenez alors au père Frederick pour obtenir des informations qui peuvent vous aider à localiser la tombe de votre père.

Revenez aux tombes et placez les noms comme suit. Henry Staton sur celle au nord, James sur celle à gauche, Dr Heinz Hermann en bas à gauche, Dr Robert Ordon en bas à droite et finalement la tombe de Samuel Gordon qui se situe à droite.

Examinez cette tombe avant de revenir voir le père Frederick. Restez dans l'église et allez à la colonne qui se trouve à droite, près de la porte d'entrée. Quittez maintenant l'église et avancez dans la route pour rencontrer un inconnu tombé en panne avec sa voiture. Proposez alors votre aide pour finir kidnappé par cette personne.

Vous vous réveillez dans un espace étroit, sombre et fermé. Examinez le plafond plusieurs fois à la recherche d'une ouverture. Utilisez ensuite le tire-bouchon comme poignet pour réussir à vous extirper du tiroir. Allez à gauche vers le bouton rouge et allumez la lumière.

Revenez à droite vers les tiroirs de la morgue et examinez-les. Vous tombez sur un cadavre et un tiroir fermé contenant une personne vivante. Allez ensuite à droite vers le bureau puis prenez le crane et le fémur du squelette.

Examinez de près le crane pour trouver une bobine de film. Fouillez ensuite le bureau pour prendre les cigarettes et la petite bouteille. Ouvrez le tiroir et prenez le livre et le scalpel.

Allez ensuite à gauche vers l'écran de projection. Repliez ce dernier et prenez les filtres qui se trouvent derrière.

Dépliez ensuite l'écran et allez vers le projecteur. Insérez la bobine du film et les filtres dans l'appareil. Lancez le film sur l'écran de projection et placez les filtres de couleurs jaune et rouge. Utilisez les commandes du projecteur sur l'image la plus sombre pour obtenir un code de chiffre.

Revenez au bureau pour utiliser le code sur la boite métallique. Ouvrez-la et récupérez le message de Murray. Examinez ensuite le lecteur de cassettes et utilisez le scalpel dessus pour prendre ses fils. Allez ensuite vers le projecteur et dirigez-le vers la porte.

Utilisez les fils sur l'interphone et lorsque Phil, votre kidnappeur, débarque, utilisez le fémur pour l'assommer avec.

Fouillez-le pour prendre son arme et les clés et utilisez-les pour ouvrir le tiroir fermé qui contient une personne vivante.

Vous tombez sur Ralph qui est inconscient pour le moment.

Vous devez donc le réveiller pour qu'il quitte cet endroit.
Ouvrez donc votre inventaire et utilisez la petite bouteille sur le livre de chimie pour connaitre ses composants.

Montez ensuite à l'étage et allez au fond de la pièce pour récupérer la corne de cerf. Allez ensuite à droite de la télé et fouillez l'armoire pour prendre une fiole.

Revenez ensuite à la morgue et allez vers le bureau. Utilisez la lime sur les cornes pour extraire une poudre fine. Placez ensuite la fiole sur le bec bunsen. Versez la poudre dans cette fiole, ouvrez le gaz du bec bunsen et allumez le feu avec votre briquet. Versez ces sels dans la petite bouteille et utilisez-les ensuite pour réveiller Ralph. Donnez-lui sa poupée fétiche Mr. Bubby pour qu'il se calme.

Après le départ de Ralph, remontez à l'étage et fermez la porte à clé pour emprisonner Phil. Examinez ensuite son bureau et fouillez le tiroir pour trouver un pistolet, des munitions et un collier. Prenez ensuite la bouteille vide qui se trouve sur le chariot, à gauche de la porte.

Examinez le câble sur le sol qui relie l'ordinateur à la trappe située sous l'armoire. Utilisez alors l'ordinateur et entrez " morgue " comme mot de passe. Après l'ouverture de la trappe métallique, allez la fouiller pour trouver une lettre et des cassettes. Prenez une de ces cassettes et utilisez-la avec la télé et le magnétoscope pour la visionner.

Après les scènes de torture, quittez la morgue et sabotez l'interphone. Allez ensuite à gauche et utilisez les clés pour ouvrir la benne à ordure. Jetez les armes et récupérez le tube en carton et la lettre " M " en fente. Quittez cet endroit et dirigez-vous vers l'hôtel de Murray.

Parlez à ce dernier jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Entrez ensuite dans son bureau et regardez son armoire métallique.

Allez ensuite vers son bureau et fouillez le tiroir pour trouver le mode d'emploi de l'armoire métallique. Consultez le diplôme de Murray pour obtenir sa date de naissance. Utilisez ensuite la règle pour mesurer la distance entre le coin et l'armoire.

Allez vers le couloir des chambres et regardez le plan de l'hôtel qui se trouve à droite. Prenez ensuite les pinces qui se trouvent dans la boite à outils.

Entrez dans votre chambre et mesurez la distance entre la porte et le mur. Utilisez ensuite le scalpel pour découper le papier peint et utilisez la lettre " M " en fente pour gratter le ciment entre les briques. Vous pouvez alors accéder à l'arrière de l'armoire métallique. Notez le numéro de série et revenez au bureau de Murray.

Utilisez le mode d'emploi de l'armoire avec le téléphone pour appeler le service technique. Vous récupérez alors la combinaison de cette armoire blindée. Ouvrez-la et prenez les photos.

Quittez ensuite l'hôtel et allez vers le château. Vous allez croiser le fantôme de la dame en blanc près du château. Allez vers ce dernier et entrez par la porte de la cuisine. Vous devez faire diversion pour pouvoir entrer sans que les deux ouvriers ne vous aperçoivent.

Prenez alors la chandelle qui se trouve à droite et utilisez la pince sur les cartouches pour récupérer la poudre. Placez ensuite cette poudre dans le tube en carton. Allumez ensuite la chandelle avec le briquet et utilisez la cire pour sceller le tube en carton. Placez enfin une cigarette à l'extrémité du tube en carton.

Sortez de la cuisine et placez le pétard artisanal dans lampe qui se trouve à droite de l'entrée.

Revenez à la cuisine et attendez l'explosion pour entrer dans le hall puis remonter vers la chambre de Victoria. Parlez avec cette dernière qui vous reconnait comme membre de la famille Gordon et seul héritier de la famille.

Chapitre 3

A la fin des obsèques, les deux ouvriers qui s'occupent de la rénovation vous demandent si vous possédez l'argent nécessaire pour pouvoir continuer les travaux.

Allez vers le château et examinez la façade. Avancez vers l'entrée et parlez à Steve et à Gregory. Entrez ensuite dans le château et allez dans le salon de thé. Fouillez le tiroir du bureau et récupérez les relevés de comptes.

Allez ensuite dans la cuisine et ouvrez la porte de la cave avec les clés du château. Prenez les colliers de serrage et l'aérosol qui se trouvent sur l'étagère. Prenez ensuite la rallonge qui se trouve à droite, elle vous servira par la suite.

Sortez du château et allez vers la serre. Examinez la porte plusieurs fois pour pouvoir entrer. Prenez le tuyau d'arrosage vert qui se trouve par terre et le seau situé à sa droite.

Allez ensuite à gauche et prenez le manche en bois. Examinez le tapis qui se trouve au centre de la serre et retirez-le. Déplacez ensuite les plaques de carrelage pour trouver une trappe. Ouvrez-la pour apercevoir une mallette. Ouvrez votre inventaire et utilisez le collier de serrage avec le manche en bois. Ajoutez la lettre " M " en fente à cet outil de fortune pour obtenir un crochet. Utilisez ce dernier pour remonter la mallette et ouvrez-la.

Examinez le carnet qui s'y trouve pour découvrir l'endroit d'une cache secrète située dans le salon de thé.

Allez ensuite près de l'échafaudage situé à droite et prenez les cure-dents qui se trouvent dans la boite à sandwich de Greg.

Entrez dans le château et allez à la bibliothèque. Allez à droite et examinez l'arbre généalogique de votre famille. Sortez ensuite et montez à l'étage. Entrez dans la pièce de droite où sont entreposés plusieurs tableaux. Jetez un oeil sur ces tableaux pour trouver celui de Dergham Gordon. Examinez-le et prêtez attention tout particulièrement au coté droit du cadre.

Retirez la partie détachable et examinez-le à nouveau puis jetez un oeil aux sept trous dans le cadre. Placez les cure-dents dans les trous et remettez le morceau en place. Retirez-le encore une fois pour qu'il prenne la forme d'une clé.

Revenez ensuite au salon de thé et examinez le socle de la statue. Placez le morceau du tableau sur les trous du socle et appuyez sur le bouton situé dans le coin pour ouvrir la cache secrète. Prenez alors l'argent nécessaire pour les deux ouvriers et la lettre du Vatican.

Allez ensuite à la rencontre de vos ouvriers et demandez à Gregory de nettoyer la façade après lui voir donné l'argent. Revenez à l'intérieur et montez dans la chambre de Victoria. Examinez-la et attardez-vous sur le portrait de la dame en blanc qui se trouve au dessus du lit. Vous recevez alors un appel du Dr. Winterbottom qui vous demande de passer au cabinet.

Après le flash-back, sortez du cabinet pour rencontrer Zack qui vous informe qu'un accident est survenu au château ; Gregory est mort pendant qu'il nettoyait la façade. Une fois sur place, prenez la bouteille de détergent de Gregory qui se trouve à droite.

Allez ensuite à gauche et parlez à Steve. Récupérez ensuite le jerricane qui se trouve à sa droite et entrez dans le hall pour parler à l'inspecteur Spooner.

Après la conversation, allez devant le château et récupérez votre courrier. Examinez le tout avant de partir à l'hôtel de Murray pour lui rendre sa clé. Revenez ensuite au château pour localiser les menhirs. Entrez dans le hall et utilisez la carte touristique sur la pierre de fondation pour marquer l'emplacement du premier menhir.

Sortez et localisez celui qui se trouve devant la façade du château. Allez ensuite devant le portail du château et localisez le troisième menhir qui se trouve à gauche près du mur. Le quatrième se trouve entre les deux échafaudages, devant la façade droite du château.

Le cinquième se trouve près de l'arbre qui fait face à la porte de la cuisine. Entrez ensuite dans la serre et utilisez le détergent pour frotter la statue qui se trouve à gauche. Vous trouvez alors le dernier menhir à marquer sur votre carte.

Examinez ensuite la carte de plus près et tracez des lignes sortant du menhir central qui se trouve dans le hall et qui passent par chacun des cinq autres menhirs. Vous obtenez alors cinq endroits susceptibles d'abriter un portail de spectres.

Commencez alors vos recherches en allant à l'église de Warmhill. Parlez au père Frederick à propos du portail des spectres. Celui de l'église est inaccessible, il a été condamné par Samuel Gordon.

Allez alors devant la demeure du père Frederick et examinez la porte située à droite pour récupérer le morceau de verre rond. Revenez ensuite à Willow Creek et prenez le kit anti-crevaison du vélo de Zack.

Dirigez-vous vers le phare et partez pour les ruines de l'académie pour trouver l'entrée inaccessible comme vous l'aviez déjà deviné.

Allez ensuite à l'hôtel de Murray et remplissez votre bouteille à la fontaine. Suivez ensuite le sentier pour atteindre la rivière et Bobby. Parlez à ce dernier et donnez-lui le collier. Quand il quitte la zone, il laissera sa jambière sur le banc.

Utilisez le kit anti-crevaison sur la jambière pour boucher les trous et enfilez-la. Entrez ensuite dans l'eau et examinez les rochers. L'eau est sombre et vous ne pouvez pas voir le fond de la rivière. Ouvrez alors votre inventaire et combinez le morceau de verre rond avec le seau. Utilisez cet outil pour sonder le fond de la rivière. Ce portail aussi est inaccessible).

Allez maintenant dans l'intersection qui mène à la morgue et prenez cette fois le petit sentier à gauche pour atteindre les marais. Prenez le vieux détecteur de métaux qui se trouve dans la zone et rebroussez chemin pour aller à la morgue.

Utilisez le tuyau d'arrosage sur le réservoir de la voiture de Phil pour siphonner de l'essence et remplir le jerricane. Entrez ensuite dans la voiture en utilisant les clés et prenez l'autocollant fluo. Ouvrez le capot et récupérez la batterie pour votre détecteur de métaux.

Entrez ensuite dans la morgue pour jeter un coup d'oeil sur Phil. La porte de la cave est ouverte et le corps de Phil est gisant sur la table d'opération.

Remontez alors et examinez le matériel électronique qui se trouve à droite. Récupérez le transistor pour l'utiliser pour réparer votre détecteur de métaux. Allez ensuite dans les bois et prenez le chemin qui va à gauche.

Examinez le panneau d'avertissement et les piège à ours. Prenez ensuite la branche qui se trouve par terre, à droite. Utilisez ensuite votre détecteur de métaux pour avancer sans risques, entre les pièges à ours. Approchez-vous donc du grand rocher et utilisez la branche pour découvrir une cavité sous le rocher.

Vous devez donc parvenir à entrer dans cette cavité. Revenez au château et remplissez la perceuse avec l'essence de la voiture de Phil. Allez jusqu'au rocher en emmenant la perceuse et percez des trous. Versez de l'eau dans ces trous et utilisez la mousse polyuréthane pour les boucher.

Revenez ensuite au château pour retrouver Bobby tout triste devant le portail du château. Parlez-lui de Tom pour essayer de le calmer.

Chapitre 4

Quittez le cabinet de votre docteur et allez au café pour parler à l'inspecteur Spooner. Allez avec ce dernier à la morgue pour lui montrer le corps de Phil. Utilisez pour la dernière fois les clés de la morgue qui vous seront ensuite confisquées.

Descendez dans la cave pour ne plus trouver le corps. Montrez ensuite le cadavre dans le tiroir à Spooner. Remontez pour tomber nez à nez avec Tom.

Quand l'inspecteur prendra en chasse Tom, allez voir l'état du rocher. Vous tombez sur un passage qui mène à une grotte sous-terraine. Descendez et examinez le gouffre qui vous sépare de l'autre bord.

Remontez alors et allez vers le château. Allez à droite du château et prenez l'échelle pliante qui se trouve près de l'échafaudage.

Revenez à la grotte et placez l'échelle au dessus du gouffre pour former un pont. Traversez ce pont de fortune et examinez le portail, le support et la plaque qui se trouve à gauche. Utilisez l'appareil photo sur plaque pour prendre une photo des inscriptions.

Revenez ensuite au village et allez au cabinet du Dr Winterbottom. Parlez-lui des inscriptions trouvées ensuite utilisez la photo avec le livre pour essayer de comprendre les inscriptions. Allez ensuite vers le musée. Prenez la brochure type flyer près de l'entrée et discutez avec les deux touristes avant de sortir.

Allez ensuite au café et parlez à Edward des tumulus.

Allez au commissariat et parlez à Spooner. Demandez l'autorisation de partir à la maison de Miss Valley pour approfondir vos recherches. Partez donc avec Zack et fouillez la maison. Avancez près des escaliers et examinez le bloc-notes pour prendre un papier.

Allez ensuite vers le cheminée et prenez un morceau de charbon. Utilisez ce dernier sur le papier pour révéler ce qu'il y est écrit. Allez vers la bibliothèque et examinez les notes. Soulignez ensuite les mots " secteur 13 ", " marécage " et " ossements de petits animaux ".

Quittez ensuite la maison et allez au marécage. Récupérez le message qui se trouve sur le tas de pierres et allez à droite pour examiner les ossement des petits animaux. Continuez votre chemin à droite pour trouver un tumulus.

Récupérez la branche qui se trouve à gauche et entrez. Adrian a besoin de visions pour continuer son aventure et vos médicaments vous empêchent d'avoir ces visions. Vous devez donc trouver un moyen pour inhiber l'effet des médocs. Revenez donc au village et parlez à votre docteur pour avoir une idée sur les trois inhibiteurs des médocs. Allez ensuite à l'épicerie et achetez des antiacides.

Allez au café et prenez le café le plus fort. Allez ensuite à la serre et prenez la valériane qui se trouve à gauche. Entrez ensuite dans la cuisine et prenez la casserole. Visitez ensuite le hall et récupérez la bâche isolante. Revenez enfin au tumulus.

Utilisez la bâche pour protéger l'entrée avant d'entrer.

Rassemblez ensuite les pierres et posez les branches au milieu. Utilisez votre briquet pour allumer le feu et placez la casserole sur le feu. Placez ensuite la valériane, le café et les antiacides dans la casserole. Buvez le tout pour voir une vision vous indiquant l'emplacement de la boule noire. De retour à la vraie vie, allez à gauche et fouillez la moisissure pour trouver la boule noire.

Revenez maintenant à la grotte, traversez le pont et placez la boule noire dans le socle pour ouvrir le portail. Passez de l'autre coté du portail et examinez le cadavre de Louis. Examinez ensuite les rochers qui bloquent le passage.

Fouillez les trous pour repérer un membre de l'ordre tué par les rochers pendant l'effondrement.

Utilisez l'appareil photo pour voir ce que tient ce cadavre dans la main. Revenez au cadavre de Louis et arrachez son bras. Utilisez-le pour pousser la boule depuis le trou situé à gauche vers celui à droite et récupérez-la. Placez-la dans le support du portail et passez par ce dernier. Examinez ensuite le livre de Mordred pour voir d'autres visions.

Chapitre 5

Vous vous réveillez dans une nouvelle chambre du château. Examinez le livre de Mordred qui se trouve sur le bureau, à

gauche. Adrian se tailladera la main pour essayer de révéler l'écriture du livre. Suite à l'échec de la tentative, Adrian décide de se suicider comme l'a fait son père. Valentina qui s'occupait de votre arrière grand-mère s'interpose de justesse.

Discutez alors avec Valentina pour récupérer le livre des gardiens et accompagnez-la jusqu'à l'église. Discutez avec le père Frederick à propos d'exorcisme. Revenez ensuite au château et donnez la lettre à Edward qui vous attend devant le portail.

Entrez dans le château et montez à l'étage pour entrer dans la nouvelle chambre. Prenez le livre de Mordred, la note sur le bureau et la corde située devant la fenêtre. Examinez ensuite le livre des gardiens avant de repartir vers l'église. Commencez alors la séance d'exorcisme qui finit mal pour le père Frederick.

Chapitre 6

Vous commencez ce chapitre en incarnant Valentina. Utilisez alors le téléphone de la bibliothèque pour prendre vos nouvelles instructions. Allez ensuite à gauche et utilisez les allumettes avec les colonnes pour découvrir une cavité derrière le pilier.

Vous découvrez alors une serrure dont la forme est étrange. Montez alors à la chambre de Victoria et prenez sa boite à bijoux. Prenez aussi la seringue d'adrénaline qui se trouve près des machines médicales. Sortez ensuite de la chambre pour rencontrer Adrian.

A partir de maintenant vous pouvez contrôler les deux personnages ; Adrian et Valentina. Donnez la boite à bijoux à Adrian. Il va extraire la poignée de l'épée depuis la boite pour vous.

Revenez donc à la bibliothèque pour essayer d'ouvrir la serrure avec la poignée de l'épée. Il manque une pierre précieuse pour qu'elle puisse ouvre la serrure.

Revenez voir Adrian et donnez-lui la poignée. Contrôlez ce dernier et allez vers la cabane.

Vous trouvez le corps de Tom dans cette dernière. Quittez alors la zone en direction du château pour rencontrer Ralph. Allez ensuite au commissariat et demandez à Spooner qu'on vous remette les affaires d'Angelina dont le bracelet de rubis.

Revenez ensuite au château et allez à votre chambre. Ouvrez l'armoire et prenez la bougie et les pinces. Utilisez ces dernières pour extraire un rubis du bracelet et placez-le sur la poignée. Descendez ensuite à la bibliothèque et utilisez la poignée sur la serrure.

Descendez dans ce nouvel endroit et explorez la zone.

Parlez avec Valentina ensuite remontez vers la cuisine. Allez vers l'entrée de la cave et prenez un peu du sel qui se trouve dans le seau, à droite. Si vous n'avez pas encore pris la rallonge, prenez-la et branchez-la à la prise. Lancez ensuite la rallonge dans la cave. Allumez la bougie pour pouvoir descendre.

Utilisez ensuite la rallonge pour la brancher au projecteur et remettre la lumière dans la cave. Prenez alors le câble qui pend près de l'entrée. Placez ce dernier dans la flaque d'eau avant de mettre du sel dans cette flaque. Allez ensuite à droite pour trouver une pompe à eau et ouvrez le couvercle.

Raccordez ensuite le câble accroché aux tuyaux (à droite) au branchement de la pompe. Allez ensuite vers le puits et raccordez la chaine à la pompe. Prenez ensuite le câble d'alimentation de la pompe et passez-le dans la grille du puits.

Allez au fond à gauche et abaissez le levier pour remettre le courant. Activez ensuite la pompe pour remonter une cage.

Donnez la corde à Valentina qui vous a rejoint. Contrôlez cette dernière et accrochez la corde au puits. Descendez ensuite dans la salle secrète et contrôlez Adrian. Examinez la cage et la corde pour entrer dedans.

Contrôlez ensuite Valentina et amenez-la à la cave. Revenez ensuite à Adrian pour le contrôler. Tirez ensuite sur la corde pour que Valentina plonge la cage et vous dedans dans l'eau.

Une fois sous l'eau, vous devez appuyer sur le bouton du dessin correspondant à la gravure qui se trouve en haut.

Passez d'une gravure à l'autre en appuyant sur les flèches situées sur les cotés. Appuyez alors sur ces dessins dans l'ordre suivant ; amphore, fleur, tête et main.

Vous atteignez alors une nouvelle salle sous-terraine. Commencez par examiner l'endroit ensuite ouvrez les quatre sarcophages pour récupérer une pointe de flèche, un bouclier et un poisson. Examinez ensuite les inscriptions sur les murs. Prenez aussi la petite embarcation qui se trouve près du bord du gouffre. Allez vers la porte qui se trouve à droite et examinez-la avant d'entrer.

Vous devez procéder prudemment pour ne pas finir victime des spectres qui gardent certains endroits. Ces derniers ne supportent pas la lumière et attaquent toujours dans le noir. Vous devez donc passer d'une salle à l'autre sans croiser ces spectres.

Commencez par ouvrir la porte qui se trouve au sud. Allez ensuite en bas de l'écran et ouvrez la porte qui se trouve à droite. Fouillez le sarcophage avec Valentina pour trouver une couronne.

Rebroussez chemin jusqu'à la porte de la petite salle au centre et entrez. Passez à Valentina pour qu'elle ferme la porte derrière vous.

Revenez avec Valentina près de la porte d'entrée et appuyez sur l'interrupteur situé à gauche pour fermer cette porte.

Ouvrez ensuite la porte qui se trouve à droite sans crainte d'être attaqué par le spectre qui se trouve derrière. Allez fermer la porte de la première salle.

Contrôlez ensuite Adrian et ouvrez la porte de la salle où se trouve le spectre. Ce dernier quittera la salle pour se refugier loin de la lumière. Avancez alors vers l'alcôve pour récupérer un bol. Revenez ensuite vers Valentina et contrôlez cette dernière pour qu'elle vous ouvre la porte.

Incarnez Adrian et avancez en bas ensuite à droite et dépassez la salle du premier sarcophage. Ouvrez ensuite les portes au nord jusqu'à la dernière salle. Sur place, ouvrez la porte de gauche ensuite celle de droite. Revenez à la salle centrale et fermez la porte de la salle précédente (au nord). Restez dans la même salle et ouvrez la porte qui se trouve à droite.

Allez ensuite à la salle qui se trouve en bas de l'écran et allez à droite. Ouvrez la porte de la grande salle qui se trouve au nord pour que le spectre change de position.

Entrez dans cette grande salle et, avec l'aide de Valentina, ouvrez le sarcophage pour récupérer une canne.

Rebroussez chemin jusqu'à la partie gauche de la zone et ouvrez la porte de la salle centrale. Avant d'entrer, allez en bas de l'écran et fermez la porte de la salle du premier sarcophage.

Ouvrez ensuite la porte de la première salle au nord et entrez. Fermez la porte de la salle où se trouve le spectre puis ouvrez la porte de sortie pour sortir.

De retour à la grande salle, allez au pied de la statue et placez la pointe de la flèche, le bol, la canne et le poisson dans le plateau pour déclencher le mécanisme. Récupérez ensuite les clés dorées qui se trouvent dans les capsules. Utilisez ces clés pour ouvrir la porte qui se trouve à gauche.

Dans la zone suivante, avancez à gauche jusqu'à l'autel. Examinez-le pour trouver une tablette contenant des symboles. Vous devez appuyer sur les symboles appropriés pour ouvrir un passage sous l'autel. Appuyez alors sur ces symboles dans cet ordre (de droite à gauche) ; soleil, couronne, pain, maison, bateau, bouclier, graal, hache, tête, épée,

flèche, bouclier, arc et enfin lune.

Avant d'avancer dans le nouveau passage, fouillez les deux tombes qui se trouvent dans la salle. Dans celle de droite, vous récupérez un morceau d'épée. Il y a un squelette dans celle à gauche. Traversez ensuite le nouveau passage pour atteindre le laboratoire d'alchimie.

Examinez les épées qui se trouvent à droite puis parlez avec Valentina. Demandez-lui de jeter un oeil sur son poignard. Adrian l'utilisera pour se couper et ouvrir la porte avec son sang.

Entrez pour atteindre le Black Mirror. Contrôlez Valentina et examinez le miroir et l'autel. Revenez ensuite à la salle précédente et examinez les épées et le tableau d'alchimie.

Récupérez par la même occasion le poison qui vous servira par la suite. Revenez ensuite à la salle où se trouvent les deux tombes et fouillez celle de Mordred. Parlez ensuite avec Adrian.

Vous revenez au château. Allez dans le salon de thé et examinez la tache noire qui se trouve au dessus du bureau, à gauche. Utilisez votre poignard pour extraire l'épée de Mordred.

Contrôlez maintenant Adrian et utilisez l'appareil photo pour photographier le squelette de Mordred. Récupérez ensuite ses ossements et allez à la salle du Black Mirror. Placez le squelette sur l'autel et suivez la photo pour assembler les ossements.

Une fois les préparatifs terminés, Valentina rapplique. Si vous n'avez pas encore récupéré le poison, revenez au labo d'alchimie et prenez-le.

Donnez ensuite ce poison à Adrian pour qu'il plonge dans un coma.

Assistez ensuite au combat entre Adrian et Mordred. Adrian le dernier gardien de la famille Gordon sortira victorieux de ce duel. Quand vous reprenez le contrôle de Valentina, pressez-vous de lui injecter l'adrénaline pour le réanimer avant qu'il ne sombre à jamais.

Félicitations ! Vous avez vaincu Mordred et la malédiction qui hantait votre famille depuis des siècles.

Black Thorn

© Interplay nc

+ D'INFOS FORUM

LES CODES DES NIVEAUX DU JEU

INTRO	STRT
Entrain 0/Niv	SJ5Z
Niveau 1	DBQ7
Niveau 2	FBWC
Niveau 3	QP7R
Niveau 4	WJTV
Niveau 5	RRYB
Niveau 6	ZS9P
Niveau 7	XJSN
Niveau 8	CGDM
Niveau 9	TJ1F
Niveau 10	GSG3
Niveau 11	BMHS
Niveau 12	HCKD
Niveau 13	NRLF
Niveau 14	J6BZ
Niveau 15	MJXG
Niveau 16	K3CH
Niveau 17	L8VJ
Niveau 18	PBKT
Dernier Niv	TNLQ
FIN JEU	FMWY
"Dead Scr"	L2RP

SURPRISE

Pendant le jeu, essayez de taper le code : FASTER (FQSTER en clavier AZERTY).

Blacklight : Tango Down

© Ignition Entertainment / Zombie 2010

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes du menu des Options situé dans le menu d'aide. Un son confirmera la validité du code.

`CANfeprUtr5`	Drapeau canadien
`GERtRE4a4eS`	Drapeau allemand
`RUS7rusteXe`	Drapeau russe
`UKv4D3phed`	Drapeau anglais
`USAM3spudre`	Drapeau américain

LISTE DES SUCCÈS

n00b (5)

Remportez une partie ! Bienvenue dans l'équipe des vainqueurs !

Opportunist (10)

Profitez des effets d'une digi grenade pour tuer 10 ennemis.

Tour of the City (5)

Remportez une victoire dans n'importe quel mode sur toutes les cartes !

Field Officer (5)

Atteignez le grade Sergeant.

Dodge This (20)

Tuez 25 ennemis d'une balle dans la tête en utilisant votre VRA.

Way of the Gun (20)

Tuez un adversaire avec sa propre arme. Aïe !

Flatten and Reinstall (20)

Profitez des effets d'une grenade EMP pour tuer 25 ennemis.

Commissioned Officer (20)

Atteignez le grade Second Lieutenant.

Command Officer (20)

Atteignez le grade Major.

Gearhead (30)

Débloquez tous les équipements et toutes les armes !

General (25)

Atteignez le grade de Brigadier Général. Avec nos félicitations !

Hack the Gibson (20)

Piratez tous les points de contrôle sur chaque carte multijoueur.

Blade Runner

© Virgin Interactive / Westwood Studios 1997

SOLUTION COMPLÈTE

CD 1

Ramassez le métal chromé par terre. Cliquez sur la borne à incendie. Interroger le flic. Cliquez ensuite sur la foule. Le flic va les questionner. Attendez un peu, c'est pas un rapide. Reposez-lui des questions, il vous citera la déposition de deux témoins. Rentrez dans le magasin. Parlez au vendeur d'animaux plusieurs fois. Cliquez sur la caméra de surveillance. Le vendeur vous remet le CD de la vidéo. Allez dans le fond de la pièce. Ramassez le jouet-chien, les bonbons, et l'étui de baguette chinoise. Sortez du magasin. Montez dans la voiture de Mc Koy. Allez au poste de police.

Etage 3 = Parlez à Dino 3 fois (3 indices)
Etage 2 = Salle d'ordinateur, cliquez sur le grand écran, pour analyser les fragments de vidéo.

Regarder la photo 2. Zoomez sur la tête de l'inconnu en imperméable. Zoomez ensuite sur la plaque d'immatriculation de la voiture. Cliquez sur le cendrier. Allez faire un petit entraînement. Ce n'est pas impératif, mais ça vous entrainera pour la suite. Parler au gardien. Il vous ouvre la porte. Attention ! Evitez les cibles qui ne sont pas armées d'un gros flingue bleu (femme avec bébé, et homme sans rien). Retourner sur le toit. Voiture. Direction, Chinatown. Parlez au gros cuisinier, puis au petit chinois qui cuisine (deux fois). Allez dans la cuisine du restaurant (la souris au centre de l'écran). Là, sauvez votre partie. Parlez au cuistot. Il vous renverse la marmite dessus, puis se sauve. Poursuivez-le, mais attention, ne tuez pas l'homme qui fouille près des poubelles (c'est un clochard). Parlez-lui. Continuez ensuite votre poursuite. La porte est fermée. Revenez vers la poubelle du clochard. Fouillez-la. Vous trouvez une plaque d'immatriculation. Revenez à la voiture. Sauvez la partie. Allez à l'appartement de McKoy. En allant à la porte de l'ascenseur, un mec (le cuistot) vous saute dessus. Soyez malin, déguainez avant, et essayez de le tuer de loin. Un de vos collègues vient vous parler. Retournez au Poste de Police, dans le salle d'ordinateur. Chargez vos indices dans la base de données (petit écran). Vous venez de récupérer les indices de Crystal Styl (que vous pouvez consulter dans vos indices). Elle a interrogé l'homme qui se situe dans la prison du poste de Police (en bas). Vous pouvez également l'interroger. Retournez vers l'appartement de Mc Koy. Bonjour à votre toutou. Allez dans la chambre. Cliquez sur le lit, pour dormir un peu, vous l'avez bien mérité, car vous venez de finir le premier CD !

CD 2

On se réveille. Il y a un message du chef. Allez dans les immeubles de Tyrell. Parlez au gardien. Il vous donne un disque de sécurité. Prenez l'ascenseur. Ramassez la boucle d'oreille par terre, et le prospectus. Ne touchez pas à l'ordinateur ! Rentrez dans la salle de gravitation. Ramassez le carton, et le collier du chien. Cliquez sur le mort, et récupérez l'explosif. Ressortez, parlez à Crystal, puis au gardien. Sortez du bâtiment, et allez au poste de police. Salle d'ordinateur, chargez les indices sur l'ordinateur, puis analysez la photo 3. Zoomez sur la tête de rasta, sur sa main gauche, le chien à gauche, la caisse à gauche. Allez à la salle d'entraînement. Cliquez sur la caisse de flingue blanche, puis sur le gardien. Retournez maintenant aux immeubles Tyrell, ascenseur. Cliquez maintenant sur l'ordinateur. Vous obtiendrez un code A.D.N. sur une disquette.

Allez dans le coin des animaux, vers le magasin libellule. Parlez à la vendeuse plusieurs fois. Elle vous vend même un bracelet. Parlez ensuite au vendeur de serpent. Il se plaint au sujet de Bob. Allez donc voir Bob, à gauche de l'écran. Parlez-lui, faites-lui passer le test des réplicants. Demandez-lui des munitions. Sortez, allez vers HAWKERS, et parlez à Mamma Isabella. Puis vers le bas, un bar. Le patron vous offre un verre. Alors prenez-en un autre. A droite, parlez au Chinois. A droite. Allez à la voiture, vers le poste de police. Descendez au 1er étage. Parlez au Boss plusieurs fois (il est content de vous). Il va s'arranger pour vous faire rencontrer Tyrell, en personne. Remontez sur le toit. Retournez aux

Immeubles Tyrell. Vous êtes dans son bureau. Parlez à Rachel, et à Tyrell. Puis, sortez du bureau. Retournez chez vous. Un message vous attend. Repartez vers le secteur animalier. Retournez voir le Chinois, à coté du bar, mais faites le tour (tout droite, gauche, gauche, droite). Parlez-lui. Ce petit malin vous éblouit avec un appareil photo. Ramassez-le, ainsi que les 2 photos. Entrez dans le magasin. Tirez dans la serrure, Entrez dans la trappe. Vous êtes dans une planque d'armes. Allez au fond. Prenez l'échelle, en haut à gauche. Le chinois vous attend en haut avec un sabre. Heureusement pour vous, Crystal le tue avant qu'il ne vous transforme en souchies. On reprend la voiture. Allez au centre génétique. Tout droit, puis bâtiment Vert. Parlez au chinois. Ressortez. A droite, puis à gauche. Là, je vous conseille de sauver votre partie. Entrez dans le magasin Dermo Design. Maradji est attaché par terre. Tirez sur sa chaîne. Sauvez-vous vite loin du magasin, vers la gauche, sans sortir de l'écran. Parlez à Moradji, avant qu'il ne meure. Un flic arrive. Allez chez les jumeaux, au-dessus du magasin. Cliquez sur le manequin rouge. Vous trouvez une enveloppe. Cliquez aussi sur le répondeur, sur le bureau. Ecoutez le message de Sébastien. Ressortez de la pièce. Retournez chez le généticien chinois (yeux). Parlez-lui. Ressortez dans la rue. Prenez la gauche, entrez dans l'immeuble de Sébastien. Ascenseur, en bas, la porte. Entrez, et allez dans le labo. Allumez la multiprise grise, puis allez vers l'imprimante, sur le bureau. Récupérez la code A.D.N. de Sébastien. Allez dans la salle de bain. Montez par l'échelle. Une personne s'enfuit devant vous. Suivez-la. Tapez dans les tiroirs, pour vous faire une échelle. Montez. Oui, mais là, surprise, il y a le rasta ("Sadik") qui vous attrape.

Vous vous réveillez attaché. Sautillez vers le radiateur du fond, récupérez le fromage, la poupée, le jeton de jeu, la photo. Allez en bas, vers la gauche. Interrompez la conversation entre le réceptionniste et l'homme. Allez dans la pièce du fond. Dans la baignoire, vous trouvez une écaille. Sortez du bâtiment, descendez l'escalier, en bas, puis à droite. Il y a une épave de voiture. Cliquez dessus, récupérez le casse-croûte. Retournez à votre voiture (gauche, puis droite).

Allez à la salle d'arcade, parlez aux deux vieux. Rentrez vers par la gauche dans la salle d'arcade. Parlez à Lucy une seule fois. Cliquez ensuite sur vous-même. Allez dans option, changer votre comportement, sur point d'interrogation. Parlez-lui de son père, puis de Crystal. Elle se sauve. Vous êtes vraiment sympa. Retournez voir Mamma Isabella, dans le secteur animalier. Parlez-lui. Retournez chez vous, et analysez les photos. Photo 3, la femme derrière vous. Photo 4, tête du répliquant, point rouge au-dessus des étagères. Photo 6, Le gars en face (Clovis), le rasta près de la navette, le type au fond (vous ?), La lumière jaune, au fond. Retour au bar de la zone animalière. Le barman vous donne le disque de surveillance. Allez voir la vendeuse de libellule. Poste de police, 2 étage, ordinateur. Analysez le disque.
Les deux types qui discutent. Ciel, Guzza, votre chef, est sur la photo, le fourbe. A droite toute de la photo, l'homme qui prend une photo. Charger vos indices. Récupérez les infos sur la voiture noire. Allez dans votre voiture, dirigez-vous vers le quartier des loisirs. Dans le Pip-show, à gauche. Allez vers la danseuse, et parlez-lui. Cela va faire venir le videur. Quand il est bien près, courez vers les fauteuils à gauche, et asseyez-vous. Ils pivotent dans une salle secrète. Parlez au patron, puis au barman. Quand le patron fait une annonce, allez vers la gauche, et regardez le spectacle. A la fin, la femme s'en va. Suivez-la dans sa loge. Parlez-lui de tout, sauf de voight - kampff. Repartez. Après le siège pivotant, allez vers le haut, prenez la porte du fond. Cliquez sur le bureau. Puis à droite, sur le CD vidéo (derrière le radiateur). Le patron arrive. Parlez-lui, mais dès qu'il s'arrête, sortez votre arme. Ce gros malin va s'asseoir sur le fauteuil, plein de scorpions. Partez. Au poste de police, analysez le disque.

Sur la photo 3, la boite rose, par terre, à gauche. Retournez vers le secteur des loisirs. Parlez à Gordo. Parlez-lui du fromage. Il va faire son show. Ecoutez-le. Vous vous faites enlever (insérez le CD 1). Crystal vous sauve la vie. (réinsérez le CD2). Allez à droite, puis sortez du métro, par les escalier. Parlez à Crystal. Entrez dans le pip-show. Gordo se sauve. Suivez-le dehors. Placez-vous correctement, et tuez-le, sans toucher son otage. Vous apprenez que vous êtes soupçonné de meurtre. Vous vous sauvez dans le métro.

CD3

Allez à gauche, vers la salle de torture. Prenez la porte verte. Actionnez le levier pour faire bouger le pont. Passer de l'autre coté. Faites passer le test à Lucie. Elle est humaine. Allez à gauche, regardez les armes, et récupérez les munitions spéciales. Remontez. Allez vers le magasin de poisson. La vendeuse vous apprend que l'écaille fait partie d'un faux serpent. Allez devant chez Bob, descendez dans les égouts. Tout droit, puis gauche, et encore gauche. Prenez l'échelle. vous êtes devant chez vous. Allez dans votre appartement. Un garde vous empêche d'entrer. Retournez dans les égouts. Droite, droite, gauche, droite, prenez l'ascenseur. Parlez au SDF (plusieurs fois). Ressortez, et allez vers le centre animalier, à droite au carrefour. Allez au bar, et demandez un flacon d'alcool. Retournez voir le clochard, et offrez-lui à boire. Parlez-lui du gros homme (Guzza). Allez à droite. Faite une sauvegarde. Avancez sur la

planche, revenez quand le rat vient vous
attaquer, tuez-le, sortez de l'écran, revenez, traversez la planche (sinon, la planche casse). Vous arrivez chez les jumeaux. Parlez leurs de tout. Passez par la porte du milieu, derrière vous. Prenez l'échelle. Vous êtes dans une grande salle. Passez par le tuyaux devant vous. Vous arrivez dans les immeubles Tyrell. Allez vers l'ascenseur, en marchant. Prenez le code ADN de Tyrell. Sauvez-vous par le même chemin. Donnez l'ADN aux jumeaux. Ressortez vers le pip-show de droite (voir plus haut). Utilisez la cabine téléphonique. Retournez dans les égouts. Allez dans la salle à gauche de celle du clochard. Parlez à Guzza. Il se fait tuer. Retournez chez vous (à gauche du carrefour). Courrez vers votre immeuble.

CD 4

Vous êtes chez vous. Votre chienne à été tuez. Allez décrocher le téléphone, dans votre chambre. C'est Lucie. Elle vous demande de la rejoindre au garage. Ramassez le mégot de cigarette sur la table de votre salon. Allez au carrefour des égouts, vers le métro (en haut), la salle de torture, puis au fond du couloir. Passez par le trou, à gauche. Montez, sortez du garage, parlez à Lucie. Vous allez ensuite sur le toit. Crystal vous attend. Tuez-la. Redescendez au garage. Utilisez la
console à gauche. Fuyez par les escaliers, prenez la voiture, avec Lucie. C'est fini.

Précisions :
-A partir du CD 3, il faut tuer tout les flics, et les rats qui vous gênent, mais, si cela n'est pas nécessaire, ne le faites pas.
-Ceci est une méthode de jeu. De nombreuses autres façons, moins longues, mais moins riches en vidéo, sont possibles.
-Il y a plusieurs fins possibles. Dans cette solution, MacKoy Part avec Lucy. Mais :
-Il peut partir avec Crystal (en fait, c'est Sadik qui a tué la chienne).
-Il peut partir tout seul (si Crystal tue Lucy sur le toit).

Blade Warrior

© Imageworks

ENERGIE AU MAXIMUM

Au cours du jeu, tapez SELF HEALING pour faire remonter votre énergie.

Blair Witch : Volume I : Rustin Parr

© Take 2 Interactive / Terminal Reality 2000

CHEAT CODES

Appuyez sur F10 pendant la partie et entrez l'un des codes suivants:

GODGAME	God mode
GOLDMODE	Message caché
MOREAMMO	Plus de munitions
NOD3D	Invisibilité
T2000	Skin terminator

CHEAT CODES (VERSION DÉMO)

Appuyez sur F10 et entrez l'un des codes suivants:

moreammo	Munitions supplémentaires
goldmode	Message caché
godgames	God mode

Blair Witch : Volume II : La Légende de Coffin Rock

© Gathering of Developpers / Human Head Software 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur la touche F10, puis entrez l'un des codes suivants :

AUTOAIM	Armes à visée automatique
BIGHEAD	Grosses têtes
FREEZER	Désactive l'intelligence artificielle des ennemis
GODGAMES	Invulnérabilité
GOREMODE	Mode gore
HEALME	Santé maximale
NOD3D	Invisibilité
RECHARGE	Recharge la batterie de flash
T2000	Texture de peau de Terminator 2
WINBLOWS	Toutes les armes et toutes les munitions

CHEAT CODES (VERSION DÉMO)

Au cours du jeu, appuyez sur la touche F10, puis entrez l'un des codes suivants :

AUTOAIM	Armes à visée automatique
GODGAMES	Invulnérabilité
GOLDMODE	Message du programmeur
GOREMODE	Mode gore
MOREAMMO	Munitions supplémentaires
SKETEONKEY	Clé
WINBLOWS	Toutes les armes et toutes les munitions

Blair Witch : Volume III : Le Conte d'Elly Kedward

© Gathering of Developpers / Ritual Entertainment 2001

CHEAT CODES (VERSION DÉMO)

Au cours du jeu, appuyez sur la touche F10, puis entrez l'un des codes suivants :

AUTOAIM	Armes à visée automatique
GODGAMES	Invulnérabilité
GOLDMODE	Message du programmeur
GOREMODE	Mode gore
MOREAMMO	Munitions supplémentaires
SKETEONKEY	Clé
WINBLOWS	Toutes les armes et toutes les munitions

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur la touche F10, puis entrez l'un des codes suivants :

BIGHEAD	Mode grosses têtes
BIGSTICKOFDEATH	Fusil
BLANK	Objets noirs, rose, et gris
BURNYOURASSOFF	Lance-flammes
COMBATISSCARY	Combat facile
DARK	Graphismes sombres
DEMONBEWARE	?
FLAMEONASTICK	Munitions pour lance-flammes
GETINTOMYBELLY	Toutes les armes
GIBNPLENTY	Mode démembrement
GIVEMEFAITH	Santé maximale
GONEAWHILE	?
GOODTIMESMAN	Dynamite
HELLFREEZEOVER	Désactive l'IA des ennemis
IAMAWIMPFORTHIS	100 balles
ICANSEE	Vision nocturne
INSTANTCRASH	Plante le jeu
IRULE	Difficulté maximale
ISUCK	Difficulté facile
ITISDARKNOW	Couleurs plus sombres
IWORKFORGOD	Invulnérabilité
MEDIUMRARE	?
MEETMYPALTOMMY	?
NOD3D	Invisibilité
NUKEFART	?
OLDHAT	?
PUZZLESARESCARY	Puzzles faciles
RAISE	?
RECHARGE	Recharge batterie

SMILEYNOMORE	Pistolet énorme
SNOWSTORM	Neige
STEP	?
SUNOFGOD	?
T2000	Texture de peau Terminator 2
THEDOGFARTED	Masque à gaz
THUNDERSTORM	Temps pluvieux
TIME	Accélère ou ralentit le temps
VAMPBEWARE	?
WWBEWARE	Balles argentées

Blake Stone : Aliens of Gold

© Apogee / The RamJam Corporation 1993

+ D'INFOS FORUM

JEU PLUS FLUIDE

Pour augmenter la fluidité du jeu, pressez les touches 99999 V

CHEAT CODES

Lancez le jeu par : BSTONE.EXE POWERBALL. Puis, pendant le jeu, appuyez en même temps sur la touche et sur :

B Changer les couleurs du bord
C Lire vos statistiques
G Etre invincible
R Finir le niveau
S Ralenti
E Va à la fin du niveau
F Affiche les coordonnées ainsi que l'angle
H Enlève 1% de votre santé
I Equipements
M Affiche l'utilisation mémoire
Q Retour au dos
T Affiche les murs et les sprites
W Saute à n'importe quel niveau

Lancez le jeu par : BSTONE.EXE RADAR pour avoir un radar pendant le jeu.
Lancez le jeu par : BSTONE.EXE POWERBALL RADAR pour bénéficier des deux options décrites ci-dessus.

PLEIN D'ÉNERGIE

Pendant le jeu, appuyez sur les touches J, A et M pour avoir toutes les clés et la santé à 100%.

Blam! Machinehead

© Eidos Interactive / Core Design

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

	Facile	Normal	Difficile
1.2.	Q58NM	LDZCQ	4HWGE
1.3.	TDM75	UH8OT	X06BE
1.4.	VO1PP	JCP6V	H4ULI
2.1.	0F20F	OHX8Y	OE95W
2.2.	42W3T	JGK-P	5K5H7
2.3.	VR4T2	6EZD5	SHCMM
2.4.	1NBCX	CXVI6	PA3K1
2.5.	ZF0XD	Y5KXJ	Q2NGZ
3.1.	2XVSD	AHO3J	S2MF-
3.2.	WOJ8H	3Y8-D	-7FRU
3.4.	1SOJ3	130BP	V2MW8
4.1.	YCTS6	PUUKS	28SD1
4.2.	Q29LH	UDUY4	21FSD
4.3.	WS7Y6	HQPIW	DOFGK
4.4.	2RHK4	RB9RU	Z1IT2
Fin.	UP405	C42R1	2MP3P

Blazing Angels 2 : Secret Missions of WW II

© Ubisoft 2007

CHEAT CODE

Pour débloquer toutes les missions et tous les avions du jeu, au menu principal appuyez sur les touches Inser, Inser, Suppr, Inser, Suppr, Inser et Suppr. Par contre vous ne bénéficierez pas des améliorations.

Blitzkrieg

© CDV / Nival Interactive 2003

CHEAT CODES

Pendant le jeu, affichez la console en appuyant sur ~ ou ². Entrez le message **@Password("Panzerklein")** sans oublier les espaces après la première parenthèse et avant la seconde. Cela activera le cheat mode. Il ne vous plus qu'à entrer les codes suivants.

`SetIGlobalVar( "Cheat.Enable.Chapters", 1 )`	Choix du niveau
`@God( 0, 1 )`	God mode
`@Win( 0 )`	Passer le niveau

Blitzkrieg 2

© Focus / Nival Interactive 2005

CHEAT CODES

Pendant le jeu, affichez la console en appuyant sur ~ ou ². Entrez le message **@Password("Panzerklein")** ou **@Password("Barbarossa")** selon la version du jeu sans oublier les espaces après la première parenthèse et avant la seconde. Cela activera le cheat mode. Il ne vous plus qu'à entrer les codes suivants :

`@God( 0, 1 )`	Invincibilité
`@God( 0, 2 )`	Invincibilité et mort en un coup
`@Win( 0 )`	Passer le niveau
`@ChangeWarFog X`	Retirer ou remettre le brouillard de guerre (remplacez X par (0) ou (1))

Blitzkrieg : Burning Horizon

© Focus / Nival Interactive 2004

CHEAT MODE

Pendant le jeu, affichez la console en appuyant sur ~ ou ². Entrez le message **@Password("Panzerklein")** sans oublier les espaces après la première parenthèse et avant la seconde (respectez aussi les majuscules). Cela activera le cheat mode. Il ne vous plus qu'à entrer les codes suivants.

`SetIGlobalVar( "Cheat.Enable.Chapters", 1 )`	Choix du niveau
`@ChangeWarFog( 0,1 )`	Brouillard de guerre
`@God( 0, 1 )`	God mode
`@Win( 0 )`	Passer le niveau

Blix

2000

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

astro
outer
space
laser
robot
block
alien
twist
halve
blast
spinz
earth
cubit
cosmo
trans
pluto
break
rooms
invis
tempo
stick
pilot
boxed
speed
venus
whirl
blink
twink
moons

Blood

© Big Fish Games / SHADE Inc.

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur T pour passer en mode Talk, entrez l'un des codes suivants, puis validez par ENTER :

BUNZ	Donne toutes les armes et munitions, ainsi que l'option arme double
CALGON	Accès au niveau de son choix
MARIO	Idem
MPKFA	God Mode (invulnérabilité)
NOCAPINMYASS	Idem
I WANNA BE LIKE KEVIN	Idem
CAPINMYASS	Désactive le God Mode
COUSTEAU	Donne 200 points de vie et la tenue sous-marine
EVA GALLI	Permet de passer à travers les murs
FORK BROUSSARD	Descend vos points de vie à 1, supprime vos armes et objets, vous met en mode Délirium.
FUNKY SHOES	Super sauts
GOONIES	Affiche toute la carte
GRISWOLD	Armure au maximum
JOJO	Mode Délirium
KEYMASTER	Donne toutes les clés
KEVORKIAN	Suicide
KRUEGER	Donne toutes les armes et des munitions infinies
MCGEE	Idem
IDAHO	Idem
LARA CROFT	Idem
HONGKONG	Idem
MONTANA	Donne toutes les armes, munitions et objets
SATCHEL	Idem
ONERING	Invisibilité
RATE	Affiche le nombre d'images par seconde
SPIELBERG	Permet de passer à un autre niveau et désactive tous les codes
SPORK	Donne 200 points de vie
STERNO	Cécité temporaire
TEQUILA	Armes doubles ("Akimbo")
EDMARK	Blessure
VOORHEES	Invulnérabilité temporaire
GATEKEEPER	
CHEESEHEAD	
FRANKENSTEIN	
CLARICE	
LIEBERMAN	

Blood & Magic

© Interplay / Tachyon Studios 1996

CHEAT CODES

Au cours du jeu, maintenez enfoncée la touche ALT et entrez l'un des codes suivants :

ACOLOYTE Golem
ALASKA Gnome
BODY GUARD Garde très fort et bon
BOOST Full mana
CONCRETE Golem de Pierre
DEAD FLESH Zombie
ELMINSTER Donne toutes les créatures
FATAL ATTRACTION Furie
FATHER Moine
FLYING MONKIES Gargouille
FOG? WHAT FOG? Dévoile toute la carte
GREMLIN Gargouille
JARETH Gobelin
LANCELOT Paladin
MERLIN Sorcier
MERV Griffon
MICROSQUISH Mastodonte
MOTHER IN LAW Harpie
NEEDS FOOD BADLY Guerrier
RAISE DEAD Goule
SEDUCTION Nymphe
SHADOW Spectre
SMOG Un Dragon
WOLVERINE Druide
YOGI Ranger

Blood II : The Chosen

© GT Interactive / Interplay 1998

CHEAT CODES (DÉMO)

Au cours du jeu, appuyez sur T, puis entrez l'un des codes suivants :

MPAMMO	Munitions
MPARMOR	Armure
MPCAMERA	Change l'angle de la caméra
MPCLIP	Mode passe-muraille
MPGOD	Invulnérabilité (God mode)
MPHEALTH	Santé maximale
MPKFA	Munitions, armure et santé au maximum
MPLIGHTSCAPE	Lumière activée/désactivée
MPPOS	Montrer/cacher la position

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur T, puis entrez l'un des codes suivants :

MPAMMO	Le plein de munitions
MPASSAULTRIFLE	Donne le Assault Rifle
MPBEANSOFCOOLNESS	Donne une bonne sélection d'armes
MPBEEFCAKE	Puissance accrue (mode gore)
MPBERETTA	Donne le Beretta (tapez le code à nouveau pour une arme double)
MPBUGBUSTER	Donne le Bug buster
MPCALEB	Votre personnage devient Caleb
MPCARBONFIBER	Donne Willpower Powerup
MPCLIP	Mode passe-murailles
MPFLAREGUN	Donne le Flaregun (deux fois pour arme double)
MPGABBY	Votre personnage devient Gabriella
MPGOBLE	Ecrit le message 'Brian L. Goble is a programming god!'
MPGOD	Invulnérabilité (God mode)
MPGOSHOPPING	Donne tous les items
MPHEALTHY	Energie au maximum
MPHERKERMUR	Donne Triple Damage Powerup
MPHIDEME	Efface vos coordonnées
MPHOWITZER	Donne le Howitzer
MPISHMAEL	Votre personnage devient Ishmael
MPKFA	Beaucoup d'armes
MPKILLEMALL	Tue tous les monstres du niveau
MPLASERRIFLE	Donne le Cobalco Laser Rifle
MPLIFELEECH	Donne Life Leech
MPMINIGUN	Donne le Minigun
MPNAPALMCANNON	Donne le Napalm Cannon
MPNEWCROWARD	Donne 100 d'armure
MPNICENURSE	Donne +25 d'énergie

MPOPHELIA	Votre personnage devient Ophelia
MPREALLYNICENURSE	Donne 300 d'énergie
MPSCORPIO	Ecrit le message 'Brian L. Goble is a programming god!'
MPSHOTGUN	Donne le Sawed-off Shotgun (deux fois pour arme double)
MPSINGULARITY	Donne le Singularity Generator
MPSNIPERRIFLE	Donne le Sniper Rifle
MPSPEEDUP	Augmente votre vitesse (de 1 à 5)
MPSTRONGER	Augmente votre force (de 1 à 5)
MPSUBMACHINEGUN	Donne le Submachinegun (deux fois pour arme double)
MPSUPERZUG	?
MPTAKEOFFSHOES	Invisibilité
MPTESLACANNON	Donne le Tesla Cannon
MPTHEORB	Donne Orb
MPTOTARO	Ecrit le message 'Jim Totaro is da man!'
MPVOODOO	Donne la poupée Vaudou
MPWARD	Donne 25 d'armure
MPWHEREAMI	Affiche vos coordonnées

Blood Omen 2

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2002

INVINCIBILITÉ

A l'aide d'un éditeur, ouvrez le fichier **game.erg** dans le répertoire **data** du jeu. Cherchez la ligne `"-BO2 Kain Debug Flagskain's invulnerable"=1` et effacer le signe - pour la transformer en `"BO2 Kain Debug Flagskain's invulnerable"=1`. Kain sera alors invincible.

Vous pouvez m^me aller plus loin en permettant à Kain de marcher sur l'eau et d'utiliser ses dons obscures sans avoir à remplir sa jauge de rage en ajoutant deux lignes dans le même fichier ce qui donne :

"BO2 Kain Debug Flagskain's invulnerable"=1
"BO2 Kain Debug Flagsignore water for Kain"=1
"BO2 Kain Debug FlagsDark gifts always available"=1

GUIDE COMPLET

Démarche générale

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

Venir à bout des ennemis

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

Les araignées

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

Les brigands

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

Les capitaines d'élite

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

Les chevaliers d'élite

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

Les courroux des prisons

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

Les démons

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

Les gardes

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

Les gardes d'élite

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

Les gardes des industries

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

Les gardes sacrés

Vous ne recontrerez ce type de gardes que dans le chapitre 4 du jeu et leur objectif à ce moment sera précis : vous

retarder. Leurs armes ne sont toutefois guère puissantes, attaquez à l'épée pour éliminer tout soldat de ce type se dressant en travers de votre chemin.

Les gardiens de prison

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

Les guerriers hylden

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

Les hylden

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

Les monstres hylden

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

Les voleuses

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

Venir à bout des boss

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

Faustus

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

Marcus

Le combat débute par une grande chute et vous vous retrouvez durant celle-ci face à Marcus. Actionnez durant votre

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

Sebastian

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

Magnus

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

Seigneur Sarafan

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

Les habilités

Berserk

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

La furie

Cette habilité vous permet, lorsque votre jauge est pleine, de lancer une puissante attaque imparable. Pour remplir votre

jauge il vous suffit de bloquer des attaques ennemies mais il existe aussi quelques objets permettant de la remplir...

La transformation en brume

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

La télékinésie

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

Le charme

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

Le saut

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

Immoler

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

Blood Omen : Legacy Of Kain

© Activision / Silicon Knights

ENERGIE MAXIMUM

Au cours du jeu, faites : Haut, Droite, Attaque, Action, Haut, Bas, Droite, Gauche.

MAGIE MAXIMUM

Au cours du jeu, faites : Droite, Droite, Attaque, Action, Haut, Bas, Droite, Gauche.

AVOIR LE DARK DIARY

Pendant une partie, faites : Gauche, Droite, Attaque, Action, Haut, Bas, Droite et Gauche.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après une vidéo d'introduction assez brutale vous faites connaissance avec le personnage que vous allez incarner tout au long de cette aventure, un jeune-homme nommé Kain, voyageant simplement dans le pays de Nosgoth, et bien loin de se douter de ce qui va lui advenir et des conséquences directes engendrées sur son existence. Tout commence donc par une soirée ténébreuse, vous vous trouvez dans une auberge, fatigué suite à une longue journée de marche. Malheureusement la taverne ferme, et son tenancier ne veut rien savoir. Irrité, vous devez quitter cet endroit, la porte se trouve en bas de l'auberge, faites-le.

A votre sortie plusieurs hommes surgissent et vous attaquent. Ils sont nombreux, trop nombreux, le combat est perdu d'avance mais essayez d'en éliminer le plus possible afin de vous familiariser avec les commandes du jeu. Le combat est de courte durée (n'ayez crainte, c'est le déroulement classique de l'aventure), vous vous retrouvez vite au sol et le coup de grâce vous est porté. Une vidéo se déclenche, dans laquelle on vous voit aux portes de l'enfer. Mortanius, un nécromancien, s'approche de vous et vous fait une proposition : il vous donne la possibilité de revenir dans le monde des vivants pour vous venger et punir vos assassins. Assoiffé de vengeance vous acceptez sans sourciller et vous revoilà dans le monde de Nosgoth, non plus sous forme humaine, mais sous la forme d'un vampire. Ce nouveau mode de vie forcé a quelques contraintes que nous allons définir immédiatement : Comme tous les vampires vous craignez la lumière du Soleil (elle vous cause des dommages), et l'acidité de la pluie. Mais quel sera votre plaisir lorsque le sang de vos assassins coulera dans votre gorge ? Car comme vous vous en doutez, le sang est maintenant votre repas favori et vous n'hésiterez pas à absorber celui de vos adversaires (ou d'innocents croisant votre route, après tout il faut bien survivre). Après cette petite cinématique vous reprenez le contrôle de Kain dans son mausolée.

La vengeance

C'est donc ici que débute réellement votre aventure, avancez un peu sur la gauche de la salle et actionnez l'interrupteur en haut (repérez-le grâce à la lumière bleue qui s'en dégage). La porte à votre gauche s'ouvre, franchissez-la. Une fois dans la nouvelle pièce prenez l'objet au centre et vous apprenez un premier sort : Sanctuaire. Vous n'utiliserez sans doute que rarement ce sort mais il se peut qu'il vous sauve la vie : en effet il vous permet de vous téléporter directement dans ce mausolée afin de reprendre des forces. Avancez ensuite en haut de la salle et passez par l'ouverture. Vous rencontrez alors votre premier adversaire : un fossoyeur. Assénez-lui quelques coups d'épée jusqu'à ce qu'il soit proche de la mort (cet état est facilement repérable, l'adversaire reste sur place et n'attaque plus, de plus son corps se ramollit et il a du mal à tenir debout) mais ne l'achevez pas. Appuyez plutôt sur le bouton rond pour boire son sang, c'est tellement meilleur. Marchez ensuite sur la lumière mauve sur la droite et la porte s'ouvre. Franchissez-la, avancez sur la droite et poussez le rocher. Ramassez alors un premier type d'objets : le coeur des ténébres. Cet objet magique vous permet de revenir à la vie si vous mourez mais attention si vous ne le possèdez qu'en un seul exemplaire vous ne pourrez revenir qu'une fois à la vie, puisque vous l'utilisez pour être réssucité. Retournez ensuite légèrement sur la gauche et avancez vers le haut. Poussez le nouveau rocher, avancez et franchissez la porte. Avancez encore un peu, marchez sur l'interrupteur à gauche (repérable par la lumière verte émise) et les portes de chaque côté de la salle s'ouvrent. Entrez alors dans la petite salle à gauche, absorbez le sang de la femme accrochée au mur et ramassez l'objet : cet objet a un effet permanent non négligeable puisqu'il augmente votre endurance ! Retournez dans la salle avec l'interrupteur puis allez dans la pièce à droite. Absorbez le sang de la nouvelle femme et ramassez encore un objet, lui aussi à effet permanent mais qui augmente votre mana. Puis retournez dans la salle à gauche, actionnez l'interrupteur en haut à droite de la porte fermée pour l'ouvrir. Avancez dans la salle suivante, éliminez le squelette mais prenez garde à ne pas boire son sang car il est empoisonné (facilement reconnaissable car de couleur verte). Prenez ensuite la petite boule magique au milieu de la salle et allez dans la pièce à droite. Vous atteignez ainsi une salle typique, omniprésente dans le jeu puisqu'il s'agit de la salle de sauvegarde, salle qui, comme son nom l'indique, vous permet de sauvegarder la partie. Sauvegardez si désiré, puis retournez dans la salle à gauche et avancez en suivant le passage en haut. Gravissez les escaliers puis tournez à gauche pour gagner la sortie de ce mausolée.

Une fois sorti du mausolée avancez vers le bas et franchissez la grille, vous arrivez dans le cimetière. Suivez le chemin (tuez le fossoyeur au passage) et rentrez dans un nouveau temple, un autre mausolée.

Avancez le long du couloir (tournez à droite dès le début si vous voulez sauvegarder votre partie), franchissez la porte, avancez encore puis tuez les deux squelettes. Avancez encore, exterminez le fossoyeur, absorbez le sang de la victime accrochée au mur, puis éliminez encore deux squelettes et un fossoyeur avant de prendre les deux objets permettant d'augmenter votre niveau de vie et de magie. Continuez ensuite votre progression vers le haut, tuez les fossoyeurs, prenez la boule de magie et avancez encore. Absorbez le sang de la victime et franchissez la porte, avancez un peu dans le couloir et actionnez l'interrupteur devant la barrière de pics pour libérer un passage. Tuez un nouveau squelette, avancez encore et actionnez un nouvel interrupteur pour dégager le passage. Continuez votre route le long du couloir, éliminez le squelette et vous arrivez devant trois interrupteurs. Actionnez celui tout à gauche puis celui du milieu pour libérer le passage. Avancez, tuez le fossoyeur et approchez-vous de la porte fermée pour l'ouvrir automatiquement (interrupteur caché devant). Puis prenez un second type d'objets : l'écorcheur à vif, objet puissant envoyant des lames pour découper vos adversaires. Avancez ensuite dans le couloir (vous actionnez automatiquement un interrupteur), tuez les deux squelettes, absorbez le sang des deux innocents pour vous régénérer (ou par plaisir) et franchissez la porte. Avancez un peu, tournez à droite et ouvrez le sarcophage pour trouver un coeur de ténébres. Puis continuez votre progression le long du couloir, éliminez le squelette, ouvrez le sarcophage en haut pour obtenir un écorcheur à vif et poussez un rocher à gauche pour libérer le passage. Avancez encore, exterminez les deux squelettes bloquant votre route et, arrivé devant deux gros rochers tournez à droite.
Ouvrez alors les deux coffres pour trouver un coeur des ténébres et une réserve de magie supplémentaire. Allez ensuite sur la gauche, passez devant les deux rochers et continuez votre chemin, franchissez la porte. Avancez le long du nouveau couloir, allez dans la salle à droite si vous désirez sauvegarder et sortez de cet endroit en empruntant le passage en bas.

De retour dehors, avancez vers le bas, franchissez le portail, et suivez le chemin vers la gauche. Franchissez une nouveau portail et continuez votre progression le long du chemin. Vous retrouvez ainsi vos assassins, faites-leur payer ce qu'ils vous ont fait et nourrissez-vous de leur sang. Vos assassins éliminés, une voix se fait entendre, ces hommes n'étaient que les instruments de votre mort, à vous d'en chercher leur maître. Continuez votre route et vous arrivez dans

le village de Ziegsturhl, village dans lequel eut lieu votre assassinat. Fouillez rapidement le village et éliminez-en tous les habitants pour vous venger. Quittez ensuite ce village par le sud et avancez le long du chemin tout en éliminant les soldats. Traversez le pont, avancez le long du nouveau chemin tout en massacrant toute forme de vie et, une fois arrivé au bout, utilisez le téléporteur.

Vous arrivez ainsi grâce au téléporteur auprès des piliers de Nosgoth, approchez-vous en et une vidéo se déclenche, vidéo dans laquelle vous apprenez que vous devez rétablir l'équilibre de Nosgoth pour trouver la délivrance, seul remède à votre mort. Allez ensuite à gauche des piliers et utilisez le nouveau téléporteur.

La quête de Nubraptor

Avancez le long du chemin et vous arrivez devant une sorte de balise, prenez la forme chauve-souris devant cette balise, vous pouvez désormais vous transformer en chauve-souris afin de parcourir de longues distances sans vous fatiguer. Les balises comme celles qui se trouvent face à vous interviennent alors pour vous repérer lorsque vous êtes transformés en chauves-souris, en effet vous ne pouvez vous déplacer que de balise à balise (pensez à les activer en marchant sur la case marron située devant afin de pouvoir les utiliser). Continuez votre route, vous arrivez devant un temple, rentrez dedans.

Deux issues sont accessibles dès votre entrée, celle de gauche vous permet de rejoindre un point de sauvegarde et celle de droite d'explorer le temple. Partez explorer ce temple après avoir sauvegardé. Traversez la salle sur la droite puis, arrivé dans le couloir, marchez sur la lumière mauve afin de révéler une ouverture renfermant un parchemin vous permettant d'augmenter votre réserve de vie. Tuez ensuite le squelette et avancez le long du couloir. Arrivé à une intersection tuez le squelette et allez tout droit. Vous atteignez rapidement une nouvelle intersection, éliminez les deux squelettes et prenez le parchemin à gauche pour augmenter encore vos réserves de vie. Arrivé à une troisième et dernière intersection tuez un autre squelette, absorbez le sang des victimes accrochées aux deux murs latéraux et franchissez la porte en face (attention à la boule piquante). Avancez encore, ramassez le sortilège sur le sol et vous apprenez le sort lumière, sort vous permettant d'illuminer diverses salles. Utilisez donc ce sort pour éclairer la salle dans laquelle vous vous trouvez et ainsi repérer les pièges et prenez les deux boules de magie. Traversez ensuite la salle tout en évitant les pièges (des victimes sont accrochées aux murs, prenez leur sang pour vous régénérer si nécessaire), et une fois arrivé à la dernière intersection (devant la porte fermée), allez sur la droite pour trouver un interrupteur. Actionnez-le, la porte s'ouvre, retournez sur la gauche et franchissez la porte. Avancez ensuite le long du nouveau couloir, tuez le squelette, avancez encore et éliminez deux autres squelettes. Actionnez alors l'interrupteur sur la droite, et franchissez la porte en bas de l'écran. Avancez encore, tuez le squelette, prenez l'écorcheur à vif, et avancez. Actionnez l'interrupteur en haut du couloir pour ouvrir la porte sur la gauche, tuez les deux squlettes et passez par la porte maintenant ouverte. Tuez un autre squelette, avancez encore, exterminez deux squelettes et actionnez l'interrupteur en haut de l'écran puis franchissez la porte en bas. Avancez dans la nouvelle salle, tuez les quatre squelettes et prenez la réserve de magie sur la droite puis continuez votre progression dans le couloir. Arrivé devant un sarcophage passez devant le petit pilier situé en dessous pour ouvrir les portes des deux salles sur le côté. Allez dans celle de droite, prenez le coeur des ténébres tout en évitant les obstacles, puis dans celle de gauche et ramassez l'écorcheur à vif. Retournez ensuite au niveau du sarcophage et franchissez la porte en bas. Avancez le long du nouveau couloir, éliminez les squelettes et prenez les deux boules de magie ainsi que l'écorcheur à vif puis avancez encore. Franchissez alors la porte en bas du couloir. Vous revoilà l 'entrée du temple, vous n'avez plus rien à faire ici, sauvegardez et sortez.

Continuez votre route sur la gauche, avancez le long du chemin tout en éliminant vos adversaires et vous arrivez devant une grotte. Il n'y a pas d'autre issue, entrez dedans. Avancez jusqu'au symbole du loup-garou, tournez à droite si vous désirez sauvegarder, sinon continuez tout droit. Avancez un peu, gravissez l'escalier et avancez encore. Vous obtenez ainsi une nouvelle transformation : la transformation loup-garou. Vous allez dès à présent pouvoir la tester, transformez-vous. Sautez par-dessus la barrière de pics sur votre gauche, puis au-dessus de celle en bas. Tuez votre adversaire, avancez sur la gauche et tournez en haut une fois arrivé à l'angle de la salle. Sauter par-dessus de nouveaux pics, et actionnez l'interrupteur en marchant dessus (lumière rouge). Faites ensuite demi-tour à gauche de l'endroit où vous avez obtenu le sort, sautez au-dessus de la barrière de pics en haut. Eliminez votre adversaire, sautez par-dessus les pics sur la droite, avancez et prenez la boule de magie dans l'angle de la salle. Avancez ensuite vers le bas, sautez par-dessus les nouveaux pics, franchissez la porte. Avancez, tuez les deux ennemis et passez par la nouvelle porte en bas, vous revoilà dehors.

Allez légérement sur la droite, sautez sur le morceau de terre en hauteur et avancez sur la droite.
Prenez l'écorcheur à vif et le coeur des ténébres puis sautez au niveau supérieur. Avancez et sautez par-dessus la grande flaque d'eau, puis grimpez sur le morceau de terre encore plus haut et allez sur la droite. Ramassez l'écorcheur à vif et les deux coeurs des ténébres, retournez sur la gauche, prenez les fioles de vie si nécessaire et rentrez dans la nouvelle grotte.

Avancez, sautez par-dessus les deux barrières de pics et avancez jusqu'à la porte fermée, issue qui plus est tenue par un hallebardier. Reprenez votre forme humaine (ou plutôt vampire) et tuez-le. Allez ensuite sur la gauche, avancez le long du couloir, prenez la boule de magie, tuez l'ennemi et actionnez l'interrupteur bleu en marchant dessus. Retournez ensuite au niveau de la porte fermée, allez cette fois-ci sur la droite, avancez (prenez la boule de magie) et tuez votre adversaire pour atteindre l'interrupteur. Actionnez-le comme le précédent et la porte en haut s'ouvre. Retournez-y et franchissez-la. Vous arrivez dans une petite salle avec un téléporteur, utilisez-le pour retourner à l'entrée de la grotte dans laquelle vous avez appris la transformation loup-garou. Sauvegardez et sortez de la grotte (issue en bas).

Une fois dehors transformez-vous en loup-garou et grimpez le long de la montagne à droite de l'entrée de la grotte. Une fois arrivé en haut, reprenez votre apparence "normale", tuez le loup et avancez le long du chemin jusqu'à un panneau indiquant la direction de la ville de Nachtolm. Allez alors sur la gauche, grimpez en hauteur (en loup-garou), avancez et tuez le loup. Avancez encore sur la gauche, allez vers le bas dès que possible et vous trouvez une grotte sur la droite. Entrez dedans, avancez le long du couloir et vous arrivez dans une grande salle. Traversez-la et vous arrivez devant la forge des esprits. Une séquence se déclenche et vous pouvez récupérer des écorcheurs à vif en échange de votre sang, faites-le si vous le désirez, vous obtiendrez chaque fois dix écorcheurs à vif. Ressortez ensuite de cette grotte, allez sur la gauche et activez la balise afin de pouvoir vous rendre à cet endroit sous la forme d'une chauve-souris. Retournez ensuite au niveau du panneau directionnel et prenez le chemin de Nachtolm (c'est à dire en haut à droite). Avancez le long du chemin tout en tuant les ennemis qui croiseront votre route et vous arrivez devant un grand temple. Rentrez dedans.

Sauvegardez dans la première salle et engagez dans le temple en franchissant la porte en haut à droite. Avancez et tuez les deux ennemis en face de vous, prenez la boule de magie et éloignez-vous vite du mur afin d'éviter les projectiles approchant. Allez ensuite sur la droite, franchissez la porte, avancez, gravissez l'escalier, prenez la boule de magie et un nouveau sort : éclair d'énergie, qui comme son nom l'indique vous permet d'envoyer des éclairs d'énergie. Avancez encore et tuez les deux nouveaux monstres en utilisant ce sort (vous ne pouvez vous appprocher suffisamment d'eux pour utiliser votre épée) puis franchissez la porte. Avancez dans la nouvelle salle, tuez les trois monstres de la même façon que précédemment et prenez la réserve de magie au centre de la pièce. Puis approchez-vous des pics en haut de la salle et utilisez le sort éclair d'énergie pour actionner l'interrupteur sur le mur et ainsi déverrouiller la porte en bas à gauche de la salle. Franchissez ensuite cette porte, avancez sur la gauche et tuez les deux monstres. Puis arrivé au bout du couloir regardez en haut vers les pics et utilisez un éclair pour actionner l'interrupteur sur le mur. Prenez ensuite la boule de magie, absorbez le sang du mortel, et retournez à l'entrée de ce couloir. Répétez le même procédé pour actionner l'interrupteur et une porte se débloque. Prenez la boule de magie et le sang de la victime puis allez au milieu du couloir, regardez en bas et franchissez la porte. Avancez, tuez le soldat, descendez le long de l'escalier et allez sur la gauche. Gravissez le petit escalier, tuez les deux monstres et prenez le parchemin pour augmenter vos réserves de vie. Redescendez en bas, allez légèrement à gauche et prenez la boule de magie. Puis retournez au niveau de l'escalier descendu pour entrer dans la salle, allez en bas, prenez la boule de magie, avancez sur la droite et gravissez l'escalier. Tuez un premier adversaire, avancez et tuez-en un second puis actionnez l'interrupteur et faites demi-tour en bas de l'escalier. Franchissez alors la porte en face, vous revoilà dans la salle principale, sauvegardez et sortez de ce temple.

Continuez maintenant votre route le long du chemin sur la droite tout en exterminant les ennemis. Une fois à l'écran suivant avancez encore suivant le chemin sur la gauche mais, là où le chemin tourne en haut, continuez à gauche et sautez sur la plate-forme après vous êtes transformé en loup-garou.
Avancez un peu et entrez dans la grotte, buvez le sang dans la fontaine pour augmenter votre force puis ressortez de cette caverne. Retournez sur le petit chemin et suivez-le pour atteindre la ville de Nachtolm. Poussez les rochers afin de dégager le pont-levis et rentrez en ville.

Fouillez les maisons de cette ville pour trouve quelques intéressants mais non indispensables (écorcheurs à vif, fioles de sang) puis quittez-la par le nord en suivant le chemin. Vous arrivez vite devant une grotte, entrez dedans et buvez le

sang de la fontaine pour être immunisé contre l'acidité de la pluie. Ressortez de la grotte et continuez votrre route en suivant le chemin. Vous arrivez à une intersection, allez sur la droite, avancez et tuez les soldats puis, arrivé à une autre intersection, tournez à droite. Suivez le chemin et vous atteignez une balise pour vous repérer et gagner cet endroit en chauve-souris. Faites maintenant demi-tour au niveau de l'intersection, avancez un peu vers le haut et rentrez dans la grotte.

Avancez, buvez le sang des victimes et prenez la boule de magie et les trois écorcheurs à vif puis ressortez la grotte (l'accès à la suite de la caverne vous est impossible sans une autre arme : la massue). Continuez votre progression le long du chemin, poussez le rocher et, arrivez à deux panneaux, allez en haut à droite après avoir exterminé les soldats. Avancez un peu et vous arrivez dans un camp de gitans. Tuez les quelques gardiens, et rentrez dans la tente dont la toile est de couleur rouge, tente à l'intérieur de laquelle vous apprenez une nouvelle transformation : le déguisement. Cela vous permet tout simplement de vous déplacer en ville sans vous faire remarquer.

Déguisez-vous donc, ressortez de la tente et rentrez dans la ville de Vasserbünde située au nord de ce camp. Votre déguisement vous permet de visiter la ville sans le moindre problème, faites-le afin de récupérer quelques objets divers mais sans importance. Allez ensuite sur la gauche de la ville en suivant le chemin, franchissez un autre pont pour en sortir et suivez le chemin menant à la retraite de Nubraptor (restez déguisé afin d'éviter de nombreux combats inutiles contre des soldats tout de même assez forts). Vous arrivez finalement face à un portail infranchissable, rentrez dans la maison située sur sa droite.

Avancez dans la maison et franchissez la porte au fond à gauche. Actionnez l'interrupteur au fond de la nouvelle pièce, puis ressortez de la maison. Le portail est désormais ouvert, franchissez-le et suivez le chemin sur la gauche. Vous finissez par atteindre deux cavernes, entrez dans celle de droite (derrière la chute d'eau). Avancez le long du couloir tout en déplaçant les rochers afin de rendre votre progression possible et en éliminant les deux ennemis. Passez par l'ouverture au bout du couloir et vous trouvez un nouveau type d'objet qui vous permet de ralentir le temps. Faites maintenant demi-tour vers le chute d'eau, et rentrez dans la caverne de gauche. Sauvegardez.

Passez ensuite par l'ouverture en haut de la salle, transformez-vous en loup-garou et sautez par-dessus la petite rivière, rivière dans laquelle coule un liquide nauséabond qu'il ne vaut mieux pas que vous approchiez de trop près, pour atteindre la plate-forme en haut. Actionnez ensuite l'interrupteur rouge sur le mur, et allez sur la droite en sautant de plate-forme en plate-forme (évitez au passage les boules de feu). Une fois sur la droite reprenez votre apparence de vampire, allez tout d'abord en haut, tuez les deux monstres et prenez les deux écorcheurs à vif puis allez en bas. Avancez tout en tuant les quelques ennemis et absorbez le sang des humains si nécessaire pour vous régénérer. Puis continuez votre chemin tout en évitant les pièges dans les murs jusqu'à ce que le couloir tourne à droite. Transformez-vous alors de nouveau en loup-garou et progressez de plate-forme en plate-forme tout en évitant pièges et boules de feu. Arrivé au bout du couloir reprenez votre apparence traditionnelle et franchissez la porte. Avancez le long du nouveau couloir en longeant les murs, tuez les ennemis sur votre route et évitez les diverses flèches et pièges mécaniques pour atteindre le bout de ce nouveau couloir. Franchissez ensuite la porte, avancez et prenez la boule de magie puis tournez à gauche. Avancez un peu puis, arrivé à une intersection, prenez en haut. Transformez-vous en loup-garou pour éviter l'obstacle, reprenez votre apparence commune, avancez sur la droite et prenez la boule de magie et l'écorcheur à vif. Utilisez ensuite un éclair d'énergie sur l'interrupteur mural pour l'actionner, faites demi-tour au niveau de l'intersection (pensez à vous transformer pour franchir l'obstacle) et avancez le long du pont apparu sur la gauche, puis le long du seul chemin accessible tout en prenant garde aux nombreux pièges présents, et franchissez la porte. Avancez encore, gravissez l'escalier puis tournez à droite dès que possible. Avancez alors le long du nouveau chemin tout en exterminant les mages et en évitant les pièges et vous arrivez dans une petite salle avec trois interrupteurs muraux sous forme de chaînes à tirer. Tirez alors celle de gauche et celle de droite pour ouvrir une porte. Faites ensuite demi-tour au niveau des escaliers (là où vous avez tourné à droite) et avancez vers le haut pour atteindre une nouvelle porte. Avancez, prenez la fiole de sang et avancez encore. Prenez l'écorcheur à vif sur la droite, continuez votre progression et prenez la boule de magie puis avancez encore. Arrivé au bout du couloir actionnez l'interrupteur mural en haut à gauche (repérable par la lumière rouge émise) et franchissez la porte ainsi ouverte à sa droite. Avancez, passez entre les deux fauteuils verts et continuez votre progression le long du couloir. Arrivé devant un bloc de pics utilisez un éclair d'énergie pour actionner l'interrupteur mural afin de le faire disparaître, et entrez dans la salle à gauche. Prenez le sang de la prisonnière à l'issue de la petite voix-off et retournez dans le couloir puis avancez sur la droite. Avancez tout en évitant les quelques flèches puis, arrivé dans une salle plus grande, deux squelettes accompagnés d'un monstre de couleur verte et mauve surgissent. Concentrez vos coups sur le monstre vert et mauve afin de la tuer car il est en

quelque sorte le chef du groupe et si vous le tuez aucun nouveau squelette n'apparaîtra. Actionnez ensuite l'interrupteur au fond de la salle puis faites demi-tour dans le couloir précédent. Une porte est apparue, franchissez-la, avancez dans la nouvelle pièce, prenez le sang des deux victimes sur la gauche et actionnez l'interrupteur en haut de la salle. La porte de droite s'ouvre alors, avancez au travers de cette porte et vous vous retrouvez nez à nez avec une bande de monstres similaires à celle rencontrée précédemment. Utilisez la même technique pour en venir à bout, et franchissez la porte en haut de la salle. Avancez un peu sur la droite, gravissez l'escalier et actionnez l'interrupteur mural donc l'accès est bloqué par des pics à l'aide d'un éclair d'énergie. Avancez ensuite sur la droite, tuez les deux groupes de monstres comme précédemment puis franchissez la porte en haut de la salle. Vous arrivez ainsi dans une pièce beaucoup plus grande, tournez à droite et avancez le long du petit couloir. Actionnez l'interrupteur mural pour ouvrir une porte voisine, passez par-là. Vous arrivez dans une pièce avec trois tableaux, actionnez l'interrupteur présent dans celui du milieu et avancez sur la droite puis utilisez le téléporteur. Vous arrivez dans une grande zone sombre, avec une faible zone de lumière. Avancez dans cette zone pour découvrir un chemin de Lumière tout en avançant afin d'atteindre un téléporteur (attention à ne pas marcher dans le noir sinon vous recommencerez au début du chemin), utilisez-le. Vous revoilà dans la grande salle principale, allez cette fois-ci en bas à gauche, actionnez l'interrupteur et franchissez la porte à gauche. Avancez le long du petit chemin et, arrivé à des petits pics sur les dalles, transformez-vous en loup-garou et sautez par-dessus les pics en bas, puis à gauche et enfin en haut. Marchez dessus les deux petits interrupteurs sur le sol, les pics présents sur les dalles à votre droite se mettent en mouvement. Avancez ainsi sur la droite en passant quand les pics sont rentrés, puis allez en haut, à droite (en sautant par-dessus les gros pics), puis suivez le nouveau chemin de mini-pics quand ils sont rentrés. Une fois au bout prenez la fiole de sang, sautez en direction du téléporteur et utilisez-le. De retour dans la grande salle allez en haut à gauche, prenez la réserve de magie, suivez le petit couloir, activez l'interrupteur et franchissez la porte. Avancez en haut le long du couloir, tournez à gauche dès que possible pour entrer dans une salle. Prenez l'objet magique, tuez les adversaires qui apparaîssent et poussez la statue pour débloquer la porte en haut. Allez donc dans la salle au-dessus, prenez le nouvel objet magique, tuez les nouveaux squelettes et poussez la statue pour ouvrir la porte à droite. Passez par cette porte et vous revoilà dans le couloir. Allez en bas puis tournez à droite, vous arrivez dans une autre salle, tuez les monstres puis allez en haut. Tuez les nouveaux ennemis, poussez la statue, prenez la sang des nombreuses victimes accrochées aux murs de la petite pièce sur la droite, et retournez dans le couloir (en passant par la porte ouverte lorsque vous avez poussé la statue). Avancez en haut du couloir, franchissez la porte et utilisez le téléporteur. Retour dans la grande salle, allez pour finir en haut à droite, prenez le aprchemin pour augmenter votre réserve de vie et suivez le couloir partant à droite, actionnez l'interrupteur puis franchissez la porte.

Avancez un peu, gravissez l'escalier et placez-vous sur la figure dessinée sur le sol. C'est alors que s'éteint la lumière, tuez les squelettes qui apparaîssent puis allez en haut, franchissez la porte et utilisez le téléporteur. Vous revoilà dans la grande salle, avancez vers le haut et franchissez la porte symbolisée par le crâne de la tête de mort. Avancez dans la pièce sur la gauche, tuez les mages et franchissez la porte en bas. Tuez un autre mage et actionnez les trois leviers puis revenez dans la salle au-dessus, allez sur la gauche, tuez les deux nouveaux mages et prenez les cinq écorcheurs à vif. Retournez ensuite sur la droite, gravissez l'escalier, et franchissez la porte. Tournez ensuite à gauche et franchissez la porte en bas de la pièce. Avancez le long du petit couloir et vous trouvez un autre parchemin pour augmenter votre niveau de vie. Retournez ensuite au niveau de la porte, allez tout à droite et suivez le petit couloir qui descend. Prenez ensuite la réserve de magie, retournez en haut et allez un peu sur la gauche. Franchissez la porte en bas, avancez le long du couloir et prenez un nouvel objet magique. Faites ensuite demi-tour en haut et franchissez l'une des deux portes (gauche ou droite). Avancez ensuite et gravissez l'escalier en haut au centre de la pièce puis utilisez le téléporteur. Prenez la boule de magie, les deux coeurs des ténébres et les deux écorcheurs à vif puis utilisez le téléporteur. Sauvegardez, et franchissez la porte à droite. Une petite vidéo se déclenche alors et vous faites la connaissance de Nubraptor. Franchissez la porte en haut de l'écran à l'issue de cette vidéo pour aller affronter Nubraptor. Le combat va se dérouler en deux étapes. Nubraptor se situe au bout de salle et vous devez l'approcher pour pouvoir le frapper. Seulement ce dernier vous envoie des vagues de boules d'énergie afin de bloquer votre progression. Examinez ces boules et repérez les boules de couleur mauve. Ces dernières disparaîssent à certains moments puis réapparaîssent. Passez donc au travers des vagues d'énergie là où se situent les boules mauves, et au moment où elles disparaîssent. Vous parvenez ainsi à approcher Nubraptor, donnez-lui un coup d'épée, il disparait alors et réapparaît de l'autre côté de la salle. Répétez la manoeuvre précédente pour l'approcher de nouveau (prenez garde de nouveaux obstacles sont apparus dans la salle) et le frapper et répétez l'opération jusqu'à ce que Nubraptor se place au milieu de la salle. Approchez-vous de lui, attendez qu'il projette les crânes l'entourant, évitez-les et donnez un coup d'épée à son expéditeur. Répétez cela deux autres fois pour en finir avec Nubraptor. Nubraptor mort, prenez avec vous sa tête, utilisez le téléporteur en haut de la pièce pour quitter cet endroit.

Vous apparaissez alors dans une grotte, entouré de pierres. Prenez la massue et utilisez-la pour détruire les pierres autour de vous. La massue est une arme très utile puisqu'elle vous permet d'étourdir vos ennemis mais aussi de détruire divers rochers, coffres. Utilisez ensuite la massue pour briser les coffres en bas de l'écran, prenez les fioles de sang et sortez de la grotte. Vous vous transformez alors automatiquement en chauve-souris et retournez aux piliers de Nosgoth pour voir Ariel.

Approchez-vous d'Ariel, et une séquence se déclenche. Vous prenez ainsi conséquence du nom de votre nouvelle proie : Malek, le protecteur du cercle des neuf.

Malek, le guerrier maudit

La petite vidéo achevée allez en bas à gauche et utilisez le téléporteur. Il vous faut maintenant retourner à Vasserbünde, ville à partir de laquelle vous avez accèdé au domaine de Nubraptor (un petit envol en chauve-souris vous en ménera à proximité).

Une fois à Vasserbünde déguisez-vous pour ne pas vous faire repérer par les soldats qui sont plutôt coriaces et allez au nord de la ville. Utilisez alors votre massue pour briser les deux rochers bloquant le passage au nord afin de continuer votre route. Avancez un peu, détruisez deux nouveaux rochers à l'aide de votre massue, et continuez votre progression. Avancez le long du chemin tout en éliminant les quelques soldats puis, arrivé vers une grotte allez à gauche, détruisez le rocher, tuez le soldat et prenez les 4 coeurs des ténébres et les 5 écorcheurs à vif. Retournez ensuite près de la grotte et rentrez dedans. Vous arrivez ainsi dans une fontaine magique, buvez-en le sang afin que votre énergie magique se restaure plus rapidement par la suite. Retournez ensuite dehors et empruntez le chemin en haut à droite de la grotte. Avancez ensuite le long de ce chemin tout en exterminant les quelques soldats et vous arrivez vers Coorhagen, votre ville natale, maintenant frappée par la peste. Rentrez dans la maison isolée que vous rencontrez, prenez les deux écorcheurs à vif et la boule de magie puis ressortez de la maison. Continuez votre progression en direction de la ville, et vous arrivez rapidement à Coorhagen.

Avancez le long du seul chemin accessible, éliminez les quelques monstres (concentrez vos coups sur le chef, tout vert) et rentrez dans la grande maison, à droite de laquelle se trouve un tas de cadavres. Sauvegardez, franchissez la porte sur la gauche. Tuez les deux monstres qui vous attaquent et avancez le long du couloir tout en évitant les flèches. Passez dans la zone suivante, tuez trois nouveaux monstres et avancez vers le haut. Tournez sur la droite, tuez deux autres ennemis, et prenez la boule de magie. Avancez encore sur la droite, éliminez votre adversaire et prenez le coeur des ténébres. Avancez ensuite dans le couloir et tuez les monstres puis franchissez la porte au bout. Avancez encore, évitez les boules de feu dans la première salle et descendez dans celle située en dessous. Tuez les monstres, prenez le parchemin pour augmenter votre réserve de vie au centre de la pièce (en évitant les boules de feu, cela va de soi) et actionnez l'interrupteur en haut à gauche de la salle (repérable par la lumière verte). Franchissez ensuite la porte en bas de la salle. Vous revoilà dans la salle de départ avec le point de sauvegarde, sauvegardez donc et franchissez maintenant la porte à droite (désormais accessible). Avancez le long du nouveau couloir tout en évitant les boules de feu, prenez l'écorcheur à vif au passage et les boules de magie, tuez les deux squelettes et prenez un nouvel objet magique au bout du couloir, sortilège vous permettant de faire imploser le corps de vos ennemis. Puis franchissez la porte, progressez le long de la plate-forme en hauteur tout en évitant les flèches et en éliminant les statues à l'aide d'éclairs. Prenez la réserve de magie supplémentaire au passage, puis arrivé au bout de la plate-forme prenez une autre réserve de magie supplémentaire et le nouveau sort : repousser. Ce sort vous permet de créer un bouclier magique (temps limité) pour vous protéger des attaques ennemies. Avancez maintenant vers le bas et franchissez la porte. Franchissez la nouvelle salle assez garnie en détruisant les nombreuses statues et en évitant les boules de feu. Faites de même dans la zone suivante, puis actionnez l'interrupteur en haut à gauche de la salle (repérable par une lumière jaune) et franchissez la porte en bas de la salle. Vous revoilà dans une maison du village, sortez-en. De retour dehors suivez le chemin, éliminez les quelques ennemis au passage et rentrez dans la première maison que vous apercevez. Détruisez les 4 tonneaux avec votre épée, prenez les bonus et retournez dehors. Avancez encore sur la droite, rentrez dans la maison suivante, prenez l'écorcheur à vif et ressortez. Continuez votre route le long du chemin sur la droite, puis rentrez dans la nouvelle maison tout à droite (à droite du tas de cadavres). Vous entrez ainsi dans une église, tuez les deux prêtres, avancez et franchissez la porte en haut de l'écran. Vous revoilà dans un souterrain. Allez tout d'abord à gauche, sauvegardez, faites demi-tour et franchissez la porte en haut. Touernez ensuite sur la gauche, tuez les deux squelettes et actionnez l'interrupteur en haut de la salle. Retournez dans la salle précédente (avec le dessin sur le sol) et franchissez la porte en haut de l'écran. Puis avancez le long du couloir en tuant les squelettes et les

ennemis invisibles (repérables par leur ombre foncée) puis franchissez la porte en haut.
Avancez le long du nouveau couloir, tuez les ennemis et actionnez l'interrupteur. Puis retournez légérement en bas et franchissez la porte dans l'angle, à droite, maintenant ouverte. Exterminez les squelettes et marchez sur la glace pour atteindre la porte à droite. Repérez les ennemis dans la salle suivante et concentrez vos attaque sur le chef (apparence plus humaine que les autres) pour le détruire puis éliminez les autres ennemis (des ennemis apparaîtront toujours si vous démarchez en sens inverse) et franchissez la porte en haut. Avancez maintenant le long du nouveau couloir tout en éliminant les squelettes, tournez en bas dès que possible et franchissez la porte. Avancez un peu, évitez l'obstacle et actionnez l'interrupteur puis prenez les deux coeurs des ténébres près du mur à gauche. Retournez mainterant dans le couloir précédent (là où vous avez tourné en bas) et franchissez la porte en haut. Avancez un peu vers le haut et transformez-vous en loup-garou pour sauter par-dessus les pics (le passage au niveau de l'obstacle mobile est difficile et bien trop risqué, vous finiriez vite empallé). Continuez ensuite votre progression tout en détruisant les quelques statues avec des éclairs et franchissez la nouvelle porte. Avancez sur la droite dans la nouvelle salle et envoyez une salve d'éclairs sur l'ennemi inaccessible à cause des pics. Allez ensuite en haut à gauche de la salle et renouvellez l'opération sur l'autre monstre derrière les pics. Tuez ensuite les monstres restants dans la salle et franchissez la porte en haut. Avancez dans la nouvelle pièce, prenez la réserve de magie supplémentaire au centre de la pièce, tuez les quatre monstres qui apparaîssent alors et avancez en haut. Avancez dans le nouveau couloir et prenez l'armure d'os sur le sol. Cette armure va vous permettre d'avoir de nouveaux amis, ou plutôt moins d'ennemis; il vous suffit en effet de la porter pour que les morts-vivants ne vous attaquent plus. Avancez donc sur la droite et franchissez la porte en bas. Tuez les quelques ennemis et allez sur la gauche, avancez encore et suivez le nouveau couloir. Evitez le terrible piège en suivant le mouvement des pieux afin de ne pas finir empallé, et avancez encore le long du couloir suivant. Franchissez la porte, avancez encor et allez sur la gauche pour atteindre une grande étendue de glace. Allez encore sur la gauche puis vers le bas pour vous trouvez face à nouveau piège. Les pieux sont toutefois plus simples à éviter car vous pouvez vous déplacer plus rapidement sur la glace. Evitez donc la première puis la deuxième rangée de pieux horizontaux afin de prendre un parchemin pour augmenter votre endurance et continuez votre chemin vers le bas et franchissez la porte. Tuez le chef de la bande d'ennemis dans la salle suivante (il est habillé en mauve) et progressez sur la droite. Avancez encore tout en éliminant les squelettes et la statue, allez vers le bas, tuez les nouveaux monstres et franchissez une nouvelle porte. Traversez ensuite le couloir de glace tout en tuant les statues puis arrivé en bas prenez la fiole de sang et franchissez la porte voisine. Prenez la nouvelle réserve de magie et allez sur la gauche, vous revoilà dans une maison de Coorhagen, franchissez la porte en bas pour vous retrouver dehors. Avancez le long du chemin du terre sur la droite et entrez dans la maison en face de vous. Allez sur la droite, détruisez les trois tonneaux pour obtenir entre autre un nouveau sort (vous guérissant lorsque vous êtes empoisonnés). Descendez ensuite le long de l'escalier situé en bas à droite. Nettoyez toute la salle et actionnez le levier en haut à droite pour débloquer une porte en bas à gauche de la salle. Passez par-là, détruisez le coffre avec la massue et prenez les deux écorcheurs à vif. Puis actionnez l'interrupteur sur le mur du haut, retournez dans la salle principale et franchissez la porte en haut à droite. Détruisez les deux nouveaux coffres pour obtenir deux coeurs des ténébres et un nouveau sort. Actionnez maintenant l'interrupteur en haut de cette petite pièce, tuez les trois monstres puis retournez dans la grande salle, et franchissez la porte en haut à gauche. Eliminez votre adversaire, ouvrez les deux coffres pour obtenir des bonus puis retournez dans la salle principale et franchissez la porte en bas à droite. Ouvrez deux autres coffres, prenez le scoeurs des ténébres et les écorcheurs puis franchissez la porte à droite. Avancez le long du couloir, tuez le monstre, prenez la boule de magie puis gravissez l'escalier. Vous revoilà dans une maison, allez sur la gauche et sortez dehors. Avancez légérement sur la droite, rentrez dans la maison voisine et descendez le long de l'escalier. Tuez les deux prêtres, prenez les bonus et remontez à l'étage supérieur.
Retournez dehors, avancez le long du chemin et vous sortez de la ville. Avancez le long du petit chemin, transformez-vous en loup-garou pour monter de plate-forme en plate-forme le long de la montagne puis activez la balise pour repérer ce lieux lorsque vous êtes transformés en chauve-souirs. Reprenez votre apparence humaine et transformez-vous en chauve-souris. Choisissez alors sur la carte de vous rendre au bastion de Malek.

Vous voilà dans la cour du bastion, franchissez la porte métallique en haut de l'écran pour rentrer dans le bastion. Avancez un peu dans la première salle et marchez sur la grille métallique de droite située sur le sol (au-dessus du téléporteur de droite). Une porte s'ouvre alors à droite, franchissez-la. Descendez le petit escalier, allez sur la droite et marchez sur l'interrupteur situé sur le sol. Avancez ensuite le long du couloir tout en évitant les divers pièges puis prenez le coeur des ténébres et gravissez l'escalier. Avancez dans la nouvelle salle, tuez les deux gardes et gravissez le nouvel escalier. Tuez un nouveau soldat, avancez et montez le long de l'escalier suivant. Tuez les trois nouveaux ennemis et avancez le long du couloir suivant. Avancez dans la nouvelle salle et ne prenez pas garde aux monstres (si vous les tuez de nouveaux apparaîtront). Allez plutôt en haut de la salle et laissez actionné les interrupteurs de chaque

extrémité parmi les 4. La porte de gauche s'ouvre alors, passez par-là. Avancez en haut de la salle suivante, et actionnez l'interrupteur afin de stopper la machine génératrice de monstres dans la salle précédente. Retournez ensuite dans la salle en question et utilisez le téléporteur dans l'angle en bas à droite. Avancez ensuite légérement sur la droite dans le nouveau couloir, et franchissez la porte en bas. Vous revoilà dehors, suivez le chemin de terre pour atteindre la partie centrale du bastion. Une fois dedans avancez et franchissez la porte en haut à gauche. Avancez vers le haut (prenez garde à l'épée rotative) et actionnez l'interrupteur mural. Redescendez ensuite un peu et allez sur la droite. Progressez le long des pics mobiles pour atteindre un nouvel interrupteur, actionnez-le. Vous pouvez maintenant continuer votre progression vers le haut, faites-le, tuez le soldat et gravissez l'escalier. Avancez maintenant le long du couloir tout en évitant les divers obstacles et vous atteignez une salle avec de nombreux pics, ceux de gauche sont enfoncés, et vous permettent de progresser dans la salle. Avancez donc vers le bas de la salle en évitant les obstacles, actionnez l'interrupteur dans le coin à gauche, et remontez vite en haut à droite afin de passer là où les pics sont rentrés (attention si vous êtes trop long les pics ressoritront du sol et vous devrez refaire la manipulation). Avancez ensuite, gravissez l'escalier. Avancez le long du couloir tout en évitant les nombreux pièges (allez toujours à gauche lors de votre progression) puis, arrivé au bout, prenez le coeur des ténébres et actionnez l'interrupteur. Retournez maintenant au milieu du couloir et dirigez-vous vers le haut. Franchissez la nouvelle porte, avancez, évitez les obstacles et prenez la fiole de sang en haut à droite de la salle. Actionnez l'interrupteur voisin et retournez dans le couloir précédent. Allez cette fois-ci vers le bas, les pics sont rentrés dans le sol et vous pouvez franchir une nouvelle porte. Avancez, tuez le soldat et montez le long de l'escalier. Continuez votre progression le long du nouveau couloir en prenant soin à éviter les différents pièges et obstacles puis gravissez le nouvel escalier. Avancez un peu, tuez le soldat et gravissez encore un escalier. Tuez deux nouveaux soldats, évitez les obstacles et montez le long de l'escalier. Avancez encore et éliminez deux gardes sur votre chemin, puis gravissez l'escalier. Vous arrivez au sommet du bastion, une séquence se déclenche, avancez au fond de la salle et franchissez la grande porte, avancez, vous arrivez ainsi face à Malek. Il va s'agir ici d'un vrai corps à corps. Utilisez ainsi le sort "repousser" pour créer un bouclier temporaire autour de vous et attaquez Malek. Une fois votre bouclier disparu, répétez l'opération précédente (si vous n'avez plus assez de magie en fin de combat vous devrez finir sans sortilge) pour affronter Malek en toute sécurité. L'objectif est de le frapper avec votre épée pour le faire tomber trois fois sur le sol, puis Malek se relévera encore une fois, se rendra au centre de la pièce et lancera une énorme vague d'énergie (malheureusement infranchissable). Vous devez absolument l'éviter, allez en bas de la salle, sur la droite et utilisez le téléporteur. Prenez ensuite la nouvelle arme : la hache et franchissez la porte en bas.
La hache est une nouvelle arme assez puissante et surtout capable de couper des arbres. Nous l'utiliserons rarement durant l'aventure mais elle sera toutefois parfois indispensable.

Utilisez le téléporteur pour vous retrouver dehors, actionnez la balise sur la droite, avancez et coupez l'arbre bloquant votre chemin avec la hache. Avancez le long du chemin sur la droite tout en tuant les ennemis et passez dans la zone suivante. Avancez encore, et allez en haut. Franchissez le lac en passant de plaque de glace en plaque de glace, et rentrez dans la grotte.

Avancez sur la droite, et sauvegardez. Puis retournez un peu sur la gauche, et franchissez l'ouverture en haut de l'écran. Avancez le long du couloir, prenez le coeur des ténébres et exterminez votre adversaire. Continuez votre route vers le haut, tuez trois autres adversaires et prenez les trois écorcheurs à vif. Avancez encore et tuez tous les monstres (ils sont nombreux, utiliser le sort "repousser" pour les anéantir tranquillement). Prenez ensuite la boule de magie bleue, actionnez le levier à droite, puis celui à gauche pour ouvrir la porte en haut. Avancez et prenez le nouveau sort magique : ce sortilège vous permet d'abasourdir un ennemi afin de boire son sang en toute tranquilité. Utilisez alors ce sort sur l'ennemi en hauteur sur la gauche afin de boire son sang, et la porte au bout du chemin s'ouvre, franchissez-la. Avancez le long du nouveau couloir, tuez les trois monstres et passez par la nouvelle issue. Avancez, prenez la réserve de magie supplémentaire et utilisez le sort précédemment acquis pour tuer les trois ennemis de chaque côté de la salle où vous vous trouvez. La porte en haut se débloque alors, passez par-là. Avancez, prenez la boule de magie bleue et tuez l'ennemi. Avancez encore, tuez les deux ennemis et prenez le parchemin pour augmenter votre réserve de vie. Avancez encore, faites le ménage au fond du couloir, prenez la boule de magie mauve et utilisez le téléporteur pour retourner à l'entrée de la grotte, près du point de sauvegarde. Sauvegardez si nécessaire et retournez dehors.

Avancez sur la droite pour arriver dans un camp de nomades. Avancez sur la droite tout en tuant les quelques gitans, et entrez dans la grotte tout à droite de ce camp.

Avancez un peu, tuez un premier ennemi et tournez sur la droite. Avancez encore, tuez deux nouveaux ennemis et

passez par l'ouverture en bas. Avancez dans le petit couloir et passez par l'ouverture pour vous retrouver dehors. Avancez un peu sur la droite et rentrez dans une autre grotte. Avancez tout en tuant les quelques petits ennemis et passez par l'ouverture en haut à droite. Avancez encore le long du nouveau couloir et prenez l'issue au bout (elle se trouve sur le mur sud) afin de retourner une nouvelle fois dehors. Avancez sur la droite, transformez-vous en loup-garou pour grimper sur la plate-forme en hauteur puis allez un peu à gauche et rentrez dans la grotte. Buvez le sang de la fontaine afin d'être désormais immunisé contre la neige. Ressortez ensuite de cette grotte et faites demi-tour dans la grotte précédente (au niveau inférieur). Avancez le long du chemin et tournez à droite dès que possible. Suivez alors le nouveau passage tout en exterminant les quelques monstres, et franchissez l'ouverture au bout. Vous vous retrouvez dehors, transformez-vous en loup-garou pour descendez au niveau inférieur, allez un peu sur la gauche et rentrez dans la nouvelle grotte. Avancez le long du nouveau passage (évitez les ennemis) et passez par l'issue située au bout. Retour à l'extérieur, avancez sur la gauche et entrez dans la caverne suivante. Avancez encore le long du chemin en prenant soin d'éviter les ennemis, tournez sur la gauche, avancez encore et tournez en bas dès que possible, franchissez alors la nouvelle issue. Vous vous retrouvez une nouvelle fois à l'extérieur, avancez un peu sur la droite et entrez dans la caverne. Avancez un peu vers le haut, prenez la fiole de sang et continuez votre progression. Eliminez le monstre, avancez encore et détruisez les blocs de glace avec la massue. Tuez le nouveau monstre et avancez encore. Arrivé à une intersection tuez le monstre et tournez à droite. Prenez la fiole de sang dans l'angle en bas à droite et continuez votre route. Avancez tout en évitant les obstacles et passez par l'ouverture tout en haut. Vous arrivez dans une zone avec deux portes fermées, allez sur la gauche et progressez en prenant garde aux divers pièges. Tuez le loup, détruisez le bloc de glace pour trouver une boule de magie et un parchemin pour augmenter votre réserve de vie et continuez votre route par le chemin accessible. Avancez le long du chemin, ne vous préoccupez pas des deux portes fermées à la suite, tuez les divers ennemis et actionnez l'interrupteur sur le mur au bout du couloir (de couleur bleue, situé sur le mur du haut).
Franchissez ensuite la porte en bas, vous vous retrouvez là où vous avez croisé les deux premières portes fermées. Elles ne le sont plus, avancez sur la droite et franchissez la porte. Avancez le long du nouveau couloir tout en exterminant les monstres, vous trouverez un interrupteur vers la fin de ce couloir, dans un recoin en hauteur, actionnez-le. Avancez encore sur la gauche, cassez le bloc de glace pour obtenir une fiole de sang et franchissez la nouvelle porte. Vous revoilà l'entrée du couloir, avancez un peu sur la droite et franchissez la porte en haut, là où le couloir tourne vers le bas. Avancez, tuez le monstre et détruisez les deux obstacles à la massue pour pouvoir continuer votre progression. Avancez encore, éliminez les monstres et actionnez encore un interrupteur vers la fin du couloir et franchissez la porte au bout de ce dernier. Vous revoilà dans un couloir visité, allez vers le haut et passez par la nouvelle ouverture. Avancez encore, détruisez les stalagmites avec la massue, continuez votre progression et franchissez la porte. Avancez sur la droite dans le nouveau couloir, tournez en bas, avancez et actionnez l'interrupteur en bas à gauche puis franchissez la porte en bas. Avancez linéairement le long du nouveau couloir, détruisez au passage les blocs de glace et stalagmites pour obtenir des bonus (soritlèges et fioles de sang), prenez aussi la réserve de magie supplémentaire puis actionnez l'interrupteur au bout de ce couloir et franchissez la porte à gauche. Avancez ensuite vers le bas et franchissez la porte à droite. Avancez encore, tuez les quelques monstres et franchissez la porte au bout du chemin. Avancez sur la gauche et franchissez une nouvelle porte, avancez vers le bas, prenez la réserve de magie et continuez votre chemin sur la droite. Après avoir franchi un passage avec de la glace allez en haut et actionnez l'interrupteur sur le mur puis continuez vers le bas, avancez et franchissez la nouvelle porte. Vous arirvez à un point de sauvegarde, sauvez votre partie et passez par l'issue en haut de cette salle. Visitez la nouvelle salle et franchissez la porte en haut. Approchez-vous au centre de la nouvelle pièce et une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle vous apprenez qui est Malek et comment le vaincre. Ressortez ensuite de cette salle et franchissez la porte à droite. Vous apprenez alors un nouveau sort vous permettant de paralyser vos ennemis. Avancez ensuite le long du chemin vers le bas et passez par l'ouverture pour retourner dehors. Avancez sur la droite, et rentrez dans la nouvelle grotte. Avancez le long de la grotte en éliminant les ennemis et en poussant les rochers pour dégager le passage et franchissez la porte pour en sortir (vous pouvez sauvegarder sur la gauche avant de sortir si vous le désirez).

A la recherche de Vorador

Vous voilà hors de la région montagneuse, avancez vers le bas. Avancez le long du chemin, détruisez l'arbre sur la gauche et prenez le bonus puis continuez votre chemin en bas. Arrivé à une intersection allez sur la droite, avancez le long du passage et activez la balise pour chauve-souris. Puis faites demi-tour et retournez au niveau de l'intersection. Prenez légérement vers le bas, puis sur la gauche et approchez-vous de la maison isolée. Coupez l'arbre devant la porte pour rentrer dedans. Avancez un peu, prenez la forme brouillard, et utilisez-la pour franchir la porte en haut (au niveau des grilles sur le côté). Avancez ensuite le long du passage grâce à cette nouvelle forme en toute tranquilité,

puis, arrivé à deux escaliers latéraux, passez par la brèche dans la mur au milieu. Avancez et prenez la réserve de vie et de magie supplémentaire puis faites demi-tour, gravissez un des escaliers, prenez les deux bonus et avancez encore vers le haut. Utilisez la forme brouillard pour passer au niveau des petits pics sans vous faire toucher, avancez encore, actionnez le levier pour ouvrir la porte en haut, franchissez-la et utilisez le téléporteur. Vous revoilà à l'entrée de la maison, allez sur la gauche et sauvegardez puis retournez dans la pièce à l'entrée et sortez de cet endroit.

Avancez le long du chemin au sud, et arrivé au lac transformez-vous en brouillard et franchissez-le rapidement en allant au sud. Une fois de l'autre côté reprenez votre apparence humaine, suivez le nouveau chemin (évitez les grosses fleurs génératrices de poison). Avancez encore et vous arrivez dans la zone des marais. Progressez le long du petit chemin puis arrivé à une intersection transformez-vous en brouillard et avancez au sud-ouest en suivant la roche. Vous trouvez ainsi une grotte, entrez dedans et buvez le sang de la fontaine pour augmenter votre énergie vitale. Ressortez maintenant de cette grotte, transformez-vous encore en brouillard et retournez au nord et longez la roche vers l'est. Puis arrivé à une maison en ruines entrez dans la cour et avancez vers le nord pour rentrer dedans.

Avancez, franchissez la porte ouvete à gauche et sauvegardez. Puis retournez dans le hall et passez par la porte située au milieu. Avancez le long du grand couloir tout en prenant le sang des victimes accrochées aux murs, traversez la salle suivante. Vous arrivez ainsi dans une grande salle, faites le ménage, allez aux nord et actionnez les trois boutons émettant un lueur rouge (de chaque côté et sur le mur au nord). Allez maintenant au sud est descendez le long d'un des escaliers apparus. Explorez ce niveau, et actionnez trois autres interrupteurs rouges. Un nouvel escalier apparaît au sud, descendez-le et prenez une nouvelle épée : l'épée de feu, bien plus puissante que la précédente. Equipez-la donc puis remontez tout en haut (donc deux niveaux au-dessus) et actionnez les deux interrupteurs (en bas à droite et en bas à gauche). Redescendez d'un niveau et allez sur la gauche. Descendez le long du petit escalier et prenez la réserve de magie. Puis remontez-le, et allez tout à droite. Descendez le long de l'escalier et prenez le parchemin pour augmenter votre endurance. Remontez ensuite tout en haut et franchissez la porte (par laquelle vous êtes entrés dans cette salle). Vous revoilà dans la salle précédente, allez sur la droite, et avancez le long du couloir tout en tuant les divers ennemis (profitez-en donc pour tester cette nouvelle épée). Arrivé au bout actionnez l'interrupteur sur le mur en haut et franchissez la porte au sud. Vous revoilà à l'entrée de la maison, sauvegardez et sortez-en.

Transformez-vous alors en brouillard et allez au sud pour trouver une nouvelle maison. Entrez dedans. Allez sur la droite et sauvegardez puis retournez dans la pièce précédente et franchissez la porte en haut. Avancez, prenez la boule de magie verte et gravissez l'escalier de bois. Avancez encore un peu et gravissez un nouvel escalier. Prenez en haut un nouveau sort, vous permettant de contrôler l'esprits des créatures. Redescendez maintenant tout en bas et retournez à l'entrée du couloir. Allez sur la gauche et repérez les 3 monstres en hauteur sur une plate-forme. Tuez-en deux avec des éclairs d'énergie et contrôlez l'esprit du troisième. Avancez alors dans la peau de votre ennemi sur la gauche, évitez les obstacles et actionnez l'interrupteur. Puis faites demi-tour là où vous avez pris le contrôle du monstre et gravissez l'escalier au nord. Tuez le squelette et prenez la réserve supplémentaire de magie. Appuyez ensuite sur la croix pour reprendre le contrôle de Kain, allez de l'autre côté du couloir (donc à gauche) et répétez l'opération précédente pour prendre le contrôle d'un autre ennemi et récupérer un parchemin pour augmenter votre endurance.
Avancez ensuite et franchissez la porte au fond du couloir. Regardez sur la gauche, en hauteur et tuez un des deux ennemis. Puis prenez le contrôle du second, et actionnez l'interrupteur; reprenez le contrôle de Kain. Avancez, gravissez l'escalier de bois et franchissez la nouvelle porte.Progressez le long du couloir, évitez les flèches, tuez l'ennemi et actionnez l'interrupteur. Puis faites demi-tour, au-dessus des flèches, et contrôlez l'esprit du monstre en hauteur sur la droite. Avancez le long du passage en hauteur, évitez le piège et prenez le coeur des ténébres. Reprenez maintenant les commandes de Kain et faites demi-tour dans la zone précédente. Remontez au niveau des deux escaliers en bois, puis avant de gravir le second regardez sur la droite, prenez le contrôle du monstre en hauteur et actionnez l'interrupteur. Reprenez alors le contrôle de Kain, gravissez le second escalier et franchissez la porte. Regardez ensuite sur votre gauche, en hauteur, éliminez un soldat et prenez le contrôle de l'autre. Avancez vers le haut, franchissez la porte et avancez le long du passage en évitant les pièges. Arrivé au bout actionnez l'interrupteur puis retournez dans la peau de Kain. Allez ensuite sur la droite de la salle, prenez les commandes d'un autre garde, allez en haut, franchissez la porte, avancez (évitez les ennemis) et actionnez l'autre interrupteur. Reprenez le contrôle de Kain et gravissez l'escalier apparu dans la salle, puis utilisez le téléporteur après l'avoir atteint en vous transformant en loup-garou. Vous voilà dans une forge, sortez-en en allant en bas.

Vous revoilà dans les marais, tout au nord. Transformez-vous en brouillard et avancez vers le sud en allant toujours tout droit. Vous atteignez ainsi une nouvelle maison, entrez dedans. Tuez l'ennemi qui vous attaque et avancez sur la droite.

Sauvegardez, retournez dans la salle précédente, et actionnez l'interrupteur en haut à droite pour débloquer la porte voisine, franchissez-la. Avancez simplement le long du couloir (exterminez le monstre au passage) et descendez le long de l'escalier. Avancez et vous apprenez un nouveau sort vous permettat d'absorber directement le sang de vos ennemis. Absorbez donc le sang des deux mortels situés à droite et à gauche de la salle puis franchissez la porte au sud. Avancez sur la droite tout en progressant lorsque les pics sont rentrés dans le sol, descendez le long de l'escalier, avancez au sud tout en évitant de nouveaux pics, tournez à droite et gravissez un escalier. Franchissez la porte à droite, puis absorbez le sang de la victime située derrière les pics en hauteur (utilisez le sort précédemment acquis) pour débloquer une porte au sud, franchissez-la. Avancez, transformez-vous en brouillard pour franchir les pics, tuez le squelette et buvez le sang de la vcitime. Avancez encore sur le pont et prenez les deux bonus. Puis allez à droite de cette plate-forme et tuez la statue sur la plate-forme en face avec des éclairs d'énergie. Avancez le long du nouveau pont qui apparaît, allez au sud et suivez le chemin pour obtenir un parchemin afin d'augmenter votre réserve de vie. Retournez ensuite au nord et passez par la porte. Avancez encore, gravissez l'escalier et prenez la réserve de magie supplémentaire. Puis avancez sur la gauche, passez la porte, tuez les autres monstres et descendez le long de l'escalier en bas. Avancez sur la gauche, gravissez l'escalier, passez le pont, tuez le squelette et utilisez le téléporteur pour retourner à l'entrée de la maison. Retournez dehors, transformez-vous en brouillard, et allez à l'est en suivant les rochers. Une fois au bout de l'écran allez encore à droite pour atteindre la zone suivante des marais. Examinez alors votre carte, touche L2 du pad et repérez le manoir. Dirigez-vous vers ce dernier en suivant le seul chemin possible dans le marais. Une fois arrivé devant, rentrez à l'intérieur.

Vous voilà dans le manoir de Vorador, avancez un peu et allez dans la salle à droite pour sauvegarder votre partie. Retournez dans la pièce précédente, et avancez vers le haut. Tuez les quatre squelettes dans la nouvelle salle et avancez sur la droite. Avancez un peu et tuez l'ennemi, prenez la boule de magie bleue puis le contrôle de l'adversaire situé derrière les pics au-dessus. Actionnez l'interrupteur sur le mur en haut, reprenez les commandes de Kain, et avancez sur la droite. Tuez deux autres monstres, avancez le long du couloir, allez un peu sur la gauche et transformez-vous en brouillard pour franchir la rangée de pics sur la gauche. Franchissez ensuite la porte et avancez dans le nouveau couloir. Tuez les nouveaux monstres, passez dans la salle suivante, éliminez vos deux adversaires et buvez le sang des humains accrochés aux murs afin de vous régénérer.
Puis franchissez la porte à droite, avancez et tuez le monstre puis prenez la nouvelle armure : l'armure du chaos. Cette armure est très pratique puisqu'elle inflige aux ennemis les dommages qu'ils vous infligent (vous êtes vous aussi blessés). Equipez cette armure, et allez légérement sur la gauche, au niveau des pics. Prenez le contrôle de l'ennemi, et franchissez la porte en haut. Tuez le monstre et avancez le long du couloir sur la gauche pour atteindre une salle renfermant bon nombre de bonus ainsi qu'un parchemin afin d'augmenter votre réserve de vie. Franchissez ensuite la porte à gauche puis celle en bas pour revenir dans la salle précédente. Tuez l'ennemi apparu, utilisez le téléporteur. Vous arrivez dans une nouvelle zone voisine, actionnez l'interrupteur pour débloquer une porte et reprenez le contrôle de Kain. Avancez sur la droite et franchissez la porte maintenant ouverte. Avancez dans la nouvelle pièce et éliminez les deux statues de couleur violette pour celle de couleur orange (si vous effectuez cette opération dans le sens inverses des ennemis apparaîtront en continu car les violets générent les oranges). Prenez ensuite le parchemin pour augmenter votre endurance au fond à gauche de la pièce et franchissez la porte à droite. Répétez la même opération pour nettoyer la salle suivante et passez par la nouvelle porte en haute. Transformez-vous ensuite en brouillard pour franchir les pics sur la gauche et passez par la porte en bas au bout du couloir. Avancez le long du chemin, prenez la boule de magie bleue et approchez-vous des pics sur la côté gauche de l'écran. Prenez alors le contrôle de l'ennemi de l'autre côté des pics (jetez le sort au milieu, même si vous ne voyez pas directement le monstre), avancez sur la gauche puis suivez le petit chemin sur la gauche et actionnez rapidement l'interrupteur (attention à être suffisament rapide car un ennemi vous guette et vous n'êtes pas de taille). Reprenez maintenant les commandes de Kain et continuez au sud, franchissez la porte. Avancez le long du couloir, détruisez la statue et transformez-vous en loup-garou pour sauter de l'autre côté des pics, là où se trouvait la statue, pour prendre une réserve supplémentaire de magie.
Retournez ensuite d el'autre côté des pics, reprenez votre apparence courante et continuez sur la gauche. Puis transformez-vous en brouillard, et franchissez les pics sur la gauche. Une fois au bout du couloir passez par la porte située en haut. Avancez un peu et vous obtenez un nouveau sort qui vous permet d'absorber le sang de tous les ennemis aux alentours. Utilisez donc ce sort sur les ennemis à gauche et à droite de la salle, derrière les pics. Puis franchissez la porte qui se débloque en haut de la salle. Absorbez la sang de tous les humains dans la nouvelle salle pour débloquer la porte et avancez vers le haut. Tuez les deux ennemis qui vous attaquent et avancez le long du petit couloir sur la droite. Tuez le nouvel ennemi dans la zone suivante, et allez au sud. Contrôlez l'esprit de l'ennemi situé en bas derrière les pics, et avancez le long du chemin. Tuez l'ennemi, allez sur la gauche et avancez tout en tuant avec soin les quelques montres. Actionnez ensuite l'interrupteur sur le petit pilier (une lumière verte s'en dégage) et reprenez

le contrôle de Kain. Retournez un peu au nord, et allez sur la droite, passez par la porte dernièrement ouverte. Avancez le long du passage, tuez le monstre et rentrez dans la petite salle sur la droite. Eliminez les quatre petits ennemis et franchissez la porte en haut. Sauvegardez, et franchissez la nouvelle porte en haut à gauche. Vous arrivez ainsi dans la pièce où se trouve Vorador, allez à sa rencontre.
Une fois la vidéo achevée, prenez l'anneau afin de l'appeler si besoin est puis approchez-vous du mur en haut à gauche de la pièce. Transformez-vous en brouillard et passez par le petit passage dans le mur (quadrillage de couleur grise), puis franchissez la porte en haut de la nouvelle salle. Transformez-vous en brouillard et avancez sur le lac. Visitez-le pour trouver de nombreux objets puis faites demi-tour dans la salle à manger. Allez un peu sur la droite et franchissez la porte. Approchez-vous sur la gauche du pilier d'où se dégage une lumière verte et un passage se dévoile. Transformez-vous en brouillard pour y accèder, avancez le long du chemin, tuez les ennemis, prenez les bonus et faites demi-tour. De retour dans la salle avec le pilier franchissez la porte en bas, avancez un peu et allez dans la salle à droite pour trouver de nombreuses victimes si vous avez soif, puis franchissez la porte en bas. Avancez le long de la nouvelle salle, franchissez la porte en bas et utilisez le téléporteur.

En route vers l'Eden noir

Vous arrivez dans une grotte, sauvegardez puis sortez de cette grotte en passant par l'issue située en bas. Suivez le chemin sur la gauche, actionnez la balise chauve-souris puis faites demi-tour au niveau de la grotte. Coupez l'arbre sur la droite à l'aide de vos haches, avancez un peu et transformez-vous en loup-garou pour atteindre la plate-forme inférieure sur la droite. Tuez les trois loups et suivez le chemin vers le haut. Transformez-vous de nouveau en loup-garou par atteindre le niveau inférieur, tuez deux autres loups, et allez encore sur la droite. Descendez au niveau inférieur pour arriver dans un village. Pas grand chose d'intéressant à y faire toutefois, explorez les quelques maisons pour trouver des bonus dans divers coffres et tonneaux. Puis quittez ce village en marchant vers le nord. Poussez les rochers pour progresser, détruisez l'arbre et avancez encore. Une fois à l'écran suivant poussez encore quelques rochers, avancez et déplacez de nouveaux rochers et tuez les quelques monstres présents. Continuez votre progression le long du chemin tout en éliminant les divers monstres (attention à ne pas vous faire empoisonner), détruisez l'arbre bloquant votre route, avancez encore et détruisez deux nouveaux arbres, éliminez un monstre et poussez les rochers pour avancer. Une fois au bout du chemin coupez les deux arbres en haut pour prendre la fiole de sang et continuez votre route sur la gauche. Avancez un peu, coupez les arbres et éliminez les monstres. Avancez, tuez deux nouveaux ennemis et coupez les arbres au milieu du passage. Avancez, poussez les quelques rochers (prenez au passage les objets sur la gauche après avoir coupé les arbres), puis avancez le long du chemin pour passer dans la zone suivante. Attention la nouvelle zone est beaucoup plus dangeureuse, il vous faut absolument éviter de rentrer en contact avec la lave. Avancez donc sur la gauche, passez devant la maison et avancez encore jusqu'à rejoindre un chemin. Suivez-le vers le haut, puis arrivé à une nouvelle maison allez sur la droite. Repérez le levier sur le morceau de terre de l'autre côté de la lave (sur la droite) et prenez le contrôle de l'ennemi voisin de ce levier. Actionnez-le et reprenez les commandes de Kain. Avancez alors le long du chemin apparu, éliminez les monstres et avancez vers le haut. Utilisez la même manoeuvre que précédemment pour franchir l'autre rivière de lave, avancez vers le haut et répétez la manipulation afin de progresser. Avancez ensuite le long du nouveau chemin (ne vous occupez pas de la grotte), puis vers la gauche et vous arrivez vers l'Eden noir. Rentrez dans le château par la porte située en bas de ce dernier.

Avancez un peu et franchissez la porte sur la gauche. Prenez les deux bonus, avancez sur la gauche et tuez l'ennemi au centre de la salle. Puis progressez vers le bas, tuez un autre ennemi après avoir évité les pièges et actionnez le levier. Franchissez ensuite la porte à gauche, avancez vers le haut tout en évitant les pics et éliminant les monstres. Avancez encore, tuez deux nouveaux monstres, prenez le parchemin pour augmenter votre réserve de vie et franchissez la porte en haut. Avancez au fond de la nouvelle salle, prenez le bonus et tuez le monstre puis actionnez l'interrupteur sur le dernier pilier. Allez maintenant sur la gauche, avancez le long du laboratoire, tuez les différents monstres, actionnez le levier et utilisez le téléporteur. Retour au point de départ du château, avancez sur la droite et franchissez la porte. Avancez le long du passage tout en évitant les obstacles, allez en haut à gauche et actionnez l'interrupteur sur le pilier puis franchissez la porte à droite. Avancez vers le haut, évitez soigneusement les pics au passage, prenez le parchemin pour augmenter votre réserve de vie sur la droite, le bonus en haut à gauche et passez par la porte voisine. Avancez un peu, éliminez les deux monstres, prenez le bonus en haut à gauche de la salle, actionnez l'interrupteur sur le pilier à droite et franchissez la porte sur la droite de la pièce. Avancez le long du couloir suivant, prenez les bonus et éliminez les quelques monstres, actionnez le levier et prenez le téléporteur. Nouveau retour à la case départ, franchissez cette fois-ci la porte en haut. Avancez, et franchissez la porte en haut à droite. Progressez

le long du couloir, prenez le parchemin pour augmenter votre endurance dans le coin du couloir, éliminez le monstre au-dessus, gravissez l'escalier et avancez encore tout en prenant les bonus. Franchissez la porte au bout du couloir, avancez sur la gauche et actionnez le levier. Franchissez maintenant la porte à gauche, avancez le long du chemin tout en tuant les monstres, descendez le long de l'escalier, avancez le long du couloir, prenez en bas et franchissez la porte. Vous revoilà dans une salle déjà visitée, avancez légérement sur la droite et franchissez la porte avec la grille levée. Avancez tout en bout du couloir, prenez le bonus et actionnez l'interrupteur sur le sol, revenez un peu en arrière et passez par la porte en haut. Avancez le long du nouveau couloir, actionnez l'interrupteur et ramassez l'objet puis revenez légérement en arrière et passez par la porte en haut. Avancez encore au fond du couloir tout en évitant boules de feu et pics, puis actionnez le levier, faites demi-tour, et franchissez la porte en haut. Avancez dans la nouvelle salle, gravissez l'escalier sur la droite et franchissez la porte. Avancez un peu, tuez les deux ennemis en hauteur à l'aide d'éclairs d'énergie, puis avancez vers le haut. Eliminez tous les ennemis dans la nouvelle salle à l'aide d'éclairs d'énergie et franchissez la porte en haut. Avancez le long du couloir et prenez le nouveau sort, sort très puissant vous permettant d'arracher l'âme de votre adversaire, mort assurée. Avancez sur la droite, puis vers le bas et avancez au fond du couloir tout en faisant le ménage. Prenez la réserve de magie supplémentaire et utilisez le téléporteur. De retour dans une salle visitée précédemment descendez le long de l'escalier, allez sur la gauche et gravissez l'autre escalier, puis franchissez la porte. Avancez un peu et prenez la nouvelle armure, avancez encore et tuez les différents ennemis puis franchissez la porte. Avancez, tuez les ennemis et prenez les deux bonus sur la droite. Arrivé au fond du couloir emparez-vous de la réserve de magie supplémentaire et utilisez le téléporteur. De retour dans la grande salle descendez le long de l'escalier et franchissez la porte sur la droite. Sauvegardez puis franchissez la porte en haut à gauche, vous rencontrez ensuite les deux sorciers de ce lieu, Bane et Dejoule, ainsi qu'une troisième personne du nom de Anacroth. Cette dernière s'enfuit après avoir appelé Malek à la rescousse, et une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle vous appelez Vorador afin qu'il lutte contre Malek pendant que vous vous occuperez de Bane et de Dejoule. La vidéo achevée, le combat commence. Concentrez tout d'abord vos attaques sur Bane, qui change peu à peu le sol autour de vous en eau. Approchez-vous de lui au maximum, utilisez le sort "repousser" pour vous protéger et frappez-le avec votre épée de feu. Une fois mort prenez sa coiffe puis avancez vers Dejoule. Arrivé à son niveau ne traversez pas la rivière, placez-vous en face de lui et utilisez des éclairs d'énergie pour détruire sa barrière et le tuer (pensez à utiliser le sort "repousser" au cours du combat pour contrer ses attaques magiques). Prenez ensuite sa cape, puis allez sur la droite de l'écran et utilisez le téléporteur. Vous revoilà dans la pièce précédente, Malek a été vaincu par Vorador, ramassez son casque, franchissez la porte en bas de l'écran et vous vous transformez en chauve-souris pour quitter ces lieux.

Vous retournez directement aux piliers de Nosgoth, petite vidéo durant laquelle Ariel vous demande de recherche Azimuth à Albernus. La peitte séquence terminée, transformez-vous en chauve-souris et retournez à l'Eden noir.

A la recherche d'Azimuth

Vous arrivez directement à proximité d'une grotte sur votre droite, entrez dedans. Avancez sur la droite, sauvegardez puis franchissez la porte en bas de l'écran. Vous revoilà à l'extérieur, avancez sur la droite, tuez deux monstres et rentrez dans la grotte. Avancez, poussez les rochers, éliminez les quelques monstres et allez sur la gauche. Déplacez de nouveaux obstacles, faites le ménage et prenez les bonus. Faites de même sur le côté droit de la caverne, puis ressortez-en. Continuez votre progression le long du chemin, poussez les rochers vous bloquant, actionnez au passage la balise chauve-souris et avancez encore. Poussez d'autres rochers, avancez et passez dans la zone suivante. Avancez le long du chemin, coupez les arbres avec vos haches, avancez tout en tuant les squelettes, coupez de nouveaux arbres, avancez et tuez les monstres puis changez-vous en loup-garou pour atteindre les plates-formes supérieures. Tuez encore d'autres monstres, allez un peu sur la gauche et coupez d'autres arbres. Changez-vous ensuite de nouveau en loup-garou pour descendre au niveau inférieur sur la gauche, avancez le long du chemin vers le bas, et coupez d'autres arbres pour continuer votre progression. Avancez, actionnez la balise chauve-souris, et coupez les arbres en bas à droite. Continuez votre chemin et vous arrivez aux portes d'Albernus, entrez dans la ville.

Pas grand chose à faire dans cette ville hélas, fouillez les maisons si désiré pour obtenir quelques bonus classiques et suivez le chemin vers le sud jusqu'à la fontaine. Allez alors sur la droite et suivez le chemin vers le bas. Rentrez dans la maison tout au bout du chemin, tuez les gardes et descendez le long des escaliers sur la droite. Avancez le long du sous-sol en vous transformant en brouillard pour avancer rapidement (ignorez les statues) et gravissez l'escalier au bout du passage. De retour dans une maison tuez les quelques monstres et franchissez la porte en bas. De retour dehors suivez le chemin vers le bas et arrivé à une intersection (gauche / bas), allez en bas. Suivez encore le chemin vers le

bas. Ce chemin tourne à gauche au bout d'un petit moment puis encore en bas. Rentrez dans la maison située là où le chemin tourne de nouveau en bas (il y a un tas de débris à gauche de l'entrée de la maison). Avancez alors, tuez le monstre et descendez le long de l'escalier sur la droite. Avancez le long du petit chemin sur la gauche tout en éliminant les ennemis sur votre passage et gravissez le nouvel escalier. Avancez sur la droite, tuez deux nouveaux monstres et franchissez la porte en bas. Suivez le nouveau chemin qui part en haut à gauche, puis arrivé à une intersection allez sur la gauche. Rentrez dans la maison au bout du chemin (porte juste à droite d'un tas de débris). Avancez, tuez le monstre, et descendez le long de l'escalier. Avancez sur la gauche tout en tuant les divers monstres et en prenant les deux bonus puis grimpez le long du nouvel escalier. Une fois en haut nettoyez la maison et sortez-en par la porte en bas de l'écran, à droite. Suivez le nouveau chemin en haut à gauche et entrez dans la première maison à gauche. Avancez un peu, tuez le monstre dans la maison et descendez le long de l'escalier sur la gauche. Avancez le long du nouveau chemin sous-terrain tout en éliminant les statues et divers petits monstres. Arrivé au bout allez sur la gauche, sauvegardez et retournez un peu à droite, puis gravissez l'escalier en haut. Une fois dans la maison allez sur la gauche, tuez les petits monstres et prenez les bonus puis allez sur la droite, éliminez l'ennemi et franchissez la porte pour sortir de la maison. Avancez maintenant sur la droite et suivez le chemin en prenant toujours à droite. Rentrez dans la maison au bout du chemin (tas de débris juste à droite de la porte), descendez le long du petit escalier sur votre droite, avancez le long du passage sous-terrain (prenez les bonus dans les tonneaux au passage) et gravissez le nouvel escalier. Sortez de la maison et vous voilà de l'autre côté du tas de débris qui vous bloquait précédemment. Suivez le chemin vers le bas tout en tuant les ennemis et vus arrivez au niveau de la cathédrale. Longez-la puis passez dans la zone suivante en bas de l'écran. Continuez votre progression le long de la cathédrale tout en éliminant les ennemis. Malheureusement vous êtes bloqués près de l'entrée, suivez le chemin à droite et entrez dans la maison. Allez sur la droite de la maison, descendez le long de l'escalier, avancez vers le bas et grimpez le long du nouvel escalier. Avancez sur la droite, tuez le monstre, et franchissez la porte en bas. Continuez votre route le long du chemin en bas, puis sur la gauche et enfin vers le haut pour atteindre l'entrée de la cathédrale : pénétrez dedans.

Eliminez les deux prêtres qui vous attaquent, et franchissez la porte en face de vous. Sauvegardez, ressortez de cette pièce, et allez sur la gauche. Avancez le long du chemin vers le haut, tuez les prêtres et actionnez l'interrupteur de couleur bleue sur le mur tout au bout du chemin. Revenez ensuite un peu en arrière, allez sur la droite, avancez, tuez les ennemis et franchissez la porte à droite. Eliminez le prêtre et utilisez le téléporteur. Avancez le long du chemin vers le haut, tuez les deux ennemis, actionnez l'interrupteur sur le mur en haut et prenez le téléporteur voisin. Prenez ensuite le parchemin pour augmenter votre réserve de vie, allez sur la droite et franchissez la porte en bas. Vous revoilà dans la salle où vous avez utilisé le téléporteur, sortez-en sur la gauche et franchissez la porte en haut du couloir. Utilisez le téléporteur, actionnez l'interrupteur mural et utilisez de nouveau le téléporteur. Avancez vers le haut, tuez le prêtre et franchissez la nouvelle porte. Tuez un autre prêtre et utilisez le téléporteur. Vous arrivez dans une petite salle avec trois interrupteurs, actionnez celui de gauche et celui de droite, puis avancez sur la droite, tuez le monstre et utilisez un nouveau téléporteur. Avancez sur la gauche (vous revoilà dans des lieux visités), puis en bas et évitez le téléporteur en bas de l'escalier en longeant le mur. Franchissez la porte et vous revoilà dans le couloir droit de la cathédrale. Allez un peu en bas puis sur la gauche. Avancez le long du chemin pour atteindre l'aile gauche, puis tournez en haut et franchissez la porte.
Avancez, tuez le prêtre et passez par la porte ouverte en haut. Tuez un autre prêtre et utilisez le téléporteur, avancez ensuite sur la gauche, tuez le monstre et utilisez le téléporteur. Actionnez l'interrupteur sur la droite (il s'agit de la grosse statue), puis avancez vers le bas. Prenez la réserve de magie supplémentaire au fond de la salle et prenez le téléporteur. Allez en haut, actionnez l'interrupteur mural, et franchissez la porte en bas à droite. Tuez le monstre, et utilisez le téléporteur. Tuez le prêtre dans la nouvelle salle et utilisez le téléporteur à droite. Vous revoilà dans l'aile gauche, avancez vers le bas, tournez à droite dès que possible et franchissez la porte en haut au milieu. Avancez, tuez le prêtre et prenez le téléporteur. Tuez le monstre, prenez les bonus en bas de la nouvelle salle et actionnez l'interrupteur en haut à gauche. Utilisez le téléporteur pour quitter cet endroit, avancez vers le haut et franchissez la nouvelle porte. Avancez, tournez à droite dès que possible et prenez le téléporteur après avoir exterminé le prêtre. Utilisez le téléporteur dans la nouvelle salle, actionnez l'interrupteur mural dans la nouvelle pièce, tuez le monstre et prenez le téléporteur à gauche. Vous revoilà dans la grande salle précédente, franchissez la porte en haut et utilisez le téléporteur. Tuez le monstre, prenez le téléporteur, tuez un autre monstre, actionnez l'interrupteur mural, utilisez l'autre téléporteur, et vous revoilà dans la grande salle. Allez tout à gauche (prenez au passage les réserves supplémentaires de vie et de magie) et franchissez la petite porte en haut, à gauche de la grande dont se dégage une forte lumière rouge. Sauvegardez, avancez le long du chemin et franchissez la porte à gauche. Utilisez le téléporteur, et vous arrivez dans une nouvelle zone aux conditions météorologiques très désagréables. Avancez le long du chemin tout en tuant les monstres, et en évitant soigneusement les nombreux pièges (portez une attention particulière aux flèches). Une fois au

bout utilisez le téléporteur, avancez le long du nouveau chemin comme précédemment, prenez la réserve de vie au passage et utilisez le téléporteur. Avancez dans la nouvelle zone, puis prenez à gauche à l'intersection. Avancez le long du grand chemin, prenez la réserve de vie au bout de ce dernier, faites demi-tour au niveau de l'intersection, allez à droite, avancez et prenez le téléporteur. Avancez encore, prenez le téléporteur, répétez cette opération le long de nouveau chemin, puis encore une fois et vous arrivez dans une salle légérement différente. Prenez le téléporteur juste en bas, puis celui de droite. Avancez vers le bas, utilisez le nouveau téléporteur, puis prenez celui de gauche dans la nouvelle salle, puis celui en bas à gauche, celui juste en bas, et enfin celui en haut. Avancez ensuite le long de l'escalier, prenez la nouvelle épée au centre de la pièce: l'éclateur d'âmes, arme surpuissante mais qui consomme de la magie. Allez ensuite sur la droite, descendez le long de l'escalier et prenez le téléporteur. Equipez donc votre nouvelle épée, franchissez la porte en bas puis suivez le chemin vers le bas, sauvegardez si désiré et franchissez la porte en bas.
Allez maintenant sur la droite, et franchissez la porte à droite de la grande porte. Avancez, sauvegardez et passez par la porte en haut à droite. Avancez le long du chemin tout en exterminant les prêtres, actionnez l'interrupteur mural tout en haut et franchissez la porte à droite. Avancez un peu, actionnez les deux interrupteurs en haut derrière les pics à l'aide d'éclairs d'énergie, puis avancez vers le bas. Descendez le long de l'escalier, allez sur la droite et actionnez l'interrupteur, puis sur la gauche, tuez le monstre et actionnez un autre interrupteur. Franchissez maintenant la porte en bas de la salle, avancez, descendez le long du premier escalier et actionnez l'interrupteur sur la gauche (masque jaune). Continuez votre progression, prenez la réserve de magie sur la gauche et franchissez la porte voisine. Avancez le long du pont sur la gauche, et tournez en haut. Passez par l'ouverture en haut, avancez le long du chemin, actionnez l'interrupteur en bas à droite du dernier escalier (bouclier jaune) et franchissez la porte à droite. Avancez le long du nouveau chemin, tournez en haut, tuez le squelette et passez par l'ouverture. Avancez le long du chemin tout en exterminant les statues, actionnez l'interrupteur au-dessus de l'escalier (bouclier jaune), descendez le long de cet escalier et franchissez la porte en bas. Avancez le long du nouveau chemin sur la gauche, tuez les deux squelettes sur votre route et franchissez l'ouverture à gauche. Avancez encore, suivez le chemin et actionnez l'interrupteur à gauche du denrier escalier (masque jaune). Puis continuez sur la droite en éliminant les monstres, et franchissez la porte à droite. Avancez le long du chemin et passez dans la zone suivante, avancez et tuez les monstres (pensez à tuer d'abord le chef, vêtu de mauve), actionnez au passage les deux interrupteurs en bas des escaliers pour débloquer l'issue au fond à gauche, passez par-là. Avancez le long du chemin et passez dans la grotte suivante, avancez tout en exterminant vos ennemis, actionnez l'interrupteur en haut du second escalier, descendez-le et franchissez la porte. Avancez encore, entrez dans la zone suivante. Avancez, éliminez les monstres et prenez les bonus. Puis actionnez l'interrupteur en bas à gauche de l'escalier et passez par l'ouverture en bas de la salle. Avancez et entrez dans la nouvelle grotte sur la droite, avancez dans le couloir, descendez le long de l'escalier, actionnez l'interrupteur à droite et continuez votre route en bas. Tuez les monstres, prenez la réserve de vie, allez sur la gauche, actionnez l'interrupteur en haut au bout du couloir et franchissez la porte à gauche. Avancez sur la gauche, tuez le monstre et entrez dans la grotte. Avancez encore, actionnez l'interrupteur en bas à gauche de l'escalier, continuez à droite et passez par l'ouverture. Traversez le pont à droite et entrez dans la nouvelle zone. Avancez, tuez le monstre, prenez la réserve de magie. Descendez le long de l'escalier, actionnez l'interrupteur à gauche, continuez votre chemin, avancez, actionnez l'interrupteur au bout du couloir et franchissez la porte à gauche. Suivez le chemin de lave vers le haut et entrez dans la caverne. Avancez vers le haut et prenez la nouvelle armure, assez efficace, qui vous protège mieux la nuit qu'une armure classique. Utilisez ensuite le téléporteur à droite, tuez le prêtre et allez sur la droite. Vous revoilà dans la grande salle, allez encore à droite puis vers le haut et franchissez la grande porte au centre (celle dont se dégage la lumière rouge). Avancez le long de la nouvelle salle et franchissez la porte en haut à gauche. Sauvegardez, passez par l'ouverture en haut à gauche, vous voilà face à Azimuth. Avancez vers le haut suite à la petite séquence pour aller la combattre. Azimuth commence par invoquer deux monstres, ne vous en souciez-pas car si vous les tuez d'autres viendront à leur place. Concentrez vos attaques sur Azimuth, évitez ses boules d'énergie verte pour vous en approcher (chose aisée) et frappez-la avec l'éclateur d'âmes. Répétez cette opération deux fois pour éliminer Azimuth. Tuez ensuite les deux monstres et ramassez le troisième oeil d'Azimuth sur le sol, puis franchissez la porte en haut à droite de la salle. Prenez le nouvel objet sur le sol et franchissez la porte en haut de la salle puis utilisez le téléporteur. Sauvegardez et utilisez le nouveau téléporteur à droite.

Vous voilà à l'extérieur d'Albernus, activez la balise chauve-souris et transformez-vous en chauve-souris pour rejoindre les piliers de Nosgoth. Petite séquence et une fois le pilier restauré transformez-vous en chauve-souris et retournez au niveau de la balise précédente.

En route vers Willendorf

Allez au sud, passez sous l'arche et avancez le long du chemin sur la droite tout en éliminant les ennemis. Avancez un peu sur la droite dans la nouvelle zone, transformez-voud en loup-garou et descendez rapidement de plate-forme en plate-forme puis continuez sur la droite, toujours en loup-garou, traversez le camp de gitans (inutile de vous arrêter par-là, il n'y a absolument rien à faire) et continuez encore et toujours sur la droite. Arrivé dans la zone suivante allez encore à droite, traversez un autre camp de gitans, puis continuez à droite et une fois au bout allez en haut à droite pour trouver l'entrée d'une grotte (repérez-vous avec la carte, bouton L2 du pad). Entrez dedans.

Avancez le long du chemin, évitez les obstacles et franchissez la porte en haut. Sauvegardez, et passez par l'ouverture en haut à gauche. Avancez le long du chemin, tuez le monstre et contrôle l'esprit de celui à gauche en hauteur. Actionnez l'interrupteur en haut, franchissez la porte à gauche, actionnez l'autre interrupteur mural en haut et reprenez les commandes de Kain. Franchissez la porte en face de vous, traversez la nouvelle salle en évitant les obstacles, avancez le long de la salle suivante en évitant les divers obstacles, tuant les ennemis, puis franchissez la porte en haut. Avancez un peu, prenez la boule de magie sur la gauche, et contrôlez l'esprit de l'ennemi au niveau inférieur. Prenez ainsi une réserve de magie supplémentaire, le nouveau sort, et actionnez l'interrupteur juste au-dessus. Reprenez les commandes de Kain, et utilisez ce sort pour contrôle l'âme du squelette en face de vous, au même niveau. Faites-lui actionner l'interrupteur mural et reprenez le contrôle de Kain. Allez alors sur la droite, franchissez le pont, puis la porte. Prenez le contrôle d'un autre squelette en face de vous sur l'autre plate-forme, actionnez le levier et reprenez les commandes de Kain. Répétez cette manoeuvre pour poursuivre votre progression et franchissez la porte. Une fois dans la salle suivante prenez le contrôle des squelettes en face de vous et en haut à gauche pour actionner deux interrupteurs. Puis reprenez le contrôle de Kain, traversez le pont apparu à votre gauche et prenez la réserve de magie. Allez ensuite en bas, tuez les monstres et franchissez la porte. Avancez dans la nouvelle salle, faites le ménage, prenez la réserve de vie sur la gauche, allez tout à droite et franchissez la porte. Vous revoilà à l'entrée de la grotte, allez au sud pour en sortir.

Retournez maintenant au niveau du camp sur la gauche et suivez le chemin au sud. Passez à l'écran suivant, continuez votre route vers le sud jusqu'à atteindre la lisière de la forêt au sud. Allez alors un peu à gauche et rentrez dans la grotte. Buvez le sang de la fontaine pour augmenter votre force et retournez dehors. Continuez encore au sud, poussez le gros rocher gris et passez dans la zone suivante. Continuez votre route, transformez-vous en loup-garou une fois bloqué pour atteindre la plate-forme supérieure à gauche, avancez encore vers le bas, descendez de deux niveaux et allerz sur la droite. Coupez l'arbre, suivez le chemin au nord-est pour atteindre une grotte. Buvez le sang de la fontaine pour que votre niveau de magie se régénére plus rapidement, et ressortez de la grotte. Retournez ensuite à l'ouest et changez-vous en loup-garou pour continuer au sud. Après avoir passé deux piliers métalliques allez sur la droite et entrez dans la grotte. Fouillez la salle pour prendre bon nombre de bonus, retournez dehors au niveau des piliers métalliques. Allez maintenant sur la gauche, en utilisant la transformation en loup-garou, suivez le chemin et activez la balise pour chauve-souris. Allez ensuite au nord (faites donc tout le chemin effectué en sens inverse) pour revenir dans la zone précédente. Continuez au nord puis arrivé au panneau indicatif allez sur la droite. Avancez, poussez le rocher gris, avancez encore et entrez dans la grotte.

Sauvegardez sur la droite et franchissez la porte en haut à gauche. Tuez le soldat, allez sur la gauche et poussez le wagon après avoir exterminé les gardes placés derrière. Puis prenez les bonus en bas et en haut de la salle, allez sur la gauche et franchissez la porte en haut. Allez maintenant sur la droite en suivant les rails, puis en haut et prenez les bonus. Redescendez un peu et allez sur la droite, poussez le wagon pour atteindre une porte, franchissez-la. Avancez le long du nouveau couloir en tuant les ennemis et poussant le wagon le long des rails et passez par l'ouverture au bout de ce passage. Avancez ensuite sur la gauche tout en éliminant les soldats et en poussant les wagons, puis allez en haut, prenez la réserve de magie supplémentaire et continuez votre progression sur la droite.
Tournez ensuite en haut, avancez en poussant le wagon, prenez la réserve de vie et allez sur la droite. Continuez votre chemin, prenez la boule de magie tout à droite puis empruntez la porte en bas. Avancez un peu, buvez le sang de la fontaine pour améliorer une de vos transformations, vous pouvez désormais vous déguiser en noble afin de passer inaperçu et au-dessus de tout soupçon. Franchissez ensuite la porte en bas à gauche de la salle, et avancez le long du chemin en exterminant toute forme de vie pour atteindre un point de sauvegarde. Sauvegardez, et sortez de la grotte par la porte située en bas.

Vous voilà dans Willendorf. Déguisez-vous en noble et prenez le temps de fouiller la ville pour obtenir quelques bonus, allez sur la gauche pour atteindre la seconde partie de la ville, fouillez-la et suivez le pont sur la gauche pour rejoindre le palais du roi. Suivez ensuite le chemin de terre sur la gauche pour pénétrer dans l'enceinte du palais. Fouillez

rapidement les maisons et entrez dans la tour située tout à droite. Avancez sur la droite, descendez le long de l'escalier, avancez le long du passage, gravissez le nouvel escalier. Vous voilà sur le rempart, suivez-le et rentrez dans la tour située au bout de ce dernier. Actionnez le levier, allez sur la gauche, actionnez un autre levier et franchissez la porte en bas. Vous voilà sur le rempart gauche du palais. Suivez-le et descendez le long de l'escalier. Avancez un peu, gravissez l'escalier, avancez et sortez de la tour. Vous êtes maintenant à l'entrée de la tour gauche de la ville, allez au centre, et avancez pour entrer dans la cours du palais. Avancez, traversez la cours et entrez dans le palais lui-même. Avancez un peu le long du tapis rouge et une vidéo se déclenche. Une fois la vidéo terminée, vous avez un nouvel objectif, sauvez la fille du roi.

A la recherche d'Elvezir et de la poupée

Franchissez la porte en bas de l'écran, traversez l'écran suivant et allez à gauche dans la nouvelle zone. Franchissez la porte, avancez un peu sur la gauche et sauvegardez. Descendez ensuite le long de l'escalier en bas à gauche, avancez sur la droite et franchissez la porte. Avancez le long d ela nouvelle pièce en évitant les quelques boules de feu et passez dans la salle suivante. Avancez le long du nouveau couloir, tuez les petits monstres sur le chemin et franchissez la porte à droite. Prenez le bonus dans le coffre, avancez sur la droite puis en haut. Arrivé à une intersection allez sur la gauche, actinonez l'interrupteur au bout du chemin, revenez au niveau de l'intersection et allez cette fois-ci sur la droite. Actionnez l'autre interrupteur, faites demi-tour au nivau de l'intersection, avancez et franchissez la porte maintenant ouverte. Avancez tout en haut, actionnez l'interrupteur sur le mur, et allez à gauche. Avancez, franchissez la porte à gauche, sauvegardez et retournez dans le couloir précédent. Prenez cette fois-ci l'issue située en bas et vous voilà dehors.

Avancez le long du chemin de terre tout en éliminant les ennemis, allez sur la droite, et arrêtez-vous devant la tour. Contrôlez le garde en hauteur, franchissez la porte, actionnez le levier et reprenez les commandes de Kain. Allez alors sur la droite, passez devant la porte fermée et placez-vous devant la tour de droite. Répétez l'opération précédente pour actionner le levier et allez sur la gauche pour rentrer dans la cour du dongeon. Avancez, et franchissez la porte. Tuez le monstre et descendez le long de l'escalier. Avancez sur la droite, éliminez les deux monstres et franchissez la porte en haut. Avancez, tuez deux monstres et actionnez le levier à droite. Allez maintenant sur la gauche, avancez et passez au niveau des pics lorsqu'ils rentrent dans le sol (deux fois à gauche sur la rangée du bas, une fois en haut, une fois à gauche et une fois en haut). Avancez ensuite le long du passage, évitez les pièces et tuez les monstres pour atteindre l'escalier au bout de ce couloir. Gravissez-le, tuez le monstre et sortez de la maison. Suivez le chemin sur la gauche, activez la balise chauve-souris et avancez vers le nord. Avancez encore le long de l'écran suivant, allez sur la gauche et suivez la palissade pour atteindre une autre ville. Traversez-la rapidement en suivant le chemin au nord puis arrivé vers un énorme tas de débris éliminez les monstres, allez sur la droite pour contourner ces débris et avancez au nord le long du nouveau chemin. Avancez, passez sous la statue et, arrivé à un camp, allez sur la gauche. Avancez pour atteindre une nouvelle zone. Progressez sur la gauche jusqu'à une porte fermée, tuez le monstre, prenez la boule de magie en bas et prenez le contrôle de l'esprit d'un monstre de l'autre côté de la porte (vous pouvez car cette porte présente une fissure). Avancez alors, actionnez le levier et reprenez le contrôle de Kain. Suivez le nouveau chemin vers le nord tout en exterminant les quelques ennemis, prenez à l'ouest dès que possible pour atteindre la maison d'Elevezir, rentrez dedans.

Avancez sur la gauche et franchissez la porte, avancez le long du couloir jusqu'à plusieurs rangées de tonneaux. Détruisez les deux ours en peluches placés derrière, contrôlez l'esprit de l'ennemi restant et actionnez le levier. Prenez ensuite le contrôle de Kain et franchissez la porte en haut qui s'est ouverte. Suivez le nouveau chemin en évitant les divers pièges et arrivé au bout acitonnez l'interrupteur mural et franchissez la porte à droite. Vous revoilà dans la salle principale, allez sur la droite et franchissez la porte en haut. Avancez un peu, actionnez le levier en bas de la salle au bout du couloir et passez par l'ouverture sur la droite. Avancez le long du nouveau passage et arrivé à une porte fermée allez en bas, contrôlez l'esprit du soldat, prenez la réserve de magie et actionnez le système pour déverouiller la porte. Vous reprenez ensuite les commandes de Kain, franchissez la porte en haut. Allez ensuite sur la droite, suivez le chemin pour atteindre un couloir avec de la glace. Allez sur la droite dès que possible, actionnez l'interrupteur de l'autre côté des pics à l'aide d'un éclair d'énergie, retournez sur la gauche et continuez votre progression le long du couloir. Une fois au bout actionnez l'interrupteur sur le mur du haut et franchissez la porte à gauche. Allez maintenant au centre de la pièce principale et franchissez la porte en haut. Avancez, prenez la réserve de vie, continuez votre chemin vers le haut, et transformez-vous en loup-garou pour passer au-dessus des toneaux et atteindre le bout du coloir.
Avancez normalement dans le couloir suivant, actionnez l'interrupteur mural et franchissez la porte en bas à droite, allez

sur la droite, gravissez l'escalier et passez par-dessus le tonneau après vous être changé en loup-garou. Marchez sur l'interrupteur jaune, allez à droite, tuez les monstres, actionnez un autre interrupteur et allez encore à droite. Avancez le long du couloir vers le bas, puis à gauche et allez en haut dès que possible. Absorbez le sang des quatre ennemis, continuez en haut et sauvegardez dans la pièce suivante. Franchissez la porte en haut à gauche de la salle et vous arrivez devant Elvezir. Suivez-le dans la pièce au-dessus après la petite discussion pour engager le combat. Utilisez le sort "repousser" afin de vous protéger et avancez en direction d'Elvezir. Ne vous souciez pas des prêtres et des oursons en peluche, évitez-le car de nouveaux apparaîssent dès que vous les éliminez. Concentrez donc vos assauts sur Elvezir à l'aide de l'éclateur d'âmes, quelques coups suffiront à l'exterminer. Tuez ensuite les prêtres et oursons avec l'épée de feu, franchissez la porte en haut de la salle pour récupérer la poupée confectionnée par Elvezir, poupée renfermant l'âme de la fille du roi Otmar. Faites maintenant demi-tour dans la maison, sauvegardez, franchissez la porte en bas, continuez votre route vers le bas. Arrivé dans une salle plus grande actionnez l'interrupteur mural en haut à gauche, franchissez la porte à gauche, puis celle en bas, et sortez de la maison.

De retour dehors il vous faut maintenant retourner à Willendorf. Ce chemin ne présente aucune nouveauté, il s'agit de celui emprunté pour aller à la maison d'Elvezir : allez donc sur la droite puis suivez-le chemin qui part en bas à droite. Une fois à l'écran suivant continuez votre progression le long du chemin sur la droite, tournez en bas au niveau du camp et passez sous la statue. Passez dans la zone suivante, allez au sud, traversez le village en allant au sud et à l'ouest puis longez la palissade extérieure du village en vous dirigeant au sud. Une fois en bas allez à l'est puis encore au sud, avancez le long du chemin pour atteindre une tour, entrez dedans. Descendez le long de l'escalier, suivez le passage sous-terrain déjà emprunté et gravissez le nouvel escalier au bout du passage. Vous voilà dans la cour de la forteresse, allez au sud pour en sortir, puis à l'ouest, et enfin au nord pour atteindre une nouvelle tour. Entrez dedans, descendez le long de l'escalier et avancez le long du passage pour revenir au château de Willendorf.

Sauvegardez dans le château et allez sur la droite pour retourner dans l'allée centrale du château. Avancez en haut de deux écrans pour retourner voir le roi (pensez à vous déguiser en noble le long du chemin pour passer inaperçu devant les soldats). Petite vidéo et vous demandez au roi son armée pour lutter contre les hordes du nord.

A la guerre

Voici l'une des phases les plus excitantes du jeu, vous allez participer à une énorme guerre avec l'armée du roi contre les hordes du nord. Profitez-en, amusez-vous et nourrissez-vous du sang de vos ennemis. La guerre n'aura toutefois pas de fin, des ennemis et alliés arriveront continuellement. Avancez donc vers le nord, passez à l'écran suivant, un écran de bataille lui aussi. Avancez encore au nord pour atteindre la zone suivante. Là le combat est nettement plus difficile car vous n'avez aucun allié mais de nombreux ennemis, trop nombreux : évitez-les et marchez au nord. Approchez-vous de la maison, une vidéo se déclenche et vous voici 50 ans dans le passé.

50 ans en arrière

Avancez un peu sur la droite, tuez le monstre et une vidéo se déclenche. A l'issue de cette vidéo retournez sur la gauche et franchissez la porte ouverte au nord. Suivez le chemin tout en éliminant les monstres, allez au nord, traversez la ville en suivant le chemin au nord-est, puis allez au nord, passez sous la grande statue en construction, continuez votre chemin vers le haut, passez entre les maisons en suivant le chemin de terre et passez dans la zone suivante. Avancez encore vers le nord tout en tuant les monstre, vous atteignez la forteresse de Guillaume le Juste, avancez dans la cour intérieure et rentrez dans la forteresse.

Sauvegardez, franchissez la porte en haut de la salle, et avancez le long du couloir sur la droite tout en éliminant les monstres. Tournez en haut dès que possible, suivez le chemin, actionnez l'interrupteur mural au-dessus des trois épées rotatives, et franchissez la porte juste à gauche. Avancez le long du nouveau couloir en évitant les divers obstacles puis arrivé au bout actionnez l'interrupteur à droite de la porte pour l'ouvrir et passez par-là. Avancez et franchissez la nouvelle porte en haut, avancez encore et tournez à droite au niveau de l'intersection. Avancez tout en évitant les nombreux pièges, suivez le couloir de glace et actionnez l'interrupteur au bout de ce dernier. Revenez un peu en arrière, franchissez la porte à gauche, actionnez un interrupteur sur le mur du haut, allez encore à gauche dans le nouveau couloir et actionnez un troisième et dernier interrupteur en haut de ce couloir. Avancez ensuite en bas, évitez les divers obstacles (pensez à vous changer en loup-garou pour sauter par-dessus les pics), tournez à droite et franchissez la grande porte ouverte au niveau de l'intersection (là où vous avez tourné à droite à votre arrivée). Suivez le nouveau

chemin sur la droite, éliminez les monstres, allez en bas et descendez le long de l'escalier, puis franchissez la porte. Vous arrivez au-dessus de la salle où se trouve Guillaume le Juste. Ecoutez la petite conversation qu'à ce dernier avec Moebius, puis faites demi-tour et sortez de cette pièce. Avancez, gravissez les escaliers et franchissez la porte en face de vous. Suivez le nouveau couloir sur la droite tout en tuant les quelques ennemis. Tournez en haut, avancez, actionnez l'interrupteur sur la droite, continuez votre progresion et franchissez la porte au bout du couloir. Avancez dans le nouveau couloir et tournez à gauche au niveau de l'intersection. Suivez le chemin tout en évitant les pièges et actionnez l'interrupteur au bout de ce dernier. Faites maintenant demi-tour au niveau de l'intersection et allez tout à droite. Suivez le nouveau couloir et actionnez l'interrupteur pour retourner vers l'intersection. Allez cette fois-ci tout droit pour atteindre une porte fermée, actionnez l'interrupteur à droite de cette porte, elle s'ouvre, franchissez-la. Avancez dans la nouvelle salle, tuez les quatre soldats, actionnez l'interrupteur sur la droite de la pièce et franchissez la porte en haut. Sauvegardez, franchissez la nouvelle porte, vous arrivez face à Guillaume le Juste. Le combat ne sera pas aisé car lui aussi possède un éclateur d'âmes. Utilisez donc continuellement le sort "repousser" afin de vous protéger, équipez-vous aussi votre éclateur d'âmes et frappez tant que vous le pouvez afin de l'exterminer. Avancez ensuite en haut de la pièce (ne vous préoccupez pas des soldats) et franchissez la porte pour trouver une machine à remonter le temps. Sortez ensuite de cette salle et une vidéo se déclenche, vous revoilà dans le présent. Allez maintenant au sud, sauvegardez et continuez votre progression vers le bas. Actionnez l'interrupteur dans le couloir suivant pour débloquer la porte au fond du couloir, avancez le long du nouveau couloir et franchissez la porte en bas à gauche. Allez ensuite sur la gauche, tuez les ennemis et avancez le long du couloir. Actionnez l'interrupteur, allez dans la salle à droite, actionnez le nouvel interrupteur et franchissez la porte en bas. Avancez le long du couloir tout en éliminant les monstres, passez par l'ouverture à droite, avancez vers le bas, puis légérement à gauche et allez en bas. Franchissez la porte, avancez un peu sur la droite, franchissez la porte, tuez le monstre et passez par la porte en haut de la pièce. Vous voici dans des sous-sol, avancez le long du couloir et, arrivé à une intersection, changez-vous en brouillard et allez sur la droite. Evitez les boules de feu, prenez la réserve de magie, faites demi-tour au niveau de l'intersection et dirigez-vous en bas. Avancez le long du nouveau chemin en évitant les obstacles, tuez le monstre, franchissez la porte, allez sur la gauche, éliminez un autre soldat et passez par la nouvelle porte en bas à gauche.
Avancez vers le bas, passez dans la salle suivante, puis dans celle sur la gauche et tournez en haut dès que possible. Tuez les ennemis, avancez et gravissez les escaliers, avancez encore et actionnez l'interrupteur mural puis franchissez la porte à gauche. Avancez un peu dans le nouveau couloir, tournez à droite, tuez les monstres, et avancez le long du passage. Actionnez l'interrupteur, faites demi-tour dans le couloir à gauche et avancez. Arrivé au fond allez dans la salle à droite, prenez la réserve de vie et faites demi-tour à l'entrée du couloir. Ressortez de cet endroit, avancez vers le bas, descendez le long des escaliers, avancez encore et allez sur la gauche. Continuez votre progression tout en éliminant les monstres et franchissez la porte en bas. Sauvegardez, prenez la boule de magie rouge et les deux coeurs des ténébres et passez par l'ouverture en bas de la salle. Vous revoilà dehors, avancez au sud et suivez le chemin.

La chasse aux vampires

Avancez le long du chemin au sud pour rejoindre la ville. Traversez-la rapidement en allant à l'ouest et suivez la palissade au sud. Allez un peu sur la droite puis avancez le long du chemin au sud. Suivez le nouveau chemin menant au sud au milieu de la forêt tout en exterminant toute forme de vie, et rentrez dans la ville. Une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle Vorador est décapité. La vidéo achevée Moebius envoie des hommes vous éliminer. Exterminez-les sans aucune pitié, et franchissez la porte ouverte en haut. Avancez dans la nouvelle zone et tuez trois autres villageois puis franchissez la porte en haut à droite. Avancez le long du chemin sur la droite et franchissez la nouvelle porte. Moebius envoie alors trois soldats pour vous affronter, exterminez-les (évitez au passage les éclairs qu'envoie Moebius, car ils ne feraient que vous ralentir) puis rapprochez-vous de Moebius pour qu'il se téléporte. Franchissez la nouvelle porte en bas, approchez-vous de Moebius et tuez le soldat qu'il envoie (un arracheur d'âme suffira). Moebius se téléporte dans une nouvelle zone, franchissez la troisième porte en bas et vous allez devoir affronter votre double. Pas de panique, utilisez le sort "repousser" et l'éclateur d'âmes pour en venir à bout très facilement. Donnez ensuite un coup d'épée à Moebius et une vidéo se déclenche, vidéo durant laquelle vous tuez Moebius. Ramassez ensuite le sablier de Moebius, et franchissez la porte en bas. Une séquence se déclenche, vous vous transformez-vous en chauve-souris et rejoignez les piliers de Nosgoth.

Le combat final

Approchez-vous des piliers en haut à droite et une vidéo se déclenche. Vous apprenez alors que Mortanius est un traitre, ce dernier tue Anacroth et vous allez devoir l'affronter. Utilisez le sort "repousser", et approchez-vous de lui pour

le frapper avec votre épée (ne vous occupez pas des morts-vivants). Mortanius se téléporte assez souvent mais n'occupe que deux places : au milieu des piliers ou alors en bas de l'écran, vous n'aurez donc aucun mal à le localiser. Frappez-le jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche. Mortanius fusionne alors avec un monstre et vous allez devoir mener un second et dernier combat : utilisez le sort "repousser" une fois de plus et votre éclateur d'âmes pour anéantir le monstre en quelques coups (frappez-le au moment où il sort du sol pour vous attaquer). Le monstre défait, une vidéo se déclenche, le monde est à vous, vous pouvez le guérir ou le laisser mourir, à vous de choisir.

Bloodnet

© MicroProse 1993

ECOUTER LES MUSIQUES DU JEU (VERSION CD)

Savez-vous que vous pouvez écouter toutes les musiques du jeu ?
Pour ce faire, il suffit de créer un répertoire sur votre disque dur et d'y copier les fichiers de sons du jeu. Renommez-les en tapant sous DOS la commande : REN *.* H*.* ENTER .
Désormais, lancez le jeu en mettant dans le path le répertoire que vous venez de créer. Un menu fera alors office de juke-box.

BloodRayne

© Majesco / Terminal Reality 2003

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le code **ONTHELEVEL** dans la section cheats puis placez-vous sur "Nouvelle partie" pour choisir votre niveau.

MESSAGES DES DÉVELOPPEURS

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

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

HIDEWHISKEYATWORK
HOOKERSTAIN
HOTELHOOKERHUT
IAMADAM
IAMANGRY
IAMASSASSIN
IAMGOD
IAMINSANE
IAMJIMMY
IAMMAJESCO
IAMNAKED
IAMTRI
ICANDIE
ICHEAT
IEATDUCK
IEATSPAM
IHIDESPAM
IHUNTFORSPAM
ILAIDMYDISHWASHER
ILAIDMYMONKEY
INSANELAMAUVULAENIGMA
ISJIMMYINSANE
ISOLATETAINTEDLAMA
IWASMAJESCO
IWASTRI
IWORKFORMAJESCO
IWORKFORTRI
JIMMYRULES
JUGGYSHOWISKILLER
LOTSOFASSINNOVEMBER
LOTSOFHOOKERS
MANSHOW
MYDOGISPSYCHIC
MYHOOKERUNIFORM
MYKILOISLATE
MYKIMMYISUP
MYLAZYBANANA
MYNASTYNAKEDMONKEY
MYUVULAISPURPLE
NAKEDHOOKER
NAKEDMONSTER
NAKEDNASTYMAN
NAKEDNASTYMONSTER
NASTYSATANEATHOOKER
NOCHEATACTIVE
PAPADON'TPREACHER
PASSJIMMYTHEJOINT
PICKMYMONKEY
PICKUPHOOKER
PSYCHICASSASSIN
QUEBECISCOOL
RAID
REALITYISTERMINAL
REALITYISTHECONUNDRUM
SATANCANDANCE

SATANRULES
SATANTOLDTHISJOKE
SCARLETCRANE
SHOWMEYOUMONKEY
SHOWMEYOURNASTY
SHOWMYNAKEDMONSTER
SPAMSPAMSPAMSPAM
STAINMYUNIFORM
TAKEMYWEAPONS
TERMINALREALITYISCOOL
TERMINALREALITYISLAME
TERMINALREALITYRULES
TERMINALSTAIN
TERMINALVELOCITY
THEHOOKERISANGRY
THEMATRIX
THERULESAREOBSOLETE
THISISREALITY
UVULA
WEAPONSON
WHISKEYALPHADELTAFOXTROT
WHISKEYISMYGOD
XXX
YANKMYALPHABANANA
YOURFARTISDASTARDLY
YOURGODISCOOL
YOURHOOKERISNASTY

CHEAT CODES

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

Blue Force

+ D'INFOS FORUM

BALLES INFINIES

Dans le fichier BLUE.EXE, recherchez la chaîne hexadécimale FF 0E 08 07 et remplacez-la par 90 90 90 90 puis recherchez FF 0E 0A 07 et remplacez par 90 90 90 90.

Blue Lightning

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

AAAA
BELL
HAND
ALFA
LIFE
PLAN
NINE
FLEA
LOCK

Bob l'Eponge : La Créature du Crabe Croustillant

© THQ / Blitz Games 2006

CHEAT CODES

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

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

Bob l'Eponge : Le Film

© THQ 2005

CHEAT CODES

Appuyez sur F12 sur le menu principal ou pendant le jeu et tapez l'un des codes suivants :

`awegames`	Tous les niveaux (cliquez sur le bateau)
`plankton`	Costumes alternatifs (trouvez la pile d'habits)

Body Blows

© Team 17 1993

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au menu principal, appuyez simultanément et pendant une dizaine de secondes les deux touches E et Z (en clavier AZERTY). Ensuite, au cours d'une partie, vous avez accès aux possibilités suivantes :

	CTRL	SHIFT
F1	Joueur 1 invincible ON	Joueur 1 invincible OFF
F2	Joueur 2 invincible ON	Joueur 2 invincible OFF
F3	Augmenter l'énergie du joueur 1	Diminuer l'énergie du joueur 1
F4	Augmenter l'énergie du joueur 2	Diminuer l'énergie du joueur 2
F5	Augmenter le score du joueur 1	Diminuer le score du joueur 1
F6	Augmenter le score du joueur 2	Diminuer le score du joueur 2
F7	Crédits infinis ON	Crédits infinis OFF
F8	Tout au maximum ON	Tout au maximum OFF

Par exemple, pour augmenter l'énergie du joueur 1, appuyez sur les touches CTRL et F3 .

Bomb'x

+ D'INFOS FORUM

CODES DES 50 NIVEAUX QUE COMPORTE LE JEU

01. PLAIZ	21. EROTI	41. BISOU
02. SAFES	22. VIRTU	42. ERECT
03. HEROS	23. STRIP	43. DSOUS
04. EXTAZ	24. HELLO	44. COMPA
05. SLURP	25. PIEDD	45. PANTY
06. WOUAH	26. DONNA	46. LOLOS
07. HAAAA	27. DIVAN	47. SESAM
08. RIGOL	28. MINIE	48. ORGAS
09. FACIL	29. FORME	49. JOUII
10. RAPID	30. EPOUS	50. XBMOB
11. SYMPA	31. BELLE	
12. PRESR	32. HABIT	
13. VATIF	33. JARET	
14. MONST	34. PANAR	
15. GAMEX	35. GONAD	
16. GATHO	36. APHRO	
17. LIBER	37. CONTR	
18. STRIN	38. CUISS	
19. HAIRS	39. PILEU	
20. SOURI	40. LANGS	

BookWorm

© Mindscape 2008

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis l'écran principal du jeu.

`Celebrate`	Lex porte un chapeau
`Lovely`	Lex entouré de coeurs
`Seattle`	Faire pleuvoir
`Winter`	Faire tomber la neige
`gobble`	Lex en tenue de dinde

BONUS

Livre de la connaissance

Terminer le livre 1 en mode Aventure.

Mini-jeux

Terminer le livre 2 en mode Aventure.

Arène

Terminer le livre 3 en mode Aventure.

Bookworm Adventures 2

© PopCap Games

MODES BONUS

Tome de la connaissance

Terminer le Livre 4 du mode Aventure.

Mini-jeux

Terminer le Livre 5 du mode Aventure.

Replay

Terminer le Livre 6 du mode Aventure.

Arène

Terminer le Livre 6 du mode Aventure.

Borderlands

© 2K Games / Gearbox Software 2009

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode New Game + où les adversaires sont beaucoup plus puissants.

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier **WillowGame.ini** situé dans le répertoire **\Borderlands\WillowGame\Config** et modifiez les données suivantes :

`bDemiGodMode=false`	Mettre à "true" pour activer l'invincibilité
`InventorySlotMax_Misc (#)`	Inventaire plus grand (remplacer # par un nombre)
`WeaponReadyMax (#)`	Porter plus d'armes (remplacer # par 2, 3 ou 4)
`bIgnoreFriendlyFire=true`	Mettre à "false" pour activer le tir ami
`bIgnoreNPCFriendlyFire=true`	Mettre à "false" pour activer le tir ami entre NPC
`bBossesRegenHealthOnReset=false`	Mettre à "true" pour empêcher les boss de regagner de la vie
`bResurrectAllPlayersWhenOneDies=false`	Mettre à "true" pour que tous les joueurs ressuscitent quand un de vos l

Borderlands : L'Armurerie Secrète du Général Knoxx

© 2K Games / Gearbox Software 2010

EMPLACEMENT DES NABOTS

Nabot 1 : "Cornetto Viande Passion"

Emplacement = t-bone Junction

Nabot 2 : "Nabot de la Lance Ecarlate"

Emplacement = Road's End

Nabot 3 : "Mini Steeve"

Emplacement = Deep Fathoms

Nabot 4 : "Catcheur Truxicain"

Emplacement = Lockdown Palace

Nabot 5 : "Microbe Sauteur"

Emplacement = The Ridgeway

Boxworld

2007

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Si vous n'arrivez pas à passer un niveau, à l'aide d'un éditeur de texte, éditez le fichier BOXWORLD.INI qui se trouve dans le répertoire Windows. Recherchez la phrase "HighestStage =" et mettez le numéro du niveau auquel vous souhaitez aller.

Braid

© Number None Inc 2009

+ D'INFOS FORUM

FIN SECRÈTE

Collectez les 7 étoiles secrètes pour que la 8ème apparaisse dans le dernier niveau. Certains interrupteurs ne seront plus affectés par le temps et vous pourrez atteindre l'étoile pour découvrir la fin secrète du jeu.

MONDE 1 ET ÉPILOGUE

Dans la maison qui permet d'accéder au choix des niveaux, réparez l'échelle qui mène au monde 1. Pour cela, vous devez trouver les 60 pièces de puzzle et résoudre le puzzle de chaque monde. Une fois le monde 1 terminé, vous accéderez directement à l'épilogue. Pour y revenir plus tard, il suffit d'aller sur l'écran titre et de marcher vers la gauche de l'écran en direction d'une alcôve invisible.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Nous voici face à l'un des jeux de plates-formes les plus originaux du moment, voire même de toute l'histoire des jeux vidéo. Braid est unique, déroutant même... Derrière une apparence simpliste et vieillotte entièrement en 2D, se cache un jeu élaboré de la manière la plus intelligente qui soit. En effet, tout en usant stratégiquement de sa faculté à remonter le temps, Tim, notre héros, devra évoluer à travers une pléiade de casse-tête de plus en plus corsés, au cours desquels il lui faudra attraper des pièces de puzzle éparpillées ici et là. Impossible de mourir dans Braid : le temps est vôtre et vous rejouerez sans cesse sa mélodie, tout ceci dans l'espoir de retrouver la trace de votre chère et tendre... A vous maintenant de mettre à l'épreuve votre matière grise en prenant vos marques avec ce 2ème monde (et non le premier), un monde dont la difficulté est certes loin d'égaler celle des suivants...

Monde 2 : TEMPS ET PARDON

Comme vous allez pouvoir le découvrir dans ce premier monde, vous disposez d'un pouvoir sur lequel sera basée toute l'aventure. Il s'agit de la capacité à manipuler le temps, en le remontant quand bon vous semble...

2-1 Trois pièces faciles

Pour ce premier niveau, avancez simplement vers la droite pour ensuite grimper à la grille, puis la suivante, et récupérer votre premier morceau de puzzle en revenant plus bas à gauche. La simple difficulté ici résidera dans le fait de ne pas tomber dans les piques.

Pour la suite, vous pourrez attraper la prochaine pièce de puzzle en sautant simplement sur un ennemi, ce qui vous permettra de gagner un peu de hauteur.

Afin d'attraper la troisième et dernière pièce de ce secteur, il s'agira de trouver le bon timing pour effectuer un premier saut sur un monstre, puis rebondir tout de suite sur le second afin d'augmenter un peu plus votre hauteur et obtenir ainsi la pièce.

2-2 Le pont aux nuages

Avant de monter à l'échelle, avancez vers la droite pour aller récupérer la clé se trouvant sur la 2ème plate-forme. Revenez ensuite vers la gauche pour l'amener avec vous en haut de l'échelle et ouvrir ainsi la porte. Placez-vous alors simplement sur un nuage pour acquérir la première pièce de ce niveau.

La 2ème pièce du puzzle s'obtient très facilement, en continuant vers la droite et en sautant sur la prochaine série de nuages.

Pour récupérer ce morceau de puzzle (celui situé juste au-dessus de la porte), vous devrez avoir complété au préalable les niveaux 2-3 et 2-4. Une fois ceci effectué, revenez dans le monde 2 et rassemblez toutes les pièces de puzzle au niveau du tableau, sans tuer l'ennemi qui se promène sur la plate-forme en haut à gauche de celui-ci (si vous l'avez tué, remontez simplement le temps). Vous obtiendrez une image représentant une bouteille sur une petite table. Il s'agira alors de déplacer l'image de manière à ce que la table se trouve en haut à gauche, et qu'elle soit tout à fait alignée avec la plate-forme située à gauche du tableau, sur laquelle se déplace le monstre. Il va alors avancer sur la table comme par magie, puis vous devrez rabaisser la peinture pour le faire chuter au sol. Vous pourrez alors lui rebondir dessus lorsqu'il se trouvera au niveau de la porte de droite, ce qui vous permettra d'atteindre le morceau de puzzle.

Comme pour le troisième morceau, cette pièce de puzzle nécessite d'avoir effectué les niveaux 2-3 et 2-4. De la même manière que vous aviez récupéré la pièce précédente, il va vous falloir déplacer la peinture de sorte que la table se trouve cette fois en haut au milieu, de manière à pouvoir l'utiliser comme plate-forme intermédiaire (en ayant effectué à nouveau le parcours par la gauche pour pouvoir d'abord monter sur la plate-forme de gauche) afin d'atteindre celle de droite, menant à la dernière pièce de puzzle.

2-3 Chasse !

Dans ce niveau, il va vous falloir éliminer intelligemment vos ennemis si vous souhaitez récupérer la pièce de puzzle, qui ne sera accessible que lorsque les 6 monstres seront vaincus. Commencez donc par éliminer celui situé le plus bas, puis montez à l'échelle de droite en évitant pour l'instant le monstre se trouvant sur cette plate-forme. Partez plutôt à gauche et éliminez l'autre, pour monter à l'échelle qui vous mènera au troisième niveau. Éliminez alors le monstre qui se trouvera sur cette plate-forme, puis il s'agira ensuite de rebondir sur le monstre que vous aviez laissé en vie au niveau du dessous pour atteindre la plate-forme de droite. Occupez-vous alors du cinquième ennemi, puis montez à la dernière échelle qui vous permettra d'atteindre le dernier monstre et par la même occasion la pièce de puzzle.

2-4 Saut dans l'inconnu

Montez à l'échelle pour actionner le levier, ce qui permettra à la plate-forme de se déplacer vers la droite. En l'actionnant une fois encore, vous la ferez revenir vers la gauche. L'idée ici sera de faire atterrir sur cette plate-forme le monstre projeté par le canon, tandis que vous la ferez revenir vers la gauche, pour qu'il tombe dans la partie verte et non sur la surface piquante. Vous n'aurez plus qu'à suivre votre ennemi vers la gauche pour lui rebondir dessus et atteindre ainsi la pièce de puzzle.

Repartez vers la droite en utilisant la plate-forme mobile, puis il va vous falloir rebondir avec le bon timing sur un ennemi projeté par un autre canon. Si vous réussissez le saut sur sa tête, cela vous permettra d'atteindre la plate-forme d'en face et le 2ème morceau de puzzle. N'oubliez pas que vous pouvez remonter le temps comme bon vous semble pour rebondir sur l'ennemi avec plus de facilité.

Vous pourrez trouver le troisième morceau de puzzle en vous laissant tomber tout en bas du précipice, après avoir récupéré le morceau précédent. Il y a de fortes chances que vous atterrissiez sur la droite, à côté de la pièce située un peu plus haut à gauche. Qu'à cela ne tienne, remontez donc le temps durant votre chute afin d'en contrôler la trajectoire et d'atterrir pile-poil sur la pièce de puzzle.

Vous récupérerez le quatrième morceau en montant à l'échelle et en vous plaçant dans les alcôves de droite afin d'éviter d'être touché par les ennemis qui ne cessent de chuter. Il ne restera plus qu'à poursuivre vers la droite en évitant la plante, puis en atteignant le château. Vous pouvez maintenant revenir récupérer les 2 morceaux de puzzle qui était jusqu'alors inaccessibles dans le niveau 2-2.

Monde 3 : TEMPS ET MYSTERE

Le troisième monde fera apparaître des objets scintillants en vert, qui ne seront pas affectés par les retours dans le temps. Peu importe donc si un ennemi clignotant en vert avance par exemple vers la gauche et que vous souhaitez remonter le temps : il continuera d'avancer sans subir aucun effet...

3-1 Le Fossé

Vous n'aurez pas de pièces de puzzle à récupérer ici. Dans ce secteur, sautez simplement dans le puits pour éliminer l'ennemi qui s'y trouve et récupérer la clé. Étant donné qu'elle brille de cette couleur verdâtre, elle n'est pas affectée par les retours dans le temps. Utilisez donc cette commande pour vous retrouver en haut du puits, clé en main, pour déverrouiller le passage et franchir la porte de droite.

3-2 Un aller et un retour

Montez simplement sur les grillages pour aller récupérer la clé située en haut à gauche, puis remontez le temps pour vous retrouver sur le premier grillage et vous diriger à droite, avant que le mur mobile ne vous ait bloqué le passage. Vous aurez ainsi assez de temps pour déverrouiller la porte et récupérer la pièce de puzzle qui se trouvait derrière. Quittez ensuite le niveau par la porte située en bas à droite.

3-3 Phase

Montez sur le grillage pour pouvoir sauter sur un nuage, puis il vous faudra vous déplacer de nuage en nuage vers la droite, en sachant que certains, scintillant en vert, ne seront pas affectés par le retour dans le temps. Étant donné qu'ils sont à la base trop loin pour les atteindre, effectuez tout de même un saut vers eux, puis tapotez légèrement le bouton de retour dans le temps, de sorte à rester plus ou moins figé en l'air, le temps que le nuage vert soit assez proche de vous pour que vous puissiez vous y poser. Vous pourrez alors continuer sur le canon au-dessus duquel se trouve la première pièce de puzzle.

Utilisez la même méthode que précédemment pour récupérer la 2ème pièce de puzzle, en sachant qu'il vous faudra cette fois rester figé en l'air par 2 fois, puisqu'il s'agira de sauter sur 2 nuages verts pour avancer vers votre objectif...

3-4 Le sol sous ses pieds

Montez à l'échelle pour marcher sur la plate-forme de droite et retomber au niveau du levier. Actionnez-le pour déplacer la plate-forme vers la gauche, puis une fois de retour au pied de l'échelle, remontez le temps, de sorte à ce que le monstre tombe sur la plate-forme mobile et se dirige jusqu'à la clé située tout à fait à gauche. Éliminez-le pour vous emparer de la clé, puis actionnez à nouveau le levier pour déverrouiller la porte de droite et récupérer la première pièce de ce secteur.

Continuez vers la droite pour faire face à un nouveau levier à actionner, ce qui déplacera la plate-forme du haut vers la droite. Montez à l'échelle de gauche, puis tenez-vous à l'extrémité droite de la plate-forme, en ayant au-dessous de vous la pièce de puzzle. Redescendez maintenant actionner le levier pour faire revenir la plate-forme vers la gauche, puis remontez le temps. Étant donné que cette dernière n'est pas affectée par le phénomène, vous vous retrouverez dans le vide, au-dessus de la pièce de puzzle, et tomberez donc automatiquement vers elle lorsque vous ferez repartir le temps normalement. Revenez enfin actionner le levier pour déplacer la plate-forme vers la droite puis la franchir, afin de passer la porte de droite.

3-5 Des voies étroites

Dirigez-vous vers la droite pour passer au-dessous d'une plate-forme sur laquelle le canon de gauche éjecte un ennemi scintillant en vert, et où le canon de droite l'élimine constamment et l'empêche d'avancer avec des projectiles. Placez-vous donc sur la plate-forme située entre les 2 échelles, au-dessous de la pièce de puzzle, puis attendez quelques secondes (le temps que 2 ou 3 projectiles soient passés). Remontez alors le temps en tapotant légèrement le bouton, de sorte à faire revenir les projectiles dans le canon, ce qui permettra ainsi de laisser avancer le monstre vers la droite. Lorsqu'il vous rejoindra enfin sur la plate-forme, sautez-lui dessus pour atteindre la pièce de puzzle.

Poursuivez votre route en préférant échapper aux ennemis qui vous poursuivent plutôt que de les affronter, puis vous trouverez bientôt un canon qui tire horizontalement, tandis qu'un autre sera situé plus loin en hauteur et tirera en biais. Celui-ci n'est pas affecté par les retours dans le temps. Il s'agira alors de trouver le bon timing en remontant quelque peu le temps, de sorte à ce que les projectiles des 2 canons s'entrechoquent (tout en vous occupant des ennemis gênants). Ceci aura pour effet de n'envoyer qu'1 projectile sur 2 vers la droite du niveau, chose bien utile pour ce qui va suivre.
.. Une fois arrivé au niveau de la structure à l'extrême droite, montez à la première échelle, puis durant l'intervalle de temps qui sépare 2 projectiles, vous aurez la possibilité d'atteindre la petite échelle de droite puis de sauter vers la pièce de puzzle.

3-6 Irréversible

Dans cette première partie du niveau, vous verrez au-dessus de vous une plate-forme horizontale se déplaçant vers la gauche, et une plate-forme verte verticale qui monte petit à petit. Il vous faudra alors grimper à l'échelle de droite pour vous retrouver sur la plate-forme horizontale, mais sans activer de retour dans le temps. Vous devrez donc vous occuper des ennemis " à l'ancienne ", car le moindre retour dans le temps emprisonnerait la plate-forme horizontale si elle n'a pas encore dépassé le petit mur vertical qui lui, n'est pas affecté par les retours dans le temps. Utilisez ensuite la plate-forme horizontale pour atteindre la pièce de gauche, tout en vous chargeant des ennemis.

Empruntez la grande échelle qui descend sous terre, puis emparez-vous de la clé de gauche en évitant la plante carnivore. Celle-ci vous permet d'ouvrir la porte de droite, puis vous devrez alors remonter le temps pour ramasser automatiquement la clé et ouvrir la seconde porte avec celle-ci. La 2ème pièce de puzzle du niveau se trouvera derrière.

Après avoir récupéré la 2ème pièce de puzzle, descendez à l'échelle pour partir vers la gauche en évitant les 3 plantes carnivores et sans vous soucier de la clé. Descendez alors à l'échelle du fond pour trouver une autre clé qui scintille en vert au bas de celle-ci et remonter avec en effectuant un retour dans le temps. Utilisez cette clé pour ouvrir la première des 3 portes verrouillées, puis allez ensuite chercher l'autre clé située entre les plantes carnivores, afin d'ouvrir la porte du milieu. Remontez le temps pour vous retrouver à nouveau avec cette clé en main, puis utilisez-la pour ouvrir la dernière porte et atteindre la troisième pièce de puzzle. Vous pouvez maintenant remonter les échelles pour rejoindre l'extérieur et poursuivre vers la droite...

3-7 Repaire

Pas de pièces de puzzle à récupérer ici, mais juste un combat contre un boss... Avant d'aller l'affronter, il va vous falloir récupérer la clé qu'a lâché un ennemi juste avant de mourir, au niveau des piques. Sautez donc vers cette dernière, puis dans le quart de seconde où vous entendrez que vous l'avez attrapée juste avant de mourir, remontez le temps pour vous retrouver en haut. Plusieurs essais vous seront peut-être nécessaires pour y parvenir... Allez ensuite ouvrir la porte verrouillée, puis vous ferez face au boss. Tenez-vous au niveau des 2 lustres en grimpant au grillage et en évitant au mieux les projectiles, puis faites-les tomber avec le bon timing sur ce monstre, avant de remonter le temps pour pouvoir les réutiliser. Heureusement, le retour dans le temps n'affecte pas votre ennemi, et il perdra peu à peu ses pointes. Après lui avoir ôté sa dernière pointe, vous en viendrez à bout et pourrez poursuivre par la porte de droite.

3-8 Un picotement

Allez grimper à la première échelle accessible vers la droite, puis filez à gauche pour descendre par 2 fois et actionnez le levier après avoir éliminé un gêneur. Ceci aura pour effet de déplacer une plate-forme vers la droite. Revenez en haut de la toute première échelle empruntée, puis montez alors à celle de droite, afin de rejoindre l'extrême gauche de l'écran, où vous pourrez trouver un monstre qui possède une clé. Volez-la-lui, puis revenez au niveau du levier pour

l'actionner à nouveau et faire repartir la plate-forme vers la gauche. C'est maintenant qu'il faudra remonter le temps pour vous retrouver à l'extrême gauche de l'écran, et rapidement sauter sur la plate-forme qui revient toujours vers la gauche (car non affectée par le retour dans le temps), afin de sauter sur celle-ci pour atteindre l'échelle vous menant à la première pièce de puzzle.

Faites revenir la plate-forme vers la droite en actionnant le levier, toujours en ayant la clé en main, puis sautez sur celle-ci pour déverrouiller la porte qui vous mènera à la 2ème partie du niveau. À gauche de la grande échelle, vous pouvez voir la 2ème pièce de puzzle emprisonnée par un mur vertical tombé depuis longtemps. Mais vous avez bien compris qu'il n'est jamais trop tard dans Braid... Montez donc tout à fait en haut de l'échelle, pour longer le grillage du haut vers la droite et descendre au pied de la 2ème échelle, tout ceci en évitant bien sûr les projectiles. Sautez alors sur la partie de grillage inférieure pour vous diriger vers la gauche et actionner le levier. Ceci aura pour effet d'élever une plate-forme au centre, sur laquelle vous pourrez sauter et qui vous fera scintiller en vert.
Cela signifie que vous ne serez pas affecté par les retours dans le temps, du moment que vous vous tenez sur cette plate-forme. Profitez-en alors pour remonter le temps de la manière la plus rapide possible, afin de vous retrouver au moment même où vous aviez débuté le niveau, autrement dit lorsque le mur vertical ne bloquait pas encore le passage vers la 2ème pièce de puzzle. Lorsque le mur se retrouvera au plus haut point, vous devriez avoir assez de temps pour rejoindre l'échelle de droite, longer le grillage du haut vers la gauche, puis descendre à l'échelle de gauche pour attraper la pièce de puzzle.

Monde 4 : TEMPS ET ENDROIT

Dans le quatrième niveau, le temps s'écoulera normalement tant que vous avancerez à droite, mais il se figera lorsque vous vous arrêterez ou emprunterez une échelle. Dès que vous reviendrez vers la gauche, le temps remontera automatiquement et ennemis et projectiles se verront avancer à reculons...

4-1 Le Fossé

Pour ce premier niveau, sautez par-dessus le précipice pour courir jusqu'à la porte verrouillée, ce qui fera avancer l'ennemi du bas vers la gauche, lui faisant ainsi récupérer la clé. Sautez pour la récupérer, puis remontez simplement le temps pour déverrouiller la porte et passer au niveau suivant.

4-2 Spécialiste des sauts

Pour récupérer la première pièce de puzzle de ce niveau, montez aux 2 premières échelles de la structure de droite, tout en évitant les projectiles, mais ne tentez pas d'emprunter la troisième échelle. À la place, sautez sur le bloc qui se trouve tout de suite sur la droite de la 2ème échelle, puis sautez une fois encore pour vous retrouver derrière le canon du dessus, en face duquel se trouvera la pièce de puzzle.

Après avoir récupéré la première pièce de puzzle, sautez sur la plate-forme du haut pour vous emparer de la clé, puis au lieu d'aller directement ouvrir la porte verrouillée de gauche, redescendez sur la terre ferme et allez cette fois monter sur la structure de gauche. Après avoir grimpé à la 2ème échelle, il vous sera impossible d'emprunter la troisième. Sautez donc sur la petite plate-forme située à gauche de la 2ème échelle, puis vous pourrez rebondir sur la tête de l'ennemi qui était tombé au tout début du niveau, et qui remontera du fait que le temps revient en arrière. Ceci vous permet alors de vous retrouver derrière le canon du haut, puis vous n'avez plus qu'à grimper à la dernière échelle pour récupérer la pièce de puzzle.

La clé toujours en main, il suffit juste de sauter vers la droite après avoir récupéré le 2ème morceau de puzzle, pour ouvrir la porte verrouillée de gauche. Vous n'avez alors qu'à récupérer la troisième pièce et à filer à droite (passez par-dessus la plante en courant sur la plate-forme du haut) pour changer de niveau.

4-3 Tout juste hors de portée

Montez à l'échelle et actionnez le levier de gauche. Une fois tout en haut de l'échelle, dirigez-vous vers la gauche, puis sautez sur l'ennemi le plus à gauche qui devrait être en train de remonter. Ceci permet de ralentir le temps suffisamment

pour que les murs se remettent en place, tout comme le levier, puis il suffira ensuite de franchir le premier muret en rebondissant sur l'ennemi situé à votre hauteur. Il ne vous restera alors plus qu'à récupérer la première pièce de puzzle.

Dès que vous attraperez la première pièce, un ennemi va tomber un peu plus bas, sur la plate-forme d'en face. Tout de suite après l'impact de sa chute, il s'agira de lui sauter sur la tête de manière à rebondir et vous trouver sur la plate-forme du dessus (lancez votre saut légèrement avant que l'ennemi touche le sol). Étant donné que vous l'avez tué, vous vous retrouverez dans l'impossibilité de récupérer la clé qui se trouve au-dessous de vous. Il va vous falloir remonter le temps en allant à gauche par un quelconque moyen... Pour ce faire, montez à l'échelle, puis une fois en haut de celle-ci, sautez vers la gauche pour vous retrouver sur la plate-forme la plus haute de la structure au niveau de laquelle vous aviez récupéré le premier morceau de puzzle. Vous devriez avoir fait suffisamment remonter le temps pour que l'ennemi soit réapparu. L'idée sera maintenant d'aller au maximum vers la droite. Sautez donc sur la plate-forme au niveau de laquelle se situe la grande échelle, puis courez entièrement à droite. Ceci aura permis à l'ennemi de s'emparer de la clé. Il vous restera alors à revenir sur la gauche et à lui sauter sur la tête pour qu'il lâche la clé. Tâchez d'atterrir sur sa tête en regardant vers la droite afin que le monstre ne ressuscite pas. Une fois la clé en main, il s'agira de remonter le temps avec le bouton habituel, pour vous retrouver au moment où vous étiez tout en haut de la grande échelle. Vous pourrez déverrouiller la porte de droite et poursuivre après avoir récupéré le morceau de puzzle (la porte de fin de niveau se trouve tout en bas à droite).

4-4 Chasse !

Dans cette phase de jeu, il vous sera demandé une fois encore d'éliminer la totalité des monstres présents sur les 4 niveaux du décor. La difficulté résidera cette fois dans le fait que le temps remontera dès que vous irez vers la gauche, provoquant ainsi la résurrection de vos ennemis. Comme d'habitude dans Braid, il va falloir user d'un peu de stratégie... Dans un premier temps, l'idée sera d'aller éliminer le monstre situé le plus haut.
Pour ce faire, montez à l'échelle de droite, partez vers la gauche pour emprunter l'autre échelle, puis repartez vers la droite pour rebondir sur le monstre le plus à droite du 2ème niveau, ce qui vous permettra d'atteindre le morceau de plate-forme de droite du troisième niveau. Montez alors à l'échelle pour partir vers la gauche et sautez sur ce premier monstre. Prenez toutefois garde de rebondir sur sa tête en étant tourné vers la droite pour ne pas que le temps remonte. Redescendez ensuite à l'échelle de droite, puis il faudra vous occuper de l'ennemi le plus à gauche de ce troisième niveau. Pour atteindre la plate-forme sur laquelle il se trouve, rebondissez une fois de plus sur la tête du monstre du 2ème niveau, puis avancez jusqu'à avoir parcouru les 3/4 de celle-ci. Étant donné que vous allez à gauche, vous avez sans doute remarqué que le premier monstre que vous aviez tué est en train de revenir sur sa plate-forme. Restez vigilant afin que cela ne soit pas le cas tout en éliminant votre 2ème ennemi (toujours en regardant vers la droite). Après vous être occupé de celui-ci, repartez donc vers la droite pour descendre d'un niveau et vous occuper du monstre situé le plus à gauche. Une fois ceci effectué, sautez sur la tête de l'ennemi situé le plus bas, pour enfin monter sur la plate-forme de droite du 2ème niveau et rebondir sur la tête de l'avant-dernier monstre (2 fois pour gagner en hauteur) afin de l'éliminer d'une part, mais qu'il vous permette d'atteindre la petite plate-forme du haut à droite, sur laquelle se trouve le dernier monstre à abattre. Vous n'avez plus qu'à monter l'échelle, récupérer la pièce, puis redescendre franchir la porte de droite.

4-5 Un mouvement graduel

Vous avez en face de vous 3 plantes carnivores qui ne sont pas affectées par le retour dans le temps. Il va falloir faire en sorte que l'ennemi de droite reste en vie et évite les plantes pour lui faire récupérer la clé située tout à fait à gauche. Pour ce faire, avancez prudemment et par étapes, car vous devrez non seulement éviter les plantes pour vous même, mais aussi garder en vie le monstre qui continuera de se diriger vers la gauche tant que vous avancez dans l'autre direction. Il s'agira bien sûr de revenir vers la gauche si jamais vous le tuez par mégarde. Une fois arrivé à l'échelle, le monstre aura la dernière plante à éviter, mais se fera éliminer pendant que vous monterez. Sautez alors sur la grande plate-forme de gauche afin de le ressusciter, puis choisissez le bon moment pour repartir vers la droite, en sautant sur le bloc carré situé à gauche de l'échelle. Une fois la plante rabaissée, continuez de filer vers la droite jusqu'à entendre que le monstre a récupéré la fameuse clé. Revenez maintenant sur la gauche sans vous soucier de son sort, et contentez-vous simplement de ramasser la clé. Il vous restera ensuite à monter à l'échelle de droite, repartir vers la gauche pour emprunter celle du dessus, puis aller déverrouiller la porte de droite, derrière laquelle se trouve la première pièce de puzzle.

Retournez vers la droite pour vous tenir sur la plate-forme située entre les 2 échelles du centre, et sachez qu'il va vous falloir attirer jusqu'ici un monstre qui proviendra de la droite et qui ne sera pas affecté par les effets du retour dans le temps. Toutefois, vous devrez lui faire éviter les 3 plantes carnivores qui, contrairement aux 3 précédentes, sont cette fois affectées par les manipulations du temps. Avant de retomber au sol, tenez-vous environ 5 secondes sur l'extrémité gauche de la plate-forme centrale, au moment où la première plante carnivore de droite sera retournée dans son pot. C'est la petite astuce qui vous permettra de vous emparer de la pièce de puzzle sans problème. En retombant ensuite au sol sur la droite du secteur, vous voyez donc le monstre sortir du canon et avancer vers la gauche. L'idée sera de stopper vos mouvements à chaque fois qu'une plante qu'il devra franchir sera totalement rabaissée. Une fois qu'il a passé les 2 premières plantes, remontez le temps pour vous retrouver à gauche de la plate-forme centrale, durant le moment où vous aviez fait rester la troisième plante dans son pot. Le monstre va alors continuer d'avancer et tomber sur la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez. Il faudra lui rebondir dessus pour atteindre celle du haut et la pièce de puzzle par la même occasion. Vous pourrez clôturer le niveau en passant la porte du coin droit.

4-6 Un mouvement amplifié

Comme pour le niveau précédent, vous devrez faire avancer un ennemi vers la gauche tout en lui faisant éviter les plantes carnivores. Il pourra franchir les 2 premières plantes assez facilement, mais il sera impossible de lui faire passer les 2 suivantes étant donné qu'elles remontent bien trop vite à la surface.
Avancez donc vers la grande échelle sans vous soucier qu'il se fasse manger, puis revenez vers la gauche dès lors que vous vous retrouverez sur les nuages. Le fait d'avancer sur ces derniers vous permettra d'accélérer davantage votre course et donc le temps. Revenez au moment où le monstre se trouve tout à fait devant les 2 dernières plantes, puis dès que celles-ci sont rabaissées, foncez à droite jusqu'à quitter la couche de nuages et avancer quelques mètres plus loin pour entendre que la clé a été saisie. Notez que même si le temps est accéléré lorsque vous avancez sur les nuages, vous n'aurez qu'un très court instant pour faire passer le monstre sans qu'il se fasse manger par les plantes. Revenez vers la gauche pour récupérer la clé, puis montez la grande échelle de droite pour marcher sur la première couche de nuages et aller emprunter l'échelle de gauche. Ouvrez donc la porte verrouillée de gauche après avoir évité la plante carnivore, puis vous n'aurez plus qu'à vous emparer de la pièce de puzzle.

Repartez vers la gauche pour effectuer exactement le même chemin en sens inverse, puis une fois arrivé au niveau de la grande échelle centrale, montez tout en haut de celle-ci. Tenez-vous maintenant à l'extrémité droite du canon, puis sautez vers la droite comme si vous souhaitiez atteindre la plate-forme droit devant vous et sans craindre de tomber dans le vide. Un grand nuage va alors apparaître, sur lequel vous devriez retomber si vous avez fait preuve du timing parfait. Il ne restera alors plus qu'à poursuivre à droite en sautant sur les autres plates-formes, puis le morceau de puzzle sera à vous.

4-7 Un compagnon inconstant

Dans ce niveau, il faudra utiliser une clé qui est sensible aux retours dans le temps. Vous ne pourrez donc pas la garder en main en vous dirigeant vers la gauche... Emparez-vous d'entrée de jeu de cette clé qui se trouve devant vous, puis filez à droite jusqu'à rencontrer un premier ennemi. Évitez-le, pour ensuite sauter sur la plate-forme située légèrement au-dessus, afin de déverrouiller la porte avec la clé. Descendez ensuite par la droite de la plate-forme, puis faites apparaître un autre monstre en revenant à gauche, ce qui refermera la porte par la même occasion. Il devrait atterrir juste à côté de la clé et s'en emparer. L'idée sera qu'il vous l'amène, puis que vous la récupériez pour aller ouvrir l'autre porte verrouillée de droite qui vous mènera à la première pièce de puzzle.

Remontez maintenant le temps pour vous retrouver au moment où vous aviez passé la 2ème échelle en partant de la gauche, la clé en main. Montez maintenant à celle-ci pour vous diriger à droite, actionner le levier, puis retomber par la droite. Occupez-vous du monstre à proximité, puis faites en sorte que le suivant, projeté par le canon, tombe sur la petite plate-forme mobile. Dirigez-vous vers la gauche afin de la faire revenir vers le levier, en gardant le monstre sur celle-ci. Du fait du retour dans le temps, la clé va remonter vers le levier, et l'ennemi va pouvoir s'en emparer. Remontez alors la petite échelle de gauche pour lui chiper la clé (attendez qu'il ait franchi la 2ème échelle), la ramasser, pour ensuite monter à l'échelle suivante et déverrouiller la porte qui vous mène à la pièce de puzzle.

Monde 5 : TEMPS ET DECISIONS

Pour ce cinquième monde, à chaque fois que vous remonterez le temps, votre ombre apparaîtra un instant pour répéter les actions que vous aviez effectuées précédemment. Notez que cette ombre ne durera pas éternellement (une dizaine de secondes), et que les objets scintillant en violet pourront être touchés et manipulés par votre ombre...

5-1 Le Fossé

Pour ce premier niveau, sautez dans le puits pour récupérer la pièce de puzzle, puis remontez le temps. Votre ombre ira alors chercher la pièce et vous n'avez qu'à vous diriger vers la porte en sautant par-dessus le précipice.

5-2 Si distant

Ici, montez à l'échelle pour faire fonctionner le levier violet, après avoir attendu quelques secondes à proximité de celui-ci. Remontez ensuite le temps, puis montez à l'échelle une fois encore pour aller franchir le mur de gauche qui se relèvera une fois que votre ombre aura actionné le levier. Vous trouverez la pièce de puzzle en haut de l'échelle de gauche.

Dirigez-vous maintenant vers la droite, pour rebondir sur un ennemi qui vous permettra d'atteindre le levier violet, au-dessus de la porte de sortie. Restez un instant à proximité de celui-ci, puis actionnez-le. Remontez ensuite le temps, puis rebondissez sur l'ennemi une fois encore pour sauter sur la plate-forme de gauche, tandis que votre ombre ira s'occuper du levier. Une fois que le mur sera relevé, vous n'aurez plus qu'à monter la grille pour récupérer le morceau de puzzle.

5-3 (Sans nom)

Montez à la grille, puis courez sur la plate-forme de droite pour passer par-dessus les piques et retomber plus bas. Ramassez la clé violette, puis avancez quelque peu pour attirer le lapin vers vous, avant de vous replacer un peu plus sur la gauche, sous le coin de la structure et en faisant face à l'ennemi. Restez un instant dans cette position avant de remonter le temps, puis rendez-vous sur la structure pour la contourner par le côté droit. Tandis que votre ombre occupera le lapin à gauche, vous aurez assez de temps pour monter à l'échelle centrale et vous emparer de la pièce de puzzle.

Descendez l'échelle, puis emparez-vous de la clé violette après vous être débarrassé du lapin. Placez-vous sur la gauche, en face du précipice rempli de piques, puis effectuez un saut vers la gauche comme si vous souhaitiez atteindre l'autre côté. Vous serez bien sûr trop court et votre personnage mourra. Vous devrez alors remonter le temps pour vous retrouver au tout début du niveau, puis avancez sur la droite pour vous placer à l'extrémité gauche du précipice de piques. Vous verrez alors votre ombre sauter vers vous avec la clé, puis au moment où elle mourra et lâchera l'objet, vous l'attraperez automatiquement. Il ne vous restera plus alors qu'à monter la grille de gauche, déverrouiller la porte et franchir la porte de sortie située en haut à droite du niveau.

5-4 Le passage du fossé

Empruntez l'échelle située plus à droite, puis revenez vers la gauche pour vous tenir à proximité du levier. Inutile de l'actionner pour le moment. Il s'agira plutôt de sauter entre les 2 plates-formes pour retomber au sol et éliminer le monstre qui se balade. Remontez ensuite le temps, puis au lieu de sauter cette fois entre les plates-formes, atterrissez sur celle de gauche, où se trouve le canon. Étant donné que votre ombre aura éliminé l'ennemi du bas, un nouveau va apparaître à partir du canon, sur lequel vous pourrez rebondir pour atteindre la pièce de puzzle.

Actionnez le levier pour déplacer la petite plate-forme vers la gauche, puis retombez au sol pour éliminer le monstre. Comme précédemment, remontez le temps pour vous retrouver à côté du levier, et tandis que votre ombre ira s'occuper de l'ennemi du bas, observez le nouveau monstre se diriger vers la droite du niveau. Soyez prêt pour l'accueillir à droite, avant qu'il ne retombe sur la terre ferme, c'est-à-dire au même niveau que la porte de sortie. Il ne s'agira pas ici de le tuer, mais plutôt de vous faire tuer en le tapant par-dessous. Ceci aura pour effet de faire rebondir l'ennemi un peu plus haut et plus loin. Remontez donc le temps aussitôt après avoir péri, puis allez vous placer en haut de l'échelle la plus à droite, pour vous préparer à sauter sur le monstre que votre ombre aura fait rebondir, vous permettant ainsi d'atteindre la pièce de puzzle de droite à l'aide d'un 2ème saut.

Remontez à l'échelle et dirigez-vous vers la gauche pour vous placer au niveau du levier. Une fois ici, partez vous charger de l'ennemi situé en bas à droite, puis remontez le temps jusqu'à vous retrouver à côté du levier. Dès que votre ombre aura éliminé le monstre, un nouveau va sortir du canon de gauche, et vous devrez actionner le levier au bon moment pour le faire avancer sur la plate-forme mobile, jusqu'à ce qu'il vous rejoigne sur la vôtre.
Comme cela risque d'être trop court, remontez quelque peu le temps pendant qu'il se trouve sur la plate-forme pour voir apparaître une ombre de celle-ci, sur laquelle le monstre peut aussi marcher. Plusieurs essais risquent d'être nécessaires pour réussir cette manipulation, mais vous n'aurez plus qu'à sauter sur la tête du monstre pour rejoindre la plate-forme du haut et vous emparer de la pièce de puzzle.

5-5 Une occasion se présente

Montez à l'échelle, puis filez à droite pour sauter sur l'ennemi qui possède une clé, à proximité de la 2ème échelle. Avec celle-ci, descendez ouvrir la porte violette située la plus en bas à gauche, puis remontez le temps juste avant d'éliminer le monstre. Répétez l'opération, récupérez à nouveau la clé, tandis que votre ombre fera de même, obtenant également une clé. Ouvrez cette fois à la porte de gauche la plus haute, puis sautez sur la porte violette pour pouvoir grimper à l'échelle de gauche, tandis que votre ombre va bientôt la déverrouiller. Actionnez le levier, puis rebroussez chemin vers le début du niveau pour pouvoir récupérer la pièce de puzzle.

Rendez-vous maintenant sur la structure la plus à droite du niveau, pour aller actionner le levier du haut et faire monter la plate-forme du bas. Actionnez une fois de plus le levier pour la faire redescendre, puis remontez le temps pour aller vous placer sur celle-ci, tandis que votre ombre ira actionner le levier. Vous allez alors être remonté à proximité de l'autre levier à actionner. Ceci aura pour effet d'élever une petite plate-forme au-dessus, puis une fois qu'elle aura atteint son point culminant, il vous faudra actionner une fois encore le levier pour la faire descendre. Remontez le temps, grimpez à l'échelle de gauche, puis actionnez le levier du haut pour élever votre ombre, qui actionnera à son tour l'autre levier. Vous n'avez plus qu'à utiliser la petite plate-forme mobile pour atteindre la pièce de puzzle.

5-6 Repaire

Vous allez devoir combattre à nouveau un boss en lui faisant tomber des lustres sur la tête. Toutefois, celui-ci étant de couleur rose, il va falloir agir différemment de la fois précédente. Faites-lui tomber un lustre sur la tête, puis remontez le temps pour pouvoir le réutiliser. Toutefois, l'ennemi aura récupéré sa corne. Faites en sorte qu'il se trouve sous le lustre lorsque vous faites repartir le temps (en l'attirant par des déplacements latéraux), afin que l'ombre de ce dernier touche le boss une fois de plus. Il perdra donc pour de bon sa corne, puis il vous faudra réitérer l'opération jusqu'à le vaincre totalement. Suite à votre victoire, vous pourrez récupérer une clé qui vous permettra d'ouvrir la porte située la plus en haut à gauche du niveau. Vous aurez ensuite un levier à actionner, tandis qu'il vous faudra remonter le temps jusqu'au moment où vous étiez à proximité du boss, afin d'ouvrir cette fois la porte de droite. Votre ombre ayant actionné le levier, il ne vous reste plus qu'à passer sous le mur qui est en train de s'élever. La pièce de puzzle en poche, quittez le niveau par la porte.

5-7 Un compagnon fragile

Montez à la grille et récupérez la clé détenue par le monstre. Tenez-vous maintenant quelques pas devant la première porte verrouillée, puis effectuez un saut vers elle, comme si vous souhaitiez la toucher avec votre clé. Juste avant l'impact, remontez le temps pour vous retrouver au moment du saut. Votre ombre va alors sauter et ouvrir la première porte à votre place, ce qui vous permettra de déverrouiller la seconde avec votre clé. Après avoir récupéré la pièce de puzzle, il ne vous restera plus qu'à vous diriger à droite du niveau...

Monde 6 : HESITATION

Dans ce sixième monde, vous aurez en votre possession un anneau qui, une fois posé à l'endroit de votre choix, aura pour effet de fortement ralentir le temps sur une surface circulaire entourant votre objet. Le temps sera également ralenti légèrement par-delà le cercle, et il faudra donc vous servir de l'anneau à bon escient pour récupérer toutes les pièces de puzzle à travers les différents niveaux.

6-1 Le Fossé

Dans ce premier niveau, vous n'avez qu'à sauter par-dessus le précipice pour avancer jusqu'à la porte.

6-2 Un aller et un retour

Ici, vous devrez récupérer la pièce de puzzle se trouvant sur la droite, derrière une porte verrouillée qu'il vous faut atteindre avant la tombée du mur. Il s'agira alors de créer un cercle temporel au niveau de celui-ci, de manière à le ralentir au maximum, le temps que vous alliez chercher la clé en haut à gauche de l'écran. Une fois la pièce de puzzle en main, vous pourrez quitter le niveau en franchissant la porte située en bas à droite.

6-3 Phase ?

Sautez sur la petite plate-forme de droite, puis créez un cercle dont le centre se trouvera à l'extrême droite de celle-ci. Un premier nuage va alors pénétrer à l'intérieur, puis vous devrez sauter rapidement sur celui-ci, afin de rejoindre le 2ème qui suit, puis sauter enfin sur un troisième, dans le but de vous retrouver sur le canon et d'attraper la pièce de puzzle. Tout ceci est bien entendu plus facile à dire qu'à faire, car il vous faudra trouver le bon timing pour réaliser cette action.

Retournez récupérer votre cercle, puis dirigez-vous sur la droite pour monter tout en haut de la longue grille verticale. Avancez sur la plate-forme pour placer votre cercle de sorte que la partie du bas soit située à mi-distance entre la petite plate-forme et le canon, tout près de la fleur. Rendez-vous donc sur cette petite plate-forme pour sauter sur un premier nuage, puis effectuez ensuite un 2ème saut vers la droite en pénétrant dans le demi-cercle, afin de laisser le temps à un 2ème nuage d'avancer jusqu'à votre point de chute. Restera ensuite à sauter sur le canon et à récupérer la 2ème pièce de puzzle.

6-4 Cascade

Rendez-vous tout à fait à droite du niveau, afin d'aller placer votre cercle sur le canon le plus à droite. Ses projectiles vont alors se ralentir, permettant à un monstre d'avancer sur la plate-forme d'en face. Vous n'aurez plus qu'à lui sauter dessus pour atteindre la première pièce de puzzle.

Allez tout d'abord récupérer votre anneau, puis filez à gauche pour monter à la première échelle que vous croiserez. Allez poser votre cercle tout à fait à droite de la plate-forme, puis sautez sur un ennemi projeté par le canon de gauche, pour vous retrouver sur la petite plate-forme sur laquelle il se trouve. Évitez le 2ème monstre qui va être projeté, puis attendez qu'il atterrisse sur la plate-forme du bas (là où se trouve votre anneau), en vous préparant à sauter sur sa tête. Effectuez votre saut au moment où il atterrit de son 2ème rebond, de sorte à atteindre la plate-forme située en haut à droite, sur laquelle vous pourrez récupérer la clé. Repartez avec celle-ci vers la gauche pour désactiver votre cercle, puis allez le replacer sur le canon situé tout à fait à droite, comme effectué dans le paragraphe précédent. Attendez ensuite qu'un des monstres projetés par la gauche puisse franchir la plate-forme sans se faire toucher par un projectile et retomber tout en bas pour repartir à gauche. Récupérez alors votre anneau, puis suivez-le par le haut pour pouvoir lui retomber dessus de l'autre côté et rebondir ainsi vers l'autre canon situé plus à gauche. Une fois sur ce dernier, placez votre cercle à cet endroit afin de ralentir ses projectiles. Montez à l'échelle, puis glissez-vous dans le passage de gauche afin d'aller déverrouiller la porte et d'actionner le levier du fond. Repartez maintenant vers la gauche en évitant les projectiles, puis montez au sommet de l'échelle. Rendez-vous sur la gauche pour aller cueillir votre pièce de puzzle bien méritée...

Pour récupérer la troisième pièce, vous allez devoir placer votre anneau au coin droit de la plate-forme sur laquelle est situé le canon le plus à gauche, et qui envoie des ennemis en diagonale. Placez-vous à droite, de l'autre côté du petit précipice, puis sautez sur un premier ennemi dont la chute est ralentie par le cercle, pour ensuite rebondir sur un 2ème. Ceci vous permettra d'être assez haut pour atteindre la plate-forme située en haut à gauche, qui vous mène vers la dernière pièce de puzzle. Vous pourrez quitter le niveau en franchissant la porte située tout à fait en bas à droite.

6-5 Un feuillage infranchissable

Placez votre cercle tout à fait au bas du petit mur vertical, car il est en train de monter pour empêcher la grande plate-forme horizontale de poursuivre son avancée vers la gauche. Restez à cet endroit avec votre anneau tout en évitant les ennemis, jusqu'à être sûr que la plate-forme horizontale ne restera pas bloquée. Allez maintenant placer votre anneau au bas de la plante carnivore, puis montez à l'échelle de droite. Attendez que la plante soit tout à fait rétractée pour pouvoir passer, puis filez à gauche en évitant les monstres, afin de vous aider de la plate-forme pour atteindre la pièce de puzzle.

Revenez récupérer votre anneau, puis dirigez-vous en haut à droite du niveau pour vous placer sous les 3 plantes carnivores. L'idée sera ici de placer votre anneau sous la plante la plus à droite et de jouer avec le retour dans le temps pour permettre à 2 monstres de couleur verte (à la suite) de franchir la série de 3 plantes. Attendez qu'un premier tombe à votre niveau et revienne vers vous, puis sautez-lui dessus avant de rebondir également sur le 2ème qui devrait tout juste être en fin de chute. Vous aurez alors gagné assez de hauteur pour vous retrouver sur la plate-forme à gauche de laquelle se trouve la pièce de puzzle.

6-6 Ascenseurs en folie

Montez aux 6 petites échelles de droite en évitant les projectiles, afin d'aller actionner le levier situé en haut à gauche. Sautez ensuite sur la plate-forme qui va redescendre vers le levier du bas, récupérez la clé sur la gauche en évitant le monstre apparu, puis actionnez le levier pour faire remonter la plate-forme sur laquelle vous devrez vous trouver à nouveau. Une fois arrivé tout en haut, placez votre anneau sur la droite de la plate-forme, pour ensuite actionner le levier et la faire redescendre. Celle-ci retournera très lentement vers le bas, et le cercle temporel touchera les 3 canons. Leurs projectiles seront alors ralentis, ce qui vous permettra de descendre les 6 échelles de droite. Vous n'avez plus qu'à aller sur la gauche, récupérer votre anneau, monter à l'échelle, pour enfin sauter vers la pièce de puzzle après avoir déverrouillé la porte.

Rendez-vous maintenant tout à fait à droite du niveau pour monter sur la dernière échelle. Tenez-vous à droite du levier, posez votre anneau ici, puis actionnez ce même levier. Une petite plate-forme va alors se déplacer latéralement, tandis qu'une plus grande va descendre. Sautez sur cette dernière, puis tenez-vous sur l'extrémité droite. Étant donné que cette plate-forme vous rend insensible aux retours dans le temps, effectuez-en un pour la faire remonter et sautez ensuite vers la droite pour attraper la pièce de puzzle, tout en évitant les projectiles du canon qui devraient être ralentis par votre anneau.

Après avoir récupéré votre anneau, actionnez une fois encore le levier pour faire redescendre la plate-forme. Rendez-vous sur celle-ci pour y poser votre anneau au centre, puis revenez actionner le levier pour qu'elle remonte jusqu'en haut. Une fois qu'elle est tout à fait remontée, actionnez une troisième fois le levier pour la voir redescendre lentement, si bien que la petite plate-forme de droite va pouvoir lui passer dessous et continuer son chemin vers la gauche. Montez maintenant à l'échelle de la plate-forme sur laquelle vous aviez laissé votre anneau (après avoir récupéré celui-ci), puis allez actionner le levier de gauche. Une petite plate-forme va alors se déplacer et libérer une échelle. Redescendez au sol pour monter à celle-ci et vous retrouver sur la petite plate-forme que vous aviez fait passer précédemment sous la grande. En vous trouvant sur celle-ci, vous serez à nouveau insensible aux retours dans le temps. Sautez sur l'échelle durant le court laps de temps où vous gardez la couleur verte, pour rapidement revenir à l'instant où elle se trouvait assez haut pour que vous n'ayez qu'à vous glisser sur la gauche et attraper la pièce de puzzle. Plusieurs essais vous seront peut-être nécessaires, étant donné le timing assez serré pour réaliser cette manipulation...

6-7 Dans un autre château

Montez à la première échelle, puis placez votre anneau au maximum à droite, de sorte qu'il entoure la clé et la plate-forme sur laquelle elle est posée. Attendez une quinzaine de secondes, puis récupérez l'anneau pour descendre et le placer au niveau du canon de droite. Vous devriez alors avoir assez de temps pour monter à l'échelle entre 2 projectiles, puis il vous faudra vous placer sur la plate-forme qui vous rend insensible aux retours dans le temps, à gauche du levier. Remontez le temps, jusqu'à ce que l'anneau soit revenu en haut à gauche, à côté de la clé, puis actionnez le levier.
La plate-forme de gauche va alors se déplacer, et l'anneau tombera lentement avec la clé. Durant cela de ce temps, redescendez à droite de l'échelle pour vous préparer à sauter par-dessus le précipice au centre de l'anneau, afin de

récupérer à la fois ce dernier et la clé. Une fois en possession de celle-ci, repartez vers la droite pour monter à l'échelle en utilisant le même procédé que précédemment pour ralentir les projectiles, puis ouvrez la porte de gauche pour récupérer la pièce de puzzle. Il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers la droite du niveau...

Monde 1

Vous voici dans le monde par lequel cette histoire est censée réellement avoir débutée... Pas de pièces de puzzle à récupérer ici, mais juste des niveaux à franchir, jusqu'à bientôt atteindre votre dulcinée...

1-4

Placez-vous exactement à l'endroit d'où proviennent les monstres, puis lorsque le prochain touchera vos pieds, il reviendra à la vie et commencera à se déplacer vers la gauche. Attendez qu'il revienne vers vous pour lui sauter dessus et atteindre la plate-forme qui vous permettra de franchir la porte.

1-3

Sautez sur un de ces ennemis qui retournent dans le canon de gauche pour le ramener à la vie, en vous plaçant à l'endroit où ils apparaissent. Préparez-vous à ce qu'il se déplace vers la droite et soit attiré vers l'autre canon. Rebondissez-lui dessus plusieurs fois pour remonter avec lui, puis jouez avec les retours dans le temps pour que les bonds sur sa tête vous aident à atteindre la porte de sortie...

1-2

La méthode sera la même que précédemment, car vous devrez rester sur le monstre à l'aide de petits sauts (un des monstres que vous aurez ressuscité au préalable et qui sera attiré par le canon de droite), tandis qu'il remontera vers la droite. Rebondissez-lui alors plusieurs fois sur la tête pour atteindre la porte avant qu'il ne rentre dans le canon le plus à droite.

1-1 Braid

Dès que le mur de feu sur la gauche commence à vous pourchasser, partez vers la droite et attendez que la princesse actionne le premier levier. Passez donc sous la plate-forme, évitez la plante carnivore après avoir franchi 4 échelles, puis il va vous falloir sauter vers la droite dès que la planche commencera à s'incliner à l'horizontale. Vous n'aurez que très peu de temps pour passer, aussi il vous faudra trouver le timing parfait. Ce sera le cas dans la prochaine action à effectuer, car vous devrez attendre que la princesse aille actionner le prochain levier tandis que le feu ne se retrouvera qu'à quelques millimètres de votre dos. Il vous faudra même sauter dans le vide un quart de seconde avant que la princesse n'actionne le levier. Pas de panique, car vous devriez vous retrouver sur la plate-forme fraîchement relevée. Vous devrez ensuite descendre à une première échelle, éviter des projectiles qui vont en sens inverse, puis monter à la prochaine échelle pour actionner le levier et faire passer la princesse. Cette dernière va ensuite actionner un autre levier qui fera disparaître les projectiles, et qui vous permettra de passer pour franchir un grillage. Après avoir franchi celui-ci, vous aurez à sauter sur un des ennemis qui revient en arrière, et ce, plusieurs fois de suite pour gagner assez de hauteur et actionner rapidement le levier. Il s'agira ensuite de descendre à droite pour franchir le petit passage étroit, mais vous devrez trouver le bon moment pour pouvoir y entrer puis ressortir de l'autre côté, sans qu'aucun des ennemis ne vous en empêche. La tâche pourra s'avérer compliquée et vous devrez certainement utiliser votre capacité à remonter le temps pour trouver le timing exact qui vous permettra de quitter cet étroit tunnel. Une fois ceci effectué, continuez de progresser vers la droite après que la princesse ait relevé une plate-forme pour vous. Après avoir passé quelques plantes carnivores, vous pourrez rejoindre la princesse en haut du grillage, mais dès que vous toucherez le sol sur lequel elle se trouve, un flash apparaîtra et vous devrez maintenir le bouton qui vous permet de remonter le temps (le temps va défiler en réalité dans le bon sens), jusqu'à vous retrouver au début du niveau et voir ce qui s'est réellement passé avec la princesse, qui cherchait en réalité à vous fuir... Lorsqu'elle disparaît, franchissez la porte du haut.

Epilogue

Dans cette dernière partie du jeu, vous aurez à lire les textes qui apparaîtront lorsque vous ouvrirez les livres rouges, mais des textes cachés se trouveront également à chaque endroit que vous traverserez. Dans le premier secteur, montez à l'échelle pour lire le contenu du livre rouge, puis placez-vous derrière le rocher de gauche (ou de droite) et une voix retentira. Le texte caché apparaîtra ensuite. Dans le prochain secteur, laissez-vous tomber dans le précipice pour lire le contenu du livre rouge, puis remontez le temps pour vous retrouver en haut et vous placer derrière la structure de gauche qui cachera un autre texte. Dans le troisième secteur, laissez le livre rouge ouvert assez longtemps, puis quittez les lieux en poursuivant à droite, en laissant le livre vert ouvert. Tenez-vous sur la plate-forme qui vous rendra insensible aux retours dans le temps et en restant à gauche des livres. Remontez le temps pour entendre le livre vert du secteur précédent se fermer et le livre rouge se rouvrir.
Retournez donc dans le secteur précédent pour vérifier que le livre rouge est ouvert, puis placez-vous derrière la statue pour faire apparaître le texte caché. Dans le dernier secteur, allez actionner le levier de droite pour faire monter la plate-forme tout en haut, puis faites-la redescendre. Placez-vous ensuite au centre, pour ouvrir le livre rouge, puis remontez le temps. Une fois tout en haut, sautez vers la gauche pour vous placer derrière le rocher et découvrir le dernier texte caché...

SUCCÈS STEAM

Monde 2 traversé

Voyage à travers le monde 2.

Monde 3 traversé

Voyage à travers le monde 3.

Monde 4 traversé

Voyage à travers le monde 4.

Monde 5 traversé

Voyage à travers le monde 5.

Monde 6 traversé

Voyage à travers le monde 6.

Monde 2 résolu

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 2 à leur place dans le cadre.

Monde 3 résolu

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 3 à leur place dans le cadre.

Monde 4 résolu

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 4 à leur place dans le cadre.

Monde 5 résolu

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 5 à leur place dans le cadre.

Monde 6 résolu

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 6 à leur place dans le cadre.

Temps record

Termine le jeu complet en battant le temps record.

Clôture

Termine le jeu.

Brain Dead 13

© ReadySoft Incorporated

CHEAT MODE

Sous DOS

Dans le menu principal, gardez enfoncée la touche CTRL et tapez READYSOFT pour activer le menu des Cheats.

Sous Windows 95

Dans le menu principal, appuyez sur F5 pour activer le menu des Cheats

Brainstorm Pro

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

JLCMBVBH
WHUZMXVA
EIMGVHMD
UTFDXUPW
HEPTTCBB
RFOGJVII
MKCBORCX
NOYRIASZ
CUUJPLTM
OYEEGEOM
OSKOPWRC
USOFRPYQ
AAWFHRIE
DDNAPAUQ
ZGRHCUMW
RHCQHWEH
IVVDCBBF
RRXIMHTT
XJUISVSH

Bratz : Rock Angelz

© THQ 2005

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer sur l'ordinateur dans le jeu.

ANGELZ	Débloquer sonnerie 16
BLAZIN	Débloquer sonnerie 12
COOL	Tenues de Yasmin
CRAZY	Tenues de Yasmin
SASSY	Tenues de Yasmin
DANCIN	Gagner 2100 Blingz
FASHION	Tenues de Chloe
SPARKLE	Tenues de Chloe
STRUT	Tenues de Chloe
FLAIR	Tenues de Chloe
FIANNA	Débloquer sonnerie 15
HOT	Tenues de Jade
SLAMMIN	Tenues de Jade
FUNKALISH	Tenues de Jade
MODEL	Tenues de Sasha
PRETTY	Tenues de Sasha
SCORCHIN	Tenues de Sasha
FUNKY	Tenues de Sasha
PHOEBE	Gagner 2000 Blingz
ROCKIN	Tenues du garçon de Paris
STYLIN	Tenues de Cameron
YASMIN	Gagner 1000 Blingz

Braveheart

© Eidos Interactive 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, appuyez sur la touche DEL en mode 3D afin d'ouvrir la console. Puis, entrez l'un des codes suivants pour activer la fonction correspondante :

BANNOCKBURN	Tue tous les adversaires
BASTILLE DAY	Tous les murs sont fissurés
BUCKS FIZZ	Toutes les troupes se retirent
DRESDEN	Tous les immeubles en feu
HAEMORRHAGE	Supprime le sang
KILLCAM	Tue les caméras
SESQUIPIDILIAN	Active les cheats d'Intelligence artificielle
STEVE REEVES	Toutes les troupes deviennent plus fortes
THE FIVE HUNDRED	Tue toutes les troupes

Breach

© Atomic Games 2011

CLASSE RECON

Obtenir le rang max pour les classes de Rifleman et Sniper.

Breath of Fire IV

© Electronic Arts / Capcom 2003

FIN ALTERNATIVE

A la fin du jeu, à la question de Fou-Lu's répondez "Maybe so...". Vous voilà dans la peau d'Infinity Dragon. Tuez vos anciens compagnons de route pour voir la nouvelle fin.

CHEAT MODE

Appuyez sur ~ pendant le jeu et entrez un des codes suivants.

Toutes les triches

GiveMeAll

Remplir son fuel

Full lives MoreLives

Remplir son énergie

HealthMe

Invincible pendant 30 secondes

GiveMeInvulnerable

Invisible pendant 30 secondes

GiveMeInvisibility

Toutes les armes

GiveMeAllAmmo

Breed

© CDV / Brat Designs 2004

SANTÉ ILLIMITÉE

Utilisez un éditeur de texte pour ouvrir le fichier **difficulty.txt** qui se trouve dans le répertoire **/breed/run/scripts**. Remplacez la valeur **Damage0** par **Damage0.0**. Le premier "Damage0" correspond au mode facile, le second au mode normal et le troisième au mode difficile. Remplacez les 3 pour avoir une santé de fer dans tous les modes de difficulté.

Brian Lara Cricket

© Codemasters

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez les mots de passe suivants pour activer la fonction correspondante :

CMBRLARA	Super batteurs
MEDICINE	Grosse balle
NONOTOUT	?
TIMEWARP	Match rapide

Britney's Dance Beat

© THQ 2002

VIDÉO DE BABY ONE MORE TIME

Obtenez un score d'au moins 9999 points pendant les auditions.

CONTRÔLER BRITNEY

Terminez toutes les auditions puis rendez-vous à l'entrainement. Vous pourrez alors contrôler Britney pour la faire dancer.

Brix

1992

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

AJLL	KJKLE
KBMLE	KJMLE
KBKME	ILKLMN
ILCNMN	KDMLMF
KDMNMF	KLENEP
IBKMMNO	ADCOMNO
KDKOMFQ	CBDMNFQ
IBKEONO	ADCOONO
KDKGMGQ	KDKOOFQ
IBKEMOO	IBKMONO
IBMDPNOP	IBMDHPOP
IBMDPPOP	IBMDHNPP
CJLMFOHR	CJLMNQGR
CBLEFOHR	IJKDOGQPQ
IJKDOGOQQ	IJCFGQQPQ
IJCFGIOQA	CJLEPOPHS
CJDGHIRHS	CJDGHQRHS
CJLEPGPIS	CJLEPGRHS
IJKLMPPPQR	IJKLMPHRQR

Brixout XP

© Sunny Games 2002

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

Dragon Fortress - Niveau 6 - BCTD
Dragon Fortress - Niveau 11 - THUT
Dragon Fortress - Niveau 16 - SYGM
Dragon Fortress - Niveau 21 - CFYY
Orbital Station - Niveau 6 - UTQV
Orbital Station - Niveau 11 - CTHU
Orbital Station - Niveau 16 - TKBC
Orbital Station - Niveau 21 - IFHB
Temple Of Lava - Niveau 6 - MHBR
Temple Of Lava - Niveau 11 - CTTD
Temple Of Lava - Niveau 16 - UTQT
Temple Of Lava - Niveau 21 - KBCT
Flying Castle - Niveau 6 - QTTL
Flying Castle - Niveau 11 - UFKB
Flying Castle - Niveau 16 - HUBT
Flying Castle - Niveau 21 - KCTB
Elvish Hills - Niveau 6 - ELES
Elvish Hills - Niveau 11 - SESE
Elvish Hills - Niveau 16 - CERI
Elvish Hills - Niveau 21 - ELIS

CHEAT CODES

Dans le menu, tapez :

`sunnycheats`	Activer les cheats
`openall`	Débloquer tous les mondes

En pleine partie, tapez :

`gun`	Pistolet laser
`magnet`	Magnet
`air`	Boule d'air
`water`	Boule d'eau
`fire`	Boule de feu
`acid`	Boule d'acide
`small`	Petite boule
`big`	Grosse boule
`fast`	Boule rapide
`slow`	Boule lente
`two`	Doubler les boules
`flash`	Coup de foudre
`ufo`	Invoquer un OVNI

`rocket`	Lance-roquettes
`four`	Quatre boules
`shrink`	Petit bureau
`long`	Long bureau
`gotonext`	Niveau suivant
`addlife`	Une vie en plus

Brothers in Arms : Earned in Blood

© Ubisoft / Gearbox Software 2005

CHEAT CODES

Allez dans le répertoire System du jeu. Ouvrez le fichier eib.ini avec un éditeur de textes. Remplacez :
consolekey=0 par **consolekey=192**
et **bEnableDebugConsoleAndMenu=False** par **bEnableDebugConsoleAndMenu=True**
Lancez le jeu et appuyez sur la touche **ù** (ou ² ou ~ selon la version) pour ouvrir la console. Tapez-y ensuite l'un des codes suivants selon l'effet désiré et validez avec Entrée :

`allammo`	Le plein de munitions
`allweapons`	Toutes les armes
`god 1`	Invincibilité
`loaded`	Tous les objets
`supersquad`	Super soldats

CHEAT MODE

Créez un profil nommé **2ndsquad** (ou **BAKERSDOZEN** selon la version du jeu) pour débloquer tous les niveaux, le mode de difficulté authentique, les munitions infinies et le mode super squad.

BONUS À DÉBLOQUER

Vieille vidéo

Terminez le jeu en mode facile.

Munitions illimitées

Terminez le jeu en mode mormal.

Débloquer le mode authentique

Terminez le jeu en mode difficile.

Super squad

Terminez le jeu en mode authentique.

Brothers in Arms : Hell's Highway

© Ubisoft / Gearbox Software 2008

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes et entrez l'un des codes suivants pour activer sa fonction.

0ZNDRBICRA	Tous les sites de reconnaissance
4V35JZHQD6	Détecteur de Kilroy
GIMMECHAPTERS	Tous les chapitres débloqués
HI9WTPXSUK	Personnage bonus online (2 skins)
SH2VYIVNZF	Etre alerté à l'approche d'un Kilroy

TRICHE

Ouvrez le fichier **DefaultInput.ini** dans le répertoire **SumacGameConfig**.
Remplacez la ligne **[Engine.Console] ConsoleKey= TypeKey= MaxScrollbackSize=1024 HistoryBot=-1** par **[Engine.Console] ConsoleKey=TAB TypeKey=TAB MaxScrollbackSize=1024 HistoryBot=-1**.
En cours de partie, appuyez sur la touche [TAB] pour ouvrir la console et saisissez l'un des codes suivants.
Note : vous devrez peut-être associer vos commandes différemment si vous avez une action déjà associée à la touche [TAB].
Lorsque vous relancerez le jeu après avoir modifié ce fichier texte, le soft vous demandera si vous voulez mettre à jour le fichier **DefaultInput.ini**. Choisissez Oui pour que les changements soient pris en compte.

`allammo`	Munitions au max
`fly`	Fly Mode
`ghost`	Pas de clipping
`god`	God Mode
`walk`	Walk Mode

MODE DIFFICILE

Terminer la campagne en Facile ou Normal.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous commencez à l'hôpital. Empruntez le couloir en suivant votre allié puis mettez-vous à couvert derrière la table. Butez les deux soldats et avancez jusqu'à trouver un point de sauvegarde. Tuez les deux soldats Allemands et

continuez. Eliminez toute présence hostile dans le bâtiment jusqu'à déclencher une cinématique.

Mission 1 : Opération Market

Objectifs :
Sécuriser la zone d'atterrissage W
Localiser la résistance Néerlandaise
Eliminer la patrouille Allemande
Eliminer les Allemands dans la ferme
Eliminer les Allemands dans la ferme
Repousser la contre-attaque Allemande
Atteindre la zone d'atterrissage
Défendre la zone du crash
Rejoindre Hartsock

Avancez et faites la connaissance d'un nouvel allié qui fait partie de la résistance. Cet homme vous montre où se cachent vos ennemis, sur la carte. Positionnez-vous, avec votre escouade, derrière le véhicule et lancez un tir de suppression sur les Allemands qui se trouvent derrière les sacs de sable. Tuez les soldats qui rappliquent et avancez. Divisez-vous en deux groupes et passez à droite et à gauche du moulin avant de rencontrer de nouveaux soldats ennemis.

Attaquez la maison et abattez les ennemis qui vous canardent avec le MG42. Tuez ensuite les soldats tapis dans le champ et quittez votre abri. Eliminez, ensuite, les Allemands postés derrière les mottes de foin grâce à des tirs de suppression avant d'avancer. Vous venez d'attendre votre check point, regardez la cinématique.

Vous êtes à nouveau en compagnie de deux escouades. Avancez et éliminez les Allemands qui vous barrent la route grâce à des tirs de suppression. Continuez jusqu'aux planeurs et éliminez toute résistance. Il existe plusieurs escouades ennemies, faites le ménage sur place. Dès que vous les aurez éliminés, avancez pour rejoindre Hartsock et clore le chapitre.

Mission 2 : Five-Oh-Sink

Objectifs :
Prendre le Pont
Effectuer une reconnaissance de la ville
Suivre la deuxième route
Eliminer les mitrailleurs
Sécuriser le Sanatorium
Rejoindre Hartsock
Sécuriser la zone de Son
Détruire le 88

Vous effectuez la prochaine mission en compagnie d'une équipe d'assaut et d'une équipe armée de bazooka. Dirigez-vous vers la cour et éliminez les Allemands qui se trouvent à votre droite ainsi que ceux qui se cachent dans la ferme. Traversez cette dernière en tuant tous les soldats que vous rencontrez (derrière les clôtures et dans la petite maison). Eliminez ensuite les soldats qui se cachent derrière les sacs de sable et ceux qui se cachent dans les champs. Ensuite, vous ferez face à un garde caché dans le clocher, il vous canarde avec son MG42. Butez-le et avancez.

Avancez jusqu'à l'église et entrez. Montez et fouillez toutes les pièces en tuant les ennemis. Allez ensuite dans la cour et faites le ménage. Suivez la direction indiquée par la boussole. Tuez un premier mitrailleur puis le deuxième se trouvant en haut des escaliers puis éliminez le troisième (à coté de la fenêtre).

Avancez ensuite dans le salon et éliminez les trois soldats qui s'y trouvent. Maintenant, quittez l'église et suivez la rivière. Vous vous retrouverez en face d'un bâtiment gardé par des Allemands. Eliminez-les en faisant gaffe à la mitrailleuse maniée par un soldat qui se trouve à l'étage ainsi qu'une deuxième se trouvant dans la pièce de gauche.

Attaquez avec les deux unités en même temps pour submerger l'ennemi puis empruntez la porte de gauche. Eliminez le soldat maniant le MG42 dans la maison d'en face puis le deuxième se trouvant dans celle de gauche. Rejoignez ensuite Hartsock.

Vous allez ensuite devoir combattre une horde de soldats cachés derrière des sacs de sable et un peu partout dans les maisons. Prenez le chemin de droite car il est plus sûr et vous permet de rester à couvert derrière les maisons. Vous devez trouver le 88 et placer la charge explosive.

Mission 3 : Gravé dans le marbre

Objectifs :
Atteindre l'entrée de l'église
Tuer le sniper
Détruire les camions allemands
Détruire les réserves de carburant
Détruire le poste de radio
Détruire le 88 de Kloosterdreef
Détruire le 88 de Woenselschestraat

Depuis les tombes, avancez en prenant à gauche et mettez-vous à couvert derrière la petite cabane. Demandez à vos hommes d'effectuer un tir de suppression sur les Allemandes puis contournez l'église par la droite. Tuez les soldats qui sont derrière le camion et entrez. Canardez les Allemands qui se cachent derrières les bancs et montez aux escaliers du fond. Vous serez pris pour cible par une escouade ennemie, restez derrière le mur et ripostez. Prenez le chemin de gauche et rejoignez le check point suivant. Montez en haut en éliminant toute résistance puis débarrassez-vous du sniper.
Votre prochaine tâche consiste à détruire les camions Allemands. Utilisez votre boussole pour localisez vos cibles. Ordonnez à vos hommes de s'occuper des soldats postés sur la rue principale tandis que vous poserez les charges explosives sur les camions. Dès que les véhicules seront détruits, allez à droite après avoir pris la ruelle. Eliminez les soldats qui s'y trouvent et avancez jusqu'à vous retrouver bloqué par des soldats devant un portillon. Effectuez un tir au lance-roquettes pour les déloger puis prenez à droite en restant à couvert derrière le mur en ruines. Faites le ménage et, dès que le chemin est libre, avancez en direction de la maison. Entrez et tuez le soldat qui s'y cache.

Suivez ensuite le soldat Américain et prenez vers le Nord-Ouest en contournant les Allemands. Eliminez ceux qui gardent le canon puis reprenez la rue principale et éliminez un deuxième canon.

Mission 4 : Opération Garden

Objectifs :
Sécuriser la route
Sécuriser le rez-de-chaussée
Sécuriser le dernier étage
Sécuriser le toit
Détruire les 88
Sauver Pieter

Montez aux escaliers pour atteindre l'étage. Entrez dans la pièce de gauche et éliminez les soldats qui s'y trouvent. Abattez ensuite ceux qui se trouvent en bas des escaliers et descendez. En bas, éliminez d'autres gardes et avancez en vous repérant grâce à la boussole. Avancez dans le couloir puis prenez les escaliers de droite. Tuez les soldats qui vous barrent la route et allez vers l'ascenseur (marqué par une lumière rouge).

Quittez l'ascenseur. Dès que les Allemands tirent au lance-roquettes, sortez er avancez dans ce nouveau passage. Mettez-vous à couvert derrière les étagères en métal et ripostez sur les Allemands qui vous attaquent. Avancez dans le tunnel puis attendez que la porte de gauche explose pour avancer et tuer les soldats qui se trouvent dans la pièce. Prenez les escaliers et montez jusqu'au toit.
Avancez et éliminez un sniper caché derrière les caisses. Prenez le fusil de ce dernier et protégez Pieter en descendant

les soldats qui le menacent. Dès qu'il est en sécurité, prenez le char et partez à la recherche des "canons 88" à détruire. Il en existe huit, vous devez les exploser jusqu'au dernier. Evidemment la partie n'est pas de tout repos, puisque des soldats armés de lance-roquettes vous tirent dessus tout au long de votre parcours. Votre boussole vous indique l'emplacement des cibles. Nettoyez la zone et venez à bout de ces huit canons. Lorsque vous aurez accompli cette tâche, allez à l'hôtel et retrouvez Pieter à l'étage pour clore le chapitre.

Mission 5 : Baptême du Feu

Objectifs :
Défendre Eindhoven
Rejoindre la deuxième escouade
S'échapper de l'abri anti-aérien
Nettoyer les décombres
Repousser la contre-attaque Allemande
Sauver les Britanniques
Trouver Francky

Escaladez la petite pente et vous apercevrez les Allemands qui patrouillent à proximité de la station essence. Avancez et éliminez les hommes qui sont derrière la voiture enflammée puis ceux qui sont au bout de la rue, un peu plus loin. Quittez l'abri anti-aérien, tuez les gardes et allez droit devant. Empruntez le passage qui se trouve dans le plancher. Progressez en suivant votre boussole et atteignez la maison. Postez-vous à la fenêtre et repoussez les ennemis qui vous attaquent. Dès que vous les aurez neutralisés, quittez la maison et mettez-vous derrière la mitrailleuse. Abattez tous les Allemands de la zone puis quittez votre poste et suivez Francky. Un peu plus loin, vous tombez dans une embuscade. Eliminez vos assaillants et continuez à suivre votre compagnon d'arme. Dès qu'il entre dans le bâtiment en flamme, suivez-le et montez à l'étage pour clore le chapitre.

Mission 6 : Trous de Souris

Eliminez les deux soldats que vous rencontrez en premier puis allez vers l'hôpital. Entrez et cherchez Francky en visitant toutes les pièces de l'édifice. Vous ne rencontrerez pas une grande résistance, seulement quelques soldats à éliminer rapidement. Votre cible se trouve à l'amphithéâtre. Dès que vous l'aurez trouvé, suivez-le. Traversez les dortoirs et tuez les soldats qui vous attaquent. Traversez ensuite les douches puis le couloir et vous retrouverez Francky. Ce dernier est blessé, suivez-le pour sortir de l'hôpital et clore ce court chapitre.

Mission 7 : Vendredi Noir

Objectifs :
Sécuriser la grande place
Détruire le 88
Nettoyer le bâtiment municipal
Anéantir les Panzers IV
Détruire les Panzers et les 88

Commencez par neutraliser les soldats qui sont sous le chapiteau en utilisant des tirs de roquettes. Dirigez-vous ensuite vers la gauche et tuez les ennemis postés derrière les voitures. Lorsque vous aurez nettoyé la grande place, allez visiter le bar (il se trouve à l'angle de la rue). Localisez le canon 88 posté devant l'église et tuez tous ceux qui se trouvent à proximité. Allez ensuite en direction du deuxième canon en prenant à travers la petite ruelle (à droite de l'église). Eliminez tous les soldats que vous rencontrez puis prenez à droite. Tuez d'autres gardes et avancez.

Entrez dans le bâtiment municipal, éliminez toute résistance puis quittez les lieux. Deux chars doivent passer à proximité de votre emplacement, attendez qu'ils soient très proches et placez une charge explosives sur l'appareil. Admirez ensuite le feu d'artifice.

Pour finir la mission, vous devez conduire un char et nettoyez la zone. Détruisez les Panzers qui vous barrent la route jusqu'à les éliminer tous.

Mission 8 : Hell's Highway

Objectifs :
Détruire le 88
Nettoyer le canal
Détruire le 88
Détruire le Panzer IV
Rejoindre la gare
Nettoyer la gare
Défendre le dépôt ferroviaire

Avancez entre les camions et tuez les soldats qui s'opposent à vous. Avancez et prenez à droite pour trouver le premier canon 88 à détruire. Demandez un tir de suppression sur le MG42 qui se trouve à proximité du canon. Avancez et détruisez ce dernier puis revenez au canal et mettez-vous à couvert derrière la clôture métallique. De votre emplacement, tirez sur les gardes qui vous canardent et traversez le pont puis prenez à droite.

Avancez et restez à couvert derrière les sacs de sable puis éliminez les soldats ennemis. Avancez jusqu'à la ferme et localisez le deuxième canon 88. Éliminez les soldats qui se trouvent dans la zone et explosez le canon. Empruntez le chemin d'en face et placez une charge explosive sur le Panzer.

Allez ensuite vers la gare et faites le ménage. Lorsque vous aurez nettoyé les lieux, une cinématique se déclenche. Montez aux escaliers et éliminez les gardes. Descendez ensuite et atteindrez le dépôt. Vous devez, à tout prix, le défendre. Pour ce, repoussez les différentes vagues de soldats ennemis sans qu'ils ne puissent s'approcher de votre emplacement. Il y a trois Panzers à détruire avant que vos alliés ne viennent vous prêter main forte.

Mission 9 : Bec et Ongles

Objectifs :
Détruire les quatre canons 88
Rejoindre la 502ème
Détruire les Panzers et les 88
Etablir la liaison avec la 506ème

Traversez le fleuve et mettez-vous à couvert. Ordonnez à vos escouades d'éliminer les soldats postés derrière la colline et avancez. Prenez à gauche et vous serez en présence du premier canon 88. Demandez à vos compagnons d'effectuer un tir de suppression en direction de la zone puis avancez. Faites exploser le canon puis traversez la rivière.

Avancez et arrêtez-vous en face des MG42. Tuez les gardes qui les manient ainsi que les autres soldats puis faites sauter le deuxième canon 88. Avancez et franchissez la petite colline. Dès que vous trouverez le troisième canon, éliminez toute résistance et avancez. Explosez-le et continuez votre route. Allez en direction de la ferme en éliminant les ennemis en chemin. Avancez jusqu'à trouver le quatrième canon. Eliminez les ennemis et placez la charge sur l'arme pour la détruire.

Traversez le pont et vous rejoindrez la 502ème.

Pour finir, prenez le contrôle du char et allez à la recherche des Panzer pour les exploser. Détruisez aussi les trois nouveaux canons 88. Rejoignez la 506ème pour clore le chapitre et ainsi finir le jeu.

Brothers in Arms : Road to Hill 30

© Ubisoft / Gearbox Software 2005

CHEAT MODE

Après avoir créé une copie de votre fichier de jeu, ouvrez le fichier "bia.ini" situé dans le répertoire "System" du jeu avec un éditeur de texte. Localisez la ligne "[Engine.GameInfo]" et la ligne "bCheatsEnabled=True" juste en dessous. Allez au niveau de "[Engine.Console]" et changez la ligne "ConsoleKey=0" en "ConsoleKey=192". Ensuite, appuyez sur ~ (ou ù ou ² selon la version du jeu) en cours de jeu pour afficher la console et entrez l'un des codes suivants.

`allammo`	Plus de munitions
`allweapons`	Toutes les armes
`avatar`	???
`blindai <0 ou 1>`	IA aveugle
`blindenemies <0 ou 1>`	Ennemis aveugles
`deafai <0 ou 1>`	IA sourde
`deafenemies <0 ou 1>`	Ennemis sourds
`fly`	Voler
`getfirstmission`	???
`ghost`	Pas de clipping
`god`	God Mode
`invisible <0 ou 1>`	Invisibilité
`killall`	Tuer tout le monde
`lightcone`	???
`lightperiod`	???
`loaded`	Tous les objets
`loadspmap <nom de la map>`	Choix de la carte
`oldmovie`	Mode vieux film
`pawnanimextra`	???
`smiteevil`	???
`soundocclusion`	???
`summon <nom de l'item>`	Nom des objets
`supersquad`	???
`unloaded`	Plus d'objets
`walk`	Pas de vol ni de clipping

Concernant le code `summon <nom de l'item>`, voici les noms que vous pouvez donner :
gbxInventory.PickupWeapUSBar
gbxInventory.PickupWeapUSBazooka
gbxInventory.PickupWeapUSColt1911_
gbxInventory.PickupWeapUSM1_
gbxInventory.PickupWeapUSM1Carbine
gbxInventory.PickupWeapUSSpringfield
gbxInventory.PickupWeapUSThompson
gbxInventory.PickupWeapDEK98_
gbxInventory.PickupWeapDEK98Sniper
gbxInventory.PickupWeapDEMP40_
gbxInventory.PickupWeapDEP38_
gbxInventory.PickupWeapDEPanzerfaust
gbxInventory.PickupWeapDESTG44_

BONUS DE FIN

Mode Noir et Blanc

Terminez le jeu en mode Facile ou Normal.

Munitions illimitées

Terminez le jeu en mode Normal.

Mode Authentique

Terminez le jeu en mode Difficile. Il n'y aura ni checkpoint, ni sauvegarde et pas de réticule.

Super Squad

Terminez le jeu en mode Authentique.

SOIGNER LE GROUPE

Si vous mourez deux fois et que vous rechargez quand on vous le demande, vous verrez une option permettant de soigner l'ensemble de vos hommes.

TOUS LES NIVEAUX

Saisissez "BAKERSDOZEN" comme nom de profil pour avoir accès à tous les chapitres.

Browning Elk Hunter

+ D'INFOS FORUM

GAGNER 100$

Appuyez simultanément sur CTRL + 4 lorsque le pointeur se trouve tout en haut à gauche, sur l'écran de la boutique.

Brutal

© Sega

+ D'INFOS FORUM

INVULNÉRABILITÉ

Lancer le jeu par BRUTAL -DANI
Ensuite à chaque match, vous avancez dans le championnat même si vous perdez.

Bubble Bobble Nostalgie

© Alawar Entertainment

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

blowmachine	Faire des bulles plus vite
champions	Les trois anneaux
countdown	Tous les enemis sont transformés en cristaux
dangerous	Feu
equipment	Combo Cheat : bulles
farbubbles	Voler plus loin
faster	Aller plus vite
hidden	Invisibilité
powerspit	Voler plus vite
travel	Passe trois niveaux
zeus	Ajoute des lumières

CODES DES NIVEAUX

Episode 1

10. pretty good
20. take it easy
30. steel spring
40. smile
50. its a magic
60. you scared
70. success
80. relax
90. dont cry

Episode 2

110. new journey
120. go
130. house
140. cocktail
150. half
160. hard trick
170. forest
180. cup of cofee
190. finish

Buck Rogers : Countdown to Doomsday

© SSI 1990

ESSENCE INFINIE

Pour avoir de l'essence infinie, recherchez dans le fichier BR.EXE les octets A7 00 00 C6 06 et remplacez-les par les octets A7 00 00 C6 AE.

INVULNÉRABILITÉ

Pour être invulnérable, recherchez dans le fichier BR.EXE les octets E9 C1 00 C3 et remplacez-les par 90 90 90 C3

VIES INFINIES

Pour obtenir une infinité de vies, recherchez les octets FE 0E 6A A7 dans le fichier BR.EXE, et remplacez-les par les octets 90 90 90 90.

Bud Tucker In Double Trouble

1996

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Vous incarnez Bud Tucker, un adolescent un peu marginal et vous partez à la recherche de votre ami le professeur, kidnappé après avoir inventé une machine de clonage. Le jeu débute dans la chambre de l'hôtel de Barryville, une petite ville de banlieue minable.

Acte 1 : Barryville

Chambre

· Ouvrir le tiroir de la table de nuit.
· Prendre le livre sans la table de nuit.
· Prendre le sparadrap sur le lavabo.
· Prendre le savon et l'épingle de sûreté sur l'étagère au-dessus du lavabo.
· Utiliser le savon sur la fenêtre.
· Ouvrir la fenêtre et sortir.

Seedy Street

· Prendre les disques au fond de la ruelle.
· Aller vers Seedy Street puis vers la gauche.
· Parler au videur du Big Al's Bar (1, 2, 2, 1).
· Aller vers la droite.
· Parler à Tony le Sournois (2, 2, 2, 3).
· Ouvrir la porte de la boulangerie et y entrer.
· Utiliser les allumettes sur l'alarme anti-fumée.
· Sortir, aller à droite puis vers la ruelle.
· Aller vers la cuisine du boulanger.
· Prendre le pain au sucre puis sortir.
· Aller Seedy Street et donner le pain au sucre à Tony le Sournois.
· Aller vers la gauche et donner la cravate au videur.
· Une fois dans le club, parler au barman (3, 1).
· Lors de la discussion avec Lola (2, 2, 1).
· Lors de la discussion avec le policeman (4, 1, 2).

Cellule

· Prendre seau hygiénique.
· Utiliser le seau avec le tuyau percé, en haut à droite.
· Utiliser le seau plein d'eau avec Pansy (1, 3, 3)

Centre commercial

· Aller dans le magasin des articles des années 70.
· Utiliser le tourne-disque.
· Parler à Doc 7 (4, 2, 2).
· Aller vers la sortie puis dans le magasin "bouchons ".
· Utiliser la pièce de monnaie avec la cabine photographique puis prendre les photos.
· Sortir et aller vers le point d'information.
· Parler au cerveau (4) puis sortir.
· Aller à droite pour entrer dans le magasin d'articles de pèche.
· Parler au capitaine (2, 2, 2, 1, 1) et sortir.
· Ouvrir la porte du dentiste et entrer.
· Prendre les ciseaux sur l'établi, puis sortir.
· Aller au Burger Bar
· Utiliser le filet avec le réceptacle à hamburger.
· Utiliser la carte pour aller au parc.

Le parc

· Aller à gauche et prendre le journal à côté du clochard.
· Parler à Royston (2, 3)
· Dans le bric-à-brac, prendre le casier à homard.
· Regarder le journal.
· Utiliser la carte pour aller au musée

Le musée

· Prendre la ficelle près du lecteur de journal.
· Entrer dans le musée.
· A l'intérieur, prendre les patins à roulettes.
· Utiliser les patins à roulettes avec le conservateur du musée.
· Prendre l'imperméable et sortir.
· Utiliser la carte pour aller au centre commercial.

Les quais

· Aller à gauche et entrer au point d'information.
· Parler au cerveau (4).
· Utiliser la carte pour aller aux quais.
· Aller à droite et prendre le poisson-scie.
· Parler à Byron (2).
· Aller vers l'échelle
· Sur le bateau, parler à Billy Dosser (4, 1).
· Utiliser la carte pour aller à Seedy Street
· Aller à gauche et parler à Dave la bricole (5, 2, 1).
· Utiliser la carte pour aller au parc.
· Utiliser le poisson-scie sur la branche du gros arbre puis prendre la branche.
· Utiliser l'épingle de sûreté avec la corde puis la branche avec l'ensemble formé.
· Utiliser le sparadrap sur le tuyau d'arrosage.
· Utiliser les ciseaux sur le robinet.
· Parler au vers (toujours la dernière phrase).
· Utiliser la carte pour aller aux quais.
· Aller vers l'échelle.
· Sur le bateau, parler à Billy (2)
· Aller vers l'échelle.
· Donner la carte de sécurité à Byron.

Acte 2 : le repaire de Tate

La cuisine

· Dans le débarras, parler au professeur (1, 2, 1, 1).
· Une fois détaché puis sorti, aller à gauche.
· Dans le métro, aller à droite puis sortir.
· Aller au bout des quais.
· Utiliser la montre magnétique avec l'objet brillant flottant sur l'eau.
· Prendre la clé et l'utiliser sur l'armoire.
· Ouvrir l'armoire puis prendre le Truc rose et le canard dansant.
· Aller vers les quais, à droite et vers la porte étrange.
· Prendre la bouillotte et sortir.
· Retourner au métro et aller au trou d'aération.
· Aller à droite.
· Dans la salle étrange, aller vers la sortie puis vers le bas du couloir.
· Aller vers l'encadrement de porte.
· Dans la cuisine, utiliser le truc rose avec la peinture et, vite, la bouillotte avec la cruche du cuisinier : les hommes de la salle de commande sont empoisonnés.

Le sous-marin

· Sortir de la cuisine puis aller vers le haut du couloir et vers la salle étrange.
· Aller vers le trou d'aération et retourner aux quais comme expliqué précédemment.
· Utiliser la bouillotte vide avec la bouteille d'oxygène.
· Utiliser la bouillotte gonflée sur le sous-marin de Tate.
· Aller vers l'écoutille puis vers la salle des machines.
· Utiliser le bouton et prendre la clé d'horlogerie.
· Aller vers le foyer du sous-marin puis vers la porte du bureau.
· Prendre le lecteur de cassettes et regarder le post-it.
· Aller vers le foyer du sous-marin puis vers la salle de commande.
· Utiliser la console informatique et taper le code du post-it.
· Aller vers le foyer du sous-marin puis vers l'écoutille et vers les quais.

La sortie

· Aller à droite et vers le centre de commande.
· Prendre la cassette sur la console centrale.
· Aller vers la porte automatique de droite et retourner à la salle étrange.
· Regarder le mémo et aller vers la sortie.
· Aller vers le bas du couloir et vers l'encadrement de porte
· Prendre la radio et l'ouvrir puis utiliser les piles et la cassette sur le lecteur de cassettes.
· Utiliser la grosse clé d'horlogerie avec la machine à laver, sortir.
· Aller vers le haut du couloir et utiliser le canard dansant avec Béryl.
· Prendre la clé et retourner au métro.
· Utiliser la petite clé d'horlogerie sur le poinçon d'horlogerie.
· Prendre la carte de sécurité et retourner aux quais.
· Aller vers la porte étrange.
· Utiliser le lecteur de cassettes sur le garde endormi et sortir.
· Aller vers le centre de commande puis vers la porte automatique de gauche.
· Ouvrir l'image et utiliser la clé avec le coffre fort pour prendre le faux nez.
· Retourner près de Béryl.
· Utiliser la clé avec la porte.
· Ouvrir la porte.

· Aller vers la soute à provisions.

Acte 3: Tate City

La tour de Tate

· Utiliser la montre magnétique avec la porte de la cave, l'ouvrir et y entrer.
· Prendre l'imperméable, la manivelle et la gomme rose sous la table vétuste.
· Aller dehors.
· Prendre la boite à pizza et le sauteur de l'espace dégonflé.
· Utiliser la poignée de manivelle avec la plate-forme.
· Utiliser la gomme rose avec le sauteur dégonflé.
· Utiliser le sauteur gonflé avec l'ouverture.
· Une fois à l'intérieur, prendre le journal et aller à l'antichambre.
· Aller vers l'héliport
· Prendre la clé de serrage et l'utiliser avec le rotor de queue.
· Prendre la rondelle ainsi que le bidon d'huile.
· Aller vers l'antichambre.
· Utiliser le bidon d'huile sur la hache d'incendie puis prendre la hache.
· Aller vers le couloir et y prendre le téléphone mobile.
· Aller au sous-sol puis sortir.
· Parler au prof (2, 1)

Le plan du Prof

· Aller vers la salle d'attente puis vers la porte du fond (non active) pour voir le prof.
· Parler au prof (2, 1) puis lui reparler.
· Utiliser la télévision puis regarder le journal.
· Utiliser le commutateur marche arrêt puis sélectionner le bon canal (boutons à gauche).
· Utiliser le téléphone mobile avec Grunt Spatula.
· Prendre la pendule à coucou.
· Utiliser la carte pour aller à Seedy Street.
· Aller à la boulangerie, parler au boulanger (2, 3, 1, 2).
· Parler au boulanger (2, 3, 3, 3) et prendre la poêle à frire.
· Retourner voir le prof et lui parler.
· Utiliser la carte pour aller à Seedy Street et aller au Big Al's Bar.
· Prendre les allumettes sur le comptoir ainsi que la craie sur le sol.
· Parler à Biff (2, 2) et prendre la queue de billard.
· Retourner voir le prof, lui parler et utiliser la carte pour aller au parc.
· Utiliser la craie avec le poids, le prendre ainsi que l'oiseau.
· Utiliser le coucou sur la pendule à coucou.
· Retourner voir le prof, lui parler deux fois puis utiliser la carte pour aller au centre commercial.
· Aller au magasin "bouchons ! " et y utiliser la rondelle avec la machine à bonbons.
· Parler à Sparky (1, 2, 1) et prendre vite les bouchons sinon reparler à Sparky.
· Sortir pour aller au point d'information et parler à l'œil (2, 3, 4).
· Sortir et aller à droite au magasin "That's Handy ".
· Utiliser l'imperméable puis prendre les gants sur le comptoir.
· Retourner voir le prof, lui parler trois fois puis utiliser la carte pour aller au parc.
· Parler à la petite fille (1) et à Royston (3).
· Retourner voir le prof et lui parler puis utiliser la carte pour aller aux quais.
· Utiliser la queue de billard avec la chemise puis prendre la chemise et la cheville tombée.
· Ouvrir la boite en carton.
· Utiliser la carte pour aller au centre commercial, et aller chez le dentiste (pour Violet : 3, 1, 1).
· Aller chez le dentiste et parler à la poule (1, 1) puis sortir.

· Aller au point d'information, parler à l'œil, prendre le solvant et sortir.
· Aller au magasin d'articles des années 70, y utiliser les bouchons et parler à Des (2)
· Retourner voir le prof et lui parler.
· Utiliser le rotor de queue avec l'embase du ventilateur.
· Parler au prof et utiliser la carte pour aller à Seedy Street.
· Aller à gauche et utiliser le poisson malodorant avec le trou dans la bouche d'égout.
· Utiliser la cheville, prendre le cône de signalisation puis utiliser la carte pour aller au parc.
· Parler à Royston et retourner parler au prof puis utiliser la carte pour aller au musée.
· Utiliser la hache avec l'entrée du musée puis prendre le clou sur l'escalier près du journal.
· Entre, utiliser la colle puis prendre le patin ainsi que les tenues de Hula-girls.
· Retourner voir le prof et lui parler.
· Utiliser la chemise avec la queue de billard puis le patin à roulettes avec l'ensemble formé.
· Parler deux fois au prof.

Fin

ASTUCES SUR LE CD DU JEU

Cherchez sur le cédérom, un fichier nommé INFOBAR.TXT. Une fois trouvé, cliquez 2 fois dessus et là, vous aurez des astuces pour vous aider dans le début du jeu, et même le mot de passe de l'ordinateur qui vous servira plus tard.

Budokan : The Martial Spirit

© Electronic Arts

JEU CACHÉ

BUDOKAN possède un petit casse-brique caché. Quand vous vous trouvez dans la cour, allez tout en bas à droite, en dessous du bâtiment. Passez entre le bâtiment et le mur jusqu'au coin inférieur droit de la cour, et pressez B. Vous accédez alors au casse-brique. Celui-ci se joue avec les flèches de direction.

TECHNIQUES DE COMBAT

Voici les meilleurs disciplines pour les différents matchs du tournois :

1. Karaté
2. Karaté ou bo
3. Bo
4. Nunchaku
5. Bo
6. Karaté ou nunchaku
7. Kendo
8. Nunchaku
9. Kendo
10. Kendo
11. Bo
12. Votre discipline préférée.

Bug!

© Sega / Realtime Associates 1995

+ D'INFOS FORUM

MENU SECRET

Si vous n'êtes pas en plein écran, vous devez voir les menus déroulants. Cliquez sur Aide puis sur "A propos de Bug PC". Mettez le point le bout du curseur de la souris, appuyez sur SHIFT puis cliquez avec le bouton gauche de la souris. Sous la tête de Bug, une boîte blanche est apparue. Cliquez dessus et tapez **BABYSEALS**. Validez en cliquant au choix sur Wow! ou Yikes! (mais surtout pas sur OK). Désormais, il est possible d'accéder à un menu invisible : il se trouve à côté de Aide. Ce menu vous permettra d'être invulnérable, de voler, de changer de niveau...

Bugdom

© Take 2 Interactive / Pangea Software 2000

CHEAT MODE

Entrez un des codes suivants durant la partie.

Passer le niveau

~ + F1

Victoire immédiate

~ + F2

Santé max

~ + F3

Temps max

~ + F4

Inventaire plein

~ + F5

Nager dans la lave

~ + F6

Formes autour des objets

~ + F7

Montrer tous les endroits

~ + F9

Distance jusqu'au début du niveau

~ + F11 ou F12

Bulletstorm

© Epic Games / People Can Fly 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : L'enfer est proche

Vous commencez le jeu par une petite séance d'entrainement, commencez par suivre les touches qui s'affichent à l'écran. Allez vers la porte coincée à droite et essayez de l'ouvrir en tapant sur le bouton indiqué. Votre prisonnier va exploser une fenêtre, vous serez alors aspiré vers l'arrière. Une fois accroché au tube, appuyez successivement sur les touches qui apparaissent.

Le chemin sera bloqué à nouveau par quelques plaques métalliques, appliquez la touche indiquée pour poursuivre votre route. Avancez un peu pour trouver un objet brillant à droite, appuyez sur la touche indiquée pour grimper.

Tournez à gauche, maintenez la touche enfoncée et passez sous l'obstacle. Continuez jusqu'à atteindre la porte, tirez ensuite sur le moniteur qui se trouve à droite. Suivez vos équipiers jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le panneau de commande, à gauche.

Après la cinématique, vous commanderez une sentinelle. Essayez de tirer sur les canons des vaisseaux d'ennemis puis appuyez sur la touche affichée pour compléter la scène. Suivez vos deux équipiers, prenez le chemin de gauche et appuyez sur la touche indiquée pour y accéder. Par la suite, suivez encore vos équipiers et infiltrez-vous dans la salle inférieure.

Après la discussion avec le général, éliminez tous les ennemis et n'oubliez pas de recharger votre arme lorsque vous êtes à court de munitions. Après avoir récupéré votre arme, continuez tout droit pour rejoindre Ishi. Allez jusqu'à l'ascenseur, mettez-le en marche en appuyant sur le panneau électrique situé à gauche.

Lorsque l'ascenseur s'ouvre, poursuivez votre chemin puis donnez un coup de pied sur l'objet pour passer et continuez à avancer en suivant votre équipier. Après la discussion, quittez la salle et sprintez. Vous trouverez un ennemi, abattez-le en lui donnant un coup de pied puis tirez sur les autres ennemis avec votre arme. Reculez et prenez le chemin de gauche, grimpez et tirez sur ceux qui vous empêchent de passer jusqu'au bout du couloir. Dès que vous terminez avec tous les ennemis, prenez le chemin de gauche. Vous trouvez un petit passage, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour glisser.

Vous vous trouvez à l'extérieur, sur une planète inconnue, massacrez toutes les créatures qui apparaissent. Suivez votre équipier et restez sur vos gardes car vous allez rencontrer d'avantage d'ennemis sur votre chemin, vous devez les éliminer jusqu'au dernier. Lorsqu'ils sont assez loin, essayez de zoomer pour mieux les localiser. Une fois que vous avez réussi à faire le ménage, continuez tout droit.

Après la scène, allez tout droit et vous trouverez un Lasso. Ramassez-le, attendez qu'il soit actif puis ouvrez la grande capsule.

Retournez en arrière jusqu'à ce que vous trouviez un obstacle, utilisez le lasso pour l'éliminer en appuyant sur le bouton affiché. Poursuivez votre chemin et éliminez les deux ennemis qui apparaissent puis prenez à gauche pour tomber sur un nouvel obstacle. Eliminez-le en utilisant le Lasso et continuez votre chemin. Vous trouverez des ennemis en haut sur la colline d'en face, abattez-les tous. Ensuite continuez votre chemin tout droit jusqu'à l'obstacle métallique, éliminez-le avec votre lasso. Tuez les deux ennemis qui apparaissent, vous pouvez les attaquer et les éliminer facilement avec votre lasso. Approchez-vous donc d'eux et appuyez deux fois sur la touche d'attaque au lasso.

Ensuite, poursuivez votre chemin et abattez les prochaines créatures. Continuez votre chemin, éliminez le prochain obstacle et suivez vite votre équipier jusqu'à la salle dans laquelle se trouve Ishi, blessé. Sortez de la salle pour vous faire encercler par de nombreux ennemis, faites le ménage.

Acte 1 : Badlands de Stygia

Chapitre 1 : Comme au bon vieux temps

Commencez par aller tout droit pour trouver un obstacle, éliminez-le en tirant dessus de loin car il s'agit d'une bombe. Ensuite, poursuivez votre chemin, éliminez l'obstacle et affrontez les prochains ennemis. Abattez-les grâce aux barils rouges qui se trouvent devant vous et suivez votre ami.

Une fois arrivé devant un kit de largage bleu, utilisez le Lasso pour l'activer. Dès que vous l'aurez fait, vous allez devoir combattre des ennemis qui arrivent par la porte d'en face. Venez-en à bout puis retournez au kit et lancez votre Lasso pour le réactiver et ouvrir la porte. Poursuivez votre chemin, massacrez les ennemis que vous rencontrerez et continuer avant de tourner à droite. Eliminez d'autres créatures et, si vous n'avez plus de munitions, utilisez votre Lasso et vos coups de pied.

Sur votre chemin, vous trouverez un Kit, vous pouvez obtenir des munitions avec les skill-points que vous possédez.

Suivez votre camarade jusqu'à la salle de droite et éliminez tous les ennemis dans les environs.

Ensuite, montez à l'escalier situé à droite et continuez à suivre votre partenaire en éliminant tout ce qui bouge. Un peu plus loin, vous serez bloqué par une barrière métallique, détruisez-la et progressez. Une fois devant l'interrupteur qui se trouve à gauche, avancez pour le faire fonctionner.

Chapitre 2 : Dernier train avant explosion

Commencez par suivre votre camarade en avançant droit devant vous jusqu'à une barrière métallique que vous devez éliminer. Lorsque vous serez devant le prochain kit, vous pourrez développer les capacités de votre arme selon la quantité de skill points que vous possédez.

Ensuite, poursuivez votre camarade jusqu'en bas, affrontez les prochains ennemis et éliminez-les tous puis continuez à avancer jusqu'à la grande salle. Vous y trouverez des hélicoptères, en haut, détruisez-les. Tout de suite après, des ennemis apparaissent à droite, abattez-les également. Lorsque vous les aurez tous tués, faites attention aux hélicos qui vont vous attaquer par la droite. Si vous n'avez pas de munitions, vous pouvez les détruire avec votre Lasso.

Ensuite, ouvrez la porte (à gauche) grâce à votre Lasso, allez à droite et éliminez les ennemis qui apparaissent et l'hélico qui arrive par la gauche. Sachez que lors d'un combat, si vous êtes gravement blessé, vous pouvez vous coucher derrière un bloc ou une barrière pour vous reposer et regagner de l'énergie.

Une fois l'hélico abattu, allez vers l'interrupteur qui se trouve à gauche et appuyez dessus. Dès que vous vous retrouvez en bas, vous allez affronter des ennemis. Abattez-les tous et suivez votre camarade jusqu'à vous trouver un kit, vous pouvez aussi acheter des munitions.

Continuez votre chemin, tuez tous vos assaillants puis utilisez la mitrailleuse qui est à gauche pour détruire les hélicos qui vous attaquent.

Ensuite, poursuivez votre camarade et abattez les deux ennemis qui apparaissent. Plus loin, vous trouverez un interrupteur, à gauche, appuyez dessus pour le faire fonctionner et ouvrir la porte qui est en face. Continuez tout droit et faites le ménage dans la zone. Poursuivez ensuite votre chemin et éliminez l'objet obstacle puis neutralisez toutes les créatures qui sont dans la salle, vous y trouverez des munitions à gauche, derrière le bloc en bois. Lorsque votre camarade aura activé la grande machine bleue, suivez-le à droite. Grimpez sur la corde qui se trouve en face de vous et esquivez les attaques en vous balançant à droite et à gauche.

Tout de suite après, abattez les ennemis qui apparaissent et continuez tout droit avant de tourner à gauche. Vous trouverez à nouveau plusieurs ennemis, surprenez-les et débarrassez-vous-en.

Plus loin, vous ferez la rencontre d'un nouvel ennemi muni d'une mitrailleuse rafale, éclatez-le.

Une fois que vous l'aurez abattu, suivez votre camarade pour récupérer une mitrailleuse et abattre tous les ennemis qui arrivent par en face. Après la cinématique, vous allez vous retrouver dans une camionnette équipée d'une mitrailleuse et des véhicules ennemis vous suivent de très près. Vous devez vous en débarrasser, détruisez-les tous.

Après les véhicules, vient le tour des autogires, détruisez-les aussi.

Ensuite, vous devrez faire face à des torpilles, explosez-les toutes également.

Un peu plus loin, visez les réservoirs à droite et à gauche pour pouvoir neutraliser la roue géante qui tente de vous écraser. Nettoyez la zone du reste des parasites qui vous suivent pour clore le chapitre.

Chapitre 3 : On a énervé la bête

Au début du chapitre, votre personnage est accroché sous le pont en ruine. Avancez, sautez et attrapez la corde. Vous trouverez un kit et vous pouvez y acheter des munitions ou développer les capacités de votre arme. Tout de suite après, suivez votre partenaire en prenant le chemin de droite et neutralisez les deux ennemis qui apparaissent. Si vous obtenez une nouvelle arme, équipez-vous-en et continuez. Avancez tout droit et tuez les ennemis qui apparaissent. Faites attention, des hélicoptères vous attaqueront par la gauche, détruisez-les immédiatement. Ensuite, continuez tout droit et entrez dans la caverne d'en face puis passez sous les rochers. Ensuite, grimpez et passez de l'autre coté. Récupérez les munitions puis retournez en arrière et poursuivez votre chemin. Lorsque vous descendez, vous trouverez des oeufs gigantesques, neutralisez-les avec votre arme ou votre Lasso pour passer.

Après les avoir neutralisés un par un, vous n'aurez que deux minutes pour quitter la grotte. Dépêchez vous, prenez le chemin de droite puis continuez tout droit et sprintez. Lorsque vous serez à l'extérieur de la grotte, vous trouverez un hélicoptère, montez rapidement à l'intérieur et quittez la zone.

Acte 2 : Paradis perdu

Chapitre 1 : Jeune fille en détresse

Après la cinématique, suivez votre camarade tout droit. Vous trouverez un kit à votre gauche si vous voulez acheter des munitions. Continuez votre chemin, lorsque vous arrivez au bout, regardez en haut et vous remarquerez un train jaune accidenté. Utilisez votre lasso pour faire tomber une partie du train et pouvoir passer à l'autre partie de chemin. Avancez et abattez tous les ennemis qui apparaissent. Lorsque vous arrivez à l'entrée de la villa, faites attention aux créatures qui surgissent de l'autre coté.

Suivez votre partenaire, continuez à dégommer les ennemis et avancez jusqu'à la grande porte qui se trouve en face. Lorsque vous entrerez, grimpez sur la table (à droite) et continuez votre chemin. Neutralisez les trois ennemis qui apparaissent, ramassez la mitrailleuse jetée par terre et continuez à faire le ménage dans la zone. Ensuite, franchissez la porte à droite et quittez la salle. Tuez ceux qui apparaissent sur le toit d'en face puis passez à droite. Continuez, éliminez l'obstacle pour trouver un interrupteur et ouvrez la porte d'en face. Allez jusqu'aux escaliers pour passer en bas. Devant la porte métallique, utilisez votre arme pour l'exploser et avancez dans la prochaine salle qui grouille d'ennemis, neutraliser-les tous. Plus loin, vous trouverez un interrupteur à gauche, mettez-le en marche pour passer en haut et neutraliser tous les ennemis qui apparaissent en face.

Une fois le combat terminé, suivez votre camarade et abattez de nouveaux assaillants en avançant jusqu'à localiser une capsule. Allez au premier étage et nettoyez-le. Progressez jusqu'à vous retrouver en présence d'une femme inconnue. Après la petite discussion, allez à droite et neutralisez les ennemis. Ensuite, continuez vers la salle de droite et passez à l'étage suivant en utilisant l'échelle. Traversez la fenêtre et grimpez pour atteindre l'autre extrémité. Descendez en

utilisant une échelle et suivez votre équipier à droite.

Eliminez l'armoire en bois qui vous barre la route et tuez tous les ennemis qui se trouvent dans la salle. Continuez votre chemin, vous trouverez un interpréteur en face de vous, utilisez-le pour passer à l'autre partie du pont. Passez à droite et vous trouvez un autre pont en ruine. Regardez en haut pour apercevoir une sphère brillante, neutralisez-la avec votre lasso pour pouvoir progresser. Tuez tous les ennemis qui apparaissent pour clore le chapitre.

Chapitre 2 : Drôles de vacances

Suivez votre camarade, éliminez la barrière et sautez en bas de la rue. Dans cette zone, vous allez affronter de nombreux ennemis. Si vous êtes à court de munitions, ramassez les armes qui se trouvent par terre ; maintenez le bouton de tir à proximité de l'arme pour la remplacer dans votre inventaire.

Lorsque vous aurez massacré tous les ennemis, allez près de votre camarade. Vous trouverez un interrupteur, activez-le pour faire face à un monstre géant.

Appuyez rapidement sur le bouton qui s'affiche pour l'éviter. Lorsque vous vous retrouverez en bas, allez tout droit jusqu'au fond du couloir et prenez à gauche pour tomber sur une porte métallique verrouillée. Derrière cette porte, il existe un interrupteur, utilisez votre Lasso pour frapper l'interrupteur et ouvrir la porte. Franchissez-la et utilisez puis continuez tout droit et abattez tous les ennemis qui apparaissent. Poursuivez votre chemin, sautez en bas et attendez votre équipier qui est en train d'ouvrir la porte de droite. Suivez-le et tirez sur tous les ennemis en chemin. Ensuite, continuez vers l'étage inférieur et explosez la barrière métallique pour pouvoir passer. Vous vous retrouvez à nouveau face au monstre géant de toute à l'heure.

Vous allez récupérer un Mekaton et vous allez commander cette bête.

Détruisez la porte (à gauche) puis détruisez le baril et enfin dégagez le passage. Ensuite, abattez tous les ennemis et écrasez le bus jaune à gauche pour que la bête puisse passer. Suivez votre partenaire et éliminer tous les ennemis qui apparaissent toujours avec le Mekaton. Soyez vigilent car vous serez bientôt victime d'une attaque d'hélicos. Vous devez les détruire d'abord puis reprendre les attaques contre les autres ennemis. Une fois la zone nettoyée, utilisez le monstre pour détruire la porte à gauche et poursuivez avec votre camarade.

Acte 3 : Barrage

Chapitre 1 : Un sniper peut en cacher un autre

Au début de ce chapitre, vous allez vous retrouver dans un souterrain, commencez par suivre votre partenaire puis éliminez l'objet métallique. Vous disposez de 20 secondes pour quitter le passage, sprintez et éliminez l'obstacle avec votre Lasso puis poursuivez votre chemin. Lorsque vous quitterez la zone, suivez votre partenaire et chargez vos munitions avec le kit situé à gauche.

Vous allez maintenant pister Trishka.

Suivez votre camarade jusqu'à la salle d'en haut. Lorsque vous y serez, prenez les escaliers de gauche et tuez tous les ennemis qui apparaissent. Continuez tout droit pour vous retrouver face à un fusil-sniper, emparez-vous en en maintenant le bouton appuyé. A l'aide de cette arme, et en zoomant, éliminez tous les ennemis postés sur le toit d'en face.

Suivez votre partenaire jusqu'à l'extérieur et faites attention aux ennemis qui sont sur les deux tours d'en face. Éliminez-les également avec votre fusil à lunette. Suivez de près votre partenaire, abattez les ennemis situés à l'autre coté du pont ensuite réparez-le avec votre Lasso. Poursuivez votre chemin et tuez tous les ennemis qui apparaissent. Lorsque vous arrivez à l'ascenseur, entrez et faites-le fonctionner.

Une fois en bas, suivez votre camarade et frayez-vous un chemin à travers les ennemis. Avancez jusqu'à l'ascenseur

au fond du couloir et placez-vous près de l'interrupteur et appuyez dessus pour clore le chapitre.

Chapitre 2 : Barrage en chantier

Vous débutez le chapitre entouré de plusieurs ennemis, éliminez-les tous. Si vous n'avez plus de munitions, vous trouverez un kit juste en face de votre position. Une fois la zone nettoyée, suivez votre partenaire vers la droite jusqu'au pont. Activez l''interrupteur et affrontez la horde de créatures qui vous attaquent. Ensuite, suivez votre camarade et dégagez l'obstacle pour passer puis ouvrez la porte de couleur rouge qui se trouve en face de vous. Abattez les ennemis en suivant votre partenaire jusqu'à l'interrupteur, à droite. Appuyez dessus pour mettre l'élévateur en marche.

Vous trouverez d'autres ennemis en bas, éliminez-les tous. Une fois que vous les aurez massacrés tous, vous rencontrerez la fameuse Trishka. Après la cinématique, vous devez la suivre et éliminer tous les ennemis qui vous barreront la route. Descendez, faites le ménage puis passez par le sous terrain. Suivez vos deux camarades en tirant sur tout ce qui bouge et continuez vers l'interrupteur. Appuyez dessus pour ouvrir la porte et poursuivez votre chemin.

Un peu plus loin, vous allez être bloqué dès que vous essayerez de passer. Regardez en haut, lancez votre Lasso vers le point indiqué.

Abattez les ennemis qui apparaissent et regardez Trishka sauter du pont. Suivez-la et atteignez le petit bateau. Sur place, abattez les hélicos qui vous attaquent pour clore le chapitre.

Acte 4 : Zone interdite

Chapitre 1 : Issue unique

Commencez par suivre vos deux partenaires et éliminer tous les ennemis qui apparaissent sur votre chemin. Après, allez à gauche et accroupissez-vous pour entrer dans la salle suivante. Vous y trouverez un ventilateur, lancez votre lasso en sa direction pour pouvoir continuer votre chemin.

Ensuite, suivez vos camarades et éliminez tous les ennemis qui apparaissent. Plus loin, vous trouverez une corde, atteignez-la et traversez vers le prochain niveau puis localisez la capsule.

Ensuite, suivez vos deux partenaires jusqu'à ce que la route soit bloquée. Tirez sur la grande boule, en haut, juste derrière vous et vous pourrez poursuivre votre chemin. Allez à l'étage inférieur gauche et faites-y le ménage. Une fois que vous aurez neutralisé toute menace, vous devrez affronter un boss ; évitez au maximum les boules explosives et frappez-le jusqu'à l'abattre. Enfin, suivez vos deux camarades jusqu'au bout pour clore le chapitre avec succès.

Chapitre 2 : Carnivores

Suivez vos partenaires, ouvrez les deux portes successives et poursuivez votre chemin. Attendez votre partenaire pour qu'il vous montre la route à suivre et avancez droit devant vous. Lorsque vous quittez le couloir, vous allez apercevoir une plante carnivore géante qui n'hésite pas à avaler votre partenaire Ishi, vous devrez le sauver.

Suivez Trishka, abattez les ennemis qui vous empêchent de progresser et éviter de vous faire avaler à votre tour par l'une de ces plantes. Si l'une d'elles tente de le faire, appuyez répétitivement sur le bouton indiqué pour l'éviter. Continuez tout droit et abattez d'autres ennemis puis achetez des munitions devant le kit qui se trouve en face. Tout de suite après, vous devrez affronter un hélico et un mini-boss.

Lorsque vous les aurez éliminés, suivez votre partenaire vers la salle de médiation de Creeps. Faites attention, vous y trouverez des plantes carnivores à tous les coins. Continuez tout droit jusqu'à vous retrouver devant un grand jardin, poursuivez. Ensuite, vous allez combattre une Dionée mutante ; si elle vous attrape, appuyez plusieurs fois sur le bouton indiqué pour y échapper. Visez et tirez sur elle avec votre arme et lorsque sa première barre de vie sera réduite à zéro, vous devrez neutraliser les cinq parties rouges sur son corps rapidement.

Après, le boss s'agrippe au plafond, visez et tirez sur la plante. Lorsqu'elle retombe, tirez sur toutes ses tentacules.

Une fois neutralisées, visez le cou et tirez pour enfin venir à bout de cette Dionée et clore le chapitre.

Chapitre 3 : Effritement

Dès que vous aurez retrouvé Ishi vivant, suivez-le ainsi que Trishka puis sautez vers les barreaux métalliques pour passer de l'autre coté.

Poursuivez votre chemin jusqu'à ce que vous entriez dans une villa. Continuez tout droit puis prenez à droite et glissez sous les grilles. Lorsque vous arrivez en bas, neutralisez tous les ennemis qui apparaissent puis récupérez une mitrailleuse et abattez le reste des créatures.

Faites attention, de nombreux ennemis apparaissent sur le toit d'en face, vous pouvez les neutraliser facilement en courant tout droit. Vous trouverez un interrupteur en face, utilisez-le pour tuer tous les ennemis d'un coup.

Ensuite, suivez vos camarades et continuez à faire le ménage. Avancez puis allez à droite. Lorsque vous franchirez la porte, vous avez 20 secondes pour quitter le bâtiment. Sprintez droit devant vous puis prenez à gauche. Vous trouverez un interrupteur, appuyez rapidement dessus pour quitter le bâtiment et clore le chapitre.

Acte 5 : Paradis des Burnouts

Chapitre 1 : Résistance féroce

Commencez par suivre vos deux partenaires jusqu'à l'ascenseur qui se trouve en face et appuyez sur le bouton pour le faire fonctionner. Ensuite, éliminez tous les ennemis qui apparaissent sur votre chemin jusqu'à ce que vous rejoigniez le wagon du monorail. Faites attention, des hélicos vous attaqueront par la droite, neutralisez-les tous ainsi que les autres ennemis de la zone.

Enfin, suivez vos deux équipiers et montez dans le wagon pour quitter la zone.

Chapitre 2 : Problème épineux

Vous débutez ce chapitre entouré par plusieurs ennemis, abattez-les tous. Continuez votre chemin, ouvrez la porte avec l'interrupteur et accroupissez-vous pour passer. Ensuite, nettoyez la zone et suivez Trishka vers l'extérieur. Si vous n'avez plus de munitions, vous trouverez un kit à droite.

Effectuez vos améliorations et poursuivez votre chemin. Ensuite, un Brunot mutant apparait. Pour le tuer, visez et tirez jusqu'à ce qu'il tombe par terre. Poussez-le dans l'hélice d'en face en utilisant vos coups de pied. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'ascenseur et actionnez-le pour terminer ce chapitre.

Chapitre 3 : Pétage de plomb

Lorsque l'ascenseur sera bloqué, donnez un coup de pied contre la porte pour pouvoir passer. Continuez tout droit, descendez et éliminez toute résistance. Après la longue discussion avec Trishka, suivez-la jusqu'à ce que vous tombiez pour vous retrouver à l'étage inferieur. Continuez votre route et tuez tous les ennemis qui apparaissent. Ensuite, détruisez la porte de droite pour pouvoir passer.

C'est là qu'un monstre apparait, mais heureusement vous n'avez rien faire, il va tomber tout seul dans le bassin, plus bas.

Regardez en haut et utilisez votre lasso pour ouvrir le chemin. Poursuivez votre route pour vous retrouver à la surface. Eliminez tous les ennemis, qui sont encore assez loin à l'aide de votre sniper. Ensuite, suivez votre partenaire et ouvrez la porte en face en appuyant sur l'interrupteur. Accroupissez-vous pour pouvoir passer. Tuez tous les ennemis qui

apparaissent et allez de l'autre coté en utilisant votre lasso.

Continuez jusqu'à vous retrouver devant un Hekaton géant, vous devez immédiatement courir vers l'ascenseur qui se trouve en face. Après la cinématique, vous allez retrouver Ishi et vous devez le protéger. Allez vers l'hélicoptère qui est devant vous puis éliminez les ennemis qui sont en bas et les hélicos qui vous attaquent. Détruisez les vitres qui sont en chemin pour passer puis vous devez empêcher le Hekaton de détruire le bâtiment. Visez et tirez sur la marque rouge située sur son cou pour le tuer et clore le chapitre.

Acte 6 : Direction l'Ulysse

Chapitre 1 : Papa va te sortir de là

Commencez par suivre vos camardes, neutralisez les ennemis en chemin puis passez à droite et abattez les prochains assaillants qui sont très nombreux.

Ensuite, tuez le mini-boss qui apparaitra et suivez vos partenaires. Glissez pour atteindre la salle qui est en bas et affrontez un autre mini-boss. Continuez tout droit et massacrez les ennemis puis suivez vos amis vers le bas. Restez sur vos gardes et éloignez-vous des radiations qui peuvent vous tuer.

Explosez la porte en face et tuez les ennemis puis progressez jusqu'à l'intérieur. Vous vous retrouverez face à deux ennemis, neutralisez-les.

Prenez l'ascenseur et, une fois à l'extérieur, continuez tout droit. Utilisez votre lasso pour accéder à l'élévateur d'en face et mettez-le en marche pour clore ce chapitre.

Chapitre 2 : Grabuge

Détruisez la porte, avancez et appuyez sur l'interrupteur. Entrez puis explosez la porte métallique, à droite. Lorsque vous chutez en bas, suivez vos partenaires (vous pouvez courir en appuyant sur la touche A). Lorsque, vous arrivez de l'autre coté, tuez tous les ennemis. Franchissez la prochaine porte après l'avoir forcée et poursuivez votre chemin en éliminant toute résistance. Lorsque vous retrouverez Ishi et le général, vous allez affrontez plusieurs ennemis.

Éliminez-les tous puis suivez vos partenaires. Attendez que Sarrano vous ouvre la porte et poursuivez. Lorsque vous vous retrouverez face à la prochaine porte, ouvrez-la pour qu'un ennemi attaque Sarrano, ils tombent tous le deux de l'autre coté.

Continuez votre parcours en compagnie d'Ishi puis tirez la plateforme avec votre lasso et poursuivez. Après la scène, allez à droite, écrasez la porte pour passer et continuez tout droit avant de tourner à droite. Vous allez vous retrouver en présence de plusieurs ennemis ainsi que des snipers postés en haut. Descendez-les tous avec votre fusil à lunette et retrouvez Sarrano.

Suivez vos deux camarades jusqu'à ce que vous trouviez un élévateur. Descendez puis quittez l'ascenseur et ouvrez la porte.

Avancez jusqu'à trouver un pont et commencez à le traverser. Lorsqu'il se brise, utilisez votre lasso pour vous accrocher puis montez et continuez votre chemin.

Suivez vos partenaires jusqu'à ce que vous retrouviez un autre élévateur, utilisez l'interrupteur le faire fonctionner.

Une fois arrivé à destination, vous disposez de 10 secondes pour quitter la salle. Sprintez et accroupissez-vous pour passer à la salle suivante. Ensuite, dirigez-vous près de la corde qui vous mène au crash de l'Ulysse pour clore le chapitre.

Chapitre 3 : Macchabées

Commencez par suivre vos deux camarades jusqu'à trouver un kit, à gauche.

Achetez des munitions puis éliminez les ennemis qui apparaissent avant de donner un coup de pied à l'armoire qui bloque le passage. Continuez à avancer en compagnie de vos deux amis jusqu'à ce que vous puissiez entrer dans l'Ulysse. Continuez tout droit, ouvrez la porte en utilisant l'interrupteur et ramenez le bloc qui est en face avec votre lasso pour qu'il coince les deux extrémités des portes pour pouvoir passer.

Passez à gauche, entrez dans le tunnel puis prenez les escaliers vers le bas. Vous trouverez ensuite un ascenseur, ouvrez-le en utilisant l'interrupteur.

Lorsque vous entrerez, frayez-vous un chemin au milieu des émanations inflammables et ne tirez sous aucun prétexte sinon tout va exploser. Vous pouvez éliminer les ennemis avec des coups des pieds et les pousser vers l'hélice.

Poursuivez, utilisez votre Lasso pour passer puis abattez tous les ennemis. Ensuite, franchissez les obstacles grâce à votre lasso. Attendez que le général vous ouvre la porte pour qu'un mutant gigantesque apparaisse.

Visez et tirez sur lui puis, lorsqu'il tombe par terre, poussez-le en avant avec des coups de pied pour qu'il tombe dans les éclairs. Lancez votre lasso sur la machine (en haut) pour neutraliser le mutant.

Suivez vos partenaires, tuez tous les ennemis qui apparaissent sur votre chemin et localisez la bombe. Placez-vous à proximité et interagissez avec elle. Activez le levier, insérez le code et appuyez sur le bouton jaune.

Descendez et lancez votre lasso vers l'entrée du tunnel puis montez. Allez à gauche, utilisez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Malheureusement, vous vous retrouvez devant une chute de 200 mètres. Retournez donc en arrière et suivez votre camarade. Sautez vers le sous-sol, continuez tout droit pour retourner au point de départ ; à l'endroit de la bombe. C'est là que Trishka apparait, elle est vivante. C'est elle qui va s'occuper de vous ouvrir la porte bloquée, à gauche de la bombe.

Acte 7 : Départ

Chapitre 1 : Laissés pour compte

Pour commencer, vous devez sortir de l'Ulysse. Suivez Trishka et Ishi puis tournez à droite jusqu'à ce que vous arriviez à l'ascenseur. Activez-le puis, à l'ouverture des portes, sortez et suivez vos deux amis vers la droite. Ecrasez l'objet obstacle et neutralisez tous les ennemis en chemin. Utilisez le fusil sniper pour les éliminer car ils sont nombreux.

Avancez jusqu'à trouver un kit puis continuez à droite jusqu'à rencontrer de nouveaux ennemis.

Abattez-les puis éliminez le mini-boss qui apparaitra. Aidez vos camarades à tuer ceux qui sont en bas puis allez à droite et continuez à faire le ménage. Descendez et rejoignez Ishi et Trishka puis suivez-les et frayez-vous un chemin à travers les créatures. Lorsque vous atteindrez la salle des bagages, passez à gauche puis allez tout droit jusqu'au passage sous-terrain. Vous devez continuez tout droit et à gauche. Sautez en bas à l'extérieur puis allez à droite. Vous disposez maintenant de deux minutes pour rejoindre la piste avant l'évacuation de Sarrano. Poursuivez rapidement et sprintez. Vous pouvez ignorer les ennemis car le temps est assez limité. Lorsque vous rejoignez la piste, tuez les ennemis qui apparaissent.

Après le crash avec le camion, courez car vous avez cette fois 12 secondes pour monter dans le vaisseau. A la dernière seconde, la porte du vaisseau se referme, lancez votre lasso sur la porte rapidement pour pouvoir embarquer et clore ce chapitre.

Chapitre 2 : Responsable et coupable

Commencez par suivre vos partenaires puis attendez Trishka qui ouvrira la porte d'en face. Tuez tous les ennemis qui apparaissent puis prenez à gauche et appuyez sur l'interrupteur qui se trouve en face. Attendez que la discussion

finisse puis aidez Trishka à grimper.

Trishka va ouvrir la porte bloquée mais tombe sur Sarrano et disparait. A ce moment là, Ishi va essayer d'ouvrir la porte. Lorsqu'il réussit, suivez-le jusqu'à l'ascenseur. Montez à l'étage supérieur puis continuez vers l'autre ascenseur et faites-le fonctionner.

Lorsque vous sortez, abattez tous les ennemis puis vous trouvez un interrupteur, à droite. Utilisez-le pour descendre, nettoyez la zone et ramassez la mitrailleuse. Utilisez-la pour neutraliser le reste des ennemis puis passez à l'autre pièce.

Faites attention, des ennemis vous attaquent armés de mitrailleuses aussi, vous devez les neutraliser tous.

Lorsque vous en aurez fini avec eux, suivez Ishi, ce dernier va essayer d'ouvrir la porte qui est à droite. En même temps, vous devez le protéger et tuer tous les assaillants qui essayent de vous contourner. Une fois que le calme est revenu, franchissez la porte et retrouvez Sarrano.

Après la longue discussion entre vous, Ishi, Trishka et Sarrano, ce dernier va pouvoir commander Ishi grâce à son lasso. Vous devez résister contre Ishi qui vous étrangle.

Tout de suite après, vous retrouvez une arme par terre, ramassez-la. C'est là que le général Sarrano abat Ishi avant que vous ne puissiez atteindre l'arme et votre plan tombe à l'eau.

Après la scène, détruisez les barils puis ramassez votre arme et essayez de tirer sur Le général. Ensuite, lancez votre lasso puis tirez. Vous devez suivre l'enchainement de touches qui apparaissent à l'écran dans le bon ordre et rapidement. Ensuite, lancez votre lasso à nouveau et assénez un coup de pied fatal à Sarrano. Ce dernier se retrouve à terre et Trishka est vivante.

Le vaisseau commence à trembler et vous tombez tous les deux. Après la cinématique, abattez les ennemis qui apparaissent et poursuivez votre chemin jusqu'à ce que vous trouveriez un kit, chargez-y vos armes.

Allez tout droit et tuez tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin. Lorsque vous sortirez, faites le ménage jusqu'au prochain kit.

Vous disposez de 50 secondes pour quitter la zone. Trishka vous aidera à trouver votre chemin, suivez-la rapidement jusqu'à ce que vous atteigniez le point d'arrivée.

C'est alors que vous êtes projeté dans l'espace. Félicitations ! Vous avez terminé Bulletstorm.

Bumpy's Arcade Fantasy

© Loriciel 1992

+ D'INFOS FORUM

PATCH

Dans le fichier BUMPY.EXE décompacté (avec UNLZEXE par exemple), recherchez la chaîne hexadécimale FE 0E 1A 79 A0 1A 79. et remplacez-la par 90 90 90 90 A0 1A 79.

CODES DES NIVEAUX

```
ACCESS
BUTTON
ISLAND
PRETTY
WINNER
ZOMBIE
LOVELY
SYSTEM
```

Burnout Paradise

© Electronic Arts / Criterion Studios 2009

VÉHICULES SPONSORISÉS

En cours de jeu, appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause et allez sur l'écran des codes de sponsors. Avant d'entrer ces codes, vous devez avoir un profil avec le permis de classe A et le permis Burnout Paradise.

Version française du jeu

H211 1Z99 LZ00 00BB	Voiture Micromania
Z891 4K88 IN25 79AA	Steel Wheels
B179 8M20 XA09 80FF	Gamestop Sport

Version américaine du jeu

BESTBUY	Best Buy
CIRCUITCITY	Circuit City
GAMESTOP	Gamestop
WALMART	Wal-mart

TOUS LES PERMIS

Permis A	Remporter 26 courses
Permis B	Remporter 16 courses
Permis C	Remporter 7 courses
Permis D	Remporter 2 courses
Permis Elite	Remporter 110 courses
Permis Burnout Paradise	Remporter 45 courses

PEINTURES BONUS

Gold Paint

Obtenir la licence Elite.

Platinum Paint

Obtenir la licence Elite avec un pourcentage de 100%.

MOTOS

Nakumura Firehawk GP Competition

Terminer toutes les courses Burning et Midnight.

Nakumura FV1100-TI

Terminer 19 courses Burning ou Midnight.

Business Tycoon

© Ubisoft / Lumis Studio 2000

CHEAT CODES

Commencez une partie en mode 1 joueur. Appuyez sur TAB et entrez l'nu des codes suivants :

CANYOUSPAREADIME	100 millions de dollars
FEELTHATMOJORISING	Chaque ressource +10
HITMEAGAIN	Carte action directe
IDKFA	Chaque ressource = 99
IMPRESSME	Recherche accomplie sur le projet en cours
ISEELONDONISEEFRANCE	Recherche immédiate de toutes ls régions
UPMYSLEEVE	Plusieurs cartes d'action directe
ZEROPERCENTINTEREST	10 millions de dollars

Bust-A-Move

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

1-4212	26-8844	51-8127	76-4183
2-8333	27-6452	52-4412	77-3722
3-5314	28-4833	53-7654	78-1533
4-7727	29-7852	54-1286	79-1554
5-6315	30-8311	55-2187	80-3448
6-4632	31-8753	56-5217	81-2251
7-1854	32-4331	57-4151	82-2547
8-8126	33-6555	58-1764	83-2263
9-8145	34-4535	59-4314	84-1183
10-4586	35-3353	60-3384	85-5123
11-5862	36-8257	61-8673	86-8218
12-1231	37-6517	62-6638	87-8635
13-6337	38-8136	63-5823	88-1244
14-5687	39-7714	64-6575	89-3837
15-8346	40-8225	65-5264	90-4838
16-4656	41-3326	66-3154	
17-4748	42-2735	67-7183	
18-8233	43-7744	68-6884	
19-7475	44-8878	69-3853	
20-6367	45-3518	70-1386	
21-6238	46-4251	71-3435	
22-5442	47-5243	72-2456	
23-7254	48-7866	73-4543	
24-8167	49-1516	74-8462	
25-5252	50-1686	75-3433	

Bust-A-Move 4

© Taito / Agetec 1999

JOUER AVEC MONSTA, WOOLEN, MAITA, ET PACKY

Confrontez-vous à eux et battez-les en mode 1 joueur "Win Contest".

MADAM LUNA ET DREG

Battez Madam Luna en mode Story contre l'ordinateur. Ainsi, Dreg apparaitra. Battez Dreg et les deux seront débloqués.

Caesar

© Impressions 1992

PLUS D'ARGENT

Sauvez votre partie sous le nom normal (CAESARxx.SAV). Quittez Caesar, et éditez le fichier de sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Changer l'offset 3E (hexadecimal) en 7F 7F. Rechargez le jeu et vous aurez 29000 d'argent.

Caesar 2

© Sierra / Impressions 1995

MODIFICATION DE LA SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde qui porte le nom *.sav.

1ère méthode

Allez au secteur 404 et mettez C0 0E 16 02 à l'offset 492 (IEC). Ainsi vous aurez 35 millions de Denariis.

2ème méthode

Pour avoir plus de Denariis, mettez 05 F5 DD 18 à l'offset 207340. Ensuite, mettez FF E0 F5 05 à l'offset 221160.

CHEAT CODES

Pendant la partie, tapez TARMAC. Vous obtiendrez alors le cheat mode :

`CHRISEDWARDS`	Toutes les armes
`ARLOEISENBERG`	Maximum de vies
`BHARDIN`	Barrière invulnérable

CONSEIL POUR LES CASERNES, PRÉFECTURES ET MARCHÉS

Faites attention aux casernes, il faut qu'elles soient reliées à toute votre cité mais ne mettez rien trop près, le bâtiment en question perdrait de la valeur! Disposez vos bâtiments à plus de deux carreaux des casernes.
Les préfectures, comme les casernes, doivent être éloignées de plus de deux carreaux de tout bâtiment qui pourrait évoluer, et n'oubliez pas de leur faire un bon accès routier!
Les marchés sont spéciaux. Vos industries (blé, raisin etc) doivent être proches et reliées par des routes à un marché. Celui-ci ne doit pas se trouver loin d'un forum, mais pas trop prêt, il empêcherait le forum d'évoluer.

Caesar 3

© Sierra 1998

AIDE POUR LES TEMPLES DES DIEUX

Dans vos grandes villes, construisez au moins 2 temples pour chaque dieu. Si vous agissez bien, les dieux seront contents et pourront vous aider à améliorer votre ville.
Ainsi, par exemple, si vous respectez Mars (le dieu de la guerre), il pourra vous aider à gagner vos batailles plus facilement. Par contre, si vous l'ignorez, vos troupes auront trop peur pour se battre.
De même pour Cérès (la déesse de l'agriculture). Si vous la respectez, elle pourra améliorer le rendement de vos récoltes. Dans le cas contraire, elle les détruira toutes.

CONSEIL POUR BIEN DÉBUTER

Avant de commencer avec votre nouvelle mission, ralentissez la vitesse de jeu le plus possible. Allez sur la carte du monde et verifiez les marchandises offertes par la (ou les) ville prête à marchander avec vous... De cette facon cela vous donnera un avantage, celui de savoir comment dépenser votre argent et comment en gagner rapidement. Par exemple, si une ville vous propose de vous vendre des céréales et des poteries, et veut vous acheter des armes, vous devrez développer des mines de métaux ainsi que des ateliers le plus rapidement possible. Achetez-leur les céréales, et vendez-leur votre stock d'arme. Ne construisez pas trop rapidement, sinon vous verrez vos bâtiments s'écrouler un à un car vous n'aurez pas assez d'ingénieurs !

PATCH SUR LE JEU

Dans le répertoire du jeu, ouvrez le fichier C3_MODEL.TXT.

Valeur des choses

Recherchez la construction que vous voulez, et changez le premier nombre entre parenthèses. Pour payer moins cher le bâtiment choisi, réduisez le nombre. Pour être payé pour construire le bâtiment choisi, mettez un nombre négatif. Exemple : Road (-100,0,0,0,0,0,0,0,0,0) vous permettra de gagner 100DN à chaque route construite.

Attrait des choses

Recherchez la construction dont vous voulez modifier l'attrait.Changez le deuxième nombre en partant de la gauche. Par exemple : Fort (0,10,0,0,0,0,0,0) deviendra attrayant.

Nombre d'employés

Recherchez la construction dont vous voulez modifier le nombre d'employés. Changez le troisième nombre en partant de la droite. Par exemple : Colloseum (,500,-3,1,1,3,25,0,0,). Remplacez 25 par 5 et il ne vous faudra plus que 5 employés!

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur le bouton droit de la souris quand vous êtes sur un puits et que vous avez moins de 5000 denari. Appuyez simultanément sur les touches ALT et K. Puis faites l'une des manipulations suivantes :
ALT + C : Plus d'argent
ALT + V : Victoire immédiate

CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS EN DOUBLE

Construisez un sénat ou un hippodrome, et détruisez-le. Ensuite, annulez la dernière action effectuée. Vous verrez alors que vous pourrez construire un second bâtiment du même type.

ETRE AIMÉ DES DIEUX

Organisez des festivals en l'honneur d'un dieu aussi souvent que vous le pouvez et vous améliorerez énormément vos chances d'obtenir ses faveurs.

Caesar IV

© Sierra / Tilted Mill 2006

CHEAT CODES

Au cours de la partie, appuyez sur Entrée pour ouvrir la boîte de dialogue, tapez un des codes suivants et validez avec Entrée :

`Denarii X`	X = un nombre pour avoir l'argent correspondant
`Win`	Gagner la mission en cours

California Games

© Epyx

MAXIMUM DE POINTS AU SURF

Pour obtenir un maximum de points au surfing, le but n'est pas de faire le plus de sauts possible. Il suffit de faire un tour complet sur l'eau en laissant la touche de gauche appuyée. Essayez de passer sous la vague et d'en ressortir en faisant attention aux chutes qui sont fatales pour la note.

Call for Heroes : Pompolic Wars

© Data Design Interactive / Quotix Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur la touche ~ pour ouvrir la console et saisissez les codes suivants.

`gametasksdone`	Terminer la mission en cours
`give #`	Obtenir l'objet #
`god`	Etre invincible
`killall`	Tuer tous les ennemis
`killovums`	Tuer tous les ovums
`notarget`	Etre invisible

Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth

© Ubisoft / Headfirst 2006

BONUS DE FIN

Si vous terminez le jeu dans le mode de difficulté "Private Investigator", vous débloquerez différents artworks ainsi qu'un mode "Hardened Detective". Si vous parvenez à achever le jeu dans ce mode de difficulté, vous débloquerez alors le mode le plus difficile "Mythos Master".

CLASSEMENT "A"

Pour que votre partie soit classée "A", toutes les conditions suivantes doivent être remplies :

- avoir toutes les entrées du journal
- avoir le rifle à la porte de la réception
- sauver Ruth
- garder assez de marin dans le bateau
- terminer le jeu en moins de 3h30
- utiliser moins de 30 sauvegardes

Call of Duty

© Activision / Infinity Ward 2003

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec la commande **+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1** pour la version US et avec la commande**+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0** pour la version française. Appuyez sur ² ou ~ en cours de jeu pour ouvrir la console. Entrez ensuite l'un des codes suivants. Si vous rencontrez ce message d'erreur : sv_cheats are read only, tapez **setrandom sv_cheats 1**

`GIVE #`	Obtenir l'objet #
`GIVE ALL`	Avoir toutes les armes
`GIVE HEALTH`	Santé au max
`GOD`	God Mode
`NOCLIP`	Passe muraille
`NOTARGET`	Invisibilité

`map x` Charger la map désirée (remplacez x par l'un des noms suivants seulement pour l'add-on) :

```
bastogne1
bastogne2
foy
nouville
bomber
trainbridge
sicily1
sicily2
trenches
ponyri
kursk
kharkov1
kharkov2
```

NOM CLIGNOTANT EN MULTI

Voici la marche à suivre pour que votre pseudo clignote pendant une partie online de Call Of Duty.

Créez un fichier à l'aide d'un éditeur de texte et sauvegardez-le sous le nom de **name.cfg**. Voici son contenu. Remplacez NICKNAME par votre nom de joueur.

```
name "^3<|^1NICKNAME^3|>^4ART^7IFI^1CE^4"
wait 10
name "^1<|N|>ARTIFICE"
wait 10
name "^2<|NI|>ARTIFICE"
wait 10
name "^3<|NICK|>ARTIFICE"
```

```
wait 10
name "^4<|NICKN|>ARTIFICE"
wait 10
name "^5<|NICKNA|>ARTIFICE"
wait 10
name "^6<|NICKNAM|>ARTIFICE"
wait 10
name "^7<|NICKNAME|>ARTIFICE"
wait 10
name "^8<|NICKNAME|>ARTIFICE"
wait 10
name "^1<|N|>ARTIFICE"
wait 10
name "^2<|NI|>ARTIFICE"
wait 10
name "^3<|NICK|>ARTIFICE"
wait 10
name "^4<|NICKN|>ARTIFICE"
wait 10
name "^5<|NICKNA|>ARTIFICE"
wait 10
name "^6<|NICKNAM|>ARTIFICE"
wait 10
name "^7<|NICKNAME|>ARTIFICE"
wait 10
name "^8<|NICKNAME|>ARTIFICE"
wait 10
name "^1<|N|>ARTIFICE"
wait 10
name "^2<|NI|>ARTIFICE"
wait 10
name "^3<|NIC|>ARTIFICE"
wait 10
name "^4<|NICK|>ARTIFICE"
wait 10
name "^5<|NICKN|>ARTIFICE"
wait 10
name "^6<|NICKNA|>ARTIFICE"
wait 10
name "^7<|NICKNAM|>ARTIFICE"
wait 10
name "^8<|NICKNAME|>ARTIFICE"
wait 10
name "^3<|^1NICKNAME^3|>^4ART^7IFI^1CE^4"
```

Une fois le fichier sauvegardé, placez-le dans le repertoire Main de Call Of Duty. Faites un clic droit, propriétés et cochez la case "Lecture Seule".

En cours de jeu, si le serveur accepte la modification, ouvrez la console et tapez les commandes qui suivent :

/exec "name.cfg"
/bind n exec name.cfg

Au prochain changement de map, pendant le loading, appuyez sur N et votre nom clignotera pendant la manche à venir. Attention, n'utilisez pas cette astuce en pleine partie, vous risquez d'être exclu du serveur.

Call of Duty 2

© Activision / Infinity Ward 2005

CHEAT CODES POUR LA DÉMO

Sur le menu principal entrez dans les options et activez la console. Tapez : **seta thereisacow "1337"** suivi de **spdevmap eldaba**. Cela va lancer la démo avec les cheats activés. Vous pourrez alors utiliser les codes suivants pendant vos parties en les tapant dans la console :

`give all`	2 armes en plus
`give ammo`	Le plein de munitions
`god`	Invincibilité
`jump_height`	Super saut
`noclip`	Voler et traverser les murs
`notarget`	Les ennemis vous ignorent
`timescale .25`	ralenti

CHEAT CODES POUR LE JEU COMPLET

Allez dans les options du jeu pour activer la console. Ensuite, une fois que vous avez lancé une partie solo, affichez la console en appuyant sur ~ ou ² et tapez **developer 1**. Un bouton "Load" va apparaître. Cliquez dessus pour choisir le niveau que vous souhaitez. Une fois le niveau chargé, affichez à nouveau la console et tapez **devmap**. Validez et tapez enfin l'un des codes suivants :

`give all`	Toutes les armes
`give ammo`	Le plein de munitions
`god`	Invincibilité
`jumptonode`	Se téléporter
`kill`	Se suicider
`noclip`	Traverser les murs
`notarget`	Mode invisible
`ufo`	Voler

Aller directement au niveau désigné

`moscow`	Red Army Training
`demolition`	Demolition
`decoytrenches`	The Diversionary Raid
`decoytown`	Holding The Line
`elalamein`	El Alamein
`eldaba`	The End Of The Beginning
`tankhunt`	Repairing The Wire
`trainyard`	Railroad Station No. 1
`downtown_assault`	Downtown Assault
`cityhall`	Stalingrad City Hall
`downtown_sniper`	Comrade Sniper

libya	Crusader Charge
88ridge	88 Ridge
toujane_ride	Armoured Car Escape
toujane	Retaking Toujane
matmata	Assault On Matmata
duhoc_assault	The Battle Of Pointe Du Hoc
duhoc_defend	Defending The Pointe
silotown	The Silo
beltot	Prisoners Of War
crossroads	The Crossroads
hill400_defend	The Battle For Hill 400
hill400_assault	Rangers Lead The Way
bergstein	Bergstein
breakout	The Brigade Box
newvillers	The Tiger
rhine	The Crossing Point

SOLUTION COMPLÈTE

CAMPAGNE RUSSE

DEMOLITION

A l'intérieur du baraquement, traversez le couloir pour atteindre la pièce. Avancez lentement et prenez garde à l'ennemi introduit dans l'ombre. Ce premier homme abattu, postez-vous près des fenêtres de droite afin d'éviter de vous placer vers le centre où vous seriez beaucoup plus pris pour cible. De votre point de tir, visez les allemands près du grand bâtiment se dressant devant-vous. N'oubliez pas que vous pouvez zoomer si besoin. Lorsque la zone sera partiellement dégagée, suivez la garnison pour vous frayer un chemin jusqu'aux murets. Accroupissez-vous alors derrière les briques et poursuivez votre carton dans les rangs ennemis. Il vous faut ensuite investir le bâtiment. Méfiez-vous du soldat posté derrière et avancez l'arme au poing. Poursuivez par le passage dans le mur éclaté. Près des fenêtres barricadées, prenez le chemin des escaliers pour atteindre la tranchée au dehors. Baissez-vous pour progresser sous les planches et esquiver les chars. Un nouvel objectif viendra bientôt modifier votre manoeuvre et il vous faudra repousser l'assaut allemand. La meilleure méthode une fois encore, consiste à rester près des fenêtres de manière à rester à couvert. Patientez alors jusqu'à l'apparition de l'ennemi après les premiers tirs des bombardiers. Tentez dans un premier temps d'abattre les soldats à bonne distance de façon que le moins possible ne vous atteignent. Ceux qui passeront entre les balles se posteront sous les fenêtres pour vous tirer dessus à bout portant. Eliminez alors ceux dirigeant leurs tirs contre vous en priorité. Juste après, face au cimetière, commencez par faire le ménage pour dégager la zone, puis enjambez la balustrade pour vous diriger vers le prochain point de chute (suivez l'infanterie pour vous repérer). Il vous faut prendre l'avant-poste allemand. Passez alors par l'issue de gauche et attendez que vos alliés soient suffisamment nombreux pour vous accompagner avant de vous jeter seul dans la gueule du loup. Lorsque le rez-de-chaussée sera nettoyé, lancez une grenade dans la faille au plafond de manière à créer la panique chez l'ennemi. Suivez ensuite l'étoile jaune sur le radar pour trouver votre supérieur. Celui-ci demande des explosifs. Descendez les escaliers et récupérez le détonateur vers l'homme accroupi près de la passerelle. Trois points s'indiquent alors sur votre radar. Chacun correspond à un pilier où il vous faut placer une charge explosive. Trouvez donc ces 3 piliers pour accomplir votre nouvel objectif puis hâtez-vous de sortir du bâtiment qui s'écroulera bientôt dans un fracas meurtrier.

RENOUER LE FIL

Dès le début de cette mission, on vous charge de réparer la ligne téléphonique entre le QG et l'avant-poste. Le fil est en effet coupé à plusieurs endroits, et il vous faudra suivre son déroulement pour effectuer les raccords. Pour compliquer la tâche, bon nombre d'ennemis se dresseront sur votre route. La meilleure solution ne consiste alors pas forcément à suivre directement la ligne téléphonique. Contournez celle-ci pour rester du mieux possible à couvert et attendez la présence de vos collègues pour bénéficier d'une aide précieuse de ceux-ci. Lorsque vous aurez réparé les 5 coupures (je ne les situe pas car il vous suffit de suivre le cheminement du câble) une étoile jaune apparaîtra sur la carte pour vous indiquer l'emplacement d'un vieux téléphone. Utilisez-le pour lancer le prochain objectif. Des panzers sont en approche et il ne tient qu'à vous de les stopper. Récupérez les charges explosives sur la commode dans la même pièce

GARE FERROVIERE N°1

D'entrée de jeu, glissez-vous dans le pipeline afin de rejoindre le quartier allié. Durant toute la traversée du conduit, plusieurs dégradations vous offriront de redoutables persiennes improvisées. N'hésitez donc pas à faire quelques haltes mais ne vous attardez pas après avoir fait mouche car les ennemis auront tôt fait de vous repérer et vous prendre pour cible. Lors de la première bifurcation, optez pour le chemin de gauche puis poursuivez en suivant les marques blanches. Vous débouchez rapidement à l'intérieur d'un vaste entrepôt. Traversez celui-ci pour gagner l'extérieur. Dans la gare, planquez-vous derrière le wagon arrêté afin de pouvoir tirer à couvert. Pénétrez ensuite dans le bâtiment d'où sortent en nombre les fascistes puis montez les escaliers pour poursuivre. Eliminez les hommes à l'intérieur de la pièce puis postez-vous à la fenêtre d'où tirent déjà vos collègues.
Plusieurs soldats allemands viendront alors se poster derrière un véhicule renversé pour vous tirer dessus. La principale difficulté consiste à ne pas trop se laisser prendre dans le feu de l'action sans quoi vous finiriez emporté dans l'explosion d'une grenade. Ces ennemis en usent en effet sans aucune retenue. Si vous en avez le temps, n'oubliez pas qu'il vous est possible de les retourner à l'envoyeur. Lorsque l'effectif de vos adversaires se verra diminué, un nouvel objectif s'inscrira dans le coin haut gauche de votre écran. Il vous faudra cette fois-ci faire sauter un char allemand grâce à vos explosifs. Ne commettez pas l'erreur de descendre de suite sur le champ de bataille, mais prenez le temps de tirer sur les hommes postés en rangée, attendant votre arrivée dans le sens du blindé. Cette belle brochette réduite à néant, foncez vers le point indiqué par votre radar pour trouver et détruire le panzer. Dirigez-vous ensuite vers l'entrepôt ennemi et appliquez-vous à éradiquer toute présence opposée. Trois points symbolisés par les lettres A, B et C viendront ensuite s'ajouter à votre radar. Chacun symbolise une zone contrôlée par l'ennemi. Rendez-vous sur place pour faire le ménage puis rejoignez vos camarades.

A L'ASSAUT DU CENTRE VILLE

Au commencement, on vous informe qu'il vous faut reprendre de force 3 immeubles résidentiels. Pour cela rien de plus simple, il vous suffit de vous rendre sur place et de vérifier par vous-même que les ennemis qui y avaient élu domicile sont bien morts. Vous remarquerez que pour ce début de mission, bon nombre d'alliés sont présents pour vous épauler. Sachez donc agir en équipe (ceci est particulièrement valable pour les parties en niveau de difficulté élevée). Lorsque vous aurez récupéré la première position, il vous faudra réduire à néant un blindé. Commencez alors par aller récupérer les explosifs dans les toilettes de la pièce d'à côté puis allez vous occuper du panzer. Reprenez ensuite la route du prochain bâtiment puis postez-vous aux fenêtres pour atteindre les ennemis présents dans le dépôt juste en face de votre position. Tirez sans retenue pour permettre à vos hommes d'atteindre les quartiers ennemis. Reculez-vous ensuite de la fenêtre afin d'éviter les tirs du nouveau blindé ennemi. Dès que celui-ci aura ravagé le mur de la pièce, il vous sera possible de vous sauver par le trou. Plus bas, commencez par nettoyer au mieux la zone puis patientez jusqu'à ce que le char face le tour de la place pour lui coller une charge explosive sur la devanture. Pour finir, suivez votre collègue pour rejoindre l'hôtel de ville.

HOTEL DE VILLE DE STALINGRAD

Cette mission n'est guère longue et il vous suffira d'atteindre l'hôtel de ville pour y placer un explosif et remporter ainsi la victoire. Suivez donc le déroulement des opérations et participez à la bataille pour permettre à votre escouade de progresser sur le territoire ennemi. Lorsque vous aurez atteint l'endroit marqué d'une flèche jaune sur votre radar, placez-y la charge pour vous dégager un passage.

CAMARADE TIREUR D'ELITE

Vous devez à présent prendre le contrôle de l'aile ouest de l'hôtel de ville. L'endroit d'où vous démarrez la mission n'est pas bien propice à la relâche. Dès la première porte franchie, vous tombez nez à nez avec l'ennemi. Avancez donc prudemment et soyez vigilant quant aux grenades que vos opposants n'hésiteront pas à faire rebondir entre les murs de l'immeuble. Le premier étage sécurisé, continuez par le cheminement imposé puis laissez-vous tomber par le trou béant pour atteindre le rez-de-chaussée. Un sniper viendra alors ralentir l'avancée des troupes. Celui-ci se trouve posté au quatrième étage du bâtiment gris. Attrapez le fusil sniper et descendez-le avant qu'il ne VOUS descende. Vous devez ensuite investir le bâtiment pour éliminer ses résidents. Vos camarades vous laisseront vous en charger seul. Lorsque l'opération « tuerie intérieure » aura été menée à bien, il vous faudra tenir la position et résister à 3 vagues d'ennemis consécutives. Ceux-là arrivent de loin alors n'hésitez pas à épauler votre fusil à lunettes pour abattre un maximum d'allemands avant qu'ils ne vous approchent de trop près. Finissez les ennemis ayant traversé votre champ de tirs à la mitrailleuse. Surveillez également vos arrières car l'ennemi n'hésitera pas à investir vos nouveaux quartiers dès que possible. Vous avez un lance-roquettes à disposition sur le sol de la salle principale.
Cette arme se révèle particulièrement efficace pour décimer les groupes d'ennemis. Lorsque vous aurez suffisamment résisté, la victoire vous sera acquise.

CAMPAGNE ANGLAISE

LE RAID DE DIVERSION

Au commencement de cette nouvelle campagne, vous devez neutraliser 3 positions fortifiées ennemies. La première intrusion est des plus simples car vous débutez dans le dos de l'ennemi par une attaque surprise. Tuez donc les allemands puis poursuivez dans les tranchées pour progresser sans craindre les balles. Lorsque l'on vous en donnera l'ordre, fouillez le bunker pour en détrôner ses occupants nazis. La balade se poursuivra ainsi jusqu'à un second bunker. Pénétrez à l'intérieur, puis une fois la pièce principale atteinte, hâtez-vous de grimper à l'échelle pour éviter d'être pris dans l'explosion des deux grenades que vos ennemis vous balanceront. Tuez enfin les deux compères puis suivez l'étoile jaune sur le radar pour retrouver le capitaine Price. Reprenez alors le chemin inverse des tranchées, mais restez sur vos gardes car l'ennemi rôde. Lorsque les étoiles jaunes apparaîtront sur le radar, vos alliés vous couvriront pour que vous puissiez lancer une percée dans les lignes ennemies. L'objectif suivant sera de détruire les stocks de munitions et barils ennemis. Suivez les étoiles jaunes pour trouver vos cibles mais n'en délaissez pas pour autant les nombreux nazis patrouillant avec confusion dans la zone. Lorsque vous aurez placé vos charges et détruit les barils, il vous faudra fouiller un bunker pour mettre la main sur d'importants documents. Suivez vos coéquipiers pour qu'ils vous libèrent une brèche puis avancez prudemment jusqu'au bunker. Celui-ci est remarquablement bien gardé. Préparez-vous donc pour une bataille acharnée avant de récupérer les plans. Lorsque les précieux documents seront en votre possession, allez retrouver le général pour mettre fin à cette première mission.

IL FAUT TENIR LE FRONT

L'entrée en matière dans cette mission est plutôt romanesque ! Vous débarquez à l'intérieur d'une jeep, lancée à pleine vitesse pour atteindre les lignes ennemies de côté. Le voyage est de courte durée et seulement deux escouades sont à abattre avant de mettre pied à terre. A votre débarquement, avancez vers les deux ennemis repliés derrière les sacs de sable et abattez-les de sang froid. Votre mission consistera à défendre la ville dans laquelle vous vous trouvez. Vous commencez par défendre le sud de la ville. Suivez donc l'étoile jaune sur le radar pour trouver le point d'intrusion ennemi. Vous remarquerez un gros rocher à proximité de cet endroit. Restez donc à couvert et éliminez les allemands au fur et à mesure de leur arrivée. Lorsque que la menace ne sera plus présente au sud, c'est à l'ouest du quartier qu'elle réapparaîtra. Une nouvelle fois, fiez-vous donc aux indications du radar pour atteindre ce second lieu d'affrontements. En suivront plusieurs autres. Ne baissez pas les bras et pensez à utiliser les machines fixes pour faire de gros dégâts dans les attroupements ennemis. Lorsque l'on vous en sommera l'ordre, suivez la flèche jaune et grimpez sur le toit du bâtiment indiqué. Vous devrez alors, grâce à vos jumelles, indiquer des points de tirs pour

l'artillerie lourde. Pour cela, repérez dans un premier temps les chars à vue d'homme, puis sortez vos jumelles pour bénéficier d'un zoom. Visez alors le char que vous voulez faire prendre pour cible et les bombes ne tarderont pas à s'abattre sur l'ennemi. Un peu moins de 10 chars viendront menacer vos lignes défensives. Rassurez-vous on s'habitue vite à ce genre de manoeuvre. Faites juste attention de bien anticiper les trajectoires des chars lorsque ceux-ci sont en mouvement pour ne pas faire de « coups pour rien ».

OPERATION CHARGE SURPUISSANTE

Dès vos premiers pas, l'ordre d'aider les blindés à percer le front vient bercer vos oreilles. Devancez donc le premier char devant vous et passez près de la tranchée pour en déloger les allemands en embuscade. Poursuivez en passant sous le tunnel de fortune et suivez vos coéquipiers. L'autre côté atteint, restez à couvert derrière les chars pour progresser comme vous le conseille si bien votre commandant. Lorsque vous atteindrez les premières butées, dirigez-vous vers l'est pour trouver une mitrailleuse qu'il vous faudra réduire à néant. Suivez les tranchées et ne vous en éloignez sous aucun prétexte, si vous ne voulez pas sauter sur une mine. Suivez votre supérieur si vous avez du mal à vous repérer dans le désert. Après un ou deux bunkers visités, vous trouvez la première artillerie lourde. Vous n'avez pas forcément besoin de les détruire.
Tuez les hommes postés à proximité suffit. Poursuivez par la mine et l'extérieur atteint, abritez-vous à nouveau derrière les chars pour progresser jusqu'à la prochaine tranchée. La principale difficulté de cette seconde « traversée suicidaire » tient au fait qu'il vous sera difficile de ne pas perdre de vue les chars protecteurs tant la fumée soulevée par les affrontements se fera épaisse. Si jamais votre char venait à exploser, trouvez-en un second aussi vite que possible. Lorsque vous aurez neutralisé les points de tirs anti-chars ennemis, suivez le commandant Price pour qu'il puisse vous créer une brèche dans une caserne ennemie grâce à ses explosifs. Nettoyez l'intérieur de la réserve puis retrouvez la présence sécurisante des chars pour avancer au dehors jusque vers les bâtiments visibles au loin. Ne perdez alors pas de temps et montez directement à l'étage du baraquement aux volets ouverts. Eliminez ses occupants puis utilisez la radio pour émettre un appel vers vos renforts.

LA FIN DU COMMENCEMENT

Une fois dans la cité, suivez vos collègues privilégiant une attaque par la droite. Contournez l'obstacle et occupez-vous dans un premier temps des ennemis derrière les caisses face à vous. Prenez ensuite la position allemande par l'arrière puis pénétrez à l'intérieur de la résidence pour pouvoir passer dans la cour opposée. Plusieurs mitrailleuses allemandes fortement gardées sont alors à traverser. Utilisez vos grenades sans retenue et n'hésitez pas à changer d'arme pour faire mouche plus rapidement concernant les ennemis postés sur les toits. Utilisez les caisses pour leurs angles de tirs parfaitement positionnés puis pénétrez prudemment à l'intérieur du dernier baraquement où se trouve la radio qu'il vous faut utiliser.
Plusieurs ennemis se cachent entre ces murs. Restez donc sur vos gardes. L'appel passé, il ne vous reste plus qu'à vous rendre sur le balcon et à admirer le feu d'artifice sur la côte avant de repartir en direction du quartier général allemand. De nouvelles mitrailleuses vous empêcheront d'avancer par le chemin le plus court. Privilégiez donc une attaque frontale sur la gauche. Le balcon atteint, laissez reposer votre fusil mitrailleur pour épauler l'arme de finission et visez juste les allemands postés sur le balcon du QG. Descendez ensuite et pénétrez entre les murs du bâtiment. Il ne vous reste plus qu'à mettre la main sur les documents présents sur une petite table puis à rallier les quais.

LA CHARGE DES CRUSADERS

Pour une fois, vous allez savoir ce que cela fait de vous retrouver à l'intérieur d'un char au lieu de subir ses attaques. Avancez donc en ciblant la flèche jaune du radar, et restez groupé avec les chars alliés lorsque vous traverserez le désert. Au moment où les véhicules ennemis vous attaqueront, essayez de les contourner par l'arrière de manière à leur faire subir un maximum de dégâts en un minimum de temps. Evitez de trop vous éloigner de vos collègues et tout devrait bien se passer. Une mission idéale pour décompresser !

« LA CRETE DES 88 »

A nouveau au volant d'un blindé, il va vous falloir nettoyr une zone de toute présence ennemie. Comprenez par là : blindés allemands et positions anti-aériennes. Aucune difficulté majeure ici sinon les aléas d'une piste désertique inaccessible par endroits qui vous obligera à effectuer plusieurs détours avant de trouver vos opposants. Enfin, n'hésitez pas à vous servir des jumelles pour viser à distance lointaine.

LE REPLI EN VEHICULE BLINDE

Vous devez tenter l'impossible pour retarder l'avancée allemande dans la cité. Dans un premier temps, postez-vous derrière la mitrailleuse à la fenêtre et faites carton plein sur les forces ennemies. Lorsqu'un blindé viendra pointer le bout de son nez, lâchez votre position pour attendre l'offensive allemande près de la première porte. Descendez vos opposants puis sortez du bâtiment. Au dehors, les tirs du blindé font des ravages. Contournez la place par la droite mais restez vigilant durant votre balade. Montez sur le petit bâtiment au centre et armez votre fusil de précision. Visez alors le conducteur du char d'une balle en pleine tête. En deux temps trois mouvements vous voilà à l'intérieur du char, mais cette fois-ci vous contrôlerez uniquement les armes du véhicule. Durant la balade, surveillez les toits et faites carton plein dans les groupes ennemis. Après une progression chevaleresque dans la cité égyptienne, il vous faudra sortir en catastrophe du char et poursuivre à pied. Prenez votre temps et restez groupé. Enfin, ralliez le camion transporteur pour repartir vivant.

LA RECONQUETE DE TOUJANE

En patrouille dans le désert vous devez dans un premier temps localiser le point d'observation ennemi. Très vite, la promenade tourne court et vous tombez dans une embuscade. Descendez du char et planquez-vous derrière les caisses pour faire feu vers l'ennemi. Avancez dans la ruelle contrôlée par les allemands et méfiez-vous des balcons d'où pourra vous canarder l'armée adverse. Lorsque vos collègues auront détruit l'un des canons, avancez vers la gauche pour repérer le quartier général ennemi. Il vous faut alors le capturer. Postez-vous derrière les sacs de sable et nettoyez la zone avant d'entreprendre quoi que ce soit. Montez ensuite sur les toits grâce à l'échelle que l'un de vos alliés postera, puis suivez le mouvement. Votre troisième objectif est d'éliminer les servants de la DCA de 88 (comprenez : éliminer tous les hommes postés autour des canons). Suivez les étoiles jaunes pour localiser ces cibles. En chemin, soyez prudent dans vos progressions. Un camion allemand viendra vous couper la route. Peu de temps après ce sont deux chars amis qui viendront vous prêter main forte. Prenez garde à ne pas finir sous leurs roues et progressez sur leur côté pour vous couvrir. Après cela, il vous faudra vous rendre à la mosquée dans le but de la capturer. Rendez-vous sur le balcon pour maîtriser la situation et triompher.

L'ASSAUT DE MATMATA

Parti en reconnaissance sur les routes de Matmata, vous êtes pris à nouveau dans une embuscade. Celle-ci est beaucoup plus violente que la précédente, et il vous faudra lutter dur pour conserver la vie sauve. Appuyez-vous contre un mur et commencez par éliminer les allemands postés sur les toits. Repérez ensuite vos ennemis sur la carte et progressez en tuant vos opposants. A présent, il vous faut vous assurer du contrôle de la route de Matmata vers Tunis. Restez vigilant quant aux hommes postés en hauteur et poursuivez. Dès les renforts arrivés, laissez le char prendre les devants. Faites attention aux avions effectuant des piqués pour vous tirer dessus et mettez-vous à couvert dès qu'on vous le conseillera. Arrivé dans la cour ennemie, éliminez tous les hommes postés sur les toits alentours et attendez que l'on vous invite à vous servir du canon anti-aérien. Placez-vous alors derrière la machine et éliminez un maximum d'avions ennemis.

PRISONNIERS DE GUERRE

Avancez avec votre unité et mettez-vous à couvert dès que les premiers cris allemands résonneront dans le champ de bataille. Effectuez ensuite une percée sur la gauche puis nettoyez l'arrière-cour. Pénétrez dans le bâtiment dès l'objectif atteint et sécurisez le premier étage. Ressortez au dehors et suivez les flèches jaunes pour reprendre prise sur le

village. Lorsque vous découvrirez les prisonniers de guerre, ne tirez pas sur les allemands et suivez MacGregor pour aller ramener le camion allemand qui servira à transporter les prisonniers de guerre. Une seule section ennemie tentera alors de vous arrêter. Lorsque vous mettrez la main sur le véhicule grimpez à l'arrière et laissez à MacGregor les joies du pilotage. Prenez le bazooka à l'épaule et tirez sur les factions allemandes de retour au village. Un char ennemi se mettra en tête de vous poursuivre lui aussi. Envoyez-lui 3 roquettes pour qu'il vous laisse tranquille.

LES CARREFOURS

Sortez du bâtiment pour progresser sous la pluie. Suivez votre unité et restez à couvert dès la mitrailleuse ennemie repérée. Des allemands sortiront de la structure de droite pour tenter de vous surprendre. Restez donc vigilant. Planquez-vous derrière la voiture et allez nettoyer la cachette ennemie avant de reprendre le chemin de la mitrailleuse. Un char vient troubler la fête. Montez à l'étage du bâtiment et récupérez le lance-roquettes abandonné sur le sol. Postez-vous à la fenêtre pour avoir le char en visée. Deux missiles devraient suffire à maîtriser le véhicule. Rejoignez ensuite le capitaine Price, puis suivez ses ordres concernant la suite des opérations. Ne progressez pas à découvert mais préférez l'intérieur des maisons pour avancer en toute sécurité. Arrivé au barrage barbelé, pénétrez à l'intérieur de la maison de gauche et restez à proximité de la fenêtre pour bénéficier d'un angle de vue parfait pour stopper l'ennemi. Vous devez ensuite prendre le contrôle d'une ferme. Suivez l'étoile jaune et sécurisez le bâtiment une fois sur place. Fouillez la grange et prenez garde aux hommes postés sur le côté. Passez à l'intérieur et détruisez les radios. Pour finir, il vous faut survivre à 6 vagues d'ennemis consécutives.
Fiez-vous à votre radar pour repérer les offensives. Une mitrailleuse fixe est disponible. Pour ce qui est du reste, veillez à ne pas trop laisser l'ennemi s'approcher et sachez également lâcher l'artillerie lourde lorsque l'indicateur de grenades vous signalera un risque. Quand l'aviation viendra vous prêter main forte, escortez le convoi en lieu sûr pour en finir avec cette longue mission.

« LE TIGRE »

Au commencement, restez à couvert derrière le blindé de manière à pouvoir progresser sans courir le moindre danger pour vos petites fesses. Marchez au rythme du convoi jusqu'à ce que vos collègues signalent la présence du Tigre (sorte de blindé à puissance supérieure). Sortez alors du chemin pour vous réfugier derrière les taillis de droite. Allez sécuriser la maison dès que l'on vous en donnera l'ordre. S'en suit toute une succession de points à sécuriser. L'hôtel de ville et l'église sont les structures les plus difficiles à avoir. Sachez donc prendre votre temps avant d'infiltrer les bâtiments. Comptez également sur vos alliés pour vous épauler et usez judicieusement des grenades lorsque l'ennemi se regroupera. Pour ce qui est de la dernière position à conquérir, il est plus que conseillé de prendre le bâtiment à revers en marchant sur la droite. Ceci afin de surprendre l'ennemi mais aussi d'éviter sa riposte défensive sur le front.

« LA BRIGADE »

Au milieu des tirs bombardiers, progressez sans perdre de temps jusqu'au point jaune marqué sur le radar. Dans la ferme, sachez ouvrir l'oeil : plusieurs ennemis se terrent dans le coin haut-gauche. Un des premiers objectifs de la mission consiste à détruire deux mortiers. Le radar vous indique leurs positions. Ne vous précipitez pas et opérez en équipe. Eliminez les nazis au fur et à mesure pour ne pas vous retrouver trop exposé aux tirs ennemis. Il vous faudra ensuite trouver le moyen de capturer les quartiers du QG allemand situé au nord. Une fois ceux-ci infiltrés, vous devez tenir la position durant 3m30. Postez-vous à l'arrière près des marches où bon nombre de vos opposants essaieront de passer. Pour finir, trouvez et faites sauter les chars à l'aide de vos fidèles explosifs.

CAMPAGNE AMERICAINE

LA PRISE DE LA POINTE DU HOC

Ce niveau de débarquement est long et fastidieux. Votre objectif principal est de détruire les canons d'artillerie de 155mm. Dans le convoi naval, baissez-vous pour ne pas subir les tirs ennemis. Arrivé sur la plage vous êtes touché par un missile. Une fois sur pied, allez retrouver le sergent Randall au point indiqué. Grimpez ensuite à la corde afin d'escalader la falaise puis avancez tant bien que mal dans le champ de bataille. Tout en prenant soin d'éviter les zones à mines, rentrez dans le village et visitez chacune des maisons pour tuer leurs occupants. Cela étant, passez par la dernière maison pour ressortir vers la zone qui vous intéresse. Accompagné de vos troupes, marchez jusqu'à la clairière aux canons. A l'aide des goupilles sur leur côté gauche, faites-les toutes sauter. Le travail de sabotage terminé, allez rejoindre votre section postée au barrage routier. Il vous faut ensuite sécuriser les bunkers et par la même occasion remettre les pieds sur le terrible champ de bataille. Suivez vos collègues jusqu'au portail et pénétrez par la faille. Tout un travail de sniper vous attend alors. Déblayez au maximum la zone puis commencez par visiter le bunker le plus proche afin de tuer ses occupants. Faites de même avec les deux autres puis rejoignez les gars de votre unité.

LA DEFENSE DE LA POINTE DU HOC

Pour débuter cette nouvelle mission, vous devez commencer par défendre votre position. Planquez-vous donc derrière ce que vous pouvez et ne laissez pas l'ennemi courtiser vos plates-bandes. Lorsque plus aucun ennemi ne sera assez fou pour tenter une percée de votre côté, allez prêter main forte à vos collègues postés au point est. Un panzer ennemi viendra mettre fin aux affrontements, repliez-vous alors immédiatement dans le verger. Une lourde lutte pour la survie débute. Défendez le verger en concentrant vos attaques suivant les points d'invasion allemands (on vous prévient alors en temps réel). Foncez au premier étage de la maison à proximité lorsque l'on vous demandera de couvrir la retraite de vos coéquipiers. Postez-vous derrière la mitrailleuse et faites feu sur tout ce qui aura le malheur de passer dans votre champ de vision. Vous devez ensuite battre en retraite jusqu'à la pointe du Hoc qu'il vous faudra défendre. A force de replis un compte à rebours de 5 minutes débutera. Tenez ce délai dans les tranchées pour être sauvé par vos renforts. La mission n'est pas chose facile. Pensez à alterner astucieusement vos attaques entre gros calibre et arme de pointe. A une vingtaine de secondes avant la fin, montez sur le montant du bunker et lancez un fumigène vert pour marquer votre présence.

LE SILO

Suivez le cheminement de la route puis marchez à découvert dans les champs. Dirigez-vous vers l'étoile jaune marquée sur le radar. Postez-vous ensuite aux abords de la ferme et défendez votre position. Prenez alors la mitrailleuse pour venir à bout facilement des ennemis. Ceci étant, toute une flopée d'objectifs viendra noyer votre écran. Ce sont simplement toute une série de bâtiments à sécuriser. Suivez vos collègues dès qu'ils quitteront le terrain et faites sauter vos adversaires en tirant sur le tonneau rouge. Pénétrez ensuite à l'intérieur de la maison et tuez vos ennemis au rez-de-chaussée. Profitez-en également pour remplacer votre petite arme à feu contre un fusil ou une mitraillette de plus gros calibre. Continuez d'avancer par la porte de droite et poursuivez votre éradication allemande. Montez ensuite à l'étage où de nouveaux ennemis vous attendent. Tuez-les tous pour sécuriser la maison et valider ainsi un des nombreux objectifs lettrés. Poursuivez de la sorte en sécurisant les autres bâtiments. Lorsque tous auront été récupérés, on vous donnera l'ordre de grimper sur le silo pour surveiller une éventuelle offensive allemande. Postez-vous donc sur ce point haut perché et attendez l'arrivée des ennemis. C'est à ce moment-là qu'il sera préférable de troquer votre arme actuelle contre le fusil sniper. Commencez par liquider autant d'ennemis qu'il vous sera possible d'atteindre puis focalisez-vous ensuite sur les flèches jaunes, pointées par le radar. En effet, celles-ci symbolisent la position de tireurs mortiers. Sachez les arrêter rapidement avant qu'ils ne fassent trop de dégâts. Lorsque vos alliés débarqueront, allez faire votre rapport au général pour mettre un terme à cette mission.

BERGSTEIN

Cette mission relativement courte mais néanmoins musclée vous propose de tenter une percée dans la zone contrôlée par vos ennemis. Dans un premier temps, il vous faut trouver et éliminer vos opposants retranchés dans les maisons du village. Pour ce qui est de les trouver pas de problème, il vous suffit de vous fier au radar. Lorsque plus une étoile jaune ne viendra vous rappeler à l'ordre pour votre premier objectif, filez à l'est pour vous emparer d'une position fortifiée

ennemie. Là encore, la tâche ne sera pas de tout repos et bon nombre d'ennemis veilleront à ce que vous ne triomphiez pas facilement. Plusieurs postes mortiers devront ensuite être mis à feu et à sang. Ceci étant, il ne vous reste plus qu'à retrouver le sergent Randall pour savourer la victoire et clore cette quatrième mission.

LES RANGERS OUVRENT LA VOIE

La fin de la guerre se fait sentir mais il reste des offensives à mener avant d'espérer pouvoir retrouver le calme de la paix. Sur la colline 400, vous devez tenter d'infiltrer et nettoyer les bunkers. Frayez-vous un chemin dans la cohorte et suivez les indications délivrées par votre radar pour trouver le premier renforcement souterrain allemand. Passez alors à l'arrière et repérez les portes blindées pour y accrocher vos explosifs. Nettoyez les caches puis retournez en extérieur afin de reprendre votre route jusqu'à la deuxième position allemande. Un gros barrage vous attend avant que vous ne puissiez accéder à celui-ci. Cet obstacle outrepassé, dirigez-vous vers les ouvertures du bunker. Prenez garde au flanc ouest où toute une flopée d'ennemis sera ravie de vous accueillir. Usez ensuite à nouveau de vos explosifs pour visiter les souterrains. Le troisième point de bataille ne comporte pas d'éléments particuliers. La partie principale de la mission effectuée, ressortez prêter main forte à vos camarades, et détruisez les blindés ennemis.

LA BATAILLE DE LA COLINNE 400

La colline conquise, vous devez à présent tenir celle-ci jusqu'à l'arrivée des renforts. Le rôle que vous aurez à jouer ici est un rôle de précision. Epaulez votre fusil sniper et cherchez les tireurs mortiers pour leur mettre une balle dans la tête. Repérez plus facilement vos cibles en suivant les volutes de fumée. Sachez alterner entre fusil sniper et mitraillette car bon nombre d'ennemis tenteront d'investir les lieux. Déplacez-vous tout autour de la zone et longez les tranchées barbelées pour bénéficier d'une visée optimale. A deux reprises lors de ce niveau, l'ennemi s'emploiera à effectuer des tirs de barrage. Rentrez alors immédiatement dans le bunker pour vous protéger de cette pluie meurtrière. Ressortez aussitôt le danger écarté pour défendre au mieux votre position. Vous recevez rapidement l'ordre de faire sauter deux véhicules. Veillez à nettoyer la zone avant de vous lancer sur les chars et privilégiez également une approche par les tranchées pour ne pas vous exposer à la colère des canons. Vous devez ensuite tenir 5 minutes sous les assauts de l'armée adverse. C'est durant cette phase que le second barrage d'artillerie prendra place. Veillez donc bien à vous remettre à l'abri lors de l'attaque. A l'arrivée d'un blindé, approchez-le par un côté pour le faire sauter à grands renforts d'explosifs avant qu'il ne provoque trop de dommages dans vos rangs. N'oubliez pas qu'un lance-roquettes reste disponible près des caisses si besoin. La bataille sera quelque peu désordonnée. Veillez donc à ne pas vous faire surprendre par l'ennemi lors des soulèvements de poussière.

LE POINT DE PASSAGE

Couvert par vos alliés, gagnez la butée en progressant sur les sentiers dépourvus de mines. Cette dernière bataille n'est pas une mince affaire. Mais question stratégie, aucune consigne particulière n'est à respecter si ce n'est celle de rester en vie. Plongé dans un village contrôlé par l'Allemagne nazie, vous devez parvenir à enrayer l'offensive ennemie en nettoyant cinq postes de tir. Inutile de vous dire que la zone est largement fournie en ennemis. Ouvrez l'oeil et récupérez des armes allemandes si jamais vous veniez à manquer de munitions. Enfin, agissez avec l'aide de vos coéquipiers et ne vous esseulez qu'en dernier recours.

Call of Duty 4 : Modern Warfare

© Activision / Infinity Ward 2007

BONUS

Mode Arcade

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Menu de triche

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Ce menu apparaît dans les options accessibles en cours de partie.

CHEAT CODES

Allez dans les options pour activer la console et ouvrez-la avec la touche ~. Tapez : **seta thereisacow "1337"**, appuyez sur Entrée, tapez : **spdevmap bog_a**, appuyez sur Entrée puis chargez votre partie. Recharger votre partie (ou lancez-en une nouvelle) pour pouvoir entrer sur la console les codes de triche suivants.

`give all`	Toutes les armes
`cg_LaserForceOn 1`	Visée laser
`jump_height #`	Gravité à 39
`timescale #`	Chrono à 1.00
`r_fullbright`	Meilleure visibilité
`notarget`	Ennemis aveugles
`give ammo`	Max de munitions
`god`	Mode God
`demigod`	Mode Demi-God
`noclip`	Pas de clipping
`cg_drawGun`	Pas d'arme
`ufo`	OVNI
`cg_fov`	Zoom possible tout le temps

MISSION D'ÉPILOGUE

Attendez la fin des crédits pour accéder à la toute dernière mission.

ARMES D'OR (MULTIJOUEUR)

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

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

DÉBLOQUER LES ACCESSOIRES (EN LIGNE)

Débloquer les accessoires pour les fusils d'assaut et pistolets mitrailleurs (en ligne)

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Débloquer les accessoires pour les fusils-mitrailleurs (en ligne)

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Poignée

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Débloquer les accessoires pour les fusils à pompe (en ligne)

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Poignée

Tuer 50 ennemis avec l'arme souhaitée.

Débloquer les accessoires pour les fusils de précision (en ligne)

Viseur ACOG

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Débloquer les accessoires sur les armes de poing (en ligne)

Il y a un silencieux débloqué dès le début sur les armes de poing, excepté le Desert Eagle et le Desert Eagle doré, sur lesquels on ne peut mettre aucun accessoire.

DÉBLOQUER LES CAMOUFLAGES (EN LIGNE)

Débloquer les camouflages sur les armes (en ligne)

Camouflages boisés et déserts

Débloqués dès le début sur toutes les armes.
Ne marchent pas sur les armes de poing.

Camouflage Numérique

Effectuer 25 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée.
Ne marche pas avec les armes de poing.

Camouflage Tigre Bleu

Effectuer 75 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée.
Ne marche pas avec les armes de poing.

Camouflage Tigre Rouge

Effectuer 150 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée.
Ne marche pas avec les armes de poing.

DÉBLOQUER LES ARMES (EN LIGNE)

Débloquer les fusils d'assaut (en ligne)

M16A4

Débloqué dès le début.

AK-47

Débloqué dès le début.

M4

Il faut arriver au niveau 10 pour le débloquer.

G3

Il faut arriver au niveau 25 pour le débloquer.

G36C

Il faut arriver au niveau 37 pour le débloquer.

M14

Il faut arriver au niveau pour 46 le débloquer.

MP44

Il faut arriver au niveau 52 pour le débloquer.

Débloquer les pistolets-mitrailleurs (en ligne)

MP5

Débloqué dès le début.

Skorpion

Débloqué dès le début.

Mini-Uzi

Il faut arriver au niveau 13 pour le débloquer.

Ak-74u

Il faut arriver au niveau 28 pour le débloquer.

P90

Il faut arriver au niveau 40 pour le débloquer.

Débloquer les fusils-mitrailleurs (en ligne)

M249 SAW

Débloqué dès le début.

RPD

Débloqué dès le début.

M60E4

Il faut arriver au niveau 19 pour le débloquer.

Débloquer les fusils à pompe (en ligne)

W1200

Débloqué dès le début.

Benelli M4

Il faut arriver au niveau 31 pour le débloquer.

Débloquer les fusils de précision (en ligne)

M40A3

Débloqué dès le début.

M21

Débloqué au niveau 7.

Dragunov

Il faut arriver au niveau 22 pour le débloquer.

R700

Il faut arriver au niveau 34 pour le débloquer.

Barret.50

Il faut arriver au niveau 49 pour le débloquer.

Débloquer les armes de poing (en ligne)

M9

Débloqué dès le début.

USP.45

Débloqué dès le début.

Colt 1911

Il faut arriver au niveau 16 pour le débloquer.

Desert Eagle

Il faut arriver au niveau 43 pour le débloquer.

Desert Eagle Doré

Il faut arriver au niveau 55 pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS (EN LIGNE)

Débloquer les atouts 1

C4 x 2

Débloqués dès le début.

Grenades spéciales x 3

Débloquées dès le début.

RPG-7 x 2

Débloqués dès le début.

Unité déminage

Il faut arriver au niveau 14 pour le débloquer.

Claymores x 2

Il faut arriver au niveau 23 pour les débloquer.

Cartouchière

Il faut arriver au niveau 32 pour le débloquer.

Frag x 3

Il faut arriver au niveau 41 pour le débloquer.

Débloquer les atouts 2

Force d'opposition

Débloqué dès le début.

Mastodonte

Débloqué dès le début.

Onde de choc

Débloqué dès le début.

Brouilleur de drones

Il faut arriver au niveau 11 pour le débloquer.

Tour de passe-passe

Il faut arriver au niveau 20 pour le débloquer.

Double coup

Il faut arriver au niveau 29 pour le débloquer.

Surarmement

Il faut arriver au niveau 38 pour le débloquer.

Débloquer les atouts 3

Conditions extrêmes

Débloqué dès le début.

Visée solide

Débloqué dès le début.

Impact lourd

Débloqué dès le début.

Baroud d'honneur

Il faut arriver au niveau 8 pour le débloquer.

Martyre

Il faut arriver au niveau 17 pour le débloquer.

Poumons d'acier

Il faut arriver au niveau 26 pour le débloquer.

Silence de mort

Il faut arriver au niveau 44 pour le débloquer.

Call of Duty : Black Ops

© Activision / Treyarch 2010

CHEAT CODES (VIA LA CONSOLE)

1. Allez dans le répertoire du jeu (Steam > steamapps > common > call of duty black ops > players)
2. Ouvrez le fichier **config.cfg** à l'aide d'un éditeur de texte.
3. Trouvez la ligne "**seta monkeytoy**" et assignez-lui la valeur **0**.
4. Lancez une partie en solo et appuyez sur ² (ou ~) pour ouvrir la console de saisie des codes.
5. Entrez l'un des codes suivants.

cg_drawfps 1	Afficher FPS
/give all	Toutes les armes
/god	Invincibilité
/noclip	Passe-muraille

CHEAT CODES

Au menu principal, regardez vos mains et appuyez plusieurs fois rapidement sur la barre Espace pour vous libérer.
Accédez au terminal qui se trouve derrière vous et saisissez les codes suivants.

3ARC INTEL	Voir tous les renseignements
3ARC UNLOCK	Débloquer Dead Ops Arcade et le mode Zombie Presi
alicia	Jouer à Alicia (thérapiste virtuel)
cat	Ouvrir les fichiers audio/image (ex : CAT NoteX.txt)
decode	Décoder données CIA
dir	Afficher une liste des fichiers audio/image
DOA	Jouer à "Dead Ops Arcade"
encode	Encoder données CIA
foobar	Afficher le message "Fee Fie Foe Foo!" sur le termina
hello sailor	Jouer à Zork
help	Afficher l'aide
login	Ouvrir une nouvelle session
ls	Afficher le contenu du répertoire en cours (pour Linux)
mail	Ouvrir le répertoire des mails
print	Imprimer ou montrer le contenu d'un fichier
TYPE "Nom_fichier.extension"	Voir un fichier
who	Afficher la liste des noms de login utilisables avec RLO
zork	Jouer à Zork
cd .. 31 cd .. 31 cd bin 31 ls 31	Aller à la racine et voir tous les codes

DONNÉES CIA

Au menu principal, libérez-vous pour accéder au terminal, tapez 'login' et saisissez les identifiants et mots de passe suivants pour accéder aux documents des utilisateurs listés ci-dessous. Une fois connecté, tapez 'dir' pour voir les fichiers et 'mail' pour consulter les e-mails.

Identifiant	Mot de passe	Compte utilisateur
amason	PASSWORD	Bruce Harris
bharris	GOSKINS	Alex Mason
dking	MFK	D. King
asmith	ROXY	Dr. Adrienne Smith
vbush	MANHATTAN	Dr. Vannevar Bush
fwoods	PHILLY	Frank Woods
gweaver	GEDEON	Grigori "Greg" Weaver
jturner	CONDOR75	J. Turner
jhudson	BRYANT1950	Jason Hudson
jmccone	BERKLEY22	John McCone
jbowman	UWD	Joseph Bowman
jfkennedy	LANCER	John Fitzgerald Kennedy
lbjohnson	LADYBIRD	Lyndon Baines Johnson
rnixon	CHECKERS	Richard Nixon
rhelms	LEROSEY	Richard Helms
rkain	SUNWU	Richard Kain
rjackson	SAINTBRIDGET	Ryan Jackson
twalker	RADI0	T. Walker
tbrooks	LAUREN	Terrance Brooks
wraborn	BROMLOW	William Raborn

SYMPATHY FOR THE DEVIL

Tirez très rapidement sur la tête des mannequins à Nuketown pour entendre le morceau "Sympathy for the Devil" des Rolling Stones.

EMPLACEMENTS DES RENSEIGNEMENTS

Opération 40

#1 : Une fois dans la base ennemie (après avoir utilisé les filins pour entrer dans les lieux), suivez vos coéquipiers. Au bout d'un moment, et après avoir éliminé des gardes en haut d'une pente et d'un large escalier de pierre, vous traverserez un petit bâtiment. A l'intérieur, près d'une caisse contre laquelle repose un RPG (lance-roquettes), vous trouverez les premiers renseignements. Tous ces renseignements auront la forme de magnétophone d'enregistrement à bande.

#2 : Après avoir tué Castro (ou son double), vous atteindrez la pièce principale de la demeure. Vous faisant face, un escalier en feu et de nombreux soldats ennemis. Partez alors sur la droite et entrez dans la chambre sur le côté. Vous trouverez les renseignements posés sur la commode. Attention, il fait assez sombre dans la pièce et vous pourrez facilement les manquer si vous passez trop vite à côté.

#3 : Après avoir descendu la colline en rappel, entrez dans le hangar où se trouve garé le MIG russe. Sur la gauche, une échelle mobile. Grimpez sur cette échelle pour trouver les derniers renseignements du niveau.

Vorkouta

#4 : Après avoir traversé la court, caché derrière des wagonnets, suivez Reznov. Grimpez à l'étage dans la tour que vos amis emprunteront, et vous collecterez les premiers renseignements sur une armoire métallique en hauteur.

#5 : Une fois dans la base, et après que Sergei se soit fait écraser par une porte, nettoyez la pièce en restant bien au niveau du sol. Regardez ensuite à droite de l'escalier central (toujours au niveau du sol), et vous verrez un couloir plongé dans le noir. Longez-le pour trouver les renseignements posés sur un bureau faiblement éclairé.

#6 : Vers la fin du niveau, et juste avant de monter sur la moto, fouillez le hangar sur la droite pour trouver les renseignements sur une étagère.

Décret

#7 : Une fois dans le premier bâtiment de Baïkonour, grimpez au troisième étage et récupérez les renseignements sur la droite, sur un bureau sous un insigne doré.

#8 : Après avoir fait sauter le mur avec une charge, entrez dans le poste de contrôle, et récupérez les renseignements sur un des ordinateurs en hauteur.

#9 : Après avoir détruit la fusée, vous suivrez votre escouade et entrerez dans un complexe souterrain. Après avoir remonté de nombreux couloirs, et éliminé un tas d'ennemis, vous pourrez voir sur la droite une grande salle de commande (avec un tableau de Lénine). Entrez dans cette salle pour trouver les renseignements posés en haut d'une des consoles de commande (près de la fenêtre).

GOS

#10 : Après avoir récupéré le lance-roquettes dans la casemate, détruisez les trois tanks ennemis. Sortez alors de la casemate, et prenez le chemin de droite (sans suivre votre escouade). Vous trouverez en haut de la colline une réserve de munitions américaine. Au niveau de cette réserve, vous récupèrerez les renseignements parmi les caisses.

#11 : Une fois dans le tunnel, suivez votre groupe et vous déboucherez en haut d'une pente. Vous pourrez voir en contrebas un grand nombre de Viêt-Cong partir à l'assaut de la colline. Vous devrez ici, faire rouler les bidons de napalm jaune dans la tranchée pour stopper la progression ennemie. Pour le moment, descendez la pente par la gauche, et vous trouverez à mi-hauteur un bunker sur la droite. Dans ce bunker, contre la meurtrière, vous pourrez récupérer les renseignements.

#12 : Après avoir descendu la pente des précédents renseignements, vous parcourez une forêt complètement brûlée, et devrez escalader une nouvelle pente en éliminant de nombreux Viêt-Cong. Tout en haut de la pente, vous entrerez dans un tunnel. Ce dernier tournera sur la gauche puis sur la droite. Vous verrez alors une vaste zone du tunnel en feu (dont une partie du plafond est effondré). Progressez dans cette zone, et avant d'atteindre la salle du bout, où est cloué un drapeau américain sur un mur, vous pourrez récupérer les renseignements dans un renfoncement (sombre) sur la droite.

Le transfuge

#13 : Après avoir rejoint Reznov, suivez-le dans le couloir et avant d'atteindre la cour extérieure, entrez dans la petite pièce de droite. Vous trouverez les renseignements posés sur une table.

#14 : Après vous être servi de l'appui aérien sur l'immeuble de gauche (en récupérant le talkie-walkie), sautez dans la rue en contrebas. Sur votre droite, un blindé M113 ouvrira la voie. Suivez-le (en éliminant les ennemis dans les bâtiments latéraux), et faites appel à un nouvel appui aérien pour éliminer les soldats dans l'immeuble vous faisant face

(une pancarte " Khach San " est accrochée sur sa gauche). Continuez à suivre le blindé et entrez dans le bâtiment que vous avez " nettoyé " avec l'appui aérien. Vous trouverez les renseignements sur un bureau près d'une télé dans une salle du bas.

#15 : Vers la fin du niveau, et après avoir détruit le char et le canon antiaérien, vous devrez défendre la zone d'extraction (fumigène violet). Regardez vers le nord-est, et vous verrez un immeuble surmonté d'un panneau publicitaire DAK. Au pied de cet immeuble sur la gauche, vous distinguerez une trouée dans un mur. Passez cette ouverture et vous trouverez les renseignements dans la pièce du bas.

Nombres

#16 : Dès le début du niveau, et après avoir passé le prisonnier à tabac, allez tout de suite dans la petite salle sur la droite. Vous récupèrerez les renseignements sur le bureau, près de l'ordinateur. Notez que vous devrez rapidement récupérer les renseignements avant que le gaz ne vous tue.

#17 : Après la glissade où vous devrez abattre des ennemis en contrebas, une fois le toit inférieur atteint avancez tout droit sans changer de niveau. Vous trouverez les renseignements posés sur le sol sous un petit toit en tôles ondulées (dans un petit renfoncement).

#18 : A la fin du niveau où vous devrez descendre de toits en toits pour atteindre la cour en contrebas, il faudra au bout d'un moment glisser le long d'un échafaudage en bois. Avant de sauter vers cet échafaudage (et le toit le supportant), retournez-vous et fouillez le bord du toit où vous vous trouvez. Vous récupèrerez les renseignements parmi des ordures.

Project Nova

#19 : Lorsque vous progresserez dans la base ennemie, vous devrez au bout d'un moment pénétrer dans un bâtiment (avant d'utiliser les mortiers). Éliminez les teutons présents dans la construction, et vous pourrez récupérer les renseignements sur une table au dernier étage de la bâtisse avec une carte de l'Amérique du Nord.

#20 : Dans le hangar où se trouve la fusée V2, allez dans la salle du fond pour trouver les renseignements posé sur la table.

#21 : A la fin du niveau, là où vous devrez vous échapper du bateau, suivez les objectifs de base. Une fois sur le pont extérieur du navire, longez ce dernier par la droite et vous trouverez les renseignements, posés sur une palette dans la neige, non loin d'un escalier (menant au filin de sortie).

Victor Charlie

#22 : Après avoir posé la première charge sous l'eau, entrez dans la cabane. Éliminez les gardes dans les hamacs, et avant de sortir de la cabane, fouillez la toute petite pièce sur la gauche pour trouver les renseignements sur le sol.

#23 : Lors de l'assaut du village (où vous devrez détruire un canon antiaérien), progressez vers l'est. Vous atteindrez alors au nord-est un cul de sac. Une toute petite cabane se trouve dans cette zone. Vous trouverez les renseignements à l'intérieur, posés sur le sol à droite de la table.

#24 : Une fois dans les tunnels, suivez le chemin de base, et une fois dans la grande pièce, aidez Reznov à bouger la caisse pour débloquer un nouveau tunnel. Longez-le et quand ce dernier se divisera en deux, suivez le tunnel de gauche (à l'opposé du point à atteindre) pour trouver les renseignements posés dans l'eau.

Site du Crash

#25 : Au début du niveau, progressez vers le bateau. Avant de l'atteindre, vous passerez non loin d'une caisse sur la gauche et d'un braséro sur la droite. Les premiers renseignements sont posés sur la caisse de gauche.

#26 : Après le passage en bateau, vous poserez de nouveau le pied sur sol (non loin de l'épave de l'avion). Vous

trouverez les renseignements tout simplement au milieu de la route (parmi vos soldats).

#27 : Suivez votre escouade et grimpez sur l'aile de l'avion. Sautez ensuite vers la partie en feu en contrebas (c'est le seul chemin possible), et vous trouverez les renseignements posés sur les rochers, au niveau du sol.

ADM

#28 : Lorsque vous dirigerez un membre de l'équipe et prendrez d'assaut la deuxième construction (une caserne), vous pourrez après avoir nettoyé la zone, récupérer les renseignements sur le meuble (au-dessus de casiers verts), à gauche de l'escalier.

#29 : Après avoir nettoyé la station-relais, vous atteindrez la salle de commandement de la zone. Cette salle est construite sur deux étages et est fortement défendue. Vous trouverez les renseignements dans une pièce en hauteur, à droite de la salle (quand vous faites face à la carte murale).

#30 : Après avoir été pris au piège dans le vaste hangar, un chrono débutera. Vous devrez alors vous échapper. Descendez de la salle de contrôle et en plein centre du hangar, vous trouverez les renseignements posés sur une table au niveau de bidons d'explosifs bleus piégés.\

Vengeance

#31 : Après le début du niveau, vous suivrez une série de couloirs. Au bout d'un moment, le couloir se divisera en deux. Suivez l'une ou l'autre des routes, de toute manière, elles vous mèneront au même point, une vaste grotte. Commencez par éliminer les ennemis de la grotte, et allez récupérer, les renseignements sur la droite, sur une étagère. Attention car le magnétophone est bien caché dans la pénombre.

#32 : En sortant de la grotte, vous déboucherez tout de suite sur l'héliport où a atterri un hélicoptère. Nettoyez la zone de toute présence ennemie, et avant d'entrer dans l'hélicoptère, récupérer les renseignements sur la droite sur une table près d'une tente.

#33 : Après la phase en hélicoptère, vous délivrerez des prisonniers. Suivez-les dans la grande salle en contrebas. Un déluge de plomb va alors débuter. Éliminez de loin les ennemis (et ils sont nombreux), tout en contournant la salle par la gauche. Vous trouverez les renseignements posés sur une caisse dans la pénombre (non loin d'un tunnel lumineux). Ayez une bonne vue ou vous les manquerez à tous les coups!

Renaissance

#34 : Dès que vous sortirez du container, au tout début du niveau, tuez tout de suite l'employé avec la hache, et récupérez les renseignements sur le sol sur la gauche (le long de la rambarde).

#35 : En arrivant dans la très grande pièce (une fois dans le complexe), où se trouve en son centre, une salle de test remplie de singes, commencez par éliminer de loin les ennemis (surtout ceux présents en hauteur). Entrez ensuite dans la salle de test en éliminant le garde (et sans tirer dans l'appareil en hauteur), et vous pourrez récupérer les renseignements sur les cages. Il ne faut pas tirer dans l'appareil en hauteur, c'est pour la bonne raison que dans le cas contraire, vous récupèrerez un succès/trophée pour avoir tué tous les singes grâce au gaz, mais verrez la salle se verrouiller, vous empêchant ainsi de récupérer les renseignements!

#36 : Dans la seconde partie du niveau, vous remonterez les rues du complexe à bord d'un blindé avant que des hélicoptères ennemis ne lâchent du gaz dans le complexe. Suivez vos alliés et au bout d'un moment, ils se placeront devant le perron d'un bâtiment dont l'étage supérieur est en feu. N'entrez pas dans ce bâtiment, mais fouillez plutôt la maison sur la droite. Vous trouverez les renseignements sur une commode entre plusieurs casseroles.

Révélations

#37 : Après vous être échappé de la pièce où vous étiez ligoté, remontez le couloir principal. Arrivé dans la section 4

(marqué sur le mur), quittez le chemin de base et empruntez le couloir de gauche. Vous trouverez les renseignements posés sur un distributeur.

#38 : Une fois la vision dans la morgue passée, sortez de cette pièce et allez tout de suite sur la droite. Vous trouverez les renseignements posés dans une poubelle le long du mur de gauche. Bon, dans la série des renseignements cachés dans le noir, ceux là méritent sans aucun doute la première place!

#39 : Après la nouvelle vision où vous verrez que vous vous trouvez en fait dans un base factice en Russie, vous pourrez voir un couloir à l'air libre se remplir de fumée. Quand vous reprendrez le contrôle de votre personnage, n'empruntez pas le couloir n° 41 44 (le couloir à l'air libre), mais passez la porte de droite pour atteindre une salle de contrôle. Vous trouverez les renseignements posés dans une bannette à papier sur la gauche.

Rédemption

#40 : Après avoir nettoyé le bateau de toutes ses défenses, et vous être crashé en hélicoptère, suivez le reste de votre groupe le long du pont. Longez ce dernier par la gauche et vous pourrez traverser de part en part un container ouvert aux quatre vents (juste avant d'utiliser le lance-missiles pour abattre les deux hélicoptères). Regardez alors sous la porte de sortie du container, et vous trouverez les renseignements.

#41 : Le pont nettoyé, entrez dans les coursives du bateau. Liquidez les gardes dans le vestiaire, puis descendez l'escalier suivant. Vous déboucherez alors dans une pièce défendue par d'autres gardes. Vous faisant face, une table/établi. Les renseignements se trouvent sous cette table, coincés entre des caisses de bois.

#42 : Juste avant d'arriver dans la salle du système de transmission (une fois dans la base sous marine), et avant d'affronter le méchant de service, vous trouverez les renseignements posés sous un bureau dans la petite salle adjacente au fameux système de transmission (juste en haut d'un escalier de métal).

EMPLACEMENTS DE CUSTOMISATION SUPPLÉMENTAIRES

Emplacement n°6	Niveau 1 de prestige requis
Emplacement n°7	Niveau 3 de prestige requis
Emplacement n°8	Niveau 5 de prestige requis
Emplacement n°9	Niveau 7 de prestige requis
Emplacement n°10	Niveau 9 de prestige requis

COMMANDES DE CONSOLE

Voici toutes les commandes à saisir dans la console pour les modes "formation avancée" et "Partie privée".

MAPS MULTIJOUEURS

Pour charger une map et ainsi débloquer les codes, tapez : **/devmap mp_le_nom_de_la_map**

NOM DES MAPS

* mp_array ..... (Array)
* mp_cairo ..... (Havana)
* mp_cosmodrome .... (Launch)

* mp_cracked ..... (Cracked)
* mp_crisis ..... (Crisis)
* mp_duga ..... (Grid)
* mp_firingrange ..... (Firing Range)
* mp_hanoi ..... (Hanoi)
* mp_havoc ..... (Jungle)
* mp_mountain ..... (Summit)
* mp_nuked ..... (Nuketown)
* mp_radiation ..... (Radiation)
* mp_russianbase .... (WMD)
* mp_villa ..... (Villa)

COMMANDES CODES POUR LA CONSOLE

/god ----> Invincible
/noclip ------> Vous permet de vous envolez
/give ammo -----> Munition max
/give all -----> Toutes les armes
/give health ------> SantÃ© max
/give_nom_de_l'arme ----> Obtient l'arme (voir liste d'armes)
Exemple: /give minigun_mp
/kill ----> Sucide :D

NOM DES ARMES

Pour obtenir l'arme, tapez : **/give_nom_de_l'arme**

mp5k_rf_silencer_mp
mp5k_extclip_mp
mp5k_extclip_silencer_mp
mp5k_reflex_mp
mp5k_reflex_silencer_mp
mp5k_reflex_rf_mp
mp5k_reflex_rf_silencer_mp
mp5k_reflex_extclip_mp
mp5k_reflex_extclip_silencer_mp
mp5k_elbit_mp
mp5k_elbit_silencer_mp
mp5k_elbit_rf_mp
mp5k_elbit_rf_silencer_mp
mp5k_elbit_extclip_mp
mp5k_elbit_extclip_silencer_mp
mp5k_acog_mp
mp5k_acog_silencer_mp
mp5k_acog_rf_mp
mp5k_acog_rf_silencer_mp
mp5k_acog_extclip_mp
mp5k_acog_extclip_silencer_mp
skorpion_mp
skorpion_silencer_mp
skorpion_rf_mp
skorpion_rf_silencer_mp
skorpion_extclip_mp
skorpion_extclip_silencer_mp
skorpion_grip_mp

skorpion_grip_silencer_mp
skorpion_grip_rf_mp
skorpion_grip_rf_silencer_mp
skorpion_grip_extclip_mp
skorpion_grip_extclip_silencer_mp
mac11_mp
mac11_silencer_mp
mac11_rf_mp
mac11_rf_silencer_mp
mac11_extclip_mp
mac11_extclip_silencer_mp
mac11_grip_mp
mac11_grip_silencer_mp
mac11_grip_rf_mp
mac11_grip_rf_silencer_mp
mac11_grip_extclip_mp
mac11_grip_extclip_silencer_mp
mac11_reflex_mp
mac11_reflex_silencer_mp
mac11_reflex_rf_mp
mac11_reflex_rf_silencer_mp
mac11_reflex_extclip_mp
mac11_reflex_extclip_silencer_mp
mac11_reflex_grip_mp
mac11_reflex_grip_silencer_mp
mac11_reflex_grip_rf_mp
mac11_reflex_grip_rf_silencer_mp
mac11_reflex_grip_extclip_mp
mac11_reflex_grip_extclip_silencer_mp
mac11_elbit_mp
mac11_elbit_silencer_mp
mac11_elbit_rf_mp
mac11_elbit_rf_silencer_mp
mac11_elbit_extclip_mp
mac11_elbit_extclip_silencer_mp
mac11_elbit_grip_mp
mac11_elbit_grip_silencer_mp
mac11_elbit_grip_rf_mp
mac11_elbit_grip_rf_silencer_mp
mac11_elbit_grip_extclip_mp
mac11_elbit_grip_extclip_silencer_mp
ak74u_mp
ak74u_silencer_mp
ak74u_rf_mp
ak74u_rf_silencer_mp
ak74u_dualclip_mp
ak74u_dualclip_silencer_mp
ak74u_extclip_mp
ak74u_extclip_silencer_mp
ak74u_gl_mp
gl_ak74u_mp
ak74u_gl_silencer_mp
ak74u_gl_rf_mp
ak74u_gl_rf_silencer_mp
ak74u_gl_dualclip_mp

ak74u_gl_dualclip_silencer_mp
ak74u_gl_extclip_mp
ak74u_gl_extclip_silencer_mp
ak74u_grip_mp
ak74u_grip_silencer_mp
ak74u_grip_rf_mp
ak74u_grip_rf_silencer_mp
ak74u_grip_dualclip_mp
ak74u_grip_dualclip_silencer_mp
ak74u_grip_extclip_mp
ak74u_grip_extclip_silencer_mp
ak74u_reflex_mp
ak74u_reflex_silencer_mp
ak74u_reflex_rf_mp
ak74u_reflex_rf_silencer_mp
ak74u_reflex_dualclip_mp
ak74u_reflex_dualclip_silencer_mp
ak74u_reflex_extclip_mp
ak74u_reflex_extclip_silencer_mp
ak74u_reflex_gl_mp
ak74u_reflex_gl_silencer_mp
ak74u_reflex_gl_rf_mp
ak74u_reflex_gl_rf_silencer_mp
ak74u_reflex_gl_dualclip_mp
ak74u_reflex_gl_dualclip_silencer_mp
ak74u_reflex_gl_extclip_mp
ak74u_reflex_gl_extclip_silencer_mp
ak74u_reflex_grip_mp
ak74u_reflex_grip_silencer_mp
ak74u_reflex_grip_rf_mp
ak74u_reflex_grip_rf_silencer_mp
ak74u_reflex_grip_dualclip_mp
ak74u_reflex_grip_dualclip_silencer_mp
ak74u_reflex_grip_extclip_mp
ak74u_reflex_grip_extclip_silencer_mp
ak74u_elbit_mp
ak74u_elbit_silencer_mp
ak74u_elbit_rf_mp
ak74u_elbit_rf_silencer_mp
ak74u_elbit_dualclip_mp
ak74u_elbit_dualclip_silencer_mp
ak74u_elbit_extclip_mp
ak74u_elbit_extclip_silencer_mp
ak74u_elbit_gl_mp
ak74u_elbit_gl_silencer_mp
ak74u_elbit_gl_rf_mp
ak74u_elbit_gl_rf_silencer_mp
ak74u_elbit_gl_dualclip_mp
ak74u_elbit_gl_dualclip_silencer_mp
ak74u_elbit_gl_extclip_mp
ak74u_elbit_gl_extclip_silencer_mp
ak74u_elbit_grip_mp
ak74u_elbit_grip_silencer_mp
ak74u_elbit_grip_rf_mp
ak74u_elbit_grip_rf_silencer_mp

ak74u_elbit_grip_dualclip_mp
ak74u_elbit_grip_dualclip_silencer_mp
ak74u_elbit_grip_extclip_mp
ak74u_elbit_grip_extclip_silencer_mp
ak74u_acog_mp
ak74u_acog_silencer_mp
ak74u_acog_rf_mp
ak74u_acog_rf_silencer_mp
ak74u_acog_dualclip_mp
ak74u_acog_dualclip_silencer_mp
ak74u_acog_extclip_mp
ak74u_acog_extclip_silencer_mp
ak74u_acog_gl_mp
ak74u_acog_gl_silencer_mp
ak74u_acog_gl_rf_mp
ak74u_acog_gl_rf_silencer_mp
ak74u_acog_gl_dualclip_mp
ak74u_acog_gl_dualclip_silencer_mp
ak74u_acog_gl_extclip_mp
ak74u_acog_gl_extclip_silencer_mp
ak74u_acog_grip_mp
ak74u_acog_grip_silencer_mp
ak74u_acog_grip_rf_mp
ak74u_acog_grip_rf_silencer_mp
ak74u_acog_grip_dualclip_mp
ak74u_acog_grip_dualclip_silencer_mp
ak74u_acog_grip_extclip_mp
ak74u_acog_grip_extclip_silencer_mp
uzi_mp
uzi_silencer_mp
uzi_rf_mp
uzi_rf_silencer_mp
uzi_extclip_mp
uzi_extclip_silencer_mp
uzi_grip_mp
uzi_grip_silencer_mp
uzi_grip_rf_mp
uzi_grip_rf_silencer_mp
uzi_grip_extclip_mp
uzi_grip_extclip_silencer_mp
uzi_reflex_mp
uzi_reflex_silencer_mp
uzi_reflex_rf_mp
uzi_reflex_rf_silencer_mp
uzi_reflex_extclip_mp
uzi_reflex_extclip_silencer_mp
uzi_reflex_grip_mp
uzi_reflex_grip_silencer_mp
uzi_reflex_grip_rf_mp
uzi_reflex_grip_rf_silencer_mp
uzi_reflex_grip_extclip_mp
uzi_reflex_grip_extclip_silencer_mp
uzi_elbit_mp
uzi_elbit_silencer_mp
uzi_elbit_rf_mp

uzi_elbit_rf_silencer_mp
uzi_elbit_extclip_mp
uzi_elbit_extclip_silencer_mp
uzi_elbit_grip_mp
uzi_elbit_grip_silencer_mp
uzi_elbit_grip_rf_mp
uzi_elbit_grip_rf_silencer_mp
uzi_elbit_grip_extclip_mp
uzi_elbit_grip_extclip_silencer_mp
uzi_acog_mp
uzi_acog_silencer_mp
uzi_acog_rf_mp
uzi_acog_rf_silencer_mp
uzi_acog_extclip_mp
uzi_acog_extclip_silencer_mp
uzi_acog_grip_mp
uzi_acog_grip_silencer_mp
uzi_acog_grip_rf_mp
uzi_acog_grip_rf_silencer_mp
uzi_acog_grip_extclip_mp
uzi_acog_grip_extclip_silencer_mp
pm63_mp
pm63_rf_mp
pm63_extclip_mp
pm63_grip_mp
pm63_grip_rf_mp
pm63_grip_extclip_mp
mpl_mp
mpl_silencer_mp
mpl_rf_mp
mpl_rf_silencer_mp
mpl_dualclip_mp
mpl_dualclip_silencer_mp
mpl_grip_mp
mpl_grip_silencer_mp
mpl_grip_rf_mp
mpl_grip_rf_silencer_mp
mpl_grip_dualclip_mp
mpl_grip_dualclip_silencer_mp
mpl_reflex_mp
mpl_reflex_silencer_mp
mpl_reflex_rf_mp
mpl_reflex_rf_silencer_mp
mpl_reflex_dualclip_mp
mpl_reflex_dualclip_silencer_mp
mpl_reflex_grip_mp
mpl_reflex_grip_silencer_mp
mpl_reflex_grip_rf_mp
mpl_reflex_grip_rf_silencer_mp
mpl_reflex_grip_dualclip_mp
mpl_reflex_grip_dualclip_silencer_mp
mpl_elbit_mp
mpl_elbit_silencer_mp
mpl_elbit_rf_mp
mpl_elbit_rf_silencer_mp

mpl_elbit_dualclip_mp
mpl_elbit_dualclip_silencer_mp
mpl_elbit_grip_mp
mpl_elbit_grip_silencer_mp
mpl_elbit_grip_rf_mp
mpl_elbit_grip_rf_silencer_mp
mpl_elbit_grip_dualclip_mp
mpl_elbit_grip_dualclip_silencer_mp
mpl_acog_mp
mpl_acog_silencer_mp
mpl_acog_rf_mp
mpl_acog_rf_silencer_mp
mpl_acog_dualclip_mp
mpl_acog_dualclip_silencer_mp
mpl_acog_grip_mp
mpl_acog_grip_silencer_mp
mpl_acog_grip_rf_mp
mpl_acog_grip_rf_silencer_mp
mpl_acog_grip_dualclip_mp
mpl_acog_grip_dualclip_silencer_mp
spectre_mp
spectre_silencer_mp
spectre_rf_mp
spectre_rf_silencer_mp
spectre_extclip_mp
spectre_extclip_silencer_mp
spectre_grip_mp
spectre_grip_silencer_mp
spectre_grip_rf_mp
spectre_grip_rf_silencer_mp
spectre_grip_extclip_mp
spectre_grip_extclip_silencer_mp
spectre_reflex_mp
spectre_reflex_silencer_mp
spectre_reflex_rf_mp
spectre_reflex_rf_silencer_mp
spectre_reflex_extclip_mp
spectre_reflex_extclip_silencer_mp
spectre_reflex_grip_mp
spectre_reflex_grip_silencer_mp
spectre_reflex_grip_rf_mp
spectre_reflex_grip_rf_silencer_mp
spectre_reflex_grip_extclip_mp
spectre_reflex_grip_extclip_silencer_mp
spectre_elbit_mp
spectre_elbit_silencer_mp
spectre_elbit_rf_mp
spectre_elbit_rf_silencer_mp
spectre_elbit_extclip_mp
spectre_elbit_extclip_silencer_mp
spectre_elbit_grip_mp
spectre_elbit_grip_silencer_mp
spectre_elbit_grip_rf_mp
spectre_elbit_grip_rf_silencer_mp
spectre_elbit_grip_extclip_mp

spectre_elbit_grip_extclip_silencer_mp
spectre_acog_mp
spectre_acog_silencer_mp
spectre_acog_rf_mp
spectre_acog_rf_silencer_mp
spectre_acog_extclip_mp
spectre_acog_extclip_silencer_mp
spectre_acog_grip_mp
spectre_acog_grip_silencer_mp
spectre_acog_grip_rf_mp
spectre_acog_grip_rf_silencer_mp
spectre_acog_grip_extclip_mp
spectre_acog_grip_extclip_silencer_mp
kiparis_mp
kiparis_silencer_mp
kiparis_rf_mp
kiparis_rf_silencer_mp
kiparis_extclip_mp
kiparis_extclip_silencer_mp
kiparis_grip_mp
kiparis_grip_silencer_mp
kiparis_grip_rf_mp
kiparis_grip_rf_silencer_mp
kiparis_grip_extclip_mp
kiparis_grip_extclip_silencer_mp
kiparis_reflex_mp
kiparis_reflex_silencer_mp
kiparis_reflex_rf_mp
kiparis_reflex_rf_silencer_mp
kiparis_reflex_extclip_mp
kiparis_reflex_extclip_silencer_mp
kiparis_reflex_grip_mp
kiparis_reflex_grip_silencer_mp
kiparis_reflex_grip_rf_mp
kiparis_reflex_grip_rf_silencer_mp
kiparis_reflex_grip_extclip_mp
kiparis_reflex_grip_extclip_silencer_mp
kiparis_elbit_mp
kiparis_elbit_silencer_mp
kiparis_elbit_rf_mp
kiparis_elbit_rf_silencer_mp
kiparis_elbit_extclip_mp
kiparis_elbit_extclip_silencer_mp
kiparis_elbit_grip_mp
kiparis_elbit_grip_silencer_mp
kiparis_elbit_grip_rf_mp
kiparis_elbit_grip_rf_silencer_mp
kiparis_elbit_grip_extclip_mp
kiparis_elbit_grip_extclip_silencer_mp
kiparis_acog_mp
kiparis_acog_silencer_mp
kiparis_acog_rf_mp
kiparis_acog_rf_silencer_mp
kiparis_acog_extclip_mp
kiparis_acog_extclip_silencer_mp

kiparis_acog_grip_mp
kiparis_acog_grip_silencer_mp
kiparis_acog_grip_rf_mp
kiparis_acog_grip_rf_silencer_mp
kiparis_acog_grip_extclip_mp
kiparis_acog_grip_extclip_silencer_mp
m16_mp
m16_silencer_mp
m16_dualclip_mp
m16_dualclip_silencer_mp
m16_extclip_mp
m16_extclip_silencer_mp
m16_gl_mp
gl_m16_mp
m16_gl_silencer_mp
m16_gl_dualclip_mp
m16_gl_dualclip_silencer_mp
m16_gl_extclip_mp
m16_gl_extclip_silencer_mp
m16_ft_mp
ft_m16_mp
m16_ft_silencer_mp
m16_ft_dualclip_mp
m16_ft_dualclip_silencer_mp
m16_ft_extclip_mp
m16_ft_extclip_silencer_mp
m16_mk_mp
mk_m16_mp
m16_mk_silencer_mp
m16_mk_dualclip_mp
m16_mk_dualclip_silencer_mp
m16_mk_extclip_mp
m16_mk_extclip_silencer_mp
m16_ir_mp
m16_ir_silencer_mp
m16_ir_dualclip_mp
m16_ir_dualclip_silencer_mp
m16_ir_extclip_mp
m16_ir_extclip_silencer_mp
m16_ir_gl_mp
m16_ir_gl_silencer_mp
m16_ir_gl_dualclip_mp
m16_ir_gl_dualclip_silencer_mp
m16_ir_gl_extclip_mp
m16_ir_gl_extclip_silencer_mp
m16_ir_ft_mp
m16_ir_ft_silencer_mp
m16_ir_ft_dualclip_mp
m16_ir_ft_dualclip_silencer_mp
m16_ir_ft_extclip_mp
m16_ir_ft_extclip_silencer_mp
m16_ir_mk_mp
m16_ir_mk_silencer_mp
m16_ir_mk_dualclip_mp
m16_ir_mk_dualclip_silencer_mp

m16_ir_mk_extclip_mp
m16_ir_mk_extclip_silencer_mp
m16_reflex_mp
m16_reflex_silencer_mp
m16_reflex_dualclip_mp
m16_reflex_dualclip_silencer_mp
m16_reflex_extclip_mp
m16_reflex_extclip_silencer_mp
m16_reflex_gl_mp
m16_reflex_gl_silencer_mp
m16_reflex_gl_dualclip_mp
m16_reflex_gl_dualclip_silencer_mp
m16_reflex_gl_extclip_mp
m16_reflex_gl_extclip_silencer_mp
m16_reflex_ft_mp
m16_reflex_ft_silencer_mp
m16_reflex_ft_dualclip_mp
m16_reflex_ft_dualclip_silencer_mp
m16_reflex_ft_extclip_mp
m16_reflex_ft_extclip_silencer_mp
m16_reflex_mk_mp
m16_reflex_mk_silencer_mp
m16_reflex_mk_dualclip_mp
m16_reflex_mk_dualclip_silencer_mp
m16_reflex_mk_extclip_mp
m16_reflex_mk_extclip_silencer_mp
m16_elbit_mp
m16_elbit_silencer_mp
m16_elbit_dualclip_mp
m16_elbit_dualclip_silencer_mp
m16_elbit_extclip_mp
m16_elbit_extclip_silencer_mp
m16_elbit_gl_mp
m16_elbit_gl_silencer_mp
m16_elbit_gl_dualclip_mp
m16_elbit_gl_dualclip_silencer_mp
m16_elbit_gl_extclip_mp
m16_elbit_gl_extclip_silencer_mp
m16_elbit_ft_mp
m16_elbit_ft_silencer_mp
m16_elbit_ft_dualclip_mp
m16_elbit_ft_dualclip_silencer_mp
m16_elbit_ft_extclip_mp
m16_elbit_ft_extclip_silencer_mp
m16_elbit_mk_mp
m16_elbit_mk_silencer_mp
m16_elbit_mk_dualclip_mp
m16_elbit_mk_dualclip_silencer_mp
m16_elbit_mk_extclip_mp
m16_elbit_mk_extclip_silencer_mp
m16_acog_mp
m16_acog_silencer_mp
m16_acog_dualclip_mp
m16_acog_dualclip_silencer_mp
m16_acog_extclip_mp

m16_acog_extclip_silencer_mp
m16_acog_gl_mp
m16_acog_gl_silencer_mp
m16_acog_gl_dualclip_mp
m16_acog_gl_dualclip_silencer_mp
m16_acog_gl_extclip_mp
m16_acog_gl_extclip_silencer_mp
m16_acog_ft_mp
m16_acog_ft_silencer_mp
m16_acog_ft_dualclip_mp
m16_acog_ft_dualclip_silencer_mp
m16_acog_ft_extclip_mp
m16_acog_ft_extclip_silencer_mp
m16_acog_mk_mp
m16_acog_mk_silencer_mp
m16_acog_mk_dualclip_mp
m16_acog_mk_dualclip_silencer_mp
m16_acog_mk_extclip_mp
m16_acog_mk_extclip_silencer_mp
enfield_mp
enfield_silencer_mp
enfield_dualclip_mp
enfield_dualclip_silencer_mp
enfield_extclip_mp
enfield_extclip_silencer_mp
enfield_gl_mp
gl_enfield_mp
enfield_gl_silencer_mp
enfield_gl_dualclip_mp
enfield_gl_dualclip_silencer_mp
enfield_gl_extclip_mp
enfield_gl_extclip_silencer_mp
enfield_ft_mp
ft_enfield_mp
enfield_ft_silencer_mp
enfield_ft_dualclip_mp
enfield_ft_dualclip_silencer_mp
enfield_ft_extclip_mp
enfield_ft_extclip_silencer_mp
enfield_mk_mp
mk_enfield_mp
enfield_mk_silencer_mp
enfield_mk_dualclip_mp
enfield_mk_dualclip_silencer_mp
enfield_mk_extclip_mp
enfield_mk_extclip_silencer_mp
enfield_ir_mp
enfield_ir_silencer_mp
enfield_ir_dualclip_mp
enfield_ir_dualclip_silencer_mp
enfield_ir_extclip_mp
enfield_ir_extclip_silencer_mp
enfield_ir_gl_mp
enfield_ir_gl_silencer_mp
enfield_ir_gl_dualclip_mp

enfield_ir_gl_dualclip_silencer_mp
enfield_ir_gl_extclip_mp
enfield_ir_gl_extclip_silencer_mp
enfield_ir_ft_mp
enfield_ir_ft_silencer_mp
enfield_ir_ft_dualclip_mp
enfield_ir_ft_dualclip_silencer_mp
enfield_ir_ft_extclip_mp
enfield_ir_ft_extclip_silencer_mp
enfield_ir_mk_mp
enfield_ir_mk_silencer_mp
enfield_ir_mk_dualclip_mp
enfield_ir_mk_dualclip_silencer_mp
enfield_ir_mk_extclip_mp
enfield_ir_mk_extclip_silencer_mp
enfield_reflex_mp
enfield_reflex_silencer_mp
enfield_reflex_dualclip_mp
enfield_reflex_dualclip_silencer_mp
enfield_reflex_extclip_mp
enfield_reflex_extclip_silencer_mp
enfield_reflex_gl_mp
enfield_reflex_gl_silencer_mp
enfield_reflex_gl_dualclip_mp
enfield_reflex_gl_dualclip_silencer_mp
enfield_reflex_gl_extclip_mp
enfield_reflex_gl_extclip_silencer_mp
enfield_reflex_ft_mp
enfield_reflex_ft_silencer_mp
enfield_reflex_ft_dualclip_mp
enfield_reflex_ft_dualclip_silencer_mp
enfield_reflex_ft_extclip_mp
enfield_reflex_ft_extclip_silencer_mp
enfield_reflex_mk_mp
enfield_reflex_mk_silencer_mp
enfield_reflex_mk_dualclip_mp
enfield_reflex_mk_dualclip_silencer_mp
enfield_reflex_mk_extclip_mp
enfield_reflex_mk_extclip_silencer_mp
enfield_elbit_mp
enfield_elbit_silencer_mp
enfield_elbit_dualclip_mp
enfield_elbit_dualclip_silencer_mp
enfield_elbit_extclip_mp
enfield_elbit_extclip_silencer_mp
enfield_elbit_gl_mp
enfield_elbit_gl_silencer_mp
enfield_elbit_gl_dualclip_mp
enfield_elbit_gl_dualclip_silencer_mp
enfield_elbit_gl_extclip_mp
enfield_elbit_gl_extclip_silencer_mp
enfield_elbit_ft_mp
enfield_elbit_ft_silencer_mp
enfield_elbit_ft_dualclip_mp
enfield_elbit_ft_dualclip_silencer_mp

enfield_elbit_ft_extclip_mp
enfield_elbit_ft_extclip_silencer_mp
enfield_elbit_mk_mp
enfield_elbit_mk_silencer_mp
enfield_elbit_mk_dualclip_mp
enfield_elbit_mk_dualclip_silencer_mp
enfield_elbit_mk_extclip_mp
enfield_elbit_mk_extclip_silencer_mp
enfield_acog_mp
enfield_acog_silencer_mp
enfield_acog_dualclip_mp
enfield_acog_dualclip_silencer_mp
enfield_acog_extclip_mp
enfield_acog_extclip_silencer_mp
enfield_acog_gl_mp
enfield_acog_gl_silencer_mp
enfield_acog_gl_dualclip_mp
enfield_acog_gl_dualclip_silencer_mp
enfield_acog_gl_extclip_mp
enfield_acog_gl_extclip_silencer_mp
enfield_acog_ft_mp
enfield_acog_ft_silencer_mp
enfield_acog_ft_dualclip_mp
enfield_acog_ft_dualclip_silencer_mp
enfield_acog_ft_extclip_mp
enfield_acog_ft_extclip_silencer_mp
enfield_acog_mk_mp
enfield_acog_mk_silencer_mp
enfield_acog_mk_dualclip_mp
enfield_acog_mk_dualclip_silencer_mp
enfield_acog_mk_extclip_mp
enfield_acog_mk_extclip_silencer_mp
m14_mp
m14_silencer_mp
m14_extclip_mp
m14_extclip_silencer_mp
m14_gl_mp
gl_m14_mp
m14_gl_silencer_mp
m14_gl_extclip_mp
m14_gl_extclip_silencer_mp
m14_ft_mp
ft_m14_mp
m14_ft_silencer_mp
m14_ft_extclip_mp
m14_ft_extclip_silencer_mp
m14_mk_mp
mk_m14_mp
m14_mk_silencer_mp
m14_mk_extclip_mp
m14_mk_extclip_silencer_mp
m14_grip_mp
m14_grip_silencer_mp
m14_grip_extclip_mp
m14_grip_extclip_silencer_mp

m14_ir_mp
m14_ir_silencer_mp
m14_ir_extclip_mp
m14_ir_extclip_silencer_mp
m14_ir_gl_mp
m14_ir_gl_silencer_mp
m14_ir_gl_extclip_mp
m14_ir_gl_extclip_silencer_mp
m14_ir_ft_mp
m14_ir_ft_silencer_mp
m14_ir_ft_extclip_mp
m14_ir_ft_extclip_silencer_mp
m14_ir_mk_mp
m14_ir_mk_silencer_mp
m14_ir_mk_extclip_mp
m14_ir_mk_extclip_silencer_mp
m14_ir_grip_mp
m14_ir_grip_silencer_mp
m14_ir_grip_extclip_mp
m14_ir_grip_extclip_silencer_mp
m14_reflex_mp
m14_reflex_silencer_mp
m14_reflex_extclip_mp
m14_reflex_extclip_silencer_mp
m14_reflex_gl_mp
m14_reflex_gl_silencer_mp
m14_reflex_gl_extclip_mp
m14_reflex_gl_extclip_silencer_mp
m14_reflex_ft_mp
m14_reflex_ft_silencer_mp
m14_reflex_ft_extclip_mp
m14_reflex_ft_extclip_silencer_mp
m14_reflex_mk_mp
m14_reflex_mk_silencer_mp
m14_reflex_mk_extclip_mp
m14_reflex_mk_extclip_silencer_mp
m14_reflex_grip_mp
m14_reflex_grip_silencer_mp
m14_reflex_grip_extclip_mp
m14_reflex_grip_extclip_silencer_mp
m14_elbit_mp
m14_elbit_silencer_mp
m14_elbit_extclip_mp
m14_elbit_extclip_silencer_mp
m14_elbit_gl_mp
m14_elbit_gl_silencer_mp
m14_elbit_gl_extclip_mp
m14_elbit_gl_extclip_silencer_mp
m14_elbit_ft_mp
m14_elbit_ft_silencer_mp
m14_elbit_ft_extclip_mp
m14_elbit_ft_extclip_silencer_mp
m14_elbit_mk_mp
m14_elbit_mk_silencer_mp
m14_elbit_mk_extclip_mp

m14_elbit_mk_extclip_silencer_mp
m14_elbit_grip_mp
m14_elbit_grip_silencer_mp
m14_elbit_grip_extclip_mp
m14_elbit_grip_extclip_silencer_mp
m14_acog_mp
m14_acog_silencer_mp
m14_acog_extclip_mp
m14_acog_extclip_silencer_mp
m14_acog_gl_mp
m14_acog_gl_silencer_mp
m14_acog_gl_extclip_mp
m14_acog_gl_extclip_silencer_mp
m14_acog_ft_mp
m14_acog_ft_silencer_mp
m14_acog_ft_extclip_mp
m14_acog_ft_extclip_silencer_mp
m14_acog_mk_mp
m14_acog_mk_silencer_mp
m14_acog_mk_extclip_mp
m14_acog_mk_extclip_silencer_mp
m14_acog_grip_mp
m14_acog_grip_silencer_mp
m14_acog_grip_extclip_mp
m14_acog_grip_extclip_silencer_mp
famas_mp
famas_silencer_mp
famas_dualclip_mp
famas_dualclip_silencer_mp
famas_extclip_mp
famas_extclip_silencer_mp
famas_gl_mp
gl_famas_mp
famas_gl_silencer_mp
famas_gl_dualclip_mp
famas_gl_dualclip_silencer_mp
famas_gl_extclip_mp
famas_gl_extclip_silencer_mp
famas_ft_mp
ft_famas_mp
famas_ft_silencer_mp
famas_ft_dualclip_mp
famas_ft_dualclip_silencer_mp
famas_ft_extclip_mp
famas_ft_extclip_silencer_mp
famas_mk_mp
mk_famas_mp
famas_mk_silencer_mp
famas_mk_dualclip_mp
famas_mk_dualclip_silencer_mp
famas_mk_extclip_mp
famas_mk_extclip_silencer_mp
famas_ir_mp
famas_ir_silencer_mp
famas_ir_dualclip_mp

famas_ir_dualclip_silencer_mp
famas_ir_extclip_mp
famas_ir_extclip_silencer_mp
famas_ir_gl_mp
famas_ir_gl_silencer_mp
famas_ir_gl_dualclip_mp
famas_ir_gl_dualclip_silencer_mp
famas_ir_gl_extclip_mp
famas_ir_gl_extclip_silencer_mp
famas_ir_ft_mp
famas_ir_ft_silencer_mp
famas_ir_ft_dualclip_mp
famas_ir_ft_dualclip_silencer_mp
famas_ir_ft_extclip_mp
famas_ir_ft_extclip_silencer_mp
famas_ir_mk_mp
famas_ir_mk_silencer_mp
famas_ir_mk_dualclip_mp
famas_ir_mk_dualclip_silencer_mp
famas_ir_mk_extclip_mp
famas_ir_mk_extclip_silencer_mp
famas_reflex_mp
famas_reflex_silencer_mp
famas_reflex_dualclip_mp
famas_reflex_dualclip_silencer_mp
famas_reflex_extclip_mp
famas_reflex_extclip_silencer_mp
famas_reflex_gl_mp
famas_reflex_gl_silencer_mp
famas_reflex_gl_dualclip_mp
famas_reflex_gl_dualclip_silencer_mp
famas_reflex_gl_extclip_mp
famas_reflex_gl_extclip_silencer_mp
famas_reflex_ft_mp
famas_reflex_ft_silencer_mp
famas_reflex_ft_dualclip_mp
famas_reflex_ft_dualclip_silencer_mp
famas_reflex_ft_extclip_mp
famas_reflex_ft_extclip_silencer_mp
famas_reflex_mk_mp
famas_reflex_mk_silencer_mp
famas_reflex_mk_dualclip_mp
famas_reflex_mk_dualclip_silencer_mp
famas_reflex_mk_extclip_mp
famas_reflex_mk_extclip_silencer_mp
famas_elbit_mp
famas_elbit_silencer_mp
famas_elbit_dualclip_mp
famas_elbit_dualclip_silencer_mp
famas_elbit_extclip_mp
famas_elbit_extclip_silencer_mp
famas_elbit_gl_mp
famas_elbit_gl_silencer_mp
famas_elbit_gl_dualclip_mp
famas_elbit_gl_dualclip_silencer_mp

famas_elbit_gl_extclip_mp
famas_elbit_gl_extclip_silencer_mp
famas_elbit_ft_mp
famas_elbit_ft_silencer_mp
famas_elbit_ft_dualclip_mp
famas_elbit_ft_dualclip_silencer_mp
famas_elbit_ft_extclip_mp
famas_elbit_ft_extclip_silencer_mp
famas_elbit_mk_mp
famas_elbit_mk_silencer_mp
famas_elbit_mk_dualclip_mp
famas_elbit_mk_dualclip_silencer_mp
famas_elbit_mk_extclip_mp
famas_elbit_mk_extclip_silencer_mp
famas_acog_mp
famas_acog_silencer_mp
famas_acog_dualclip_mp
famas_acog_dualclip_silencer_mp
famas_acog_extclip_mp
famas_acog_extclip_silencer_mp
famas_acog_gl_mp
famas_acog_gl_silencer_mp
famas_acog_gl_dualclip_mp
famas_acog_gl_dualclip_silencer_mp
famas_acog_gl_extclip_mp
famas_acog_gl_extclip_silencer_mp
famas_acog_ft_mp
famas_acog_ft_silencer_mp
famas_acog_ft_dualclip_mp
famas_acog_ft_dualclip_silencer_mp
famas_acog_ft_extclip_mp
famas_acog_ft_extclip_silencer_mp
famas_acog_mk_mp
famas_acog_mk_silencer_mp
famas_acog_mk_dualclip_mp
famas_acog_mk_dualclip_silencer_mp
famas_acog_mk_extclip_mp
famas_acog_mk_extclip_silencer_mp
galil_mp
galil_silencer_mp
galil_dualclip_mp
galil_dualclip_silencer_mp
galil_extclip_mp
galil_extclip_silencer_mp
galil_gl_mp
gl_galil_mp
galil_gl_silencer_mp
galil_gl_dualclip_mp
galil_gl_dualclip_silencer_mp
galil_gl_extclip_mp
galil_gl_extclip_silencer_mp
galil_ft_mp
ft_galil_mp
galil_ft_silencer_mp
galil_ft_dualclip_mp

galil_ft_dualclip_silencer_mp
galil_ft_extclip_mp
galil_ft_extclip_silencer_mp
galil_mk_mp
mk_galil_mp
galil_mk_silencer_mp
galil_mk_dualclip_mp
galil_mk_dualclip_silencer_mp
galil_mk_extclip_mp
galil_mk_extclip_silencer_mp
galil_ir_mp
galil_ir_silencer_mp
galil_ir_dualclip_mp
galil_ir_dualclip_silencer_mp
galil_ir_extclip_mp
galil_ir_extclip_silencer_mp
galil_ir_gl_mp
galil_ir_gl_silencer_mp
galil_ir_gl_dualclip_mp
galil_ir_gl_dualclip_silencer_mp
galil_ir_gl_extclip_mp
galil_ir_gl_extclip_silencer_mp
galil_ir_ft_mp
galil_ir_ft_silencer_mp
galil_ir_ft_dualclip_mp
galil_ir_ft_dualclip_silencer_mp
galil_ir_ft_extclip_mp
galil_ir_ft_extclip_silencer_mp
galil_ir_mk_mp
galil_ir_mk_silencer_mp
galil_ir_mk_dualclip_mp
galil_ir_mk_dualclip_silencer_mp
galil_ir_mk_extclip_mp
galil_ir_mk_extclip_silencer_mp
galil_reflex_mp
galil_reflex_silencer_mp
galil_reflex_dualclip_mp
galil_reflex_dualclip_silencer_mp
galil_reflex_extclip_mp
galil_reflex_extclip_silencer_mp
galil_reflex_gl_mp
galil_reflex_gl_silencer_mp
galil_reflex_gl_dualclip_mp
galil_reflex_gl_dualclip_silencer_mp
galil_reflex_gl_extclip_mp
galil_reflex_gl_extclip_silencer_mp
galil_reflex_ft_mp
galil_reflex_ft_silencer_mp
galil_reflex_ft_dualclip_mp
galil_reflex_ft_dualclip_silencer_mp
galil_reflex_ft_extclip_mp
galil_reflex_ft_extclip_silencer_mp
galil_reflex_mk_mp
galil_reflex_mk_silencer_mp
galil_reflex_mk_dualclip_mp

galil_reflex_mk_dualclip_silencer_mp
galil_reflex_mk_extclip_mp
galil_reflex_mk_extclip_silencer_mp
galil_elbit_mp
galil_elbit_silencer_mp
galil_elbit_dualclip_mp
galil_elbit_dualclip_silencer_mp
galil_elbit_extclip_mp
galil_elbit_extclip_silencer_mp
galil_elbit_gl_mp
galil_elbit_gl_silencer_mp
galil_elbit_gl_dualclip_mp
galil_elbit_gl_dualclip_silencer_mp
galil_elbit_gl_extclip_mp
galil_elbit_gl_extclip_silencer_mp
galil_elbit_ft_mp
galil_elbit_ft_silencer_mp
galil_elbit_ft_dualclip_mp
galil_elbit_ft_dualclip_silencer_mp
galil_elbit_ft_extclip_mp
galil_elbit_ft_extclip_silencer_mp
galil_elbit_mk_mp
galil_elbit_mk_silencer_mp
galil_elbit_mk_dualclip_mp
galil_elbit_mk_dualclip_silencer_mp
galil_elbit_mk_extclip_mp
galil_elbit_mk_extclip_silencer_mp
galil_acog_mp
galil_acog_silencer_mp
galil_acog_dualclip_mp
galil_acog_dualclip_silencer_mp
galil_acog_extclip_mp
galil_acog_extclip_silencer_mp
galil_acog_gl_mp
galil_acog_gl_silencer_mp
galil_acog_gl_dualclip_mp
galil_acog_gl_dualclip_silencer_mp
galil_acog_gl_extclip_mp
galil_acog_gl_extclip_silencer_mp
galil_acog_ft_mp
galil_acog_ft_silencer_mp
galil_acog_ft_dualclip_mp
galil_acog_ft_dualclip_silencer_mp
galil_acog_ft_extclip_mp
galil_acog_ft_extclip_silencer_mp
galil_acog_mk_mp
galil_acog_mk_silencer_mp
galil_acog_mk_dualclip_mp
galil_acog_mk_dualclip_silencer_mp
galil_acog_mk_extclip_mp
galil_acog_mk_extclip_silencer_mp
aug_mp
aug_silencer_mp
aug_dualclip_mp
aug_dualclip_silencer_mp

aug_extclip_mp
aug_extclip_silencer_mp
aug_gl_mp
gl_aug_mp
aug_gl_silencer_mp
aug_gl_dualclip_mp
aug_gl_dualclip_silencer_mp
aug_gl_extclip_mp
aug_gl_extclip_silencer_mp
aug_ft_mp
ft_aug_mp
aug_ft_silencer_mp
aug_ft_dualclip_mp
aug_ft_dualclip_silencer_mp
aug_ft_extclip_mp
aug_ft_extclip_silencer_mp
aug_mk_mp
mk_aug_mp
aug_mk_silencer_mp
aug_mk_dualclip_mp
aug_mk_dualclip_silencer_mp
aug_mk_extclip_mp
aug_mk_extclip_silencer_mp
aug_ir_mp
aug_ir_silencer_mp
aug_ir_dualclip_mp
aug_ir_dualclip_silencer_mp
aug_ir_extclip_mp
aug_ir_extclip_silencer_mp
aug_ir_gl_mp
aug_ir_gl_silencer_mp
aug_ir_gl_dualclip_mp
aug_ir_gl_dualclip_silencer_mp
aug_ir_gl_extclip_mp
aug_ir_gl_extclip_silencer_mp
aug_ir_ft_mp
aug_ir_ft_silencer_mp
aug_ir_ft_dualclip_mp
aug_ir_ft_dualclip_silencer_mp
aug_ir_ft_extclip_mp
aug_ir_ft_extclip_silencer_mp
aug_ir_mk_mp
aug_ir_mk_silencer_mp
aug_ir_mk_dualclip_mp
aug_ir_mk_dualclip_silencer_mp
aug_ir_mk_extclip_mp
aug_ir_mk_extclip_silencer_mp
aug_reflex_mp
aug_reflex_silencer_mp
aug_reflex_dualclip_mp
aug_reflex_dualclip_silencer_mp
aug_reflex_extclip_mp
aug_reflex_extclip_silencer_mp
aug_reflex_gl_mp
aug_reflex_gl_silencer_mp

aug_reflex_gl_dualclip_mp
aug_reflex_gl_dualclip_silencer_mp
aug_reflex_gl_extclip_mp
aug_reflex_gl_extclip_silencer_mp
aug_reflex_ft_mp
aug_reflex_ft_silencer_mp
aug_reflex_ft_dualclip_mp
aug_reflex_ft_dualclip_silencer_mp
aug_reflex_ft_extclip_mp
aug_reflex_ft_extclip_silencer_mp
aug_reflex_mk_mp
aug_reflex_mk_silencer_mp
aug_reflex_mk_dualclip_mp
aug_reflex_mk_dualclip_silencer_mp
aug_reflex_mk_extclip_mp
aug_reflex_mk_extclip_silencer_mp
aug_elbit_mp
aug_elbit_silencer_mp
aug_elbit_dualclip_mp
aug_elbit_dualclip_silencer_mp
aug_elbit_extclip_mp
aug_elbit_extclip_silencer_mp
aug_elbit_gl_mp
aug_elbit_gl_silencer_mp
aug_elbit_gl_dualclip_mp
aug_elbit_gl_dualclip_silencer_mp
aug_elbit_gl_extclip_mp
aug_elbit_gl_extclip_silencer_mp
aug_elbit_ft_mp
aug_elbit_ft_silencer_mp
aug_elbit_ft_dualclip_mp
aug_elbit_ft_dualclip_silencer_mp
aug_elbit_ft_extclip_mp
aug_elbit_ft_extclip_silencer_mp
aug_elbit_mk_mp
aug_elbit_mk_silencer_mp
aug_elbit_mk_dualclip_mp
aug_elbit_mk_dualclip_silencer_mp
aug_elbit_mk_extclip_mp
aug_elbit_mk_extclip_silencer_mp
aug_acog_mp
aug_acog_silencer_mp
aug_acog_dualclip_mp
aug_acog_dualclip_silencer_mp
aug_acog_extclip_mp
aug_acog_extclip_silencer_mp
aug_acog_gl_mp
aug_acog_gl_silencer_mp
aug_acog_gl_dualclip_mp
aug_acog_gl_dualclip_silencer_mp
aug_acog_gl_extclip_mp
aug_acog_gl_extclip_silencer_mp
aug_acog_ft_mp
aug_acog_ft_silencer_mp
aug_acog_ft_dualclip_mp

aug_acog_ft_dualclip_silencer_mp
aug_acog_ft_extclip_mp
aug_acog_ft_extclip_silencer_mp
aug_acog_mk_mp
aug_acog_mk_silencer_mp
aug_acog_mk_dualclip_mp
aug_acog_mk_dualclip_silencer_mp
aug_acog_mk_extclip_mp
aug_acog_mk_extclip_silencer_mp
fnfal_mp
fnfal_silencer_mp
fnfal_dualclip_mp
fnfal_dualclip_silencer_mp
fnfal_extclip_mp
fnfal_extclip_silencer_mp
fnfal_gl_mp
gl_fnfal_mp
fnfal_gl_silencer_mp
fnfal_gl_dualclip_mp
fnfal_gl_dualclip_silencer_mp
fnfal_gl_extclip_mp
fnfal_gl_extclip_silencer_mp
fnfal_ft_mp
ft_fnfal_mp
fnfal_ft_silencer_mp
fnfal_ft_dualclip_mp
fnfal_ft_dualclip_silencer_mp
fnfal_ft_extclip_mp
fnfal_ft_extclip_silencer_mp
fnfal_mk_mp
mk_fnfal_mp
fnfal_mk_silencer_mp
fnfal_mk_dualclip_mp
fnfal_mk_dualclip_silencer_mp
fnfal_mk_extclip_mp
fnfal_mk_extclip_silencer_mp
fnfal_ir_mp
fnfal_ir_silencer_mp
fnfal_ir_dualclip_mp
fnfal_ir_dualclip_silencer_mp
fnfal_ir_extclip_mp
fnfal_ir_extclip_silencer_mp
fnfal_ir_gl_mp
fnfal_ir_gl_silencer_mp
fnfal_ir_gl_dualclip_mp
fnfal_ir_gl_dualclip_silencer_mp
fnfal_ir_gl_extclip_mp
fnfal_ir_gl_extclip_silencer_mp
fnfal_ir_ft_mp
fnfal_ir_ft_silencer_mp
fnfal_ir_ft_dualclip_mp
fnfal_ir_ft_dualclip_silencer_mp
fnfal_ir_ft_extclip_mp
fnfal_ir_ft_extclip_silencer_mp
fnfal_ir_mk_mp

fnfal_ir_mk_silencer_mp
fnfal_ir_mk_dualclip_mp
fnfal_ir_mk_dualclip_silencer_mp
fnfal_ir_mk_extclip_mp
fnfal_ir_mk_extclip_silencer_mp
fnfal_reflex_mp
fnfal_reflex_silencer_mp
fnfal_reflex_dualclip_mp
fnfal_reflex_dualclip_silencer_mp
fnfal_reflex_extclip_mp
fnfal_reflex_extclip_silencer_mp
fnfal_reflex_gl_mp
fnfal_reflex_gl_silencer_mp
fnfal_reflex_gl_dualclip_mp
fnfal_reflex_gl_dualclip_silencer_mp
fnfal_reflex_gl_extclip_mp
fnfal_reflex_gl_extclip_silencer_mp
fnfal_reflex_ft_mp
fnfal_reflex_ft_silencer_mp
fnfal_reflex_ft_dualclip_mp
fnfal_reflex_ft_dualclip_silencer_mp
fnfal_reflex_ft_extclip_mp
fnfal_reflex_ft_extclip_silencer_mp
fnfal_reflex_mk_mp
fnfal_reflex_mk_silencer_mp
fnfal_reflex_mk_dualclip_mp
fnfal_reflex_mk_dualclip_silencer_mp
fnfal_reflex_mk_extclip_mp
fnfal_reflex_mk_extclip_silencer_mp
fnfal_elbit_mp
fnfal_elbit_silencer_mp
fnfal_elbit_dualclip_mp
fnfal_elbit_dualclip_silencer_mp
fnfal_elbit_extclip_mp
fnfal_elbit_extclip_silencer_mp
fnfal_elbit_gl_mp
fnfal_elbit_gl_silencer_mp
fnfal_elbit_gl_dualclip_mp
fnfal_elbit_gl_dualclip_silencer_mp
fnfal_elbit_gl_extclip_mp
fnfal_elbit_gl_extclip_silencer_mp
fnfal_elbit_ft_mp
fnfal_elbit_ft_silencer_mp
fnfal_elbit_ft_dualclip_mp
fnfal_elbit_ft_dualclip_silencer_mp
fnfal_elbit_ft_extclip_mp
fnfal_elbit_ft_extclip_silencer_mp
fnfal_elbit_mk_mp
fnfal_elbit_mk_silencer_mp
fnfal_elbit_mk_dualclip_mp
fnfal_elbit_mk_dualclip_silencer_mp
fnfal_elbit_mk_extclip_mp
fnfal_elbit_mk_extclip_silencer_mp
fnfal_acog_mp
fnfal_acog_silencer_mp

fnfal_acog_dualclip_mp
fnfal_acog_dualclip_silencer_mp
fnfal_acog_extclip_mp
fnfal_acog_extclip_silencer_mp
fnfal_acog_gl_mp
fnfal_acog_gl_silencer_mp
fnfal_acog_gl_dualclip_mp
fnfal_acog_gl_dualclip_silencer_mp
fnfal_acog_gl_extclip_mp
fnfal_acog_gl_extclip_silencer_mp
fnfal_acog_ft_mp
fnfal_acog_ft_silencer_mp
fnfal_acog_ft_dualclip_mp
fnfal_acog_ft_dualclip_silencer_mp
fnfal_acog_ft_extclip_mp
fnfal_acog_ft_extclip_silencer_mp
fnfal_acog_mk_mp
fnfal_acog_mk_silencer_mp
fnfal_acog_mk_dualclip_mp
fnfal_acog_mk_dualclip_silencer_mp
fnfal_acog_mk_extclip_mp
fnfal_acog_mk_extclip_silencer_mp
ak47_mp
ak47_silencer_mp
ak47_dualclip_mp
ak47_dualclip_silencer_mp
ak47_extclip_mp
ak47_extclip_silencer_mp
ak47_gl_mp
gl_ak47_mp
ak47_gl_silencer_mp
ak47_gl_dualclip_mp
ak47_gl_dualclip_silencer_mp
ak47_gl_extclip_mp
ak47_gl_extclip_silencer_mp
ak47_ft_mp
ft_ak47_mp
ak47_ft_silencer_mp
ak47_ft_dualclip_mp
ak47_ft_dualclip_silencer_mp
ak47_ft_extclip_mp
ak47_ft_extclip_silencer_mp
ak47_mk_mp
mk_ak47_mp
ak47_mk_silencer_mp
ak47_mk_dualclip_mp
ak47_mk_dualclip_silencer_mp
ak47_mk_extclip_mp
ak47_mk_extclip_silencer_mp
ak47_ir_mp
ak47_ir_silencer_mp
ak47_ir_dualclip_mp
ak47_ir_dualclip_silencer_mp
ak47_ir_extclip_mp
ak47_ir_extclip_silencer_mp

ak47_ir_gl_mp
ak47_ir_gl_silencer_mp
ak47_ir_gl_dualclip_mp
ak47_ir_gl_dualclip_silencer_mp
ak47_ir_gl_extclip_mp
ak47_ir_gl_extclip_silencer_mp
ak47_ir_ft_mp
ak47_ir_ft_silencer_mp
ak47_ir_ft_dualclip_mp
ak47_ir_ft_dualclip_silencer_mp
ak47_ir_ft_extclip_mp
ak47_ir_ft_extclip_silencer_mp
ak47_ir_mk_mp
ak47_ir_mk_silencer_mp
ak47_ir_mk_dualclip_mp
ak47_ir_mk_dualclip_silencer_mp
ak47_ir_mk_extclip_mp
ak47_ir_mk_extclip_silencer_mp
ak47_reflex_mp
ak47_reflex_silencer_mp
ak47_reflex_dualclip_mp
ak47_reflex_dualclip_silencer_mp
ak47_reflex_extclip_mp
ak47_reflex_extclip_silencer_mp
ak47_reflex_gl_mp
ak47_reflex_gl_silencer_mp
ak47_reflex_gl_dualclip_mp
ak47_reflex_gl_dualclip_silencer_mp
ak47_reflex_gl_extclip_mp
ak47_reflex_gl_extclip_silencer_mp
ak47_reflex_ft_mp
ak47_reflex_ft_silencer_mp
ak47_reflex_ft_dualclip_mp
ak47_reflex_ft_dualclip_silencer_mp
ak47_reflex_ft_extclip_mp
ak47_reflex_ft_extclip_silencer_mp
ak47_reflex_mk_mp
ak47_reflex_mk_silencer_mp
ak47_reflex_mk_dualclip_mp
ak47_reflex_mk_dualclip_silencer_mp
ak47_reflex_mk_extclip_mp
ak47_reflex_mk_extclip_silencer_mp
ak47_elbit_mp
ak47_elbit_silencer_mp
ak47_elbit_dualclip_mp
ak47_elbit_dualclip_silencer_mp
ak47_elbit_extclip_mp
ak47_elbit_extclip_silencer_mp
ak47_elbit_gl_mp
ak47_elbit_gl_silencer_mp
ak47_elbit_gl_dualclip_mp
ak47_elbit_gl_dualclip_silencer_mp
ak47_elbit_gl_extclip_mp
ak47_elbit_gl_extclip_silencer_mp
ak47_elbit_ft_mp

ak47_elbit_ft_silencer_mp
ak47_elbit_ft_dualclip_mp
ak47_elbit_ft_dualclip_silencer_mp
ak47_elbit_ft_extclip_mp
ak47_elbit_ft_extclip_silencer_mp
ak47_elbit_mk_mp
ak47_elbit_mk_silencer_mp
ak47_elbit_mk_dualclip_mp
ak47_elbit_mk_dualclip_silencer_mp
ak47_elbit_mk_extclip_mp
ak47_elbit_mk_extclip_silencer_mp
ak47_acog_mp
ak47_acog_silencer_mp
ak47_acog_dualclip_mp
ak47_acog_dualclip_silencer_mp
ak47_acog_extclip_mp
ak47_acog_extclip_silencer_mp
ak47_acog_gl_mp
ak47_acog_gl_silencer_mp
ak47_acog_gl_dualclip_mp
ak47_acog_gl_dualclip_silencer_mp
ak47_acog_gl_extclip_mp
ak47_acog_gl_extclip_silencer_mp
ak47_acog_ft_mp
ak47_acog_ft_silencer_mp
ak47_acog_ft_dualclip_mp
ak47_acog_ft_dualclip_silencer_mp
ak47_acog_ft_extclip_mp
ak47_acog_ft_extclip_silencer_mp
ak47_acog_mk_mp
ak47_acog_mk_silencer_mp
ak47_acog_mk_dualclip_mp
ak47_acog_mk_dualclip_silencer_mp
ak47_acog_mk_extclip_mp
ak47_acog_mk_extclip_silencer_mp
commando_mp
commando_silencer_mp
commando_dualclip_mp
commando_dualclip_silencer_mp
commando_extclip_mp
commando_extclip_silencer_mp
commando_gl_mp
gl_commando_mp
commando_gl_silencer_mp
commando_gl_dualclip_mp
commando_gl_dualclip_silencer_mp
commando_gl_extclip_mp
commando_gl_extclip_silencer_mp
commando_ft_mp
ft_commando_mp
commando_ft_silencer_mp
commando_ft_dualclip_mp
commando_ft_dualclip_silencer_mp
commando_ft_extclip_mp
commando_ft_extclip_silencer_mp

commando_mk_mp
mk_commando_mp
commando_mk_silencer_mp
commando_mk_dualclip_mp
commando_mk_dualclip_silencer_mp
commando_mk_extclip_mp
commando_mk_extclip_silencer_mp
commando_ir_mp
commando_ir_silencer_mp
commando_ir_dualclip_mp
commando_ir_dualclip_silencer_mp
commando_ir_extclip_mp
commando_ir_extclip_silencer_mp
commando_ir_gl_mp
commando_ir_gl_silencer_mp
commando_ir_gl_dualclip_mp
commando_ir_gl_dualclip_silencer_mp
commando_ir_gl_extclip_mp
commando_ir_gl_extclip_silencer_mp
commando_ir_ft_mp
commando_ir_ft_silencer_mp
commando_ir_ft_dualclip_mp
commando_ir_ft_dualclip_silencer_mp
commando_ir_ft_extclip_mp
commando_ir_ft_extclip_silencer_mp
commando_ir_mk_mp
commando_ir_mk_silencer_mp
commando_ir_mk_dualclip_mp
commando_ir_mk_dualclip_silencer_mp
commando_ir_mk_extclip_mp
commando_ir_mk_extclip_silencer_mp
commando_reflex_mp
commando_reflex_silencer_mp
commando_reflex_dualclip_mp
commando_reflex_dualclip_silencer_mp
commando_reflex_extclip_mp
commando_reflex_extclip_silencer_mp
commando_reflex_gl_mp
commando_reflex_gl_silencer_mp
commando_reflex_gl_dualclip_mp
commando_reflex_gl_dualclip_silencer_mp
commando_reflex_gl_extclip_mp
commando_reflex_gl_extclip_silencer_mp
commando_reflex_ft_mp
commando_reflex_ft_silencer_mp
commando_reflex_ft_dualclip_mp
commando_reflex_ft_dualclip_silencer_mp
commando_reflex_ft_extclip_mp
commando_reflex_ft_extclip_silencer_mp
commando_reflex_mk_mp
commando_reflex_mk_silencer_mp
commando_reflex_mk_dualclip_mp
commando_reflex_mk_dualclip_silencer_mp
commando_reflex_mk_extclip_mp
commando_reflex_mk_extclip_silencer_mp

commando_elbit_mp
commando_elbit_silencer_mp
commando_elbit_dualclip_mp
commando_elbit_dualclip_silencer_mp
commando_elbit_extclip_mp
commando_elbit_extclip_silencer_mp
commando_elbit_gl_mp
commando_elbit_gl_silencer_mp
commando_elbit_gl_dualclip_mp
commando_elbit_gl_dualclip_silencer_mp
commando_elbit_gl_extclip_mp
commando_elbit_gl_extclip_silencer_mp
commando_elbit_ft_mp
commando_elbit_ft_silencer_mp
commando_elbit_ft_dualclip_mp
commando_elbit_ft_dualclip_silencer_mp
commando_elbit_ft_extclip_mp
commando_elbit_ft_extclip_silencer_mp
commando_elbit_mk_mp
commando_elbit_mk_silencer_mp
commando_elbit_mk_dualclip_mp
commando_elbit_mk_dualclip_silencer_mp
commando_elbit_mk_extclip_mp
commando_elbit_mk_extclip_silencer_mp
commando_acog_mp
commando_acog_silencer_mp
commando_acog_dualclip_mp
commando_acog_dualclip_silencer_mp
commando_acog_extclip_mp
commando_acog_extclip_silencer_mp
commando_acog_gl_mp
commando_acog_gl_silencer_mp
commando_acog_gl_dualclip_mp
commando_acog_gl_dualclip_silencer_mp
commando_acog_gl_extclip_mp
commando_acog_gl_extclip_silencer_mp
commando_acog_ft_mp
commando_acog_ft_silencer_mp
commando_acog_ft_dualclip_mp
commando_acog_ft_dualclip_silencer_mp
commando_acog_ft_extclip_mp
commando_acog_ft_extclip_silencer_mp
commando_acog_mk_mp
commando_acog_mk_silencer_mp
commando_acog_mk_dualclip_mp
commando_acog_mk_dualclip_silencer_mp
commando_acog_mk_extclip_mp
commando_acog_mk_extclip_silencer_mp
g11_mp
g11_vzoom_mp
g11_lps_mp
hs10dw_mp
hs10lh_mp
rottweil72_mp
ithaca_mp

ithaca_grip_mp
spas_mp
spas_silencer_mp
hs10_mp
hk21_mp
hk21_extclip_mp
hk21_ir_mp
hk21_ir_extclip_mp
hk21_reflex_mp
hk21_reflex_extclip_mp
hk21_elbit_mp
hk21_elbit_extclip_mp
hk21_acog_mp
hk21_acog_extclip_mp
rpk_mp
rpk_dualclip_mp
rpk_extclip_mp
rpk_ir_mp
rpk_ir_dualclip_mp
rpk_ir_extclip_mp
rpk_reflex_mp
rpk_reflex_dualclip_mp
rpk_reflex_extclip_mp
rpk_elbit_mp
rpk_elbit_dualclip_mp
rpk_elbit_extclip_mp
rpk_acog_mp
rpk_acog_dualclip_mp
rpk_acog_extclip_mp
m60_mp
m60_extclip_mp
m60_grip_mp
m60_grip_extclip_mp
m60_ir_mp
m60_ir_extclip_mp
m60_ir_grip_mp
m60_ir_grip_extclip_mp
m60_reflex_mp
m60_reflex_extclip_mp
m60_reflex_grip_mp
m60_reflex_grip_extclip_mp
m60_elbit_mp
m60_elbit_extclip_mp
m60_elbit_grip_mp
m60_elbit_grip_extclip_mp
m60_acog_mp
m60_acog_extclip_mp
m60_acog_grip_mp
m60_acog_grip_extclip_mp
stoner63_mp
stoner63_extclip_mp
stoner63_reflex_mp
stoner63_reflex_extclip_mp
stoner63_ir_mp
stoner63_ir_extclip_mp

stoner63_elbit_mp
stoner63_elbit_extclip_mp
stoner63_acog_mp
stoner63_acog_extclip_mp
dragunov_mp
dragunov_silencer_mp
dragunov_extclip_mp
dragunov_extclip_silencer_mp
dragunov_vzoom_mp
dragunov_vzoom_silencer_mp
dragunov_vzoom_extclip_mp
dragunov_vzoom_extclip_silencer_mp
dragunov_ir_mp
dragunov_ir_silencer_mp
dragunov_ir_extclip_mp
dragunov_ir_extclip_silencer_mp
dragunov_acog_mp
dragunov_acog_silencer_mp
dragunov_acog_extclip_mp
dragunov_acog_extclip_silencer_mp
wa2000_mp
wa2000_silencer_mp
wa2000_extclip_mp
wa2000_extclip_silencer_mp
wa2000_vzoom_mp
wa2000_vzoom_silencer_mp
wa2000_vzoom_extclip_mp
wa2000_vzoom_extclip_silencer_mp
wa2000_ir_mp
wa2000_ir_silencer_mp
wa2000_ir_extclip_mp
wa2000_ir_extclip_silencer_mp
wa2000_acog_mp
wa2000_acog_silencer_mp
wa2000_acog_extclip_mp
wa2000_acog_extclip_silencer_mp
l96a1_mp
l96a1_silencer_mp
l96a1_extclip_mp
l96a1_extclip_silencer_mp
l96a1_vzoom_mp
l96a1_vzoom_silencer_mp
l96a1_vzoom_extclip_mp
l96a1_vzoom_extclip_silencer_mp
l96a1_ir_mp
l96a1_ir_silencer_mp
l96a1_ir_extclip_mp
l96a1_ir_extclip_silencer_mp
l96a1_acog_mp
l96a1_acog_silencer_mp
l96a1_acog_extclip_mp
l96a1_acog_extclip_silencer_mp
psg1_mp
psg1_silencer_mp
psg1_extclip_mp

psg1_extclip_silencer_mp
psg1_vzoom_mp
psg1_vzoom_silencer_mp
psg1_vzoom_extclip_mp
psg1_vzoom_extclip_silencer_mp
psg1_ir_mp
psg1_ir_silencer_mp
psg1_ir_extclip_mp
psg1_ir_extclip_silencer_mp
psg1_acog_mp
psg1_acog_silencer_mp
psg1_acog_extclip_mp
psg1_acog_extclip_silencer_mp
aspdw_mp
asplh_mp
cz75dw_mp
cz75lh_mp
m1911dw_mp
m1911lh_mp
makarovdw_mp
makarovlh_mp
pythondw_mp
pythonlh_mp
m1911_mp
m1911_silencer_mp
m1911_extclip_mp
m1911_extclip_silencer_mp
m1911_upgradesight_mp
m1911_upgradesight_silencer_mp
m1911_upgradesight_extclip_mp
m1911_upgradesight_extclip_silencer_mp
makarov_mp
makarov_silencer_mp
makarov_extclip_mp
makarov_extclip_silencer_mp
makarov_upgradesight_mp
makarov_upgradesight_silencer_mp
makarov_upgradesight_extclip_mp
makarov_upgradesight_extclip_silencer_mp
python_mp
python_snub_mp
python_speed_mp
python_acog_mp
cz75_mp
cz75_silencer_mp
cz75_auto_mp
cz75_auto_silencer_mp
cz75_extclip_mp
cz75_extclip_silencer_mp
cz75_upgradesight_mp
cz75_upgradesight_silencer_mp
cz75_upgradesight_auto_mp
cz75_upgradesight_auto_silencer_mp
cz75_upgradesight_extclip_mp
cz75_upgradesight_extclip_silencer_mp

m72_law_mp
rpg_mp
strela_mp
china_lake_mp
knife_ballistic_mp
crossbow_explosive_mp
satchel_charge_mp
claymore_mp
willy_pete_mp
camera_spike_mp
sticky_grenade_mp
tabun_gas_mp
hatchet_mp
tactical_insertion_mp
concussion_grenade_mp
scrambler_mp
nightingale_mp
acoustic_sensor_mp
syrette_mp
destructible_car_mp
explodable_barrel_mp
dog_bite_mp
dogs_mp
explosive_bolt_mp
napalmblob_mp
scavenger_item_mp
briefcase_bomb_mp
briefcase_bomb_defuse_mp
helicopter_comlink_mp
airstrike_mp
napalmground_lg_mp
napalmground_sm_mp
napalm_mp
mortar_mp
radar_mp
counteruav_mp
radardirection_mp
rcbomb_mp
helicopter_player_firstperson_mp
helicopter_gunner_mp
supplydrop_mp
autoturret_mp
turret_drop_mp
auto_tow_mp
tow_turret_drop_mp
minigun_mp
m202_flash_mp
m220_tow_mp
m220_tow_drop_mp

Opération 40

Vous incarnez Mason membre de l'équipe OP 40 et vous débutez votre aventure à cuba dans les années soixante pendant le débarquement de la Baie des Cochons qui précède et la crise des missiles avec Cuba et Castro.

Vous êtes alors infiltré dans le territoire cubain avec vos compagnons. Après la cinématique, les forces de Castro font éruption dans le bar. Les soldats sont agressifs et cherchent à vous interpeller. C'est à ce moment que vos amis décident d'agir. Utilisez alors votre arme pour neutraliser le soldat qui se trouve à droite de la porte.

Vous récupérez ensuite un fusil d'assaut. Approchez-vous de la porte du bar et attendez le signal pour suivre votre ami Woods. La police cubaine est en place. Restez à couvert et éliminez les policiers qui sortent de leurs voitures. Utilisez votre viseur pour dégommer rapidement les ennemis.

Utilisez ensuite le lance-grenades de votre fusil contre les voitures de police qui rappliquent. Restez à gauche de la route pour éviter les voitures qui foncent sur vous et neutralisez ses occupants.

Quand la route est barrée par le barrage policier, passez par l'allée qui se trouve à gauche et éliminez les policiers qui vous poursuivent. Montez dans la voiture et faites marche arrière. Foncez ensuite sur les policiers et contentez-vous de foncer dans le tas.

Pendant l'assaut de la Baie des Cochons, votre objectif est de neutraliser Castro dans l'enceinte. Allez à droite près de votre ami et utilisez la tyrolienne. Lorsque vous atterrirez, avancez à gauche et entrez dans la maison. Approchez-vous ensuite du soldat par l'arrière et attaquez-le furtivement.

Laissez passer les soldats et ne les attaquez pas. Avancez, montez la pente et approchez-vous des escaliers puis éliminez les ennemis qui sont en poste.

Montez ensuite l'escalier et approchez-vous de la cabane. Entrez avec vos amis et nettoyez-la. Restez à couvert et neutralisez les ennemis qui se trouvent à droite à l'extérieur. Avant de sortir avancez à gauche dans la cabane où se trouve l'RPG et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent derrière lui.

Sortez ensuite par la droite et continuez à suivre vos amis. Neutralisez les ennemis qui gardent l'entrée du manoir. Eliminez ceux qui surgissent dans la cuisine et avancez vers le couloir. Restez à couvert derrière les meubles renversés et neutralisez les soldats qui se trouvent dans le couloir.

Passez ensuite au couloir suivant et nettoyez-le avant d'avancer dans la salle. Eliminez les soldats et avancez vers la double porte. Quand votre ami ouvre la porte, neutralisez rapidement les trois hommes avant d'avancer dans la salle où se trouve Castro. Dès que votre ami ouvre la porte, visez la tête de Castro derrière son bouclier humain et tirez. Après sa mort, éliminez la femme qu'il utilisait comme bouclier avant qu'elle ne vous tire dessus.

Sortez de la chambre en suivant votre ami et affrontez les ennemis qui rappliquent par les escaliers. Restez près de lui et nettoyez la zone avant d'aller à droite. Entrez par la porte de droite et avancez dans la chambre à coucher. Allez vers la commode qui se trouve à gauche et prenez les " **renseignements** ". Rejoignez ensuite vos amis et nettoyez la cour inférieure avant de descendre l'escalier.

Avancez vers la porte, sortez et planquez-vous à gauche derrière les sacs de sables. Prenez la mitrailleuse ou le RPG et faites taire les mitrailleuses ennemies.

Explosez les camions qui arrivent en renfort et repoussez les soldats jusqu'à l'arrivée de vos alliés. Suivez-les et traversez les champs de canne à sucre. Descendez ensuite en rappel et foncez vers l'aérodrome. Entrez dans le hangar et montez sur la rampe qui se trouve à gauche et prenez les " **renseignements** ".

Coupez ensuite la piste vers le hangar où votre avion vous attend. Une fois dans l'appareil, utilisez la mitrailleuse pour vous protéger contre les tirs ennemis. Tirez sur les soldats et surtout sur les barils explosifs et autres citernes pour en éliminer un maximum d'un seul coup. Tirez aussi sur les camions et les canons qui longent la piste. Explosez les barils de la tour pour détruire cette dernière.

Quand vous descendez de l'appareil, courez vers le canon et utilisez-le pour exploser les camions qui bloquent la route de l'avion. Vous serez ensuite capturé par les communistes.

Vorkouta

Deux ans après l'assaut de la Baie des Cochons, vous êtes dans un camp de travail en Russie. Pendant votre bagarre avec Reznov, un garde arrive.

Pendant qu'il corrige votre ami, attaquez-le par derrière. Suivez ensuite votre ami pendant l'émeute à travers le camp et utilisez votre couteau pour neutraliser les gardes en chemin. Empruntez ensuite le monte-charge.

Lorsque votre nouvel ami Sergei aura neutralisé le garde, prenez l'arme de ce dernier et continuez d'avancer. Restez près de Reznov quand les prisonniers ouvrent la porte. Courez ensuite vous mettre à l'abri des tirs derrière le chariot. Pendant que vos deux amis poussent le chariot, protégez-les en éliminant les soldats qui arrivent par la droite et par la gauche.

Lorsque les prisonniers auront explosé la mitrailleuse, suivez Raznov et entrez dans le bâtiment. Montez les marches et pendant que Reznov utilise le poste de communication, prenez les " **renseignements** " qui se trouvent à droite sur une armoire.

Montez ensuite l'escalier pour atteindre la tour et utilisez la catapulte artisanale pour exploser les trois mitrailleuses ennemies. Revenez ensuite en bas et ramassez un fusil à pompe.

Sortez et explosez le verrou de la porte pour avancer. Eliminez les gardes et ramassez un AK si vous voulez. Tournez à droite et avancez en dégommant les gardent qui arrivent en renfort. Frayez-vous un chemin en utilisant les bâtiments comme abri et restez loin des véhicules pour qu'ils n'explosent pas entrainant votre perte. Entrez dans le bâtiment et montez l'escalier. Ramassez ensuite le harpon et tirez sur l'hélicoptère pour entrainer sa chute.

Avancez ensuite vers le bâtiment où se trouve l'arsenal et entrez. Neutralisez les ennemis qui se trouvent dans le couloir de droite. Contournez ceux qui se cachent derrière les boucliers et neutralisez-les.

Montez ensuite l'escalier pour affronter d'autres gardes. Repoussez-les et quand ils essayent de sceller la porte, courez à droite pour passer en dessous pendant que Sergei la maintient avant d'être abattu. Courez ensuite directement vers la salle qui se trouve en face de vous et appuyez sur le bouton pour ouvrir cette porte. Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'étage avant de sortir de la salle. Avant de monter à l'escalier, avancez à gauche ensuite à droite et entrez dans le bureau pour trouver des " **renseignements** " sur la table.

Montez ensuite et suivez Reznov. Protégez-le pendant qu'il prend le chalumeau. Neutralisez les gardes de l'unité spéciale qui sortent de la fumée. Visez leurs têtes puisqu'ils sont très bien protégés. Remontez vers le coffre et neutralisez ceux qui arrivent par la vitre située à gauche. Prenez place ensuite près de Reznov et repoussez les ennemis qui rappliquent du coté droit et de l'escalier. Quand votre ami réussit à ouvrir le coffre, entrez et prenez le mini-gun.

Sortez avec ce joujou et neutralisez les deux gardes qui arrivent en face de vous. Allez ensuite à droite vers le mur défoncé et prenez place. Commencez par détruire les mitrailleuses qui se trouvent sur les camions, à droite et à gauche.

Tirez ensuite sur le véhicule qui arrive et explosez la passerelle qui se trouve au dessus de la route. Descendez sur la route et avancez en dégommant tout sur votre chemin en commençant par les ennemis équipés d'RPG qui se positionnent sur la passerelle. Eliminez aussi ceux qui vous tirent dessus depuis l'étage du bâtiment qui se trouve à

droite et celui de gauche également. Tirez sur les barils explosifs pour neutraliser les groupes d'ennemis qui sont à proximité.

Continuez d'avancer entre deux grands bâtiments et neutralisez les gardes équipés d'RPG qui se trouvent sur les passerelles. Nettoyez ensuite la cour en explosant les camions ennemis avant que ces derniers ne ripostent avec du gaz lacrymogène.

Reznov arrive en renfort et vous porte jusqu'au hangar. Avant de prendre la moto, allez derrière Reznov et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent en bas de l'étagère.
Prenez ensuite la moto et accélérez pour sautez sur la rampe. Suivez ensuite votre ami et tirez sur les motards et les soldats qui vous barrent le chemin. Quittez ensuite la route avec Reznov et continuez à rouler jusqu'à atteindre un camion. Tirez sur le soldat qui utilise la mitrailleuse et approchez-vous du camion. Prenez le contrôle de la mitrailleuse et éliminez vos poursuivants.

Explosez aussi l'hélicoptère qui vous tire dessus. Quand Reznov s'approche du train, sautez vers ce dernier pour quitter cet enfer.

Décret

Les choses s'accélèrent et vous voila encore une fois derrière les lignes ennemie. Vous devez infiltrer le cosmodrome Baïkonour et saboter les missiles russes. Restez derrière votre ami et après la capture de votre camarade, avancez et courez vers le tuyau pour vous dissimuler au regard des hélicoptères.

Après le passage de ces derniers, suivez votre ami et sautez à gauche par-dessus le tuyau. Avancez derrière les deux soldats et attaquez par derrière celui qui se tient à gauche. Cachez le corps à droite et enfilez son uniforme.

Avancez et ne tirez pas sur les deux russes qui rappliquent pour ne pas vous faire démasquer. Rejoignez le reste de votre unité. Entrez dans la base et suivez vos amis sans attirer l'attention des soldats. Avancez ensuite vers le bâtiment de communication, attendez que vos deux amis occupent les gardes de l'entrée et avancez vers la porte.

Entrez et neutralisez le premier soldat par derrière. Eliminez ensuite celui qui se trouve à gauche. Nettoyez cet étage avant de monter vers le suivant. Postez-vous dans l'escalier pour débusquer les ennemis tout en restant à couvert et méfiez-vous des grenades. Nettoyez aussi cet étage et montez au suivant. Eliminez les soldats qui se planquent derrière les piliers et nettoyez cet étage. Allez ensuite à droite vers les bureaux et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur un des bureaux. Allez ensuite vers l'échelle et montez sur le toit. Butez les hommes qui se trouvent sur place avant d'être rejoint par vos amis.

Utilisez ensuite l'arbalète et ses projectiles explosifs et tirez sur les véhicules. Tirez ensuite sur le camion qui arrive. Aidez vos amis à neutraliser les soldats qui les bloquent. Utilisez ensuite l'arbalète pour fixer le câble qui vous servira de tyrolienne. Fixez-le au dessus de la fenêtre. Pendant votre glissade, tirez à travers la fenêtre, sur les gardes qui tiennent votre ami Weaver. Nettoyez la salle pour libérer votre ami.

Suivez ensuite vos compagnons, sautez par-dessus la corniche et courez vers l'échelle pour monter. Neutralisez ensuite les soldats qui se trouvent sous la fusée, sur la rampe de lancement, tout en restant à couvert.

Avancez ensuite à gauche et neutralisez les ennemis qui arrivent de l'autre coté. Continuez d'avancer en repoussant les ennemis jusqu'à atteindre le centre de commande. Placez du C4 sur le mur, reculez et faite-le exploser.

Entrez et, pendant que Weaver essaye de saboter le lancement du missile, avancez pour prendre les " **renseignements** " qui se trouvent en face de vous.

Le sabotage échoue et vous devez exploser le missile avec une roquette guidée. Tirez sur le missile et guidez votre roquette jusqu'à le toucher et l'exploser.

Suivez vos amis jusqu'au tunnel en évitant les flammes en chemin. Vous devez maintenant trouver Dragovich et

l'éliminer. Quand vous passez au deuxième tunnel, où des ennemis vous bloquent, utilisez vos grenade pour les neutraliser. Avancez ensuite et éliminez les soldats qui arrivent par l'ascenseur et ceux qui se trouvent dans la zone.

Continuez d'avancer dans les tunnels et restez à couvert quand les ennemis arrivent par les salles de droite et de gauche. Entrez ensuite dans la salle située à droite où se trouve le portrait de Lénine au fond. Regardez à gauche sur la console et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur la console.

Continuez ensuite votre chemin et quand l'ennemi lance les lacrymogènes, restez à l'abri et attendez que les soldats sortent de la fumée pour les dégommer. Avancez ensuite jusqu'à la porte pour quitter les tunnels.

GOS

Vous voila en 1968, pendant la guerre du Vietnam. Après l'attaque surprise ennemie, portez Hudson à l'abri dans le bunker. Suivez ensuite vos deux amis dans les tranchées.

Quand le soldat vietnamien vous saute dessus, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour le repousser. Avancez encore et tirez sur les viets qui placent des échelles pour passer au dessus des tranchées. Continuez de suivre vos amis et passez sous le tank en rampant.

Continuez à suivre vos amis et utilisez les détonateurs pour exploser les ennemis qui approchent de vos positions.

Retrouvez votre ami dans l'abri et prenez le lance-roquettes qui se trouve à droite. Repliez-vous en arrière et restez derrière les sacs de sable pour repérer les trois tanks ennemis qui arrivent. Attendez que les tanks se positionnent et utilisez votre lance-roquettes pour les détruire. Avant de suivre votre ami, allez un peu en arrière où se trouvent les caisses de munitions et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur l'une des caisses.

Rejoignez vos amis, passez dans le tunnel et avancez vers un autre front. Attendez le signal de Woods et avancez vers l'abri qui se trouve en bas. Prenez le contrôle de la mitrailleuse et dégommez les ennemis qui essayent de passer les tranchées.

Quand les choses se calment, descendez à gauche et entrez dans le bunker par la porte de droite. Approchez-vous de la fenêtre du bunker et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent à droite.

Sortez du bunker et remontez vers une autre mitrailleuse. Nettoyez la zone et avancez vers les barils de napalm pour les pousser dans les tranchées. Enflammez-les et empêchez les viets d'avancer vers votre position.

Reprenez votre avancée et passez la forêt carbonisée par les bombardements de napalm. Montez la pente en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre le bunker, en haut de la colline. Quand Woods est attaqué par un soldat ennemi, tirez rapidement avec votre magnum sur le viet pour sauver votre ami. Entrez ensuite dans le bunker et avancez. Allez derrière le soldat qui se trouve à droite et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent à droite sur l'étagère.

Sortez ensuite du bunker et montez à l'arrière du véhicule. Utilisez le lance-roquettes sur les ennemis et quand les chars approchent, utilisez le lance-missiles contre eux. Guidez les missiles pour toucher les cibles en mouvement.

Alternez entre le lance-missiles et le lance-roquette pour neutraliser les soldats qui essayent de vous empêcher de tirer sur les chars. Explosez tous les chars dans la zone et repoussez l'attaque ennemie avec le soutient aérien qui rapplique.

Le transfuge

Dès le débarquement, les hostilités commencent. Prenez le fusil à pompe et commencez à dégommer les soldats ennemis qui se trouvent dans le bâtiment.

Avancez ensuite et restez à couvert pendant que vos amis tirent depuis l'hélicoptère pour neutraliser les hommes qui sont dans la salle. Avancez ensuite, évitez de tirer sur le civil et entrez dans la salle suivante. Eliminez les ennemis et

avancez pour avoir le renfort du reste de votre équipe. Restez à couvert derrière les bureaux et éliminez les soldats.

Avancez encore jusqu'à la grande salle où les ennemis exécutent les civils qui ont collaboré avec les américains. Nettoyez cette salle et avancez vers l'escalier. Eliminez les soldats qui se trouvent en bas et ceux derrière la fenêtre (en face de vous) et descendez. Avancez en évitant le feu et neutralisez les soldats qui sont à l'étage. Avancez vers la porte et défoncez-la.

Eliminez les deux ennemis qui se trouvent à l'intérieur et continuez votre chemin. Entrez dans la grande salle et éliminez les viets qui se cachent derrière les bureaux. Sautez ensuite en bas et foncez vers la porte qui se trouve au fond. Défoncez la porte pour être attaqué par un viet. Reznov, votre ancien ami est là et vous sauve la vie.

Après les retrouvailles, suivez-le et sortez de la salle. Entrez dans le bureau qui se trouve à droite et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur le bureau. Vous devez ensuite atteindre la zone d'atterrissage.

Avancez, en suivant vos amis, et montez à gauche pour prendre la radio de l'opérateur. Désignez ensuite la cible qui se trouve à gauche. Sautez ensuite en bas et restez derrière le blindé allié.
Dégagez le chemin pour ce blindé ensuite désignez le bâtiment qui se trouve en face du blindé et qui abrite plusieurs ennemis. Continuez à suivre le blindé et quand il tourne à droite, entrez dans la ruelle de gauche et entrez par la porte gauche. Prenez alors les " **renseignements** " qui se trouvent sur le bureau et revenez au blindé.

Un char ennemi arrive et explose le blindé. Désignez alors ce char pour l'attaque aérienne et restez à couvert jusqu'à son explosion. Avancez ensuite dans la rue d'un abri à l'autre et utilisez la désignation pour neutraliser les positions ennemies. La prochaine cible se trouve à droite de la rue, avancez et désignez-la. L'hélico rencontre de la DCA et se replie. Vous devez alors détruire le canon ZSU pour permettre à l'hélico de revenir en soutient.

Suivez Woods et poussez la porte pour entrer.

Montez les marches et nettoyez l'étage avant de tomber dans le trou et vous retrouver à l'étage inférieur. Avancez avec Reznov et éliminez les ennemis en chemin. Nettoyez la cour et allez sous la position du canon ZSU puis placez du C4. Reculez et explosez tout. Sortez ensuite dans la rue par le trou dans le mur.

Attendez que l'hélico explose le char et avancez vers la zone d'atterrissage. Allez ensuite à droite et repérez le groupe de voitures. Allez vers celle de couleur blanche, qui se trouve devant un trou dans un mur. Entrez par ce trou et récupérez les " **renseignements** " qui se trouvent à gauche sur une table. Revenez ensuite à la ZA.

Vous devez défendre la ZA jusqu'au retour de l'hélicoptère. Allez prendre les claymores et placez-les autour de votre position. Prenez ensuite le contrôle de la mitrailleuse et repoussez en premier les soldats qui arrivent par la gauche. Neutralisez ensuite ceux qui arrivent par la droite.

Maintenez votre position jusqu'à l'arrivée du char ennemi. Quittez alors la mitrailleuse et utilisez la radio pour désigner le char et l'exploser. Retirez-vous ensuite en arrière jusqu'au quai et sautez dans le bateau.

Nombres

Vous incarnez cette fois Hudson l'agent de la CIA en mission à Hong Kong. Commencez par torturer Clarke et quand les ennemis rappliquent, allez à droite derrière les étagères et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur le bureau de droite.

Suivez ensuite vos amis et montez à l'échelle. Avancez sur le toit en éliminant les ennemis. Courez ensuite vers le bout du toit et sautez pour atteindre l'autre immeuble.

Passez par le passage secret et prenez les armes qu'il vous faut. Avancez ensuite en compagnie de vos amis et passez d'un abri à l'autre pour éliminer les ennemis dans les couloirs.

Continuez votre chemin Jusqu'à atteindre les fenêtres par lesquelles arrivent les ennemis. Passez ensuite sur les toits

en éliminant les russes en chemin. Glissez sur le toit incliné et tirez sur les hommes qui se trouvent en bas. Tirez aussi sur le baril explosif pour éliminer les ennemis. Allez sous l'abri qui se trouve en face de vous et regardez à gauche pour trouver et récupérer les " **renseignements** ".

Continuez à suivre vos deux amis et neutralisez les ennemis qui se trouvent à gauche. Avancez ensuite et restez à couver derrière les cheminées, à gauche. Allez dans le toit de gauche et ramassez un Dragunov. Utilisez ce sniper pour débusquer les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Commencez par éliminer ceux équipés de lance-roquettes.

Une fois les ennemis éliminés, descendez dans le balcon qui se trouve à gauche. Approchez-vous de la porte et quand les ennemis la défoncent, éliminez-les pendant qu'ils surgissent de la fumée.

Avancez ensuite dans le couloir en éliminant les russes. Neutralisez ceux qui arrivent par le trou au plafond et tournez à droite vers le balcon. Restez derrière le mur et butez les ennemis qui essayent d'entrer. Sortez ensuite sur le toit et tournez à droite pour descendre dans un autre balcon à droite. Nettoyez l'étage et sortez dans la cour. Utilisez vos grenades pour débusquer et tuer les ennemis qui se cachent derrière les caisses et les barils. Entrez ensuite dans le bâtiment d'en face et ramassez les armes et munitions qu'il vous faut.

Couvrez ensuite votre ami pendant qu'il ouvre la porte. Suivez Clarke et sautez d'un toit à l'autre vers le bas jusqu'à atteindre la rampe. Courez et sautez vers le toit d'en face.

En essayant de sauver Clarke, ce dernier prend une balle dans la tête et rend l'âme. Continuez de passer sur les toits jusqu'à atteindre celui illuminé en rouge. Regardez derrière vous au fond pour repérez les " **renseignements** " et prenez-les.

Poursuivez ensuite votre chemin et glissez pour atteindre la rue. Neutralisez les ennemis qui sont devant vous avant l'arrivée de la camionnette de vos amis. Montez alors dans le véhicule pour accompagner le reste de l'équipe.

Projet Nova

Vous incarnez Victor Reznov en 1945 pendant la deuxième guerre mondiale en plein front Est. Après le débarquement, avancez dans les tranchées avec vos camarades et éliminez les boches en chemin. Restez toujours en compagnie de vos amis pendant votre percée vers la base.

Allez vers le bâtiment sur le toit duquel il y a une grande antenne, susceptible d'abriter le scientifique que vous cherchez. Nettoyez-le et montez à l'étage. Neutralisez les ennemis qui se trouvent dans la première salle et avancez vers la porte. Neutralisez d'autres boches et entrez pour ne pas trouver le scientifique. Allez à droite vers la carte des USA et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur la table.

Descendez ensuite et sortez du bâtiment. Suivez vos camarades qui s'arrêtent devant une ligne défensive allemande. Utilisez vos fumigènes pour marquer les ennemis équipés de lance-roquettes pour des frappes de mortier. Une fois le passage dégagé, éliminez le reste des boches et avancez à droite vers le hangar.

Eliminez les soldats qui sortent du hangar avant d'entrer. Allez vers la salle qui se trouve à droite derrière le missile et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur la table, à gauche.

Sortez ensuite par la porte latérale du hangar et suivez vos amis. Neutralisez les ennemis en chemin et faites taire la mitrailleuse. Empêchez ensuite les soldats de reprendre le contrôle de cette mitrailleuse.

Avancez encore pour atteindre une novelle mitrailleuse ennemie. Entrez alors dans la cabane qui se trouve à droite pour prendre le Panzer et tirer sur la mitrailleuse.

Passez ensuite sous la passerelle et entrez dans le bâtiment situé à gauche. Nettoyez-le et montez l'escalier. Utilisez vos grenades pour faire le ménage à l'étage et sortez par la porte du fond. Avancez vers la porte suivante pour entrer et trouver enfin Steiner.

Après le regroupement avec Dragovich, avancez dans le bateau pris dans la neige jusqu'à atteindre la chambre où se trouve Nova 6. Après la trahison de Dragovich, les commandos britanniques arrivent sur les lieux et vous devez les combattre pour quitter cet endroit.

Une fois sorti de la cellule, éliminez les soldats russes de Dragovich et les commandos britanniques. Avancez dans la cale et éliminez les unités spéciales qui descendent en rappel. Avancez à droite vers le missile V2 et installez l'explosif dessus. Vous n'avez maintenant que trois minutes pour quitter le navire. Revenez ensuite à couvert et tirez à gauche sur la fixation du V2.

Avancez alors vers la passerelle de gauche et montez en éliminant les ennemis des deux armées. Allez vers le pont supérieur et avant de monter l'escalier qui mène à l'avant du bateau, regardez par terre à droite pour trouver des " **renseignements** ".

Prenez-les et montez vers le pont supérieur. Éliminez les ennemis et allez à droite pour descendre en rappel avec la corde et quitter l'endroit avant l'explosion du missile.

Victor Charlie

De retour à Mason pendant la guerre du Vietnam. Après le crash, tirez sur les deux ennemis qui se trouvent en face de l'hélicoptère.

Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour ouvrir la porte. Nagez sous le sampan ensuite utilisez le soldat viet comme bouclier et tirez sur ses amis qui se trouvent sur les autres sampans. Allez ensuite à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la crête, à gauche. Avancez jusqu'à la rivière et nagez sous le sampan. Attaquez furtivement l'un des ennemis tandis que Woods s'occupe de l'autre. Suivez ensuite votre ami jusqu'à rencontrer Bowman.

Traversez la rivière pour atteindre la cabane des soldats ennemis. Entrez par la fenêtre et éliminez celui qui dort. Avancez ensuite furtivement et éliminez les hommes qui se trouvent près de la porte. Tournez et avancez vers le mur pour trouver des " **renseignements** " par terre. Prenez-les et revenez vers Woods.

Avancez ensuite à droite et descendez par le trou. Posez le C4 et rejoignez Woods dans les cabanes suivantes. Sortez par la grande porte et regroupez-vous avec vos amis. Restez à couvert et appuyez sur le détonateur pour déclencher les explosifs.

Neutralisez ensuite les soldats en face de vous et butez en premier celui qui se trouve à gauche et qui est équipé d'un RPG. Avancez dans le village pour le nettoyer et utilisez vos grenades pour boucher le tunnel par lequel arrivent les renforts. Entrez ensuite dans la cabane qui se trouve derrière l'entrée du tunnel puis regardez à gauche et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent par terre.

Allez ensuite à droite et ramassez le lance-roquettes " Faucheuse " pour exploser le canon ZPU.

Allez ensuite vers le nord du village et butez les deux viets qui se trouvent à droite. Avancez ensuite et lancez une grenade dans le tunnel pour stopper l'arrivée des renforts. Montez à l'escalier et passez par la cabane pour vous retrouver dans une autre partie du village. Commencez par éliminer le soldat qui utilise la mitrailleuse et avancez vers l'entrée du tunnel.

Descendez ensuite dans le tunnel et allumez votre lampe torche. Avancez prudemment en suivant Swift et ne tirez pas sur votre ami Reznov quand il surgit dans le tunnel.

Suivez Swift qui sera tué par un viet et neutralisez ce dernier. Continuez d'avancer et éliminez les ennemis en chemin avant de retrouver Reznov. Aidez-le à pousser les caisses pour dévoiler un passage et engouffrez-vous dans ce dernier. Lorsque votre ami aura neutralisé un ennemi, passez devant et ouvrez le chemin. Butez le soldat qui arrive par le tunnel de gauche et empruntez-le. Avancez et contrôlez le coté droit du tunnel pour trouver en chemin des " **renseignements** ".

Prenez-les et continuez votre route en neutralisant les ennemis jusqu'à atteindre la porte. Entrez dans la base avancée de Kravchenko et allez vers la porte d'en face. Défoncez-la et courez pendant que le tunnel s'effondre. Creusez pour sortir du tunnel et retrouver l'hélicoptère de vos amis.

Le site du crash

Avancez vers le quai et passez devant l'hélicoptère. Regardez au dessus de la caisse qui se trouve à gauche du baril en feu et prenez les " **renseignements** ".

Avancez ensuite et montez dans le bateau. Pilotez-le et avancez dans la rivière. Tirez sur les tours et sur les ennemis qui vous tirent dessus avec des RPG. Détruisez aussi les cabanes des soldats. Explosez ensuite les véhicules indiqués et les bateaux qui vous coupent la route. Continuez jusqu'au site du crash.

Descendez du bateau et avancez dans le chemin. Regardez par terre, à droite, pour trouver des " **renseignements** " et prenez-les.

Avancez en compagnie de vos amis et liquidez les viets qui arrivent vers vous. Eliminez le sniper qui se trouve dans l'arbre tout en restant à couvert. Continuez d'avancer jusqu'à l'arrivée des avions ennemis qui font débarquer des Spetsnaz russes. Butez un autre sniper et continuez votre chemin.

Avancez alors et sautez en bas de la dénivellation. Avancez ensuite à gauche et neutralisez les commandos russes. Montez ensuite sur l'aile de l'avion et sautez en bas à droite. Prenez les " **renseignements** " et entrez dans le fuselage de l'avion.

Vous devez maintenant protéger le site du crash. Ramassez le lance-grenades China Lake et tirez sur les ennemis qui arrivent jusqu'à l'attaque des hélicoptères ennemis.

ADM

Vous incarnez cette fois le capitaine Mosely pilote du Black Bird. Commencez par faire décoller l'avion ensuite vous allez devoir guider l'équipe qui est sur le terrain. Allez vers l'Est, ensuite vers la cabane.

Vous passez alors à l'unité qui se trouve au sol en incarnant Hudson. Eliminez les ennemis qui entrent dans la cabane. Vous revenez ensuite au capitaine Mosely. Guidez l'équipe vers l'arrière de la cabane et ciblez les deux ennemis près du feu pour que l'équipe les élimine. Guidez-les à droite et ordonnez-leur de se cacher pendant le passage de la patrouille. Emmenez-les ensuite vers la caserne.

Vous revenez alors à Hudson et vous devez nettoyer la caserne. Descendez les marches, allez à gauche et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur la table. Avancez et passez la porte. Tournez à droite vers les relais et placez une charge explosive. Allez vers la porte arrière pour revenir au pilote. Guidez alors l'équipe au nord.

Une fois de retour à Hudson, laissez passer la patrouille et avancez. Arrêtez-vous ensuite quand le garde sort avec son chien et ne l'attaquez pas.

Suivez ensuite vos amis jusqu'à la rampe. Descendez en rappel et contrôlez votre descente pour ne pas vous écraser. Descendez encore une fois en rappel et, cette fois, passez à travers les fenêtres en éliminant les occupants de la salle. Sortez par la porte de gauche et descendez les escaliers. Eliminez l'un des gardes sur votre chemin et continuez d'avancer.

Approchez-vous ensuite de la station de relais et choisissez de rester furtif ou d'avancer de la manière forte. Neutralisez alors les hommes qui gardent la zone et allez à droite pour entrer dans la station de relais. Tirez sur les charnières de la porte et entrez. Montez ensuite les marches, défoncez la porte et neutralisez les ennemis qui se trouvent sur la passerelle et dans la grande salle. Avancez sur la passerelle et entrez dans le vestiaire du fond. Allez à gauche et prenez les " **renseignements** ".

Descendez ensuite et restez à couvert pour repousser les ennemis qui arrivent. Allez ensuite au fond à gauche et sabotez l'antenne radar avant de quitter la station de relais.

Après le tir de roquette ennemi, sautez par-dessus le gouffre et courez pour éviter l'avalanche. Sautez ensuite dans le vide et ouvrez votre parachute au dernier moment.

Avancez vers le complexe et éliminez les soldats postés à l'extérieur. Entrez dans le bâtiment en suivant vos amis et éliminez les gardes russes. Passez dans le bâtiment suivant et entrez dans la salle de contrôle. Après l'ouverture des portes, sortez et planquez-vous derrière les caisses. Eliminez rapidement les ennemis qui entrent par la grande porte. Avancez vers cette grande porte et examinez la table qui se trouve devant vous pour trouver et prendre les " **renseignements** ".

Avancez dans la cour en éliminant les ennemis qui gardent le camion. Prenez le contrôle de la mitrailleuse et tirez sur les soldats et les camions ennemis jusqu'à ce que votre ami réussisse à démarrer l'engin.

Vengeance

De retour à Mason qui a été capturé par les viets. Pendant le jeu de la roulette russe, Mason attrape un viet pour se servir de lui comme bouclier. Visez ensuite les têtes des deux ennemis et tirez. Avancez ensuite dans le tunnel en neutralisant les soldats.

Une fois dans la grande cavité, restez à couvert derrière les caisses et nettoyez la zone avant d'avancer. Tournez à droite et avancez vers l'étagère pour prendre les " **renseignements** ". Continuez votre poursuite du russe et éliminez-le pendant qu'il essaye de s'échapper.

Approchez-vous ensuite de l'hélicoptère Hind. Neutralisez les soldats russes qui le garde en restant à couvert derrière l'arbre. Avancez ensuite à droite de la tente pour prendre les " **renseignements** " qui se trouvent sur la table de droite.

Montez ensuite dans le Hind et avancez en suivant la rivière. Tirez sur les sampans ennemis et sur le pont pour les détruire. Suivez ensuite les indications de Woods et éliminez les cibles terrestres et l'hélicoptère. Avancez encore en détruisant tout sur votre chemin et affrontez deux hélicoptères. Restez toujours mobile et tournez autour des hélicos ennemis pour éviter leurs tirs. Explosez ces appareils avant d'atterrir dans la forêt.
Ramassez les armes et les munitions qu'il vous faut et suivez Woods. Avancez vers la grotte et éliminez les gardes. Tirez sur le baril explosif qui se trouve à l'entrée. Entrez et éliminez l'ennemi équipé d'un lance-flammes. Prenez son arme et carbonisez les deux autres.

Approchez-vous ensuite de la cellule qui se trouve à droite et libérez les prisonniers. Votre ancien ami Reznov est parmi eux. Suivez-le et entrez dans une grande cavité. Restez à couvert et éliminez les hommes qui arrivent. Butez aussi ceux qui se trouvent sur la passerelle, en haut. Restez toujours à couvert et progressez lentement pour repérer les ennemis qui arrivent par les escaliers situés à droite. Avancez vers la porte d'en face et lancez des grenades pour éliminer les gardes qui se trouvent à l'intérieur.

Allez ensuite à gauche près du chemin puis vers la caisse pour trouver les " **renseignements** ". Prenez à droite et montez pour atteindre la salle où se trouve Kravchenko.

Renaissance

Vous continuez votre périple avec Reznov. Sortez du container, approchez-vous du garde par derrière et éliminez-le. Regardez ensuite à gauche pour trouver les " **renseignements** " par terre. Prenez-les et restez dans l'ombre. Evitez les projecteurs et suivez Reznov. Une fois près du garde russe, attaquez-le par derrière et prenez son arme.

Evitez le projecteur de l'hélicoptère et montez sur la passerelle. Montez à l'échelle et projetez dans le vide l'ennemi que se trouve en haut. Utilisez ensuite l'échelle suivante pour atteindre le toit. Suivez votre ami pour atterrir au dessus de l'ascenseur.

Ouvrez la trappe et tuez les deux gardes. Descendez par cette trappe et avancez dans le laboratoire. Nettoyez les couloirs et avancez vers la grande salle circulaire. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la salle et ceux situés à l'étage de droite et de gauche. Avancez vers la cellule centrale, butez l'ennemi et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur la cage des singes. Avancez ensuite en suivant Reznov et allez à droite pour atteindre le bureau de Steiner.

Vous incarnez maintenant l'agent Hudson 20 minutes plus tôt. Avec la mitrailleuse du blindé, neutralisez les ennemis qui bloquent la route. Explosez aussi leurs véhicules et tirez des rafales courtes pour ne pas surchauffer la mitrailleuse.

Ciblez en priorité les ennemis équipés de RPG. Explosez l'hélicoptère et continuez d'éliminer les ennemis jusqu'à l'attaque de l'hélicoptère ennemi. La substance chimique Nova 6 est larguée dans la ville. Avancez et utilisez votre viseur pour repérer et éliminer les ennemis.

Evitez de prendre plusieurs tirs pour que votre combinaison ne cède pas sinon vous succomberez à la Nova 6. Continuez d'avancer avec votre équipe jusqu'au bâtiment dont l'étage explose. Entrez alors par la porte qui se trouve à gauche devant le bâtiment. Allez au fond à droite et prenez les " **renseignements** ". Sortez et allez au bâtiment qui est dans l'étage en feu et entrez. Suivez vos amis pour apercevoir un débarquement ennemi.

Sortez dans le balcon et sautez vers le bâtiment suivant. Descendez pour sortir dans la rue et éliminez les ennemis qui arrivent par la gauche. Ramassez ensuite le Strela et abattez les deux hélicoptères ennemis.

Suivez ensuite vos amis jusqu'à apercevoir l'installation ennemie. Eliminez les deux ennemis équipés de RPG qui se trouvent sur le toit.

Suivez ensuite vos amis et neutralisez les gardes de l'installation. Avancez dans les couloirs (à gauche) et butez les russes. Passez ensuite par la décontamination pour entrer dans les labos.

Descendez ensuite les escaliers en éliminant les soldats. Entrez dans les labos pour constater le carnage laissé par Mason. Continuez à suivre votre ami jusqu'à croiser les renforts ennemis. Passez derrière eux et éliminez-les avant de continuer votre chemin vers Steiner. Vous trouvez alors Mason en plein délire.

Révélation

Mason se libère de sa chaise et avance avec difficulté dans les couloirs. Avancez jusqu'à la double porte, entrez dans le hall du secteur 4 et tournez à gauche. Allez vers le distributeur de cigarettes et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent au dessus de ce distributeur.

Reprenez votre chemin et avancez jusqu'à la salle d'autopsie. Sortez par la grande porte et regardez le mur d'en face où est inscrit le nombre 132. Tournez alors à droite et allez vers la poubelle qui se trouve contre le mur gauche. Prenez les " **renseignements** " et reprenez votre chemin.

Après la vision de la fusée et de la voiture carbonisée, avancez et entrez dans la salle de contrôle. Allez à gauche et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur le bureau de gauche. Continuez enfin votre chemin pour retrouver Hudson.

Rédemption

En pilotant l'hélicoptère, tournez autour du bateau et détruisez les cibles indiquées sur le pont.

Utilisez votre mitrailleuse et vos missiles sur ces cibles. Protégez ensuite les unités qui débarquent en dégagent le chemin.

Quand l'hélico ennemi arrive, restez loin de ce dernier pour éviter ses tirs et canardez-le jusqu'à l'exploser. Approchez-vous ensuite de la zone d'atterrissage avant que votre hélico n'explose en vol.

Une fois sur le bateau, avancez sur le pont. Passez dans le container ouvert et regardez sous la porte gauche pour trouver et prendre les " **renseignements** ".

Ramassez ensuite le lance-missiles et abattez les deux hélicoptères ennemis.

Avancez encore en butant les soldats russes et entrez dans le bateau. Descendez les escaliers, passez par le vestiaire et descendez encore des escaliers. Utilisez vos grenades contre les ennemis qui se trouvent dans la salle suivante et entrez. Allez à gauche et regardez en bas sur le coté gauche de la table pour trouver et prendre les " **renseignements** ".

Avancez ensuite jusqu'à la salle de la source d'émission et nettoyez-la en restant sur les passerelles d'en haut.

Descendez ensuite et rejoignez Weaver. Vous allez plonger pour atteindre la source d'émission sous-marine. Pénétrez dans la station de ravitaillement des sous-marins. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le hangar. Suivez Hudson et neutralisez les russes en chemin. Lorsque la zone sera inondée, nagez et montez sur la passerelle.

Avancez dans les couloirs en éliminant les ennemis qui se dressent devant vous. Montez à l'échelle et avancez jusqu'à atteindre la salle d'émission. Nettoyez-la et entrez par la porte située au fond pour monter vers la salle de contrôle. Eliminez les ennemis qui la gardent et allez vers la console de droite. Regardez en bas du bureau de gauche et prenez les derniers " **renseignements** " du jeu. Avancez en éliminant les derniers ennemis et allez vers la console centrale pour arrêter l'émission.

Quand Dragovich débarque, appuyez sur le bouton indiqué pour le trainer dans votre chute.

Etouffez ensuite Dragovich jusqu'à la mort. Suivez ensuite Hudson pour quitter la station et rejoindre la flotte américaine venue à la rescousse.

LES MAPS ZOMBIES

Map "Dead Ops Arcade"

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

Map "FIVE"

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

CAMOUFLAGE OR POUR LES ARMES EN MULTIJOUEUR

Pour débloquer le camouflage « or » pour une arme, deux conditions doivent être remplies :

-Premièrement, il faut avoir atteint le prestige 14.
-Deuxièmement, il faut le débloquer au prix de 50 000 CoD points.

Chaque camouflage « or » coute donc 50 000 CoD points.

Si vous passez prestige 15 alors que vous possédiez le camouflage « or » sur l'une de vos armes, vous le perdrez.

Call of Duty : La Grande Offensive

© Activision / Gray Matter 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec la commande **+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1** pour la version US et avec la commande**+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0** pour la version française. Appuyez sur ² ou ~ en cours de jeu pour ouvrir la console. Entrez ensuite l'un des codes suivants. Si vous rencontrez ce message d'erreur : sv_cheats are read only, tapez **setrandom sv_cheats 1**

`GIVE #`	Obtenir l'objet #
`GIVE ALL`	Avoir toutes les armes
`GIVE HEALTH`	Santé au max
`GOD`	God Mode
`NOCLIP`	Passe muraille
`NOTARGET`	Invisibilité

`map x` Charger la map désirée (remplacez x par l'un des noms suivants seulement pour l'add-on) :

```
bastogne1
bastogne2
foy
nouville
bomber
trainbridge
sicily1
sicily2
trenches
ponyri
kursk
kharkov1
kharkov2
```

Call of Duty : Modern Warfare 2

© Activision / Infinity Ward 2009

NIVEAU BONUS : LE MUSÉE

Après avoir terminé le jeu, vous pouvez accéder à un niveau bonus qui se trouve tout en bas de la liste des missions solo. Dans le musée, appuyez sur le bouton rouge qui se trouve sur le comptoir pour que tous les ennemis présents derrière les vitrines vous attaquent !

SIXIÈME SLOT DE CUSTOMISATION DE CLASSE

Atteindre le niveau 70 en multijoueur et entrer en mode Prestige pour débloquer un emplacement supplémentaire pour les classes personnalisées.

EMPLACEMENTS POUR LES CLASSES PERSONNALISÉES (MULTIJOUEUR)

Vous devez atteindre le niveau 70 en multijoueur et entrer en mode Prestige pour débloquer le 6ème emplacement destiné aux classes personnalisées. Recommencez à nouveau le processus pour débloquer les emplacements supplémentaires.

Emplacement 06	Entrer en mode Prestige 1 fois
Emplacement 07	Entrer en mode Prestige 3 fois
Emplacement 08	Entrer en mode Prestige 4 fois
Emplacement 09	Entrer en mode Prestige 7 fois
Emplacement 10	Entrer en mode Prestige 10 fois

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I

Mission 1 : S.S.D.D

Les évènements du jeu commencent cinq ans après le premier opus. Vous êtes en Afghanistan et vous allez effectuer une démonstration pour les nouvelles recrues locales. Avancez vers la table et prenez le fusil d'assaut. Tournez-vous et tirez sur les cibles en mode visée normale. Suivez ensuite le reste du didacticiel en appliquant les ordres du sergent Foley.

Vous devez ensuite rejoindre la fosse où se trouve le général Shepherd. Suivez l'indicateur d'objectif pour trouver votre chemin. Avant d'entrer dans la fosse, allez à gauche vers le mirador et repérez le premier **élément de renseignement**

puis prenez-le. Revenez ensuite à la fosse et descendez. Prenez le pistolet qui se trouve sur la table. Apprenez aussi que saisir un pistolet est plus rapide que de recharger l'arme dont vous disposez déjà en cas d'urgence.

Choisissez ensuite votre arme avant d'effectuer le parcours. Tirez sur les cibles en utilisant le viseur pour plus de précision et moins de gaspillage de munitions. Faites attention aux cibles civiles, si vous les toucher vous subirez des pénalités. Vérifiez que vous avez touché toutes les cibles hostiles du secteur avant d'avancer vers la zone suivante. Rechargez pendant l'intervalle qui se trouve après chaque secteur et sprintez pour atteindre ce dernier. Votre score vous permettra de jouer avec l'une des quatre difficultés du jeu. Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez refaire le parcours autant de fois que vous le voulez pour atteindre le niveau que vous désirez.

Mission 2 : Travail d'équipe

Vous devez protéger l'engin poseur de ponts qui se trouve à gauche. Dans cette pagaille, vous ne pouvez pas faire grand-chose. Avancez et mettez-vous à couvert près de vos amis. Accroupissez-vous et commencez à tirer sur les soldats ennemis qui se trouvent sur l'autre rive du fleuve.

Utilisez le lance-grenades pour éliminer les ennemis qui tirent sur l'engin poseur de ponts. Regardez ensuite à gauche sur le pont où un groupe d'ennemis essaye de ralentir le déploiement de ce dernier. Eliminez ceux équipés de lance-roquettes en premier puis neutralisez les autres.

Prenez ensuite l'escalier vers le pont et montez dans le véhicule pour prendre le contrôle de la tourelle. Soyez prudent et ne tirez pas sur tout ce qui bouge. Evitez de toucher les civils et ne tirez que pour répondre au feu ennemi.

Après un laps de temps pendant lequel règne le calme, dès que vous pénétrez dans les ruelles, plusieurs ennemis passent à l'attaque. La plupart d'entre eux se trouve sur les balcons et les toits des immeubles qui vous entourent. Suivez les indications de vos amis pour les repérer. Eliminez aussi les ennemis qui contrôlent les tourelles des véhicules. Malgré votre vigilance, votre véhicule sera touché et vous serez contraint de continuer à pied.

Restez accroupi et entrez dans le bâtiment situé à droite. Approchez-vous de la fenêtre et tuez les deux ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Avancez ensuite vers l'escalier et éliminez ceux qui en descendent. Lancez ensuite une grenade flash à l'étage et montez pour neutraliser les soldats. Avancez vers la porte et, avant de sortir, éliminez les ennemis qui se trouvent dans la cour. Suivez ensuite vos amis et entrez dans l'école. Neutralisez les hommes qui se trouvent en face de vous et entrez dans la salle de classe située à droite pour neutraliser un soldat.

Montez ensuite à l'étage en éliminant les ennemis et attaquez par derrière ceux qui se trouvent près des fenêtres pour aider vos amis. Avancez encore, tirez sur les ennemis qui se mettent à couvert derrière les bureaux et rappelez-vous que certains objets en bois (ou les caisses en carton laissent passer les balles donc vous pouvez toucher vos ennemis quand même. Nettoyez la zone et entrez dans la dernière salle où se trouve le stock de roquettes puis repérez l' **élément de renseignement** qui se trouve sur la table.

Sortez ensuite de l'école et repérez un autre **élément de renseignement** situé sur la caisse qui se trouve à gauche du taxi. Avancez ensuite en suivant vos amis et mettez-vous à l'abri à la vue de la voiture verte. Eliminez les ennemis qui arrivent par le coté du véhicule et méfiez-vous de leurs grenades. Repliez-vous pour les éviter et neutralisez vos ennemis pour pouvoir avancer. Eliminez les soldats qui se trouvent dans le garage à gauche et avancez.

Mission 3 : Périlleuse escalade

Avancez sur le rebord en suivant le capitaine Mac Tavish, le héros du premier opus. Attendez ensuite qu'il escalade la montagne pour en faire de même.

Une fois en haut, sautez comme le capitaine et grimpez ensuite pour éviter de tomber. Montez les dénivellations et sortez votre capteur cardiaque. Le point bleu est le capitaine tandis que les ennemis qui apparaissent en des points blancs. Vos premiers ennemis patrouillent à droite. Tandis que le capitaine vise celui de droite, occupez-vous de celui à gauche et tirez après le décompte du capitaine.

Avancez encore et répétez la même action avec les deux autres soldats. Suivez encore votre ami jusqu'à la séparation et l'ordre d'entrer dans la base.

Avancez vers l'entrée et laissez votre ami s'occuper du premier garde. Avant d'entrer, allez à droite vers le mirador et éliminez le soldat qui se trouve à gauche avant de monter. Prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve en haut du mirador ensuite descendez et allez vers la porte de l'abri. Eliminez le premier soldat d'un tir à la tête ensuite neutralisez le deuxième avant qu'il ne donne l'alerte.

Sortez de cet abri et allez à gauche derrière les tentes et le matériel. Laissez le capitaine éliminer le premier soldat et, quand le deuxième rapplique pour voir ce qu'il se passe, neutralisez-le avant qu'il ne donne l'alerte. Evitez les groupent d'ennemis et le véhicule qui patrouille et avancez vers la station de service. Placez votre C4 et attendez les nouveaux ordres. Vous devez rejoindre le hangar où se retrouve le satellite et retrouver MacTavish.

Avancez entre les avions et évitez les patrouilles puis approchez-vous du dernier hangar situé à gauche. Avancez ensuite dans l'allée qui se trouve entre les deux hangars et descendez la dénivellation. Allez à droite et brisez la vitre pour voir des techniciens travaillant sur des Mig et pour prendre l'**élément de renseignement** qui se trouve sur le baril. Allez ensuite de l'autre coté pour retrouver le capitaine.

Restez derrière lui et entrez dans le hangar. Montez ensuite à l'étage, avancez dans la salle et prenez le module ACS qui se trouve sur le bureau. Quand MacTavish se fait prendre, restez à couvert et attendez le compte à rebours du colonel ennemi. Explosez ensuite la charge avant la fin du décompte et allez vers votre capitaine. Eliminez le reste des ennemis et suivez votre ami. Avancez vers le Mig qui explose et éliminez les hommes qui se trouvent sur votre chemin. Suivez ensuite MacTavish et couvrez-le. Ne vous attardez pas dans la zone sinon les ennemis rappliquent en surnombre. Eliminez ceux sur la motoneige ou évitez leur chemin. Avancez ensuite vers la pente et glissez jusqu'en bas. Tournez-vous immédiatement et abattez les ennemis qui essayent de vous rejoindre. Eliminez ensuite les occupants de la motoneige avant que votre ami ne vous en livre une.

Prenez le contrôle de ce dernier et foncez dans la neige. Tirez sur les ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche pour éviter qu'ils ne vous tirent dessus. A 1800 m du point de rendez-vous et quand le chemin se divise en deux, allez au milieu, dans la zone où il y a les arbres, et regardez à gauche pour trouver et prendre sans vous arrêter l'**élément de renseignement**.

Continuez ensuite votre chemin en canardant les ennemis qui vous pourchassent. Dans la descente rapide, évitez de heurter les arbres ou les rochers pour ne pas finir en viande hachée. Maintenez la manette à fond et essayez de rester au centre de la piste pour faire un grand saut et atteindre la rive d'en face sans finir dans le gouffre. Continuez ensuite jusqu'à l'hélicoptère.

Mission 4 : Pas de russe

Vous êtes sous couverture et vous obéissez aux ordres de Makarov. Dès que vous sortez de l'ascenseur le massacre commence. Vous pouvez participer à ce massacre ou seulement assister et ne pas tirer sur les civils. Abattez néanmoins les membres de la sécurité de l'aéroport. Avancez en suivant vos amis jusqu'au tarmac.

Les unités spéciales F.S.B russes entrent en jeu et vous devez les neutraliser. Mettez-vous à l'abri derrière le train d'atterrissage de l'avion quand ils arrivent et utilisez votre lance-grenades pour décimer les ennemis équipés de boucliers. Soyez attentif aux indications de vos amis, ils vous indiquent des positions des ennemis.

Avancez ensuite à droite et repérez les F.S.B qui se trouvent derrière le chariot à bagages. Neutralisez-les et regardez ensuite en haut pour voir d'autres ennemis se trouvant dans les fenêtres. Utilisez votre lance-grenades pour les neutraliser tout en restant à l'abri.
Eliminez ensuite les hommes de la F.S.B qui descendent du van et ne suivez pas l'un de vos amis qui se fera tuer quand il avancera un peu trop. Assurez-vous que les ennemis sont morts avant d'y aller. Suivez ensuite Makarov vers le point de rendez-vous et allez avec votre unité vers l'ambulance où vous aurez une petite surprise.

Mission 5 : Confrontation

Quand la voiture s'arrête, baissez-vous avant que votre cible ne vous tire dessus. Sortez ensuite du véhicule et prenez-le en chasse. Entrez dans la ruelle, visez les jambes du fuyard et tirez.

Après sa capture, avancez avec vos deux amis dans les rues de la favela. Descendez dans la cour et abritez-vous derrière les carcasses des voitures. Les ennemis arriveront par vagues. Eliminez ceux qui arrivent par les ruelles et ceux qui débarquent sur les toits. Surveillez vos flancs pour ne pas être attaqué par surprise et éloignez-vous des grenades ennemies. Avancez ensuite dans la ruelle située à gauche. Avancez toujours d'un abri à un autre pour ne pas vous retrouver entre plusieurs feux ennemis. Attendez que les attaques diminuent pour avancer. Repérez ensuite la moto stationnée devant une baraque. Entrez dans la maison qui se trouve à sa gauche et prenez l'**élément de renseignement**.

Avancez ensuite à droite et évitez de passer dans la ruelle mais avancez plutôt d'une maison à l'autre. Surveillez les toits avant de progresser et si des ennemis se cachent derrière les portes en bois, tirez-leurs dessus.

Une fois que vous avez l'ordre de poursuivre Rojas, avancez et montez les marches puis éliminez les ennemis qui se trouvent sur le toit de la maison d'en face. Tuez ensuite le chien et son maitre et avancez. Avancez ensuite à droite pour attaquer les hommes armés par derrière. Montez les marches suivantes et avancez dans le coeur de la favela. Si plusieurs ennemis vous bloquent la route, balancez des grenades flash pour les aveugler et ainsi les éliminer plus facilement. Avancez à droite et tirez sur les deux ennemis qui se trouvent sur le plus haut toit. L'un d'eux utilise un lance-roquettes. A droite encore il ya plusieurs autre ennemis. A 75m de votre cible repérez l'échelle qui se trouve à droite. Montez et éliminez ceux qui sortent par la porte. Entrez, nettoyez la maison et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table de droite. Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'extérieur de la maison et utilisez vos grenades. Sortez ensuite de la maison et allez vers celle en briques rouges, située à gauche. Eliminez les milices qui sortent de cette maison et entrez. Faites le ménage et allez vers les lits pour trouver un autre **élément de renseignement** posé sur la table basse.

Sortez de la maison et avancez en passant derrière cette dernière. Ne foncez pas directement mais attendez que les ennemis révèlent leurs positions. Vérifiez les fenêtres et surtout les toits où se trouvent plusieurs hommes et pour ce prenez le fusil FAL équipé d'un viseur. Plusieurs ennemis sont équipés de ce fusil et vous trouverez facilement des munitions. En haut de l'immeuble blanc, se trouvent plusieurs ennemis dont un qui vous tire dessus avec un lance-roquettes. Eliminez-le en premier et passez aux autres. Avancez encore pour rencontrer une grande résistance. Ne vous précipitez pas et éliminez les ennemis un par un. Passez ensuite sur les toits en taule et montez les marches. Lorsque vous apercevrez la voiture en flammes, allez à droite et sautez dans le balcon de la maison. Entrez ensuite et regardez entre les deux lits pour voir un **élément de renseignement**. Prenez-le et montez pour sortir de la maison. Eliminez les ennemis qui sont planqués derrière les briques, à droite, ensuite avancez jusqu'aux marches qui se trouvent à gauche. Montez et assistez à la capture spectaculaire de Rojas.

Acte II

Mission 1 : Wolverines

Dès que vous quittez le véhicule, courez vous mettre à l'abri à droite. Passez ensuite derrière la maison et suivez le sergent Foley. Evitez d'attaquer le véhicule BTR ennemi pour qu'il ne vous repère pas. Restez derrière lui et quand il vous repère lancez-lui une grenade fumigène pour couvrir votre fuite. Traversez ensuite l'allée, éliminez les soldats ennemis qui s'y trouvent et avancez.

Avancez et suivez les directives de vos amis qui vous indiquent les emplacements des ennemis. Restez à couvert pendant l'arrivée du camion et attendez que les ennemis avancent vers vous. Utilisez vos grenades pour exploser la voiture noire derrière laquelle plusieurs soldats russes sont planqués.

Avancez vers la station service et neutralisez les soldats qui se trouvent entre les pompes. Eliminez ceux qui se trouvent à l'intérieur et entrez dans la station. Allez vers le comptoir et prenez l'**élément de renseignement** Sortez et avancez vers le restaurant situé à gauche, où se trouvent vos amis. Vous devez monter sur le toit en passant par la cuisine et en utilisant l'échelle.

Avancez vers le bord du toit où se trouve la tourelle et prenez le fusil équipé d'une lunette thermique. Utilisez cette lunette pour repérer les ennemis qui couvrent leur avancée avec des fumigènes. Soyez attentif aux indications par radio, ils vous informeront de la présence des ennemis sur le même toit que vous. Tournez-vous alors et éliminez les soldats russes.

Allez ensuite vers l'autre coté du toit. Et neutralisez les soldats en utilisant le fusil à lunette thermique. Vérifiez vos arrières pour éliminer les ennemis qui montent sur le toit. Continuez ensuite à canarder les hommes situés en bas jusqu'à leur retraite. Quand le bombardement commence, quittez rapidement les lieux.

Une fois en bas, vous devez obtenir le dispositif de contrôle du drone Predator. Avant de commencer cette quête sortez par la porte droite pour vous retrouver près de la carcasse de l'hélico. Avancez vers la banque et entrez. Allez à gauche devant le guichet " Online banking " et prenez l'**élément de renseignement**. Allez ensuite de l'autre coté du restaurant vers le " Taco to go ". Entrez dans ce restaurant et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table de droite. Allez ensuite vers le " Burger Town " et fouillez la benne à ordures qui se trouve à gauche de la porte centrale pour trouver un autre **élément de renseignement**.

Entrez ensuite dans le " Burger Town " et prenez le RPG qui se trouve dans la cuisine. Tirez sur l'un des RTB qui bloquent le chemin vers votre objectif. Sortez du restaurant et nettoyez la route devant vous. Mettez-vous à l'abri pendant le passage du BTR ennemi. Planquez-vous derrière un obstacle solide (comme les blocs de béton) qui ne laisse pas passer les balles du BTR. Avancez vers le restaurant et balancez des grenades à l'intérieur. Entrez ensuite et prenez le dispositif. Défendez votre position et neutralisez les ennemis qui arrivent par le coté de la station service.

Vous avez l'ordre ensuite de détruire le BTR-80. Utilisez le dispositif pour contrôler le drone. Ciblez alors le BTR et lancez le missile. Regroupez-vous ensuite avec le reste des unités dans le restaurant " Nate ". Un avion ennemi bombarde ce restaurant et vos plans changent. Dirigez-vous alors vers le " Burger Town " pour le sécuriser. Balancez plein de grenades dans le restaurant avant d'y entrer. N'oubliez pas de neutraliser les ennemis qui se trouvent dans la cuisine.

Sortez ensuite et mettez-vous à couvert en face du restaurant " Taco to go ". Protégez alors le transfert du VIP et éliminez les ennemis qui se trouvent devant le " Taco ". Après le transfert, sortez dans le parking du restaurant et suivez les directives de vos amis pour repousser les soldats ennemis. Mettez-vous ensuite à l'abri et utilisez le drone pour lancer les missiles contre les groupe d'ennemis qui arrivent. Lancez les missiles entre les ennemis pour toucher un max de soldats. Quand le drone est HS, montez sur le toit du resto et défendez votre position.

Lorsqu'un hélico ennemi arrive, descendez du toit et courez vers le fast-food où vous aviez trouvé le dispositif. Prenez le Stinger qui se trouve à gauche et sortez à l'approche de l'hélico. Visez et tirez rapidement ensuite mettez-vous à l'abri dans le fast-food. Courez ensuite avec votre unité vers le restaurant " Nate ". Montez sur le toit pour prendre un autre Stinger et attendez l'arrivée de l'hélicoptère. Explosez-le et repoussez les ennemis tout en restant sur le toit. Quand le convoi arrive, nettoyez la route qui mène à ce dernier et descendez du toit. Courez vers le convoi et montez dans le véhicule.

Mission 2 : Un nid de frelons

Avancez en suivant vos amis et, au premier contact avec les ennemis, mettez-vous à l'abri derrière la maison en briques. Restez calme et avancez lentement mais prudemment même si vos amis n'arrêtent pas de crier dans la radio. N'avancez que si les ennemis sont vaincus. Plusieurs membres de la milice se trouvent sur le coté droit de la maison. D'autres se trouvent sur les toits des maisons d'en face. Avancez alors et prenez le sniper puis liquidez vos ennemis sans trop vous exposer. Restez derrière la clôture et éliminez ceux qui utilisent les tourelles des véhicules. Tirez sur les bombonnes de gaz pour les exploser et neutraliser les ennemis par la même occasion.

Avancez ensuite en compagnie de vos amis et entrez dans la première maison située à droite. Passez le garage et entrez dans la chambre pour trouver l'**élément de renseignement** sur la table. Prenez-le et sortez. Allez vous planquer à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas de la route. Descendez cette route et mettez-vous à l'abri du tireur d'élite. Eliminez-le quand il recharge et attendez l'arrivée de vos amis. Un groupe d'ennemis arrivera par la porte

située à droite. Exterminez-les et avancez à gauche. Regardez dans le coin du bâtiment derrière le panier de basket pour trouver un **élément de renseignement** sur les barils. Prenez-le et montez les marches.

Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face avant d'avancer vers la rue située à droite. Nettoyez cette zone avant de continuer votre chemin et repérez la boutique de glace (en rose). Longez son mur et entrez dans la maison qui se trouve au dessus de la boutique. Montez à l'étage et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table. Sortez et avancez vers vos amis. Débusquez les ennemis qui se cachent derrière les barils situés en face de vous. Eliminez les ennemis équipés de lance-roquettes qui se trouvent dans le balcon de la maison située à gauche.

Avancez vers le marché qui est infesté de miliciens. Restez groupé avec vos amis en avançant pour qu'ils vous couvrent. Une fois le marché nettoyé, suivez vos amis dans les maisons et sortez dans le terrain de foot. L'hélico ne peut pas se poser à cause d'une présence hostile. Nettoyez alors ce terrain et avancez vers la cage du but d'en face. Approchez-vous de la fenêtre qui se trouve derrière la cage et prenez l'**élément de renseignement**.

Sortez, allez vers le capitaine et montez sur le toit. Avancez et sautez d'un toit à l'autre jusqu'au dernier. Tout le monde passe sauf vous, vous devez alors vous échapper de la horde d'adversaires qui vous pourchassent. Courez dans la maison et montez vers le toit. Avancez en suivant les indications de vos amis et évitez les ennemis. Repérez enfin l'hélicoptère et sautez vers l'échelle déployée par ce dernier pour vous y accrocher et vous éloigner de cet enfer.

Mission 3 : Exode

Avancez en restant à droite du blindé " Honey Badger " équipé d'un Stryker. Eliminez les ennemis qui arrivent par la rue et allez vers la maison de droite. Nettoyez son jardin ensuite planquez-vous dans sa véranda. Désignez la maison jaune avec votre laser pour indiquer les cibles au Stryker. Une fois que la zone est nettoyée par le Stryker, avancez et prenez place à couvert puis désignez la maison grise avec votre laser. Utilisez le laser contre le reste de l'infanterie ennemie. Avancez ensuite et allez près de la pancarte " Garden Villas " et désignez, avec le laser, les ennemis qui se trouve devant l'ensemble des bâtiments. Désignez ensuite le bureau de l'immeuble qui se trouve à droite. Entrez ensuite dans ce même bureau et prenez l'**élément de renseignement**.

Sortez ensuite et désignez les fenêtres du bâtiment situé à droit où se trouvent des ennemis équipés de lance-roquettes. Avancez ensuite vers les tourelles ennemies et utilisez le laser pour donner les cibles au Stryker. Visez notamment les tourelles et les postes de contrôle puis avancez vers le poste de péage qui se trouve à droite. Entrez et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur le bureau. Sortez et suivez votre blindé.

Traversez le pont et utilisez votre laser pour cibler les ennemis qui se trouvent à droite et à gauche de la route. Avancez ensuite vers la deuxième maison à droite, nettoyez-la et entrez. Montez à l'étage et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur le banc. Avancez vers la troisième maison à droite et désignez-la avec le laser. Entrez ensuite et nettoyez-la. Sortez par l'arrière et désignez avec votre laser les canons antiaériens. Allez ensuite vers votre nouvel objectif qui se trouve dans une maison dévastée par le crash d'un avion. Entrez, montez vers la salle sécurisée et ramassez la mallette.

Mission 4 : La seule journée paisible était hier

Après le largage dans l'océan, nagez jusqu'à la surface de l'eau pour vous retrouver sous la plate-forme. Approchez-vous du garde et éliminez-le en silence. Montez ensuite les escaliers et après le feu vert de votre chef, éliminez le premier soldat ennemi. Approchez-vous ensuite de la porte et placez l'explosif. Entrez et éliminez les kidnappeurs sans toucher les otages.

Sortez ensuite et suivez votre groupe. Montez et, avant de sortir par la grande porte, regardez à gauche vers l'étagère pour trouver un **élément de renseignement**. Attendez que l'hélico passe et sortez. Entrez dans une autre salle et éliminez les ennemis en épargnant les civils. Placez ensuite du C4 sur le cadavre d'un ennemi. Sortez de la salle et planquez-vous. Attendez que la patrouille entre dans la salle pour inspecter les corps et explosez la charge. Neutralisez ensuite les autres ennemis qui arrivent.

Une fois les ennemis repoussés, avancez et entrez dans la salle située à droite pour trouver un autre **élément de renseignement**. Sortez et montez vers les ponts supérieurs. Eliminez les ennemis en chemin et entrez dans la salle située à droite pour éviter les tirs de l'hélico. Ramassez le Stinger qui se trouve à gauche et détruisez cet hélico. Avancez ensuite en suivant votre capitaine. Descendez les escaliers et attaquez les ennemis par derrière. Avant de sortir, allez sous l'escalier et prenez l'**élément de renseignement**.

Continuez de monter jusqu'à l'écran de fumée créé par les ennemis. Sortez votre lunette thermique et mettez-vous à l'abri car vos adversaires possèdent aussi cet objet et peuvent vous voir. Neutralisez-les et focalisez-vous sur ceux qui se trouvent dans les balcons. Quand on vous donne l'ordre, avancez vers la porte et placez l'explosif. Entrez et neutralisez tous les ennemis sans toucher les otages. Rendez-vous ensuite au point d'extraction.

Mission 5 : Le goulag

Pendant que vous êtes dans l'hélico et quand vous vous approchez des tours, visez les ennemis et retenez votre respiration quand vous tirez. Visez les snipers en premier et tirez aussi sur les bombonnes de gaz pour éliminer plusieurs soldats à la fois.

Après l'atterrissage, prenez votre fusil-sniper et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la corniche. Abattez toujours les snipers en premier, ils sont reconnaissables à leurs viseurs qui brillent. Avancez en suivant votre capitaine et neutralisez les ennemis en chemin. Quand vous serez devant la porte de la prison, allez en arrière et montez l'escalier pour atteindre une des salles où se planquaient des soldats ennemis. Avancez jusqu'au fond et prenez l'**élément de renseignement**.

Sortez et allez vers la porte de la prison. Eliminez les gardes et avancez. Dirigez-vous vers la salle de contrôle et méfiez-vous des grenades. Allez derrière les écrans de contrôle pour trouver un autre **élément de renseignement**. Prenez-le et quittez la salle de contrôle.

Allez vers les cellules pour commencer la recherche du prisonnier. Ces dernières sont désertes et le prisonnier a été transféré. Passez ensuite par l'armurerie. Pendant l'assaut ennemi, prenez provisoirement le bouclier anti émeutes pour vous protéger et trouvez un coin pour vous mettre à l'abri. Après l'ouverture de la porte, avancez en suivant vos amis et éliminez les gardes. Vous pouvez ensuite reprendre votre arme et laisser le bouclier.

Avancez dans le couloir et entrez dans la première cellule ouverte située à droite. Prenez l'**élément de renseignement** et sortez. Avancez et descendez par la fenêtre en rappel.

Activez la vision nocturne et avancez dans le tunnel. Nettoyez le couloir avec des grenades avant d'avancer. Désactivez ensuite la vision nocturne et avancez dans le sous sol. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent derrière les tubes et avancez. Faites attentions aux flammes qui sortent des tubes suite aux tirs ennemis et abattez les gardes.

Avancez vers le mur et placez l'explosif. Eliminez ensuite et rapidement les ennemis qui sont presque alignés dans les vestiaires. Utilisez le lance-grenades contre ceux qui se trouvent au premier étage. Utilisez-le aussi contre le groupe d'ennemis équipés de boucliers. Courez ensuite vers le trou au sol situé près des douches.

Avancez dans le tunnel jusqu'au mur gauche qui vous sépare de votre objectif. Eliminez le garde sans toucher le prisonnier. Après la libération du capitaine Price, tournez-vous vers le trou dans le mur et repérez l'**élément de renseignement** qui se trouve à sa droite. Prenez-le et décampez en vitesse avant que le bombardement ne vous tue. Accrochez-vous ensuite au câble de l'hélicoptère pour l'exfiltration.

Mission 6 : Sans contrainte

Avancez vers la sortie de l'abri et suivez le sergent Foley. Dehors c'est le chaos total. Avancez dans les tranchés et attendez l'ordre du sergent pour entrer dans le bâtiment. Utilisez votre lance-grenades pour éliminer les soldats qui se trouvent dans le hall et dans les balcons. Restez à l'abri sous les caisses qui se trouvent à droite.

Avancez ensuite dans le couloir où se trouvent les ascenseurs. Entrez dans celui bloqué par le cadavre et prenez l' **élément de renseignement**. Continuez d'avancer en éliminant les soldats russes et nettoyez le bâtiment suivant. Montez ensuite à l'étage et neutralisez les ennemis postés dans les balcons.

Montez ensuite jusqu'au troisième étage où des soldats essayent de déployer des SAM. Eliminez ces ennemis et placez des C4 sur la batterie des missiles. Allez ensuite à gauche et entrez dans la salle située à gauche pour trouver et prendre l'**élément de renseignement**. Explosez ensuite les missiles et continuez votre ascension.

Une fois dans le quatrième étage, avancez en éliminant les soldats qui se trouvent dans les salles jusqu'à atteindre le nid de pie ennemi où se concentrent plusieurs soldats lourdement équipés. Surprenez-les par derrière et utilisez votre lance-grenades pour les exterminer avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter.

Prenez ensuite place derrière le fusil-sniper et descendez tous les soldats ennemis qui bombardent le site d'évacuation. Quand vos amis donnent l'alerte, abandonnez l'arme, tournez-vous et repoussez les ennemis qui essayent de reprendre la position.

Prenez ensuite le lance-roquettes Javelin et visez les hélicoptères et les blindés ennemis. Mettez-vous à l'abri quand l'un des hélicos ennemis vous tire dessus. Vous devez ensuite vous frayer un chemin vers le toit du Capitole. Vous disposez de deux minutes pour atteindre le toit, ne trainez donc pas.

Une fois dans l'hélico, utilisez son minigun pour canarder les ennemis qui se trouvent dans la zone du mémorial de la deuxième guerre. Toutes les unités en couleur sombre sont vos ennemis. Donc rasez tout sur votre passage. Repérez les roquettes tirées pour localiser les tireurs et neutralisez-les. Arrosez ensuite toutes les fenêtres du palais de justice et tirez sur les batteries SAM qui se trouvent sur les toits.

Après le crash, tirez sur les ennemis qui arrivent vers votre positions jusqu'à la dernière cartouche.

Acte III

Mission 1 : Imprévu

Avancez en suivant le capitaine Price et suivez ses ordres à la lettre pour ne pas vous faire repérer. Eliminez ensuite l'un des soldats pour que votre ami s'occupe du deuxième. Avancez ensuite et repérez le chien et son maitre. Commencez par éliminer l'animal et abattez son maitre rapidement avant qu'il ne donne l'alerte. Avancez ensuite et traversez le pont.

Une fois que vous êtes repéré par le blindé ennemi, courez dans les bois en suivant Price. Laissez passer la première patrouille et avancez. Neutralisez la deuxième patrouille et regardez à gauche pour voir l'**élément de renseignement** qui se trouve sur une caisse. Continuez à suivre votre capitaine jusqu'à la grosse patrouille. Occupez-vous d'éliminer les deux ennemis qui se trouvent à droite tandis que votre ami se charge de ceux à gauche. Avancez encore prudemment jusqu'à la colline et prenez le contrôle du drone.

L'ennemi dispose de missiles SAM et tire sur votre drone. Glissez alors jusqu'en bas et prenez le M 240. Eliminez les premiers ennemis et ne tirez pas sur les soldats qui arrivent par la droite, il s'agit de vos alliés. Avancez vous mettre à l'abri derrière le char et commencez à canarder les ennemis. Allez ensuite derrière la maison située à droite et repoussez les assauts. Restez groupé avec vos amis et avancez d'un abri à l'autre pour neutraliser les renforts ennemis.

Avancez ensuite et prenez le contrôle du drone pour exploser l'une des cibles indiquées en rouge. Avancez ensuite jusqu'à l'activation du drone. Reprenez le contrôle, évitez les cibles clignotantes qui sont vos amis et ciblez le blindé ennemi. Nettoyez la zone devant vous et mettez-vous à couvert. Contrôlez ensuite le drone pour lancer plusieurs attaques sur les cibles avant d'avancer. Allez vers le bâtiment 33, entrez et prenez l'**élément de renseignement**. Sortez ensuite et allez à gauche vers l'héliport. Montez les marches et allez au coin droit pour trouver un autre **élément de renseignement**. Descendez ensuite et continuez votre avancée.

Utilisez le drone Prédator chaque fois que des renforts ou des véhicules ennemis arrivent. Avancez ensuite vers le sous-marin et, pendant que le capitaine avance, allez vers le poste de garde. Montez sur le toit, mettez-vous à l'abri et utilisez le fusil-sniper et les missiles du drone Prédator. Explosez les camions qui arrivent en renfort.

Mission 2 : Deuxième soleil

Vous revenez au soldat Ramirez coincé dans l'hélico abattu. Tirez sur les ennemis jusqu'à la dernière cartouche. Quand vous incarnez l'astronaute, regardez à droite et à gauche du satellite pour voir le missile.

Après l'explosion nucléaire, avancez dans la rue en suivant le sergent Foley et courez vous mettre à l'abri dans le bâtiment. Continuez de suivre votre sergent et entrez dans le bâtiment suivant. Montez à l'étage et préparez-vous à affronter les soldats ennemis qui infestent les bureaux. Utilisez vos grenades dans cet endroit restreint. Passez au bureau suivant et nettoyez-le.

Descendez ensuite dans la rue et liquidez les trois ennemis qui se trouvent sur le blindé. Avancez dans la rue et éliminez le groupe suivant. Entrez dans le bâtiment et descendez l'escalier jusqu'au bunker dévasté puis entrez.

Mission 3 : Whiskey Hotel

Avancez jusqu'à sortir du bunker où la bataille fait rage. Avancez à gauche en passant d'un abri à un autre. Tirez sur les projecteurs qui illuminent la zone. Eliminez les ennemis en chemin et avancez avec prudence. Entrez dans la maison blanche et passez par la porte que votre ami vous ouvre.

Eliminez les ennemis qui occupent cette zone et avancez vers le canapé situé à gauche pour prendre l'**élément de renseignement**. Continuez d'avancer en éliminant les soldats qui contrôlent cette aile de la maison. Avancez lentement pour le moment et sortez pour tuer les hommes qui descendent en rappel du toit. Avancez encore et dépêchez-vous pour monter sur le toit et allumer des fusées vertes. Eliminez rapidement d'autres soldats et montez l'escalier qui se trouve à droite avant l'application du plan Hammer Town et le largage des bombes. En haut des escaliers, tournez à droite pour trouver un **élément de renseignement** posé sur une caisse. Prenez-le et continuez à monter jusqu'au toit. Allumez enfin la fusée verte pour annuler le largage des bombes.

Mission 4 : Derniers détails

Votre objectif est de traquer et de capturer Makarov. Avancez jusqu'à tomber dans une embuscade et plongez à plat ventre pour éviter la mine. Restez ensuite à l'abri ou dans la fumée que crée vos amis pour masquer votre position. Eliminez les soldats ennemis et avancez vers les panneaux solaires. Avancez ensuite vers les baraques et neutralisez ceux qui les gardent. Placez l'explosif sur l'une des trois entrées et éliminez les soldats qui se trouvent à l'intérieur. Sortez par la porte arrière de la maison et allez vers le lac où se trouve un hangar à bateaux, au Sud-ouest. Localisez et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve à l'extérieur, sur une caisse.

Revenez à la maison et entrez par la porte qui mène au sous-sol. Nettoyez-le et plastiquez la première porte. Entrez ensuite en l'explosant et neutralisez l'ennemi qui se trouve en face et celui situé à gauche. Un arsenal complet se trouve dans cette salle. Prenez votre arme de choix et faites le plein de munitions avant de sortir. Prenez aussi l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la caisse de droite.

Allez vers la pièce suivante et neutralisez les ennemis qui essayent de s'enfuir par derrière. Montez ensuite au premier étage et explosez la porte pour entrer dans la salle fermée. Tuez les soldats qui sont à l'intérieur et allez au fond de la pièce pour prendre un autre **élément de renseignement**.

Descendez et approchez-vous de l'ordinateur de Makarov pour le pirater. Vous devez ensuite protéger le MSD jusqu'à la fin du transfert. Placez des mines Claymor sur toutes les entrées et prenez ensuite le M240 avant de vous rendre à l'arrière de la maison pour rester près de la fenêtre et repousser les ennemis. Allez ensuite près de votre ami Ghost et de la porte. Vous pouvez aussi monter l'escalier et vous poster à l'étage pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis. Eliminez ceux qui essayent d'entrer et de s'approcher du MSD. Une fois que le transfert est terminé, prenez le MSD et quittez la maison. Ignorez les soldats qui l'entourent et courez vers le point d'exfiltration.

Des soldats ennemis vous barrent la route vers le point ZA. Restez sur le coté gauche et avancez en les neutralisant. Ne restez pas trop longtemps en planque sinon vous serez rejoint par les ennemis qui arrivent de la maison. Après l'explosion et quand Ghost vous traine, tirez sur les ennemis qui vous poursuivent jusqu'à retrouver le Général Shepherd qui vous réserve une surprise.

Mission 5 : L'ennemi de mon ennemi

Après la trahison de Shepherd, vous combattez pour votre propre compte et pour vous venger de ce dernier qui a décimé votre unité. Votre priorité n'est plus Makarov mais Shepherd. Sortez de la carcasse de l'avion par la droite et avancez. Entrez dans la carlingue de l'avion situé à gauche, avancez jusqu'au fond et prenez l'**élément de renseignement**. Les deux factions, celle du Général Shepherd et celle de Makarov s'entretuent. Profitez de ce chaos pour avancer vers le point de ralliement. Attendez le passage des hélicos qui ratissent le terrain et avancez. Essayez de ne pas vous faire repérer, même si vous n'êtes pas la cible prioritaire pour les deux factions ennemies. Avancez entre les carcasses des voitures et éliminez surtout les hommes de Shepherd qui sont en surnombre. Avancez jusqu'à la carlingue qui vous donne une vue sur la bataille qui se déroule entre les deux factions et nettoyez le terrain avant de descendre.

Eliminez les snipers qui se placent à gauche, près de la carcasse de l'avant de l'avion. Avancez pour assister à une rude bataille dans la zone. Attendez que les ennemis s'entretuent et avancez vers l'avant de l'avion. Entrez et prenez l' **élément de renseignement** qui se trouve à droite.

Eliminez ensuite les ennemis et courez vers le véhicule de Price. Neutralisez les soldats qui l'encerclent et montez à bord. Eliminez les tireurs dans les voitures et quand le chauffeur meure, prenez les commandes et dirigez le véhicule vers la soute de l'avion.

Mission 6 : Comme au bon vieux temps

Avancez en suivant Price et arrêtez-vous à la vue de la patrouille. Attendez les ordres de Price pour tirer sur les ennemis situés à droite. Descendez ensuite vers leur position et allez à gauche. Choisissez l'un des ennemis et abattez-le pendant que votre ami élimine le deuxième. Accrochez-vous ensuite à la corniche et descendez lentement en rappel jusqu'aux deux gardes. Occupez-vous de celui qui se trouve sous vos pieds et descendez.

Avancez dans la grotte en suivant Price et cachez-vous à gauche pour laisser passer la patrouille. Eliminez ensuite le soldat qui fume une cigarette. Allez à sa droite pour trouver et prendre l'**élément de renseignement**. Revenez vers Price et avancez prudemment jusqu'à l'ordre d'abattre le couple d'ennemis équipés de torches.
Occupez-vous de celui qui est à gauche et avancez.

Quand les renforts ennemis arrivent, allez dans la grotte de gauche et éliminez les ennemis qui avancent vers vous. Avancez ensuite vers le trou qui mène à l'extérieur et, avant de sortir, allez à gauche pour trouver un autre **élément de renseignement**.

Suivez ensuite Price et prenez le bouclier. Passez devant votre ami pour le protéger. Avancez vers les ennemis avec votre bouclier pendant que votre allié les dégomme. Entrez dans la grotte suivante et pendant l'attaque ennemie, allez à gauche et surprenez-les par le flanc. Avancez vers la zone suivante où les ennemis balancent des grenades fumigènes. Prenez une arme équipée de lunette thermique et éliminez les soldats qui essayent de traverser le pont en bois. Traversez ensuite ce même pont et allez à droite vers une grotte où se trouve l'**élément de renseignement**.

Avancez vers la porte fermée et placez l'explosif pour la défoncer. Entrez et neutralisez les hommes qui placent l'explosif. Avancez à gauche vers la table pleine de canettes et récupérez l'**élément de renseignement**. Allez ensuite derrière les commandes situées à droite pour pirater la porte.

Sortez et mettez-vous ensuite à l'abri pendant le bombardement. Avancez vers l'Ouest en éliminant les ennemis en chemin. Allez ensuite dans le tunnel situé à gauche.

Mission 7 : Echec et mat

Avancez sur la passerelle et, avant de monter dans le bateau, prenez le dernier **élément de renseignement** du jeu qui se trouve sur une caisse située à gauche. Montez ensuite dans l'embarcation à moteur et mettez les plein gaz. Vous pouvez tirer sur les ennemis ou bien vous concentrer sur la conduite. Zigzaguez pour éviter les tirs et en particulier les roquettes. Ne quittez pas le bateau ennemi des yeux pour anticiper sa trajectoire.

Traversez ensuite la grotte pour finir dans une zone ouverte. Passez derrière les rochers pour éviter les tirs de l'hélicoptère et zigzaguez quand il se positionne devant vous pour tirer. Passez ensuite à travers les rapides où vous devrez contrôler votre zodiac pour ne pas perdre votre ennemi. Stabilisez-vous quand Price vous en donne l'ordre pour qu'il cible l'hélico de Shepherd et le fasse exploser.

Après l'effondrement de l'engin dans les chutes d'eau. Avancez vers l'hélico à terre et éliminez l'ennemi qui essaye de vous tirer dessus. Allez ensuite vers Shepherd et essayez de le poignarder. Quand il vous met à terre, avancez vers le flingue en rampant, mais il vous devancera une nouvelle fois. Après vous être fait poignarder, suivez les consignes qui s'affichent à l'écran pour enlever le couteau et le lancer dans l'oeil de Shepherd. Vous avez enfin réussi à éliminer ce traitre. Regardez ensuite le générique durant lequel défilent des images du musée qui accueille tous les protagonistes du jeu.

CHEAT CODES

Cherchez le fichier *config.cfg* situé dans le répertoire *Modern Warfare 2\players*. Ouvrez ce fichier avec un éditeur de texte et rajoutez la ligne **seta thereisacow "1337"** à la fin du fichier. Vous pourrez alors rajouter les codes suivants et les associer à une touche du clavier.

`Give ammo`	Munitions au max
`God`	Invincibilité
`Noclip`	Passe-murailles
`Notarget`	Jamais pris pour cible

CAMOUFLAGES

Camouflage Boisé

Faire 5 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Numérique

Faire 15 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Urbain

Faire 30 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Tigre bleu

Faire 75 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle

les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Tigre rouge

Faire 150 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Printemps

Faire 250 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

ACCESSOIRES POUR FUSILS D'ASSAUT (EN LIGNE)

Lance-grenades

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 300 ennemis avec l'arme souhaitée.

Fusil à pompe

Tuer 20 ennemis avec le lance-grenades de l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 60 ennemis avec en regardant dans le viseur laser de l'arme souhaitée.

Capteur cardiaque

Tuer 15 ennemis avec le silencieux de l'arme souhaitée.

Thermique

Tuer 20 ennemis en regardant dans la lunette ACOG de l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 40 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles chemisées de l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES MITRAILLETTES

Tir rapide

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 300 ennemis avec l'arme souhaitée.

Akimbo

Tuer 30 ennemis en utilisant le tir rapide de l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 60 ennemis avec en regardant dans le viseur laser de l'arme souhaitée.

Thermique

Tuer 20 ennemis en regardant dans la lunette ACOG de l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 40 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles chemisées de l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES FUSILS-MITRAILLEURS

Poignée

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 300 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 60 ennemis avec en regardant dans le viseur laser de l'arme souhaitée.

Capteur cardiaque

Tuer 15 ennemis avec le silencieux de l'arme souhaitée.

Thermique

Tuer 20 ennemis en regardant dans la lunette ACOG de l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 40 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles chemisées de l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES FUSILS DE PRÉCISION

Silencieux

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette ACOG

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Capteur cardiaque

Tuer 15 ennemis en utilisant le silencieux de l'arme souhaitée.

Thermique

Tuer 20 ennemis en regardant dans la lunette ACOG de l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 40 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles chemisées de l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES PISTOLETS-MITRAILLEURS

Viseur laser

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 50 ennemis avec l'arme souhaitée.

Akimbo

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES FUSILS À POMPE

Viseur laser

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Poignée

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 250 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 400 ennemis avec l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR ARMES DE POING

Balles chemisées

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Akimbo

Tuer 50 ennemis avec l'arme souhaitée.

Couteau tactique

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

DÉBLOQUER LES FUSILS D'ASSAUT (EN LIGNE)

M4A1

Débloqué dés le début.

Famas

Débloqué dés le début.

Scar-H

Il faut atteindre le niveau 8 en ligne pour le débloquer.

Tar-21

Il faut atteindre le niveau 20 en ligne pour le débloquer.

FAL

Il faut atteindre le niveau 28 en ligne pour le débloquer.

M16A4

Il faut atteindre le niveau 40 en ligne pour le débloquer.

ACR

Il faut atteindre le niveau 48 en ligne pour le débloquer.

F2000

Il faut atteindre le niveau 60 en ligne pour le débloquer.

AK-47

Il faut atteindre le niveau 70 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES MITRAILLETTES (EN LIGNE)

MP5K

Débloqué dés le début.

UMP45

Débloqué dés le début.

Vector

Il faut atteindre le niveau 12 en ligne pour le débloquer.

P90

Il faut atteindre le niveau 24 en ligne pour le débloquer.

Mini-Uzi

Il faut atteindre le niveau 44 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES FUSILS MITRAILLEURS (EN LIGNE)

L86 LSW

Débloqué dés le début.

RPD

Débloqué dés le début.

MG4

Il faut atteindre le niveau 16 en ligne pour le débloquer.

AUG HBAR

Il faut atteindre le niveau 32 en ligne pour le débloquer.

M240

Il faut atteindre le niveau 52 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES FUSILS DE PRÉCISION (EN LIGNE)

Intervention

Débloquée dés le début.

Barrett cal .50

Débloquée dés le début.

WA2000

Il faut atteindre le niveau 36 en ligne pour le débloquer.

M21 EBR

Il faut atteindre le niveau 56 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES PISTOLETS-MITRAILLEURS (EN LIGNE)

PP2000

Débloqué dés le début.

G18

Il faut atteindre le niveau 22 en ligne pour le débloquer.

M93 Raffica

Il faut atteindre le niveau 38 en ligne pour le débloquer.

TMP

Il faut atteindre le niveau 58 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES FUSILS À POMPE (EN LIGNE)

Spas-12

Débloqué dés le début.

AA-12

Il faut atteindre le niveau 18 en ligne pour le débloquer.

Striker

Il faut atteindre le niveau 34 en ligne pour le débloquer.

Ranger

Il faut atteindre le niveau 42 en ligne pour le débloquer.

M1014

Il faut atteindre le niveau 54 en ligne pour le débloquer.

Model 1887

Il faut atteindre le niveau 67 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ARMES DE POING (EN LIGNE)

USP .45

Débloqué dés le début.

Colt Anaconda

Il faut atteindre le niveau 26 en ligne pour le débloquer.

M9

Il faut atteindre le niveau 46 en ligne pour le débloquer.

Desert Eagle

Il faut atteindre le niveau 62 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES LANCEURS (EN LIGNE)

AT4-GA

Débloqué dés le début.

Thumper x 2

Il faut atteindre le niveau 14 en ligne pour le débloquer.

Stinger

Il faut atteindre le niveau 30 en ligne pour le débloquer.

Javelin

Il faut atteindre le niveau 50 en ligne pour le débloquer.

RPG-7 x 2

Il faut atteindre le niveau 65 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ÉQUIPEMENTS (EN LIGNE)

Fragm.

Débloqué dés le début.

Semtex

Débloqué dés le début.

Couteau de lancer

Il faut atteindre le niveau 7 en ligne pour le débloquer.

Insertion tactique

Il faut atteindre le niveau 11 en ligne pour le débloquer.

Bouclier anti-explo.

Il faut atteindre le niveau 19 en ligne pour le débloquer.

Claymore

Il faut atteindre le niveau 31 en ligne pour le débloquer.

C4

Il faut atteindre le niveau 43 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS 1 (EN LIGNE)

Marathon

Débloqué dés le début.

Passe-passe

Débloqué dés le début.

Pillard

Il faut atteindre le niveau 13 en ligne pour le débloquer.

Bling-bling

Il faut atteindre le niveau 21 en ligne pour le débloquer.

Machine de guerre

Il faut atteindre le niveau 45 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS 2 (EN LIGNE)

Force d'opposition

Débloqué dés le début.

Poids léger

Débloqué dés le début.

Détermination

Il faut atteindre le niveau 9 en ligne pour le débloquer.

Sang-froid

Il faut atteindre le niveau 25 en ligne pour le débloquer.

Danger rapproché

Il faut atteindre le niveau 33 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS 3 (EN LIGNE)

Commando

Débloqué dés le début.

Visée solide

Débloqué dés le début.

Brouillage

Il faut atteindre le niveau 17 en ligne pour le débloquer.

Ninja

Il faut atteindre le niveau 29 en ligne pour le débloquer.

Rapport

Il faut atteindre le niveau 37 en ligne pour le débloquer.

Baroud d'honneur

Il faut atteindre le niveau 41 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES SÉRIES DE MORTS (EN LIGNE)

Imitateur

Débloqué dés le début.

Morphine

Il faut atteindre le niveau 6 en ligne pour le débloquer.

Martyre

Il faut atteindre le niveau 27 en ligne pour le débloquer.

Dernière bataille

Il faut atteindre le niveau 39 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES DÉFIS (EN LIGNE)

Entrainement de base

Ces défis sont débloqués au niveau 6.

Opérations

Ces défis sont débloqués au niveau 10.

Série d'élimination

Ces défis sont débloqués au niveau 16.

Précision

Ces défis sont débloqués au niveau 26.

Coups fatals

Ces défis sont débloqués au niveau 35.

Humiliation

Ces défis sont débloqués au niveau 41.

Vengeance

Ces défis sont débloqués au niveau 47.

Élite

Ces défis sont débloqués au niveau 53.

Intimidation

Ces défis sont débloqués au niveau 61.

Défis Prestige

Passez votre prestige pour avoir accès à ces défis.

DÉBLOQUER LES TITRES PRESTIGES

Les titres prestige sont des titres avec deux têtes de morts et le nom d'une arme en particulier au centre, ça peut aussi être le nom d'un bonus série d'éliminations (argentées ou dorées selon la difficulté du défi à réaliser). Pour y avoir accès, il vous suffit de passer un prestige.

QUELQUES BUGS DES ARMES DU MODE MULTIJOUEUR

- Le viseur Holographique augmente la précision et baisse le recul du M16A4.
- Le viseur Holographique augmente considérablement la puissance du FAL.

- Force d'opposition ne modifie pas la puissance du Desert Eagle.

- Le silencieux ne fonctionne pas sur le M9 ni sur la MG4.

- Les viseurs Laser du Tar21 et du F2000 résistent a la Bombe IEM.

- Le Masterkey du FAL est plus puissant que celui des autres Fusils d'assaut.

Call of Duty : World at War

© Activision Blizzard / Treyarch 2008

MODES CACHÉS

Mode Vétéran

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

Mode Zombie

Terminer le mode Campagne pour débloquer le mode Zombie jouable à 4 contre des ennemis en nombre illimité.

CHEAT CODES

Après avoir débloqué la console dans les options du jeu, appuyez sur ~ pour ouvrir la console, tapez **"devmap mak"** puis appuyez sur Entrée pour activer le Cheat Mode.

devmap [nom de la map]	Changer de map
give all	Toutes les armes
god	Mode God
mapname	Liste des maps
noclip	Passe-muraille
notarget	Désactiver l'IA

BONUS DU MULTIJOUEUR

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

Récompense	**Niveau**
Colt M1911	Niveau 3
Arisaka	Niveau 4
BAR	Niveau 4
MP40	Niveau 10
Clan Tag	Niveau 11
DP-28	Niveau 13
M1 Garand	Niveau 17
Mosin-Nagant	Niveau 21
Type 100	Niveau 25
Fusil à canon double	Niveau 29
MG42	Niveau 33
STG-44	Niveau 37
Kar98k	Niveau 41
FG42	Niveau 45

357 Magnum	Niveau 49
PPSh-41	Niveau 53
PTRS-41	Niveau 57
Browning M1919	Niveau 61
Carabine M1A1	Niveau 65
Classe perso. Slot 6	Niveau de prestige 1
Classe perso. Slot 7	Niveau de prestige 2
Classe perso. Slot 8	Niveau de prestige 4
Classe perso. Slot 9	Niveau de prestige 7
Classe perso. Slot 10	Niveau de prestige 10

CHOIX DU NIVEAU

Après avoir débloqué la console dans les options du jeu, appuyez sur ~ pour ouvrir la console et saisissez l'un des codes suivants pour accéder à la map correspondante.

Devmap pby_fly	Map Black Cats
Devmap see2	Map Blood & Iron
Devmap oki2	Map Blowtorch & Corkscrew
Devmap oki3	Map Breaking Point
Devmap pel1a	Map Burn'Em Out
Devmap ber3b	Map Downfall
Devmap ber2	Map Eviction
Devmap pel2	Map Hard Landing
Devmap ber3a	Map Heart of the Reich
Devmap pel1	Map Little Resistance
Devmap nazi_zombie_prototype	Map Nacht der Untoten
Devmap pel1b	Map Relentless
Devmap ber1	Map Ring Of Steel
Devmap mak	Map Semper Fi
Devmap see1	Map Their Land, Their Blood
Devmap sniper	Map Vendetta

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Semper fi

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

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

Avancer légèrement, prenez à gauche et planquez-vous dans l'angle pour que les tirs de la mitrailleuse ne puissent

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

Objectif accompli

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

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

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

Mission accomplie

Mission 2 : Faible résistance

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

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

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

Cachez-vous derrière le camion et demandez un tir de roquette pour détruire la mitrailleuse. Une fois la cible détruite, vous devrez prendre l'ennemi par derrière en passant par le bunker. Descendez et éliminez tous les ennemis tout en progressant. Restez sur vos gardes et attendez que l'ennemi avance pour l'éliminer. Sortez maintenant du bunker, à votre droite il y'a une mitrailleuse japonaise qui pénalisent l'avancée de vos allies, détruisez-la en demandant un tir de roquette. Vous devez maintenant entrer le bâtiment qui contient une mitrailleuse, prenez l'échelle à droite. Une fois en haut, demander un tir de roquette pour détruire les chars ennemis. Servez-vous ensuite de cette mitrailleuse pour éliminer les ennemis près du Mortar et devant le camion. Retournez-vous et allez près de vos camarades.

Mission accomplie

Mission 3 : Atterrissage forcé

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

Prenez le Type 100 et éliminez les ennemis à droite. Avancez et profitez des caisses ou même des arbres pour vous

mettre à couvert des tirs ennemis. Choisissez le bon timing et jetez une grenade derrière le barrage qui couvre les soldats japonais. Une fois ces ennemis définitivement éliminés, vous êtes devant les bunkers.

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

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

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

Objectif accompli

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

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

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

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

Mission accomplie

Mission 4 : Vendetta

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

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

Continuez de le suivre jusqu'au dernier building. Là, vous devez abattre le sniper qui vous a tiré dessus. Essayez de garder votre calme et de vous positionner dans des endroits sombres. Regardez avec attention le bâtiment en face depuis le coin gauche de la pièce où vous êtes. Ce bâtiment comporte un drapeau allemand à sa gauche. Le sniper

ennemi changera de position et d'étage après chaque tir. Patientez pour le repérer. Une fois que vous l'aurez localisé, abattez-le ! Vous êtes maintenant repéré par l'ennemi, suivez Reznov et évitez de longer les murs ou d'y rester trop près. Continuez de le suivre jusqu'à ce que vos camarades viennent vous prêter main forte. Avancez un peu, et prenez l'échelle à votre droite, montez et suivez Reznov pour découvrir des ennemis en bas. Attendez le signal puis éliminez le maximum d'ennemis pour faciliter l'embuscade de vos camardes. Tuez ensuite les deux soldats qui viennent en renfort par le balcon de gauche et éliminez le soldat derrière la mitrailleuse en haut. Montez sur le toit en compagnie de Reznov et éliminez les ennemis qui s'opposent à votre progression. Servez-vous d'une grenade pour vous en débarrasser facilement. Une fois le devant le second bâtiment remplis d'ennemis face à vous, commencez par éliminer la mitrailleuse du véhicule en bas à droite passez ensuite à la mitrailleuse du haut. Ceci fait, débarrassez-vous des deux soldats en haut, sur le balcon de gauche. Eliminez maintenant le maximum d'ennemis pour faciliter la progression de vos camarades et laissez-les achever leur mission.

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

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

Mission accomplie

Mission 5 : Leur pays, leur sang

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

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

Eliminez l'infanterie allemande et continuez tout droit, vous ferez alors face à un champ très vaste. A votre droite, vous découvrirez une maison. Votre tâche sera alors d'éliminer trois chars. Juste devant la maison à votre droite, vous trouverez une arme anti-chars, prenez-la et avancez jusqu'au bout de la maison avant de tirer. Veuillez également à changer de position de façon à esquiver les tirs du char. Tirez une nouvelle fois sur lui pour le détruire. Utilisez cette technique pour éliminer le second char.

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

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

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

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

Mission accomplie

Mission 6 : Qu'ils brûlent !

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

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

Mission accomplie

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

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

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

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

Objectif accompli

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

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

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

Mission accomplie

Mission 7 : Sang et fer

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

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

Objectif terminé

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

Objectif accompli

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

Mission accomplie

Mission 8 : Anneau d'acier

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

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

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

Mission accomplie

Mission 9 : Expulsion

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

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

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

Après les tirs de Mortar, vous devrez emprunter les souterrains pour trouver une vous de sortie. Dirigez-vous tout droit, prenez à droite, continuez tout droit jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant une poignée d'ennemis à côté des wagons qui progressent lentement. Eliminez ici toute sorte de résistance tout en faisant attention aux tirs de la

mitrailleuse. Essayer de descendre le mitrailleur avec votre fusil. Ceci fait, entrez dans la pièce sur votre droite et ressortez par la gauche. Eliminez les ennemis puis progressez pour enfin descendre après le dernier wagon. Couvrez le Sergent Reznov le temps qu'il ouvre la porte.

Mission accomplie

Mission 10 : Allumette et chalumeau

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

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

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

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

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

Mission accomplie

Mission 11 : Point de rupture

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

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

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

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

Mission accomplie

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

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

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

Mission accomplie

Mission 12 : Chute

Vous êtes maintenant dans le Reichstag, votre mission est de le prendre d'assaut. Suivez vos camarades jusqu'à ce que vous arriviez dans un grand hall ou l'ennemi s'est déjà positionné en face de vous. Allez à gauche et cachez-vous, prenez votre fusil et éliminez l'ennemi au dessus de vous. Lancez maintenant quelques grenades pour vous débarrasser de plus d'ennemis. A votre gauche, un passage mène à une autre pièce, prenez-le et éliminez les deux soldats en face de vous puis reprenez à droite. Vous êtes maintenant au milieu du hall, éliminez tous les ennemis en face avant de monter les escaliers. Une fois les ennemis en bas anéanti, montez les escaliers et lancez une grenade pour éliminer les ennemis rassemblés puis supprimez ceux qui sont encore en vie. Suivez vos camarades, vous devez aider les troupes en bas à progresser, prenez à droite et aller au bout du balcon. Prenez le sniper, rampez et abattez le maximum d'ennemis jusqu'à ce que Rasnov vous ordonne de descendre en bas soutenir les soldats qui essayent de contrôler la salle du parlement. Descendez alors, avancez légèrement, positionnez-vous derrière un des bancs et éliminez l'ennemi. Dirigez-vous maintenant à la dernière rangé de bancs, éliminez tous les ennemis qui vous font face, avancez, prenez le Panzerchreck et revenez derrière le banc. Prenez position et visez les mitrailleuses. Ceci fait, reprenez votre avancement, rampez et avancez tout en éliminant les ennemis pour atteindre le fond de la salle. Prenez

maintenant des cocktails Molotov et éliminez les derniers soldats à gauche et à droite. Montez les escaliers et suivez vos camarades qui se chargeront d'ouvrir la porte. Poursuivez maintenant votre chemin, un dernier attroupement d'ennemis vous empêche de sortir vers le drapeau, rampez alors et tuez les deux premiers soldats juste devant vous à droite. Courez et dirigez-vous près des murs détruits vers les soldats pour leur faire face, surprenez-les et tuez-les. Reprenez maintenant à droite et lancez quelques grenades pour repousser la contre-attaque allemande. Une fois cette contre-attaque calmée, courez à droite et éliminez le dernier ennemi. Sortez maintenant vers le drapeau avec vos camarades. Bravo vous venez d'accomplir votre dernière mission.

Mission accomplie

CLAN TAG (V 1.04)

Ces codes doivent être saisis dans les barraquements pour modifier l'apparence du Clan Tag.

`blue`	Clan Tag bleu
`Cyan`	Clan Tag cyan
`Grn`	Clan Tag vert
`Red`	Clan Tag rouge
`YELW`	Clan Tag jaune
`RNBW`	Clan Tag arc-en-ciel

CODES DE MISSIONS (RUSSIE/ALLEMAGNE)

Après avoir débloqué la console dans les options du jeu, appuyez sur ~ pour ouvrir la console, puis saisissez le code qui correspond à la mission souhaitée.

Code	**Mission**
`Devmap see2`	"Blood and Iron"
`Devmap ber3b`	"Downfall"
`Devmap ber2`	"Eviction"
`Devmap ber3a`	"Heart of the Reich"
`Devmap ber1`	"Ring of Steel"
`Devmap see1`	"Their Land, Their Blood"
`Devmap sniper`	"Vendetta"

Saisissez le code `Devmap nazi_zombie_prototype` pour jouer à l'extension "Nazi Zombie".

CODES DE MISSIONS (USA/JAPON)

Après avoir débloqué la console dans les options du jeu, appuyez sur ~ pour ouvrir la console, puis saisissez le code qui correspond à la mission souhaitée.

Code	**Mission**
`devmap pby_fly`	"Black Cats"
`devmap oki2`	"Blowtorch & Corkscrew"
`devmap oki3`	"Breaking Point"
`devmap pel1a`	"Burn Em' Out"
`devmap pel2`	"Hard Landing"

`Devmap pel1`	"Little Resistance"
`devmap pel1b`	"Relentless"
`Devmap mak`	"Semper Fi"

OBTENIR LE PISTOLET LASER DANS LA MISSION FAIBLE RÉSISTANCE

Voici comment obtenir le pistolet laser dans la mission « Faible Résistance ». Il vous suffit d'être au début de la mission sur la plage, vous devez passer dans quatre trous d'obus. Pour le premier, vous devez allez tout à droite de la plage et marcher dans le trou d'obus (il est rempli d'eau). Pour le deuxième, dirigez-vous vers la gauche, vous trouverez le deuxième trou d'obus (lui aussi rempli d'eau). Marchez dans celui-ci et repartez vers la droite pour trouver le troisième trou d'obus (celui-ci est vide). Marchez à l'intérieur et dirigez-vous vers la droite pour trouver le dernier trou d'obus qui est assez grand (il est rempli d'eau). Marchez dans celui-ci et attendez un peu, la terre devrait se mettre à trembler et quatre statues sortiront de la terre, comportant chacune un pistolet laser.

EMPLACEMENT DES CARTES DE MORT

Call of Juarez

© Focus / Techland 2006

CHEAT CODES

Appuyer sur ² au cours de la partie puis tapez l'un des codes suivants précédé de **Cheat.**. Par exemple, si vous voulez être invincible, il faudra taper **Cheat.God(1)** et valider avec Entrée :

`God(1)`	Invincibilité
`God(0)`	Désactiver l'invincibilité
`MagicAmmo(1)`	Munitions infinies
`MagicAmmo(0)`	Désactiver les munitions infinies
`Heal()`	Le plein de santé
`GiveAmmo()`	Le plein de munition
`GiveRifle()`	Donne le fusil
`GiveDynamite()`	Donne la dynamite

MODE TRÈS DIFFICILE

Trouver 30 affiches "Wanted".

Call of Juarez : Bound in Blood

© Ubisoft / Techland 2009

ARGENT FACILE

Depuis le menu principal, allez dans la section du contenu exclusif et entrez le code **735S653J** pour empocher de l'argent. Vous pourrez l'utiliser pour obtenir de meilleures armes dès le début du jeu.

MODE TRÈS DIFFICILE

Terminer le jeu en solo pour débloquer le mode Très Difficile.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I : Une histoire de famille

Chapitre I : Les tranchées

Repoussez les attaques ennemies sur le flanc droit

Vous allez commencer votre aventure en incarnat Ray McCall pendant la guerre de sécession au coté des confédérés. Commencez par choisir vos armes, prenez les deux revolvers et avancez dans les tranchées. Suivez ensuite le soldat et mettez-vous derrière la barrière pour repousser les ennemis. Votre objectif sera toujours indiqué par une étoile sur l'écran. Suivez donc cette étoile si vous vous perdez. Tirez en premier sur les ennemis qui se rapprochent de votre position et chargez votre arme pendant qu'ils sont encore loin. Vous devez ensuite vous déplacer vers le flanc droit pour repousser les nordistes qui essayent de forcer vos défenses. Prenez les munitions qui se trouvent dans la caisse, placez-vous derrière la barrière et repoussez encore une fois les ennemis.

Trouvez et éliminez les soldats ennemis dans le camp

Vous devez ensuite éliminer les soldats qui ont réussi à traverser vos défenses. Avancez et défoncez la porte. Entrez et fouillez le coffre qui se trouve à gauche. Prenez le **secret** et continuez votre route jusqu'aux tentes. Il y aura plusieurs autres secrets à trouver dans les recoins des prochains niveaux, éliminez les ennemis qui les entourent pour y accéder. Allez ensuite dans la grande tente et tuez l'ennemi qui s'y trouve. Prenez son fusil et sortez. Allez vers le drapeau central puis à gauche pour trouver une caisse refermant un autre **secret**.

Trouvez et éliminez tout les tireurs d'élite

Revenez à la forêt et repérez le premier sniper. Courez en vous abritant derrière les arbres jusqu'à avoir une vue dégagée sur l'ennemi. Eliminez-le et cherchez le deuxième. Ce dernier se trouve à l'opposée du premier. Tournez-vous à gauche et avancez derrière les arbres pour le repérer et le neutraliser.

Allez à la Tente des Officiers

Revenez vers les tentes et suivez l'étoile pour atteindre la tente des officiers. Après le débriefing, sortez et suivez le caporal.

Secourez Thomas

Avancez et traversez le ruisseau. Avant de parler à l'officier, allez à droite et fouillez la caisse qui se trouve à droite pour prendre un autre **secret**. Parlez à l'officier puis suivez le soldat et avancez jusqu'à arriver derrière la colonne d'ennemis.

Semez la confusion dans les rangs ennemis

Vous allez apprendre à utiliser le mode concentration, très utiles contres plusieurs ennemis. Ce mode se recharge en tirant sur vos ennemis. Enclenchez alors ce mode et ciblez chaque ennemi avec deux tirs. Eliminez ensuite les soldats qui vous attaquent par le coté droit. Avancez et parlez à l'officier.

Suivez l'escouade jusqu'au tranchées

Avancez en suivant les soldats et commencez par éliminer les hommes postés près de la rivière avant d'entrer dans les tranchées.

Eliminez les soldats ennemis réfugiés dans les tranchées

Prenez le fusil qui se trouve dans la caisse située à gauche ensuite avancez vers le chemin bloqué. A gauche, il y a une caisse d'explosifs, prenez-en, reculez et lancez-les sur les débris qui bloquent le passage. Eliminez les ennemis en chemin et placez-vous sur la marque rouge pour apprendre à vous mettre à l'abri. Neutralisez les ennemis qui se trouvent à gauche. Avancez, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui se trouvent en haut des tranchées. Avancez encore, tournez à gauche et tirez sur le baril rouge pour le faire exploser et tuer les ennemis. Avancez ensuite et mettez-vous à couvert pour affronter les ennemis qui se trouvent à droite. Vous pouvez utiliser le mode " concentration " pour les éliminer plus aisément. Allez vers la caisse de munitions qui se trouve à gauche et faites le plein. Continuez ensuite votre chemin et arrêtez-vous avant d'atteindre la pancarte " explosive ". Après l'explosion, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui rappliquent. Avancez ensuite à gauche jusqu'au bout du tranchée pour trouver le coffre contenant un autre **secret**. Rebroussez chemin et avancez jusqu'à rencontrer votre frère.

Défendez votre position et forcez l'ennemi à battre en retraite

Avancez, montez à l'échelle et prenez place derrière la Gatling. Tirez sur les soldats qui lancent l'assaut sur votre position. Occupez-vous en priorité des soldats qui sont proches de vous.

Repoussez les attaques de la tranchée droite et récupérez les canons

Avancez dans les tranchées et mettez-vous toujours à couvert derrière les caisses pour éliminer vos ennemis. Tournez

à gauche et restez derrière les paniers pour ne pas subir des dégâts. Accroupissez-vous et avancez. Faites le plein de munitions avec la caisse et avancez vers l'échelle située à gauche. Eliminez les soldats qui se trouvent en bas avant de descendre. Avancez vers l'échelle suivante et tirez sur le baril explosif qui se trouve entre les deux ennemis situés en haut de la tranchée. Montez ensuite à l'échelle et ramassez les munitions. Escaladez l'échelle de droite avec prudence et repérez les ennemis. Tuez-les et si nécessaire, descendez pour vous mettre à l'abri pendant quelques secondes avant de remonter pour les finir. Avancez et éliminez les ennemis en chemin en restant à l'abri derrière les caisses. Nettoyez ensuite la zone des canons.

Empêchez les forces ennemies d'accoster

Prenez place derrière le canon et localisez les radeaux ennemis qui essayent de traverser la rivière. Visez un peu plus haut que les radeaux pour que la boule à canon touche sa cible. Surveillez les deux cotés pour exploser tous les radeaux. Ignorez les quelques ennemis qui atteignent la rive et qui vous tirent dessus et concentrez-vous sur les radeaux en chemin. Une fois l'ennemi repoussé, abandonnez le canon.

Placez des explosifs sur le pont

Avancez et cachez-vous derrière le rocher. Eliminez les ennemis qui gardent les bases du pont. Allez ensuite à gauche vers le haut du pont et utilisez le mode " concentration " pour éliminer les ennemis qui attaquent la position de votre frère. Descendez ensuite sous le pont et placez les explosifs sur les marques qui se trouvent sur les piliers. Éliminez les ennemis qui arrivent par l'autre rive et avancez vers le rocher (dans l'eau) pour trouver un autre **secret**. Rebroussez chemin et allez à gauche, vers le rocher. Utilisez le détonateur pour exploser le pont.

Chapitre II : La ferme familiale

Accompagnez votre frère à la demeure familiale

Vous allez, cette fois, incarner Thomas. Suivez votre frère et, après la démonstration, passez en mode " concentration " pour tirer sur les vautours. Avancez et utilisez encore une fois le ce mode pour éliminer les trois prochains soldats. Ramassez le fusil de l'un d'eux et avancez vers la maison en feu. Eliminez les hommes armés qui se trouvent devant la demeure et allez sauver Jackson.

Secourez Jackson

Allez vers la porte d'entrée et prenez le seau situé près du puits . Eteignez-le feu sur la porte et essayez de l'ouvrir. Ecartez-vous ensuite et laissez votre frère faire son boulot.

Inspectez l'étable

Après le sauvetage de Jackson, allez avec votre frère à l'étable. Placez-vous sur la marque rouge pour déclencher le mode " concentration-coopération ". Ne tirez pas sur le taureau qui se trouve dans l'étable mais laissez-le sortir. Entrez, allez à droite et fouillez la caisse pour prendre le **secret**. Allez ensuite à gauche et montez vers la marque rouge. Aidez ensuite votre frère à grimper et suivez-le pour sortir par derrière. Tuez le soldat qui essaye de buter Jackson, courez ensuite vous abriter derrière le chariot et éliminez les soldats nordistes. Allez ensuite derrière la maison de gauche et montez sur le toit. Avancez pour couvrir votre frère et éliminez les ennemis qui se trouvent à droite et à gauche des maisons. Descendez ensuite et entrez dans la deuxième maison pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Avancez encore et éliminez les soldats puis entrez dans l'avant dernière maison. Montez au grenier et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre. Sortez ensuite et suivez votre frère jusqu'à retrouver Jackson inanimé. Enjambez la barrière (à gauche) et avancez dans le champ de maïs. Accroupissez-vous ensuite quand les ennemis vous encerclent.

Tuez tous les soldats présents dans le champ

Sortez vos couteaux et partez à la chasse. Vous devez vous lever un instant pour repérer les soldats ensuite vous accroupir pour vous approcher d'eux en silence. Tirez quand le réticule devient plus grand et rouge. Avancez ensuite vers les cadavres pour récupérer votre couteau. Revenez ensuite voir votre frère.

Montez sur l'arbre et éliminez l'opérateur de la mitrailleuse

Avancez vers l'arbre et ramassez le lasso. Suivez les indications pour lancer le lasso sur la branche d'arbre et grimper. Prenez ensuite votre arme et visez le soldat qui possède l'étoile jaune au dessus de la tête. Attendez qu'il avance un peu et tirez-lui dessus. Descendez ensuite et suivez votre frère jusqu'à la Gatling. Utilisez-la pour éliminer les ennemis qui arrivent par le coté gauche.

Accompagnez votre frère à la demeure familiale

Montez ensuite à cheval et suivez le chemin vers votre ferme. Arrêtez-vous près du mur et cachez-vous derrière l'arbre. Eliminez les soldats qui gardent l'entrée puis entrez et mettez-vous à couvert derrière l'arbre. Eliminez les soldats tout en avant d'un arbre à l'autre jusqu'à atteindre la demeure.

Pénétrez dans le bâtiment

Restez derrière la statue et attendez le signal de votre frère pour avancer. Planquez-vous derrière la fontaine puis derrière la statue de gauche. Commencez par éliminer le canonnier. Eliminez ensuite les ennemis qui entourent le canon et ceux qui sont postés sur le toit. N'oubliez pas ceux qui tirent depuis les fenêtres. N'avancez vers les portes que lorsque votre frère vous l'ordonne. Allez du coté gauche de la porte et préparez-vous pour une attaque en mode " concentration-coopération ". Après l'élimination des ennemis qui se trouvent sur les escaliers, montez à l'étage.

Trouvez un moyen d'atteindre le balcon

Entrez dans la chambre située à droite et allez à la fenêtre. Utilisez le lasso pour vous accrocher au balcon. Hissez-vous sur le balcon et placez-vous dans la marque rouge pour effectuer une attaque " concentration-coopération " avec votre frère.

Rendez-vous au bateau

Sortez de la chambre et allez vers la fenêtre située à droite. Sortez par cette dernière et allez à droite pour prendre le **secret**. Revenez à l'intérieur et regardez à gauche pour voir le coffre contenant un autre **secret**. Suivez ensuite vos frères jusqu'à la rive. Planquez-vous derrière le muret et éliminez en premier l'ennemi qui tire avec un canon. Neutralisez ses amis et allez en direction du canon.

Utilisez le canon et empêcher l'arrivée des renforts

Avancez vers le canon qui se trouve à gauche et bombardez le bateau pour le faire couler. Allez ensuite derrière les sacs de sable et éliminez les rescapés qui essayent d'atteindre la rive. Vous pouvez aussi prendre le contrôle de la Gatling qui se trouve à droite et canarder vos ennemis.

Chapitre III : Fort Smith

Sortez vainqueur du duel contre le shérif

Commencez par choisir votre personnage, ensuite vous devez effectuer un duel contre le shérif. Déplacez-vous pour laisser le shérif toujours au centre de l'écran. Laissez votre main proche de votre révolver et attendez le son de la cloche pour dégainer et tirer sur votre adversaire.

Réfugiez-vous dans le saloon

Courez ensuite vers le saloon où se trouve votre frère et entrez. Placez-vous derrière le piano situé à gauche et tirez sur les ennemis par les fenêtres. Quand le rez-de-chaussée est en feu, montez à l'étage.

Echappez-vous du saloon

Avancez dans le couloir et prenez le **secret** qui se trouve dans l'étagère. Entrez ensuite dans la chambre. Défoncez la porte si vous incarnez Ray sinon attendez qu'il le fasse pour vous. Sortez alors dans le balcon et descendez les escaliers. Avancez vers l'armurerie et longez la clôture de droite puis ouvrez le coffre qui contient un **secret**. Prenez-le et faites vos achats dans le magasin d'armes si vous le désirez. Rejoignez ensuite vos frères et montez sur le balcon. Entrez dans la chambre et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche pour prendre le **secret**. Sortez ensuite par la fenêtre et avancez dans le balcon.

Volez la diligence de l'hôtel

Descendez du balcon et éliminez les ennemis qui arrivent par la gauche. Avancez vers la diligence et montez. Protégez vos frères quand ils montent et dégagez le chemin jusqu'au barrage ennemi. Descendez alors et éliminez les hommes armés. Essayez de pousser le chariot si vous incarnez Ray. Allez ensuite jusqu'à la clôture (à gauche) et cherchez le coffre qui contient un **secret**. Entrez ensuite dans la grange et fouillez sous la baignoire du coté gauche pour trouver un **secret**.

Quittez la ville

Revenez à la diligence pour passer par le centre de la ville. Eliminez les ennemis en chemin puis exécutez une attaque en mode " concentration-coopération ". Quand vous êtes bloqué par le troupeau de vaches, tirez en l'air pour les disperser. Effectuez ensuite des attaques en mode " concentration ". Eliminez vos ennemis dans ce mode pour ne pas subir leurs tirs et ainsi mourir. Installez-vous ensuite dans la diligence et éliminez les hommes qui arrivent par la droite et la gauche. Assurez-vous d'avoir toujours le chargeur plein pour ne pas avoir à recharger pendant la fusillade.

Acte II : On aurait dis un ange

Chapitre IV : San Lorenzo

Depuis votre planque, tirez sur les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment. N'oubliez pas de tuer ceux qui se trouvent dans les balcons de l'étage. Une fois le bâtiment nettoyé, avancez vers la porte et passez en mode " concentration-coopération " et tuez un maximum de ceux qui se trouvent à l'extérieur. Allez ensuite vous abriter derrière le chariot et éliminez les ennemis qui vous font face.

Secourez la fille des mains des bandits

Allez ensuite à gauche et avancez dans les ruelles en vous mettant à couvert derrière les différents objets. Eliminez les bandits qui essayent de vous couper la route. Vérifiez toujours les toits avant d'avancer. Avancez ensuite vers les escaliers et montez. Montez encore jusqu'à atteindre le toit en bois. Sautez ensuite vers les escaliers et descendez. Avancez vers d'autres escaliers et éliminez les bandits qui se trouvent dans cette zone. Avancez vers les sacs de sable et tournez à gauche avant de passer sous l'arcade pour trouver un coffre contenant un **secret**. Prenez ensuite à droite jusqu'à atteindre votre frère.

Eliminez le tireur d'élite ou couvrez votre frère

Allez ensuite à gauche et mettez-vous à couvert derrière la caisse pour éliminer les snipers qui se trouvent sur le toit du bâtiment d'en face. Fouillez ensuite derrière les caisses pour trouver un coffre contenant un **secret**. Avancez encore à gauche et éliminez les ennemis que se trouvent sur votre chemin. Une fois devant la porte, passez en mode " concentration-coopération " et éliminez un maximum d'ennemis. Mettez-vous ensuite à couvert derrière les caisses et éliminez les derniers survivants.

Avancez jusqu'à déclencher un duel avec un bandit. Essayez de l'orienter vers le centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne, dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.

Continuez ensuite votre chemin et éliminez vos adversaires tout en restant à couvert. Avancez ensuite vers la pompe à eau et ouvrez le coffre qui se trouve à proximité pour prendre un **secret**. Entrez ensuite dans le magasin d'armes et faites vos achats. Sortez et suivez votre frère en dégommant les bandits en chemin. Une fois devant les marches, montez et prenez le **secret** qui se trouve sur le banc situé à gauche.

Entrez dans l'église

Une fois au centre de la ville, éliminez les deux ennemis qui se trouvent près du chariot. Suivez ensuite la fille et montez les marches pour atteindre l'église. Entrez et allez à la salle de droite pour trouver un coffre contenant un **secret**. Revenez à la porte et passez en mode " concentration-coopération " puis tuez les ennemis qui se trouvent à l'extérieur. Mettez-vous ensuite à couvert derrière l'un des piliers et neutralisez les bandits qui arrivent en masse jusqu'à l'arrivée de votre nouvel allié.

Chapitre V : Delvin

Si vous avez choisi Thomas, et c'est le meilleur choix, utilisez son fusil pour éliminer les ennemis de loin avant de descendre la pente, sinon foncez en vous mettant à l'abri derrière les rochers. Descendez jusqu'aux chariots et fouillez entre ces derniers pour trouver un coffre contenant un **secret** puis suivez votre frère. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone minière tout en vous cachant derrière les caisses et les abris. Avancez à droite pour trouver un coffre contenant un **secret**, entre les ruines. Une fois la zone nettoyée, allez en haut de la pente (à droite) pour trouver un vendeur d'armes. Faits vos achats et montez la pente, à gauche. Eliminez les ennemis qui se trouvent sur le chemin et sur l'échafaudage. Avancez ensuite jusqu'au bâtiment où se trouve Delvin.

Poursuivez Delvin

Après la rencontre avec Delvin, planquez-vous derrière le chariot situé à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment, sur le porche et sur les toits. Avancez ensuite vers la porte. Mettez-vous sur la marque rouge pour déclencher le mode " concentration-coopération " pour tuer tous les ennemis qui se trouvent dans le hall. Eliminez les survivants et montez aux escaliers. Entrez dans la chambre située à droite et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre. Sortez sur le balcon et éliminez les deux ennemis qui se trouve sur le château d'eau et celui qui est en bas.

Utilisez votre lasso pour ouvrir le portail.

Utilisez ensuite le lasso pour vous accrocher à la poutre et sautez vers la rive d'en face. Descendez et restez loin du château d'eau pour qu'il ne s'effondre pas sur vous. Avancez vers les décombres pour vous apercevoir que le chemin est bloqué.

Trouvez Delvin dans le canyon

Avancez et planquez-vous derrière la cabane située à gauche. Sortez votre fusil et neutralisez les ennemis qui se trouvent sur la rive gauche du canyon et sur l'échafaudage. Descendez ensuite les marches et utilisez votre lasso pour atteindre l'autre bout du pont. Avancez et mettez-vous à couvert derrière la planche. Eliminez les ennemis qui se trouvent à gauche. Utilisez encore une fois votre lasso pour franchir le pont en ruine qui est à gauche. Descendez la pente et éliminez les bandits qui se trouvent tout en bas. Descendez ensuite les escaliers jusqu'à retrouver votre frère.

Trouvez un moyen pour éliminer le tireur

Avancez avec votre frère et planquez-vous derrière le rocher pour éviter les tirs du sniper. Montez à la pente à droite et restez toujours à couvert derrière les rochers. Vous arrivez derrière le sniper qui se trouve dans la tour. Soyez rapide et descendez-le avant qu'il ne vous tue. Descendez ensuite les escaliers pour rejoindre votre frère qui est entrain de nettoyer la cour. Montez ensuite les marches et atteignez le dernier échafaudage, allez à gauche pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Montez et avancez tout en éliminant les ennemis qui se cachent derrière les rochers.

Avancez ensuite dans le tunnel et, à la sortie, occupez-vous en premier des ennemis qui se trouvent sur les ponts et les passerelles, ils vous lanceront des dynamites sur la tête. Nettoyez ensuite la zone et suivez votre frère. Montez les escaliers en éliminant les bandits en chemin. Traversez le pont suspendu et tournez à droite pour éliminer d'autres ennemis. Avancez et descendez les escaliers. Allez à gauche pour passer sous ces derniers et trouver un coffre contenant un **secret**. Montez ensuite l'escalier situé à droite et avancez jusqu'à déclencher un duel avec le garde du corps de Devlin.

Le garde du corps est plus rapide que vos précédents adversaires. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi avant qu'il ne vous touche.

Chapitre VI : Rendez-vous avec Mendoza

Commencez par aller vers la maison qui se trouve à droite. Cherchez derrière les barils pour trouver un coffre contenant un **secret**. Passez ensuite derrière l'armurerie et allez vers l'arbre près duquel dort un gringo. Prenez le **secret** qui se trouve à sa droite et revenez à l'armurerie pour effectuer vos achats.

Avant d'aller parler à votre frère, vous avez trois quêtes annexes à accomplir pour récupérer le reste des secrets. Allez à la première affiche qui se trouve à droite de la porte de l'armurerie et acceptez le job.

Retrouvez les biens volés

Avancez vers l'étoile de l'objectif et, à l'intersection, allez à la maison située au fond à droite. Passez derrière et montez à l'échelle pour trouver un coffre contenant un **secret**. Faites face ensuite à la montagne qui se trouve derrière la maison et allez à gauche jusqu'à atteindre une exploitation minière abandonnée. Cherchez dans le chariot pour trouver un autre **secret**. Reprenez alors votre route vers votre objectif.

Commencez par éliminer par surprise le premier groupe de bandits qui se trouvent autour du feu. Avancez à droite et éliminez les ennemis en commençant par ceux qui se trouvent en haut du canyon. Avancez ensuite en vous mettant toujours à couvert derrière les rochers. Eliminez les bandits jusqu'à atteindre la zone avec un grand rocher entouré de

trésors. Fouillez les coffres pour trouver un **secret**. Tirez sur le dernier ennemi ensuite approchez-vous de lui pour déclencher un duel. Gagnez ce duel pour terminer la mission. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.Sortez de l'abri des bandits et tuez les quatre hommes qui vous attendent à la sortie.

Montez à cheval et longez la montagne en la laissant à votre droite jusqu'à atteindre une exploitation minière abandonnée. Avec Ray, montez et utilisez la dynamite puis avec Thomas utilisez le lasso pour monter et prendre le **secret**.

Continuez à longer la montagne, tournez à droite et suivez le chemin jusqu'à la maison. Allez dans la cour pour prendre le **secret**. Revenez ensuite à l'armurerie pour une autre mission.

Eliminez Ramos et son gang

Avancez vers le nouvel objectif et traversez la montagne pour trouver un chariot et des caisses situées en face de l'hacienda de Ramos. Ouvrez ensuite le coffre et prenez le **secret**. Reprenez votre route et utilisez les dynamites pour détruire le portail si vous incarnez Ray. Avec Thomas, utilisez le lasso pour atteindre le château d'eau. Restez à l'abri et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et nettoyez l'arrière de la zone. Avec Ray, montez et défoncez la porte. Incarnez Thomas à nouveau et utilisez le lasso pour atteindre le balcon. Entrez et nettoyez l'étage puis pénétrez dans la chambre de Ramos et tuez ses gardes. Allez vers le coffre qui se trouve à gauche et prenez le **secret**.

Empêchez Ramos de s'échapper

Suivez Ramos à l'extérieur et tuez les ennemis qui se trouvent en bas. Prenez votre cheval et poursuivez votre ennemi en ignorant les bandits qui vous tirent dessus. Descendez de votre monture et allez près d'une fenêtre pour dégommer les ennemis qui s'y trouvent. Vous devez ensuite battre Ramos en duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer Ramos.

Allez ensuite à gauche du bâtiment et avancez jusqu'au cimetière. Eliminez les ennemis et allez voir le cercueil qui se trouve à droite pour prendre le **secret**. Revenez au lieu du duel et repérez le château d'eau. Approchez-vous du château et allez sur la colline qui se trouve à sa gauche. Repérez la planche de pendaison et prenez le **secret** qui se trouve en dessous de cette dernière. Revenez ensuite à l'armurerie.

Récupérez le bétail volé

Avancez jusqu'au canyon et tournez à droite. Descendez du cheval à la vue des deux arbres situés à gauche, au bord de la falaise. Suivez le chemin et prenez le dernier **secret** de la zone. Avancez vers le campement des bandits et éliminez-les. Avancez ensuite à droite pour retrouver leur chef. Cachez-vous derrière le rocher central et ne sortez que lorsqu'il commence à parler. Tirez-lui dessus pour déclencher un duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

Allez au rendez-vous avec Mendoza

Revenez ensuite à l'armurerie pour reprendre vos missions principales. Parlez à votre frère pour rejoindre Mendoza.

Acte III : J'ai l'impression de ne plus vous connaître...

Chapitre VII : Tucson

Libérez le prisonnier

Montez à cheval et descendez la route jusqu'à la ville. Evitez de tirer sur les civils puis montez sur le toit et aidez votre frère. Descendez de l'autre coté et avancez un peu jusqu'à l'apparition des ennemis sur les toits. Reculez et planquez-vous derrière les barils. Une fois que tout le monde est mort, avancez vers la prison. Examinez les barreaux de la fenêtre ensuite allez à droite pour chercher un cheval. Approchez le cheval des barreaux et utilisez-le pour les défoncer. Entrez par la fenêtre et exécutez le mode " concentration-coopération " pour éliminer les ennemis qui se trouvent derrière la porte. Entrez et fouillez le coffre qui se trouve à droite pour prendre le **secret**. Ouvrez ensuite la porte de gauche et tuez les deux autres ennemis.

Montez à l'étage et tuez le premier homme se trouve en haut des escaliers. Entrez dans la salle et éliminez le prochain ennemi. Passez dans la chambre et tuez les deux gardes qui possèdent les clés. Prenez alors ces clés (elles sont sur la table) et descendez vers la cellule.

Trouvez le prisonnier

Le prisonnier ne se trouve pas dans la cellule. Prenez la route de la sortie et éliminez les ennemis en chemin. Suivez votre frère et sortez par la fenêtre. Allez à l'arrière de la prison et planquez-vous puis descendez les gardes qui arrivent dans la cour.

Escaladez le château d'eau et examinez les environs

Allez ensuite à gauche et montez sur le toit. Descendez de l'autre coté et suivez votre frère jusqu'au portail fermé.

Traversez la maison et ouvrez le portail depuis l'autre coté

Utilisez le lasso de Thomas pour atteindre le balcon de la maison. Entrez par la porte et éliminez les ennemis qui se trouvent sur les toits, à gauche. Avancez vers la deuxième fenêtre et éliminez l'homme qui monte sur le toit. Sortez ensuite par cette fenêtre et tuez ceux qui se trouvent en bas. Descendez et ouvrez le portail pour votre frère. Suivez ce dernier jusqu'à l'abri bourré d'explosif. Faites sauter cet abri et avancez toujours en compagnie de votre frère. Mettez-vous à couvert derrière les caisses pour mieux voir et tuer les tireurs qui se trouvent en haut de la grange. Allez ensuite à sa gauche pour trouver le coffre qui contient un **secret**. Approchez-vous ensuite du portail et exécutez une attaque en mode " concentration-coopération ". Nettoyez la zone et utilisez votre lasso pour monter en haut du château d'eau si vous incarnez Thomas sinon avec Ray occupez-vous de couvrir votre frère.

Allez au Saloon

Nettoyez la cour et entrez dans le bâtiment. Traversez-le et restez près des fenêtres pendant que vous éliminez l'utilisateur de la Gatling et les ennemis qui l'entourent.

Montez à bord du chariot et utilisez la mitrailleuse

Sortez de la fenêtre et prenez place derrière la Gatling. Canardez ensuite les ennemis qui arrivent du coté du saloon. Repérez et éliminez aussi ceux qui se trouvent sur les balcons d'en face. Avancez vers le saloon une fois la zone nettoyée. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route et ceux qui sont postés sur les toits tout en vous mettant à couvert derrière les caisses qui se trouvent en chemin. Une fois devant le saloon, vous tomberez dans une embuscade. Courez vous abriter derrière les caisses situées près du bâtiment qui se trouve en face du Saloon. Eliminez les ennemis qui apparaissent sur les toits des bâtiments. Après l'explosion du chariot, les ennemis sortiront par la porte du saloon et vous attaquent. Eliminez-les, entrez et allez derrière le bar pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Montez

ensuite à l'étage et éliminez les gardes. Entrez dans la chambre et parlez au contrebandier.

Allez à la grange ou les armes ont été entreposées

Suivez ce dernier et sortez du saloon pour affronter le shérif de la ville. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

Suivez votre frère et éliminez les ennemis en chemin. Montez ensuite sur le balcon et tuez les hommes qui vous barrent la route. Avancez encore jusqu'à ce que votre frère et le contrebandier s'arrêtent. Tournez alors à droite et repérez le coffre marron qui contient un **secret**. Allez ensuite vers les escaliers mais avant de monter aller à gauche près des chevaux pour trouver un coffre et un **secret**. Montez l'escalier et entrez dans la chambre à gauche. Restez près des fenêtres et éliminez les ennemis qui trouvent dans les balcons d'en face. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent en bas avant de descendre et d'aller vers la grange.

Chapitre VIII : rendez-vous avec Barnsby

Vous avez le temps de faire quelques missions secondaires pour récolter les secrets avant d'attaquer le reste de l'aventure. Commencez par prendre le premier **secret** qui se trouve près des caisses de fruits, à gauche de l'armurerie. Allez ensuite derrière le magasin et avancez puis descendez la colline et allez à droite vers la maison. Prenez le **secret** qui se trouve sur la caisse située contre la maison. Revenez au magasin d'armes et choisissez la mission de protection.

Protégez les ouvriers du chemin de fer

Suivez l'étoile de l'objectif et avancez jusqu'à atteindre le chemin de fer. Entrez dans la grange qui se trouve à droite et prenez le **secret** qui se trouve sur une caisse, à droite. Allez voir le chef des ouvriers et planquez-vous derrière les planches de bois. Eliminez les indiens qui arrivent en vagues et surveillez le coté de la grange pour ne pas être pris par surprise.

Protégez les ouvriers du chemin de fer de l'autre coté du pont

Traversez le pont tout en tirant sur les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Avancez et attaquez les indiens qui arrivent par la droite. Planquez-vous ensuite derrière une caisse et repoussez les vagues d'ennemis.

Après la réussite de la mission, repérez l'abri qui se trouve à gauche du feu de camp et allez derrière les caisses pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Revenez ensuite au magasin d'armes.

Eliminez Jim Peters et les membres de son gang

Avancez vers l'objectif et vous serez attaqué, en chemin, par quatre bandits. Eliminez-les et montez vers leur position, des rochers. Prenez le **secret** et reprenez votre chemin. Une fois le QG des bandits en vue, allez à gauche vers la fumée. Regardez en bas pour trouver un mort et un **secret** à ses cotés. Prenez-le et allez vers le repère. Avant d'entrer, restez sur votre cheval et éliminez l'ennemi qui se trouve près de l'éolienne. Allez à la partie la plus basse de la clôture et repérez les ennemis ensuite éliminez-les. Entrez en utilisant le lasso ou les dynamites. Avancez vers la grange qui se trouve au fond, à droite, et éliminez les bandits sur votre chemin. Entrez, nettoyez-la et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre situé à droite. Sortez ensuite et affrontez Jim en duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi. Revenez ensuite au magasin d'armes.

Allez à la ferme des Freeman

Choisissez la dernière mission dans le magasin d'armes et allez vers la ferme. Repérez la ferme qui se trouve à gauche et éliminez les bandits qui la gardent. Allez ensuite derrière la grange pour trouver un **secret** sur une caisse. Reprenez votre route et éliminez les deux ennemis qui vous tirent dessus depuis les rochers situés à gauche. Montez ensuite vers leur position et prenez le **secret** qui se trouve par terre. Continuez votre chemin jusqu'à votre destination et parlez à Freeman.

Allez sur le balcon de la maison des Freeman

Montez les escaliers, ramassez les munitions et sortez dans le balcon. Repoussez les ennemis qui arrivent des trois cotés en vous planquant derrière la corniche. Descendez ensuite et reparlez à Freeman.

Allez à la ferme des Snipes et sauvez la fille

Sortez de la maison et allez vers le coin gauche de la ferme. Cherchez derrière la baraque pour trouver un coffre contenant un **secret**. Prenez ensuite la direction de la ferme de Snipes. Planquez-vous derrière le rocher et débarrassez-vous du comité d'accueil. Avancez ensuite et entrez dans le bâtiment situé à gauche. Approchez-vous des fenêtres et éliminez les bandits qui se trouvent de l'autre coté. Entrez dans le bâtiment suivant et nettoyez-le. Montez à l'étage pour déclencher un duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

Allez au rendez-vous avec Mendoza

Après le duel, allez à la maison qui se trouve à droite de l'entrée et montez à l'étage. Ouvrez le coffre situé près du lit et prenez le **secret**. Quittez ensuite la ferme et allez vers la montagne. Contournez-la par la droite jusqu'à la maison et la tente des bandits. Eliminez-les et prenez le **secret** situé sur la caisse. Suivez ensuite l'icône de vos frères pour les rejoindre. Suivez-les ensuite jusqu'à la planque de Mendoza.

Chapitre IX : Fuyards

Attaquez l'ennemi avec une chaise

Lorsque votre petit frère vous libère, prenez la chaise et attendez que le soldat entre pour le frapper avec. Prenez ensuite vos armes et sortez.

Descendez et trouvez un moyen de vous échapper

Descendez les escaliers et traversez le pont. Allez ensuite à gauche et ouvrez la caisse pour prendre le **secret**. Continuez votre chemin en éliminant les soldats qui vous tombent dessus. Une fois devant la porte, passez en mode " concentration-coopération " pour liquider les ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Entrez ensuite et éliminez les reste des soldats. Avancez dans le tunnel en repoussant les hommes armés jusqu'à la sortie. Descendez encore d'autres escaliers et combattez les soldats.

Rendez-vous en haut et abaissez le pont à bascule

Allez, avant tout, à gauche et regardez entre les deux barils pour trouver un **secret**. Remontez ensuite les marches et traversez les planches, à gauche. Utilisez votre lasso pour atteindre l'autre rive. Descendez les marches et tirez le levier pour abaisser le pont. Continuez à descendre jusqu'à la porte de la mine. Allez à droite et fouillez le chariot de la mine

pour trouver un **secret**. Approchez-vous ensuite de la porte et passez en mode " concentration-coopération " puis dégommez tous les soldats qui se trouvent dans la mine. Entrez et allez à gauche pour monter la dénivellation. Avancez en éliminant les soldats et sortez de la mine. Cherchez derrière les caisses situées à droite pour trouver un **secret**. Descendez ensuite les marches et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face.

Rendez-vous en haut et activez le mécanisme

Si vous incarnez Ray, contentez-vous de couvrir votre frère en tuant les ennemis qui rappliquent. Avec Thomas, traversez les planches vers la rive d'en face, sortez votre lasso et utilisez-le pour monter jusqu'au monte charge. Montez dans ce dernier et tirez le levier pour le faire descendre.

Faites exploser la dynamite

Choisissez le revolver rapide et regardez vers le haut. Tirez ensuite sur les barils explosifs jetés par les ennemis avant qu'ils n'atteignent le monte-charge. Il suffit que deux barils vous touchent pour que vous perdiez. Tirez donc sur les barils jusqu'à déclencher un éboulement. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent sur les échafaudages.

Quittez la mine à cheval

Une fois en bas, allez à droite vers le coffre devant lequel votre frère se cache. Prenez le **secret** et continuez votre route. Eliminez le soldat équipé d'une mitrailleuse Gatling tout en restant à couvert. Neutralisez le reste des hommes et descendez jusqu'à la porte. Passez en mode " concentration-coopération " pour neutraliser les soldats qui se trouvent à l'extérieur. Allez ensuite vers les chevaux situés à droite et sauvez-vous.

Acte IV : toujours plus loin dans l'inexploré

Chapitre X : En territoire indien

Accompagnez votre frère au sommet

Avancez dans la montagne et montez la dénivellation. Continuez jusqu'au bout du chemin pour repérer votre prochaine destination. Rebroussez chemin et allez voir Juarez.

Escortez le convoi

Avancez avec le convoi jusqu'à ce qu'un homme de Juarez aperçoive un indien.

Explorez la forêt

Descendez du cheval et allez dans la forêt. Ce qu'a vu le gringo était un aigle. Revenez alors au convoi et continuez votre chemin. Dès que vous aurez vu l'indien qui se tient en haut de l'arche, avancez sous cette dernière et restez du coté gauche. Repérez le chariot détruit, à gauche, et fouillez le coffre pour prendre un **secret**. Suivez ensuite le convoi jusqu'à ce que le chariot se bloque dans l'eau.

Poussez le chariot hors du fleuve

Descendez du cheval et allez pousser le chariot. Vous serez alors attaqué par les indiens. Eliminez celui que se trouve

à gauche puis mettez-vous à couvert derrière les rochers pour accueillir vos ennemis.

Escaladez la corniche et tuez les snipers

Allez à gauche de la colline et montez vers la position des snipers. Attaquez-les par derrière puis allez à gauche pour trouver un **secret** au dessus d'un panier. Revenez ensuite voir Juarez. Avant de reprendre le chemin, allez à gauche de la cascade pour trouver une tente et un coffre contenant un **secret**.

Rattraper le chariot de William et Marisa

Remontez à cheval et chevauchez jusqu'à rejoindre le chariot qui est a été détourné par les indiens. William se sauve par le coté gauche et Marisa par la droite.

Trouvez Marisa et William et protégez-les

La procédure est la même pour les deux cas. Avancez en suivant l'étoile de l'objectif. Eliminez les indiens qui vous barrent la route. Utilisez les rochers pour vous cacher et nettoyez la zone avant d'avancer pour ne pas vous faire surprendre par derrière. Continuez à éliminer les Comanches jusqu'à atteindre votre objectif.

Retrouvez Ray et Thomas au chariot. Protégez Marisa et William

Revenez ensuite voir votre frère tout en escortant votre compagnon. Après les retrouvailles, revenez voir Juarez (éliminez les indiens en chemin).

Retrouvez le chariot contenant les cent fusils restants

Avancez jusqu'au fleuve. Eliminez les indiens qui se trouvent à gauche et repérez ceux qui se cachent derrière les herbes et dans l'eau. Avancez dans le fleuve (à gauche) tout en éliminant les Comanches. Approchez-vous du canoë et prenez le **secret** qui se trouve au dessus. Sortez du fleuve par le coté droit, là où se trouvent les chevaux. Avancez jusqu'au tunnel sombre. Repérez les rayons du soleil qui traversent le plafond et cherchez à droite pour trouver un cadavre avec un **secret** près de lui.

Escaladez le rocher et couvrez votre frère ou attaquez les Comanches

Avec Ray, avancez en suivant les indications de Juarez. Eliminez les indiens et restez toujours à couvert. Approchez-vous du chariot et prenez place derrière la Gatling. Avec Thomas, allez à gauche et utilisez votre lasso pour franchir le gouffre. Traversez le petit pont et éliminez les ennemis qui vous interceptent. Avancez ensuite jusqu'au bord de la falaise et commencez à neutraliser les Comanches qui se trouvent autour du chariot. Utilisez ensuite le lasso avec l'arbre pour descendre et aller voir votre frère. Prenez place ensuite derrière la Gatling du chariot qui arrive et tirez sur les Comanches qui arrivent avec les chevaux. Si vous n'arrivez pas à tuer les cavaliers, tirez sur les chevaux même si cela n'est pas très juste.

Chapitre XI : Le lac Navajo

Trouvez le médaillon caché et protégez Œil clairvoyant

Vous serez à bord d'un canoë accompagné du jeune Œil clairvoyant qui vous indiquera la route vers le médaillon.

Tuez tous les guetteurs avant qu'ils n'alertent le village

Suivez les conseils du jeune indien et surveillez le coté gauche de la rivière. Lorsque vous apercevrez les ennemis, éliminez-les en vous assurant de ne pas laisser aucun survivant (sinon ils alerteront le village). Une fois à terre, suivez votre frère jusqu'au sommet de la colline.

Traversez le village sans vous faire repérer

Avancez à gauche et montez sur la dénivellation. Descendez de l'autre côté et allez à droite de la tente. Prenez le **secret** qui se trouve sur le panier et continuez votre chemin.

Quittez le village et courez le long du sentier

Lorsque vous vous ferez repérer, tuez les ennemis qui vous font face et avancez dans le sentier. Eliminez les indiens qui vous poursuivent ensuite couvrez votre frère pendant qu'il dynamite le rocher pour bloquer le passage derrière vous. Restez loin de la dynamite pour ne pas subir de dégâts.

Suivez les totems jusqu'au cimetière

Avancez dans le chemin montant et éliminez les ennemis qui apparaissent sur les collines qui vous entourent. Reculez, mettez-vous à couvert et neutralisez-les avant d'avancer. Approchez-vous de la zone du pont et montez via l'échelle sur la plateforme en bois qui se trouve à gauche pour prendre le **secret**.

Trouvez un autre moyen de traverser le canyon

Suivez votre frère et poussez l'arbre pour créer un pont. Avancez jusqu'à la rivière puis allez à gauche, sur l'herbe, pour trouver un canoë, un cadavre et un **secret**. Prenez ce dernier et suivez la rivière en allant du coté droit. Cachez-vous derrière les rochers et éliminez les indiens qui vous barrent la route. Avancez ensuite et montez la dénivellation.

Eliminez les renforts provenant des tribus Navajo proches

Descendez les ennemis qui arrivent en masse. Tous ces indiens sont équipés d'armes à feu, donc avancez en restant à l'abri derrière les arbres.

Suivez la rive jusqu'à atteindre le barrage

Avancez en suivant votre frère et continuez à éliminer les ennemis qui vous bloquent la route. Placez-vous derrière la pile de bois et neutralisez les indiens. Avancez ensuite vers l'abri où se trouve un coffre. Ouvrez-le et prenez le **secret**. Allez ensuite vers l'abri suivant, fouillez un autre coffre et prenez un autre **secret**. Allez à gauche et descendez la dénivellation. Eliminez les indiens qui arrivent par la gauche.

Couvrez votre frère

Prenez place derrière un rocher et éliminez les ennemis qui arrivent pendant que votre frère place les explosifs. Eliminez surtout les ennemis qui se trouvent en haut des falaises. Quand votre frère place les charge, frayez-vous un chemin en suivant les totems et en éliminant les indiens.

Allez au tertre funéraire

Une fois que le niveau de l'eau baisse, avancez vers le tertre et déclenchez le mode " concentration ". Abattez les indiens et avancez vers la dénivellation.

Trouvez le médaillon caché

Laissez votre ami indien chercher le médaillon et allez vous mettre à couvert derrière un totem. Repoussez les ennemis qui arrivent en masse.

Quittez le territoire indien

Courez entre les totems et éliminez les ennemis qui ralentissent votre fuite. Courez ensuite vers le canoë et embarquez. Eliminez les indiens qui vous poursuivent à bord des canoës. Les premiers arrivent par la gauche et la deuxième paire se pointe par l'arrière. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent sur les roches de la rive gauche.

Chapitre XII : Le retour de Barnsby

Repoussez l'attaque des hommes de Barnsby

Courez et planquez-vous derrière une tente ou un totem. Eliminez les ennemis qui arrivent par l'avant du village indien. Allez à droite vers la tente entourée de quatre paniers circulaires. Dans l'un d'eux se trouve un **secret**. Allez ensuite à gauche vers la tente entourée de deux paniers circulaires et d'un rectangulaire. Le **secret** se trouve dans le rectangulaire. Allez ensuite vers la tente qui se trouve près du totem situé sur la pente. Fouillez le panier pour trouver un autre **secret**. Allez ensuite à gauche et mettez-vous derrière les rochers. Commencez par éliminer les soldats qui sont postés sur la colline. Eliminez aussi les ennemis qui arrivent par le chemin d'en bas. Il y a d'autres soldats qui arrivent par la droite. Éliminez-les avant qu'ils ne vous encerclent. Les soldats sont nombreux, donc soyez patient et restez à l'abri le temps de récupérer suite aux tirs ennemis.

Détruisez la mitrailleuse Gatling ennemie

Quand la mitrailleuse entre en jeu, allez derrière le dernier rocher à gauche. Tuez les soldats qui escortent la mitrailleuse puis tirez une balle dans la tête du tireur sans trop vous exposer.

Servez-vous de la mitrailleuse Gatling pour éliminer l'infanterie

Courez vers la mitrailleuse et prenez les commandes. Canardez les soldats qui arrivent et méfiez-vous de ceux qui sortent derrière les rochers les plus proches. Abattez tous les ennemis avant de recevoir un tir de canon.

Retirez-vous dans les hauteurs de la colline avec votre frère

Après l'explosion, suivez votre frère et restez derrière lui pour ne pas être la cible d'un tir de canon. Arrêtez-vous à chaque fois qu'il s'arrête et avancez jusqu'à la dénivellation. Montez et mettez-vous à couvert derrière les rochers situés à droite. Repoussez les ennemis qui essayent d'atteindre votre position.

Retirez-vous dans les hauteurs

Les ennemis sont trop nombreux et vous devez encore une fois battre en retraite. Suivez votre frère et escaladez la dénivellation puis repoussez les ennemis. Parlez ensuite à votre frère.

Rapprochez-vous des canons en remontant le flanc de montagne

Avancez en suivant votre frère et repérez le panier qui se trouve à droite de la tente. Avancez vers lui et prenez le **secret**. Avancez vers le totem et allez à sa gauche. Cherchez sous l'abri qui se trouve le plus à gauche pour trouver un panier contenant un **secret**. Prenez-le et reprenez votre route.

Placez les dynamites ou couvrez votre frère

Restez près de votre frère et éliminez les ennemis qui vous canardent. Baissez-vous pour ne pas subir les tirs des soldats. Quand il ne vous reste plus que dix secondes, courez loin de la zone de l'explosion à toute vitesse.

Chapitre XIII : la ville fantôme

Trouvez le colonel Barnsby et Œil clairvoyant

Descendez la colline à cheval et faites vos achats chez le vendeur qui se trouve à gauche de l'entrée de la ville. Avancez et descendez de votre monture pour vous déplacer à pied.

Fouillez la maison d'où provenait la voix d'O'Donnell

Allez vers la gauche et tirez sur le soldat qui se trouve en haut du balcon. Allez ensuite à droite de la banque et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre ouvert. Enfoncez tout simplement la porte si vous incarnez Ray et nettoyez la maison. Utilisez le lasso si vous êtes dans la peau de Thomas pour atteindre le balcon et entrez dans la maison. Tuez les deux soldats qui se trouvent à l'étage. Descendez les marches et préparez-vous à éliminer rapidement les ennemis qui vous attendent. Sortez ensuite de la maison et rejoignez votre frère.

Fouillez une autre maison

Suivez votre frère et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez les soldats qui arrivent et ceux qui se trouvent sur les balcons des maisons d'en face. Avant d'entrer dans la maison, allez à sa gauche et regardez contre le mur pour trouver un coffre contenant un **secret**. Entrez dans la maison indiquée et nettoyez-la. Montez à l'étage et neutralisez les soldats. Avant de descendre et de sortir, allez au balcon pour tirer sur les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et finissez ceux qui sont encore en vie.

Trouvez Barnsby

Après la cinématique, éliminez les soldats qui se trouvent sur le toit d'en face avant de passer à ceux qui se trouvent sur celui de droite. Planquez-vous derrière les caisses et éliminez les soldats qui sortent dans les balcons de droite et de gauche. Eliminez les ennemis qui vous tirent dessus depuis les fenêtres.

Montez à l'étage et éliminez les lanceurs de dynamite

Quand les ennemis situés sur le toit commencent à balancer des explosifs, allez à droite de la maison qui est derrière vous. Utilisez votre lasso pour monter à l'étage puis planquez-vous près des fenêtres et neutralisez les lanceurs de

dynamite. Descendez ensuite et planquez-vous derrière les caisses (là où se trouve votre frère). Pendant qu'il avance, visez le manieur de la Gatling et éliminez-le. Avancez ensuite près de la porte pour déclencher l'attaque " concentration-coopération ". Tuez un maximum d'ennemis ensuite entrez et nettoyez le saloon. Allez au fond, à droite, pour trouver un coffre contenant un **secret**. Avancez ensuite vers l'escalier pour déclencher un duel.

Sortez vainqueur du duel contre O'Donnell

O'Donnell n'est pas trop rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.

Trouvez Œil clairvoyant

Revenez au saloon et montez les escaliers pour trouver Œil clairvoyant mort. Laissez son père À ses cotés et allez à la recherche de Barnsby.

Trouvez Barnsby

Avancez vers votre objectif et éliminez vos ennemis en chemin. Abattez les soldats qui se trouvent dans la grange et entrez dans cette dernière. Allez vers la porte de derrière et ouvrez le coffre pour prendre le **secret** avant de reprenez votre route.
Une fois dans le cimetière, mettez-vous à l'abri derrière le chariot et snipez le manieur de la Gatling. Avancez ensuite en éliminant les soldats qui la gardent puis allez à sa droite et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre. Prenez ensuite le contrôle de Gatling et éliminez les ennemis qui se trouvent dans l'église. Tirez sur la cloche pour la faire tomber et démolir la structure dans laquelle se cache Barnsby.

Acte V : Ma foi est mon bouclier

Chapitre XIV : Fort de Juarez

Allez au fort

Vous débutez dans tous les cas de figure avec Thomas. Avancez et commencez par éliminer les gardes qui se trouvent sur la muraille du fort. Utilisez votre lasso pour monter et abritez-vous derrière les caisses.

Trouvez un endroit sûr près de l'entrée du fort

Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'intérieur du fort tout en vous déplaçant à droite sur la muraille. Ouvrez le coffre et prenez le **secret** puis descendez dans la cour en passant par le toit. Longez le mur de gauche jusqu'à la porte. Vous pouvez sortir et acheter des munitions chez le marchand. Avancez ensuite vers la cachette.

Amenez trois chevaux à la cachette

Continuez à longer le mur gauche et passez les tentes avant d'entrer dans la dernière maison. Allez au fond, à gauche, pour trouver un coffre contenant un **secret**. Continuez à gauche en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre le premier cheval. Ramenez-le ensuite à la cachette avant que vos ennemis ne le tuent. Regardez à droite de la grange pour trouver un **secret**. Allez ensuite du coté droit du mur et fouillez les maisons pour trouver un coffre contenant un **secret** entre deux maisons. Continuez d'avancer à droite jusqu'au deuxième cheval. Avant de le conduire à la cachette, ouvrez

le coffre qui se trouve à sa droite pour prendre **secret**. Allez vers le troisième cheval et ramenez-le à la grange.

Eteignez l'incendie et abattez tous les ennemis

Quand les ennemis mettent le feu à la grange, courez vers les seaux et utilisez-les pour éteindre les flammes. Ouvrez ensuite la porte et éliminez les ennemis qui vous attendent à l'extérieur. N'hésitez pas à rentrer dans la grange pour vous abriter des balles. Quand tous les ennemis seront morts, sortez, allez à gauche pour déclencher un duel. Mettez votre adversaire toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer. Ray prend la relève et entre en jeu.

Rendez-vous à l'entrée principale du fort

Allez à la porte et enfoncez-la. Tuez l'ennemi et poursuivez Juarez. Sortez par la porte et éliminez trois bandits. Allez à droite et regardez derrière les caisses pour trouver un coffre contenant un **secret**. Allez à la pièce suivante et éliminez d'autres bandits. Suivez le couloir, neutralisez les ennemis situés en face puis tournez à droite pour affronter les autres. Avancez et allez à gauche pour trouver un coffre devant la porte. Ouvrez-le et prenez le **secret**. Avancez et éliminez d'autres ennemis avant de monter les escaliers. Tuez le bandit qui se trouve en haut des escaliers puis enfoncez la porte et nettoyez la salle suivante. Allez ensuite sous les arcades (à droite) pour trouver un coffre contenant un **secret**. Entrez par la porte et allez à droite de l'escalier pour trouver un autre coffre contenant un **secret**. Ouvrez la porte de sortie pour trouver tout un bataillon de bandit vous attendant dehors.

Trouvez le conduit dans les donjons du fort

Suivez le conseil de votre frère et laissez-le vous conduire jusqu'au conduit. Eliminez les ennemis en chemin et assurez-vous que votre frère va bien.

Faites sauter la grille et pénétrez dans le conduit

Une fois dans la cellule, placez un bâton de dynamite sur la grille et éloignez-vous. Descendez ensuite par le conduit.

Trouvez la sortie

Tournez à gauche et allez vers le coffre pour prendre le dernier **secret** du jeu. Avancez dans la cave et éliminez les hommes armés jusqu'à atteindre le tunnel. Avancez avec prudence et abattez tous les ennemis en chemin. Une fois dans la grande grotte, vous devez éliminer Juarez.

Venez à bout de Juarez

Mettez-vous à couvert derrière le rocher situé à gauche. Commencez par éliminer les hommes de Juarez qui vous lancent des explosifs. Eliminez-en un à la fois pour ne pas encaisser de dégâts et restez loin des impacts de dynamite. Quand Juarez sort de sa cachette, tirez-lui dessus en restant à l'abri derrière le rocher. Canardez-le jusqu'à ce qu'il se sauve et déclenche un duel.

Votre ennemi est très rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la musique s'arrête préparez-vous et, au son de la cloche, dégainez. Attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer. Montez ensuite la dénivellation et suivez l'étoile jaune jusqu'à la sortie.

Chapitre XV : L'or maudit

Tuez Barnsby et ses hommes

Incarnez Ray parce que ses dynamites seront très utiles. Eliminez les ennemis et planquez-vous derrière les statues. Quand le niveau du sable monte, éliminez les soldats et suivez votre frère qui monte les escaliers. Une fois en haut, restez derrière le pilier central pour éviter les tirs des hommes qui gardent Marisa. Si vous incarnez Ray, lancez des dynamites sur vos ennemis. Tirez ensuite sur Barnsby et cachez-vous rapidement pour ne pas subir la riposte de ce dernier. Le colonel demandera un duel à la loyale. Ray se présente volontiers.

Le colonel Barnsby est très rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Surveillez aussi ses mains. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.Bravo ! Vous venez de venger la mort de votre ami et de débarrasser la ville de ces vermines !

Call to Power II

© Activision 2000

VOIR TOUTE LA CARTE

Dans le mode triche, cliquez sur l'oeil pour avoir une vue de toute la carte.

1 000 000 PIÈCES D'OR

Entrez Leemur comme nom pour avoir 1 000 000 pièces d'or dès le début de la partie.

Camera Cafe : Le Jeu

© Nobilis / CALT 2005

LES RELATIONS AVEC LES AUTRES

Pour augmenter vos relations avec un collègue, vous pouvez soit papoter avec lui, soit offrir des cafés. Cela est parfois nécessaire pour amener un collègue à vous donner des informations ou pour réaliser une action. Attention cependant, certains sujets peuvent fâcher (ex : parler du syndicat avec Jean-Guy) ou bien simplement ne pas intéresser.
Lorsqu'un personnage devient un ami, vous pouvez lui demander de faire votre travail, ce qui peut vous permettre d'économiser du temps pour vos objectifs.
Note 1 : vos relations diminuent plus vite qu'elles n'augmentent, alors faites attention à vos actes.
Note 2 : Si vous demandez à quelqu'un de faire une de vos tâches quotidiennes (vous ne pouvez demander cela qu'à un ami), votre relation avec la personne se détériore.

LE TRAVAIL QUOTIDIEN

En plus de vos objectifs personnels, vous aurez du travail à réaliser pour votre entreprise.
- Photocopier : cliquez sur la photocopieuse et sélectionnez l'action. Prenez garde de ne pas avoir bloqué la photocopieuse avant.
- Téléphoner : cliquez sur le téléphone de votre bureau et choisissez l'action.
- Rédiger les bilans et éplucher les CV : cliquez sur votre ordinateur et choisissez l'action.
- Participer aux réunions : allez dans la salle de réunion puis cliquez sur votre chaise.

Attention à ne pas trop "oublier" votre travail quotidien car vous finiriez par vous faire virer.
Il est bon de savoir que l'on peut à tout moment trouver des somnifères (armoire de Serge), du laxatif (armoire de Maeva) et du sel (armoire de Jeanne). Ceci peut être mélangé à du café puis être offert à une personne.
* Somnifères : cela va endormir votre victime pour un bon moment.
* Laxatifs ou Sel : cela rend malade votre victime, ce qui peut notamment être utile pour pouvoir faire sortir quelqu'un de son bureau de manière à pouvoir fouiller celui-ci.

Attention, offrir un café piégé diminue la relation que vous avez avec votre victime. Je vous conseille de ne l'utiliser que dans des cas extrêmes. En général vous pourrez toujours trouver une autre solution.
Note : vous ne pouvez pas fouiller dans l'armoire de quelqu'un d'endormi.

Vous pouvez à tout moment bloquer l'ascenseur ou éteindre la photocopieuse. Par la suite, vous pouvez demander à Sylvain d'y jeter un coup d'oeil ce qui aura pour effet de détériorer l'ascenseur (ou la photocopieuse). Vous pourrez ensuite appeler la compagnie d'ascenseur (ou l'électricien). C'est un moyen d'avoir un contact avec le réparateur d'ascenseur ou avec l'électricien.

Jean-Claude Convenant

Mission 1 : Truquer les comptes

Lundi et Mardi :
- Faire plaisir à Sylvain.
Parler gentiment avec Sylvain et lui dire que vous allez lui organiser un fête d'anniversaire.
- Trouver à manger.
Aller dans la salle de réunion.
- Trouver à boire.
Aller dans la salle de réunion.
- Inviter 4 personnes.
Hervé, Maeva, Jeanne et Fred. Pour que Fred soit d'accord il faudra qu'elle soit une de vos collègues, vous devrez donc augmenter vos points de relation avec elle.
- Rendez-vous à la machine à café.

Mercredi, Jeudi et Vendredi :
- Echanger le dossier de Hervé.
Le dossier de Hervé se trouve dans le bureau de Sylvain.
Parlez avec Daisie pour la séduire. Trouvez-lui 5 roses rouges (salle de réunion, bureau de Jeanne, bureau de Maeva, bureau de Nancy et bureau de Phillipe). Continuez à la séduire en papotant avec elle et en lui apportant du café jusqu'à ce qu'elle soit amoureuse de vous.
Allez chercher de la nourriture avariée dans votre armoire. Lorsque le livreur de pizza ira aux toilettes, piégez la pizza. 20 minutes après avoir reçu la pizza le chauve sera malade, proposez alors à Daisie d'aller faire un tour dans la salle des archives. Il n'y aura alors plus personne dans la salle et vous pourrez échanger le dossier.
- Echanger le dossier de Jean-Claude.
Le dossier de Jean-Claude se trouve dans le bureau de Lucien (là où se trouve Tom).
Allez dans la salle des archives avec Daisie. Allez ensuite le raconter à Tom. Pendant qu'il pleure vous pourrez échanger le dossier.

Mission 2 : Se débarrasser d'Alexandre

Lundi :
- Eviter que lucien ne soit présent aux deux rendez-vous de l'après-midi.
Solution 1 : Allez chercher des somnifères dans l'armoire de Serge. Prenez un café et offrez-lui un café somnifère. Il partira dormir pour un bon moment.
Solution 2 : Bloquer l'ascenseur puis demander à Sylvain d'y jeter un coup d'oeil. Une fois que Sylvain a endommagé l'ascenseur, appelez la compagnie d'ascenseur. Lorsque le technicien est là, fouillez dans sa boîte à outils pour prendre le tournevis. Demandez ensuite à Alexandre d'aller chercher des documents aux archives. Vous n'avez plus qu'à bloquer la porte avec le tournevis.

Mardi :
- Demander à Riri le gardien du parking, de saboter la voiture d'Alexandre.
Trouver une grosse somme d'argent en liquide en fouillant dans l'armoire de Jean-Guy. Donner l'argent à Riri.
Parler avec André qui vous indiquera quelle est la voiture d'Alexandre. Pour cela il faut qu'André soit "neutre" vis-à-vis de vous. Indiquer à Riri quelle est la voiture d'Alexandre.

Mercredi :
- Parler de l'homosexualité d'Alexandre à Jeanne, Julie, Maeva et Sylvain.

Jeudi et Vendredi :

- Trouver un moyen pour prendre une photo d'Alexandre.
Parler avec Fred qui vous dira qu'elle est énervée de ne pas avoir de places pour la soirée techno. Fouillez dans l'armoire de Julie et prenez les places pour la soirée techno. Retournez voir Fred qui vous donnera une photo d'Alexandre.
- Donner la photo à Hervé pour qu'il la trafique.

Hervé Dumont

Mission 1 : Se débarrasser de Lucien

Lundi et Mardi :
- Ecouter la discussion de Jeanne avec Lucien.
Lorsque Jeanne et Lucien discutent, placez-vous à quelques pas d'eux puis cliquez sur l'un des deux et sélectionnez "écouter".
- Ecouter la discussion de Nancy avec Lucien.
Agir de même que précédemment.
- Ecouter le conversation téléphonique de Lucien le mardi soir.
Demander gentiment un service à Julie. Elle vous répondra qu'elle pourra faire un effort si vous lui procurez des sous-vêtements. Les sous-vêtements se trouvent dans l'armoire de Jean-Claude (évidemment). Vous pourrez ensuite lui demander de vous laisser vous servir du standard.

Mercredi :
- Faire écouter à Jean-Claude ce que Lucien pense de lui.
Solution 1 : Bloquer l'ascenseur puis demander à Sylvain d'y jeter un coup d'oeil. Une fois que Sylvain a endommagé l'ascenseur, vous pouvez appeler la société d'ascenceur pour que le technicien vienne. Une fois que le technicien est là, attendez qu'il pose sa boîte à outils puis fouillez dedans pour y prendre les talkies-walkies. Apporter un talkie à Jean-Claude puis rendez-vous dans la salle au fond du bureau de Carole. Vers 17h Lucien arrive, cachez alors le talkie dans l'aération. Retournez voir Jean-Claude.
Solution 2 : Prennez la clef de l'armoire de Serge dans l'armoire de Jeanne. Prenez ensuite le dictaphone dans l'armoire de Serge. Rendez-vous dans la salle au fond du bureau de Carole. Vers 17h Lucien arrive, cachez alors le dictaphone dans l'aération. Retournez voir Jean-Claude.

Jeudi et Vendredi :
- Trouver des vieux journaux.
Fouillez dans l'armoire de Sylvain.
- Trouver des ciseaux.
Fouillez dans l'armoire de Jean-Guy.
- Trouver de la colle.
Fouillez dans l'armoire de Julie.
- Trouver une photo compromettante.
Fouillez dans l'armoire de Lucien.
- Trouver l'adresse de Lucien.
Fouillez dans l'armoire de Lucien.

Mission 2 : Faire capoter le rachat de l'entreprise

Lundi et Mardi :
- Obtenir l'emploi du temps de Jean-Guy.
Allez voir Phillipe qui va vous demander pourquoi Nancy le regarde bizarrement. Augmentez vos relations avec Nancy jusqu'à ce qu'elle soit "collègue" vis-à-vis de vous. Parlez avec elle puis retournez parler avec Phillipe. Il vous demande alors de faire venir le livreur d'eau dans son bureau. Prenez un téléphone et appelez la société qui livre les bonbonnes d'eau. Retournez parler à Phillipe 2 fois de suite.

Mercredi :
- Utiliser le standard lors de l'appel des investisseurs.
Solution 1 : Parler avec Vincent puis apportez-lui des forfaits de ski (trouvés dans votre armoire). Il acceptera alors d'occuper Julie au moment de l'appel des investisseurs. Il vous préviendra lorsqu'il partira "faire un tour" avec Julie pour que vous puissiez intercepter l'appel en cliquant sur le standard.
Solution 2 : Vers 17h, donnez un café piégé à Julie pour la rendre malade. Losqu'elle a quitté le standard, cliquez sur celui-ci pour intercepter l'appel des investisseurs.

Jeudi :
- Faire tomber Nancy malade.
Allez parler à Sylvain (il faut que votre relation avec lui soit "collègue" pour que ça marche) qui va vous demander des places pour une soirée strip-tease. Allez fouiller dans la veste de Jean-Claude (dans son bureau, sur le porte manteau). et donnez les places à Sylvain. Ensuite discutez avec Sylvain pour lui demander de parler avec Nancy.

Vendredi :
- Demander à Maeva d'être à la réunion avec les investisseurs.
- Demander à Vince d'être à la réunion avec les investisseurs.
- Mettre l'ascenseur en panne avant l'arrivée des investisseurs.
Bloquer l'ascenseur puis parler à Sylvain pour qu'il y jette un coup d'oeil.
- Faire un mauvais accueil aux investisseurs.
Prendre le détergent dans le chariot de ménage puis allez vers la fontaine à eau du standard pour y mettre le détergent. Lorsque les investisseurs arrivent, vous pouvez vous en donner à coeur joie. Distribuez-leur des cafés piégés, parlez leur de syndicats et de grèves. Ils vont vous détester.
- Commencer la réunion avec eux.

Cannon Fodder

© Sensible Software 1994

+ D'INFOS FORUM

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Sur certaines versions du jeu, pour passer les niveaux, il suffit de presser sur la touche ENTER pendant le jeu. Toutefois, sur d'autres versions, la manoeuvre est plus complexe : affichez la carte (en cliquant en bas à gauche pendant le jeu), et tapez FODDER en maintenant la touche CTRL enfoncée. Retournez au jeu et appuyez alors sur ENTER pour passer le niveau.

ASTUCE POUR LES SAUVEGARDES

Lors de la sauvegarde, entrez JOOLSRIP comme nom pour améliorer le grade des troupes.

Cannon Fodder 2

1994

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE POUR LES SAUVEGARDES

Comme pour Cannon Fodder 1ère édition, lors de la sauvegarde, entrez JOOLS pour améliorer le grade des troupes.

CONSEILS GÉNÉRAUX

Si vous le pouvez, mettez votre groupe à l'abri dans un endroit calme et envoyez un homme seul en éclaireur. Il sera moins vulnérable aux grenades et aux roquettes que tout un groupe, mais tout aussi efficace.
Quand vous êtes entourés d'ennemis, ne vous arrêtez pas de bouger, c'est votre meilleure chance.
Pour éliminer un bazooka "à la main", ne lui foncez pas droit dessus (bien que cela puisse marcher), mais courez en direction d'un point situé près de lui, de manière à modifier constamment sa ligne de tir.
Dans certaines phases, vous serez attaqués par des hélicoptères (ou d'autres véhicules volants). Pensez à laisser un ou deux hommes en appâts, pour donner aux autres le temps de trouver une arme ou un véhicule efficace.
Sur la planète X, certaines barrières, mortelles au contact, résistent aux grenades et aux roquettes. Utilisez des chars et des canons pour les détruire, ou à défaut placez un de vos hommes à proximité pour que les canons adverses fassent le travail (en particulier dans la phase 2 de la mission 23).
Lorsque vous utilisez la Jeep lunaire pour sauter les gouffres, ne laissez à bord qu'un équipage d'un homme.

GÉNÉRAUX À LA PREMIÈRE MISSION

Lorsque vous finissez votre première mission, l'écran des honneurs défile, affichant votre grade. Lors du défilement de cet écran, appuyez sur la touche ESC et vous recommencerez la première mission, mais avec les nouveaux grades récemment acquis. Vous pouvez ainsi recommencer jusqu'à obtenir les 4 étoiles. Cette astuce est valable dans n'importe quelle mission, mais choisissez-en une facile de préférence.

Cap sur l'Ile au Trésor

© Nobilis / Kheops Studio 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce jeu étant de type «point & click», la prise en main se veut immédiate avec des commandes extrêmement simples. L'inventaire est somme toute assez pratique et disponible à tout moment sur un simple clic droit. Un objet à démonter ? Un paquet à ouvrir ? Il suffit simplement de cliquer une fois dessus puis une seconde fois sur l'icône de la clé anglaise afin d'y parvenir. De même pour combiner des objets ensemble : cliquez sur chacun d'eux à tour de rôle et le logiciel les associera, si toutefois cela est possible. Pour utiliser un objet dans le jeu, prenez-le dans l'inventaire, ressortez de ce dernier avec un clic droit puis de retour dans la partie, le pointeur aura l'apparence de cet objet. Enfin, vous pouvez vous déplacer instantanément d'un point de la carte à un autre en cliquant sur l'onglet «carte» à gauche de l'inventaire, ceci se révèle également bien pratique. Bref, les commandes sont on ne peut plus simples. Côté gameplay, la seule difficulté résidera dans le fait de tout analyser autour de vous en pointant sur chaque objet de l'image et d'observer les changements éventuels du curseur, ceci dans le but de ne rien oublier lors de votre passage. En effet, si l'on se hâte trop, on a vite fait de se retrouver bloqué de longs moments devant une énigme qui nécessitait en réalité un objet qui est passé au travers de votre vigilance, mais pourtant crucial dans la progression de l'aventure. Ceci étant, cette solution vous aidera à atteindre le trésor sans grande difficulté.

Le départ pour l'île

Pour commencer, vous voici enfermé dans votre cabine. Observez autour de vous pour récupérer tous les objets suivants : la Marque noire, la grosse corde, la montre marine (au plafond), le sextant, le briquet ainsi qu'une autre corde. Ne pouvant sortir par la porte, pointez vers la fenêtre. Récupérez le message détenu par le perroquet de Long John. Vous voici donc en possession de la première partie de la carte accompagnée du début de l'énigme à résoudre. Cliquez ensuite vers la porte fermée à clef et une fois la séquence de dialogue avec les pirates terminée, retournez-vous vers le perroquet qui vous ouvrira l'accès par la fenêtre. Dans votre inventaire, cliquez sur les deux cordes trouvées au préalable afin de les attacher ensemble. Pour ce faire, il va vous falloir réaliser un noeud d'écoute. Notez que plusieurs fois dans le jeu vous serez amené à nouer des cordes, des fils ou encore des lacets, ceci un peu à la manière d'un puzzle, avec la bonne combinaison à choisir. Voici donc la bonne méthode pour accomplir ce premier noeud : choisissez en bas, haut, bas, puis l'unique choix possible. Utilisez les cordes ainsi nouées en les attachant à l'accoudoir en bas en avant de la fenêtre. Voici un nouveau noeud à faire : choisissez l'unique possibilité puis, bas, bas et le reste est évident. Pointez donc en direction de la sortie et échappez-vous ! Cap sur l'île au trésor !

Arrivée sur l'île, le bananorum et la statue inca

Première chose à faire : ne pas oublier de prendre la poulie accrochée à l'extrémité de la proue de votre bateau. Suivons donc l'énigme dans l'ordre (celle-ci étant accessible à tout moment en appuyant sur la roulette de votre souris) et allons chercher la corne droite du bélier au pied du bananier. Deux directions étant possibles, prenez celle de gauche. Récupérez la fleur orange ainsi que le manche de trolley après l'avoir fait revenir vers vous. Empruntez le chemin le plus à gauche à défaut de revenir sur vos pas et récupérez donc les bananes, la bouteille de rhum, et la fameuse corne droite du bélier. Continuez tout droit et emparez-vous du paquet enveloppé de toile cirée posé dans la gueule de la statue. Allez maintenant sur votre gauche. Vous revoici devant le perroquet perché sur une statue inca (soyez concentré sur les paroles de sa chanson) et vous demandant de lui préparer du bananorum. Dirigez-vous sur la droite pour ramasser un coquillage rouge ainsi que les deux plumes. Il va vous falloir un récipient pour préparer la mixture. Hâtons-nous donc d'aller le récupérer. Retournez à l'endroit où vous aviez récupéré le manche de trolley. Afin de traverser le précipice, vous aurez besoin d'un trolley utilisable. Démontez donc la poulie obtenue sur votre bateau et

adaptez le manche de trolley avec la roulette et son axe. Vous voici alors avec un trolley réparé. Vous pouvez maintenant traverser le précipice sans problème. Dirigez-vous tout droit, puis à gauche de l'arbre dont il manque de l'écorce, empruntez le chemin le plus à gauche et continuez tout droit. Emparez-vous du couteau rouillé ainsi laissé à l'abandon sur cette pierre magnétisée qui nous sera utile plus tard dans l'aventure... Mais revenons-en à nos moutons et allons chercher ce fameux récipient. Revenez sur vos pas une fois et pénétrez dans la grotte en forme de tête de mort sur votre gauche. Récupérez tout ce qui s'y trouve, c'est-à-dire : la lame de couteau, le casque vide, la cordelette, la statuette brisée ainsi que la seconde figurine. Si vous le souhaitez, vous pouvez poser le combustible sur les cendres au centre. Dans votre inventaire, démontez le couteau rouillé et adaptez la lame nouvellement trouvée sur le manche à l'aide de la cordelette. Le noeud à faire est le suivant : unique choix possible, haut, bas puis les deux derniers choix seront évidents. Retour maintenant face à l'arbre dont il manque l'écorce. Grâce à votre nouveau couteau, faites une incision dans le tronc, puis récoltez la résine à l'aide du pot de terre cuite situé au pied de l'arbre. Allez maintenant revoir le perroquet pour lui offrir votre mixture. Afin de préparer cette dernière, il vous faut dans un premier temps découper les bananes, puis mélanger les rondelles ainsi obtenues avec le rhum (en ayant pris soin de déboucher la bouteille) dans le casque vide qui fera office de récipient tout au long de l'aventure. Donnez ensuite ceci à l'oiseau qui vous offrira en échange une plume rouge. Vous voici maintenant en possession de tous les objets nécessaires à la résolution de l'énigme de la statue inca. Insérez le coquillage rouge sur l'emplacement vide de gauche, la plume rouge au-dessus de ce même coquillage et la plume jaune au-dessus du coquillage de couleur identique. Positionnez la fleur orange récupérée près du manche de trolley au centre de la statue, et il ne vous reste plus qu'à réaliser un noeud décoratif sous le coquillage jaune identique à celui de gauche. Voici donc la combinaison à effectuer : unique choix possible, haut, unique choix possible, haut, puis les trois derniers choix sont uniques.

La corne gauche du Rocher du Crâne

Suivons les consignes de l'énigme, et retournons dans la grotte en forme de tête de mort. À l'aide du briquet, allumez un feu. Il va maintenant falloir vous servir des deux figurines trouvées à cet endroit, mais avant cela, vous devrez réparer l'une d'elles. Dans l'inventaire, prenez le pot de résine froide ramassé précédemment et faites-le chauffer sur votre feu. Utilisez donc la résine chaude ainsi obtenue pour recoller la statuette brisée. Déposez les deux figurines à droite de votre feu afin de faire apparaître leurs ombres sur le mur de pierre quadrillé. Déballez maintenant le paquet enveloppé de toile cirée et prenez le maillet. Selon l'énigme, frappez donc sur le mur et respectivement : le crochet, la jambe de bois, le poignard et enfin le pistolet. Vous obtenez ainsi la corne gauche du bélier.

La porte du squelette suspendu

Sortez en ayant pris soin de récupérer les statuettes et dirigez-vous maintenant sur la gauche. Récupérez l'oeil de verre, le crochet ainsi que le lambeau de tissu que détenait le squelette. Utilisez le crochet afin d'ouvrir la petite fenêtre encastrée dans le mur de gauche. Vous voici en face d'une petite balance sur laquelle il vous faudra poser quelques pièces bien particulières. «Mais où donc trouver ces pièces ?» me direz-vous... Eh bien levez la tête et parlez donc au perroquet perché juste au-dessus de vous. Pour obtenir la bourse, il vous faudra poursuivre correctement la chanson qu'il va entamer, cette même chanson ayant été chantée lorsqu'il se trouvait sur la statue inca. Voici les couplets à sélectionner :
«La boisson et le diable avaient tué les autres, Yo-ho-ho Yo-ho et une bouteille de rhum !»
«Le lieutenant est couché dans une flaque de sang noir, Le crâne du bosco troué d'une épissoire.»
«La gorge du cuistot horriblement marquée Comme si dix doigts l'avaient sauvagement agrippée ;»
«Et ils gisaient tous morts, si bien qu'on aurait dit L'arrière-salle d'une taverne à la fin de la nuit».
Vous voici maintenant en possession de la bourse. Selon l'énigme, vous devez faire une offrande de «sang neuf» et le nombre de pièces à poser est égal à celui des mers... Autrement dit, il faudra piocher sept pièces dans votre bourse et les poser sur la balance tout en obtenant une valeur totale de 109 schillings. Posez donc 2 Pistareens, 2 Guinées, 2 Louis d'or et 1 piastre. La grille de la grotte une fois levée, récupérez l'os noirci accroché à gauche et enduisez-le de résine avant de le remettre à sa place. Vous n'avez plus qu'à allumer la torche à l'aide du briquet. Empruntez enfin ce chemin dévoilé.

La deuxième partie de la carte grâce au bélier

Avancez tout droit, puis encore tout droit. Il va vous falloir attirer ce bélier dans le piège. La méthode à employer est de fabriquer du sel en allant récupérer de l'eau salée à l'aide du casque et de la faire chauffer, puis de déposer la mixture

dans la mangeoire prévue à cet effet. Au niveau de la statue inca, vous trouverez sur la droite un petit point d'eau salée. À nouveau face à la statue inca, prenez cette fois à gauche pour y trouver de quoi faire un feu. Cliquez donc sur celui-ci en ayant sélectionné dans votre inventaire le casque plein d'eau salée. Retour maintenant au niveau de la mangeoire afin de la remplir de sel. Allez ensuite parler au bélier pour l'attirer dans votre piège. Celui-ci une fois dans l'enclos, vous allez pouvoir, comme l'indique l'énigme, récupérer une nouvelle partie de la carte en «débroussaillant» la croupe de l'animal avec la tondeuse posée sur sa droite. Vous voici donc en possession de la deuxième partie de la carte !

Ouvrir la porte aux 4 sabres et utiliser les 2 roues de pierre

Pour ouvrir le passage, il vous faut trouver la bonne combinaison de chiffres en positionnant correctement les quatre sabres. Lorsque vous lisez l'énigme, vous reconnaissez un verset identique à ce que vous pouvez lire sur la Marque noire que vous aviez récupéré au tout début de l'aventure, dans votre cabine. Or, juste avant ce verset, on peut lire l'heure «22 : 15». C'est ce code qu'il vous faut rentrer à l'aide des quatre sabres pour pouvoir continuer votre route. Une fois la porte levée, allez tout droit, puis prenez à droite. Notre héros est tout à coup effrayé, et l'on se retrouve au niveau du piège utilisé précédemment. Mais qu'à cela ne tienne, têtu comme vous êtes, vous revenez là où vous aviez pris peur. Face à vous, deux roues en pierre sont apparues. Emparez-vous-en et dirigez-vous sur la gauche. Placez les deux roues sur leurs emplacements vides et positionnez les de la manière indiquée par l'énigme. Il faut donc tout d'abord faire coïncider l'image du lapin de la grande roue avec le point de la petite roue (un point représente 1 unité et une barre 5 unités). Répétez l'opération avec «singe» + 5 et «serpent» + 13. Pénétrez par le passage ainsi ouvert, sans oublier de remettre dans votre inventaire les deux roues qui vous seront utiles par la suite.

Le crâne de bélier décorné dans la salle de la carte marine

Récupérez le paquet enveloppé de toile cirée et observez la carte posée sur la grande table de gauche. Selon l'énigme, il vous faut poser votre figurine au crochet entre les deux petits lacs, celle à la jambe de bois sur l'isthme étroit (autrement dit, à droite de la figurine au crochet) et la dernière figurine au sabre sur le désert (à gauche de la figurine au crochet). Dans l'inventaire, ouvrez maintenant le paquet enveloppé de toile cirée. Vous y trouvez une maquette de bateau en pièces détachées. Pour pouvoir la reconstruire entièrement, associez le lambeau de tissu récupéré sur le squelette avec l'aiguille et son fil afin de confectionner les voiles. Adaptez celles-ci avec les mâts et la coque pour enfin obtenir la maquette entière. Il ne vous reste plus qu'à positionner cette dernière sur le socle du milieu et cliquer sur les voiles jusqu'à ce qu'elles soient orientées le plus à gauche, vers Cuba donc. Emparez-vous enfin du crâne de bélier décorné.

Les marécages et les bosses de chameau

Ressortez maintenant sans oublier de récupérer la maquette de bateau. Retour à l'endroit où vous aviez trouvé les deux roues de pierre et empruntez cette fois-ci le sentier de droite, puis continuez tout droit pour atteindre les marécages. Progressez dans ceux-ci en direction de l'arbre jusqu'à vous retrouver coincé. Pépita va alors vous venir en aide en vous jetant une corde qu'il vous faudra dans un premier temps dénouer, puis enfin associer avec le crochet afin de confectionner votre grappin. Voici l'ordre correct des séquences pour la réalisation du noeud : bas, haut, unique choix, unique choix, haut, unique choix possible. Pointez donc en direction de l'arbre avec ce nouvel outil. À ce point, avant de continuer votre progression, il est important de récupérer les branchages au pied de l'arbre et de les jeter dans les marécages que vous venez de traverser afin que notre héros puisse revenir sur ses pas sans problème. Ceci fait, continuez donc votre périple en empruntant l'unique sentier. Vous voici maintenant arrivé face à un nouvel arbre situé à proximité de trois rochers dépassant de la surface de l'eau (les «bosses de chameau» de l'énigme). Dans l'inventaire, assemblez les deux cornes récoltées précédemment sur le crâne de bélier. Placez ensuite le crâne totalement reconstitué sur le tronc, récupérez l'oeil de verre dans l'inventaire et pointez avec celui-ci sur la tête du bélier. Votre chemin ainsi dévoilé grâce à ce dernier, dénouez votre grappin et attachez uniquement la corde aux racines. Voici le noeud à réaliser : unique choix, haut, unique choix, haut, unique choix, bas, unique choix, haut, puis dernier et unique choix. Vous pouvez maintenant descendre sans problème.

Sortir Pépita du puits

Ramassez l'oeil de verre, puis allez une fois à droite, à droite encore et enfin une fois tout droit. Une séquence se déclenche où Pépita chute dans le puits. Avant de la sauver, récoltez tous les objets à proximité. Il s'agira d'une pioche,

une poulie (située au-dessus du puits), une corde longue (dans le coffre à gauche du masque), une roulette, un axe de roulette, une corde courte, ainsi qu'un porte-voix. Dans l'inventaire, associez la roulette et son axe avec la coque de poulie. Enfin, adaptez vos deux poulies sur la corde longue pour obtenir un palan. Pointez avec celui-ci au-dessus du puits et il vous sera demandé de réaliser un noeud de cabestan : unique choix, bas, unique choix. À présent, il vous faut démonter votre pioche afin d'en récupérer le manche et l'insérer sur la grosse bobine rouillée vous faisant face. Mais il vous reste une chose à faire avant de délivrer Pépita... En effet, en gentleman que vous êtes, vous souhaitez remonter la jeune fille en lui offrant un minimum de confort tout de même ! Attachez la corde courte à la poulie basse à l'aide d'un noeud de chaise dont voici l'ordre : unique choix possible, haut, bas, bas, les deux derniers choix étant évidents. Enfin, pointez vers le manche de pioche précédemment encastré et vous pourrez remonter la demoiselle en détresse.

Guérir avant de creuser

Après la séquence, n'oubliez pas de reprendre ce manche ainsi que les cordes et les poulies nécessaires au sauvetage. Vous aurez sans doute remarqué une forge à gauche de la bobine rouillée avec un coffre posé au sol à l'entrée de celle-ci. Après l'avoir ouvert vous pourrez y trouver un vieux journal contenant des informations importantes pour la suite de l'aventure. Revenez maintenant sur la gauche puis avancez une fois tout droit pour retrouver la page manquante clouée sur une poutrelle. Cela vous indiquera en fait le moyen de vous guérir, sans quoi notre héros refusera de creuser à l'emplacement du trésor. Grimpez alors sur la petite échelle se trouvant juste à côté pour vous retrouver face à un arbre auquel il va vous falloir arracher, à l'aide de votre couteau, un lambeau d'écorce. Remplissez également votre casque de cette eau douce située à vos pieds. Il sera nécessaire de faire bouillir l'eau afin de confectionner le remède. Pour ce faire, il est évidemment possible d'allumer un feu dans la forge. Lorsque vous faites face au four, vous avez sur votre droite du bois à poser sous le récipient. Une fois le feu allumé il ne vous reste plus qu'à pointer dessus avec votre casque rempli d'eau douce. Déposez ensuite l'écorce dans l'eau bouillante.

Trouver le trésor et résoudre l'énigme du coffre

Vous voici guéri et prêt à aller creuser à l'endroit où avait atterri l'oeil de verre. Recombinez le manche et la tête de votre pioche afin de pouvoir creuser au niveau de la croix gravée au sol. Après avoir ouvert le coffre, vous devrez résoudre l'énigme qui vous permettra d'accéder à son contenu. Dans un premier temps, encastrez l'oeil de verre sur le crâne, puis récupérez à droite le petit chariot endommagé. Afin de réparer celui-ci, vous devrez démonter le sextant obtenu dans la cabine au début du jeu, et parmi les pièces détachées qui en résulteront, prenez le petit miroir et associez-le avec le chariot endommagé. Ce dernier une fois réparé, positionnez-le sur l'arc de cercle de droite à l'extrémité la plus haute. Vous remarquez sous ce même arc de cercle deux boutons poussoir qui vous permettent de déplacer le petit chariot d'un cran vers le bas ou vers le haut selon son emplacement. Mais laissez donc ce petit chariot au cran le plus élevé. Afin de pouvoir déplacer le petit chariot de gauche, il sera nécessaire de réparer le mécanisme de «switch» en utilisant des engrenages. Pour ce faire, dans l'inventaire, démontez la montre marine et vous obtiendrez ces derniers. Posez-les donc sous le switch (entre les deux extrémités inférieures des arcs de cercle). Il vous est maintenant possible de déplacer le petit chariot de gauche après avoir effectué le changement de côté à l'aide du mécanisme nouvellement créé. Déplacez alors ce petit chariot sur le troisième cran en partant de la droite. L'inclinaison des petits miroirs étant modifiable de trois façons (verticale, diagonale ou horizontale), positionnez alors celui de gauche en diagonale et celui de droite à la verticale. Ceci va normalement créer un faisceau de lumière en forme de parallélogramme dont il manquera un côté. À l'endroit où aboutit le faisceau, placez la lentille acquise suite au démontage du sextant. Le mécanisme se débloque alors, vous permettant d'obtenir une barre et la fameuse bourse remplie de pièces d'or. Mais bien évidemment, il ne s'agit pas là du réel trésor de l'île, un texte trouvé à l'intérieur du coffre vous incitant à poursuivre votre quête vers un trésor «bien plus précieux encore...».

Troisième partie de la carte

Emparez-vous du tas de sable à gauche du coffre puis retournez à l'entrée de la forge. N'y pénétrez pas tout de suite mais plutôt, retournez-vous. Insérez la barre obtenue dans le coffre sur le gros robinet rouillé puis tournez celle-ci. Prenez enfin votre maquette de bateau et laissez-la flotter sur l'eau que vous venez de libérer. Au passage, remplissez le casque d'eau douce. Allez maintenant une fois à droite et vous trouverez votre trois-mâts bloqué par des planches. L'important ici est de récupérer la dernière partie de la carte se trouvant à l'extrémité du mât du milieu. Ceci effectué, une séquence avec Pépita, votre nouvelle conquête, sera déclenchée. Lors du choix des questions, demandez-lui de vous expliquer toute l'histoire depuis le début. Demandez-lui enfin où se cache Long John.

Confectionner un boulet à la forge

Avant de poursuivre votre chemin, retournez sur vos pas au niveau des marécages, puis traversez-les pour vous retrouver sur la rive d'en face afin de récolter au sol sur votre droite un peu d'argile séchée. Celle-ci va vous servir, une fois de retour à la forge, à confectionner un boulet de canon qui vous sera utile pour pouvoir passer sans problème la scène suivante. À l'intérieur du cabanon, vous avez sur votre droite le four ainsi qu'un soufflet, puis sur votre gauche vous aurez tout le nécessaire afin de confectionner un moule de sable et d'argile. Dans l'inventaire, associez le casque d'eau douce avec le sable trouvé près du coffre au trésor et l'argile séchée. Versez enfin le mélange dans le bac vide de gauche. Emboîtez maintenant le modèle hémisphérique sur l'extrémité de bois du milieu (parmi les trois qui dépassent de la table), puis par dessus le tout, positionnez un premier châssis vide se trouvant sur le coin gauche de l'atelier. Placez enfin votre mélange de sable et d'argile à l'intérieur afin d'obtenir un châssis plein. Saisissez-vous du tout pour le poser sur l'un des deux supports en pierre à votre droite, prévu à cet effet. Réitérez l'opération avec le deuxième châssis, mais cette fois-ci en vissant le modèle conique au centre de la demi sphère en bois. Versez-y le mélange restant, retirez la petite pièce de bois et ajoutez enfin ce deuxième châssis plein juste au-dessus du premier (et non à côté), ce qui va maintenant vous permettre de couler votre boulet. Mais avant de poursuivre sa fabrication, il sera impératif de recoudre le soufflet en utilisant votre nécessaire de voilier. Adaptez-lui ensuite à son extrémité le tube prolongateur accroché au bas du four. Vous l'avez deviné, le métal qu'il va vous falloir fondre et couler dans le moule n'est autre que le trésor que vous venez de trouver ! Remplissez alors le creuset avec vos pièces d'or, actionnez le soufflet pour raviver le feu, emparez-vous du récipient rempli de métal en fusion à l'aide de la pince de droite, puis coulez le tout dans votre moule. Séparez les châssis et vous obtenez enfin un magnifique boulet doré.

Neutraliser les deux pirates et couler votre navire volé

Sortez ensuite de la forge et empruntez cette fois le chemin de droite pour aller rejoindre Pépita. Après avoir grimpé à l'échelle, une séquence se déclenchera dévoilant l'arrivée de vos ennemis sur l'île ainsi que le kidnapping de la jeune femme. Une fois à l'intérieur de la cabane, récupérez les objets suivants : les tuyaux, l'hameçon, l'outre percée, ainsi que la gaule. Ressortez maintenant, puis aidez-vous de l'arbre à droite de l'entrée pour arriver sur le toit et pouvoir préparer votre plan d'attaque contre les deux pirates. À deux contre un, il va falloir la «jouer fine» et utiliser votre matière grise plutôt que vos muscles pour neutraliser vos ennemis. Ainsi, dans l'inventaire, vous allez confectionner une canne à pêche en vous servant du fil de nécessaire de voilier (après l'avoir séparé de l'aiguille), puis de la gaule et de l'hameçon dont vous venez de faire l'acquisition. Voici la combinaison pour la réalisation du noeud de pêcheur : unique possibilité, bas, unique possibilité, haut, unique choix, bas, les trois derniers choix étant évidents. Pointez maintenant avec votre canne à pêche sur la table située entre les deux pirates et emparez-vous de la corne à poudre (détachez celle-ci de l'hameçon dans l'inventaire), puis de la blague à tabac (idem). Piégez maintenant celle-ci en l'associant avec la corne à poudre, puis ceci étant fait, reposez cette petite sacoche sur la table, à nouveau avec la canne à pêche. La séquence se déclenche alors et vous voici débarrassé des deux gêneurs. Ligotez-les maintenant fermement avec votre corde courte, dont le noeud à effectuer sera le suivant : unique possibilité, bas, unique possibilité, bas et enfin unique possibilité. À ce stade, vous pourrez récupérer des balles de pistolet, la navette pour filet, ainsi qu'un pistolet vide.
Sacrebleu ! On vous a volé votre trois-mâts et vous ne pouvez y accéder ! On vous tire même dessus si vous vous en approchez... Dans ce cas, une seule solution : se résigner à couler votre propre navire à l'aide du canon, ce qui sonnera le glas des pillards. Retour donc dans la cabane pour les préparatifs du feu d'artifice. Tout d'abord, utilisez le palan qui vous a permis précédemment à remonter Pépita du puits, puis accrochez-le sur l'anneau libre prévu à cet effet (à droite du canon) à la manière de celui de gauche. Décrassez maintenant le canon avec l'écouvillon suspendu sur votre droite puis ôtez le couvercle du tonneau afin de pouvoir en récupérer la poudre en utilisant la pelle également accrochée. Versez donc le contenu de cette dernière à l'intérieur du canon nettoyé, tassez le tout à l'aide du refouloir et vous n'avez plus qu'à charger le tout avec votre boulet. Pour pouvoir donner à votre tir l'angle correct, incrustez le manche de votre pioche juste à gauche du canon et vous pourrez alors incliner celui-ci. Regardez alors à vos pieds, là où se rejoignent les cordes des palans, puis cliquez afin que le canon se rapproche de la fenêtre maintenant ouverte. Attachez l'étoupe de votre inventaire sur le boutefeu accroché à la poutre de gauche, mettez le feu à celle-ci, saisissez-vous du tout, puis faites feu en cliquant sur l'arrière du canon. Avant de quitter les lieux, notez qu'il est utile de remplir à nouveau la corne de poudre dont vous vous resservirez plus tard dans l'aventure.

Plonger vers l'épave et réparer votre barque

Il est maintenant l'heure d'aller explorer les fonds marins au niveau du navire coulé. Avant cela, confectionnez votre

appareil de plongée en associant l'outre percée aux tuyaux et en allant gonfler l'appareil avec le soufflet de la forge (n'oubliez pas d'ôter le tube prolongateur si cela n'a pas été fait). Vous pouvez maintenant vous diriger vers l'épave pour plonger dans sa direction. Là, récupérez votre boulet, puis observez sur la droite le coffre de chirurgien emprisonné dans un coquillage géant qui se refermera dès que vous essaierez de saisir l'objet.
Calez le manche de votre pioche afin d'empêcher la fermeture des coquilles puis emparez-vous sans danger du coffre. Reprenez enfin votre manche. Regardez maintenant légèrement à gauche puis grattez avec votre couteau le morceau d'éponge mouillée jusqu'alors rattaché au rocher. De retour à la surface, il est nécessaire d'effectuer les réparations afin de pouvoir utiliser votre bateau. Ouvrez le contenu du coffre de chirurgien puis utilisez les tenailles pour déclouer les deux planches à proximité. Réajustez-les maintenant à la bonne longueur grâce à la scie à amputer puis calfatez le tout en utilisant l'étoupe. Afin de protéger votre réparation, allez refaire chauffer votre pot de résine (servez-vous du feu situé derrière vous, juste avant d'atteindre la statue inca) puis cliquez à l'aide de celle-ci sur votre coque pour achever le travail. Embarquez alors en direction de la cascade.

Arrivée à la cascade pour rejoindre Long John

Attachez votre embarcation à l'anneau rouillé en réalisant un noeud d'ancre comme suit : bas, bas, haut, puis les deux derniers choix seront uniques. Rendez-vous sur la terre ferme à droite pour y retrouver le perroquet et faire sonner la cloche après la mise en garde de Pépita. Proposez aux pirates d'échanger la jeune femme contre une carte au trésor et ils feront descendre un récipient. La logique voudrait que vous y déposiez votre boulet en or, mais les pirates n'en auront que faire, prétendant (et ils n'auront pas tort) qu'il ne s'agit que de bronze peint en or. Non, ce qui les fera réagir en réalité sera votre bouteille de rhum. Rebouchez donc celle-ci puis déposez-la dans la caisse. Cela aura pour effet de semer la zizanie entre vos ennemis et l'un d'entre eux finira d'ailleurs dans le lac, dévoré par les piranhas.
Adressez-vous à nouveau au perroquet, puis récupérez les poignards jumeaux qu'il laissera tomber. Revenez à présent dans votre barque, puis muni des poignards jumeaux cliquez sur le mur criblé de trous. Vous vous trouvez maintenant face à un petit casse-tête où il vous faudra faire pivoter vos poignards dans les trous situés à bonne distance, afin d'atteindre la sortie en haut à gauche de l'image. Peut-être y passerez-vous plus ou moins de temps, mais vous finirez bien par y parvenir.Vous voici finalement en face de ce vieux Long John !

Délivrer Pépita et trouver le double des clés

Suite au dialogue, empruntez l'escalier sur votre droite pour aller retrouver votre chère et tendre aux prises avec les pirates. Associez votre pistolet non chargé à votre corne de poudre pleine (si celle-ci est vide, allez la remplir grâce au tonneau prévu à cet effet à proximité du canon), puis ajoutez-y vos balles. Avec votre arme chargée, cliquez sur le pirate. Après la séquence de dialogue, empochez le miroir et l'ardoise posés tous deux sur la table de droite, puis partez à la recherche du double de la clé. Son détenteur se trouvera en réalité à l'endroit du piège qui vous avait permis d'attraper le bélier. Rendez-vous y instantanément grâce à la carte et, à l'aide de votre navette, réparez le filet déchiré accroché à gauche juste au-dessus de vous. Le piège est à nouveau fonctionnel. Dirigez-vous maintenant tout droit, grimpez les escaliers puis vous vous trouverez là où vous aviez déniché les deux pierres cylindriques. Le pirate qui possède le double de la clé se trouvant au bout du chemin de droite, empruntez celui de gauche puis pénétrez dans la caverne où vous aviez laissé à l'abandon les trois figurines. Munissez-vous du porte-voix et effrayez le pirate en cliquant sur l'ouverture au sol donnant sur l'extérieur. Celui-ci, pris de panique, ira tout droit se faire prendre dans votre embuscade. Retirez-lui la clé accrochée au niveau de sa hanche et retournez à la cascade libérer Pépita. Cliquez alors avec la clé sur ses menottes.Vous allez enfin devoir résoudre la dernière énigme du jeu.

Enigme finale

Vous vous trouvez maintenant face à Pépita et son père, et derrière vous se trouve un bac en pierre circulaire dont vous devrez nettoyer le contour à l'aide de l'éponge pour faire apparaître les symboles. Allez maintenant chercher un peu d'eau douce au niveau de la cascade puis versez-la au centre de ce bac en pierre. La dernière énigme requiert que vous connaissiez l'emplacement des points cardinaux. Pour ceci, vous aurez évidemment besoin d'une boussole. N'ayant pas celle-ci dans votre inventaire, il vous faudra la fabriquer vous-même. Vous allez utiliser le bouchon de liège de la bouteille de rhum, ainsi que l'aiguille qu'il vous faudra au préalable magnétiser. Pour ce faire, retournez à l'endroit où vous aviez ramassé le couteau rouillé au début de l'aventure, celui-ci ayant été trouvé sur un rocher magnétisé. Sur la carte, son emplacement est situé tout en bas, au «cap de la peur». Cliquez sur la pierre avec l'aiguille puis elle deviendra aimantée. Retour maintenant dans la salle de l'énigme, associez le bouchon de liège à l'aiguille aimantée

puis posez la boussole ainsi créée sur l'eau au centre des symboles. La pointe de l'aiguille vous indiquant le nord, vous connaissez maintenant l'emplacement des points cardinaux. Face à vous, encastrez dans le mur les deux disques de pierre. Selon l'énigme, il vous faut calculer combien de jours séparent le sud du nord blanc. Le symbole représentant le nord blanc étant le «1 silex» (puisque la pointe de l'aiguille indique le nord), on en déduit que le sud est représenté par le symbole «1 pluie». À partir de là, positionnez les routes calendaires sur «1 pluie», puis tournez-les à l'aide du gros bouton poussoir situé au milieu, juste au-dessous des roues. Cliquez jusqu'à vous retrouver sur «1 silex», tout en comptant le nombre de pressions sur le bouton (un clic étant égal à un jour). On décompte alors 39 jours.
Retournez-vous face à vos deux amis afin qu'ils vous aident à valider la première réponse. Faites appuyer Long John sur la case à 19 unités (n'oubliez pas qu'un point est égal à 1 unité et 1 trait à 5 unités), appuyez à votre tour sur 17 unités et dites à Pépita d'appuyer sur le chiffre 3. Cliquez maintenant sur la petite tête de dragon (à droite) pour qu'elle se décale d'un cran puis passez ainsi à la deuxième question. Cette fois-ci, nous devons compter combien de jours séparent le sud de l'ouest. Après avoir vérifié sur votre boussole le symbole correspondant à l'ouest, autrement dit «7 singe», répétez l'opération avec les disques calendaires en partant à nouveau de «1 pluie». On obtient cette fois-ci 32 jours. Demandez alors à Long John d'appuyer à nouveau sur 19, positionnez-vous sur 11 et dites à Pépita de presser la touche à 2 unités. Cliquez une nouvelle fois sur la petite tête de dragon afin de passer à la dernière question. Il s'agit de compter cette fois-ci de l'ouest au nord. Partez donc de «7 singe» pour atteindre «1 silex». Si vous n'avez pas fait d'erreur, vous décompterez 7 jours. Retournez-vous enfin, puis positionnez Long John sur 3, vous-même sur 2 et Pépita sur 2. Voici maintenant la dernière partie de l'énigme finale. Vous devrez reproduire la même illustration qui vous fait face, le «Glyphe lunaire». Afin de résoudre l'énigme le plus rapidement possible, ne touchez à rien pour le moment et lisez ce qui suit juste après ces quelques explications sur le mécanisme de cette table en pierre.

Pour Long John, le bouton de gauche actionnera le plus petit arc de cercle ainsi que la boule la plus à droite. Le bouton de droite quant à lui actionnera le plus grand arc de cercle et également la boule de droite.
Pour vous, le bouton de gauche influe sur le grand arc de cercle avec la boule de gauche, puis celui de droite actionne l'arc de cercle du milieu avec la boule du milieu.

Pour Pépita, le bouton de gauche actionne l'arc de cercle du milieu avec la boule de gauche. Le bouton de droite, lui, actionnera le petit arc de cercle avec la boule centrale.

Normalement, si vous ne touchez à rien au départ, il vous faut juste appuyer deux fois sur le bouton de gauche, dire à Pépita d'appuyer une fois également sur le bouton de gauche, puis que vous appuyiez encore deux fois sur le bouton de droite. Vous n'avez en aucun cas besoin des boutons dont dispose Long John.

L'accès au trésor est enfin ouvert ! MAIS, avant d'aller vous emparer de toutes ces richesses, réglez le petit problème du serpent prêt à attaquer Long John avec son venin mortel. Remettez-lui alors l'ardoise dans sa main droite après y avoir donné un coup d'éponge. Enfin, avec votre miroir, cliquez sur la tête du serpent afin de l'effrayer grâce aux rayons du soleil ! Votre quête est maintenant terminée, vous contemplez votre trésor bien mérité enlacé avec Pépita !

Capitalism II

© Ubisoft / Enlight Software 2002

CHEAT MODE

Pendant le jeu, maintenez SHIFT enfoncé et tapez 6789 pour activer le cheat mode. Effectuez ensuite l'une des manipulations suivantes.

ALT + C 10.000.000 Crédits

Capitalism Plus

© Enlight Software 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

$$$***$$$	Plein d'argent
!!!***!!!	Construisez ce que vous voulez

Car Tycoon

© Fishtank / Vectorcom 2002

GAGNER DE L'ARGENT

Voici une manière efficace de gagner facilement de l'argent. Décidez d'une réduction de 50 % pour chaque véhicule vendue aux concessionnaires. Fixez ensuite le prix de vente à 20 000 $. Cela vous rapportera 10 000 $ à chaque voiture.

CHEAT MODE

Nommer votre entreprise **ZoylentGreenisPeople** puis pendant le jeu, appuyez simultanément sur :
G + O + D pour activer le god mode qui débloque toutes les options.
G + U + N pour activer le gun mode qui vous donne l'argent infini

Carl Lewis Athletics 2000

© Midas Interactive / Dinamic 2000

SAUT EN HAUTEUR ET À LA PERCHE

Accélérez au maximum. Sur le dernier appui, maintenez le bouton 1 et utilisez le bouton 2 pour modifier l'angle.

Carmageddon

© SCi 1997

CHEAT CODES (VERSION COMPLÈTE)

Au cours du jeu, entrez les codes suivants :

BIGBOTTOM	Carrosserie démolie
BOYSFROMTHEBUSH	Pneus anti-dérapants
BUYYOURNEXTGAME	Suspensions défectueuses
CHICKENFODDER	Sauts sur place
FUNNYJAM	Piétons turbo
GIVEMELARD	Bonus
GOOGLEPLEX	Véhicule amphibie
HAMSTERSEX	Piétons aveugles
IGLOOFUN	Moteur de dragster
IHAVESOMESPAM	Gravité plus faible
ILOVENOBBY	Affiche les piétons sur la carte
INTHELOFT	Effets psychédéliques
ISLANDRULES	Cadavres
MOOSEONTHELOOSE	Mode Flipper
NAUGHTYTORTY	Les piétons revivent
RABBITDREAMER	Gravité faible
RUSSFORMARIO	Rayon laser intégré
SMALLUDDERS	Piétons géants
SPAMFOREST	Frein à main
SPAMFRITTERS	Réparations gratuites
SPAMSPAMSPAMSPAM	Les piétons sont cloués au sol
SUPERHOOPS	Piétons explosifs
TRAMSARESUPER	Les piétons restent empalés à votre voiture

CHEAT CODES (DÉMO)

Au menu principal, (à l'écran où vous choisissez notamment le véhicule), tapez rapidement le mot ENABLE. Vous aurez accès à toutes les courses et à tous les véhicules. Maintenant, avant que la course débute, appuyez sur F4 pour activer les cheat codes. Vous allez maintenant pouvoir utiliser tous les codes suivants :

F5 Réparation totale
F6 Invulnérabilité activée / désactivée
F7 Rajoute 30 secondes au chronomètre
F8 Arrête / relance le chronomètre
F10 Un tour supplémentaire
F11 Donne 5000 crédits
F12 Change la caméra en vue extérieure
SHIFT + F6 Fait apparaître les adversaires sur la carte
SHIFT + F7 Rajoute 300 secondes au chronomètre
SHIFT + F8 Gestion des ombres : pas d'ombre / toutes les voitures / seulement la vôtre
SHIFT + F10 Checkpoint + 1
SHIFT

+ F11 Enlève 5000 crédits
SHIFT + 0 Arrête le temps
SHIFT + 1 Sous-marin
SHIFT + 2 Bonus temps
SHIFT + 5 Adversaires gelés
SHIFT + 6 Policiers gelés
SHIFT + 7 Adversaires en mode turbo
SHIFT + 9 Gravité inabituelle
CTRL + 0 Rock spring
CTRL + 1 Mode vol activé/désactivé
CTRL + 2 Pneus très adhérents
CTRL + 3 Les piétons sont collés à la voiture
CTRL + 4 Beaucoup de sang des cadavres
CTRL + 5 Gravité de Jupiter
CTRL + 6 Turbo
SHIFT + ALT + 4 Turbo
SHIFT + ALT + 5 Mega Turbo
SHIFT + ALT + 7 Reproduction des piétons
ALT + 0 Mode flipper
ALT + 1 Escalader des murs
ALT + 2 Bouncy bouncy : Votre voiture joue au kangourou.
ALT + 3 Jelly suspension: Cette fois ci ce sont vos amortisseurs qui jouent aux kangourous.
ALT + 4 Piétons sur la carte
ALT + 5 Piétons élecrtocutés
ALT + 6 Pneus en papier mâché
ALT + 7 Deux fois plus de dommages
ALT + 8 Bonus aléatoire
ALT + 9 Bonus aléatoire

0	Bonus
1	Mega bonus
2	Piétons cloués au sol
3	Piétons géants
4	Piétons explosifs
6	Piétons hyper rapides
7	Invulnérabilité
8	Réparation gratuite
9	Réparation instantanée

CAPTURES D'ÉCRAN

Pour réaliser des captures d'écran pendant le jeu, appuyez simultanément sur SHIFT et D. L'image capturée sera sauvegardée au format bitmap (BMP) dans le répertoire DATA qui se trouve dans le répertoire du jeu.

Carmageddon II : Carpocalypse Now

© SCi / Stainless Games 1998

+ D'INFOS FORUM

ASTUCES POUR LA DÉMO

Enlever la limite de temps

Pour que la demo ne s'arrête pas au bout d'un certain temps, allez dans le répertoire DATA du jeu. Supprimez le fichier DEMO.TXT. Vous pourrez alors jouer normalement (en étant quand même obligé de tuer les piétons pour gagner du temps).

Jouer avec n'importe quelle voiture

Il est possible de jouer avec n'importe quelle voiture, excepté le camion. Pour cela, changez une ligne dans le fichier GENERAL.TXT (qui se trouve dans le répertoire data de la démo). Recherchez la chaîne "//Cars to use as defaults:". Changez la ligne suivante, qui contient normalement "EAGLE3.TXT" en mettant le nom de la voiture désirée au départ (pour trouver les noms des véhicules, allez dans le répertoire 'datacars').

Durée des powers-up

Pour faire durer plus longtemps l'invincibilité ou encore le rayon pour tuer les piétons, éditez le fichier POWERUP.TXT qui se trouve dans le répertoire DATA, à l'aide d'un éditeur de texte. Lorque vous mettez 0, la donnée reste à l'infini. Lorsque vous mettez un nombre quelconque (de 1 à 90), ce nombre indique la durée du POWERUP.

PLUS DE TEMPS/POINTS PAR PIÉTON ÉCRASÉ

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier SETTING.TXT qui se trouve quelque part dans c:.....carmageddon2datapeds. Recherchez la chaîne de caractères suivante : " points per peds'each level)". Juste avant, les valeurs par défaut sont à changer selon votre inspiration. Par exemple, mettez 300000, 200000, 15000... Maintenant, quelques piétons écrasés et beaucoup de voitures à acheter !!
Recherchez encore la chaîne de caractères suivante : " Time per peds'each level)". Juste avant, les valeurs par défaut sont à changer. Mettez 999,99,9 Maintenant, quelques piétons écrasés et beaucoup de temps pour continuer votre partie.

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez le code LAPMYLOVEPUMP afin d'activer le Cheat Mode. Puis, entrez rapidement l'un des codes suivants :

BIGDANGLE	Queue de mutant
BIGTWAT	Voiture en granite
BLOODYHIPPY	Drogués
BLUEBALLZ	Adversaires gelés

BONBON	?
CLANGCLANG	Carosserie détruite
CLINTONCO	Voiture folle
DIDEDODI	Mines
DOTACTION	Piétons visibles sur la carte
EVENINGOCCIFER	Conduite en état d'ivresse
EYEPOPPER	Frein à main
FASTBAST	Piétons très rapides
FASTBONES	Bonus puissance
FISTNESSES	Attaque maximale
FRYFRY	Lance-flamme piéton
FRYINGTONIGHT	Rayon électrocuteur de piétons
GETDOWN	Zombies
GLUGGLUG	Megabonus
GOODHEAD	Piétons avec des têtes bizarres
GOTOINFRARED	?
HOTASS	After burner
IWISHICOULDFLYRIGHTUPTOTHESKY	Mode vol
JIGAJIG	Mode rebond
LEMMINGIZE	Stupides piétons
LIQUIDLUNGE	Huile glissante
LOADSABONES	?
MOONINGMINNIE	Gravité lunaire
MRMAINWARING	Les piétons paniquent
OHSOFASTSOFAST	Double puissance supplémentaire
OHSONASTYSONASTY	Double attaque supplémentaire
OHSOSTRONGSOSTRONG	Double armure supplémantaire
OHSOVERSATILESOVERSATILE	Double tout
OSOFAST	Puissance supplémentaire
OSONASTY	Attaque supplémentaire
OSOSTRONG	Armure supplémentaire
OSOVERSATILE	Tout en plus
OYPOWERUPNO	Annulateur de Powerup
NASTYBONES	Bonus attaque
POWPOW	Repousseur de concurrents
SKEGNESSES	Tout au maximum
SKIPPYPOOS	Kangourou à la demande
SMARTBASTARD	Passe le niveau en cours
STICKYTYRES	Pour grimper aux murs
STIFFSPASMS	Compteur incrémenté
STOPSNATCH	Horloge stoppée
STRINGFEST	Armure maximale
STRONGBONES	Bonus armure
TAKEMETAKEME	Piétons suicidaires
THATSALOTOFARMOUR	Point d'armure supplémentaire
THATSALOTOFOFFAL	Point d'attaque supplémentaire
THATSALOTOFPOWER	Point de puissance supplémentaire
THATSALOTSOFSLOTS	Point supplémentaire pour tout
TILTY	Mode Flipper
TIMMYTITTY	Bonus de temps
TINGTING	Réparations gratuites
TWATOFF	Piétons explosifs
VASTNESSES	Puissance maximale
WATERSPORT	Capacité amphibie
WETWET	Nouveaux crédits

WOTATWATAMI	Pneus non adhérents
XRAYSPEKS	Piétons vaporeux
ZAZAZ	Annihilateur de piétons

PATCH SUR LA SAUVEGARDE

Les sauvegardes sont stockées dans le fichier DATASAVEDGAMES.ARS. Toutes les sauvegardes commencent par "xV4 [nomdujoueur]". Les plus récentes se trouvent à la fin. Par convention, nommons le début de la sauvegarde l'offset du "x". Les offsets sont en décimal.

Plus d'argent

La valeur se trouve 516 offsets après le début de la sauvegarde. Mettez 80 4A 5D 05 pour obtenir 90 000 000 crédits.

Statistiques Amure/Puissance/Attaque au maximum

Armure totale (slots pleins) : 784 offsets après le début de la sauvegarde
Armure maximum (slots totaux) : 796 offsets après le début de la sauvegarde
Puissance totale : 788 après le début de la sauvegarde
Puissance maximum : 800 offsets après le début de la sauvegarde
Attaque totale : 792 offsets après le début de la sauvegarde
Attaque maximum : 804 offsets après le début de la sauvegarde
Le maximum est 30 (1E en hexa)

CHANGER LES PHRASES DU JEU

A l'aide d'un éditeur de texte, allez dans le répertoire du jeu puis dans DATAS. Ouvrez le fichier STATUTS.TXT. Vous pouvez alors changer toutes les phrases que vous souhaitez.

Carmageddon TDR 2000

© Eidos Interactive / Torus Games 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ' et entrez l'un des codes suivants:

`hereComesTrouble`	Activer les cheats
`openLevelsGuv`	Accès à tous les niveaux
`cash`	+ $10000
`invincible`	God mode
`ai on/off`	IA on/off
`peds on/off`	Piétons on/off

TOUTES LES VOITURES

Si vous voulez avoir la possibilité d'acheter toutes les voitures, il vous suffit de rechercher le fichier texte "car_descriptor" dans le répertoire CARS où vous avez installé le jeu et d'y changer le prix du ou des bolides que vous voulez. Il faut changer la valeur de "COST" et y mettre 0 (par exemple :).

Carnivores

© Wizardworks / Action Forms 1998

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez DEBUGON pour activer le mode Debug. Dans ce mode, les dinosaures vont vous ignorer tant que vous ne tirerez pas. Vous aurez aussi des munitions illimitées et la lave ne vous tuera pas. Enfin, vous pourrez utiliser les touches suivantes :

CTRL Pour courir plus vite
CTRL + N Sauts plus longs
SHIFT + S Active/Désactive le mode ralenti
TAB Carte complète
SHIFT + T Active/Désactive un compteur qui indique le nombre de polygones calculés par image, et le temps pris pour calculer cette image (en millièmes de seconde)

Carnivores 2

© Wizardworks / Action Forms 1999

CHEAT MODE

Au cours du jeu, tapez DEBUGUP pour activer le cheat mode. Des coordonnées apparaîtront alors dans le coin en haut à droite de l'écran. Désormais, les dinosaures vous ignorent tant que vous ne leur tirez pas dessus. Faites l'une des combinaisons suivantes :

TAB Carte complète
CTRL Fait courir plus vite
CTRL + N Super sauts
SHIFT + C Nuages et ombres
SHIFT + E Graphismes différents
SHIFT + F Activer/désactiver le brouillard
SHIFT + G Gouraud Shading
SHIFT + I Invincibilité
SHIFT + L Voler
SHIFT + M Activer/désactiver les objets en 3D
SHIFT + N ?
SHIFT + O ?
SHIFT + P Graphismes différents
SHIFT + S Mode ralenti
SHIFT + T Affiche le taux de rafraichissement
SHIFT + U ?
SHIFT + [?
SHIFT +] ?

BATTRE LE T-REX EN UN SEUL COUP

Visez l'oeil du T-Rex avec une arme puissante pour le battre d'un coup.

CHEAT MODE

Ouvrez le fichier _RES avec notepad. Vous pouvez alors modifier les caractéristiques des armes et des dinosaures. Vous verrez par exemple :
name = 'Shotgun' (le nom de l'arme)
file = 'shotgun.car'(ne pas toucher)
pic = 'bullet2.tga' (ne pas toucher)
power = 1 (puissance de l'arme, maximum 4)
prec = 0.3 (la précision de l'arme, maximum 2)
loud = 1.5 (bruit)
rate = 1.2 (la distance de laquelle est entendu le bruit de l'arme)
trace = 6

shots = 9 (nombre de munitions dans un chargeur)

Vous pouvez y rajouter :
reload= 2 (l'arme recharge au bout de 2 tirs)
optic = 1 (l'arme dispose d'une visé accrue)

Autre exemple :

name = 'T-Rex'(le nom du dino)
file = 'tirex.car' (ne pas toucher)
ai = 18 (son intelligence)
mass = 6 (son poids)
length = 12 (sa longueur)
radius = 400
health = 20 (son energie)
basescore = 25 (les points que vous gagnez si vous le tuez)
smell = 0.9 (son odorat)
hear = 0.8 (son ouïe)
look = 0.5 (sa vue)
shipdelta = 168
danger = TRUE

Carnivores : Ice Age

© Wizardworks / Action Forms 2001

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez **DEBUGUP** pour activer le cheat mode. Des coordonnées apparaitront en haut à droite de l'écran, confirmant ainsi que votre manipulation a abouti. Les dinosaures ignoreront votre personnage. Enfin, vous pouvez entrer l'un des codes suivants :

TAB Carte complète
CTRL Courir plus vite
CTRL + N Super sauts
SHIFT + L Mode vol
SHIFT + S Ralenti
SHIFT + T Afficher le vitesse de rafraichissement

CODES DE NIVEAUX

2 PBBQBB
3 QBCQBB
4 SBFQBB
5 DBKQBB
6 NBTQBB
7 PCTQBB
8 RFTQBB
9 CKTQBB
10 MTTQBB

Carrier Command

© Rainbird Software / Realtime Games Software 1989

INVULNÉRABILITÉ

Mettez le jeu en pause, et tapez THE BEST IS YET TO BE. Ensuite, appuyez sur la touche + du pavé numérique. Les mantas et les walrus seront invulnérables (sauf si vous vous écrasez sur une montagne).

Cars

© THQ / Rainbow Studios 2006

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu des cheats :

CONC3PT	Tous les artworks
IF900HP	Tous les circuits et les mini-jeux
IMSPEED	Départ rapide
MATTL66	Toutes les courses
R4MONE	toutes les skins
TRGTEXC	Master's Speedy Circuit et Countdown
VROOOOM	Boost illimité
WATCHIT	Toutes les vidéos
YAYCARS	Toutes les voitures

Cars 2

© Disney Interactive / Avalanche Software 2011

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir à l'écran des Codes du menu principal.

123456	Tous les lazers
959595	Tous les modes et tous les circuits

Cars : La Coupe Internationale de Martin

© THQ / Rainbow Studios 2007

ASTUCES DIVERSES

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

Cart Precision Racing

© Microsoft / Terminal Reality 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

BRAVO	Evite les dérapages lors de colisions
CAR	Conduire la pace car (voiture de sécurité)
CRASH	Active les dégats en mode multiplayer
EC	Changer/éteindre le compteur
FRAME	Affiche le nombre d'images par seconde
HEAD	Le pilote perd son casque
MRM	Change la taille de la carte
NOFLAG	Affiche/enlève les drapeaux dans le coin inférieur gauche

Carton Rouge

1993

+ D'INFOS FORUM

BUT SUPPLÉMENTAIRE

Pour gagner un ou plusieurs buts supplémentaires, lorsque votre score est en sous-brillance, appuyez plusieurs fois sur la touche + du pavé numérique.

CONSEILS

Pour devenir riche et gagner presque tous les matchs, avant de commencer une nouvelle partie, allez dans l'éditeur (editor.exe). Cliquez sur éditeur, puis sur éditeur de clubs. Choisissez votre club. S'il y a moins de 22 joueurs, créez-en avec 7 points de compétence. Puis, modifiez tous les joueurs existants en leur mettant 7 de compétence et un jeune âge (pour pouvoir les garder longtemps). Cliquez sur capacité du stade, et mettre le maximum : 99000. Cliquez sur OK, puis quitter tout.
Démarrez une nouvelle partie, choisissez le même club que précédemment, choisissez la possibilité de devenir selectionneur, ne choisissez pas de renouveler les contrats, puis allez vendre deux ou trois joueurs (seulement à l'étranger, sinon refusez!). Mettez la capacité du stade, les prix, et la recette de coupe au minimum. Mettez tout le reste au maximum. Vous accuserez peut-être un déficit très important, mais pas de crainte, car vous allez gagner énormément d'argent au cours de la saison. Ne vendez pas trop de joueurs sinon vous n'aurez plus de bons éléments.

Casanova : Le Duel de la Rose Noire

© Arxel Tribe 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Parlez au canotier qui vous conduira à la place Saint Marc. Une fois arrivé, dirigez-vous vers le café Florian qui se trouve devant vous à gauche. Entrez dans le café et dites au serveur que vous êtes à la recherche d'Isabelle Grimaldi. Celle-ci vous apprend que son père, le duc Grimaldi, organise un bal dans son Palazzo le soir même et qu'il désire vous y rencontrer. Pendant la conversation vous êtes interrompus par Marco qui vous provoque en duel. Avant de prendre congé de vous, Isabella vous dit qu'elle vous laissera une invitation pour le bal au café plus tard dans la journée et vous suggère de rendre visite à Tybald le maître d'escrime. Souvenez-vous du mot de passe qu'elle vous donne (s'il vous faut choisir, mieux vaut être craint qu'adoré).

Allez à l'arrêt de gondole d'où vous êtes arrivé, appelez une gondole et allez à Campo San Bartolomeo. Notez qu'il vous coûtera trois florins pour chaque appel d'une gondole. Une fois arrivé à destination traversez le tunnel qui se trouve devant vous sur votre gauche. Prenez ensuite à gauche après le tunnel et prenez le premier pont sur votre droite. Profitez-en pour séduire la charmante dame qui s'y trouve. Votre cynisme la fera fondre... Dirigez-vous ensuite vers l'immeuble au drapeau blanc et rouge et entrez-y. Parlez au secrétaire et donnez-lui le bon mot de passe. Entrez ensuite dans la salle dont la porte est ornée de deux lions rouges. Vous voilà dans la salle d'entraînement de maître Tybalt. Entraînez-vous autant que nécessaire. Le maître d'arme vous apprendra des bottes secrètes à partir de la leçon 4.

Une fois à l'aise au combat, retournez à la station de gondole et rendez-vous au Teatro Grimaldi.
Allez séduire la jeune femme en vert qui se trouve devant l'église, soyez tendre avec celle-ci. Dirigez-vous ensuite à l'opposé de l'église, prenez la rue sur votre gauche et juste avant de traverser le pont prenez à droite. Parlez au gardien qui vous apprendra que Marco vous attend. Prenez la passerelle et préparez-vous à mettre en pratique l'enseignement de maître Tybald. Une fois débarrassé de Marco, vous pourrez à tous moments retourner à cet endroit pour affronter d'autres fines lames.

Avant de reprendre une gondole, allez séduire la vieille dame qui se trouve sur le pont. Votre cynisme saura la toucher. Continuez votre chemin et une fois le pont traversé, prenez à votre gauche pour rencontrer une autre femme que vous vous empresserez de séduire aussi. Soyez passionné avec elle. Retournez ensuite sur la place où se trouve le gardien et avancez un peu pour trouver une station de gondole. Appelez un canotier et rendez-vous à la station Banca. Mettez-vous dans la file d'attente, et une fois votre tour arrivé faites changer votre lettre de change contre de l'argent. Une fois la conversation avec le banquier terminée, deux malfrats viennent cambrioler la banque. Sauvegardez vote partie. Reculez de quelques pas pour prendre l'arbalète que vous tend le banquier et gardez le voleur en joue. Les bandits partis, prenez une gondole pour Campo de la Fava. Une fois arrivé, profitez en pour séduire la jeune femme près de la statue. Seule votre tendresse réussira à la consoler. Dirigez-vous vers le sud et prenez la ruelle sur votre droite. Un peu plus loin, sur un pont se trouve une autre dame à séduire. Votre tendresse vous aidera encore. Votre devoir de Casanova fait, rebroussez chemin, passez un autre pont, avancez jusqu'à arriver à un canal et prenez à gauche avant de le traverser. Continuez de longer le canal jusqu'à ce que vous trouviez le Barbier. Entrez-y et regardez la cinématique.

Vous voilà à la poursuite de voleurs de vitriol. Traversez le pont devant vous, prenez à droite et combattez le bandit. Une fois désarmé il s'enfuira. Relancez-vous à sa poursuite, évitez les tonneaux qu'il fait tomber derrière lui, continuez tout droit devant vous et traversez les escaliers. Descendez ensuite à gauche et allez sur le pont. Actionnez le levier devant vous et entrez dans la porte secrète qui s'ouvre. Vous voilà dans un endroit fort étrange. Regardez le meuble un

peu plus bas sur votre gauche, vous y trouverez deux cylindres qu'il vous faut tourner de façon à mettre les signes astrologiques qui y sont peints dans l'ordre. Faites en sorte d'avoir le bélier en haut à gauche et le poisson en bas à droite. Vous pouvez maintenant aller éteindre le gramophone (vous l'avez bien mérité). Ouvrez ensuite le rideau rouge. Après le choc de cette rencontre peu banale, l'esprit vous apprend qu'il vient d'une forteresse souterraine à Venise. Dans cette forteresse règne un démon femelle et c'est un certain Mantoya qui l'a délivré de ce royaume obscur. Après cette conversation pour le moins intrigante récupérez la bouteille de vitriol et jetez un œil à la carte qui parle de l'énergie des Nephilims.
Dirigez-vous ensuite vers la porte d'où vous êtes arrivé et actionnez la rampe d'escalier pour ouvrir la porte. Retournez rendre la bouteille de vitriol au barbier. Il vous remettra un flacon rare ce qui augmentera vos points de galanterie. Faites-vous soigner si vous en avez besoin et ressortez.

Partie 2

Prenez sur votre gauche, traversez le premier pont et allez à droite jusqu'à trouver une station de gondole. Rendez-vous à Molo. Prenez la rue au fond qui longe le bâtiment aux colonnes et trouvez le stand de poker. Sauvegardez votre partie. Si vous gagnez une partie, vous gagnerez des points de séduction. Vous trouverez d'autres stands où vous pourrez gagner des florins et des tickets pour les jeux vénitiens, changer de vêtements et vous faire lire l'avenir... Une fois terminé, prenez une gondole en direction du Pallazo Lucrezia. Montez les escaliers, prenez à gauche et séduisez la jeune femme. Soyez passionné pour la séduire. Prenez la direction opposée et parlez à une deuxième femme. Cette fois-ci montrez-vous cynique avec elle. Retournez à la station, appelez le canotier et demandez lui de vous conduire à la station Basilica San Marco. Entrez dans le café Florian et récupérez l'invitation. Vous êtes enfin prêt à aller au bal. Ressortez du café et prenez une gondole en direction du Palazzo Grimani.

Prenez sur votre gauche et parlez à la Marquise qui vous fera part de ses inquiétudes face à une invasion des Mongols. Le dialogue terminé, montrez votre invitation au valet et entrez dans le Pallazo. Parlez à la jeune femme qui admire le tableau et séduisez la en vous montrant passionné. Ressortez, prenez à gauche et longez le Palazzio jusqu'à rencontrer un ivrogne. Parlez lui. Reprenez ensuite une gondole en direction de la Basilica San Marco. Allez parler à l'artiste qui travaille sous les échafaudages. Il accepte de faire le portrait de la femme que vous avez séduite au Pallazo contre du sel. Reprenez donc une gondole en direction de la station Emperio Dei Sali. Entrez dans le bâtiment orange et allez séduire la femme qui mange. Montrez-vous cynique avec elle. Ressortez, prenez à votre droite et passez devant le pont. Vous vous retrouvez devant le bâtiment de l'Emporio dei Sali. Continuez tout droit jusqu'à arriver au bâtiment Trasparto. Grimpez le long du mur gauche de la bâtisse par les lierres. Une fois sur le balcon, entrez à l'intérieur, descendez les escaliers et prenez la première porte sur votre droite. Sur le mur se trouve une canne à pèche. Prenez la et ressortez d'où vous êtes arrivé. Pour descendre le balcon, prenez votre élan et sautez sur la rambarde vers les lierres et redescendez. Retournez ensuite devant l'Empire Dei Sali. Prenez le treuil sur la gauche du bâtiment et allez actionner la porte d'entrée. Enlevez la vis du haut, et utilisez le treuil sur la vis du bas. Tournez le treuil vers la gauche tout doucement pour ne pas réveiller le garde et actionnez la poignée. Cliquez sur la serrure et faites la coulisser vers la droite en faisant toujours attention au garde. Vous pouvez enfin entrer dans le bâtiment.

Allez sur le plancher en bois sur votre droite et enlevez la planche qui grince. Regardez par le trou et sauvegardez la partie. Utilisez la canne à pèche pour récupérer la clé en faisant attention à ne pas vous faire prendre par les deux personnes qui discutent. Soyez très rapide et ça devrait passer. Utilisez la clé sur le coffre qui se trouve à gauche de la porte pour récupérer du sel et ressortez. Reprenez une gondole pour la Basilica San Marco et allez donner le sel à l'artiste. Celui-ci accepte de faire le portrait. Appelez un canotier et allez au Pallazo Grimani annoncer la bonne nouvelle à la jeune femme. Dirigez-vous ensuite vers les escaliers et essayez d'y monter.

Gaetano Grimani arrive, et malgré l'antipathie qu'il vous porte, il déclare le bal ouvert. Montez au premier étage et prenez la troisième porte du fond à gauche. Vous y retrouverez Gaetano pour une joute verbale des plus comiques. Ressortez. Isabella vous dit que le duc va bientôt vous recevoir. En attendant, retournez dans la salle de danse. Allez parler à la femme assise au fond sur votre droite. Elle vous donne rendez-vous après le bal au théâtre Grimani. Redescendez dans la chambre où se trouvait Gaetano. Jetez un œil sur la machine qui se trouve au fond à droit de la pièce et retournez dans la salle de bal. Traversez la piste de danse jusqu'au bar et demandez au serveur un briquet et du Shnapps. Allez ensuite parler à l'homme près de la machine à musique. Celui-ci vous donnera un briquet. Retournez ensuite dans la chambre de Gaetano et utilisez la machine du fond. Ouvrez le conteneur du milieu et mettez-y la deuxième capsule. Refermez le conteneur. Ouvrez ensuite le réservoir de droite, versez-y le Schnapps et refermez le

couvercle. Utilisez ensuite le briquet sur la mèche en bas du réservoir. Appuyez sur le bouton à droite puis sur le bouton lecture. Vous apprenez que le duc va être empoisonné. Descendez ensuite les escaliers et dirigez-vous vers votre droite en direction du jardin. Parlez avec cynisme à la jeune femme en bleu et ressortez du Pallazo. Appelez un canotier et rendez-vous au Teatro Grimani.

Partie 3

Une fois sur place, mettez-vous en direction opposée et traversez la place jusqu'à arriver à un échafaudage. Montez-y et traversez la planche pour atteindre le balcon de l'autre côté. Entrez dans le théâtre. Traversez la pièce et prenez les escaliers montant sur la droite. Prenez ensuite la quatrième porte sur votre gauche. Regardez l'armoire du fond et entrez le code 0412. Ce code se trouve sur le grand tableau à droite de l'armoire. Prenez la clé et ressortez du bureau. Prenez sur votre droite, traversez la pièce d'où vous êtes passé par la fenêtre, montez les escaliers et allez au bout du couloir. Utilisez la clé sur l'armoire qui s'y trouve et prenez la robe. Ressortez du théâtre par le balcon et prenez une gondole pour le Pallazio Grimani. Allez porter la robe à la femme dans le jardin et rendez-vous dans la salle de bal au deuxième étage. Au bout de quelques secondes, un valet vous informe que Gaetano souhaite vous montrer sa dernière invention.

Attendez qu'Isabella vous parle et regardez le mécanisme se trouvant sur le côté droit de la machine. Actionnez la barre et mettez-la sur la position X. Foncez retrouver Isabella. Allez dans la salle de danse et montez les escaliers sur votre droite. Une fois sur les toits, sauvegardez, prenez votre élan et sautez sur l'immeuble voisin. Courez le long de l'immeuble et prenez l'échelle sur votre droite. Courez jusqu'à la planche et traversez-la. Longez le toit de ce bâtiment par la droite, et laissez-vous tomber sur le mur en bas à droite juste avant le trou. Avancez sur la planche, prenez votre élan et sautez sur la prochaine. Laissez-vous tomber face au mur jusqu'au premier canevas, sautez sur le deuxième, puis sur le troisième jusqu'à vous retrouver au sol. Montez ensuite sur l'immeuble voisin par l'échelle recouverte de mousse qui se trouve à droite de la porte. Arrivé sur le toit, une autre échelle se trouve dans l'ombre sur la droite du bâtiment voisin. Montez-y et embrassez votre belle.

De retour à la réception, Gaetano vous accueille l'épée à la main. Après quelques coups bien placés, votre ennemi courra dans le fond de la salle et commencera à vous envoyer des bouteilles dessus. Évitez les tout en vous approchant de lui et apprêtez-vous à une autre partie de lame. Repoussez-le contre la fenêtre et il s'enfuira de nouveau pour continuer le combat au premier étage. Attaquez-le plusieurs fois, et ce jusqu'à ce qu'il court au rez-de-chassée. Le duel se terminera dans le jardin. Après avoir battu Gaetano, le duc de Grimani fera enfin son apparition et s'entretiendra avec vous dans son bureau. Après des révélations étonnantes, prenez congé du duc Grimaldi et d'Isabella, sortez du Pallazio et allez parler à l'ivrogne au bout de la rue sur votre gauche. Il vous donnera l'œil du condor.

Retournez ensuite à la station de gondole et faites vous conduire au Teatro Grimani. Entrez-y par la porte d'entrée cette fois-ci. Montez les escaliers, prenez le couloir de droite et entrez dans la loge au bout du couloir. Discutez avec Lucreza et utilisez le passage qu'elle vous montre. Ouvrez la porte avec la clé qu'elle vous a donné et entrez dans le bureau du directeur. Ouvrez l'armoire du fond en utilisant le même code que pour la clé: 0412. Prenez la lettre et retournez dans la loge de Lucrezia par le même chemin d'où vous êtes entré. Sortez de la pièce et prenez la troisième porte sur votre droite. Montez sur la corde raide et traversez le théâtre. Sortez du balcon et prenez la première porte sur votre gauche. Une fois en bas, ressortez par la porte. Sauvegardez votre partie. Attendez que le garde d'en haut soit parti pour foncer vers la porte de sortie qui se trouve devant vous. Dehors, prenez une gondole en direction du Pallazio Lucrezia. Entrez dans le Pallazio. Lucrezia est en danger! Courez sur vote droite et tuez le Nephilim. Entrez ensuite dans la salle au fond à droite et regardez la cheminée. Ressortez et retournez dans l'entrée de la bâtisse. Mantoya vous suggère de rechercher des indices à l'étage. Entrez dans la pièce devant vous. Devant vous se trouve un énorme globe terrestre. Actionnez la gondole à gauche du globe de façon à ce qu'elle pointe vers le globe. Faites la même chose avec le bateau qui se trouve de l'autre côté du globe. Utilisez ensuite le télescope près du bateau de façon à ce que l'on puisse voir l'île de la Réunion. Au fond à droite du bureau se trouve une horloge. Réglez la à 12:00. Le petit globe s'ouvrira. Jetez-y un œil et récupérez la clé et la première partie du poème. Sortez de la pièce et allez dans la première salle que vous trouvez sur votre gauche. Devant le miroir se trouve une boite. Ouvrez la à l'aide de la clé trouvée dans le globe et retenez la mélodie.
Allez vers la harpe et reproduisez la mélodie (3e corde, 3e corde, 3e corde, 4e corde, 5e corde, 4e corde, 3e corde, 5e corde, 4e corde, 4e corde et 1e corde). Faites de même avec le clavecin et récupérez la deuxième partie du poême. Sortez et retournez à la cheminée du rez-de-chaussée. Lisez les deux parties du poème et reproduisez l'histoire en

tournant les prismes (naufrage, colère du dieu, abeille et homme, foudre, fin heureuse). Le passage secret s'ouvre. Vous découvrez Lucrezia morte. Préparez-vous à combattre un autre Nephilim. Allez jeter un œil au tombeau qui se trouve au fond de la cave et retournez vers Mantoya. Celui-ci fait exploser le tombeau qui servait d'entrée aux Nephilims. Une fois sorti de la cave, les gardes vous arrêtent. Vous voilà en prison.

Partie 4

Regardez la porte et prenez la pièce en fer. Utilisez-la sur le trou qui se trouve sur votre lit de bois. Récupérez la bague et la lettre. Allez ensuite vers la paille et prenez une pierre, un bâton de bois, l'huile, la paraffine, l'eau, la jarre, l'étain, la paille et l'urine. Allez dans l'inventaire et prenez la jarre. Mettez-y dans l'ordre paraffine, huile, huile, huile, paille, morceau de fer, paille, eau, eau, étain, urine et paraffine. Utilisez la mixture sur les barreaux de la fenêtre pour faire fondre le mortier. Retirez les barres et sortez par la fenêtre. Longez le mur vers votre droite et une fois au bout, Casanova plongera dans l'eau. Nagez vers la grande grille et passez de l'autre côté. Parlez au canotier qui vous conduira au Palazzio Grimani en échange de la bague trouvée dans la cellule.

Une fois arrivé, entrez dans le Pallazio et parlez à Isabella qui vous dit que la lettre que vous recherchez se trouve dans une cache secrète sous le puits. Dirigez-vous vers la fontaine à droite des escaliers et actionnez le dragon en haut à droite et en bas à gauche pour ouvrir un passage. Sur la petite table de travail le long du mur, vous trouverez une poignée. Utilisez cette poignée sur le mécanisme de l'autre côté de la salle. Isabella arrive et vous remet la fausse lettre. Sautez dans l'eau et passez sous la porte blindée pour entrer dans la cache secrète de Gaetano. Prenez la lettre qui se trouve sur la petite table à votre droite et remplacez-la par la fausse. Retrouvez Isabella et sortez du Pallazio. Gaetano vous barre la route une fois de plus. Combattez-le et prenez une gondole pour la prison.

Une fois dans les couloirs de la prison, allez mettre l'œil du condor en position de 12:00 dans l'horloge qui se trouve devant vous. Vous pourrez désormais avoir une vue aérienne de la prison de façon à voir les gardes. Sauvegardez votre partie. Mettez-vous en vue aérienne. Vous êtes dans le couloir tout à gauche. Rendez-vous à la cellule marquée d'une croix en évitant les gardes. Vous pouvez vous cacher dans chaque coin des couloirs et dans les cellules quand un garde est trop près. Faites attention, l'œil du condor est limité dans le temps. Sauvegardez fréquemment quand vous êtes dans des endroits cachés, et vous devriez y arriver. Une fois dans votre cellule, vous êtes envoyé devant les Inquisiteurs. L'interrogatoire terminé et votre innocence prouvée, vous vous retrouvez sur la place San Marco.

Une bonne nouvelle vous attend: vous êtes un des dix finalistes aux jeux Vénitiens. Vous pouvez essayer de remporter l'épreuve, mais rien ne vous y oblige. Vous ne gagnerez rien si vous y parvenez, donc inutile de vous acharner... Une fois terminé, allez retrouver Isabella au café Florian pour élaborer un plan d'attaque. Une fois les rôles distribués, vous vous rendez à la tour d'Arsenal.

Hissez-vous en haut de la tour droite grâce à la corde qui s'y trouve. Sauvegardez votre partie. Attendez que le Nephilim soit de dos pour monter les escaliers en courant et le tuer par derrière. Continuez votre progression en faisant attention aux deux autres Nephilims. Détruisez-les sans être vu et descendez les escaliers. Continuez votre progression en faisant attention aux gardes qui sont en bas. Abattez les quatre Nephilims suivants et descendez par les escaliers à gauche du drapeau. Neutralisez le Nephilim qui se trouve en face de vous et descendez dans la cour de l'Arsenal. Attendez que les gardes aient le dos tourné pour foncer vous cacher derrière les caisses et tonneaux à gauche de la tour centrale. Toujours sans être vu, attendez que le garde de gauche ait le dos tourné pour l'abattre. Retournez vite vous cacher derrière l'autre tas de cageots et de barils derrière la tour centrale et abattez le dernier garde. Ouf ! Vous pouvez enfin aller ouvrir la porte à vos amis.

Contournez ensuite la tour par le côté gauche en combattant les Nephilims qui apparaissent sur votre chemin et entrez-y. Prenez les escaliers vers le sous-sol et regardez les inscriptions du plancher. Allez ensuite vers la porte et déplacez les mots de façon à reproduire la phrase inscrite au sol (3 fois haut gauche, 2 fois haut droite, 3 fois haut gauche, 2 fois haut droite, 1 fois bas droite, 2 fois haut droite, 1 fois bas droite). Entrez dans la salle et détruisez les barils de poudre qui se trouvent sur votre gauche. Ressortez de la pièce et montez tout en haut de la tour. Vos compagnons vous rejoindront. Hâtez-vous de monter sur le bateau par la corde et tuez le Nephilim. Avancez vers l'avant du bateau, combattez un dernier Nephilim et admirez la séquence de fin.

Casino Empire

© Sierra 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur F8 puis entrez l'un des codes suivants :

[Ctrl] + [Shift] + Q	$100,000
[Ctrl] + [Shift] + A	Prochain événement
[Ctrl] + [Shift] + Z	Finir la mission avec des objectifs manqués (mais avec le prochain casino activé)

Casino Inc.

© Konami 2003

ARGENT FACILE

Prenez un bar de votre casino et mettez le prix au max et la qualité au minimun. Envoyez un de vos tricheurs au bar. Vous gagnez 100.000 de plus.

CHEAT MODE

Pendant la partie, mettez le jeu en pause. Tappez ensuite loadthedice pour afficher la console. Entrez maintenant un des codes suivants pour activer la triche.

cheat	Obtenir une triche
convention	Débutter une convention
danceforme	Faire danser les gens
fire	Déclencher un feu dans la cuisine
godzilla	Attaque demonstre
heads	Mode grosse tête
hitman	Obtenir un hitman
hitmen	Obtenir cinq hitmans
chips	Plus d'argent
puke	Casino sale
pukemore	Casino pourri
race	Faire le tour de ville
tm	Obtenir un trouble-fête
ufo	Attaque extra-terrestre

Casino Tycoon

© Monte Cristo Multimédia / Cat Daddy Games 2001

BEAUCOUP D'ARGENT POUR DÉBUTER

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier Program filesCasino TycoonDataObjectsGlobals.ini. Remplacez alors "StartingCashEasy = 20000.0" par "StartingCashEasy = 9990000.0" pour démarrer avec beaucoup d'argent en mode facile. Pour faire la même chose dans les autres modes de difficulté, recherchez la même chaîne de caractères mais avec Medium et Hard en lieu et place de Easy.

Castle Strike

© PointSoft / Related Designs 2004

CHEAT MODE

Appuyez sur Entrée pendant le jeu puis tapez un des codes suivant :

`therock`	+ 1000 pierre
`ent`	+ 1000 bois
`gabriel`	+ 1000 fer
`dutyfree`	+ 1000 or
`itsgoodtobetheking`	+ 10000 de toutes les ressources
`keepemcoming`	Invincible
`enlightenme`	Dévoiler la carte
`iamsolame ou blitzkrieg`	Gagner la mission

Catacomb Abyss

1992

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez sur la touche F10 tout en appuyant simultanément sur l'une de ces lettres, pour bénéficier des pouvoirs suivants :

W	Warp
Z	Bloque les monstres
I	Objets supplémentaires
G	Mode Dieu
E	Saute le niveau actuel
O	Vue générale
M	Information sur la mémoire

Catwoman

© Electronic Arts 2004

MODE SPECIAL EDITION

Entrez le code **1940** pour débloquer toutes les galeries et voir des changements dans le comics.

SOLUTION COMPLÈTE

Prélude

Attention : N'oubliez pas que l'utilisation d'une soluce n'est pas toujours bénéfique au jeu vidéo ! En effet, l'application point par point de la solution tend à réduire la surprise de l'évolution du jeu, puisque l'on sait déjà à quoi s'attendre au fur et à mesure de la progression des niveaux.
Si vous êtes bloqué dans le jeu, la vision 'chat' vous permettra très souvent de vous sortir d'un mauvais pas. En effet, en activant ce mode, vous découvrirez des indices (empruntes de pattes de chats ou objets interactifs) qui vous seront d'une grande aide dans la suite de votre mission.
Concernant la vision chat, il est bon de savoir que lorsque vous regardez en direction d'un objet intéressant, la manette vibre. Ainsi, vous trouverez souvent des moyens de vous sortir d'un mauvais pas, car vous pourrez vous aider des vibrations pour trouver le chemin à prendre, ou l'interrupteur à activer...
Sur ce, voici, pour ceux qui sont absolument bloqués, la solution complète de Catwoman !

La Bijouterie

Cette première séquence se présente comme un didacticiel. Des éléments apparaîtront au fur et à mesure de votre progression sur le bas de l'écran, ce qui vous permettra de vous familiariser avec les principes de base du jeu.

La Bijouterie : Magasin

Avancez, et frappez d'un coup de pied l'homme qui est devant la vitre pour l'expédier au rez-de-chaussée. Une fois en bas, avancez tout droit, et frappez le voleur de la même façon que précédemment afin de l'envoyer valser dans l'armoire se trouvant en face de lui. Dirigez-vous ensuite de l'autre côté de la bijouterie, et expédiez le voleur armé d'un pied de biche dans l'armoire, tout en prenant garde à ne jamais rester sur place afin d'éviter les tirs de celui posté à l'étage. Poursuivez ensuite l'homme qui s'enfuit, cela déclenchera une cinématique. Lorsqu'elle sera terminée, avancez tout droit pour récupérer le diamant, puis faites demi-tour. Projetez le voleur qui se cache contre la porte d'un coup de pied afin de pouvoir accéder à la sortie. Une fois dans l'arrière boutique, dirigez-vous vers le mur qui est en face de vous, et maintenez Maj pour l'escalader. Une fois que vous serez accroché au grillage, dirigez-vous vers la gauche, et appuyez sur Espace lorsque vous serez au bout pour vous détacher de la grille. Sortez du bâtiment en empruntant la porte de gauche.
CHECKPOINT
Vous voici face à deux flics. Envoyez-les dans les bennes à ordure pour vous en débarrasser, puis grimpez sur la benne de couleur vert foncé, et escaladez le mur. Allez ensuite à droite, et escaladez le mur. Une fois en haut, continuez à courir vers la droite, puis montez en vous aidant des deux murs du fond (Maj puis Espace alternés). Foncez ensuite vers la gauche, puis grimpez entre les deux murs de droite pour terminer la mission.

La Bijouterie : Ferraille

Cette mission vous permet de faire l'acquisition d'un nouveau don particulièrement intéressant : la vision chat. Vous pouvez désormais détecter le chemin à emprunter (indiqué par des traces de pattes), ainsi que les objets interactifs en appuyant sur Ctrl. Lorsque vous regardez en direction d'un objet, la manette vibre, vous indiquant qu'il y a quelque chose d'intéressant à proximité. Utilisez ce mode de vision aussi souvent que nécessaire, cela vous permettra souvent de vous tirer d'un mauvais pas.

Avancez tout droit, montez sur les caisses, et faufilez-vous au travers du petit trou qui est dans le grillage (maintenez Maj pour ramper). Lorsque vous serez de l'autre côté, escaladez le mur de droite afin de passer au-dessus du grillage. Tournez ensuite à gauche, montez sur la benne jaune et sur le muret, et escaladez le grand grillage. Une fois en haut, descendez sur la plate-forme de droite. Suivez le chemin, et lorsque vous serez en bas, grimpez entre les deux murs du fond gauche. Avancez encore, vous redescendrez une série de plates-formes. Escaladez ensuite le mur gauche juste après la porte pour vous accrocher au grillage. Placez-vous en haut à droite de celui-ci, et sautez en direction de la grille d'en face. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous arriviez sur une nouvelle plate-forme, puis utilisez votre fouet sur la trappe violette pour l'ouvrir. Sautez ensuite sur le muret de droite (si vous ratez votre coup, vous pourrez revenir en arrière en utilisant la trappe). Une fois de l'autre côté, ouvrez la deuxième trappe, et descendez du mur. Placez-vous ensuite sous l'ouverture que vous venez de créer, et grimpez entre les deux murs jusqu'à ce que vous ayez atteint grillage. Une fois en haut, placez-vous sur le grillage contre le mur, et utilisez votre fouet pour vous agripper à l'attache de droite. Balancez-vous ensuite d'attache en attache jusqu'à ce que vous soyez au grillage. Descendez, passez sous le tuyau en rampant, puis dirigez-vous vers les escaliers. Escaladez le mur de gauche immédiatement en bas des marches. Accrochez-vous à l'attache, balancez-vous vers la droite, puis appuyez sur Espace pour vous agripper au mur, puis à nouveau rapidement sur Espace pour atteindre le grillage. Continuez votre progression vers la droite, puis accrochez-vous à l'attache pour accéder à la plate-forme métallique. Donnez ensuite un coup de pied dans le bidon pour dégager un endroit où remonter en cas de chute, puis sautez de plate-forme en plate-forme. Utilisez ensuite les attaches qui sont sur le mur pour accéder à la plate-forme de droite, et sautez sur la barre violette.
Vous devrez maintenant orienter le stick analogique vers le bas pour descendre en vous suspendant aux barres. Lorsque vous serez en bas, grimpez sur l'échafaudage de bois, puis sautez sur la barre de gauche, et descendez dans la petite cour. Grimpez entre les deux murs de gauche. Tournez à nouveau à gauche, et escaladez le mur du fond pour sauter au-dessus du grillage. Suivez le chemin, puis bondissez en direction des barres de droite.

CHECKPOINT

Vous atterrissez à présent dans une grande cour extérieure. Dirigez-vous vers la grille qui ferme l'entrée de la cour, puis montez sur les caisses bleues pour accéder à la barre métallique. Montez ensuite de barre en barre pour atterrir sur la caisse verte. Sautez sur la voiture de l'autre côté de la grille, et avancez en direction du tapis roulant portant les gros blocs noirs. Utilisez votre fouet pour actionner l'interrupteur et mettre en route la machine. Montez ensuite sur le tapis roulant, et grimpez sur les blocs qui sont désormais empilés. Sautez sur la plate-forme en face de vous, puis sur le lampadaire de gauche, qui en se détachant du mur détruira la machine. Utilisez ensuite la barre de métal sortant de la machine en panne pour voltiger en jusqu'à la passerelle. Une fois en haut, tournez à gauche, sautez et utilisez votre fouet pour vous fixer au lampadaire. Balancez-vous ensuite vers l'autre lampadaire (à gauche), puis sautez sur le container vert. Descendez sur la voiture, puis donnez un coup de pied dans les tonneaux pour détruire la machine et ouvrir la porte. Passez par la nouvelle ouverture qui s'offre à vous, vous devrez affronter deux gardes. Commencez par utiliser votre fouet sur la machine de droite pour ouvrir les trappes, et expédiez-y vos ennemis. Un troisième garde apparaîtra. Amusez-vous un peu avec lui (vous pouvez en profiter pour valider vos objectifs de scène en alternant les coups en chat sauvage et chat échaudé), puis sortez en empruntant la porte qu'il a laissé ouverte derrière lui. Tournez ensuite à droite, puis escaladez le mur pour accéder à une plate-forme. Sautez ensuite dans la cour intérieure à gauche, puis remontez le mur de droite pour atteindre une nouvelle plate-forme.
CHECKPOINT
Utilisez votre fouet pour détruire le boîtier et créer ainsi une ouverture dans le mur. Sautez ensuite de barre en barre jusqu'à ce que vous arriviez sur un parking. Vous êtes retenue prisonnière de deux gardes. Dégagez-vous à l'aide du stick analogique droit, puis poursuivez-les. Vous arrivez dans une autre cour. Eliminez-les en les envoyant dans les bennes, et passez par la petite porte de droite. Dirigez-vous rapidement vers les voitures de police de droite afin d'éviter les tirs, et avancez tout droit dans la ruelle pour terminer la scène.

La Discothèque

La Discothèque : Parking

Commencez par éliminer vos 3 ennemis, puis montez sur le toit de la petite baraque de droite (vous devrez auparavant faire tomber l'échafaudage qui est contre le mur de celle-ci). Sautez ensuite de barre en barre pour atterrir sur une plate-forme de béton. Tournez alors à gauche, et aidez-vous de la barre pour passer au-dessus du trou, puis tournez encore une fois à gauche pour trouver Midnight et déclencher une cinématique. Après votre chute, vous vous retrouvez à nouveau en bas. Escaladez le mur de gauche (Maj), puis agrippez-vous à la barre d'en face (Espace), et faites demi-tour (stick analogique gauche). Prenez de l'élan, et sautez sur la plate-forme. Avancez, escaladez le mur de gauche au bout de la ruelle, puis utilisez la barre pour passer au-dessus de la fosse. Descendez de l'autre côté.

CHECKPOINT

Sautez de barre en barre, et traversez la grande fenêtre, vous arrivez dans un grand bâtiment. Avancez un peu, et laissez-vous tomber à travers le plancher. Lorsque vous serez au rez-de-chaussée, faufilez-vous dans l'ouverture de droite pour déclencher une cinématique.

CHECKPOINT

Vous voilà sur un parking. Descendez par la rampe, et dirigez-vous vers le mur de droite. Lorsque vous serez contre le mur, tournez à droite pour vous placer dans le coin du parking (le mur est éclairé par une lampe jaune). Escaladez le mur à cet endroit, et sautez sur la plate-forme de droite. Placez-vous en dessous de la lumière suivante, et escaladez le mur de gauche. Une fois en haut, appuyez sur Espace pour vous agripper au tuyau. Voltigez ensuite de lampadaire en lampadaire, puis accrochez-vous au grillage. Lancez votre fouet en direction de l'attache de gauche, et balancez-vous. Ne relâchez l'attache que quand votre fouet sera quasiment à l'horizontale, vous devez vous accrocher au mur le plus haut possible. Une fois l'attache lâchée, appuyez immédiatement sur Espace pour atteindre la deuxième rangée de lampadaires. Traversez à nouveau le parking à l'aide des lampadaires, puis escaladez le mur de droite. Montez ensuite sur la plate-forme métallique pour déclencher une cinématique.
Vous venez de vous faire repérer ! Agrippez-vous à la barre violette, et évoluez sur la passerelle le long du bâtiment en prenant garde à ne pas tomber. N'allez pas trop vite, lorsque vous serez au bout de la deuxième série de barres violettes, vous devrez atteindre une barre située au-dessus de vous. Pour cela, accroupissez-vous sur la barre, puis sautez et lancez votre fouet pour atteindre la barre supérieure. Une fois que vous serez accroché, utilisez le stick analogique gauche pour remonter le long de votre fouet et vous accrocher à la barre avec vos mains, puis balancez-vous en direction de la plate-forme. Continuez votre progression le long du mur jusqu'à ce que vous arriviez sur une large plate-forme de béton. Passez alors par la porte de droite pour entrer dans le bâtiment. Eliminez les gardes, puis donnez un coup de pied dans le mur de droite (entre le portrait et la porte de l'ascenseur) pour dégager un passage. Entrez dans l'ouverture que vous venez de créer pour déclencher une nouvelle cinématique. Avancez un peu, éliminez le garde, puis passez par l'ouverture de gauche. Glissez-vous ensuite dans le petit passage de droite, et faufilez-vous de passage en passage pour ressortir du bâtiment.
Une fois dehors, grimpez au grillage de droite, et dirigez-vous vers la passerelle de béton. Sautez ensuite en direction des barres pour atteindre une nouvelle plate-forme. De là, sautez sur la plate-forme de l'autre côté de l'allée, puis utilisez la barre pour vous accrocher au grillage. Dirigez-vous vers la gauche, passez le mur, et suivez le chemin pour tomber dans une ruelle.

CHECKPOINT

Tournez à gauche, suivez le chemin, une cinématique s'enclenche. Grimpez ensuite sur le grillage qui vous barre le chemin, et passez de l'autre côté. Eliminez les nombreux videurs en les expédiant dans les différentes bennes, ainsi que dans le coffre du pick-up, puis cassez le premier écran à droite de la porte pour faire apparaître une barre verticale. Dirigez-vous alors vers le mur de gauche, placez-vous devant le container (qui est à présent fermé), et escaladez le mur. Une fois en haut, appuyez sur Espace pour atteindre la barre, et sautez de barre en barre jusqu'à la plate-forme. Dirigez-vous ensuite vers la porte de sortie (exit) pour terminer la scène.

Discothèque : Scène 83

Avancez, éliminez les trois gardes, puis passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Montez sur le canapé de gauche pour activer le CHECKPOINT, et avancez pour déclencher une cinématique.
Entrez dans la salle suivante, éliminez les trois gardes, puis dirigez-vous vers le bar. Tournez-vous vers la gauche, vous remarquerez qu'un projecteur éclaire le mur. Escaladez ce mur en vous plaçant dans le rayon de lumière, et appuyez sur Espace pour vous agripper à la barre. Sautez sur la barre suivante, et agrippez-vous aux haut-parleurs. Tournez un peu vers la droite, et sautez sur la barre suivante, elle vous permettra d'atteindre l'allée. Tournez alors à gauche, et entrez dans le bureau qui se trouve au bout du couloir. Dirigez-vous vers le panneau de contrôle, et utilisez votre fouet pour ouvrir la porte. Détruisez ensuite la caisse de gauche afin de dégager la trappe enfermant Midnight, et sortez du bureau. Retournez dans la salle du bar (éliminez au passage le videur qui arrive), et sortez par la porte de gauche.

CHECKPOINT

Avancez dans le couloir, passez par le trou du grillage, et ressortez du couloir par la porte de gauche. . Vous arrivez dans une cour intérieure. Dirigez-vous vers la porte de garage, et escaladez la palissade de droite. Une fois en haut, sautez sur la barre. Vous atterrissez ensuite sur une petite passerelle de pierre longeant le mur. Avancez en détruisant les caisses jusqu'à ce que vous soyez bloquée par le mur. Escaladez alors le mur de gauche, et sautez sur la nouvelle plate-forme. Un sniper vous prend alors en chasse. Sautez de barre en barre, et passez par la petite ouverture de l'autre côté.
Vous arrivez dans une sorte de cave. Tournez à droite, et éliminez les nombreux gardes qui vous attaquent. Attendez ensuite que le système anti-feu se mette en route, puis sortez par la porte qui s'ouvre devant vous. Descendez les escaliers.

CHECKPOINT

Suivez le couloir pour arriver dans une cour. Vous devez à présent affronter l'homme qui vous a tuée lors de votre escapade nocturne dans l'usine Hedare. Utilisez les débris qui sont au sol pour l'attaquer à distance, et enchaînez les coups rapides pour en venir à bout et clore cette scène 83.

L'Usine Hedare

Usine : Extérieur

Avancez tout droit, expédiez le gardien dans la benne à ordure, puis dirigez-vous vers le mur du fond qui est en face de vous. Placez-vous à droite de la colonne, escaladez le mur à l'aide de la touche Maj, puis sautez sur la plate-forme rouge en appuyant sur Espace. Tournez-vous ensuite vers la gauche, et agrippez-vous à la barre violette, puis au grillage. Déplacez-vous le long du mur vers la gauche, utilisez l'attache pour atteindre le second grillage que vous traverserez. Une fois à l'extrémité gauche de celui-ci, appuyez sur Espace pour sauter sur les containers, puis sautez à nouveau en direction du mur pour atteindre le grillage suivant. Longez-le vers la gauche, puis lorsque vous serez contre le mur, placez-vous en son centre et appuyez sur Espace pour atteindre la barre violette. Sautez de barre en barre jusqu'à ce que vous atteigniez une petite plate-forme. Utilisez alors votre fouet en direction du conduit métallique qui se trouve le long du mur afin de libérer Midnight. Descendez ensuite dans la cour, et placez-vous entre les deux containers pour détruire la caméra. Eliminez ensuite les gardes qui accourent en les expédiant dans la benne de droite, puis replacez-vous entre les bennes. Utilisez la touche Espace pour les escalader, puis montez sur le grillage le long du mur. Utilisez votre fouet sur l'attache violette de gauche, et balancez-vous de manière à arriver le plus possible à gauche. Relâchez votre attache, et appuyez sur Espace pour atteindre une plate-forme. Placez-vous entre les deux derniers piliers, que vous escaladerez pour atteindre une nouvelle plate-forme. Placez-vous derrière le jet de fumée à gauche, et escaladez le mur. Vous ne pourrez pas aller très haut car vous serez bloqué par deux tuyaux rouges. Attendez que la fumée se dissipe, et appuyez sur Espace pour vous agripper au grillage. Montez le plus haut possible, puis agrippez-vous au grillage le long du mur. Déplacez-vous rapidement vers la droite pour éviter le jet de fumée, puis

laissez-vous tomber sur la plate-forme au-dessus des deux ventilateurs. Continuez votre progression vers la droite, et escaladez le grillage. Un garde apparaîtra dans un encadrement de fenêtre sur votre gauche. Utilisez votre fouet pour le balancer par-dessus bord, puis utilisez l'attache pour accéder au grillage suivant. Défenestrez le garde qui apparaît dans la fenêtre au-dessus de vous de la même façon que précédemment, puis utilisez l'attache suivante pour atteindre le prochain grillage. Remontez le long du mur en vous aidant de ce grillage, puis avancez vers la droite jusqu'à être contre le mur. Appuyez alors sur Espace pour atteindre la plate-forme. Sautez ensuite de barre en barre jusqu'à ce que vous atteigniez une nouvelle grille, puis montez encore plus haut en sautant de grille en grille. Lorsque vous serez en haut, sautez en direction de la grille qui est en face de vous, avancez vers la gauche, puis sautez sur la nouvelle grille qui se trouve le long du mur. Utilisez ensuite les attaches successives pour atteindre l'étroite plate-forme de gauche. Prenez soin de vous balancer le plus possible vers la droite car l'espace entre les attaches, puis la plate-forme est très important. Sautez ensuite sur le conduit d'aération qui est le long du mur, puis faites tomber le garde qui est dans l'encadrement de fenêtre. Ejectez ensuite l'homme qui est sur la passerelle, puis montez le long du mur à gauche de la fenêtre. Utilisez votre fouet pour vous accrocher à l'attache violette, puis balancez-vous en direction du grillage de gauche. Utilisez à nouveau votre fouet pour faire tomber l'homme qui est dans la fenêtre au-dessus de vous, puis montez le long du grillage. Utilisez ensuite votre fouet pour attraper la barre violette, puis balancez-vous de barre en barre jusqu'à ce que vous soyez agrippé au grillage le long du mur de droite. Remontez le long du grillage, placez-vous contre le mur, et sautez pour atteindre la bouche d'aération. Utilisez la touche Maj pour escalader le mur à droite de la petite fenêtre, puis utilisez votre fouet sur l'attache au-dessus de vous pour accéder au grillage de gauche. Continuez votre progression vers la gauche, puis montez sur la plate-forme (prenez garde à ne pas être happé par la fumée verte). Dirigez-vous vers la droite, éliminez le garde, puis montez le long du mur dans le coin pour pouvoir sauter sur le tuyau d'aération. Avancez, laissez-vous tomber sur le tuyau suivant, puis escaladez le tuyau qui vous bloque le passage à l'aide de la touche Maj (puis Espace).
Vous devrez ensuite ramper sous un tuyau, pour, après quelques sauts acrobatiques, arriver tout en haut, devant une baie vitrée.

CHECKPOINT (enfin !!!)

Avancez tout droit, passez par la porte qui s'ouvre pour entrer dans le bâtiment, puis tournez à droite. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous soyez bloqué par le mur. Sautez ensuite dans le trou à gauche, et continuez votre progression dans le couloir.

CHECKPOINT

Une porte s'ouvre, vous arrivez dans une grande salle. Commencez par détruire la caméra, puis faites le tour de la pièce pour ouvrir les trappes qui serviront à évacuer vos ennemis. Lorsque vous serez tranquille, détruisez les boîtiers électriques en les frappant à coup de pied pour déplacer les cuves qui sont encastrées dans le mur. Vous devrez placer les machines le long de la grosse cuve centrale. Localisez ensuite la baie vitrée. Vous remarquerez qu'un tuyau est protégé par un grillage à droite de la baie vitrée. Escaladez ce grillage, puis utilisez la barre violette pour atteindre une autre plate-forme. Sautez ensuite sur la cuve que vous avez déplacée, puis agrippez-vous à la barre suivante. Sautez de barre en barre jusqu'à atteindre un grillage posé contre le mur. Longez-le vers la gauche, puis sautez sur la plate-forme suivante. Donnez un coup de pied dans le bidon qui se trouve à l'extrémité de la passerelle afin de libérer la troisième cuve, puis continuez votre progression à l'aide de la barre violette. Lorsque vous atteignez la deuxième barre, laissez-vous tomber sur la cuve verte, puis sautez sur la barre de gauche. Agrippez-vous au grillage, puis utilisez l'attache violette pour vous déplacer vers la droite. Vous arrivez sur un nouveau grillage. Placez-vous en bas de celui-ci, puis appuyez sur Espace pour sauter sur la barre. Lorsque vous arrivez à la troisième barre, laissez-vous tomber sur la cuve, puis sautez vers la barre violette, puis vers le grillage. Avancez ensuite le long du mur vers la droite, puis descendez sur la petite plate-forme. Utilisez les outils de la caisse à outil pour détruire l'ordinateur et ainsi ouvrir la porte. Utilisez ensuite la barre violette pour accéder à la passerelle conduisant à la porte. Vous passez un petit couloir, une nouvelle porte s'ouvre.

CHECKPOINT

Sautez au-dessus du muret, puis passez par la porte qui est ouverte. Traversez le couloir, vous arrivez devant une cour intérieure.

Commencez par vous débarrasser de vos ennemis en les envoyant dans les conduits d'aération, puis détruisez les caméras. Dirigez-vous ensuite vers la machine qui est en face de la porte d'entrée, et actionnez les interrupteurs qui se trouvent sur les murs de gauche et de droite afin de déplacer les cuves pour les replacer contre la pièce centrale de la machine. Dirigez-vous ensuite vers la porte de gauche, et escaladez le mur qui est à gauche de cette porte pour atteindre une petite passerelle. Sautez ensuite sur les deux cuves que vous avez déplacées pour atteindre une nouvelle passerelle. Avancez vers la droite jusqu'à être contre le mur. Escaladez ensuite ce mur, puis appuyez sur Espace pour atteindre une autre passerelle. Agrippez-vous ensuite à la barre violette pour accéder à une petite plate-forme métallique, puis sautez en direction de la barre suivante. Vous arrivez sur une nouvelle plate-forme. Rampez pour passer en dessous de la fumée, puis escaladez le mur qui est en face de vous. Une fois en haut, appuyez sur Espace pour grimper sur la plate-forme du dessus. Utilisez les barres violettes pour arriver de l'autre côté, puis avancez le long de la passerelle vers la droite pour déclencher une cinématique. Vous atterrissez près d'une conduite. Actionnez le volant qui se trouve sur cette conduite à l'aide de votre fouet, puis sautez sur la barre violette. Vous devrez ensuite monter de barre en barre jusqu'en haut pour atteindre un nouveau volant. Actionnez-le, puis redescendez sur la première barre. De là, sautez vers la barre qui est en face de vous, vous arriverez sur une plate-forme. Actionnez le volant à l'aide de votre fouet. Vous venez de rendre accessible une nouvelle série de barres. Utilisez-les pour accéder en haut, et actionnez le dernier volant, qui aura pour effet de faire tomber la grosse cuve sur la baie vitrée, libérant le passage vers l'intérieur de l'usine.

Usine Hedare : Intérieur

Commencez par dégager la trappe à l'aide de votre fouet, puis faufilez-vous dans l'ouverture ainsi créée pour accéder dans une première salle. Ne descendez pas dans le fossé, prenez directement à gauche pour vous rendre dans la cabine de contrôle.
Actionnez le premier levier à l'aide votre fouet, puis dirigez-vous vers la console principale. Eliminez les deux gardes (essayez d'en jeter un dans le fossé de la grande salle, cela sera très utile par la suite), puis vérifiez que le premier levier est toujours activé (il doit être de couleur verte). Retournez ensuite vers la console principale, et utilisez votre fouet pour actionner le bouton de gauche, puis celui de droite. Ensuite, dirigez-vous vers la porte de gauche, et activez le levier contre le mur pour déclencher la machinerie. Une fois la cinématique passée, retournez dans la grande salle. Vous devez traverser la salle en sautant de caisse en caisse. Normalement, le gardien que vous aurez jeté dans le fossé bloquera le mécanisme, et il sera alors plus facile de passer de l'autre côté. Placez-vous près des fenêtres (le rebord du sol est marqué en violet), et sautez de caisse en caisse jusqu'à ce que vous soyez de l'autre côté. Ensuite, actionnez l'interrupteur, puis passez par la porte que vous venez d'ouvrir.

CHECKPOINT

Longez ensuite le couloir, puis enclenchez l'interrupteur afin d'ouvrir la porte et pénétrer dans une nouvelle salle. Après la cinématique, traversez la salle sans vous soucier d'éviter les rayons lasers (ils ne font qu'attirer quelques gardiens, dont vous n'aurez aucun mal à vous débarrasser), puis utilisez une bonbonne de gaz qui se trouve sur votre droite pour détruire le système de verrouillage de la porte. Entrez dans la salle que vous venez de débloquer, et actionnez l'interrupteur sur votre gauche pour activer le bras mécanique. Montez ensuite sur les caisses de droite, et sautez de barre en barre jusqu'à ce que vous soyez sur une plate-forme. Là, enclenchez l'interrupteur de gauche afin de démarrer la chaîne de production de la salle principale. Retournez dans cette première salle, et dirigez-vous vers la droite pour découvrir la trappe renfermant Midnight. Elle était auparavant cachée par une grosse caisse, qui a été déplacée après que la chaîne de montage se soit mise en route. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond (celle d'où sortent les gardes). Eliminez vos assaillants, puis placez-vous contre le mur de gauche pour accéder à la plate-forme à gauche de la porte. Activez-y l'interrupteur, vous déplacerez une grosse caisse. Montez dessus, puis escaladez le mur qui est devant vous, et appuyez sur Espace pour atteindre la plate-forme supérieure. Une fois en haut, escaladez le mur pour atteindre l'attache violette, et balancez-vous d'attache en attache jusqu'à ce que vous atteigniez l'autre plate-forme. Ensuite, sautez sur l'une des pièces de la chaîne de montage, et laissez-vous guider par le rail. Au bout d'un moment, vous devrez sauter vers la droite pour atteindre une autre chaîne. Remontez cette nouvelle chaîne en sens inverse en sautant de pièce en pièce, jusqu'à ce que vous atteigniez la plate-forme de l'autre côté de la salle. Activez l'interrupteur, puis passez par la porte qui s'ouvre devant vous.
Vous arrivez dans un couloir. Tournez à droite, et avancez jusqu'à ce que vous soyez face à un autre interrupteur. Activez-le pour ouvrir la porte, et entrez dans la salle suivante. Passez par le chemin qui est en face de vous, entre les

deux grilles. Sautez au-dessus du premier laser, puis rampez sous les deux suivants, et sautez au-dessus du quatrième pour arriver à une intersection. Prenez à gauche, actionnez l'interrupteur après avoir sauté au-dessus du laser, et passez par la porte qui vient de s'ouvrir.

CHECKPOINT

Après avoir passé un couloir, vous arrivez dans une salle de contrôle. Commencez par repérer la disposition de la salle principale : elle est composée de quatre plates-formes situées dans chaque coin. Pour quitter cette salle, vous devrez passer sur ces plates-formes dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour passer d'une plate-forme à une autre, vous devrez vous aider du bras mécanique. Pour cela, utilisez les interrupteurs de la salle de contrôle de manière à positionner le bras entre deux plates-formes. Ainsi, vous pourrez vous agripper à l'aide de votre fouet au bras mécanique, et vous balancer vers la plate-forme suivante. L'interrupteur de gauche sert à la rotation du bras, celui de droite à le faire avancer sur son rail. Vous saurez que vous êtes bien positionné lorsque la cinématique montrant le déplacement de la machine sera en gros plan.
Lorsque vous atteignez une nouvelle plate-forme, libérez la trappe qui vous permettra d'y revenir plus tard, puis retournez à la cabine de contrôle pour manœuvrer la machine, tout en prenant garde à ne pas traverser les rayons violets, qui sonneraient l'alarme chez les gardes. Lorsque vous aurez traversé cette salle, vous arriverez dans un couloir qui est bloqué par des rayons lasers verts. Pour les éviter, vous devez escalader le mur de gauche, puis vous fixer aux attaches violettes à l'aide de votre fouet. Une fois de l'autre côté, actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte de verre, qui, une fois franchie, vous permettra de déclencher la cinématique marquant la fin de cette séquence fastidieuse sur l'usine Hedare.

Le Domaine Hedare

Cette séquence vous permettra d'évoluer pour la première fois au sein d'une propriété. Après une première scène riche en voltige, une deuxième scène vous fera travailler les neurones afin de déjouer les pièges de la maison de Mr Hedare.

Domaine Hedare : Extérieur.

Avancez tout droit, et éliminez les deux agents de sécurité qui vous attaquent. Allez ensuite dans le petit jardin de droite (celui dans lequel est garée la voiture), et détruisez le boîtier électrique qui est près du mur. Retournez ensuite sur vos pas, et dirigez-vous vers l'entrée principale du manoir. Escaladez le mur (vous passez sur la porte, puis entre les deux fenêtres), puis appuyez sur Espace pour sauter en direction de la lampe, que vous agripperez grâce à votre fouet. Sautez ensuite vers l'autre lampe, puis dans le petit jardin derrière la grille. Eliminez le garde, détruisez le boîtier électrique, puis dirigez-vous vers le coffre rouge de droite pour libérer Midnight qui est enfermé dans une trappe imbriquée dans le mur de briques rouges. Donnez ensuite un coup de fouet dans la grille pour l'ouvrir, et contournez la maison par la droite. Entrez dans le gymnase en utilisant l'entrée latérale qui est maintenant ouverte.
Eliminez les gardes qui tentent de vous arrêter, puis montez à l'étage en empruntant les escaliers qui sont accessibles lorsque tous les gardes ont été maîtrisés. Eliminez les hommes qui sont postés près de la baie vitrée, puis entrez dans la pièce de gauche pour détruire le panneau de contrôle (trois coups seront nécessaires). Grimpez ensuite sur la caisse Hedare, et sautez sur place pour vous accrocher à la barre qui est au-dessus de vous. Balancez-vous de barre en barre pour atteindre le panneau d'affichage, puis hissez-vous en haut. Sautez ensuite en direction du gros câble noir, et voltigez jusqu'à la grande banderole Hedare bleue. Dirigez-vous vers son extrémité droite. Sautez ensuite en direction du mur de droite, puis utilisez les barres violettes pour traverser le gymnase et en ressortir par la porte latérale droite. Vous arrivez sur un balcon. Sautez en direction de la lampe, et accrochez-vous y à l'aide de votre fouet. Balancez-vous ensuite de manière à atterrir dans la cour intérieure. Jetez ensuite les outils contre les trois portes de la grosse machine grise pour ouvrir la grille. Passez par la nouvelle voie qui s'offre à vous, escaladez le mur de droite pour atterrir sur un petit toit, et entrez dans le bâtiment par la fenêtre.

CHECKPOINT

Avancez, prenez la porte de droite, et escaladez les caisses pour traverser la pièce. Ressortez par la porte de gauche et passez par le grand portail. Dirigez-vous vers le centre de la cour pour activer le CHECKPOINT, puis éliminez vos assaillants en les envoyant dans la benne à ordure. Une fois que vous aurez réglé leur compte à tous vos ennemis, une

grille s'ouvrira. Passez par-là, avancez un peu, éliminez les deux gardes, puis entrez dans le jardin en empruntant le portail qui s'ouvre une fois que la voie est libre.
Eliminez les deux gardes en les envoyant dans la benne à ordure, puis continuez votre progression. Passez devant la caméra de surveillance, et éliminez les gardes en les expédiant dans les petites fenêtres. Escaladez ensuite le mur en briques du fond, puis sautez en direction de la pelouse de gauche. Dirigez-vous vers la porte du fond, et débarrassez-vous des deux gardes armés. Grimpez ensuite le long du mur à gauche de la grande porte, puis appuyez sur Espace pour sauter en direction du mur de gauche et atterrir sur un petit toit. Ejectez le garde par-dessus la balustrade, et utilisez les deux barres violettes pour clôturer la scène.

Domaine Hedare : Intérieur

Voici une mission intéressante car vous interférerez avec une multitude d'éléments du décor.
Lorsque vous débutez la partie, commencez par localiser la caméra qui vous filme. Elle se trouve devant vous, à droite de la porte. Pour la détruire, vous devrez utiliser le mini-bar situé à gauche de la porte. Utilisez votre fouet pour l'ouvrir, puis pour envoyer les bouteilles en direction de la caméra. Eliminez ensuite le garde qui entre, puis sortez de la pièce. Tournez à droite dans le couloir, puis passez la porte pour atteindre un autre couloir. Utilisez votre fouet en direction de la fenêtre pour l'ouvrir et libérer Midnight, puis détruisez la caméra de la même manière que précédemment et passez par la porte que vous venez de déverrouiller.

CHECKPOINT

Vous entrez dans une bibliothèque. Dirigez-vous vers le coffre du fond et utilisez votre fouet pour ôter les pieds de l'armoire au fond à gauche pour la faire basculer et par un magnifique jeu de domino défoncez la porte vitrée.
Passez en rampant par l'ouverture créée, et utilisez votre fouet sur l'armoire de droite pour déplacer un livre, actionnant un passage secret. Ressortez de la pièce, puis éliminez les gardes qui accourent (utilisez les braises qui sont dans la cheminée, elles feront d'excellents projectiles). Une fois que vous serez tranquille, retournez actionner le passage secret, et sortez de la bibliothèque.
Vous arrivez maintenant dans un couloir. Donnez un coup de pied dans le meuble sur lequel est posé le vase afin d'ouvrir un passage permettant de franchir les rayons verts, puis ouvrez le mini-bar. Utilisez les bouteilles pour détruire d'une part la caméra (à gauche), d'autre part le boîtier électrique blanc (à droite). Choisissez ensuite le bon moment pour traverser les rayons lasers, et passez par la porte de gauche.
Vous arrivez dans une pièce contenant un écran géant. Descendez les escaliers et détruisez le boîtier électrique blanc. Revenez ensuite sur vos pas et actionnez l'interrupteur en haut des escaliers pour ouvrir la deuxième porte. Sautez ensuite sur le grillage au-dessus des marches, et dirigez-vous vers la gauche. Sautez ensuite vers l'écran lorsque les lasers sont éteints, continuez votre progression vers la gauche. Une fois à l'extrémité de l'écran, agrippez-vous au grillage d'en face, avancez vers la gauche, sautez sur les marches, et sortez de la pièce. Détruisez ensuite la caméra et entrez dans la salle suivante.

CHECKPOINT

Avancez un peu, un gaz asphyxiant sera lâché dans la pièce. Utilisez les bûches de la cheminée pour détruire les fenêtres et dissiper le brouillard, puis montez les marches de gauche. Une fois en haut, brisez les vitres de la fenêtre de droite et utilisez les objets ainsi disponibles afin de casser la fenêtre de droite. Sortez de la pièce en empruntant cette ouverture.

CHECKPOINT

Vous arrivez dans un jardin japonais. Avancez dans l'eau en direction de la fontaine du fond, et utilisez votre fouet en direction de celle-ci pour ramasser des pierres permettant de détruire le boîtier électrique blanc qui se trouve le long du mur gauche. Une fois ceci fait, retournez au point de départ en sautant de dalle en dalle en prenant soin de ne pas tomber dans l'eau afin d'éviter les chocs électriques. Tournez-vous vers le mur de droite et escaladez-le (Maj) entre deux bandes de lierre. Lorsque vous serez en haut, appuyez sur Espace pour vous agripper à la barre. Sautez ensuite sur le grillage, et avancez vers la droite en faisant tomber les pots de fleur pour libérer le chemin. Lorsque vous serez contre le mur, appuyez sur Espace pour sauter sur une autre barre, puis agrippez-vous au grillage suivant. Faites

tomber le pot de gauche, puis placez-vous dans l'emplacement ainsi libéré, afin de pouvoir sauter sur la barre suivante. Evoluez ensuite de barre en barre, jusqu'à ce que vous arriviez à un autre grillage. Comme précédemment, faites tomber le pot, et agrippez-vous à la barre violette. Sautez sur le grillage suivant, et avancez vers la droite en faisant tomber les pots de fleur pour vous frayer un chemin entre les massifs. Agrippez-vous ensuite au grillage central, que vous contournerez pour vous retrouver dans l'axe du bassin (dos à la fontaine). Appuyez alors sur Espace pour vous agripper à la barre, puis à nouveau sur Espace pour voltiger jusqu'à la baie vitrée. Vous atterrissez ensuite dans la serre. Eliminez les deux gardes qui vous attaquent, puis passez par la porte qui s'ouvre.

CHECKPOINT

Vous arrivez dans une pièce contenant plusieurs sculptures. Utilisez votre fouet pour faire tourner chacune d'entre elle d'un quart de tour, puis détruisez le boîtier électrique et dirigez-vous vers la porte. Petite vidéo, grand moment de suspense, et la porte est pulvérisée ! Rampez pour passer en dessous des débris et arriver dans le hall principal de la demeure. Dirigez-vous vers l'escalier central...

CHEKPOINT

Vous voici face à une longue scène de combat. Eliminez les gardes en les expédiant dans les coffres ou par les petites fenêtres de chaque côté de la porte d'entrée, et pensez à utiliser l'étage à votre avantage afin d'expédier vos assaillants par-dessus la rambarde. Une fois que les trois vagues d'ennemis auront été vaincues, dirigez-vous vers la porte qui se sera ouverte.

CHECKPOINT

Traversez le couloir, vous entrerez dans la chambre de Mme Hedare. Vous pourrez la vaincre assez rapidement en lui envoyant des projectiles. Utilisez pour cela les deux bibelots qui sont posés sur la cheminée, ainsi que les trophées se trouvant dans l'armoire du coin de droite.
Une fois que vous en serez venu à bout, une cinématique s'enclenchera, marquant la fin de cette longue mission.
Le Théâtre

Théâtre : Bâtiment abandonné

Dirigez-vous vers la droite, et montez les escaliers. Lorsque vous serez sur l'échafaudage, agrippez-vous à la barre violette, puis sautez en direction de la barre suivante. Faites ensuite demi-tour, et sautez de barre en barre. Toutefois, une fois en haut, vous n'atteindrez pas la petite plate-forme, mais vous tomberez sur une barre inférieure conduisant à une pièce du bâtiment abandonné. A l'intérieur, tournez à gauche pour libérer Midnight, puis retournez sur l'échafaudage. Comme précédemment, sautez de barre en barre, mais arrêtez-vous à la barre qui est la plus proche de la plate-forme supérieure droite de la structure. Laissez vous tomber de cette barre, mais lancez immédiatement votre fouet dans sa direction afin de vous y retrouver suspendu. Balancez-vous le plus haut possible, et sautez pour atteindre la petite plate-forme que vous avez raté précédemment. Montez ensuite les escaliers, escaladez le mur de gauche, et vous déclenchez une cinématique.
A partir de maintenant les choses se compliquent. Vous ne pouvez utiliser votre vision 'chat' car vous êtes ébloui par la lumière, et plusieurs snipers vous ont pris en chasse. Vous allez évoluer sur un échafaudage instable, et suivant votre manière de jouer vous n'emprunterez pas le même chemin. Quoiqu'il en soit, vous devrez toujours avancer dans la même direction, et si vous revenez sur vos pas c'est que vous avez fait une erreur quelque part. Pour la suite de cette solution, j'ai choisi l'itinéraire le plus simple à décrire (mais pas le plus court) ; je me suis laissé tomber au travers de chaque plancher pour être le plus bas possible.
Après la cinématique, sautez sur le l'échafaudage suivant (vers la droite), et laissez-vous tomber au travers des planches. Continuez à avancer dans la même direction en escaladant différents murs et en traversant différentes portes. Rampez pour passer sous la porte obstruée par des planches, puis longez le mur de droite pour contourner le trou. Grimpez ensuite sur le petit rebord de pierre, et entrez dans le bâtiment. Tournez à droite, montez sur la petite plate-forme, puis escaladez le mur de droite. Passez ensuite par la porte qui est en face de vous, et sautez dans le trou. Avancez tout droit, escaladez le grillage devant-vous, cela déclenchera une cinématique. Passez ensuite par la porte, vous traverserez un petit couloir vous menant sur le plus grand échafaudage (vous êtes à présent poursuivi par un projecteur). Laissez vous tomber au travers des planchers de couleur jaune clair.

CHECKPOINT

Avancez toujours tout droit, après avoir escaladé plusieurs petits murets vous arriverez face à un mur un peu plus grand. Escaladez-le, puis repérez un recoin dans le mur de droite qui vous permettra d'accéder à l'étage supérieur (vous devrez sauter entre deux murs). Une fois en haut, longez le mur de manière à rester sur la plate-forme de béton. Passez par la porte, vous arriverez à nouveau sur l'échafaudage. Comme précédemment, laissez-vous tomber au travers des planchers de couleur claire, et suivez le chemin. Vous tournez une fois à droite, puis vous arrivez devant un dénivelé. Ne descendez pas plus bas. Appuyez sur Espace devant le trou pour vous agripper à une barre violette (que l'on voit à peine), et continuez votre progression de barre en barre. Vous arrivez à nouveau tout en haut de l'échafaudage. Laissez-vous tomber à travers les trois planchers successifs, et continuez votre progression jusqu'à ce que vous soyez au pied d'un mur. Grimpez alors le long du grillage qui est à votre droite. Une fois que vous serez tout en haut, appuyez sur Espace, et passez par le trou qui est dans le mur sur votre gauche. Vous traversez une petite pièce avec des placards, et vous retournez sur l'échafaudage. Laissez vous tomber tout en bas, et continuez votre progression en suivant toujours la même direction. Vous devrez monter un mur un peu plus haut pour activer le checkpoint.

CHECKPOINT

Continuez à avancer en suivant cet étage, vous arriverez à une nouvelle pièce de même configuration que la première. Comme précédemment, montez sur la plate-forme de béton qui est à côté de l'entrée, puis escaladez le mur de droite. Passez par la porte qui est en face de vous (pas celle dont on voit la porte) pour atterrir dans une cour extérieure.

CHECKPOINT

Escaladez le grillage qui est en face de vous, puis passez par la porte. Vous arrivez sur une plate-forme métallique. Sautez en direction de la petite pièce vitrée, et continuez à avancer en suivant toujours le même sens.
Vous arrivez à une rampe métallique. Montez jusqu'en haut, puis agrippez-vous au grillage qui est au-dessus de cette rampe. Escaladez-le, vous arrivez sur une plate-forme qui ressemble un peu à une terrasse (il y a un banc sur votre droite). Continuez à avancer, laissez-vous tomber à travers les vitres, et allez toujours tout droit. Vous arrivez à une rampe en béton. Montez, et sautez sur la plate-forme qui est au-dessus de cette rampe. Escaladez le mur de gauche, puis sautez sur la plate-forme qui est de l'autre côté du trou (pour la première fois vous allez en sens inverse). Une fois de l'autre côté, escaladez le mur de droite, puis sautez au-dessus du vide. Vous arrivez sur une nouvelle plate-forme. Avancez en direction de la porte bleue, et vous terminerez cette mission haute en émotions !

Théâtre : Intérieur

Commencez par aller chercher Midnight. Pour cela, actionnez votre fouet afin d'actionner le ventilateur de droite, puis montez le long du décor bleu (touche Maj). Une fois en haut, appuyez sur Espace pour vous agripper au ballon, puis retournez-vous et sautez sur la plate-forme. Utilisez ensuite votre fouet pour ouvrir la trappe retenant Midnight prisonnier, puis redescendez.
Avancez ensuite dans la salle, vous devrez affronter les gardiens. Utilisez autant que possible les éléments du décor pour les mettre K.O, puis expédiez-les dans les malles ou dans les têtes de poisson se trouvant contre le mur du fond. Lorsque vous aurez vaincu vos adversaires, une grille s'ouvrira. Expédiez le gardien qui arrive dans une malle, puis entrez dans le réduit. Utilisez votre fouet pour actionner l'interrupteur de gauche, puis montez le long du mur à gauche de la porte pour accéder à la passerelle. Sautez ensuite de barre en barre pour atteindre une nouvelle passerelle, puis sautez sur la passerelle de gauche (vous arrivez devant une porte). Continuez tout droit, sautez sur la passerelle d'en face, et ouvrez la trappe. Sautez ensuite de barre en barre jusqu'à ce que vous arriviez devant un interrupteur. Actionnez-le, puis rebroussez chemin pour retourner devant la porte. Sautez ensuite sur la barre de droite afin d'accéder à la structure centrale. Dirigez-vous vers la droite, accrochez-vous au grillage, et allez vous placer dans le coin supérieur gauche de la grille. Appuyez sur Espace, puis placez-vous dans le coin supérieur gauche de ce nouveau grillage. Utilisez votre fouet sur l'attache pour accéder au grillage de droite, puis continuez votre progression de grille en grille jusqu'à ce que vous arriviez sur une nouvelle plate-forme. Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme pour arriver devant une nouvelle porte. Ejectez le gardien qui en sort, et dirigez-vous vers la gauche. Actionnez l'interrupteur, montez sur le monte-charge, et actionnez à nouveau l'interrupteur pour monter à l'étage supérieur. Une fois en haut, dirigez-vous vers la droite, éliminez le gardien, puis escaladez le mur de droite pour actionner un nouvel interrupteur.

Retournez ensuite sur la plate-forme principale, expédiez le gardien directement au rez-de-chaussée, puis agrippez-vous à la barre vous permettant de rejoindre la structure centrale. Le scénario est le même que précédemment, vous devrez contourner cette structure pour atteindre une plate-forme de l'autre côté de la salle. Une fois la-bas, passez par la porte de droite pour déclencher une cinématique.

CHECKPOINT

Traversez le couloir, vous devrez affronter l'inspecteur. Commencez par faire tomber les projecteurs que vous utiliserez comme projectiles pour les attaques à distance. Lorsque votre ennemi sera presque k.o, il actionnera un autre interrupteur. Ne restez alors jamais sur place, car des projecteurs se détacheront pour s'abattre un peu partout sur la plate-forme. Tentez ensuite de projeter votre ennemi contre le gros projecteur blanc qui tourne afin de lui faire perdre de nombreux points de vie. Une fois que vous l'aurez vaincu, une cinématique s'enclenchera.

Le siège social Hedare

Vous voici face à la dernière scène du jeu, vous devrez affronter Mme Hedare dans un ultime combat qui vous mènera à l'amour ou à la mort !

Commencez par éliminer vos très nombreuses assaillantes en les éjectant dans les cages d'ascenseur. Lorsque vous les aurez vaincuess, une cinématique s'enclenchera. Dirigez-vous alors vers le mur de gauche, et escaladez la paroi éclairée par un néon bleu clair pour accéder sur une petite plate-forme. Sautez ensuite sur la barre violette, puis voltigez de barre en barre jusqu'à ce que vous arriviez au grillage. Dirigez-vous vers le coin supérieur droit de la grille, puis sautez en appuyant sur Espace pour atterrir sur le petit couloir suspendu. Eliminez vos ennemis, puis escaladez le mur qui se trouve à l'extrémité droite de la passerelle. Sautez ensuite de barre en barre pour arriver sur un deuxième couloir. Ejectez vos deux ennemies en les faisant tomber jusqu'en bas, puis tournez à droite. Vous arrivez devant une cage d'ascenseur. Détruisez la rambarde en verre de gauche, puis agrippez-vous à la barre. Lorsque vous arrivez contre le mur, longez le grillage vers la gauche, puis utilisez la touche Espace pour attraper la barre violette et ainsi atteindre le couloir. Eliminez les deux gardes, et tournez à droite. Lorsque vous serez au bout du chemin, cassez la vitre de gauche, puis sautez en direction du panneau Hedare. Appuyez ensuite deux fois sur Espace pour atteindre la barre violette, puis agrippez-vous au grillage le long du mur. Avancez vers la gauche, puis accrochez-vous à une autre barre afin d'accéder à un nouveau couloir. Eliminez votre agresseur, puis détruisez le panneau du fond pour découvrir la trappe qui retient Midnight prisonnier. Une fois que vous l'aurez libéré, passez par la porte qui s'ouvre pour déclencher la cinématique.

CHECKPOINT

Cette phase de la scène est assez délicate puisque vous êtes la cible de nombreux tireurs. Avancez en direction du ventilateur rouge, et grimpez le long d'une des colonnes qui l'entourent. Une fois en haut, utilisez votre fouet pour actionner l'interrupteur, et ouvrir ainsi une brèche au travers de la pancarte publicitaire. Passez par le passage ainsi créé afin d'échapper aux tirs, puis entrez dans la salle suivante.

CHECKPOINT

Placez-vous entre les deux turbines oranges, et appuyez plusieurs fois de suite sur Espace pour vous agripper au grillage. Vous pourrez alors contourner l'obstacle que vient de dresser Mme Hedare, et entrer dans la salle suivante.

CHECKPOINT

Commencez par détruire les caisses afin de découvrir un interrupteur. Actionnez-le à l'aide de votre fouet, cela déclenchera un mécanisme, et vous passerez en mode 'vision nocturne'. Dirigez-vous ensuite vers la colonne de droite, que vous devrez escalader pour découvrir une série de barres. Utilisez-les afin d'accéder à une plate-forme, puis dirigez-vous vers la droite pour découvrir une nouvelle série de barre, menant à une deuxième plate-forme. Vous devrez ensuite vous faufiler dans le gros ventilateur de gauche. Commencez par le détruire en projetant dans sa direction les outils posés sur les caisses de droite, puis, lorsqu'il sera hors d'état de marche, rampez pour passer entre les pales.

CHECKPOINT

Agrippez-vous au grillage entourant la turbine, puis contournez-la. Sautez ensuite sur l'autre turbine, puis escaladez le petit mur et passez par la porte de droite... Vous voici face à Mme Hedare !

CHECKPOINT

Commencez par activer les manivelles afin de faire tomber les portraits, puis frappez dans les chariots bleus. Cette adversaire est très coriace. Essayez de l'envoyer dans les portraits détruits, et utilisez les objets qui sont hors des caisses pour la frapper à distance. Une fois que vous aurez fait diminuer sa barre de vie de moitié, elle ira à l'extérieur. Actionnez les interrupteurs pour faire tomber les échafaudages, puis utilisez les débris éparpillés aux extrémités de la plate-forme pour frapper votre adversaire. Vous pouvez également essayer de la projeter dans le panneau électrique, mais l'opération s'avère délicate... Le meilleur moyen d'en venir à bout est de se contenter de lui envoyer des objets et d'enchaîner les coups de pieds rapides, jusqu'à ce que la cinématique s'enclenche, marquant la fin de cette longue aventure ! (la fin ou le début d'une longue histoire ?)

Cave Story

© Pixel 2004

OBTENIR LA MEILLEURE FIN

Les 10 étapes suivantes sont requises si vous voulez terminez le jeu avec la meilleure fin.

1°) Dans le labyrinthe, lorsque vous voyez le Professeur Booster tomber, vous devez traverser de l'autre côté sans aller lui parler (sinon il meurt). Le saut est assez ardu si vous n'avez pas la mitraillette, mais heureusement un point de sauvegarde se situe juste à cet endroit. Vous obtiendrez le Booster 2.0 plus tard (à la place du 0.8).

2°) Lorsque Curly se tient près d'un robot dans une grande salle (juste avant d'affronter le noyau), n'allez pas lui parler tout de suite. Allez d'abord en bas à droite de cette salle pour ramasser une corde.

3°) Après avoir battu le noyau, utilisez la corde sur Curly pour l'attacher à votre dos et l'emmener avec vous.

4°) Dans le passage aquatique rempli de courants, vous verrez une maison dans laquelle vous devez absolument rentrer. Vous n'avez qu'une seule chance alors attention aux courants. Si vous ratez, rechargez votre partie et recommencez.

5°) Une fois à l'intérieur de la maison, déposez Curly sur le lit puis consultez l'ordinateur ainsi que les bibliothèques à gauche de l'entrée. Vous apprendrez ainsi à vider l'eau des circuits d'un robot. Retournez voir Curly pour vider ses circuits puis reprenez-la avec vous.

6°) Lorsque vous arrivez dans la zone de Plantation, empruntez le petit passage en bas à droite pour retrouver Curly (aidez vous du GPS). Parlez lui ainsi qu'au PNJ qui se tient à ses côtés. Il vous apprendra qu'elle a perdu la mémoire et qu'il lui faut un champignon spécial pour la guérir.

7°) Allez au cimetière (dans le village des Mimigas du début) et atteignez la porte tout en haut à droite de la zone grâce au Booster.

8°) Répondez correctement aux questions du champignon (rien de compliqué, c'est plus drôle qu'autre chose) et vous obtiendrez un objet. Examinez l'objet dans l'inventaire pour vous rendre compte qu'il est complètement inutile puis reparlez au champignon. Vous allez devoir le combattre. Une fois vaincu, vous aurez le précieux champignon qui permettra à Curly de retrouver la mémoire.

9°) Retournez voir Curly et faites-lui manger le champignon. Parlez-lui jusqu'à obtenir le Lien d'Acier.

10°) Après avoir vaincu ce qui est normalement le dernier boss, échappez-vous. Mais au lieu de fuir complètement de l'île, rentrez dans la maison. L'accès aux Enfers se tient sous vos pieds, c'est la zone la plus difficile du jeu, bon courage!

Note :
-Si vous décidez de fuir au point 10, vous terminerez le jeu avec la fin normale.
-Si vous réussissez à vaincre le véritable boss final qui se trouve dans les Enfers, vous terminerez avec la meilleure fin.

Cavewars

© Avalon Hill 1996

CHEAT MODE

Sous DOS, lancez le jeu avec la commande : CAVE GODMODE. Maintenant, quand vous commencerez une partie, vous aurez toutes les technologies, de la nourriture, de la magie mais aussi 250 000 points de minerai.

Celtic Kings : Rage of War

© Wanadoo / Haemimont Games 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur ENTER pendant la partie et tappez un des codes suivants.

Ecran noir

_black

Position de la souris

positionmousepos

Quitter le jeu

gamequit

Terrain plat

flatterrain

Pause

gamepause

Enlever les arbres, buissons, etc

removedecors

Screen du jeu en .BMP

screenshot screenshot

Sauvegarde

gamesave

Mode multijoueur

modesetplayer

Brouillard de guerre

togglefog

Test de traduction

test ttest

Celtic Kings : The Punic Wars

© Enlight Software / Haemimont Games 2004

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER et entrez l'un des codes suivants

_black	Ecran noir
Dselection _dbgsel	Effet inconnu
addfd	Effet inconnu
advexplorer	Effet inconnu
ae	Effet inconnu
debugselected	Effet inconnu
dumpobj	Afficher les capacité de l'unité
esg	Informations sur les unités ennemies
explorer	Effet inconnu
exportobjs (nom du fichier)	Exporter les objets vers le fichier
exportterrain (nom du fichier)	Exporter les terrains vers le fichier
flatterrain	Applatir le terrain
gaikafd	Effet inconnu
gmp	Effet inconnu
mousepos	Afficher la position du curseur
pause	Mettre le jeu en pause
printmemstats	Afficher les performances mémoire
quit	Quitter
rayoflight	Afficher le texte "Abe ti me buzikash s tezi parametri maj,a?"
remfd	Effet inconnu
removedecors	Supprimer le décors
save	Sauvegarder
screenshot	Prendre un screenshot
setplayer	Changer de joueur en mode multijoueur
settlementcount	Effet inconnu
showflatterrain	Terrain étrange
shrinkentities	Effet inconnu
spawn(X,Y)	Faire apparître le nombre X ou Y d'unité alliée (X) et ennemies (Y)
testadventure	Effet inconnu
togglefog	Brouillard de guerre
togglevis	Afficher le décor
ttest	Effet inconnu
usr	Description de l'unité sélectionnée

Centipede

© Hasbro Interactive

VIES INFINIES

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier CTP.EXE les octets 00 C3 E8 EA 03 et remplacez-les par les octets 00 C3 E8 EA FF.

Centurion : Defender of Rome

© Electronic Arts / Bits of Magic 1990

CHEAT CODES

TKYA UAB2 1555
55VK VKVF QKVS
Avec ce code, vous posséderez toutes les provinces, sauf l'Egypte. Il ne vous reste plus qu'a négocier une alliance avec cette dernière pour devenir César. Pour que Cléopâtre accepte de vous recevoir, vous devez être proconsul, posséder toutes les autres provinces, avoir vos 3 flottes et vos 12 armées consulaires renforcées au maximum. Pour séduire la reine du Nil : WARM - GENTLE - APPROACH

RXGA WLCD QAAA
AH3K VKVQ 1HTJ
Ce code vous permet de commencer le jeu avec le rang de proconsul et 11 légions consulaires.

FINIR LE JEU AVEC UN MINIMUM DE COMBATS

Voici comment négocier pour décrocher une alliance à coup sûr :

AEGYPTUS	**ARABIA**	**ARMENIA**	
Friendly	Formal	Formal	
Friendly	Nasty	Formal	
Ask Ally	Ask Ally	Ask Ally	
BRITANIA	**CILICIA**	**DALMATIA**	
Nasty	Friendly	Nasty	
Ask Ally	Ask Ally	Ask Ally	
HISPANIA	**MESOPOTAMIA**	**MORETANIA**	
Formal	Formal	Formal	
Nasty	Formal	Nasty	
Ask Ally	Ask Ally	Ask Ally	
PONTUS	**SCYTIA**	**SICILIA**	**THRACIA**
Friendly	Nasty	Formal	Formal
Friendly	Ask Ally	Nasty	Formal
Ask Ally	Ask Ally	Ask Ally	Ask Ally

Les pays qui accepteront un tribut moyen (MEDIUM) sont l'Egypte, la Dalmatie, l'Espagne, la Mésopotamie et la Thrace. Pour les autres, demandez le tribut le plus bas (LOW) pour être certain que votre demande d'alliance ne soit pas rejetée.
Il est possible que l'un de ces pays refuse de négocier. Cela se produit si l'honneur de Rome est entaché, lorsque trop de provinces sont mécontentes. Dans ce cas, sponsorisez des jeux dans les provinces dont le moral est rebelle.
Cela peut aussi arriver si votre rang est trop bas. Dans ce cas, revenez plus tard.

Ceville

© Kalypso Media / Realmforge Studios 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Il était une fois... un très méchant roi... que vous incarnerez tout au long de cette aventure !

Après la cinématique d'introduction, choisissez de châtier tous les coupables (le loup et les petits cochons), pour vous mettre d'emblée dans la peau de ce monstre d'égoïsme et de cruauté qu'est Ceville.

Acte O : Le fugitif

Comment sortir de la salle du trône ?

Déplacez-vous jusqu'à l'autre partie de la salle pour trouver deux haches suspendues au mur.

Pour en disposer vous aurez besoin de votre sceptre que vous combinerez à ces haches. Utilisez maintenant votre hache sur la barrière de corde dans la première partie de la pièce pour obtenir une corde.

Combinez la hache et la corde pour faire une hache d'abordage qui vous servira sur le bras de la grande statue. Mais avant il faut parler aux gardes Klunk et Smiley pour les convaincre de partir aux cuisines. Parlez-leur de nourriture (option 1 du dialogue) car Klunk a un gros appétit. Une fois débarrassé d'eux, disposez la hache d'abordage sur le bras de la statue pour vous échapper par la fenêtre. Vous voilà à présent dans la salle à manger.

Comment passer de la salle à manger à la cuisine ?

Prenez la chope de bière sur la table devant vous et cassez la croûte. Une fois votre repas terminé vous pouvez sonner la cloche pour demander un surplus... mais ce processus est sans fin ! Il permet tout de même de comprendre qu'il vous faudra distraire le cuisinier si vous voulez passer dans la cuisine. Levez-vous et cliquez sur la porte menant au couloir. Celui-ci est gardé et il serait bon de trouver un déguisement avant d'essayer de passer. Actionnez votre sceptre sur la clé de l'horloge qui se trouve au-dessus de la cheminée, parmi les chaussettes.

La clé tombe dans l'âtre et vous vous brûlerez si vous tentez de la ramasser. Versez donc votre chope de bière sur le feu pour l'éteindre et placez la clé obtenue sur l'horloge. Brisez la pendule à l'intérieur pour vous faire de la place et vous y cacher. Il ne vous reste plus qu'à sonner la cloche pour appeler le cuisinier et vous faufiler en douce dans la cuisine.

Comment vous débarrasser du cuisinier ?

Une fois dans la cuisine, vous n'aurez que quelques secondes pour trouver comment agir.

Repérez la zone sombre au sol et ouvrez la porte de la chambre froide. Prenez l'huile d'olive sur votre gauche et versez-en sur la zone sombre par terre. Quand le cuisinier reviendra, il glissera tout droit dans la chambre froide. Une bonne chose de faite ! Prenez tout à loisir la toque juste à gauche de la porte de la chambre froide et ressortez. Mettez la toque avant de vous engager dans le couloir gardé. Vous vous retrouvez malencontreusement dans la salle de torture.

Comment sortir de la salle de torture ?

Repérez sur la droite, juste à côté du rideau rouge une forme étrange qui recèle un passage secret. Pour l'actionner, il faudra ouvrir la vierge de fer qui se trouve à gauche de cette pièce mais l'étrange appareil caché à l'intérieur est un mécanisme qui requiert un levier. Utilisez votre sceptre sur le mécanisme puis huilez-le pour l'actionner. Le passage secret de droite s'ouvre et laisse apparaître l'infâme traître Basilius qui cherche à prendre le trône à votre place (son nom signifie d'ailleurs " le roi "). Dès sa disparition, un paladin bouffi d'orgueil et de prétention fait irruption dans la salle de torture par l'autre passage secret, tout à droite. Soyez prêt à incarner cet être prétentieux.

Ambrosius, le paladin que vous incarnez à présent, fait le fanfaron auprès des villageois (il s'agit d'un flash-back par rapport à la scène précédente). Vous pouvez épuiser les dialogues, mais cela ne vous fera pas avancer. Promettez que vous allez vous occuper de Ceville (dernière option du dialogue) et cliquez sur l'icône de l'épée dans votre inventaire dès qu'elle apparaît. Vous voilà transporté dans les sous-sols du château.

Comment aider Ambrosius le paladin à ouvrir le passage secret ?

Dans le souterrain, vous remarquez une stalactite au plafond. Brisez-la à l'aide de votre épée tueuse de dragons... Regardez maintenant les quatre gargouilles à droite du passage secret.

Chacune émet un son différent symbolisé par une lettre (C, D, E et F) mais il semble que la troisième soit cassée. La stalactite que vous venez de récupérer fera l'affaire pour réparer la fameuse gargouille. Maintenant, lisez l'inscription à droite des gargouilles : C, E, F, E. Actionnez ce code en appuyant sur les gargouilles 1, 3, 4 et 3, dans l'ordre. Le passage est ouvert. Ensuite, vous pouvez provoquer Ceville en duel en lui affirmant qu'il ne fait pas le poids, mais... Ceville est plus rapide et vous bat ! Heureusement, votre armure l'assommera à votre place...

Acte 1 : La Communauté

Comment aider Ceville à sortir de sa geôle ?

Dans la cellule prenez les restes de poisson et essayez d'attraper la souris. Effrayée, elle se cache dans son trou. Parlez à Ambrosius puis au vieil homme prisonnier, attaché à une roue au mur.

Vous pouvez également dialoguer avec la petite fille, Lilly, qui vous hèle depuis la rue, derrière les barreaux de la fenêtre de gauche. Elle accepte de vous aider, et vous pouvez l'incarner. Sachez basculer d'un personnage à l'autre grâce aux petites icônes.

Comment Lilly peut-elle attraper les clés de la geôle ?

Lilly peut discuter avec Ambrosius pour apprendre que seules sa beauté et sa chevelure opulente comptent pour lui. Faites pivoter le râtelier pour détourner l'attention d'Ambrosius, puis repérez la clé de la prison suspendue au mur à droite des barreaux.

Basculez sur Ceville pour récolter un caillou sur le sol près des toilettes et donnez-le à Lilly en cliquant sur elle avec le caillou.

Lilly peut maintenant combiner le caillou avec le lance-pierre pour charger celui-ci, mais il faut éloigner Ambrosius pour pouvoir atteindre la clé. Regardez au fond du bassin de la fontaine un peu plus à gauche d'Ambrosius et prenez la pièce de cuivre. Lilly peut ensuite se diriger vers la droite de l'écran jusqu'à tomber sur un marchand ambulant prénommé El Chollo.

Questionnez-le avec insistance sur la lotion capillaire dont il vante les mérites et finissez par le traiter de charlatan. Il vous offrira l'élixir gracieusement. Revenez à la prison, grimpez sur la caisse et jetez l'élixir par la fenêtre pour le donner à Ceville.

Rebasculez sur Ceville et actionnez la manivelle à gauche du prisonnier pour lui mettre la tête en bas. Ainsi vous pouvez asperger ses cheveux pouilleux d'élixir, ce qui vous permettra de récolter... ses poux ! Repérez la brosse à cheveux d'Ambrosius à ses pieds. Il serait pratique d'y mettre les poux que vous avez récoltés. Mais avant il faudra détourner le regard du paladin.

Revenez à Lilly après lui avoir donné la chope de bière (elle doit avoir grimpé sur les caisses pour que Ceville puisse lui passer des objets). Remplissez la chope vide avec l'eau de la fontaine puis donnez-la au chevalier. Demandez-lui ensuite de vous raconter ses aventures (mais pensez à remettre le râtelier en place juste avant).

Pendant qu'Ambrosius vante ses exploits fictifs à Lilly, incarnez Ceville et jetez les poux sur la brosse aux pieds du chevalier. Revenez à Lilly. Une fois son récit terminé, refaites pivoter le râtelier pour permettre à Ambrosius de s'admirer dans son bouclier et, par la même occasion, d'infester de poux sa belle chevelure ! Il part au pas de course et vous pouvez maintenant lancer un caillou sur la clé à l'aide de votre lance-pierre chargé. Ouvrez la porte de la prison avec la clé nouvellement acquise. Ceville est libre (est-ce vraiment une bonne chose ?). Malheureusement, les deux gardes vous empêchent de sortir de la ville.

Comment sortir de la ville malgré les deux gardes ?

Dirigez-vous vers la droite, direction le manoir de la fée puis vers le théâtre jusqu'à une grande place publique.

A gauche se trouve la Chambre du Conseil. Interrogez le gardien qui vous révélera les enjeux du vote entre Basilius et Gwendolyn, puis emparez-vous de la pince à linge sous le panneau d'affichage à gauche du gardien.

Dirigez-vous vers la maison de la fée, à droite du théâtre. Suivez le chemin de terre jusqu'à cette adorable demeure champignon, mais avant d'entrer n'oubliez pas de ramasser dans le potager à droite de la porte d'entrée une tomate bien mûre et du persil.

A l'intérieur de la maison vous pouvez interroger la fée et les méchants repentis. Interrogez la fée sur le conseil et les papiers nécessaires. Avant de sortir, pensez à prendre une photo de la fée dédicacée à droite de l'entrée. Dehors, vous trouvez un chat domestique qui porte un bandeau de pirate sur l'oeil. Utilisez vos restes de poisson sur le chat pour l'écarter et lui prendre sa pelote de laine.

Allez maintenant vers les portes de la ville et détachez l'affiche de recherche de Ceville (reward) collée sur le panneau.

Prenez aussi la colle non loin. Enduisez de glu l'affiche (combinez-les dans l'inventaire) et collez par-dessus l'autographe de la fée. Votre affiche est maintenant modifiée. Si vous la montrez aux gardes ils seront trop paresseux pour se déplacer eux-mêmes. Montrez-la plutôt aux trois brigands repentis dans la maison de la fée. Ils réagiront mais vous n'aurez que quelques secondes avant que la fée ne les endorme avec sa baguette magique. Pour éviter que la fée ne puisse intervenir, allez chercher la souris pour l'effrayer.

Comment attraper la souris ?

Combinez votre pièce de cuivre avec la pelote de laine. Revenez voir El Chollo le marchand et placez votre attrape-grippe-sou sur El Chollo pour détourner son attention. Attrapez le fromage qui pue, tout en pensant à vous boucher le nez en utilisant la pince à linge.

Comment trouver les papiers de la fée ?

Allez dans la prison chercher la souris. Elle se cache mais vous pouvez glisser le fromage dans le trou de souris. Attrapez-la quand elle sort. Revenez voir la fée et montrez l'affiche modifiée aux trois méchants. Ils réagissent et, pendant que la fée sort sa baguette magique (compte à rebours), vous jetez la souris dans les jambes de la grosse dame. Prenez les papiers officiels qui tombent au sol et présentez-vous aux gardes (cinématique).

Comment ouvrir la porte du théâtre pour récupérer le costume de fée ?

Revenez dans la maison de la fée, maintenant déserte. Fouillez le bureau pour trouver les lettres et ramassez l'affiche au sol ainsi que le crayon de couleur sur la petite chaise de droite. Revenez au théâtre et ouvrez la porte de derrière. Pour cela, glissez l'affiche sous la porte et introduisez le crayon dans la serrure pour faire tomber la clé. Ouvrez la porte avec et pénétrez dans le théâtre. Vous remarquez des costumes divers dans les loges, mais il vous faut quelque chose pour grimper les chercher et Ceville n'est pas d'humeur à vous faire la courte échelle. Remarquez les leviers (notamment celui de gauche) qui actionnent la trappe dans la salle suivante.

Il s'agit de la scène du théâtre ou auditorium. Dans l'auditorium, parlez à l'actrice mais elle est trop occupée.

Lancez-lui une tomate pour la faire pleurer (sans commentaire). Pendant qu'elle nettoie ses vêtements, allez chercher le crochet de scène puis redescendez vite quand elle revient. A son retour, parlez avec elle pour lui remonter le moral (sélectionnez les phrases de Lilly) mais elle a besoin de musique pour chanter. Or le phonographe, à droite de la pièce, réclame une pièce d'or pour fonctionner. Ramassez le mouchoir tombé aux pieds de l'actrice. Vous pouvez sortir le donner au chef du conseil, qui est très enrhumé. En échange, il acceptera de vous confier le pied-de-biche qui se trouve devant la porte du conseil. Revenez dans les loges pour utiliser ce pied-de-biche sur le distributeur de snacks et ramassez les pièces d'or. Mettez à présent le phonographe en marche et revenez dans les loges du théâtre où vous utiliserez votre crochet sur l'échelle. Grimpez-y. Utilisez le projecteur pour déplacer le halo de lumière sur la trappe et faire tomber l'actrice en actionnant la manette de gauche quand elle passera dessus.

Prenez le ticket de blanchisserie tombé à terre. Montrez-le à El Chollo, qui, en échange, vous donnera la robe de la fée et la lessive qui va avec !

Comment récupérer les ailes et la baguette de fée?

Revenez à la maison de la fée, maintenant déserte, et utilisez le crochet sur la grande boîte située au-dessus de l'armoire pour trouver les ailes en plastique. Si vous revenez à la prison, vous découvrez que les méchants repentis gardent sous les verrous la fée. Pour les faire partir, donnez-leur le paquet de lettres que vous avez trouvé dans la maison de la fée. Donnez du persil à la fée, qui s'endormira automatiquement, et, par la fenêtre de sa cellule, utilisez le crochet enduit de colle (combinez les deux objets dans l'inventaire) pour attraper la baguette magique de la grosse dame.

Allez maintenant parler aux gardes et leur rappeler que vous remplissez toutes les conditions pour passer. Malheureusement la cloche retentit, signalant le début du conseil auquel vous êtes censé assister en tant que fée !

Acte 2 : L'empereur contre-attaque

Comment réunir les ambassadeurs pour le conseil?

Les membres du conseil sont les représentants des héros, des fées (vous), des nains (déjà là), des monstres, des elfes, des esprits et génies, et des druides (déjà là). Demandez des renseignements au chef du conseil et examinez la salle. Vous pouvez aussi questionner le druide et le nain. Pour sortir, utilisez le crochet sur l'énorme rocher à gauche de la pièce, ce qui détruira le mur de la porte et vous permettra de vous engager dans l'ouverture ainsi constituée, couloir dans lequel vous pourrez, entre autres raretés, admirer sous verre... l'anneau unique ! Sortez et parlez avec la fée clouée au pilori ainsi qu'à Ambrosius, qui vous empêche de passer sans le formulaire A38. Allez au fond de la place et discutez avec le marchand ambulant, qui vous informe sur le génie, parti dans l'oasis de vacances dans le désert, mais vous n'avez pas l'argent nécessaire pour payer le voyage. Prenez sans remords la peinture verte sur l'étalage, puis pénétrez dans le théâtre par la porte principale.

Comment convaincre l'héroïne de participer au conseil ?

Au théâtre se prépare un grand concours de mannequins, le showstar ! Bien sûr, l'actrice souhaite y participer (malgré sa laideur...) et l'héroïne, représentante des héros, fait partie, avec le chevalier noir, des membres du jury. Conversez avec elle pour la convaincre de quitter le concours, mais vous n'y parviendrez pas. Tournez-vous plutôt vers l'actrice à qui vous proposez Ceville comme présentateur et Lilly comme candidate... mais cela ne suffit pas. Ressortez donc

évoquer le problème à Ambrosius qui s'empressera de se proposer comme jury, puis convainquez la fée de faire d'elle une candidate pour le concours si vous réussissez à la libérer de ses chaînes.

Si vous essayez de quitter la place du village, vous remarquez que la carte de Faeryanis est accessible avec deux directions pour l'instant : la mine des nains à droite et la forêt des elfes à gauche.

Que faire devant la mine des nains ?

Une fois sur la carte de Faeryanis, choisissez la direction de droite, la mine des nains. A l'entrée vous trouvez le Mont Rush Or (copie du Mont Rushmore), où les nains emploient des trolls et des gobelins pour s'occuper du cours de leur or.

Prenez la pelle à gauche du logo, près de l'entrée principale de la mine, puis entrez. La secrétaire est trop occupée, mais cela vous permet de prendre en douce plusieurs tickets (trois clics) pour visiter l'attraction de la scieuse de troncs. Vous avez maintenant tout un rouleau de tickets. Prenez l'offre d'emploi accrochée sur le gobelin endormi sur la canapé dans la salle d'attente, puis sortez en direction du troll de sécurité.

Pour l'instant, il n'y a rien d'autre à faire que lui parler. Ressortez et choisissez l'autre direction sur la carte, à savoir la forêt des elfes.

Comment éloigner le nain préposée à la scie pour libérer l'elfe ?

L'ambassadrice des elfes s'est volontairement enchaînée à un tronc pour lutter contre la déforestation massive !

Parlez-lui puis conversez avec le nain opérateur. Si vous lui donnez un ticket, vous pourrez monter à sa machine infernale, mais choisissez d'abord Lilly pour la visite. Pendant que le nain est occupé à présenter sa machine à la petite fille, déplacez Ceville et jetez la souris sur le câble électrique bricolé à gauche de la scieuse. Le nain, intrigué par ce problème technique, descend, et vous reprenez le contrôle de Lilly. Pensez à charger votre lance-pierre avec les tablettes de lessive en votre possession (à combiner dans l'inventaire), puis visez le nid d'oiseau au-dessus de la branche près de l'elfe (attention au compte à rebours). Cela fera tomber un morceau de vieux chiffon que vous n'aurez plus qu'à ramasser. Montrez à nouveau votre ticket de visite mais, cette fois, faites monter Ceville sur la machine. Lilly bricole à nouveau le câble avec la souris, et, en l'absence du nain, Ceville bouche le tuyau d'échappement (juste derrière le joystick de commande) avec le vieux chiffon. Faites maintenant remonter Lilly sur la machine. Vous êtes enfin débarrassé du nain, parti résoudre la panne, et vous pouvez reprendre le vieux chiffon et le marteau tombé à terre et oublié par l'opérateur étourdi. Allez parler à l'elfe, mais, malheureusement, elle a perdu la clé de ses chaînes dans les fourrés, juste à sa droite. Aucune chance de la retrouver sans équipement. Revenez donc au château (direction centrale sur la carte).

Comment assister à showstar et ramener l'héroïne ?

Libérez la fée au pilori sur la place du village en utilisant votre marteau sur son cadenas. Une fois dans le théâtre, parlez à H-Lo, l'actrice, pour démarrer le spectacle : The show must go on ! Malheureusement, H-Lo sera élue tant que vous n'aurez pas tracé à la craie une autre croix sur la trappe pour faire tomber vos concurrentes. Pour ce faire, revenez sur la carte de Faeryanis où une nouvelle destination est apparue : le cimetière juste en dessous de la montage des nains.

Parlez au démon qui est aussi un ambassadeur, mais il réclame un donjon ! Examinez plutôt le mausolée devant lui et la silhouette tracée à la craie sur les marches. Ramassez la craie que vous y trouverez et revenez à showstar. Tracez une croix sur la trappe avec votre craie. Parlez à H-Lo pour lancer le début du spectacle (" Que le spectacle commence ") et faites-la tomber quand elle se tient dessus (il suffit d'activer le bouton en haut à gauche de l'écran au bon moment). Mais cela ne suffit pas, car le chevalier noir élit la fée. Il faut donc recommencer le show et, quand la fée passe devant le jury, enduire le colonne sur laquelle elle s'appuyait de peinture verte, couleur exécrée par le chevalier. Il vous faudra à nouveau relancer le spectacle, refaire tomber H-Lo, et admirer la victoire de Lilly. Ne partez pas sans prendre le raisin posé sur le bureau du jury.

Comment convaincre le démon de quitter le cimetière ?

Revenez dans la montagne des nains et entrez dans le bureau pour constater que la secrétaire lit maintenant une revue présentant Lilly en première page. Essayez de franchir la porte de l'ascenseur. Seule Lilly est autorisée à passer. Une fois en haut, montrez l'offre d'emploi à l'ambassadeur des nains, qui embauchera immédiatement Lilly.

Choisissez de vous occuper de la vieille mine sombre sur l'île de Noobs. Vous savez à qui vous pourrez tenter de vendre ce bien immobilier : le démon, bien sûr, puisqu'il cherche un donjon ! Allez donc au cimetière par la carte de Faeryanis, et présentez le dossier obtenu auprès des nains au démon. Mais il demande à ce que le projet en cours (item qui remplace le dossier) soit tamponné par les nains. Revenez donc parler aux nains dans la montagne. Ils vous donneront des bons de voyage illimités et une description de poste pour chercher un nouveau stagiaire. Vous avez maintenant le droit d'utiliser l'appareil de communication sur la table des nains. Faites-le pour que la secrétaire vienne servir du café.

Pendant ce temps, Ceville peut discrètement s'emparer du taille-crayon (il est plein de termites si vous l'examinez avec le bouton droit de la souris) sur le bureau mais pas du tampon, car la secrétaire s'en apercevrait ! Vous pouvez montrer le projet en cours à la secrétaire. Recommandez du café avec Lilly puis, en tant que Ceville, subtilisez le projet sur le bureau et combinez-le avec le tampon sur le bureau (pour que ce soit plus simple, pensez à appuyer sur la barre espace pour faire apparaître tous les items). Ressortez et montrez votre projet enfin approuvé au démon du cimetière. Pensez aussi à creuser avec la pelle sous la tombe de gauche qui se trouve devant le mausolée. Vous y trouverez une boussole.

Comment trouver l'ambassadeur des génies et le convaincre de participer au vote ?

Rendez-vous sur la place de la ville, où vous trouverez El Chollo le marchand ambulant. Dites que vous voulez partir en voyage, proposez l'oasis des vacances comme destination et choisissez d'aller à l'ouest. Vous voici sur l'oasis.

Examinez les lieux puis utilisez la pelle sur la dune à gauche du bar pour trouver un poisson-scie. Donnez au pirate chercheur de trésors la boussole de Jack Hummingbird que vous avez trouvée au cimetière. Prenez son détecteur de métaux dès qu'il va s'allonger. Frottez la lampe bizarre qui se trouve sur le transat juste à droite du bar avec votre vieux chiffon. Un génie apparaît. Il vous propose un duel que vous perdrez tant que vos cartes resteront blanches. Quittez momentanément le génie et parlez à Barmonkey, le singe, pour prendre un cocktail (juste ce que le médecin vous avait prescrit !). Vous récupérez ainsi un verre vide.

A gauche du bar se trouvent les règles du jeu de cartes affichées sur un panneau. Repeignez les symboles feu-glace-eau avec votre peinture verte, puis appliquez vos propres cartes sur ces symboles. Avec votre nouveau jeu vert, revenez défier le génie, mais il gagne encore car le singe triche et lui donne les réponses. Demandez donc un " coconut dream " (nouveau cocktail) au singe et, pendant qu'il a le dos tourné, échangez les symboles feu-glace-eau sur le panneau. Défiez à nouveau le génie. Vous gagnez et il accepte d'exaucer votre voeu : voter à l'assemblée (quel voeu gâché !).

Comment trouver les clés pour libérer l'ambassadrice des elfes ?

Maintenant que vous possédez le détecteur de métaux, vous pouvez fouiller intelligemment les fourrés à la droite de l'elfe. Mais vous ne trouverez que des clous ! Redemandez conseil à l'elfe qui se souvient enfin que la clé se trouve dans le nid de la pie en haut de l'arbre auquel elle est attachée... Montez donc par l'échelle en haut de la tractopelle et lancez une pierre sur le nid de pie avec votre lance-pierre. Mais cela est inefficace : il faudra charger le lance-pierre avec le taille-crayon dont vous avez découvert qu'il était peuplé de termites (en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris). Le nid de pie tombe, dévoré par les termites, et vous le fouillez pour récupérer la clé avec laquelle vous pouvez enfin libérer la jeune elfe. Elle votera au conseil.

Comment convaincre l'ambassadeur des druides de voter pour Gwendolyn ?

Si vous essayez d'aller en ville à la chambre du conseil, le vote révélera un bulletin neutre, celui du druide. Parlez-lui. Il

vous propose un duel. Il faut vous rendre au cercle des druides par la carte : il se trouve juste à gauche de la montagne des nains. Parlez au patriarche après avoir examiné les lieux. Le duel n'est autre qu'un tir au but !

Mais le patriarche triche en s'aidant d'une planche et Ceville est tout simplement nul... Vous récupérez tout de même un lot de consolation totalement inutile, à savoir un bouclier de championnat sale. Pour gagner, trichez à votre tour. Chargez votre lance-pierre avec une tablette de lessive et visez le geyser au fond de l'écran, derrière le pont. Pendant que le patriarche a le dos tourné, déplacez la marque au sol. Réitérez deux fois votre tir au lance-pierre pour utiliser vos clous et votre marteau sur la planche et agrandir le trou du mur avec votre poisson-scie. Nouveau duel. Cette fois-ci vous gagnez et le druide votera pour Gwendolyn. Mais le nain vote Basilius ! Tout est donc à refaire...

Comment empêcher l'ambassadeur des nains de voter Basilius ?

Parlez à cet ambassadeur récalcitrant. Son vote pour Basilius s'explique aisément : il profite des avantages offerts par ce régime injuste pour gonfler le cours de l'or. Rendez-vous donc à la montagne des nains en empruntant la carte de Faeryanis. Montrez la description de poste en votre possession au troll qui garde le pont. Il s'éclipse enfin, et vous pouvez vous approcher du panneau qui fait défiler le cours de l'or. Utilisez le poisson-scie pour faire s'effondrer la plate-forme du gobelin et ainsi faire chuter la courbe. Revenez dans la mine pour signaler aux deux nains cet événement visible par la petite lucarne au fond à droite de la pièce (située au premier étage si vous prenez l'ascenseur). Mais il faut réussir à attirer l'attention des deux nains en grande discussion. Pour cela, vous aurez besoin de verser de la sauce piquante dans leur café.

Comment subtiliser la sauce piquante au pirate de l'oasis ?

Le pirate se prélasse dans une chaise longue sur son oasis des vacances, mais il est malheureux car il n'y a plus de Kiwi royal. Demandez-lui la recette de ce cocktail et préparez-le vous-même : il s'agit de peindre en vert le verre vide que vous avez récupéré en commandant une boisson au Barmonkey, puis de faire sécher votre raisin en le plaçant sur le foyer de convergence qui se trouve sur le transat de bronzage à droite de l'oasis. Combinez le raisin sec ainsi obtenu à la boisson peinte en vert et offrez-la au pirate qui n'y verra que du feu. Pendant qu'il se désaltère, subtilisez la sauce piquante sur la table.

Comment remplacer l'ambassadeur nain lors du vote ?

Vous avez obtenu une sauce piquante avec laquelle vous avez bien l'intention de pimenter le café des deux nains qui discutent affaires dans la mine de la montagne. Appelez la secrétaire avec le combiné pour commander du café. Pendant son déplacement, Ceville verse la sauce piquante dans la machine à café derrière le bureau, puis Lilly réitère l'opération pour que les nains boivent enfin l'ignoble mixture. La gorge en feu, ils se ruent sur la fontaine de bière, et, de là, se rendent enfin compte de la chute du cours de l'or. Affolés, ils se jettent par la lucarne, leur chute étant amortie par le matelas gonflable. Lilly les rejoint, en ayant eu l'intelligence de s'emparer là-haut du titre désignant la part du fondateur nain. Elle est vite promue au rang de présidente de la compagnie car les nains ont besoin d'un bouc émissaire. Ils prennent la fuite et Lilly peut revenir au conseil pour voter.

Comment la reine Gwendolyn doit-elle rendre justice ?

Vous incarnez momentanément la reine qui doit voter dans un litige qui oppose les trois petits cochons au loup.

Choisissez d'innocenter les deux et de leur donner une compensation car la reine est juste. Malheureusement, elle est aussi très naïve et ne se méfie pas de Basilius qui lui propose des cerises empoisonnées. Prenez une cerise (cela est nécessaire si vous voulez poursuivre l'aventure) et rétrécissez ! Le paladin Ambrosius se fait enfermer et Gwendolyn est capturée par Basilius. Pendant ce temps, Ceville se fait catapulter à l'intérieur du palais. Vous pourrez désormais incarner ces trois personnages, Ceville, Lilly et Ambrosius, en appuyant sur la touche tabulation.

Acte 3 : Les aventuriers de la reine perdue

Que doit faire Ceville dans la salle à manger du palais ?

Prenez la roue d'exercice du hamster et le balai qui traîne dans un coin de la pièce. Ouvrez la porte de la cuisine et prenez les trois moules à gâteau (rond, en croix et en demi-lune). Ouvrez la chambre froide pour découvrir le cuisinier congelé ! Mais vous n'arrivez pas à déplacer ce bloc de glace. Vous pouvez introduire les trois moules dans le monte-plat de la salle à manger pour les faire passer à Ambrosius en tournant la manivelle.

Que doit faire Ambrosius sur le balcon et dans la salle du trône ?

Appuyez sur la touche tabulation pour changer de personnage ou cliquez sur l'icône représentant ces derniers. Prenez le livre sur les drapeaux et examinez-le (bouton droit de la souris) : il vous révèle qu'un drapeau blanc avec une croix rouge signale une déclaration de guerre et, plus intéressant, qu'un drapeau noir avec un rond rouge signale que la reine se présente à son balcon. Pénétrez dans la salle du trône, parlez au perroquet et libérez-le en ouvrant la cage. La vue de dessus (déplacer Ambrosius de la porte vers le trône) vous permet de voir plus de choses.

Prenez la grande louche sur la desserte et sectionnez ses roulettes avec votre épée. Faites-les passer à Ceville ainsi que la louche par le monte-plat. Prenez les cerises à droite du trône et remarquez la petite trappe pour hamster en bas de la porte. Vous pouvez faire passer les cerises à Ceville par le monte-plat, et récupérer les moules de la même façon.

Retour à Ceville

Il peut désormais faire bouger le cuisinier dans son bloc de glace grâce aux roulettes que lui a fait parvenir Ambrosius par le monte-plat. Le bloc fond et libère le chef devant la cheminée, mais celui-ci est déprimé et ne vous aidera pas.

Que doit faire Lilly devant le lac ?

Lilly peut s'emparer du tuyau d'arrosage sur la rive et des morceaux de corde à côté du hamac.

Combinez les deux items. Elle se déplace vers le puits (nouvel écran) à gauche et ramasse le tas de glands à terre. Puis elle emprunte les escaliers pour monter en haut de la tour du château, mais les gardes sont là.

Pour passer, le gros garde vous révèle qu'il aimerait avoir une tarte aux cerises avec du chocolat, mais il a caché la recette sous son casque. Pour l'obliger à enlever son casque, une seule solution : hisser le drapeau noir avec un rond rouge qui signale l'arrivée de la reine sur son balcon. Pour ce faire, Lilly redescend et attache sa corde elle-même attachée au tuyau sur le puits. Elle peut ainsi descendre au fond du puits et examiner les gargouilles.

Allez ensuite au fond vers la salle de torture (que vous reconnaissez !). Prenez le grand drap blanc qui recouvre la vierge de fer et ressortez du puits.

Remontez par les escaliers et faites passer le drap à Ambrosius qui se trouve de l'autre côté, sur le balcon de la reine. Pour y parvenir, utilisez le drap(eau) blanc sur le mât et déplacez-le le long de la corde tendue entre vous.

Comment créer un drapeau noir avec un rond rouge pour obliger le garde à se découvrir ?

Ambrosius s'empare du drapeau blanc transmis par Lilly, et le fait lui-même passer à Ceville grâce au monte-plat. Ceville le récupère et le noircit grâce aux cendres qui se trouvent dans la cuisine, à droite sur la table. Il donne ce drapeau noir à Ambrosius avec la sauce piquante et le moule rond (si ce n'est pas déjà fait). Ambrosius macule le drapeau noir avec le moule rond imprégné de sauce piquante et obtient enfin le drapeau tant convoité. Il l'accroche au mât et Lilly court avertir les gardes. Le casque enlevé, la recette s'envole et Lilly la récupère. Mais il manque le chocolat ! Lilly peut revenir maintenant au lac et effrayer le perroquet juché sur une branche avec son lance-pierre chargé de glands. Le perroquet s'envole dans la salle à manger, et se perche sur l'horloge.

Comment faire fonctionner l'horloge pour récupérer le hamster ?

Ceville doit mettre la grande louche dans l'horloge et la régler à l'aide du balai récupéré dans cette pièce. Avancez

l'aiguille sur midi. Attention ! Vous n'avez qu'une seconde pour interrompre la cinématique en appuyant sur le bouton " quitter " qui apparaît en bas de l'écran puis courir vers le hamster et le récupérer à la main tant qu'il est sorti de sa cage. En même temps, le perroquet s'envole et revient dans sa propre cage près d'Ambrosius. Ne paniquez pas. Si vous ne réussissez pas tout de suite à attraper le rongeur, vous pourrez réessayer en redéplaçant les aiguilles de l'horloge.

Comment concocter des cerises au chocolat ?

Lilly doit plier la recette avec la corde en sa possession et l'attacher au mât, puis la déplacer jusqu'à Ambrosius sur le balcon. Ce dernier la récupère et l'envoie à Ceville via le monte-plat. Ceville la montre au chef, mais il manque les cerises. Ambrosius les envoie à Ceville et ce dernier les donne au chef, enfin heureux de pouvoir cuisiner. Une fois le plat préparé, Ceville les glisse dans le monte-plat, Ambrosius les récupère.

Qui va manger les cerises au chocolat ?

Ceville place le hamster dans le monte-plat et Ambrosius récupère l'animal obèse. Ceville peut essayer de monter lui-même dans le monte-plat, mais la manivelle se casse lorsque Ambrosius tente l'action pour remonter son comparse. Ceville doit donc faire passer la roue d'exercice au paladin qui remplacera ainsi sa manivelle cassée et la fera fonctionner grâce au hamster, une fois que Ceville sera remonté dans le monte-plat. Malheureusement l'animal est endormi et ne peut donc pas s'intéresser aux cerises que vous lui présentez. Pour le réveiller, le paladin parle au perroquet, mais il faut aller vite donner les cerises au hamster avant qu'il ne se rendorme ! Contre toute attente, c'est Ambrosius qui cède à la tentation et dévore les fruits savoureux... qui le font rétrécir ! Ceville revient enfin et s'empare du mini-Ambrosius qu'il peut faire passer par la trappe pour hamster aménagée en bas à droite de la grande porte de la salle du trône. Le paladin récupère ainsi facilement la clé de la porte et Ceville peut ouvrir cette dernière avec la clé.

Acte 3+ : Le retour du tyran

Comment s'emparer du lance-pierre de Lilly ?

Vous êtes en vue subjective (regard de Ceville) et ne pouvez que tourner lentement la tête à droite ou à gauche en actionnant les flèches de part et d'autre de l'écran pour examiner la salle où Basilius vous a enfermé. Ceville est prisonnier avec Gwendolyn, et Lilly est devenue sa servante. Vous pouvez lui faire nettoyer le sol et certaines autres parties de la pièce, mais le plus utile est de ramasser le petit caillou juste devant la cage où Ceville est enfermé et de le lancer sur la petite fiole qui se trouve sur la table à votre droite.

Vous pourrez alors faire nettoyer la table par Lilly qui s'approchera ainsi de vous. Subtilisez-lui le lance-pierre.

Que faire avec le lance-pierre ?

Ceville, toujours diabolique, décide de propulser le mini-Ambrosius avec le lance-pierre ! Choisissez de viser le panier de la chatte Azrael, qui est une sorte de balançoire. Une fois propulsé sur le masque natté, le paladin peut trancher l'attache avec son épée. Faites nettoyer la balançoire par Lilly, car la chatte, attirée par Ambrosius, s'y est perchée, et le masque natté tombe en la possession de Ceville. Bien joué ! Mettez le masque sur le visage de Gwendolyn et faites nettoyer à Lilly les cheveux sur la table la plus proche de Basilius. L'odieux personnage, excédé, s'approche de Gwendolyn pour lui prendre de nouvelles mèches de cheveux mais se trompe et ne récolte que les nattes du masque. Une fois sa potion achevée, il se transforme en démon.

Comment venir à bout de Basilius transformé en démon ?

Rien de plus facile ! Ceville propulse Ambrosius avec le lance-pierre sur le démon et l'épée dévoreuse de démons fera le reste. La cinématique de fin (attendez après les crédits) réserve bien des surprises et laisse attendre un nouvel opus croustillant...

Champion Driver

1991

+ D'INFOS FORUM

CODES D'ACCÈS AUX QUATRE CIRCUITS

INDIA
BRAVO
CHARLIE
FOXTROT

Championship Manager

© Domark / Sports Interactive 1992

AVOIR BEAUCOUP D'ARGENT ET N'IMPORTE QUEL JOUEUR

Prenez plusieurs clubs. Avec un club, achetez tous les joueurs souhaités pour peu d'argent et vendez les siens pour beaucoup d'argent aux autres clubs.
Pour acheter un joueur convoité par d' autres clubs (plus forts et plus fortunés), faites une proposition de 0 £ aux deux premières tentatives d'achat lors du contrat et à la troisième, proposez une offre financièrement supérieure aux autres clubs. Ainsi , le joueur en question rejoindra votre effectif.

Championship Manager 2 : L'Entraîneur

+ D'INFOS FORUM

AVOIR BEAUCOUP D'ARGENT ET N'IMPORTE QUEL JOUEUR

Prenez plusieurs clubs. Avec un club, achetez tous les joueurs souhaités pour peu d'argent et vendez les siens pour beaucoup d'argent aux autres clubs.

EQUIPE NATIONALE

Pour diriger une équipe nationale dès le début du jeu, entrez le vrai nom du sélectionneur (par exemple Aimé Jacquet pour l'équipe de France) et choisissez l'équipe nationale correspondante.

JOUEURS GRATUITS

Augmentez le prix du joueur jusqu'à ce que le club adverse accepte votre requête sur le joueur. Après, allez dans Modifier et mettez le prix à zéro (gratuit) et cliquez sur annuler. Le joueur doit maintenant décider.

JOUEURS PLUS CHERS

Pour faire monter le prix d'un joueur quand plusieurs clubs sont sur le coup, faites Consider pour la première offre puis Refuse par deux fois. Le prix du joueur montera d'une facon aléatoire mais cela dépend essentiellement du prix initial du joueur. Attention, n'essayez jamais cette astuce deux fois avec le même joueur sinon il n'y a plus d'offre sauf la première qui a été considérée.

AMÉLIORER LES PERFORMANCES DE L'ÉQUIPE

Pour améliorer les performances de votre équipe, choisissez tout simplement de jouer sans gardien de but. En effet, l'ordinateur va remplacer votre gardien par un joueur de champ (normalement votre défenseur gauche) qui jouera alors très bien (entre 8 et 10!). Maintenant, vous aurez un joueur de plus sur le terrain, ce qui est un avantage non négligeable !

Championship Surfer

© Mattel Interactive / Krome Studios 2001

LAY BACK SLASH

Allez en Bas à Droite de la vague et appuyez sur Droite. Après avoir fait environ un quart de tour, appuyez deux fois sur Slash.

Chaos Control

© Infogrames

CHOIX DU NIVEAU

Pour passer directement à une mission spécifique, éditez le fichier CHAOS.SAV avec un éditeur hexadécimal, et remplacez le 4ème octet par :

```
01  Mission 1
03  Mission 2
04  Mission 3
05  Mission 4
07  Fin
```

Chaos Island : The Lost World

© Dreamworks Interactive 1997

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DES MISSIONS

Au menu principal, maintenez enfoncées les touches CTRL , SHIFT , Q et W. Relâchez W et vous pourrez choisir votre mission.

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur les touches CTRL , SHIFT , X et S. Puis, tapez l'un des codes suivants avant de valider par ENTER :

CLEAR	Efface la carte
CORE	Photos des développeurs du jeu
EGG COMPY	Oeuf de Compy
EGG DILO	Oeuf de Dilophosaure
EGG PARASAUR	Oeuf de Parasaure
EGG RAPTOR	Oeuf de Vélociraptor
EGG STEGOSAUR	Oeuf de Stégosaure
EGG TRICERATOPS	Oeuf de Tricératops
KILL	L'ennemi sélectionné est détruit
LOSE	Vous perdez la mission en cours
MACLEOD	Invincibilité (God Mode)
MONEYx	Vous donne de l'argent (où x correspond à la valeur souhaitée)
PRINCE	?
RAGGSDALE	Liste de codes
REDMUL	Vous avez un extraterrestre
WIN	Vous gagnez la mission en cours

Chaos Overlords

© New World Computing 1996

CHEAT MODE

En début de partie, tapez les codes suivants à la place de votre nom :

`SMGMILD`	Tout au maximum
`SMGHUBBLE`	Pour tout voir dans tout le secteur
`SMGKICKASS`	Tous les "Ground zeroes"

Chaos Strikes Back

+ D'INFOS FORUM

LES SORTS

DES EW	Sort contre les immatériels
DES IR SAR	Obscurité
DES VEN	Boule de poison
FUL	Eclairage
FUL BRO KU	Potion augmentant la force
FUL BRO NETA	Ecran antifeu
FUL IR	Fireball
OH BRO ROS	Potion de dextérité
OH EW RA	Vue magique
OH EW SAR	Ecran d'invisibilité
OH IR RA	Lumière
OH KATH RA	Eclair
OH VEN	Nuage de poison
VI	Potion de santé
VI BRO	Antipoison
YA	Potion de vitalité
YA BRO	Potion protectrice
YA BRO DAIN	Potion de sagesse
YA BRO NETA	Potion de vitalité
YA BRO ROS	Laisse des traces de pas
YA IR	Ecran collectif
ZO	Ouverture d'une porte
ZO BRO RA	Potion de Mana
ZO KATH RA	Plasma magique
ZO VEN	Potion de poison

Chase H.Q.

© Taito

+ D'INFOS FORUM

CHEATS CODES

Pendant le jeu, pressez et maintenez le bouton gauche de la souris, le bouton du joystick, et tapez GROZLER.
Maintenant, vous pouvez presser T pour avoir du temps supplémentaire.
Pour avoir une nitro libre, pressez la barre d'espacement immédiatement au début de chaque niveau.
Pour que la direction soit plus efficace, utilisez les touches W et X.

Chaser

© JoWooD / Cauldron 2003

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec la commande chaser.exe -console. En cours de jeu ouvrez la console et entrez l'un des codes suivants.

`cht_god`	God mode
`cht_flymode`	Mode vol
`cht_armor 100`	100 points d'armure
`cht_health 100`	100 points de santé
`cht_weapon #`	Obtenir l'arme #
`cht_giveall`	Toutes les armes et tous les items
`cht_timescale #`	Ajuster la vitesse du jeu
`cht_no-bots_spawn`	Inconnu
`cht_next_rp_`	Inconnu
`cht_no_trigger_activate`	Inconnu
`cht_logactivateparticles`	inconnu

TOUTES LES MAPS

Pendant la partie appuyez sur _ pour afficher la console. Tappeaz ensuite map suivi d'un espace et d'un des codes suivants pour choisir votre niveau.

chm02
chm03b
chm03c
chm04
chm05b
chm05c
chm05d
chm06
chm07b
chm07c
chm07d
chm08
chm09a
chm09b
chm09c_b
chm09c_b
chm09d
chm10a
chm11ax01
chm11b
chm12

chm12x_04
chm13b
chm14a
chm14b
chm14c
chm16x01
chm18b
chm19a
chm19b
chm21a
chm21b

Chasm

© GT Interactive / Action Forms 1997

CHEAT MODE (VERSION DÉMO)

En version démonstration, appuyez sur ESC au cours du jeu et entrez l'un des codes suivants :

AMMO	Toutes les munitions
BREAK	?
CHOJIN	Mode dieu
CLIST	?
FREEZE	Pour geler tous les monstres
FULLMAP	Carte complète
GO	?
INVISIBLE	Invisibilité
JOIN	?
KICK	?
KILL	Pour tuer tous les monstres
KILLP	?
NICK	?
PLAY	?
REANIMATE	?
RECORDER	?
RESETFRAGS	?
RESPAWN	?
SHADOWS	?
SLOW	?
SPLINE	?
START	?
STOP	?
SYNCHRO	?
WEAPON	Toutes les armes et munitions

Chessmaster 10ème edition

© Ubisoft 2004

IMPORTER SA PHOTO

- Les photos des avatars font toutes 97x76 pixels.
- Recadrez la photo de l'avatar personnalisé dans un logiciel de retouche.
- Ensuite, allez dans le dossier **/Data/Avatars** du répertoire du jeu et ouvrez le fichier **Avatars.ini** avec le bloc-notes.
- Vous voyez une suite de lignes semblables à celle-ci : 34=Carl allant de 1 à 34.
- Pour votre photo personnalisée ajouté la ligne 35=<nom> (<nom> devant être remplacé par le nom de l'avatar qui apparaîtra dans le jeu).
- Veillez à ce que les photos soient en Vraies Couleurs et en Bitmap, sinon la photo ne s'affichera pas et c'est l'avatar par défaut qui sera attribué au joueur.

NOUVEAUX ÉCHIQUIERS

`Echiquier néon`	Remporter 15 matches classés
`Echiquier classique`	Remporter 25 matches classés
`Echiquier métallique`	Remporter 30 matches classés
`Echiquier indien`	Remporter 35 matches classés
`Echiquier moderne`	Remporter 45 matches classés
`Echiquier en acier`	Remporter 50 matches classés
`Echiquier "calvert"`	Remporter 55 matches classés
`Echiquier égyptien`	Remporter 60 matches classés

Chessmaster 7000

© Mindscape 1999

JOUER AVEC LA VERSION 2000

Allez dans la section "About Chessmaster 7000" du menu Help. Attendez que Chassmaster 2000 apparaisse à gauche de la boîte de dialogue et cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image. Vouspourrez alors jouer à la version complète de Chessmaster 2000.

Cheval & Poney : Mon Centre Equestre Manager

© PointSoft 2004

CONSEILS DIVERS

Pour réussir les concours il faut prendre les raccourcis indiqués par un panneau "entrée". Lorsqu'on passe devant ces panneaux, il faut appuyer plusieurs fois sur "entrée" jusqu'à arriver à une petite colline sur laquelle votre cheval montera. C'est un chemin sans obstacles.

Le cheval doit avoir une bonne "condition", c'est-à-dire l'endurance. La puissance est moins importante que la condition puisque cette dernière permet de rester à la plus grande vitesse plus longtemps.

Entraîner ses chevaux est aussi important, cela permet d'augmenter puissance et condition. Il faut faire saillir dans le pré de reproduction deux chevaux bien entraînés pour obtenir un poulain avec de bonnes performances.

Pour gagner le vol en ballon il faut acheter le terrain du restaurant et l'augmenter au maximum puis faire beaucoup de pub pour attirer des cavaliers. Mais attention, ceci ne se fait pas en un jour !

Soyez rester économe. Si votre compte descend en dessous de 3000 crédits, vous devez limiter les dépenses !

Chevaliers et Camelots

© Ubisoft / Topware Interactive 1998

CHEAT MODE

Ouvrez la fenêtre d'inventaire, puis appuyez sur l'un de ces items. Un triangle rouge apparait alors dans la case de l'objet.

```
Rang 1, Objet 3 (planches)
Rang 2, Objet 2 (fer)
Rang 2, Objet 4 (vin)
Rang 3, Objet 1 (pain)
Rang 3, Objet 5 (viande)
Rang 4, Objet 1 (peaux de bête)
Rang 4, Objet 5
Rang 5, Objet 1 (haches)
Rang 5, Objet 2 (épées)
Rang 5, Objet 3 (harpons)
Rang 5, Objet 4 (lances)
Rang 5, Objet 5 (arcs)
```

Cliquez maintenant sur le rang 6, Objet 1 (arcs) pour ajouter 10 objet à chaque catégorie ou sur le Rang 6 Objet 2 (chevaux) pour terminer le niveau.

Chex Quest

1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants :

ALLEN	Equipement anti-radiation
ANDREWBENSON	Invincibilité
CHARLESJACOBI	Mode passe-murailles
DAVIDBRUS	Invulnérabilité
DEANHYERS	Résistance
DIGITALCAFE	Carte complète
JOELKOENIGS	?
KIMHYERS	Affiche les coordonnées
LEESNYDERx	Choix du niveau (où x est un chiffre de 1 à 5)
MARYBREGI	Invisibilité
MIKEKOENIGS	Le plein de munitions
SCOTTHOLMAN	Le plein de munitions, et clés
SHERRILL	Infos complémentaires sur la carte

Chex Quest 2

1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants :

ALLEN	Equipement anti-radiation
ANDREWBENSON	Invincibilité
CHARLESJACOBI	Mode passe-murailles
DAVIDBRUS	Invulnérabilité
DEANHYERS	Résistance
DIGITALCAFE	Carte complète
JOELKOENIGS	?
KIMHYERS	Affiche les coordonnées
LEESNYDERx	Choix du niveau (où x est un chiffre de 1 à 5)
MARYBREGI	Invisibilité
MIKEKOENIGS	Le plein de munitions
SCOTTHOLMAN	Le plein de munitions, et clés
SHERRILL	Infos complémentaires sur la carte

Chicago 1930

© Wanadoo / Spellbound 2004

CHEAT CODES

Appuyez sur F11 en cours de jeu et entrez l'un des codes suivants.

BINGO	Munitions illimitées
IMMUNITY	NPC invincibles
WINNER	Passer le niveau

Chicken Little

© Buena Vista Interactive / Avalanche Software 2005

CHEAT MODE

Choisissez l'option Cheat Codes dans le menu Extras, et entrez les codes suivants.

Grands pieds
Casquette, gant, gant, casquette

Perruque
Base-ball, batte, batte, Base-ball

Grosses têtes
Casquette, casque, casque, casquette

Invincibilité
Base-ball, Base-ball, Base-ball, T-Shirt

Pantalons de papier
Batte, batte, casquette, casquette

Lunettes noires
Gant, gant, casque, casque

Sous-vêtements
Casquette, casquette, T-Shirt, T-Shirt

Chicken Run

© Eidos Interactive / Blitz Games 2000

PASSER LES NIVEAUX

Entrez **WERREUIY** au menu des mots de passe.

Chine : Intrigue à la Cité Interdite

© Dreamcatcher / Cryo Interactive 1998

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Votre aventure débute dans l'avant-cour du Palais de la Nourriture de l'Esprit. Votre quête est de démasquer l'assassin de l'eunuque Wang. Commencez par discuter avec les gardes non loin de vous afin de savoir où se trouve le bureau du défunt Wang. Allez alors au fond de cette cour, à gauche puis ouvrez la porte à droite pour trouver le bureau de Wang. A l'intérieur, discutez avec Ma puis avec Chu. Ressortez puis allez en direction des Jardins Impériaux. Malheureusement, vous ne pouvez y rentrer sans mandat Impérial. Dirigez-vous alors au bureau des Placets Intérieurs situé dans la cour de la Pureté Céleste. Discutez-y avec Li et demandez un mandat Impérial afin de pouvoir rentrer dans les Jardins Impériaux pour parler avec l'Impératrice. Ressortez ensuite du bureau, retournez aux Jardins et montrez le mandat au garde afin de pouvoir y rentrer. Dans les Jardins, parlez avec l'Impératrice puis emparez-vous de la clé et de la terre posthume de Wang. Ressortez alors des Jardins Impériaux puis retournez dans le bureau de Wang. Dialoguez avec Ma puis ouvrez l'armoire située à droite. Récupérez alors le marteau, le burin et le tournevis en ouvrant les deux premiers tiroirs. Utilisez la clé précédemment trouvée, sur le tiroir du bas pour l'ouvrir et vous trouverez une statue. Examinez cette statue et les 5 pierres dont elle est ornées. Lisez alors la lettre posthume trouvée. L'information donnée dans cette lettre est l'ordre dans lequel vous devez appuyer sur les 5 pierres de la statue, c'est à dire, les pierres Bleues au milieu puis les pierres Rouges. Faites cela et la statue s'ouvrira. Vous trouvez alors 2 messages écrits par Wang : l'Indice 1 et la Confession I. Ressortez ensuite du bureau de Wang et dirigez-vous au bureau des Placets Intérieurs. Parlez à Li de vos découvertes, puis ressortez. Allez ensuite voir Maître Wei. Il se situe à l'Etude Supérieure des Princes. Dialoguez avec lui puis avec le Prince. Montrez ensuite l'indice que vous avez trouvé à Wei. Dirigez-vous ensuite vers le jeu de Go situé non loin de là, puis dessinez sur la surface l'idéogramme signifiant "milieu", après avoir observé l'indice 1 afin de savoir comment le dessiner. Récupérez alors l'indice 2 et la Confession II. Montrez alors ces nouvelles découvertes à Wei.

Partie 2

De retour dans votre bureau, montrez la Confession II et l'indice 2 à Damming, votre collègue dans le bureau voisin. Puis sortez, et retournez au bureau de Wang (situé dans l'avant-cour du Palais de la Nourriture de l'Esprit). Montrez donc vos nouvelles trouvailles à Ma. Après être retournée dans votre bureau, fouillez le meuble contenant les registres. Prenez alors la Liste des Cadeaux offerts par l'Empeureur. Récupérez aussi au passage votre Ruyi non loin de là. Ressortez de votre bureau et allez au bureau des Placets Intérieurs. Discutez avec Li puis donnez-lui la Liste des Cadeaux que vous avez trouvée. Ce dernier vous remettra alors un nouveau laisser-passer. Direction maintenant le palais des Concubines. Montrez le laisser-passer au garde situé à l'entrée afin de pouvoir passer. Une fois dans la cour, allez parler à l'eunuque situé à l'entrée du palais central. Demandez-lui les boîtes dont parle votre document. Après la cinématique, montrez-lui la Liste des Cadeaux. Les boîtes en poche, ouvrez-les. Deux de ces boîtes sont vides et la troisième présente un double fond. Utilisez votre tournevis pour l'ouvrir et récupérez les 3 oeuvres. Ressortez de la cour de ce Palais et allez dialoguer avec Li dans le bureau des Placets Intérieurs. Direction maintenant l'Ecole Supérieure des Princes. Montrez ce que vous avez trouvé dans la boîte à Wei. Utilisez ensuite le pinceau situé sur son bureau, après l'avoir trempé dans l'eau, sur l'oeuvre de droite. 5 idéogrammes vont alors apparaître. Allez ensuite vous reposer sur la paillasse.

Partie 3

Direction ensuite la Porte de la Pureté Céleste. Approchez-vous de la porte et observez-la. Placez alors votre burin sur le cinquième clou de la rangée d'en bas (en partant de la fente). Puis tapez dessus avec votre marteau. Une zone va

alors s'ouvrir avec 3 molettes à l'intérieur. Alignez sur ces 3 molettes l'idéogramme signifiant "apposer". Vous allez alors récupérer l'indice 3 et la Confession III. Retournez à l'Ecole Supérieure des Princes pour dialoguer avec Wei. Ressortez et dirigez-vous au bureau des Placets Intérieurs. Là, discutez avec Li et montrez-lui ce que vous venez de trouver. Allez ensuite dans le bureau de Wang. Ma n'étant pas là, discutez avec les autres personnes. Ressortez du bureau et allez voir les gardes devant le Palais de la Nourriture de l'Esprit, situé non loin, pour savoir où est parti Ma. Allez ensuite dans la Cour de la Pureté Céleste, parlez à tous les gardes que vous croiserez sur votre route afin de savoir s'ils ont vu passer Ma. Une fois dans la cour, discutez avec les gardes juste à côté de l'entrée, puis dirigez-vous vers la Grotte du Tigre située vers l'allée surélevée de cette Cour. Vous découvrirez alors le corps de Ma. Récupérez l'indice et sortez. Prenez la direction du bureau des Placets Intérieurs afin de montrer cet indice à Li. Puis allez dans la salle de la Puissante Fertilité, avancez dans le bâtiment situé au centre et parlez à Wen. Montrez-lui les sceaux que vous possédez et remettez-les à son assistant. Après la cinématique, observez les sceaux de près et récupérez la cire. Utilisez ensuite les sceaux, après les avoir trempés dans l'encrier au dessous des cachets correspondants sur l'indice que vous avez trouvé près de Ma. Ensuite, ressortez et partez au bureau des Placets Intérieurs. Discutez avec Yang, qui remplace Li, et faites lui jeter un oeil sur la cire que vous avez trouvée. Puis retournez dans la salle de la Puissante Fertilité. Wen est parti, interrogez son assistant pour savoir où il est allé.

Sortez puis allez au logis de Wen. Bougez le coffre en bois puis utilisez votre burin pour soulever la dalle mobile. Puis examinez les pièces de monnaie. C'est alors que Wen rentre et s'effondre. Il prononce le nom "Li Yue" avant de mourir. Ressortez de son logis et allez discuter avec Yang au bureau des Placets Intérieurs. Allez après dans la Cour de la Pureté Céleste, et sortez par la porte ouest après avoir parlé aux gardes pour savoir où était allé Li.

Partie 4

Dirigez-vous jusqu'aux Jardins Impériaux, tout en interrogeant les gardes sur votre passage. Une fois dans les jardins, allez dans la grotte au fond et vous trouverez le cadavre de Li. Récupérez la liste des noms. Approchez-vous ensuite du soupirail et ouvrez-le grâce à votre tournevis. Vous trouverez alors un coffret. Observez le couvercle de ce coffret, il y a divers anneaux. Déplacez en bas l'oiseau, l'idéogramme du Sud ainsi que le rouge. Appuyez ensuite sur l'anneau jaune, puis gris, bleu foncé et enfin bleu clair. Prenez alors l'indice 4 et la Confession IV. Ressortez de ces grottes et discutez avec les gens dans les Jardins. Puis ressortez et retournez au bureau des Placets Intérieurs. Discutez-y avec Yang. Sortez et allez au Palais des Concubines. Discutez avec l'eunuque à l'entrée et à l'intérieur puis retournez voir Maître Wei à l'Ecole Supérieur des Princes. Montrez-lui vos nouveaux indices. Puis prenez la direction de la Maison Impériale, dans votre bureau. Vous y assisterez à une nouvelle mort. Demi-tour et retour au Palais des Concubines. Dialoguez de nouveaux avec les eunuques puis entrez dans la chambre à côté d'un des gardes. Discutez avec la dame et vous obtiendrez alors une lettre vierge. Passez la lettre au dessus de la flamme de sa bougie. Montrez ce qui est apparu à la dame puis sortez de sa chambre pour y montrer à l'eunuque à l'entrée de sa chambre. Avancez ensuite dans la Cour de ce Palais puis approchez-vous des jarres à côté du Palais central. Récupérez une pierre sous celle de gauche et cassez-la avec votre burin. Emparez-vous alors d'une nouvelle clé. Allez ensuite vers la jarre située à côté d'un arbre de l'autre côté du Palais, puis ouvrez la petite porte qui est dessus avec la clé que vous venez de trouver. Prenez les sceaux contrefaits. Utilisez ensuite ces sceaux sur les cachets que vous avez, après les avoir posés contre le tampon encreur. Allez ensuite donner ces sceaux contrefaits à Yang. Retournez après dans le Palais des Concubines. Retournez voir la dame, discutez avec elle pour demander à voir une concubine. Allez la voir et discutez avec elle. Puis approchez-vous de la plante située entre les deux fenêtres de sa chambre et alignez sur les branches les animaux correspondant aux signes du Zodiaque Chinois : serpent - coq - tigre - chien - cheval - sanglier - lièvre - boeuf - singe - rat - dragon - chèvre.

Partie 5

Le pot de la plante va alors s'ouvrir, emparez-vous du document.

Après la cinématique des aveux de la concubine, ressortez et allez au bureau des Placets Intérieurs pour discuter avec Yang.

Puis retournez à la Maison Impériale, et allez dans le bureau en face du vôtre. Là, Damming vous attaque avec son bâton. Frappez-le à la tête avec votre marteau avant qu'il ne vous touche. Approchez-vous ensuite de son bureau, et jetez un oeil sous son pose-pinceaux pour trouver 4 chiffres. Allez ensuite vers son l'horloge et mettez ces chiffres sur

les cadrans :

5 pour les heures
7 pour les jours
8 pour les minutes
9 pour les mois

Récupérez alors dans l'horloge le plan de la bombe (!) et l'édit de Régence.

Ressortez de son bureau et retournez voir Yang dans le bureau des Placets Intérieurs.

La fin est proche, allez dans la Salle de l'Harmonie Suprême et approchez-vous du trône royal. Enlevez le coussin puis le plateau qui est trouvé. Puis enlevez les barres métalliques. Retirez ensuite la molette située au milieu puis celle devant les éprouvettes. Décrochez avec votre tournevis le tuyau rouge des éprouvettes puis enlevez-le. Puis retirez la barre devant l'éprouvette à gauche grâce à votre tournevis, puis enlevez l'éprouvette. Faites de même pour celle de droite. Durant toutes ces manipulations, prenez garde à ne pas toucher l'aiguille, sinon vous mourrez.

La bombe est désamorcée, les coupables démasqués, vous recevrez les félicitations de l'Empereur.

Chip's Challenge

© Epyx 1991

CODES DES NIVEAUX

1. BDHP	2. JXMJ	3. ECBQ	4. YMCJ	5. TQKB
6. WNLD	7. FXQO	8. NHAG	9. KCRE	10. UVWS
11. CNPE	12. WVHI	13. OCKS	14. BTDI	15. COZQ
16. SKKK	17. AJMG	18. HMJL	19. MRHR	20. KGFP
21. UGRW	22. WZIN	23. HUVE	24. UNIZ	25. PQGV
26. YVYJ	27. IGGZ	28. UJDO	29. QGOL	30. BQZP
31. RYMS	32. PEFS	33. BQSN	34. NQFI	35. VDTM
36. NXIS	37. VQNK	38. BIFA	39. ICXY	40. YWFH
41. GKWD	42. LMFU	43. UJDP	44. TXHL	45. OVPZ
46. HDQJ	47. LXPP	48. JYSF	49. PPXI	50. QBDH
51. IGGJ	52. PPHT	53. CGNX	54. ZMGC	55. SJES
56. FCJE	57. UBXU	58. YBLT	59. BLDM	60. ZYVI
61. RMOW	62. TIGW	63. GOXH	64. IJPQ	65. UPUN
66. ZIKZ	67. GGJA	68. RTDI	69. NLLY	70. GCCG
71. LAJM	72. EKFT	73. QCCR	75. MDJV	76. NMRH
77. FHIC	78. GRMO	79. JINU	80. EVUG	81. SCWF
82. LLIO	83. OVPJ	84. UVEO	85. LEBX	86. FLHH
87. YJYS	88. WZYV	89. VCZO	90. OLLM	91. JPQG
92. DTMI	93. REKF	94. EWCS	95. BIFQ	96. BIFQ
97. IOCS	98. TKWD	99. XUVU	100. QJXR	101. RPIR
102. VDDU	103. PTAC	104. KWNL	105. YNEG	106. NXYB
107. ECRE	108. LIOC	109. KZQR	110. XBAO	111. KRQJ
112. NJLA	113. PTAS	114. JWNL	115. EGRW	116. HXMF
117. FPZT	118. OSCW	119. PHTY	120. FLXP	121. BPYS
122. SJUM	123. YKZE	124. TASX	125. MYRT	126. QRLD
127. JMWZ	128. FTLA	129. HEAN	130. XHIZ	131. FIRD
132. ZYFA	133. TIGG	134. XPPH	135. LYWO	136. LUZL
137. HPPX	138. LUJT	139. VLHH	140. SJUK	141. MCJE
142. UCRY	143. OKOR	144. GVXQ	145. TONY	146. JHEN
147. COZA	148. RGSK	149. DIGW		

MODE IGNORE PASSWORD

Appuyez simultanément sur CTRL et T. Le mode "Ignore Password" va apparaître. Avec ça, vous pourrez aller dans n'importe quel niveau. Pour désactiver ce mode, allez à GAME et cliquez sur "Ignore Password", ou bien sortez simplement du jeu et relancez-le.

TEMPS INFINI

Au cours du jeu, tapez : SAGGITARIANS MAKE BETTER LOVERS.

Chris Sawyer's Locomotion

© Atari / Chris Sawyer 2004

PLUS D'ARGENT

Maintenez Ctrl + Shift tout en tapant le code **expressmotion** pour augmenter votre total d'argent.

Chrome

© Gathering of Developpers / Techland 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur SHIFT + ² pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants. Validez avec ENTER

`Cheat.AddAmmo();`	Plus de munitions
`Cheat.ClearOverload();`	Effet Inconnu
`Cheat.FullHealth();`	Santé au max
`Cheat.GiveAmmo12mmShort();`	Obtenir munitions 12mm
`Cheat.GiveAmmo14mmLong();`	Obtenir munitions 14mm
`Cheat.GiveAmmo8mmLong();`	Obtenir munitions 8mm
`Cheat.GiveAmmo9mmShort();`	Obtenir munitions 9mm
`Cheat.GiveAmmoEnergy();`	Obtenir energie
`Cheat.GiveAmmoRockets();`	Obtenir roquettes
`Cheat.GiveAmmoShotgun();`	Obtenir munitions fusil à pompe
`Cheat.GiveBjornHD();`	Effet inconnu
`Cheat.GiveC9A5();`	Effet inconnu
`Cheat.GiveC9S();`	Effet inconnu
`Cheat.GiveCloakingDevice();`	Effet inconnu
`Cheat.GiveClusterGrenade();`	Obtenir mines
`Cheat.GiveGLDragoon();`	Effet inconnu
`Cheat.GiveGrenade();`	Obtenir grenades
`Cheat.GiveHealtex();`	Inconnu
`Cheat.GiveKnife();`	Obtenir couteau
`Cheat.GiveLeRogue();`	Effet inconnu
`Cheat.GiveMAXatron();`	Effet inconnu
`Cheat.GiveMatsonACC(;)`	Effet inconnu
`Cheat.GiveMatsonCAFS();`	Effet inconnu
`Cheat.GiveNoNFrager();`	Effet inconnu
`Cheat.GiveOCICrom();`	Effet inconnu
`Cheat.GiveOCIX4();`	Effet inconnu
`Cheat.GiveOCS();`	Obtenir OSC
`Cheat.GiveTAINitron();`	Effet inconnu
`Cheat.GiveTC234();`	Effet inconnu
`Cheat.GiveTC234Sup();`	Effet inconnu
`Cheat.GodMode();`	Mode God
`Cheat.NextMission();`	Passer la mission
`Cheat.TuneImplants();`	Modifier implant
`Cheat.TuneWeapons();`	Modifier les armes

Chroniques de la Lune Noire

© Cryo Interactive 1999

CHANGER ET D'AJOUTER DES SORTS À WISMERHILL

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvez le fichier WIZ.TXT qui se trouve dans le sous-répertoire MAITRES, lui-même dnas le répertoire du jeu. Rajoutez aux lignes suivantes les sorts dont vous avez besoin :
.Attention il faut se positionner sur le "-" pour ecrire...

SORT3_OMBRE	POLYMORPHE	Transforme vos enemis en petit cochons
SORT4_LUMIERE	PLUIE_DE_FEU	Pluie de feu
SORT5_BRAISE	FOUDRE_DIVINE	Foudre
SORT6_CRISTAL_VERT	JUGEMENT_DERNIER	Sort ultra-puissant
SORT7_ACTIVATION_ROUGE	ANIMATION_DES_MORTS	
SORT8_PORTE	ERRADICATION	
SORT9_PORTE_BLEU	EXORCISME	

BEAUCOUP D'OR

Lancez le jeu en mode campagne, sauvegardez la partie. Allez alors dans le répertoire SAUVEGARDE du jeu de choisissez le répertoire qui correspond à votre partie (exemple : sauvegarde01). A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier SEBINFO.TXT. La ligne 11 correspond à la quantité d'or que vous possédez. Modifiez-la, sauvegardez le fichier, puis relancez le jeu.

Chuck Rock

© Core Design 1991

ENERGIE INFINIE

Pendant le jeu, tapez **ermintrude**. La phrase "Sacred Cow Can't Be Harmed" apparaitra et vous aurez alors l'énergie infinie. Notez que vous ne pourrez pas battre le dernier boss si le code est activé.

EXPLORER LE NIVEAU

Pendant le jeu, tapez **pinkyandperky**. Maintenez F et bougez pour explorer librement toute la carte.

CIA Operative : Solo Missions

© THQ 2003

CHEAT CODES

Commencez le jeu avec la ligne de commande de la console. Appuyez sur ~ pendant le jeu pour accéder à la console puis entrez l'un des codes suivants.

ENDGAME	Voir les crédits
FLY	Voler
GOD	God mode
MAP <1-6>	Choix du niveau
NOCLIP	Pas de clipping
NOTARGET	Désactiver l'intelligence des ennemis
TIMESCALE <#>	Régler le vitesse du jeu. Par défaut : # = 1

Cities in Motion

© Paradox Interactive / Colossal Order 2011

CHEAT CODES

1. Trouvez le fichier "**config.script**" situé dans le répertoire du jeu et ouvrez-le avec un éditeur de texte.
2. Remplacez la ligne : **$debug = false** par **$debug = true**
3. Ajoutez la ligne : **$disableDebug = false**
4. Utilisez ensuite l'une des touches suivantes en cours de jeu pour activer sa fonction.

[F1]	Passer le jour
[F2]	Valider un objectif
[F3]	Empocher 10 000 $
[F4]	Passer les passagers
[F12]	Ouvrir la console

City Life

© Focus / Monte Cristo Multimédia 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant la partie, ouvrez la console en appuyant sur CTRL + ALT + C, tapez l'un des codes qui suit et validez avec ENTER. Vous pouvez refermer la console en appuyant à nouveau sur CTRL + ALT + C.

`Concordia`	Pas d'affrontement entre communautés
`Midas`	Gagner 1 000 000 d'euros
`Number6`	Débloquer tous les bâtiments
`Richgirl`	Gagner 100 000 euros

City Life : Edition 2008

© Focus / Monte Cristo Multimédia 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant la partie, ouvrez la console en appuyant sur CTRL + ALT + C, tapez l'un des codes qui suit et validez avec ENTER. Vous pouvez refermer la console en appuyant à nouveau sur CTRL + ALT + C.

`Concordia`	Pas d'affrontement entre communautés
`Midas`	Gagner 1 000 000 d'euros
`Number6`	Débloquer tous les bâtiments
`Richgirl`	Gagner 100 000 euros

City Life Deluxe

© Focus / Monte Cristo Multimédia 2007

CHEAT CODES

Pendant la partie, ouvrez la console en appuyant sur Ctrl + Alt + C, tapez l'un des codes qui suit et validez avec Entrée. Vous pouvez refermer la console en appuyant à nouveau sur Ctrl + Alt + C.

`Concordia`	Pas d'affrontement entre communautés
`Midas`	Gagner 1 000 000 d'euros
`Number6`	Débloquer tous les bâtiments
`Richgirl`	Gagner 100 000 euros

City of Villains

© NCsoft / Cryptic Studios 2005

BADGE CACHÉ

Allez dans le tutorial New Villains, montez jusqu'au troisième étage et entrez dans la pièce numéro 15 pour obtenir le badge Jailbird.

Civilization

© MicroProse 1993

BÂTIR SA PROPRE CIVILISATION

Lorsque vous êtes à l'écran du choix de civilisation, tapez sur la touche ESC , et ainsi entrez un nouveau nom.

ASTUCE POUR "BROUILLER LES CARTES" DE VOS ADVERSAIRES

Essayez d'appuyer simultanément sur les touches ALT et R. (Randomize enemy leaders)

CHANGER DE COULEURS

Editez un fichier de sauvegarde grâce à la commande DOS : DEBUG.
Faites donc : DEBUG CIVILx.SVE (où x représente le numéro de la sauvegarde que vous souhaitez éditer). Tapez : d ENTER et DEBUG vous affichera les 80h premiers octets du fichier. Le troisième octet représente le joueur humain. Il vous suffit d'éditer cet octet grâce à la commande : e adresse ENTER . Vous pouvez ainsi mettre l'une des valeurs suivantes :
00 : rouge (vous jouerez alors le rôle des barbares), 01 : blanc, 02 : vert, 03 : bleu, 04 : jaune, 05 : bleu clair, 06 : rose et 07 : gris.

MODIFICATION DE L'ARGENT ET DES DÉCOUVERTES DANS LES FICHIERS DI

	30 000 $	Toutes découvertes	Prochaine découverte
Romain / Russe	23A	5F2	24A
Zoulou / Babylonien	23C	5FC	24C
Français / Allemand	23E	606	24E
Aztec / Egyptien	240	610	250
Américain / Chinois	242	61A	252
Grec / Anglais	244	624	254
Indien / Mongole	246	62E	256

Dans les 4 paragraphes suivants, remplacez les caractères ### par les nombres hexadécimaux ci-dessus, correspondant à l'intersection de la civilisation à affecter et à l'effet voulu.

Disposer de 30 000 $
Tapez sous DOS : DEBUG CIVILx.SVE (où x est le numéro de la sauvegarde à modifier).
Une fois sous DEBUG, tapez : e ### FF 75
Tapez ensuite : w pour sauvegarder les changements
Tapez enfin : q pour quitter DEBUG.

Argent à -30 000 $ (idéal pour freiner un peu les civilisations concurrentes)
Tapez : DEBUG CIVILx.SVE
Puis, entrez : e ### FF 85
Tapez ensuite : w pour sauvegarder les changements
Tapez enfin : q pour quitter DEBUG.

Toutes les découvertes
Tapez : DEBUG CIVILx.SVE
Puis, entrez : e ### FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF (c'est à dire 10 fois FF)
Tapez ensuite : w pour sauvegarder les changements
Tapez enfin : q pour quitter DEBUG.

Prochaine découverte
Tapez : DEBUG CIVILx.SVE
Puis, entrez : e ### 75 75
Tapez ensuite : w pour sauvegarder les changements
Tapez enfin : q pour quitter DEBUG.

TOUTE OPÉRATION EN UN SEUL TOUR

1ère méthode

Faites creuser une mine ou irriguer ou toute autre activité de plusieurs tours à un colon, en plaçant une autre unité (milice, ...) à côté. Appuyez sur <M> quand le colon s'agite pour qu'il commence à travailler. Puis la seconde unité s'agite, recommencez alors la même opération sur le colon plusieurs fois jusqu'à ce que la mine soit construite, ce qui prendra moins d'un tour !

2ème méthode

Demandez à votre colon de travailler. Lorsqu'il est occupé, cliquez sur l'icône du colon et vous obtiendrez une petite fenêtre. La fenêtre étant ouverte, cliquez sur le dessin représentant le colon. La fenêtre disparaît : là votre colon peut à nouveau travailler sans que le tour ait été écoulé. Vous pouvez continuer ainsi indéfiniment jusqu'à ce que votre colon ait terminé et tout cela en un seul tour.

CARTE COMPLÈTE

Pendant le jeu, gardez la touche SHIFT enfoncée et tapez :
1234567890AZERTYUIOPQSDFGHJKL
puis, en gardant la touche TAB enfoncée, saisissez les mêmes données. La carte complète apparaît.

CHANGER DE CAMP

Si les ennemis sont trop forts, repérez leur numéro :

1 Russes ou Romains

2 Allemands ou français, etc...

Puis, sauvegardez votre partie. Ensuite, éditez le fichier de sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Allez au secteur relatif 0000, ligne 1 colonne 3. Mettez le nombre de l'ennemi, sauvegardez et jouez. Miracle, l'ennemi puissant, c'est vous (note : les notations sont pour l'éditeur hexadécimal de PC TOOLS).

JOUEZ INDÉFINIMENT

Appuyez sur ENTER quand vos unités ont bougé pour passer au tour suivant et sauvegardez immédiatement. Chargez votre partie et vous pourrez à nouveau vous déplacer sans que l'ordinateur ait pu bouger.

Civilization : Call to Power

© Activision 1999

CHEAT MODE

Le jeu a un cheat mode qu'il est possible de sélectionner. Pour commencer, lancez une partie, choisissez Ecran puis Options. Activez l'option Cheat pour accéder à une liste de soldats, de tanks, de technologies, de cartes et plus encore.

Civilization II

© MicroProse 1996

CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER

1. Créez des exploreurs pour trouver des sites possibles pour vos cités, et trouvez ce que vos civilisations voisines fabriquent.
2. Construisez l'atelier de Leonardo dès que possible : la valeur de l'amélioration de vos troupes vaut vraiment la dépense.
3. Il y a une pénalité de 50% si vous changez d'unité ou de bâtiment produit pendant la construction. Vérifiez que vous avez assez de temps pour terminer la construction, ou que vous avez assez d'argent pour acheter ce qui reste si le temps presse.

MODIFICATION DE LA SAUVEGARDE

Avec un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde. Pour avoir beaucoup d'argent, mettez FFFF à l'offset de la civilisation dont vous êtes le dirigeant :
Russes, Celtes, Romains : 3662
Babyloniens, Japonais, Zoulous : 5058
Français, Allemands, Vikings : 6454
Egyptiens, Aztéques, Espagols : 7850
Chinois, Perses, Américains : 9246
Anglais, Carthaginois, Grecs : 10642
Indiens, Mongols, Sioux : 12038
Et pour ne pas être déclaré comme tricheur, mettez A7 à l'offset 000F, jouez en utilisant le cheat mode puis mettez 27 à l'offset 000F.

RECOMMENCER AU DÉBUT

Editez votre fichier de sauvegarde avec un éditeur hexadécimal (les valeurs qui suivent sont données pour DEBUG). Allez à l'offset 011C et tapez : 00 00 (nombre de tours joués). Allez ensuite à l'offset 011E et tapez : 60 F0 (année). Cette manipulation vous permettra de recommencer à l'an 4000 avant J.C. sans rien changer à la partie.
Dans le menu cheat du jeu, il est possible de faire la même chose mais le score est nul car l'ordinateur vous sanctionne d'avoir triché ainsi.

CHANGER LES RÈGLES DU JEU

Pour changer la puissance des unités militaires, les différentes règles du jeu et le prix des améliorations des villes, à l'aide d'un éditeur de texte, éditez le fichier RULES.FRE si vous avez le jeu en version française (RULES.TXT pour la version anglaise et RULES.GER allemande). Ce fichier est situé par défaut dans le dossier mpsciv2.
A l'intérieur de ce fichier, vous pouvez changer toutes les valeurs indiquées comme la force de frappe d'une unité militaire, ou bien sa valeur, voire même transformer une unité terrestre en force navale ou aérienne.

LES MERVEILLES LES PLUS IMPORTANTES

Les cinq merveilles qui assureront la survie de votre tribu sont :
- Atelier de Léonard
- Chapelle de Michel-Ange.
- Grande Bibliothèque
- Société Commerciale d'Adam Smith
- Nations Unies

Si vous réussissez à construire toutes ces merveilles, vous serez probablement la première puissance de votre partie.

Civilization III

© Infogrames / Firaxis 2002

GAGNER BEAUCOUP D'ARGENT

Allez sur l'écran de diplomatie et insistez pour que d'autres civilisations vous donnent 9.999.999 pièces d'or par tour pendant 20 tours.

100.000 PIÈCES D'OR ET PW

Commencez une nouvele partie et entrez **Leemur** en guise de nom.

DÉVOILER LA CARTE ET TOUTES LES RESSOURCES

Sauvegarder votre partie en prenant soin d'ajouter le mot **multi** à votre nom. En relançant cette partie, vous pourrez voir toutes la carte ainsi que les ressources disponibles.

OR INFINI

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que le notepad), ouvrez le fichier **script.slc** dans le répertoire **ctp_datadefaultgamedata** du jeu. Pensez à en faire une copie de sauvegarde au préalable... A la fin du fichier, ajoutez les lignes :

```
trigger 'DOR_T_Give_Gold' when (IsHumanPlayer(g.player) && (player.1.gold<=200000))

AddGold(g.player,1000000);
```

Vous aurez ainsi de l'or illimité.

TEMPS MODERNES

Chargez un scénario et sélectionnez "moderntimes bic". Vous commencerez la partie aux temps modernes avec toutes les nouvelles technologies.

Civilization V

© 2K Games / Firaxis 2010

CHEAT CODES

1. Allez dans le répertoire du jeu et ouvrez le fichier **config.ini** avec un éditeur de texte après en avoir fait une copie.
2. Remplacez la ligne "**DebugPanel = 0**" par "**DebugPanel = 1**"
3. Sauvegardez le fichier.
4. Lancez le jeu et appuyez sur la touche ² (ou ~, ou `) en cours de partie pour ouvrir la console de saisie des codes.
5. Choisissez "**reveal all**" pour dévoiler l'intégralité de la carte.

Civnet

1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Tapez successivement sur les touches CTRL , A, O, D, B, A, M, F (quand toutes vos unités ont fini de jouer), placez le curseur de la souris sur n'importe laquelle de vos unités. Le curseur devrait se transformer en un petit "i". Cliquez alors avec le bouton droit de la souris, sur votre unité. Une fenêtre s'ouvrira alors, vous permettant de fabriquer n'importe quelle unité, des colons au missile nucléaire. Cliquez donc sur ce que vous voulez fabriquer, puis cliquez sur OK. Replacez alors le curseur de votre souris sur l'unité que vous aviez utilisé juste avant pour faire l'opération. Cette fois-ci, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Une autre fenêtre s'ouvrira, où seront représentées toutes les unité placées sur le même carré. Cliquez donc sur l'unité que vous venez de créer, puis sur OK. Votre nouvelle unité devrait s'agiter, prête à exécuter tous vos ordres. Vous pouvez renouveler l'opération autant de fois que vous voulez, en sachant que cela ne vous coûtera pas le moindre sous et que vous n'aurez absolument pas besoin de connaître la moindre science pour fabrique n'importe laquelle des unités, même la plus avancée. Voilà de quoi vous aider en cas de problème, vous donnant une petite longueur d'avance sur les autres civilisation, qui devront se défendre tant bien que mal avec leur milice, contre vos avions de chasse !

Clannad

© Key Game

BONUS

After Story

Collectez au moins 8 orbes de lumière et terminez le scénario principal.

Ecran titre alternatif

Obtenez la vraie fin du mode After Story.

Mode CG

Collectez au moins un orbe de lumière et terminez le scénario principal.

Orbes de lumière sur l'écran des menus

Chaque orbe que vous collectez apparaît ensuite sur le menu principal.

Sound Test

Collectez au moins un orbe de lumière et terminez le scénario principal.

Clans

© Strategy First

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur T, puis entrez l'un des codes suivants :

`/GODMOD`	Invulnérabilité
`/INSANITY`	Les monstres s'attaquent entre eux
`/MOREGOLD`	100 pièces d'or supplémentaires
`/NEXTLEVEL`	Passage au niveau suivant
`/REPEAT`	Répère l'effet du dernier code entré
`/ROOM x`	Choix de la salle (où x est un nombre)
`/TINYMONSTERS`	Petits monstres
`/TINYPLAYERS`	Petits joueurs
`/TRIG`	?

Claw

© Monolith Productions 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

MPAPPLE	Le plein d'énergie
MPBLASTER	Dynamite
MPBOTLESS	Désactive l'affichage d'arrière plan
MPBUDDYWHAT	Accès au niveau 4
MPBUNZ	Devenez plus fort
MPCASPER	Invisibilité
MPCHEESESAUCE	Accès au niveau 1
MPCLAWTEAMRULEZ	Accès au niveau 14
MPDECVID	Résolution diminuée
MPDEFVID	Résolution par défaut
MPDEVHEADS	Voir les têtes des développeurs comme des trésors
MPEXACTLY	Accès au niveau 2
MPFPS	Affichage de la vitesse de rafraichissement
MPFRANKLIN	Epée lumineuse
MPFREAK	?
MPGANDALF	Magie maximale
MPGOBLE	Message "Brian L. Goble"
MPGOOFCYCLE	Accès au niveau 6
MPHAUNTED	Les ennemis deviennent des fantômes
MPHOTSTUFF	Epée de feu
MPINCVID	Résolution améliorée
MPJAZZY	Résolution 320x200
MPJOBNUMBER	Accès au niveau 11
MPJORDAN	Super saut
MPKFA	Invulnérabilité (God mode)
MPLISTENANDLEARN	Accès au niveau 12
MPLITH	Logos et musique Monolith
MPLOADED	Le plein en munitions
MPLOGO	Logos et musique Monolith
MPMIDLESS	Désactive l'affichage du milieu
MPMONOLITH	Logos et musique Monolith
MPMOONGOODIES	?
MPMOULDER	Retour au niveau précédent
MPMUGGER	Accès au niveau 5
MPNOINFO	N'affiche plus d'info
MPOBJECTS	Affiche le nombre d'objets
MPPENGUIN	Epée de glace
MPPLAYALLDAY	Vies infinies
MPPOS	Voir les coordonnées
MPRACEROHBOY	Accès au niveau 3
MPROTARYPOWER	Accès au niveau 7
MPSCORPIO	Message "Brian L. Goble"
MPSCULLY	Passage au niveau suivant
MPSHADOW	Mode ombre

MPSHIBSHANK	Accès au niveau 8
MPSKINNER	Accès au Boss
MPSPOOKY	Fantôme
MPSTOPWATCH	Voir le temps écoulé
MPSUPERHAWK	Accès au niveau 10
MPSUPERTHROW	Super lancer
MPTOPLESS	Désactive l'affichage de premièr plan
MPVADER	Invincibilité
MPWHYZEDF	Accès au niveau 9
MPWIMPY	Devenez plus fiable
MPYEAHRIGHT	Accès au niveau 13

Cléopâtre : Le Destin d'une Reine

© Nobilis / Kheops Studio 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Ce " point & click " pur et dur dispose d'une prise en main assez simple, grâce à son système de jeu fort bien adapté. Déplacez-vous lorsque l'icône en forme de scarabée se balance d'avant en arrière, puis ramassez un objet lorsqu'il se change en main. Utilisez enfin les éléments du décor lorsqu'il se changera en engrenages. Un clic droit vous permet d'ouvrir le menu de l'inventaire, à gauche duquel vous trouverez les boutons vous permettant de rejoindre le menu principal (dans le but de sauvegarder par exemple), de suivre l'évolution des événements, ou de relire les dialogues et d'étudier les divers documents que vous ramasserez au cours de l'aventure. Les boutons de droite, quant à eux, permettent de ranger automatiquement les objets, de vous déplacer grâce à la carte (qui se remplira petit à petit), ou encore de démonter les items lorsque cela est possible. Pour associer des objets entre eux, cliquez sur un premier, puis sur un deuxième, voire d'autres encore, et constatez l'effet produit. Afin d'utiliser un objet sur le décor, vous n'avez qu'à le sélectionner dans l'inventaire et revenir à la partie suite à un clic droit, pour que l'icône ait pris la forme dudit objet ou bien d'engrenages tournant entre eux.

Il est nécessaire d'ajouter une précision importante avant que vous suiviez cette solution. Lorsque vous débutez l'aventure, le jeu vous demande sous quel signe astrologique vous souhaitez effectuer la partie. Selon le signe choisi, il se produira certaines variantes sur votre parcours, et vous aurez plus ou moins de chance dans l'accomplissement de certaines manipulations. Par exemple, cette solution ayant été conçue sous le signe du Capricorne, il n'a pas été nécessaire d'utiliser des tiges de bambou pour récupérer une des bandes de papyrus comme c'est le cas sous le signe de la Balance, où la malchance fait échouer celle-ci un peu plus loin dans le ruisseau. Toutefois, le choix du signe n'aura aucune incidence sur la trame principale et les objectifs à accomplir resteront les mêmes.

Trouver et lire les deux bandelettes de papyrus

Regardez les taches de sang au sol, puis récupérez le morceau de papyrus qui dépasse du pot sur votre droite. Avancez une fois pour observer de nouveau des taches, puis avancez une fois de plus en direction de la pyramide afin de ramasser l'écritoire d'Iris sur votre droite et la moitié de baguette brisée sur la gauche. Cliquez ensuite sur la pyramide pour remarquer qu'elle est brûlante, puis dirigez-vous sur la droite. Passé le pont, vous faites face au mausolée d'Akkad, auquel nous ne porterons pas d'intérêt pour le moment. Dirigez-vous plutôt une fois sur la gauche, puis pivotez sur votre gauche pour trouver dans le lac un morceau de bandelette de papyrus, au niveau du déversoir en forme d'hippopotame. Vous ne pouvez l'attraper pour le moment, donc traversez le pont qui vous fait face pour aller vous placer en face de la fresque située à gauche de la porte de l'observatoire, pour l'instant verrouillée. Vous trouverez au sol, sur la gauche, la demi-couronne d'Akkad. Observez la végétation piétinée, puis trouvez également derrière vous une moitié de masque de théâtre.

Toujours en contournant la pyramide, allez maintenant jeter un oeil à la statue d'Eros, dont il manque la flèche. Finissez le tour de la pyramide sans passer le pont au bout duquel se trouve la sphère céleste, inutile pour le moment. Retournez plutôt au bout du pont qui fait face au mausolée d'Akkad, pour aller cette fois sur la droite et trouver juste devant le pont l'autre moitié de baguette brisée. Franchissez maintenant le pont pour rejoindre les deux fontaines et trouvez en face de celles-ci, juste derrière vous, un bracelet précieux. Traversez le nouveau pont de pierre qui vous fait face pour vous trouver devant la statue d'un autre tireur à l'arc et observez les flèches qui fusent derrière la palissade. Vous trouverez derrière vous un pot de bitume et un crochet métallique. Traversez ensuite les buissons en ayant la statue sur votre gauche, de manière à vous retrouver à l'endroit où l'aventure a commencé.

Passez ensuite à droite de la pyramide pour vous trouver face au mausolée et pivotez sur la gauche afin de récupérer le morceau de papyrus qui se trouve dans le déversoir en forme d'hippopotame, en utilisant le crochet métallique. Malheureusement, celui-ci va vous échapper, mais pas de panique, car vous le retrouverez après avoir traversé le pont de droite et fait pivoter la souris dans cette même direction. Vous n'avez plus qu'à cliquer dessus pour le ramasser. Ce morceau de papyrus étant détrempé, il vous faut le poser sur la face de la pyramide brûlante, plus précisément au niveau du signe du bélier. La bandelette va alors sécher instantanément, et vous pourrez la récupérer. Rassemblez ensuite dans votre inventaire les deux moitiés de baguette avec le pot de bitume, puis une fois celle-ci reconstituée, associez-la avec un premier papyrus, puis le deuxième. L'une des deux bandelettes aura alors ses inscriptions illisibles, il vous faudra utiliser l'écritoire d'Iris sur celle-ci. Vous pourrez ensuite la lire en l'associant enfin à la baguette.

Nommer les constellations sur le globe, trouver la flèche de la statue d'Eros

Comme nous l'indique ce second message, il nous faut nommer la constellation de la flèche. Pour ce faire, dirigez-vous jusqu'à la sphère céleste qui se trouve après le pont de gauche, lorsque vous êtes face à cette partie brûlante de la pyramide. Repérez donc cette flèche en faisant tourner le globe grâce à un clic maintenu et un déplacement de la souris, puis pointez dessus pour avoir son nom. Il vous faut maintenant repérer chacune des cinq lettres qui composent ce nom en faisant tourner l'équateur alphabétique et en cliquant sur chaque lettre trouvée. Attention toutefois à ne pas vous tromper, car certaines des lettres se ressemblent fortement et disposent quelquefois d'un apostrophe, l'unique chose qui les différencie. Une fois la constellation de la flèche nommée, ses points cardinaux vont apparaître et il vous faut maintenant, comme indiqué dans le message, nommer les deux autres constellations pointées par la flèche. Il s'agira donc de nommer les constellations de Pégase et du Poisson. Cela fait donc 7, puis 6 lettres à trouver, mais comme certaines se trouvent dans les deux noms (puis aussi celui de la flèche nommée précédemment), vous n'avez pas besoin d'appuyer dessus une seconde fois.

Une fois les trois constellations nommées, la statue d'Eros se prépare alors à décocher une flèche, mais celle-ci étant pour l'instant inexistante, il vous faut la trouver. Rendez-vous donc au niveau de l'autre statue de tir à l'arc, en passant à droite du mausolée puis des fontaines. Une petite cinématique va se déclencher et vous pourrez ramasser une flèche plantée au sol. Allez donc placer celle-ci sur la statue d'Eros après avoir tiré la corde de l'arc, puis cliquez sur le bras gauche de manière à l'orienter le plus haut possible, et cliquez une dernière fois pour le faire juste descendre d'un cran en dessous. Tournez-vous ensuite pour enfoncer l'icône du Sagittaire qui se trouve au coin de la pyramide, et le point d'impact de la flèche vous révélera un passage secret.

Utiliser l'héliolabe

Pénétrez donc par cette porte, puis récupérez tout de suite la note d'Akkad, sur l'étagère située à gauche de celle-ci. Dans cette salle se trouve un four qui vous sera nécessaire un peu plus tard. Pour le moment, avancez jusqu'au rideau de gauche pour ramasser quatre poignées d'argile, un moule à tablette, ainsi qu'une note sur l'héliolabe. Pivotez ensuite sur la gauche pour ramasser le briquet posé sur un petit tabouret. Dirigez-vous maintenant face à l'établi pour récupérer la lettre à Iris, ainsi qu'une petite pince. Pivotez maintenant à gauche pour trouver sur la chaise le Papyrus des mois. Avancez ensuite jusqu'au dernier coin inexploré de cette pièce, pour trouver dans le petit placard mural une note sur l'histoire de l'Enûma Anu Enlil. Vous trouverez également à droite de ce placard, dans un des casiers, la lettre du bibliothécaire.

Retournez maintenant face au rideau, puis ouvrez-le et pénétrez dans la pièce suivante pour emprunter les escaliers et rejoindre l'observatoire. Vous voici maintenant sur le toit, face à l'héliolabe. Regardez la partie gauche de cet appareil, sur laquelle vous pouvez apercevoir des petites palettes de différentes tailles encastrées dans une tige. Emparez-vous de celle-ci, ouvrez le coffre de gauche pour obtenir le papyrus des codes, puis avancez dans le coin pour ramasser la clepsydre. Redescendez ensuite face à l'établi sur lequel vous aviez obtenu la petite pince et la lettre à Iris. Récupérez la tige à encoches qui se trouve sur l'étagère de droite, puis positionnez-la sur l'établi, dans la fente prévue à cet effet. Dans votre inventaire, lisez alors la note sur l'héliolabe pour repérer la date du 208ème jour et observez le calendrier chaldéen, sur lequel vous devrez faire pivoter la roue numérique pour la positionner sur le chiffre 1. Tournez-la ensuite

cran par cran, en passant donc par les nombres 31, 60, 90, etc... Jusqu'à arriver à 208 et constater qu'il vous a fallu 8 crans pour y parvenir (en comptant le 1). Ouvrez alors votre inventaire et référez-vous au papyrus des codes, afin de relever le code correspondant à la 8ème ligne. Cela nous donne donc : noir, blanc, noir, blanc, noir, blanc, blanc, noir. Il va vous falloir reproduire cette série en utilisant les tassettes qui se trouvent dans les deux assiettes, à côté de la baguette que vous avez positionnée sur l'établi. Les petites tassettes correspondent à la couleur noire, tandis que les grandes représentent les blanches. Placez-les dans les encoches de la baguette, puis récupérez celle-ci pour remonter la placer sur le côté gauche de l'héliolabe. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur la manivelle située à droite du mécanisme et à appuyer sur la petite palette de bois qui dépasse à gauche, pour enclencher une nouvelle cinématique.

Donner les oushebtis au gardien de la bibliothèque, reproduire la scène de la pesée de l'âme

Vous revoici exactement là où vous aviez débuté l'aventure, mais vous pouvez maintenant faire demi-tour et ouvrir la porte qui mène à la bibliothèque. Suite à la nouvelle cinématique, ramassez donc le collier brisé qui se trouve à proximité du crocodile. Une fois dans votre inventaire, démontez donc celui-ci pour trouver une nouvelle note au sujet de la salle secrète. Avancez ensuite à droite du bassin, jusqu'aux objets posés en vrac et observez le crocodile vert pour déclencher une nouvelle séquence. Discutez avec le gardien en épuisant la totalité des dialogues, et il vous demandera de lui apporter deux oushebtis si vous voulez rentrer dans la bibliothèque. Récupérez donc la première figurine d'oushebti qui se trouve sur la petite table de gauche, puis rendez-vous dans la salle du four (l'atelier d'Akkad) en utilisant votre carte. Dans votre inventaire, placez une poignée d'argile dans votre moule à tablette, puis ajoutez-y la figurine d'oushebti. Vous obtenez ainsi un demi-moule cru (face) d'oushebti. Réitérez l'opération afin d'obtenir l'autre demi-moule, puis observez maintenant le four. Ramassez une feuille séchée à droite pour la placer sur le brasier, puis utilisez votre briquet sur celle-ci. Posez ensuite un premier demi-moule sur le feu, jusqu'à ce que Thomas dise que la cuisson semble terminée. Vous pourrez alors retirer celui-ci en utilisant la pince accrochée à gauche, puis replacez une feuille séchée afin de rallumer un feu avec le briquet. Placez le deuxième demi-moule dans le feu, puis lorsque vous aurez deux demi-moules robustes, associez-les avec une poignée d'argile afin d'obtenir une figurine d'oushebti ! Celle-ci étant crue, rallumez une troisième fois un feu pour la faire durcir, et revenez en face du gardien (toujours en utilisant la carte) pour poser les deux figurines sur la petite table de gauche.

Parlez-lui à nouveau en épuisant tous les dialogues, pour qu'il vous demande un dernier service : reconstituer la scène de la pesée de l'âme, en trouvant les quatre figurines qu'il vous faudra poser sur son coffret de droite. C'est au niveau du mausolée que vous les trouverez, donc à l'aide de votre carte, rendez-vous à la pyramide, puis rejoignez l'édifice en passant le pont de droite. Face à la porte, lorsque vous cliquez sur les hiéroglyphes, Thomas retranscrit la phrase suivante : " A une heure j'étais né, à trois heures j'étais un homme, à cinq heures je suis vieux et à neuf heures les portes du tombeau s'ouvriront ". Vous remarquez au-dessous des inscriptions trois bouchons de bronze et un manquant. Bouchez donc ce trou en utilisant le pot de bitume de votre inventaire, puis remarquez maintenant les 4 trous qui se trouvent au-dessus des hiéroglyphes. Il va vous falloir récupérer de l'eau avec votre clepsydre et en verser une certaine quantité dans chaque trou. Ouvrez votre inventaire, puis ôtez le couvercle de celle-ci en la plaçant sur l'icône " démonter ".

Allez maintenant chercher de l'eau au niveau d'une des deux fontaines que vous trouvez en franchissant le pont situé à droite du mausolée. Placez votre clepsydre non pas dans le bassin, mais plutôt sous la sortie d'eau, afin que Thomas puisse la remplir plus précisément. Maintenez le clic gauche pour la remplir jusqu'à 12 heures (maximum), puis revenez face à l'entrée du mausolée. Prenez votre clepsydre, puis dans le trou situé le plus à gauche au-dessus des hiéroglyphes, versez donc l'équivalent d'une heure (un clic). Dans le trou suivant, versez 3 doses, puis 5 dans le troisième trou. Il faut en verser neuf dans le dernier, mais la clepsydre ne contiendra pas suffisamment d'eau. Il vous faudra simplement aller en rechercher au niveau des fontaines pour finir de remplir le dernier trou et ainsi ouvrir la porte du mausolée.

Avancez, puis éclairez avec votre briquet la petite lanterne qui se trouve au sol, au niveau du coin supérieur gauche de la porte qui s'est écroulée. Rendez-vous sur le côté droit de la pièce pour ouvrir les trois pots et récupérer ainsi trois statuettes. La quatrième se trouve sous le couvercle du pot le plus à droite. Dirigez-vous ensuite face au mur de gauche pour observer la représentation de la pesée de l'âme. Vous remarquez à vos pieds un boîtier identique à celui du gardien. Placez alors les statuettes de cette manière : Isis sur la première case noire en partant de la gauche, Thot sur

la deuxième case noire, Anubis sur la cinquième case noire, puis Horus sur la case la plus à droite, la sixième donc. Lorsque vous avez vérifié que toutes les statuettes sont à leur place, revenez face au gardien de la bibliothèque pour les placer cette fois sur son boîtier, de la même manière.
Vous pouvez enfin accéder à cette fameuse bibliothèque.

Fabriquer le solvant, récupérer les tablettes d'argile et s'échapper de la bibliothèque

Une fois dans le hall, n'avancez pas, mais faites plutôt un demi-tour sur vous-même afin de ramasser un grappin au sol, puis entrez maintenant dans la pièce en allant sur la gauche pour trouver une barre à mine à vos pieds. Rendez-vous ensuite au fond à gauche de la pièce pour récupérer une corde à côté du crocodile. La suite de l'action se passera sur la droite de la pièce, où vous ferez la connaissance de Kordax. Après avoir épuisé tous les dialogues, entrez dans le laboratoire, car vous allez devoir fabriquer un solvant, comme indiqué dans la note d'Aristion trouvée précédemment. Trouvez alors sur la droite des bols à récupérer. Il vous faut en tout 4 piles de 4 bols. Avec ceux-ci sélectionnés, commencez ensuite à récupérer une poignée de chaque type de poudre éparpillée de chaque côté de la salle sur les étagères, dans certains pots et au sol, pour obtenir au final 16 bols pleins. Pensez également à prendre la note des ingrédients qui se trouve sur l'étagère de droite, puis avancez vers le fond de la pièce.

Vous pourrez alors trouver une nouvelle note sur les propriétés de Prusias, puis en pivotant plus à gauche, un papier traitant des réactions de Zoilos. Vous trouverez un dernier papyrus accroché au mur, à propos des réactions de Diomède. Récupérez également le carafon vide dans le coin, sur l'étagère de droite. Posez ensuite les bols sur le présentoir en bois, puis lorsque vous pointerez sur les différents types de poudres, vous remarquerez que certaines ne sont pas identifiées, et portent simplement le nom de " poudre blanche ", " poudre rouge ", etc. Il va vous falloir, en effectuant quelques manipulations indiquées dans les notes, retrouver le nom de chacune des poudres.

Par exemple, pour identifier les graines d'Ashur, il vous faut tout d'abord remplir la vasque vide en la plongeant dans l'évier de droite, puis la reposer au centre et, comme indiqué dans la note sur les réactions de Zoilos, mélanger dans celle-ci une gomme de Mitanni et deux gommes de Pitassa avec un des ingrédients encore inconnus. Vous devrez alors choisir une poignée au hasard parmi les poudres sans nom, l'ajouter au mélange et observer le résultat. Si Thomas ne dit rien, c'est que vous pouvez jeter ce mélange dans le pot de gauche et recommencer avec une autre poudre non identifiée. Ainsi, si vous ajoutez la poudre orange dans le mélange indiqué plus haut, vous conclurez qu'il s'agit en réalité de ces fameuses graines d'Ashur. Répétez ensuite l'opération afin d'identifier les autres types de poudres, en vidant à chaque fois la vasque et en repartant d'une vasque remplie d'eau propre. En vous référant aux notes sur les réactions de Zoilos et de Diomède, vous finirez par identifier tous les ingrédients.

Voici toutefois à quoi correspond chaque poudre :

Poudre orange : Graines d'Ashur
Poudre jaune : Feuilles de Nuzi
Poudre rouge : Graines d'Askelon
Poudre grise : Racines d'Ataniya
Poudre noire : Racines de Teresh
Poudre verte : Epine de Masa
Poudre ocre : Ecorces de Kassite
Poudre blanche (la plus à droite) : Feuille d'Ekron
Poudre blanche (la plus à gauche) : Fleurs de Tjekker

Une fois les poudres identifiées, vous pouvez vous lancer librement dans la fabrication du solvant dont les ingrédients sont indiqués sur la note d'Aristion : " dans une vasque d'eau, ajouter une poignée de fleurs de Lullibi, deux poignées de graines de Makkan, deux poignées de racines d'Uruku et une poignée de feuilles d'Amath ". Vous ne trouvez pas les feuilles d'Amath, mais la note sur les propriétés de Prusias vous indique qu'elles sont identiques aux épines de Canaan. Donc à la place de la poignée de feuilles d'Amath, ajoutez-en plutôt une d'épines de Canaan. Une fois le solvant terminé, remplissez votre carafon de celui-ci, puis sortez du laboratoire.

Dirigez-vous maintenant au centre de la pièce, au niveau du crocodile qui se trouve devant les quatre colonnes, puis suite à la petite séquence, approchez-vous de la colonne de gauche pour l'observer et utiliser ensuite le solvant sur celle-ci. Répétez l'opération sur les trois colonnes suivantes (en insistant éventuellement pour que Thomas accepte d'en répandre sur la deuxième), puis insérez ensuite la barre à mine dans le trou de la première colonne de gauche. Le fait d'avoir appliqué le solvant sur les colonnes a révélé une série de chiffres romains au pied de celles-ci, et dans la note d'Aristion, nous pouvons lire l'indice suivant : " Les quatre premiers parmi les nombres premiers t'ouvriront la porte ". Il s'agira de faire pivoter chacune des colonnes et de placer l'indicateur sur chacun des quatre premiers nombres premiers. Comme nous le savons tous, ces nombres sont 2, 3, 5 et 7. ;-)

Dans votre inventaire, associez le grappin à la corde, puis agrippez le tout au cou de Souchous le crocodile. Attachez ensuite la corde sur la partie arrière de la barre à mine, de sorte à ce que le crocodile tire celle-ci et fasse pivoter le pilier sur le chiffre II. Toutefois, pour faire réagir le crocodile, vous aurez besoin de la baguette du gardien. Cliquez donc une première fois sur Souchous, afin de déclencher la séquence où le gardien vous autorisera à aller chercher sa baguette dans le jardin, près des statuettes d'oushebtis. Cliquez enfin avec cette baguette sur la tête du crocodile pour faire pivoter le pilier une fois. Celui-ci étant positionné maintenant sur le chiffre II, détachez la corde de la barre à mine, puis insérez cette barre dans le pilier suivant, pour ensuite attacher la corde sur la partie droite de celle-ci. Revenez au niveau du crocodile pour cliquer sur sa tête une fois de plus avec la baguette. Le pilier pivote alors et se positionne sur le chiffre III. Répétez l'opération pour les deux piliers suivants, en les positionnant respectivement sur les chiffres V et VII, puis la salle secrète de la bibliothèque s'ouvrira.

Dirigez-vous alors jusqu'à celle-ci pour ramasser les deux tablettes d'argile qui se trouvent sur la chaise, juste en face de vous. Une séquence va se déclencher, et vous serez bloqué devant l'entrée du laboratoire, ne pouvant vous échapper car un crocodile monte la garde. Discutez avec Kordax en épuisant les dialogues, afin qu'il vous donne la formule d'un somnifère à ramasser dans son panier. Emparez-vous également d'un filet de poissons, puis rejoignez le fond du laboratoire. D'après la note que vous avez récupérée, " dans une vasque d'eau, ajoutez une poignée de poudre grise d'os de Melukhkha, une poignée de sève d'Ashod sous forme de pépites, une poignée de poudre verte d'épines de Canaan et une poignée de poudre blanche de fleurs de Tjekker ". Étant donné que vous ne trouvez pas la sève d'Ashod, vous constatez dans la note des propriétés de Prusias que celle-ci est identique aux racines d'Ataniya. Donc ajoutez une poignée de ces dernières à la place. N'oubliez pas de doubler les doses, puis vous obtenez finalement un somnifère, dans lequel il vous faut tremper le filet de poissons. Ne jetez pas la vasque car vous en aurez besoin par la suite, puis allez vous placer devant le crocodile pour lui jeter vos poissons remplis de somnifère.

Utiliser la catapulte pour créer une ouverture dans le phare

Suite à la cinématique, vous voici arrivé sur l'île de Pharos, devant le phare d'Alexandrie. Lorsque vous vous trouvez face à la mer, dirigez-vous vers le navire échoué sur votre gauche. Commencez alors par ouvrir le coffre de gauche pour récupérer un marteau et un ciseau, puis ouvrez ensuite celui de droite afin de trouver une bobine de fil avec son aiguille, ainsi qu'un outil à effiler. Utilisez alors ce dernier sur la grande voile contenue dans ce même coffre, afin d'en obtenir un grand morceau qui s'ajoutera dans l'inventaire. Prenez ensuite votre ciseau pour découper une pièce de bois dans la poutre située entre les deux coffres, puis dirigez-vous maintenant vers la catapulte qui se trouve un peu plus haut sur votre gauche.

Ramassez alors la cheville brisée en deux morceaux, puis placez l'échelle contre la catapulte. Dans l'inventaire, associez la pièce de bois avec la cheville brisée, le ciseau et le marteau, afin de confectionner une nouvelle cheville. Emparez-vous maintenant du treuil attaché à la corde pour l'amener en haut de l'échelle. Pivotez ensuite sur la droite pour le fixer à la poulie, puis ajoutez-y votre cheville. Celle-ci va se briser, donc il vous faudra retourner face à la poutre pour récupérer une nouvelle pièce de bois et fabriquer à nouveau une cheville comme vous l'aviez fait précédemment. Remontez ensuite en haut de l'échelle, puis placez cette nouvelle cheville qui ne se brisera pas cette fois-ci. Descendez face à la manivelle, afin de la tourner après avoir enlevé l'échelle et positionné le taquet (la pièce de bois qui se trouve juste sous la manivelle) sur la gauche. Ceci a pour effet de faire descendre le bras de la catapulte, et vous devrez positionner la poche de fronde (sac rouge) sur la partie horizontale de la machine, en cliquant au niveau de là où l'échelle était placée.

Avancez ensuite en cliquant une fois en direction du phare, pour ramasser un cadre de bois et un boulet de pierre. Posez alors ce dernier sur la poche de fronde, puis attachez le crochet que vous trouvez au sol à l'extrémité du bras de la catapulte. Celle-ci étant maintenant armée, vous n'avez plus qu'à donner un coup de marteau sur la cheville. Observez le résultat, puis réalisez que le boulet n'a pas eu assez d'élan. Allez donc le récupérer pour ensuite vous placer à l'arrière de la catapulte et trouver trois sacs de sable à mettre dans le bac avec les autres. Cela ne sera pas suffisant, et il vous faudra ajouter d'autres sacs. À vous de les confectionner, en ouvrant l'inventaire, puis en découpant dans un premier temps votre grand morceau de voile avec l'outil à effiler. Ceci vous donne alors trois morceaux identiques. Sur chacun d'eux, associez maintenant la bobine de fil et son aiguille pour obtenir trois sacs vides. Utilisez-les ensuite un par un sur le tas de sable qui se trouve au niveau du ponton d'où vous êtes arrivé, puis allez placer ces trois nouveaux sacs avec les autres, à l'arrière de la catapulte.

Il vous faut maintenant réarmer celle-ci. Récupérez la cheville à proximité de la manivelle, replacez l'échelle contre la machine, puis remontez le treuil comme précédemment, après avoir fait pivoter le taquet à droite. Fixez ensuite la cheville, puis redescendez pour enlever l'échelle et placer la poche de fronde à son endroit, une fois que vous avez fait pivoter le taquet à gauche et tourné la manivelle. Retournez récupérer le boulet pour le poser sur celle-ci, attachez le crochet à l'extrémité du bras, puis donnez enfin un coup de marteau à la cheville. Vous commencez à briser le mur, et il vous faut alors aller chercher le boulet et récupérer un des gros moellons qui, bien qu'encore encastré, a été déplacé suite au choc. Retournez ensuite réarmer la catapulte pour enfin tirer une seconde fois dans ce mur.

Lorsque vous revenez chercher votre boulet, vous constatez qu'il n'a cette fois pas résisté au choc, mais pas de panique, car vous pouvez en confectionner un autre en associant le moellon avec le cadre de bois, le ciseau et le marteau. Armez la catapulte avec votre nouveau boulet (ceci devrait se faire automatiquement, après que vous ayez ramassé le treuil), puis tirez un dernier coup dans le mur afin de créer une ouverture. Dirigez-vous alors vers celle-ci, mais ne pénétrez pas tout de suite dans le phare. Regardez plutôt à vos pieds la plaque détruite, puis commencez à la reconstituer en replaçant les morceaux que vous trouvez. Les autres morceaux se trouvent dans le tas de sable situé juste à côté, mais vous ne pourrez le fouiller avant d'avoir confectionné une passoire. Pour ce faire, entrez maintenant dans le phare, puis ramassez la cotte de mailles au sol.
Associez-la alors au cadre de bois qui vous a permis à confectionner le boulet, puis à la bobine de fil, et vous obtiendrez un tamis à utiliser ensuite sur ce sable. Cliquez alors jusqu'à ce que cela ne soit plus possible, puis assemblez tous les morceaux sur la plaque. Trois noms apparaissent en rouge sur ce message, et vous en aurez besoin dans quelque temps.

Monter à l'étage supérieur du phare

Pénétrez maintenant dans le phare d'Alexandrie, pour ensuite tenter d'ouvrir la porte de droite, mais celle-ci sera verrouillée. Jetez alors un oeil en hauteur pour apercevoir le char d'Apollon. Allez donc au niveau de la plaque métallique sur le côté gauche de la pièce, puis tapez sur les anneaux avec le marteau afin de réparer le mécanisme. Regardez maintenant l'inscription que vous avez relevée précédemment en rassemblant les fragments de la plaque. Au début du texte, après la lettre " O ", se trouve le mot qu'il vous faut entrer au niveau de la roue métallique et dont les trois lettres au centre de celui-ci sont bien " TPA ". Tournez donc chacun des trois anneaux afin de les bloquer sur les lettres correspondantes, puis une fois le mot écrit, cliquez au centre pour révéler une trappe dans laquelle vous trouvez une lettre des ravisseurs d'Iris. Actionnez enfin le levier pour faire descendre le contrepoids du char d'Apollon.

Approchez-vous de celui-ci, puis enlevez tous les poids, un par un, en les posant sur le côté. C'est alors que le contrepoids va remonter et fera place au char d'Apollon. Il va maintenant falloir jouer avec les poids ainsi que le vôtre, afin que vous puissiez atteindre l'étage supérieur en vous plaçant dans le char d'Apollon et en remontant avec celui-ci. Ainsi, posez 7 poids dans le char et réservez les autres qui seront à placer dans le contrepoids. Toutefois, il vous faudra encore ajouter des kilos dans le char si vous voulez espérer atteindre les hauteurs. Dommage, car vous aviez d'autres rondelles à vos pieds, mais celles-ci ont été détruites (remarquez, même détruites, elles auraient pu faire l'affaire étant donné que seul leur poids nous intéresse. Mais le jeu en décide autrement). La seule solution est donc d'aller récupérer vos sacs de sable à l'arrière de la catapulte. Vous devriez en reprendre 6 au total, qu'il vous faut alors placer dans le char. Une fois que vous avez bien 7 poids et 6 sacs, remontez celui-ci en tirant la corde de droite, ce qui a pour effet de faire descendre le contrepoids, que Thomas va alors attacher. Ajoutez donc la totalité des poids restants dans ce contrepoids, soit 9 au total, puis détachez le noeud, ce qui aura pour effet de faire redescendre le char d'Apollon, plus

lourd. Placez-vous donc dans celui-ci puis ôtez les sacs de sable et les rondelles, pour bientôt vous trouver plus léger que le contrepoids et ainsi atteindre l'étage supérieur.

Délivrer Iris dans la salle de l'hydre, neutraliser Kordax

Avant d'emprunter les escaliers montants, descendez ceux qui se trouvent sur votre gauche (en passant à droite ou à gauche, peu importe) pour ouvrir la porte vous ramenant à la salle du contrepoids. Remontez maintenant en direction des escaliers vous menant aux hauteurs du phare. Vous voici alors arrivé dans la salle de l'hydre. Placez-vous au centre de la pièce pour engager une conversation avec Iris qui se trouve prisonnière dans le brasier, juste au-dessus de vous. Après avoir épuisé les dialogues, il vous faudra épeler les noms des trois soeurs gorgones, indiqués en rouge dans le texte de la plaque que vous aviez reconstituée avant de rentrer dans le phare. Appuyez donc sur les caractères correspondants de cet alphabet circulaire (nul besoin d'appuyer une nouvelle fois sur des lettres déjà utilisées), puis lorsque Thomas dira qu'il a donné les noms des trois gorgones, avancez vers le treuil pour l'actionner.

Ceci a pour effet de lever le brasier un peu plus en hauteur, et en vous plaçant en dessous de celui-ci, observez les 8 faces qui le composent pour que Thomas conclue si il est possible ou non de tirer sans danger les cordes reliées. Après avoir trouvé les trois bonnes cordes, vous retrouvez votre bien-aimée. Discutez avec elle en épuisant les dialogues, puis suite à la séquence, vous vous retrouverez à l'observatoire. Parlez à nouveau à Iris en épuisant les dialogues, puis descendez les escaliers. Kordax vous appelle alors dans la salle d'à côté, maintenant ouverte. Avant d'y aller, regardez sur les marches que vous venez de descendre pour trouver la deuxième moitié du masque de théâtre. Après avoir épuisé les dialogues avec Kordax, tournez-vous et récupérez la note sur les aromates. Remontez alors parler à Iris, puis à Kordax, toujours en énonçant les nouvelles propositions. Répétez encore ce va-et-vient pour finalement proposer au bossu de changer l'eau de son lave-mains.

Il vous faut maintenant retourner dans le laboratoire de la bibliothèque des crocodiles (en utilisant la carte pour un déplacement instantané, puis en faisant fuir le crocodile qui vous barre le passage avec la baguette de Sobek, si vous arrivez toutefois par le jardin). Vous devriez vous retrouver devant le somnifère que vous aviez confectionné tout à l'heure, et si ce n'est pas le cas, fabriquez-en un à nouveau, sans oublier de doubler les doses. Il faudra ensuite ajouter l'aromate, que vous obtenez en mélangeant deux poignées de feuilles de Nuzi, une poignée de graines d'Ashur, deux poignées d'écorce de Kassite, deux poignées d'épines de Masa, et une poignée de racine de Teresh. Videz ensuite l'eau du lave-mains dans le pot d'à côté, puis remplissez le récipient avec votre mixture. Retournez maintenant poser le lave-mains en face de Kordax et celui-ci va bientôt s'effondrer. Soufflez dans le cor pour déclencher une petite cinématique, puis récupérez le contenu de la sacoche qui se trouve aux pieds de Kordax. Vous trouvez ainsi une baguette pour tassettes et l'autre moitié de la couronne d'Akkad.

Ouvrir l'accès au laboratoire secret et mettre en marche le mécanisme

Lorsque vous remontez parler à Iris, celle-ci vous indique la présence d'un laboratoire secret, dont l'entrée se situe au mausolée. La jeune femme vous informe que les médaillons de la couronne sont la clé pour dévoiler l'ouverture du laboratoire. Descendez dans un premier temps dans la salle du four, pour vous placer devant l'établi. Ouvrez votre inventaire et rassemblez les deux morceaux de couronne pour obtenir deux premiers médaillons. Utilisez ensuite sur la couronne la petite pince qui se trouve sur la table (si vous ne l'aviez pas déjà récupérée), et Thomas détachera automatiquement tous les autres médaillons. Il est temps maintenant de vous rendre au mausolée.

Regardez alors la fresque qui vous fait face et qui vous demande de placer les médaillons du taureau et du bélier sur la petite maquette de bateau du dessus. Passez donc derrière ce bloc de pierre pour aller positionner le médaillon du taureau sur le personnage de gauche, puis celui du bélier sur celui de droite. Retournez là où vous aviez vu la fresque pour maintenant faire face à une sorte d'horloge. Regardez les côtés gauche et droit du bloc de pierre pour relever les six signes zodiacaux suivants : Gémeaux, Cancer, Scorpion, Sagittaire, Capricorne et Verseau. Placez-vous maintenant devant l'horloge, puis pivotez les aiguilles de celle-ci afin d'avoir ces six signes découverts, et non cachés par l'éventail des aiguilles. Placez ensuite les médaillons correspondants à leur emplacement, et remarquez quatre trous sur chacun

d'eux. Il faudra placer dans certains de ces trous des petites tiges que vous pourrez ramasser sur les quatre coins de l'horloge. Pour savoir dans quels trous placer des tiges, regardez les fresques de chacun des six signes sur les côtés, et repérez dans quels coins vous voyez des dessins, ainsi que leur nombre (entre 1 et 4). Un dessin correspond à une tige.

Nous avons ainsi pour chaque médaillon :

- Gémeaux : 2 tiges en bas
- Cancer : 4 tiges
- Scorpion : 1 tige en bas à gauche
- Sagittaire : 2 tiges en haut, 1 tige en bas à droite
- Capricorne : 2 tiges en bas, 1 tige en haut à gauche
- Verseau : 4 tiges

Le passage vers l'observatoire secret se révèle ainsi à l'arrière, et il ne vous reste plus qu'à descendre les marches après avoir éclairé la lanterne avec le briquet. Tout de suite sur votre droite, vous trouvez un coffre sur lequel placer le médaillon de la balance. Ouvrez-le ensuite pour récupérer une note et un morceau de tuyau. N'oubliez pas non plus le petit coffre qui se trouve derrière vous et dans lequel vous récupérerez le testament d'Akkad. Avancez ensuite une fois pour placer sur le poteau de droite le médaillon des Poissons entre les interrupteurs du soleil et de la lune. Poursuivez encore une fois tout droit pour vous emparer de la passerelle sur votre droite et ouvrir le coffre de gauche en ayant placé le médaillon du Lion. Vous trouvez à l'intérieur de celui-ci trois disques qu'il vous faudra bientôt placer derrière vous, et où vous pouvez d'ailleurs placer tout de suite le médaillon de la Vierge au centre.

Montez ensuite les marches puis tournez-vous, pour vous rendre compte qu'Iris est arrivée. Allez donc discuter avec elle, puis après lui avoir demandé plus d'informations sur le mécanisme, remontez dans le mausolée pour en sortir et aller à gauche au niveau des deux fontaines, puis poursuivez encore plus loin jusqu'à la statue de l'archer. Regardez dans le bassin d'en face au niveau des quatre hippopotames de pierre, puis utilisez votre passerelle pour rejoindre cet endroit. Ouvrez la trappe de ce déversoir puis retournez dans l'observatoire secret. Allez maintenant appuyer sur le bouton de la lune pour faire descendre le bac et celui-ci va alors se remplir d'eau. Placez ensuite le morceau de tuyau au niveau de l'emplacement circulaire en bois qui fait office de vanne, puis ouvrez celle-ci. Les deux chaudrons sont maintenant remplis d'eau et il va falloir faire chauffer tout ça en allumant un feu au niveau des deux foyers du dessous. Thomas va alors remarquer que le feu manque d'air, donc il est nécessaire de tirer vers le bas le trapèze qui se trouve au-dessus des deux chaudrons, puis celui d'en face, au-dessus du bac de charbon. Mais cela ne suffit pas, puisqu'il faut maintenant sortir du mausolée et vous diriger vers les deux statues d'en face, d'où émane la fumée. Ôtez alors les plaques de derrière pour augmenter l'évacuation.

De retour en face des deux chaudrons, il vous faut rajouter la quantité de charbon nécessaire à l'aide de la petite pelle à proximité, jusqu'à ce que Thomas dise qu'il y en a suffisamment (5 pelles par foyer).
Refermez ensuite les chaudrons puis allez vous placer face au réceptacle des trois disques que vous aviez trouvés précédemment et au centre desquels a été placé le médaillon de la vierge. Il vous est maintenant possible de placer les disques à leurs endroits respectifs et vous n'avez plus qu'à suivre le dénouement de cette histoire.

Clive Barker's Nightbreed : The Interactive Movie

© Ocean Software / Impact Software Development

VIES INFINIES

Faites une pause au cours du jeu et tapez **risen from the dead**.

Clive Barker's Undying

© Electronic Arts 2001

CHEAT CODES

Sur la fenêtre de dialogue, appuyez sur TAB et entrez l'un des codes suivants :

ADDALL	Toutes les armes et tous les sorts
AMPATTSPELL	Augmenter le niveau du sort sélectionné
ASSALL	Blague de singe
BECOMELIGHT 0	Lumière supplémentaire désactivée
BECOMELIGHT 1	Lumière supplémentaire activée
EH	God mode
FLIGHT	Voler
INFINITEMANA 0	Mana infinie désactivée
INFINITEMANA 1	Mana infinie activée
INVISIBLE 0	Les ennemies vous voient
INVISIBLE 1	Les ennemis ne vous voient pas
SATAN	Energie infinie
SET AEONS.PATRICK HEALTH 999	Energie à 999
SET AEONS.PATRICK MANA 999	Mana à 999
SETJUMPZ <0-2000>	Hauteur de saut (par défaut à 255)
SHOWFPS	Affiche la fréquence de rafraichissement
SLOMO <1-5>	Vitesse du jeu
START <nom de la carte>	Changer de niveau

Note : Vous devez avoir moins de 100 points d'énergie pour passer les boss.

Nom des cartes

Aeons
Catacombs_Cisterns
Catacombs_Cliffs
Catacombs_Entrance
Catacombs_Exit
Catacombs_Exit_After
Catacombs_LairOfLizbeth
Catacombs_LairOfLizbethPostCU
Catacombs_LowerLevel
Catacombs_SaintsHall
Catacombs_Tunnels
Catacombs_WellRoom
Catacombs_WindChamber
CU_01
CU_02
CU_03
CU_04
CU_05
CU_06

CU_07
CU_08
CU_09
CU_10
CU_11
CU_12
CU_13
Entry
EternalAutumn_FinalFight_Arch
EternalAutumn_FinalFight_Arena
EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle
EternalAutumn_FinalFight_Ruins
EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior
EternalAutumn_Ravines_Bridge
EternalAutumn_Ravines_Chase
EternalAutumn_Ravines_Chieftain
EternalAutumn_Ravines_Forest
EternalAutumn_Transition
EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower
EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper
EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet
Grounds_Cottage
grounds_dock_night
Grounds_Lighthouse
Grounds_Mausoleum_Approach
Grounds_Mausoleum_Entrance
Grounds_Mausoleum_Tunnels
Grounds_OldCemetery
Manor_CentralLower
Manor_CentralLower_After
Manor_CentralLower_night
Manor_CentralLower_storm
Manor_CentralUpper
Manor_CentralUpper_After
Manor_CentralUpper_PostOneiros
Manor_CentralUpper_storm
Manor_Chapel
Manor_Chapel_night
Manor_Crypt
Manor_EastWingLower
Manor_EastWingLower_After
Manor_EastWingLower_night
Manor_EastWingUpper
Manor_EastWingUpper_After
Manor_EastWingUpper_night
Manor_EntranceHall
Manor_EntranceHall_FromKitch
Manor_EntranceHall_Intro
Manor_EntranceHall_Night
Manor_EntranceHall_night_ReturnfromCove
Manor_EntranceHall_Storm
Manor_EntranceHall_ToKitch
Manor_FrontGate
Manor_FrontGate_night
Manor_FrontGate_Night_Return

Manor_Gardens
Manor_Gardens_night
Manor_Gardens_storm
Manor_GreatHall_night
Manor_GreatHall_Storm
Manor_InnerCourtyard
Manor_InnerCourtyard_Storm
Manor_NorthWingLower
Manor_NorthWingLower_After
Manor_NorthWingLower_night
Manor_NorthWingLower_storm
Manor_NorthWingUpper
Manor_NorthWingUpper_night
Manor_NorthWingUpper_PostOneiros
Manor_NorthWingUpper_storm
Manor_PatricksRoom
Manor_TowerRun_night
Manor_TowerRun_storm
Manor_WestWing
Manor_WestWing_Hall1
Manor_WestWing_Night
Manor_WidowsWatch_storm
Monastery_Past_Church
Monastery_Past_Exterior
Monastery_Past_Interior
Monastery_Past_LivingQuarters
Monastery_Present_Church
Monastery_Present_Cove
Monastery_Present_Entrance
Monastery_Present_InnerSanctum
Monastery_Present_Tunnels
Oneiros_Amphitheater
Oneiros_City1
Oneiros_City2
Oneiros_HowlingWell
Oneiros_Intro
Oneiros_Oracle
Oneiros_RetreatBath
Oneiros_RetreatExterior
Oneiros_RetreatSecondFloor
Oneiros_RetreatStudio
Oneiros_ZigguratInterior
Oneiros_ZigguratLower
Oneiros_ZigguratUpper
PiratesCove_Barracks
PiratesCove_Exterior
PiratesCove_Pier
PiratesCove_Pool
PiratesCove_TreasureRoom
playground
SmokeTest
StandingStones_FirstVisit
StandingStones_KingFight
start

Clockwiser

© Nippon Ichi Software 1994

+ D'INFOS FORUM

CODES DE TOUS LES NIVEAUX

001. PASSWORD	028. GRATGOPL	055. SLISTOPI	082. SNITNEDO
002. QWERTYUI	029. HUIPERTU	056. DRUIPIDO	083. RUDOBORO
003. HOTSSSSS	030. OLKEPOLK	057. PLOGHOIK	084. BOLIBELI
004. MONINANU	031. HATSJIEH	058. GROEZELT	085. REFKELEN
005. KREZUWEE	032. GRUMPIER	059. REMMELGK	086. ZEBEDEBO
006. STALIOPA	033. AIAKKIJA	060. KROKKULN	087. BOODJING
007. ZWEETSOK	034. BRUIMBIE	061. ALLEMAFP	088. KRIKEPIK
008. LAARSMIO	035. KWEZELTA	062. KIKELSTO	089. DIDODEDO
009. PORFEDIE	036. GRINOLDE	063. PARAZAKS	090. SCHEBEDO
010. DERFGENO	037. RHINBOLD	064. BIBOBATS	091. NITNEJOO
011. IELBEDIE	038. HUIFREZI	065. PEPODROL	092. FITNEDOB
012. BRABEKIL	039. OEPSADAI	066. HATSIKOO	093. LAUWMAUW
013. PLUISJES	040. PEAHSOUP	067. PERIDORO	094. VUUAAUMK
014. ATSEWENT	041. HASHNIPO	068. ADROPORI	095. VOELBOEL
015. CHACHOLI	042. AKIRAJAN	069. RUISLIBS	096. DUBBELUP
016. PIROWARF	043. BEBIBOLK	070. FIDDELEH	097. DRIBELDI
017. JILSAPOI	044. SPRITSOR	071. FOFOFOFO	098. DROLZWAK
018. DRILBILL	045. FLUIMPIE	072. PIELEMOS	099. KWAKSLAB
019. FLOSEPIL	046. GNEZOLIP	073. BIBELEBO	100. FLABDRAB
020. BLUBSALF	047. PILIPOLT	074. BELLEBEE	101. BRILGRAB
021. MEGABYTE	048. POLKAZAR	075. FIDELDOM	102. PETSETER
022. YABADABA	049. SNOZALAF	076. ZWAZZAZZ	103. EIKELDOB
023. KRAKAMIK	050. PRETOVYT	077. BRAZMRAZ	104. ZEREVERE
024. KIKASTIK	051. BLAARZAK	078. FLOBBEDO	105. RALAMPIE
025. OKIDOKIH	052. KWEENIET	079. DIDELDEE	106. RHINOOOO
026. HATSEKIE	053. WALDRILK	080. MALLABOO	107. RUFTGERT
027. OSSEFROS	054. CHRIETIT	081. JITNEFOO	108. RAMONKEY
			109. METYBABY
			110. ZEBEDEUS

Close Combat III : Le Front Russe

© Microsoft / Atomic 1999

SUPER SOLDATS

Il existe deux super soldats dans le jeu, un pour les allemands et un pour les soviétiques. Il ne sont pas disponibles dans les modes Campagne ou Création d'un scénario. Leurs noms sont Sgt. Steiner (Allemand) et Private Ivan (Soviétique). Avec eux, il est facile d'obtenir des médailles.

DAVANTAGE DE POINTS DE RÉQUISITION

Débutez le jeu dans n'importe quel camp, sauvegardez la partie puis quittez. Ouvrez le répertoire Microsoft Games et cherchez votre fichier de sauvegarde. Faites-en une copie de sauvegarde si vous le souhaitez puis ouvrez-le à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Cherchez l'offset 297A8 pour les Russes et modifiez-le pour avoir FF79. Cela vous donnera plus de 30 000 points de réquisition. Si vous êtes du côté Allemands, il faudra cherchez l'offset 308E4 et le modifier pour lire FF79.
Pour être encore plus efficace, vous pouvez vous amusez à diminuez les points de réquisitionnement de l'ennemi en fixant la valeur FF80.

Close Combat IV : La Bataille des Ardennes

© SSI / Atomic 1999

TÊTE DE CHRIS FARLEY

Tapez ChrisFar au début du jeu et toutes les têtes ressembleront à celles de Chris Farley.

PLUS DE POINTS DE REQUISITION

Commencez le jeu dans n'importe quel camp (russe ou allemand), sauvegardez la partie et quittez. Cherchez le fichier de sauvegarde dans le répertoire Microsoft Games. Faites en une copie par mesure de sécurité puis ouvrez-le avec un éditeur héxadécimal. Cherchez l'offset 297A0 pour les Russes et changez la cinquème double colonne pour lire FF79 ce qui vous donnera plus de 30 000 points de réquisitionnement. Pour les Allemands, cherchez l'offset 308E0 et modifiez la troisième double colonne pour lire FF79.
Si vous le désirez vous pouvez modifier le camp adversaire de la même façon mais en mettant cette fois FF80. Il n'aura ainsi plus aucune troupe supplémentaire.

Club Football 2005

© Codemasters 2004

1000 CREDITS POUR L'ALBUM

Allez dans la section Mode Perso du menu Options et sélectionnez "Tournoi Perso", choisissez vos options tournoi ou ligue puis tapez 60000 à l'écran "Nom de Ligue".

Codename : Kids Next Door Operation : J.E.U.V.I.D.E.O.

© 2K Play 2005

CHEAT CODES

Invincibilité

Entrez le code **432513** en guise de mot de passe.

Invisibilité

Entrez le code **151543** en guise de mot de passe.

Codename : Outbreak

© Virgin Interactive / GSC Game World 2001

SERINGUES GRATUITES

Une fois que vous aurez tué un soldat, faites apparaitre la console. Tapez **xenux** (en minuscules) puis refermez la console. Vous trouverez alors une seringue sur chaque cadavre. Les seringues vous redonnent 10 pour 100 de vie. Vous pouvez répétez l'opération plusieurs fois.

Codename : Panzers : Phase One

© Focus / Stormregion 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES POUR LA DÉMO JOUABLE

Appuyez sur ENTER pendant le jeu, tapez l'un des codes suivant et validez avec ENTER :

ACME	Chargements illimités pour la réparation
JUMP	Gagner la mission
KILL BILL	Mort en un tir
MO MONEY	1000 points de prestige
SHIELD	Unités invulnerables
SMARTEN	1000 XP pour l'unité sélectionnée
TOP GUN	100 supports aériens...
ZEUS	Révéler toutes les unités

CODES POUR LA VERSION FINALE

Appuyez sur ENTER pendant le jeu, tapez l'un des codes suivant et validez avec ENTER :

BICYCLEREPAIRMAN	Chargements illimités pour la réparation
DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK	Gagner la mission
MONEYSONG	1000 points de prestige
MOTORHEAD	Mort en un tir
MRHILTER	100 supports aériens...
SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUIT	Unités invulnerables
SPOTTHEBRAINCELL	1000 XP pour l'unité sélectionnée
THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD	Tuer ses propres unités

Codename : Panzers : Phase Two

© Focus / Stormregion 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER pendant le jeu, tapez l'un des codes suivant et validez avec ENTER :

`BigBackPack`	Cargo illimité
`BlessingOfWisdom`	+1000 points d'experience pour les unités sélectionnées
`IbrahimHonestTraderOfQualityGoods`	Invulnérabilité
`KillBill`	Mort instantanée
`MilestoneWasYesterday`	Gagner la mission en cours
`OfCourseIAmPresident`	+1000 points de prestige
`VoteMeForPope`	Mode divin
`support@stormregion.com`	+100 support

Codename Eagle

© Take 2 Interactive / Talonsoft 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur ALT + S pour faire apparaître la console puis entrez un des codes suivants:

ARMORGOD	200% d'armure
CODENAMEGOD	Invincibilité (God mode)
HEALTHMAXIMUMU	Energie maximum
ITEMGOD	Obtenir des items
MISSIONMASTER	Toutes les missions
WEAPONMASTER	Toutes les armes

Cold Fear

© Ubisoft / Darkworks 2005

BONUS DE FIN

Artworks

Terminez le jeu en mode Normal.

Mode Extreme

Terminez le jeu en mode Difficile.

Cold War

© Dreamcatcher / Mindware Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche Entrée et saisissez le code ***koenigstiger*** pour débloquer le mode God et toutes les armes améliorées. Attention, ce code est irréversible.

Cold War Conflicts

© Anuman Interactive / GMX Media 2005

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur la touche Entrée, tapez l'un des codes suivants et validez avec Entrée :

`blitzkrieg`	Gagner la mission en cours
`koenigstiger`	Invincibilité
`omniscience`	Désactiver le brouillard de guerre

Cold Zero : The Last Stand

© JoWooD / Drago Entertainment 2003

MUNITIONS FACILES

Placez une arme vide dans l'inventaire d'un cadavre et sauvegardez. Chargez la partie, vous retrouvez votre arme et de nouvelles munitions.

Colin McRae : DiRT

© Codemasters 2007

COLIN MCRAE R4 ET VIDÉOS BONUS

Obtenez 100% en mode Carrière en arrivant premier sur chacun des 66 événements du mode Dirt.

Colin McRae : DiRT 2

© Codemasters 2009

VÉHICULES À DÉBLOQUER

Colin McRae R4 (X-Games)

Remporter les X-Games d'Europe

Dallenbach Special

Remporter le Trailblazer World Tour

Ford Escort MKII

Remporter tous les défis X-Games

Ford RS200 Evolution

Remporter le Rally Cross World Tour

MG Metro 6R4

Remporter tous les défis X-Games

Mitsubishi Lancer Evolution X (X-Games)

Remporter les X-Games d'Asie

Mitsubishi Pajero Dakar

Remporter le Raid World Tour

Subaru Impreza WRX STi

Remporter le challenge Colin McRae

Subaru Impreza WRX STi (X-Games)

Remporter les X-Games d'Amérique

Toyota Stadium Truck

Remporter le Landrush World Tour

Colin McRae Rally

© Codemasters 1999

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants à la place du nom :

ALIENGOO	Aspect gélatineux
ALLWHEELS	4 roues motrices
BACKAGAIN	Circuits à l'envers
BEEFCAKE	Avoir la Toyota Celica
BIGGUNS	Super puissance
BORROWERS	Petites voitures
CHOIRBOY	Voix aigüe du copilote
DARKSIDE	Mode nuit
DELOREAN	Voiture volante
FREEWAY	Déverrouille tous les niveaux
GIANTLEAP	Modification de gravité
HIPPO	Nouvelle voiture bizarre
INTHECLOUDS	Circuit secret
LOTTOWIN	Toutes les voitures
ONTHEWALL	Circuit miroir
QUARRYVILLE	Circuit secret
PASSEDOUT	Conduite du copilote
PRESSFAST	Accélération multitouche
ROCKETMAN	Mode turbo
SPECIALED	Séquences ralenties
TROLLEYPARK	Circuit secret
TURNBACK	Propulsion
WHITEOUT	Mode brouillard
WILDAYWORLD	Circuit secret
XCREDITSX	Mode turbo

QUATRE VOITURES SUPPLÉMENTAIRES

Pour obtenir les 4 voitures supplémentaires, faites un championnat en niveau intermédiaire et choisissez une voiture bien puissante et rapide (Subaru, Mitsubishi...). Puis, terminez les 4 rallyes suivants à la 15ème ou 16ème place, ce qui vous permettra de courir la super spéciale contre une voiture nettement moins bien que la vôtre, et donc de remporter une
nouvelle voiture !
GREECE : Ford MK2
AUSTRALIA : Lancia Delta Integrale
CORSICA : Ford RS2000
UNITED KINGDOM : Audi Quatro

Colin McRae Rally 04

© Codemasters 2004

CHEAT CODES

Les cheats codes varient en fonction du numéro bonus de votre version du jeu. Voici quelques codes que nous avons trouvé. Entrez l'un des codes suivants dans la section Secrets :

Mode et voitures du groupe B

APCSTK (code bonus 71077)
EEHIZA (code bonus 84419)
MBNNOE (code bonus 33056)
RTNITJ (code bonus 76538)
VOGZDZ (code bonus 64130)
PDVHTL (code bonus 88698)

Toutes les voitures

EBDIQQ (code bonus 84419)
ETGQNB (code bonus 65636)
TPDSTS (code bonus 33056)
ZCNGMW (code bonus 34674)
ZFBDKH (code bonus 71077)
BDWYHS (code bonus 64130)
CVDUKC (code bonus 88698)

Tous les circuits

HCHSFD (code bonus 34674)
JJRGKX (code bonus 71077)
QMLRPI (code bonus 33056)
SXDEBD (code bonus 84419)
YCDZCA (code bonus 64130)
JIDYOA (code bonus 88698)

Tous les tests

CIDLCC (code bonus 84419)
RLEVWG (code bonus 33056)
YCDYZH (code bonus 71077)
BDDFPT (code bonus 64130)
FMDZRE (code bonus 88698)

Toutes les pièces de voiture

FNDDLF (code bonus 33056)
UEDIUP (code bonus 71077)
XKDBLU (code bonus 84419)
DUCRTU (code bonus 64130)

DBDAIR (code bonus 88698)

Pistes "miroirs"

BEDMSH (code bonus 33056)
FEQRJV (code bonus 34674)
YUDWVP (code bonus 84419)
ZMDHKN (code bonus 71077)
XAQJDA (code bonus 64130)
FRDWVO (code bonus 88698)

Mode expert

ACDBEI (code bonus 71077)
EIDYVP (code bonus 84419)
IRZQNT (code bonus 34674)
SFKTCP (code bonus 33056)
CIEXMK (code bonus 64130)
KFKCFR (code bonus 88698)

Colin McRae Rally 2.0

© Codemasters 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des noms suivants à l'écran de création du pilote :

ALLTHEBUTTONS	Toutes les voitures
BOINGBOINGBOING	Mode Rebonds
BOUNCYBOUNCYBOUNCY	Gravité réduite
CURRYFORME	Turbo boost
EATTHIS	Serrez le frein à main pour tirer en mode arcade
EVILEVO	Lancer road
GARYWILDASS	Ford Puma
GOFASTERSTRIPES	Voitures rapides
GREATNEWS	Toutes les pistes
LETMEIN	Accès à toutes les options
MINIME	Mini Cooper S
MORRISMODE	Ford Escort MK1
NUTTYNETS	Voitures agressives
OOHNICE	?
SHINYBUTTONS	Voitures brillantes
TURNONTHEICE	Musique de fond
WAVEYOURLEFTS	Pistes inversées
WHEELYBIG	Pneus géants

Colin McRae Rally 3

© Codemasters 2003

CHEAT CODES

Les codes diffèrent d'une version du jeu à l'autre. Voici ceux que nous avons pu regrouper.

Dans le menu "secret" entrez l'un des codes suivants :

Toutes les voitures

FMGGPL
FMGUOT
IDNUZH
MKCLLB.
OHCIIZ
OQJAMA
OQJHOK
QWIZEK
WWACNU

Tous les circuits

BKQOHP
HSSQMU
ODIATU.
ODIFCS
OQUPBG
RVNBLQ
RVNUUR
XWUDBU.

Tous les niveaux de difficulté

AUNAMA
FIEBLQ
KBTYFO
UXNKFB
UXNPBG
WSNXZU

Jet

BKQXUE.
GOBUUR.
LOWWOH
QXCIGJ
RUGSSH
YJBATU
ZVISSZ

Baja Buggy

FIEWHO
KBTDXN
NQFIPE
PHOUOT
VURCNU

Hovercraft

BKQBAU
BSBNNN
IURUOT
IYYRUV
MHXIPE
NXDLLB
OHCTHS

Tank

KOHOQO
LHZWOH.
LWXEIF
MRJBJY.
ZIIUUR
ZSSDBU
ZSSIBF

R/C

AQVATU
GBPWOH
ODSXAS
PFKCXQ
SCFNVR
WWBDBU.

Ford Super Focus

GOSYHS
HSSNXU
LPGXUE
OQJZZY.
UYNFVA
WSNBSB

Colobot

© Alsyd / Epsitec 2001

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur CTRL + Break, puis entrez l'un des codes suivants :

ALLMISSION	Toutes les missions
ALLRESEARCH	Toutes les recherches
FULLENERGY	Recharge la batterie de l'objet sélectionné
FULLPOWER	Puissance maximum pour l'objet sélectionné
FULLRANGE	Tous les bots
FULLSHIELD	Bouclier maximum pour l'objet sélectionné
LOSTMISSION	Perdre la mission
NOLIMIT	Invulnérabilité
SELECTINSECT	Contrôler les insectes
SHOWSOLUCE	Débloquer toutes les solutions
WINMISSION	Gagner la mission

Colonization

© MicroProse 1995

+ D'INFOS FORUM

MODIFIER DES ÉLÉMENTS DU JEU

Pour changer la couleur des pays, des indiens, du texte, le prix de tout ce qui s'achète, le nombre de marteaux et d'outils nécessaires à la construction des bâtiments, les ressources des terrains, la force des unités, leur attitude, l'ordre d'arrivée des pères de la liberté... Allez dans le fichier NAMES.TXT et changez les valeurs de votre choix.

MENU CACHÉ

Pendant le jeu, maintenez la touche ALT enfoncée et appuyez sur W, I et N. Un nouveau menu est disponible. Ce menu vous permettra de rajouter sur la carte tout ce que vous pouvez souhaiter, à commencer par tout type de colon vous faisant défaut.
Pour désactiver la procédure, appuyez sur ALT + W.

POUR AVOIR BEAUCOUP D'ARGENT

Pour obtenir beaucoup d'argent, éditez votre sauvegarde avec un éditeur hexadécimal et appliquez l'une ou l'autre méthode proposée :

1ère méthode

Pour avoir beaucoup d'argent, éditez votre sauvegarde et mettez FF aux positions suivantes : 0008E8 - 0008EA - 0008E9.

2ème méthode

Pour avoir de l'argent à ne plus savoir qu'en faire, dès que vous chargez l'un de vos bateaux de marchandises, recherchez la chaîne 7C 0D 7F 05 3D 3F 42 76 06 et remplacez-la par 7C 00 7F 00 3D 3F 42 76 00. Secteur 67, déplacement 295.
Attention, il faut transférer au moins une marchandise sur un de vos bateaux.

65535 RESSOURCES

Pour obtenir 65 535 ressources, il faut se rendre dans le fichier de sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Allez au secteur 12, déplacement 358 et 359 et remplacez les valeurs par FFFF.

REMPLIR SES ENTREPÔTS

Pour avoir des entrepôts chargés à ras bords de toutes les marchandises, éditez votre sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Allez au secteur 01, déplacement 234 jusqu'à 364, et remplacez les valeurs présentes par 012C (au prochain tour de jeu, les silos seront pleins).

Comanche 3

© Novalogic 1998

ENNEMIS FIGÉS

Au cours d'un vol, appuyez sur R pour la radio, puis tapez :

BAT9	GPS hellfires (par satellites)
CAT9	Réparations des dommages
COWZ	Immobilise les ennemis pendant 30 secondes
DOG9	Armes
IPIG	Toutes les armes et munitions
RATZ	Invisible pendant 30 secondes

Comanche 4

© Ubisoft / Novalogic 2002

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants en guise de noms.

BIG STAR	Activer tous les cheats
IT'S TO SMALL	Petits ennemis
NO LOSERS	Aucun ennemi
SUPRA HELI	God Mode
THAT'S EASY	Toutes les missions

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le code **WolfBlitz** en guise de nom pour débloquer tous les niveaux.

CHEAT MODE

Appuyez sur R pendant le jeu puis entrez ces cheats codes.(ces codes ne fonctionnent qu'en mode off-line ou en mode online co-ops)

6969	Tous les ennemis se battent
LOADME	?
FIXME	Réparation
HARMONY	Le GPS du Helfire suit l'objectif
IMACOW	Ennemis immobiles temporairement
IMARAT	Invisibilité temporaire
PIGSOINK	5000 rounds, 99 stingers, 99 helfires, 99 missiles 99 feux d'artillerie
X666	les oilotes alliés sont invincibles

Comanche : Maximum Overkill

© Novalogic 1992

CHEAT MENU

Voici une astuce qui, semble-t-il, ne fonctionne pas sur toutes les versions de ce jeu. Pendant le vol, appuyez sur la touche ESC , puis laissez la touche Backspace appuyée pendant que vous tapez KYLE, et normalement le sous-menu CHEAT apparaît. Ainsi, vous pourrez réparer les dommages de votre hélicoptère et aussi réarmer votre stock de munitions. Cependant, vous ne pourrez dépasser la quantité d'armes que vous avez au départ de la mission.

Comanche Gold

© Novalogic 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche R (radio) et entrez l'un des codes suivants :

6969	Mercenaires
FIXME	Annule vos dommages
HARMONY	Système GPS
IMARAT	Invisibilité
IAMACOW	Temps arrêté
LOADME	Recharger
PIGSOINK	Armement au maximum
X666	Votre allié meurt

Combat Flight Simulator

© Microsoft 1998

VOL AVEC LES PROGRAMMEURS

Allez dans le répertoire MISSIONS. Renommez le fichier TEAM.MI_ en TEAM.MIS. Au cours du jeu, pour effectuer le vol, allez dans Mission Unique.

INVINCIBILITÉ EN MODE MULTI-JOUEURS

En mode multi-joueurs, appuyez sur ALT pour afficher le menu. Votre avion ne bougera plus, mais les autres ne pourront plus vous toucher non plus !

VOIR UN COCHON

Allez aux coordonnées n51*9,97' et w1*50,22'. Là, vous trouverez un dirigeable avec un cochon à la place de la nacelle. Attention, vous ne le verrez que si vous n'êtes pas trop près et si vous êtes dans la bonne direction.

Combat Flight Simulator 2 : Guerre du Pacifique

© Microsoft 2000

MODIFIER LES CARACTÉRISTIQUES DU PILOTE

Ouvrez le répertoire Pilotes dans le dossier du jeu. Vous pourrez y modifier toutes les caractéristiques de votre pilote.

Combat Flight Simulator 3 : Bataille pour l'Europe

© Microsoft 2002

EDITER VOTRE PILOTE

Editez votre fichier de sauvegarde (avec Windows Commander par exemple). Le fichier en question porte l'extension .cmpstat et se trouve dans le répertoire Mes documents/cfs3/camps/saved/nom du joueur. Dans le fichier, cherchez votre escadrille et vos pilotes et modifiez le nombre d'avions, de médailles, d'expérience...

Comer

© Shine Studio 1998

SOLUTION COMPLÈTE

La maison solaire

Vous êtes perché en haut d'un arbre dans une sorte de vaisseau. En bas vous apercevez une grande maison moderne avec des panneaux solaires. Avancez jusqu'au téléphone et prenez le combiné. Il est inscrit le numéro 21283778. Composez-le sur le clavier. Le message que vous entendez est incompréhensible !
Faites demi-tour et avancez au niveau de la pancarte "MYST ART". Pour débloquer l'ascenseur qui vous permettra de descendre, il faut faire glisser les lettres T et S pour écrire "MY START" sur la pancarte. Le texte passe en couleur verte.

Continuez jusqu'au bout du vaisseau et faites un quart de tour sur la gauche. Une flèche orientée vers le bas vous permet de descendre par l'ascenseur. Descendez une seconde fois pour arriver en sous-sol au niveau de l'eau. Au loin il y a un volcan au milieu de l'océan. Pour l'instant il n'y a pas de possibilité d'avancer plus. Remontez en surface en haut de la falaise. Avancez pour arriver jusque dans une maison aux panneaux solaires.
Tournez à gauche et avancez près de la table avec le téléphone. Prenez le combiné. Il est inscrit le numéro 19640210. Composez-le sur le clavier. Rien ne se passe. Retournez en haut de l'arbre et composez ce dernier numéro de téléphone. Un message vous dit ceci :
" Félicitation pour avoir été choisi comme le 28ème de tous les Visiteurs (Comers) dans cette région. Ce n'est pas seulement un voyage physique, mais un voyage imaginaire et d'esprit. Donc explorez, soyez motivé et heureux!"

Dans la pièce il y a une sorte d'antenne satellite. Cliquez dessus trois fois pour faire apparaître successivement :
- une horloge qui se règle sur 10:30:03;
- un calendrier circulaire indiquant le douzième mois;
- un cadran divisé en trois parties identiques à celui qui se trouve à l'extérieur juste en face de vous.

Allez vous asseoir dans le fauteuil et levez la tête (flèche vers le haut). Cliquez dans l'espace gris pour visualiser les quatre lieux qui seront visités pendant cette aventure.
Avancez dans le couloir qui surmonte un bassin couvert. Tout au bout vous arrivez près de la falaise avec à l'horizon une île au milieu de l'océan. Revenez sur vos pas et descendez au travers du cercle marqué au sol.

Le couloir est très sombre, bordé de part et d'autre par des globes de couleurs différentes. Avancez jusqu'à la porte et appuyez sur l'interrupteur pour allumer l'ensemble du couloir. Cela permet aussi de faire apparaître dans le couloir supérieur, douze fresques de part et d'autre du bassin.
Ouvrez la porte et entrez dans la salle blanche. Le long du mur de l'escalier il y a 4 tableaux représentant les saisons. De l'autre côté de la salle il y a un tableau blanc avec une île au centre, comme la vue du haut de la falaise. A droite il y a un cadre représentant la maison solaire en automne. Juste en dessous vous pouvez jouer du piano. En vous retournant, il y a un globe terrestre tout blanc. Faites-le tourner une fois et regardez à nouveau le cadre. Cette fois- ci le décor est passé en version hivernale. Laissez la situation en mode hivernal et remontez à l'étage supérieur.
La saison a changé, c'est maintenant l'hiver. Un vent glacial souffle à l'extérieur. En traversant le couloir vous pouvez regarder toute l'histoire de la région du volcan que vous allez visiter. Sortez de la maison et dirigez-vous vers" l'arbre ascenseur". Descendez jusqu'au niveau de la mer qui est maintenant gelée! Avancez jusqu'à l'île.

L'île aride aux bambous

Au bout de la passerelle vous arrivez au pied d'une tour. A votre gauche il y a une maquette de cette même tour. Cliquez dessus pour la faire tourner et regardez l'effet que cela a sur la grande tour. L'échelle d'accès fait une rotation complète de la tour. Montez en haut de l'échelle et retournez-vous pour cliquer de loin sur la maquette de la tour.

Maintenant l'accès du côté de l'île est praticable. Avancez sur l'île jusqu'à la première maison.

Aux pieds des pilotis vous reconnaissez le cadran divisé en trois parties identiques à celui dans la maison solaire. Remarquez les trois symboles (soleil, poisson et homme). Montez à l'échelle et entrez à l'intérieur de la maison. Regardez par terre il y a un trépied. Actionnez le manche vers le bas. Remarquez que l'anneau orange qui se trouve à la base du manche est passé au vert. Passez de l'autre côté du projecteur et appuyez sur le bouton portant la marque du poisson. Vous assistez à la projection de diapositives représentant le portrait d'Einstein (certainement un des Visiteurs précédents), puis quelques images de la lutte des hommes avec le monstre du volcan et enfin le portrait d'une enfant.

Quittez la maison par l'arrière et montez sur la colline jusqu'à la suivante. Au pied de l'échelle il y a un fauteuil portant la marque du 21ème Visiteur. Entrez dans la maison. Sur la gauche il y a un meuble supportant 6 cases actives représentant 6 symboles. Au fond de la maison, un bambou est marqué d'un anneau orange. A droite il y a un bureau avec 6 tiroirs. Ouvrez chacun des tiroirs. Il y a à l'intérieur 5 dessins (des mains, une gondole, le symbole de l'humanité, des arbres, un monstre) et une lettre. Retournez face au meuble et choisissez pour chacune des 6 cases le symbole correspondant à la position des 6 tiroirs du bureau. Donc de haut en bas de la série de gauche, affichez : la main, la gondole, l'Homme. Et pour la colonne de droite : l'écriture, les arbres et le poisson. La porte s'ouvre et laisse apparaître le portrait d'une jeune femme. Cliquez sur le bouton rouge juste au-dessus. Le portrait se transforme momentanément en Joconde et des faisceaux lasers jaillissent du bambou au fond de la pièce. L'anneau orange est passé à la couleur verte. Vous pouvez en déduire que le 21ème Visiteur était Léonard de Vinci. Quittez la maison pour atteindre la troisième qui se trouve un peu plus haut.
Avant d'entrer, faites le tour pour apercevoir une pierre circulaire marquée d'un profil égyptien. Ce profil regarde à droite. En dessous de la pierre il y a un croissant de lune et un pic planté dans le sol. Notez que le pic coupe en deux le croissant, un tiers à gauche et deux tiers à droite. Entrez dans la maison et montez en haut de l'échelle. Il y a un portrait de la reine Néfertiti. Aurait-elle été l'une des précédentes Visiteuses ? Sur le balcon de la maison il y a un chaudron avec une case active représentant une planète avec son soleil orange. Cliquez dessus pour faire vibrer le chaudron, mais rien ne se passe. A gauche et à droite du chaudron il y a des demi-disques divisés en 6 parties chacun. En cliquant sur l'axe central des demi-disques, vous pouvez augmenter ou faire décroître l'activation des 12 parties du disque. Souvenez-vous de la pierre qui est à côté de la maison avec le croissant de lune divisé en un tiers à gauche et deux tiers à droite. Faites de même avec les demi-disques : un tiers pour celui de gauche (donc 2 parties actives en orange) et deux tiers pour celui de droite (donc 4 parties actives en orange). Maintenant cliquez sur la case de la planète et cette fois-ci un faisceau lumineux jaillit et le soleil prend la couleur verte. Quittez cette maison et montez sur la colline de droite.

A l'entrée de la quatrième maison il y a un panneau sur lequel est inscrit le 15ème Visiteur. Entrez dans la maison. Au fond de la pièce il y a sur la table à gauche une lettre avec la lampe de Sinbad, et à droite un livre sur lequel est inscrit "mille et deux nuits". Retournez-vous et sur le pylône remarquez les trois boutons "0", "1" et "2". Cliquez successivement sur les boutons "1", "0", "0" et "2". Le pylône se transforme en périscope. Abaissez les poignées et appuyez sur l'interrupteur qui est apparu. Il passe en couleur verte. Quittez la maison pour vous rendre au sommet de l'autre colline.
Montez directement en haut de la tour et retournez-vous pour apercevoir un instrument de musique sous forme de barres métalliques suspendu aux bouts des fils. Il faut sûrement reproduire un morceau de musique pour déclencher quelque chose. En regardant juste au-dessous de l'instrument il y a une maquette du sommet de la tour. Baissez l'interrupteur qui se trouve juste dessous. Le toit se soulève et l'anneau orange autour de l'interrupteur passe au vert et revient à l'orange.
Remettez-vous face à l'instrument de musique et essayez de composer les six premières notes de la musique que vous avez entendue ! En numérotant les lames métalliques de gauche à droite pour la rangée du bas en premier puis celle du haut, composez les notes suivantes : 5, 17, 13, 5, 13 et 10. Automatiquement la maquette s'ouvrira et l'anneau changera de couleur pour rester sur le vert.

Quittez la tour et passez de l'autre côté de la colline face à un pont suspendu.

Les plates-formes dans le ciel

Traversez le pont suspendu pour arriver sur une plate-forme perdue au milieu du ciel. Avancez face au ballon

dirigeable. La passerelle qui y mène n'est pas encore accessible. Regardez au sol et cliquez sur les 7 schémas. Les symboles qui en sortent sont des représentations des objets précédemment rencontrés : le toit de la dernière tour musicale, le bambou de la maison de Vinci, le chaudron de la maison de Néfertiti, le périscope de la maison de Sinbad, le levier de la maison d'Einstein et deux autres objets non encore rencontrés. Tournez-vous sur votre droite et avancez sur l'autre plate-forme au centre de laquelle se trouve un puits. Sautez dedans.

Le jardin oriental

Commençons par une visite rapide des lieux. En face se trouve une belle demeure avec sous le porche à droite une statue représentant un arc et une flèche visant une colombe. Derrière vous une ombre chinoise représentant une colombe portant un rameau d'olivier, au centre d'un cercle bleu. La porte qui descend en sous-sol n'est pas encore accessible. Visitons tous les pavillons du jardin. Le premier recouvre une énorme cloche. En regardant le schéma qui est gravé tout autour vous imaginez un système d'alimentation en eau dont il faut maîtriser le cours d'eau. En utilisant le Gong qui est pendu au plafond, vous pouvez aussi visualiser l'ensemble du schéma gravé sur cette cloche. Dans le pavillon suivant, il y a un siège qui permet de monter à l'étage lorsque l'on est bien assis dessus. Au-dessus de votre tête il y a alors une poignée au bout d'une chaîne. Cet objet ressemble à l'un des symboles rencontrés précédemment. Mais pour l'instant rien ne se passe en tirant sur la poignée. Remarquez à la base de la chaîne, la fixation est de couleur orange. En traversant un petit pont vous arrivez au pavillon suivant. Vous y trouvez un grand volant de vanne et 5 plus petits. Cela peut correspondre aux mécanismes qui sont sur le schéma de la grosse cloche. Continuez votre chemin et au centre du jardin il y a une sorte de petit puits avec un treuil qui permet de descendre une sorte de plomb. Dans le dernier pavillon il y a un arbre en son centre et rien d'autre. Pour résoudre ce puzzle et décrocher la chaîne avec sa poignée il faut trouver la bonne disposition des vannes pour alimenter le réseau en eau. Sur le schéma de la grosse cloche la vanne principale et la deuxième vanne secondaire doivent être ouvertes. Allez dans le pavillon des commandes de vannes et manoeuvrez le grand volant et la deuxième vanne pour les ouvrir (tournez le volant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre). Les quatre autres vannes doivent être fermées (tournez le volant dans le sens des aiguilles d'une montre). Mais attention car le petit volant tout à gauche refuse de rester fermé ! Allez alors au centre du jardin pour faire descendre le plomb dans le petit puits. Cela servira de bouchon pour empêcher l'eau de passer dans le collecteur du haut. Retournez sur la chaise du pavillon et montez à l'étage. Tirez sur la poignée de la chaîne. A ce moment la couleur de la fixation passe au vert. Quittez le pavillon et passez sous le porche de la maison principale.

Si vous cliquez sur la base de la flèche, celle-ci transperce la colombe. Le but est de reconstituer la même silhouette que de l'ombre chinoise. Amenez la partie droite de l'arc vers le haut pour le faire pivoter. Cliquez ensuite sur la base de la flèche pour vous en débarrasser. Et enfin ramenez la partie inférieure de l'arc vers la gauche pour obtenir une parfaite symétrie avec l'ombre chinoise. Retournez-vous. L'écran de l'ombre chinoise s'est retiré et les deux statuettes sont bien identiques. Avancez près de l'entrée. La porte est ouverte et vous découvrez une maquette complète du jardin. Cinq cadres sont fixés aux murs représentant les pavillons. Si vous cliquez au centre des cadres vous êtes transporté directement en face du vrai pavillon. Il y a un bouton sur la base inférieure des cadres. Appuyez dessus pour récupérer ce qui pourrait être une photo prise de l'endroit précis du point de vue du cadre. Faites le tour de la maquette et regardez-la de dessus. En plus des pavillons il y a 5 supports avec une fente pour y déposer la photo correspondant à la vue du cadre. Il suffit en partant du cadre juste derrière-vous puis en faisant le tour des cadres dans le sens des aiguilles d'une montre de les positionner les uns après les autres dans la fente de gauche puis les suivantes dans le même sens des aiguilles d'une montre. Une fois les cinq photos dans leurs emplacements, la lumière orange à gauche de la maquette passe au vert. Si les photos n'ont pas été bien mises dans leurs emplacements, il faut effectuer une remise à zéro en appuyant sur le bouton qui est sur le rebord inférieur de la table de la maquette. Passez dans la partie extérieure à l'arrière de la maison. Vous pouvez monter par l'un des deux escaliers. Sous un autre porche il y a un interrupteur à levier. Il ressemble au dernier symbole visualisé précédemment sur la plate-forme en face le ballon dirigeable. Actionnez-le. Les bandes lumineuses oranges passent au vert. Regardez au sol et lisez l'autre partie des écrits de Sinbad. De l'autre côté du jardin il y a la fresque du repas de la Cène par Léonard de Vinci. Quittez le domaine des jardins orientaux en passant par le puits d'où vous êtes arrivé.

Les plates-formes dans le ciel

De retour sur la plate-forme centrale, l'accès est maintenant possible jusqu'au ballon dirigeable. Pénétrez dans le ballon et manoeuvrez les deux leviers en commençant par celui de droite. Le retour en arrière est maintenant impossible. Le

voyage vous emmène jusqu'au centre d'un ancien volcan.

Le volcan

Dès votre arrivée empruntez le petit chemin qui traverse la forêt. Au bout de ce chemin vous bloquez face aux vestiges d'un temple. Une colonne s'est dressée devant vous ! Pour franchir cet obstacle il faut trouver sur chacune des 5 cases actives la bonne couleur de la pierre de la colonne. De haut en bas vous devez cliquer sur les cases de la façon suivante : 2, 2, 4, 2 et 0. La colonne se rétracte automatiquement dès les bonnes couleurs apposées. Continuez votre progression jusqu'à trouver une petite pyramide sur laquelle est dessiné un ange. Mais d'autre n'est encore possible de faire ici en ce moment. Retournez près du dirigeable et montez dans la barque. Traversez le lac. Vous arrivez devant une bâtisse en forme de pyramide. Vous pouvez en faire le tour par le chemin pavé. Entrez dans la bâtisse. Appuyez sur l'interrupteur rond qui se trouve à l'entrée. Cela provoque la montée de 4 pylônes au centre de la pièce. Allez au centre des pylônes. Sur la face interne, il y a 8 boutons qui deviennent bleus lorsque vous cliquez dessus. Pour connaître le code il faut regarder par les ouvertures du bâtiment. Elles ont une forme rectiligne verticale entrecoupée par 8 barres. Il faut donc reproduire sur le pylône en vis à vis le code des barres. Par convention le 1 veut dire que la lumière extérieure peut entrer dans le bâtiment.

```
Pour le pylône à l'opposé de l'entrée le code est de haut en bas :   1, 0, 0, 1, 0, 1, 0, 0.
Pour le pylône à droite de l'entrée le code est de haut en bas   :   1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 1.
Pour le pylône à gauche de l'entrée le code est de haut en bas   :   0, 1, 0, 1, 1, 0, 0, 1.
Pour le pylône en face de l'entrée le code est de haut en bas    :   1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1.
```

(toutes les lumières bleues sont allumées).

Sur ce dernier pylône il y a en haut un interrupteur rond. Appuyez dessus pour que l'ascenseur descende au 1er sous-sol. Les deux portes de ce niveau sont closes. Sur celle qui est noire en forme de disque il est gravé les trois signes déjà rencontrés dans les lieux précédents (soleil, Homme, poisson). Retournez au centre du dôme et descendez au 2nd sous-sol. Avancez dans ce qui pourrait être une chapelle. Vous y trouvez un projecteur. Appuyez sur le bouton représentant le soleil. Vous assistez à une projection de quelques diapositives. Remarquez qu'en appuyant sur les autres boutons, cela ne donne aucune image. L'un d'eux représente un ange comme celui qui est sur la petite pyramide à l'extérieur et l'autre représente une fusée avec ses boosters. Quittez la pièce et empruntez le tunnel bleuté d'en face. Il aboutit à une salle où se trouve une commande en forme de roue d'ancien bateau. Tournez-la une fois pour voir l'effet que cela provoque. Le pilier au centre de la pièce se met en rotation. En fait, il commande la rotation de la petite pyramide qui se trouve juste au-dessus à la surface. Allez regarder en surface la nouvelle face présentée sur la pyramide. Voici les trois autres combinaisons possibles :

le portrait d'un ange portant la lampe de Sinbad vers la fusée,
un ange peignant les ailes d'un autre ange,
la porte d'accès à l'une des salles en sous-sol.

Lorsque le dessin représente la porte d'accès de l'une des salles du sous-sol, cliquez dessus. Cela provoque son ouverture. Allez directement dans cette nouvelle salle. Vous y trouvez trois portraits d'anges. Prenez la palette à peinture de celui de droite et ajoutez des ailes à celui du centre. Prenez la lampe de Sinbad de celui de gauche et rejoignez l'autre salle qui est de l'autre côté du dôme pour allumer les boosters de la fusée. Descendez jusqu'au projecteur de diapos et vous verrez que les deux autres boutons sont passés en couleur verte. Appuyez sur le bouton au soleil et regardez le film qui est projeté. Vous assistez au départ surréaliste de tous les arbres vers le ciel…

Comix Zone

© Sega 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MENU

Lors de la page de présentation du niveau (séquence animée), maintenez la touche SHIFT enfoncée et tapez le code CAMERON pour activer le menu de triche.

Command & Conquer

© Virgin Interactive / Westwood Studios 1995

PATCH POUR AVOIR PLEIN D'ARGENT

Editez une sauvegarde du jeu et allez au déplacement 580 et 584 et mettez à chaque fois la chaîne hexadécimale FF FF 01.
Si GDI, allez au déplacement 1A153, mettez FF FF 01.
Si NOD, allez au déplacement 1A833 et mettez FF FF 01.

POUR AVOIR DU TYBERIUM

Après avoir découvert les bases ennemies, il vous suffit de construire des murs de sacs de sable et de bloquer ainsi leurs entrées pour qu'aucun engin ennemi ne puisse passer. C'est le meilleur moyen de défense si vous y mettez des tourelles, mais aussi un excellent moyen de bloquer les collecteurs ennemis, ce qui veut dire que tous les champs de Tyberium sont pour vous. Si l'ennemi est le NOD, construisez des murs en pierres. C'est plus cher, mais plus efficace face à sa puissance de feu.

STRATÉGIES

- Vous avez besoin de beaucoup d'argent pour construire vos forces (surtout après la 5ème mission), alors prenez le temps de construire une seconde (ou même une troisième) moissonneuse pour votre Raffinerie de Tiberium (Tiberium Refinery).
- Il est intéressant de capturer les bâtiments ennemis avec vos ingénieurs (engineers), ce qui vous permet d'utiliser les usines ennemies pour fabriquer vos forces.
- Si vous n'avez plus beaucoup d'argent, n'oubliez pas que vous pouvez vendre vos constructions! De même si vous capturez des bâtiments ennemis dont vous n'avez pas besoin, vous pouvez les vendre.
- Les unités blindées ne semblent pas très importantes au début du jeu, mais dès que la difficulté commence à augmenter, vous verrez vos unités d'infanterie se faire décimer par les lance-flammes et les lance-grenades.
- Si vous construisez un bâtiment et l'annulez juste avant qu'il soit terminé, vous récupérerez l'argent dans vos caisses, mais le tibérium utilisé ne revient pas à vos silos. Vous pouvez utiliser cette astuce lorsque vos silos sont pleins.
- Si vous avez un groupe de troupes sélectionné, pressez la touche "x", et ils se disperseront. En appuyant plusieurs fois sur "x", ils se dispersent encore plus. Les lance-flammes et les grenades peuvent tuer un grand nombre d'unités si elles sont groupées, il vaut donc mieux les disperser.
- Evitez de faire marcher vos troupes dans les champs de Tiberium, car elles subissent alors des dégâts. Mais tournez cet inconvénient à votre avantage lorsque vous êtes poursuivi.

AUGMENTER SA FORTUNE

Pour modifier la fortune en votre possession :

1ère méthode

Allez au secteur 2 de la sauvegarde. Modifiez les octets 384 et 388 de la même valeur (00 00 0F par exemple). Cherchez ensuite Computer (ou Compu), il doit se trouver vers le 170. A partir du C de "Computer", on recule de 70 octets (si le C est à l'octet 382, on va à l'octet 312), et on met la même valeur que précédemment (00 00 0F).

2ème méthode

Vendez raffinerie et silos. Allez au secteur 2, notez la valeur à l'octet 384 (FF 01 par exemple). Mettez 00 00 0F aux octets 384 et 388. Recherchez la chaîne FF 01 trouvée à l'octet 384. Vous devez retomber vers le secteur 170. Remplacez cette chaîne par 00 00 0F. Quelques octets plus loin, il doit y avoir Computer.

COMBATTRE LES DINOSAURES

Pour combattre les dinosaures (vélociraptors et autres tyrannosaurus rex), il suffit de lancer le jeu, à partir du DOS avec la commande : C&C -funpark

FIN CACHÉE

Dans la dernière mission du GDI, détruisez tous les batiments et soldats ennemis de manière à ce qu'il ne reste plus que le Temple du Nod. Anéantissez ce dernier à l'aide du Canon à Ion. Contemplez la nouvelle fin.

PASSER LA PREMIÈRE SÉRIE DE MISSIONS

Si vous n'arrivez pas à terminer la première série de missions baptisée "Opérations Spéciales". Allez à l'écran principal, puis dans le menu Mot de Passe et tapez : COVERTOPS.
Désormais, vous aurez accès aux missions baptisées Opérations Survie.

MITRAILLEURS INFINIS

Prenez un bâtiment de défense (tour, tourelle, obélisque, SAM). Vendez-le et très vite recliquez dessus et appuyez sur la touche "S". Vous aurez des mitrailleurs gratuits en gardant votre bâtiment. Attention : un soldat peut rester dans le bâtiment et c'est lui que vous sélectionnerez à la place de la tour...
Voici le nombre de mitrailleurs venant avec chaque bâtiment :
Tours : 3
Tours avancées : 5
Tourelles : 3

Missiles SAM : 4
Obélisques : 5.
Note : s'il y a trop d'unités sur la carte, vous n'aurez pas de soldat.

Command & Conquer 3 : La Fureur de Kane

© Electronic Arts 2008

BONUS DIVERS

Menu principal alternatif.

Terminer la campagne solo.

Accès à toutes les cinématiques de la campagne solo.

Terminer la campagne solo.

Cinématiques du Défi de Kane.

Finir le Défi de Kane.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I : REUNIFICATION

Mission 1 : L'insurrection de Rio

La colère à l'encontre du GDI monte dans les favelas de Rio. Il suffirait d'un petit rien pour que les démunis ne se soulèvent. A vous d'accomplir ce petit rien. Démolissez les édifices représentant l'autorité et l'autocratie du GDI. Envahissez les stations de radio et inondez les ondes de messages émanant du prophète. Incitez les foules à la rébellion. Rio va brûler et l'armée de Kane va renaître de ses cendres.

Objectifs primaires :
1- Détruisez les centres administratifs du GDI
2- Détruisez le chantier de construction de la faction adverse

Objectifs bonus :
1- Capturez les stations de radio du GDI
2- Protégez les stations de radio
3- Utilisez les radars signature

Cette première mission vous permet de prendre tranquillement vos marques. Commencez par construire deux ou trois raffineries, ainsi que 3 ou 4 collecteurs. Répartissez ceux-là dans les différentes raffineries construites pour ne pas retarder les récoltes, puis placez quelques troupes à l'est et au sud de votre base pour garder le périmètre d'activité des collecteurs en sécurité. Intéressez-vous au premier objectif bonus. Vous devez capturez 4 bâtiments ennemis. Pour cela, le déploiement de saboteurs est indispensable. Cliquez sur l'icône du petit bonhomme et choisissez d'en produire au moins 4. Commencez également à produire des chars et autres unités d'attaque en grand nombre.

Les stations de radio étant remarquablement bien gardées, vous ne pouvez envoyer les saboteurs agir seuls. Utilisez donc les buggies pour faire le ménage au préalable. Chacune des 4 stations est indiquée par le chiffre 1, en vert sur votre carte. Pour investir un bâtiment, sélectionnez un saboteur, puis cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le bâtiment. Chaque station de radio étant à proximité des centres administratifs du GDI, les ennemis rappliqueront souvent. Le premier objectif bonus rempli vous permet de construire des chars scorpions.

Le premier objectif bonus atteint, un second ne tarde pas à vous être signalé. Vous devez alors protéger les stations contre le GDI qui tentera de les détruire. Pour contrer la menace, placez plusieurs groupes d'unités à proximité des bâtiments. Il vous faut ensuite vous occuper de l'objectif principal de cette mission, à savoir la destruction des centres administratifs ennemis. Commencez par vous occuper du bâtiment de droite (chaque bâtiment est indiqué par une flèche jaune pourvue d'un chiffre sur votre radar). Dès votre approche, du renfort devrait débarquer par voie aérienne. Eliminez les unités du GDI, puis progressez pour abattre la barrière de tours défensives. Envoyez ensuite vos unités sur la cible. Les bâtiments situés à l'ouest et au sud ne sont pas gardés et il vous est donc très facile de les détruire.

Foncez ensuite vers le dernier centre administratif situé au nord. Envoyez une bonne quinzaine d'unités pour franchir les défenses du GDI, repliées dans les bâtiments civils tout autour. Prenez le temps de vous occuper des deux premiers bâtiments investis par le GDI, puis détruisez la cible principale. Un nouvel objectif primaire prendra place ensuite. Vous devrez détruire le chantier de construction de la faction adverse (des rebelles) située un peu plus au nord-ouest, mais vous devez également remplir un nouvel objectif bonus (si le coeur vous en dit). La perte des stations de radio n'est plus un problème et vous pouvez laisser l'ennemi les détruire. Pour remplir l'objectif bonus numéro 3, cliquez sur le petit carré à gauche de votre écran, puis visez la zone marquée d'un petit 3, indiquant l'objectif. Vous révélerez alors la partie cachée des forces rebelles. Progressez ensuite pour anéantir le bâtiment principal de votre adversaire et triompher.

Mission 2 : Ce qui nous revient de droit

Le Nod est de retour mais il n'est pas de taille à lutter avec la technologie de pointe du GDI. Les archives de la Confrérie ont été presque entièrement détruites après la Seconde Guerre du Tiberium, privant Kane de plusieurs siècles de recherches. Paradoxalement, nos amis du GDI nous proposent une alternative inespérée. Un duplicata de notre banque de données sur la furtivité, d'origine inconnue, est actuellement analysé dans un centre de recherche secret du GDI situé sur la côte australienne. Reprenez ce qui nous revient de droit.

Objectifs primaires :
1- Capturez le laboratoire de recherche secret du GDI
2- Protégez le laboratoire durant le transfert

Objectifs secondaires :
1- Moins de 50% de dommages pour le laboratoire de recherche du GDI

Commencez par bâtir une usine d'armement, ainsi que deux ou trois raffineries.
Produisez rapidement quelques buggies pour défendre votre base qui devrait rapidement se faire attaquer par des unités aériennes du GDI, puis produisez 4 collecteurs supplémentaires que vous répartirez dans vos différentes usines de collecte. Déployez également quelques tourelles défensives pour vous mettre à l'abri des attaques de votre adversaire. Dès que le premier champ de tiberium sera épuisé, dirigez vos collecteurs vers celui le plus à l'ouest pour ne pas les laisser s'aventurer bêtement vers la zone contrôlée par l'ennemi. Placez également quelques unités sur place pour éviter de vous faire surprendre par le GDI. Envoyez des saboteurs capturer les réserves de tiberium pour augmenter votre capital facilement. Ceux-là sont au nombre de trois.

Tout en défendant votre base, constituez-vous une armée d'une quinzaine d'unités environ, puis prenez le chemin de la base ennemie située au nord-est. Sur le chemin, éliminez soldats et tourelles de protection jusqu'à la base. Faites alors le tour du bâtiment qu'il vous faut capturer en prenant soin de détruire toute structure du GDI. Escortez ensuite deux ou trois saboteurs jusqu'au laboratoire et capturez-le ! En même temps, il est recommandé de développer sa base en construisant quelques-unes des nouvelles structures disponibles. Envoyez ensuite toutes vos troupes disponibles vers la zone du laboratoire afin de le protéger. Les buggies doivent être suffisamment nombreux pour permettre d'abattre rapidement les unités aériennes du GDI. De plus, ce type de véhicules très rapide pourra rejoindre rapidement la zone à protéger. En définitive, peu d'ennemis parviendront à venir vous taquiner et vous devriez donc remplir parfaitement votre

objectif primaire, mais également l'objectif bonus. Sous les conseils de Kane, vous laisserez ensuite votre base à l'abandon et la mission s'achèvera sous le signe de la victoire.

Mission 3 : Mission Persuasion...

La Confrérie continue à se développer et à prospérer, mais le prophète ne peut prendre le risque de révéler sa présence sous peine d'attirer l'attention du GDI. Il faut trouver une figure de proue qui servira de prête-nom. Kane, dans son infinie sagesse, a décrété que Frère Marcion, le renégat hérétique, était le candidat idéal. Un seul problème se pose : le pieux Marcion estime que Kane est lui-même un hérétique. Persuadez-le du contraire.

Objectifs primaires :
1- Détruisez le bastion de Marcion
2- Détruisez l'escorte de Marcion
3- Escortez le transporteur de Marcion jusqu'à la zone d'évacuation

Objectifs secondaires :
1- Trouvez et détruisez les radars pulsés du GDI 2- Détruisez les statues de Marcion

Commencez à déployer une centrale et plusieurs raffineries, et pensez également à bâtir une grue de manière à pouvoir construire jusqu'à deux bâtiments en même temps. Cette méthode vous permet alors d'établir une base de manière beaucoup plus rapide. Construisez un centre opérationnel pour pouvoir déployer des véhicules Canon Laser par le biais des usines d'armement. Légèrement plus à l'ouest se situe un champ de tiberium bleu. Ordonnez à vos collecteurs de moissonner à cet emplacement en priorité.

Bâtissez rapidement quelques tourelles défensives sur la route nord menant à votre base de manière à essuyer les attaques ennemies qui ne tarderont pas. Protégez également l'entrée la plus basse menant à votre base, puis commencez à développer de nombreuses unités d'attaque en attendant que l'on vous assigne votre premier objectif. N'oubliez pas de bâtir un labo technique pour avoir accès aux tanks furtifs. Progressez vers le nord pour trouver rapidement un puisement de tiberium que vous pourrez capturer pour augmenter un peu plus votre capital. Un peu plus à gauche se trouve un radar appartenant au GDI. Détruisez-le une fois que vous aurez une armée suffisamment puissante pour tenir tête aux renforts qui débarqueront juste après.

Il vous reste encore quatre radars à trouver. Suivez le chemin vers le sud pour trouver le second. Vous trouverez un nouveau radar à détruire au centre de la carte. Essayez de vous munir de suffisamment d'unités pour explorer cette carte riche en ennemis. Enfin, traînez vers le sud-ouest pour trouver les deux derniers radars, assez proches l'un de l'autre. En approchant de la base adverse (deux chemins mènent à celle-ci), un second objectif apparaît. Détruisez les 3 statues de Marcion pour remplir celui-ci.

Focalisez-vous ensuite sur le bâtiment principal situé dans le coin nord-ouest et détruisez-le. Il vous faudra ensuite parvenir à détruire l'escorte de Marcion afin de mettre la main sur l'individu. Le cortège fuira vers l'est. Rattrapez-le rapidement et n'hésitez pas à poster vos troupes un peu partout sur la carte pour faire face à toute éventualité.
Le cortège a tendance à se disperser, restez donc vigilant. La suite n'est qu'une formalité. Sélectionnez le convoi et escortez-le jusqu'à votre base pour en finir avec cette mission.

Mission 4 : Un geste symbolique...

Marcion rentré au bercail, le Nod est proche de la résurrection. Désormais, Kane a seulement besoin d'un signe, d'un message, d'un acte qui prouvera aux fidèles que la Confrérie est ressuscitée. En Australie, des chercheurs du GDI tentent en vain d'apprivoiser le surpuissant tiberium liquide. Si leurs expériences venaient à être déstabilisées, les conséquences pourraient être... catastrophiques. Bientôt, le monde entier sera témoin de la renaissance brutale du Nod.

Objectifs primaires :
1- Détruisez le labo de recherche du GDI sur le tiberium liquide

Objectifs secondaires :

1- Détruisez la station d'alimentation du complexe de recherche du GDI
2- Capturez les cosses des purificateurs

Cette mission démarre sur les chapeaux de roue, et de nombreuses unités du GDI ne tarderont pas à vous tomber dessus dès les premières minutes de la partie. Bâtissez donc rapidement une usine d'armement et commencez par produire quelques buggies pour faire face aux hélicoptères ennemis. Déployez ensuite des chars, puis protégez votre base à l'aide de tourelles. La principale difficulté pour ce début de mission est de tenir face aux assauts répétés de l'ennemi tout en parvenant à déployer sa base. Pensez à bâtir des tourelles antiaériennes aux avant-postes de votre base et envoyez les collecteurs butiner le champ de tiberium bleu plus à l'ouest. Juste au-dessus figurent deux gisements. Capturez-les le plus tôt possible dans le jeu. Il peut être judicieux de déployer une seconde base directement sur place. Cette méthode permet de récolter plus facilement le minerai bleu, mais également de disperser les forces du GDI sur vos deux bases pour ne pas avoir à subir d'attaques trop puissantes d'un seul coup. Cette première partie est véritablement la plus difficile. Mais si vous parvenez à tenir, vos ressources devraient exploser et vous permettre de mettre sur pied une énorme armée qui vous rendra la suite très facile.

L'objectif bonus numéro 2 doit être rempli avant le premier. Déployez des saboteurs et rendez-vous aux points marqués sur la carte pour investir les dépouilles des Purificateurs, ces gros droïdes sur pattes. Les Purificateurs les plus à l'ouest sont éparpillés le long de la route, ouvrez l'oeil et ne vous focalisez pas sur l'unique numéro. Envoyez ensuite vos troupes vers la station d'alimentation à l'est et détruisez chaque centrale pour affaiblir l'ennemi. Un peu plus haut vous attend le labo du GDI. Filez vers ce bâtiment pour l'anéantir et décrocher la victoire.

Acte II : LE REVEIL DE KANE

Pendant votre sommeil, le Nod s'est développé et a évolué, il a pris le contrôle des nouvelles zones jaunes sans attirer le regard de l'ennemi. Dans le même temps, le GDI a fait étalage de la suffisance et de l'indolence qui le caractérisent, sa dépendance au réseau de canons à ions le rendant bien plus vulnérable que le Conseil ne l'imagine. Il est temps d'agir. Attaquons le complexe de recherche du GDI à Johannesburg, nous y trouverons les plans de ce réseau... et le moyen de l'annihiler.

Objectifs primaires :
1- Détruisez le centre opérationnel du GDI
2- Coupez la liaison avec le canon à ions
3- Capturez les centres de recherche du réseau avant le réalignement des canons à ions

Objectifs secondaires :
1- Capturez les complexes de recherche 3 minutes avant le réalignement des canons à ions

Vous débutez avec de simples équipes furtives et un Commando. Ces unités sont en faible nombre mais s'avèrent terriblement efficaces. La méthode la plus simple (et surtout la moins risquée) pour réaliser les deux premiers objectifs consiste à utiliser les équipes furtives. Cliquez pour cela sur l'icône (en bas à droite de l'écran) de déploiement des ailes pour leur permettre de rejoindre les structures à abattre. Sur place, cliquez sur l'autre icône pour faire atterrir vos hommes. Personne ne les repère et vous pouvez ainsi agir comme bon vous semble. Cliquez sur la troisième icône pour vous permettre de placer une charge explosive sur le bâtiment. Répétez l'opération plusieurs fois jusqu'à l'explosion finale, puis filez vers la seconde structure pour remplir le premier objectif. Vous pouvez également y envoyer votre Commando qui devrait pouvoir s'en tirer.

Les Roues d'acier sont décisives et vous serviront à investir des saboteurs dans le camp du GDI. Produisez une poignée de chars pour libérer la voie au maximum en visant prioritairement les structures défensives. Remontez la piste de bâtiments à capturer de l'ouest vers l'est. Un fois dans la base de l'est, hâtez-vous d'investir les structures bien entourées. Les canons du GDI se focaliseront alors sur les véhicules, vous permettant ainsi de guider tranquillement les saboteurs vers les deux derniers centres de recherche. Du vrai travail de pro !

Mission 6 : Opération brillance

Le prophète a des vues sur la station spatiale Philadelphia... et sur le réseau de canons à ions qu'elle commande. D'ici quelques jours, Kane va la détruire et éliminer le Conseil du GDI. Mais un membre du Conseil doit malgré tout rester en vie : Redmond Boyle, le trésorier du GDI. Ca peut paraître paradoxal, mais ce politicien incompétent joue un rôle central dans le projet de Kane. S'il survit, il deviendra peut-être président du GDI... et tombera forcément dans le piège tendu par le prophète. Une équipe va infiltrer le siège du Trésor du GDI. Détruisez-le pour obliger Boyle à rester sur Terre.

Objectifs primaires :
1- Marquez les centrales du Trésor à l'aide de balises furtives
2 - Détruisez le centre de communication du réseau du GDI
3- Détruisez le Trésor du GDI

Objectifs secondaires :
1- Volez les lingots d'or

Voilà une mission furtive assez sympathique qui apporte un peu de nouveauté dans la série des Command & Conquer. Sélectionnez une équipe furtive et faites-la décoller en cliquant sur l'icône adéquate. Vous devez veiller à ne pas vous exposer dans la lumière des unités aériennes du GDI. Longez le bord gauche de la carte jusqu'au premier point à atteindre et faites atterrir vos unités sans perdre de temps. Cliquez sur l'icône de la balise, puis cliquez sur la zone indiquée par un chiffre. Prenez ensuite le chemin des autres points sur la carte, mais restez à terre pour plus de sécurité.

Avant que les renforts ne vous rejoignent, allez récupérer les nombreux lingots situés au nord. Fouillez la zone pour mettre la main sur tous les lingots et remplir ainsi l'objectif bonus n°1. Notez qu'il vous est également possible d'attendre l'arrivée des renforts pour vous atteler à cette tâche. Ceux-là arrivés, foncez vers la base la plus à l'est et détruisez directement le bâtiment ciblé. Ne perdez ensuite pas une seconde et foncez vers le nord de la zone pour anéantir le trésor du GDI. Ciblez la structure et laissez parler votre puissance de feu. Même si vos unités se font attaquer, vous devriez tout de même pouvoir atteindre vos objectifs.

Mission 7 : Le docteur a disparu

Le Dr Alphonse Giraud, qui mène les recherches sur le tiberium liquide pour le GDI, est de plus en plus gênant. Il faut s'en occuper avant qu'il ne mette cet idiot de Boyle en garde, ou les projets de Kane pourraient être remis en cause. Le labo de Giraud se trouve dans la zone bleue 8, dans la base chilienne qui servait autrefois à l'entretien du Philadelphia. Le prophète veut Giraud vivant car il estime pouvoir rallier ce bon docteur à notre cause. Ne le décevez pas.

Objectifs primaires :
1- Capturez le labo de Giraud
2- Escortez le transporteur du Dr Giraud

Objectifs secondaires :
1- Capturez le centre de contrôle de la base

Commencez par encadrer votre base de quelques tourelles défensives, puis construisez rapidement une usine d'armement de manière à pouvoir lancer une production de véhicules. Déployez des buggies ou placez des tourelles antiaériennes pour lutter contre les hélicos du GDI. Le but stratégique de cette mission est de parvenir à déployer une armée suffisamment importante avant que le champ de tiberium de départ ne soit complètement épuisé. N'hésitez pas à bâtir une deuxième usine d'armement pour accélérer la production et développer une belle armée. Prenez alors la route du nord et luttez contre l'ennemi s'étant établi autour du champ de minerai bleu. N'oubliez pas d'abattre les pilonnes tout autour pour pouvoir permettre à vos collecteurs de s'emparer du précieux tiberium. Faites ensuite le ménage sur le nord de la zone en éliminant chaque structure ennemie. En agissant ainsi, vous préparerez le terrain pour vos saboteurs qui auront pour tâche d'investir le labo de Giraud. Il reste toutefois un objectif bonus à remplir avant de vous focaliser sur le labo. Envoyez donc vos unités pour nettoyer la base à l'est.

Si votre armée n'est pas bien structurée, il peut être difficile de triompher de toutes les unités présentes dans la seconde base. Vous pouvez alors investir le saboteur lors d'une offensive groupée ou bien bâtir une autre base à proximité du

champ de tiberium bleu pour vous permettre de vous enrichir plus rapidement. Cette méthode est véritablement celle qui apporte les meilleurs résultats. Notez également qu'un autre champ de tiberium bleu, plus vaste encore, demeure dans le coin haut droit de la zone.

L'ennemi balayé, vous pourrez ensuite envoyer les saboteurs investir les deux bâtiments. Vous devez ensuite escorter le transporteur du Docteur jusqu'à votre navire. Envoyez toute vos troupes disponibles au centre de la zone et éliminez-les le plus rapidement possible. Suivez ensuite le convoi jusqu'au transporteur. Pensez à construire des tourelles antiaériennes si vous éprouvez quelques difficultés avec les avions du GDI.

Mission 8 : VMBI

Le commandement central du Nod a reçu des rapports inquiétants sur la zone rouge africaine. Le ZOCOM, la force d'élite anti-tibérium du GDI, y a lancé une opération d'envergure. Le plus ennuyeux, c'est que le ZOCOM a déployé une nouvelle arme pour lutter contre le cristal : le Véhicule Mammouth Blindé d'Intervention (VMBI). Cet hybride Mammouth/collecteur a déjà éliminé plusieurs de nos patrouilles et nous n'avons pas encore trouvé comment le contrer. Traquez ce VMBI, localisez la base du ZOCOM où il stationne et découvrez comment il est construit. Nous pourrons ainsi concevoir une réplique puissante.

Objectifs primaires :
1- Capturez le centre récupérateur
2- Détruisez le VMBI
3- Protégez le centre récupérateur pendant le transfert
4- Construisez une usine de Rédempteurs
5- Construisez un Rédempteur
6- Détruisez les bases ZOCOM

Objectifs secondaires :
1- Détruisez les VMBI de renfort du ZOCOM

Vous débutez cette mission en possession d'une base déjà bien fonctionnelle. Vous disposez également d'une poignée d'unités non négligeable. Commencez par bâtir deux raffineries de plus et déployez 5 collecteurs supplémentaires. Construisez ensuite une troisième usine d'armement et déployez une armée constituée d'une bonne trentaine d'unités. Vos défenses repousseront pendant ce temps les quelques offensives du GDI. Lancez ensuite votre petite troupe en direction de la cible et attendez-vous à voir débouler un VMBI. Concentrez alors tous vos efforts sur cet imposant véhicule pour l'abattre. Poursuivez vers le bâtiment qu'il vous faut capturer et détruisez les premières structures investies par le GDI . Faites ensuite venir un Saboteur, mais lisez ce qui suit avant de capturer le centre récupérateur.

Vous pouvez également en profiter et attendre un peu avant de réaliser l'objectif. En attendant que vos collecteurs amassent pas mal de ressources et que votre armée grossisse, détruisez alors toutes la base adverse hormis le bâtiment cible. Produisez un VCM et déployez-le à proximité de la structure qu'il vous faut investir. Bâtissez ensuite des tourelles antiaériennes tout autour, puis faites venir toutes vos unités disponibles pour entourer le bâtiment et enfin capturez-le. Quelques avions viendront vous titiller en vain. D'autres unités terrestres suivront, mais rien qui puisse vraiment vous inquiéter.
Tenez bon durant tout le décompte pour valider l'objectif. Il vous faudra ensuite construire une usine de Rédempteurs. Lancez la construction et envoyez la majorité de vos troupes rejoindre votre base de départ pour détruire les VMBI afin de remplir le premier objectif bonus. Ceux-là ne sont que deux, heureusement !

Après avoir construit l'usine de Rédempteurs, faites en sorte de produire à votre tour un Rédempteur, à la sauce Kane cette fois-ci. Un 6ème objectif vient alors gonfler la liste de vos ordres de mission. Cette fois-ci, il vous faut passer vous-même à l'offensive et aller détruire les deux bases ZOCOM qui apparaîtront sur votre radar.

Envoyez l'engin de destruction massive accompagné de quelques autres unités vers l'un des deux points, puis lancez toutes les autres unités disponibles vers la seconde base pour en finir plus rapidement. Le Rédempteur étant plus résistant que puissant, mais surtout particulièrement lent, ce n'est vraiment pas du luxe !

Mission 9 : La trahison de Kilian Qatar

Kilian a montré son vrai visage : le général est une hérétique qui veut faire tomber Kane. D'après l'abbé Alexa, comme le général s'attire les bonnes grâces du peuple, celui-ci ne va pas croire sur parole qu'elle est hérétique. Il nous faut des preuves, que vous allez apporter. Les forces de Kane défendent désespérément le temple Prime. Faites-vous passer pour Kilian et commettez un acte de trahison impardonnable. Le monde saura bientôt qui elle est vraiment.

Objectifs primaires :
1- Détruisez les positions antiaériennes
2- Détruisez la base du GDI
3- Détruisez la tour de contrôle du grillage laser
4- Infiltrez le centre de recherche sur le bouclier d'ions
5- Rejoignez la zone d'évacuation

Objectifs secondaires :
1- Le saboteur atteint la zone d'évacuation sans dommage

Vous débutez cette mission aux commandes d'un simple commando. Dirigez-vous vers l'est pour atteindre les trois tourelles antiaériennes qu'il vous faudra détruire à l'aide de détonateurs. Veillez à éliminer les escadrons ennemis en priorité et agissez en gardant un maximum de distance entre vous et les deux tourelles mitrailleuses. Avec l'arrivée des renforts, vous aurez ensuite tout le temps de constituer une base solide. Pensez à bâtir quelques collecteurs et raffineries supplémentaires, puis postez quelques tourelles antiaériennes pour faire face aux assauts du ciel du GDI.

Votre cible n'est autre que le campement du GDI établi au sud. Profitez des renforts fournis par les différentes factions des équipes de Kane et joignez-vous à la fête pour terrasser rapidement la base de l'ennemi. Constituez une bonne vingtaine d'unités avant de rejoindre le champ de bataille. Le troisième objectif se réalise en petit comité. Envoyez votre commando vers la cible et tuez les unités qui viendront à votre rencontre avant de placer une charge sur la tour de contrôle marquée d'un chiffre 3. Vous pouvez également tirer sur l'un des barils rouges.

Dans la phase suivante, pensez à bien précéder continuellement le saboteur avec votre commando. Soyez vigilant et tuez toutes les troupes d'unités du Nod qui fonceront sur vous à la moindre occasion. En brisant les tours contrôlant les barrières magnétiques, vous devriez pouvoir atteindre de nombreuses centrales. Vous ne devez en louper aucune, de manière à pouvoir désactiver la protection des piliers. Une série de trois centrales demeure dans le coin droit, à l'extrémité de la carte. Une autre se trouve plus à gauche. Normalement, la destruction de toutes ces centrales devrait suffire à désactiver les tourelles lasers situées les plus à l'est. De quoi vous glisser jusqu'à la base pour envoyer votre saboteur capturer le bâtiment cible. Si toutefois les tourelles n'étaient pas totalement désactivées, partez sur la gauche vous mêler aux forces vertes et visez les dernières centrales.

Avant de capturer le bâtiment cible, éliminez toutes les patrouilles alentours afin de valider l'objectif bonus qui consiste à ne faire subir aucun dégât à votre saboteur. Faites progresser votre commando et le saboteur (sur une moto) en même temps si vous désirez valider l'objectif bonus, ou bien foncez simplement avec la bécane en empruntant le chemin le plus direct pour atteindre le point de ralliement et valider la mission.

Mission 10 : Le coeur et la raison

Les villes situées en zones jaunes sont des sources essentielles de soutien, des sanctuaires peuplés de soldats que le Nod pourrait lancer contre le GDI. Sans eux, la Confrérie ne serait qu'une coquille vide. Mais une mystérieuse force alien s'est installée aux abords de Kampala, en Ouganda. Elle utilise une forme insidieuse de contrôle de la pensée pour asservir les populations.
Kane ne saurait tolérer autant d'instabilité en ces temps cruciaux. Eliminez ces créatures et reprenez le contrôle de la ville.

Objectifs primaires :
1- Détruisez les plates-formes drones Domination-59
2- Détruisez l'Eradicateur Domination-59

Objectifs secondaires :
1- Eliminez les mystiques pour sauver les soldats du Nod
2- Construisez un Rédempteur pour contrer l'Eradicateur de Domination-59

Au commencement, déployez une usine d'armement et une Main du Nod, puis placez de nombreuses tourelles protectrices autour de votre base, en orientant celles-ci vers le nord. Lancez ensuite la production d'au moins trois centrales supplémentaires et ordonnez à vos collecteurs de récolter directement dans le champ de tiberium bleu, plus à l'est. Il peut également être judicieux de déployer quelques récolteurs en plus. Ne perdez pas. Déployez de nombreux buggies ou bien lancez la construction de tourelles antiaériennes pour lutter contre les vaisseaux aliens qui ne tarderont pas à débouler. Enfin, faites capturer la tour de gisement juste derrière votre base, plus à gauche.

Mettez sur pied une base solide qui saura faire face aux nombreux assauts adverses, puis envoyez une bonne dizaine d'unités s'occuper de l'objectif bonus. Il vous suffit alors d'éliminer trois groupes de mystiques dont deux sont regroupés au même endroit. Lancez ensuite toutes vos troupes disponibles sur les trois plates-formes drones Domination-59 en commençant par celles du centre. A noter que celles-ci peuvent changer de place.

En vous attelant à l'objectif premier, l'objectif primaire numéro 2 démarrera et une énorme bestiole invincible sera lancée sur vous. Pour la vaincre, une seule alternative est possible : construire une usine de Rédempteurs. Déployez ensuite immédiatement un Rédempteur et envoyez-le lutter contre la créature. L'idéal est de provoquer le combat proche de votre base de manière à pouvoir compter sur vos défenses. Envoyez pas mal d'autres de vos unités pour que la bestiole ne se focalise pas uniquement sur le Rédempteur, puis envoyez une attaque massive sur les plates-formes restantes s'il en reste encore.

Mission 11 : Tacitus interruptus

Grâce à votre contribution, le Tacitus a enfin pu être localisé. Il se trouve actuellement en Chine continentale, dans un convoi sécurisé du ZOCOM. Il est à portée de nos mains mais il y a... un imprévu. Il paraît que le Conseil veut l'évacuer par voie maritime et, comme vous le savez, nous ne sommes pas en mesure de contrarier la marine du GDI. Il faut capturer le Tacitus avant : détournez le convoi, capturez le Tacitus et rapportez-le à Kane. L'ascension est proche...

Objectifs primaires :
1- Endommagez le VCM du ZOCOM avant qu'il n'atteigne les docks
2- Capturez le chantier du ZOCOM
3- Escortez le VCM du ZOCOM jusqu'à la zone d'évacuation

Objectifs secondaires :
1- Utilisez la détonation de fibre de tiberium pour anéantir les champs de tiberium du GDI

Vous ne pouvez vous permettre de flâner pour accomplir le premier objectif de cette mission. Il vous faut en effet en un temps très court parvenir à stopper le convoi du VCM du GDI qui se précipite sur les docks. Construisez une seconde usine d'armement et lancez immédiatement la production d'un maximum de véhicules. Envoyez ensuite toutes vos troupes disponibles directement sur les docks de manière à interdire l'accès au convoi. Produisez également quelques unités d'infanterie pour les placer dans les bâtiments alentours. Sous vos assauts, le VCM du ZOCOM sera obligé d'établir sa base sur le champ.

Bâtissez ensuite une usine chimique de tiberium après avoir construit un labo technique. Une option vous permettra en échange de 2000$ d'utiliser la détonation de fibre de tiberium en cliquant sur l'icône située à gauche de votre écran. Visez les trois champs de tiberium exploités par le GDI, au nord de la carte, pour accomplir l'objectif bonus numéro 1. L'ennemi vous enverra de nombreuses troupes régulièrement au cours de cette mission. Il peut ainsi être judicieux de placer quelques-unes de vos unités en garnisons dans les nombreux bâtiments bordant la route.

Lorsque le premier champ de tiberium aura été épuisé, vous en trouverez un nouveau sur la gauche non loin. Produisez 3 ou 4 raffineries supplémentaires et quelques récolteurs de plus pour accroître constamment vos fonds. Il vous faudra ensuite envoyer un saboteur capturer le chantier ZOCOM. Mettez sur pied une belle armée et envoyez celle-ci sécuriser la zone où se trouve le chantier pour pouvoir envoyer sans risque un saboteur investir le bâtiment. Escortez ensuite le

VCM jusqu'au point de ralliement plus au sud-ouest.
Une mission courte et relativement simple à réaliser.

Acte III : RESURRECTION

Mission 12 : Une question de volonté

Les généraux du Nod sont morts, ses milices défaites. Kane n'a plus donné signe de vie depuis l'épisode du Temple Prime. Le monde entier pense que la Confrérie n'est plus. Il se trompe. Du fond de son bunker souterrain, Kane vous ordonne, LEGION, de réveiller les Marqués de Kane. Cette armée cybernétique vous aidera à récupérer le Tacitus. L'ascension est proche.

Objectifs primaires :
1- Capturez les noeuds de contrôle des Marqués de Kane
2- Protégez les noeuds de contrôle jusqu'au réveil des Marqués de Kane

Objectifs secondaires :
1- Moins de 50% de dommages pour les noeuds de contrôle

Vous devez commencer par vous emparer des 4 noeuds répartis dans toute la zone. L'un d'eux peut être investi par un saboteur dès le début de la partie. Ne vous en privez pas. Déployez deux raffineries supplémentaires, puis commencez à sécuriser la zone au sud-est de manière à permettre à vos récolteurs de collecter le prochain champ de tiberium sans courir de risques. Pensez également à capturer les deux gisements proches de votre base et faites en sorte d'accroître vos richesses. Partez ensuite conquérir le second noeud au sud-est.
Lorsque vous serez à la tête d'une bonne vingtaine d'unités, partez à la conquête des deux derniers noeuds situés au nord. Il vous faudra toutefois éviter de passer par le centre de la carte où demeure une base du GDI. Empruntez donc les chemins extérieurs pour éviter le conflit. Le GDI reste toutefois très présent, veillez bien à vos saboteurs sous peine d'échouer souvent bien près du but. Il est important de capturer rapidement tous les noeuds pour ne pas que le GDI ait le temps de détruire ceux-là. Le noeud situé au nord-est est assurément le plus difficile à prendre. La proximité de la base du GDI y est d'ailleurs pour quelque chose.

Vous devrez ensuite protéger les noeuds sous peine d'échec de la mission. Pensez donc à placer plusieurs groupes d'unités tout autour des noeuds avant de capturer les quatre. Une autre solution demeure possible. Vous pouvez en effet passer directement à l'offensive et vous attaquer directement à la base du GDI située au centre de la zone. L'arme nucléaire peut alors se révéler très efficace. Construisez un temple du Nod pour pouvoir y avoir accès. Quoi qu'il en soit, il vous faudra protéger les noeuds durant 3 petites minutes. Subissez moins de 50% de dommage pour valider du même coup l'objectif bonus. Les Marqués vous rejoindront alors à l'issue du décompte.

Mission 13 : La conquête du Tacitus

Les Marqués de Kane se sont éveillés et le Tacitus sera bientôt entre les mains de Kane. On a pisté l'artefact jusqu'au complexe fortifié du GDI dans les montagnes rocheuses, où il est protégé par un bouclier d'énergie impénétrable. Attaquez cette base, prenez ses centres de communication et désactivez le bouclier. Vous pourrez ensuite récupérer le Tacitus. L'ascension est imminente.

Objectifs primaires :
1- Prenez et gardez les centres de communication du GDI
2- Capturez la structure de confinement du Tacitus

Objectifs secondaires :
1- Détruisez les entrées du bunker
2- Détruisez les centrales du GDI

Cette bataille sera de grande ampleur ou ne sera pas. La preuve en est qu'il vous est possible de développer une base

conséquente sans avoir à souffrir du manque d'argent ou des attaques du GDI. Quelques unités vous sont toutefois envoyées à intervalles réguliers et il vous faut donc veiller à placer quelques tourelles tout autour de vos bâtiments. Déployez également 5 ou 6 raffineries supplémentaires pour être tranquille pour la suite et faites en sorte de bâtir la moindre avancée technologique disponible. Lorsque vous aurez constitué une belle petite armée, partez explorer le chemin au sud-est pour trouver quelques gisements à capturer, mais aussi le premier bunker à détruire, un peu plus loin. Remontez le chemin en suivant les chiffres pour trouver les premières centrales à abattre. Les autres centrales doivent être éliminées avec un missile nucléaire pour plus de facilité. Il est recommandé de vous atteler à cet objectif en priorité de manière à désactiver toutes les défenses adverses.

Lancez ensuite vos troupes faire le ménage, puis finissez de détruire les bunkers. Il vous faut ensuite envoyer les saboteurs capturer les centres de communication. Escortez-les jusqu'aux numéros 1 marqués sur la carte pour en prendre possession. Placez quelques unités pour garder chaque centre de communication et attendez ensuite la fin du décompte pour que la barrière d'énergie soit détruite. Il est rudement recommandé de posséder une énorme armée avant de capturer tous les centres.
La puissance du GDI est telle qu'il vous faudra également garder une attaque nucléaire de côté pour causer un maximum de dégâts lors de l'assaut final. La base du nord-ouest est en effet très bien gardée. Exploitez tous les gisements disponibles et constituez une armée variée (unités terrestres et aériennes). Pensez à effectuer l'amélioration laser des venoms et à bien exploiter les nombreux gisements sur la carte.

De nombreuses capsules d'argent sont également réparties sur la carte. Une astuce véritablement utile consiste à nettoyer entièrement la zone avant de briser la barrière. Il est donc vivement conseillé d'agir ainsi à tous ceux qui auraient des difficultés à boucler cette mission plutôt musclée. La barrière prendra fin en deux fois. Envoyez vos troupes faire le ménage au fur et à mesure, puis dépêchez un saboteur prendre possession du bâtiment de confinement du Tacitus.

Command & Conquer 3 : Les Guerres du Tibérium

© Electronic Arts 2007

JOUER AVEC LE NOD DANS LA DÉMO SOLO

Sur l'écran permettant de choisir votre faction en mode skirmish, placez le curseur de la souris sur le NOD et appuyez sur la touche N du clavier. Pour attribuer le GDI à l'ordinateur, placez le curseur de la souris sur le GDI et appuyez sur G.

JOUER À LA CAMPAGNE DES SCRINS

Pour débloquer la mini-campagne des aliens (qui comporte 4 missions), il faut terminer la campagne du GDI et celle du NOD.

SOLUTION COMPLÈTE

Campagne du GDI

MISSION 1 : Territoires désolés / Caroline du N.

Descriptif : Des données satellites font état d'une éventuelle présence hostile du Nod dans les territoires désolés de Caroline du nord. Selon nos renseignements, la Confrérie prépare très probablement un sale coup. Partez enquêter là-bas et présentez-nous votre rapport au plus vite. Un ancien poste d'entraînement du GDI se trouve dans les environs : installez-y votre base opérationnelle.

Objectifs primaires :
1 - Sécurisez l'avant-poste du GDI en détruisant les forces du Nod
2 - Construisez une caserne et produisez trois escadrons balistiques du GDI
3 - Construisez une centrale
4 - Réparez le poste de commandement
5 - Eliminez l'avant-poste du Nod
6 - Réparez le pont
7 - Construisez un aérodrome

Objectifs bonus :
1 - Construisez une tour de défense
2 - Créez une deuxième file d'infanterie
3 - Construisez un silo de tiberium
4 - Capturez l'un des bâtiments du Nod
5 - Vendez la structure que vous avez prise au Nod

Cette première mission fait office de tutorial. Les fonctions de base du jeu vous sont alors dévoilées. Si les habitués pourront facilement passer outre les explications de leurs supérieurs, il est conseillé aux petits nouveaux de bien ouvrir leurs oreilles ! Pour commencer, il vous faut réactiver un avant-poste laissé à l'abandon. Celui-ci est représenté par une flèche jaune sur votre radar, en haut à droite de l'écran. Sélectionnez toutes vos unités disponibles et partez donc vers l'est. Vous rencontrez très rapidement la base dont il est question dans cet objectif, mais celle-ci s'avère être occupée par le Nod. Débarrassez-vous des deux groupes d'ennemis, l'un après l'autre, en utilisant toutes vos forces disponibles de manière à pulvériser très rapidement les forces ennemies. La base sécurisée, un VCM débarque et se déplie de lui-même pour vous permettre de lancer les fondements de votre futur campement. Vous devez alors poursuivre l'expansion en construisant une caserne. Cliquez sur l'image de la caserne dans la barre de droite pour entamer sa construction. Il vous faut ensuite former trois escadrons balistiques. Cliquez trois fois de suite sur l'icône du soldat pour lancer la formation des trois lascars. Peu de temps après, l'ennemi vous prend de vitesse et envoie quelques kamikazes s'écraser sur votre seule centrale disponible. L'occasion rêvée pour en reconstruire une toute neuve ! Cliquez alors sur votre chantier de construction, puis sélectionnez la centrale, toujours dans la barre de commandement de droite. L'I.A. attire ensuite votre attention sur une barre verte, à proximité du radar. Maintenir cet équilibre est primordial lors des missions. Pensez donc à toujours disposer du nombre de centrales nécessaires, sous peine de voir votre campement souffrir de nombreuses pénalités et fonctionner au ralenti. Poursuivez en effectuant quelques réparations sur votre radar. La manoeuvre vous permet d'élargir votre champ de vision, et donc d'anticiper vos déplacements en observant la zone alentour. Un objectif bonus vous est ensuite proposé. Cliquez sur l'icône du petit bouclier pour ouvrir le menu de construction de défense et sélectionnez la tour de défense pour remplir l'objectif. On vous propose ensuite de construire une seconde caserne. Ne vous faites pas prier et lancez le chantier aussitôt. Posséder une caserne supplémentaire permet d'augmenter votre vitesse de production. Vous pouvez alors gérer la formation d'unités d'infanterie depuis deux postes en simultané et la vitesse des formations s'accroît sensiblement. Le troisième objectif bonus vous propose d'oeuvrer pour la construction d'un silo de tiberium. Cliquez alors sur l'icône en forme de petit bouclier, juste au-dessous du radar, puis sélectionnez le silo. Faites ensuite former quelques fantassins, puis lancez une offensive groupée sur la base ennemie, un peu plus à droite de votre point de commandement. La victoire est rapide et il vous faut après cela réparer un pont légèrement plus au nord. Gardez un bâtiment ennemi sous la main de manière à réaliser facilement l'objectif bonus n°4, et sélectionnez un ingénieur pour lui ordonner de le capturer. Demandez ensuite à un des ingénieurs de réparer le pont en cliquant sur la structure à proximité. La réparation du pont vous permet de découvrir une base ennemie beaucoup plus conséquente que la précédente. Construisez un aérodrome, puis lancez vos avions pour éliminer les véhicules ennemis gardant l'entrée de la base. Vous disposez ensuite de très peu de temps avant que le Nod ne réplique en construisant plusieurs tourelles qui s'avéreront meurtrières pour vos unités d'infanterie. Attaquez alors prioritairement les deux bâtiments encadrés par les défenses.
Vos unités risquent toutefois de connaître quelques difficultés sur le terrain. N'hésitez donc pas à envoyer vos Orcas (vos avions de chasse) détruire ces structures. Dès que vos avions tombent en rade de munitions, ils s'en retournent automatiquement à l'aérodrome pour faire le plein et subir quelques réparations si besoin. Vous finissez par obtenir le canon à ions. Lancez une attaque ciblée à proximité des centrales ennemies pour causer un maximum de dégâts. N'oubliez pas entre-temps de vendre la structure capturée pour remplir la condition requise par l'objectif 5.

MISSION 2 : le Pentagone

Descriptif : Le Philadelphia a été détruit, la ville de Reykjavik a été envahie et les forces du Nod attaquent maintenant le Pentagone, le dernier centre de commandement du GDI dans le Monde entier. Si nous perdons le Pentagone, nous allons plonger en plein chaos et la guerre sera perdue. Votre mission consiste à défendre cette zone vitale. Commencez par restaurer l'alimentation des systèmes opérationnels et des défenses du bâtiment pour pouvoir repousser l'assaut du Nod. Puis envoyez un ingénieur au sein du Pentagone et rétablissez les liens des systèmes de commandement et de contrôle. Pour finir, lancez une contre-attaque et repoussez le Nod du périmètre.

Objectifs primaires :
1 - Rétablissez le système de défense du Pentagone
2 - Capturez le Pentagone avec un ingénieur
3 - Placez des tireurs du GDI dans les quatre tours de garde pour contenir l'infanterie du Nod
4 - Eliminez le QG central du nord

Objectifs bonus :
1 - Eliminez la petite base du Nod au nord

2 - Reprenez la ville en éliminant les quatre bâtiments de garnison.

Vous disposez pour commencer d'une maigre troupe de fantassins ainsi que de quelques ingénieurs. Marchez vers l'est et éliminez la présence ennemie dans la base avant de demander aux ingénieurs d'investir chacune des centrales. Le contrôle repris, il vous faut ensuite prendre vos quartiers dans le Pentagone un peu plus à l'est. Envoyez-y alors un ingénieur. Vos centrales détruites, plusieurs renforts humains vous sont envoyés et il vous faut tenir tête à une vague d'ennemis peu dégourdis. Infiltrez plusieurs escadrons dans les 4 tourelles défensives non loin. Cinq VBT finissent par venir vous prêter main forte. Ces véhicules s'avèrent réellement utiles lorsque vous prenez la peine d'investir une escouade de soldats à l'intérieur. Ne vous faites pas prier et remplissez les blindés avant de passer à l'attaque. Deux objectifs bonus sont alors débloqués. Pour les mener à bien, envoyez vos véhicules détruire la petite base ennemie située au nord, puis occupez-vous des bâtiments de la ville capturés par le Nod. Ceux-là apparaissent en rouge et votre curseur passe en mode attaque dès lors que vous le baladerez sur les zones cibles. Vous devez pour finir éradiquer la base principale de l'ennemi. Celle-ci est située dans le coin nord-ouest de la zone. Ses faibles défenses ne devraient pas vous poser trop de problèmes. Prenez soin d'anéantir les bâtiments occupés par l'ennemi lors de vos déplacements, puis éradiquez les troupes d'infanterie lancées à votre poursuite avant de vous occuper sereinement de la destruction des bâtiments adverses.

MISSION 3 : Base aérienne de Langley

Descriptif : Les forces du Nod ont envahi la plupart des aérodromes du GDI dans la région. Votre mission consiste à reprendre la base aérienne de Langley, qui abrite notre centre de commandes aérien. Utilisez l'avant-poste du GDI près de la côte pour établir votre centre opérationnel. Nous déposerons votre équipe à proximité. Une fois que vous aurez sécurisé l'avant-poste, reprenez nos aérodromes, produisez des Orcas pour renforcer notre puissance aérienne, puis éjectez le Nod de toute la zone.

Objectifs primaires :
1 - Eliminez les forces du Nod qui attaquent la base du GDI
2 - Reprenez les aérodromes du GDI au nord-est
3 - Détruisez la base du Nod au nord-ouest

Objectifs bonus :
1 - Reprenez possession de la raffinerie de tiberium située en ville
2 - Portez secours aux quatre snipers de l'escadron Bravo

Au commencement, servez-vous des troupes fraîchement débarquées pour nettoyer le QG de toute présence ennemie. Pour ne pas être à court de ressources lors de cette partie, il est judicieux de mener à bien le premier objectif bonus proposé : à savoir reprendre possession d'une raffinerie à l'ouest. Pour cela rien de plus simple : envoyez une troupe d'infanterie et de véhicules en patrouille et commencez par éliminer chaque structure prise par l'ennemi. Le chemin dégagé, dépêchez un ingénieur pour investir la centrale. Vous disposerez alors de deux ressources de minerais, de quoi assurer largement vos frais militaires.
.. Le second objectif bonus consiste à venir au secours de 4 snipers esseulés dans la ville. Vous repérerez les pauvres malheureux à l'aide des numéros inscrits sur votre radar. Pour les aider, il vous suffit d'envoyer une troupe pile à l'endroit où se trouvent les snipers et de détruire les bâtiments de la ville investis par l'ennemi. Pour ce qui est des objectifs principaux, vous devez parvenir à reprendre plusieurs aérodromes avant d'attaquer la base de vos adversaires. Celle-ci ne disposant que de très faibles défenses contre les attaques aériennes, les 8 Orcas dont vous disposerez en reprenant possession de la base nord s'avéreront redoutables. Commencez donc par vous bâtir une armée relativement conséquente, puis percez les premières défenses de l'ennemi en prenant bien soin d'éliminer les troupes adverses ainsi que leurs bâtiments, au fur et à mesure. De même, essayez de ne pas éparpiller vos attaques et concentrez vos tirs sur une seule et même cible à la fois. Les aérodromes atteints, quelques soldats du Nod tentent tout de même de s'opposer. Réduisez-les en charpie pour enfin bénéficier d'unités aériennes. Celles-ci suffisent alors à abattre le chaos dans la base du Nod, plus à l'ouest. Prenez toutefois garde aux hélicos ennemis (qui s'attaqueront à vos avions de chasse qui eux, ne pourront riposter) et envoyez des unités terrestres (escadrons lance-missiles, Pitbull ou VBT chargés de soldats).

MISSION 4 : Hampton Roads

Descriptif : Coupez l'arrivée des renforts du Nod en vous infiltrant dans Hampton Roads afin de juguler leur progression. Opérez de l'intérieur en envoyant un commando d'élite du GDI en infiltration. Désactivez leurs dispositifs radar en détruisant leur centre opérationnel. Ceci fait, détruisez leur base de bombardiers furtifs. Dès que leurs bombardiers seront hors d'état de nuire, nous vous enverrons une flotte de vaisseaux de combat. Utilisez vos snipers pour verrouiller les cibles à bombarder.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez le centre opérationnel du Nod
2 - Détruisez les bombardiers qui assaillent nos vaisseaux de combat
3 - Détruisez les usines de production du Nod

Objectifs bonus :
1 - Accomplissez la mission en utilisant seulement le commando

Grâce à l'unité commando, cette mission prend très rapidement des airs de balade tranquille ! Sa force de destruction, son endurance et ses capacités réactives du plus haut niveau en font un soldat de qualité irréprochable. Dès le départ, votre unité annonce la couleur et anéantit littéralement les soldats du Nod lancés à votre poursuite. Le soldat sous votre direction n'hésitera pas à prendre l'initiative de tirer en cas de danger. Une balle suffit alors à éliminer un ennemi de base. Dirigez-vous ensuite vers le nord où le centre opérationnel du Nod, bien en vue, se doit de disparaître. Une simple bombe et c'est l'explosion... Cet objectif fraîchement rempli, vous êtes envoyé plus à l'ouest pour réduire en miettes la tour aérienne de l'ennemi. Quelques partisans du Nod tentent de vous freiner dans votre élan. Soyez sans pitié et n'hésitez pas à viser les barils explosifs pour en finir encore plus rapidement avec cette faible résistance. Notez également que plusieurs capsules de renseignements sont à récupérer. Celles-ci demeurent bien visibles et vous permettent de collecter plusieurs indices supplémentaires. Ce dernier objectif rempli, des renforts ne tardent pas à débarquer. Toutefois, si vous désirez remplir l'unique objectif bonus de la mission, il vous faudra poursuivre uniquement avec l'aide du commando. Cette condition demeure largement réalisable. Prenez alors le chemin de la base ennemie située dans le coin sud-ouest de la zone, et ne vous occupez pas des véhicules qui vous prendront en chasse. Veillez juste à éliminer méthodiquement toutes les unités d'infanterie ennemies de manière à subir un minimum de dégâts. Pour vous débarrasser des véhicules plus gênants tels que les véhicules lance-flammes, il est possible de viser les tonneaux explosifs afin de provoquer plusieurs explosions. Arrivé dans la base de vos adversaires, éliminez le plus gros des unités terrestres, puis concentrez-vous sur les bâtiments à détruire.

MISSION 5 : La Maison Blanche

Descriptif : Le Nod possède un point de ravitaillement dans cette zone, nous vous conseillons donc de profiter de votre mission pour détruire leur stock d'armes de haute technologie. Commencez par éliminer leurs défenses aériennes. Un escadron Firehawk envoyé depuis notre base de Langley va vous permettre ensuite de réduire en cendres le matériel militaire du Nod. Pour finir, attaquez la base du Nod à proximité immédiate de la Maison Blanche.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez les défenses aériennes du Nod
2 - Utilisez la compétence de frappe aérienne des Firehawk contre l'avant-poste d'artillerie du Nod
3 - Détruisez la base nord alentour pour reprendre la Maison Blanche
4 - Détruisez les tours de déflection de la base du Nod

Objectifs bonus :
1 - Réprimez l'avancée du Nod en postant des snipers dans les bâtiments sélectionnés
2 - Détruisez les centrales du Nod
3 - Détruisez l'arche secrète du Nod

Vous disposez dès le départ de quelques unités lance-missiles et c'est avec ces quelques soldats qu'il vous faudra détruire des défenses aériennes du Nod situées de chaque côté, est et ouest, de la base. Pour mener à bien ce premier objectif, il vous suffit de rester prudent et de bien contourner la base pour ne pas subir les attaques des tours, à l'intérieur de la base ennemie. La longue portée dont disposent vos unités devrait alors suffire à remplir cette première partie de mission. Une compétence sur la gauche de votre écran vous permet ensuite d'éradiquer complètement

l'avant-poste du Nod. Sélectionnez les forces de frappe, puis ciblez les structures de l'ennemi. Pour mener à bien le premier objectif bonus, il vous faut veiller à poster plusieurs escadrons dans les bâtiments alentours. Après l'arrivée des renforts, vous avez alors l'occasion de bâtir votre première véritable base. Commencez par déplier celle-ci, puis lancez la construction de deux raffineries. Positionnez-les à proximité du tiberium de manière à en accélérer la collecte. Bâtissez ensuite toutes les structures disponibles, puis créez deux collecteurs supplémentaires pour permettre une récolte de minerais plus accrue. Placez alors chacun des deux dans des raffineries différentes. N'oubliez pas également de placer quelques tourelles défensives autour de la zone. Le char prédator, disponible en construction vous permettra rapidement de prendre l'ascendant sur votre adversaire. Faites-en construire un maximum, puis prenez la route menant au nord-ouest pour détruire les 6 centrales du Nod. Plusieurs véhicules ne vous lâcheront pas et quelques bâtiments occupés par l'ennemi seront à détruire en cours de route. Il est donc utile de confier cette mission à 8 ou 10 prétadors. Le troisième et dernier objectif bonus consiste en la destruction d'une base secrète entretenue par le Nod dans le coin nord-est de la carte. Quelques chars suffisent alors à venir facilement à bout de celle-ci. Il ne vous restera plus qu'à vous concentrer sur la présence de l'ennemi au centre de la carte pour en finir avec cette 5ème mission. Envoyez toutes vos forces disponibles et visez les bâtiments en priorité. Le Nod n'oppose au final que très peu de résistance...

MISSION 6 : Casabad

Descriptif : Nos renseignements indiquent qu'une usine d'irrigation de Casabad dissimule un centre d'armes chimiques du Nod. En prévision d'un raid, nous avons déjà implanté à proximité une base avancée du GDI, mais nous avons perdu le contact avec elle depuis peu. Nous avons également perdu le contact avec une équipe d'exosoldats envoyée en reconnaissance. Rendez-vous là-bas, sécurisez la base, puis dites-nous ce qui se passe dans cette usine.

Objectifs primaires :
1 - Prenez possession de la caserne en battant les forces du Nod environnantes
2 - Détruisez le labo de recherches en armement
3 - Détruisez les usines d'armement du Nod

Objectifs bonus :
1 - Prenez les 3 réserves de tiberium
2 - Détruisez l'avant-poste du Nod

Grâce à vos troupes de départ, progressez vers les casernes et éliminez les forces du Nod afin d'en prendre possession. Ceci étant, commencez par produire immédiatement quelques escadrons lance-missiles de manière à ne pas être embêté par les unités aériennes ennemies. Une réserve de tiberium, au centre de votre base, vous assure un afflux d'argent continu si vous en prenez possession à l'aide d'un ingénieur. Au total, ce sont trois réserves qui vous attendent sur la carte. Les récupérer constitue le premier objectif bonus de cette mission. Avant de nous atteler à cette tâche, placez vos exosoldats fraîchement débarqués sur le flanc droit de votre base afin de couper court aux premières offensives ennemies. Ce type d'unité demeure extrêmement efficace contre tout type d'opposants ; un vrai régal ! Prenez ensuite possession de la première source de tiberium avant de partir investir la seconde légèrement plus au nord, à l'aide d'un deuxième ingénieur que vous aurez préalablement produit. Il ne vous restera plus qu'à atteindre une troisième et dernière source située légèrement plus à l'ouest. Envoyez alors un ingénieur escorté par un bon groupe de soldats de manière à lutter contre les forces du Nod traînant dans le coin.
L'avant-poste du Nod se trouve dans le coin sud-est de la carte. Celui-ci est particulièrement mal gardé et vous prendrez très probablement cette partie très rapidement. Plus à droite figure un bonus de 1000$. Récupérez la capsule avant de prendre la direction du nord. Avant de donner l'assaut, vous devez parvenir à constituer une équipe relativement mixte, capable de résister à tout type d'adversaires. Les 3 réserves acquises vous sont alors remarquablement utiles. Lorsque votre petite équipe sera prête, partez pour le nord-est où vous tomberez rapidement sur le labo de recherches en armement du Nod. Détruisez les véhicules gardant le bâtiment en visant les appareils cracheurs de feu en priorité, puis occupez-vous du labo. Juste au-dessus vous attendent les dernières forces du Nod, légèrement plus nombreuses cette fois-ci. Procédez comme vous en avez l'habitude pour hériter d'une nouvelle victoire !

MISSION 7 : Alexandrie

Descriptif : le Nod utilise le port d'Alexandrie pour exporter ses armes nucléaires et chimiques. Votre mission est simple

: il faut stopper leurs activités. Détruisez leurs grues de chargement, coulez leurs bateaux pour bloquer les docks, explosez leurs centres opérationnels et administratifs, puis éliminez toutes les unités ennemies à proximité. Vous disposez de chars Mammouth. En avant, Commandant !

Objectifs primaires :
1 - Détruisez toutes les grues portuaires utilisées par le Nod
2 - Détruisez tous les bâtiments de contrôle portuaire du Nod

Objectifs bonus :
1 - Détruisez tous les navires du Nod amarrés au port
2 - Prenez le centre de contrôle IEM qui se trouve en ville
3 - Déployez un enquêteur sur le champ de tiberium au nord

Il vous faut établir dans un premier temps une base dans le coin sud-ouest de la zone. Construisez deux raffineries en priorité, puis établissez chaque bâtiment disponible. Il vous faut ensuite produire des chars Mammouth pour le bon déroulement de votre mission. Pensez également à produire deux collecteurs de plus pour accélérer les choses si besoin. Le premier champ de tiberium devrait tomber très rapidement à sec. Fort heureusement, un second, plus au nord, demeure à votre disposition. Produisez alors un enquêteur (icône du bouclier pour lancer sa construction) et déployez-le à proximité du précieux minerai pour remplir l'objectif bonus n°3. Après avoir construit un centre technique, achetez l'optimisation Canon EM en cliquant sur la structure. Vos chars Mammouth n'en deviendront que plus puissants. Vous devez ensuite parvenir à vous emparer du centre de contrôle IEM de l'ennemi. Le dernier objectif bonus vous défie de faire un crochet par le nord de manière à couler deux navires du Nod amarrés au port. Constituez-vous une armée relativement conséquente et partez en guerre vers la position annoncée. Pensez à éliminer toute structure investie par l'ennemi et tout devrait bien se passer. Votre rapport de mission stipule que toute structure portuaire se doit d'être anéantie. Profitez donc de votre présence sur cette zone pour éradiquer celles-ci. Vous remarquerez que certains bâtiments sont affublés de chiffre sur votre radar. Ceux-là constituent vos cibles principales. Grâce à l'amélioration IEM, il vous est possible de vous payer le luxe de viser directement ces structures, quitte à délaisser les autres éléments présents dans la base adverse. Dans tous les cas, pensez à agir de manière rapide afin d'anticiper sur l'arrivée imminente de plusieurs renforts ennemis.

MISSION 8 : Le Caire

Descriptif : Votre mission consiste à neutraliser un grand centre de tir nucléaire au nord du Caire, depuis lequel les missiles qui ont touché le Philadelphia ont été lancés. C'est la cible la plus importante pour le GDI à l'heure actuelle. Le temps vous est compté : le Nod risque de tirer l'ensemble de ses missiles nucléaires si vous négociez mal votre mission.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez la centrale nucléaire du Nod
2 - Détruisez l'enceinte du QG du Nod

Objectifs bonus :
1 - Capturez ou détruisez une des centrales du Nod
2 - Détruisez toutes les structures du Nod

Le fait de devoir jouer avec le temps apporte une difficulté supplémentaire à cette mission. En effet, vous êtes sous la menace d'une attaque nucléaire qu'il vous faut avorter sous moins de 8 minutes. A vous donc de parvenir à constituer rapidement une armée puissante, capable d'aller frapper la centrale, si chère au Nod. Je suggère alors la stratégie suivante : commencez par construire une seconde raffinerie, puis développez rapidement une usine d'armement. Grâce à cette usine, produisez deux collecteurs afin d'accélérer la collecte du tiberium et affectez chacun d'eux sur des raffineries différentes.
Enfin, bâtissez sans plus tarder un centre technique de manière à pouvoir lancer l'amélioration du canon EM. A ce moment-là, il ne devrait vous rester que quelques minutes pour préparer l'assaut final. Produisez alors au moins 8 chars Mammouth et sonnez la charge vers la base ennemie. Passez par l'entrée centrale et ciblez la centrale nucléaire en priorité. Si vous désirez toutefois remplir l'objectif bonus numéro 1, effectuez un crochet par le nord de manière à

détruire (ou capturer) l'une des centrales surmontées d'une flèche verte. Vous devez ensuite éliminer chaque structure du Nod avant de détruire les quartiers principaux de l'ennemi. Mais ceci n'est pas obligatoire, seul l'objectif bonus numéro 2 motivera les plus vaillants d'entre vous. Notez enfin qu'un autre champ de tiberium de premier choix demeure dans le coin sud-est de la carte. La récolte aura été bien bonne cette année... Pour résumer, il vous faut avant tout parvenir à bâtir le plus rapidement possible une armée capable de passer les premières défenses du Nod. La stratégie décrite plus haut vous permet d'obtenir de très bons résultats, mais d'autres initiatives tel que le développement d'une armée aérienne peut également vous permettre d'enrayer la menace nucléaire en concentrant vos attaques sur le flanc gauche de la base ennemie.

MISSION 9 : Croatie

Descriptif : Le GDI possède une base avancée en Croatie, mais ses lignes d'approvisionnement ont été coupées et elles ont subi une attaque des forces du Nod. Il n'y a presque plus d'alimentation, le chantier de construction a été détruit et notre puissance de feu a été affaiblie. Vous devez reprendre cette base, puis tenir jusqu'à l'arrivée du convoi de renforts.

Objectifs primaires :
1 - Protégez cette base du GDI jusqu'à l'arrivée des renforts
2 - Envoyez de l'aide à l'équipe de renforts piégée en ville
3 - Escortez le VCM jusqu'à la base et déployez le chantier de construction
4 - Détruisez la base du Nod située au sud-ouest
5 - Détruisez la base du Nod située au nord-est
6 - Détruisez la base du Nod située au sud-est

Objectifs secondaires :
1 - Toutes les défenses de la base doivent rester intactes jusqu'à l'arrivée des renforts
2 - Ramenez le VCM jusqu'à la base et déployez le chantier de construction

Si tenir jusqu'à l'arrivée des renforts ne devrait pas réellement vous poser de problèmes, conserver les structures défensives de la base intactes jusqu'à leur arrivée (objectif bonus n°1) sera beaucoup plus difficile. Commencez par réparer tous les bâtiments endommagés à l'aide de la commande en forme de clé à molette. Privilégiez alors les structures défensives. Produisez ensuite immédiatement au moins 3 collecteurs supplémentaires, puis enclenchez la production de Pitbull, de tanks et d'escadrons autant que cela sera possible. Positionnez des escadrons balistiques aux entrées sud et ouest de la base, puis formez quelques escadrons lance-missiles avant de les réunir avec les chars. Votre petit groupe de chars et d'unités lance-missiles ne doit pas être séparé. Déplacez ce groupe de l'aile nord à l'aile est suivant les attaques ennemies. Grâce à vos 3 collecteurs, les ressources récoltées devraient alors vous permettre d'accroître rapidement l'effectif de votre armée. Envoyez régulièrement un maximum d'unités aux quatre pôles de votre base en tâchant de bien répartir tout ce beau monde. L'aile sud est soumise à de nombreuses attaques de kamikazes, veillez donc à positionner un maximum d'escadrons balistiques depuis cette zone. Tenez suffisamment longtemps pour obtenir la victoire. En bas à droite de la zone se trouvent 3 capsules de 1000$ chacune, ne les négligez pas et envoyez quelqu'un les récupérer. L'arrivée des renforts ne se produit pas sans mal, et le convoi se retrouve très vite bloqué par une embuscade tendue par le Nod. En plus de subir des attaques répétées sur votre première base, il vous faut alors parvenir à constituer une petite armée pour venir au secours du convoi. Même s'il vous est possible de ramener le VCM en un seul et même morceau jusqu'à votre base, je conseille fortement de modifier l'ordre de vos manoeuvres. Comprenez par là que le VCM attendra ; nous allons vous focaliser dans un premier temps sur la base nord du Nod, responsable des plus gros dégâts subis par vos troupes. Le but est de parvenir à anéantir cette base de manière à ne plus subir ses assauts répétés. Grâce aux collecteurs produits dès le départ, vos fonds devraient vous permettre de produire suffisamment d'unités pour lancer une offensive vers la cible. Essayez donc de constituer une troupe similaire conséquente, et prenez la direction de la base ennemie. Sur place, suivez le cheminement imposé par le jeu de manière à anéantir ces adversaires quelque peu envahissants.
Si la première vague ne suffit pas à éliminer tous les bâtiments ennemis, envoyez les troupes défensives des entrées nord pour en finir définitivement. Au niveau du temps, il est préférable d'envoyer vos troupes dès la fin du chronomètre de départ. Pour résumer, vos cibles principales sont les barrières défensives du Nod, leur QG et les deux centres de production des véhicules. Tout devient ensuite très simple, et vous pouvez même vous occuper de la base au nord-ouest avant d'aller secourir le VCM. Il ne vous restera plus qu'à vous occuper de la base sud-est de l'ennemi.

Celle-ci n'est accessible que par la voie des airs. Commencez par construire un aérodrome, puis développez une grosse armée pour anéantir la dernière résistance du Nod. Sélectionnez ensuite vos unités, puis cliquez sur l'icône en forme d'avion pour déplacer votre armée sur la butée. Choisissez alors la pente nord de manière à ne pas être pris pour cible immédiatement. Il vous suffit de lancer l'offensive en ciblant directement les bâtiments chiffrés sur votre radar. Ceux-là détruits, c'est la victoire !

MISSION 10 : Albanie

Descriptif : Des données satellites récentes confirment la présence de nombreux véhicules blindés et d'armes de destruction dans un centre logistique du Nod en Albanie. Les images récoltées présentent des chars furtifs, des chars Scorpion et des chars lance-flammes en attente de déploiement pour défendre le temple Prime de Kane à Sarajevo. Votre mission consiste à détruire cet arsenal avant qu'il ne soit utilisé contre le GDI. Vous allez commencer avec une petite force d'attaque, puis nous vous enverrons des Firehawk pour finir le travail.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez les défenses frontalières du Nod
2 - Infiltrez le dépôt de ravitaillement du nord
3 - Eliminez les bunkers pour roquettes du Nod
4 - Capturez l'unité de renforts située sur la crête de l'est
5 - Détruisez le dépôt de ravitaillement du Nod

Objectifs bonus :
1 - Sortez-vous de l'assaut du Nod sans dommages
2 - Capturez l'unité de renforts de l'aérodrome
3 - Capturez l'unité de renforts de l'usine de fabrication
4 - Armez un Firehawk avec des missiles, puis détruisez un Venom du Nod

Vous débutez la mission au commandement de deux escadrons balistiques et deux autres escadrons de grenadiers. Le premier objectif bonus est aisément réalisable en déployant vos troupes stratégiquement lors du premier assaut. Il vous suffit alors d'attendre que la troupe du Nod parte sur la gauche pour lancer les deux groupes de grenadiers sur la structure principale des tours de défense, puis les deux escadrons balistiques sur les troupes du Nod. Vous devriez ainsi parvenir à vos fins sans subir la moindre perte. Les renforts arrivés, laissez vos unités Pitbull de côté, puis lancez vos chars à l'attaque des deux véhicules ennemis plus à gauche, après avoir investi les VBT d'unités balistiques. Déployez ensuite votre semi au centre de la plate-forme de manière à remettre vos véhicules au top de leur forme. A nouveau, chargez la base ennemie la plus à l'ouest en laissant vos Pitbull de côté. Détruisez alors les 3 tours défensives pour permettre l'arrivée de plusieurs techniciens. Grâce à l'un d'eux, réparez le pont en envoyant l'élu dans la tour de garde, devant le pont. Faites ensuite entrer l'un des escadrons lance-missiles dans un VBT et traversez le pont. Eliminez chacun des véhicules ennemis avant de vous focaliser sur la structure de défense du Nod. Un troisième objectif bonus vient pimenter la mission. Pour remplir celui-ci, vous devez parvenir à infiltrer une usine de fabrication. Ne passez pas directement à cet objectif et concentrez-vous plutôt sur l'objectif primaire n°4. Vous devez parvenir à infiltrer une structure à l'aide d'un ingénieur. Commencez par utiliser votre armée pour dégager le passage jusqu'à la base est en prenant bien soin de prendre votre temps et de revenir jusqu'à votre base régénératrice si besoin. Lorsque plus aucun danger ne menacera la prise de l'unité de renfort de la crête est, envoyez un ingénieur investir la zone en le déplaçant via un VTB. Investissez toute votre troupe dans votre nouvelle base de manière à réunir toutes vos unités disponibles sur la crête. Il est alors fortement conseillé de déplacer toutes vos forces d'un seul trait, en prenant bien garde à ne pas oublier de retardataires. Vous finissez très vite par vous implanter le plus merveilleusement du monde sur la nouvelle zone. Placez tous vos véhicules autour de la base de manière à enrayer toute attaque ennemie. Enfin, utilisez les Firehawk pour anéantir les bases ennemies. En sélectionnant vos unités aériennes, il vous est possible de changer votre style offensif pour pouvoir attaquer un hélico ennemi.
Effectuer cette manoeuvre vous permet alors de remplir l'objectif bonus n°5. La présence de cette aviation de choc vous donne la possibilité de faire rapidement le ménage. Ciblez une à une les bases ennemies en ciblant toujours prioritairement les tours défensives, puis les structures principales de manière à ce que l'ennemi ne puisse plus déployer d'autres bâtiments. Il vous faut également détruire les nombreux véhicules parqués sur la zone, en visant les barils explosifs. Les Firehawk s'avèrent une nouvelle fois redoutables... Opérez ensuite sur les bases ennemies, mais gardez-en encore un peu sous la pédale de manière à pouvoir réaliser les deux objectifs bonus de capture. Il ne vous

restera plus qu'à anéantir les derniers bâtiments et parcs marqués de chiffres jaunes pour en finir avec les forces du Nod de cette zone.

MISSION 11 : Sarajevo

Descriptif : Kane mène son dernier combat depuis le temple Prime de Sarajevo. Votre mission consiste à neutraliser ses forces défensives, à détruire l'enceinte du temple et à désactiver les tours de déflection qui protègent le complexe contre les armes énergétiques. La suppression de leurs tours de déflection va donner de nouvelles options au GDI alors que nos canons à ions sont presque opérationnels. Mais attention, Kane et ses ministres des sciences ont mis au point un dispositif au tiberium liquide possédant un potentiel de destruction considérable. N'utilisez pas le canon à ions sur le temple Prime sans autorisation préalable. Une frappe de canon à ions risquerait de provoquer une explosion de tiberium liquide au sein du temple et pourrait entraîner une réaction en chaîne dans les champs de tiberium de la zone jaune où vous vous trouvez. L'explosion serait terrible et les conséquences dévastatrices. Des millions de vies sont en jeu. La décision sera prise au plus haut niveau du commandement central du GDI.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez le générateur de champs de déflection n°1
2 - Détruisez le générateur de champs de déflection n°2
3 - Détruisez le générateur de champs de déflection n°3
4 - Construisez un centre de contrôle des canons à ions
5 - Détruisez le temple Prime avec le canon à ions

Objectifs bonus :
1 - Prenez le ministère des sciences du Nod
2 - Capturez le taudis mutant
3 - Capturez l'usine de tiberium liquide
4 - Détruisez un avatar avec un commando

Cette mission ressemble de près à une mission escarmouche classique. Face à vous, une base rudement bien bâtie et superbement défendue. De votre côté, du tiberium à proximité et la liberté de déployer votre base où bon vous semble. Je propose de la placer en butée, entre les deux champs de tiberium. De cette manière il vous sera possible d'exploiter deux réserves simultanément. Construisez rapidement 3 ou 4 raffineries et placez au moins 2 collecteurs par bâtiment. Occupez-vous ensuite des défenses de la base en plaçant des tours de défense, des tours antiaériennes et des tours canons tout autour de la zone. Avec l'incessante arrivée d'argent, faites en sorte de construire pas mal de silos, puis bâtissez tous les bâtiments disponibles, notamment le centre technique, l'armurerie et la liaison de commandement spatial. Très vite votre base devrait ressembler à une véritable forteresse. Lancez ensuite toutes les améliorations qui vous paraîtront intéressantes en privilégiant bien entendu celle du canon à particules qui équipera tous vos chars. Prenez bien le temps de vous constituer une armée solide en plaçant vos nouvelles recrues aux abords des champs de tiberium (comptez au moins 30 chars Mammouth). Puis bâtissez deux aérodromes pour aller titiller les premières défenses du Nod. Détruisez donc les premières tourelles de chaque entrée, mais n'allez pas plus loin avec vos Orcas sous peine de les exposer inutilement aux tours antiaériennes de l'ennemi. Avant de vous atteler aux différents objectifs bonus, commencez par infiltrer la base ennemie au nord. Grâce à vos chars disposant de rayons à particules, les défenses du Nod ne font pas long feu. Préservez les bâtiments surmontés d'un numéro sur la carte histoire d'y envoyer plus tard vos techniciens. Lorsque vous aurez pénétré dans la seconde partie de la base du Nod, votre contact vidéo vous informera de la disponibilité du canon à ions. Construisez alors sa structure de contrôle en cliquant sur l'onglet ressemblant à un petit bouclier. Enfin, envoyez toutes vos troupes dans le trio des champs de déflection répartis sur le nord de la zone, puis anéantissez chacune des structures de votre adversaire avant de lancer le canon à ions sur le temple Prime, indestructible autrement.

MISSION 12 : Munich

Descriptif : L'assaut alien lancé sur Munich, à la fois sauvage et inattendu, a surpris toutes les forces du GDI. La bataille était terminée avant même qu'elle ne puisse commencer. Alors que les envahisseurs s'apprêtent à terminer de rayer sans aucune pitié Munich de la carte, vous devez rassembler vos dernières forces afin de livrer un combat désespéré,

et tenir assez longtemps pour permettre aux ingénieurs du GDI de s'échapper dans les transporteurs blindés. Ces ingénieurs possèdent des informations-clés sur notre nouvel ennemi ? Ils doivent survivre.

Objectifs primaires :
1 - Protégez les transporteurs civils

Objectifs bonus :
1 - Capturez le labo du GDI
2 - Capturez la centrale

Voilà une mission particulièrement courte, lors de laquelle il vous faudra escorter un convoi de 3 véhicules civils. Vous devez donc parvenir à en garder au moins un en bon état jusqu'à la zone du sud-ouest pour obtenir la victoire. Durant la traversée, de nombreuses unités aliens vous prendront pour cible. Il vous faudra alors gérer en fonction du chemin pris par le convoi. Vous disposerez pour commencer de deux escouades d'exosoldats, 2 unités Pitbull ainsi que de deux escadrons balistiques. Progressez de manière à toujours pouvoir viser l'ennemi sans pour autant entraîner une gêne dans les déplacements des 3 camions civils. Le danger vient de terre, mais aussi du ciel. Enfin, ciblez prioritairement les plus grosses bestioles lorsque celles-ci décideront de venir vous taquiner à l'aide de leurs rayons lasers. Avant la traversée du pont, veillez à remplir les deux objectifs bonus si ceux-ci vous intéressent. Vous pourrez alors capturer les bâtiments en question en récupérant des ingénieurs en cours de route. Pour remplir cette tâche, il est conseillé de scinder votre groupe de défense en deux, l'un poursuivant l'escorte des véhicules civils, l'autre épaulant les ingénieurs dans leur tâche de capture. L'arrivée n'est pas bien loin, et vous ne devriez par mettre plus de 5 minutes pour parvenir enfin jusqu'au bâtiment indiqué au sud de la carte.

MISSION 13 : Stuttgart

Descriptif : Alors que les aliens contrôlent quasiment toute la ville de Stuttgart, des transmissions brouillées nous indiquent que certaines de nos forces y combattent ou s'y cachent encore. Un de nos commandos d'élite a réussi à survivre et à déjouer leurs attaques. Utilisez le commando pour rassembler le maximum d'unités survivantes, puis utilisez vos forces pour détruire la base alien qui domine la ville. Surveillez de près l'équipe d'ingénierie, qui peut à elle seule réactiver la base du GDI de Stuttgart ainsi que le réseau défensif de la ville et vous aider à terminer plus vite votre mission.

Objectifs primaires :
1 - Capturez ou détruisez la structure alien
2 - Secourez les ingénieurs
3 - Capturez la centrale est pour activer la base du GDI

Objectifs bonus :
1 - Secourez les exosoldats
2 - Secourez les snipers
3 - Secourez l'escadron d'infanterie
4 - Détruisez un tripode avec le commando
5 - Capturez les centrales nord et ouest pour activer la baie d'émission sonique
6 - Capturez la centrale sud pour activer le poste de commandement

Vous débutez cette mission avec pour seule compagnie celle d'un commando. Partez légèrement vers le sud pour trouver l'escadron d'infanterie et lui porter secours. Peu après un tripode apparaît. Voilà l'occasion rêvée pour boucler l'objectif bonus n°4. Plus à l'ouest se trouvent les ingénieurs, piégés à l'intérieur d'un cratère. Dirigez-vous vers les malheureux pour les secourir à leur tour et ne les lâchez plus d'une semelle. Leur survie allant de pair avec votre victoire. Si vous désirez secourir les deux autres types d'unités, rendez-vous à l'ouest et au nord-est. L'objectif bonus numéro 6 vous permet de bénéficier d'une base solide, apte à essuyer avec succès les attaques des aliens. Foncez dans sa direction et postez-y toute votre troupe après avoir demandé à un ingénieur d'investir la structure principale. Vous pouvez ensuite vous occuper de la base du sud-ouest. Envoyez-y alors un ingénieur escorté par l'escadron de snipers et du commando. Cette nouvelle prise vous permet de faire parachuter des renforts. Deux autres centrales sont à capturer si vous désirez boucler cette série d'objectifs bonus. Encore une fois, l'escorte des ingénieurs est essentielle.

Quoi qu'il en soit, le challenge n'est pas à la hauteur et vous devriez parvenir assez facilement à atteindre les structures cibles. Plus à l'est figure la base du GDI qu'il vous faudra faire investir par l'un de vos ingénieurs de manière à pouvoir produire une armée capable d'en finir avec la base nord-ouest de l'ennemi.
N'oubliez pas de faire le tour de la zone pour mettre la main sur les nombreuses capsules de dollars. Vous pouvez même revendre les nombreuses structures défensives des zones prises au cours de la mission pour augmenter votre capital. Dans tous les cas, pensez qu'une amélioration de type Canon EM s'avère judicieuse. Lorsque vous serez parvenu à dresser tout un groupe de guerriers prêts à en découdre, gagnez vos deux bases encadrant celle des aliens au nord-ouest et menez l'offensive finale en ciblant prioritairement les structures mentionnées par vos objectifs.

MISSION 14 : Cologne

Descriptif : Cologne est assaillie par les envahisseurs et va bientôt être entièrement détruite. Des rapports préliminaires nous indiquent cependant que la base du GDI implantée à Cologne aurait globalement échappé aux aliens après avoir été abandonnée par nos forces dès le début de l'attaque des forces ennemies. Une équipe de reconnaissance a été envoyée là-bas pour déterminer l'ampleur de la présence alien. Vous allez commander cette équipe. Une équipe d'ingénierie devrait arriver peu de temps après afin de vous aider à réactiver la base du GDI. Protégez les ingénieurs jusqu'à ce qu'ils atteignent la base, puis produisez une force de frappe capable de repousser tous les aliens de la ville. Vous pouvez encore sauver Cologne.

Objectifs primaires :
1 - Explorez la structure des aliens
2 - Protégez les ingénieurs
3 - Capturez la centrale du nord-est
4 - Détruisez le centre de commandement des aliens

Objectifs bonus :
1 - Capturez l'unité de renforts
2 - Capturez la centrale du nord-ouest

Au commencement, vous aurez pour tâche d'aller explorer la base ennemie située au nord-ouest de la zone de combat. Inutile d'envoyer toutes vos troupes sur place ; choisissez plutôt un petit comité discret pour cette mission. Sélectionnez donc le commando et un escadron de votre choix et partez en direction du nord-ouest. En chemin, utilisez la puissance destructrice du commando pour éliminer les groupes d'aliens qui tenteront de vous mettre des bâtons dans les roues. Lorsque vous atteignez enfin l'emplacement indiqué sur la carte, laissez votre commando s'approcher légèrement du portail lumineux, puis reculez immédiatement dès lors que l'on vous informera du succès du premier objectif. Rejoignez alors le reste de la troupe, puis grimpez vers le nord pour rétablir la base du GDI abandonnée. Commencez par bâtir deux raffineries supplémentaires et créez quelques collecteurs de plus. Votre rendement devrait alors grimper en flèche. Une seconde source de tiberium (cristaux bleus) demeure légèrement plus au sud. Envoyez-y quelques unités pour protéger les collecteurs lorsque ceux-ci iront puiser dans cette source. Faites ensuite construire toutes les structures possibles et privilégiez la traditionnelle amélioration du Canon EM au tableau des optimisations. Laissez suffisamment d'unités à l'entrée de votre base pour faire face aux assauts répétés de l'ennemi. Vous pouvez même construire une seconde usine d'armement pour accélérer votre production de chars. Pensez également à envoyer un ingénieur investir l'unité de renfort juste à proximité de votre base. Lorsque vous pourrez compter une vingtaine de véhicules dans vos rangs, traversez le pont et prenez le chemin de la base ennemie. Dès que vous pénétrerez dans la base, profitez-en pour infiltrer un ingénieur dans la centrale juste en dessous de la base extraterrestre. Enfin, au lieu de détruire les structures ennemies les unes après les autres, visez directement les derniers bâtiments de la base, pour atteindre votre cible principale. Faites chuter celle-ci et la victoire sera vôtre.

MISSION 15 : Berne

Descriptif : Après avoir lancé une contre-attaque coûteuse en vies humaines, il semblerait que nous reprenions l'avantage face aux envahisseurs et que nous puissions les chasser hors d'Europe une bonne fois pour toutes. Pour cela, nous devons détruire leur base principale de Berne, en Suisse. Les envahisseurs ont transformé Berne en un immense champ de ruines, mais également en un point de ralliement pour l'invasion de l'Europe du nord. Le campement alien est réparti en trois grandes sections dans toutes les ruines : une base centrale lourdement défendue,

au nord-est de la ville, et deux bases de soutien adjacentes, une armurerie et une aérienne, toutes les deux récemment infestées par le tiberium. La bataille va être rude. Détruisez la base principale. Ne laissez pas de survivants. L'heure de notre revanche a sonné.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez la plate-forme du drone de la base principale

Objectifs secondaires :
1 - Détruisez la plate-forme du drone de la base d'armurerie
2 - Détruisez l'émetteur de signaux des aliens
3 - Détruisez le vaisseau-mère alien
4 - Détruisez la plate-forme du drone de la base aérienne

Cette mission dispose d'un nombre correct d'objectifs bonus, alors qu'un seul et unique objectif primaire vous sera demandé. L'ennemi possède au total 3 bases. Les bases du sud-est et du nord-ouest disposent de très peu de structures alors que la base située au nord-est constitue le campement principal de votre ennemi. Vous débutez la partie au centre sud de la zone et vous disposez très vite d'une base qu'il vous faudra faire prospérer. Au cours de cette session de jeu qui ne nécessite pas particulièrement la mise en place d'une stratégie, je conseille toutefois de produire un maximum de raffineries et de collecteurs de minerais afin d'être en mesure de déployer rapidement une armée digne des GDI. Le bon déroulement de vos objectifs bonus en dépend également. De plus, en agissant de la sorte, il vous sera possible d'anéantir au plus vite les deux bases aliens secondaires afin d'en finir avec les attaques latérales ennemies. De cette manière, vous pouvez positionner vos troupes à proximité des champs de tiberium à l'est sans vous soucier de la tranche ouest de votre base. Dès lors que vous aurez constitué 8 ou 10 chars Mammouth (affublés de l'innovation du canon à particules il va de soi), partez à l'assaut des deux bases secondaires afin d'en détruire les plates-formes principales. Les objectifs bonus n°1 et 4 seront alors validés. Il est important de vous charger de ces deux bases assez rapidement pour le bon déroulement de la mission. N'hésitez donc pas à construire 3 usines d'armement afin de produire vos véhicules lourds à vitesse grand V. Si vous désirez mener à bien l'objectif bonus n° 2, il vous faut agir le plus rapidement possible et investir une troupe suffisamment solide dans la base ennemie pour cibler le bâtiment chiffré sur votre radar. Pour ce qui est de l'objectif bonus n°5, il consiste à abattre une plate-forme extraterrestre en mouvement. Celle-ci se met en mouvement à un certain moment lors de la mission et vous devez alors l'anéantir avant qu'elle ne traverse l'écran. Enfin, lorsque vous serez parvenu à réaliser tous les objectifs désirés, il ne vous restera plus qu'à prendre le chemin de la base ennemie pour anéantir la structure principale de vos opposants. Encore une fois, le fait d'avoir pris les devants en assurant une collecte de minerais conséquente n'y est pas pour rien dans cette victoire.

MISSION 16 : Rome

Descriptif : Le moment est venu : nous allons combattre au coeur des zones rouges et détruire les grandes tours que construisent les envahisseurs. Le commandement central ne souhaite pas attendre de voir à quoi vont servir ces mystérieuses tours... Car nous savons déjà qu'elles ne nous réservent rien de bon. Votre mission consiste à détruire la tour alien près de Rome. Vous allez vous déployer dans la zone rouge italienne et installer votre base derrière un grand gouffre de tiberium situé à l'écart de la base des envahisseurs. Tout en jouissant d'une défense naturelle, vous devez utiliser votre infanterie volante, des appuis de transport et des unités aériennes pour passer le gouffre et créer des bases d'expansion. Les scanners indiquent de nombreuses anomalies spatiales et les entités aliens envahissent la région avec une rapidité alarmante. Pour couronner le tout, le Nod s'est installé au nord-ouest. Au vu du comportement déroutant du Nod depuis l'arrivée des envahisseurs, attendez-vous au pire. La situation est chaotique et s'aggrave à chaque seconde.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez trois générateurs d'énergie des aliens
2 - Détruisez la tour alien

Objectifs bonus :
1 - Détruisez le maître alien qui téléporte les unités
2 - Empêchez les aliens d'utiliser le générateur sismique.

Vous débutez la mission sur un pan de terre entouré par un gouffre, mais plusieurs aliens sont régulièrement téléportés vers vous pour tenter quelques percées... Placez donc vos unités disponibles d'entrée de jeu aux extrémités nord-est et sud-est de manière à accueillir systématiquement vos invités à tentacules. Vous pouvez profiter de votre quiétude pour vous constituer de fortes réserves de tiberium. Faites donc construire au moins 2 usines de raffineries, puis produisez 4 ou 5 collecteurs supplémentaires. Pour franchir le gouffre, il vous faudra aéroporter vos troupes. Pour cela, la construction d'un aérodrome est tout bonnement indispensable.
Vous devez ensuite sélectionner vos unités et cliquer sur l'icône de demande de transport. Mais vous ne devez pas effectuer cette manoeuvre n'importe où, sous peine de voir vos unités périr sous les tirs de structures antiaériennes, placées à proximité du gouffre.
Je vous suggère donc de viser l'extrême sud de la berge située sur la droite de votre base. Faites en sorte de transporter un bon nombre de véhicules en même temps de manière à ce que les pertes soient minimes et transportez directement un enquêteur de manière à bâtir une base de l'autre côté du gouffre. Rapidement, développez quelques centrales pour profiter du tiberium bleu. Deux objectifs bonus doivent également attirer votre intention. Il s'agit de détruire le maître alien et de vous occuper du générateur sismique non loin de là, plus à l'est. Dans la zone plus au nord, vous pourrez apercevoir plusieurs unités du Nod occupées à en découdre avec les forces extraterrestres. Ne vous en souciez guère pour le moment et laissez-les s'entretuer gaiement. Vous devez profiter des nouvelles ressources exploitables pour constituer une armée fournie en unités. Inutile de vous préciser que toutes les améliorations disponibles sont les bienvenues. Il vous faut ensuite parvenir à détruire 3 générateurs pour pouvoir espérer infliger des dégâts à la tour principale de l'ennemi. Dirigez-vous donc vers les trois structures et préparez-vous à essuyer une contre-attaque des forces aliens. Dès lors que vous posséderez au moins 15 chars Mammouth dans vos rangs, vous ne risquerez plus grand-chose. Veillez à libérer le champ de tiberium du sud-est de toute présence alien pour permettre à vos collecteurs d'exploiter ces nouvelles ressources, et revendez les structures de votre première base si l'argent devient un problème. Enfin, il ne vous restera plus qu'à lancer l'assaut final sur l'énorme entité qui finalement, s'avère extrêmement peu solide. Le rayon à ions peut également venir à bout du bâtiment. Libre à vous de choisir comment administrer le coup fatal !

MISSION 17 : Point Zéro

Descriptif : En plein coeur du Point Zéro se trouve une structure alien unique que les scientifiques du GDI appellent le noeud de contrôle. Cette structure semble diffuser des radiations de tiberium en direction des forces aliens sur toute la planète. Si vous parvenez à détruire le noeud de contrôle, vous annihilerez l'ensemble des unités aliens et stopperez l'invasion avant qu'elle ne prenne plus d'ampleur. Encore une fois, les forces du Nod sont déjà sur place et semblent livrer bataille contre les aliens. Les deux factions s'affrontent actuellement sur une zone centrale surélevée près du Point Zéro. Il est probable qu'elles utilisent cet emplacement pour lancer leurs attaques ou pour construire des super-armes. Nous allons devoir improviser. Tentez de capturer les structures ennemies pour notre propre déploiement. Explosez toutes les forces du Nod ou des aliens que vous croiserez en chemin. Et n'oubliez pas que nos renseignements ont repéré une entité non identifiée s'approchant du noeud de contrôle des envahisseurs.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez le noeud de contrôle des aliens
2 - Battez les forces du Nod

Objectifs bonus :
1 - Capturez une super-arme ennemie
2 - Détournez le vaisseau-mère des aliens vers la base du Nod

Vous trouviez C & C 3 un petit peu trop facile et vous étiez déçu par le manque de challenge jusque-là ? Si oui cette mission est faite pour vous. Si non, vous allez encore plus en baver que d'habitude... Il vous faudra être extrêmement vif lors de cette ultime mission. D'entrée de jeu, profitez de la présence de la grue pour développer rapidement plusieurs structures (la grue vous permet de lancer la construction de deux bâtiments en même temps). Plusieurs objectifs sont à remplir pour espérer survivre aux assauts répétés de l'ennemi. Il nous faut premièrement nous occuper du problème des ressources. Lancez alors la construction de 3 ou 4 centrales, puis produisez 5 collecteurs via les usines d'armement que vous implanterez également dans la base (faites-en au moins deux pour produire des véhicules de combat à bonne vitesse). En second lieu, il vous faudra veiller à la sécurité de votre base en protégeant prioritairement le flanc nord de celle-ci, qui subira régulièrement les attaques du Nod. Optez pour un maximum de structures défensives en variant les

plaisirs. Construisez ensuite un centre technique et choisissez de lancer l'optimisation du Canon EM. Veillez également à protéger le flanc gauche de la base d'où débouchera tout un tas d'aliens aux intentions peu amicales. La présence d'un générateur sismique devra alors attirer toutes vos attentions. Au lieu de le détruire, capturez-le plutôt à l'aide d'un de vos ingénieurs pour remplir la condition soumise par l'objectif bonus n°1.
Constituez-vous alors une armée respectable, puis partez nettoyer la zone avant d'envoyer les scientifiques capturer le générateur. Si vous traînez trop en ce début de partie, une attaque est lancée directement sur votre base et vous essuierez de lourdes pertes. Vous pouvez ensuite profiter de votre mainmise sur la petite base alien pour capturer la plupart des structures et gagner ainsi de nouvelles possibilités tactiques. Pensez également à protéger les nouvelles structures capturées des frappes aériennes en plaçant de nombreuses positions antiaériennes. Dès que vous aurez capturé le générateur sismique, il vous faudra passer rapidement à l'objectif bonus numéro 2, à savoir, le détournement du vaisseau-mère alien. Pour cela, envoyez une escouade d'environ 10 chars vers les positions marquées par des flèches vertes sur votre radar. Détruisez deux déflecteurs du Nod pour annuler le camouflage de vos ennemis qui seront alors directement pris pour cible à votre place. Ramenez ensuite vos unités vers la base du GDI et patientez tranquillement jusqu'au retour du vaisseau-mère qui s'en prendra alors irrémédiablement à vous. Celui-ci devrait être déjà bien amoché, et le détruire devient un jeu d'enfant. Notez que la réalisation de cet objectif vous permet de vous débarrasser des forces du Nod sans même lever le petit doigt. Il ne vous restera plus qu'un adversaire pour cette lutte finale. Il est alors vivement conseillé de prendre l'ennemi de vitesse en constituant une grosse armée de chars que vous enverrez directement vers votre cible principale. Passez pour cela par le court espacement entre les falaises et concentrez vos frappes uniquement sur le bâtiment en question. Il est réellement important d'agir de manière rapide car l'ennemi finit par produire un nouveau générateur sismique. Pour le bon déroulement de l'opération, comptez environ 20 minutes de jeu pour cette dernière mission en compagnie du GDI. Notez qu'il vous est possible d'obtenir une seconde fin (la mauvaise fin) en utilisant la bombe au tiberium liquide. A vous de voir !

Campagne du NOD

MISSION 1 : Centre spacial Goddard

Descriptif : Emmenez une équipe d'élite composée des meilleures troupes du Nod vers le centre spatial Goddard afin de lancer une attaque éclair contre les défenses antimissiles du GDI. En coupant les systèmes A-SAT du GDI, leurs unités placées en orbite autour de la Terre seront vulnérables à nos attaques. Votre raid commence par l'attaque du poste de commandement. Capturez-le pour désactiver leurs communications. Vous disposerez ainsi de 20 minutes pour détruire les systèmes A-SAT du GDI.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez les centrales secondaires
2 - Prenez le poste de commandement du GDI sans le détruire
3 - Détruisez les centrales secondaires
4 - Détruisez les centrales principales
5 - Détruisez le contrôle terrestre du système A-SAT du GDI

Objectifs bonus :
1 - Prenez les unités furtives pour détruire la dernière centrale
2 - Capturez l'unité de renfort

Pour pénétrer dans l'enceinte du GDI, il vous faut parvenir à créer une brèche dans le mur à droite de l'écran. Sélectionnez alors le groupe de fanatiques et envoyez-les exactement à l'endroit marqué d'une flèche jaune. Vous disposerez alors d'un point de passage. Faites passer vos troupes de l'autre côté du mur, et demandez au saboteur de l'équipe d'investir la structure du Nod pour mener à bien le second objectif. Tout de suite après, du renfort ne tardera pas à débarquer par voie aérienne. Vous disposerez alors de nouvelles troupes pour vous occuper des structures cibles du GDI, à savoir deux centrales et une caserne. Envoyez vos fanatiques, mais aussi tous vos types d'escadrons pour en finir au plus vite. Vous devez ensuite vous occuper des centrales principales de l'ennemi afin de couper l'énergie fournie à leurs tours de défense dans le but de les rendre hors service. Envoyez donc vos troupes restantes jusqu'aux cibles indiquées sur le radar et concentrez vos frappes sur celles-ci. Notez qu'il serait également judicieux d'en profiter pour vous débarrasser de l'usine d'armement juste à proximité. Ce bâtiment anéanti, plus aucun véhicule ne viendra vous

embêter. Plus au nord-est demeure une caserne. Envoyez-y vos troupes pour faire le ménage, puis demandez à votre saboteur de prendre possession de l'unité de renfort. Il est important d'envoyer le saboteur uniquement lorsque tout danger aura été écarté de la zone, afin de ne pas le perdre bêtement dans l'affrontement. Ceci étant, deux derniers objectifs vous permettront de décrocher une première victoire au sein du Nod. Une base du GDI plus au nord constitue votre cible et un décompte ne tarde pas à s'enclencher. Il vous faut alors parvenir à détruire le contrôle terrestre de l'ennemi (bâtiment cerclé de jaune), mais également la centrale cerclée de vert, à l'aide de vos unités furtives. Dans un premier temps, regroupez massivement vos troupes pour détruire les deux tourelles en état de fonctionnement, ou bien utilisez vos unités furtives pour planer au-dessus de la base, puis déposez une charge explosive sur le bâtiment. Pour activer les capacités spéciales de certaines unités, je rappelle qu'il vous suffit de cliquer sur celles-ci, puis de sélectionner la case d'action désirée en bas à droite de l'écran. Il ne vous restera plus qu'une dernière cible à atteindre. Celle-ci demeure chiffrée sur votre radar. Sans les tours défensives du GDI, la tâche s'avère être un véritable jeu d'enfant. Faites-vous plaisir !

MISSION 2 : La Maison Blanche

Descriptif : Une attaque contre la Maison Blanche devrait à la fois saper le moral du GDI et le détourner de cibles plus importantes. Une équipe de frappe s'est infiltrée dans Washington et attend vos ordres. Dirigez l'assaut contre le GDI et exécutez votre mission.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez le centre logistique du GDI
2 - Détruisez les dernières forces du GDI qui protègent la Maison Blanche

Objectifs bonus :
1 - Prenez deux silos de tiberium pour gagner des ressources
2 - Prenez deux silos de tiberium pour gagner des ressources
3 - Détruisez cinq Ox avant qu'ils n'atteignent la zone d'atterrissage du GDI

Pour cette seconde mission en compagnie du Nod, vous disposez d'une base, dès le début du jeu. Il vous est ainsi possible de déployer plusieurs types d'unités, d'infanterie, ou d'armement. Commencez par produire un saboteur supplémentaire, puis investissez les deux silos de tiberium présents au sud. Poursuivez ensuite en déployant une armée jusqu'à ce que vous veniez à manquer de ressources. Pour pallier au manque d'argent, il vous faut investir les deux silos du nord. Avant d'agir, envoyez vos troupes armées anéantir les forces du GDI placées autour du centre logistique, puis laissez les saboteurs capturer les deux bâtiments.
Il ne vous reste plus qu'à abattre l'énorme structure au centre de la zone pour lancer la suite du programme. Un objectif bonus ne tarde pas à se rajouter à la liste. Cette fois-ci, vous devez parvenir à détruire 5 avions de ravitaillement du GDI avant que ceux-ci n'atteignent la base adverse. Les transporteurs apparaissent à cinq endroits différents, marqués tour à tour sur la carte, et comptent une dizaine d'avions au total. Suivez les indications données au travers votre radar pour visualiser les premières zones d'arrivée du GDI et faites en sorte de construire un maximum de véhicules buggys et motos d'attaque pour atteindre rapidement les unités aériennes de votre adversaire. Lorsque vous aurez inscrit 5 transporteurs à votre tableau de chasse, prenez la direction de la base ennemie et détruisez chaque bâtiment du GDI pour remporter la victoire. Pour résumer, il est essentiel de prendre possession des silos de manière à bénéficier de ressources suffisantes pour bâtir une armée solide qui comptera de nombreuses unités dans ses rangs. Sans ça, cette seconde mission pourrait bien vous poser quelques problèmes...

MISSION 3 : Base aérienne d'Andrews

Descriptif : Notre cellule de commandement vient d'ordonner une attaque sur toutes les bases aériennes du GDI de la région afin d'annihiler les renforts aéroportés de l'ennemi. Votre cible est la base aérienne d'Andrews, à Washington. Vous allez prendre les commandes d'une force de frappe près de l'entrée de la base. Commencez en supprimant les troupes du GDI aux alentours, établissez un avant-poste, puis infiltrez la base. Une fois entré dans la base, votre objectif principal est de détruire les aérodromes utilisés par les unités Orca de l'ennemi. Votre présence dans la base permettra de juguler les capacités aéroportées du GDI.

Objectifs primaires :

1 - Détruisez les deux aérodromes situés à l'arrière de la base aérienne
2 - Eliminez les patrouilles du GDI et détruisez l'avant-poste du GDI
3 - Désactivez les défenses du GDI
4 - Détruisez la tour de contrôle

Objectifs bonus :
1 - Prenez deux silos de tiberium

Au commencement, vous disposerez d'une petite troupe d'unités pour vous occuper de l'avant-poste du GDI, situé légèrement plus à gauche de votre point de départ. Rendez-vous donc sur place et anéantissez les structures de l'ennemi aussi vite que possible pour permettre aux renforts de vous rejoindre. Vous disposerez alors d'une base à faire prospérer dans le coin sud-est de la zone. Pour obtenir de quoi construire quelques unités supplémentaires, envoyez un saboteur capturer le silo à quelques pas seulement de votre base. Envoyez alors quelques unités d'infanterie faire le ménage au préalable. A l'aide d'unités furtives, vous devez poursuivre la mission en cours en vous concentrant sur l'objectif primaire n°3. Utilisez alors la commande de vol et faites atterrir l'escadron à proximité de la centrale pour la faire sauter à l'aide de leur capacité de charges explosives. Constituez une troupe d'allure respectable et partez faire le ménage à l'avant de la base du GDI. L'occasion pour vous de découvrir 3 capsules renfermant chacune 1000$. De quoi produire plusieurs dizaines d'unités de combat depuis votre base au sud-est. Car des unités il va vous en falloir. Ne serait-ce que pour lancer une première offensive sur la tour de contrôle de l'ennemi. En détruisant cette structure, votre base sera à l'abri des attaques aériennes. Il est donc primordial de vous occuper de son cas en priorité. La zone étant dégagée, vous pouvez également en profiter pour envoyer un saboteur investir le second silo non loin. Avec toutes les ressources mises de côté, la suite devient un jeu d'enfant. Profitez-en pour produire le plus d'unités de combat possible et foncez vers les deux aérodromes pour les détruire. Si vous disposez d'une armée comptant au moins 20 véhicules, il vous est largement possible de cibler les deux aérodromes directement, sans vous soucier des autres forces du GDI. Dans le cas contraire, pensez à bien éliminer vos opposants au fur et à mesure, pour ne pas vous faire dépasser par les unités d'attaque adverses.

MISSION 4 : Hampton Roads

Descriptif : Vous allez vous emparer de la plus grande base navale nord-américaine et détruire à cette occasion un des porte-avions du GDI. Etant donné que la Confrérie possède maintenant la base d'Hampton Roads, nous pouvons vous envoyer des fournitures et des renforts pour vous aider dans cette offensive en zone bleue. Notre plan relève du génie. Un commando a accédé au port depuis un conteneur débarqué d'un cargo. Utilisez cette unité d'élite pour éliminer le porte-avions du GDI. Une fois le porte-avions détruit, nous vous enverrons des forces qui vont vous aider à prendre le reste du port.
Une dernière chose : nous avons également envoyé un saboteur, mais nous avons perdu contact avec lui il y a quelques heures. Si vous le trouvez, vous pourrez bénéficier de ses précieux talents.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez le porte-avions du GDI
2 - Détruisez le bâtiment de contrôle portuaire du GDI

Objectifs bonus :
1 - Trouvez le saboteur
2 - Prenez le poste de commandement du GDI

Vous débutez la mission en compagnie d'un commando unique. La demoiselle dispose alors de capacités hors normes qui vous assurent une force de frappe démesurée. Avancez vers votre cible (indiquée sur le radar, je vous le rappelle) et éliminez les escadrons du GDI les uns après les autres. Si vous veniez à perdre trop d'énergie au cours de cette première partie de mission, récupérez les capsules de soin afin de refaire le plein de vie. Grâce aux capacités de charges explosives de votre commando, faire sauter le porte-avions ne pose aucune difficulté particulière. Prenez juste gare au char posté en couverture (des barils explosifs demeurent à proximité, comme c'est pratique !), puis lancez-vous sans plus tarder sur la cible. Ce premier objectif atteint, du renfort ne tarde pas à arriver par le nord. Vous disposez alors d'un bon nombre d'escadrons fanatiques, mais également de 4 unités aériennes. Un objectif fait aussi son apparition et une flèche verte vient s'immiscer sur le radar. Suivez celle-ci et éliminez les forces du GDI en visant

directement les unités adverses ou bien les barils d'essence grâce à vos hélicos. Vous finissez par retrouver le saboteur qu'il vous faut infiltrer à l'intérieur du poste de commandement du GDI. Envoyez pour commencer vos hélicoptères détruire les 3 structures investies par l'ennemi et éliminez en même temps les nombreux escadrons qui débouleront sans cesse de la base adverse. Détruisez ensuite les deux centrales ainsi que la caserne, puis postez vos hélicos aux abords de la base sans toutefois constituer une cible pour les véhicules ennemis devant la base du GDI. Rameutez le restant de vos troupes sur place pour vous préparer à l'offensive. Vos hélicoptères ne peuvent sonner la charge à eux seuls étant donné la présence des unités Pitbulls. Vos fanatiques doivent alors se débarrasser des unités ennemies eux-mêmes. Veillez tout de même à conserver un maximum d'escadrons pour le reste de la mission. Lorsque la zone sera sécurisée, envoyez le saboteur investir le poste de commandement ennemi. Détruisez ensuite quelques centrales, puis lancez toutes vos troupes disponibles sur le bâtiment de contrôle portuaire du GDI. Celui-ci ne devrait alors pas tenir longtemps face au nombre de fanatiques prêts à mourir pour Kane ! En conservant le commando vivant tout au long de la mission, il vous est possible d'accélérer considérablement les choses. Cette unité permet en effet de réduire en charpie toute présence humaine, mais demeure également capable de détruire un bâtiment en une seule attaque. Sa résistance accrue peut même lui permettre de régler la question du bâtiment de contrôle portuaire seule, lors de l'assaut final... Commandants, faites vos choix !

MISSION 5 : Washington DC

Descriptif : Le GDI est au tapis et de nombreuses vagues de renforts s'apprêtent à débarquer dans notre nouvelle base d'Hampton Roads : nous sommes en bonne position pour prendre le contrôle de Washington. Vous avez reçu l'honneur de diriger l'offensive. Nous avons établi une base aux abords de Washington et nous l'approvisionnons pour vous. Construisez une armée, éliminez les défenseurs du GDI et prenez la ville au nom du Nod.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez la base du GDI

Objectifs bonus :
1 - Construisez une tourelle découpeuse de défense
2 - Construisez une tourelle laser pour défendre la base
3 - Capturez le centre souterrain
4 - Détruisez les silos de tiberium

Cette mission constitue la première véritable occasion de contrôler une base du Nod sous toutes ses coutures. Pour commencer, produisez une raffinerie supplémentaire, puis faites bâtir une usine d'armement afin de lancer 3 collecteurs sur le feu. Il vous faut également assurer la défense de votre base qui ne tardera pas à subir les assauts de l'ennemi. Deux objectifs bonus tombent alors à point ! Il s'agit de construire les deux types de tours défensives du Nod disponibles à ce point de l'aventure. Il s'agit des tourelles découpeuses et des tourelles lasers. En explorant le coin ouest de la zone, vous apercevrez un centre souterrain. Envoyez quelques troupes pour anéantir les deux structures investies par l'ennemi, puis utilisez un saboteur pour capturer le centre souterrain et remplir du même coup l'objectif bonus n°3. Il vous faut ensuite vous soucier de la sécurité de votre base.
Afin d'éviter toute mauvaise surprise, je conseille de mettre en place une barrière défensive fournie. Il vous faut également prévoir la constitution d'une armée solide pour la mise en oeuvre des prochains objectifs. Construisez des véhicules autant que cela demeurera possible, puis lancez-vous à la poursuite du GDI en détruisant son avant-poste. Plusieurs unités furtives se montreront alors depuis la zone naturelle. Les structures investies par le GDI constituent elles aussi une forte menace. Détruisez-les. En flirtant avec les bords de droite de la zone est, un nouvel objectif bonus vient s'ajouter aux trois premiers. Il s'agit cette fois-ci de détruire plusieurs silos de tiberium dispersés dans la zone de combat. Si deux d'entre eux sont faciles à atteindre, le troisième, lui, demeure en pleine base du GDI. Quoi qu'il en soit, il est extrêmement important de vous débarrasser de la présence du GDI dans toute la zone de départ de manière à laisser une chance de survie à vos collecteurs, et pouvoir développer du même coup une énorme armée capable de mettre en déroute le GDI. Il vous faut agir progressivement, en prenant soin de détruire tout bâtiment investi par l'ennemi. De nombreuses unités du GDI traînent également dans le coin. Ne les prenez pas à la légère et anéantissez-les au fur et à mesure de votre progression. Enfin, filez vers le nord et détruisez toutes les structures chiffrées sur le radar.

MISSION 6 : Amazonie

Descriptif : La confrérie possède deux laboratoires secrets dans lesquels sont menées des recherches sur des armes au tiberium de nouvelle génération. Le labo principal situé en Afrique du nord vient d'être capturé par le GDI. Le deuxième labo se trouve au Brésil, sur une bande de terrain isolée en Amazonie. Le GDI possède deux bases avancées ainsi qu'une large armée dans cette région, et nos ennemis préparent une attaque contre la petite force défensive que nous avons postée à proximité du labo. Défendez le labo contre les forces du GDI jusqu'à ce que vous puissiez bâtir votre propre armée, puis repoussez le GDI et détruisez ses bases. Le labo ne doit en aucun cas être détruit.

Objectifs primaires :
1 - Protégez le labo du Nod
2 - Eliminez la base d'expansion du GDI au nord
3 - Détruisez le chantier de construction, le poste de commandement et la raffinerie du GDI

Objectifs bonus :
1 - Capturez l'unité de renfort

Au départ de la mission, il vous faut simplement veiller à bien protéger le labo du Nod situé à l'arrière de votre base. Pour cela, plutôt que d'envoyer de nombreux véhicules au charbon, il est plutôt conseillé de construire une barrière défensive à l'aide des tourelles défensives qu'il vous est possible de mettre en place via l'interface de construction (icône petit bouclier). Lancez également la production de deux collecteurs supplémentaires, puis produisez des unités d'attaque en grosse quantité. Vous remarquerez que les unités scorpions sont à présent disponibles. Ne vous faites pas prier et créez-en un maximum. En déplaçant votre curseur jusqu'à l'extrême nord de la carte, vous pouvez apercevoir la première base du GDI dans son intégralité. Regroupez donc vos troupes à l'avant-poste de votre base et sonnez l'assaut dès que l'occasion se présentera. Prenez alors l'initiative lorsque les protections de la base ennemie seront au plus faible. La carte de jeu se dévoilera dans son intégralité pour révéler la base principale du GDI située au nord-est de la zone. Envoyez une troupe sécuriser la zone du sud-est et renforcez vos défenses à l'entrée sud-est de votre base. Envoyez un saboteur prendre possession de l'unité de renfort afin d'accomplir le seul et unique objectif bonus de la mission, puis établissez une seconde base près du tiberium bleu afin d'accélérer la manoeuvre. Pour développer une nouvelle base, il vous suffit de sélectionner un émissaire dans le menu de construction symbolisé par un petit bouclier et d'amener le véhicule à se déployer à l'endroit désiré. Protégez votre nouvelle base avec soin et pensez à effectuer l'amélioration laser grâce au labo technique. De nombreuses offensives seront menées par l'ennemi et vous n'aurez d'autres choix que de réagir rapidement. Essayez alors de jongler avec 3 usines d'armement pour produire de nombreuses unités afin de préparer l'assaut final. Lorsque vous vous sentirez fin prêt à mener l'offensive, partez vers le nord et ne laissez aucune chance de riposte à l'ennemi en annihilant ses derniers espoirs. Pour résumer, il est primordial de parvenir à prendre de vitesse l'ennemi. Ceci demeure possible en exploitant judicieusement toutes les sources de tiberium disponibles dans la zone, mais aussi en produisant de nombreuses unités à un débit élevé, grâce à la mise en place d'au moins 3 usines d'armement. Bonne chance !

MISSION 7 : Côte Atlantique

Descriptif : Evacuez sans plus attendre vers le temple Prime les composants de l'arme au tiberium liquide développée dans notre labo en Amazonie. Mais attention, le GDI occupe de nombreuses positions d'artillerie près de la côte brésilienne afin de découper notre progression vers les zones d'évacuation. Détruisez au plus vite leurs positions d'artillerie lourde. Nous avons établi pour vous une base avancée près de la première position d'artillerie. Des forces vous attendent là-bas. Deux bombardiers furtifs Vertigo sont en approche pour vous aider à remplir votre mission.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez la position d'artillerie du GDI
2 - Détruisez la position d'artillerie du GDI située à l'est
3 - Détruisez la position d'artillerie du GDI située au nord-est

Objectifs bonus :
1 - Détruisez le chantier de construction du GDI
2 - Détruisez le semi avant qu'il n'atteigne la position d'artillerie

Dès le lancement de la mission, construisez plusieurs défenses autour de l'ennemi et envoyez deux ou trois chars détruire la première position d'artillerie. L'affaire devrait être entendue en très peu de temps. Commencez alors à développer une armée conséquente de manière à pouvoir mener une offensive vers la première base du GDI qui vous permettra de réaliser du même coup le premier objectif bonus. Inutile de vous préciser à nouveau qu'il est essentiel de développer plusieurs raffineries et de produire quelques collecteurs supplémentaires pour assurer un bon démarrage à la mission. Vous pouvez alors en profiter pour établir une seconde base en capturant les structures du GDI grâce à quelques saboteurs. Pensez à bien protéger cette nouvelle base, puis à bâtir une usine d'armement pour développer des unités à partir de ce nouveau point de ralliement. Un second objectif bonus ne devrait pas tarder à venir titiller votre esprit de compétition. Une nouvelle flèche verte fait alors son apparition sur le radar. Celle-ci symbolise un semi ennemi qu'il vous faut intercepter, puis détruire. Vous le trouverez à l'est de la zone. Attendez que le point chiffré "2" commence à s'agiter sur votre radar pour envoyer une escouade anéantir le semi avant qu'il ne parvienne jusqu'à son point d'arrivée. Il ne vous restera plus que deux positions d'artillerie à détruire pour finir cette mission. Développez l'armée la plus fournie possible, puis envoyez celle-ci anéantir les deux positions indiquées par votre radar.

MISSION 8 : Slovénie

Descriptif : Le raid du GDI sur notre grand labo d'armement au nord de l'Afrique nous pose bien des problèmes. L'avion transportant les composants de la nouvelle arme de Kane depuis le labo du Brésil a été descendu en Slovénie. Les troupes du Nod ont récupéré les composants et ont été attaquées par le GDI alors qu'elles s'apprêtaient à rentrer vers leur base. C'est à vous de jouer. Utilisez un commando d'élite pour infiltrer la zone, trouvez le lieu du crash et sécurisez les composants de l'arme de Kane. Nous vous enverrons alors des renforts. Escortez ensuite le convoi jusqu'à la base et réactivez notre centre. Le GDI possède d'imposantes forces dans toute la zone, alors ouvrez bien l'oeil. Tenez bon jusqu'à l'arrivée des renforts blindés que vous utiliserez pour percer le cordon du GDI et pour escorter les composants jusqu'au temple Prime.

Objectifs primaires :
1 - Enquêtez sur le lieu du crash
2 - Escortez l'appareil jusqu'au campement du Nod
3 - Protégez cette précieuse arme jusqu'à l'arrivée des avatars
4 - Transportez l'appareil jusqu'au point d'évacuation

Objectifs bonus :
1 - Détruisez les défenses AA pour permettre l'arrivée des renforts
2 - Construisez et protégez trois Obélisques de lumière
3 - Optimisez un avatar

Coupez le portable, fermez les portes et calez un "Do not disturb" à la poignée, vous vous apprêtez à lancer la mission la plus difficile de la campagne du Nod. Vous disposerez au départ d'un unique commando pour vous attaquer aux forces du GDI. Si les unités d'infanterie ne lui posent pas trop de problèmes, les chars, eux, sont déjà plus délicats à combattre avec votre unité. Sachez donc profiter des nombreux barils présents sur la zone pour emporter dans l'explosion les chars ennemis, et n'hésitez pas à vous éloigner en cas de coup dur. De nombreuses capsules vous permettent de faire le plein d'énergie. Détruisez toutes les tours de défenses, et vous ne tarderez pas à être rejoint pas quelques renforts terrestres. Le calme retrouvé, continuez votre chemin vers l'ouest pour découvrir l'appareil de transport sur lequel vous étiez chargé d'enquêter. Mais avant de poursuivre plus loin, pensez à récupérer les capsules d'argent dans le champ sud grâce aux capacités de vol des unités furtives.
Ces réserves de dollars pourraient bien vous sauver la vie pour la suite de la mission. Approchez la cible de manière à déclencher l'arrivée de renforts, puis préparez-vous à accueillir bon nombre d'unités du GDI. Embarquez alors toutes vos troupes jusqu'à la base abandonnée du Nod, légèrement plus au nord. En cours de route, de nombreux escadrons ennemis tenteront d'avoir votre peau. Ne vous laissez pas impressionner par ceux-là et restez groupé pour passer outre cette menace. Un objectif bonus vous défie de lancer la construction de trois Obélisques de lumière. Un troisième, plus accessible vous demande d'optimiser les avatars. Utilisez alors les commandes accessibles depuis votre centre tactique à gauche de la base pour lancer l'amélioration et mener à bien ce défi. Dès que le précieux camion aura pénétré la zone, un décompte s'enclenchera. Vous devez alors parvenir à sauvegarder le véhicule durant 5 longues minutes pendant lesquelles vous subirez les assauts répétés du GDI. C'est donc à ce moment précis que tout se complique. Vous devez en effet gérer un grand nombre de paramètres en même temps et il vous faut défendre les 4 entrées de la

base. L'entrée nord étant la plus soumise aux chars, déployez un maximum de tours défensives de type laser à cet endroit précis pour enrayer la progression ennemie. Au lieu de produire directement des chars pour assurer votre défense, créez 3 ou 4 collecteurs supplémentaires au préalable afin d'assurer une arrivée constante d'argent. Placez ensuite quelques unités près du champ de tiberium. Puis prévoyez plusieurs centrales pour ne pas tomber en rade d'énergie à cause des nombreuses tourelles défensives qu'il vous faudra produire. Dès que possible, vous devez également bâtir deux usines d'armement supplémentaires afin de pouvoir bénéficier d'un maximum de véhicules pour la défense de votre base. En définitive, deux raffineries et 5 collecteurs devraient suffire à vous assurer suffisamment de fonds pour maintenir l'ennemi hors de la base. Ne tentez pas d'actions désespérées et subissez jusqu'à l'arrivée des renforts. Rassemblez alors toutes vos forces restantes pour escorter le camion vers le nord. Il est important de réaliser cette manoeuvre avant l'arrivée des renforts du GDI. Même si vous avez l'impression que la base au nord dispose d'un nombre infini d'unités, le GDI devrait se retrouver fort dépourvu en véhicules après le flux constant envoyé lors de la première partie de la mission. C'est à ce moment-là qu'il vous faudra lancer votre ultime assaut. Le chemin qu'il vous faut emprunter traverse la base en son centre. Sélectionnez dans un premier temps le camion à protéger pour que celui-ci commence son déplacement et se cible uniquement sur cet objectif. Sa lenteur permet à vos unités de combat de prendre les devants. Détruisez les 4 tourelles mitrailleuses en priorité, puis luttez contre les escadrons et véhicules du GDI. De cette manière-là, votre petite troupe devient la cible prioritaire de l'ennemi et votre camion peut lui, tailler la route jusqu'au nord. Durant cette ultime manoeuvre, il est extrêmement important de se concentrer sur les unités du GDI et non les bâtiments, afin de permettre au transporteur de franchir la base adverse sans bobo ou presque...

MISSION 9 : Sarajevo

Descriptif : Votre objectif principal consiste à escorter les composants depuis le Brésil jusqu'au temple Prime pour permettre à Kane de finaliser son arme. Ce ne sera pas facile car le GDI possède dans cette zone d'importantes forces qui s'apprêtent à donner l'assaut contre le temple. Le chemin que vous allez emprunter traverse une grosse base du GDI. Vous ne pouvez pas opter pour un affrontement direct, alors montrez-vous plus malin. Une fois l'arme arrivée dans le QG de Kane, vous pourrez vous concentrer sur la défense du temple Prime, à la construction d'une armée, puis à l'élimination du GDI, qui a osé s'attaquer à notre site le plus sacré. Nos renseignements indiquent qu'un détachement des forces de Kilian arrive depuis l'Australie, malgré la situation plutôt alarmante en Océanie. Ces forces se dirigent peut-être vers Sarajevo. Si c'est le cas, elles pourront éventuellement vous aider.

Objectifs primaires :
1 - Escortez le camion de transport jusqu'au temple Prime
2 - Eliminez le barrage du GDI en détruisant toutes ses forces

Objectifs bonus :
1 - Ramenez le camion jusqu'au temple Prime sans encombre

Vous débutez cette nouvelle mission par l'extrême sud, alors qu'il vous faut rejoindre le temple Prime situé tout à fait au nord. Cet objectif est extrêmement facile car il vous est possible de ruser pour rentrer vers votre base. La possibilité de rajouter une caractéristique à la tâche vient pimenter le tout.
En effet, pour remplir l'objectif bonus premier, il vous faut ramener le camion sans que celui-ci subisse de dommages. Pour que cela se produise, il va vous falloir suivre scrupuleusement les conseils qui suivent... Dirigez-vous vers le chemin donnant vers l'est, en prenant bien soin de frôler les rochers. Continuez, puis faites en sorte de détruire la tourelle défensive et l'usine d'armement pendant que vous mettrez le camion à l'abri près du champ de tiberium. Il est conseillé de sauvegarder à chaque franchissement des étapes. Lorsque vous vous serez assuré qu'aucune force mobile du GDI n'est en mesure de vous suivre, poursuivez comme l'indique le tracé en empruntant le second chemin en partant de droite. Vous profiterez alors de la cohue générale pour vous frayer un chemin plus précis vers le temple. Vous devez ensuite assurer vos arrières tandis que vous ferez en sorte de faire filer le camion jusqu'au temple Prime. Vous devez ensuite mettre fin aux espérances du GDI en détruisant leurs structures principales. Commencez par bâtir au moins 4 raffineries supplémentaires, puis produisez 7 ou 8 collecteurs que vous répartirez dans les raffineries. En faisant construire 2 autres usines d'armement, il vous est possible de grossir vos rangs de manière considérable avant de donner le coup fatal au GDI. Il est conseillé d'attaquer par le flanc ouest et de ne pas envoyer toutes vos troupes car la suite nécessite également de gros moyens. Il est extrêmement important de laisser vos troupes dans la base, ne les sortez pas de l'enceinte du Nod ! Ceci est primordial pour la suite ! Pensez également à faire construire un labo technique pour lancer les améliorations disponibles. Dans la bataille, commencez par détruire les structures

périphériques de l'ennemi jusqu'à ce qu'il y ait un bombardement. Notez que si vous agissez trop rapidement, celui-ci n'aura lieu qu'une fois que toutes les structures cerclées de jaune auront été détruites. La suite vous révèle une jolie surprise et deux bases de commandement non identifiées doivent alors être détruites. Le bombardement cible la base du GDI mais aussi toutes vos troupes en dehors de l'enceinte du Nod, veillez donc à garder votre armée bien au chaud près du quartier général pour la suite. Lorsque vous aurez une armée hétérogène (pensez à vous munir d'unités lance-roquettes telles que les motos d'attaque), attaquez chacune des deux bases pour conclure la mission. Il est essentiel d'attaquer les bases à tour de rôle afin de ne pas disperser inutilement votre puissance

MISSION 10 : Zones régulées

Descriptif : Les forces du GDI transportent des têtes nucléaires depuis l'une de leurs bases située aux abords de la zone rouge australienne. Si nous parvenons à intercepter le convoi, à détruire l'escorte et à capturer les têtes nucléaires, nous pourrons redonner à la Confrérie la puissance nucléaire qui lui revient. Vous devez intercepter au moins un de leurs transporteurs, mais plus d'un serait encore mieux. Une fois les têtes nucléaires sécurisées, la Confrérie vous enverra une équipe d'évacuation. Mais attention : les têtes sont extrêmement volatiles et risquent d'exploser au moindre tir. Prenez les précautions nécessaires.

Objectifs primaires :
1 - Capturez le convoi
2 - Escortez les convois jusqu'au point d'évacuation
3 - Attendez les porteurs du Nod

Objectifs bonus :
1 - Détruisez la tour de tiberium
2 - Capturez le complexe de recherches du GDI

Cette 10ème mission sonne l'arrivée de la cavalerie alien. Dès le départ, vous disposez d'une liberté d'action assez vaste qui vous permet d'agir selon vos propres choix. Plusieurs tours et unités du GDI sont dissimulées dans la zone. Vous pouvez donc profiter de votre temps pour éliminer celles-ci. Deux objectifs bonus sont également requis. Si détruire la tour de tiberium située à l'est n'est pas franchement excitant, parvenir à capturer le complexe de recherches à l'ouest constitue une toute autre paire de manches. Essayez alors d'escorter un de vos deux saboteurs (ne les laissez pas mourir sans quoi vous ne pourrez réaliser cet objectif) jusqu'à la cible afin d'en prendre possession. Vos objectifs principaux vous poussent à considérer les 3 convois symbolisés par des marques jaunes sur votre radar. Ces dernières s'agitent d'ailleurs sur toute la carte et il demeure plutôt facile de les repérer. Essayez d'en intercepter au moins deux sur les trois (si vous le pouvez, interceptez les 3, cette condition est très importante pour la suite de la mission) en détruisant leur escorte pour ensuite en avoir le contrôle. Conduisez alors les camions jusqu'au point de ralliement que constitue une petite base plus à l'ouest. Profitez-en pour lancer la production de quelques motos d'attaque et laissez-les sur place.
En poursuivant le troisième convoi, les petits hommes verts ne tardent pas à débarquer pour vous compliquer la tâche. Plutôt que d'essayer de lutter contre cette flotte certes plutôt désorganisée mais nombreuse, partez placer toutes vos unités restantes dans la base. Positionnez-les simplement et laissez vos véhicules agir selon leur bon vouloir. Tenez une minute trente pour remporter définitivement la victoire.

MISSION 11 : Mur de Sydney

Descriptif : Même si nous disposons maintenant des têtes nucléaires, il nous faut encore leurs codes et leurs systèmes de lancement. Le GDI possède ces deux éléments capitaux dans sa zone bleue de Sydney, qui est actuellement sous l'attaque des aliens. Alors que les forces du GDI plient sous les assauts des envahisseurs, Kilian a contacté leur commandant local afin de lui proposer la formation d'une alliance temporaire à Sydney. Le GDI a accepté. Officiellement, votre rôle consiste à éliminer 3 structures-clés des aliens : leur portail, leur stabilisateur de gravité et leur sphère de téléportation, afin d'aider le GDI à les renvoyer sur leur planète. Officieusement, le Nod doit s'assurer que les stabilisateurs gravitationnels des aliens ne tombent pas trop vite, afin de pouvoir sécuriser un bâtiment du GDI qui contient les codes et les missiles. Ce bâtiment se trouve derrière les murs de Sydney, et rien ne les percera plus vite qu'une bonne frappe des dévastateurs aliens.

Objectifs primaires :
1 - Eliminez trois cibles extraterrestres pour le GDI
2 - Capturez le labo du GDI

Objectifs bonus :
1 - Capturez deux réserves de tiberium
2 - Détruisez le centre de contrôle des canons à ions

Vous débutez cette nouvelle partie avec une base, clé en mains. Commencez par produire deux raffineries supplémentaires, puis lancez la construction de 5 ou 6 collecteurs que vous répartirez entre les trois structures. En même temps, veillez à sécuriser la base en incluant aussi bien des tours défensives aériennes que terrestres. Placez alors vos protections à l'entrée ouest et sud de la base. Comme vous le suggère intelligemment la voix, essayez de ne pas déborder sur les zones floutées de manière à ne pas provoquer la colère des aliens. N'oubliez pas de développer un labo pour bénéficier des meilleures améliorations disponibles, puis bâtissez deux usines d'armement de surcroît pour commencer à former votre armée. Vous devriez alors disposer d'un laps de temps relativement suffisant pour parvenir à vos fins. Dès que le minerai à l'intérieur de votre base aura été épuisé, zieutez celui à proximité du campement du GDI et envoyez-y vos collecteurs sans état d'âme. Si les objectifs bonus sont comme leur nom l'indique non obligatoires, ils peuvent toutefois contribuer fortement à votre victoire. Envoyez deux saboteurs capturer les réserves de tiberium en contournant par la base du GDI. Envoyez alors vos deux unités entre deux assauts des extraterrestres sur vos alliés d'un jour. Il est important d'agir rapidement pour ne pas vous faire rattraper par quelques unités aliens en cours de route... L'objectif primaire n°2 nous donne l'occasion de nous atteler à l'objectif bonus 1er du nom. Passez alors à l'arrière de la zone pour atteindre la ville et capturez le labo du GDI à l'aide d'un saboteur. Plus à l'ouest demeure le centre de contrôle des canons à ions. Plutôt que le détruire, prenez-en le contrôle avec un second saboteur afin de bénéficier du rayon dévastateur. Vous vendrez le bâtiment après utilisation pour remplir l'objectif comme il se doit. Si vous avez respecté ces directives et rempli les différents objectifs bonus, vous devriez être en mesure de bâtir une armée aux rangs fournis et à l'allure solide. Malheureusement, même une telle troupe ne suffit pas pour une attaque de front et il vous faut alors ruser. Deux solutions s'offrent à vous. Soit vous envoyez une troupe légère se frotter aux nombreuses unités aliens situées à l'avant du front et vous profitez de la pagaille créée pour vous infiltrer par le flanc gauche pour détruire les cibles extraterrestres à l'aide d'une autre escouade. Soit vous patientez gentiment jusqu'à ce que le canon à ions devienne disponible pour l'utiliser sur les unités adverses qui vous font barrage. Dans ce cas-là, n'oubliez pas de revendre après coup la structure afin de valider l'objectif bonus n°2. Le paysage enfin dégagé, taillez la route et ciblez les bâtiments aliens en priorité.

MISSION 12 : Centre de Sydney

Descriptif : Avec la destruction de son centre de contrôle des canons à ions, le GDI se trouve plongé dans une situation désespérée. Le commandement central vient de lancer un ordre d'évacuation générale. Vous devez vous allier au GDI pour assurer l'exil des populations civiles.
Repoussez l'assaut alien tout en protégeant les convois qui évacuent les civils en lieu sûr. Veillez également à garantir notre survie en récoltant de gros stocks de tiberium.

1ère partie :

Objectif primaire :
1 - Aidez le GDI à résister aux aliens pendant dix minutes

Objectifs bonus :
1 - Aidez le GDI à protéger les Ox qui serviront à l'évacuation
2 - Sortez 25 000 unités de tiberium

2ème partie :

Objectif primaire :
1 - Eliminez le GDI

Objectif bonus :
1 - Détruisez la base du GDI avec des missiles

Cette douzième mission de jeu change d'objectifs comme on change de chemise ! Si dans un premier temps les directives seront menées par Kilian, Kane refera surface en cours de jeu pour reprendre les rênes du Nod. Les dix premières n'auront pas d'incidences directes sur la suite. Vous disposez d'objectifs à remplir mais les choix que vous ferez n'auront aucune incidence directe sur la seconde partie de la mission. Vous n'êtes donc pas obligé d'aller au charbon pour protéger les convois aériens, mais vous pouvez tout de même commencer à agrandir votre base et constituer des réserves pour la suite. Construisez alors une ou deux raffineries et créez 4 ou 5 collecteurs. Profitez également des 10 minutes de temps libre pour bâtir une petite armée en cas de coup dur. Enfin, protégez votre base de tourelles antiaériennes afin de pouvoir faire face aux envahisseurs qui viendront vous taquiner de temps à autre. Au cours de la seconde partie de la mission (juste après que Kane réapparaisse), construisez une usine chimique de tiberium afin de pouvoir bénéficier de tout un tas d'armes chimiques ma foi fort intéressantes ! Lancez alors les attaques de type missile nucléaire (vous validerez du même coup l'objectif bonus de la mission), missile catalytique et bombe à vapeur de tiberium sur les différentes structures cibles de la base du GDI. Vous filerez ainsi un bon coup de main aux aliens qui s'occuperont de finir le travail. Une mission simple et sans challenge...

MISSION 13 : Ayers Rock

Descriptif : Je n'aime jamais lutter contre les miens mon frère. Utilisez un petit groupe pour prendre le contrôle de la base rebelle au sud, puis utilisez les ressources acquises afin de sécuriser le QG de Kilian sur Ayers Rock. Tuez tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin, mais gardez Kilian en vie, Kane veut s'en occuper lui-même. Notez bien que le GDI déploie une base avancée à l'est et qu'ils n'ont pas oublié ce qui s'est passé entre le Nod et eux à Sydney. Attendez-vous à une violente riposte du GDI dès la fin de la bataille sur Ayers Rock.

Objectifs primaires :
1 - Capturez la base du sud de Kilian
2 - Capturez ou détruisez le Temple du Nod
3 - Empêchez le GDI d'utiliser le canon à ions
4 - Détruisez la base du GDI

Objectifs bonus :
1 - Prenez trois silos de tiberium
2 - Recrutez cinq escadrons de rôdeurs mutants

Vous débutez sur le champ de bataille en compagnie d'un avatar de guerre et de 3 saboteurs. Prenez la route vers l'ouest et laissez les saboteurs légèrement en retrait afin d'éviter de les exposer au danger. Celui-ci vient des deux extrémités, car la base du sud dispose de tourelles meurtrières, alors qu'un convoi de véhicules vous attaque à partir du sentier plus à l'est. Détruisez le convoi et la tourelle grâce à la puissance de l'avatar, puis percez le muret protecteur pour infiltrer votre avatar dans la base ennemie. Profitez alors de la panique qui s'installe pour vous faufiler jusqu'aux deux structures cerclées de jaune à l'arrière du campement. Dès l'annonce du second objectif bonus, dépêchez un escadron d'unités pour nettoyer les abords de la base des mutants légèrement plus à l'est. Donnez ensuite l'ordre à l'un de vos saboteurs d'infiltrer la structure, puis produisez cinq escadrons de mutants pour remplir l'objectif bonus n°2. Deux caisses contenant chacune 1000$ vous attendent légèrement plus bas, près des structures civiles. En ce début de mission, il est primordial de se positionner de manière rapide. Ainsi, pensez à produire d'entrée de jeu plusieurs collecteurs supplémentaires, mais aussi une ou deux raffineries en plus. Postez également quelques tourelles de défense, puis faites en sorte de conquérir les silos alentours à l'aide de vos saboteurs. Une source de tiberium bleue demeure également très intéressante. Postez alors au plus vite de nombreuses unités de combat sur place pour protéger vos collecteurs qui ne tarderont pas à se précipiter sur le précieux minerai. Pensez à protéger l'arrière de votre base des attaques aériennes, de manière à mettre à l'abri vos raffineries qui devraient rapidement être prises pour cibles.
Vous disposez déjà d'un laboratoire technique, profitez-en donc pour développer l'amélioration du condensateur laser. Vous aurez ensuite l'opportunité de vous préoccuper du premier objectif bonus qui consiste à capturer les trois silos de tiberium situés à l'extrême nord de la zone. Envoyez au préalable une patrouille faire le ménage, puis donnez l'ordre à 3 saboteurs de prendre possession des structures. Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à vous concentrer sur l'objectif

principal de votre mission, à savoir, atteindre le bâtiment principal de l'ennemi pour le détruire ou le capturer. Il n'est alors pas particulièrement simple de vous frayer un chemin sur le montant de la colline tant la présence de l'ennemi se fait forte. De même, il est fortement déconseillé d'anéantir entièrement les structures de la base de Kilian étant donné qu'il vous faudra ensuite lutter contre les forces du GDI. Contentez-vous donc de filer jusqu'à votre cible pour la détruire, sans faire trop de dégâts alentours. Une fois la base en votre commandement, vos crédits devraient alors instantanément tirer vers le haut... Votre priorité sera de lancer une offensive sur la plus petite base du GDI afin de détruire son canon à ions. Ne laissez pas le temps à l'ennemi d'utiliser cette arme sans quoi vous essuieriez un échec. Continuez à produire des unités de combat pour vous préparer à l'assaut final qui aura lieu sur la base la plus avancée de votre ennemi de toujours. Il est alors fortement conseillé d'agir au plus vite pour ne pas laisser à votre opposant le temps de constituer une armée apte à riposter. Construisez un maximum d'avatars et lancez une offensive directe sur les 3 structures à abattre. Vous pouvez également combiner cette frappe avec une attaque aérienne qui viendra appuyer fortement votre puissance de feu. En résumé, frappez fort et vite ! Méfiez-vous des capacités défensives de la base adverse et ciblez les structures prioritairement pour ne pas faire durer la bataille inutilement.

MISSION 14 : Italie du nord

Descriptif : Kane avait prédit l'arrivée des visiteurs et savait que nous allions avoir besoin d'une super-arme pour exploiter l'invasion alien à notre avantage. Pour combattre les aliens au nord de l'Italie, Kane a fait développer une arme secrète ultra-puissante : le missile catalytique. L'arme est prête, vous pouvez l'utiliser, mais les visiteurs se comportent de manière inattendue et attaquent le centre qui contient notre armement catalytique. Empêchez les visiteurs de détruire le missile, puis réparez notre centre catalytique. Avec cette nouvelle arme, le moment est venu de reprendre l'avantage.

Objectifs primaires :
1 - Capturez l'unité de lancement catalytique
2 - Réparez complètement l'unité de lancement catalytique
3 - Détruisez trois stabilisateurs de gravité des aliens

Objectifs bonus :
1 - Capturez l'unité de renfort
2 - Détruisez les trois stabilisateurs de gravité sans utiliser le missile catalytique

Le premier objectif de la mission requiert une réaction rapide de votre part. Produisez deux ou trois saboteurs et prenez la direction du point 1 sur la carte. En escortant les saboteurs grâce à votre petite troupe de départ, vous devriez parvenir à atteindre la structure de lancement sans encombre. Réparez ensuite celle-ci en utilisant l'icône de la clé à molette, puis envoyez quelques chars pour défendre la structure. Grâce à vos saboteurs supplémentaires, investissez les structures principales de la base pour en acquérir le contrôle. Profitez-en également pour investir l'unité de renfort afin de valider l'objectif bonus n°1. Ne perdez pas de temps et bâtissez une usine d'armements pour produire 3 ou 4 collecteurs supplémentaires. Veillez également à protéger de manière convenable le flanc ouest de votre base. Vous subirez de nombreuses attaques du campement alien tout proche de vous. Construisez également un labo pour bénéficier des structures défensives les plus intéressantes, puis développez l'amélioration laser avant de construire 3 ou 4 tourelles antiaériennes réparties sur le côté nord de votre base. Après vous être constitué une petite troupe d'attaque, lancez vos hommes sur la première des bases ennemies et éradiquez tous les E.T. pour ne plus avoir à subir de menaces de ce côté-là. Notez qu'il vous est possible d'utiliser le missile catalytique pour gagner cette bataille, mais vous ne validerez pas l'objectif bonus n°2 en procédant ainsi... L'ennemi dispose de nombreuses ressources et le restant de ses bases prend rapidement des allures de forteresse. La stratégie conseillée est alors la suivante : produisez les unités les plus solides à votre disposition telles que les chars furtifs et les avatars et vérifiez bien qu'ils soient équipés des améliorations nécessaires.
Envoyez-les ensuite dans la mêlée (comptez au moins 6 avatars et une quinzaine de chars furtifs pour une efficacité maximale) et ciblez directement les structures entourées de jaune sans vous soucier des unités aliens qui vous attaqueront de toute part. Grâce à la résistance de vos troupes, vous devriez alors être en mesure d'atteindre les deux structures, avant que votre force de frappe ne finisse par tomber...

MISSION 15 : Collines italiennes

Descriptif : Kane veut accéder aux tours construites par les Visiteurs. Dès la fin de leur construction, ces énormes

structures vont se transformer en passages interstellaires et tracer une voie vers les étoiles pour la Confrérie. La clé qui va déverrouiller notre destinée revêt la forme d'un code enfermé dans une structure cristalline, similaire au Tacitus. Votre mission consiste à neutraliser un relais alien en Italie de manière à acquérir l'une de ces clés. Les quelques renseignements que nous avons pu récolter nous indiquent qu'une base abandonnée se trouve dans cette zone. Nous ne pouvons vous envoyer aucun renfort matériel. Utilisez le site pour construire votre centre opérationnel, puis pour forger une force d'attaque. Pour finir, envoyez un saboteur dans le relais des aliens et il se chargera du reste. Attendez-vous à une forte résistance.

Objectifs primaires :
1 - Rapportez les données-clés du relais alien

Objectifs bonus :
1 - Détruisez les stabilisateurs gravitationnels de la crête du nord
2 - Détruisez la chambre de stase
3 - Capturez trois extracteurs de tiberium alien

Comme à votre habitude, commencez par développer une base solide et bien protégée. Vous ne serez pas attaqué d'entrée de jeu et l'ennemi vous laisse largement le temps de construire un campement raisonnable. Bâtissez deux raffineries et placez au moins 3 collecteurs dans chacune d'elles. Faites ensuite construire tous les types de bâtiments, puis protégez les entrées de votre base. En même temps, n'hésitez pas à déployer deux usines d'armement pour mettre en place une armée conséquente en très peu de temps. Vous pourrez ainsi vous occuper de la nuisance la plus proche, située juste au-dessus de vous. Réduisez les visiteurs en miettes et capturez l'extracteur à l'aide d'un saboteur avant que le GDI n'intervienne. Développez ensuite un maximum d'obélisques de lumière pour contenir les attaques incessantes de l'ennemi sur le flanc gauche de votre campement. Dès les premiers signes d'épuisement des réserves de tiberium, dépêchez une troupe vers le champ de minerais bleus pour que vos collecteurs puissent récolter sans courir le moindre danger. Pensez également à bâtir rapidement une usine chimique de tiberium pour bénéficier de frappes lourdes. Il vous faut ensuite progresser par étape, sans jamais vous précipiter. Démolissez les structures aliens une à une, et profitez-en également pour aller détruire leur relais au nord-est. La clé de la victoire réside dans votre capacité à maintenir une récolte continue du précieux minerai. Une fois l'usine chimique construite, n'hésitez pas à vous servir de la commande d'implantation de tiberium qui vous permettra d'accélérer la vitesse de croissance du tiberium de manière épatante. Si vous désirez remplir les objectifs bonus de cette mission, il est fortement conseillé de vous débarrasser de la présence des envahisseurs avant de vous y atteler. L'objectif se révélera être un véritable jeu d'enfant en agissant de la sorte. Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à envoyer un saboteur infiltrer le centre névralgique de l'ennemi, situé à l'extrême nord. Ouf ! Une bataille musclée en définitive !

MISSION 16 : Opération Stiletto

Descriptif : Le GDI avance à travers la zone rouge italienne plus vite que prévu et va bientôt être en mesure de mettre en danger chacune des installations des Visiteurs. Nous devons les ralentir. Le plus grand danger provient des deux grosses armées du GDI s'approchant des aliens depuis la rive est du Tibre. Au vu du peu d'unités dont nous disposons, l'engagement direct n'est pas une option. Utilisez la force d'infiltration commando composée d'unités furtives et de saboteurs. Prenez ensuite le contrôle des chantiers de construction du GDI, puis éliminez notre ennemi juré avec ses propres forces. Ceci étant, capturez les deux plates-formes drones des aliens. Le plan de Kane pourra alors éclater au grand jour. Détruisez tout ce qui ose se mettre en travers de votre route, qu'il s'agisse du GDI, de dissidents du Nod ou des Visiteurs.

Objectifs primaires :
1 - Prenez les deux chantiers de construction du GDI
2 - Capturez ou détruisez l'ensemble des casernes, des usines, des usines d'armement ou des aérodromes du GDI
3 - Capturez les deux plates-formes drones des aliens
4 - Capturez ou détruisez les stabilisateurs de gravité, les portails et les sphères de téléportation aliens

Objectifs bonus :
1 - Construisez un char Mammouth

Bien que vous débutiez cette mission avec 4 objectifs différents, le but, lui, reste le même. A savoir : capturer les structures principales de l'ennemi (GDI ou aliens) et anéantir ou capturer leurs bâtiments de production d'unités de guerre. Tout au long de cette partie, il vous faudra profiter un maximum de l'opposition de vos deux ennemis. Dès le début, commencez par former pas moins de 10 saboteurs grâce à l'unique caserne mise à votre disposition. Accompagné de vos troupes de départ, conduisez les saboteurs vers le campement du GDI situé plus à l'ouest en prenant bien soin de laisser vos deux adversaires s'entretuer avant de traverser les zones de combat. Arrivé devant la base du GDI, faites le ménage en utilisant la puissance de frappe de vos unités furtives et de votre commando avant de capturer toutes les structures cerclées en jaune. La manoeuvre ne devrait pas être bien dure à réaliser et il ne vous restera plus qu'à utiliser le commando pour nettoyer la zone des tourelles défensives restantes.
Avant de vous lancer dans une production d'unités, il vous faut tout d'abord penser à bâtir une base solide, apte à vous rapporter un flux constant de ressources. Construisez alors 2 centrales supplémentaires et investissez celle du GDI avec l'un de vos saboteurs. Une riposte aérienne de votre ennemi ne tardera pas à survenir. Construisez donc sans perdre de temps quelques tourelles pour défendre vos structures de manière efficace. N'hésitez pas à revendre quelques bâtiments de votre base de départ pour accélérer la croissance de ce second campement. Construisez un labo technique, puis choisissez de lancer l'optimisation Canon EM. Grâce aux usines d'armement, construisez ensuite un maximum de chars Mammouth, puis prenez la direction du nord-ouest pour finir d'éradiquer le GDI. Prenez garde à ne pas détruire la structure principale du GDI, qui à cause d'un vilain bug, n'est pas indiqué sur la carte. Investissez rapidement un saboteur ou un ingénieur dans ce second chantier de construction pour valider le premier objectif primaire. A ce stade de la mission, le chemin qu'il vous restera à parcourir s'apparente à une simple formalité. Vos ressources devraient être au top, et vous pouvez même construire le fameux centre de contrôle des canons à ions. Lorsque vos champs de tiberium seront à court de minerais, envoyez les récolteurs dans les champs alentours et n'hésitez pas à construire deux raffineries supplémentaires depuis votre première base. Dépêchez ensuite une grosse troupe de chars jusque dans la base alien située au nord-est. La faible résistance dont font preuve les Visiteurs vous permet alors de prendre facilement les deux drones. Prenez bien soin de nettoyer la zone avant d'envoyer vos ingénieurs (ou saboteurs) et tout devrait bien se passer...

MISSION 17 : Tour de Kane

Descriptif : Votre objectif principal consiste à protéger la dernière tour alien en annihilant les forces du GDI qui l'attaque. Ca ne va pas être facile. Le GDI possède une bonne expérience dans l'éradication de ces structures et attaque déjà la base alien à proximité de la dernière tour. Ne laissez pas le GDI détruire ces générateurs. Le GDI emploie également des Juggernauts pour bombarder la base. Utilisez vos snipers pour éliminer leurs pilotes, puis demandez à vos saboteurs de capturer ces unités. Une petite base aérienne est également située plus au nord. Détruisez-la.

Objectifs primaires :
1 - Protégez les générateurs d'énergie des aliens
2 - Détruisez les bases du GDI

Objectifs bonus :
1 - Capturez trois juggernauts du GDI
2 - Détruisez les centres de contrôle des canons à ions du GDI

D'entrée de jeu, dépêchez une troupe conséquente sur la branche est menant à votre base. Bâtir un second chantier de manière à pouvoir programmer la construction de deux structures en simultané peut également se révéler très efficace. De nombreuses unités du GDI viendront tenter une percée par le flanc droit et il vous faudra donc le surveiller attentivement. Vous pouvez également lancer dans un premier temps un labo, puis attendre que les obélisques soient disponibles pour les placer sur ce même flanc. Cela vous évite alors de produire des unités dès le début. Bâtissez ensuite quatre ou cinq raffineries supplémentaires, puis lancez la production d'au moins 6 collecteurs. Déployez les défenses de votre base, puis protégez les champs de tiberium alentour pour anticiper la rupture imminente de minerais. Votre objectif principal est d'entraver la progression du GDI vers la base alien. Vos ennemis viseront alors les générateurs d'énergie des aliens et déploieront de lourdes troupes de manière extrêmement rapide.
A vous de faire preuve d'encore plus de réactivité ! Un champ de tiberium bleu demeure légèrement plus au nord-est. Envoyez-y plusieurs collecteurs afin d'augmenter vos réserves. Construisez trois ou quatre aérodromes et lancez la production de plusieurs avions de bombardements. Envoyez alors ceux-là dès lors que l'ennemi aura bâti son centre de contrôle des canons à ions. Notez que le complexe de contrôle des canons à ions peut être construit à différents

endroits suivant les parties... Mais il vous faut réagir bien avant cela et concentrer vos efforts sur la base alien. Un peu avant l'annonce de l'objectif bonus numéro 2, prenez alors le chemin des générateurs qu'il vous faut défendre et positionnez-vous sur place en mettant sur pied une nouvelle base. Surprotégez celle-ci à l'aide de nombreux obélisques, puis bâtissez deux ou trois usines d'armement pour pouvoir déployer rapidement vos troupes sur le terrain. Inutile de vous dire qu'il est plus judicieux d'attendre que les forces aliens et celles du GDI se soient entretuées avant d'intervenir... Les bombardiers doivent vous permettre d'affaiblir l'ennemi et de détruire les juggernauts si vous ne désirez pas accomplir l'objectif bonus n°1 (dans le cas contraire, détruisez un seul d'entre eux, puis envoyez des saboteurs investir les autres). Il est extrêmement important de pouvoir bénéficier des armes chimiques le plus tôt possible dans la partie. Pensez donc bien à construire labos et usines chimiques et munissez-vous des améliorations le plus rapidement possible. La possession du missile nucléaire est inévitable ! A l'aide de votre aviation, lancez plusieurs assauts consécutifs en visant les structures les plus importantes du GDI (usines d'armement, chantiers de construction...). Le plus dur est de parvenir à enrailler la progression du GDI vers les générateurs en même temps que vous enverrez vos escadrons d'aviations réduire en miettes les bases adverses. Au risque de me répéter, le missile nucléaire est indispensable au bon déroulement de la mission. Visez alors les regroupements de centrales pour permettre à vos unités de franchir les défenses de la base sans vous soucier des tourelles défensives du GDI, alors inactives. Lorsque vous serez parvenu à bien amocher les deux bases principales de votre adversaire (bases nord-est et sud-est), vous ne devriez plus trop avoir de problèmes pour contenir les forces de l'ennemi. Finissez alors le travail en dépêchant plusieurs patrouilles sur les zones en ruines pour voir s'afficher l'insigne qui récompensera vos efforts.

Campagne des Scrins

MISSION 1 : Londres

Descriptif : Contremaître, vous allez commander une petite armée qui va vous permettre d'attaquer toutes les formes de vie indigène sur l'île près du Continent Trois. L'attaque sera coordonnée à d'autres assauts sur tous les grands centres de population de la planète. Cette vague d'attaques devrait permettre de détourner l'attention des indigènes de la construction de nos armatures, tout en les intimidant afin de les tenir à distance de nos opérations. Evaluez leurs capacités offensives et défensives. Explosez tout sur votre passage.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez 15 bâtiments civils dans la ville
2 - Détruisez les forces du GDI

Objectifs bonus :
1 - Détruisez les structures connues sous les noms de "Parlement" et "Big Ben"
2 - Détruisez Buckingham Palace
3 - Construisez des accélérateurs de croissance sur chaque champ d'Ichor

En début de partie, il vous faut fêter votre arrivée sur la planète bleue en détruisant pas moins de 15 bâtiments civils. Choisissez alors vos cibles parmi les nombreuses structures à portée, puis éliminez les quelques forces du GDI envoyées depuis le flanc est de temps à autre. Le but de cette manoeuvre n'est autre que de provoquer une riposte afin de pouvoir jauger les forces terrestres. Ce premier objectif rempli, vous aurez alors la possibilité de développer votre première base alien et 3 objectifs bonus ne tardent pas à pointer le bout de leur nez. Commencez par bâtir une base et à lancer la production d'au moins 4 ou 5 collecteurs. Ralliez ensuite les blindés armés au restant de vos troupes, puis lancez la production de quelques unités supplémentaires pour vous préparer à l'assaut. Un champ de minerais demeure protégé par une sorte de barrière laser. Commencez par construire un accélérateur de croissance afin d'installer celui-ci en plein milieu du champ, puis envoyez plusieurs unités sécuriser la zone mais surtout détruire la barrière. Partez ensuite à l'ouest de la zone et détruisez Buckingham Palace afin de valider l'objectif bonus n°2. Plus à l'est, Big Ben s'avère plus long à détruire. Dépêchez donc une troupe suffisamment fournie pour vous attaquer à ce monument indigène. Poursuivez en implantant un second accélérateur dans le champ de tiberium le plus au nord, puis commencez à bâtir l'armée la plus solide possible. L'ennemi dispose de 3 points de passage sur le flanc est de la zone de combat. Essayez donc de bloquer chacun de ces accès en postant une petite troupe à chaque endroit. Profitez ensuite du blocus pour récolter du tiberium et constituer une armée lourde. Notez qu'il vous est également possible de détruire les

ponts. Lorsque vous serez parvenu à dresser une armée suffisamment puissante, infiltrez le camp ennemi et détruisez en priorité les deux bases principales, de manière à ce que le GDI ne puisse plus construire de structures. Enfin, développez un dernier accélérateur dans le champ de tiberium situé à l'intérieur de la base de votre adversaire, puis finissez le boulot en éradiquant tout ce qui ressemble à de la construction "Made in Indigène" ...

MISSION 2 : Munich

Descriptif : La population indigène semble hostile et bien plus évoluée que ce que nous pensions. C'est une menace pour la poursuite de nos opérations. Pendant les attaques de diversion sur les grands centres de population du Secteur 2-5, Continent 3, deux de nos quatre vaisseaux de reconnaissance ont été anéantis par des forces indigènes hostiles. Ces vaisseaux transportaient des données essentielles à la construction de nos armatures. Elles se trouvent maintenant en territoire ennemi. Une forte activité locale a été repérée près de nos vaisseaux de reconnaissance. Cette activité semble s'étendre sur une grande zone, mais leurs forces proviennent d'une seule source d'énergie. Eliminez cette source et vous allez pouvoir sécuriser cette zone-cible pour l'arrivée de nos renforts.

Objectifs primaires :
1 - Posez le dispositif de manipulation du maître sur la caserne du GDI et entraînez un ingénieur
2 - Utilisez un ingénieur du GDI pour boucler le réseau de défense de la ville

Objectifs secondaires :
1 - Protégez votre maître pendant l'intégralité de la mission

A peine la carte du niveau se dévoile qu'un escadron de grenadiers prend votre maître pour cible. Visez les lascars pour en prendre le contrôle immédiatement. Durant cette partie, il vous faudra ruser pour retourner l'adversaire contre ses propres forces. Prenez la direction de votre objectif principal et envoyez les grenadiers sur les bâtiments capturés afin d'en déloger rapidement leurs résidents. La suite consiste en une sorte de manège où il vous faudra jongler entre les unités ennemies pour contrôler leurs propres forces à tour de rôle.
Retournez alors les chars contre les unités d'infanterie en les écrasant, puis visez prioritairement les structures défensives telles que les tourelles mitrailleuses (surtout) et les tourelles canons (aussi). L'astuce ici est de ne jamais trop vous précipiter. Il vous faut prendre le temps d'éliminer les structures défensives avant de vous avancer vers la caserne du GDI. Un flux incessant de chars vous permet alors lentement mais sûrement de nettoyer la zone. Notez aussi que plusieurs capsules de soin demeurent éparpillées dans la zone. Pensez donc à bien récupérer celles-ci en cas de besoin. Durant votre petite traversée, évitez les déflecteurs du flanc gauche et choisissez de passer sereinement par l'aile est. Devant la caserne du GDI, débarrassez-vous des deux dernières tourelles, puis attendez que les chars ennemis se soient éloignés avant de vous avancer pour capturer la caserne grâce à laquelle vous produirez un ingénieur. Ce dernier produit n'est pas détectable par les forces adverses et vous pouvez donc lui ordonner immédiatement de filer jusqu'à sa cible pour en prendre possession. Si vous désirez valider cette mission en remplissant les conditions du premier objectif bonus, il vous faut vous focaliser dans un premier temps sur la sécurité du maître. Prenez alors le contrôle de celui-ci et repliez-vous jusqu'au vaisseau en prenant bien soin de manipuler tout contrevenant. L'ingénieur ayant rempli sa mission, d'importantes troupes de renforts feront leur apparition depuis la zone de départ et votre ultime objectif sera de détruire la base du GDI. Mener une offensive avec une troupe aux unités non renouvelables n'est pas chose aisée. Mettez le maître en retrait et embarquez toute votre petite troupe en choisissant d'attaquer par l'entrée est. Prenez garde à ne pas trop disperser votre troupe (certaines de vos unités étant plus rapides que d'autres) et visez les tourelles antiaériennes avant de vous attaquer aux 4 centrales à l'arrière de la base du GDI afin de couper l'énergie alimentant les défenses de l'ennemi. Toutes les structures entourées de jaune sont ensuite à abattre. Ne vous préoccupez pas des unités adverses et visez celles-ci en priorité.

MISSION 3 : Croatie

Descriptif : Contremaître, la base de données de la technologie Ichor-JQ des indigènes se trouve dans deux de leurs centres de cette région. Ces bases de données peuvent nous permettre de comprendre comment et pourquoi nous avons été attirés sur cette planète. Prenez ces structures, puis protégez-les par tous les moyens possibles. Vous avez maintenant accès à nos corrupteurs. Ils vous seront très utiles dans cette région.

Objectifs primaires :

1 - Capturez les deux centres d'information du Nod
2 - Détruisez les défenses qui les protègent

Objectif secondaire :
1 - Détruisez la base du GDI

Face aux deux camps beaucoup plus avancés que vous ne l'êtes, il vous faut parvenir à vous déployer rapidement. Plusieurs consignes sont alors à respecter. Le flanc nord-ouest se doit tout d'abord d'être bien protégé. Cela nécessite donc de développer toutes les structures disponibles afin de pouvoir ériger une dizaine de canons à photons, histoire d'être tranquille. Bâtissez également 3 usines pour la collecte de tiberium et pensez à exploiter la source bleue plus à l'est. Enfin, n'hésitez pas à dépêcher une troupe sur place pour protéger vos collecteurs, puis placez des accélérateurs sur tous les champs de tiberium à proximité. Une source de minerais, non négligeable demeure au centre de la zone. Constituez un avant-poste et protégez celui-ci de plusieurs tourelles pour permettre à vos collecteurs de "butiner sans risques". La base du GDI, sur le flanc est, repose sur des défenses faibles. Dès lors que vous disposerez des Tripodes et que vous aurez lancé les améliorations les plus importantes telles que les générateurs de champs de force et les lanceurs de disques plasma, tentez une percée dans la base du GDI pour valider l'objectif bonus de la mission. Dès lors que vous prendrez possession des lieux, pensez à bien exploiter les deux sources de minerais en bâtissant un deuxième avant-poste si besoin. En mode normal, le Nod ne propose que très peu de résistance, et vous laisse même le soin de bâtir une armée solide et fournie en unités. Filez alors jusqu'au campement du Nod et détruisez tout sur votre passage. Les structures à capturer demeurent à l'arrière de la base. Détruisez les obélisques, puis envoyez deux assimilateurs prendre possession des enceintes à capturer.

MISSION 4 : Armature 19

Descriptif : Contremaître, vous devez protéger la tour de l'armature 19 jusqu'à la fin de sa construction. Cette mission est d'une importance capitale. La réussite de nos opérations et le destin de notre race dépendent du fonctionnement de l'armature 19. Vous avez maintenant accès à toutes nos capacités offensives. Prenez le commandement de cette base et empêchez les forces hostiles indigènes de détruire la tour.

Objectifs primaires :
1 - Défendez la tour
2 - Construisez un émetteur de signaux et appelez le vaisseau-mère
3 - Protégez et guidez le vaisseau-mère jusqu'à la tour

Vous débutez cette mission avec un joli paquet de dollars en poche. Vous disposez de deux bases avancées aux extrémités nord-ouest et sud-est. Votre objectif premier est de tenir plusieurs minutes où vous subirez les assauts répétés des forces du GDI. Pour vous défendre, rien de tel que les tourelles défensives ! Cliquez donc sur l'onglet en forme de bouclier et produisez un bon nombre de canons à photons et autres colonnes foudroyantes. Disposez ces structures intelligemment dans les zones des deux campements de manière à ne pas vous faire déborder bêtement par vos adversaires. Construire une ou deux fonderies peut également s'avérer efficace pour développer rapidement les bâtiments de défense dont vous avez besoin. Le délai écoulé, vous recevrez l'ordre de construire un émetteur dans le but d'appeler le vaisseau-mère alien. Pour cela, cliquez sur la dernière icône de la colonne de gauche. Votre dernier objectif consiste à protéger le vaisseau-mère durant la traversée qu'il s'apprête à effectuer. Plutôt que de vous précipiter, prenez le temps de produire de nombreuses unités et faites-leur explorer la zone de manière à déceler toute présence ennemie. De nombreuses tourelles demeurent en effet réparties à travers la zone et leur destruction est primordiale pour la réussite de l'objectif. Au niveau des bonus, on vous propose purement et simplement de détruire la base du GDI située au nord-est du champ de bataille. Les tripodes d'annihilation, épaulés par les améliorations de boucliers, s'avèrent alors terriblement efficaces. Visez directement la structure principale de l'ennemi pour en finir rapidement. Sélectionnez pour finir le vaisseau-mère et montrez lui le chemin en cliquant sur la zone chiffrée "3" sur votre carte. Disposez vos unités tout au long du chemin qui sera parcouru pour assurer la sécurité du vaisseau et l'opération devrait se solder sans problème par un succès.

Command & Conquer : Alerte Rouge

© Virgin Interactive / Westwood Studios 1996

CONSEIL DE JEU EN RÉSEAU

Fabriquez le plus vite possible les gros bateaux à 2000$. L'intérêt est que si vos adversaires n'ont pas eu le temps de fabriquer une base marine, ils seront alors en grande difficulté. Vous devez surveiller en permanence leur rivage pour détruire toute tentative de construction de base marine. Prévoyez au moins deux bateaux. Pendant ce temps-là, vous pourrez pilonner leur base.

BARGES SURCHARGÉES

Pour transporter plus de cinq hommes sur une barge de transport, construisez plusieurs unités mobiles de transport pour mettre cinq hommes dans chacunes d'elles. Mettez alors ces unités dans la barge. Vous obtiendrez alors 25 hommes dans la barge, au lieu des 5 normalement autorisés.

MODIFIER LES RÈGLES DU JEU

Dans le répertoire du jeu, vous trouverez un fichier d'une taille d'environ 30 Mo (REDALERT.MIX). Editez-le avec votre éditeur de texte favori. Repérez dans ce fichier une zone de texte en clair qui débute par 3-4 lignes de commentaires (ligne commençant par ";") et qui se termine juste avant le nom des auteurs. Copiez/collez cette zone dans un fichier que vous appelerez RULES.INI. Dès cet instant, vous pourrez changer les règles du jeu en modifiant les valeurs contenues dans ce nouveau fichier. Cette astuce fonctionne également en réseau à condition que tous les joueurs possèdent le même fichier de règles modifiées.
Quelques exemples : pour changer la vitesse et la puissance du Tank Mammouth, chercher le texte "; Mammoth tank". Pour la vitesse, changez Speed (par défaut 4) par 10, le coût : Cost (défaut = 1700), etc... Pour changer l'arme d'un véhicule, changez la valeur dans Primary ou Secondary (2ème arme). Pour la puissance de l'armure, changez Strength (augmentez à 6000). Vous pouvez changez les caractéristiques de toutes les armes (toutes les lignes sont commentées).

MISSIONS TAIGA : MISSIONS FOURMIS

Pour l'Add-on "Mission Taïga", à l'écran de présentation laissez SHIFT de gauche enfoncé et cliquez sur le haut-parleur en haut à droite de l'écran. Vous pourrez alors bénéficier de nouvelles missions.

BIEN UTILISER LA CHRONOSPHÈRE EN RÉSEAU

Téléportez un vehicule de construction - en ayant construit auparavant une tourelle de défense - près de la base ennemie et déployez la tourelle à côté. Remettez d'autres défenses et vous aurez une sorte de poste avancé prêt à harceler l'ennemi. Ensuite, faites avancer les défenses vers le camp ennemi et détruisez ses unités et ses bâtiments.

FAIRE ALLER LES BATEAUX PLUS VITE

Les croiseurs sont très lents. Pour qu'ils aillent plus vite, sélectionnez un transporteur avec votre croiseur, et là, il ira à la vitesse de votre transport.

VENDRE UNE UNITÉ

Pour vendre une unité, il faut avoir un centre de service. Envoyez votre unité dessus et cliquez sur l'icone VENDRE. Placez le curseur sur l'unité dans le centre de service, le petit dollar deviendra normalement vert : cliquez et l'unité se vend.

ARGENT INFINI

A l'aide d'un éditeur hexadécimal :
- Pour la version Windows 95 V.1.06 (originale sans mise à jour), éditez le fichier "RA95.exe" et allez à l'offset "D06BC" (853692).
- Pour la version Dos V.1.06 (originale sans mise à jour), éditez le fichier "GAME.DAT" et allez à l'offset "1582D3" (1409747).
- Pour la version Windows 95 V.1.07e (Mission Taïgas), éditez le fichier "RA95.exe" et aller à l'offset "D32F4" (865012).
- Pour la version Dos V.1.07e (Mission Taïgas), éditez le fichier "GAME.DAT" et aller à l'offset "FE76C" (1042284).

A l'offset indiqué, vous devez trouver une chaîne "038297010000". Entrez à la place : "B8AA29000090".
Si vous avez une version différente du jeu, essayez de chercher la chaîne à modifier et de taper la modification ci-dessus.

LANCER LES GRENADES TRÈS LOIN

Choisissez les Soviétiques dans votre camp, car ils sont les seuls à posséder les grenades. Pendant le jeu, choisissez un groupe de grenadiers. Faites-les tirer sur une cible alliée proche. Ils vont mettre la main dans leur sacoche pour prendre une grenade puis ils placent leur bras derrière pour la lancer. A ce moment-là, cliquez sur une autre cible alliée qui se touve plus loin.

MISSIONS ALLIEES

Mission 1A

Votre objectif est de libérer Einstein et de le ramener vers l'hélicoptère qui l'attend. Utilisez vos rangers et vos mitrailleurs pour vous débarrasser de la première vague d'infanterie soviétique. Envoyez une unité au sud pour attaquer un des barils d'essence. Cette action vous permettra d'éliminer une grande partie des troupes ennemies restantes, et de détruire une centrale électrique. La bobine de Tesla s'éteindra une fois que la centrale électrique sera détruite. Servez-vous de Tanya pour tuer les gardes près de la structure où Einstein est retenu prisonnier. Une fois que vous l'aurez libéré, guidez Einstein et Tanya vers le transport en attente. Ne perdez pas de temps! Les tirs des croiseurs alliés (sur la rivière) peuvent être fatals.

Mission 2A

Commencez la construction de votre base dès que possible. Placez vos structures de manière défensive, car, vous reviendrez à cette base lors d'une autre mission. Après avoir construit plusieurs unités d'infanterie avec 2 médecins au minimum, étudiez la carte et nettoyez les secteurs occupés par les Soviétiques. Une petite base ennemie est située au sud-ouest de votre point de départ. Utilisez les barils d'essence pour vous débarrasser facilement des troupes et des structures soviétiques. N'oubliez pas que vous ne disposez que de 30 minutes avant l'arrivée du convoi. Alors, dépêchez-vous!

Mission 3A

Utilisez Tanya pour détruire tous les ponts sur la carte. Attention à ne pas la perdre, sa présence est essentielle pour cette mission. Au sud de votre point de départ, un médecin est prisonnier. Ne tirez pas sur les barils d'essence avant de l'avoir libéré, sinon vous le tuerez à coup sûr. Au sud-ouest, vous trouverez une petite base. Utilisez votre artillerie pour détruire la tourelle lance-flammes, puis attaquez le reste de l'infanterie soviétique avec Tanya. Un autre médecin et un ingénieur se trouvent près des barils d'essence. Si vous pensez avoir besoin d'aide dans cette mission, utilisez l'ingénieur pour vous emparer des casernes. Vous trouverez une caisse pleine d'argent dans la prison. Le secteur des ponts est situé à l'est. Guidez Tanya et l'infanterie - s'il en reste - dans cette zone. Faites attention aux chiens de garde et aux lance-roquettes V2, près du premier pont au nord. Si vous passez ce pont au nord et que vous le détruisez ensuite, vous pourrez accéder aux autres ponts. Ceci vous permettra aussi d'éviter la deuxième plus importante base soviétique de l'est. Attention aux parachutistes qui arriveront en renfort!

Mission 3B

Placez Tanya au sud-ouest. Tirez dans les barils d'essence pour éliminer l'infanterie soviétique. Attendez près de la maison, un médecin prisonnier viendra vous rejoindre. Dirigez-vous ensuite vers l'est. Détruisez les ponts au nord, puis continuez vers l'est. Si vous le souhaitez, vous pouvez sauver la vie des ingénieurs qui doivent être exécutés. Du haut de la crête, tirez sur un garde, puis sur les barils d'essence. Débarrassez-vous des gardes qui s'enfuient. Dégagez le barrage routier au nord en tirant sur les barils, de manière à ouvrir un passage pour les rangers et leurs explosifs. Si votre médecin est mort, vous pourrez en sauver un dans la base située au nord. Passez par la brèche ouverte par les rangers pour éviter la tourelle lance-flammes. Traversez le pont à l'ouest et faites le sauter ensuite. Détruisez les barils d'essence pour éliminer les troupes soviétiques. Une fois que la voie est libre, détruisez le dernier pont au nord.

Mission 4A

Cette mission commence dans la base que vous avez construite dans votre deuxième mission. Toutes les unités et structures soviétiques ou alliées qui ont survécu à la première mission seront encore active. En plus des petits groupes d'unités éparpillés sur la carte, les soviétiques disposent d'une petite base au nord-ouest. Elle est défendue par plusieurs tourelles lance-flammes et des unités de blindés lourds. Commencez par renforcer votre base avec des

tourelles et des bunkers. Créez quelques unités de bazookas pour vous protéger des attaques aériennes des Yaks. Une fois votre base bien protégée, construisez une armée d'infanterie soutenue par des tanks pour attaquer la base soviétique. Une armée assez importante ne devrait pas avoir trop de mal à vaincre les Soviétiques. Une fois la base détruite, étudiez la carte pour éliminer les ennemis en fuite.

Mission 5A

Cette mission se décompose en 3 parties. Vous devez d'abord infiltrer l'usine d'armement soviétique avec votre espion. Les espions échappent totalement à l'attention des forces soviétiques, mais pas au flair des chiens d'attaque! Les chiens font des rondes régulières autour de la base soviétique. Gardez votre espion à l'écart de ces molosses. Lorsqu'ils sont loin, pénétrez dans la base. Une fois votre espion dans l'usine, il doit voler un camion et libérer Tanya. Attention aux structures qu'il traverse, ces informations vous serviront pour la troisième partie de la mission. La seconde commence quand l'espion libère Tanya. Détruisez les lance-missiles SAM pour permettre à un transport d'atterrir et de récupérer Tanya. Pour faciliter la réussite de la troisième partie, Tanya doit détruire un maximum de structures avant de monter à bord du transport. Restez hors de portée du tank, il serait fatal à Tanya. La troisième partie débute une fois que Tanya est partie. Des renforts arriveront à l'endroit où votre espion a commencé la mission. Détruisez la tourelle lance-flammes avec vos tanks, puis attaquez toutes les unités de défense. Avec vos ingénieurs, emparez-vous des structures importantes, notamment du chantier de construction et de l'usine d'armement. Construisez votre nouvelle base en pensant en priorité à la défense. Construisez ensuite une force de frappe composée de tanks et de lance-roquettes V2 pour éliminer les dernières unités et structures ennemies. Un renfort aérien pourrait être très utile pour anéantir les structures défensives soviétiques avant l'arrivée de vos troupes.

Mission 5B

Cette mission se décompose en 3 parties. Vous devez d'abord infiltrer l'usine d'armement soviétique avec votre espion. Les espions échappent totalement à l'attention des forces soviétiques, mais pas au flair des chiens d'attaque! Les chiens font des rondes régulières autour de la base soviétique. Gardez votre espion à l'écart de ces molosses. Lorsqu'ils sont loin, pénétrez dans la base. Une fois votre espion dans l'usine, il doit voler un camion et libérer Tanya. Attention aux structures qu'il traverse, ces informations vous serviront pour la troisième partie de la mission. La seconde commence quand l'espion libère Tanya. Détruisez les lance-missiles SAM pour permettre à un transport d'atterrir et de récupérer Tanya. Faites attention aux chiens, ils pourraient facilement tuer Tanya si vous les laissez s'approcher. Ne faites pas sauter la prison, sinon vous pourriez attirer un lance-roquettes V2 capable de réduire Tanya en poussière. La troisième partie débute une fois que Tanya est partie. Des renforts arriveront à l'endroit où votre espion a commencé la mission. Détruisez la tourelle lance-flammes avec vos tanks, puis attaquez toutes les unités de défense. Avec vos ingénieurs, emparez-vous des structures importantes, notamment du chantier de construction et de l'usine d'armement. Construisez votre nouvelle base en pensant en priorité à la défense. Construisez ensuite une force de frappe composée de tanks et de lance-roquettes V2 pour éliminer les dernières unités et structures ennemies. Un renfort aérien pourrait être très utile pour anéantir les structures défensives soviétiques avant l'arrivée de vos troupes.

Mission 5C

Cette mission se décompose en 3 parties. Vous devez d'abord infiltrer l'usine d'armement soviétique avec votre espion. Les espions échappent totalement à l'attention des forces soviétiques, mais pas au flair des chiens d'attaque! Les chiens font des rondes régulières autour de la base soviétique. Gardez votre espion à l'écart de ces molosses. Lorsqu'ils sont loin, pénétrez dans la base. Une fois votre espion dans l'usine, il doit voler un camion et libérer Tanya. Attention aux structures qu'il traverse, ces informations vous serviront pour la troisième partie de la mission. La seconde commence quand l'espion libère Tanya. Détruisez les lance-missiles SAM pour permettre à un transport d'atterrir et de récupérer Tanya. Détruisez le pont situé au sud pour que Tanya ait le temps de faire sauter les lance-missiles SAM et la prison sans être inquiétée. La troisième partie débute une fois que Tanya est partie. Des renforts arriveront à l'endroit où votre espion a commencé la mission. Détruisez la tourelle lance-flammes avec vos tanks, puis attaquez toutes les unités de défense. Avec vos ingénieurs, emparez-vous des structures importantes, notamment du chantier de construction et de l'usine d'armement. Construisez votre nouvelle base en pensant en priorité à la défense. Construisez ensuite une force de frappe composée de tanks et de lance-roquettes V2 pour éliminer les dernières unités et structures ennemies. Un renfort aérien pourrait être très utile pour anéantir les structures défensives soviétiques avant l'arrivée de vos troupes.

Mission 6A

Construisez une base importante, capable de se défendre et de générer une quantité régulière de crédits. Pensez à la construire près d'un rivage pour installer un chantier de construction naval, ou à vous emparer d'une des structures soviétiques de la petite base au sud. Une fois la sécurité de votre base assurée, regroupez une flotte d'aviso-torpilleurs qui patrouillera pour éliminer les sous-marins et assurer les liaisons maritimes. Explorez également les îles ennemies au sud-est. Avec vos aviso-torpilleurs, bombardez les centrales électriques soviétiques sur la côte, ce qui aura pour effet de désactiver la bobine de Tesla qui protège le port sous-marin. Une fois que la sécurité maritime est assurée, vous pouvez atteindre les 2 objectifs de cette mission. Créez un transport, un VBT, et un espion. A bord du VBT, transportez l'espion vers l'île occupée par les soviets, de l'autre côté de la mer. Envoyez-le vers le centre technologique le plus proche. L'infiltration de ce centre est le premier objectif de la mission. Pour remplir votre deuxième objectif et terminer la mission, vous devez détruire la base soviétique. Trois transports chargés de tanks devraient vous assurer la victoire. Si vous pensez que vos pertes sont trop lourdes, envoyez quelques ingénieurs à bord d'un VBT pour capturer une usine d'armement soviétique, ce qui vous permettra de construire des troupes de ce côté de la mer.

Mission 6B

De l'autre côté du pont, construisez une base importante, capable de se défendre et de générer une quantité régulière de crédits. Pensez à la construire près d'un rivage pour installer un chantier de construction naval, ou à vous emparer d'une des structures soviétiques de la petite base au sud. Une fois que la sécurité de votre base est assurée, créez une flotte d'aviso-torpilleurs qui patrouillera pour éliminer les sous-marins et assurer les liaisons maritimes. Explorez également les îles ennemies au sud-est. Avec vos aviso-torpilleurs, bombardez les centrales électriques soviétiques sur la côte, ce qui aura pour effet de désactiver la bobine de Tesla qui protège le port sous-marin. Une fois que la sécurité maritime est assurée, vous pouvez atteindre les 2 objectifs de cette mission. Créez un transport, un VBT, et un espion. A bord du VBT, transportez l'espion vers l'île occupée par les soviets, de l'autre côté de la mer. Envoyez-le vers le centre technologique le plus proche. L'infiltration de ce centre est le premier objectif de la mission. Pour remplir votre deuxième objectif et terminer la mission, vous devez détruire la base soviétique. Trois transports chargés de tanks devraient vous assurer la victoire. Si vous pensez que vos pertes sont trop lourdes, envoyez quelques ingénieurs à bord d'un VBT pour capturer une usine d'armement soviétique, ce qui vous permettra de construire des troupes de ce côté de la mer.

Mission 7A

Votre premier objectif est de construire une base bien protégée, notamment des attaques aériennes. Vous pourrez ensuite essayer de remplir le premier des 2 objectifs de cette mission. Créez un groupe de tanks ou d'infanterie, ainsi qu'une unité d'ingénieurs, pour attaquer le poste avancé soviétique au sud-est. N'oubliez pas que le but de votre mission est de capturer le dôme radar, pas de le détruire. Une fois que vous aurez pris le contrôle du dôme radar, construisez une ligne de tourelles et de bunkers qui bloquera l'accès au dôme par le nord. Cette ligne pourra non seulement protéger votre base des attaques terrestres, mais empêchera également les soviétiques d'accéder au minerai. Occupez-vous ensuite de la guerre maritime. Construisez une grosse flotte de contre-torpilleurs et d'aviso-torpilleurs. Suivez la côte vers l'est et le sud en détruisant les sous-marins que vous rencontrerez. Avec vos contre-torpilleurs, détruisez les défenses sur le rivage, notamment les bobines de Tesla. Les ports sous-marins sont votre deuxième objectif et se trouvent dans le coin sud-est de la carte. Ils sont bien protégés, mais si votre flotte est assez puissante, la victoire ne devrait pas poser de problème. Dans le cas contraire, vous devrez utiliser la route, plus longue et périlleuse.

Mission 8A

Cette mission est limitée dans le temps. Vous devez protéger votre base et la chronosphère des troupes soviétiques jusqu'à ce que le temps soit épuisé. Il faudra aussi maintenir l'alimentation en énergie de la chronosphère. Les soviétiques jetteront toutes leurs troupes disponibles dans l'attaque, vous devrez donc construire très vite des structures défensives! Dès que possible, envoyez des renforts vers votre base du sud-est, sans oublier le VCM. Surtout, ne vous arrêtez pas pour attaquer les troupes soviétiques, sinon elles atteindront votre base avant vous. Placez votre VCM dans un endroit relativement protégé, puis construisez plusieurs centrales électriques avancées. Positionnez les unités restantes pour garder les entrées de votre base. Enfin, envoyez vos contre-torpilleurs près des plages pour empêcher

tout débarquement. Lorsque vous disposerez de suffisamment d'énergie, faites fonctionner vos collecteurs de minerai et construisez des structures de défense. Commencez par des casernes, puis placez des tourelles, des bunkers et les canons antiaériens. Pendant les moments de répit, vous pourrez construire une usine d'armement pour construire de nouveaux tanks. Les blindages soviétiques ne résisteront pas aux poseurs de mines. Assurez-vous que les crédits coulent à flots. Tant que vous pourrez réparer et remplacer votre système défensif, vous pourrez résister à l'ennemi jusqu'au bout.

Mission 8B

Cette mission est limitée dans le temps. Vous devez protéger votre base et la chronosphère des troupes soviétiques jusqu'à ce que le temps soit épuisé. Il faudra aussi maintenir l'alimentation en énergie de la chronosphère. Les soviétiques jetteront toutes leurs troupes disponibles dans l'attaque, vous devrez donc construire très vite des structures défensives! Dès que possible, envoyez des renforts vers votre base du nord-ouest, sans oublier le VCM. Surtout, ne vous arrêtez pas pour attaquer les troupes soviétiques, sinon elles atteindront votre base avant vous. Placez votre VCM dans un endroit relativement protégé, puis construisez plusieurs centrales électriques avancées. Positionnez les unités restantes pour garder les entrées de votre base. Enfin, envoyez vos contre-torpilleurs près des plages pour empêcher tout débarquement. Lorsque vous disposerez de suffisamment d'énergie, faites fonctionner vos collecteurs de minerai et construisez des structures de défense. Commencez par des casernes, puis placez des tourelles, des bunkers et les canons antiaériens. Pendant les moments de répit, vous pourrez construire une usine d'armement pour construire de nouveaux tanks. Les blindages soviétiques ne résisteront pas aux poseurs de mines. Assurez-vous que les crédits coulent à flots. Tant que vous pourrez réparer et remplacer votre système défensif, vous pourrez résister à l'ennemi jusqu'au bout.

Mission 9A

Cette mission comporte 2 objectifs. Créez d'abord votre base. Elle doit posséder un chantier naval et une solide défense aérienne. Avec vos contre-torpilleurs et vos aviso-torpilleurs, détruisez les sous-marins ennemis, ainsi que les ports sous-marins qui gardent la base soviétique au nord-ouest. Une fois que la voie maritime ne pose plus de problèmes, envoyez un espion dans un VBT à bord d'un transport vers la base soviétique. Attaquez la base avec les contre-torpilleurs et éliminez les chiens autour de l'entrée de la base. Débarquez votre espion et envoyez-le vers le centre de commandement soviétique. C'est le premier objectif de la mission. Une fois que vous aurez infiltré le centre de commandement, vous devrez faire sortir Kosygin du territoire ennemi et le ramener à votre base. Revenez sur vos pas en suivant le chemin suivi par l'espion. Si nécessaire, utilisez le VBT pour résister aux troupes ennemies, puis chargez-le dans le transport pour le ramener à la base.

Mission 9B

Cette mission comporte 2 objectifs. Créez d'abord votre base. Elle doit posséder un chantier naval et une solide défense aérienne. Avec vos contre-torpilleurs et vos aviso-torpilleurs, détruisez les sous-marins ennemis, ainsi que les ports sous-marins qui gardent la base soviétique au nord-ouest. Une fois que la voie maritime ne pose plus de problèmes, envoyez un espion dans un VBT à bord d'un transport vers la base soviétique. Attaquez la base avec les contre-torpilleurs et éliminez les chiens autour de l'entrée de la base. Débarquez votre espion et envoyez-le vers le centre de commandement soviétique. C'est le premier objectif de la mission. Une fois que vous aurez infiltré le centre de commandement, vous devrez faire sortir Kosygin du territoire ennemi et le ramener à votre base. Revenez sur vos pas en suivant le chemin suivi par l'espion. Si nécessaire, utilisez le VBT pour résister aux troupes ennemies, puis chargez-le dans le transport pour le ramener à la base.

Mission 10A

Les renforts aériens sont essentiels dans cette mission. Utilisez vos Apaches pour attaquer les défenses ennemies, et vos tanks pour détruire les autres structures. Si vous parvenez à détruire le chantier de construction, vous aurez un nouvel objectif. Envoyez une unité d'ingénieurs pour prendre le centre de commandement ennemi. Le moyen le plus sûr pour atteindre la base est de passer par l'est, puis de la contourner par le nord. Utilisez des tanks et un VBT transportant vos ingénieurs. Lorsque vous arriverez au quartier général, attention aux mines antipersonnel qui entourent la structure. N'oubliez pas que votre temps est minuté dès que le chantier de construction est détruit. Une fois le quartier

général sous votre contrôle, vous devez commencer immédiatement la mission 10-B.

Mission 10B

1ère méthode

Il s'agit d'une mission très dangereuse. Vous devez envoyer vos unités d'ingénieurs vers les ordinateurs, dans les quatre coins de la carte. Ménagez vos troupes en évitant autant que possible les affrontements. De nombreuses unités soviétiques patrouillent de façon régulière. Si vous étudiez le rythme de leurs rondes, vous pourrez sauver de nombreuses vies. Utilisez vos espions comme éclaireurs, mais prenez garde aux chiens. L'ordinateur du nord-ouest est protégé par une tourelle lance-flammes. Envoyez vite un ingénieur vers la console de contrôle, dans le coin nord-est de la pièce, pour le désactiver. Une pièce située au sud de votre point de départ vous permettra d'obtenir des renforts si vous y envoyez un espion. Utilisez les barils d'essence: ils peuvent non seulement détruire les unités ennemies, mais ils éloignent aussi les troupes des postes de garde. Si vous avez du mal à accéder aux pièces, essayez une autre route. Vous pouvez aussi revenir sur vos pas dans les zones que vous avez déjà nettoyées. N'oubliez pas que votre temps est limité!

2ème méthode

La mission paraît très dure, mais Tania est là pour vous aider. Elle est cachée tout en bas de la carte. Laissez vos soldats en garde et envoyez un espion pour la chercher. Dans le pire des cas, il sera dévoré par un chien, dans ce cas envoyez le deuxième, il sera tranquille. Arrivé entre les tanks ennemis, vous voyez l'entrée d'un couloir extérieur au jeu. Dirigez-y votre espion, et Tania apparaît! Elle pourra passer entre les tanks sans ennuis et pourra rejoindre les autres alliés facilement. Visitez le bâtiment en la faisant passer devant, il n'y a plus aucune difficulté!

Mission 11A

Dans cette mission, vous devez éliminer les forces ennemies présentes sur la rivière pour permettre aux vaisseaux alliés d'envoyer des renforts à l'armée de terre. Vous devez affronter 2 bases soviétiques, dont une place forte située au nord. L'autre, plus petite, se trouve de l'autre côté de la rivière, à l'est. Vous commencez avec 2 VCM. Dès que possible, placez-en un de l'autre côté de la rivière. Vous occuperez ainsi un deuxième site d'attaque et vous aurez accès à une grande quantité de minerai. Construisez vos troupes en privilégiant la défense. Lorsque votre base sera bien protégée, construisez une flotte pour détruire les sous-marins ennemis dans la rivière, ainsi que les ports sous-marins au nord. Une fois les sous-marins anéantis, utilisez vos contre-torpilleurs pour attaquer les structures offensives placées sur la rivière, et qui pourraient s'en prendre au convoi allié. Quand la rivière ne pose plus de problème, utilisez votre deuxième base pour lancer une attaque sur le camp soviétique relativement peu protégé. La capture du chantier de construction ennemi peut être très utile, car il permet de construire les structures soviétiques. Utilisez votre force aérienne pour attaquer les défenses, puis envoyez les tanks et l'infanterie pour détruire les autres structures ennemies. La mission se termine lorsque le convoi allié remonte la rivière.

Mission 11B

Dans cette mission, vous devez éliminer les forces ennemies présentes sur la rivière pour permettre aux vaisseaux alliés d'envoyer des renforts à l'armée de terre. Vous devez affronter 2 bases soviétiques, dont une place forte située au nord. L'autre, plus petite, se trouve de l'autre côté de la rivière, à l'est. Vous commencez avec 2 VCM. Dès que possible, placez-en un de l'autre côté de la rivière. Vous occuperez ainsi un deuxième site d'attaque et vous aurez accès à une grande quantité de minerai. Construisez vos troupes en privilégiant la défense. Lorsque votre base sera bien protégée, construisez une flotte pour détruire les sous-marins ennemis dans la rivière, ainsi que les ports sous-marins au nord. L'attaque peut se faire au sol, mais le combat serait plus difficile avec la proximité de la place forte soviétique. Une fois les sous-marins anéantis, utilisez vos contre-torpilleurs pour attaquer les structures offensives placées sur la rivière, et qui pourraient s'en prendre au convoi allié. Quand la rivière ne pose plus de problème, utilisez votre deuxième base pour lancer une attaque sur le camp soviétique relativement peu protégé. La capture du chantier de construction ennemi peut être très utile, car il permet de construire les structures soviétiques. Utilisez votre force aérienne pour attaquer les défenses, puis envoyez les tanks et l'infanterie pour détruire les autres structures ennemies. La mission se termine

lorsque le convoi allié remonte la rivière.

Mission 12A

Construisez votre base en privilégiant la défense. Votre priorité est de vous emparer du centre technologique soviétique situé dans la plus petite base au nord-est. Vous pouvez aussi prendre le chantier de construction voisin pour accéder aux structures ennemies. Vous aurez besoin d'une grosse force navale pour atteindre les objectifs 2 et 3 de votre mission. Regroupez des contre-torpilleurs et des aviso-torpilleurs pour détruire les sous-marins ennemis. Construisez ensuite des croiseurs. Ils sont capables de tirer sur une cible à partir d'un point très éloigné. Le troisième objectif est d'anéantir le Rideau de Fer. Mais ne détruisez pas le deuxième centre technologique, il doit être capturé pour réussir l'objectif 2. Protégez vos croiseurs en permanence. Vous n'avez pas de port sous-marin à détruire, mais les sous-marins ennemis attaqueront vos vaisseaux sans relâche. Les croiseurs ne peuvent pas se défendre seuls. Lorsque vous aurez atteint ces 3 objectifs, la mission sera achevée. Il n'est pas nécessaire de détruire complètement la base ennemie.

Mission 13A

Cette mission se déroule dans une base soviétique. L'objectif est d'envoyer vos ingénieurs dans 8 générateurs et d'y installer des explosifs, et dans un temps limité. Vous disposez de 2 équipes dans plusieurs endroits. Déplacez-les successivement, pour que l'ordinateur prenne le contrôle dans un secteur pendant que vous dirigez l'autre équipe dans la base. Déplacez vos hommes avec précaution, mais ne perdez pas de temps. Cherchez les consoles spéciales qui pourront vous aider, par exemple celle qui est située au sud de la base, et qui active la tourelle lance-flammes pour détruire les forces ennemies. Surveillez bien les mouvements des troupes soviétiques. La plupart des patrouilles passent avec un rythme régulier, vous pouvez ainsi les éviter et ménager votre infanterie. Au nord de la zone centrale de la base, vous trouverez un étroit tunnel. A son extrémité, il y a plusieurs caisses. Une de ces caisses soignera toutes vos unités, les 2 autres sont pleines de crédits. Vous n'en avez pas besoin pour le moment, mais ils vous faciliteront la tâche pour votre prochaine mission.

Mission 14A

Cette mission est en un raid sur Moscou. Votre premier objectif est de regrouper des fonds et de trouver une zone pour y installer une tête de pont. Vous commencez la mission avec Tanya et 2 voleurs. Commencez par les déplacer vers le sud pour échapper aux barils d'essence qui explosent. Utilisez Tanya pour éliminer les unités ennemies dans cette zone. Parallèlement, déplacez vos troupes vers le nord afin d'éviter les barils qui explosent au sud. Déplacez Tanya vers l'ouest pour attaquer l'infanterie ennemie et les chiens, puis faites-la avancer vers le nord, entre la rivière et une crête, vers une petite base soviétique. Les voleurs doivent suivre Tanya de près, sinon ils seront attaqués par les chiens du poste avancé ennemi. Brisez toute résistance et sabotez les centrales électriques, ce qui aura pour effet de désactiver la bobine de Tesla. Une fois que la voie est libre, utilisez les voleurs pour vous emparer des crédits dans les silos soviétiques. De cette façon, l'armée alliée sera prévenue et enverra des renforts, dont un VCM, depuis la base du nord. Lorsque vous aurez installé votre chantier de construction, les soviets abandonneront leur poste avancé. Assurez la sécurité de vos lignes à l'aide de structures défensives. Pensez à construire une unité d'Apaches pour détruire les défenses ennemies. Votre premier objectif est la plus petite base soviétique, au sud-ouest de la vôtre. Si vous parvenez à capturer un chantier de construction soviétique, un centre technologique et une usine d'armement, votre arsenal sera de tout premier ordre. Vous pouvez utiliser la chronosphère pour placer des unités derrière les lignes ennemies ou envoyer des croiseurs dans les eaux entièrement entourées de terres. Mais attention! Vous ne pouvez pas transporter d'infanterie avec la chronosphère, même dans un VBT. De plus, si vous utilisez trop souvent la chronosphère, vous risquez d'avoir des problèmes. Votre mission sera terminée lorsque toutes les unités et structures soviétiques seront détruites.

MISSIONS SOVIETIQUES

Mission 1A

Il s'agit d'une mission assez facile. Utilisez vos trois avions pour détruire les unités et les constructions ennemies au nord de votre base. Des renforts aéroportés arriveront pour vous aider à éliminer toute résistance. En raison des risques

d'explosions, assurez-vous d'avoir bien détruit tous les barils d'essence avec vos avions. Gardez votre infanterie à distance.

Mission 2A

Dans cette mission, vous devez défendre votre base contre de nombreux raids et détruire la petite base alliée située à l'ouest. Vos ressources étant limitées, il faut construire une raffinerie de minerai et quelques silos le plus vite possible, pour conserver les excédents de minerai. Construisez ensuite une caserne pour l'entraînement de vos troupes. Formez quelques détachements et éliminez toutes les unités ennemies de lance-roquettes qui pourraient menacer vos yaks. Enfin, utilisez vos avions pour soutenir les avancées de votre infanterie et vous assurer la victoire.

Mission 3A

Le temps joue un rôle essentiel dans cette mission. Repérez l'espion habillé en soldat soviétique qui s'échappe de la base, c'est lui que vous devez éliminer. En premier lieu, prenez vos chiens et ordonnez-leur d'attaquer le soldat qui monte la garde près de la maison, à l'est sur votre carte. Quelques soldats prisonniers en sortiront. Envoyez-les directement au sud, vers un point situé à droite du bunker et de quelques canons. Détruisez les canons pour éliminer le bunker et continuez vers le sud. Gardez un oeil sur l'espion et restez sur ses talons. Eliminez les unités ennemies rencontrées pendant la poursuite. Pour une efficacité maximum, gardez toutes vos unités groupées en formation serrée, pour ne jamais être submergé et éliminer facilement les Alliés. Si vous avez trop de soldats blessés, vous trouverez une caisse contenant du matériel médical dans la maison, près du bunker que vous avez détruit. Votre traque vous mènera à une plage, d'où l'espion s'enfuit rapidement. Revenez sur vos pas et allez vers le nord. Vous tomberez alors sur d'autres troupes alliées et quelques canons que vous pourrez détruire pour éliminer la plupart des soldats ennemis. Continuez vers l'ouest et repérez l'espion. Il attend un hélicoptère. N'oubliez pas qu'il est habillé en soldat soviétique, mais vous pourrez facilement le reconnaître, car il n'obéit pas à vos ordres.

Mission 4A

Il s'agit ici d'un cas d'école. Etablissez une base, renforcez vos défenses, puis recherchez l'ennemi et nettoyez la zone. Comme votre incursion sera immédiatement détectée par les troupes ennemies, assurez-vous d'avoir établi une solide défense avec des unités mécanisées et d'infanterie. Gardez un oeil sur votre collecteur de minerai, c'est une cible prioritaire pour les troupes alliées. Le centre de communications se trouve dans l'angle nord-ouest de la carte. Vous devez détruire tous les renforts et toutes les unités de soutien ennemies. N'oubliez pas d'utiliser vos tanks pour détruire les bunkers. Evitez d'envoyer votre infanterie dans ces zones, car ces bunkers peuvent provoquer de lourdes pertes.

Mission 4B

Il s'agit ici d'un cas d'école. Etablissez une base, renforcez vos défenses, puis recherchez l'ennemi et nettoyez la zone. Comme votre incursion sera immédiatement détectée par les troupes ennemies, assurez-vous d'avoir établi une solide défense avec des unités mécanisées et d'infanterie. Gardez un oeil sur votre collecteur de minerai, c'est une cible prioritaire pour les troupes alliées. Le centre de communications se trouve dans l'angle nord-est de la carte. Vous devez détruire tous les renforts et toutes les unités de soutien ennemies. N'oubliez pas d'utiliser vos tanks pour détruire les bunkers. Evitez d'envoyer votre infanterie dans ces zones, car ces bunkers peuvent provoquer de lourdes pertes.

Mission 5A

N'oubliez pas que vous devez prendre le centre de communications ennemi, et non le détruire. Pour cela, vous devez construire un gros bataillon de tanks et envahir la base ennemie au nord-est. Faites attention aux navires qui envoient des renforts vers la base ennemie. Après avoir pris le contrôle du centre de communications, construisez une piste d'atterrissage et utilisez votre avion espion pour faire un rapport sur les zones inexplorées, au centre de la carte. Larguez des troupes aéroportées sur les zones reconnues pour préciser vos informations et localiser la base ennemie. A terme, vous devrez établir une base sur l'île. Commencez par construire des sous-marins capables d'éliminer la flotte alliée. Ensuite, construisez deux ou trois transports. Un VCM devrait arriver. Chargez-le avec tous vos tanks à bord des transports, que vous enverrez sur l'île. Etablissez une tête de pont sur la plage, activez votre seconde base et construisez une usine d'armement pour ne pas avoir à transporter vos unités. Achevez votre mission en détruisant la

base ennemie, au nord-ouest de l'île.

Mission 6A

Votre mission consiste à amener le convoi de camions au nord-ouest de la carte sans subir aucune perte. Vous devez d'abord construire une base à l'aide de votre VCM. Allez à l'ouest de votre point de départ pour avoir assez de place. Assemblez une solide équipe et attaquez votre première cible: la base ennemie située au nord. Attention: l'utilisation du pont pourrait s'avérer désastreuse en raison de la présence de croiseurs dans cette zone. Par précaution, explorez toute la carte avant de déplacer votre convoi. Vous découvrirez un chemin étroit et boueux dans la zone la plus au nord sur la carte. C'est un itinéraire plus sûr pour rejoindre le nord-ouest.

Mission 6B

Votre mission consiste à amener le convoi de camions au nord-est de la carte sans en perdre un seul. Vous devez d'abord construire une base à l'aide de votre VCM. A partir de votre point de départ, prenez vers le nord pour trouver un lieu assez grand. Assemblez une solide équipe et attaquez votre première cible: la base ennemie située au nord. Attention: l'utilisation du pont pourrait s'avérer désastreuse en raison de la présence de croiseurs dans cette zone. Utilisez vos sous-marins pour dégager la zone vers l'est, puis emmenez votre convoi vers le nord-est à bord d'un transport. Utilisez des Yaks ou des parachutistes pour nettoyer la zone avant d'y décharger le convoi.

Mission 7A

Un bon timing est indispensable dans cette mission. Prenez votre commando et déplacez-le immédiatement vers le sud-est en détruisant tous les canons sur votre passage. Vous allez rencontrer un nombre d'ennemis nettement supérieur, il faut donc trouver des renforts. Foncez vers le sud-est en suivant les flèches sur le sol. Dans la partie inférieure du centre de la carte, vous remarquerez une niche. Amenez-y vos troupes et détruisez la tourelle qui protège les chiens et les canons installés à proximité. Ordonnez ensuite aux chiens d'attaquer les soldats alliés qui vous poursuivent. Ensuite, envoyez votre infanterie et les chiens vers l'ouest, où vous trouverez d'autres canons et des soldats ennemis. Détruisez tout sur votre passage. Ne laissez aucun soldat ennemi s'échapper: sinon, ils tueraient les ingénieurs pris en otages au nord-ouest des installations. Après avoir délivré les ingénieurs, guidez-les vers le centre du complexe et les quatre stations de refroidissement pour remettre le système en marche. Quand chaque système sera opérationnel, vous verrez le liquide refroidissant se réactiver dans la partie supérieure de la carte. Amenez ensuite vos troupes au nord, vers le réacteur, pour achever votre mission.

Mission 8A

Dans cette mission, vous devez éliminer toutes les troupes ennemies tout en repoussant leurs attaques sur terre et sur mer. Avec vos sous-marins, détruisez les vaisseaux ennemis qui croisent dans les environs immédiats. Puis construisez une base, en privilégiant sa défense et la protection des champs de minerai situés à l'ouest. Les poseurs de mines alliés essaieront de couvrir le terrain et ils sont d'une redoutable efficacité pour détruire les collecteurs. Avec votre port sous-marin, construisez d'autres sous-marins et éliminez toute menace maritime. Détruisez tous les chantiers de construction navale que vous trouverez. Après avoir formé un escadron d'au moins 10 tanks, construisez des transports et envahissez l'arrière de la base ennemie en passant par sa face nord-ouest, qui est mal protégée. Attention aux bunkers camouflés. Votre premier objectif est la destruction des tourelles et des bunkers. N'oubliez pas les défenses aériennes alliées. Les pertes infligées à l'ennemi devraient faciliter l'arrivée des renforts par transports et le déploiement d'une attaque aérienne.

Mission 8B

Dans cette mission, vous devez éliminer toutes les troupes ennemies tout en repoussant les attaques ennemies sur terre et sur mer. Avec vos sous-marins, détruisez les vaisseaux ennemis qui croisent dans les environs immédiats. Puis construisez une base, en privilégiant sa défense et la protection des champs de minerai situés à l'ouest. Les poseurs de mines alliés essaieront de couvrir cette zone et ils sont d'une redoutable efficacité pour détruire les collecteurs. Avec votre port sous-marin, construisez d'autres sous-marins et éliminez toute menace maritime. Détruisez tous les chantiers de construction navale que vous trouverez. Après avoir formé un escadron d'au moins 10 tanks, construisez des

transports et envahissez l'arrière de la base ennemie en passant par sa face nord-ouest, qui est mal protégée. Attention aux bunkers camouflés. Votre premier objectif est la destruction des tourelles et des bunkers. N'oubliez pas les défenses aériennes alliées. Les pertes infligées à l'ennemi devraient faciliter l'arrivée des renforts par transports et le déploiement d'une attaque aérienne.

Mission 9A

La difficulté de cette mission réside dans la reconstruction et la fortification de la base soviétique qui est presque complètement détruite. Une fois cette tâche accomplie et après avoir repoussé les premières attaques des Alliés, vous verrez que les choses seront plus faciles. Dès que vous pénétrez dans la base, réparez tout et repoussez les troupes ennemies qui ont envahi la base. Renforcez immédiatement votre périmètre avec des bobines de Tesla, et protégez-les des attaques aériennes alliées en plaçant plusieurs sites de missiles SAM autour de chaque bobine. Lorsque vous agrandissez votre base, essayez de rester à l'intérieur des murs et utilisez les champs de minerai au sud de la carte. Les troupes alliées tenteront d'y atterrir pour détruire vos collecteurs. Postez 3 ou 4 tanks dans cette zone pour repousser les attaques ennemies. Après avoir assemblé une solide armée et exploré la carte avec vos avions espions, vous pouvez envoyer des tanks au nord et à l'ouest pour détruire les bases alliées qui s'y trouvent.

Mission 10A

Protégez la zone près de la piste d'atterrissage avec vos camions et un tank au minimum. Partez en reconnaissance avec les 3 autres tanks, mais ne provoquez pas l'ennemi. Pour réussir cette mission, vous avez besoin d'une force aérienne. Détruisez les défenses aériennes, les unités navales et les lance-roquettes ennemis avec vos Migs. Utilisez vos tanks pour détruire les structures non protégées qui présentent peu de risques. Poursuivez les attaques aériennes jusqu'à ce que la route soit dégagée. Un groupe d'ingénieurs arrivera pour vous aider à prendre le chantier de construction et à réparer les installations. Vous pourrez ainsi remettre en état les unités aériennes avant qu'elles soient totalement détruites. Lorsque la voie sera libre et que toutes les unités alliées auront été éliminées, faites passer le convoi.

Mission 11A

Dans cette mission, n'oubliez pas que l'ennemi dispose de 2 chantiers navals et de nombreux navires pour se défendre. Commencez la construction de votre base sur le rivage le plus proche de votre transport. Donnez la priorité à un port sous-marin de chaque côté de l'île, car, vous allez être souvent attaqué par la flotte ennemie mouillée au large. Installez des bobines de Tesla près de la côte pour attaquer les bateaux qui s'approchent de votre base. Enfin, utilisez en permanence au moins 2 sous-marins pour protéger les 2 côtés de l'île. Parallèlement à l'exploration de la carte avec vos avions espions, inspectez la côte avec vos autres sous-marins. Détruisez toutes les unités navales que vous rencontrerez. Avec 4 sous-marins ou plus, vous pourrez anéantir les navires ennemis plus rapidement et plus facilement qu'avec un seul. L'attaque des chantiers maritimes ennemis ne devrait pas poser de problèmes si vous utilisez 2 sous-marins ou plus. Si les Alliés disposent d'un chantier de construction, il devra également être détruit, sinon les chantiers seront immédiatement reconstruits.

Mission 11B

Dans cette mission, n'oubliez pas que l'ennemi dispose de 2 chantiers navals et de nombreux navires pour se défendre. Commencez la construction de votre base sur le rivage le plus proche de votre transport. Donnez la priorité à un port sous-marin de chaque côté de l'île, car, vous allez être souvent attaqué par la flotte ennemie mouillée au large. Installez des bobines de Tesla près de la côte pour attaquer les bateaux qui s'approchent de votre base. Enfin, utilisez en permanence au moins 2 sous-marins pour protéger les 2 côtés de l'île. Parallèlement à l'exploration de la carte avec vos avions espions, inspectez la côte avec vos autres sous-marins. Détruisez toutes les unités navales que vous rencontrerez. Avec 4 sous-marins ou plus, vous pourrez anéantir les navires ennemis plus rapidement et plus facilement qu'avec un seul. L'attaque des chantiers maritimes ennemis ne devrait pas poser de problèmes si vous utilisez 2 sous-marins ou plus. Si les Alliés disposent d'un chantier de construction, il devra également être détruit, sinon les chantiers seront immédiatement reconstruits.

Mission 12A

Dans cette mission, n'oubliez pas que tous les centres technologiques alliés doivent être capturés pour pouvoir ensuite prendre le contrôle de la Chronosphère. Commencez par éliminer les troupes alliées dans les environs immédiats. Construisez votre base en profitant de la protection naturelle des falaises. Placez des sites de missiles SAM et des bobines de Tesla pour protéger les ouvertures sur la vallée. Le minerai ne manque pas dans la région, mais surveillez bien vos collecteurs: l'ennemi n'hésitera pas à les attaquer avec ses hélicoptères. Après avoir construit votre base et exploré la région avec vos avions espions, prenez le contrôle du centre technologique situé au sud. Mais attendez-vous à une violente riposte des Alliés lorsque vous essaierez de prendre ce centre technologique. Une fois que le centre est entre vos mains, votre objectif sera d'attaquer la base ennemie située à l'est. Détruisez les unités navales avec vos Migs. Vous pouvez aussi essayer de prendre le chantier de construction navale pour construire vos propres croiseurs, ce qui facilitera grandement l'attaque de l'île. Lorsque la sécurité sera assurée sur le continent, utilisez vos contre-torpilleurs, vos croiseurs ou vos Migs pour attaquer toutes les centrales électriques de l'île. Ceci vous permettra de désactiver les générateurs d'ombre et les canons antiaériens ennemis. Survolez l'île centrale avec vos avions espions, mais prenez garde à ne pas détruire accidentellement un des centres technologiques ou la chronosphère de l'île, au risque de faire échouer la mission. Pour réussir cette mission, vous devez construire une caserne sur l'île pour créer des ingénieurs, ou les faire venir par transport.

Mission 13A

Dans cette mission, la grande quantité de minerais disponible vous permettra de construire une base fortifiée, mais vous devrez d'abord repousser les nombreuses unités alliées qui vous attaqueront. L'ennemi vous attaquera sur trois fronts, mais en installant des bobines de Tesla à l'ouest et au sud de votre base, vous devriez limiter les dégâts. Postez des tanks à tous les points d'accès pour empêcher les unités alliées de passer. La base ennemie étant fortifiée et très grande, vous devrez coordonner vos attaques aériennes et terrestres pour que votre assaut commun ait le maximum d'effets. Après avoir exploré la carte avec vos avions espions, éliminez les unités navales pour vous faciliter la tâche lorsque vous lancerez vos attaques au sol. Les collecteurs ennemis sont aussi d'excellentes cibles lorsqu'ils sont à découvert. Leur destruction devrait empêcher l'ennemi de reconstruire sa base, faute de moyens financiers. Commencez donc par détruire tous les collecteurs ennemis, puis attaquez les défenses aériennes de la base alliée. Après avoir rasé l'ensemble des dômes radars, la chronosphère sera facilement disponible. Faites venir des ingénieurs et prenez le contrôle de la chronosphère. Attention: la mission sera un échec si vous prenez le contrôle de la chronosphère avant la destruction totale de tous les dômes radars.

Mission 13B

Dans cette mission, la grande quantité de minerais disponible vous permettra de construire une base fortifiée, mais vous devrez d'abord repousser les nombreuses unités alliées qui vous attaqueront. L'ennemi vous attaquera sur trois fronts, mais en installant des bobines de Tesla à l'ouest et au sud de votre base, vous devriez limiter les dégâts. Postez des tanks à tous les points d'accès pour empêcher les unités alliées de passer. La base ennemie étant fortifiée et très grande, vous devrez coordonner vos attaques aériennes et terrestres pour que votre assaut commun ait le maximum d'effets. Après avoir exploré la carte avec vos avions espions, éliminez les unités navales pour vous faciliter la tâche lorsque vous lancerez vos attaques au sol. Les collecteurs ennemis sont aussi d'excellentes cibles lorsqu'ils sont à découvert. Leur destruction devrait empêcher l'ennemi de reconstruire sa base, faute de moyens financiers. Commencez donc par détruire tous les collecteurs ennemis, puis attaquez les défenses aériennes de la base alliée. Après avoir rasé l'ensemble des dômes radars, la chronosphère sera facilement disponible. Faites venir des ingénieurs et prenez le contrôle de la chronosphère. Attention: la mission sera un échec si vous prenez le contrôle de la chronosphère avant la destruction totale de tous les dômes radars.

Mission 14A

La mission finale est la plus difficile du jeu. Eliminez toute menace potentielle dans le secteur et construisez immédiatement votre base. Attention: des mines ont été placées près de votre zone, ne vous éloignez pas de votre base tant que vous n'aurez pas une force suffisante pour nettoyer les champs de mines. Des renforts arriveront lorsque vous aurez repoussé la première vague d'attaquants. Attendez-vous à d'autres assauts de chaque côté de votre base. Réparez en permanence les bâtiments endommagés et construisez des bobines de Tesla et des sites de missiles SAM pour contre-attaquer. Pensez aussi à construire rapidement un port sous-marin afin de vous défendre contre les croiseurs qui arriveront peu de temps après les premières offensives ennemies. Si vous réussissez une percée et que

vous maintenez votre position, votre premier objectif sera l'île au nord-est de votre base. Prenez le contrôle du chantier de construction et détruisez les héliports qui sont responsables des nombreux dégâts subis par votre base. Détruisez également le pont au nord de l'île pour éviter d'être attaqué par des renforts ennemis. Il s'agit ensuite de livrer un violent combat pour anéantir l'ennemi. Concentrez vos premières attaques terrestres sur les défenses aériennes ennemies, vos MIGs pourront ainsi détruire le reste de la base sans risquer d'être abattus. Enfin, maintenez au moins 3 sous-marins en opération pour repousser les attaques navales qui se multiplieront pendant cette mission.

EMPÊCHER L'INVASION D'ÎLES

Pour empêcher l'invasion ennemie dans certains niveaux (ceux qui comportent des îles), placez des mines au bord de l'eau, le plus près possible. Vous empêchez ainsi tout débarquement. Attention : si le bateau de transport explose, n'oubliez pas de remettre des mines.

TIRS PRÉCIS

Pour que les tirs de vos croiseurs soient plus efficaces, faites les tirer sur le sol juste avant l'unité que vous visez en appuyant sur la touche CTRL

COMBINAISON D'ATTAQUE

Créez 9 Ivan Chrono et 9 VCI. Installez vos Ivan Chrono dans les VCI puis posez les rideaux de fer sur ces derniers. Envoyez le tout à l'intérieur d'une base ennemie et lancez l'attaque. Effet grantit.

Command & Conquer : Alerte Rouge 2

© Electronic Arts / Westwood Studios 2000

CHEVAL DE TROIE

Jouez avec les soviétiques, utilisez un Yuri pour prendre le contrôle d'un bus scolaire, mettez des troupes à l'intérieur et vous pourrez les faire entrer sans problème dans la base ennemie.

UNITÉS SECRÈTES

Envoyez un espion dans les Baraquement, le Labo ou l'Usine de votre adversaire et vous pourrez construire de nouvelles unités.

ARGENT INFINI

Avec un editeur Hexadecimal, éditez le fichier GAME.EXE et recherchez 2bc7897c242489834c020000eb4c, une fois cette
chaine hexa trouvée, modifiez le 2b par 03 et sauvegardez. Dorenavant plus vous construirez plus vous aurez d'argent.

GUIDE COMPLET

CD Alliés

Conseils et techniques de base :
- Dès que vous vous trouvez en présence de tonneaux à proximité de forces soviétiques n'hésitez pas à tirer dessus car l'explosion qu'ils dégageront vous facilitera grandement la tâche.
- Quand vous vous trouvez au commandement d'une patrouille d'I.G. utilisez le plus souvent possible leur faculté à se protéger de sacs de sable (le petit curseur dans la barre de commande).
- Quand la bataille s'annonce longue et périlleuse prenez les devants en construisant d'entrée plusieurs raffineries.
- Plus vous construisez d'usines d'armement et plus les véhicules que vous ferez construire sortiront rapidement de l'usine (de même pour les casernes et autres...)

MISSION 1 : opération Gardien solitaire

OBJECTIFS :
- Détruire la flotte soviétique
- Entrer en contact avec Fort Bradley
- Protéger la vie de Tanya

Prenez dans un premier temps le contrôle de Tanya et nagez jusqu'aux bombardiers afin de les couler avec vos bombes.
Une fois la statue de la liberté détruite sélectionnez toutes les troupes disponibles et dirigez-vous à l'ouest par le pont de gauche. Suivez ensuite le chemin vers l'est pour rejoindre Fort Bradley tout en tuant les parachutistes qui essayeront de vous arrêter. Ce deuxième objectif atteint vous prenez possession du commandement de la base. Profitez-en pour développer une caserne et plusieurs hommes (pas mal de G.I. et quelques chiens) afin de préparer l'affrontement. Une fois les troupes prêtes à passer à l'action, envoyez un ingénieur réparer le pont situé juste au-dessous de votre base pour permettre le passage au champ de bataille.
Tout en prenant garde à Tanya il ne vous reste plus qu'à anéantir toutes les unités et bâtiments soviétiques.

MISSION 2 : opération Aigle Glorieux

OBJECTIFS :
- Prendre la base américaine occupée par les soviets
- Détruire toutes les forces soviétiques
- Protéger la vie de Tanya

Commencez cette mission en sollicitant Tanya d'entrée de jeu et dirigez-la vers la base ennemie située au nord-ouest de la carte. Pour accéder à la base sans trop de dégâts, infiltrez-la en traversant la rivière afin d'éviter les mitrailleuses. Une fois dans la base soviet détruisez à l'aide de vos bombes les 2 canons. Cette action libérant le passage aérien, des ingénieurs sont parachutés sur la base. Prenez le contrôle de tous les bâtiments et envoyez vos soldats roquette s'occuper des mitrailleuses qui entourent votre nouvelle base.
Développer votre armée et partez attaquer la puissance ennemie. Notez que vous recevrez du renfort en plein cœur de la bataille quand vous serez venu à bout d'un certain nombre de bâtiments.

MISSION 3 : opération Gloire au Chef Lieu

OBJECTIF :
- Détruire le psycho-rayon

Un seul objectif dans cette troisième mission, mais ne vous y méprenez pas, elle constitue véritablement la première opération délicate du jeu.
Vous commencez avec beaucoup d'hommes, servez-vous en pour protéger votre base en les répartissant autour des bâtiments et en les déployant, rajoutez des blockhaus. Vous êtes maintenant protégé contre les multiples assauts que vont vous infliger les soviets au cours de cette mission.
Une fois la base protégée, commencez par construire trois ou quatre raffineries, une caserne, une usine d'armement et un QG de forces aériennes. Mettez-vous ensuite à construire le maximum de chars aussi bien pour défendre la base que pour préparer l'attaque et faites construire une escadrille d'une douzaine de busards. Au bout de quelques minutes du renfort vous arrive au nord-ouest ainsi qu'au sud-est de la carte.
Une fois une grosse quantité de chars produits (environ une vingtaine), prenez direction Nord par le pont afin de lancer une première attaque, histoire de dégager le terrain mais n'arrêtez pas la construction des chars pour autant. Lors de ces premières attaques détruisez en priorité les structures de surveillance aérienne pour vos busards qui serviront par la suite.
Une fois que tous vos chars ont péris, lancé un deuxième assaut, puis un troisième si nécessaire. Le psycho-rayon se trouve au nord-est de la carte, protégé par des unités soviets, lancez vos busards pour détruire le rayon ou alors si vous avez vu un gros niveau chars, sollicitez-les une fois de plus.

MISSION 4 : opération Dernière chance

OBJECTIFS :
- Organiser un débarquement sur les côtes et établir une base
- Détruire l'amplificateur psychique avant sa mise en service

Commencez par envoyer vos soldats roquettes détruire les deux super canons postés à l'entrée du port. Ensuite servez-vous des destroyers pour nettoyer la plage afin de préparer le débarquement. Epargnez toutefois les bâtiments

ennemis pour pouvoir par la suite les investir avec les ingénieurs.
Une fois l'ennemi éradiqué amenez-les dans les Amphibies et faites en débarquer tout le beau monde.
Etablissez la base et construisez rapidement deux ou trois raffineries ainsi que les structures de combat habituelles.
Faites construire pas mal de chars pour préparer l'attaque en une fois. Des renforts arrivent à l'endroit où vous avez débuté la mission.
Une fois que vous avez acquis un nombre de chars suffisamment élevé, lancez l'attaque en passant par le pont qui monte vers le nord. L'amplificateur est situé juste un peu plus au nord-est de la plage où vous venez de débarquer, vous ne pouvez pas le louper. Attaquez l'amplificateur à partir du pont. Notez que si les chars ne suffisent pas vous avez du renfort qui débarque au moment où vous lancez l'assaut et ceci au nord de la carte, des soldats roquettes en plus ! Veinard va !

MISSION 5 : opération Ténèbres

OBJECTIFS :
- Infiltrer le labo de combat soviétique
- Neutraliser le silo à missiles nucléaires soviétique
- Protéger la vie de Tanya

Camoufler un des espions en soviet et envoyez-le, escorté de Tanya, en direction de la première base ennemie. Durant le trajet, protégez l'espion des chiens. Arrivé à l'entrée de la base soviet, faites tirer Tanya sur les barils afin de faire exploser la bobine Tesla de droite. Le passage étant maintenant sans danger pour Tanya, faites-la pénétrer dans la base à l'endroit où vous avez déclenché l'explosion et laissez l'espion attendre devant la base. Une fois à l'intérieur faites le ménage en favorisant l'extermination des chiens qui pourraient empêcher vos espions d'arriver à leurs fins. Une fois tous les chiens morts, envoyez l'espion infiltrer le labo.
Vous devez maintenant atteindre la seconde base pour pouvoir détruire le premier silo à missiles nucléaires mais des bobines tesla ne vous le permettent pas. Faites appel à un deuxième espion et faites-le investir un des réacteurs Tesla. Le courant est coupé durant une minute, ce qui affecte une panne des bobines tesla, profitez-en pour faire passer Tanya de l'autre côté de la base. Continuez vers le nord, accompagné du dernier espion qu'il vous reste. Traversez la rivière à l'aide du pont tout en éliminant les forces ennemies que vous rencontrez, vous arrivez à la base qui contient le premier silo. Contournez la base par la gauche afin d'éviter les bobines et faites sauter les barils pour créer une brèche et pouvoir accéder au silo, laissez l'espion hors de la base comme précédemment. Après avoir éliminé les soviets et le premier silo, envoyez votre espion prendre le contrôle d'un réacteur tesla, et faites traverser la base à Tanya.
Du renfort arrive alors, ce sont trois nouveaux espions. Sélectionnez une des trois nouvelles recrues et faites la rejoindre Tanya. Dirigez ensuite notre duo vers la dernière base. Passez par les collines, suivez les traces de véhicules puis, arrivés à la bifurcation choisissez d'emprunter le chemin de gauche, vous voilà arrivés en territoire ennemi. Comme pour la base précédente, contournez la base et faites sauter les barils pour vous créer un passage. Faites patienter l'espion hors de la base pendant que Tanya s'occupera des soviets et des chiens. Utilisez maintenant votre espion pour infiltrer de nouveau un réacteur Tesla, puis à l'aide de Tanya, détruisez le deuxième silo.
Notez qu'un char et quatre I.G. sont retenus prisonniers par des grilles, plus bas mais que vous n'avez pas besoin d'eux pour cette mission.

MISSION 6 : opération Liberté

OBJECTIFS :
- Renforcer les forces alliées du Pentagone et en prendre le commandement
- Anéantir toutes les forces soviétiques à Washington

Enfin! Vous voilà confronté à la première grosse bataille du jeu ! Débranchez le téléphone et préparez-vous à en découdre sérieusement avec les soviets.
Une fois les renforts arrivés sur place, établissez une base à côté du Pentagone de manière à ce que les rayons prismes puissent vous protéger. Construisez tous les bâtiments possible ainsi que quatre ou cinq raffineries. Postez des G.I. partout où vos collecteurs vont chercher du minerais afin de les protéger des multiples assauts soviétiques tout au long de la partie. Construisez ensuite quelques prismes pour protéger les bâtiments que vous venez d'établir.
Développez une armée importante et lancez de grosses attaques répétées contre les soviets. Vous avez deux passages différents pour attaquer les soviets dans cette mission : vous pouvez emprunter le pont à l'est ou bien celui à

l'ouest.
Sachez que l'ennemi possède deux bases, une tout à fait au nord, au centre et une autre vers le nord-est.

MISSION 7 : opération Mer profonde

OBJECTIF :
-Détruisez toutes les forces soviétiques

C'est simple, c'est clair, c'est gore. L'objectif ? Détruire. Malheureusement il n'en est pas aussi facile qu'on puisse le croire...
Construisez d'entrée de jeu trois ou quatre destroyers pour lutter contre l'attaque navale des soviets qui arrive déjà sur vous. En même temps, faites une trentaine de I.G. et déployez les tout autour des structures par groupe de cinq (au moins) pour contrecarrer les multiples invasions soviétiques qui vont avoir lieu durant cette partie. N'oubliez pas que vous possédez aussi les tours prismes maintenant, abusez-en. Rajoutez ensuite trois ou quatre raffineries et protégez comme d'habitude les lieux où ils récoltent.
La base soviet est établie au nord-ouest sur une petite île bien gardée par des bobines Tesla et autres structures de protection, mais la plus importante et la plus gênante des structures soviet reste la tour à missiles nucléaires. L'ennemi peut en effet utiliser cette arme redoutable toutes les dix minutes, il vous faut donc la détruire rapidement. Pour cela faites une vingtaine de soldats roquettes et envoyez-les sur la base soviétique, escortés d'au moins 6 busards, en passant bien entendu par le coté où il y a le moins de tireurs aériens. Faites les attaquer le lance-missiles nucléaire et rien d'autre, jusqu'à sa destruction.
Commencez ensuite à construire pas mal d'amphibies pour pouvoir déplacer vos unités sur l'île ennemie. Mettez-vous à construire beaucoup de chars, autres véhicules et soldats pour préparer le débarquement.
Une fois suffisamment d'unités d'attaque produites envoyez quelques-uns de vos destroyers s'occuper de faire le ménage aux contours de l'île. Envoyer maintenant les amphibies à l'arrière de l'île, là où les soviets n'y sont pas, histoire d'accoster sans trop de problèmes.
Faites donc arriver sur l'île une grosse artillerie et lancez l'attaque (ou les attaques) en favorisant la destruction des structures de protection en premier lieu.

MISSION 8 : opération Libre passage

OBJECTIFS :
- Détruire le psycho-rayon soviétique
- Anéantir toutes les forces soviétiques
- Protéger la vie de Tanya

Vous commencez cette mission avec quatre I.G., Tanya et deux ingénieurs. Sélectionnez les quatre I.G. et dirigez-vous vers le rayon soviet qui apparaît sur votre carte en empruntant le long pont près de vous. Arrivés sur place faites sauter la barrière et attaquez à distance la bobine tesla, en déployant vos unités. Faites la même chose ensuite pour le rayon. Une fois ce dernier détruit du renfort vous arrive de toute part. Construisez votre base tout à fait au sud-ouest près des bâtiments endommagés et protégez la en disposant vos chars prismes tout autour. Vous ne disposez pas de suffisamment d'argent pour mettre en place une bonne base dès le début du jeu. Faites réparer la raffinerie et l'usine d'armement par vos ingénieurs pour en prendre possession. Construisez ensuite un collecteur de minerais, puis au fur et à mesure que vous gagnez de l'argent fabriquez plusieurs raffineries.
Continuez à protéger votre base jusqu'à avoir suffisamment d'argent pour la développer et pour constituer une bonne armée. Profitez-en alors pour faire connaissance avec vos nouveaux chars prismes en en fabriquant en grosse quantité. Si vous avez du mal à démarrer en début de jeu à cause du faible budget dont vous disposez, faites investir des espions dans les différentes raffineries soviétiques pour gagner un peu d'argent facile.
Anéantissez les Soviétiques pour gagner la bataille.

MISSION 9 : opération Temple solaire

OBJECTIFS :
- Déjouer et empêcher toutes les tentatives soviétiques de copier notre technologie prisme

- Anéantir la base soviétique qui protège leur centre de recherche

Envoyez les commandos marins en direction de la base soviétique. En chemin vous rencontrez plusieurs I.G. prisonniers ainsi que des techniciens et deux chars. Tuez les gardiens soviétiques pour étoffer votre équipe. Sélectionnez un commando marin et un ingénieur, faites les pénétrer dans la base soviet en contournant les remparts par la droite, jusqu'aux côtes. Placez des bombes sur chacune des deux tours prismes (une à l'entrée de la base et une autre juste en dessous de l'enclos aux crocodiles) et tuez tous les ingénieurs soviets et les chiens. Amenez maintenant votre ingénieur investir discrètement le baraquement soviétique afin de pouvoir créer le maximum d'hommes tesla qui vous aideront à lutter contre les tanks soviets.
Vous recevez du renfort une fois les 2 tours prismes détruites. Servez-vous des commandos marins pour faire sauter tous les réacteurs tesla de manière à ce que les bobines tombent en panne, puis faites entrer tout le beau monde dans la base soviet et détruisez tout.

MISSION 10 : opération Mirage

OBJECTIFS :
- Assurer la sécurité du laboratoire d'Einstein
- Détruire toutes les forces soviétiques

Postez vos hommes au nord de la base et déployez-les de manière à arrêter les Soviétiques lors de leurs tentatives d'invasion. Détruisez ensuite tous les véhicules lance-missiles postés sur les buttes autour de la base. Servez-vous du VM disponible pour établir une seconde base à côté du laboratoire d'Einstein au sud, protégez cette nouvelle base comme la première.
Faites construire trois ou quatre raffineries pour assurer vos fonds, puis créez le maximum de chars mirages pour préparer l'attaque.
Les Soviétiques vous laissant tranquille après les quelques assauts en début de partie, vous avez tout votre temps pour déployer une armée importante et partir écraser les trois bases soviétiques situées au nord.

MISSION 11 : opération Retombées

OBJECTIFS :
- Construire une chronosphère
- Neutraliser la menace nucléaire à Cuba

Commencez tout d'abord par éliminer les tireurs embusqués dans l'hôtel situé au nord-est de votre base tout en luttant contre les pieuvres et sous-marins soviets. Puis postez rapidement des tours prismes tout autour de votre base. Faites construire tous les bâtiments possibles pour développer toutes les possibilités de construction. Fabriquez ensuite des VCI et des busards pour contrecarrer les attaques des bateaux lance-missiles soviétiques.
Pour assurer vos fonds, construisez dès le début au moins cinq raffineries (vous en avez une de plus située sur l'île au sud de votre base).
Faites construire une chronosphère pour atteindre le premier objectif.
Il faut maintenant préparer le débarquement sur l'île ennemie, située tout à fait au sud de la carte. Faites construire plusieurs amphibies pour transporter des véhicules jusqu'aux soviets, puis faites débarquer le plus rapidement possible les véhicules que vous avez précédemment construits car toutes les vingt minutes une attaque nucléaire est lancée sur votre base. Utilisez la chronosphère pour téléporter des chars prismes près des lance-missiles pour pouvoir ainsi les détruire facilement. Faites ceci plusieurs fois de suite.
Avec débarquements et téléportations répétés, vous devriez venir à bout des soviétiques sans trop de difficultés.

MISSION 12 : opération chrono tempête

OBJECTIFS :
- Nettoyer la zone pour que les renforts transit par chronosphère puissent arriver
- Eliminer la garde noire d'élite de Romanov autour du Kremlin

Envoyez un de vos commandos détruire le réacteur Tesla au centre de la base pour désactiver les bobines. Une fois cela fait, les conscrits vous attaquent, tuez-les tous. Continuez en libérant les alliés retenus prisonniers par des grilles, puis une fois les forces teléportées, commencez à construire votre base. Les attaques soviets vont être plus que nombreuses durant cette mission alors postez à peu près une vingtaine d'hommes déployés à chaque entrée de la base pour arrêter les forces ennemies.
Il vous faut en priorité détruire la tour à missile nucléaire située dans la principale base soviet tout au sud de la carte. Pour cela vous allez construire une chronosphère et un satellite espion pour dégager la vue. Téléportez cinq ou six chars prismes près de la tour à missiles nucléaires pour s'en occuper.
Développez ensuite une armée pour lutter contre les attaques soviets et faire de la place autour de votre base car les soviets sont placés juste à côté de la vôtre et empêchent ainsi vos récolteurs de cultiver le minerais.
Il ne vous reste plus qu'à éliminer la garde noire de Romanov, utilisez cette fois encore la chronosphère et téléportez en plusieurs fois des chars dans le coin en bas à droite de la carte (c'est à dire à l'endroit où se trouve le Kremlin), pour la détruire à petit feu.
Voilà, Romanov étant hors d'état de nuire, la guerre est terminée. Rompez soldats !

CD Soviets

MISSION 1 : Opération Aube rouge

OBJECTIF :
- Détruire le Pentagone

Formez des conscrits en grosse quantité et envoyez-les vers le nord pour éliminer la première partie de la base alliée. Réparez ensuite le pont en vous servant d'un de vos ingénieurs puis faites continuer vos troupes vers l'ouest. Vous tombez rapidement face à la deuxième partie de la base ennemie. Plutôt bien gardée, évitez de l'attaquer de front et faites investir l'immeuble de gauche par quelques-uns de vos conscrits qui s'occuperont ainsi de la garde alliée. Le passage étant libéré, foncez et tuez. Détruisez toutes les unités américaines hormis le centre de parachutage qu'il vous faut investir à l'aide d'un des ingénieurs qui vient de débarquer en guise de renfort.
Continuez ensuite vers le nord, pour éliminer le Pentagone. Tuez les quelques I.G. qui gardent le chemin menant au Pentagone puis attaquez ce dernier. Des renforts arrivent alors de toute part vous assurant à coup sûr une victoire plus que facile.

MISSION 2 : Opération Côte hostile

OBJECTIFS :
- Débarquer en territoire ennemi et établir une base
- Détruire toutes les forces ennemies

Une fois avoir débarqué, commencez par établir une base tout en éliminant les gêneurs. Déployez rapidement un chantier naval, comme vous l'indique votre opérateur. Une flotte navale alliée vous attaque alors, mais au même moment une dizaine de sous-marins vous arrivent du nord. Profitez de cette occasion pour anéantir la flotte ennemie. Investissez les bâtiments alentours à votre base histoire de contrecarrer toutes tentatives d'invasions alliées. La base ennemie se trouve au sud, une bonne troupe de conscrits suffira pour sa destruction. Notez qu'une fois la base alliée détruite, deux récolteurs de minerais ennemis s'introduisent discrètement dans la vôtre. Souhaitez-leurs la bienvenue comme il se doit !

MISSION 3 : Opération Grosse pomme

OBJECTIFS :
- Prendre le labo de combat américain
- Construire un psycho-rayon et le défendre

Le bâtiment que vous devez prendre se situe au nord-est de la carte. Construisez une bonne base à l'endroit où vous trouvez votre V.M. avec trois ou quatre raffineries et développez une armée importante pour préparer le combat. Faites

attention de ne pas descendre du parking en début de partie car des troupes alliées vous attaqueraient immédiatement. Envoyez ensuite plusieurs commandos par le pont, avec si possible des contrôleurs d'esprits dans chacun d'eux, afin de dégager la zone de toute présence alliée. Méfiez-vous des immeubles longeant le pont qui pourraient être pris par les ennemis. Vous avez des structures alliées en centre-sud et au nord-est. Une fois la puissance américaine anéantie, placez votre armée près du labo de combat allié et faites y pénétrer un ingénieur afin d'en prendre possession. Vous recevrez du renfort une fois le labo investi, postez vos nouvelles unités tout autour. Des forces alliées débarquent alors de tous les coins de la carte. N'ayez pas peur de cette impressionnante invasion et laissez la attaquer votre base ce qui vous laissera tranquille pour le psycho-rayon qui, en se déclenchant rapidement vous assurera la victoire.

MISSION 4 : Opération Front intérieur

OBJECTIFS :
- Etablir une base. Défendre la mère patrie
- Détruire toutes les forces ennemies

Vous disposez dans cette mission de dix minutes pour vous préparer à l'arrivée des forces alliées. Déployez une base avec quatre raffineries et toutes les autres structures sans perdre de temps. Bâtissez en même temps votre armée en favorisant la construction de chars et de sous-marins. Placez ensuite en garnison les maisons aux alentours de votre base en y faisant rentrer des conscrits.
Une fois les dix minutes écoulées faites attention aux attaques navales des alliés au sud. La base de l'ennemi se situe au nord-est de la carte, elle vous envoie des troupes régulièrement mais rien de grave ; des mitrailleuses bien placées à l'entrée de votre base devraient en venir à bout aisément.
Une fois fin près envoyez vos troupes vers l'ennemi en longeant la côte par l'est. Utilisez vos drones de terreur pour neutraliser les chars alliés et détruisez toutes les structures et unités ennemies restantes.

MISSION 5 : Opération ville lumière

OBJECTIFS :
- Utiliser les soldats Tesla pour électrifier la tour de Paris et détruire la totalité des forces françaises

Vous voilà entouré d'unités françaises, ils sont partout et supérieurs en nombre, mais le plus mâlin l'emportera : c'est à dire vous !
La technique est simple et efficace, pour anéantir facilement et sans trop de dégâts les forces alliées il vous faut investir les bâtiments proches de vos ennemis.
Prenez quelques conscrits et en suivant la méthode décrite ci-dessus nettoyez la zone sud de toute présence française. Envoyez ensuite un ingénieur investir le centre de recherche au sud-est pour gagner de l'argent sans rien faire. Grâce à ses fonds durement gagnés faites le maximum de conscrits et envoyez-les assiéger la supposée base au nord de la garde, puis envoyez des hommes tesla électrifier la tour Effel.

MISSION 6 : Opération Diviser

OBJECTIFS :
- Etablir une base dans les îles d'Hawaï
- Détruire la marine des Alliés

Vous disposez ici de dix petites minutes pour vous préparer aux attaques ennemies. Développez pour ceci une très grosse armée navale car il vous faut juste anéantir la flotte alliée pour remporter la victoire. Plantez des bobines tesla tout autour de la base bien en longeant les côtes de manière à en faire profiter les bombardiers ennemis. La base alliée se trouve sur l'île au centre de la carte, faites y débarquer plusieurs unités par amphibie pour dégager un peu la zone de ses tours rayons prismes et permettre ainsi pour plus tard une meilleure approche pour votre flotte.

MISSION 7 : Opération Chrono défense

OBJECTIF :
- Défendre votre labo de combat coûte que coûte

Commencez par allez tout de suite mettre fin à la propagande au nord-ouest en envoyant trois ou quatre chars s'occuper du révolutionnaire. Construisez trois raffineries pour ne pas être dérangé niveau budget et sécurisez votre base au maximum. Pour ceci il vous faut placer plusieurs canons anti-aériens pour lutter contre les assauts des hommes roquettes, pas mal de sentinelles de combats pour éviter toutes invasions alliées et beaucoup voire énormément de bobines tesla (n'oubliez pas de faire des réacteurs tesla en grande quantité) car elles seront décisives pour la protection de votre labo.
Une fois la sécurité plus que présente dans votre base, il est inutile de créer trop d'unités soviets car seule la défense est importante dans cette mission. Postez seulement quelques chiens aux entrées de la base afin d'éviter toutes tentatives d'intrusion espionne, des hommes tesla à proximité des bobines pour renforcer la puissance de leurs rayons, et plusieurs soldats munis de lance- roquettes, répartis équitablement dans la base, pour prêter main forte aux canons anti-aériens.
Tenez tête à l'ennemi une bonne vingtaine de minutes pour triompher.

MISSION 8 : Opération Profanation

OBJECTIF :
- Prendre la maison Blanche

Postez des hommes en position de défense à l'avant et l'arrière de votre base pour accueillir les unités alliées fraîchement parachutées. Développez une base ainsi qu'une armée en prenant garde à bien la protéger à l'est près du pont. Une fois avoir conçu une armée suffisamment élevée, envoyez la anéantir le camp beige situé à l'est de votre base puis, détruisez les récolteurs de minerais violets au nord de la carte pour laisser place aux vôtres.
Pour se faire plus d'argent cherchez les monuments et détruisez-les. Ils vous donneront la plupart du temps quelques dollars. Constituez ainsi une grosse armée afin de pouvoir attaquer la puissance soviet de Vladimir se trouvant au nord de la carte. L'endroit étant bien protégé, favorisez la destruction des structures de sécurité avant toute autre chose.

MISSION 9 : Opération le renard et la meute

OBJECTIF :
- Capturer le président en utilisant le contrôle psychique

Commencez par diriger vos contrôleurs d'esprits au nord, vous tombez sur une petite base alliée. Prenez le contrôle du roquette VCI qui patrouille dans le coin et faites le tuer les deux G.I. postés à l'entrée de la base. Envoyez ensuite deux de vos contrôleurs d'esprits pour prendre possession des ingénieurs et leur faire investir le labo et la caserne.
Former un ingénieur à l'aide de votre nouvelle caserne et envoyez-le, escorté d'un contrôleur d'esprit, tout à fait à l'est en contournant bien sûr la base principale et ses nombreuses tours prismes. Amenez votre duo à l'arrière de la base où se trouve le snyper qui s'entraîne sur des cibles.
Prenez le contrôle de ce snyper et faites lui éliminer les G.I. postés dans la base. Prenez ensuite le contrôle du char pour détruire les deux blockhaus qui bloquent l'entrée de la base. Faites ensuite détruire le char en l'envoyant saluer une des tours prismes puis reprenez le contrôle du snyper. Faites investir l'aéroport par votre ingénieur pour pouvoir ainsi bénéficier de l'option de parachutage.
A l'aide du snyper, il vous faut maintenant éliminer la garde de la base principale (et spécialement les chiens) qui se trouve postée aux deux entrées. Une fois les entrées dégagées, formez un espion et envoyez le infiltrer un réacteur tesla ce qui provoquera une panne et désactivera les tours prismes. Profitez de cette courte minute de panne pour snyper tout le beau monde présent dans la base (sauf le président bien sur), et faites contrôler l'esprit du président pour réussir la mission.

MISSION 10 : Opération Alliance périlleuse

OBJECTIFS :
- Prendre le labo de combat américain et repérer le système contrôle météo
- Détruire le système de contrôle météo

Érigez votre base avec tous les bâtiments disponibles et surtout le silo de missile qui sera décisif dans cette bataille.

Faites deux raffineries, mais construisez plusieurs collecteurs de minerais. Pour assurer la sécurité de votre base postez deux ou trois bobines tesla aux entrées nord et sud et placez plusieurs canons anti-aériens répartis équitablement parmi les structures.
Une fois votre base relativement développée, il vous faut dans un premier temps détruire la flotte ennemie. Faites pour ceci plusieurs pieuvres et sous-marins puis partez détruire les gêneurs.
Préparez ensuite le débarquement. Développez une armée composée essentiellement de chars apocalypse et d'hommes teslas. Une fois votre armée stockée dans les amphibies, près à débarquer, lancez un missile nucléaire sur la plage qui vous ait montrée en début de partie. Il reste malgré le missile deux tours prismes vous empêchant ainsi l'accès à la base ennemie. Faites construire quelques cuirassés amiraux pour tirer à distance sur les tours et les détruire de leurs puissants missiles.
Il ne vous reste plus qu'à faire débarquer vos troupes, nettoyer de toutes structures alliées gênantes et d'investir le labo américain à l'aide d'un de vos ingénieurs.
Ceci fait, on vous révèle l'emplacement du contrôle météo situé tout à fait au nord-ouest de la carte. Un missile nucléaire en viendra facilement à bout.

MISSION 11 : Opération Révolution rouge

OBJECTIF :
- Détruire le quartier général de Youri, le Kremlin

Développez une base et sécurisez là au maximum avec de nombreuses bobines tesla. Faites construire tous les bâtiments disponibles ainsi que trois où quatre raffineries. Une fois le silo de missiles construit, il vous faut le protéger de nombreux mini-canons car Youri fera tout pour le détruire à l'aide de sa flotte aérienne. Eriger ensuite un psy censeur bien défendu pour anticiper les intentions de vos adversaires.
Il vous faut ensuite lutter contre l'ennemi qui s'entête à vous détruire mais sans tenter d'attaques désespérées, ne faites que subir. Puis attendez d'avoir la possibilité de lancez un missile. Visez directement le Kremlin et répétez cette action trois fois pour engendrer sa destruction.

MISSION 12 : Opération Ouragan polaire

OBJECTIF :
- Détruire la chronosphère

Développez rapidement une base avec une ou deux bobines tesla car des forces alliées débarquent dès le début de la partie par chronosphère sur l'île où vous êtes installé. L'ennemi ne le fait qu'une seule fois donc il vous est inutile de surcharger votre base en dépenses inutiles de bobines. Bâtissez ensuite une seule raffinerie mais plusieurs récolteurs. Déployez une flotte navale et partez attaquer celle de l'adversaire située à l'ouest de votre île. A l'aide de cuirassés amiraux nettoyez la plage de toute présence alliée. Développez ensuite votre base jusqu'à posséder tous les bâtiments disponibles et surtout un rideau de fer et un silo de missiles, que vous protégerez de nombreux canons anti-aériens. Le minerais manquant sur votre île, faites débarquer un VCI sur l'île alliée pour construire une deuxième base dans le but d'exploiter ses richesses. Défendez parfaitement cette nouvelle base car l'ennemi n'est pas loin, juste au dessus dans les collines.
Il vous faut maintenant découvrir le terrain où se trouve l'ennemi car sans ça vous ne pourriez pas utiliser les missiles nucléaires aux endroits les plus intéressants. Equipez pour ceci vos unités les plus rapides du rideau de fer et introduisez-les dans le camp ennemi.
Une fois avoir découvert le terrain sur lequel se trouve l'ennemi, armez-vous de patience et lancez des missiles nucléaires sur toutes les structures de protection et de fabrications alliées (tours prismes, casernes, usines d'armement…). Visez directement la chronosphère (située en milieu de carte, tout à fait à l'ouest) ne servirait malheureusement à rien car un seul missile n'en vient pas à bout et les alliés le font réparer dès qu'il subit le moindre dommage.
Une fois l'ennemi épuisé et vulnérable, envoyez une troupe de vos unités s'occuper de la chronosphère.
Après une lutte acharnée contre l'ennemi, vous voilà enfin maître du monde. Félicitation !

CONSTRUIRE DES UNITÉS À 1 ÉTOILE

Construisez 2 espions (spy) et cliquez sur un ennemi. Vos espions ressembleront alors aux ennemis sur lesquels vous avez cliqué. Amenez-les vers la ville ennemie. Mettez un espion dans un baraquement. Vous poiurrez désormais construire des unités humaines à une étoile. Faites entrer le second espion dans une usine et vous pourrez alors construire des unités machines à une étoile.

DES CLONES INFINIS DE YOURI LE TERRIBLE

Pour réaliser cette astuce, vous devrez avoir être en possession d'une map contenant un hopital, une cuve de clonage et bien sûr la possibilité de créer Youri le Terrible.
D'abord, créez un Youri, si vous possédez la cuve de clonage, vous en obtiendrez 2. Ordonnez ensuite à l'une de vos unités de l'attaquer afin de l'endommager. Envoyez le à l'hopital. Quand il en sortira, un autre emergera de la cuve de clonage. Vous pouvez repèter cette opération.

GAGNER RAPIDEMENT UNE ESCARMOUCHE

Si vous jouez avec un pays soviètique, fabriquez le plus vite possible des Kirov. Avec seulment 5 unités vous pourrez détruire facilement les bases adverses.

SNIPER PLANQUÉ

Une bonne combinaison consiste à cacher un maximum de chars mirages dans une forêt protégés par des snipers à l'arrière. De cette façon, le camouflages des chars couvrira les snipers, vous permettant d'éliminer facilement les assaillants humains.

COMMANDOS CHRONO

Si vous voulez obtenir des commandos chrono, vous devez envoyer un espion dans un labo de combat allié. Ces unités ont la puissance des commandos et se deplacent comme des legionnaires chrono. Ils coûtent cependant $2000.

GAGNER UN PEU D'ARGENT

Sur le CD des alliés, à la mission 8 après avoir détruit le psycho-rayon, cherchez une place en bas de la carte pour y amener vos chars prismes. Détruisez l'arche et roulez dessus avec vos tanks pour gagner de l'argent.

CAMION DE DEMOLITION ARTISANAL

Pour cette astuce, il faut avoir pris possession des deux sortes de base (allié/soviet). Construisez un V.C.I. et mettez-y un Ivan le fou (ou chrono) . Vous formerez alors un camion de démolition possédant l'onde destructrice de Youri et formant des radiations.

Command & Conquer : Alerte Rouge 2 : La Revanche de Yuri

© Electronic Arts / Westwood Studios 2001

BRUTES GRATUITES

Assurez vous d'avoir un transmuteur génétique et un collecteur d'esclaves. Avec le transmuteur génétique, transformez des esclaves en brutes. Comme les esclaves sont "gratuits", les brutes le seront également.

PLUSIEURS YOURIS OU BORIS

Construisez une cuve de clonage en même temps que vous entrainerez Youri ou Boris. Vous verrez alors une unité sortir de la caserne et une autre de la cuve.

ARGENT ILLIMITÉ

A l'aide d'un éditeur héxadécimal, éditez le fichier **GAMEMD.EXE** du répertoire Westwoodalerte rouge 2. Cherchez la chaîne **2BC7897C24248983** et modifiez le **2B** en **03**. Ainsi, vous gagnerez de l'argent à chaque fois que vous construirez des unités et des bâtiments.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Salut soldat ! Avant de te lancer à corps perdu dans la bataille, écoute ce qu'un vieux vétéran comme moi a à te dire ! L'aide de jeu qui suit n'est pas la seule et unique façon de remporter la victoire. Chaque stratège à ses techniques bien à lui et celles que je te propose ne sont peut-être pas les plus ingénieuses. Toutefois, les miennes ont toutes largement fait leurs preuves et les suivre permet une victoire plus facile et donc plus rapide.

Troupes Alliées

MISSION 1 : Opération Espace Temps

OBJECTIFS :
- Prendre les centrales électriques pour alimenter la machine temporelle
- Protéger la machine temporelle
- Détruire le Psycho-dominateur d'Alcatraz

Commencez par donner l'ordre à vos récolteurs de minerais de travailler là où se trouvent les diamants de manière à acquérir un maximum d'argent en un minimum de temps.

Faites ensuite un ingénieur et envoyez-le infiltrer l'hôpital situé un peu plus au Nord de votre base. Vos unités d'infanterie seront alors capables de restaurer leur énergie automatiquement s'ils subissaient des dégâts. Poursuivez la mise en place stratégique en plaçant en garnison (c'est à dire en faisant infiltrer des soldats G.I.) le maximum de bâtiments alentour à votre base et l'hôpital. Mettez-vous maintenant à produire un maximum de soldats et gardiens G.I. afin d'assurer la sécurité au coeur même de la base, en les déployant tout autour (croix jaune clignotante). Envoyez ensuite plusieurs commandos de vos hommes où de véhicules nettoyer les environs des ennemis qui patrouillent dans toute la partie Sud de la carte. Attaquez-les de façon déployée avec vos soldats ou bien faites les s'enflammer grâce aux tirs puissants de vos chars mirages. Anéantissez ensuite toutes les mitrailleuses soviétiques postées généralement près des centrales électriques. Une fois la zone dégagée, faites des ingénieurs dans le but d'infiltrer plusieurs centrales pour permettre ainsi la remise en marche de votre machine temporelle. Une fois que vous aurez infiltré suffisamment de centrales électriques, vous faites alors un saut dans le temps. Repoussez l'attaque soviétique grâce aux super canons et aux gardiens I.G., puis nettoyez du mieux possible la mer de la flotte soviétique. Tanya ne mettra pas longtemps avant d'apparaître. Sollicitez celle-ci dès son arrivée et envoyez-la traverser la mer pour atteindre l'île du Nord-ouest. Enfin, faites sauter d'une distance raisonnable les barils d'essence disposés à proximité des grilles protégeant le Psycho-dominateur puis finissez-le en le faisant sauter d'une bombe. Si toutefois vous ne réussissez pas à maintenir l'agent spécial Tanya en vie durant la mission, cela n'aura aucune conséquences car elle ne sera que blessée et des porte-avions armés jusqu'aux dents débarqueront alors en guise de renfort. Vous vous en servirez, dans ce cas là, pour détruire le Psycho-dominateur d'une simple attaque aérienne.

MISSION 2 : Opération Comme au Cinéma !

OBJECTIFS :
- Détruire tous les broyeurs de la ville
- Détruire tous les bâtiments de Youri

Installez votre base à l'endroit pile où vous débarquez, puis produisez un maximum de soldats G.I. et placez grâce à eux tous les bâtiments alentours à votre base en garnison. Trouvez l'acteur Hollywoodien un peu plus haut au-dessus de votre base car étant tireur d'élite dans le même style de Tanya il pourra vous être très utile (deux autres sont à trouver plus haut sur la carte). Commencez la construction en bâtissant dans l'ordre ; une centrale, une raffinerie, une caserne, puis un Q.G. aérien. Vous pouvez alors sélectionner les tours prismes dans l'onglet protection. Postez le plus rapidement possible un grand nombre de ces tours autour de votre base car l'attaque soviétique ne tardera pas. Une fois la base en sécurité, construisez six ou sept raffineries afin d'assurer un maximum de fond tout au long de la partie. Faites ensuite construire toutes les structures disponibles puis envoyez un premier commando débarrasser la zone de l'aéroport au Sud-ouest de la carte. Faites venir derrière un ingénieur sur les lieux pour infiltrer le dit aéroport ce qui vous assurera plusieurs arrivées de renforts par voies aériennes. A chaque broyeur détruit, vous trouverez une caisse pleine de jolis dollars à l'intérieur. Quand vous détruisez les récolteurs ennemis vous libérez des esclaves qui en guise de remerciement vous aideront dans la bataille. N'oubliez pas l'hôpital à l'ouest qui une fois infiltré vous permet une recharge constante de l'énergie de vos unités. Démolissez toutes unités soviétiques présentent sur la carte pour obtenir la victoire.

MISSION 3 : Opération Système d'Exploitation

OBJECTIFS :
- Détruire le silo nucléaire de Youri
- Libérer le campus Massivesoft

Cette mission peut se révéler extrêmement simple et rapide si vous prenez l'ennemi de vitesse d'entrée de jeu. Commencez par faire infiltrer la grande tour juste un peu au-dessus de votre base par un soldat. Cela aura pour effet de dévoiler toute la carte d'un seul coup. Produisez le maximum de chars et soldats G.I., puis débarrassez le campus Massivesoft de sa garde soviétique. Lancez une tempête artificielle, dès que l'on vous signale que celle-ci est prête, sur la base au silo nucléaire pour dégager sévèrement la zone.
Envoyez ensuite toutes les unités que vous aurez eu le temps de créer durant ces quelques cinq minutes directement sur le silo qui devrait tomber rapidement. Non vous ne rêvez pas, c'est bel est bien déjà terminé pour cette mission !

MISSION 4 : Opération Pierre Tombale

OBJECTIFS :

- Détruire les bioréacteurs situés à côté de la grande pyramide
- Détruire la base de Youri

Commencez par placer en garnison la pyramide au nord de l'endroit où vous débarquez, puis bâtissez votre base en favorisant une bonne défense en priorité. Placez des chiens et des snipers dans la forêt à l'est, et faites leur garder la zone (touche G du clavier). Une fois avoir construit le satellite espion, prenez connaissance du champ de bataille puis, histoire de gagner un peu plus d'argent, allez investir les derricks de recherche installés sur l'île du Sud-est grâce aux ingénieurs. Prenez après ça le contrôle de Tanya et traversez l'eau pour ainsi accéder à la première des deux bases (celle la plus à l'ouest). Faites sauter le baril d'essence (le seul et l'unique, vous ne pouvez pas le louper), puis empruntez la brèche ainsi créée. Une fois à l'intérieur, faites un nettoyage complet comprenant destruction des bâtiments + des ennemis. Quand tous les bioréacteurs seront tombés, Einstein sera libéré et une nouvelle arme sera mise à votre disposition : le dominateur spécial. Utilisez-le pour contrôler les nombreux chars pratiquement empaquetés les uns sur les autres, dans la deuxième base. Ils deviennent alors contrôlables. Faites le maximum de dégâts dans la base mais foncez dans un premier temps détruire le bâtiment principal pour ainsi priver l'ennemi de la possibilité de construire. Produisez en grosse quantité des chars Gems puis lancez des attaques sur la base pour mettre fin à toute menace ennemie. Ceux-là n'étant pas affectés par le pouvoir de prise de contrôle des tours ennemies, vous ne risquez pas d'avoir de mauvaises surprises.

MISSION 5 : Opération Déclonage

OBJECTIFS :
- Trouver et détruire les centres de clonage de Youri
- Détruire le reste des forces de Youri

Placez dès le commencement de la mission les structures à proximité de votre base en garnison. Bâtissez votre campement en l'organisant du mieux possible et mettez sur pied un grand nombre de raffineries. Envoyez ensuite un ingénieur investir l'hôpital plus bas sur la carte. Développez tranquillement une grosse armée pour la bataille qui s'annonce puis, commencez à encercler l'ennemi en plaçant en garnison les bâtiments autour de sa base.
Envoyez plusieurs attaques massives de chars et autres unités sur les soviets et favorisez l'attaque des structures principales et des tours à prise de contrôle en priorité.

MISSION 6 : Opération Guerre ou Paix

OBJECTIFS :
- Défendre le parlement
- Détruire la base de Youri

Effectuez d'entrée la traditionnelle mise en garnison des structures, en choisissant celles se trouvant avant le pont (prenez aussi les deux bâtiments au coeur même de votre base). Envoyez trois ingénieurs infiltrer les derricks de recherche après avoir préalablement détruit les grillages bâtis tout autour. Partez ensuite investir l'hôpital avant l'attaque des forces soviétiques puis patientez jusqu'à l'arrivée ennemie en mettant en place une puissance de frappe. Repoussez toutes les attaques soviétiques tout en surveillant de près le fleuve car plusieurs sous-marins rôdent dans les parages. Pour venir à bout des soucoupes volantes, construisez des tourelles lance-missiles ou bien postez des gardiens G.I. en déployé. Faites tout pour les faire chuter hors de votre base car en explosant elles libèrent des gaz mortels pour les unités humaines. Lancez pour finir, une ou plusieurs attaques sur la base de Youri pour remporter la victoire.

MISSION 7 : Opération Au Fond du Gouffre

OBJECTIFS :
- Construire une tour radar soviétique
- Détruire le Psycho-dominateur de l'Antarctique
- Détruire les forces de Youri

La confrontation finale est arrivée. Vous débutez ici avec quelques pauvres ingénieurs ; faites-les réparer et investir les structures de la base soviet abandonnée puis construisez le plus rapidement possible le radar. Des unités ainsi qu'un VCM arriveront alors à l'ouest de la carte. Il vous faudra alors gérer durant la bataille deux bases en même temps. Etablissez un campement complet là où les nouvelles unités viennent d'arriver puis protégez convenablement la base restaurée car elle sera sujette à pas mal d'attaques. Pour avoir une chance de remporter la victoire, notez qu'il vous

faudra les quatre armes grandioses qui suivent : le contrôle météo (crée des tempêtes artificielles), la chronosphère (déplace vos troupes par téléportation n'importe où sur la carte), le silo missile (envoie une belle tête nucléaire là où vous le désirez), et le rideau de fer (vous apporte l'invulnérabilité sur les véhicules choisis).
Abattez en priorité le Psycho-dominateur de Youri ainsi que le transmuteur génétique à l'aide des armes à longue portée citées précédemment. Placez des camoufleurs de base dans les deux campements que vous aurez établis pour éviter que l'ennemi ne prenne le contrôle de vos unités directement à l'intérieur d'une de vos bases, ce qui ferait alors pas mal de dégâts. Une fois que toute la carte sera visible (il suffit de construire un satellite espion), utilisez la chronosphère pour déplacer vos troupes à l'arrière de la base de Youri, c'est à dire carrément à l'Est de la carte, vous pourrez alors faire d'énormes ravages directement à l'intérieur du camp soviet. Je recommande fortement d'utiliser un maximum de chars prismes pour attaquer la base ennemie car, frappant à distance éloignée, ils ne risquent pas de se retrouver contrôlés par les tours d'esprit. Si vous avez peur d'être à court d'argent, partez investir les deux derricks sur l'île inférieure, au nord-ouest et profitez-en pour prendre la caisse qui s'y trouve. En parlant d'argent, n'oubliez pas de fabriquer beaucoup de raffineries pour vous assurer assez de fonds pour la bataille. Voilà, vous avez toutes les clés en main pour défaire Youri et son équipe de possédés ; si jamais vous n'y arrivez pas du premier coup, ne baissez pas les bras et persévérez, ne serait-ce que pour voir la cinématique de fin où le beau lieutenant aux yeux bleus (je précise, c'est une femme !) apparaît en tenue de soirée ! Alors, motivé là ?

TROUPES SOVIETIQUES

MISSION 1 : Opération Espace Temps

OBJECTIFS :
- Détruire la marine alliée et les super canons
- Détruire les blockhaus autour de la machine temporelle pour la capturer
- Prendre quatre centrales électriques pour alimenter la machine temporelle
- Prendre le contrôle de la base soviétique et l'utiliser pour détruire le Psycho-dominateur

Anéantissez les super canons grâce à votre cuirassé amiral et occupez-vous ensuite de la flotte alliée près des côtes. La besogne achevée, vous voyez débarquer des renforts venant du nord. Accostez sur la plage et faites le ménage complet sur tout le bas de la zone, car des alliés qui patrouillent ne sont pas loin. Notez que Boris est très utile car en plus d'être comme Tanya, c'est à dire vraiment efficace pour tuer les unités humaines, il est capable de détruire un véhicule rapidement de sa simple mitraillette. Foncez ensuite dans la base alliée et explosez tous les blockhaus. Vous devez après ça investir suffisamment d'usines pour ainsi pouvoir remettre en marche la machine temporelle. Pour cela utilisez les ingénieurs et postez des unités et chars près des usines investies car les troupes de Youri essayeront elles-aussi de se les approprier. Une fois la machine réactivée vous vous déplacez dans le passé, et toutefois un tantinet de trop ; vous voilà en pleine époque du Jurassique. Résistez aux attaques des tyrannosaures pendant une minute et trente secondes et vous remonterez alors moins tôt dans le passé. Il vous faut à présent trouver la base soviétique qui se trouve à l'ouest pour en obtenir le contrôle. Faites embarquer dans un amphibie plusieurs unités, chars et conscrits confondus, et gagnez l'île plus au Nord de votre base pour renverser le Psycho-dominateur, médiocrement gardé.

MISSION 2 : Opération Déjà Vu

OBJECTIFS :
- Détruire les avant-postes aux frontières allemandes
- Détruire le laboratoire d'Einstein et sa Chronosphère

Eliminez les trois avant-postes avec les unités que l'on vous confie dès le départ (les rampes de lancement sont considérablement utiles, elles tirent de très loin). Après ça vous recevrez de nouvelles unités en renfort, dont un VCM. Mais au lieu de construire une base et de lutter un long moment contre les troupes de Youri pour gagner la bataille, sollicitez tous les véhicules et les hommes que l'on vous a donnés dès le départ de la mission puis partez en direction de la base verte pour vous poster juste à l'arrière. Vous pouvez alors, à l'aide de vos rampes de lancement V3, viser la chronosphère et le labo et ainsi finir la mission en un temps qui tient du record.

MISSION 3 : Opération Lavage de Cerveau

OBJECTIFS :

- Détruire le psycho-rayon
- Détruire le psycho-dominateur
- Anéantir les forces de Youri

Vous débutez la mission avec un nombre d'unités relativement restreint, mais il vous est inutile d'en produire plus pour ce premier objectif. Faites embarquer dans un amphibie les cinq véhicules que vous possédez et faites accoster tout ce beau monde sur le port, juste à droite du pont. Pendant ce temps, envoyez deux trois conscrits en mission suicidaire lutter sur le pont, juste histoire de faire diversion. Une fois vos véhicules sur terre ferme, envoyez-les, en contournant le plus possible par le haut, détruire le psycho-rayon. Foncez et ne vous préoccupez surtout pas du reste. La base alliée passe alors dans votre camp et la technologie américaine ainsi que la ravissante Tanya se joignent alors à votre cause. Faites maintenant plusieurs récolteurs car vous ne pouvez construire de bâtiments durant cette mission et ce sera là la seule manière d'en gagner rapidement. Des derricks se trouvent plus au Nord de la base, ne les négligez pas. Après s'être constitué une armée importante, lancez des attaques répétées sur la base de Youri jusqu'à sa destruction. Vous pouvez aussi la jouer plus en finesse en sollicitant Boris, Tanya, et quelques snipers. Pour moi c'est du tout vu ! ;-)

MISSION 4 : Opération Romanov en Fuite

OBJECTIFS :
- Localiser le président Romanov et le protéger
- Détruire la base de Youri autour de l'aéroport
- Amener Romanov à l'aéroport lorsque tout danger sera écarté

Commencez par développer votre base comme à l'accoutumée. Lorsque vous aurez bâti un radar, un carré jaune apparaîtra alors sur la carte, vous indiquant l'endroit exact où vous devez vous rendre pour récupérer votre bien aimé président. N'allez chercher Romanov seulement après avoir développés suffisamment de bobines tesla pour la défendre car les clones de Youri vont fortement vouloir s'en emparer. Un peu plus au Nord de votre campement se trouve une faible base ennemie un peu gênante à votre progression. Envoyez des véhicules s'occuper des mitrailleuses et autres sécurités de la base puis envoyez ensuite des ingénieurs investir les bâtiments.
Vous obtiendrez ainsi une deuxième base et de nouvelles options de développement du même coup. Au centre de la carte se trouve une sorte de place, entourée d'immeubles. Ceux se trouvant près du pont sont investis par des hommes de Youri et les pertes sont énormes si vous tentez de passer sans vous soucier pour autant de ces tireurs embusqués. Faites donc deux ou trois camions démolitions et, en contournant bien la place par le haut (de manière à éviter les mitrailleuses au centre), foncez sur les immeubles où se cachent les hommes de Youri. En vous prenant pour cible, ils provoqueront alors leur propre perte. Le passage vers l'aéroport étant libéré, envoyez vos troupes en contournant eux aussi la place du centre de la carte par le haut et faites le ménage le plus complet possible autour de la zone pour écarter tous les dangers et ainsi permettre au camarade président de gagner l'aéroport sans entraves.

MISSION 5 : Opération Vitesse de Libération

OBJECTIFS :
- Trouver une zone d'atterrissage et trouver une base
- Localiser et détruire la base sous-marine de Youri
- Eliminer toutes les forces de Youri

Vous pouvez choisir durant cette mission le lieu où vous désirez vous installer. Si vous accostez sur la première partie de l'île que vous rencontrerez vous serez relativement plus tranquille que si vous choisissez la partie plus à l'Ouest. Mettez en place une base et protégez la comme il se doit. Dès lors que vous aurez la possibilité de construire un chantier naval, faites-le. Déployez ensuite une flotte importante de sous-marins et cuirassés amiraux car c'est sur votre flotte que repose la victoire. Envoyez après ça toutes les troupes maritimes dont vous disposez au centre de la carte, en contournant bien l'île par la gauche, c'est à dire dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Luttez contre tous les boomers ennemis que vous rencontrerez durant le trajet, attaquez-les en masse pour plus d'efficacité. Arrivé au port, libérez les rives voisines de la grosse escorte de Youri (toujours des boomers furtifs) puis, à l'aide de vos cuirassés, abattez les deux statues à l'effigie de Youri pour vous permettre le passage à l'intérieur du port. Une fois la zone nettoyée, occupez-vous tranquillement du port et c'est gagné !

MISSION 6 : Opération En Route Vers la Lune

OBJECTIFS :

- Trouver un lieu où établir votre base
- Localiser et détruire le centre de commandement lunaire

Vous disposez ici d'un montant d'argent énorme mais la récolte de minerais n'est pas disponible pour cette mission. Vous l'aurez compris, seul le combat et la stratégie seront à prendre en compte sur cette drôle de planète. La base de Youri est secondée par deux autres sous-parties. L'une d'elles se trouve juste au-dessus de l'endroit par lequel vous débarquez, l'autre un petit peu plus au Nord-est, juste avant la base principale ennemie. La stratégie proposée est la suivante : faites des chars pour détruire les mitrailleuses et autres véhicules à portée aérienne, puis envoyez des troupes de cosmonautes s'occuper des tours à prise d'esprit et des unités ennemies présentes dans les airs. Chaque semi-base détruite vous permet d'empêcher une caisse d'argent. Profitez-en pour développer de nouvelles unités de combat puis attaquez l'ennemi sans relâche tout en limitant au maximum les pertes inutiles.

MISSION 7 : Opération Tête-à-Tête

OBJECTIF :
- Détruire la forteresse de Youri

Vous voilà déjà plongé dans la bataille finale, Youri est tout près et il n'est pas seul. En effet, il a réussi à prendre le contrôle d'une base alliée et d'une base soviet ; vous subissez donc les attaques de non pas une mais trois puissances de frappe ! Mais rassurez-vous la situation peut aisément se retourner contre Youri car il vous suffit d'abattre les psycho-rayons de chacune des deux bases pour ainsi en prendre le commandement total. Mettez en place une base comme conseillé dans les missions précédentes, puis partez complètement au Sud-est pour trouver un groupe rebelle désirant vous aider à mettre fin au règne de Youri. Dans ce groupe se trouvent deux camions bourrés d'explosifs, une fois le rideau de fer acquis, rendez- les invulnérables et envoyez-les tout droit sur les deux psycho-rayons du niveau. Youri se retrouvera alors bien seul et la victoire sera plus que facile pour vous. Je signale pour ceux qui seraient pressés d'en finir (et ce serait bien dommage car cette bataille est hors-normes) qu'une attaque par le Nord-ouest, à l'intérieur de la base alliée, est facile à mettre en place avec quelques chars et un bon rideau de fer pour attaquer directement la résidence de Youri et remporter la victoire rapidement.

Mes félicitations camarade général, vous venez enfin de terminer le jeu !

Command & Conquer : Alerte Rouge : Missions Tesla

© Electronic Arts / Westwood Studios 1998

NUAGES TOXIQUES

Lors d'une partie en escarmouche, choisissez une équipe soviétique et construisez une base avec une grande protection de bobine tesla. Envoyez ensuite l'un de vos tanks MAD dans base ennemie avec un un rideau de fer. Détruisez le tank une fois qu'il sera dans la base. Vous verrez des nuages toxiques apparaitre à peu près un quart d'heure après l'explosion. Ces nuages pourront détruire les ennemis en lançant des éclairs.

SOLUTION COMPLÈTE

MISSIONS ALLIES

Grèce

Représailles

Il est impératif de détruire tous les camions. Déployez votre base et faites des VBT. Construisez au moins 15 tanks et entraînez cinq espions. Embarquez-les dans un VBT et, avec celui-ci, allez à la base ennemie et tuez les chiens. Envoyez les espions au dôme radar. Construisez un centre de service et cinq poseurs de mines. Envoyez-les sur les chemins du convoi, puis posez entre 15 et 20 mines dans chaque chemin, ne laissant aucune chance au camion de s'évader. Rassemblez vos tanks et détruisez la base.

Brulûres

Mettez un espion et quatre mitrailleurs dans le VBT. Allez vite à la base du nord-est car un tank- mammouth se lance à vos trousses (heureusement qu'il est lent !). Tuez les chiens et les hommes près des tours lance-flammes. Lâchez l'espion et bougez-le à l'est de la base et, dès qu'il a trouvé les générateurs, faites le retourner au VBT. Avec lui, détruisez les barils et les générateurs suivent aussitôt : le courant, faible, fait apparaître un VCM. Faites-le descendre entre les deux champs de minerai et construisez une centrale, une raffinerie et une usine d'armement. Produisez 20 tanks et mettez-en 10 sur les champs de minerai pour empêcher le collecteur ennemi de venir vous faire perdre de l'argent. Si l'espion est toujours en vie, allez avec lui à la base de l'Ouest puis la suivante. Ne détruisez pas les centres biologiques car il vous faudra les capturer. Entraînez 25 ingénieurs et capturez les centres pour ensuite détruire la base du nord-est.

Antipodes

L'espion ne doit pas mourir. Utilisez-le pour activer le panneau de contrôle, avancez et tuez le chien et ses hommes. Envoyez l'espion au nord, activez le panneau de contrôle puis allez au sud pour infiltrer l'usine d'armement. Suivez le camion des yeux : il apparaît dans la salle est. Prenez-le vite, activez le panneau de contrôle et, avec vos hommes, avancez pour tuer quelques soldats. Divisez vos hommes en deux groupes, envoyez-en un pour tuer le chien au sud, donnant l'accès à l'espion. Utilisez-le pour pirater le panneau de contrôle, qui tuera les ennemis. Bougez vos forces au

nord, utilisez le panneau de contrôle avec l'espion, qui s'occupe de tank- mammouth. Bougez vos forces à l'est, tuez les chiens et envoyez l'espion à l'est. Utilisez l'autre panneau de contrôle pour détruire un autre tank- mammouth. Bougez vos hommes au sud-est, continuez au sud et, avec l'espion, utilisez le panneau de contrôle en bas. Tanya libérée, envoyez-la faire le ménage au nord, près de l'usine. L'espion conduira un tank- mammouth : suivez-le et faites sortir vos troupes.

Evacuation

Construisez deux raffineries, trois casernes et quatre usines d'armement. Avec 10 tanks, tuez les opposants qui menacent les villages. Amenez-les au champ de minerai nord et, avec 30 tanks, encerclez la base ennemie pour l'attaquer. Épargnez le port sous-marin et le chantier de construction. Capturez-les, construisez deux chantiers navals et plusieurs destroyers. Avec eux, sillonnez les mers en détruisant les sous-marins grâce au sonar (espion dans le port sous-marin). Amenez les civils à deux transports maritimes que vous aurez construits, et embarquez les dedans pour les mener sur l'île du Nord est.

Sibérie

Terres Désolées

Construisez des bazookas pour vous protéger des attaques aériennes. Protégez vos collecteurs par 10 bazookas pour contrer les hélicoptères. Construisez 30 tanks, faites-en trois groupes de 10 et envoyez-les sécuriser les champs de minerai sur la carte. Entraînez des bazookas pour aller les protéger des attaques aériennes. Bougez vos tanks pour détruire les bases.

Pris au Piège

Préparez votre base et construisez un centre de service pour les poseurs de mines. Les ennemis arriveront par la mer en transport : contrez-les avec des mitrailleurs. Les attaques viendront ensuite des airs :10 bazookas et cinq espions. Construisez une trentaine de tanks, envoyez-en 10 sur chaque sortie de carte et prenez ensuite les champs de minerai en construisant d'autres tanks. Détruisez les collecteurs ennemis et, avec tous vos tanks, allez détruire la base aérienne du nord-est, puis les camions et la base. Attention : ne prenez pas les caisses laissées par les camions : ce sont des bombes atomiques.

Traces Fraîches

Sept convois doivent être détruits. Construisez des poseurs de mines, des tanks légers et envoyez ces derniers sécuriser les sorties et les entrées. Détruisez les ponts sur la carte et ne prenez surtout pas les caisses laissées par les camions. Le cinquième convoi est ennuyeux car il arrive sur votre base : vendez les tourelles, laissez le quitter la base et canardez-le ensuite.

Guerre Personnelle

Déplacez Tanya à l'est et faites suivre Stavros. Amenez vite Tanya au village et tuez les soviétiques. Des parachutistes arriveront ensuite : tuez-les avec Tanya. Suivez le civil vers le nord et cachez-vous grâce aux arbres de la troupe soviétique qui descend. Allez à la base, continuez et sauvez vos soldats du bombardement. Allez au centre de la carte pour faire venir vos renforts. Amenez-les au sud de la rivière pour faire parachuter d'autres alliés. Détruisez la centrale électrique pour anéantir la bobine Tesla, allez à l'est puis au nord en allant vers la base et détruisez la bobine Tesla. Détruisez la base et conduisez Tanya et Stavros à l'hélicoptère.

Italie

Le Vieux Port

Construisez votre base et une caserne avec deux mitrailleuses. Éliminez le civil, préparez quatre usines et construisez environ 40 tanks. Protégez votre base avec des tourelles et bunkers, puis construisez un centre de services. Prenez cinq tanks et détruisez le village à l'est. Entraînez des bazookas pour contrer les attaques aériennes, des ingénieurs et un VBT. Détruisez les collecteurs avec vos tanks et amenez le VBT à 5 mètres d'eux. Attaquez la base et épargnez le port. Amenez le VBT et conduisez vos ingénieurs à capturer le port.

Juste à Temps

Vous avez 90 minutes pour cette mission. Allez détruire la bobine Tesla au sud-ouest. Des chronos -tanks apparaissent : envoyez-les en renfort au groupe de tanks pour détruire les tanks-mammouths gardant le pont. Amenez vos forces au coin nord-est pour capturer les casernes. Entraînez un ingénieur et quelques hommes et laissez l'ingénieur derrière vos tanks. Attaquez la base à l'ouest, capturez le centre et libérez les scientifiques. Bougez-les au sud vers le pont et mettez-les en sécurité.

La Main dans le Sac

Déplacez Tanya au transport et allez à l'est en utilisant les destroyers pour détruire les sous-marins. Allez sur les centrales pour avoir des renforts et allez tuer les ennemis qui attaquent le village nord. Tirez sur les parachutistes, revenez au transport et allez sur les suivantes. Un hélicoptère Chinook arrive avec des renforts : prenez vite l'hélicoptère une fois le débarquement fini et sortez-le de la zone de feu. Tuez les parachutistes, allez tout à l'est et tuez les hommes. Détruisez le centre, amenez vos soldats au nord-est et tuez les chiens avec Tanya. Infiltrez la base avec des bazookas, le dôme radar avec l'espion et vous aurez des renforts de tanks et de destroyers. Utilisez ces derniers pour détruire les bobines Tesla et les tanks pour détruire la base. Avec Tanya, dynamitez le centre de recherche.

Production Interrompue

Vous avez 20 minutes. Mettez vos soldats au centre et tirez quand une attaque surgit. Approchez-vous des centrales en vous méfiant des bobines Tesla actives, tuez les gardes dans l'enclos du générateur puis détruisez ces derniers avec les bazookas. Deux camions et quelques ingénieurs arrivent par la mer : bougez vos véhicules au nord pour détruire les deux tourelles et envoyez les ingénieurs vers votre force principale. Allez à la rivière du Nord pour capturer le radar et faire venir des chronos-tanks, au sud. Amenez-en un à la base et localisez les sous-marins. Téléportez l'autre chrono tank sur l'île du Nord-Ouest et détruisez la base.

Allemagne

Le Temps Passe

Détruisez l'ennemi avec les chronos tanks, amenez-les au nord du pont. Tirez sur les barils pour tuer l'ennemi avant qu'il ne casse le pont. Amenez-les aux tourelles, détruisez le dôme radar et les missiles SAM, prenez la caisse et allez au dôme radar qui suit. Détruisez les tourelles puis le dôme radar pour faire venir un tank ennemi. Détruisez le pour faire venir Tanya. Tirez sur les hommes puis sur les barils et les centrales. Le VCM arrive. Entraînez des bazookas, construisez 30 tanks et capturez les champs de minerai. Attaquez et détruisez la base.

Démence Absolue

Vendez la chronosphère et les bunkers pour ramener le courant. Construisez des centrales, 12 bunkers et quelques tourelles. Entraînez des bazookas pour contrer les attaques aériennes, trois VBT pour tuer les chiens de la base. Infiltrez les trois centres pour révéler le centre de recherche. Envoyez les chronos-tanks pour détruire le centre de contrôle et mettre fin à la menace des tanks MAD. Allez détruire le Rideau de Fer avec les chronos tanks. Capturez les champs de minerai et commencez votre assaut avec 30 tanks. Ne détruisez pas les trois centres avant d'avoir éradiqué toute présence ennemie.

Le Pion

Vous devrez résister pendant 25 minutes. Le poseur de mines sera à privilégier. Détruisez les ponts, minez les passages et protégez-le avec les tanks. Après le temps écoulé, le VCM arrive : vendez toutes les fausses structures et les murs.
Placez les soldats dans un VBT avec un espion, détruisez les barils autour de la base pour trouver de l'argent. Envoyez le VBT au nord pour chercher le radar. Entraînez un ingénieur, construisez quelques tanks et détruisez tout ennemi en vous servant des mécaniciens pour réparer vos tanks au fur et à mesure.

Tanks en Folie

Tuez les ennemis et allez au nord. Restez hors de portée des tourelles et détruisez-les avec vos tanks. Utilisez le voleur dans les silos de minerai pour gagner de l'argent. Tirez sur les générateurs et la base sous-marine. Quand leur état vire au jaune, capturez-les avec vos ingénieurs. Construisez un transport, bougez vos tanks à travers l'eau et détruisez le V2. Amenez-les au nord : vous trouvez votre base. Remettez-la en état de marche, vendez les vieilles structures, construisez un VBT et mettez-y deux espions. Envoyez-le à la base nord-est, tuez les chiens avec le VBT et envoyez un espion dans le dôme radar et le centre de recherche. Le scientifique lance une fusée éclairante au village sud. Construisez quatre VBT et groupez-les pour les envoyer au village. Prenez le scientifique dans le VBT qui a le plus énergie. Envoyez les autres pour attaquer les tanks : cela les distrait et vous permet de ramener le scientifique à la base.

Négociations

Déplacez Tanya à l'est, tuez les gardes et détruisez les missiles SAM à côté de la tourelle. Allez au point de rencontre et suivez le guide pour qu'une patrouille arrive. Tuez-les en vous servant des arbres comme couverture. Suivez le guide et délivrez les otages en tuant les ennemis. Une fois libérés, Tanya doit les emmener au coin sud-est et les laisser dans l'église. Ramener Tanya à la zone de largage pour faire venir les tanks. Tuez les forces restantes pour terminer les missions des alliés.

MISSIONS SOVIETIQUES

Ukraine

La Souricière

Restez sur place car trois ennemis vont arriver. Utilisez le chien pour aller à l'est puis l'ingénieur pour le panneau de contrôle. Amenez vos forces dans le coin à droite, utilisez le chien pour la caisse : vous aurez un chien de fer, et montez au nord pour tuer tous les gardes. Amenez les hommes et l'ingénieur aux trois panneaux de contrôle, activez l'un d'eux est amenez l'ingénieur pour capturer la Chromosphère. Utilisez-le pour le bonus d'invulnérabilité. Montez au nord des générateurs, activez le dernier panneau de contrôle et tuez Stavros avec un chien.

Equation Paradoxale

Construisez votre base, 15 tanks lourds ayant la capacité Tesla, un rideau de fer et cinq lance-roquettes V2. Quand le module d'invulnérabilité est prêt, bougez vos tanks à l'ouest avec deux V2, rendez l'un d'eux indestructible et allez fouiner la base ennemie. Détruisez les casernes, capturez la raffinerie et créez d'autres tanks pour qu'ils soient 40. Déplacez-les au nord pour protéger les champs de minerai, détruisez les collecteurs ennemis et utilisez un V2 indestructible pour exploser la seconde base. Amenez les tanks pour l'achever, mais laissez les chantiers de construction pour les capturer. Construisez une caserne, deux usines d'armement puis un chantier naval et des destroyers. Rendez l'un d'eux indestructible quand il se fait tirer dessus par des sous-marins. Créez trois transports et chargez-les de tanks pour les amener sur l'île centrale. Détruisez les défenses, tuez l'espion et capturez la chronosphère.

Intensification Nucléaire

Préparez vite des bobines Tesla et, quand la base est suffisamment défendue, attaquez le centre technique au nord. Construisez quatre usines d'armement, 30 tanks lourds et amenez 10 d'entre eux à gauche du champ de minerai nord. Continuez vers deux colonnes de centrales d'énergie puis amenez les tanks au milieu de ceux-ci. Le centre technique est sur la colline au nord : utilisez les tanks pour le détruire. Ramenez-les à la base, continuez à construire des tanks et bougez-les à l'ouest pour détruire le village. Commencez à détruire la base mais ne touchez pas au centre technique : il devra être capturé. Détruisez tout ce qu'il reste.

Le Testament de Tesla

Vendez les murs, construisez des collecteurs et entraînez huit ingénieurs. Bougez les tanks Tesla à l'ouest avec les ingénieurs en retrait, détruisez les défenses et capturez le sentier de construction et le chantier naval. Ne touchez pas aux autres bâtiments. Construisez 10 destroyers et deux transports, remplissez-les avec des tanks et des lance-roquettes V2 et utilisez les bateaux pour détruire toute menace maritime, puis la première île. Bougez le transport, allez au centre de l'île pour détruire le Mig et construisez 15 tanks lourds. Avec eux, effacez le village, capturez les champs de minerai et allez détruire la base principale.

Autriche

Tests

Allez au nord avec les tanks-mammouths. Si l'un d'eux est faible, utilisez le rideau de fer. Quand la fusée est lancée, Tanya détruit les bâtiments : tuez la. Il faut qu'il reste au moins une raffinerie ! Utilisez un mammouth pour défendre la base et allez au nord. Les raffineries subissent une attaque : construisez cinq à 10 tanks et envoyez-les sur la base aérienne. Construisez cinq tanks-mammouths et envoyez les renforcer les raffineries au milieu de la carte. Attaquez la base, construisez un port sous-marin et 15 sous-marins. Attaquez les croiseurs et condamnez la rivière pour bloquer les croiseurs. Tuez les survivants ensuite.

Assiégés

Entraînez plein de chiens, répartissez dans la base et construisez 35 tanks lourds et un collecteur. Groupez les tanks en dehors de la base pour capturer le champ de minerai et construisez-en encore 20 pour les répartir dans la base. Faites un sous-marin, détruisez les destroyers en utilisant des techniques de tir puis trouvez les bases ennemies avec des chiens. Quand la base principale est réparée, envoyez 20 tanks sans vous arrêter et, au coin nord-est, traversez le pont, détruisez les bunkers et le centre. Ramenez les tanks au champ de minerai, détruisez les collecteurs et divisez vos tanks en deux groupes pour détruire les bases. Ramenez vos tanks à la plage la plus proche, construisez des transports et amenez-les près des tanks pour aller au coin nord-ouest. Détruisez la base ennemie.

Volcov & Chitzkoï

Déplacez le duo au nord et réduisez les ennemis à néant. Détruisez le village, prenez la caisse dans l'église et, en haut de la carte, allez à l'est. Détruisez les tanks avec Volcov et les soldats avec Chitzkoï. Détruisez la caserne, les bunkers et le centre. Amenez Volcov dans le champ de minerai, détruisez les collecteurs et amenez Chitzkoï près de lui. Descendez-les au chantier naval pour le détruire avec les bateaux et faites pareil pour le chantier de construction. Descendez pour faire face à Tania : tuez-la avec Chitzkoï. Détruisez tous les bâtiments, allez vers la base sud avec vos tanks pour détruire les ennemis et les défenses. Avec les quatre lance-roquettes V2, détruisez les bâtiments et assignez un tank-mammouth pour tuer les soldats. Ne tirez pas sur la construction verte.

Le Toit du Monde

Vous avez une heure pour cette mission. Divisez vos forces en trois équipes : soldats, tanks, et camions. Envoyez les soldats par le canyon pour attirer l'ennemi, bougez à l'est pour les placer sur le pont et utilisez les V2 pour des attaques à distance. Explorez le terrain avec un soldat pour trouver les tourelles sur la colline et utilisez les V2 pour les détruire. Envoyez vos tanks en renfort, prenez un soldat pour explorer le coin opposé et repérez une centrale d'énergie cachée par deux tourelles. Utilisez les V2, continuez à fouiller le terrain avec les soldats et, la base localisée, bougez toutes vos

unités restantes vers elle. Envoyez les camions pour détruire la base pendant la bataille.

France

Ne Buvez pas la Tasse !

Laissez les ingénieurs après des soldats, prenez le chemin en serrant le virage à droite pour éviter le bunker. Détruisez la jeep près de la chute d'eau est empoisonnez l'eau grâce au camion. Les quatre tanks dans la base ont perdu leur équipage. Capturez la chronosphère et le générateur pour faire venir un VCM. Prenez les casernes pour faire des voleurs, à envoyer dans les silos. Utilisez la chronosphère pour téléporter le VCM au coin nord-ouest, là où vous construirez votre base. Déployez deux raffineries, trois casernes, quatre usines d'armement et des bobines Tesla. Dès que possible, construisez le rideau de fer et un tank MAD. Vendez la chronosphère, construisez 30 tanks et envoyez le tank MAD au milieu de la base pour le déployer à l'aide du rideau de fer. Attaquez la base, une fois détruite, entraînez 10 mitrailleurs puis construisez un chantier naval et de transport. Embarquez les mitrailleurs et éliminez les forces restantes.

Terrains d'Essai

Construisez votre base, cinq usines d'armement pour 40 tanks, trois casernes, trois raffineries, un port sous-marin, un centre de services et cinq bobines Tesla. Créez quatre sous-marins pour nettoyer les mers et détruire le chantier naval, construisez le centre technique et deux sous-marins MS. Avec eux, détruisez les défenses près des côtes. Envoyez vos tanks pour détruire la base, entraînez des électrocuteurs comme renforts aux tanks. Des chronos-tanks pourraient attaquer votre base, mais des bobines Tesla s'en chargeront. Détruisez tout sur votre passage !

Au Voleur !

Utilisez Chitzkoï pour tuer les soldats au sud, prenez le couloir et activez le panneau de contrôle. Retournez au départ, allez à l'est pour tuer les savants et poursuivez dans la même direction. Passez la première jonction puis la courbe suivante, activez le panneau de contrôle pour infiltrer le centre et revenez à l'ouest puis au sud de la jonction pour activer le panneau. Allez à l'ouest en bas du corridor, et descendez jusqu'à ce que Volcov trouve un panneau de contrôle, à activer. Allez en haut de l'armurerie, activez le terminal nord-ouest des usines et entrez dans l'usine d'armement pour capturer le prototype. Allez à l'ouest et au nord au prochain tournant, puis à droite pour trouver la salle du réacteur. Allez en bas et tuez Einstein, détruisez l'endroit pour activer un chrono de 45 minutes. Allez au nord de la salle du réacteur, puis à l'est. Roulez, passez les tourelles et suivez le corridor.

Essai de Conduite

Bougez Volcov au nord-est, tuez les soldats et placez-le dans le tank pour l'amener au côté ouest en évitant les tanks. Si vous avez besoin d'énergie, détruisez l'église et prenez le bonus. Allez au centre technique au coin gauche, puis dans la base en utilisant le tank pour le garer et tuez les hommes avec Volcov pour ensuite détruire le centre technique et les casernes. Ramenez-le au tank et bougez-le à l'est de la station radar pour trouver la base avant que les bunkers ne vous détruisent. Allez dans un coin sûr pour tuer les soldats, détruisez le dôme radar et les casernes, et retournez au tank. Divisez les sous-marins en deux groupes et détruisez les bateaux pour faire arriver trois transports. Prenez les tanks, détruisez la base nord, puis allez à l'est. Utilisez les tanks Tesla pour détruire les bunkers, puis la base.

Espagne

Frères d'Armes

Envoyez l'espion en vous méfiant des chiens vers la base. Après avoir été repéré par les frères, revenez au point de débarquement pour avoir des renforts. Construisez votre base plus à l'ouest et créez trois raffineries, cinq usines d'armement, plusieurs bobines de Tesla et des missiles SAM.
Quand vous commencez à vous déployer, Tanya arrivera par la mer et tentera une attaque : grillez-la avec des

électrocuteurs. Avec environ 40 tanks, prenez possession des champs de minerai. Construisez des tanks Tesla et gare à vous : trois destroyers attaqueront votre base. Liquidez-les en postant deux bobines Tesla près des côtes. Par la suite, un croiseur attaquera vos collecteurs de loin : construisez un port sous-marin et assignez trois sous-marins à le détruire. Prenez la base d'assaut en détruisant les défenses d'abord, puis le chantier de construction. Pour la suite, ne faites pas de quartier !

Deus Ex Machina

Construisez votre base et des missiles SAM. Construisez des tanks Tesla et mammouths, entraînez des électrocuteurs et poursuivez avec des silos de minerai près de la rivière. Créez trois ports sous-marins et faites des sous-marins des deux espèces. Détruisez les bateaux avec les premiers et les bâtiments avec les sous-marins MS. Avec 20 tanks-mammouths, attaquez la base pour détruire le dôme radar puis faites de même avec la base nord. Poursuivez la construction de tanks et détruisez le bâtiment civil : il vous rapporte de l'argent. Amenez 25 tanks + électrocuteurs pour détruire la base et le dôme radar. Entraînez deux ingénieurs et capturez avec eux l'installation où se trouve Volcov. Tuez-le, mais gare : il est difficile à abattre.

Thérapie de Choc

Allez détruire le village au sud-ouest. Des électrocuteurs arrivent : allez détruire le village au coin nord-est. D'autres renforts arrivent, avec lesquels vous attaquerez la base du Sud-Est. Avec les V2, détruisez les bunkers et capturez la raffinerie quand le collecteur vide sa récolte. Prenez aussi une centrale et deux casernes. Entraînez des soldats pour renforcer vos troupes et attaquez la base nord-ouest. Utiliser le V2 pour détruire les bunkers, puis détruisez la base.

Situation Critique

Vous avez 15 minutes pour cette mission. Protégez les sous-marins MS avec vos trois sous-marins. Utilisez le sous-marin MS pour détruire les deux bobines Tesla puis faites le tour de l'île pour faire de même. Si vous rencontrez un bateau Akula, évitez le. Volcov arrivera avec un savant. Utilisez-le pour détruire les défenses et menez le savant au centre de l'île. Détruisez le centre de recherche et les missiles SAM, puis ramenez Volcov et le savant là où ils ont débarqué.

La Révolution de Grunyev

Tuez tous les civils avec le tank-mammouth (l'un d'eux possède une bombe atomique) et bougez vos tanks au coin nord-est pour trouver un VCM. Construisez trois raffineries, trois casernes, cinq usines d'armement, trois ports sous-marins et des missiles SAM au nord. Créez des sous-marins MS, déplacez les au coin nord-ouest et détruisez la base qui s'y trouve. Créez 25 tanks et attaquer. La base détruite, les révolutionnaires envoient des camions à détruire. Laissez 10 tanks à la base car des renforts peuvent arriver. Avec le reste des tanks, détruisez la base du Sud. Faites encore 10 tanks et envoyez-les avec les autres pour détruire la dernière base.

MISSIONS FOURMIS

Mission 1

Amenez vos unités au centre de la carte pour y trouver votre avant-poste. Réparez-le et entraînez 60 mitrailleurs pour les répartir dans la base. Protégez bien le centre de service, les bunkers, la raffinerie et le dôme radar. Construisez aussi des rangers. Tenez bon pendant 30 minutes

Mission 2

Vous devrez évacuer les civils. Construisez votre base est créez deux usines d'armement dès que possible. Faites 20 tanks moyens et 20 tanks légers, allez avec eux au nord-est de la carte pour découvrir trois ponts à détruire, emprisonnant ainsi les fourmis. Évacuez les civils à votre base. Reconstruisez 10 tanks moyens et légers, envoyez-les distraire les fourmis tandis que vous construirez quatre VBT pour amener les civils. Allez au sud-est avec les VBT,

sauvez les civils et emmenez-les au nord-ouest. Embarquez-les dans le transport.

Mission 3

Construisez votre base avec beaucoup de tourelles. Construisez 30 tanks lourds et 40 tanks légers et utilisez le civil pour détruire la fourmilière près de votre base. Montez les tanks lourds au nord et les tanks légers à l'ouest pour tuer les fourmis qui traînaient et poursuivez la production de tanks. Quand la voie est libre, envoyez le civil anéantir les fourmilières. Bougez vos tanks à l'ouest, tuez les fourmis sur votre chemin et dans la base ennemie, et détruisez la fourmilière avec le civil. Protégez la base et entraîner des ingénieurs pour en prendre possession. Détruisez notre fourmilière avec le civil, faites monter vos tanks légers au nord et tuez les fourmis. Avec le civil, détruisez la dernière fourmilière, au sud de la base.

Mission 4

Avancez doucement et détruisez les larves. Avancez pour tuer les fourmis qui viendront vers vous et, avec le général, activez le panneau de contrôle pour faire sortir une bobine Tesla. Avec des mitrailleurs, attirez les fourmis vers la bobine Tesla. Commencez par la salle du Sud et, avec des bazookas, montez vers le nord-ouest. Des fourmis passent : tirez leur dessus et elles ne vous verront peut-être pas. Avec les mitrailleurs, montez au nord des bazookas et attirez les fourmis vers le groupe principal. La voie libérée, un tank-mammouth arrive avec quelques soldats. Bougez les tous à l'ouest par le corridor. Attention car cinq fourmis attaqueront ! Liquidez les et envoyez le tank- mammouth. Pour la suite, adoptez la tactique de l'attraction des fourmis, et le tout devrait bien se passer pour lancer l'assaut final contre la reine des fourmis. Cette dernière projette des rayons Tesla. Quand vous l'aurez tuée, détruisez les larves autour pour conclure la mission.

Command & Conquer : Generals

© Electronic Arts / Westwood Studios 2003

TOUS LES HONNEURS

Editez le fichier **skirmishstats.ini** (après sauvegarde). changez la ligne Honors en : Honors = 999999999999999. si cette ligne n'apparaît pas dans le fichier, ajoutez-la après celle des challenges.

JEU COMPLÉTÉ À 100 %

Editez le fichier **skirmishstats.ini** et changez les valeurs en fonctions de ce qui est indiqué ci-dessous. N'oubliez pas de sauvegarder le fichier avant toutes modifications.

BestWinStreak = 100
Challenge = 0
Honors = 1000000
LastHouse = America
Losses = 0
LoyalGames = 31
Nuke = 1
PPC = 1
SCUD = 1
WinStreak = 100
Wins = 100
mapsalpine assaultalpine assault.map_2 = 1
mapsarmored furyarmored fury.map_2 = 2
mapsdark mountaindark mountain.map_2 = 1
mapsdesert furydesert fury.map_2 = 1
mapsfallen empirefallen empire.map_2 = 1
mapsfinal crusadefinal crusade.map_2 = 1
mapsfortress avalanchefortress avalanche.map_2 = 3
mapsgolden oasisgolden oasis.map_2 = 1
mapsheartland shieldheartland shield.map_2 = 1
mapshomeland alliancehomeland alliance.map_2 = 3
mapslone eaglelone eagle.map_2 = 1
mapsrogue agentrogue agent.map_2 = 1
mapssand serpentsand serpent.map_2 = 1
mapsscorched earthscorched earth.map_2 = 1
mapssilent riversilent river.map_2 = 1
mapstournament deserttournament desert.map_2 = 1
mapstournament islandtournament island.map_2 = 1
mapstournament laketournament lake.map_2 = 1
mapstournament tundratournament tundra.map_2 = 1
mapstwilight flametwilight flame.map_2 = 3
mapswasteland warlordswasteland warlords.map_2 = 1

mapswhiteoutwhiteout.map_2 = 3
mapswinter wolfwinter wolf.map_2 = 1

LE TANK GLA SURPUISSANT

Si vous trouvez que votre quad cannon du GLA n'est pas assez puissant, détruisez des véhicules ennemis, puis volez leurs carcasses. Votre quad aura alors des canons plus imposants.

RÉPARER LES TANKS GLA

Lorsque vous construisez un tunnel de la GLA et que votre tank a subit des dégats, il vous suffit de le faire entrer dans votre tunnel, puis de le faire ressortir quelques secondes plus tard et le voilà tout neuf !

Command & Conquer : Generals : Heure H

© Electronic Arts / Westwood Studios 2003

BONNE DÉFENSE POUR LES BÂTIMENTS

Placez 6 humains armés de lance-roquettes et 4 snipers dans un bâtiment pour en assurer une bonne défense.

TOUTES LES MÉDAILLES

Editez le fichier **skirmishstat.ini** et remplacez les valeurs des lignes correspondantes par celle qui suivent. Pensez à copier le fichier avant de la modifier.

BestWinStreak = 1000
ChallengeCampaign3_0 = 10
Honors = 178682
LastHouse = GLAToxinGeneral
Losses = 0
LoyalGames = 0
USACampaign_0 = 50
WinStreak = 1000
Wins = 1000
mapsalpine assaultalpine assault.map_4 = 1
mapsbarrenbadlandsbarrenbadlands.map_4 = 1
mapsbear town beatdownbear town beatdown.map_4 = 3
mapsbitter winterbitter winter.map_4 = 1
mapsbombardment beachbombardment beach.map_4 = 1
mapscairo commandoscairo commandos.map_4 = 2
mapsdark mountaindark mountain.map_4 = 3
mapsdark nightdark night.map_4 = 3
mapsdesert furydesert fury.map_4 = 1
mapsdestruction stationdestruction station.map_4 = 7
mapsdust devildust devil.map_4 = 1
mapseastern evergladeseastern everglades.map_4 = 3
mapsel scorchoel scorcho.map_4 = 3
mapsfallen empirefallen empire.map_4 = 3
mapsfinal crusadefinal crusade.map_4 = 1
mapsflash effectflash effect.map_4 = 2
mapsflash fireflash fire.map_4 = 1
mapsfortress avalanchefortress avalanche.map_4 = 7
mapsfree fire zonefree fire zone.map_4 = 5
mapsgolden oasisgolden oasis.map_4 = 3
mapsgreen pasturesgreen pastures.map_4 = 5
mapsheartland shieldheartland shield.map_4 = 1
mapshomeland alliancehomeland alliance.map_4 = 3
mapskilling fieldskilling fields.map_4 = 1

mapsleipzig lowlandsleipzig lowlands.map_4 = 1
mapslights outlights out.map_4 = 3
mapslone eaglelone eagle.map_4 = 3
mapsmountain gunsmountain guns.map_4 = 4
mapsoverlandoverland.map_4 = 3
mapsrocky rampagerocky rampage.map_4 = 3
mapsrogue agentrogue agent.map_4 = 3
mapssand serpentsand serpent.map_4 = 1
mapssilent riversilent river.map_4 = 1
mapstournament citytournament city.map_4 = 5
mapstournament continenttournament continent.map_4 = 3
mapstournament deserttournament desert.map_4 = 1
mapstournament islandtournament island.map_4 = 3
mapstournament laketournament lake.map_4 = 3
mapstournament plainstournament plains.map_4 = 1
mapstournament tundratournament tundra.map_4 = 3
mapstournament urbantournament urban.map_4 = 3
mapstwilight flametwilight flame.map_4 = 7
mapsvictory valleyvictory valley.map_4 = 3
mapswasteland warlordswasteland warlords.map_4 = 1
mapswhiteoutwhiteout.map_4 = 7
mapswinding riverwinding river.map_4 = 1
mapswinter wolfwinter wolf.map_4 = 1

ARGENT ILLIMITÉ

Tout d'abord, allez dans le répertoire où vous avez installé le jeu. Trouvez le fichier nommé Skirmish (et PAS le fichier SkirmishStats !). Ouvrez-le avec un éditeur de texte du genre Notepad, et cherchez la section appelée "StartingCash". Entrez-y le chiffre que vous voulez (gros de préférence...).

VAINCRE LE GÉNÉRAL LASER USA AU NIVEAU DIFFICILE

Pour commencer, en plus de récolter suffisamment de ressources et de construire assez de centrales électriques pour subvenir à vos besoins, assurez-vous que vos défenses assurent les flancs de votre base en capturant les bâtiments neutres et les plateformes d'artilleries pour contrer essentiellement son infanterie et les véhicules terrestres. Pour les avions et les hélicoptères, une rangée de missiles Patriot au niveau du dépôt de ravitaillement fera parfaitement l'affaire. Pour venir à bout des canons à particules et s'assurer la suite de la bataille, votre aviation jouera un rôle majeur. Par conséquent, il est conseillé d'entrainer rapidement quelques bombardier Auroras ou alors en tentant un rush sur plusieurs côtés à travers les tourelles laser grâce à l'astuce que vous confie l'ordinateur au début de la mission à propos du point unique qu'elles peuvent défendre à la fois. Utilisez des missiles Tomahawk et des chausseurs furtifs pour en venir à bout et libérer un accès vers sa base sans oublier quelques unités lance-missiles pour neutraliser les Comanches ennemis et les véhicules qui gardent les entrées. Utilisez des rangers équipés de grenades flashs pour déloger les ennemis des bâtiments civils aux alentours ou employer les tueurs de bunker des chasseurs furtifs. Quelques derricks de pétrole et un complexe pétrochimique sont situés au nod-est de la carte pour subvenir à vos besoins en cas de manque d'argent.

Command & Conquer : Renegade

© Electronic Arts / Westwood Studios 2002

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

`admin_message @`	Envoie le message d'administration @ à tous les clients (host uniquement)
`fps`	Affiche la vitesse de rafraichissement
`game_info`	Informations de progression du jeu dans la console
`gameover`	Fin de la partie en cours (host uniquement)
`kick`	Kick et bannit un utilisateur du jeu (serveur WOL uniquement)
`message @`	Envoie le message de chat @ à tous les clients (host uniquement)
`net_update_rate`	Définit le temps maximum d'update (nombre par seconde)
`player_info`	Informations sur le joueur dans la console
`quit`	Termine la partie et retourne au bureau (serveur dédié uniquement)
`quit_slave slavename`	Ferme le serveur esclave (serveur maitre uniquement)
`restart`	Retourne au bureau et relance le process (serveur dédié uniquement)
`screen_uv_bias`	Changement dans l'écran texte
`set_bw_budget_out @`	Définit la bande passante maximale (où @ est un nombre)

TEMPS ILLIMITÉ EN MODE ESCARMOUCHE

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier "svrcfg_skirmish.ini" qui se trouve dans l'arborescence "westwoodrenegadedata". Là, remplacez la valeur "gametime" par zéro. Vous enlèverez ainsi la limite de temps. Vous pouvez aussi changer la somme d'argent allouée en début de partie.

Command & Conquer : Soleil de Tibérium

© Electronic Arts / Westwood Studios 1999

CHANGER LA RÉSOLUTION ÉCRAN

Il est posible d'avoir une résolution supérieure à 800x600. Pour cela, dans le répertoire du jeu, ouvrez le fichier SUN.INI à l'aide d'un éditeur de texte. Vous verrez deux paramètres sous l'option [VIDEO] : ScreenWidth et ScreenHeight.... Modifiez-les. Au démarrage, le jeu sera tout petit mais les missions utilisent tout l'écran.

MOISSONNEUSES MOINS CHÈRES

Au lieu d'acheter de nouvelles moissonneuses, attendez que la première sorte de la rafinerie et vendez la rafinerie pour 1000 crédits. Vous obtenez quatre soldats et une moissonneuse (valeur 2000) et n'avez payé que 1000 crédits.

MUR TEMPÊTE DE FEU

Activez le mur tempête de feu puis arrêtez vos centrales. Le mur restera en place indéfiniment tant que vous ne produirez pas d'énergie.

DESTRUCTION DES BÂTIMENTS

Remplissez une moissoneuse de tiberium bleu et envoyez-la au milieu de la base ennemie. Placez-la près du bâtiment que vous visez et admirez le spectacle.

Command & Conquer : Soleil de Tibérium : Missions Hydre

© Electronic Arts / Westwood Studios 2000

CONSEIL POUR LE DERNIER NIVEAU NOD

Pour détruire le défenseur du noyau avant qu'il ne soit activé, désactivez les deux obélisques qui protègent le dispositif traqueur du centre d'optimisation du GDI (à gauche du cerveau de Cabaal). Pour cela, aidez-vous des deux canons à impulsions électro(magnétiques mobiles. Prenez ensuite le centre d'optimisation et le générateur furtif. Attendez maintenant que le traqueur soit pret et sauvegardez. Lachez le traqueur en espérant qu'il prenne le noyau pour cible.

Command Adventure Starship

© Merit Studios / Future Games

MAXIMUM D'ARGENT

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier PLAYER1. Allez au secteur 0 et mettez FF aux offsets 20 à 22 pour augmenter considérablement votre somme d'argent.

Commander Keen

© Apogee / id Software

+ D'INFOS FORUM

INVULNÉRABILITÉ

Appuyez simultanément sur les touches G, O et D : le jeu affichera "God Mod enabled" et vous serez invulnérable.

ASTUCE

En appuyant simultanément sur C, T et ESPACE, vous aurez toutes les cartes d'accès, le pogo et 100 recharges pour le laser.

Commander Keen 2

© Apogee / id Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez simultanément sur G, O et D pour être invincible.
Appuyez simultanément sur les touches C, T et la barre d'espacement pour avoir les clés et des munitions.
Appuyez en même temps sur SHIFT et TAB pour sauter un passage.

Commander Keen 3

© Apogee / id Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez simultanément sur G, O et D pour être invincible.
Appuyez simultanément sur les touches C, T et la barre d'espacement pour avoir les clés et des munitions.
Appuyez en même temps sur SHIFT et TAB pour sauter un passage.

Commander Keen 4

© Apogee / id Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Lancez le jeu par K4.EXE -NOWAIT ou KEEN4E.EXE -NOWAIT. Pendant le jeu, appuyez simultanément sur F10 et l'une des touches suivantes :

G	Mode dieu (immortalité)
J	Voler en sautant
I	Avoir les objets aléatoirement (gems, vies, armes...)
N	Pouvoir traverser les murs
B	Change la couleur de la bordure
Z	Pour se téléporter à un niveau
E	Pour terminer un niveau
T	Infos sur les sprites
S	Ralentit le jeu
,	Affiche des informations sur la mémoire
D	Pour enregistrer une démo
C	Pour avoir des infos sur les objets
V	Pour avoir des VBL
Y	Pour avoir le contour des objets impassables

MODE BOSS

En cours de partie, appuyez sur F9 pour faire apparaître une fenêtre DOS C:>. Appuyez alors sur [Echap] pour revenir au jeu.

Commander Keen 5

© Apogee / id Software

CHEAT MODE

Appuyez simultanément sur les touches T, A et B pour avoir des clés, des munitions et un extra-keen.
En appuyant simultanément sur A, 2 et ENTER , vous activez le Cheat Mode et pouvez utiliser les combinaisons suivantes :

F10 et G pour le mode invincible
F10 et I pour des "items"
F10 et J pour le mode saut
F10 et N pour le mode "no clipping"
F10 et W pour sauter des niveaux 1 à 18

Commander Keen 6

© id Software

CHEAT MODE

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur F10 et l'une des touches suivantes :

G	Invincibilité (God Mode)
J	Permet de voler (en sautant)
I	Donne tous les items, keys et 99 munitions
N	Permet de traverser les murs
B	Change la couleur du bord de l'écran
Z	Permet d'aller directement à n'importe quel niveau ("Warp")
E	Termine le niveau
T	Voir les sprites (avec flèches haut et bas)
S	Ralenti
,	Montre l'occupation de la mémoire

Commandos 2 : Men of Courage

© Eidos Interactive / Pyro Studios 2001

CODES DE NIVEAUX

Voici tous les codes des niveaux classés par difficulté.

Stage	Normal	Hard	Very Hard
1	XHGDR	PLKUM	PVTSL
2	WKUC4	JE5SH	SKDJF
3	YSM51	DFY3B	3DYNG
4	B7D8F	K9D3H	9BG3S
5	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
6	AZLM1	16G3L	E2J7H
7	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
8	UN63A	LPQ6T	TRIB4
9	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10	9TT5W	PAEN8	1LPQD

LIGOTER RAPIDEMENT LES ENNEMIS

Pour ligoter rapidement les ennemis, cliquez sur eux une première fois. Puis dès que votre homme commence à attacher l'ennemi, cliquez deux fois ailleurs et le malheureux se ligotera tout seul, comme un grand.

PLONGER DISCRÈTEMENT

Pour ne pas faire de bruit en plongeant, cliquez sur l'eau puis dès que votre homme est en l'air, cliquez deux fois sur l'eau. Ainsi, il sera dans l'eau mais n'aura pas fait de bruit.

CHEAT MODE

Créez un joueur et appelez-le GONZOANDJON puis faites les manipulations suivantes pendant le jeu. (vous pouvez aussi tapez GONZOANDJON pendant le jeu avant de fare les manipulations)

Shift + X	Téléportation
Ctrl + V	Invisibilité
Ctrl + I	Invincibilité
Ctrl + -	Afficher le frame rate
Ctrl + Shift + N	Passer au niveau suivant
Ctrl + Shift + X	Tuer tous les ennemis

Commandos 3 : Destination Berlin

© Eidos Interactive / Pyro Studios 2003

CHEAT MODE

Entrez SOYINCAPAZ en guise de nom pour activer le cheat mode. Pendant le jeu, tapez SOYINCAPAZ et faites :

[Maj] + X	Téléporter l'unité sélectionnée à la position du curseur
[Ctrl] + I	Invincibilité
[Ctrl] + V	Invisibilité
[Ctrl] + -	Affichez le nombre d'images par secondes
[Ctrl] + [Maj] + N	Terminer la mission
[Ctrl] + [Maj] + X	Tuer tous les opposants

Commandos : Derrière les Lignes Ennemies

© Eidos Interactive / Pyro Studios 1998

CHEAT CODES

Durant le jeu tapez : GONZO1982 pour activer le cheat mode (sur certaines version tapez 1982GONZO). Alors, actionnez les combinaisons de touches suivantes :

SHIFT + F1 / F2 / F3 / F4 : Mode vidéo
SHIFT + V : Mode trace (champ de vision de tous les soldats ennemis)
SHIFT + X : Mode téléportation (déplace le commando sélectionné à l'aide de la souris)
CTRL + I : Invulnérabilité
CTRL + SHIFT + N : Fin de la mission en cours pour accéder à la mission suivante
CTRL + SHIFT + X : Détruit tous les bâtiments, hommes, arbres, véhicules
F9 : Info jeu en cours

BUG DES BATEAUX PNEUMATIQUES

Lorsque vous demandez à l'un de vos hommes de rejoindre le bateau pneumatique, faites en sorte que le commando marin range ce bateau juste avant que l'homme ne monte à bord. Le bateau sera plié et l'homme aussi. Vous pourrez alors avancer sous l'eau grâce aux bouteilles de plongée. Une fois à destination, dépliez le bateau afin de laisser sortir le commando embarqué !

CODES DES NIVEAUX

2. YS2B7 ou YJJXB
3. 4MDLT ou BFQBF ou YFQBF
4. GDNCQ ou YGF1J ou 4GF1J ou RFF1J
5. 24TCG ou FS5TL ou LIR4M ou ZS5TL
6. QT1WN ou NT1WN ou WQVJV ou ET1WN ou BAR4M
7. 1QVJV ou N9VJV ou MNWJ0 ou Q3YWX ou Y3YWX
8. D99XC ou N99XC ou 7LPB8 ou 9Q9XC
9. J1PBF ou K4CMY ou 9IAX1
10. NUGPD ou AD0DD ou Q4CMY
11. NDODW ou RDB4D ou 1FOP3
12. NMB4M ou ASUWW ou GFHD3 ou KMB4M
13. JBK4V ou 8I8DL ou R5UWX
14. EL34V ou V9WDN ou 6T34V
15. 69WDN ou J9IPY ou XN9PM
16. EQIPY ou PA4PD
17. R40JF ou QI4PD
18. 9DGJ7 ou EPOJ8
19. 7FU48 ou QWGJO
20. Q8U4V

PIERRES TOMBALES

Il est possible de faire apparaître une pierre tombale à la place des cadavres. Pour cela, allez dans le répertoire COMMANDOS et ouvrez le fichier OUTPUT (sur certaines versions du jeu COMMANDO.CFG) à l'aide d'un éditeur de texte. Changez "Moralina 0" en "Moralina 1".

BALLES DE SNIPER ILLIMITÉES

Sélectionnez le fusil dans le sac du sniper et cliquez sur X.

DÉTOURNER L'ATTENTION

Utilisez le paquet de cigarettes pour attirer les ennemis. Lancez-le par terre bien en vue de celui que vous voulez éliminer et attendez qu'il soit tout près pour vous en occuper. Faites attention à ce que la paquet ne soit pas vu par plusieurs personnes en même temps !

Commandos : Le Sens du Devoir

© Eidos Interactive / Pyro Studios 1999

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez le code GONZOOPERA pour activer le cheat mode. Puis, entrez l'un des codes suivants :

CTRL + I : Invincibilité
CTRL + SHIFT + N : Passe la mission en cours
SHIFT + V : Invisibilité pour l'ennemi
SHIFT + X : Place les commandos sélectionnés sous le pointeur
F9 : Information terrain
SHIFT + F4 : Trace commandos
CTRL + F9 : Information de debuging

CODES DES NIVEAUX

Version US

8K2IX	The Asphalt Jungle
9R291	Dropped out of the Sky
44G9J	Thor's Hammer
4HSAB	Guess who's coming tonight
J8TSN	Eagle's Nest
LUK2L	The Great Escape
DUSLZ	Dangerous Friendships

Version Française

2. H239Z
3. IRZ91
4. NGYA7
5. 4K4A0
6. VNDZR
7. Z9ESK
8. 4L42X

Commandos Strike Force

© Eidos Interactive / Pyro Studios 2006

TOUS LES NIVEAUX

Pour débloquer tous les niveaux, il suffit d'entrer le mot **TRUCO** en guise de nom de profil.

Companion Of Xanth

© Legend Entertainment

CHOIX DES SCÈNES

Appuyez simultanément sur les touches ALT et F10 pour avoir un menu donnant accès à toutes les scènes du jeu.

Company of Heroes

© THQ / Relic Entertainment 2006

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur Ctrl + Shift + ù pour ouvrir la console. Entrez-y un des codes suivants et validez avec Entrée (appuyez à nouveau sur Ctrl + Shift + ù pour refermer la console) :

ee_bigheadmode(X)
Activer (X = 1) ou désactiver (X = O) le mode "grosse tête"

statgraph_channel("fps")
Afficher le nombre d'images par seconde

statgraph()
Activer les codes "statgraph_channel"

taskbar_hide
Cacher la barre des taches

taskbar_show
Montrer la barre des taches

abortgame
Quitter le jeu

restart
Redémarrer le jeu

setsimrate<X>
Régler la vitesse du jeu (remplacez X par un nombre, la vitesse normale étant 8)

FOW_Toggle
Activer ou désactiver le brouillard de guerre

Conan The Cimmerian

© Virgin Interactive / Synergistic Software 1991

+ D'INFOS FORUM

PATCH

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier SAVE.DAT. Allez au secteur 0, recherchez les offsets 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 38, 40 et remplacez le tout par FF. Toutes les caractéristiques passent alors au maximum.

Condemned

© Sega / Monolith Productions 2006

MODE GOD

Allez dans le répertoire d'installation du jeu (C:Program FilesSEGACondemned - Criminal Origins) et cliquez sur **"view the player data folder"**. Rendez-vous ensuite dans **Save/Profile000/SinglePlayer**, choisissez le fichier de sauvegarde où vous voulez être invincible et ouvrez-le avec un éditeur hexadécimal. Remplacez la ligne **DemoModeInvulnerable..0.000000** par **DemoModeInvulnerable..1.000000**, et sauvegardez le fichier. Lorsque vous le chargerez, vous bénéficierez de l'invincibilité.

Conflict : Desert Storm

© SCi / Pivotal Games 2002

CHEAT MODE

Sur le menu des options, maintenant la touche SHIFT Gauche et tapez le mot **desertwatch** (**desertzqtch** en qwerty) pour débloquer le menu des cheat.

Conflict : Desert Storm II

© SCi / Pivotal Games 2003

MODE EXTREME

Terminez le jeu en mode Hard pour débloquer le mode de difficulté Extreme.

Conflict : Freespace

© Interplay / Parallax Arts Studio 1998

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

`FREESPACESTANDSALONE` Accès à tous les films dans la Tech Room

`WWW.VOLITION-INC.COM` Activation des codes suivants. Pour les taper, gardez enfoncée la touche ~.

`0` Catalogue avant de toutes les armes primaires

`9` Catalogue avant de toutes les armes secondaires

`G` Mission primaire effectuée

`I` Invulnérabilité activée/désactivée

`K` Détruit votre cible

`O` Mode Descent activé/désactivé/off (commandes A / Z ; 1 / 3 / + et Enter du pavé numérique)

`R` Réarmement nécessaire

`W` Armes infinies pour le joueur

SHIFT + 9 Catalogue arrière de toutes les armes secondaires

SHIFT + 0 Catalogue arrière de toutes les armes primaires

SHIFT + C Contre-mesures activées/désactivées sur tous les vaisseaux

SHIFT + G Missions secondaires effectuées

SHIFT + I Invulnérabilité activée/désactivée sur la cible

SHIFT + W Armes infinies pour tous les joueurs

ALT + G Toutes les missions effectuées

ALT + K Inflige 10% de dégâts à votre vaisseau

ALT + Shift + K Inflige 10% de dégâts à votre cible

Conflict : Vietnam

© Running With Scissors / Pivotal Games 2004

CHEAT CODES

Pour accéder au menu de triche, maintenez la touche SHIFT enfoncée et entrez le code suivant : **AGENTORANGE**.

Conflict Zone

© Ubisoft / Masa 2001

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur C pour ouvrir la ligne de dialogue, effacez ce qu'il y a écrit et entrez les codes suivants.

`MY TAYLOR IS RICH`	20 000 points et popularité à 100 %
`REPLAY ALL MISSIONS`	Choix du niveau
`WIN`	Gagner le niveau

Conqueror Ad 1086

© Sierra 1996

AIDE DE JEU

Séduisez lady Valetta, puis insistez sur le fait que vous chasserez le Dragon coûte que coûte. Elle vous fournira alors un livre à échanger contre l'armure spéciale conservée par le prêtre d'Ebly, dans le Nottinghamshire...
Séduisez lady Wendessa, elle finira par vous offrir l'oeil du Dragon après une joute réussie en portant ses couleurs...
Séduisez Jane, elle vous offrira tout d'abord un médaillon pour une joute, puis des armes (que vous revendrez pour l'argent). Plus tard, sa mère adoptive vous confiera un secret. Traitez-la avec respect, elle vous remettra un document qui vous permettra de menacer Hugh de mort. Pour sa survie, il vous remettra la lance spéciale et 50 shillings...

Si vous voulez être considéré comme un saint, donnez régulièrement 15 shillings à l'Eglise... A l'inverse, plus vous attaquez de châteaux, plus votre honneur baisse (jusqu'à fripouille), ce qui vous interdit de séduire certaines dames... Pour remonter, il faut gagner des tournois...

Attaquer des chateaux reste le meilleur moyen de gagner rapidement des shillings... par les revenus annuels, mais aussi la revente des armes trouvées. Un conseil, gardez une hache de combat comme seconde arme, car les épées se brisent facilement.

Attention, lorsque vous attaquez un château, à bien le fouiller car certains objets particuliers peuvent s'y trouver : calice sacré, rose d'Essex...

L'attaque des chateaux indépendants est assez aisée. Au debut, attirez l'adversaire dans la première pièce où se trouvent vos troupes... Pensez à manger et boire pour reconstituer vos forces dès que vous êtes sérieusement blessé (quitte à fuir précipitamment une pièce pour y revenir plus tard). Les arbalètes vous permettent de tuer à distance, servez-vous en
au maximum car on trouve beaucoup de carreaux...
Pour l'attaque des chateaux commandant un fief, une armée risque de faire une sortie pour vous intercepter. Cette armée apparaît dès que l'on entre sur une case du village concerné. Il faut donc approcher les châteaux imposants directement (à travers la forêt par exemple) pour pouvoir les attaquer avant que les troupes ne vous rejoignent (tour des remparts). Ces
troupes disparaissent après la prise de l'édifice.
Pour les chateaux de taille moindre, il faut essayer d'entrainer l'armée de poursuite dans un terrain difficile, afin de pouvoir la contourner et revenir sur le château...

En cas de bataille en terrain découvert, un moyen efficace pour ne pas perdre trop de troupes, voire même vaincre un ennemi supérieur en nombre, consiste à placer ses propres troupes en ligne, avec les chevaliers en arrière pour ne pas qu'ils chargent inconsidérement l'adversaire. Dès que l'ennemi est au contact (souvent ses chevaliers), donnez l'ordre d'attaque générale : toutes vos troupes non engagées vont sauter sur l'ennemi le plus proche. Des "bouchons" se créent, laissant des duels se dérouler alors que d'autres se tournent les pouces. Envoyez ces réserves sur l'arrière de l'ennemi, elles attaqueront alors ce dernier dans le dos. L'idee est que lorsque l'une de vos unité prendra un coup, celle d'en face en prendra au moins deux.

Conquest : Frontier Wars

© Ubisoft / Fever Pitch Studios 2001

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez ENTER puis tapez "Give the sushi to Sean" avant chaque code suivant. Appuyez une nouvelle fois sur ENTER pour entrez le code.

A WINNER IS YOU!	Gagner la mission
DO YOU SMELL SOMETHING?	Gaz
I AM EVIL HOMER	Perdre la mission
I CAN SEE CLEARLY NOW	Ajouter du brouillard
IF THEY COULD SEE ME NOW	Enlever du brouillard
I'LL RIP OUT YOUR OPTICS"	Niveau de brouillard normal
I WANT A RAISE	Minerai
SOME GREAT REWARD	Ressources au max
SPACEBRIDGE	Débloquer les missions
THE COURAGE OF THE FEARLESS CREW	Donner un équipage
THE MASTER BUILDERS	Constructions plus rapide
THE ULTIMATE DOOM	Détruire le joueur
YOUR CHICKS FOR FREE	Constructions gratuites

Conquest Earth

© Eidos Interactive / Data Design Interactive 1997

AVOIR BEAUCOUP D'ARGENT

Pour avoir beaucoup de silicium (en mode Campagne avec les Jupitériens), détruisez toutes les unités et tous les bâtiments sauf un. A cet instant, construisez plusieurs foreuses et de nombreux kernels de silicium. Quand le coin est épuisé, vous achevez le dernier bâtiment et vous gagnez les poches pleines !
(une fois au conseil, faites une recherche de morphing, une recherche de transformation et faites une autre mission, ne faites pas 40 recherches qui dureront 6 mois pendant que vous vous ferez exterminez)

VAINCRE EN MODE CAMPAGNE AVEC LES JUPITÉRIENS

Pour gagner avec les Jupitériens, il vous faut tout simplement recouvrir la terre d'un nuage de souffre. Pour cela, avant de détruire le(s) dernier(s) ennemis, vérifiez bien qu'il n'y a plus d'oxygène empoisonné et que vous avez construit un générateur de souffre. De retour au grand conseil, vous découvrez qu'en allant au conseil météo, une bande de couleur blanche recouvre la Terre au niveau de la ville que vous avez choisi. Une fois que tout est blanc, vous avez gagné !

Pour gagner facilement les missions, il vous faut rechercher le plus vite le planeur, uilisez celui-ci pour aller détruire la centrale électrique (par la même occasion détruire les unités à pieds immobiles). Mais dépêchez-vous de faire votre planeur, sinon les humains construisent des sites M.A.S. et vous mettez des heures pour finir la mission.

CHEAT CODES

Après avoir choisi votre race sur l'écran de sélection de difficulté, tapez ces codes pour accéder aux différents niveaux :

KICKS BUTT	Niveau 5
TRIFFIDS	Niveau 10
JUPITER	Niveau 15
BIG GREEN MONSTER	Niveau 20
H G WELLS	Niveau 25

Conquest of Camelot

© Sierra

LE LANGAGE DES FLEURS

ALMOND BLOSSOM	When light is dim and courage
POPPY	In time of grief
YELLOW LILY	It can be sweet on the tongue
FORGET ME NOT	For its sweet sake
BUTTERCUP	Surrounded by giants
ANEMONE	If a dream is abandoned
CHRYSANTHEMUM	Wise are they who seek it
CORNFLOWER	Known by the priest
DAFFODIL	It alleviates all pains
SUNFLOWER	Oh it is splendid

LES SIGNES

According to Greek légend
The element of brimstone
She was the patron of architects ATHENE
The name of her major
She was renowned for her wisdom
She was earlier know

Her sacred fire was tendered
She is the gardian
Her heart fire is VESTA
She was know to the Romans
In the ancient langage
She was the gardian of innermost

The Israelites burned incense
She was goddes of Byblos
She had a great shrives ASTARTE
Among her other names
King Solomon build
Her priestesses were famous

Her sacred élément is copper
Mirror a considered
The Roman Knew her VENUS
Her sacred day
One of the most important
The morning and evening star

Her sacred woman were titled
In Greek her name
To the Romans she was know CERES
She was a gardian of grains
Her major festival
She was renowned as the lawgiver

The yearly flod of the Nile
Another title for her is "Giver" ou "The one"
She gave birth to the sun ISIS
To the Egyptians she was
Her priests and servants

APHRODITE

CYPRUS	Where did Pygmalion live
ARES	Who tranformed into a boar
IVORY	Of what was the statue
PERSEPHONE	Who fell in love with Adonis
WOMEN	Whose compagny did Pygmalion
PHAEDRA	Who did Aphrodite make to fall
HIPPOLYTUS	Who was dragged to death
SIX	What is Aphrodite sacred number
ZEUS	Who ended the dispute
THESEUS	What is the name of the King
CHARIOT	Upon what did Hippolytus ride
APPLE	In the kingdom of Flora
DOVE	In the kingdom of Fauna
GREEKS	To whay peaple was the goddess
ADONIS	Whom did Aphrodite love
APHRODITE	Whom did Pygmalion worship
LIFE	What did Aphrodite give

LES ÉNIGMES

ECHO	You heard me before
SNAIL	If a man carried my burden
PEARL	Lovely and round
TIME	Until I am measured
BOAT	Weight in my belly
WINE	When young, I am sweet in the sun
RIDDLE	To unravel me
MIRROR	You can see nothing else
GLOVE	When I am filled
WIND	All about, but cannot be seen
WATERFALL	Bright as diamonds
MUSIC	At the sound of me, men may dream
KEY	I turn around once

ICEBERG	Lighter than what
GOLD	I drive men mad
FIRE	I am always hungry
WHEEL	I go around in circles
SHADOW	Each morning I appear
SIEVE	I am only useful
BLUE	I am seen in the water
WATER	Three lives have I
ARROW	When set loose
CANDLE	My life can be measured in hours
ICICLE	Glittering points
HEART	If you break me

Conquest Of The Longbow

© Sierra 1991

LES ÉNIGMES

FUR	My first master has
COMB	Métal or bone I may be
EYE	I am a window, I am a lamp
WOOD	I am the heart that does not beat
SNOW	High born, my touch is gentle
LEATHER	My first master has four legs
	Golden treasures I contain
	I am the outstretched fingers
	Not born but from
	I am two faced but

LE LANGAGE DES ARBRES

ARBRES	CODE MAIN
ROMAN	LUIS
BIRCH	BETH
BLACKB	MUIN
HOLLY	TINNE
HAZEL	COLL
OAK	DUIR
ASH	NION
ELDER	RUIS
ALDER	FEARN
WILLOW	SAILLE
IVY	GORT
FIR	AILM
PINE	OCHTACH
POPLAR	EADHA
YEW	AIDHO

LES BLASONS

The East Saxons	Rouge, 3 épées blanches.
The South Saxons	Rouge, 6 taches beiges.
The Christian West Saxons	Bleu, croix blanche.
The Christian Britaines	Rouge, croix blanche.
The Norman Kings	Beige, 2 lions marrons.
The Later Saxon Monarks	Bleu, croix marron.

The Andegavion Kings	Beige, 3 lions marrons.
The Kings of Ireland	Bleu, harpe blanche.
The King of Man	Rouge, 3 jambes blanches.
The Mercian Kings	Bleu, croix blanche diagonale.
The Danish Kings	Blanc, canard noir.
The Cornish Kings	Blanc, lion rouge.

LES DIAMANTS

Les diamants sont numérotés de 1 à 9 du haut en bas et de gauche à droite.

```
                1. AGATE
2. TURQUOISE  3. SAPPHIRE  4. CARNELIAN
  5. LAPIS LAZULI  6. AMBER  7. JET
            8. OPAL   9. QUARTZ
```

4 - 5 - 9	I must go into battle
4 - 7 - 8	Demon dance to my call
1 - 4 - 7	Sadness weighs upon
1 - 3 - 5	I have three fears
3 - 5 - 7	A piece of sky fell to
1 - 7 - 9	I will seek out the devil
4 - 7 - 8	I would confort a friend
1 - 4 - 6	I have a fever
6 - 8 - 9	I an old and my heaving
3 - 5 - 7	In summer, my ice
1 - 2 - 6	Alas sadness
4 - 6 - 7	I lie dying, cut
1 - 2 - 3	I'll build a ship
1 - 4 - 9	My trees are heavy
1 - 5 - 7	The drought length
2 - 3 - 7	I must ride upon

Conquest Of The New World

© Interplay / QuickSilver 1996

CHEAT CODES

Tapez les codes suivants pendant le jeu :

`quickie`	Unités deux fois plus rapides
`loadmp`	Editeur de carte
`leader`	Meilleurs leaders
`cheapb`	Bâtiments à moitié prix
`cheapu`	Unités à moitié prix

Conspiracy : Armes de Destruction Massives

© SG Diffusion / Kuju Entertainment 2005

CHEAT MODE

Commencez le jeu avec les lignes de commande suivantes pour bénéficier des codes.

`-cheat_flipy`	???
`-cheat_infiniteammo`	Munitions illimitées
`-cheat_invunerable`	Invunérabilité
`-cheat_oneshotkill`	Tuer en un coup
`-cheatinglittlemunkey`	Tous les bonus spéciaux débloqués
`-imaspadger`	Tous les bonus spéciaux débloqués
`-isignedupforaction`	???
`-level`	Choix du niveau
`-shield`	bouclier

Constantine

© Eidos Interactive / Running With Scissors 2005

VAINCRE GABRIEL

Utilisez le flingue "Dragon Breath" pour lui causer plus de dégâts qu'avec n'importe quelle autre arme.

Constructor

© Acclaim / System 3 1997

+ D'INFOS FORUM

AVOIR BEAUCOUP D'ARGENT

Pour avoir de l'argent, commencez une nouvelle partie et sauvegardez. Ensuite, ouvrez la sauvegarde slot*.dat à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Allez à l'offset 601C6 en hexa. et mettez FF9CA953.

GAGNER DES BONS POINTS

Si vous recevez trop de mauvais points de la part du Conseil, construisez une maison de niveau 2 pour y loger the punks. Ils commenceront par se plaindre d'une haie, vous donnant de mauvais points si vous ne diminuez pas leur loyer. Exécutez-vous : ils vous récompenseront par des bons points. Revenez au montant précédent puis répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus de mauvais points. Remplacez vos locataires ou donnez satisfaction à leurs demandes, ou encore faites-les procréer. En répétant plusieurs fois cette procédure, vous ramasserez une réserve de bons points que vous pourrez alors transformer en espèces sonnantes et trébuchantes (100 points pour 10.000 crédits).

CHEAT CODES (VERSION DOS)

Faites une nouvelle partie. Appuyez sur ENTER et saisissez l'un des codes ci-dessous. Appuyez à nouveau sur ENTER . Un son confirmera l'activation du code. Au cours du jeu, appuyez sur C pour déclencher le code.

ACTION674	?
CADETS552	Vous avez des policiers (faites ALT et P pour l'activer)
COMPLAIN840	Vous n'aurez plus de plaintes pendant le jeu (faites ALT et C pour l'activer)
ESTATES131	?
FENCES673	?
GADGETS337	Vous pouvez fabriquer tous les gadgets du jeu
GANGSTER822	Vous pouvez convertir des ouvriers en gangsters
HOUSES738	Vous pouvez construire toutes les constructions du jeu
LOANS039	Vous pouvez emprunter et ne pas rembourser
MAPS751	Vous avez toutes les cartes à votre disposition
TEANS418	?
TENANT127	?
WEAPONS473	Vous pouvez acheter des armes à vos gangsters
WORKER902	Vous pouvez acheter des ouvriers

Contra

© Konami 1988

CONSEILS POUR PASSER LE PREMIER NIVEAU

Dès le début, courez au pont en tuant les premiers ennemis. Ne passez pas le pont : il est miné. Ensuite, tirez sur le canon sur piveau, puis collez-vous à la porte : les canons ne peuvent pas vous atteindre. Une fois dans le souterrain, placez-vous juste devant les cibles et tirez. Devant les grands murs, placez-vous sous le premier canon : vous ne pourrez pas être touché. Puis, tirez l'oeil mouvant et vous en aurez fini avec ce premier niveau.

Contract J.A.C.K.

© Vivendi Universal Games / Monolith Productions 2003

CHEAT CODES

Ouvrez la console et entrez l'un des codes suivants

AMMO	Le plein de munitions
GOD	God Mode
GUNS	Toutes les armes

Cool Croc Twins

© Empire Interactive 1992

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

W1-1	AAA
W6-16	MILP
W12-36	TRUB
W19-56	QUOL

Cool Spot

© Virgin Interactive

CHOIX DU NIVEAU

Pour aller directement au niveau voulu, appuyez sur la touche I, puis sur :

Q	Shell Shock
K	Surf Patrol
D	Wading Around
E	Toying Around
F	Radical Rails
I	Back to the wall
G	Wound Up
C	Off da wall
H	Locomotive
B	Pier Pressure
J	Dock and Roll
Autres touches	Bonus Game

ENERGIE SUPPLÉMENTAIRE

Pour avoir l'énergie infinie (en easy), ou beaucoup d'énergie (en médium), configurez les touches de la manière suivante :

Left	Touche gauche du pavé numérique
Right	Touche droite
Up	Touche haut
Down	Touche bas
Fire	Inser
Jump	Suppr

Corridor 7

© Capstone 1994

+ D'INFOS FORUM

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Pour changer vos caractéristiques, éditez votre sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Voici les adresses concernées :

Déplacement	Effet
48	Vie
50	Armes
116	Armure
118	Alien guns

CHEAT MODE

Lancez le jeu par : C7 LEVEL1DIAGNOSTIC
Pendant le jeu, appuyez simultanément sur les touches CTRL Gauche, SHIFT et TAB pour activer le Cheat mode. Normalement, vous verrez apparaître le message "special keys enabled". Appuyez sur une touche pour faire disparaître le message. Désormais, appuyez simultanément sur les touches Backsp (retour arrière) et :

W	Téléportation
G	Invincible
N	Passe à travers les murs
I	Augmente le score
S	Stoppe le jeu
F	Affiche les coordonnées du personnage
C	Les portes et les ennemis ne bougent plus
M	Affiche l'usage de la mémoire

INVINCIBILITÉ ET MUNITIONS INFINIES

Avec un éditeur hexadécimal, éditer CORR7.EXE.
Cherchez 83 2E BA 48 02 83 3E BA et mettez 90 90 90 90 90 83 3E BA
Cherchez FF 0E BC 48 9A D1 0A et mettez 90 90 90 90 9A D1 0A
Cherchez 29 36 BA 48 56 9A 37 et mettez 90 90 90 90 56 9A 37

Corsairs

© Microïds 1999

PATCH SUR LA DÉMO

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier DATAMISSIONSMIS01BLUMIS01BLU.PL. Vous pourrez ainsi changer les missions, obtenir plus d'argent, etc...
Remplacez les fichiers *.FRE par *.ENG pour avoir la démo en français.

Editez aussi le fichier MIS01BLU.SNO et démarrez avec un gros bateau. Le plus gros est le "esmeralda" (type TN0). Copiez/collez et remplacez le bâteau [00] (bateau de depart). Rajoutez aussi les chiffres manquant a : BUILDABLE_BOATS=1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,0 pour pouvoir construire tout type de bateau.

AVOIR BEAUCOUP D'ARGENT

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez votre fichier de sauvegarde, et cherchez le nom d'un de vos navires. Une fois ce dernier trouvé, comptez 82 déplacements (en descendant dans les adresses) à partir de la première lettre du nom du bateau. Remplacez par 09 0D 03, et vous devriez avoir de quoi vous construire pas mal de navires.

DÉPASSER LA LIMITE D'ÉQUIPAGE DES NAVIRES

- Dans un comptoir ou une principauté, activez l'ordre de repli automatique à 25% de dégâts.
- Vendez tout l'équipage du navire puis, immédiatement, commencez à racheter un équipage (ne pas valider la transaction pour l'instant).
- Le navire va alors se réapprovisionner automatiquement en équipage, mais vous pourrez continuer à acheter au-delà de la limite normalement autorisée et finalement valider la transaction (vous pouvez monter sans problème à plus d'un millier d'hommes).
- La situation sera toutefois rétablie après le prochain abordage.

Cosmo's Cosmic Adventure

© Apogee

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

En cours de jeu, appuyez simultanément sur les touches TAB , DEL et F12 pour activer le Cheat Mode. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à appuyer simultanément sur F10 et une (ou plusieurs) des touches suivantes :

G	Invincibilité (God Mode)
Z	Permet d'aller directement à n'importe quel niveau (Warp)
,	Montre l'occupation de la mémoire
P	Fait une pause sans afficher le message à l'écran ni arrêter la musique.
C et O	Donne 5 vies et 9 bombes
E, N et D	Montre directement la séquence de fin du jeu.

Cossacks : Back to War

© CDV / GSC Game World 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur ENTER durant la partie et tapez un des codes suivants suivi de ENTER .

Brouillard de guerre

supervizor

50000 de chaque resource en plus

touches numériques 1 à 9

Victoire instantanée

VICTORY

Voir toute la carte

WWW

Plus de ressources

MONEY

Cossacks : European Wars

© CDV / GSC Game World 2001

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER , puis saisissez l'un des codes suivants :

AI	Contrôle les unités ennemies
IZMENA	Appuyez sur les touches 1 à 9 du pavé numérique pour changer de joueurs
MONEY	Ressources supplémentaires
MULTITVAR	Appuyez sur P pour accéder à toutes les unités
RESOURCES	Toutes les ressources
SHIELD	Canon illimité
SUPERVIZOR	Brouillard de guerre activé/désactivé
VICTORY	Victoire immédiate
WWW	Active tous les codes à l'exception du code pour les ressources

DÉVELOPPER RAPIDEMENT LES TECHNOLOGIES

Cliquez sur l'un de vos bâtiments et appuyez sur la touche [SUPPR] pour y mettre le feu. Envoyez rapidement des hommes éteindre les flammes et pendant ce temps-là, cliquez sur les technologies à développer. Comme par magie, elles se développeront immédiatement ! Malheureusement, si la bâtiment en feu produisait des unbités, il ne lui sera plus possible de le faire.

DÉPASSER SES ADVERSAIRE POUR LEUR FAIRE PEUR

Lorsque vous commencez une partie aléatoire sur une carte maritime, contruisez le plus vite possible 6 ou 8 ports un peu partout sur votre teritoire et commencez a construire 10 vaisseaux de ligne royale (18e siecle) que vous placerez autour de votre île. Lorsque vous aurez construit 3 ou 4 casernes 17e et 18e siècle et des écuries (pas de centre diplomatique pour ne pas gaspiller votre or), construisez au minimum 3 mines d' or et une de fer. Vous serez alors prêt à l'attaque. Occupez-vous de l'ennemi le plus proche au nord ou au sud mais pas à l'est ni à l'ouest. Choissisez celui qui a la plus petite armée et le moins de bâtiments. Attaquez avec 280 grenadiers upgrade au maximum (ou 80 si votre nation n'a pas cette technologie). Tuez tous les soldats que vous verrez et capturez le maximum de paysans (sans les tuer). Pillez tous les bâtiments. Avec les paysons, récoltez et reconstruisez une nouvelle base et pillez dela même façon.

Cossacks : The Art of War

© GSC Game World / CDV 2001

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur ENTER puis entrez l'un des codes suivants. Rappuyez sur ENTER pour confirmer.

AI	?
IZMENA	cliquer sur la couleur pour passer aux autres joueurs
MONEY	50 000 en bois, nourriture, pierre, or, fer et charbon
MULTITVAR	Appuyez sur P pour passer aux autres joueurs
SUPERVIZOR	Afficher toute la carte
VICTORY	Remporter le niveauWin current level VICTORY
WWW	Activer les codes IZMENA, MULTITVAR et SUPERVIZOR

Cossacks II : Napoleonic Wars

© Focus / GSC Game World 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant le jeu appuyez sur ENTER pour afficher la boîte de dialogue, tapez l'un des codes suivants et validez avec ENTER :

`deposits`	50 000 ressources
`lucky`	?
`reinforce`	Appuyez sur P pour accéder à toutes les unités
`scout`	Dévoiler la carte
`walkover`	Mission gagnée

Counter-Strike : Condition Zero

© Valve / Turtle Rock Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pendant le jeu, affichez la console (touche ²). Tapez **sv_cheats 1** puis **restart** pour acceder au Mode Triche. Lorsque la mission recommence, affichez la console de nouveau et entrez un des codes ci-dessous pour activer la fonction correspondante :

`bot_allow_rogues 0`	Les membres de votre équipe obéissent toujours à vos ordres
`bot_defer_to_human 0`	Les membres de votre équipe accomplissent les objectifs seuls
`bot_kill`	Tuer tous les bots
`bot_stop 1`	Geler tous les bots
`changelevel x`	Changer de carte (x=nom de la carte)
`cl_levellocks 16382`	Effacer les scènes
`fly`	Mode vol
`god`	God mode
`gravity X`	Remplacez X par la gravité souhaitée : un chiffre de 0 (on vole) à 800 (on s'écrase)
`impulse 101`	Avoir des armes
`maps *`	Liste des cartes
`noclip`	Mouvements libres
`notarget`	Les ennemis ne peuvent pas vous voir
`restart`	Redémarrer la partie avec des objectifs intacts
`sv_`	Liste des codes
`sv_restart 1`	Redémarrer la partie

`give x` — Faire apparaître l'item correspondant, remplacer x par un des codes suivants :

- `weapon_ak47`
- `weapon_aug`
- `weapon_awp`
- `weapon_deagle`
- `weapon_elite`
- `weapon_famas`
- `weapon_fiveseven`
- `weapon_galil`
- `weapon_g3sg1`
- `weapon_glock18`
- `weapon_m249`
- `weapon_m3`
- `weapon_m4a1`
- `weapon_mac10`
- `weapon_mp5navy`
- `weapon_p228`
- `weapon_p90`
- `weapon_scout`
- `weapon_sg550`
- `weapon_sg552`
- `weapon_tmp`
- `weapon_ump45`
- `weapon_usp`

weapon_xm1014

Coupe du Monde 98

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez à l'écran de gestion des joueurs. Remplacez le nom d'un joueur par l'un des noms suivants :

`Kenny` `Flamming Ball` Ballon enflammé

`Gabo` `Big Head` Joueurs aux grosses têtes

`Kyle` `Skeleton players` Joueurs squeletiques

`Mr Hat` `Crazy Ball` La balle devient folle

`Neila` `Alien Mode` Les joueurs deviennent des extra-terrestres

`Powder` `Silly moves` Mouvements stupides

`Gonzo` `Hot Potato` Un compte à rebours apparaît près du score, lorsqu'il atteint zéro tous les joueurs de l'équipe possédant le ballon tombent à terre.

`Cartman` `Take a Dive` L'arbitre siflera une faute chaque fois que vous tomberez en appuyant sur CTRL +A. Ensuite, faites ENTER , puis cliquez sur l'icône RETOUR et choisissez de ne pas conserver les modifications que vous venez d'effectuer. Maintenant, revenez à l'écran principal. Là, appuyez sur la touche ARRET DEFIL (deuxième touche à droite de F12 . Un autre écran devrait apparaître, contenant la liste des cheat codes que vous avez activés. De cette façon, si vous voulez utiliser l'une des options, il faudra cocher la case correspondante. Si vous n'avez pas tapé correctement le code, l'option n'apparaîtra pas à l'écran. Il existe enfin deux autres codes qui n'apparaissent pas dans le menu CHEAT, ils sont donc automatiquement activés. Ils permettent d'avoir accès aux matches des anciennes Coupes du Monde. Vous y accéderez en utilisant l'option CLASSIQUES. Voici les codes :

`Zico` Matchs de la Coupe du Monde de 1982

`Hurst` Matchs des Coupe du Monde de 1966, 1970, 1974 et 1978

Coupe du Monde de la FIFA 2006

© Electronic Arts / EA Sports 2006

EQUIPES ALL-STARS

All-African Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe d'Afrique.

All-Americans Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe américaine.

All-Asian Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe asiatique

All-European Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe européenne.

All-World Team

Gagnez la coupe du monde avec toutes les équipes all-stars.

Coupe du Monde FIFA 2002

© Electronic Arts 2002

NOUVELLES ÉQUIPES EN MATCH AMICAL

All-Americas

Remportez la coupe du monde avec une équipe américaine.

All-European

Remportez la coupe du monde avec une équipe européenne.

All-Asian

Remportez la coupe du monde avec une équipe asiatique.

All-African

Remportez la coupe du monde avec une équipe africaine.

All-World

Débloquez les équipes All-Americas, All-European, All-Asian, et All-African.

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte tel que le Notepad ouvrez le fichier **soccer.ini** qui se trouve dans le répertoire **2002 FIFA World Cup TM** du jeu. Modifiez le fichier selon les cheats que vous voulez.

Toutes les équipes bonus (Dream Team, Stars Euro, Stars Asie, Stars Amérique, Stars Afrique)

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1

Débloquer les tournois

UNLOCK_TOURNAMENT=1

Triche sur les tacles agressifs

AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1

Triche pour mettre toutes les équipes au même niveau

CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1

Une équipe au hasard

CHEAT_RANDOM_TEAMS=1

Jouer en mode fenêtré

WINDOWED=1

Covert Action

© MicroProse

+ D'INFOS FORUM

PATCH

Avec un éditeur hexadécimal, éditer le fichier FINAL.EXE. Cherchez la séquence 0B C0 75 37 B8 04 00 et remplacez-la par 0B C0 EB 37 B8 04 00.

Crash Time

© RTL Playtainment / Synetic 2008

BONUS

Mode File

Terminer une affaire en Normal ou supérieur. Ce mode permet de refaire n'importe quelle affaire déjà terminée.

Affaire : 'Code 9807'

Résoudre toutes les affaires en Difficile.

Véhicules de sport et de course

Résoudre l'affaire.

Tous les circuits

Résoudre toutes les affaires en Difficile (y compris l'affaire Code 9807).

Crayon Physics Deluxe

© Kloonigames 2009

+ D'INFOS FORUM

ACCÈS AUX NIVEAUX

A chaque fois que vous obtenez suffisamment d'étoiles pour ouvrir un nouveau niveau, attendez que l'étoile disparaisse et cliquez sur l'île où se trouve le niveau pour vous y rendre immédiatement, même si vous n'êtes pas à proximité du bateau sur la carte.

Crazy Cars II

© Titus 1989

LES DESTINATIONS

MONTROSE - COLORADO
DENVER - COLORADO
CORTEZ - COLORADO
PHOENIX - ARIZONA
LAS CRUCES - NEW MEXICO
SPRINGER - NEW MEXICO
PRICE - UTAH
FLAGSTAFF - ARIZONA
ROSWELL - NEW MEXICO
PUEBLO - COLORADO
CLOVIS - NEW MEXICO
TUCSON - ARIZONA
SALT LAKE CITY - UTAH
YUMA - ARIZONA
LIMON - COLORADO

Crazy Drake

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez les codes suivants :

COLIN	Donne le nombre maximum de vies
DEBUG	Coordonnées
DRAKENUKEM	Temps maximum
ENTERSANDMAN	Invulnérabilité (God Mode)
IDKFA	1 vie, et presque mort
NEUROTECH	Vie supplémentaire
ONEREALITY	Plein d'énergie
PLUGANDPRAY	Smart Bomb
RADIOHEAD	Saute un niveau
ROCKETZRULES	5000 points
SKYNEWS	

Crazy Factory

© Monte Cristo Multimédia 2001

+ D'INFOS FORUM

AIDE POUR LA DÉMO

Il est possible de terminer la démo. Pour cela, nous vous conseillons d'emprunter 800 000 F. Concentrez aussi vos efforts sur la recherche en donnnant constamment de nouveaux objectifs à vos chercheuses.
Assurez-vous que le stock soit bien à 0 avant de lancer une inovation dans la chaine. Sinon, vous perdrez la marchandise et donc de l'argent. S'il vous reste de la marchandise, vous pouvez toujours demander à votre commercial (niv 2) de trouver un accord avec quelqu'un pour écouler le stock.
N'hésitez pas non plus à fixer une marge énorme (genre 150 au début puis 300 plus tard). Ce sera à votre commercial de parvenir à faire baisser le prix de vente sans toucher à cette marge.

CHEAT CODES

Faites apparaitre la ligne de chat en appuyant sur ENTER puis entrez les codes suivants.

`!944`	voir la Porsche de Scoubidou
`!givemecash`	Obtenir 10.000.000 $
`!LemmingsOnStrike`	voir des grévistes sur la vue extérieure
`!UpAdmin`	Avoir de beaux locaux administratifs
`!UpLabo`	Avoir un beau laboratoire
`!UpMarket`	Avoir de beaux locaux commerciaux
`!UpProd`	Avoir une belle chaine de production

Crazy Taxi

© Empire Interactive / Sega 2002

FAIRE DÉRAILLER LE TRAIN

Jouez en mode arcade ou original et allez à la gare. Placez-vous sur les rails et attendez un train. Au bout d'un moment, un wagon arivera et au lieu de vous foncer dessus, il essaiera de ralentir ce qui pourrait bien le faire dérrailler.

PLUS D'ARGENT

Adopter une conduite assez dangereuse pour épater vos clients et gagner plus de pourboires.

CRAZY PARKING

Terminez les niveaux 1-2, 2-2 et 3-2 du mode Crazy Box pour obtenir le Crazy Parking.

MAOEUVRES

Crazy Speed

Appuyez sur Reverse puis rapidement sur Drive pour gagner de la vitesse.

Crazy Dash

Appuyez simultanément sur Drive et Acceleration pour faire un Crazy Dash.

Crazy Stop

Appuyez simultanément sur Reverse et Brake pour faire un Crazy Stop.

Crazy Drift (dérapage)

Indiquez une direction (gauche ou droite) tout en passant en Reverse puis en Drive presque immédiatement.

UNE BONNE CLIENTE

Que ce soit dans le mode arcade ou original, vous pouvez trouver une vieille dame qui vous payera 1000 $ pour la course. Elle se trouve sur un restaurant soit près du magasin Fila, soit près de Pizza Hut. Pour y accéder, entrez ans le garage. Montez au 1er étage. Roulez jusqu'au bout où il n'y a plus de mur en restant le plus à gauche possible. Freinez avant de tomber puis accélérez légérement pour atterir plus bas. Vous apercevrez alors la vieille dame.

DE DRÔLES DE CLIENTS

En mode arcade, allez à la plage puis plongez dans l'eau. Vous trouverez quelques clients qui souhaitent se rendre à Pizza Hut. Prenez-les et vous remarquerez qu'ils possèdent d'assez grandes oreilles.

L'AUTOROUTE

Si vous êtes un peu perdu et que vous souhaitez trouver l'autoroute, suivez les bus bleus. Généralement, c'est là qu'ils vont.

TABLEAU DES LICENCES

Les licences sont décernées en fonctions du score que vous ferez.
Class E : Moins de 1000 $
Class D : entre 1000 $ et 2000 $
Class C : entre 2000 $ et 3000 $
Class B : entre 3000 $ et 4000 $
Class A : entre 4000 $ et 5000 $
Class S : plus de 5000 $
Awesome ! License : plus de 10 000 $
Crazy ! License : plus de 25 000 $ avec le vélo

Creature Shock

© Virgin Interactive / Argonaut 1994

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

Pour accéder à tous les niveaux du jeu, à l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier creature.set, puis changez le huitième octet de la première colonne en 04.

AIDES DE JEU

Vous êtes dans la peau d'un aventurier de l'espace qui va devoir affronter de nombreux monstres hideux plus terrifiants les uns que les autres. Partagé en cinq missions, ce jeu vous plonge dans une ambiance d'épouvante si réaliste qu'il vaut mieux ne pas trop abuser de ce jeu, si on veut éviter les cauchemars...

Les **missions 1 et 3** sont des missions de combat spatial où le principal objectif est de résister et de tirer sur des vaisseaux ennemis pendant une longue durée et de ne pas être totalement détruit avant l'arrivée...

La **mission 2** vous demande avant tout de libérer votre collaboratrice des griffes des monstres. En vous introduisant dans un astéroïde "vivant", vous devrez parcourir un ensemble de galeries et lutter successivement contre divers monstres jusqu'à retrouver votre partenaire. Un tuyau pour aboutir dans cette mission, consiste à privilégier la direction à droite. En optant 2 fois à droite aux intersections, vous atteindrez (sur votre droite) une boîte qui amplifiera la puissance de votre arme. Vous pouvez alors faire demi-tour, car cette galerie est une impasse. Privilégiez 3 fois la direction à droite. Vous devrez d'abord lutter contre un monstre qui a une poche vulnérable sur le flanc puis vous aboutirez dans une "salle" où vous devrez affronter à la fois des insectes volants et des insectes ressemblant à des chars. Lorsque vous avez vaincu ces adversaires, allez tout droit vers une sorte de grand gouffre. Au milieu du gouffre, laissez l'ordinateur choisir la voie de gauche (vous regretteriez l'autre). En avançant un peu, vous vous retrouverez dans une salle où 2 chemins mènent à la solution (gauche-droite-gauche ou droite-gauche-droite). La première permet d'éviter la larve monstrueuse, mais vous oblige à traverser une salle avec des petites larves tombantes agressives. Par la seconde, vous n'avez plus qu'à affronter la larve géante (mais elle est coriace). Lorsque vous arriverez dans un espace à 4 chemins, vous croirez reconnaître votre partenaire, mais attention, un dernier combat est à accomplir...

Une bonne astuce permet de profiter d'une certaine "limite informatique" du jeu. Lorsque vous approchez d'un monstre, le combat est en réalité une simple séquence "filmée" (qui sera toujours la même) où seul pendant quelques moments votre adversaire peut vous blesser. Il convient donc de repérer ces moments d'attaques adverses et d'utiliser le bouclier (bouton droit de la souris) qui annihile les effets des agressions ennemies. C'est pourquoi, certains adversaires a priori terrifiants, ne vous feront que peu de dégâts.

La **mission 4** vous plonge dans un dôme avec un labyrinthe composé de voies tantôt métalliques tantôt tubulaires (corporelles). Le but de cette mission est de détruire un générateur central protégé par les monstres. Même si le réseau de galeries est assez dense, la solution pour aboutir dans cette mission est plutôt simple : (ne la lisez que si vous désespérez de réussir dans cette mission) lorsque vous aurez annihilé des genres de libellules qui vous agressent au départ, l'ordinateur vous propose de prendre une entrée centrale à partir d'un "préau". Cliquez vers la gauche et prenez l'entrée tubulaire. Avancez par une dizaine de clics de souris (vous rencontrerez probablement un monstre (genre gros lombric) dont il faut atteindre le museau) et lorsque la boussole indique EST, vous pourrez entrevoir une autre entrée tubulaire sur votre droite. Avancez (assez longuement) dans ce nouveau tube, jusqu'à l'arrivée dans une salle. Vous devrez affronter des crabes "volants" qui vous jettent des tonneaux incendiaires (Utilisez le bouclier (bouton droit) et

tirez-leur dessus). Prenez l'entrée tubulaire Nord et au bout de 3-4 clics vous atteindrez un lieu d'où l'on peut grimper à l'étage supérieur (cliquez vers le haut). En continuant direction Nord, vous devrez affronter un monstre (final) à 3 pattes vulnérables et un membre armé au milieu (qu'il convient de rapidement détruire). En poursuivant votre chemin, vous atteindrez le générateur. Tirez sur sa partie basse et il sera détruit. Attention, la passerelle d'où vous avez tiré va alors s'effondrer, cliquez avec insistance vers la porte de sortie pour pouvoir remonter. Il ne reste plus qu'à prendre le chemin en sens inverse. Même si le temps est limité (avant l'explosion), ne vous inquiétez pas de ce compte à rebours, car avec ce chemin raccourci, vous auriez de quoi faire 2 fois l'itinéraire.

La **mission 5** est une sorte de combat acharné contre un adversaire "Alien" qui revient toujours à la charge. Le chemin d'accès étant limité, vous ne pouvez pas le manquer. Si, sous sa première forme, le combat est un véritable "jeu d'enfants", cet adversaire deviendra de mieux en mieux armé et coriace; Alors bon courage et n'oubliez pas que la victoire est au bout et que c'est grâce à vous que le monde sera sauvé...

Creatures

© Warner Interactive 1997

DUPLIQUER DES NORNS

Pour avoir de nombreux Norns, commencez une partie, mettez un oeuf dans l'incubateur et élevez le Norn. Lorsqu'il est adulte, exportez-le sur votre ordinateur. Refaites l'opération avec un Norn du sexe opposé et exportez-le. Quittez le jeu et allez dans le repertoire où sont exportés vos Norns. Sélectionnez les Norns et faites "copier". Allez dans un autre répertoire et faites "coller" . Renomez les nouveaux fichiers et mettez-les dans le répertoire de Créatures. Refaites cette opération plusieurs fois puis relancez le jeu. Importez toutes vos créatures et attendez que les femelles soient enceintes : vous obtiendrez vite beaucoup de points et beaucoup de Norns.

INVULNÉRABILITÉ

Mettez le jeu en pause et tapez **A FINE KETTLE OF FISH** pour obtenir des vies illimitées et l'invulnérabilité de vos Norns

Creatures 2

© Mindscape 1998

+ D'INFOS FORUM

OEUFS INFINIS

Rendez-vous dans le répetoire du jeu, puis dans le sous-répertoire EGGS. Vous pouvez rajouter des oeufs simplement en dupliquant les fichiers de ce répertoire. Un fichier représente un oeuf. La première lettre du nom du fichier est le numéro de l'oeuf, la deuxième lettre le sexe (M : Masculin, F : Féminin). Par exemple HF52.EGG, c'est l'oeuf H féminin. Prenez un oeuf, dupliquez-le en changeant la première lettre par une autre qui n'est pas présente dans la liste. Vous aurez donc dans la couveuse, deux fois le même oeuf !

OBTENIR 6 OEUFS

Pour avoir 6 oeufs, lancez l'éditeur de la base de registres (regedit.exe). Puis, allez dans l'arborescence : HKEY_CURRENT_USERSoftwareCyberlife TechnologyCreatures 2Hatchery1.0Eggstra. Là, supprimez les clés suivies de "omelette". Vous pouvez renouveler cette astuce chaque fois que vous aurez besoin d'oeufs.

MENUS CACHÉS

Editez la base de registres (REGEDIT.EXE). Allez dans HKEY_CURRENT_USER/Software/Cyberlife Technologie. Vous verrez alors "Créatures 2". Double-cliquez dessus et cliquez une fois sur "1.0" qui se trouvera au-dessous. Sur la partie droite, cherchez "Privilèges". Remplacez "User" par "Blueberry$". Fermez REGEDIT.
La prochaine fois que vous relancerez Créatures 2, deux nouvelles options apparaitront dans le menu "monde" et "Test". La première permet de sauvegarder plusieurs mondes en même temps puis de les recharger à votre convenance. La seconde permet de créer des norns directement, de leur donner un vocabulaire instantané, d'accélerer leur vieillissement, etc..
Attention : la sauvegarde automatique ne se fera plus automatiquement.

Creatures 3

© Mindscape / Creatures Labs 1999

ENERGIE INFINIE

Il vous suffit de recycler les oeufs des Norns pour avoir autant d'énergie que vous vuolez.

Creepers

© Psygnosis 1992

CODES DES NIVEAUX

Voici les codes (dans l'ordre : niveau, mode de difficulté, code) :

01	Easy	Aucun code	02	Easy	PLKNDZRTVK
03	Easy	TYNZXPRFSJ	04	Easy	KWFRTFTESP
05	Easy	PYLNVXZSVH	06	Easy	KJHDSLWEBD
07	Easy	HGKNDEPBEX	08	Easy	PLMKNJJPMT
09	Easy	PSFWLKCNMW	10	Easy	SNCCGHWPGX
11	Easy	YYRQQMNVZK	12	Easy	PYRTHZDHSL
13	Easy	FMNRXTKSLH	14	Easy	FCBLGHPWRT
15	Easy	CBSTPHQFCZ	16	Easy	FDNDBSLZCX
17	Easy	LLLVLSTKCM	18	Easy	LRSYZQPYDN
19	Moderate	CLCKNNMTTV	20	Moderate	PCNSPZMDHM
21	Moderate	NLQQBDNMGN	22	Moderate	NNBCTCKGDY
23	Moderate	CTBTCDPSMY	24	Moderate	SSPQRNCXZZ
25	Moderate	NQMNDBGGLN	26	Moderate	CSTQRSWLSF
27	Moderate	MCDNSMBXRV	28	Moderate	SRTDSCHPRG
29	Moderate	QSWDRFTGYH	30	Moderate	YBYCYQRKNS
31	Moderate	BSGTPWHWXW	32	Moderate	DMGDDFZTMB
33	Moderate	GPDLNSKYRP	34	Challenge	PPRRSCCBNF
35	Challenge	WTHYRCHGNS	36	Challenge	JGLHXQKKNM
37	Challenge	BHRTYYTRHB	38	Challenge	HSKPLYYQWR
39	Challenge	NSLCNCPHWY	40	Challenge	KNSTKDNNSY
41	Challenge	BPLJKQTYXZ	42	Challenge	GWGLDYGPKB
43	Challenge	SSTSRFHTRV	44	Challenge	BLNDKNPOSS
45	Challenge	CRTHSTDQYS	46	Challenge	GMFMLTPLSK
47	Challenge	QPWRYTMCSF	48	Challenge	NDSTFNCDSD
49	Challenge	RLPZHTYYRF	50	Challenge	FRNDLSSNTZ
51	Challenge	ZFHQWQFPSB	52	Challenge	TPLKRCBQQS
53	Challenge	MZVHQPSDPP	54	Brutal	GJJLMQNVVP
55	Brutal	ZSNDFCZPKK	56	Brutal	BMNZXPYTWH
57	Brutal	SPTTNBVWRM	58	Brutal	JDWVCXMTYL
59	Brutal	CTSFPTJBXN	60	Brutal	RWRQWTTXBD
61	Brutal	DPZLHGZVBD	62	Brutal	ZTBGNTLKFP
63	Brutal	MBNKHGCXHN	64	Brutal	YRSFNCZPLS
65	Brutal	PHJKNSZPSC	66	Brutal	WLSNDRRNSC
67	Brutal	TMSQLSTMBB	68	Brutal	THNCGBVGBV
69	Brutal	LMNKDNSFJG	70	Brutal	LMLCSMLFKP
71	Brutal	SPBDVZFGLM	72	Brutal	FFVBSXZCPL
73	Brutal	JFHKKGHXSJ			

CONSEILS

Ces conseils vous permettront de passer toutes les difficultés du jeu.

Les Creepers sont incapables de franchir un obstacle en descente. Vous pouvez cependant parvenir au même résultat en leur faisant grimper d'un cran en mettant des poutres.
Les Creepers ont tendance à se cacher. Pour les retrouver, examinez les cocons et les caisses. Utilisez les Creepers sur les cocons pour libérer ceux qui sont emprisonnés à l'intérieur. Faites de même pour les caisses.
Le jeu comporte de nombreux niveaux sonores qui réagissent aux bruits. Vous devez absolument empêcher de faire tomber les Creepers dessus. Pour passer ces niveaux, faites-les ramper le long du niveau.
Lorsque vous vous retrouvez bloqué près du chaudron, poussez les blocs de pierre avec des points ou usez le sol. Faites alors ramper vos Creepers jusqu'à la fin du niveau.
Lors des niveaux avec des chaudrons et des aimants, utilisez un aimant pour faire lever un Creepers lorsque ce dernier est sur sa route. Mettez le alors dans le chaudron.
Pour passer les niveaux legos, utilisez le spationaute et d'autres personnages pour actionner le mécanisme de destruction.

Cricket 97

© Electronic Arts / Beam Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, appuyez sur la barre d'espacement pour mettre le jeu en pause. Ensuite, tapez l'un des codes suivants :

121	?
131	Balle frappée plus fortement, bonus à chaque course
1711	?
SARI	Gravité plus faible
STARWA	Le batteur est plus fort

Crime Cities

© Digital Anvil / Techland 2001

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche + du pavé numérique, puis entrez un des codes suivants :

`_DEV_MODE_ON`	Mode debugging activé
`_GIVEMEALLAMMO`	Toutes les munitions
`_GIVEMEALLWEAPONS`	Toutes les armes
`_GIVEMEMAXENERGY`	Energie maximale
`_GIVEMETHEMONEY`	Argent supplémentaire

Crime Wave

© Access Games

VIES INFINIES

Editez le fichier CW.EXE avec un éditeur hexadécimal, puis procédez aux changements suivants :
Recherchez la chaîne 00 02 26 et remplacez-la par 99 09 26.
Recherchez la chaîne 50 00 26 et remplacez-la par 99 09 26.
Recherchez la chaîne 00 01 26 et remplacez-la par 99 09 26.
Recherchez la chaîne 05 00 26 et remplacez-la par 99 00 26.
Recherchez la chaîne 00 26 C7 06 12 et remplacez-la par 09 26 C7 06 12.
Recherchez la chaîne 00 26 C7 06 14 et remplacez-la par 09 26 C7 06 14.

CHOIX DU NIVEAU

Choisissez l'option "New player" et entrez les initiales JAW. Vous pouvez maintenant choisir n'importe quel niveau.

Crimson Skies

© Microsoft / Zipper Interactive 2000

MENU CACHÉ

Dans le menu principal de la campagne, faite un clic droit sur le microphone à gauche de l'écran. Tapez "idaho" et un menu déroulant apparaîtra en haut à droite de l'écran.

MODIFIER LE NOMBRE DE ROQUETTES PORTÉES

Grâce à un éditeur de texte (tel que notepad), éditer le fichier **status.dat** du répertoire Crimson skiessavegame. Placez-vous sur la première lettre de l'avion que vous souhaitez modifier et allez jusqu'au 48ème offset à partir de là. Vous trouverez par exemple 02 00 00 00 02 00 00 00 si l'avion à modifier peut porté deux roquettes par aile. Changez cet offset en 04 00 00 00 04 00 00 00 pour pouvoir en porter 4 par aile.

CHEAT MODE

Grâce à un éditeur de texte (tel que notepad), éditer le fichier **status.dat** du répertoire Crimson skiessavegame. Placez-vous sur la première lettre de l'avion que vous souhaitez modifier et allez jusqu'au 112ème offset à partir de là. Vous trouverez par exemple 19 00 00 00 19 00 00 00 19 00 00 00 19 00 00 00 si l'avion à modifier dispose de 25 unités de blindage (car 19 = 25 en héxadécimal). Pour rendre cet avion indestructible (sauf pour les crashs), changez les 19 en FF FF.

Critical Path

1993

+ D'INFOS FORUM

MODIFICATIONS DES PARAMÈTRES DU JEU

A l'aide d'un éditeur de texte, éditez le fichier CRITPATH.INI qui se trouve soit dans le répertoire du jeu, soit dans le répertoire de Windows. Recherchez la chaîne "Gates=" qui correspond aux niveaux. Remplacez donc le numéro présent par un numéro à votre convenance. En outre, mettez 8 après les chaînes "G1=" et "G2=" pour avoir des vies supplémentaires. Sauvegardez le fichier et lancez le jeu.

Croc 2

© Fox Interactive / Argonaut 2000

LA COURSE DE BATEAUX

Cherchez la cascade dans le village de marin (Sailor Village) pour trouver le dernier cristal de couleur.

SWAP MEET PETE

Il y a un cristal dans le magasin de Swap Meet Pete. Mais Croc ne pourra l'acheter qu'après avoir terminé tous les niveaux de cette tribu.

BATTRE SOVEENA LE CALAMAR

Le Gobbo dans ce niveau vous donne de la TNT. Après avoir frappé deux fois, certines caisses seront recouvertes d'un métal qui fera perdre de la vi à Croc mais qui permettra aussi de faire exploser la TNT.

NIVEAU SECRET

Dans chaque niveau, il y a 5 cristaux de couleur. Si vous les trouvez tous, vous obtiendrez un Gobbo d'Or. En obtenant tous les Gobbos d'Or du premier monde, vous débloquerez un niveau secret.

Croc : Legend of the Gobbos

© Fox Interactive / Argonaut

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

Pour avoir accès à tous les niveaux, entrez le mot de passe suivant : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Bas, Gauche, Haut et Droite pour ouvrir tous les niveaux.

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, tapez :

`ARGOLIFE`	Vies infinies
`ARGOSKIP`	Choix du niveau

S'IMMOBILISER SUR LA GLACE

Quand vous arrivez sur de la glace avec de l'élan, vous glissez et cela peut parfois être dangereux. Pour ne plus glisser, sautez une fois sur place pour vous immobiliser totalement.

Croisades

nc

+ D'INFOS FORUM

VOIR LES VIDÉOS

Sur le CD du jeu, allez dans le répertoire DATA, puis UI. Vous verrez plusieurs répertoires. Ouvrez-les. Alors, vous entendrez les differentes musiques et verrez les vidéos du jeu.

Croisades 2000

© Wanadoo / Index + 1999

BATAILLE NAVALE

Placez vos bateaux en forme de flèche vers le haut, en vous assurant de placer le bateau central en avant et les deux autres collés derrière lui. Lorsqu'ils seront aux bons endroits, vous entendrez une voix vous demandant d'arimer vos navires entre eux. Prenez les câbles et posez-les sur La Lucina.

LE MESSAGE CODÉ DES ANGES

Le texte est:
"Face à l´obscurité que je pressens, fais confiance aux anges ... écoute le son des ailes de Gabriel, lorsque tu sentiras leur souffle t´enveloper alors récite ce poème et la lumière viendra."

SOLUTION COMPLÈTE

ENIGME 1 : Le trébuchet

Le jeu commence par une énigme toute simple qui permet de se familiariser avec le système de jeu. Fouillez les écrans pour trouver des projectiles, des amas pierreux et le décliqueur, puis ouvrez la page de l'énigme et placez vos objets correctement pour armer le trébuchet : en 1 les amas pierreux, en 2 les projectiles, et en 3 le décliqueur.

ENIGME 2 : Le minement

Trois éléments peuvent être récupérés dans les différents écrans : le menuisier, le sapeur et les planches brisées. Pour résoudre l'énigme, placez en 1 l'ingénieur arménien, en 2 le sapeur, puis cliquez 4 fois de suite sur le sapeur pour lui faire creuser un tunnel. Arrêtez-vous pour placer le menuisier en 3 afin de consolider le souterrain, et faites creuser à nouveau le sapeur deux fois de suite. Il ne reste plus qu'à placer les planches brisées.

ENIGME 3 : La chapelle romane

La première partie de l'énigme est carrément simpliste. Vous devez faire pivoter chaque figure afin de reconstituer le modèle de gauche. Ensuite, utilisez le symbole fléché en forme de croix afin de déplacer chaque figure pour suivre le modèle. Commencez par aligner la croix dans le point rouge, et continuez pour reformer la chapelle. Pour la seconde phase de l'énigme, vous aurez besoin de l'équarrisseur et du tailleur de pierres qui se trouvent dans les écrans, ainsi que d'autres personnages situés dans la base documentaire. Placez successivement le maître d'oeuvre, l'équarrisseur, le tailleur de pierres, le mortellier, l'itinérant du métal, et le moine sculpteur.

ENIGME 4 : La carte des croisades

Tous les éléments nécessaires à cette énigme sont situés dans la base documentaire. Voici les personnages qui

correspondent à chaque royaume : Frédéric Barberousse pour le Saint Empire romain germanique, Henri II Plantagenêt pour l'Angleterre, l'empereur Byzantin Andronic 1er Comnène pour l'empire byzantin, Saladin pour les Emirats de Damas, Baudouin IV pour le royaume de Jérusalem, et le Pape pour Rome.

ENIGME 5 : la nef médiévale

Commencez par récupérer les différents éléments présents dans les écrans. Dans l'écran 1, vous trouverez le navigateur, le bouteiller, le chat et la viande séchée. Dans l'écran 2 : le vin, les fruits et le charpentier calfat. Dans l'écran 3 : le pilote côtier. Et dans l'écran 4 : le sac de chaux. Il s'agit maintenant de charger tous ces éléments (et d'autres présents dans la base documentaire) sur la nef médiévale. Dans la cale, placez le sac de chaux, les fruits, le vin, la viande séchée et le chat. En haut à droite, mettez le navigateur. Au milieu : le charpentier calfat. A droite : le bouteiller. Enfin, à gauche sur le gaillard d'avant, placez le pilote côtier et la catapulte.

ENIGME 6 : La traversée

L'énigme vous propose à nouveau d'associer certains territoires à leurs propriétaires respectifs. La plupart de ces personnes peuvent être récupérées dans les deux derniers écrans. Associez ensuite les différents territoires comme suit : le pirate maure à Tunis, le consul pisan à Cagliari, le consul génois à Bonifacio, le Pape à Rome, les normands de Sicile à Palerme, le doge de Venise à Corfou, et l'empereur byzantin à Constantinople. Il faudra ensuite réaliser le trajet suivant : St Gilles, Bonifacio, Messine, Candie et St Jean d'Acre.

ENIGME 7 : Flotte franque

Les éléments qui peuvent être récupérés dans les écrans ne vous serviront que pour la seconde partie de l'énigme. Vous pouvez trouver de la poix, un sac de chaux, la câblerie, et du soufre. Allez maintenant vers l'énigme, et commencez par faire pivoter tous les navires de sorte qu'ils aient l'air de se diriger vers la droite. Ensuite, déplacez-les en forme de flèche de manière à ce qu'ils protègent la Lucina. Il reste enfin à placer la câblerie sur la Lucina, puis à remplir le tonneau avec les éléments suivants : le soufre, le sac de chaux, la poix, le salpêtre et le naphte.

ENIGME 8 : L'astrolabe

Pas besoin de connaître l'astronomie pour résoudre cette énigme. Commencez par faire apparaître la Grande Ourse en reliant les 7 premiers points, puis prenez l'étoile polaire dans votre inventaire et placez-la à sa place (5 intervalles plus loin que la dernière étoile de la Grande Ourse). Il ne reste plus qu'à diriger l'astrolabe en direction de l'étoile polaire.

ENIGME 9 : Saint Jean d'Acre

Sont présents dans l'écran 1 : le doge de Venise, Gérard de Ridefort, le représentant de la cour de la chaîne, le consul pisan et le consul génois. L'énigme consiste alors à associer les différents quartiers avec leurs occupants respectifs : le chevalier templier dans le quartier templier, le consul génois dans le quartier génois, le chevalier hospitalier dans le quartier des hospitaliers, le doge de Venise dans le quartier Vénicien, le représentant de la cour de la chaîne dans le quartier de la cour de la chaîne, le consul pisan dans le quartier pisan, et le chevalier teutonique dans le quartier teutonique. Le plus reste évidemment d'éplucher correctement la base documentaire pour trouver tous ces personnages.

ENIGME 10 : Le caravansérail

Là encore, la plupart des personnages requis pour résoudre l'énigme sont présents dans les écrans. La méthode de résolution est la même que précédemment. Associez chaque territoire avec ses occupants : les arméniens en Petite Arménie, le riche marchand byzantin dans l'Empire byzantin, le pélerin dans la case des pélerins venant des royaumes d'occident, le changeur italien avec les commerçants italiens venant d'occident, le chevalier croisé avec la chevalerie venant d'occident, le colon dans le port de Césarée, l'émir Al-Aziz Uthman en Egypte, Renaud de Châtillon dans la principauté d'Outre-Jourdain, l'émir Al-Afdal Ali dans le royaume de Damas, et Raymond de Tripoli à Antioche.

ENIGME 11 : La dynastie des rois de Jérusalem

Fouillez les écrans pour trouver Baudouinet, Guy de Lusignan et Renaud de Châtillon. La première partie de l'énigme consiste à compléter la généalogie des rois de Jérusalem. En Z1 vous devrez placer Guy de Lusignan, en Z2 Renaud de Châtillon, et en Z3 Baudouinet.

Pour la seconde partie de l'énigme, il faut placer chaque personnage à sa place exacte en cherchant la plupart d'entre eux dans la base documentaire. Pour le parti de la cour, vous devez ranger dans l'ordre : Agnès, Renaud, Lusignan et Sibylle. Pour le parti des barons : Baudouin IV, Raymond III et enfin Baudouin V.

ENIGME 12 : La chirurgie au temps des califes

Voilà une épreuve bien difficile, en tout cas pour notre ami Arthaud. Après avoir récupéré le pavot, le miel, la curette et l'aiguille dans les différents écrans, il faut trouver quels outils correspondent à chaque étape de l'opération. Utilisez le stylet pour explorer, la curette pour évacuer, le cautère pour désinfecter, et l'aiguille pour coudre. Il manque ensuite trois éléments pour préparer la Thériaque. Placez en 1 la mandragore, en 2 le pavot, et en 3 le miel. Il ne reste plus qu'à prendre la solution et à la placer dans le récipient pour résoudre l'énigme.

ENIGME 13 : L'alchimiste

Il y a parfois des cours de maths qui sont bien utiles. La première partie de l'énigme 13 consiste à résoudre un carré magique. Vous devez placer les neuf chiffres de manière à totaliser le nombre 15 sur chaque ligne, chaque colonne et chaque diagonale du carré. Si vous ne connaissez pas de méthode particulière, faites parler les personnages présents dans la scène pour qu'ils vous indiquent une partie de la solution. Placez donc la combinaison 4, 9, 2 sur la première ligne, puis 3, 5, 7 sur la seconde, et enfin 8, 1, 6 sur la troisième. Vous devez ensuite prendre le carré magique et le faire glisser dans le mortier. Il faudra également y introduire le contenu de la bourse d'Arthaud ; elle est située dans le cinquième écran. Prenez ensuite la solution et versez-la dans l'alambic en y ajoutant du vin. L'énigme est ainsi résolue.

ENIGME 14 : Le royaume de Jérusalem

L'énigme nécessite trois éléments présents dans les deux premiers écrans de la scène : les turcoples, le dromadaire et le chevalier templier. C'est encore une fois un exercice de recherches et d'associations qui vous attend sur la page de l'énigme. Placez donc les routes en orient sur Via Maris, le dromadaire sur les pistes, le chevalier templier sur les forteresses, le bédouin (faites une recherche avec Quickmove pour le trouver dans la base documentaire) sur les points d'eau, et les turcoples sur les risques d'embuscades. Vous devez ensuite réaliser le trajet suivant : Acre, Caiffa, Césarée, Naplouse, Jéricho, Jérusalem, Bethlehem, Hébron, Paumier et Kérak.

ENIGME 15 : La forteresse de Kérak

Vous pouvez récupérer des tuiles dans le premier écran ; un troupeau, un boutiquier, un ingénieur alépin et un artisan dans le second ; et enfin des olives dans le quatrième. Pour résoudre l'énigme, placez les olives dans la presse à olives, et les vignes dans le pressoir. Donnez le troupeau à l'écorcheur, et prenez la viande obtenue pour la donner au boucher. Placez les céréales dans le moulin, et mettez le résultat obtenu dans le fumoir. Il suffit ensuite pour terminer l'énigme de donner la canne à sucre au vannier, et les tuiles à l'ingénieur byzantin.

ENIGME 16 : Les hourds de Kérak

Même si la plupart des éléments présents dans les écrans ne sont pas nécessaires à l'énigme, pensez à les récupérer tout de même car ils pourront vous servir plus tard. Vous trouvez notamment les Ghazis et Mutawiahs, les planches de palmier, le charpentier calfat, les Dalaymites et Qayrawan. Cette seizième épreuve consiste à associer en 1 l'ingénieur alépin, en 2 le charpentier calfat, en 3 les planches de palmier, et en 4 les peaux de vache.

ENIGME 17 : Orable, la catapulte

Après vous être emparé du décliqueur, de Caragulam, de l'ingénieur damasquin, des projectiles et de la clé en fonte, placez sur la catapulte les éléments suivants dans l'ordre exact qui est indiqué : d'abord le décliqueur, puis l'étoupe de fourrure, la clé en fonte, et enfin les projectiles. La catapulte se met alors en marche, et le tir s'effectue sans problème.

ENIGME 18 : La poterne

Prenez Faris dans le deuxième écran, et rendez-vous à l'énigme. Vous devez mettre en marche le mécanisme de la poterne. Commencez par placer le treuil en 1, puis insérez la chaîne en 2. Il faut alors relier dans l'ordre la poulie du dessus à la poulie grise située en dessous, puis à celle du bas, et enfin à celle qui est située en haut à gauche. Utilisez alors le contrepoids, puis actionnez la roue pour abaisser le pont-levis.

ENIGME 19 : L'Askar

Prenez le pharmacien dans l'écran 4, et préparez-vous à éplucher la base documentaire pour trouver les nombreux éléments nécessaires à l'énigme. Placez Saladin dans ses quartiers, les ingénieurs damasquins dans les hommes de science, les dalaymites dans l'infanterie, Qayrawan dans la cavalerie légère, le mamelouk sur la garde personnelle, le boutiquier dans le souk, le pharmacien dans le personnel médical, Caragulam dans la cavalerie, Ghazis et Mutawiahs dans les volontaires religieux, Faris dans la cavalerie, le chirurgien perse dans le personnel médical, les artisans dans le souk, maïmonide dans les hommes de science, les soudanais dans l'infanterie, et enfin l'îmam dans les hommes de sciences.

ENIGME 20 : Le " coup d'échec "

Emparez-vous de Saladin dans le premier écran, et apprêtez-vous à mettre en pratique vos talents de maître aux échecs. Mais avant cela, il s'agit de vérifier que vous avez bien compris les ficelles de l'histoire pour faire correspondre chaque pièce d'échec à l'un des personnages du jeu. La dame noire est Agnès de Courtenay, le roi blanc est Baudouin IV, le cavalier blanc est Saladin, le fou noir est Gérard de Ridefort, et la tour noire est Renaud de Châtillon. Vous pouvez alors faire échec au roi en un seul coup. Pour cela, il suffit de déplacer le fou blanc juste en dessous du fou noir.

ENIGME 21 : Jérusalem, la ville trois fois sainte

Voici sans doute l'énigme la plus ardue et la plus longue du jeu. La première partie de l'énigme consiste une nouvelle fois à associer les personnages dans leurs lieux correspondants. Placez ainsi la milice du roi sur la tour de Tancrède, le patriarche Héraclius sur le Saint Sépulcre, le chevalier hospitalier sur la maison de l'Hospital, le changeur italien sur le marché des changeurs italiens, Baudouin IV sur la citadelle de David, Agnès de Courtenay sur le manoir, le chevalier teutonique sur Sainte-Marie des Allemands, Gérard de Ridefort sur la maison Chêvetaine des Templiers, Abraham sur le Temple du Seigneur (Dôme du rocher), les chrétiens levantins sur la chapelle Sainte-Anne, et enfin le marchand de souvenirs religieux sur la rue Saint-Etienne. Le trajet que vous devez effectuer ensuite ne nécessite pas de passer par tous les points. Il suffit de passer uniquement sur les points du bas en formant un créneau. Cela devrait correspondre aux emplacements suivants : d'abord la Citadelle de David, puis le carrefour rue de David et rue du patriarche, le carrefour rue des Rameaux et rue du patriarche, le carrefour rue des Tanneurs et rue d'Espagne, le carrefour rue de David et rue du Mt Sion, la Porte Splendide (Mur des Lamentations), et enfin le Dôme du rocher.

ENIGME 22 : Le Dôme du rocher

Il n'y a rien à récolter dans les écrans, mais l'énigme vous demande de retrouver les symboles correspondants aux cinq piliers de la foi. Utilisez la Chahada pour le 1er pilier, le tapis de prière pour le 2ème pilier, le mendiant pour le 3ème pilier, le croissant de lune pour le 4ème pilier, et la Pierre noire pour le 5ème pilier. Il faut ensuite placer l'Ange Gabriel sur la coupole pour achever la résolution de l'énigme.

ENIGME 23 : L'arbre de lumière

Quelques bases en hébreux pourront vous aider à résoudre cette nouvelle énigme ainsi que la suivante. Il s'agit cette fois de consulter la table de l'alphabet hébraïque pour trouver les lettres qui correspondent aux chiffres indiqués dans l'énigme. A la combinaison 5, 10, 5, 1 correspondent donc les lettres Hé, Yod, Hé, et Aleph. Il reste ensuite à placer le cierge Hanouka à droite sur l'image.

ENIGME 24 : Le Golem

Le rituel permettant l'invocation d'un Golem a de quoi laisser perplexe. Là encore, les lettres hébraïques seront mises à contribution. Il s'agit d'abord de trouver les trois lettres qui correspondent au mot EmeT, et de les placer à l'envers sur le Golem. Il faut donc insérer d'abord la lettre Tau à gauche, la lettre Mem au milieu, et enfin la lettre Aleph à droite. Vous verrez alors le Golem prendre vie.

ENIGME 25 : Le Saint Sépulcre

La scène représente le dernier écran dans lequel vous pourrez encore trouver des éléments utiles pour l'énigme. Vous devriez y trouver un crucifix, une crosse d'évêque, et un candélabre. Vous devez ensuite placer les symboles sacrés dans l'ordre suivant : en 1 le crucifix, en 2 la crosse d'évèque, en 3 le calice, en 4 le ciboire, et en 5 le candélabre.

ENIGME 26 : Le Chrisme

Pour cette dernière énigme, il va falloir exceptionnellement intéragir avec les éléments du décor. Ainsi, l'ultime élément ne pourra être trouvé que si vous faites pivoter au maximum le pilier situé dans le dernier écran. Vous pourrez de cette manière récupérer le symbole du serpent qui vous sera nécessaire pour résoudre cette dernière énigme. Si vous consultez votre inventaire, vous verrez qu'il ne vous reste plus que les quatre éléments acquis automatiquement au fil du jeu. Il s'agit maintenant de les utiliser et surtout de les placer dans le bon ordre. En haut à gauche doit se trouver le Feu, en haut à droite l'Air, en bas à gauche la Terre, et en bas à droite l'Eau. La dernière pièce de ce puzzle n'est autre que le serpent qui trouvera sa place au centre de l'image.

Crusader : No Regret

© Origin Systems

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tapez le code LOOSECANNON16 pour activer le cheat mode.
Ensuite, faites :

CTRL + F10 pour être immortel.
F10 vous permettra d'obtenir toutes les armes, l'énergie maximum et tous les objets
CTRL + V Affiche l'état mémoire, version, musique, etc...
F7 Affiche une grille au-dessus du niveau
ALT + F7 Affiche une grille différente au-dessus du niveau
CTRL + F7 Affiche encore une autre grille au-dessus du niveau

JASSICA16	Essayez et regardez
H	Permet de bouger des choses. Maintenez SHIFT, cliquez et bougez ce que vous voulez
F	Affiche la structure des objets

PARAMÈTRES LIGNE DE COMMANDE

Au lancement du jeu, vous disposez des options suivantes (à mettre en paramètre sur la ligne de commande) :

-warp x	Accès au niveau x
-skill x	Change le niveau de difficulté x (utile avec -warp)
-asylum	Affiche le message "Enabling ENHANCED mode. (Not!)"
-demo	Intro en continue

FAIRE LE PLEIN DE MUNITION

Pour avoir un plein de munition, lâchez l'arme à terre, puis reprenez-la.

MUSIQUES DE NOËL

Pour tuer les méchants en obtenant des musiques de noël, il suffit d'introduire dans le BIOS la date du 25 décembre.

Crusader : No Remorse

© Origin Systems

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Pour activer le cheat mode, tapez : JQSSICQ16 (en clavier AZERTY). Ensuite, vous pouvez utiliser CTRL + F10 pour être immortel ou bien F10 pour obtenir des armes, des objets et de l'énergie.

ASTUCES SUR CODES DE DÉBUT DE JEU

Au début du jeu, tapez, à la suite de votre nom :

`-WARPx`	Choix du niveau (où x représente le numéro du niveau)
`-SKILLx`	Choix du niveau de difficulté (remplacez x par le degré de difficulté voulu)
`-EGG250`	Triche en vous amenant dans la salle d'armes
`-DEMO`	Montre la démo d'introduction sans arrêt

CODES DE NIVEAUX

Voici les mots de asse des niveaux:
FWQP, SZNF, J1BT, N3DW, X5GZ, D7J1, FGL3, PLRQ, TD5S, K2CV, M4FX, C6HO, F8K2, JFM4

Crusader Kings

© Nobilis / Paradox Interactive 2004

CHEAT MODE

Appuyez sur F12 pour afficher la console puis faites l'un des codes suivants :

`gold`	1000 or
`prestige`	1000 prestige
`piety`	1000 piété
`nowar`	L'ordinateur ne vous déclarera pas la guerre
`difrules`	god mode
`fullcontrol`	Contrôler toutes les troupes dans le god mode

Crusaders of Might and Magic

© 3DO 2000

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER et saisissez un des codes suivants :

-3DNOW!	Active/désactive le support AMD 3DNow!
-BOUNDINGBOX	Voir des boîtes autour des objets
-CALCFPS	Calcule la vitesse de rafraichissement
-CRAZYGUY	Tous les sorts et mana
-CSWIRE	Active/désactive le paysage
-DEBUG	Informations de debugging
-EMBIGGENME	Invulnérabilité (God mode)
-SHOWFPS	Affiche la vitesse de rafraichissement
-UBERLOAD	Aller à un niveau choisi au hasard
-WHOAH	Mode vol

Cryostasis : Sleep of Reason

© 1C / Action Forms 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Rêve

Après la cinématique vous vous retrouvez au fond d'un trou. L'ouverture est injoignable. Tournez-vous alors et ouvrez le sas en suivant les indications qui s'affichent. Ce premier niveau est une sorte de didacticiel durant lequel vous allez apprendre les commandes de base du jeu. Accroupissez-vous et avancez. Ouvrez ensuite la grille et descendez. Récupérez la lampe torche et allumez-la. Avancez encore et sortez de ce passage étroit. Entrez par la porte et avancez vers le cadavre pour avoir un flash back. Sortez par la porte suivante et montez l'escalier situé à droite. Avancez vers le cadavre et s'en suivra un autre flash back. Continuez ensuite à monter et franchissez la porte. Avancez sur la passerelle et approchez-vous du cadavre qui apparait en chemin. Avancez et descendez les escaliers. Touchez un autre cadavre pour être transporté dans un nouveau flash back. Durant ce dernier, vous pouvez bouger. Tournez-vous alors vers la pente et ramassez la note en chemin. Montez en suivant votre chien qui vous indique le chemin jusqu'au brise-glace. Entrez dans ce dernier pour revenir au monde réel.

Descendez alors et ouvrez le sas pour entrer. Montez à l'escalier et passez par la porte de gauche. Avancez vers l'interrupteur et actionnez-le pour faire fonctionner le générateur. Approchez-vous de ce dernier et réchauffez-vous avec. Vous devez localiser toutes les sources de chaleur pendant votre aventure pour vous réchauffer et augmenter votre chaleur corporelle sinon c'est la mort assurée. Avancez à droite et sautant par-dessus le cadavre. Avancez vers la porte et récupérez la chaine qui se trouve dessus. Passez ensuite par cette même porte. Utilisez vos poings pour détruire les planches qui bloquent la porte. Entrez, descendez l'escalier et affrontez votre premier ennemi. Frappez-le avec vos poings et surtout le poing droit qui est renforcé par le cadenas et la chaine. Allez ensuite à gauche pour activer l'interrupteur et allumer la lampe. Réchauffez-vous avec cette dernière et passez ensuite par la porte. Eliminez votre deuxième agresseur qui vous attaque par la droite. Avancez sur les planches et réchauffez-vous à l'aide de la lampe. Sautez ensuite sur la passerelle gauche et avancez. Eliminez l'ennemi qui surgit de la glace et réalisez des combos en maintenant deux touches appuyées pendant les frappes. Continuez ensuite votre route et entrez par la porte.

Avancez pour avoir un flash back et sortez par la porte. Eliminez un autre ennemi et passez par la porte située à gauche. Avancez jusqu'au cadavre et touchez-le pour passer en Echo, vous devez sauver la vie de la personne incarnée. Suivez les conseils de votre ami et sortez par la porte. Montez à l'échelle qui se trouve à droite puis aux escaliers. Franchissez la porte et avancez sur la passerelle de droite pour éviter de tomber. Passez une autre porte et avancez vers votre compagnon pour être sauvé. Vous avez pu sauver une vie et c'est la première d'une longue série. Du retour au monde réel, passez par la porte et avancez jusqu'au trou dans la coque.

Après la cinématique allez à droite et ouvrez le sas. Entrez, montez à l'échelle et approchez-vous d'un autre sas.

Forêt

Descendez à l'escalier et réchauffez-vous à l'aide de la torche avant d'avancer sur la glace. Encore un flash back en chemin puis un ennemi à abattre. Continuez ensuite et ramassez la valve pour l'utiliser comme arme. Repoussez l'ennemi qui surgit du fond de l'eau et qui vous débloque le passage pendant le combat. Avancez rapidement avant que la glace ne fonde et accroupissez-vous pour passer sous les tubes. Réchauffez-vous avec la torche et avancez à droite en restant accroupi. Eliminez l'ennemi qui arrive en rampant et allez vers la rampe de droite. Avancez, revenez sur la glace et approchez-vous du cadavre. Vous allez ensuite l'incarner et revivre son passé.

Descendez à l'escalier et montez à bord du bateau gonflable. Utilisez la lampe pour éclairer votre chemin. L'ennemi jette

des barils sur votre personnage en essayant de vous toucher, il sautera ensuite dans votre bateau. Repoussez-le à coup de poings avant qu'il ne vous fasse chavirer. Les prochains ennemis surgiront de l'eau et passeront d'un coté à un autre. Eliminez-les jusqu'à revenir dans le monde réel.

Sautez dans le bateau et ramassez la photo. Une fois arrivé, descendez et avancez pour monter à l'échelle. Déverrouillez ensuite la porte et ouvrez-la pour entrer dans le bureau. Allumez la lampe du bureau pour vous échauffer un peu. Sortez ensuite et avancez sur la passerelle. Allez à gauche vers la porte, déverrouillez-la et passez. Avancez jusqu'au bout de la passerelle et activez le générateur pour vous réchauffer. Un ennemi surgit de la porte et descend les escaliers. Poursuivez-le et approchez-vous du cadavre pour vous retrouver dans son passé.

Pour le sauver, revenez en arrière et prenez la poignée du mécanisme de verrouillage et revenez au sas. Placez la poignée et tournez-la ainsi que toutes les autres avant que le niveau de l'eau ne monte.

Une fois dans le monde réel, entrez par cette porte et avancez. Entrez par la porte qui se trouve à droite, activez le générateur et lisez la notice. Sortez, montez les escaliers et ouvrez la porte.

Marais

Avancez et appuyez sur le bouton indiqué. Descendez par l'échelle située à droite et avancez sur la passerelle jusqu'au bout. Montez en utilisant l'échelle et avancez sur la passerelle. Actionnez l'interrupteur pour rétablir l'alimentation. Revenez à la porte et entrez. Passez à travers le trou dans le grillage pour avoir un flash back. Eliminez ensuite le premier ennemi et descendez les marches. Eliminez un autre monstre et approchez-vous du cadavre puis touchez-le pour l'incarner et essayer de le sauver.

Allez alors vers le monte-charge qui est à droite et mettez le scaphandre. Avancez à gauche et suivez le bateau qui est au dessus de votre tête. Allez ensuite à droite près des barres et attendez que votre ami descende une autre barre. Coupez les deux fils qui la tiennent pour terminer la première partie du boulot.

Après le retour à la vie réelle, allez sur les tuyaux, réchauffez-vous puis descendez sur la glace. Avancez rapidement, accroupissez-vous pour passer par le trou et suivez le chemin de droite jusqu'à l'échelle. Escaladez les deux échelles et allez à droite pour appuyer sur le bouton et rétablir le courant. Réchauffez-vous avant d'enter par la porte. Eliminez l'ennemi et avancez sur le tuyau de gauche. Tournez ensuite à droite et ramassez la note. Poursuivez votre route jusqu'à la passerelle. Avancez ensuite vers le cadavre et touchez-le pour continuer la deuxième partie du sauvetage.

Avancez jusqu'au tuyau rouge et utilisez votre torche pour couper le tuyau. Un ennemi vous attaquera et vous tirera hors de l'eau. Lorsqu'il aura fracassé votre scaphandre, ramassez la hache et ruez-vous dessus pendant qu'il s'occupe de votre ami. Assommez-le pour revenir au monde normal.

Vous disposez maintenant d'une hache. Avancez ensuite et sautez sur les tuyaux. Sautez ensuite sur la passerelle de droite et avancez vers le trou d'où surgit un ennemi. Avec votre hache, vous ne ferez qu'une bouchée de votre assaillant. Passez ensuite par ce même trou et traversez les planches. Réchauffez-vous avant de descendre sur la glace, dans le froid. Avancez rapidement avant de geler (et mourir) et montez sur la poutre située à droite. Actionnez l'interrupteur et descendez sur la glace. Avancez à droite et après le flash back, éliminez votre ennemi à coups de hache. Avancez vers la droite et affrontez un ennemi équipé d'une hache aussi. Si vous sentez qu'il est dangereux, frappez-le et reculez tout de suite pour éviter sa riposte. Répétez cette action jusqu'à sa mort. Avancez ensuite et actionnez l'interrupteur qui se trouve à droite (sur le mur) et ouvrez la trappe qui se trouve sous l'ampoule.

Orage

Avancez, ouvrez la porte et descendez à l'escalier. Approchez-vous du cadavre et touchez-le. Une fois dans son passé, retournez-vous et passez la porte. Descendez les escaliers de droite et continuez jusqu'à votre ami. Montez ensuite en prenant l'escalier de droite et ouvrez la porte en restant à coté.

De retour au monde normal, traversez la porte et allez vers l'escalier qui se trouve derrière la citerne. Prenez la note et montez. Appuyez sur le bouton pour réchauffer la zone et descendez. Affrontez plusieurs ennemis en chemin et

actionnez l'interrupteur dans la salle de la citerne pour l'éclairer puis utilisez l'ampoule pour vous réchauffer. Descendes ensuite jusqu'à la salle inondée par la glace et éliminez un autre ennemi. Montez sur les tuyaux et avancez jusqu'à la porte. Traversez deux portes et sautez sur le matelas pour amortir votre chute. Approchez-vous du cadavre et touchez-le pour le sauver. Avec le fusil, zoomez et tirez trois coups sur l'ennemi pour le tuer.

De retour au monde normal, ramassez les munitions qui se trouvent à gauche. Tirez ensuite sur l'échelle pour la faire descendre. Montez et avancez jusqu'à sauter sur les tuyaux situés à droite. Entrez ensuite dans le gros conduit d'air. Eliminez les deux ennemis qui arrivent en rampant. Tournez ensuite à droite et avancez jusqu'à la sortie. Ramassez la note et avancez. Entrez ensuite dans le conduit de gauche et activez le ventilateur d'air chaud. Rebroussez chemin et tuez le monstre qui vous attend à la sortie. Montez les marches et entrez par le conduit suivant. Quand vous sortez, allez directement vers l'interrupteur situé à droite. Activez-le et allez vous réchauffer à l'arrière. Avancez ensuite vers l'escalier et faites attention à l'ennemi qui surgit, derrière les machine. Reculez, éliminez-le puis descendez et sortez par la porte.

Glacier

Avancez dans le couloir étroit et sortez par la porte. Avancez jusqu'au bout de la zone et sortez. Eliminez les deux monstres en utilisant la tactique de l'attaque et de la fuite. Continuez ensuite d'avancer et prenez la notice. Accroupissez-vous ensuite pour avancer et ramassez les munitions en chemin. Après le flash back, revenez sur vos pas pour rencontrer un nouveau type d'ennemis, il s'agit d'un zombie tenant deux torches. Sortez votre fusil et commencez à tirer avant qu'il ne vous atteigne. S'il s'approche de vous, reculez pour ne pas subir ses attaques de feu. Continuez alors votre chemin et passez par le passage qu'a créé votre ennemi en apparaissant. Montez et entrez dans la cabine. Après le flash back, appuyez sur le bouton pour illuminer la zone et sortez par la porte située à gauche de la table. Avancez sur le pont qui va s'effondrer sous vos pieds. Passez alors par la trappe et éliminez l'ennemi avec votre hache. Avancez ensuite et montez à l'escalier. Montez sur la passerelle et allez à droite. L'ennemi armé de deux torches arrive, utilisez votre hache et attaquez rapidement avant qu'il ne trouve le temps de riposter. Avancez ensuite et touchez le cadavre. Eliminez le monstre tout de suite après. Entrez par la porte et avancez vers le radiateur pour vous réchauffer. Avancez vers l'escalier qui, malheureusement, s'effondre. Rebroussez alors chemin et faites attention à l'ennemi équipé de fusil qui va surgir de la cabine qui était fermée. Foncez rapidement vers lui et attaquez-le avec votre hache avant qu'il ne trouve le temps de recharger et de tirer avec son fusil. Appuyez ensuite sur le bouton pour remettre les générateurs en marche. Sortez par la porte et touchez le cadavre pour vous retrouver dans son passé.

Avancez en courant vers l'escalier d'en face et montez. Avancez encore en courant vers les autres escaliers. Descendez rapidement et mettez-vous à l'abri, à droite de la porte. Attendez que l'ennemi ouvre la porte d'une autre cabine et entrez pour vous mettre à l'abri, à gauche de la porte. Dès que l'ennemi vide son chargeur, avancez vers lui sans crainte. Il est assis et ne représente plus une menace pour vous. Il vous suffit alors de prendre son fusil.

Une fois revenu dans la vie normale, entrez par la porte et actionnez l'interrupteur situé à gauche. Eliminez ensuite (avec votre fusil) l'ennemi avec les torches qui essaye de souder la porte de sortie. Sortez et avancez sur la passerelle. Ramassez les munitions et entrez dans la cage d'escaliers. Descendez et entrez dans le couloir. Montez aux escaliers et allez à droite pour appuyer sur le bouton et remettre le courant en marche. Avancez ensuite et descendez les autres escaliers. Actionnez l'interrupteur qui se trouve à gauche et remontez. Attendez que le ventilateur vous dégage la route et descendez pour l'éteindre. Eliminez l'ennemi équipé de fusil et avancez vers les escaliers. Montez ensuite et sortez par la porte. Montez d'autres escaliers et sortez par une nouvelle porte. Effectuez le tour de la passerelle et éliminez l'ennemi en chemin. Passez ensuite les deux portes de la cabine.

Attaches

Avancez en passant les portes jusqu'à celle verrouillée. Tournez alors à gauche et touchez le cadavre pour essayer de le sauver.

Dans cet Echo, allez derrière la chaise et accroupissez-vous pour éviter les morceaux de vitre qui vont se planter dans la chaise sur laquelle vous étiez assis.

De retour au monde réel, la porte sera déverrouillée. Passez alors par cette porte et avancez. Jusqu'à atteindre un

cadavre. Touchez-le pour passer en mode Echo. Ramassez alors la clé et allez vers le tuyau situé à droite. Tournez-le pour que votre ami ne reçoive pas la vapeur bouillante dans la figure. Restez ensuite à l'abri et attendez que votre ami vous fasse descendre l'échelle.

Après l'Echo, montez les deux échelles et actionnez l'interrupteur situé à gauche. Sortez ensuite par la porte. Avancez et descendez les escaliers. Accroupissez-vous et touchez le cadavre sans descendre dans l'eau électrifiée.

Lors de cet Echo, avancez et entrez dans la salle de contrôle. Sortez par la deuxième porte et descendez les marches. Faites tomber le matelas et allez à gauche. Longez le mur et avancez sur les tuyaux. Sautez sur la plateforme où se trouve l'interrupteur du générateur et éteignez-le.

Après l'Echo, actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte du monte-charge. Passez ensuite sur le matelas et sautez pour entrer dans l'ascenseur. Appuyez ensuite sur le bouton pour descendre. Sortez de l'ascenseur, montez l'escalier et entrez par la porte. Avancez dans le couloir gelé et prenez la note se trouvant sur la porte. Entrez et avancez en brisant les chaines qui maintiennent l'ennemi suspendu. Sortez par la porte et descendez les escaliers. Après le flash back, appuyez sur le bouton et sortez par la porte gauche. Avancez dans le couloir et entrez par la porte située au fond à droite. Appuyez sur le bouton pour voir un nouveau genre d'ennemis. Cette fois, il s'agit d'un zombie qui possède des pattes d'araignée. Ramassez le revolver qui se trouve dans l'armoire de gauche et sortez. Revenez alors au couloir et suivez ce nouvel ennemi jusqu'à l'ascenseur. Réchauffez-vous à l'aide du tuyau bouillant avant de monter dans l'ascenseur. Actionnez ensuite l'interrupteur pour monter.

Vous devez maintenant affronter cet ennemi avant de pouvoir continuer votre chemin. Actionnez les deux interrupteurs qui se trouvent autour de l'ascenseur pour réchauffer la zone. L'araignée n'aime pas la chaleur et tire sa force du froid. Tirez en visant ses pattes pour les neutraliser une à une. Vous pouvez vous soigner suite aux attaques de cet ennemi en vous réchauffant à l'aide des tuyaux bouillants qui se trouvent dans les coins. Restez ensuite dans l'un de ces coins et tirez sur la bête. Récupérez les munitions qui se trouvent autour de l'ascenseur. Actionnez ensuite le levier pour redescendre. Avancez vers la salle centrale, passez par le trou et ouvrez la porte.

Ténèbres

Avancez à droite, passez la porte et montez les marches. Avancez jusqu'au cadavre et touchez-le pour passer en Echo et essayer de lui sauver la vie.

Ne prenez surtout pas la hache qui se trouve devant vous pour le moment. Descendez par la droite et montez en prenant les nouveaux escaliers. Prenez le câble électrique et remettez-le en place. Revenez ensuite en haut et prenez la hache. Descendez encore une fois et montez à l'échelle. Détruisez le tuyau qui bloque la porte.

De retour au monde réel, revenez à la première salle et allez à gauche cette fois. Entrez par la porte, appuyez sur le bouton et éliminez l'ennemi qui surgit par la porte de droite. Entrez par cette même porte et éliminez un autre ennemi. Accroupissez-vous et avancez à gauche pour ramasser un fusil sniper. Avancez encore pour revenir à la salle précédente. Avancez encore une fois à droite et éliminez un autre zombie. Montez à l'échelle et éliminez le premier zombie équipé d'un fusil. Avancez sous la passerelle de droite pour faire apparaitre le deuxième ennemi. Restez entre les machines et attendez qu'il avance sur la passerelle de gauche pour le tuer.

Montez ensuite et allez à droite pour actionner l'interrupteur. Avancez vers la porte de la cabine et éliminez l'ennemi qui arrive par le bas. Entrez dans la cabine de contrôle et appuyez sur la flèche de droite. Appuyez sur la flèche d'en bas pour descendre le câble. Allez vers la passerelle de droite et accrochez le câble à la rampe. Revenez à la cabine de contrôle et remontez le câble pour soulever la passerelle. Montez sur le toit de la cabine et avancez. Descendez de l'autre coté puis descendez tout en bas. Allez à gauche et entrez par la porte pour vous retrouver dans la salle où vous aviez eu l'Echo. Descendez et montez à l'échelle. Après le flash back, sortez votre fusil sniper et éliminez le zombie qui se trouve sur la passerelle d'en face. Allez ensuite à gauche, appuyez sur le bouton rouge et réchauffez-vous. Sortez ensuite et avancez vers le panneau de contrôle pour appuyer sur le bouton. Eliminez l'ennemi qui arrive par la gauche et avancez. Passez ensuite les portes jusqu'au au cadavre et passez en Echo.

Entrez par la porte qui se trouve derrière vous et montez jusqu'au panneau de contrôle. Appuyez sur la flèche de

gauche pour ramener la grue. Descendez le câble et enfin remontez-le pour débloquer la porte. Après l'Echo avancez jusqu'à la porte.

Coeur

Avancez en passant la porte jusqu'à atteindre le bouton rouge. Ramassez les munitions et appuyez sur ce bouton pour réchauffer la zone. Revenez à la salle précédente, allez à gauche et éliminez l'ennemi qui ouvre la porte. Prenez son arme et montez les escaliers jusqu'au cadavre.

Passez en Echo et entrez dans la salle. Après la conversation avec votre ami, avancez et descendez les marches. Progressez jusqu'à la porte blindée et ouvrez-la. Avancez vers le coeur du réacteur et tournez le dispositif. Allez ensuite à la section quatre et actionnez l'interrupteur. Allez ensuite vers la section deux où se trouve le panneau de contrôle (en haut à gauche) et abaissez l'interrupteur. Abaissez ensuite l'interrupteur de la console de droite. Revenez à la console située près du numéro quatre et abaissez le levier. Revenez au centre et remettez le dispositif en marche. Allez ensuite au secteur trois et montez l'escalier qui mène vers une autre porte blindée, ouvrez-la et sortez. Avancez jusqu'à revenir à la salle où se trouve votre chef.

Après l'Echo, entrez dans la salle de contrôle et appuyez sur le bouton rouge. Sortez ensuite par la porte de gauche. Suivez le même chemin vers le coeur du réacteur. Avancez sur la passerelle et tournez à droite. Avancez et sautez d'une passerelle à l'autre jusqu'aux escaliers. Montez et avancez vers ce qui était le secteur deux. Descendez les marches qui se trouvent au fond. Sortez par la porte blindée, réchauffez-vous et quittez les lieux.

Descendez les marches et éliminez l'ennemi qui vient de se barricader. Sortez ensuite de cette zone et descendez les escaliers arme à la main. Eliminez l'ennemi qui se planque derrière les caisses. Descendez ensuite et courez vers la lampe. Réchauffez-vous et affrontez vos deux prochains ennemis. Restez accroupi et éliminez un ennemi à la fois. Sortez par la porte d'en face et éliminez un zombie. Entrez par une autre porte et allez vers le panneau de contrôle, appuyez sur le bouton et lisez la notice. Montez ensuite et entrez par la porte. Descendez l'escalier et ouvrez la porte située à droite.

Stress

Avancez à gauche et actionnez l'interrupteur. Allez ensuite à droite et actionnez un autre interrupteur. Eliminez l'ennemi situé derrière la porte puis montez à l'échelle qui descend. Eliminez les trois ennemis en chemin et actionnez l'interrupteur qui se trouve au fond pour descendre l'échelle. Descendez et passez les deux portes. Actionnez le levier qui se trouve à droite pour allumer la lumière et réchauffez-vous. Descendez ensuite les escaliers et éliminez l'ennemi qui vous attaque avec sa hache. Avancez dans la zone gelée, tournez à gauche et montez les marches jusqu'au cadavre.

Dans l'Echo, avancez, tournez à gauche et attendez que la vapeur cesse pour passer. Suivez votre ami ensuite attendez que le feu cesse pour passer puis appuyez sur le bouton rouge. Mettez-vous à l'abri quelques instants jusqu'à ce que le feu soit éteint.

Avancez dans le monde réel et tournez à gauche. Eliminez l'ennemi en chemin et montez l'escalier. Avancez jusqu'au cadavre et fuyez à l'apparition du nouveau genre d'ennemis, équipé de mitraillettes. Tirez-lui dessus quand il essaye de s'approcher de vous. Avancez ensuite vers le cadavre et passez en Echo.

Allez à l'arrière et prenez la pièce de métal qui se trouve près de la lumière rouge. Passez-la à la première machine qui se trouve à droite. Passez ensuite à la deuxième machine qui se trouve à gauche de votre ami. La troisième machine se trouve près de la porte. Donnez enfin la pièce à votre ami.

Sortez par la porte qui se trouve près de la troisième machine et montez à l'escalier. Avancez et sortez par la porte qui se trouve en face.

Froid

Avancez, sortez par la porte et suivez la note pendant le flash back. Lisez la notice et entrez dans le dortoir. Avancez entre les lits et entrez par la porte qui se trouve à droite. Avancez encore et sortez par la porte située à gauche. Avancez sur les casiers renversés et tournez à gauche. Sortez par la porte et montez. Avancez dans le couloir et entrez dans l'infirmerie. Passez la double porte et sortez par celle de droite. Avancez dans le couloir et sortez par la porte de gauche. Avancez en passant par les salles de l'infirmerie jusqu'à atteindre à nouveau le couloir. Avancez encore et passez par le bloc opératoire. Traversez ensuite la salle de radiologie. Sortez et, pendant le flash back, reculez pour éviter la neige. Avancez ensuite jusqu'à la morgue, ouvrez les tiroirs des cadavres et passez par la porte avec des barreaux.

Peur

Passez la première porte avec les barreaux et entrez dans la cabine située à gauche. Appuyez sur le bouton pour déverrouiller la porte suivante. Sortez alors et passez par cette porte. Franchissez celle de droite et avancez devant les cages. Sortez par la porte située à droite et avancez vers la dernière cellule. Entrez et touchez le cadavre pour passer en Echo.

Sortez de votre cellule et suivez les autres prisonniers. Restez en arrière pour que le garde ne vous tire pas dessus avec son arme. Attendez qu'il quitte une zone pour avancer jusqu'à la suivante (avec plusieurs prisonniers).

Du retour au monde réel, sortez de la cellule, passez par la porte située à droite et montez les marches. Passez par la porte et avancez vers la personne assise. Touchez-la pour vous retrouver dans une autre zone, en face d'un étrange zombie. Utilisez votre hache et frappez un coup puis repliez-vous pour ne pas subir la riposte de l'ennemi. Répétez cette action jusqu'à sa mort. Passez par la porte située à gauche et avancez vers une autre personne effrayée. Toucher-la pour voir un ennemi équipé de mitraillette foncer sur vous. Accroupissez-vous et accueillez ce zombie avec votre fusil. Une fois mort, ramassez son arme et avancez dans le chemin par lequel il est venu. Descendez les marches et avancez vers la personne qui se trouve au fond. Toucher-la pour être transporté devant une étrange sphère suspendue.

Avancez, montez les marches et tournez à gauche. Avancez et ramassez la note. Accroupissez-vous ensuite pour passer et continuez votre chemin. Descendez par la trappe et touchez le cadavre situé à gauche, en premier. Durant l'Echo, avancez et abaissez le levier pour allumer le projecteur. Utilisez ce dernier pour repérer les ennemis qui avancent pour que votre ami les repère et les élimine.

Passez ensuite au deuxième cadavre. Vous incarnez maintenant un soldat qui tire sur les zombies. Suivez la lumière du projecteur pour localiser vos cibles et visez avant de tirer. Vous devez recharger une seule fois avant le dernier ennemi car vous n'aurez pas le temps de le faire avant. Ne ratez pas vos cible et restez calme. Laissez-les s'approcher pour mieux les abattre.

Avancez ensuite dans le monde réel et sortez par la porte qui se trouve à droite. Abaissez le levier d'en face et tuez les chiens pendant qu'ils sont dans leurs cages. Avancez vers la porte pour voir un ennemi foncer sur vous. Eliminez-le et sortez par la porte. Montez les marches, tirez une balle sur l'ennemi qui se trouve sur la passerelle d'en face pour qu'il prenne la fuite et allez à gauche vers l'interrupteur. Remettez le courant et allez vers la porte qui se trouve en face. Eliminez l'ennemi de tout à l'heure. Passez ensuite sur le tuyau et rejoignez la zone où se trouvait l'ennemi abattu. Passez les deux portes et allez vers le fond de la pièce. Réchauffez-vous et descendez par la trappe.

Entrez dans les toilettes et avancez à droite. Eteignez votre lampe et cachez-vous dans une cabine. Tirez sur l'ennemi quand il passe devant vous et ne relâchez que quand il est à terre. Passez alors par la porte située à droite. Avancez entre les containers et tournez à droite pour vous réchauffer dans le dernier. Allez ensuite à gauche, tuez l'ennemi qui se trouve derrière les barreaux et continuez d'avancer entre les containers pour atteindre une échelle. Montez, ramassez les munitions et sortez par la seule porte disponible. Avancez sur la passerelle et éliminez l'ennemi qui vient vers vous. Allumez ensuite la lumière grâce à l'interrupteur qui se trouve à gauche. Descendez et éliminez un autre ennemi. Montez et abaissez le levier pour débloquer la porte située à droite puis passez par cette dernière. Appuyez sur le bouton rouge et traversez la salle suivante. Avancez enfin vers la porte.

Fuite

Allumez la lumière et réchauffez-vous avant de sortir. Une fois dehors, avancez à gauche et passez sur la grille. Sautez à droite et avancez sur l'échelle jusqu'à revenir sur le bateau. Entrez alors rapidement par la porte. Réchauffez-vous avec la petite lampe et donnez un coup de hache au banc pour balancer le pilier et dégager le passage à l'extérieur. Sortez et avancez à droite vers une autre porte. Entrez et passez par la porte suivante. Avancez jusqu'à rencontrer un nouveau genre d'ennemis. Il s'agit d'un zombie-insecte et il est très rapide. Eliminez-le en restant toujours mobile pour éviter ses attaques. Avancez ensuite à droite, ramassez les munitions et actionnez le levier. Revenez à la salle précédente, réchauffez-vous et sortez par la porte.

Courez et tournez à droite pour entrer dans un container puis réchauffez-vous. Sortez et tournez à droite. Avancez entre les containers et montez via l'escalier. Foncez tout droit vers la porte et entrez. Montez les marches et actionnez le levier pour allumer la lumière. Entrez ensuite dans la cabine de contrôle de la porte et appuyez sur le bouton rouge. Sortez ensuite et descendez. Sortez et courez vers l'épave de l'hélicoptère pour trouver un cadavre à l'intérieur. Touchez-le et passez en Echo.

Attendez que le pilote vous l'ordonne et sautez en bas. Suivez le projecteur et tirez sur les ennemis qui essayent de couper les câbles de la tour.

Revenez ensuite vers la cabine de contrôle et appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir la grande porte. Entrez ensuite par cette porte et avancez jusqu'au fond. Actionnez l'interrupteur ensuite entrez par la porte située à gauche. Eliminez l'ennemi qui arrive par la passerelle d'en haut. Avancez jusqu'au fond et actionnez l'interrupteur. Ramassez les munitions et rebroussez chemin vers la porte d'entrée. Deux zombies insectes vont se pointer. Eliminez-les alors tout en restant mobile pour éviter leurs attaques sautées.

Sortez et montez à l'échelle qui se trouve à gauche pour lire la notice et actionner le levier. Eliminez l'ennemi qui arrive par la porte et avancez sur la passerelle qui longe cette dernière. Passez la porte et avancez. Eliminez un autre ennemi insecte et entrez. Tournez à droite et neutralisez un autre zombie. Avancez jusqu'à l'interrupteur et débloquez la porte située à gauche. Passez par cette porte et ramassez les munitions. Avancez jusqu'à la salle des machines et éliminez l'ennemi qui arrive sur la passerelle d'en face. Montez ensuite et descendez vers le tuyau bouillant pour vous réchauffer. Eliminez un autre ennemi qui arrive par la même passerelle puis actionnez l'interrupteur pour arrêter la vapeur. Remontez et neutralisez le zombie insecte. Eliminez un autre en chemin et passez la porte. Descendez les marches et sortez pour affronter le zombie équipé de deux mitraillettes. Entrez et remettez le jus grâce à l'interrupteur. Rebroussez chemin et passez par la porte qui été verrouillée. Descendez les marches et entrez par la porte.

Bêtes

Réchauffez-vous dans le coin droit et sortez par la porte située à gauche. Courez, passez sous le premier bateau puis au dessus du deuxième pour atteindre la porte. Entrez et allumez la lumière pour vous réchauffer. Suivez ensuite le chien et descendez les escaliers. Sortez par la porte, avancez, montez à l'échelle et franchissez rapidement la porte. Descendez les escaliers et activez l'interrupteur en chemin. Avancez et manipulez l'interrupteur suivant puis éliminez l'ennemi qui fonce vers vous. Avancez ensuite vers le cadavre et touchez-le pour entrer en Echo.

Courez et montez à l'échelle. Allez à gauche et entrez dans la cabine de contrôle. Retirez le bras arrière avant qu'il ne heurte l'iceberg. Ramassez ensuite les munitions et descendez les marches. Eliminez l'ennemi et allumez les lumières. Sortez ensuite par la porte et courez vers la salle suivante. Eliminez l'ennemi et ramassez les munitions. Sortez et avancez dans le frigo jusqu'au cadavre.

Passez en Echo, allez vers l'interrupteur gauche pour ouvrir la porte pour les vaches. Après l'Echo, avancez et éliminez les deux ennemis qui surgissent. Avancez jusqu'à atteindre la porte et sortez. Ramassez les munitions et éliminez l'ennemi qui arrive. Avancez et neutralisez un autre zombie. Passez la porte et courez vers l'interrupteur. Actionnez-le et allez vers la porte pour sortir. Eliminez alors les ennemis qui vous empêchent de sortir. Ensuite ouvrez la porte. Actionnez l'interrupteur de la salle suivante et avancer pour prendre les munitions. Actionnez l'interrupteur qui se trouve au fond et sortez par la porte. Touchez le cadavre et passez en Echo

Avancez entre les tables et les chiens en restant loin d'eux. Allez vers la tranche de viande suspendue et mettez-la par terre pour attirer le chien et libérer la porte. Passer alors par cette porte.

Dans le mode réel, avancez entre les tables et ramassez les munitions. Lisez ensuite la notice située sur l'interrupteur et actionnez ce dernier. Rebroussez chemin et tuez les chiens. Eliminez ensuite les deux ennemis et sortez par la porte. Avancez jusqu'au réfectoire. Prenez à droite et actionnez l'interrupteur. Allez vers la marmite bouillante et ramassez les munitions. Repoussez ensuite les vagues d'ennemis et pensez à vous réchauffer après chaque assaut. Passez ensuite par le passage créé par le dernier ennemi.

Poison

Avancez vers le tuyau bouillant et touchez-le pour ouvrir le passage. Avancez, passez la porte et continuez votre route jusqu'au flash back. Eliminez ensuite l'ennemi qui se met sur votre route. Eliminez un autre zombie et avancez. Eliminez le zombie suivant et montez sur la passerelle. Avancez jusqu'à l'interrupteur et actionnez-le. Revenez à la porte et entrez. Lisez la note et appuyez sur le bouton rouge. Sortez et allez vers le bouton vert pour appeler l'ascenseur.

Montez dans ce dernier, ramassez les munitions et appuyez sur le bouton pour monter. Sortez ensuite allez à gauche et abattez le zombie. Actionnez l'interrupteur et allez vers la porte qui vient de se déverrouiller. Eliminez le deuxième ennemi avant de sortir. Avancez ensuite pour passer dans un flash back. Avancez et montez à l'échelle. Allez ensuite devant le panneau de contrôle. Avancez vers la porte, entrez et éliminez l'ennemi qui vous attend dans cette salle. Passez la prochaine porte et prenez les munitions qui se trouvent à droite et à gauche. Avancez ensuite vers le cadavre pour être surpris par le zombie qui vous attaque par derrière. Retournez-vous et cachez-vous derrière le pilier droit ensuite balancez la sauce jusqu'à la mort de votre ennemi. Touchez ensuite le cadavre et passez en Echo.

Suivez les ordres de votre ami et allez à la salle des ancres. Avancez sur la passerelle et entrez par la porte. Continuez tout droit et entrez dans la salle des ancres. Allez à la manivelle située à gauche et tournez-la quand votre ami vous l'ordonne.

Après l'Echo, montez les escaliers, réchauffez-vous et sortez sur le pont du bateau. Courez vers la porte qui se trouve à gauche et entrez. Franchissez la porte suivante et avancez. Entrez par la deuxième porte de gauche et prenez les clés qui se trouvent près du marin qui dort, sur le bureau. Sortez ensuite et ouvrez la porte qui vous mène dans une zone inondée. Avancez et entrez dans la seule chambre accessible là où se trouve le cadavre. Touchez-le et entrez en Echo.

Suite à l'alarme, courez et entrez dans les toilettes. Attendez que l'eau inonde la zone et sortez. Allez vers la porte située à droite et progressez. Avancez vers la salle des ancres et ne perdez pas de temps pendant cet Echo.

Après l'Echo, sortez de la chambre et entrez par le trou qui se trouve dans le bocal. Passez par l'ouverture située à gauche. Allez vers l'interrupteur qui se trouve à gauche et actionnez-le. Passez ensuite par la porte située à droite. Avancez et sortez par la porte de gauche. Passez par le trou qui se trouve dans le mur et sortez de la chambre. Entrez dans une autre salle et passez au-dessus des meubles. Sortez enfin par la porte qui se trouve au fond.

Choix

Avancez, ramassez les munitions et montez à l'escalier. Actionnez l'interrupteur et éliminez le zombie insecte avant de sortir par la porte. Eliminez les deux autres ennemis qui se trouvent dans la salle suivante. Avancez ensuite et passez par la première porte de gauche. Dans le flash back, prenez la bobine du film qui se trouve sur la table et entrez par la porte de droite. Placez la bobine sur le projecteur et sortez. Eliminez l'ennemi qui rapplique par la droite puis sortez par la porte gauche. Entrez dans la salle de projection, ramassez les munitions qui se trouvent à droite et démarrez la projection. Tirez sur les ennemis qui apparaissent à l'écran et éliminez l'ennemi qui en sort. Passez ensuite par le trou dans le mur et quittez la salle. Passez les portes puis les deux sas blindés pour arriver à l'extérieur. Avancez sur la poutre pour avoir un flash back. Contournez ensuite le trou pour atteindre la porte.

Entrez, descendez les marches et avancez. Montez à l'escalier et éliminez le zombie qui se trouve dans la cabine d'en face. Passez par la cabine et sortez par la porte. Avancez sur le pont du navire jusqu'au flash back. Effectuez le tour du navire et entrez par la porte qui s'ouvre. Allez vers le générateur qui se trouve au fond (à gauche) pour qu'il s'allume tout seul. Avancez vers la porte pour que deux ennemis vous coupent la route. Eliminez-les et attendez l'arrivée d'un autre zombie équipé de mitraillette, cette fois ci. Eliminez-le et passez la porte.

Avancez vers le capitaine durant le flash back et lisez ensuite la notice. Ramassez les munitions et préparez-vous à l'attaque du zombie araignée. Quand l'araignée se dirige vers les fissures pour les colmater, tirez-lui dessus ainsi que sur la glace qui colmate la fissure. Passez ensuite devant ces fissures pour vous réchauffer. Tournez autour des bureaux pour que l'araignée ne vous rattrape pas et tirez-lui dessus quand elle s'occupe des fissures.

Lorsque ce zombie est vaincu, passez par la porte et avancez dans les couloirs. Ramassez la note en chemin et passez par la vitre brisée puis avancez vers l'ours polaire empaillé. Dans le flash back, vous vous retrouvez dans une caverne. Allez à gauche, montez et attendez l'arrivée du chasseur. Quand ce dernier arrive, approchez-vous du bloc de glace situé sur le coté et faites-le tomber pour bloquer le passage. Lorsque le chasseur demande l'aide de son compagnon, descendez et montez par la droite. Attendez que le chasseur parte pour descendre et vous enfuir. Avancez ensuite et montez à l'échelle.

Chaleur

Passez par la porte fermée et avancez par la suivante. Courez dans le froid et localisez les sources de chaleur en chemin. Passez par le générateur situé à gauche ensuite par la fissure. Passez ensuite sur la fissure qui est au sol (à gauche). Franchissez la porte du fond et progressez jusqu'à l'escalier. Avancez vers la porte brisée et entrez après le flash back. Avancez et récupérez la note qui se trouve à gauche, sur la porte, et franchissez cette dernière.

Chronos

Avancez en passant par les fissures au sol. Après les flash-back, allez à gauche et avancez. Tout au long du chemin, vous aurez droit à plusieurs flash-back. Avancez vers la lumière rouge et touchez l'orbe rouge.

Vous ferez face alors à Chronos, le dieu du temps, que vous devez combattre. Utilisez l'orbe rouge contre les zombies qui apparaissent. Visez et ne ratez pas votre tir. Allez ensuite vers l'orbe qui sort du monstre vaincu pour la récupérer. Répétez cette action avec tous les monstres pour allumer vos doigts grâce aux orbes récupérés. Soyez plus rapide que Chronos et évitez de rester près de la zone d'impact de son sceptre. Evitez aussi les orbes dégagés des monstres éliminés par Chronos. Si vos doigts ne sont plus dorés et si vous touchez les orbes bleus, vous devrez recommencer dès le début. Récoltez alors les orbes des monstres que vous tuez jusqu'à ce que vos dix doigts deviennent dorés. A ce moment, le dieu vous tendra le bras. Montez dessus pour qu'il vous transporte dans le temps pour aider North Wind. Vous avez le choix entre trois différents chemins pour sauver le navire.

Lumière

Fin : 1ère méthode

Descendez de la main de Chrono par l'index et avancez vers le trône où se trouve le second du capitaine. Allez ensuite vers l'ombre qui se trouve à coté de ce dernier. Passez en Echo et assistez à la scène qui s'est déroulée et que vous devez changer. Revenez ensuite au second et passez en Echo. Au lieu d'apporter le télégramme au capitaine, sortez par la porte située à gauche et avancez dans le couloir. Sortez par la porte de droite et allez vers l'interrupteur. Actionnez-le et parlez aux marins. Prenez enfin le maillet pour en finir avec cet Echo.

Vous revenez alors retourner dans le temps, jusqu'à le début de votre aventure. Au début de l'aventure, c'est votre chien qui vous guide vers le navire, mais après votre intervention les choses ont changé. Vous serez alors aidé par le capitaine qui vous tend la main. Avancez ensuite vers le navire. Le capitaine, son second, l'ingénieur et tout l'équipage sont sur place et le navire sera sauvé. Attendez la fin du générique pour voir le North Wind se libérer de l'iceberg et avancer.

Fin : 2ème méthode

Descendez de la main de Chronos par le majeur avancez vers la table. Allez voir le soldat puis l'ombre qui se trouve en face de lui. Passez en Echo et assistez à la scène qui s'est passée et que vous devez changer. Approchez-vous ensuite

du soldat et passez en Echo. Ignorez alors le second et allez voir votre capitaine qui se trouve par terre. Occupez-vous de lui pour terminer l'Echo.

Vous revenez alors dans le temps jusqu'au début de votre aventure. Cette fois, vous serez aidé par le capitaine qui vous tend la main. Avancez ensuite vers le navire. Le capitaine, son second, l'ingénieur et tout l'équipage sont sur place et le navire sera sauvé. Attendez la fin du générique pour voir le North Wind se libérer de l'iceberg et avancer.

Fin : 3ème méthode

Descendez de la main de Chronos par l'annulaire et avancez vers le lit. Allez voir l'ingénieur comme pour les autres personnages, allez voir l'ombre qui se trouve près de lui. Passez en Echo et assistez à la scène qui s'est passée et que vous devez changer. Revenez ensuite à l'ingénieur et passez en Echo. Attendez l'arrivée de votre capitaine, prenez le télégramme et quittez votre poste. Allez vers l'étagère située à gauche et prenez la maquette du bateau. Apportez-la au capitaine pour terminer cet Echo.

Vous revenez alors dans le temps jusqu'au début de votre aventure. Le capitaine qui vous tend la main. Avancez vers le navire, tout le monde y est et le navire sera sauvé. Attendez la fin du générique pour voir le North Wind se libérer de l'iceberg et avancez.

Félicitations, vous venez de venir à bout de Cryostasis !

CHEAT CODES

1. Ouvrez le fichier **init.cfg** situé dans le répertoire **Cryostasis\Data\Scripts** avec un éditeur de texte.
2. Remplacez la ligne **d.consoleh = 0** par **d.consoleh = 1**
3. Sauvegardez le fichier.
4. En cours de partie, appuyez sur ² (ou ~) pour ouvrir la console, puis saisissez les codes suivants.

`d.fly=1`	Mode Vol
`d.noclip=1`	Passe-murailles
`giveall`	Toutes les armes
`godmode =1`	Invincibilité
`pl.health = #`	Ajoute # santé
`unlimited_ammo =1`	Munitions illimitées

Crysis

© Electronic Arts / Crytek 2007

TRICHE

Localisez les fichiers de config de difficulté dans le dossier d'installation du jeux (par défaut : C:Program FilesElectronic ArtsCrytekCrysisGameConfig). Les fichiers de config sont nommés : diff_easy.cfg, diff_normal.cfg, diff_hard.cfg and diff_bauer.cfg. Ils concernent chacun un niveau de difficulté dans le jeu. Avec un éditeur de texte (notepad par exemple) ouvrez celui ou ceux qui correspond au niveau de difficulté dans lequel vous voulez appliquer les codes et rajoutez les lignes suivantes à la fin du fichier :

```
Mode Invincible       g_godMode = 1
Munitions Illimitées  i_unlimitedammo = 1
```

Sauvegardez en quittant l'éditeur de texte. Pour plus de sécurité faites une copie de vos fichiers de config au préalable.

SPEED SUIT ILLIMITÉE

Allez dans le répertoire du jeu "C:Program FilesElectronic ArtsCrytekCrysisGameConfig". Editez le fichier diff_(votre niveau de difficulté) avec Notepad. Ouvrez-le et remplacez la ligne "g_suitSpeedEnergyConsumption = 110" par "g_suitSpeedEnergyConsumption = 1" pour ne plus être à cours d'énergie lorsque vous utilisez la Speed Suit.

Crysis 2

© Electronic Arts / Crytek 2011

NEW GAME +

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour pouvoir lancer une nouvelle partie en conservant toutes les améliorations déjà obtenues.

SOLUTION COMPLÈTE

En eaux troubles

Vous incarnez Alcatraz, un soldat d'élite de la compagnie Delta. Après l'ordre d'évacuation du sous-marin, suivez vos amis et accroupissez-vous pour passer sous le tube.

Avancez ensuite et aidez votre ami à ouvrir la porte. Nagez en suivant le couloir pour sortir du sous-marin puis progressez jusqu'à la surface avant de vous noyer.

Seconde chance

Après la rencontre avec le Prophet qui vous sauve la vie et vous donne la Nanocombinaison, avancez vers son cadavre et regardez à droite sur la table pour prendre la plaque d'identité à collecter.

Durant votre aventure, vous pouvez récupérer les e-mails, les plaques d'identités, les clés et les souvenirs à collecter qui se trouvent un peu partout dans la ville. Allez ensuite à gauche et brisez le verrou avec une attaque de mêlée. Avancez et suivez le chemin jusqu'à l'ordinateur portable. Utilisez-le pour apprendre ce qu'il se passe en ville. Montez ensuite les escaliers et avancez sur la passerelle. Sautez pour passer la partie endommagée de la passerelle et entrez par la porte.

Au bout du couloir, agrippez-vous au rebord de la dénivellation pour monter. Passez ensuite par la porte.

Apprenez les fonctionnalités du viseur tactique de votre combinaison avant de continuer votre chemin. Descendez dans la rue et avancez vers les caisses de munitions pour faire le plein. Abattez ensuite les deux soldats et ramassez leurs armes. Poursuivez votre route et entrez dans le Castle Clinton.

Activez le camouflage et éliminez le premier garde. Neutralisez ensuite les deux soldats qui se trouvent dans la cour, à gauche derrière les vitres. Traversez cette cour et téléchargez l'e-mail depuis l'appareil Cell qui se trouve sur la table. Montez ensuite sur le container jaune et escaladez le mur pour sortir du Castle Clinton.

Avancez vers les marches et mettez-vous à couvert pour repousser les ennemis qui bloquent la route. Avancez ensuite vers le camp et éliminez les premiers gardes. Nettoyez la zone sans oublier les soldats qui se trouvent dans les tours.

Vous pouvez aussi passer ce camp furtivement sans alerter les soldats. Approchez ensuite de l'interrupteur de la porte pour que l'ATH de la combinaison vous indique un autre chemin. Allez alors à droite et éliminez deux autres soldats puis entrez dans la facilité.

Visitez le labo et éliminez les deux soldats furtivement par derrière. Allez à droite vers le pc portable et utilisez-le. Allez ensuite vers le portail et forcez-le.

Vous devez maintenant trouver l'entrée du métro. Avancez dans la rue et tournez à gauche au niveau de la pharmacie. Entrez dans le drugstore qui se trouve à droite et prenez le souvenir sous forme de statue de la liberté.

Passez ensuite par la porte au fond à gauche pour avancer dans la ruelle. Sautez sur la benne à ordure et montez la dénivellation.

Activez le mode " armure " pour avoir une meilleure protection et éliminez les soldats qui vous attaquent. Avancez sur les escaliers et descendez sur le toit d'un bâtiment pour face à plusieurs ennemis qui se trouvent en bas dans la rue.

Vous pouvez déclencher votre camouflage, descendez à droite et avancez derrière le bus. Prenez votre temps pour recharger votre camouflage et avancez jusqu'à la ruelle, à droite. Vous pouvez aussi utiliser la manière forte, lancez des grenades pour éliminer les ennemis groupés et neutralisez ceux qui se trouvent en haut de la passerelle, en face de vous. Nettoyez ensuite la zone et descendez. Avancez à droite et suivez la ruelle. Vous pouvez utiliser votre camouflage pour passer toute cette zone sans vous faire repérer.

Attaquez les ennemis par derrière et trouvez à chaque fois une cachette pour recharger votre camouflage sans être repéré. Avancez ensuite vers l'entrée du tunnel du métro et soulevez la grille pour passer.

Vous pouvez maintenant utiliser la Nanovision. Passez une seconde grille, avancez et sautez pour passer par le trou au plafond. Montez ensuite les escaliers du bâtiment.

Impact

Avancez dans l'immeuble en ruine et allez à gauche pour traverser la passerelle qui s'effondre. Après le crash du vaisseau alien, vous devez vous dépêcher d'aller sur le site du crash et obtenir un extrait de tissu alien pour Gould. Entrez alors à gauche dans le parking et ramassez le Nova avec silencieux qui se trouve près du cadavre.

Ouvrez le portail et avancez dans le parking en éliminant les ennemis furtivement pour vous faciliter la tache. Montez les étages du parking ensuite suivez le chemin vers les escaliers. Ramassez le Scarab furtif et montez l'escalier pour trouver une caisse de munition. Continuez à monter pour trouver une clé de voiture à collectionner près d'un cadavre.

Utilisez ensuite votre camouflage et votre arme silencieuse pour abattre le soldat qui contrôle la tourelle de la voiture. Descendez dans la rue et avancez furtivement vers l'échafaudage qui se trouve au fond à droite. Montez dessus pour atteindre le toit et avancez vers le site du crash.

L'endroit grouille de soldats ennemis et vous devez examiner les cosses aliens. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et abattez le soldat par l'arrière. Descendez l'escalier, passez par le trou à gauche et approchez-vous de la première cosse en éliminant les gardes. Examinez la cosse pour ne rien trouver.

Descendez alors dans le cratère formé par le vaisseau alien et ramassez le lance-roquettes Jaw. Quand l'hélicoptère arrive, utilisez cette arme pour l'abattre et éliminer les ennemis qui arrivent en renfort.

Remontez ensuite et allez à droite vers le parking. Passez sous la porte et entrez dans la cabine située à droite en défonçant sa porte arrière. Prenez le taxi souvenirs qui se trouve sur les casiers.

Sortez du parking et remontez vers la deuxième cosse gardée par les soldats ennemis. Abattez-les et allez vers la porte de l'ascenseur qui se trouve à droite. Ouvrez-la et descendez puis avancez dans le tunnel jusqu'à atteindre le vaisseau. Scannez ensuite la Biomasse.

Sortez ensuite par la fenêtre de la salle située à gauche pour revenir dans le cratère. Remontez à la surface pour faire la rencontre des aliens. Vous devez en abattre un et obtenir un échantillon de son tissu.

Effectuez ensuite une amélioration sur votre combinaison en utilisant les Nanocatalyseur aliens.

Avancez, en suivant le chemin pour apporter l'échantillon à Gould. Approchez ensuite de la zone d'affrontement entre humain et aliens. Tirez sur le baril explosif qui se trouve à droite quand l'alien passe à sa proximité. Avancez ensuite et montez sur les carcasses des véhicules pour atteindre une autre zone d'affrontement. Eliminez les deux factions et poursuivez votre route.

Neutralisez d'autres aliens et avancez dans le tunnel jusqu'au bout. Entrez par la porte qui se trouve à droite du bus, regardez à droite et prenez la plaque d'identité qui se trouve sur le canapé.

Revenez dans le tunnel et entrez par la porte suivante. Avancez et montez les marches.

Fureur routière

Avancez et passez par la porte de droite. Montez l'escalier et regardez derrière vous. Allez vers le fond de la pièce et prenez le souvenir qui se trouve au coin droit. Reprenez ensuite votre route jusqu'à repérer un hélicoptère ennemi qui s'envole avec Lockhart.

Avancez à gauche et nettoyez la zone avant de descendre. Avancez à gauche et accrochez-vous au rebord de la passerelle à gauche pour monter. Avancez sans alerter les soldats et sautez à droite sur les rails. Avancez sur les rails et sautez en bas, à droite.

Montez ensuite sur l'autoroute. Avancez sur cette dernière en éliminant les soldats en chemin.

Dès que la route s'effondre, activez l'armure maximale et sautez en bas. Avancez et utilisez la Nanovision pour repérer et éliminer les ennemis qui essayent de vous débusquer dans le nuage de poussière.

Continuez d'avancer jusqu'au barrage Cell. Utilisez le camouflage et allez à gauche pour monter les marches. Passez derrière le premier garde et allez à gauche pour recharger votre camouflage. Passez ensuite derrière le camion et les autres gardes puis entrez dans le camp et tournez à droite en éliminant des soldats. Avancez vers le container ouvert et prenez la clé du véhicule à collectionner.

Allez ensuite du coté gauche du camp et entrez dans un autre container pour vous approcher du blindé ennemi.

Prenez les commandes du blindé et tirez sur le mur. Avancez à droite et suivez la route en explosant les ennemis sur votre chemin.

Explosez aussi les hélicoptères qui arrivent par la droite. Quand vous sortez du tunnel, deux chars arriveront vers vous. Explosez-les en restant mobile pour éviter leurs tirs. Descendez ensuite du blindé et allez à droite vers la porte bleue. Abattez le soldat qui sort et entrez.

Rat de laboratoire

Activez votre camouflage et sautez en bas derrière le soldat. Neutralisez-le en silence et sautez à gauche sur la route.

Avancez furtivement ou en éliminant les ennemis jusqu'au véhicule à coté duquel se trouve un cadavre. Prenez la clé du véhicule et sautez droite vers le port.

Avancez en activant votre camouflage. Descendez la rampe et tournez à gauche. Entrez par la petite ouverture dans le mur à droite. Entrez dans le bureau et récupérez la conversation e-mail qui se trouve dans le terminal Cell sur le bureau.

Avancez ensuite dans le bâtiment en allant à gauche. Eliminez vos ennemis et entrez dans le monte-charge pour monter. Une fois dans le labo, neutralisez les trois soldats, avancez vers le terminal et explosez-le. Quand l'hélicoptère ennemi arrive, utilisez votre armure pour pouvoir tirer sur le tireur de la tourelle de l'hélico.

Des ennemis débarquent dans le labo et d'autres arrivent sur la passerelle, en haut. Quand ils lancent les fumigènes, utilisez la Nanovision pour repérer les ennemis et neutralisez-les avant le retour de l'hélico. Butez encore une fois le tireur et ensuite repoussez d'autres vagues d'ennemis. Après avoir repoussé l'hélico une autre fois, des ennemis équipés de lance-roquettes débarquent.

Neutralisez-les et prenez un lance-roquettes. Utilisez cette arme pour démolir une fois pour toutes l'hélicoptère.

Descendez ensuite dans le trou créé par l'hélico et allez à droite. Approchez-vous du coin droit pour trouver un souvenir sur une caisse.

Prenez-le et reprenez votre chemin. Descendez l'escalier et détruisez le cadenas de la grille pour descendre. Avancez et montez l'escalier. Passez sur le bras de la grue pour atteindre l'autre rive. Avancez en éliminant les soldats et défoncez la porte pour entrer. Allez vers l'ascenseur et montez pour rejoindre Gould.

Suivez-le et approchez-vous du dispositif. Lorsqu'il découvre votre identité, suivez-le dans la salle suivante et allez à gauche vers l'étagère. Prenez la plaque d'identité et écoutez ce que Nathan Gould a à vous dire.

Après l'attaque surprise du Cell, sortez de l'appartement et allez à droite pour accueillir les soldats du Cell. Entrez dans l'appartement et nettoyez-le avant de vous approcher de la fenêtre qui se trouve à gauche.

Gardien implacable

Avancez et sautez d'un toit à l'autre. Utilisez les grands sauts pour éviter les gouffres et pour atteindre les dénivellations. Sur le dernier toit, passez sur le monte charge qui va s'effondrer sous vos pieds. Une fois en bas, allez à gauche et entrez dans la ruelle. Montez sur les marches et prenez la clé du véhicule.

Sortez ensuite de la ruelle et assistez à l'affrontement entre les aliens et les soldats. Récupérez les Nanocatalyseurs sur les cadavres des aliens et profitez de la pagaille pour avancer furtivement. Entrez ensuite dans le bâtiment qui se trouve à gauche du blindé ennemi.

Avancez jusqu'à voir le camp ennemi. Abattez le garde qui vous tourne le dos ensuite prenez position devant le camp pour éliminer les soldats du Cell.

Utilisez le camouflage et entrez dans le camp. Allez à droite et explosez le premier dépôt de munitions. Allez ensuite à l'extrême gauche pour exploser le deuxième dépôt. Neutralisez ensuite les soldats qui rappliquent, nettoyez la zone et entrez sous les arcades de l'église où se trouvent les tableaux avec les affiches et les photos. Regardez derrière les cartons pour trouver un souvenir à collecter.

Suivez ensuite votre radar, neutralisez les nouveaux soldats et entrez dans la cabane dans laquelle se trouve l'interrupteur de l'accès du tunnel. Abaissez-le et, avant de sortir, téléchargez l'e-mail du terminal qui se trouve sur la table. Suivez votre radar et avancez vers l'entrée du tunnel. Neutralisez les ennemis qui gardent l'entrée puis entrez dans le tunnel et suivez le chemin.

En sursis

Avancez et sautez en bas en activant l'armure maximale pour amortir l'atterrissage. Allez à gauche et abattez les ennemis qui se trouvent sur le toit d'en face. Sautez ensuite sur ce toit et approchez du rebord gauche. Prenez le fusil de précision et abattez l'ennemi qui se trouve sur le toit d'en face puis celui qui contrôle la tourelle du véhicule.

Abattez ensuite ceux qui se trouvent dans la rue. Allez ensuite à gauche et sautez sur le toit suivant. Allez à gauche à nouveau et avancez sur la passerelle qui relie les deux toits. Abattez les hommes et restez à couvert pour nettoyer le toit du bâtiment de droite. Explosez ensuite l'hélicoptère avec un Jaw avant d'avancer vers la porte.

Une fois tous les soldats morts et avant de continuer votre chemin, sautez en bas en activant l'armure maximale.

Avancez à droite devant le grand bâtiment public où se trouvent les drapeaux. Au bout de la route, regardez à gauche pour trouver une peluche devant laquelle se trouve la clé du véhicule.

Rebroussez ensuite chemin et montez sur le toit précédent en utilisant les passerelles du coté gauche.

Avancez vers la porte bleue et utilisez une grenade pour l'exploser. Entrez alors dans le complexe et abattez les deux premiers soldats. Avancez encore et entrez dans le bureau qui se trouve à droite et neutralisez le soldat. Prenez ensuite le souvenir qui se trouve à droite et téléchargez l'e-mail à partir du terminal qui se trouve à gauche.

Utilisez ensuite l'interrupteur qui se trouve en bas du bureau (à droite) pour appeler l'ascenseur. Montez dans l'ascenseur pour rejoindre Gould.

Quand vous sortez de l'ascenseur, tournez immédiatement à gauche et prenez la plaque d'identité. Avancez ensuite à droite et rejoignez Gould. Approchez-vous ensuite de la nacelle.

Après votre capture et l'attaque alien, activez le défibrillateur pour vous remettre à pied. Neutralisez ensuite les extra-terrestres qui essayent de vous capturer à leurs tours.

Siège du pouvoir

Avancez dans le camp des contaminés entre les cadavres et les personnes qui agonisent. Quand vous atteignez les deux personnes assises sur le banc, entrez dans la tente qui se trouve à gauche d'eux.

Allez à droite et prenez la plaque d'identité qui se trouve sur la table. Continuez ensuite votre chemin pour quitter ce camp

Avancez vers le bâtiment suivant et entrez. Téléchargez l'email à partir du terminal Cell qui se trouve sur le comptoir et montez les marches à droite.

Tournez à gauche puis à droite et prenez le souvenir qui se trouve sur le bureau à gauche. Continuez votre route et montez au dernier étage.

Défoncez la porte pour entrer et avancez jusqu'à vous arrêter devant une cour gardée par les aliens. Essayez de rester furtif pour attaquer les aliens un par un sans les alerter tous. Récupérez leurs Nanocatalyseurs pour améliorer votre armure et reprenez votre chemin. Rejoignez ensuite la zone de la ruche.

Descendez dans le cratère et avancez à gauche. Restez furtif, remontez la route à gauche et sautez pour atteindre l'escalier qui mène à la station de métro.

Avancez ensuite et prenez la clé qui se trouve à coté du cadavre. Restez en haut et canardez les aliens qui gardent la zone du bas. Avancez, en suivant votre radar et restez à couvert pendant le déploiement des renforts ennemis. Utilisez les grenades pendant que les aliens avancent en groupe vers votre position. Reprenez votre chemin et remontez la route en ruine. Avancez en abattant les ennemis et en prenant leurs Nanocatalyseurs. Le dernier ennemi alien sur la route est un colosse.

Attirez-le sur la route pour le contourner et foncez vers l'entrée de la ruche alien.

Dans les ténèbres

Avancez jusqu'à atteindre l'affrontement entre l'humain et l'alien et éliminez celui qui survit des deux. Descendez la pente et éliminez un autre alien. Avancez à droite et entrez par la porte.

Abattez l'alien et prenez la plaque d'identité qui se trouve près du cadavre. Faites le plein de munitions et sortez de cette pièce.

La zone est infestée d'alien. Restez donc furtif et abattez-les un par un en optant pour les attaques furtives au corps à corps. Passez ensuite les ruines à droite et entrez par la porte de sortie de secours. Avancez entre les contaminés et montez l'escalier. Passez sous les ruines pour atteindre une autre porte. Avant de sortir, allez à gauche, entrez dans une autre pièce et prenez le souvenir qui se trouve au fond par terre. Revenez ensuite à la porte et sortez.

Avancez vers la gare et montez sur l'échafaudage qui se trouve à droite. Ramassez la plaque d'identité et le fusil de précision. Avancez au fond de la gare et placez une charge explosive sur les décombres pour dégager le chemin.

Avancez et passez dans le tunnel de gauche pour atteindre la ruche.

Avancez, en suivant le chemin de gauche et éliminez les aliens en route. Utilisez les containers pour vous abriter des tirs ennemis surtout du colosse. Utilisez vos grenades contre ce dernier et activez votre armure maximale pour contrer ses tirs et ses frappes. Descendez jusqu'en bas où se trouve le conduit de spores et nettoyez la zone. Allez ensuite vers le conduit et sabotez-le. Vous devez saboter encore deux autres conduits pour en finir.

Suivez le tunnel vers le conduit suivant. Cette zone aussi est bien protégée. Eliminez les aliens avant d'avancer vers le conduit bloqué par un colosse. Passez derrière cet ennemi et activez votre armure maximale. Attaquez-le au cops à corps en profitant de sa lenteur et frappez-le rapidement pour l'éliminer.

Si vous n'avez plus de charge pour votre armure, repliez-vous pour recharger et revenez à l'attaque. Sabotez ensuite ce conduit.

Avancez vers le conduit suivant et quand la route s'effondre, passez sur le tentacule de la structure aliène et progressez vers la zone suivante.

Vous rencontrez un autre genre d'aliens, plus robuste, accompagné par d'autres extra-terrestres. Utilisez vos grenades contre vos ennemis et avancez vers le conduit de spores protégé comme toujours par un colosse.

Lancez-lui des grenades, activez votre armure maximale et affrontez-le au corps à corps en évitant ses coups. Détruisez ensuite le conduit.

Allez ensuite au conduit central et entrez dans la structure alien centrale. Une fois la structure sabotée, suivez les indications qui s'affichent pour éviter de tomber. Vous devez maintenant essayer d'atteindre l'hélicoptère pour l'exfiltration. Passez par le tunnel à gauche et courez vers l'appareil avant d'être emporté par la vague.

Semper Fi

Après la rencontre avec votre vieil ami de la compagnie Delta, prenez l'arme qu'il vous donne et suivez le groupe. Ramassez les Nanocatalyseurs des aliens en chemin et le fusil ainsi que les munitions. Avancez jusqu'au point d'extraction pour être attaqué par des aliens.

Avancez vers la ville en compagnie de vos amis et repoussez les ennemis.

Repérez les caisses de munitions pour faire le plein et avancez vers l'entrée de la ville. Allez à droite sur le container jaune et sautez vers la rue supérieure où se trouve la pharmacie. Entrez dans la boutique qui se trouve à coté d'elle et approchez-vous du comptoir pour prendre le souvenir.

Sortez ensuite et restez en haut pour contrôler la tourelle qui se trouve à gauche et abattre les aliens. Arrachez ensuite la mitrailleuse de son socle et rejoignez vos amis. Traversez le bâtiment en ramassant le lance-roquettes et le fusil de précision.

Repoussez les aliens qui arrivent en masse et utilisez votre fusil de précision pour tirer en pleine tête de vos ennemis et surtout le colosse qui arrive.

Avancez encore et conduisez le véhicule en fonçant sur les ennemis sur votre route. Accélérez pour passer les gouffres

et après le dernier grand saut, quittez votre véhicule et rejoignez encore une fois vos amis.

Avancez vers la nouvelle zone d'affrontement. Allez à droite sur le navire pour attaquer par le flanc les aliens qui débarquent. Utilisez votre fusil sniper pour neutraliser les ennemis et tirez sur les barils explosifs quand ils sont à proximité. Quand le vaisseau ennemi rapplique, suivez vos amis jusqu'à l'abri.

Vous devez maintenant maintenir votre position pendant les vagues d'attaques des aliens. Visez la tête et tirez sur les barils explosifs quand les puissants aliens s'approchent d'eux. Refaites le plein de munitions entre les attaques et restez à couvert derrière les barrages. N'oubliez pas de récupérer les Nanocatalyseurs des aliens abattus. Attendez enfin l'arrivée du mitrailleur alien en restant à couvert. Laissez-le s'approcher d'un baril et explosez ce dernier. Visez ensuite la tête du colosse pour l'éliminer. Quand le vaisseau ennemi arrive, utilisez le Swarmer qui se trouve près des caisses de munitions et explosez ce vaisseau.

Suivez encore une fois vos amis qui se trouvent à droite, en haut de la rue. Avancez et descendez la pente. Approchez de l'ambulance couchée sur le coté et prenez la plaque d'identité qui se trouve près du cadavre. Continuez d'avancer et passez le tunnel.

Effondrement

Avancez avec vos amis et entrez dans la rame du métro. Allez au fond pour trouver la clé du véhicule à collecter, près du cadavre. Suivez ensuite la rivière et éliminez les deux aliens en chemin. Continuez de suivre la rivière jusqu'à trouver la tête de la statue de la liberté dans l'eau. Plongez vers cette tête et entrez dans sa joue droite pour prendre le souvenir à collecter.

Revenez sur la terre ferme en évitant les tirs ennemis. Repérez la tourelle qui se trouve à gauche et prenez-en le contrôle. Abattez les aliens qui s'approchent de vous ensuite arrachez la tourelle de son socle pour éliminer les ennemis qui sont restés au loin.

Allez ensuite vers le blindé VCI et utilisez sa tourelle pour éliminer les renforts ennemis qui arrivent. Explosez la porte du complexe Hargreave-Rasch puis avancez vers cette porte et entrez.

Plongez dans l'eau et nagez jusqu'au parking. Avancez et tournez à gauche pour affronter les gardes du bâtiment. Avancez ensuite et tournez encore une fois à gauche pour éliminer d'autres soldats. Quittez le parking et entrez par la porte des bureaux. Avancez à gauche et abattez le soldat puis téléchargez l'e-mail à partir du terminal qui se trouve sur le comptoir, à gauche.

Avancez avec votre camouflage dans le couloir en éliminant les soldats. Abattez le tireur derrière la tourelle et arrachez-la de son socle pour l'utiliser. Allez vers l'ascenseur et empruntez-le. Sortez ensuite et allez vers le grand hall. Utilisez le terminal pour que les renforts ennemis rappliquent et utilisez votre mitrailleuse pour les éliminer. Revenez au terminal et utilisez-le pour remettre les systèmes en marche.

Après l'inondation de la zone, plongez dans l'eau et cherchez la carcasse de la voiture en utilisant la Nanovision. Prenez alors la plaque d'identité qui se trouve près de la carcasse et remontez à la surface.

Suivez la canalisation pour rejoindre vos amis. Avancez vers la zone attaquée par un Pinger alien. Montez sur le toit du restaurant et prenez le lance-roquettes qui se trouve à droite. Utilisez le camouflage pour passer derrière le colosse et attaquer son point faible représenté en rouge.

Allez ensuite dans l'étage du bâtiment d'en face pour trouver un autre lance-roquettes à utiliser contre ce colosse. Descendez à droite et entrez dans le trou dans le mur pour trouver un autre lance-roquettes. Finissez le colosse à la mitraillette en attaquant comme toujours sa partie arrière. Après sa destruction, récupérez ses Nanocatalyseurs et rejoignez les marines près des voitures.

Un train à prendre

Avancez, en suivant les marines et traversez le bâtiment. Affrontez les ennemis et quand les vaisseaux ennemis arrivent dans la zone, vous devez activer les deux DCA qui se trouvent à droite et à gauche. Ces DCA sont gardées par plusieurs aliens. Vous devez donc à chaque fois nettoyer la zone avant de les activer.

Vous pouvez aussi utiliser votre camouflage et opter pour la furtivité. Une fois les DCA en fonction, faites le ménage avant de continuer votre progression.

Entrez dans le grand bâtiment en feu et avancez vers le comptoir pour prendre le souvenir à collecter.

Montez ensuite les marches à gauche et activez l'armure maximale pour traverser le feu et entrez par la porte. Avancez à droite et défoncez la porte au fond. Avancez et montez les marches pour passer par le trou situé à droite.

Avancez pour affronter les aliens qui arrivent par la gauche. Eliminez-les et rejoignez la zone suivante où vous devez couvrir le repli des marines.

Butez le premier alien ensuite montez sur la plateforme pour contrôler la tourelle. Canardez ensuite les ennemis qui débarquent. Tirez sur les barils explosifs pour décimer rapidement vos ennemis. Suivez vos amis et éliminez le mitrailleur alien en explosant les barils explosifs sur son chemin.

Entrez ensuite dans le bâtiment à droite où se trouvent vos amis. Avancez vers le passage à droite et tournez à gauche pour entrer dans la salle de contrôle. Prenez la clé du véhicule à collecter qui se trouve sur la table et revenez au passage qui vous mène vers la sortie. Vous devez maintenant assurer l'évacuation des civils. Abattez les premiers aliens qui se trouvent sur place. Allez ensuite vers la tourelle et contrôlez-la.

Eliminez les ennemis qui débarquent à droite ensuite le mitrailleur qui arrive à gauche. Une fois la zone nettoyée, quittez la tourelle et allez vers l'interrupteur pour ouvrir la porte. Montez enfin dans un blindé.

Perturbation

Avancez et ouvrez le portail du parking. Eliminez les trois aliens qui se trouvent à gauche et avancez vers la position des marines. Montez sur la fortification et avancez à gauche pour monter sur la route et rejoindre le sergent-chef Rainer.

Après le débriefing, passez la porte et foncez tout droit jusqu'au bout du chemin où se trouvent des cartons. Prenez alors la plaque d'identité qui se trouve dessus.

Avancez ensuite sur le pont vers l'immeuble Onyx et neutralisez les ennemis en chemin. Passez par l'immeuble qui se trouve à droite (là où il y a un marine) pour faire le plein de munitions ensuite continuez votre progression. Montez sur les rails pour atteindre enfin l'entrée de l'immeuble Onyx.

Eliminez les aliens et entrez dans le bureau qui se trouve à droite. Avancez et prenez le souvenir à collecter qui se trouve sur le bureau de droite. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve à gauche du bureau pour ouvrir la porte du garage.

Entrez par cette porte et allez amorcer les trois détonateurs.

Utilisez votre camouflage pour éviter les affrontements avec les aliens. Une fois les trois détonateurs amorcés, utilisez la Nanovision pour retrouver le chemin de la sortie. Vous devez maintenant quitter le périmètre de l'explosion. Avancez à gauche, passez sous le pont et allez vers l'immeuble de gauche. Sautez vers la partie gauche défoncée de l'immeuble et sautez pour entrer.

Allez vers les ascenseurs qui sont à gauche et entrez dans celui de gauche. Sautez à droite pour atteindre l'étage supérieur. Eliminez les aliens de la zone et avancez à droite vers le cadavre du sergent Torres pour prendre le transmetteur et démolir l'immeuble Onyx.

Vous devez maintenant revenir vers vous amis en nettoyant la zone surtout du colosse ennemi. Entrez dans le terminus

qui se trouve sous l'entrée du pont pour retrouver vos amis.

Terminus

Avancez vers les marines et suivez l'un d'eux jusqu'à la salle de décontamination. Continuez ensuite votre chemin pour rencontrer le colonel Barcklay et Nathan Gould. Avant de les suivre, allez à gauche et prenez la plaque d'identité qui se trouve sur le bureau entre les deux soldats.

Suivez les ensuite et entrez dans l'ascenseur avec le colonel. Entrez ensuite dans la salle de contrôle et allez à la table centrale sur votre droite et prenez le souvenir à collecter. Vous devez ensuite contenir l'assaut alien sur le terminal.

Passez par la porte que le colonel vous ouvre et avancez dans le chemin. Montez les escaliers jusqu'à atteindre le terminal. Allez directement vers la tourelle et arrachez-la de son socle. Abattez les aliens qui arrivent par la droite et neutralisez le colosse ennemi en l'affrontant au corps à corps avec l'armure maximale activée. Nettoyez ensuite la zone pour avoir un moment de répit avant la vague suivante.

Un Pinger arrive sur les lieux. Allez vous abriter dans le coin gauche et commencez par éliminer les aliens qui accompagner ce tripode. Arrachez ensuite la tourelle qui se trouve à gauche et concentrez vos tirs sur l'arrière du Pinger. Quand il s'attaque à vous, revenez à votre abri pour éviter ses salves. Utilisez le camouflage pour changer de position et vous retrouver derrière le tripode.

Utilisez la mitrailleuse pour l'attaquer encore une fois par l'arrière. Planquez-vous ensuite et attendez qu'il attaque vos amis pour sortir de votre cachette et l'attaquer par derrière jusqu'à l'exploser. Montez ensuite dans le véhicule qui se trouve au centre du terminal.

Blackout

Avancez et tournez à droite dans la grande rue. Avancez vers le poste de contrôle et prenez la clé de véhicule à collecter qui se trouve sur le bureau. Sortez et passez sous la passerelle. Allez à gauche et avancez en longeant cette dernière pour atteindre le sandwich bar. Entrez et prenez le souvenir à collecter qui se trouve sur le premier comptoir à gauche.

Allez ensuite vers le site d'évacuation que vous devez défendre. Utilisez la tourelle pour repousser les premiers ennemis. Utilisez ensuite toutes les armes que vous trouvez dans la zone pour neutraliser les assaillants. La zone sera par la suite plongée dans le noir. Repoussez d'autres aliens avant l'arrivée du Pinger.

Allez alors près du camion qui se trouve à droite où se trouvent des munitions pour le lance-roquettes. Neutralisez avant tout les aliens qui accompagnent le tripode ensuite attaquez le colosse comme toujours par derrière.

Rejoignez ensuite le colonel pour l'exfiltration. Avant d'entrer dans la lance, allez à droite de l'hélicoptère et prenez la plaque d'identité qui se trouve sur la table.

Entrez ensuite dans la lance. Après l'extermination de la majorité des aliens, suivez les indications qui s'affichent pour quitter la zone.

L'oeil du cyclone

Après le largage, nagez vers le phare. Activez le camouflage pour attaquer le garde par l'arrière. Prenez ensuite son arme et avancez.

Restez furtif et avancez vers le grand bâtiment éclairé par les projecteurs. Entrez dans ce bâtiment et allez au coin droit pour télécharger l'e-mail depuis le terminal qui se trouve sur la table. Montez ensuite à l'étage et suivez le chemin pour sortir devant la station électrique.

Nettoyez le périmètre devant la station et allez vers le premier générateur, à droite. Montez dessus en évitant le courant.

Faites face à la tour de la station et sautez vers cette dernière. Une fois dans la tour, prenez le souvenir à collecter et les munitions et descendez.

Avancez ensuite prudemment et commencez par neutraliser les ennemis équipés de lance-roquettes ensuite ceux qui contrôlent les tourelles. Entrez ensuite dans le bâtiment et montez dans l'ascenseur.

Entrez dans le coeur de la station et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la grande salle. Avancez ensuite à droite sur la passerelle et entrez dans la salle de contrôle pour télécharger l'e-mail qui se trouve sur la console à droite.

Descendez et passez la porte. Pour traverser la zone électrifiée, courez et glissez sous les rayons électriques. Abaissez ensuite l'interrupteur pour couper le courant. Activez ensuite la Nanovision et rebroussez chemin. Éliminez les ennemis qui peuvent vous repérer grâce à leur vision nocturne.

Suivez le chemin et montez l'escalier. Montez ensuite dans l'ascenseur pour quitter le coeur de la station. Activez le camouflage et quittez le bâtiment. Montez dans le véhicule et foncez hors de la clôture de la station. Arrêtez-vous devant le garage mi ouvert et entrez. Vous serez alors piégé par Lockhart.

Après que Hargreave vous ouvre la porte, entrez et prenez la plaque d'identité qui se trouve en face de vous sur les cartons. Détruisez ensuite le cadenas de la grille et descendez.

Suivez la canalisation et sortez à la surface. Vous devez atteindre Lockhart. Activez le camouflage pour éviter les commandos de Lockhart et entrez dans le bâtiment. Montez à l'étage en éliminant les soldats que vous rencontrez et arrêtez-vous devant la porte où se trouve votre ennemi. Activez l'armure maximale pour résister aux tirs de Lockhart. Lancez ensuite votre ennemi dans le vide à travers la fenêtre.

Vous pouvez l'achever après sa chute. Allez ensuite à droite et téléchargez l'e-mail depuis le terminal qui se trouve sur la console. Activez le camouflage et allez vers le prisme en évitant les commandos. Ouvrez la porte du bâtiment pour entrer.

Révélation

Après avoir été sauvé de justesse par Tara, suivez-la dans l'ascenseur. Avancez ensuite dans la zone suivante et activez votre camouflage. Passez la porte d'en face et abattez le premier garde. Entrez par la porte de gauche et butez un autre soldat. Montez les marches et éliminez l'ennemi en chemin. Entrez ensuite dans la salle à droite et abattez le soldat. Approchez-vous des caisses de munitions qui se trouvent au fond et prenez la plaque d'identité située devant.

Sortez ensuite et continuez à monter.

Entrez dans ce qui ressemble à une bibliothèque et restez furtif pour neutraliser tout le commando qui se trouve sur place.

Avancez ensuite vers la grande porte et entrez. Avancez vers le bureau situé sous l'écran géant où apparait Hargreave et prenez le souvenir qui se trouve à droite. Après que Hargreave vous révèle sa vraie identité, prenez l'arme qui se trouve à droite de son sarcophage ensuite la seringue située au centre de la table. Utilisez ensuite cette dernière.

Après votre réveil et quand les aliens passent à l'attaque, allez à droite et montez l'escalier. Passez par la porte secrète et avancez. Montez l'escalier et entrez dans la salle, à droite. Téléchargez l'e-mail qui se trouve par terre et passez par la porte de droite.

Activez ensuite l'armure maximale pour traverser la zone électrifiée. Continuez votre progression jusqu'à sortir du bâtiment et descendez dans la rue pour rejoindre les forces terrienne qui combattent les aliens.

Laissez vos amis s'occuper des aliens et suivez votre radar pour traverser la zone de la bataille. Rejoignez le monte-charge et montez. Passez ensuite au deuxième monte-charge pour atteindre le pont. Courez sur le pont en essayant d'éviter l'explosion. Appuyez ensuite sur la touche indiquée pour éviter de tomber.

Riposte

Avancez pour retrouver vos amis. Avant de monter dans le blindé, avancez vers les barils jaunes pour trouver la clé du véhicule à collecter, derrière eux sur le rocher. Prenez ensuite le contrôle de la tourelle du blindé et dégagez le chemin.

Après l'attaque du convoi, activez votre camouflage et avancez à gauche entre les aliens. Suivez votre radar et avancez dans le couloir jusqu'aux ascenseurs. Entrez dans celui de gauche et prenez la plaque d'identité qui se trouve par terre. Prenez ensuite l'ascenseur qui se trouve à droite. Sortez et allez à droite. Tournez encore à droite et avancer jusqu'à la grande zone dévastée. Sautez à gauche vers l'appartement en ruine puis vers la chambre à coucher pour trouver un souvenir à collecter, près du lit.

Nettoyez ensuite la zone avant d'aller vers la fenêtre pour utiliser votre viseur et verrouiller la cible pour une frappe aérienne.

Sautez vers l'immeuble à gauche, passez par la fenêtre et progressez vers les escaliers. Sautez sur le toit du bâtiment suivant et avancez. Sautez d'un toit à l'autre et quand vous arrivez dans la zone avec des serres, sautez sur celle de gauche et avancez. Atteignez la dénivellation et montez sur le toit vitré pour prendre la plaque d'identité qui se trouve près du cadavre. Continuez ensuite votre progression jusqu'au dernier toit.

Descente en enfer

Avancez dans le seul chemin disponible jusqu'à voir un bus à votre gauche. Entrez dans ce bus, allez à gauche et prenez la clé du véhicule à collecter.

Poursuivez ensuite votre chemin à gauche et éliminez les premiers aliens rapidement avant qu'ils n'appellent les renforts. Avancez ensuite vers la zone gardée par les ennemis.

Descendez à droite et allez prendre la tourelle du véhicule, restez à couvert et éliminez les premières lignes de l'ennemi. Occupez-vous des aliens normaux avant de vous attaquer aux mitrailleurs. Contre ces derniers, combinez les tirs et le corps à corps tout en activant l'armure maximale. Une fois la zone nettoyée, montez les marches autour du monument et suivez le chemin de gauche.

Repérez les containers qui se trouvent à droite et tirez sur le baril explosif qui se trouve dans le premier pour l'ouvrir. Entrez ensuite et prenez le souvenir qui se trouve sur les caisses.

Avancez en direction de la lance de spores et descendez les marches furtivement. Avancez à gauche et ramassez la dernière plaque d'identité à collecter qui se trouve à gauche de l'ours en peluche.

Vous pouvez traverser la zone suivante en utilisant la manière forte ou passer discrètement entre les ennemis. Vous devez saboter les veines de la spore qui sont représentées sur votre radar.

Activez ensuite le camouflage et passez entre les aliens. Passez sur le tuyau (à gauche) ensuite sautez par-dessus la clôture de gauche. Approchez-vous furtivement de la veine gauche et neutralisez les aliens qui la gardent.

Combinez les attaques au fusil avec celles au corps à corps pour neutraliser rapidement vos ennemis. Approchez ensuite de la veine et sabotez-la.

Dirigez-vous ensuite vers la veine qui se trouve à droite. Nettoyez son périmètre en activant l'armure maximale et plombez vos ennemis. Approchez-vous ensuite vers la veine et sabotez-la.

Dirigez-vous vers le tunnel (en bas) et avancez vers la veine suivante. Cette dernière est très bien gardée. Trouvez alors un abri et commencez votre massacre. Localisez les caisses de munitions pour faire le plein. Si les ennemis s'approchent de vous, optez pour le corps à corps pour ne pas gaspiller vos balles. Nettoyez la zone avant de saboter cette veine aussi. Suivez ensuite votre radar et entrez dans la veine de la structure alien.

Sortez dans le nouvel endroit et avancez vers l'entrée de la grotte. Faites le plein de munitions ensuite avancez pour affronter un nouveau genre d'ennemis. Ils ont la capacité de se camoufler comme vous. Vous pouvez les repérer grâce à la Nanovision mais ne perdez pas votre l'énergie, activez plutôt l'armure maximale et attendez les assauts des ennemis.

Tirez-leur dessus et, quand ils s'approchent de vous, passez au corps à corps. Evitez leurs tirs et ripostez quand ils marquent une pause avant d'attaquer. Repoussez ces créatures et attendez que l'entrée de la structure s'ouvre pour entrer.

Une fois l'entrée ouverte, grimpez les dénivellations en sautant et entrez en ignorant le reste des ennemis.

A l'intérieur de la structure, suivez les indications qui s'affichent pour avancer jusqu'au coeur de la structure.

Sautez enfin dans le coeur de la structure pour créer une réaction avec la combinaison qui exterminera les aliens qui envahissent New York.

Félicitations ! Vous êtes venu à bout des aliens et terminé le jeu.

Crysis Warhead

© Electronic Arts / Crytek 2008

GRENOUILLE MASQUÉE

La grenouille invisible peut être trouvée dans le niveau "Below the Thunder", dans la pièce où vous tombez de l'ascenseur jaune. Examinez le toit pour trouver une caisse en métal, tirez dessus pour la détruire et sautez dans le trou. Prenez toujours à gauche dans le conduit de ventilation jusqu'à ce que vous arriviez à une impasse où vous trouverez la grenouille assise sur un livre rouge.

CHEAT CODES

Commencez par créer une copie du répertoire du jeu, puis utilisez un éditeur de texte pour ouvrir le fichier **"diff_easy.cfg" (ou "diff_normal.cfg" ou "diff_hard.cfg"** selon le mode de difficulté) situé dans le répertoire **"crysis warheadgameconfig"**. Ajoutez la ligne **"con_restricted = 0"** sur le fichier, puis une fois dans le jeu, appuyez sur ~ pour ouvrir la console et saisissez les codes suivants.

Note 1 : Au lieu de saisir les codes via la console, vous pouvez également les copier directement sur le fichier.

Note 2 : Remplacez les [ ] par les valeurs souhaitées.

ai_IgnorePlayer = 1

Les ennemis ignorent le joueur.

ai_UseAlternativeReadability = 0

Les coréens parlent coréen.

cl_strengthscale = [nombre]

Multiplie la force des poings (1 est la valeur par défaut).

g_difficultyLevel = [1 - 4]

Modifier la difficulté (1 pour Facile... 4 pour Difficile)

g_godMode = 1

God mode.

g_meleeWhileSprinting = [0 or 1]

Active ou désactive les armes de mêlée en courant.

g_playerHealthValue = 900.0

Energie en plus.

g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0

Energie restaurée instantanément.

g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmorMoving = 0

Energie restaurée en marchant.

g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0

Santé restaurée instantanément.

g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving = 0

Santé restaurée en marchant.

g_playerSuitEnergyRechargeDelay = 0

Pas d'attente avant la régénération d'énergie.

g_playerSuitHealthRegenDelay = 0

Pas d'attente avant la régénération de santé.

g_playerSuitEnergyRechargeTime = 0

Temps de régénération d'énergie fixé à 0.

g_playerSuitHealthRegenTime = 0

Temps de régénération de santé fixé à 0.

g_playerSuitHealthRegenTimeMoving = 0

Temps de régénération d'énergie en marchant fixé à 0.

g_suitArmorHealthValue = 900.0

Plus de points d'armure.

g_suitRecoilEnergyCost = 0

Pas de coût d'énergie.

g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0

Pas de perte d'énergie.

g_suitSpeedMult = 2.85

Courir plus vite.

g_suitSpeedEnergyConsumption = 1

La Speed Suit n'est jamais à court d'énergie.

g_walkmultiplier = [nombre]

Vitesse de déplacement (1 est la valeur par défaut).

hud_nightVisionConsumption = 0

Vision nocturne illimitée.

i_giveitem [nom de l'objet]

Obtenir l'objet demandé (voir la liste dédiée).

i_unlimitedammo = 1

Munitions illimitées.

i_noweaponlimit = 1

Pas de limite d'armes.

pl_fallDamage_SpeedFatal = [nombre]

Vitesse de chute causant la mort en m/s (13.7 est la vitesse par défaut).

pl_fallDamage_SpeedSafe = [nombre]

Vitesse maximale à laquelle on ne subit pas de dégâts en m/s (8 est la vitesse par défaut).

pl_swimBaseSpeed = [nombre]

Vitesse de nage (4 est la vitesse par défaut).

pl_swimJumpSpeedBaseMul = [nombre]

Vitesse à laquelle vous sortez de l'eau (1 est la vitesse par défaut).

r_displayinfo = [0 or 1]

Active ou désactive l'affichage du Frame Rate.

time_scale = [nombre]

Vitesse de défilement du temps (1 est la vitesse par défaut).

v_goliathmode = [0 or 1]

Active ou désactive l'invincibilité des véhicules.

Liste des objets possibles pour le code i_giveitem [nom de l'objet]

AVMine
AssaultScope
AY69

C4
Claymore
EMPGrenade
FragGrenade
FGL40
FlashbangGrenade
LAMFlashLight
LAMRifleFlashLight
GaussRifle
GrenadeLauncher
FY71IncendiaryAmmo
LAM
LAMRifle
Hurricane
LAW
TACGun_XP_2
TACGun_XP
SOCOM
Shotgun
SOCOMSilencer
Silencer
SmokeGrenade
DSG1
SniperScope
FY71
SCAR
SMG
TACGun

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette nouvelle mouture de la série Crysis nous plonge dans la peau du sergent Psycho, un militaire agissant au nom de l'armée américaine à la poursuite d'un convoi exceptionnel entre les mains de l'armée Populaire de Corée. Tout comme dans Crysis premier du nom, vous disposerez d'une nanocombinaison pour mener à bien votre mission, équipement qui vous conférera moult capacités spéciales, accentuant ainsi grandement vos facultés physiques. Au menu : vitesse accrue, force maximum ou encore invisibilité, en passant par une défense renforcée, seront les " pouvoirs " mis à votre disposition dans cette combinaison et accessibles à tout instant. Pour le reste, le soft s'articule à la manière d'un FPS des plus classiques, avec déplacement au clavier (selon les touches que vous aurez assignées dans le menu adéquat) et visée à la souris.

Chapitre 1 - Call me Ishmael

Dès que vous prenez le contrôle de Psycho, avancez droit devant à travers les rochers dans le but d'atteindre la crête. Durant le trajet, vous allez vous familiariser avec les divers contrôles que l'on vous demandera d'effectuer à l'écran. Ainsi, vous passerez accroupi sous une roche, sauterez par-dessus une prochaine, puis devrez effectuer un saut plus puissant en utilisant les capacités de votre combinaison (dans ce cas-là, utilisez la force maximum).

Une cinématique se déclenchera lorsque vous atteindrez un village en feu, puis il vous sera demandé de retrouver l'équipe Sierra. Une fois arrivé au pont, préparez-vous à lancer l'assaut contre des Coréens situés à l'autre bout. Faites

feu sur le réservoir de la Jeep ou sur le conducteur, puis éliminez les quelques soldats à pied.

Vous allez bientôt atteindre un pont brisé par-dessus lequel il vous faudra sauter grâce à la force maximum. Poursuivez votre route en vous dirigeant vers la marque verte indiquée sur votre carte, puis vous atteindrez un premier camp ennemi. Occupez-vous de ceux qui conduisent les Jeeps pour monter éventuellement à l'intérieur de l'une d'elles. Vous pourrez ainsi vous déplacer tout en mitraillant les soldats coréens autour de vous.

Avant de choisir de rejoindre la plage, vous avez la possibilité de remplir une quête secondaire en allant récupérer quelques informations au sujet de l'APC. Il s'agira alors de rejoindre la marque jaune indiquée sur le GPS. Les données à récolter se trouveront à l'intérieur d'un des baraquements, au fond de celui-ci.

Dirigez-vous maintenant vers la plage, en sachant que vous pourrez aller détruire la station de propagande située juste avant celle-ci et marquée en jaune sur la carte. Ceci fera office de nouvel objectif secondaire, et vous aurez à grimper en haut d'une colline pour pénétrer dans un bâtiment gardé par quelques soldats. Après les avoir éliminé, récupérez les explosifs (le C4) pour les placer sur la sorte de gros camion rouillé à l'extérieur (vous pouvez faire tout sauter avec une simple grenade).

Cet objectif rempli, cette route vers votre but principal, indiqué en vert. Évidemment, tâchez de ne pas entrer par la grande porte en vous faisant directement repérer, ce qui vous rendrait la tâche plus difficile. Quittez plutôt la route pour descendre et arriver par le côté gauche, puis commencez à éliminer quelques soldats. Prenez garde aux Jeeps et aux tourelles, puis atteignez le restaurant. Vous y trouvez quelques munitions et notamment le lance-missiles, qui vous permettra de détruire le tank situé plus haut sur la route et qui ne cesse de vous tirer dessus. Ce ne sera qu'une fois après l'avoir mis en pièces que vous pourrez continuer votre avancée sur la route principale et bientôt clôturer le premier chapitre...

Chapitre 2 - Shore Leave

Suite à la cinématique, commencez à descendre droit devant vous en prenant garde aux soldats coréens cachés dans cette forêt. Fixez donc le viseur doté d'un puissant zoom, ce qui vous permettra bien sûr de les abattre à distance. Vous allez bientôt recevoir un message radio vous demandant de récupérer l'enregistrement sur le lieu du crash.

Franchissez lentement le secteur enflammé en étant sûr de n'oublier aucun ennemi, puis vous parviendrez bientôt à la carcasse de l'avion. Repérez le lieu exact où sera situé l'enregistrement (une boîte de couleur orange) en vous aidant du repère vert de votre carte, puis après l'avoir récupéré, vous vous donnez pour objectif de rejoindre le soldat O'Neill.

Suivez simplement le nouveau point vert qui s'est ajouté à la carte pour le trouver en haut d'un rocher, à franchir à l'aide d'un saut puissant. Vous aurez ensuite à suivre O'Neill à travers la verdure, pour bientôt déclencher une séquence. Suite à celle-ci, vous vous retrouverez dans un véhicule assez résistant et doté d'une mitrailleuse.

Frayez-vous un chemin en suivant votre équipier et en éliminant au passage un maximum d'ennemis sur la périphérie. Pensez à rester mobile durant les assauts, car vous pourriez voir exploser votre véhicule en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.

Lorsque O'Neill vous donnera rendez-vous à la zone de largage, continuez de le suivre jusqu'à atteindre avec lui l'ADAV. Il va s'ensuivre une séquence durant laquelle vous devrez le protéger contre les assauts ennemis, puis après avoir éliminé suffisamment de Coréens grâce aux diverses munitions que vous trouverez ici, il vous sera demandé d'infiltrer le port. Vous devez vous y rendre en suivant la marque verte du GPS, puis une fois là-bas, tâchez d'éviter de rentrer par la porte principale lourdement gardée, comme le conseille O'Neill.

Vous aurez pour objectif secondaire de retrouver un stock de munitions contenant des lance-grenades et situé au premier étage du bâtiment indiqué par le point jaune. Suite à ceci, poursuivez votre route en direction du point vert, afin de monter dans le préfabriqué dans lequel se trouve l'ordinateur que vous devez utiliser. Une fois les données téléchargées, prenez la direction du sous-marin indiqué sur votre carte, puis montez rapidement à bord après avoir sécurisé le secteur si besoin. Ceci aura pour effet de déclencher la séquence de fin de chapitre.

Chapitre 3 - Adapt or perish

Suite à la séquence, frappez les deux hommes gelés pour récupérer leurs armes, puis montez sur les caisses pour ensuite effectuer un saut puissant et sortir de ce frigo. Une fois à l'extérieur, éliminez quelques ennemis assez résistants avant de foncer à l'intérieur de l'aéroglisseur qui vous attend au niveau du point vert.

Vous aurez à suivre Lee en utilisant votre GPS, mais également en écoutant les précieuses informations radio qui vous indiqueront toujours la direction à prendre. Après avoir perdu de vue votre cible puis l'avoir retrouvée, vous passerez à proximité d'un premier bateau, puis pourrez vous servir de l'inclinaison du deuxième comme d'un tremplin, afin d'atteindre un village au pied d'une falaise.

Vous pourrez alors quitter l'aéroglisseur pour éliminer quelques soldats ennemis, mais il s'agira de monter sur les escaliers en bois pour vous retrouver au bord d'une route gelée. Ayant pour nouvel objectif de vous diriger vers l'équipe Aigle, poursuivez votre avancée jusqu'à trouver Lazy Dane et le rejoindre via un saut puissant.

Vous ramasserez ici un lance-grenades qui sera bientôt d'une grande aide pour ce qui va suivre. Mettez ensuite le cap vers le tunnel avec votre équipe, tout en vous chargeant des aliens qui tentent de vous barrer la route. Vous atteindrez bientôt un secteur rempli de ces mêmes créatures et au niveau duquel un gigantesque alien apparaîtra.

Pour le vaincre, sachez que vous aurez à disposition quelques munitions placées à divers endroits autour de ce boss, et qui vous permettront de lui envoyer quelques roquettes dans la bouche. Une fois celles-ci épuisées, utilisez le lance-grenades pour l'achever, toujours en essayant de viser l'endroit d'où sort ses boules de glace. Bien entendu, vous serez constamment assailli par une horde d'aliens plus petits autour de vous, dont quelques-uns un peu plus gros qui pourront se montrer assez dérangeants. Il est même peut-être préférable de vous en charger avant de passer au plus gros morceau. Notez que s'il vous arrivait de vous faire geler, il est parfois possible de vous libérer en effectuant des mouvements rapides avec la souris. Bon courage.

Il ne vous restera plus alors qu'à entrer dans le tunnel dont la porte aura sauté au préalable grâce au C4 d'un de vos équipiers.

Chapitre 4 - Frozen paradise

Avant de sortir du tunnel, ramassez un fusil à lunette sur la gauche pour vous occuper des snipers positionnés en haut du porte-avions d'en face. Dirigez-vous ensuite vers ce dernier en suivant la route de gauche, puis sautez sur les blocs de glace dans lesquels il est encastré pour finalement pénétrer à l'intérieur.

Vous y trouverez quelques soldats coréens équipés d'une combinaison, puis devrez poursuivre par la porte située au fond à droite après les avoir abattus (Notez qu'un fusil GAUSS vous attendra contre des caisses pour vous faciliter la tâche).

Poursuivez dans les couloirs pour ensuite tomber dans un trou et vous retrouver dans une pièce contenant quatre ou cinq soldats à abattre. Après leur avoir réglé leur compte, placez-vous sur le distributeur de boissons, puis effectuez un saut puissant pour vous retrouver dans la pièce suivante.

Avancez ensuite tout droit pour vous retrouver à nouveau dehors et avoir quelques munitions sur votre droite. Sautez maintenant sur la glace du bas pour prendre en chasse le colonel Lee, toujours en vous dirigeant vers l'indicateur de couleur verte.

Sautez sur les différents rochers afin d'atteindre les hauteurs, puis vous pénétrerez dans un tunnel de glace. Vous recevrez un message radio concernant l'existence d'une mine. La position du complexe minier s'ajoutera alors au GPS. Allez-y en empruntant le chemin situé à gauche du gigantesque monstre se trouvant en hauteur (ignorez-le), en prenant garde aux soldats et aux aliens qui se trouveront sur votre passage.

Lorsque vous vous trouverez face au complexe, utilisez vos jumelles pour avoir une vue d'ensemble de toute cette installation, puis rendez-vous-y en descendant prudemment par la droite. Après avoir franchi l'entrée, vous recevrez un

message radio vous demandant de rejoindre vos équipiers en priorité, mais vous pourrez vous promener à l'intérieur du complexe pour faire un peu le ménage parmi les aliens qui peuplent le secteur.

Lorsque vous choisirez de rejoindre l'équipe (représentée par le point vert sur le GPS), vous aurez à vous défendre contre plusieurs assauts aliens, et ce durant quelques minutes, le temps que le C4 soit amorcé. Lorsque vous devrez abattre un alien de couleur jaune, vous saurez que l'assaut touchera bientôt à sa fin. Pénétrez enfin dans la mine pour clore le chapitre.

Chapitre 5 - Below the thunder

Dès l'arrivée dans la mine, il est conseillé d'activer votre vision nocturne afin de distinguer au mieux l'environnement qui vous entoure. Le GPS ne sera ici d'aucune utilité, mais le parcours à effectuer restera somme toute assez linéaire.

Avancez donc en poussant les obstacles qui vous bloquent le passage, puis vous atteindrez bientôt une cascade après avoir effectué un saut puissant. Pénétrez dans le tunnel situé à droite de celle-ci, puis vous vous retrouverez bientôt juste au-dessus de soldats en train de combattre quelques aliens.

Sautez donc à leur niveau pour faire le ménage, puis continuez d'avancer le long de l'unique chemin, en remontant une pente protégée par des tourelles. Une fois en haut de celle-ci, poursuivez à gauche pour grimper une série de rochers et abattre les soldats qui vous attendent sur la droite.

En continuant le long des rails situés au fond à gauche, frayez-vous un chemin à travers les ennemis pour bientôt retomber plus bas après avoir sauté dans le trou. Empruntez maintenant le chemin qui se trouvera dos à vous après votre saut, puis une fois au bout du tunnel, prenez à gauche pour poursuivre le long d'un large tunnel parallèle en sens inverse.

Vous y affronterez de nombreux Coréens et devrez poursuivre par la porte B, située sur la droite juste avant le virage (vous trouverez quelques munitions avant de pénétrer dans la pièce).

Dans cette nouvelle salle, débarrassez-vous des soldats postés ici et là, puis sortez par la porte située à l'étage, au fond à droite. Prenez l'ascenseur de gauche, avancez dans la pièce en face et reprenez à gauche pour pénétrer dans la salle des commandes.

Sortez par la porte de droite, descendez les escaliers et pensez à activer votre vision nocturne pour vous occuper au mieux des nombreux Coréens qui vous attendent. Une fois le ménage effectué, montez les escaliers d'en face (par rapport à la salle des commandes), puis franchissez la porte située au fond à droite. Traversez enfin les quelques pièces restantes jusqu'à atteindre une nouvelle salle des commandes et déclencher ainsi une séquence.

Chapitre 6 - From hell's heart

Durant les premières minutes, vous aurez à rester sur le train, ou du moins à proximité de ce dernier, tout en éliminant éventuellement les soldats postés le long du parcours. Si toutefois vous manquiez de munitions à ce stade, évitez donc de les gaspiller inutilement en vous laissant simplement transporter par le train jusqu'à son arrêt.

Comme on vous le demande dans le message radio, il va vous falloir vous diriger jusqu'à la tour située plus loin sur la droite pour tenter de stopper définitivement le train. Allez-y en vous frayant un chemin à travers les ennemis et en récupérant au passage quelques munitions placées ici et là, utilisez vos sauts puissants pour franchir les rochers qui mènent à la tour, puis une fois en haut de cette dernière, vous verrez malheureusement le train repartir.

Hâtez-vous de le rejoindre sans trop vous blesser en quittant la tour, puis le circuit reprendra de plus belle, avec quelques ennemis véhiculés à abattre et dont la position vous sera indiquée par O'Neill.

Au bout d'un certain temps, le train s'arrêtera à nouveau en pleine jungle et vous aurez pour objectif de protéger le conteneur. Il s'agira d'éliminer plusieurs vagues d'aliens et vous pourrez utiliser les nombreuses mitrailleuses placées à divers endroits des wagons pour y parvenir, ce qui vous permettra par ailleurs d'économiser vos propres munitions. La

réelle difficulté ici résidera dans le fait de ne pas vous faire toucher par le rayon des gros aliens. Tâchez donc de rester mobile durant l'instant où ils le propagent.

Une fois le dernier monstre éliminé, le train repartira et vous aurez à rester à proximité du conteneur jusqu'à la cinématique (avancez sur le pont pour la déclencher)...

Chapitre 7 - All the fury

Après le message radio d'Emerson, dirigez-vous le long des rails pour bientôt vous faire attaquer par une bande de Coréens. Après leur avoir réglé leur compte, récupérez éventuellement leurs munitions, puis rendez-vous jusqu'à la base indiquée par le marqueur vert (vous pouvez vous y rendre en Jeep si celle-ci est encore intacte).

Entrez en force dans ce secteur lourdement gardé pour ensuite vous mettre à couvert et commencez à abattre le maximum de soldats ennemis. Prenez garde aux tourelles postées sur les toits, puis remplissez votre objectif secondaire qui sera de récupérer des munitions et un lance-roquettes dans un des conteneurs situés au fond à gauche (représenté par la marque jaune).

Dirigez-vous maintenant vers votre objectif principal : le conteneur situé devant le grand hangar et lourdement protégé. Après avoir abattu quelques soldats pour vous laisser le temps d'exploser le tank avec deux ou trois roquettes bien placées, continuez l'assaut tout en allant récupérer d'autres munitions dans les dépôts indiqués en jaune.

Lorsque vous aurez abattu tous les hommes autour du conteneur, vous recevrez un message radio vous demandant de rejoindre la tour de contrôle. Son emplacement vous sera bien sûr indiqué sur le GPS, et vous pourrez vous y rendre en empruntant un des véhicules blindés du coin ou tout simplement à pied, comme bon vous semble.

Sachez néanmoins que l'accès à la tour sera bien évidemment gardé et là aussi, libre à vous de foncer tête baissée vers les escaliers intérieurs, ou au contraire d'avancer prudemment en prenant soin d'éliminer chaque soldat.

Quoi qu'il en soit, vous avez pour objectif de rejoindre le sommet de la tour et de transmettre les données en utilisant la radio sur la droite. Suite à la séquence, quittez la tour pour rejoindre la terre ferme, puis avancez vers l'avion crashé, dont l'emplacement est indiqué en jaune sur la carte. Vous trouverez à l'intérieur une précieuse arme dévastatrice portant le nom de PAX. Cette dernière sera placée dans une mallette située à l'intérieur de la carcasse.

Une fois le PAX en main, dirigez-vous vers le conteneur, puis un alien gigantesque surgira, tandis que vous serez d'un autre côté poursuivi par d'autres monstres de plus petite taille mais extrêmement gênants.

Tâchez de trouver une bonne planque parmi les conteneurs de gauche, puis tirez environ à huit reprises sur ce boss pour finalement en venir à bout. Il ne restera plus ensuite qu'à vous approcher du conteneur pour bientôt observer la séquence finale.

Crystal Caves

© Apogee

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur les touches suivantes :

WEUS	Mode dieu
NEXT	Niveau suivant
XTRQ	Augmente la puissance de feu

CTU : Marine Sharpshooter

© LSP / Jar Head Games 2003

INVINCIBILITÉ

Après l'avoir copié, éditez le fichier "autoexec"et changez la ligne :

"PlayerTakeDamage" "1"

en celle-ci :

"PlayerTakeDamage" "0"

MUNITIONS ILLIMITÉES

Appuyez sur la touche **9** en cours de jeu, saisissez le code `mpammo`, puis validez avec ENTER . Un son confirmera la validité du code.

Cue Club

© Midas Interactive / Bulldog Interactive 2000

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans les salles de discussion virtuelles :

CCC>SFX	Changer les sons
CCC>GOLD	Obtenir l'accès à toutes les queues, boules, tables et salles de discussion
CCC>RESET	Réinitialisation du joueur

Cultures

© THQ / Funatics Development 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur F2 pour aller à l'écran des options puis tapez les codes suivants:

`funspeedup`	Jeu plus rapide
`funexploration`	Supprime le brouillard de guerre
`funpicture100`	Capture d'écran
`funfillup`	Plus de ressources

Cultures 2 : Les Portes d'Asgard

© JoWooD / Funatics Development 2002

CHEAT CODES

Mettez la pause pendant le jeu et appuyez sur F2 sur le menu des options. Entrez l'un des codes suivants. Vous entendrez alors un son pour confirmer l'activation du code.

FUNCOLORS	Alterner les couleurs
FUNEXPLORE	Dévoiler la carte
FUNLARRY	Activer ou non les sons rigolos
FUNMAPSMALL	Capture d'écran avec un zoom de 25%
FUNMAPVERYBIG	Capture d'écran avec un zoom de 100%
FUNMOREFUN	?
FUNOUTTAKE	Jouer le morceau du CD Outtake.mp3

DÉBLOQUER TOUTES LES MISSIONS

Entrez l'un des codes suivants à l'écran de séléction des campagnes pour débloquer la mission correspondante. Un son confirmera le code.

OHODIN	Normandie
ZANZARAH	Angleterre
AMY	Italie
HADSCHI	Miklagard
HABSPASS	Warager Guard
SVENKOMMT	La bataille des byzantins
GOTHICRULES	Alexandrie
REGENGOTT	Baghdad
SCHATTENFREE	Mur de Wigrid

Cyber Empires

© SSI / Silicon Knights 1992

99 BOMBES

Appuyez sur C, A, C, A, Start, B avec la deuxième manette à l'écran de selection des vaisseaux. Un son confirmera le code.

Cyber Gladiators

© Sierra / Dynamix 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez rapidement ces codes :

WSWSWSADA	Continues illimités
WDJ-L	Disco Mode
W+AWSS+D	Lim Loss
LIJ	Active Carnigore
JILI	Active Shrapp

Cyberia

© Interplay / Xatrix

CODE DU TERMINAL

Devant le terminal de la section du laboratoire, près du bloc de recherche le code est EINSTEIN.

CODE DE LA PORTE

Le code pour la porte qui s'ouvre à l'aide d'un clavier numérique (il faut taper le code correctement sinon la porte explose) est : 2571.

Cyberia 2 : Resurrection

© Virgin Interactive / Xatrix

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier x.LOG (où x correspond au nom de votre pilote). Mettez 24 (36 en décimal) à l'offset 01. Désormais, vous aurez accès à chacun des 36 niveaux du jeu, en appuyant sur la touche L au cours d'une partie.

Cybermage

© Electronic Arts / Origin Systems 1995

PATCH SUR LE FICHIER DE SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier de sauvegarde (de la forme SAVE00x.dat où x représente le numéro de sauvegarde, avec x=0 pour la première sauvegarde)
Allez à l'offset 216917 (34F55 en hexa) et mettez E7 03 E7 03 pour avoir l'énergie au maximum.
A l'offset 1736 (6C8 en hexa), mettez E7 03 E7 03 pour avoir les pouvoirs au maximum.
A l'offset 1688 (698 en hexa), mettez E8 03 pour avoir 1000 points d'énergie au laser.

Cybermercs

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez simultanément sur ALT et F12 pour faire apparaître la ligne de commande. Tapez alors WLRNWHDAKF ou DOOMSDAY pour activer le cheat mode. La phrase "Cheatcode Enable" s'affichera pour confirmer que le code a été correctement entré. Appuyez alors simultanément sur ALT et F12, suivi de ENTER, puis saisissez l'un des codes suivants :

`DEX x`	Modifie l'habileté du personnage (où x est un nombre de 1 à 999)
`HIT x`	Modifie l'endurance du personnage (où x est un nombre de 1 à 999)
`INT x`	Modifie l'intelligence du personnage (où x est un nombre de 1 à 999)
`INVULNERABLE OFF`	Invulnérabilité déactivée
`INVULNERABLE ON`	Invulnérabilité activée
`MONEY x`	Argent supplémentaire (où x vaut un nombre entre 1 et 999)
`ONEKILL OFF`	Désactive la mort avec un seul tir
`ONEKILL ON`	Active la mort avec un seul tir
`STR x`	Modifie la force du personnage (où x est un nombre de 1 à 999)
`TIME OFF`	Désactive le temps
`TIME ON`	Réactive le temps

Cybernoid

© Hewson Consultants Ltd

VIES INFINIES

Lorsque vous définissez vos touches, tapez successivement Y X E et S (dans cet ordre). Vous obtiendrez une infinité de vaisseaux.

VIES ILLIMITÉES ET CHANGEMENT DE NIVEAU

Sur la page de titre tapez RQISTLIN et appuyez sur ESPACE. Vous pouvez ensuite aussi presser N pour changer de niveau.

Cybernoid II : The Revenge

© Hewson Consultants Ltd 1989

+ D'INFOS FORUM

ASTUCES

A l'écran titre, tapez NECRONOMICON pour des vies infinies.
Durant le jeu, faites une pause et appuyez sur la touche N pour passer le niveau en cours.

Cyberstorm

© Sierra / Dynamix

OBTENIR 1 MILLIARD DE DOLLARS

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez l'une de vos sauvegardes (Type *.CBS). Déplacez-vous à l'offset 28931 (en décimal) ou à l'offset 7103 (en hexadécimal). Puis, inscrivez la chaîne hexadécimale : 00 CA 9A 3B. Ceci vous permettra d'avoir 1 milliard de dollars.

Cyclemania

© Accolade

PLUS D'ARGENT EN MODE CHAMPIONNAT

Voilà une astuce qui permet d'obtenir plus d'argent lorsque vous êtes en mode championnat. Sauvegardez votre partie et quittez le jeu. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier de sauvegarde (CHAMP.DAT), et allez au secteur 0000000 déplacement 0000.Tapez alors FFFF. Sauvegardez ces changements. Retournez dans le jeu et reprenez votre partie. Vous aurez un crédit de 65 535 dollars.

PLUS AVOIR 50.000 $

Pour avoir 50.000 $, éditez le fichier CHAMP.DAT et remplacez les valeurs des offsets 00 01 (secteur 0000), par 50 C3.

TACTIQUE DE COURSE

Une bonne tactique est d'attaquer juste avant le sommet d'un col, puis de faire la descente à fond pour distancer vos poursuivants.

VICTOIRES

Ces méthodes ne sont pas fiables à 100 %, mais pourront vous aider à élaborer des stratégies.

ère méthode

Dès le début de la course, échappez-vous avec un coureur. Lorsqu'un adversaire vous aura rejoint, profitez de lui pour faire le relais. Attendez ensuite d'être environ à une dizaine de kilomêtres de l'arrivée pour attaquer.

ème méthode

Si l'arrivée de la course est en côte, prévoyez de la franchir avec un grimpeur en le faisant attaquer vers la fin.

3ème méthode

Avant d'atteindre un col, un sprint ou l'arrivée elle-même, attaquez à environ 2 Km puis sprintez s'il le faut. En étant dans la roue d'un adversaire, vous perdrez beaucoup moins de forces.

4ème méthode

Placez votre favori à l'avant du peloton pour le protéger

AVOIR LA MEILLEURE ÉQUIPE POSSIBLE

Dès le début de la saison occupez-vous des transferts des joueurs. Tenter d'échanger votre plus mauvais coureur contre un autre très légèrement meilleur (environ un point de plus de compétence). Recommencez cette manipulation avec tous vos plus mauvais coureurs. Après plusieurs transfert, vous vous retrouverez à la tête d'une des meilleures équipes avec les plus grands cyclistes.

REMPORTER UN SPRINT

Si le relief est plat à l'arrivée, attaquez à environ 5 km de l'arrivée puis sprintez à 2 km. Bien sûr, la technique marche mieux avec un sprinteur.
Si au contraire l'arrivée est en côte, lancez le sprint à 1 km de l'arrivée avec un grimpeur.

ATTAQUE DANS LES COLS

Dans un col, placez un grimpeur à 100 avec le relai vert. Ainsi, il restera dans les roues des attaquants.

MEILLEUR GRIMPEUR

Gilberto Simoni (Lampre) est surement le meilleur grimpeur du jeu. Il est facile à obtenir et pourra vous être d'un grand secours pour les étapes de montagnes. Il est capable de distancer ses adversaires de plusieurs minutes.

EQUIPE PLUS GROSSE

Pour obtenir une équipe de 40 joueurs au lieu de 20, optez en début de partie pour la MAPEI (MAP STEP). Cette astuce vous permettra de conserver vos joueurs en bonne forme et donc d'avoir de meilleurs résultats.

Cycling Manager 2

© Focus / Cyanide 2002

CONTRAT JUTEUX

Proposez un contrat à un sponsor fortuné. Comme montant initial indiquez la somme de 1 Euro mais la seconde fois, proposez 10 000 000 d'euros pour une durée de 12 mois.
Vous obtiendrez votre euro à la signature du contrat mais vos caisses seront créditées de la somme indiquée chaque mois.

Cycling Manager 3

© Focus / Cyanide 2003

DES CYCLISTES DOPÉS

Si vous voulez gagner une classique comportant des vallons, il vous faut un coureur avec au moins 75 points en vallon. Dans l'avant-dernière petite côte de la course, faites attaquer votre coureur juste au pied de celle-ci. Pour avoir plus de chance de réussir, il vous est possible de faire attaquer plusieurs coéquippiers en même temps, disposant chacun d'au moins 70 points en vallon.
Pour des courses planes par contre, il faudra privilégier des sportifs ayant au moins 80 points en sprint. A environ 6 km de l'arrivée, placez tous vos hommes en tête du peloton (prenez des relais), puis ne faites sprinter vos spécialistes qu'à 1600 m de la ligne.
Pour les contre-la-montre, privilégiez des coureurs ayant au minimum 76 en Contre-la-montre. Lors de la course, ne placez leur barre d'effort qu'à 80 %.

GAGNER SUR LE PLAT

Voici une méthode pour gagner sur le plat si le peloton arrive groupé dans les derniers kilomètres. Il suffit de le faire prendre un ravitaillement à environ 15 kilomètres de l'arrivée à l'un de vos coureurs (de sorte a ce qu'il puisse attaquer) et de lancer une attaque ininterrompue à 6 kilomètres jusqu'à 1,5 kilomètres de l'arrivée. Il suffira ensuite de sprinter pour remporter l'étape et parfois d'avoir un petit temps d'avance sur le deuxième.

Cyclone

© SSI / Raven Software

+ D'INFOS FORUM

ASTUCES AU LANCEMENT

Au lancement du jeu, tapez : CYCLONE 8385791 suivi des options suivantes :

`-D[E/M/H]`	Choix du niveau de difficulté (exemple -DE ou -DH)
`-Wx`	x est le nombre d'armes possédées (exemple -W3 donne les armes 1, 2 et 3)
`-Lx`	x est le numéro du niveau où l'on commence
`-Ax`	x représente le numéro du gant et varie de 1 à 3
`-J`	Vous fournit un jetpack

Exemple de lancement : CYCLONE 8335791 -L4 -A2 -DE

Cyril Cyberpunk

© Reality Bytes

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez les codes suivants :

RSGOD	Invulnérabilité
RSDOC	Points de vie au maximum
RSGOODIES	Toutes les armes, munitions et booster au maximum
RSKEYS	Toutes les clés
RSFUEL	Fuel au maximum
RSSHIELD	Bouclier activé
RSEND	Finir le niveau en cours et passer au suivant
RSLEVxx	Choix du niveau (remplacez xx par le numéro du niveau)
RSFLYxxyy	Aller aux coordonnées xx et yy du niveau en cours
RSGRAV	Aucune gravité
RSNUKE	Elimine tous les monstres du niveau en cours
RSLIFE	Vie supplémentaire
RSNOWALLS	Plus de collisions de sprites
RSDIE	Elimination du joueur

D

© Acclaim / WARP 1995

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : Les images qui parsèment cette solution sont tirées de la version Saturn du jeu.

Même si D n'est pas un jeu extrêmement long ou compliqué, il faut bien avouer que certaines énigmes sont tordues et risquent de bloquer pas mal de joueurs. Ce qui est un gros problème puisque le jeu doit obligatoirement être bouclé en moins de deux heures et que l'héroïne se déplace aussi vite qu'un escargot. Pour couronner le tout, certains passages doivent être exécutés dans un ordre bien précis, ce que le joueur ne peut évidemment pas deviner à la première partie...et comme D n'est pas vraiment le genre de jeu que l'on prend plaisir à recommencer maintes et maintes fois, ces raisons suffisent à elles seules à motiver l'écriture de cette solution.

CD1

La scène d'introduction commence. Le docteur Richter Harris, un homme pourtant réputé pour son calme et son sérieux, perd l'esprit et assassine de nombreuses personnes dans l'hôpital où il travaille à Los Angeles. Comme ce dernier s'est barricadé dan l'établissement et qu'il détient des patients en otage, la police ne peut intervenir.

Sa fille, Laura Harris, entend la nouvelle à la radio. Son sang ne fait qu'un tour et elle quitte son campus universitaire direction le lieu du drame. On remarquera au passage qu'elle conduit une superbe voiture de sport jaune...fille à papa va ! Elle pénètre dans l'hôpital, s'offusque à la vue des cadavres qui jonchent le sol et est rapidement téléportée dans un étrange château moyenâgeux.

C'est à vous de jouer ! Il va falloir retrouver le père de Laura. Vous commencez le jeu dans la salle à manger. Traversez-la en vous dirigeant vers la cheminée. Ceci est possible en contournant la table par la droite ou la gauche. Si vous la contournez par la gauche, le père de Laura va lui apparaître pour la mettre en garde. Ce monde est le fruit de son imagination et il entame une étrange transformation qui lui fait perdre le contrôle de lui-même. Ce genre d'apparition fantasmagorique aura lieu plusieurs fois dans le jeu et à chaque fois, le Dr Harris demandera à sa fille de fuir avant la fin de la transformation...ce que vous ne ferez pas puisque de toute façon la porte de sortie est verrouillée....

Profitons-en pour signaler que quatre scarabées se cachent dans le jeu. A chaque fois que vous en trouverez un, Laura aura un flashback plus précis d'une scène qui sommeille dans sa mémoire : dans laquelle on voit une femme se faire poignarder. Comme ces scarabées changent d'emplacement à chaque partie, il est impossible de prédire où ils apparaitront. La règle est donc juste de fouiller le plus d'objets possible.

Une fois que vous êtes face à la cheminée, prenez à gauche. Suivez le couloir jusqu'aux escaliers ; on observe au passage qu'un tonneau de vin se trouve sur la droite, on y reviendra. Vous montez l'escalier et vous retrouvez devant deux portes. Celle de gauche ne sert à rien puisqu'il y a juste un squelette dans le placard. Non, ce n'est pas une image...c'est un placard et... il y a... un squelette dedans. Mais oui, regardez par vous-même.

Bon, prenez donc la deuxième porte. Avancez tout droit vers la commode. Celle-ci possède 5 tiroirs. Le premier renferme une feuille de papier blanche et les autres sont vides. C'est ici qu'il ya une petite astuce : il faut d'abord ouvrir le tiroir 4 et ensuite directement le 2 pour qu'une manivelle apparaisse comme par magie !

Pour résoudre cette énigme, il fallait redescendre dans la salle à manger et plonger la feuille de papier dans le bol de

soupe qui se trouve sur la table. Les nombres 4 et 2 apparaissent alors en chiffres romains...logique non ? Non...pas vraiment, non...

Avant de quitter la pièce, ramassez la clef qui se trouve dans la cheminée.

Redescendez par l'escalier que vous venez de monter et dirigez-vous vers le tonneau à vin. Utilisez la manivelle sur ce dernier pour enlever les vilains pics qui se trouvent sur le mur de droite. Un chemin est donc dégagé. Cependant, il n'y a qu'une porte fermée au fond de celui-ci qui est d'ailleurs marquée du chiffre 78.

Le but est à présent d'ouvrir cette porte verrouillée. Vous vous rappelez de cette clef ramassée dans la cheminée ? Et bien elle ne sera pas utile ici. Retournez dans la salle à manger et utilisez ladite clef pour ouvrir la porte située à droite de la cheminée.

Entrez dans la pièce et dirigez-vous sur la gauche où une énigme vous attend. Un coffre s'y trouve et le code se compose de 2 chiffres. Il faut donc entrer le chiffre 78 pour l'ouvrir. Il y a cependant une petite astuce. Lorsque l'on rentre un nombre, le premier chiffre est automatiquement additionné au deuxième, modulo neuf. Il faut donc entrer le nombre 71 car 71+7=78. Le coffre s'ouvre et vous trouvez une bague.

Repartez vers la porte marquée d'un 78 et utilisez la bague pour la déverrouiller. Laura descend l'escalier et un gros rocher déboule derrière elle. Pas d'inquiétude cependant, elle va courir toute seule et s'en sortir en un seul morceau. Le rocher bloque cependant le passage et il est impossible de retourner en arrière.

Vous voilà dans une nouvelle pièce : la chambre d'enfant. Dirigez-vous vers l'objet circulaire qui se trouve à gauche de la porte au fond de la pièce et sur lequel on aperçoit des dessins d'animaux.
Tournez l'objet en question de façon à amener le cerf en bas, le coq en haut, le cheval à gauche et le lapin à droite. La porte est maintenant ouverte. Pour résoudre l'énigme, il fallait examiner le tableau présent sur un des murs et ...la solution apparait comme par magie.

Entrez donc dans la pièce. On remarque qu'elle contient une bibliothèque, ne vous en préoccupez pas pour le moment. Continuez tout droit pour ouvrir une nouvelle porte. Examinez les cadavres et récupérez une clef.

Retournez dans la chambre d'enfant et utilisez la clef dans le tiroir du bureau. Il s'ouvre et vous récupérez un bouquin.

Dirigez-vous vers la bibliothèque dans la pièce d'à côté. Insérez le livre dans cette dernière et un passage secret s'ouvre. Suivez-le et il est temps d'insérer le CD2...oui...déjà.

CD2

Vous voilà dans une salle circulaire. Au milieu de celle-ci se trouve un levier qui permet de faire tourner les murs. De cette façon, il est possible de dévoiler quatre chemins différents. Pour des raisons de facilité, nous les nommeront selon leur ordre d'apparition :

-Chemin 1
-Chemin 2
-Chemin 3
-Chemin 4

Chose impossible à deviner, il faut se rendre dans les chemins en suivant l'ordre suivant : 4, 2, 1,3

Si vous ne souhaitez pas connaître le détail de la résolution de la prochaine énigme, enclenchez le levier 5 fois de façon à arriver dans le chemin 2 et dirigez-vous directement 4 paragraphes plus loin. Pour les autres, commençons par utiliser le levier 10 fois pour pénétrer dans le chemin 4. Au bout de celui-ci, vous serez attaqué par un chevalier en armure. La scène d'action est en fait un QTE où il faudra entrer quatre touches de façon à esquiver trois fois, puis à pousser votre assaillant dans le vide. Il faudra entrer les touches GAUCHE, DROITE, GAUCHE puis le BOUTON A. Si vous faites une erreur, ce n'est pas très grave : vous tomberez dans le trou, remonterez par l'échelle et recommencerez le QTE du

début.

Ramassez l'épée que le chevalier a laissée tomber et retournez dans la salle circulaire. Enclenchez à présent le levier à sept reprises pour emprunter le chemin 2.

Vous êtes à présent dans un jardin. Avancez tout droit, vous remarquez une porte fermée sur votre droite ; insérez-y l'épée afin de l'ouvrir. Montez l'escalier, en haut, vous trouverez un télescope permettant d'admirer les étoiles. Il faut bouger un levier situé à droite de l'appareil pour choisir quelle constellation observer. Chacune d'entre elle est représentée par son signe astrologique zodiacal correspondant. Nous nous intéresserons au troisième signe en partant du haut, représentant le verseau et le quatrième signe en partant du haut, le sagittaire.

Jetez un coup d'oeil dans le télescope. Vous remarquez que la constellation du verseau est de couleur bleu claire. Tandis que la constellation du sagittaire est de couleur verte. Ce sont ces couleurs qui permettent de résoudre une énigme dans le jardin, retournez-y.

Vous voilà dans le jardin, avancez jusqu'au fond, où ce trouve une fontaine. À droite de cette dernière se trouve une statue représentant le signe zodiacal du verseau, à sa gauche, celui du sagittaire.

Sur chaque statue se trouve une série de huit interrupteurs de couleurs différentes. Pour le verseau, enfoncez le bouton bleu clair. Pour le sagittaire, enfoncez le bouton vert. La fontaine va alors se vider et l'eau va se déverser dans une autre pièce que nous n'avons pas encore visitée.

Retournez dans la pièce circulaire et enclenchez le levier 10 fois pour accéder au chemin 1. Vous y trouverez un coffre qui flotte sur l'eau. En fait, il est accessible car c'est l'eau de la fontaine qui est venue se déverser dans cette pièce. Ouvrez le coffre et récupérez un pistolet.

Retournez dans la pièce circulaire (c'est la dernière fois, promis !) et enclenchez le levier trois fois pour accéder au chemin 3. Il n'y a en fait qu'un cul-de-sac et le fond de la pièce est en fait un vitrail. Il faudra utiliser le pistolet pour tirer dessus et le briser. En regardant par ce trou béant, notre héroïne Laura apercevra une échelle. Elle l'utilisera pour monter au sommet d'une tour.

Une fois au sommet de la tour, elle rentre par une fenêtre. Vous voilà de nouveau dans un couloir sans issue. En fait, il faut se rendre au milieu du couloir et analyser le mur de gauche. Celui-ci va alors s'ouvrir sans raison, dévoilant le chemin vers la dernière énigme du jeu.

Vous êtes face à une machine munie de deux leviers et d'un bouton. Le bouton permet de faire tourner deux rouages de différentes façons en fonction de la position des leviers. Le but est de former la figure présente sur l'image ci-dessous.

Il y a évidemment une infinité de possibilité pour réaliser cette énigme. Il suffit de réfléchir un tout petit peu...bon OK, voilà une solution rapide.

1) Poussez les deux leviers vers le bas et appuyez sur le bouton.

2) Poussez le levier de gauche à fond en haut et laissez l'autre en bas. Appuyez sur le bouton.

3) Positionnez finalement les deux leviers au maximum vers le haut et enclenchez le bouton.

Un chemin va alors se dévoiler. Pénétrez-y et montez l'escalier

Vous voilà face à un tableau de femme.
Examinez-le, une scène cinématique psychédélique se lance et vous êtes devant le boss final : votre propre père.

Le pauvre homme a l'air totalement sous l'emprise de son " autre-lui " et vous dévoile la triste vérité. Votre famille appartient à la descendance de Dracula ! D'ailleurs, quand elle était petite, Laura a sauvagement poignardé sa mère avant de la dévorer ! Son père s'est ensuite arrangé pour effacer ce souvenir de sa mémoire - ce qui explique les

flashbacks où l'on voit une femme se faire poignarder pendant le jeu.

Mais l'heure est grave ! Le docteur Harris est sur le point de finaliser sa transformation et pour ce faire, il ne doit faire qu'un avec sa fille. Comprenez par là qu'il...a envie de...vous...manger ! Une fois qu'il aura fini de pousser des cris d'orang-outang, il vous faudra prendre une décision.

Bonne fin
Sélectionnez le pistolet et abattez-le. Il va s'effondrer et Laura va le prendre dans ses bras pour écouter ses dernières paroles. Il avouera d'ailleurs avoir fait tout cela par curiosité scientifique. Il finit par mourir et vous revoilà téléporté dans le hall de l'hôpital.

Mauvaise fin
Au lieu de dégainer votre arme, avancez dans sa direction. Il faut comprendre par là que vous avez accepté de vous laisser dévorer. Durant le générique de fin, la musique Rock sera remplacée par des bruits de mastication...miam ! Selon Kenji Edo, le concepteur du jeu, il s'agit de la vraie fin...sniff.

SEPTIÈME JOURNAL D'AGMIS

Entrée 574

Je sais qu'une chose terrible s'est produite. Je me sens profondément bouleversé.
C'est à cause de cela que je n'ai pas écrit dans ce journal depuis un certain temps. Je ne puis dire s'il s'est écoulé un jour ou dix jours depuis que je suis dans l'âge Gaelin. Depuis lors, j'ai dormi dans le lit, essayant d'oublier la monstruosité qui s'est emparée de mon esprit.
J'ai d'abord craint le pire. Je sais maintenant que le pire est inimaginable.
Père me parlait de mes prochaines leçons dans notre bibliothèque quand est apparu dans le ciel de K'veer un nuage monstrueux courant le long des murs de roche, puis se dirigeant vers la ville. Nous pouvions entendre d'autres gens crier dans D'ni.
Père m'a regardé droit dans les yeux et m'a dit: « Tu vas devoir partir pour Gaelin ». Il est resté pour chercher ma mère, en me donnant rendez-vous dans cet âge.
Depuis, je l'attends. Je réalise ce qu'est ce grand sentiment de crainte. J'ai perdu ma famille, mes amis, et même ceux que je ne connaissais pas, mais un jour peut-être ?

Entrée 575

Aujourd'hui j'ai décidé de surmonter cette dépression futile qui me ronge. Je dois continuer de vivre, ne serait-ce que par respect pour la mémoire de ceux que j'ai aimés. Je suis sorti prendre un peu l'air et apprécier la beauté de cet âge pour la première fois depuis mon arrivée. Père ne m'avait jamais amené ici, je pense que c'est un de ses travaux en cours. Même la caverne de liaison n'est pas aux normes de D'ni.
L'île principale est extrêmement petite. Je peux voir une autre île plus grande, au loin, et je me demande si elle n'est pas habitée. La nuit dernière, il me semble avoir vu des lumières, et j'ai cru entendre des chants...
Tous ces jours dans l'obscurité de la caverne doivent troubler mes sens.
Il me semble que je suis maintenant très autonome, j'ai pris tous les problèmes en considération. Le baril qui contient mes rations de nourriture se vide dangereusement
Mes choix possibles sont :
Pêcher du poisson autour de cette l'île, trouver un chemin vers l'autre île ou utiliser le livre de liaison pour rentrer à D'ni.
Pour moi D'ni n'est pas envisageable. Je suis sûr que beaucoup d'épreuves épouvantables m'y attendent.

Entrée 576

Ces poissons têtus refusent d'être mangés ! J'ai essayé de pêcher sans succès.
Devant ces mauvais résultats et mon eau douce baissant, j'ai bien peur d'être bientôt poussé de nouveau vers D'ni malgré mes craintes.

Entrée 577

Je ne sais pas s'ils veulent m'aider ou me faire cuire.
Il y a des indigènes sur l'autre île. Apparemment les bruits et les lumières n'étaient pas simplement dus à mon imagination.
Tôt ce matin un petit bateau est arrivé sur l'île, avec plusieurs jeunes enfants. Ils se sont mis à courir partout, particulièrement près de la sphère dorée, qui les intrigue. Naturellement, quand je me suis approché, ils ont déguerpi.
Rapidement, plusieurs bateaux ont entouré l'île, avec beaucoup de visages qui m'observèrent fixement jusqu'au

crépuscule.
Que suis-je pour eux ? Sûrement ces gens n'ont jamais vu un jeune D'ni.
De vieilles histoires de cannibales me sont revenues à l'esprit. Des histoires pour garder les enfants hors des âges qu'ils n'ont pas été autorisés à visiter...
Pourvu que ce soit seulement des histoires ...

Entrée 578

Ils veulent m'aider. Les indigènes savent que j'ai besoin d'aide. Ma détresse doit
être évidente dans mon état dépenaillé.
Quoique nos langues soient différentes, j'ai accepté l'invitation d'aller sur leur île. Il y avait un
petit festin nocturne, je ne sais s'il était en mon honneur ou pour un anniversaire. Quand le crépuscule est tombé, les aînés du village m'ont emmené dans une réserve cachée dans une des plus petites de ces îles dispersées.
Là, j'ai trouvé, à mon grand étonnement, des douzaines de livres vides ! Ce sont sûrement les livres utilisés pour l'Art.
Ceux-ci me permettront de ressortir de Gaelin. Pourquoi Père
a-t-il décidé de les garder ici, je l'ignore…

Entrée 579

Je suis retourné sur l'île principale aujourd'hui pour récupérer le livre de liaison vers D'ni, afin de l'étudier. Alors que je cherchais comment marchent les liens, j'ai trouvé une indigène dans ma chambre !
Elle était en train d'examiner la carte de D'ni quand je suis arrivé ; du coup, je me pose des questions: combien de fois est-elle venue auparavant ?
A-t-elle trouvé le livre de liaison dans la sphère dorée ?
Mon intention première était de la faire sortir de la chambre, mais elle prit une des cartes et me supplia de la lui expliquer.
Au bout de peu de temps, j'en arrivai à tenter d'expliquer à Noira chaque petite babiole, en dépit de notre barrière linguistique.
Moi: "D'ni." Par exemple.
Noira: "Duhneeee."
Moi: "D'ni."
Noira:"Dunny..."
Nous n'avons échangé que nos noms et D'ni, mais c'est le début de la communication.
La capacité d'assimilation de Noira peut être la clef pour dialoguer avec le reste des gens de Gaelin.

Entrée 1253

Je ne retrouve plus aucun de mes nouveaux journaux, je dois me contenter de remplir celui-ci.
Un homme portant le nom de K'aastor est arrivé ici à Gaelin par liaison ! Il prétend avoir réussi à ouvrir la vieille bibliothèque de mon père dans D'ni et avoir utilisé le livre de liaison qui mène ici. C'est passionnant de converser avec cet homme, et il semble être extrêmement intéressé par les Ages que nous avons créés.
Noira est aussi enthousiasmée que moi par la rencontre de ce D'ni. Ca fait si longtemps ! Et K'aastor affirme que la caverne de la ville est sûre... Tant de témoignages des années passées... Noira essaye de me convaincre de conjurer ces fantômes qui me font fuir depuis si longtemps.
Je me suis décidé. Demain nous retournons à l'endroit d'où je suis venu. Retour à D'ni.

HUITIÈME JOURNAL D'AGMIS

Entrée 736

Je ne pense pas que l'âge soit encore terminé. Mais même s'il ne l'est que partiellement, c'est de mes tentatives l'une des plus réussies.
Il fait assez froid ici, du fait que la nuit domine sur le jour. C'était le but recherché.
En dépit de l'air glacial, la vue des étoiles est spectaculaire. Je suis heureux d'avoir écrit cet Age juste pour Noira. Je suis sûr que ce cadeau de mariage lui plaira.

Entrée 738

Aujourd'hui était LE jour. Deux âmes ont promis de n'en faire éternellement qu'une. Et je lui ai offert le cadeau. Naturellement elle m'a fait un sourire magnifique. Elle mérite pourtant bien plus.
J'ai déjà commencé les plans pour une structure sur la petite île, un endroit d'où elle pourra observer toutes ces merveilles lumineuses dans le ciel. Il est maintenant trop tard pour continuer d'écrire. Je vais maintenant me coucher et je compléterai tous les détails de cette étonnante journée dans le journal de demain.

Entrée 768

La construction de l'observatoire d'étoiles est presque finie. Elle est d'une conception assez simple. Un dôme rotatif parmi les rochers. Il était plus difficile de concevoir le télescope. Découvrir les aspects technologiques du télescope était aussi pénible que d'apprendre à écrire. Plusieurs amis de Gaelin apporteront les derniers matériaux nécessaires au télescope, dans quelques jours.

Entrée 771

Elle n'a pas quitté Ge'airram depuis presque trois jours ! Il semble que Noira soit devenue plus proche des étoiles que je ne l'avais prévu. Je commence à avoir l'impression de passer au second plan. Bien sûr que non, et pourtant j'espère qu'elle reviendra à Gaelin avant que cet air glacial n'engourdisse ses sens. Je ne sais pas combien de temps elle s'assied là, en observant le flux des étoiles se déplacer à travers l'univers. Il est possible que le sentiment d'être là avec elles, là où la lumière et l'ombre fusionnent pour créer la beauté, la rendent épanouie.

Entrée 1263

Avec le sacrilège de K'aastor parmi nos âges, j'ai installé un code pour la salle de la réserve, de peur que sa folie ne le conduise à pire encore. Pour entrer dans la salle de la réserve il faut presser le symbole de Gaelin deux fois. Puis le symbole de Ge'airram une fois, Cissar deux fois, et finalement Alev une fois. Les symbôles représentent une importante figure dans chaque âge. Il m'arrive constamment de rentrer un code faux avec cette nouvelle sécurité, parfois je dois moi-même tout remettre à zéro et recommencer

NEUVIÈME JOURNAL D'AGMIS

J'aurais été moins surpris si Noira m'avait dit qu'elle avait inséré le marbre dans cet âge à la dernière seconde. Je n'étais pas préparé à voir ces structures massives de temples au-dessous de nous, quand nous sommes arrivés. Cissar représente vraiment une définition physique de nous deux. Étant le premier âge pour lequel nous avons collaboré complètement, il montre tout de notre imagination et de notre amour. Il était plus que facile de nous entendre avec la population de Cissar. Invités à pénétrer dans un des grands temples de pierre, nous nous y sommes régalés, et avons communié dans l'oeuvre.Mon premier but principal dans cet âge était d'obtenir un chemin facile pour aller du dessus de la falaise à la petite ville. La pente était dangereuse, et je ne voudrais pas avoir à recommencer. J'écrirais bien une

colline plus petite, mais il semble qu'en faisant ça, nous compromettrions gravement la liaison à partir des gens que nous avons rencontrés.

Entrée 1254

J'ai trouvé mon journal. Cette dernière entrée était importante; elle sera maintenant perdue probablement parmi toutes les autres. Il faudra que je note ici que l'Entrée précédant celle-ci est dans mon 7ème journal. Sans compter que ce journal est encore bien plus important. J'ai fait le lien de nouveau à D'ni. Les odeurs, les murs, l'air, les souvenirs... J'entends encore l'écho des cris perçants. Mes yeux ont commencé à pleurer dès le premier regard sur le panneau de liaison, sur K'veer, et les apaisements constants de Noira ont mis presque une heure pour calmer mes sanglots. Mon père, ma mère, ma soeur, tout le monde a disparu. Je n'ai pas eu besoin de voir la maison vide pour en avoir la preuve. Nous n'avons repéré aucun corps... je ne sais pour quelle raison. Noira croit qu'ils ont pu s'échapper, mais je sais la vérité. Et je crois également que Kaastor en sait plus sur ce qui est arrivé à D'ni qu'il ne m'en dit. Dans la bibliothèque de ma maison, j'ai constaté qu'Amerak se trouvait toujours là après toutes ces années.
Je ne pensais plus que je tiendrais à nouveau ce livre. La fierté de ma famille, un bel et vieil ouvrage conservé et transmis ensuite de génération en génération. Une relique. Mon héritage.

Entrée 1255

J'ai donné plusieurs livres vierges à Kaastor, un cadeau pour fêter mon retour à D'ni. C'est un homme intéressant, il a tout gardé en lui pendant plusieurs années depuis le désastre. En recherchant des livres vierges, il a trouvé ma bibliothèque par hasard. Et déchiffré le piètre code de mon père.
Noira a pris un congé de sept jours sur son Alev. Pendant son excursion j'offrirai à Kaastor une excursion sur Gaelin, et nos deux autres âges.

Entrée 1261

Je suis retourné à Cissar aujourd'hui, pour découvrir que l'impossible s'est produit. L'âge entier est inondé. J'ai vérifié la page, et il est évident que quelqu'un l'a bricolée. Kaastor est le premier suspect. Et Noira ne revient pas avant demain. Un autre D'ni pourrait avoir trouvé le livre ? et pourquoi ne pas l'avoir simplement pris au lieu de le saccager ? Je ne crois pas que je puisse réparer les dégâts, parce que ce lien se développe en spirales toujours plus loin et jusqu'au désespoir.

Entrée 1262

Une certaine forme de mal s'est abattue sur ma maison. Amerak est devenu comme Riven, ses belles plaines vallonnées sont devenues des déserts, les arbres sont maintenant d'affreux pieux de bois, il n'y a plus aucun signe de vie, l'eau claire est devenue une boue épaisse. Et les tremblements de terre sont abondants. Qui que ce soit ou quoi que ce soit qui ait la responsabilité de cela, il faudra que ça se paye.

Entrée 1264

La famille de Noira est venue me voir ce matin. Ils sont extrêmement inquiets de sa disparition depuis quelques jours, et moi de même. Son frère m'a jeté un regard fixe et perçant. Comme si je n'étais pas suffisamment malheureux. Je suis sans elle depuis une semaine. La disparition de K'aastor, en même temps que celle d'Alev, l'âge de Noira , m'a plongé dans le désespoir. J'ai parcouru nos âges. Recherché désespérément dans tout D'ni. Et crié son nom au milieu des rues. Je me suis épuisé. De retour à la maison à Gaelin, mon coeur a bondi quand j'ai trouvé la note de Noira. Quelques instants après, j'étais de nouveau dans les tourments. Les choses qu'elle a écrites me replongent dans les affres de la peur. Noira m'annonce que K'aastor est fou. J'étais d'une certaine façon parvenu à cette conclusion moi-même. Seulement, sa folie inclut sa dévotion pour ma femme et la mort pour moi. Il est difficile d'imaginer que j'ai accueilli cet homme presque comme un sauveur lorsque nous nous sommes rencontrés.
Il semble maintenant que K'aastor soit complètement prisonnier de son propre monde.
Un monde où je n'existe pas. Noira veut que je la rencontre dans Amerak à midi, heure de Gaelin. Dans Amerak. Là où K'aastor espère me faire un mauvais sort. Là où Noira espère nous sauver. Et là où j'espère que tout cela ne sera qu'un mauvais rêve. Réveillez-moi svp…

Entrée 1265

Je suis resté à regarder le panneau du livre. Comprenant pourquoi Noira ne voulait pas que j'amène quelqu'un dans Amerak.
Ceci pourrait mettre en danger non seulement nos vies, mais aussi nos amis. Elle brûlait ses dernières cartes pour nous. Je pouvais déjà dire en regardant l'image du livre de liaison que ce que K'aastor avait bricolé pour Amerak prenait maintenant son plein effet. L'île n'était plus seulement un endroit désagréable à regarder. Je pouvais voir que la totalité de la surface de l'île avait été changée pour le pire. Je me suis demandé s'ils avaient vraiment décidé malgré tout d'aller là bas. Néanmoins, j'ai placé ma paume sur l'image et je suis parti de la réserve. Les vapeurs acides me faisaient pleurer, et je pouvais sentir la chaleur de la terre brûlant presque la plante de mes pieds. La température extérieure était intense bien qu'il fasse nuit. Amerak était fortement instable.
Devant moi je pouvais voir un feu. Noira, mon amour, était là, le bras de K'aastor autour de sa taille.
"Bonjour Agmis !" a hurlé K'aastor, sa voix pleine de provocation.
"K'aastor ?" Il m'était difficile de jouer les idiots. Mais je l'ai fait pour de bon ne sachant pas à quoi m'attendre. Je mettais toute ma confiance en mon épouse.
En me rapprochant, je remarquai qu'il avait une arme. Une sorte de bâton. "Je n'avais pas prévu que votre âge serait dans un si mauvais état. A le voir ainsi, ça devrait aller encore plus vite pour vous que je ne l'imaginais."
J'ai jeté un coup d'œil vers Noira : elle tenait un livre de liaison. Elle l'a ouvert. "J'aurais préféré une meilleure méthode pour cela, Agmis."
L'arme de K'aastor s'ouvrit. "Je pense la même chose. Noira et moi en avons parlé pendant plusieurs jours. Nous nous comprenons l'un l'autre. Naturellement vous avez profité de la situation quand elle a voulu s'affranchir de son petit monde. Elle mérite mieux que vous."
Je pouvais voir Noira se mordre les lèvres.
J'ai secoué la tête. "Je ne comprends pas."
"Vous êtes trop jeune pour apprécier tout ce que la vie vous a donné. Moi, je sais en tirer profit. Honnêtement je ne vous veux aucun mal." La terre a tremblé, nous faisant presque perdre pied. Je dois dire que Noira commençait à s'agiter. K'aastor a ajusté son arme.
"Noira, c'est le moment de partir." Il a incliné la tête vers moi, "Au revoir Agmis. Votre livre se referme ici."
K'aastor a tendu la main vers Noira. Il l'a regardée avec surprise pendant qu'elle s'éloignait de lui et se rapprochait de moi. "Non Kas. C'est le tien qui se referme." La confusion de K'aastor n'a pas duré bien longtemps.
L'île s'est fendue d'elle-même. La fente a commencé juste devant les pieds de K'aastor et il s'est retrouvé de l'autre côté par rapport à nous. Un quart de l'île s'est à moitié cassé sur ma droite, un suintement rouge a commencé à couler des bords de la terre déchirée. Amerak vivait ses derniers instants. J'ai entendu une explosion étrange venant de l'arme de K'aastor pendant que la lumière jaune s'envolait dans le ciel.

"NOIRA !!! Ne le laisse pas toucher le livre !"

Les tremblements de l'île nous avaient jetés loin l'un de l'autre. Noira et moi nous sommes rapprochés. Elle a ouvert le livre. Soudain une crevasse s'est ouverte entre nous. Noira est tombée en avant vers la chaleur du volcan. J'ai fait un petit saut au-dessus de la crevasse. Puis Noira et moi nous sommes étreints pour la première fois comme si notre vie en dépendait. "Le livre ?"Elle a secoué la tête, "Il est tombé," ai-je chuchoté. "Je n'en ai pas apporté d'autre,"
"Je sais." Et nous nous sommes encore enlacés, dans ce qui pourrait bien être notre dernière étreinte..
"Agmis !!!" K'aastor me visait avec son arme de l'autre bord de la crevasse. "Ote tes mains de ma femme." K'aastor a sorti un livre de liaison de son manteau. "Noira ? Dis-moi que tu t'agrippes à lui par frayeur ?"
"Non Kas." Noira a fait un pas près du bord de la large crevasse qui le séparait de nous deux.
"Tu sais bien ce qui se passe."
Je pouvais voir que notre petit morceau d'île s'enfonçait lentement dans le sol en fusion. K'aastor comprit notre situation, "Alors vous mourrez ensemble." Il a agité le livre de liaison qu'il tenait. "Je n'aurais jamais dû ouvrir la chambre forte de votre bibliothèque, ni visité l'âge de la sphère. Pour une fois ma curiosité m'a aidé. J'ai trouvé ceci dans ta réserve, Agmis. Je ne sais pas où il mène mais il me fera sortir d'ici. Je suis sûr que je trouverai là-bas une épouse qui n'essayera pas de me tuer."
Je pouvais voir que l'îlot de terre où se tenait K'aastor commençait également à fondre lentement vers le bas. Plusieurs

geysers de lave commencèrent à éclater autour de nous. Noira a secoué sa tête. "Kas. Donne-nous le livre."
K'aastor a ri. "Quoi ? Agmis m'agace. Tu m'as trahi. Et tu décides qui doit vivre et qui doit mourir?" Noira s'est reculée de la crevasse pendant que la lave commençait à gicler près du bord. "Tu as été seul trop longtemps. Tu es dangereux. Je suis désolée de ne pas t'aimer. Mais si tu m'aimes... Je veux vivre."
Je pouvais à peine voir le visage de K'aastor, la lave giclait trop haut au-dessus de la crevasse entre nous. Mais je voyais qu'il souffrait. Dans la lumière qui émanait de la terre ardente, je pouvais voir que pour K'aastor, c'était tempête sous un crâne. Le livre d'enchaînement est tombé presque à mes pieds.
"Merci Kas."
Noira s'est retournée vers moi pour ramasser le livre, des larmes coulaient sur son visage. Il nous restait peu de temps pour partir, notre île était presque réduite à néant. Celle de K'aastor devenait une mer rouge. Noira est partie en premier. Levant la tête de l'image de liaison, je regardai K'aastor levant la tête vers le ciel, à travers les geysers. Je le vis pointer son arme sur moi. Je lui demandai " Que veux-tu vraiment?" K'aastor répondit "Veille à son bonheur." Puis il baissa son arme. J'ai hoché la tête et je suis parti. Plus tard cette nuit-là, Noira me raconta tout de K'aastor. Sa dure petite enfance, son adolescence sans amis, et ces années de solitude passées sur son âge de glaces. Le dernier souvenir que je garderais de lui serait son visage caché derrière les geysers de feu, regardant vers le ciel. Comme s'il pouvait y avoir une réponse à ses problèmes, cachée dans les étoiles. Je pleurerais plus tard pour cet homme.

Entrée 1266

Je ne me suis pas trop posé de questions quand nous somme venus la première fois à Elanif. Il n'y a aucune sortie de cet âge. J'ai bien un livre de liaison, mais il n'est pas à ma portée. Je suis allé trop loin dans la sécurité quand je l'ai fabriqué, estimant qu'il ne suffisait pas d'empêcher l'accès d'étrangers à mes âges. Le livre de liaison pour retourner à Gaelin est enfermé dans une grande salle creusée dans la roche. La seule façon d'y accéder est d'utiliser une clef. Je n'en ai qu'une, et elle est toujours rangée dans la réserve. Noira et moi en avons discuté ensemble, mais il semble bien que nous allons rester coincés ici pendant un bon bout de temps.
Je n'ai pas eu le temps de donner le nouveau code d'accès de la réserve aux parents de Noira ou à quelque autre de nos connaissances. Notre seule chance est que quelqu'un trouve mes journaux, et parvienne à déchiffrer ce code. Alors si tout va bien il apportera la clef avec lui. Sinon nous resterons emprisonnés ici tous les deux.

KAASTOR (TAIGA)

7/12

Je dois me dépêcher. Même pendant que je griffonne ces courtes notes dans mon journal, D'ni est enveloppé par un grand nuage vert d'une origine inconnue. Il semble venir tout droit des nombreux murs entourant la ville. De ma fenêtre, je peux voir les gens se sauver dès que les premières effluves de la vapeur nocive atteignent leurs nerfs olfactifs. Je ne peux écrire plus longtemps, je dois partir pour Kormeka...

7/26

J'ai passé les quatorze derniers jours à réaménager l'âge de ma famille. Je ne crois pas que je sois repassé à Kormeka depuis la mort de mon père, le jour du "Troisième Festin du Créateur" il y a bien des années.
Je me souviens bien des funérailles... il avait demandé à être déposé dans le grand chaudron de lave tourbillonnante qui bout au bord de l'île, paré de ses longs vêtements de cérémonie de la Guilde. Je me revois regardant vers le bas, ressentant la chaleur pénétrante de la lave en fusion, observant pendant que ses vêtements s'enflammaient, puis mon père a glissé sous la lave... Depuis, personne de ma famille n'est revenu. Ma mère m'a donné le livre de Kormeka juste avant qu'elle et ma sœur ne s'échappent de D'ni par les tunnels tortueux menant au monde de la surface.
J'ai choisi de rester dans D'ni, pour protéger les Ages merveilleux que mon père a écrits, et les pitoyables essais que j'ai faits..
J'ai été refusé encore et encore, chaque fois que j'ai essayé d'entrer dans la Guilde des Auteurs.
Je sais que j'ai du talent, mon père me l'a dit. Il a dit que j'avais un grand potentiel... mais quand je relis maintenant

certains des livres qu'il a écrits dans sa vie, j'y vois quelques erreurs très graves. Au bout d'un certain temps, chacun de ses Ages s'autodétruirait, tout simplement, s'effondrant sur lui-même.
Je recopie actuellement l'un de ses Ages les plus remarquables, Go'arsa. Belles plages tropicales, des eaux bleues saisissantes, et une montagne couverte d'une végétation verte. Mais il y a une faille mortelle au plus profond du sol de Go'arsa, un déséquilibre chimique qui finira par le transformer en acide, provoquant la mort pour toutes les formes de vie..
Je passerai mon temps à restructurer les mots de mon père jusqu'à ce qu'on puisse retourner à D'ni en sécurité, ainsi, je sauverai son âge le plus merveilleux.

8/??

Je crois qu'il est temps de retourner à D'ni. Mes expériences ont échoué avec tous les livres de mon père ; ils semblent maintenant irréparables. Tous excepté celui de Go'arsa. Cet Age ne s'est pas autodétruit de façon catastrophique, comme je l'avais prévu. Les échantillons de sol que j'y ai prélevés après mes changements sont concluants : j'ai réparé la ligne qui contenait la mortelle erreur de syntaxe !
Mais maintenant le paradis tropical que Go'arsa était par le passé n'existe plus. Par une étrange conséquence de mes réparations, Go'arsa est maintenant complètement couverte d'une épaisse couche de glace avec des crevasses profondes remplies de neige. J'ai été obligé de renommer cet Age Taiga, pour mieux se conformer à son nouvel aspect.
Je ramènerai Taiga à D'ni, où il y a plus de livres pour continuer mes études.

8/26

Je crois que d'autres Ages ont survécu ! J'ai découvert plusieurs livres, dont un livre doré de famille. Le nom de l'Age est Amerak, et quand je l'ai feuilleté, je l'ai trouvé plus défectueux que bien des livres de mon père.
Si je ne fais rien, il va bientôt s'autodétruire. Je suis sûr que j'ai trouvé tous les bons symboles.
Maintenant je dois juste les transférer à partir du livre où je m'exerce vers celui d'Amerak.
Tout en écrivant ceci, je compulse l'autre livre de liaison. L'Age, comme les autres, est défectueux, mais le grand dôme doré au bord de l'île a attiré mon attention. Je dois y aller pour non seulement rechercher s'il y a des survivants, mais pour voir ce dôme.
À côté du livre de liaison il y avait un journal, écrit par un homme appelé Agmis. Il a, comme moi, à peine trouvé assez de temps pour gribouiller une note à l'attention des futurs visiteurs de D'ni. Il a dit qu'il va se connecter à G'nidih, pour échapper au nuage de gaz.
Je laisserai mon journal et le livre de Taiga ici dans D'ni jusqu'à ce que je revienne.

9/2

Agmis m'agace. On ne sait jamais ce qu'il pense, et pourtant il n'arrête pas de parler. Il ne mérite pas une belle épouse comme Noira. Je crois qu'il y a entre nous quelque chose qui n'a jamais existé entre elle et Agmis. J'ai le cœur qui me monte aux lèvres chaque fois qu'elle me regarde et me sourit, les commissures de ses lèvres se courbant vers le haut avec une timidité feinte. Je crois que je suis tombé amoureux, et je pense que ce sentiment est partagé. Pour être agréable à ma sirène Noira, je fais actuellement les corrections dont les Ages évidemment défectueux d'Agmis ont désespérément besoin. Je vais passer le plus clair de mon temps sur l'Age qui exige le plus mes talents : Amerak.

9/7

Je dois m'organiser avec prudence maintenant. Pas plus tard qu'hier, comme je passais dans une des nombreuses bibliothèques privées abandonnées de D'ni, j'y ai rencontré Agmis, clairement fâché. Il m'a demandé si j'avais bidouillé ses Ages ; J'ai simplement répondu "non, Agmis, je ne les ai pas « bidouillés »... Je les ai corrigés." Il a eu le culot de m'informer que j'avais démoli l'Age de sa famille, et beaucoup d'autres livres qu'il avait écrits. L'un d'eux, m'a-t-il dit, était presque totalement détruit. Amerak. Mon but était réellement de ramener ces mondes à un état d'équilibre, mais je dois avoir mal écrit un ou deux symboles. Bon, j'ai appris quelque chose. Maintenant, au moins, je peux utiliser ma bourde à mon avantage. Tout que j'ai à faire est d'attirer Agmis à Amerak et faire en sorte qu'il reste prisonnier de ce monde en ruines.
Puis Noira et moi pourrons être ensemble... pour toujours.

Ah, ma Noira ! Je l'aime de plus en plus chaque jour... comme mon mépris pour Agmis se développe. Pourquoi doit-il toujours être là, faisant obstacle à notre amour qui est si évident ? Peu importe.
La nuit dernière, Noira a accepté mon plan pour piéger Agmis. Elle doit lui écrire une lettre lui demandant de venir à Amerak tout de suite. Quelques jours avant, elle et moi nous réfugierons dans un âge préservé, Taiga en principe. Nous le laisserons fureter et découvrir tout ce qu'il veut ; Je prendrai ce journal avec nous.
Noira déposera alors la note dans G'nidih, et nous attendrons qu'Agmis parte vers son tragique destin. Nous vivrons alors le reste de nos vies dans les Ages de splendeur engendrés par ma plume.

NOIRA

Entrée 324

Je suis rentrée d'Alev aujourd'hui. Il semble être plus beau chaque fois que je le visite. Naviguer à travers ses eaux bleues, la lumière du soleil dansant sur les vagues, est une expérience qu'on n'oublie jamais. Cependant toutes les bonnes choses ont une fin, et j'attendais avec intérêt de revoir Agmis mais en rentrant, je n'ai pu le trouver, et mes amis dans le village de Gaelin m'ont dit qu'il était parti pour D'ni. J'y suis allée et j'ai trouvé le livre de liaison blanc sur la table dans la bibliothèque de son père. Comme j'étais impatiente de le revoir, je me suis aventurée dans l'âge glaciaire de K'aastor, Taiga, et j'ai trouvé la chambre durant mes recherches. A l'intérieur, il y avait son journal, que j'ai lu et j'ai ainsi appris son engouement pour moi ! Je ne sais pas ce qui l'a amené à conclure que j'ai jamais eu pour lui d'autre sentiment que la simple gratitude de nous avoir permis de retourner à D'ni !
Il devrait être évident, même pour lui, que mon coeur appartient à Agmis et pour toujours.
Il devrait se rendre compte que ses sentiments ne sont pas partagés. Mais pire que la révélation de ses vrais sentiments pour moi, j'ai découvert ses plans pour se débarrasser d'Agmis afin de me permettre un futur avec lui ! La vie sans Agmis ne m'est pas envisageable, mais un futur avec K'aastor est bien pire ! Je repoussais juste le journal loin de moi quand K'aastor est arrivé. Heureusement il n'a rien vu et ne s'est pas aperçu que je sais tout de ses vrais sentiments pour moi malgré tous ses efforts pour les dissimuler. C'est un bon menteur et si je ne savais pas déjà la vérité, son comportement d'aujourd'hui me donnerait à penser que nous sommes de bons amis, sans plus. Craignant ce qu'il peut faire à Agmis si je le laissais seul, je suis restée pour l'occuper en l'écoutant discourir sur son passé et ses projets pour l'avenir.

Entrée 325

Je suis allée avec K'aastor rechercher des âges dans les bibliothèques de D'ni, et il en a profité pour me raconter sa vie. Pendant ce temps, mon esprit était à mille lieues de là, à réfléchir à la façon de débarrasser Agmis de K'aastor et le faire sortir de ma vie. J'ai d'abord pensé que la solution la plus évidente était de l'emprisonner dans Taiga en détruisant le livre de liaison pour D'ni. Il a plusieurs livres vierges là-bas, qu'il aurait pu utiliser pour augmenter le nombre de ses mondes en cas de besoin. Au moins de cette façon il ne serait pas emprisonné seul pour toujours. Ceci aurait nécessité une préparation soigneuse mais j'avais très envie de le faire…lorsque K'aastor se mit à m'exprimer de vive voix ses sentiments pour moi. Ils sont beaucoup plus forts que je ne l'avais compris tout d'abord. Si forts qu'il a prévu de tuer mon amour, Agmis, en l'emprisonnant dans l'âge ruiné d'Amerak ! D'où peut-il tenir que je l'aime me dépasse complètement. Il m'est impossible de comprendre les chaînes confuses de pensées qui traversent son esprit mauvais ! Il m'exaspère tellement que je puis à peine continuer cette mascarade, mais je pense alors à Agmis, et l'idée de me retrouver en sûreté dans ses bras me persuade qu'il faut que je fasse comme si de rien n'était. Plus K'aastor me parle de lui-même, plus je le déteste et plus je crains qu'il puisse être dangereux avec d'autres ; j'ai donc décidé de le piéger dans Amerak plutôt que dans Taiga.

Entrée 326

J'ai écrit la lettre pour Agmis, lui demandant de me retrouver dans Amerak demain, et je l'ai laissée dans le bureau de

Gaelin exactement comme K'aastor me l'a demandé. Toujours enfermé dans son propre monde, il n'a pas pensé à vérifier la lettre avant que je la dépose. Je suis toujours stupéfaite de l'entière confiance qu'il me porte, alors que nous nous connaissons depuis si peu de temps. Je suppose qu'il ne doute pas un seul instant de mon amour pour lui, c'est ce que je voulais ou plutôt ce dont j'avais besoin pour que mon plan fonctionne. J'ai pu révéler son plan à Agmis dans la lettre qui était censée le duper en l'enfermant à Amerak, tandis que K'aastor pensait que je participais à ses projets et que j'étais amoureuse de lui. Dans la lettre, j'explique le plan de K'aastor pour rejoindre Amerak avec notre propre livre de liaison, puis allumer un feu. Je raconte comment K'aastor et moi sommes censés l'attendre, puis laisser tomber le livre de liaison dans le feu au moment où nous touchons l'image, le laissant emprisonné. Cependant, s'il apporte un de ses propres livres de liaison à Amerak, K'aastor doit le lui prendre et s'en servir avec moi pendant que les autres livres brûleront, le laissant réduit à mourir de faim sur Amerak. Mais je lui dis par-dessus tout combien je l'aime, et que je ne vais avec K'aastor que pour le sauver.
K'aastor a pensé à presque toutes les éventualités. C'est comme s'il avait oublié ou jamais même réalisé la profondeur mes sentiments pour Agmis. K'aastor est évidemment inexpérimenté et irrationnel dans son comportement, mais que puis-je attendre de lui alors que ses sentiments sont à peine raisonnables ? Une haine froide assez forte pour vouloir assassiner quelqu'un n'est pas une émotion normale. J'ai mauvaise conscience que cela doive finir ainsi, d'une certaine façon je suis aussi mauvaise que lui, mais c'est la seule façon de sauver mon amour. K'aastor a causé suffisamment de dégâts comme cela... Amerak était si beau, j'aurais préféré découvrir plus tôt les sentiments de K'aastor pour moi, et lui dire qu'ils n'étaient pas partagés, peut-être alors n'aurait-il pas essayé d'arranger Amerak pour moi, et l'âge de la famille d'Agmis, qui avait traversé des générations, ne serait pas ruiné. Mais il est inutile de ressasser tout ceci maintenant, personne ne peut changer le passé, je ne devrais pas me faire de reproches. Je dois me concentrer sur le présent et sur ce que je puis faire maintenant, les détails de mon plan ne sont pas encore finalisés, aussi dois-je me dépêcher, il doit être prêt pour demain, il doit fonctionner pour notre salut commun. Je ne pense pas que je pourrais supporter de perdre Agmis …

D.o.g. Fight For Your Life

1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

MMACTIVATE	Passage au niveau suivant
MMFAITHNOMORE	Invulnérabilité
MMFERRARI	Nouveau buggy
MMGHOST	Pas de collisions
MMJUSTICE	Détruit tous les ennemis
MMLEVITATE	Mode passe-murailles
MMPARANOIDE	Booster pack pour le buggy
MMTRIGGERHAPPY	Le plein de munitions

Da Vinci Code

© 2K Games / The Collective Inc. 2006

CHEAT CODES

Allez dans le menu des codes se trouvant dans les options (lorsque vous mettez la partie en pause) et entrez l'un des termes suivants selon l'effet désiré :

`Apocrypha`	Tous les visuels de la base de données
`Clos Luce 1519`	Choix du niveau
`Et In Arcadia Ego`	Tout débloquer
`Phillips Exeter`	Mort en un coup de poing
`Royal Holloway`	Mort en un tir
`Sacred Feminine`	Santé doublée
`Vitruvian Man`	invincibilité (à faire pour les deux personnages)

RETOUR AU LOUVRE

Sur l'écran titre, allez dans les options pour accéder au menu des codes, et entrez le mot : **THE VITRUVIAN MAN** pour atteindre l'avant-dernier niveau du jeu.

LE CODE DE LA BOÎTE

Le code est : 13, 21, 34.

Daikatana

© Eidos Interactive / Ion Storm 2000

CHEAT MODE

Lancez le jeu avec le paramètre +set console 1 puis utilisez les codes suivants :

BOOST ACRO	?
BOOST ALL	Toutes les stats sont améliorées
BOOST ATTACK	Attaque améliorée
BOOST POWER	Augmentation de puissance
BOOST SPEED	Améliore la vitesse
BOOST VITALITY	Vitalité améliorée
CAM_NEXTMON	Passe d'un monstre à l'autre pour le niveau en cours
CAM_NEXTSIDEKICK	?
CAM_TOOGLE	Passe d'une caméra à l'autre (3 en tout)
CHEAT 0	Désactive les cheats
CHEAT 1	Active les cheats
CMDLIST	Liste toutes les commandes de la console
DEVELOPER 0	Désactive les messages du moteur du jeu
DEVELOPER 1	Active les messages du moteur du jeu
G_UNLIMITED_AMMO 1	Munitions illimitées
GIVE_ALL_WEAPONS	Toutes les armes
GIVEALL	Toutes les armes
GOD	Invulnérabilité (God mode)
HEALTH 100	Augmente la santé
MAP x	Choix du niveau (où x est un nom de niveau), vous perdez vos armes et power-up
MASSACRE	Tue tous les monstres du niveau
NOCLIP	Mode passe-murailles
NOTARGET	Invisibilité
RAMPAGE	Mode fureur
SCREENSHOT	Capture d'écran
TIMESCALE x	Change la vitesse du jeu (où x = 1.0 par défaut)
WEAPON_GIVE_GASHANDS	Nouvelle arme dans l'Episode 1
WEAPON_GIVEx	Sélectionne l'arme x (où x est un nombre de 1 à 10)

Choix du niveau :
CHANGELEVEL x

Remplacez X par l'un des codes suivants selon le niveau souhaité :

E2M4A	Acropolis 1
E2M4B	Acropolis 2
E2M4C	Acropolis 3
E2M4D	Acropolis 4
E2M4E	Acropolis 5
E4M1A	Alcatraz 1
E4M1B	Alcatraz 2
E4M1C	Alcatraz 3
E2M3A	Athens 1

E2M3B	Athens 2
E2M3C	Athens 3
E4M2A	Beneath the Rock 1
E4M2B	Beneath the Rock 2
E2M2A	Catacomb 1
E2M2B	Catacomb 2
E2M2C	Catacomb 3
E1M4A	Crematorium 1
E1M4B	Crematorium 2
E1M4C	Crematorium 3
E3M5A	Crypt of Nharre 1
E3M3A	Dungeon 1
E3M3B	Dungeon 2
E3M3C	Dungeon 3
E3M6A	Gharroth's Throne 1
E1M6A	Icelab 1
E1M6B	Icelab 2
E1M6C	Icelab 3
E2M5A	Lair of Medusa 1
E2M5B	Lair of Medusa 2
E2M5C	Lair of Medusa 3
E2M5D	Lair of Medusa 4
E2M5E	Lair of Medusa 5
E2M1A	Lemnos Isle 1
E2M1B	Lemnos Isle 2
E2M1C	Lemnos Isle 3
E1M1A	Marsch 1
E1M1B	Marsch 2
E1M1C	Marsch 3
E4M4A	Mishima Labs 1
E4M4B	Mishima Labs 2
E4M4C	Mishima Labs 3
E4M5A	Mishima's Hideout 1
E3M2A	Passage 1
E3M1A	Plague Village 1
E3M1B	Plague Village 2
E3M1C	Plague Village 3
E1M5A	Processing 1
E1M5B	Processing 2
E4M6A	S.E.A.L. Training Center 1
E4M6B	S.E.A.L. Training Center 2
E1M2A	Sewer System 1
E1M2B	Sewer System 2
E1M3A	Solitary 1
E1M3B	Solitary 2
E4M3A	Tower of Crime 1
E4M3B	Tower of Crime 2
E4M3C	Tower of Crime 3
E1M7A	Vault 1
E1M7B	Vault 2
E3M4A	Wyndrax Tower 1
E3M4B	Wyndrax Tower 2

Damage Incorporated

1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, maintenez enfoncée la touche CTRL et entrez l'un des codes suivants :

ACID	Vision infrarouge
ARM	Armure maximale
ASLAG	Toutes les armes et munitions, le plein d'énergie
ASD	Super saut
ATHEIST	Invulnéravilité (God mode)
AXES	?
BLUE	?
CHAT	Fait parler les membres de l'équipe
DETH	Lance-roquettes avec munitions
EXT	?
FREEDOM	Donne 2 fusils et toutes les munitions
GODEYE	Les objets et ennemis sont affichés sur la carte
HDCS	?
HELL	Le plein de santé
HORSE	Toutes les renades
KLATU	Gèle tous les ennemis
KSA	Tue le membre 1 de l'équipe
KSB	Tue le membre 2 de l'équipe
KSC	Tue le membre 3 de l'équipe
KSD	Tue le membre 4 de l'équipe
NIMROD	Les membres de l'équipe se rebellent contre vous
OXY	Le plein d'oxygène
PHISH	?
PHNX	Donne le plein de santé à toute l'équipe
QED	Mission accomplie
SOIA	Passe à la mission supérieure
THRILL	Donne toutes les armes à toute l'équipe
TOZT	Lance-flammes
VENT	MP5N avec munitions
VOMIT	Le champ de vision passe à 170°
WOO	Donne 2 pistolets et toutes les munitions
XSE	Donne un M16 et toutes les munitions

Damnation

© Codemasters / Blue Omega Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARME SURPUISSANTE

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **BlowOffSomeSteam** pour débloquer l'arme la plus puissante du jeu.

TOUTES LES ARMES

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **LockNLoad** pour débloquer toutes les armes.

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de partie.

`BlowOffSomeSteam`	Arme surpuissante
`LincolnsTopHat`	Mode Grosses têtes
`LockNLoad`	Loadout personnalisé
`PeoplePerson`	Personnages personnalisés
`Revenant`	Difficulté Insane

MODE GROSSES TÊTES

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **LincolnsTopHat** pour activer le mode "Grosses têtes".

PERSONNAGE CUSTOMISÉ

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **PeoplePerson** pour customiser votre personnage.

DIFFICULTÉ INSANE

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **Revenant** pour débloquer le mode de difficulté Insane.

Dark Age of Camelot

© Wanadoo / Mythic Entertainment 2002

GUIDE DES CLASSES

Préambule

Tout joueur de DAOC s'est un jour posé ces questions hautement existentielles : quelle classe choisir ? Avec quelle race ? Combien de points dois-je dédier à chaque statistique ? En effet, ces choix que vous faites dès le début de la partie sont cruciaux pour tout le reste de l'aventure et détermineront l'orientation de votre personnage et même son efficacité. Mieux vaut donc ne pas se tromper sous peine de devoir recommencer son personnage car on a choisi une mauvaise race ou qu'on a mal réparti ses points. Ce guide est là pour vous aider à y voir un peu plus clair. Vous devez, outre la race et le look de votre personnage sélectionner une des voies disponibles sur le royaume que vous avez choisi. Ensuite, lorsque vous aurez atteint le niveau 5, il faudra sélectionner une des classes disponibles correspondant à votre voie de départ. Par exemple, si vous choisissez le royaume d'Hibernia et le sentier des armes, vous pourrez devenir dès le niveau 5 un protecteur, un champion ou un finelame. Il est indispensable de savoir dès la création du personnage vers quelle classe on veut tendre pour répartir ses points au mieux et choisir la race la plus appropriée. Ensuite, lorsque vous monterez de niveau il faudra répartir des points dans des lignes de compétence. Comme le niveau maximum que l'on peut atteindre dans DAOC est le niveau 50, ce guide essaiera de définir la meilleure répartition des points pour ce niveau. C'est ce que l'on appelle un template. Il est de la forme 50/24/10 et détermine le nombre de points qu'il est conseillé de dépenser pour chaque ligne de compétence.

Attention car comme les deux extensions ont ajouté de nouvelles races et de nouvelles classes il se peut que vous ne disposiez pas de tous les choix qui vont suivre si vous n'avez pas les add-on. Ce guide fait suivre de la mention SI (Shrouded Isles) ou TOA (Trials of Atlantis) toutes les nouvelles classes ou races ajoutées. Ce guide n'a pas la prétention d'être exhaustif, il n'est là que pour vous donner une petite idée du chemin qu'il est conseillé d'emprunter pour faire évoluer votre personnage dans le bon sens. Des mots spécifiques sont parfois utilisés, en voici une brève définition :
- buff : sorts permettant d'augmenter temporairement les statistiques d'un personnage
- debuffs : sorts diminuant les statistiques des ennemis
- mezz : sorts ralentissant vos adversaires ou les empêchant de lancer leurs sorts
- demezz : sorts annulant un mezz lancé par un ennemi
- spé : abréviation de spécialité (si un enchanteur a consacré une grande partie de ses points de compétence pour augmenter sa ligne soleil, on dit qu'il est spé soleil)

Le royaume d'Albion

Carrières d'acolytes

Le clerc
Le clerc est un personnage essentiellement dédié au soutien. Ainsi, il peut soigner les membres de son groupe et lancer des sorts de buff. Pour prendre toute sa dimension, un clerc doit être joué en groupe, car seul il n'est pas très efficace du fait de sa petite résistance et des dégâts assez faibles qu'il inflige (sauf en spé colère divine, mais c'est assez délicat à jouer).

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races sont adaptées : le breton, qui n'a ni réel points faibles ni points forts, et l'highlander qui compense sa faible

dextérité par une force et une constitution plus élevées. Quel que soit votre choix, il faudra répartir vos points comme suit : +10 piété (points de mana), constitution (points de vie) et dextérité (utile pour la vitesse d'incantation).

- Les lignes de compétence à développer
Les trois voies du clerc sont guérison (permettant comme son nom l'indique de lancer des sorts de soin et de résurrection), bénédiction (pour augmenter les statistiques des membres du groupe), et colère divine (sorts offensifs). Autant le dire tout de suite, mieux vaut abandonner cette dernière qui est assez peu efficace à moins de la monter au niveau 50. Privilégions donc l'aspect soigneur du clerc qui en fait une des classes de soutien indispensable à tout groupe. Un template efficace qui fera de vous quelqu'un de très apprécié par les tanks : 40 guérison, 36 bénédiction.

Le moine
Le moine est une classe hybride combat au corps à corps/sorts de soins/buffs. Il n'est pas aussi résistant qu'un tank mais peut soigner en cours de bataille ce qui compense un peu ce défaut.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Comme pour le clerc, le breton est recommandé. Pour les points de stats, il est conseillé de faire +10 constitution, dextérité, vivacité. Vous privilégiez ainsi la rapidité d'attaque ce qui est une des principales caractéristiques du moine qui ne tapera jamais aussi fort qu'un tank (évitez donc les +10 force).

- Les lignes de compétence à développer
Les quatre lignes du moine sont très diversifiées : le bâton permet de taper plus vite et plus fort, la bénédiction pour les sorts de buff, la guérison pour les sorts de soin (mais largement moins efficaces que ceux du clerc : faut pas rêver non plus !), et la parade pour parer les coups. Etant moins résistant qu'un tank, le moine doit monter sa ligne de bénédiction pour profiter des buffs (très appréciés des autres membres du group aussi). Un template polyvalent qui est très efficace aussi bien en solo, qu'en groupe ou en RvR : 46 bénédiction, 39 bâton, 25 soin, les restes en parade.

Carrières d'apprentis

Le thaumaturge
Le thaumaturge est un mage qui dispose de sorts offensifs essentiellement. Il est assez délicat à jouer donc à déconseiller fortement aux débutants qui risquent de beaucoup mourir s'il choisissent cette classe. En solo, le temps de récupération de la mana est trop long pour que cette classe soit efficace. Mieux vaut être accompagnée d'un bon groupe capable de régénérer votre barre de magie.

- Les races et les points de statistiques conseillés
On pourrait penser que l'avalonien est la race idéale pour jouer tout magicien qui se respecte grâce à son intelligence élevée. Et bien détrompez-vous ! En effet, un breton attirera beaucoup moins l'attention sur lui en RvR et dispose pour compenser son intelligence moindre d'une constitution plus élevée vraiment très utile. Quel que soit votre choix, il faut de toutes façons privilégier le classique +10 intelligence, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Deux lignes sont viables en spé principale : glace et feu. Glace a l'avantage d'avoir un sort de zone très puissant alors que feu est plutôt axé sur des sorts mono-cibles. Terre est à choisir uniquement en spécialité secondaire et a pour principal intérêt un sort qui permet d'immobiliser les tanks (très utile en RvR). A votre convenance : 50 glace, 20 terre ou 50 feu, 20 terre avec une petite préférence pour cette dernière qui est très efficace contre les ennemis sensibles à la chaleur.

Le théurgiste
Tout comme le thaumaturge c'est un mage. Cependant, il peut invoquer des familiers un peu particuliers : les élémentaux. Ils restent moins de 30 secondes dans un combat mais peuvent changer son issue. De plus, il dispose aussi d'un sort permettant d'ignorer totalement les dégâts de la prochaine attaque au corps à corps qu'il reçoit. Cette classe est donc un peu plus adaptée au solo que la précédente (surtout en spé air).

- Les races et les points de statistiques conseillés
La même chose que pour le thaumaturge. On pourrait penser que l'avalonien est la race idéale pour jouer tout magicien

qui se respecte grâce à son intelligence élevée. Et bien détrompez-vous ! En effet, un breton attirera beaucoup moins l'attention sur lui en RvR et dispose pour compenser son intelligence moindre d'une constitution plus élevée vraiment très utile. Quel que soit votre choix, il faut de toutes façons privilégier le classique +10 intelligence, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Il serait très dommage de ne pas profiter de la ligne d'air spécifique à cette classe. Celle-ci dispose d'un sort d'hypnose de zone intéressant et est particulièrement adapté au jeu en solo et en RvR. Un template 49 air, 29 glace, 10 terre pour profiter de l'air, et un autre plus polyvalent : 41 glace, 35 terre.

Carrières de disciples

Le cabaliste
Le cabaliste est un mage qui dispose d'un véritable familier contrôlable.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Trois races sont viables : le breton, le nécrite (classe SI) et le petit sarrasin. Quel que soit votre choix, préférez +10 constitution, dextérité, intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
La voie du simulacre est à privilégier si vous comptez faire du solo ou du groupe contre monstres. En effet, le familier est très efficace. Si le RvR vous intéresse peu : 44 simulacre, 30 manipulation. Vous pourrez ainsi laisser faire votre familier et vous contenter de regarder. Si vous aimez être plus actif ou que vous comptez faire beaucoup de RvR, le template : 46 manipulation, 28 altération, 4 simulacre vous donnera plus de satisfactions.

Le sorcier
Le sorcier est une classe très difficile à maîtriser, en revanche, elle est efficace sur les ennemis linkés grâce à son mezz très efficace.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Là encore, le nécrite (classe SI) fait merveille. Si vous n'avez pas l'extension ou que vous n'aimez pas le skin, prenez un breton ou un sarrasin. Comme d'habitude pour tous les magiciens, faites +10 constitution, dextérité, intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
Trois voies sont disponibles. La ligne "âme" comprend les fameux sorts de mezz-demezz, des buffs et debuffs. L'altération comprend des sorts de vols de vie, de dégâts directs (pas très efficaces lorsqu'on compare avec les purs mages offensifs) et des debuffs de résistance. Enfin, la voie manipulation comprend des debuffs et des sorts de dégâts magiques (dont un ralentit la cible). Deux templates : 44 âme, 31 altération ou 40 altération, 36 âme, le premier offre de meilleurs mezz, tandis que le second offre de meilleurs sorts de dégâts grâce à l'altération plus élevée.

Carrières d'initiés

L'éclaireur
L'éclaireur est l'archer d'Albion. Il utilise son arc pour venir à bout de ses ennemis à distance.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Pour la race, de préférence le sarrasin qui dispose d'une grande dextérité, vous pouvez aussi opter pour le nécrite (classe SI) ou le breton. Pour les stats, il est indispensable de monter la dextérité et la vivacité. Pour les 10 points restants, vous pouvez choisir entre la force et la constitution, personnellement, je vous conseille un +10 pour cette dernière car on n'a jamais assez de points de vie.

- Les lignes de compétence à développer
L'arc est évidemment à privilégier, mais la ligne du bouclier donne des aptitudes sympathiques comme la possibilité de parer les coups mais aussi quelques stuns non négligeables. L'éclaireur dispose aussi d'une ligne "furtivité" qui permet de ne pas être vu. Un template efficace aussi bien en solo qu'en groupe : 45 arc long, 42 bouclier, 34 furtivité, 29

tranchant (ou estoc à la rigueur).

Le ménestrel
Le ménestrel est une classe hybride qui touche un peu à tout.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Les trois races disponibles se révèlent adaptées au ménestrel. Choisissez donc celle qui vous plaît le plus entre le breton, l'highlander (mon préféré), le sarrasin. Pour les points : +10 constitution, force, charisme.

- Les lignes de compétence à développer
Le ménestrel dispose de deux armes différentes : tranchant et estoc. Personnellement, je ne saurais jamais assez vous conseiller de choisir tranchant dont les styles peuvent être sortis beaucoup plus facilement que ceux de la ligne estoc. Surtout qu'en prenant un highlander, la ligne tranchant fait merveille. Aujourd'hui c'est simple, un template a la faveur des nouveaux ménestrels : 50 instruments, 30 tranchants, 30 furtivité.

Le sicaire
Le sicaire est un maître de la discrétion et des attaques sournoises.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races efficaces : breton et sarrasin avec une préférence pour ce dernier, idéal pour se spécialiser en estoc. En tout cas, pour les points c'est plutôt simple : +10 force, dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer
Le sicaire a beaucoup de lignes de spé et un grand nombre de templates efficaces existent. Sa ligne d'attaque sournoise qui permet de faire des coups critiques est la grande spécificité de cette classe. En outre, la ligne empoisonnement ne dit pas être négligée Voici un template assez polyvalent pour faire du solo, du groupe et du RvR : 50 estoc, 44 attaques sournoises, 40 furtivité, 30 empoisonnement, 18 deux armes.

Carrières de novices

Le prêtre d'Arawn (classe SI)
Le prêtre d'Arawn est une sorte de nécromancien. Il est accompagné d'un familier qui lancera la majorité des sorts.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Le breton et le sarrasin peuvent faire l'affaire, mais c'est surtout le nécrite qui est particulièrement adapté à cette classe. Pour les points, il semble nécessaire de faire +15 intelligence, +10 dextérité. La constitution ne sert en effet pas beaucoup puisque c'est le familier qui fera l'essentiel du travail.

- Les lignes de compétence à développer
Alors c'est là que vous choisirez l'orientation de votre prêtre : RvR ou pas. Si oui, la ligne à développer est incontestablement Doloris avec ses sorts de ralentissements et ses debuffs. Pour le solo et le PvE en revanche, vous pouvez choisir de monter Servitor Mortis pour faire de votre pet un roi des combats, et Visio Mortis qui offre des drains de vie et de mana. Si le RvR ne vous intéresse pas trop et que vous aimez jouer en solo : 48 Visio, 24 Servitor, 6 Doloris. Si vous voulez faire essentiellement du RvR ou du groupe : 48 Visio, 24 Doloris, 6 Servitor.

Carrières de recrues

Le maître d'armes
Comme son nom l'indique, le maître d'armes est un guerrier qui peut utiliser toutes sortes d'armes pour venir à bout de ses adversaires.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Trois races conviennent parfaitement : le breton, le highlander et le demi-ogre (classe TOA). Pour les points on ne fait pas dans l'originalité : +10 force, dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer
C'est une classe assez équilibrée qui permet aussi bien de faire du solo (en spé armes à deux mains ou hast), que du groupe et du RvR. Pour le solo : 50 armes à deux mains, 50 tranchant, 28 parade. Pour le groupe et le RvR : 50 tranchant, 50 bouclier, 28 parade.

Le mercenaire
Le mercenaire est un tank léger, moins résistant que les autres guerriers, il fait cependant de gros dégâts. C'est un peu le finelame d'Albion.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Trois races conviennent parfaitement : le breton, le highlander et le demi-ogre (classe TOA). Pour les points on ne fait pas dans l'originalité : +10 force, dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer
Là c'est très simple, il faut faire le maximum de dégâts en un minimum de temps. Pour cela un template 50 combat à deux armes, 50 tranchant est parfait. Simple et efficace ! Mais attention car comme vous êtes un tank léger, il se peut que vous mouriez souvent si vous vous en prenez à des adversaires qui ont une très bonne armure. Votre but doit toujours rester de tuer l'ennemi rapidement, or, si sa défense est bonne, vous aurez de grandes difficultés à résister longtemps à ses attaques.

Le paladin
C'est un peu le champion d'Albion. C'est un tank hybride qui dispose de chants de buffs.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races conviennent parfaitement : le breton et l'highlander. Pour les points on ne fait pas dans l'originalité : +10 force, dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer
Les cantiques, qui font la spécificité du paladin et qui sont très appréciés en groupe, doivent absolument être montés. Un template semble particulièrement adapté au paladin défensif : 46 cantiques, 44 tranchant, 42 bouclier, les restes en parade. Si vous tenez absolument aux armes à deux mains et si vous voulez un perso plus offensif : 50 armes à deux mains, 43 cantiques, 34 tranchant, 16 parade, 7 bouclier.

Le fléau d'Arawn (classe SI)
Le fléau est un tank hybride qui dispose de chants et de drains de vie grâce auxquels il peut jouer seul assez facilement.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Pour monter un fléau, il va falloir choisir entre le breton, le nécrite et le sarrasin, donc prenez celle qui vous plaît le plus. Pour les points, on adopte le très efficace +10 force, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Armes flexibles est LA ligne du fléau d'Arawn à monter impérativement (surtout pour du PvE). Elle offre en effet un drain de vie efficace quasiment indispensable puisque cette classe a moins de points de vie qu'un tank lourd. Lorsque vous êtes un peu juste, vous pouvez facilement refaire le plein en drainant un monstre faible. En outre, le style Leviathan (à 50) est très intéressant. Autre ligne intéressante, Soulrending qui offre des debuffs divers et variés. En outre vous pourrez faire en sorte que votre arme draine la vie de votre adversaire. Un template 50 armes flexibles, 42 bouclier, 41 soulrending est conseillé.

Le royaume d'Hibernia

Le sentier des arcanes

L'eldritch

L'eldritch est un jeteur de sorts qui s'appuie uniquement sur la magie pour vaincre. Il ne dispose pas de familier comme l'enchanteur, mais a accès à une plus grande variété de sorts grâce à ses trois possibilités de spécialisation : lune, soleil et vide. En solo, l'enchanteur est peut-être plus adapté grâce à son familier. En groupe les eldritchs sont très appréciés du fait de la grande efficacité de leurs sorts.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races sont particulièrement adaptées pour faire un eld : l'elfe et le lurikeen qui disposent tout deux d'une bonne intelligence et dextérité (qui influe sur la vitesse de lancée des sorts). De plus, le luri est petit ce qui rend plus difficile sa sélection par un joueur en RvR. Vous pouvez à la rigueur tenter le celte mais notre préférence va tout de même aux deux classes précitées. Quel que soit votre choix, il faut de toute façon placer 10 points en constitution, dextérité et intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
Le template le plus couramment utilisé est basé sur une spé lune : 50 lune, 20 soleil. Vous profitez ainsi d'un sort de zone de la spé lune très efficace. Le problème, c'est qu'il faut s'approcher le plus possible de l'adversaire pour faire le maximum de dégâts. En outre, avec les debuffs de la spé lune, vous ne rencontrerez aucun problème pour entrer dans un groupe tant ils sont appréciés par les tanks. En revanche, pour le jeu en solo, la grosse consommation en mana de cette spé fait que beaucoup de joueurs lui préfèrent la spécialité vide plus économique et qui permet d'enchaîner les monstres plus facilement. En revanche, il y a de moins en moins d'eld spé soleil car les enchant spé soleil sont bien plus efficaces. La majorité des elds gardent donc la ligne soleil en deuxième spécialisation. Deux templates sont donc conseillés : le 50 lune, 20 soleil est très adapté au jeu en groupe et au RvR. Alors que le 50 vide, 20 soleil est peut-être meilleur en solo.

L'empathe
Comme pour l'eldricht, l'empathe est un magicien qui n'a pas de familier. Selon la spé que vous allez choisie il sera plus à l'aise en solo ou en groupe.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races sont particulièrement adaptées pour faire un empathe : l'elfe et le lurikeen qui disposent tous deux d'une bonne intelligence et dextérité (qui influe sur la vitesse de lancée des sorts). De plus, le luri est petit ce qui rend plus difficile sa sélection par un joueur en RvR. Vous pouvez à la rigueur tenter le celte mais notre préférence va tout de même aux deux classes pré-citées. Quel que soit votre choix, il faut de toute façon placer 10 points en constitution, dextérité et intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
Commençons par dire que la ligne empathie ne doit pas être développée en spécialité principale. Elle est très peu viable à haut niveau. En fait, seul son sort de demezz (annulant les ralentissements et autres problèmes empêchant de lancer des sorts) accessible dès 28 points de spé peut être utile en RvR. Mieux vaut donc développer prioritairement lune ou soleil.
La spé soleil en primaire fait merveille en solo grâce aux gros dégâts qu'elle inflige sur un monstre. Si vous choisissez des adversaires sensibles à la chaleur, vous n'aurez aucun problème pour monter rapidement votre XP. Le template 45 soleil, 28 lune s'avère particulièrement efficace en solo. Vous pouvez aussi choisir de remplacer lune par empathie si vous tenez absolument au demezz.
Les persos spé lune sont plutôt faits pour être groupés. En effet, un spé lune aura du mal à enchaîner les monstres s'il est seul à cause du coup en mana assez élevée des sorts de cette ligne. Le classique 48 lune, 22 soleil et 5 empathie permet d'avoir un gros sort de zone, de faire quelques dégâts directs et d'accéder à un mezz. Si vous tenez au demezz, il faudra sacrifier la ligne soleil et faire 46 lune, 22 empathie, 5 soleil.

L'enchanteur
Ce magicien s'aide d'un familier qu'il invoque pour venir à bout de ses ennemis. Il est particulièrement adapté au jeu en solo, mais aussi aux groupes car son familier peut être idéal pour engager le combat. En RvR, l'utilité de l'enchanteur est discutée et beaucoup lui préfèrent l'eldritch car les joueurs ne vont pas prendre le temps de taper sur le familier : ils vont plutôt se concentrer sur le magicien qui l'a invoqué.

- Les races et les points de statistiques conseillés

Deux races sont particulièrement adaptées pour faire un enchanteur : l'elfe et le lurikeen qui disposent tous deux d'une bonne intelligence et dextérité (qui influe sur la vitesse de lancée des sorts). De plus, le luri est petit ce qui rend plus difficile sa sélection par un joueur en RvR. Vous pouvez à la rigueur tenter le celte mais notre préférence va tout de même aux deux classes pré-citées. Quel que soit votre choix, il faut de toute façon placer 10 points en constitution, dextérité et intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
Là aussi, les enchanteurs spé moon tiennent le haut du pavé grâce au sort de zone et au debuff. Un template couramment utilisé et très efficace : 48 lune, 23 soleil, 8 enchant. Si vous voulez faire uniquement du solo, vous pouvez tenter la spé enchantement mais la façon de joueur est très particulière car en fait, vous laissez votre familier tout faire. En gros, vous n'avez qu'à lancer quelques sorts de debuff pour l'aider. Un 50 enchant, 20 lune peut alors être un bon choix.

Le sentier des armes

Le protecteur
Le protecteur pourrait être qualifié de tank lourd. Il fait moins de dégâts que le champion et le finelame mais il est bien plus résistant. Cela en fait un personnage très utile en groupe car il est capable de protéger efficacement les magiciens en prenant les coups à leur place. En revanche, en solo, il est un peu plus délicat à jouer car les combats durent généralement plus longtemps avec lui du fait du peu de dégâts qu'il occasionne.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Trois races peuvent être envisagées : les celtes (qui ont des statistiques très équilibrées), les shars (classe SI) avec leur constitution élevée et les firbolgs qui disposent d'une grande force. La taille immense de ces derniers peut sembler être un désavantage en RvR, mais comme le rôle du protecteur est de prendre les coups, cette particularité physique se transforme bien souvent en avantage car les ennemis vous repéreront plus facilement que le petit magicien qui se cache à vos côtés. Si vous jouez un celte ou un shar il semble indispensable de mettre 10 points en force, dextérité et constitution. En revanche, comme le firbolg dispose déjà d'une grande force il peut sembler plus judicieux de choisir 10 constitution, 10 dextérité et 10 vivacité (qui augmente votre vitesse d'attaque et d'esquive).

- Les lignes de compétence à développer
A l'origine, le protecteur est fait pour la défense, il faut donc booster bouclier et parade et mettre les restes dans une arme à une main (celle que vous voulez : lames, masses...). On obtiendrait donc : 50 bouclier, 50 parade et le reste dans une arme à une main. Ce type de protecteur est très difficile à tuer et fait merveille en protection de groupe. En revanche, il n'est pas fait pour le jeu en solo car les dégâts qu'il inflige sont trop faibles et il met beaucoup trop de temps à tuer un adversaire (mais il y arrive). Il est aussi possible de choisir un protecteur offensif plus adapté au jeu solo qui fait plus de dégâts (mais qui est aussi moins résistant) en privilégiant les grandes armes : 50 grandes armes, 50 parade et le reste en bouclier en cas de coup dur. Vous serez un peu plus résistant qu'un champion, mais vous ferez toujours moins de dégâts que lui, qui dispose d'affaiblissements très efficaces.

Le champion
Le champion est un guerrier un peu particulier car il dispose de quelques sorts qui lui permettent surtout d'augmenter ses aptitudes et de baisser celles de ses ennemis via sa ligne de compétence "Vaillance". C'est un personnage complet qui se débrouille aussi bien en solo, qu'en groupe ou en RvR. Il se trouve toujours en première ligne et fait un tueur de magicien hors pair grâce à ses sorts de ralentissement qui empêchent l'ennemi de fuir. Bref, c'est une classe qui convient bien pour un débutant ou pour quelqu'un qui veut toucher un peu à tout (jeu en solo, en groupe et RvR).

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races font de très bons champions : les celtes (qui ont des statistiques très équilibrées) et les shars (classe SI) avec leur constitution élevée. On voit quelques elfes et lurikeen devenir champion mais leur faible constitution est un réel handicap et ils sont obligés de se spécialiser bouclier pour compenser, ce qui n'est pas la vocation première d'un champion (dont les lignes de compétences font merveille avec les grandes armes). Notre choix se portera donc plus sur le shar ou le celte. Dans les deux cas nous vous conseillons de mettre 10 points en force, constitution et dextérité.

- Les lignes de compétence à développer

Si vous faites un champion, c'est surtout pour sa ligne "Vaillance" qui permet de lancer quelques sorts d'affaiblissement et d'amélioration de stats. Il faut donc monter Vaillance à son maximum c'est à dire à 50. Deuxième ligne à privilégier, les grandes armes qui vous permettront de faire de gros dégâts. Enfin, pour pallier un peu à l'absence de bouclier, la compétence parade est aussi à monter. Cela nous donne donc pour un champion de niveau 50 : 50 vaillance, 50 grandes armes et le reste en parade

Le finelame
Le finelame est un tank léger, quelqu'un qui fait d'énormes dégâts mais qui est bien moins résistant que les deux autres classes du sentier des armes. Il ne peut d'ailleurs pas porter d'armures lourdes. Il compense cela par son aptitude à combattre avec deux armes simultanément. Le finelame est très efficace en couple avec un barde qui pourra recharger sa barre d'endurance et sa santé. Ainsi, il pourra enchaîner ses styles de combats dévastateurs. En solo, il peut être envisagé mais attention car vous risquez de mourir souvent si vous vous en prenez à des ennemis qui ont une forte résistance. Avec le finelame, il faut tuer le plus rapidement possible avant que votre jauge de vie n'arrive à 0.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Une race a notre préférence : l'éternel celte qui n'a pas de réels points faibles. Il semble indispensable d'adopter le classique 10 en force, constitution et dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Le principal intérêt du finelame est sa capacité à se battre avec deux armes. Vous ferez alors de gros dégâts en tapant vite. En outre, ça a vraiment de la classe un finelame qui se bat avec deux armes ! Si vous choisissez ce type de combats, le template conseillé est : 50 dual, 50 dans une arme à une main (n'importe laquelle), et le reste en parade. Evidemment, vous serez alors assez peu résistant. Pour compenser ce point faible vous pouvez aussi mettre plus de points en parade et un peu moins dans votre arme. Avec ce genre de templates, le finelame utilisera beaucoup d'endurance pour déclencher ses styles. Couplé avec un barde qui recharge l'endu et la santé, il est très efficace et peu enchaîner les monstres.
Si vous voulez être plus résistant, vous avez aussi la possibilité de choisir le style de combat avec une arme à une main plus le bouclier. Un des templates efficace est alors le célèbre 45 arme, 45 parade, 42 bouclier. Avec ça, vous serez plus résistant mais vous ferez nettement moins de dégâts qu'avec deux armes.

Le sentier du bosquet (classes accessibles avec SI)

L'animiste
L'animiste est un magicien qui utilise les végétaux pour venir à bout de ses adversaires. Très polyvalent, il peut aussi bien faire du solo, du groupe que du RvR.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races sont principalement adaptées : le celte, mais surtout le sylvain qui dispose de plus d'intelligence (caractéristique très importante pour les animistes). Dans les deux cas mieux vaut prendre 10 points en intelligence, dextérité et constitution.

- Les lignes de compétence à développer
La spécialité arbo est incontestablement la plus efficace de toutes. Elle offre des sorts qui font de gros dégâts directs et de zone, et même des espèces de familiers immobiles et incontrôlables qui attaquent tous les ennemis à portée. Très efficace dans toutes les situations : solo, groupe et RvR. Couplé avec sylvestre en deuxième spécialité pour profiter des debuffs et vous vous retrouverez avec un personnage très polyvalent. Un template 46 arbo, 28 sylvestre semble intéressant. Quant à la spé verdure, même si elle offre un familier contrôlable, elle paraît être trop limitée en RvR. A utiliser si vous comptez ne faire que du PvE mais sinon...

Le faucheur
C'est un guerrier-mage hybride qui se sert d'une faux lorsqu'il s'aventure au corps à corps (d'où son nom).

- Les races et les points de statistiques conseillés
Les celtes et les sylvains font d'excellents faucheurs. Si vous prenez un celte, faites +10 constitution, intelligence et dextérité. Si vous choisissez un sylvain, +10 constitution, dextérité, vivacité.

- Les lignes de compétence à développer
Soit vous privilégiez la ligne arbo (où se trouvent tous vos sorts), soit les dégâts avec la faux. Deux templates peuvent donc être conseillés : 50 arbo, 39 faux, 18 parade ou 44 faux, 38 arbo, 30 parade. A vous de voir si vous comptez privilégier le corps à corps ou les sorts. Attention cependant, car le faucheur n'est pas un tank. Il n'arrive en effet pas à rivaliser avec ceux qui ont choisi le sentier des armes dans ce domaine. Mais il compense très bien cela par ses sorts de buffs, ses drains de vie et autres. Cette classe n'est cependant pas très facile à joueur et elle est donc déconseillée aux débutants.

Le sentier de la nature

Le barde
Le barde est essentiellement une classe de soutien qui n'aura pas de mal à trouver un groupe car elle est très appréciée pour les différents buffs et régénérations qu'elle procure. Cette classe est fortement déconseillée à ceux qui veulent jouer en solo, car elle peine souvent sur du jaune.

- Les races et les points de statistiques conseillés
La race incontournable est le celte. Pour les points de statistique : +10 constitution, dextérité et charisme (qui détermine le nombre de points de mana chez le barde). Attention, l'empathie et l'intelligence ne servent absolument à rien ici.

- Les lignes de compétence à développer
Alors là, tout dépend de ce que vous souhaitez faire. Le barde dispose tout d'abord de 2 lignes d'armes : masses ou lames. Mais on déconseille généralement de mettre le moindre point dans l'une de ces spécialités : le barde est dédié au soutien, il ne devrait jamais aller au corps à corps. Restent les 3 autres lignes. La ligne "musique" permet d'accéder à des mezz (bloque l'avancée d'ennemis, arrête l'incantation des sorts des magiciens) ce qui est surtout utile en RvR mais aussi en solo en cas d'ennemis linkés. Le barde peut aussi se spécialiser en régénération et ainsi accéder à différents sorts de soins, régénérations de mana et résurrections. Inutile de vous dire que ce genre de gâteries est très recherché par les autres joueurs. Enfin, la ligne croissance apporte des buffs et des chants de régénération augmentant la vitesse à laquelle se rechargent les barres d'endurance et de mana. Très utiles pour les tanks et les magiciens. On comprend tout de suite mieux pourquoi le barde est un élément très important pour un groupe. Bref, le template le plus utilisé et le plus efficace pour un barde de soutien est : 43 croissance, 42 régénération, 25 musique.

Le druide
Le druide ressemble beaucoup au barde par bien des aspects. Ainsi, c'est une classe dédiée au soutien qui n'est donc pas conseillée si vous comptez jouer en solo (à part si vous vous spécialisez en symbiose, et encore...).

- Les races et les points de statistiques conseillés
Là aussi, la race la plus adaptée est le celte. Il faut placer vos points comme suit : +10 constitution, dextérité, empathie.

- Les lignes de compétence à développer
Si vous comptez (malgré mes mises en garde) avoir un druide pour le solo, il vous faut absolument monter symbiose pour accéder à un bon familier : 36 symbiose, 31 régénération, 21 croissance. Si vous voulez respecter l'esprit du druide (à savoir le soutien pur avec soins et buffs) et si vous vous sentez l'âme d'un bon compagnon de groupe alors le template 41 régénération, 35 croissance et le reste en symbiose est plus adapté.

La sentinelle
La sentinelle est une sorte d'hybride guerrier-soigneur.

- Les races et les points de statistiques conseillés
La race la plus adaptée est le celte. Il faut placer vos points comme suit : +10 constitution, dextérité, force.

- Les lignes de compétence à développer
La sentinelle dispose de cinq lignes : 3 de combat (parade, lames, masses) et 2 de soutien (régénération pour les soins et croissance pour les buffs). Vous pouvez donc choisir de privilégier l'aspect combat avec parade et une arme ou l'aspect guérisseur. Pour le premier choix un 50 masse, 38 croissance, 19 parade et les restes en régén permet de faire quelques dégâts intéressants et de parer honorablement sans renier sur les quelques buffs de la ligne croissance. Si

vous préférez vous orienter vers le soutien, un petit 47 croissance, 39 armes, 18 parade, 16 régénération est conseillé pour ne pas être trop nul au corps à corps. Il faut bien se souvenir qu'étant une classe hybride, vous ne ferez ni autant de dégâts qu'un tank, ni des buffs et des soins de la qualité de ceux d'un barde ou d'un druide.

Le sentier de la nuit

Le ranger
C'est l'archer par excellence d'Hibernia.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races s'avèrent être plus conseillées que les autres : le celte et le lurikeen qui disposent d'une bien meilleure dextérité et vivacité mais d'un malus en force et en constitution. Les points se répartissent comme suit : 10 points en force, constitution et dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Un ranger est fait pour être archer. Donc, un template qui booste les capacités à l'arc est le bienvenu : 50 arc, 40 furtivité, 40 arts des forêts semble être le plus utile car il permet de faire de gros dégâts de loin. C'est d'ailleurs une vraie plaie en RvR où vous pourrez défendre les forts à l'abri des remparts. Le ranger peut aussi se faire quelques parties en solo. En revanche, pour ce qui est de grouper c'est une autre histoire car son utilité est plus que discutable : ce n'est pas un tank puisqu'il reste à distance des ennemis, il ne peut pas soigner ou buffer les autres et il fait moins de dégâts qu'un magicien. En outre, il est assez délicat à joueur car très dépendant de la qualité de son équipement et surtout de ses flèches qui coûtent assez chères.

L'ombre
L'ombre est un guerrier discret qui utilise ses compétences pour se cacher et frapper ses ennemis par surprise. Elle peut facilement jouer en solo et prouve toute son utilité en RvR où elle peut efficacement espionner l'adversaire. En revanche, dans un groupe contre des monstres il faut bien avouer qu'elle n'est pas un personnage indispensable.

- Les races et les points de statistiques conseillés
La meilleure race pour jouer une ombre est incontestablement le lurikeen qui, outre ses statistiques particulièrement adaptées, tire parti de sa petite taille pour être encore plus discret. Pour les points : +10 force, +15 constitution car la dextérité et la vivacité du luri sont déjà élevées et ces deux stats monteront encore au cours du jeu contrairement à la constitution.

- Les lignes de compétence à développer
Le problème de l'ombre, c'est que toutes ses lignes s'avèrent utiles. En fait, on peut éventuellement se passer d'"art du combat" mais le reste doit absolument être monté. Un template polyvalent : 44 perfo, 44 sournoise, 35 furtivité, 35 poison. Avec ça, vous approchez discrètement, vous déclenchez vos styles une fois à portée et l'adversaire ne devrait pas avoir le temps de vous faire trop de dégâts.

Le royaume de Midgard

Les combattants

Le berserker
Le berserker est un tank léger qui a pour avantage de disposer de styles de combat faisant beaucoup de dégâts. Il prend toute sa mesure en groupe où il pourra profiter des buffs et des régénérations d'endurance de ses alliés.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Entre les vikings, les trolls ou les nains, choisissez celui qui vous plaît le plus puisque ces trois classes conviennent. Mais le viking paraît être la race la plus équilibrée. Pour les points, faites +10 force, dextérité, constitution. Si vous jouez un troll il est inutile de monter la force, faites plutôt +10 dextérité, constitution, vivacité.

- Les lignes de compétence à développer

Le berserker se bat avec une hache en main gauche et une autre arme en main droite au choix (épée, hache ou marteau). La ligne "hache sénestre" permet de faire plus de dommages avec la hache que vous tenez dans votre main gauche. Il faut aussi monter la parade puisque vous n'avez pas de bouclier, et une caractéristique d'arme pour améliorer vos dégâts d'arme de main droite. Un template polyvalent : 48 arme, 35 hache sénestre, 48 parade.

Le guerrier
Le guerrier est un tank lourd qui a pour rôle de prendre les coups pour éviter aux autres membres du groupe de se faire taper dessus.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Tout d'abord, le Valkin est à déconseiller à cause de sa faible constitution. Reste le nain, le viking le kobold et le troll. Pour les points : +10 force (sauf pour troll à remplacer par plus de dextérité), constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
En tant que tank lourd, il serait dommage de ne pas monter votre bouclier, d'autant que vous disposerez ainsi d'un style permettant d'immobiliser votre adversaire quelques secondes. On conseille : 50 arme, 42 bouclier, 38 parade.

Le sauvage (classe SI)
Le sauvage est un tank léger qui fait de gros dégâts et qui peut esquiver les coups pour éviter de perdre trop de vie car sa défense est assez faible du fait qu'il ne peut pas porter d'armure de maille.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Le viking fait là aussi merveille. Pour les points : +10 constitution, dextérité, vivacité.

- Les lignes de compétence à développer
La ligne "sauvagerie" fait toute la spécificité du sauvage (elle donne des buffs). Il dispose aussi d'une ligne d'arme de corps à corps qui ne peut être utilisée que lorsque le sauvage porte des griffes. Le sauvage utilise énormément les enchaînements ce qui en fait une classe délicate à jouer. Un template très populaire qui fera de vous quelqu'un qui frappe fort et vite : 50 armes de corps à corps, 37 sauvagerie, 21 parade.

Le skald
Le skald est un tank léger hybride qui dispose d'une ligne lui permettant de lancer des mezz et des sorts de dommages directs. Il ne s'exprime véritablement qu'en groupe.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Petite préférence pour le viking, plus équilibré que toutes les autres races. Pour les points : +10 dextérité, constitution, force.

- Les lignes de compétence à développer
La ligne chant de bataille fait tout l'intérêt de cette classe grâce à son mezz et à ses différents chants de buffs. Un template 50 chant, 43 arme, les restes en parade feront de vous quelqu'un de très apprécié en groupe, mais il sera alors difficile de faire du solo. Si vous voulez faire un peu plus de dégâts, choisissez 50 arme, 43 chant, les restes en parade.

Le thane
Le thane est un tank qui dispose de pouvoirs magiques. C'est un peu le champion de Midgard.

- Les races et les points de statistiques conseillés
De préférence nain ou viking. Pour les points, c'est très simple : +10 force, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
L'Ire de Thor est la ligne spécifique au thane avec notamment quelques buffs et des sorts offensifs bien utiles. Pour ce qui est de l'arme, la hache semble être la plus efficace mais les styles consomment alors beaucoup d'endurance (on ne peut pas tout avoir !). Voilà un template tout ce qu'il y a de plus polyvalent : 50 Ire, 50 arme, 27 bouclier, 10 parade.

Les devins

Le chaman
Le chaman est une classe de soutien qui peut guérir, ressusciter et buffer les membres de son groupe. Mais à la différence du guérisseur, il peut aussi lancer quelques sorts de dommages directs et d'empoisonnement.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Seuls les kobolds et les trolls peuvent devenir chaman. Dans les deux cas, il faut augmenter la piété de 10 points (c'est elle qui détermine votre mana). Si vous jouez un troll augmentez aussi votre dextérité de 15 points, en revanche il vaut mieux faire +10 force, dextérité pour un kobold.

- Les lignes de compétence à développer
Outre les deux lignes communes avec le guérisseur (amélioration et guérison) qui permettent de soigner et de buffer, le shaman dispose de la voie "magie abyssale" qui a pour principal intérêt de pouvoir lancer quelques sorts de dommages directs et d'empoisonnement. Pour un shaman qui n'est pas intéressé par l'aspect guérisseur, un template 38 amélioration, 37 abysse, 9 régénération est tout à fait adapté.

Le guérisseur
Le guérisseur est une classe dédiée au soutien qui se joue donc très mal en solo. Un groupe ou un duo tank+guérisseur s'avère beaucoup plus efficace.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Seuls les vikings et les nains peuvent devenir guérisseur. Choisissez la classe qui vous plaît le plus et mettez +10 piété, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
La ligne apaisement permet de lancer des mezz et des demezz et ne doit donc pas être négligée. Les deux autres lignes non plus ne sont pas inutiles. Il faut donc tenter de profiter au maximum des 3 spécialités possibles. Certes, vous n'aurez pas les sorts les plus puissant mais vous serez beaucoup plus polyvalent. Template : 38 apaisement, 32 reconstitution, 20 amélioration.

Les larrons

Le chasseur
Le chasseur est l'archer par excellence de Midgard.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Les nains, les kobolds et les vikings sont trois races conseillées pour faire un chasseur. Pour les points : +10 dextérité, constitution, force.

- Les lignes de compétence à développer
Même si l'arc doit rester votre ligne principale, il ne faut pas négliger la lance qui peut vous sauver la mise dans les situations critiques. La ligne particulière du chasseur est le lien animal qui permet d'avoir un familier, de lancer des buffs et un sort de vitesse pour courir plus vite et ainsi fuir en cas de combat perdu d'avance. Template : 45 arc, 43 lien animal, 35 furtivité, 26 lance.

L'assassin
L'assassin est un personnage fragile, mais en dépit de la faible armure dont il dispose, il est capable de faire de gros dégâts et ce très rapidement.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Prenez au choix un viking, un kobold ou un valkyn (race SI). Pour les points, une seule combinaison donne d'excellents résultats : +10 force, constitution, vivacité.

- Les lignes de compétence à développer
L'assassin se doit d'être furtif s'il veut survivre. Ce n'est en effet pas un tank, il ne dispose de pas assez de résistance pour cela. Pour compléter ses dons de discrétion, ce personnage a des attaques sournoises qui font de gros dégâts

mais qui ne sont hélas pas très aisées à déclencher. La ligne poison permet, comme son nom l'indique, d'empoisonner ses armes et donc faire plus de dégâts chez l'adversaire. Quant aux armes proprement dites, vous pouvez vous spécialiser en épée ou en hache. C'est cette dernière qui semble être la plus efficace. Enfin "hache sénestre" donne la possibilité d'utiliser efficacement une hache dans l'autre main. Vous vous battrez donc avec deux armes simultanément. Dans le cas d'un assassin, toutes ces lignes sont utiles, il faut donc faire un mélange pour obtenir le personnage le plus polyvalent et efficace. Dans cette optique, un 39 hache, 39 hache senestre, 36 furtivité, 34 attaque sournoise et 31 en poison semble tout à fait adapté.

Les mystes

Le prêtre de Bodgar (classe SI)
Le prêtre de Bodgar est une sorte de nécromancien spécialisé dans tout ce qui touche à la mort : invocations de squelettes...

- Les races et les points de statistiques conseillés
Au choix kobold ou valkyn (race SI). Le prêtre de Bodgar base sa mana sur la piété et non sur l'intelligence. La dextérité est aussi utile pour augmenter la vitesse de lancée des sorts. Enfin, la constitution déterminera le nombre de points de vie. Ces trois caractéristiques doivent donc être boostées (+10 à chacune d'entre elles).

- Les lignes de compétence à développer
La spécificité de cette classe est certainement la possibilité d'invoquer des familiers. La ligne affaiblissement dispose d'un sort de drain de vie et de la possibilité d'invoquer des familiers qui ont la possibilité de se soigner et de vous soigner. Mais ceux-ci ne sont pas très bons au combat. C'est l'inverse de la spé ténèbre qui est dédiée aux dommages directs et dont les familiers peuvent très bien gérer une bataille efficacement grâce à leurs debuffs et à leurs capacités de combat. Quant à la ligne armée squelettique, c'est celle de ceux qui veulent jouer en solo par excellence. Les familiers de cette spé se composent aussi bien de tanks que d'archers. Vous obtiendrez aussi un sort pour les soigner et des sorts de dégâts à effets répétés dans le temps. Le prêtre de Bogar est donc un bon soloteur qui grâce à ses familiers peut se suffire à lui même. Un bon petit template : 44 armée squelettique, 31 affaiblissement, 4 ténèbres.

Le prêtre de Hel
Le prêtre de Hel est un jeteur de sorts qui dispose d'un familier et d'un seul. En effet, à mesure de son évolution, celui-ci garde les pouvoirs de ses prédécesseurs et en acquiert de nouveaux.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Au choix kobold ou viking. Mais la nouvelle classe de TOA : les frostalfs s'avèrent aussi être un excellent choix pour faire un prêtre de Hel grâce à leur piété très élevée. Pour les points : +10 piété, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
La ligne servant de Hel est propre à la classe que l'on traite actuellement. Elle permet d'avoir un familier vraiment très efficace. Hélas, si vous vous spécialisez avec cette ligne, vous êtes quasiment condamné à faire du solo tant les groupes n'apprécieront pas votre présence. De même en RvR, les familiers sont très rarement pris pour cible. La ligne des ténèbres permet d'avoir un drain de vie et un sort de dommage direct. Vous faites donc de gros dégâts. Quant à la ligne affaiblissement, elle dispose d'un sort de zone (puissant au niveau 49) qui est l'un de ceux qui font le plus de dégâts du jeu. Mais il vous impose de vous tenir proche de l'ennemi pour libérer toute sa puissance et est donc plus efficace en groupe que seul. Trois templates peuvent donc être conseillés. Si vous voulez jouer seul : 50 servant, 20 ténèbre. Si vous préférez les groupes 49 ténèbres, 22 affaiblissement. Un autre template peut-être plus "passe-partout" : 49 affaiblissement, 21 ténèbres.

Le prêtre d'Odin
Le prêtre d'Odin est un mage qui dispose d'une grande variété de sorts à dommages directs mais qui n'a pas de familier.

- Les races et les points de statistiques conseillés
C'est comme vous voulez entre le nain, le viking, le kobold et le frostalf (classe TOA) avec une petite préférence pour ces deux derniers. La répartition des points est identique à celle des deux prêtres précédents à savoir : +10 piété,

dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer

La ligne rune est la grande particularité des prêtres d'Odin. Elle permet d'envoyer des projectiles qui font des dégâts directs sur l'ennemi. C'est donc la spé pour faire des dommages par excellence. La ligne affaiblissement permet d'envoyer entre autres des sorts pour ralentir la vitesse des ennemis. Enfin, la spé ténèbre vous donne aussi la possibilité de faire de gros dommages directs. Pour combiner toute la puissance des sorts et faire d'énormes dégâts, le template 48 rune, 24 ténèbres est particulièrement apprécié.

Dark Age of Camelot : Shrouded Isles

© Wanadoo / Mythic Entertainment 2003

GUIDE DES CLASSES

Préambule

Tout joueur de DAOC s'est un jour posé ces questions hautement existentielles : quelle classe choisir ? Avec quelle race ? Combien de points dois-je dédier à chaque statistique ? En effet, ces choix que vous faites dès le début de la partie sont cruciaux pour tout le reste de l'aventure et détermineront l'orientation de votre personnage et même son efficacité. Mieux vaut donc ne pas se tromper sous peine de devoir recommencer son personnage car on a choisi une mauvaise race ou qu'on a mal réparti ses points. Ce guide est là pour vous aider à y voir un peu plus clair. Vous devez, outre la race et le look de votre personnage sélectionner une des voies disponibles sur le royaume que vous avez choisi. Ensuite, lorsque vous aurez atteint le niveau 5, il faudra sélectionner une des classes disponibles correspondant à votre voie de départ. Par exemple, si vous choisissez le royaume d'Hibernia et le sentier des armes, vous pourrez devenir dès le niveau 5 un protecteur, un champion ou un finelame. Il est indispensable de savoir dès la création du personnage vers quelle classe on veut tendre pour répartir ses points au mieux et choisir la race la plus appropriée. Ensuite, lorsque vous monterez de niveau il faudra répartir des points dans des lignes de compétence. Comme le niveau maximum que l'on peut atteindre dans DAOC est le niveau 50, ce guide essaiera de définir la meilleure répartition des points pour ce niveau. C'est ce que l'on appelle un template. Il est de la forme 50/24/10 et détermine le nombre de points qu'il est conseillé de dépenser pour chaque ligne de compétence.

Attention car comme les deux extensions ont ajouté de nouvelles races et de nouvelles classes il se peut que vous ne disposiez pas de tous les choix qui vont suivre si vous n'avez pas les add-on. Ce guide fait suivre de la mention SI (Shrouded Isles) ou TOA (Trials of Atlantis) toutes les nouvelles classes ou races ajoutées. Ce guide n'a pas la prétention d'être exhaustif, il n'est là que pour vous donner une petite idée du chemin qu'il est conseillé d'emprunter pour faire évoluer votre personnage dans le bon sens. Des mots spécifiques sont parfois utilisés, en voici une brève définition :
- buff : sorts permettant d'augmenter temporairement les statistiques d'un personnage
- debuffs : sorts diminuant les statistiques des ennemis
- mezz : sorts ralentissant vos adversaires ou les empêchant de lancer leurs sorts
- demezz : sorts annulant un mezz lancé par un ennemi
- spé : abréviation de spécialité (si un enchanteur a consacré une grande partie de ses points de compétence pour augmenter sa ligne soleil, on dit qu'il est spé soleil)

Le royaume d'Albion

Carrières d'acolytes

Le clerc
Le clerc est un personnage essentiellement dédié au soutien. Ainsi, il peut soigner les membres de son groupe et lancer des sorts de buff. Pour prendre toute sa dimension, un clerc doit être joué en groupe, car seul il n'est pas très efficace du fait de sa petite résistance et des dégâts assez faibles qu'il inflige (sauf en spé colère divine, mais c'est assez délicat à jouer).

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races sont adaptées : le breton, qui n'a ni réel points faibles ni points forts, et l'highlander qui compense sa faible

dextérité par une force et une constitution plus élevées. Quel que soit votre choix, il faudra répartir vos points comme suit : +10 piété (points de mana), constitution (points de vie) et dextérité (utile pour la vitesse d'incantation).

- Les lignes de compétence à développer
Les trois voies du clerc sont guérison (permettant comme son nom l'indique de lancer des sorts de soin et de résurrection), bénédiction (pour augmenter les statistiques des membres du groupe), et colère divine (sorts offensifs). Autant le dire tout de suite, mieux vaut abandonner cette dernière qui est assez peu efficace à moins de la monter au niveau 50. Privilégions donc l'aspect soigneur du clerc qui en fait une des classes de soutien indispensable à tout groupe. Un template efficace qui fera de vous quelqu'un de très apprécié par les tanks : 40 guérison, 36 bénédiction.

Le moine
Le moine est une classe hybride combat au corps à corps/sorts de soins/buffs. Il n'est pas aussi résistant qu'un tank mais peut soigner en cours de bataille ce qui compense un peu ce défaut.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Comme pour le clerc, le breton est recommandé. Pour les points de stats, il est conseillé de faire +10 constitution, dextérité, vivacité. Vous privilégiez ainsi la rapidité d'attaque ce qui est une des principales caractéristiques du moine qui ne tapera jamais aussi fort qu'un tank (évitez donc les +10 force).

- Les lignes de compétence à développer
Les quatre lignes du moine sont très diversifiées : le bâton permet de taper plus vite et plus fort, la bénédiction pour les sorts de buff, la guérison pour les sorts de soin (mais largement moins efficaces que ceux du clerc : faut pas rêver non plus !), et la parade pour parer les coups. Etant moins résistant qu'un tank, le moine doit monter sa ligne de bénédiction pour profiter des buffs (très appréciés des autres membres du group aussi). Un template polyvalent qui est très efficace aussi bien en solo, qu'en groupe ou en RvR : 46 bénédiction, 39 bâton, 25 soin, les restes en parade.

Carrières d'apprentis

Le thaumaturge
Le thaumaturge est un mage qui dispose de sorts offensifs essentiellement. Il est assez délicat à jouer donc à déconseiller fortement aux débutants qui risquent de beaucoup mourir s'il choisissent cette classe. En solo, le temps de récupération de la mana est trop long pour que cette classe soit efficace. Mieux vaut être accompagnée d'un bon groupe capable de régénérer votre barre de magie.

- Les races et les points de statistiques conseillés
On pourrait penser que l'avalonien est la race idéale pour jouer tout magicien qui se respecte grâce à son intelligence élevée. Et bien détrompez-vous ! En effet, un breton attirera beaucoup moins l'attention sur lui en RvR et dispose pour compenser son intelligence moindre d'une constitution plus élevée vraiment très utile. Quel que soit votre choix, il faut de toutes façons privilégier le classique +10 intelligence, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Deux lignes sont viables en spé principale : glace et feu. Glace a l'avantage d'avoir un sort de zone très puissant alors que feu est plutôt axé sur des sorts mono-cibles. Terre est à choisir uniquement en spécialité secondaire et a pour principal intérêt un sort qui permet d'immobiliser les tanks (très utile en RvR). A votre convenance : 50 glace, 20 terre ou 50 feu, 20 terre avec une petite préférence pour cette dernière qui est très efficace contre les ennemis sensibles à la chaleur.

Le théurgiste
Tout comme le thaumaturge c'est un mage. Cependant, il peut invoquer des familiers un peu particuliers : les élémentaux. Ils restent moins de 30 secondes dans un combat mais peuvent changer son issue. De plus, il dispose aussi d'un sort permettant d'ignorer totalement les dégâts de la prochaine attaque au corps à corps qu'il reçoit. Cette classe est donc un peu plus adaptée au solo que la précédente (surtout en spé air).

- Les races et les points de statistiques conseillés
La même chose que pour le thaumaturge. On pourrait penser que l'avalonien est la race idéale pour jouer tout magicien

qui se respecte grâce à son intelligence élevée. Et bien détrompez-vous ! En effet, un breton attirera beaucoup moins l'attention sur lui en RvR et dispose pour compenser son intelligence moindre d'une constitution plus élevée vraiment très utile. Quel que soit votre choix, il faut de toutes façons privilégier le classique +10 intelligence, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Il serait très dommage de ne pas profiter de la ligne d'air spécifique à cette classe. Celle-ci dispose d'un sort d'hypnose de zone intéressant et est particulièrement adapté au jeu en solo et en RvR. Un template 49 air, 29 glace, 10 terre pour profiter de l'air, et un autre plus polyvalent : 41 glace, 35 terre.

Carrières de disciples

Le cabaliste
Le cabaliste est un mage qui dispose d'un véritable familier contrôlable.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Trois races sont viables : le breton, le nécrite (classe SI) et le petit sarrasin. Quel que soit votre choix, préférez +10 constitution, dextérité, intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
La voie du simulacre est à privilégier si vous comptez faire du solo ou du groupe contre monstres. En effet, le familier est très efficace. Si le RvR vous intéresse peu : 44 simulacre, 30 manipulation. Vous pourrez ainsi laisser faire votre familier et vous contenter de regarder. Si vous aimez être plus actif ou que vous comptez faire beaucoup de RvR, le template : 46 manipulation, 28 altération, 4 simulacre vous donnera plus de satisfactions.

Le sorcier
Le sorcier est une classe très difficile à maîtriser, en revanche, elle est efficace sur les ennemis linkés grâce à son mezz très efficace.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Là encore, le nécrite (classe SI) fait merveille. Si vous n'avez pas l'extension ou que vous n'aimez pas le skin, prenez un breton ou un sarrasin. Comme d'habitude pour tous les magiciens, faites +10 constitution, dextérité, intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
Trois voies sont disponibles. La ligne "âme" comprend les fameux sorts de mezz-demezz, des buffs et debuffs. L'altération comprend des sorts de vols de vie, de dégâts directs (pas très efficaces lorsqu'on compare avec les purs mages offensifs) et des debuffs de résistance. Enfin, la voie manipulation comprend des debuffs et des sorts de dégâts magiques (dont un ralentit la cible). Deux templates : 44 âme, 31 altération ou 40 altération, 36 âme, le premier offre de meilleurs mezz, tandis que le second offre de meilleurs sorts de dégâts grâce à l'altération plus élevée.

Carrières d'initiés

L'éclaireur
L'éclaireur est l'archer d'Albion. Il utilise son arc pour venir à bout de ses ennemis à distance.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Pour la race, de préférence le sarrasin qui dispose d'une grande dextérité, vous pouvez aussi opter pour le nécrite (classe SI) ou le breton. Pour les stats, il est indispensable de monter la dextérité et la vivacité. Pour les 10 points restants, vous pouvez choisir entre la force et la constitution, personnellement, je vous conseille un +10 pour cette dernière car on n'a jamais assez de points de vie.

- Les lignes de compétence à développer
L'arc est évidemment à privilégier, mais la ligne du bouclier donne des aptitudes sympathiques comme la possibilité de parer les coups mais aussi quelques stuns non négligeables. L'éclaireur dispose aussi d'une ligne "furtivité" qui permet de ne pas être vu. Un template efficace aussi bien en solo qu'en groupe : 45 arc long, 42 bouclier, 34 furtivité, 29

tranchant (ou estoc à la rigueur).

Le ménestrel
Le ménestrel est une classe hybride qui touche un peu à tout.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Les trois races disponibles se révèlent adaptées au ménestrel. Choisissez donc celle qui vous plaît le plus entre le breton, l'highlander (mon préféré), le sarrasin. Pour les points : +10 constitution, force, charisme.

- Les lignes de compétence à développer
Le ménestrel dispose de deux armes différentes : tranchant et estoc. Personnellement, je ne saurais jamais assez vous conseiller de choisir tranchant dont les styles peuvent être sortis beaucoup plus facilement que ceux de la ligne estoc. Surtout qu'en prenant un highlander, la ligne tranchant fait merveille. Aujourd'hui c'est simple, un template a la faveur des nouveaux ménestrels : 50 instruments, 30 tranchants, 30 furtivité.

Le sicaire
Le sicaire est un maître de la discrétion et des attaques sournoises.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races efficaces : breton et sarrasin avec une préférence pour ce dernier, idéal pour se spécialiser en estoc. En tout cas, pour les points c'est plutôt simple : +10 force, dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer
Le sicaire a beaucoup de lignes de spé et un grand nombre de templates efficaces existent. Sa ligne d'attaque sournoise qui permet de faire des coups critiques est la grande spécificité de cette classe. En outre, la ligne empoisonnement ne dit pas être négligée Voici un template assez polyvalent pour faire du solo, du groupe et du RvR : 50 estoc, 44 attaques sournoises, 40 furtivité, 30 empoisonnement, 18 deux armes.

Carrières de novices

Le prêtre d'Arawn (classe SI)
Le prêtre d'Arawn est une sorte de nécromancien. Il est accompagné d'un familier qui lancera la majorité des sorts.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Le breton et le sarrasin peuvent faire l'affaire, mais c'est surtout le nécrite qui est particulièrement adapté à cette classe. Pour les points, il semble nécessaire de faire +15 intelligence, +10 dextérité. La constitution ne sert en effet pas beaucoup puisque c'est le familier qui fera l'essentiel du travail.

- Les lignes de compétence à développer
Alors c'est là que vous choisirez l'orientation de votre prêtre : RvR ou pas. Si oui, la ligne à développer est incontestablement Doloris avec ses sorts de ralentissements et ses debuffs. Pour le solo et le PvE en revanche, vous pouvez choisir de monter Servitor Mortis pour faire de votre pet un roi des combats, et Visio Mortis qui offre des drains de vie et de mana. Si le RvR ne vous intéresse pas trop et que vous aimez jouer en solo : 48 Visio, 24 Servitor, 6 Doloris. Si vous voulez faire essentiellement du RvR ou du groupe : 48 Visio, 24 Doloris, 6 Servitor.

Carrières de recrues

Le maître d'armes
Comme son nom l'indique, le maître d'armes est un guerrier qui peut utiliser toutes sortes d'armes pour venir à bout de ses adversaires.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Trois races conviennent parfaitement : le breton, le highlander et le demi-ogre (classe TOA). Pour les points on ne fait pas dans l'originalité : +10 force, dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer
C'est une classe assez équilibrée qui permet aussi bien de faire du solo (en spé armes à deux mains ou hast), que du groupe et du RvR. Pour le solo : 50 armes à deux mains, 50 tranchant, 28 parade. Pour le groupe et le RvR : 50 tranchant, 50 bouclier, 28 parade.

Le mercenaire
Le mercenaire est un tank léger, moins résistant que les autres guerriers, il fait cependant de gros dégâts. C'est un peu le finelame d'Albion.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Trois races conviennent parfaitement : le breton, le highlander et le demi-ogre (classe TOA). Pour les points on ne fait pas dans l'originalité : +10 force, dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer
Là c'est très simple, il faut faire le maximum de dégâts en un minimum de temps. Pour cela un template 50 combat à deux armes, 50 tranchant est parfait. Simple et efficace ! Mais attention car comme vous êtes un tank léger, il se peut que vous mouriez souvent si vous vous en prenez à des adversaires qui ont une très bonne armure. Votre but doit toujours rester de tuer l'ennemi rapidement, or, si sa défense est bonne, vous aurez de grandes difficultés à résister longtemps à ses attaques.

Le paladin
C'est un peu le champion d'Albion. C'est un tank hybride qui dispose de chants de buffs.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races conviennent parfaitement : le breton et l'highlander. Pour les points on ne fait pas dans l'originalité : +10 force, dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer
Les cantiques, qui font la spécificité du paladin et qui sont très appréciés en groupe, doivent absolument être montés. Un template semble particulièrement adapté au paladin défensif : 46 cantiques, 44 tranchant, 42 bouclier, les restes en parade. Si vous tenez absolument aux armes à deux mains et si vous voulez un perso plus offensif : 50 armes à deux mains, 43 cantiques, 34 tranchant, 16 parade, 7 bouclier.

Le fléau d'Arawn (classe SI)
Le fléau est un tank hybride qui dispose de chants et de drains de vie grâce auxquels il peut jouer seul assez facilement.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Pour monter un fléau, il va falloir choisir entre le breton, le nécrite et le sarrasin, donc prenez celle qui vous plaît le plus. Pour les points, on adopte le très efficace +10 force, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Armes flexibles est LA ligne du fléau d'Arawn à monter impérativement (surtout pour du PvE). Elle offre en effet un drain de vie efficace quasiment indispensable puisque cette classe a moins de points de vie qu'un tank lourd. Lorsque vous êtes un peu juste, vous pouvez facilement refaire le plein en drainant un monstre faible. En outre, le style Leviathan (à 50) est très intéressant. Autre ligne intéressante, Soulrending qui offre des debuffs divers et variés. En outre vous pourrez faire en sorte que votre arme draine la vie de votre adversaire. Un template 50 armes flexibles, 42 bouclier, 41 soulrending est conseillé.

Le royaume d'Hibernia

Le sentier des arcanes

L'eldritch

L'eldritch est un jeteur de sorts qui s'appuie uniquement sur la magie pour vaincre. Il ne dispose pas de familier comme l'enchanteur, mais a accès à une plus grande variété de sorts grâce à ses trois possibilités de spécialisation : lune, soleil et vide. En solo, l'enchanteur est peut-être plus adapté grâce à son familier. En groupe les eldritchs sont très appréciés du fait de la grande efficacité de leurs sorts.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races sont particulièrement adaptées pour faire un eld : l'elfe et le lurikeen qui disposent tout deux d'une bonne intelligence et dextérité (qui influe sur la vitesse de lancée des sorts). De plus, le luri est petit ce qui rend plus difficile sa sélection par un joueur en RvR. Vous pouvez à la rigueur tenter le celte mais notre préférence va tout de même aux deux classes précitées. Quel que soit votre choix, il faut de toute façon placer 10 points en constitution, dextérité et intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
Le template le plus couramment utilisé est basé sur une spé lune : 50 lune, 20 soleil. Vous profitez ainsi d'un sort de zone de la spé lune très efficace. Le problème, c'est qu'il faut s'approcher le plus possible de l'adversaire pour faire le maximum de dégâts. En outre, avec les debuffs de la spé lune, vous ne rencontrerez aucun problème pour entrer dans un groupe tant ils sont appréciés par les tanks. En revanche, pour le jeu en solo, la grosse consommation en mana de cette spé fait que beaucoup de joueurs lui préfèrent la spécialité vide plus économique et qui permet d'enchaîner les monstres plus facilement. En revanche, il y a de moins en moins d'eld spé soleil car les enchant spé soleil sont bien plus efficaces. La majorité des elds gardent donc la ligne soleil en deuxième spécialisation. Deux templates sont donc conseillés : le 50 lune, 20 soleil est très adapté au jeu en groupe et au RvR. Alors que le 50 vide, 20 soleil est peut-être meilleur en solo.

L'empathe
Comme pour l'eldricht, l'empathe est un magicien qui n'a pas de familier. Selon la spé que vous allez choisie il sera plus à l'aise en solo ou en groupe.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races sont particulièrement adaptées pour faire un empathe : l'elfe et le lurikeen qui disposent tous deux d'une bonne intelligence et dextérité (qui influe sur la vitesse de lancée des sorts). De plus, le luri est petit ce qui rend plus difficile sa sélection par un joueur en RvR. Vous pouvez à la rigueur tenter le celte mais notre préférence va tout de même aux deux classes pré-citées. Quel que soit votre choix, il faut de toute façon placer 10 points en constitution, dextérité et intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
Commençons par dire que la ligne empathie ne doit pas être développée en spécialité principale. Elle est très peu viable à haut niveau. En fait, seul son sort de demezz (annulant les ralentissements et autres problèmes empêchant de lancer des sorts) accessible dès 28 points de spé peut être utile en RvR. Mieux vaut donc développer prioritairement lune ou soleil.
La spé soleil en primaire fait merveille en solo grâce aux gros dégâts qu'elle inflige sur un monstre. Si vous choisissez des adversaires sensibles à la chaleur, vous n'aurez aucun problème pour monter rapidement votre XP. Le template 45 soleil, 28 lune s'avère particulièrement efficace en solo. Vous pouvez aussi choisir de remplacer lune par empathie si vous tenez absolument au demezz.
Les persos spé lune sont plutôt faits pour être groupés. En effet, un spé lune aura du mal à enchaîner les monstres s'il est seul à cause du coup en mana assez élevée des sorts de cette ligne. Le classique 48 lune, 22 soleil et 5 empathie permet d'avoir un gros sort de zone, de faire quelques dégâts directs et d'accéder à un mezz. Si vous tenez au demezz, il faudra sacrifier la ligne soleil et faire 46 lune, 22 empathie, 5 soleil.

L'enchanteur
Ce magicien s'aide d'un familier qu'il invoque pour venir à bout de ses ennemis. Il est particulièrement adapté au jeu en solo, mais aussi aux groupes car son familier peut être idéal pour engager le combat. En RvR, l'utilité de l'enchanteur est discutée et beaucoup lui préfèrent l'eldritch car les joueurs ne vont pas prendre le temps de taper sur le familier : ils vont plutôt se concentrer sur le magicien qui l'a invoqué.

- Les races et les points de statistiques conseillés

Deux races sont particulièrement adaptées pour faire un enchanteur : l'elfe et le lurikeen qui disposent tous deux d'une bonne intelligence et dextérité (qui influe sur la vitesse de lancée des sorts). De plus, le luri est petit ce qui rend plus difficile sa sélection par un joueur en RvR. Vous pouvez à la rigueur tenter le celte mais notre préférence va tout de même aux deux classes pré-citées. Quel que soit votre choix, il faut de toute façon placer 10 points en constitution, dextérité et intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
Là aussi, les enchanteurs spé moon tiennent le haut du pavé grâce au sort de zone et au debuff. Un template couramment utilisé et très efficace : 48 lune, 23 soleil, 8 enchant. Si vous voulez faire uniquement du solo, vous pouvez tenter la spé enchantement mais la façon de joueur est très particulière car en fait, vous laissez votre familier tout faire. En gros, vous n'avez qu'à lancer quelques sorts de debuff pour l'aider. Un 50 enchant, 20 lune peut alors être un bon choix.

Le sentier des armes

Le protecteur
Le protecteur pourrait être qualifié de tank lourd. Il fait moins de dégâts que le champion et le finelame mais il est bien plus résistant. Cela en fait un personnage très utile en groupe car il est capable de protéger efficacement les magiciens en prenant les coups à leur place. En revanche, en solo, il est un peu plus délicat à jouer car les combats durent généralement plus longtemps avec lui du fait du peu de dégâts qu'il occasionne.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Trois races peuvent être envisagées : les celtes (qui ont des statistiques très équilibrées), les shars (classe SI) avec leur constitution élevée et les firbolgs qui disposent d'une grande force. La taille immense de ces derniers peut sembler être un désavantage en RvR, mais comme le rôle du protecteur est de prendre les coups, cette particularité physique se transforme bien souvent en avantage car les ennemis vous repéreront plus facilement que le petit magicien qui se cache à vos côtés. Si vous jouez un celte ou un shar il semble indispensable de mettre 10 points en force, dextérité et constitution. En revanche, comme le firbolg dispose déjà d'une grande force il peut sembler plus judicieux de choisir 10 constitution, 10 dextérité et 10 vivacité (qui augmente votre vitesse d'attaque et d'esquive).

- Les lignes de compétence à développer
A l'origine, le protecteur est fait pour la défense, il faut donc booster bouclier et parade et mettre les restes dans une arme à une main (celle que vous voulez : lames, masses...). On obtiendrait donc : 50 bouclier, 50 parade et le reste dans une arme à une main. Ce type de protecteur est très difficile à tuer et fait merveille en protection de groupe. En revanche, il n'est pas fait pour le jeu en solo car les dégâts qu'il inflige sont trop faibles et il met beaucoup trop de temps à tuer un adversaire (mais il y arrive). Il est aussi possible de choisir un protecteur offensif plus adapté au jeu solo qui fait plus de dégâts (mais qui est aussi moins résistant) en privilégiant les grandes armes : 50 grandes armes, 50 parade et le reste en bouclier en cas de coup dur. Vous serez un peu plus résistant qu'un champion, mais vous ferez toujours moins de dégâts que lui, qui dispose d'affaiblissements très efficaces.

Le champion
Le champion est un guerrier un peu particulier car il dispose de quelques sorts qui lui permettent surtout d'augmenter ses aptitudes et de baisser celles de ses ennemis via sa ligne de compétence "Vaillance". C'est un personnage complet qui se débrouille aussi bien en solo, qu'en groupe ou en RvR. Il se trouve toujours en première ligne et fait un tueur de magicien hors pair grâce à ses sorts de ralentissement qui empêchent l'ennemi de fuir. Bref, c'est une classe qui convient bien pour un débutant ou pour quelqu'un qui veut toucher un peu à tout (jeu en solo, en groupe et RvR).

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races font de très bons champions : les celtes (qui ont des statistiques très équilibrées) et les shars (classe SI) avec leur constitution élevée. On voit quelques elfes et lurikeen devenir champion mais leur faible constitution est un réel handicap et ils sont obligés de se spécialiser bouclier pour compenser, ce qui n'est pas la vocation première d'un champion (dont les lignes de compétences font merveille avec les grandes armes). Notre choix se portera donc plus sur le shar ou le celte. Dans les deux cas nous vous conseillons de mettre 10 points en force, constitution et dextérité.

- Les lignes de compétence à développer

Si vous faites un champion, c'est surtout pour sa ligne "Vaillance" qui permet de lancer quelques sorts d'affaiblissement et d'amélioration de stats. Il faut donc monter Vaillance à son maximum c'est à dire à 50. Deuxième ligne à privilégier, les grandes armes qui vous permettront de faire de gros dégâts. Enfin, pour pallier un peu à l'absence de bouclier, la compétence parade est aussi à monter. Cela nous donne donc pour un champion de niveau 50 : 50 vaillance, 50 grandes armes et le reste en parade

Le finelame
Le finelame est un tank léger, quelqu'un qui fait d'énormes dégâts mais qui est bien moins résistant que les deux autres classes du sentier des armes. Il ne peut d'ailleurs pas porter d'armures lourdes. Il compense cela par son aptitude à combattre avec deux armes simultanément. Le finelame est très efficace en couple avec un barde qui pourra recharger sa barre d'endurance et sa santé. Ainsi, il pourra enchaîner ses styles de combats dévastateurs. En solo, il peut être envisagé mais attention car vous risquez de mourir souvent si vous vous en prenez à des ennemis qui ont une forte résistance. Avec le finelame, il faut tuer le plus rapidement possible avant que votre jauge de vie n'arrive à 0.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Une race a notre préférence : l'éternel celte qui n'a pas de réels points faibles. Il semble indispensable d'adopter le classique 10 en force, constitution et dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Le principal intérêt du finelame est sa capacité à se battre avec deux armes. Vous ferez alors de gros dégâts en tapant vite. En outre, ça a vraiment de la classe un finelame qui se bat avec deux armes ! Si vous choisissez ce type de combats, le template conseillé est : 50 dual, 50 dans une arme à une main (n'importe laquelle), et le reste en parade. Evidemment, vous serez alors assez peu résistant. Pour compenser ce point faible vous pouvez aussi mettre plus de points en parade et un peu moins dans votre arme. Avec ce genre de templates, le finelame utilisera beaucoup d'endurance pour déclencher ses styles. Couplé avec un barde qui recharge l'endu et la santé, il est très efficace et peu enchaîner les monstres.
Si vous voulez être plus résistant, vous avez aussi la possibilité de choisir le style de combat avec une arme à une main plus le bouclier. Un des templates efficace est alors le célèbre 45 arme, 45 parade, 42 bouclier. Avec ça, vous serez plus résistant mais vous ferez nettement moins de dégâts qu'avec deux armes.

Le sentier du bosquet (classes accessibles avec SI)

L'animiste
L'animiste est un magicien qui utilise les végétaux pour venir à bout de ses adversaires. Très polyvalent, il peut aussi bien faire du solo, du groupe que du RvR.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races sont principalement adaptées : le celte, mais surtout le sylvain qui dispose de plus d'intelligence (caractéristique très importante pour les animistes). Dans les deux cas mieux vaut prendre 10 points en intelligence, dextérité et constitution.

- Les lignes de compétence à développer
La spécialité arbo est incontestablement la plus efficace de toutes. Elle offre des sorts qui font de gros dégâts directs et de zone, et même des espèces de familiers immobiles et incontrôlables qui attaquent tous les ennemis à portée. Très efficace dans toutes les situations : solo, groupe et RvR. Couplé avec sylvestre en deuxième spécialité pour profiter des debuffs et vous vous retrouverez avec un personnage très polyvalent. Un template 46 arbo, 28 sylvestre semble intéressant. Quant à la spé verdure, même si elle offre un familier contrôlable, elle paraît être trop limitée en RvR. A utiliser si vous comptez ne faire que du PvE mais sinon...

Le faucheur
C'est un guerrier-mage hybride qui se sert d'une faux lorsqu'il s'aventure au corps à corps (d'où son nom).

- Les races et les points de statistiques conseillés
Les celtes et les sylvains font d'excellents faucheurs. Si vous prenez un celte, faites +10 constitution, intelligence et dextérité. Si vous choisissez un sylvain, +10 constitution, dextérité, vivacité.

- Les lignes de compétence à développer
Soit vous privilégiez la ligne arbo (où se trouvent tous vos sorts), soit les dégâts avec la faux. Deux templates peuvent donc être conseillés : 50 arbo, 39 faux, 18 parade ou 44 faux, 38 arbo, 30 parade. A vous de voir si vous comptez privilégier le corps à corps ou les sorts. Attention cependant, car le faucheur n'est pas un tank. Il n'arrive en effet pas à rivaliser avec ceux qui ont choisi le sentier des armes dans ce domaine. Mais il compense très bien cela par ses sorts de buffs, ses drains de vie et autres. Cette classe n'est cependant pas très facile à joueur et elle est donc déconseillée aux débutants.

Le sentier de la nature

Le barde
Le barde est essentiellement une classe de soutien qui n'aura pas de mal à trouver un groupe car elle est très appréciée pour les différents buffs et régénérations qu'elle procure. Cette classe est fortement déconseillée à ceux qui veulent jouer en solo, car elle peine souvent sur du jaune.

- Les races et les points de statistiques conseillés
La race incontournable est le celte. Pour les points de statistique : +10 constitution, dextérité et charisme (qui détermine le nombre de points de mana chez le barde). Attention, l'empathie et l'intelligence ne servent absolument à rien ici.

- Les lignes de compétence à développer
Alors là, tout dépend de ce que vous souhaitez faire. Le barde dispose tout d'abord de 2 lignes d'armes : masses ou lames. Mais on déconseille généralement de mettre le moindre point dans l'une de ces spécialités : le barde est dédié au soutien, il ne devrait jamais aller au corps à corps. Restent les 3 autres lignes. La ligne "musique" permet d'accéder à des mezz (bloque l'avancée d'ennemis, arrête l'incantation des sorts des magiciens) ce qui est surtout utile en RvR mais aussi en solo en cas d'ennemis linkés. Le barde peut aussi se spécialiser en régénération et ainsi accéder à différents sorts de soins, régénérations de mana et résurrections. Inutile de vous dire que ce genre de gâteries est très recherché par les autres joueurs. Enfin, la ligne croissance apporte des buffs et des chants de régénération augmentant la vitesse à laquelle se rechargent les barres d'endurance et de mana. Très utiles pour les tanks et les magiciens. On comprend tout de suite mieux pourquoi le barde est un élément très important pour un groupe. Bref, le template le plus utilisé et le plus efficace pour un barde de soutien est : 43 croissance, 42 régénération, 25 musique.

Le druide
Le druide ressemble beaucoup au barde par bien des aspects. Ainsi, c'est une classe dédiée au soutien qui n'est donc pas conseillée si vous comptez jouer en solo (à part si vous vous spécialisez en symbiose, et encore...).

- Les races et les points de statistiques conseillés
Là aussi, la race la plus adaptée est le celte. Il faut placer vos points comme suit : +10 constitution, dextérité, empathie.

- Les lignes de compétence à développer
Si vous comptez (malgré mes mises en garde) avoir un druide pour le solo, il vous faut absolument monter symbiose pour accéder à un bon familier : 36 symbiose, 31 régénération, 21 croissance. Si vous voulez respecter l'esprit du druide (à savoir le soutien pur avec soins et buffs) et si vous vous sentez l'âme d'un bon compagnon de groupe alors le template 41 régénération, 35 croissance et le reste en symbiose est plus adapté.

La sentinelle
La sentinelle est une sorte d'hybride guerrier-soigneur.

- Les races et les points de statistiques conseillés
La race la plus adaptée est le celte. Il faut placer vos points comme suit : +10 constitution, dextérité, force.

- Les lignes de compétence à développer
La sentinelle dispose de cinq lignes : 3 de combat (parade, lames, masses) et 2 de soutien (régénération pour les soins et croissance pour les buffs). Vous pouvez donc choisir de privilégier l'aspect combat avec parade et une arme ou l'aspect guérisseur. Pour le premier choix un 50 masse, 38 croissance, 19 parade et les restes en régén permet de faire quelques dégâts intéressants et de parer honorablement sans renier sur les quelques buffs de la ligne croissance. Si

vous préférez vous orienter vers le soutien, un petit 47 croissance, 39 armes, 18 parade, 16 régénération est conseillé pour ne pas être trop nul au corps à corps. Il faut bien se souvenir qu'étant une classe hybride, vous ne ferez ni autant de dégâts qu'un tank, ni des buffs et des soins de la qualité de ceux d'un barde ou d'un druide.

Le sentier de la nuit

Le ranger
C'est l'archer par excellence d'Hibernia.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races s'avèrent être plus conseillées que les autres : le celte et le lurikeen qui disposent d'une bien meilleure dextérité et vivacité mais d'un malus en force et en constitution. Les points se répartissent comme suit : 10 points en force, constitution et dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Un ranger est fait pour être archer. Donc, un template qui booste les capacités à l'arc est le bienvenu : 50 arc, 40 furtivité, 40 arts des forêts semble être le plus utile car il permet de faire de gros dégâts de loin. C'est d'ailleurs une vraie plaie en RvR où vous pourrez défendre les forts à l'abri des remparts. Le ranger peut aussi se faire quelques parties en solo. En revanche, pour ce qui est de grouper c'est une autre histoire car son utilité est plus que discutable : ce n'est pas un tank puisqu'il reste à distance des ennemis, il ne peut pas soigner ou buffer les autres et il fait moins de dégâts qu'un magicien. En outre, il est assez délicat à joueur car très dépendant de la qualité de son équipement et surtout de ses flèches qui coûtent assez chères.

L'ombre
L'ombre est un guerrier discret qui utilise ses compétences pour se cacher et frapper ses ennemis par surprise. Elle peut facilement jouer en solo et prouve toute son utilité en RvR où elle peut efficacement espionner l'adversaire. En revanche, dans un groupe contre des monstres il faut bien avouer qu'elle n'est pas un personnage indispensable.

- Les races et les points de statistiques conseillés
La meilleure race pour jouer une ombre est incontestablement le lurikeen qui, outre ses statistiques particulièrement adaptées, tire parti de sa petite taille pour être encore plus discret. Pour les points : +10 force, +15 constitution car la dextérité et la vivacité du luri sont déjà élevées et ces deux stats monteront encore au cours du jeu contrairement à la constitution.

- Les lignes de compétence à développer
Le problème de l'ombre, c'est que toutes ses lignes s'avèrent utiles. En fait, on peut éventuellement se passer d'"art du combat" mais le reste doit absolument être monté. Un template polyvalent : 44 perfo, 44 sournoise, 35 furtivité, 35 poison. Avec ça, vous approchez discrètement, vous déclenchez vos styles une fois à portée et l'adversaire ne devrait pas avoir le temps de vous faire trop de dégâts.

Le royaume de Midgard

Les combattants

Le berserker
Le berserker est un tank léger qui a pour avantage de disposer de styles de combat faisant beaucoup de dégâts. Il prend toute sa mesure en groupe où il pourra profiter des buffs et des régénérations d'endurance de ses alliés.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Entre les vikings, les trolls ou les nains, choisissez celui qui vous plaît le plus puisque ces trois classes conviennent. Mais le viking paraît être la race la plus équilibrée. Pour les points, faites +10 force, dextérité, constitution. Si vous jouez un troll il est inutile de monter la force, faites plutôt +10 dextérité, constitution, vivacité.

- Les lignes de compétence à développer

Le berserker se bat avec une hache en main gauche et une autre arme en main droite au choix (épée, hache ou marteau). La ligne "hache sénestre" permet de faire plus de dommages avec la hache que vous tenez dans votre main gauche. Il faut aussi monter la parade puisque vous n'avez pas de bouclier, et une caractéristique d'arme pour améliorer vos dégâts d'arme de main droite. Un template polyvalent : 48 arme, 35 hache sénestre, 48 parade.

Le guerrier
Le guerrier est un tank lourd qui a pour rôle de prendre les coups pour éviter aux autres membres du groupe de se faire taper dessus.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Tout d'abord, le Valkin est à déconseiller à cause de sa faible constitution. Reste le nain, le viking le kobold et le troll. Pour les points : +10 force (sauf pour troll à remplacer par plus de dextérité), constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
En tant que tank lourd, il serait dommage de ne pas monter votre bouclier, d'autant que vous disposerez ainsi d'un style permettant d'immobiliser votre adversaire quelques secondes. On conseille : 50 arme, 42 bouclier, 38 parade.

Le sauvage (classe SI)
Le sauvage est un tank léger qui fait de gros dégâts et qui peut esquiver les coups pour éviter de perdre trop de vie car sa défense est assez faible du fait qu'il ne peut pas porter d'armure de maille.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Le viking fait là aussi merveille. Pour les points : +10 constitution, dextérité, vivacité.

- Les lignes de compétence à développer
La ligne "sauvagerie" fait toute la spécificité du sauvage (elle donne des buffs). Il dispose aussi d'une ligne d'arme de corps à corps qui ne peut être utilisée que lorsque le sauvage porte des griffes. Le sauvage utilise énormément les enchaînements ce qui en fait une classe délicate à jouer. Un template très populaire qui fera de vous quelqu'un qui frappe fort et vite : 50 armes de corps à corps, 37 sauvagerie, 21 parade.

Le skald
Le skald est un tank léger hybride qui dispose d'une ligne lui permettant de lancer des mezz et des sorts de dommages directs. Il ne s'exprime véritablement qu'en groupe.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Petite préférence pour le viking, plus équilibré que toutes les autres races. Pour les points : +10 dextérité, constitution, force.

- Les lignes de compétence à développer
La ligne chant de bataille fait tout l'intérêt de cette classe grâce à son mezz et à ses différents chants de buffs. Un template 50 chant, 43 arme, les restes en parade feront de vous quelqu'un de très apprécié en groupe, mais il sera alors difficile de faire du solo. Si vous voulez faire un peu plus de dégâts, choisissez 50 arme, 43 chant, les restes en parade.

Le thane
Le thane est un tank qui dispose de pouvoirs magiques. C'est un peu le champion de Midgard.

- Les races et les points de statistiques conseillés
De préférence nain ou viking. Pour les points, c'est très simple : +10 force, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
L'Ire de Thor est la ligne spécifique au thane avec notamment quelques buffs et des sorts offensifs bien utiles. Pour ce qui est de l'arme, la hache semble être la plus efficace mais les styles consomment alors beaucoup d'endurance (on ne peut pas tout avoir !). Voilà un template tout ce qu'il y a de plus polyvalent : 50 Ire, 50 arme, 27 bouclier, 10 parade.

Les devins

Le chaman
Le chaman est une classe de soutien qui peut guérir, ressusciter et buffer les membres de son groupe. Mais à la différence du guérisseur, il peut aussi lancer quelques sorts de dommages directs et d'empoisonnement.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Seuls les kobolds et les trolls peuvent devenir chaman. Dans les deux cas, il faut augmenter la piété de 10 points (c'est elle qui détermine votre mana). Si vous jouez un troll augmentez aussi votre dextérité de 15 points, en revanche il vaut mieux faire +10 force, dextérité pour un kobold.

- Les lignes de compétence à développer
Outre les deux lignes communes avec le guérisseur (amélioration et guérison) qui permettent de soigner et de buffer, le shaman dispose de la voie "magie abyssale" qui a pour principal intérêt de pouvoir lancer quelques sorts de dommages directs et d'empoisonnement. Pour un shaman qui n'est pas intéressé par l'aspect guérisseur, un template 38 amélioration, 37 abysse, 9 régénération est tout à fait adapté.

Le guérisseur
Le guérisseur est une classe dédiée au soutien qui se joue donc très mal en solo. Un groupe ou un duo tank+guérisseur s'avère beaucoup plus efficace.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Seuls les vikings et les nains peuvent devenir guérisseur. Choisissez la classe qui vous plaît le plus et mettez +10 piété, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
La ligne apaisement permet de lancer des mezz et des demezz et ne doit donc pas être négligée. Les deux autres lignes non plus ne sont pas inutiles. Il faut donc tenter de profiter au maximum des 3 spécialités possibles. Certes, vous n'aurez pas les sorts les plus puissant mais vous serez beaucoup plus polyvalent. Template : 38 apaisement, 32 reconstitution, 20 amélioration.

Les larrons

Le chasseur
Le chasseur est l'archer par excellence de Midgard.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Les nains, les kobolds et les vikings sont trois races conseillées pour faire un chasseur. Pour les points : +10 dextérité, constitution, force.

- Les lignes de compétence à développer
Même si l'arc doit rester votre ligne principale, il ne faut pas négliger la lance qui peut vous sauver la mise dans les situations critiques. La ligne particulière du chasseur est le lien animal qui permet d'avoir un familier, de lancer des buffs et un sort de vitesse pour courir plus vite et ainsi fuir en cas de combat perdu d'avance. Template : 45 arc, 43 lien animal, 35 furtivité, 26 lance.

L'assassin
L'assassin est un personnage fragile, mais en dépit de la faible armure dont il dispose, il est capable de faire de gros dégâts et ce très rapidement.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Prenez au choix un viking, un kobold ou un valkyn (race SI). Pour les points, une seule combinaison donne d'excellents résultats : +10 force, constitution, vivacité.

- Les lignes de compétence à développer
L'assassin se doit d'être furtif s'il veut survivre. Ce n'est en effet pas un tank, il ne dispose de pas assez de résistance pour cela. Pour compléter ses dons de discrétion, ce personnage a des attaques sournoises qui font de gros dégâts

mais qui ne sont hélas pas très aisées à déclencher. La ligne poison permet, comme son nom l'indique, d'empoisonner ses armes et donc faire plus de dégâts chez l'adversaire. Quant aux armes proprement dites, vous pouvez vous spécialiser en épée ou en hache. C'est cette dernière qui semble être la plus efficace. Enfin "hache sénestre" donne la possibilité d'utiliser efficacement une hache dans l'autre main. Vous vous battrez donc avec deux armes simultanément. Dans le cas d'un assassin, toutes ces lignes sont utiles, il faut donc faire un mélange pour obtenir le personnage le plus polyvalent et efficace. Dans cette optique, un 39 hache, 39 hache senestre, 36 furtivité, 34 attaque sournoise et 31 en poison semble tout à fait adapté.

Les mystes

Le prêtre de Bodgar (classe SI)
Le prêtre de Bodgar est une sorte de nécromancien spécialisé dans tout ce qui touche à la mort : invocations de squelettes...

- Les races et les points de statistiques conseillés
Au choix kobold ou valkyn (race SI). Le prêtre de Bodgar base sa mana sur la piété et non sur l'intelligence. La dextérité est aussi utile pour augmenter la vitesse de lancée des sorts. Enfin, la constitution déterminera le nombre de points de vie. Ces trois caractéristiques doivent donc être boostées (+10 à chacune d'entre elles).

- Les lignes de compétence à développer
La spécificité de cette classe est certainement la possibilité d'invoquer des familiers. La ligne affaiblissement dispose d'un sort de drain de vie et de la possibilité d'invoquer des familiers qui ont la possibilité de se soigner et de vous soigner. Mais ceux-ci ne sont pas très bons au combat. C'est l'inverse de la spé ténèbre qui est dédiée aux dommages directs et dont les familiers peuvent très bien gérer une bataille efficacement grâce à leurs debuffs et à leurs capacités de combat. Quant à la ligne armée squelettique, c'est celle de ceux qui veulent jouer en solo par excellence. Les familiers de cette spé se composent aussi bien de tanks que d'archers. Vous obtiendrez aussi un sort pour les soigner et des sorts de dégâts à effets répétés dans le temps. Le prêtre de Bogar est donc un bon soloteur qui grâce à ses familiers peut se suffire à lui même. Un bon petit template : 44 armée squelettique, 31 affaiblissement, 4 ténèbres.

Le prêtre de Hel
Le prêtre de Hel est un jeteur de sorts qui dispose d'un familier et d'un seul. En effet, à mesure de son évolution, celui-ci garde les pouvoirs de ses prédécesseurs et en acquiert de nouveaux.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Au choix kobold ou viking. Mais la nouvelle classe de TOA : les frostalfs s'avèrent aussi être un excellent choix pour faire un prêtre de Hel grâce à leur piété très élevée. Pour les points : +10 piété, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
La ligne servant de Hel est propre à la classe que l'on traite actuellement. Elle permet d'avoir un familier vraiment très efficace. Hélas, si vous vous spécialisez avec cette ligne, vous êtes quasiment condamné à faire du solo tant les groupes n'apprécieront pas votre présence. De même en RvR, les familiers sont très rarement pris pour cible. La ligne des ténèbres permet d'avoir un drain de vie et un sort de dommage direct. Vous faites donc de gros dégâts. Quant à la ligne affaiblissement, elle dispose d'un sort de zone (puissant au niveau 49) qui est l'un de ceux qui font le plus de dégâts du jeu. Mais il vous impose de vous tenir proche de l'ennemi pour libérer toute sa puissance et est donc plus efficace en groupe que seul. Trois templates peuvent donc être conseillés. Si vous voulez jouer seul : 50 servant, 20 ténèbre. Si vous préférez les groupes 49 ténèbres, 22 affaiblissement. Un autre template peut-être plus "passe-partout" : 49 affaiblissement, 21 ténèbres.

Le prêtre d'Odin
Le prêtre d'Odin est un mage qui dispose d'une grande variété de sorts à dommages directs mais qui n'a pas de familier.

- Les races et les points de statistiques conseillés
C'est comme vous voulez entre le nain, le viking, le kobold et le frostalf (classe TOA) avec une petite préférence pour ces deux derniers. La répartition des points est identique à celle des deux prêtres précédents à savoir : +10 piété,

dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer

La ligne rune est la grande particularité des prêtres d'Odin. Elle permet d'envoyer des projectiles qui font des dégâts directs sur l'ennemi. C'est donc la spé pour faire des dommages par excellence. La ligne affaiblissement permet d'envoyer entre autres des sorts pour ralentir la vitesse des ennemis. Enfin, la spé ténèbre vous donne aussi la possibilité de faire de gros dommages directs. Pour combiner toute la puissance des sorts et faire d'énormes dégâts, le template 48 rune, 24 ténèbres est particulièrement apprécié.

Dark Age of Camelot : Trials of Atlantis

© Wanadoo / Mythic Entertainment 2004

GUIDE DES CLASSES

Préambule

Tout joueur de DAOC s'est un jour posé ces questions hautement existentielles : quelle classe choisir ? Avec quelle race ? Combien de points dois-je dédier à chaque statistique ? En effet, ces choix que vous faites dès le début de la partie sont cruciaux pour tout le reste de l'aventure et détermineront l'orientation de votre personnage et même son efficacité. Mieux vaut donc ne pas se tromper sous peine de devoir recommencer son personnage car on a choisi une mauvaise race ou qu'on a mal réparti ses points. Ce guide est là pour vous aider à y voir un peu plus clair. Vous devez, outre la race et le look de votre personnage sélectionner une des voies disponibles sur le royaume que vous avez choisi. Ensuite, lorsque vous aurez atteint le niveau 5, il faudra sélectionner une des classes disponibles correspondant à votre voie de départ. Par exemple, si vous choisissez le royaume d'Hibernia et le sentier des armes, vous pourrez devenir dès le niveau 5 un protecteur, un champion ou un finelame. Il est indispensable de savoir dès la création du personnage vers quelle classe on veut tendre pour répartir ses points au mieux et choisir la race la plus appropriée. Ensuite, lorsque vous monterez de niveau il faudra répartir des points dans des lignes de compétence. Comme le niveau maximum que l'on peut atteindre dans DAOC est le niveau 50, ce guide essaiera de définir la meilleure répartition des points pour ce niveau. C'est ce que l'on appelle un template. Il est de la forme 50/24/10 et détermine le nombre de points qu'il est conseillé de dépenser pour chaque ligne de compétence.

Attention car comme les deux extensions ont ajouté de nouvelles races et de nouvelles classes il se peut que vous ne disposiez pas de tous les choix qui vont suivre si vous n'avez pas les add-on. Ce guide fait suivre de la mention SI (Shrouded Isles) ou TOA (Trials of Atlantis) toutes les nouvelles classes ou races ajoutées. Ce guide n'a pas la prétention d'être exhaustif, il n'est là que pour vous donner une petite idée du chemin qu'il est conseillé d'emprunter pour faire évoluer votre personnage dans le bon sens. Des mots spécifiques sont parfois utilisés, en voici une brève définition :
- buff : sorts permettant d'augmenter temporairement les statistiques d'un personnage
- debuffs : sorts diminuant les statistiques des ennemis
- mezz : sorts ralentissant vos adversaires ou les empêchant de lancer leurs sorts
- demezz : sorts annulant un mezz lancé par un ennemi
- spé : abréviation de spécialité (si un enchanteur a consacré une grande partie de ses points de compétence pour augmenter sa ligne soleil, on dit qu'il est spé soleil)

Le royaume d'Albion

Carrières d'acolytes

Le clerc
Le clerc est un personnage essentiellement dédié au soutien. Ainsi, il peut soigner les membres de son groupe et lancer des sorts de buff. Pour prendre toute sa dimension, un clerc doit être joué en groupe, car seul il n'est pas très efficace du fait de sa petite résistance et des dégâts assez faibles qu'il inflige (sauf en spé colère divine, mais c'est assez délicat à jouer).

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races sont adaptées : le breton, qui n'a ni réel points faibles ni points forts, et l'highlander qui compense sa faible

dextérité par une force et une constitution plus élevées. Quel que soit votre choix, il faudra répartir vos points comme suit : +10 piété (points de mana), constitution (points de vie) et dextérité (utile pour la vitesse d'incantation).

- Les lignes de compétence à développer
Les trois voies du clerc sont guérison (permettant comme son nom l'indique de lancer des sorts de soin et de résurrection), bénédiction (pour augmenter les statistiques des membres du groupe), et colère divine (sorts offensifs). Autant le dire tout de suite, mieux vaut abandonner cette dernière qui est assez peu efficace à moins de la monter au niveau 50. Privilégions donc l'aspect soigneur du clerc qui en fait une des classes de soutien indispensable à tout groupe. Un template efficace qui fera de vous quelqu'un de très apprécié par les tanks : 40 guérison, 36 bénédiction.

Le moine
Le moine est une classe hybride combat au corps à corps/sorts de soins/buffs. Il n'est pas aussi résistant qu'un tank mais peut soigner en cours de bataille ce qui compense un peu ce défaut.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Comme pour le clerc, le breton est recommandé. Pour les points de stats, il est conseillé de faire +10 constitution, dextérité, vivacité. Vous privilégiez ainsi la rapidité d'attaque ce qui est une des principales caractéristiques du moine qui ne tapera jamais aussi fort qu'un tank (évitez donc les +10 force).

- Les lignes de compétence à développer
Les quatre lignes du moine sont très diversifiées : le bâton permet de taper plus vite et plus fort, la bénédiction pour les sorts de buff, la guérison pour les sorts de soin (mais largement moins efficaces que ceux du clerc : faut pas rêver non plus !), et la parade pour parer les coups. Etant moins résistant qu'un tank, le moine doit monter sa ligne de bénédiction pour profiter des buffs (très appréciés des autres membres du group aussi). Un template polyvalent qui est très efficace aussi bien en solo, qu'en groupe ou en RvR : 46 bénédiction, 39 bâton, 25 soin, les restes en parade.

Carrières d'apprentis

Le thaumaturge
Le thaumaturge est un mage qui dispose de sorts offensifs essentiellement. Il est assez délicat à jouer donc à déconseiller fortement aux débutants qui risquent de beaucoup mourir s'il choisissent cette classe. En solo, le temps de récupération de la mana est trop long pour que cette classe soit efficace. Mieux vaut être accompagnée d'un bon groupe capable de régénérer votre barre de magie.

- Les races et les points de statistiques conseillés
On pourrait penser que l'avalonien est la race idéale pour jouer tout magicien qui se respecte grâce à son intelligence élevée. Et bien détrompez-vous ! En effet, un breton attirera beaucoup moins l'attention sur lui en RvR et dispose pour compenser son intelligence moindre d'une constitution plus élevée vraiment très utile. Quel que soit votre choix, il faut de toutes façons privilégier le classique +10 intelligence, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Deux lignes sont viables en spé principale : glace et feu. Glace a l'avantage d'avoir un sort de zone très puissant alors que feu est plutôt axé sur des sorts mono-cibles. Terre est à choisir uniquement en spécialité secondaire et a pour principal intérêt un sort qui permet d'immobiliser les tanks (très utile en RvR). A votre convenance : 50 glace, 20 terre ou 50 feu, 20 terre avec une petite préférence pour cette dernière qui est très efficace contre les ennemis sensibles à la chaleur.

Le théurgiste
Tout comme le thaumaturge c'est un mage. Cependant, il peut invoquer des familiers un peu particuliers : les élémentaux. Ils restent moins de 30 secondes dans un combat mais peuvent changer son issue. De plus, il dispose aussi d'un sort permettant d'ignorer totalement les dégâts de la prochaine attaque au corps à corps qu'il reçoit. Cette classe est donc un peu plus adaptée au solo que la précédente (surtout en spé air).

- Les races et les points de statistiques conseillés
La même chose que pour le thaumaturge. On pourrait penser que l'avalonien est la race idéale pour jouer tout magicien

qui se respecte grâce à son intelligence élevée. Et bien détrompez-vous ! En effet, un breton attirera beaucoup moins l'attention sur lui en RvR et dispose pour compenser son intelligence moindre d'une constitution plus élevée vraiment très utile. Quel que soit votre choix, il faut de toutes façons privilégier le classique +10 intelligence, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Il serait très dommage de ne pas profiter de la ligne d'air spécifique à cette classe. Celle-ci dispose d'un sort d'hypnose de zone intéressant et est particulièrement adapté au jeu en solo et en RvR. Un template 49 air, 29 glace, 10 terre pour profiter de l'air, et un autre plus polyvalent : 41 glace, 35 terre.

Carrières de disciples

Le cabaliste
Le cabaliste est un mage qui dispose d'un véritable familier contrôlable.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Trois races sont viables : le breton, le nécrite (classe SI) et le petit sarrasin. Quel que soit votre choix, préférez +10 constitution, dextérité, intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
La voie du simulacre est à privilégier si vous comptez faire du solo ou du groupe contre monstres. En effet, le familier est très efficace. Si le RvR vous intéresse peu : 44 simulacre, 30 manipulation. Vous pourrez ainsi laisser faire votre familier et vous contenter de regarder. Si vous aimez être plus actif ou que vous comptez faire beaucoup de RvR, le template : 46 manipulation, 28 altération, 4 simulacre vous donnera plus de satisfactions.

Le sorcier
Le sorcier est une classe très difficile à maîtriser, en revanche, elle est efficace sur les ennemis linkés grâce à son mezz très efficace.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Là encore, le nécrite (classe SI) fait merveille. Si vous n'avez pas l'extension ou que vous n'aimez pas le skin, prenez un breton ou un sarrasin. Comme d'habitude pour tous les magiciens, faites +10 constitution, dextérité, intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
Trois voies sont disponibles. La ligne "âme" comprend les fameux sorts de mezz-demezz, des buffs et debuffs. L'altération comprend des sorts de vols de vie, de dégâts directs (pas très efficaces lorsqu'on compare avec les purs mages offensifs) et des debuffs de résistance. Enfin, la voie manipulation comprend des debuffs et des sorts de dégâts magiques (dont un ralentit la cible). Deux templates : 44 âme, 31 altération ou 40 altération, 36 âme, le premier offre de meilleurs mezz, tandis que le second offre de meilleurs sorts de dégâts grâce à l'altération plus élevée.

Carrières d'initiés

L'éclaireur
L'éclaireur est l'archer d'Albion. Il utilise son arc pour venir à bout de ses ennemis à distance.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Pour la race, de préférence le sarrasin qui dispose d'une grande dextérité, vous pouvez aussi opter pour le nécrite (classe SI) ou le breton. Pour les stats, il est indispensable de monter la dextérité et la vivacité. Pour les 10 points restants, vous pouvez choisir entre la force et la constitution, personnellement, je vous conseille un +10 pour cette dernière car on n'a jamais assez de points de vie.

- Les lignes de compétence à développer
L'arc est évidemment à privilégier, mais la ligne du bouclier donne des aptitudes sympathiques comme la possibilité de parer les coups mais aussi quelques stuns non négligeables. L'éclaireur dispose aussi d'une ligne "furtivité" qui permet de ne pas être vu. Un template efficace aussi bien en solo qu'en groupe : 45 arc long, 42 bouclier, 34 furtivité, 29

tranchant (ou estoc à la rigueur).

Le ménestrel
Le ménestrel est une classe hybride qui touche un peu à tout.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Les trois races disponibles se révèlent adaptées au ménestrel. Choisissez donc celle qui vous plaît le plus entre le breton, l'highlander (mon préféré), le sarrasin. Pour les points : +10 constitution, force, charisme.

- Les lignes de compétence à développer
Le ménestrel dispose de deux armes différentes : tranchant et estoc. Personnellement, je ne saurais jamais assez vous conseiller de choisir tranchant dont les styles peuvent être sortis beaucoup plus facilement que ceux de la ligne estoc. Surtout qu'en prenant un highlander, la ligne tranchant fait merveille. Aujourd'hui c'est simple, un template a la faveur des nouveaux ménestrels : 50 instruments, 30 tranchants, 30 furtivité.

Le sicaire
Le sicaire est un maître de la discrétion et des attaques sournoises.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races efficaces : breton et sarrasin avec une préférence pour ce dernier, idéal pour se spécialiser en estoc. En tout cas, pour les points c'est plutôt simple : +10 force, dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer
Le sicaire a beaucoup de lignes de spé et un grand nombre de templates efficaces existent. Sa ligne d'attaque sournoise qui permet de faire des coups critiques est la grande spécificité de cette classe. En outre, la ligne empoisonnement ne dit pas être négligée Voici un template assez polyvalent pour faire du solo, du groupe et du RvR : 50 estoc, 44 attaques sournoises, 40 furtivité, 30 empoisonnement, 18 deux armes.

Carrières de novices

Le prêtre d'Arawn (classe SI)
Le prêtre d'Arawn est une sorte de nécromancien. Il est accompagné d'un familier qui lancera la majorité des sorts.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Le breton et le sarrasin peuvent faire l'affaire, mais c'est surtout le nécrite qui est particulièrement adapté à cette classe. Pour les points, il semble nécessaire de faire +15 intelligence, +10 dextérité. La constitution ne sert en effet pas beaucoup puisque c'est le familier qui fera l'essentiel du travail.

- Les lignes de compétence à développer
Alors c'est là que vous choisirez l'orientation de votre prêtre : RvR ou pas. Si oui, la ligne à développer est incontestablement Doloris avec ses sorts de ralentissements et ses debuffs. Pour le solo et le PvE en revanche, vous pouvez choisir de monter Servitor Mortis pour faire de votre pet un roi des combats, et Visio Mortis qui offre des drains de vie et de mana. Si le RvR ne vous intéresse pas trop et que vous aimez jouer en solo : 48 Visio, 24 Servitor, 6 Doloris. Si vous voulez faire essentiellement du RvR ou du groupe : 48 Visio, 24 Doloris, 6 Servitor.

Carrières de recrues

Le maître d'armes
Comme son nom l'indique, le maître d'armes est un guerrier qui peut utiliser toutes sortes d'armes pour venir à bout de ses adversaires.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Trois races conviennent parfaitement : le breton, le highlander et le demi-ogre (classe TOA). Pour les points on ne fait pas dans l'originalité : +10 force, dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer
C'est une classe assez équilibrée qui permet aussi bien de faire du solo (en spé armes à deux mains ou hast), que du groupe et du RvR. Pour le solo : 50 armes à deux mains, 50 tranchant, 28 parade. Pour le groupe et le RvR : 50 tranchant, 50 bouclier, 28 parade.

Le mercenaire
Le mercenaire est un tank léger, moins résistant que les autres guerriers, il fait cependant de gros dégâts. C'est un peu le finelame d'Albion.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Trois races conviennent parfaitement : le breton, le highlander et le demi-ogre (classe TOA). Pour les points on ne fait pas dans l'originalité : +10 force, dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer
Là c'est très simple, il faut faire le maximum de dégâts en un minimum de temps. Pour cela un template 50 combat à deux armes, 50 tranchant est parfait. Simple et efficace ! Mais attention car comme vous êtes un tank léger, il se peut que vous mouriez souvent si vous vous en prenez à des adversaires qui ont une très bonne armure. Votre but doit toujours rester de tuer l'ennemi rapidement, or, si sa défense est bonne, vous aurez de grandes difficultés à résister longtemps à ses attaques.

Le paladin
C'est un peu le champion d'Albion. C'est un tank hybride qui dispose de chants de buffs.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races conviennent parfaitement : le breton et l'highlander. Pour les points on ne fait pas dans l'originalité : +10 force, dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer
Les cantiques, qui font la spécificité du paladin et qui sont très appréciés en groupe, doivent absolument être montés. Un template semble particulièrement adapté au paladin défensif : 46 cantiques, 44 tranchant, 42 bouclier, les restes en parade. Si vous tenez absolument aux armes à deux mains et si vous voulez un perso plus offensif : 50 armes à deux mains, 43 cantiques, 34 tranchant, 16 parade, 7 bouclier.

Le fléau d'Arawn (classe SI)
Le fléau est un tank hybride qui dispose de chants et de drains de vie grâce auxquels il peut jouer seul assez facilement.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Pour monter un fléau, il va falloir choisir entre le breton, le nécrite et le sarrasin, donc prenez celle qui vous plaît le plus. Pour les points, on adopte le très efficace +10 force, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Armes flexibles est LA ligne du fléau d'Arawn à monter impérativement (surtout pour du PvE). Elle offre en effet un drain de vie efficace quasiment indispensable puisque cette classe a moins de points de vie qu'un tank lourd. Lorsque vous êtes un peu juste, vous pouvez facilement refaire le plein en drainant un monstre faible. En outre, le style Leviathan (à 50) est très intéressant. Autre ligne intéressante, Soulrending qui offre des debuffs divers et variés. En outre vous pourrez faire en sorte que votre arme draine la vie de votre adversaire. Un template 50 armes flexibles, 42 bouclier, 41 soulrending est conseillé.

Le royaume d'Hibernia

Le sentier des arcanes

L'eldritch

L'eldritch est un jeteur de sorts qui s'appuie uniquement sur la magie pour vaincre. Il ne dispose pas de familier comme l'enchanteur, mais a accès à une plus grande variété de sorts grâce à ses trois possibilités de spécialisation : lune, soleil et vide. En solo, l'enchanteur est peut-être plus adapté grâce à son familier. En groupe les eldritchs sont très appréciés du fait de la grande efficacité de leurs sorts.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races sont particulièrement adaptées pour faire un eld : l'elfe et le lurikeen qui disposent tout deux d'une bonne intelligence et dextérité (qui influe sur la vitesse de lancée des sorts). De plus, le luri est petit ce qui rend plus difficile sa sélection par un joueur en RvR. Vous pouvez à la rigueur tenter le celte mais notre préférence va tout de même aux deux classes précitées. Quel que soit votre choix, il faut de toute façon placer 10 points en constitution, dextérité et intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
Le template le plus couramment utilisé est basé sur une spé lune : 50 lune, 20 soleil. Vous profitez ainsi d'un sort de zone de la spé lune très efficace. Le problème, c'est qu'il faut s'approcher le plus possible de l'adversaire pour faire le maximum de dégâts. En outre, avec les debuffs de la spé lune, vous ne rencontrerez aucun problème pour entrer dans un groupe tant ils sont appréciés par les tanks. En revanche, pour le jeu en solo, la grosse consommation en mana de cette spé fait que beaucoup de joueurs lui préfèrent la spécialité vide plus économique et qui permet d'enchaîner les monstres plus facilement. En revanche, il y a de moins en moins d'eld spé soleil car les enchant spé soleil sont bien plus efficaces. La majorité des elds gardent donc la ligne soleil en deuxième spécialisation. Deux templates sont donc conseillés : le 50 lune, 20 soleil est très adapté au jeu en groupe et au RvR. Alors que le 50 vide, 20 soleil est peut-être meilleur en solo.

L'empathe
Comme pour l'eldricht, l'empathe est un magicien qui n'a pas de familier. Selon la spé que vous allez choisie il sera plus à l'aise en solo ou en groupe.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races sont particulièrement adaptées pour faire un empathe : l'elfe et le lurikeen qui disposent tous deux d'une bonne intelligence et dextérité (qui influe sur la vitesse de lancée des sorts). De plus, le luri est petit ce qui rend plus difficile sa sélection par un joueur en RvR. Vous pouvez à la rigueur tenter le celte mais notre préférence va tout de même aux deux classes pré-citées. Quel que soit votre choix, il faut de toute façon placer 10 points en constitution, dextérité et intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
Commençons par dire que la ligne empathie ne doit pas être développée en spécialité principale. Elle est très peu viable à haut niveau. En fait, seul son sort de demezz (annulant les ralentissements et autres problèmes empêchant de lancer des sorts) accessible dès 28 points de spé peut être utile en RvR. Mieux vaut donc développer prioritairement lune ou soleil.
La spé soleil en primaire fait merveille en solo grâce aux gros dégâts qu'elle inflige sur un monstre. Si vous choisissez des adversaires sensibles à la chaleur, vous n'aurez aucun problème pour monter rapidement votre XP. Le template 45 soleil, 28 lune s'avère particulièrement efficace en solo. Vous pouvez aussi choisir de remplacer lune par empathie si vous tenez absolument au demezz.
Les persos spé lune sont plutôt faits pour être groupés. En effet, un spé lune aura du mal à enchaîner les monstres s'il est seul à cause du coup en mana assez élevée des sorts de cette ligne. Le classique 48 lune, 22 soleil et 5 empathie permet d'avoir un gros sort de zone, de faire quelques dégâts directs et d'accéder à un mezz. Si vous tenez au demezz, il faudra sacrifier la ligne soleil et faire 46 lune, 22 empathie, 5 soleil.

L'enchanteur
Ce magicien s'aide d'un familier qu'il invoque pour venir à bout de ses ennemis. Il est particulièrement adapté au jeu en solo, mais aussi aux groupes car son familier peut être idéal pour engager le combat. En RvR, l'utilité de l'enchanteur est discutée et beaucoup lui préfèrent l'eldritch car les joueurs ne vont pas prendre le temps de taper sur le familier : ils vont plutôt se concentrer sur le magicien qui l'a invoqué.

- Les races et les points de statistiques conseillés

Deux races sont particulièrement adaptées pour faire un enchanteur : l'elfe et le lurikeen qui disposent tous deux d'une bonne intelligence et dextérité (qui influe sur la vitesse de lancée des sorts). De plus, le luri est petit ce qui rend plus difficile sa sélection par un joueur en RvR. Vous pouvez à la rigueur tenter le celte mais notre préférence va tout de même aux deux classes pré-citées. Quel que soit votre choix, il faut de toute façon placer 10 points en constitution, dextérité et intelligence.

- Les lignes de compétence à développer
Là aussi, les enchanteurs spé moon tiennent le haut du pavé grâce au sort de zone et au debuff. Un template couramment utilisé et très efficace : 48 lune, 23 soleil, 8 enchant. Si vous voulez faire uniquement du solo, vous pouvez tenter la spé enchantement mais la façon de joueur est très particulière car en fait, vous laissez votre familier tout faire. En gros, vous n'avez qu'à lancer quelques sorts de debuff pour l'aider. Un 50 enchant, 20 lune peut alors être un bon choix.

Le sentier des armes

Le protecteur
Le protecteur pourrait être qualifié de tank lourd. Il fait moins de dégâts que le champion et le finelame mais il est bien plus résistant. Cela en fait un personnage très utile en groupe car il est capable de protéger efficacement les magiciens en prenant les coups à leur place. En revanche, en solo, il est un peu plus délicat à jouer car les combats durent généralement plus longtemps avec lui du fait du peu de dégâts qu'il occasionne.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Trois races peuvent être envisagées : les celtes (qui ont des statistiques très équilibrées), les shars (classe SI) avec leur constitution élevée et les firbolgs qui disposent d'une grande force. La taille immense de ces derniers peut sembler être un désavantage en RvR, mais comme le rôle du protecteur est de prendre les coups, cette particularité physique se transforme bien souvent en avantage car les ennemis vous repéreront plus facilement que le petit magicien qui se cache à vos côtés. Si vous jouez un celte ou un shar il semble indispensable de mettre 10 points en force, dextérité et constitution. En revanche, comme le firbolg dispose déjà d'une grande force il peut sembler plus judicieux de choisir 10 constitution, 10 dextérité et 10 vivacité (qui augmente votre vitesse d'attaque et d'esquive).

- Les lignes de compétence à développer
A l'origine, le protecteur est fait pour la défense, il faut donc booster bouclier et parade et mettre les restes dans une arme à une main (celle que vous voulez : lames, masses...). On obtiendrait donc : 50 bouclier, 50 parade et le reste dans une arme à une main. Ce type de protecteur est très difficile à tuer et fait merveille en protection de groupe. En revanche, il n'est pas fait pour le jeu en solo car les dégâts qu'il inflige sont trop faibles et il met beaucoup trop de temps à tuer un adversaire (mais il y arrive). Il est aussi possible de choisir un protecteur offensif plus adapté au jeu solo qui fait plus de dégâts (mais qui est aussi moins résistant) en privilégiant les grandes armes : 50 grandes armes, 50 parade et le reste en bouclier en cas de coup dur. Vous serez un peu plus résistant qu'un champion, mais vous ferez toujours moins de dégâts que lui, qui dispose d'affaiblissements très efficaces.

Le champion
Le champion est un guerrier un peu particulier car il dispose de quelques sorts qui lui permettent surtout d'augmenter ses aptitudes et de baisser celles de ses ennemis via sa ligne de compétence "Vaillance". C'est un personnage complet qui se débrouille aussi bien en solo, qu'en groupe ou en RvR. Il se trouve toujours en première ligne et fait un tueur de magicien hors pair grâce à ses sorts de ralentissement qui empêchent l'ennemi de fuir. Bref, c'est une classe qui convient bien pour un débutant ou pour quelqu'un qui veut toucher un peu à tout (jeu en solo, en groupe et RvR).

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races font de très bons champions : les celtes (qui ont des statistiques très équilibrées) et les shars (classe SI) avec leur constitution élevée. On voit quelques elfes et lurikeen devenir champion mais leur faible constitution est un réel handicap et ils sont obligés de se spécialiser bouclier pour compenser, ce qui n'est pas la vocation première d'un champion (dont les lignes de compétences font merveille avec les grandes armes). Notre choix se portera donc plus sur le shar ou le celte. Dans les deux cas nous vous conseillons de mettre 10 points en force, constitution et dextérité.

- Les lignes de compétence à développer

Si vous faites un champion, c'est surtout pour sa ligne "Vaillance" qui permet de lancer quelques sorts d'affaiblissement et d'amélioration de stats. Il faut donc monter Vaillance à son maximum c'est à dire à 50. Deuxième ligne à privilégier, les grandes armes qui vous permettront de faire de gros dégâts. Enfin, pour pallier un peu à l'absence de bouclier, la compétence parade est aussi à monter. Cela nous donne donc pour un champion de niveau 50 : 50 vaillance, 50 grandes armes et le reste en parade

Le finelame
Le finelame est un tank léger, quelqu'un qui fait d'énormes dégâts mais qui est bien moins résistant que les deux autres classes du sentier des armes. Il ne peut d'ailleurs pas porter d'armures lourdes. Il compense cela par son aptitude à combattre avec deux armes simultanément. Le finelame est très efficace en couple avec un barde qui pourra recharger sa barre d'endurance et sa santé. Ainsi, il pourra enchaîner ses styles de combats dévastateurs. En solo, il peut être envisagé mais attention car vous risquez de mourir souvent si vous vous en prenez à des ennemis qui ont une forte résistance. Avec le finelame, il faut tuer le plus rapidement possible avant que votre jauge de vie n'arrive à 0.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Une race a notre préférence : l'éternel celte qui n'a pas de réels points faibles. Il semble indispensable d'adopter le classique 10 en force, constitution et dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Le principal intérêt du finelame est sa capacité à se battre avec deux armes. Vous ferez alors de gros dégâts en tapant vite. En outre, ça a vraiment de la classe un finelame qui se bat avec deux armes ! Si vous choisissez ce type de combats, le template conseillé est : 50 dual, 50 dans une arme à une main (n'importe laquelle), et le reste en parade. Evidemment, vous serez alors assez peu résistant. Pour compenser ce point faible vous pouvez aussi mettre plus de points en parade et un peu moins dans votre arme. Avec ce genre de templates, le finelame utilisera beaucoup d'endurance pour déclencher ses styles. Couplé avec un barde qui recharge l'endu et la santé, il est très efficace et peu enchaîner les monstres.
Si vous voulez être plus résistant, vous avez aussi la possibilité de choisir le style de combat avec une arme à une main plus le bouclier. Un des templates efficace est alors le célèbre 45 arme, 45 parade, 42 bouclier. Avec ça, vous serez plus résistant mais vous ferez nettement moins de dégâts qu'avec deux armes.

Le sentier du bosquet (classes accessibles avec SI)

L'animiste
L'animiste est un magicien qui utilise les végétaux pour venir à bout de ses adversaires. Très polyvalent, il peut aussi bien faire du solo, du groupe que du RvR.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races sont principalement adaptées : le celte, mais surtout le sylvain qui dispose de plus d'intelligence (caractéristique très importante pour les animistes). Dans les deux cas mieux vaut prendre 10 points en intelligence, dextérité et constitution.

- Les lignes de compétence à développer
La spécialité arbo est incontestablement la plus efficace de toutes. Elle offre des sorts qui font de gros dégâts directs et de zone, et même des espèces de familiers immobiles et incontrôlables qui attaquent tous les ennemis à portée. Très efficace dans toutes les situations : solo, groupe et RvR. Couplé avec sylvestre en deuxième spécialité pour profiter des debuffs et vous vous retrouverez avec un personnage très polyvalent. Un template 46 arbo, 28 sylvestre semble intéressant. Quant à la spé verdure, même si elle offre un familier contrôlable, elle paraît être trop limitée en RvR. A utiliser si vous comptez ne faire que du PvE mais sinon...

Le faucheur
C'est un guerrier-mage hybride qui se sert d'une faux lorsqu'il s'aventure au corps à corps (d'où son nom).

- Les races et les points de statistiques conseillés
Les celtes et les sylvains font d'excellents faucheurs. Si vous prenez un celte, faites +10 constitution, intelligence et dextérité. Si vous choisissez un sylvain, +10 constitution, dextérité, vivacité.

- Les lignes de compétence à développer
Soit vous privilégiez la ligne arbo (où se trouvent tous vos sorts), soit les dégâts avec la faux. Deux templates peuvent donc être conseillés : 50 arbo, 39 faux, 18 parade ou 44 faux, 38 arbo, 30 parade. A vous de voir si vous comptez privilégier le corps à corps ou les sorts. Attention cependant, car le faucheur n'est pas un tank. Il n'arrive en effet pas à rivaliser avec ceux qui ont choisi le sentier des armes dans ce domaine. Mais il compense très bien cela par ses sorts de buffs, ses drains de vie et autres. Cette classe n'est cependant pas très facile à joueur et elle est donc déconseillée aux débutants.

Le sentier de la nature

Le barde
Le barde est essentiellement une classe de soutien qui n'aura pas de mal à trouver un groupe car elle est très appréciée pour les différents buffs et régénérations qu'elle procure. Cette classe est fortement déconseillée à ceux qui veulent jouer en solo, car elle peine souvent sur du jaune.

- Les races et les points de statistiques conseillés
La race incontournable est le celte. Pour les points de statistique : +10 constitution, dextérité et charisme (qui détermine le nombre de points de mana chez le barde). Attention, l'empathie et l'intelligence ne servent absolument à rien ici.

- Les lignes de compétence à développer
Alors là, tout dépend de ce que vous souhaitez faire. Le barde dispose tout d'abord de 2 lignes d'armes : masses ou lames. Mais on déconseille généralement de mettre le moindre point dans l'une de ces spécialités : le barde est dédié au soutien, il ne devrait jamais aller au corps à corps. Restent les 3 autres lignes. La ligne "musique" permet d'accéder à des mezz (bloque l'avancée d'ennemis, arrête l'incantation des sorts des magiciens) ce qui est surtout utile en RvR mais aussi en solo en cas d'ennemis linkés. Le barde peut aussi se spécialiser en régénération et ainsi accéder à différents sorts de soins, régénérations de mana et résurrections. Inutile de vous dire que ce genre de gâteries est très recherché par les autres joueurs. Enfin, la ligne croissance apporte des buffs et des chants de régénération augmentant la vitesse à laquelle se rechargent les barres d'endurance et de mana. Très utiles pour les tanks et les magiciens. On comprend tout de suite mieux pourquoi le barde est un élément très important pour un groupe. Bref, le template le plus utilisé et le plus efficace pour un barde de soutien est : 43 croissance, 42 régénération, 25 musique.

Le druide
Le druide ressemble beaucoup au barde par bien des aspects. Ainsi, c'est une classe dédiée au soutien qui n'est donc pas conseillée si vous comptez jouer en solo (à part si vous vous spécialisez en symbiose, et encore...).

- Les races et les points de statistiques conseillés
Là aussi, la race la plus adaptée est le celte. Il faut placer vos points comme suit : +10 constitution, dextérité, empathie.

- Les lignes de compétence à développer
Si vous comptez (malgré mes mises en garde) avoir un druide pour le solo, il vous faut absolument monter symbiose pour accéder à un bon familier : 36 symbiose, 31 régénération, 21 croissance. Si vous voulez respecter l'esprit du druide (à savoir le soutien pur avec soins et buffs) et si vous vous sentez l'âme d'un bon compagnon de groupe alors le template 41 régénération, 35 croissance et le reste en symbiose est plus adapté.

La sentinelle
La sentinelle est une sorte d'hybride guerrier-soigneur.

- Les races et les points de statistiques conseillés
La race la plus adaptée est le celte. Il faut placer vos points comme suit : +10 constitution, dextérité, force.

- Les lignes de compétence à développer
La sentinelle dispose de cinq lignes : 3 de combat (parade, lames, masses) et 2 de soutien (régénération pour les soins et croissance pour les buffs). Vous pouvez donc choisir de privilégier l'aspect combat avec parade et une arme ou l'aspect guérisseur. Pour le premier choix un 50 masse, 38 croissance, 19 parade et les restes en régén permet de faire quelques dégâts intéressants et de parer honorablement sans renier sur les quelques buffs de la ligne croissance. Si

vous préférez vous orienter vers le soutien, un petit 47 croissance, 39 armes, 18 parade, 16 régénération est conseillé pour ne pas être trop nul au corps à corps. Il faut bien se souvenir qu'étant une classe hybride, vous ne ferez ni autant de dégâts qu'un tank, ni des buffs et des soins de la qualité de ceux d'un barde ou d'un druide.

Le sentier de la nuit

Le ranger
C'est l'archer par excellence d'Hibernia.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Deux races s'avèrent être plus conseillées que les autres : le celte et le lurikeen qui disposent d'une bien meilleure dextérité et vivacité mais d'un malus en force et en constitution. Les points se répartissent comme suit : 10 points en force, constitution et dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
Un ranger est fait pour être archer. Donc, un template qui booste les capacités à l'arc est le bienvenu : 50 arc, 40 furtivité, 40 arts des forêts semble être le plus utile car il permet de faire de gros dégâts de loin. C'est d'ailleurs une vraie plaie en RvR où vous pourrez défendre les forts à l'abri des remparts. Le ranger peut aussi se faire quelques parties en solo. En revanche, pour ce qui est de grouper c'est une autre histoire car son utilité est plus que discutable : ce n'est pas un tank puisqu'il reste à distance des ennemis, il ne peut pas soigner ou buffer les autres et il fait moins de dégâts qu'un magicien. En outre, il est assez délicat à joueur car très dépendant de la qualité de son équipement et surtout de ses flèches qui coûtent assez chères.

L'ombre
L'ombre est un guerrier discret qui utilise ses compétences pour se cacher et frapper ses ennemis par surprise. Elle peut facilement jouer en solo et prouve toute son utilité en RvR où elle peut efficacement espionner l'adversaire. En revanche, dans un groupe contre des monstres il faut bien avouer qu'elle n'est pas un personnage indispensable.

- Les races et les points de statistiques conseillés
La meilleure race pour jouer une ombre est incontestablement le lurikeen qui, outre ses statistiques particulièrement adaptées, tire parti de sa petite taille pour être encore plus discret. Pour les points : +10 force, +15 constitution car la dextérité et la vivacité du luri sont déjà élevées et ces deux stats monteront encore au cours du jeu contrairement à la constitution.

- Les lignes de compétence à développer
Le problème de l'ombre, c'est que toutes ses lignes s'avèrent utiles. En fait, on peut éventuellement se passer d'"art du combat" mais le reste doit absolument être monté. Un template polyvalent : 44 perfo, 44 sournoise, 35 furtivité, 35 poison. Avec ça, vous approchez discrètement, vous déclenchez vos styles une fois à portée et l'adversaire ne devrait pas avoir le temps de vous faire trop de dégâts.

Le royaume de Midgard

Les combattants

Le berserker
Le berserker est un tank léger qui a pour avantage de disposer de styles de combat faisant beaucoup de dégâts. Il prend toute sa mesure en groupe où il pourra profiter des buffs et des régénérations d'endurance de ses alliés.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Entre les vikings, les trolls ou les nains, choisissez celui qui vous plaît le plus puisque ces trois classes conviennent. Mais le viking paraît être la race la plus équilibrée. Pour les points, faites +10 force, dextérité, constitution. Si vous jouez un troll il est inutile de monter la force, faites plutôt +10 dextérité, constitution, vivacité.

- Les lignes de compétence à développer

Le berserker se bat avec une hache en main gauche et une autre arme en main droite au choix (épée, hache ou marteau). La ligne "hache sénestre" permet de faire plus de dommages avec la hache que vous tenez dans votre main gauche. Il faut aussi monter la parade puisque vous n'avez pas de bouclier, et une caractéristique d'arme pour améliorer vos dégâts d'arme de main droite. Un template polyvalent : 48 arme, 35 hache sénestre, 48 parade.

Le guerrier
Le guerrier est un tank lourd qui a pour rôle de prendre les coups pour éviter aux autres membres du groupe de se faire taper dessus.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Tout d'abord, le Valkin est à déconseiller à cause de sa faible constitution. Reste le nain, le viking le kobold et le troll. Pour les points : +10 force (sauf pour troll à remplacer par plus de dextérité), constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
En tant que tank lourd, il serait dommage de ne pas monter votre bouclier, d'autant que vous disposerez ainsi d'un style permettant d'immobiliser votre adversaire quelques secondes. On conseille : 50 arme, 42 bouclier, 38 parade.

Le sauvage (classe SI)
Le sauvage est un tank léger qui fait de gros dégâts et qui peut esquiver les coups pour éviter de perdre trop de vie car sa défense est assez faible du fait qu'il ne peut pas porter d'armure de maille.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Le viking fait là aussi merveille. Pour les points : +10 constitution, dextérité, vivacité.

- Les lignes de compétence à développer
La ligne "sauvagerie" fait toute la spécificité du sauvage (elle donne des buffs). Il dispose aussi d'une ligne d'arme de corps à corps qui ne peut être utilisée que lorsque le sauvage porte des griffes. Le sauvage utilise énormément les enchaînements ce qui en fait une classe délicate à jouer. Un template très populaire qui fera de vous quelqu'un qui frappe fort et vite : 50 armes de corps à corps, 37 sauvagerie, 21 parade.

Le skald
Le skald est un tank léger hybride qui dispose d'une ligne lui permettant de lancer des mezz et des sorts de dommages directs. Il ne s'exprime véritablement qu'en groupe.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Petite préférence pour le viking, plus équilibré que toutes les autres races. Pour les points : +10 dextérité, constitution, force.

- Les lignes de compétence à développer
La ligne chant de bataille fait tout l'intérêt de cette classe grâce à son mezz et à ses différents chants de buffs. Un template 50 chant, 43 arme, les restes en parade feront de vous quelqu'un de très apprécié en groupe, mais il sera alors difficile de faire du solo. Si vous voulez faire un peu plus de dégâts, choisissez 50 arme, 43 chant, les restes en parade.

Le thane
Le thane est un tank qui dispose de pouvoirs magiques. C'est un peu le champion de Midgard.

- Les races et les points de statistiques conseillés
De préférence nain ou viking. Pour les points, c'est très simple : +10 force, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
L'Ire de Thor est la ligne spécifique au thane avec notamment quelques buffs et des sorts offensifs bien utiles. Pour ce qui est de l'arme, la hache semble être la plus efficace mais les styles consomment alors beaucoup d'endurance (on ne peut pas tout avoir !). Voilà un template tout ce qu'il y a de plus polyvalent : 50 Ire, 50 arme, 27 bouclier, 10 parade.

Les devins

Le chaman
Le chaman est une classe de soutien qui peut guérir, ressusciter et buffer les membres de son groupe. Mais à la différence du guérisseur, il peut aussi lancer quelques sorts de dommages directs et d'empoisonnement.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Seuls les kobolds et les trolls peuvent devenir chaman. Dans les deux cas, il faut augmenter la piété de 10 points (c'est elle qui détermine votre mana). Si vous jouez un troll augmentez aussi votre dextérité de 15 points, en revanche il vaut mieux faire +10 force, dextérité pour un kobold.

- Les lignes de compétence à développer
Outre les deux lignes communes avec le guérisseur (amélioration et guérison) qui permettent de soigner et de buffer, le shaman dispose de la voie "magie abyssale" qui a pour principal intérêt de pouvoir lancer quelques sorts de dommages directs et d'empoisonnement. Pour un shaman qui n'est pas intéressé par l'aspect guérisseur, un template 38 amélioration, 37 abysse, 9 régénération est tout à fait adapté.

Le guérisseur
Le guérisseur est une classe dédiée au soutien qui se joue donc très mal en solo. Un groupe ou un duo tank+guérisseur s'avère beaucoup plus efficace.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Seuls les vikings et les nains peuvent devenir guérisseur. Choisissez la classe qui vous plaît le plus et mettez +10 piété, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
La ligne apaisement permet de lancer des mezz et des demezz et ne doit donc pas être négligée. Les deux autres lignes non plus ne sont pas inutiles. Il faut donc tenter de profiter au maximum des 3 spécialités possibles. Certes, vous n'aurez pas les sorts les plus puissant mais vous serez beaucoup plus polyvalent. Template : 38 apaisement, 32 reconstitution, 20 amélioration.

Les larrons

Le chasseur
Le chasseur est l'archer par excellence de Midgard.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Les nains, les kobolds et les vikings sont trois races conseillées pour faire un chasseur. Pour les points : +10 dextérité, constitution, force.

- Les lignes de compétence à développer
Même si l'arc doit rester votre ligne principale, il ne faut pas négliger la lance qui peut vous sauver la mise dans les situations critiques. La ligne particulière du chasseur est le lien animal qui permet d'avoir un familier, de lancer des buffs et un sort de vitesse pour courir plus vite et ainsi fuir en cas de combat perdu d'avance. Template : 45 arc, 43 lien animal, 35 furtivité, 26 lance.

L'assassin
L'assassin est un personnage fragile, mais en dépit de la faible armure dont il dispose, il est capable de faire de gros dégâts et ce très rapidement.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Prenez au choix un viking, un kobold ou un valkyn (race SI). Pour les points, une seule combinaison donne d'excellents résultats : +10 force, constitution, vivacité.

- Les lignes de compétence à développer
L'assassin se doit d'être furtif s'il veut survivre. Ce n'est en effet pas un tank, il ne dispose de pas assez de résistance pour cela. Pour compléter ses dons de discrétion, ce personnage a des attaques sournoises qui font de gros dégâts

mais qui ne sont hélas pas très aisées à déclencher. La ligne poison permet, comme son nom l'indique, d'empoisonner ses armes et donc faire plus de dégâts chez l'adversaire. Quant aux armes proprement dites, vous pouvez vous spécialiser en épée ou en hache. C'est cette dernière qui semble être la plus efficace. Enfin "hache sénestre" donne la possibilité d'utiliser efficacement une hache dans l'autre main. Vous vous battrez donc avec deux armes simultanément. Dans le cas d'un assassin, toutes ces lignes sont utiles, il faut donc faire un mélange pour obtenir le personnage le plus polyvalent et efficace. Dans cette optique, un 39 hache, 39 hache senestre, 36 furtivité, 34 attaque sournoise et 31 en poison semble tout à fait adapté.

Les mystes

Le prêtre de Bodgar (classe SI)
Le prêtre de Bodgar est une sorte de nécromancien spécialisé dans tout ce qui touche à la mort : invocations de squelettes...

- Les races et les points de statistiques conseillés
Au choix kobold ou valkyn (race SI). Le prêtre de Bodgar base sa mana sur la piété et non sur l'intelligence. La dextérité est aussi utile pour augmenter la vitesse de lancée des sorts. Enfin, la constitution déterminera le nombre de points de vie. Ces trois caractéristiques doivent donc être boostées (+10 à chacune d'entre elles).

- Les lignes de compétence à développer
La spécificité de cette classe est certainement la possibilité d'invoquer des familiers. La ligne affaiblissement dispose d'un sort de drain de vie et de la possibilité d'invoquer des familiers qui ont la possibilité de se soigner et de vous soigner. Mais ceux-ci ne sont pas très bons au combat. C'est l'inverse de la spé ténèbre qui est dédiée aux dommages directs et dont les familiers peuvent très bien gérer une bataille efficacement grâce à leurs debuffs et à leurs capacités de combat. Quant à la ligne armée squelettique, c'est celle de ceux qui veulent jouer en solo par excellence. Les familiers de cette spé se composent aussi bien de tanks que d'archers. Vous obtiendrez aussi un sort pour les soigner et des sorts de dégâts à effets répétés dans le temps. Le prêtre de Bogar est donc un bon soloteur qui grâce à ses familiers peut se suffire à lui même. Un bon petit template : 44 armée squelettique, 31 affaiblissement, 4 ténèbres.

Le prêtre de Hel
Le prêtre de Hel est un jeteur de sorts qui dispose d'un familier et d'un seul. En effet, à mesure de son évolution, celui-ci garde les pouvoirs de ses prédécesseurs et en acquiert de nouveaux.

- Les races et les points de statistiques conseillés
Au choix kobold ou viking. Mais la nouvelle classe de TOA : les frostalfs s'avèrent aussi être un excellent choix pour faire un prêtre de Hel grâce à leur piété très élevée. Pour les points : +10 piété, constitution, dextérité.

- Les lignes de compétence à développer
La ligne servant de Hel est propre à la classe que l'on traite actuellement. Elle permet d'avoir un familier vraiment très efficace. Hélas, si vous vous spécialisez avec cette ligne, vous êtes quasiment condamné à faire du solo tant les groupes n'apprécieront pas votre présence. De même en RvR, les familiers sont très rarement pris pour cible. La ligne des ténèbres permet d'avoir un drain de vie et un sort de dommage direct. Vous faites donc de gros dégâts. Quant à la ligne affaiblissement, elle dispose d'un sort de zone (puissant au niveau 49) qui est l'un de ceux qui font le plus de dégâts du jeu. Mais il vous impose de vous tenir proche de l'ennemi pour libérer toute sa puissance et est donc plus efficace en groupe que seul. Trois templates peuvent donc être conseillés. Si vous voulez jouer seul : 50 servant, 20 ténèbre. Si vous préférez les groupes 49 ténèbres, 22 affaiblissement. Un autre template peut-être plus "passe-partout" : 49 affaiblissement, 21 ténèbres.

Le prêtre d'Odin
Le prêtre d'Odin est un mage qui dispose d'une grande variété de sorts à dommages directs mais qui n'a pas de familier.

- Les races et les points de statistiques conseillés
C'est comme vous voulez entre le nain, le viking, le kobold et le frostalf (classe TOA) avec une petite préférence pour ces deux derniers. La répartition des points est identique à celle des deux prêtres précédents à savoir : +10 piété,

dextérité, constitution.

- Les lignes de compétence à développer

La ligne rune est la grande particularité des prêtres d'Odin. Elle permet d'envoyer des projectiles qui font des dégâts directs sur l'ennemi. C'est donc la spé pour faire des dommages par excellence. La ligne affaiblissement permet d'envoyer entre autres des sorts pour ralentir la vitesse des ennemis. Enfin, la spé ténèbre vous donne aussi la possibilité de faire de gros dommages directs. Pour combiner toute la puissance des sorts et faire d'énormes dégâts, le template 48 rune, 24 ténèbres est particulièrement apprécié.

Dark Ages

2003

+ D'INFOS FORUM

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Editez le fichier SAVEGAME.DA1. Remplacez le premier offset par 05 pour avoir une arme plus puissante, le deuxième par 06 pour avoir un tir plus rapide, le sixième offset par FF pour avoir des vies infinies.

AUTOFIRE

Appuyez simultanément sur les touches F10 et Backspace pour activer Cheat mode. Au cours du jeu, appuyez sur la touche = pour avoir l'autofire.

Dark Colony

1997

+ D'INFOS FORUM

MODIFICATION DES PERSONNAGES

Il est possible de modifier aisément les caractéristiques de vos personnages. Pour cela, à l'aide d'un éditeur de texte classique, ouvrez le fichier WEAPSTAT.TXT qui se trouve dans l'arborescence Dark Colonygamestat.
Les lignes commençant par le signe "%" sont les commentaires. Les modifications sont sous la forme :

```
sprite classe_d_arme taux_de_tir dégats vitesse portée tirs rechargement magic_chewing
```

QUANTITÉ DE PETRA-7

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde (situé dans le répertoire /Dark Colony/save). Recherchez la séquence suivante : FF 03 05 00 34 21 00. Les deux octets qui suivent cette séquence représentent la quantité de Petra-7. Mettez par exemple la valeur $FFFF pour obtenir 65535 unités de Petra-7. Cette astuce est très utile lorsqu'il n'y a aucun puits de Petra-7 actif.

CHEAT CODES

Entrez comme message :

`SLAG NET`	Voir toute la carte
`WE NEED EQUIPEMENT`	Donne 1.000 Petras (marche pour tous les opposants en multi-joueurs)

RÉDUIRE LES COÛTS

Dans le répertoire dark colonygamestat, ouvrez le fichier DEPEND.TXT à l'aide d'un éditeur de texte. Dans ce fichier, vous verrez les noms des personnages (exemple : human exo center) avec, en dessous, une série de nombres. Le deuxième nombre représente la valeur du personnage. Remplacez-le par une valeur quelconque en prenant garde de respecter les espacements.
Exemple :
`0 2000 206` deviendra
`1 10  80`
Vous pourrez ainsi baisser au maximum la valeur des personnages du jeu et par là-même réduire vos coûts..

Dark Earth

© MicroProse / Kalisto 1997

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu. Tapez le code FORTYTWO. Ce code activera le mode facile. Appuyez sur CTRL + D pour vous rajouter un point de vie, ou sur SHIFT + D pour en enlever un à votre adversaire. Par ailleurs, vous pouvez saisir les codes suivants :

BAFFE	Grandes mains
BIGFOOT	Grands pieds
BIGHEAD	Grosse tête
DWARF	Petit personnage
MUCHBETTER	?
NORMAL	Personnage normal

CADEAU À DHÉLIA

Dhélia est une jeune fille difficile à contenter. Allez chez l'archiviste et fouillez autour du poêle : un bel objet rond et brillant vous y attend, de quoi satisfaire la belle qui vous introduira auprès de Harmal Sadak.

OBTENIR L'ARME LA PLUS PUISSANTE

Pour obtenir l'arme la plus puissante de ce jeu, allez dans le bunker fermé par la porte maudite (vous ne pouvez y accéder après avoir tué Dorkan et recupéré sa carte magnétique). Cherchez bien dans le cryotube le plus à gauche, une surprise vous attend...

DÉCOUVRIR QUI EST PANDOR

Le deuxième bout de cristal qui forme la clé est détenu par le maître bâtisseur. Seulement, la tour est gardée, alors soit on tue le gardien, soit on lui donne à manger puis à boire pour l'endormir. Ensuite, dans la tour, il y a 2 maîtres bâtisseurs, et aucun des deux n'avoue être Pandor. Prenez donc la carte qui se trouve sur la table de droite, c'est un plan très précieux qui appartient à Pandor. Allez ensuite près du feu qui se trouve à gauche, et menacez de brûler le plan, le vrai Pandor dévoilera alors son identité, et vous donnera le précieux cristal.

FAIRE BAISSER LE NIVEAU DU MAL

Tout d'abord il vous faut savoir qu'il existe deux solutions : la première c'est la lumière du Chapitre2, la seconde est plus subtile. Pour cela il vous faut la combinaison (constituée d'une armure de métal, d'un casque de métal et d'une bonbonne de l'avant). Allez dans le repère des konkalites. Puis en bas des marches d'escalier sur votre gauche il y a une échelle qui descend dans l'eau, prenez-la avec la combinaison sur vous. Arrivé en bas, dirigez-vous sur votre gauche et préparez une arme. Avancez toujours, et vous devrez tuer un poisson. Ensuite continuez toujours, et vous arriverez à l'air libre. Préparez une arme et attention vous allez vous battre contre une bête très puissante ! Après ce combat, dirigez-vous vers votre gauche et soyez sur vos gardes ! Vous allez arriver dans un univers fait de verdure. Continuez toujours sur votre gauche à l'embranchement. Préparez encore une arme ! Vous continuez jusqu'à apercevoir une petite étendue d'eau. Là, vous devrez combattre un grand serpent. Après cela buvez l'eau (à l'aide de la barre d'espace). Attention : Le niveau du mal baisse mais la vie aussi !
Si vous avez le piolet de Danrys, vous pouvez même prendre un morceau de cristal en tapant sur le rocher qui se situe juste à côté de l'eau (sur votre gauche en arrivant vers l'eau). Si vous le donnez à Danrys et que vous avez déjà 2 morceaux de la clé de cristal de Rylsadhar, il vous fait le troisième !
Puis, si vous continuez à monter vous pourrez parler avec Leona (il y a une borne de sauvegarde aussi).

MUNITIONS POUR VOTRE CRACHEUR

Traversez la porte qui est en face de la salle où vous vous êtes réveillé pour la première fois dans le jeu. Fouillez les coffres et vous trouverez des plaques de plomb. Approchez-vous de l'appareil situé dans le coin droit de la pièce, et appuyez sur la barre espace. Si vous trouvez d'autres plaques de plomb dans votre aventure, vous pourrez les utiliser ici pour obtenir d'autres munitions. ATTENTION : pour utiliser un cracheur il faut également des bouillonantes que vous trouverez à chaque fois que vous irez chez Bogdaran.

FAIRE LE PLEIN DE VIE

Tout d'abord il vous faut des gourdes de Stoll. Buvez-les toutes. Puis, allez les remplir (deux endroits possibles : dans le hall de la caverne de feu, ou derrière le comptoir du bar si vous avez tué le barman !). Ensuite, buvez tant que besoin, en remplissant les gourdes ! N'oubliez pas de remplir une dernière fois les gourdes avant de partir, vous pourriez en avoir besoin loin du tonnelet de Stoll !

REMPLIR LA BONBONNE DE L'AVANT

Quand la bonbonne de l'avant est vide, il faut la remplir ! Pour cela, allez chez Danrys, tout au fond. Il y a un moteur. Prenez votre bonbonne à la main et appuyez sur la barre d'espace ! C'est plus qu'un moteur ! C'est un compresseur d'air pour remplir votre bonbonne. N'oubliez pas d'éteindre le moteur lorsque vous avez fini de vous en servir : ça fait pas mal de bruit dans l'atelier !

OBTENIR LE LANCE-FEU

Tout d'abord, il faut posséder le plan de l'arme et la poignée de métal, que l'on trouve dans le repère Konkalite. Puis, donnez ces deux éléments à Danrys qui vous construira le Lancefeu. Passez le prendre un peu plus tard.

SOLUTION COMPLÈTE

CHAPITRE 1

Après votre réveil, prenez le morceau de viande fumée près du lit. Parler à Kahli. Puis allez chercher votre épée et votre uniforme. Près de l'uniforme sur le mur, vous pouvez voir un symbole de sauvegarde. Sortez de la pièce et discutez avec Zed. Suivez-le en haut pour apprendre l'art du combat. Ca aide ! Retourner en bas et parlez avec Muldar, qui monte la garde devant le bureau du Prévôt Dhorkan. Allez dans le bureau pour recevoir vos ordres du Prévôt Dhorkan. Puis allez en bas. Prenez le flacon vide sur le baril. Remplissez-le avec le tonnelet de Stoll. Parlez avec les deux soldats. Allez alors au Grand Temple. Vous verrez une courte animation. Attendez avant de rentrer à l'intérieur. Zed marchera dans le carré principal. Allez discuter avec lui. Allez ensuite à l'intérieur du Grand Temple. Vous voyez Jedar en surveillance. Discutez avec lui et prenez alors votre position. Ecoutez, puis rentrez et tuez le Konkalite.

CHAPITRE 2

Quand vous vous réveillez dans l'hôpital, le garde essaiera de vous tuer, tuez le et prenez son arme (Note : Examinez toujours les cadavres pour trouver des armes et des objets comme des clés). Parlez avec Thanandar, allez dehors et ouvrez la deuxième porte sur votre gauche. Rentrez dedans et parlez avec Rylsadhar. Portez votre attention sur les propos de la crypte secrète. Kahli entrera et Rylsadhar sortira. Parlez avec Kahli. Regardez sous le lit et prenez le parchemin. Gardez le bien. Regardez sur les étagères et trouvez la bouteille. Garder là. Retournez au temple et écoutez le dialogue. Retournez dans la pièce où vous luttiez avec le Konkalites. Montez les marches et entrez par la porte sur votre gauche. Parlez à Sesekhan l'archiviste. Regardez le livre parlant de l'histoire de Sparta. A côté de ce livre, vous trouverez est une horloge. Employez le parchemin découvert chez Rylsadhar sur l'horloge. Un tiroir s'ouvrira, révélant une plaque de métal (clé). Comme vous vous dirigez vers la porte, vous verrez un amusant, grand four près d'elle. Fouillez le four pour obtenir le miroir en forme de CD.

Allez dans la salle principale où il y a le télescope dans le Grand Temple. Là montez en haut des marches du télescope et employez la plaque de métal (clé) qui se trouvait dans la pièce de Sesekhan. Descendez et tirez le levier. Une animation se jouera. Passez par la porte ouverte de la pièce de Rahal et regardez en bas du grand cristal. Vous verrez quelque chose de rouge sur le sol. C'est une serrure. Elle n'est pas importante maintenant, mais le deviendra plus tard, donc sortez.

Sortez du Temple et allez voir les Gardiens de la Caserne De feu. Parlez avec Garn et Teskhan. Allez dans la pièce de formation au combat et récupérer la hache près du mannequin de combat. Retournez au bureau de Dhorkan. Tuez Muldar qui surveille la porte. Rentrez et discuter avec Dhorkan. Sortez et allez sur le balcon où il y a deux portes. Une va à la prison et l'autre dans la pièce de Bogdaran le Maître de l'huile. Allez vers la salle de Bogdaran et prenez le flacon sur l'étagère. Prenez les 3 choses jaunes sur le plancher. Ce sont des bouillonantes pour le Cracheur (fusil). Prenez ceux-ci à chaque fois que vous allez chez Bogdaran. Prenez 2 plaques de plomb sur l'étagère pour une utilisation ultérieure. Ce sont des munitions pour le cracheur, à utiliser avec les bouillonantes. Allez en haut. Vous verrez Bogdaran travaillant. Prenez la CLE BRUNE sur l'étagère et allez en bas. Ouvrez le coffre prenez le vieil uniforme de Bogdaran. Gardez-le. Après être sorti, dirigez-vous vers la prison. Préparez une arme… Descendez les marches de la prison. Tuez le garde de faction et récupérez son épée et une clé. Ouvrez la 3ième porte en partant de la gauche avec cette clé. Ouvrez la porte et sauvez Kahli. Donnez-lui le vieil uniforme de Bogdaran. Avant d'aller en bas, faites des munitions pour votre cracheur ! (Voir Astuce : Comment faire des munitions pour votre cracheur ?).

Sortez et allez en bas dans l'entrée principale de la caserne. Si vous suivez Kahli en simulant être son prisonnier, vous ne devrez pas tuer le garde en faction. Allez au carré principal de la ville. Cachez-vous derrière le char à voile. Kahli distraira le garde près de l'ascenseur. Une fois que vous l'aurez tué et après avoir pris son Cracheur, suivez Kahli à l'ascenseur et descendez dans la Ville Basse. Suivez la jusque chez Danrys. Parlez avec lui. Prenez le petit piolet sur la table. Demandez à Danrys de réparer vos épées/haches si possible à ce moment là. Pour mettre en route la meule à aiguiser, allez appuyer sur le commutateur derrière la grande roue de pierre.

Sortez et parlez au Pilleur cul de jatte au centre de la place. Derrière dans l'arrière-plan, vous devriez trouver une armure de métal. Gardez-la. Allez voir la Femme Marchande et parlez avec elle. Après cette discussion, troquez le flacon que vous avez trouvé chez Rylsadhar contre un morceau de viande. Remontez dans l'ascenseur et retournez à la Ville Haute. Allez vers la pièce de Thanandar et tuez-le, ainsi que le gardien zombie. Soyez certain d'avoir pas mal de vie car Thanandar peut sembler MAIGRE, FAIBLE, mais il est assez adroit. Regardez sur la table pour trouver un flacon de l'avant et un Poignard. Puis regardez sur l'étagère et prenez la bonbonne de l'avant(Gardez la bien !). Examinez le corps de Thanandar pour trouver une clé Rouge, une potion et une fiole. La potion bleue diminuera votre infection et augmentera votre vie, et la fiole augmentera votre vie. Employez-les seulement quand c'est nécessaire !… Moi je les ai employés pendant la bataille finale contre Thanandar à la fin du jeu mais c'est vous qui choisissez.

Retournez au Temple. Allez dans la pièce de Rahal avec le grand cristal. Mettez la clé Rouge dans la serrure rouge sur le sol en bas du cristal. Une porte secrète s'ouvrira sur le coté du bateau. Entrez par la porte secrète et allez dans la CRYPTE. Touchez la Lumière. ATTENTION: Quand vous touchez la lumière, vous diminuer votre infection mais aussi votre vie ! Vérifiez d'avoir assez de vie quand vous touchez la lumière. Le Top est de faire descendre assez l'infection pour être tranquille pendant un petit moment dans le jeu.

Quand vous êtes prêt, sortez. Servez-vous de la clé Rouge pour refermer la porte secrète. Vous devez le faire !

CHAPITRE 3

Allez dans La ville Basse. En face de l'ascenseur, il y a une porte. Entrez et traversez le pont. Parlez avec la femme pilleur mais rangez votre arme ou elle refusera de vous parlez. Entrez dans le bar et regardez le spectacle. Traverser la deuxième porte(sur votre droite) et parlez avec Delia. Quand elle demande pour un cadeau, donnez-lui le miroir en formez de CD, et parlez alors un peu plus avec elle. Elle vous donnera un mot de passe. Sortez et prenez le flacon et le plat sur la table. Sortez du bar et regardez près des boîtes dehors, vous trouverez un gobelet. Echangez le plat et gobelet avec La femme Marchande contre de la nourriture.

Traversez la porte près du bar et allez au bateau d'Armal Sadak. Discutez avec Armal et donnez-lui le mot de passe de Delia. Donnez l'arme dont vous pensez ne pas avoir besoin et jouez avec lui. Si vous gagnez, Armal vous dira que Sordos (le patron des Konkalites) trame quelque chose avec Dorkhan. Puis, Armal vous offrira des munitions pour le foudre de l'avant de Zed. Si vous voulez jouer et gagner, le seul conseil que je peux vous donner, est d'essayer de gagner le contrôle des coins du plateau de Yong. De fait le Yong est aussi connu sous le nom d'Othello ou de Reversi.

Sortez et plongez vers les égouts. Gardez une arme prête. Soyez certain d'avoir le plein de vie. Gardez votre viande pour lutter contre Sordos. Economisez le plus possible. Avancez et tuez les 2 Konkalites sur votre voie. Ils sont faciles à tuer. Il y a un symbole de sauvegarde près des marches. Descendez les marches et regarder le film. Tuez le garde qui vous repère. Quand les 2 prochains gardes vous aperçoivent, retournez au petit pont et attendez-les. Il est beaucoup plus facile de vous défendre à cet endroit. Près des barils il y a une poignée de métal, cherchez la et gardez-la. Franchissez la porte en face du pont et tuez Sordos. Fouillez son cadavre et prenez une clé et son arme.

Prenez le plan d'une arme sur son trône. Employez cette clé pour ouvrir un coffre près de là et Cherchez un document qui est un pacte entre Sordos, Thanandar et Dhorkan. Vous pouvez trouver de la viande et du poisson dans la pièce, juste près des barils et sur la table près des grilles de métal.

Sortez des égouts, restaurez-vous votre vie et réparer vos armes de réparation. Quand vous êtes prêt, retournez à la prison dans le repère Konkalite. Entrez et tuez le GRAND garde. Quand il meurt, cherchez sur son cadavre une arme et une clé. La clé sert à ouvrir la porte proche et vous trouverez Zed à l'intérieur. Regarder l'animation. Tuez Zed. Examinez sa cellule et trouver son épée et Foudre de l'avant de Zed (fusil). Le Foudre est très puissant mais

économisez le pour plus tard, de même que pour tous les autres fusils. Après tous ça, revenez à la Ville Haute.

CHAPITRE 4

Allez voir la caserne de feu, puis dans la pièce de Dhorkan. Phedoria surveille devant la porte. Parlez avec elle et montrez-lui le document. Elle entrera avec vous mais Dhorkan est en fuite. Cherchez dans le bureau de Dhorkan pour trouver des objets et allez alors dans La ville Basse. Demandez à la femme Marchande où est Dhorkan.

Allez alors au lieu où vous pouvez aller au bateau d'Armal / aux égouts / à la tour. Allez à la tour. Tuez le type luttant avec Kahli. Elle vous donnera un petit Foudre. Examinez le cadavre de l'homme pour les munitions du petit foudre et pour un poignard. Après allez dans la ville Haute. Retournez voir dans la pièce de Rahal (du grand cristal). Vous verrez Thanandar et parlerez avec lui. Il vous frappe et s'enfuit. Suivez Rylsadhar et regardez l'animation.

Phedoria apparaîtra et vous dira de la suivre. Elle vous amènera à Lory. Suivez là, elle vous mènera dans la salle à côté de la pièce de Sesekhan. Parlez avec Lory et recevez le cercle de la clé de cristal. Il y a 3 autres morceaux à retrouver. Donc, on est parti ! Parlez un peu plus avec Lory avant de partir.

CHAPITRE 5

Sortez du temple et regardez l'animation. Allez Au Palais des bâtisseurs et tuez la garde dehors. Rentrez et montez. L'ascenseur est déclenché par un commutateur. Tapez sur la barre espace sur le cercle de métal dans le centre. Vous devez vous placer dans une certaine position sur la droite pour activer l'ascenseur.

Parlez avec les 2 hommes. Ils refusent vous dire que l'un d'eux est Bandor. Prenez le plan sur la table à dessin, et dirigez-vous vers la cheminée. Appuyez sur la barre d'espace en face du feu. Parlez à Bandor et obtenez un morceau de la clef de cristal. (Il vous faudra peut-être montrer le morceau de Lory pour le convaincre !).

Après cela, diriger vous vers La ville Basse. Allez vers la tour. Vous trouverez Dhorkan ici. Tuez le et examinez son cadavre. Il possède un morceau de la clé de cristal, une épée, une plaque de métal, etc. Employez la plaque de métal sur la fente de la grande porte où vous avez trouvez Dhorkan. Allez dedans et prenez l'objet étrange de l'avant derrière une grande plaque de métal sur le mur gauche, ensuite prenez le foudre de l'avant derrière le sarcophage sur la gauche près du mur et tirez sur le levier pour ouvrir la porte de sortie. Montez en haut de la tour. Suivez le chemin de la tour, et à la fin, vous verrez 2 hommes luttant. Tuez le noir qui est un Konkalite. Parlez avec l'étranger et obtenez un casque de métal. Garder le pour plus tard.

Allez voir Danrys et montrer lui l'objet étrange de l'avant. Montrez-lui les 3 parties de la clé de cristal. Allez maintenant dans la ville Haute. Retournez à la prison. Approchez-vous du lit. Mettez-vous en humeur agressive (appuyez sur Tab), puis appuyez sur la barre d'espace en face de ce lit ! Quelque chose casse et si vous appuyez de nouveau sur la barre d'espace, vous trouverez le dernier morceau de la clé de cristal. Maintenant vous pouvez entrer dans la pièce secrète de Rylsadhar. Dirigez-vous vers la pièce de Rylsadhar. Tuez les 2 gardes dehors et examinez les pour les armes. Entrez chez Rylsadhar et employez la clé sur la serrure. Entrez dans la chambre et regardez autours de vous. Vous devriez trouver un papier parlant de Runka ou quelque chose comme ça, un tableau de symboles et la clé servant à ouvrir le puits central. Le papier et le tableau se trouvent sur la table. Pour trouver la clé, prenez l'humeur agressive (Tab) et examinez le télescope sur la table. Vous trouverez la clé. Revenez dans une humeur normale. Après ceci sortez en tirant un levier prés de la porte et allez au Temple. Cherchez à Lory. Vous la trouverez, elle et Phedoria, mortes. Quand vous descendrez les marches de la pièce, un monstre apparaîtra à la porte. Tuez le et allez à la caserne de feu.

CHAPITRE 6

Allez voir Bogdaran prenez les bouillonantes. Montez et essayez de lui parler, il criera. Faites semblant de l'attaquer et il vous parlera. Maintenant, donnez-lui l'objet étrange de l'avant que vous avez trouvé dans la salle de l'avant(où il y avait les sarcophages). Parlez un peu plus avec lui et alors partez. Revenez après un petit moment. En échange de son aide, il veut que vous lui rameniez Delia la danseuse (sa fiancée), dans son atelier.

Vous consentez et vous vous dirigez vers la ville Basse. Aller au bar et trouvez Delia. Discutez avec elle et elle vous suivra. Quand vous voudrez sortir avec elle de la pièce, Maor qui est muté attaquera. Tuez-le. Aller voir Danrys et vous verrez Kahli pleurant. Danrys est mort. C'est triste ! Allez dans la ville Haute et trouvez un groupe de Gardiens sur le sol en train de mourir. Parlez à l'un d'entre eux qui est encore vivant et alors allez voir Bogdaran. Un monstre est sur votre chemin. Tuez le et allez voir Bogdaran. IL vous rendra l'objet réparé et vous donnera une petite explication. Ensuite partez.

CHAPITRE 7

Allez au carré principal où est le puits, et ouvrez la grille avec la clé découverte chez Rylsadhar. Après quoi jetez l'objet de l'avant dans le trou. Maintenant, COUREZ comme un dératé car quand l'objet touche l'eau dans le puits, une explosion énorme s'ensuit. Vous ne voulez pas aller AU SOUS-SOL.

La place entière est détruite et un grand trou est apparu au milieu. Précautionneusement, allez au Temple en faisant attention de ne pas tomber dans le trou et dirigez-vous vers la chambre de Rylsadhar. Un morceau de métal pointu pour la poulie se trouve à coté de la porte d'entrée de la salle de Rylsadhar. Prenez-le. Remontez maintenant et sur le côté opposé du trou, vous trouverez le reste de la poulie. Assemblez les morceaux. Prenez la poulie avec l'humeur agressive.

Une animation suivra. Quand vous vous réveillerez après votre chute, vous ressemblerez à une bête maintenant. Votre mal est maintenant dans un stade critique. Si vous ressembliez à une bête avant cette partie du jeu alors vous devez recommencer le jeu comme n'importe qui et être avant la chute comme après votre réveil dans l'hôpital.

Aller à votre droite et traverser 2 portes. La 2nde porte se fermera et vous devrez résoudre un puzzle : Tout d'abord, prenez le document sur le Runka que vous avez trouvé dans la chambre secrète de Rylsadhar et lisez-le. Mémorisez le bien. Ensuite, regardez les symboles la droite et sur la gauche prés de la porte. Regardez les et reconstruisez l'histoire.

Les leviers gauches :
1. RUNKA (En bas)
2. SOLEIL (contraire de LUNE- En haut)
3. PROTEGER (En haut)

Les leviers droits :
1. LE CONTRAIRE DE METEORE (En haut)
2. LE CONTRAIRE DE PROTEGER (En bas)
3. SHANKR (En haut)

Alors tirer enfin le dernier levier. La porte s'ouvre et vous la traversez. Vous devez alors passer un labyrinthe. Le labyrinthe est rempli de lames. Traverserez avec l'humeur agressive pour éviter un peu plus les lames et allez à droite. Essayez d'avoir un bon Timing. A la fin du parcours sauvegardez. Préparez alors vos fusils et autres armes. Traversez la porte. Une animation se jouera. Quand Thanandar attaquera, tirez-lui dessus. Il faudra 4-5 tirs pour le blesser un moment. Cela vous donne le temps d'aller vers la porte lumineuse au bout du passage. Il y a 2 leviers. Un sur la gauche et un sur la droite. Vous pouvez les déplacer à droite/gauche. Déplacer le levier gauche vers la droite, une lumière apparaîtra. Aller au levier de droite et faire la même chose. Continuez ce manège jusqu'à avoir allumer chacune du 3 lumières de chaque côté de la porte. Quand Thanandar approche, tirez-le.

NOTE: Vous pouvez entendre les pas de Thanandar quand il approche.

A la fin quand toutes les lumières auront été allumées, Vous verrez une animation finale.

Dark Fall 2 : Le Phare

© The Adventure Company 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Arrivée à Trewarthan ~ année 1912

Le réveil de Benjamin Parker

Quelqu'un frappe à la porte ! Vous êtes réveillé, mais personne ne se trouve derrière la porte dans la nuit noire de Trewarthan. Commencez par découvrir vos effets personnels. Sur le lit il y a un calepin de notes. Lisez-le. Vous apprenez que l'académie vous a envoyé pour cartographier la côte de Cornwall. A votre arrivée lors d'une promenade, il vous a semblé apercevoir une lueur au dessus du niveau de la mer. Il y a sûrement un phare, mais il n'apparaît pas sur les cartes ! En tournant les pages de votre calepin vous semblez plonger dans vos souvenirs. L'environnement est transformé. Vous vous retrouvez dans la cuisine du Dr Demarion. Ouvrez la porte du garde-manger et regardez dans la petite boîte se trouvant sur l'étagère centrale. Lisez le livre qu'elle renferme et récupérez une disquette portant le nom HADDEN. Le livre révèle des choses surprenantes sur l'île de Fetch-Rock. Sur la table vous pouvez lire deux recettes de cuisine et une lettre adressée au Dr Demarion. Ouvrez la porte du buffet et regardez dans la visionneuse les différentes photographies. Sortez dans la petite cour et regardez autour de vous, la hache plantée sur la souche d'arbre, le feuillage de l'arbre, une roue de charrette, une bassine remplie d'eau. Ouvrez le cabanon des toilettes et sortez de la cuvette deux notes manuscrites : Il se passe vraiment quelque chose à Fetch-Rock. Retournez dans la maison et regardez de plus près les cadres représentant des oiseaux. C'est la fin de votre rêve ! Lisez les dernières pages de votre calepin. Sur le lit il y a un carton à dessins. A côté, par terre, vous pouvez ouvrir une caisse renfermant des cartes de Cornwall. Regardez les objets se trouvant sur la table et les cartes sur l'étagère juste au dessus. Sortez dans la ruelle.

Les rues de Trewarthan

Avancez dans la rue et sur la droite, une voix vous appelle d'une porte entrouverte. C'est le Dr Demarion qui vous confie une mission de la plus haute importance. Accédez à sa demande pour en apprendre plus sur le phare de Fletch-Rock. Depuis que le phare a été construit il y a de nombreux naufrages. De plus les trois gardiens ne répondent plus et le phare s'est éteint !
Allez jusqu'au bout de la jetée et descendez sur le quai. Embarquez pour l'île de Fetch-Rock. Si vous ne pouvez pas atteindre le bateau, c'est qu'une des actions précédentes n'a pas été accomplie.

L'île de Fetch-Rock ~ année 1912 (1)

La plage et les abords du phare

Vous accostez discrètement de nuit sur la plage du Rocher. Quelques déchets de bateaux naufragés jonchent le bord de mer. Le phare domine le rocher, mais il est tous feux éteints ! Engagez-vous dans les rochers et montez les escaliers qui mènent au phare.
Sur la terrasse de la maison des gardiens du phare, il y a un anémomètre qui tourne à la vitesse du vent. Son câble est relié à un coffret électrique fixé sur le mur. Regardez de plus près ce coffret ; il porte l'inscription « éclairage d'urgence additionnel ». Abaissez le levier de commande. Cela provoque le déverrouillage de la porte d'entrée de la maison du phare et la première pièce s'illumine.

Vous remarquez que derrière la maison il y a une échelle métallique qui descend le long de la falaise. *** Un bug s'est glissé dans le scripte : L'accès à l'échelle métallique est praticable avant d'avoir actionné le levier d'éclairage d'urgence. Ne l'empruntez pas, car vous êtes censé avoir récupéré des indices et une carte au sommet du phare. La compréhension de l'histoire en sera beaucoup plus claire. L'accès n'est plus praticable si vous avez touché le levier. Mais il le redevient par la suite. ***

La maison et la cave du phare

Entrez dans la première salle où se trouve un stock de câbles et de tonneaux. Sur le rebord de la fenêtre il y a une clé que vous ne pouvez pas emprunter. Descendez l'escalier qui mène à la cave. Sur la gauche se trouve un générateur qui produit l'énergie électrique de l'île. Il n'est pas en fonction ! Glissez-vous derrière le générateur en utilisant sur le mur la lanterne qui se trouve d'origine dans votre inventaire. Il y a une série de trois boutons de commande du générateur, mais vous n'en connaissez pas le fonctionnement. Revenez au centre de la salle et regardez avec votre lanterne la zone d'ombre au bas de l'escalier. Il y a un plan de la cave avec la position du générateur et deux séries de silhouettes de voiliers. L'une concerne le générateur et l'autre indique un endroit particulier de la pièce contiguë.
Entrez dans la pièce sombre. Avec votre lanterne vous pouvez voir qu'il y a une installation d'éclairage électrique. Visitez la troisième pièce qui renferme le charbon et regardez avec votre lanterne par terre sur votre gauche en entrant. Il y a trois câbles avec un commutateur sur chacun d'eux. Mais vous ne connaissez pas encore le mode de fonctionnement. De l'autre côté de la pièce, sur le mur, il y a un porte-voix permettant de communiquer avec les autres étages du phare. Un document est coincé derrière le support. Il représente cinq silhouettes de voiliers classées de 1 à 5. Le rapprochement des deux documents que vous avez découverts, vous donne la combinaison des touches à actionner pour démarrer le générateur.
Pour les commutateurs il faut actionner dans l'ordre celui du milieu, puis celui du bas et enfin celui du haut. Sur le générateur il faut actionner les boutons du milieu, puis celui de droite et enfin celui de gauche. Le phare se réveille et la lumière sort de ses hublots.
Entrez dans la réserve qui est maintenant éclairée. Vous pouvez regarder de plus près ce qu'il y a sur les rayonnages et les bouteilles qui traînent sur les marches de l'escalier.
Montez les marches et franchissez la porte fracturée. Vous vous retrouvez au pied de l'escalier en colimaçon qui mène au sommet du phare.

La salle de repas – 1er étage du phare

Sur le palier il y a deux tableaux fixés au mur et une carte de Cornwall. Le rayonnage supporte une petite caisse renfermant des outils et des livres. L'un d'entre eux est marqué de l'année d'édition : 1912. Il contient les divers relevés effectués par les gardiens du phare.
A gauche en entrant dans la salle de repas il y a un autre porte-voix. Par terre, ouvrez la caisse et déplacez les couvertures. Cela permet de découvrir un double fond renfermant deux documents. L'un est un dessin et l'autre un code portant la mention DRAKE et une combinaison de 4 groupes de chiffres [(1,3) ; (2,5) ; (4,7) et (6,8)]. Drake est le capitaine du phare.
Sur les étagères se trouve de la vaisselle, une liste de tâches d'entretien à effectuer et un inventaire des denrées alimentaires.
Sur la table, le couvert est servi et le repas est en cuisson sur le réchaud comme si de rien était.
Vous pouvez regarder par la petite porte marquée « store » (réserve).
Quittez la cuisine et montez à l'étage.

Le dortoir – 2ème étage du phare

Sur le palier il y a deux toiles fixées au mur. Une gravure est roulée et déposée sur l'étagère.
A gauche en entrant dans le dortoir il y a un autre porte-voix. Sur l'armoire de toilette, faites pivoter le miroir pour atteindre une lettre de James concernant le comportement démoniaque de Drake.
Dans les tiroirs vous trouverez des dessins et notes. Au dessus, il y a deux tableaux. Retournez celui de droite pour découvrir une lettre de Béatrice qui s'inquiète pour James.
Plus loin, vous verrez sur le petit meuble : un violon, une boîte renfermant deux photographies, un bougeoir et une statuette. Sur les étagères au dessous du hublot, vous pouvez lire un livre de contes et légendes de Cornouailles. Des photographies sont fixées sur le mur à côté des lits. Regardez de plus près le lit du bas et découvrez une lettre de

Béatrice qui est cachée sous l'oreiller. Une brochure sur la photographie est posée sur le lit de James.
Quittez le dortoir et montez d'un étage.

Le bureau de Drake – 3ème étage du phare

A ce niveau, toutes les ampoules ont été retirées ! Sur le palier il y a un rayonnage sans objet particulier. Quatre tableaux sont fixés au mur à côté de l'échelle. Utilisez votre lanterne pour les regarder de plus près.
La porte du bureau de Drake est verrouillée par un mécanisme à 4 touches. Souvenez-vous du dessin que vous avez trouvé dans la caisse de la salle de repas comportant la combinaison de 4 groupes de chiffres [(1,3) ; (2,5) ; (4,7) et (6,8)]. Il faut donc appuyer sur les boutons numérotés de 1 à 4 de gauche à droite dans l'ordre suivant : 1, 2, 1, 3, 2, 4, 3 et 4. Entrez dans le bureau.
A gauche en entrant dans le dortoir il y a encore un porte-voix. A gauche se trouve une série de cartes. A droite vous pouvez admirer quatre tableaux avec votre lanterne. Deux, des trois tiroirs du bureau, peuvent être ouverts. Vous trouverez plusieurs photographies et deux lettres du Dr Demarion expliquant à Drake son plan maléfique à votre sujet. De l'autre côté sur le bureau il y a un tampon marqué des lettres F.R.L, et le livre de bord de Drake. Lisez-le pour y apprendre la mutation satanique de Drake et comprendre le piège qui se referme sur vous !
Regardez de plus près le grand tableau derrière le bureau. Utilisez votre lanterne pour l'éclairer. Soulevez le coin de la toile pour appuyer sur le bouton de déverrouillage du troisième tiroir du bureau. Dans ce tiroir se trouve un dessin de l'île montrant l'existence d'un passage faisant tout le tour de l'île en partant de derrière la maison du phare. Un autre dessin représente le phare avec quatre carrés de couleur mauve, vert, jaune et bleu portant les chiffres 1 à 4.
Sur le rebord du hublot, vous pouvez lire un conte fantastique. Juste à droite, fixés au mur il y a deux médaillons portant une étiquette au dos : WilliaM Drake 18 et Catherine Drake 24.
Retournez-vous et ouvrez la porte de la penderie. Utilisez votre lanterne pour y voir clair et poussez les vêtements suspendus. Vous découvrez un clavier à cinq interrupteurs. Le premier supportant les lettres de l'alphabet et les quatre autres des chiffres. Par exemple le code M1824 ne fonctionne pas ! Il faudra attendre d'autres indices pour casser ce code.
Sortez du bureau et montez à l'échelle verticale.

La salle des feux – 4ème étage du phare

En faisant le tour de la lanterne du phare, vous pouvez regarder une carte des zones maritimes et le tableau de commande du phare. Les deux leviers sont inactifs, mais vous pouvez tirer sur la corne de brume.

La plage et les abords du phare

Sortez du phare et retournez sur la terrasse. Empruntez le passage derrière la maison et descendez l'échelle métallique. Marchez sur le ponton et passez à côté de caisses de bois et des barils. Empruntez le sentier entre les rochers jusqu'à l'entrée d'une grotte. Une voix vous appelle ! Avancez et passez entre les caisses et les barils. Enfoncez-vous dans le tunnel. Regardez les effets visuels qui apparaissent sur les parois. Le bout du tunnel est bloqué par des éboulements. Mais à ce moment vous vivez un phénomène surnaturel. Est ce un rêve ou réalité ?
Revenez sur vos pas. La grotte est inondée. Il fait jour à l'extérieur et l'environnement a changé, comme si vous étiez dans une autre époque !

L'île de Fetch-Rock ~ année 2004 (1)

La plage et les abords du phare

Sortez de la grotte et prenez le chemin sur votre droite. Des aménagements ont été construits pour attirer des visiteurs.

La zone du mémorial

Avancez près des deux bouées de sauvetage. Il y a un télescope, mais il faut de la monnaie pour pouvoir l'utiliser. Approchez du baraquement. Ces affiches montrent qu'il s'agit d'un mémorial de la seconde guerre mondiale. La salle

est remplie de chaises et il y a une projection en continue de diapositives. Sur la droite en entrant, il y a une série de photographies de la Royal Air Force. Plus loin sur la table se trouve la station de radio Ralf. Une notice est affichée au dessus. Mais il manque un bouton pour la faire fonctionner. Tournez-vous vers l'ordinateur et déposez votre disquette Hadden dans le lecteur mauve. Cliquez sur le bouton de lecture de la disquette. Ecoutez la capture de voix. Est -ce la voix de Satan ? Quittez la zone, traversez le rocher et prenez à droite vers la zone d'accostage.

La zone d'accostage

Cette zone est constituée d'un quai pour l'accostage des bateaux et d'une aire d'atterrissage des hélicoptères (marquée d'un H). Passez devant le guichet de vente des billets. Il y a bien une feuille fixée à l'intérieur, mais vous ne pouvez pas l'atteindre. Approchez du bout du quai et ramassez une perche pointue en forme de baïonnette. Retournez-vous et regardez de plus près la base du pilier. Il y a une plaque portant un symbole et le chiffre romain « II ». Notez cet indice. Avec votre perche, attrapez la feuille de papier qui est dans le guichet. Notez le dessin et le code « 5582 ». Continuez votre exploration.

La zone de pique-nique

La baraque à café est fermée. Faites le tour des tables et regardez de plus près le côté d'une poubelle où se trouve une autre plaque avec un symbole et le chiffre romain « IV ». Notez cet indice. Remontez les escaliers vers le phare et prenez à droite à l'intersection.

Les toilettes publiques

Entrez dans les toilettes des dames et penchez-vous dans la cabine de droite. Il y a sur le mur une plaque avec un symbole et le chiffre romain « I ». Notez cet indice. Deux cadres sont affichés sur la cloison commune. Passez la tête au dessus pour voir ce qu'il se passe du côté des hommes : des bruits de pas retentissent !
Entrez dans les toilettes des hommes et regardez sous le lavabo. Il y a sur le mur une plaque avec un symbole et le chiffre romain « I ». Notez cet indice si ce n'est déjà fait. Penchez-vous près des urinoirs et ramassez sous le gobelet quelques pièces de monnaie.

La zone du mémorial

Avec votre monnaie, utilisez le télescope. Balayez l'horizon jusqu'à voir sur la paroi du phare une plaque avec un symbole et le chiffre romain « III ». Notez cet indice.

L'entrée du phare

Il ne reste plus qu'à vous diriger vers l'entrée du Phare en empruntant les escaliers jusqu'au sommet du Rock. La serrure est composée d'une série de 8 boutons. La forme vous rappelle celle que vous avez pu voir sur le document du guichet. Le code est « 5582 ». Tapez sur les boutons dans l'ordre indiqué en affectant le 1 au bouton du haut. La porte s'ouvre. Tout l'aménagement intérieur du phare a été rénové depuis 1912.

La boutique du phare

Sur le comptoir en entrant il y a plusieurs livres : des photographies de Trewarthan, une histoire vécue, le récit du naufrage du Lady Daphné, les différents termes de Cornouailles. Passez derrière le comptoir et regardez les posters, les divers objets dans le rayonnage. Ecoutez les CD musicaux. Lisez attentivement le livre « Horreur à Fetch-Rock ». Il raconte l'histoire de l'étrange disparition en 1912 des gardiens du phare. C'est Votre histoire, celle du cartographe Benjamin Parker. Le plan maléfique du Dr Demarion est dévoilé, mais l'enquête officielle accuse Parker d'avoir éliminé les trois gardiens et de s'être suicidé du haut du phare. Aucun corps n'a été retrouvé. Les indices de folie de Drake n'ont pas été retenus comme piste de l'enquête. Un ancien gardien confie le code secret de la cachette de la penderie de Drake. Il faut additionner les dates de naissance de ses enfants William et Catherine. Le préfixe étant la lettre R. Passez de l'autre côté de la caisse et regardez les différentes notes et lettres. Il y a notamment une lettre de Polly White qui déclare que le phare est hanté et qui se propose de faire une chasse aux fantômes. Un billet collé sur la caisse indique qu'elle a reçu l'autorisation.

Passez derrière le rideau rouge pour entrer dans le musée du Phare. Il y a quelques photographies fixées aux murs.

Salle d'exposition de la cave – L'ancienne pièce du générateur

Vous trouverez des photographies fixées aux murs, un prospectus de l'exposition décrivant quelques objets exposés, un panneau racontant le drame et la vie de Benjamin Parker. Regardez ce qui traîne sur le banc. Il y a le sac à dos de Polly White. Ouvrez les pochettes de rangement. Regardez la carte de transport de Polly et son appareil photographique numérique. La mémoire de l'appareil vous permet de comprendre le dispositif que Polly a mis en place pour sa chasse aux fantômes. A l'intérieur du sac à dos il y a un calepin avec les notes de Polly. Vous y apprenez ses premières découvertes ainsi que l'existence de lunettes spéciales de vision de spectres. Ecoutez la bande du magnétophone. Elle présente un enregistrement d'une séance psychiatrique de Polly et vous comprenez qu'elle s'est réincarnée en James ! A côté il y a une documentation sur les lunettes spéciales Hadden. Lisez la lettre de la gérante du Phare.
Avant de quitter la salle, regardez de plus près en bas du mur ; il y a une plaque avec un symbole et le chiffre romain « C ». Notez cet indice.

Salle d'exposition de la cave – L'ancien parc à charbon

Dans cette salle sont exposées l'ancienne lanterne du phare et quelques photographies. Vous pouvez vous asseoir dans le siège. Avant de quitter la salle, regardez avec votre lanterne de plus près en bas du mur ; il y a une plaque avec un symbole et le chiffre romain « V ». Notez cet indice.

Salle d'exposition de la cave – L'ancienne réserve

Vous y trouverez l'ensemble des objets présentés dans le prospectus. Ils datent tous de 1912. Des panneaux racontent la vie dans les phares et l'évolution technologique au cours des temps. Une TV présente un montage audiovisuel. Montez les marches. Vous vous retrouvez au pied de l'escalier en colimaçon qui mène au sommet du phare. L'escalier a été conservé dans son état d'origine.

Salle d'exposition du 1er étage – L'ancienne salle de repas

Sur le palier il y a des photographies et un panneau de présentation des derniers gardiens du phare. L'ancienne salle de repas est maintenant présentée derrière un miroir. Appuyez sur le bouton vert pour lancer l'animation.

Salle d'exposition du 2ème étage – L'ancien dortoir

Sur le palier vous pouvez regarder des panneaux présentant plusieurs photographies du phare et de ses environs. L'ancien dortoir a été transformé en restaurant. La salle est dans l'obscurité.

Salle d'exposition du 3ème étage – L'ancien bureau de Drake

Sur le palier vous trouverez des photographies, un livre d'histoires de fantômes qui traîne sous le siège et une cloche de navire. Regardez derrière la cloche il y a une plaque avec un symbole et le chiffre romain « VI ». Notez cet indice.
La porte du bureau est verrouillée par un digicode. Regardez de plus près par le trou de la serrure. Polly White est là ! Elle vous pose deux questions auxquelles il faut répondre correctement pour obtenir son aide. A la question « êtes-vous Benjamin Parker », répondez oui en cliquant une fois à droite de la serrure (frapper 1 coup = Oui). A la question « allez-vous me faire la même chose … ? », répondez non en cliquant une fois à gauche de la serrure (frapper 2 coups = Non). Polly vous glisse par dessous la porte un plan où vous trouverez une autre paire de lunettes de vision des spectres. Le lieu correspond au mémorial.
Montez à l'échelle verticale vers l'ancienne salle des feux.

Salle d'exposition du 4ème étage – L'ancienne salle des feux

Cette salle a été transformée en galerie d'art. L'artiste, Matt Clarc, y expose des aquarelles, une maquette du phare et une boîte à musique. Vous trouverez le prospectus de la galerie sur le présentoir. Commencez par regarder de plus

près dans les jumelles du mannequin. Vous apercevrez une autre plaque avec un symbole et le chiffre romain « L ». Notez cet indice.
Approchez-vous de la boîte à musique. Elle a quatre poussoirs représentant les symboles correspondants aux plaques II, IV, I et III. Pour ouvrir la boîte il faut donc appuyer sur les poussoirs numérotés de gauche à droite : 3, 1, 4 et 2.
Récupérez le bouton manquant de la station de radio du mémorial. Remarquez et notez la position des boutons sur la photographie.

Le mémorial

Avec votre lanterne, regardez sous les sièges et ramassez la paire de lunettes spéciale spectres. Cette paire de lunette émettra un son lorsqu'elle détectera une anomalie temporelle ou la présence d'un spectre. Approchez-vous de la radio et déposez le bouton pour l'activer. Positionnez les trois boutons comme indiqué sur la photographie de Matt : bouton de gauche sur « 01 », celui du milieu sur « C » et celui de droite sur « y ». Utilisez vos lunettes pour découvrir l'anomalie attachée à cette objet.
En même temps qu'une voix ténébreuse vous interpelle, s'affiche dans les trois cadrans les nombres suivants : 120, 180 et 020.

Après avoir tout visité, vous pouvez retourner en 1912 pour ouvrir le coffre caché dans le bureau de Drake.

Liste de toutes les anomalies détectées par les lunettes à Fetch-Rock - 2004 :
Au mémorial :
- la station de radio permet d'obtenir le code 120-180-020.
- la photo d'avion au sol fait apparaître deux spectres ; les pales de l'hélice forment un Y.
- la photo de groupe permet de voir un spectre.
- la photo d'avion en vol permet de changer d'époque et de lieu (vers la station DEOS 2090).
Dans la grotte :
- en sortant du tunnel il apparaît dans le reflet de l'eau une forme géométrique verdâtre (indice).
Dans la salle d'exposition de l'ancienne cave :
- une photo du générateur permet de changer d'époque et revenir en 1912.
Dans la salle d'exposition de l'ancienne réserve :
- la statuette dans la vitrine demande de l'aide !
- en descendant les escaliers du phare, il apparaît un spectre dans la pièce.
Au premier étage du phare :
- la photo de l'ancienne salle de repas permet d'entendre la voix de James et de retourner en 1912.
Au deuxième étage du phare :
- la photo de la porte en bois de l'ancienne maison du phare permet de retourner en 1912.

L'île de Fetch-Rock ~ année 1912 (2)

Le bureau de Drake – 3ème étage du Phare

Avec les informations recueillies dans le livre « Horreur à Fetch-Rock », vous pouvez calculer la clé qui permet d'ouvrir le coffre caché dans la penderie. William a 18 ans en 1912, il est donc né en 1894. Catherine a 24 ans en 1912, elle est donc née en 1888. La somme de ces deux dates est égale à 3782. Le préfixe est « R ». Donc la combinaison est : R 3782.
Dans le coffre se trouve un cadre représentant des roseaux. La paire de lunettes interagit. Vous pouvez voyager dans le temps et retourner en -2090 avant JC.

Liste de toutes les anomalies détectées par les lunettes à Fetch-Rock - 1912 :
Dans la cave :
- le mur derrière le générateur permet de se transporter en 2090.
Au premier étage du phare :
- sur le palier, la carte de la Cornwall est marquée d'un X.

- sur le palier, le livre de relevés de l'année 1912 laisse apparaître une succession de chiffres : 160-140-090.
- dans la salle de repas, pénétrez dans la réserve pour apercevoir le spectre de James.
- en descendant les escaliers du 2nd au premier étage, un spectre vous demande de partir.
Au deuxième étage du phare :
- la photo dans la boîte FRL vous permet de changer d'époque : 2004.
Au troisième étage du phare :
- le cadre représentant des roseaux, caché dans le coffre de Drake, vous permet de voyager en -2090 avant JC.
Au quatrième étage du phare, dans la salle des feux :
- en regardant au centre de la lentille il apparaît une forme géométrique jaune (indice).
- à l'opposé de l'échelle et en regardant celle-ci, vous apercevrez le spectre de Robert qui vous parle.

L'âge de bronze ~ environ 2090 avant JC (1)

Vous arrivez dans une forêt de roseaux. Sur un banc de sable, des peaux sont étendues au soleil. En marchant vers le campement primitif vous apercevez sur la gauche des lances et un bouclier. Au sommet d'un gros rocher, plusieurs pierres sont posées en équilibre. Vous ne pouvez pas les atteindre de ce côté. Contournez la tente et regardez de plus près sur la table en pierre. Il s'y trouve quelques plats d'aliments. Utilisez votre paire de lunettes pour observer une forme géométrique bleue (indice).
Plus loin sur une autre pierre, sont alignées des lances pour la chasse.
Passez entre les deux tentes à droite du campement. Le chemin vous mène jusqu'au centre d'un sanctuaire composé de pieux de bois formant un cercle autour d'une pierre ronde posée au sol. Utilisez vos lunettes pour faire apparaître les différentes anomalies présentes. Chaque groupe de trois pieux supporte les nombres (de gauche à droite) : 180, 110 et 150. Sur la pierre centrale apparaît la lettre « Z ». Des voix de spectres sont de plus en plus oppressantes.
Retournez au campement pour poursuivre vos recherches.
Une hache est déposée sur une roche et des fragments de poterie sont enfouis dans le sable.
Un peu plus loin il y a une chose très étrange : sur le collier déposé sur une pierre, vous trouverez deux pendentifs hors du temps : un circuit imprimé et une clé ! Il y a incontestablement des dysfonctionnements temporels.
Continuez l'exploration et engagez-vous entre les rochers. Avancez jusqu'aux marais et retournez- vous. Revenez sur vos pas et grimpez au sommet d'un gros rocher pour récupérer une nouvelle disquette informatique. Redescendez et revenez sur vos pas vers le campement. Empruntez sur la gauche un passage sombre et étroit. Vous arrivez dans la grotte de Fetch-Rock. C'est la même quelques trois mille ans plus tôt. Engouffrez-vous dans le tunnel. Prenez le chemin de gauche et avancez jusqu'à la caverne. Vous y trouverez un bol. Utilisez les lunettes pour entendre la voix du spectre.
Traversez la galerie pour atteindre une autre caverne. Au centre sur le rocher se trouve un objet d'un autre temps. Approchez-vous et ouvrez-le. Une inscription est gravée sur l'objet : DEOS Malakai. Effleurez l'écran tactile pour activer la machine. Le nouvel écran qui s'affiche est interactif. Il faut entrer des codes. La présentation vous rappelle des indices déjà aperçus dans les autres époques. Mais il vous en manque encore quelques-uns.
Votre exploration dans cet âge est terminée, vous pouvez retourner dans la forêt de roseaux pour voyager dans le temps vers 1912.

Liste de toutes les anomalies détectées par les lunettes à l'âge de bronze :
Dans la forêt de roseaux :
- votre point d'arrivée est aussi votre point de départ pour retourner dans le phare en 1912.
Dans le campement :
- dans le plat comportant les œufs, il apparaît une forme géométrique bleue (indice).
Au centre du sanctuaire :
- sur les pieux en bois apparaissent une succession de nombres : 180 - 110 - 150.
- sur la pierre centrale apparaît la lettre Z.
Dans la grotte :
- en regardant un bol déposé sur une pierre, vous entendez une voix de spectre.

L'île de Fetch-Rock ~ année 1912 (3)

Vous êtes de retour dans le bureau de Drake en 1912.
A ce niveau de l'aventure, vous pouvez soit aller en 2004 pour découvrir ce qu'il y a d'enregistré sur la disquette que vous avez rapportée de l'âge de bronze ; soit explorer un nouvel espace-temps. Descendez jusqu'à la cave et passez derrière le générateur. Posez votre lanterne sur le mur et utilisez vos lunettes sur le mur pour voyager vers l'année 2090.

L'île de Fetch-Rock ~ année 2090

La cave du Phare

La cave est complètement inondée et dévastée par des éboulements. Empruntez le seul passage et passez sous les escaliers. Avancez dans le couloir et engagez-vous entre les roches jusque dans un espace complètement noir. Une voix d'enfant vous demande de jouer à cache-cache. Engagez-vous dans la brèche.

La galerie de service

Regardez par terre, il y a une valise contenant des explosifs. Ils ont sûrement été utilisés pour dégager un passage dans le mur. Marchez jusqu'au bout de la galerie pour arriver dans une trémie d'ascenseur. Sur la cloison est fixée une échelle. Descendez dans la fosse.

La trémie d'ascenseur

Passez de l'autre côté de la plate-forme pour pouvoir atteindre une caisse à outils. Récupérez le tournevis à laser. Vous trouvez aussi le badge d'un dénommé Magnus. C'est sûrement le technicien de dépannage de l'ascenseur. Il y a un PDA de marque DEOS, comme l'objet que vous avez vu dans l'âge de bronze. Effleurez l'écran mais rien ne se passe. Sautez à l'intérieur de la cabine d'ascenseur.

La galerie de cargaison

Avancez dans la galerie et regardez sur l'un des conteneurs à droite, le badge de Maria et son PDA. Effleurez l'écran pour lire ses notes. Vous apprenez que Magnus semble avoir un comportement de dingue ! Ouvrez la porte n°1 au bout de la galerie portant le symbole d'un trèfle.

Le sas de décontamination

De part et d'autre du sas, il y a des piliers. Avant de franchir l'autre porte, glissez-vous entre deux colonnes et retournez-vous. Une silhouette passera dans la pénombre. Vous n'êtes pas seul !
Présentez-vous devant la porte n°2 ; un jet de vapeur survient pour effectuer la décontamination. Ouvrez la porte n°2 au bout de la galerie portant le symbole d'un trèfle.

L'anomalie détectée par les lunettes à Fetch-Rock - 2090 :
Dans l'ancienne cave, le mur permet de se transporter en 1912.

La station sous-marine DEOS ~ année 2090 (1)

La galerie des pièces de rechange

Dans cette galerie, il y a des hublots. Vous êtes sous la mer ! Des conteneurs et machines sont répartis le long de la galerie. La porte du bout est verrouillée. En bas sur le côté il y a une grille de ventilation. Vous pouvez retirer les vis en utilisant votre tournevis à laser.

La gaine de ventilation

Engagez-vous dans le conduit et utilisez votre lanterne pour y voir plus clair. Il y a une jonction mais vous ne pourrez de toute façon sortir que par une seule autre grille. Elle donne dans la salle des réserves de la station. Vous pouvez explorer l'ensemble de la station en utilisant ce chemin mais pour mieux comprendre la suite des évènements il est préférable de retourner en 2004 et de découvrir ce qu'il y a d'enregistré sur la disquette que vous avez rapportée de l'âge de bronze.
Revenez sur vos pas en passant par la trémie d'ascenseur jusque dans l'ancienne cave du phare et utilisez vos lunettes sur le mur pour retourner en 1912.

L'île de Fetch-Rock ~ année 1912 (4)

De retour dans la cave du phare en 1912, remontez deux étages et rendez-vous dans le dortoir. Ouvrez la boîte FRL renfermant la photographie qui vous permet de voyager jusqu'en 2004.

L'île de Fetch-Rock ~ année 2004 (2)

Rendez-vous au mémorial pour lire la disquette récupérée à l'âge de bronze. Insérez la disquette dans le lecteur. Le fichier est une image de robot très futuriste. Une palette de couleurs est associée. La couleur mauve est pré-sélectionnée. Notez l'ensemble des couleurs de la ligne : blanc, bleu ciel, mauve, vert, rouge, bleu marine, orange, jaune, violet, rose et brun.
Allez face à la photographie d'avion en vol et utilisez vos lunettes pour voyager dans le temps directement vers la station DEOS 2090.

La station sous-marine DEOS ~ année 2090 (2)

La salle de repas

Sur le meuble il y a une photographie d'un avion de la RAF qui vous permet de retourner en 2004. A côté il y a un PDA. Effleurez-le pour lire le message inscrit dedans. Vous apprenez que l'équipage est composé de Magnus, Ivan, Vinal, Corbin et peut-être d'autres. Magnus présente des symptômes identiques à ceux de Drake (1912). Il y a aussi un voleur parmi l'équipage ! Il faut faire une analyse d'empreintes digitales. C'est l'anniversaire d'Ivan, un grand écran lui fait honneur dans cette pièce. La table est abandonnée avec toutes ses victuailles, comme dans le phare en 1912. Un bol est prêt à la cuisson dans le four à micro-ondes. Des étiquettes portant des proverbes sont posées juste à côté du micro-ondes. Quittez la salle de repas.

Le couloir

Le couloir permet l'accès à l'ensemble des locaux de la station : les cabines des membres de l'équipage, l'infirmerie, la salle des réserves et la salle du système central.
A côté des portes de cabines, il y a la photographie de l'occupant : Magnus, Corbin, Vinal, Ivan, Mitsuyo et Maria. Un écran plat présente les différents modèles de sondes EEP (Exploration de l'Espace Profond). Le modèle le plus récent (Malakai) est celui que vous avez vu dans l'âge de bronze. Cette sonde est capable de détecter les anomalies de matières spatiales et substances indéfinies. Un Gardien intégré dans la sonde permet de surveiller les décisions de l'IA (Intelligence Artificielle) et de renvoyer la sonde dans son espace-temps d'origine.

La cabine de Magnus

Elle est verrouillée !

La cabine de Corbin

A gauche du côté du bureau vous pouvez regarder le PDA, le badge de Corbin et des photographies de famille. Regardez de plus près le lecteur mp3 et écoutez le message de ses enfants. Sa fille Morgane a rêvé du phare et de la présence d'un monstre. De l'autre côté de la cabine au dessus du lit il y a des dessins faits par les enfants dont celui du phare et une tête d'homme inquiétante. Un tube contient la dernière lettre de sa femme. Elle s'inquiète des rêves étranges de ses enfants. Dans la boîte il y a les notes de Corbin. Il écrit que la sonde Malakai a été perdue dans l'espace-temps et que le Gardien n'a pas réagi pour la rapporter. Corbin est le seul à pouvoir entrer dans le système central. La clé se trouve cachée sur le modèle réduit de planche à voile qui se trouve sur les étagères à droite en sortant.

La cabine de Vinal

Il y a un PDA, des livres, un badge et des ustensiles sur son bureau. Le grand écran permet de voir différents paysages. Sur les étagères vous trouverez de nombreux objets archéologiques.

La cabine d'Ivan

Il y a plusieurs paquets cadeaux dans la cabine. Sur le lit il y a un lecteur mp3. Vous pouvez écouter les musiques enregistrées. Déplacez la revue et récupérez une télécommande. De l'autre côté sur le bureau il y a un badge et une carte d'anniversaire de ses parents qui lui ont offert un robot. C'est le même qui se trouve en photographie sur la disquette de l'âge de bronze. Pour activer le robot, il faut utiliser la télécommande dessus et appuyer sur les touches dans l'ordre indiqué sur la palette de couleurs : mauve, vert, rouge, bleu marine et orange. Le robot émet alors un rayon projetant l'image d' une forme géométrique mauve (indice).

La cabine de Mitsuyo

Sur le bureau vous trouverez un PDA, un badge et un lecteur spécial. De l'autre côté de la cabine sur le lit se trouve un PDA. Effleurez l'écran pour lire ce qu'il renferme. Mitsuyo recherche le voleur et indique le code d'inventaire du boîtier de faisceau-xi (391865). Elle indique l'existence d'un passage du côté d'un ascenseur. Récupérez une bande autocollante pour la prise d'empreinte.

La cabine de Maria

Elle est verrouillée !

L'infirmerie

Approchez-vous du lit pour apercevoir un humanoïde allongé. Au fond de l'infirmerie il y a plusieurs radiographies montrant une anomalie sur le patient. Quelques instruments sont disposés sur la table de soins.

La salle des réserves

Au fond à droite il y a un distributeur. Entrez le code inventaire 391865 du boîtier du faisceau-xi. Récupérez le boîtier du faisceau-xi. Sur les étagères il y a quelques outils et récipients. Les placards du bas sont fermés. De l'autre côté du rayonnage il y a une grille d'aération qui vous permet de retourner à Fetch-Rock ~2090. Le passage n'est possible que si la seconde grille a été dévissée de l'extérieur.

La salle du système central

Entrez dans le sas et déposez la clé de Corbin dans la serrure. Il n'y a rien de particulier dans cette salle.

La salle de repas

Sur le meuble au niveau du ballon de baudruche, utilisez le faisceau-xi. Regardez de plus près le verre et utilisez la

bande autocollante pour faire une copie de l'empreinte digitale.

La cabine de Mitsuyo

Déposez la bande marquée de l'empreinte dans le lecteur spécial. L'analyse de reconnaissance commence sur le grand écran. Faites défiler les empreintes jusqu'à l'apparition de celles de Magnus. L'esprit maléfique de Malakai semble s'être réveillé. A partir de ce moment, l'humanoïde qui se trouvait sur le lit de l'infirmerie n'est plus.

L'infirmerie

Rendez-vous près de la couchette et utilisez les lunettes pour faire apparaître une date : 00:05 20/04/90.
A ce stade de l'aventure vous avez tous les éléments pour dévoiler le secret contenu dans la sonde Malakai.

Liste de toutes les anomalies détectées par les lunettes dans la station sous-marine DEOS - 2090 :
Dans la salle de détente :
- la photographie de l'avion permet de se transporter en 2004.
Dans l'infirmerie :
- sur le lit, après avoir identifié l'empreinte, une date apparaît (00:05 20/04/90).

L'âge de bronze ~ environ 2090 avant JC (2)

Retournez dans la grotte face à la sonde Malakai.
Puzzle de Malakai :
La première donnée correspond à la date de départ de Magnus sur le lit de l'infirmerie 00:05 20/04/90.
Sur la ligne marquée d'un X il faut entrer le code 160 140 090 qui se trouve dans le livre des relevés du phare en 1912.
Sur la ligne marquée d'un Y il faut entrer le code 120 180 020 qui se trouve sur la radio du mémorial en 2004.
Sur la ligne marquée d'un Z il faut entrer le code 180 110 150 qui se trouve sur les pieux de l'âge de bronze.
Conformément au dessin trouvé dans le tiroir secret du bureau de Drake en 1912, il faut afficher les quatre symboles recueillis tout au long du voyage et partant de la gauche vers la droite par :
- le symbole mauve trouvé dans la cabine d'Ivan de la station DEOS en 2090.
- le symbole vert trouvé dans le reflet de l'eau de la grotte en 2004.
- le symbole jaune trouvé sur la lentille de la lanterne du phare en 1912.
- le symbole bleu trouvé dans le bol de l'âge de bronze en -2090.
Appuyez sur la double flèche pour mémoriser le code dans la sonde.
La formule ainsi inscrite, libère la sonde Malakai de l'esprit qui s'en est emparé. Est-ce pour autant que le Mal a été vaincu ?

Dark Fall : Les Ames Perdues

© Iceberg Interactive / Darkling Room 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Les tunnels

Vous commencez le jeu dans les tunnels, dans une obscurité totale. Vous recevrez un message sur votre cellulaire dès que vous aurez les commandes du jeu. Ouvrez-le en cliquant dessus. Examinez ensuite la lettre dans votre inventaire en cliquant dessus avec le bouton droit. Lisez son contenu puis fermez-le en cliquant en bas de la feuille. Rouvrez le portable et choisissez la torche. Ramassez le petit pied de la poupée qui est entre les mains du mannequin. Tournez deux fois à droite et examinez le journal posé par terre. Ramassez ensuite le second pied qui se trouve juste en-dessous. Tournez à droite et examinez la table. Cliquez sur les bouts de papier sur la boite pour lancer le mini-jeu. Assemblez les pièces de puzzle pour former un avis de recherche.

Cliquez ensuite sur le couvercle de la boite et glissez le pointeur à gauche pour l'ouvrir. Placez les deux pieds de la poupée puis ramassez cette dernière. Vous serez ensuite automatiquement orienté vers l'arrière. Avancez d'un pas puis tournez à gauche. Suivez les rails qui vous mènent à un obstacle. Jetez un oeil par le trou en face puis filez par celui en bas à droite.

Tournez à gauche et examinez la fenêtre. En la quittant, vous serez transporté en dehors des tunnels.

La station du train

Faites demi tour et sortez des tunnels. Vous recevrez alors un message sur votre cellulaire, ouvrez-le. Tournez à droite et montez sur la plateforme. Regardez en bas et ramassez le premier fusible dans le sceau métallique.

Avancez un peu ensuite tournez à gauche et montez sur le quai en face. Dirigez-vous à droite puis regardez en bas. Faites glisser le bol métallique à droite et lisez le contenu du livre. Mémorisez la couleur des yeux de la jeune fille sur la photo. Faites demi-tour et montez les escaliers en face. Après la petite cinématique, ramassez le deuxième fusible dans la boite à outils, en face. Tournez à droite et notez le code DT### affiché sous la lampe magnétique car vous en aurez besoin plus tard (ce code change d'une partie à l'autre).

Descendez et passez à la plateforme de droite. Examinez la fenêtre fermée et faites glisser à gauche la plaque métallique pour l'ouvrir. Une fois dans la pièce, tournez à droite et observez le distributeur vert des tickets. Ramassez donc son poignet.

Ressortez par la fenêtre puis tournez à gauche. Entrez dans la ruelle près du baril et avancez vers la porte. Examinez la boite à outils, à droite, et ramassez le troisième fusible avec un levier.

Entrez ensuite dans les toilettes pour femmes à votre gauche. Examinez la cabine en face et allumez la torche de votre téléphone. Ramassez donc la manivelle et ressortez de la pièce. Avancez vers la voute ensuite tournez à gauche. Examinez la boite de contrôle collée au mur. Placez la manivelle dans le trou et appliquez un demi-tour vers le bas.

Après la cinématique, refaites un demi-tour trois fois de suite. Retournez en face des toilettes puis tournez à droite. Entrez donc dans la nouvelle pièce qui était cachée par la grosse caisse.

Une fois dedans, tournez à gauche et ramassez une lampe. Tournez encore deux fois à gauche et placez la lampe sur le socle, au mur.

Tirez ensuite le filet, juste en-dessous pour l'allumer. Tournez à gauche et examinez la boite à fusibles. Placez le poignet dans le trou pour qu'il forme un levier. Enlevez les fusibles brulés et remplacez-les par ceux dans votre inventaire. Poussez enfin le levier vers le haut.

Quittez la pièce et passez sous la voute. Tournez à droite et entrez par la fenêtre de tout à l'heure. Traversez le couloir et tournez à gauche. Entrez dans la cabine et décrochez le téléphone pour recevoir un appel d'Amy. Quittez la cabine et tournez à droite. Examinez le bloc-notes sur le banc et prenez note du numéro " SN " du " Courrier (Répartition) ".

Notez aussi le numéro et la position du " NO : DO ". Les numéros et leurs positions diffèrent d'un jeu à l'autre mais prenons cet exemple pour comprendre l'astuce. Le numéro NO : DO est 9 et sa position est à gauche (on remarque qu'il existe deux autres mais tâchés de noir), le numéro SN est 21974.

Revenez maintenant en arrière et tournez deux fois à gauche. Examinez le deuxième bloc-notes sur la chaise. Notez seulement le deuxième chiffre et sa position du " NO : DO " (vu que le SN sera pas le même). Dans notre exemple c'est le 2 et sa position est à droite. Allez maintenant au couloir et tournez deux fois à droite. Examinez ensuite le troisième et dernier bloc-notes sur le bureau.

Prenez note du troisième chiffre et de sa position. Dans l'exemple c'est le 1 et sa position est au milieu. Tournez deux fois à droites et tapez sur la serrure digitale de la porte. Ici, vous devez insérer le numéro " NO : DO " suivi par le numéro " SN ". A chaque fois, vous saisissez un chiffre, tapez sur " ENTER " et si vous avez échoué ou raté l'ordre, tapez sur " RESET " et recommencez dès le début. Quand vous saisissez un chiffre dans un sens, le chiffre qui le suit devra être saisi dans le sens inverse. Donc dans notre exemple, le code (91221974) sera saisi de la sorte : 9 à gauche puis ENTER, 1 à droite puis ENTER, 2 à gauche puis ENTER, etc.

Une fois dans la pièce, examinez la boite grise par terre et ramassez le lecteur de cassettes. Jetez un oeil sur le fauteuil ensuite tapez sur la fente, au-dessus du journal, pour récupérer une pièce d'argent.

Tournez un peu à gauche et examinez les guichets. Lisez ce qu'il est écrit sur le livre et mémorisez la couleur des yeux de la petite fille sur la photo. Revenez en arrière et ramassez le livre rouge sur la chaise du coin gauche. Tournez la page jusqu'à celle dont le titre est " Voies ferrées du Grand Ouest ". Mémorisez la figure (la position des carreaux blancs) avec le numéro du DT### que vous aviez noté tout à l'heure (dans cet exemple c'est le DT 666).

Examinez maintenant la boite collée au mur avec la lumière rouge. Tapez d'abord sur le bouton " E " ensuite reproduisez la figure de tout à l'heure en allumant les carreaux blancs. Cliquez enfin sur le bouton de droite.

Ressortez de la station par la fenêtre et revenez aux toilettes pour femmes. Regardez à droite et examinez le lavabo. Tapez sur la sangsue. Revenez en arrière et cliquez sur la dernière cabine. Epuisez la conversation avec la mère d'Amy ensuite ouvrez la porte deux fois de suite. Examinez la cuvette puis ramassez les bouts de papiers. Faites le mini-jeu de puzzle ensuite récupérez la clé.

Quittez les toilettes et traversez le chemin au-dessous de la voûte. Tournez à gauche et allez au quai en face où se trouve le château d'eau. Regardez à droite et ramassez l'ancien volant. Faite demi-tour et escaladez le château d'eau. Lorsque vous atteignez le sommet, allumez votre torche. Récupérez les cassettes en les faisant glisser à droite. Ecoutez-les ensuite en tapant dessus avec le bouton droit dans votre inventaire.

Descendez de l'échelle et revenez sur le quai d'en face. Avancez devant la station puis descendez sur les rails. Tournez à droite et continuez tout droit. Tournez encore une fois à droite et montez sur le quai, en face du Buffet. Appliquez alors la clé sur la porte pour l'ouvrir.

BUFFET

Ici, vous perdez la clé du BUFFET et vous aurez à sa place l'os qui y était accroché. Consultez le message sur votre cellulaire. Tournez à gauche et ramassez le deuxième os dans le plat du mannequin qui pointe son doigt vers le haut. Regardez dans la direction qu'indique ce dernier et examinez la boite, au coin gauche.

Faites-la glisser à droite puis ramassez les bouts de papier qui s'y trouvent. Faites le mini-jeu habituel puis ramassez la lettre et le troisième os dans le sac. Examinez le carnet vert et récupérez les circuits qui s'y trouvent. Revenez enfin en arrière.

Après la cinématique, avancez dans le couloir jusqu'à ce que vous receviez un message dans votre téléphone. Tournez à gauche et ramassez le quatrième os sur le cadavre de l'animal. Le cinquième se trouve dans le poulet rôti juste à côté.

Faites ensuite deux tours à droite et examinez la table. Pour avoir une idée sur ce que vous allez faire, réécoutez les cassettes que vous aviez récupérées sous le château d'eau.

Vous allez procéder de la façon suivante :

Récupérez la boite de conserve et maintenez-la dans la partie gauche de l'écran pendant une seconde. Ensuite, maintenez-la dans la partie droite de l'écran pendant une seconde. Revenez au milieu de l'écran et déplacez-la encore une fois à droite pour une seconde. Ensuite à gauche pour une demi-seconde, deux fois à droite chacune pour une période d'une demi-seconde. Enfin à gauche pour une seconde et cliquez sur la table. Les os formeront un numéro, notez-le.

Maintenant, suivez le couloir jusqu'au fond. Cliquez sur le coin gauche de la radio pour récupérer le livre DARK FALL. Quittez le BUFFET et revenez à la station et plus exactement à la cabine téléphonique. Décrochez le téléphone et insérez la pièce d'argent dans la machine, à droite. Cliquez sur le bouton " A " et dictez le numéro qui s'est affiché tout à l'heure sur la table (pour obtenir un bonus, dictez d'abord " 6813 "). Si l'on vous passe l'appel et que vous entendez une musique, c'est que tout a fonctionné. Revenez alors au BUFFET et entrez par la porte qui est au fond du couloir.

Réception de l'hôtel

Sonnez six fois sur la clochette pour avoir un bonus. Examinez le livre des invités et, en quittant la page, vous recevrez automatiquement la clé de la chambre 3F. Après la cinématique, tournez à droite. Allez vers l'ancienne horloge ensuite examinez son coin gauche.

Allumez votre torche et récupérez la première page du livre DARK FALL ainsi qu'une clé par terre, juste à côté. Revenez un peu en arrière ensuite utilisez cette clé pour ouvrir la pièce à votre gauche (sous les escaliers). Ouvrez votre torche puis tournez à droite et cliquez sur la boite collée au mur.

Vous devez orienter l'aiguille dans la zone verte. Pour y arriver, tournez la roue en bas à gauche ensuite celle du milieu à gauche. Quittez la pièce puis traversez le couloir en face et examinez le journal accroché à la porte. Regardez en bas et cliquez sur le livre pour lancer le mini-jeu de puzzle. En le finissant, vous recevez une invitation de la part d'Amy. Elle vous donnera les instructions pour son petit jeu, vous n'avez qu'à l'obéir. Il suffit de faire un demi-tour à chaque fois que vous entendez un grincement au sol. Une fois le mini-jeu terminé, vous gagnez le premier disque DARK FALL.

Avancez dans le couloir pour recevoir un premier message sur votre cellulaire. En essayant de sortir du Buffet, vous recevrez deux messages. L'un d'eux vous demandera d'aller à la chambre 1A. Revenez alors à l'hôtel et montez les escaliers à gauche.

Premier étage

Vous recevrez un autre message sur votre cellulaire. Avancez un peu puis entrez dans la chambre à votre gauche. Tournez à droite pour voir un fantôme qui sort d'un trou. Examinez la télévision et placez rapidement les quatre circuits. Le but de ce mini-jeu est de relier les leds avec les fils de la même couleur en faisant tourner les circuits. Par exemple, reliez les deux leds jaunes avec le fil jaune sans qu'il soit coupé par un autre fil.

Vous devez le faire rapidement avant que le fantôme ne vous atteigne. Si c'est le cas, ressortez de la chambre puis reprenez votre jeu jusqu'à atteindre le but. Vos progrès seront sauvegardés automatiquement.

Une fois le travail terminé, vous observerez une scène à la télévision. Faites un zoom en premier lieu sur Mr. Bones (le

mec aux cheveux longs) puis zoomez sur l'inspecteur puis sur son ombre. Enfin, faites un zoom sur l'ombre de Mr.Bones. Le mur droit de la chambre s'écroulera, traversez alors par l'ouverture.

Tournez à droite et tapez sur l'interrupteur pour allumer la chambre. Refermez l'interrupteur puis tournez à droite. Regardez en haut puis cliquez sur le cocoon suspendu au coin supérieur droit pour avoir un petit bouton.

Rallumez la chambre et tournez deux fois à gauche. Examinez le tableau sur la coiffeuse six fois de suite pour avoir un bonus. Retournez à droite et examinez la serrure de la porte. Placez le bouton dans son socle et faites-le glisser à droite. Traversez par la porte et lisez le message que vous recevrez. Tournez deux fois à droite et examinez le portrait accroché au mur. Revenez en arrière puis examinez le petit trou du mur à gauche.

Tapez dessus deux fois de suite pour récupérer le premier oeil marron. Entrez dans la chambre 1D qui se trouve à votre gauche.

Tournez à gauche et examinez la garde-robe. Ouvrez la portière droite ensuite tapez sur la fissure. Revenez maintenant en arrière et examinez le matelas posé sur le mur d'en face. Faites-le glissez à droite puis entrez par le trou. Allumez la torche de votre téléphone pour lancer une petite scène. Récupérez une paire de ciseaux sur le lit, en face. Faites demi-tour et revenez à la chambre de la télévision. Examinez le baril pour apercevoir un oeil coincé entre les planches.

Utilisez les ciseaux pour le faire sortir. Il faut que vous le fassiez en secouant les ciseaux sans les lâcher. Sinon ils seront cassés et vous devez alors en récupérer d'autres sur lit de tout à l'heure.

Une fois l'oeil bleu récupéré, dirigez-vous vers la chambre 1D pour recevoir un message. Entrez dans la pièce où se trouve le lit à ciseaux. Avancez d'un pas puis regardez en bas. Examinez le sol et fouillez dans les déchets jusqu'à ce que vous trouviez l'oeil vert.

Revenez à la chambre précédente et examinez le garde-robe. Utilisez les ciseaux pour ouvrir le fond de l'armoire, pour cela secouez-les sans les lâcher. Si jamais les ciseaux sont cassés, récupérez-en d'autres sur le lit.

Traversez par le passage qui vient de s'ouvrir. Regardez en bas et examinez le coin sombre en face. Utilisez votre torche et ramassez la deuxième page du livre DARK FALL. Récupérez aussi le poignet de la porte qui se trouve juste à côté.

Revenez en arrière et tournez à droite. Jetez un oeil sur le livre à gauche. Faites glisser les feuilletages à droite et cliquez sur le dernier. Lisez son contenu et mémorisez la couleur des yeux de la jeune fille sur la photo. Tournez ensuite à gauche et placez le poignet de la porte dans son emplacement.

Tournez à droite et avancez dans le couloir. Tournez à droite encore une fois et entrez dans la chambre qu'indique le mannequin. Vous recevrez alors un message et la porte sera verrouillée. Tournez à droite et avancez dans le couloir entre les étagères. Tournez à gauche deux fois de suite et cliquez sur les boîtes de conserve sur l'étagère du milieu. Ramassez alors le bouton de télévision qui se trouve dans l'une d'elles. Tournez encore une fois à gauche puis jetez un oeil sur le haut du rideau. Utilisez les ciseaux pour couper la corde et ainsi faire entrer la lumière de la télé. Tournez encore à gauche et examinez la boite dans le coin. Ramassez le livre vert pour lancer le mini-jeu de puzzle.

Revenez en arrière et examinez le dessin sur le mur. Cliquez sur la fenêtre noire pour récupérer le deuxième oeil vert. Allez devant la télévision et placez le bouton dans son socle. Tapez dessus et regardez la scène. Quittez la chambre pour recevoir un message. Entrez par la porte " PLATFORM 2 " pour revenir aux quais. Allez maintenant à la station par la fenêtre.
Examinez le banc juste à côté de la cabine téléphonique et récupérez le deuxième oeil bleu.

Retournez au BUFFET et examinez le radio au fond du couloir. Ramassez le deuxième oeil marron. Rendez-vous à la réception de l'hôtel et examinez la liste des invités sur le comptoir en face. Tournez la page pour obtenir la clé de la chambre 1E. Jetez un oeil sur les boîtes à lettres et récupérez le porte-cigarettes placé dans la boite 2B. Reprenez le passage par le garde-robe et entrez par la porte à gauche. Utilisez la clé que vous venez de prendre sur la porte marquée.

Après la cinématique, tournez à gauche et observez les deux tableaux accrochés au mur. Ramassez le premier disque. Revenez en arrière et examinez la table juste en-dessous. Récupérez le deuxième disque sur le cendrier. Tournez deux fois à droite et prenez le troisième disque sur la chaise à gauche.

Le quatrième disque se trouve sur la table au milieu de la chambre. Tournez encore à droite et tapez sur la valise près de la porte. Levez son couvercle pour revenir au temps présent.

Tournez à droite et regardez en bas. Tapez sur le sol puis utilisez les ciseaux pour arracher une partie du plancher. Faites glissez le carnet à gauche et cliquez dessus. Tournez les pages jusqu'à ce que vous trouviez un billet taché de sang, prenez-le. Examinez l'étagère à gauche et récupérez le cinquième disque. Cliquez maintenant sur le symbole au-dessus du lit pour revenir au passé. Tapez sur la boite à gauche et placez dedans les cinq disques. Maintenant il faut que les quatre couleurs du disque au milieu soient reliées par la même couleur des autres disques dans chaque coin. Tournez en premier lieu le disque qui est en bas à droite une seule fois. Ensuite celui en haut à droite une seule fois. Tournez le disque en bas à gauche une fois et enfin celui en haut à gauche deux fois de suite. Ramassez les bouts de papiers dans la boite et résolvez le petit puzzle habituel.

Lorsque vous aurez terminé, vous obtiendrez le magazine dont vous venez d'assembler les pièces. Tapez sur la photo en noir et blanc et prenez note du prénom de la personne sur la photo (soit : Serge, Anton ou Christoph). Ouvrez la valise pleine de billets pour revenir au présent. Tournez à droite et allez au fond de la chambre. Utilisez les ciseaux pour tuer la sangsue. Placez alors sur la table le billet tâché de sang, le magasine et l'ancien volant.

Epuisez la discussion avec Gloria ensuite demandez si elle a besoin d'aide. C'est là que se déclenche un autre mini-jeu durant lequel vous n'avez pas droit à l'erreur. Il s'agit de poser la bonne question pour essayer de calmer la dame fantôme. Les choix sont proposés aléatoirement mais pour savoir si vous avez choisi la bonne réponse, elle vous répondra soit par : " Oui, je ne dois pas oublier " ou bien par " Si seulement ma vie avait été autre ".

Voici les bonnes réponses :

" Pourquoi ne voulez-vous plus jamais dormir ? "
" Ainsi, vous êtes un maître faussaire... Un talent utile. "
" Vous connaissiez l'amour. Rappelez-vous Serge. Il vous aimait " (dans le cas où l'homme sur la photo en noir et blanc de tout à l'heure s'appelait Serge).
" Votre vie est bien solitaire, à ainsi voyager seule. "
" Votre vie de criminelle est terminée, scélérate ! "

Lorsque vous réussissez, Gloria vous donnera un LOCKPICK et le deuxième disque DARK FALL. Quittez la chambre et montez au deuxième étage de l'hôtel. Allumez votre torche et utilisez le LOCKPICK pour déverrouiller la serrure de la porte. En vous référant aux aiguilles d'une horloge, cliquez sur 10 h. Vous entendrez une musique, cliquez alors sur 3 h puis à 12 h et enfin 7 h.

Deuxième étage

Ramassez l'invitation derrière la boite puis revenez en arrière. Avancez d'un pas dans le couloir ensuite entrez dans la chambre 2C à votre gauche. Examinez la table puis tapez sur le Oui-ja.

Ecrivez JONATHAN ou bien BOAKES pour avoir un bonus, ensuite tapez MALUS pour lancer un mini-jeu avec Amy. Récupérez le foulard près des bougies, en face. Amy vous demandera alors de le mettre sur vos yeux et d'essayer de la rattraper. L'écran s'orientera automatiquement, tout ce que vous aurez à faire est de cliquer sur la jeune fille lorsqu'elle passe. Ne perdez pas espoir, pour ce mini-jeu vous devez cliquer au moins un quinzaine de fois pour que ça marche. Lorsque vous réussissez, vous aurez le troisième disque DARK FALL.

Réexaminez le Oui-ja et tapez CRABTREE pour un autre bonus ensuite quittez la chambre.

Tournez à gauche et allez au fond du couloir. Examinez la photo de la vielle dame six fois de suite pour avoir le dernier bonus. Descendez maintenant à la réception et examinez la liste des invités sur le comptoir. Vous aurez la clé de la

chambre 2E. Allez au deuxième étage et utilisez cette clé pour ouvrir la chambre avec le symbole sur la porte. Vous revenez encore une fois dans le passé. Tournez à droite et ramassez les bouts de papier sur le bureau en face. Résolvez le mini-jeu de puzzle. Tournez encore à droite et avancez près du lit. Examinez la petite table et tapez sur le livre. Faites déchirer la photo de l'auteur, il suffit de cliquer dessus puis la faire glisser à droite.

Revenez en arrière et utilisez le LOCKPICK pour ouvrir la boite sur le lit. En vous référant aux aiguilles d'une montre, tapez à 6 h puis 2 h ensuite 10 h et enfin 12 h. Récupérez le télescope et quittez la chambre. Examinez les fleurs à votre droite et tapez dessus pour en obtenir une. Traversez le couloir à gauche ensuite tournez à gauche et examinez le trépied en face de la fenêtre.

Placez dessus le télescope et revenez au couloir en allant vers les escaliers. Vous serez de retour à votre époque. Allez à la chambre 2D et examinez le petit lit de bébé.

Vous revenez encore une fois au passé. Récupérez le biberon sur le fauteuil en face. Tournez à droite et examinez la valise sur le lit. Prenez la photo du soldat et revenez en arrière. Récupérez la photo de la mère et du bébé qui se trouve sous les coussins. Tournez encore à droite et ramassez le hochet sur la table. Maintenant, placez-les tous dans le petit lit du bébé. Vous revenez donc au présent avec une boite à musique sur le lit. Prenez-la.

Sortez de la chambre et tournez à gauche. Entrez dans la pièce 2A et récupérez les ciseaux accrochés au mur. Revenez au fond du couloir et examinez le télescope. Faites un zoom sur les coordonnées de cet objet et notez-les. Entrez ensuite dans les toilettes à droite du télescope. Avancez vers le bain puis tournez à droite. Utilisez les ciseaux pour tuer la sangsue sur la table. Mettez à sa place la boite à musique, la fleur et la photo de l'auteur.

Vous entrez alors en contact avec un fantôme. Epuisez la discussion ensuite demandez-lui s'il a besoin d'aide. Comme vous avez fait avec Gloria, il faut choisir les bonnes réponses.

Les voici :

" Vous tenez une boutique à Dorchester. Curieuses Curiosités. "
" On vous a conseillé de rester chez vous, et de ne pas venir ici. "
" Tu aurais dû rester au chevet de ta mère. "

Lorsque vous réussissez, notez le code qu'Andrew a écrit sur la vitre. Retournez à la réception et consultez la feuille dans la boite à lettres de la chambre 3D. Cette dernière vous indiquera la position de chaque chiffre sur la croix. Revenez en arrière et consultez le coffre-fort à droite. Entrez maintenant le code que vous aviez noté sur la vitre en utilisant les positions des chiffres sur la croix. Récupérez enfin la lentille.

Allez maintenant à la chambre 2E et tapez sur le symbole brillant à votre gauche. Une fois dans le passé, examinez les tableaux et le livre d'astronomie dans votre chambre et prenez note des noms des constellations.

Quittez ensuite la chambre et consultez le télescope au fond du couloir. Mettez d'abord les coordonnés que vous aviez notées tout à l'heure puis placez la lentille pour débuter un autre mini-jeu. Il s'agit de nommer chaque constellation que vous verrez à travers le télescope. Cliquez sur la lentille pour changer de vue et cochez le nom qui lui correspond. Lorsque vous réussissez, vous serez ramené au présent. Entrez donc dans les toilettes à droite et examinez le bain où se trouvait Andrew. Ramassez la deuxième poupée (noyée) et le quatrième disque DARK FALL.

Quittez l'endroit et allez au deuxième quai, celui en face de l'entrée extérieure de l'hôtel. Vous recevrez tout au long de votre chemin des messages. Le dernier, celui que vous aurez quand vous atteignez votre cible, vous demandera de vous rendre au château d'eau.

Montez à l'échelle et allumez votre torche. Utilisez le LOCKPICK pour déverrouiller la serrure dont voici le code : (par rapport au sens des aiguilles d'une montre) 8 h puis 6 h ensuite 12 h et enfin 2 h. Rallumez votre torche et entrez dans la pièce. Examinez la croix qui brille ensuite faites glisser la plaque métallique à gauche. Cliquez sur la main du squelette pour recevoir l'invitation d'Amy et une carte d'identité de Mr.Bones.

Cliquez ensuite sur ses yeux pour obtenir des pièces de monnaie. Dirigez-vous maintenant à la chambre 2C et examinez la table Oui-ja. Tapez MORCANA pour débuter un mini-jeu avec Amy. Le principe est assez simple, il suffit de vous orienter vers la direction qu'elle vous annonce à la fin de chaque phrase. Il faut noter que la position de la petite fille représente le Nord. Donc le Sud est juste derrière, l'Est est à votre droite et l'Ouest est à votre gauche. En finissant le jeu vous gagnerez le cinquième disque DARK FALL.

Sortez de la chambre et dirigez-vous vers les escaliers. Vous serez alors transporté vers le passé. Faites un demi tour et examinez le chariot. Levez le couvercle et prenez la bouteille d'alcool. De retour au présent, descendez à la réception et examinez la liste des invités. Passez maintenant au BUFFET et sortez dehors. Faites un demi-tour puis examinez le distributeur de cigarettes, accroché près de la porte du BUFFET. Insérez les pièces de monnaie et tournez le poignet pour faire tomber un paquet et ramassez-le.

Ensuite, tapez dessus avec le bouton droit dans l'inventaire. Cliquez sur le sommet du paquet pour obtenir la carte de Matilda. Allez ensuite à la chambre 2B. Tuez la sangsue avec les ciseaux et mettez à sa place le porte-cigarette, la bouteille d'alcool et la carte de Matilda.

Après la cinématique, vous obtenez une clé. Sortez de la chambre et faites un demi-tour. Utilisez la clé sur la porte à travers laquelle vous venez de sortir (la 2B) pour revenir au passé. La vue est un peu floue, examinez tout ce qui vous entoure dans la chambre. Tapez enfin sur le sceau de glace en face (cela peut nécessiter un peu de temps avant qu'il ne soit accessible). Cliquez sur la glace pour régler la vue. Revenez en arrière et jetez un oeil sur les feuilles posées sur la table en face.

Ce qu'il est écrit sur la feuille diffère d'un jeu à l'autre et vous en aurez besoin plus tard. Au début, ce script est lisible mais après quelques instants il deviendra de plus en plus flou. Prenez note rapidement du contenu en cliquant à plusieurs reprises sur le script. Une fois terminé, tapez sur le symbole brillant sur le mur de droite.

Une fois retourné au présent, cliquez sur la chaise en face pour entrer en contact avec Matilda. Demandez si elle a besoin d'aide ensuite choisissez les bonnes réponses.

Les voici :

" Vous étiez saoule. Votre performance s'en est ressentie. "
" La critique était justifiée : vous portiez le mauvais costume. "
" Carles a sûrement un faible pour vous. Peut-être même qu'il vous aime. "
" Vous auriez dû porter la ceinture, le chapeau à plumes et les boucles d'oreille. "

Tout de suite après, dictez-lui le scripte que vous avez récemment noté. Si vous réussissez vous obtiendrez un journal et le sixième disque DARK FALL. Examinez ensuite la table en face et récupérez le spray d'eau dans le sceau.

Quittez la chambre et dirigez-vous vers la cours en face des toilettes des femmes, à l'extérieur. Utilisez le spray d'eau pour éteindre le feu dans le baril. Ramassez la troisième poupée (brulée) qui s'y trouve. Revenez maintenant au château d'eau et montez au sommet. Vous trouverez trois boites dans lesquelles vous devez placer les poupées. En commençant de gauche à droite, mettez la première poupée (celle qui est cassée) ensuite la poupée offerte par Andrew (celle qui a été noyée) et enfin la dernière poupée que vous venez de trouver (celle qui est brulée). Maintenant, placez les yeux bleus sur la poupée de gauche, les yeux verts sur celle du milieu et enfin les yeux marrons sur la poupée de droite.

Récupérez la sphère ensuite ouvrez le livre DARK FALL et prenez note de l'ordre dont sont présentés les symboles en bas de la page. Il y'en a six, mais l'ordre diffère d'un jeu à l'autre. Maintenant, examinez les disques DARK FALL en cliquant dessus avec le bouton droit dans votre inventaire. Faites tourner les disques pour arranger les symboles selon l'ordre que vous aviez vu dans le livre.
Il faut noter que le disque le plus proche de la sphère est le numéro six, le plus lointain est le premier. Ceci peut prendre un peu de temps mais le mécanisme des disques est assez facile à comprendre. Si vous vous trompez ou si vous perdez votre enchainement, vous pouvez recommencer en cliquant sur la sphère. Si vous réussissez l'épreuve, la boule se mettra à briller.

Retournez à l'hôtel et allez au troisième étage. En essayant de monter les escaliers, une ombre noire vous en empêchera. Utilisez la sphère DARK FALL, après l'avoir décodée, pour éliminer cet ennemi.

Troisième étage

Avancez d'un pas puis tournez à droite. Cliquez sur la première sangsue entre les mains du mannequin. Tournez à droite et avancez d'un pas. Tournez à droite et cliquez sur la deuxième sangsue. Tournez à droite, avancez d'un pas puis tournez à gauche. Interagissez avec la troisième sangsue. Tournez à gauche, marchez un pas et tournez à gauche. Cliquez sur la quatrième sangsue. Tournez à gauche et avancez de deux pas puis tournez à gauche encore une fois. Tapez sur la dernière sangsue. Faites un demi-tour puis sauvegardez si vous voulez assister aux deux fins du jeu.

Utilisez la clé 3F pour déverrouiller la porte. Une fois à l'intérieur, tournez à droite et examinez toutes les photos accrochées au mur. Examinez le lecteur de cassettes sur la table en face et appuyez sur " Play ". Ecoutez tout l'enregistrement ensuite tournez-vous à gauche et examinez le miroir.

Amy fait son apparition. Discutez avec elle. Maintenant, faites le choix de rester (le jeu prend fin immédiatement) ou de partir. Si vous avez choisi le dernier, faites un demi-tour puis utilisez le LOCKPICK sur la serrure de la porte. Voici son code : 7 h, 6 h, 12 h, 2 h. Félicitations ! Vous avez terminé Dark Fall 3.

Dark Fall : Rencontres avec l'Au-Delà

© The Adventure Company / XXv Productions 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après avoir écouté le message alarmant de votre frère, vous partez le rejoindre dans une région déserte où la gare et l'hôtel sont désaffectés depuis quelque temps. Lorsque vous marchez le long de la voie ferrée, vous percevez la voix d'un jeune garçon, mais il reste invisible à vos yeux ! De l'autre côté du tunnel, montez sur le quai de gare à droite et avancez dans la ruelle. Au bout se trouve un abri. Entrez et trouvez l'interrupteur pour allumer l'ampoule du plafond. Ouvrez le tableau électrique et actionnez les deux leviers d'alimentation des bâtiments. Ressortez de l'abri et entrez dans les toilettes hommes. Relevez les graffitis marqués sur les murs et notamment celui que vous pouvez apercevoir en regardant par le trou qui se trouve dans la cloison du WC devant vous. Il y a l'inscription du mot **LARSUS**. Sortez et retournez sur le quai de la gare. Ouvrez la première porte qui se trouve à votre droite.

Partie 1

La gare

Vous êtes dans la salle des billets. A droite il y a un distributeur de tickets de quai. Actionnez la poignée pour récupérer des **pièces** de monnaie. Entrez dans le bureau de vente et lisez les différents documents qui se trouvent sur la table et dans le meuble à courrier. Ils parlent de la fermeture de la gare et de la disparition d'un garçon de 11 ans, Timothy Pike. C'est sûrement le jeune garçon qui vous a guidé le long de la voie ferrée. Récupérez la **lanterne** qui se trouve sur le meuble. Entrez dans la salle du chef de gare qui se trouve en face de l'autre côté de la pièce. Regardez le téléphone portable qui se trouve par terre. Il est cassé ! Lisez les documents qui sont sur la table et prenez le PAD. C'est celui de votre frère. Epluchez toutes les informations qu'il contient concernant la réhabilitation du site, la disparition de l'enfant dans le tunnel, la présence de deux étudiants à la chasse aux fantômes et à la détection d'interférences sur les coordonnées 271-632. Retournez dans la salle d'attente et utilisez le téléphone avec une pièce de monnaie. Après quelques sons inaudibles vous entendez Nigel, l'un des étudiants, qui vous demande de trouver la clé de leur chambre cachée dans une théière. Empruntez l'escalier pour traverser la voie de chemin de fer et arriver sur l'autre quai. Il y a une machine, le théodolite de votre frère, sur laquelle vous affichez les coordonnées des interférences 271-632. Un symbole apparaît sur l'écran. Notez-le et associez-le au mot **KARS** dont parlait votre frère dans son PAD. Passez au travers de la palissade dans les branchages et avancez jusqu'à une grange.

La grange

Entrez dedans et utilisez votre lanterne pour vous éclairer. Avancez et retournez-vous pour monter à une échelle. Ramassez un **tournevis** qui est par terre dans une boîte de rangement. Redescendez et avancez jusqu'au fond de la grange. Il y a une trappe dans le sol. Ouvrez-la et descendez les escaliers.

Les souterrains

Tout au bout du souterrain il y a une stèle avec des symboles gravés. Posez la lanterne sur la pierre qui se trouve légèrement à droite pour mieux voir les graphismes. Sur la pierre de gauche, il y a la silhouette d'une créature avec à sa base des symboles qui semblent l'entourer comme dans un rituel. Sur la pierre de droite il y a une ligne en forme de zigzag avec à chaque cisaillement un symbole. Prenez note de l'ensemble du graphisme. Vous remarquez les deux symboles de KARS et LARSUS. Il y a au total douze symboles. La résolution de cette énigme est certainement la clé du

mystère qui hante Dowerton. Sortez du souterrain pour vous retrouver sur le quai de la gare.

La gare

Avant de monter vers l'hôtel, traversez la voie de chemin de fer et entrez dans la dernière salle accessible au bout du quai : le buffet de la gare. Sur la table près de la lampe champêtre il y a une boîte d'allumettes avec l'inscription « Lucifer » ! Avancez face au meuble sur votre gauche et récupérez le **détecteur d'anomalies paranormales**. Grâce à cet appareil électronique vous pouvez détecter la présence d'interférences avec les spectres qui hantent les lieux. Quittez la pièce par l'autre porte.

La réception de l'hôtel

Dès votre entrée dans le hall de la réception, le téléphone sonne. Il se trouve de l'autre côté de la pièce derrière la cloison. Allez décrocher, mais il n'y a personne au bout du fil. Regardez ce qu'il y a sur la table ainsi que la revue sur les inondations qui est dans le tiroir. A l'intérieur de cette brochure, il y a une lettre de l'inspecteur Harold Perch. Déplacez l'affiche qui est dans le tiroir et prenez la note confidentielle de la combinaison du coffre-fort. Regardez le calendrier qui est fixé au mur. Il indique les dates de la livraison et de la soirée musicale. A gauche, se trouve le coffret des interrupteurs des salles communes de l'hôtel. L'un d'eux concerne le troisième étage sans plus de précision ! Avancez dans le hall et retournez-vous pour apercevoir le coffre-fort par terre dans le coin sombre. Approchez vous et entrez la combinaison en déplaçant le levier à gauche, en haut, au milieu, en bas et à droite. Ouvrez le coffre et récupérez la **clé du bar**. Du côté du comptoir de la réception il y a un casier à courrier. Lisez les différentes notes. Regardez le sous-main qui est posé sur le comptoir. Prenez une feuille blanche et posez-la dessus. Utilisez le crayon pour dessiner une série de chiffres reliés entre eux par des traits.
Déplacez la feuille de façon à faire coïncider quelques chiffres avec les tâches d'encre du sous-main. Lorsque la position est bonne, vous entendrez une voix ! Notez le placement de ces 7 chiffres et les traits qui les relient.

Partie 2

Le bar de l'hôtel

Utilisez la clé sur la porte pour pouvoir entrer. Regardez les différents documents et tableaux. Il y a un piano dans la deuxième pièce.

La réception de l'hôtel

Dans le fond du couloir, il y a les sanitaires. Entrez dans celui des femmes. Il y a la présence d'une ombre ! Dans celui des hommes une caméra est posée sur le lavabo. Elle a sûrement été déposée ici par les étudiants afin de piéger les fantômes. Allez de l'autre côté du couloir et entrez dans la cuisine. En sortant du bar, un appel téléphonique essaiera de vous dissuader de poursuivre !

La cuisine de l'hôtel

Sur la table à gauche en entrant il y a des livres de cuisine et un dessin d'Edith. Sur la table du fond il y a des recettes de cuisine. Une note est dissimulée entre les boîtes de l'étagère. Deux papiers brûlés sont restés dans les trappes à cendre du fourneau. Passez par l'autre porte.

Le restaurant de l'hôtel

Il y a cinq tables décorées de symboles géométriques. Seule une table possède sa plaque de numérotation. C'est la table n°3. Une caméra est posée sur l'une des tables. Regardez-la et redressez-vous dos à la double porte avec les vitraux. Au bout de quelques secondes, la silhouette d'un train fantôme passera derrière le vitrail opposé de la pièce. Retournez dans le hall d'accueil et descendez à la cave par la porte qui se trouve sous l'escalier.

La cave de l'hôtel

Vous trouvez une autre caméra près de la lampe. Une porte métallique est verrouillée ! Au fond de la cave il y a un pilier avec 6 boutons. Les symboles représentés sur ces boutons sont identiques à ceux qui sont sur les tables du restaurant. Pour trouver la combinaison, il faut numéroter logiquement les 5 tables du restaurant et reproduire la séquence sur 5 des 6 boutons. Une des tables possède le n°3, il suffit de tourner dans le sens des aiguilles d'une montre pour numéroter les 4 autres tables. En numérotant de 1 à 6 de haut en bas les boutons, la combinaison est donc : 3, 2, 5, 1 et 4. La porte métallique s'ouvre.

Le laboratoire à photographies

Dans le placard du meuble, vous récupérez une **clé carrée allongée**. Au fond de la pièce il y a tout un équipement à développer des photographies. Regardez la série de photos qui laissent entrevoir des ombres et phénomènes étranges. Vous pouvez développer vous-même une photographie en éteignant la lampe, sortant le cadre support du négatif, déposant un négatif, refermant le cadre support, déposant une feuille de papier photographique sous le projecteur, allumant la lampe, déposant la feuille dans le premier bac « révélateur », puis dans le deuxième bac « fixateur ». Il reste à fouiller les étages de l'hôtel.

Le premier étage de l'hôtel

Chambre 1A :

En regardant par la fenêtre, vous entendrez quelqu'un siffler !

Chambre 1B

Il y a une inscription sur le mur : « laissez-moi tranquille ». Vous entendez des bruits de pas !

Chambre 1C

Vide.

Chambre 1D

Lisez la lettre de Thomas qui se trouve sur la table. Vous entendez frapper trois coups !

Chambre 1E

Vous entendez une voix vous parler ! Regardez le tableau en utilisant votre lanterne.

Chambre 1F

Il y a une caméra sur la table. Ouvrez le tiroir de la table, il y a un thermomètre : 14°C.

Au bout du couloir il y a le cadre de Henry V. Notez cette information.

La salle de bains du 1er

Il y a quelques peintures fixées au mur.

La réserve du 1er

Il y a une publicité pour les appareils photographiques.

Partie 3

Le deuxième étage de l'hôtel - Chambre 2A

Il y a une paire de ciseaux plantée dans le mur ! Lisez les documents de la table de nuit.

Chambre 2B

Regardez les cadres fixés au mur. Lisez tous les documents contenus dans la table de nuit. Vous comprenez que Mlle Fly a fuit après la représentation catastrophique de sa dernière pièce de théâtre. Un article parle d'un braquage de banque avec une voiture. Est-ce celle que recherche l'inspecteur Harold Perch et qui se trouve dans la grange ? Lisez la lettre se trouvant sur la table. La pendule qui se trouve sur la table possède 4 boutons. Cela ouvre probablement une cachette. En appuyant sur les boutons, vous entendez 2 tonalités différentes (aiguë et grave). Pour trouver la bonne séquence il faut entendre seulement des tonalités aiguës. En tâtonnant vous trouverez la combinaison suivante de gauche à droite : 3, 1, 2 et 4. Un coffret s'ouvre. Vous avez trouvé un autre symbole.

Chambre 2C

Ouvrez le placard et regardez le coffret avec son système à 7 boutons. Cela ressemble étrangement au dessin que vous avez fait sur le comptoir de la réception. Appuyez dans l'ordre du dessin sur les trois gros boutons puis sur les petits. Le coffret s'ouvre et vous trouvez un autre symbole. Lisez la lettre portant le mot **LUSSA**.

Chambre 2D

Elle est fermée, mais vous pouvez regarder par le trou de la serrure.

Chambre 2E

Lisez les livres d'astronomie qui sont dans le carton posé au sol. Ils sont à Andrew Verney. Regardez sur la commode, il y a une boîte verrouillée avec 7 boutons. Lisez la note qui est à côté vous demandant de protéger la peau ! Ouvrez les tiroirs de la commode et lisez le livre sur les coordonnées des constellations. Regardez les documents qui sont au pied de l'armoire. Il y a deux cartes du ciel, une représentation du capricorne et une du soleil. Une note vous indique la numérotation des boutons de la boîte. Il y a un télescope au bout du couloir du deuxième étage. Regardez dans la lorgnette et faites passer les constellations jusqu'à ce que la voix vous annonce qu'il ne la connaît pas. Notez la géométrie des étoiles et allez voir sur les cartes du ciel. Le nom de cette constellation est **RAKA**. Cherchez les coordonnées de RAKA dans le livre bleu : 12/534/76. Appuyez dans cet ordre sur les boutons de la boîte. Le coffret s'ouvre et vous trouvez un autre symbole.

Chambre 2F

Prenez l'appareil photo numérique et visualisez les 13 photographies enregistrées.

La salle de bains du 2eme

Ouvrez le coffret à savon sous le lavabo et regardez la moitié de photo déchirée avec les inscriptions « grès » et « bois ». Ouvrez la grille du chauffe-eau et lisez les restes de la lettre brûlée.

La réserve du 2eme

Il y a une machine à sous qui ne marche plus.

Partie 4

Le troisième étage de l'hôtel - Atelier de peinture 3A

Tout de suite à droite, ouvrez le petit meuble qui supporte le réchaud. Il y a une lettre pour l'artiste peintre Arther. Vous

êtes donc dans sa chambre. Regardez les différentes toiles de la pièce. Dans un livre près de la fenêtre il y a un croquis de la table n°4 du restaurant. Sur la table, récupérez le **dessin d'un oiseau**. Le long du meuble bas, ouvrez la vanne d'alimentation en gaz du réchaud. Appuyez sur le bouton de mise à feu du réchaud. Passez le dessin d'oiseau au-dessus des flammes pour découvrir le texte suivant : « Betty : Tyma ; Fly : Morcana ; Grabe : Frenic ; Edith : Ixiam ». Vous en déduisez que le mot **MORCANA** est associé au symbole trouvé dans la chambre de Mlle Fly (2B).

Chambre 3B

Lisez les deux livres d'alchimie en face dans la penderie. Sur la table basse il y a des éléments qui font sûrement partie d'un rituel. Souvenez-vous de la photographie déchirée de la salle de bains du 2nd étage. Sur le petit meuble au fond de la pièce il y a une lettre du British Muséum à M Crabtree. Vous êtes donc dans sa chambre. En dessous dans le petit meuble il y a une boîte avec trois médaillons représentant des portraits. Il faut associer à chaque portrait le nombre Romain correspondant. Vous ne connaissez pour l'instant que celui d'Henry V. Dévissez la boule du montant du lit et lisez la lettre qui y est cachée.

Salon 3C

Lisez le livre sur les mythes et légendes qui se trouve sur le guéridon. Il raconte l'histoire de Tom Oliver et de Will Thomas. Lisez la coupure de presse sur la disparition du jeune Timothy Pake. Vous pouvez écouter les différentes ondes de la radio en déplaçant le curseur à droite et à gauche.

Chambre 3D

Il y a des partitions musicales encadrées et fixées au mur. Remontez le carillon de l'horloge pour entendre sonner 12 coups. De l'autre côté de la pièce il y a une trompette posée par terre. Regardez le bout de la partition musicale et retenez les 5 notes de musique entourées : sol, sol, la, si et do. Sur la console, actionnez le métronome pour faire apparaître une lettre de Betty à Thomas. Vous êtes donc dans la chambre de Betty.

Chambre 3E

Ouvrez la boîte à musique qui se trouve sur le guéridon. Lisez le mot à propos de la pendule de la chambre 2B. Regardez l'album photos qui se trouve dans le tiroir. Sur le mur il y a des photos encadrées. Touchez celle représentant deux femmes, Edith et Betty. Edith vous parle et vous demande de lui jouer une chanson à votre coeur. Approchez-vous du phonographe. Tournez la manivelle et actionnez le bouton de gauche. Déposez le bras de lecture sur le deuxième morceau (« on Hasting pier » est l'une des partitions de la chambre de Betty) et mettez le son au niveau le plus fort. Un des cadres va tomber derrière le lit. Regardez au dos du cadre il y a un autre symbole avec une lettre de Georges à Edith donnant le mot **IXIAM.**

Bureau 3F

Pour entrer dans cette pièce il faut glisser sous la porte la feuille avec le dessin d'oiseau puis utiliser le tournevis dans la serrure et récupérer la clé tombée sur la feuille.
Regardez sur la table l'ensemble des documents disponibles, notamment le carnet de notes de Georges Crabtree. Il y a une lettre dans le tiroir et une autre derrière le petit cadre fixé sur le mur. C'est dans cette pièce que vous comprendrez une grande partie des événements fantastiques et terrifiants qui se passent ici. Il y a une photo de la créature sur la table basse ainsi que les dessins des symboles rencontrés dans les souterrains. Vous trouverez dans la corbeille à papier une lettre à reconstituer. Il y a deux projecteurs. Pour mettre en marche celui de diapositives il faut d'abord ouvrir la boîte qui se trouve sur la table du centre de la pièce, puis appuyer sur l'interrupteur et disposer les diapos les unes après les autres. Vous remarquez sur l'une d'entre elle un homme qui tient un journal portant un nouveau symbole. Sur la feuille d'index, la diapositive n°5 porte le nom **MORTYM.**

Partie 5

La salle de bains du 3eme

Orientez le miroir rond pour éclairer le mur au-dessus de la baignoire. Les informations suivantes apparaissent :
00:20 00:90
00:05 00:40

La réserve du 3eme

Lisez les deux lettres affichées sur le mur. L'une d'entre elles parle de la chanson préférée d'Hasting.
Récupérez la clé qui se trouve dans la théière sur l'une des étagères au centre de la pièce. C'est la clé de la chambre de Nigel « 2D ».

Le grenier de l'hôtel

Avancez derrière la chaudière et tournez la vanne d'alimentation. Retournez de l'autre côté de la chaudière sur le tableau de contrôle et tournez la vanne de gauche pour alimenter le premier étage en eau chaude.

Avancez au milieu du grenier et penchez-vous sur la valise qui est par terre. Ouvrez-la à l'aide du tournevis. Effectuez les mouvements suivants avec le tournevis pour faire céder la serrure : gauche, droite, gauche, droite et bas. Une fois ouvert, prenez le livre sur « la guerre des mondes ». Lisez la lettre de Georges qui est insérée dedans. A la fin vous obtenez un nouveau symbole attaché au mot **OLIVIAK.**

Regardez par la fenêtre, il y a la grange.
Tout au fond, sur une caisse, à côté d'un chandelier il y a un plateau de « Oui-Ja » qui sert de moyen de dialogue avec les esprits. Touchez la loupe pour faire défiler successivement les lettres et composer les phrases suivantes : « NOTRE TOURMENT » ; « IL EST PARTI ».

La salle de bains du 1er

Une fois la chaudière en fonction, tournez le robinet d'eau chaude pour obtenir un dégagement de vapeur qui va laisser apparaître sur le miroir un nouveau symbole associé au mot **MALUS**.

Chambre 2D

Ouvrez la porte avec la clé récupérée dans la théière de la réserve du 3ème.
Ecoutez la bande enregistrée du magnétophone qui est sur la table d'en face (appuyez sur le bouton du bas).
Regardez les divers documents et photos affichés sur les deux tableaux. Notamment la liste des occupants de l'hôtel et la disposition de toutes les caméras. Il y a un indice pour trouver le mot de passe du PC n°2 : « c'est la seule chose que j'aime sur ce menu ». Regardez précisément sur l'une des publicités de livraisons rapides ; le menu 15 est « Chicky Chow ».
Utilisez le mot de passe sur le PC de droite. Vous avez accès à toutes les prises de vues des caméras dont la dixième thermoscaner qui est placée dans la cave. Entrez les coordonnées que vous avez relevées dans la salle de bains du 1er étage : 00:20 - 00:90 - 00:05 - 00:40. Cela révèle une cavité dans le mur de la cave.
Utilisez le PC de gauche. Il y a différents registres :
-Le journal de Polly. Vous y lisez les découvertes des deux étudiants.
-Des enregistrements sonores. En utilisant les différents réglages, vous obtiendrez des messages audibles (en anglais).
-Le nettoyeur d'images. La vue n°4 est celle de Henry VIII et la vue n°5 celle d'Elizabeth I. Maintenant vous pouvez ouvrir la boîte avec les trois médaillons de la chambre 3B.
-Le dossier #0014 contenant des fiches sur les occupants de l'hôtel.
-Le dossier Internet avec un site consacré au solfège. Il est indiqué sur la portée de musique, la position des différentes notes de musique et sur la photo du clavier de piano, la position du « do ». Maintenant vous pouvez jouer sur le piano du bar l'extrait de la partition de la chambre 3D.
-La base de données Hadden contenant les informations sur les lunettes Radivision et le détecteur d'anomalies paranormales que vous avez trouvé au buffet de la gare.
A gauche de l'ordinateur il y a un téléphone portable, mais il ne marche pas.
-Fouillez autour des cartons de livraison des équipements électroniques et récupérez la paire de **Lunettes Radivision**.

Chambre 3B

En dessous dans le petit meuble il y a une boîte avec trois médaillons représentant des portraits. Il faut associer à chaque portrait le nombre Romain correspondant. De gauche à droite il y a Henry VIII, Henry V et Elizabeth I. Lisez la note et regardez la moitié de photo déchirée avec les inscriptions « craie » et « bronze ».
Avec l'autre moitié de photo trouvée dans la salle de bains du 2ème, vous avez la position des runes à placer sur le plateau de la petite table. Positionnez les runes de la façon suivante : A 3 heures la grande rune de Bois, à 4 heures la petite rune de Bronze, à 6 heures la rune de Craie et à 10 heures la rune moyenne de Grès. Les runes doivent être placées sur le trait blanc marqué sur la table. Lorsque les runes sont biens placées, un autre symbole apparaît avec le mot **OLKAS**.

Partie 6

Le bar de l'hôtel

Allez devant le piano et jouez les 5 notes de musique : sol, sol, la, si et do. Un symbole apparaît. Pour connaître le mot associé il faut utiliser les lunettes Radivision sur le mur de droite. Il est inscrit le mot **TYMA**.

Liste des endroits interactifs avec la paire de lunettes Radivision :

Vous pouvez utiliser la paire de lunettes lorsque le détecteur d'anomalies paranormales indique une présence.
-Le bar de l'hôtel : en plus de l'inscription sur le mur, vous assistez à une conversation près de la petite table dans la
-première partie du bar.
-Les toilettes hommes : il y a une inscription d'une croix.
-Réception de l'hôtel : sur le mur à côté du comptoir, il y a l'inscription « ignorez le téléphone, elle essaie de vous distraire ».
-Le restaurant de l'hôtel : vous assistez à une discussion en face la table 4.
-La passerelle au-dessus de la voie ferrée : une inscription est inscrite sur la paroi « un par un, tous partis, l'obscurité, peut voir rien que toi ».
-La chambre 1A : les meubles apparaissent comme si la chambre était occupée. En regardant le dessus de lit de plus près, vous remarquez les 4 croix de couleur.
-La chambre 1C : les tableaux et le dessus de lit apparaissent comme si la chambre était occupée.
-La chambre 1E : il y a une inscription au mur « au delà de la mort ». Au centre de la chambre lorsque vous entendrez la voix, regardez entre les lattes du plancher et ouvrez la trappe. Vous trouverez une note et un symbole. Grâce au dessin d'oiseau de la chambre 3A, vous en déduisez que le mot associé est celui correspondant à Mme Grabe : **FRENIC**. C'est le douzième et dernier symbole qu'il fallait trouver.
-La chambre 2D : il y a des symboles sur un des murs.
-La cave de l'hôtel : une voix vous parle.

La cave de l'hôtel

Déplacez les planches métalliques qui sont contre le mur en face la caméra. Avancez et posez votre lanterne. Approchez-vous des inscriptions sur le mur et déposez votre clé carrée allongée dans l'orifice. Tournez la clé et pénétrez dans le tunnel.
Avancez jusqu'à être bloqué par l'apparition de quatre croix de couleur. Il faut cliquer sur chacune des croix dans un ordre précis. La solution de cette énigme se trouve dans le livre de Georges qui se trouve dans le bureau 3F à la page 22. L'ordre des couleurs est celui qui est tissé sur le dessus de lit de la chambre 1A : soit le vert, bleu, mauve et rouge.
Avancez encore jusqu'à être bloqué à nouveau par l'apparition de quatre croix de couleur qui émettent le son des 4 éléments lorsque l'on clique dessus. L'ordre des éléments est celui qui se trouve dans le film nommé Essai 2 que l'on peut regarder dans le bureau 3F : soit le feu, l'orage, le vent et les vagues.
Poursuivez votre chemin pour être une dernière fois bloqué devant des symboles qui émettent des sons lorsque l'on clique dessus. Regardez le mur de gauche et écoutez la succession des sons. Reproduisez cette séquence pour franchir l'obstacle. Il faut cliquer sur les symboles dans l'ordre suivant : à 1 heure, à 7 heures, à 5 heures, au centre et à 9 heures.

Entrez dans la pièce où se trouvent des statues crachant un fluide vert. En bas à droite de l'écran apparaît une zone de texte avec un bouton de validation. Entrez successivement les douze mots correspondants aux douzes symboles selon l'ordre qui est donné sur la stèle du souterrain. Validez chaque mot avant de passer au suivant. Il faut inscrire dans l'ordre : lussa, kars, oliviak, frenic, morcana, tyma, malus, larsus, olkas, mortym, ixiam et raka.
Vous assistez à la destruction du mal et à la libération des esprits. Le jeune Timothy qui vous a accompagné dans le tunnel de la gare vous laisse un dernier message. Vous allez pouvoir retrouver votre frère.

Dark Project : La Guilde des Voleurs

© Eidos Interactive / Looking Glass 1998

SAUTER LE NIVEAU EN COURS (V1.33)

Durant le jeu , appuyez simultanément sur les touches CTRL + ALT + SHIFT + END .

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier DARK.CFG. Puis, rajoutez l'une des lignes suivants pour avoir l'effet correspondant :

`cash_bonus x`	Démarrer la partie avec de l'argent pour une valeur de x
`Starting_mission x`	Débuter la partie au niveau x

LE TERRAIN DE BASKET

Durant votre entraînement, il vous faudra affronter un garde. Battez-le normalement et suivez-le dans le couloir. Pressez le pas pour passer avant que la grille ne se referme. Continuez dans le couloir jusqu'à trouver une porte. Frappez-la à coup d'épée pour l'ouvrir. Derrière elle se trouve un terrain de basket avec un ballon et une tête de zombie. Bon jeu !

Dark Project II : L'Age de Métal

© Eidos Interactive / Looking Glass 2000

CODES DE NIVEAUX

Appuyez sur CTRL + ALT + SHIFT + Fin durant le jeu pour passer les niveaux.

ARGENT SUPPLÉMENTAIRE

Editez le fichier dark.cfg grâce au bloc-note et ajoutez la ligne "cash_bonus #" où # est l'argent supplémentaire.

Dark Reign 2

© Activision / Pandemic Studios 2000

CHOIX DE LA MISSION

Démarrez le jeu avec le paramètre the -cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio" puis choisissez Outis et Charger pour choisir une mission puis Outils et Jouer la mission pour la lancer.

Dark Reign : The Future Of War

1997

+ D'INFOS FORUM

MODIFIER LES PARAMÈTRES DU JEU

Pour pouvoir modifier le prix, la force, la vitesse de construction des bâtiments ou des véhicules, éditez à l'aide d'un simple éditeur de texte le fichier UNITS.TXT qui se trouve dans le sous-répertoire DEFTXT, lui-même dans le répertoire du jeu. Maintenant, modifiez les élements que vous souhaitez. Pour vous aider à retrouver les noms, les prix, la vitesse des bâtiments et des véhicules, exécutez Ubeedit.exe qui se trouve dans le répertoire d'installation par défaut.
Attention : si vous jouez par internet ou par modem/réseau , le jeu ne se lancera plus après une telle modification.

GAGNER DES CRÉDITS

Si vous êtes gardien de la liberté

Avec un éditeur hexadécimal, éditez votre sauvegarde au nom de *.sav dans le répertoire save. Allez à l'adresse 3E43C et mettez la valeur FF C9 9A 3B. Vous aurez alors 999 999 999 crédits.

Si vous être de l'empire

Editez votre sauvegarde et allez à l'adresse 258A8. Mettez la valeur FF C9 9A 3B afin d'avoir 999 999 999 crédits.

ACCÈS À TOUTES LES MISSIONS

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier SHELLCFG.H se trouvant dans le répértoire Dark Reign/dark/shell. Recherchez la ligne **#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150** et remplacez 150 par 157. Désormais, lors du choix **Nouvelle Mission**, une nouvelle icône "Cheat" est accessible en bas à gauche de l'écran. Cliquez dessus pour accéder à n'importe quelle mission.

Dark Sector

© The Games Company / Digital Extremes 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Dans ce jeu d'action assez similaire à un certain Gears of War, vous incarnez Hayzen Tenno, un agent envoyé en mission secrète dans une ville en ruine d'Europe de l'Est. Vos directives seront d'y enquêter au sujet d'un lourd secret datant de la Guerre Froide. Toutefois, la tournure des événements va s'accélérer lorsque vous vous retrouverez infecté par un virus vous conférant des capacités surhumaines. En effet, votre bras droit a pris une forme métallique et se retrouve lié sans cesse à une sorte de boomerang à trois lames appelé " glaive ". C'est grâce à cette arme dévastatrice que vous allez devoir progresser dans le jeu, accompagné bien sûr de tout un arsenal de guerre. Ainsi, nombreuses seront les munitions à récupérer sur le terrain pour ne jamais laisser votre arme à feu à sec, afin qu'elle s'accouple à merveille avec ce fameux glaive que vous apprendrez à maîtriser au fur et à mesure. Pensez également à récupérer un maximum d'argent et à trouver des mallettes d'amélioration tout au long de votre progression, car vous pourrez acheter, vendre ou même " tuner " votre armement au niveau des nombreux Marchés Noirs dispatchés à différents endroits. Un conseil : ne soyez pas trop dépensier en préférant plutôt économiser pour obtenir des armes plus puissantes plus tard, lorsque le besoin s'en fera réellement sentir...

Chapitre 1 - Prologue

Descendez les escaliers jusqu'à atteindre un muret. Franchissez-le à l'aide de la touche d'action, puis avancez jusqu'à la fenêtre ouverte, pour ensuite sauter à travers celle-ci et rejoindre le bureau. Détruisez la boîte en bois que vous apercevez sur le bureau situé sur votre droite en utilisant la touche d'action, puis vous obtenez quelques munitions. Tirez alors sur le cadenas de la porte pour continuer dans la salle suivante. Marchez le long de la passerelle, descendez les escaliers pour rejoindre l'étage du dessous, puis posez une charge explosive de C4 sur le pilier. Quittez ensuite le secteur en poussant les doubles portes du prochain couloir.

Traversez le couloir, descendez les escaliers, puis entrez dans les douches. Tournez à gauche au niveau de la boîte d'alimentation d'où proviennent des étincelles, pour voir un soldat éliminer un innocent. Tuez ce soldat, puis posez une autre charge explosive contre le mur de droite, pour ensuite continuer tout droit à travers le secteur. Occupez-vous des ennemis, en restant à couvert pour éviter leurs tirs. Récupérez les armes automatiques sur leur corps après les avoir tués, de manière à utiliser autre chose que votre pistolet. Au bout de ce secteur rempli d'ennemis, vous trouverez une porte verrouillée. Tirez sur le cadenas et continuez en avant dans cet endroit après avoir ramassé des munitions supplémentaires sur les corps.

Suite à la séquence, montez les escaliers pour pénétrer dans la prochaine salle, où vous allez rencontrer des ennemis supplémentaires. Cette fois, ils commenceront par vous envoyer des grenades que vous pourrez soit éviter, soit shooter en plein vol. Une fois les soldats tués, récoltez les munitions, puis montez les escaliers de gauche jusqu'à la passerelle. Courez le long de celle-ci en direction de la petite pièce pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Cassez la caisse située sur la table pour récupérer quelques munitions de plus, puis courez dehors pour affronter l'hélicoptère.

Boss : Hélicoptère

Pour vaincre cet hélicoptère, vous devrez utiliser un lance-roquettes que vous pourrez trouver à deux endroits dans ce secteur. L'un sera situé derrière les caisses grises et l'autre dans le coin au fond à gauche par rapport à la porte

franchie pour entrer dans cette cour (n'oubliez pas d'ouvrir le coffre d'à côté pour récupérer des roquettes). Premièrement, commencez par tuer les soldats qui se cachent derrière les caisses. Une fois ceci effectué, concentrez vos attaques sur l'hélicoptère en utilisant les roquettes, une fois que celui-ci est stabilisé. Après avoir reçu trois roquettes, l'hélicoptère explose, clôturant ainsi le premier chapitre.

Chapitre 2 - Contact

Vous prenez le contrôle de Hayden sur un petit quai et dans un sale état. Entrez alors dans le bâtiment situé un peu plus loin pour déclencher une séquence. Maintenant que vous avez obtenu le glaive, vous pourrez vous entraîner sur les soldats ennemis une fois de retour à l'extérieur. Tenez-vous à couvert sur la gauche, puis lorsque vous remarquerez que le glaive n'est pas très efficace à longue portée, vous tenterez de récupérer des armes ennemies. Toutefois, vous ne pourrez les conserver en mains qu'une vingtaine de secondes avant que celles-ci n'explosent. Rejoignez maintenant le bâtiment sur votre gauche et vous aurez encore à affronter quelques ennemis. Vous pouvez choisir l'option du combat rapproché pour vous en débarrasser, plutôt que d'envoyer le glaive. Tandis que vous trouverez un peu d'argent sur une des tables, sortez en empruntant les escaliers de derrière. Une fois en haut de ces derniers, vous trouverez une caisse de munitions et encore un peu d'argent. Dans la salle suivante, vous trouverez une autre caisse sur le balcon. Sortez alors par la porte située à côté des escaliers que vous aviez empruntés.

Vous aurez encore une flopée d'ennemis à affronter dans le prochain passage, et vous aurez un petit tutorial sur le système de vol d'objets. Sur l'échafaudage qui se trouve à votre droite, vous trouverez du C4 à récupérer avec cette nouvelle habilité pour faire bientôt exploser la porte de sortie bleue. De l'autre côté, vous trouverez encore 2000 roubles sur la table. Bien que vous apercevrez une boîte au bout de la pièce, vous ne pourrez l'atteindre car un trou dans le sol vous en empêche. Utilisez alors votre glaive pour l'ouvrir et récupérer ainsi une amélioration de cadence de tir. Dans la salle suivante, vous tomberez du plafond/le sol va s'écrouler. Éliminez alors l'ennemi qui va rentrer dans la pièce pour récupérer éventuellement son fusil à pompe et vous charger de l'ennemi situé au bout du couloir. Vous trouverez d'ailleurs au même endroit une table sur laquelle sera posé un peu d'argent, tandis que la prochaine pièce vous mènera à un grand entrepôt. Ici, quelques ennemis vous tireront dessus, donc descendez les escaliers et tenez-vous à couvert au mieux. Ne vous souciez pas de trouver un moyen pour les éliminer, car dans quelques secondes un monstre va apparaître et le fera pour vous.

Boss : Colosse

Tandis que ce monstre attaque les soldats environnants, vous pourrez l'attaquer à distance avec votre glaive ou les armes récupérées sur les cadavres. Une fois que tous les soldats ont été tués, Colosse vous attaquera de deux manières : il vous foncera dessus et vous pourrez l'éviter par une roulade ou en plongeant sur le côté, ou bien il vous enverra des objets à esquiver de la même manière. Après avoir évité ses attaques, continuez de toucher le monstre avec votre glaive ou des armes à feu, jusqu'à ce qu'il se retire à côté d'un bâtiment à proximité. Dirigez-vous maintenant vers le pont-levis. Envoyez votre glaive en face de vous pour toucher l'interrupteur rouge et abaisser le pont. Les prochaines portes vous mènent alors à un bâtiment, où vous devrez tirer sur le cadenas au sol pour emprunter ce passage et clôturer ainsi le chapitre.

Chapitre 3 - Réclamation

Brisez la caisse sur votre droite pour récupérer des munitions, tandis que vous trouverez un peu d'argent à côté de celle-ci. Continuez en avant jusqu'à vous retrouver dehors, puis dirigez-vous vers le camp ennemi sur votre gauche. Utilisez les caisses de métal pour vous protéger, puis ratissez le secteur avant de continuer. Vous allez bientôt acquérir une nouvelle capacité consistant à infliger quatre fois plus de dommages, après avoir relâché le bouton lorsque le viseur sera devenu jaune. Il s'agit du " lancer de puissance ". Utilisez ceci sur la porte verrouillée afin de pouvoir la franchir. Sachez que dorénavant, vous pourrez tout au long du jeu utiliser cette capacité pour détruire chaque cadenas de ce type et ouvrir des caisses verrouillées. De l'autre côté de cette porte, avancez jusqu'à la tente la plus proche pour récupérer une amélioration de visée sur la table. Continuez d'avancer le long de ce chemin pavé, détruisez un autre

cadenas sur la prochaine porte et vous devrez affronter quelques soldats.

Progressez tout droit dans ce secteur tout en vous tenant à couvert, puis éliminez l'homme qui se tient derrière la mitrailleuse vous faisant face avec votre glaive lorsque vous vous trouverez à portée. À gauche de l'emplacement de l'arme, vous trouverez une trappe cadenassée au sol. Ouvrez-la pour continuer dans le prochain secteur. Continuez le long du tunnel jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans une petite pièce, face à une porte électrifiée. Vous allez alors obtenir la capacité nommée " piège d'énergie ", vous permettant d'imprégner votre glaive un court instant d'éléments comme le feu, l'électricité ou la glace. Envoyez votre glaive vers la boîte d'alimentation laissant émaner de l'électricité pour en imbiber votre arme. Revenez maintenant vers la porte verrouillée pour envoyer le glaive électrisé sur le cadenas de cette porte.

Continuez le long de la passerelle, entrez dans la pièce au bout du couloir et récupérez l'argent sur la table. Vous allez alors faire face à des zombies sur lesquels il sera préférable d'utiliser le glaive plutôt que des armes à feu, envers lesquelles ils se montrent plus résistants. Vous pouvez également charger votre glaive d'électricité grâce à la boîte située dans cette pièce, et vous tuerez en un seul coup. Continuez le long du couloir et détruisez un autre cadenas électrique en utilisant votre glaive électrifié, puis une fois derrière la porte, vous pourrez descendre une échelle pour vous retrouver face à d'autres zombies. Vous devrez combattre jusqu'à ce qu'ils détruisent les doubles portes sur la gauche, ce qui vous ouvrira le passage vers l'ascenseur. Utilisez ensuite votre lancer de puissance sur la porte verrouillée de l'ascenseur pour entrer dans ce dernier et rejoindre les hauteurs. Vous allez bientôt recevoir une nouvelle habilité intéressante : " after-touch ". Ceci vous permet de contrôler le glaive après qu'il ait été lancé, et cela vous sera très utile dans ce qui va suivre.

La meilleure chose à faire sera de rester en hauteur après avoir quitté l'ascenseur. Utilisez votre nouvelle capacité pour contrôler votre glaive durant son envol et découper les soldats qui se tiennent à couvert au-dessous de vous. Vous pouvez également utiliser votre glaive pour attraper l'une des mitrailleuses des ennemis, vous permettant d'attaquer plus efficacement à distance. Un ennemi équipé d'un bouclier va bientôt vous rejoindre en haut des escaliers, par la droite. Les armes à feu seront inefficaces contre lui. Évitez ses attaques en roulant sur les côtés s'il se rapproche trop de vous. Gardez un peu de distance, puis utilisez le glaive pour lui ôter son bouclier un moment, vous laissant l'opportunité de lui tirer dessus. Vous aurez également la possibilité de le toucher dans le dos tandis qu'il tient son bouclier, en utilisant la capacité de l'after-touch il vous faut le toucher deux fois pour qu'il meure. Débarrassez-vous des ennemis restants, puis descendez les escaliers pour finir de nettoyer le secteur. Une fois ceci fait, vous trouverez au bas de la petite entrée de gauche une amélioration d'armes : " agrandisseur de chargeur " (dans le coin de la salle). Remontez, rejoignez le coin droit du fond, et vous verrez une porte derrière une clôture. Envoyez le glaive de l'autre côté de la clôture (par-dessus) et dirigez-le pour qu'il touche la lumière rouge. Ceci aura pour effet d'ouvrir la porte grillagée, puis une séquence se déclenchera une fois dans la prochaine pièce. Descendez ensuite à l'échelle et franchissez la porte...

Chapitre 4 - Des insectes vers une flamme

Utilisez votre lancer de puissance sur la porte verrouillée qui vous fait face et avancez jusqu'à la cour. Récupérez l'argent sur la table située sur votre gauche, puis dans la valise posée au bas des escaliers. Progressez dans la ruelle et utilisez l'écoutille au sol pour entrer au Marché Noir. Après avoir amélioré votre arsenal, continuez le long du couloir, puis jetez-vous dans la cour pour engager un combat avec des soldats ennemis. Utilisez le lancer de puissance sur le véhicule de gauche pour le faire exploser et imprégnez votre glaive de feu. En utilisant ensuite ce dernier avec l'afer-touch, vous nettoierez le secteur en un rien de temps. Montez les escaliers et avancez jusqu'à la porte située sur la gauche, au symbole rouge et aux deux cônes placés devant elle. Vous trouverez à proximité de celle-ci l'amélioration Perforation. Continuez ensuite en franchissant les doubles portes en bois pour rejoindre la prochaine section.

Récupérez l'argent sur la table qui vous fait face, entrez dans le couloir et envoyez votre glaive avec le lancer de puissance pour déverrouiller la porte et pénétrer dans une autre cour. Éliminez les zombies pour nettoyer totalement le secteur. Vous pourrez trouver une amélioration sur la droite de la porte couverte d'une substance noire : " temps de rechargement ". Allez maintenant tourner la valve au centre de la cour. Rendez-vous ensuite dans la pièce contenant la boîte électrique, non loin d'ici, afin de charger votre glaive en électricité. Envoyez votre glaive au sommet du monument

pour l'imprégner de feu, puis lancez-le enfin sur la porte recouverte de cette substance noire afin de la dissoudre. Ouvrez la porte, montez les escaliers. Récupérez l'argent sur les bureaux de la salle de classe, puis avancez le long de ce deuxième étage jusqu'à ce que vous franchissiez les doubles portes après les avoir déverrouillées. Vous allez alors vous retrouver face à une autre porte recouverte de cette substance noire. Envoyez votre glaive au sommet du monument de la cour pour l'enflammer, puis lancez-le vers cette porte, de manière à pouvoir rejoindre l'ascenseur vous menant à l'étage supérieur. Répétez cette manoeuvre une fois encore sur la prochaine substance noire en prenant garde aux quelques infectés, puis vous vous retrouverez face à une porte à franchir, déclenchant ainsi une séquence.

Tenez-vous à couvert derrière l'un des larges piliers, jusqu'à ce que le Colosse se montre et tue tous les soldats. Lorsqu'il se retire, récupérez l'amélioration de cadence de tir derrière la tente verte où les soldats ont été tués, tandis que vous trouverez un peu d'argent dans celle-ci. Vous trouverez dans cette ruelle une nouvelle écoutille vous menant au Marché Noir si nécessaire, puis devrez continuer en avant, jusqu'à rejoindre une nouvelle cour remplie d'ennemis. Ne laissez aucun survivant. À droite de là où vous êtes entré, derrière un tas de caisses, se trouve l'amélioration " pouvoir vulnérant ". Continuez en montant les escaliers de cette cour, éliminez les soldats supplémentaires, puis poursuivez votre avancée vers le prochain secteur, où vous devrez combattre un Jackal après une nouvelle série d'escaliers. Pour l'affronter, mieux vaut aller récupérer le lance-roquettes posé sur la pile de caisses, en haut des escaliers. Reste maintenant à trouver des roquettes... Celles-ci seront réparties tout autour du secteur, sur les caisses ou sur les bancs (d'ailleurs des roquettes se trouvent également au niveau du lance-roquettes). Vous aurez besoin de toucher cinq fois le Jackal en pleine face pour le détruire. Le meilleur moyen de réussir vos tirs sera de courir de caisse en caisse pour que le Jackal ait du mal à vous localiser. Du moment qu'il ne vous fait pas face, ses attaques ne vous toucheront pas. C'est durant le temps qu'il prendra pour vous repérer que vous aurez l'opportunité de lui envoyer une roquette en pleine figure, en allant illico vous tenir à couvert pour recharger.

Une fois le monstre éliminé, utilisez les flammes qui émanent de sa carcasse pour en imprégner votre glaive et faire fondre la substance noire sur la porte. Franchissez alors celle-ci pour rejoindre le manoir. Montez les escaliers, ouvrez la porte de gauche et positionnez-vous de l'autre côté de la boîte électrique, juste assez loin pour pouvoir envoyer votre glaive sur celle-ci, afin d'envoyer finalement une charge d'électricité sur le gaz qui s'échappe plus bas dans l'autre pièce. Vous pourrez alors utiliser le feu apparu pour faire fondre la substance noire cachant un escalier. Une fois en haut de celui-ci, vous trouverez une autre pièce avec cette même substance noire au bout. Allez récupérer du feu pour la dissoudre également.
Vous atteindrez le grenier, où se déclenchera une séquence...

Lorsque vous vous réveillerez, vous vous retrouverez dans une cour. Marchez le long de la ruelle, combattez quelques ennemis, puis entrez dans le Marché Noir si vous le souhaitez. En sortant, continuez vers les murs de sacs de sable derrière lesquels se trouvent quelques soldats à éliminer (après avoir éliminé quelques zombies). Continuez sur le pont, combattez les infectés qui accourent à tour de rôle jusqu'à ce que leurs assauts cessent et rejoignez le tunnel à la base du pont. Utilisez le lancer de puissance sur le verrou de la porte et franchissez-la pour rejoindre le cimetière (juste avant d'ouvrir la porte, vous trouverez l'amélioration " munitions enferon " dans le bâtiment en ruine au centre). Avancez jusqu'à la soupape et tournez-la pour activer les émanations de feu au niveau du monument de pierre. Servez-vous-en pour dissoudre la masse noire qui bloque la porte, puis continuez à travers celle-ci pour combattre quelques zombies de plus.

Vous trouverez un peu d'argent et des munitions dans la deuxième partie du cimetière. Descendez alors les escaliers sur votre gauche, puis avancez dans cet étroit tournant jusqu'à mi-parcours. Remontez les escaliers pour entrer dans une pièce circulaire éclairée. Récupérez les 3000 roubles au centre, puis préparez-vous à affronter une horde d'infectés arrivant des deux côtés. Avancez ensuite face à la valve, puis tournez-la pour déclencher les émanations de flammes de la statue, en récupérant également l'amélioration " temps de rechargement " à gauche de la valve. Enflammez votre glaive, puis il vous faudra alors revenir en sens inverse pour allumer la torche en sortant de cette pièce éclairée. Utilisez la flamme de celle-ci pour revenir rapidement au cimetière et allumer une autre torche sur la gauche (attention aux zombies). Utilisez ensuite ces flammes pour dissoudre la masse noire cachant un passage sur la gauche. Descendez le long des escaliers à travers un autre tournant étroit pour finalement trouver la prochaine torche à enflammer (sur la droite en hauteur, à mi-parcours). Servez-vous de ce feu pour finalement dissoudre la masse noire qui recouvre la porte au bout du tournant. Montez les escaliers jusqu'à la cour de droite et observez la séquence. Avancez ensuite dans cette cour pour entrer dans le Marché Noir du coin si vous le souhaitez, puis pénétrez enfin dans l'église (après avoir dissous la masse noire). Vous allez y combattre le Colosse pour la dernière fois.

Boss : Colosse

La plupart du temps, ce monstre restera au plafond. Il vous enverra des pierres que vous pourrez éviter facilement ou même détruire en plein vol en les touchant avec votre glaive. Vous trouverez dans la pièce un appareil électrique, au-dessus de l'autel, qui vous permettra d'imprégner votre glaive d'électricité, afin d'infliger davantage de dommages à ce boss. Toutefois, l'attaque la plus efficace résidera dans le fait d'utiliser le feu, en enflammant le glaive grâce aux flammes du coin. En touchant ensuite le monstre, il tombera au sol, puis vous pourrez lui foncer dessus avant d'appuyer sur le bouton indiqué à l'écran (lorsqu'il deviendra rougeâtre), ceci dans le but de lui infliger de gros dégâts. De temps en temps, plutôt que de remonter au plafond, le Colosse chargera droit sur vous. Esquivez sur la droite et la gauche, tout comme lorsqu'il vous enverra d'autres rochers. Restez à proximité des flammes, continuez à l'enflammer, puis utilisez le lancer de puissance lorsque cela est possible. Après l'avoir éliminé, vous gagnez l'habilité du BouclierImpulsion.

Récupérez l'argent situé derrière le podium de l'église, ouvrez la trappe sur le sol, et entrez dans le prochain secteur. Utilisez votre bouclier pour éviter les missiles provenant de la tourelle, ceci afin de récupérer l'argent sur la table. Continuez d'avancer en utilisant votre bouclier, puis entrez dans le couloir situé après la tourelle. Franchissez la porte et avancez pour bientôt déclencher une séquence. Suite à celle-ci, vous aurez 55 secondes pour quitter les lieux. Quelques zombies tenteront de vous arrêter, tandis qu'il vous faudra sortir de cette pièce et rejoindre la salle voisine de droite, où vous pourrez récupérer l'amélioration " emplacements d'amélioration ". Sortez de cette pièce, prenez la porte sur votre droite par laquelle arrivent les zombies, filez au bout à gauche de la salle, puis pénétrez dans la petite bouche d'aération maintenant ouverte sur votre droite. Hâtez-vous de rejoindre le bout de celle-ci pour clôturer le chapitre.

Chapitre 5 - Le cargo

Avancez vers la caisse de métal et récupérez l'amélioration " agrandisseur de chargeur " avant de rejoindre le Marché Noir situé sous l'écoutille. Imprégnez votre glaive d'électricité au niveau du générateur, puis envoyez-le sur la porte verrouillée électriquement, afin de continuer dans la prochaine section pour observer une petite séquence... Vous devrez combattre une fois de plus un Jackal. Rejoignez la cour, puis tenez-vous à couvert derrière les caisses. Utilisez la capacité du lancer de puissance sur le véhicule à proximité afin de l'enflammer, ceci dans le but d'imprégner votre glaive de flammes et de l'envoyer sur la substance noire située de l'autre côté du secteur. Ceci va révéler une boîte électrique, vous permettant de charger votre glaive d'électricité en l'envoyant dans le conduit. Lancez ensuite votre glaive électrifié sur le Jackal. Cela va alors l'assommer quelques secondes, vous laissant assez de temps pour vous retrouver derrière lui et tuer le pilote. Pénétrez ensuite dans le Jackal en appuyant sur le bouton indiqué à l'écran, ce qui sera bien plus pratique pour progresser à travers le niveau...

Maintenant que vous pilotez le Jackal, une large porte va s'ouvrir, derrière laquelle se trouve une horde d'ennemis. Occupez-vous-en avec les armes dévastatrices de votre machine, en sachant que seules les roquettes peuvent vous blesser réellement. Occupez-vous donc d'abord en priorité de ceux qui vous les envoient. Après avoir atteint le bout du parcours, vous serez dans l'obligation de quitter votre machine pour ensuite monter les escaliers de métal et entrer dans l'entrepôt. Récupérez alors les 3000 roubles qui se trouvent sur l'étagère située en face de vous en entrant, puis franchissez les doubles portes pour rejoindre la prochaine section. Courez alors le long des rails jusqu'à ce que vous atteigniez une cour pleine d'ennemis. Heureusement pour vous, vous avez gagné une nouvelle habilité pour votre glaive : " Impulsion d'énergie ". Enflammez alors votre glaive grâce au véhicule qui se trouve au milieu de la cour, puis envoyez-le sur les soldats, pour ensuite utiliser l'impulsion d'énergie, ce qui créera une puissante explosion éliminant toute personne se trouvant à proximité du glaive. Rejoignez maintenant le bâtiment situé au fond à droite.

Une fois à l'intérieur, vous aurez à vous occuper de nettoyer la pièce, puis de monter les escaliers. Franchissez le couloir pour rejoindre le prochain secteur de l'entrepôt, à deux étages. Une entrée vers le Marché Noir sera située au milieu de l'étage du bas. Une fois dehors, une séquence se déclenchera. Vous vous retrouverez alors sur un cargo, puis il vous faudra avancer vers le soldat situé sur le balcon. Tuez-le et emparez-vous de son arme pour sniper un maximum de soldats avant de ne plus pouvoir l'utiliser. Après les avoir tous éliminés, préparez-vous à combattre un nouvel hélicoptère. Sachez que vous trouverez un lance-roquettes au milieu du cargo, ainsi qu'une caisse remplie de roquettes. Après l'avoir touché trois fois, l'hélicoptère va se crasher dans le pont et créer un trou dans lequel vous aurez à sauter,

après être revenu récupérer toutefois l'amélioration " double tir " au coin du pont (à l'opposé du trou). Avancez ensuite vers une salle contenant des cages, puis l'une d'elles va s'ouvrir lorsque vous approcherez. Utilisez le bouton rouge pour ouvrir la porte menant au prochain secteur. Récupérez l'amélioration " puissance de feu " située sur la gauche de cette nouvelle salle de cages, pour continuer d'avancer et déclencher une séquence.

Vous disposez maintenant de 10 minutes pour évacuer le cargo avant qu'il ne coule. Vous trouverez une échelle à la droite de la porte par laquelle vous êtes arrivé. Une fois en haut de celle-ci, suivez le couloir pour atteindre une pièce inondée, repérez sur la gauche un chemin de caisses que vous pouvez utiliser pour atteindre l'autre côté (s'il manque des caisses au milieu, allez faire sauter le baril sur le côté adjacent de la pièce, afin de les faire venir à cet endroit). Ne perdez pas votre temps à combattre les ennemis étant donné que le temps est compté... Vous vous trouverez face à une porte verrouillée, mais une boîte électrique se trouve de l'autre côté de la pièce. En électrisant votre glaive, puis en l'envoyant contre cette porte, vous pourrez la franchir. La pièce suivante contient également une porte verrouillée. Bien que la boîte électrique se trouve à proximité, vous aurez à manoeuvrer le glaive à travers la fente de la clôture d'en face. La troisième pièce vous donnera un peu plus de difficultés, étant donné que vous aurez deux clôtures à franchir afin d'atteindre la boîte électrifiée. Pour ce faire, commencez par guider le glaive en hauteur, vers le bas, puis à nouveau en hauteur pour qu'il touche les étincelles.
Il vous faudra ensuite l'envoyer rapidement de l'autre côté de l'eau, vers la porte verrouillée. Il ne vous reste plus qu'à courir vers la prochaine porte en montant les escaliers, avant que le temps ne soit écoulé et sans prêter attention aux ennemis qui tentent de vous arrêter.

Chapitre 6 - L'appât

Rejoignez le Marché Noir au niveau de l'écoutille pour vous refaire un petit arsenal, en vous équipant de préférence d'un bon fusil à pompe. En sortant, continuez d'avancer pour faire connaissance avec un nouveau type d'ennemi. Il s'agit de zombies capables de vous toucher à longue distance en vous envoyant des sortes de fléchettes d'énergie, que vous pourrez toutefois bloquer avec votre bouclier. Il est plus facile de les tuer lorsqu'ils se rapprochent afin de leur faire goûter à votre fusil à pompe ou à votre lancer de puissance. Vous trouverez une amélioration de précision dans la tente verte à proximité, puis pourrez utiliser la mitrailleuse située juste à côté pour éliminer vos opposants. Après avoir nettoyé le secteur, les portes du bâtiment du coin vont s'ouvrir. Montez alors les escaliers et franchissez les portes.

Avancez dans ce bâtiment jusqu'à vous retrouver dans une pièce contenant une porte recouverte de cette substance noire, mais également avec un large trou sur votre gauche, au sol. Envoyez votre glaive sur l'un des tuyaux contenant une fissure, puis une plus grande quantité d'eau va en jaillir. Ceci va enflammer le générateur et vous pourrez y envoyer votre glaive. Lancez ensuite le tout sur la masse noire qui recouvre la porte, pour la franchir et continuer tout droit à travers le secteur. Éliminez d'autres ennemis et vous vous retrouverez dans un couloir rempli de tableaux. Ouvrez la porte au bout pour entrer dans la salle d'exposition. Combattez alors d'autres ennemis en récupérant l'argent sur le banc qui vous fait face, puis continuez dehors dans la cour en vous frayant un chemin jusqu'au prochain bâtiment. Une fois dans le hall principal de ce dernier, montez les escaliers, récupérez l'amélioration " pouvoir vulnérant " sur le côté droit et vous ferez face à un mini boss.

Il s'agit d'un soldat vêtu d'une lourde armure. Étant donné la lenteur de ses mouvements, profitez-en pour vous retrouver derrière lui en évitant ainsi ses attaques et occupez-vous de détruire les deux générateurs situés sur ses épaules. Une fois ceci effectué, attaquez-le jusqu'à ce qu'il prenne une couleur rouge, vous indiquant que vous pouvez rapidement courir vers lui et exécuter votre finish. Utilisez ensuite son cadavre pour imprégner votre glaive d'électricité, puis envoyez-le sur le panneau de contrôle de l'ascenseur situé dans l'arrière-salle du fond à gauche, ce qui activera ainsi ce dernier. Vous n'avez plus qu'à pénétrer à l'intérieur pour clôturer le chapitre.

Chapitre 7 - Evolution industrielle

Avancez droit devant jusqu'à l'écoutille vous permettant d'aller faire quelques emplettes. Continuez vers la cour, et éliminez les ennemis qui se dresseront devant vous. Franchissez la gare de trains pour bientôt entrer dans l'entrepôt.

Mais avant, vous devrez envoyer votre glaive au niveau du gros cylindre gelé sur le dernier wagon. Vous allez ainsi récupérer un glaive glacé. Envoyez alors celui-ci contre la masse noire qui cache un passage dans le secteur d'à côté. Après l'avoir franchi, occupez-vous de ces zombies un peu plus résistants bien que plus lents, en vous tenant à distance et en leur tirant dessus jusqu'à leur dernier souffle. Vous pourrez ensuite récupérer l'amélioration " puissance de feu " située sur le wagon, à droite. Continuez à travers la gare de trains pour rencontrer un nouveau type d'ennemi. Ils sont rapides, et peuvent se rendre invisibles durant un petit instant. Continuez le long du chemin imposé, puis récupérez le " pouvoir vulnérant " situé au sol, entre les wagons. Franchissez les couloirs jusqu'à atteindre l'autre côté.

Entrez alors dans les bâtiments suivants, puis vous combattrez des soldats rejoints bientôt par un de ces soldats d'élite que vous aviez combattus précédemment. Contournez-le pour le frapper dans le dos d'un bon coup de glaive et il n'y survivra pas. Récupérez ensuite l'électricité provenant de son corps, pour envoyer votre glaive de l'autre côté de la clôture et toucher l'interrupteur, après l'avoir manœuvré via l'after-touch. Ceci va ouvrir la clôture et vous permettre de continuer dans le tunnel, le long des rails. Vous pourrez utiliser un des barils glacés répartis dans le secteur pour geler votre glaive (en l'envoyant juste au-dessus et non sur le baril lui-même). Récupérez également l'amélioration " perforation " dans le petit train de droite. Continuez dans le tunnel, poussez le wagonnet qui bloque le passage, puis avancez le long de la passerelle vers le bureau, avant de rejoindre le Marché Noir du coin. Après avoir amélioré votre arsenal, continuez dans le tunnel. Combattez ensuite des vagues d'ennemis et continuez le long du chemin linéaire dans le tunnel jusqu'à atteindre un autre wagonnet. Poussez-le pour avancer davantage, tout en combattant les zombies et autres soldats. Sautez par-dessus les deux barrières une fois au bout et marchez jusqu'à la tourelle. Servez-vous-en d'ailleurs contre la horde d'ennemis jusqu'à la sauvegarde automatique, vous signalant que le secteur est sécurisé, et que vous pouvez atteindre l'autre bout du tunnel. Récupérez ainsi l'amélioration " agrandisseur de chargeur " près des gravats marquant la fin du tunnel. Montez les escaliers, puis ouvrez la double porte en bois de cet entrepôt abandonné.

Tournez alors la valve circulaire de droite pour faire tomber l'eau du plafond, ce qui vous permettra ensuite de la geler en ayant préalablement recouvert votre glaive de glace au niveau du cylindre. Lancez donc votre glaive surgelé au niveau des chutes d'eau pour créer des piliers glacés. Utilisez ces piliers pour vous tenir à couvert des soldats et d'un nouveau soldat d'élite. Le passage sera bloqué par le feu au bout de ce secteur. Refroidissez alors votre glaive, puis lancez-le sur le feu. Ceci va dissiper les flammes et vous permettre de continuer plus profondément dans le tunnel.

Montez maintenant les escaliers et passez la salle des machines. Vous allez arriver dans un secteur inondé qui sera infranchissable à moins que vous ne glaciez l'eau. Utilisez donc le pilier de glace qui se trouve à proximité pour geler votre arme, puis jetez-la sur l'eau encore liquide. Déplacez-vous maintenant sur ce lac de glace, puis montez sur le rebord pour ensuite franchir la porte menant au prochain secteur. Descendez les escaliers pour atteindre le prochain tunnel. Avancez tout en éliminant les ennemis du coin jusqu'à gagner le haut des escaliers qui vous mènent à l'extérieur, sous la pluie. Récupérez l'amélioration " Double tir " située sous un des camions, puis entrez ensuite dans l'usine en franchissant les escaliers. Des zombies vous attendent évidemment à l'intérieur, tandis qu'il vous faudra continuer votre progression à travers le bâtiment. Lorsque vous atteignez le secteur contenant les générateurs glacés, regardez vers la porte sur votre gauche à la même hauteur pour apercevoir un " pouvoir vulnérant " à attraper avec le glaive.

Descendez maintenant les escaliers puis combattez vos ennemis parmi les générateurs gelés. Continuez d'avancer jusqu'à la prochaine série d'escaliers, pour entrer dans un entrepôt. Une soupape vous fera face. Tournez-la, profitez-en pour glacer votre glaive au niveau du générateur refroidi à proximité, puis jetez-le vers les différents flots d'eau pour créer des piliers qui vous serviront de couverture contre les ennemis.
Continuez d'avancer, descendez les escaliers dans le couloir recouvert de la substance noire, puis rendez-vous au Marché Noir. Continuez dans le tunnel jusqu'à déclencher une séquence. Après celle-ci, il vous faudra combattre le boss Stalker.

Boss : Stalker

Etant donné qu'il sera invisible la plupart du temps, prêtez attention aux éclaboussures dans l'eau pour le repérer. Sur les deux côtés du secteur vous apercevez des petits barils glacés. Vous les utiliserez pour combattre ce boss. Ce dernier vous foncera dessus le plus souvent, mais il pourra vous attaquer à distance en vous envoyant une de ses fléchettes. Attention car celles-ci peuvent vous tuer en une seule fois. Utilisez donc votre bouclier à bon escient pour les

lui renvoyer. Vous trouverez le long d'un mur un secteur sec avec une porte. Si vous vous tenez près de celle-ci, le boss n'ira pas vous charger. Il courra à la place le long du secteur et utilisera ses attaques à distance, mais celles-ci ne vous toucheront pas. Lancez votre glaive sur un des barils glacés pour obtenir un glaive gelé. Jetez-le ensuite sur les éclaboussures que vous apercevez, afin de glacer temporairement ce monstre. Attaquez-le alors durant ce laps de temps. Continuez d'employer cette méthode pour lui infliger des dommages, puis lorsqu'il tournera au rouge, approchez-vous de lui pour exécuter votre attaque finish et clore le combat. Notez que si vous possédez le fusil à pompe, une méthode plus " bourrine " vous permettra d'en finir rapidement, en esquivant ses charges sur le côté et en tirant un maximum de cartouches sur ce monstre durant le temps où il est visible.

Après avoir obtenu automatiquement la capacité de devenir invisible, rejoignez la sortie en utilisant ce pouvoir, une longue séquence va alors se déclencher après avoir franchi les doubles portes...

Chapitre 8 - Contre nature

Il va vous falloir sortir de cette salle pour rejoindre le hall principal de l'hôpital, tout en combattant les infectés. Après leur avoir tous réglé leur compte, franchissez la porte pour vous retrouver dans une salle de projection. Traversez-la pour entrer dans un autre couloir et pénétrer dans une pièce avec des sortes de machines à laver. Vous pourrez trouver au coin gauche de cette pièce une amélioration de précision, tandis qu'il vous faudra continuer à combattre les zombies dans le couloir pour bientôt atteindre les douches. Continuez votre progression en vous battant à travers les couloirs, jusqu'à gagner une porte fermée, derrière laquelle vous atteindrez une large pièce.

Vous vous retrouvez au deuxième étage et aurez à vous occuper de quelques zombies. Une mitrailleuse sera placée non loin d'ici, mais prenez garde que personne ne vous attaque par derrière ou sur les côtés lorsque vous l'utilisez. Elle vous donnera l'avantage d'éliminer les ennemis de l'étage du bas plus facilement. Descendez ensuite les escaliers, éliminez les ennemis restants, puis faites face à la porte avec la lumière rouge au-dessus d'elle. Elle est verrouillée électriquement. Rendez-vous alors sur la gauche pour lancer votre glaive à travers cette fenêtre et le diriger vers la droite, via l'after-touch. Touchez la boîte électrique, puis allez enfin déverrouiller la porte sur la droite. Activez votre bouclier ou rendez-vous invisible pour vous préparer aux attaques d'une tourelle, puis allez rejoindre l'ascenseur sur la gauche, qui vous mènera à l'étage du dessous.

En sortant de l'ascenseur, vous allez atteindre une pièce remplie de lasers. Utilisez votre capacité d'invisibilité pour les franchir sans dégâts, puis préparez-vous à affronter les ennemis dans la salle suivante. Vous allez ensuite traverser une autre pièce de lasers, à éviter de la même manière, ou bien en roulant au-dessous. Vous trouverez l'amélioration " puissance de feu " sur l'une des tables de chirurgie. Quittez le secteur en descendant les escaliers et vous déclencherez une séquence. Suite à celle-ci, votre armure s'est vue modifiée et vous aurez à traverser les salles en combattant zombies et soldats, tout en prenant garde aux quelques tourelles. Vous trouverez une pièce sur la droite après la barricade de sacs de sable, où vous pourrez avoir l'amélioration "munitions d'enferon ". Sortez ensuite de cette pièce pour revenir dans la précédente et aller prendre l'ascenseur du fond, clôturant ainsi le chapitre.

Chapitre 9 - Gardien du seuil

Sortez de l'ascenseur, traversez le couloir, puis sautez dans la cour. Récupérez les 5000 roubles près des sacs jaunes avant de rejoindre le Marché Noir et vous refaire éventuellement un petit arsenal. En sortant, utilisez le lancer de puissance sur la porte verrouillée pour continuer dans la cour. Tenez-vous alors à couvert derrière un des pots de fleurs et combattez les soldats. Occupez-vous également de ceux qui se trouvent sur la passerelle au-dessus de vous, puis utilisez l'after-touch de chaque côté de la cour pour n'oublier aucun ennemi. Montez ensuite la pente en bois située sur le côté gauche de la cour pour entrer dans le prochain secteur. Occupez-vous du comité d'accueil avant de continuer un peu plus loin, dans l'usine, où vous aurez à combattre un soldat d'élite. N'oubliez pas de le vaincre en vous occupant en premier lieu de détruire les générateurs sur ses épaules. Pour rejoindre le prochain secteur, il vous faut imprégner votre glaive d'électricité à partir du cadavre du soldat, pour ensuite le jeter sur l'interrupteur de la porte. Avant de la franchir, récupérez la mitrailleuse de ce soldat d'élite pour l'amener avec vous à l'extérieur. Elle vous sera d'une grande utilité pour vous occuper des ennemis qui vous tireront dessus, en sachant que vous possédez des munitions illimitées et sept

roquettes. Attention toutefois au poids de cette arme qui rendra vos déplacements plus lents. Peu après, un hélicoptère va apparaître et des soldats viendront vous attaquer par les flancs. Occupez-vous d'eux dans un premier temps, pour ensuite franchir la clôture détruite par l'hélicoptère et suivre le chemin vers l'autre côté du ravin.

Après avoir éliminé les soldats, suivez le chemin jusqu'à une grande porte, vous menant à la prochaine section. Occupez-vous des zombies sur le pont, déverrouillez la porte avec un lancer de puissance, puis entrez dans le Marché Noir du coin, surtout si vous n'êtes pas encore équipé d'un bon fusil à pompe. Poursuivez vers l'usine jusqu'à ce qu'un nouveau soldat d'élite se montre et détruise le pont. Vous vous retrouvez finalement avec deux soldats d'élite à éliminer, accompagnés de quelques moucherons. Voilà pourquoi le fusil à pompe se révèle nécessaire, vous permettant entre autres de faire exploser les épaules des soldats d'élite plus facilement. N'oubliez pas que vous pouvez ramasser la mitrailleuse sur le cadavre d'un soldat d'élite pour vous occuper plus facilement du deuxième et des autres restants. Suivez la route jusqu'à l'opposé du canal, en continuant de vous frayer un chemin à travers les soldats. Imprégnez votre glaive de feu au niveau des flammes qui émanent du sol pour faire disparaître la masse noire qui cache une échelle. Une fois en haut de celle-ci, rejoignez le bout du canal et franchissez la porte en acier. Continuez ensuite à travers la cour, puis dans l'allée pour combattre bientôt un Nemesis.

Boss : Nemesis

Dès que le combat commence, il va vous charger. Soyez donc prêt à éviter cette attaque dès que vous prenez le contrôle de votre personnage. Ses coups au corps-à-corps sont très puissants et peuvent vous tuer en un coup. Votre bouclier étant malheureusement inefficace contre ceci, vous n'aurez d'autre choix que d'éviter en plongeant sur le côté ou en vous tenant à distance. Rendez-vous invisible pour éviter également d'être touché et pour tenter de passer dans son dos. Après un certain temps, il va libérer des étincelles pour tenter ensuite de vous toucher avec son arme électrifiée. Commencez à éviter dès que vous le voyez créer de l'électricité. Suite à cette attaque, il laissera son arme sur le sol, ou bien parfois dans le mur. Ce sera l'opportunité pour vous d'y envoyer votre glaive afin de l'électrifier à son tour. Lancez-lui alors votre arme pour l'assommer un instant et approchez-vous de lui (une fois qu'il a pris une couleur rougeâtre, après avoir reçu suffisamment de dommages) pour ensuite appuyer sur le bouton déclenchant votre finish. Il vous faudra effectuer ceci cinq fois pour espérer le vaincre. Bon courage, car la tâche s'avérera difficile, d'autant plus que notre héros aura la fâcheuse tendance à se mettre à couvert plutôt qu'à rouler sur les côtés, lorsqu'il sera trop près des deux piliers...

Suite à la séquence, vous allez avoir à nouveau l'opportunité de vous retrouver à l'intérieur d'un Jackal. Servez-vous-en pour détruire les portes en acier qui se trouvent juste devant vous, puis avancez à travers le canyon en vous occupant des soldats, et en priorité de ceux possédant des roquettes, positionnés sur la falaise. Continuez jusqu'au bout du canyon après avoir détruit une autre porte, jusqu'à atteindre une porte gigantesque. Sortez alors du Jackal, avancez vers cette porte, puis sautez plus bas vers le chemin pour mettre un terme au chapitre.

Chapitre 10 - Dark Sector

Une fois la séquence terminée, tenez-vous à couvert derrière les caisses, puis tuez tous les soldats positionnés dans ce secteur avant de continuer dans le tunnel. À l'intérieur, vous allez trouver une échelle à droite de l'entrée. Au sommet de celle-ci se trouvera un panneau de contrôle pour la porte. Continuez ensuite le long du tunnel et vous vous ferez bientôt assaillir par une flopée de zombies. Pensez donc à utiliser l'électricité environnante et votre capacité d'invisibilité pour régler l'affaire plus facilement, étant donné qu'il est peu pratique de se mettre à couvert ici. Rejoignez l'ascenseur, puis une alarme va se déclencher lorsque vous appuierez sur son bouton. Vous allez donc être encore attaqué... Tenez-vous en position pour accueillir vos ennemis comme il se doit. Vous pourrez enfin utiliser l'ascenseur après avoir éliminé tout le monde. Vous allez atteindre une petite pièce, puis devrez bientôt monter une pente qui vous mènera à une autre salle dans laquelle il faudra actionner un panneau de contrôle. Revenez ensuite dans la pièce précédente et vous verrez que la porte au bas des marches est maintenant ouverte. Franchissez-la pour déclencher une séquence. Suite à celle-ci, continuez d'avancer dans la caverne jusqu'à rencontrer Mezner, le boss de fin.

Boss : Mezner

La pièce dans laquelle vous combattrez est petite et ne dispose pas d'endroit pour se mettre à couvert. Sachez que vous trouverez des munitions sur la gauche et la droite de la salle, ainsi qu'un objet électrifié au-dessus du boss. Ce dernier dispose de trois tentacules qui vous enverront des projectiles à éviter en roulant. Évitez également les tentacules lorsqu'il commencera à vous envoyer une sorte de fumée verdâtre. Récupérez de l'électricité au-dessus de sa tête avec votre glaive, puis visez la partie blanche de l'extrémité des tentacules. Pour plus de facilité, n'hésitez pas à utiliser des impulsions d'énergie, pouvant ainsi toucher les trois tentacules d'un coup. Lorsque cela se produit, le tentacule va s'ouvrir et vous aurez à envoyer une fois encore le glaive électrifié au centre de la bouche. Effectuez ceci jusqu'à détruire les trois tentacules, puis vous disposerez ensuite d'un court instant pour tirer sur Mezner avec votre arme à feu ou votre glaive. Ceci est primordial pour arrêter l'attaque que prépare ce dernier et qui vous tuerait sur le coup.

Suite à ceci, les tentacules vont réapparaître et vous aurez à nouveau à les détruire de la même manière, en sachant cette fois que vous serez sans cesse attaqué par des infectés, apparaissant malheureusement à volonté. Tâchez de vous en sortir au mieux en vous concentrant sur les tentacules dès que la place vous le permet, puis vous aurez une fois encore à tirer sur Mezner avant qu'il ne vous lance son attaque dévastatrice.

Durant la dernière partie du combat, les infectés ne viendront plus vous déranger, mais des tentacules supplémentaires apparaîtront à la place. Ainsi, il faudra en détruire un de plus à gauche et un autre sur votre droite, tandis que des petits tentacules apparaîtront du sol pour vous attaquer. N'oubliez pas que vous possédez l'invisibilité pour vous en sortir avec plus de facilité, puis lorsque vous aurez détruit le cinquième tentacule, il vous faudra une dernière fois tirer sur Mezner pour mettre un terme au combat et observer la séquence finale...

Dark Sun : Shattered Lands

1993

+ D'INFOS FORUM

PATCH POUR DARK SUN : SHATTERED LANDS

Grâce à un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde et mettez FF FF FF au déplacement 307(133) du secteur relatif 97. Ainsi, vous aurez plus de seize millions de pièces de céramique.

Dark Sun : Wake of the Ravager

1994

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Lancez le jeu avec les lignes de commandes suivantes :

`DSUN -k911 -s` Commencer avec tous les sorts
`DSUN -k911 -p` Commencer avec tous les psyonics
`DSUN -k911 -m` Commencer sans les musiques
`DSUN -k911 -a` Commencer sans l'intro

Ces options sont cumulables.
Ensuite, pendant le jeu, vous pouvez appuyer sur les touches suivantes :
T : Augmente d'un niveau toute votre équipe.
t : Augmente d'un niveau le personnage dont c'est le tour de jouer en mode combat.
M : Permet de mémoriser tous les sorts.
ALT + F2 : Votre équipe entre en invincibilité.
ALT + F4 : Tous les lanceurs de sorts mémorisent leurs sorts.

AUGMENTER SES POINTS

Pour avoir autant de "Psionic Points" et de "Hit Points" que vous voulez, éditez votre sauvegarde "SAVE*.SAV" (avec * = numéro de sauvegarde) avec un éditeur hexadécimal. Allez au secteur 32 et modifiez les valeurs se trouvant aux déplacements suivants :

Pour les "Hit Points" :

1er personnage : déplacement 243 et 244
2ème personnage : déplacement 292 et 293
3ème personnage : déplacement 341 et 342
4ème personnage : déplacement 390 et 391

Pour les "Psionic Points" :

1er personnage : déplacement 245 et 246
2ème personnage : déplacement 294 et 295
3ème personnage: déplacement 343 et 344
4ème personnage : déplacement 392 et 393

Dark Vengeance

© GT Interactive / Reality Bytes 1998

CHEAT MODE

Commencez une nouvelle partie et appuyez sur ESC pour afficher le menu des options. Choisissez l'option "Enter Cheat" et tapez DV. Validez par ENTER pour afficher les options de triche.

Dark Void

© Capcom / Airtight Games 2010

RADAR AMÉLIORÉ

Pour obtenir une version améliorée du radar affichant l'emplacement des armes, journaux, tech points et munitions, vous devez terminer le jeu au moins une fois.

Dark Void Zero

© Capcom 2010

LISTE DES SUCCÈS STEAM

Amateur !

Perdre 10 vies dans la Vallée de la ruine en mode facile.

Maître des Ruines

Terminer la Vallée de la ruine en difficulté intermédiaire ou élevée.

Rat de bibliothèque

Trouver tous les journaux dans la Vallée de la ruine.

Mécano des Ruines

Trouver 100 points de tech dans la Vallée de la ruine.

C'est CHAUD !

Mourir 10 fois à cause de la lave.

Petit joueur

Terminer Dark Void Zero en mode facile.

Mesures préventives

Détruire tous les Veilleurs-incubateurs dans le Repaire interne.

Je connais tous mes ennemis

Tuer un ennemi de chaque type.

Maître du Labo

Terminer le Labo scientifique en difficulté intermédiaire ou élevée.

A huis clos

Conclure un combat dans une salle verrouillée en moins de 5 secondes.

Tu as du cran

Terminer Dark Void Zero en mode intermédiaire.

Maître du Repaire

Terminer le Repaire interne en difficulté intermédiaire ou élevée.

Mécano du Repaire

Trouver 100 points de tech dans le Repaire interne.

Je suis un luddite

Détruire tous les Veilleurs-scientifiques dans le Labo scientifique.

Mécano du Labo

Trouver 100 points de tech dans le Labo scientifique.

Chasseur de score des Ruines

Terminer la Vallée de la ruine avec au moins 80,000 points.

Libérateur

Tuer 100 ennemis d'affilée avec le Libérateur.

Chasseur de score du Repaire

Terminer le Repaire interne avec au moins 400,000 points.

Casse-cou

Faire une chute libre de 4,5 secondes.

Chasseur de score du Labo

Terminer le Labo scientifique avec au moins 220,000 points.

Désintégrateur

Tuer 100 ennemis d'affilée avec le Désintégrateur.

Champion des Ruines

Terminer la Vallée de la ruine en difficulté élevée sans mourir.

Sans égratignure

Ne subir aucun dégât lié aux pièges laser lorsque vous planez dans le Labo scientifique.

La Flèche

Terminer Dark Void Zero en 34 min ou moins.

Tu es un DIEU

Terminer Dark Void Zero en difficulté élevée.

Champion du Labo

Terminer le Labo scientifique en difficulté élevée sans mourir.

Collectionneur

Ramasser tous les bonus 1Up.

Champion du Repaire

Terminer le Repaire interne en difficulté élevée sans mourir.

Champion de Dark Void Zero

Terminer Dark Void Zero en difficulté intermédiaire ou élevée sans mourir.

Exterminateur !

Tuer 500 parasites.

Darkest of Days

© Phantom EFX / 8Monkey Labs 2010

CHEAT CODES

En cours de jeu, appuyez sur ² (ou ~) pour ouvrir la console et entrez les codes suivants.

clear-npcs

Retirer tous les NPC de la map.

flood <nombre>

Augmenter ou diminuer le niveau de l'eau (remplacez <nombre> par une valeur supérieure ou égale à 0).

guns.points <nombre>

Obtenir des points d'amélioration pour les armes (remplacez <nombre> par une valeur supérieure ou égale à 0).

set god 1

Activer le God Mode (invincibilité).

set god 0

Désactiver le God Mode (invincibilité).

set gun.heat.rate 0

Les tourelles ne surchauffent plus.

set melee.reach <nombre>

Augmenter le rang des attaques de mêlée (remplacez <nombre> par 10 000 pour obtenir le rang maximum).

set npc.gunlights 0

Couper le flash des armes des NPC.

set npc.gunlights 1

Réactiver le flash des armes NPC.

set npc.gunparticles 0

Désactiver la fumée et les autres effets provoqués par les tirs.

set phys.gravity.y <nombre>

Modifier la gravité (remplacez <nombre> par une valeur supérieure à -32.15 pour sauter plus haut).

set player.frictionHL <nombre>

Glisser au lieu de marcher.

set player.friendlyfire 1

Activer le friendly fire (tir ami).

set player.ghost 1

Devenir invisible.

set player.ghost 0

Redevenir visible.

set player.gunslots <nombre>

Transporter davantage d'armes (remplacez <nombre> par une valeur comprise entre 2 et 10).

set player.speed <nombre>

Modifier la vitesse de déplacement (remplacez <nombre> par une valeur supérieure à 18).

specialize

Augmente la fréquence d'apparition des ennemis entourés d'une aura bleue.

Darklight Conflict

1997

+ D'INFOS FORUM

INVINCIBILITÉ

Au cours du jeu, appuyez plusieurs fois sur les touches TAB et PG↓. Alors, en appuyant sur la touche P, vous devriez devenir invulnérable, ce qui sera confirmé par l'inscription "Cheat enable" en haut de l'écran.

ACCÈS À TOUTES LES MISSIONS

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier DL.CFG. Allez à l'offset 00000358 et changez la valeur qui s'y trouve par la valeur 32 en hexa. Lorsque vous relancerez le jeu, vous aurez accès à tous les niveaux.

Darkness Within : A la Poursuite de Loath Nolder

© Micro Application / Zoetrope Interactive 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

Cette solution a été écrite à partir de la version originale en anglais du jeu. Les indices ont été traduits en français pour plus de lisibilité. Il faut noter que l'expression des dates est différentes entre les deux langues : JJ/MM/AA en français et MM/JJ/AA en anglais. Pour utiliser l'interface, il faut se référer au manuel. Il y a 3 niveaux de difficulté. La différence est expliquée dans le manuel.

Le 5 novembre 2011

Prenez la porte de gauche au bout du couloir. Baissez le regard. Howard découvre un corps étendu par terre.

Mon appartement

Après cette petite introduction Howard se réveille en sursaut et entend son téléphone sonner. Levez-vous et allez devant la commode à côté du lit. Prenez le téléphone portable. Pour l'utiliser, faites un clic droit afin d'ouvrir l'inventaire, et faites à nouveau un clic droit sur le téléphone. Appelez Arthur. Il vous indique l'évasion de Loath Nolder de l'hôpital psychiatrique. Loath Nolder est le principal suspect de l'assassinat de Clark Field (nouvel indice : Evasion de Loath Nolder). Sortez de la chambre. Avancez dans le couloir jusqu'à la commode. Ouvrez le tiroir et prenez la clef de voiture qui se trouve à l'intérieur de la boîte. Sortez de l'appartement. Traversez le couloir et sortez de l'immeuble pour vous rendre à votre bureau.

Mon Bureau

Avancez jusqu'à la fenêtre et prenez les 4 photographies du bureau de Loath Nolder qui se trouve sur un dossier de couleur verte. Sortez pour vous rendre au bureau de Loath Nolder.

Le bureau de Loath Nolder

Avancez jusqu'au bureau et prenez le coupe-papier qui se trouve à gauche du téléphone rouge. Ouvrez le tiroir de gauche : il y a une feuille remplie de symboles étranges. Approchez près de la seconde porte. Ouvrez votre inventaire et cliquez sur le bouton de droite (Mémoire d'Howard). Prenez la photo qui représente une porte, un fauteuil et un tableau. Déplacez-la jusqu'à l'une des cases vides qui viennent d'apparaître. Cliquez sur le bouton engrenages (combinaison des idées). Vous allez découvrir qu'il existe des différences entre la photographie et la réalité ! Approchez du tableau et examinez-le. Derrière se trouve quelque chose de caché sous la toile. Sortez votre coupe-papier pour extraire une enveloppe. Combinez le coupe-papier avec l'enveloppe, dans la partie "combinaison des idées" de l'inventaire, pour extraire une lettre de Clark Field, un carnet de notes (1/4) et la clé de la vielle maison de Clark Field. Lisez la lettre (clic droit). Il apparaît une barre de contrôle en bas à gauche de l'écran. Soulignez trois indices en cliquant sur le bouton "loupe" :
- J'ai acheté une maison
- Clark
- Adresse : North End Street N°: 43 Northwood
(nouvel indice : La maison secrète de Clark Field)
Quittez le bureau pour aller vers le nouveau lieu que vous avez découvert.

La résidence de Clark Field

Allez sur votre droite et entrez dans le salon, allez jusqu'à la cheminée et prenez les notes de Clark Field (2/4) qui sont sur le fauteuil à gauche. Retournez dans le hall et montez à l'étage. Dirigez-vous vers la gauche et entrez dans une pièce peu éclairée (les fenêtres sont barricadées). Ramassez la corde qui est sur la table et ressortez. Avancez tout droit empruntez la porte au fond à gauche. Vous êtes dans la chambre. Aller jusqu'à la commode et ouvrez le tiroir du haut. Prenez la clef rouillée. Sortez et pénétrez dans la pièce qui se trouve en face. Regardez de plus près la statuette qui est par terre. Ouvrez la trappe à l'arrière et prenez note de la position des tiges qui pendent à l'intérieur. Avancez jusqu'à la mallette rouge, examinez-la et appuyez sur le bouton pour valider la combinaison (nouvel indice : Mallette fermée). Le code doit être noté quelque part ! Examinez le dossier qui se trouve à l'extrémité de la table et soulignez les trois indices :
- J'avais 22 ans
- Cassette N°: 1
- Ivar
(nouveaux indices : Evénement important, Cassette n°1, Rencontre chez Ivar)

Redescendez dans le hall et prenez la porte qui se trouve sous l'escalier. Descendez vers la cave. Au passage se trouve une pelle, examinez-la. (nouvel indice : Pelle avec de la terre mouillée dessus).
Entrez dans la cave (nouvel indice : Forte odeur). Examinez sur le rayonnage, les pots de couleur rouges (nouvel indice : Odeur de plante d'Harmal). Allez jusqu'à l'autre porte et ouvrez la avec la clé rouillée. Avancez jusqu'au puits et accrochez votre corde sur les tuyaux au dessus du trou. Ramassez la lanterne qui se trouve par terre. Descendez jusqu'à l'extrémité de la corde et prenez l'issue qui se trouve dans la paroi. Avancez dans le tunnel jusqu'à l'éboulement (nouvel indice : Effondrement du plafond). Prenez l'ordinateur de poche qui se trouve par terre. A ce moment, des bruits et hurlements jaillissent du trou. Il faut remonter vite et quitter cet endroit.

Mon appartement

De retour chez vou, dirigez-vous vers le lit (nouvel indice : quelque chose dans l'air).

Cauchemar 1

Quelqu'un frappe à la porte ! Allez ouvrir mais vous ne trouvez personne. Revenez dans la chambre. La radio s'est allumée toute seule ! Allez l'éteindre. De nouveau quelqu'un frappe à la porte. Allez ouvrir mais il n'y a encore personne ! Retournez dans votre chambre, mais la lumière se coupe. Quand elle se rallume vous êtes en présence d'un personnage mystérieux. Comment est-il là ? Il se rapproche de vous. Howard s'évanouit.

Le 8 novembre 2011

Mon appartement

Howard se souvient être allé voir un docteur à l'hôpital. Sortez du lit et écoutez le message sur le répondeur. Examinez l'ordinateur de poche que vous avez récupéré. Entrez un mot de passe, il y toutes les chances que cela ne marche pas. Appuyez sur la touche "espace" pour connaître la phrase d'aide à la récupération du mot de passe : Quand le Triomphant va-t-il renaître ? Ouvrez le tiroir du haut de la table de nuit et examinez le petit livre (moi et mes cauchemars). Ouvrez-le (nouvel indice : La sorcière triomphante) et soulignez les cinq indices :
- Ils ont 18 ans
- 6 enfants sont morts
- miroir
- XI
- 1699
(nouveaux indices : 18 ans, 6 enfants morts, mirroir, Signe XI, date de la mort d'Harold Gallow).

Combinez les indices entre eux dans cet ordre précis :

- miroir avec XI (nouvel indice : Retournement du signe)
- retournement du signe avec 6 enfants morts (nouvel indice : 3 enfants sont partis)
- 3 enfants sont partis avec 1699 et date de la mort d'Harold Gallow (nouvel indice : Date de renaissance de la sorcière)

Le calcul est le suivant : Si un enfant meurt tous les 18 ans, pour trois enfants cela correspond à 3 x 18 = 54 ans. Donc la renaissance aura lieu à 1699 + 54 = 1753.

Entrez cette date comme mot de passe de l'ordinateur portable. L'agenda demande une nouvelle date. Allez prendre vos médicaments qui se trouvent dans le placard de la salle de bains, comme l'a recommandé le docteur.

Mon Bureau

Avancez jusqu'à la fenêtre et examinez l'acte de décès (Register of Deaths). Soulignez les deux indices :
- date de naissance 03/11/1976
- décédé le 21 octobre 2001
(nouveaux indices : Date de naissance de Clark, Mort de Clark Field)
Pour souligner ces indices, il faut avoir préalablement examiné la mallette et le document dans la résidence de Clark Field.
Combinez dans l'inventaire les indices :
- "la mort de Clark Field" avec "pelle avec de la terre mouillée dessus" (nouvel indice : Quelqu'un à creusé quelque part)
- "odeur de plante d'Harmal" avec "quelque chose dans l'air" et "forte odeur" (nouvel indice : Hallucination)

La résidence de Clark Field

Montez à l'étage et rendez-vous devant la mallette rouge. Le code correspond à la date de naissance de Clark (1976) + 22 ans. pour y entrer le code : 1998.
Ouvrez la mallette et prenez les notes de Clark Field (3/4) et la cassette N°1. Déposez la cassette dans le lecteur et écoutez la piste 8. Sur cette piste est mentionné le nom de Ivar. La date du 5 juillet 2011 est la clé de l'agenda électronique. Ouvrez l'ordinateur de poche et entrez le : 07/05/11 (nouvel indice : Cabane d'Ivar Bergen). Howard se sent mal à nouveau. Rentrez chez vous.

Mon appartement

Allez vous coucher.

Cauchemar 2

Vous vous retrouvez suspendu à une corde, ensuite vous tombez au fond du puits sans pouvoir faire quoi que ce soit. Le passage est trop sombre. Ramassez l'énorme os et la torche. Allumez la torche avec le feu. Avancez jusqu'à la porte, elle est bien fermée. Utilisez l'os dessus pour faire levier : cela ne marche pas, l'os est trop gros. Retournez jusqu'au rocher qui se trouve par terre. Utilisez l'os dessus pour le fendre et l'effiler. Retournez à la porte et ouvrez-la avec votre morceau d'os. Vous arrivez au pied d'un escalier en colimaçon. Récupérez la bague qui se trouve au doigt de la statue. Elle porte un symbole mystérieux. Il y a dans le mur un coffre qui enferme un mécanisme à engrenages. Placez les engrenages pour former une chaîne continue entre les deux roues dentées. Il manque un objet pour manoeuvrer l'ensemble. Montez en haut de l'escalier et récupérez une manivelle. Cette crypte renferme plusieurs caveaux. Au dessus des caveaux se trouvent des médaillons bien incrustés. Retournez face au coffre du mur et introduisez la manivelle dans le trou. Tournez-la : cela déclenche le bruit d'un mécanisme qui semble venir d'en haut. Remontez dans la crypte. Des bruits étranges sortent des caveaux. Les médaillons laissent voir les symboles qu'ils renferment. Le symbole du dernier médaillon ressemble à celui de la bague ! Déposez la bague dessus. Examinez le caveau et tirez le sarcophage. Ouvrez-le. Des flammes jaillissent des orbites du squelette.

Le 10 novembre 2011

Mon appartement

Une fois réveillé, sortez du lit et allez constater sur l'horloge qu'Howard a dormi deux jours ! Rendez-vous dans la salle de bain pour prendre vos médicaments. Remarquez que ce ne sont pas les mêmes (nouvel indice : Médicaments différents). En sortant, vous remarquez le bout de papier qui se trouve dans la panière à linge. Quittez de la salle de bain et appelez Arthur au téléphone. Sortez de l'appartement.

Mon Bureau

Howard dépose la bouteille de sirop comme convenu avec Arthur. Ensuite, sortez et allez au nouveau lieu affiché sur la carte.

Sur la route

Pendant le trajet vous remarquez quelqu'un au bord de la falaise. Allez à sa rencontre et parlez-lui. Abordez tous les sujets. Cette personne est Edwin Pickman, un écrivain poète. Sur le point de partir, vous constatez la disparition subite de Pickman ! Sur le bord de la falaise, récupérez un quatrain abandonné par son auteur. Retournez à la voiture.

La cabane d'Ivar Bergen

Entrez dans la maison et prenez la porte sur votre gauche. Ramassez le pinceau. Sur la commode se trouve une feuille de papier blanc. Par terre, derrière le paravent, il y a une trappe fermée. Sortez de la pièce, et entrez dans celle d'en face. Prenez un bidon de dissolvant se trouvant dans le meuble de gauche. Examinez la bassine et versez le dissolvant dedans. Nettoyez votre pinceau. Récupérez un bâton avec un crochet métallique. Montez à l'étage. A mi-chemin, vous constatez la présence d'une trappe au plafond de l'escalier. Avec le crochet, ouvrez la trappe et montez à l'échelle.
Dans le grenier aménagé, lisez les documents et soulignez les deux indices :
- Samuel William Poer
- la crypte derrière la tombe
(nouveaux indices : Samuel William Poer, Les tombes)

Sur la chaise, un livre présente la façon de réaliser un talisman.
Utilisez la longue-vue pour découvrir l'entrée d'une grotte située dans la montagne.
Quittez le grenier et rendez-vous dans la pièce à l'étage. Il y a deux meubles verrouillés.
En sortant de la maison, vous êtes interrompu par quelqu'un. Il connaît Howard et pose une question à propos des notes ! Il faut répondre "Non". Il vous remet un trousseau de 2 clés (nouvel indice : Un homme étrange dans le hall).
Quittez cet endroit. Mais d'où sort cet homme ? Il faudra revenir.

Mon appartement

Une fois rentré, allez vous coucher.

Cauchemar 3

Vous vous réveillez au sommet d'une montagne ! Regardez dans le ciel et observez l'éclipse.

Mon appartement

Levez-vous. Il est presque minuit. Rendez-vous dans la cabane d'Ivar.

La cabane d'Ivar Bergen

Remarquez que des lumières sont allumées à l'étage. Vous décidez d'explorer la cabane. Entrez dans la chambre et ouvrez la trappe avec le trousseau de clefs. Descendez et avancez jusqu'au bout pour prendre la porte. Vous arrivez dans un long couloir, avancez jusqu'au fond et franchissez deux portes. Il fait trop sombre. En rebroussant chemin, vous êtes interrompus par une voix. C'est Nolder. Evoquez tous les sujets de conversation. Sortez et remontez vers l'entrée. A ce moment, vous entendez des pas se rapprocher en face de vous. Il ne faut pas être pris. Retournez vous cacher derrière l'une des deux portes au milieu du couloir et patientez. Une fois les inconnus passés, sortez sans traîner.

Mon appartement

Il est l'heure de se coucher.

Cauchemar 4

Vous vous retrouvez maintenant dans une grotte, en plein hiver. Ramassez cinq fragments d'une tablette et assemblez les. Sur la tablette sont marquées des séries de points.
Regardez de plus près l'instrument à vent. Il y a 4 trous correspondants aux nombres de points sur la tablette. Cette tablette est une partition que vous devez jouer avec l'instrument à vent. Elle se lit de gauche à droite en commençant par la partie supérieure de la tablette. Cela donne : 2 3 1 2 1 2 4 3 1 2 1 2 1 4. Le trou 1 de l'instrument se trouve en bas. La bonne combinaison provoque l'effondrement de la glace.

Le 13 novembre 2011

Mon appartement

(nouvel indice : 3 jours de perdus) Appelez Arthur et rendez-vous dans la cabane d'Ivar Bergen.

La cabane d'Ivar Bergen

Retournez dans la cabane et montez à l'étage. Ouvrez le premier meuble sur la droite avec le trousseau de clefs. Prenez la nouvelle clef et trempez votre pinceau dans l'encre.
Ouvrez le deuxième meuble rouge avec le même trousseau. Prenez la vielle carte et les trois tiges métalliques qui se trouvent dans le bocal (nouvel indice : 3 tiges). Examinez la deuxième lettre à partir de la droite pour souligner le code "kd78gt8" (nouvel indice : combinaison cryptée). Ce code correspond au numéro de téléphone suivant : 5378488. Utilisez ce numéro avec votre téléphone portable. Personne ne décroche. Téléphonez à Arthur pour qu'il cherche la localisation de ce numéro. Un autre document renferme un indice, mais rien ne nous l'indique encore.
Redescendez et allez au sous-sol. Franchissez la première porte du fond. Ouvrez la porte de gauche. Parlez avec le prisonnier de la cellule de gauche (nouvel indice : Le prisonnier fou). L'autre cellule est vide et sombre. Récupérez la chandelle de la table. Entrez dans l'autre cellule. Fouillez la veste deux fois pour récupérer des notes de Clark Field (4/4) et une autre clef. Sortez du corridor et allez dans la pièce d'en face. Examinez l'interrupteur. Récupérez du mastic qui se trouve à gauche de la lumière verte. Dans le container de cette pièce se trouvent des fusils. Allez dans le couloir et examinez l'oeil dessiné sur le mur (nouvel indice : symbole d'un oeil). Remontez le couloir et entrez dans l'espace à gauche. Ouvrez le coffre rouge avec la clef trouvée à l'étage. Regardez l'ensemble des casiers (nouvel indice : carte).

Le bureau de Loath Nolder

Allez juste au bureau et ouvrez le tiroir pour souligner les quatre symboles de la feuille (nouveaux indices : 4 symboles). Chaque symbole possède des coordonnées.

La cabane d'Ivar Bergen

Retournez au coffre rouge dans le sous-sol pour récupérer une carte. Posez la carte sur la table au-dessus du coffre. En vous aidant des 2 mollettes sur votre droite, affichez les coordonnées des 4 symboles et marquez les emplacements :
Symbole 1 = 05.05-05.05
Symbole 2 = 00.03-01.04
Symbole 3 = 07.06-00.08
Symbole 4 = 09.04-02.04
Dans le petit placard sur l'autre mur, retournez la statut en haut à droite. Placez-y le morceau de mastic pour faire une empreinte. Reprenez le moulage et combinez-le avec le pinceau rempli d'encre. Remontez dans la chambre et placez le moulage sur la feuille blanche de la commode. Prenez la feuille marquée.

La résidence de Clark Field

Utilisez la clé obtenue dans la cellule, pour ouvrir la porte du hall à gauche. Traversez la première pièce. Empruntez la porte du fond. Sur la gauche il y a une statue identique à celle aperçue dans la bibliothèque. Retournez la pour mettre vos trois bâtonnets dans le bon ordre. Il faut se souvenir de l'intérieur de la statuette de la bibliothèque afin de placer les tiges dans la même position. Sur la colonne de gauche, placez la première tige en haut, sur la colonne du centre, placez la seconde tige en haut et enfin, sur la colonne de droite, placez la troisième tige en bas.
Récupérez à l'intérieur de la statuette un insecte et une feuille. En quittant l'endroit, Howard est pris d'un nouveau malaise.

Cauchemar 5

Avancez et entrez dans la pièce à gauche. Examinez le coffret qui se trouve tout au fond. Sa porte est bloquée. Vous devez aligner les encoches pour former un trait vertical.
Récupérez le talisman qui se trouve à l'intérieur. Il est identique à celui qui se trouve dans la chambre d'Howard. Allez dans la pièce en face et jetez votre objet par la fenêtre dans le Vortex.

Le 17 novembre 2011

Mon appartement

(nouvel indice : 4 jours de perdus) Allez vers la salle de bain. Le téléphone portable sonne. C'est Arthur qui vous donne la localisation du numéro de téléphone (nouvel indice : Edward Braunbell). Allez dans la salle de bain. Vous remarquez sur le meuble une mixture dans un pot. Prenez et jetez-la dans les toilettes. Qui est entré chez Howard ? Sortez et allez dans le nouveau lieu disponible.

Le manoir d'Edward Braunbell

Avancez tout au bout de l'allée et frappez à la porte. Personne ne répond (nouvel indice : Personne chez E.B.).

La cabane d'Ivar Bergen

Montez à l'étage et allez à droite. Ouvrez le meuble. Regardez les lettres et prenez la deuxième à partir de gauche. Soulignez l'indice "28/11/2011". Regardez la deuxième lettre à partir de la droite. Soulignez l'indice "E.B.". Il est maintenant possible d'entrer chez E.B.

Le manoir d'Edward Braunbell

Entrez dans le manoir et montez les escaliers. Dans le couloir, ouvrez le tiroir de la commode. Prenez le morceau de papier qui se trouve dans l'enveloppe. Examinez-le. Au dos, vous apercevez le code "287". Montez les escaliers pour arriver au grenier. Il y a un coffre. Entrez la combinaison (287). Récupérez les deux fragments de sceau.

Redescendez vers la commode, mais cette fois, vous devez vous baisser en bas à droite pour examiner s'il y a un passage. Examinez les planches du parquet et les plinthes en tapant dessus. Poussez la commode et enlevez le tapis. Ouvrez la trappe se trouvant en dessous et descendez. Avancez jusqu'à la deuxième rangée de grilles. Ouvrez-la et récupérez un troisième fragment de sceau et une vieille clé. Utilisez la clé pour ouvrir la porte suivante. Une fois de l'autre côté, prenez par la droite allez jusqu'au bout. Ouvrez la porte. Regardez de plus près dans la chaise à porteur. Ramassez 5 disques et un objet étrange. Retournez sur vos pas et passez de l'autre côté de la grosse statue. Pour ouvrir la nouvelle porte, il faut positionner les trois fragments de sceau dans l'ordre suivant :
- le fragment possédant au dos une étoile doit se mettre à droite.
- le fragment possédant au dos un triangle, doit se mettre en haut à gauche.
- le fragment sans distinction, doit se mettre en bas à gauche.
Centrez l'objet étrange sur le sceau reconstitué et tournez-le 3 fois.

Franchissez la porte. Vous ne pourrez pas avancer car il y fait beaucoup trop sombre. Retournez dans la pièce où se trouve la commode et récupérez la lampe torche se trouvant dessus. Revenez dans les catacombes. Il y a un tunnel au bout. Mais la lumière de la lampe vacille ! Une forme humaine vous rattrape. Howard s'évanouit. Pourtant ce n'était pas un rêve, la réalité fusionne avec les cauchemars.

Mon appartement

Ecoutez l'étrange message laissé sur le répondeur.

Le bureau de Loath Nolder

Examinez le livre qui se trouve dans le tiroir et soulignez l'indice : la ville a changé de nom en Windlapse (nouvel indice : Wolfsprey change de nom). Examinez la carte avec les symboles. Regardez de plus près celui portant le nom Wolfsprey (nouvel indice : Le lieu où est marqué Wolfsprey). Combinez "les tombes" avec "le lieu où est marqué Wolfsprey" (nouvel indice : Le vieux cimetière de Windlapse).

Le cimetière

Avancez et ouvrez la porte en face. Rentrez dans la maison. Montez les escaliers. Montez à nouveau les escaliers et passez par la trappe. Montez tout en haut et prenez la dague. Redescendez et ouvrez la trappe qui se trouve au pied de l'escalier en bois. Vous trouvez un livre. Examinez-le et soulignez les trois indices :
- registre
- section secrète
- symbole de serpent
(nouveaux indices : Registres cachés, Cercle avec une figure de serpent)

Positionnez-vous sur le côté de l'escalier. Ouvrez la trappe en bois avec le couteau. Examinez le livre qui se trouve tout au fond à gauche et soulignez l'indice : Samuel William Poer, côté ouest (nouvel indice : La tombe de William Poer).

Sortez de la maison et retournez à l'entrée du cimetière. Prenez la porte qui se trouve à votre droite (partie Ouest). Avancez et prenez la première à droite. Allez tout au bout et regardez sur votre gauche. Vous devez examiner le symbole dans le cercle pour entrez. Entrez dans la crypte et descendez les escaliers. Examinez le sol pour soulevez la dalle et résoudre la dernière énigme. Placez les disques de la façon suivante : le soleil tout à gauche, ensuite l'homme en noir, l'oeil au milieux, les deux homme et pour finir l'éclipse du soleil. Vous devez ensuite faire apparaître dans les médaillons, les 3 symboles qui sont sur votre feuille, la spirale à gauche, l'oeil au centre et la balance à droite.

Entrez dans le couloir. Passez la porte de droite et avancez pour prendre une corde qui se trouve derrière la dernière pierre tombale. Ressortez et traversez le couloir. Ouvrez la porte. Vous entrez dans un second couloir. Ouvrez la porte suivante. Passez la grille jusqu'au puits. Accrochez la corde sur la grille. Descendez. Howard reconnaît cette endroit issu de ses cauchemars. Le rêve est devenu réalité ou alors Howard est devenu fou ! Montez l'escalier en colimaçon et allez tout au fond de la crypte. Tirez le cercueil du dernier caveau. Prenez le médaillon de la famille Loried sur le squelette. Entrez dans le caveau... Ce n'est plus un rêve !

Darkstone

© Electronic Arts / Delphine Software International 1999

ARGENT SUPPLÉMENTAIRE

Commencez une partie et donnez tout l'argent d'un personnage à l'autre personnage. Puis, commencez une nouvelle partie, sélectionnez le personnage à qui vous avez donné tout l'argent, puis créez un nouveau personnage. Transférez les 1500 pièces d'or du nouveau personnage vers celui qui a déjà le double d'argent. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous ayez suffisamment d'argent.

PLUS D'ARGENT EN MULTIJOUEURS

Remplissez l'inventaire des 2 joueurs et laissez une case libre. Donnez une pièce d'or puis cliquez sur le visage de votre partenaire avec 10000 pièces d'or, elles seront transférées dans son inventaire sans quitter le votre.

MUSIQUES DU JEU

Changez le nom du fichier music.mtf en music.mp3 et vous pourrez l'écouter avec un lecteur de mp3.

EXPÉRIENCE FACILE

Cette astuce fonctionne uniquement au tout début du jeu mais elle permet d'obtenir un niveau intéressant (Lvl 14 à 17) très rapidement. Sortez de la première ville et allez au pays d'Ardyl. Là, éliminez autant de monstres que vous pouvez pour passer au niveau sup. Ne distribuez aucun point d'expérience et continuez à tuer des monstres pour gagner des niveaux sans jamais toucher à vos points d'expérience. Vous constaterez que tous les niveaux obtenus se font aussi rapidement que pour votre premier level-up. Continuez jusqu'à ce que les monstres cessent d'apparaître sans jamais changer de zone ni aller dans une ville ou dans un donjon. Au final, vous pourrez distribuer tous vos points d'expérience avant de continuer dans les meilleures conditions.

Darwinia

© SdLL / Introversion Software 2006

TOUTES LES ZONES

Pour débloquer toutes les zones, il suffit de créer un profil ayant comme nom **AccessAllAreas**.

THÈME DE NOËL

Changez la date de votre PC pour mettre le 25 décembre et lancez le jeu. De la neige va apparaître et quelques Darwiniens auront un chapeau particulier.

Dash

+ D'INFOS FORUM

PASSAGE AU NIVEAU SUPÉRIEUR

Dans ce clône de Boulder Dash, vous pourrez passer au niveau supérieur en appuyant simultanément sur les touches CTRL et HOME .

Datastorm

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Après le chargement, attendez l'apparition de l'écran des meilleurs scores. Appuyez sur la touche F10 pour voir un message.

Dave Mirra Freestyle BMX

© Acclaim / Z-Axis 2001

AMISH BOY

Terminez le jeu avec les 10 personnages de base pour débloquer Amush Boy.

CHEAT CODES

A l'écran de sélection du style en mode ProQuest, faites l'une des manipulations suivantes (en choisissant un nouveau vélo, vous annulerez l'effet de la manipulation) :

Tous les styles

Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Y.

Tous les niveaux

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Y.

Tous les vélos

Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, Y.

Slim Jim

Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, Y.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Garcia : Gauche, Bas, Droite
Harkin : Droite, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Bas.
Kagy : Haut, Droite, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche.
McMurray : Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas.
Mirra : Droite, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas.
Nyquist : Droite, Droite, Haut, Droite, Bas, Bas, Bas, Droite.
Slim Jim : Droite, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Droite
Tim Mirra : Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut

BONUS

Terminez le jeu avec les personnages suivants obtenir les bonus correspondants. Les modes de jeu seront à sélectionner dans le menu cheat.

Amish Boy	Petit film des programmeurs
Chad Kagy	Mode Suspension
Dave Mirra	Film Dave Mirra
Joey Garcia	Mode Ghost Rider
Kenan Harkin	Mode Sticky Crash
Leigh Ramsdell	Mode Big Crash
Mike Laird	Vue à la première personne
Ryan Nyquist	Film Ryan Nyquist
Shaun Butler	Mode Night Vision
Slim Jim	Pub d'un concours online
Tim Mirra	Mode Silly Grunt
Troy McMurray	Mode Exorciste

Day of the Tentacle

© LucasArts 1993

JOUER À MANIAC MANSION

1ère méthode

Dans la salle de RED EDISON LE FOU, utilisez 5 fois l'ordinateur qui se trouve au fond de la salle. Vous pourrez alors jouer à un autre jeu complet : Maniac Mansion, dont les plus anciens se souviendront avec nostalgie.

2ème méthode

Pour jouer directement au jeu Maniac Mansion, sous DOS, allez dans le répertoire MANIAC et tapez la commande : COPY *.OVL *.EXE. Ensuite, vous pourrez taper directement MANIAC sous DOS pour y jouer.

GAGNEZ LE CONCOURS DE BEAUTÉ

Avoir le faux vomis

Pour avoir le faux vomis, jouez avec Bernard. Allez voir la tentacule verte et pousez son haut-parleur de droite. Ensuite, allumez la radio. Le faux vomis tombera.

Avoir le dentier

Pour avoir le dentier, donner le "text book" à Hoagie. Ensuite, utilisez le livre sur le cheval.

Avoir la boîte de rire

Pour avoir la boîte de rire, donnez le scalpel à Bernard. Allez dans la sallz où il y a Oozo le clown et tranchez-le.

Gagner le concours de beauté

Pour gagner le concours de beauté, il vous faut : les nouilles, la fourchette, le vomis, le dentier du cheval et la boîte de rire. Utilisez le vomis avec Harold. Utilisez les nouilles, le dentier et la boîte de rire. Utilisez la fourchette avec la tête de la momie. Vous gagnez le concours.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Note : Après avoir sauvé Laverne vous pourrez échanger des objets entre les héros en cliquant sur l'objet puis sur la tête du receveur.

Bernard

Ouvrir l'horloge ancienne pour trouver le labo du Dr Fred.
Après la cinématique, récupérer les plans sur le tableau à droite.

Comment sauver Laverne ?

Hoagie

Suivre le chemin jusqu'à l'auberge.
Monter au dernier étage et prendre la peinture rouge.
Revenir au Chrono-WC (la cheminée est un raccourci).
Peindre en rouge l'arbre à kumquats.
Aller dans le salon et parler à G. Washington (utiliser les répliques 1.3.2.2).

Bernard

Monter au grenier et sortir sur le toit par la fenêtre.
Prendre la manivelle.
Retourner au Chrono-WC.
Utiliser la manivelle dans les WC.

Laverne

Parler au gardien tentacule (3).
Prendre la planche anatomique.
Sortir et retourner à la prison.
Parler au gardien tentacule (2).
Suivre le chemin.
Prendre la manivelle dans le Chrono-WC et y mettre la planche anatomique.

Hoagie

Prendre la planche dans les toilettes.
Aller dans la chambre du milieu du 1er étage.
Après la discussion avec Betsy Ross, et déposer la planche anatomique sur les dessins.

Laverne

Retourner en prison.
Parler au gardien (3).
Sortir de la salle, prendre la porte du fond puis monter par la cheminée.
Utiliser la manivelle sur le boîtier.
Utiliser la manivelle.
Prendre le drapeau.
Utiliser le drapeau.

Comment aider Hoagie ?

Bernard

Prendre l'offre d'emploi sur la fenêtre dans l'entrée et la donner à Hoagie.

Hoagie

Ouvrir l'horloge ancienne dans l'entrée et y entrer.
Donner le brevet et l'offre d'emploi à Red Edison.
Prendre l'huile dans la cuisine.
Aller dans la chambre de Ben Franklin (chambre de droite du 1er étage).
Prendre la bouteille de vin.
Aller au salon et donner la bouteille de vin à Thomas Jefferson.
Donner l'ouvre-boîtes à Laverne.

Laverne

Aller dans la pièce de gauche du 1er étage.
Utiliser l'ouvre-boîtes sur la capsule temporelle.
Prendre le vinaigre et le donner à Hoagie.

Hoagie

Aller devant la maison, ouvrir la boîte aux lettres et prendre la lettre.
Donner la lettre à Bernard.

Bernard

Donner la lettre au dépressif de la 2ème chambre du 1er étage.
Ramasser le pistolet drapeau.
Aller au salon.
Parler au vendeur de cigares.
Utiliser le pistolet drapeau sur le briquet.
Parler au vendeur de cigares (2.1).
Ouvrir la grille devant la cheminée.
Retourner vers le vendeur et poursuivre la mâchoire mécanique jusqu'à ce qu'elle tombe dans la trappe.
Prendre la mâchoire mécanique.
Donner le briquet, le cigare et la mâchoire mécanique à Hoagie.

Hoagie

Proposer un cigare à G. Washington dans le salon.
Donner la mâchoire mécanique à G. Washington.
Prendre la couverture.
Aller sur le toit.
Utiliser la couverture sur la cheminée.
Retourner dans le salon.
Prendre la plume plaquée or.
Aller dans le labo secret et donner le vinaigre, l'huile et la plume à Red.
Prendre la batterie.
Aller dans la chambre de G. Washington (chambre de gauche du 1er étage).
Pousser le lit.
Utiliser le cordon puis sortir rapidement de la chambre et prendre le savon dans le chariot.

Prendre la brosse et le seau dans la pièce à côté de la cuisine.
Remplir le seau dans la cuisine avec la pompe à eau.
Sortir.
Utiliser le savon avec le sceau plein d'eau.
Utiliser la brosse avec l'eau savonneuse devant la charrette.
Prendre la blouse d'apprenti dans le labo secret.
Aller dans la chambre de Ben Franklin.
Donner la blouse à Ben Franklin.
Utiliser la batterie avec le cerf-volant puis le pousser au signal.
Prendre la batterie rechargée.
Utiliser la batterie rechargée avec la prise du Chrono-WC.

Comment aider Laverne ?

Laverne

Parler à la tentacule bleue devant la cheminée.
Aller dans la 2ème pièce du 1er étage.
Utiliser le badge avec la momie.
Prendre et utiliser les rollers sur la momie.
Pousser la momie.
Donner le scalpel à Bernard.

Bernard

Dans le salon, utiliser le scalpel sur le clown.
Prendre la boîte à rires.
Aller dans la cuisine et prendre la fourchette.
Aller dans la chambre de la tentacule verte (à droite au 1er étage).
Pousser le haut-parleur.
Utiliser 2x la stéréo.
Récupérer le faux vomis dans l'entrée.
Donner la boîte à rires, la fourchette et le faux vomis à Laverne.
Donner le livre à Hoagie.

Hoagie

Lire le livre au cheval au 2ème étage.
Prendre le dentier et le donner à Laverne.
Aller dans la cuisine.
Prendre les spaghetti et les donner à Laverne.

Laverne

Monter au grenier.
Mettre le dentier ; la boîte à rires et les spaghettis sur la momie.
Utiliser la fourchette avec la tête de la momie.
Utiliser le faux vomis sur Harold.
Parler aux juges (1) 3x.

Hoagie

Aller au grenier.
Utiliser le lit de Ned.

Utiliser le lit de Jed.
Utiliser le matelas qui couine avec le lit de Jed.
Utiliser le lit de Jed et prendre la souris mécanique rapidement.

Bernard

Prendre le correcteur dans le tiroir du bureau (rez-de-chaussée).
Donner le correcteur à Laverne.

Laverne

Sortir.
S'approcher du chat et utiliser le correcteur sur la palissade.
Utiliser la souris mécanique avec le chat.
Aller à la prison (le chenil).
Donner l'invitation à dîner au gardien tentacule.
Utiliser le bouton.
Utiliser le chat.

Bernard

Aller dans la chambre de Ed Edison le fou (porte de droite au 2ème étage).
Prendre le hamster.
Ouvrir la machine à glace du 1er étage et y mettre le hamster.
Entrer dans la chambre de gauche.
Fermer la porte.
Prendre les clefs.
Sortir et donner les clefs à l'homme masqué.
Retourner dans l'entrée.
Utiliser la barre à mine avec le chewing-gum collé.
Utiliser le chewing-gum collé.
Prendre la pièce dans le monnayeur du téléphone.
Retourner dans la chambre de gauche au 1er étage.
Utiliser les 2 pièces avec le monnayeur des doigts chatouilleurs.
Prendre le pull.
Utiliser la barre à mine avec la machine à bonbons du 1er étage.
Prendre les pièces.
Aller dans la buanderie à côté de la cuisine.
Ouvrir le sèche-linge et y mettre le pull.
Utiliser les pièces avec le monnayeur.

Laverne

Regarder la machine à glace du 1er étage.
Prendre le hamster.
Mettre le hamster dans le micro-ondes de la cuisine.
Aller dans la buanderie.
Ouvrir le sèche-linge et récupérer le pull.
Utiliser le pull avec le hamster.
Aller dans le labo secret du Dr Fred.
Utiliser le hamster avec le générateur.

Bernard

Prendre le prospectus dans l'entrée et le donner à Hoagie.

Hoagie

Aller au salon et mettre le prospectus dans la boîte à idées.

Laverne

Utiliser l'aspirateur compact avec le trou de souris.
Ouvrir la trappe.
Prendre la boule de poussière.
Utiliser le hamster poussiéreux avec le générateur.
Aller prendre la rallonge dans la pièce de la momie (1ère étage).
Sortir.
Utiliser la rallonge avec la prise du Chrono-WC.
Utiliser la rallonge avec la fenêtre.
Retourner dans le labo secret.
Utiliser la rallonge avec le générateur.

Comment aider Bernard ?

Bernard

Dans la buanderie, ouvrir le meuble.
Prendre l'entonnoir.
Dans la cuisine, prendre les 2 cafetières (normale et déca).
Aller au labo secret.
Servir du décaféiné au Dr Fred.

Hoagie

Prendre le marteau pour gaucher dans le labo secret.
Aller au 2ème étage et entrer dans la pièce en face du cheval.
Parler à Ned.
Utiliser le marteau pour gaucher avec celui pour droitier.
Donner la peinture rouge à Bernard.

Bernard

Aller dans la chambre de la tentacule verte.
Prendre la cassette vidéo sur la stéréo.
Aller dans la pièce de gauche du 2ème étage.
Pousser Edna la nurse.
Utiliser la cassette vidéo dans le magnétoscope.
Regarder le moniteur.
Enregistrer la scène (bouton rouge).
Repasser la bande au ralenti (mettre en position ep, rembobiner, puis lecture).
Aller ouvrir le coffre du bureau.
Prendre le contrat.
Aller dans la chambre du dépressif (milieu, 1er étage).
Prendre l'encre magique.
Aller voir Ed Edison le fou (2ème étage).
Utiliser l'encre magique sur l'album de timbres.
Ramasser le timbre et l'album.
Retourner dans la chambre et rendre l'album à Ed.
Monter sur le toit grâce à la cheminée.

Passer par la fenêtre.
Prendre la corde.
Sortir sur le toit.
Utiliser la corde avec la poulie.
Descendre par la cheminée.
Sortir.
Utiliser la corde pendante avec le cousin Ted.
Remonter sur le toit.
Passer par la fenêtre.
Utiliser la peinture rouge avec le cousin Ted.
Utiliser le cousin Ted avec le Dr Fred.
Utiliser la corde avec le Dr Fred.
Aller sur le toit.
Tirer la corde.
Utiliser l'entonnoir avec le Dr Fred.
Utiliser le café avec l'entonnoir.
Utiliser le contrat avec le Dr Fred.
Parler au Dr Fred (4.4).
Utiliser le timbre avec le contrat.
Donner le contrat à Hoagie.

Hoagie

Sortir.
Mettre le contrat signé dans la boîte aux lettres.

Bernard

Regarder la Télé dans la chambre de gauche du 1er étage.
Aller dans le bureau.
Prendre le livret du compte en Suisse.
Utiliser le téléphone.

Comment aider Bernard-Laverne-Hoagie ?

Sortir de la pièce et ouvrir rapidement la porte du milieu.
La tentacule pourpre réduit le trio.
Rentrer rapidement dans la pièce du milieu puis dans le trou de souris (en cas d'échec, recommencer).
Une fois grand, prendre la boule de bowling.
Sortir et aller au labo secret.
Utiliser la boule de bowling avec les tentacules pourpres.
Parler à la tentacule pourpre (1.4.1.3).

Daytona Usa

1996

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES MUSIQUES

Sur l'écran des High Scores, mettez les initiales suivantes, pour entendre des musiques d'autres jeux SEGA :

A.B	Afterburner
O.R	Out Run
S.H	Space Harrier
V.C	Virtua Cop
V.F	Virtua fighter
VFT	Virtua fighter Turbo
V.R	Virtua Racing

De Sang Froid

© Ubisoft / Revolution Software 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Enquête dans la mine

Parlez à Kostov de tous les sujets possibles et suivez-le vers l'entrée de la mine. Quand celui-ci entame la discussion avec le garde, accroupissez-vous et dirigez-vous vers la porte d'entrée en faisant bien attention de ne pas être repéré par les deux gardes près du bâtiment. Une fois à l'intérieur, jetez un œil sur le panneau d'affichage qui se trouve sur votre gauche. Vous apprenez que Kiefer est recherché. Regardez ensuite par la grande fenêtre, puis prenez la porte derrière-vous. Parlez au garde et prenez la porte du fond sur votre gauche. Vous voilà dans les douches.

Attendez que l'un des gardes s'en aille. Accroupissez-vous et dirigez-vous vers le garde devant vous. Une fois derrière lui, frappez-le. Fouillez-le pour récupérer des munitions. Faites de même pour vous débarrasser du dernier garde, récupérez les munitions et utilisez l'ascenseur en bas à droite.
Discutez aux deux techniciens et utilisez l'ascenseur au fond de la salle. Entrez dans salle sur votre gauche et parlez au technicien de l'agent Kiefer. Ressortez, attendez que le garde ait le dos tourné et avancez discrètement vers lui pour l'assommer. Entrez dans la pièce devant vous. Prenez ensuite la porte sur votre droite et allez parler au technicien de la console informatique. Allez ensuite utiliser le terminal sur votre gauche. Lisez toutes les informations de la console d'ordinateur, des opérations de sécurité ainsi que de la base de données. Reparlez ensuite au technicien et demandez lui comment entrer dans la mine B.

Ressortez de la pièce, descendez les escaliers et prenez la porte sur votre gauche. Montez les marches et prenez l'ascenseur au fond du couloir à droite. Prenez la goupille d'acier dans la caisse sur votre gauche et allez discuter au magasinier de Kieffer et de l'accès à la mine B. Allez ensuite dans la salle du fond. Ramassez la cartouche de test dans la caisse au fond de la salle et utilisez-la avec l'accélérateur de particules. Mettez ensuite l'accélérateur en marche. Allez ensuite vers le bout de la machine et poussez la lentille pour l'éloigner de la fenêtre. Récupérez une deuxième cartouche test et réutilisez-la dans l'accélérateur pour briser la vitre. Sortez par la fenêtre.

Jetez un œil au câble de communication qui se trouve par terre. Retournez voir le magasinier et parlez-lui de ce câble. Celui-ci refusant de vous aider, menacez-le avec votre arme et réparez-le. Vous avez maintenant le câble. Retournez dans la salle de l'accélérateur de particules. Utilisez le câble et la goupille sur la machine et ressortez par la fenêtre. Utilisez le câble pour passer de l'autre côté du ravin. Dirigez-vous vers la porte sur votre gauche et ouvrez-la.

Vous surprenez deux personnes en train de discuter. Allez parler au scientifique. Une fois que vous connaissez son nom, regardez son fichier dans la base de données du terminal informatique près de la porte. Regardez ensuite les informations sur sa fille Alexandra et parlez-en au scientifique. Celui-ci répondra maintenant à toutes vos questions. Dirigez-vous ensuite vers la porte à l'opposée de celle d'où vous êtes entré. Le professeur vous ouvre la porte de la mine. Une fois la porte passée, vous recevez un message de Tolstov. Répondez-y par l'affirmative. Après la diversion, courez vers la porte en face de vous. Prenez le couloir sur votre droite et entrez dans la première salle sur vote gauche. Parlez au technicien et consultez le terminal informatique derrière vous. Prenez ensuite la porte du fond.

Cachez-vous derrière les caisses et une fois que les gardes sont passés, dirigez-vous vers le fond du couloir sur votre droite. Prenez la porte à droite et examinez la cage d'ascenseur. Prenez la porte du fond et regardez la boite de fusibles sur votre droite. Allez ensuite dans la salle suivante. Utilisez la cage d'ascenseur sur votre droite et descendez au sous-sol. Entrez par la première porte sur votre gauche et parlez à Sparski. Celui-ci vous explique qu'il vous faut retirer un fusible pour saboter l'ascenseur. Essayez d'utiliser l'ascenseur de secours. Il vous faut l'activer à partir du terminal. Ressortez d'où vous êtes arrivé, prenez l'ascenseur principal, et retournez dans la salle du terminal informatique en

faisant attention aux gardes.

Une fois dans la salle, utilisez le terminal informatique et consultez les informations sur les ascenseurs et le fusible. Utilisez l'ordinateur pour activer l'ascenseur de secours. Retournez ensuite là où se trouve Sparski et utilisez l'ascenseur de secours. Retournez dans la salle du fusible pour le retirer et reprenez l'ascenseur de secours. Sortez de la salle et utilisez votre radar ainsi que votre discrétion pour éliminer tous les gardes de la mine.
Traversez le pont devant vous et passez les wagons pour arriver à une grosse machine à cellules d'énergie. Examinez la machine et rebroussez chemin. Passez le pont et prenez sur votre droite. Avancez jusqu'à la porte du fond en évitant de vous faire toucher par les lasers rouges et jetez un coup d'œil à la porte. Descendez ensuite l'échelle et examinez Kiefer. Une fois sa mort constatée, accroupissez-vous pour fouiller son corps. Utilisez ensuite le Remora pour en apprendre un peu plus sur la Tri Niphéline. Retournez ensuite à la grosse machine et placez-y la batterie. Mettez la machine en marche et foncez à travers les galeries en direction des wagons tout en évitant les tirs du robot.

QG de sécurité

Avancez sur les passerelles jusqu'à arriver à proximité du robot. Dès que celui-ci entre dans le tunnel, suivez-le discrètement. Une fois de l'autre côté, accroupissez-vous et longez le mur sur votre gauche pour atteindre la borne bleue. Utilisez la mine EM sur la borne et allez discrètement vous cacher derrière les caisses. Attendez que le robot s'approche pour que la mine explose. Restez derrière les caisses, levez-vous, tirez en direction du deuxième robot et baissez-vous. Une fois les deux robots détruits et la mine récupérée, allez actionner l'ouverture de la porte. Vous vous retrouvez dans les couloirs du QG. Entrez dans la salle en face de vous et ressortez-en immédiatement. Passez ensuite par la première porte sur votre droite pour constater la salle de torture et ressortez-en.

Dirigez-vous ensuite vers le couloir du fond et examinez la porte en face de vous à gauche. C'est la cellule d'Alexandra. Parlez-lui de tous les sujets possibles et allez essayer d'ouvrir la porte au fond à droite du couloir. La porte ne s'ouvrant pas, retournez en parler à Alex. Une fois qu'Alex a appuyé sur le bouton d'alarme courez vous cacher dans le couloir d'à côté. Suivez ensuite discrètement le garde qui arrive, avancez derrière lui et frappez-le pour l'assommer. Allez ensuite utiliser la porte qui est maintenant ouverte.

Entrez dans la salle en face et ramassez la clé des égouts. Ressortez et prenez les escaliers derrière les caisses sur votre droite. Entrez dans la salle du fond et parlez à l'agent de sécurité. Utilisez les escaliers sur votre droite. Dès que le signal d'alarme retentit, redescendez et reparlez à l'agent de sécurité pour lui demander où se trouvent les panneaux de contrôles des pistolets de sécurité. Entrez ensuite dans les deux pièces en face d'où vous êtes arrivé et interrogez les officiers qui s'y trouvent. Entrez ensuite dans les toilettes qui se trouvent à gauche de la caféteria. Parlez à l'homme qui s'y trouve. Retournez dans la caféteria et sortez dans la salle d'accueil où se trouve l'agent de sécurité. Prenez la porte en face de vous pour retourner dans le hall où se trouve l'escalier. Entrez dans la salle sur votre gauche et regardez le nom de l'officier de garde sur le tableau.

Entrez dans la pièce à gauche du tableau et utilisez l'ordinateur portable. Piratez le mot de passe de l'ordinateur et regardez les informations sur l'officier de service. Une fois le numéro de son casier obtenu, dirigez-vous dans les douches au fond des toilettes. Ouvrez le casier de l'officier qui se trouve sur la gauche de la porte d'où vous arrivez et prenez le passe. Redescendez au sous-sol et utilisez le passe sur le lecteur de la porte se trouvant sur votre droite. Entrez dans la pièce. Utilisez le Remora sur le panneau de contrôle pour désactiver les armes de sécurité. Une fois les pistolets éteints, vous pouvez monter au premier étage. Une fois en haut, prenez la porte du fond. Ignorez le comptable et entrez dans la pièce sur votre gauche. Regardez l'échelle en haut de vous et utilisez la clé des égouts dessus. Entrez dans la salle suivante, parlez aux deux techniciens et passez par la double porte au fond de la salle.

Regardez à travers la grille au sol et écoutez la conversation. Retournez ensuite à l'échelle, descendez et entrez dans le bureau du comptable. Utilisez la porte en face pour vous retrouver dans le couloir d'où vous êtes arrivé. Entrez dans la pièce tout au fond sur votre gauche. Utilisez la porte sur votre gauche. Vous êtes dans le bureau de Lukian. Utilisez le micro sur le terminal à droite de la porte et ressortez. Entrez dans la salle de gauche et parlez à l'informaticien. Retournez dans le bureau de Lukian et utilisez le mode infra-rouge de votre Remora sur le terminal où le micro a été installé. Utilisez le protocole que vous a donné l'informaticien. Retournez dans le couloir et entrez dans la salle en face de vous. Prenez la porte sur votre gauche et utilisez le terminal informatique. Il vous faut un outil spécial pour récupérer

la cellule de données.

Retournez par la porte d'où vous venez et allez parler au technicien qui se trouve au fond de la salle. Rendez-vous ensuite dans le couloir et descendez les escaliers. Trois gardes vous attendent. Tuez-les vite à l'aide de votre arme et prenez la deuxième porte sur votre gauche. Avancez jusqu'au contre-maître et demandez-lui un outil pour extraire le disque dur. Une fois en possession de l'objet, retournez au terminal du premier étage pour récupérer la cellule de données à l'aide de l'outil.

Train

Placez la mine ventouse sur la porte et mettez-vous à l'abri dans le coin et entrez. Avancez le long de la passerelle et utilisez votre briquet sur le détecteur de feu. Attendez qu'un technicien arrive et parlez-lui. Utilisez l'ascenseur par lequel il est arrivé. Vous pouvez tuer le technicien ou le laisser sur place. Dès que l'ascenseur arrive au premier étage, utilisez votre arme pour neutraliser les deux employés avant qu'ils n'aient le temps de vous tirer dessus. Fouillez-les pour récupérer leurs munitions. Dirigez-vous ensuite vers la porte, ouvrez-la et foncez vers le fond du couloir sur votre droite.

Entrez dans la salle devant vous, utilisez la mine EM sur le chargeur bleu près de la porte, et ressortez rapidement. Attendez que le robot explose et récupérez votre mine. Ressortez dans le couloir et entrez dans la pièce sur votre droite. Utilisez vote Remora sur l'ordinateur qui s'y trouve et désactivez les lasers. Retournez dans la salle où vous avez détruit le robot et prenez la porte en face de vous. Traversez la passerelle et entrez dans la salle en face. Le laser étant désactivé vous pouvez passer la porte sans crainte. Attendez que le robot soit retourné pour courir vous cacher derrière les caisses devant vous. Toujours sans vous faire repérer, allez placer la mine EM dans le chargeur, retournez vous cacher et attendez que le robot arrive. Une fois le robot explosé, récupérez la mine. Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur au fond de la salle et utilisez-le.

Une fois arrivé, avancez doucement derrière le garde et frappez-le. Une fois à terre, récupérez ses munitions. Interrogez le technicien sur les ascenseurs et les prisonniers, puis utilisez le terminal informatique. Reprenez l'ascenseur d'où vous êtes arrivé, traversez la salle et prenez la porte au fond sur votre droite. Prenez ensuite la porte à votre gauche et entrez dans la pièce en face de vous. Utilisez la porte devant vous sur votre gauche et allez tout au fond du couloir. Prenez la porte sur votre gauche. Vous vous retrouvez dans une salle d'entraînement de tir. Avancez derrière le premier garde et tirez sur lui. Faites de même avec le second. Vous trouverez sur un des deux hommes des munitions. Ressortez et placez-vous devant la porte en face de vous. Sortez votre arme et entrez. Tuez le garde en face de vous dès que vous entrez. Prenez ensuite la deuxième porte sur votre gauche et parlez à l'homme qui est allongé de tous les sujets possibles. A la fin de la conversation, il ne vous reste que 15 minutes avant que la bombe explose.

Allez dans la salle sur votre gauche et utilisez le terminal pour regarder les informations sur le prisonnier bléssé. Inspectez le casier 23 et réutilisez le terminal pour ouvrir le casier. Une fois l'ouverture effectuée, fouillez le casier pour récupérer une sonde. Retournez dans le couloir et placez-vous devant la porte en face de vous. Sortez votre arme et tirez sur le garde en face de vous dès que vous entrez. Deux autres gardes attirés par les coups de feu arrivent. Cachez-vous derrière les caisses et tuez-les. Vous trouverez des munitions sur deux des corps. Entrez dans la pièce sur votre gauche. Fouillez les étagères de droite pour trouver un détonateur et ressortez. Utilisez ensuite la porte en face de vous. Utilisez le terminal sur votre droite pour voir les wagons équipés de canons et ressortez dans le couloir. Utilisez la porte du fond et prenez la porte au bout du couloir. Vous êtes dans la salle où vous avez explosé le robot. Passez la porte en face de vous à gauche et avancez tout droit jusqu'à arriver au wagon cargo.

Prenez la porte sur votre droite et sauvegardez votre partie. Utilisez ensuite l'ascenseur au fond de la salle et montez. Vous êtes dans une salle avec de nombreux gardes. Dès que vous arrivez courez vous cacher derrière les caisses sur votre droite. Restez dans cette position et levez-vous de temps en temps pour tirer sur les deux gardes devant vous. Jetez un œil à la caisse 66 et utilisez votre sonde. Le compteur de la bombe est changé à 60 minutes. Allez fouiller les deux corps, vous trouverez sur l'un d'eux des munitions. Dirigez-vous au fond de la salle et utilisez la porte sur votre droite. Accroupissez-vous et avancez prudemment jusqu'au garde et assommez-le. Fouillez-le pour récupérer une trousse de secours et des munitions. Montez ensuite à l'échelle. Avancez un peu jusqu'à constater que le chemin est surveillé par un canon qu'il vous faudra désamorcer.

Redescendez par l'échelle et repassez par la porte sur votre droite. Reprenez l'ascenseur et parlez au technicien. Prenez l'autre ascenseur, traversez la salle et prenez la porte au fond sur votre droite. Allez dans la pièce sur votre gauche et continuez d'avancer jusqu'à arriver dans la salle du robot.
Prenez la porte sur votre droite et entrez dans la pièce au fond du couloir à gauche. Utilisez le terminal pour détruire le canon du wagon 4. Sortez, prenez la porte sur votre gauche et entrez dans la salle qui se trouve au fond sur votre gauche. Prenez ensuite la porte tout au fond du couloir. Prenez la porte en face de vous et avancez tout droit jusqu'à ce que vous puissiez prendre une porte à votre droite. Utilisez l'ascenseur du fond pour vous retrouver dans la salle du technicien. Prenez ensuite l'ascenseur au fond de la pièce. Avancez et prenez la première porte sur votre droite. Montez l'échelle. Avancez et prenez sur votre gauche. Prenez ensuite sur votre droite jusqu'à l'échelle et commencez à descendre. Attendez que le garde se tourne, faites-vous glisser jusqu'en bas et tuez-le à l'aide de votre arme. Fouillez-le pour récupérer ses munitions et dirigez-vous vers la porte.

Tuez le garde dès que vous passez la porte et entrez dans la pièce au fond sur votre droite. Cachez-vous derrière la caisse à côté de la porte et attendez qu'un garde arrive. Tuez-le et prenez la porte en face de vous. Continuez d'avancer jusqu'à arriver à un terminal. Utilisez-le pour constater la présence de nombreux gardes grâce à vote radar. Réutilisez le terminal pour bloquer les portes où se trouvent les gardes. Entrez ensuite dans la salle à gauche du terminal et utilisez l'échelle pour monter sur le toit. Avancez le long de la passerelle jusqu'à la prochaine échelle et descendez. Avancez jusqu'à la prochaine porte. Vous vous retrouvez dans une salle avec un robot qu'il vous faudra éviter. Longez le mur sur votre droite et prenez la porte. Attendez que le garde se retourne, suivez-le discrètement et entrez dans la salle sur votre gauche. Utilisez l'ascenseur, cachez-vous derrière le camion et attendez que le garde revienne. Avancez discrètement vers lui quand il est assez proche et assommez-le. Fouillez-le pour récupérer ses munitions et montez à l'échelle un peu plus loin. Quand le garde est retourné, tirez sur lui. Allez ensuite récupérer ses munitions et continuez d'avancer jusqu'à trouver une échelle qui vous conduira aux douches.

Placez-vous devant la porte du fond et utilisez votre Remora pour vérifier que le robot de l'autre côté n'est pas à proximité. Quand le champs est libre, passez la porte et utilisez une mine EM sur le chargeur. Entrez ensuite dans la pièce à gauche du chargeur et attendez que le robot se fasse exploser. Retournez dans le couloir où vous avez attendu que le robot soit détruit. Utilisez ensuite votre Remora sur la première porte sur votre gauche pour la déverrouiller. Retournez dans la salle où se trouve le chargeur, cachez-vous et attendez que passe un deuxième robot. Une fois détruit, récupérez votre mine et prenez la porte que vous avez ouverte avec votre Remora. Avancez tout droit et entrez dans la porte au fond sur votre droite. Tuez le garde dès que vous entrez et parlez au technicien en pointant votre arme sur lui jusqu'à ce qu'il vous parle des missiles. Sortez et entrez dans la salle en face.

Utilisez le terminal qui se trouve au fond de la pièce et activez l'ouverture des conduits des missiles. Retournez dans la salle où vous avez interrogé le technicien et utilisez l'ascenseur. Dirigez-vous vers le terminal du fond et utilisez-le. Ouvrez la trappe et essayez de déployer la plate-forme de maintenance. Reprenez l'ascenseur et interrogez le technicien en pointant votre arme sur lui. Ressortez, prenez à votre gauche et continuez tout droit jusqu'à arriver dans un couloir perpendiculaire au vôtre. Prenez ensuite la porte sur votre droite jusqu'à la salle des robots. Prenez la porte en face de vous. Montez l'échelle pour passer sur le toit.

Avancez jusqu'à la prochaine échelle et descendez. Prenez la porte devant vous et continuez tout droit jusqu'à arriver dans une salle avec des caisses. Prenez la porte en face de vous à gauche. Allez ensuite dans la salle du fond et montez à l'échelle. Avancez jusqu'à la prochaine échelle et descendez. Vous vous retrouvez dans la salle où se trouve la bombe. Prenez sur votre gauche et utilisez l'ascenseur. Utilisez l'ascenseur en face de vous et prenez la prochaine porte sur votre droite. Entrez par la porte sur votre gauche et allez tout droit jusqu'à une salle où se trouve un chargeur pour robot. Entrez dans la pièce en face de vous. Ouvrez ensuite la porte devant vous, entrez dans la salle des commandes et utilisez le terminal qui s'y trouve pour pirater l'accès d'autorisation de stockage des missiles. Rebroussez chemin et foncez en direction du terminal que vous avez utilisé pour ouvrir la trappe. Utilisez le terminal pour déployer la plate-forme de maintenance. Montez sur le toit, avancez tout droit et utilisez l'échelle du fond.
Entrez par la grande porte. Avancez discrètement derrière le garde et assommez-le.

Prenez la porte suivante et débarrassez-vous du garde qui se tient là. Essayez de passer la porte sur votre droite. Entrez dans la salle du fond à gauche, attirez le robot en lui tirant dessus et ressortez avant qu'il ne vous touche. Rejoignez vite le toit par l'échelle avec laquelle vous êtes descendu et redescendez par l'autre côté. Une fois en bas, prenez la porte sur votre gauche et placez la mine EM dans le chargeur. Retournez vous cacher et attendez que le

robot explose. Récupérez votre mine et utilisez le contrôle d'ouverture de porte à côté du chargeur. Retournez à la porte qui était fermée et ouvrez-la. Avancez tout droit et prenez la dernière porte sur votre gauche. Tuez le garde et passez dans la pièce suivante. Prenez sur votre droite et avancez au bout du couloir, tuez le garde et entrez dans la dernière pièce sur votre droite.

Vous trouvez l'agent Chi en bien mauvaise posture. Dès que Chi parvient à se défaire de son agresseur, tuez le. Parlez à Chi, une fois qu'elle a pris l'arme, interrogez-la sur Alex. Fouillez le cadavre du garde pour ramasser les munitions. Ressortez ensuite de la pièce et allez au bout du couloir à droite. Prenez la dernière porte sur votre droite. Tuez le garde qui arrive et entrez dans la dernière salle au bout du couloir sur votre gauche. Tuez le garde qui s'y trouve et ouvrez le coffre-fort sur votre gauche. Récupérez les deux passes et ressortez. Prenez la porte au fond du couloir et entrez dans la pièce en face de vous. Entrez ensuite dans la pièce suivante et donnez un des passes à Chi. Utilisez ensuite votre passe sur la porte correspondante au numéro inscrit sur la clé. Retournez dans le couloir qui conduisait à la chambre où était retenue Chi et entrez dans la cellule numéro 4. Aidez-vous des repères inscrits au sol devant chaque cellule. Une fois à l'intérieur jetez un œil à l'échelle qui s'y trouve. Vous constatez que la trappe d'accès est fermée. Retournez dans la cellule de Chi et utilisez le terminal à droite de la porte pour ouvrir la trappe de la cellule 4. Retournez dans la cellule 4 et montez à l'échelle. Une fois fait, continuez tout droit jusqu'à une prochaine échelle et descendez. Prenez la porte en face de vous et tuez les trois gardes. Descendez ensuite les escaliers et parlez au conducteur.

Attaque du chargement

Contournez le camion par le côté gauche et refermez le capot avant pour attirer un des gardes. Faites le tour du camion par derrière, approchez-vous discrètement du garde qui est resté et assommez-le. Tuez le second garde, fouillez les deux cadavres pour récupérer des munitions et approchez-vous de la porte. Utilisez votre Remora pour pirater l'ouverture de la porte. Une fois à l'intérieur, entrez dans la salle sur votre gauche. Parlez au technicien et utilisez le terminal tout à droite de la pièce. Regardez les informations disponibles et en particulier celles sur le plan des niveaux de la prison.
Ressortez par où vous êtes entré et utilisez l'ascenseur pour vous rendre au sous-sol. Avancez tout droit jusqu'à arriver à une grande porte sur votre droite. Regardez-la et utilisez votre Remora dessus.

Retournez ensuite au terminal du premier étage pour l'ouvrir. Regardez aussi les informations sur le projet Vodayoni. Redescendez au sous-sol et passez par la porte que vous avez ouverte en faisant attention de ne pas vous faire repérer par un des gardes. Fouillez le cadavre du technicien devant vous et récupérez son passe. Ressortez et reprenez l'ascenseur. Entrez dans la salle sur votre gauche, puis prenez celle à votre droite. Approchez-vous du garde près de la porte et montrez-lui le passe. Une fois la porte passée, prenez le câble qui se trouve au fond de la pièce. Retournez utiliser l'ascenseur, et prenez la première entrée sur votre gauche. Passez par la première porte sur votre gauche et allez regarder la trappe d'accès rouge sur votre droite.

Montrez votre passe au technicien et ouvrez la trappe. Entrez dans la cage d'ascenseur et utilisez le câble sur le crochet sur votre droite. Vous voilà à l'étage inférieur. Utilisez le Remora sur le boîtier électrique à droite de la porte pour aggraver le court-circuit grâce au programme Beelzebub. Sauvegardez votre partie. Passez la porte et tuez rapidement les trois mini-robots. Fouillez tous les corps pour trouver des munitions. Prenez la porte en face à gauche et avancez tout droit en éliminant tous les mini-robots jusqu'à l'armurerie principale. Prenez la porte en face de vous en détruisant les robots et prenez sur votre gauche. Prenez la dernière porte sur votre droite. Vous trouverez un portable dans la salle. Utilisez-le et redémarrez-le. Consultez les deux messages de l'ordinateur. Ressortez de la pièce.

Vous êtes maintenant poursuivi par un robot. Vos balles ne peuvent rien contre lui, il vous faut l'éviter. Foncez vers la salle où vous êtes entré par la cage d'ascenseur avant que le robot ne vous rattrape et prenez l'avant-dernière salle sur votre gauche. Ouvrez le coffre et récupérez le fusible. Ressortez ensuite de la pièce et prenez la première porte sur votre droite. Prenez ensuite la porte dans le même mur sur votre gauche. Vous vous trouvez dans une pièce avec un bras de robot mécanique. Utilisez le terminal qui se trouve au fond de la salle et utilisez toutes les fonctions disponibles. Ressortez de cette salle et prenez la première sur votre droite pour retourner dans le couloir principal. Prenez la dernière porte au fond à gauche. Si vous croisez le robot, faites demi-tour et semez-le. Avancez tout au bout du couloir et prenez l'avant-dernière porte sur votre droite. Tuez le mini-robot et montez les escaliers. Placez le fusible dans la

boite à gauche des armoires électriques.

Utilisez votre Remora pour envoyer l'électricité vers les cellules. Retrouvez ensuite le robot qui est à votre poursuite et attirez-le dans la salle où se trouve le bras mécanique. Placez-vous devant le levier et actionnez-le quand le robot est à proximité du bras. Une fois le robot détruit, allez fouiller ce qu'il reste de lui. Vous récupérez une clé à puce. Retournez dans le couloir principal et allez utiliser la clé à puce sur la porte au fond à droite. Entrez dans la porte. Descendez par l'ascenseur et tuez-le garde avant qu'il ne vous voit. Fouillez-le pour récupérer une trousse de secours. Utilisez ensuite le terminal de droite. Regardez tous les fichiers puis utilisez le terminal de gauche. Appuyez sur le bouton 8 et parlez à Oliakov. Appuyez ensuite sur le bouton rouge de la cage pour le faire sortir et allez regarder la porte principale. Vous devez passer par le balcon. Utilisez le terminal de gauche et faites monter la plate-forme numéro 11. Faites-la ensuite redescendre et retournez parler à Oliakov plusieurs fois jusqu'à ce qu'il vous propose de faire un jeu. Acceptez et il vous dira un secret. Reparlez-lui et proposez-lui de jouer à un autre jeu. Emmenez-le sur la plate-forme 11 et dites-lui de ne pas bouger. Allez utiliser le terminal de gauche pour élever la plate-forme.
Faites-la ensuite redescendre et placez-vous à votre tour sur la plate-forme. Une fois en haut, regardez le balcon et sautez.

Passez dans la salle suivante et descendez les escaliers. Prenez ensuite la porte derrière les escaliers sur votre droite. Appuyez sur le bouton rouge sur votre gauche. Nagarov apparaît avec Alex. Parlez-lui de tous les sujets possibles et sortez pour le suivre. Il a disparu! Essayez d'ouvrir la porte en face de vous et retournez dans la salle des mutants. Parlez au technicien qui vous ouvre la porte fermée. Suivez-le et entrez dans la nouvelle salle. Regardez le côté droit de l'armoire métallique. Ouvrez l'armoire. Regardez le fusil d'assaut qui s'y trouve et utilisez-le. Avant d'emprunter le passage secret qui s'est ouvert, allez utiliser le terminal à gauche de l'armoire. N'ayant pas le mot de passe nécessaire, prenez le passage secret. Utilisez l'échelle sur votre gauche.

Attendez que le garde au-dessus de vous se retourne, montez, et tuez-le. Une fois que l'hélicoptère de Nagarov a décollé, envoyez un message à Chi. Elle vous répond que l'hélicoptère est impossible à localiser. Allez parler au technicien qui se trouve un peu plus loin et demandez-lui le mot de passe du terminal du bas. Une fois récupéré, retournez au terminal et utilisez le mot de passe. Le premier essai échoue. Essayez une seconde fois et désactivez le radar. Utilisez ensuite votre Remora; Chi vous informe qu'elle a réussi à localiser l'hélicoptère de Nagarov et qu'elle vous attend. Retrouvez Chi sur le toit.

Sabotage de la raffinerie

Essayez d'ouvrir la grille qui se trouve derrière vous. Elle est fermée. Demandez à Gregor. Devant le manque apparent de solutions, longez les rails en direction du fond de la mine jusqu'à arriver à un garde qui parle à un technicien. Dirigez-vous discrètement derrière les deux hommes et assommez le garde. Examinez le levier contre la paroi et essayez de l'utiliser. Le levier ne reste pas en position. Parlez-en au technicien qui vous aidera. Courez ensuite vers la grille qui était fermée et attendez que le technicien l'ouvre. Entrez ensuite dans la salle. Passez les lasers rouges sans vous faire toucher et en restant le plus éloigné du canon fixé au mur. Approchez-vous discrètement derrière le garde et assommez-le. Récupérez ses munitions et prenez sur votre gauche après le pont.

Avancez tout droit jusqu'à arriver à un technicien. Gregor le tue. Continuez d'avancer. Vous arrivez à une grosse machine en marche. Menacez l'ouvrier devant la machine et parlez-lui. Il vous indique le chemin. Continuez votre progression jusqu'à arriver à un pont gardé par un mini-revolver. Parlez-en à Gregor qui vous proposera d'attirer l'attention de l'arme. Dès qu'il vous le dit, traversez le pont en courant et allez vous cacher derrière les pierres devant vous. Trois gardes arrivent. Tuez-les en vous servant des pierres comme protection. Vous trouverez des munitions sur un des cadavres. Vous vous retrouvez maintenant seul. Continuez votre progression et cachez-vous derrière le wagon devant vous. Attendez que le garde ne vous voit pas et tuez-le. Avancez vers la porte et utilisez le terminal à proximité pour l'ouvrir. Entrez dans la salle et parlez aux deux techniciens. Donnez ensuite un coup de poing dans le terminal qui se trouve devant vous. Utilisez-le pour actionner la troisième grue. Prenez ensuite l'ascenseur. Dirigez-vous vers l'échelle un peu plus loin et montez-y. Regardez la fenêtre sur votre gauche. La vitre est brisée.

Entrez par la fenêtre et parlez au professeur Tolstov. Après la conversation, un garde arrive. Tuez-le rapidement et ressortez immédiatement par la fenêtre. Descendez par l'échelle opposée de celle par laquelle vous êtes monté et

entrez dans le laboratoire par la porte en haut des escaliers sur votre droite. Allez vite placer une mine EM dans le chargeur et ressortez. Une fois le robot détruit, récupérez votre mine et allez parler à Tolstov. Une fois son passe récupéré, descendez les escaliers, sortez, et prenez la porte en face de vous. Tuez le garde sans vous faire toucher et allez regarder à travers la vitre de la grande porte en face de vous. Utilisez l'échelle à proximité de la porte et rendez-vous à l'ascenseur au bout de la passerelle. Utilisez le passe de Tolstov sur l'ascenseur et montez. Sauvegardez votre partie.

Avancez sur le tapis roulant, placez vous au centre et attrapez la barre au dessus de vous pour passer de l'autre côté de la broyeuse. Avancez tout droit et tuez les deux gardes qui se trouvent sur votre gauche. Mettez-vous sur le tapis roulant et allez sur la petite plate-forme sur votre droite avant de rentrer dans le feu. Montez l'échelle, passez la passerelle et redescendez. Placez-vous ensuite sur le tapis roulant, sortez votre arme, tuez le garde sur votre droite montez sur la plate-forme où il se trouve. Actionnez le levier, retournez-vous, et prenez l'ascenseur tout droit en face de vous. Tuez les deux gardes restants et placez la bombe sur le pupitre de contrôle de Baby Blue. Il vous reste dix minutes avant l'explosion. Sortez par la porte à gauche de la machine et aidez Gregor à vous débarrasser des gardes. Longez le bâtiment et prenez la dernière porte sur votre gauche. Gregor vous aidera à l'ouvrir. Une fois à l'intérieur, descendez les escaliers sur votre gauche et entrez par la porte. Montez les marches et prenez la porte de droite. Tuez les deux gardes et prenez l'ascenseur. Tuez les trois gardes et prenez l'ascenseur du fond. Vous êtes dans les douches. Tuez le garde et prenez la porte du fond. Tuez le garde et entrez dans la pièce sur votre droite. Tuez le garde et sortez par la grosse porte. Tuez les deux gardes et avancez vers la sortie.

Base principale

Montez à l'échelle et avancez vers le bunker. Cachez-vous derrière les caisses. Contournez ensuite les rochers par la gauche et avancez discrètement jusqu'au pneu posé sur le grillage. Déplacez le pneu et entrez par le trou. Avancez lentement en vous cachant derrière les caisses en évitant d'être vu par les gardes et le robot. Allez jusqu'au garage devant vous et montez à l'échelle. Une fois sur le toit, attendez qu'un des gardes entre dans le battement. Regardez par une des fenêtres du toit et allez utiliser l'antenne de télévision qui se trouve derrière vous. Au bout d'un moment, le garde viendra voir ce qu'il se passe. Tuez-le et récupérez son passe. Redescendez du toit et utilisez le passe pour entrer dans le battement.

Utilisez l'interrupteur à gauche du meuble de la télévision et cachez-vous derrière le camion. Attendez que le garde arrive et tuez-le. Ressortez et dirigez-vous vers le bâtiment devant vous. Utilisez le passe pour entrer et parlez au technicien. Utilisez ensuite votre mine EM dans le chargeur près de la porte et allez utiliser l'ordinateur sur la table. Faites revenir un des robots. Une fois qu'il est détruit rappelez le second. Une fois le deuxième robot explosé, ressortez. Dirigez-vous vers le grillage d'où vous êtes arrivé et approchez-vous du bunker sur votre droite. Jetez un œil à la valve d'ouverture de gaz et actionnez-la. Utilisez ensuite votre briquet sur l'arrivée du produit. Retournez ensuite vers le bâtiment d'entretien des robots et avancez jusqu'aux barrières derrière le bâtiment. Utilisez votre passe sur la grille pour passer et montez les escaliers.

Entrez par la porte sur votre gauche. Montez à l'échelle sur votre droite. Attendez que le garde de gauche ait le dos tourné pour vous diriger discrètement vers celui de droite. Assommez-le et tirez sur le garde qui reste. Vous trouverez sur les deux corps des munitions. Regardez ensuite le lanceur de missile. Cherchez une cible et lancez le missile. Retournez ensuite au grillage d'où vous êtes arrivé en contournant les gardes et passez par le trou. Dirigez-vous ensuite vers le bunker derrière les rochers. Tuez les deux gardes, entrez dans le bunker et utilisez la console qui s'y trouve. Retournez ensuite au début du niveau où vous aviez laissé Chi. Utilisez le code que vous avez téléchargé sur la console d'ouverture de la porte du monorail. Avancez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une salle avec quatre gardes. Laissez Chi les attirer et tuez-les quand ils arrivent par la droite. Vous trouverez sur un des corps une trousse de secours. Une fois l'alarme déclenchée, un garde et trois mini-robots arrivent. Tuez-les et montez à l'échelle sur votre gauche. Avancez le long du toit du train en tirant sur les deux gardes qui y sont cachés et utilisez l'échelle devant vous. Avancez vers la porte sur votre gauche et tirez rapidement sur le garde qui en sort. Entrez ensuite dans la salle.

Allez dans la salle en face de vous où deux autres gardes vous attendent. Une fois tués continuez d'avancer droit devant vous en tuant tous vos ennemis jusqu'à arriver dans une salle avec une console. Examinez-la et attendez que Chi prenne l'opération en charge. Vous vous retrouvez seul. Dès que vous avez descendu l'ascenseur, tirez sur les

deux gardes. Utilisez ensuite le monte charge sur votre gauche. Placez une mine EM dans le chargeur bleu et allez utiliser le terminal informatique sur votre droite. Activez l'ouverture des portes et attendez l'arrivée du robot. Une fois détruit, récupérez la mine et retournez utiliser le terminal. Mettez le funiculaire en marche et courez vers la porte d'où est arrivé le robot. Prenez rapidement la porte en face de vous et longez la passerelle sur votre gauche en direction du funiculaire.

Entrée de la base

Accroupissez-vous derrière les caisses devant vous et attendez que le garde revienne dans votre direction. Approchez discrètement derrière lui et assommez-le. Allez ensuite utiliser la console informatique. Faites tourner la plaque tournante trois fois dans la même direction pour que le sens soit inversé. Avancez sur le tapis roulant devant vous et laissez-vous mener jusque dans la salle suivante. Avancez discrètement vers la valve rouge devant vous et activez-la. . Avancez vers l'échelle sur votre droite sans être vu et montez. Une fois en haut, avancez lentement derrière le garde et assommez-le. Fouillez-le pour récupérer ses munitions. Utilisez ensuite la console devant vous. Faites pivoter la plaque tournante dans le sens inverse des aiguilles d'une montre deux fois.

Retournez-vous de la console et prenez sur votre gauche. Laissez-vous porter par le tapis roulant pour accéder de l'autre côté. Une fois arrivé, approchez-vous discrètement derrière le garde, assommez-le et récupérez ses munitions. Utilisez ensuite la console pour faire tourner la plaque tournante dans le sens des aiguilles d'une montre. Récupérez la cellule d'énergie rouge fixée sur le mur et prenez la passerelle derrière vous. Placez-vous ensuite sur le tapis et laissez-vous transporter de l'autre côté. Dirigez-vous discrètement vers le chargeur du fond, et placez-y une mine dès que le robot ne vous voit pas. Retournez vous cacher derrière les caisses et attendez que le robot passe devant la mine. Une fois le robot détruit, allez récupérer votre mine. Placez ensuite la capsule d'énergie dans le boîtier électrique à gauche de l'ascenseur. Utilisez l'ascenseur. Prenez la porte en face de vous et longez la passerelle sur votre droite. Entrez dans la salle suivante. Regardez la valve devant vous et actionnez-la. Attendez que le technicien arrive, pointez votre arme sur lui et dites-lui de ne pas réparer la fuite. Attendez qu'un garde arrive, tuez-le et utilisez l'ascenseur par lequel il est arrivé. Une fois en bas, tuez le deuxième garde et courez vers la porte devant vous.

Montez les escaliers devant vous et passez la porte. Prenez ensuite la dernière porte sur votre droite. Tuez le garde et placez une mine EM dans le chargeur. Prenez la porte sur votre gauche, allez au bout de la passerelle devant vous, entrez dans la salle et tuez le garde. Le bruit attire le robot. Attirez ensuite le robot dans la salle où vous avez placé la mine EM et récupérez la mine une fois que le robot est détruit. Retournez dans la salle d'où vient le robot et prenez la porte du fond. Descendez les escaliers et entrez par la porte. Tuez le garde devant vous et prenez l'ascenseur. Attendez que le robot s'en aille et entrez dans la salle sur votre droite et interrogez le technicien. Utilisez votre scanner pour éviter d'être surpris par les robots. Ressortez de la salle et cachez-vous derrière les caisses. Dès que le robot va dans la direction opposée, dirigez-vous discrètement vers la porte en face de vous.

Prenez la première porte sur votre droite, avancez dans la pièce suivante, et descendez les escaliers. Regardez par les barreaux de la salle sur vote droite pour parler à Alex. Remontez les escaliers et passez la porte. Utilisez votre scanner pour vérifier qu'aucun robot se trouve dans la salle suivante et entrez-y. Dès que la voie est libre, allez vous cacher derrière les caisses sur votret droite et entrez discrètement par la porte sur votre droite. Passez ensuite dans la salle suivante et tuez le garde. Utilisez ensuite la console informatique. Ouvrez la porte numéro 11. Attendez que le robot entre dans la salle tout à gauche du plan et fermez la porte numéro 12. Attendez que le robot à droite du plan passe dans la salle de droite et fermez la porte numéro 4. Quittez le terminal et passez la porte par laquelle vous n'êtes pas entré. Tuez les deux gardes et passez par la porte à gauche de celle par où vous êtes arrivé. Utilisez l'ascenseur jaune et descendez au niveau du quai. Sortez pour constater que l'endroit est bien trop gardé.

Reprenez l'ascenseur et rendez-vous au niveau du réacteur. Longez le couloir et regardez la première salle sur votre gauche. Elle est fermée, entrez dans la salle du fond. Descendez les escaliers sur votre droite et tuez le garde devant le terminal. Utilisez l'ordinateur, regardez les informations concernant les pompes. Remontez ensuite les escaliers et prenez l'ascenseur en face de vous. Descendez parler au technicien. S'il ne vous répond pas de suite, pointez votre arme sur lui et interrogez-le de nouveau. Reprenez l'ascenseur, ressortez de la salle et reprenez l'ascenseur principal. Arrêtez-vous à l'étage de l'arrimage du funiculaire.
Avancez lentement vers le chargeur sur votre gauche et placez-y une mine EM. Tirez ensuite sur le robot pour qu'il se

retourne.

Une fois le robot détruit, récupérez la mine, avancez dans la salle et regardez la valve rouge sur votre gauche. Utilisez-la et reprenez l'ascenseur principal. Rendez-vous à l'étage du réacteur. Allez dans la salle du fond utiliser le terminal et piratez le code d'entrée de la pompe primaire. Ressortez et entrez dans la salle que vous venez d'ouvrir avec le terminal. Regardez la valve sur votre droite dès que vous entrez et actionnez-la. Tuez le garde qui arrive et ressortez. Vous ne pouvez plus utiliser l'ascenseur principal. Entrez dans la salle sur votre gauche en faisant attention au robot qui garde l'ascenseur principal. Utilisez l'ascenseur sur vote gauche et descendez les escaliers devant vous. Menacez le technicien de votre arme et interrogez-le. Remontez les escaliers, prenez sur votre droite, continuez d'avancer et descendez les escaliers sur votre droite. Parlez au technicien, remontez les escaliers et utilisez l'ascenseur en face de vous. Utilisez enfin l'ascenseur sur votre gauche pour descendre sur le quai. Tuez le garde devant vous et continuez d'avancer jusqu'à arriver devant un sous-marin. Regardez le pont devant vous. Retournez ensuite à l'endroit où se trouvait le garde que vous venez de tuer et montez les escaliers.

Évasion

Sortez de la salle de torture. Prenez la porte en face de vous. Passez ensuite la dernière porte que vous trouvez et prenez l'ascenseur principal. Rendez-vous aux quais pour constater que le sous-marin est déjà parti. Il vous faudra utiliser l'hélicoptère. Montez les escaliers derrière vous et utilisez le super ordinateur pour monter le pont. L'opération échoue. Ressortez et utilisez l'ascenseur principal sur votre droite. Rendez-vous à l'étage de l'arrimage des funiculaires. Avancez dans la salle et utilisez l'échelle devant vous pour monter à la plate-forme. Utilisez la console pour faire bouger la plaque tournante dans le sens des aiguilles d'une montre. Empruntez le tapis roulant pour passer de l'autre côté.

Utilisez la console devant vous pour faire tourner la plaque dans le sens des aiguilles d'une montre, passez la passerelle et passez de l'autre côté du tapis. Une fois de l'autre côté, allez récupérer la capsule d'énergie rouge près de l'ascenseur et revenez sur vos pas jusqu'à la salle du super ordinateur près des quais. Au fond de la salle, près des armoires se trouve une boite électrique dans laquelle vous devez placer la capsule. Vous pouvez maintenant utiliser l'ordinateur pour monter le pont. Ressortez et traversez le pont jusqu'à arriver à l'hélicoptère. Avancez prudemment et tuez les trois gardes. Récupérez leurs munitions et examinez le panneau de contrôle de l'hélicoptère. Retournez à l'ascenseur principal et montez au niveau de la production. Une fois arrivé, avancez dans la salle suivante.

Prenez la première porte sur votre droite, puis à droite encore une fois pour arriver dans la salle de production. Inspectez la table de travail sur votre droite et récupérez le conducteur métallique et la mini ventouse. Ressortez de la pièce et retournez à l'ascenseur principal. Rendez-vous au niveau de la sécurité. Prenez la porte sur votre gauche. Prenez ensuite la troisième porte sur votre gauche. Passez dans la pièce suivante et descendez parler à Alex. Placez la mine ventouse sur la porte de la cellule et écartez-vous. Une fois la porte détruite allez parler à Alex. Retournez rapidement à l'ascenseur principal et redescendez au quai. Dirigez-vous vers l'hélicoptère et utilisez le conducteur métallique sur le panneau de contrôle.

Sous-marin

Dès le début du niveau, deux gardes vous tirent dessus. Éliminez-les et récupérez leurs munitions. Descendez l'échelle et tuez les gardes qui arrivent. Prenez la porte à droite de l'échelle et tuez le garde. Continuez votre progression jusqu'à ce qu'un garde sorte brusquement d'une porte devant vous. Tuez-le et examinez la porte. Pendant que Chi essaie de l'ouvrir prenez l'ascenseur sur votre droite. Utilisez le terminal pour déverrouiller les ascenseurs et descendez l'échelle qui se trouve dans la pièce suivante. Tuez les deux gardes devant vous. Fouillez les corps et utilisez l'échelle au bout du couloir. Examinez le coffre-fort en bas à gauche de la salle et utilisez l'ascenseur à droite du coffre. Prenez ensuite la première porte sur vote droite et parlez au technicien. Continuez tout droit jusqu'à ce qu'un garde vous bloque la route. Tuez-le et récupérez ses munitions.

Allez tout droit jusqu'au bout du couloir et prenez la dernière porte sur votre droite. Essayez d'ouvrir le coffre-fort . Le code n'étant pas le bon, retournez voir Chi. Utilisez votre Remora et consultez le message que Chi vous a laissé. Courez vers l'endroit où vous avez laissé Chi. Elle se fait enlever par Lukian. Entrez par la porte que Chi a ouverte et

parlez au capitaine. Une fois en possession du code du coffre-fort du capitaine, faites demi-tour pour l'ouvrir. Vous êtes maintenant en possession de la première clé. Sortez de la salle et avancez le long du couloir jusqu'à rencontre Lukian. Dès qu'il finit de vous parler, donnez lui un coup de poing pour qu'il tombe dans la turbine. Continuez votre progression, passez tous les techniciens jusqu'à la salle de l'ascenseur. Introduisez la première clé dans la console informatique qui se trouve dans cette pièce et piratez le code de sécurité. Nagarov arrive.

Après lui avoir parlé, il se fait piéger par une échelle qui lui tombe dessus. Profitez-en pour le fouiller. Vous récupérez une petite clé. Utilisez l'ascenseur derrière lui. Ouvrez le coffre-fort à gauche de l'ascenseur et récupérez la clé de lancement. Reprenez l'ascenseur et dépêchez-vous d'introduire la deuxième clé dans la console pour annuler le lancement. Reprenez ensuite l'ascenseur et utilisez l'échelle. Foncez au bout du couloir et parlez à Chi. Utilisez la petite clé récupérée sur Nagarov pour libérer Chi et faites demi-tour vers la salle de lancement du missile. Une fois dans la salle de lancement, utilisez l'échelle pour remonter à la surface du sous-marin et avancez vers l'hélicoptère. Bravo ! Vous avez terminé le jeu !

Dead Man's Hand

© Atari / Human Head Software 2004

CHEAT CODES

Pendant le jeu appuez sur Echap pour afficher le menu, puis sur ² pour afficher la console. Enfin, entrez l'un des codes suivants (attention, vous ne voyez pas ce que vous tapez) :

`allammo`	Munitions au maximum
`allweapons`	Toutes les armes
`amphibious`	Rester sous l'eau sans subir de dommages
`changesize *`	Retaurer la taille par défaut du joueur
`changesize x`	Taille du joueur (x = un chiffre)
`fly`	Mode vol
`ghost`	Pas de clipping
`god`	God mode
`invisible <true ou false>`	Invisibilité
`killpawns`	Tuer tous les ennemis
`loaded`	Toutes les armes avec le plein de munitions
`setgravity x`	Gravité (x = un chiffre)
`setjumpz x`	Hauteur des sauts (x = un chiffre)
`setspeed x`	Vitesse du joueur (x = un chiffre)
`slomo n`	Ralenti
`teleport`	Se téléporter
`viewself`	Vu arrière
`walk`	Retirer le mode vol

Dead Reefs

© Atari / The Adventure Company 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Ce jeu d'aventure à la troisième personne vous propose d'enquêter sur la mort de Patrick Wyndham, dont le corps a été retrouvé au pied d'une falaise. Si la trame scénaristique s'avérera être d'assez bonne qualité, on ne pourra pas en dire autant à propos de la jouabilité quasi chaotique de ce soft. Il se pourrait également que vous vous retrouviez bloqué à plusieurs reprises par de vilains bugs entachant votre progression, et c'est pourquoi, même si cela n'est pas indiqué dans cette solution qu'aux moments « risqués » de l'aventure, il est recommandé de sauvegarder fréquemment. Il est également conseillé de ne pas modifier les commandes par défaut du clavier si vous souhaitez éviter des bugs supplémentaires.

Ainsi, les déplacements s'effectuent à l'aide des touches Q, S, D et Z. Vos documents sont observables sur une pression de la touche A, puis vous consulterez votre journal de bord en utilisant la touche N. Pour alterner entre la marche et la course, utilisez la touche « shift » et pour observer de plus près, ce sera grâce à la touche X. Les touches directionnelles quant à elles vous servent, quand l'icône apparaît dans les cases au bas à droite de l'écran, à observer (flèche gauche), parler/associer des objets (flèche du haut), agir/utiliser (flèche droite) et faire apparaître votre inventaire (flèche du bas). Vous ferez défiler les objets de l'inventaire en utilisant les touches de déplacement, soit Q et D. Z vous servira à sélectionner un objet que vous souhaitez associer, puis vous validerez à l'aide de la flèche du haut (la case habituellement utilisée pour la parole prendra alors la forme de doubles flèches). Sachez enfin que vous ne pourrez agir sur le décor ou bien utiliser un de vos objets seulement lorsque vous verrez apparaître l'icône de la main à cet endroit.

Arrivée sur les lieux

Lorsque vous prenez le contrôle de votre personnage, montez les quelques marches pour parler au prévôt, Hooke. Suite à la discussion, faites un tour des environs pour vous rendre finalement à l'auberge, après avoir observé le symbole sur la porte d'entrée. Une fois à l'intérieur, allez rejoindre Hooke qui vous attend dans la pièce de droite. Après avoir écouté ce qu'il avait à vous dire et lui avoir posé quelques questions, allez maintenant parler au patron de l'auberge, Klenton. Sortez ensuite du bâtiment pour passer à sa droite et bientôt descendre une série de marches où se tiennent deux personnes qui ne souhaitent pas vous parler. Franchissez alors le petit pont de pierre pour rejoindre la propriété des Wyndham.

Frappez deux fois à la porte pour qu'on vous ouvre. Une fois dans le hall, remarquez le passage scellé à gauche, puis montez les escaliers pour observer chacun des deux portraits au centre du couloir. C'est alors que l'intendant vient vous interpeller pour vous dire que votre chambre est prête.

Le passage secret de l'armoire

Épuisez tous les sujets de conversation avec Belmont, puis jetez un oeil au bureau pour déclencher une petite cinématique. Approchez-vous ensuite de l'armoire pour l'ouvrir et utilisez votre canne sur le fond de celle-ci. Vous faites alors apparaître quatre symboles modifiables à l'aide de la touche espace. Pour trouver le bon symbole au bon emplacement, sortez dans le couloir et observez le blason de la famille accroché au bout de celui-ci. Reproduisez ensuite la bonne combinaison au niveau de l'armoire pour révéler un passage secret.

Montez les escaliers et empruntez la première porte à droite. Lisez alors le message sur le bureau et ouvrez le tiroir pour récupérer une clé. Sortez de la pièce pour ouvrir la porte au bout du couloir à l'aide de cette clé, puis suite à la

petite séquence, examinez dans cette nouvelle salle le fauteuil sur lequel était assise Clarissa, la boîte à musique, puis la cheminée par laquelle s'est volatilisé le spectre. Pour ouvrir un passage à cet endroit, il vous faut jouer certaines notes sur le piano. La séquence à reproduire sera en fait la même que les quatre notes jouées par la boîte à musique. Occupez-vous donc seulement des trois dernières notes du clavier (soit 1, 2 et 3) pour appuyer sur les touches dans cet ordre : 2, 3, 2, 1. Le passage derrière la cheminée s'ouvre avant de le franchir emparez-vous de la lampe juste à droite de celle-ci et utilisez-la.

Descendez les escaliers et progressez dans cette grotte pour bientôt prendre le tunnel de droite par rapport au personnage. Empruntez ensuite le tunnel à sa gauche au prochain croisement, puis suite à la séquence, emparez-vous de la clé sur le piédestal. Revenez alors au tout premier croisement pour prendre l'autre passage qui vous était proposé, puis après avoir traversé le pont, vous arriverez bientôt face à une grille à ouvrir avec la clé. Appuyez ensuite sur la touche d'action pour sortir du puits.

Le cimetière

Avancez jusqu'au cimetière pour déclencher une petite séquence, puis passez la petite arche pour en déclencher une autre dans laquelle vous voyez le fantôme de Clarisse entrer dans le mausolée de gauche. Approchez-vous de celui-ci pour tenter d'y entrer, mais la porte est fermée. Entrez alors dans la maison qui se trouve en face du mausolée pour parler avec Oliver. Suite à la discussion, récupérez les clés sur le mur à gauche de la cheminée (qu'on ne voit pas clairement), ainsi que la chandelle sur la table, puis retournez face au mausolée de gauche pour utiliser les clés sur celui-ci. Le trousseau se révèle inefficace, donc faites de nouveau un tour chez Oliver pour ouvrir la caisse à outils et prendre un levier, une pierre taillée, ainsi que la clé de la crypte des Wyndham. De retour face au mausolée, utilisez cette clé qui va se briser, puis combinez le trousseau de clés avec la pierre taillée. Utilisez ces clés réparées pour finalement ouvrir la porte du tombeau.

Une fois à l'intérieur, descendez et examinez le corps de Patrick. Utilisez également la touche d'action sur celui-ci pour récupérer un mouchoir. Observez à nouveau pour examiner sa coupure et vous rendre compte qu'il tient quelque chose dans sa main. Appuyez une nouvelle fois sur la touche d'action pour tenter de le récupérer, mais en vain. Observez maintenant le cercueil de Clarissa dans le coin opposé, tentez de l'ouvrir, puis utilisez votre levier pour y arriver. Sortez ensuite du mausolée puis avancez tout droit pour trouver une sorcière à droite de la maison d'Oliver. Parlez-lui. Durant la discussion, vous voyez quelqu'un tomber d'un arbre, courez alors dans la direction de celui-ci. Une fois que vous avez passé la petite arche, allez donc observer le muret d'en face pour trouver un morceau de robe accroché au grillage. Revenez ensuite terminer votre conversation avec la sorcière, puis une fois tous les dialogues épuisés, sortez par la porte située en face de la maison d'Oliver.

Visite du château des Wyndham

Vous vous retrouvez dans votre chambre et décidez d'interroger les habitants de ce manoir. Lorsque vous sortez de votre chambre, dirigez-vous sur votre droite pour passer la seule porte du mur opposé qui n'est pas condamnée. Vous vous situez dans le couloir du tableau de Clarissa et du baron, et il vous faut alors descendre les escaliers pour vous retrouver dans le hall d'entrée. Rendez-vous ensuite dans le couloir de droite pour passer la porte au bout sur votre gauche. Vous vous retrouvez ainsi dans la cuisine et pouvez interroger Mervin, le cuisinier. Après avoir épuisé les dialogues, descendez dans le cellier par les escaliers situés à droite du cuisinier, puis une fois à cet endroit, regardez la fiole sur l'étagère à votre gauche. Remontez ensuite en parler à Mervin, puis quittez la cuisine pour ouvrir la porte à l'autre bout du couloir.

Vous voici maintenant dans la chambre de Belmont. Après lui avoir posé toutes vos questions, vous récupérez la clé de la chambre de Patrick, il faut vous y rendre. Remontez alors les escaliers pour vous trouver à nouveau devant les deux portraits, puis empruntez la porte de droite, au bout du couloir. Avancez ensuite dans ce nouveau couloir pour ouvrir la chambre de Patrick qui se trouvera à droite du personnage. Dans cette pièce, récupérez une corde, la carte d'une île, ainsi qu'une fiole odorante. Quittez maintenant la chambre pour retourner dans le cellier, en passant par la cuisine. Placez-vous en face de la fiole posée sur l'étagère, puis ouvrez votre inventaire pour utiliser celle que vous avez récupérée chez Patrick. Vous constatez que les deux odeurs sont identiques, et c'est alors que vous surprenez quelqu'un. Montez donc ces quelques marches pour ouvrir la porte sur votre gauche et vous retrouver dehors. Tout de suite en haut des escaliers, observez les traces de pas, puis retournez ensuite dans la cuisine pour parler à nouveau à

Mervin. Sortez de la cuisine pour rejoindre le couloir.

Avancez maintenant jusqu'à la chambre de Belmont, puis tournez-vous sur la gauche pour ouvrir la porte qui vous fait face. Discutez avec mademoiselle Hemfry, puis après lui avoir posé toutes vos questions, retournez face à la porte de la chambre de Patrick, mais ouvrez celle d'en face, donnant sur la chambre d'Edward. Montez à l'étage pour trouver ce dernier et lui poser toutes vos questions. Parlez-lui une fois encore avant de repartir et retournez discuter avec Belmont dans sa chambre. Une fois toutes les questions posées, remontez dans le couloir des deux portraits, empruntez la porte de droite au bout de celui-ci, puis pivotez tout de suite sur votre droite pour avancer dans ce corridor et ouvrir la porte au bout. Vous voici alors dans le bureau du baron Arthur. Après avoir longuement discuté et épuisé tous les dialogues, Hooke arrive au manoir. Allez donc l'accueillir dehors à l'entrée.

Sur les lieux du crime

Vous voici sur la falaise d'où a chuté Patrick. Epuisez les dialogues avec Hooke, puis remontez pour bientôt rejoindre le ponton de bois sur votre gauche. Allez au bout de celui-ci pour constater qu'une planche a été cassée et touchez-la. Revenez ensuite à l'endroit où vous avez pris le contrôle de votre personnage pour regarder au sol et déduire qu'on ne peut glisser tout seul d'ici. Descendez encore plus bas, contournez l'épine pour poursuivre plus bas et avancez jusqu'à ce que vous ne puissiez plus. Soulevez alors la pierre qui vous fait face avec votre canne, puis après votre déduction, remontez jusqu'en haut pour déclencher une séquence, durant laquelle quelqu'un provoque un éboulement de rochers pour tenter de vous éliminer. Montez maintenant les escaliers qui font face au ponton, puis quittez la falaise par le passage de gauche.

Chez la sorcière

Vous vous retrouvez automatiquement face à l'auberge. Entrez dans celle-ci pour interroger Shedwick, le patron. Suite à l'épuisement des dialogues, vous devez sortir de l'auberge et vous rendre auprès de la sorcière. Pour ce faire, vous pouvez désormais utiliser votre carte en appuyant sur la touche de la virgule (par défaut) et en sélectionnant « Madame Sue » avec la barre d'espace. Avancez jusqu'à la maison de la sorcière et pénétrez à l'intérieur pour lui parler. Tournez-vous ensuite pour faire face à une table sur laquelle vous trouvez (en appuyant sur l'icône d'action) l'alphabet runique, un texte sur la droite et une écritoire au centre. Selon les indices du texte, entrez donc dans cet ordre la combinaison suivante (utilisez les touches de déplacement pour monter et descendre, puis validez avec espace) : Roi grenouille, Araignée, Larves de fourmi, Gland et Mousse centenaire. Parlez à nouveau à la sorcière pour lui présenter l'écritoire et sortez de sa maison pour reprendre le chemin d'où vous venez et rejoindre ainsi le village.

Un nouveau cadavre

Approchez-vous des trois personnes qui discutent entre elles pour déclencher une séquence, puis ouvrez ensuite votre carte afin de rejoindre le rivage. Une fois à cet endroit, approchez-vous du cadavre pour parler à Hooke automatiquement, puis parlez-lui une fois encore et observez deux fois le corps. Récupérez sur celui-ci un médaillon, puis à la fin de la séquence, ouvrez votre carte pour vous rendre chez Maître Tirell.

Maître Tirell

Avancez et placez-vous face à la machine de droite. Utilisez l'icône d'action pour lire une énigme où vous devrez séparer chacun des sept personnages dans un comportement distinct en ne traçant que trois traits. Pour tracer ces derniers, faites tourner la main autour du cercle à l'aide des touches qui vous permettent habituellement de vous déplacer, puis appuyez une fois sur espace et déplacez la main à nouveau pour choisir l'axe du trait. Lorsqu'il vous convient, validez avec espace. Voici donc la manière de les tracer, soit une croix et un trait horizontal.

```
          x    /        « x » représente ici un personnage.
 x          /      x
           /
 ___   /x_____
x      /         x
      /     x
```

Une fois ceci fait, le message s'ajoute à votre inventaire. Toujours en étant face à la machine, utilisez-le à partir de votre inventaire pour récupérer une capsule. Approchez-vous ensuite de la machine de gauche, et placez cette capsule dans la catapulte (il faut que l'icône de la main apparaisse, ce qui vous permet d'accomplir cette action). Ceci a pour effet d'abaisser le pont-levis. Traversez maintenant celui-ci pour entrer dans la maison qui vous fait face.

Une fois à l'intérieur de la bâtisse, empruntez les escaliers tournants sur votre droite, puis arrivé au premier étage, allez frapper à la porte pour parler à Tirell. Épuisez alors les dialogues, puis redescendez les escaliers pour rejoindre la pièce par où vous êtes arrivé, mais descendez une fois encore pour rejoindre l'étage du dessous. Tout de suite sur votre droite, dans le mur qui fait l'angle, récupérez une mouche dans une toile d'araignée. Sur votre gauche, emparez-vous de la louche accrochée au mur, puis approchez ensuite de la table de chevet à proximité du lit pour trouver une aiguille et du fil. Regardez l'anguille dans le bocal en utilisant la touche d'action, puis ramassez sur les tables situées derrière vous des morceaux de nourriture, une jarre, puis des électrodes. Combinez ensuite le fil et l'aiguille pour obtenir un hameçon. Associez également la jarre aux électrodes, puis ajoutez enfin la mouche au filet. Utilisez maintenant celui-ci sur l'aquarium de l'anguille pour pouvoir récupérer celle-ci.

Placez-vous maintenant face à l'étrange machine qui se trouve face à la grande bibliothèque, puis utilisez le rail alphabétique en entrant tout d'abord la lettre T (comme Tirell) et en actionnant le petit levier de droite, puis la lettre C (comme « Chute »), en actionnant à nouveau ce petit levier. L'automate vous trouve ainsi le livre que vous recherchez : « La Chute de l'obscurité ». Lisez-le, puis quittez pour entendre ensuite une explosion. Remontez parler à Tirell, puis sortez du bâtiment pour rejoindre le cimetière à l'aide de la carte.

La forêt

Constatez que la porte du mausolée est fermée et allez frapper à la porte d'Oliver. Il refuse de vous ouvrir. Regardez l'épouvantail sur le côté droit de la maison, puis rejoignez maintenant la demeure de la sorcière Benish Sue. Constatez qu'elle a été assassinée, puis prenez le couteau à proximité grâce à l'icône de la main, et quittez la maison pour suivre les empreintes de pas qui vous mènent à la forêt.

Avancez tout droit jusqu'à atteindre un premier rocher et prendre à gauche. Allez tout droit, puis arrivé à la prochaine intersection où vous voyez trois arbres, prenez à droite. Avancez jusqu'à un nouvel arbre à une intersection et prenez ainsi le chemin de droite. En allant toujours tout droit, vous devrez prendre à gauche une fois arrivé au niveau de trois arbres et d'un rocher légèrement à gauche. Vous pouvez observer de nouvelles traces de pas par ici, et continuer ainsi d'avancer droit devant. Prenez finalement à gauche au prochain croisement et avancez encore pour tomber dans un piège. Pour vous en dépêtrer, emparez-vous d'un rocher au sol et associez-le avec la corde. Placez-vous dans un des coins du trou pour voir apparaître l'icône d'action. Vous pouvez alors utiliser votre grappin à cet endroit. Une fois sorti du piège avancez tout droit pour rejoindre le bateau.

Les bandits du bateau

Montez sur celui-ci, puis observez la corde reliée à la traverse de bois, sur le côté du navire opposé à celui par lequel vous êtes monté. Sauvegardez, faites sonner la cloche, puis dépêchez-vous de couper la corde avant qu'un ennemi ne vous lance un couteau qui vous tuerait sur-le-champ. Une fois ceci fait, allez à l'autre bout du navire pour ligoter l'ennemi étourdi avec votre corde. Entrez ensuite dans la soute. Sur votre droite, vous trouvez la potion de la sorcière sur un baril. Récupérez-la, puis observez dans le coin d'en face pour trouver une note du magistrat et un livre sur les démons. Regardez le crâne de chèvre accroché au mur et souvenez-vous en car vous en aurez besoin un peu plus tard. Remontez maintenant sur le pont pour interroger votre prisonnier et suite à cette longue discussion, regagnez la ville grâce à votre carte (après être descendu du navire).

Retourner dans le mausolée

Il est temps d'aller trouver Hooke, en allant frapper à la porte de sa demeure qui se trouve juste avant de traverser le pont qui mène à la propriété des Wyndham. Il s'agit de la maison dont l'entrée est ornée de têtes de cerfs. Personne ne répond. Constatez que l'échelle de gauche est cassée, puis rejoignez l'auberge pour parler au patron en épuisant bien sûr les dialogues. Sortez ensuite pour rejoindre le cimetière.

Regardez à l'endroit où vous aviez parlé à la sorcière la première fois pour constater que les tombes ont été profanées, puis ramassez le linceul pour aller ensuite le poser sur l'épouvantail placé contre la maison d'Oliver. Utilisez la carte pour vous rendre au navire et récupérer le crâne de chèvre dans la soute. De retour au cimetière, placez celui-ci sur l'épouvantail et achevez votre confection en y ajoutant la chandelle. Suite à la petite séquence, entrez chez Oliver pour récupérer le trousseau de clés contre le mur à gauche de la cheminée, puis allez les utiliser sur la porte du mausolée des Wyndham. Face au corps de Patrick, utilisez alors l'anguille du bocal et des électrodes sur celui-ci, mais vous constatez que le poisson a rendu l'âme. Vous devez donc vous rendre sur les quais, grâce à la carte (rivage).

Obtenir une autre anguille, ouvrir la main de Patrick et sortir du mausolée

Une fois sur place, regardez le bocal face au garçon et parlez-lui pour qu'il accepte de vous remettre son anguille à condition que vous trouviez la solution de sa petite énigme. Vous devez déplacer trois bâtonnets pour que le poisson représenté nage dans l'autre sens. Vous débutez avec l'image ci-dessous :

```
   /
/       /
     /
```

Déplacez donc par exemple les trois bâtonnets du haut de ce type « » pour les placer en bas et obtenir ceci :

```
    /
/       /
    /
```

Récupérez le poisson de l'enfant avant de rejoindre le cimetière, franchir la porte du mausolée et vous trouver à nouveau devant le corps de Patrick. Utilisez alors l'anguille sur celui-ci et suivez les différentes séquences. Sortez ensuite du mausolée, mais Oliver vous y enferme, pensant emprisonner le démon. Vous voici donc coincé à l'intérieur ! Redescendez les escaliers pour aller inspecter la petite fenêtre à proximité du cercueil de Clarissa, puis approchez-vous du corps de Patrick. Récupérez alors les deux cordes qui le maintiennent attaché. Nouez-les entre elles pour ensuite les utiliser sur la fenêtre et déplacez le couvercle du cercueil avec votre levier. Vous pouvez ensuite sortir par la fenêtre à l'aide de l'icône d'action. Rendez-vous maintenant à la propriété des Wyndham (Domaine).

Les peintures dans la chambre d'Edward

A votre arrivée dans le hall, discutez avec Belmont, puis allez dans la chambre d'Edward, mais la porte sera verrouillée. Observez-la pour que Finvinerro lance une remarque au sujet d'une épingle. Descendez donc dans la chambre de Miss Hemfry, et tout en épuisant les sujets de conversation, obtenez une épingle. Remontez ensuite pour tenter d'ouvrir la porte d'Edward avec celle-ci, mais en vain. Rendez-vous alors dans le bureau du Baron, puis sur son balcon en ouvrant la porte qui y donne accès avec l'aiguille. Enjambez la balustrade par la droite pour atteindre le balcon d'Edward et passez par cette porte vitrée. Utilisez votre canne sur la cheminée et emparez-vous du morceau de papier. Allez observer les peintures qu'il ne voulait pas vous montrer à l'étage, notamment la toile avec les chiffres romains taillés dans la roche que Finvinerro a aperçue lorsqu'il suivait le spectre de Clarissa. Ressortez ensuite par le balcon pour vous retrouver à nouveau dans le bureau du Baron.

Il vous faut maintenant regagner votre chambre pour reprendre le passage secret de votre armoire, montez les escaliers et allez ouvrir la porte au bout du couloir afin de vous retrouver dans la salle du piano. Reproduisez les notes comme vous l'aviez fait au début de l'aventure pour ouvrir le passage de la cheminée, puis rendez-vous y en utilisant votre lampe. Au premier croisement, prenez sur votre droite, puis à gauche au deuxième croisement. Vous vous retrouvez alors à l'endroit reproduit sur la toile d'Edward. Il vous faut positionner les chiffres dans un certain ordre, soit de haut en bas : VIII, II, X, VI, comme représenté sur la toile. Utilisez la barre d'espace pour faire pivoter et la touche S pour changer de pierre. Une fois ceci fait, un passage s'ouvre alors un peu plus loin et il vous faut bien sûr l'emprunter. Vous vous retrouvez devant le vrai cercueil de Clarissa et remarquez sur le cadavre que l'amulette a disparu. Sortez de cette caverne pour revenir au premier croisement de la galerie et prendre sur votre droite, afin d'aller tout droit jusqu'à la

sortie du puits qui vous mène au cimetière.

Le phare

Rejoignez le Pilier en utilisant votre carte et parlez au patron de l'auberge. Une fois les dialogues épuisés, rejoignez le phare à l'aide de la carte. Une fois à l'intérieur, montez les quelques marches à droite et parlez au gardien des lieux. Tentez de retrouver sa longue-vue en montant à l'étage supérieur du phare, puis revenez lui parler. Suite au dialogue, retournez au Pilier parler à l'aubergiste afin qu'il vous remette les clés de la cave. Rendez-vous y en passant la porte à droite de l'endroit où vous aviez parlé avec Hooke au tout début de l'aventure. Descendez les escaliers, puis avancez pour tourner dans la pièce de droite et allez tout au fond. Vous trouvez la clé du coffre sur le meuble du coin, mais en utilisant celle-ci sur le coffre, elle s'avère inefficace. Utilisez alors le jeu de clés que vous a remis Shedwick pour tenter d'ouvrir le coffre et l'essai se révélera concluant. Vous récupérez la longue-vue et devez retourner au Phare. Une fois tout en haut, déplacez la longue-vue sur la droite, vers la falaise, puis zoomez pour repérer automatiquement l'entrée d'une grotte.

Trouver le coupable

Vous voici maintenant sur le rivage, et il vous faut descendre le long du chemin, contournez l'épingle, puis repérez la corde légèrement plus bas. Sauvegardez et utilisez le bouton d'action pour vous en servir. Suite à la cinématique, vous devrez choisir entre accuser Edward ou accuser Hooke. Vous devrez accuser Hooke, sinon vous perdrez la partie. Suite à la séquence, dites que le pistolet est vide (ou bien vous perdrez également), et dès que cela est possible, appuyez sur l'icône de la main. Une fois que Finvinerro et Hooke se retrouvent agrippés au bord de la falaise, appuyez une fois encore sur l'icône de la main dès que cela est possible. Retournez dans la grotte où gît Edward et ramassez le pistolet. Allez dans la caverne située derrière lui pour récupérer la relique et la page déchirée du livre du démon, parlez-lui, puis remontez la corde pour regagner la ville à l'aide de la carte.

Chez Hooke

Rejoignez maintenant la maison de Hooke (les deux têtes de cerfs) et remarquez que la porte est fermée. Repérez la planche mal fixée à l'entrée pour la récupérer et la positionner à la place du barreau manquant de l'échelle de gauche. Grimpez donc à celle-ci pour pénétrer dans la bâtisse. Ouvrez l'armoire pour récupérer une note dans la poche afin de résoudre l'énigme des pigeons qui va bientôt suivre, regardez le mouchoir sur la table et descendez pour vous placer face à l'horloge. Sauvegardez, observez l'horloge, tentez de la bouger de côté en appuyant sur l'icône d'action et observez-la à nouveau pour effectuer un zoom sur le cadran. Il vous faut entrer l'heure indiquée dans le livre des démons, soit 00h45. Utilisez les touches de déplacement et la barre d'espace pour faire tourner les aiguilles d'un quart d'heure à la fois. Bougez à nouveau l'horloge grâce à l'icône de la main et empruntez le passage révélé. Montez à l'échelle, sauvegardez et faites face aux pigeons.

En lisant la note trouvée dans la cape, voici finalement l'ordre dans lequel appuyer sur les pigeons (représentés ici par des « * » ou bien des chiffres pour les pigeons qui nous intéressent) :

```
2 * * * * * 7
8 * 1 3 * 5 *
* 4 * * * * 6
```

Vous obtenez une nouvelle page du livre des démons et pouvez maintenant quitter la maison de Hooke en repassant par la fenêtre.

Fouiller le navire

Allez parler à l'aubergiste, puis sortez ensuite de l'auberge pour vous diriger tout à fait à droite et rejoindre le quai le plus au fond sur votre gauche. Vous trouvez un homme qui ne souhaite pas vous parler. Retournez alors en discuter avec l'aubergiste, puis allez une nouvelle fois parler à ce pêcheur. Il accepte finalement de vous venir en aide.

Une fois sur le bateau, tentez d'ouvrir les deux portes sur votre gauche, puis examinez le tonneau de poudre légèrement

au centre. Montez les escaliers situés entre ces deux portes pour trouver un grappin sur le côté droit, puis montez une fois encore afin de récupérer une corde enroulée sur le côté gauche. Associez-la avec le grappin, puis rejoignez l'autre côté du bateau en montant les escaliers centraux. Allez alors observer sur le côté gauche pour apercevoir un trou un peu plus bas, utilisez votre grappin à cet endroit. Une fois à l'intérieur, prenez le passage de droite, franchissez la porte puis ouvrez tout de suite la porte sur votre droite, celle du bout du couloir, dans le rayon lumineux que l'on n'aperçoit pas clairement.

Empruntez ensuite les escaliers de cette pièce puis utilisez votre canne sur la carte située derrière le gouvernail. Placez alors la clé d'amulette sur ce dernier, puis tournez-le jusqu'à ce que l'amulette pointe sur la lettre B. Placez-vous maintenant derrière le gouvernail pour lire les lettres « YRFZ ». De nouveau face à celui-ci, tournez-le (dans le sens des aiguilles d'une montre ou inversement selon le côté de la main à utiliser, puis en changeant avec les touches de déplacement) en utilisant l'icône de la main de gauche pour que l'amulette pointe sur le Y, appuyez sur espace, tournez maintenant en utilisant l'icône de la main de droite pour qu'elle pointe maintenant sur R et appuyez à nouveau sur espace. Utilisez la main de gauche, tournez jusqu'à F et appuyez sur espace, puis changez une dernière fois de main pour tourner en direction du Z, appuyez sur espace. Ceci ouvre une petite trappe derrière le gouvernail et vous récupérez ainsi les runes.

Sortir du navire

Suite à la secousse, descendez dans le but de sortir de la pièce, mais vous voici enfermé à l'intérieur ! Remontez les escaliers pour aller observer le canon couché sur une planche suspendue. Celle-ci se trouve sur la droite lorsque l'on se place face à la carte. Il vous faut poser à cet endroit 3 boulets que vous trouverez non loin de là, en les amenant un par un, car le tout en même temps serait trop lourd pour Finvinerro. Un premier se trouvera au sol à proximité, un autre sera à récupérer dans la caisse à gauche de la carte, puis un troisième sera situé au bas des escaliers les plus proches de cette planche suspendue. Une fois ceci fait, allez observer le baril d'algues non loin de la caisse où vous aviez récupéré le deuxième boulet, et utilisez alors votre canne. Emparez-vous du gros plomb qui s'y trouvait et allez placer celui-ci sur le canon de la planche suspendue. Suite à la séquence, vous voici à l'extérieur. Avancez vers le bord du bateau et utilisez l'icône d'action pour retourner dans la barque de Peet. Suite à la cinématique, rejoignez la maison de l'inventeur Tirell.

Utiliser la machine volante

Rendez-vous dans la pièce de la machine volante sur votre gauche, observez-la et observez également la porte de bois située en face de la machine, en utilisant aussi l'icône de la main. Revenez dans l'autre salle et approchez-vous du tableau à côté duquel s'est endormi Tirell. Emparez-vous alors de la potion bleue, lisez les inscriptions du tableau, puis montez au dernier étage de la tour pour récupérer une jarre à 3 pintes sur la table. De retour au rez-de-chaussée, récupérez donc la jarre de 5 pintes tout de suite sur votre gauche lorsque vous êtes au bas des escaliers. Placez ces deux jarres sur la table à votre gauche, là où se trouve une jarre pleine. Utilisez maintenant l'icône d'action sur les 3 jarres et effectuez les dosages suivants :

Placez le contenu de la jarre à 8 pintes dans celle de 5
Placez le contenu de la jarre à 5 pintes dans celle de 3
Placez le contenu de la jarre à 3 pintes dans celle de 8
Placez le contenu de la jarre à 5 pintes dans celle de 3
Placez le contenu de la jarre à 8 pintes dans celle de 5
Placez le contenu de la jarre à 5 pintes dans celle de 3.

Vous récupérez alors la jarre du milieu, à aller placer au niveau de la porte de bois qui fait face à la machine volante. Posez ensuite le réactif bleu sur cette jarre et positionnez-vous maintenant devant la machine pour utiliser le pistolet sur celle-ci. Regardez la séquence, qui vous amène tout droit sur l'île Thunder.

L'île Thunder

Tentez de monter les escaliers en vain, donc contournez l'île par la droite pour trouver l'entrée de la mine et utiliser l'ascenseur. Une fois en bas, il se casse, donc utilisez sans plus attendre les engrenages que vous trouvez sur le mur

pour les fixer dans l'élévateur. Avancez vers la petite table pour récupérer une pioche, une caisse à outils, ainsi que des chaussures de mineur abîmées. Observez la fente au sol entre l'ascenseur et la table, puis utilisez la pioche sur le mur à gauche de l'ascenseur. Vous récupérez un morceau de minerai magnétique. Utilisez-le sur la fente du sol pour obtenir un boulon et placez enfin ce dernier sur l'ascenseur. Remontez grâce à celui-ci et rejoignez votre machine volante pour utiliser sur celle-ci la boîte à outils. Montez ensuite les escaliers qui étaient jusqu'alors inaccessibles, puis une deuxième série de marches et sauvegardez.

Vous vous trouvez sur la place où le rituel est à accomplir. En observant les différents côtés, on trouve 5 fentes dans lesquelles il nous faudra insérer les runes. Elles sont reliées entre elles par des fibres rocheuses qui se rejoignent au niveau d'un pilier fin légèrement excentré de la place et sur lequel vous pouvez observer les symboles magiques. Montez maintenant jusqu'à l'endroit où Finvinerro remarque que l'endroit est parfait pour la foudre (une sorte de piédestal de pierre) et revenez légèrement en arrière, afin de casser une partie de la fibre rocheuse qui part de ce piédestal à l'aide de la pioche. Au bas des marches, prenez à gauche pour vous diriger vers un globe de verre en haut d'une autre montée d'escaliers. Utilisez l'icône d'action sur celui-ci, ainsi que les touches de déplacement pour repérer où placer correctement chaque rune. Mais d'après les pages récupérées du livre des démons, seules trois runes sont importantes ici : Acra, Urak et Culu. Sauvegardez. En partant du globe, descendez une première série d'escaliers, puis descendez ensuite par ceux de gauche pour aller placer Acra sur ce pilier.

De retour sur la place centrale, tout en étant dos aux escaliers que vous venez de monter, allez placer sur le pilier de gauche la rune Inus (oui, vous avez bien lu, c'est celle-ci qu'il faut placer en réalité, car il s'agit d'un bug du jeu). De nouveau au centre de la place, faites face à l'arche et allez placer la rune Zeph (même remarque que précédemment, c'est bien cette rune qu'il faut placer) sur le pilier situé au bas des escaliers qui se trouvent tout de suite à droite de l'arche. Montez maintenant face au piédestal pour y poser la relique, puis lorsque vous faites face au démon, tournez-vous sur la gauche pour replacer le morceau de fibre rocheuse que vous aviez détaché avec la pioche. Observez alors la séquence finale !

Dead Rising 2

© Capcom / Blue Castle Games 2010

PANOPLIE DE CHEVALIER

Réunissez les quatre pièces de la panoplie pour doubler votre énergie. Attention, si vous perdez la moitié de votre énergie, Chuck se retrouvera en sous-vêtements.

Barbe

Cherchez derrière le salon de coiffure "Wave of Style" situé à Royal Flush Plaza.

Armure

Terminez le jeu en découvrant la fin S.

Bottes

Dépensez 2 millions de dollars chez le prêteur sur gages "Moe's Migitations" situé à Platinum Strip.

Heaume

Sauvez Jack dans l'affaire "Meet the Family" et battez-le au poker dans l'affaire "Ante Up".

GAGNER DES NIVEAUX RAPIDEMENT

Cette astuce doit se faire à 2 joueurs. Débrouillez-vous pour avoir 5 survivants qui vous suivent (exemple : les trois du concert et deux autres). Sauvegardez devant la planque et ramenez les survivants. Vous gagnerez à peu près 100 000 pp. Rechargez votre partie. Vous perdrez vos pp mais pas le 2ème joueur ! Recommencez la manipulation plusieurs fois pour arriver au level 50.

COSTUMES CACHÉS

Casque TIR

Remporter 1 million de dollars au TIR online.

Masque de hockey

Utiliser chacune des armes de mêlée sur les zombies.

Tenue de croupier

Essayer tous les vêtements.

Tenue de prisonnier

Eliminer 10 psychopathes.

Tenue TIR

Remporter 5 millions de dollars au TIR online.

Tenue Willamette Mall

Sauver 50 survivants.

Veste de champion

Remporter un épisode TIR.

Vêtements déchirés

Eliminer 1 000 zombies à mains nues.

ARGENT FACILE #1

Dès que vous pouvez effectuer une sauvegarde dans le jeu, quittez la partie et recommencez l'histoire. Si vous ne zappez pas la cut-scene, vous pourrez refaire la course et empocher 10 000 dollars en terminant à la première place. Recommencez autant de fois que vous le souhaitez.

ARGENT FACILE #2

Pour vous permettre de gagner beaucoup d'argent aux machines à sous, il vous faut récupérer les trois magazines de jeux qui augmentent la chance. Il vous faut aussi activer les machines à sous du Yucatan Casino, si cela n'est pas déjà fait.

Le premier magazine se trouve au 1er étage de Royal Flush Plaza, dans la papèterie "Ragazines".
Le deuxième se trouve au 1er étage de Palisades Mall, dans la papèterie "Stan's Large Print Books & Magazines".
Le troisième se trouve à Silver Strip, dans le "Shamrock Casino".

Après avoir récupéré les trois magazines, allez au Yucatan Casino. Si vous n'y êtes encore jamais allé, vous tomberez sur Ted et son tigre Snowflake. Tuez Ted, puis apprivoisez Snowflake en lui lançant des steaks avant qu'il ne vous fonce dessus. Vous trouverez des steaks sur les blocs de pierre dans la verrière. Snowflake sera apprivoisé lorsque toute sa vie sera régénérée.

Après ça, allez dans le bureau du casino qui se trouve à côté des escalators de l'entrée et parlez à Lenny. Il vous emmènera à l'interrupteur qui active les machines à sous.

Enfin, dans le casino, repérez les machines ayant une liasse de billets devant elles et commencez à jouer. Chaque machine vous fera gagner 5 fois de suite. Les machines qui vous feront gagner le plus d'argent sont les Megaman 10 et

les Doctor Green, avec respectivement 5 000 et 2 000 $ par coup.

Vous pourrez aisément vous faire entre 400 000 et 600 000 $ à chaque passage dans le casino.

TOUTES LES FINS

Fin S

Boucler tous les dossiers, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu, donner du Zombrex à T.K pendant le dossier 7.

Fin A

Boucler tous les dossiers, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu, ne pas donner de Zombrex à T.K pendant le dossier 7.

Fin B

Boucler les dossiers jusqu'au 6.3 mais rater le dossier 6.4, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu.

Fin C

Rater le dossier 1.1, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu, attendre l'arrivée de l'armée.

Fin D

Rater le dossier 6.1, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu, attendre l'arrivée de l'armée.

Fin E

Ne pas donner de Zombrex à Katey, attendre l'arrivée de l'armée.

Fin F

Ne pas donner de Zombrex à Katey mais être présent pendant sa transformation, attendre l'arrivée de l'armée.

ARGENT FACILE #3

Cette 3ème solution d'argent facile n'est pas plus compliquée que les autres. Il vous faut avant tout les 3 livres bonus chance aux jeux de hasard :

-Le premier magazine se trouve au 1er étage de Royal Flush Plaza, dans la papèterie "Ragazines".
-Le deuxième se trouve au 1er étage de Palisades Mall, dans la papèterie "Stan's Large Print Books & Magazines".
-Le troisième se trouve à Silver Strip, dans le "Shamrock Casino".

Rendez-vous au Slot Ranch Casino. Une fois sur place, si vous ne connaissez pas l'emplacement de la grande machine à sous sur écran géant, rendez-vous vers le Food Court avant d'entrer dans la petite allée avec les deux tapis roulant où

se trouve la machine. Cette machine dispose de deux mises, une de $100 et une de $1000. Au dessus de l'écran géant se trouve le tableau des gains. Utilisez la mise de $1000 pour jouer et vous aurez de fortes chances de tomber d'emblée sur le gain maximum ($100.000). Si ce n'est pas le cas, retentez. Lorsque l'astuce cessera de fonctionner, quittez le casino, puis revenez sur vos pas.

PP FACILES #1

Au centre du Palisades Mall se trouve un toboggan, empruntez celui-ci pour gagner 10.000 PP d'un coup !

PP FACILES #2

Pour cette astuce, vous devez vous munir de la Zombamite (Dynamite + Viande) et obtenir le magazine Horreur 1 qui se situe au fond à gauche dans le magasin Ragazine au 1er étage du Royal Flush Plaza et qui augmente le nombre de PP gagnés de 25 % par zombie tué. Notez que le nombre de PP gagnés avec la Zombamite est de 500 par zombie, combiné au magazine, cela donne 625 PP! Rendez-vous maintenant dans un lieu où il y a une bonne foule de zombie. Je vous conseille l'estrade de concert qui se situe au nord-est du centre de la map qui se représente sur cette dernière par un carré gris situé tout près de deux salles de maintenance, endroit que je vous conseille car vous êtes en hauteur donc les zombies ne peuvent pas vous atteindre. Mettez-vous sur l'estrade, sur le bord nord-ouest, et balancez la Zombamite juste en contrebas (Remarquez la façon dont Chuck lance la Zombamite pour éviter qu'elle ne reste à vos pieds ou qu'elle ne rebondisse pour aller atterrir plus loin). Eloignez-vous quand même un peu pour éviter de prendre des dégats et regardez-les voler dans tous les sens. Comptez vos PP gagnés et vous devriez avoir rempli votre barre d'au moins une moitié !

ZOMBICIDE

Cette astuce vous aidera à faire monter le nombre de zombies tués. Premièrement, enfourchez la moto située en face de l'arena une fois les clés obtenues. Ensuite dirigez-vous vers un endroit où il y a beaucoup de zombies (ex: juste en face des portes de l'arena). Foncez sur les premiers zombies avec votre moto et faites un donut (gâchettes + Joystick analogique gauche orienté vers la droite ou la gauche). Les zombies restants s'avanceront vers vous et mourront au contact de votre moto. En 1h-1h30, vous aurez tué entre 1000 et 2000 zombies, mais attention car la moto s'use vite quand on l'utilise de cette façon. A cela, 2 solutions :
- Soit ne pas vous éloigner et, une fois votre moto détruite, rezoner puis reprendre la moto.
- Soit vous munir du magazine dans la salle tout au fond du Slot Ranch Casino.

ZOMBREX

-Il y a une seringue de Zombrex au fond du Slot Ranch Casino près de la salle de maintenance en hauteur. Montez l'escalier et vous ne devriez pas avoir de mal à la trouver.
-Il y a une autre seringue de Zombrex au centre même du Yucatan Casino. Au dessus des machines à sous, il y a une espèce d'escalier fait de gros blocs. Grimpez-y et vous découvrirez côté sud-ouest du casino une plateforme hexagonale et la seringue se trouve dessus.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous incarnez Chuck Greene un survivant de l'épidémie de Las Vegas au cours de laquelle il a perdu sa femme. Il s'agit aussi d'un ancien champion de motocross. Il participe à l'événement Terror is Reality pour gagner de l'argent et acheter du Zombrex, une substance vitale à sa fille qui a été mordue dans l'épidémie de Las Vegas.

Le show consiste à conduire une moto équipée de tronçonneuses et à décapiter le plus grand nombre de zombies qui se trouvent dans l'arène. Foncez alors dans la foule de zombies et ciblez ceux qui ont des boules rose sur la tête, ils vous feront gagner des points bonus.

Après la course, sortez du vestiaire et suivez la flèche qui s'affiche en haut de l'écran. Cette flèche vous guide toujours vers l'objectif choisi. Avancez jusqu'aux toilettes qui représentent des points de sauvegarde. Passez ensuite devant les jumelles et utilisez l'ascenseur qui se trouve au fond.

Après la cinématique, la ville est complètement plongée dans le chaos. Les zombies ont réussi à s'échapper et commencent à attaquer les civils. Prenez la batte de baseball et avancez entre les zombies en passant par les civils qui succombent sans que vous ne puissiez les aider.

Avancez, en suivant la flèche, et ramassez les armes au sol si votre batte se brise. Entrez ensuite dans la salle où se trouve Katey, la fille de Chuck. Prenez-la dans vos bras et suivez encore une fois la flèche. Si vous portez quelqu'un vous ne pouvez pas frapper les zombies mais vous pouvez les pousser pour avancer sans craindre qu'ils ne vous attrapent. Continuez d'avancer dans la marée de mort-vivants jusqu'à atteindre la planque.

Trouver du Zombrex pour Katey 1

Après la cinématique, vous recevez une carte de Fortune City et un talkie walkie qui vous permettra de rester en contact avec Stacey qui reste dans la planque. Vous devez trouver du Zombrex et l'administrer à votre fille avant la fin du temps imparti pour qu'elle ne se transforme pas en zombie.

Avant de sortir, ramassez la hache qui se trouve près du portail de l'abri et allez à la salle de sécurité pour récupérer de la nourriture. Descendez ensuite l'escalier vers le conduit d'aération. Passez par ce conduit pour vous retrouver au Royal Flush Plaza.

Vous devez atteindre Roy's Mart en suivant la flèche. Avancez alors à gauche en éliminant les ennemis en chemin. Evitez de passer trop près des zombies pour qu'ils ne vous attrapent pas. Si c'est le cas, suivez la commande qui s'affiche pour vous en libérer. Si un grand nombre de zombies bloque le chemin, utilisez le saut pour sauter entre ces créatures et éviter d'être attrapé.

Entrez ensuite à la pharmacie et attaquez les pillards qui la dévalisent. Eliminez-les un par un sans rester entre les ennemis.

Allez ensuite derrière le comptoir et parlez à Denyce, la survivante. Vous devez alors l'escorter jusqu'à la planque. Vous trouverez plusieurs rescapés tout au long de l'aventure que vous devez escorter jusqu'à la planque. Maintenant qu'elle vous suit, utilisez la clé pour ouvrir la porte du bureau qui se trouve à droite et entrez pour prendre le Zombrex.

Donnez une arme à Denyce et rebroussez chemin vers la planque. Assurez-vous que Denyce vous suive en l'appelant constamment. Rejoignez le conduit et attendez qu'elle soit proche de vous pour entrer dans ce dernier et atteindre la planque. Si vous êtes en avance sur l'heure d'administration du Zombrex, revenez faire un tour au Royal Flush Plaza.

Avancez vers l'origine des cris pour trouver Lashwadra se tenant sur le comptoir du bar. Nettoyez la zone autour d'elle avant de lui parler.

Allez ensuite dans le magasin de vêtements pour trouver Gordon, son mari. Après les retrouvailles, ramenez le couple à la planque pour gagner des points d'expérience. Allez maintenant vers votre fille et administrez-lui le Zombrex.

Dossier 1

Après la cinématique vous accusant d'avoir causé l'épidémie de zombies, vous décidez de trouver des preuves pour vous innocenter. Parlez à Sullivan avant de quitter la planque. Il vous donnera la clé de toutes les salles de maintenance.

Passez par le conduit et avancez jusqu'à la porte rouge de la première salle de maintenance. Entrez et utilisez la batte et les clous sur la table de travail pour fabriquer une batte cloutée qui sera votre arme de prédilection pour défoncer du zombie.

Avant de partir vers la mission principale, occupe-vous de quelques missions de sauvetage. Choisissez la mission " Perdu " et suivez la flèche jusqu'à Fortune Park. Vous retrouvez alors Chad qui se bat contre les zombies. Prêtez-lui main forte et allez lui parler pour le convaincre de vous suivre. Suivez ensuite la flèche pour retrouver sa femme qui se tient sur le toit d'un kiosque.

Montez la rejoindre et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas pour qu'elle accepte de vous suivre. Faites attention à ne pas laisser vos amis derrière vous lors du passage d'une zone à l'autre. Attendez qu'ils soient à proximité pour passer les portes vers une nouvelle zone de la ville.

Choisissez ensuite la mission " les malheurs des uns " et suivez la flèche pour vous retrouver devant la grille d'un magasin. Ce genre de magasins est appelé les monts-de-piété et ils sont tenus par les pillards. Ils vendent toutes sortes d'objets et d'armes. Vous trouverez même du Zombrex mais à un prix exorbitant pour l'instant.

Partez ensuite vers la mission " bienvenue dans la famille ". Suivez encore une fois la flèche et passez d'une zone à une autre jusqu'à Pallissade Mall. Approchez-vous de la boutique et aidez les deux survivants à repousser les zombies. Parlez-leur pour les convaincre de vous suivre et revenez jusqu'au Royal Flush Plaza. Montez l'escalator et suivez la flèche de la mission " Myopie ". Parlez alors à la vielle dame qui se trouve dans le magasin de jouets et convainquez-la de vous suivre. Portez-la ensuite puisqu'elle marche à pas de tortue et revenez à planque pour déposer ces survivants.

Si vous avez encore du temps avant la mission principale, continuez à sauver des vies, sinon laissez les missions secondaire pour plus tard.

Choisissez la mission " accident de travail " et allez vers l'Americana Casino situé à droite.
Suivez la flèche pour trouver un homme et sa femme barricadée entre les slot machines. Le mari est hors de lui, il dévalise les machines et frappe sur tout ce qui bouge (même vous). Frappez cet homme avec vos poings jusqu'à le raisonner. Parlez avec lui et sa femme pour qu'ils vous suivent et donnez une arme à sa femme. Conduisez-les ensuite jusqu'à la planque.

Partez maintenant vers la mission principale du dossier pour trouver la journaliste. Partez alors vers le Fortune City Hotel. Entrez dans l'hôtel et parlez à Rebecca la journaliste. Suivez-la jusqu'aux toilettes et sauvegardez votre partie. Continuez ensuite de suivre Rebecca, passez la grille et continuez jusqu'à la salle de sécurité. Vous recevez alors un appel de la part de Stacey. Vous devez immédiatement revenir à la planque et parler à Sullivan.

Dossier 2

Avant de partir à la mission du dossier, continuez les missions de sauvetage pour glaner d'autres points d'expérience. Choisissez la mission " Riche et pulpeuse " et allez vers l'Americana Casino et entrez dans la salle de sécurité pour retrouver Kristin la danseuse bourrée. Elle a du mal à se tenir debout. Parlez avec elle et ensuite portez-la jusqu'à la planque.

Partez ensuite vers votre premier affrontement contre un psychopathe. Choisissez la mission " voila les concurrents ". Allez alors dans Fortune Park en vous dirigeant vers l'arène. Sur place, vus rencontrez Léon votre adversaire. Il a

disjoncté et bute tout avec sa moto sans faire la différence entre survivants et zombies. Prenez alors la moto exposée sur l'estrade et poursuivez Léon.

Restez toujours derrière lui pour éviter ses tronçonneuses qui se trouvent à l'avant. Percutez votre ennemi et obligez-le à rentrer dans les murs. Pendant le court laps de temps qu'il est étourdi, descendez de votre moto et allez l'attaquer par derrière. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à venir à bout de votre ennemi et prendre son atelier de moto.

Allez ensuite vers South Plaza et choisissez la mission " Cellules grises ". Suivez la flèche pour rencontrer d'autres survivants. Parlez à John pour le convaincre, ainsi que ses amis, de vous rejoindre. Ramenez tout le monde à la planque et faites-y un tour pour avancer dans le dossier principal.

Ressortez ensuite et allez vers l'arène puis choisissez la mission " Ruraux en gogouette " et suivez la flèche. Avancez jusqu'à atteindre le feu. Ramassez l'extincteur et éteignez le feu pour pouvoir entrer dans la salle et retrouver le couple de ploucs. Eliminez les zombies qui les entourent et parlez avec eux pour les convaincre de vous suivre. Avant de revenir à la planque, choisissez la mission " code bleu " et partez vers Fortune Park.

Suivez la flèche et entrez dans le restaurant pour trouver Sven le secouriste qui est en train de réanimer une personne déjà morte. Parlez avec lui pour lui faire savoir que la personne qu'il réanime est déjà morte. Persuadez-le ensuite de vous suivre. Prenez les ciseaux et donnez-les à Sven. Amenez tout ce beau monde dans la planque pour que Sven vous récompense avec une seringue de Zombrex.

Sortez encore une fois de l'abri et suivez la flèche de la mission " chat échaudé ". Montez l'escalator et entrez dans l'agence Willy Travel. Jared se trouve par terre et vous demande du Zombrex car il a été mordu. Heureusement, vous en possédez puisque vous avez sauvé le secouriste.

Maintenant libre à vous de lui donner du Zombrex ou de le laisser pour votre fille. Mais ne vous inquiétez pas vous en trouverez pour votre fille, plus tard. Injectez alors le Zombrex à Jared et aidez-le à marcher jusqu'à la planque.

Le temps presse et vous devez passer à la mission du dossier. Suivez la flèche et passez par l'Atlantica Casino pour atteindre le Palisades Mall. Franchissez la porte des escaliers qui mènent au sous-sol. Descendez alors au sous-sol et entrez dans les toilettes pour sauvegarder votre partie. Avancez ensuite en suivant la flèche pour retrouver TK et ses mercenaires.

Après la cinématique, éliminez les ennemis en restant toujours à couvert derrière les caisses. N'oubliez pas de ramasser les armes sur les cadavres. Une fois la menace neutralisée et, après la cinématique, prenez le train en chasse avec votre moto.

Utilisez une des rampes qui se trouvent à droite ou à gauche pour sauter avec votre moto à l'arrière du train. Vous devez maintenant affronter les mercenaires qui se trouvent sur le train. Utilisez le fusil d'assaut contre les ennemis qui se trouvent loin de vous. S'ils s'approchent de votre position, passez aux armes de mêlée pour en venir à bout. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à atteindre TK.

Zombrex 2

Le temps de l'administration du Zombrex à votre fille approche. Remontez à la surface en passant par les sous-sols. Sortez par la porte qui mène au South Plaza pour retrouver Terry qui combat les zombies. Aidez-la à neutraliser ceux qui l'entourent. Parlez-lui mais elle refuse de vous suivre tant que son amie n'est pas avec vous. Allez alors vers l'échafaudage qui se trouve à gauche et montez parler à Willa. Portez-la et parlez encore une fois à Terry pour qu'elle vous suive.

Foncez tout droit vers la planque en compagnie de Terry qui vous aidera à repousser les ennemis. Déposez les deux femmes dans la planque ou amenez-les avec vous à la recherche de Zombrex. Avec Willa sur le dos, vous évitez les attaques des zombies.

Pour trouver du Zombrex pour Katey, allez vers l'Americana Casino. Allez dans le restaurant et montez vers le barbecue

qui se trouve à l'étage. Montez sur la table ensuite sur le lustre. Sautez d'un lustre à l'autre en direction de la grande guitare jusqu'à atteindre le rebord. Ramassez le butin qui se trouve sur place et surtout le Zombrex pour votre fille. Revenez alors à la planque et administrez le médicament à votre fille dans les temps.

Dossier 3

Sortez encore une fois de la planque et choisissez la mission de psychopathe " Chuck, l'exemple à suivre ". Allez vers l'Atlanta Casino et entrez dans les toilettes. Brandon le psychopathe est résistant, rapide et utilise les attaques sautées pour vous toucher.

Esquivez alors sa première attaque ensuite frappez à votre tour. Eloignez-vous ensuite de lui et laissez-le s'en aller pour se cacher dans une cabine. Attendez ensuite qu'il sorte et qu'il lance sa première attaque pour lui infliger deux coups avant de vous éloigner. Soignez-vous fréquemment et maintenez la même tactique pour venir à bout de votre ennemi. Libérez ensuite Vikkie qui était tenue prisonnière par Brandon. Ramenez-la directement à la planque puisqu'elle est à proximité. Restez dans la planque et allez auprès de Stacey pour déclencher la cinématique de la mission du dossier.

Choisissez ensuite la mission " ça a un gout de poulet " et allez vers Food Court. Vous allez affronter un autre psychopathe. Il s'agit d'un ennemi parmi les plus difficiles psychopathes à battre. Le plus grand problème contre cet ennemi c'est qu'il se soigne toujours en bouffant la nourriture qui se trouve dans le restaurant.

Avant de l'affronter, remplissez votre inventaire avec de la nourriture bien consistante comme les cotes de porc, disponibles dans les restaurants. Commencez ensuite le combat et évitez les premières charges d'Antoine le chef. Attaquez-le avec un ou deux coups avant de vous éloigner pour éviter son contre.

Restez derrière les tables ou n'importe quel autre objet du décor pour éviter ses projectiles. Quand Antoine court vers un plat pour manger et se soigner, sprintez derrière lui et profitez de cet instant pour l'attaquer et l'empêcher de faire le plein de nourriture. Eloignez-vous de lui ensuite pour laisser passer son attaque. Répétez cette même tactique tout au long de l'affrontement et pensez à vous soigner régulièrement pour ne pas finir KO.

Après votre victoire, entrez dans la chambre froide pour trouver Cinda. Pour vous accompagner elle demande à voir Jasper. Allez alors vers la boutique qui se trouve en face du restaurant et montez sur son toit en passant par les distributeurs automatiques. Parlez à Jasper pour qu'il vous suive jusqu'à Cinda. Revenez alors voir Cinda et amenez ensuite les deux survivants à la planque.

Depuis la planque, allez à l'Americana Casino pour réaliser une mission du dossier. Localisez les hommes de TK qui braquent la banque du casino.

Attaquez les ennemis un par un et profitez des masses de zombies qui serviront de boucliers contre les fusils des mercenaires. Eliminez les ennemis au corps à corps avant d'entrer dans la salle du coffre. Là aussi, des mercenaires montent la gardent. Utilisez le saut pour vous approcher d'eux et neutralisez-les. Détruisez ensuite la foreuse avant qu'elle ne perce le coffre.

Allez ensuite au Slot Ranch Casino où se trouvent d'autres mercenaires essayant de dérober l'argent du coffre du casino. Eliminez encore une fois les mercenaires qui se trouvent à l'extérieur en vous protégeant derrière les zombies. Entrez ensuite dans la salle du coffre, nettoyez la zone et détruisez la deuxième foreuse. N'oubliez pas de ramasser les fusils d'assaut des mercenaires.

En vous dirigeant vers le prochain lieu de braquage, choisissez la mission " star du rock " et allez au Platinum Strip. Montez sur la scène sur laquelle joue le groupe et parlez à la chanteuse pour qu'elle vous suive ainsi que ses camarades. Donnez une guitare à la chanteuse pour qu'elle l'utilise comme arme. Conduisez ensuite le groupe à la planque.

Allez au Palisade Mall en choisissant la mission " fleur fanée ". Entrez dans le salon de beauté et franchissez la porte au fond pour trouver Linette qui est complètement déshydratée.

Si vous n'avez pas de boisson, prenez le café qui se trouve près de la cabine de bronzage et donnez-le lui. Cette dernière vous informe de l'existence d'un raccourci qui relie le Palisade Mall et le Royal Flush Plaza. Portez alors Linette et montez à l'étage pour entrer dans la boutique Brand New U. Allez vers la cabine d'essayage et entrez pour vous retrouver dans les toilette du Plaza. Ramenez ensuite Linette à la planque.

Sortez et dirigez-vous vers le Yucatan Casino où les mercenaires de TK dévalisent un autre casino. Liquidez les mercenaires et détruisez la troisième et dernière foreuse. Vous n'en avez pas encore fini avec TK et ses mercenaires, ils s'attaquent cette fois à l'Atlantica Casino. Allez vers ce casino en passant par le Silver Strip et non pas par l'intérieur du casino puisque les hommes de TK creusent dans le mur extérieur du Casino.

Utilisez le fusil d'assaut contre ceux qui vous repèrent et essayez de rester toujours à couvert pour ne pas subir les tirs de vos ennemis. Approchez-vous ensuite de la camionnette et éliminez le reste des mercenaires au corps à corps. Ramassez les armes des ennemis et tirez sur la camionnette pour l'exploser et rendre TK fou furieux.

Dossier 4

Avant de partir vers la mission du dossier, occupez-vous de quelques psychopathes qui rodent dans la ville. Choisissez la mission " tout le monde aime Slappy " et allez au Palisade Mall. Montez à l'étage et cherchez le magasin d'armes pour prendre un fusil d'assaut. Approchez-vous ensuite du magasin de jouets. Examinez le cadavre de la mascotte pour que Slappy débarque. Sortez alors votre fusil (ou votre mitrailleuse) et canardez-le.

Quand il s'arrête pour prendre son souffle, attaquez-le au corps à corps. Quand il se reprend, éloignez-vous de lui et utilisez les boutiques comme refuge pour éviter ses cocktails Molotov. Quand Slappy passe devant vous avec ses rollers, essayez de lui donner un coup de pied sauté pour le faire tomber et l'attaquer tout de suite après. Répétez ces actions jusqu'à venir à bout de ce psychopathe.

Choisissez ensuite la mission " un mari idéal " pour affronter un autre psychopathe. Suivez la flèche pour entrer dans la chapelle et trouver votre ennemi en train de célébrer son mariage.

Au début de l'affrontement, courez entre les bancs pour fatiguer votre ennemi. Quand il s'arrête pour reprendre son souffle, attaquez-le rapidement avant de reprendre la fuite. C'est la technique à utiliser tout au long du combat. Pensez à vous soigner en restant loin de votre ennemi. Après la mort de cet ennemi, ramenez Danni, sa prisonnière, dans la planque.

Choisissez ensuite la mission " un par un et c'est gagné " et allez au magasin de sport Sportrance qui se trouve au Royal Flush Plaza.

Approchez-vous de la survivante et nettoyez la zone autour d'elle. Parlez-lui et convainquez-la de vous suivre. Ramenez-la alors dans la planque et restez-y pour réaliser une autre mission. Discutez avec Stuart qui complotait contre vous pour le dissuader de faire une grave erreur.

Sortez de la planque et allez à l'Atlantica Casino pour rencontrer Janus. Il accepte de vous suivre si vous possédez une arme à feu pour être capable de le protéger (selon lui).

Si vous n'en avez pas une, éliminez un zombie policier pour prendre son arme et amenez Janus avec vous. Avancez ensuite dans ce même casino et allez vers le panneau publicitaire. Montez dessus et sautez vers le rebord. Avancez en ramassant les objets et sautez sur la plateforme qui surplombe les slot machines. Prenez ensuite le magazine qui se trouve sur la plateforme.

Grâce à ce magazine, vous pourrez boire autant d'alcool que vous voulez sans tomber malade. Ceci vous sera utile pendant la mission du dossier où vous combattrez vos ennemis dans une boite de nuit avec que des boissons alcoolisées comme moyen de vous soigner. Ramenez alors Janus avec vous dans la planque avant de partir vers la mission du dossier.

Partez donc au Yucatan Casino et prenez plusieurs bouteilles de vin avec vous. Suivez la flèche et entrez dans le Shoal

Nightclub. Vous allez affronter les jumelles Amber et Crystall.

Commencez par esquiver leurs premières attaques. Focalisez-vous ensuite sur une seule des jumelles. Prenez alors la chasse de l'une d'elles et quand elle s'arrête, attaquez rapidement avec votre meilleure arme de mêlée avant que votre ennemie ne prenne le temps de riposter. Esquivez ensuite les attaques en duo des jumelles et pensez à vous soigner en buvant les différentes boissons qui se trouvent dans le local. Reprenez ensuite en chasse l'une des jumelles et enchainez-les attaques avant de vous éloigner d'elle. Maintenez cette stratégie jusqu'à éliminer la première. La deuxième cessera alors de vous combattre et préférera se donner la mort pour rejoindre sa soeur.

Zombrex 3

Revenez ensuite au Royal Flush Plaza pour rencontrer Carl le livreur. C'est le psychopathe de la mission " livraison spéciale de Zombrex ". Approchez-vous de lui pour déclencher l'affrontement. Restez à couvert quand il vous lance ses bombes. Sortez ensuite de votre cachette et utilisez les roulades pour éviter ses tirs tout en vous approchant de lui.

Attaquez-le ensuite au corps à corps jusqu'à ce qu'il prenne la fuite et vous lance une bombe dessus. Sautez loin de sa bombe et approchez-vous de votre ennemi lorsqu'il tire avec son fusil. Attaquez-le et allez vous réfugier dans une boutique pour vous soigner. Répétez ensuite la même procédure d'attaque pour neutraliser cet ennemi et prendre le Zombrex pour votre fille.

Choisissez ensuite la mission " une grosse fringale " et suivez la flèche jusqu'au restaurant dans Fortune Park où se trouve Richard. Parlez-lui et donnez-lui de la nourriture pour qu'il vous suive. Ramenez-le ensuite à la planque pour qu'il vous récompense avec une dose de Zombrex.

Allez ensuite en direction de la mission " fringantes femmes " pour trouver un groupe de femmes dans Palisade Mall et plus précisément en haut de la structure qui se trouve au centre du bâtiment. Parlez à Cora qui demande 10.000$ pour qu'elle et ses filles de l'escort girl vous suivent. Ramenez-les ensuite à la planque avant de repartir à la recherche de survivants.

Allez vers South Plaza pour réaliser la mission de psychopathe " que faire ". Avancez dans la zone en construction pour déclencher les hostilités avec Seymour. Utilisez les roulades pour esquiver les tirs de votre ennemi tout en vous approchant de lui. Utilisez ensuite votre meilleure arme de mêlée et attaquez-le. Repliez-vous, ensuite, avant qu'il ne lance son contre et prenez refuge dans l'une des boutiques en construction.

Restez à l'abri pendant que vous prenez de la nourriture pour vous soigner afin que Seymour ne puisse pas vous interrompre. Esquivez encore une fois les tirs de votre ennemi et ruez-vous sur lui pour lui assener le plus de coups possible avant de vous éloigner. Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à l'élimination de ce psychopathe. Après la mort de Seymour, allez vers la salle de maintenance où se trouve Ray. Eliminez les zombies qui l'entourent et faites-lui savoir que Seymour qui le terrifiait est mort et qu'il peut vous accompagner. Revenez alors à la planque à temps pour administrer le Zombrex à votre fille.

Dossier 5

D'autres survivants sont encore dans les parages et demandent un coup de main de votre part. Choisissez la mission " banqueroute " et allez retrouver Woodrow qui se trouve dans l'Americana Casino. Il est en train de piller les distributeurs et demande votre protection le temps qu'il termine de récupérer l'argent.

Suivez cet homme et éliminez les zombies qui s'approchent de lui pour le laisser tranquille. Une fois le boulot terminé, il accepte de vous suivre jusqu'à la planque. Il vous donnera une partie du butin comme récompense. Restez dans la planque où se trouve la mission " Ante up ". il s'agit d'une partie de poker entre les réfugiés de la planque et vous devez réussir à éliminer au moins l'un des joueurs en prenant tout son argent et ses vêtements. Ne restez pas longtemps sur la table de jeu puisque plusieurs autres missions vous attendent.

Allez ensuite vers la mission " victime de la mode " qui se trouve dans Fortune City Hotel. Vous devez alors traverser Fortune Park où quatre psychopathes se sont installés sur les toits et tirent sur tout ce qui bouge sans différencier entre

zombies et survivants. Regardez alors en haut pour les localiser dans les quatre coins de Fortune Park. Utilisez les roulades pour éviter leurs tirs de sniper. Montez vers le premier ennemi qui se trouve près du Platinum Strip. Attaquez-le au corps à corps en esquivant ses coups.

Cassez toujours la distance pour qu'il ne trouve pas le temps d'utiliser son sniper sur vous. Répétez les mêmes actions pour éliminer cet ennemi et ramassez son fusil que vous prouvez utiliser pour localiser les autres membres de la bande. Eliminez ensuite ses amis de la même manière pour pouvoir circuler sans crainte. Remarquez que si vous ne les butez pas avant l'arrivée de l'armée, ils ne seront plus là par la suite.

Suivez ensuite la flèche de la mission et allez près des ascenseurs pour trouver Europa en petite tenue.

Elle ne vous accompagnera que si vous vous déshabillez. Allez alors à la boutique de sous-vêtement qui se trouve dans South Plaza et prenez le caleçon multicolore.
Revenez à Europa et portez-la sur votre dos jusqu'à la planque.

Allez vers la mission " dépendance chimique " pour trouver Jared dans la planque en manque de Zombrex. Vous en avez déjà un sur vous. Administrez alors cette dose à Jared pour le sauver.

Partez ensuite la mission " critique d'art " et empruntez le raccourci pour Palisades Mall. Suivez la flèche pour trouver Randolph.

Donnez-lui les 3000$ qu'il demande pour qu'il vous suive. Donnez-lui ensuite une arme. Avant de rentrer, allez au Yucatan Casino qui est proche pour trouver Bill de la mission " savoir quand se coucher ". Donnez-lui tout l'argent qu'il vous demande pour qu'il vous accompagne. Ramenez ensuite ces deux survivants à la planque. Dans le chemin de retour, passez par la boutique de sport qui se trouve dans le Royal Flush Plaza pour prendre un club de golf pour Luz et la mission " club tordu ". Entrez dans la planque et allez voir Luz pour lui donner le club.

Sortez encore une fois et allez vers l'Americana Casino et la mission " sous le choc ". Prenez la chaise roulante que vous trouverez sur le chemin et allez voir Dean. Nettoyez la zone autour de lui et parlez-lui pour qu'il vous rejoigne. Dean marche à peine et vous ne pouvez même pas le porter pour avancer plus rapidement. Utilisez alors la chaise roulante pour pousser Dean jusqu'à la porte du casino. Une fois dans le Royal Flush Plaza prenez une autre chaise roulante et amenez Dean jusqu'à la planque rapidement.

Dirigez-vous vers le toit de la planque pour réaliser la mission du dossier. Une fois en haut, retrouvez Rebecca qui essayera de localiser l'hélicoptère de TK avec vous. Après la cinématique, revenez en bas pour continuer vos opérations de sauvetage.

Allez vers la mission de psychopathe " star d'un jour ". Sur votre chemin et dans le Royal Flush Plaza, repérez le magasin Modern businessman et entrez prendre un costume.

Allez ensuite au Slot Ranch Casino et plus précisément sur la petite scène du casino. Vous rencontrez alors Bibi la psychopathe un peu spéciale. Vous n'allez pas la combattre mais la servir pour qu'elle donne son spectacle.

Elle vous demande en premier temps de lui apporter une boisson. Ce n'est pas ce qu'il manque dans un casino, alors prenez une vodka qui traine par terre et donnez-la à Bibi.

Elle passera alors à sa deuxième requête. Elle vous demande de vous présenter en smoking et c'est déjà le cas. Ensuite elle vous demande de faire venir ses fans. Allez alors aux coulisses pour trouver et prendre des pétards. Restez dans les coulisses et montez sur les cartons qui se trouvent à droite. Regardez sur les caisses pour trouver une boite de Zombrex.

Prenez cette boite qui vous sera utile par la suite. Revenez à Bibi et allez au devant de la scène. Lancez les pétards pour attirer les hordes de zombies devant la scène. Bibi sera alors ravie et vous demandera de vous occuper des effets spéciaux de son show. Allez alors vers le panneau qui se trouve près d'Allison et appuyez sur les boutons indiqués au bon moment pour réussir le show.

Revenez voir Bibi qui se jette entre les zombies. Descendez alors et éliminez les zombies qui l'entourent. Parlez-lui pour qu'elle vous suive et aidez Cameron qui vous accompagne ainsi qu'Allison et Juan. Amenez tout ce beau monde à la planque avant de repartir vers d'autres missions de sauvetage.

Partez vers la mission " mort ou vif " et suivez la flèche en passant par le raccourci vers Palisades Mall. Allez vers le kiosque au centre pour trouver Andy sur son toit s'apprêtant à se suicider. Montez à votre tour sur le toit et convainquez-le de vous suivre.

Avant de rentrer, allez vers la mission " sirène échouée ". Suivez la flèche jusqu'à l'Atlantica Casino. Avancez vers le coquillage. Pour trouver Tammy coincée dans une robe de sirène. Portez-la alors jusqu'à la planque.

Il est temps de s'occuper de la mission du dossier et de TK. Allez vers le Fortune City Hotel où sont postés les hommes de TK. Utilisez les roulades pour éviter leurs tirs et vous approcher d'eux pour les neutraliser. Sauvegardez ensuite votre partie dans les toilettes les plus proches et utilisez l'ascenseur. Une fois sur le toit vous allez combattre TK et son hélico.

Après la cinématique, l'hélicoptère de TK est accroché à la grue. Utilisez cette grue comme abri contre les tirs de l'hélico.

Commencez par prendre la barricade métallique et lancez-la sur le rotor de l'hélicoptère quand il est immobile pour quelques instants. Quand l'hélico se déplace à gauche et à droite et entraine le bras de la grue avec lui, utilisez les roulades pour éviter d'être heurté par ce bras.
Quand l'indicateur est vert, appuyez sur le bouton se trouvant sur la grue pour abaisser le bras et l'hélicoptère en même temps. Utilisez une autre barricade sur l'hélicoptère et évitez ensuite le bras qui tourne. Répétez ensuite la même action et lancez tout ce que vous trouvez sur le rotor de l'hélicoptère jusqu'à le détruire.

Zombrex 4

Vous devez trouver maintenant du Zombrex pour votre fille. Vous en possédez déjà une dose que vous aviez trouvé sur les caisses dans les coulisses de la scène du Slot Ranch Casino où Bibi a fait son show.

Vous avez alors le temps pour faire des missions de sauvetages. Partez vers la mission " a2 c'est mieux ". Suivez la flèche dans le Silver Strip et entrez dans la boutique pour adultes. Parlez aux deux hommes et écoutez leurs blagues. Donnez le prix à l'un d'eux et donnez de l'argent à l'autre pour qu'ils acceptent de vous suivre. Ramenez-les ensuite à la planque pour partir ensuite vers une autre mission de psychopathe.

Assurez-vous d'avoir des fusils et une mitrailleuse pour cette mission. Vous pouvez trouver ces armes sur les hommes de TK ou dans la boutique d'armes dans Palisades Mall. Rendez-vous à l'Atlantica Casino et suivez la flèche pour trouver les deux magiciens ratés.

Après la cinématique, sortez de la salle pour éviter les attaques au corps à corps de Roger. Restez à couvert et utilisez votre mitrailleuse contre Reed. Quand il prend la position de tir, abritez-vous derrière les slot machines pour éviter en premier temps d'être ébloui par les feux d'artifice et ensuite d'être touché par les tirs de Reed. Reprenez ensuite vos attaques et restez loin de votre ennemi.

Pensez à vous soigner en vous déplaçant hors de la vue de Reed pour qu'il ne vous tire pas dessus pendant le ravitaillement. Maintenez cette tactique jusqu'à l'abattre. Sortez ensuite votre meilleure arme de mêlée et attaquez Roger avant d'esquiver pour éviter sa riposte. Pourchassez-le ensuite pour l'attaquer encore et encore jusqu'à sa mort.

Choisissez ensuite la mission " querelle de famille ". Allez sur le toit du Fortune City Hotel et parlez à Lillian qui vous demande de trouver sa mère dans l'Atlantica Casino. Allez à ce casino et trouvez la mère. Amenez-la avec vous jusqu'au toit pour qu'elle retrouve sa fille. Amenez alors cette petite famille vers la planque. Restez dans la planque et allez voir Vikki qui vous demande de lui trouver une plante rare dans la galerie Cleroux Collection du Palisades Mall.

C'est la mission " club botanique de Fortune City ". Utilisez alors le raccourci et entrez dans la galerie pour prendre la

plante qui se trouve à l'entrée. Revenez à la planque et donnez la plante à Vikki.

Restez dans la planque et allez voir Katey pour lui administrer la dernière dose de Zombrex avant l'arrivée des secours.

Dossier 6

Après l'arrivée de l'armée et sa déroute face aux zombies mutants qui se sont transformés grâce aux gaz verdâtre qui sort des canalisations, vous allez prendre les choses en main. Sortez de la planque et dirigez-vous au Silver Strip. Entrez dans l'allée qui mène vers l'accès souterrain et descendez l'escalier. Une fois en bas, avancez à droite pour trouver une ultime dose de Zombrex.

Prenez-la et montez à bord d'un des petits véhicules présents au sous sol et avancez vers votre objectif. Evitez de renverser beaucoup de zombies pour ne pas endommager votre véhicule. Une fois sur place, descendez et continuez à pied jusqu'au sergent Boykin.

Il est hors de lui et tire sur tout ce qui bouge sans sommation. Restez à couvert derrière les piliers et utilisez votre sniper ou votre fusil d'assaut pour toucher votre ennemi sans vous approcher de lui.

Profitez du moment où il lance les grenades pour lui tirer dessus rapidement avant de vous éloigner de la grenade. Restez toujours loin du sergent et profitez du moment où il ramasse des munitions pour l'attaquer à plusieurs reprises. Vous pouvez aussi ramasser les armes des soldats morts si vous manquez de munitions. Maintenez cette tactique jusqu'à la mort du sergent.

Ramenez ensuite Rebecca avec vous et portez-la jusqu'à un véhicule. Roulez jusqu'à la sortie du sous-sol. Passez ensuite par le raccourci de Palisades Mall et déposez Rebecca dans la planque.

Les portes de la planque ont cédé et des hordes de zombies sont entrées. Vous devez tout faire pour fermer les portes. Suivez alors la flèche pour trouver en premier lieu le générateur. Ignorez les ennemis et prenez le générateur. Placez-le près de la porte et suivez la flèche vers le baril d'essence. Placez aussi ce baril près de la porte et partez enfin à la recherche de la bobine de câble.

Placez cette bobine près des deux autres objets et appuyez sur le bouton indiqué pour fermer la porte à temps.

Dossier 7

Vous allez maintenant enquêter sur le gaz vert qui mute les zombies. Avant de quitter la planque, passez voir TK et administrez-lui le Zombrex si vous voulez finir avec la vraie fin du jeu, la fin S. Sinon, vous allez vous contenter de la fin A qui est moins intéressante.

Allez ensuite à South Plaza et passez par l'accès au sous-sol. Une fois en bas, montez à bord d'un véhicule et avancez vers votre objectif. Vous pouvez changer de véhicule en chemin si ce dernier est endommagé. Une fois devant le grand portail, descendez du véhicule et appuyez sur l'interrupteur situé à droite pour ouvrir le portail.

Après la cinématique, montez la dénivellation à gauche et avancez vers les gardes en utilisant les consoles comme abris. Eliminez tous les gardes, prenez leurs armes et entrez dans le couloir. Ouvrez la porte située à droite pour affronter deux scientifiques armés. Utilisez les roulades pour vous approcher d'eux et éliminez-les au corps à corps.

Après la récolte des données, sortez du labo et utilisez l'ascenseur qui se trouve de l'autre coté du couloir pour monter dans Palisades Mall. Passez ensuite par le raccourci pour atteindre la planque.

Les faits

Sullivan s'avère être celui qui a tout manigancé dès le début et vient de buter Rebecca. Il emporte avec lui les preuves de votre innocence et vous laisse sans aucune liaison avec l'extérieur. Poursuivez-le alors en suivant les indications de Stacey.

Passez par les toilettes du Yucatan Casino pour sauvegarder votre partie et empruntez l'ascenseur. Une fois au dernier étage, avancez à gauche dans la marée de zombies et montez sur les tables pour récupérer de la nourriture. Avancez ensuite, montez l'escalier et sortez dans le toit.

Après la cinématique, avancez à gauche en utilisant les roulades pour éviter les tirs de Sullivan. Montez ensuite les échafaudages pour atteindre la plateforme où se trouve Sullivan.

Ce dernier est très résistant et vos armes de mêlée ne sont pas efficaces contre ce boss. Vous pouvez alors utiliser les fusils et rester en bas de la plateforme pour lui tirer dessus sans qu'il vous frappe. Mais il ripostera avec des tirs de son magnum puissant sans parler des bombes larguées qui peuvent trouer le sol. Choisissez donc d'affronter votre ennemi au corps à corps en optant sur le double coup de pied sauté.

Restez patient et lancez toujours cette attaque pour toucher Sullivan. Utilisez cette technique même pour esquiver son enchainement de poings qui est très puissant et qui peut vous projeter hors de la plateforme. Continuez alors à utiliser les coups de pieds sans répit jusqu'à éliminer Sullivan le traitre.

Heures Sup

Si vous avez administré du Zombrex à TK vous aurez droit à un autre affrontement contre ce boss. Attendez donc la fin du générique pour vous apercevoir que TK a kidnappé votre fille et Stacey. Il vous demande de lui accomplir des missions pour qu'il les relâche.

Vous devez trouver des objets pour TK. La première est une photo compromettante qu'il veut récupérer. Suivez donc la flèche jusqu'à l'Americana Casino et entrez dans la salle de sécurité pour trouver la photo sur la table.

Vous devez maintenant récupérer une blouse pour TK. Allez alors vers la pharmacie de Roy's Mart où vous avez trouvé le premier Zombrex et prenez la blouse.

Passez au panier garni demandé par TK et allez au bar du Fortune City Hotel pour trouver le panier derrière le comptoir.

TK désire un champagne de luxe. Sortez alors de la réception de l'hôtel, montez dans le véhicule qui se trouve à droite et avancez dans Fortune Park jusqu'au bar où vous trouverez le champagne de luxe convoité par TK.

Vous devez trouver maintenant le kit mains-libres. Allez alors au Yutacan Casino et avancez près des ascenseurs pour trouver le kit sur le sol.

TK veut récupérer une clé usb. Allez alors à gauche des ascenseurs et passez par l'accès au sous-sol. Montez dans un véhicule et avancez jusqu'à l'endroit où se trouve la clé.

Il ne vous reste maintenant que récupérer une boite de reines. Avancez avec votre véhicule jusqu'au portail ou vous avez trouvé l'origine du gaz. Allez à droite et montez sur les machines jusqu'à trouver le stock d'armes et la boite de reines.

Utilisez ensuite l'ascenseur de cette zone pour remonter vers Palisades Mall. Utilisez le raccourci et avancez ensuite vers l'arène. Sauvegardez votre partie aux toilettes de l'Americana casino avant d'aller affronter TK.

Après la cinématique, vous êtes sans armes ni nourriture. Courez alors à gauche et entrez sur la passerelle. Faites le tour complet de la passerelle pour ne pas être touché par les feux d'artifice. Ramassez ensuite de la nourriture et la grande clé rouge qui est l'arme la plus efficace contre TK.

Revenez ensuite sur la même plateforme que TK et attaquez-le avec votre arme. Lancez deux ou trois coups au maximum avant de prendre la fuite. S'il vous plaque contre le mur, appuyez rapidement sur les boutons indiqués pour vous libérer et attaquez-le tout de suite après. Quand TK s'en va, utilisez le treuil pour remonter un peu la corde à la quelle sont suspendues Stacey et Katey. Esquivez ensuite l'attaque de TK qui arrive encore une fois sur la plateforme. Frappez-le tout de suite après avant de prendre la fuite.

Répétez ensuite le même processus et n'oubliez pas de vous soigner quand TK quitte la plateforme. Il n'est pas nécessaire de remonter Katey et Stacey jusqu'au sommet mais il ne faut pas les laisser descendre jusqu'au niveau du sol pour que les zombies ne les tuent pas. Maintenez la tactique jusqu'à l'élimination de TK.

Félicitations ! Vous avez réussi à sauver Katey et Stacey ainsi que tous ceux qui se trouvaient dans la planque. Vous avez en plus récupéré les preuves de votre innocence.

Les fins de Dead Rising 2

Le jeu possède plusieurs fins selon votre progression dans le jeu. Mais seulement deux nécessitent de finir les missions principale du jeu ; la fin S et la fin A. les autres sont des interruptions qui se font en cour de jeu.

Fin S

La véritable fin est la meilleure entre toutes. Vous devez administrer du Zombrex à TK pour l'affronter au final du jeu.

Fin A

Ne pas administrer du Zombrex à TK. Katey sera sauvé mais Chuck périra des mains de TK qui s'est transformé en zombi.

Fin B

Terminer les dossiers jusqu'au 6.3, ratez ensuite le dossier 6.4 et attendre l'arrivée de l'armée ensuite le bombardement qui rasera la ville et vous avec.

Fin C

Occupez-vous d'administrer du Zombrex à Katey et ignorez les dossiers dès le début du jeu. Une fois l'armée débarque, elle tuera tout le monde dans la planque.

Fin D

Ne pas terminer le dossier 6.1 et rester hors de la planque pendant l'arrivée de l'armée. Vous serez alors capturé par les militaires mais l'opération sera échouée après l'attaque des zombies mutants.

Fin E

Ne pas donner du Zombrex à Katey et rester hors de la planque pendant l'arrivée de l'armée.

Fin F

Ne pas donner du Zombrex à Katey et rester dans la planque pendant sa transformation. Chuck se laissera alors mordre par les zombies.

Dead Space

© Electronic Arts 2008

MODE IMPOSSIBLE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir à l'aide d'une manette Xbox 360. Entrez les codes après avoir mis le jeu en pause. Attention, ils ne fonctionnent qu'une seule fois !

+2 points

Y, X, X, X, Y

+5 points

Y, X, Y, X, X, Y, X, X, Y, X, X, Y

1 000 crédits

X, X, X, Y, X

2 000 crédits

X, X, X, Y, Y

5 000 crédits

X, X, X, Y, X, Y

10 000 crédits

X, Y, Y, Y, X, X, Y

Plus d'oxygène

X, X, Y, Y, Y

Régénère la jauge de stase

X, Y, Y, X, Y

BONUS

Backstory Logs

Terminer le jeu.

Tenue militaire

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu et sauvegardé, chargez votre partie pour redémarrer en mode New Game +. Vous conserverez la plupart des objets précédemment acquis ainsi que quelques objets bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Nouveaux venus

Juste après la cinématique d'introduction, vous prenez enfin le contrôle de Isaac. Commencez par vous familiariser avec le gameplay en suivant le tutorial. Allez ensuite dans le compartiment de gauche de la navette pour y récupérer un mini-kit de soins puis sortez du vaisseau. Une fois sur le corridor, et après que vos coéquipiers aient parlé, suivez-les jusqu'à un sas. Arrivé dans ce dernier, avancez vers la porte entourée d'une aura bleutée et ouvrez-la. Vous voici dans la salle d'embarquement, commencez par fouiller la pièce puis, à l'aide de votre traceur, dirigez-vous vers une nouvelle porte bleutée au bout de la pièce pour entrer dans un nouveau petit sas. Ensuite, avancez jusqu'à un écran de contrôle et appuyez dessus pour charger le rapport de dommages. Ceci fait, attendez un peu et après la cinématique, passez par la porte qui s'est ouverte, courez le long du couloir, ouvrez la porte de l'ascenseur qui se trouve au bout et engouffrez-vous à l'intérieur histoire d'échapper au monstre qui vous poursuit. Une fois en bas, sortez, avancez près du plan de travail ensanglanté se trouvant en face de vous et récupérez-y le cutter, votre première arme du jeu. Après vous être familiarisé avec son maniement, fouillez la pièce de fond en comble. Vous possédez désormais la capacité de pouvoir donner des coups de pieds alors n'hésitez pas à l'utiliser sur les grosses boîtes vertes qui se trouvent près de l'ascenseur.

Ceci étant fait, tournez-vous vers la porte de contrôle du tramway et tirez sur le panneau lumineux de droite à l'aide de votre cutter pour l'ouvrir. Une fois la porte passée, utilisez votre arme pour démembrer le monstre et récupérez ensuite les munitions qui se trouvent au sol (fouillez le monstre et le cadavre sur lequel il était penché). Avancez désormais le long du couloir, passez par une nouvelle porte et allez sur la gauche pour récupérer du crédit. Continuez ensuite de l'autre côté en récupérant le mini-kit de soins ainsi que la transmission audio, puis passez une nouvelle porte bleue pour vous retrouver dans le poste de contrôle du tramway. Après la transmission vidéo avec Kendra et Hammond, fouillez la pièce et passez par la porte se trouvant à gauche. Allez ensuite sur votre droite, ouvrez la porte se trouvant en face de vous et descendez le petit couloir. Après le discours d'Hammond et le mini-tutorial, passez par une nouvelle porte pour vous retrouver dans un immense Hall.

En premier lieu, regardez sur votre gauche pour trouver du crédit puis, avancez ensuite jusqu'à une porte bien trop dangereuse pour que vous y passiez tout de suite. Commencez par récupérer le contenu de la grosse boîte verte puis prenez ensuite le module de stase se trouvant à côté. Ceci étant fait, et après la transmission-tutorial, ciblez la porte et

utilisez votre nouveau pouvoir pour la ralentir. Passez ensuite par cette dernière, montez et allez sur la droite pour récupérer du crédit au bout du couloir. En revenant, faites un détour par les toilettes histoire de récupérer de la vie et des munitions, puis, continuez encore un peu et ramassez le contenu d'une boîte verte sur un petit couloir à droite. Dirigez-vous ensuite vers la porte bleue pour entrer à l'intérieur d'un grand sas puis récupérez un point de force sur une borne collée au mur de droite.

Après cela, fouillez l'endroit de fond en comble et tuez les ennemis qui s'y trouvent. Pour dégager la voie, vous allez devoir utiliser les deux pinces. Commencez par activer celle qui se trouve près de l'entrée puis, allez actionner la deuxième et ralentissez-la à l'aide de votre stase (si vous n'en avez plus, une pompe à stase se trouve au milieu de la pièce). Courez ensuite vers le tableau de bord central et actionnez-le. Après la transmission vidéo de Kendra, tuez le monstre sur votre gauche, récupérez les munitions qu'il a laissées par terre et sortez de ce hangar. Retournez ensuite au couloir précédant le poste de contrôle du tramway en prenant bien soin de ralentir de nouveau la porte figée précédemment et en tuant les quelques ennemis vous barrant le chemin (si jamais ces derniers sont trop rapides à votre goût, n'hésitez pas à les ralentir à l'aide de votre stase).

Arrivé à destination ne retournez pas tout de suite au poste de contrôle mais avancez plutôt le long du couloir. Après avoir tué le monstre s'y trouvant et avoir récupéré les items et la transmission audio disséminés dans le couloir, continuez jusqu'à un ascenseur. Entrez-y, appuyez sur le bouton et écoutez le discours de Kendra. A la fin de ce dernier sortez, tuez tous les monstres de cette salle et récupérez tous les objets qui s'y trouvent. Dirigez-vous vers l'ascenseur se trouvant en bas (utilisez votre traceur si vous n'arrivez pas à le trouver) pour monter à l'étage.
Une fois en haut, tuez le monstre devant vous et récupérez les items de chaque coté de l'ascenseur. Avancez ensuite le long de la passerelle, abattez la créature et une fois au bout, récupérez de l'énergie plasma, un message vidéo et la clé de l'entrepôt. Revenez vers l'ascenseur en tuant le monstre se trouvant sur votre chemin, puis descendez à l'étage inférieur. Une fois en bas, tuez le monstre qui s'y trouve et à l'aide de votre traceur rejoignez la porte des bureaux. Ouvrez ensuite cette dernière grâce à la clé que vous venez de trouver, et une fois à l'intérieur fouillez cette pièce pour y dénicher un point de force, un kit de soins moyen et le disque dur.

Vous pouvez maintenant, si vous le voulez, utiliser le plan qui va vous servir à améliorer votre équipement, pensez toutefois à garder au minimum un point de force car certaines pièces contenant des items ne s'ouvrent que par l'aide des points de force. Ceci étant fait, sortez et après avoir vu la transmission vidéo de Kendra, revenez à la salle de contrôle des tramways en abattant les créatures vous barrant le chemin. Arrivé dans la salle de contrôle, sauvegardez puis utilisez le disque dur sur le panneau de contrôle au fond de la pièce. Ensuite appuyez sur l'écran au milieu de la pièce pour appeler le tram. Après le message vidéo de vos coéquipiers sortez de la salle de contrôle par la porte par laquelle vous étiez entré la première fois puis, en pensant toujours à abattre les ennemis que vous pourrez croiser, utilisez votre traceur pour revenir dans la salle d'embarquement.

Arrivé dans cette dernière, récupérez le contenu des grosses boîtes vertes et retournez au hangar, là où est entreposée votre navette. Une fois le monstre se trouvant sur le corridor tué, entrez dans votre vaisseau et allez appuyer sur l'écran de contrôle. Ceci étant fait, sortez rapidement et, après la séquence narrative, abattez tous les ennemis au dehors. Après une nouvelle transmission vidéo de Kendra et d'Hammond, retournez à la salle d'embarquement et passez la grande porte de gauche. Avancez ensuite dans le couloir, regardez ce que contiennent les petites caisses posées sur le sol puis empruntez le couloir de droite pour arriver dans les toilettes. Fouillez ces dernières pour trouver un kit de soins max puis sortez et dirigez-vous vers l'ascenseur. Une fois en haut, et après un nouveau tutorial, libre à vous d'acheter, de vendre, ou d'entreposer des objets au stock. Vous pouvez également utiliser un plan si vous voulez upgrader votre combinaison ou vos armes. Ceci étant fait, entrez dans le tramway et appuyez sur son écran de contrôle pour aller à l'infirmerie.

Chapitre 2 : Soins intensifs

Commencez par descendre du tramway, et pendant le discours de la jeune femme, récupérez le mini-kit de soins se trouvant dans le sas de droite. Une fois qu'elle a fini de parler, ramassez le module Macro-PK à ses pieds et, après le tutorial, utilisez-le pour dégager les conteneurs vous bloquant le passage du couloir. Avancez ensuite dans ce dernier en pensant à ramasser le schéma du lance-flammes, puis, après un nouveau tutorial passez par la porte bleue qui se trouve au fond. Vous voici maintenant dans le poste de sécurité, pendant que Hammond vous parle explorez la salle pour récupérer de nouveaux items et passez par la porte du centre de recherche en face de vous. Avancez dans le

couloir, fouillez les cadavres puis arrivé à la porte du labo principal utilisez votre stase pour la ralentir (si vous n'en avez plus, utilisez la pompe à stase derrière vous).

Passez ainsi sans vous faire piéger puis ouvrez la porte en face de vous pour vous retrouver dans le laboratoire. Une fois dans celui-ci, la quarantaine se déclenche, débarrassez-vous alors de tous les monstres arrivant dans la pièce puis fouillez-la ensuite histoire de récupérer des objets. Prenez ensuite l'ascenseur se trouvant au bout de la pièce.

Une fois en bas occupez-vous des monstres et explorez tout l'étage pour récupérer des items, la transmission audio, la transmission vidéo et le document écrit caché derrière une bibliothèque dans un des petits labos. Utilisez ensuite votre traceur pour aller au laboratoire de biologie. A l'intérieur regardez dans les casiers puis passez par la porte au fond. Continuez dans le couloir et après la séquence narrative ramassez l'énergie plasma à droite et entrez à l'intérieur du labo par la gauche. Dans celui-ci, abattez la créature qui s'y trouve, récupérez les items et prenez l'ascenseur. Arrivé en haut, tuez les ennemis et passez par les deux portes vous emmenant au laboratoire. Récupérez un point de force sur le mur d'en face, quelques items et la thermite.

Retournez ensuite au poste de sécurité en n'oubliant pas de staser à nouveau la porte de tout à l'heure et en abattant le nécromorph. Arrivé à destination, passez par la porte de l'imagerie médicale, progressez le long du couloir, puis passez à nouveau par une porte. Commencez tout d'abord par aller à gauche, ramassez un message écrit et allez vers la porte devant. Libre à vous d'échanger un point de force pour le faire mais sachez qu'il y a à l'intérieur des munitions plasma, un kit de soins moyen, un circuit imprimé en or (pratique pour se faire de l'argent en le revendant au stock) et une transmission audio. Ressortez et à l'aide de votre pouvoir télékinésique, déplacez le gros rayon vous bloquant le passage sur la droite de la salle. Avancez alors en tuant les créatures puis allez explorer une pièce sur la gauche pour y récupérer de la vie, un point de force et un schéma. Après avoir tué le nécromorph, sortez et ramassez à l'aide de votre module Macro-PK le générateur qui se trouve par terre. Placez-le dans l'alcôve située à côté de l'ascenseur et utilisez ce dernier pour monter à l'étage.

Une fois en haut, déplacez de nouveau le rayon pour pouvoir avancer, tuez les créatures et, après l'avoir contourné, déplacez une nouvelle fois la passerelle pour pouvoir avancer jusqu'à une porte appelée "salle soins zéro gravité". Pour y entrer, tirez sur le panneau électrique à l'aide de votre cutter. Passez ensuite une nouvelle porte pour arriver dans une zone sans air et après le tutorial, ramassez les munitions qui lévitent dans l'espace et les items se trouvant dans les casiers puis, courez jusqu'à une nouvelle porte nommée salle de soins zéro gravité. Passez par cette dernière et après la transmission vidéo entrez dans un immense sas par la porte circulaire. A l'intérieur désactivez la gravité, lisez le tutorial, propulsez-vous sur la passerelle en face et attirez à l'aide de votre télékinésie l'un des générateurs qui se trouvent dans la salle, une fois celui-ci à votre portée insérez-le dans l'alcôve à droite de la porte pensez à récupérer tous les objets qui lévitent et passez par la porte que vous venez d'activer.

Vous voici dans le labo, ramassez tous les items qui s'y trouvent ainsi que le défibrillateur puis retournez dans la salle sans gravité, tuez tous les nécromorphs qui s'y trouvent et revenez au poste de sécurité en prenant soin de tuer les ennemis qui se trouvent sur votre passage et en utilisant votre guideur laser si besoin est. Une fois là-bas, déposez la bombe thermite en dessous de la croix rouge et blanche puis entrez dans la clinique de l'Ishimura. Récupérez le message audio, passez par la porte au bout du couloir et récupérez des munitions dans une boîte verte sur votre gauche puis passez par la porte des urgences se trouvant sur la droite.
Commencez par tuer les ennemis se trouvant dans la pièce puis fouillez-la pour trouver des items. Prenez ensuite le générateur et placez-le dans l'alcôve se trouvant au fond de la pièce pour alimenter la grande porte. Passez-la, puis tuez les créatures qui s'opposeront à vous. Ceci étant fait vous pourrez si vous le voulez utiliser un point de force pour ouvrir une porte qui se trouve sur la droite, pour les indécis qui hésiteraient sachez qu'elle contient énormément de munitions ainsi qu'un schéma.

Dans tous les cas continuez votre chemin en abattant les nécromorphs, fouillez-les puis avancez. Une fois au bout, ramassez la transmission audio sur la gauche puis allez en récupérer un document écrit au bout du couloir en tuant les monstres vous barrant le chemin. Fouillez l'endroit pour récupérer des items et passez par la porte des soins intensifs. Après l'animation scénaristique, avancez un peu pour récupérer un nouveau document écrit puis allez en direction de la morgue. Arrivé dans le couloir, récupérez la transmission audio, tuez la petite créature et prenez l'ascenseur se trouvant au bout. Une fois en haut, avancez un peu pour entrer dans la morgue puis abattez tous les ennemis qui s'y trouvent (pensez à d'abord tuer l'espèce d'énorme chauve-souris qui s'occupe de réanimer les cadavres). Fouillez ensuite la

pièce de fond en comble pour y récupérer des items et le rapport d'autopsie, ramassez ensuite le rig du capitaine sur le cadavre de ce dernier puis, sortez par l'ascenseur du fond. Une fois en haut, retournez au poste de sécurité en vous occupant des nécromorphs puis arrivé à destination, dirigez-vous vers la station de tramway, et utilisez ce dernier pour aller en direction de l'ingénierie.

Chapitre 3 : Révision de parcours

Descendez du tramway et, après la transmission avec Hammond, fouillez le quai pour y trouver de la stase et des munitions. Dirigez-vous ensuite vers le tunnel de la salle de contrôle. Arrivé dans cette dernière, explorez la pièce pour y trouver des items et notamment une transmission audio près des écrans de contrôle du centre de la salle. Passez ensuite par la porte de l'Usine. Descendez puis allez tout droit dans les vestiaires pour récupérer une transmission audio et le schéma du combustible. Après avoir fouillé la pièce, sortez et allez sur votre droite. Tuez le nécromorph puis passez par la porte défoncée. Récupérez l'énergie plasma dans les étagères du centre à l'aide de votre télékinésie puis ramassez ensuite le document derrière vous. Sortez par la porte baptisée " Réserves énergétiques " puis, avancez jusqu'à ce que deux chemins s'offrent à vous, prenez d'abord le chemin de droite puis cassez la grosse boîte verte et prenez du crédit près de celle-ci.

Ensuite, revenez sur la voie de gauche jusqu' à une borne électromagnétique puis abaissez-la à l'aide de votre module macro-pk. Redescendez ensuite sur la gauche, prenez au passage le mini-kit de soins puis attirez le monorail jusqu'à vous et entrez-y. Actionnez-le et, une fois votre trajet effectué, éliminez tous les ennemis vous barrant le chemin. Respirez un peu et allez ramasser tous les objets disponibles dans le coin, vous trouverez notamment une transmission audio. Continuez à l'aide de votre traceur en récupérant d'autres items (dont le schéma du découpeur) puis descendez le long d'une passerelle à droite et avancez encore un peu jusqu'à une nouvelle borne magnétique. Comme précédemment, abaissez l'aimant à l'aide de votre module Macro-PK puis après le message audio de Hammond, retournez au monorail en abattant tous les nécromorphs se mettant sur votre route. Une fois arrivé, montez par la droite et passez par une nouvelle porte. Récupérez les munitions dans la grosse boîte verte se trouvant au bout, puis revenez à la salle de contrôle par la porte se trouvant derrière vous. A l'intérieur, débarrassez-vous des monstres, allez sur la droite, prenez la porte de l'ascenseur et descendez.

En sortant, ramassez la recharge d'air moyenne sur votre droite puis allez récupérer l'item et la transmission audio disponibles dans les casiers. Avancez ensuite le long du couloir, fouillez toutes les armoires pour trouver des munitions et du crédit puis, entrez dans la salle de décontamination. Allez mettre en marche le tableau au milieu de la salle puis, après le déclenchement de la quarantaine, éliminez tous les ennemis s'invitant dans la pièce. Passez ensuite par la seconde porte, allez à droite vers la porte de la centrifugeuse. Marchez vers la gauche pour récupérer un point de force, retournez-vous et traversez le couloir en ramassant des items et ce, jusqu'au sas de la centrifugeuse. Ramassez ensuite la réserve d'O2 qui vous servira pour plus tard et passez par une nouvelle grande porte.

Vous voici dans la centrifugeuse, commencez par prendre l'énergie plasma disponible sur la gauche ainsi que les divers items gravitant autour de vous (certains se trouvent dans des caisses) puis, après avoir tué les ennemis, à l'aide de la non-gravité, descendez à l'étage inférieur. Stasez ensuite un des deux générateurs, utilisez votre module Macro-PK pour le combiner avec la centrifugeuse. Réitérez l'opération sur le second générateur puis, après vous être occupé des nécromorphs, allez sur la seconde passerelle et activez la centrifugeuse.

Vous allez maintenant devoir aller très vite si vous ne voulez pas perdre tout votre oxygène. Commencez par prendre l'ascenseur se trouvant derrière vous et avancez sur la droite. Les générateurs étant en mouvement, placez-vous dans les petits espaces sur la droite pour les éviter puis continuez votre route en rechargeant votre air à la borne au milieu du parcours et en tuant le monstre vous barrant le passage. Arrivé au second ascenseur, montez, puis, une fois en haut, sortez de la salle sans gravité, sauvegardez, et sortez du sas. Après vous être fait attraper par le tentacule, tirez sur la partie jaune de celui-ci jusqu'à ce qu'il vous lâche.

Retournez ensuite à la salle de contrôle du début de chapitre en veillant à tuer le monstre se dressant sur votre chemin (vous aurez un message vidéo de Kendra dans l'ascenseur). Dirigez-vous alors vers le sas de droite pour entrer dans une salle sans gravité. Sautez sur la passerelle en face de vous et sautez à nouveau vers le second sas pour sortir, en faisant attention aux ennemis. Progressez le long du couloir et, arrivé au bout, allez dans la pièce de droite pour récupérer un document écrit, un point de force ainsi que des items.

Ressortez et prenez la porte se trouvant en face pour récupérer des munitions, du crédit et un fichier audio. Ceci étant fait, sortez et prenez l'ascenseur sur la droite. Une fois en bas, occupez-vous des ennemis et fouillez la salle se trouvant au bout de la passerelle, descendez ensuite par l'ascenseur de droite et tuez les monstres. Commencez par aller dans la pièce de droite et récupérez-y la stase s'y trouvant, retournez dans la salle principale. Si vous le désirez une porte à point de force se trouve en face de vous, cette dernière contient du crédit, des munitions et le schéma des lames du découpeur.

Quel que soit votre choix, stasez la porte coulissante pour passer sans danger et, éliminez les ennemis se trouvant dans le couloir puis avancez le long de ce dernier pour atteindre une borne de sauvegarde. Ouvrez la porte sur votre droite et débarrassez-vous de tous les nécromorphs se trouvant dans la salle et fouillez-la pour obtenir des items et un point de force. Utilisez le tableau de bord central au milieu de la salle, débarrassez-vous des ennemis et retournez à nouveau actionner le panneau de contrôle pour mettre en marche les moteurs. Ceci étant fait, sortez et après la transmission vidéo de Hammond, passez par la porte nommée " retour vers la salle de contrôle ". Fouillez le couloir de fond en comble, puis arrivé au bout, écoutez la transmission audio avant de passer par la porte. Retournez dans la salle de contrôle, abattez le nécromorph puis allez sur le quai et prenez le tramway pour terminer le chapitre.

Chapitre 4 : Impact imminent

Sortez du tramway puis profitez de la transmission vidéo de vos coéquipiers pour récupérer les items disséminés sur le quai. Prenez ensuite la porte sur la droite et avancez le long du couloir en récupérant les munitions. Arrivé au bout, ouvrez une porte pour vous retrouver dans l'atrium principal. Après le message de Kendra, récupérez la transmission audio ainsi que les divers objets se trouvant dans la salle, puis descendez dans les escaliers au bout du hall et prenez l'ascenseur. Une fois en bas, récupérez le schéma de la tenue niveau 3 puis dirigez-vous vers la porte en face de vous. Vous voici avec Hammond, profitez de son discours pour fouiller la salle et y découvrir notamment un document écrit. Remontez ensuite dans l'atrium principal et abattez la brute. Attention toutefois, cet ennemi est plus coriace que les autres et vous devrez d'abord l'affaiblir avant de lui tirer dans le dos (l'opération peut se réaliser en plusieurs fois).

Passez ensuite par la porte qu'il a défoncée et récupérez le point de force au bout du couloir ainsi que tous les items se trouvant dans la salle du fond. Revenez ensuite dans le couloir, activez l'ascenseur à l'aide de la borne située sur le mur puis ressortez et empruntez-le (il se trouve en face de vous). Ramassez le message vidéo et une fois en bas, fouillez le petit salon pour récupérer des items. Passez ensuite dans le couloir en face et avancez en récupérant le schéma du choc laser. Abattez le nécromorph et fouillez la salle nommée dépôt systèmes A pour y trouver des objets. Sortez ensuite et pendant que Kendra vous parle, prenez la porte se trouvant au bout du couloir. Arrivé dans la salle systèmes du vaisseau, allez sur la droite et progressez en prenant bien soin de tuer les monstres, d'éviter de marcher sur les dalles brisées dont s'échappe un important courant d'air et en récupérant les munitions pour votre cutter se trouvant sur votre chemin.

Arrivé au bout, rechargez votre réserve de stase à l'aide de la pompe sur le mur et enlevez les deux étagères vous bloquant le passage. Continuez ensuite en abattant la brute et stasez les fils électriques pour pouvoir activer le générateur. Après le message d'Hamond, revenez à l'atrium principal en éliminant les nécromorphs et en récupérant les items qu'ils laissent derrière eux. Prenez ensuite le second ascenseur disponible et descendez au niveau 1. Après le message audio de Kendra, sortez dans le petit salon, fouillez-le pour y trouver des objets et sortez par la porte se trouvant en face. Dirigez-vous vers la salle " entrepôt forage " pour y trouver du crédit et des munitions et dépêchez-vous de prendre la porte au bout du couloir avant que votre réserve d'oxygène ne s'épuise. Passez ensuite une seconde porte et, en faisant attention aux monstres et aux dalles brisées, fouillez toutes les salles adjacentes pour y trouver du crédit, des munitions, de la vie, un point de force et un document écrit.

Concernant la salle qui s'ouvre avec un point de force, si vous ne souhaitez pas l'ouvrir sachez tout de même qu'elle contient du crédit, un kit de soins moyen et un semi-conducteur or. Dirigez-vous ensuite à travers le labyrinthe de dalles brisées et arrivé au bout récupérez le mini-kit de soins sur votre droite, activez le système de défense. Après le message de Hammond, retournez à l'ascenseur en faisant toujours attention aux monstres et autres dalles brisées. Montez ensuite au niveau 3 et une fois en haut, ramassez la transmission audio, le schéma mega-PK ainsi que des munitions.

Passez le couloir, tuez les ennemis, récupérez les items et allez activer le système de défense. Après le message

d'Hammond, récupérez les items dans l'entrepôt 47 et empruntez l'ascenseur au bout du couloir. Sortez et, tout en écoutant le message d'Hammond, avancez, récupérez la recharge moyenne d'02 et passez par le sas d'accès extérieur pour vous retrouver dans l'espace. Vous voici hors du vaisseau, tout en gardant un oeil sur votre réserve d'oxygène, courez jusqu'à l'autre extrémité de la passerelle extérieure, en vous cachant derrière les conteneurs dès le passage des astéroïdes. Récupérez ensuite le semi-conducteur or et les munitions puis allez vous asseoir sur le siège central pour contrôler la tourelle de défense. Vous êtes désormais en train de jouer à la séquence " Space Invaders " de Dead Space. En effet tels les shoots d'antan, vous devez diriger vos deux canons sur les astéroïdes pour les détruire. Le degré de résistance de votre coque (qui est indiqué à droite) déclinant au moindre impact et la tendance qu'a la tourelle à surchauffer, la seule bonne manière de réussir ce passage est d'y aller calmement en n'utilisant toujours qu'un seul canon sur deux. Après cette harassante et pénible minute trente de shoot intensif, écoutez le message d'Hammond et revenez au dernier ascenseur que vous avez emprunté.
Après la transmission vidéo de vos deux coéquipiers, tuez tous les nécromorphs vous barrant la route et retournez à l'atrium (niveau 2). Ceci étant fait, retournez sur le quai en abattant les monstres puis prenez le tramway pour finir le chapitre.

Chapitre 5 : Dévotion Fatale

Sortez du tram et après le message de Kendra, dirigez-vous vers le couloir sur la gauche pour arriver au poste de sécurité. Écoutez la nouvelle transmission audio de votre acolyte puis, fouillez le casier pour trouver des munitions. Passez ensuite par la porte de l'imagerie médicale et abattez les nécromorphs. Une fois au bout du couloir, entrez dans la salle d'imagerie médicale, fouillez toutes les pièces du premier étage pour y trouver d'éventuels items et allez vous débarrasser du monstre collé au mur près de l'ascenseur. Empruntez ensuite ce dernier et arrivé en haut, tuez les mini-nécromorphs. Utilisez à présent votre stase pour passer, puis après avoir contourné le rayon, servez-vous-en à nouveau pour passer sur la gauche. Après le message de Kendra, dirigez-vous vers le couloir puis vers l'ascenseur.

Une fois en bas, ramassez la transmission audio, frayez-vous un chemin jusqu'au laboratoire et récupérez à l'intérieur un point de force, le schéma du module Macro-Pk ainsi que tous les items s'y trouvant. Allez ensuite activer le transfert chimique au milieu de la pièce et ramassez la capsule. Après le discours du scientifique, retournez-vous et tirez sur le nécromorph. Attention, celui-ci ne peut pas mourir et se régénère continuellement. Essayez donc de vous en débarrasser une première fois puis, après la transmission audio de Kendra, sortez en courant du labo et prenez la porte se trouvant en face de vous. Pendant que vos coéquipiers vous parlent, retournez au poste de sécurité en tuant les bestioles se mettant sur votre chemin. Utilisez maintenant la porte de la clinique Ishimura pour vous retrouver dans un couloir. Passez par la porte et, après le nouveau discours du scientifique, dirigez-vous vers les urgences.

Une fois à l'intérieur, éradiquez un maximum de nécromorphs et, après le message audio de Kendra, fouillez la salle de fond en comble pour trouver des items. Sortez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir (vous pouvez récupérer des munitions dans les casiers de la salle qui ne s'ouvrait jadis qu'avec le point de force) et progressez le long du couloir jusqu'à découvrir une nouvelle bestiole collée au mur. Après l'avoir tuée, ramassez un semi-conducteur or près de son cadavre ainsi que du crédit et de l'énergie plasma à côté du lit où se trouve la femme qui pleure. Prenez ensuite la porte des soins intensifs et dirigez-vous vers le bureau du docteur Mercer. Commencez par récupérer la transmission audio puis, après avoir pris le semi-conducteur or et les objets sur le sol, actionnez le mélangeur au milieu de la pièce. Ceci étant fait, récupérez la capsule chimique et après la transmission audio/vidéo, revenez au poste de sécurité en tuant les monstres et en gardant un oeil sur votre décompte d'oxygène.

Une fois arrivé allez rétablir le système vital d'O2. Écoutez le message de vos compagnons puis retournez au laboratoire pour confectionner le mélange (Kendra vous contactera à nouveau sur le chemin). Affaiblissez le nécromorph, utilisez le mélangeur puis récupérez la capsule de poison. Résistez au monstre jusqu'à ce que la seconde porte s'ouvre, empruntez-la puis après avoir ramassé les munitions dans les boîtes vertes et les casiers entrez dans la salle de cryogénie. Après le petit discours du scientifique, occupez-vous des bébés-nécromorphs et attirez celui qui est invincible au centre de la pièce. Stasez-le et courez dans le petit sas pour le " cryogéniser " à l'aide du panneau de contrôle. Après le message de Kendra, retournez à la station de tramway (pensez comme d'habitude à vous occuper des monstres) et utilisez ce dernier pour partir une bonne fois pour toutes de l'infirmerie.

Chapitre 6 : Changement d'air

Commencez par sortir du tramway et ramassez les munitions et la transmission audio éparpillées sur le sol du quai. Prenez ensuite le couloir de gauche et, arrivé au milieu, récupérez les items disponibles dans les toilettes. Après avoir tué les ennemis qui s'y trouvaient, sortez et poursuivez votre chemin en direction de l'ascenseur. Une fois en haut, ramassez le schéma de l'énergie laser ainsi que le contenu de la boîte verte et prenez la porte sur votre droite. Vous voici avec Hammond, profitez de son petit discours pour récupérer tous les items du couloir et, une fois qu'il a fini, sortez par la porte du fond. Après la transmission audio de Kendra, emparez-vous des items disséminés sur le sol ainsi que dans les casiers puis prenez la porte de gauche. Écoutez le message de Kendra et dirigez-vous vers la porte au bout du couloir.

Vous voici dans une salle dangereuse, en effet les tuyaux dégagent de la vapeur mortelle. Progressez donc prudemment, et n'hésitez pas à vous réfugier dans une des pièces sur votre gauche pour éviter ce souffle brûlant. Notez d'ailleurs au passage que la salle du milieu contient un plan (la première ne contient rien pour le moment). Arrivé au bout, prenez les items cachés dans les bornes sur le mur de gauche et utilisez l'ascenseur sur votre droite. Tuez ensuite le monstre se mettant sur votre chemin et passez par la porte au bout de la passerelle pour vous retrouver dans la salle des cultures. Très rapidement, beaucoup d'ennemis vont arriver dans la pièce. Débarrassez-vous d'eux et, une fois qu'ils sont tous morts, fouillez l'endroit de fond en comble pour y trouver différents items comme du crédit, des munitions et des kits de soins (il y a notamment une recharge moyenne sous les réservoirs de l'ascenseur, utilisez votre Module macro-PK pour l'obtenir). A l'aide de votre traceur, dirigez-vous ensuite vers la serre A. Tuez l'espèce de gros nécromorph ayant du mal à respirer et récupérez l'objet se trouvant près de la porte fermée.

Ressortez et éliminez tous les nouveaux occupants de la salle puis réutilisez votre traceur pour aller en direction d'une porte sans nom. À l'intérieur occupez-vous rapidement du nécromorph ayant des problèmes respiratoires sous peine de mourir asphyxié puis, sortez et débarrassez-vous des ennemis ayant investi les lieux. Après avoir repris votre souffle (enfin façon de parler vu l'état de la pièce où vous vous trouvez), prenez l'ascenseur et montez au niveau 3. Récupérez tous les items de cet étage, dont le semi-conducteur rubis et, ceci étant fait, retournez à l'ascenseur et descendez au niveau 2. Avancez sur la passerelle et passez par la porte nommée " Contrôle cultures hors sol ". Dépêchez-vous d'aller tuer le nécromorph au bout de la pièce puis débarrassez-vous ensuite des monstres vous bloquant le passage. Après les avoir abattus, prenez les munitions se trouvant dans les casiers et revenez sur la passerelle précédente.

Contournez l'ascenseur et passez par la porte de la chambre froide ouest. Récupérez les munitions dans le couloir et progressez jusqu'à la porte se trouvant sur votre gauche. Vous voici face à un nouveau type d'ennemis, tirez sur les grappes jaunes qu'ils portent au bout de leurs bras pour les faire exploser puis dirigez-vous vers le couloir de droite, au fond de la pièce, et passez par la porte se trouvant au bout. Récupérez les items dans le casier puis entrez dans la zone sans gravité. Commencez par prendre le contenu de la grosse boîte verte et sautez vers le plafond en prenant soin d'éviter les piques puis, utilisez votre pouvoir télékynésique sur la plaque où figure le symbole de votre module Macro-PK pour l'ouvrir. Occupez-vous maintenant des mini-nécromorphs vous sautant au visage et, dans la seconde salle, utilisez la même technique que citée précédemment pour ouvrir la deuxième plaque.

Arrivé dans la troisième pièce, sautez près de l'alcôve se trouvant dans un des murs et sortez de la zone sans gravité. Passez par la porte nommée " Épuration d'air ". Une fois dans cette dernière, récupérez la transmission audio et les items se trouvant sur la passerelle puis prenez l'ascenseur sur votre droite. En bas, récupérez les munitions se trouvant derrière les barils incendiaires orange puis, à l'aide de votre cutter, ouvrez la porte de gauche en tirant sur le compteur électrique à sa droite. Maintenant, d'où vous êtes, tirez sur celui de la salle suivante, dès que le feu se calme. Allez ensuite vers cette dernière en évitant de vous brûler. Occupez-vous des éventuels ennemis essayant de vous tuer puis, tirez sur le panneau électrique de la porte pour ouvrir cette dernière. Une fois le feu éteint, empressez-vous de rejoindre l'autre porte et tuez le nécromorph ayant du mal à respirer ainsi que celui qui vous barrera le chemin.

Prenez ensuite l'ascenseur se trouvant derrière vous. Une fois en haut, prenez le crédit se trouvant dans la boîte verte ainsi que les crédits dans la caisse argentée puis allez prendre le point de force et les munitions dans le petit sas sur la droite. Retournez ensuite sur la passerelle et, arrivé au bout, prenez l'ascenseur sur votre gauche. Vous voici de nouveau dans la salle des cultures, tuez tous les nécromorphs et, une fois qu'ils sont morts, retournez à la salle de contrôle de l'atmosphère à l'aide de votre traceur. Après avoir fait le plein de munitions au stock, sortez par la porte nommée " Salle de culture est ". Ramassez le document écrit et empruntez la porte au bout du couloir. Commencez par aller tuer le monstre collé au mur puis, fouillez les deux salles ouvertes sur votre droite (attention, la deuxième contient un nécromorph), pour ceux hésitant à ouvrir la porte au point de force, sachez qu'elle contient des munitions, du crédit

et un kit de soins max. Quel que soit votre choix allez ensuite prendre l'ascenseur sur la gauche et passez par le sas nommé Salle des cultures est.

Une fois la quarantaine activée, tuez la brute se trouvant dans la pièce (rappelez-vous qu'elle tombe plusieurs fois à terre avant de mourir définitivement). Récupérez ensuite les différents items se trouvant dans la pièce dont un point de force sur le cadavre de la brute. Allez également prendre les objets de la serre B puis à l'aide de votre traceur, dirigez-vous vers une pièce sans nom où vous trouverez un nécromorph pollueur d'air. Tuez-le, fouillez la salle de fond en comble et ressortez. Prés de l'ascenseur se trouve le panneau d'irrigation, activez-le et stasez la vitre protégeant les cuves nutritives, contournez-les et tuez votre sixième nécromorph-poison. Montez ensuite au niveau 3 et tuez le septième qui se trouve au bout de la passerelle. Ceci étant fait descendez au niveau 2, ramassez tous les items au sol ainsi qu'une transmission audio avant de vous dirigez vers la chambre froide " est ". Passez le couloir où se trouve la borne de sauvegarde, récupérez-y le point de force et continuez pour arriver dans un couloir organique. Prenez le semi-conducteur or et avancez pour vous faire attraper par une tentacule géante. Comme précédemment, visez la partie jaune de celle-ci pour la voir exploser.

Passez ensuite le couloir de gauche où se trouve une transmission audio. Continuez jusqu'à la porte de la chambre froide, récupérez les items, rechargez votre stase et entrez dans la zone sans gravité. Vous allez maintenant devoir vous frayer un chemin à travers les matières organiques, montez sur le mur du second étage et stasez le générateur électrique pour pouvoir entrer dans la troisième salle sans vous faire tuer. Dans cette dernière, désactivez le générateur électrique grâce à son petit panneau de mise en marche puis éliminez les monstres voulant vous faire la peau. Sautez ensuite dans la quatrième salle où vous trouverez le dernier nécromorph-poison. Après l'avoir tué, retournez à la salle de contrôle de l'atmosphère à l'aide de votre traceur et en tuant tous les ennemis se mettant sur votre chemin. Une fois arrivé, faites le plein de munitions et de kits de soins au stock et activez le panneau de recyclage de l'air au centre de la pièce. Allez ensuite dans le sas qui vient de s'ouvrir devant vous, récupérez-y les munitions dans les boîtes vertes et la transmission audio puis sauvegardez et après avoir utilisé le poison dans la borne de gauche, écoutez le message de Kendra et entrez dans le garde-manger principal.

Boss : Le Léviathan
Vous voici face au premier boss du jeu. N'ayez crainte, bien qu'imposant, il est relativement peu difficile à abattre. Commencez par tirer sur les trois grosses grappes jaunes se trouvant sur les tentacules de votre ennemi qu'il va sortir l'une après l'autre. Faites attention, il se servira de ces dernières pour vous faire tomber ! Aidez-vous de la non-gravité de la salle pour lui échapper. Après l'avoir affaibli, il va ouvrir sa gueule, se trouvant au centre de son corps, et vous envoyer des projectiles explosifs. Vous allez devoir leur tirer dessus le plus rapidement possible pour qu'ils explosent dans la bouche du léviathan. Maintenant qu'il est bien énervé, réitérez l'opération une seconde fois pour l'envoyer définitivement Ad Patres. Après le message de Kendra, récupérez tous les objets flottant dans la pièce et sortez. Revenez ensuite sur le quai en vous aidant de votre traceur puis, une fois n'est pas coutume, quittez le chapitre à l'aide du tramway.

Chapitre 7 : Peur du vide

Sortez du tramway et tout en écoutant le message de Kendra fouillez le quai pour y trouver des munitions. Prenez ensuite le couloir de gauche et récupérez l'item se trouvant dans la caisse sur la droite. Puis, avant de passer par le sas de la salle rig, prenez le point de force sur la gauche. Une fois à l'intérieur de la salle rig, fouillez la pièce pour y récupérer tous les objets qu'elle comporte puis, dirigez-vous vers l'ascenseur et alors que Kendra vous parle, descendez au niveau B, celui de traitement. Faites attention, des nécromorphs vont vous attaquer durant la descente, tuez-les et, une fois en bas, récupérez la transmission audio se trouvant devant vous. Abattez ensuite tous les ennemis se ruant sur vous puis, une fois la tension retombée, fouillez l'endroit et à l'aide de votre traceur, rejoignez la salle de minéralurgie. Éliminez le nécromorph, ramassez le document puis avancez jusqu'au bout du couloir.

Dirigez-vous ensuite sur votre droite et pendant que Kendra vous parle, entrez dans la salle sans gravité en passant par le mur détruit. Commencez par abattre les monstres puis récupérez tous les objets lévitant dans la salle ainsi que le contenu des grosses caisses vertes. Pour les intéressés, une porte " Point de force " est présente au bout de la pièce. Si vous hésitez à l'ouvrir, sachez qu'elle contient un kit de soins, des munitions et un semi-conducteur rubis. Quoi qu'il en soit, vous devez maintenant utiliser votre module Macro-PK pour envoyer les astéroïdes gravitant dans la pièce dans le rayon central et ce en prenant garde aux éventuels ennemis ayant investi les lieux. Ceci étant fait, allez

immédiatement restaurer la gravité de la salle puis, vous débarrassant des nécromorphs qui arrivent en masse, dirigez-vous vers la salle de contrôle de minéralurgie en face du trou par lequel vous êtes entré. Ramassez la clé de forage au milieu de la pièce puis pendant que Kendra vous parle de nouveau, récupérez les divers items éparpillés.

Sortez ensuite par la porte nommée vers l'ascenseur, prenez le point de force sur la droite et passez-le par la porte se trouvant au bout du couloir. Passez maintenant par la porte de droite et, tout en supprimant les monstres, retournez à l'ascenseur pour descendre au niveau D, celui de la maintenance. Une fois en bas, abattez les nécromorphs chauves-souris ainsi que les membres de l'équipage qu'ils ont ressuscités, puis fouillez la pièce pour trouver une transmission audio, un semi-conducteur or ainsi que divers items qui commencent à être, à ce stade de la partie, plus importants que jamais. Prenez ensuite la porte de la salle de maintenance technique. A l'aide de votre pouvoir télékinésique, amenez le monorail jusqu'à vous, entrez à l'intérieur puis mettez-le en marche. Shootez les ennemis se trouvant sur les côtés et essayez également de prendre les kits de soins en utilisant votre module Macro-PK.

Une fois au bout, Nicole va vous parler. Attendez qu'elle ait fini son discours puis passez par la porte se trouvant derrière vous. Pendant qu'elle vous parle de nouveau, prenez les munitions dans les bombonnes sur votre gauche. Vous allez maintenant devoir la protéger, tuez tous les nécromorphs se ruant sur elle tout en en pensant à abattre également ceux qui débarquent de votre côté. Une fois cette séquence éprouvante finie, entrez dans l'entrepôt de maintenance se trouvant derrière vous et récupérez-y des items, un schéma de tenue niveau 4, un point de force et la balise d'urgence spatiale. Revenez maintenant au monorail, utilisez-le une nouvelle fois en vous occupant des mini-nécromorphs sur les côtés.

Ceci étant fait, revenez à l'ascenseur en vous méfiant d'un monstre peu enclin à rester au sol et pendant que Kendra vous parle, montez au niveau C, celui du forage. Commencez par tuer tous les ennemis vous voulant du mal puis allez dans la pièce de gauche. Récupérez-y un message audio puis tuez le nécromorph se trouvant près des grosses caisses vertes pour prendre le contenu de ces dernières sans encombres. Montez ensuite sur la droite pour trouver des munitions dans la caisse ainsi qu'un plan. Utilisez ensuite votre télékinésie pour déplacer la batterie de l'ascenseur jusqu'à l'ascenseur de la seconde pièce, se trouvant en face de celle où vous vous trouvez actuellement. Débarrassez-vous des nécromorphs à grappes puis, une fois dans la seconde salle, posez votre générateur dans le petit enclavement à côté de l'ascenseur. Prenez ensuite ce dernier et, une fois en bas, progressez jusqu'à une pompe à stase. Utilisez-la puis récupérez tous les autres items du couloir dont un semi-conducteur or et un document écrit. Entrez ensuite dans la zone de forage par la porte de votre choix. Commencez par vous occuper des ennemis sillonnant la pièce puis détruisez les générateurs reliés à l'astéroïde en leur tirant dessus.
(Si vous n'y arrivez pas utilisez la stase pour les ralentir). Ceci étant fait, sautez sur l'astéroïde et dirigez-vous rapidement vers la partie extérieure de l'astéroïde pour ne pas vous faire toucher par les palmes.

Une fois dehors, tuez les nécromorphs s'y trouvant puis détruisez les deux nouveaux générateurs de la même manière que précédemment. Remontez ensuite sur l'astéroïde puis plantez-y la balise d'urgence avant de revenir à l'intérieur du vaisseau. Revenez maintenant à l'ascenseur en tuant les nécromorphs se mettant sur votre chemin, montez, emparez-vous de la batterie et ramenez-la à son ascenseur d'origine en prenant garde aux flammes. Empruntez celui-ci et une fois en haut avancez le long du couloir puis, ouvrez la porte de contrôle de forage à l'aide votre clé. A l'intérieur, ramassez les items parsemant la pièce ainsi que le point de force sur le mur puis allez lâcher l'astéroïde grâce au panneau central. Alors que Kendra vous parle, la quarantaine se déclenche. Débarrassez-vous des nécromorphs entrant dans la pièce, sortez et reprenez l'ascenseur. Traversez la pièce enflammée et remontez au niveau A par le second ascenseur. Faites attention aux monstres puis revenez au quai pour mettre fin à ce chapitre.

Chapitre 8 : Enfin les secours ?

Après être sorti du tramway, écoutez le message de Kendra et récupérez les munitions dans la troisième borne collée au mur. Dirigez-vous ensuite vers le couloir sur la gauche dans lequel se trouve un stock et, une fois au bout, entrez dans l'atrium principal. La quarantaine va s'activer, occupez-vous de vos assaillants pour y mettre fin puis fouillez la salle de fond en comble histoire de faire le plein d'items comme des kits de soins, des munitions ou du crédit dans une boîte verte de la petite salle à gauche de l'entrée. Dirigez-vous ensuite vers le second ascenseur à l'aide de votre traceur et alors que Kendra va vous parler, montez au niveau 3. Vous voici dans une sorte de petit salon, ramassez les munitions sur le sol puis avancez dans le couloir en face de vous où se trouve un nécromorph collé au mur. Tuez-le en prenant garde aux projectiles organiques qu'il vous envoie puis, avancez un peu pour tomber sur son frère jumeau dont

vous devez également vous débarrasser. Récupérez ensuite tous les items disponibles dans le couloir puis sortez par la porte nommée " Vers l'antenne ". Éliminez le nouveau nécromorph se montrant à vous puis, après vous être emparé du semi-conducteur rubis et de tous les objets disséminés dans le couloir, utilisez votre pourvoir télékinésique sur les objets vous bloquant l'accès à la porte qui se trouve au bout.

Entrez, prenez l'ascenseur puis, une fois en haut, ramassez la transmission audio et passez par la porte. Prenez le point de force collé au mur de gauche, puis empruntez ensuite le monorail se trouvant en face de vous pour une balade de plus dans les coursives de l'Ishimura. Une fois arrivé, passez par la porte nommée " Vers l'antenne " puis, tout en écoutant la transmission audio de Kendra, ramassez le schéma de recharge moyenne d'O2 et les munitions traînant dans la pièce. Maintenant, rechargez votre réserve de stase à la pompe se trouvant près de la vitre puis, dirigez-vous vers la salle en face de l'entrée. Récupérez-y un point de force, un semi-conducteur or et des munitions. Passez maintenant par la porte circulaire et récupérez le contenu du sas avant de sortir de ce dernier par la porte d'en face.

Vous voici dans l'antenne, occupez-vous des nécromorphs rampant sur les murs puis ramassez les objets qui lévitent dans la salle. Vous allez maintenant devoir relier les émetteurs encore en marche à l'aide de votre module Macro-PK. Commencez par déplacer tous les récepteurs rouges hors des emplacements disponibles au centre de la pièce puis, remplacez-les par les bleus. Faites bien attention tout de même à ne pas enlever ceux qui sont déjà placés correctement. Au final, les six émetteurs bleus doivent être reliés entre eux par un mince faisceau énergétique. Une fois l'opération effectuée, Kendra va vous parler. Revenez à la petite salle de contrôle de l'antenne et activez le panneau de contrôle pour mettre en marche cette dernière.

Votre acolyte féminine va vous envoyer un nouveau message bien peu rassurant quant à la suite des événements (mais vous commencez à en avoir l'habitude non ?). Une fois son discours fini, retournez au monorail et prenez-le pour revenir à la petite salle de l'ascenseur. Tuez le monstre puis descendez et sortez pour revenir dans le couloir où vous étiez il y a encore quelque temps. Au lieu de revenir vers l'atrium, empruntez l'ascenseur sur votre droite (il porte l'inscription " vers canon 48 ") puis, une fois en bas, ramassez les items cachés dans les boîtes vertes. Avancez ensuite jusqu'à une porte circulaire pour vous retrouver dans la salle de la tourelle. Après avoir récupéré le point de force sur votre droite mettez-vous aux commandes du canon. Comme pour beaucoup de monstres du jeu, la bestiole accrochée à la coque de l'Ishimura est pourvue de plusieurs membranes jaunes, six pour le nécromorph présent ici. Tirez-lui dessus tout en faisant attention aux projectiles qu'il vous envoie et en gardant un oeil sur la résistance de la coque. Faites également attention à ne pas faire surchauffer vos deux canons. Une fois le nécromorph abattu, Kendra va vous parler et une animation va se lancer. Peu après la cinématique, écoutez le message de vos deux coéquipiers puis, retournez au quai en vous aidant de votre traceur et en tuant les monstres se plaçant sur votre route. Arrivé à destination, prenez le tramway pour finir ce chapitre.

Chapitre 9 : Mort à l'arrivée

Commencez par sortir du tramway puis pendant que vos deux compagnons vous parlent, fouillez le quai pour trouver des munitions. Prenez ensuite le couloir de gauche, récupérez les crédits près du stock et le contenu de la boîte verte près de la porte circulaire, empruntez cette dernière pour sortir. Récupérez la recharge moyenne d'oxygène en face de vous et passez par la porte de l'entrepôt. Entrez dans la zone sans gravité et, après le message de Kendra, récupérez les items gravitant en apesanteur, descendez près de la trappe au centre de la salle pour détruire les panneaux électriques grâce à votre cutter. Une fois la trappe ouverte, attrapez les éléments radioactifs à l'aide de votre pouvoir télékinésique et envoyez-les dans l'espace. Prenez tout de même garde aux ennemis arrivant et à votre réserve d'oxygène diminuant. (Une pompe à oxygène est présente en cas de problème).

Une fois la zone sécurisée utilisez votre traceur pour trouver l'entrer de la navette, allez-y et passez les deux sas. Après l'appel de Kendra, avancez le long du couloir en évitant les endroits où la dalle est cassée puis prenez la porte sur la droite. Vous voici dans la salle de chargement, ramassez les items comme notamment des munitions cachées derrière la navette. Ceci étant fait, tournez-vous vers les grandes caisses derrière vous, écoutez le message d' Hammond, et faites descendre vers vous la boîte de chargement avec le symbole de votre module Macro-PK, réitérez l'opération avec la caisse suivante. Maintenant que les caisses sont au niveau le plus bas passez sur la gauche et une fois au milieu des conteneurs revenez sur la droite pour récupérer des munitions.

Revenez un peu sur vos pas au niveau de trois blocs de caisses déplaçables et bougez-les pour pouvoir passer.

Effectuez de nouveau cette opération sur la caisse de derrière pour vous libérer de ce labyrinthe (notez toutefois qu'il reste des munitions derrière une caisse sur votre gauche si vous la déplacez correctement). Votre calvaire n'en est pas fini pour autant étant donné que de nouveaux nécromorphs vont vous appréhender. Ces derniers étant très rapides, n'hésitez pas à utiliser votre stase pour calmer leurs ardeurs. Après les avoir tués, ramassez les quelques items disponibles au sol puis dirigez-vous vers la porte nommée " Torpille ". Dégagez le passage avec votre télékinésie, entrez et réitérez l'opération sur les nouvelles caisses vous empêchant de passer, abattez le monstre arrivant dans la pièce et récupérez les items présents dans la pièce dont un semi-conducteur or.

Dirigez-vous ensuite vers le milieu de la pièce, écoutez le message de Hammond et passez par la grande porte. Une fois derrière, prenez l'objet se trouvant dans la caisse de droite puis essayez de passer par la porte sur votre gauche. Malheureusement, celle-ci va avoir un petit souci et sa batterie va exploser. Débarrassez-vous des ennemis envahissant la salle puis, tournez-vous et allez prendre la batterie se trouvant en face de vous. Mettez-la dans l'alcôve de la porte de l'ascenseur puis empruntez ce dernier. A l'intérieur, le Docteur Kyne va vous parler par vidéo. Une fois en haut, prenez le couloir de l'armurerie puis récupérez les items sur votre droite (utilisez votre télékinésie pour ceux qui sont cachés derrière les décombres en flammes). Avancez jusqu'à une porte, tuez les ennemis qui se trouvent derrière et fouillez la pièce pour trouver des objets importants, notamment un point de force. Dirigez-vous ensuite vers le stand de tir en face de l'entrée et ramassez-y une transmission audio ainsi que des munitions dans un casier.

Le stand de tir

Bien que non obligatoire, le stand de tir est un moyen facile de récupérer des items de grande valeur. Le principe est simple, vous devez tirer sur les personnages rouges et éviter les silhouettes bleues le long de 5 niveaux ou la difficulté ira croissante. Ne vous inquiétez pas pour les munitions de votre cutter, elles sont illimitées dans cette épreuve. Pour les indécis n'ayant pas vraiment envie de tirer sur des fausses cibles alors que l'Ishimura regorge de monstres en tout genre, voici la liste des objets qu'ils louperont :

Niveau 1 : Munitions
Niveau 2 : Munitions (différentes des premières)
Niveau 3 : Kit de soins moyen
Niveau 4 : Semi-conducteur rubis
Niveau 5 : Point de force

Sortez puis dirigez-vous vers la porte sur votre gauche. Dirigez-vous ensuite vers l'infirmerie et tuez les ennemis qui vont vous foncer dessus, tout en prenant garde au laser rouge, mortel tant pour les nécromorphs que pour vous. Après l'avoir stasé faufilez-vous de n'importe quel côté en essayant de récupérer le plus rapidement possible les items disséminés sur le sol et dans les caisses, et notamment le schéma des kits de soins max.
Une fois derrière le rayon, tuez les nouveaux arrivants et sortez par la porte de droite. Débarrassez-vous des nécromorphs puis fouillez le couloir pour récupérer un point de force ainsi que tous les autres items disponibles. Prenez ensuite la porte se trouvant au bout pour rentrer dans la caserne. Si vous avancez un peu, vous verrez que la quarantaine s'active. Éliminez tous les nécromorphs en prenant garde aux endroits où le sol est cassé pour que celle-ci soit levée et profitez de ce moment de calme pour fouiller la pièce et y trouver des munitions, de la vie, du crédit et un message écrit.

Prenez maintenant la porte de droite, récupérez les munitions et dirigez-vous vers la borne de sauvegarde située en face de vous. Sauvegardez si vous le désirez, avancez sur votre gauche pour trouver des munitions dans une caisse et prenez la porte se trouvant au bout du couloir. Fouillez la pièce pour trouver des kits de soins, du crédit et de la stase et entrez dans la salle des moteurs. Commencez par récupérer les munitions collées aux murs de gauche et de droite puis prenez l'ascenseur au centre pour monter à l'étage. Cachez-vous derrière l'immense turbine de gauche pour ne pas vous faire brûler et progressez à l'aide de votre pouvoir télékinésique. Sur votre chemin, vous allez croiser trois petits panneaux électriques sur votre droite, tirez dessus à l'aide de votre cutter et revenez au niveau de l'ascenseur en ramenant le moteur. Réitérez l'opération du côté droit et, une fois arrivé, allez au milieu de la pièce pour récupérer le réacteur.

Après le message de Kendra, ramassez les items cachés dans les petites caisses dans la pièce de droite puis descendez sur votre gauche jusqu'à apercevoir des caisses enflammées. Prenez l'item qu'elles contiennent et passez

par la porte. Dirigez-vous vers la vitre et après l'animation scénaristique, occupez-vous du cas de la brute. Ceci étant fait, fouillez la pièce pour y trouver des munitions puis passez par l'ouverture que vous à faite le gros nécromorph en détruisant la vitre de sécurité. Sortez ensuite de la salle des contrôles et revenez à l'ascenseur à l'aide de votre traceur. Le monte-charge fonctionnant avec une batterie, ramassez celle qui se trouve devant et placez-la dans l'alcôve sur la droite. Une fois en bas, retournez au quai en vous aidant de votre traceur laser. Faites attention, le chemin est assez long et avant d'arriver au quai, un nécromorph rapide va vous sauter dessus. Après l'avoir tué, continuez votre chemin jusqu'au tramway et utilisez-le pour quitter cet environnement pour le moins instable.

Chapitre 10 : La fin des temps

Sortez du tramway, écoutez le message de Kendra et fouillez le quai. Descendez ensuite dans la salle éclairée par des bougies, récupérez les items s'y trouvant et allez prendre l'ascenseur sur la droite de la salle. Une fois en haut, récupérez le message écrit ainsi que les munitions collées sur le mur puis passez par la porte de droite et avancez un peu pour vous apercevoir que vous ne pouvez pas passer tout de suite. Qu'à cela ne tienne, sortez et allez au bout du couloir, assistez à l'animation scénaristique et entrez dans le réfectoire. Ramassez les items se trouvant dans la pièce puis prenez l'ascenseur. A l'étage inférieur occupez-vous des nécromorphs et récupérez des munitions, un point de force ainsi que la clé de maintenance.

Remontez et, tout en écoutant le message de Kyne sortez du réfectoire. Une fois dehors, passez par la porte nommée " Entrée de résidence ", récupérez les munitions, occupez-vous du monstre collé au mur, entrez dans les toilettes pour ramasser du crédit et ouvrez l'ascenseur vous menant au dortoir A à l'aide de votre clé. Récupérez les munitions et entrez dans le dortoir A et pendant que Kendra vous parle, fouillez la pièce et les toilettes de gauche pour trouver du crédit et des munitions. Si vous regardez votre chemin grâce au traceur, il va vous indiquer une porte fermée. Laissez tomber cette dernière et passez plutôt par celle qui se trouve en face de l'entrée. Avancez un peu pour vous faire saisir par un tentacule et, comme pour les deux fois précédentes, tirez sur sa prépondérance jaune pour lui faire lâcher prise.

Profitez de ce petit moment de calme pour prendre le crédit et le mini-kit de soins disponibles dans le couloir puis allez dans l'entrepôt qui se trouve derrière vous. Fouillez un peu l'endroit puis abaissez la manette où figure le symbole Macro-Pk et débloquez le verrouillage. Sortez, descendez les nécromorphs, puis passez par la porte déverrouillée du dortoir commun A. Un message va vous avertir que l'environnement est instable. Entrez dans le dortoir commun B, occupez-vous des monstres et, après avoir fouillé toutes les pièces adjacentes pour y trouver des items, dirigez-vous à l'aide de votre traceur jusqu'à la salle des couchettes. Tuez-y les nécromorphs, prenez le point de force et les items dans le petit entrepôt puis tout en surveillant votre jauge d'O2, ramassez la " carte navette " au centre de la pièce.

Ceci étant fait, sortez et retournez à la salle éclairée par des bougies (la salle principale) en éradiquant les nécromorphs vous bloquant le passage. Passez par la porte du dortoir C, liquidez le monstre qui s'y trouve puis fouillez la salle à la recherche de munitions et allez vers la porte du Zé-Ball. Fouillez les vestiaires pour trouver un schéma de tenue niveau 5 ainsi que des balles pour vos armes. Avancez ensuite vers la seconde pièce pour y trouver un document vous expliquant les règles du Zé-Ball et du crédit. Passez ensuite par la porte circulaire et avancez jusqu'à la deuxième petite plate-forme se présentant à vous pour ramasser une seconde carte-navette. Cette action déclenchant la venue de quelques créatures bien peu accommodantes, sortez une de vos armes et occupez-vous de leur cas en vous aidant si vous le désirez de la non gravité de la pièce.

Le Zé-Ball

Maintenant, libre à vous de repartir mais sachez que, comme pour le stand de tir, pratiquer une session de Zé-Ball peut vous rapporter quelques bonus alléchants. Commencez par vous placer sur la première plate-forme près de l'entrée de la salle et activez le petit panneau de contrôle disponible. Le but du jeu devient alors clair, en utilisant les dix plates-formes de parquet entourant la salle et votre pouvoir télékinésique, débrouillez-vous pour envoyer la balle que la grosse machine vous envoie dans les trous de cette dernière. Faites attention, vous n'aurez que trente secondes pour chaque balle et, comme pour le stand de tir, la difficulté va s'accroître au fil de votre progression le long des six niveaux de ce jeu. Pour ceux qui ne s'intéressent pas vraiment à ce sport " spatial ", voici la liste des objets que vous rapporte le Zé-Ball dans les casiers de la petite salle se trouvant avant :

Niveau 1 : Munitions

Niveau 2 : Kit de soins moyen
Niveau 3 : Stase
Niveau 4 : 3000 Crédits
Niveau 5 : Semi-conducteur rubis
Niveau 6 : Point de force

Retournez ensuite dans les vestiaires et occupez-vous des nécromorphs ayant investi les lieux. Ceci étant fait, sortez puis allez prendre l'ascenseur au bout du couloir. Une fois en bas, vous allez entendre un enregistrement. Tout en l'écoutant, avancez dans la pièce suivante et occupez-vous des petits nécromorphs.
Récupérez ensuite les munitions disponibles dans cette salle ainsi que dans les toilettes sur la gauche de l'entrée puis passez par la porte des couchettes du dortoir C et prenez les balles du trancheur se trouvant dans la caisse sur votre gauche. Si cela vous intéresse, une porte à ouverture " point de force " se trouve sur votre droite. Elle contient comme d'habitude une quantité non négligeable de munitions ainsi qu'un kit de soins Max.

Quel que soit votre choix, regardez sur votre gauche et déplacez les couchettes à l'aide de votre Module macro-PK afin de découvrir un semi-conducteur rubis. Faites coulisser à nouveau celles de droite, puis celles se trouvant en face de vous et frayez-vous un chemin jusqu'à une petite bibliothèque. Prenez les munitions dans la boîte verte puis progressez le long des couchettes sur votre gauche pour arriver près d'une femme. Ramassez la carte navette au bout de la pièce ainsi qu'un kit de soins moyen. Peu après, le scientifique fou va vous parler et un monstre se régénérant va vous attaquer, n'essayez pas de résister, allez plutôt faire coulisser les couchettes dans le sens inverse pour vous échapper par la porte nommée " salle commune du dortoir c ".

Pendant que Kendra vous parle, occupez-vous des nécromorphs qui vous attaquent, dépêchez-vous de revenir à la salle principale (Kendra et le scientifique vous reparleront en chemin). Tuez les nouveaux monstres ayant élu domicile puis prenez l'ascenseur et dirigez-vous vers la porte de droite. Passez le petit couloir et, une fois dans le poste de sécurité, profitez que Kyne vous parle pour ramasser un semi-conducteur or dans une boîte verte. A la fin de son discours, utilisez l'ascenseur sur votre droite. Arrivé en bas, avancez dans le dortoir de la direction et abattez les nécromorphs s'y trouvant. Comme les dortoirs précédents, fouillez la salle et les pièce adjacentes pour y découvrir des munitions, de la stase, un semi-conducteur rubis, une transmission audio et un message écrit.

Passez ensuite par la porte des navettes de la direction, ramassez le crédit qui s'y trouve et sauvegardez. Récupérez les quelques items disponibles sur la passerelle puis dirigez-vous vers la navette pour obtenir la dernière carte de la navette. Kyne va vous envoyer un message, écoutez-le tout en vous dirigeant vers la petite salle de contrôle, ramassez-y les munitions qui s'y trouvent et activez le panneau de mise en marche de la navette. Ceci étant fait, ne prêtez pas attention au nécromorph auto-régénérant venant d'entrer et sortez tuer ceux qui sont hyperactifs. Attirez ensuite le monstre ne pouvant pas mourir près des réacteurs de la navette, stasez-le et allez activer rapidement les moteurs depuis la salle de contrôle. Si l'opération a marché, Kyne va débarquer et monter dans la navette. A l'aide du second tableau de bord de la salle de contrôle, désactivez les attaches pour qu'il puisse partir. Pendant que Kyne et Kendra vous parlent, sortez et tout en tuant les nécromorphs vous barrant le chemin, retournez à la salle des bougies en regardant au passage le message vidéo du scientifique. Une fois arrivé, allez sur le quai et prenez le tramway pour mettre fin à ce chapitre.

Chapitre 11 : Dernier espoir

Une fois n'est pas coutume, sortez du tramway et, pendant le message de Kyne, fouillez le quai pour trouver du crédit dans une grosse boîte verte. Passez ensuite par le couloir de gauche et allez dans les toilettes sur votre droite pour récupérer de l'énergie plasma. Ceci étant fait, ressortez, prenez les munitions sur votre gauche puis empruntez le petit couloir sur la droite et passez par la porte nommée chargement. Vous voici dans la salle du monolithe, commencez par prendre l'ascenseur se trouvant en face de vous et, une fois en bas, occupez-vous des quelques nécromorphs occupant les lieux. Récupérez ensuite les crédits, les munitions et le point de force qui se trouvent sur le sol, les murs et dans les casiers de la salle.

Dirigez-vous maintenant vers le petit panneau de contrôle sur la gauche de la salle et actionnez la grue qui va amener le monolithe sur le rail. Faites attention, cette action va faire arriver beaucoup d'ennemis dans la salle. Occupez-vous de ces derniers et notamment des grands tentacules en tirant sur leur membrane jaune. Maintenant que vous êtes

tranquille, soufflez un peu et amenez le monolithe au bout du rail à l'aide de votre module Macro-PK. Votre repos ne va pas durer, en effet arrivé à mi-chemin, d'autres nécromorphs vont débarquer. Tuez-les puis poursuivez votre transport du monolithe et, une fois qu'il est au bout, revenez à l'ascenseur en écoutant le message de Kyne en vous défendant face aux nouveaux monstres ayant investi les lieux. Tout en revenant au quai, écoutez le message audio de Kendra vous avertissant que l'ascenseur est de nouveau en étant de marche.

Une fois sur le quai, empruntez-le puis, en bas, avancez vers la porte se trouvant en face de vous. Vous voici dans la salle d'embarquement, avancez un peu et vous constaterez que la quarantaine va se déclencher. Éliminez les monstres se trouvant près de vous puis fouillez la salle pour trouver des munitions et un kit de soins. Vous pouvez maintenant si vous le désirez aller dans le sas en face de vous pour prendre d'autres munitions. Passez ensuite par la porte au bout du sas et avancez un peu le long d'un couloir que vous avez emprunté avec hâte durant le premier chapitre pour y trouver de la stase. Il s'y trouve également une salle adjacente contenant du crédit, des munitions et un semi-conducteur rubis. Après avoir ramassé tous ces beaux objets, revenez à la salle d'embarquement, sortez par la porte du hangar. Écoutez le message de Kyne et, pendant que le vaisseau arrive, ramassez l'objet " Peng " se trouvant entre les deux passerelles à l'aide de votre pouvoir télékinésique. Grâce à votre traceur, passez par la porte de la piste 2 et continuez vers la salle de contrôle.

Une fois arrivé désactivez la gravité à l'aide du petit tableau de bord et allez fouiller les casiers se trouvant sur la droite pour y récupérer des munitions. Faites désormais le grand saut jusqu'au rail se trouvant en contrebas. Occupez-vous des nécromorphs s'attaquant à vous puis fouillez un peu la place pour trouver des munitions. Utilisez maintenant votre module Macro-PK pour amener le monolithe à une partie du rail dont les bords sont rayés de jaune et de noir. Activez le panneau de contrôle trajet pour que le rail soit placé correctement et amenez le monolithe dessus. Poussez-le et activez de nouveau le panneau de contrôle pour remettre le rail dans le bon sens. Ceci étant fait, ramenez le monolithe vers vous et continuez votre progression jusqu'à un autre rail jaune et noir. Occupez-vous des nécromorphs vous sautant dessus, puis allez actionner le deuxième panneau de contrôle. Le rail étant placé convenablement, placez le monolithe dessus puis poussez-le au bout de façon à le mettre sous la navette. Après l'avoir positionné, tuez les monstres envahissant les lieux tout en écoutant le message de Kyne.

Remontez ensuite au niveau supérieur et rétablissez la gravité pour entendre un nouveau message de votre acolyte vous disant de le rejoindre. Revenez sur la piste 2 à l'aide de votre traceur avancez jusqu'à votre compagnon pour déclencher une animation scénaristique et deux messages vidéo de la part de Kendra et Nicole. Dirigez-vous à nouveau vers la petite terrasse où se trouve le rétablisseur de gravité puis empruntez la porte sur la droite pour monter vers une salle où un nécromorph est collé à un mur. Occupez-vous de son cas, ramassez les munitions qui traînent sur le sol et dans les casiers puis dirigez-vous vers la salle de contrôle pour retrouver Nicole. Profitez de son discours pour récupérer le semi-conducteur rubis, le point de force ainsi que les quelques items disponibles dans les bornes murales de la pièce puis, une fois que votre copine a fini de parler, actionnez le panneau de contrôle au milieu de la pièce pour rappeler la navette empruntée par Kendra quelques instants plus tôt.
Cette dernière vous fera d'ailleurs part de son énervement par un message audio. Qu'à cela ne tienne, écoutez ce que Nicole a à vous dire puis une fois qu'elle est partie, redescendez sur la piste de décollage numéro 2. Montez maintenant dans la navette et placez-vous à ses commandes pour partir une bonne fois pour toutes de l'USG Ishimura.

Chapitre 12 : Survivant de l'infini

Vous y voici enfin, après avoir sué sang et eau (enfin surtout sang), vous voilà parvenu à la source du mal. Commencez par descendre de votre navette et fouillez le spatioport pour trouver des munitions. Allez ensuite près du support à chargement se trouvant près de Nicole et à l'aide de votre pouvoir télékinésique, amenez-le derrière la navette. S'il est bien placé, le panneau de contrôle devrait devenir utilisable. Actionnez-le puis une fois le monolithe en place, ramenez-le près de Nicole et poussez-le au bout des rails pour qu'il soit amené près d'une grande porte en fer. Ceci étant fait, entrez dans la caserne de contrôle qui se trouve derrière vous. Une fois à l'intérieur, votre acolyte va vous envoyer un message audio. Tout en l'écoutant, ramassez les munitions sur le sol puis rentrez dans la petite pièce sur votre gauche pour récupérer des munitions, du crédit, un semi-conducteur or et une transmission audio.

Sortez et franchissez la porte se trouvant à droite de l'entrée. Tuez les deux nécromorphs chauves-souris qui s'y trouvent, récupérez les items traînant sur le sol puis à l'aide de votre module Macro-PK, prenez le petit générateur et revenez près du monolithe. Après avoir tué le grand nécromorph se trouvant sur le quai, rentrez la batterie électrique

dans le petit générateur à droite de l'entrée de la caserne puis passez par une des portes adjacentes au monolithe. Déplacez ensuite ce dernier le plus possible près du second volet et actionnez le tableau de bord au centre de la passerelle. Au bout de quelques secondes, une nouvelle pièce va se présenter à vous. Entrez-y tout en continuant d'accompagner le monolithe. Malheureusement des petits ponts vont vite venir bloquer le passage. Commencez par les lever à l'aide de leurs panneaux de contrôle puis stasez-les pour pouvoir tirer la pierre sans qu'ils ne retombent tout de suite.

Évidemment, la quarantaine va rapidement s'enclencher et vous allez devoir tracter le monolithe tout en dégomment les hordes de nécromorphs déferlant sur vous. La clé pour réussir cette séquence est de ramasser les munitions sur le sol mais aussi et surtout de garder son sang-froid, ce combat étant assez long et éprouvant. Une fois les ennemis tués, amenez le monolithe au bout de la pièce. Attention quelques nouveaux nécromorphs vont infiltrer les lieux, tuez-les puis allez récupérer le semi-conducteur rubis se trouvant devant la porte adjacente au monolithe de droite. Maintenant sachez qu'une dernière porte à point de force se trouve derrière vous. Pour ceux qui hésitent, elle contient diverses munitions, une recharge moyenne d'O2 et un kit de soins moyen. Quoi qu'il en soit, allez maintenant emprunter une des deux portes sur le coté du monolithe et actionnez le panneau de contrôle pour ouvrir une nouvelle porte.

Vous voici dans une nouvelle pièce baptisée " Centre de gravité ", commencez par tuer les nécromorphs-muraux se trouvant dans la salle et fouillez ensuite cette dernière pour trouver quelques items non négligeables. Si vous essayez de lever les ponts au centre de la pièce, vous allez vous apercevoir qu'ils ne sont pas alimentés, vous devez rétablir le courant pour pouvoir continuer. Allez tout d'abord emprunter la porte se trouvant entre les deux nécromorphs que vous venez de tuer, prenez le kit de soins max dans la borne murale sur votre gauche puis progressez le long du couloir sans gravité en ramassant les items et en tuant les monstres vous sautant au visage. Faites attention, un grand cercle va vous bloquer le passage à un moment, sautez à travers puis une fois au bout du couloir, jetez-vous vers le sol. Prenez l'objet se trouvant dans la petite caisse sur le sol puis utilisez votre pouvoir télékinésique pour abaisser la manette du générateur et rétablir le courant.

Revenez sur vos pas en stasant les pales de la ventilation et en abattant les nouveaux monstres ayant élu domicile dans la coursive. Une fois revenu dans le centre de gravité, éliminez la brute vous fonçant dessus et, après avoir levé et stasé les deux petits ponts, tracter le monolithe jusqu'à un nouveau volet. Comme pour précédemment, passez par une des deux portes puis allez actionner le tableau de bord au centre de la passerelle pour obtenir l'accès à une nouvelle pièce. Fouillez cette dernière pour récupérer du crédit, des munitions et un point de force puis après avoir soulevé et ralenti le pont au milieu de la salle, avancez le monolithe jusqu'au dernier volet. Après l'avoir ouvert en actionnant le panneau de contrôle, sortez dehors et dépêchez-vous de ramasser les items disponibles. Votre arrivée ayant attiré l'attention de quelques nécromorphs bien énervés, liquidez tous les monstres se trouvant près du cratère histoire de rester tranquille quelque temps pour tracter le monolithe jusqu'au bout des rails.
Faites attention, des tentacules sortiront de ce dernier. Pour les tuer, tirez comme d'habitude sur leurs grosses membranes jaunes.

Une fois le monolithe en place, actionnez le chargeur à l'aide du tableau de contrôle pour assister à une cinématique. L'endroit devenant dangereux, revenez un peu sur vos pas et allez vous réfugier dans le sas sur votre droite. A l'intérieur, la décontamination va se lancer et une nouvelle animation scénaristique va se dérouler devant vous. Après avoir encaissé la dernière grosse révélation du jeu, franchissez la porte se trouvant derrière vous et progressez le long d'un couloir relativement peu hygiénique. Ramassez les munitions, le mini-kit de soins ainsi que le point de force puis passez par la porte se trouvant au bout du couloir. Vous voici dans un petit vestiaire, faites main basse sur toutes les munitions qui s'y trouvent et sortez par la porte en face de vous. Vous voici dans un endroit familier, allez au stock faire le plein de munitions et de kits de soins puis après avoir sauvegardé, sortez sur le spatioport pour le combat final.

La Reine-Mère
Vous voici face au boss final. Commencez par tirer sur les grosses membranes jaunes entourant sa gueule pour l'affaiblir. Au bout de trois poches explosées, votre ennemie va s'énerver et vous agripper à l'aide de l'un de ses tentacules. Continuez à lui tirer dessus en faisant attention car non seulement vous n'avez que peu de temps avant qu'elle ne vous ingurgite mais plus, la jouabilité se trouve totalement inversée du fait que vous ayez la tête en bas. Une fois que vous avez réussi, la reine va vous lâcher et vous renvoyer sur le sol du spatioport. Après vous être relevé, évitez les coups qu'elle donne avec ses tentacules et tirez sur les membranes se trouvant au niveau de sa cage thoracique lorsqu'elles se trouvent à votre portée. Après les avoir toutes détruites, reprenez votre souffle et regardez-la

tomber dans le cratère. Le chemin étant désormais libre, dirigez-vous vers votre navette pour partir de Aegis 7 et mettre fin à ce qui fut l'une des aventures les plus éprouvantes du survival-horror depuis bien longtemps.

Dead Space 2

© Electronic Arts / Visceral Games 2011

ARMURES BONUS

Terminer le jeu une fois pour débloquer deux nouvelles armures.

COMBINAISON RIOT

Connectez-vous à votre compte EA via le jeu Dead Space sur iPhone pour débloquer la combinaison Riot dans Dead Space 2.

MODE FOU FURIEUX (HARDCORE)

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Fou Furieux. Non seulement le jeu sera plus difficile mais vous ne pourrez en plus sauvegarder que 3 fois au maximum, sans aucun checkpoint.

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu dans n'importe quel mode de difficulté, sauvegardez pour pouvoir relancer une partie en New Game +. Vous conserverez tous les objets acquis précédemment.

DÉBLOQUER LE HANDCANNON

Terminer le jeu en difficulté Fou Furieux (Hardcore).

DÉBLOQUER LE CUTTER PLASMA ORIGINAL

Assurez-vous d'avoir un fichier de sauvegarde du premier Dead Space sur votre machine et allez jusqu'au premier terminal d'achat. Vous pourrez acheter le Cutter Plasma original pour 0 crédit.

RÉCOMPENSES DU MULTIJOUEUR

Skin "Solid Army Green Suit"	Atteindre le niveau 04
Skin "Solid Red Suit"	Atteindre le niveau 08
Skin "Solid Black Suit"	Atteindre le niveau 14
Skin "Solid Olive Suit"	Atteindre le niveau 16
Skin "Urban Camo Blue Suit"	Atteindre le niveau 20
Skin "Urban Camo Army Green Suit"	Atteindre le niveau 23
Skin "Urban Camo Red Suit"	Atteindre le niveau 26
Skin "Urban Camo Military Suit"	Atteindre le niveau 32
Skin "Urban Camo Olive Suit"	Atteindre le niveau 36
Skin "Tiger Camo Blue Suit"	Atteindre le niveau 41
Skin "Tiger Camo Army Green Suit"	Atteindre le niveau 45
Skin "Tiger Camo Red Suit"	Atteindre le niveau 49
Skin "Tiger Camo Military Suit"	Atteindre le niveau 52
Skin "War-Torn Suit"	Atteindre le niveau 56
Skin "Visceral Games Suit"	Atteindre le niveau 59
Skin "Solid Viral White Suit"	Eliminer un autre joueur ayant cette skin
Skin "Zealot Suit"	Edition collector uniquement

RÉCOMPENSES DU NEW GAME +

Combinaison élite ingénieur

Trouvez le schéma caché au chapitre 2, durant une partie en New Game +. Il se trouve juste avant la zone sans gravité.

Combinaison élite vintage

Trouvez le schéma caché au chapitre 6, durant une partie en New Game +. Il se trouve dans la zone où vous combattez le tank, juste avant la fin du chapitre.

Combinaison élite sécurité

Trouvez le schéma caché au chapitre 9, durant une partie en New Game +. Il se trouve sur les rails du tramway.

Combinaison élite avancée

Trouvez le schéma caché au chapitre 11, durant une partie en New Game +. Il se trouve sur un rebord entre le mur et l'ascenseur jaune, après que celui-ci soit monté au niveau supérieur.

Combinaison élite riot

Disponible dans n'importe quel terminal d'achat, durant une partie en New Game +.

AMÉLIORATIONS NÉCROMORPHES (MULTIJOUEUR ONLINE)

Lurker

Lurker (dégâts d'exécution accrus)	Atteindre le niveau 27
Lurker (énergie accrue)	Atteindre le niveau 43
Lurker (dégâts de mêlée accrus)	Atteindre le niveau 15
Lurker (dégâts longue portée accrus)	Atteindre le niveau 03

Pack

Pack (dégâts d'exécution accrus)	Atteindre le niveau 18
Pack (sortie de stase plus rapide)	Atteindre le niveau 48
Pack (énergie accrue)	Atteindre le niveau 31
Pack (dégâts de mêlée accrus)	Atteindre le niveau 06

Puker

Puker (dégâts d'exécution accrus)	Atteindre le niveau 24
Puker (énergie accrue)	Atteindre le niveau 58
Puker (dégâts de mêlée accrus)	Atteindre le niveau 39
Puker (dégâts longue portée accrus)	Atteindre le niveau 12

Spitter

Spitter (dégâts d'exécution accrus)	Atteindre le niveau 09
Spitter (énergie accrue)	Atteindre le niveau 53
Spitter (dégâts de mêlée accrus)	Atteindre le niveau 21
Spitter (dégâts longue portée accrus)	Atteindre le niveau 35

AMÉLIORATIONS INGÉNIEURS (MULTIJOUEUR ONLINE)

Armes

Line Gun

Line Gun	Atteindre le niveau 07
Plus de munitions (Line Gun)	Atteindre le niveau 25
Plus de dégâts (Line Gun)	Atteindre le niveau 42

Force Gun

Force Gun	Atteindre le niveau 11
Plus de munitions (Force Gun)	Atteindre le niveau 29
Plus de dégâts (Force Gun)	Atteindre le niveau 46

Plasma Cutter

Plus de munitions (Plasma Cutter)	Atteindre le niveau 14
Plus de dégâts (Plasma Cutter)	Atteindre le niveau 34

Seeker Rifle

Seeker Rifle	Atteindre le niveau 17
Plus de munitions (Seeker Rifle)	Atteindre le niveau 33
Plus de dégâts (Seeker Rifle)	Atteindre le niveau 50

Pulse Rifle

Plus de munitions (Pulse Rifle)	Atteindre le niveau 19
Plus de dégâts (Pulse Rifle)	Atteindre le niveau 38

Rivet Gun

Plus de munitions (Rivet Gun)	Atteindre le niveau 40
Plus de dégâts (Rivet Gun)	Atteindre le niveau 54

Javelin Gun

Javelin Gun	Atteindre le niveau 28
Plus de munitions (Javelin Gun)	Atteindre le niveau 44
Plus de dégâts (Javelin Gun)	Atteindre le niveau 57

Stase

Stase améliorée (2 tirs)	Atteindre le niveau 05
Stase améliorée (3 tirs)	Atteindre le niveau 30

Uniformes

Solid

Tenue Solid (vert)	Atteindre le niveau 04
Tenue Solid (rouge)	Atteindre le niveau 08
Tenue Solid (noir)	Atteindre le niveau 13
Tenue Solid (olive)	Atteindre le niveau 16

Tiger Camo

Tenue Tiger Camo (bleu)	Atteindre le niveau 41
Tenue Tiger Camo (vert)	Atteindre le niveau 45
Tenue Tiger Camo (rouge)	Atteindre le niveau 49
Tenue Tiger Camo (militaire)	Atteindre le niveau 52

Urban Camo

Tenue Urban Camo (bleu)	Atteindre le niveau 20
Tenue Urban Camo (vert)	Atteindre le niveau 23
Tenue Urban Camo (rouge)	Atteindre le niveau 26
Tenue Urban Camo (militaire)	Atteindre le niveau 32
Tenue Urban Camo (olive)	Atteindre le niveau 36

Visceral Games

Tenue Visceral Games	Atteindre le niveau 59

BONUS : LE TRÉSOR DE PENG

C'est au cours d'un évènement de l'Épisode 7 que vous pourrez mettre la main sur le Trésor de Peng.

Dans le complexe solaire, lorsque l'IA désactive le système, glissez-vous dans la salle de droite par le conduit. A l'intérieur, remettez les tiges en place après avoir arraché les panneaux. Elles devraient s'allumer en vert.

Repassez dans le conduit et réorientez celui-ci pour accéder à la salle sur votre gauche.

Là, placez les tiges de manière à ce qu'elles soient de couleur bleue. Un panneau de déroutage du conduit apparaît alors derrière vous. Activez-le pour découvrir une pièce secrète à l'intérieur de laquelle vous trouverez le fameux trésor, une petite statuette, ainsi que deux points de force.

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1

Après la cinématique, sortez de la salle et courez à gauche pour éviter les créatures mort-vivantes appelées Necromorphs.

Passez par le couloir gauche ensuite celui empruntez de droite pour éviter d'être attaqué par les morts vivants.

Franchissez ensuite la porte, avancez dans le couloir et tournez à gauche. Suivez le couloir à droite et appuyez sur le bouton indiqué pour repousser le Necromorph qui se jette sur vous.

Continuez ensuite d'avancer et passez la porte qui se trouve au fond. Sauvegardez votre partie au point de sauvegarde qui se trouve sur le mur, à gauche de la porte, et entrez. Avancez ensuite jusqu'à la salle d'observation.

Avancez à droite ou à gauche pour atteindre la porte du fond et entrez. Avancez pour faire la rencontre d'un médecin qui vous libérera et qui vous donnera un kit de soin et une lampe torche qui se trouvent dans le casier.

Poursuivez votre route, utilisez l'ascenseur et entrez dans la salle de détente pour recevoir un appel de Daina qui tente de vous indiquer le chemin. Utilisez votre torche dans le noir et avancez.

Entrez dans le couloir et prenez la transmission qui se trouve sur le sol. Continuez d'avancer et entrez dans le conduit.

Une fois dans la nouvelle salle, piratez le système qui se trouve à gauche du cadavre pour récupérer le kit de télékinésie. Utilisez la télékinésie pour ramasser une barre et lancez-la sur la vitre pour la détruire. Utilisez ensuite les barres pour neutralisez vos assaillants. Avancez et prenez l'ascenseur.

Poursuivez votre route en suivant le traceur qui vous indique le chemin et neutralisez vos ennemis en utilisant la télékinésie pour leur lancer des barres. Une fois dans la salle de soins intensifs, allez vers l'homme qui se trouve sur la table d'opération. Allez vers la machine qui se trouve derrière lui et essayez d'arrêter le scalpel.

Vous récupérez alors un cutter plasma, votre première arme, que vous ne tarderez pas à essayer contre le Necromorph qui débarque. Sortez ensuite de cette salle et avancez vers la porte. Décapitez le Necromorph attaché au lit devant la porte pour pouvoir passer.

Pour éliminer rapidement ces ennemis sans gaspillage de munitions, pensez à les décapiter et coupez leurs membres en commençant par les pieds.

Continuez votre chemin en neutralisant les Abominations jusqu'à rencontrer le patient 5.

La rencontre sera brève et des Necromorphs vont envahir la salle. Eliminez-les et allez vers l'administration. Fouillez derrière le comptoir et récupérez votre premier point de force qui vous sera utile pour améliorer votre équipement et pour ouvrir des portes de force. Récupérez aussi un message.

Avancez ensuite jusqu'à la salle de triage et piratez le système pour récupérer le module de Stase.

Cette aptitude vous permettra de ralentir les mouvements des objets et même des créatures. Testez ce module sur l'ennemi qui vous attaque et abattez-le. Allez ensuite à la pompe de recharge de Stase et prenez le message qui se trouve devant elle. Activez la porte et utilisez le Stase pour la ralentir afin de passer.

Continuez votre route et restez loin des prochains Necromorphs qui crachent un acide qui ralentit les mouvements.

Décapitez-les et assurez-vous qu'ils sont morts avant d'avancer. Avancez et ramassez le point de force qui se trouve à droite près des lavabos et continuez votre chemin. Prenez le prochain ascenseur menant aux consultations.

Ramassez le message et le point de force qui se trouvent derrière le comptoir. Avancez et, après l'explosion, tirez sur le triangle rouge qui se trouve au dessus de la porte pour le sceller avant d'être aspiré dans le vide.

Poursuivez ensuite votre route jusqu'à atteindre une borne de Stock auprès de laquelle vous pouvez effectuer vos achats d'arme et de munitions. Commencez par acheter une nouvelle tenue pour le moment.

Traversez la zone sans gravité et utilisez la télékinésie pour récupérer un point de force qui flotte dans la zone. Continuez ensuite votre chemin en suivant le traceur jusqu'à faire face à une créature géante.

Utilisez le Stase pour ralentir ses mouvements et visez les partie jaunes sur ses membres pour l'éliminer. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre un conduit fermé. Utilisez la télékinésie pour enlever le panneau et entrez dans le conduit.

Episode 2

Avancez près du cadavre au sol et ramassez la transmission. Avancez et utilisez, si vous avez assez de crédit, la borne de stock qui se trouve en face de vous. Allez ensuite à gauche et utilisez la borne de plan pour améliorer votre équipement. Passez ensuite par la porte qui se trouve au centre.

Avancez vers le tapis roulant tout en restant en garde. Un Necromorph surgira et foncera sur vous. Décapitez-le avant qu'il ne vous atteigne. Ramassez le kit de soin et avancez à gauche du tapis roulant. Allez à gauche et prenez la recharge de Stase. Reprenez votre chemin initial et sauvegardez votre partie dans la borne qui se trouve à gauche. Allez au fond de la salle et utilisez un point de force pour ouvrir la porte de la réserve. Entrez et prenez tout le matériel qui s'y trouve.

Sortez et entrez dans la salle pour décapiter un Necromorph. Ramassez le point de force qui se trouve à gauche et avancez en neutralisant d'autres Abominations. Prenez l'ascenseur pour atteindre un autre niveau. Avancez sur le balcon pour être contacté par le même patient que tout à l'heure.

Eliminez ensuite l'ennemi qui grimpe vers vous et avancez à droite, dans le couloir. Passez la porte et éliminez l'ennemi qui surgit de celle qui se trouve à gauche. Entrez dans la chambre située à gauche et neutralisez la créature qui sort de

la salle de bain. Ramassez les objets qui se trouvent dans la chambre et sortez. Suivez le couloir pour entrer dans la laverie.

Allez à gauche pour ramasser les objets qui se trouvent devant les machines. Allez ensuite à droite vers la porte de la terrasse. Une panne d'électricité va plonger l'endroit dans le noir et des Necromorphs en tous genres vont vous attaquer par vagues. Allez vous mettre dans le coin droit de la porte et attendez l'arrivée des ennemis.

Eliminez les deux premiers en les décapitant puis utilisez le Stase pour ralentir les mouvements des créatures pour mieux les neutraliser. Ramassez les objets qu'ils laissent derrière eux et sortez dans la terrasse. Allez à gauche, passez par la porte et suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur qui se trouve à droite. Utilisez l'ascenseur pour atteindre un autre niveau.

Sortez de l'ascenseur, sauvegardez votre partie et allez à droite. Avancez dans le couloir et éliminez le Necromorph qui surgit de la dernière chambre qui se trouve à gauche. Entrez ensuite dans la station Galilée. Neutralisez les deux ennemis qui se trouvent devant le grand écran et avancez.

Utilisez votre télékinésie pour prendre le semi-conducteur qui se trouve derrière le tapis roulant. Avancez et allez vous mettre au fond, dans le coin gauche. Attendez l'arrivée des Necromorphs explosifs et tirez sur leurs poches jaunes pour les exploser. Après le dernier ennemi qui arrive à gauche, passez par la porte pour atteindre le quai.

Une fois sur le quai et après le passage du tram en feu, utilisez la télékinésie pour prendre le schéma qui se trouve sur les rails.

Eliminez ensuite les Necromorphs qui vous attaquent avant d'entrer dans le tramway. Passez dans le wagon suivant et piratez le système pour démarrer le tram. Eliminez les Necromorphs qui vous attaquent pendant le trajet. Avancez ensuite au wagon suivant et neutralisez un autre Necromorph. Pendant le saut vers le wagon suivant, décalez vous à droite ensuite à gauche pour éviter les portes du wagon qui s'arrachent.

Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour entrer dans le wagon. Avancez en éliminant les Abominations et passez au wagon suivant.

Après le dérapage du tramway, vous serez suspendu par les pieds et attaqué par les Necromorphs. Décapitez vos ennemis avant qu'ils ne vous atteignent et ramassez les munitions par terre en utilisant la télékinésie. Surveillez toujours le coté gauche par lequel arrivent d'autres ennemis.

Utilisez aussi le Stase quand ils attaquent des deux cotés pour avoir le temps de les éliminer avant qu'ils ne vous touchent. Neutralisez les Necromorphs explosifs avant qu'ils ne s'approchent de vous. Après ces vagues d'attaques, un monstre arrive du wagon auquel vous êtes suspendu. Tirez rapidement sur les parties jaunes du corps du monstre pour le démembrer avant qu'il n'avance d'avantage et n'entraine la chute du wagon.

Episode 3

Avant de continuer votre route, fouillez la zone et allez à droite de l'épave du tram près de la porte et derrière les containers pour prendre un point de force. Allez ensuite à gauche de l'épave, prenez les objets qui se trouvent dans les étagères et le schéma qui se trouve à gauche.

Poursuivez votre chemin et escaladez la passerelle. Sauvegardez votre partie et entrez par la porte qui se trouve à gauche. Avancez, tournez à gauche et prenez le point de force qui se trouve au fond. Allez ensuite dans le chemin contraire et éliminez le Necromorph qui surgit. Tournez ensuite à gauche et suivez le chemin jusqu'à la zone suivante.

Eliminez les rejetons Necromorphs qui s'acharnent sur vous en reculant pour éviter de tomber entre leurs griffes.

Après le message du patient n°5, avancez jusqu'au fond de la galerie. Utilisez la borne de stock pour effectuer vos achats. Utilisez ensuite l'ascenseur qui est à gauche de la borne.

Une fois dans la nouvelle zone, allez à gauche et prenez le message qui se trouve à coté du cadavre.

Fouillez la zone à la recherche d'autres objets et poursuivez votre route jusqu'à l'ascenseur. Allez à droite pour prendre le message ensuite piratez l'ascenseur pour l'utiliser.

Sortez de l'ascenseur et prenez le message qui se trouve sur le comptoir. Avancez ensuite dans le couloir jusqu'à l'arrivée des ennemis puis repliez-vous et neutralisez-les sans tirer sur la vitre qui se trouve derrière eux.

Si elle se brise, tirez sur le panneau rouge qui se trouve au dessus d'elle pour la condamner. Eliminez les petits des Necromorphs et avancez encore une fois dans le couloir. Passez ensuite par le conduit qui se trouve à gauche.

Approchez-vous du cadavre pour regarder le message vidéo qu'il a laissé avant de mourir.

Avancez ensuite à gauche pour atteindre la salle de contrôle. Sauvegardez votre partie, utilisez le plan et désactivez le compacteur en utilisant la console bleue. Rebroussez chemin et éliminez les Necromorphs avant d'entrer dans le compresseur d'ordures.

Dans la salle sans gravité, décollez et allez à gauche pour entrer dans la salle et prendre un point de force se trouvant à droite. Sortez ensuite et allez vers la porte qui se trouve sur l'autre rive et ramassez les objets en vol. Entrez et utilisez le panneau qui est au fond pour ouvrir le tunnel de gauche. Sortez pour vous engouffrer dans le tunnel.

Accélérez et évitez les obstacles pour atteindre la porte qui se trouve à droite.

Avancez dans l'obscurité (à gauche) pour atteindre la porte et éliminez l'ennemi qui surgit du conduit qui se trouve à droite. Utilisez ensuite la télékinésie pour placer la batterie dans son socle, à droite de l'ascenseur, pour rétablir le courant.

Utilisez ensuite un point de force pour ouvrir la porte de la réserve qui se trouve en face de vous. Ramassez le matériel et sortez pour prendre l'ascenseur.

Quittez l'ascenseur et prenez le point de force qui se trouve à gauche puis franchissez la porte de droite. Avancez dans l'appartement en face de vous et prenez le message tout en éliminant les petites bêtes qui essayent de s'accrocher à vous.

Avancez ensuite dans le couloir en éliminant les ennemis et entrez dans le deuxième appartement, à droite. Entrez dans la chambre d'enfants pour avoir une vision ou une hallucination. Sortez ensuite par la porte située à gauche et avancez jusqu'à la terrasse. Avancez vers l'aile est, éliminez le Necromorph et prenez l'ascenseur.

Avancez jusqu'au grand hall et neutralisez les ennemis qui surgissent de tous les cotés.

Entrez ensuite par la porte qui se trouve à droite et suivez le chemin jusqu'à atteindre la zone, sous le feu de l'hélicoptère. Surveillez les tirs de l'hélicoptère qui se concentre sur une zone à la fois et courez en les évitant vers l'entrée de l'église.

Episode 4

Après le message radio, ignorez pour l'instant le chemin indiqué par le traceur et allez à gauche. Entrez par la porte, allez à droite et entrez dans le bureau pour prendre le message.

Sortez ensuite et montez l'escalier. Entrez dans la salle pour trouver les bornes de sauvegarde, de stock et de plan. Effectuez le nécessaire et sortez. Montez encore les escaliers et entrez dans le bureau pour prendre le message et le point de force qui se trouve à gauche tout en éliminant l'ennemi qui surgit du plafond. Revenez au hall de l'église et allez par la porte située à droite.

Entrez dans le bureau de gauche et prenez une transmission.

Montez ensuite l'escalier et entrez dans la bibliothèque. Neutralisez les créatures ennemies et avancez pour prendre l'ascenseur central. Avancez ensuite jusqu'à atteindre la salle de projection. Visitez la pièce qui se trouve à droite. Commencez par arracher le couvercle du panneau qui se trouve à gauche en utilisant la télékinésie.

Allez ensuite près du cadavre et prenez le message. Utilisez ensuite la télékinésie pour prendre le fusible de la machine située à droite du cadavre. Placez ce fusible dans le socle qui se trouve en haut à droite sur panneau et sortez dans la grande salle.

Lorsque les ennemis arrivent, détruisez la grande vitre pour qu'ils soient aspirés dans le vide et, avant de finir vous-même dans le vide, tirez sur le panneau qui est au dessus de la vitre brisée. Utilisez ensuite le Stase pour ralentir le mouvement de la porte située à gauche et entrez.

Allez à gauche, ramassez le schéma et passez dans le conduit. A la sortie vous tombez dans une nouvelle hallucination.

Ramassez le point de force qui se trouve sur le bureau et sortez.

Allez à droite et passez la porte suivante. Avancez dans le balcon et ramassez les munitions avant de descendre en empruntant l'ascenseur. Avancez vers la grande porte qui se bloque à votre arrivée. Lorsque Daina ouvre toutes les portes, vous allez affronter un nouveau genre de créatures qui se camouflent dans l'ombre et qui sont très rapides.

Revenez près de l'ascenseur et utilisez le Stase pour ralentir vos ennemis. Vous pouvez aussi les neutraliser avec votre arme ; le Trancheur. Piratez ensuite la console d'un autre ascenseur pour l'utiliser et monter.

Allez à gauche pour prendre le point de force qui se trouve près du cadavre puis allez à droite. Passez la porte, suivez le couloir et avant d'entrer dans la chapelle, allez à la porte de gauche et détruisez son fusible. Vous pouvez alors utiliser le traceur pour revenir par ce raccourci à la borne de Stock et acheter la tenue de sécurité.

Revenez à la chapelle et entrez. Eliminez les ennemis qui s'y trouvent et allez au fond, vers l'ascenseur. Elimiez le Necromorph avant de prendre l'ascenseur vers la crypte.

Episode 5

Avancez et passez les deux premières salles de cryogénisation. Dans la troisième, prenez le message qui se trouve dans le couloir central et quittez la salle. Traversez ensuite les autres salles en éliminant les ennemis en chemin. Entrez dans la grande pièce circulaire et prenez le message qui se trouve sur la console. Descendez avec l'ascenseur pour atteindre le noyau.

Prenez le point de force et le schéma qui se trouvent sur les caisses. Piratez le panneau de contrôle puis utilisez la télékinésie pour abaisser les bras vers le noyau. Soyez rapide en abaissant chaque paire de bras dans le court laps de temps imparti. Utilisez le Stase pour vous faciliter la tache.

Une fois que la zone est démunie de gravité, utilisez le Stase sur l'hélice pour la ralentir et pouvoir passer dans le conduit central. Utilisez-le à nouveau pour ralentir l'ouverture de la porte circulaire et passez. Prenez le schéma qui plane avant d'aller vers le panneau pour rétablir la gravité.

Suivez ensuite le traceur jusqu'à atteindre la salle où se trouvent les bornes de Stock et le Plan. Utilisez la télékinésie pour faire bouger les trois cercueils qui obstruent le passage vers le conduit.

Passez donc par ce conduit et avancez pour atterrir dans un nouvel endroit. Allez derrière vous pour prendre les munitions et avancez ensuite vers la porte. Entrez et allez à droite pour prendre le schéma qui se trouve sur l'étagère.

Allez à gauche et traversez la porte. Suivez le couloir et éliminez les ennemis en chemin puis avancez jusqu'à la grande salle.

Quand la grande créature vous plaque au sol, visez et tirez sur la poche jaune qui se trouve sur son bras pour qu'elle vous lâche. Eliminez ensuite la horde de rejetons Necromorphs.

Montez l'escalier et poursuivez votre chemin en faisant attention aux ennemis qui surgissent des fenêtres. Entrez par la porte, éliminez les ennemis et traversez une autre porte. Après une énième hallucination, utilisez l'ascenseur pour monter. Eliminez l'ennemi qui surgit pendant le trajet et quittez l'ascenseur.

Avancez et entrez dans le bureau à droite pour prendre le point de force et le schéma. Poursuivez votre chemin jusqu'à retrouver Daina.

Après l'attaque du vaisseau, appuyez sur le bouton indiqué pour éviter de sortir par la fenêtre et vous retrouver dans le vide.

Après votre chute, vous allez combattre un autre colosse. Tirez sur la partie jaune sur son bras à chaque fois qu'elle est exposée.

Lorsqu'il vous balance loin de lui, utilisez le Stase pour le ralentir, ouvrez la porte avec la télékinésie et courez vers le hangar. Le vaisseau brisera la vitre et vous vous retrouvez dans le vide avec le monstre qui essaye de vous écraser. Tirez sur l'une des bonbonnes de gaz qui sortent du vaisseau pour l'exploser ainsi que le monstre et en même temps vous faire catapulter dans un autre bâtiment.

Episode 6

Entrez dans la salle de gauche et prenez le point de force qui se trouve sur le bureau.

Suivez ensuite le couloir et franchissez une autre porte. Allez à droite dans la terrasse puis à nouveau à droite pour prendre le schéma. Revenez à la salle précédente et poursuivez votre route. Suivez votre traceur jusqu'à atteindre l'ascenseur.

Avancez, en suivant le traceur et abattez les hordes d'ennemis qui vous coupent la route. Continuez votre chemin et allez à l'opposée de la porte pour trouver la borne de Stock.

Allez ensuite vers la porte de la gare centrale. Avancez en explosant les poches qui crachent des boules toxiques. Ils s'accrochent sur toute surface, sol, mur et plafond. Avancez ensuite jusqu'au fond et utilisez un point de force pour ouvrir la porte de la réserve. Entrez et ramassez toutes les munitions et les objets. Sortez ensuite et poursuivez votre chemin.

Avancez et utilisez la télékinésie sur le panneau qui se trouve à gauche et retirez la batterie pour éteindre une partie de l'incendie.

Décollez ensuite et atterrissez sur le premier balcon pour trouver une transmission. Allez au plafond et retirez une autre batterie. Revenez en bas et effectuez la même action avec la batterie qui se trouve derrière la structure, à droite. Amenez cette batterie avec vous et avancez vers l'ascenseur. Eliminez les ennemis en chemin et remplacez la batterie de l'ascenseur.

Appelez ce dernier et butez le Necromorph qui se trouve à l'intérieur. Utilisez enfin l'ascenseur pour descendre.

Une fois en bas, prenez le point de force qui se trouve à droite et passez la porte située à gauche en détruisant ses fusibles. Descendez dans le hangar et avancez à droite jusqu'à la pompe de Stase. Faites-vous repérer par les rodeurs pour les faire venir et utilisez le Stase pour ralentir leur mouvement et les éliminer avant qu'ils ne vous touchent. Suivez ensuite votre traceur et piratez la porte pour entrer.

Suivez le couloir pour arriver dans une zone où une survivante fait le ménage depuis la grille, à droite. Avancez vers elle et éliminez le Necromorph en chemin. Après la discussion, allez à droite et ramassez le schéma. Revenez à l'ascenseur et empruntez-le.

Sortez de l'ascenseur et explosez les poches toxiques.

Allez à gauche et utilisez le Stock. Suivez ensuite votre traceur et avancez. Neutralisez les ennemis et allez à droite devant la porte de la boutique pour prendre un point de force. Continuez d'avancer et entrez dans l'école.

Avancez, entrez dans la salle de soin et explosez les bébés avant qu'ils s'approchent de vous et se fassent exploser. Avancez et traversez les salles jusqu'à atteindre l'infirmerie. Prenez le message qui se trouve sur le comptoir et continuez votre route.

Entrez dans la salle de spectacle, éliminez les bébés Necromorphs et passez sous les gradins. Neutralisez rapidement le Necromorph noir et poursuivez votre route.

Montez ensuite sur la scène et passez derrière le décor pour atteindre un panneau. Piratez-le pour ouvrir le passage vers la porte. Allez au devant de la scène pour attendre les hordes de rejetons et de bébés Necromorphs et éliminez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous.

Passez ensuite par la porte et suivez le couloir. Entrez dans la salle située à droite pour prendre le message. Visitez ensuite dans la salle de recréation et allez à gauche pour prendre le point de force qui se trouve dans la fusée la plus haute. Montez dans l'ascenseur.

Avancez pour rencontrer Ellie et Stross. Quand la grosse brute arrive et fonce sur vous, utilisez le Stase pour la ralentir et tirez sur les zone jaunes qui se trouvent sur les épaules de la bête. Utilisez fréquemment le Stase dans ce combat puisque ce pouvoir ne dure pas très longtemps contrairement aux affrontements avec les autres Necromorphs.

Passez ensuite les portes pour atteindre le couloir piégé. Lancez des objets sur les lasers en utilisant la télékinésie pour les désactiver. Avancez dans le couloir et explosez la créature qui est accrochée au mur, à gauche de l'ascenseur. Utilisez ensuite ce dernier pour rejoindre le complexe solaire.

Episode 7

Commencez par éliminer les deux créatures qui rodent dans la zone. Utilisez ensuite le Stock et le Plan avant de poursuivre votre chemin. Rejoignez la zone sans gravité et tirez sur le propulseur rouge pour repousser l'engin qui bloque le chemin.

Plongez ensuite au fond pour prendre le schéma et le point de force qui se trouve dans le trou. Tirez sur le propulseur de la cabine de l'ascenseur pour la remettre en place.

Revenez en arrière dans la zone avec gravité et montez dans cet ascenseur. Quand les créatures arrivent et s'accrochent aux fenêtres, tirez sur les parties jaunes sur leurs bras pour les repousser et les faire tomber de l'ascenseur. Vous pouvez utiliser le Stase si plusieurs ennemis arrivent en même temps.

Sortez de l'ascenseur et avancer dans la passerelle circulaire en éliminant les Cysts et prenez le schéma avant d'entrer par la porte. Allez à droite de l'hologramme et pénétrez dans la chambre du garde pour prendre le message.

Sortez ensuite et allez à gauche. Explosez le Cyst (à gauche) et entrez dans la salle de gauche. Utilisez le Stock et prenez le point de force qui se trouve à sa gauche. Allez vers la porte qui vous refuse l'accès. Revenez donc dans la chambre du garde et utilisez la télékinésie pour ramener le corps du garde avec vous. Après le scan du corps du garde, la porte s'ouvre.

Lorsque le système de sécurité vous repère et piège le passage, utilisez n'importe quel objet pour le lancer sur les lasers en utilisant la télékinésie. Passez par le chemin de gauche et prenez le point de force accroché au mur. Poursuivez votre chemin et entrez par la porte.

Avancez lentement, prenez à droite et restez entre les lasers quand ils se déclenchent. Ils seront désactivés par les ennemis qui tenteront de vous attaquer. Quand la grande vitre explose, tirez rapidement sur le triangle rouge pour

refermer le sas avant de vous retrouver dans le vide. Explosez ensuite les bébés qui arrivent de l'ascenseur et allez à droite puis entrez dans la salle. Fouillez les casiers pour prendre un message et allez à gauche pour pirater le système et remettre l'ascenseur en marche.

Repoussez les hordes d'ennemis qui arrivent avant d'emprunter l'ascenseur. Avancez et utilisez la télékinésie pour déployer le pont. Lancez un objet pour exploser le piège de laser et avancez. Allez à gauche et neutralisez le piège avant de fouiller les casiers pour prendre le point de force. Allez ensuite vers la porte et entrez.

Eliminez les deux Traqueurs et avancez vers le panneau pour le pirater et restaurer l'oxygène dans la zone.

Entrez ensuite dans la pièce du serveur principal mais vous devez d'abord désactiver le système de sécurité qui vous empêche d'atteindre ce serveur.

Avancez à gauche et passez dans le conduit pour atteindre la salle vitrée. Approchez de la vitre et regardez les symboles au sol. Enlevez ensuite les panneaux pour trouver les fusibles. Placez-les dans leurs socles en suivant le schéma au sol. Quand le fusible est dans l'emplacement correct, il s'allumera en vert.

Une fois tous les fusibles en place, allez devant la vitre et désactiver la première partie du système.

Sortez en utilisant le conduit et utilisez le panneau qui se trouve à droite pour changer de direction. Passez dans une salle similaire à la première et rééditez le même processus avec les fusibles. Revenez à la salle du serveur et éliminez les Necromorphs.

Tirez maintenant sur les tiges sans protection. Allez ensuite à gauche et passez par la porte vers le module de commande du complexe.

Avancez dans le couloir, neutralisez les ennemis et passez la porte, au fond. Neutralisez les ennemis et avancez jusqu'à la porte qui se trouve à gauche. Utilisez un point de force pour l'ouvrir et entrez. Prenez le schéma, le message et les autres objets et sortez. Rebroussez chemin et piratez le panneau de la porte du module de commande pour entrer.

Utilisez le panneau qui se trouve à droite pour faire monter le module puis sortez dans l'espace. Dirigez-vous vers le premier panneau et tournez-le pour qu'il projette la lumière sur le panneau central. Dirigez-vous ensuite vers le deuxième et prenez des réserves d'oxygène auprès des bornes qui se trouvent sur la passerelle.

Eliminez la créature qui vous lance des projectiles en visant les parties jaunes. Tournez ensuite le deuxième panneau et revenez au module. Montez dans l'éjecteur et pendant le vol, évitez les obstacles en déviant à droite et à gauche. Passez ensuite dans le tunnel et quand une grande structure bloque le chemin, passez par le tunnel vert situé en son centre.
Continuez à éviter les obstacles et entrez par la zone illuminée de la structure.

Après l'atterrissage, utilisez le Stock qui se trouve à droite ensuite passez par la porte située à gauche. Pendant que vous amis essayent de vous ouvrir le passage, repoussez les ennemis qui arrivent. Quand la porte s'ouvre, ignorez les ennemis et courez vers la porte pour vous mettre à l'abri. Utilisez enfin le panneau pour activer l'ascenseur.

Episode 8

Sortez de l'ascenseur et avancez. Entrez par la porte, allez à droite et prenez la transmission qui se trouve par terre.

Utilisez le Stock qui est à gauche et entrez par la porte se trouvant à gauche aussi. Avancez à droite et prenez le point de force accroché au mur. Passez dans la salle suivante et neutralisez les ennemis qui débarquent. Utilisez un point de force pour ouvrir la porte qui se trouve à droite. Entrez et prenez le schéma, deux points de force et tous les autres objets disponibles.

Revenez ensuite au Stock avec le schéma et achetez la nouvelle tenue retro.

Reprenez votre chemin et entrez dans la salle de détente. Neutralisez les ennemis qui arrivent et avancez. Allez à gauche et ramassez la transmission avant d'entrer dans la salle des archives, à droite. Avancez à gauche derrière les serveurs et prenez le point de contrôle dans l'armoire accrochée au mur. Continuez votre chemin et passez la porte.

Avancez jusqu'à retrouver Ellie et Stross.

Passez par la porte qui se trouve à droite et prenez le schéma qui se trouve à gauche. Éliminez ensuite les Necromorphs qui vous foncent dessus et allez au centre de la pièce pour utiliser le Plan. Passez par la porte pour entrer dans la zone sans gravité.

Prenez le propulseur qui se trouve dans le distributeur (à droite) et placez-le en utilisant la télékinésie sur la porte. Tirez sur le propulseur pour ouvrir la porte et franchissez-la puis décollez.

Passez entre les colonnes tournantes sans les toucher et éliminez les créatures ennemies avant d'avancer vers la droite. Utilisez le Stase pour ralentir le bloc qui bloque le souffle et passez rapidement. Tuez d'autres créatures et avancez vers les engins tournants. Utilisez encore une fois le Stase pour les ralentir et passer.

Neutralisez d'autres créatures et utilisez cette fois le propulseur pour ouvrir une porte. Montez rapidement en évitant les flammes et explosez l'ennemi qui se trouve au fond.

Utilisez un propulseur pour ouvrir la prochaine porte, continuez d'avancer jusqu'à la suivante et atterrissez pour pouvoir entrer. Suivez le couloir et entrez dans la salle. Eliminez le Necromorph et allez à gauche pour prendre le point de force qui se trouve dans l'armoire accrochée au mur gauche. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver vos deux amis.

Allez ensuite à gauche et prenez le schéma qui se trouve au fond. Prenez enfin à droite, dégagez le passage avec la télékinésie et entrez.

Episode 9

Avancez sur la passerelle et utilisez l'ascenseur. Progressez et éliminez les ennemis qui arrivent vers vous. Entrez dans la salle et abattez les différents Necromorphs qui vous attaquent puis allez à gauche et ramassez la transmission qui se trouve près du cadavre. Utilisez le Stock si vous le désirez et entrez dans la zone de modulation. Eliminez l'Abomination qui se rue sur vous et avancez jusqu'à l'ascenseur, prenez-le et montez.

Quittez l'ascenseur et tenez-vous prêt à éliminer les ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche. Allez ensuite à droite et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire accrochée au mur. Sortez de cette salle et utilisez un objet pour détruire le piège de laser qui bloque le chemin, à droite. Montez la pente et utilisez la télékinésie pour déplacer les caisses et dévoiler une transmission et un schéma (près du cadavre).

Reprenez ensuite votre route et éliminez les créatures qui se trouvent près de l'ascenseur avant d'emprunter ce dernier pour monter. Une fois en haut, neutralisez les ennemis et entrez dans la salle de contrôle.

Utilisez le Plan qui se trouve à gauche puis allez auprès des générateurs centraux. Utilisez la télékinésie pour soulever le panneau jaune (à gauche) et retirez la pièce bleue avant qu'il ne retombe. Placez ensuite cette pièce dans le générateur central. Soulevez ensuite le panneau de droite et utilisez le Stase pour le ralentir et pouvoir retirer la pièce bleue.

Placez cette pièce dans le générateur central. Prenez ensuite la pièce bleue qui se trouve à droite du deuxième panneau et placez-la dans le générateur central puis allez au panneau pour activer le tram.

Neutralisez les ennemis qui arrivent en même temps que le tram et montez à bord de ce dernier avant d'ouvrir la porte à vos amis. Après l'arrêt du tram, sortez et avancez vers la prochaine porte. Entrez dans le hangar et allez à gauche pour prendre le point de force. Avancez et prenez la transmission qui se trouve à gauche, près du cadavre.

Avancez, en suivant le traceur, et neutralisez les ennemis sur votre chemin en vous méfiant des Traqueurs. Une fois

devant l'ascenseur, allez à droite en passant derrière le nid des créatures et prenez le schéma qui se trouve à proximité d'un cadavre. Revenez à l'ascenseur et descendez. Progressez dans le couloir en éliminant les ennemis et utilisez le Stock qui se trouve au fond. Entrez dans la réserve d'énergie et utilisez la télékinésie pour lancer les bonbonnes de gaz sur les caisses coincées dans les tentacules pour pouvoir dégager le chemin du tram. Descendez ensuite en utilisant l'ascenseur situé à droite.

Utilisez la télékinésie pour lancer des bonbonnes de gaz sur la caisse et neutralisez en même temps les ennemis qui arrivent. Utilisez le Stase pour ralentir vos ennemis et tirez sur les parties jaunes de leurs bras. Après l'explosion de la caisse, remontez avec l'ascenseur et montez dans le tram. Dès que les rails sont détruits, sortez du tram et suivez le chemin jusqu'à atteindre l'Ishimura.

Episode 10

Une fois dans le vaisseau, avancez par la porte gauche et suivez le couloir pour trouver un message. Entrez par la porte suivante et fouillez les toilettes pour prendre un point de force (à droite) et trouver une transmission, à gauche. Revenez à l'entrée et suivez le chemin du traceur, à droite.

Avancez jusqu'à la console pour lancer une analyse des conditions du vaisseau.

Suivez ensuite le chemin linéaire jusqu'à atteindre la salle avec la borne de Plan. Continuez et traversez les deux prochaines portes puis prenez à gauche et récupérez une transmission. Reprenez votre route jusqu'à atteindre un tunnel.

Passez dans le tunnel suivant qui est plongé dans le noir et restez sur vos gardes. Utilisez le Stase contre les deux brutes et visez les zones jaunes qui se trouvent sur leurs épaules.

Neutralisez ensuite les Necromorphs qui arrivent par l'avant et par l'arrière et allez au fond du tunnel pour prendre le point de force qui se trouve dans l'armoire. Allez vers le monte-charge, à gauche, et piratez le panneau pour le remettre en marche. Montez ensuite à l'étage.

Avancez et entrez dans la salle où se trouve un Stock, à droite. Montez ensuite dans l'ascenseur qui se trouve à gauche et prenez la transmission. Avancez dans la nouvelle zone et ignorez la porte de droite pour continuer jusqu'à la borne de Plan. Effectuez vos améliorations et revenez à la porte.

Entrez et, après la décontamination, franchissez les deux portes suivantes pour vous retrouver dans un nouveau couloir. Eliminez les ennemis qui arrivent par la gauche et la droite avant d'aller à gauche. Neutralisez d'autres Abominations et prenez le point de force qui se trouve au fond du couloir. Rebroussez chemin et allez de l'autre coté du couloir. Là aussi, la zone est infestée d'ennemis qui vous attaquent de tous les cotés. Avancez alors tout en surveillant vos arrières et passez les portails pour atteindre la zone sans gravité.

Allez à droite vers les commandes et passez en dessous d'elles pour prendre le schéma.

Avancez ensuite vers la centrifugeuse pour remettre les conducteurs en place. Utilisez la télékinésie pour replacer ceux qui flottent dans la salle à leurs places respectives. Suivez le chemin des tubes pour placer chaque conducteur dans l'emplacement correspondant. Revenez ensuite aux commandes et activez la centrifugeuse.

Rebroussez chemin jusqu'à la salle de décontamination puis restez dans un coin et attendez les attaques des ennemis qui arrivent par les vitres. Une arme au corps à corps comme le Découpeur vous sera très utile dans cet espace confiné où vous n'avez pas d'abri et où vous ne pouvez pas vous replier.

Après le massacre, rebroussez chemin en éliminant les ennemis sur votre route jusqu'au tram qui vous amènera à la station médicale.

Avancez dans le couloir en éliminant les Necromorphs et passez la porte. Avancez pour prendre le point de force dans l'armoire accrochée au mur droit et entrez dans la salle de gauche. Neutralisez les ennemis et piratez la porte pour

passer. Entrez dans la salle suivante et regardez la vidéo montrant le suicide de Nicole, l'ancienne compagne d'Isaac.

Eliminez ensuite l'ennemi qui surgit par la droite et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire, au centre. Quittez ensuite la salle et montez dans l'ascenseur.

Longez les couloirs et utilisez la télékinésie pour déplacer la plateforme et former un pont pour traverser. Utilisez ensuite le monte-charge pour descendre. Avec la télékinésie, enlevez la batterie qui se trouve à gauche pour arrêter le faisceau électrique et dégager le chemin.

Eliminez la horde d'ennemis qui vous attaquent et entrez dans la salle de droite pour prendre le point de force. Allez ensuite au fond de la salle et utilisez un point de force pour ouvrir la réserve et entrez. Sortez, utilisez le Plan si vous le désirez et franchissez la porte suivante.

Avancez jusqu'à la salle du Stock et utilisez-le. Continuez d'avancer jusqu'à la zone sans gravité. Décollez et flottez au dessus des premiers décombres pour prendre un point de force.

Avancez en explosant les ennemis et atterrissez sur le quai. Continuez dans le couloir pour atteindre le pont principal du vaisseau.

Eliminez les premiers assaillants et allez à gauche pour entrer dans une salle. Avancez au fond où se trouve le Plan et prenez la transmission. Sortez, neutralisez d'autres Traqueurs et suivez votre traceur vers le poste du capitaine.

Allez à gauche et utilisez la console pour activer les rayons. Sortez enfin du poste et montez dans la capsule de sauvetage.

Episode 11

Après votre crash, descendez de la rampe et utilisez le Plan si vous le voulez. Franchissez la porte et descendez la pente en éliminant les Traqueurs en chemin. Passez la porte et piratez le panneau de la porte suivante. Avancez en éliminant les Cysts et prenez le point de force qui se trouve à droite derrière le dernier ennemi.

Regardez ensuite au fond du trou pour voir une boite verte, au fond. Détruisez-la et utilisez la télékinésie pour récupérer le point de force qui se trouvait dans la boite. Continuez votre chemin et utilisez le Stock qui se trouve en route.

Neutralisez les Necromorphs qui foncent sur vous. La zone manque de jus et vous devez changer de batterie pour remettre la porte en marche et pouvoir sortir. Descendez alors et allez vers la zone éclairée par les lumières rouges pour trouver la batterie à remplacer. Allez à droite en éliminant les ennemis en chemin et ouvrez le compartiment qui contient une nouvelle batterie.

Utilisez la télékinésie pour porter et remplacer la batterie. Repoussez d'autres Necromorphs et montez pour sortir de cette zone.

Vous serez ensuite entrainé dans l'espace par un tentacule. Avancez vers l'Abomination qui vous tire dessus et tirez à votre tour sur les trois parties jaunes des tentacules pour l'éliminer. Le passage est bloqué par les rayons laser rouges, allez donc vers la capsule qui contient des réacteurs.

Utilisez la télékinésie pour en choper un et allez vers le premier diffuseur laser. Placez le réacteur sur le diffuseur et enclenchez-le pour le pousser et changer de cette façon la direction des faisceaux. Rééditez cette action avec les autres diffuseurs pour libérer le passage. Avant d'entrer, longez le tunnel par la droite pour vous emparer d'un schéma flottant dans le vide. Entrez ensuite dans le tunnel et explosez les Cysts avant d'atteindre l'intérieur de la station.

Utilisez le monte charge pour monter et avancez en écrasant les ennemis sur votre chemin. Allez à gauche et regardez à gauche sur la grille pour trouver un point de force.

Utilisez la télékinésie pour récupérer ce point et continuez votre route. Passez la porte et utilisez un point de force pour

entrer dans la réserve. Prenez le schéma et les objets et sortez. Utilisez la télékinésie et lancez un cadavre sur le piège laser de la porte pour l'exploser. Passez ensuite par cette porte.

Avancez en explosant les Cysts et piratez la porte pour que Stross surgisse et vous attaque. Appuyez sur le bouton indiqué pour l'achever.

Prenez la transmission dont il était en possession et entrez par la porte. Avancez et utilisez le monte-charge pour descendre puis franchissez la porte qui se trouve à droite. Continuez votre chemin jusqu'au prochain ascenseur et, avant de monter, utilisez la télékinésie pour récupérer une transmission et un point de force qui se trouvent sur la rive d'en face.

Appelez ensuite l'ascenseur et montez. Prenez une arme de corps à corps et attendez les assauts des ennemis pendant le trajet. Une fois en haut, passez la porte et utilisez le Stock pour acheter la tenue avancée. Utilisez enfin le Plan avant d'entrer dans la mine.

Episode 12

Avancez jusqu'à Ellie puis contournez la foreuse en explosant les Cysts. Passez dans le passage étroit entre le mur et la foreuse et récupérez le point de force. Rebroussez chemin et ouvrez le compartiment pour prendre la batterie. Placez-la dans la foreuse pour la remettre en marche.

Malheureusement pour vous, la jonction du circuit saute et vous devez trouver une autre batterie. Suivez alors votre traceur et montez dans le monte charge qui vous transporte vers l'autre rive. Eliminez le Necromorph et utilisez la télékinésie pour enlever le panneau de la machine. Prenez ensuite le circuit et revenez à la foreuse pour le placer dans son emplacement, à coté des batteries. Piratez ensuite le système pour remettre en marche la foreuse et montez dessus.

Pendant qu'Ellie conduise, dégommez les Necromorphs qui arrivent sur la foreuse jusqu'à atteindre votre destination.

Episode 13

Une fois dans le siège du gouvernement, avancez et ignorez pour l'instant la porte qui se trouve à gauche. Suivez le couloir et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire située à gauche. Revenez ensuite à la porte et entrez. Après la brève rencontre avec Ellie, continuez solitairement votre chemin.

Utilisez l'ascenseur pour descendre dans le hall et affrontez les hordes d'ennemis qui vous attaquent. Allez du coté opposé du hall et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire. Montez ensuite l'escalier, allez à gauche et piratez le système pour ouvrir la porte.

Avancez et descendez la rampe pour vous faire arrêter par les soldats ennemis.

Courez rapidement dans les toilettes qui se trouvent à droite pour vous mettre à l'abri. Prenez le point de force qui se trouve sur le lavabo et allez à droite pour entrer dans le conduit. Sortez de l'autre côté, allez à droite et montez l'escalier. Entrez ensuite dans la salle suivante et allez au fond, à droite. Retirez le panneau et la batterie pour plonger la zone dans le noir, vos ennemis seront alors la proie des Necromorphs.

Descendez dans la zone du massacre et finissez le travail en éliminant le reste des créatures. Passez la porte et suivez le chemin indiqué par Nicole. Utilisez un cadavre pour le passer devant le scanner pour pouvoir avancer.

Entrez dans le couloir et avant de tourner à droite continuez d'avancer tout droit pour prendre la transmission.

Descendez ensuite les marches et entrez dans le labo. Eliminez les Necromorphs et avancez vers la porte. Avant de sortir, prenez la transmission qui se trouve derrière le comptoir situé à gauche. Continuez dans la salle annexe du projet pour trouver un Plan et une réserve devant une borne.

Continuez votre chemin pour atteindre la salle de stockage. Neutralisez les Traqueurs et allez sous la batterie suspendue pour prendre une transmission.

Allez ensuite au coin sombre, à droite des microscopes, pour prendre le point de force. Utilisez la télékinésie pour retirer la batterie suspendue et remplacez celle de la porte du fond. Entrez ensuite par cette porte et avancez pour atteindre la zone protégée par les rayons lasers tournants.

Suivez le mouvement des lasers et courez vers la première salle. Prenez le point de force puis foncez vers la deuxième et ensuite la troisième en éliminant les ennemis dans chaque salle.

Montez en utilisant l'ascenseur et utilisez le panneau pour arrêter la rotation des lasers. Utilisez ensuite la télékinésie pour faire descendre les plates-formes et former un pont pour atteindre le balcon d'en face. Entrez par la porte et avancez jusqu'à la salle du conduit thermique.

Neutralisez les hordes d'ennemis et avancez vers une autre salle similaire qui grouille de Necromorphs.

Poursuivez votre chemin et entrez dans la grande salle vide. Prenez la transmission qui se trouve à droite, par terre. Avancez vers la porte pour qu'une brute arrive par le plafond. Utilisez le Stase pour ralentir son mouvement et tirez comme d'habitude sur les poches jaunes, sur ses épaules. Piratez ensuite la porte pour entrer.

Avancez pour atteindre la salle du noyau du projet. Allez à gauche où se trouve le Stock et prenez le message qui se trouve sur la table (à droite) et la transmission, près du casque (à gauche). Utilisez ensuite le Stock et le Plan avant de prendre l'ascenseur jusqu'au Monolithe.

Après la cinématique, entrez dans la salle de contrôle puis dans la machine. Positionnez le rayon de l'aiguille au dessus de la rétine d'Isaac et, quand le rayon devient bleu, descendez l'aiguille lentement pour éviter qu'il panique. Enfoncez l'aiguille dans l'oeil d'Isaac pour terminer le processus.

Episode 14

Après cette brève et délicate opération, Isaac semble en pleine forme. Quand la nouvelle créature débarque dans la salle, amputez ses bras et ses jambes pour l'immobiliser. Allez ensuite pirater la porte et sortez avant qu'elle ne se fasse repousser de nouveaux membres.

Allez à droite pour prendre le point de force qui se trouve dans l'armoire puis avancez ensuite dans le couloir et, avant de tourner à gauche, prenez la transmission qui se trouve près d'un cadavre. Avancez jusqu'à la salle des conduits de régulation thermique et prenez la transmission qui se trouve devant la console centrale. Utilisez le cadavre qui se trouve sur la console sur le scanner de la porte qui se trouve à droite. Neutralisez les ennemis qui rappliquent et quittez la salle.

Avancez d'un couloir à l'autre en suivant votre traceur. Avant de tourner à droite, avancez vers la porte fermée et regardez à droite pour trouver et prendre un point de force. Suivez ensuite le chemin qui mène à droite et neutralisez les Abominations avant de prendre l'ascenseur.

Une fois en bas, repoussez les ennemis et allez vers la porte. Retirez le panneau avec la télékinésie et détruisez les fusibles pour ouvrir la porte. Entrez dans la prochaine salle, nettoyez-la et passez par la porte circulaire. Utilisez le panneau pour désactiver la gravité et décollez.

Avancez en évitant les pistons et les rayons et en esquivant les tirs de l'ennemi qui se trouve au fond. Tirez sur les poches jaunes de l'ennemi pour l'exploser puis rétablissez la gravité et entrez par la porte.

Avancez, entrez dans la réserve si vous le souhaitez et continuez jusqu'à la salle du modérateur. Tournez à gauche et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire. Continuez jusqu'à la salle suivante et utilisez le Stock et le Plan. Entrez enfin pour atteindre le Monolithe.

Episode 15

Avancez d'une zone à l'autre en tailladant vos ennemis jusqu'à atteindre l'ascenseur. Avant de monter, prenez le message qui se trouve par terre, à droite. Montez ensuite en empruntant l'ascenseur. Avancez dans les couloirs en détruisant les fusibles des portes et tailladez les membres de la créature immortelle qui vous suit.

Avancez ensuite sur le pont pour rencontrer Tiedmann. Appuyez sur le bouton indiqué pour retirer les javelots puis achevez votre ennemi.

Vous combattrez ensuite Nicole ou son incarnation dans votre esprit. Tirez sur Nicole qui avance vers vous et évitez qu'elle ne vous touche. Quand elle disparait, tirez sur le coeur jaune du Monolithe. Ignorez ensuite les Necromorphs qui vous attaquent et concentrez vos tirs sur Nicole. Concentrez une nouvelle fois vos tirs sur le coeur et rééditez ces actions plusieurs fois pour le détruire.

Après la destruction du Monolithe et pendant qu'Isaac attend tranquillement sa mort, Ellie arrive sur les lieux pour le tirer de cet enfer. Isaac réenfile sa tenue et vole vers l'hélico. Accélérez pour atteindre la porte de l'hélico en évitant les débris en vol. Appuyez enfin sur le bouton indiqué pour monter à bord et fuir ce cauchemar. Félicitations ! Vous venez de terminer Dead Space 2.

Deadlock

1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, appuyez simultanément sur CTRL et F1, puis tapez :

FRODO	Augmente la population
GHOTI	Termine la recherche en cours
MAKE IT SO	Donne tout
SAGE RAT	Affiche une fenêtre étrange
TOUCHE	Affiche une fenêtre montrant toutes les vidéos du jeu.

CRÉDITS AU MAXIMUM

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde (extension SAV). Allez à l'offset 260 (104 en hexa) et mettez FF FF FF. Vous obtiendrez 16.777.215 crédits.

Deadlock 2

1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez simultanément sur CTRL et F12. Puis, tapez l'un des codes suivants (ne fonctionne pas en mode Campagne) :

BIGBRO	Voir les territoires ennemis
CHARISMA	Alliance
GREEBLIE	Termine la recherche en cours
LEO	Voir les ressources et les unités millitaires adverses
PILE IT ON	Population maximum
Q40	Donne toutes les recherches
S-MART	Skirineen apparaît
SQUISH	Vous remportez le scénario en cours
WALL2WALL	Population maximum

VOIR LES SÉQUENCES VIDÉO

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier DL2.PRF. ALlez à l'offset 117 (75 en hexa) et remplacez la valeur qui s'y trouve par 7F. Vous aurez la possibilité de voir des séquences vidéo à l'écran de sélection.

Deadly Dozen

© Infogrames / N-Fusion Interactive

CHEAT CODES

Tapez **cheatcheat** pour activer le cheat mode. Puis, entrez l'un des codes suivants :

`ac919`	Invulnérabilité, munitions illimitées, et mode vol
`ammo`	Munitions illimitées
`fly`	Mode vol
`godmode`	Invulnérabilité
`hitlermode`	Ennemis invincibles
`invis`	Invisibilité
`losemission`	Mission échouée
`stats`	Affiche des informations de debugging
`winmission`	Mission réussie

Death Rally

© Apogee / Remedy 1996

CHEAT CODES

Codes à taper (en AZERTY) pendant la course :

DRQG	Turbo illimité
DREQD	Armes illimitées
DRINK	Rocket Fuel
DRUB	Blindage illimité
DRUG	Effet Mushroom

Codes à taper dans le menu :

DRQZ	Ajoute 1000$
DRIVE	Ajoute 10 points (pour la version complète)
DROOL	Donne 500 000$
DROP	Enlève 10 points

TRÈS BONNE ARMURE

Si vous nommez votre pilote "Duke Nukem", il disposera de la même armure que Duke Nukem (le meilleur pilote du jeu).

Death Track

© Digital Bros 1989

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Sauvegardez votre partie sans dépenser d'argent. Editez la sauvegarde avec un éditeur hexadécimal et recherchez la chaîne 10 27 00. Remplacez-la par 40 42 0F pour avoir 1 000 000$.

Deathdrome

1997

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2REVOLT	The Abyss
3ACCUSED	The Outpost
SHORT4TIME	The Citadel
5GETAWAYS	The Inferno
BOLT6DOWN	The Wall
ARREST7	The Spike
LASTMEAL8	The Purgatory

Deathtrap Dungeon

© Eidos Interactive 1998

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants :

BILLY	Super vitesse
CAFEINE	Redonne les points de vie
ELVIS	Invulnérabilité (God Mode) activée/desactivée
MMMMUNGE	Super force
TAXI	Passage au niveau suivant
TOOLS	Tous les objets et toutes les armes

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier CONFIG.DAT qui se trouve dans le répertoire du jeu "Asylum". Recherchez le mot PROGRESS (s'il est présent plusieurs fois, prenez celui qui est en début de ligne). Remplacez le nombre qui suit par 1023. Sauvegardez votre modification et relancez le jeu. Commencez une nouvelle partie en solo : vous verrez que tous les niveaux seront disponibles.

Deep Fighter

© Ubisoft / Criterion Studios 2000

CHEAT CODES

Tapez les codes suivants au début d'une mission

BABSRUSTYRURALBUS	Bouclier infini
DADTRYALUXURYSALAD	Munitions infinies

Deer Hunter

© Wizardworks / Sunstorm 1997

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants sur la carte :

DHBAMBI	Voir tous les gibiers sur la carte
DHBIGBUCK	?
DHBUCKDOWN	Les cerfs ne s'enfuient pas si vous tirez en ratant votre cible
DHDOEINHEAT	Attire les cerfs vers vous
DHFASTGUN	Charger l'arme plus rapidement
DHMONSTERS	Gros monstres
DHSPORTAXI	Les cerfs deviennent géants
DHSTEALTH	Les cerfs ne peuvent plus vous voir

CHEAT CODES

Appuyez sur F8 et entrez l'undes codes puis rappuyez sur F8.

Code	Effets
DH5BEACON	Attire une biche
DH5DAMPER	Mode silencieux
DH5FIND	Vous amène à la biche la plus proche
DH5FINDNEXT	Vous amène à la biche la plus proche
DH5LEAVES	?
DH5NOFEAR	Les animaux n'ont plus peur de vous
DH5SHOWME	Montre les biches sur la carte
DH5THOR	Eclair
DH5TRUCK	Conduire un camion
DH5WATER	Pluie
DH5ZEUS	eclair

Deer Hunter 2

© Wizardworks / Sunstorm 1998

CHEAT CODES

Appuyez sur F2 , entrez l'un des codes suivants, puis appuyez à nouveau du F2 pour valider :

CAMERA SET CROWx	? (où x est un chiffre)
CAMERA SET DEERx	? (où x est un chiffre)
CAMERA SET FOXx	? (où x est un chiffre)
CAMERA SET PLAYER	? (où x est un chiffre)
DH2BLIZZARD	Changement de temps rapide
DH2CIRCLE	
DH2DEADEYE	Suit votre tir jusqu'à la cible
DH2DEERZILLA	
DH2DOOLITTLE	
DH2FLASH	Vous fait courir très vite
DH2FRIDAY13	Sang supplémentaire quand une bête est touchée
DH2HONEY	
DH2LIGHT	
DH2RAIN	Pluie
DH2SNOW	Neige
DH2SHOOT	
DH2SIGHTIN	
DH2SUPAFLASH	Course bionique
DH2SUPATRACKER	Les cerfs apparaissent sur votre carte
DH2THUNDER	
DH2TRACKER	
DH2WRIGHT	Mode vol

Deer Hunter 3

© Wizardworks / Sunstorm 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur F2 , entrez l'un des codes suivants, puis appuyez à nouveau sur F2 pour valider :

DH3BEACON	irresistible aux animaux
DH3F13	Plus gore
DH3FIND	Va à l'animal le plus proche
DH3HOMEGYM	Pus de fatigue
DH3ICE	Neige
DH3LEADEYE	Vue de la balle
DH3MONSTER	Grand cerf
DH3NOFEAR	Les animaux n'ont plus peur des chasseurs
DH3SHOWME	Voir les cerfs sur la carte
DH3SIGHTIN	Viseur amélioré
DH3SKYHOOK	Mode vol
DH3TRUCK	Mode passe-murailles
DH3WATER	Pluie
DH3ZEUS	lumière

Deer Hunter 4

© Wizardworks / Sunstorm 2000

CHEAT CODES

Appuyez sur F2, entrez l'un des codes suivants, puis appuyez à nouveau sur F2 :

DH4BEACON	Vous attirez les animaux
DH4BREAKDOWN	Infos de debugging
DH4CLIMBER	Effet spécial
DH4DAMPER	Pas de bruit
DH4DEERWATCH	Informations sur l'animal le plus proche
DH4DRY	Beau temps
DH4F13	Mode Gore
DH4FIND	Aller vers l'animal le plus près
DH4HOMEGYM	Le chasseur n'est jamais fatigué
DH4ICE	Neige
DH4LEADEYE	Vue de la balle
DH4LEAVES	?
DH4MONSTER	Gros animaux
DH4NOFEAR	Les animaux n'not plus peur du chasseur
DH4NOON	Il est midi
DH4PLAGUE	Pas d'animaux
DH4SHOWME	Voir les animaux sur la carte
DH4SIGHTIN	Fusil visible automatiquement
DH4SKYHOOK	Mode vol
DH4SUPER	Tous les codes sont activés
DH4THOR	Tonerre
DH4TRACERS	Balles traçantes
DH4TRUCK	Mode passe-muraille
DH4VMWATCH	Informations
DH4WATER	Pluie
DH4ZEUS	Eclairs

Deer Hunter 5

© Wizardworks / Sunstorm 2001

BOUGER PLUS VITE

Maintenez SHIFT droite pendant que vous vous déplacez pour aller plus vite.

CHEAT CODES

Appuyez sur F2 puis entrez l'un de ces codes. Appuyez de nouveau sur F2 pour les confirmer.

Effect	Code
Les Chevreuils sont attirés par vous	DH5BEACON
Aucun bruit	DH5DAMPER
Trouver chevreuil	DH5FIND
Aller au prochain chevreuil	DH5FINDNEXT
Trouver chevreuil	DH5FND
Feuilles	DH5LEAVES
LEs animaux n'ont pas peur de vous	DH5NOFEAR
Affidher les chevreuil sur la carte	DH5SHOWNEDEER
Eclair	DH5THOR
Conduire un camion	DH5TRUCK
Pluie	DH5WATER
Eclair	DH5ZEUS

Defender of the Crown

© Mindscape / Master Designer Software 2007

PLUS DE CHEVALIERS

Après avoir commencé à jouer, essayez de maintenir la touche K enfoncée pendant un chargement pour obtenir 1024 chevaliers dans votre armée et 1024 chevaliers protégeant le château.

Defense Grid : The Awakening

© Hidden Path 2008

TOUS LES NIVEAUX

Au menu principal, saisissez le code **=enzyme** pour débloquer l'accès à tous les niveaux. Un son confirmera la validité du code.

CHEAT CODES

Ces codes peuvent être saisis n'importe où dans le jeu. S'ils ne fonctionnent pas, **remplacez les signes = par des 4**.

`=chezanator`	Eliminer tous les aliens de la map
`=dnamuse`	Gagner 100 000 ressources
`=enzyme`	Accéder à tous les niveaux
`=indesilvermoon`	Ciblage des aliens les plus dangereux
`=jeanmarie`	Les aliens ne peuvent plus prendre de noyaux
`=kristalithan`	Eliminer tous les aliens avec noyaux

Defiance

© Avalon Hill / Logicware 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur la touche Pause, puis tapez l'un des codes suivants (clavier AZERTY) :

`FPS` Affiche le nombre d'images par secondes

`GHOST` Mode passe-muraille activé/désactivé

`HIDEENE,IES` Active/désactive la présence des ennemis

`IQ,GOD` Invincibilité activée/désactivée

`QLLGUNS` Donne des munitions

Delaware St. John - Volume 3 : La Tragedie de Seacliff

© Lighthouse / Big Time Games 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Dans ce point & click on ne peut plus traditionnel, vous devrez mener à bien une enquête se déroulant dans un parc d'attractions abandonné et infesté d'esprits et de fantômes en tous genres. Le soft se joue entièrement à la souris, et selon l'endroit où vous déplacez le curseur sur l'image, celui-ci peut avoir l'aspect d'une flèche directionnelle pour vos déplacements, d'un oeil pour pouvoir observer quelque chose de plus près, ou bien d'une main pour vous emparer d'un objet ou bien ouvrir une porte. Pour utiliser un objet de votre inventaire, cliquez simplement dessus pour que le pointeur en prenne l'aspect, et utilisez-le ensuite sur une quelconque partie de l'écran de jeu qui pourrait attirer votre attention. Quoi qu'il en soit, un tutoriel est à disposition afin de vous familiariser avec le jeu. Le scénario est décomposé en deux histoires ou plutôt "parties". Tous les déplacements à effectuer sont indiqués dans cette soluce afin de ne pas perdre le fil, mais sachez toutefois que souvent il peut être indiqué d'aller tout droit alors que vous voyez à l'écran une flèche en diagonale, mais peu importe, car l'important dans cette indication est le fait d'avancer. Si toutefois vous aviez à l'image le choix entre avancer tout droit ou aller en diagonale, le bon choix à effectuer sera alors clairement énoncé.

Histoire 1 : Tout le monde aime le clown

Commencez par avancer tout droit et à observer devant vous, jusqu'à ce que Delaware remarque qu'il a oublié sa lampe dans la camionnette. Celle-ci se trouve juste derrière vous. Faites donc demi-tour et avancez jusqu'à cliquer sur le véhicule pour déclencher une première cinématique. Avancez une fois tout droit, puis regardez sur votre droite pour pouvoir étudier un peu la carte du parc. Prenez ensuite à droite, montez les escaliers, et remarquez que l'accès est fermé par une grille.

Faites donc demi-tour et avancez une fois pour trouver au bas des escaliers, sur la gauche, un panneau sur lequel est accrochée une liste d'enfants disparus lors de l'accident. Quittez donc ce panneau pour tourner une fois à droite, puis avancez une fois tout droit. Vous pouvez apercevoir la grande roue au fond. Avancez tout droit une fois encore, puis une seconde fois, et pivotez sur la droite de sorte à entrer dans cette cabane verte. Avancez maintenant en pointant le curseur légèrement sur la droite, pivotez à gauche et vous trouverez une échelle. Emparez-vous du barreau en biais, puis ressortez du bâtiment en pivotant une fois à gauche et en avançant deux fois. Une carte se trouvera en face de vous, puis après vous être repéré (rond jaune centré de noir) quittez la carte, pivotez à gauche, avancez une fois et tournez à droite pour avancer sur cette petite place surélevée de trois marches. Une fois dessus, pivotez une fois à gauche pour ensuite descendre les trois marches et vous retrouver face au mur. Tournez-vous alors sur la droite pour faire face à la maison enchantée (funhouse). Constatez que celle-ci est pour l'instant inaccessible, puis cliquez ensuite légèrement à droite de la maison, afin de pouvoir avancer dans cette direction et faire face à une maison verte métallique. Pivotez alors sur la gauche pour déclencher une petite cinématique. Dirigez-vous ensuite tout droit (la flèche indique la diagonale gauche), puis observez la grille.

La propriété des Krandall

Poussez donc la grille puis avancez une première fois pour recevoir un appel de Simon. Pivotez ensuite une fois à droite et dirigez-vous vers l'abri qui vous fait face, pour constater que celui-ci est fermé. Tournez-vous sur votre gauche pour remarquer une nouvelle porte fermée par des chaînes, et utilisez alors la barre métallique de votre inventaire sur celles-ci, afin de pouvoir ouvrir les portes et pénétrer par cet accès.

Une fois à l'intérieur, pivotez à gauche pour ouvrir la porte et vous retrouver dans une salle des machines. Ressortez de cette pièce et vous vous retrouvez nez à nez avec un fantôme, sur lequel il vous faut utiliser la lampe électrique. Avancez une nouvelle fois tout droit, regardez la vieille télé dans le coin droit, puis récupérez l'article de journal qui se trouve juste sous celle-ci. Quittez le zoom sur la télévision afin de pivoter sur la gauche et ouvrir la porte. Entrez donc, puis prenez les escaliers pour vous retrouver devant une porte fermée, derrière laquelle se trouve Theodore Krandall. Il refuse de vous ouvrir tant que sa femme n'est pas revenue, donc faites glisser sous la porte de l'article de journal et l'homme la déverrouillera. Ouvrez-la et vous vous retrouverez dans la cuisine. Pivotez à gauche, avancez jusqu'au frigo rouge, puis entrez dans la salle à manger qui lui fait face. Utilisez la lampe électrique sur le fantôme qui vient d'apparaître, tournez-vous à droite et regardez la photo de famille sur la table. Revenez dans la cuisine, empruntez la porte de gauche lorsque vous faites face au frigo, puis montez ensuite les escaliers de gauche pour vous retrouver au deuxième étage.

Constatez que la porte sur votre gauche est fermée, puis que les deux autres de derrière le sont également. En tentant d'ouvrir l'une des deux, Theodore vous parle une nouvelle fois et vous demande de quitter les lieux. Redescendez les escaliers, puis vous entendrez alors un bruit suspect. Il s'agit d'un tableau qui est tombé, ce qui a révélé la présence d'un coffre-fort. Observez-le pour remarquer les chiffres romains gravés sur celui-ci. Il n'est pas difficile de déduire le code d'ouverture : X-I=9, III-I=2 et V-II=3. En cliquant sur le cadran central et en essayant les différentes combinaisons, on trouve finalement le code 923. Regardez la photo de famille avant d'ajouter celle du dessus dans votre inventaire. Remontez alors au deuxième étage pour cliquer avec cette photo sur la poignée de la porte derrière laquelle Theodore vous avait parlé.

Suite à la nouvelle discussion, la porte est maintenant ouverte et vous pouvez explorer la chambre. Avancez jusqu'au jeu d'échecs, puis tournez à gauche pour vous occuper d'un nouveau fantôme avant de cliquer sur la poignée de la porte qui vous fait face.
Après la discussion, ouvrez celle-ci pour vous trouver dans la salle de bain, et ouvrez la porte suivante qui donne accès à une nouvelle chambre, celle d'Adam. Pivotez à droite pour observer le dessin du clown sur le mur, puis ressortez de la chambre par l'autre porte. Vous vous retrouvez derrière les escaliers, et devez vous diriger à droite, pour vous trouver face à la porte marquée "restricted area". Après avoir parlé à nouveau avec Theodore, la porte se déverrouille et vous pouvez accéder à la pièce. Observez la photo sur le bureau montrant Adam avec un clown, puis redescendez au premier étage. Faites fuir le fantôme avec la lampe et regagnez le sous-sol par lequel vous étiez entré à l'origine. Retrouvez-vous à nouveau à l'extérieur et franchissez les grilles pour sortir de la propriété des Krandall.

Prenez la direction indiquée par la flèche en diagonale haut/droite. Pivotez ensuite à droite, allez tout droit, pivotez à gauche, puis allez tout droit. Tournez encore à droite, occupez-vous du fantôme, puis allez tout droit jusqu'à la camionnette. Suite à la cinématique, vous vous retrouvez dans la peau de Kelly.

Le Super Coaster

Commencez par tourner à droite et constatez que la porte jaune est fermée. Pivotez à nouveau à gauche et avancez. Kelly remarque alors que les radiations FEM sont puissantes à cet endroit. Pivotez à droite pour tenter d'ouvrir la porte des employés, fermée à clé. Tournez à 180°, puis entrez dans cette attraction. Montez les marches de droite et pivotez à gauche pour vous retrouver devant deux canons. Observez au-dessus de celui de plus à droite pour trouver un bidon de lubrifiant et ressortez de l'attraction. Tournez alors à gauche, et avancez dans le sens de cette flèche en diagonale. Vous rencontrez un fantôme et vous évanouissez un court instant. Poursuivez ensuite tout droit, puis en diagonale gauche, comme l'indique la flèche, et Simon vous contactera. Passez la grille située après le clown, allez tout droit et constatez que l'accès de droite est bloqué. Continuez alors tout droit pour constater la même chose de ce côté, et pivotez à droite pour rejoindre l'attraction "Super Coaster" face à vous. Vous allez voir une femme vêtue de noir pénétrer dans le secteur. Suivez-la, et vous serez bientôt bloqué au niveau de la barrière rouge, car Kelly pensera qu'il y a un meilleur chemin. Tournez-vous donc sur la gauche, puis avancez tout droit, pour passer à travers le wagon et vous retrouver de l'autre côté. Pivotez à droite pour vous retrouver face à une porte bleue, mais aucune action n'est possible ici. Revenez donc de l'autre côté des wagons pour rejoindre l'entrée de l'attraction. Lorsque vous faites face au panneau "Super Coaster", tournez-vous donc sur la droite, allez une fois tout droit, puis tournez à gauche pour faire face à un clown et recevoir un nouvel appel de Simon.

Récupérer la scie à métaux

Suite à la conversation, avancez une fois en direction de la flèche diagonale gauche, pour vous trouver devant une porte cadenassée. Pointez le curseur en bas à droite de la porte grillagée pour trouver une scie à métaux. Tournez-vous ensuite sur la gauche et avancez une fois tout droit, pour reprendre le chemin d'où vous venez. Tout en ayant le mur de briques rouges sur votre gauche, pivotez deux fois à droite pour avancer tout droit et aller derrière ce poteau jaune. Vous vous trouvez devant une cabane rouge et blanche, et une bobine de fil sera à récupérer sur l'étagère de celle-ci. Pivotez ensuite à gauche, puis avancez jusqu'à l'abri, dont la porte est fermée. Regardez les charnières de celle-ci, en haut à gauche, et ajoutez-y de l'huile. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte et entrer dans la bâtisse. Observez les fauteuils rouges du wagon, pivotez à droite et allez en direction de la flèche diagonale gauche. Là, pivotez deux fois à gauche et observez l'aimant sur l'étagère située à côté du ventilateur. Associez alors celui-ci avec la bobine de fil, et vous obtenez un aimant attaché à une ficelle. Sortez maintenant de l'abri, pivotez à droite, allez tout droit, tournez-vous encore sur la droite, puis avancez dans le sens de la flèche diagonale gauche pour vous trouver à nouveau devant la porte grillagée. Observez la scie à métaux et utilisez la ficelle raccordée à l'aimant sur celle-ci. Elle s'ajoute alors dans votre inventaire. Utilisez-la d'ailleurs tout de suite sur le cadenas de la porte grillagée, puis pénétrez dans l'enceinte, tout droit, pour parler à la femme que vous aviez aperçue précédemment.

Poursuivie par des statues de clowns !

Faites ensuite demi-tour pour passer à nouveau la porte grillagée et pivoter à droite. Un fantôme sera à effrayer, et vous devrez avancer deux fois tout droit, pivoter à gauche, encore deux fois tout droit, puis tourner à gauche. Avancez maintenant deux fois tout droit, puis une troisième fois pour passer la grille. Regardez derrière vous pour constater que la statue du clown qui était ici a disparue. Refaites un demi-tour sur vous-même, puis pivotez une fois de plus à droite lorsque vous êtes face au petit clown. Avancez alors tout droit pour vous retrouver devant des statues de clown qui n'étaient pas là auparavant. À partir de maintenant, vous devrez effectuer rapidement les actions qui vont suivre. Pivotez sur vous-même pour vous rendre compte que ces statues vous suivent, puis retournez à la grille pour constater que les clowns bloquent l'accès. Tournez donc sur votre droite pour voir d'autres clowns autour de vous, puis encore deux fois à droite pour aller emprunter la bouche d'égout qui vous fait face.

Les égouts

Une fois dans les égouts, le temps n'est de nouveau plus compté. Pivotez sur la gauche pour observer la grille marquée du numéro 1, puis tournez ensuite deux fois à droite afin de jeter un oeil sur la carte des égouts et le volant à tourner à sa droite, ce qui ouvrira la grille n°1. Traversez celle-ci, pivotez à gauche et avancez dans ce tunnel pour vous retrouver devant la porte n°2. Passez cette porte puis tournez sur votre gauche, avancez, et pivotez à droite une fois en face de cette porte fermée. Vous voici alors en face de trois volants. Ne tournez que les numéros 2 et 4, pivotez ensuite sur la droite et avancez. Tournez sur votre gauche, avancez, puis pivotez à droite. Vous vous retrouvez normalement devant la porte n°3. Franchissez celle-ci, pivotez ensuite à droite et avancez deux fois, en ayant pris soit de faire fuir ce personnage de l'ombre. Tournez à droite, franchissez la porte n°2 et avancez tout droit une fois encore. Vous vous retrouvez devant deux nouveaux volants sur votre droite, et il vous faudra alors tourner le n°6. Avancez ensuite tout droit, tournez à gauche, avancez et tournez une fois de plus à gauche. Allez tout droit pour passer cette porte, avancez encore tout droit trois fois de suite, puis tournez à gauche pour vous trouver devant la porte n°5. Franchissez-la, faites fuir le personnage de l'ombre, tournez à droite et observez le volant n°7. Tournez-le, pivotez à droite, avancez deux fois, puis pivotez une nouvelle fois sur la droite. Allez ensuite tout droit, puis à gauche pour finalement franchir la porte n°7. Tournez à droite, puis avancez deux fois jusqu'à l'échelle que vous n'avez plus qu'à grimper. Suite à la séquence, vous vous trouvez à nouveau dans la peau de Delaware.

Le stand de boîtes de conserves

Commencez par avancer tout droit, puis dans le sens de la flèche en diagonale gauche, et pivotez enfin à gauche pour observer à nouveau le panneau contenant la liste des enfants disparus. Vous allez alors avoir une vision. Tournez à droite, avancez et tournez à gauche. Avancez maintenant jusqu'à la maison enchantée (funhouse), et une voix vous invitera à y entrer. En vous approchant, vous constatez que l'entrée est inaccessible, donc dézoomez et passez à droite de la bâtisse, pour vous retrouver face au bâtiment vert. Tournez alors à droite, puis avancez deux fois pour passer la porte aux barreaux, après vous être occupé d'un homme de l'ombre. Avancez pour bientôt trouver à droite un stand de jeu. Observez les boîtes de conserve empilées pour qu'un homme vous propose de jouer. Prenez donc une balle dans

le seau de droite et tirez sur les conserves, mais sans succès, même après plusieurs essais. Gardez quand même une balle dans votre inventaire, quittez le stand et tournez-vous à droite. Avancez alors une fois, puis pivotez à droite pour apercevoir le petit Adam, en observant dans le bac à sable sur la droite de l'image. Lorsqu'il disparaît, regardez la pelle rouge de plus près et utilisez la balle sur celle-ci. Cette dernière est maintenant remplie de sable, et il vous faut rejoindre le stand de boîtes de conserve en quittant le bac à sable, puis en pivotant une fois à droite, en avançant tout droit et en tournant sur la droite une fois encore. Utilisez alors votre balle lestée sur le tas de boîtes de conserves et suite à la discussion avec l'homme, récupérez derrière celui-ci un pied de biche. Quittez maintenant le stand de tir pour retourner à la maison enchantée, en tournant sur vous-même deux fois à droite, puis en passant de nouveau la grille. Avancez ensuite tout droit par deux fois, puis tournez à gauche. Avancez, puis tournez à droite pour vous retrouver devant la maison enchantée.

La maison enchantée, le labyrinthe

Approchez-vous maintenant de l'entrée condamnée par les planches, puis utilisez le pied de biche sur ces dernières. Vous pouvez maintenant entrer et aller tout droit une première fois. Vous entendez de nouveau cette voix, et il vous faut encore avancer droit devant. Tournez-vous ensuite sur la gauche pour avancer et rencontrer à nouveau fantôme à faire fuir, puis pivotez une nouvelle fois à gauche pour prendre la direction de la flèche diagonale haut/droite. Avancez ensuite jusqu'aux escaliers, montez-les et la voix à se mettra à parler de plus belle. Dirigez-vous face à ce mur de symboles, puis notez chacun des trois correspondant à un chiffre romain donné. Tournez ensuite à gauche et entrez par la porte rouge.

Pivotez à droite pour faire face à la porte contenant les symboles de la pomme rouge, du sapin vert et du clown jaune. Entrez par cette porte, puis pivotez ensuite à gauche pour vous trouver en face de la porte contenant les symboles du sapin vert, du ballon orange et du coeur rouge. Passez donc cette porte pour pivoter à gauche et franchir maintenant la porte au clown vert, sapin rouge et ballon bleu. Tournez ensuite à droite, pour passer la porte aux symboles du ballon jaune, pomme vert clair et coeur jaune. Franchissez la porte d'en face avec les symboles du clown bleu, du coeur jaune et de l'arbre vert. Enfin, passez également la porte d'en face, sur laquelle vous trouvez les symboles du clown rouge, du ballon jaune et du coeur vert.

Vous voilà maintenant sorti de ce labyrinthe, et il vous faut bien prendre à gauche, comme cela est écrit sur le mur, mais dans la direction inverse indiquée par la flèche. Allez ensuite tout droit pour entendre la voix d'une femme. Après la discussion, avancez une fois en avant, puis pivotez à droite pour observer à droite de ce mur et utiliser votre pied de biche sur la paroi qui se détache. Vous trouvez alors le squelette de votre vision de tout à l'heure. Tournez ensuite à droite pour redescendre les escaliers, puis tournez à gauche pour sortir du bâtiment. Une fois dehors, pivotez deux fois à gauche pour passer à droite de cette maison enchantée et vous trouver devant le bâtiment vert. Tournez à gauche, puis avancez dans la direction de la flèche diagonale gauche. Franchissez la grille de la propriété des Krandall, puis entrez par le même accès que vous aviez utilisé précédemment, afin de vous retrouver dans cette cave et parler avec Theodore. Suite à la discussion, sortez de la cave, puis de la propriété, et allez dans la direction indiquée par la flèche diagonale droite. Une cinématique va alors se déclencher, et il vous restera à aller tout droit, à droite, en diagonale droite, puis enfin deux fois tout droit pour rejoindre votre camionnette et parler à Kelly.

Histoire 2 : Le protecteur

Echapper au chasseur

Vous vous retrouvez dans la peau de Kelly, et devez avancer tout droit en direction des montagnes russes (avancez 7 fois en avant puis tournez à droite). Faites fuir le fantôme qui se mettra en travers de votre chemin, puis arrivé en face du panneau "Super Coaster", une cinématique se déclenche. Après avoir franchi l'entrée de cette attraction, avancez tout droit une fois encore, et vous parlerez à Simon. Suite à cette discussion, avancez droit devant une fois de plus, et une séquence se lancera et vous vous retrouverez à l'entrée d'une grotte. A partir de maintenant, il faudra effectuer rapidement les actions qui vont suivre. Allez donc en avant, en avant, puis à gauche. Avancez pour regarder de plus près les briques dans le mur, puis prenez à gauche, allez tout droit, tournez à nouveau à gauche et emparez-vous de la

brique. Pivotez à gauche, avancez, puis pivotez une nouvelle fois à gauche pour regarder à nouveau le mur de briques. Utilisez alors la brique dessus et entrez dans cette pièce. Le temps n'est de nouveau plus compté à présent.

Le Tunnel, ouvrir la malette, récupérer les 3 fusibles

Regardez sur la caisse à gauche du cube qu'a poussé Kelly pour récupérer un fusible bleu. Pivotez ensuite à gauche pour ouvrir la porte et aller à gauche, tout droit, puis à droite. Constatez que cette porte est bloquée, puis tournez à gauche et avancez trois fois pour franchir la porte au bout du couloir. Une fois dans cette pièce, pivotez à droite et avancez pour tenter d'ouvrir la porte. Pivotez sur la gauche, montez les escaliers tournants puis avant d'ouvrir cette porte, pivotez à gauche pour récupérer un fusible jaune sur la caisse, et ouvrez enfin la porte en tournant à nouveau sur la droite. Sortez et une cinématique se déclenchera. Après celle-ci, vous vous retrouvez à nouveau dans le bâtiment précédent, et il vous faut descendre les escaliers et pivoter deux fois à droite pour ouvrir la porte qui vous fait face. Entrez, pivotez à droite, faites fuir un fantôme, puis avancez tout droit jusqu'à vous trouver devant un tas de rochers. Tournez donc à gauche et franchissez cette porte.

Pivotez à gauche et ouvrez le casier le plus à droite. Lisez la note : "En face, trois dans le sens des aiguilles d'une montre, commence toujours par un moins d'un." Regardez ensuite la mallette au-dessus du casier le plus à gauche, puis jetez un oeil sur le dessus de celle-ci. On vous demande de commencer par zéro ("un moins d'un"). En face de zéro se trouve le chiffre 2, puis 3 chiffres plus loin dans le sens des aiguilles d'une montre, nous obtenons 5. En face de 5 se trouve le chiffre 1. 3 chiffres plus loin, dans le sens des aiguilles d'une montre, nous obtenons le chiffre 9. En face de celui-ci, nous avons le chiffre 6 qui donne, trois chiffres plus loin, toujours dans le même sens : 8. En face de 8 se trouve le 7, qui trois chiffres plus loin donne 4. Lorsque l'on récapitule, on obtient donc le code 5984. Entrez ce code sur le verrou de la mallette pour récupérer à l'intérieur de celle-ci un tube de peinture faciale.

Sortez de la pièce pour pivoter sur la droite et avancer deux fois avant de pivoter à gauche. Empruntez alors la porte pour sortir de ce tunnel. Avancez, puis passez la porte de gauche. Avancez par trois fois pour tenter d'ouvrir la porte bloquée sur la droite. Utilisez alors le tube de peinture faciale sur celle-ci, puis Kelly dessinera un symbole. Vous pouvez maintenant entrer. Sur votre gauche se trouve un fusible rouge à récupérer sur l'étagère de droite. Pivotez ensuite à droite, puis regardez les dessins sur le bureau qui vous fait face. Regardez particulièrement le chasseur représenté près des montagnes russes, puis emparez-vous du dessin. Tournez ensuite à droite et regardez légèrement au-dessus des caisses. Vous trouvez un nouveau squelette. Sortez maintenant de la pièce, tournez à droite et avancez dans le tunnel pour franchir la porte au bout. Entrez, tournez à droite et empruntez les escaliers tournants. Ouvrez la porte, puis sortez pour retrouver Delaware.

Utiliser les fusibles

Suite à la discussion, il vous faut rejoindre les montagnes russes. Pivotez donc sur la droite et avancez par 6 fois. Tournez ensuite sur votre droite pour avancer jusqu'à l'entrée de l'attraction et la franchir. A la barrière rouge, pivotez à gauche, occupez-vous d'un homme de l'ombre et avancez une fois. Franchissez les wagons pour vous trouver de l'autre côté et regarder la porte bleue sur votre droite. Kelly dira que sans électricité, elle ne peut entrer à l'intérieur. Regardez alors le boîtier bleu à droite de cette porte puis poussez le bouton sur "on", mais rien ne se passe. Ouvrez donc le volet supérieur droit pour vous rendre compte du fusible manquant. Il vous faut alors insérer le fusible jaune, la couleur manquante sur cette ligne. Refermez ensuite le volet et ouvrez ensuite celui de gauche, pour y insérer le fusible rouge. Fermez le volet et regardez maintenant derrière le volet inférieur gauche pour y insérer votre dernier fusible, refermez, puis tournez à nouveau le bouton sur "on". Passez alors la porte bleue et observez sur votre gauche, une fois à l'intérieur de l'abri. Ouvrez ensuite le casier le plus à droite pour faire une nouvelle découverte macabre, puis sortez de l'abri pour franchir à nouveau les wagons et vous retrouver de l'autre côté. Regardez la séquence...

Activer le manège

Vous voici dans la peau de Delaware. Avancez une fois tout droit, faites fuir un homme de l'ombre, puis dirigez-vous dans le sens de la flèche diagonale gauche. Avancez ensuite 4 fois et pivotez à droite. Après avoir passé la grille qui vous fait face, avancez une fois et pivotez à droite. Allez tout droit deux fois de plus, pour déclencher une séquence avec Adam. Regardez alors le panneau de contrôle à gauche du manège, puis ouvrez-le pour vous rendre compte

qu'un code d'accès est nécessaire. Quittez le panneau de contrôle pour faire face au manège, puis faites demi-tour et avancez en diagonale gauche, comme indiqué par la flèche. Vous recevez alors un appel de Simon. Suite à celui-ci, avancez tout droit une fois encore et Delaware aura la vision d'une canette et d'un jeton. Allons donc trouver ces derniers. Pour cela, pivotez à gauche et avancez tout droit pour vous trouver face aux grilles. Franchissez-les, avancez une fois, puis pivotez à gauche. Avancez ensuite trois fois, puis une quatrième fois en diagonale droite. Là, pivotez à gauche et montez les escaliers. Observez donc la canette au sol et emparez-vous du jeton à côté de celle-ci. Il est temps de retourner dans l'aire de jeux, après avoir franchi à nouveau les grilles : descendez donc les marches, puis avancez tout droit à quatre reprises. Pivotez à droite et vous revoici à quelques mètres des grilles. Dirigez-vous vers celles-ci, puis après les avoir franchies, avancez tout droit jusqu'à vous trouver devant un pilier jaune caché par des arbustes. Tournez ensuite à droite, puis observez l'attraction au centre de l'écran pour vous en approcher. Il s'agit du "Skiball". Entrez à l'intérieur et observez les machines de gauche. Il manque une balle à celle du milieu. Sortez de ce stand pour faire face à l'enseigne et pointer à gauche de celui-ci, pour pénétrer dans cet autre stand. Il s'agit d'une course de chevaux, et il vous faut insérer votre jeton dans la fente de gauche, pour relever l'ordre d'arrivée des chevaux : 6, 2, 9, 1. Quittez le stand, tournez à droite et avancez. Tournez maintenant à gauche, et avancez deux fois pour vous retrouver et face au manège au niveau duquel vous aviez parlé au petit Adam. Ouvrez donc le panneau de contrôle à gauche du manège pour entrer le code d'accès 6291. Une petite séquence se déclenche alors, et Adam vous recommande de trouver le casier 16.

Le jeu de piste avec les cartes

Il est temps de retourner à votre camionnette. Pour cela, faites demi-tour, avancez deux fois et tournez à gauche. Après avoir franchi les grilles, avancez une fois et tournez à gauche. Avancez ensuite 6 fois pour vous trouver à votre camionnette. Observez alors les casiers de droite, puis ouvrez celui situé le plus en bas à droite. Regardez donc cette carte du parc d'attractions, puis repérez la croix rouge en haut à gauche. Il s'agit de l'attraction sur la chute de gravité. C'est là-bas qu'il faut vous rendre. Attention, à partir de maintenant, ne regardez aucune autre carte tant que cela n'est pas demandé dans la soluce, au risque de devoir recommencer ce jeu de piste à partir du casier 16. Retournez donc au niveau de l'aire de jeux après avoir passé à nouveau les grilles, avancez tout droit jusqu'au poteau jaune caché par les arbustes, puis pointez en haut à droite de celui-ci pour avancer une nouvelle fois tout droit. Allez dans la direction diagonale gauche indiquée par la flèche, puis passez les grilles. Occupez-vous de l'homme de l'ombre, puis regardez la carte. Une croix rouge apparaît alors un court instant au niveau de la grande roue.

Ressortez par la grille, pivotez à droite, et avancez tout droit en ayant bien pointé à gauche du lampadaire. Avancez ensuite trois fois tout droit, puis sortez par la grille. Avancez tout droit, pivotez à gauche, avancez de nouveau et pivotez enfin à droite.
Regardez cette carte pour voir cette fois apparaître la croix au niveau du manège des chevaux.

Retournez alors dans l'aire de jeux, avancez une fois et pivotez à droite pour avancer tout droit par deux fois. Attention, dans ce secteur se trouve deux cartes, et il ne faut pas observer la première que vous croiserez. Lorsque vous êtes face au manège, pivotez à droite et observez la carte derrière laquelle vous pouvez apercevoir la grande roue sur la droite. La croix rouge indique alors la carte située à l'entrée du Tunnel de la Terreur.

Pour vous y rendre, pivotez à droite, avancez en diagonale gauche, puis avancez tout droit. Face à ce poteau rouge, tournez à droite et avancez une fois, puis passez derrière ce poteau jaune, comme précédemment. Pivotez ensuite sur votre gauche, puis avancez pour faire face à l'entrée du Tunnel de la Terreur et observer cette carte. Un point d'interrogation rouge apparaît alors à cet endroit, ce qui signifie qu'il vous faut pénétrer dans ce tunnel.

Le Tunnel de la Terreur

Passez donc sous l'arche, puis avancez une fois de plus pour éliminer un fantôme. Avancez une fois de plus et une cinématique se déclenchera. Une fois arrivé dans le tunnel, faites demi-tour puis allez deux fois tout droit pour faire fuir un homme de l'ombre. Avancez encore pour faire face à la momie, pivotez à gauche et continuez tout droit par deux fois. Dirigez-vous ensuite en diagonale droite et avancez dans le cimetière pour parler à Cindy. Pivotez ensuite à gauche, avancez une fois tout droit et pivotez à droite pour observer le cercueil. Vous trouvez deux squelettes à l'intérieur. Pivotez deux fois à gauche et avancez deux fois tout droit (vous devriez avoir une grosse araignée sur votre droite). Allez ensuite une fois de plus tout droit pour tourner sur votre droite et franchir cet étroit couloir qui vous amène

dans une loge. Remarquez les différents miroirs sur votre gauche, pivotez à nouveau à droite puis avancez pour tourner sur la gauche et observer la table de Cindy. Vous trouvez une lettre, et après l'avoir observée, Delaware aura une vision du bracelet. Il se trouve près des poupées de clowns que vous aviez sûrement aperçues sur les étagères du "Skiball". Empruntez alors le couloir à droite de la table de Cindy, puis tentez de mettre en marche l'ascenseur que vous trouverez dans le coin gauche de cette nouvelle pièce, mais en vain. Franchissez ensuite la porte à votre droite pour vous retrouver dehors. Allez une fois tout droit puis pivotez à droite pour entrer dans le stand du "Skiball". Regardez les poupées de clowns sur l'étagère, puis observez sur celle du dessus pour vous emparer du bracelet. Une séquence se déclenche alors, lors de laquelle Carl refusera de vous le laisser, à moins que vous n'accomplissiez sa requête.

Rénover les stands pour récupérer le bracelet

Il vous faut commencer par rénover le stand de fléchettes, que vous trouvez à droite du "Skiball". Carl vous demande de retrouver la fléchette manquante et vous avez une vision d'où elle se trouve. Elle est plantée dans l'oeil d'un clown, mais lequel ? Me direz-vous... Il s'agit du clown situé à proximité de l'entrée du Tunnel de la Terreur. Pivotez donc sur la gauche, puis passez derrière le poteau jaune, tournez une nouvelle fois sur la gauche et avancez. Vous devriez vous trouver sous l'arche de l'attraction, et vous trouverez la fameuse statue de clown en pivotant sur la droite. Emparez-vous alors de la fléchette, découvrez un nouveau squelette, puis rejoignez le stand de fléchettes. Plantez la fléchette sur la cible, puis retournez dans le stand du "Skiball" pour parler à nouveau à Carl.

Il vous faut cette fois trouver une boule et vous apercevez celle-ci sur un banc, grâce à une de vos visions. Sortez donc du stand et tournez-vous à droite. Avancez deux fois tout droit puis franchissez les grilles pour sortir de l'aire de jeux. Tournez ensuite à droite et observez le banc de gauche pour pouvoir récupérer la boule. De retour au "Skiball", placez celle-ci sur le plateau de jeu du milieu, parmi les trois qui se trouvent sur votre gauche.

Quittez donc le stand pour tourner à droite, avancez une fois et pivoter à gauche. Allez une nouvelle fois tout droit, puis tournez à gauche pour vous retrouver devant le stand "Bean Bags". L'objet que vous devez retrouver se trouve au pied de la momie que vous aviez croisée dans le Tunnel de la Terreur. Allez donc rejoindre celui-ci en rentrant par le bâtiment vert, que vous pouvez atteindre en tournant à gauche, puis en avançant tout droit et en tournant une nouvelle fois à gauche. Franchissez la porte de cette cabane verte pour vous retrouver dans la pièce de l'ascenseur. Allez tout droit, à droite et passez le couloir pour vous retrouver dans la loge.
Sortez de celle-ci par le couloir de droite, et après l'avoir passé, pivotez à gauche pour remonter le tunnel pierreux en sens inverse. Avancez donc deux fois tout droit, pivotez à gauche et avancez dans le cimetière. Face au cercueil, tournez sur la droite et avancez. Face à cette tombe, tournez également à droite et avancez dans le sens de la flèche en diagonale. Allez ensuite trois fois tout droit, et tournez à gauche pour faire face à la momie. Vous pouvez récupérer la balle lestée entre ses pieds. Accomplissez maintenant le chemin en sens inverse pour rejoindre la loge, franchir le couloir de gauche et vous retrouver dans la pièce de l'ascenseur, par laquelle il vous faut enfin ressortir. Une fois dehors, pivotez à droite, avancez une fois et pivotez à gauche. Cliquez sur le stand "Bean Bags" pour poser la balle lestée sur le comptoir.

Retournez ensuite au "Skiball" pour récupérer le bracelet de Cindy. Il vous faut maintenant aller lui remettre, en passant à nouveau par le bâtiment vert. Accomplissez le même parcours que précédemment, puis une fois au cimetière, cliquez sur Cindy avec le bracelet (vous trouvez la jeune fille en pivotant sur la gauche une fois face à la tombe). Suite à la séquence, Cindy vous remet une clé.

Utiliser la clé de Cindy, récupérer la clé de l'ascenceur

Ressortez par la salle de l'élévateur, puis tournez à droite deux fois et avancez pour sortir de l'aire de jeux. Allez ensuite trois fois tout droit pour pénétrer dans la propriété des Krandall. Après avoir passé les grilles, pivotez à droite et avancez jusqu'à l'abri. Utilisez alors la clé que vous a remis Cindy sur le cadenas et observez l'intérieur de cette cabane pour trouver une feuille de sortilège. Celle-ci va s'envoler et vous recevrez un appel de Simon. Suite à celui-ci, sortez de la propriété des Krandall pour voir un clown s'échapper derrière le bâtiment vert. Avancez donc deux fois, et pivotez deux fois sur la gauche. Observez la porte du bâtiment vert pour vous en rapprocher, et franchissez-la en l'enfonçant d'un coup de poing, comme on a pu vous le montrer dans le tutoriel. Une fois à l'intérieur, tournez à droite et ouvrez la grosse mallette pour découvrir un nouveau squelette. Pivotez maintenant à gauche pour observer le panneau de clés sur le mur qui vous fait face. Quittez ensuite le panneau pour pointer sur le coin droit de la grande caisse de gauche et lire un

papier à propos de ces clés. Vous remarquez alors que la clé de l'ascenseur est la n°2 verte, mais au bas du papier, il est indiqué qu'il y a eu une erreur d'impression et qu'il faut inverser entre autres le vert et le jaune. Les chiffres ont eux aussi été divisés par deux, donc cela signifie qu'il faut vous emparer de la clé n°4 jaune pour pouvoir utiliser l'ascenseur. Récupérez donc celle-ci sur le panneau, sortez, puis avancez trois fois tout droit, pour tourner ensuite deux fois sur la gauche et rentrer dans l'autre bâtiment vert, où vous trouvez l'ascenseur sur votre droite.

Trouver Robert

Insérez donc la clé dans le boîtier de commande de l'ascenseur, puis choisissez de descendre. Vous avez tout d'abord la vision d'une clé sous une porte, puis il vous faut tourner à gauche et avancer une fois pour trouver une porte fermée sur votre droite. Continuez d'avancer une fois encore dans ce tunnel pour trouver cette fois une porte fermée à gauche. Avancez ensuite jusqu'au bout de ce couloir pour voir une inscription apparaître sur le mur : "le huit montrera le chemin". Faites alors demi-tour et avancez une première fois pour vous occuper d'un homme de l'ombre, puis avancez encore deux fois et tournez à gauche. Allez donc tout droit par deux fois dans ce tunnel pour vous trouver face au tas de rochers, puis tournez à gauche et remarquez la porte fermée. C'est sous celle-ci que se trouve la clé dont vous avez eu la vision. Pour regarder sous la porte, placez le curseur (qui a pris la forme d'une flèche du bas) sur la partie supérieure de celle-ci, et Delaware se dira qu'il doit bien y avoir quelque chose pour l'aider à la récupérer. Tournez maintenant à gauche, faites fuir un fantôme, puis avancez jusqu'à l'ascenseur. Face à celui-ci, tournez à droite et avancez deux fois pour tenter d'ouvrir la porte fermée sur votre gauche. Enfoncez alors la porte puisque le curseur vous le permet. Dans cette pièce, tournez à gauche pour récupérer le cintre, puis retournez face à la porte sous laquelle vous aviez vu la clé, au bout du tunnel qui fait face à l'ascenseur. Utilisez alors ce cintre pour vous emparer de celle-ci. Retournez maintenant face à l'ascenseur, puis avancez une fois dans le tunnel de droite. Pivotez alors à droite et utilisez cette clé sur la porte.
Entrez dans cette pièce et observez derrière le tas de planches pour trouver le dernier squelette.

Sortez de la salle, puis dirigez-vous au bout du tunnel à droite, là où l'inscription était apparue. Le mur disparaît alors, et vous pouvez avancer tout droit, à droite, puis encore une fois tout droit pour rencontrer Robert. Vous devrez alors effectuer les actions suivantes rapidement : allez au bout du couloir et empruntez l'ascenseur à droite. Remontez, puis sortez du bâtiment par la porte sur votre gauche. Tournez deux fois à droite pour sortir de l'aire de jeux et rejoindre la maison des Krandall en allant tout droit. Une fois passé les grilles de la propriété, entrez dans la maison par le sous-sol, comme vous l'aviez fait précédemment, puis il ne vous reste plus qu'à observer les différentes séquences.

Delta 5

© Bethesda Softworks 1994

+ D'INFOS FORUM

PATCH

Décompressez d'abord le fichier D.EXE (avec l'utilitaire UNP.EXE par exemple). Une fois cette première opération effectuée, éditez le fichier résultat avec un éditeur hexadécimal.
Pour obtenir l'énergie infinie, cherchez la chaîne 66 29 06 64 D5 et mettez à la place 90 90 90 90 90.
Pour avoir les boucliers infinis, recherchez 66 29 06 5C D5 et remplacez par 90 90 90 90 90.
Pour avoir l'énergie maximum pour les phasers, cherchez la séquence hexadécimale 66 81 2E 64 D5 FA 00 et remplacez-la par 66 81 2E 64 D5 00 00.

Delta Force

© Novalogic 1999

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur la touche "%", puis entrez l'un des codes suivantes :

1STPERSON	Vue à la première personne
3RDPERSONL	Vue de gauche
3RDPERSONP	Vue de derrière
3RDPERSONW	Vue de droite
BINOCULARS	Jumelles
BRIEFING	Briefing
CLOSETOYOU	Invisibilité
CROSSHAIRS	Affiche le viseur
CYCLE	Arme suivante
HITMEWITHYOURBESTSHOT	Lasers pour frappes aériennes
IWILLSURVIVE	Invulnérabilité (God mode)
MAGAZINE	Recharge l'arme
MISSINGGOALS	Affiche le but de la mission
RAINDROPSKEEPFALLINONMYHEAD	8 lasers designators
SCOPE	Affiche le mode Scope
SHOWGUN	Affiche l'arme
SHOWFRIENDLY	Affiche le nom des unités alliées à l'écran
SKY	Affiche le ciel
STOPAI	Active/désactive l'Intelligence Artificielle
TAKEITTOTHELIMIT	Munitions illimités

PLUS DE POINTS EN MODE MULTI-JOUEURS

En mode multi-joueurs, lorsque vous tuez un adversaire proche de vous, vous gagnez 1 point. Au lieu de le tuer à la mitraillette, tuez-le au couteau pour gagner 3 points.

Delta Force 2

© Novalogic 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE (DÉMO)

Appuyez sur la touche ù (%) pour afficher la console. Puis, entrez le code suivant avant de valider par ENTER :

IMNOTAFRAIDTOFIGHT	Invulnérabilité (God mode)

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ù (%) pour afficher la console. Puis, entrez le code suivant avant de valider par ENTER :

DIEWITHYOURBOOTSON	Munitions illimitées
REVELATION	8 tirs d'artillerie
STILLLIFE	Invisibilité
SUNANDSTEEL	Recharge en munitions
THETROOPER	Invulnérabilité (God mode)

Delta Force : Black Hawk Down

© Ubisoft / Novalogic 2003

CHEAT CODES (DÉMO JOUABLE)

Pendant la partie, appuyez sur la touche ù pour activer la console puis entrez les codes suivants.

`3cfe170c`	Munitions pratiquement illimitées
`43b24753`	Invisibilité
`91d428aa`	God mode
`fc1ef2ed`	Munitions supplémentaires

Delta Force : Land Warrior

© Novalogic 2001

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ² pour faire apparaitre la console et tapez les codes suivants en respectant les minuscules et les majuscules.

`look_dn_abs`	Regarder en bas
`look_up_abs`	Regarder en haut
`turn_left_abs`	Regarder à gauche
`turn_right_abs`	Regarder à droite
`NextWaypoint`	Avancer au point suivant
`domi`	Tirs d'artillerie
`5explosives`	Aux 1
`alt_move_back`	Reculer
`Ban`	Bannir
`Binoculars`	Jumelles
`talkblue`	Messages en bleu
`Bozo`	Mode Mozo
`VonBT`	Arrêter les messages
`center_view`	Centrer la vue
`magazine`	Changer de chargeur
`sky`	Changer la couleur du ciel
`talk`	Chat
`command`	Ligne de commande
`BigMap`	Carte
`Crouch`	Se baisser
`cycle`	Faire défiler les armes
`VonRVD`	Baisser le volume
`6detonator`	Détonateur
`VonDisplay`	Affichage
`VonDLT`	Afficher le dernier joueurs qui a parlé
`Drop`	Poser un objet
`dualcpu`	Dual CPU mode
`quit`	Quitter le jeu
`exit`	Quitter la mission
`attack_1`	Tir
`showgun`	Vue à la première personne depuis l'arme
`1stPerson`	Vue à la première personne
`flipmouse`	Changer la direction de souris
`fly_up`	Voler
`alt_move_forward`	Avancer
`ShowFriendly`	Montre les ailliés
`7grenade`	Grenade
`help`	Aide
`hudcolor`	Couleur du HUD
`huddetail`	Détails du HUD
`VonRVU`	Monter le volume
`roy`	Invincibilité

drury	Invisibilité
corbet	Invisibilité
move_jump	Sauter
killlist	Kill list
1knife	Couteau
8laser	Visée laser
AudioMacros	Liste des macros audio
LoadGame	Charger une partie
lockgame	Arrêter une partie
look_down	Regrader en bas
look_up	Regarder en haut
mousescale	Réglage de la souris
move_back	Reculer
move_forward	Avancer
CameraDown	Baisser la caméra
CameraLeft	Tourner la caméra à gauche
CameraRight	Tourner la caméra à droite
CameraUp	Monter la caméra
VonMCT	Arrêter les messages du joueur qui parle
netdelay	Ping
NextFlag	Drapeau suivant
NVG	Vision nocturne
Pause	Pause
3primary_weapon	Arme principale
Prone	Se lever
PuntCRC	?
PuntLog	?
Punt	?
VonTalk	Parler
CoolNVG	Vision nocturne réaliste
OldMessages	Messages récents
talkred	Messages en rouge
resetgames	Relancer le jeu
restart	Relancer la partie
SaveGame	Sauvegarder la partie
savescores	Sauvegarder les scores
scope	Portée
scopemag	Augmenter la portée
scopescale	Réglage de la ortée
scopedec	Baisser la portée
scopeinc	Augmenter la portée
PrintScreen	Screenshot
4second_weapon	Arme secondaire
VonSLT	Sélectionner le dernier joueur à avoir parlé
VonSBX	Sélectionner la cible
server	Ecran des serveurs
setasslot0	Définir comme emplacement 0
setasslot1	Définir comme emplacement 1
setasslot2	Définir comme emplacement 2
setasslot3	Définir comme emplacement 3
setasslot4	Définir comme emplacement 4
setasslot5	Définir comme emplacement 5
setasslot6	Définir comme emplacement 6
setasslot7	Définir comme emplacement 7
setasslot8	Définir comme emplacement 8

setasslot9	Définir comme emplacement 9
CrossHairColor	Couleur du viseur
gamma (nombre)	Gamma correction
2sidearm	Arme de secours
9medic	Spécial
Stand	Se lever
Slide	Strafe
slide_left	Strafe à gauche
alt_slide_left	Strafe à gauche
slide_right	Starfe à droite
alt_slide_right	Strafe à droite
stalk	Chat d'équipe
0tossslot	Vider les emplacements
tracers	Traceurs
turn_left	Tourner à gauche
turn_right	Tourner à droite
kariya	Munition illimitées
VonUSP	Enlever le "muet" sur un joueur
Verbose	Mode diffus
MissionGoals	Voir les objectifs
NoRun	Mode marche
zoomin	Zoomer
CameraZoomIn	Zoomer
zoomout	Dézoomer
CameraZoomOut	Dézoomer
lbsize	?
saturation	?
LastGame	?
fly_down	?
toggle_item	?
briefing	?
escape	?
Gimme	?

Delta Force : Task Force Dagger

© Novalogic 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur ~ ou ² en cours de jeu pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants.

`ClayburnFallmont`	Munitions au max
`StanGable`	Munitions illimitées
`JeffersonDarcy`	Points de dégâts supplémentaires.
`AceEvans`	Invisibilité
`RogerPhilips`	Tir d'artillerie
`coolnvg`	Vue nocturne réaliste.

Demigod

© Stardock / Gas Powered Games 2009

CHEAT CODES (MODE DEBUG)

1. Allez dans le répertoire du jeu (*\Gas Powered Games\Demigod*) et ouvrez le fichier de configuration (**Game.prefs** ou équivalent) avec un éditeur de texte.
2. Ajoutez la ligne : **debug = { enable_debug_facilities = true**
} au début du fichier (juste au dessus de *'profile = {'*)
3. Sauvegardez les modifications, faites un clic droit et choisissez Propriétés.
4. Cochez la case "*en lecture seule*", lancez une partie en mode Escarmouche ou Tournoi, puis utilisez l'un des codes de la liste ci-dessous pour activer son effet.

+	Jeu plus rapide
-	Jeu moins rapide
ALT+A	Modifier l'IA de l'adversaire
ALT+F	Passer au niveau 20
ALT+F2	Faire apparaître une unité
ALT+N	Mode God
ALT+T	Téléporter une unité
ALT+V	Mode Wireframe
CTRL+ALT+B	Empocher 1 million
CTRL+ALT+Z	Dévoiler la carte
CTRL+K	Tuer une unité
CTRL+SHIFT+C	Copier Unité / Structure
CTRL+SHIFT+V	Coller Unité / Structure

Demineur

1990

+ D'INFOS FORUM

DÉTECTION DES MINES (WINDOWS 3.1)

Un indicateur permet de savoir si la case sous laquelle se trouve le pointeur de souris est libre ou minée. Pour activer cet indicateur, tapez xyzzy, puis ENTER , puis SHIFT . Regardez désormais le pixel qui se situe tout en haut à gauche de votre écran. Pour cela, aucune fenêtre ne doit cacher le papier peint à cet endroit. Si le pixel est blanc, cela signifie que la case située sous le pointeur de souris est libre. Si le pixel est noir, la case est minée.
Ce truc est surtout utile lorsque vous êtes bloqué (ce qui arrive fréquemment en mode Expert)

TRICHER SUR LES SCORES

Si vous voulez étonner vos amis avec des scores extraordinaires, éditez le fichier WINMINE.INI et modifiez les scores à votre guise.

ARRÊTER LE CHRONO (WINDOWS 3 ET PLUS)

Pour arrêter le chronomètre, cliquez simultanément sur les boutons Droite et Gauche de la souris sur une case dévoilée du jeu. Ensuite, tout en gardant les boutons de la souris enfoncés, appuyez sur ESC . Relâchez alors la touche ESC , puis les boutons de la souris : le temps s'est arrêté.

AJOUTER DU SON

Pour avoir une musique lorsque vous gagnez ou perdez, à l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier WINMINE.INI. Ajoutez-y la ligne : Sound=3

Demolition Racer

© Infogrames / Pitbull Syndicate 2000

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom, puis entrez un nom quelconque pour continuer :

`BIG CHEAT`	Toutes les voitures et tous les circuits
`LEAGUE CHEAT`	Toutes les voitures en demolition league

Demons Et Manants

© Electronic Arts 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez : KNEELBEFOREME, puis entrez l'un des codes suivants :

`0103`	Augmente le nombre de vos gens en y ajoutant des enfants
`G`	Réserves d'or inépuisables
`Ctrl + F6`	Carte complète

EVITER LA PESTE

Pour éviter la peste, ne vous approchez pas trop des zombies. De même, utilisez vos mages et vos prètre pour éradiquer la peste.

Depth Dwellers

1994

+ D'INFOS FORUM

COMBINAISONS DE TOUCHES

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur les touches :

Invincibilité

Ctrl + Alt + I

Aller au niveau suivant

Ctrl + Alt + N

Plein de munitions, d'énergie et de flamme

Ctrl + Alt + F

Vie supplémentaire

Ctrl + Alt + L

Copie d'écran

Ctrl + Alt + S

Coordonnées de la position

Ctrl + Alt + P

Derek

© Virtue Games 2003

SOLUTION

Avant le départ

Le jeu est exclusivement en anglais, mais il y a peu de texte et les rares dialogues sont sous-titrés.

La plupart des énigmes (pour ne pas dire toutes) sont censées être résolues grâce à la lecture des versets de la Bible dont vous trouverez partout des références. En réalité, il est possible de s'en sortir en utilisant votre patience à tester toutes les possibilités.

Voici un site où vous pouvez télécharger la Bible en version intégrale : http://www.chez.com/oddon/bible/
A la fin de cette page vous trouverez les extraits de textes nécessaires pour résoudre intelligemment les énigmes.

Le Maiking Off (10mn of English)

Pour accéder au Making Off il faut démarrer le générateur qui est caché derrière la porte et allumer l'ordinateur qui se trouve à l'autre bout de la crevasse.

Astuce

Pour éviter d'utiliser les CD au lancement du jeu, il faut copier l'ensemble des fichiers dans les dossiers correspondants du répertoire d'installation du jeu.

Le jeu

Derek commence par une promenade en barque qui vous laisse présager une balade sans histoire, mais dès l'accostage, vous êtes prévenu : pour pouvoir continuer, il vous faudra découvrir un certain nombre d'objets : une bible, une planche, un porte-balise, 2 balises de détresse, 2 mèches, et 3 allumettes ! C'est donc dès l'arrivée sur le ponton que la recherche commence.
La première porte en face de l'embarcadère est fermée !

En allant sur la gauche vers la deuxième porte, vous trouvez sur le mur une plaque avec la mention : **Matthew 26:34**

La deuxième porte. Pour l'ouvrir, il y a un mécanisme simple. Il suffit de tirer 3 fois sur la poignée (comme suggéré par le verset de Matthieu). Dans la cabane vous trouvez une planche et une bible où est cachée une clef, juste ce qu'il faut pour ouvrir la première porte. Derrière celle-ci vous récupérez un porte-balise, un marteau et 2 mèches. La commode étant elle aussi fermée, ressortez de la pièce et contournez la maison, enfin vous essayez, mais un trou béant vous empêche de continuer. Grâce à la planche, cela est vite réparé. Avec le marteau vous déclouez sur le mur un panneau de bois qui cache une autre clef. Récupérez aussi le panneau de bois. Avec la clé vous pouvez ouvrir les tiroirs de la commode et y ramasser 2 balises de détresse et 3 allumettes.

Ayant tout trouvé, vous pouvez reprendre votre voyage !

La nuit tombe, et c'est dans les ténèbres que vous accostez en face d'un bâtiment lugubre. Si du haut de sa fenêtre une des habitantes donne l'alerte en sonnant la cloche du village, toutes les portes seront verrouillées. Il ne vous reste plus qu'à retourner au bout de la jetée. Si vous entrez, par curiosité, et suivez le moine, mal vous en a pris car vous vous

retrouvez en prison !
Il ne vous reste plus qu'à essayer de vous enfuir par la seule issue disponible, une trappe s'ouvrant dans le sol de votre cellule ! Un moine la referme derrière vous. Brrrrrrrr…
Vous vous retournez : une plaque de métal est devant vous. Cliquez sur chacun des boulons. Cliquez successivement sur les deux boulons qui émettent un son particulier. Puis cliquez sur la poignée près du centre. Une porte s'ouvre.

Longez le tunnel jusqu'au bout. Nagez en direction du bout de la jetée. Lorsque vous obtenez le curseur " cadenas ", posez sur l'eau le panneau de bois, puis le porte-balise, puis la balise "son". Ajoutez une mèche et enflammez-la.

Vous attirez l'attention du capitaine. Recommencez l'opération avec la balise "lumière" pour qu'il vous repère.

Laissez le capitaine vous expliquer la situation. Elle est grave, mais pas désespérée, puisque vous êtes là. Donnez-lui votre Bible lorsqu'il vous tend la main. Votre mission si vous l'acceptez est de trouver une bible écrite dans le langage des habitants de la région et une carte. Le capitaine vous remet un laisser-passer en langage autochtone.

Pour avoir accès à la lettre qui se trouve sur le bureau, il faut cliquer sur trois documents qui se trouvent dans le rayonnage des livres. La lettre vous apprend que le capitaine vous envoie chercher ce qu'il n'a pas réussi encore à obtenir. Est ce un piège ?

Prenez un peu de repos (Zzzzz) et au matin, partez vers votre destin.

Le capitaine vous débarque sur une côte rocheuse. Après une passerelle, vous découvrez dans un tas de sable à droite une pépite d'or et une autre d'argent. A gauche il y a une porte de pierre avec son mécanisme d'ouverture. Sur la poutre est inscrit : **Haggai 2:8**

Le texte correspondant de la Bible parle de l'or et de l'argent. Introduisez les deux pépites dans le trou et appuyez sur le bouton situé à 2h. La porte de pierre s'ouvre. Au bout du tunnel il y a un espace dont le sol est une large grille, fermée bien sûr ! En vous retournant vous découvrez contre un rideau une pince providentielle qui permet de couper le cadenas de la grille et donc de l'ouvrir.

Grâce à une échelle, vous arrivez à l'étage inférieur où trône un pupitre : en son centre un volant permet de faire descendre (et monter) un ascenseur, à gauche un bouton affiche différentes références de textes et à droite un autre fait apparaître une lance ou un niveau de maçon. Laissez apparaître le niveau de maçon dans la fenêtre de droite et choisissez **Amos 7:8** pour que le volant de commande de l'ascenseur puisse le faire descendre jusqu'en bas.

Avant de remonter, un petit tour à droite du pupitre permet de découvrir une clef accrochée à un clou.

Remontez en cliquant sur l'ascenseur. A l'étage au-dessus, avancez vers la grille ovale, retournez-vous pour voir au dos de l'ascenseur le trou d'une serrure dans lequel s'adapte parfaitement la clef trouvée auparavant.
Ceci permet à l'ascenseur de monter plus haut et d'arriver dans une salle ronde avec en face une ampoule et un levier (pour le moment inactif), à droite un écran montrant 3 tombes, et à gauche un panneau sur lequel on doit choisir 3 références bibliques. Comme il est suggéré par l'écran de droite, vous allez choisir des textes se rapportant à la mort, soit : **Daniel 12:2, Ecclésiastes 9:5** et **Ecclésiastes 9:10**

La lumière est maintenant allumée, et en actionnant le levier, on entend le bruit d'une porte qui s'ouvre quelque part.

Donc retour par l'ascenseur à l'étage en dessous pour constater que la grille ovale est ouverte.

Suivez le long couloir. A une sorte de carrefour, deux niches à droite et à gauche abritent chacune un oeil sur un piédestal. A droite, il est barré d'une branche, à gauche, un simple point noir. Au bout du couloir il y a une porte en métal ; à sa gauche un panneau sur lequel est écrit : **Matthew 7:**. Mais il manque le numéro complet du ou des versets.

A gauche un bouton rouge allume l'écran central, à droite un bouton vert commande l'ouverture de la porte. Entre les 2, des segments actifs permettent d'écrire des chiffres ou de les effacer.
Choisissez, dans **Matthew 7**, les versets parlant de l'oeil, la poutre et la paille, soit les versets 3, 4 et 5.

Les écrire grâce aux segments, en cliquant sur le bouton vert entre chaque nombre. A la troisième fois, la porte s'ouvre : encore une salle ronde. Montez en agrippant les barreaux de l'échelle. Là, tournez à droite : une ouverture est obstruée par une grosse pierre, mais il suffit de la pousser pour découvrir un paysage magnifique de rochers et d'eau.

Trois directions sont possibles : en face le chemin mène à un pont relevé, on devine qu'il s'agit de le faire descendre.

A gauche un pupitre où le bouton du haut allume un point rouge et celui du bas affiche une référence biblique.

A droite le sentier mène à une cabane avec un dispositif compliqué constitué d'une vasque d'eau, d'un tuyau, et d'un bouton. On devine qu'il faut afficher la bonne référence biblique pour que le bouton soit actif et qu'on puisse baisser le pont.

Le bon texte est celui qui fait allusion à la traversée des eaux. En effet, après affichage sur le pupitre de **Exodus 14:21** et une pression sur le bouton dans la cabane; un passage se révèle au milieu de la vasque d'eau. Allez jusqu'au pont et pressez le bouton. Franchissez le pont.

Après être passé de l'autre côté, vous apercevez une porte, sur la droite. Elle donne sur une pièce dans laquelle se trouve à gauche, sur une console, la mention : **Job 14:16**. Un couloir part de cette pièce; il serait utile de compter les pas que vous entendez, comme le suggère le texte de Job. Il y en a 7. Vous arrivez dans une grande salle à colonnes au milieu de laquelle une sorte d'ascenseur permet de monter à un grand pupitre comportant 11 pavés et un écran (seul le neuvième pavé émet un son). L'ascenseur peut aussi descendre à l'étage en dessous où un demi-tour vous met devant un nouvel écran que vous allumez en rouge grâce à l'interrupteur situé à sa gauche. Comme le 7 paraît être le chiffre de cette énigme, entrez le 7 sur l'écran et retournez au pupitre du haut. Maintenant les pavés s'allument en rouge à condition d'avoir d'abord cliqué sur le neuvième. Allumez les 7 premiers pavés en partant du bas, puis cliquez sur l'écran montrant un rond et 2 flèches symbolisant une rotation.

Tout le dispositif en face se met à pivoter jusqu'à l'apparition d'une nouvelle entrée dans le mur, derrière l'ascenseur. Entrez et dans le recoin sombre, il y a un nouveau pupitre. Les boutons de droite et de gauche font apparaître des références de la bible. Il faut associer un texte à gauche avec un à droite : l'un parle de la gauche, l'autre de la droite. Ce sont les références : **Acts 21:3** et **Matthew 5:39**

Pressez ensuite le bouton du milieu, les signes < et > s'affichent, puis le bouton du bas. Le dispositif se met à tourner. Sautez vite dans le premier quart qui se présente. Un ascenseur arrive et vous descend au sous-sol où, en baissant un levier, vous entendez le bruit d'ouverture d'une porte. Après être remonté, appuyez sur un bouton à gauche pour continuer la rotation, jusqu'à l'apparition d'un mur d'escalade. En haut de ce mur, un clic à droite vous fait découvrir une porte dégagée de sa grille. La porte franchie, vous vous trouvez de nouveau à l'extérieur.

Devant vous il y a un monastère. Un moine vous voit et court prévenir ses collègues de votre arrivée. Les voilà, le visage caché derrière une grille, ils vous accueillent ! Vous vous réveillez dans une cellule. Un moine fait les cent pas devant la porte. A son deuxième passage vous réussissez à l'arrêter et à lui tendre la note remise au départ de votre mission. Après l'avoir lue, il vous apporte de quoi vous déguiser en garde pour vous enfuir.

En sortant de la cellule, allez tout droit, à droite, tout droit, à gauche, tout droit (vous apercevez un puits d'ascenseur), encore 1 fois tout droit, à droite, et il ne vous reste plus qu'à prendre l'ascenseur qui vous descend à l'étage en-dessous (grâce au bouton que vous apercevez juste à gauche). Ouf ! sauvé ! Vous vous débarrassez de l'habit (qui ne fait pas le moine) et entrez dans une nouvelle salle. Avec votre pince, coupez la corde de l'ascenseur pour décourager d'éventuels poursuivants.

Dans cette salle un grand tableau affiche à gauche une épée qui s'allume comme une torche en pressant son bouton rouge, une rose des vents à droite, et au milieu un panneau qui permet d'afficher diverses références bibliques. Il y a 36 combinaisons possibles. Mais une seule référence parle d'une épée et de l'orient (Est). Affichez la combinaison **Genesis 3:24**

Cliquez sur l'est de la rose des vents. Allez de l'autre coté de la salle et appuyez sur le bouton près de la porte. Un nouvel ascenseur fait son apparition.

Descendez puis parcourez un étroit canyon. Récupérez une croix qui vous cachait le texte du jour : **Daniel 2**

A l'autre bout du canyon, derrière un échafaudage, se dresse une immense statue dorée qui ressemble à celle dont parlent les versets **Daniel 2:31-34**. Le premier bouton sur l'échafaudage fait perdre ses belles couleurs à la statue, alors que le deuxième en haut vous fait lever les yeux vers un rocher dangereusement équilibré.

Le texte de Daniel vous donne les indications d'habillage de la statue. Trois pressions sur le premier bouton et une sur le deuxième ont raison de cet obstacle et vous pouvez poursuivre jusqu'à une double porte débouchant dans un superbe paysage de rochers et d'eau.

A droite et à gauche il y a deux sentiers. Celui du centre conduit à un kiosque qui abrite un tableau affichant les 66 livres de la Bible soigneusement mélangés. En bas l'inscription : Revelation (Apocalypse) >> Genesis (Genèse), vous indique qu'il va falloir classer les livres de la Bible, en allant du dernier au premier. A droite un bouton vous permet de commencer à mettre de l'ordre et vous octroie généreusement 15 secondes entre chaque livre !

Une sauvegarde est proposée après les 27 premiers livres correspondant au nouveau testament. Il en restera 39 à placer correspondant à l'ancien testament.

La réussite débloque le mécanisme du générateur de courant au bout du sentier de gauche (après l'abaissement d'un levier). Puis par le sentier de droite vous arrivez à une porte qui se soulève dès que vous approchez, mais retombe si vous essayez de la franchir ! Un petit tour sur le côté de la bâtisse vous permet de découvrir 2 nouveaux textes :
Galatians 3:24 et **Galatians 6:14**
Ce dernier fait référence à la croix du Christ que justement vous avez trouvée dans le canyon. Déposez-la dans l'ouverture pour empêcher la porte de retomber et vous pouvez continuer votre voyage.

Une autre porte, puis une voie de chemin de fer; vous voilà au bord d'une eau peu engageante mais dans laquelle il vous faut bien plonger pour atteindre l'autre bord où vous avez aperçu un wagonnet. Utilisez le wagonnet et une longue marche vous mène jusqu'à une grotte d'où sort une femme. Une Matteh ? N'écoutant que votre courage, bravant les dangers de l'escalade, vous pénétrez dans la grotte. Non, trop noir ! Il vous faut de la lumière! La femme a éteint la torche, à l'entrée : vous la rallumez avec votre dernière allumette et la détachez de la paroi purement et simplement avec votre pince. Empruntez le couloir ainsi éclairé.

Celui-ci mène à un comptoir derrière lequel apparaît la femme. Vous lui tendez votre note, et elle vous remet la carte et la Bible, le but de votre mission.

Il ne reste plus qu'à faire demi-tour par une très réussie rétrospective d'un voyage semé d'embûches.

Au bout du chemin, vous retrouvez celui qui vous a envoyé en mission mais il se trouve enchaîné ! Vous lui tendez vos pinces grâce auxquelles il peut se délivrer de ses chaînes et s'enfuir avec vous.
Vous pouvez aussi choisir de partir seul, ou même de ne pas continuer, mais quel que soit votre choix, un bain forcé ne vous sera pas épargné !

Extraits de la Bible

Matthieu 26:34 " Jésus lui dit: Je te le dis en vérité, cette nuit même, avant que le coq chante, tu me renieras trois fois ".
Aggée 2:8" L'argent est à moi, et l'or est à moi, Dit l'Éternel des armées ".
Jacques 2:10 " Car quiconque observe toute la loi, mais pèche contre un seul commandement, devient coupable de tous ".
Luc 16:17" Il est plus facile que le ciel et la terre passent, qu'il ne l'est qu'un seul trait de lettre de la loi vienne à tomber ".
Actes 15:11 " Mais c'est par la grâce du Seigneur Jésus que nous croyons être sauvés, de la même manière qu'eux ".
Job 33:4" L'esprit de Dieu m'a créé, Et le souffle du Tout Puissant m'anime ".
Amos 7:8" L'Éternel me dit: Que vois-tu, Amos? Je répondis: Un niveau. Et le Seigneur dit: Je mettrai le niveau au milieu de mon peuple d'Israël, Je ne lui pardonnerai plus ".
Luc 13:24 " Efforcez-vous d'entrer par la porte étroite. Car, je vous le dis, beaucoup chercheront à entrer, et ne le

pourront pas ".
Marc 16:15 " Puis il leur dit: Allez par tout le monde, et prêchez la bonne nouvelle à toute la création ".
Malachie 3:8 " Un homme trompe-t-il Dieu? Car vous me trompez, Et vous dites: En quoi t'avons-nous trompé? Dans les dîmes et les offrandes ".
Daniel 12:2 " Plusieurs de ceux qui dorment dans la poussière de la terre se réveilleront, les uns pour la vie éternelle, et les autres pour l'opprobre, pour la honte éternelle ".
Matthieu 12:36 " Je vous le dis: au jour du jugement, les hommes rendront compte de toute parole vaine qu'ils auront proférée ".
Ecclésiaste 8:11 " Parce qu'une sentence contre les mauvaises actions ne s'exécute pas promptement, le cœur des fils de l'homme se remplit en eux du désir de faire le mal ".
Ecclésiaste 12:13 " Écoutons la fin du discours: Crains Dieu et observe ses commandements. C'est là ce que doit faire tout homme ".
Ecclésiaste 9:5 " Les vivants, en effet, savent qu'ils mourront; mais les morts ne savent rien, et il n'y a pour eux plus de salaire, puisque leur mémoire est oubliée ".
Ecclésiaste 9:10 " Tout ce que ta main trouve à faire avec ta force, fais-le; car il n'y a ni oeuvre, ni pensée, ni science, ni sagesse, dans le séjour des morts, où tu vas ".
Matthieu 15:8 " Ce peuple m'honore des lèvres, Mais son coeur est éloigné de moi ".
Luc 11:9 " Et moi, je vous dis: Demandez, et l'on vous donnera; cherchez, et vous trouverez; frappez, et l'on vous ouvrira ".
Matthieu 7:3-5 " Pourquoi vois-tu la paille qui est dans l'oeil de ton frère, et n'aperçois-tu pas la poutre qui est dans ton oeil ? Ou comment peux-tu dire à ton frère: Laisse-moi ôter une paille de ton oeil, toi qui as une poutre dans le tien ? Hypocrite, ôte premièrement la poutre de ton oeil, et alors tu verras comment ôter la paille de l'oeil de ton frère ".
Job 21:32 " Il est porté dans un sépulcre, Et il veille encore sur sa tombe ".
Revelation 14:11 " Et la fumée de leur tourment monte aux siècles des siècles; et ils n'ont de repos ni jour ni nuit, ceux qui adorent la bête et son image, et quiconque reçoit la marque de son nom ".
Jean 3:5 " Jésus répondit: En vérité, en vérité, je te le dis, si un homme ne naît d'eau et d'Esprit, il ne peut entrer dans le royaume de Dieu ".
Marc 12:30 " Tu aimeras le Seigneur, ton Dieu, de tout ton cœur, de toute ton âme, de toute ta pensée, et de toute ta force ".
Exode 14:21 " Moïse étendit sa main sur la mer. Et l'Éternel refoula la mer par un vent d'orient, qui souffla avec impétuosité toute la nuit; il mit la mer à sec, et les eaux se fendirent ".
Jacques 2:10 " Car quiconque observe toute la loi, mais pèche contre un seul commandement, devient coupable de tous ".
Job 14:16 " Mais aujourd'hui tu comptes mes pas, Tu as l'oeil sur mes péchés ".
Matthieu 22:21 " De César, lui répondirent-ils. Alors il leur dit: Rendez donc à César ce qui est à César, et à Dieu ce qui est à Dieu ".
Revelation 21:7 " Celui qui vaincra héritera ces choses; je serai son Dieu, et il sera mon fils ".
Actes 21:3 " Quand nous fûmes en vue de l'île de Chypre, nous la laissâmes à gauche, poursuivant notre route du côté de la Syrie, et nous abordâmes à Tyr, où le bâtiment devait décharger sa cargaison ".
Matthieu 5:39 " Mais moi, je vous dis de ne pas résister au méchant. Si quelqu'un te frappe sur la joue droite, présente-lui aussi l'autre ".
Genèse 1:1 " Au commencement, Dieu créa les cieux et la terre ".
Romains 6:23 " Car le salaire du péché, c'est la mort; mais le don gratuit de Dieu, c'est la vie éternelle en Jésus Christ notre Seigneur ".
Genèse 3:24 " C'est ainsi qu'il chassa Adam; et il mit à l'orient du jardin d'Éden les chérubins qui agitent une épée flamboyante, pour garder le chemin de l'arbre de vie ".
Daniel 2:31-34 "O roi, tu regardais, et tu voyais une grande statue; cette statue était immense, et d'une splendeur extraordinaire; elle était debout devant toi, et son aspect était terrible. La tête de cette statue était d'or pur; sa poitrine et ses bras étaient d'argent; son ventre et ses cuisses étaient d'airain; ses jambes, de fer; ses pieds, en partie de fer et en partie d'argile. Tu regardais, lorsqu'une pierre se détacha sans le secours d'aucune main, frappa les pieds de fer et d'argile de la statue, et les mit en pièces ".

Classement des livres de la Bible en ordre inverse :

NOUVEAU TESTAMENT

Revelation
Jude
3 John
2 John
1 John
2 Peter
1 Peter
James
Hebrews
Philemon
Titus
2 Timothy
1 Timothy
2 Thessalonians
1 Thessalonians
Colossians
Philippians
Ephesians
Galatians
2 Corinthians
1 Corinthians
Romans
Acts
John
Luke
Mark
Matthew

ANCIEN TESTAMENT
Malachi
Zechariah
Haggai
Zephaniah
Habakkuk
Nahum
Micah
Jonah
Obadiah
Amos
Joel
Hosea
Daniel
Ezekiel
Lamentations
Jeremiah
Isaiah
Song of Solomon
Ecclesiastes
Proverbs
Psalm
Job
Esther
Nehemiah
Ezra
2 Chronicles

1 Chronicles
2 Kings
1 Kings
2 Samuel
1 Samuel
Ruth
Judges
Joshua
Deuteronomy
Numbers
Leviticus
Exodus
Genesis

Galates 3:24 " Ainsi la loi a été comme un pédagogue pour nous conduire à Christ, afin que nous fussions justifiés par la foi ".
Galates 6:14 " Pour ce qui me concerne, loin de moi la pensée de me glorifier d'autre chose que de la croix de notre Seigneur Jésus Christ, par qui le monde est crucifié pour moi, comme je le suis pour le monde! ".

Descent

© Interplay / Parallax

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES CODES (À TAPER PENDANT LE JEU)

Le code GQBBQGQBBQHEY active le Cheat Mode. Désormais, vous avez accès à ces codes :

Ces codes fonctionnent à la fois sur les versions shareware et commerciales du jeu :

RQCERX	Invulnérabilité activée/désactivée
SCOURGE	Vous équipe de toutes les armes
GUILE	Cloak (mode invisible)
TZILIGHT	Bouclier
FQR,ERJOEx	Vous change de niveau (x représente le numéro du niveau)
,ITWI	Vous donne les clés
QSTRQL	Ghosty Mode (v1.4 ou +)

Les codes qui suivent fonctionnent exclusivement sur la version commerciale :

BIGRED	Super armes
BUGGIN	Mode turbo
BRUIN	Vie supplémentaire
FLQSH	Chemin vers la sortie éclairé
QHI,SQ	Tir robot activé/désactivé
POBOYS	Explosion du réacteur (v1.4 ou +)
PORGYS	Mega-Wowie-Zowie (v1.4 ou +)
LUNQCY	Les robots vont plus vite (v1.4 ou +)
PLETCHxxx	Peindre les robots (xxx compris entre 001 et 999)

ASTUCE

Pour plus de clarté en mode carte, appuyez simultanément sur les touches ALT et F.

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Editez votre fichier de sauvegarde avec un éditeur hexadécimal et procédez aux modifications selon les indications qui suivent (les déplacements sont tous en décimal, et FF pousse le nombre à 255) :

Donne les clés, les armes pousse le vulcan...

Déplacement 5081 : inscrivez 0E
Déplacement 5082 : inscrivez 04
Déplacement 5097 : inscrivez FF
Déplacement 5098 : inscrivez FF
Déplacement 5099 : inscrivez FF

Déplacement 5100 : inscrivez FF
Déplacement 5104 : inscrivez 08

Changer le nombre de Conclussion Missile

Déplacement 5111, inscrivez FF

Changer le nombre de Homing Missile

Déplacement 5113, inscrivez FF

Changer le nombre de Proximity Bomb

Déplacement 5115, inscrivez FF

Changer le nombre de Smart Missile

Déplacement 5117, inscrivez FF

Changer le nombre de Mega Missile

Déplacement 5119, inscrivez FF

Changer le type de laser

Déplacement 5095

00. Laser rouge
01. Laser violet
02. Laser bleu
03. Laser vert
04. Boule bleue
05. Boule jaune
06. Boule rouge
08. Conclussion missile
09. Flare
0A. Plasma
0B. Vulcan
0E. Fusion
10. Proximity Bomb
11. Smart missile
12. Mega missile
13. Boule smart
14. Boule spread
15. Homing missile
16. Missile

Pousser le Bouclier

Déplacement 5091, inscrivez FF

Pousser l'énergie

Déplacement 5087, inscrivez FF

Changer la difficulté

Déplacement 5171

00. TRAINEE
01. ROOKIE
02. HOTSHOT
03. ACE
04. INSANE

Descent 3

© Interplay / Outrage Entertainment 1999

CHEAT CODES (DÉMO)

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

Mode 1 joueur

BLIMPIEBEST	Le plein d'énergie, toutes les armes et 50 missiles de chaque sorte
FREEITUP	Tue tous les ennemis
MIGHTYAPHRODITE	?
YUMMYFUNYON	Invincibilité

Mode multi-joueurs

AHWLMBPF	?
ALIFALAFEL	?
DELSHIFTB	?
EATANGELOS	?
FOPKJEWA	?
FREESPACE	?
FARMERJOE	?
FRAMETIME	Affiche le taux de raffraichissement de l'écran
GABBAGABBAHEY	?
GOWINGNUT	?
HONESTBOB	?
LONGCHIMP	Vue perspective
MOTHERLODE	?
WEIRDTEXTURE	Texture
ZINGERMANS	?

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, entrez l'un des codes suivants :

BURGERGOD	Invincibilité
BYEBYEMONKEY	Nouvelle vue
DEADOFNIGHT	Détruit tous les robots
FRAMELENGTH	Affiche la vitesse de rafraichissement
IVEGOTIT	Toutes les armes, énergie...
MORECLANG	Passage au niveau suivant
SHANANIGANS	Textures étranges
TESTICUS	?
TELETUBBIES	?
TREESQUID	Carte complète
TUBERACER	Dommages

Descent : Freespace

© Interplay / Volition 1998

CHEAT CODES

Tapez **www.volition-inc.com** pour activer le cheat mode. Puis, maintenez enfoncée la touche ² et tapez l'un des codes suivants :

0 Scrolling avant dans les armes primaires (fusils)
9 Scrolling avant dans les armes secondaires (missiles)
C Envoyer des messages aux ennemis
G Tous les objectifs primaires sont atteints
I Invincibilité
K Détruit toutes les cibles sélectionnées
O Caractéristiques style Descent
R ?
W Armes illimitées seulement pour votre vaisseau
SHIFT + 0 Scrolling arrière dans les armes primaires (fusils)
SHIFT + 9 Scrolling arrière dans les armes secondaires (missiles)
SHIFT + C ?
SHIFT + G Tous les objectifs secondaires sont atteints
SHIFT + I Invincibilité pour la cible
SHIFT + K ?
SHIFT + W Armes illimitées pour tous les vaisseaux
ALT + G Tous les objectifs Bonus sont atteints
ALT + K 10% de dommages supplémentaires our le vaisseau
ALT + Shift + K 10% pour la cible

Descent : Freespace 2

© Interplay / Volition 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tapez WWW.FREESPACE2.COM au cours du jeu afin d'activer le cheat mode. Un message confirmera que le code a été entré correctement. Puis, enfoncez la touche ² (~en QWERTY) et faites :

0 Changer les lasers (avance)
9 Changer les missiles (avance)
I Invincibilité
G Tous les objectifs primaires accomplis
K Tue la cible sélectionnée
O Moteur physique de Descent
W Armes illimitées pour votre vaisseau
ALT + G Tous les objectifs bonus accomplis
SHIFT + 0 Change les lasers (recule)
SHIFT + 9 Change les missiles (recule)
SHIFT + G Tous les objectifs secondaires accomplis
SHIFT + K Détruit le sous-système visé
SHIFT + C Envoyer un message aux ennemis

VAISSEAU PIRATE

En cours de partie, tapez arrrrwalktheplank pour faire venir un vaisseau pirate Volition.

Descent II

© Interplay / Parallax 1996

CHEAT CODES (VERSION COMPLÈTE)

En cours de partie, tapez les codes suivants (en clavier AZERTY) :

FREESPQCE	Choix du niveau
ROCKRGRL	Carte complète
HONESTBOB	Arme "Wowie zowie"
WINGER,ANS	Invincibilité
,OTHERLODE	Armes wowie zowie
CURRYGOQT	Clés
ERICQQNNE	Armes rebondissantes
QL,IGHTY	Invincibilité
LPNLIWQRD	Toutes les armes
QLIFQLQFEL	Tous les objets
QLGROOVE	Toutes les clés
ROCKRGRL	Toute la carte
SPQNIQRD	"Toasts" tous les robots dans la mine
DUDDQBOO	Bouncing weapons
GOZINGNUT	"Guide Bot" attaque les robots
HELPVISHNU	Additionnel "Guide Bot"
FOPKJEZQ	Téléportation vers la sortie
DELSHIFTB	Téléportation vers la sortie également
BITTERSZEET	Murs psychédéliques
PIGFQR,ER	Affiche le message "Hi John!" ou "Bye John" si vous réduisez la fenêtre de jeu
GODWILLQ	Détruit tous les robots
FRQ,ETI,E	Affiche le nombre d'images par secondes
GQBBQGQBBQHEY	Perd tout sauf 1% de bouclier et d'énergie
WINGER,QNS	Idem
,OTHERLODE	Idem
EQTQNGELOS	Idem
CURRYGOQT	Idem
JOSHUQQKIRQ	Idem
ZHQ,,QZOO,	Idem
ERICQQNNE	Idem

CHEAT CODES (DÉMO)

GQBBQGQBBQHEY	Pour tout perdre sauf 1% du bouclier et de l'énergie
ZINGER,QNS	Invulnérabilité
,OTHERLODE	Arme "Wowie zowie"
QLIFQLQFEL	Tous les accessoires
EQTQNGELOS	Armes à tête chercheuse
CURRYGOQT	Toutes les clés
JOSHUQQKIRQ	Toute la carte

`ZHQ,,QWOO,`	Pour passer au niveau suivant
`ERICQQNNE`	Bouncing weapons
`BITTERSZEET`	Murs psychédéliques
`PIGFQR,ER`	Affiche le message "Hi John!" ou "Bye John" si vous réduisez la fenêtre de jeu

TRÈS HAUTE RÉSOLUTION

Allez sous DOS, et lancez le jeu avec l'option "-superhires" sur la ligne de commande. Vous jouerez alors en très haute résolution (1027x768 ou même 1280x1024 si votre moniteur le supporte).

Desert Strike : Return to the Gulf

© Electronic Arts / Visual Concepts 1992

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Allez dans le menu Options pour taper WATERFALL. A partir de là, appuyez sur F12 pour obtenir munitions et carburant en quantités illimitées, et être invulnérable.
Pour changer de mission, décollez, appuyez sur Q et atterrissez pour passer à la mission suivante.

CODES DES NIVEAUX

2. CMMKBMMMJ
3. CMN-BMMMZ
4. CMBRNMMM5
5. CMVBBMMMG

Desert Thunder

© Hip Interactive / Brainbox Games 2004

CHEAT MODE

Pendant le jeu, appuyez sur ² ou ~ pour afficher la console et tapez l'un des codes suivants :

`fly`	Voler
`giveammo`	Munitions
`giveweapon x`	Faire apparaître l'arme voulu (remplacez x par le nom de l'arme)
`god`	God mode
`invisible`	Invisibilité

Desperados : Wanted Dead or Alive

© Infogrames / Spellbound 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur SHIFT gauche + F11 puis entrez l'un de ces codes.

BEHIND THE ENEMY HORSE	?
CLINT	Gagner le niveau
EPITAPH	Afficher les conditions pour gagner le niveau
FIDEL CASTRO	Voir les dialogues
HOLLOW MAN	Invisibilité
JACKAL	Munitions
MEDIC	Avoir un indice
POWERMAN	Nouvelle arme
SCHNEIDER	Quitter le jeu
SHOW ME ALL	Montrer tous les objets
SUPERSONIC	Afficher la zone de perception du son
TIMELESS	Arrêter le temps
WHATS MY DESTINY	Afficher un rapide briefing
ZEUS	Appuyez sur ALT pour tuer les ennemis

SOLUTION COMPLÈTE

1. Un vieil ami

Vous commencez avec John Cooper. A la sortie du train, vous rencontrez un vieil ami qui va vous guider à travers ce niveau. Suivez-le et rampez sous la barre. Montez ensuite sur le toit de la baraque et tirez sur le pot de fleurs. Rengainez avant de descendre. Dirigez-vous vers le stand du colosse. Un coup de poing suffira pour l'étaler, vous gagnez ainsi 25 dollars. Allez ensuite au stand de lancer de couteaux et visez le centre de la cible. Récupérez votre lot en coupant l'une des cordes. C'est une montre musicale. Jaloux de votre succès, votre « ami » vous assomme et vous vole ce que vous venez de gagner avant de s'enfuir. Lorsque vous aurez repris vos esprits, lancez-vous à sa poursuite. N'oubliez pas de récupérer votre montre musicale par terre. Posez-la ensuite sur la croix au sol et profitez de la mélodie pour passer sans que le garde ne vous arrête. Il faut maintenant que vous arriviez jusqu'au voleur sans qu'il vous repère. Affichez son champ de vision et profitez du fait qu'il regarde à droite pour vous faufiler contre la paroi. Préparez-vous à lui donner un coup de poing et courez vers lui pour l'assommer. Sellez le cheval et partez.

2. Southern Comfort

Vous arrivez dans la propriété de Clayton. Il vous conduit jusqu'à Sam. Les choses se gâtent et vous retrouvez à devoir porter Sam pour vous enfuir. Dans ce niveau, vous devez faire attention à tous les gardes qui vous cherchent aussi, il est très déconseillé de courir. Commencez par vous débarrasser du premier garde et cachez son corps près de celui de Sam. Occupez-vous ensuite de celui qui rôde un peu plus bas près de la maison. Cachez aussi son corps. Vous devez maintenant neutraliser le garde qui marche devant la deuxième maison du haut puis celui qui se tient devant la baraque à sa gauche. Planquez les corps dans la première maison du haut. Longez ensuite la palissade eu haut à droite et tuez le garde à la chemise bleue en faisant attention à celui à la chemise blanche qui va et vient devant lui. Prenez la

dépouille et mettez-la dans la maison avec les autres. Occupez-vous ensuite de celui à la chemise blanche, et là aussi, rangez son cadavre dans la maison. Vous devez traverser le champ et éliminer le garde en bleu mais faites attention à celui en blanc qui fait des aller retour à l'entrée du champ. Cachez le corps du bleu sous les arbres. Attendez que le garde en blanc qui fait sa ronde autour du kiosque passe devant vous pour l'abattre puis occupez-vous de celui assis dans le kiosque. Cachez les corps dans les feuillages. Allez tuer le garde à l'entrée du niveau, au moins il ne vous ennuiera pas lors de votre fuite. Il ne vous reste plus qu'à éliminer les deux gardes devant la maison et à amener Sam jusqu'aux chevaux pour terminer le niveau. Pour tuez les gardes, préparez-vous à donner un coup de poing à celui en bleu. Longez la clôture pour attirer son attention et dès qu'il vous dis de ne plus bouger, restez sur place et attendez qu'il soit assez près pour l'assommer. Plantez ensuite votre couteau dans le dos du garde en blanc et revenez tuer le bleu. Cachez les corps sous les arbres et enfuyez-vous avec Sam.

3. Signaux de fumée

Voici le niveau qui vous apprendra à manier Sam. Commencez par envoyer le bâton de dynamite de l'autre côté de la rivière en le faisant rebondir sur la petite bande de terre puis ligotez l'indien qui vous espionnait. Montez à cheval et suivez Cooper. Ramassez le serpent sur le chemin et continuez. Tirez sur la carriole avec la Gatling pour trouver un baril de poudre. Placez le baril sur les rochers et éloignez vous pour laisser une traînée de poudre. Allumez la poudre pour faire exploser les rochers et ainsi dégager le passage. Montez à cheval et suivez Cooper.

4. Pendez-le haut et court !

Voici les objectifs du niveau : assommer le pasteur, faire exploser le chariot, trouver des chevaux et libérer Doc McCoy. Donnez un coup de poing au pasteur dès son arrivée, ligotez-le avec Sam et cachez son corps sous un arbre. Avec Cooper, allez vous cacher derrière le gros rocher à côté du pont. Placez votre montre musicale par terre pour attirer le garde et tuez-le. Amenez-le dans la maison. Attirez l'attention du shérif en courant entre la maison et le rocher, puis attendez-le pour le tuer. Cachez son corps et récupérez votre montre. Ne rentrez pas dans le saloon mais tuez le garde en bleu qui tourne autour de la maison en face en évitant de vous faire remarquer par le civil en blanc. Cachez son corps dans le petit abri qui touche le saloon. Assommez le civil et ligotez-le. Cachez-le ensuite dans l'abri. Tuez le garde assis derrière l'abri et cachez son corps. Maintenant il faut faire vite. Attendez que le garde bleu soit de dos pour tuer le blanc, cachez son corps dans la grange puis tuez le bleu avant qu'il ne donne l'alerte. Revenez ensuite vers le pont et passez par le chemin en face du saloon. Allez assommer le civil qui dort dans son jardin et ligotez-le. Cachez son corps derrière un arbre et faites ramasser le tonneau de TNT à Sam. Eliminer les trois gardes suivants n'est pas une partie de plaisir. Il faut avoir un excellent sens du timing. Voici comment faire. Allez déposer la montre devant l'enclos de la maison avec un garde sur le toit. Vous devez vous assurer que seul le garde assis en-bas l'entendra mais aussi que le garde bleu qui patrouille tout à droite ne vous voit pas. Une fois que le garde assis sera assez proche tuez-le puis ne perdez pas de temps et allez tuer celui de droite en évitant de vous faire voir par la fille sur le balcon. Cachez et ligotez les deux corps dans un coin. Maintenant retournez à la maison avec le garde sur le toit, attirez-le grâce à la montre et tuez-le. Placez le baril de TNT devant le chariot avec Sam et faites-le exploser. Allez ensuite vous cacher derrière la prison tout à droite. Pendant cette diversion, Cooper devra s'occuper du shérif et du garde qui sont restés près du Doc. Une fois qu'ils seront hors d'état de nuire, coupez la corde de la potence pour libérer votre ami. Conduisez-le dans la cabane du shérif pour récupérer son manteau et ses affaires puis enfuyez vous tous les trois avec les chevaux que vous aurez rassemblés par la route au nord ouest. Vous trouverez une selle si besoin derrière le saloon.

5. La case de Doc McCoy

Profitez de ce niveau pour vous familiariser avec les mouvements de Doc. Crochetez la serrure de la cabane et entrez à l'intérieur. Prenez le matériel dans le coffre puis ressortez. Sélectionnez la Buntline et chargez des balles de précision sur le bateau de l'autre rive. Lancez une fiole sur l'alligator pour l'endormir. Maintenant, faites flotter une fiole jusqu'à l'autre alligator et tirez sur celle-ci lorsque son ombre passera au-dessus de l'animal. Soignez Sam de sa blessure et montrez lui comment vous pouvez vous dédoubler. Vous pouvez maintenant partir.

6. Coup de poker

Cette mission se déroule de nuit. Les ennemis vous verront moins bien mais seront plus sensibles à vos bruits de pas. Vos trois personnages sont cachés dans l'ombre. Vous devez atteindre le bateau afin de libérer Kate puis vous enfuir à

cheval. Avant d'arriver jusqu'au bateau, éliminez le maximum de gardes en utilisant la bonne vieille technique de la montre pour les attirer. C'est long mais au bout d'un moment et si vous la jouez fine vous accéderez au bateau. Pour se débarrasser des gardes devant le bateau vous avez le choix entre lancer un bâton de dynamite avec Sam ou lancer une fiole avec Doc. Une fois sur le bateau, crochetez la serrure avec McCoy. Voilà, Kate est libre, enfin presque... L'alerte a été donnée. Essayez de rassembler beaucoup d'ennemis sous le canot de secours et coupez la corde pour qu'il leur tombe dessus. Enfin, tuez les quelques gardes qui restent. Rassemblez les chevaux et enfuyez-vous par la route au sud-ouest.

7. Les armes d'une femme

Pour récupérer les vêtements, Kate doit éloigner l'homme devant la corde à linge. Envoyez des cartes pour former un chemin qui le conduira jusqu'à Cooper. Maintenant que la voie est libre, vous pouvez vous changer. Pour passer les deux prochains gardes, vous devez charmer le premier et éblouir le second. Il vous reste plus qu'à assommer le shérif avec un coup de pied, puis à prendre le train.

8. Dans la gueule du loup

Dans ce niveau, vous ne devez en aucun cas tuer qui que ce soit. Envoyez Cooper se cacher derrière la cabane de l'entrée. Placez Kate devant l'entrée et charmez le garde qui passe. Lorsqu'il sera à bonne distance assommez-le avec Cooper. Amenez ensuite son corps jusqu'à Sam qui le ligotera. Répétez l'opération avec le deuxième garde. Débarrassez-vous du garde à cheval puis des deux autres sur le chemin de gauche. Cachez-les dans la petite maison. Ne vous occupez pas des deux hommes tout en haut à gauche pour l'instant, car ils vous entendraient vous approcher. Retournez à l'entrée de l'hacienda pour attirer et assommer les gardes de la première petite cour. Dans le coin en bas à gauche, vous trouverez du gaz pour le Doc. Nettoyez ensuite la cour suivante puis celle avec les poules (attention à ne pas effrayer les volailles pour ne pas faire de bruits). Prenez le baril de TNT et les munitions pour le Doc. Une fois que tout ce beau monde est hors d'état de nuire, placez la TNT devant le porte fermée à clé et faites la exploser. Les ennemis vous attendent maintenant de pied ferme. Endormez-les avec le gaz de Doc et ligotez-les ensuite. Il y a une autre recharge de gaz dans cette cour. N'oubliez pas de neutraliser le garde à l'étage. Maintenant, vous devez vous occuper de ceux qui sont restés à l'intérieur des pièces. Pour finir, envoyez Cooper dans la pièce de droite pour attendre le Marshall.

9. Comme un voleur dans la nuit

Le but de cette mission est d'atteindre les chevaux au nord et de les conduire dans la clairière à l'ouest. Vous ne devez pas vous faire repérer par les bandits autour du feu et vous devez aussi libéer le soldat prisonnier. Commencez par vous occuper des gardes dans la forêt. Il y en a six, mais ils sont séparés en deux groupes de trois. Eliminez le premier groupe puis l'autre. Attention, ne laissez aucun garde s'enfuir, il pourrait aller signaler votre présence à ses supérieurs. Continuez sur le chemin en éliminant tous ceux qui vous barrent la route. Faites très attention au garde dans la tour. Utilisez le gaz du Doc pour l'endormir. Marchez jusqu'à l'enclos des chevaux, tuez le gardien qui rôde dans les parages et coupez la corde. Scellez les chevaux et conduisez-les dans la clairière plus à l'ouest. Vous devez tous les placer dans le rectangle orange. Lorsque ce sera fait, envoyez Cooper libérer le soldat, coupez ses liens, assommez-le puis transportez-le jusqu'à la clairière pour terminer cette mission.

10. Le nid d'aigle

Vous êtes arrivé à la forteresse de Sanchez. Envoyez Cooper escalader la falaise de droite en le faisant passer par l'extrême sud de la carte. Vous arrivez au dessus d'une terrasse avec cinq gardes. Lancez votre couteau sur celui dans le coin en bas à droite. Descendez récupérer votre arme et allez tuer le second qui dort juste au dessus. Rampez ensuite derrière celui qui se tient debout et poignardez-le. Enfin tuez les deux gardes restants. Lancez le couteau sur le type qui marche plus bas, puis descendez tuer son collègue endormi. Entrez dans la porte de gauche et restez caché le temps que le nouveau garde s'éloigne un peu. Sortez ensuite en courant sur la terrasse et attendez le garde pour le tuer. Faites de même pour attirer l'homme en bleu assis sur les tonneaux. Un troisième individu devrait aussi arriver. Soyez alors rapide pour récupérer votre couteau. Revenez dans la maison et attendez que le garde qui patrouille dans la partie supérieure du fort soit de dos et que celui debout sur la terrasse plus loin se frotte le visage pour monter et tuer le garde endormi sur les munitions. Approchez-vous ensuite des deux gardes endormis contre les caisses dans la cour.

Lancez votre couteau sur celui du bas puis allez tuer celui du haut. Pour cela, évitez le regard de celui qui marche plus haut. Cachez les corps pour plus de sécurité. Vous pouvez maintenant allez ouvrir la porte principale mais ne courez pas pour ne pas faire de bruit. Retournez dans la maison. Faites entrer Kate dans le fort, sans courir et en longeant le mur. Placez-la entre la maison et les caisses et tentez de séduire le garde sur la terrasse plus haut. Lorsqu'il s'approchera, déplacez Kate tout à droite. Puis avec Cooper, poignardez-le lorsqu'il sera de dos. Cachez le corps dans la maison. Répétez la manœuvre avec le garde qui patrouille. Approchez-vous discrètement du garde restant assoupi dans la cour et tuez-le. Cachez son corps (ceci est assez délicat car le mexicain risque de vous repérer). Ensuite, déplacez Cooper et Kate dans la maison de gauche, celle au dessus de l'étable. Lorsque le mexicain qui marche sur la terrasse ne peut pas vous voir, sortez et jetez des cartes pour l'attirer vers la maison. Comme celui-ci est un petit chef, il ne se déplacera pas, mais enverra un par un ses hommes pour voir ce qu'il se passe. Avec Cooper, éliminez les tour à tour et cachez les corps dans la maison au fur et à mesure. Montez sur la première terrasse. Repérez le garde avec la chemise bleue qui fait des aller retour entre les différentes terrasses. Attendez qu'il soit sur la deuxième terrasse à gauche et montez par la porte du milieu pour lui planter votre couteau dans le dos. Tuez aussi celui qui roupille à côté. Pour vous débarrasser des gardes restant, utilisez Kate comme appât et Cooper pour les tuer. Le chemin est maintenant dégagé jusqu'à la tour et vous pouvez vous occuper de Sam et du Doc. Avec le Doc et son fusil à lunettes, éliminez les deux gardes de part et d'autre de l'entrée (pensez à vous éloigner pour ne pas vous faire entendre). Faites maintenant entrer les deux par la porte en évitant d'être repérés par le dernier garde tout à gauche. Rejoignez Kate et Cooper (n'oubliez pas de récupérer toutes les munitions sur le passage). La fine équipe est réunie est vous devez maintenant vous occuper de Sanchez. Préparez-vous à une grande bagarre. Crochetez la serrure avec le Doc et attendez le bon moment pour aller assommer Sanchez avec Kate ou Cooper (Kate est plus rapide). De nombreux ennemis envahissent alors le fort et vous devrez user de tous vos talents pour vous en débarrasser. Heureusement pour vous, les niveaux dissimulaient beaucoup de munitions, par conséquent, vous devriez vous en sortir. Une astuce consiste aussi à placer le serpent de Sam à l'entrée du fort avant d'aller voir Sanchez. Ainsi, tous les chevaux seront effrayés et les gardes seront jetés à terre, inconscients. Une fois tout le monde hors d'état de nuire, emmenez Sanchez à l'extérieur pour terminer la mission.

11. Traquenard au col du serpent

Commencez par nettoyer le chemin de droite. Jetez des cartes pour attirer le garde qui marche sur la corniche. Cooper sera bien entendu caché pour le surprendre par derrière. Cachez le corps tout en bas à gauche de la carte. Un autre garde devrait alors s'apercevoir de la disparition de son collègue. Il trouvera lui aussi les cartes. Tuez-le. Envoyez Kate sur le chemin et tirez un coup en l'air avec le Derringer pour attirer l'attention d'un ou deux gardes que vous éliminerez, bien entendu. Envoyez maintenant Cooper sur le chemin et lancez son couteau pour tuer le type debout à côté du rocher sans vous préoccuper des deux qui scrutent le canyon. Cachez Cooper derrière le petit rocher et séduisez le garde qui patrouille de l'autre côté du petit pont. Vous devez maintenant vous occuper des deux gardes précédemment cités. Approchez doucement avec Kate et Cooper. Préparez un coup de pied avec Kate et un lancer de couteau avec Cooper. Dès que vous aurez tué le premier, Kate devra donner un coup de pied au second pour l'assommer. Cachez rapidement les deux corps. Eblouissez le garde de l'autre côté du pont et poignardez-le avec Cooper puis revenez ensuite là où sont les chevaux sans vous occuper des gardes plus loin. Maintenant, vous allez devoir vous occuper de l'autre côté du canyon. Eliminez les deux premiers gardes qui marchent sur la corniche (attirez-les puis tuez-les). Montez ensuite sur la falaise pour tuer les deux gardes (montez par le côté gauche pour ne pas vous faire repérer). Tuez les six gardes suivants de la même façon que ceux de l'autre côté. Vous arrivez maintenant devant un espace où quatre gardes scrutent le ravin et un autre fait les cent pas. Séduisez ce-dernier et tuez-le. Faites de même avec le garde le plus au nord des quatre autres. Placez ensuite la montre de façon à ce que seul le garde le plus au sud puisse l'entendre et éliminez-le. Enfin, séduisez l'un des deux restant. Il ne devrait y avoir plus qu'un seul garde qui surveille le ravin. Pour l'éliminer, rien de plus simple que de lui envoyer le couteau. Mais une autre technique consiste à emmener Doc et Sam et à le tuer au fusil, ainsi la détonation alertera d'autres gardes que vous pourrez alors tuer. Eliminez les quelques gardes qui resteraient de ce côté du ravin puis récupérez les munitions et la dynamite. Avec le fusil sniper de Doc, tuez l'homme avec la mitraillette sur le toit après le pont. Envoyez Sam prendre sa place et canardez tout ce que vous pouvez. Il ne restera après cette tuerie que quelques gardes, je vous fais confiance pour vous en occuper. Retournez aux chevaux en pensant à tuer l'homme qui se trouve dans la carriole, il est bien armé, alors prudence. Pour finir, faites exploser les rochers qui barrent la route au nord et enfuyez-vous (n'oubliez pas Sanchez).

12. En fuite

Au début de la mission, vous ne contrôlez que Cooper. Attendez que le shérif soit de dos pour descendre les deux échelles et vous cacher dans la maison. Puis sortez et tuez-le au moment opportun. Cachez sa dépouille dans la maison. Sortez dans la rue de l'autre côté et tuez le garde qui parle avec un civil tout en évitant de vous faire voir par le soldat un peu plus bas. Prenez le corps et emmenez-le dans la petite cour tout à fait au nord ouest de la carte, là où est Sam. Laissez le corps et Sam dans la cour. Tuez rapidement le garde qui patrouille juste au dessus avant qu'il ne donne l'alerte. Allez ensuite avec Cooper dans la grange au sud. Tirez sur le soldat ce qui en attirera d'autres. Tuez-les tous et cachez les corps dans la grange. Repérez la petite cour avec des chevaux plus au sud. Allez-y pour tuer les trois soldats et le garde. Cachez les corps dans la maison du bas. Rejoignez Cooper avec Sam puis attendez qu'une carriole passe pour la suivre jusqu'au nord de la rue (ainsi, les deux soldats ne vous repéreront pas). Entrez dans la toute dernière maison. Attendez que le soldat dans la cour soit de dos pour le tuer. Cachez son corps dans la maison et faites de même avec le soldat qui se tient devant l'église. Allez rapidement derrière l'église pour rejoindre Doc. Au passage, tuez le soldat qui fait des aller retour entre la fontaine et les rails. Crochetez la serrure de la porte de l'église (celle sur le côté) avec Doc. Montez sur le clocher ramasser des balles. Avec Cooper, allez tuer le soldat assis sur la fontaine et cachez son corps dans l'église. Avec Doc dans le clocher, tuer les trois soldats restants dans la cour en utilisant le fusil à lunette. Dépêchez-vous de rentrer les corps dans l'église. Envoyez Sam en haut du château d'eau et déposez le serpent juste en haut de l'échelle. Allongez-vous et tirez pour attirer du monde. Tous les soldats qui arriveront mourront par le serpent. Tirez de nouveau pour être sûr de tuer le plus de personnes possible. Envoyez Cooper dans les toilettes à droite du chemin de fer et dès que le conducteur du train entre, assommez-le puis ligotez-le avec Sam. Descendez dans la ruelle de droite avec Cooper et éliminez tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin puis foncez chercher Kate dans la cour en bas à droite. Remontez ensuite et faites le tour de la ville par le nord jusqu'aux chevaux. Pour récupérer le cheval de Cooper, pas d'autre moyen que de faire le forcing. Tuez tout le monde, scellez son cheval et enfuyez-vous par le sud ouest.

13. Les murs de Fortezza

Cette mission est assez difficile à cause du nombre impressionnant de gardes. Sauvegardez souvent, mais n'abusez pas du Quicksave pour ne pas avoir à tout recommencer si vous faites une erreur. Tuez le soldat qui marche devant vous avec le couteau de Cooper, puis descendez un peu et tuez celui avec les deux chiens. Ensuite, occupez-vous des gardes tout en bas à droite. Lancez votre couteau sur celui qui est assis. Allongez-vous et rampez juste derrière la barrière pour éviter que le garde debout ne vous voit. Déclenchez la montre et dès qu'il vient voir ce qui se passe, assommez-le. Récupérez votre couteau et la montre. Tuez le deuxième garde et cachez tous les corps dans le petit abri. Amenez Sam et le Doc vous rejoindre et récupérez la TNT et les fioles de gaz. Repérez la tour de guet au milieu du mur de droite. Lancez-y une fiole de gaz pour endormir les trois soldats et faites monter Cooper pour les tuer. Allongez-vous, tirez en l'air puis cachez-vous rapidement dans la trappe. Attendez que bon nombre de soldats viennent voir puis lancez une fiole de gaz avec Doc. Sortez Cooper et achevez tout le monde. Recommencez la même technique pour abattre le maximum de gardes dans la cour. Il ne devrait plus rester beaucoup de soldats dans la première cour maintenant. Sortez de votre cachette et amenez Cooper sur les escaliers de la maison du nord (suivez le chemin de garde pour y aller). Attendez que le garde passe près de vous pour le poignarder. S'il reste encore des soldats dans la cour, vous devez vous en débarrasser avant de tuer le général devant la maison. Ensuite, occupez-vous du garde posté devant la grille tout à gauche de la cour. Cachez son corps dans la petite cabane collée à la maison. Attendez là que l'officier de l'autre cour passe la grille puis se retourne pour aller le tuer. Cachez aussi son corps puis passez à Kate. Séduisez le soldat qui longe le mur et attirez-le vers les chevaux. Tuez-le à coup de pied. Passez maintenant à Doc. Placez l'épouvantail devant l'entrée principale, un peu sur la droite et cachez-vous sur la gauche. Avec Sam, disposez la TNT sur la porte et reculez pour laisser une traînée de poudre. Enflammez-la et allez cacher Sam. Passez rapidement à Doc. Avec beaucoup de chance, les soldats ne le verront pas et s'acharneront sur l'épouvantail. Lancez une fiole de gaz pour les endormir et venez ensuite les tuer avec Cooper. Vous devriez vous être débarrassé d'une bonne partie des soldats maintenant. Allez cacher Cooper et Doc dans la petite cabane de tout à l'heure sous les miradors. Placez le serpent de Sam juste à côté, dans l'ombre, tirez en l'air et allez le cacher lui aussi. Après cela il ne devrait rester que trois ou quatre soldats que vous n'aurez aucun mal à abattre. Crochetez la serrure de la cellule du milieu, deuxième étage. Sanchez est libre et il ne vous reste plus qu'à vous enfuir. Emmenez tous les hommes sur le mur ouest pendant que Kate place les chevaux en dessous. Un par un, faites les sauter et voilà !

14. Un homme nommé Grizzly

Vous commencez à avoir l'habitude, un nouveau personnage entraîne toujours un niveau tutorial. Voici celui de

Sanchez. Placez la flasque de tequila devant l'entrée du fort pour attirer les gardes. Faites ensuite semblant de dormir et dès que les hommes s'approchent de vous, frappez-les avec votre fusil. Ramassez la pierre sous le porche d'entrée et jetez-la au garde plus loin. Munissez-vous de la Gatling et tuez tous les gardes autour du feu puis entrez dans la maison pour faire sortir les deux individus qui y sont entrés.

15. Danse avec le diable

Donnez un coup de pied à l'homme qui dort avec Kate, transportez le derrière la maison avec Sanchez et achevez-le à coup de pied en reprenant Kate. Retour à Sanchez. Placez-vous sur le côté de la maison, attendez que les soldats soient de dos et lancez la pierre sur le garde devant. Venez l'achever avec le fusil et faites en sorte que les soldats vous voient vous cacher dans la maison. Ainsi ils vous suivront mais seront vite assommés par Sanchez. Sortez les tuer et cachez les corps. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de soldats dans le coin ni sur le toit du bâtiment en face. Crochetez la serrure du jardin en haut avec Doc. Faites entrer Kate dans le jardin et lorsque le garde sera de dos, tuez-le. Avant de vous changer, allez séduire le garde à droite près des recharges de gaz et tuez-le. Et cachez les corps avec Sanchez. Récupérez les recharges puis les munitions sur le toit de la première maison. Dirigez Cooper maintenant. Tuez le garde qui longe la rue à droite, puis celui qui est assis sous un arbre au sud. Ensuite abattez le garde qui dort devant la maison et enfin le soldat en bleu qui va se douter de quelque chose. Cachez tous les corps dans la maison. Repérez le garde à la chemise sombre un peu à gauche et attendez qu'il se place devant le bar pour le tuer. Cachez aussi son corps. Allez tuez le garde en bleu assis derrière une maison sur la gauche et attendez celui en rose pour l'abattre, lui aussi. Allez cacher Cooper derrière la petite barrière à l'est d'où se trouve Sam. Placez Sam, Kate et Doc du côté gauche de la petite maison (celle en face Sam). Attendez que le garde vienne parler à celui assis près de la porte pour les endormir en envoyant une fiole de gaz. Allez donner un coup de pied à celui près du porche avec Kate. Endormez les civils témoins de la scène et ligotez-les puis cachez tout le monde dans une maison. Il se peut que des ennemis soient encore dans les maisons, aussi envoyez Sanchez vérifier. Envoyez maintenant Kate se changer puis faites-la rentrer dans le saloon de Carlos pour le distraire un peu. Montez sur le toit de la banque avec Doc et tuez les quatre gardes sur le toit du saloon grâce à votre fusil à lunette. Ne commencez pas par abattre celui à la chemise rose, car il tomberait ce qui alerterait Carlos. Allez chercher la flasque de tequila près du point de départ de Cooper et attirez l'un des deux gardes devant le saloon. Au bout d'un moment celui-ci ira piquer un somme et vous pourrez le tuer tranquillement. Faites de même avec le deuxième garde. Allez tuer les deux gardes restant dans la cour avec Cooper et son couteau puis cachez les corps. Crochetez la serrure de la porte à l'étage. Prenez ensuite Sam et déposez le serpent devant la porte. Entrez puis sortez de suite. Attendez que le garde se fasse mordre. Récupérez le serpent et cachez le corps avec Cooper ou Sanchez. Si les danseuses s'approchent trop de la dépouille, assommez-les. Déposez de nouveau le serpent au même endroit et attirez l'attention des gardes en courant. Un ou deux gardes devraient sortir de la maison et bien sûr, ils se feront mordre par le serpent. Cachez les corps et envoyez Cooper éliminer le garde qui reste. Il ne vous reste plus qu'à crocheter la serrure du coffre grâce au talent de Doc (assurez-vous que toute l'équipe sauf Kate soit dans le bureau pour terminer la mission).

16. Pour une poignée de dollars

Cachez tous vos hommes dans la petite maison un peu au sud de leur position de départ. Attendez que la voie soit libre pour tuer celui qui se tient sur le côté de cette maison et ramenez son corps à l'intérieur. Attendez qu'un autre garde vienne au même endroit et occupez-vous de lui. Un troisième ne devrait pas tarder à arriver. Celui-ci suspectera quelque chose et avec de la chance, il rentrera dans la maison où Sanchez l'attend. Sinon, poignardez-le. Les civils devant l'église risquent de découvrir les corps. Quelques coups de poing et ils seront réduits au silence. Ligotez-les et cachez les corps dans l'église. Votre prochain objectif consiste à neutraliser tous les soldats qui patrouillent autour de la banque. Cachez tout le monde dans l'église et attendez que quatre soldats se regroupent à proximité. Jetez une fiole de gaz et tuez -les tous. D'autres soldats arriveront qui connaîtront le même sort (gaz et couteau). Si le mexicain à la chemise rose venait à découvrir les corps, assommez-le en lui lançant une pierre. Cachez toutes les dépouilles dans l'église. Envoyez Cooper et Sanchez au nord vers la maison avec un garde endormi. Tuez cet homme et nettoyez la maison avec Sanchez. Tuez aussi le type qui en sort puis ramassez la flasque de tequila et cachez les corps. Revenez maintenant au sud vers le petit espace rempli de gardes. Sauvegardez. Essayez d'assommer le garde sur le toit en lui jetant une pierre sans que personne ne vous remarque. Ensuite placez la tequila dans le champ de vision du garde devant la porte et faites semblant de dormir de suite après. Venez tuer le dernier garde avec Cooper. Videz la maison avec Sanchez cachez toutes les victimes à l'intérieur. Attention, un garde se cache dans l'ombre de la maison à côté, passez par derrière avec Cooper pour l'avoir. Si des civils approchent, ligotez-les puis cachez-les dans la maison.

Attendez que le garde soûl revienne et tuez-le. Placez votre équipe dans le tout petit espace plus à droite. Déposez le serpent à côté du muret et placez la montre de Cooper pour attirer le garde qui longe la rue. Reprenez le serpent et cachez le corps. Attendez que le garde qui court soit près de Kate pour lancer une fiole de gaz à l'attroupement. Tuez les ennemis avec Cooper et réveillez Kate avec Doc. Rejoignez vite Sam et Sanchez et patientez jusqu'à ce que le calme soit revenu. Entrez dans la banque avec Kate et positionnez-la de façon à ce qu'aucun garde ne voit la porte de la pièce de droite. Avec Sanchez, allez vider la maison en bas à droite de la carte et assommez la fille qui en sort. Ligotez-la et cachez-la dans la maison. Tuez l'homme et cachez-le également. Allez poignarder l'homme de l'autre côté de la cour et assommez la femme. Attendez qu'un garde approche de la barrière pour le tuer aussi. Enfin, occupez-vous de celui qui dort contre votre maison. Ligotez la femme et cachez tout le monde dans la maison. Attirez le soldat sur la route de droite et tuez-le, faites de même avec celui devant la maison plus haut. Entrez à l'intérieur avec Sanchez pour faire sortir les deux hommes. Attirez celui sur le toit avec Cooper, Sanchez s'en chargera. Attendez ensuite le soldat un peu plus au nord et tuez-le. Cachez tout le monde dans la maison. Eliminez le deuxième garde qui patrouille devant la grille du jardin et cachez son corps dans la maison. Pour vous débarrasser des deux gardes devant la grille, longez le mur pour assommer celui de droite et lancez rapidement votre couteau sur celui de gauche (attendez cependant que l'homme dans le jardin soit de dos). Cachez leurs corps dans la maison. Attendez le moment propice pour tuer le garde qui s'approche de la grille. Pour éviter que celui plus haut ne voit son ami mort, le mieux est de le tuer le plus près de la grille possible. Crochetez la serrure avec Doc, récupérez le couteau et cachez le corps. Tuez celui à la chemise noire et cachez le corps. Faites de même avec les quatre autres gardes dans le coin. Poussez la statue avec Sanchez. Faites entrez Doc et jetez du gaz pour endormir tout le monde (vous trouverez des recharges dans le bureau si nécessaire). Réveillez Kate et tuez les autres. Forcez le coffre fort. Ramassez le butin (un sac pour Cooper, deux pour Sanchez). Renvoyez Doc dehors par le tunnel jusqu'à l'entrée de la banque et endormez les deux gardes pour que votre équipe puisse sortir et rejoindre le point de départ.

17. Pas de quartier

Comme son nom l'indique, ce niveau est plutôt bourrin. Pas de technique particulière à adopter pour tuer toutes ces ordures. Attirez-les un par un et éliminez les au fur et à mesure. Soyez patient, ceci peut prendre longtemps mais vous finirez bien par les avoir. Commencez par nettoyer la forêt du bas, puis la cour et terminez par le chemin en hauteur.

18. Le bon, la brute, le truand et les autres...

Vous vous retrouvez en bien mauvaise posture dès le début de la mission. C'est le moment d'utiliser les quick-actions. Programmez comme suit : Cooper s'occupe des trois bandits devant lui (d'abord celui du milieu puis celui de droite et enfin celui de gauche), Sam se charge de celui sur le toit de gauche, Doc de celui sur le toit de droite et Sanchez de celui debout sur la droite. Avant de tirer, attendez que le garde tout en haut sur le toit soit éloigné. Déclenchez l'action et faites monter Cooper pour tuer celui qui reste sur le toit. Faites entrer tout le monde dans la maison. Placez Sam sur le toit et tirez en l'air pour attirer des gardes. Sanchez les assommera et Cooper les tuera. Recommencez jusqu'à ce que plus personne ne réagisse aux coups de feu. Nettoyez la maison au nord-est en utilisant la même technique (attirez les gardes et tuez-les). Récupérez la tequila et les munitions pour le Doc. Repérez la selle, elle sera utile plus tard. Revenez à la gare. Laissez Sanchez à l'intérieur, on ne sait jamais. Placez Doc sur le toit et tirez sur les ennemis près de la Gatling à gauche puis sur le garde du toit en face. Avec Cooper, allez tuer tous les gardes restant de cette zone et envoyez Sam utiliser la Gatling. Attention, il y a beaucoup de civils ! Nettoyez ensuite la cour sur la gauche. Pour se faire, endormez-les avec Doc puis achevez-les avec Cooper. Progressez doucement vers l'endroit où le shérif est maltraité. Munissez Sanchez de la Gatling (en espérant qu'il reste des munitions) et soyez rapide pour tuer les ennemis qui tirent sur le shérif. Descendez aussi celui devant l'autre Gatling sur la colline. Voilà, tous les ennemis sont maintenant hors d'état de nuire. Sellez deux chevaux (vous trouverez une selle dans la cour tout à droite et une autre dans la cour de la Gatling) et faites monter Sam et Sanchez. Cooper utilisera le cheval dans la rue principale. Faites sortir les trois par la route au nord.

19. Pour quelques dollars de moins

D'abord, nettoyez le campement. Tirez un coup en l'air avec Sanchez pour attirer des gardes et tuez-les. Procédez ainsi jusqu'à ce que plus personne ne vienne. Tuez les autres au couteau avec Cooper. Vérifiez les tentes avec Sanchez et cachez les corps. Attirez les hommes près des Gatlings dans les tentes pour les assommer et les tuer. Maintenant occupez-vous du pont. Tirez sur le garde près du pont . Il ne sera que blessé. Courez dans la cabane où bien sûr vous

aurez caché Sanchez. Faites de même avec le garde près de la cabane de l'autre côté du pont puis avec celui à droite des Gatlings. Allez tuer les deux gardes près de la grande cabane. Un troisième devrait vous voir et venir. Si ce n'est pas le cas, allez chercher la tequila dans le campement et attirez-le. Une fois qu'il sera mort, montez tuer le garde sur la falaise. Lancez une pierre au garde qui se trouve au coin de la grande cabane et envoyez Sanchez à l'intérieur. Tuez les gardes qui en sortent. La prochaine étape consiste à prendre possession des Gatling. Envoyez le couteau à l'un et une pierre à l'autre en même temps. Ainsi, vous n'alerterez personne. Avec Sanchez, munissez-vous d'une Gatling et tuez tous les gardes que vous pouvez. Maintenant, il ne reste plus qu'un seul ennemi dangereux, c'est celui à la Gatling plus haut. Lorsque vous arriverez près de lui, blessez-le pour l'attirer et achevez-le un peu plus loin. Les autres sont simples à tuer, attirez-les un par un et abattez-les. Attention toutefois à ne pas aller devant la cabane. Laissez le garde qui s'y trouve. Montez plutôt par la droite pour éliminer le garde sur la falaise puis pour aller sur le toit et terminer cette mission.

20. Little china girl

Ce niveau est le tutorial de Mia. Vous devez être très rapide au début. Jouez du pipeau, utilisez la sarbacane sur le bandit qui vient puis rapidement, cachez-vous dans le tonneau. Jetez ensuite les cacahuètes devant la mine et envoyez Mr Leone pour attirer les nouveaux arrivants. Enfin, lorsqu'ils seront regroupés, lancez leur un pétard.

21. Entre deux fronts

Comme dans tous les bons westerns, la cavalerie arrive. Vous arrivez à Grants en pleine bataille. Avancez avec Cooper et tuez le premier soldat. Amenez Sam, Mia et Sanchez derrière l'étable de gauche. Avec Cooper, tuez le deuxième soldat avant de rejoindre les autres. Les hommes d'El Diablo changent alors de bâtiment. Lancez leur un bâton de dynamite avec Sam et achevez-les au couteau avec Cooper. Réfugiez tout le monde dans le bâtiment de droite. Placez Cooper sur le toit et faites un peu de bruit pour attirer les hommes autour. Sanchez s'occupera d'eux quand ils pénétreront dans la maison. Allez tuer le soldat qui longe le côté de l'église puis attirez le mexicain un peu plus à l'ouest dans la maison. Une fois que le chemin sera libre, allez tous vous réfugier dans la maison au sud de l'église celle de l'avocat (lawyer). Avec Mia, attirez les quatre types sous l'escalier jusque dans la maison puis tuez-les. Courez cacher Mia dans le tonneau plus à gauche. Puis rapidement, lancez un pétard sur les gardes pour les aveugler, lancez une fléchette sur l'un d'eux puis retournez vous cacher. Le garde deviendra fou et tirera sur ses amis. Tuez tous les gardes dans cette zone et cachez votre équipe dans la maison. Au passage, prenez la tequila qui pourra servir plus tard. Placez Sam sur le toit et accroupissez-vous. Tirez en l'air pour attirer les éventuels gardes et attendez que Sanchez les neutralise. Montez sur le toit de la maison au sud (celle avec un tapis qui pend) avec Sanchez et tuez le maximum de personnes sur le toit d'en face. Dirigez maintenant Cooper et Sanchez vers le petit jardin en bas à gauche. Faites le tour par la gauche et prenez les trois bandits par surprise. Cachez toute l'équipe dans cette maison. Ramassez les pétards pour Mia juste à côté. Attirez le plus de gardes de la grande cour dans la maison. Tuez le reste des ennemis ainsi que ceux de l'autre côté de la rue au sud. Une fois que la cour sera vide, la cavalerie l'envahira. Occupez-vous d'eux (toujours la même technique, attirer puis tuer). Retournez à l'église avec Mia. Placez-vous à bonne distance pour les abattre un par un à coup de fléchettes. Achevez ceux qui restent avec le fusil de Sam. Occupez-vous aussi de celui à cheval plus haut. Tentez d'abattre les canonniers. Ainsi les cavaliers près du train partiront et vous laisserons le champ libre. Ramassez la dynamite et jetez-en un bâton sur le pont à droite. Sam et Cooper peuvent alors monter dans le train (dernier wagon tout au sud). Placez Mia et Sanchez dans la maison près du pont, la voie devrait maintenant être libre. Si ce n'est pas le cas, abattez les quelques gardes restant. A l'aide de la sarbacane de Mia, éliminez tous les soldats sauf un, pour que la gare soit pratiquement sous le contrôle des hommes d'El Diablo. Faites monter Mia dans le train. Finalement, assommez le dernier soldat avec une pierre avant de faire monter Sanchez dans le train.

22. Du grabuge à Deadstone

Ce niveau mettra à rude épreuve vos talents de tireur. Cachez Cooper au coin de la maison un peu au sud et tirez en l'air pour rameuter quelques bandits. Soyez extrêmement rapide pour tous les tuer. Avancez ensuite très prudemment avec Cooper et Sanchez jusqu'au petit abri sur le côté de la grange. Cachez les derrière et attirez le plus de gardes possible en tirant puis tuez-les. Sortez de la cachette et allez chercher d'autres gardes que vous tuerez aussi. Attention à ne pas approcher de trop près des types avec les Gatlings. Vous pouvez vous servir de la petite cabane aussi pour assommer les ennemis en les attirant à l'intérieur avec Sanchez. Tuez le plus d'ennemis possible le long de la falaise. Vous pouvez descendre par l'échelle pour faire le ménage en bas, mais prudence à l'ennemi dans le poste de garde.

Revenez ensuite au niveau du chemin de fer. Lancez une pierre sur le premier garde à la Gatling et courez le tuer pour lui voler son arme. Avec le Gatling, tuez tous les ennemis du niveau à l'exception de ceux autour du Doc. Aussi pensez à garder quelques balles pour les éliminer en utilisant la même technique que pour libérer le shérif au niveau 18, c'est-à-dire être très rapide. Lorsque Doc sera enfin libre, rassemblez, cinq chevaux et partez par la route au nord est.

23. Aux portes de l'enfer

Dès le début du niveau, envoyez Kate se cacher dans la pièce derrière elle puis passez à Cooper et Doc. Cachez les derrière le mur en mauvais état sur la droite et attirer le maximum de gardes en tirant puis abattez-les. Répétez l'opération jusqu'à ce que plus personne ne vienne, ceci peut prendre très longtemps. Occupez-vous maintenant de Sam, Mia et Sanchez. Lorsque personne ne prête attention au trio, faites les entrer dans la maison. Sortez Sam et attirez du monde avant de la faire rentrer. Au bout d'un certain temps, vous aurez éliminé tous les bandits de la zone. Allez tuer les deux qui restent près des chevaux puis celui qui dormait en bas. Cachez-vous de nouveau dans la maison et attendez que plus personne ne vienne vous déranger. Passez à Cooper et Doc. Trouvez une bonne planque vers les maisons et éliminez encore toute une tripotée d'ennemis. Avec Sanchez, lancez une pierre sur les gardes près de la Gatling, récupérez l'arme et allez tuer tous les ennemis dans le coin. Prenez Kate et donnez un coup de pied au garde qui dort à côté. Enfin éliminez les gardes devant la mine. Vous pouvez les endormir avec le gaz de Doc avant de le tuer. Amenez Sanchez devant l'entrée de la mine, tirez en l'air puis tuez tous les ennemis qui sortent. Entrez dans la mine pour terminer le niveau.

24. Marche funèbre

Vous voilà séparés de Sanchez et enfermés dans une cellule. Jetez des cacahuètes à côté de la grille. Placez Cooper sur la gauche et cachez les autres au fond de la cellule. Envoyez Mr Leone distraire le garde et lorsqu'il sera seul assommez-le avec Cooper. Allez ensuite récupérer son équipement dans le coffre (attention au garde à droite) et revenez dans la cellule. Tirez pour attirer les ennemis et abattez-les. Lorsqu'il n'y aura plus personne à tuer, allez récupérer l'équipement de chacun dans le coffre. Suivez le couloir qui monte et nettoyez petit à petit la pièce. Ensuite placez-vous dans cette pièce et tirez toujours pour attirer les ennemis. Tuez-en le maximum. Ouvrez la grille en marchant sur l'interrupteur puis programmez une action rapide pour que quelqu'un la referme en marchant dessus. Envoyez Cooper de l'autre côté puis revenez rapidement et refermez la grille. Les ennemis ne pourront alors pas vous atteindre. Envoyez une fléchette empoisonnée sur l'un d'eux pour qu'il fasse le travail à votre place. Une fois que la place sera libre, vous pourrez continuer. Cachez les filles derrière les rideaux et envoyez Cooper, Sam et Doc dans les escaliers à droite. Attirez puis tuez tous les ennemis qui viennent. Ensuite, avec Cooper, frayez-vous discrètement un chemin jusqu'à la Gatling puis envoyez Sam en prendre le contrôle. Cachez Cooper et Doc dans la salle aux rideaux. Avec Sam, tirez un peu sur les hommes près de l'autre Gatling. Comme ils ne pourront pas vous toucher, ils feront le tour et passeront forcément par la salle aux rideaux où Cooper et Doc les attendent. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous n'ayez plus de munitions. Avec Cooper, tirez sur les quelques ennemis restant dans la grande cave. Tuez aussi celui près des escaliers où Sanchez se trouve. Amenez Mia près de la fenêtre et jetez des cacahuètes en bas pour attirer l'attention des gardes. Tuez ceux qui montent avec Cooper. El Diablo s'enfuit. Descendez pour tuer le ou les gardes qui restent pour délivrer Sanchez. Poursuivez El Diablo et tuez les quelques gardes sur le chemin. Vous arrivez alors dans une pièce avec un pentagrame au sol. Sauvegardez (quicksave) et tentez de traverser cette salle avec Mia. Utilisez et abusez du quicksave et du quickload. La grille qui bloque le passage s'ouvre en marchant sur une dalle en bas à droite du pentagrame. Appuyez dessus en passant avec Mia puis faites passer le reste de la bande. N'avancez pas trop rapidement après la grille car des flammes jaillissent du mur. Faites courir Mia sur la prochaine dalle pour arrêter les flammes. Ensuite allez tuer les deux derniers gardes avec Cooper. Pour finir, escaladez le mur à gauche de la machine puis celui à gauche de la porte et suivez El Diablo.

25. Inferno

Voici enfin le combat final contre El Diablo. Cet affrontement est long mais ne présent pas de grandes difficultés. Lorsque El Diablo vous tire dessus, abritez-vous derrière les chaises et profitez-en pour recharger votre arme. Entre deux de ses tirs, sortez et videz votre chargeur sur lui puis cachez-vous de nouveau. De temps en temps, El Diablo actionne l'un de ses quatre pièges. S'il actionne la manette à l'extrême gauche, réfugiez-vous dans le coin inférieur gauche de l'écran pour éviter les flammes. S'il actionne la manette sur le pilier gauche, réfugiez-vous à l'extrême gauche de l'écran pour éviter les tirs. S'il actionne la manette du pilier droit, des scies circulaires sortiront du sol. Pour les éviter,

ne vous placez pas sur les traits noirs. Enfin, s'il actionne la manette à l'extrême droite, du gaz sortira du sol. Placez-vous également dans le recoin de gauche pour l'éviter. Au bout d'un certain temps, Cooper se trouvera à cours de munitions et El Diablo lâchera son arme pour combattre à mains nues. Dès que vous en avez l'occasion, courez récupérer votre couteau sur la grande chaise du bureau et poignardez votre adversaire. Vous aurez alors terminé le jeu. Fin…

Destruction Derby

© Psygnosis / Reflections 1995

CHEAT CODES

Au moment d'entrer votre nom, saisissez :

!DAMAGE!	Voiture indestructible
REFLECT!	Circuit caché Monastery
NPLAYERS	Choix du nombre de concurrents

Si le code a fonctionné, l'inscription Cheat! sera visible sur la page de présentation de la course. Il semblerait que cette astuce ne fonctionne qu'en mode Wrecking Racing ou Championship.

AUGMENTER SES POINTS

Avec un éditeur hexadécimal, éditez votre sauvegarde "SAVESGAME.XX" (avec XX numéro de sauvegarde). Au secteur 00, déplacement 12, il y a votre nombre de points. Donc, changez ce nombre par celui que vous voulez. Attention : cela marche pour le mode "championship".

BUG DANS LE JEU

Il y a un bug dans le jeu. En mode "Total Destruction", appuyez sur ENTER au départ. Votre chrono devrait être de 0,80 secondes. Quittez par "Exit", et l'ordinateur vous dévoilera le message suivant : YOU HAVE SURVIVED 0 SECONDES. Pas fameux ! Oui, mais après, il vous demandera votre nom, et au tableau des scores, vous serez crédité d'un score de 599,99.

CIRCUIT RIDGE RACER

En mode 2 joueurs, entrez **RIDGE** comme nom du joueur 1 et **RACER** comme nom du joueur 2 pour débloquer le circuit Ridge Racer.

Destruction Derby 2

© Psygnosis / Reflections 1996

ACCÈS À TOUS LES CIRCUITS

Choisissez un mode championnat et tapez MACSrPOO pour votre nom. Vous aurez ainsi désormais accès à tous les circuits et arènes dans tous les modes (attention, respectez les majuscules et minuscules) !

FIN DU JEU

En mode championnat, tapez CREDITZ! à la place de votre nom. Vous arriverez alors à la fin du jeu.

Dethkarz

© Infogrames / Melbourne House 1999

CHEAT CODES (VERSION US)

Tapez les codes suivants au menu principal :

ITSASMALLWORLD	Toutes les voitures
KCOLNU	Tous les circuits
ZRAKHTED	Donne tout

CHEAT CODES

Appuyez et maintenez simultanément enfoncées les touches SHIFT + CTRL + C, à l'écran principal. Une option Cheats apparaîtra. Sur l'écran des cheat codes, tapez :

DEV 6	Accès à toutes les voitures
GLOBAL	Accès à tous les circuits
H-PLUS	Protection "BLUE SHIELD"
PEP!	Les power-up donnent toujours le TURBO
RACE CORPS	Toutes les saisons sont accessibles en mode Championnat
TATSU MAKI	Courir en championnat avec 10 adversaires
IWILLSURVIVE	God mode

Detroit

© Sierra / Impressions 1993

PLUS D'ARGENT

Après avoir sauvegardé, retournez sous DOS et tapez :
DEBUG
ndetroit.sav
e 0307 ff ff ff
e 2607 13 13
e 260f 0d 0d
e 2617 08 08
e 261f 0b 0b
e 2627 06 06
e 262f 0d 0d
e 2637 0d 0d

Deus

© ReadySoft Incorporated / Silmarils 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

A l'écran principal, mettez votre curseur dans le coin supérieur gauche de l'écran et appuyez simultanément sur les touches CTRL , ALT et C. L'animation du curseur devrait normalement s'arrêter. Tapez 3615 et validez par ENTER . Une liste de numéros apparaît sur la gauche : chacun d'eux correspond à un niveau du jeu. Au cours de la partie, appuyez sur CTRL et T pour obtenir tous les objets ainsi qu'un maximum d'énergie et de santé.

Deus Ex

© Eidos Interactive / Ion Storm 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Editez le fichier user.ini dans le répertoire system du jeu et ajoutez "=talk" après chaque occurrence de la clé "t". Appuyez ensuite sur T pendant le jeu, tapez **set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True** puis appuyez sur T pour entrer les codes suivants (n'oubliez pas d'effacer le SAY qui apparaît avant de taper les codes !)

ALLAMMO	Le plein de munitions
ALLAUGS	Toutes les augmentations de base
ALLCREDITS	10000 crédits
ALLENERGY	Le plein d'énergie
ALLHEALTH	Santé maximale
ALLIMAGES	Toutes les images
ALLSKILLPOINTS	Tous les points de compétence
ALLWEAPONS	Toutes les armes
AUGADD x	Augmenter la capacité x, où x vaut AUGCOMBAT (force physique) AUGMUUGMUSCLE (muscles) AUGBALLISTIC (gilet pare-balles) AUGSHIELD (bouclier énergétique) AUGCLOAK (manteau) AUGRADARTRANS (radar) AUGHEARTLUNG (coeur synthétique) AUGPOWER (recyrculator) AUGAQUALUNG (nage) AUGHEALING (guérison) AUGENVIRO (résistance) AUGEMP (bouclier) AUGTARGET (visée) AUGVISION (vision) AUGDEFENSE (système de défence agressif) AUGDRONE (espion) AUGSTEALTH (courir en silence) AUGSPEED (courir plus vite)
BEHINDVIEW 0	Vue à la troisième personne désactivée
BEHINDVIEW 1	Vue à la troisième personne activée
FLY	Mode vol
GHOST	Mode passe-murailles
GOD	God mode
IAMWARREN	Active le champ EMP
INVISIBLE	Invisibilité
LEGEND	Menu caché
OPEN x	Vous envoie au niveau ou à la cinématique x, où x vaut : 00_Intro 00_Training 00_TrainingCombat 00_TrainingFinal 01_NYC_UNATCOHQ 01_NYC_UNATCOIsland

02_NYC_Bar
02_NYC_BatteryPark
02_NYC_FreeClinic
02_NYC_Hotel
02_NYC_Smug
02_NYC_Street
02_NYC_Underground
02_NYC_Warehouse
03_NYC_747
03_NYC_Airfield
03_NYC_AirfieldHeliBase
03_NYC_BatteryPark
03_NYC_BrooklynBridgeStation
03_NYC_Hangar
03_NYC_MolePeople
03_NYC_UNATCOHQ
03_NYC_UNATCOIsland
04_NYC_Bar
04_NYC_BatteryPark
04_NYC_Hotel
04_NYC_NSFHQ
04_NYC_Smug
04_NYC_Street
04_NYC_UNATCOHQ
04_NYC_UNATCOIsland
04_NYC_Underground
05_NYC_UNATCOHQ
05_NYC_UNATCOIsland
05_NYC_UNATCOMJ12lab
06_HongKong_Helibase
06_HongKong_MJ12lab
06_HongKong_Storage
06_HongKong_TongBase
06_HongKong_VersaLife
06_HongKong_WanChai_Canal
06_HongKong_WanChai_Garage
06_HongKong_WanChai_Market
06_HongKong_WanChai_Street
06_HongKong_WanChai_Underworld
08_NYC_Bar
08_NYC_FreeClinic
08_NYC_Hotel
08_NYC_Smug
08_NYC_Street
08_NYC_Underground
09_NYC_Dockyard
09_NYC_Graveyard
09_NYC_Ship
09_NYC_ShipBelow
09_NYC_ShipFan
10_Paris_Catacombs
10_Paris_Catacombs_Tunnels
10_Paris_Chateau
10_Paris_Club
10_Paris_Metro

11_Paris_Cathedral
11_Paris_Everett
11_Paris_Underground
12_Vandenberg_Cmd
12_Vandenberg_Computer
12_Vandenberg_Gas
12_Vandenberg_Tunnels
14_OceanLab_Lab
14_Oceanlab_Silo
14_OceanLab_UC
14_Vandenberg_Sub
15_Area51_Bunker
15_Area51_Entrance
15_Area51_Final
15_Area51_Page
99_Endgame1
99_Endgame2
99_Endgame3
99_Endgame4

OPENSESAME	Débloque la porte sélectionnée
SPAWNMASS y x	Fait apparaître y fois l'objet x (liste ci-dessous)
SUMMON x	Fait apparaître l'objet x, où x vaut :

AcousticSensor
AdaptiveArmor
AlexJacobson
Ammo10mm
Ammo20mm
Ammo3006
AmmoDart
AmmoDartFlare
AmmoDartPoison
AmmoNapalm
AmmoPlasma
AmmoRockets
AmmoRocketWP
AmmoSabot
AugBallistic
AugCloak
AugDatalink
AugEMP
AugEnviro
AugIFF
AugShield
AugStealth
AugTarget
BallisticArmor
Basketball
Binoculars
BobPage
Candybar
Cat
Cigarettes
Credits
FireExtinguisher
Flare

Gray
Greasel
HazMatSuit
JaimeReyes
JCDentonMale
JoeGreene
JojoFine
Liquor40oz
LiquorBottle
Lockpick
MedicalBot
MedKit
MultiTool
Mutt
NicoletteDuClare
PaulDenton
Rat
Rebreather
RepairBot
Seagull
Sodacan
SoyFood
Terrorist
TiffanySavage
VialAmbrosia
VialCrack
WaltonSimons
WeaponAssaultGun
WeaponAssaultShotgun
WeaponBaton
WeaponCombatKnife
WeaponCrowbar
WeaponEMPGrenade
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponHideAGun
WeaponLAM
WeaponLAW
WeaponMiniCrossbow
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
WeaponNanoSword
WeaponNanoVirusGrenade
WeaponPepperGun
WeaponPistol
WeaponPlasmaRifle
WeaponProd
WeaponRifle
WeaponSawedOffShotgun
WeaponShuriken

	WeaponStealthPistol WeaponSword WineBottle
TANTALUS	Détruit la cible actuelle
WALK	Désactive les modes vol et passe-murailles

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Quelques petits conseils d'ordre général avant de commencer le jeu.
Faites le tutorial. Il n'est pas long, bien fait et vous apprendrez à vous familiariser avec la manière deus ex.
Fouillez tous les niveaux de fonds en comble, vous trouverez nombre de choses très utiles.
Discrétion et intelligence sont les maîtres mots de ce jeu. Alors messieurs les bourrins méfiez vous, vous êtes loin d'être immortel.
Toujours plusieurs chemins pour arriver à la fin. Certains demandent des compétences particulières, d'autres certains objets, à vous de choisir celui qui vous convient le mieux.
N'oubliez pas que vos choix interagissent dans le scénario, alors faites attention à ne pas dire n'importe quoi.

La libération de la statue de la liberté

Vous commencez sur les docks par une discussion avec votre frère. Lors de celle ci vous aurez le choix entre 3 armes. Prenez soit le lance-roquettes, soit le fusil de snipe, laissez l'arbalète, vous en trouverez facilement une sur les gardes.

Objectif de la mission : Atteindre le chef des terroristes ayant pris possession de la statue de la liberté
Objectif secondaire : Libérer un agent capturé par les terroristes, rencontrer Harley Filben afin de récupérer les clés de l'entrée de la statue

Débarrassez-vous des gardes et aller jusqu'au QG de l'unatco. Parlez avec le sergent, il vous proposera de l'équipement à acheter et le code pour le centre de communication. Allez au centre, un datacube se trouve sous la table, entrez dans l'ordinateur grâce au code et déverrouillez la trappe.

Partez en direction de la statue, vous trouverez un autre datacube sur une plate-forme, lisez-le. Dedans se trouve le code des ordinateurs de sécurité de la statue.

Allez voir Harley Filben

Ceci est un objectif secondaire donc non obligatoire, mais vous auriez tord de vous en priver. Partez donc au Nord, vous trouverez des docks et Harley dans une cabane en bois. Suivant ce que vous lui direz vous récupérez ou non la clé d'entrée à la statue. Parlez à la femme qui se trouve avec lui, elle vous vendra des munitions.
Sortez de la cabane en bois et vous verrez devant vous un bateau coulé. Plongez et déverrouillez la trappe à l'arrière du bateau. Allumez votre lampe et pénétrez a l'intérieur vous trouverez de jolies choses à l'intérieur des caisses.

Maintenant il y a deux manières de pénétrer dans la statue de la liberté :
Entrée principale, lance-roquettes conseillé
Vous rencontrerez deux problèmes a l'entrée principale. Le robot qui fait ses rondes et une mitrailleuse. Neutralisez le robot grâce à une grenade EMP ou le lance-roquettes. Entrez dans le système de sécurité, grâce au code récupérer précédemment, désactivez la caméra. Vous pouvez aussi détruire le robot de cette manière en vous servant de la mitrailleuse contre lui. Puis pénétrer dans la statue de la liberté (clé, crochetage ou déverrouillage électronique).
Par les toits, pour gymnaste confirmé

En sortant du dock où se trouve Harley dirigez-vous tout droit. Vous devriez trouvez un monticule de caisse en fer. Escaladez le et vous atterrirez sur une des plates formes de la statue de la liberté. Faites le tour, vous trouverez une entrée.

Libérer Gunther

Si vous avez choisi de passer par les toits vous devez descendre au rez-de-chaussée, là où se trouve la flamme de la statue de la liberté. En utilisant l'entrée principale vous arrivez directement dans cette pièce. Dirigez-vous vers l'ouverture derrière le bureau. Si vous n'avez pas la compétence pour désactiver le système de sécurité placez une caisse de TNT a coté et faites la exploser. Vous pouvez aussi déclencher l'alarme et tuer tous les gardes. Allez sur la gauche, désactivez la mitrailleuse et ouvrez la porte grâce à l'ordinateur (toujours le même code). Parlez à Gunther, à vous de choisir si vous voulez ou non lui donner votre arme (vous en retrouverez facilement une sur le corps d'un garde de toute façon).

Allez voir le leader

Prenez l'escalier dans la pièce de la flamme de la statue. Montez jusqu'à la dernière plate-forme. Au bout de l'escalier ne tuez pas les gardes tout de suite. Approchez-vous doucement et vous les entendrez avoir une petite discussion. Tuez les, récupérer les 3 grenades qui se trouvent contre les murs. Maintenant montez au dernier étage et allez voir le leader.
Sa vie est maintenant entre vos mains.
Avant de partir, pensez à prendre l'augmentation se trouvant sur une caisse.
Rentrez au QG votre travail est terminez ici.

Le QG de l'UNATCO

Après l'action, voici venu le temps des paroles.
Vous commencez par une discussion avec votre frère a l'entrée. Ensuite allez au niveau 2 afin de parler avec votre chef, Mr Manderly. Allez ensuite parler au médecin et a l'armurier. Pendant que vous êtes chez le médecin pensez à vous implanter l'augmentation grâce à un des robots de médecine. Allez voir Alex Jacobson, c'est le type qui est tout le temps en train de vous parler pendant vos missions. Lorsque vous rentrez dans son bureau il y a une table sur votre droite. Une fois en face de cette table allez sur votre gauche et au sol vous devriez trouver deux trappes qui permettent d'accéder à une cache secrète. Allez ensuite voir Hermann et Navarre pour avoir une petite discussion. Avant de retourner voir Manderley passez donc par les WC des dames (je trouve que c'est le genre d'interactivité qu'il ne faut pas laisser passer).
Avant de partir, assurez-vous que vous avez deux sachets de nourritures, vous en aurez besoin dans la mission suivante.
Et vous voilà paré pour votre nouvelle mission.

Battery park

Objectif principal : Libérez les otages dans la station de métro

Objectif secondaire : Localiser le bidon d'Ambrosia

A la recherche de l'ambrosia

Sur le quai, parlez à l'enfant et donnez-lui à manger. Il vous donnera ainsi le code du boîtier se trouvant à coté du distributeur vers le bateau. Le distributeur se poussera pour révéler une entrée. Passez par là n'est pas conseillé (dur dur et en plus vous raterez une jolie séquence). Continuez sur le quai puis prenez à gauche. Vous devriez trouver Anna plus deux gardes devant l'entrée d'un bâtiment. Parlez à Anna. Eliminez tous les gardes présents dans le bâtiment (avec l'aide d'Anna ou non), puis récupérez la nanokey en bas du meuble. Parlez à l'enfant. Ouvrez la porte verrouillée

grâce à la nanokey. Le code de la trappe se trouve dans un coffre de la pièce où vous devez vous trouver (c'est 666 pour ceux qui n'ont pas d'outil). Descendez par la trappe. La deuxième porte à droite donne sur la salle de sécurité (ordinateur de sécurité et quelques trucs à récupérer). Descendez l'escalier éliminez les gardes. La nanokey que vous trouverez sert à ouvrir le coffre de la salle de sécurité. L'Ambrosia se trouve sur votre droite en descendant les escaliers. Ressortez pour parler à Anna.

Prise d'otage du métro

Vous pouvez soit passer par l'entrée principale du métro (à l'est de la carte), soit par les bouches d'aération (l'entrée se trouve dans une des cabanes près de l'entrée principale du métro). Evitez de faire exploser les caisses si vous tenez aux otages.
Parlez au clochard et prenez le métro.

Les bas fond de New York

Deus Ex prends ici toute sa dimension jeux de rôle.

Objectif principal : Désactiver les générateurs
Objectif secondaire : Libérer les otages à l'hôtel de votre frère
Parler aux personnes se trouvant à l'hôpital et dans le bar
Aider la fille du gérant de l'hôtel
Aider le copain au trafiquant d'armes

A la sortie du métro parler à votre frère et aux personnes se trouvant là. Sortez et vous pouvez vous diriger dans n'importe quelle direction. Visitez tout pour bien vous repérez (vous assisterez à quelques fights entre UNATCO et NSF).

Les otages du Ton hôtel

Il y a trois terroristes à éliminer. Deux à l'étage avec un otage chacun et un au rez-de-chaussée. Montez à l'étage pour éliminer les deux terroristes (méfiance la vie des otages tiens à peu de chose). Descendez puis eliminez celui qui se trouve derriere le gérant. Parlez au gérant. Prenez la nanokey sur le tableau et allez dans la chambre de votre frère (celle avec le journal devant). Ouvrez le tableau, entrez le code qui se trouve dans le datacube sur la table. Un datacube se trouve en bas à droite pour vous permettre de lire le courrier de votre frère.

Le bar et l'hopital

Dans le bar parlez à Jock (vers le bar). Offrez lui deux bières achetez à la barwomen. Parlez ensuite à Janey et au journaliste.
A l'hôpital parlez à tout le monde. Le code pour le robot de soin c'est 2153.

La fille du gérant

Dans une ruelle à l'ouest vous verrez un gars discuter avec une fille. Parlez lui (dites lui la troisième réponse, effet garanti). Retournez ensuite au bar et reparler à Janey, qui vous donnera le code pour rentrer chez le vendeur d'armes. Reparlez à Sandra et à son père à l'hôtel.

Libération de Ford

A coté de la ruelle où vous avez trouvé Jonnhy, vous trouverez un Interphone. Une fois la porte ouverte grâce au mot de passe descendez par l'ascenseur. Passez les rayons (boîtier de contrôle sur la gauche, deux caisses l'une sur l'autre à vous de choisir). Parlez au type puis montez à l'étage pour récupérer ce qui se trouve dans sa cache secrète (cassez le miroir). Remontez à la surface pour aller dans les égouts.

Prenez la bouche se trouvant à droite en sortant du métro, ouvrez là grâce à la nanokey. Il existe une autre bouche mais c'est beaucoup plus dur d'avancer. Désactivez les rayons et allez au fond à droite. Récupérez tout ce que vous pouvez sur les deux cadavres (code 2167 permettant d'ouvrir toutes les portes). Avancez prudemment jusqu'à l'ordinateur et désactivez toutes les caméras (login MJ12 mot de passe coupdetat). Continuez, montez à l'échelle, faites tournez le pont. Avancez, descendez à l'échelle, et allez au fond du tunnel. A la première porte avec un code arrêtez vous et méfiance. Derrière il y a beaucoup de garde. Tuez le premier garde, faites exploser un bidon de gaz en bas et piratez l'ordinateur. Tuez tout les gardes et allez libérez Ford. Dites lui de partir, fouillez tout et retournez chez Smuggler (le vendeur d'armes).
Vous pouvez enfin passer aux choses sérieuses, le générateur.

Le générateur de la NSF

En face de la bouche de métro vous verrez un bâtiment. Pour rentrer dedans vous pouvez ouvrir la porte grâce à une nanokey ou cassez une vitre se trouvant à droite de la porte. Ouvrez la porte verrouillée (une upgrade à l'intérieur). Descendez. Pour les rayons soit vous les désactivez soit vous faites explosez les bidons se trouvant à coté des mitrailleuses. Montez par l'ascenseur. Tuez le garde et monter par l'échelle. De là snipez un maximum de gardes. Pour aller sur le bâtiment avec les antennes paraboliques il y a une multitude de chemins. Difficile de ne pas perdre quelques points de vie à cause de chute. Pour le bâtiment vous pouvez rentrez par le rez-de-chaussée ou le toit. La deuxième solution permet d'avoir une meilleure position pour tuez les gars de la NSF. Faites exploser les générateurs (bidons à coté ou surchauffe en piratant l'ordinateur).
Remontez voir Ghunter et prenez l'hélico.

QG de l'UNATCO

Allez voir votre chef. Il est en pleine discussion alors écoutez à la porte. Une fois celle ci terminée, rentrez. Allez ensuite voir l'armurier et faites un tour à la prison pour entendre l'interrogatoire. Allez vers l'hélico pour vous envoler vers une nouvelle mission.

A la poursuite de la NSF

Objectif principal :
Retrouver les bidons d'Ambrosia
Ceci est un objectif à long terme. Pas d'action précise à faire pour lui. Juste être en présence de tous les bidons d'Ambrosia à un moment de la mission.

Retour à Battery Park

Descendez dans la bouche de métro. Parlez au clochard au fond. Remontez, allez dans une cabane parlez avec Curly. Redescendez au métro et rentrez le code (6653) dans la cabine téléphonique.

Station brooklyn bridge

Objectifs secondaires
Parler à Charlie
Rouvrir la vanne d'eau fraîche
Tuer le dealer de drogue

Allez parler au mole au fond de la station de métro (Charlie). Il vous dira d'aller remettre en route l'eau potable. Pour faire ceci vous devez avoir un LAM. Pour vous en procurer un monter à l'étage. Allez voir le chef des Rooks puis allez tuer le dealer en bas. Remontez récupérez le LAM. Allez au nord, passez la porte et débloquez grâce a votre LAM. Ouvrez les deux vannes qui se trouvent au fond du couloir. Retournez voir Charlie, il vous donne le code 5482 pour ouvrir une entrée dans les toilettes des femmes (boîtier sous les lavabos).

Tunnels des moles

Eliminez tous les terroristes. Puis parlez soit au gamin au Nord soit à Kevin Bradley au sud. Ils vous diront qu'il y a une pièce secrète au sud. Dans le coin droit au sud vous trouverez une pierre qui dépasse au sol. Activez là et rentrez. Récupérez la Nanokey et retournez au sud, ouvrez la porte des toilettes des femmes.

Emplacement inconnu

Devant se trouve un boîtier, ouvrez le et fermez la valve. Allez à droite, tuez le garde et récupérez la nanokey sur lui. Ici deux solutions.
Soit vous passez par la bouche sur la gauche puis sautez dans l'eau et nagez sous l'eau par l'ouverture devant vous. Vous arriverez ainsi à une bouche d'égout.
Soit vous tirez la caisse de TNT pour enlever les rayons infrarouges, appuyez sur le bouton à gauche et avancez en sautant sur les passerelles branlantes.
De quelque manière que vous avanciez, vous arriverez vers deux robots de sécurité. Sur la droite il y a des galeries qui vous permettront de les éviter (la combinaison de camouflage reste une option beaucoup plus rapide si vous en avez une).
Dans une pièce de "chaufferie", vous trouverez un datacube entre deux machines. Avancez jusqu'à la pièce avec le bidon d'Ambrosia. Tuez tous les gardes puis avancez sur la gauche en évitant de vous faire repérer par la caméra au dessus de la porte. Montez à l'étage et allez à la porte du fond. La clé se trouve sur un des gardes (ici ou du coté d'en face). Rentrez et désactivez la sécurité grâce à l'ordinateur. Dans le coin gauche de la pièce il y a un interrupteur derrière un pot de fleur. Il ouvre une cache. Rentrez dans le hangar, nettoyez la place.
Vous pouvez soit choisir de passez par les égouts (vivement conseillé), soit par l'ascenseur.

Aérodrome

En passant par les égouts vous arriverez à un dock avec deux gardes. Récupérez les deux nanokey. Puis avancez à travers les caisses en direction du sud. Attention aux tourelles et aux robots (tu peux désactiver les tourelles en pénétrant dans les tours et détruire les robots en faisant exploser des caisses de TNT). Utilisez la nanokey pour ouvrir le portail. Pénétrez dans la maison (attention à la tourelle une fois l'alarme déclenchée), montez à l'étage et récupérer le code dans un des coffres (5914). Redescendez et contre le mur à coté de l'escalier vous trouverez une brique qui ouvre une cache.

Hangar du 747

Rentrez dans le hangar et ne tirez sur personne. Parlez au mécano qui vends des trucs. Parlez à votre frère et allez dans l'avion.

Intérieur du 747

Objectif principal
Assassiner Juan Lebedev

Montez pour récupérer la nanokey. Ouvrez la porte de la chambre de lebedev. Parlez avec lui et Anna. Trois possibilités:
Tuez Juan Lebedev
Laissez Anna le tuez (partir ou aller à la fin de la discussion)
Tuez Anna (rapporte 200 points d'XP)
Au pied du lit il y a un datacube. Descendez à la soute (dernier bidon d'Ambrosia) et récupérez l'augmentation en vous servant du code 9905. Avant de prendre l'hélicoptère (nord-est), passez dans toutes les tours (lance roquette et augmentation).

QG de l'Untaco

Allez voir le médecin vers la machine à café en salle de repos. Allez voir votre chef, l'armurier et enfin Alex Jacobson. Puis retournez à l'hélicoptère.

Retour à New York

Objectif principal
Allez voir votre frère
Vérifier s'il dit la vérité
Emmener votre frère en sécurité

Visite à votre frère

Parlez avec lui et récupérez tout ce qui traîne dans la chambre (code armoire 4321). Descendez, parlez avec le maître d'hôtel et aidez le à se débarrasser de Jojo (pas utile mais bien marrant). Refaites un petit tour de la ville, pour récupérer deux trois trucs.

Prévenir la NSF
Puis allez au nord-ouest. Entrez dans le bâtiment de la NSF.
Soit vous pouvez hacker l'ordinateur se trouvant sur le toit, mettre les antennes en position et ouvrir la porte. Hacker ensuite l'ordinateur de la pièce d'à coté et envoyez le message.
Allez à l'étage trois. Rentrez par la seule porte se trouvant à cet étage. A gauche d'un panneau d'ordinateur vous trouverez un interrupteur, activez-le. Passez ensuite dans le sas et allez jusqu'à l'ordinateur de sécurité. Hacker le et déverrouillez la trappe au rez-de-chaussée. Descendez et prenez la trappe. Vous arriverez dans tous les cas dans la pièce qui se trouve à votre droite (faites là exploser avec un Lam c'est ce qu'il y a de plus simple). Hacker l'ordinateur et ouvrez toutes les portes. Avancez en vous servant au maximum des caisses de TNT. Vous devriez arriver dans une pièce avec une armoire fermer à clé. Ouvrez la et lisez les datacubes. Ressortez des couloirs et montez sur le toit de l'immeuble. Utilisez les deux ordinateurs pour envoyer le message à la NSF.

Emmenez votre frère

Parlez à votre frère. Les MIB interviennent mais ne chercher pas à les combattre et partez par la fenêtre. Allez jusqu'au métro et ouvrez la grille grâce au code de votre frère, 6282. A Battery Park vous rencontrerez Anna (si vous ne l'avez pas déjà tué) et vous la combattrez. Montez et rendez les armes (tout combat est inutile).

Planque secrète du MJ12

Objectif principal
Allez voir le corps de votre frère et récupérez les infos
Evadez vous de la base du MJ12
Objectif secondaire
Récupérer tout votre équipement

Sortez de votre cellule et allez récupérer le bâton sur la caisse. Eliminez le garde avec le prod se trouvant dans la caisse. Récupérez le code des cellules grâce au datacube se trouvant sur le bureau. Sortez en évitant la caméra. A la sortie il y a une grille qui vous mènera à un réseau souterrain. Un très bon moyen pour avancez sans se faire repérer. Tuez deux ou trois garde pour récupérer des armes et allez à l'armurerie récupérez votre cher équipement.

Votre équipement chérie

En sortant de la salle de détention allez à droite vers la salle de maintenance. Méfier vous il y a beaucoup de garde qui patrouille. Prenez l'escalier de gauche et éliminez le garde au fusil de snipe. Prenez le couloir en face de l'escalier et allez à l'étage. Dans l bureau du fond vous trouverez un datacube avec le code de l'armurerie, 2971. Piratez l'ordinateur pour mettre le robot de votre coté. Puis allez au sud en direction de l'armurerie. Evitez les deux gros robots et ouvrez la porte. Mettez directement une balle dans la tête du garde et plaquez vous contre le mur nord. Prenez l'escalier et

désactivez la caméra ainsi que les robots. Récupérez enfin vos armes bien aimé. Et repartez en direction de la salle de détention.

Le cadavre de votre frère

Allez faire un tour dans le laboratoire de nanotechnologie, récupérez l'upgrade. Puis continuez par le couloir et vous arriverez vers une salle où il y a deux monstres. Vous pouvez les libérer en piratant l'ordinateur. Continuez et vous rentrerez dans une salle de médecine. Récupérez le code et faites une petite prière sur le code de votre frère (pas indispensable). Retournez sur vos pas.

Evasion

Allez dans la salle où les gardes sont avec des chiens. Faites le ménage et dirigez vers la porte, utilisez le code trouvé dans le labo de médecine, 1125.
Et oui vous êtes bien dans la base de l'UNATCO. Parlez à tous ceux que vous connaissez, médecin, armurier, informaticien (pour avoir la clé de sortie) et votre chef bien sur. Rejoignez l'hélico.

Héliport du MJ12

Objectif principal :
Désactiver le système bloquant les armes de l'hélico

Sur la gauche montez à l'escalier et prenez à gauche en haut. Désactivez le système de sécurité grâce à l'ordinateur (login TALON et password SKYEYE). Descendez et passez par une trappe vers l'hélicoptère. Première à gauche vous trouverez la salle de maintenance et un datacube. Ressortez en prenant à gauche et prenez la première à droite, puis à gauche. Entrez le code 99871 pour déclencher le gaz. Faites le tour des sous-sols pour trouver les deux robots. Retournez à l'escalier et descendez voir les gardes. A l'étage ouvrez le deuxième casier en partant de la droite et prenez la nanokey. Reprenez les escaliers et monter tout en haut à gauche. Ouvrez la porte avec la clé et désactivé le blocage des armes. Prenez le passage ouvert par les missiles de l'hélicoptère. Vous voilà à Hong-Kong.

HONG-KONG

Objectif principal :
Trouver une preuve que Paul avait un contact ici
Allez voir Maggie Chow pour voir si elle dit vrai
Retrouver l'épée appelée Dragon
Allez voir le chef des "Red Dragon"
Allez voir Gordon Quick
Trouver Tracer Tong
Désactivez le "Kill Switch" grâce à Tracer Tong
Retrouver la ROM contenant la technologie de l'épée
Détruire la machine pour fabriquer le virus

Objectif secondaire
Allez au commissariat pour vérifier les dires de Ms Chow
Discuter avec M. Chow et M. Quick au Lucky Money

Trouver le contact de Paul

Dirigez vous au nord-est. Vous devriez trouvez une grande bâtisse entourée d'un mur rouge. Gardant une entrée vous trouverez Gordon Quick, parlez lui.

Allez voir Maggie Chow

Allez en direction du sud, vers Tonnochi Road. Rentrez dans l'hôtel et allez dans une petite pièce désactiver les

systèmes de sécurité. Puis monter par l'ascenseur. Parlez à la servante puis suivez là jusqu'à Maggie.
Si vous ne désirez pas aller à la police, nettoyez la zone directement. Eliminez la servante en douceur. Désactivez le système de sécurité grâce à l'ordinateur à l'étage. Et ouvrez une porte secrète en activant un lampion rouge à gauche de l'ascenseur.

A la police

Retournez dans le marché et retournez à l'endroit par lequel vous êtes arrivé en premier. Juste sur votre droite, ouvrez la porte verrouillée. Cassez les caisses et vous trouverez une trappe au sol à droite. Vous pénétrez dans une pièce ou vous trouverez un datacube. Allez au poste de police et rentrez le code que vous avez trouvez, 911. Tuez rapidement le garde et évitez de faire trop de grabuge (pour ne mas avoir la police de toute la ville sur le dos). Entrez ensuite le code que vous a donné Maggie, 87342. Désactivez les systèmes de sécurité et passez par la trappe, lisez le datacube.

L'épée laser

Retournez voir Maggie Chow. Si vous avez été à la police, oubliez la discrétion. Vous pouvez tout de même pénétrez la base du MJ12 par trois endroits :
Ascenseur principal (pas conseillé à part si vous avez déjà tué la servante)
A coté de l'ascenseur se trouve une borne d'information. Lisez l'avant dernier sujet. Utilisez le code pour appeler l'ascenseur 3444. En haut lisez le datacube (vous trouvez le code pour la solution 3). Vous pouvez pénétrer par la grille.
Derrière l'hôtel vous devez avoir ouvert une grille. Vous trouverez une échelle et en haut de celle ci un ascenseur. Tapez le code 1709. En haut vous pouvez pénétrer par la vitre ou la porte.
L'épée se trouve au milieu d'une grande salle. Pour enlever la cloche de verre, piratez l'ordinateur. Activez l'hologramme pour voir le message de Simons.
Retournez au marché.

Lucky Money

Allez dans un endroit nommé Lucky Money. Payé l'entrée aux deux filles (à part si vous êtes radin), puis montez à l'étage. Pensez à discuter avec le maximum de gens. Passez derrière le bar, pour arriver à une salle pleine de membres du gang. Dans la pièce suivante vous trouverez Max Chen. Après la discussion laissez les gardes se défendre tout seul, puis récupérez leurs munitions.
Retournez au marché.

Tracer Tong

Retourner voir Gordon, et utilisez le code 1997 sur l'entrée. Au fond de la cour rentrez dans la maison, descendez jusqu'à une grande pièce (le dortoir). Rentrez le code 1997 sur le pad se trouvant sur le mur de gauche. Continuez, puis activez l'interrupteur se trouvant sur le mur de droite. Entrez dans le laboratoire parlez à Tong puis descendez à gauche et mettez-vous juste sous l'engin. Avant d'aller parler à Tong passez voir Jacobson. Allez consulter vos mails grâce à votre nouveau login. Retournez au marché.

Versa Life

Sur le chemin au Lucky Money il y a l'entrée de Versa Life. Rentrez le code 06288. Allez voir la réceptionniste. Pour pénétrer la base du MJ12 vous avez le choix
Parlez à Hundley (le superviseur). Le code de l'ascenseur vous coûtera 2000.
Piratez un des ordinateurs de bureau et activez l'option crée un compte. Le numéro 6512.
Parlez à l'employer du dernier étage. Tuez Hundley et retournez le voir.
Prenez l'ascenseur.
Avancez dans le hall et allez à gauche. En haut le seul moyen le fait d'ouvrir les armoires rend tout les garde hostiles. Si vous décidez de vous débarrasser des gardes évitez qu'ils sonnent l'alarme. Dans les datacubes vous trouverez le mot de passe DAMOCLES, le code 5678 et le login MJ12 et le mot de passe SECURITY pour l'ordinateur de cet étage. Grâce à ce dernier ouvrez la trappe sous la main dans le hall.
Pour aller dans les laboratoires vous pouvez passer soit par la trappe sous la main soit par les conduits dont l'entrée

est dans les WC. Le chemin par la trappe est moins dangereux. Descendez les escaliers avancez et vous devriez trouver un garde qui fait une patrouille.
Eliminez le sans vous faire remarquer. Descendez puis prenez le tunnel pour allez visiter un peu les labos. Piratez un ordinateur pour récupérer les logins (les noms de comptes sur la gauche de l'écran) et ensuite utilisez les logins et le password DAMOCLES. Ouvrez toutes les portes et désactivez la radioactivité pour mettre un peu la pagaille. Récupérez les upgrades. Remontez et retournez dans la grande salle. Monter jusqu'à l'ordinateur et téléchargez les infos. Repartez par ou vous êtes venu et allez voir les deux chefs au temple à coté de la base de Gordon. Allez voir Tong pour obtenir de nouvelles infos.

Le laboratoire Niveau 2

En sortant de chez Tong allez sur la gauche et suivez les pancartes indiquant Canal Road. Descendez sur une route, allez jusqu'à l'accident. Sur le pad entrez le code 55655. Ouvrez la grille et sautez. Utilisez les tuyaux pour passer par le conduit. Au bout ouvrez une des grilles et montez. Eliminez le robot et le garde. Piratez l'ordinateur pour ouvrir le pont de verre et désactivé les caméras. Tuez le garde et désactivez les rayons ou tuez les robots et foncez tout droit. Dans la pièce de gauche piratez l'ordinateur de sécurité puis piratez l'autre pour ouvrir la porte. Descendez par l'échelle, prenez les upgrades et descendez. Tuez directement Maggie Chow ou parlez lui en pouvant reculez (elle tue en un coup avec son épée). Rentrez ensuite le code 525 et sautez avant que les robots araignées arrivent jusqu'à vous. Nagez, tuez le "requin a quatre pattes" en utilisant utilisez les tranquillisants.
Sur le chemin de retour faites un tour par le bar pour vous faire payer un coup.
Parlez à Tong puis prenez l'hélico dans la cour.

Le chargement de virus

Objectif principal :
Aller voir Fiben à l'Under World
Parler à Stanton Dowd

Objectif secondaire
Récupérer des armes chez Smuggler
Tuer le traître Joe Green

L'Under World

Restez sur le toit et snippez tout ce qui bouge en bas (sauf les pauvres gars quand même). Une fois le coin nettoyé descendez et allez à l'Under World (si vous ne désirez pas faire un massacre decendez et rentrez directement dans le bar par la porte de derrière). A l'intérieur parlez à Fiben et au soldat en priorité.

La mort du traître

Allez à l'hôpital parlez avec le journaliste et logez lui une balle dans la tête (froid et précis, les deux qualités de l'assassin).

Stanton Dowd et Smuggler

Au sud il y a les ruines d'une maison. Dans un coin à gauche vous trouverez Dowd. Parlez lui. A la fin de la discussion méfiance un homme essaye de l'assassiner.
Ensuite descendez voir Smuggler vous n'êtes pas obligé d'acheter les LAM vous en trouverez là bas. Pensez à aller récupérer les trucs qu'il planque derrière son miroir (pad derrière le lit).
Puis retournez sur le toit de l'hôtel et montez dans l'hélico.

Le port militaire de Brooklyn

Objectif principal :

Entrez dans le bâtiment principal au nord des docks
Montez sur le bateau
Récupérer de l'Ambrosia pour l'amener à Dowd
Trouver un chemin vers le pont inférieur
Faire exploser le bateau
Aller voir Dowd dans sa crypte familiale

Objectif secondaire :
Récupérer des explosifs dans le hangar de munitions
Désactivé le courant électrique

A la recherche de Lam et de roquettes

Pour sortir de l'endroit où jock vous a déposé empruntez la grille dans le coin gauche. Puis parlez au garde qui vous donnera la clé du portail.
Il existe deux chemins pour pénétrer dans l'enceinte militaire
L'entrée principale dont vous avez la clé
Les égouts dont l'entrée se trouve à coté du bâtiment des gardes. Réservé aux passionnés de plates-formes, de pièges et de robots araignées.
Vous prenez donc l'entrée principale. Alors attention aux gardes qui patrouille un peu partout. En face de vous un grand hangar. Pénétrez à l'intérieur. A coté des distributeurs de boissons se trouve l'ordinateur de sécurité. Une fois ce dernier piraté fouillez les bureaux. L'ordinateur vous permettra de donner des ordres aux robots. Vous trouverez le code 0909. Sortez de l'entrepôts et allez dans le bâtiment devant vous à droite. Pour ouvrir la porte servez vous des bidons explosifs laissés gentiment là (microfibre musculaire à 2 pour porter les bidons). Piratez l'ordi de sécurité pour les caméras puis fouillez tout. Vous devriez trouver le code 2249 ainsi que le login Walton et le mot de passe Simons dans un tiroir. Sur votre droite en sortant, il y a l'entrepôt d'arme. Entrez, allez dans le poste de garde à gauche et piratez l'ordinateur. Activez aussi les trois boutons pour ouvrir les portes et allez voler tout ce que vous pouvez porter. Montez pour passer dans l'autre partie de l'entrepôt.
Pénétrez dans le bâtiment se trouvant devant vous.

Bâtiment principal

Deux solutions
Pénétrer par la porte grâce au code 0909
Passez par l'élévateur pour passer par le toit

Si vous choisissez la porte. Avancez sous la table et allez parler au garde sur la droite. Ensuite allez dans la douche et parlez au mécano qui vous donnera le code du pont. Evitez la caméra et descendez les escaliers. Continuez et vous arrivez sur le quai.
Sinon prenez l'élévateur puis cassez la petite grille. Rentrez et avancez jusqu'au ventilo géant. Eliminez les araignées et descendez en faisant attention à ne pas vous faire hacher menu. Passez par la grille, descendez par l'échelle.
Vous voilà sur le quai.

Monter sur le bateau

Prenez l'ascenseur, appuyez sur le bouton pour changer la barre de place. Remontez par l'échelle et prenez la barre pour aller sur le bateau.
Activez le pont en entrant le code 6655 donné par le garde.
Plongez et de l'autre coté du bateau il y a deux échelles.
Eliminez les gardes sur le pont puis allez à l'intérieur. Dans la pièce au fond du couloir à gauche vous trouverez de l'Ambrosia (prenez là pour la ramener à Dowd) et dans le coffre une upgrade. Montez à l'étage. Dans la pièce avec le robot médecin récupérez le code 9753. Pour la pièce en face prenez la grille ça vous économisera un lockpick. Montez dans le poste de pilotage, ouvrez les portes grâce à l'ordi, récupérez le code 65678 pour la cabine du capitaine. A l'intérieur de cette dernière vous trouverez la clé pour le pont inférieur.

Pont inférieur

La première chose est de se repérer sur le plan afin de savoir où poser les LAM. Allez tout d'abords au nord-ouest de la salle des machines. Faites exploser le premier point. Ensuite allez à la tour de contrôle dans la même pièce. Le code pour abaisser le pont est 9753. Au premier étage casser la fenêtre et avancez sur le tuyau. Balancez votre LAM vers les réservoirs. Ressortez de la pièce et allez à l'est. Faites exploser à l'endroit indiqué puis piratez l'ordinateur pour inverser le flux des pompes. Allez ensuite voir le générateur d'électricité au sud. Parlez au mécano et vous trouverez une grille dans la pièce. Au bout des tunnels désactivez le panneau. Désactivé le panneau qui se trouve dans la pièce et l'électricité sera coupée. Faites exploser l'objectif. Pénétrez dans la pièce ou se trouve l'hélico (conduit, porte principal ou sauter du poste de garde en haut a vous de choisir). Une fois que vous avez fait exploser le dernier point, quitté le navire. Et retournez sur le toit de l'immeuble pour rencontrer votre pilote préféré.

La crypte familiale

Sonnez à l'Interphone, puis allez dans la crypte. Parlez à Dowd, puis fouillez tous les tombeaux. Ressortez par le chemin que vous voulez, tuez les gardes et aller voir le gardien. Tuez le aussi. Fouillez derrière son tableau pour découvrir un pad. Activez le et détruisez la machine se trouvant dans la porte secrète. Prenez l'hélico pour la plus belle ville du monde.

Arrivée à PARIS

Objectif principal :
Rencontrer les membres de Silhouette

Objectif secondaire :
Tuer les quatre bestioles tueuses de chats
Tuer les agents du MJ12
Libérer les otages du bunker 03 et les ramener à Chad

A la rescousse des chats

Jock vous lâche sur un toit, vous allez donc devoir descendre. Soit vous passez par le trou en tombant d'étage en étage. Soit vous rentrez dans la cabane récupérer le code 4003 et prenez l'ascenseur. Une fois en bas allez voir la pauvre file terrifiée. Elle vous donne le code 0001. Ouvrez le rideau de fer et avancez dans la salle contaminée. Descendez en sous-sol pour trouver les salles bestioles vertes. Eliminez les puis retournez voir la fille. Retournez en sous-sol et allez au bout du tunnel. Remontez à la surface

Refroidir les agents du MJ12

Eliminez les gardes. Sur l'un d'eux vous trouverez une clé. Allez dans la station de métro, parlez au vendeur mais ne lui achetez rien. Tuez les gardes dans le métro, puis retournez le voir, il vous fera des prix. Sortez du métro, allez à droite, rentrez dans la maison, cassez une baie vitrée pour pénétrer la pièce où se trouve l'ordinateur de sécurité. Ouvrez la porte et allez prendre se dont vous avez besoin.
Sortez, allez en face et ouvrez la porte avec la clé du garde.
Descendez dans les catacombes.

Les membres de Silhouette

Une fois dans les catacombes pensez à vous servir de la carte pour vous repérer. Avancez jusqu'à être bloqué. Sur votre gauche une porte fermée à clé, un lockpick et un bloc dans le coin droit. Une fois ce dernier activé, vous pourrez rentrez dans la planque de Silhouette. Parlez au leader qui vous donnera la clé de la porte.

Les otages

Ouvrez la porte et continuez jusqu'à arriver dans une pièce ou quatre chemins sont possibles. Des escaliers devant

vous, une pièce avec deux caisses sur votre droite et un couloir avec une croix sur la gauche. Allez dans ce dernier, tourner à gauche et montez l'échelle. Libérez le robot, pour qu'il répare le générateur. Récupérez les armes. Descendez, prenez le chemin derrière la croix pour pénétrer dans le bunker. Nettoyez le tout et pensez bien à l'ordinateur avant de libérer les otages. Raccompagnez les jusqu'à Chad qui vous remettra une clé. Retournez où vous étiez sauf que plutôt que d'aller dans la pièce citée plus haut allez à droite et ouvrez la porte.

A coté des Champs Elysées

Objectif principal :
Rencontrer Nicolette Duclare à la Porte de l'Enfer
Objectif secondaire :
Trouver Jaime à L'enfant Terrible
Voler de la drogue pour des dealers

Visite de Paris

Méfiez vous en sortant des égouts, il y a du monde dans la rue. Si vous arrivez a atteindre le poste de contrôle vous pourrez contrôler le robot (sinon Scramble grenade pour les mieux équipés). Allez au sud à l'Enfant Terrible, parlez au médecin. Ressortez et allez à la porte de l'enfer en face de vous. Payez l'entrée puis parlez à tout le monde. A l'étage vous rencontrée une femme qui vous arrangera un Rendez vous avec nicolette derrière le club. Passez derrière le bar, puis sortez par derrière.
Allez sur votre droite rentrez dans l'hôtel, fouillez le. Au bar parler au deux types assis. Ils vous proposeront d'aller voler de la drogue à la boulangerie. Si vous accepter, sachez qu'elle est planquée derrière une grille. Honnêteté ou argent seule votre conscience peut décider. En sortant de l'hôtel prenez l'escalier sur votre gauche, a l'intérieur de l'appartement vous trouverez pas mal de trucs.
Prenez l'hélico pour aller au château.

Château et Cathédrale

Objectif principal :
Trouvé l'ordinateur caché de Beth duclare
Rencontrer Morgan Everett
Objectif secondaire :
Récupérer l'or des templiers

Le château des Duclare

Allez à droite, jusqu'à trouver une porte barricadée. Cassez les planches de bois et rentrez dans la maison. Dans le salon en bas prenez la clé de la chambre de nicolette. Montez, allez à droite fouillez sa chambre et activé le crâne pour trouver sa cachette. Pour rentrer dans la chambre de beth prenez le monte-charge dans la cuisine. Regarder derrière le tableau, récupérez la clé. Retournez dans la cuisine et descendez à la cave. Activez le chandelier. Avancez, casser les planches et désactivez la sécurité. Allez jusqu'à l'ordinateur de Beth, piratez le et envoyez le signal. Ressortez de la maison et allez dans la crypte.

L'or des templiers

Montez sur la grosse caisse, et pénétrez dans la pièce où se trouve le cadavre. Montez à l'étage et prenez la clé se trouvant sur le meuble. Retournez sur vos pas, progressez dans la rue jusqu'à une grille. Ouvrez là, éliminez le garde et les snipers sur le pont. Montez par l'escalier sur la gauche, traversez le pont et désactivé le robot grâce à l'ordinateur. Redescendez. Si vous désirez prendre les objets derrière la vitrine tirez dedans et planquez vous. Continuez votre chemin. Vous passerez devant la station de métro (gardez la pour plus tard), puis sur un pont. Vous pouvez plonger dans l'eau ce qui vous fera arriver par derrière (l'emplacement marqué puits sur votre carte, mais pas un grand intérêt et que pour les bons nageurs). Allez sur la droite de la cathédrale. Vous devriez trouver une grille que vous pourrez escalader. Une fois sur le toit, faites le funambule sur l'arcade, cassez une des vitres et sautez à l'intérieur. Prenez la clé, au pied d'un des livres. Prenez l'escalier sur votre droite, tuez les deux commandos et récupérez la clé sur la table

et lisez le datacube pour les codes. Remontez pour passer dans l'autre partie de la cathédrale grâce à la passerelle. Descendez tout en bas pour discuter avec le cuisinier. Suivez ces instructions, montez trois étages, allez à gauche, puis redescendez en deux. Sur votre droite rentrez le code 1942 pour rentrer dans la pièce. Courez jusqu'au fond pour désactiver les caméras grâce à l'ordinateur. Récupérer ce que vous pouvez. Ressortez, allez à gauche, montez deux étages. Sur votre droite il y a une pièce avec une "Woman in Black". Supprimez la et récupérez ce qui se trouve dans sa chambre. Redescendez un étage et allez à droite. Méfiez vous de la caméra, longez le mur et avancez jusqu'au pad en vous baissant. Entrez le code 0022. Descendez l'escalier et rencontrez GHUNTER. Dites la première réponse c'est marrant et ca ne coûte pas de munitions. Utilisez l'ordinateur, parlez à Walton Simons et allez à la station de métro.

Morgan Everett

Allez dans la pièce en face de vous rencontrez un mécano. Vous pouvez escaladez jusqu'à la plate-forme au-dessus. Vous y trouverez un lockpick et des infos sur le mécano. Sortez prenez à gauche jusqu'au métro pour rencontrez Tobby.
Vous voilà chez Everett. Prenez la première porte à gauche, pour aller dans la salle de bain où vous récupérerez une clé. Descendez ensuite jusqu'au laboratoire. Sur votre chemin dans une pièce sue la gauche vous trouverez Jacobson. Continuez et ouvrez la porte. Discutez avec l'I.A. et prenez la clé. Allez voir Everett. Piratez l'ordinateur pour récupérez les upgrades. Pour accéder à l'aquarium, déplacer un panneau sur le mur de gauche, et utilisé la clé trouvée dans la salle de bain. Retourner justement dans cette dernière et activé le miroir. Ouvrez la grille et allez parlez avec un type enfermé dans un caisson. Allez voir ce que Everett en dit pour connaître le fin mot de l'histoire. Ouvrez la porte blindée avec la clé d'Everett. Parlez au mécano puis retournez parlez à Everett. Tuez le mecano et parlez à Jock, il trouvera une bombe. Vous pouvez enfin prendre l'hélico en toute sécurité.

Centre de recherche de Vanderberg

Objectif principal :
Détruire les 2 robots militaires ainsi que les deux robots de sécurité
Trouver Gary Savage en passant par le centre de communication
Réparer l'ordinateur centrale et brancher deadalus dessus
Récupérer la fille de Gary Savage
Objectif secondaire :
Réactiver les robots de sécurité du centre

Les robots

Vous êtes déposé sur le toit. Après avoir parlé à la scientifique prenez l'escalier mais pas jusqu'en bas. Au dernier palier sautez derrière les barreaux et jetez vous dans l'autre pièce pour éviter la caméra. Avancez et tuez les deux gardes vers l'ascenseur. Prenez ce dernier, éliminez silencieusement les deux gardes au deuxième étage. Prenez une caisse de TNT et balancez la sur les trois gardes en bas (pas discret mais très efficace). Descendez, et allez dans la pièce à droite de l'escalier. En entrant devant vous, il devrait y avoir une grille et un pad. Ouvrez la grille et dépouillez le cadavre. Réactivez le premier générateur grâce au code 5868. Allez ensuite dans le couloir au bout duquel vous piraterez l'ordinateur. Rentrez dans la pièce, attention au deux gardes sur les passerelles en haut. Montez à l'étage, et allez jusqu'à voir une baie vitrée. Sautez et retournez vous pour éliminez le garde immédiatement (si vous avez plein de multitool vous pouvez aussi désactivé les lasers en bas). Déverrouillez la pièce fermée et parlez au scientifique. Vous pouvez aussi aller dans la pièce pleine d'eau si les items à l'intérieur vous intéresse.
Maintenant vous êtes soit un bourrin soit un acrobate
Mr le bourrin sortez et dégommez les robots (lance-roquettes, grenade EMP tout est bon), les gardes et direction le centre de commande.
Mr l'acrobate, remontez sur le toit. Allez direction sud-ouest éliminez les deux gardes sur la tour. Prenez votre élan et sautez dans l'eau. Dans le coin rentrez le code 5868 dans le pad pour réactiver le deuxième générateur. Passez sur la gauche de la base, éliminez le garde et allez discrètement jusqu'au hangar à robot. Rentrez dedans et libérez les. C'est beau de les voir travailler à votre place. Direction centre de commande.

Les tunnels menant à Gary Savage

Une fois dans le centre de commande parlez avec le scientifique. Montez à l'étage pour récupérer les munitions de snipe. Puis descendez dans les conduits. Attention aux araignées. Essayez de vous servir des bidons explosifs pour en éliminer le plus possible. Vous arriverez devant une série de rayon. C'est possible de les passer en un saut (cyberjambe de saut niveau 2), sinon attention à ne pas toucher les rayons. Une autre solution consiste à avancer dans les rayons et tirez dans les bidons explosifs au moment où les araignées arrivent. Pour ouvrir la porte qui c'est fermé retournez sur vos pas vers l'ordinateur et appuyez sur le bouton 1 du panneau. Passez enfin cette porte et allez à droite par la grille. Ouvrez une grille donnant sur de l'eau. Plongez pour récupérer une clé et d'autres objets. Prenez le couloir inondé pour ressortir. En bas des escaliers inondés se trouve une pièce à l'intérieur de laquelle il y a une upgrade. Retournez devant la pièce radioactive, ouvre la grille sur la gauche grâce à la clé récupérée. Prenez l'échelle et avancez sur les tuyaux sans aucun risque pour votre santé. Descendez des tuyaux éliminez les deux araignée qui traînent dans les parages. Pour avancez désactivez les rayons allez au panneau de contrôle mettez lea plate-forme au niveau trois et retournez en haut. Ou si vous possédez le saut mettez la plate-forme au niveau deux et utilisez les caisses (cela vous économisera des multitools). Avancez et vous remarquez que vous êtes revenu au centre de commande. Allez au deuxième et ouvrez la porte avec la clé récupérée dans les tunnels.

Gary Savage et les ordinateurs

Descendez et parlez à tout le monde. Allez ensuite dans la salle pleine d'arc électrique. A votre droite prenez la clé, puis allez appuyer sur l'interrupteur afin d'appeler l'ascenseur. Montez, puis allez directement à l'ordinateur. La clé sert à ouvrir la pièce du haut. Reparlez à tout le monde ressortez pour retrouver Jock au nord-est.

Libération de Tiffany

Allez au bout de l'allée. Parlez au deux personne afin de récupérer une clé. Revenez sur vos pas et rentrez dans la cabane. Avancez jusqu'à arriver dans un enclôt en bois. A partir de maintenant seul votre discrétion peut sauver l'enfant. Eliminez le garde en passant par le petit trou, puis le commando. Avancez jusqu'à la palissade et tuez les deux commandos. Sur l'un d'eux vous trouverez une clé.
Soit vous rentrez directement en ouvrant la porte la porte.
Soit vous passez par le toit. Une porte sur la droite du bâtiment, deux chiens et un garde à tuer.
Une échelle à monter, un saut, et une chute vous suffit pour vous retrouver à l'intérieur.
Il ne vous reste plus qu'a vous débarrasser de l'homme en noir et du garde (rapidité et précision sauveront la jeune enfant). Sortez et allez voir Jock.

La base sous-marine

Objectif principal :
Voler un sous-marin
Récupérer les plans de l'UC (constructeur universel)

Voler un sous-marin

Plongez dans l'eau en direction d'un bâtiment sur la gauche (là où il y a les lumières rouges). Tuez les deux plongeurs puis remontez par le bassin.
Vous devez aller dans la tour au sud. Pour se faire soit vous avancez discrètement soit vous plongez dans l'eau pour ressortir près de la tour. Tuez le garde qui patrouille par là et récupérez la clé de la tour. Dans la petite maison vous trouverez deux clés. Ouvrez et montez. Tuez le garde qui patrouille dans les environs. Allez sur la gauche mais méfiez vous de la caméra(vous pouvez éviter cette pièce en passant par l'eau). Le code de la porte c'est 12. Dégomez les gardes dans la pièce suivante puis sortez pour finir le travail (un homme en noir et deux gardes dehors). Maintenant que tout les gardes sont morts parlez avec les scientifiques, puis descendez. Vous devriez arriver dans une pièce avec un bassin.
Prenez le pont à l'extérieur pour aller dans le bâtiment suivant. Descendez par l'ascenseur. Méfiez vous de la caméra, planquez vous derrière la caisse pour que la mitrailleuse ne vous touche pas. Piratez l'ordinateur au coin. Avancez jusqu'à trouver un ordinateur suspendu (parlez au scientifique pour obtenir le login et le pass). Piratez le pour ouvrir la porte du hangar. Montez les escaliers, avancez sur la droite et prenez le sous-marin qui n'est pas en réparation.

La base sous-marine

Montez jusqu'au deuxième étage. Dans le bassin au monstre il y a un plasmagun. Montez au 3° étage. Piratez l'ordinateur puis allez à gauche. Méfiez vous de la mitrailleuse mais allez tout de même jusqu'au cadavre pour récupérer une clé. Ouvrez la porte au fond du couloir. Vous arriverez dans un labo où étais détenu les bestioles. Descendez dans l'eau. Avancez jusqu'à arriver dans une grande pièce (la porte sur la gauche ne mène qu'a un medikit). Lisez le datacube et revenez dans la pièce précédente. Rentrez le code 5690 pour ouvrir la porte. Continuez jusqu'à arriver dans une grotte. Allez dans la pièce sur votre droite mais attention a la grosse bête. Récupérez la clé puis allez au fond de la grotte pour ouvrir la porte. Avancez pour arriver dans les quartiers. Vous pouvez fouiller les chambres mais pas grand chose de bien. Prenez l'ascenseur. Récupérez la grenade à gaz sur le mur puis allez au fond du couloir. Ici soit vous désactivez les rayons soit vous passez par la grille (faut tirez sur le ventilo pour l'arrêtez et sautez dans la pièce). Dans la grande éliminez d'abords la grosse araignée. Puis faites un tour dans la salle radioactive de gauche. Puis dans la salle aux araignées de droite. Allez ensuite prendre l'ascenseur au fond. Arrivez en haut il y a une mitrailleuse de chaque coté. Piratez l'ordinateur pour récupérer les infos.
Maintenant vous devez retourner sur vos pas jusque dans la première base (celle ou vous avez volez le sous-marin). Au moment d'arriver dans la grotte méfiez vous. Walton Simons vous attend. Il est très costaud alors n'hésitez pas à balancer toute la sauce. Reprenez le sous-marin puis allez sur le toit du premier bâtiment.

Le silo de missiles

Objectif principal :
Arrêter le processus de lancement du missile
Vérifier si le missile n'as pas été saboté

Arrêt du lancement

Dés que vous arrivez, visez le coin droit de la tour. Un sniper devrait apparaître, faites lui sa fête. Allez sur la gauche, éliminez les chiens et avancez discrètement jusqu'à la cabane. Ecoutez au porte, puis tuez tous les gardes. Récupérez la clé. Montez à l'étage, rentrez le code 12 pour aller au grenier.
Vous rentrez dans la base soit par la porte principale, soit par la passerelle.
Une fois dans la base éliminez les trois robots et les gardes. Entrez dans la baraque au sud. Passez par la grille pour accéder à une autre pièce. Montez à l'échelle et prenez la passerelle jusqu'à l'autre baraque. Descendez dans une pièce où il y a un robot. Prenez la trappe pour rentrer dans la base de lancement. Descendez jusqu'à un pad dans lequel vous rentrez le code 8456. Pareil pour les autres portes. Allez à gauche au centre de commande. Désactivé les rayons puis éliminez tous les gardes qui se présentent au fond du couloir (le snipe est une bonne option). Sur votre gauche vous devriez trouver une échelle. Tuez l'araignée qui se trouve en haut, puis continué pour tomber dans la salle de bain. Parlez avec le scientifique puis ressortez. Allez à l'étage, appuyez sur le bouton "Abort" puis piratez l'ordinateur.

Empêcher le sabotage

Retournez jusqu'à la porte qui étais fermée tout à l'heure. Placez vous au bout du tunnel et tuez les gardes au fur et à mesure qu'ils arrivent.
Passez par la trappe, appelez l'ascenseur grâce au bouton sous l'eau et monter au 4eme étage.
Avancez jusqu'au bouton. Appelez l'ascenseur et descendez au 4° étage.
Snipez l'homme qui est au milieu du 2eme étage. Puis montez au 6eme prenez l'échelle. Et allez voir Bob à l'aéra 51 (enfin tuer plutôt que voir en fait).

Aéra 51

Objectif principal :
Rentrez dans l'aéra 51
Réactiver le générateur de l'ascenseur
Différentes fins :
Blackout total
S'allier avec Hélios

Devenir maître du monde

L'aéra 51 entrée

Dés que Jock vous dépose, visez instantanément en haut de la tour en face de vous. Dés que le sniper ennemi arrive, tuez le. Derrière vous, une maison avec quelques items à l'intérieur, mais méfiez vous de la mitrailleuse. Détruisez les deux robots qui patrouillent en bas, puis descendez. Allez dans le hangar de gauche, tuez les gardes puis allez au fond. Fouillez la cabane pour trouver une clé et quelques items. Ressortez du hangar et dirigez vous vers l'autre bâtiment. Sur la gauche un cadavre et une clé. Ouvrez la trappe grâce à la clé du hangar. Puis retournez sur vos pas jusqu'à la tour. Ouvrez la porte, rentrez prenez l'échelle sur la gauche pour descendre prendre quelques objets (attention à la grenade). Puis prenez l'échelle vers l'étage en faisant attention à la grenade. Une fois en haut piratez l'ordinateur pour ouvrir la porte de l'aéra 51. Allez jusqu'à la porte que vous venez d'ouvrir.

Réactiver le générateur

Eliminez les deux robots qui patrouillent. Allez sur la droite. Dans une pièce sur devant vous à gauche, ouvrez un panneau et réactivez le générateur. Retournez sur vos pas pour aller dans l'autre tunnel jusqu'à l'ascenseur. Descendez et ouvrez la porte.

L'aéra 51 secteur 2

Méfiez de la caméra dans le coin gauche. Sautez par dessus les fils lasers. Avancez doucement jusqu'à ce que la générateur explose. Après votre discussion avec Everett allez dans le tunnel de gauche. Dégommez le robot puis avancez jusqu'à la deuxième porte. Rentrez le code 8946. Lisez le datacube sur la table. Retournez à la première porte et rentrez le code 8946. Ouvrez le premier lit à gauche avec le code 0169. Ouvrez les autres lits si vous désirez y prendre les objets (pensez que vous êtes prêt de la fin alors puisez dans vos réserves).
Pour allez dans la pièce suivante deux chemins :
Retournez à l'hologramme. Sur la gauche derrière le générateur crochetez la trappe. Descendez et fermez les deux vannes. Avancez jusqu'à une intersection, prenez à gauche jusqu'à un cadavre. Sortez et tuez tous les gardes. Avancez par un des deux tunnels et tuez tous les gardes.
Attention au sniper sur l'élévateur. Prenez les escaliers, puis avancez jusqu'à un ascenseur. Si vous en avez posez une grenade à coté et attendez les gardes qui montent. Puis prenez l'ascenseur et descendez.

L'aéra 51 secteur 3

Attention restez bien caché. Juste au-dessus de vous patrouille un sniper. En haut sur votre droite snipez le garde au lance-roquettes. Puis allez sur la gauche, dégommer la grosse bête. Une fois ces gros obstacles passés tuez les gardes restant. Allez ensuite vers le réacteur que vous a indiqué Tong, direction nord. Arrivez vers deux réacteurs baignées dans de la brume verte éliminez les deux extraterrestre se baladant en bas. Allez au fond pour parler avec le technicien. Puis revenez sur vos pas. Là où il y avait la grosse bestiole passez par la porte pour arriver à un bassin. Nagez pour aller récupérer une clé et lire un datacube.
Pour pénétrer dans la tour si la porte n'as pas été ouverte par un garde. Soit vous montez grâce à l'élévateur soit vous prenez l'échelle pour monter sur la passerelle.
Allez en haut de la tour pour récupérer différents objets et piratez l'ordinateur. Redescendez jusqu'au deuxième étage. Avancez jusqu'à une pièce avec un cadavre et un robot médecin. Piratez l'ordinateur pour récupérer des infos puis descendez par l'échelle. Attention au extraterrestre puis allez sur la gauche. Tuez le garde. Descendez l'escalier et allez droit devant vous. Prenez l'ascenseur et montez tout en haut. Avancez pour aller parler avec hélios. En ressortant méfiez vous trois gardes arrivent. Laisser faire les robots. Repartez jusqu'à l'échelle. Prenez l'autre couloir, descendez l'escalier. Derrière les portes avec les pads il y a seulement quelques items. Avancez jusqu'à la grande porte pour entrer dans l'antre de Page.

Aéra 51 L'antre de Page

Nettoyez l'endroit de tous gardes. Regarder un peu les datacubes c'est intéressant. Attention à l'explosion quand vous irez au fond de la salle. Prenez le seul couloir encore viable. Piratez l'ordinateur pour supprimer la radioactivité, mais attention aux extraterrestres. Passez donc cette pièce, puis allez jusqu'à Page.

Les explications qui suivent amènent à toutes les fins
Allez sur la gauche, ouvrez la porte en face de vous (pirater ou exploser), puis activez la porte blindée pour bloquer les araignées. Pas la peine d'user des balles avant d'avoir fermé la porte, les araignées sont infinies. Ressortez puis allez à gauche au fond du couloir.
Rentrez dans la salle informatique. Activez les deux générateurs puis piratez l'ordinateur pour activer l'infolink. Retournez sur vos pas et prenez l'ascenseur à droite. Une fois en bas méfiez vous de l'explosion et des arcs électriques. Allez à gauche et désactivez l'électricité grâce au panneau de contrôle. Ouvrez la porte et allez tout de suite vers l'ordinateur sur la gauche. Activez le robot. Pendant que les monstres sont occupés avec le robot allez jusqu'à la deuxième porte à droite. Ouvrez là et activez la porte blindée. En ressortant allez à droite. Ouvrez la porte, tuez les gardes et allez au fond de la pièce pour désactiver le refroidissement des réacteurs. Retournez sur vos pas dans la grande salle. Au milieu de la salle, désactivez le premier générateur en utilisant le 7243. Allez au fond à droite de la salle pour trouver un escalier. Montez et dans la salle radioactive désactivez le deuxième générateur sur la droite (c'est me même code pour tous les générateurs). Continuez et suivez le mur de droite. Ouvrez la porte de la deuxième salle et fermez la porte blindée. Avancez, tournez à gauche et désactivez le troisième générateur. Revenez sur vos pas jusqu'à l'escalier. Descendez ce dernier puis retournez vous pour aller prendre l'ascenseur derrière le pilier. Une fois en haut allez tout droit, puis tourner à droite. Voici le dernier générateur. Attention quand vous le désactiverez deux robots sortiront de leur cache.

Le poids du monde sur vos grosses épaules

Le blackout total

Pour cela retournez au niveau précédent. Allez jusqu'au réacteur dont vous avez désactivé le refroidissement. Allez jusque dans la salle de contrôle et activez le réacteur.

JC denton + Hélios = Maître du monde

Retournez aussi dans le niveau précédent et allez simplement voir hélios.

Régner avec les illuminati

Après avoir désactivé le dernier générateur, allez en direction de la salle informatique. Sur le chemin allez dans la pièce de droite. Appuyez sur le bouton pour arrêter la transformation de Page et le tuer par la même occasion.

FRANCHIR LES LASERS

Placez-vous devant les faisceaux laser et faites une sauvegarde rapide de la partie. Avancez pendant la sauvegarde et vous pourrez passer tranquillement.

GARDER SON ÉNERGIE AVEC LA FORCE SURHUMAINE

Lorsque vous aurez acquis le nano-technologie de la force, ramassez un objet et placez-vous contre un mur. Appuyez sur F6 et vous pourrez transporter l'objet sans perdre d'énergie.

PRISMES AMPLIFICATEURS

Après vous être évadé du laboratoire secret du MJ12, demandez à Jaimes Reyes de vous suivre. Vous le reverez à HongKong après votre dernière mission. Assurez-vous que votre inventaire soit plein avant d'aller le rejoindre à l'infirmerie. Au lieu de vous donner un modifico prisme amplificateur, il en fera apparaitre un part terre et un autre sous un objet. Parlez de nouveau à Jaimes et il vous en donnera encore deux !

POINTS D'EXPÉRIENCE FACILES

Aprés avoir tué Walter Simmons dans la base sous-marine, allez retrouver Jock et Savage à l'éxtérieur. Si vous avez pu sauver sa fille, Savage vous offre un prisme. Assurez-vous que votre inventaire soit plein (de manière à ce que vous ne puissiez pas prendre le prisme) et parlez lui. aprés la discussion vous aurez obtenu 500 points de compétence. Vous pouvez repeter l'opération.

100 POINTS D'XP FACILES

Au niveau Vandenberg, quand vous arriverez au premier générateur, près duquel se trouve un MIB, (avant le hall et la verrière) activez l'interupteur autant de fois que vous le voulez à l'aide du bon code. Vous gagnez 100 points d'XP à chaques fois.

Deus Ex : Invisible War

© Eidos Interactive / Ion Storm 2004

SAUVER LA CONFIGURATION DES TOUCHES (DÉMO)

Pour pouvoir sauvegarder la configuration des touches dans la démo de Deus Ex : Invisible War, cherchez le ficher **user.ini** dans le repertoire d'installation. Faites un clic droit et décochez la case Lecture Seule.

INVINCIBILITÉ

Trouvez le fichier **default.ini** qui se trouve dans le repertoire System du jeu, faites un clic droit et vérifiez qu'il ne soit pas en Lecture Seule (au cas où décochez la case le temps de faire les modifications). Editez le fichier. Trouvez les entrées suivantes et changez leur valeur en 0.0

; Player Damage multiplier - damage player takes from AIs
Difficulty_Player_Damage_Easy__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Hard__d=1.25
Difficulty_Player_Damage_Real__d=1.75

MORTS RAPIDES

Trouvez le fichier **user.ini** qui se trouve dans le repertoire System du jeu, faites un clic droit et vérifiez qu'il ne soit pas en Lecture Seule (au cas où décochez la case le temps de faire les modifications). Editez le fichier et trouvez les entrées suivantes :

[Difficulty]
; AI Damage multiplier - damage AIs take from player
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=1.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=0.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=1.5

Remplacez les par :

[Difficulty]
; AI Damage multiplier - damage AIs take from player
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=4.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=4.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=4.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=4.5

SKILLS PAS CHÈRES

Après l'avoir copié, éditez le fichier **user.ini** et remplacez les lignes :

[Difficulty]
; AI Damage multiplier - damage AIs take from player
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=1.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=0.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=1.5

Par celles-ci :

[Difficulty]
; AI Damage multiplier - damage AIs take from player
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=4.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=4.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=4.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=4.5

Note : avant d'ouvrir le fichier, vous devez faire un clic droit>propriétés pour vérifier s'il est en lecture seulement. Si c'est le cas, décochez la case avant de faire les changements. Recochez-la ensuite.

MENU DEBUG

Après l'avoir copié, éditez le fichier **dx2ui.ini** et ajoutez les lignes suivantes :

[DebugMenu]
Active=ACTIVE
Type=Menu
Placement_X=RIGHT
Placement_Y=BOTTOM
PauseGame=False
AutoSizeWidth=True
AutoSizeHeight=True
TextColor_A=24
Color_Normal_A=0
TextShadowColor_A=0
SelectedColor_A=48
UnselectedColor_A=24
Font=font8
MenuDefinitionFile=DX2Menu.ini
ListenForMouseClicks=True
InputLayerName=DebugMenu

Appuyez sur ESC en cours de jeu pour accèder au menu debug. Utilisez la souris pour séléctionner le cheat à activer. Appuyez de nouveau sur ESC pour sortir. Pour revenir en arrière dans le menu debug, utilisez la touche .

NIVEAU BONUS

Au début du niveau des ruines du QG de l'UNATCO dans Liberty Island, vous trouverez un drapeau des Nations Unies. Prenez-le et rendez-vous dans les toilettes du bureau de Manderley. Utilisez les toilettes en tenant le drapeau, vous accèderez à un niveau bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

Préambule

Lorsque vous commencez une partie, il vous faut d'abord sélectionner le niveau de difficulté du jeu. Celui-ci influe sur la précision des ennemis, leur résistance, leur puissance mais aussi sur le nombre de munitions des chargeurs. Mais il n'a pas d'incidence sur les quêtes disponibles ou sur l'évolution de l'histoire. Cette solution va s'attacher à décrire une des multiples façons d'arriver à la fin du jeu. En effet, vous rencontrerez plusieurs factions qui vous confieront toutes des missions parfois contraires. Le plus simple est de choisir une faction et de suivre les missions qu'elle vous donne, quitte à recommencer le jeu plus tard pour choisir un autre camp. Cette solution est basée sur le soutien à l'Ordre. Sachez que quel que soit la faction que vous choisissez d'aider, cela ne change en rien les lieux à visiter. Seules les personnes qui vous tirent dessus et les dialogues ne seront pas identiques. Cette soluce ne prétend pas être exhaustive et nous vous conseillons de bien fouiller tous les endroits disponibles et de parler à tous les pnj pour pouvoir faire le maximum de quêtes secondaires dont certaines ne sont pas décrites ici (mais n'hésitez pas à nous envoyer vos propres résolutions de missions pour compléter cette solution). En outre, lorsque vous venez à bout d'un adversaire, il est indispensable de bien ramasser tous les objets qu'il peut laisser au sol (chargeurs ou autres). Mais assez parlé, passons à l'action.

Académies Tarsus

Appartements du Tarsus

Vous êtes dans votre appartement. Prenez tout d'abord les **jumelles** sur l'étagère et la **carte** qui se trouve dans l'infocube. Puis, approchez vous de l'unité holographique pour obtenir votre première mission : rejoindre Billie. Profitez-en pour prendre la **sucrerie** qui se trouve juste à côté, elle vous permettra de reprendre quelques points de vie en cas de besoin. Sortez et passez dans la cuisine.

`Objectif principal : rejoindre Billie`
Un infocube à côté de la cafetière vous indique que Billie est dans l'appartement 454. Ouvrez le frigo pour trouver du **soja**. Sortez dans le couloir. Face à l'appartement 452, lisez le livre. Dirigez-vous vers la salle 454 et actionnez l'intercom pour pouvoir entrer et parlez avec Billie qui vous donne le code de l'ascenseur et une nouvelle mission : informer le Docteur Nassif. Mais avant, fouillez l'appartement pour trouver du **pain** et **2 sojas**.

`Objectif principal : informer le Dr Nassif`
Dirigez-vous vers l'ascenseur pour parler au garde de la SSC et utilisez le code que vous venez d'obtenir pour actionner le digicode. L'ascenseur vous mène à la salle de repos.

Salle de repos du Tarsus

Avancez jusqu'à voir le Dr Nassif qui travaille dans son labo. Parlez-lui pour obtenir 2 nouvelles missions : rejoindre Leo et Klara.

```
Objectifs principaux : - rejoindre Leo
                       - rejoindre Klara
```
Avancez dans le couloir Sud-Est pour rencontrer Klara. Quant à Leo, il n'est pas loin : il fait du footing dans la salle Est. Une fois que vous y aurez parlé, une alerte se déclenchera et il vous faudra aller chercher votre équipement.

```
Objectif principal : récupérer équipement
```
Descendez les escaliers et allez au fond de la "locker room". Prenez tout ce que vous pouvez dans les casiers. Un nouveau message vous dira qu'il faut sortir du complexe.

```
Objectif principal : sortir du complexe
```
Revenez vers la salle de basket et parlez au garde. Choisissez la façon d'agir que vous voulez. Attention, vous devrez faire face à vos premiers combats. N'oubliez pas de ramasser tout ce que vous pouvez sur les corps (armes...). Si vous voulez vous refaire une santé, utilisez la fontaine d'eau derrière Klara. Dirigez-vous vers l'ascenseur. Vous rencontrez Billie qui vous donne une nouvelle mission. Prenez L'ascenseur.

Appartements du Tarsus

```
Objectif principal : aller au biolab
```
Ramassez les objets à côté du corps puis parlez au garde. Je vous conseille une approche discrète. Pour cela, passez par le conduit d'aération qui se trouve dans l'appartement 453. Une fois dans l'appartement 452, prenez le **décodeur** et le **soja** dans la cuisine. Puis, dirigez vous vers l'unité holocom. Après l'avoir activée, ouvrez le coffre. A l'intérieur : un **médikit** et une **mine antipersonnel**. A côté du lit, vous trouverez aussi un autre **décodeur**. Il va maintenant falloir passer par le couloir (direction sud) pour aller dans votre appartement (451). Veillez à ne pas vous faire repérer par le garde qui patrouille. Une fois sur les lieux, prenez le **soja** dans le frigo, puis allez dans la salle de bain, il y a une brèche dans le mur par laquelle vous pouvez passer. Descendez l'échelle et ramassez la caisse pour la poser juste face au mur. Ainsi, il sera possible de monter dessus et de sortir de la pièce.

Laboratoire de biomodification

Approchez de l'armoire pour qu'une conversation avec Nassif se déclenche.

```
Objectif principal : installer biomodifications
```
Lisez les 4 infocubes pour en savoir plus sur les biomods. Dans l'armoire, il y a **3 biomods** que vous devez installer. C'est à vous de choisir ceux qui vous seront le plus utile selon votre façon de jouer : plutôt furtif, ou plutôt "rentre dans le tas". Mais je ne saurais trop vous recommander de garder l'emplacement pour prendre "Domination des robots" libre. Cette aptitude étant quasiment INDISPENSABLE. Continuez votre chemin. Parlez avec le scientifique, puis passez la porte. Attention, il y a une caméra au plafond. Passez sans vous faire repérer. Vous allez tomber sur d'autres scientifiques qui ont besoin de votre protection.

```
Objectif secondaire : protéger les scientifiques
```
2 ennemis vont tenter d'attaquer les scientifiques. Tuez-les et revenez voir ces derniers pour obtenir une récompense : un **silencieux** pour vos armes (il s'adapte entre autres sur votre pistolet).

Avancez jusqu'à tomber sur un autre scientifique (décidément, ça en est farci !). Dans cette pièce, il y a différents infocubes, mais aussi une **cellule énergétique** et un **chargeur**. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi utiliser un décodeur pour ouvrir le casier contenant un **modifico-prisme du marché noir** et un **médikit**. Pour sortir de la salle, il existe plusieurs méthodes, mais la plus simple consiste à pousser le baril non loin de là où se trouve le biomod illégal pour pouvoir accéder au conduit d'aération. Avant de monter par l'escalier, passez par la porte car un robot-med se trouve dans ce couloir et peut vous soigner si vous êtes blessé. Montez les escaliers et passez par le conduit d'aération (attention au robot araignée !). Vous surplombez une pièce dans laquelle il y a 2 gardes et des caméras de sécurité reliées à une mitrailleuse. Au rez-de-chaussée, il n'y a qu'un **décodeur**. La sortie est au premier, face au conduit d'aération. Dans le couloir vous parlerez à Lin-May Chen qui vous donne une quête. Avant de prendre l'ascenseur, ramassez la **cellule énergétique** à côté de l'holocom.

Seattle

Centre ville du Haut-Seattlee

```
Objectifs principaux : - informer l'ordre
                       - informer l'OMC
```

Parlez aux gardes qui vous donneront une mission : informer l'OMC, ce qui est en totale contradiction avec celle qui consiste à en référer à l'ordre. Choisissez votre camp, mais sachez que cette solution est basée sur le soutient à l'ordre. Avancez, vous allez recevoir un message vous demandant de fouiller l'appartement de Nassif. Allez à l'est, puis entrez dans la salle du sud pour trouver le plan du niveau dans un infocube sur la table près de l'holocom. Entrez dans le coffeeshop, prenez la **sucrerie** sur la table basse et le **décodeur** dans la pièce du fond. Parlez au gérant qui vous confiera une nouvelle mission secondaire : détruire les grains de café. Dirigez-vous vers l'inclinateur, vous tombez sur des voyous : dites-leur qu'il vous faut passer au distributeur pour qu'ils vous laissent tranquille et entrez dans l'inclinateur. Mais avant, vous pouvez aussi faire les quêtes annexes présentes dans le haut Seattle si ça vous chante.

L'inclinateur

Parlez à la directrice de l'inclinateur. Après la conversation avec le soldat de l'OMC, regardez la pièce devant vous. Un robot y patrouille. Il va falloir avancer lorsque celui-ci est de dos. Dès que vous avez passé la porte, allez à droite et foncez vers la pièce nommée "facility director". Vous y trouverez des cigarettes mais surtout **100 crédits**. Une conversation va se déclencher, et 2 nouvelles missions s'ajouteront : trouver la directrice et s'occuper de la fuite. Allez parler à la directrice à l'entrée de l'inclinateur.

```
Objectif principal : s'occuper de la fuite
```

Revenez dans la pièce "facility director" pour prendre le conduit d'aération. Vous arrivez au dessus de la pièce infectée. Allez récupérer le décodeur à l'ouest, puis entrez dans le nouveau conduit d'aération et laissez vous tomber dans le premier "trou". Ouvrez la trappe, descendez les escaliers et parlez au réparateur qui vous donne un code. Maintenant, il va falloir traverser la pièce verte direction Nord-Ouest pour accéder à l'échelle. Alors ne traînez pas ! Avant de grimper à l'échelle, lisez l'infocube puis montez et activez le terminal de sécurité : l'évacuation se déclenche. Ramassez la **torche au phosphore** au sol. Revenez parler au réparateur : celui-ci sort et ouvre une porte qui donne sur un robot mec (qui peut faire le plein de votre énergie en cas de besoin). Ensuite, allez voir la directrice pour avoir votre récompense. Au sud de la grande pièce anciennement infectée se trouve la console de déclenchement de l'inclinateur. Actionnez-la. Une fois en bas, prenez le **décodeur** qui se trouve dans une poubelle et sortez.

Bas quartiers de Seattlee

```
Objectif principal : informer l'ordre
```

Un accès aux égouts est tout proche. Si vous voulez y descendre, vous y trouverez plusieurs objets : **lame énergétique** , **mine de brouillage**, **arachnobombe**, **150 crédits** et un **pistolet à greasel**. Mais attention, car 2 crocodiles hantent aussi les lieux et ils sont assez coriaces. L'église de l'ordre est vers le sud. Une fois à l'intérieur approchez vous de l'autel pour trouver 125 crédits. Montez les escaliers pour parler à Lin-May qui vous donne votre première mission pour l'ordre. Avant de partir, n'oubliez pas le **chargeur**.

```
Objectif principal : trouver Lamar
```

Il vous faut retourner dans l'inclinateur. Mais attention, car vous y rencontrerez des recrues des templiers qui ont l'habitude de tirer avant de poser des questions. Lamar est dans la pièce "facility director" avec le capitaine de l'ordre. Attention, car si vous engagez la conversation, à la fin de celle-ci, il va sortir son lance-flammes et vous attaquer. Alors prenez les mesures qui s'imposent. Votre objectif est de consulter l'infocube qui contient des informations secrètes. Celui-ci est sur la table centrale de la pièce. Une fois que c'est fait, il vous faudra revenir à l'église pour obtenir une nouvelle mission.

```
Objectif principal : engager pilote
```

Rendez-vous dans l'arène à greasels qui se trouve juste face à l'entrée de l'inclinateur. Une fois à l'intérieur, vous ne pourrez plus utiliser vos armes. Mais rassurez-vous car elles vous seront restituées lorsque vous sortirez. Parlez à Sid Black qui veut bien vous aider si vous parvenez à récupérer son jet qui est détenu par Sophia Sak.
Mais avant, je vous conseille d'aller faire un tour au sous-sol de l'établissement. Vous pouvez parier sur l'un des 2 gobs en compétition. Auparavant, sauvegardez votre partie puis parier la somme maximale que vous pouvez. Ainsi si vous

gagnez, vous aurez un max de fric. Profitez-en pour discuter avec Eddie qui vous demande de tuer Gobzilla contre une récompense. Une telle offre, ça ne se refuse pas !

`Objectif secondaire : tuer gobzilla`
Direction les appartements du Heron's Loft (l'entrée est dans la même cour que les accès à l'inclinateur et à l'arène de greasels). Montez à l'échelle et regardez par la fenêtre de gauche : vous voyez Gobzilla. Tirez dessus jusqu'à ce que mort s'en suive et entrez dans l'appartement (attention à l'araignée robot et à la maîtresse du greasel pas très heureuse que son animal se soit fait tuer).

`Objectif principal : tuer Sak et ses hommes`
Récupérez la **carte d'accès** et le **chargeur**. Sortez dans le couloir et entrez dans l'appartement 21. Un gérant vous donne une quête annexe que vous pouvez faire si vous le souhaitez. Fouillez l'appartement pour prendre une **carte d'accès**, **25 crédits** et un **médikit**. Continuez votre chemin. Vous arrivez dans une cour, mais l'accès à l'héliport est bloqué. Avant d'utiliser un décodeur pour remédier au problème, liquidez le garde. Une fois que le grillage est ouvert, montez à l'échelle. Attention, car un combat difficile vous attend en haut. 2 hommes de mains de Sak sont sur la plate-forme. Une fois mort, entrez par la porte de gauche. Là, Sak et 2 de ses hommes vous attendent. Vous faites comme d'habitude : pas de quartier ! Les 3 derniers hommes de Sak sont dans le hangar voisin. Une fois que le ménage est fait, vous recevrez un message.

`Objectif principal : informer Sid et le rejoindre au jet`
Retournez dans l'arène à greasels pour dire à Sid qu'il peut récupérer son jet, et descendez au sous-sol pour toucher vos 100 crédits de récompense pour avoir tué Gobzilla. Profitez-en pour parier une nouvelle fois. Enfin, vous pouvez rejoindre Sid sur la piste d'atterrissage de Sak pour vous envoler vers Mako ce qui coûte tout de même 500 crédits : vu tout ce qu'on a fait pour lui, Sid aurait pu nous faire une ristourne quand même ! :) Mais attention, car vous ne pourrez plus revenir à Seattle, alors pensez à bien fouiller la ville et à faire les quêtes annexes avant de partir.

Mako Ballistics

`Objectif principal : pénétrer dans Mako`
Vous arrivez sur le toit. Entrez dans le bâtiment et dirigez-vous vers la salle de maintenance. Une bien jolie pièce qui vous procurera une **grenade à fragmentation**, un **chargeur** et un **décodeur**. Vous apercevez une échelle. Mais avant de descendre attention car en bas, il y a un garde et des lasers qui, s'ils sont coupés, déclenchent la libération d'un gaz. La meilleure méthode est de descendre pour attirer le garde, puis de remonter rapidement. Le garde va désactiver les rayons mais il ne grimpera pas à l'échelle. Ensuite, il va reprendre sa patrouille mais il arrive souvent que pour cela, il coupe le faisceau laser qui libère un gaz toxique. Résultat : il meurt. Une fois que le gaz est dissipé, vous pouvez descendre et traverser le faisceau à votre tour (courrez vers le nord pour éviter de respirer le gaz). Ensuite, descendez les quelques marches et ouvrez la porte (avec 2 décodeurs par exemple). Vous entrez dans Mako.

`Objectif principal : assassiner scientifique`
Attention, car un garde patrouille dans le couloir Ouest. Mais il va falloir passer pour accéder à la petite pièce avec l'échelle à droite. Essayez d'avancer sans vous faire repérer. Vous allez recevoir un message de l'OMC qui vous demande de télécharger des données et pas de tuer le scientifique comme le veut l'Ordre. Mais comme cette solution décrit la voie de l'ordre, l'avis de l'OMC on s'en fou royalement. Lorsque vous serez en haut, récupérez le **fusil à lunette** , le **chargeur** et la **grenade à fragmentation** sur les étagères. Attention, car dans le couloir il y a un robot de surveillance et plusieurs gardes. Si vous en avez, utilisez vos capacités de discrétion contre les robots pour avancer dans le couloir et ouvrez le conduit d'aération sur le mur de droite. Un peu avant, il y a un robinet si vous voulez faire le plein de santé. Une fois dans le conduit, attention à l'araignée robot. Lorsque vous serez sorti, prenez le couloir sur votre droite et descendez les escaliers pour accéder à une pièce qui contient des choses très intéressantes comme le **code du labo d'armement** dans l'infocube, mais aussi **un chargeur**, un **décodeur** et un **médikit**.
Remontez et passez la porte sur votre droite. La petite pièce contient une **grenade à gaz**, une **torche phosphorescente** et une **matraque incapacitante**. Maintenant, il faut monter par les escaliers. Un garde et une tourelle vous attendent. Si vous avez des capacités de domination des robots c'est le moment de l'utiliser sur la tourelle. Une fois que vous avez pris le contrôle, tirez sur tout ce qui bouge (caméra comprise). Dans le pièce des gardes vous pouvez aller chercher un **amplificateur de cadence** qui peut augmenter le rythme de tir d'une de vos armes, mais aussi un **médikit**, une **mitraillette**, un **chargeur** et une **bombe éclairante**. Utilisez le code du labo sur la porte au Sud-Ouest

des escaliers. Avancez jusqu'au labo. Une discussion s'engage avec le Docteur Patton. Promettez de ne rien casser pour ne pas être embêté, puis suivez-le. Il va vous demander d'appuyer sur un bouton, mais votre mission pour l'ordre consiste à le tuer, donc exécutez vous. Utilisez de préférence une arme munie d'un silencieux pour ne pas être attaqué par le garde et le robot. Vous allez recevoir un message de l'ordre vous donnant une nouvelle mission.

`Objectif principal : Dr Nassif fouiller biolab`
Dirigez-vous vers l'ascenseur qui mène au biolab. Soit vous l'ouvrez grâce à 2 décodeurs, soit vous allez chercher le code dans l'infocube de l'accueil (attention à la tourelle et au garde). Une fois dans le labo, une discussion s'engage avec les scientifiques. Avancez vers la pièce aux animaux (attention : 2 gardes). Il y a un infocube avec le code d'accès à l'ordinateur et un **décodeur**. Vous pouvez aller ouvrir la porte au spécimen X07 si vous le souhaitez : la bête s'attaquera aux scientifiques et à tous les gardes qu'elle voit. Montez les **escaliers** et prenez l'**archnobombe**, le **chargeur** et l'infocube contenant le code du bureau du directeur dans la salle des gardes. Continuez à avancer et attention car il reste un garde. Tuez-le ou attirez-le vers le spécimen pour qu'il s'en charge. A côté du directeur se trouve un **décodeur**. Profitez aussi du robot-med pour vous refaire une santé en cas de besoin. Dans cette pièce, il y a aussi un **modifico-prisme** dans un casier nécessitant 2 décodeurs pour être ouvert. Montez dans le bureau pour prendre la **cellule énergétique** au sol et le **médikit** à côté de l'holocom puis actionnez-le pour avoir une nouvelle mission.

`Objectif principal : partir pour Le Caire`
Ressortez du labo par l'ascenseur puis revenez là où Sid vous a déposé (après l'ascenseur, prenez tout droit l'échelle puis vers l'Est pour trouver la sortie). Attention, car à l'extérieur de Mako, 2 nouveaux gardes vous attendent (dont un avec un lance-flammes). Vous pourrez partir vers Le Caire en faisant un clic droit sur le jet de Sid. Attention vous ne reviendrez plus à Mako Ballistics, donc pensez à bien fouiller le niveau avant de partir.

Le Caire

L'arcologie

`Objectif principal : informer Billie`
Visitez d'abord la pièce dans laquelle vous êtes : il y a un **décodeur** au sol, mais aussi un robot-mec pour recharger votre énergie. La porte Ouest mène à une **mine de brouillage** et à une **mine IEM** accessible avec 2 décodeurs. Mais la suite de l'aventure, c'est vers la porte sud. Dans le couloir, profitez du robinet pour vous refaire une santé puis dirigez-vous vers le level 110. Montez par le couloir qui se trouve à l'ouest pour prendre des **jumelles** et un **médikit**. Puis, prenez l'ascenseur vers les niveaux 107 et 108. Une fois au level 108, prenez le couloir de sortie jusqu'au nouvel ascenseur pour accéder à la mosquée.

La mosquée de l'ordre et la médina nord

Lorsque vous entrez dans ce lieu, vos armes sont automatiquement désactivées. Avancez vers le centre de la salle de prière pour parler à Billie qui vous confie une nouvelle mission.

`Objectif principal : parler aux Omars`
Passez par la porte Sud-Ouest vers la médina (dans un panier : 2 **médikits**). Au sous-sol, il y a la cafétéria, mais surtout l'infirmerie dans laquelle vous pourrez obtenir un objectif secondaire : pirater l'ordinateur. Remontez pour sortir vers la médina nord. Une fois sur place, Shérif vous remet la carte des lieux. Dirigez-vous vers le sud pour monter les escaliers. Vous tombez sur Léo qui vous donne une nouvelle mission. Mais surtout, pensez à discuter avec le commerçant à l'arrière qui lui aussi vous donne une mission (secondaire celle-là) et la méthode pour entrer dans le niveau 24. Ne lui achetez rien pour l'instant, car si vous réussissez sa mission, vous aurez une remise. Revenez vers le niveau 110 de l'arcologie.

L'arcologie

```
Objectifs secondaires : - spécification armure
                        - fouiller hangar 24 pour les impôts
```
Une fois au niveau 110, parlez à l'inspectrice des impôts qui vous donne une mission. Puis adressez vous à la

réceptionniste : elle vous donne le code d'entrée du niveau 24. Allez-y tout de suite. Votre objectif est un infocube au fond du hangar. Il est dans un coffre à l'ouest de l'entrée nécessitant 2 décodeurs. Mais attention car il est protégé par 2 paladins, un robot araignée et par un énorme robot militaire. Le plus simple est de tuer les paladins et la petite araignée. Pour le gros robot, il faut tenter de passer sans se faire repérer (si vous avez un camouflage thermique, c'est le moment de l'utiliser). Lisez l'infocube et prenez la **mine de brouillage** et la **mine IEM**. Il y a aussi un **décodeur** derrière les caisses. Revenez parler à l'inspectrice des impôts pour obtenir votre récompense (200 crédits). Puis, revenez voir les Omars de la médina qui vous parleront de l'armure. Vous pouvez aussi acheter **2 modifico-prismes du marché noir** pour 850 crédits (au lieu de 1700 précédemment).

`Objectif principal : découvrir complot`
Prenez l'échelle qui se trouve dans le hangar 24. Une fois en haut attention au garde et à la tourelle. Récupérez le chargeur et activez l'holocom : vous aurez ainsi le code d'accès à la réserve.

`Objectif secondaire : confronter le directeur`
Allez parler à l'administrateur qui se trouve dans une salle à l'étage du hangar 23. Pour éviter les deux rayons verts et le gaz qu'ils dégagent, passez par le conduit d'aération. Profitez-en pour récupérer le code du coffre fort de la réserve qui est dans un casier. Une fois que vous avez parlé à l'administrateur prenez les **50 crédits** sur la table.

`Objectif secondaire : repérer le remède contre la peste`
Dirigez-vous vers la réserve (Secure Area) du hangar 24. Attention, car cet endroit est contaminé. Courrez vers le coffre-fort sur le mur et regardez l'infocube pour avoir des infos sur le remède. Prenez les **2 médikits** et la **cellule énergétique**.

`Objectif secondaire : soudoyer l'impresario`
Dans la zone 107, parlez avec le kiosque holographique pour qu'il vous donne **300 crédits**. Engagez la conversation plusieurs fois pour déclencher un nouveau dialogue. Avouez à l'hologramme les méfaits de son boss pour toucher **200 crédits supplémentaires**. Puis engagez la discussion avec le gérant qui vous demande de soudoyer l'imprésario. Remontez au niveau 110 pour parler à la personne en question et soutenez le Pequod pour 500 crédits.
Retournez voir le gérant au niveau 107 pour avoir votre récompense : un **modifico-prisme**.

`Objectif secondaire : protéger Omars`
Entrez dans l'académie Tarsus par le conduit d'aération. Inutile de vous préoccuper des lasers rouges qui donnent l'alarme, vous ne serez embêté que par une petite araignée robot, donc ne gâchez pas de décodeurs pour ça. Continuez tout droit dans le conduit jusqu'à la trappe mais ne l'ouvrez pas. Ecoutez juste la conversation. Vous devez avertir Léo dans la médina nord sur le raid qui va avoir lieu. Allez-y tout de suite (passez par la mosquée). Une fois Léo averti, entrez à nouveau dans la mosquée et revenez dans la médina voir Léo pour qu'il vous donne votre récompense : **300 crédits**. Lorsque vous repartirez vers l'arcologie, vous recevrez un message des Omars qui vous précisent que vous aurez toujours des conditions préférentielles lorsque vous traiterez avec eux. Pour info, vous trouverez des Omars à Seattle dans le club Vox et dans les rues du Bas Seattle.

`Objectif secondaire : reprogrammer robots`
Au niveau 107, dirigez-vous vers la salle de programmation (nanoformer programing). Sur le chemin, vous trouverez un plan des lieux et **25 crédits**. Une fois sur place, prenez la **cellule énergétique** et actionnez l'ordinateur de sécurité pour qu'il diffuse des anti-nanites. Dans le couloir vers la sortie, vous verrez un accès bloqué par un courant électrique. Si vous arrivez à passer au bon moment, ce passage mène à une pièce contenant un **médikit**, une **cellule énergétique** et un **chargeur**.

`Objectif secondaire : tuer le Dr Nassif`
Rendez-vous aux corporates suites (porte au niveau 108). Après la discussion avec Klara de l'OMC, laissez-la s'occuper des templiers, puis avancez mais n'essayez pas de vous approcher des rayons rouges, prenez plutôt le conduit d'aération (la trappe est au sol dans un coin de la pièce). Prenez les **100 crédits** sous la table puis allez dans la salle de conférence et prenez l'**arachnobombe**. Continuez et parlez au chef de la sécurité. Sortez dans le couloir et avancez vers le nord pour accéder au labo. Prenez le médikit, puis avancez toujours tout droit en faisant bien attention aux robots qui patrouillent. Vous tomberez sur le Dr Nassif. La discussion s'engage. Une fois celle-ci terminée, vous pouvez la tuer. Attention car Klara vous attaquera alors. Ressortez vers le niveau 107 pour parler à Sid pour qu'il vous emmène

en Allemagne (500 crédits). Pour décoller allez actionner la balise dans le hangar 23.

Trèves

Les rues de Trèves

`Objectif principal : trouver Tracer Tong`
Entrez dans la Taverne des Neuf Mondes, descendez au sous-sol pour parler à Tracer Tong qui vous remet une **biomod** et le code d'accès au labo de la porte noire. Profitez-en pour prendre la **cellule énergétique** et le plan de la ville sur la table. Ressortez de la taverne.

`Objectif secondaire : parler à Chad Dumier`
Rendez-vous dans la base de la SSC (rue du Nord-Est). Suivez Vera (qui vous donne d'ailleurs le code des ruines de la porte noire) dans le bureau pour trouver un **décodeur**, un **chargeur** et une **cellule énergétique**. Puis, passez sous les escaliers pour prendre **100 crédits** et un **décodeur**. Montez au premier étage. Vous verrez Chad en pleine discussion lorsque vous entrez dans la salle "Observation", pour lui parler allez dans la pièce "Visitation". Ressortez du QG et prenez la rue sud. Vous allez tomber sur une discussion animée. Sauvez le membre de l'ordre en tuant les 2 techniciens.

`Objectif secondaire : rejoindre Omars`
Dirigez-vous vers le café QueeQueg pour parler avec David. Il vous donne le code de la boutique d'objets rares qui se trouve au premier étage de la Taverne des Neuf Mondes. Allez-y et discutez avec le commerçant Omar qui vous propose un biomod, des décodeurs, et des grenades de brouillage.

`Objectif principal : trouver labo`
Pour vous rendre à Trèves Sud, deux choix s'offrent à vous : soit par les égouts (la trappe d'entrée est à côté du café QueeQueg) : vous aurez alors à faire à quelques greasels, mais en contrepartie vous pourrez trouver **2 décodeurs** et une **grenade**. Mais le chemin le plus facile est celui qui est face à l'entrée du QG de la SSC puisque vous disposez du code.

Les ruines et le labo de la porte noire

`Objectif principal : trouver labo`
Si vous êtes entré par la porte, un garde vous avertit qu'un robot des templiers patrouille dans la zone. Mais il y a aussi 2 paladins dans la grande cour. Contournez tout ce beau monde par la droite en profitant des caisses, tonneaux et piliers pour vous cacher. Longez toujours le mur jusqu'à ce que vous arriviez à une première porte. Entrez mais attention à la caméra. Ressortez dans la grande cour par l'autre côté et reprenez votre activité préférée : longer les murs. Vous arrivez devant une deuxième porte (attention au paladin qui est de l'autre côté). Entrez et passez sous les escaliers pour prendre un **décodeur** et **50 crédits**. Montez jusqu'en haut et passez par la porte face à vous (attention au paladin qui patrouille, aux 2 autres et à l'araignée qui vous attendent après la porte). Prenez les deux **chargeurs** sur la caisse mais ne montez pas les escaliers (en haut, il n'y a qu'une **cellule énergétique** et un **décodeur**, mais il y a aussi un paladin). La sortie est à ce niveau, il vous faut déplacer les cartons qui sont face à la pancarte "Keep out" pour dégager un digicode. Entrez le code et passez dans le passage secret. Prenez les deux chargeurs et entrez dans le labo.

`Objectif principal : sauver sa sainteté`
Attention à la patrouille dans le couloir. Passez par la porte de gauche : **1 chargeur**, **1 fusil à pompe**, **1 grenade IEM**. Lisez aussi l'infocube puis prenez le conduit d'aération. Vous arrivez dans une salle où il n'y a rien. Prenez l'autre conduit d'aération. Un paladin patrouille. Passez à gauche et désactivez les rayons jaunes. Vous libérez sa sainteté et celle-ci vous fait quelques révélations. Dorénavant, vous pouvez visiter le labo en toute tranquillité. Le lieu à ne pas louper c'est le bureau de T. Tong car à l'intérieur vous y trouverez **100 crédits**, un **décodeur** et surtout **3 biomods** légales. Hormis cette salle, il n'y a pas grand chose d'intéressant dans le labo, donc revenez au QG de la SSC pour parler à Dumier, puis allez dans la Taverne des Neuf Mondes. Deux pilotes s'offrent à vous : Sid (qui réclame quand même 750 crédits) et Ava (gratuit). Je suppose que votre choix sera vite fait ! Retrouvez l'hélico ou le jet sur l'héliport

(prenez l'échelle non loin de la taverne).

Le complexe des templiers

`Objectif principal : infiltrer la base des templiers`
Dans la poubelle de la petite cour : un **médikit** et un **décodeur**. Avancez dans la ruelle, attention au paladin. Vous pouvez acheter à Billy la position des gardes sur la carte pour 200 crédits mais cela n'en vaut pas la peine. Regardez dans la poubelle pour trouver une cellule énergétique. Continuez par la rue Ouest jusqu'à une petite cour avec un paladin.
En contrebas, un robot. Tentez une domination si vous en avez la possibilité ou neutralisez-le par tous les moyens possibles car il faut aller à l'échelle qui est au bout de la rue. Faites attention une fois en haut car 2 paladins vont vous tirer dessus s'ils vous voient. Montez les quelques marches pour vous rendre à l'église des templiers. Il vous faut passer par la rue Nord. Attention au robot qui patrouille. Ouvrez la grande porte et mettez-vous tout de suite à couvert. A l'intérieur de l'église il y a en effet 3 paladins mais surtout une tourelle lance-roquettes. Liquidez d'abord les paladins. Pour avancer faites bien attention aux rayons jaunes et pensez à straffer pour ne pas vous faire toucher par une roquette. Tentez une domination sur la machine en vous planquant derrière un pilier pour limiter les dégâts. Ensuite, approchez-vous de l'autel pour pouvoir parler avec Saman et lisez l'infocube qui vous donnera le login du terminal de sécurité.

`Objectif principal : récupérer module`
Passez par la petite porte (attention à la caméra). Dans la pièce vous pouvez prendre le **décodeur**, puis sortir vers le complexe des templiers. Tuez le paladin qui patrouille et prenez les objets qui vous intéressent : **lance-flamme**, **amplificateur de cadence**, **chargeur**, **grenade bruiteuse**, **arachnobombe**, **cellule énergétique**, **médikit**. Remontez dans l'église pour débloquer la porte fermée grâce à un de vos décodeurs. A l'intérieur **100 crédits**, un **chargeur**, un **fusil à lunette**, un **pistolet** et un **médikit**. Mais surtout, un ordinateur de sécurité depuis lequel vous pourrez télécharger le code d'accès de la porte noire. Retournez dans les rues de Trèves.

`Objectif principal : porte noire`
Avant de revenir dans le labo allez parler à Tracer Tong dans la Taverne des Neuf Mondes. Ensuite, vous pouvez retourner au labo (passez par la porte face au QG de la SSC). Attention car le gros robot est toujours là. Une fois dans le labo, dirigez-vous vers le level 2. Ne désactivez pas les faisceaux électriques, passez plutôt par le conduit d'aération. Une fois dans la pièce du fond, rétablissez le courant du "auxiliary generator power", puis redescendez vers le "gate control" pour lancer la séquence de la porte noire depuis le terminal de sécurité. Il ne vous reste plus qu'à emprunter ce portail.

Antarctique

La corniche de glace de Shackleton

```
Objectifs secondaires : - libérer gray
                        - parler à Billie
```
Parlez au chef gray puis fouillez la pièce pour trouver plusieurs objets : **chargeur**, **médikit**, **décodeur**, **torche au phosphore** et plan du camp. Sortez dans la grande cour. Le gray à libérer est dans une cage au Nord-Ouest. Mais faites bien attention au gros robot qui patrouille. Une fois le gray libéré, dites-lui de rentrer puis dirigez-vous vers le bâtiment 4. Passez par l'échelle pour économiser vos décodeurs. Parlez à Billie et fouillez la pièce. Pour sortir, il va falloir ouvrir la porte : de l'autre côté 2 paladins vous attendent.

`Objectif principal : ranimer JC Denton`
Prenez le tunnel nord. Attention à la tourelle en plein milieu du chemin. Une fois que vous l'aurez passé par un moyen ou par un autre (en envoyant une caisse explosive par exemple), vous n'êtes pas au bout de vos problèmes. En effet, il va vous falloir descendre pour accéder au sanctuaire de JC Denton. Dans l'ordre vous aurez affaire à un paladin, une tourelle et enfin à trois autres paladins. Une fois arrivé en bas, actionnez la machine pour arriver dans le sanctuaire de JC Denton.

Le sanctuaire de JC Denton

```
Objectifs principaux : - ranimer JC Denton
                       - réparer Helios
```

Dirigez-vous vers le Sud-Est pour déclencher l'unité holocom et ainsi parler à Ava. Ensuite, actionnez le module de traitement Helios au centre de la pièce. Vous êtes transporté dans une nouvelle salle. Un gray vous accoste. Ramassez la **cellule énergétique** sur la commode, puis prenez l'escalier pour revenir dans la pièce principale du sanctuaire. Descendons maintenant par l'échelle pour aller récupérer les quelques objets intéressants qui se trouvent en bas (attention cependant aux 3 animaux féroces) : **2 chargeurs**, **1 médikit**, **1 cellule énergétique**, **1 grenade IEM**. Derrière les arcs électriques, vous avez aussi un **modifico-prisme**. Remontez pour actionner à nouveau le module et vous retrouver dans un autre lieu. Retournez dans la salle principale et touchez encore le module. Billie va vous parler. Vous pouvez la tuer (il est possible de tirer dans la bombonne de gaz) ou seulement la neutraliser, c'est à vous de choisir. Sachez qu'elle est accompagnée de 2 robots araignées. Ne descendez surtout pas car sinon, les tourelles se mettront à vous tirer dessus. La sortie est dans un des coins Sud de la salle. Parler à JC Denton. Sortez en utilisant le module qui se trouve au Nord.

La corniche de glace de Shackleton

```
Objectif secondaire : parler à Saman
```

Attention aux paladins très costauds armés de mag rail et de lances-roquettes qui vous attendent. Revenez dans la tente 4 pour parler à Saman via l'unité holocom. Dirigez-vous vers le tunnel Ouest pour accéder à la base Versalife.

L'extérieur de la base Versalife

```
Objectifs principaux : - aller à l'hélicoptère
                       - allumer générateur
```

Attention, car 2 paladins et 2 araignées patrouillent dans le secteur. N'hésitez-pas à économiser vos munitions et à utiliser une matraque. Si vous disposez de la domination des robots, une tourelle est aussi présente et vous offrira une grande puissance de feu. Montez les escaliers. Ramassez le **décodeur**. La balise est privée de courant : il va falloir l'alimenter. Mais avant, entrez dans la pièce voisine où vous trouverez un **fusil à lunette** et dans le coffre (un décodeur pour l'ouvrir) deux **chargeurs** et une **cellule énergétique**. Redescendez et suivez le panneau du générateur. Vous arrivez devant 2 portes : A Wing et B Wing. Entrez dans la A et montez si vous voulez affronter deux animaux et prendre un **chargeur**, un **médikit** et une **grenade à fragmentation**. Revenez au rez-de-chaussée pour continuer vers l'ouest (attention au paladin). A côté du casier prenez connaissance de ce que contient l'infocube : le plan des lieux. Dans le casier un **lance-flamme** attend d'être volé. Dans la pièce en face, vous trouverez **50 crédits** et deux **chargeurs** .

Sortez et continuez vers le Nord-Ouest. Vous vous retrouvez à l'entrée de l'aile A et B. Pour économiser un décodeur, montez sur les caisses pour accéder au conduit pour l'aile B ainsi qu'à un **décodeur** et à un **chargeur**. Une fois à la fin du conduit, vous arrivez dans une pièce. Prenez les quelques objets qui s'y trouvent et sortez dans la salle de billard (attention, car il se peut qu'il y ait un paladin et un animal s'ils ne se sont pas encore entre-tués). Comme d'habitude, fouillez la pièce. C'est là qu'il y a un accès à l'hélipad. Mais pour l'instant, votre mission est d'actionner le générateur, donc descendez au rez-de chaussée et ouvrez la porte. Tuez le paladin et prenez les objets qui vous intéressent. Entrez à l'intérieur de Versalife.

Locaux de la base abandonnée de Versalife

```
Objectif principal : allumer générateur
```

Descendez, mais attention aux deux créatures. Prenez le conduit d'aération et suivez-le jusqu'au bout. Avancez vers le Nord-Ouest. Vous allez tomber sur deux autres animaux modifiés. Continuez vers le Nord-Est et ouvrez la porte grâce à l'interrupteur. A l'intérieur, outre l'animal féroce, vous avez deux **cellules énergétiques**, un **chargeur**, mais surtout un robot-med qui remédiera à toutes les baisses de forme que vous pourriez avoir. A côté de la porte d'entrée de la pièce, montez à l'échelle pour accéder à un coffre contenant un **brise verre** (amélioration pour arme), **2 chargeurs** et une **arachnobombe**. Prenez ensuite le conduit non loin de l'échelle. Continuez sur les tuyaux pour arriver à la salle du générateur sans encombres. Deux animaux vous y attendent, ainsi que deux **cellules énergétiques**. Actionnez le générateur et ressortez des locaux par le même chemin.

L'extérieur de la base Versalife

```
Objectifs principaux : - activer balise
                       - aller à l'hélicoptère
```
Activez la balise (elle est face à l'entrée du niveau, à côté de la cabane), puis rendez-vous à l'héliport (accès au premier étage de l'aile B) pour qu'Ava vous dépose au Caire.

Le Caire

En arrivant, vous vous apercevez que deux missions contradictoires vous sont confiées : tuer Paul Denton pour les Illuminatis et Ranimer Paul Denton pour Apostlecorp. Pour avoir accès plus facilement à toutes les fins du jeu, il vaut mieux ne pas tuer Paul pour l'instant, donc nous allons décrire la marche à suivre pour ranimer Paul.

```
Objectif principal : ranimer Paul
```
Descendez au café. Au Sud, un Illuminati vous accoste. L'idéal est de le tuer, mais prenez soin d'avancer car lorsqu'il meurt, il lâche un gaz toxique. Entrez dans la médina nord. Allez vers la mosquée et parlez à Léo (dites-lui que ça vous a fait plaisir).

```
Objectif secondaire : éliminer robot
```
Une fois à l'intérieur de la mosquée, vous recevrez un message vous demandant d'éliminer le robot militaire. Attention, car l'endroit est farci de paladins. Le robot est au centre de la salle de prière. Eliminez-le par le moyen que vous voulez (domination par exemple) et descendez dans l'infirmerie pour aller chercher votre récompense : la femme vous donne le code d'accès au bureau de la SSC et le docteur vous offre un **médikit**.

```
Objectif principal : ranimer Paul
```
Allez vers l'arcologie et rendez-vous au niveau 110. En chemin, vous discutez avec un templier qui veut que vous donniez votre sang. Nous n'allons pas l'écouter. Une fois face à la porte du hangar 24, faites attention, car le docteur Todd va vous parler et comme vous allez refuser de donner votre sang, un gros combat va s'engager avec plusieurs paladins. Deux choix s'offrent à vous : soit vous entrez dans le hangar 24 et dominez le robot qui s'y trouve pour disposer d'une grosse puissance de feu, soit vous ouvrez la porte, vous balancez des grenades et vous courez vers le hangar 23 : les paladins vont vous suivre et vont tomber sur les gardes du hangar 23. Ce combat vous permettra d'achever les paladins sans trop de problèmes (je vous rappelle qu'ils ont un point faible dans le dos : un tir dessus et ils explosent). Revenez dans le hangar 24 pour ranimer Paul. Ensuite, allez en haut du hangar 23 pour activer la balise et partir vers le dernier niveau : Liberty Island.

Liberty Island

A l'Est, un robot patrouille, dominez-le pour faire un peu de ménage dans le niveau. Avancez vers le sud jusqu'à une petite cabane et entrez-y pour prendre quelques **chargeurs**. Continuez vers l'Ouest pour descendre dans les ruines de l'UNATCO. Une fois à l'intérieur, suivez les panneaux indiquant "Aquinas control room". Une fois sur les lieux 3 possibilités s'offrent à vous. De votre choix dépendra la fin du jeu alors faites une sauvegarde à cet endroit pour pouvoir visionner toutes les fins possibles. Vous pouvez aider les Illuminatis, les Templiers ou Apostlecorp.

La fin des Omars

Envoyez les spécifications d'Aquinas à n'importe laquelle des factions. Le plus simple est de transmettre aux Illuminatis. Ressortez des ruines et tuez Saman. Vous recevez alors un message de Léo qui vous demande de tuer tous les chefs de faction et de détruire la machine.

```
Objectifs principaux : - tuer tous les chefs de faction
                       - détruire la machine
                       - tuer JC Denton
```
Allez vers le sud pour trouver le camp des Illuminatis et tuer leur chef, puis rendez-vous dans la partie Est de Liberty

Island pour mettre fin aux jours de Tong sur les docks. Revenez à l'Ouest de Liberty Island et entrez sous la statue de la liberté. L'idéal est de dominer une des tourelles pour faire le ménage. N'oubliez pas de détruire la machine. Ressortez et finissez-en avec JC Denton. Fin du jeu.

La fin des Illuminatis

```
Objectifs principaux : - détruire la machine
                       - tuer JC Denton
```

Envoyez les spécifications d'Aquinas aux Illuminatis. Ressortez des ruines et dirigez-vous vers la statue de la liberté. L'idéal est de dominer une des tourelles pour faire le ménage. N'oubliez pas de détruire la machine. Ressortez et finissez-en avec JC Denton. Fin du jeu.

La fin des Templiers

```
Objectifs principaux : - tuer JC et Paul Denton
                       - utiliser la machine
```

Envoyez les spécifications d'Aquinas aux Templiers. Ressortez des ruines et dirigez-vous vers la statue de la liberté. L'idéal est de dominer une des tourelles pour faire le ménage. Faites tout de même attention à ne pas détruire la machine ! Pensez à éliminer tout le monde car quelqu'un risquerait de tirer dessus. Tuez Paul et JC Denton et précipitez-vous pour actionner la machine (attention car JC renaît de ses cendres au bout d'un moment, alors ne traînez pas !). Fin du jeu.

La fin d'ApostleCorp

```
Objectif principal : fusionner avec JC Denton et Hélios
```

Envoyez les spécifications d'Aquinas à JC Denton. Ressortez des ruines et dirigez-vous vers la statue de la liberté. Parlez à Paul et à JC Denton et actionnez la machine. Fin du jeu.

La fin des haricots

```
Objectif principal : faire cuire 500 grammes de haricots verts
```

Oui bon, ce n'est qu'une petite boutade (mauvaise je vous l'accorde), mais si j'ai réussi à décrocher un sourire de votre part, alors ma mission est remplie. ;)

Devastation

© Arxel Tribe / Digitalo 2003

CHEAT CODES

DOPEFISH	God Mode et toutes les armes
GOD	God Mode
ALLAMMO	999 munitions
FLY	Mode vol
GHOST	Passe-muraille
WALK	Désactiver les modes vol et passe-muraille
SPTRAVEL #	Charger le niveau # ou # est à choisir parmis cette liste.

SP0M0-TheLab.dvs
SP0M0-TheLab2.dvs
SP0M1-SomaSunset.dvs
SP0M2-Chinatown.dvs
SP0M3-TopOTheTower.dvs
SP0M4-TheRock.dvs
SP0M5-Embarcadero.dvs
SP1M1-UrbiaSouth.dvs
SP1M2-UrbiaAsylum.dvs
SP1M3-UrbiaNorth.dvs
SP1M4-Docks.dvs
SP2M0.dvs
SP2M1-MarketMadness.dvs
SP2M2-CardboardCounty.dvs
SP2M3-TheAquifers.dvs
SP2M4-IchthyaSouth.dvs
SP2M5-IchthyaNorth.dvs
SP3M1-Chozo.dvs
SP3M2-RiversOfWaste.dvs
SP3M3-Zangai.dvs
SP3M4-Transit.dvs
SP3M5-Bukko.dvs
SP3M6-BukkoRoof.dvs
SP-Intro.dvs
SP-Outro.dvs

Devil Inside

© Cryo Interactive 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I : Les jardins

Passez l'entrée et récupérez le medi-kit sous la boite aux lettres avant de continuer sur la droite. Suivez ensuite l'homme qui s'enfuit, récupérez les munitions et un nouveau medi-kit avant de retourner à votre point de départ. Tuez les policiers près du tunnel puis les zombies qui vous attaquent à l'intérieur. Avancez ensuite vers l'entrepôt de bois et récupérez la ponceuse et la clé dans la cabane de rondins puis combattez les zombies en ressortant.

Retraversez ensuite le tunnel et récupérez le matériel sur le quai après la scène cinématique. Utilisez ensuite la clé, montez les escaliers et suivez le chemin en vous débarrassant de vos adversaires. Prenez ensuite à droite à l'escalier et avancez jusqu'à la forêt, sautez la grille puis allez à la statue. Tuez les zombies, récupérez la clé et le matériel sur le sol puis ouvrez la porte principale.

Acte I : Rez-de-chaussée

Récupérez la lettre dans la cuvette des toilettes (dans la salle de bain à gauche) et appuyez sur les dalles à droite puis à gauche de la fontaine à coté de l'entrée. Prenez la première porte à droite, ouvrez le réfrigérateur, prenez le poème et activez le vidéophone. Récupérez le matériel dans la gazinière et dans le four puis récupérez la clé du salon dans le monte-plats. Montez ensuite l'escalier de l'entrée pour récupérer la clé de la bibliothèque (vous pouvez choisir d'invoquer Deva grâce au symbole près de la fontaine).

Retournez ensuite à l'entrée et passez les double portes en bois pour affronter un nouvel adversaire. Ouvrez ensuite la porte secrète au fond du couloir, détruisez la statue sur la gauche puis prenez la lettre dans le coffre au bout du couloir. Revenez en arrière et prenez la dernière porte à droite vers le salon, utilisez le levier de la pompe à bière sur le bar et prenez la clé de la salle à manger dans le tiroir de la table. Activez ensuite le levier sur le mur à droite de l'entrée et entrez dans la salle à manger pour monter sur les planches. Suivez le couloir vers la bibliothèque et transformez vous en Deva pour absorber les âmes sur votre passage.

Ramassez le matériel et activez le levier entre les étagères. Inspectez ensuite le bureau à l'opposé, prenez la télécommande, tuez le zombie dans le placard puis entrez dans la salle de projection en haut de l'escalier. Utilisez le levier près de la table de montage, cherchez dans les bobines de films pour trouver « le livre du futur » puis avancez dans la salle et combattez vos adversaires. Tirez ensuite dans le baril et activez le levier pour monter vers la véranda et récupérer la batterie sur votre attaquant. Récupérez ensuite le levier entre les colonnes de marbre et utilisez le dans la fente de l'une d'elles avant d'emprunter le passage qui se dévoile. Affrontez un nouvel adversaire, récupérez les minutions et la bobine de film puis retournez à la salle de projection. Utilisez la bobine sur le projecteur, activez le levier et prenez le passage qui mène au grenier.

Acte I : Le grenier

Brisez le miroir, utilisez le levier et passez la porte dans la pièce suivante (près de la toile d'araignée). Visitez les lieux pour récupérer le matériel, brisez tous les miroirs pour trouver les caches secrètes. Suivez ensuite le mur de gauche, entrez dans la pièce derrière la boite métallique, prenez les fusibles près du caméraman, quittez la pièce et tournez à gauche.

Suivez le couloir jusqu'au compteur électrique, réparez le avec le fusible puis retournez en arrière jusqu'à ce que vous

déclenchiez une scène cinématique. Avancez jusqu'à la porte de bois, prenez les âmes avec Deva puis libérez-les et prenez à gauche et tuez le garde. Passez l'ascenseur pour récupérer un fusil d'assaut puis revenez-y et montez à l'étage en cliquant sur les boutons.

Acte II : Deuxième étage

Avancez jusqu'au bout du couloir en détruisant les prises électriques, récupérez le matériel dans le coffre puis prenez à gauche vers la piscine. Allez dans la salle de bains en passant derrière le comptoir, ramassez les différents objets qui se trouvent là puis quittez la pièce et activez l'intercom. Entrez dans la pièce adjacente à celle de la piscine et prenez la porte en face du pentacle. Tuez vos adversaires, récupérez la clé derrière l'écran et le matériel dans les tiroirs du bureau.

Retournez dans le couloir, prenez la porte en face de vous, prenez la clé de la chambre à gauche du jukebox et utilisez les jetons pour jouer au flipper. Passez dans la pièce suivante, récupérez les divers objets dans le tiroir et allez jouer au billard. Récupérez ensuite l'arbalète derrière les queues de billard puis allez vers le gymnase par la porte rouge. Tuez vos adversaires, allez vers les douches et récupérez la clé de la pièce où est retenue Angelina.

Prenez la porte à coté du miroir dans le gymnase puis entrez dans le sauna, tuez le zombie puis passez le portail pour retourner dans la pièce principale. Passez la porte cachée près de l'ascenseur, fouillez les coffres puis prenez la nouvelle porte dans le Hall (utilisez la clé de la chambre). Tuez Angelina, récupérez une nouvelle clé et quittez la pièce pour descendre par l'ascenseur. Allez dans le jardin, prenez à gauche, ouvrez la trappe et descendez dans la cave.

Acte II : Rez-de-chaussée

Prenez à gauche en bas des escaliers, encore à gauche à l'intersection puis affrontez vos adversaires et tirez sur le bidon pour faire écrouler le mur. Utilisez le levier pour ouvrir une nouvelle porte et récupérez le matériel dans la zone renfoncée de cette salle. Ramassez la feuille de papier sur l'étagère à vin, quittez la pièce et prenez à gauche. Retournez ensuite vers l'entrée pour aller vers la réserve de charbon, tirez sur les briques rouges sur le mur et utilisez le levier pour ouvrir le passage vers les mines. Tournez à droite au bout du couloir, activez le levier sur le mur et prenez le nouveau passage (en face de l'entrée avec la cage d'escalier). Prenez le couloir de gauche puis allez au portail pour renvoyer les âmes de ce niveau et obtenir le pouvoir de voler.

Acte II : Les mines

Entrez dans les mines en volant au dessus des crevasses, prenez à droite après les caisses et continuez jusqu'à une lanterne. Débarrassez vous de vos adversaires, prenez à gauche vers la porte de fer et continuez tout droit. Volez au dessus du poste de télévision, tirez sur la tête de démon sur le mur de gauche et entrez dans la nécropole.

Acte II : La nécropole

Avancez tout droit en récupérant les munitions et les medi-kits puis entrez dans la grande pièce circulaire. Tournez à gauche, avancez tout droit jusqu'à la pièce suivante et récupérez le premier talisman. Retournez près de la pierre tombale, prenez tout droit jusqu'à deux portes (qui mènent chacune à un talisman) puis revenez en arrière et prenez la porte près des trois stalactites. Tuez votre adversaire dans la première pièce à droite, ressortez et prenez à gauche jusqu'à une grande salle avec un pont de bois.

Récupérez le quatrième talisman puis retournez à la pierre tombale et libérez Angelina (vous devez détruire les quatre stalactites avant d'attaquer le tortionnaire). Débarrassez vous des adversaires qui arrivent puis quittez la pièce et suivez le chemin vers les trois stalactites en protégeant Angelina. Traversez finalement le pont de bois pour atteindre le cimetière.

Acte III : Le cimetière

Montez sur la colline et récupérez les objets (miroir, montre, talisman et pièce) dans les tombes et placez les sur les tombes correspondantes. Protégez Angelina des zombies qui arrivent en masse puis suivez Dave en combattant divers

adversaires jusqu'à une pièce avec deux feuilles de papier et un medi-kit.

Acte II : La colline des morts

Examinez chaque tombe tout en continuant à protéger Angelina et suivez la pour vous téléporter en haut de la colline. Entrez dans la tombe, appuyez sur action et préparez vous à l'affrontement final.

Devil May Cry 3 Special Edition

© Ubisoft / Capcom 2006

BONUS DE FIN

Mode Hard	Terminez le jeu en Normal.
Dante Must Die	Terminez le jeu en Hard.
Heaven or Hell	Terminez Dante Must Die.
Jouer avec Sparda	Terminez le jeu en Hard.
Devil Trigger illimité	Terminez Dante Must Die.
Galerie	Terminez le jeu.
Costume 1	Terminez le jeu en Easy.
Costume 2	Terminez le jeu en Normal.
Costume 3	Terminez le jeu en Hard.

MODE "2 JOUEURS"

Enfilez le costume de Super Dante (terminez Dante Must Die) et choisissez le syle de combat Doppleganger. Activez-le puis appuyez sur Start à partir d'une seconde manette. Un deuxième joueur peut maintenant contrôler le Doppleganger.

MISSION 18

Pour terminer cette mission, vous devrez à nouveau affronter un certain nombre de boss déjà vaincus, mais il existe un moyen de les choisir. Il suffit pour cela de regarder l'image gravé sur la stèle dans laquelle est incrustée chaque pierre, elle représente le boss que vous aurez à affronter. En voici la liste :
-gemme bleu clair : Cerberus
-gemme jaune : Gigapede
-gemme verte : Agni et Rudra
-gemme rouge : Leviathan
-gemme violette : Nevan
-gemme blanche : Beowulf
-gemme bleue : Geryon
-gemme noire : Doppelganger
-gemme orange : divers ennemis
De plus, vous pouvez n'affronter que 3 boss du moment que vous réussissez à relier 3 gemmes entre elles sur la stèle principale, par exemple : vert, bleu clair et blanc.

LES FRAGMENTS DE SPHÈRE BLEUE

Il y a :
- 12 fragments de sphère bleue (3 orbes bleus) à récupérer dans les missions secrètes.
- 10 fragments en brisant les 8 statues.
- 10 fragments cachés dans les niveaux.
- 6 orbes bleues à acheter au Dieu du Temps.

Devil May Cry 4

© Capcom 2008

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Son of Sparda

Terminez le mode Devil Hunter

Dante Must Die

Terminez le mode Son of Sparda

Heaven or Hell

Terminez le mode Son of Sparda

Hell or Hell

Terminez le mode Dante Must Die

FIN COMPLÈTE

Lorsque vous terminez le jeu et que les crédits apparaissent à l'écran, vous devez empêcher Kyrie de se faire toucher pendant 90 secondes si vous ne voulez pas que la séquence s'arrête brutalement.

ARTWORKS À DÉBLOQUER

Demon Invasion	Terminez le mode Dante Must Die.
Light from the Demon Blade	Terminez le mode Hell or Hell.
The Cast	Terminez le mode Devil Hunter.
The Demons	Terminez le mode Son of Sparda.
The Ladies of Devil May Cry	Terminez le mode Heaven ou le mode Hell.
The Two Heroes	Terminez le mode Human ou Devil Hunter.

COSTUMES

Super Dante

Terminez le mode Dante Must Die.

Super Nero

Terminez le mode Dante Must Die.

BLOODY PALACE

Terminez le mode Devil Hunter.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution a été réalisée sur PS3 mais elle convient également aux versions PC et Xbox 360.

Devil May Cry est de retour cette fois-ci sur nos consoles next-gen chéries et a réussi le pari de conserver la souplesse du gameplay qui lui sied tant, tout en nous offrant des graphismes somptueux, dignes de ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle. Non, outre une trame scénaristique assez peu recherchée, nous tenons là un Devil May Cry de grande classe, dans lequel les aficionados retrouveront leurs marques, sans pour autant léser les novices souhaitant rattraper leurs quelques trains de retard... Facile à prendre en main, Devil May Cry 4 offre tout de même un large panel de possibilités en termes d'armement et d'attaques, qu'il s'agisse de Nero ou de Dante.

Vous débuterez l'aventure avec le petit jeunot cité en premier, dont l'armement de base sera constitué d'une épée, d'un pistolet et d'un bras maléfique : le Devil Bringer. A vous de récupérer un maximum d'orbes rouges en éliminant les ennemis ou en détruisant les éléments du décor, pour ensuite les dépenser et obtenir ainsi divers items de soutien, mais également dans le but de faire augmenter votre note de fin de mission, qui vous offrira d'autant plus d'âmes fières que votre note sera élevée. Ce sont ces âmes fières qui vous permettront d'acquérir de nouvelles techniques et aptitudes, une fois dans le menu d'amélioration. Il est recommandé d'obtenir le double saut " Air Hike " assez tôt dans le jeu, ce qui vous permettra d'avoir des fragments de sphère bleue supplémentaires à certains endroits, ou encore de dévoiler certaines missions secrètes...

Mission 01 - Ressemblances

Il s'agit ici plus d'un tutorial que d'une réelle mission. En effet, une fois que Dante apparaît, vous allez apprendre peu à peu les déplacements et attaques basiques de Nero. A chaque fois, il faudra valider la commande affichée et ce, plusieurs fois d'affilée pour passer à la suite. Une fois ces commandes apprises, vous devrez vaincre Dante. Utilisez de préférence vos coups d'épée et votre coup de poing une fois plus près de lui, puis vous réussirez cette formalité sans grand mal. Cette mission fera donc plus office de " premier contact " pour les néophytes de la série, mais ne représentera en aucun cas un réel challenge si on les compare à celles qui vont suivre... Pensez au passage à détruire un maximum d'éléments du décor pour commencer à récupérer vos premières sphères rouges.

Mission 02 - La Porte De l'Enfer

Commencez par éliminer les épouvantails qui apparaissent sur la place de l'Opéra en enchaînant vos combos, puis après les avoir vaincus sans grand mal (pensez également à détruire le décor), empruntez la porte située au nord, sur la droite, afin de pénétrer dans l'entrepôt. Faites face au mur nord pour effectuer un double saut contre celui-ci (au-dessus des quelques marches qui ne mènent à rien), de manière à vous retrouver dans l'alcôve située plus haut et pour ainsi récupérer une sphère jaune, ayant la capacité de vous redonner une vie. Montez les escaliers, puis vous atteindrez bientôt une pièce contenant quelques marionnettes de plus à éliminer. Le fait de les avoir vaincus vous ouvre la porte suivante, puis en la franchissant, vous passerez brièvement par la terrasse avant de rejoindre la cathédrale via la porte est.

Descendez tout en bas de la cathédrale en vous dirigeant vers l'est, puis observez le pilier traversé par une lumière bleue. Vous obtenez ainsi l'**héritage maléfique**. Cela vous permet d'utiliser votre Devil Bringer comme un grappin, en quelque sorte (c'est d'ailleurs le terme que nous emploierons le plus souvent pour énoncer cette capacité). Utilisez d'ailleurs tout de suite cette aptitude pour récupérer une sphère verte derrière la grille nord, puis une étoile verte ou " étoile de vie P " derrière la grille sud. Allez ensuite vous placer sur le cercle bleu de continuum qui était situé dans la direction du pilier de lumière bleue, mais légèrement plus haut. Utilisez votre nouvelle capacité de grappin pour vous retrouver à l'étage supérieur, puis allez emprunter le prochain cercle afin de vous retrouver sur le balcon opposé, empruntez la porte.

Une fois sorti de la cathédrale, vous vous retrouvez à nouveau sur la terrasse. Utilisez le socle de continuum pour ensuite atteindre une pièce et entamer la première mission secrète, une fois que vous aurez observé le parchemin sur le pilier central.

Mission secrète 01 - Carnage

Vous devez éliminer tous les ennemis dans le temps imparti, soit 1 minute. Utilisez de préférence votre de coup de poing Devil Bringer pour les vaincre plus vite, puis roulez autour de la place pour atteindre les marionnettes plus facilement. Vous pouvez également les attirer vers vous en utilisant la technique du grappin. Quoi qu'il en soit, pas de temps à perdre ici si vous souhaitez remporter votre premier fragment de sphère bleue.

Une fois la mission secrète terminée, poursuivez votre route en empruntant le prochain socle de continuum et en allant utiliser le prochain après avoir libéré le passage en tuant des démons. Suite à un nouveau combat contre quelques ennemis, vous franchirez une porte menant au quartier résidentiel. Laissez-vous tomber, puis poursuivez votre route jusqu'à bientôt trouver un énorme fragment de sphère rouge dans lequel il faudra asséner un maximum de coups d'épée afin de récupérer le plus possible d'orbes rouges. Vous verrez ensuite une sphère rouge seule sur le toit d'en face. Rendez-vous y pour ensuite continuer votre avancée sur les toitures et trouver d'autres sphères identiques, vous menant finalement vers un fragment de sphère bleue. Descendez maintenant le long de l'unique chemin pour ensuite grimper à la petite tourelle de bois à l'aide d'un double saut. En touchant la cloche vous trouverez de nouvelles sphères rouges. Allez ensuite franchir la porte sud, qui vous mène au port de Caerula.

Attrapez la grosse sphère rouge située en hauteur en sortant du tunnel, puis allez emprunter le cercle de continuum au sud de la carte. Montez les marches, puis franchissez la porte vous menant au dépôt de marchandises. Après avoir vaincu les marionnettes comme vous commencez à en avoir l'habitude, vous pourrez ensuite aller donner des coups d'épée dans le panneau de lumières bleues jusqu'à ce qu'il libère le passage en hauteur vers une porte vous menant à un panneau de contrôle. Une fois face à lui, appuyez sur le bouton d'observation, une séquence s'enclenchera. Vous avez activé le pont. Revenez en arrière pour utiliser le socle de continuum, puis partez vers le grand ponton situé au nord pour vaincre une nouvelle flopée d'ennemis avant de rejoindre la porte à l'extrême nord donnant sur la première zone de minage. Vous trouverez bientôt un groupe de sphères rouges en sautant dans la partie basse de la pièce, tandis qu'en utilisant votre grappin deux fois de suite vers les lumières bleues situées en hauteur, vous gagnerez l'étage. Ici, si vous frappez la créature enchaînée jusqu'à obtenir un combo de rang B, vous gagnerez un nouveau fragment de sphère bleue. Vous trouverez également une statue divine, qui vous permettra de dépenser éventuellement vos sphères rouges dans le but d'acquérir de nouvelles capacités avant le combat contre Berial, le boss de fin de niveau.

Boss : Berial
Pour le vaincre, passez de préférence derrière lui et sautez pour le frapper dans le dos. En chargeant la jauge " exceed " de votre épée, vous ne lui infligerez bien sûr que davantage de dégâts. Lorsqu'il finit par perdre son incandescence, attrapez-le avec le Devil Bringer en utilisant la technique du grappin, puis continuez de le frapper lorsqu'il est au sol. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il batte en retraite. Notez que durant le combat, Berial détruit des cabanes, révélant ainsi des sphères vertes vous permettant de récupérer de l'énergie.

Une fois le combat terminé, montez les escaliers, puis avancez jusqu'à l'écran de fin de mission.

Mission 03 - L'aile Blanche

Alors que vous trouverez une statue d'amélioration sur votre gauche, engouffrez-vous dans le tunnel qui vous fait face pour commencer à affronter quelques démons. Vous trouverez une petite alcôve sur le côté ouest de la mine, dans laquelle vous pourrez détruire un gros morceau de sphère rouge, tandis qu'en partant vers l'autre côté, vous vous retrouverez au pied d'une cascade. En montant sur la structure de bois située derrière, vous aurez ensuite à effectuer un parcours de grappin afin de monter plus haut et d'atteindre la bouche de sortie. Ne la franchissez pas tout de suite, mais sautez plutôt sur la plate-forme de gauche, puis sur celle située un peu plus haut à gauche, pour apercevoir deux nouvelles lumières bleues sur lesquelles agripper votre Devil Bringer. Après avoir lâché la deuxième, prenez appui sur le mur vertical en utilisant la technique du double saut, puis utilisez à nouveau le grappin pour vous agripper à la lumière située au-dessus de vous. N'attendez pas pour lancer le Devil Bringer vers la lumière de gauche, vous devriez atteindre un morceau de sphère bleue.

Revenez ensuite franchir l'ouverture située un peu plus bas, puis après avoir vaincu vos ennemis, continuez vers le nord en hauteur pour aller détruire les planches de bois qui obstruent la sortie, sans oublier de récupérer sur votre gauche l'étoile verte. Une fois dehors, commencez par rattraper la grosse sphère rouge en hauteur sur la gauche, puis avancez ensuite vers le nord, le long de l'étroit rebord de cette falaise. Vous allez tomber nez à nez avec deux ennemis à éliminer avec votre Devil Bringer, ce qui les fera tournoyer et les fracassera contre le sol. Poursuivez en franchissant le passage désenvoûté au nord, puis une nouvelle séquence s'enclenchera, où vous rencontrerez Gloria. Pénétrez dans le château qui vous fait face.

Vous voilà dans le grand hall. En empruntant la porte située à droite ou à gauche de la pièce, vous vous retrouverez au même endroit : le hall large, mais sur un côté différent. Choisissez plutôt la porte de gauche, afin d'aller emprunter la porte située au nord-ouest du grand hall, vous menant à la salle de torture. Une fois à l'intérieur, éliminez les ennemis pour désenvoûter la porte, montez les escaliers circulaires. Vous devez traverser la pièce à l'aide de votre grappin et des lumières bleues qui apparaissent peu à peu pour vous indiquer le chemin afin de vous retrouver à mi-longueur et pour emprunter le couloir est. Vous revoici alors dans le grand hall, mais au premier étage. Poursuivez vers le nord pour passer la porte, puis en vous dirigeant toujours au nord, vous vous retrouverez dehors, pour faire face à nouveau à deux monstres glacés à éliminer avec le Devil Bringer. Une fois cette formalité effectuée, empruntez la porte au nord.

Vous voici arrivé aux Chutes de Foris. Dirigez-vous face à la cascade pour effectuer un double saut sur le pilier au-dessus duquel vous pourrez récupérer une nouvelle étoile verte en l'attrapant au grappin, puis montez les escaliers est. Notez au passage la présence d'une déesse déjà vue auparavant, mais rouge cette fois-ci. Cela signifie qu'elle servira plus tard, pour Dante. Seules les bleues fournissent une aide à Nero. Poursuivez toujours vers le sud en éliminant deux monstres glacés, puis vous vous retrouverez dans le grand hall du château. Partez vers le côté est pour frapper l'emblème bleu à plusieurs reprises, jusqu'à ce qu'il fasse disparaître le champ de force de cette pièce. Avant de passer la porte située juste à côté, placez-vous contre le côté gauche du mur où est accroché l'emblème. Effectuez un double saut contre celui-ci, utilisez votre grappin pour attraper l'eau bénite que vous pouviez apercevoir en hauteur. Franchissez maintenant la porte située à droite de l'emblème, puis une fois dans la galerie, réduisez tous ces démons en charpie avant de poursuivre dans la bibliothèque. Avancez vers le sud, puis une fois dans la prochaine pièce, une cinématique se déclenchera...

Pour vaincre ce chevalier qui sera ensuite remplacé par des ennemis de même sorte, tentez de passer dans son dos pour l'attraper d'un uppercut, ou bien faites-le une fois qu'il est en l'air, afin que Nero lui plante sa lance en plein corps. Assenez des coups d'épée lorsque le chevalier ne se protège pas et faites attention à ses charges rectilignes, à éviter à l'aide de roulades ou de sauts. Après en avoir éliminé quelques-uns, avancez jusqu'à l'**Anima Mercury** afin de vous en

emparer.

Mission 04 - De Sang-Froid

Vous revoici dans la bibliothèque. Vous ne pouvez pas sortir étant donné qu'une sorte de blason lumineux bloque la porte. Il vous faut le détruire avec la Gyrolame qui se trouve dans cette pièce. Approchez-vous de cette structure métallique pour lui donner un bon uppercut de Devil Bringer et ainsi l'activer. Il vous faut, en la frappant, l'amener vers le blason, de sorte qu'elle le détruise. En lui donnant un coup de Devil Bringer, elle avancera quelque peu, tandis qu'en la frappant à coups d'épée, vous la ferez tourner sur elle-même, lui faisant prendre ainsi de la vitesse. Il vous faudra alors la frapper à nouveau d'un uppercut pour la voir partir violemment devant vous. Une fois le blason détruit et l'accès libéré, retournez dans le grand hall, en passant par la galerie, où vous devrez éliminer le comité d'accueil pour poursuivre.

Une fois dans le grand hall, allez trouver la Gyrolame au nord de la pièce, puis amenez-la jusqu'au cercueil situé au centre, de sorte qu'elle le détruise. Passez ensuite la porte ouest pour vous retrouver dans le hall large, puis vous remarquez l'alcôve du coin sud-ouest bloquée par un bouclier lumineux, destructible grâce à une des Gyrolames situées au nord et à amener jusqu'ici. Une fois l'alcôve libérée, vous y trouvez une autre Gyrolame. Le but est d'aller la placer sur un des deux socles qui se trouvait libre au nord du hall large, puis de replacer également la Gyrolame qui vous avait permis d'ouvrir l'alcôve. Il ne manquera alors plus qu'une Gyrolame à placer au nord...

Rendez-vous donc maintenant dans la salle à manger, située au nord-est du hall large. Eliminez les chevaliers apparus, puis sortez de la salle pour aller sur votre gauche trouver une nouvelle Gyrolame. Il faudra vous en servir pour vous protéger des boules de feu qui sont projetées dans le couloir d'en face. Faites donc progresser la Gyrolame jusqu'au bout du couloir et vous libérerez une porte sur la droite, tandis que vous pourrez trouver un parchemin sur le mur du fond, synonyme de mission secrète...

Mission secrète 02 - Bowling

Il s'agit d'effectuer un saut (double si vous le pouvez) et d'attraper des ennemis avec la technique " Snatch " (de préférence de niveau 3), plus communément appelée " grappin " dans cette soluce. Vous devez en attraper 5 à la suite, sans toucher le sol...

Dans la pièce qui se trouvait à droite du fond du couloir, éliminez tous les ennemis pour ouvrir une grille libérant un emblème bleu sur lequel donner des coups d'épée. Celui-ci active alors l'ouverture de la grille de gauche, libérant ainsi la dernière Gyrolame à amener au nord du hall large. Une fois les quatre Gyrolames en place, la porte du milieu se libère, vous permettant d'aller bientôt vous frotter au boss du coin...

Boss : Bael
Vous commencerez par vous frotter à deux sortes de nymphes de glace, puis après les avoir frappées quelque peu, le vrai boss apparaîtra. Il s'agit d'un crapaud géant, dont il faudra esquiver les attaques à l'aide de roulades sur les côtés, puis enchaîner vos combos les plus efficaces sur le monstre, toujours par les côtés de préférence. Une fois celui-ci assommé, envoyez-lui un bon uppercut grâce à votre Devil Bringer, Nero l'attaquera par un combo automatique. Lorsqu'il disparaît, attaquez les deux nymphes jusqu'à le faire réapparaître, puis poursuivez le combat jusqu'à votre victoire. Suite à la cinématique, vous vous emparez du **Cadavre Rusalka**, vous n'avez plus qu'à franchir la porte ouest de la salle pour finir la mission.

Mission 05 - Trisagion

D'entrée une séquence démarre et vous serez bientôt assailli par deux démons volants. Touchez-les avec votre Devil Bringer pour les faire tomber au sol et perdre leur cape, puis achevez-les avec votre même bras maléfique. Une fois les deux ennemis vaincus, rendez-vous dans la partie centrale de la carte, en passant par-dessus la grille, afin de briser les nombreuses tombes et statues qui s'y trouvent et pour récupérer ainsi un maximum de sphères. En montant les escaliers vers le sud, vous voyez votre bras réagir. Ceci est dû au fait qu'un parchemin activant une mission secrète se trouve en réalité sous ces escaliers...

Mission secrète 03 - Résistance Non-violente

Pour réussir cette mission avec Nero, vous devez avoir acquis l'aptitude de " Saisie " (Mission 08). Il vous suffira alors d'attraper un ennemi en vous en servant comme d'un bouclier, puis vous pourrez provoquer les autres ennemis de temps à autre avec la touche adéquate tout en gardant votre " bouclier " afin de faire augmenter les points de style, jusqu'à obtenir un fragment de sphère bleue et réussir la mission secrète.

Continuez ensuite jusqu'à la porte située en haut des marches, afin de pénétrer dans la chambre du maître. Après avoir vaincu la série de chevaliers, brisez donc le miroir situé au-dessus de la cheminée, contre le mur est de la pièce. Vous déclencherez ainsi une mission secrète...

Mission secrète 10 - Marionnettiste

Dans cette mission secrète, vous devez activer la Gyrolame et la faire briser les 5 piliers bleus éparpillés dans les endroits principaux du hall large, dans un temps imparti de 2 minutes. Commencez donc par briser le premier droit devant vous, puis le deuxième au nord, celui situé dans la salle est et l'autre dans l'alcôve d'en face, puis le dernier droit devant dans le couloir, vers le sud. En réussissant, vous remportez un fragment de sphère bleue supplémentaire.

Une fois la mission secrète terminée, poursuivez votre route en sortant de la chambre par la porte sud, vous aurez un emblème bleu à marteler à l'épée, jusqu'à ce qu'il libère une Gyrolame. Activez-la d'un uppercut, puis faites-lui prendre de la vitesse avec vos coups d'épée. Maintenant, placez un bon coup de Devil Bringer pour la faire foncer droit devant vous, jusqu'à l'opposé de la pièce. Vous devez lui faire franchir l'étroite porte afin de la faire frapper la petite tour parcourue de lumières bleues. Une fois celle-ci détruite, le sol va s'effondrer, il vous faudra à nouveau vaincre des démons volants, là où vous atterrissez. Suite au combat, vous pourrez récupérer le Talisman Ailé, au sud de la pièce. Ceci déclenche ainsi l'activation de socles rouges, qui font en fait office de tremplins. Utilisez-les pour remonter tout en haut, en prenant soin entre chaque tremplin de bien récupérer toutes les sphères que vous apercevrez. Vous pourrez ainsi vous emparer d'une eau bénite supplémentaire et d'une nouvelle étoile verte, entre autres sphères rouges.

Une fois de retour tout en haut, avancez dans la pièce pour devoir affronter un groupe de démons qui, une fois vaincus, vous permettront de franchir la porte nord, pour vous retrouver dans le hall large. Ici, battez les ennemis avant de franchir une des deux portes qui vous mènent dans le grand hall, entouré par le hall large dans lequel vous vous trouvez. Au centre de la pièce se trouve maintenant un tremplin rouge à utiliser (si vous avez bien détruit le cercueil au préalable, sinon, faites-le à l'aide de la Gyrolame prévue à cet effet se trouvant dans la pièce), afin de vous retrouver sur le lustre. Maintenant, tentez de couper le pilier central du lustre et une cinématique s'enclenchera. Franchissez alors le passage ouvert dans le tableau, puis descendez les escaliers avant de franchir la porte menant au laboratoire souterrain (n'oubliez pas l'étoile verte derrière la grille). Courez finalement le long de ce couloir, jusqu'au déclenchement d'une cinématique, à la suite de laquelle la mission s'achèvera.

Mission 06 - Résurrection

Avant de vous laisser tomber tout en bas de ce précipice, prenez soin d'aller récupérer le morceau de sphère bleue sur le pourtour de la pièce. Jetez-vous ensuite dans le trou, puis après avoir atterri, empruntez la porte est. Une cinématique ne tardera pas à s'enclencher et vous ferez connaissance avec de nouveaux démons, se déplaçant en ne laissant dépasser du sol que leurs ailerons, à la manière des requins. Si vous possédez l'attaque du tir chargé, elle sera d'une aide précieuse ici, se révélant assez efficace. Autrement, touchez les ennemis avec votre Devil Bringer et des coups d'épée chargée d'exceed, de préférence. Après avoir remporté le combat, poursuivez le long du tunnel, jusqu'à franchir la porte située au bout.

Une cinématique démarre, vous vous rendez compte que vous vous trouvez sur un plateau de jeu géant, avec un pion à votre effigie grandeur nature, des cases de différentes couleurs, puis un dé à frapper. Selon le score que vous obtenez sur le dé, le pion se déplacera sur un des quatre types de cases différents, déclenchant ainsi divers effets. Nous avons donc les cases blanches qui relancent le dé, les cases bleues qui fournissent divers items, les cases jaunes qui créent un autre chemin vers une case adjacente, puis les cases rouges qui déclenchent des combats contre des démons. Etant donné le côté aléatoire donné par le résultat du dé, vous pourrez passer plus ou moins de temps à franchir ce secteur...

Une fois le plateau de jeu achevé, franchissez la porte nord, une cinématique se déclenchera, où vous ferez la connaissance du boss, Agnus.

Boss : Agnus
Dès que le combat débute, attrapez grâce à votre grappin un de ces oiseaux-épée au vol, pour que Nero les renvoie tout droit dans la vitre d'en face, répétez cela jusqu'à la briser. Repérez le moment où il électrifiera le sol (lorsqu'il crie), puis restez en l'air durant ce laps de temps en tirant quelques rafales au pistolet. Remportez la victoire pour ensuite déclencher une longue séquence, au bout de laquelle vous aurez acquis le pouvoir **Yamato**.

Franchissez la porte droit devant vous, puis allez frapper l'emblème bleu un peu plus en avant, au nord. Celui-ci déclenche l'activation d'un barrage et d'un pont. Prenez ensuite les escaliers. Dans la salle suivante, éliminez vos ennemis, repérez le parchemin synonyme de mission secrète, accroché sur le mur du coin nord-est.

Mission secrète 04 - Chasse au trésor

Il vous faut dans cette mission trouver les 99 orbes rouges cachées dans le secteur. Suivant les parties, elles peuvent se trouver à différents endroits. Soyez attentif aux signaux envoyés par votre Devil Bringer et fouillez notamment les endroits suivants : derrière un des grands miroirs au sud-est (après l'avoir brisé), au niveau de l'emblème bleu, à l'endroit où est située la Gyrolame (déplacez-la avant), devant la porte sud, au nord-est (derrière le mur de l'étage du bas), puis en hauteur dans le coin sud-ouest. Vous gagnerez également un fragment de sphère bleue.

Poursuivez ensuite sur les quelques marches et le long du couloir métallique pour atteindre un secteur circulaire avec de nouveaux chevaliers à défaire. Dirigez-vous vers la sortie sud de cette pièce, puis vous aurez une troisième série d'ennemis à combattre avant de vous retrouver dans le laboratoire souterrain et d'utiliser ensuite les tremplins pour remonter tout en haut. De retour dans le sous-sol, remontez les escaliers pour repasser à travers l'ouverture du tableau et vous retrouver dans le grand hall. Empruntez alors la porte qui sera tout de suite sur votre droite en sortant du tableau, suivez le parcours vers le nord, jusqu'aux Chutes de Foris. Mettez le cap vers le nord afin de franchir le pont maintenant abaissé, une petite séquence se déclenchera au bout. Poursuivez votre route et commencez à avancer dans la forêt, jusqu'à cette lumière au bout du tunnel...

Mission 07 - La Vipère

Vous commencez tout près d'un autel dans lequel est accroché un parchemin de mission secrète, mais il faudra laisser cela à Dante pour plus tard... Passez dans un grand tronc d'arbre creux pour récupérer quelques sphères rouges, puis poursuivez pour détruire peu après un énorme morceau de sphère rouge, pour ensuite pénétrer dans le secteur suivant. Restez sur la gauche sans vous laisser tomber plus bas pour le moment, vous pourrez récupérer une eau bénite. Sautez maintenant plus bas pour éliminer quelques ennemis, puis montez les escaliers menant à la partie est de la carte. Entrez alors dans l'église située à droite. Une flopée d'ennemis vous attend, ils s'avéreront être un poil plus coriaces que les pantins de base, étant donné que des parasites auront pris possession de leur corps. Montez ensuite les escaliers situés au sud de la pièce, puis frappez l'emblème bleu afin qu'elle active un chemin de dalles qui disparaîtront dès que vous poserez le pied dessus. Franchissez la porte au bout.

Une fois dans la Vallée en Ruines, montez donc les escaliers circulaires pour ensuite utiliser les deux cercles de continuum et rejoindre l'autre côté. Vous trouverez un nouvel emblème bleu incrusté dans la roche, qui activera un autre parcours de dalles temporaires à traverser. Après avoir battu le démon, récupérez le morceau de sphère bleue situé en hauteur sur le premier carré de dalles apparu, puis poursuivez tout en battant vos ennemis. Les dalles vous mènent finalement plus au sud-ouest de la carte (attendez patiemment que les dalles apparaissent), avec une porte à franchir. En traversant le pont représenté horizontalement sur la carte, allez ensuite au sud pour trouver une mission secrète à déclencher.

Mission secrète 05 - Gratte-ciel

Vous avez 1 minute pour effectuer ce parcours de tremplins et en usant de votre grappin afin d'atteindre le fragment de sphère bleue présenté tout en haut. Attention, vous devrez également briser une grille d'un coup d'épée durant votre ascension...

Après la mission secrète repartez vers le nord pour trouver bientôt un groupe d'ennemis dans lequel la destruction des parasites est à privilégier avant tout. Une fois le secteur nettoyé, empruntez la sortie sud-ouest de la carte, puis dans le prochain secteur, utilisez la Gyrolame pour exploser le portail bleu de devant, puis le deuxième situé juste après. Débarrassez-vous des pantins, utilisez la Gyrolame pour détruire le portail bleu situé à droite des marches. Franchissez la porte au bout de ce chemin.

Vous voici dans la vallée en ruines. Montez quelques marches, une séquence se déclenchera. Courez en continuant le long du parcours tandis qu'un monstre vous poursuit. Arrivé au bout, avancez pour passer la porte, puis vous trouverez sur votre droite une de ces statues sur lesquelles enchaîner les combos pour obtenir une récompense. Accomplissez un combo de rang A et vous serez récompensé d'un morceau de sphère bleue. Poursuivez votre avancée en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis vous atteindrez l'antre du boss.

Boss : Echidna
C'est donc contre le monstre de tout à l'heure que vous allez devoir vous frotter... Esquivez ses attaques frontales par des roulades latérales, puis évitez ses violents coups de queue à l'aide d'un saut. Tirez-lui dessus avec si possible le tir chargé, puis lorsque ses tentacules se planteront dans le sol, attrapez le bourgeon central grâce au grappin pour lui asséner des coups d'épée. Elle se plantera également au centre de l'arène pour faire sortir cette fois ses tentacules par le sol... Esquivez-les, puis profitez-en pour aller enchaîner les combos sur sa vilaine frimousse. Si cela n'a pas suffi, continuez de la toucher avec des tirs chargés. Une fois le boss éliminé, vous gagnerez le **Fruit Séfirothique**. Servez-vous en pour détruire la racine qui bloque le passage à emprunter au sud-ouest, cela clôturera la mission.

Mission 08 - Profession De Foi

Progressez le long de l'unique parcours jusqu'à passer sous une grande arche où votre bras vous signalera la présence d'un morceau de sphère bleue en hauteur. Continuez en vous débarrassant des gêneurs, franchissez l'accès bloqué jusqu'ici par une racine, puis repassez de l'autre côté du pont emprunté auparavant. Filez au nord en le quittant, puis une cinématique se déclenchera une fois dans le secteur suivant. Vous allez devoir vous frotter à une bande de reptiles assez résistants et équipés de boucliers. Comme à votre habitude, sortez les combos les plus dévastateurs que vous avez en poche, pour les enchaîner avec une projection grâce au Devil Bringer. Une fois leur compte réglé, poursuivez vers le sud-ouest pour gagner le secteur de l'église, en montant tout d'abord les marches plus au nord, afin de pénétrer ensuite dans celle-ci à l'est de la carte. Terrassez vos ennemis, puis rendez-vous sous l'escalier situé à l'angle de la pièce, au sud-est. Faites disparaître la plante et passez donc la porte.

Une fois dans les bois mystérieux, vous vous retrouverez face à une statue au carrefour de 4 chemins. Si vous choisissez le mauvais, vous tournerez en rond et reviendrez toujours au départ après avoir dû affronter quelques ennemis en cours de route. La solution sera simplement de prendre le chemin à l'opposé de l'ombre de la statue et ce, 3 fois de suite. Notez qu'en partant vers le chemin de gauche, vous affronterez des ennemis dans ce petit piège certes, mais vous pourrez récupérer en hauteur un fragment de sphère bleue au nord de la carte. En poursuivant le long du parcours imposé, vous parviendrez au boss du niveau après avoir éliminé quelques parasites.

Boss : Credo
Vous devrez éviter ses coups d'épée en roulant sur le côté ou en sautant, comme d'habitude. Contournez-le pour le toucher dans le dos, puis lorsqu'il se placera loin de vous pour vous jeter une épée en pleine face, évitez-la au bon moment par une roulade ou un saut. Enchaînez-le avec vos plus puissantes attaques jusqu'à ce qu'il se protège à l'aide de son bouclier, puis tentez de l'attraper avec votre Devil Bringer... Votre victoire vous rapporte le **Bouclier d'égide**.

Mission 09 - Pour toi

Suivez le parcours rectiligne sans oublier de récupérer des sphères rouges grâce aux éléments du décor, une cinématique se déclenchera. Suite à l'affrontement, vous atteignez le grand hall. Au nord-ouest de la pièce, vous trouverez une étoile diabolique P, tandis que de l'autre côté une déesse sera à enchaîner de combos jusqu'à atteindre le rang S. Vous obtenez alors un fragment de sphère bleue. Poursuivez ensuite vers le sud, observez le petit pilier au centre, vous verrez le pont-levis bloqué par une plante. Suite à la cinématique, des lasers vont parcourir le grand hall, il vous faudra franchir la porte sud-est tout en les évitant. Dans cette pièce, battez la flopée de chevaliers, vous serez récompensé par la Clé de Cronus suite à votre victoire. En allant donner un uppercut dans le pilier apparu au centre de

la pièce, vous ralentirez le temps un instant, ce qui vous permettra de franchir la porte ouest en évitant les lasers. Avancez dans la prochaine pièce pour aller frapper un emblème bleu dans le coin sud-est. Cela fait descendre un ascenseur dans lequel pénétrer. Eliminez les ennemis qui apparaissent, puis vous monterez automatiquement. En sortant de ce premier ascenseur (ne vous souciez pas du fragment de sphère bleue pour le moment), activez le pilier sur votre gauche afin de ralentir le temps et de franchir les deux séries de lasers, puis vous pénétrerez dans un deuxième ascenseur. De même que précédemment, battez vos ennemis pour monter d'un niveau. Vous avez le choix entre deux portes. Celle de droite vous fait tomber sur le fragment de sphère bleue vu tout à l'heure, mais il vous faudra remonter les deux étages, tandis que vous pouvez prendre directement celle de gauche pour poursuivre votre avancée.

De même que précédemment, frappez le pilier sur votre gauche pour ralentir le temps, puis franchissez les lasers afin de monter dans le dernier ascenseur. Battez les démons qui y apparaissent, vous atteindrez finalement l'antre du boss Agnus.

Boss : Agnus
Dans un premier temps, tentez d'attraper une de ces épées volantes avec votre Devil Bringer pour lui renvoyer en pleine face, comme vous l'aviez fait lors de votre première confrontation contre lui. Dès que vous le voyez se concentrer et préparer une attaque, foncez-lui dessus pour le toucher et l'empêcher de compléter son action, car il pourrait vous attraper et drainer votre énergie. Bien sûr, dès que l'occasion se présente, tentez une prise au Devil Bringer pour lui infliger davantage de dégâts !

Mission 10 - Enveloppé Dans La Gloire

Sortez par la porte nord, puis reprenez l'ascenseur. Battez ces spectres en les enchaînant à coups de Devil Bringer et d'épée, puis rendez-vous dans l'ascenseur suivant après avoir ralenti le temps, vous y trouverez un emblème bleu. Donnez-lui des coups d'épée afin qu'il fasse disparaître la barrière bleue, puis franchissez cet accès afin de retomber tout en bas de cette salle. Franchissez alors le couloir situé à l'ouest, vous vous retrouverez dans la pièce octogonale avec à nouveau des chevaliers à abattre. En passant la porte est, vous vous retrouverez dans le grand hall. Dirigez-vous vers le sud pour gagner le couloir de sécurité, où vous devrez ralentir le temps grâce au pilier situé à l'entrée de cette pièce. Effectuez alors le parcours en évitant les lasers, puis passez donc la porte au bout du couloir, en sachant que vous aurez une mission secrète à activer sur votre droite.

Mission secrète 06 - Vermifuge

Ici, il vous faudra protéger une de ces marionnettes contre les parasites qui veulent s'y agripper. Pour ce faire, attrapez-la en utilisant la " Saisie ", puis emmenez-la au sommet de la falaise située au nord-ouest. Une fois celle-ci en sécurité, il ne vous reste plus qu'à descendre pour vaincre vos ennemis. Un fragment de sphère bleue sera à remporter en même temps que cette mission secrète.

Après avoir éventuellement effectué cette mission secrète, la porte vous mène dans une salle dans laquelle tournoient d'énormes faux au centre. Laissez-vous alors tomber pour vaincre un groupe d'ennemis, puis cela vous donnera accès au pilier ralentisseur de temps. Ceci vous permettra de sauter sur les lames pour atteindre la porte située au sud (une fois sur la 5ème lame). Poursuivez ensuite toujours vers le sud en réglant leur compte à quelques chevaliers, puis une fois dans la dernière pièce, vous pourrez utiliser le Talisman Ailé qui active un ascenseur. Placez-vous sur le côté droit de l'ascenseur de manière à récupérer un fragment de sphère bleue lorsque celui-ci descendra. Une fois à l'étage supérieur, montez les quelques marches pour rejoindre la salle de réunion. Après avoir vaincu les deux chevaliers, vous pourrez trouver un parchemin contre le mur gauche du couloir qui suit, activant ainsi une nouvelle mission secrète.

Mission secrète 07 - Course folle

Il s'agira ici d'aller rejoindre le fragment de sphère bleue situé plus au sud-ouest en franchissant le parcours de dalles qui apparaît au fur et à mesure, suite à l'activation de l'emblème bleu. Les ennemis vous donneront pas mal de fil à retordre, aussi, il existe un moyen bien plus simple pour récupérer le fragment de sphère bleue. Si vous possédez le style Trickster de niveau 3, vous pourrez effectuer une glissade supplémentaire une fois dans les airs, ce qui fera avancer Dante de quelques mètres de plus. Une fois sur la 3ème plate-forme apparue, tenez-vous donc dans le coin de celle-ci, dans l'axe du fragment de sphère, puis sautez vers celui-ci en effectuant un double saut et cette fameuse

glissade dans l'air. Vous parviendrez alors à valider cette mission secrète à la vitesse de l'éclair.

La porte au bout du couloir vous mène au boss de fin de mission : Dante.

Boss : Dante
Dante s'avérera être bien plus coriace que lors de votre première confrontation... Ne cherchez pas à lui tirer dessus, car il fera de même et cela annulera vos coups de feu. Dante est plus rapide que vous, mais vous possédez le Devil Bringer... Grâce à celui-ci, sautez pour éviter les charges de Dante, puis attrapez-le pour l'attirer rapidement vers vous et l'enchaîner de coups d'épée, pour finir avec une prise au Devil Bringer.

Mission 11 - Le Neuvième Cercle

Montez les escaliers sur votre gauche, puis passez l'emblème pour aller jusqu'au fond pour trouver la déesse à enchaîner de combos jusqu'au rang SSS. Vous obtenez ainsi un fragment de sphère bleue. Revenez frapper l'emblème, puis utilisez les lumières bleues et votre grappin pour atteindre le balcon supérieur. Remportez le combat contre ces spectres afin de récupérer la sphère verte qui suivra, empruntez cet ascenseur qui descend. En quittant ce dernier, partez vers la droite et vous vous retrouverez bloqué par une grille. Pour l'ouvrir, attrapez simplement le démon qui se trouve derrière celle-ci avec votre Devil Bringer. Montez ensuite les escaliers, puis votre bras sonnera à gauche de la statue dorée. Placez-vous donc au centre des piliers et vous récolterez quelques sphères rouges de plus. Vous aurez ensuite à effectuer un parcours au grappin à l'aide des lumières bleues flottantes. Si vous tombez au niveau du deuxième parcours de lumières, vous récolterez en bas une étoile diabolique P, mais devrez vous frotter à une bande de chevaliers avant de pouvoir retenter de franchir le précipice au grappin.

Vous atteindrez un nouvel emblème bleu à frapper ensuite, après avoir réglé son compte au chevalier. Montez alors le long des lumières bleues, puis approchez du petit pilier rouge une fois en haut (observez-le). Réduisez vos assaillants en charpie, cela activera l'ascenseur à gauche de la statue dorée vue précédemment, là où vous aviez pu récupérer quelques sphères rouges entre les piliers. Retournez donc à cet endroit pour utiliser l'ascenseur après avoir nettoyé le secteur.

Boss : Sanctus
Tout d'abord, commencez par enchaîner les coups d'épée en l'air pour briser sa bulle protectrice. Une fois ceci effectué, vous verrez apparaître deux objets devant lui. Cela vous servira à y envoyer le grappin pour vous approcher de lui et le toucher avant qu'il ne régénère sa sphère de protection. S'il le faut, brisez-la à nouveau, puis touchez-le pour qu'il tombe par terre. C'est là que vous pourrez l'enchaîner à l'épée et poursuivre avec une prise au Devil Bringer des plus classes. Ses attaques consistent à vous envoyer des boules de feu ou autres éclairs, mais vous serez tellement occupé à l'approcher au grappin que vous n'y prêterez presque pas attention. Il activera ensuite la grande statue pour vous mettre des bâtons dans les roues, mais vous pourrez le vaincre en utilisant toujours la même technique...

Mission 12 - Un nouveau départ

A partir de maintenant, c'est Dante qui prend les choses en main, et vous pourrez améliorer ce dernier à votre guise avant de le contrôler. Des pantins et autres démons vous permettront de vous faire la main dans cette chambre, tandis qu'il vous faudra poursuivre par la porte nord après les avoir vaincus. Vous voici dans la salle de réunion, où une séquence se déclenche, annonçant l'arrivée de véritables scies circulaires sur pattes. Vous savez quoi faire... Continuez au nord vers l'ascenseur, récupérez le Talisman Ailé, puis un compte à rebours se mettra bientôt en place, annonçant la destruction du secteur. Poursuivez vers le nord et laissez-vous tomber dans le grand trou pour activer l'emblème bleu qui s'y trouve (et ramasser une sphère dorée). Elle fera descendre un ascenseur dans lequel des ennemis vous attendent. Suite au combat, vous remontez et atteignez bientôt la salle des grosses lames tournantes, où vous devrez activer le ralentisseur de temps après avoir battu les démons. Cela aura pour effet de détruire le mécanisme, immobilisant ainsi les lames. Montez jusqu'à la 5ème pour sortir par la droite, puis effectuez le parcours en évitant les lasers jusqu'à la porte à l'autre bout de ce couloir (après avoir bien sûr ralenti le temps).

Traversez le pont pour vous retrouver dans le grand hall, éliminez le comité d'accueil, puis sortez par la porte nord. Continuez tout droit jusqu'à déclencher la séquence de fin de mission.

Mission 13 - Le Retour du Démon

Vous voici dans la forêt. Le boss Echidna brouille votre parcours et a fait apparaître plusieurs nuages brumeux qui vous téléporteront à différents endroits. Lisez les indications qui suivent pour aller lui donner sa punition... Prenez la porte au nord, puis dans le prochain secteur, regardez le chemin de l'étage inférieur (à l'est) pour vous y rendre, et pour pénétrer dans la brume sud-est après avoir vaincu les ennemis apparus. Vous voici dans la vallée. Battez la nouvelle série d'ennemis pour ensuite monter les marches et prendre la brume violette située en haut de ces dernières. Eliminez les ennemis, puis continuez au nord pour rejoindre la rivière de Lapis et passez dans la brume située sous le pont. Entrez ensuite dans l'église, effectuez un combo de rang A sur la déesse située sur votre droite pour obtenir un fragment de sphère bleue, puis passez la porte sous l'escalier pour revenir dans les bois mystérieux. Il faudra utiliser la même méthode que précédemment en prenant 4 fois de suite la direction opposée à l'ombre de la statue au centre de ce carrefour. Vous arriverez enfin aux ruines oubliées, face au boss Echnida. La manière de la vaincre sera sensiblement la même que lorsque vous contrôliez Nero. Vous récupérerez suite au combat l'arme **Gilgamesh** et pourrez quitter les lieux par le sud-ouest.

Mission 14 - Forêt Dévastée

Dans ce niveau, des plantes carnivores pousseront constamment du sol pour tenter de vous envoyer dans une dimension parallèle où il vous faudra vaincre une horde d'ennemis pour vous en sortir. Evitez donc ces plantes, ou tentez de les éliminer pour récolter des sphères vertes si besoin. Filez vers l'ouest dans le premier secteur (sans oublier le fragment de sphère bleue sous le pont), puis une fois à la Rivière de Lapis, éliminez le comité pour poursuivre au nord-ouest. Une fois à l'Ancienne Place, éliminez les ennemis pour poursuivre au sud-ouest. Ensuite, dans la Vallée du Vent, allez au nord-ouest pour escalader et avancer vers le prochain secteur. Récupérez un maximum de sphères rouges sur le gros morceau qui vous fera face, puis vous aurez une mission secrète à activer juste à côté, sous le porche.

Mission secrète 08 - Blockeur Royal

Vous devrez utiliser le style de combat " Royalguard " de Dante pour réussir cette mission. L'objectif et d'accomplir 5 gardes parfaites contre ces deux spectres (éliminez-en un d'abord pour plus de facilité ensuite). Repérez le bon timing pour vous protéger au moment où l'ennemi envoie son attaque, puis quand vous serez rodé, vous réussirez cette mission secrète sans problème, avec bien sûr un fragment de sphère bleue à la clé.

Rejoignez ensuite les chutes de Foris en partant vers l'ouest, puis vous atteindrez bientôt le château de Fortuna...

Mission 15 - Le Château de Fortuna

En remontant vers le château, prenez le passage de gauche (côté est sur la carte) pour aller récupérer un morceau de sphère bleue en tuant une déesse grâce à un combo de rang SS. Continuez vers le sud jusqu'à faire face à un Blitz. Lorsqu'il se téléporte frénétiquement autour de l'arène, sautez et tirez-lui quelques rafales pour le ralentir et l'affaiblir (le Tir Chargé 2 est bienvenu ici). Ne tentez pas de l'attaquer à l'épée avant qu'il ne perde son aura électrique et qu'il arrête de se téléporter. Lorsque vous le verrez affaibli, envoyez-lui vos plus puissants combos, puis lorsque vous le voyez regagner son bouclier électrique, reculez et reprenez la démarche avec votre fusil ou vos pistolets, pour ensuite le vaincre de la même manière. Suite à votre victoire, continuez vers le sud pour vous retrouver dans le grand hall, remarquez que de la glace occupe une grande partie du secteur.

Prenez la porte située à l'est de la pièce (non loin de l'emblème bleu), puis franchissez la galerie pour atteindre la bibliothèque, dans laquelle quelques chevaliers vous attendent. Après les avoir vaincus, rendez-vous dans la pièce sud pour détruire un gros morceau de sphère rouge et trouver au bas des escaliers tournants la mission secrète 09...

Mission secrète 09 - Incassable

Dans cette mission, vous ne devez subir aucun dégât. Par conséquent, soyez mobile, utilisez le double saut et une de vos armes à feu ! Une fois les ennemis vaincus, récupérez le fragment de sphère bleue apparu.

Passez ensuite la porte située au bas des escaliers pour rejoindre le hall large. Gagnez la salle à manger en passant la porte située côté est, puis traversez le couloir pour trouver au bout un nouveau groupe d'ennemis à faire disparaître. Sortez de la salle à manger par la porte sud-ouest, puis contournez le hall large pour pénétrer dans la salle de torture, via la porte ouest. Battez vos ennemis, puis laissez-vous tomber dans le trou de la pièce sud. Allez donc activer l'emblème bleu que vous montre la caméra, utilisez le tremplin bleu apparu pour remonter tout en haut, avec une porte et un couloir à franchir, menant jusqu'à la chambre du maître. Ici, vous devrez régler son compte à un nouveau Blitz... Bon courage !

Sortez ensuite de la chambre par la porte nord et rendez-vous dans le coin nord-est du cimetière pour aller éliminer un ennemi déjà vu auparavant : il s'agit de ce gros crapaud se servant de ses deux nymphes pour vous amadouer. Il sera à vaincre de la même manière que précédemment. Vous remporterez ensuite **Pandora** puis effectuerez une descente aux enfers (laissez-vous tomber dans le trou)...

Mission 16 - Inferno

Dans ce secteur, vous serez infecté par un poison qui drainera peu à peu votre énergie. Aussi, il vous faudra régulièrement en récupérer en récoltant un maximum de sphères vertes. En passant par la porte est (après avoir effectué un combo de rang S sur une déesse et récupéré un morceau de sphère bleue), vous serez attaqué de nouveau par ces monstres aux ailerons de requin. Franchissez ensuite la porte au bout de ce couloir en " U ", une cinématique se déclenchera... Encore ce satané jeu de l'oie ? Non, Dante ne l'entend pas ainsi et casse le matériel ! Bon... Eh bien dans ce cas il ne reste plus qu'à éliminer toutes les bestioles qui apparaissent. Une fois ceci effectué, franchissez la porte au nord de la pièce, pour rejoindre la Salle de l'épée démoniaque. Ici, chevaliers et oiseaux-épée apparaîtront pour vous divertir, puis lorsque vous aurez eu raison de ces derniers, passez la porte située au nord de la pièce.

Vous voici devant la cascade. Montez les escaliers, puis franchissez la porte. Avancez jusqu'à devoir effectuer un nouveau combat, avant de prendre les escaliers de cette pièce, au nord-ouest. Une fois dans la partie grillagée circulaire, sautez par l'ouverture afin de rejoindre la partie sud de la salle. Vous aurez à vaincre quelques chevaliers avant de quitter les lieux par la porte sud. Effectuez le parcours vertical sur ces trampolines rouges jusqu'au sommet, puis vous vous retrouverez dans le grand hall, ou plutôt le sous-sol pour être plus précis. C'est en remontant les escaliers et en sortant du tableau que vous vous retrouverez dans la grande pièce, réalisant que la glace a fondu. Ceci vous permet de sortir par la porte sud. En poursuivant dans cette direction, vous ne tarderez pas à vous faire attaquer par une meute de chiens pas tout à fait normaux... Evitez leurs boules de feu tout en les éliminant, puis avancez vers le sud pour grimper le long de cette falaise enneigée. Une fois un peu plus haut, arrêtez-vous à mi-chemin sur la longue portion d'escalier allant vers l'ouest, repérez la sphère rouge sur la falaise, en hauteur. Effectuez un double saut pour la récupérer et poursuivre vers la prochaine plus à droite. Utilisez la glissade que peut accomplir Dante en l'air, une fois le style Trickster niveau 3 obtenu, puis poursuivez en utilisant Lucifer pour finalement atteindre ce petit renfoncement bien caché où se situe la mission secrète 11.

Mission secrète 11 - Point d'Impact

Il vous faut détruire deux statues situées le long de ce chemin rectiligne, en utilisant le canon le plus puissant de Pandora : le PF398. Vous avez 30 secondes. Commencez par vous diriger vers le sud et arrêtez-vous peu après la porte. Visez bien et envoyez un obus de PF398 dans la statue au loin. Revenez vers le nord, arrêtez-vous au bas des marches pour faire de même envers la statue que vous apercevez un peu plus loin. Vous recevez un fragment de sphère bleue en récompense.

De nouveaux cabots vous attaquent mais ce ne seront pas eux qui vous empêcheront de progresser le long du chemin, toujours vers le sud, pour rejoindre la seconde zone de minage. Dirigez-vous vers le sud et laissez-vous tomber au pied de la cascade, pour ensuite poursuivre et vous frotter de nouveau à Berial, ce grand boss enflammé. Vous pourrez le vaincre en utilisant exactement la même méthode que lors de votre premier affrontement. Vous recevrez alors **Lucifer** et pourrez clore la mission en passant la porte sud.

Mission 17 - Adagio pour cordes

Quittez la première zone de minage par le tunnel nord-est et la porte au bout, puis continuez sur le port pour rejoindre le

tunnel au sud-est de la carte. La porte au bout de celui-ci vous mène à la ville. Poursuivez vers le nord en éliminant les gêneurs, puis une fois au quartier des affaires, un long combat vous attend contre un groupe d'ennemis... Plus au sud-est, vous trouverez le restaurant café. Placez-vous au-dessus de la porte d'entrée, là où est située une sphère rouge. Effectuez ensuite un double saut (suivi éventuellement d'un coup de Lucifer) pour atteindre un rebord sur lequel se trouve un fragment de sphère bleue. Il vous faudra ensuite franchir le portail à l'extrême sud pour atteindre la Place de l'Opéra. Tout de suite sur votre droite, allez détruire la poubelle située devant la grille pour découvrir le parchemin de la dernière mission secrète...

Mission secrète 12 - Course de fond

Bon, pas la peine de s'arracher les cheveux pour réussir ce tour de force qui est de franchir cette série de lasers sans aucun ralentissement du temps. Non, il y a bien plus simple : avant de débuter la mission, chargez la petite jauge violette située sous votre barre de vie en utilisant la Pandora contre les ennemis que vous croiserez. Une fois la jauge pleine, passez en style " Gunslinger " si cela n'est pas déjà fait, puis sautez pour ensuite changer la Pandora de façon à ce qu'elle plane au-dessus des lasers. Vous n'avez plus qu'à orienter le stick vers l'autre bout du couloir (étant donné que la jauge violette est pleine, vous aurez assez de temps de planage), récupérez ainsi le fragment de sphère violette.

Une fois au niveau de la Place de l'Opéra, occupez-vous de réduire vos ennemis à néant avant de rejoindre le bâtiment par la porte située au bout du couloir sud-ouest et d'y retrouver Agnus. Il faudra le vaincre de la même manière que précédemment.

Mission 18 - Le Destructeur

Durant toute la mission, vous affronterez le Sauveur. Le combat se déroule en deux parties. Dans un premier temps, l'ennemi n'affichera aucune barre de vie et vous devrez en fait détruire les gemmes bleues situées à différents endroits de son corps. Il vous enverra des projectiles bleus sur lesquels vous pourrez tirer en les visant, ou que vous pourrez simplement esquiver. Il aura une seconde attaque nécessitant un temps de concentration de sa part, vous laissant le loisir de filer sur les côtés pour utiliser un des tremplins, ce qui vous permettra d'éviter cette attaque dévastatrice en sautant vers une autre plate-forme flottante. Vous rencontrez parfois sur certaines plates-formes des machines qui, une fois activées grâce à l'emblème bleu, permettront soit d'envoyer des projectiles sur l'ennemi afin de l'assommer, soit de tirer un laser qui bloquera sa main un court instant alors qu'il l'aura frappée contre le sol (et que vous avez bien sûr esquivé ;-)). Cela représente alors une opportunité de monter le long du bras de cette gigantesque statue et d'aller briser les deux gemmes qui se trouvent sur chaque bras. Vérifiez bien que vous avez détruit chaque gemme à 100% (si c'est le cas, vous ne pouvez plus les viser).

Le bras droit, les jambes et la gemme de derrière vous donneront sûrement plus de fil à retordre, aussi il vous faudra trouver la plate-forme sur laquelle se trouve le canon qui permet d'assommer le Sauveur. Une fois sur celle-ci, utilisez-la rapidement pour toucher l'ennemi avant qu'il ne détruise la plate-forme (auquel cas vous devrez attendre qu'elle réapparaisse). Dès que la statue tombe dans les pommes, utilisez un des tremplins qui vous fait face pour vous en rapprocher et ainsi détruire les gemmes (en sautant de tremplin en tremplin). Restera alors à détruire la gemme située sur son front. Pour l'atteindre, tirez quelques rafales sur celle-ci en montant sur un de ses bras, ou à distance. Une fois cette gemme détruite, sautez sur les tremplins de droite jusqu'à vous trouver sur une autre plate-forme où débutera la deuxième phase du combat, avec cette fois-ci l'apparition de la jauge de vie du Sauveur.

Evitez ses attaques comme précédemment, en utilisant également les tremplins jusqu'à vous retrouver bien en face de l'ennemi. Vous pourrez alors, lorsqu'il se rapprochera, enchaîner vos attaques les plus puissantes sur la gemme de son torse. Frappez la tête pour l'assommer, puis utilisez le tremplin qui vous fait face pour atterrir directement face à la gemme, ce qui vous permettra ainsi de poursuivre vos assauts contre celle-ci. Répétez ces manoeuvres, le Sauveur finira par céder sous votre acharnement.

Mission 19 - Le Successeur

Cette mission consiste à évoluer sur des plateaux de jeu, de la même manière que lors de la mission 06. Vous devrez finir 5 plateaux de jeu en tout, avec un boss déjà combattu durant votre aventure à la fin de chaque plateau. Attention, les boss seront plus coriaces que lors de la première rencontre... Mais rien de bien méchant.

Mission 20 - La Vita Nuova

Dans ce combat, vous devrez vaincre le vieillard Sanctus de la même manière que lors de la mission 11, c'est-à-dire en commençant par briser sa bulle protectrice (à l'épée), puis en le touchant pour le faire chuter. Enchaînez-le au sol avec vos combos les plus redoutables, sans hésiter à vous servir de Yamato. Répétez l'opération jusqu'à l'abattre en sachant que vous aurez à éviter les attaques peu banales qu'il vous lancera à l'aide de sauts et de roulades. Une cinématique se lance après votre victoire, mais vous devez régler son compte à cette immense statue du Sauveur. Pour ce faire, touchez une fois sa main droite avec votre Devil Bringer, puis faites de même avec la main gauche. Il vous restera à le toucher à la tête avec ce même poing pour déclencher la séquence finale...

Diablo

© Blizzard Entertainment 1996

DUPLIQUER UN OBJET

1ère méthode

Pour dupliquer un objet, il faut tout d'abord avoir une potion quelconque à la ceinture. Ensuite, jetez par terre l'objet que vous voulez dupliquer et éloignez-vous vers le haut de l'écran mais de manière à ce que l'objet reste visible. Cliquez sur l'objet et au moment précis de le ramasser, cliquez sur la potion à la ceinture. Attention, le timing doit être parfait! La potion se transformera alors en l'objet déposé au sol.
Attention : deux objets identiques ne peuvent se trouver en même temps par terre : un des deux serait détruit par le programme! Cette astuce fonctionne aussi parfaitement en mode multi-joueurs. Si vous voulez éviter de perdre une potion, l'astuce fonctionne également avec une pièce d'or.

2ème méthode

Descendez à un niveau quelconque et ouvrez un **Town portal**. Utilisez le portal. Une fois dans le village, allez placer l'objet à dupliquer derrière le portal en prolongement du chemin (attention, il faut contourner le portal pour ne pas le traverser). Ensuite, retournez sur le chemin et cliquez sur l'objet. En vous dirigeant vers l'objet, vous pénétrerez dans le portal. Vous aurez alors l'objet dans votre besace mais il sera aussi encore là-haut. En procédant ainsi, vous pourrez par exemple dupliquer 5000 pièces d'or. N'oubliez pas de vous mettre dans l'axe du chemin pour bien traverser le portal.

MODIFIER LA SAUVEGARDE

Avec un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde et modifiez-le selon les indications suivantes :
Beaucoup d'argent : Mettez 24 à l'offset 615, et F4 à l'offset 616
Max de dextérité : Mettez FF aux offsets 5B8, 5B9, 5BC et 5BD
Max de magie : Mettez FF aux offsets 5B0, 5B1, 5B4 et 5B5
Max de force : Mettez FF aux offsets 5A8, 5A9, 5AC et 5AD
Max de vitalité : Mettez FF aux offsets 5C0, 5C1, 5C4 et 5C5

ASTUCE CHEZ UN VENDEUR

Allez voir un vendeur et regardez ce qu'il a à vendre. Ensuite, sauvegardez la partie et chargez-la immédiatement après. Le vendeur aura alors autre chose à vendre.

ASTUCE AU NIVEAU 16

Au niveau 16, allez voir le Warlord of Blood, et jetez-lui le sort Stone Curse 3 fois de suite. Jetez-lui ensuite le sort Bone Spirit, puis achevez-le avec le Fire Ball (le Fire Bolt fonctionne également mais il est plus lent et moins efficace). En mourant, il vous laissera deux sorts quasiment introuvables : Book of Apocalypse et Book of Nova. Attention : cette astuce ne fonctionne qu'en mode 1 joueur.

ELIMINER UN GROUPE DE WINGED-DEMONS FACILEMENT

Si vous avez à votre disposition un arc (bow) et une arme plus forte, une hache par exemple (axe), prenez l'arc et tirez sur un Winged-Demon. Celui-ci va venir, mais seul. Prenez alors l'arme plus puissante et tuez-le. Cette astuce permet d'avoir le moins de dommages possibles. En plus, souvent avant d'attaquer, le Winged-Demon fait le tour de la salle, vous laissant ainsi le temps de changer d'arme.

SAUVEGARDE DE PERSONNAGE EN MULTI-JOUEURS

Pour sauvegarder votre personnage en mode multi-joueurs, il suffit de copier le fichier DLINFO_x.DRV (où x est un chiffre dépendant du nombre de personnages que vous avez déjà créés) qui se trouve dans le répertoire WINDOWS. Pour ce faire, il vous suffit de basculer sous Windows pendant la partie et de copier ce fichier dans un autre répertoire. Tout ce que portait votre perso (ceinture, inventaire et sur lui) ainsi que ses caractéristiques, seront sauvegardés. Vous ne réapparaitrez plus les mains vides si vous mourez car il vous suffira de remettre une copie du fichier dans le répertoire WINDOWS.

TUER UNE ARMÉE FACILEMENT

Dans certains niveaux, vous verrez des murs de grillage et une porte pour accéder à une autre pièce. Si vous êtes poursuivi, entrez dans la pièce et refermez la porte derrière vous. Prenez un arc (bow) et tirez à travers le grillage. Attention, certains monstres peuvent ouvrir les portes.

CONSEILS POUR CONFIGURER LES SORTS

Le sort le plus utilisé est sans aucun doute le Chain Lightning. Il est très efficace même pour les streums qui ont des résistances (F5).
La boule de feu est un peu moins efficace car elle est un peu trop lente pour toucher les streums qui bougent. Cela dit, pensez à utiliser les murs pour leur faire des dommages. Elle est aussi très efficace pour les groupes denses (F6).
Le Flame Wave est sans grand intérêt parce que complètement inefficace.
Le mur de feu, quant à lui, est vraiment intéressant surtout pour les couloirs étroits ou les pièces à portes : ouvrez la porte, faites un mur de feu derrière, fermez, toutes les créatures vont se précipiter dessus en poussant des cris d'agonie (F7).
Enfin, l'indispensable healing qui vous sauvera la vie plus d'une fois (F8).

ETRE PUISSANT EN DÉBUT DE PARTIE

Si vous êtes très avancé sur une partie, sauvegarder-la. Sortez du jeu et relancez-le. Allez sur votre partie, mais au lieu de cliquer sur Load Game, cliquez sur New Game. Vous recommencerez une partie, mais vous aurez les mêmes armes et la même puissance que sur votre sauvegarde.

COMMENT TUER DIABLO

Pour tuer Diablo, il y a différents moyens :
- Si vous êtes une archère, achetez le meilleur arc et envoyez-lui une pluie de flèches. Si vous êtes rapide, il ne pourra même pas bouger.
- Si vous êtes un magicien, envoyez-lui plusieurs Fireball.
- Si vous êtes un guerrier, le corps-a-corps est inutile. Choisissez une solution au-dessus.

SOLUTION DES QUÊTES

Le boucher

Au début du jeu, vous trouverez devant la cathédrale un homme agonisant. Parlez-lui, puis entrez dans le labyrinthe et allez au deuxième niveau. Là, cherchez une petite pièce close avec des cadavres à l'intérieur. Ouvrez la porte et tuez le monstre.Une fois ce boucher abattu, récupérez son couperet (Cleaver). Il est conseiller d'acheter beaucoup de potions de vie car terrasser ce monstre n'est pas une chose facile.

L'eau empoisonnée

Au début du jeu (si l'eau de la fontaine est verte), allez voir Pepin qui voud donnera la quête de l'eau empoisonnée. Pour remplir cette quête, allez au deuxième niveau et cherchez un espèce de grand bloc de pierre avec une fissure à la base.Entrez dans la fissure et vous enterez dans une grotte où il faudra tuer TOUS les ennemis pour que l'eau redevienne bleue.Revennez au village et allez voir celui qui vous a donné la quête. Il vous donnera un bracelet.

La malédiction du roi Leoric

Vers le début du jeu, Odgen vous parlera de cette quête. Pour la remplir, allez au troisième niveau et cherchez une entrée qui qui n'a pas de porte et allez dedans (le curseur doit marquer "to the tomb of king Leoric").Tuez tous les squelettes et actionnez tous les leviers. Tuez le grand squelette et tuez les squelettes crucifiés aux quatre coins de la salle pour ouvrir une porte secrète. ensuite, allez dans le village et parlez à Odgen.La quête est terminée.

L'enseigne de l'auberge

Vers le niveau deux ou trois, allez voir Odgen qui vous parlera des démons qui ont volé son enseigne.Allez au quatrième niveau et cherchez un groupe de quatre pièces(l'escalier du cinquième niveau est dans l'une d'elle) .Allez dans la pièce en bas à droite.Vous trouverez un démon qui vous demandera d'aller lui chercher l'enseigne.Allez dans la salle en haut et tuez les démons puis ouvrez le grand coffre et récupérez l'enseigne.Retournez au village sns aller voir le démon et parlez à Odgen.Il vous donnera un casque.Retournez dans le labyrinthe et combattez les monstres puis allez au cinquième niveau.

Gharbad le faible

Quelque part au quatrième niveau, vous trouverez un homme-chèvre qui vous demandera de ne pas le tuer. Eloignez-vous de lui et revenez lui parler.Il vous dira autre chose.Recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il vous attaque et tuez-le.

La pierre magique

Vers le niveau trois ou quatre, Griswold vous parlera de cette pierre.Pour la récupérer, il faut aller au cinquième niveau. Là, cherchez une petite table sur un pied (elle est souvent près de l'escalier vers la village) et ramassez la pierre qui se trouve dessus.Retornez voir Griswold et parlez-lui.Il vous donnera un anneau.

Valor ou Les pierres de sang

Au sixième niveau, chechez un ensemble de pièces en forme de croix et entrez dans la première pièce(la seule où vous pouvez aller) par l'une des deux portes et lisez le livre se trouvant à l'intérieur.Allez dans la pièce plus haut et ramassez une pierre près de la "fontaine", puis cliquez sue cette fontaine.Mettez votre carte automatique et allez dans la pièce venant de s'ouvrir et tuez les démons puis ramassez une pierre et mettez-la sur la fontaine. Ensuite, allez dans la pièce qui s'est ouverte et faites de même.Une fois la troisième pierre mise, un couloir se dévoilera(avec quelques démons), avec au bout une armure. Ramassez-la. La quête est finie.

Le couloir des aveugles

Quelque part au sixième ou septième niveau, vous verrez un livre contenant une tirade parlant du couloir des aveugles. Ce hall est situé au niveau où vous avez trouvé le livre. Pour le trouver, il faut chercher une salle en forme de deux carrés ayant un angle commun. Entrez dans une porte et explorez les couloirs ainsi que les deux petites salles. Dans la petite salle du haut, vous trouverez l'amulette optique (Optic Amulet). Ramassez-la et la quête est finie. Cependant, attention! Ces couloirs sont truffés de monstres invisibles (hiddens). Donc, usez et abusez des sorts Fire Wall et Chain Lightning.

La chambre d'os

Quelque part dans le huitième niveau, vous trouverez un livre vous parlant de la chambre d'os. L'escalier pour y acceder est situé lui aussi au huitième niveau. Il se trouve dans une grande salle avec beaucoup de colonnes. Une fois arrivé dans cette chambre, commencez par explorer les salles en haut et en bas, mais pas celle du milieu, et activez les leviers s'y trouvant pour ouvrir l'accès à d'autres salles avec quelques objets... de grande valeur. Ensuite, allez dans la salle au milieu et préparez un sort Chain Lightning ou Fire Wall et des potions de mana ou une bonne lame et tuez tous les squelettes se trouvant dans la salle. Allez dans la salle à côté et ouvrez le livre: vous avez un niveau de plus à votre sort Guardian. après tout ça, on rentre au village pour souffler et monnayer ses découvertes.

Le champignon noir

Quelque part au neuvième niveau, vous trouverez un livre, le Tome Fungal. allez le montere à la sorcière et retournez au niveau neuf. Là, cherchez un tas de champignons et cliquez dessus(il se trouve souvent près de l'endroit où vous avez trouvé le livre).Ramassez le champignon qui tombe à côté et montrez-le à la sorcière. Ensuite allez voir Pepin le guérisseur.Retournez au neuvième niveau. Tuez un monstre, n'importe lequel et ramassez son cerveau (il tombe à côté du monstre). Ramenez le cerveau à Pepin. Il vous donnera un élixir. Allez voir la sorcière puis buvez l'élixir (qui vous donne 3 à toutes les caractéristiques). La quête sest finie.

L'enclume de fureur

Pendant que vous faites les niveaux neuf ou dix, griswold le forferon devrait vous parler de l'enclume de fureur. Elle se trouve au niveau onze, dans une "île" bordée de lave. Ramassez-la et donnez-la à Griswold.Il vous donnera une épée.

Le seigneur-guerrier de sang

Au treizième ou seizième niveau(selon la version), vous verrez un livre parlant du seigneur-guerrier de sang.

Si il est au treizième niveau, ce triste personnage se trouve dans la salle où est l'escalier menant au quatorzième niveau. Affrontez ses Dark Lords d'abord, puis tuez-le. Après sa mort, prenez les armes et les armures se trouvant dans la salle, sur des "reposoirs". S'il est au seizième niveau, il n'est pas sûr qu'il fasse l'objet d'une quête, mais pour le détruire, utilisez "l'astuce au niveau 16".

Lachdanan ou Le voile d'acier

Au quatorzième niveau, vous rencontrerez un personnage nommé Lachdanan. Selon ses dires, il est un humain et cherche un élixir doré. Cet élixir se trouve au niveau juste en-dessous, c'est-à-dire le quinzième. Prenez-y donc le Golden Elixir et rapportez-le à Lachdanan qui vous donnera le Veil of Steel avant de mourir.

L'archevêque Lazarus ou Le vil traître

Au quinzième niveau, vous trouverez sur un "reposoir" le baton de Lazrus. Amenez-le à Cain qui vous parlera de cet homme. Retournez au niveau quinze et cherchez un vortex rouge. Entrez dedans. Explorez l'endroit où vous avez été téléporté et ouvrez les deux livres. Ces livres vous transporterons à d'autres points du niveau. Une fois les deux livres ouverts, allez vers l'endroit où vous êtes atteri ici et allez sur le cercle tracé au sol.Vous serez téléporté dans une salle où à lieu un sacrifice et déguerpissez au plus vite. Préparez un sort Fireball et allez doucement dans la salle du sacrifice. Au moment où vous faites attaquer, prenez la fuite et attaquez les ennemis à coup de Fireball. Faites plusieurs fois l'opération. Une fois les ennemis tués, revenez dans la salle et tuez Lazarus. Revenez au village voir Cain.

Diablo

Cain vous donnera donc la quête finale après que vous ayez tué Lazarus. Revenez au quinzième niveau , vers le vortex rouge. L'étoile au sol clignote, cliquez dessus. Vous serez alors au seizième niveau, tanière de Diablo. Les deux sorts à utiliser sont Fireball(pour les sorciers) et Chain Lightning(pour les chevaliers). Cherchez les leviers. Chaque fois que vous en trouvez un, il ouvre l'accès à une salle où vous trouverez un autre levier pour... . Il y a quatre salle, Diablo est dans la quatrième. A la troisième salle, il faut actionner les deux leviers pour ouvrir la quatrième salle. Une fois Diablo tué, le jeu est fini.

TUER BEAUCOUP DE MONSTRES SANS RISQUE

Si dans un niveau quelconque des catacombes vous ouvrez une porte et que vous vous retrouvez en face d'une véritable armée de monstres (guerriers), ne foncez surtout pas dans le tas. Restez là où vous avez ouvert la porte (c'est à dire deux pas en arrière avant d'entrer dans la salle). De cette manière, les démons viendront un par un, au lieu de vous attaquer par tous les côtés a la fois. Bien plus facile, non?

TUER LE BOUCHER FACILEMENT

Le boucher se trouve au niveau 2 de l'église dans une petite salle fermée et remplit de cadavres. Avant d'aller l'affronter, assurez-vous d'avoir tué tout les ennemis du niveau et achetez un arc. Reprérez l'endroit avec une longue grille et une porte. Rendez-vous maintenant devant la porte du boucher. Sauvegardez. Ouvrez la porte et attirez l'ennemi vers la grille. Longez les grilles pour que le boucher reste coincé. Vous pourrez alors le tuer de loin très facilement avec votre arc.

BIEN DÉBUTER LE JEU

Choisissez de débuter avec un mage et allez voir Adria avant d'aller visiter l'église. Dupliquez votre bâton grâce aux deux potions de votre ceinture puis vendez-les à la sorcière. Achetez une ou deux potions pour dupliquer le tas d'or. Répétez cela plusieurs fois pour être encore plus riche et pouvoir acheter tout l'équipement nécessaire.

Diablo : Hellfire

© Sierra 1997

SORCIER BIEN ÉQUIPÉ

Lorsque vous choisissez le sorcier, nommez-le **Centar**. Au lieu de son équipement habituel, il commencera avec 2 potions of healing, un short staff of Mana et le spell Firebolt au niveau 2.

NOUVEAUX PERSONNAGES ET JEU EN RÉSEAU

Il est possible de jouer à ce jeu en réseau local ou sur Internet. Créez un fichier nommé COMMAND.TXT dans le répertoire d'installation du jeu, puis écrivez : `multitest cowquest theoquest bardtest`
Maintenant,vous pouvez jouer en réseau avec toutes les classes de personnages, y compris le moine et le barde (bardtest).
Il est aussi possible de remplaçer le barde par un barbare qui peut monter sa force jusqu'à 270. pour cela, remplacez bardtest par barbariantest.

PLUS DE CHOIX DANS LES ACHATS

Allez voir un vendeur (sorcière comprise) et regardez ce qu'il a à vendre. Ensuite, sauvegardez la partie et chargez-la immédiatement après. Le vendeur aura alors autre chose à vendre.

MULTIPLIER LES PIÈCES D'OR

Il vous suffit de posséder un minimum de 5001 pièces d'or et de quoi remplir votre inventaire. Jetez le tas de 5000 pièces d'or par terre, remplissez entièrement votre inventaire (surtout pas de case vide). Dans votre inventaire, vous devez avoir un tas de pièce d'or entamé. Fermez l'inventaire et ramassez le tas de 5000 pièces d'or qui se trouve par terre. Votre personnage annoncera qu'il ne peut porter plus et rejettera le tas de 5000 piéces d'or par terre. Vous pouvez ouvrir votre inventaire et regarder, votre tas entamé s'est transformé en tas de 5000 et vous en avez un autre par terre.
Si vous avez déja l'amulette AURIC vous pouvez faire de même avec des tas de 100000 pièces d'or.

LISTE DES SHRINES

ABANDONNED SHRINE	+2 points de DEXTERITE
CAULDRON	Effet au hasard
CREEPY SHRINE	+2 points de FORCE
CRYPTIC SHRINE	Provoque le SPELL NOVA
DIVINE SHRINE	Donne 1 FULL MANA et 1 FULL HEALING
EERIE SHRINE	+2 points de magie
ELDRICH SHRINE	Transforme vos potions en REJUVANATION
ENCHANTED SHRINE	Augmentent les SPELLS de 1 niveau (sauf un qui descend d'un level)
FASCINATING SHRINE	Enlève des points de MANA
FOUNTAIN OF TEARS	-1 point de VITALITE, +1 point de FORCE
GLIMMERING SHRINE	Indentifie les objets que vous portez
GLOOMY SHRINE	Enlève 1 point de dommage a toutes les armes, +2 points d'armure pour tout les objets de protection
GLOWING SHRINE	+5 points de MAGIE, -1000 points d'expérience environ
GOAT SHRINE	Effet au hasard
HIDDEN SHRINE	+10 points de DUREE pour tous les objets que vous portez, -10 points de DUREE pour un objet
HOLY SHRINE	Déclenche le PHASING
MAGICAL SHRINE	Donne le MANA SHIELD
MENDICANT'S SHRINE	Transforme la moitié de votre OR en points d'expérience
MURPHY'S SHRINE	Enlève des point de DUREE à un objet de protection
MYSTERIOUS SHRINE	+5 points pour un attibut, -1 point pour tout les autres
ORNATE SHRINE	Enlève du MANA
PURIFYING SPRING	Remplie le MANA point par point
OILY SHRINE	+2 points d'un attribut
QUIET SHRINE	+2 points de VITALITE
RELIGIOUS SHRINE	Répare les objets que vous porter, mais réduit leur DUREE
SACRED SHRINE	Perte du MANA momentanée
SECLUDED SHRINE	Donne toute la carte du niveau en cours
SHIMMERING SHRINE	Restore le MANA
SPARKLING SHRINE	+3000 points d'expérience
SPIRITUAL SHRINE	Rempli l'inventaire de petit tas de pièces d'or
SPOOKY	Prévient qu' il y a une salle avec des pièces d'or dans ce niveau
SOLAR SHRINE	+2 points d'un attribut
STONE SHRINE	Recharge les STAFFs (Batons en français)
TAINTED SHRINE	Pour multi-joueur uniquement "Le dernier peut devenir le premier"
THAUMATURGIC SHRINE	Re-rempli toutes les caisses vides du niveau
TOWN SHRINE	Crée une porte pour remonter au village
WEIRD SHRINE	+1 point de DOMMAGE a toutes les armes que vous portez

JOUER AVEC SON PERSONNAGE DE DIABLO

Pour jouer avec votre personnage de DIABLO dans HELLFIRE, copiez votre fichier de savegarde (single_*.SV) dans le répertoire dans lequel vous avez installé HELLFIRE. Renommez l'extension de celui ci en .HSV (ce qui donne single_*.HSV). Seul inconvénient : vous perdrez tous vos items (vendez-les avant !), mais vous retrouverez quand même les caracteristiques de votre ancien personnage.

Diablo II

© Blizzard Entertainment 2000

PARTIE FENÊTRÉE

Lancez le jeu avec le paramètre -w pour jouer dans une fenêtre Windows.

RETROUVER SON MATÉRIEL

Sauvez et quittez quand vous venez de mourir et votre corps réapparaitra en ville quand vous relancerez le jeu.

EVITEZ LA MORT

Appuyez sur ESC et choisissez Sauver et Quitter quand vous allez mourir afin de repartir en ville.

NIVEAU DES VACHES

Dans l'acte1, allez au nord-ouest de Tristram et vous découvrirez Wirt le boiteux. Prenez lui sa jambe. Durant l'acte 2, une fois le Cube Horadrim récupéré, combinez un tome de portail de ville avec la jambe de Wirt pour faire apparaitre un portail vers un monde secret, peuplé de vaches armées de haches. Mais n'y allez pas avant d'être niveau 35 environ, car elles sont plutôt puissantes et nombreuses. Note : ce cheat ne fonctionne que si vous avez déjà terminé le jeu au moins une fois.

DUPLIQUER LES OBJETS

Copiez les sauvegardes de votre personnage vers un autre ordinateur puis commencez une partie en réseau avec les deux PC (changez une lettre dans le nom d'un des personnages). Vous n'avez plus qu'à transférer tout le matériel que vous voulez.

PLUS DE PROFIT

Avant de vendre vos objets, n'oubliez pas de les faire réparer, vous en tirerez plus de pièces d'or ensuite.

RECUSSITER UN PERSONNAGES EN HARDCORE

Pour ressusciter un perso hardcore en solo, il suffit de quitter la partie en appuyeant sur ALT + TAB et ouvrir le fichier nomdevotreperso.d2s qui se situe de le dossier save où vous avez installé le jeu avec un editeur hexadecimal puis se rendre a l'offset 16 en hexadécimal. Remplacez la valeur (normalement 0C 04) par 04 00, puis recommencez une partie mono joueur et votre corps sera devant vous comme dans une partie normal.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Bienvenue dans la Guilde des aventuriers, vous m'avez l'air fourbu. Prenez donc un siège confortable et approchez-vous du feu. Les voyages et les périples dans les contrées de Diablo 2 sont loin d'être de tout repos et je m'en vais vous conter quelques uns de mes précieux souvenirs, histoire de réchauffer un peu ces os trempés à force de traîner dans des donjons humides et de côtoyer des monstres visqueux. Suivez bien mes conseils car ils vous aideront non seulement à avancer, mais aussi à rester en vie...

Voici donc pour tenter de vous aider dans les méandres de Diablo 2 la description de toutes les quêtes et missions du jeu, acte par acte. Vue la relative simplicité des missions de Diablo 2, nous irons directement à l'essentiel pour vous éviter de trop perdre de temps à me lire ;o)

ACTE I : L'Oeil Aveugle

L'Antre du Mal

But : Raser l'Antre
Récompense : Une compétence

Voici votre première mission donnée par Akara dans le campement. Premièrement vous devrez localiser cette tanière qui devrait se trouver non loin du campement. Une fois dedans, tuez tout ce qui se trouve à l'intérieur. La couleur de la tanière changera quand vous aurez tué tout le monde. Retournez ensuite voir Akara et elle vous donnera une compétence de votre choix.

La Nécropole

But : Tuer Blood Raven
Récompense : Rogue

Kashya vous demande de rechercher Blood Raven dans le Cimetière et de la tuer. Pour information, Blood Raven est une rogue corrompue ayant la capacité de faire revenir les morts.

Une fois sur place, restez à distance et attirez les morts vivants loin d'elle. Une fois tranquille, allez vous occuper de

Blood Raven. Repartez ensuite voir Kashya pour qu'elle vous offre un rogue qui vous accompagnera pour la suite de vos aventures.

Les Pierres de Cairn

But : Trouver Cain
Récompense : Cain

Cette quête va s'avérer bien plus compliquée que les deux précédentes, vous demandant de remplir d'abord une série d'objectifs avant de retrouver Cain.

Premièrement, rendez vous à la Forêt Noire par le passage souterrain et cherchez l'Arbre d'Inifuss pour récupérer un parchemin. Une fois le parchemin d'Inifuss en poche, amenez le à Akara pour qu'elle l'interprète. Ceci fait, lisez vous même le parchemin et dirigez vous vers le cairn. Appuyez sur les pierres géantes en respectant le bon ordre et un passage vers Tristram va alors s'ouvrir. Tristram peut s'avérer mortelle et vous devrez faire preuve de prudence à l'intérieur. Faites aussi attention à Griswold qui frappe très fort tout en prenant peu de dommages. Allez jusqu'au gibet où se trouve Deckard Cain et libérez le de sa prison.

Retournez maintenant au campement et parlez à Akara, elle vous donnera un item. Parlez enfin à Cain qui vous proposera d'identifier gratuitement les objets jusqu'à la fin du jeu.

La Tour oubliée

But : Tuez la Comtesse
Récompense : Items de la Comtesse

Cette quête commence dès que vous lisez le Mody Tome, qui vous raconte l'histoire de la sanguinaire Comtesse. Vous allez devoir trouver la Tour oubliée dans le Marais Noir au delà de la Forêt Noire, et vous débarrasser de la Comtesse. Une fois devant la Tour, descendez dans le cellier, en dessous des ruines. Vous devriez tomber sur la Comtesse au niveau 5. Pour la vaincre, occupez vous de ses servants d'abord en les attirant hors de la pièce puis allez l'occire en vous dépêchant avant qu'elle ait le temps de vous montrer sa puissance. Morte, la pièce est libre et vous pourrez alors fouiner dans les coffres de la Comtesse à loisir.

Les Outils du Métier

But : Trouver le Marteau Horadrim
Récompense : Charsi va enchanter un objet

Allez jusqu'aux baraquements qui se trouve après le cloître extérieur et occupez vous du forgeron. Le forgeron tape très fort donc préférez la subtilité à l'attaque de front. Au milieu de la pièce où se trouve le forgeron se trouve le Marteau Horadrim. Une autre possibilité consiste à foncer dans la pièce avec le forgeron et de récupérer le Marteau en prenant le moins de dommage possible.

Ensuite, retournez voir Charsi qui rendra magique un item pour vous. Elle peut l'investir de pouvoirs magiques à n'importe quel moment donc choisissez soigneusement votre objet, prenez quelque chose de vraiment utile.

Soeurs de Sang

But : Détruire Andarielle
Récompense : Objets d'Andarielle

C'est Cain qui va vous confier cette quête et vous allez de voir vous rendre aux Catacombes. Il vous suffit de tout simplement la tuer. Elle est vulnérable au feu mais ses attaques à base de poison peuvent s'avérer mortelles. Une fois vaincue, n'oubliez pas de ramasser tous les objets du coin et revenez au village. Là, parlez à tout le monde et partez en direction de Lut Gholein...

ACTE II : Le Secret de Vizjerei

Le repaire de Radament

But : Tuer le monstre dans les égouts
Récompense : Rabais des marchands de Lut Gholein

Votre toute première mission à Lut Gholein qui vous sera donnée par Atma, la tenancière. Celle-ci vous demande de vous débarrasser de Radament, la momie Horadrim. Vous n'avez plus qu'à aller dans les égouts et de tuer tout ce qui bouge jusqu'à arriver à la fameuse momie, tout en bas.

Une fois tuée, ramassez tout ce qui se trouve à portée sans oublier le parchemin Horadrim qui se trouve dans le coffre. Retournez à Lut Gholein et parlez à Atma.

Le Bâton Horadrim

But : Trouvez toutes les parties du Bâton
Récompense : Bâton Horadrim

Une fois récupéré le parchemin Horadrim, cette nouvelle mission sera activée. Montrez d'abord le parchemin à Cain, il vous expliquera la mission. Vos objectifs pour construire le Bâton Horadrim sont les suivants :
- Trouver le Cube Horadrim (L'Antre des Morts sous les Collines sèches)
- Trouver un Bâton (L'Antre du Ver des Sables près de l'Oasis)
- Trouver une Amulette (Temple de la Vipère griffue)

Une fois que vous avez tout récupéré, combinez les trois éléments afin de créer le Bâton Horadrim.

Le Soleil Maudit

But : Détruire l'Autel du Soleil maudit
Récompense : -

Détruisez l'autel dans le Temple de la Vipère griffue, vous y serez obligé de toute façon si vous voulez récupérer l'Amulette de la quête du Bâton Horadrim.

Le Sanctuaire des Arcanes

But : Trouver le journal de Horazon
Récompense : -

Après avoir parlé à Cain une fois le Bâton Horadrim en votre possession, allez parler à Drognan, qui vous parlera d'un endroit appelé le Sanctuaire des Arcanes. Il vous conseillera aussi de parler à Jerhyn. Une fois que vous avez conversé avec Jerhyn, vous pouvez accéder au Palais puis au Sanctuaire. Pour atteindre le Sanctuaire, passez par le portail dans le cellier du Palais.

Arrivé dans le Sanctuaire, trouvez le journal protégé par l'Invocateur.

L'invocateur

But : Détruire l'Invocateur
Récompense : Journal de Horazon

Cette quête est active dès que vous rencontrez l'Invocateur. Vous devez le terrasser si vous voulez entrer en possession du journal de Horazon. Faîtes tout de même attention à ses attaques glacées.

Les Sept Tombeaux

But : Trouver la tombe de Tal Rasha
Récompense : -

Maintenant, comme vous l'avait dit Atma, retournez voir Jehryn et parlez lui. Allez ensuite voir Drognan pour plus de détails sur cette mission. Il vous faut donc trouver le Symbole de Tal Rasha afin de trouver la bonne tombe à ouvrir. Le Symbole peut être trouvé dans le Sanctuaire des Arcanes. Comme vous n'aurez accès au Sanctuaire qu'à la fin de l'acte, prenez votre mal en patience et poursuivez vos aventures.

Quand vous y avez accès, allez lire le journal de Horazon dans le Sanctuaire. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à trouver la bonne tombe en suivant le bon symbole dans le Canyon des Mages.

Devant la tombe, placez le Bâton Horadrim dans l'orifice correspondant. Duriel, un des premiers Malins, vous attend au fond de ce gouffre. Duriel vaincu, fouillez la tombe et trouvez Tyrael, l'archange.

ACTE III : La Porte de l'Enfer

L'Oiseau d'Or

But : -
Récompense : Potion de vie

Pour cette très simple et incongrue mission, vous devrez juste récupérer la Jade Figurine au cours de vos déambulations dans la jungle. Une fois que vous l'avez, allez au camp pour la montrer à Cain. Il vous envoie vers Meshif qui vous donnera l'Oiseau d'or. Apportez l'Oiseau d'or à Cain qui vous renvoie cette fois sur Alkor l'alchimiste. Parlez lui deux fois et il vous donnera la Potion de Vie. Buvez la.

Anciennes Croyances

But : Trouvez la Blade pour remettre la barrière magique autour du village
Récompense : Anneau ou amulette rare

Hrati vous confiera cette mission une fois qu'il sera revenu dans sa forge. Il veut que vous récupériez une ancienne dague du nom de Gidbinn qui peut renforcer la barrière magique autour de la ville.

Vous trouverez cette dague dans le Village des Pygmées. Frappez sur l'autel un peu spécial et une fois la vague d'ennemis contenue et que le Pygmée sera vaincu, vous récupérerez Gidbinn sur lui.

Revenez vers Ormus et remettez lui la dague, il vous offrira un item rare.

La Volonté de Khalim

But : Trouvez l'oeil, le coeur, le cerveau et le fléau de Khalim
Récompense : Volonté de Khalim

Cain vous dit que pour battre Méphisto, vous allez avoir besoin d'un orbe particulier. Vous allez devoir récupérer le cerveau, le coeur, l'oeil et le fléau de Khalim, un des plus vieux haut prêtres de Zakarum.

Vous trouverez l'oeil dans la Caverne aux Araignées, pénétrez y et tuez toutes les araignées que vous trouverez. Au niveau 2 du donjon, vous trouverez un coffre gardé par une araignée unique, Szanrk le Brûlant. Pourfendez la et ouvrez le coffre pour récupérer l'oeil. Allez voir Cain pour lui montrer l'oeil et avancer dans la quête.

Le cerveau se trouve lui dans le Donjon des Flagelleurs. Cherchez un peu aux abords de la jungle et vous devriez

trouver l'entrée. A l'intérieur, faîtes attention aux shamans qui possèdent des attaques mortelles. Au troisième niveau se trouve un shaman spécial nommé. Essayez de vous en débarrasser tout en divisant les forces adverses. Attention le shaman nommé est capable de ressusciter les corps des shamans vaincus. Une fois tué, vous récupérez le cerveau et vous allez le porter à Cain.

Le coeur de Khalim se trouve lui dans les égouts de Kurast. Pour y pénétrer, deux entrées se trouvent dans le Bazar ainsi que dans les hauts de la ville. Taillez vous un chemin à travers les morts vivants qui peuplent ce donjon et tenter de trouver un levier. Actionnez ce levier pour ouvrir le passage vers le niveau 2 où vous devriez trouver rapidement un coffre contenant le coeur de Khalim. Ramenez le coeur à Cain et poursuivez.

Rendez vous à Travincal pour trouver le fléau. A Travincal se trouve le Haut conseil, c'est un des Hauts Membres qui possède le fléau. A vous de le trouver en tuant un à un les membres du Conseil. Une fois récupéré, retournez voir Cain. Transmutez ensuite les différents éléments en plaçant les trois organes dans le Cube Horadrim afin d'obtenir la Volonté de Khalim, nécessaire dans l'acte IV.

Le Livre de Lam Esen

But : Trouver l'ancien Tome
Récompense : 5 points de compétence

Une fois arrivé à Kurast, Alkor va vous donner cette mission. Celle-ci est longue, il vous faut chercher 6 anciens temples dans les Hauts de Kurast, le bazar de Kurast et la Voie principale. Pour y pénétrer, entrez dans chaque temple et cliquez sur les escaliers. En fait, le but de cette quête est de trouver la Vierge guerrière Sarina. Vaincue, vous obtiendrez le Lam's Esen's Tome que vous n'aurez plus qu'à ramener à Alkor.

Le Temple Corrompu

But : Détruire l'Orbe d'Influence
Récompense : L'accès à la tour du Gardien

Pour activer cette quête, parlez à Ormus quand vous arrivez à Travincal. Le but du jeu va être de tuer tous les membres du Haut Conseil. Dès que vous vous approchez de la tour du Gardien, les membres devraient vous attaquer à vue. Détruisez les et entrez dans la tour pour casser l'Orbe d'Influence avec la Volonté de Khalim.

Le Gardien

But : Tuer Méphisto
Récompense : Accès à l'Acte IV

Allez parler à Ormus. Préparez vous bien à Kurast puis retournez à Travincal et dirigez vous vers la tour du Gardien. Cette fois ci, la Tour est devenue la demeure de Méphisto, les ennemis y sont plus forts et plus hargneux. Méphisto se trouve au troisième niveau du donjon. Attention car ce dernier est protégé dans sa demeure par des Hauts Membres du conseil et des Seigneurs sanglants. Comme Méphisto ne peut pas sortir de la pièce, appliquez vous à faire sortir sa cour dans la salle d'entrée et à vous en débarrasser. Une fois que tous les minions de Méphisto sont morts, occupez vous du boss en l'attaquant à distance.
Ses attaques sont très variées mais vous devriez pouvoir le vaincre sans trop de difficultés en restant très mobile. Méphisto vaincu, vous pouvez récupérer tranquillement la Pierre d'Ame et des rares items. Prenez le portail qui vient de s'ouvrir.

ACTE IV : La Déchirure

L'Ange Déchu

But : Libérer l'esprit d'Izual

Récompense : 2 points de compétence

Tyrael vous donnera la mission de libérer l'esprit d'un ange déchu tourmenté du nom d'Izual. Vous pouvez le trouver dans les Plaines du Désespoir et il est habituellement entouré par une flopée de monstres. La première chose à faire est d'attirer les plus petits d'entre eux à l'écart, afin que vous puissiez les finir. Ensuite, occupez vous d'Izual qui est nettement plus facile à occire tout seul.

Une fois mort, allez reparler à Tyrael qui vous donnera 2 points de compétence à placer selon votre choix.

La Forge de l'Enfer

But : Détruire la Pierre d'Ame de Méphisto
Récompense : -

Normalement, vous devriez avoir déjà la Pierre d'Ame récupérée de votre combat contre Méphisto à l'acte 3.

Vous aurez besoin aussi du marteau de forge de l'enfer. Vous pouvez le ramasser en tuant le forgeron de l'enfer (Hephasto). Attention c'est un adversaire redoutable.

Une fois que vous avez tous les objets, il vous faut arriver à la forge. Elle devrait se trouver sur la rivière de feu, non loin du pauvre forgeron décédé. Une fois sur place, placer la Pierre d'Ame à l'intérieur et armez vous du marteau pour frapper la forge.

La Fin de la Terreur

But : Tuer Diablo
Récompense : -

Faîtes votre chemin à travers la rivière de feu jusqu'au sanctuaire. Une fois entré dedans, le plus important sera de ne jamais se faire encercler par un groupe d'ennemis, sinon c'est la mort assurée.

Dans le sanctuaire, vous allez devoir activer les sceaux dont Hadriel vous avait parlé. Attention, dès que vous allez activer un sceau, une horde de monstres arrivera juste derrière vous donc préparez vous bien avant de le faire.

Une fois que tous les sceaux sont activés, le Seigneur de la Terreur fera son apparition. Attention, le premier Diablo de Diablo 1 est un mouton attaché à un piquet en comparaison avec cette nouvelle version énorme et méchante. Diablo est capable de prendre beaucoup de dégâts, d'en donner lui aussi un maximum et ses sorts sont meurtriers. A vous de déterminer la meilleure tactique selon votre personnage et votre équipement. Attention toutefois à son terrible sort d'éclair qui peut vous griller sur place si vous avez le malheur de vous faire toucher. Quand Diablo est vaincu vous avez un peu plus d'une minute pour ramasser les objets qui traînent avant la scène de fin. Régalez vous.

DEBUG SONORE

Pour faire afficher la fenêtre de dialogue, appuyez sur ENTER , puis tapez le code **SoundChaosDebug** et vous entendrez alors un bruit.

SAUVEGARDES

Avant d'explorer une zone dangereuse, allez sauvegarder dans le village le plus proche puis quittez le jeu. Ouvrez le répertoire du jeu et cherchez les 4 fichiers de votre personnage. Par exemple, si votre avatar se nomme Toto, cherchez toto.d2s, tot.key, toto.ma0 et toto.map). Faites une copie de ces fichiers dans un répertoire autre que celui du jeu. Voilà, vous pouvez maintenant relancer votre parti. En cas de défaite, il vous suffira de venir remplacer les nouveaux fichiers de sauvegarde par les vieux (ceux que vous avez déplacé). Ainsi, vous êtes sûr de garder votre or.

MODIFIER SON PERSONNAGE

Il existe plusieurs éditeurs de personnages très puissants pour ce jeu. Mais si vous ne possédez pas de connection internet, vous pouvez modifier les caractéritiques de vos personnages grâce a un éditeur héxadécimal.
Editer le fichier "NOMDUPERSO.D2S", qui se trouve dans le répertoire "Save" du jeu. Toutes les valeurs à modifier sont autours de l'offset 270. Servez-vous de la calculatrice windows pour convertir les chiffres héxadécimaux en décimaux. Convertissez la valeur du jeu à modifier, faites une recherche avec le résultat donné par la calculatrice windows. Modifiez
la valeur dans la sauvegarde et le tour est jouer. Attention : si les valeur éxèdent 255, ils faut les inverser !
Par exemple : Si vous avez 100 en force (64 en hexadécimal). Vous voulez mettre 1 000 (03 E8 en hexa) il faut mettre E8 03 dans la sauvegarde pour que le jeu accepte la valeur.

La chaîne des sorts est facilement reconnaissable, surtout en début de partie. En effet, les valeurs de vos 30 sorts et aptitudes sont alignés à la suite, et au début, tous ces chiffres sont à zéros. Vous trouverez donc une suite de 30 "00". Ils sont encadrés par des valeurs qui n'apparaissent pas dans votre fiche de caractéritique. Mettez la valeur que vous voulez sans dépasser la valeur maximale de 20 (14 en héxadécimal). Si vous dépassez cette valeur, votre personnage sera inutilisable.

RECETTES POUR LE CUBE HORADRIM

Combinaisons de base donnant un objet magique

3 bagues = 1 amulette
L'amulette obtenue est en fonction de votre niveau. Plus votre personnage sera de haut niveau, plus l'objet obtenu sera bon (les préfixes-suffixes de haut niveau sont alors disponibles). Notez qu'il est impossible de produitre des amulettes avec des comptétences égales à 2.

3 amulettes = 1 bague
La bague obtenue est en fonction de votre niveau. Plus votre personnage sera de haut niveau, plus l'objet obtenu sera bon (les préfixes-suffixes de haut niveau sont alors disponibles).

3 gemmes pures et un objet magique = Un nouveau objet magique du même type généré aléatoirement
Vous pouvez utiliser cette formule afin d'obtenir une amulette dont toutes les compétences sont égales à 2. Notez que vous pouvez utilisez un charme ou un joyau dans cette formule.

6 crânes pures 1 objet rare = 1 objet de basse qualité rare du même type généré aléatoirement
Attention : si vous utiliser une épée, il se peut que vous obteniez une Rapière (Long Sword) sertible. Notez que vous pouvez également utiliser un joyau pour cette formule.

1 épée (magique, rare ou de set) un rubis 4 potions de vie = Epée (rapière) volant la vie de l'adversaire

1 petit bouclier magique 1 gourdin clouté 2 crânes = 1 petit bouclier de pics (adversaire subit des dégâts de 4)

1 kriss 1 ceinture 1 bâton 1 diamant = 1 bardiche féroce (88-100% de dégâts)

Combinaisons de base donnant un objet magique améliorant les résistances

1 bague, 1 sapphire parfait, 1 potion de dégel = 1 bague ajoutant 21-30% de résistance au froid

1 bague, 1 topaze parfaite, 1 potion de rajeunissement = 1 bague ajoutant 21-30% de résistance à la foudre

1 bague, 1 rubis parfait, 1 potion d'explosion = 1 bague ajoutant 21-30% de résistance au feu

1 bague, 1 émeraude parfaite, 1 antidote = 1 bague ajoutant 21-30% de résistance au poison

6 gemmes pures différentes (pas de crânes), 1 amulette = 1 amulette prismatique (bonus à toutes les résistances)
(Attention, l'amulette ne garde pas ses anciennes propriétés)

2 carquois de flèches = 1 carquois de carreaux (La quantité de carreaux obtenus est aléatoire)

2 carquois de carreaux = 1 carquois de flèches (La quantité de flèches obtenues est aléatoire)

1 carquois de flèches, 1 lance = 1 pack de javelots (La quantité de javelots obtenus est aléatoire)

3 potions de mana, 3 potions de soin = 1 potion de rajeunissement

3 potions de mana, 3 potions de soin, 1 gemme = 1 potion de rajeunissement totale

1 potion de soin, 1 cartouche de gaz de strangulation = 1 antidote

3 gemmes taillées (chipped), 1 épée (à une main) = 1 rapière (Long Sword) sertible

1 hache, 1 dague = 1 pack de haches à lancer (La quantité de haches obtenues est aléatoire)

3 gemmes de même qualité et de même type = 1 gemme du niveau supérieur du même type

3 potions de rajeunissement = 1 potion de rajeunissement totale

Combinaisons spéciales de l'extention

3 runes du même type = une rune de qualité supérieure
Ceci ne fonctionne que pour les 9 premières runes de la Liste des runes (El à Ort).

3 crânes parfaits, 1 objet rare, 1 Pierre de Jordanie = Ajoute 1 emplacement dans un objet rare
Les objets rares ne peuvent avoir qu'un seul emplacement. Vous ne pouvez pas ajouter un emplacement à un objet qui ne peut normalement pas en contenir.

1 crâne parfait 1 objet rare 1 Pierre de Jordanie = 1 nouvel objet rare de grande qualité du même type

RECETTE LUCRATIVE

Si vous possèdez un Cube Hordrim, réuniisez 12 gemmes et des potions de mana. Achetez ensuite des potions de vie. Placez une gemme dans le cube et ajoutez y 3 potions de mana et 3 potions de vie. Transmuttez le tout et vendez-le.

CHANGER LE NIVEAU DES MONSTRES

Pour modifier le niveau des monstres (ainsi que les points d'expérience que vous gagnerez en les tuant), tapez **/players #** dans la boîte de dialogue. # étant un nombre compris entre 1 et 8. Si vous tapez 6 par exemple, le jeu considèrera que vous êtes 6 à jouer, même si cela n'est pas le cas. Il adaptera alors le niveau des monstres en conséquence. Idéal pour se faire un max de points d'expérience.

Attention ! Ce truc ne fonctionne qu'en mode 1 joueur et en Battle.net ouvert.

Diablo II : Lord of Destruction

© Blizzard Entertainment 2001

SOLUTION COMPLÈTE

LE SIEGE D'HARROGATH

But : Mettre fin au siège en éliminant Shenk
Récompense : Forge d'emplacements dans l'arme de votre choix

Arrivé à Harrogath, il vous faut parler à Lazzur afin d'obtenir votre première mission. Ce dernier, ne vous faisant aucunement confiance, vous lance un défi en guise de test : tuer Shenk, un des généraux de Baal.

Sortez donc du village pour prendre part à la bataille qui fait rage dans les collines sanglantes et combattez avec les quelques guerriers que vous rencontrerez. N'hésitez pas à rester à leurs cotés pour progresser parmi les monstres afin d'en venir à bout plus facilement et d'éviter d'être encerclé par vos ennemis. Traversez les collines en anéantissant monstres et catapultes, vous tombez plus tard sur Shenk, entouré d'une douzaine de ses fidèles. Mettez fin à ses jours en tuant dans un premier temps toute sa petite escorte.

Une fois Shenk de retour aux enfers, retournez voir Lazzur pour obtenir votre récompense.

SAUVETAGE AU MONT ARREAT

But : Retrouver les soldats prisonniers des hautes glaces
Récompense : 3 runes et possibilité d'engager des mercenaires

Allez parler à Qual-Kehk une fois la première quête achevée. Il vous explique qu'un certain nombre de ses hommes ont disparus quelque part dans les Hautes glaces.

Dirigez-vous donc dans les Hautes glaces pour aller les libérer. Vous tombez rapidement sur un ancien fort ravagé et détenu par des monstres. Il vous faut infiltrer le camp ennemi et chercher à l'intérieur les enclos où les mercenaires sont retenus prisonniers. Il y a trois enclos au total, et tous sont remarquablement bien gardés, faites bien attention à ne pas vous laissez encercler par la multitude de monstres, ce qui provoquerait votre perte à coup sur.

Une fois avoir secouru les guerriers, retournez dans le village puis parlez à Qual-Kehk pour acquérir votre récompense.

PRISON DE GLACE

But : Retrouvez Anya
Récompense : Parchemin de résistance + 1 objet forgé sur mesure

Allez parler à Malah, celle-ci vous apprend qu'Anya a disparu dans d'étranges circonstances...

Partez à sa recherche et traversez les terres ennemies jusqu'à trouver le passage cristallin situé près de la rivière glacée. Parcourez la grotte tout en tuant monstres des glaces et succubes. Vous tombez rapidement sur Anya, mais cette dernière se trouve prisonnière dans la glace. Parlez-lui, elle vous apprend que seule Malah est en mesure de l'aidée. Repartez donc voir la vielle femme au village. Elle vous donne alors une potion. Retournez de nouveau dans les grottes glacées afin de libérer Anya grâce à la potion. Il ne vous reste plus qu'à revenir une fois encore au village pour

parler à Malah et décrocher votre récompense.

LE TRAITRE D'HARROGATH

But : Trouver Nihlathak et le tuer
Récompense : Personnalisation d'un de vos objets

Prenez le portail d'Anya pour rejoindre le temple de Nihlathak. Evitez les quelques squelettes immortels qui gardent l'entrée du temple et pénétrez dans les corridors de l'angoisse. Cherchez ensuite les corridors de la souffrance, empruntez les puis trouvez l'accès aux corridors du martyr. Nihlathak et son escorte vous attendent patiemment à l'intérieur. Eliminez sa garde puis tuez-le. Sa garde est assez coriace mais lui au contraire plutôt facile.

Retournez au village parler à Anya pour obtenir la récompense que vous méritez.

LE SOMMET DES ANCIENS

But : Emprunter le chemin des Anciens les rencontrer au sommet du mont Arreat
Récompense : Droit de passage au donjon de la pierre monde

Parlez à Qual-Kehk pour débuter cette cinquième quête. Celui-ci vous parle des anciens et vous informe qu'il faut vous rendre au sommet du mont Arreat.

Traversez les hautes glaces pour arriver au mont Arreat, puis empruntez comme pour une quête précédente le passage cristallin. Une fois à l'intérieur, il vous faut cette fois-ci trouver la sortie pour la piste des glaces. Cette dernière empruntée, cherchez et pénétrez vers la toundra glacée. Traversez toute cette région infestée de créatures des enfers pour trouver enfin la fameuse grotte menant au sommet des anciens. Parcourez cette grotte jusqu'à en trouver la sortie.

Vous voilà enfin au sommet du mont. Consultez les anciens en allumant l'hôtel des cieux. Ceux-ci vous défient à travers une bataille, il vous faut les vaincre pour pouvoir continuer votre périple. Retenir l'aide d'un des guerriers de Qual-Kehk est recommandé pour venir à bout des trois gardiens. Ne quittez pas le mont Arrreat où il vous faudra reprendre la bataille depuis le début.

LE CREPUSCULE DE LA DESTRUCTION

But : Trouvez Baal et mettre fin à sa misérable vie
Récompense : Une cinématique, un accès au mode cauchemar et un repos bien mérité

Une fois la bataille des trois anciens achevée, pénétrez à l'intérieur du donjon de la pierre monde. A l'intérieur faites bien attention à ne pas trop rester immobile car Baal vous infligerait des dégâts à l'aide de ses pouvoirs magiques. Parcourez les différents niveaux du donjon et trouvez l'accès au trône de la destruction. Repérez maintenant la salle où siège Baal et affrontez sa puissante escorte. Baal vous envoie en fait plusieurs monstres des actes précédents, d'un niveau de difficulté croissant. Vous ne pouvez pas atteindre Baal qui lui, se régale du spectacle. Tuez tous les monstres que le démon vous envoie ne sera pas chose facile, évitez à tout prix de vous faire encercler et gardez un maximum de potions de santé sous la main.

Une fois l'escorte de Baal vaincue, le démon se retire lâchement dans la salle de la pierre monde. Suivez-le pour l'affrontement final.

Faites attention aux tentacules de Baal qui sortent du sol et favorisez si vous le pouvez une attaque éloignée à une attaque rapprochée car Baal se téléporte la plupart du temps où vous l'atteignez. La lutte sera longue pour ceux qui n'auront pas suffisamment entraîné leur personnage et dure pour ceux qui n'auraient pas emmagasiné assez d'argent pour subvenir aux dépenses de potions et autres éléments indispensables à la victoire.

Une fois le démon terrassé, vous finissez par sauver le monde et gagnez un repos bien mérité. Mais n'oubliez pas qu'une fois le jeu terminé vous avez accès à un deuxième niveau de jeu (cauchemar) vous permettant de finir de

nouveau l'aventure avec un niveau de difficulté encore plus élevé et de trouver des armes beaucoup plus puissantes.

MODIFIER SON PERSONNAGE

Il existe plusieurs éditeurs de personnages très puissants pour ce jeu. Mais si vous ne possédez pas de connection internet, vous pouvez modifier les caractéritiques de vos personnages grâce a un éditeur héxadécimal.
Editer le fichier "NOMDUPERSO.D2S", qui se trouve dans le répertoire "Save" du jeu. Toutes les valeurs à modifier sont autours de l'offset 270. Servez-vous de la calculatrice windows pour convertir les chiffres héxadécimaux en décimaux. Convertissez la valeur du jeu à modifier, faites une recherche avec le résultat donné par la calculatrice windows. Modifiez
la valeur dans la sauvegarde et le tour est joué. Attention : si les valeur éxèdent 255, ils faut les inverser !
Par exemple : Si vous avez 100 en force (64 en hexadécimal). Vous voulez mettre 1 000 (03 E8 en hexa) il faut mettre E8 03 dans la sauvegarde pour que le jeu accepte la valeur.

La chaîne des sorts est facilement reconnaissable, surtout en début de partie. En effet, les valeurs de vos 30 sorts et aptitudes sont alignés à la suite, et au début, tous ces chiffres sont à zéros. Vous trouverez donc une suite de 30 "00". Ils sont encadrés par des valeurs qui n'apparaissent pas dans votre fiche de caractéritique. Mettez la valeur que vous voulez sans dépasser la valeur maximale de 20 (14 en héxadécimal). Si vous dépassez cette valeur, votre personnage sera inutilisable.

CONSEILS SUR LES OBJETS CHARGÉS

Voici deux conseils sur l'utilisation des objets chargés.

Avec un objet que vous possédez

Attendez que le nombre de charges soit à zéro pour le faire réparer. Le prix sera le même quelque soit le nombre de charges nécéssaire.

Avec un objet que vous souhaitez vendre

Il es inutile de vouloir faire monter le prix de l'objet en en réparant les charges, vous perdriez de l'argent sans en gagner plus en retour. Les prix sont fixes.

FAIRE REVIVRE UN PERSONNAGE

Pour rescuciter un personnage en solo, quittez la partie. Dans le repertoire **save** du jeu, avec un éditeur héxadécimal, ouvrez le fichier *.d2s qui porte le nom de votre personnage. Rendez-vous à l'offset 16 et remplacez la valeur qui doit être 0C 04 en 04 00. Sauvegardez et relancez la partie.

CHANGER LE NIVEAU DES MONSTRES

Pour modifier le niveau des monstres (ainsi que les points d'expérience que vous gagnerez en les tuant), tapez **/players** # dans la boîte de dialogue. # étant un nombre compris entre 1 et 8. Si vous tapez 6 par exemple, le jeu considèrera que vous êtes 6 à jouer, même si cela n'est pas le cas. Il adaptera alors le niveau des monstres en conséquence. Idéal pour se faire un max de points d'expérience.

Attention ! Ce truc ne fonctionne qu'en mode 1 joueur et en Battle.net ouvert.

POTION DE RAJEUNISSEMENT TOTAL

Pour fabriquer une potion de rajeunissement total, suivez la recette suivante :
Mélanger 3 potions de santé et 3 potions de mana dans le cube horadrim. Vous obtenez une petite potion de rajeunissement. Il suffit alors de combiner 3 de ces potions dans le cube pour avoir une potion de rajeunisement total. Vous pouvez aussi faire directement une potion de rajeunissement total en mettant dans le cube 3 potions de santé + 3 potions de mana + 1 gemme (n'importe laquelle).

Diabolik : The Original Sin

© Micro Application / Artematica 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution de Diabolik - The Original Sin, décrit les étapes en mode aventure, sans les phases d'action.

L'action " regarder " est représentée par une icône en forme de masque (icône par défaut).

L'action " utiliser ou prendre " est représentée par une main renfermant un cube (faire un clic droit de la souris).

L'action " franchir " est représentée dans l'inventaire, par deux cubes reliés par un + (faire un clic droit de la souris au-dessus de l'objet présent dans l'inventaire).

L'action " dialoguer " est représentée par une bulle de bande dessinée (faire un clic droit sur le personnage).

Chapitre 0 : 72 heures

Dans une cellule de prison [Eva]

Il y a un clou dans la poutre en bois, à gauche de la cellule. Utilisez (clic droit) le clou pour l'enfoncer dans le bois et faire jaillir des échardes pointues. Utilisez à nouveau le clou pour libérer vos mains des liens. Traversez la cellule et regardez le lit de plus près. Récupérez le fil de fer rouillé sur le pied de lit. Dirigez-vous vers la porte et utilisez le fil de fer pour crocheter la serrure. A ce moment, vos geôliers entrent et jettent votre compagnon Diabolik au sol.

Chapitre 1 : Voie sans issue

Sur le pont de chemin de fer [Diabolik]

Diabolik est mort, que s'est-il passé 72 heures plus tôt ? Pour retrouver Eva, vous devrez voler le tableau " Péché Originel ", acheminé dans un train. Longez celui-ci jusqu'à vous accroupir à l'approche des gardes. Continuez votre progression discrète, jusque derrière le garde. Empruntez le passage entre les deux wagons, au bas du train (clic droit).

Dans un coffret fixé sous le plancher du train, récupérez une tenaille. Utilisez la tenaille sur la grille à droite de la passerelle, pour en couper le cadenas. Empruntez le passage ainsi dégagé. Après une cascade périlleuse, vous avez perdu quelques-uns de vos outils. Avancez sur la passerelle en-dessous de l'agent qui fume à la fenêtre du train. Utilisez votre grenade de gaz soporifique sur l'agent pour l'endormir. Enjambez la fenêtre ouverte du train.

Dans le train - voiture n°12 [Diabolik]

Les vêtements du garde pourraient vous être utiles. Utilisez votre masque sur l'agent pour changer d'apparence. Vous récupérez une petite clé métallique dans la poche du garde. Utilisez le pointeur laser sur la porte du compartiment pour éviter que quelqu'un découvre le garde endormi. Dirigez-vous vers l'arrière du wagon n°12 ; il y a un coffret fixé sur la cloison. Utilisez votre petite clé pour ouvrir le coffret et récupérer un talkie-walkie. Allez à l'autre bout du wagon et entrez dans les toilettes. Récupérez une petite barrette sur le lavabo. Poursuivez votre remontée du train en entrant dans la

voiture suivante.

Dans le train - voiture n°11 [Diabolik]

Utilisez la barrette pour ouvrir la porte de la première cabine du contrôleur et entrez. Récupérez le plan du train sous la pile de papiers du bureau. Pour chaque wagon, il y a un nom de code et mot de passe. Utilisez le plan dans votre inventaire (deux clics droits). Une inscription en rouge est ajoutée au crayon pour chacun des wagons. Ce code à quatre chiffres a le même format que l'indicateur numérique du talkie-walkie. Sur la cloison, de l'autre côté de la cabine, se trouve un boîtier électrique de contrôle d'accès des portes. Il est impossible de l'ouvrir pour l'instant. Quittez la cabine. Traversez la voiture pour atteindre le restaurant.

Dans le train - wagon-restaurant n°10 [Diabolik]

Dans le couloir se trouvent quatre gardes ; impossible de passer ! Isolez-vous dans le couloir de la voiture n°11 et utilisez votre talkie-walkie (deux clics droits). A l'aide du clavier numérique, affichez le numéro de la voiture restaurant : 10. Avec la molette, affichez la fréquence 845,9, qui est marquée en rouge, sur le plan du train. Appuyez sur le bouton jaune pour contacter les gardes. Trois gardes sortent sur la passerelle du pont, il ne reste plus qu'un seul garde. Entrez dans le compartiment du restaurant. Dialoguez avec le dernier garde (un clic droit). Epuisez l'ensemble des sujets en les faisant défiler à l'aide de la molette de la souris. Il y a cinq possibilités ; Diabolik assomme le garde. Fouillez le garde et récupérez la clé des toilettes. Avec celle-ci, entrez dans les toilettes pour cacher le corps avant que les autres gardes ne reviennent. Diabolik a repris sa tenue d'intervention. Les deux autres portes du dressing et de la cuisine sont fermées. Traversez le restaurant jusqu'au niveau du serveur endormi sur une banquette. Récupérez une carte magnétique dans la poche de sa chemise. Utilisez la carte magnétique dans le boîtier à droite de la porte de la cuisine. Entrez dans la cuisine et prenez une petite clé qui se trouve sur le plan de travail, au fond. Utilisez-la pour ouvrir la porte du dressing. Sur l'étagère, récupérez une tenue de service, pour passer inaperçu. Diabolik change de tenue. Dans la boîte en bois, récupérez une clé carrée. Passez dans le wagon-restaurant suivant.

Dans le train - wagon-restaurant n°9 [Diabolik]

Un garde est en poste de l'autre côté de la voiture. Utilisez votre sarbacane pour l'endormir. La porte d'accès à la voiture suivante est fermée. Il y a un panneau électrique à gauche de la porte. Utilisez votre couteau pour ouvrir le coffret. Il y a des câbles électriques. Essayez de couper les câbles avec votre couteau. Mais cela risque de déclencher le système d'alarme ! Il faut d'abord désactiver le système de sécurité. Retournez dans la cabine du contrôleur de la voiture n°11.

Dans le train - voiture n°11 [Diabolik]

Utilisez la clé carrée pour ouvrir le casier dans la cabine du contrôleur. Regardez le plan du train et remarquez le code en haut à droite : D5A. Entrez ce code sur le tableau de contrôle des alarmes du train. A ce moment, un message est envoyé à tous les gardes : arrêtez toute personne non identifiée. Retournez au wagon n° 9.

Dans le train - wagon-restaurant n°9 [Diabolik]

Coupez les câbles du coffret électrique de la voiture n°9. Le système de sécurité est désactivé. Diabolik sort du wagon et saute sur la passerelle extérieure.

Sur le pont de chemin de fer [Diabolik]

Traversez la passerelle jusqu'au trou. Utilisez votre grappin sur le plancher de l'autre côté du trou. La grille de la passerelle est verrouillée par un dispositif à deux boutons de commandes, situés de part et d'autre de la porte. Le grillage au centre paraît moins résistant que le verrou. Un levier permet de sélectionner les positions : éteint, normal et haute tension. Commencez par activer le bouton rouge près de la grille. Avec votre pointeur laser, découpez un morceau de la grille du portail. Récupérez le piquet qui traîne par terre pour activer le bouton rouge de l'autre côté de la grille. Abaissez le levier en position normale pour déclencher l'ouverture de la porte. Continuez votre progression jusqu'au pied de l'échelle. La zone doit grouiller de gardes, il faut couper la lumière sur les voies. A droite se trouve un

coffret électrique. Utilisez votre passe-partout pour l'ouvrir. Avant de sectionner les câbles, il faut couper le courant. Retournez en arrière et positionnez le levier en position désactivée. Maintenant, regardez de plus près, les câbles électriques du coffret. Une plaque soudée au câble vert, alimente les rails en basse tension. Utilisez votre pointeur laser pour faire fondre l'étain. Retirez la plaque métallique. Avec votre couteau, sectionnez les câbles jaunes qui alimentent les lumières sur le pont. Reliez les câbles jaunes avec le câble vert et disposez le courant électrique en amenant le levier en position haute tension. Le court-circuit fait perdre l'équilibre à Diabolik, mais il parvient à se rétablir. Remontez par l'échelle sur la voie de chemin de fer et grimpez dans le train.

Dans le train - fourgons à marchandise [Diabolik]

Utilisez votre sarbacane sur le garde. Approchez le corps effondré, mais un autre agent surgit. Diabolik se sort de cette situation en utilisant un câble qui traîne par terre. Les deux gardes sont maintenant mis hors combat. Poursuivez la remontée du train, en laissant pour l'instant sur le côté une veste et une mallette. Passez dans le fourgon suivant et traversez-le. Laissez passer la lampe de poche, le pavé numérique, la commande du tapis roulant et le bloc. La porte du fond est complètement coincée, il faut trouver un autre passage. Les caisses sur le tapis roulant doivent bien provenir d'une porte spécifique, de l'autre côté de la grille. Il faut manoeuvrer le tapis roulant. Retirez le bloc de frein de sécurité du tapis roulant. Retournez dans le premier fourgon et fouillez la mallette. Vous récupérez un carnet comportant le code des agents. Fouillez le premier agent que vous avez assommé ; il porte sur sa plaque le numéro S6. Allez voir dans le carnet de la mallette le code correspondant : 149. Appliquez ce code sur le pavé numérique du tapis roulant. La grille s'ouvre, laissant apparaître un accès dissimulé, derrière les caisses. Appuyez sur le bouton du tapis roulant pour déplacer les caisses et avoir accès à l'échelle menant au toit. A ce moment, trois gardes arrivent ...

Chapitre 2 : Le dernier souffle d'Eva

Dans le train - fourgons à marchandise [Diabolik]

Sauvé de justesse, Diabolik parvient à pénétrer dans le fourgon suivant et assomme le garde. Pendant l'action, le trousseau de clés du garde glisse sous une palette. Retournez-vous et allez face au bureau. Ouvrez le tiroir, mais il est vide ! Utilisez votre couteau sur le double fond, pour récupérer une carte magnétique verte. Passez dans le fourgon suivant. Il s'y trouve un grand nombre de caisses qui se sont écroulées. Déplacez-les pour dégager un casier métallique, fermé par un cadenas. Plus loin, se trouve un colis mal fixé. Récupérez le fil de fer qui pend. Retournez près du garde assommé. Utilisez le fil de fer pour attraper la petite clé en laiton, sous les colis. Avec cette clé en laiton, ouvrez le casier se trouvant derrière les caisses de l'autre fourgon. Récupérez une carte magnétique bleue. Traversez les deux fourgons à nouveau jusqu'à la porte encadrée des boîtiers de lecture des cartes magnétiques. Passez les deux cartes magnétiques sur la porte pour activer les voyants de couleur. Passez dans le troisième fourgon où Diabolik se débarrassera d'un autre garde. Traversez les deux fourgons suivants en laissant sur la droite la salle des coffres. A l'extrémité du fourgon se trouvent des colis perchés sur un caisson. Il y a un courant d'air qui vient de l'arrière. Déplacez les cartons pour laisser apparaître une grille. Faites marche arrière et observez d'autres colis attachés par une corde. Utilisez votre couteau pour sectionner la corde solide et la récupérer. Accrochez un bout de la corde sur la grille, l'autre sur le coffre pour que Diabolik termine le travail. Diabolik passe dans la gaine de ventilation, en évitant les coups de feu et immobilise le comité d'accueil qui se trouve dans le fourgon des archives. Deux autres gardes sont prêts à intervenir dans le fourgon. Cachez-vous au plafond, au-dessus de la position de la grille qui est tombée par terre. Diabolik se débarrasse des deux gêneurs. Regardez les casiers des archives de plus près. Il y a des centaines de tableaux rangés, il faut trouver dans quelle partie des archives il se trouve. Retournez dans le fourgon précédent, maintenant que la voie est libre. Ouvrez le placard et récupérez une carte clé électronique. Utilisez cette clé électronique dans le lecteur de carte à droite des casiers des archives. Allez à l'extrémité du fourgon et fouillez les imperméables afin de récupérer un agenda. Lisez l'agenda (deux clics dans l'inventaire). Il y a un document expliquant le système de classement des archives. Maintenant, ouvrez un casier des archives. Lisez les différentes fiches de classement. La fiche n°57 correspond au tableau du " Péché Originel " (Original Sin). Diabolik sait maintenant où chercher la toile dans les rayons des archives de l'autre fourgon. Récupérez le tableau. Diabolik émet le signal radio indiquant qu'il détient le tableau ; mais son commanditaire le trahit. Après avoir récupéré le tableau, Eva est jetée de l'hélicoptère dans le fleuve.

Chapitre 3 : Pluie de feu sur le lac

Sur la berge [Diabolik]

Il est encore temps de sauver Eva qui dérive vers le bâtiment de la centrale hydraulique. Avancez jusqu'à la grille d'entrée de la centrale hydraulique. Elle est électrifiée ! Longez le grillage par la droite et montez sur le remblai de terre qui longe le bâtiment. Sur le mur se trouve un panneau enfermant une boîte de dérivation qui alimente le système de sécurité. Ramassez une pierre assez lourde qui traîne par terre et jetez-la sur la porte entr'ouverte. Maintenant que celle-ci est ouverte, il faut trouver un moyen de couper le courant ; avec de l'eau par exemple. Retournez au bord du lac et récupérez une bouteille vide dans les détritus qui jonchent le sol, près du premier wagon. Plongez la bouteille dans le lac pour la remplir d'eau. Dirigez-vous face au coffret de dérivation du bâtiment et jetez la bouteille d'eau sur les composants électriques pour provoquer un court-circuit. Enjambez maintenant la grille d'entrée de la centrale hydraulique.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

La porte principale est fermée à clé. Il faut trouver cette clé pour entrer. Passez de l'autre côté du conteneur blanc ; il y a un vieux chariot élévateur qui possède un réservoir. Ouvrez le compartiment pour récupérer une clé anglaise avec laquelle vous dévissez le bouchon du réservoir. Une grosse flaque d'huile se répand par terre. Le boîtier électrique présent sur le mur commande probablement quelque chose dans la centrale, mais il est bloqué.

Sur la berge [Diabolik]

Enjambez le portail et allez fouiller le reste des lieux. Longez la berge et dépassez le panneau de croisement. L'entrée du wagon est trop haute. Longez le véhicule jusqu'à la hauteur de la fenêtre de la locomotive. Il faut briser la vitre pour évacuer l'eau. Retournez face au panneau de croisement et récupérez une pointe métallique coupante. Utilisez-la sur la vitre de la locomotive. Maintenant que le véhicule a basculé, vous pouvez y entrer.

Dans la motrice [Diabolik]

Avancez dans la salle de conduite, où se trouve un serpent. Diabolik ne tarde pas à s'en débarrasser. Ouvrez le coffret métallique se trouvant au-dessus de l'extincteur. Il y a un bloc-notes du contrôleur et son badge. Il est fait mention d'un double de la clé. Regardez de plus près les commandes du train et prenez la photo de Jack. Observez-la dans votre inventaire. Passez par la porte qui se trouve dans la coursive. Récupérez dans la veste un morceau de papier froissé. Observez ce document dans votre inventaire. Il contient un message. La clé de la centrale ne doit pas être loin. Revenez en arrière et examinez les fauteuils du compartiment ; il y a un livre coincé. Ouvrez les rideaux pour faire entrer de la lumière. Sur le panneau, ramassez le double de la clé de la centrale hydraulique. Elle est toute rouillée. Quittez le véhicule et retournez à la centrale.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

Déposez la clé rouillée dans la flaque d'huile. Maintenant, vous pouvez entrer dans le bâtiment.

La salle de contrôle de la centrale hydraulique [Diabolik]

Etudiez l'ordinateur présent sur le bureau. Il faut un mot de passe pour accéder aux informations. Il y a une machine pour imprimer les cartes avec empreintes digitales. Ouvrez la porte à droite de la salle. La pièce des archives est inondée et un câble électrique trempe dans l'eau ! Entrez par la porte de gauche de la salle de contrôle. Il y a un garde qui surveille la station. Epuisez toutes les questions. Diabolik se débarrasse du gêneur. Fouillez le corps et récupérez la carte d'identification du gardien. Observez-la dans votre inventaire. Il est écrit : MB 45039. Allez dans le coin de la pièce pour actionner le bouton d'activation de la boîte de dérivation des archives qui se trouve à l'extérieur du bâtiment. Maintenant, utilisez l'ordinateur. Diabolik entre automatiquement le code d'accès. Créez un nouveau profil. Il faut une carte vierge. Elles se trouvent certainement dans la salle des archives. Sortez du bâtiment.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

Contournez le conteneur blanc et abaissez les disjoncteurs du boîtier électrique. Rendez-vous dans la salle des

archives.

La salle de contrôle de la centrale hydraulique [Diabolik]

Fouillez les étagères pour récupérer une carte d'identification vierge. Déposez la carte neuve dans l'appareil aux empreintes digitales. Vous obtenez votre carte d'identification au nom de Diabolik. Utilisez votre carte dans l'ordinateur central où se trouve le garde assommé. La porte vers la salle des turbines s'ouvre. Utilisez la carte du gardien dans l'ordinateur central. L'empreinte est demandée par le programme d'identification. Approchez le corps du gardien pour effectuer l'opération, mais l'empreinte ne correspond pas !

La salle des turbines de la centrale hydraulique [Diabolik]

Diabolik aperçoit le corps d'Eva de l'autre côté de la grille. Approchez du pavé numérique et entrez le code du technicien : 45039. Cela ne marche pas. Retournez à l'ordinateur et visualisez la liste des employés. Notez le code qui correspond à John Truman, le responsable de la sécurité : 27107. Entrez ce code avec le pavé numérique. La grille extérieure vers les turbines s'ouvre. Sortez du bâtiment.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

Contournez le conteneur foncé, à gauche de l'entrée. Passez la grille qui est maintenant ouverte. Actionnez le levier de commande de la digue artificielle. Franchissez la porte étanche.

Les turbines de la centrale hydraulique [Diabolik]

Descendez à l'échelle et approchez-vous du corps. Ce n'est pas Eva ! Diabolik s'enfuit de la centrale en évitant l'arrivée de la police. Un message des ravisseurs l'attend dans sa voiture. Eva est toujours en vie.

Chapitre 4 : La base secrète de Diabolik

L'appartement [Diabolik]

Profitez de ce retour chez vous pour vous soigner. Ouvrez le tiroir sous le micro-ondes et prenez la trousse de soins. Entrez dans la salle de bains. Regardez de plus près le tableau qui traîne par terre, contre le mur entre le bureau et la chambre. Les symboles font apparaître un code de droite à gauche (le tableau est à l'envers) : 4412. Regardez aussi le portrait d'Eva qui est cloué au mur. Sur le bracelet est inscrit le numéro : 058769. Utilisez l'ordinateur qui se trouve sur le bureau. Insérez le code pour la base G07 : 058769. Le système d'accès est déverrouillé. Ouvrez le tiroir de la penderie pour entrer le code d'accès sur le boîtier de contrôle : 4412. Empruntez le passage secret.

La base secrète G07 [Diabolik]

Déposez dans l'ordinateur principal, la clé USB qui contient les coordonnées de déplacement de l'hélicoptère de l'organisation de la Rose Blanche. Il faut maintenant une carte de la région. Traversez la passerelle pour vous placer devant l'ordinateur des archives géographiques. Récupérez la carte de la région, où se situe le site de l'accident du train. Transférez les photos de votre appareil sur l'ordinateur des archives informatiques. Le modèle de l'hélicoptère a été identifié. Introduisez la carte de la région et les données de l'hélicoptère dans l'ordinateur principal. Le site du posé de l'hélicoptère a été identifié. Il s'agit de la ville abandonnée de Denvon. Remontez à l'appartement pour en apprendre plus sur cette ville.

L'appartement [Diabolik]

Regardez les ouvrages dans la bibliothèque au-dessus de la télévision.

La base secrète G07 [Diabolik]

Entrez dans la salle de gymnastique. Récupérez la double seringue de médicaments qui se trouve dans le casier. Quittez la base par la grande porte du garage. Lors de votre déplacement, vous assistez à une tentative d'élimination d'Helena qui est dans sa voiture. Diabolik se débarrasse brutalement des criminels.

Chapitre 5 : Les pétales de la Rose Blanche

Sur la route de Denvon [Diabolik]

Traversez le tunnel. De l'autre côté, l'entrée de l'ancienne forteresse est protégée par un garde. Il faut provoquer une diversion pour passer derrière celui-ci. Jetez l'un de vos talkies-walkies dans le buisson qui longe la route. Retournez de l'autre côté du tunnel et associez dans votre inventaire le second talkie-walkie avec le ruban adhésif pour maintenir le bouton de transmission enfoncé. Déposez le tout près des corbeaux qui se trouvent sur la glissière, le long de la route. Le bruit assourdissant perturbe le garde ; Diabolik en profite pour passer derrière lui. Retournez vers l'entrée de la forteresse.
Passez sous le viaduc et franchissez le pont de bois. Mais vous êtes attendu par un comité d'accueil. Le pont explose et vous vous retrouvez blessé dans une des maisons de Denvon. Helena doit vous soigner.

Les rues de Denvon [Helena]

Il faut trouver un docteur. Prenez un sécateur dans la boîte à outils qui se trouve près de la porte. Avec ce dernier, brisez la chaîne du casier appuyé sur le mur de la maison. Vous récupérez un pied de biche. Avancez dans la ruelle jusqu'aux caisses qui masquent l'ouverture d'un gros tuyau. Utilisez le pied de biche pour ouvrir la caisse gênante et entrez dans le tuyau.

Le long de la rivière [Helena]

Sous l'arcade du pont se trouve un anneau. Passez de l'autre côté du pont et récupérez un crochet dans la boîte à outils. Remontez le filet jeté dans la rivière. Récupérez une corde. Associez la corde et le crochet dans votre inventaire pour fabriquer un grappin. Lancez ce dernier sur l'anneau du pont pour franchir la rivière.

De l'autre côté, ramassez sous les planches un petit couteau de pêcheur. Passez sous l'arche du pont et fouillez dans le rosier. Utilisez votre couteau pour dégager la chaîne des ronces. Helena tire sur le levier et monte à l'échelle. Le garde en haut du mur, ne sera pas un obstacle.

La cuisine de la forteresse [Helena]

Vous rencontrez Fred, le cuisinier. Pour vous aider à vous échapper, Fred va chercher la clé de la porte de l'arrière-cuisine. Il faut d'abord bloquer la porte pour empêcher les gardes d'entrer. Contournez les fourneaux et prenez le gant en matière plastique. Récupérez une paire de ciseaux de cuisine sur le meuble bas. Utilisez les ciseaux sur le hachoir à viande pour obtenir un câble électrique. Déposez le cordon électrique sur les poignées de porte pour la bloquer. Récupérez une bouteille de lubrifiant près du four.

Essayez de franchir la porte du fond, mais elle est fermée à clé. Utilisez le lubrifiant et le gant pour retirer les gonds.

Les rues de la forteresse [Helena]

Avancez près de l'ivrogne qui est sur le banc. Sur cette même place, en face le banc, il y a une petite fontaine avec robinet qui goutte. Remplissez votre bouteille d'eau et videz-la sur l'ivrogne. Engagez la discussion. Il faut trouver de l'alcool. Récupérez une bouteille de rhum presque vide dans les caisses de la ruelle. Prenez aussi une étiquette du PUB. Dans votre inventaire, collez l'étiquette sur la bouteille. Donnez le fond de bouteille à l'ivrogne. Finalement, vous n'arrivez à obtenir de cet ivrogne qu'une petite indication : où se trouve la maison du docteur ? Contournez l'église en prenant la ruelle. Helena essuie des coups de feu.

Les rues de la forteresse [Diabolik]

Diabolik s'est soigné avec ses injections de médicaments. Il élimine deux gardes et retrouve Helena. Vous apprenez que le père d'Helena travaille pour Goran et que la femme trouvée morte dans la centrale hydraulique est la soeur d'Helena. Il faut entrer dans le château en montgolfière.

La montgolfière [Diabolik]

Regardez la montgolfière de plus près. Il faut du propane pour l'alimenter. Des bonbonnes de gaz se trouvent dans l'entrepôt. Longez le bâtiment aux murs blancs ; il y a une lucarne sur la toiture. Utilisez la lucarne pour entrer (clique droit). Récupérez la clé sur le bureau. Prenez les plans de vol (rangés dans les fichiers) pour rejoindre le château. Dans les étagères, récupérez la clé de l'entrepôt où est stocké le propane. Sortez par la porte en utilisant la clé trouvée sur le bureau.

Utilisez la clé de l'entrepôt pour récupérer une bonbonne de propane. Montez dans la montgolfière.

La réserve du château [Diabolik]

Un garde tire au fusil et perce la toile de votre montgolfière. Diabolik saute en aile volante et atterrit près du château. Avancez au bout du couloir. Deux soldats montent la garde à l'entrée du château. Retournez dans le local grillagé et ouvrez la penderie. Diabolik se déguise en soldat. Allez à la rencontre des deux gardes. En un rien de temps, Diabolik immobilise les gêneurs. Pendant ce temps ...

La chambre d'Helena [Helena]

Regardez de très près le sol entre la penderie et le mur. Soulevez une lame du parquet. Vous récupérez un mouchoir, celui de votre grand-père.

Chapitre 6 : Double vérité

Diabolik retrouve Eva dans la cellule du château. Il ne s'agissait pas de la dépouille de celui-ci au début de l'aventure ! Goran semble maîtriser la situation en manipulant les mouvements de Diabolik. Il veut le second tableau du " Pêcher Originel ".

Le restaurant du musée [Eva]

Déposez votre manteau au portemanteau de l'entrée. Passez la double porte vers la salle du restaurant. La personne de réception vous place à votre table. Parlez au serveur dès qu'il est visible. Il vous indique le lieu des toilettes. Il faut placer le générateur d'impulsions magnétiques pour déclencher l'alarme au musée. Rendez-vous dans les toilettes des dames. Examinez le plan du bâtiment qui se trouve dans votre inventaire (la fonction " utiliser " l'objet dans l'inventaire). Regardez l'affiche posée sur l'une des portes : fermé pour entretien. Ouvrez la porte du WC contiguë. Récupérez un manche à balais dans le casier de nettoyage. Utilisez le manche sur la toilette ouverte. Placez le générateur d'impulsions dans la toilette enfin dégagée.

L'étage du musée [Diabolik]

Utilisez votre passe-partout pour ouvrir la porte en bois. Au bout du couloir se trouve le poste de contrôle. L'accès est surveillé par une caméra. Utilisez votre déguisement du commissaire Ginko (deux clics droits dans l'inventaire) pour feinter le gardien. Entrez dans la salle de contrôle. Après un bref entretien avec le gardien, placez votre dispositif d'intrusion entre les baies de l'ordinateur central du musée. Sortez et utilisez le duplicateur d'image sur la caméra pour tromper la vue sur l'écran de contrôle. Ouvrez la porte descendant au restaurant avec votre passe-partout. Diabolik prévient Eva.

Le restaurant du musée [Eva]

Retournez dans le couloir de service et empruntez la porte en bois qui monte à l'étage. Diabolik remet à Eva une

télécommande de contrôle à distance du dispositif que Diabolik a placé dans la salle de contrôle du musée.

L'étage du musée [Eva]

Pour utiliser la télécommande, il ne faut aucune interférence. Placez-vous au centre de la pièce et utilisez la télécommande (deux clics droits dans l'inventaire). Appuyez sur le bouton " enregistrement " et attendez le message vidéo. S'il n'est pas bon, il faut changer de place. La bonne place se trouve au centre du tapis, avec la partie supérieure d'Eva dans l'axe de la porte en bois. Une fois le signal enregistré, appuyez sur la touche stop. La porte de la galerie s'ouvre avec un code. Pour lever la sécurité du musée, il faut composer le code 1 - 5 - 6.

Le musée [Diabolik]

Déguisé en commissaire Ginko, Diabolik aborde le garde du musée et finit par l'assommer.

Dans la salle de contrôle, le vrai commissaire Ginko trouve le dispositif d'intrusion. Ils se retrouvent dans le musée. Diabolik s'explique et arrive à convaincre Ginko. Dirigez Ginko jusqu'à l'ordinateur central pendant que Diabolik et Eva s'enfuient avec le tableau.

Le bras droit de Goran, avec une garde rapprochée, récupère le tableau sans donner l'antidote.

L'appartement [Diabolik]

Vous allez expertiser la reproduction du tableau pour comprendre ce qu'il cache. Dans la boîte du jeu, prenez le calque représentant une rose. Observez qu'il y a 5 gouttes de sang. Vous devez mettre l'image de l'écran à la taille du calque et par superposition, identifier les 5 détails du tableau où il faut cliquer (correspond aux gouttes de sang) : la colombe aux pieds d'Eve, la crevasse au centre du tronc d'arbre, la pomme en forme de coeur, la lune, le pommeau de l'épée. Il n'y a pas d'ordre et un bruit de papier froissé est perçu lorsque le clic est bien placé.

Chapitre 7 : Le mal sous son vrai visage

La cour du château [Diabolik]

Passez discrètement devant le camion. Utilisez votre fumigène sur le garde en poste, devant la porte. Pendant la diversion, Diabolik se débarrasse de deux soldats. Le troisième arrive. Utilisez votre couteau pour le supprimer. Entrez dans le monastère. Vous retrouvez Goran ! Un règlement de compte intervient entre les complices. Dans l'altercation, la capsule d'antidote tombe par terre tandis que Goran est projeté par le vitrail et meurt. Eva est sauvée. Parlez à Helena. Il faut ouvrir le sceau. Le texte qui indique l'ordre de la séquence est inscrit sur le mouchoir qu'Helena a reçu de son grand-père. Pour lire le texte, utilisez le mouchoir dans l'inventaire.

Approchez-vous de la porte supportant le sceau orné de plusieurs symboles. L'ordre est le suivant : étoiles, rose, étoiles, lac, étoiles, lac, lac, coeur. Vous découvrez le trésor.

Die by the Sword

© Interplay 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur la touche F1 et maintenez-la enfoncée pendant que vous tapez l'un des codes suivants :

AGRAV	Gravité
AIAIM	Ennemis sans/avec intelligence artificielle
BAMFF	Vous téléporte jusqu'au bout du niveau
BILLS	Incroyable tour de force...
BTINY	Le personnage devient petit
BZONE	Objets plus/moins détaillés
CRASH	Fin immédiate du jeu
CATCH	Désactive/Réactive les pièges dans le jeu
COLID	Collisions
DEDLY	Les armes font plus de dégâts
ERASE	Tue tous les ennemis
FUNKY	Paramètrage des touches déréglé
FPERS	Sons
FRAME	Capture d'écran dans le répertoire du jeu
GAMMA	Luminosité Gamma
GMODE	Jeu accéléré
GOCAM	La caméra ne bouge pas
GOLRG	Le personnage grossit
GOURA	Ombrages spéciaux
HICUP	Vous projette contre les parois
IFALL	Vous tombez
LUNAR	Gravité lunaire
MECAM	Caméra à la Doom-like
MUKOR	Invulnérabilité
NFADE	Effets spéciaux
NTRUD	Sélection de l'ennemi
PAUSE	Met le jeu en pause
PEACE	Tue les ennemis
PLANE	Affichage des points de vie
QSAVE	Sauvegarder n'importe où
SEPKU	Suicide
SILKY	Les ennemis ne bougent plus
SPCAM	Caméra à partir de l'ennemi
SUNNY	Désactive certaines ombres
TOUGH	Choix du niveau de difficulté

Die Hard

© Activision / Dynamix 1989

PATCH POUR ÊTRE INVULNÉRABLE

Avec un éditeur hexadécimal, éditez le fichier DIE.EXE. Allez au secteur 44, déplacement 234. Remplacez les octets qui s'y trouvent par C7 06 6A 61 1D 00 90.

Die Hard : Piège de Cristal

© Sierra / Piranha Bytes 2002

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que le notepad), ouvrez le fichier **autoexec.cfg** du jeu. Cherchez les lignes suivantes et modifiez les valeurs comme indiquée :

God Mode

Dans la section PlayerTakeDamage, modifiez le 1 en 0.

Ennemis invincibles

Dans la section AITakeDamage, modifiez le 1 en 0.

Mode No Clipping

Dans la section PlayerClip, modifiez le 0 par 1.

Plus de dommages pour l'ennemi

Dans la section AITakeDamage, modifiez le 1 en 99.

Die Hard Trilogy

© Fox Interactive / Probe 1996

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause en appuyant sur la touche ESC . Les codes qui vont suivre doivent être saisis alors que les touches "R" et "é" sont enfoncées. Tapez les codes de direction avec les touches du curseur. Si le code est activé, la pause s'enlèvera d'elle-même.

Die Hard 1 : Piège de cristal

Droite, Haut, Bas et E : Invulnérabilité
Droite, E, Bas, O : Donne 50 unités pour les armes de lancers (grenades...)
Droite, Haut, Bas, Bas, E, Droite : Vous donne une arme supplémentaire. Renouvelez l'opération si vous souhaitez avoir d'autres armes.

Die Hard 2 : 58 minutes pour vivre

Droite, Haut, Bas, E : Donne les armes. Renouvelez l'opération une fois pour être invulnérable.
Droite, E, Gauche, O, A, Bas, E : Donne un stock de missiles et de grenades

Die Hard 3 : Une journée en enfer

Gauche, O, Haut, Bas, E, Droite : Vies illimitées

Die Hard Trilogy 2

© Electronic Arts / Fox Interactive 2000

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et tapez l'un des codes suivants:

`painless`	Invincibilité
`fogging`	Active/désactive le brouillard
`followme`	Bouger la camera

Diggers

© Millennium

+ D'INFOS FORUM

ACCÈS À TOUTE LA CARTE

Sélectionnez une équipe de mineurs, puis sélectionnez la carte (en haut à gauche). Puis, avec les boutons de direction et le bouton rouge, cliquez sur les noms suivant: FUJALE, CHONSKEE, DEENA. Un son particulier vous signalera que vous avez maintenant accès à toute la carte y compris le point d'interrogation en haut à droite.

Dimo's Quest

© Infernal Byte Systems

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

CGIBVESN	
XINSEAPC	Candyland 2
NBEXCOIR	Candyland 3
NXSBHEAJ	Candyland 4
XAPEIBDK	Candyland 5
FAJMCPDV	Candyland 6
ULBGXCCK	Candyland 7
KAFLGPCS	Candyland 8
PIDEFCLI	Candyland 9
DHCLBNQG	Candyland 10
HKLBBTDO	Che.B.Cou 1
HVFSAOLD	Che.B.Cou 2
MVBEHXCO	Che.B.Cou 3
MXBCJAOM	Che.B.Cou 4
MBAREDXO	Che.B.Cou 5
QXBGNCHP	Che.B.Cou 6
IXBECJMG	Che.B.Cou 7
DQINDFGT	Che.B.Cou 8
VEQGILDR	Che.B.Cou 9
JFKCHSBT	Che.B.Cou 10
RFOAIDQL	Neverland 1
NOQHBKDP	Neverland 2
XKRBLECP	Neverland 3
TFCRBOPH	Neverland 4
TDODIENH	Neverland 5
BGKCDJEJ	Neverland 6
UJMAICRR	Neverland 7
JMAHSDIK	Neverland 8
JKUAAGEX	Neverland 9
UJPALBUG	Neverland 10
ILMDDFHP	Block Tower 1
PFOGCDLV	Block Tower 2
ULBOGCEN	Block Tower 3
MCNDLOBS	Block Tower 4
MDEQBCLR	Block Tower 5
SBBJCOAK	Block Tower 6
RALBTKCC	Block Tower 7
HVKEPCFM	Block Tower 8
FRAIETCV	Block Tower 9
KSFGAMFO	Block Tower 10
NTDMICEQ	Psyc Area 1
MBGFJCIE	Psyc Area 2
GRBLIDJH	Psyc Area 3
BDKGQBUH	Psyc Area 4
HRCNEIBJ	Psyc Area 5

CGRBBFDH	Psyc Area 6
BCHSDXEQ	Psyc Area 7
OICPELAA	Psyc Area 8
LAIEPCIO	Psyc Area 9
TDGLPAEF	Psyc Area 10
KEHOCEPI	Showdown

Dino Crisis

© Virgin Interactive / Capcom 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Découverte des lieux

Rentrez dans las salle de stockage après avoir parlé avec vos collègues et récupérez la clé zone G secours au fond à gauche. Poussez ensuite l'étagère derrière les caisses et ramassez un phénixir. Retournez à votre point de départ et vous recevrez une communication puis suivez Gail vers le générateur de secours. Fouillez le cadavre, récupérez un maxitonic puis allez voir Gail près de la porte avant de rentrer dans la salle. Allez jusqu'aux batteries et appuyez sur les boutons suivants : droite, centre, droite puis démarrez le générateur en appuyant sur le bouton de droite. Retournez en arrière et sortez, échappez au raptor en courrant vers votre point de départ. Allez ensuite rejoindre Rick en entrant par le hall du bureau. Avancez dans le couloir montez dans la bouche d'aération et redescendez dès que possible. Quittez le hall P. commande en partant tout droit et prenez la porte avec la lumière verte. Vous entrez dans le poste de commande 1F où travaille Rick. Parlez avec lui, ressortez, ramassez les munitions et prenez la porte en face de vous quand vous arrivez de nouveau à la bouche d'aération. Récupérez le fusil à pompe à gauche ainsi que la cheville et le disque DDK-H Input sur l'étagère. Allumez ensuite l'ordinateur en appuyant sur le boîtier avec la lumière rouge (près de la porte en face) puis allez consulter le mail. Examinez ensuite le cadavre dans la deuxième partie de la pièce et récupérez la clé de tableau 2 à coté de lui. Allez dans le hall du bureau de gestion (porte près du boîtier) puis passez dans les vestiaires (porte en face des lasers, attention au dinosaure) et prenez le disque DDK-H Code et la médicaïne. Notez le code 0426 dans le journal des gardes. Retournez au bureau de gestion (à coté de la salle à l'ordinateur) et ouvrez le coffre grâce au code. Récupérez la clé de l'entrée et un phénixir. Allez désactiver les lasers dans le hall du bureau de gestion puis montez à l'étage dans la pièce de l'entrée principale (poussez le bloc gris pour récupérer un anesthésique).

Avancez jusqu'à l'entrée du hall 2F et prenez les chevrotines près des canapés (tuez le raptor si vous voulez), puis prenez la porte tout au fond. Lisez le cahier dans le local de l'opérateur et relevé le code 8159. Retournez dans le hall 2F et allez tuer de raptor dans la pièce à gauche. Récupérez un phénixir dans un coin et allez ouvrir le coffre grâce à la combinaison (votre pistolet sera amélioré). Retournez dans le hall 2F et allez à la porte près des canapés. Ouvrez-la grâce aux deux clés DDK-H et au mot de passe HEAD. Récupérez la clé de tableau 1, les munitions et enfin le DDK-N Input sur le meuble, insérez les deux clés sur le tableau et tapez le code 705037 puis prenez la clé à puce L et enfin, tirez sur le T-Rex pour le faire fuir. Repartez vers l'entrée principale et ouvrez la grande porte en face des escaliers. Ramassez l'anesthésique puis allez de l'autre coté du parterre vers un autre cadavre. Prenez le disque DDK-N code, les munitions et relevez les chiffres 57036 dans les notes. Retournez à l'intérieur et passez par la porte sous l'escalier grâce aux disques DDK-N et au mot de passe NEWCOMER. Ramassez une cheville et regardez attentivement le plan de l'étage. Allez désactiver le laser dans le hall de l'amphithéâtre et passez dans la pièce à gauche et tuez le raptor. Ressortez et continuez votre route. Tuez deux autres reptiles en avançant puis récupérez la cheville d'ouverture sur un nouveau cadavre avant de pénétrer dans l'amphithéâtre par la porte de gauche. Au fond, récupérez la clé G secours S. B1. Gail vous aidera pour le prochain raptor et vous donnera rendez-vous au poste de commande 1F. Retournez dans le bureau, ramassez le maxitonic et relevez les chiffres 58104 dans les notes avant de mettre le téléphone en position attente. Sortez par la double porte pour la déverrouiller, désactivez le laser et retournez au poste de commande en montant par la bouche d'aération. Après le dialogue, retournez-y pour atteindre la cour arrière du complexe. Prenez à droite jusqu'à la grille et entrez grâce à la clé du générateur de secours S. B1. Descendez vers la salle B1 et récupérez la batterie rouge de l'autre coté du générateur (près des lumières vertes) ainsi qu'une cheville derrière l'étagère. Déposez la batterie derrière la vitre au fond et placez-les dans l'ordre rouge, bleu, vert, blanc. Allez rejoindre vos coéquipiers au poste de commande 1F et choisissez entre Gail et Rick.

Tous avec Rick

(la version avec Gail n'est pas beaucoup plus compliquée)
Allez vers la cour arrière puis suivez Rick vers le grand ascenseur (tuez les deux reptiles). Récupérez les munitions et le phénixir, ouvrez la grande porte et évitez l'attaque du ptéranodon (n'oubliez pas de ramasser votre arme) puis rendez-vous à la salle de commande au fond à droite) où vous obtiendrez les DDK-L input et code. Prenez ensuite la porte de gauche et sortez au fond après avoir examiné le plan (évitez une nouvelle attaque des reptiles volants). Rejoignez le poste électrique. Descendez par l'échelle, récupérez l'hémopatch derrière l'étagère et la carte grue B1. Mettez-vous ensuite entre les pupitres (tourné vers le mur métallique) et faites les manipulations suivantes : rouge en bas à gauche, rouge en haut à droite, vert au milieu à gauche, vert au milieu à droite, bleu en bas à droite et bleu en haut à gauche. Ressortez et laissez-vous attraper par un des terribles oiseaux, libérez-vous puis allez au grand ascenseur pour le mettre en marche (bouton vert) puis retournez voir Rick. Allez monter l'échelle à gauche puis utilisez la carte de la grue B1 sur la console pour libérer le passage (haut, bas, gauche, attraper ; gauche, lâcher ; haut, attraper). Avancez puis récupérez la médicaïne près du cadavre (lisez aussi les notes). Prenez une des deux portes puis courrez tout droit jusqu'à celle qui mène au hall B1. Allez vous débarrasser des mini-reptiles dans l'entrée de la salle hospitalière puis retrouvez Rick derrière la première porte. Récupérez la carte ID et lisez les notes. Ressortez pour montez au hall du poste de commande par l'escalier. Passez le couloir, le bureau de gestion et prenez à gauche aux vestiaires. Allez récupérer un maxitonic dans les toilettes à droite puis entrez dans la salle de stratégie et ramassez le releveur d'empreintes, le DDK-E code puis lisez les notes sur la table. Retournez à l'entrée principale, sortez par les grandes portes et allez prendre les empreintes du pauvre défunt. Allez ensuite au bureau et utilisez la carte ID sur l'ordinateur avec le numéro 57036. Allez dans le hall des ascenseurs et prenez celui de gauche, tuez les raptors quand la porte s'ouvre.

Niveau B

Lisez les notes et mémorisez le plan contre le mur puis insérez les disques DDK-L pour ouvrir la porte avec le mot de passe LABORATORY. Profitez des lasers pour tuer deux raptors sans risque puis entrez dans la bibliothèque. Prenez la porte vers le passage pour la zone de recherche (attention aux nouvelles bestioles) près d'un maxitonic puis allez dans la salle de réunion. Lisez le journal et les notes au mur, récupérez le DDK-E input puis utilisez l'ordinateur et notez le code 7248 avant de partir pour la salle informatique. Récupérez une cheville à droite et un tournevis dans la trousse à outils (sur un siège). Utilisez-le sur un panneau métallique à coté puis installez-vous à l'ordinateur de l'autre coté. Déverrouillez la chambre à gaz avec le code, lisez le manuel puis repartez à la salle de réunions. Prenez la porte que vous venez de déverrouiller, allez à l'ordinateur, appuyez sur les boutons vert, rouge, bleu puis entrez dans la pièce. Récupérez la puce clé B1 (code 3695) et une petite clé sur le chercheur, ressortez, battez-vous puis appuyez sur un des bouton pour vous débarrassez du raptor. Partez pour la bibliothèque, insérez la puce clé B1 dans l'ordinateur sur le mur et tapez le code. Placez le curseur sur la deuxième ligne en partant du haut et appuyez deux fois, appuyez une fois sur la ligne juste en dessous (troisième) puis une fois sur la troisième en partant du bas. Ouvrez le casier allumé grâce à la clé à puce B1 et récupérez la R. Ramassez aussi la lunette de visée au centre de la pièce et partez pour la salle informatique. Insérez votre nouvelle clé à droite dans le gros ordinateur et Gail vous donnera un coup de main (mot de passe : ENERGY). Entrez pour ramasser la maxicaïne et les munitions derrière l'étagère puis ressortez. Allez débloquer le système de fermeture au panneau que vous avez démonté. Tournez les schéma B et C une fois sur la droite puis placez-les dans l'ordre C-A-B. Choisissez ensuite Rick (plus facile) et retournez au laboratoire près du grand écran bleu. Résolvez l'énigme (reproduire trois séries de lettres aléatoires … pas trop dur) et passez par la trappe vers la salle d'exécution B1.

Le Dr Kirk

Récupérez la carte IC COM et retournez à la salle de commande 1F puis prenez l'ascenseur grâce à la carte ID. Dans la salle de communication, récupérez les munitions et la clé de l'antenne à gauche de la porte. Sortez ensuite et allez au local de l'antenne pour placer la clé sur le panneau de contrôle. Ressortez et courrez vers la porte de la salle précédente (cardiaques, fermez les yeux) puis faites feu dans la gueule du T-Rex jusqu'à ce qu'on vous ouvre la porte (ouf !). Retournez à l'entrée principale, prenez la grande double porte et allez jusqu'au passage près du cadavre. Suivez le corridor, fuyez les reptiles trop agressifs et entrez par la petite porte grise. Montez ensuite à l'échelle et ramassez le pistolet lance-grenade et ses munitions. Quittez l'endroit (en déplaçant les caisses pour sortir) puis attendez l'appel de Rick après la scène cinématique. Tuez les lézards qui vous attaquent et prenez le couloir de droite vers le magasin. Lisez les notes et ramassez le carte d'accès exécution derrière l'étagère puis sortez vers l'ascenseur de liaison N-2. Prenez à gauche une fois dans la salle d'exécution B3 et récupérez la batterie blanche ainsi que la proliférine derrière

l'étagère du fond avant de sortir par la petite porte grise à gauche du rideau de fer à moitié défoncé. Prenez les cartes grue B-3 1 et 2, lisez les notes puis parlez à vos coéquipiers.

Passez dans la pièce suivante, tuez les trois dinosaures, récupérez le matériel (notamment la carte grue B-3 3 et la clé de la zone d'exécution derrière le rideau de fer). Montez ensuite à l'échelle dans la pièce précédente et utilisez la carte grue B-3 1. Les séquences sont : droite, attraper ; gauche, lâcher ; haut, attraper ; lâcher ; droite, haut, attraper ; haut, bas, lâcher ; droite, haut, bas, attraper. Allez près du cadavre récupérer le disque DDK-W input. Retournez dans la salle d'exécution B3 et allez ouvrir la porte métallique au fond (attention aux reptiles) puis mémorisez le plan dans la salle de repos et récupérez la cheville sur le cadavre de la scientifique. Prenez le passage de l'escalier central, tournez à droite et montez vers la zone de test puis entrez dans le bureau des badges. Prenez la porte après l'écran vert puis allez récupérer la clé DDK-S input sur un des tableau de commande (profitez-en pour éteindre l'alarme). Ramassez aussi la puce clé B2-1 et une cheville. Enfin lisez les notes puis sortez pour prendre la bouche d'aération. Descendez dans le passage vers la salle des tests et partez tout droit. Tuez un dinosaure, ramassez la puce clé niveau C et entrez dans le bureau d'étude du stabilisateur. Récupérez le disque DDK-W code et lisez les notes puis ressortez et tournez à gauche. Au fond, entrez dans la salle de repos des chercheurs et discutez avec Gail puis récupérez une cheville dans l'armoire et lisez les notes. Ressortez et passez par le conduit d'aération pour retourner au poste de repos. Déverrouillez la porte grâce aux disques DDK-W et au mot de passe WATERWAY. Récupérez une cheville sur le cadavre dans le bureau des arrivées. Avant de partir, ramassez la clé B2-2 avec le numéro 0392.

Repartez pour la salle d'exécution B3. Prenez la batterie blanche derrière la vitre après l'apparition du T-Rex puis allez à gauche vers la salle du générateur de secours B3. Insérez la batterie dans son emplacement et mettez-les dans l'ordre (toujours rouge, bleu, vert, blanc). Appuyez sur le bouton à droite puis partez pour le rideau de fer du grand ascenseur. Ouvrez-le et récupérez la carte clé du port et le deuxième disque DDK-D input sur les cadavres. Allez ensuite récupérer le DDK-S code au bureau des arrivées. Retournez à l'ordinateur sur le mur du bureau des badges et démarrez-le avec les clés B-2 1 et B-2 2 ainsi qu'avec le code 0392. Commencez par la gauche: placez le curseur sur la deuxième ligne en partant du bas et appuyez deux fois; puis troisième ligne en partant du bas, appuyez une fois; quatrième ligne en partant du bas, une fois; troisième ligne, deux fois; quatrième ligne, deux fois. Recommencez du coté droit avec les instructions suivantes: première ligne en partant du haut, deux fois; deuxième ligne en partant du haut, deux fois; troisième ligne en partant du bas, une fois; ligne du milieu, une fois; troisième ligne en partant du haut, deux fois; ligne du milieu, deux fois. Intervertissez les espaces vides de gauche avec ceux de droite et récupérez les puces clés. Sortez par la porte coulissante puis ouvrez la porte de gauche avec le DDK-S et le code STABILIZER.
Dans ma salle de stockage des pièces, avancez tout droit et prenez le passage vers la salle des tests. Allez dans la salle des tests stabilisateurs (après vous être débarrassés des reptiles) et récupérez une cheville le DDK-D code.

Retournez dans la salle de stockage des pièces, prenez à gauche, puis la porte à droite au fond (disques DDK-D, DOCTORKIRK). Insérez les clés B-2 2 puis 1 dans les boîtiers verts et passez dans la zone tri énergie B2. Appelez la passerelle grâce au bouton tout droit et allez jusqu'au poste de commande tri énergie. Récupérez la puce clé niveau B sur l'ordinateur en bas des marches et lisez les notes un peu plus loin puis retournez vers la chambre de routage tri énergie en haut. Inspectez le plan puis allez vers l'ordinateur bleu et blanc. Premier et deuxième schémas: faites tourner une fois vers la gauche. Ne touchez pas au dernier puis placez-les dans l'ordre B-C-A. Examinez les notes derrière vous et notez 31415. Retournez dans la salle précédente, lisez le dossier jaune puis utilisez l'ordinateur. Retournez dans la chambre de routage et lisez le mémo de la scientifique (notez le 1281) puis utilisez le releveur d'empreintes sur la tache de sang du petit caisson à coté du corps. Continuez tout droit et suivez le Dr Kirk. Après la discussion vous obtiendrez la clé puce niveau A.

Avec Gail

Cette fois, suivez Gail (ça vous changera). Sortez par la porte derrière vous et allez au poste de commande tri énergie. Allez au fond à gauche et montez dans l'ascenseur pour rejoindre le poste de repos. Prenez le passage vers la salle d'exécution et continuez jusqu'au poste de commande B3 (attention aux dinosaures). Prenez la salle du grand arsenal et passez le rideau métallique. Prenez la porte de sécurité avec un grand A et entrez dans l'armurerie spéciale. Partez par la porte du fond après avoir lu les notes sur l'ordinateur. Allez monter dans l'ascenseur au fond de la pièce puis récupérez le stabilisateur et l'inilializor (vers les grands tubes translucides). Repartez pour le bureau des badges et gravez une carte ID avec les empreintes du Dr Kirk et le code 31415. Allez ensuite utilisez l'ordinateur du poste de commande tri énergie, puis passez la zone tri énergie B2, la passerelle et appuyez sur le bouton vert au fond à droite

avant de déposer le stabilisateur dans son emplacement. Repartez en arrière en tournant toujours à droite jusqu'à la plate-forme d'ascenseur. Avancez en bas et placez l'initializor dans son logement puis allumez l'ordinateur. Retournez en haut et allumez l'ordinateur près du stabilisateur. Allez ensuite au laboratoire privé du Dr Kirk puis allez retrouver Gail derrière la porte de gauche. Prenez le récepteur d'impulsion et continuez avec Gail. Sortez du poste de repos pour vous diriger vers l'escalier central (attention au dinosaures). Prenez à droite et montez vers le bureau des badges, passez la salle de stockage et allez discuter avec Gail dans la salle des tests stabilisateurs. Récupérez le disque puis quittez la salle des arrivées par la gauche pour aller jusqu'au port. Récupérez tout le matériel que vous trouvez en entrant dans le port de l'hydroglisseur (comme d'habitude) et débarrassez-vous du T-Rex depuis le pont de l'engin (plus facile à dire ...). Sachez qu'il y a trois autres fins possibles suivant vos actions, alors n'hésitez pas à tout explorer. De plus, si vous finissez le jeu en moins de 5 heures et 10 sauvegardes, vous aurez accès aux 3 missions Wipeout.

MODE WIPE OUT

Terminez le jeu en mois de 5 heures pour avoir accès au mode Wipe Out.

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez le jeu une première fois pour avois accès aux costumes Army et Battle de Regina. Terminez le jeu une ddeuxième fois pour avoir le costule Ancient.

Dino Crisis 2

© Capcom 2003

DINO COLISEUM

Terminez le jeu pour débloquer le Dino Coliseum qui vous permet d'affronter tous les dinosaures en arène.

ACHETER DES PERSONNAGES

Voici le nombre de points qu'il vous faut pour acheter ces personnages utilisables en mode duel ou coliseum

Rick	100,000
Gail	100,000
Tank	120,000
Oviraptor	150,000
Velociraptor	150,000
Inostrancevia	160,000
Allosaurus	180,000
Tyrannosaurus Rex	150,000
Triceratops	200,000
Compsognathus	250,000

Dino Island

© Wanadoo / Monte Cristo Multimédia 2002

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur F11 , puis entrez l'un des codes suivants. Appuyez à nouveau sur F11 , un bruit de mixer se fera entendre indiquant que la manipulationa réussi.

- Dans les menus hors-jeu

ALLIWANTISFREEDOM	Débloquer toutes les campagnes

- Dans le jeu

DINOMANIAC	Tous les dinos
SHOWMEZEMONEY	1.000.000 $
TOOEASYFORME	Gagner la mission

Dionakra

© Prism Leisure

CODES DES NIVEAUX

2. PADDLE
3. CAVERN
4. ASTEROID
5. TEMPLE
6. METEOR
7. GLACIER
8. PEAK
9. VALLEY
10. FANTASY
11. TREASURE
12. ISLAND
13. TWISTER
14. BUTTERFLY
15. CANNON
16. THUNDER
17. LIGHTNING
18. OCEAN
19. TERRAIN
20. OAK
21. FORGE
22. CASTLE
23. TOMB
24. WATERFALL
25. POTION
26. MAGIC
27. STABLE
28. HEAVEN
29. FORCE
30. ARMORY
31. CLIFF
32. TIDE
33. SNOWCAP
34. JUNGLE
35. SERPENT
36. AIRCRAFT
37. POWDER
38. COMPASS
39. ARROW
40. CORE
41. REACTOR
42. GRAVEYARD
43. WATERHOLE
44. SPEEDBOAT
45. BEACH
46. SILVER
47. AMNESIA
48. METAPHOR
49. CHAMBER
50. JUDGEMENT

Dirt Track Racing

© Wizardworks 1999

AVOIR 1 MILLION DE DOLLARS

Entrez le code **MEGASAXON** en guise de nom en mode Carrière.

Dirt Track Racing Sprint Cars

+ D'INFOS FORUM

AVOIR 1 MILLION DE DOLLARS

Entrez le code **MEGASAXON** en guise de nom en mode Carrière.

Disciples : Sacred Lands

© Strategy First 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER , puis entrez l'un des codes suivants :

GIVEMEANOTHERCHANCE	Ressucite les unités tuées (pourvu qu'une au moins soit toujours en vie)
GIVEMEMONEY	5000 pièces d'or supplémentaires
ILOVEALLOFYOU	En paix avec tout le monde
IWANTTOBUILDAGAIN	Construire à nouveau avant le prochain tour
IWANTTOKILLEVERYBODY	En guerre avec tout le monde
IWILLKEEPANEYEONYOU	Monstres et ennemis visibles
LETMEMOVE	Permet de bouger à nouveau
MAKEMESTRONGER	Santé maximale
NOBODYCANBEATME	Victoire immédiate
NOWICANSEEYOU	Affiche toute la carte
PLAYHIDEANDSEEK	Invisible pour vos adversaires
UPGRADEME	Points d'expérience supplémentaires
WHATALOSERIAM	Défaite immédiate
WHOTURNEDOFFTHELIGHTS	Cache la carte entièrement
WOULDYOU?	En alliance avec tout le monde

Disciples II : Dark Prophecy

© Arxel Tribe / Strategy First 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur ENTER et entrez les codes uisvants. Rappuyez sur ENTER pour les confirmer.

ALLALONGTHEWATCHTOWER	Dévoiler les unités dans les villes ennemis
ANOTHERBRICKINTHEWALL	Autoriser les buildings dans la capitale
BADTOTHETHEBONE	Entrer en guerre avec toutes les nations
BORNTORUN	Points de mouvements du groupe à bloc
COMETOGETHER	S'allier avec toutes les autres nations
GIVEPEACEACHANCE	Paix avec toutes les nations
HELP!	Soigner tout le groupe
HERECOMESTHESUN	Carte complète
INVISIBLETOUCH	Faible IA
JUMP	Toute l'équipe monte presque d'un niveau
LETSDOTHETIMEWARPAGAIN	?
LIFEISACARNIVAL	Ranimer les unités
LOSER	Perdre mission
MONEYFORNOTHING	Or et Mana à 9999
PAINTITBLACK	Cacherla carte
STAIRWAYTOHEAVEN	Toute l'équipe monte d'un niveau
WEARETHECHAMPIONS	remportez la mission

Discworld Noir

© GT Interactive / Perfect World 1999

SOLUTION COMPLÈTE

ACTE 1

Allez sur les Quais et interrogez M. Scoplet à propos des passagers mystérieux, de l'étranger curieux et du Milka. Allez au café Ankh. Volez le pied-de-biche sur la charrette près du Golem, à droite de l'entrée du café. Entrez dans le café. Parlez à Chicard de tous les sujets jusqu'à ce qu'il donne l'emplacement du Guet des Orfèvres. Allez parler au capitaine de tous les sujets : il ne veut pas vous laisser monter à bord. Revenir aux quais et utilisez le pied-de-biche sur les caisses à gauche du Milka.

Une fois à l'intérieur, prendre l'étiquette et allez aux cabines. Là, fouillez le lit du bas pour récupérer le bout de carton. Essayez de ressortir du bateau en vain. De retour au bureau, allez au Guet des Orfèvres et parlez à Chicard des passagers mystérieux. Dehors, le troll Malachite vous demandera de retrouver Verma. Allez au Perroquet Octarine et parlez à Saphir la chanteuse de Verma et de Malachite. Elle dit que Malachite travaille à l'atelier de Rhodan et que Verma s'appelle aussi Madame Magnétite. Rendez-vous ensuite au Guet des Orfèvres et parlez à Chicard de Madame Magnétite. Allez dans le mausolée et essayez de chercher Verma, sans succès.

Retournez au café Ankh. Discutez avec Ilsa et lui montrer l'étiquette. Allez à votre bureau et parlez avec Al Khali. Là, parlez au garde à l'entrepôt n°5, ce qui ne donne rien. Retournez au bureau et ramassez l'invitation de Carlotta par terre. Allez au château des Von Uberwald. Le majordome vous retient. Quand il est parti, regardez en l'air le portrait de Carlotta. Celle-ci arrive à ce moment. Demandez-lui de vous aider à vous repérer dans le mausolée des Sélaciens. Elle accepte mais le comte demande à vous voir avant de partir. Allez lui parler et quitter le château pour le mausolée. Là, Carlotta vous guidera jusqu'à la tombe de Verma. Retourner ensuite au château et interrogez le majordome au sujet du comte, il vous parle de son compagnon disparu. Demandez à voir le comte et parlez-lui de son compagnon. Il vous donne alors un iconographe de Regin le nain.

Allez dans le magasin de Rhodan et passez directement dans l'arrière boutique. Parlez à Malachite de Verma dans le mausolée. Vous vous y rendez et ce n'est pas Verma... Profitez en pour piquer une dent en diamant au cadavre. Retournez à l'atelier et récupérez le grappin à côté de Malachite. Allez à l'entrepôt n°5, faites le tour et utilisez le grappin sur la lucarne. Une fois en haut, utilisez le pied-de-biche sur la lucarne pour descendre. Dans l'entrepôt cherchez la boîte d'allumettes et combinez là avec le bout de carton du Milka. Dirigez-vous ensuite vers le Perroquet Octarine et confondez Humanite grâce au paquet d'allumettes. Il vous dit où est Mundy et vous allez le voir.

ACTE 2

Examinez la corde effilochée et utilisez cet indice sur les bottes de Mundy. Regardez de manière approfondie ses bottes. Inspectez le message sur le mur et utilisez alors l'indice "Mundy pendu par les pieds" sur ce message. Descendez voir Humanite et parlez lui de l'indice " Mundy pendu par les pieds". Continuez avec "corde effilochée" et achevez le par les bottes. Il vous donne alors une pièce de monnaie. Demandez-lui à présent pour le mensonge de Saphir et il vous dit qu'elle se trouve dans sa loge et qu'elle a eu un rendez-vous secret. Quand vous y allez, vous la trouvez avec un gros paquet de fric. Quand vous lui en parlez, elle vous donne l'emplacement du casino le Saturnalia.

Allez ensuite jusqu'au Milka pour montrer la photo de Regin à M. Scoplet. Celui-ci vous dira que Regin est venu prendre une cargaison et qu'il est reparti en carrosse. Si vous allez au Guet des Orfèvres et parlez à Chicard du carrosse, il vous dira qu'on l'a vu rouler à fond la caisse vers le Pont Larmoyant. Retournez aux Quais et utiliser la corde par terre avec le grappin. Allez jusqu'au Pont Larmoyant et examinez les traces de dérapage. Ensuite utilisez le grappin sur la rivière

Ankh. Trop lourd.

Rendez-vous au Saturnalia et corrompez le croupier de droite pour obtenir des renseignements sur la poisse de saphir. Dans votre bureau, vous aurez de nouveau la visite de Al Khali qui vous emmène chez Horst. Ce dernier vous demande de lui ramener l'épée en or. En retournant au Perroquet Octarine, parlez à Saphir de ses pertes d'argent puis du rendez-vous secret et confrontez-la avec les faits. La deuxième visite au Saturnalia sera plus mouvementée. En effet, vous y rencontrez Ilsa et son mari Deuxmarrons. Mais un assassin les attaque et heureusement que vous êtes là. Parlez à Carlotta de l'épée et vous finirez la discussion chez elle. Parlez-lui de la cargaison du Milka et elle vous donnera un ordre de cargaison que vous vous empresserez de montrer au garde de l'entrepôt n°5. Cela vous permettra d'obtenir des informations sur la cargaison du Milka.

Allez voir Malachite et demandez-lui de vous aider à soulever le carrosse de Regin. Dedans, vous trouverez une petite boîte que Malachite prendra tout de suite. Examinez ensuite le corps de Regin et comparez-le à l'iconographe. Il est en fait chauve et en soulevant sa perruque, vous trouverez une clé. Parlez de la clé au croupier du Saturnalia et il vous mènera aux casiers. Allez parler au comte du meurtre de Regin et du bracelet à breloques. Bien, allez au café Ankh pour parler avec Sam des tonneaux de vin. Vous obtenez ainsi la clé de la cave. Allez-y pour trouver Ilsa et Deuxmarrons qui se cachent. Ilsa vous demande de lui trouver une planque sure pour Deuxmarrons. Interrogez la sur les caisses Varberg et regardez les reçus de livraisons dans la cave.

Quand vous retournez à votre bureau, vous trouvez une note de Saphir vous donnant rendez-vous sur les toits. Allez vite chercher Malachite et allez sur les toits. Hélas, on vous assomme et on élimine Malachite. Vous êtes encore retrouvé par la police sur les lieux d'un crime... Vous finissez en prison. Attendez que le rat passe dans le trou et examinez le trou, puis la pierre. Vous rencontrez le plus grand inventeur du disque-monde. Parlez lui et allez voir le trou béant au fond de la pièce. Chicard arrive alors pour vous libérer. Retournez alors chez le patricien, allez sur le mur à côté et regardez-le avec l'indice "la planque". Voyez Ilsa et proposez-lui de placer Deuxmarrons chez l'inventeur. Ilsa vous amène alors à la guilde des archéologues où vous pénétrez. Parlez à Laredo Cronk (Héhé ! Elle vous rappelle pas quelqu'un ?) puis parlez d'elle à Horst et revenez lui donner le rendez-vous. Une fois seul, tirer le livre à charnière de la bibliothèque et entrez dans la cheminée. Tentez de trouver le code de la zone 51 et filez au Saturnalia. Là, allez parler à Vinche le joueur à la table de Jacknoir. Il vous dira qu'il travaille chez Sécurités Invisibles et là proposez-lui d'échanger le bracelet à breloques contre le passage de derrière. Utilisez ce dernier sur le digicode de la zone 51. Utilisez le code de Mundy sur les caisses puis la dent en diamant sur le verre. Vous trouvez l'épée en or et quittez la guilde pour mourir.

ACTE 3

Parlez à Gaspode. Gaspode vous apprend à sentir les odeurs sous forme couleurs. En double-cliquant sur une odeur, elle est enregistrée dans un inventaire à odeurs. Suivez l'odeur violette avec des taches en double-cliquant sur celle-ci. La piste vous amène au Saturnalia. Reprenez forme humaine et prenez la mousse. Allez à droite du café Ankh pour récupérer le pied-de-biche. Revenez dans votre bureau pour prendre Chicard en train de piller votre bureau. Transformez-vous en loup et sentez l'odeur pourpre. Allez au manoir des Von Uberwald et demandez à voir Carlotta. Une fois le majordome parti, changez de forme et sentez les odeurs. Allez voir le comte mais il est mourant. La Mort arrive, parlez de tout et plus particulièrement de la mousse. Le comte vous donne alors accès à la bibliothèque. Cherchez les fiches sur les mousses afin d'obtenir l'indice des égouts. Utilisez cet indice sur les fiches. Une fois dedans, changez-vous en loup et suivez l'odeur violette jusqu'à une tanière sur la gauche. Allez-y, fouillez les débris et prenez un pendentif en forme de scarabée. Vous pouvez parler à la Mort des rats et partir. Allez interroger Deuxmarrons sur le pendentif pour l'indice du temple de Anu-Anu.

Allez au Perroquet Octarine et examinez l'écriteau sur le mur de gauche. L'Université Invisible a besoin d'un valet. Parlez à Humanite à propos du meurtre du Marchand et allez voir la loge de Saphir. Transformez-vous alors en loup et sentez la bouteille de parfum. Rechangez vous et prenez le parfum. Dirigez-vous vers l'Université et parlez à M. Bannes à propos de l'emploi, à propos du meurtre du magicien et des chaussures pointues. Devenez loup et examinez le tableau octarine. Une fois redevenu humain, fouillez les casiers. Un casier contient des livres. Regardez les livres et changez le tableau avec l'indice du Temple de Anu-Anu. Continuez par la porte à gauche et parlez à Bledlow au sujet du meurtre. Vous allez découvrir que le magicien a été empoisonné. Foncez au palais du Patricien puis à droite et sentez sous forme de loup les tonneaux de vin. Comparez cette odeur à celle de votre odeur de vin de l'inventaire à odeur. Allez alors à la cave du Café Ankh et utilisez le pied-de-biche sur un tonneau. Vous voilà de nouveau au Palais

du Patricien. Sentez. Retransformez vous et avancez dans le corridor jusqu'à trouver des doubles portes. Là, transformez-vous en loup et écoutez. Une fois tout entendu, fuyez jusqu'à votre bureau où un assassin vous attend. Maintenant, vous savez que le Clerc du Patricien a été noyé.

Allez à la guilde des marchands et parlez à l'homme des chaussures pointues. Zut ! Allez voir le comte et parlez à la Mort du meurtre du marchand. Il va faire une erreur et vous dire que le marchand a été étrangle. Retournez vite fait à l'Université Invisible et fouillez le casier. Il y a un livre à propos des temples. Utilisez le sur le pendentif en forme de scarabée pour enfin obtenir une liste de noms. A ce moment, allez voir Carlotta au Café Ankh. Carlotta vous attend. Parlez-lui de "Mundy pendu par les pieds" de Mundy puis si elle l'a tué. Continuez avec le meurtre du nain puis celui du troll afin qu'elle parle d'Errata. Allez au Temple des Petits Dieux et entretenez Gobelalune au sujet de la liste. Sortez du temple et allez dans le cimetière. Faîtes le tour jusque derrière la verrière et transformez-vous en loup. Retournez au temple et parlez à l'autre prêtre, Malaclypse. Demandez-lui au sujet d'Errata et des croyants véritables, il vous parlera alors du saint des saints. Demandez lui et il vous emmènera. Cherchez alors le lutrin et allez dedans. Quand vous verrez les bottes de Gobelalune, aspergez les avec le parfum. Après la cérémonie vous pourrez le suivre jusqu'au Sanctuaire. Ecoutez la réunion jusqu'à ce que vous soyez chassé. Revenez au Sanctuaire et examinez la fresque, puis l'étrange symbole afin d'en faire un dessin. Allez à la bibliothèque du Comte et apprenez en plus sur Nylonathatep et le symbole étrange. Retour au Sanctuaire, utilisez absolument les 6 indices des meurtres sur la carte de Ankh-Morpork. Vous obtiendrez l'accès à la plaisance des mages, à la rue Dagon et au théâtre du Dysk.

Allez au théâtre et prenez le billet sur la chaise. Dirigez-vous vers la bibliothèque du comte et utilisez le prospectus sur les fiches. Vous apprenez des informations sur les huit grandes tragédies. Au théâtre, approchez-vous de la scène et changez-vous en loup. Examinez l'odeur qui s'évanouit sous la scène. Retransformez vous et regardez les marques étranges de plus près. Utilisez le signe de l'anguille sur les marques pour ouvrir la scène. Utilisez l'indice grandes tragédies sur l'autel et allez à la rue Dagon.
Usez de votre pied-de-biche sur les planches pour accéder au magasin. Fouillez les débris et examinez l'os. Rendez-vous à la plaisance des mages et cachez-vous dans les buissons.

ACTE 4

Examinez l'inscription sur le mur et fouillez les débris pour récupérer l'épée en or. Allez au manoir pour voir le comte. Allez quand même dans sa bibliothèque. Recherchez l'indice Nylonathatep pour trouver des informations sur un trapezoèdre radiant. Allez voir Léonard et discutez avec lui du cristal. Deuxmarrons vous remet alors la carte des étoiles. Dans le Sanctuaire, vous allez trouver Kondo et vous en débarrasser. Fouillez son corps et emparez-vous de l'amulette. Allez au Temple des Petits Dieux et utilisez l'indice de l'amulette sur Gobelalune, parler lui des traîtres pour le pousser à se suicider. Allez à l'atelier de Rhodan et dirigez-vous vers l'emplacement où Malachite se trouvait. Vous voyez des bandages de plâtre. Montrez les à Rhodan et faîtes-le avouer où se trouve Foïd. Allez à Dagon street et parlez à Foïd de l'épée, de l'amulette jusqu'à ce qu'il révèle le contact de Satrap. Allez en vitesse à l'Université Invisible et Mme Bannes vous vire. Allez voir Chicard et parlez-lui de Gelid pour obtenir un avis de recherche. Avec l'avis en poche, retournez à l'Université Invisible et montrez-le à Mme Bannes. Allez à la porte jusqu'à des taches de sang. Changez-vous en loup et suivez la piste jusqu'à l'Observatoire. Parlez à Satrap et combattez-le.

Allez au télescope, prenez l'astrolabe et utilisez la carte des étoiles sur les constellations dessinées sur le sol. Vous trouvez la constellation qui vous intéresse. Dîtes au golem de tourner le télescope dans la direction de cet amas d'étoiles et regardez à travers le télescope. Le bijou est dans le mausolée. Allez-y et utilisez l'astrolabe sur le ciel. Maintenant, utilisez Grotesque pour ouvrir la crypte. Utilisez ensuite la pièce de Mundy sur la découpure. Parlez alors au zombie et demandez le bijou en parlant de l'épée en or. Dans votre bureau, servez-vous du bijou pour localiser Horst et allez au Pont Larmoyant. Tuez le et arrêtez Carlotta. Retournez à la prison de Léonard. Dégagez les gravats sur le trou et parlez à Léonard. Prenez son engin et utilisez le signe de l'anguille sur l'avion. Réutilisez l'avion.

Fin

Disney Princesse : Un Voyage Enchanté

© Disney Interactive / Papaya Studio 2008

CODES

Depuis le menu principal, allez dans la section Secrets et saisissez les codes suivants :

BASHFUL	Bâton coeur
BLUEBIRD	Tenue dorée
CHIP	Bâton bouclier
GASTON	Royaume de Belle
RAJAH	Bâton coquillage
SLEEPY	Bâton fleur
SNEEZY	Bâton étoile

Divine Destiny

1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants pour avoir l'effet désiré.

Code	Effet
` + B	Construire plus rapidement
` + G	Soigner tous les utilisateurs
` + K	Argent
` + O	Unités de production plus rapides
` + W	Passer le niveau

Divine Divinity

© CDV / Larian Studios 2002

PLUS DE PLACE POUR LES CHARMES

Pour avoir plus de charme qu'il n'y a de place sur un objet, faites comme suit. Cliquez une première fois sur l'objet puis une seconde. Deux fenêtres apparaissent. Placez les chamres dans une première fenêtre, fermez là, et mettez les sorts restants dans la seconde fenêtre.

Note : il est possible que cette astuce ne fonctionne pas avec toutes les versions du jeu.

MOUVEMENTS RAPIDES

En frôlant les murs ou les lisières de forêt, vous serez dans le noir complet et vos ennemis ne pouurront pas vous attaquez (hormis les chamans orcs).

DOUBLER SES ITEMS

Nous allons profiter d'un bug du jeu pour pouvoir doubler les items de votre inventaire (or, potions...). Cliquez et maintenez l'objet que vous souhaitez dupliquer (votre stock d'or par exemple). Il devient transparent. En laissant cliqué, mettez la pause puis lachez la souris. Appuyez sur Echap 2 fois, retirez la pause et voilà ! Votre objet est dupliqué ou votre or est doublé ! Avec cette astuce, vous n'aurez plus jamais de problème d'argent !

Doctor Who

© Eidos Interactive 2008

LOTS DE CARTES

Auton & Tallulah

Totalisez au moins 25 000 points au jeu "Hi/Lo".

Judoon Captain & Brannigan

Totalisez au moins 25 000 points au jeu "Cyber Sequence".

Novice Hame & Sisters of Plenitude

Totalisez au moins 25 000 points au jeu "Interrogation".

Sycorax & Ood

Totalisez au moins 25 000 points au jeu "Memory Matrix".

Doctor Who : Dalek Attack

+ D'INFOS FORUM

INVINCIBILITÉ

Durant le jeu, tapez la phrase JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS. Vous voilà complètement invincible.

Dodger

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. level
3. three
4. apple
5. fails
6. error
7. seven
8. queue
9. timer
10. store
11. utils

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RECETTES CACHÉES

Couronne du Roi Gelax

1 Gelée bleutée royale
2 Gelées citron royale
2 Gelées menthe royale
2 Gelées fraise royale
20 Gelées fraise
10 Gelées citron

Brioche Dorée

Craft : Boulanger(lvl 60)
10 Farine Paysanne (+ 200 PDV)
10 Farine d'Orge (+ 1000 Énergie)
10 Farine de Blé
10 Farine Bise
10 Oeuf de Tofus

Cape Bontarienne

Craft : Tailleur(lvl 10)
1 Plume de Corbac
1 Teinture Magique Bleutée
1 Laine de Boufton Blanc

Cape Brakmarienne

Craft: Tailleur lvl 10
1 Laine de Boutons Noir
1 Os de Chaffer
1 Teinture Magique Sombre

Multigely

4 Vertgely
3 Bluegely
2 Rougely

Chapain

1 Chacha(Vivant)
1 Mesure de sel
1 Mesure de poivre
1 Briochette

Dogs of War

© Take 2 Interactive / Silicon Dreams 2000

PAS DE COLLISION

Entrez TIMBO pendant le jeu puis appuyez sur F5

Dominant Species

© Red Storm

+ D'INFOS FORUM

UNITÉS INVINCIBLES

Au cours du jeu, sélectionnez un groupe d'unités et appuyez sur la touche ² pour accéder à la console. Faites ENTER et tapez le code suivant : ARMOROFGOD 10000

JOUER AVEC LE CHIEN DU PROGRAMMEUR

Au cours du jeu, appuyez sur la touche ² (en dessous de ESC) afin d'accéder à la console. Appuyez sur ENTER , puis taez le code suivant : SPAWN CISCO 1. Maintenant, vous pourrez utiliser le chien du programmeur comme une créature du jeu.

Dominion : Storm Over Gift 3

© Eidos Interactive

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER pour entrer l'un des codes suivants, puis à nouveau sur ENTER pour valider :

COMBUSTION	Tue tous les ennemis
INFRARED	Affiche toute la carte et donne le radar
LUSHEE	Hommes et ressources augmentés
SETI	Active/Désactive le radar
ZIPPER	Vitesse de contruction accrue (les ennemis en profitent également)

Donald in Maui Mallard

© Disney Interactive / Eurocom 1996

CODES DES NIVEAUX

2. ININJA
3. MUDPIE
4. HTFOOT
5. ZEFROG
6. ARRGGH
7. DKMPOZ
8. NOCHNC

Doom

© id Software 1993

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES CODES (À TAPER PENDANT LE JEU)

IDDAD	Invulnérabilité (God Mode).
IDDT	Rend toute la carte visible. En tapant le code une seconde fois, tous les éléments apparaissent (y compris les monstres)
IDSPISPOPD	Permet de passer à travers les murs et les portes.
IDKFQ	Donne le plein de munitions, toutes les armes, 200% d'armure et toutes les clés.
IDFQ	Donne le plein de munitions, toutes les armes et 200% d'armure (v1.666 ou +).
IDBEHOLD	Suivi par :
S	Mode *berserk* (folie furieuse)
V	Invulnérabilité temporaire
I	Invisibilité partielle
R	Combinaison anti-radiations
Q	Carte du tableau en cours
L	Lunettes infragrouges
IDCLEVxy	Permet de changer de niveau pendant le jeu : x correspond à un numéro d'épisode et y correspond à un numéro de niveau. Pour chaque épisode, il existe un niveau caché qu'il est possible d'atteindre avec y = 9.
IDCHOPPERS	Vous donne la tronçonneuse
ID,YPOS	Coordonnées

NIVEAUX SECRETS

E1M3 : Attention! Ce niveau secret est difficile à trouver : une bonne connaissance préalable du niveau est nécessaire. Au début du niveau, vous vous trouvez devant un bassin de poison, avec une porte à gauche, et une autre (bleu) à droite. Comme d'habitude, vous allez à celle de gauche, vous avancez dans le couloir, descendez le petit escalier, et appuyez sur un bouton : ceci a pour effet d'ouvrir un passage en face de la porte que vous venez de passer. Revenez sur vos pas, et entrez dans le dit passage. Une fois entré, vous remarquerez qu'il y a deux chemins possibles à droite ou à gauche. Empruntez celui de droite, tuez tous les monstres, puis prenez la clé jaune. Maintenant que le calme est revenu, regardez attentivement le mur nord (du fond) du passage : vous remarquerez qu'une des sources de lumière clignote, contrairement aux autres (elle est plutôt située vers la droite). L'ayant bien repérée, revenez à l'entrée du passage, devant la porte : maintenant courez à fond et sans vous arrêter dans le passage, vers la source lumineuse clignotante que vous aviez repérée. Vous avez exactement une seconde pour vous apercevoir que la margelle s'est abaissée, et que vous pouvez avancer contre le mur lumineux : soudain, le mur va s'ouvrir. Entrez dans ce nouveau passage, et tuez les monstres : marchez dans le poison, vers la droite, et vous trouverez une petite entrée, qui vous mènera à une plate-forme contenant un bouton. Appuyez dessus, et revenez sur vos pas, jusqu'au tout début du niveau, devant le tout premier bassin de poison. (A ce propos, il y a un petit passage secret dans le mur à droite de ce bouton, qui vous permet de revenir plus rapidement!) Vous êtes maintenant devant le tout premier bassin de poison. Si tout s'est bien passé, vous devriez voir un pont, qui surmonte le poison, et qui vous permet d'aller de l'autre côté : allez-y, et le mur va se soulever. Tuez tous les monstres, et au bout du passage, se trouve l'accès au niveau secret : en route pour military base! (ce niveau étant un des plus durs du jeu, il y a ENCORE un passage secret à l'intérieur du passage : en fait, lorsque vous allez abaisser la manette pour aller au niveau secret, retournez-vous, et appuyez sur ESPACE devant le mur. Celui-ci s'abaisse, et vous élève vers une petite plate-forme).

E2M5 : Parcourez le niveau normalement, jusqu'à la salle qui donne dehors, et qui contient le Minotaure : prenez la porte du fond, puis la première à droite, et encore la première à droite. Maintenant allez tout droit, et vous rentrerez dans une salle toute verte, contenant un coeur palpitant posé sur une colonne, et munie de quatre murs en flammes à ses extrémités : arrivé devant le coeur palpitant, vous apercevez normalement deux portes à l'effigie d'une tête de mort. Ouvrez celle de gauche, tuez les monstres, et appuyez sur le bouton situé dans un petit coin de cette pièce. Sortez de la pièce, et allez devant le mur en flamme situé à droite de cette petite pièce : un escalier s'est formé, permettant de monter vers les flammes.
Traversez le mur de flamme, et vous apercevrez alors un télétransporteur : allez-y, et vous atterrirez dans une petite salle. Tuez les monstres, ouvrez l'unique porte, et vous aboutirez dans une autre salle qui contient elle aussi un télétransporteur. Il suffit maintenant d'y aller, et vous voilà devant la sortie d'accès au niveau secret fortress of mystery !

E3M6 : Au début, faites le chemin habituel jusqu'à vous trouver devant un bâtiment vert : pour le reconnaître, celui-ci est muni d'une unique porte entourée de deux effigies de démons grimaçants, et il y a une sorte d'oeil planté sur la margelle devant la porte. En outre, sur les côtés bordants l'entrée, il y a deux prisons renfermant des IMPS, qui vous tirent dessus à
travers les barreaux. Vous l'avez repérée ? Bon; entrez-y, et tuez tous les monstres. Maintenant sondez le mur de gauche, et vous trouverez un passage secret, où se trouve un télétransporteur : prenez-le, et vous aboutirez sur une fine margelle, surplombant une étendue d'eau. Attention à ne pas tomber ! Marchez vers la droite (toujours sur la margelle), de manière à voir une sorte de trou en forme de carré bleu, renfermant un bouton à l'effigie d'une tête de mort. Prenez votre élan, et courez pour tomber dans le dit trou. Appuyez maintenant sur le bouton, et en route pour warrens!

Doom 3

© Activision / id Software 2004

LE PDA D'ID SOFTWARE

Dans le tout dernier niveau du jeu dans la descente du couloir très étroit, juste avant d'entrer dans la grande pièce pour aller tuer le Cyberdemon, il y a une petite salle à gauche. En vous baissant, vous pouvez voir un logo ID. Allez appuyer dessus et une porte s'ouvrira avec au fond de la salle un pentacle avec le PDA contenant un accès à tous les niveaux et les commentaires des programmeurs d'ID.

CHEAT CODES

Appuyez sur CTRL + ALT + ² pour ouvrir la console puis tapez l'un des codes suivants.

`r_brightness #`	Définir le niveau de luminosité
`_attack`	Effet inconnu
`_back`	Effet inconnu
`_button0`	Effet inconnu
`_button1`	Effet inconnu
`_button2`	Effet inconnu
`_button3`	Effet inconnu
`_button4`	Effet inconnu
`_button5`	Effet inconnu
`_button6`	Effet inconnu
`_button7`	Effet inconnu
`_forward`	Effet inconnu
`_left`	Effet inconnu
`_lookdown`	Effet inconnu
`_lookup`	Effet inconnu
`_movedown`	Effet inconnu
`_moveleft`	Effet inconnu
`_moveright`	Effet inconnu
`_moveup`	Effet inconnu
`_right`	Effet inconnu
`_speed`	Effet inconnu
`_strafe`	Effet inconnu
`_use`	Effet inconnu
`aasstats`	Effet inconnu
`addarrow`	Effet inconnu
`addline`	Effet inconnu
`avidemo`	Enregistrer une démo
`benchmark`	Lancer un benchmark
`bind`	Effet inconnu
`bindlist`	Effet inconnu
`blinkline`	Effet inconnu
`centerview`	Effet inconnu

clear	Effet inconnu
clearlights	Effet inconnu
collisionmodelinfo	Effet inconnu
com_drawfps 1	Afficher FPS
combinecubeimages	Effet inconnu
compressdemo	Effet inconnu
condump	Effet inconnu
connect	Effet inconnu
crash	Effet inconnu
cvar_restart	Effet inconnu
cvarlist	Effet inconnu
demoshot	Effet inconnu
dir	Effet inconnu
dirtyfeet	Effet inconnu
disconnect	Effet inconnu
dmap	Effet inconnu
doomhell	Aller au dernier niveau
echo	Effet inconnu
editlight	Effet inconnu
editor	Effet inconnu
editsounds	Effet inconnu
envshot	Effet inconnu
error	Effet inconnu
exec	Effet inconnu
exportmodels	Effet inconnu
fillrate	Effet inconnu
flashlight	Effet inconnu
focussoundseditor	Effet inconnu
freeze	Geler l'action
g_showprojectilepct 1	Afficher le pourcentage de tir sur le HUD
game_memory	Effet inconnu
gfxinfo	Afficher les infos sur la carte 3D
give	Effet inconnu
give all	Le plein de munitions
give doom95	Doom version 95
give keys	Toutes les clés
give weapon_bfg	Obtenir BFG
give weapon_chainsaw	Obtenir tronçonneuse
give weapon_machinegun	Obtenir machine gun
give weapon_plasmagun	Obtenir fusil à plasma
give weapon_rocketlauncher	Obtenir lance-roquette
give weapon_shotgun	Obtenir fusil à pompe
god	God Mode
in_restart	Effet inconnu
keeptestmodel	Effet inconnu
kill	Effet inconnu
killmonsters	Effet inconnu
killmoveables	Effet inconnu
killragdolls	Effet inconnu
listanims	Effet inconnu
listcollisionmodels	Effet inconnu
listentities	Effet inconnu
listentitydefs	Effet inconnu
listimages	Effet inconnu
listlightdefs	Effet inconnu

listlines	Effet inconnu
listmaterials	Effet inconnu
listmodels	Effet inconnu
listmodes	Effet inconnu
listmonsters	Effet inconnu
listskins	Effet inconnu
listsounds	Effet inconnu
listsoundshaders	Effet inconnu
listthreads	Effet inconnu
listvertexcache	Effet inconnu
map #	Charger la carte #
modulatelights	Effet inconnu
nextanim	Effet inconnu
noclip	Effet inconnu
noclip	Passe muraille
notarget	Effet inconnu
notarget	Invisible
overlaygui	Effet inconnu
parsewait	Effet inconnu
path	Effet inconnu
playcmddemo	Effet inconnu
playdemo	Effet inconnu
playermodel	Effet inconnu
pm_thirdperson #	Vue à la troisième personne, 0 ou 1
poplight	Effet inconnu
prevanim	Effet inconnu
printmode	Effet inconnu
printshader	Effet inconnu
quit	Quitter
r_gamma #	Définir le niveau de gamma de 0 à 3
recordcmddemo	Effet inconnu
recordcmddemo	Effet inconnu
recorddemo	Effet inconnu
recorddemo	Effet inconnu
reexportmodels	Effet inconnu
regenerateworld	Effet inconnu
reload	Effet inconnu
reloadanims	Effet inconnu
reloadentitydefs	Effet inconnu
reloadfx	Effet inconnu
reloadguis	Effet inconnu
reloadimages	Effet inconnu
reloadmodels	Effet inconnu
reloadshaders	Effet inconnu
reloadsoundshaders	Effet inconnu
removeline	Effet inconnu
renderbump	Effet inconnu
renderbumpflat	Effet inconnu
reset	Effet inconnu
roq	Effet inconnu
runaas	Effet inconnu
runreach	Effet inconnu
s_cacheinfo	Effet inconnu
s_cacheinvalidate	Effet inconnu
s_musictrack	Effet inconnu

s_restart	Effet inconnu
s_showlevelmeter 1	Afficher le niveau sonore
s_volume_db #	Définir le niveau sonore à #
say	Effet inconnu
screenshot	Effet inconnu
script	Effet inconnu
set	Effet inconnu
seta	Effet inconnu
sets	Effet inconnu
setstepgamma	Effet inconnu
setu	Effet inconnu
setviewpos	Effet inconnu
sizedown	Effet inconnu
sizeup	Effet inconnu
spawn #	Faire apparaître le modèle #
spawnserver	Effet inconnu
status	Afficher statut
stoprecording	Effet inconnu
testanim	Effet inconnu
testblend	Effet inconnu
testbump	Effet inconnu
testdamage	Effet inconnu
testfx	Effet inconnu
testgui	Effet inconnu
testimage	Effet inconnu
testlight	Effet inconnu
testmap	Effet inconnu
testmodel	Effet inconnu
testparticle	Effet inconnu
testshader	Effet inconnu
testsimd	Effet inconnu
testtrace	Effet inconnu
testwipe	Effet inconnu
timedemo demo1.demo	Benchmark timedemo
toggle	Effet inconnu
touchfile	Effet inconnu
touchfx	Effet inconnu
touchgui	Effet inconnu
touchmaterial	Effet inconnu
touchmodel	Effet inconnu
touchparticle	Effet inconnu
touchskin	Effet inconnu
touchsound	Effet inconnu
unbind	Effet inconnu
unbindall	Effet inconnu
vid_restart	Effet inconnu
vstr	Effet inconnu
weapnext	Effet inconnu
weapon	Effet inconnu
weaponsplat	Effet inconnu
weapprev	Effet inconnu
where	Effet inconnu
writeconfig	Effet inconnu
writeprecache	Effet inconnu

LISTE DES CARTES

A utiliser avec le code **map #**

`game/admin.map`	Administration
`game/alpha1.map`	Alpha lab 1
`game/alpha2.map`	Alpha lab 2
`game/alpha3.map`	Alpha lab 3
`game/alpha4.map`	Alpha lab 4
`game/caverns1.map`	Cavernes 1
`game/caverns2.map`	Cavernes 2
`game/commout.map`	Transfert
`game/communications.map`	Communications
`game/cpu1.map`	Complexe CPU
`game/cpuboss.map`	Boss CPU
`game/delta1.map`	Delta Labs niveau 1
`game/delta2a.map`	Delta Labs niveau 2A
`game/delta2b.map`	Delta Labs niveau 2B
`game/delta3.map`	Delta Labs niveau 3
`game/delta4.map`	Delta Labs niveau 4
`game/delta5.map`	Complexe Delta
`game/enpro.map`	Enpro plant
`game/hell.map`	Hell
`game/hellhole.map`	Prilmary Excavation
`game/marscity1.map`	Mars City 1
`game/marscity2.map`	Mars City 2
`game/mcunderground.map`	Mars City Underground
`game/monorail.map`	Monorail
`game/recycling1.map`	Recycling
`game/recycling2.map`	Recycling 2
`game/site3.map`	Site 3

LISTE DES MODÈLES

A utiliser avec le code **spawn #**

monster_boss_cyberdemon
monster_boss_guardian
monster_boss_guardian_seeker
monster_boss_sabaoth
monster_boss_vagary
monster_demon_archvile
monster_demon_cherub
monster_demon_hellknight
monster_demon_imp
monster_demon_maggot
monster_demon_mancubus
monster_demon_pinky
monster_demon_revenant
monster_demon_tick
monster_demon_trite

monster_demon_wraith
monster_zombie_ maint_flashlight
monster_zombie_bernie
monster_zombie_commando
monster_zombie_commando_cgun
monster_zombie_fat2
monster_zombie_fat_wrench
monster_zombie_jumpsuit
monster_zombie_jumpsuit_eating
monster_zombie_labcoat
monster_zombie_limb
monster_zombie_maint
monster_zombie_maint2
monster_zombie_maint_bald
monster_zombie_maint_nojaw
monster_zombie_maint_skinny
monster_zombie_maint_wrench
monster_zombie_pipe
monster_zombie_sawyer
monster_zombie_skinny
monster_zombie_suit_bloodymouth
monster_zombie_suit_neckstump
monster_zombie_suit_skinny
monster_zombie_tshirt_bald
monster_zombie_tshirt_blown
monster_zombie_zsec_machinegun
monster_zombie_zsec_pistol
monster_zombie_zsec_shield
monster_zombie_zsec_shotgun

MARTIAN BUDDY EST TON AMI

En vous rendant sur le site http://www.martianbuddy.com/ vous obtiendrez le code permettant d'ouvrir les containers Martian Buddy. Le code est 0508. Les containers 3 et 4 s'ouvrent à l'aide du code 734.

CODES DES CASIERS

Cabinet	Emplacement	Code
001	Mars city Maintenance	396
003	Recycling 2 Monorail Access	483
009	Alpha Labs 1 EPD Lab	752
013	Admin Alpha Labs Hallway	586
017	Mars City Infirmary	347
023	Mars City Und. Energy Stabalization Unit	531
038	Alpha Labs 2 MFS Compressor	409
039	Alpha Labs 2 Coolant Control	102
047	Alpha Labs 3 Hazardous Materials Lift	123
048	Alpha Labs 3 Coolant Monitoring	123

049	Alpha Labs 3 EFR Staging Room	123
054	Communitications Security Office	246
054	Monorail Siite 2 Boarding Platform	142
063	EnPro Plant Power Core Access	972
064	Alpha Labs 4 EFR Master Valve	651
078	Monorail Delta Security Checkpoint	364
079	Monorail Delta Security Checkpoint	364
103	Delta Labs Lvl 2B Maintenance Corridor	259
104	Delta Labs Lvl. 4 Delta 4 Security	579
112	Delta 2A Records Office	538
114	Delta 2A Operations Server Room	715
116	Delta 2A Delta Security	972
116	Delta 2B Specimen Research Lab	624
117	Delta 2B Specimen Research Lab	624
213	Delta 2B Stasis Transfer Lab	371
21D	Delta 1 Storage Room 21-D	298
317	Delta 4 Terminal Office Storage	841
386	Delta 3 T1 Access	836
387	Delta 3 T1 Access	836
452	CPU Complex Entrance Checkpoint	571
666	Delta 2B Analysis Control	372
669	CPU Complex Lab A Upper Floors	468

DÉBLOQUER LE MODE CAUCHEMAR

Dans le répertoire du jeu, ouvrez le fichier DoomConfig.cfg avec un éditeur de textes et remplacez `seta g_nightmare "0"` par `seta g_nightmare "1"`.

Doom 3 : Resurrection of Evil

© Activision / Nerve Software 2005

CHEAT CODES

Affichez la console en appuyant sur CTRL + ALT + ² et tapez l'un des codes suivants :

`benchmark`	Mode benchmark
`give all`	Toutes les armes avec les munitions et armure au maximum
`give ammo`	Faire le plein de munitions
`give armor`	Remplir la jauge d'armure
`give doom95`	Version Doom classique de 1995
`give health`	Remplir la jauge de santé
`give keys`	Toutes les clefs pour le niveau en cours
`god`	invincibilité

FAIRE APPARAÎTRE UN MONSTRE

Affichez la console en appuyant sur CTRL + ALT + ², entrez le mot **spawn** suivi d'un des codes suivants pour faire apparaître le monstre de votre choix (exemple : spawn monster_boss_vagary) :

monster_boss_cyberdemon
monster_boss_guardian
monster_boss_guardian_seeker
monster_boss_sabaoth
monster_boss_vagary
monster_demon_archvile
monster_demon_cherub
monster_demon_d3xp_bruiser
monster_demon_hellknight
monster_demon_imp
monster_demon_maggot
monster_demon_mancubus
monster_demon_pinky
monster_demon_revenant
monster_demon_tick
monster_demon_trite
monster_demon_vulgar
monster_demon_wraith
monster_flying_cacodemon
monster_flying_forgotten
monster_flying_forgotten2
monster_flying_lostsoul
monster_hunter_berzerk
monster_hunter_helltime
monster_hunter_invul

monster_zombie_ maint_flashlight
monster_zombie_bernie
monster_zombie_commando
monster_zombie_commando_cgun
monster_zombie_fat2
monster_zombie_fat_wrench
monster_zombie_hazmat
monster_zombie_jumpsuit
monster_zombie_jumpsuit_eating
monster_zombie_labcoat
monster_zombie_limb
monster_zombie_maint
monster_zombie_maint2
monster_zombie_maint_bald
monster_zombie_maint_nojaw
monster_zombie_maint_skinny
monster_zombie_maint_wrench
monster_zombie_pipe
monster_zombie_sawyer
monster_zombie_skinny
monster_zombie_suit_bloodymouth
monster_zombie_suit_neckstump
monster_zombie_suit_skinny
monster_zombie_tshirt_bald
monster_zombie_tshirt_blown
monster_zsec_machinegun
monster_zsec_pistol
monster_zsec_shield
monster_zsec_shotgun

FAIRE APPARAÎTRE DES ARMES ET DES MUNITIONS

Affichez la console en appuyant sur CTRL + ALT + ², entrez le mot **give** suivi d'un des codes suivants pour faire apparaître l'arme ou les munitions de votre choix (exemple : give weapon_bfg) :

ammo_belt_small
ammo_bfg_small
ammo_bullets_large
ammo_bullets_small
ammo_cells_large
ammo_cells_small
ammo_clip_large
ammo_clip_small
ammo_grenade_small
ammo_grenage_small
ammo_rockets_large
ammo_rockets_small
ammo_shells_large
ammo_shells_small
weapon_bfg
weapon_chaingun
weapon_grabber

weapon_grabber
weapon_machinegun
weapon_plasmagun
weapon_rocketlauncher
weapon_shotgun
weapon_shotgun_double

FAIRE APPARAÎTRE DES ITEMS

Affichez la console en appuyant sur CTRL + ALT + ², entrez le mot **give** suivi d'un des codes suivants pour faire apparaître l'item de votre choix (exemple : give pda comm1_wolfe)

pda admin_banks
pda admin_dorweiler
pda admin_moses
pda admin_simons
pda alphalabs1_berger
pda alphalabs1_krietman
pda alphalabs1_lipsitz
pda alphalabs1_smith
pda alphalabs2_chin
pda alphalabs2_connors
pda alphalabs3_abrams
pda alphalabs3_lamia
pda alphalabs3_nelson
pda alphalabs3_poota
pda alphalabs4_kaczynski
pda caverns1_cody
pda comm1_blake
pda comm1_finch
pda comm1_wolfe
pda comm1_wolfe
pda commoutside_holiday
pda commoutside_ridge
pda cpu_bates
pda cpu_haskell
pda cpuboss_tooloose
pda delta1_mora
pda delta1_price
pda delta2a_cinders
pda delta2a_raleigh
pda delta2a_wilson
pda delta2b_bullman
pda delta2b_erikson
pda delta2b_mcneil
pda delta2b_stemmons
pda delta3_cerano
pda delta3_lee
pda delta3_shultz
pda delta4_gilbert
pda delta5_jackson
pda delta5_swann

pda enpro_chasar
pda enpro_hammer
pda enpro_raad
pda hell_garlick
pda hell_hebert
pda marscity2_caseon
pda marscity2_duncan
pda marscity2_stanton
pda marscity2_tyson
pda mc1_berneche
pda mcunderground_baston
pda mcunderground_delahue
pda mcunderground_ryan
pda mcunderground_young
pda monorail_cullen
pda monorail_harding
pda monorail_hollies
pda monorail_ross
pda recycling1_garza
pda recycling1_sadowayj
pda recycling2_johnson
pda recycling2_moen
pda site3_davis
pda site3_rogers
video bfg
video chaingun
video demon_museum
video epd (download videodisc with content)
video hydrocon
video ian_report
video ipn_news
video mfs
video plasmagun
video recycling
video soulcube
video tablets

CHOIX DU NIVEAU

Affichez la console en appuyant sur CTRL + ALT + ² et entrez l'un des codes suivants pour changer de niveau :

`map game/deltax`	Delta labs
`map game/phobos#`	Phobos Sector (# = un nombre de 1 à 4)
`map game/erebus#`	Erebus Level (# = un nombre de 1 à 6)
`map game/hell`	Dernier niveau : l'enfer

Doom II

© GT Interactive / id Software 1994

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES CODES (À TAPER PENDANT LE JEU)

`IDDAD` Invulnérabilité (même code pour revenir au mode normal).
`IDKFQ` Donne le plein de munitions, toutes les armes, 200% d'armure et toutes les clés.
`IDFQ` Donne le plein de munitions, toutes les armes et 200% d'armure.
`IDCLEVxx` Permet de changer de niveau pendant le jeu : xx correspond à un numéro de niveau entre 01 et 32 (31 et 32 sont les deux niveaux cachés).
`IDCLIP` Permet de passer à travers les murs
`ID,YPOS` Indique vos coordonnées (complètement inutile!)
`IDDT` Montre toute la carte (à faire en mode plan). Tapé une deuxième fois, ce code montre la position de tous les objets collectables, des objets fixes et celle des monstres.
`IDCHOPPERS` Vous donne la tronçonneuse
`IDC` Efface les marques faites sur la carte grâce à la touche , (virgule)
`IDBEHOLD` Suivi par :
- `S` Mode *berserk*
- `V` Invulnérabilité temporaire
- `I` Invisibilité partielle
- `R` Combinaison anti-radiations
- `Q` Carte du tableau en cours
- `L` Lunettes infragrouges

`ID,USxx` Change la musique du jeu. xx est un nombre à deux chiffres figurant dans la liste :

00	INTROA	01	RUNNIN	02	STALKS
03	COUNTD	04	BETWEE	05	DOOM
06	THE_DA	07	SHAWN	08	DDTBLU
09	IN_CIT	10	DEAD	11	STLKS2
12	THEDA2	13	DOOM2	14	DDTBL2
15	RUNNI2	16	DEAD2	17	STLKS3
18	ROMERO	19	SHAWN2	20	MESSAG
21	COUNT2	22	DDTBL3	23	AMPIE
24	THEDA3	25	ADRIAN	26	MESSG2
27	ROMER2	28	TENSE	29	SHAWN3
30	OPENIN	31	EVIL	32	ULTIMA
33	READ_M	34	DM2TTL	35	DM2INT

Ces codes ne fonctionnent pas en mode Nightmare, à l'exception des codes : IDCLEVxx, IDDT et IDC.

CAPTURES D'ÉCRAN

Pour faire des captures d'écran en pleine action, lancez le jeu en mode développement grâce à la commande : DOOM2 -devparm. Pendant le jeu, appuyez sur la touche F1 pour sauvegarder un écran.

TRICHER EN MODE MULTI-JOUEURS

Qui a dit qu'on ne pouvait pas utiliser de cheat codes en mode multi-joueurs à Doom2? Car si on ne peut pas, en effet, obtenir toutes les armes ou être invincible, il est possible de faire apparaître vos adversaires sur la carte. Pour cela, tapez sur la touche TAB , puis maintenez enfoncée la touche ALT de droite, avant de tapez 4 fois : IDDT.

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Cette astuce est valable sur les sauvegardes (doomsav?.dsg) pour la version 1.666 du jeu (il semblerait que les v1.7a et 1.7b soient différentes). Ceci vous permettra notamment de tricher en mode Nightmare (car les cheats codes ne marchent pas au niveau Nighmare).

Modifier la difficulté du jeu :

Secteur 0 déplacement 40 mettre:

`00` I'm too young to die.
`01` Hey, not too rough.
`02` Hurt me plenty
`03` Ultra-violence
`04` Nighmare!

Invulnérabilité (god mode) activé ou désactivé :

Secteur 0 déplacement 248, mettez respectivement 02 ou 00.

999 999 munitions pour chaque arme

Au secteur 0, écrire 3F 42 0F aux déplacements 208, 212, 216, 220, 224, 228, 232 et 236.

Possession de telle ou telle arme

Chainsaw : secteur 0, déplacement 200
Shotgun : secteur 0, déplacement 180
Super shotgun : secteur 0, déplacement 204
Chaingun : secteur 0, déplacement 184
Rocket Launcher : secteur 0, déplacement 188
Plasma gun : secteur 0, déplacement 192
BFG9000 : secteur 0, déplacement 196
Mettez 01 pour avoir l'arme et 00 pour ne pas l'avoir.

Parital invisibility pendant 9999s : secteur 0, déplacement 104
Radiation shielding suit pendant 9999s : secteur 0, déplacement 108
Light Amplification visor pendant 9999s : secteur 0, déplacement 116
Mettez à chaque fois 0D 57 05.

NIVEAUX SECRETS

M15 : Attention! Une connaissance préalable du niveau est nécessaire. Parcourez le niveau normalement jusqu'à ce que vous obteniez la clé rouge : entrez alors dans la porte rouge, et au bout du couloir il y a comme d'habitude un téléporteur. Prenez-le, ce qui vous amènera tout en haut d'un bâtiment dont un côté entier donne sur de la lave : en fait, dès que vous êtes téléporté, allez tout droit, appuyez sur le bouton, montez sur l'élévateur, avancez, et prenez la deuxième à gauche. Il y a alors un deuxième élévateur qui descend : prenez-le, puis avancez jusqu'à aboutir devant une sorte de mur vert à l'effigie d'une tête d'alien. Jusque là, c'est un des chemins normaux. Mais maintenant, jetez-vous dans le vide (dans la lave), et visez bien afin de tomber sur une mince colonne au milieu de la lave, qui contient une combinaison de protection et un bouton : appuyez-y, prenez la combinaison, et jetez-vous dans la lave. Courez maintenant (dans la lave) jusqu'au mur du fond (qui est gris). Surprise! Un pan de mur s'est ouvert! Allez-y, tuez les monstres, puis prenez la boule d'invinciblité. Revenez sur vos pas, et parcourez la lave afin de trouver un téléporteur qui vous ramènera sur la terre ferme : faites maintenant le chemin habituel, jusqu'à vous retrouver devant la porte jaune située à l'extrême droite du bâtiment au delà de la lave. Entrez-y, et foncez tout droit (sur la "rivière de lave"), afin d'entrez dans le "tunnel" d'en face : avancez, et surprise! Sur le mur de gauche une ouverture est apparue! Allez-y, et en route pour WOLFENSTEIN! (Pour les vétérans d'Id Software, il s'agit d'un remake de WOLFENSTEIN 3D version DOOM!)

M31 : Ce niveau secret est situé à l'intérieur du premier niveau secret, c'est à dire WOLFENSTEIN! En fait, il faut parcourir ce niveau normalement, jusqu'à arriver à la salle de fin du niveau (elle est assez petite, et comporte une porte de sortie ornée de rouge, comme dans le tout premier WOLFENSTEIN 3D!) Ensuite, il faut simplement appuyer sur la barre
d'ESPACE devant le mur de gauche de cette salle (extrême droite du mur) : celui-ci va alors s'ouvrir, découvrant un mince corridor, qui paraît sans sortie. Sondez de la même manière le mur de droite à l'intérieur de ce passage, et il va à son tour s'ouvrir : avancez, et voici l'accès au deuxième niveau secret nommé GROSSE! (Toujours pour les vétérans, ce passage secret est le même que l'un des passages contenus dans WOLFENSTEIN 3D, et que le deuxième niveau secret comporte une superbe allusion à un jeu qui a bercé notre enfance : COMMANDER QUEEN).

ASTUCE POUR FINIR LE NIVEAU 30

1ère méthode

Ne cherchez pas de clés pour finir le niveau car il n'y en a pas. Faites attention, car loin en face de vous, il y a une tête de monstre qui lance des caissons d'où sortent vos ennemis. Si un caisson tombe sur vous, vous devenez un monstre et vous ne pouvez plus rien faire. Alors il faut agir vite et prudemment. Tapez d'abord IDCLIP. Avancez ensuite jusqu'au mur qui est en face de vous, vous pouvez passer à travers les murs. Si vous tournez vers la droite, vous verrez une tête d'humain accrochée sur un pic. Il suffit de tirer avec n'importe quelle arme sur la tête. C'est la fin du jeu.

2ème méthode

Pour connaître la vraie fin, tapez les cheat codes IDDAD ainsi que IDCLIP. Grimpez sur la plate-forme après avoir actionné l'interrupteur, puis prenez le bazooka (arme 5). Visez dans le trou en face, d'où sortent les roquettes à éviter...

Double Dragon

© Arcadia Systems / Technos Japan 1988

VIES INFINIES

Pour obtenir des vies infinies pour le joueur 1, recherchez dans le fichier DDMAIN.EXE les octets C7 06 78 E8 02 00, et remplacez-les par C7 06 78 E8 FF FF.
Pour des vies infinies pour le joueur 2, recherchez dans le même fichier les octets C7 06 7A E8 02 00, et remplacez-les par C7 06 7A E8 FF FF.

CRÉDITS INFINIS

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier DDMAIN.EXE les octets C7 06 7C E8 05 00, et remplacez-les par les octets C7 06 7C E8 FF FF.

Double Dragon II : The Revenge

© Virgin Interactive / Technos Japan 1989

VIES INFINIES

Pour avoir des vies infinies, éditez le fichier DRAGON.EXE avec un éditeur de hexadécimal et utilisez l'une ou l'autre méthode :

1ère méthode

Remplacez la séquence 83 2E A8 5D 01 par EB 03 A8 5D 01.

2ème méthode

Recherches la chaîne 02 00 C7 06 AA 5D 02 00 et remplacez-la par : FF 00 C7 06 AA 5D FF 00.

Doulber

© Phelios 2000

CODES DE NIVEAUX

1 - PATROX - JUNGLE LAND
2 - KALMINDO - JUNGLE LAND
3 - MARBLEMAD - JUNGLE LAND
4 - DJAM - JUNGLE LAND
5 - MED - JUNGLE LAND
6 - OCEANE - CIVILISATION ISLAND
7 - REMY - CIVILISATION ISLAND
8 - MARTIAL - CIVILISATION ISLAND
9 - BEOS - CIVILISATION ISLAND
10 - OLDIES - CIVILISATION ISLAND
11 - CHIPSET - ICE SCREEN
12 - REYAN - ICE SCREEN
13 - HINOTORI - ICE SCREEN
14 - NEMESIS - ICE SCREEN
15 - KINGKONG - ICE SCREEN
16 - GALAXIAN - CIRCUS
17 - DIGDUG - CIRCUS
18 - ICONBAR - CIRCUS
19 - YOGHOURT - CIRCUS
20 - CHOCOLATE - CIRCUS
21 - KERNEL - SPACE
22 - IMPULSE - SPACE
23 - WEBEP - SPACE
24 - AXELAY - SPACE
25 - GANDALF - SPACE
26 - FALKEN - JUNGLE LAND
27 - KELY - JUNGLE LAND
28 - MUMU - JUNGLE LAND
29 - GROZOURS - JUNGLE LAND
30 - BLUEBEAR - JUNGLE LAND
31 - PHOENIX - CIVILISATION ISLAND
32 - SILEX - CIVILISATION ISLAND
33 - MOZ - CIVILISATION ISLAND
34 - ECLIPSE - CIVILISATION ISLAND
35 - REDRIBON - CIVILISATION ISLAND
36 - STUF - ICE SCREEN
37 - SPLIF - ICE SCREEN
38 - MEGADRIVE - ICE SCREEN
39 - SNES - ICE SCREEN
40 - SONIC - ICE SCREEN
41 - REMDY - CIRCUS
42 - DINES - CIRCUS
43 - LORDK - CIRCUS
44 - CHEWBACA - CIRCUS
45 - BRUME - CIRCUS

46 - GOLDO - SPACE
47 - TITOU - SPACE
48 - FONTZ - SPACE
49 - ZOUP - SPACE
50 - ELKREATOR - SPACE

Down in the Dumps

© Philips Interactive Media / Haiku Studios 1996

ASSOMER UN RAT

Pour assomer un rat, il faut lui lâcher une pierre sur la tête, mais celui-ci est très rapide et vous le ratez. Pour l'avoir, appuyez sur la touche image par image d'une télécommande voisine pour disposer du temps nécessaire pour estourdir la bête.

RÉCUPÉRER LA PIÈCE DU VAISSEAU

Afin de piéger le rat qui a dérobé la piece, bouchez une des entrées de son terrier avec la bouteille et faites descendre le "pet" (l'animal de compagnie) par l'autre entrée.

Dracula 2 : Le Dernier Sanctuaire

© Wanadoo / Index + 2000

ORDRE POUR TIRER LES CHAINES

Dans le monde du feu, il faut tirer les chaines dans l'ordre suivant :
- 1ère chaîne à gauche
- 2ème à droite
- 2eme à gauche
- 3ème à droite
- 1ère chaîne à droite
- 3ème à gauche

SOLUTION COMPLÈTE

DISQUE 1

Votre enquête débute à Carfax, à la recherche de traces laissées par le Vampire. Vous êtes tout d'abord dans le jardin, allez à droite de la maison et ramassez l'huile située par terre, à côté de l'arbre juste à droite de la maison. Continuez ensuite tout à droite, jusqu'au mur et prenez l'objet situé sur le cadre incrusté dans ce mur. Allez maintenant à gauche de la maison, avancez dans le petit bassin vide, regardez les bords et prenez l'objet situé sur le cadre. Approchez-vous ensuite de la porte d'entrée, et utilisez la clé dans votre inventaire pour ouvrir la porte. Rentrez ensuite dans la maison. Montez à l'étage et rentrez dans le bureau. Approchez-vous du bureau situé sur la droite, ouvrez le tiroir de droite et prenez tout d'abord la boussole, puis l'objet jaune allongé, le livre rouge et enfin la bougie qui était cachée dessous. Examinez ensuite le coffre situé derrière le bureau, prenez la longue-vue puis le chandelier. Puis approchez-vous de la commode sur la gauche, examinez les boîtes dessus, ouvrez la plus proche de vous et prenez le jeton, le papier et les allumettes. Examinez ensuite le tableau au dessus de la commode, tournez-le et emparez-vous du papier. Allez ensuite à l'opposé de la pièce, derrière l'espèce de paravent. Placez votre chandelier sur le meuble. Allumez ensuite la bougie avec les allumettes et posez la bougie sur le chandelier. Prenez maintenant la clé visible sur le mur grâce à la lumière de la bougie. Ressortez de derrière le paravent et utilisez cette clé pour débloquer la porte non loin de là. Arrivé dans un nouveau couloir, avancez jusqu'au cadavre et observez-le. Prenez la clé accrochée à sa ceinture. Après la venue d'un monstre, chargez votre pistolet et tirez sur le cadenas bloquant la porte à côté du cadavre. Passez ensuite par cette porte. Avancez dans la salle et faites demi-tour. Poussez la commode située à gauche de la porte devant cette dernière afin de bloquer la progression du vampire. Approchez-vous ensuite de la cheminée, et déplacez la chaise qui se situe devant sous la lucarne sur la droite.

Fouillez l'intérieur de la cheminée pour récupérer un objet au milieu du cadre et une sorte de pied de biche sur la droite. Approchez-vous ensuite de la lucarne, et utilisez ce pied de biche pour arracher les planches obstruant le passage de la lumière. Allez ensuite à droite de la porte que vous avez bloquée avec une commode, et prenez un grand miroir. Positionnez-le ensuite au centre de cette pièce. Enlevez la commode bloquant la sortie puis, le vampire mort, prenez l'autre grand miroir à droite de la porte et sortez de cette salle. Traversez de nouveau le couloir. Avancez dans le bureau sans vous soucier du monstre, placez le miroir que vous avez au centre de la pièce pour qu'il réfléchisse la lumière et extermine le nouveau vampire. Sortez ensuite de ce bureau pour vous retrouver dans le hall. Allez sur la gauche et approchez-vous du lustre. Vous échapperez ainsi à de nouveaux vampires. Allez ensuite à gauche de l'escalier, utilisez le pied de biche sur les planches en face de vous pour libérer l'accès à la cave de cette demeure. Avancez et déplacez

une caisse sur la droite. Prenez ensuite la pince qui était dissimulée dessous. Déplacez ensuite une nouvelle fois la caisse, et prenez l'objet au centre du cadre ainsi dévoilé. Ressortez ensuite de cette pièce puis de la maison. Allez sur la droite, près du petit bassin vide, et observez le haut d'un étrange mécanisme. Utilisez votre pince pour couper la chaîne, mettez ensuite de l'huile sur le gond droit de la grille. Levez ensuite la grille, posez le plan que vous possédez de ce mécanisme, placez de l'huile sur ce plan. Placez ensuite les 4 objets ressemblant à des clous, que vous possédez, dans les endroits prévus à cet effet (placez les objets dans les bons trous en vous aidant des motifs). Faites ensuite correspondre les symboles fléchés avec les flèches dessinées à côté de chaque motif. Observez ensuite le bas de ce mécanisme et actionnez-le.

Le bassin se remplit alors d'eau. Retournez dans la maison, puis dans la cave et sortez par la porte en métal située sur la gauche. Vous arrivez dans les égouts. Allez sur la gauche, avancez jusqu'à être bloqué. Montez le long de l'échelle sur la gauche et sortez par la bouche d'égout. Vous voilà dans la petite cour de l'asile. Avancez et frappez à la porte. Vous rentrez dans l'asile, avancez et passez dans le bureau en face de vous. Discutez avec le Docteur des 2 sujets possibles. De retour dans le hall, allez derrière le comptoir, utilisez la clé que vient de vous donner le Docteur pour débloquer la porte. De retour dans les égouts, avancez et prenez sur la droite dès que possible. Avancez légèrement, prenez la corde accrochée sur le mur de droite.
Continuez votre chemin jusqu'à voir un voyant rouge sur le mur de gauche. Regardez par terre en face de ce voyant pour trouver une vanne. Prenez-la, puis avancez dans ce souterrain jusqu'à ce que vous soyez bloqué par une zone d'eau. Associez alors la corde et la vanne et utilisez cela pour pouvoir avancer sur l'échelle ainsi déployée. Arrivé de l'autre côté, examinez la caisse à outils sur le sol et prenez la clé à l'intérieur. Faites ensuite demi-tour là où vous avez trouvé la vanne. Observez la vanne sur le tuyau en face du voyant rouge, et utilisez la clé pour la démonter et la prendre. Retournez ensuite sur la zone avec l'échelle, là où vous avez trouvé la clé, avancez sur l'échelle et regardez le tuyau sur la droite. Placez la vanne dessus, puis utilisez la clé pour la visser. Actionnez ensuite la vanne, avancez vers la caisse à outils, puis emparez-vous de l'échelle. Utilisez ensuite cette dernière sur le côté droit du puits pour descendre dedans maintenant qu'il a été vidé de son eau. Reprenez ensuite l'échelle, et avancez dans le puits. Arrivé au bout, utilisez l'échelle sur la droite et montez.

Equipez ensuite votre pistolet et tirez pour détruire la grille en hauteur. Sortez par la nouvelle ouverture. Avancez dans le cimetière jusqu'à la grande grille, tournez ensuite à droite et jetez un oeil aux alentours. Observez l'échelle accrochée sur un mur, utilisez la clé pour retirer le cadenas, puis prenez-la. Retournez à l'entrée du cimetière et allez sur la droite. Avancez, et utilisez l'échelle pour monter sur le caveau situé à votre gauche. Fouillez le sac pour récupérer un crucifix et un pieu. Redescendez, brandissez le crucifix devant le vampire. Gravissez ensuite les marches sur la droite, et allez dans la tombe où le vampire est tombé. Achevez-le avec votre pieu. Fouillez-le pour récupérer sa montre et un carnet. Examinez ensuite son carnet dans votre inventaire. Lisez le contenu. Remontez sur le caveau, là où vous avez trouvé le crucifix et le pieu. Utilisez votre boussole et examinez les environs du côté nord-ouest. Utilisez la montre récupérée précédemment, puis la longue vue. Redescendez ensuite de ce caveau, allez là où vous venez de voir Dracula, examinez la statue, appuyez sur l'oeil, puis rentrez dans le tombeau. Après la cinématique, vous voilà de retour à l'Asile. Rentrez dedans et allez dans le bureau du Docteur. Approchez-vous de son bureau sur la gauche et examinez les tiroirs de gauche. Prenez le stéthoscope. Allez ensuite de l'autre côté de la salle et observez le sol vers la table, du côté de la fenêtre. Ramassez l'anneau. Approchez-vous ensuite de la cheminée, observez le tableau. Il s'ouvre, laissant place à un coffre-fort. Commencez par examiner le bouton en haut, sur la gauche. Placez le stéthoscope en bas à gauche, puis faites tourner ce bouton sur la valeur 8. Faites ensuite de même avec le bouton en bas à gauche, valeur 4. Puis avec le bouton en haut à droite, valeur 3. Et enfin avec le bouton en bas à droite, valeur 6. Ouvrez le coffre, prenez l'anneau pour vous protéger contre les vampires, puis examinez le sac pour récupérer un cahier vert, un négatif, de la cire, et une bouteille. Observez ensuite le dossier en haut du coffre et prenez la clé à l'intérieur. Retournez vers le bureau du Docteur et observez l'objet sur la gauche. Ouvrez l'étui sur la droite, prenez ensuite le rouleau situé au milieu et mettez-le dans l'étui.

Placez le rouleau que vous possédez sur la machine. Actionnez le lecteur pour lire le message. Ressortez ensuite de ce bureau, avancez dans le hall et franchissez la porte à droite. Avancez sur la passerelle, descendez, approchez-vous du bureau et observez la tasse posée dessus. Prenez le sucre. Associez-le avec la boîte d'allumettes et posez cette boîte sur la table. La mouche sera prise au piège, reprenez la boîte. Montez ensuite le petit escalier à droite et avancez. Utilisez votre clé pour ouvrir la cellule du milieu, rentrez dedans et approchez-vous d'Hopkins. Utilisez alors la boîte d'allumettes avec la mouche à l'intérieur. Après la petite discussion, ressortez et allez au bout de cette passerelle. Franchissez la porte. Brandissez le crucifix devant l'ennemi. Une fois que ce dernier est assis, brandissez une nouvelle

fois le crucifix sur son front pour l'achever. Fouillez-le ensuite pour trouver une clé accrochée à sa ceinture. Ressortez et retournez vers le bureau. Examinez le tiroir et ouvrez-le avec la clé. Prenez la seringue. Retournez maintenant là où vous avez tué le vampire, placez la seringue sur son bras pour récupérer de son sang. Approchez-vous ensuite du bureau, examinez-le et ouvrez-le. Prenez ensuite votre bouteille dans l'inventaire et videz son contenu dans le récipient au dessus du bec bunsen.
Videz ensuite le contenu de la seringue dans le récipient, puis placez la bouteille vide à droite du récipient, là où s'échappe le liquide. Allumez ensuite le bec bunsen en faisant deux fois +. Dès que la température atteint 35°C, éteignez-le avec le - (une seule pression) et récupérez la bouteille pleine. Associez maintenant la bouteille avec votre pistolet. Ressortez dans cette salle et retournez dans la cellule d'Hopkins. Approchez-vous de lui et parlez-lui. Après votre dilem, ressortez et retournez dans le bureau du Docteur et répondez au téléphone. Retournez ensuite là où vous avez tué le vampire. Le mort a disparu, passez par la trappe métallique qui était placée sous le siège. Avancez dans les égouts, puis tournez à droite.

Avancez encore jusqu'à un nouveau tournant, prenez à droite puis équipez les lunettes de Hopkins. Vous verrez alors apparaître des traces de pas. Suivez-les. Vous arrivez dans une nouvelle salle, avancez le long de la passerelle, puis observez le panneau électrique sur la gauche. Actionnez la manette de gauche. Observez ensuite rapidement les alentours, et utilisez les lunettes sur le vampire. Equipez ensuite le pistolet et tirez-lui dessus, dans la zone du coeur (le point rouge). Avancez ensuite le long de la nouvelle passerelle jusqu'à une porte fermée. Observez le panneau à sa gauche, tirez le petit anneau en haut, prenez dans votre inventaire l'objet jaune allongé (récupéré en début de jeu) et utilisez-le sur la serrure. Récupérez ensuite cet objet, associez le cahier rouge avec la petite clé (à gauche dans votre inventaire). Utilisez les lunettes sur la feuille sous vos yeux, déplacez ensuite l'objet métallique sur le symbole représentant un rond avec une croix dessous, et notez les chiffres qui apparaîssent : 3-5-8-2. Observez ensuite l'objet jaune dans votre inventaire, et entrez le code trouvé ci-dessus. Associez ensuite cet objet avec la petite clé et utilisez cela sur la serrure pour débloquer la porte. Récupérez ensuite l'objet et avancez. Vous voici maintenant dans une salle de cinéma. Avancez jusqu'à l'appareil qui sert à la projection des films, examinez-le et mettez le jeton que vous possédez dedans. Avancez ensuite vers l'écran, montez les escaliers sur la gauche et examinez l'orgue. Placez les feuilles de carton que vous avez à droite des tuyaux pour faire jouer un morceau. Après la cinématique, faites le tour du lit et ramassez le pistolet qui est dessous. Sortez de cette pièce, utilisez ensuite les lunettes en face de vous pour localiser le monstre et tirer sur le point rouge pour l'éliminer. Avancez ensuite dans le studio de tournage. Allez sur la gauche et localisez la boîte électrique. Examinez-la, ouvrez-la et actionnez la manette. Observez le dragon vert sur votre gauche, et prenez l'épée dessus. Utilisez ensuite cette épée sur la figurine de Dracula à votre droite. Puis observez le mur face à vous, utilisez une nouvelle fois l'épée, et coupez la corde. Vous voici au niveau supérieur.

Avancez sur votre gauche, prenez le grappin et la corde, puis la manivelle. Utilisez l'échelle sur la droite pour monter d'un niveau supplémentaire. Observez le mécanisme au sol et insérez la manivelle à l'intérieur, puis tournez-la. Avancez ensuite sur votre droite, et arrivé au bout de la passerelle, utilisez l'épée pour couper une corde sur la droite. Tournez-vous sur la gauche, grimpez le long du module métallique et rentrez dans le système de ventilation. Avancez jusqu'à voir un ventilateur sur la droite. Placez l'épée dedans pour le bloquer, avancez par ce nouveau conduit, prenez à gauche et récupérez une clé sur la grille au fond de ce conduit. Faites ensuite demi-tour jusqu'à l'intersection et prenez à droite. Avancez, et ouvrez la dernière grille avec la clé. Regardez ensuite par l'ouverture, utilisez le grappin sur la figurine visible en bas. Descendez, et observez la figurine détruite : prenez le diapason à l'intérieur de son torse, puis une petite clé au bout d'un doigt de sa main droite après avoir ouvert son poigné, l'avoir dévissé et remis. Montez ensuite dans l'ascenseur non loin de là, prenez la petite clé et enfoncez-la dans la serrure à droite. De retour dans la salle de projection, descendez devant l'écran et parlez à l'homme. Allez ensuite vers l'orgue, observez-le, utilisez les lunettes, et actionnez la touche, sur la gauche, qui apparaît de façon plus claire. Avancez ensuite par la nouvelle porte. Nouveau retour dans les égouts, avancez dans le couloir et franchissez la nouvelle porte. Avancez sur le bateau et allez sur la gauche. Vous rejoindrez ainsi un nouveau quai à bord du bateau. Avancez le long du quai, tournez à gauche, et avancez encore jusqu'à voir une porte verrouillée sur la gauche.
Observez la serrure à gauche de la porte, tirez la petite goupille en haut, utilisez l'objet jaune dans la serrure, puis récupérez-le, associez le cahier rouge avec la sorte de clé sur la gauche de votre inventaire, utilisez ensuite les lunettes sur le cahier, et déplacez la barre métallique sur le symbole d'un rond avec une croix au dessus. Notez alors la combinaison : 8-4-6-2. Observez ensuite l'objet jaune et entrez la combinaison précédente dessus. Associez cet objet avec la clé de gauche, et utilisez-le de nouveau sur la serrure.

La porte se débloque, reprenez l'objet et passez par cette porte. Vous voici de retour dans la cave de la maison à

Carfax. Prenez les cagettes sur la droite qui sont recouvertes d'un tissu blanc, et allez dans le hall de la maison. Prenez alors les cagettes et posez-les sur votre gauche, à côté de l'escalier. Examinez ensuite ces caisses : prenez les cisailles, le marteau, et la hachette. Montez ensuite à l'étage et rentrez dans le bureau. Approchez-vous du bureau sur la droite, et détruisez-le avec le marteau. Prenez alors les planches cassées. Allez maintenant derrière l'espèce de paravent et emparez-vous de la bougie située sur le chandelier. Sortez ensuite de cette pièce par la porte à droite. Avancez dans le couloir et approchez-vous de la fenêtre sur la droite. Utilisez les cisailles pour couper les rideaux, et ramassez-les. Faites ensuite demi-tour dans la cave de la maison. Détruisez le cercueil sur votre droite avec la hachette, et prenez les planches. Retournez dans le hall, et observez les cagettes sur la gauche. Posez dedans les rideaux coupés, puis les planches récupérées dans la maison. Associez ensuite allumettes et bougie, et enflammez tout ça après vous être éloigné un peu. De retour dans la cave, avancez jusqu'à la porte en face de vous, prenez la clé dans la petite niche sur la gauche. Utilisez-la ensuite sur la porte à droite et franchissez-la. Avancez, tournez-vous et actionnez la vanne à côté du petit escalier. Descendez dans l'eau et plongez. Approchez-vous rapidement d'un tas de détritus près du mur, enlevez-le, et actionnez la vanne. Remontez ensuite à la surface après avoir effectué une sauvegarde pour remettre à neuf votre niveau d'oxygène. Puis retournez sous l'eau, restez au niveau de la surface et observez rapidement les alentours. Engagez-vous dans une petite ouverture qui vous ramène dans les égouts. Avancez, et grimpez le long de l'échelle sur la gauche. Sortez par la plaque et vous arrivez dans la cour de l'asile. Rentrez dans l'asile et retournez dans la pièce où vous avez vu le vampire et effectuez vos manipulations chimiques. Approchez-vous de l'armoire sur la droite et utilisez une clé pour l'ouvrir. Observez le rideau situé en bas de l'armoire et tirez-le. Voilà donc un labo pour développer les photographies. Utilisez le négatif que vous possédez dans la machine sur la gauche. Actionnez ensuite l'interrupteur, cliquez sur la pochette noire à droite de cet interrupteur, puis sur la machine à gauche, et enfin sur le papier en dessous de la machine. Examinez ensuite la photographie, puis l'étagère qui se situe au dessus de cette installation. Lisez les notes du professeur, et observez ensuite le verso de la feuille. Prenez ensuite l'aimant en forme de fer à cheval et placez-le en haut à gauche dans la boîte. Examinez-le et réglez-le sur 8.

Prenez ensuite le tube, placez-le sous l'aimant, observez-le et réglez-le sur 4. Placez ensuite l'ampermètre dessous, puis le rhéostat en bas de l'installation. Examinez ensuite l'ampermètre et réglez l'intensité sur 7. Retirez l'antenne en haut du montage et placez votre diapason à la place. Fermez la boîte, retirez la manivelle sur la droite et emportez cette boîte. Sortez de cette salle par la trappe voisine. Autre passage dans les égouts, avancez, et vous allez être bloqué par un mur de rats. Associez alors la manivelle que vous venez de récupèrer avec le mécanisme que vous venez de fabriquer. Examinez ensuite l'engin, actionnez le bouton en bas à gauche. Pointez-le ensuite sur les rats, il s'allume. Examinez-le de nouveau, et réglez le cadran de droite sur la même valeur que celui de gauche en tournant le bouton à droite. Actionnez ensuite l'interrupteur en bas à gauche et utilisez l'appareil sur les rats une nouvelle fois. Le passage dégagé, avancez et tournez à gauche, arrivé au bout de ce couloir. Avancez, traversez la passerelle et approchez-vous du panneau électrique. Examinez-le et utilisez la petite clé que vous avez. Actionnez alors la manette de droite. Avancez par la nouvelle passerelle et, arrivé au bout du couloir, prenez les planches par terre, et placez-les au dessus du trou. Avancez, et sortez par la bouche d'égout.
De retour dans le cimetière, avancez jusqu'à la grille, allez à gauche et observez les plaques sur le mur de droite. Retirez celle de Bram Stoker et prenez un papier et l'anneau de protection. Localisez ensuite trois gargouilles, en hauteur, dans le cimetière, grâce à l'objet que vous avez fabriqué, et détruisez-les en procédant de la même façon qu'avec les rats dans l'égout. Il y a une gargouille en haut à droite du cimétière, une en bas à droite et une en bas à droite. Allez ensuite dans le tombeau de Dracula, entrez dedans. Examinez la serrure devant le cercueil, et entrez les valeurs suivantes : 7 en bas à gauche, 9 en haut à gauche, 2 en haut à droite et 8 en bas à droite. Actionnez ensuite l'interrupteur en bas du motif et rentrez dans le tombeau.

DISQUE 2

Avancez dans le couloir jusqu'à voir une porte fermée. Observez la serrure, puis examinez le carnet rouge que vous avez. Tournez la page jusqu'à celle représentant la constellation lunaire. Utilisez alors les lunettes, et notez les chiffres de la deuxième ligne, après la lettre G : 9-4-2-6. Entrez alors ce code sur la serrure : 9 en haut à gauche, 4 en haut à droite, 2 en bas à droite et 6 en bas à gauche. Actionnez ensuite le petit interrupteur, la porte s'ouvre. Avancez, examinez le tissu à droite au bout du tunnel, et enlevez-le. Prenez alors la pelle et la barre à mine. Faites ensuite demi-tour et empruntez les escaliers descendants sur la droite. Allez à gauche du tas de pierres et observez les pierres sur le sol. Utilisez la barre à mine pour déplacer une pierre, tirez le fil et ramassez le détonateur. Montez ensuite en haut du tas de pierres, et emparez-vous du burin et du marteau. Redescendez ensuite, approchez-vous de la table sur la

gauche, et examinez-la. Utilisez votre marteau et le burin pour ouvrir le tiroir. Prenez la bobine de câble. Utilisez de nouveau le marteau et le burin au fond du tiroir, tirez un peu plus le tiroir et prenez la clé. Observez ensuite la caisse située derrière la table, ouvrez-la avec la clé et récupérez la dynamite. Remontez ensuite dans le couloir et allez au bout. Observez la bouche de la statue, placez dedans la dynamite, reliez le câble à la dynamite, éloignez-vous, et branchez le détonateur au bout du câble. Actionnez le détonateur pour faire exploser la statue, avancez, récupérez la gemme, sur le sol, près de la statue explosée, et passez par le trou dans le mur. Avancez et allez sur la droite vers le jeu de dames. Tournez-vous sur la droite et examinez le motif. Placez la gemme dans l'oeil droit de la tête du dragon. Avancez dans le couloir en longeant les cellules jusqu'à en trouver une dont la grille est cassée.

Rentrez dedans, allez sur la gauche et examinez le squelette par terre, dans l'angle. Enlevez le squelette puis utilisez la pelle pour creuser légèrement et trouver un os. Prenez-le, continuez à avancer et examinez le squelette dans le nouvel angle. Faites de même, creusez pour trouver un crâne et un parchemin. Faites ensuite demi-tour dans le couloir longeant les cellules, revenez vers l'entrée et passez par la porte sur la gauche. Avancez jusqu'à la porte fermée avec des crânes autour et passez par la porte à droite. Prenez l'arbalète et la lanterne sur la table, grimpez sur la table et emparez-vous des flèches sur l'étagère. Observez ensuite le tiroir de la table, ouvrez-le et prenez la médaille rouge. Ressortez, posez le crâne par terre, sur le rayon de lumière sortant de la salle voisine. Associez ensuite la médaille avec l'os, et posez ça sur le crâne. Allumez ensuite la lanterne avec les allumettes et posez-la derrière le crâne. La porte s'ouvre, avancez dans le nouveau couloir jusqu'à un escalier. Associez alors les flèches avec l'arbalète, puis la solution dans la bouteille avec l'arbalète. Equipez-le et tuez le monstre en hauteur, sur la droite. Descendez ensuite le long des escaliers, avancez jusqu'à voir un homme dans une armure, suspendu et attaché. Observez son visage, enlevez le masque et prenez la pierre de Radu. Après votre chute, avancez et vous voilà dans un nouveau cimetière. Allez sur la gauche pour pouvoir vous rendre derrière le gros caveau. Repérez l'oiseau sculpté sur la gauche, observez la zone en dessous de cet oiseau. Creusez avec la pelle et prenez l'objet. Observez ensuite la tombe sur la droite, dans l'angle, pour trouver derrière une croix dans une main. Retournez ensuite devant le grand caveau. Allez un peu sur la gauche et observez le motif sur votre droite. Placez l'objet trouvé en creusant pour compléter le dessin. Retournez ensuite vers la tombe ouverte, et tournez-vous de l'autre côté. Utilisez les lunettes pour observer un rideau de flammes. Brandissez alors la main avec le crucifix sur la flamme blanche pour détruire l'ennemi.

Rentrez maintenant dans le caveau de Dracula. Allez sur le côté et avancez. Sortez ensuite du caveau, vous voici dans la cour de son château. Allez sur la gauche, puis sur la droite, et passez par la porte dans l'angle. Descendez les escaliers. Avancez dans la salle et observez la sorcière. Observez ensuite votre parchemin déroulé, tournez-le, puis parlez ensuite du parchemin à la sorcière, prenez ensuite la pierre de Radu et donnez-la à la sorcière. Ressortez de cette salle, retournez dans la cour du château, allez sur la droite et montez les escaliers. Examinez la serrure de la porte, utilisez les lunettes dessus, puis la bague que vous possédez. La porte se débloque, rentrez à l'intérieur. Avancez au fond du couloir et prenez le grappin avec la corde.
Faites ensuite demi-tour, ressortez. Associez alors votre grappin avec l'arbalète, et utilisez cette dernière pour atteindre l'autre côté de la cour, en hauteur, à gauche d'une porte marron. Suivez la corde et passez par la porte. Allez au fond de cette bibliothèque, et examinez le bureau. Ouvrez-le, prenez le papier représentant un jeu de dames, utilisez ensuite la barre à mine sur la partie gauche du bureau. Regardez dans l'ouverture dégagée, et examinez le papier. Examinez alors l'autre parchemin que vous possédez, prenez-le et posez-le sur celui qui est sur le bureau. Déplacez le parchemin du dessus sur chaque figure en cliquant dessus. Vous verrez alors apparaître deux chiffres romains, suivant les figures : le I et le III. Retournez maintenant vers l'entrée de cette salle, et observez l'espace entre deux bibliothèques, sur la droite. Ouvrez le panneau, et actionnez les morceaux de bois dans cet ordre : droite, haut, bas et bas-droite. Prenez alors la croix en or. Ressortez de cette salle, utilisez de nouveau la corde, mais laissez-vous tomber lorsque vous êtes au dessus de la barrière rouge.

Observez les tombes et ouvrez-en une avec la barre à mine. Prenez la médaille rouge sur le squelette, associez-la avec la croix. Utilisez ensuite les lunettes au centre de la barrière, sur le sol pour découvrir un symbole. Brandissez la croix dessus. Allez ensuite à gauche du caveau de Dracula, et passez par la porte. Allez ensuite sur la droite et passez par la nouvelle porte. De retour dans cette bibliothèque, avancez et observez la serrure de la porte sur la droite. Utilisez les lunettes puis la croix sur le symbole. Avancez, observez l'échiquier, posez dessus la feuille similaire que vous possédez, regardez ensuite le carnet rouge avec les lunettes, puis appuyez sur les touches de l'échiquier dans cet ordre : F-B-H-E-A-C-G-D. Reprenez ensuite votre feuille, ressortez, allez à droite et descendez l'escalier. Observez ensuite dans votre inventaire le plan défini sur la feuille de l'échiquier, et suivez le même plan dans la salle en inversant noir et blanc. Après la vidéo, utilisez la longue vue sur la porte en face de vous. Utilisez les lunettes puis la bague, avancez

ensuite jusqu'à la porte, utilisez de nouveau les lunettes, puis la croix, la porte s'ouvre. Avancez, allez à droite et actionnez le système du téléphérique. Actionnez ensuite la manette à gauche de la cabine. Allez maintenant à droite et actionnez le panneau, rentrez dans la cabine. Actionnez la manette à droite du bouton rouge, puis appuyez sur le bouton. Sortez de la cabine par la porte. Après la cinématique, retournez de nouveau dans la cabine. Prenez l'échelle accrochée à droite, et posez-la au fond du téléphérique. Montez et sortez par la trappe en hauteur. Accrochez-vous ensuite sur la poutre en hauteur, avancez dans la zone sombre et ouvrez la trappe en hauteur. Une fois à l'extérieur, avancez rapidement jusqu'au petit escalier avec un obstacle devant. Utilisez la barre à mine sur l'obstacle. Descendez les escaliers, avancez, prenez une poutre (parmi les 2 sur votre chemin), allez sur la gauche vers le canon. Ramassez le sceau, et faites demi-tour.

Remontez les escaliers, allez de l'autre côté du toit, derrière la statue, observez la neige et posez le seau dessus pour le remplir. Reprenez-le. Allez ensuite sur la gauche, là où le toit est effondré, descendez au niveau inférieur. Observez les lieux pour trouver un drapeau, et des planches en dessous. Remontez ensuite, mettez la poutre au dessus du trou pour le franchir, examinez ensuite le canon, actionnez-le et prenez le boulet par terre. Franchissez de nouveau le trou et récupérez la poutre. Retournez ensuite vers le premier canon, là où vous avez trouvé le seau. Examinez aussi ce canon, mettez le seau à droite, puis le boulet au milieu, et enfin le drapeau à gauche. Associez ensuite les planches de bois avec les allumettes et utilisez cela sous le canon. Allez ensuite à gauche, posez une poutre, revenez chercher la deuxième poutre et posez-la. Avancez sur la poutre, tournez-vous, prenez celle derrière vous et placez-la devant. Avancez ensuite, allez à gauche et observez le cadavre pour trouver une clé camouflée. Allez ensuite à droite et utilisez la clé pour ouvrir la porte. Avancez dans la petite cage d'ascenseur. Regardez vers la droite, examinez le mécanisme, et appuyez sur le bouton rouge du bas pour descendre. Observez un nouvelle fois le système, et placez la clé récupérée précédemment dans la fente. Actionnez le bouton rouge du haut et sortez avant que l'ascenseur ne remonte. Avancez ensuite, puis armez votre arbalète et tirez sur la corde au dessus du pont levis en face de vous. Continuez votre progression, observez l'objet au milieu, puis descendez par l'escalier de droite et passez par la porte.
Allez à gauche, examinez le squelette par terre, et prenez le crâne. Retournez ensuite devant l'escalier et descendez-le en empruntant les marches numérotées suivantes : 0-2-5-6-8-9. Arrivé en bas, avancez et allez sur la gauche, approchez-vous de la main, essayez de prendre la poignée, posez ensuite le crâne dans la main, détruisez-le partiellement avec la barre à mine, regardez à l'intérieur et prenez la poignée.

Ressortez de cette salle, remontez le long de l'escalier, et descendez par l'escalier en face. Passez par la porte, tirez la chaîne à gauche, puis avancez et tirez rapidement les nouvelles chaînes. Il y a 3 chaînes de chaque côté de vous. Pour la droite, la chaîne la plus éloignée est la 1, celle de droite la 2 et celle de gauche la 3. Pour la gauche, la plus éloignée est la 4, celle de droite la 5 et celle de gauche la 6. Tirez dans l'ordre 2-4-1-5-6-3. Avancez ensuite sur la passerelle, observez le motif sur la colonne et prenez une nouvelle poignée. Ressortez, remontez l'escalier, et prenez l'escalier montant sur la gauche. Franchissez la porte, avancez vers l'oeuf au fond de la salle, regardez-le, et essayez de prendre la poignée. Allez maintenant au centre de la pièce, utilisez les lunettes sur la droite. Armez votre arbalète, rajoutez de la solution dans la bouteille et tirez sur la bouche à droite. Reprenez ensuite les lunettes et regardez à gauche. Tirez sur la partie qui se baisse et se relève. Tirez ensuite sur la bouche du monstre. Observez ensuite ce monstre, associez la solution avec la seringue et injectez le contenu dans le monstre. Le monstre est détruit, approchez-vous de nouveau de l'oeuf, prenez la poignée et sortez par la même porte que celle que vous avez empruntée pour venir. Descendez l'escalier et allez vers le pupitre, examinez-le, ouvrez-le, placez les 3 poignées. Ouvrez ensuite les 3 tiroirs en bas du pupitre, et prenez des moules. Retournez ensuite dans la salle avec les chaînes, avancez au centre de la pièce et regardez sur la droite. Ouvrez le système en bas, et placez les 3 moules. Retournez dans la salle précédente, et reprenez les poignées. Demi-tour ensuite dans la salle où vous avez entreposé les moules. Observez le haut du système et placez les 3 poignées à l'intérieur. Fermez le système, actionnez-le sur le côté droit, puis récupérez une autre poignée vers les moules. Ressortez, allez vers le pupitre, et placez la poignée. Prenez ensuite l'escalier qui monte, traversez la salle et sortez par l'autre porte. Montez l'escalier et rentrez dans l'ascenseur. Vous voilà face au combat ultime. Prenez l'alliance de Mina que vous possédez et mettez-la à sa main droite. Prenez ensuite la pierre de Radu et posez-la sur le symbole devant le trône de Dracula.

Dracula 3 : La Voie du Dragon

© Microïds / Kheops Studio 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Prélude : le 3 septembre 1920 - Vatican

Le père Arno est envoyé en Transylvanie par le Vatican pour enquêter sur la mort de Martha Calugarul, médecin et femme de science décédée il y a quelques mois...
Vous partez avec une Bible et un crucifix dans votre inventaire.

Jour 1 : 16 septembre 1920 - Vladoviste

A la descente du train, empruntez la ruelle qui longe la gare, puis prenez à droite vers l'auberge aux murs rouges, la seule bâtisse éclairée. Entrez et appuyez sur la sonnette du comptoir pour faire venir Ozana, la tenancière. Vous êtes attendu et votre chambre est prête ! Ozana vous indique qu'un autre pensionnaire, Janos Pekmester, souhaite vous rencontrer.
Montez à l'étage et entrez dans votre chambre. Lisez le dossier diocésain concernant Martha : En 1902, un accident la défigure à vie. Elle poursuit ses recherches sur les maladies héréditaires en même temps qu'elle soigne la population de Vladoviste. Après sa mort, en 1920, son caveau fait l'objet d'une dévotion. Plusieurs cas de guérison sont signalés. C'est l'objet de votre enquête préalable pour une éventuelle canonisation de Martha.
Redescendez dans le salon de l'auberge et parlez à Janos. Il fait des fouilles au château du Crépuscule. Prenez le document " Guerre en Transylvanie " qui se trouve sur la table basse. Janos vous donne rendez-vous au château.
Prenez le temps de compulser les ouvrages contenant des articles de journaux anciens. Lisez en particulier les brochures des années 1870 (meurtre à Vladoviste) ; 1900 (" Le bal en rouge et noir " fête donnée au château, Vlad Tepes) ; 1905 (ouverture du dispensaire) et 1913 (décès de Marian Marescu à l'âge de 40 ans).
Sur la gauche de la bibliothèque est fixé au mur le tableau du " bal en rouge et noir ", donné au château du Crépuscule.
Sortez de l'auberge et rendez-vous au dispensaire qui se trouve à l'autre bout de la rue. Tirez la chaîne de la cloche et entrez. Rencontrez le Dr Maria Florescu. Vous apprenez que le Dr Martha Calugarul était passionnée de photographie.
Prenez congé et dirigez-vous vers le quartier détruit du village. Allez en haut de la colline jusqu'au cimetière.
Parlez au sacristain de la paroisse. Il vous donne le numéro de téléphone où l'on peut joindre le Père Gregoriu. Vous apprenez aussi quels miracles se produisent au nom de Martha.
Parlez à Lonel, un jeune garçon du village. Le caveau de Martha est fermé à clé.
Retournez à l'auberge pour téléphoner au Père Gregoriu.
Il est temps d'aller vous reposer dans votre chambre.
Lors d'un rêve, vous assistez à la rencontre entre Loan et Luciana. En ouvrant la porte qui sépare les deux chambres, vous assistez au meurtre de Luciana, selon le rituel du pieu.

Jour 2 : 17 septembre 1920 - Vladoviste

A votre réveil, vous constatez que l'armoire de la chambre obstrue la porte commune avec la chambre d'à côté ; impossible de la faire glisser ! Sortez et parlez à Ozana. Sephan Luca, un journaliste souhaite vous parler. Ozana avoue avoir peur d'entrer dans la chambre. Des événements étranges s'y produisent : une tache indélébile et le crucifix qui se décroche tout seul.
Entrez dans la chambre à droite et faites le tour du lit. Ramassez le crucifix qui traîne au sol sur la tache noire. Fixez-le juste au-dessus, sur le mur, entre les deux fixations. En sortant, vous pouvez constater que le verrou de la porte commune a été forcé ; mais la porte ne peut être ouverte à cause de l'armoire de votre chambre. Rassurez Ozana et discutez de divers sujets.
Rendez-vous dans le salon et parlez à Stephan. Il vous apprend que Martha a été tuée pour avoir défié le mal. Lisez la

lettre de Martha, ainsi que les dossiers médicaux de plusieurs cas de décès où les victimes ont été vidées de leur sang. Seul Ariel, le fils d'Ozana porteur du syndrome P est toujours en vie, loin de Vladoviste.
Téléphonez au bureau de Police, puis à l'inspecteur général Brutar. Il n'y a rien à en tirer, l'inspecteur croit que Martha était folle. Remarquez au mur la présence d'un morceau de pierre peinte représentant un dragon.
Retournez voir Stephan au salon. Lisez les deux autres lettres que vous présente Stephan. Martha fait référence à la Voie du Dragon et aux rituels contre les vampires.
Téléphonez au Père Gregoriu. Il avoue avoir participé aux rituels contre les vampires, Martha est morte sur la Voie du Dragon. Essayez de téléphoner à Monseigneur Briganti, afin de rendre compte des dernières révélations. Mais personne ne répond.
Sortez de l'auberge pour vous rendre au château du Crépuscule et rencontrer Janos. Avancez jusqu'au dispensaire puis prenez la ruelle de gauche et suivez le chemin de terre vers le sommet de la colline. Une stèle ornée d'un drapeau patriotique aux trois couleurs de la Roumanie (bleu, jaune, rouge), commémore la mémoire des soldats tombés sous les balles, pendant la guerre. Au carrefour du chêne brisé ramassez deux douilles de revolver.
Au sommet de la colline se trouvent les ruines du château du Crépuscule. Entretenez-vous avec Janos. Il vous apprend l'importance locale du souverain Vlad Tepes. Un cadran solaire est brisé par terre, il y a une pierre incomplète, supportant les armoiries de Vlad Tepes. L'autre moitié est sûrement celle qui se trouve à l'auberge. Des squelettes jonchent le sol. Prenez des baies de sorbier, dans l'arbre en face du pont-levis.
Retournez à l'auberge et téléphonez à Mgr Briganti. Vous recevez une nouvelle mission : enquêter sur les vampires. Avant de sortir de l'auberge, parlez à Ozana. Elle vous indique que le Dr Florescu souhaite vous voir pour faire un don de sang. Demandez s'il est possible de récupérer le fragment de pierre peinte aux couleurs du dragon. Retournez près du téléphone et prenez le fragment de pierre Dragon.
Allez au dispensaire. Une fois Maria partie, récupérez du fil de cuivre dans un tiroir de meuble de la cuisine. Sous l'évier récupérez un entonnoir.

Faire une prise de sang

Dans l'infirmerie, regardez les livres de médecine. L'un d'entre eux décrit le syndrome P. Sur la table, récupérez le plateau avec les instruments médicaux. Il faut stériliser le matériel.
A la cuisine, sur le réchaud, prenez la marmite et remplissez-la d'eau au robinet. Déposez la marmite sur la plaque chauffante. Plongez les instruments médicaux dans l'eau de la marmite. Ouvrez la porte du réchaud, prenez une bûche de bois à brûler qui se trouve dans le panier sur la gauche et déposez-la dans le réchaud. L'eau de la marmite bout.
Allez répondre au téléphone : c'est le Pr Krüger qui souhaite parler au Dr Florescu.
Avant toute chose, commencez par vous laver les mains au savon. Récupérez les instruments médicaux et déposez le matériel sur la table de l'infirmerie. Prenez l'aiguille et fixez-la sur l'extrémité du tuyau de prise sanguine. Attrapez l'autre extrémité du tuyau et fixez-le sur la prise de la seringue. Faites de même avec le second tuyau. Déplacez le récipient et plongez l'autre extrémité du tuyau dedans. Prenez la poire du flacon de citrate de soude (anticoagulant) et déversez son contenu dans la coupelle. Ouvrez le flacon à alcool. Ouvrez la boîte marquée d'une croix rouge et prenez du coton. Trempez-le dans l'alcool et nettoyez la zone de prélèvement au niveau du pli du bras. Prenez le garrot et placez-le en haut du bras. Prenez l'aiguille et enfoncez-la dans la veine apparente au niveau du bras. Retirez le garrot. Effectuez une pression sur le piston de la seringue pour terminer le prélèvement.
Le sang est conservé dans le flacon n°184.
Allez au laboratoire et ouvrez l'armoire réfrigérante. Sur le cadenas, affichez le code 1905 correspondant à la date de construction du dispensaire, comme l'avait indiqué Maria. Déposez le flacon n° 184 dedans.

Déterminer les groupes sanguins

Cette opération se fait en 2 temps : en premier, il faut dérouler la méthode sur les 6 échantillons déjà analysés et en déduire la logique de détermination du groupe sanguin. En second, il faut appliquer la méthode sur les 4 derniers échantillons et déterminer leur groupe sanguin. Placez-vous devant la paillasse d'analyse.
La méthode d'analyse est la suivante ; il faut l'appliquer sur chaque échantillon de sang : commencez par vous laver les mains au savon. Prenez un tube à essai et remplissez-le du sang d'un flacon. Reposez le tube sur son support mural. Prenez un autre tube à essai et remplissez-le du réactif bleu. Prenez un troisième tube et remplissez-le de réactif jaune. Avec la pipette de sang, déposez quelques gouttes dans les deux alvéoles de la plaque d'opaline. Prenez la pipette bleue et déposez quelques gouttes de réactif bleu dans l'une des alvéoles et quelques gouttes de réactif jaune dans l'autre. Observez et notez le résultat. La réaction modifie la couleur du mélange ou produit des taches de couleur sur le

sang. Les résultats sont les suivants :

Echant.	groupe sanguin	réactif bleu	réactif jaune
804	O	violet	orange
805	A	bleu à pois	orange
806	A	bleu à pois	orange
807	A	bleu à pois	orange
808	O	violet	orange
809	A	bleu à pois	orange
810	O	violet	orange
811	à déterminer	bleu à pois	jaune à pois
812	à déterminer	violet	jaune à pois
813	à déterminer	violet	orange
814	à déterminer	violet	jaune à pois

Vous pouvez affirmer que le résultat des réactions (violet, orange), correspond au groupe O.
Vous pouvez affirmer que le résultat des réactions (bleu à pois, orange), correspond au groupe A.
Vous pouvez en déduire que le résultat des réactions (bleu à pois, jaune à pois), correspond au groupe AB.
Vous pouvez en déduire que le résultat des réactions (violet, jaune à pois), correspond au groupe B.
Entre chaque analyse, vous devez nettoyer la plaque d'opaline sous le robinet.
Inscrivez dans le dossier " tests sanguins - résultats " qui se trouve sur la paillasse les groupes sanguins obtenus : (814, B) ; (813, O) ; (812, B) et (811, AB).

Maria revient et vous donne un roman sur Dracula écrit par Bram Stoker (Vlad Tepes = Dracula = dragon = diable).
Allez au château rencontrez Janos. Aidez Janos à restaurer le cadran solaire en déposant le fragment de pierre Dragon.
Discutez avec Janos, il vous donne les coordonnées du Pr Irina Boczow.
Retournez à l'auberge rencontrer Stephan. Il vous donne des indications sur la Voie du Dragon. Regardez les documents contenus dans la chemise (Crucifixion, sang versé, sacrifice boeuf).
Téléphonez au Pr Broczow. Elle vous donne rendez-vous à Budapest.
Téléphonez à Monseigneur Briganti. Vous souhaitez recevoir un ouvrage des éditions vaticanes.
Quittez l'auberge et rendez-vous à la gare.
Vous parlez à Luana, la bohémienne. Si vous jouez au jeu de dés ou de cartes, cela ne vous rapportera rien.

Jouer aux dés - la bohémienne

C'est un jeu de probabilité. Le dé blanc a 4 chances sur 6 de l'emporter sur le jaune. De même, le jaune l'emporte sur le noir et le noir sur le blanc. Pour optimiser vos chances, laissez la bohémienne choisir d'abord, puis prenez le dé qui a le plus de chances de l'emporter sur le sien (ce résultat sera expliqué par le Pr Krüger plus tard).

Jouer aux cartes - la bohémienne

Lisez méthodiquement tous les cas et vous verrez que la bonne stratégie est de parier sur la couleur visible : ce choix vous donne 2 chances sur 3 de gagner (ce résultat sera expliqué par le Pr Krüger plus tard).

Prenez le train vers Budapest. Pendant le voyage, vous avez un songe : Maria en train de se recueillir, près d'un sanctuaire renfermant un calice.

Jour 3 : 19 septembre 1920 - Budapest

Frappez et entrez dans le bureau du Pr Broczow.

Ouvrir le coffre du Professeur Herman Van Bergen

Nul besoin d'indices pour connaître la combinaison du coffre. Il faut écouter le bruit des engrenages pour déceler la

position des 7 mollettes qui composent le code. Faites défiler lentement les lettres en tournant les mollettes. Le code est : MDCCCXX (1820, date de naissance de Herman).

Prenez le contenu du coffre et déposez-le sur le bureau. Lisez la lettre de Bram Stoker ; le livre des Seigneurs du Crépuscule ; les feuillets de l'Apocalypse cryptique ; la copie de la crucifixion de Raphaël (passer d'un tableau à l'autre, utiliser la loupe). Le Pr Broczow dispose d'un ouvrage appelé Index. Il permet de classer les livres de la bibliothèque. Elle vous promet d'envoyer des documents sur la société secrète de Thulé. Elle vous indique aussi que l'épreuve ultime de la Voie du Dragon nécessite de connaître l'ordre des épreuves et les objets associés.

Jour 4 : 21 septembre 1920 - Vladoviste

Rencontrez Stephan au salon de l'auberge.
Montez dans votre chambre et découvrez les documents envoyés par le Vatican (biographie de Vlad Tepes).
Rencontrez Janos au château du Crépuscule.
Téléphonez au Pr Krüger. Il vous parle du syndrome P. Concernant l'Apocalypse cryptique, Krüger prévoit l'avènement d'un nouvel ordre en 1945 !
Téléphonez à Monseigneur Briganti.

Jour 5 : 22 septembre 1920 - Vladoviste

Encore une nuit agitée. Maria vous attire ! Elle possède une médaille à tête de mort, puis retentit un coup de feu. A votre réveil, vous trouvez sur votre oreiller la pièce de monnaie ancienne que portait Maria !
Descendez à l'accueil de l'auberge. Ozana vous demande d'aller voir dans la chambre de Stephan. Prenez le bidon de cire qui se trouve par terre, près du comptoir. Remontez dans votre chambre et répandez de la cire au pied de l'armoire. Déplacez l'armoire et ouvrez la porte cachée. Entrez dans la chambre de Stephan. Lisez les articles de journaux récents qui se trouvent sur la table basse. Approchez du lit ; vous trouvez Stephan mort, allongé par terre. Récupérez sa médaille. Regardez par la fenêtre ouverte, vous constatez la présence de traces de boue. Vous remarquez que le tableau a changé ! La toile représentant la tour de Babel a été recouverte.
Téléphonez à l'inspecteur Brutar. La Police ne peut pas se déplacer. Le Dr Florescu a autopsié le corps. Stephan a été tué pour l'empêcher de suivre la Voie du Dragon.
Descendez voir Ozana. Elle vous apprend que Stephan a laissé une malle au grenier. Récupérez le crochet et sa perche pour aller au grenier.
Allez vous entretenir avec Jonas au salon.
Montez à l'étage et utilisez le crochet pour ouvrir la trappe et faire descendre l'échelle.
Au grenier, vous découvrez la malle du journaliste. Elle est bloquée par un dispositif. Déposez la médaille dans l'évidement et poussez le réceptacle. La trappe s'ouvre et laisse apparaître 6 mollettes de couleur.

Ouvrir la malle du journaliste Stephan Luca

A l'intérieur du couvercle est inscrit : " Toujours fidèle à la patrie ". Sur le chemin qui mène au carrefour du chêne brisé il y a un drapeau roumain. De même, il y a une représentation du drapeau sur le document : " guerre en Transylvanie ". Il faut amener les couleurs des mollettes pour former le drapeau roumain (bleu, jaune, rouge). La difficulté réside dans le fait qu'en bougeant une mollette une autre tourne aussi. Commencez par afficher la couleur bleue sur la première mollette, tout à gauche. Puis, affichez la couleur rouge sur la sixième, tout à droite. Affichez la couleur bleue sur la seconde mollette. Affichez la couleur rouge sur la cinquième. Enfin, affichez la couleur jaune sur la troisième puis la quatrième mollette.

A l'intérieur de la malle, se trouvent plusieurs documents déjà connus. Prenez la fiole d'eau bénite et le sachet d'hosties. Lisez la lettre de Martha (montagnes - photo). Elle fait mention d'un lieu nommé le " Pic du Renard ". Au dos, se trouve une photographie du Pic marqué d'un trident.
Dans le grenier, se trouve aussi un coffre au nom de Ioan Hartner. Récupérez les deux gravures avec sa lettre. La légende de " l'échoppe du barbier " fait mention de 7 épreuves, 7 objets et 7 piliers. Déverrouillez le coffret à phonographe. Dans le petit casier de gauche il manque l'aiguille. L'appareil est pour l'instant hors service.

Rencontrez Maria au dispensaire. Elle vous présente un ticket de chemin de fer sur lequel est marqué une inscription : "

poignarder la terre et suivre la lumière bleue ". Maria vous présente une carte annotée de plusieurs sites, dont le Pic du Renard.

Jour 6 : 25 septembre 1920 - Urguyurt

Ouvrez votre sac et prenez les allumettes, la lampe électrique portative, le couteau, un chiffon et la corde.
Avancez près du gouffre. En face, sur les Pics, sont visibles les marques du trident et du symbole mathématique Pi.
Fixez votre corde sur la souche d'arbre et descendez le long de la paroi.
Lisez les différentes phrases gravées sur les rochers. Ramassez une plume. Remarquez la présence de mégots de cigarettes. Quelqu'un vous aurait-il précédé récemment ? Déplacez les rochers qui obstruent une galerie. Avancez dans la galerie jusqu'à la salle souterraine suivante. Sur la droite, il y a une trappe, mais elle est recouverte de terre très dure.

Dégager le sarcophage des prisons turques

Souvenez-vous de ce qui est écrit sur le billet de chemin de fer que vous a remis Maria. Il faut poignarder la terre et suivre la lumière bleue. Le symbole final est un pentacle renversé (une pointe en bas). Utilisez votre couteau et plantez-le dans la terre. Suivez le trait bleuté qui se forme dans la terre en maintenant la pression sur le bouton gauche de la souris et sans dépasser la bordure du trait. Une fois cet exercice d'adresse réalisé, récupérez une pierre luisante. Trois bas-reliefs sont inscrits sur la pierre tombale. Ils confirment ce qu'avait découvert Martha. Brisez la pierre tombale. Le sarcophage est vide !

Ouvrir le passage des prisons turques

Au fond de la salle se trouve une dalle tactile. Déposez la pierre luisante dans son emplacement. En maintenant la pression sur le bouton gauche de la souris, tracez le pentacle renversé sur la dalle tactile. Pour plus de facilité, commencez la figure par l'un des coins supérieurs, puis tracez le trait jusqu'au centre du côté bas du carré, remontez jusqu'à l'autre coin supérieur et terminez la forme du pentacle. Occupez au maximum l'espace de la dalle tactile. Une fois ce second exercice d'habileté réalisé, le mur se déplace et laisse l'accès à un escalier qui remonte vers la surface.

De nouveau sous la neige, un renard s'enfuit. Il laisse un oiseau moribond au sol. Vous constatez que la corde a été retirée de la souche d'arbre ! Quelqu'un souhaite-t-il vous empêcher de suivre la Voie du Dragon ?
Il faut allumer un feu. Prenez le petit bois et déposez-le sur les cendres. Jetez aussi votre Bible et votre croix pour permettre le départ du feu. Ce sacrifice vous sera pardonné. Avec votre chiffon, dégagez la neige qui recouvre la pierre et grattez une allumette dessus.

Pendant le voyage de retour vous avez un songe. La première épreuve sur la Voie du Dragon a été réalisée en recueillant votre sang dans un flacon stérile.

Jour 7 : 28 septembre 1920 - Vladoviste

De retour à Vladoviste, vous constatez que des inscriptions ont été appliquées sur les murs. Sur le dispensaire est noté : " prostituée " ! Parlez à Maria.
Retournez à l'auberge et montez dans votre chambre pour lire votre courrier. Au moment où vous entrez, un appel téléphonique retentit. Ozana répond et semble recevoir ses ordres pour vous obliger à partir. Sur votre bureau, vous lisez une première lettre anonyme de menaces. Découvrez le dossier de Thulé expédié par le Pr Irina Boczow. Téléphonez à Irina pour confirmer la réception du dossier Thulé. Mais un autre pli n'est pas encore arrivé. Irina souhaite vous confier la biographie de Vlad Tépes, mais n'a pas confiance en La Poste. De plus, elle n'a pas encore trouvé d'appareil pour lire le cylindre. Reprenez le train vers Budapest.

Jour 8 : 30 septembre 1920 - Budapest

La porte du bureau est entrouverte ! Vous découvrez Irina étendue par terre, criblée de flèches. Une seringue est plantée sur son front. Récupérez la seringue. Souvenez-vous de l'inscription gravée sur le cadran solaire du château du Crépuscule : " toutes blessent, la dernière tue ". Sur le parquet, Irina a écrit une phrase avec son sang : " ARMA SUNT INDE MALA ". Les différentes traductions n'ont pas de sens. Irina a sûrement voulu me transmettre un message caché.

Dans la cheminée brûle l'Index de la bibliothèque. Il n'y a plus moyen de trouver le classement des ouvrages de la bibliothèque. Sur le bureau récupérez une bobine et des punaises.

Ouvrir le coffre de Herman

Le code a changé. La première fois, il fallait entrer la date de naissance de Herman ; essayez la date de décès : 1913 (elle est indiquée sur le buste de l'entrée). En caractère romain cela donne : MCMXIII. Récupérez le cylindre de cire.

Ouvrir le coffret de la bibliothèque

L'inscription présente sur le couvercle indique qu'il faut tracer un cercle. Déposez une punaise au centre du couvercle (sur le petit losange) et tirez un trait avec la bobine de fil en ajustant la longueur du rayon sur la lettre V du mot Veritatis. En faisant un tour complet, un cercle apparaît. L'inscription précise que la vérité est " verte ". Il faut noter les cinq lettres vertes dans le sens des aiguilles d'une montre : VIRGO. Le coffret s'ouvre. Il y a une céramique à l'intérieur avec le dessin du sacrifice d'Iphigénie.

Trouver les documents dans la bibliothèque

Le message laissé par Irina est écrit avec les 4 mots en latin. Chaque lettre désigne une orientation dans la bibliothèque. Au-dessus des entrées d'alvéole il y a une phrase en latin. Au-dessus des rayonnages il y a une phrase en latin. Au-dessus de chaque rangée de livre il y a un mot en latin. Enfin, chaque emplacement est désigné par une lettre. 4 lettres désignent un emplacement. 4 mots désignent donc 4 livres de la bibliothèque.

A = dernière lettre de la phrase " Ad astra per aspera "
R = dernière lettre de la phrase " Incerta curatio, certus dolor "
M = dernière lettre du mot " Grumium "
A = lettre de l'emplacement du livre
L'emplacement est vide et il n'y a pas de fantôme pour matérialiser l'absence de livre !

S = dernière lettre de la phrase " Felix qui potuit rerum cognoscere causas "
U = dernière lettre de la phrase " Mirabile visu "
N = dernière lettre du mot " Aldebaran "
T = lettre de l'emplacement du livre
Le livre est une anthologie runique.

I = dernière lettre de la phrase " Nil admirari "
N = dernière lettre de la phrase " Nomen est omen "
D = dernière lettre du mot " Alfard "
E = lettre de l'emplacement du livre
Le livre est une représentation des funérailles de Patrocle.

M = dernière lettre de la phrase " Nil minimum. Satis est : ne sit et hoc nimium "
A = dernière lettre de la phrase " Acta est fabula "
L = dernière lettre du mot " Nibal "
A = lettre de l'emplacement du livre
Le livre est une représentation du vase portant le Sacrifice d'Iphigénie.

Jour 8 : 02 octobre 1920 - Vladoviste

Pendant le voyage de retour à Vladoviste vous avez eu un nouveau songe : Maria buvant un verre de sang ! Rendez-vous au dispensaire. Il n'y a personne, mais il persiste une odeur de tabac. Un fumeur vous précède dans tous vos déplacements ! A ce moment, la foudre tombe près du village et provoque la perte de l'alimentation électrique du dispensaire. Entrez dans la cuisine et ramassez le châle ensanglanté de Maria qui traîne par terre. Prenez aussi le pieu et le marteau près du panier à bois de chauffage. Regardez sur la table la revue parlant d'un vampire au cinéma. Si ce n'est déjà fait, prenez le fil de cuivre dans l'un des tiroirs.

Sortez dans l'arrière-cour du dispensaire. Le chien est apeuré ! Avancez et ramassez un bidon vide. Entrez par la porte à droite. C'est la remise pompe funèbre. Plusieurs cercueils sont rangés sur les étagères. Tous sont vides, sauf deux : l'un contient un corps saigné à blanc ; l'autre renferme Janos. Il respire encore mais impossible de le ranimer. Dans sa veste, vous trouvez une biographie de Dracula, écrite en vers (provenant de la collection Van Bergen). Dans sa poche, vous trouvez un briquet, un paquet de cigarettes, une bouteille d'eau de vie et une note de Janos. Dans une autre poche, vous récupérez une clé dorée et un trousseau de clés.
Ouvrez la trappe qui descend à la cave. En passant près de l'étagère, vous accrochez une statuette qui tombe et se brise. Au fond se trouve une dynamo. Déposez le bidon vide sous le robinet du réservoir d'essence et fixez l'entonnoir que vous avez trouvé dans la cuisine. Ouvrez le robinet pour remplir le bidon. Récupérez le bidon d'essence. Ouvrez le panneau du disjoncteur. Retirez les 4 fusibles qui ont fondu. Votre bobine de fil de cuivre va permettre de rétablir l'électricité dans les pièces du dispensaire. Commencez par positionner du fil dans les deux emplacements en haut à gauche et au milieu à gauche. Cela rétablit le courant dans la cuisine et le laboratoire. Abaissez le levier avant de remonter. Le téléphone sonne dans l'entrée du dispensaire. Parlez au Pr Krüger. Ce dernier vous demande de finir les analyses. L'orage coupe la liaison téléphonique. Allez dans le laboratoire et lisez la lettre destinée à Maria. Elle explique la méthode d'analyse des échantillons sanguins. Commencez par ouvrir l'armoire aux échantillons. Le cadenas a été replacé et le code changé.

Ouvrir le cadenas du laboratoire

Cette fois-ci, il faut essayer les différentes positions et voir les effets sur la partie mobile du cadenas. Faites tourner la mollette de gauche. Lorsqu'elle est positionnée sur 1, l'anneau commence à bouger. Lorsque la seconde mollette est sur la position 0, l'anneau bouge encore plus. Le code est finalement : 1042.

L'échantillonneur est alimenté par une batterie ; mais les électrodes sont à sec. Il faut trouver de l'acide. Allez déplacer votre réparation de fortune dans le coffret à fusibles. Positionnez les deux fils sur la deuxième colonne en haut et au milieu. Cela rétablit le courant dans la maison de Maria et dans l'infirmerie. Avec la clé dorée, ouvrez la porte de la maison, au fond de la cour. Ramassez la plume qui traîne au pied de la commode. Récupérez la pince à épiler et une boîte métallique vide. Fouillez les tiroirs de la commode. Vous trouvez un coffret protégé par un code à 4 mollettes. Dans le carton, prenez le bidon d'acide acétique. Ce sera parfait pour remplir la batterie de l'analyseur. Prenez les grains du perroquet. Dans l'armoire sont stockées les affaires de Martha. Sur le lit traînent des revues illustrées. Retirez la couverture posée sur le cadre et positionnez ce dernier au mur. Les emplacements des 4 cadres ne semblent pas être les bons. Martha indique dans sa lettre en page 5, que la combinaison de son coffret correspond à l'ordre des tableaux au mur. En regardant à la loupe dans l'angle bas et droit des cadres, il y a une inscription : AD8, B6, A4 et A7. En plaçant les 4 indications en ordre croissant, on obtient : A4, A7, B6 et AD8. Utilisez le code 4768 pour ouvrir le coffret. Dans le coffret, lisez le dossier comportant une photo de Martha et récupérez la clé avec étiquette de la concession 1415. La pièce suivante est le laboratoire photographique. Vous y reviendrez plus tard. Ressortez dans l'arrière-cour et déposez les grains dans la mangeoire à pigeons. Un des pigeons voyageurs est un messager. Récupérez le message de Krüger et le fil capteur de Schwartz qui manque sur l'analyseur.
Allez à l'infirmerie et effectuez un prélèvement sanguin comme l'a demandé Krüger. La méthode est la même que précédemment. L'échantillon est placé dans le flacon n°815. Rangez le flacon dans l'armoire frigorifique du laboratoire d'analyses. Rétablissez le courant dans ce dernier.
En passant par la cuisine, la vapeur d'ébullition s'est condensée aux carreaux de la porte. Maria a laissé un message : " remonte à la source ". Mais quelle source ?
De retour dans le laboratoire d'analyses, déposez le flacon dans l'armoire. Versez de l'acide dans la batterie. La lumière passe au vert. Pour terminer la préparation du matériel, il reste à stériliser le fil capteur dans la marmite de la cuisine. Fixez le fil capteur stérilisé sur l'extrémité du bras de l'analyseur.

Déterminer la concentration en granulocytes (test de Krüger)

Cette opération devra être effectuée sur chaque prélèvement sanguin. Remplissez un tube à essai de sang de l'un des flacons. Déposez-le sous le bras de l'analyseur. Descendez le bras à l'aide du manche. Appuyez sur le bouton +. Prenez le fil capteur et posez-le sur la plaque du microscope. Regardez dans l'optique du microscope. Les granulocytes mononucléiques possèdent 1 point noir ; les polynucléiques en possèdent 3. Cliquez en haut à droite sur les symboles des deux sortes de granulocytes et notez les résultats. Il faut surtout laisser " marqués " l'ensemble des granulocytes avant de reprendre l'échantillon. Il doit donc y avoir 100% affiché en haut à droite. Reprenez le fil capteur chargé et

remettez-le sur l'extrémité du bras de l'analyseur. Abaissez le bras à l'aide du manche. Appuyez cette fois-ci sur le bouton -. Redescendez le bras et appuyez sur le bouton +. Prenez le fil capteur et posez-le sur la plaque du microscope. Regardez dans l'optique du microscope. Le résultat intéressant se trouve en haut à droite. C'est le pourcentage de granulocytes marqué dans le tube à essai. Notez cette valeur en %. Déchargez le fil capteur dans l'analyseur et retirez le tube à essai. Pour connaître la concentration de granulocytes dans l'échantillon analysé, il faut faire une règle de trois : sachant que dans l'échantillon il y a " N " granulocytes représentant 100%, l'analyse permet de connaître que les 100 granulocytes marqués représentent " P " %. N = 100x100/P. Les résultats sont les suivants :

Echant./Gr	mononucl./Gr	polynucl./	concentration/	nb par ml
815	81	19	7%	1428
814	56	44	9%	1111
813	57	43	10%	1000
812	89	11	7%	1428
811	46	54	10%	1000
810	100	00	6%	1666

Avec ces résultats, il faut les comparer à ceux donnés dans le courrier des Tests de Krüger.
815 = anomalie inconnue
814 = pas d'anomalie
813 = pas d'anomalie
812 = anomalie inconnue
811 = pas d'anomalie
810 = anomalie inconnue

A ce moment, vous êtes enfermé dans le laboratoire : volets et porte métallique. Versez de l'acide sur les gonds de la porte et poussez-la. Téléphonez à Krüger.

Rendez-vous à l'auberge. L'ail contenu dans la corbeille qui se trouve à l'accueil vous rend malade. Montez dans votre chambre. La porte est piégée ! Un fil tendu risque de déclencher une explosion. Utilisez une punaise pour bloquer le fil côté porte.
Puis, coupez le fil avec votre couteau. Récupérez la bombe. Ouvrez la lettre avec le couteau. Il y a de l'ail dans l'emballage ! Enfermez les gousses d'ail dans la boîte métallique. Lisez la lettre de Thulé provenant d'Irina. Il semble que les membres de Thulé soient proches du but !

Sortez de votre chambre et entrez dans celle d'en face où séjournait Janos. Sur le bureau, récupérez le briquet, regardez les différents documents : la lettre de Vesnicie, la brochure de Thulé et la représentation du sang du dragon. Avec le trousseau de clés trouvé sur le corps de Janos, ouvrez le tiroir. Prenez le passeport de Janos. En fait, il se nomme Hans Beckermeyer ! Lisez le document concernant le Châtiment. On y fait mention d'une coupe en or pour se désaltérer à la fontaine. Approchez de la table basse et noircissez la feuille avec le crayon graphite. Un texte codé apparaît. Avec le trousseau de clés de Janos ouvrez le coffret. Il contient une machine à encoder / décoder les messages. Prenez la lettre qui se trouve dans le petit tiroir et déposez-la sur la table. Une autre feuille codée apparaît. Le tampon de l'enveloppe indique qu'elle a été postée le 28 août 1920 à Münich.

Décoder les messages secrets

La machine dispose de 5 roues codeuses qu'il faut configurer correctement. En haut du premier document noirci, il y a les indications SEPTEMBRE IV III I V II. Les roues codeuses sont numérotées et déjà placées dans l'ordre indiqué. Il reste à afficher les lettres SEPTE en actionnant les petites mollettes qui se trouvent à côté des roues codeuses. Il ne vous reste plus qu'à frapper les premiers groupes de lettres ; si le décodage est correct, la fin s'effectuera automatiquement.

Concernant l'autre message codé, il faut reprendre la note de Janos relevant les sept jours de la semaine :

SONNTAG	2 5 1 3 4	(dimanche)
MONTAG	5 4 1 3 2	(lundi)

```
DIENSTAG      4 3 1 5 2   (mardi)
MITTWOCH      3 5 4 2 1   (mercredi)
DONNERSTAG    2 4 1 5 3   (jeudi)
FREITAG                   (vendredi)
SAMSTAG                   (samedi)
```

Il faut aussi prendre en compte la page du calendrier Dienstag (mardi) 14 September 1920, ainsi que la date d'enregistrement de la lettre du 28 août (august) 1920. Premièrement, il faut trouver quel était le jour de semaine le 28 août 1920. Connaissant le calendrier, il faut remonter dans le temps du 14 septembre au 28 août. Le 28 août était un samedi (SAMSTAG). Il faut maintenant découvrir les 5 chiffres correspondant au SAMSTAG. La suite de chiffres (de 1 à 5) est rangée dans 5 colonnes. L'observation permet de se rendre compte que le chiffre d'une ligne se positionnera sur la ligne suivante, sur le rang du chiffre qui le suit. Chaque chiffre se trouvera à la place dont le rang est le prochain chiffre. Par exemple pour SONNTAG, le chiffre 2 est placé devant le 5. Sur la ligne MONTAG, le chiffre 2 sera placé en cinquième position. Ainsi on obtient :

```
FREITAG       4 3 5 2 1   (vendredi)
SAMSTAG       2 5 4 1 3   (samedi)
```

Donc pour le samedi 28 août, les roues codeuses doivent être placées dans l'ordre suivant : II V IV I III. Il reste à afficher les lettres AUGUS en actionnant les petites mollettes qui se trouvent à côté des roues codeuses. Il ne vous reste plus qu'à frapper les premiers groupes de lettres ; si le décodage est correct, la fin s'effectuera spontanément.
Ces lettres démontrent que Jonas est au service de l'ordre de Thulé. Il arrive au bout de la Voie du Dragon.

Descendez à la réception de l'auberge et cuisinez Ozana sur la présence de la bombe dans votre chambre. Elle vous confirme que Janos a participé à cette opération. Récupérez la lettre de Janos. Vous découvrez que le Pr Krüger est lui aussi impliqué dans cette affaire. En regardant cette lettre à la loupe, vous remarquez qu'il y a un relief en bas à gauche de la lettre ; aucune possibilité de le décoller.
Il faut regarder ce document sur une table lumineuse.

Rencontrez et discutez avec Ionel qui traîne dans les ruelles en ruine du village. Lonel vous apprend qu'il existe un souterrain qui mène au château. Il veut jouer avec vous. Gagnez la partie pour qu'il vous montre son trésor. Chacun lance le palet. Celui qui arrive le plus près du mur sans le toucher gagne un point. Le premier qui remporte deux points gagne la partie. Lonel acceptera quand même de vous montrer son trésor si vous perdez trop de fois. Il vous donne une aiguille argentée. Il acceptera d'échanger son lance-pierre contre un autre bien précieux.

Maintenant que vous êtes en possession d'une aiguille, retournez dans le grenier de l'auberge pour mettre le gramophone en fonction. Fixez la manivelle sur l'axe, puis l'aiguille au niveau de la tête de lecture, enfin le pavillon par-dessus. Vous avez deux cylindres à écouter : celui qui est dans le coffre du gramophone et celui que vous avez récupéré chez le Pr Borcow. Déposez le cylindre sur le support et faites basculer le pavillon en avant. Tournez la manivelle pour découvrir le message du Pr Herman Von Bergen. Rangez le matériel. Le cylindre de cire se détruira ! Prenez la mallette du gramophone et donnez-la à Ionel en échange de son lance-pierre.

Rendez-vous au cimetière. Avec la clé de la concession, entrez dans le caveau de Martha. Il a déjà été visité et saccagé. Le cercueil est vide ! Ramassez le crucifix et la bague. Au passage dans l'allée, essayez de prendre la bêche. L'église a été incendiée. Parlez au fossoyeur. Demandez-lui de vous prêter la bêche. Il accepte en échange d'allumettes. Donnez-lui et récupérez la bêche. Dans l'allée des caveaux, trouvez la tombe de Luciana Hartner. Ouvrez la tombe avec la bêche. Mme Hartner a bien été tuée d'un pieu dans la poitrine. Ramassez de la poussière. Avec votre couteau, taillez un rameau d'églantier.

Rendez-vous au laboratoire photographique de Martha. Regardez la photographie de Maria qui se trouve sur l'écran lumineux. Votre maladresse produit la détérioration de la photo ; le visage est marqué comme celui de Martha. Avec l'éponge propre disponible sur le lavabo, nettoyez les traces d'acide de la table lumineuse. Déposez la lettre de Janos sur cette dernière. Il faut détacher cette chose collée sur le papier. Remplissez le flacon d'acide qui s'est renversé avec votre bidon d'acide acétique concentré $C_2H_4O_2$.

Détacher le microfilm de la lettre de Janos

Fabriquez du dissolvant (acétone) dans l'un des bacs photographiques. En regardant à la loupe la lettre de Janos, vous apercevrez qu'au-dessous de certaines lettres il y a un point noir. En notant chaque lettre sous laquelle se trouve un point, cela donne : CCHHHHOONANASHHO. Vous en déduisez la formule : $C_2H_4O_2 + Na_2S + H_2O$. A partir des flacons, versez une dose d'acide acétique concentré $C_2H_4O_2$; une dose de sulfite de sodium Na_2S et une dose d'eau distillée H_2O. Trempez l'éponge dans la solution ; elle devient violette. Passez l'éponge sur la lettre de Janos. Utilisez la pince à épiler pour dégager un microfilm. Déposez l'objet sur l'agrandisseur de vues.

Développer une photographie à partir du microfilm

Sur l'étagère où sont rangées les fioles de produits chimiques, lisez le mode d'emploi photo. Il faut préparer les mélanges pour chacun des trois bains. Vérifiez la propreté des 3 bacs en les rinçant si nécessaire. Le premier bain est celui du " révélateur ". Versez dans le premier bac de l'hydroquinone $C_6H_4(OH)_2$; une dose de Metol $(C_7H_{10}NO)_2SO_4$; une dose de Sulfite de sodium Na_2S; une dose de mélange alcalin et une dose d'eau distillée. Le second bain est celui du " bain d'arrêt ".Versez dans le second bac de l'acide acétique concentré $C_2H_4O_2$ et une dose d'eau distillée H_2O. Le troisième bain est celui du " fixateur ". Versez dans le troisième bac de l'hyposulfite de sodium $Na_2S_2O_3$ et une dose de Métabisulfite de potasse $K_2S_2O_5$. Disposez l'éclairage rouge dans la pièce. Ouvrez la boîte à papier photographique. Avec la pince, prenez une feuille de papier et déposez-la sur le plateau de l'agrandisseur. Allumez la lampe de celui-ci ; après quelques secondes elle s'éteint. Avec la pince, prenez le papier exposé et déposez-le successivement dans les trois bacs, le temps nécessaire à chacune des réactions : 12 secondes pour le révélateur, 7 secondes pour le bain d'arrêt et 7 secondes pour le fixateur. Accrochez la photographie obtenue à la pince sur le fil tendu. Vous pouvez éteindre l'éclairage rouge de la pièce. Regardez la photo, il y a des marques dessinées sur les Pics.

Rendez-vous au carrefour du chêne brisé. Discutez avec Luana. Si vous avez accompli toutes les actions permettant de reconnaître vos amis et vos ennemis, Luana vous ouvre la voie vers la source qui mène au dragon.
Retournez-vous et avancez sur le nouveau chemin. Au bout se trouve la source, mais dans la chapelle, il manque une coupe. Demandez conseil à Luana. Qui possède des renseignements sur la coupe ? Rencontrez Ionel pour qu'il vous révèle l'existence de cette coupe. Elle a été dérobée par ses deux copains. Allez voir Ozana pour contacter son fils Ariel qui sait où se trouve la coupe. Mais rien à faire, Ozana ne vous aidera pas. Retournez voir Luana et donnez-lui tous les objets demandés pour qu'elle vous aide : le sang d'une bataille livrée (le châle ensanglanté) ; la poussière d'un vampire tué ; une baguette de coudrier ; l'anneau d'un meurtrier (bague) ; la fleur d'un rosier (rameau d'églantier) et les baies d'un sorbier. Pendant le temps consacré par Luana pour trouver le lieu où se trouve la coupe, vous écrivez votre rapport pour Monseigneur. Déposez la lettre à poster dans la boîte à lettres à l'accueil de l'auberge. Prenez la baguette rapportée par Luana. Retournez au carrefour du chêne brisé ; Luana est partie.

Avec la baguette, cherchez l'emplacement près du ruisseau où se trouve la coupe. Une fois l'endroit trouvé, utilisez la bêche pour creuser. Vous découvrez un obus ! Prendre la coupe qui dépasse serait trop risqué. Il faut creuser doucement avec le couteau ou le pieu et le marteau. Il vous manque un outil pour désamorcer l'obus. Allez voir le fossoyeur et échangez votre lampe électrique contre une clé à mollette. Approchez-vous de l'obus et placez la clé à mollette sur le détonateur, en extrémité. Dévissez doucement le détonateur et dégagez l'obus. Prenez la coupe. Sur celle-ci est indiqué que " trois stèles gravées donnent les six sur le cadran ".

Résoudre l'énigme de la chapelle

Déposez la coupe dans l'emplacement de la chapelle. Cela provoque l'extraction des pions numérotés du cadran. Il manque deux pions. Pour les remplacer, insérez les deux douilles de revolver dans les orifices. Il faut maintenant trouver les six pions à enclencher. Observez les deux stèles qui se trouvent à gauche de la chapelle : il est fait mention de Vlad 1 et de Vlad 3. Un troisième emplacement est vide. Sur le chemin, le passage au-dessus du cours d'eau est facilité par la troisième stèle. Sur ses deux faces, vous pouvez lire : Mircea 13 et Alexandru 8. Vous voilà en possession de quatre chiffres : 1, 3, 8 et 13. Il existe une suite numérique (suite de Fibonacci) entre ces chiffres qui permet de découvrir les deux manquants : chaque terme est égal à la somme des deux précédents. Ainsi 1 + 2 = 3, on ajoute le deux entre le 1 et le 3. 2 + 3 = 5, on ajoute le 5 entre le 3 et le 8. 3 + 5 = 8 et 5 + 8 = 13. La combinaison est donc 1, 2, 3, 5, 8 et 13. Enfoncez les pions correspondants. Un passage secret s'ouvre vers la Voie du Dragon.

Jour 8 : 02 octobre 1920 - le château du Crépuscule

Avec votre briquet, allumez la torche qui est fixée sur la paroi de gauche. Entrez dans la galerie. Arrivé dans la première salle, des rats aux yeux rouges envahissent les tunnels ; impossible de continuer. Approchez-vous du cercueil, celui de Vlad le Grand. Tournez la tête de mort pour déplacer la dalle. A l'intérieur, il n'y a que des ossements de cheval ! Pour vous débarrasser des rats, videz votre bidon d'essence à la surface de l'eau. Mettez-y le feu avec votre briquet. Vous vous retrouvez bloqué dans le cercueil. Pour déverrouiller le mécanisme, utilisez la monnaie ancienne dans l'encoche. Déplacez les 4 tiges de métal et sortez. Poursuivez dans la galerie jusqu'à tomber dans un piège !

Sortir du labyrinthe des catacombes du château

Sur la Voie du Dragon, peu de mortels arriveront au bout de ce labyrinthe. Chaque porte est surmontée d'un nombre. La voie doit suivre une logique arithmétique. La seule porte ouverte correspond au nombre MDXCVII, soit 1597. Si vous reprenez la suite de Fibonacci qui a servi à ouvrir l'accès aux galeries, les chiffres se succèdent de la façon suivante : 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610, 987, 1597. Ce dernier nombre correspond à celui qui se trouve au-dessus de la première porte. Il faut donc emprunter des portes dans l'ordre décroissant suivant : MDXCVII, CMLXXXVII, DCX, CCCLXXVII, CCXXXIII, CXLIV, LXXXIX, LV, XXXIV, XXI, XIII, VIII, V, III, II et I. Poursuivez toujours tout droit jusqu'à tomber à nouveau dans un piège. Vous retrouvez Janos, prisonnier lui aussi.

Sortir des oubliettes du château

Ce jeu, dont 1 seul doit sortir vivant, est communément appelé : pierre, ciseaux, papier. Dans le cas présent, il y a 5 touches représentant des monstres de dragons. Le serpent dragon gagne sur le dragon à une tête, le dragon à une tête gagne sur celui à deux, etc. Le " serpent dragon " étant le plus fort dans la majorité des cas, il suffit d'utiliser uniquement cette touche pour gagner la partie. Chaque point marqué fait avancer le mur du fond de l'oubliette vers le centre jusqu'à empaler celui qui s'y trouve. En se déplaçant à fond, le mur libère une porte latérale. L'objectif est de rapprocher le mur de l'oubliette où se trouve Janos pour dégager au maximum la porte qui se trouve de votre côté. C'est un jeu de hasard. Rien ne permet de savoir ce que Janos va choisir à chaque partie. Discutez de tous les sujets avec Janos. Vous apprenez que Maria est au service de Dracula. Lorsque le volet de bois, à côté de la porte est libéré, ouvrez-le avec la clé à mollette. Introduisez la lame de votre couteau dans le tendeur et dévissez le tout plusieurs fois jusqu'à ce que le câble soit libéré. Récupérez le câble d'acier. Les pointes d'acier étant rentrées dans le mur, vous pouvez continuer la partie avec Janos. Encore une partie de gagnée pour débloquer la porte de la sortie. Parlez une dernière fois à Janos avant de vous séparer. Quittez l'oubliette.

Vous voilà face à une énorme porte barricadée par deux madriers. De chaque côté du couloir se trouvent deux énigmes indépendantes. Chacune d'elle permet de déverrouiller l'un des madriers.

Enigme des ruisseaux

Prenez le gobelet vide à droite et goûtez le liquide de chaque source. Il y en a deux qui semblent être du vin, deux autres sont salées et enfin les deux dernières sont acides. Selon la phrase inscrite au-dessus du plateau, il faut relier les sources identiques par un cours d'eau, sans croiser les deux autres. L'astuce est de commencer par relier les deux sources acides qui se trouvent en haut et en bas du plateau : le cours d'eau doit serpenter entre les autres sources en passant par la droite, par le centre puis par la gauche. Relier entre elles les autres sources ne posera pas de problème, il ne reste plus qu'une seule possibilité.

Enigme des têtes de mort

La solution se trouve dans les documents suivants : Châtiment (Vat) et Châtiment (V. Berg). Sur chaque représentation, les ambassadeurs turcs portent une coiffure. Repérez les 6 modèles et plantez un clou dans chaque tête de mort possédant la même coiffure. Sur la rangée du haut, il faut planter un clou dans les deux têtes du centre. Sur la rangée du milieu, il faut planter un clou dans les deux têtes des extrémités. Dans la rangée du bas, il faut planter un clou dans la tête du centre et celle de droite. Cela ne suffit pas ! Plantez votre seringue dans la tête supportant le casque de chrétien au centre des autres têtes.

Franchissez l'énorme porte qui vient de s'effondrer. Vous vous retrouvez au centre d'un puits. Rien ne permet encore de le remonter. Actionnez le levier par terre. A ce moment, la tentation est grande de vous retourner, mais cela vous coûtera la vie ! Ouvrez la petite trappe. Elle laisse apparaître un puzzle nommé hanjie.

Puzzle du hanjie

Le but du hanjie est de noircir les cases de la grille, en fonction des nombres à côté et au-dessus de la grille, afin de faire apparaître un dessin.
Les nombres présents à gauche de la grille, indiquent le nombre de cases à noircir pour chaque ligne.
Les nombres présents en haut de la grille, indiquent le nombre de cases à noircir pour chaque colonne.
Les nombres présents à droite de la grille, indiquent le nombre de cases à griser pour chaque ligne.
Les nombres présents en bas de la grille, indiquent le nombre de cases à griser pour chaque colonne.
Un 5 devant une ligne (à gauche de la grille donc) indique que vous devez noircir cinq cases à la suite, sur cette même ligne.
La séquence X Y signifie qu'il y a au moins une case vide entre une séquence de X cases à noircir et une autre séquence de Y cases à noircir.

Dans le puits du château du Crépuscule, il y a 7 dessins possibles.
B = blanc ; G = gris ; N = noir.

Dessin croix gammée :
BBBBBBBBBB
GGGBNNNNGB
NBBBNBBBGB
NBBBNBBBGB
NBBGNGBBBB
NNNNNNNNNB
BBBGNGBBNB
GBBBNBBBNB
GBBBNBBBNB
GNNNNBGGGB

Dessin amenta (Pi) :
BBBBGGBBBB
BBBNNNNBBB
BBNNNNNNBB
BNNNNNNNNB
GGGNGGNGGG
GGGNGGNGGG
BGGNGGNGGB
BBGNGGNGBB
BBBGGGNBBB
BBBBGGNBBB

Dessin sablier couché (infini)
BBBBBBGGBB
BBNBBGGBNB
BBNNGGGNNB
BBNNNGNNNB
BBNNNNNNNB
BGNNNGNNNB
BGNNGGGNNB
GGNGGGGGNB
BGGGGGGGBB

BBGGGGGBBB

Dessin pentacle inversé :
BGBBBBBGBB
GNGBBBGNGB
GNNGBGNNGB
BGNNGNNGBB
BGNNNNNGBB
GNNNNNNNGB
NNNNNNNNNG
GGGNNNGGGB
BBBGNGBBBB
BBBGNGBBBB

Dessin Trident :
BGBBBBBGBB
BNBBNBBNBB
BNGBNBGNBB
BNGGNGGNBB
GNGGNGGNGB
GGNNNNNGGB
GGGGNGGGGB
BGGGNGGGBB
BGGGNGGGBB
BBGGNGGBBB

Dessin croix renversée :
BBBBBBBBBB
BBBBNNBBBB
BBBBNNGBBB
BBBBNNGBBB
BBBBNNGBBB
BNNNNNNNNB
BNNNNNNNNG
BBGGNNGGGG
BBBBNNGBBB
BBBBBGGBBB

Dessin échelle :
BBBGBBBBGB
BNBGGGNGGB
BNNNNNNBGB
BNBGGGNGGB
BNNNNNNBGB
BNBGGGNGGB
BNNNNNNBGB
BNBGGGNGGB
BNNNNNNBGB
BNBBBBNBBB

Dès que le dessin est correct, une succession de marches se positionnent à l'intérieur du puits, permettant de remonter à la surface. Faites un saut pour passer de l'autre côté du trou. Montez en haut du puits. Vous entendez des voix. Une femme a perdu son bracelet ; il est sûrement tombé au fond du puits. Redescendez et fixez votre câble d'acier au crochet. Laissez-vous glisser au fond du puits. Il y a des ossements sous la couche d'eau qui recouvre le fond du puits. Mais vous n'arrivez pas à voir ce que c'est. Il y a bien une torche éteinte, mais vous n'avez pas de quoi l'allumer. Allez

demander à Janos de vous passer son briquet. Il vous demande en échange de lui rapporter de l'eau à boire. Il vous remet une bouteille vide. Allez devant le plateau de l'énigme des sources. Remplissez la bouteille de Janos de vin et rapportez-lui. Il vous donne son briquet. Allumez la torche qui se trouve sur la paroi au fond du puits. Une nuée de chauves-souris l'éteint. Allumez-la à nouveau. Utilisez votre baguette pour connaître la position exacte de l'objet perdu sous l'eau. Lorsque la pointe de la baguette et la main (curseur) coïncident, creusez, l'objet se trouve là. Vous attrapez le bracelet. Déposez le bracelet sur la margelle du puits, à côté du miroir. Les invités se préparent et marchent vers la salle de bal en laissant derrière eux des traces de pas. Déplacez les colonnes et rochers qui obstruent la porte. Ramassez la troisième plume. Récupérez le miroir sur la margelle du puits.

La dernière épreuve sur la Voie du Dragon

L'initié doit accomplir un dernier rituel. Il n'y parviendra que s'il a compris tout ce qu'il a réalisé jusqu'alors. C'est-à- dire s'il connaît l'ordre des épreuves ainsi que les objets et symboles associés à chacune. Tout autour de la salle de bal se dressent 7 colonnes supportant deux têtes de gargouilles et un panneau tactile. Dans la gueule de la tête du bas doit être déposé un objet. Dans la gueule de la tête du haut peut être allumée une torche. Sur le panneau tactile doit être dessiné un symbole. Sous la tenture des dragons se trouve un autre puits fermé par une plaque métallique. Numérotez les piliers de 1 à 7 dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du puits. Rassemblez tous les indices en votre possession.

Faites le tour des piliers.
Remarquez que des objets sont déjà déposés dans deux des 7 gueules :
Pilier n°1 : un flacon de sang n° 814 (votre propre sang !)
Pilier n° 6 : un nid d'oiseau

Regardez à la loupe les inscriptions sur la carte des prisons turques :
Bagdad : mont de l'offrande
Yedag : mont du dragon
Olum : mont de la mort
Temizlik : mont du feu purificateur
Ceza : mont du châtiment (dessin d'une croix gammée)
Tilkidac : pic du renard (dessin d'un pentacle inversé)
Ozveki : pic du sacrifice (dessin d'une croix renversée)
Ces 7 lieux correspondent aux 7 piliers de la salle de bal. Ils sont disposés dans le même ordre circulaire.
L'offrande correspond au sang versé (flacon de sang). Le nid correspond au pic du Renard.

Regardez la représentation de la fuite du Renard (Vat.). Remarquez qu'au Renard est associé l'oiseau. Cet oiseau vous a suivi durant toute votre enquête à Vladoviste. Vous avez déjà récupéré 3 de ses plumes.

Regardez à la loupe, le tableau " bal en rouge et noir ". Remarquez deux symboles visibles sur les piliers de la salle de bal : le nombre Pi et Psi (Trident).
Regardez la photo de montagnes. Sur les pics sont inscrits deux symboles : le sablier couché (I><I) et le Psi (Trident).
Regardez la photo de montagnes développée à partir du microfilm. Sur les pics sont inscrits trois symboles : le Psi (Trident), Pi et une échelle.
Vous voilà en possession des 4 symboles, placés dans l'ordre sablier, Psi (Trident), Pi et échelle. Ils sont suivis dans l'ordre des symboles croix gammée, pentacle renversé et croix renversée.

Lisez le roman Dracula à la page 344. Il est écrit que " Dracula ne projette pas d'ombre et ne se reflète pas dans les miroirs ". Au Dragon sera donc associé le miroir. Il y a aussi la représentation du Dragon où Seigfried utilise son bouclier comme miroir et où le Dragon se reflète dans la mare de son propre sang.
Observez le croquis " sacrifice du boeuf ", ainsi que le bas-relief (sarc.). L'animal porte un collier. A la loupe vous pouvez lire " le collier [ou ornement] de la victime ". La chaînette sera donc associée au pic du sacrifice.
Regardez la pièce de monnaie ancienne. Elle porte une tête de mort. Elle sera associée au mont de la mort.
Le châtiment (Heid.) est associé à la seringue, en souvenir du châtiment des turcs à qui Dracula fit clouer leur chapeau sur leur tête.
Il n'y pas d'objet associé au mont du feu purificateur ; mais le feu est purificateur. Il faut allumer le feu de la torche.

Placez les objets et dessinez les symboles de la façon suivante :
Pilier n°1 / mont de l'offrande / symbole sablier couché / objet flacon de sang / -
Pilier n°2 / mont du Dragon / symbole Psi (Trident) / objet miroir / -
Pilier n°3 / mont de la mort / symbole Pi / objet monnaie ancienne / -
Pilier n°4 / mont du feu purificateur / symbole échelle / - / torche allumée
Pilier n°5 / mont du châtiment / symbole croix gammée / objet seringue / -
Pilier n°6 / pic du Renard / symbole pentacle inversé / objet plume / -
Pilier n°7 / pic du sacrifice / symbole croix renversée/ objet chaînette / -

Lorsque le dernier élément est correctement placé, le puits s'ouvre. Descendez dans les caves du château. Approchez du cercueil de Vlad le Grand. Tournez la tête de mort pour déplacer la dalle. Déposez à l'intérieur les équipements suivants pour débarrasser définitivement le monde de Dracula : le pieu et le marteau, une hostie, de l'eau bénite, le crucifix, de l'ail, des baies de sorbier et un rameau d'églantier.
Ce n'était qu'une illusion ! Toutes vos armes anti-vampires sont perdues. Il ne vous reste qu'une bombe et votre Bible.

Si vous avez choisi de parler au Pr Von Krüger qui vous appelle du haut du puits ; vous apprendrez que vous êtes atteint d'une forme du syndrome P. Krüger a trouvé le sérum.
Parlez à Maria qui vous rejoint et vous explique son choix de servir le maître Dracula.
Lorsque Maria s'en retourne vers son maître, un feu vous encercle et vous empêche de bouger. Dracula arrive et vous pose des questions. Il n'y a qu'une seule bonne réponse à chaque question.

Rencontre avec Dracula : questions finales

Q1 : Pour venir jusqu'à moi, tu as empoisonné une source, violé une sépulture et brûlé une chapelle. Comment dois-je juger tes actes ?
R1 : En plus de ce que vous dites, j'ai brûlé la croix et la Bible. Je ne rougis pas de mes actes.
Q2 : Deux fois ton ennemi, Janos s'est trouvé à ta merci et tu l'as épargné. Pourquoi ?
R2 : Oui, j'ai épargné Janos et je suis maintenant devant toi.
Q3 : Parlons de notre petite Maria ; elle est très belle ! Tu la désires, n'est-ce pas ?
R3 : Oui, je la désire.
Q4 : Sauras-tu me dire qui m'a initié ? Qui m'a donné l'immortalité ?
R4 : Lilith la révoltée (voir en page 5 du livre les Seigneurs du Crépuscule).
Q5 : J'entends battre ton coeur et pulser tes artères. As-tu peur de moi ?
R5 : Je ne vous crains pas puisque je suis venu jusqu'ici.
Q6 : Dis-moi prêtre, tu ne serais pas venu avec l'idée absurde de me combattre ?
R6 : Comme Seigfreid, j'étais résolu à tout faire pour atteindre mon but ...

Lorsque Dracula s'approche, vous vous en remettez à Dieu ...
Les feuillets de l'Apocalypse cryptique disaient vrai : une Seconde Guerre mondiale a éclaté.
En 1942 Hans Beckermeyer a été arrêté par l'armée anglaise. L'officier veut comprendre ce qu'est l'opération D... comme Dracula.

Dracula : Résurrection

© Index + 1999

SOLUTION COMPLÈTE

L'auberge de Barina

En entrant, une bande d'hommes sortira immédiatement. Demandez à Barina ainsi qu'à Micha comment faire pour aller vers le château de Dracula. Ceux-ci vous répondront que le moyen unique est de passer par le pont, derrière l'auberge. En vous y rendant, vous vous rendrez compte qu'il est barré par un sbire du Conte. Faites demi-tour et tournez à gauche. Dirigez-vous vers le cimetière. En fouillant bien, vous trouverez une pioche. Elle vous permettra de trouver sous les feux un anneau. En question Micha et Barina, vous apprendrez que c'est l'anneau du dragon. Ensuite dirigez-vous vers la grande croix. Elle se trouve sur le chemin du cimetière, mais au lieu de tourner à droite pour rejoindre le cimetière, tournez à gauche. Vous y trouverez une fronde. Retournez vers l'auberge et interrogez Micha à ce sujet. Ensuite, ressortez de l'auberge, dirigez-vous vers la cabane de Lacus. A proximité de la cabane, allez vers le grand chêne qui possède une échelle. Montez et tirez avec votre fronde sur les oiseaux qui volent. Lacus, va entendre ce bruit et se déplacera. Ainsi vous pouvez aller vers la cabane. Contre le mur vous trouverez une batte en bois. Assommez Lacus. Dans le seau, prenez l'instrument de musique et sur le pont, prenez le couteau. A présent retournez à l'auberge. Interrogez Micha et Barina à propos de l'instrument de musique.

Allez à la cave et prenez le télescope. Montez dans votre chambre. Poussez la commode, montez dessus, vous trouverez une poignée dans l'encoignure. Elle vous permettra d'ouvrir une trappe au plafond. Grimpez-y. Installez le télescope, regardez à travers. Jouer de la flûte de pan, et l'homme qui gardait le pont arrivera. Avancez d'un pas et couper la corde de l'enseigne. Vous le tuerez. Redescendez dans votre chambre. Barina arrivera affolée. Passez par l'autre porte de votre chambre, inaccessible jusqu'alors. Passez par le trou. Allez vers le corps et prenez-lui ses clés. Dirigez-vous vers le puits, près du pont. Une des clés permet son ouverture. Descendez dans le puits, allez tout droit. Montez l'escalier. Vous y trouverez une lanterne. Celle ci vous servira à éclairer une partie du mur dans l'obscurité, à gauche de l'escalier (après avoir redescendu l'escalier). Vous trouverez alors un grappin. Remontez du puits et dirigez-vous vers votre chambre par le chemin inverse. Utiliser le grappin pour accéder au balcon de votre chambre. Allez voir Micha et Barina. Ils vous indiqueront qu'un passage secret existe. Barina vous remettra la clé du tiroir de l'armoire près d'elle. Prenez la bougie à l'intérieur et ouvrez le journal de son mari défunt. Passez par la porte de la cave. Vous trouverez une bougie que vous devrez allumer. Puis descendez vers la cave, allez vers le tonneau. Ouvrez la première porte à l'aide de la clé de Barina, et la seconde à l'aide de l'anneau du dragon.

En route vers le château.

Vous vous trouvez dans le passage secret de l'auberge. Allez tout droit, puis tournez à gauche. Avec l'anneau, ouvrez la porte. Vous vous retrouverez à l'extérieur. Le passage est dégagé pour retourner à la cabane de Lacus. Avec la deuxième clé (celle trouvée sur le corps) entrez dans la cabane, tournez à droite. Retirez le bâton qui maintient les tonneaux. Un nouveau passage se découvre, empruntez-le. Vous atterrissez dans une mine. Tournez à gauche, avec votre bâton, faîtes fonctionnez la chaîne. Récupérez la planche de bois. Mettez là au-dessus du trou. Vous pourrez continuer votre chemin. Alors, tournez à gauche, avec le bâton, dégagez toutes les pierres. Prenez le bras du squelette. Allumez la bougie et récupérer l'objet qui apparaît. A présent, allez tout droit. Au pont brisé, utilisez ce nouvel instrument sur la chaîne. Vous arrivez enfin de l'autre côté. Descendez jusqu'au bout l'escalier. Tournez à droite et allez à la gauche de la table. Vous arriverez près d'un croisement de rail. Montez jusqu'au wagon à votre droite. Activez-le. Avancez d'un pas, regardez en hauteur vous trouverez un crochet. Prenez le et retournez à l'aide du wagon (que vous réactivez) au croisement de rails. Mettez le crochet sur l'aiguilleur et levez la manette. Remontez sur votre wagon, refaite-le fonctionner une deuxième fois, puis une troisième, vous retrouverez dans un autre endroit de la mine. Avancez. A votre gauche, poussez la petite porte, un passage se dégage. Pénétrez-y. Faites fonctionner le mécanisme

à l'aide de l'anneau. Sortez, un chemin est aménagé pour traverser. Vous trouverez au sol une lanterne qu'il faudra allumer et déposer un peu plus loin. Passer ensuite par le passage, tournez ensuite à gauche. Avancez vers le monticule, montez dessus et faîtes fonctionner téléphérique. Vous irez ainsi vers le château.

Le château Dracula

Dirigez-vous vers la droite, une porte est ouverte. Descendez l'escalier, mettez l'anneau pour que la porte s'ouvrir, pénétrez-y. Allumez le bougeoir à l'aide de votre bougie. La sorcière Dorco va apparaître et vous propose son aide en échange vous devrez lui apporter l'amulette. Remontez l'escalier, puis le deuxième, elle vous ouvrira l'entrée du château.

Tout d'abord, allez vers la grande porte et prenez-y les clés. Elles vous permettront de sortir du château. Montez le grand escalier et prenez la première porte face à vous. Continuez le couloir, vous vous trouverez dans une chambre. Regardez sur la table, prenez la boule, Sortez par l'autre porte de la chambre, vous arriverez en haut de la bibliothèque. Tournez à droite et sortez par cette porte. Faite fonctionner le mécanisme, vous pourrez ainsi sortir du château. A présent, sortez de la bibliothèque par la porte principale. Vous vous trouverez à l'étage près de l'escalier. Redescendez l'escalier et allez fouiller dans le hall pour trouver une main métallique. Retournez sur vos pas et remontez l'escalier. Prenez le petit escalier en colimaçon (issue du milieu entre la chambre et la bibliothèque). Suivez le couloir et appliquez les clés du château pour sortir. Allez retrouver la sorcière, elle activera la boule que vous avez trouvée. Retournez au château, dans la chambre, allez vers le coffre et ouvrez-le. Vous y trouverez un tableau et un médaillon. Accrochez le tableau au mur. Installez la boule activée sur le bureau. Regardez à l'intérieur vous y voyez trois lettres. Pour connaître leur correspondance en signe du zodiaque, ouvrez le tiroir du bureau et dans l'ordre vous remarquez : le lion, le capricorne et la vierge. Ensuite, allez vers le miroir et appuyez successivement et dans le même ordre sur ces trois signes. Une porte dans le mur de la chambre va s'ouvrir. Allez-y. Dans le fond, appliquez l'anneau sur le mécanisme, une épée va sortir du dragon. Prenez-la et introduisez-la dans le mécanisme. La colonne va tourner et il va apparaître une petite boite. Installez le portrait à son emplacement, Insérez la clé sur le portrait de Vlad, prenez la pierre bleu et la petite clé. Retournez à la bibliothèque, descendez l'escalier. Sur l'étagère de votre droite, vers le haut vous trouverez une lettre de Dracula. Montez l'échelle et faites-la marcher. Elle va s'arrêter près d'un médaillon. Descendez de l'échelle et fouillez dans les étagères à côté. Vous y trouverez un boîtier. Incérez le médaillon, puis remontez sur l'échelle. Actionnez le médaillon, il va permettre l'ouverture du bureau en face par un jet de lumière. Allez en face et récupérez dans le tiroir du bureau une petite clé, un médaillon, un portrait et une pièce en croix. Retournez voir Dorco, elle activera le médaillon.

A présent, retournez à la bibliothèque. Mettez la clé dans l'horloge, Le médaillon de Vlad va tourner (sur le poitrail de l'armoire). Insérez alors le médaillon en or à la place. La mappemonde va s'activer. Allez vers le plan sur la table. Regardez-y de près. Installez l'anneau dessus. Leurs deux petits trous permettent de visualiser les coordonnées à prendre en considération. Vous remarquerez que seule la case en bas à gauche correspond : les coordonnées tombent pile. Le bleu correspond à la latitude et le rouge à la longitude. Ensuite allez vers la mappemonde et regardez aux bonnes coordonnées. La mappemonde va s'ouvrir. Mettez-y l'épée, puis la pierre bleu. Alors une des étagères va tourner et laisser la place à un passage secret.

Entrez dans ce nouveau passage et monter l'escalier à votre droite. Allez vers la table. Lisez la lettre de Dracula, elle vous donnera quelques idées sur votre proche avenir ! Dans un autre coin de la table, renversez le livre pour prendre la bouteille d'acide. Enfin, sur le pupitre, mettez-y le médaillon en croix et celui-ci tournera. Prenez l'hexagone en bois sculpté. Placer les séries des quatre boules de la façon suivante : en haut à gauche : (SA ; RA), en haut à droite : (OR ; PO), EN bas à gauche : (OP ; RO), enfin en bas à droite : (RA ; AS). Vous disposerez alors d'un nouvel instrument en forme de croix. Redescendez l'escalier et mettez cette nouvelle clé à l'emplacement prévue. L'escalier va s'inverser. Descendez alors. A droite se trouve l'amulette. Pour la récupérer, il vous faut brûler les chaînes à l'aide de la bouteille d'acide. Dès que vous vous saisirez de l'amulette, les trois vampires femmes de Dracula sen réveilleront, elles vous empêcheront de passer.
Tournez alors droite et activez le hochet : la lumière de jour entrera et fera fuir les démons. Puis dirigez-vous en face de vous et mettez à nouveau la clé en forme de croix. L'escalier remontera à nouveau et laissera un passage apparaître. Allez-y, Dorco vous y attend. Remettez-lui l'amulette. Elle vous remettra Mina, mais vous emprisonnera dans son ancienne cellule ! Dans un coin du mur, vous trouverez une petite crevasse. Mettez-y l'anneau, l'hexagone en bois… et la porte s'ouvrira. La lumière de jour laisse apparaître la fameuse machine volante conçue par Léonard de Vinci.

Emparez-vous de Mina (il ne faut pas l'oublier, c'est pour elle que vous avez subi toutes ces épreuves ! ! !) et montez dans la machine volante…

Vous êtes encore vivant mais pour combien de temps encore ? !

Dracula Origin

© Focus / Frogwares 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Début à Londres

Vous incarnez le Professeur Van Helsing, célèbre chasseur de vampires. Au début de l'aventure, vous recevez la lettre de votre ami Jonathan Harker, qui semble avoir été trop imprudent. Il a peut-être été victime de Dracula. Vous rendez visite à sa charmante épouse Mina, mais vous n'avez pas immédiatement le courage de lui révéler ce qui est arrivé à son mari. Elle est d'ailleurs bouleversée par une autre affaire : le meurtre de la soeur de son amie Jenny. Dans votre inventaire, vous pouvez consulter les coupures de presse concernant cette affaire et relire les dialogues précédents.

Récupérez les coupures de journaux et le portrait de Jonathan puis déplacez-vous vers le bas de l'écran pour découvrir le reste de la pièce. Tirez les rideaux pour faire apparaître une carte de Londres sur laquelle vous pouvez écrire. Inscrivez-y les lieux des crimes relevés sur les coupures de presse : pour cela, prenez le crayon rouge en bas de la carte et reliez systématiquement chaque lieu de crime à la direction prise par l'agresseur pour s'enfuir. Voici ce que cela donne :

New Kent Road / National Gallery
Soutwark Bridge / Tate Art Gallery
Croisement Tottenham Court et Euston Road / St George's Cathedral
St George's Church / Victoria Station

Cliquez sur le point d'intersection : Godalming Manor. Cinématique.

Au cimetière de Bloomsbury, devant le manoir Godalming

Vous vous trouvez enfin devant le manoir Godalming. Frappez à la porte, mais on ne vous laissera pas entrer. Rendez-vous donc au cimetière adjacent et pénétrez au fond de l'allée pour voir un fossoyeur en plein travail. Parlez-lui et ramassez le racloir que l'ouvrier a posé négligemment devant la fosse. Il vous faut trouver la combinaison de la cabane, et, pour cela, le fossoyeur vous donne un indice qui se trouve dans les dates figurant sur le mausolée de JB Lemon et sa femme. Ce mausolée se trouve plus loin, en faisant le tour du cimetière.
Grattez les noms et les dates avec le racloir et rendez-vous à la cabane fermée à l'entrée du site. Il faudra aussi inverser les chiffres. 1703-1772 et 1722-1790, ce qui donne les âges suivants : 69 et 68, qui, une fois renversés, donnent le code : 9698. N'oubliez pas d'actionner le poussoir à droite du cadenas.

Dans la cabane, emparez-vous de la pelle, de la barre de fer et de la lanterne puis revenez voir le fossoyeur. Il vous indique le mausolée du gardien qui connaît un tunnel secret pour aller au manoir. Ce mausolée est entouré de deux grandes statues de moines, et se trouve à droite du mausolée de Lemon, en descendant cette fois les escaliers.

Devant la grille du mausolée, utilisez la barre de fer sur les barreaux pour les écarter puis allumez votre lanterne en la combinant avec les allumettes (faites glisser les allumettes sur la lanterne dans l'inventaire). Combinez maintenant la pelle avec la lanterne pour construire une lanterne à bras, et lisez l'inscription. Elle vous indique des séides célestes. Il s'agit des statues d'anges autour de la zone inférieure du cimetière où vous vous trouvez.

L'énigme des quatre séides célestes

En examinant la statue angélique placée sur le chemin qui va vers le fond, une plaque apparaît.
Il faut faire pleurer les purs et faire boire le sang de la victime aux démons, c'est-à-dire, placer les icônes des larmes et des coupes en face des bons individus, comme indiqué sur l'image. Puis cliquez sur l'icône en haut à gauche pour actionner le mécanisme.

Vous trouverez une autre statue à l'étage supérieur du cimetière juste à gauche de l'entrée principale. Il faut "allumer" de rouge les yeux des bêtes démoniaques : araignée, serpent, crapaud et loups.
Attention, car il y a plusieurs loups (trois seulement, car les autres ont un collier). N'oubliez pas le poussoir en forme de tête de loup.

Faites le tour vers la droite pour trouver une troisième statue.

Calculez le cumul du nombre d'années que les pécheurs devront purger : 100x3 + 300 + 600 + 600 + 25=1825 années de purgatoire. Cliquez sur la balance en bas pour peser le tout.

En continuant vers la droite, vous tombez sur le dernier ange et un nouveau mécanisme hydraulique.
Seuls les pieux et les purs seront sauvés. Cliquez donc sur la tête des cinq pécheurs et pensez à actionner l'icône en haut à gauche. Voilà, le mausolée est ouvert. Rendez-vous-y en descendant à nouveau les escaliers.

Trouver la tombe secrète

La grille du mausolée est ouverte et vous y pénétrez. Vous trouvez un livre dans cette crypte qui vous indique que la tombe factice se trouve au nord-est. Sachant que l'entrée du cimetière est au sud, dirigez-vous deux fois à droite (par rapport à votre personnage) en partant de l'entrée et vous trouvez une tombe entre une croix gothique et une tombe sans couvercle. Il s'agit de l'entrée secrète. Cliquez dessus avec la barre de fer pour la faire apparaître.

Pour ouvrir la porte secrète, il vous faut résoudre une nouvelle énigme : le but est de placer tous les poussoirs à droite. Cliquez seulement sur le premier et le sixième, et entrez. Prenez le pot vide, les vieux clous et la pince qui se trouve au sol. Allez vers le bas de l'écran dans la deuxième zone de cette pièce et prenez la scie par terre. Montez les escaliers qui vous conduisent à une porte. Derrière, le majordome mange des insectes. Ne le dérangez pas mais prenez la lime à vos pieds et la grosse cuillère en bois sur la table, puis revenez sur vos pas et empruntez le passage secret derrière les armoires au fond de la première salle.

Distraire le majordome

De retour au cimetière, trouvez la voilette noire sur la croix massive qui se trouve en face de la tombe de soldat (celle avec les deux épées croisées) et parlez au fossoyeur de votre découverte (pensez à l'équiper avant le dialogue). Maintenant, revenez près de la petite cabane et attrapez les grosses mouches autour du pot juste en face avec votre voilette puis mettez le tout dans votre bocal. Revenez à présent voir le majordome à quatre pattes et donnez-lui votre bocal. Profitez de sa distraction pour ouvrir la porte de gauche.

Au manoir Godalming

Prenez la canne en allant juste sur votre droite, devant la porte principale.

Par la porte juste en face, de l'autre côté du couloir vous trouvez un coffre-fort, mais vous ne pouvez pas encore l'ouvrir. Au fond de la pièce (nouvel écran) ramassez les morceaux de bois à terre.

Montez par l'escalier et arrachez le bougeoir avec votre pince. Pour fabriquer une clé capable de s'insérer dans la serrure révélée. Voici comment la fabriquer : à l'étage, prenez la porte de gauche pour accéder à la chambre de Lady Godalming. Trouvez le message à côté de la porte et la bobine de fil à terre. De l'autre côté de cette pièce, ramassez le marteau et le mètre à ruban. Combinez dans l'inventaire le mètre à ruban, la cuillère et la bobine de fil, puis revenez à la serrure étrange dans l'escalier. Faites glisser l'instrument (préalablement équipé) que vous avez conçu dans chaque trou pour le mesurer (10, 8, 12 et 5 cm).

A l'étage, prenez la porte de droite. Emparez-vous du papier à lettres sur la table au fond. Dans cette pièce se cache une nouvelle plaque qui recèle une énigme. Disposez le papier à lettres sur la plaque mystérieuse pour avoir une trace du code, puis faites de même avec la première plaque vue au rez-de-chaussée dans la salle du piano. Disposez à présent le premier papier que vous venez de perforer sur la phrase latine de la deuxième plaque, puis la deuxième feuille perforée sur la première plaque. Avec les indications cardinales que vous venez d'obtenir, revenez voir la plaque qui figure Thésée et tournez les molettes respectives (en bas de la plaque). Une clé est obtenue.

Confectionner une clé de fortune

Revenez à l'étage inférieur, en repassant par la cuisine, et examinez l'étau sur l'établi.
Disposez les petits morceaux de bois, en bas à gauche, le long de la règle graduée. Coupez les brindilles avec la scie en respectant les mesures découvertes tout à l'heure (10, 8, 12 et 5 cm). Maintenant, disposez-les dans l'ordre (de haut en bas) sur le morceau de bois vertical, puis limez chaque morceau qui dépasse. Placez un clou à l'extrémité gauche de chaque élément, puis enfoncez-les avec le marteau. Enfin, prenez un grand morceau de bois (en bas à droite), disposez-le sur la règle, coupez-le de cinq centimètres et placez-le à gauche de la clé que vous êtes en train d'effectuer, en face du trou. Enfoncez un clou à l'autre extrémité et tapez un coup de maillet. Voilà votre clé de fortune.

Vous pouvez maintenant ouvrir le passage secret (la porte secrète au milieu de l'escalier).

Chez le Comte

Prenez le parchemin mystérieux dans la bibliothèque à gauche de la fenêtre, puis ramassez le livre sur l'étagère en dessous du tableau représentant le Comte Dracula. Résolvez l'énigme du pentacle.
Comprenez d'abord que la gargouille du haut sert à valider vos permutations et fait apparaître les inscriptions. Le principe est finalement simple : permutez les petits triangles en cliquant sur deux triangles à la suite (il ne faut pas que ces triangles soient côte à côte) puis validez.
Quand tous vos petits triangles porteront un symbole (c'est toujours le bon qui apparaît), passez aux cinq camemberts qui forment la partie extérieure du cercle, et permutez de la même manière les cases jusqu'à faire apparaître toutes les inscriptions latines. Enfin, placez les pierres sur le pourtour du cercle en cliquant sur le rond lumineux correspondant à l'endroit où vous voulez placer chaque pierre. Voici l'ordre à suivre en partant du haut à gauche : blanc, noir, rouge, bleu, vert. Validez avec la gargouille.

Comme vous entendez des pas, vous décidez de vous cacher : revenez voir Mina en empruntant le passage secret par lequel vous êtes venu. Avant de pénétrer dans la chambre de la jeune femme, munissez-vous du crucifix car Dracula est sur les lieux ! Après la cinématique consultez, avec le docteur Seward, la carte d'Europe affichée au mur et sélectionnez Le Caire (Cairo) en Egypte, là où s'est enfui Dracula. Cinématique.

Au Caire

Explorez le marché égyptien et ramassez la balance et le flacon vide qui se trouve sur l'étal du marchand, prenez la gousse d'ail accrochée sur la poutre qui soutient l'étal, puis faites le tour et emparez-vous de la casserole à gauche des chameaux. Parlez à Mustapha le chamelier et demandez-lui où se trouve le musée. Suivez ses indications : le musée est accessible par la sortie est du marché.

Au musée

Allez directement voir le directeur du musée assis à sa table de travail. Il vous chargera de retrouver un certain nombre d'objets. N'oubliez pas de demander un deben (vous en aurez besoin pour convertir le poids des objets) et de ramasser la fiche sur le bureau désignant la hauteur des trois célèbres pyramides. Prenez le pharaon à tête cassée sur la petite table en face du directeur ainsi qu'une minuscule pyramide (1ère). Juste à gauche, prenez la petite pyramide (2ème) et le heka sur le coffre égyptien et, en haut de l'étagère, un casque espagnol. Sur l'étagère d'en face, toujours dans cette pièce, se trouve un scarabée en granit. Au fond de la salle, vous trouvez un grand sarcophage auquel il manque les attributs divins (le nekhekh et le heka). En contournant par la droite, vous tombez sur une autre étagère qui recèle un autre pyramidion (3ème). Passez devant le directeur et tournez à droite : prenez le papyrus, le nekhekh et un autre pyramidion (4ème) sur cette nouvelle étagère, ainsi qu'une toute petite clé. Sur l'étagère d'en face se trouvent le couteau au manche de nacre et un pyramidion (5ème). Revenez au sarcophage et mettez les deux attributs divins mentionnés plus haut dans les mains de la statue aux bras croisés, ce qui révélera un autre pyramidion (6ème). Faites à nouveau le tour par la droite jusqu'à trouver un petit coffre fermé. Placez votre clé dans la serrure et récoltez un autre pyramidion (7ème). Juste en bas de cette étagère se trouve la tête ornée du disque solaire. Revenez voir le directeur.

Retour au marché du Caire

Retrouvez Mustapha auprès de ses chameaux et proposez-lui de les soigner. Il vous indique un moine guérisseur (prêtre copte) derrière sa maison. Parlez-lui puis revenez examiner les bêtes malades et emparez-vous de la fourche juste à gauche. Devant les animaux se trouve un abreuvoir encombré : prenez l'herbe fraîche et montrez-la au religieux copte qui vous confiera un remède. Apportez celui-ci au chamelier qui vous conduit dans le désert.

Au tombeau dans le désert

Une fois enfermé à l'intérieur du tombeau, Van Helsing peut récupérer un turban, une tête de pioche et une poutre en bois (étai). Pour franchir ensuite la fosse hérissée de pics, placez votre poutre sur l'autre berge puis traversez et ramassez la lanterne. Dirigez-vous vers le fond et, dans la petite pièce de droite, prenez les bandelettes sur la table de médecine et le flacon d'huile sur la petite table à droite de cette pièce. Avant de sortir, examinez la fresque d'embaumement sur le mur du fond. A gauche se trouve une petite fille étendue morte. Ramassez la ceinture posée devant elle et examinez la porte mystérieuse. Dans votre inventaire, combinez les bandelettes, le turban et la ceinture pour obtenir une corde solide. Versez de l'huile dans votre lanterne et allumez-la avec les allumettes. Attachez la corde à la poutre que vous aviez jetée au-dessus de la fosse et descendez dans l'ouverture. Ramassez la pique à vos pieds et enfoncez-vous dans la pénombre. Vous trouvez de nouvelles herbes empoisonnées et distinguez une ouverture derrière les gravats. Combinez la pique et la tête de pioche pour concevoir une pioche de fortune et sortez par l'ouverture enfin dégagée. Cinématique.

Retour au Caire

Le prêtre copte, Hérodote, vous fait de grandes révélations et vous donne une liste d'objets à retrouver. Quant à Mustapha, il vous confie une mission que vous acceptez. Au musée, montrez au directeur la liste d'Hérodote et il vous confie un henou, mesure de volume, et un magnifique collier. Il vous demande aussi de retrouver des objets cachés. Ramassez le fragment de miroir sur la table et le couteau fiché dans la poutre de la bibliothèque. Sortez et montrez le couteau à Mustapha, qui vous indique comment trouver la direction du Turc qui a attenté à votre vie. Voici une serrure difficile à ouvrir : il n'y a qu'en tâtonnant que vous parviendrez à reproduire le symbole affiché à gauche de cet écran énigme. N'oubliez pas qu'une bille seule ne peut être déplacée dans tous les sens.
Une fois ce casse-tête résolu, ouvrez la porte et entrez. Prenez la hache, le sphinx noir et la pyramide à gauche de cette salle, et observez le petit sac de pierres volées sur la table ronde. Juste à côté se trouve un papyrus dont il faut reconstituer le puzzle en hiéroglyphes.
Pensez à faire tourner les morceaux avec le bouton droit de la souris. Au fond de la pièce se trouve une jarre. Vous la renversez malencontreusement, et il vous faudra vous débarrasser du cobra pour accéder à la porte. Mettez alors les herbes en votre possession sur le brasero, ce qui aura pour effet d'asphyxier le serpent. Mais il vous faut encore ouvrir la porte. Pas de panique, la clé est dans les débris de la jarre que vous avez renversée. Dans la pièce secrète, prenez le sachet d'or, le disque solaire et les lettres écrites par le Comte. Confiez-vous maintenant au directeur du musée qui

vous donne les objets coptes. Montrez-lui le parchemin aux hiéroglyphes et consultez le livre sur son bureau. Il vous faut dès lors déchiffrer les codes qui s'offrent à vous.
Voici la phrase à reconstituer : "armes avec pouvoirs magiques dans Seker tête maudit sang caché sous nord autel avant entrer ténèbres détruire garde mais malédiction sur toi pour l'éternité". Avant de partir, montrez la statuette du sphinx noir au directeur. Allez voir Mustapha qui recherche sa nièce et examinez le barbecue à côté de lui. Allez voir Hérodote et présentez-lui le sphinx. Il vous réclame de l'eau "qui n'a jamais touché le sol" pour la convertir en eau bénite. Revenez près des chameaux et prenez, dans votre casserole, l'eau du baquet, puis placez la casserole pleine sur le barbecue pour la faire bouillir. Versez l'eau bouillie sur le fragment de miroir pour obtenir de l'eau condensée que vous verserez dans le flacon, avant de le présenter à Hérodote.

Retour au tombeau

Dans votre inventaire, pensez d'abord à combiner votre couteau et le collier pour en extraire un diamant avec lequel vous pourrez tailler un vrai miroir à partir du fragment que vous possédez. Devant la porte scellée aux quatre fentes, prenez la gousse d'ail et mettez-la dans la fente de droite, l'eau bénite en bas, l'hostie en haut et à gauche le miroir. Dans la nouvelle salle, récoltez un deben de cuivre dans le récipient à droite de la statue cassée et étendue de Séker, que vous examinez. Coupez-lui la tête avec votre hache pour récupérer une pointe de lance. A gauche, posez votre balance sur la surface plane de l'autel et prenez l'écuelle juste à gauche. Examinez maintenant l'espèce de lanterne posée à gauche et retrouvez les hiéroglyphes du sphinx noir (dans vos documents) pour les y inscrire dans le bon ordre. Cela révèle du sang que vous pouvez récolter avec le hénou.

Prenez le morceau de colonne à terre (à droite) et la barre de métal que tient la gigantesque statue de gauche. Cassez les supports fragiles de la barque avec votre hache et dégagez-la avec le morceau de colonne que vous avez récupéré. Revenez à la balance et placez les deux deben à gauche et le stylet de scribe à droite, puis rajoutez plusieurs cuillères de poudre d'or pour équilibrer le poids. Une écuelle apparaît en bas à droite : versez-y le contenu d'or que vous avez mis dans la balance. Dans le tourbillon central, jetez le sang et l'écuelle pleine d'or. Il se remplit de sang. A présent, examinez la colonne à droite de la balance et éclairez-la avec votre lanterne. Pour résoudre cette énigme, il faut disposer les bonnes pyramides en dessous de leur représentation (et non par-dessus) tout en déplaçant le curseur de gauche (sur la troisième encoche) pour obtenir l'ombre adéquate.
Pensez aussi à déplacer la lanterne successivement vers la droite. Maintenant, examinez le sable sur le cercle central et disposez-y de gauche à droite vos pyramides restantes, de la plus petite à la plus grande. Sortez par le passage secret révélé. Mais des crocodiles vous barrent le chemin ! Revenez dans la salle précédente pour libérer la barque en la soulevant avec votre barre de métal puis montez dans l'embarcation. Une force maléfique vous bloque peu après. Cassez la statue de sphinx noir avec votre hache dans l'inventaire et rompez le sortilège muni des morceaux du sphinx. Dans la pièce suivante, emparez-vous du papyrus et sortez du tombeau.

Retour au Caire

Rejoignez Hérodote qui vous donnera des informations précieuses sur la suite de votre quête. Puis cherchez Mustapha qui se trouve toujours près de ses chameaux, et offrez-lui poudre d'or et collier. Maintenant, vous pouvez quitter l'Egypte.

A Vienne, sur la piste du moine Alberto

Vous parlez à Seward et à la duchesse Orlowski du frère Alberto que vous devez à tout prix retrouver. Mais, pour cela, il vous faut découvrir la clé cachée par le duc avant sa mort dans la bibliothèque. Avant de quitter la pièce, discutez une dernière fois avec la duchesse pour mémoriser la mélodie qu'elle fredonne : do sol ré# fa ré la# do aigu. Examinez de l'autre côté du salon le tabeau qui représente des touches noires et blanches sur lesquelles figurent des formules chimiques. La porte de droite, qui mène à la bibliothèque, est fermée. A gauche du piano se trouve un coffre-fort caché dans la colonne métallique mais la duchesse ne pourra rien vous apprendre d'intéressant à ce sujet. Trouvez le panneau secret au centre de la bibliothèque pleine de livres : prenez le manuel de chimie. Puis ouvrez le deuxième panneau secret à gauche de cette même bibliothèque pour découvrir un mini-laboratoire.

Récupérer la clé de la bibliothèque

Rappelez-vous des notes que fredonnait la duchesse. Il s'agit d'abord de les repérer dans l'ordre sur le clavier supérieur de cet écran-énigme, puis de tremper un bout de papier dans l'éprouvette correspondant à la couleur indiquée (jaune, bleu, vert, noir, rouge, orange, blanc) en face du symbole chimique figurant sur la note du clavier. Procédez ainsi jusqu'au bout de la mélodie pour obtenir les chiffres suivants : 2, 6, 8, 12, 14, 15, 18.
Allez maintenant au coffre-fort à gauche de cette salle et entrez chaque chiffre obtenu en prenant soin de valider à chaque fois avec la molette de droite.

Prenez la lettre du duc et la petite statuette angélique. Avec votre clé, ouvrez la porte de droite conduisant à la bibliothèque.

Dans la bibliothèque

Cette salle étant immense, nous procéderons par zones :

Emparez-vous d'abord de la grande échelle à roulettes au premier plan à gauche de cette première zone.

Dans la zone du globe à trépied, prenez le coupe-papier et la pince à dissection sur la table où une grenouille vient d'être disséquée. Dans le meuble en bois juste à gauche du globe se trouve une autre statuette angélique. A droite du globe, ramassez le tisonnier et actionnez le mécanisme faisant descendre le lustre central. Disposez votre échelle sous le lustre (cliquez sur le lustre) et prenez la statuette angélique qui s'y cache. Dans la vitrine aux papillons se cache un angelot : ouvrez la vitrine à l'aide de votre coupe-papier et emparez-vous de la statuette.

Dans la zone des squelettes, prenez les bretelles du pantalon et combinez-les avec le tisonnier pour faire un collier de force.

En allant vers le bas de l'écran principal, vous dégagez un tableau rond derrière un grand rideau rouge mais il faudra trouver tous les angelots et démons avant de résoudre ce mystère. Juste à gauche, parmi les bocaux étranges s'en trouve un qui vous intrigue mais comment l'ouvrir ? Avec votre collier de force, bien sûr ! Puis retirez la statuette avec vos pinces.

Montez à l'étage et tournez à droite. Sur la grande carte de l'Europe, vous pourrez récupérer un angelot en cliquant sur la Transylvanie. Dans la première étagère se trouvent un ange en bois et une page de manuscrit.

A présent vous pouvez disposer toutes vos statuettes dans le tableau circulaire au rez-de-chaussée à droite des étranges bocaux.
Empruntez le passage secret.

Dans l'abbaye du Saint Carrousel

Dérobez le tissu de lin sur la corbeille et la lance de Saint-Michel terrassant le dragon (représenté sur la statuette dans la partie gauche de la bibliothèque). Grâce à cette lance vous pouvez déverrouiller le tiroir du bureau à tête de loup. Pour résoudre ce casse-tête, il suffit de toujours allumer le point sur lequel vous venez de cliquer.
Par exemple, commencez par le point en haut à gauche, cliquez sur le point en bas à gauche. Celui-ci s'allume. Cliquez alors sur le point à droite de la deuxième barre horizontale pour rallumer le premier point en haut à gauche. Et ainsi de suite : cliquez maintenant sur le point gauche de la deuxième ligne horizontale pour rallumer le point droit de cette même ligne, etc. Récupérez le calice d'or et la clé noire.

De l'autre côté de la pièce, prenez le vieux manche à balai et ouvrez le petit tonneau avec votre coupe-papier. Le contenu liquide (de l'huile ?) se déverse par terre. Combinez le tissu de lin et le manche à balai pour confectionner une torche que vous pouvez enflammer grâce à vos allumettes. Sur la droite se trouve un homme pendu en décomposition. Chassez les rats avec votre torche enflammée et prenez le contenu du sac au sol : de l'eau bénite. Combinez le calice d'or et cette eau bénite. Dans la pièce suivante vous trouvez un vieil habit de moine dont vous vous revêtez pour passer inaperçu.
En essayant d'ouvrir la porte avec la clé noire, vous n'y parvenez pas, mais, en faisant demi-tour, un moine de l'enfer surgit et, pour vous en débarrasser, vous devez enflammer l'huile répandue au sol avec votre torche allumée.

Ramassez maintenant la clé dorée et passez la porte massive après avoir combiné le pieu et le marteau.

Vous débarquez en pleine cérémonie satanique mais il faut aller voir le vieil homme enchaîné derrière la grille en bas à droite de l'écran. C'est le frère Alberto. Allez lui parler et trouvez une solution pour vous débarrasser des moines : versez votre eau bénite dans le calice des moines sur la tête de chèvre à droite, et repartez. Un moine s'empoisonne. Pendant que les autres se repaissent de son sang, courez délivrer Alberto. Mais il meurt et vous quittez ces lieux en ouvrant la grande porte en bois derrière Alberto avec votre clé noire.

En Transylvanie

Parlez avec Seward et entrez dans l'auberge. Discutez un peu avec l'aubergiste mais il est de mauvais poil. Revenez parler à Seward et prenez le papier argenté, les bretzels et la cuillère sur la table. Examinez la hure de sanglier qui tient mal, et essayez d'ouvrir la porte ornée d'un fer à cheval et qui mène à l'écurie. L'aubergiste est furieux et Seward se tord de douleur. Demandez un remède à l'aubergiste, qui part vers l'écurie. Profitez-en pour subtiliser la lettre de Harker sur le comptoir. Au retour de l'aubergiste, ramassez la dent qui est tombée de la hure. Ramassez la substance gluante sur le banc en face de la table et combinez-la avec le papier argenté. Posez le tout sur la clé suspendue à la porte de l'écurie. Enduisez les deux bretzels de cette substance visqueuse et assemblez-les pour former une clé factice, mais il faut encore la compléter avec la dent recouverte du papier argenté. Remplacez la vraie clé par la fausse, demandez encore de l'aide pour Seward et sortez par la porte de l'écurie une fois que l'aubergiste aura le dos tourné.

Dans l'écurie

Ramassez le seau vide près de l'établi et remplissez-le d'avoine. Examinez l'attelage et le tonneau dans lequel vous escomptez vous cacher. Mais avant il faut apaiser les chevaux et l'avoine ne suffira pas. Remplissez votre seau d'avoine avec le sang qui dégoutte des quartiers de viande accrochés au mur du fond et nourrissez les bêtes. Au fond de l'écurie, derrière les chevaux, se trouvent une vieille gouttière, une caisse carrée et un vieux cadavre de castor, devant la porte. Placez la caisse au pied de la roue de droite du carrosse et disposez la gouttière sur la caisse pour récolter le vin qui s'écoulera du tonneau quand vous aurez ouvert le robinet. Vous repérez d'abord un trou dans le sol par lequel pourra s'écouler le vin. Rajoutez la carcasse de castor pour prolonger la gouttière jusqu'au robinet. Pour finir, ramassez le gros tuyau à terre sous le nez des deux chevaux et disposez-le à gauche de la caisse à côté du trou. Prenez aussi l'entonnoir sur la table où était posée la caisse et placez-le en dessous du robinet. Ouvrez ce dernier et renversez toute cette installation. Vous voilà parti !

Comment se débarrasser du cocher ?

Prenez le gros piège à loup sous l'établi et contournez la carriole. Prenez les deux crocs (crochets) sur l'établi et examinez de plus près le rat mort au fond de ce même établi. Vous pouvez l'en sortir à l'aide de vos deux solides crocs. De l'autre côté de la pièce, ramassez les deux fines cordes. Ficelez le rat avec l'une de ces cordes. Prenez la coupelle juste sous la hache à gauche de la calèche et remplissez-la avec le sang contenu dans le gros seau de l'autre côté de la calèche. Faites à nouveau le tour de la pièce et devant l'amas de caisses à gauche, posez le rat ficelé. Combinez la corde et le piège. Avec le carreau d'arbalète, ouvrez le paquet rose contenant des... coeurs et non de la confiture ! Accrochez la corde liée au piège dans l'inventaire à la petite poulie au-dessus de la fenêtre et cliquez sur l'autre poulie au plafond tout à droite de la cave. Le cocher se fait prendre au piège grossier. Parlez au cocher, prenez la hache au sol et quittez la pièce.

Dans le hall !

Dans cette zone, prenez la corde d'or et le gros manteau. La porte du fond conduit à une grille derrière laquelle Van Helsing aperçoit des cercueils. Le mécanisme d'ouverture se trouve juste à droite de la grille mais il est complexe à deviner : il s'agit de disposer le petit tableau représentant Dracula en armure juste sur le grand damier recouvert de symboles, de manière à faire apparaître les symboles horizontaux figurant au-dessus de la grande grille.
Pour cela, cliquez sur les parties du petit tableau correspondant à celles figurant sur les quatre pièces de ce puzzle horizontal. En promenant votre petit tableau sur la grande grille, un seul endroit coïncide avec les quatre symboles horizontaux, ce qui vous donne le bon code de couleurs à reporter sur le rectangle en haut à gauche. Procédez de même avec le puzzle vertical. Voici les codes de couleurs horizontalement : vert, blanc, bleu, bleu ; verticalement : vert,

blanc, rouge, rouge.

Dans la crypte

Dans la crypte où reposent les cercueils, examinez chaque nom inscrit et leurs dates respectives. Détruisez le cercueil de Dracula avec votre hache et enfoncez votre pieu (combiné au marteau) dans le coeur de Johnathan Harker. Récupérez ensuite ses lunettes et son manuscrit ainsi que le livre sur la chevalerie (toujours à l'intérieur de son cercueil).

La porte de droite mène à un grand et fastueux hall. La porte de gauche, au fond, laisse entrer un succube qui affirme avoir passé 5777 nuits avec Dracula. Examinez les peintures et tapisseries qui ornent les murs.
Sur l'une d'elles, cachée par une toile suspendue à une corde à rideaux (que vous pouvez combiner à la première) on voit que les mains de la jeune femme ont été grattées. Maintenant, placez les lunettes sur la partie qui a été grattée et cliquez sur le bracelet. Quelque chose de rose a été enlevé. Sur la tapisserie juste à droite se trouve un détail qui ne saurait vous échapper : le chevalier de gauche porte un ruban rose à son bras. Vlad Tepes, Dracula, porte un bouclier que vous pouvez étudier (orné d'un dragon).

Devant cette tapisserie, une inscription latine : "fiat lux" : "Que la lumière soit !". Retournez voir le cocher et donnez-lui de la confiture pour apprendre comment trouver la combinaison du code qui ouvrira l'armoire qui fait face à la porte du succube. Voici la phrase : "Trois fois les nuits avec une lune blanche, plus deux fois les nuits avec une lune rouge, plus cinq fois les nuits avec une lune noire." Il vous dira que les chiffres inscrits sur les cercueils ne sont pas des dates mais le nombre de nuits que chaque épouse a passé avec le Comte... Voici donc le calcul à faire : (12176x2) + (8954x3) + (5777x5) = 80099. Entrez ce code dans la grande armoire vitrée au fond de ce hall.

L'énigme du bouclier Pélor

Prenez dans l'armoire la cotte de mailles et l'arbalète sans corde puis intéressez-vous à l'énigme des boucliers.
Il faut d'abord identifier le bon bouclier, celui du milieu, que portait le chevalier orné d'un ruban à gauche de la grande tapisserie. Puis faites pivoter les flèches et les cercles dorés, argentés et de bronze pour que les flèches dorées visent les lunes d'argent et les flèches d'argent visent les lunes de bronze comme indiqué dans le manuel de chevalerie. Enfin, tournez les deux croissants du centre pour qu'ils se croisent. Placez maintenant votre coupelle de sang sur la porte du succube pour attirer la bête. Et entrez.

Dans la chambre du succube

Détruisez les deux cercueils avec votre hache et ramassez le livre et la clé à l'intérieur du premier, ainsi que le tableau de Jada dans le deuxième. Prenez le bol de graisse devant le lit et examinez la mandoline à terre. Il faut couper les cordes de l'instrument avec votre carreau d'arbalète et fixer cette nouvelle corde sur l'arbalète en votre possession. Rajoutez-y le carreau et l'arbalète sera prête à tirer. Ressortez et ouvrez la grande porte à l'aide de votre clé.

Face au Comte !

Graissez la rainure à droite de la bibliothèque pour la faire coulisser, puis attachez les pieds de l'armure avec votre corde tressée de fils d'or pour conduire l'électricité. Placez aussi la cotte de mailles au sol. Après la décharge, vous pouvez traverser la barrière maléfique mais il faut d'abord placer le manteau de fourrure au sol et vous armer de votre arbalète prête à tirer. Traversez pour assister à la fin du jeu.

Dragon Age : Origins

© Electronic Arts / BioWare 2009

CHEAT CODES

1. Créez un raccourci du fichier "**daorigins.exe**" (Dragon Age/bin_ship/daorigins.exe) sur votre bureau, et affichez les propriétés de ce raccourci
2. Dans le champ cible, ajoutez la ligne suivante : **-enabledeveloperconsole**
3. Ouvrez ensuite le fichier **keybindings.ini** (My Documents\BioWare\Dragon Age\Settings\keybindings.ini)
4. Cherchez la ligne "**OpenConsole_0=Keyboard::Button_X**" et remplacez X par n'importe quelle touche qui n'est pas encore utilisée (par exemple : OpenConsole_0=Keyboard::Button_F12 pour la touche F12)
5. Sauvegardez le fichier et lancez le jeu à partir de votre raccourci
6. En cours de partie, appuyez sur la touche que vous avez choisie à la place de X pour ouvrir la console (elle s'ouvre mais elle reste invisible)
7. Faites Backspace pour effacer le champ et saisissez l'un des codes suivants.

runscript addxp #	Gagner # points d'expérience
runscript ai off	Désactiver l'IA
runscript chargen	Ecran Origin
runscript healplayer	Regagner de la vie
runscript killallhostiles	Elimine toutes les créatures ennemies
runscript pc_immortal	Invincibilité (vous subissez les dégâts mais ne mourez pas)
runscript selectparty	Ecran de sélection du groupe
runscript zz_dropparty	Dissoudre l'équipe
runscript zz_money #	Gagner de l'or (remplacer # par une valeur supérieure à 1000)
runscript zz_pre_demo2	Se téléporter à Ostagar
runscript zz_pre_strategy	Se téléporter au camp de Duncan à Ostagar
runscript zz_talk_nearest	Parler au NPC le plus proche
runscript zz_addparty X	Ajouter un membre à l'équipe (remplacer X par un compagnon)
runscript zz_addapproval X ##	Mofifier la jauge d'approbation (remplacer X par un compagnon et ## par u

Liste des noms à saisir pour les codes **zz_addparty X** et **zz_addapproval X ##** où il faut remplacer X par un compagnon :

Code	**Compagnon**
1	Alistair
3	Morrigan
4	Wynne
5	Shale
6	Sten
7	Zevran
9	Eiliana

MANUELS DE SPÉCIALISATION GRATUITS

Cette astuce vous permet d'acquérir les livres de spécialisation vendus par certains marchands sans dépenser de l'argent. Sauvegardez votre partie juste après en avoir acheté un, puis chargez votre partie. Vous conserverez la spécialisation mais l'argent dépensé sera de nouveau à vous.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Cette solution a été réalisée à partir de la version PC (v1.02). Elle a été écrite en difficulté cauchemar en utilisant pour base le scénario d'une elfe mage.

1 - Ostagar

Quête principale

Initiation

Votre objectif est ici de rencontrer un autre garde des ombres du nom d'Alistair en 1 puis de rendre compte à Duncan avant d'aller dans les terres sauvages.

Quêtes Secondaires

Le chien mabari

Objectif: Apporter une fleur des terres sauvages au maître-chien.

Récompense: Le chien mabari, plus tard dans le jeu et si vous n'êtes pas un humain noble. Pièces d'argent si vous demandez une récompense.

Dans le campement d'Ostagar, approchez du maître-chien en 2 pour débloquer la quête. Il vous demandera alors de museler le chien puis d'aller chercher une fleur des terres sauvages.

Note : Si vous jouez un Humain Noble, vous disposez déjà d'un chien mabari et le maître-chien ne vous proposera pas de le museler. Cela étant, il est toujours possible de récupérer la quête en trouvant la Fleur des terres sauvages.

Le déserteur affamé

Objectif: Trouver de la nourriture pour le prisonnier.

Récompense: Clé du coffre des mages.

En 3, non loin de l'infirmerie se trouvent plusieurs cages dont l'une contient un prisonnier. Dialoguez avec lui et il vous demandera alors de lui donner à manger en échange d'une clé. Demandez lui bien ce que vous gagneriez à l'aider sinon il ne vous la donnera pas.

Pour résoudre cette quête, plusieurs solutions:
-Tuer le Prisonnier et récupérer la clé.
-Lui donner le repas du garde. Trois façon de récupérer le repas. Le persuader de vous le donner. Le lui voler (si vous avez la compétence) ou encore le lui acheter pour quelques pièces d'argent.
Une fois la clé acquise, vous pourrez ouvrir le coffre à côté de l'apaisé. Cependant, le coffre ne sera accessible qu'une fois revenu des terres sauvages de Korcari avec les traités.

IMPORTANT: Avec le DLC Retour à Ostagar, il est possible d'ouvrir le coffre encore bien plus tard dans le jeu. Vous y trouverez le même contenu mais avec en plus un bâton pour mage très puissant. Si vous avec ce DLC, attendez donc avant de l'ouvrir.

Objets intéressants à récupérer

-Épée de ser Garlen
Lorsque vous approchez de la troupe de guerriers cendrés, un petit dialogue entre le chef et un messager elfe va débuter. Lorsque vous verrez l'elfe s'en aller en courant, suivez-le puis parlez lui. Mentez-lui et vous pourrez essayer de le persuader de vous confier l'épée.
Épée à une main. Attaque +2, résistance physique +10.

-Os de boeuf
Se trouve dans des sacs en 4.
Cadeau pour le chien mabari.

-Ceinture d'Hardy
Se récupère en utilisant Larcin sur le quartier maître.
Ceinture. Constitution +1.

-Sac à dos
S'achète au quartier maître.
Inventaire +10.

2 - Les terres sauvages de Korcari

Quêtes principales

Sang corrompu

Rien de spécial à dire. Duncan vous a demandé de lui apporter trois fioles de sang d'engeance. Vous les récupérerez très rapidement et même plus qu'il n'en faut sur les cadavres des engeances que vous allez tuer. Et vous allez en tuer beaucoup.

Les traités oubliés

La tour se trouve au bout du chemin. Il y a cependant deux petites difficultés. La première étant le passage du pont en 6 avec un émissaire hurlock. Ce dernier fait assez mal (une boule de feu bien placée dans le groupe et vous allez avoir des sueurs froides) mais surtout, dès que vous commencez à l'approcher il va fuir vers un endroit où vous attendent quelques archers ainsi que des pièges à ours sans compter les quelques voleurs qui étaient jusque là en mode furtif et qui vont vous tomber dans le dos.

Le plus simple et de s'approcher de lui avec un seul personnage et une fois qu'il commence à fuir, revenir en arrière pur tuer les voleurs qui vont vous attaquer. Attendez un peu, l'émissaire va finir par revenir. Attaquez le, il n'essaiera plus de fuir. Utilisez l'attaque Frappe du Pommeau de Jory pour le mettre au sol puis d'autres attaques pour l'assommer. Le but est de l'empêcher de lancer un sort. Une fois lui mort, franchir le pont ne sera plus un problème.

Vous allez tomber sur un groupe d'engeances avec un chef de meute hurlock en 9. Ce dernier frappe d'ailleurs plutôt fort. Essayez d'éliminer ses hommes de loin à l'arc si vous le pouvez pour ne pas vous prendre des sources de dégâts en plus en combattant le chef de meute. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans la tour et à vous approcher du coffre. S'ensuit des dialogues et les présentations avec Morrigane et sa mère. Retournez au camp et allez voir Duncan pour commencer la cérémonie de l'Union.

Objets intéressants à récupérer

-Fleur des terres sauvages
N loin de là où vous avez trouvé un soldat mourant en 2. Elle permet de compléter la quête "Le chien mabari". Il est possible d'en trouver d'autres mais c'est la première que vous rencontrerez. A noter que c'est en la récupérant que la quête se lance pour un humain noble.
Objet de quête.

-Aplomb de l'enchanteur
Une fois le pont franchi, vous pouvez fouiller le cadavre d'un soldat avec une note et une poignée de cendres. Allez en 8 et utilisez les cendres sur le tas de pierres. Gazarath va alors apparaître. Il est assez puissant mais si vous enchaînez les coups pour le mettre au, il ne devrait pas poser de problèmes.
Bottes pour Mage défense +6.

Quêtes Secondaires

Le missionnaire

Objectif: Trouver la cache de Rigby.

Récompense: Épée-roseau chasind et divers objets.

Le corps sans vie de Jogby le Missionnaire baigne dans l'eau en 1. Sur lui vous trouverez une lettre indiquant l'emplacement d'une cache. Avancez jusqu'à trouver un petit chemin de pierres sur l'eau en 5. Empruntez-le et vous serez attaqué à nouveau par des loups ainsi qu'un chef de meute loup. Tuez les et allez ouvrir le coffre en fer qui vous attend.

Testament de Rigby

Objectif: Trouver le coffret de Rigby.

Récompense: Quelques pierres précieuses ou rien.

Sur le cadavre de Rigby en 3 se trouve une lettre révélant l'emplacement d'un coffret. Rendez vous à l'endroit indiqué

en 4 et une fois les ennemis tués regardez dans les restes du feu de camp. Deux choix s'offrent alors à vous. Soit vous ouvrez le coffret et vous obtenez quelques pierres précieuses et une amulette qui se glisse dans vos objets de quête (et qui semble ne servir à rien) soit vous ne l'ouvrez pas et vous le donnez plus tard à Jetta, une femme qui vous attendra à la chantrie de Golefalois.

Indicateurs chasinds

Objectif: Trouver la cache des chasinds.

Récompenses: Divers items.

Cette quête commence lorsque vous trouvez les restes du camp de Rigby en 4. Dans un coffre se trouve un journal qui parle d'indicateurs chasinds. Pour les trouver, il vous suffit d'afficher la carte, ils sont indiqués par une petite croix blanche. Lorsque vous en activez un, un autre apparaît. Au bout d'un moment, la quête va s'afficher pour vous révéler la cachette des chasinds. Attention aux voleurs en mode furtif qui vous attendent.

3 - La tour d'Ishal

Quête principale

Après l'Union

Vous commencez seul ou avec votre compagnon canin si vous êtes un humain noble. Avant d'aller voir le roi, profitez du temps que vous avez pour vendre votre surplus d'équipement au quartier-maître et jeter un oeil aux objets à vendre. Vous pouvez aussi en profiter pour valider les quêtes "le chien mabari" et "le déserteur affamé".

<u>Objet intéressant à récupérer</u>

-Sac à dos
Le quartier-maître en vend un second à votre retour des terres sauvages.
Inventaire +10.

En chemin vers la tour d'Ishal

Vous voici donc de nouveau avec Alistair. Votre mission (si vous l'acceptez) est simple. Vous rendre dans une tour et allumer un fanal. Dirigez vous donc vers la tour. Au moment d'aller sur le pont une jolie cinématique s'enclenche dans laquelle vous pouvez voir la bataille commencer. Franchissez le pont aussi vite que possible pour arriver devant la tour. Deux hommes semblent vous attendre pour vous expliquer la situation puis se joindre à votre groupe. Selon ce que vous jouez, vous pouvez avoir un mage du cercle, un mage du cercle et un soldat ou encore deux soldats.
Il est temps d'aller à la tour. En chemin, vous pouvez voir des engeances se battre contre des soldats. Il est possible de les sauver avec un sort de soin mais cela ne sert à rien. Même s'ils survivent, une fois la bataille terminée ils vont fuir. Une fois débarrassé de toutes les engeances, entrez dans la tour.

Le rez-de-chaussée

Vous voici dans une situation délicate. Un comité d'accueil composé de cinq archers et d'un émissaire genlock vous attend en 1. Vous avez même droit à un piège de graisse en 1a histoire de vous ralentir un peu. Le mieux est de rester à l'entrée et d'avancer un seul personnage jusqu'au piège. Activez le piège (attention, parfois l'émissaire va lancer une boule de feu à ce moment là. En vous cachant derrière le pilier, il y a possibilité d'éviter l'attaque) puis revenez à la porte. Normalement, plusieurs engeances devraient venir vers vous. Tuez-les puis foncez ensuite sur l'émissaire. Comme d'habitude, essayez de l'assommer et le mettre au sol autant que possible.

Continuez jusqu'en 2. Lorsque vous ouvrez l'une des portes, des monstres vont surgir des deux endroits pour vous attaquer. Rien de bien difficile mais si vous rencontrez quelques difficultés, laissez votre groupe un peu en arrière, ouvrez une porte avec un seul personnage puis retournez vers votre groupe. De ce fait, les engeances vont se séparer et les abattre sera moins difficile.

Avancez jusqu'à voir une ouverture dans le sol qui est, semble-t-il, le point d'arrivée des engeances. Ouvrez la porte et terrassez les quelques ennemis qui vous attendent puis montez les escaliers vers le niveau suivant.

Objet intéressant à récupérer

-Bracelet d'Argent
Coffre en bois dans les dortoirs en 3.
Cadeau pour Morrigane.

Premier étage

Après un petit discours d'Alistair, vous arrivez devant un bien triste spectacle. Avant d'avancer ouvrez les deux portes en 1 et 2. Pour affronter le groupe en 3, sachez que les archers ne vont pas bouger pour vous suivre. De ce fait il est possible de diviser les engeances en deux groupes pour vous occuper des archers en dernier. Vous pouvez aussi vous servir des balistes mais cela n'est pas très utile. Entrez ensuite dans la dernière pièce puis grimpez à l'étage supérieur.

Deuxième étage

La décoration de cet étage semble être d'aussi bon goût que le précédent. D'ailleurs quelques engeances dans la salle en face de vous semblent vous attendre. Les tuer ne sera en rien difficile. Franchissez ensuite la porte pour voir un chef de meute genlock avec ses acolytes en 1. Il y a un levier qui ouvre les cages des mabaris qui vous seront d'une grande aide pour les combats à venir. Ils ont d'ailleurs Mise à terre qui est une attaque vraiment puissante qui non seulement fait de bons dégâts mais qui immobilise surtout un personnage au sol un petit moment. Une attaque que vous apprendrez à détester.

Plusieurs portes s'offrent à vous en 3. Mais ne vous en faites pas. Il vous suffira d'en ouvrir une pour que tous les monstres vous tombent dessus. Avec un peu de chance, les mabaris vont venir vous aider s'ils ne sont pas trop loin. Au pire vous pouvez toujours mener les monstres à eux.
Entrez dans la dernière salle qui communique avec l'étage supérieur. Tuez les quelques engeances et avancez.

Objet intéressant à récupérer

-Peinture Guerrière du chien-loup
Dans un coffre à crocheter en 2.
Peinture pour le chien. Dégâts contre bêtes +4.

Dernier étage

Vous voici enfin arrivé au sommet de la tour. Manque de chance, vous n'êtes pas seul, un ogre est là. D'ailleurs on se demande bien comment il a réussi à franchir les portes pour arriver si haut mais "cela ne nous regarde pas".

L'ogre fait donc office de boss. Un combat qui peut sembler bien difficile surtout si vous jouez de malchance. Il a en effet une attaque qui lui permet de saisir l'un des personnages et de le passer à tabac ce qui veut dire, à ce niveau du jeu, à tuer directement l'un de vos personnages. Il peut attaquer dans n'importe quelle direction et dispose d'une attaque de zone qui fait voler vos personnages au corps-à-corps en arrière. Enfin, il peut utiliser charge sur l'un de vos personnages et cela, plusieurs fois de suite ce qui peut se montrer vraiment problématique.

Il n'y a pas de solution miracle pour le battre. Essayez juste de l'assommer quand il va utiliser Charge ou une attaque de zone et priez qu'il ne se saisisse pas de l'un de vos joueurs pendant que vos attaques se rechargent. Si jamais il en attrape un, le seul moyen de le faire lâcher prise est de l'assommer avec une attaque comme Combat déloyal.

Attention, il est possible que le mage du cercle devienne la cible privilégiée de l'ogre s'il lance un sort et à partir de ce moment là, vous risquez de devoir contrôler directement le mage et de courir en rond dans la salle pour qu'il ne meure pas en deux coups.

Une fois mort, ramassez le butin sur son corps et allumez le fanal en 2.

Objet intéressant à récupérer

-Collier Tribal
Dans un tonneau en 1.
Cadeau pour n'importe qui.

4 - Lothering

Quête principale

Lothering et la voie impériale

Vous voici donc sur le domaine de Flémeth. Dans sa maison se trouve un coffre qui ne peut être ouvert pour le moment. Selon vos choix de dialogues, il est possible de gagner plus ou moins d'estime avec Morrigane et Alistair. Morrigane qui rejoint à partir de maintenant votre groupe. Vous n'avez pas le choix, vous devez pour commencer vous rendre à Lothering.

En chemin si vous n'êtes pas humain noble et que vous avez terminé la quête "Le chien mabari" vous tomberez sur une rencontre où le chien mabari que vous avez aidé à soigner précède un groupe d'Engeances. Utilisez les sorts Cône de froid et Onde Mentale de Morrigane pour en venir à bout rapidement. Après cela, vous pourrez prendre le chien avec vous et lui donner un nom. Le mien se nomme Chitzoï par exemple!

Une fois arrivé à Lothering et passé le premier groupe de bandits, continuez d'avancer jusqu'à ce qu'un dialogue s'ouvre avec les membres de votre groupe. Fouillez les environs et parlez aux gens si le coeur vous en dit puis rendez-vous à la taverne en 2. Un groupe de soldats de Loghain viendra alors à votre rencontre avec des intentions belliqueuses. Leliana interviendra alors pour vous aider. Une fois le Chef des soldats aux portes de la mort, il se rendra. Libre à vous de les laisser fuir ou de les tuer. Vous aurez ensuite l'occasion de recruter Leliana. Si vous ne le faites pas, elle vous attendra à la sortie de Lothering et demandera à nouveau de se joindre à vous.

En chemin, il est possible que vous croisiez la route d'un groupe de réfugiés. Il est probable que si vous n'avez pas mentionné le fait d'être un garde des ombres, ce groupe ne soit pas présent. Après un petit discours symbolique vous attaquera en 9. Ils ne sont pas forts mais ils sont nombreux et en fonction de ce que vous jouez, cela peut poser un problème. Si vous avez un peu de mal, jouez avec Cône de glace et Onde Mentale pour en mettre quelques uns hors service le temps d'en tuer d'autres.

Au moment de reprendre la voie impériale, vous verrez deux nains se faire attaquer par des engeances dont un chef de guerre. Débarrassez-vous en. Si vous demandez une récompense, vous pouvez gagner entre un et deux souverains à condition d'être persuasif. Voilà, la voie est libre.

Quêtes secondaires

Bandits de grand chemin

Objectif: Passer le barrage des bandits.

Récompense: Des pièces d'argent par Ser Bryant à la Chantrie de Lothering.

Une fois arrivé à Lothering, un groupe de bandits vient à votre rencontre. Ceux-ci réclament une "taxe" pour le droit de passage.
Plusieurs choix s'offrent à vous:
-Payer.
-Avec assez de Persuasion ils peuvent vous laisser passer sans rien demander. Vous pouvez même pousser le vice à leur demander un don pour la garde des ombres.
-Les pousser au combat. Si vous choisissez cela, il vous suffira d'affaiblir le chef des bandits pour que le combat cesse. Vous pouvez alors lui ordonner de restituer ce qu'il a volé et vous gagnerez un souverain et cinquante pièces d'argent puis décider de les laisser fuir ou de les achever.

Après cela, vous rencontrerez une famille d'elfes dans le village. Si vous avez chassé les bandits, vous pouvez le leur dire. Cela semble n'avoir aucun impact sur le jeu cependant.

Mort au combat

Objectif: Annoncer la funeste nouvelle à Ser Donall.

Récompense: Rien ou un souverain.

A l'endroit même où vous avez affronté le premier groupe de bandits en 7 se trouve le cadavre d'un templier. Sur son corps se trouve un médaillon ainsi qu'une note. Il vous suffit alors d'aller à la Chantrie de Lothering en 6 et de parler à Ser Donall. Si vous demandez une récompense, il vous donnera un souverain.

Une offre empoisonnée

Objectif: Apporter trois fioles de venin au marchand de la taverne en 2.

Récompense: 75 pièces d'argent.

Une simple quête d'artisanat. Pour la compléter, il vous faut au moins trois flasques et trois extraits de toxine. Les extraits peuvent être obtenus sur des araignées en 11. Il est possible de trouver des flasques dans les caisses en bois

du village. Une fois les éléments en main, demandez à Leliana de vous faire les poisons.

Note : Cette quête demande d'avoir un personnage qui puisse faire des poisons dans le groupe.

Le piège, le meilleur ami de la femme

Objectif: Apporter trois pièges à pression à Allison en 4.

Récompense: 50 pièces d'argent.

Encore une quête d'artisanat. Dans le village vous devriez trouver quelques déclencheurs pour les lui fabriquer.

Note : Cette quête demande d'avoir un personnage qui puisse fabriquer des pièges dans le groupe.

Des plantes pas comme les autres

Objectif: Apporter trois cataplasmes à la doyenne Miriam en 3.

Récompense: 50 pièces d'argent.

Jamais deux sans trois, voici encore et toujours une quête d'artisanat. Bon, on peut vous le dire maintenant, c'était une sorte de didacticiel. Vous n'êtes pas vraiment obligé d'en fabriquer car il est fort probable que vous en ayez déjà trois dans votre inventaire. Trois cataplasmes mineurs feront l'affaire.

Note : Cette quête demande d'avoir un personnage connaissant Herborisme.

Le prisonnier Qunari

Objectif: Libérer Sten de sa cage en 8.

Récompense: Sten comme compagnon.

Plusieurs façons de faire cette quête.
-Si vous avez la compétence, il est possible d'ouvrir la cage sans la clé.
-Voler la clé à la Révérende mère.
-Intimider/Persuader la Révérende mère de vous donner la clé. Selon votre choix, cela affectera ou non certains compagnons. Exemple: l'intimidation amusera Morrigane (+4) mais va abasourdir Alistair (-13).
-Lui demander de mettre Sten sous votre autorité en la présence de Leliana.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Faux d'or 4:90 des ténèbres
Dans une caisse en 1.
Cadeau pour Oghren.

-Anciennes Bottes Elfe
Demandez de l'aide à Ser Bryant de la chantrie de Lothering et il vous donnera une clé pour ouvrir le cabinet de la chantrie.
Bottes moyennes Grade 4. Constitution +1. Ensemble: Ancienne Armure Elfe.

Note : Sur PC, il est possible que vous n'ayez pas les bottes dans le cabinet. Il existe un Fix pour résoudre ce problème sur internet.

-Symbole de bronze d'Andrasté
Dans un coffre à la Chantrie en 6.
Cadeau pour Leliana.

-Arbalète Tévintide
A voler sur le marchand en 5.
Arbalète Grade 7, Augmente les dégâts contre les démons.

Note : Le marchand ne concerne aucune quête directement mais le fait de vous en approcher déclenche un événement. Plusieurs façons de résoudre cela qui auront plus ou moins d'incidences sur vos compagnons.
-Ne pas vous en mêler et il quittera alors Lothering.
-Tuer le Marchand.
-Prendre le parti du Marchand et gagner 1 souverain.
-Prendre le parti de la soeur de la chantrie et tenter de le persuader/l'intimider. Si vous réussissez, il va rester et vous pourrez acheter/vendre avec lui.

-Statuette gravée
Une caisse en bois à côté du chariot de Bodahn en 10.
Cadeau pour Alistair.

5 - La tour du cercle

Quête principale

Le cercle brisé

Direction donc les quais du lac Calenhad. Première étape, passer un templier assez lourd du nom de Carroll. Plusieurs solutions. Soit vous utilisez la Persuasion soit l'un de vos camarades s'en occupera pour vous. Une fois dans la tour, vous rencontrez Greagor qui vous explique la situation. Pour faire simple, les démons semblent contrôler la tour et les templiers sont impuissants. Mais vous êtes là et vous allez changer les choses n'est-ce pas? Commercez si vous en avez besoin et entrez dans la tour. Attention, une fois dedans vous ne pourrez plus en sortir. Un conseil, essayez d'avoir un maximum d'espace libre dans votre inventaire avant d'entrer sinon vous risquez de devoir jeter pas mal d'objets en chemin ce qui peut représenter un léger manque à gagner et cela peut-être fâcheux pour les Picsou en herbe.

Continuez le long du couloir jusqu'à arriver devant une porte en 2. Ouvrez-la pour rencontrer Wynne. Selon la conversation, elle pourra soit se joindre à vous et deviendra un personnage à garder obligatoirement durant le reste de la tour soit vous pouvez tous les tuer en invoquant l'oblitération. Dans mon cas, gentiment je l'oblitère.

Quelques combats vous attendent dans les salles suivantes mais rien de méchant. Une note de codex se récupère sur l'un des démons pour en apprendre plus. Ouvrez la porte, montrez aux démons présents qui est le plus méchant et montez à l'étage suivant.

<u>Objet intéressant à récupérer</u>

-Le point X
Dans le dortoir des mages, en 1a puis la cache en 1b.
Divers objets.

Quartier des mages de rang

Parlez à Owain qui vous met en garde contre les mages du sang. Après avoir massacré du démon à tour de bras, ce ne sont pas des hommes en jupe qui vont vous faire peur quand même? D'ailleurs en voici trois dans la salle suivante qui semblent plus occupés à bavarder qu'autre chose. Vous pouvez écouter la conversation mais de toute façon, il faudra les combattre. Une fois le combat terminé, un dialogue s'ouvre avec une mage survivante. Vous pouvez la tuer, la recruter pour combattre l'enclin ou lui dire de fuir. A noter que même si vous la recrutez dans votre ordre, elle n'apparaîtra plus par la suite.

Avancez jusqu'à surprendre un dialogue entre deux mages en 5. Une abomination va apparaître alors et les attaquer. Chez moi ce sont souvent les mages qui ont le dessus sur l'abomination mais le mieux est de foncer et les tuer tous les trois pour l'XP. Non loin , en 6, se trouve la chantrie avec une statue effondrée. Un conseil, si vous avez un petit niveau et que vous n'êtes pas sûr de vous, laissez tomber le Revenant qui va apparaître en touchant la fiole. Vous pourrez revenir plus tard pour en découdre. Au bout d'un moment vous devriez trouver les escaliers pour le deuxième étage. Ne perdons pas plus de temps et allons-y.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Portrait délavé
Se trouvé à côté d'Owain en 1.
Cadeau pour Sten.

-La rose d'Orlaïs
Au même endroit que les trois mages en 2.
Cadeau pour Wynne.

-Cache de Bel
En 3. Pour qu'elle soit visible, il vous faut une entrée de codex nommée "Les regrets d'un maléficien" que l'on trouve à Lothering non loin de là où vous avez sauvé les nains.
Divers objets.

-Chaîne d'argent
Premier étage, même endroit que Godwin en 4.
Cadeau pour Morrigane.

-Amulette chantriste
En 7, dans la Chantrie.
Cadeau pour Leliana.

-Sombre grimoire
Dans le coffre d'Irving, au premier étage.
Cadeau important pour Morrigane.

Grand hall

Un passage intéressant vous attend en 1. Lorsque vous entrez dans la pièce suivante, les cadavres vont se lever pour vous attaquer. Bien qu'ils soient nombreux, ils ne sont pas vraiment un problème. Par contre l'horreur des arcanes qui arrive peut se montrer plus difficile à gérer vu qu'elle aime lancer des sorts. Et dans la mêlée, cela peut être fatal. Une bonne stratégie est de laisser le groupe dans la zone de laquelle vous venez et d'avancer avec un seul personnage. De ce fait, les cadavres devraient venir vers vous sans l'horreur ce qui vous permettra de la tuer en un contre quatre (c'est

déjà plus équilibré comme ça!).

Continuez votre chemin jusqu'à une nouvelle pièce pleine d'abominations en 2. Essayez de tuer les abominations de la colère en premier car leur fontaine de feu peut poser quelques problèmes. Vous êtes maintenant dans un couloir avec des pièces sur votre droite. Quelques templiers possédés vous attendent dans la première.
Attention en 3 se trouve un démon du désir avec cinq templiers possédés et c'est un combat qui peut se montrer assez ardu car les templiers, même s'ils ne font pas vraiment mal peuvent drainer la mana des mages et dégager les effets magiques en plus d'être résistants. Autre détail piquant, en fonction de votre niveau ils peuvent disposer de l'attaque Pieuse estocade qu'ils vont se faire un malin plaisir à lancer tous en même temps sur l'un des mages et cela peut très bien le tuer directement. Mais le plus gros problème reste encore le démon du désir qui va se faire une joie de vous lancer des Cônes de froid et des Étreintes de l'hiver. Le mieux est vraiment de tuer le plus vite possible le démon et de vous occuper ensuite des templiers. Utilisez des sorts comme Cône de froid et Onde Mentale pour calmer les templiers le temps de tuer le démon et essayez de mettre à terre le plus souvent possible ce dernier. A noter qu'une explosion de mana et son compte est réglé mais ce n'est pas très sport vous en conviendrez!

Prenez maintenant la direction de la salle centrale. Un mini boss vous y attend avec quelques cadavres. Le problème est qu'il va transformer les apaisés dans la pièce en monstres qui peuvent compliquer sérieusement les choses. Le mieux est donc de vous en défaire le plus rapidement possible. Une fois le combat terminé, direction l'étage suivant.

Objets intéressants à récupérer

-Petit lingot d'or
Sur l'un des templiers que l'on trouve avec le démon du désir en 4.
Cadeau pour Zevran.

-Pierre runique blanche
Sur le cadavre d'une en 5.
Cadeau pour Alistair.

Quartiers des templiers

Avancez jusqu'à arriver en 1 devant un démon du désir occupé avec un templier. Vous avez le choix. Les laisser partir ou les attaquer. Si vous décidez de les attaquer, le démon va ressusciter quelques cadavres pour l'aider. Une fois le combat terminé, vous pourrez ramasser l'armure du templier sur le cadavre de son ancien propriétaire. En 3 se trouve un mage du sang avec quelques templiers. Le moment idéal pour récupérer une robe de mage plutôt sympathique. Comme d'habitude, tuez le mage en premier avant qu'il ne commence à devenir un gros problème. Pénétrez maintenant dans la salle au centre soit en 4 pour y découvrir un démon de la paresse. Celui-ci au lieu de vous combattre préfère utiliser des moyens moins conventionnels pour vous mettre hors d'état de nuire. Rendez-vous dans l'immatériel donc pour un passage qui, bien que relativement facile se montre vraiment fastidieux à cause des nombreux voyages que vous allez devoir y faire. A noter qu'au début du jeu et si vous jouez un nain voleur, ce passage peut quand même se montrer plus difficile que prévu car les nains ne peuvent se soigner via le lyrium.

Objet intéressant à récupérer

-Moût d'arbone
Avec le démon du désir, en 2.
Cadeau pour Oghren.

Un rêve éveillé

Le chemin proposé ici ne dépend que de vous. En ce qui me concerne, je préfère rapidement récupérer toutes les formes pour ensuite faire les niveaux en une fois en récupérant tous les bonus, mais vous pouvez très bien faire d'une autre façon. Le résultat sera le même de toute façon.

Forteresse de Weisshaupt

Vous voici donc... quelque part. Avancez jusqu'à rencontrer Duncan. Parlez-lui et engagez le combat. Malgré le fait que ce soit du un contre trois les ennemis ont vraiment peu de points de vie. Tuez en premier le mage puis l'archer pour enfin en finir avec Duncan. Une fois cela fait, utilisez le piédestal pour vous en aller.

L'immatériel primaire

Parlez à Niall puis franchissez le portail. Débarrassez-vous du monstre et vous voilà capable de vous transformer en souris. Faites le tour de la zone pour finalement revenir vers Niall. Après son petit blabla, direction la zone suivante.

La tour en flammes

Suivez le couloir puis avant la porte en flammes tournez à droite puis à gauche pour arriver à l'escalier vers le niveau suivant. Deux templiers sont là mais les tuer ne sera pas difficile. Vous n'avez pas le choix du chemin. Quelques ennemis sont à occire jusqu'à devoir vous faufiler dans un trou de souris. Vous arrivez alors devant un templier endormi. En venir à bout vous permettra maintenant de vous transformer en Torche humaine. Utilisez ensuite le piédestal.

Le mage brisé

Prenez le chemin qui s'ouvre à vous en faisant attention aux deux mages qui vont vous tomber dessus lorsque vous passerez devant la première porte. Avancez jusqu'à surprendre quatre mages délirants. Tuez-les rapidement avec une boule de feu via la forme Torche humaine puis continuez d'avancer. Tuez ensuite le domestique et les serviteurs et franchissez la porte en feu.
Deux vagues de deux démons mineurs vont surgir des cheminées. Ouvrez la porte, tuez les mages et avancez. Encore des mages qui délirent. Un conseil, affrontez les sous Torche humaine car ils aiment la magie du feu. Puis passez à l'étage supérieur. Aider le Rêveur maudit pour gagner la forme Golem et quittez cet endroit pour l'invasion des engeances.

L'invasion des engeances

Passez la porte et sortez de ce labyrinthe en massacrant les engeances en chemin. Frayez vous un chemin jusqu'à arriver à un Templier spectral. Engagez le combat avec les engeances spectrales et gagnez (le contraire serait embêtant en fait) pour débloquer la forme Esprit.

Bon! Une bonne chose de faite. Maintenant explorez le niveau pour trouver:
-Volonté +1
-Force +1
-Ruse+1

Ces derniers sont représentés par des points rouges sur la carte.

En 1 vous attend une salle pleine d'engeances. N'essayez pas de la jouer fine et foncez dans le tas sous Golem. Une fois qu'ils sont tous autour de vous, lancez Séisme puis Projection et normalement il ne devrait rester que deux survivants. Dans la salle suivante vous attend Uthkiel le démolisseur. Immobilisez-le via Carcan compresseur et tuez-le

comme vous voulez. Retournez maintenant en arrière.

Forteresse de Weisshaupt

Récupérez :
-Volonté +1
puis dirigez vous de nouveau vers L'immatériel primaire.

L'immatériel primaire

Faites de nouveau le tour pour:
-Dextérité +1
puis franchissez la porte à côté de Niall. Affrontez Niévéna et récupérez:
-Volonté +1
dans la même zone. Pas de temps à perdre, on enchaîne sur la zone suivante.

Le cauchemar du templier

Avancez et explorez les lieux pour trouver:
-Dextérité +1
Au bout d'un moment, vous croiserez Vervéel. Éliminez-la et récupérez:
-Ruse +1
dans la même pièce. Sortez pour vous rendre de nouveau dans le mage brisé.

Le Mage brisé

Dès le début revenez sur vos pas pour récupérer:
-Force +1
-Magie +1
Une fois cela fait dirigez vous vers l'étage suivant pour la suite de vos aventures. La zone est remplie de golems qui peuvent causer des soucis surtout lorsqu'ils sont plusieurs. Le plus simple est d'utiliser Carcan Compresseur sur l'un deux, Cône de feu sur les autres et de passer en Golem vous même pour les finir à coup de Projection et Frappe corporelle. Dans la zone vous pouvez trouver:
-Volonté +1
-Force +1
-Dextérité +1
-Ruse +1
-Dextérité +1
-Constitution +1
Une fois que c'est bon, allez régler son compte à Slavren puis on retourne dans la tour en flammes histoire d'en finir pour de bon.

La tour en flammes

Comme d'habitude, refaites un tour de la zone pour récupérer:
-Constitution +1
-Ruse +1
-Magie +1
-Ruse +1
-Force +1
puis tuez Rhagos. Sortez de là et rendez vous dans l'un des cauchemars.

Un cauchemar

Rien de spécial à dire sur ces zones. Vous devez juste récupérer vos compagnons. Vous aurez parfois à combattre, parfois non. Une fois la carte de l'immatériel complète allez dans le dernier endroit restant.

Sanctuaire intérieur

Vous arrivez donc seul face au démon de la paresse. Parlez-lui et vos compagnons interviendront. Le combat peut-être assez difficile car le démon va revêtir cinq formes différentes pendant le combat ce qui demande une certaine endurance. Par chance, deux filons de lyrium sont là pour vous prêter main forte au cas où vous en auriez besoin. La seule forme vraiment difficile est la dernière car il se change en lanceur de sorts. Le mieux est de passer sous la forme de Golem, utiliser Séisme, Projection et enfin Frappe corporelle pour l'empêcher de lancer un seul sort. Une fois le monstre terrassé, Niall arrivera et vous pourrez (enfin) quitter cet endroit.

Troisième étage, le retour

La tour, vous êtes revenu ! Fouillez le corps de Niall pour récupérer la litanie d'Adralla qui sera utile à la fin. A noter que, étrangement, vous pouvez changer la configuration de votre équipe ici et même enlever Wynne ce qui peut vous intéresser pour la suite des événements.

En 3 vous allez arriver dans une salle avec un cadavre et un coffre. Mais au moment de vous en approcher, plusieurs ombres vont débarquer et le combat peut-être assez délicat. C'est ce que l'on peut nommer une zone d'Ombres. (Ha! Humour!) Pensez juste à vous débarrasser du démon de la oclère en premier avant qu'il ne lance sa fontaine de feu.

Dans la salle suivante en 4, vous rencontrerez Cullen, un templier prisonnier.
En fonction de vos choix durant le dialogue, Wynne (si elle est toujours là) peut éventuellement se retourner contre vous. Quoiqu'il en soit, montez à l'étage pour affronter Uldred.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Os de boeuf
Là où vous avez affronté des petits dragons en 1.
Cadeau pour le chien.

-Dague de l'homme-bête
Dans le coffre en 2.
Dague Grade 5 Critique/Attaque sournoise +10%.

Chambre de la confrontation

Uldred et quelques abominations vous attendent pour vous souhaiter la bienvenue. Une fois le combat engagé, éliminez le plus vite possible les abominations pour qu'Uldred soit seul. Lorsqu'une aura rouge se forme autour d'un mage au sol, utilisez la Litanie pour l'empêcher de se transformer en démon. Si elle se recharge sur votre personnage principal, rien n'empêche un autre de l'utiliser, le rechargement n'étant pas partagé par les membres de l'équipe. Pour le reste, un combat assez classique. Uldred connaît des sorts assez puissants mais il est lent à attaquer. Malgré ses nombreux points de vie, il ne devrait pas poser de problème. Une fois mort, redescendez de là avec Irving ou avec Cullen si Irving a été transformé en abomination.

Conclusion

Vous avez donc le choix entre les mages ou les templiers durant ce dialogue final. Sachez une chose. Si vous choisissez les templiers deux quêtes vont en pâtir. La première est l'une des principales car sans les mages, il vous sera impossible de secourir le fils du Iarl Eamon de la façon la plus "propre" dirons-nous. Ensuite, il y a à Orzammar une quête qui peut faire gagner pas mal de souverains mais pour cela, vous devez parler au mage Godwin (celui dans son placard). Cependant, s'il n'y a plus de mages... Il n'y a plus de Godwin non plus. A vous de voir donc. Bravo, vous en avez terminé avec cette quête, passons à la suivante!

Quêtes secondaires

La Sentinelle d'outrevoile

Objectif: Retrouver toutes les notes de l'apprenti.

Récompense: Yusaris et quelques pierres précieuses.

Pour débloquer la quête, il vous suffit de trouver l'une des notes d'un apprenti puis par la suite, de trouver les autres notes. Elles sont indiqués sur les cartes par des points jaunes.

Maintenant que vous avez cela, il vous faut toucher les statues dans la pièce où vous avez été attaqué par des cadavres réanimés dans un ordre précis que voici :

A - La statue qui tient un pot en terre dans ses mains.
B - La statue qui lève son épée au dessus de sa tête.
C - La statue qui tient la pointe de son épée rivée vers le sol.
D - La statue avec un bouclier dans la salle pour accéder à l'étage suivant.

A noter : Lorsque vous touchez les statues, rien ne se produit. C'est normal. Lorsque vous toucherez la dernière statue avec le bouclier, la quête se met à jour. Si jamais vous vous trompez, vous recevrez une décharge électrique. Oui, ça va dans un sens mais dans l'autre, si c'est pas malheureux ça.

Une fois fait, revenez au début, là où vous avez rencontré Wynne. Essayez d'ouvrir la porte qui mène à l'étage inférieur. Rien ne se passe. Nous aurait-on menti? Peut-être pas car Shah Wyrd vient d'apparaître dans votre dos, un boss assez coriace. En fait, ce n'est pas qu'il soit dur à tuer quoiqu'un peu long. C'est surtout que si vous avez laissé les mages en vie ils vont se faire un malin plaisir à le bombarder de boules de feu qui non seulement ne font rien au boss mais qui vont vous faire à vous de gros dégâts. Sans compter que les chances que ce soit l'un d'entre eux qui lui porte le coup fatal est assez grande et donc de perdre l'XP du combat. Enfin bref, un combat qui peut se montrer assez frustrant suivant les conditions de l'affrontement.

Science de l'invocation

Objectif: Réaliser dans l'ordre les invocations.

Récompense: Grenat, Mitaine électrisée et une entrée de codex.

Se débloque via une note que l'on trouve en 3. Il suffit de toucher l'autel d'invocations puis d'autres objets dans un certain ordre.

-Première invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher le Volume des entités spirituelles.
Toucher les flammes de l'invocation première.

-Seconde invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher l'Appel singulier de Rodercom.
Toucher la statue.
Toucher les flammes de l'invocation seconde.

-Troisième invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher le Bestiaire édifiant d'Elvorn.
Toucher les gravures sur la table.
Toucher le Spiritoum Etherialis.
Toucher la statue.
Toucher le Phylactère des novices.
Toucher les flammes de l'invocation troisième.

A ce stade, la quête se valide mais il est possible d'aller un peu plus loin.
Une quatrième invocation pour être plus précis.

-Quatrième invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher le Volume des entités spirituelles.
Toucher l'Appel singulier de Rodercom.
Toucher la statue.
Toucher le Bestiaire édifiant d'Elvorn.
Toucher les gravures sur la table.
Toucher le Spiritoum Etherialis.
Toucher la statue.
Toucher le Phylactère des novices.
Toucher les flammes de l'invocation quatrième (dans la salle pour accéder au premier étage, derrière les étagères.

Un homme va apparaître, utilisez Larcin sur lui pour débloquer une entrée de codex.

Cinq pages, quatre mages

Objectif: Trouver Beyha Joam.

Récompense: De l'or et un chapeau pour mage.

La quête s'obtient après avoir découvert plusieurs entrées d'un même codex, toutes situées au deuxième étage de la tour des mages sur des écritoires. Elle vous parle d'un certain Beyha Joam qui aurait arnaqué plusieurs membres du cercle. Vous le rencontrerez lors d'une rencontre aléatoire sur la carte du monde accompagné d'un mage et de quatre

individus crapuleux. Le problème de ce combat est le fait que le mage soit situé en hauteur et qu'il risque de vous lancer une boule de feu une fois le combat commencé. La solution la plus facile est de le poser un champ de force sur la tête ou un glyphe neutralisant voire paralysant. Sans mage, il devient difficile de le mettre hors d'état de nuire rapidement. Un archer devrait pouvoir lui régler son compte rapidement mais non sans qu'il ait le temps d'envoyer un ou deux sorts.

6 - La forêt de Bréciliane

Quête principale

La nature de la bête, campement dalatien

Vous voici arrivé au campement des elfes dalatiens. Faites le tour des environs pour essayer d'en apprendre un peu plus. Il y a un coffre à côté de Zathrian qui est ouvert mais gardé par Lanya. Si vous désirez quand même en prendre le contenu, il ne contient qu'un livre qui débloque une entrée du codex et pourra être accessoirement utilisé plus tard, Dès que vous vous sentez prêt entrez dans la forêt. Attention à toi grand méchant loup. Le petit chaperon rouge arrive!

Je préviens sur un détail qui m'a posé de gros problèmes sur une ancienne partie. Si vous vous amusez à faire les poches aux elfes et qu'une tentative de Larcin rate vous aurez plus tard une rencontre aléatoire contre une elfe et plusieurs archers. Cela peut sembler idiot mais en fonction de votre avancement dans le jeu les archers gagnent une attaque qui en plus de faire des dégâts assomme votre groupe entier. Donc, se prendre ça quatre fois de suite tout en ayant un PNJ avec un nom orange qui vous attaque est vraiment loin d'être plaisant.

Bréciliane ouest

Il y a peu de groupes d'ennemis dans cette zone mais les individus au sein d'un même groupe sont assez nombreux comme le prouve le premier groupe qui va vous attaquer.

Explorez la zone jusqu'à trouver en 2 une cascade et un petit pont de bois où vous attend Garol. Vous pouvez lui parler et éviter le combat ou l'attaquer directement. Une fois à la moitié de sa vie, il cessera de se battre et s'en ira. Franchissez le pont et faites fasse à la meute de loups-garous qui vous attaque. Continuez votre chemin, passez un deuxième pont et débarrassez-vous des engeances qui vont vous attaquer.

En 6 se trouve un chemin peuplé de Sylvans sauvages. Essayez de les prendre un par un car la prison qu'ils forment avec leurs racines peut se montrer mortelle.

Parlez à Grand chêne en 7 qui désire que vous retrouviez son gland. Oui oui, vous avez bien lu. Le garde des ombres à la poursuite du gland perdu. Rien que d'y penser on en frémit d'avance. Derrière lui se trouve un campement abandonné en 8.

Allez-y mais ne touchez à rien! Si vous examinez quoique ce soit, votre groupe sera décimé et seul le personnage ayant le plus de volonté sera debout pour affronter une Ombre majeure. Une fois au milieu du camp, essayez de partir et l'Ombre surgira pour vous attaquer. Mais avec tous les membres de votre équipe cela ne posera aucun problème. Fouillez les lieux puis partez pour accéder à la zone suivante,

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Grâce d'Andrasté
En 1 non loin d'un ours.
Cadeau pour Leliana.

-Os de vache
Dans des gravats en 5.
Cadeau pour le chien.

-Sphère céleste peinte
Dans des gravats en 5.
Cadeau pour n'importe qui.

-Anneau du crépuscule
Dans un coffre du camp décimé en 9.
Anneau Ruse +3 Force -1, Anneau de set.

-Gants dalatiens en daim
Dans un coffre du camp décimé en 9.
Cadeau important pour Zevran.

Bréciliane est

Avancez jusqu'à découvrir une barrière impossible à franchir en 1 . Plutôt que de retenter bêtement de passer (j'en ai vu deux ou trois dans le fond essayer là!), continuez d'explorer la zone. Au nord de la carte se trouve une pierre tombale avec une famille d'ours et deux ogres.

Suivez le chemin pour trouver l'ermite en 5. Parlez-lui jusqu'à lui proposer un échange. Il peut vous donner:
-Une entrée de codex.
-Un heaume elfique (Set de l'ancienne armure elfe).
-Le gland du chêne.

Vous pouvez lui échanger le pendentif d'Athras, l'écharpe de Danyla et le livre de Cammen entre autres choses. Vous pouvez aussi lui échanger deux objets et le tuer après avoir fouillé la souche d'arbre. Si Zevran est dans votre groupe, il proposera lui même de mettre la main dans la souche et évitera ainsi le piège qui se déclenche si vous tentez votre chance. Vous pouvez aussi tuer le chêne si ça vous tente mais personnellement, je préfère un arbre qui fait des rimes à un vieux fou. Quoique vous choisissiez vous pourrez ensuite traverser la barrière. Vous allez de nouveau rencontrer votre ami le poilu, j'ai nommé Garol. Cette fois-ci, impossible de faire sans combattre. Lorsqu'il sera sur le point de mourir, un loup blanc viendra à son aide envoyant valser par la même occasion votre personnage. Continuez votre chemin pour finalement entrer dans les ruines.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Bénédiction de Mythal
Là où vous avez affronté trois Sylvans non loin de la barrière en 2 sur un squelette.
Bouclier Chance de critique +1%, effets curatifs +10%.

-Statuette de démon en onyx
N loin dans un tas d'os à côté de la pierre tombale en 6.
Cadeau pour Alistair.

Ruines niveau supérieur

Se sont plusieurs passages secrets qui vous attendent dans les lieux marqués d'un 1. Il vous suffit de vous en approcher pour qu'un message s'affiche sur l'écran. Fouillez les environs puis continuez jusqu'en 2 Un couloir avec quelques d'araignées vous attend. Une fois débarrassé de la vermine, prenez les escaliers pour vous rendre en 3. Vous entendrez un grondement qui ne dit rien qui vaille.

Vous arrivez alors dans une énorme salle. J'espère que vous avez un voleur avec vous car il y a beaucoup de pièges à désamorcer. Si vous avancez un peu trop un dragon va vous tomber dessus. Pour ne pas avoir trop de problèmes, ne groupez pas vos personnages l'un près de l'autre pour éviter que Rugissement ou Battement d'ailes affecte trop de monde. Le dragon frappe fort mais lentement. Il dispose de Mise à terre qui peut facilement mettre l'un des membres de votre équipe hors service. Essayez de l'assommer et de le geler le plus souvent possible. Sten avec l'épée Yusaris sera également d'une grande aide! Si jamais vous y allez tôt dans le jeu, ici par exemple au niveau 8, il est possible que vous ne puissiez voir les pièges de feu. Dans ce cas, essayez d'attirer le dragon dans les escaliers pour ne pas déclencher les pièges pendant le combat. Une fois mort, fouillez la zone et passez au niveau suivant.

Objets intéressants à récupérer

-Bras de Falon'Din
Trésor du dragon en 4.
Arc long dégâts +2, visée rapide.

-Médaillon d'argent
Trésor du dragon en 4.
Cadeau pour Morrigane.

Ruines niveau inférieur

Dès votre arrivée un esprit s'enfuit. Ne le suivez pas car quelques morts-vivants en 1 vont se lever pour vous attaquer. Laissez venir les trois en face de vous avant de sortir du tunnel car d'autres vous attendent sur les côtés et vous pourriez rapidement être à un contre deux. Suivez le chemin pour tomber à nouveau sur quatre araignées en 2. Vous arrivez alors dans une salle avec un autre esprit. Parlez-lui et vous voilà attaquer par une horde de morts-vivants. Selon votre équipement, c'est un combat qui peut poser des soucis. Si vous n'arrivez pas à les tomber rapidement, reculez directement dans le couloir aux araignées. Vous pourrez réduire ainsi de deux ou trois le nombre de vos ennemis. Bloquez-les ensuite au niveau de la porte pour les empêcher de passer. Ainsi vous devriez pouvoir faire front et les tuer deux par deux.

Une fois en 6, vous serez attaqué par trois squelettes. Une fois tués, d'autres bien plus nombreux vont vous attaquer. Comme avant, si vous avez des difficultés le plus simple et de se replier. Suivez encore les couloirs jusqu'à voir une énorme salle en 8. Non seulement, il y a beaucoup de squelettes dedans mas il y a aussi un nombre effroyable de pièges. Foncer tête baissée serait bien mal venu. Ouvrez la porte, faites vous voir par quelques ennemis puis reculez en fermant la porte. Les ennemis vont alors se rapprocher et vous pourrez les tuer. Répétez l'opération si nécessaire puis désamorcez les pièges avec un voleur. Il y en a dix-sept en tout. Avancez ensuite pour arriver dans une autre salle en 9 avec quelques ennemis. Tuez-les et avancez un peu pour faire apparaître un boss. Il s'agit là du combat le plus facile du jeu. En effet, il suffit de rester un peu en hauteur dans les escaliers et de le cribler de flèches. Il ne cherchera ni à esquiver ni à bouger. Sinon vous pouvez y aller à la loyale mais il s'agit là d'un combat beaucoup plus difficile car il va ressusciter quelques cadavres, se téléporter plusieurs fois et vous lancer beaucoup de sorts. Bref, que du bonheur. Le seul avantage est qu'il a peu de points de vie pour un boss. Longez le couloir pour accéder à la zone suivante.

Objets intéressants à récupérer

-Parchemin enluminé
Dans la salle avec un esprit d'enfant en 3.

Cadeau pour Wynne.

-Ancienne armure elfe
En 10 dans la salle où vous avez affronté l'horreur des arcanes.
Armure faisant partie d'un set.

-Tomberlin vielle réserve
En 10 dans la salle où vous avez affronté l'horreur des arcanes.
Cadeau pour Oghren.

La tanière des loups-garous

Ne vous en faites pas, les cadavres au sol ne vont pas se lever pour vous attaquer. Par contre, en ouvrant la porte, des loups-garous vont vous attaquer. Et dans le tas il y a des loups de l'ombre en mode furtif qui vont se faire un malin plaisir de vous sauter dessus et plaquer l'un de vos personnages au sol avec Mise à terre.
N'oubliez pas qu'il n'y a que peu de solutions pour casser cette attaquez. Coup de bouclier ou Champ de force voire geler la cible. Une bonne solution est de poser un Glyphe répulsif à vos pieds ce qui aura pour effet de casser la furtivité des ennemis s'ils marchent dessus.

Une fois le combat terminé soyez rassuré, le pire est derrière vous. Enfin, pour les combats qui vont suivre du moins. Avancez par le seul chemin qui s'ouvre à vous, tuez quelques poilus et franchissez une porte en 1 avec quelques loups qui souhaitent parler.

Maintenant, plusieurs choix s'offrent à vous, que nous pouvons résumer ainsi:
-Choisir de passer par le fil de l'épée tous les loups-garous.
-Parler avec les poilus et décider d'aller tuer les dalatiens. Demande un peu de persuasion.
-Délivrer les loups-garous de la malédiction. Pour cela faites venir Zathrian devant la Dame Sylve.

Si vous attaquez les loups-garous. Vous pouvez le faire directement sans chercher Zathrian mais c'est un combat dantesque qui vous attend. Au niveau 9 en mode cauchemar, ce ne sont pas moins d'une dizaine de tentatives pour réussir à gagner ce combat en ce qui me concerne. La faute à un nombre important d'ennemis et au boss qui fait de gros dégâts. Cela étant, le problème dans mon cas présent était certainement mon niveau vraiment faible pour un combat de ce type.

Les récompenses: Coeur de Versipelle: Force +1, magie +1 et résistance naturelle +50 ainsi que le Bec de griffon, une hache à deux mains grade 6, dégâts contre engeances +4.

Si vous attaquez les loups-garous avec Zathrian, le combat sera beaucoup plus facile car ce dernier se montre un allié de taille. Faites cependant attention à ce qu'il ne lance pas Cône de froid dans la direction de votre groupe. Une fois débarrassé des loups, vous pourrez même le tuer et un second combat sera lancé vous opposant à Zathrian et des démons. Il y a de fortes chances pour que celui-ci n'est plus beaucoup de santé suite au combat précédent donc le tuer ne sera pas difficile. Si vous rentrez avec Zathrian, vous obtiendrez les mêmes récompenses qu'au dessus. Si vous le tuez, vous n'obtiendrez que le coeur.

L'attaque du campement des elfes et l'une des solutions les plus faciles car vous aurez plusieurs alliés qui se montreront utiles. Le plus important est de vous focaliser sur Zathrian. Une fois lui mort, ce qui ne prendra pas longtemps, tuez le reste des elfes avec l'aide des loups. Vous gagnerez alors une dague pénétration d'amure +2, attaque +6 et une ceinture résistance naturelle +20.

Enfin, la solution qui conviendra à tous demande d'aller chercher Zathrian est de le convaincre de lever la malédiction. Après le dialogue, n'attaquez que Zathrian car le combat cessera une fois sa vie à zéro. Les loups-garous ne vous aideront pas car ils sont paralysés. Cependant, si vous avez un sort comme Dissipation ou Purge d'Alistair vous pourrez en libérez un ou plusieurs pour vous aider durant le combat. Vous pourrez ensuite demander une récompense aux

humains qui vous donnent un bouclier résistance naturelle +10, résistance spirituelle +10.

Une fois que vous en aurez terminé ici, vous pourrez choisir votre prochaine destination.

Quêtes secondaires

Le hahl d'Elora

Objectif: Examiner le hahl d'Elora.

Récompense: Rien ou une amulette.

Une quête rapide à faire. Un hahl semble souffrant en 4 et c'est à vous qu'il incombe de déterminer le mal qui l'affecte, Pour découvrir la cause de ses tourments il faut que vous ou quelqu'un dans votre groupe dispose de deux points au moins dans la capacité Survie. Sinon, vous pouvez essayez de l'examiner et mentir sur le fait qu'il faille le tuer, Vous obtiendrez alors une récompense qui pourra être transformée en amulette Résistance mentale +10.

Les malheurs de Cammen

Objectif: Réunir Cammen et Gheyna.

Récompense: Un livre Le geste d'Iloren ou rien.

Encore une quête très rapide à accomplir. Cammen en 3 souhaite être avec Gheyna et vous allez l'aider ou lui briser le coeur. Vous pouvez:
-Lui donner une fourrure de loup et le convaincre de dire qu'il l'a tué.
-Être persuasif avec Gheyna et lui montrer que le statut n'importe pas dans une telle relation.
Mais vous pouvez aussi:
-Séduire Gheyna si vous êtes un homme et le dire à Cammen et inversement.
-Pousser Gheyna à détester Cammen.

Si jamais l'histoire tourne à la tragédie, vous n'obtiendrez rien.

Précieuse écorce de fer

Objectif: Apporter de l'écorce de fer à Varathorn.

Récompense: Une amure, un arc ou une amulette. Au choix.

Obtenez la quête en parlant à Varathorn en 2. L'écorce de fer se trouve dans Brocéliane ouest juste après la cascade en 4. Un grand arbre abattu difficile à manquer entre nous. Vous pourrez alors choisir entre:
-Berseloup. Arc long dégâts contre morts-vivants +4, contre bêtes +8.
-Armure de Varathorn. Armure +3. Endurance +25. Résistance naturelle +20.
-Amulette de Varathorn si vous ne demandez rien. Résistance naturelle +20, constitution -1.

La malédiction

Objectif: Découvrir ce qu'il est advenu de Danyla, la femme d'Athras.

Récompense: Une amulette.

Parlez à Athras en 1 pour obtenir la quête. Il vous demandera de chercher sa femme Danyla qui se trouve en 3 sur la carte de Bréciliane est. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'elle semble plutôt en mauvais état. Parlez-lui pour qu'elle vous donne son écharpe mais quoique vous fassiez vous devrez la tuer, de gré ou de force.
Il est possible aussi de ne pas lui parler pour ne pas avoir à la tuer et de lever la malédiction cela étant vous ne gagnerez rien et elle ne sera plus là. Retournez ensuite au camp pour parler à Athras et obtenir votre amulette (Résistance aux sorts +4%). Vous pouvez aussi garder l'écharpe si vous ne lui en parlez pas.

Le chasseur blessé

Objectif: Secourir Deycan.

Récompense: Une arme et des bottes et/ou une gemme voire rien.

Deycan se trouve 3 dans Bréciliane ouest.. Vous aurez le choix entre plusieurs actions.
-Vous pouvez fouiller son inventaire et gagner une arme (Hache à une main, résistance naturelle +10, attaque +4) et des bottes (Bottes légères constitution +2) ainsi qu'une figurine qu'il pourra plus tard vous échanger contre une gemme.
-Le tuer.
-Le laisser là.
-Le ramener au camp. Si vous décidez de le ramener, vous pourrez lui parler en 5 sur la carte du camp et lui demander une récompense (la même gemme que pour l'échange de la figurine.)

Le rituel elfique

Objectif: Accomplir le rituel elfique.

Récompense: L'armure des titans.

Dans la salle des ruines inférieures avec un esprit d'enfant vous trouverez en 3 une tablette qui lance la quête. Allez ensuite en 5, une pièce avec un autel et une fontaine, procédez comme ceci:

-Approcher de la fontaine.
-Prendre le broc de terre.
-Remplir le broc d'eau.
-S'éloigner de la fontaine et aller vers l'autel.
-Placer le broc de terre plein sur l'autel.
-Vous agenouiller devant l'autel.
-Prendre le broc de terre.
-Boire une gorgée.
-Prendre le broc de terre.
-S'éloigner de l'autel.
-Reverser l'eau du broc dans le bassin.

La porte s'ouvre enfin. Tuez les archers et approchez l'ombre. Un combat s'engage alors contre elle et deux autres ombres majeures. Tuez l'ombre le plus vite possible pour l'empêcher de lancer ses sorts et récupérez votre armure.

Le trésor du mage

Objectif: Trouver toutes les parties de l'armure du titan.

Résultat: L'armure entière du titan.

-L'armure se trouve via la quête Le rituel elfique dans les ruines inférieurs.
-Les bottes dans Bréciliane Est le plus au nord de la carte. Vous devrez affronter un revenant, trois squelettes dont un élite armés d'épées ainsi qu'un archer.
-Les gants toujours dans Bréciliane Est, après avoir passé la barrière. Un revenant et quatre archers dont un élite.
-Le casque dans la tombe de Bréciliane Ouest. Un revenant, deux archers, un mage élite et un guerrier élite.

Pour venir à bout de ces groupes il y a plusieurs méthodes. Le plus simple est d'occuper le revenant avec le personnage le plus solide pendant que vous tuez les autres ennemis avec le reste du groupe. Une fois qu'il ne reste plus que le revenant il est possible de le tuer rapidement avec la malédiction Mauvais oeil et des personnages attaquants rapidement. Il est immunisé au froid mais peut-être gelé étrangement. Mais cela ne dure pas vraiment longtemps. Il dispose d'une attaque assez terrible du nom de Double frappe. Si vous tentez la quête avec un niveau assez faible, je vous déconseille d'y aller avec plusieurs corps-à-corps! Enfin, la difficulté viendra surtout de votre niveau. Le revenant est un adversaire mortel au début du jeu qui perd de sa superbe au fil des niveaux.

Le guerrier mystique

Objectif: Libérer l'âme emprisonnée dans le cristal.

Récompense: La spécialisation Guerrier mystique ou rien.

Une quête des plus difficiles. Dans les ruines inférieures rendez-vous en 7. Vous trouverez une pièce avec un Phylactère et un autel.
Regardez le Phylactère et touchez le cristal. Vous pouvez demander la spécialisation avant de le détruire et ainsi se termine la quête.

7 - Darse

Quête principale

La sainte urne cinéraire

Vous ne pouvez pas aller à Darse directement, il s'agit d'une destination à débloquer. Rendez-vous donc à Dénérim puis cherchez la maison de frère Genitivi qui se trouve en face de la taverne.

Dénérim

Une fois dans la maison du frère, Parlez à Weylon. De cette conversation deux choses peuvent aboutir:
-Il vous parle de "La princesse capricieuse" et vous y allez. Vous serez alors victime d'une embuscade et il ne vous restera plus qu'à demander des comptes à Weylon.
-Vous le pressez de questions jusqu'à le faire craquer. Il vous attaquera et vous trouverez des informations sur Darse.
Vous pourrez toujours aller à la taverne pour déjouer l'embuscade.

Quoique vous fassiez, viendra le moment où vous devrez vous rendre à Darse.

Objets intéressants à récupérer

-Symbole d'acier d'Andrasté
Dans un coffre de la maison de frère Genitivi.
Cadeau pour Leliana.

-Armure de cérémonie
Sur le cadavre de l'un des assaillants, devant l'auberge sur les quais du lac Calenhad.
Armure lourde Résistance mentale +10, armure -3.

Village de Darse

A votre arrivée au village, vous êtes abordé par un garde qui vous fait comprendre que vous n'êtes pas le bienvenu. Parlez-lui si vous en avez envie puis avancez.

Si Sten est avec vous, une fois le garde dépassé il vous parlera et tentera de prendre le contrôle du groupe. En fonction de vos réponses, il est possible de gagner quelques points d'estime. Vous pouvez le persuader de se calmer ou choisir de l'affronter. Attention, car une défaite et c'est le Game over. N'attendez pas à recevoir de l'aide des deux autres, ils ne bougeront pas.

Fouillez le village si vous en avez l'envie mais faites attention. Si vous souhaitez commercer avec le marchand du village, n'entrez pas dans la maison en 1. Dans cette maison se trouve un autel qui rendra probablement les habitants hostiles. Probablement car si vous êtes déjà allé voir le marchand, les villageois ne devraient pas vous attaquer. Cela étant, si vous allez ensuite voir le garde et lui parlez de l'autel et que vous retournez voir le marchand. En sortant vous déclencherez l'attaque du village contre vous sans avoir besoin de fouiller la boutique. Quoiqu'il en soit, suivez la seule route disponible jusqu'à atteindre la chantrie de Darse en 3. A l'intérieur se trouve Eirik, le révérend père. Un combat débutera alors que vous allez gagner facilement. Fouillez les environs pour trouver le frère Génitivi.

Objets intéressants à récupérer

-Oeil de mage
Dans un coffre chez le marchand du village en 2.
Arc long Critique +3% , attaque +4.

-Médaillon
Dans un coffre chez le marchand du village en 2.
Cadeau pour Morrigane.

-Bottes de cuir antivanes
Dans un coffre chez le marchand du village en 2.
Cadeau important pour Zevran.

-Anneau de piété
Dans un coffre de la chantrie en 3.
Dégâts de feu +10%.

-Petit lingot d'argent
Dans un coffre de la chantrie en 3.
Cadeau pour Zevran.

Temple en ruines

Vous voici maintenant dans le temple. Ne montez pas les escaliers mais explorez le passage en 1 pour y trouver un allume-feu. Montez ensuite les escaliers puis visitez le passage qui s'ouvre sur votre gauche en 3. Un Bronto vous attend mais il n'est pas aussi terrible qu'il n'y paraît. Un peu plus loin en 4 se trouve une salle avec deux portes, et derrière elles se trouvent deux mages qui l'ouvriront à votre approche. Une troisième porte s'ouvrira aussi dans le couloir révélant une foule de cultistes. Pour éviter les complications, avancez votre groupe dans la pièce où se trouvent les deux mages pour ne pas attirer tous les cultistes d'un coup. Fouillez les environs pour trouver une clé ainsi qu'une perle en 5.

Elle ouvre une porte en 6 qui vous permet de trouver une autre clé qui cette fois vous ouvre le vestibule. Vous arrivez alors dans une salle enneigée avec un mage en haut des escaliers. Si vous avancez, deux spectres vont surgir sur vos flans et deux archers vont se joindre au mage. Si vous avez des arcs, il est possible de tuer le mage en restant devant la porte d'entrée évitant ainsi une menace lorsque les autres vont vous tomber dessus. Allumez le brasier en 7 pour gagner une entrée du codex puis franchissez la porte. Vous voici dans une pièce avec deux balistes et quatre archers ainsi que quelques pièges. Comme d'habitude, si vous ne pouvez voir les pièges, faites vous repérer par les archers puis reculez pour les forcer à venir vers vous. Continuez ensuite d'avancer pour arriver dans une salle qui semble vide mais qui se remplira rapidement.
Un monstre apparaît alors et les portes sur le côté s'ouvrent pour laisser venir quelques ennemis dont un mage. Libre à vous d'aller ensuite par la gauche ou la droite ou même d'aller d'un côté et revenir de l'autre. Sachez juste que d'un côté comme de l'autre, il n'y a pas de choses intéressantes à ramasser. Après, il y aura toujours plus d'XP à la clé si vous videz les deux couloirs. Faites juste attention en 9. Le dernier coffre piégé libère trois spectres assez puissants.

Objets intéressants à récupérer

-Applications du sang du dragon
Dans le couloir à gauche de l'entrée principale en 1.
Cadeau pour Wynne.

-Gourde d'hydromel chasind
En 5 vous avez affronté plusieurs cultistes avec trois mages.
Cadeau pour Ogrhen.

-Armure de diligence
Deuxième couloir sur la droite sur un cadavre en 2.
Armure lourde. Régénération de santé +0,5, armure +2.

-Anciens gants elfes
En 8, là où vous avez affronté un spectre cendreux.
Gants pour l'ensemble de l'ancienne armure elfe.

Cavernes

Affrontez le contremaitre cultiste et ses hommes avant de continuer. Dans la salle suivante, deux mages vous attendent, l'un à droite et l'autre à gauche de la porte. Pénétrez ensuite dans les cavernes. Attention, après le premier groupe d'ennemis, des dragonneaux vont apparaître comme par magie devant et derrière vous en 1. Suivez le couloir pour aboutir dans une nouvelle salle, assez vaste, peuplée d'ennemis. Plus vous avancerez dans la salle, plus des dragonneaux vont apparaître donc faites attention à ne pas vous faire surprendre par le surnombre de vos ennemis. Une fois la zone nettoyée, continuez d'avancer pour arriver dans une nouvelle pièce avec le même genre de situation que précédemment.

Vous voici devant deux chemins. Le chemin en 2 mène à un cul de sac qui semble être l'entrepôt pour la nourriture des dragons. En effet, une fois arrivé dans cette pièce, trois drakes vont surgir dans votre dos. Essayez de les bloquer dans

le couloir et de les prendre un par un car ils peuvent se montrer redoutables avec Mise à terre. Prenez garde en 4 au mage et aux deux assassins en embuscade. Si vous décidez d'aller en 5, faites attention car les cultistes laisseront la place à des drakes au fur et à mesure que vous avancerez dans cette zone.

Longez donc le couloir en 7 pour continuer votre aventure. Vous arrivez dans une nouvelle salle avec quatre ennemis divisés en deux groupes des deux côtés de la porte avec des pièges de chaque côté. Tuez-les puis avancez jusqu'à trouver Kolgrim en 8. Vous pourrez soit le combattre soit vous ranger de son côté. Le choix à ce moment du jeu n'est pas définitif, il sera toujours possible de revenir sur votre décision plus tard. Si vous choisissez le combat, Kolgrim en lui même n'est pas vraiment méchant. Il fait de bons dégâts il est vrai mais le plus gros soucis vient des deux mages avec lui qu'il vous faudra tuer le plus vite possible. Si vous n'arrivez pas à le tuer à ce stade, ce n'est pas grave. Personnellement, je me mets d'accord avec lui pour le moment.

Objets intéressants à récupérer

-Statuette de guerrier en pierre
En 3 dans le tas de déjections du dragon.
Cadeau pour Alistair.

-Broderune
En 5 sur le cadavre du contremaitre.
Epée pour Guerrier mystique. Magie +5, régénération de mana en combat +1, résistance aux sorts +10%, dégâts électriques +3.

-La buveuse de vie
En 6 dans un grand oeuf.
Amulette pour mage du sang. Puissance magique +4.

Sommet montagneux

Vous croiserez un dragon un peu plus grand que ceux que vous avez vu jusqu'ici mais il ne vous attaquera pas. Continuez jusqu'au gantelet. Si Kolgrim est encore vivant, vous pouvez l'attaquer maintenant mais le combat risque d'être encore plus dur que précédemment. Donc si vous voulez le trahir, attendez encore un peu.

L'épreuve de foi

En arrivant vous aurez droit à un dialogue avec le gardien qui vous interrogera vous et vos compagnons. Avant que vous me le demandiez, non, il ne demande rien à notre compagnon canin.

Vous voici dans le gantelet vous allez subir plusieurs épreuves. La première consiste en plusieurs devinettes:
Brona - Les rêves.
Than Shartan - Un foyer.
Général Maférath - La jalousie.
Archonte Hessarian - La pitié.
Elissaë - Le chant.
Dame Vasilia - La vengeance.
Disciple Havard - Une montagne.
Disciple Cathaire - La faim.

Si vous vous trompez, vous devrez combattre un esprit.

Passez à la salle suivante pour rencontrer un personnage familier puis pour affronter vos doubles. Comme toujours s'il y a un mage, tuez-le rapidement. Faites quand même attention car le combat peut réserver des surprises.

Salle suivante, un petit casse tête. Vous devez reconstruire un pont et si vous avez quelques difficultés voici la marche à suivre:
Nous allons faire comme ceci : lorsque vous arrivez, vous avez six plateformes à droite et six à gauche. La plus proche de vous à gauche sera nommée 1 et les suivantes 2, 3, 4, 5 et 6. Les plateformes à votre droite en commençant par la plus proche de vous seront A, B, C, D, E et F.

Vous devez placer vos compagnons pour créer un pont.

Commencez par activer 3 et B pour former la première pièce.
Placez ensuite le troisième personnage en 6 pour faire apparaître la deuxième pièce.
Déplacez le personnage en 3 vers D.
Déplacez le personnage en B vers 1 pour la troisième pièce.
Déplacez ensuite celui en 6 vers E.
Puis D vers 2 et vous pourrez franchir le pont.

La suite est simple, approchez-vous de l'autel, enlevez votre équipement et vous pourrez traverser les flammes.

Vous avez maintenant le choix entre détruire ou non les cendres. Si vous les détruisez, Wynne si elle est présente vous attaquera directement. Si Leliana est là, elle vous attaquera aussi sauf si elle est endurcie et que vous réussissez à l'intimider. Si elles ne sont pas présentes, vous aurez le droit au dialogue de l'une d'elle à votre retour au camp et elle s'en ira. S'il s'agit de Leliana, il est possible de lui mentir pour qu'elle reste. En plus de la révolte de ses deux compagnons, vous aurez à tuer le gardien et deux autres esprits. Après cela en allant voir Kolgrim vous pourrez débloquer la spécialisation Psychomancien et vous pourrez toujours le tuer.

Si vous laissez les cendres tranquilles, Kolgrim vous attaquera à la sortie. Le combat à ce moment du jeu sera vraiment facile car il ne sera accompagné que de deux autres hommes.

En partant, vous croiserez frère Genitivi et vous devrez choisir si vous souhaitez garder le secret ou non. Si vous le laissez rentrer, il vous donnera une rune résistance aux sorts de maître.

Objets intéressants à récupérer

-Pendentif de démon en or
Sur un cadavre proche de l'urne.
Cadeau pour Morrigane.

Quêtes secondaires

Vers oubliés

Objectif: Apporter le parchemin à Soeur Justine.

Récompense: Sept souverains et cinquante pièces d'argent.

Lorsque vous arrivez dans le temple en ruines, fouillez le premier chemin qui s'ouvre sur votre droite pour trouver une bibliothèque. Dans une pile de parchemins vous trouverez l'objet qui va lancer la quête. Apportez le ensuite à Soeur Justine devant la chantrie de Dénérim pour toucher votre récompense.

Armure en écailles de drake

Objectif: Trouver des écailles de drakes pour le forgeron de Dénérim.

Récompense: Différents ensembles d'armures.

La quête se déclenche à la première écaille trouvée.
-Prenez à droite au premier embranchement dans les cavernes pour trouver trois écailles.
-Continuez tout droit au second embranchement pour en récupérer deux autres. Pour que les drakes apparaissent, vous devez monter les escaliers vers le nid.
-Une autre écaille non loin des deux précédentes si vous continuez de suivre le chemin.
-Une dernière mais optionnelle. Si vous vous mettez du côté de Kolgrim, un drake sera présent sur le sommet montagneux. Cependant son écaille ne servira à rien.

Lorsque vous parlez au forgeron, à la première armure donnez lui dix souverains, vous aurez ainsi une armure de qualité supérieure. Il n'est ensuite plus la peine de donner d'autres souverains pour avoir la meilleure qualité.

Au bout de la troisième fois, le marchand refusera de faire affaire avec vous. Regardez ses stocks juste avant au cas où.

Armure en écailles de dragon

Objectif: Vaincre le Dragon-Sire et récupérer son écaille.

Récompense: Un ensemble de bonne qualité.

Quête facile à accomplir si ce n'est le passage où il faut tuer le Dragon-Sire.

Une fois invoqué (via la corne de Kolgrim ou le gong pour les versions consoles), il va falloir vous en défaire.

Analysons d'abord la bête. Beaucoup de points de vie, crache du feu, des attaques qui repoussent les gens au corps-à-corps, la possibilité de s'envoler, un rugissement pour assommer l'équipe entière et pour finir, la possibilité d'attraper un personnage dans sa gueule ce qui peut signifier la mort dudit personnage.

Voici des conseils pour le battre plutôt facilement:
-N'envoyez qu'un seul personnage au corps-à-corps qui se chargera de garder le dragon sur lui.
-Le reste de l'équipe devrait n'être composé que de personnages pouvant attaquer à distance et d'un mage pour soigner si vous n'avez pas envie d'utiliser les cataplasmes.
-Essayez d'avoir une bonne résistance au feu et une bonne résistance physique pour le personnage qui s'occupe du dragon.
-Lorsqu'il attrapera un personnage dans sa gueule, il n'y a que peu de choses à faire. Ou vous lancez tous les soins possibles pour le tenir en vie, ou vous lancez un Champ de force que vous essaierez de dissiper juste après.

Normalement en suivant ces quelques conseils, il devrait choir facilement. Récupérerez ensuite le butin et allez chercher votre armure.

Il est possible de la battre aux alentours du niveau 12 mais le combat peut se montrer assez difficile en fonction de votre équipement. J'avais enregistré le combat en étant au niveau 13 mais il durait 6min et n'était pas très intéressant (sauf le passage où Alistair se fait tuer en deux coups) donc je préfère en montrer un plus rapide avec la tactique qui reste la même.

8 - Orzammar

Quêtes principales

Col des dorsales de givre

Dès votre arrivée vous allez devoir affronter un groupe de chasseurs de primes. Faites attention au chef si vous avez un faible niveau car il dispose d'attaques puissantes comme Châtiment. Si vous y allez juste après Lothering, vous risquez de verser des larmes. Avancez ensuite jusqu'aux portes de la cité d'Orzammar. Vous croiserez Imrek en pleine dispute avec un garde. Approchez vous pour vous en mêler. Vous avez le choix entre intimider Imrek pour le faire partir ou l'affronter. Une fois débarrassé de lui, entrez en ville.

Première mission

Vous avez le choix ici entre entrer dans les bonnes d'Harrowmont ou de celles de Bhelen.

- Si vous choisissez Bhelen, vous trouverez votre contact à la chambre de l'assemblée. Il vous demandera de remettre des papiers à deux personnes. Parlez à Dame Dace qui vous demandera d'aller avertir son père dans les tréfonds. Il n'y a pas à hésiter donc, direction les tréfonds et plus précisément le Thaig Aeducan.

Les points rouges symbolisent les groupes d'engeances que vous aurez à affronter et les points jaunes les groupes de chattemites. Le seigneur Dace se trouve en 2. Pour y accéder, vous aurez le choix entre les chemins A et B. Comme vous pouvez le voir, le chemin A est de loin le plus simple. De plus, en 1 se trouve un groupe d'engeances avec deux émissaires qui peut poser de gros problèmes si vous n'avez rien pour lutter contre Carcan compresseur et Fatalité. Les chattemites, même si nombreuses, ne sont pas dangereuses. Elles tombent vite et ne font que peu de dégâts. Quand vous trouverez le seigneur Dace, vous devrez affronter deux groupes de ces créatures avant de pouvoir rentrer.

Le seigneur Helmi se trouve à la taverne La Barbaude. Il suffira de lui remettre le billet pour valider la quête. Maintenant que cela est fait, vous pouvez rencontrer Bhelen.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Pierre runique noire
En 3 dans un coffre.
Cadeau pour Alistair.

-Si c'est Harrowmont qui vous intéresse, il va falloir combattre dans la lice. D'abord vous allez convaincre deux personnes de reprendre les armes. Pour Biarni, il faut récupérer des lettres qui se trouvent non loin de Piotin. Vous pouvez voler la clé à Myaja ou crocheter la porte et le coffre. Il vous récompensera même de 10 ou 15 souverains si vous demandez une récompense. Quant à Gerrod, un peu de persuasion et c'est bon. Une fois cela fait, inscrivez-vous pour combattre.

Dans l'ordre:

-Seldryn. Très facile à battre.

-Myaja et Lucjan. Tuez le plus rapidement possible Lucjan. Il n'a que peu de points de vie mais étant un voleur, il peut être une véritable gêne durant le combat. Ensuite de quoi battre Myaja ne sera pas difficile.

-Hanashan. Encore un combat très facile. Rien d'autre à dire.

-Wojech et Velanz. Cette fois-ci vous pouvez choisir l'un de vos compagnons comme second. Mais même seul c'est encore une fois assez facile. Tuez quand même Velanz en premier, il n'a que peu de points de vie mais peut faire plus de dégâts que son ami.

-Piotin et son groupe. Vous venez de franchir un gouffre. Et si vous êtes un mage, vous n'allez pas aimer. Vous avez le choix entre votre groupe ou les deux nains. Ici nous allons prendre les nains, avec votre groupe normal, le combat n'est pas plus difficile qu'un autre. Déjà, vous ne les contrôlerez pas comme des membres du groupe ce qui veut dire qu'ils vont faire un peu n'importe quoi. La stratégie à adopter dépend fortement de votre personnage. Soit vous éliminez les ennemis en commençant par l'arbalétrier jusqu'à ce que Piotin soit seul. Soit vous vous focalisez sur les cibles qu'attaquent vos deux compagnons. Cela est la meilleure solution si vous peinez à tuer rapidement la cible. En effet, non seulement la cible tombera plus vite mais vous avez de grandes chances de vous retrouver avec les deux nains vivants jusqu'à la fin du combat. Sachez que Gerrod est une bonne éponge à dégâts ce qui peut donc occuper les ennemis qui l'attaquent quelques temps avant de tomber. Piotin est capable de faire de gros dégâts donc ne vous laissez pas surprendre bêtement en laissant votre santé trop basse.

Maintenant que vous avez fait cela, vous pouvez aller voir Dulyn à la Barbaude.

Objets intéressants à récupérer

-En quête de la véritable prophétesse
Dans un coffre du Façonnat.
Cadeau pour Wynne.

-Ewigkeit
Dans le parlais d'Orzammar vous avez peut-être remarqué une dalle qui s'enfonce lorsque vous marchez dessus. Il y en a trois. Une en face de la porte d'entrée et deux autres dans la salle du trône sur le côté gauche lorsque vous arrivez via l'entrée principale.
Le but est de mettre un personnage sur chacune de ces dalles et avec un quatrième de toucher le trône. Un dragon va alors apparaître qu'il vous faudra tuer. Une fois mort, vous pourrez récupérer l'épée sur son cadavre. Attention, une fois un roi nommé, il est impossible de récupérer l'arme!
Épée à deux mains. Affaiblit les engeances alentours, mises à mort sanglantes, dégâts contre engeances +4, augmentation de l'hostilité et de l'intimidation et régénération de l'endurance en combat +0,25.

-Miroir doré
S'achète au marchand nain près de la sortie vers les Tréfonds.
Cadeau important pour Morrigane.

-Cochard mignon
Parlez à Leliana dans Orzammar, elle vous parlera alors de l'architecture naine puis exprimera le souhait d'avoir un cochard. Allez dans les taudis pour parler à un nain oisif. Demandez-lui de vous en attraper un puis changez de zone et revenez pour récupérer votre cochard.
Cadeau important pour Leliana.

-Anneau de sang
Participez à la lice dans des combats non-officiels en parlant à l'homme d'armes de la lice. Ce dernier se trouve le plus au nord sur la carte de la lice. Remportez quatre combats et l'anneau et à vous.
Améliore la magie du sang, dégâts spirituel +10%.

Le cartel de Jarvia

Une fois cette mission lancée, des groupes de fanatiques vont apparaître en ville pour vous attaquer à vue.

Vous devez donc mettre un terme aux exactions de Jarvia. Commencez par vous rendre dans les taudis pour trouver son repaire. Si c'est la première fois que vous y allez des bandits des taudis vont vous attaquer à votre arrivée.

Parlez à Nadezda près du feu pour en apprendre plus et rendez-vous ensuite dans la maison délabrée pour y affronter

quelques nains et récupérer une amulette. Comme d'habitude, concentrez-vous sur le chef car ce dernier abandonnera le combat au moment de mourir.

Allez ensuite jusqu'à la porte non loin de Nadezda que vous ne pouviez ouvrir jusque là. Avec l'amulette, vous pouvez maintenant entrer.

Une fois à l'intérieur, un videur vous demandera un mot de passe que vous n'avez pas. Tranchez-lui la tête et avancez. Suivez le couloir jusqu'à arriver à une intersection en 1. A droite et à gauche se trouvent deux salles remplies d'ennemis. Attention aux barils qui cachent un piège, évitez de vous y précipiter. Continuez d'avancez pour arriver à une nouvelle intersection. D'un côté vous attendent une bande de nains tandis que de l'autre attendent un assassin, un mage et un mercenaire. Attention à ne pas vous faire surprendre par l'assassin qui est en mode furtif.

Si vous continuez jusqu'en 3, vous arriverez dans ce qui semble être une armurerie gardez pas une bande de nains. Si vous avez des soucis avec les archers ouvrez la porte puis refermez là. Ainsi les archers vont devoir se rapprocher pour ouvrir la porte et cela vous évitera d'enclencher le piège au sol.

Traversez la salle en 4 en tuant les nains qui s'y trouvent puis longez le tunnel qui s'ouvre à vous. Attention, un piège se trouve entre les premiers barils. Nouvelle intersection. En 5 se trouve une prison avec Leske prisonnier qui s'en ira une fois libéré. Du moins si vous n'êtes pas un nain roturier à la base. Vous voici maintenant en 6 dans ce qu'il conviendrait d'appeler un entrepôt. Attention aux trois assassins en mode furtif qui vous attendent. Trois pièges à ours se situent dans le couloir juste à côté du mercenaire Qunari.

Suivez le nouveau tunnel pour arriver dans un autre entrepôt. Un mage et un assassin vous y attendent avec quelques bandits. Continuez et vous voici au dernier croisement. En face se trouve Jarvia. La porte en 7 cache quelques araignées tandis que ce sont quelques bandits qui vous attendent en 8. Allez voir Jarvia en 9 pour en finir une bonne fois pour toute.

Une fois le combat commencé, n'espérez pas pouvoir reculer car la porte par laquelle vous venez d'entrer est fermée. Ne foncez pas non plus tête baissée sur Jarvia car elle est entourée par plusieurs pièges. Le combat se déroule en trois parties. La première vous serez contre Jarvia, un assassin et quelques uns de ses hommes. Elle commencera par vous attaquer à l'arc avant de venir au contact (et elle fait vraiment mal à ce moment là). Une fois qu'elle aura perdu un certains nombres de points de vie, elle va disparaître et vous attaquer de nouveau à l'arc avec l'aide de quatre autres archers bandits. Comme avant, elle finira par revenir au corps à corps pour à nouveau se volatiliser et cette fois-ci ce seront deux assassins de plus qui vont vous attaquer. Il est possible de ne pas se faire attaquer par les deux derniers assassins en restant à l'entrée.
Après ces deux là il n'y aura plus de renforts et vous pourrez la tuer sans avoir à subir d'autres attaques d'ennemis.

Prenez la clé sur son corps puis sortez de là pour rendre compte du succès de votre mission.

La cachette de Jammer

Objectif: Ouvrir la cachette de Jammer.

Récompense: Divers objets et des souverains.

La quête débute en lisant un livre en 2. Vous devez prélever l'objet qui semble le moins couteux dans trois coffres.
-Le coffre commun de Kanky en A. Ramassez la bague fantaisie en argent.
-Le coffre commun de Jammer en B. Prenez le coupe-papier en fer.
-Le coffre commun de Pique en C. Il faut ici prendre le colifichet de grenat.

La cachette de Jammer se trouve juste avant Jarvia en D.

La haute Branka

L'heure est maintenant venue d'affronter les tréfonds. Un conseil: embarquez des armes et des runes qui augmentent les dégâts contre les engeances car vous allez en avoir besoin. Ogrhen vous rejoindra mais vous n'êtes pas obligé de le mettre dans votre groupe. Il deviendra obligatoire dans la dernière zone. Faites aussi de la place dans votre inventaire car il y aura beaucoup d'objets à ramasser.

Croisée de Caridin

Les points rouges symbolisent les groupes d'engeances et les points jaunes les chattemites.

A votre arrivée, une bande de mercenaires vous tombe dessus envoyés par celui que vous ne soutenez pas. Vous avez le choix entre les chemins A et B.

Si vous allez en A, vous croiserez plusieurs groupes d'engeances. Lorsque vous serez en 1, des ennemis à l'arc vont apparaître devant et derrière vous. Faites également attention aux pièges à ours sur le pont.

Le chemin B se compose surtout de chattemites mais il vous obligera de passer par une zone bien défendue par les engeances en 2. Ensuite de quoi la voie est libre jusqu'à la sortie.

Enfin, en 3 se trouve une matriarche chattemite.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Totem
Croisée de Caridin en 3.
Cadeau pour Sten.

-Devoir
Un heaume que votre chien trouvera si vous le lui demandez sur place.
Casque massif. Constitution +2.

La cache des travers-banquards

Objectif: Retrouver la cache.

Récompense: Divers objets dont l'anneau du guerrier (Force et Dextérité +2) et les gants d'effort.

Pour localiser la cache, il faudra d'abord trouver plusieurs entrées de codex symbolisées par des points bleus. Une fois cela fait, rendez-vous en 5 pour aller chercher votre récompense.

Thaig Ortan

Une fois de plus, la route principale est bloquée par des éboulis et il va falloir passer par les tunnels où des araignées vous attendent. Vous finirez par arriver en 1 dans une énorme caverne avec des engeances attaquées par des araignées. Attention au chef de meute hurleur qui arrivera vers la fin de la bataille et qui peut se montrer incroyablement puissant pour son simple rang d'élite. Le plus simple est d'éviter de se prendre trop d'ennemis à la fois. Tuez d'abord qui les araignées qui attaquent l'ogre puis vous pourrez vous reposer quelques instants avant de passer au groupe suivant.

Continuez jusqu'à croiser une araignée venimeuse géante qui s'enfuit à votre approche en 2 pour, bien sûr, vous faire aller droit dans un piège mais vous n'avez pas vraiment le choix. Une fois débarrassé des araignées, continuez pour affronter des fantômes nains et un golem. Un conseil, le golem est un adversaire redoutable. De gros dégâts et une grosse armure. Le mieux pour en venir à bout est d'utiliser des attaques comme coup de bouclier pour le coller au sol le plus souvent possible. Franchissez ensuite le pont, abattez les esprits qui se dressent devant vous et enfoncez-vous dans un nouveau tunnel en 6. Vous croiserez des araignées mais toutes préféreront s'enfuir plutôt que de vous combattre.

Rassurez-vous, une fois en 7 des araignées vont vous tomber dessus. Si vous avancez un peu trop, un émissaire viendra se joindre à la fête. Allez ensuite en 8 pour tuer un autre émissaire. Attention, plus vous avancerez vers lui et plus des araignées corrompues vont apparaître. Une fois débarrassé de lui, il est temps de passer à la reine araignée en 9.

Voici l'un des boss qui donnent envie de se taper la tête contre un mur. Du moins selon moi. Non seulement elle fait des dégâts affolants et a beaucoup de points de vie, mais en plus à intervalles réguliers elle va s'enfuir en paralysant votre équipe pour réapparaître ailleurs. Et je ne parle pas de ses amis qu'elle va appeler au milieu du combat.

Après cela, tuez les araignées restantes et lisez le journal de Branka pour continuer vers la zone suivante.

-Le coeur de Smith
Dans un cocon en 9 là où vous avez affronté la Reine araignée corrompue.
Amulette résistance au feu +20, dextérité -1.

L'espoir d'une mère

Objectif: Trouver des traces de Ruck dans les tréfonds.

Récompense: De l'or ou un bouclier.

Filda vous demande de retrouver son fils disparu dans les tréfonds. Vous croiserez Ruck dans le Thaig Ortan dégustant un cadavre d'engeance en 3. A votre approche il s'enfuira et des araignées vont vous tomber dessus. Ensuite de quoi vous pourrez le retrouver un peu plus loin dans la caverne et lui parler. Persuadez-le de parler avec vous et il pourra se transformer en marchand. Ensuite, quoi que vous décidiez de dire à sa mère elle vous donnera un bouclier sauf si vous lui mentez sur son sujet sans avoir vu Ruck. Dans ce cas vous aurez un peu d'or.

Mémoires perdues

Objectif: Explorer les Tréfonds pour rendre son honneur à la maison d'Orta.

Récompense: Entre cinq et quinze souverains.

Les archives se trouvent dans le Thaig Ortan en 4 non loin de là où vous avez croisé Ruck. Rapportez-les à Orta et en fonction de ce que vous lui dites vous aurez quelques souverains.

Brisé

Objectif: Retrouver et reconstituer le corps du monstre.

Récompense: Vingt souverains et cinquante pièces d'argent ou rien.

Vous devez donc retrouver plusieurs sacs de membres dont voici les emplacements:

-Thaig Aeducan. Sac de membres. Dans la première grande salle où vous arrivez, à l'ouest.
-Croisée de Caridin. Torse dans un sac au même endroit que la matriarche chattemite en 3.
-Croisée de Caridin. Tête dans un sac. Dans le chemin B au même endroit que le premier groupe d'ennemis.

Ensuite de quoi, rendez-vous au Thaig Ortan en 5. Vous aurez le choix entre laisser partir le démon et vous gagnerez de l'or ou le tuer et souvent ne rien pouvoir récupérer sur son cadavre. Malgré les apparences, il n'est pas difficile à battre.

L'honneur du surfacien

Objectif: Reconstituer l'épée du surfacien.

Récompense: L'épée du surfacien.

-La garde se récupère sur un émissaire genlock dans la Croisée de Caridin. Regardez la carte pour repérer la sortie la plus à l'ouest. Suivez la route et prenez le premier tunnel sur votre droite. L'émissaire est là.
-Dans le Thaig d'Ortan, au sud-est, dans la caverne où un ogre affrontait plusieurs araignées, examinez la tombe du guerrier. Si vous ne le faites pas, un monstre n'apparaîtra pas plus tard dans le jeu et il vous faudra alors revenir ici.
-Pommeau du surfacien dans la caverne de Ruck, Thaig d'Ortan.
-Lame du surfacien sur une engeance ancienne dans les tranchées des morts dans un tunnel peu avant la salle avec un piège qui se réarme tout seul.

Retournez ensuite dans le Thaig d'Ortan où vous avez vu le tombeau pour récupérer votre épée.

Les tranchées des morts

En arrivant vous croiserez l'Archidémon. Ne vous en faites pas, il ne vous attaquera pas. Avancez pour tomber des légionnaires en plein combat contre des engeances. Avec le concours de Kardol, venir à bout de toutes les engeances qui vont vous attaquer sera un jeu d'enfant.

Empruntez le pont en livrant un féroce combat à toutes les engeances qui vous attendent. Une fois de l'autre côté, un ogre et pas moins de dix archers vous attendent. Attirez l'ogre à vous avant d'attaquer les archers. Une fois débarrassé de cet ennemi foncez et tuez les archers. Avancez ensuite dans le tunnel qui s'ouvre à vous. En 1 des ennemis vont s'enfuir pour vous attaquer en surnombre un peu plus loin. Ne vous laissez donc pas bêtement avoir. Faites attention en 2, quelques pièges vous attendent dans ce passage et peuvent déclencher des jets de flammes contre vous. Continuez ensuite jusqu'à voir des araignées avec un émissaire en 3. Encore une fois, ce dernier tentera de fuir et des araignées vous tomberont dessus.

En 4 vous attend un maître de forge genlock et plusieurs de ses amis. Divisez les ennemis pour faciliter le combat. Arrivé en 5 sur le pont faites attention car une fois au milieu, des hurleurs vont vous tomber dessus des deux côtés. De l'autre côté en 6 vous attendent un émissaire avec plusieurs morts-vivants. Après cela, enfoncez-vous de nouveau dans un tunnel. Vous entendrez une voix qui semble narrer un récit. Vous pouvez explorer un cul de sac en 7 avec plusieurs araignées et deux émissaires. Cependant entre les araignées qui vous immobilisent et les Boules de feu ou encore Carcan compresseur, ce combat peut se révéler plus difficile que bien d'autres. Comme toujours, les diviser rendra les choses plus faciles.

Rencontrez Hespith puis continuez d'avancer. Tuez les deux ogres et entrez dans le temple des légionnaires. Prenez la clé sur l'autel en 8, affrontez les fantômes qui vont vous attaquer et ouvrez la porte. Vous allez affronter la mère couveuse, un boss qui me fait penser au jeu Dead Space entre nous.

Un boss qui semble causer beaucoup de soucis à pas mal de monde. Dès le début du combat, faites tenir la position à votre équipe le plus loin possible face à la mère couveuse. Equipez vous d'arcs et tirez sur la mère jusqu'à être attaqué par ses tentacules. Attaquez les tentacules avec vos guerriers tandis que les autres continuent de tirer sur la mère. Une fois qu'il n'y en a plus, attaquez directement la mère couveuse. Au bout de quelques instants, ses tentacules vont revenir vers elle et des engeances vont vous attaquer. Reculez comme au début du combat et tuez les engeances puis de nous les tentacules qui sont sur vous. Lorsqu'il lui restera un quart de sa vie, elle recommencera à hurler et des engeances vont débarquer à nouveau. Tuez-les le plus rapidement possible car les tentacules vont revenir à la charge pour la troisième et dernière fois. Ensuite de quoi tuer la mère couveuse ne sera plus un problème. Vous pouvez continuer !

Objet intéressant à récupérer

-L'armure de la légion
Les différentes parties de l'armure sont symbolisées par un point bleu sur la carte. A noter que le casque en 8 est optionnel pour obtenir les bonus de l'équipement complet. Si jamais une personne dans le groupe porte l'ensemble complet avec le casque et que vous analysiez la sculpture dans Bownammar vous serez attaqué par une ombre.

La caste des morts

Objectif: Faire reconnaître la légion des morts comme étant l'une des maisons nobles.

Récompense: Rien.

La quête démarre au même endroit où vous récupérez une clé en 8, dans le temple des légionnaires. Lorsque vous irez vers la mère couveuse vous trouverez un pendentif en chemin en 9. Une fois au façonnât, vous pourrez utiliser un livre non loin du façonneur des mémoires et la quête se terminera.

Enclume du néant

Assurez vous d'être bien équipé et d'avoir l'équipe de votre choix car une fois dans la zone, vous ne pourrez plus en ressortir avant d'en avoir terminé avec ses occupants. Et autant vous le dire, ça ne sera pas vraiment la chose la plus simple du jeu.

Vous arrivez et rencontrez Branka. La première épreuve est simple. Résister à plusieurs assauts d'engeances. Le mieux est de laisser le groupe dans le tunnel d'où vous venez et d'attirer les ennemis par petits groupes vers vous. Si vous êtes bien équipés et à l'aise, vous pouvez aussi les enchaîner en remontant le tunnel, c'est plus rapide étant donné que l'on n'a pas à les attendre mais là vous aurez vraiment beaucoup de monde à tuer en une fois!

Une fois les trois vagues repoussées, avancez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une salle en 1 avec quatre golems immobiles au centre de la pièce et du gaz. Laissez votre groupe à l'extérieur et n'entrez qu'avec un seul personnage. Un golem va se réveiller et vous attaquer. Laissez le venir vers vous, le temps de le tuer un autre arrivera et ainsi de suite jusqu'à tous les abattre. Une fois que c'est bon, une porte s'ouvrira.

Nouvelle salle, nouveaux pièges. Sur les deux premières dalles surélevées se trouve un glyphe paralysant. Lorsque vous marcherez sur la première, les golems de la seconde ligne vous attaqueront en utilisant directement Projection. Laissez donc les personnages fragiles en retrait pour éviter une hécatombe. La même chose se passera avec la troisième ligne lorsque vous marcherez sur la troisième dalle. La porte peut maintenant être franchie pour une nouvelle épreuve en 2.

Le passage qui suit est pour moi le plus pénible du jeu. Soit vous faites beaucoup de dégâts rapidement et il est alors possible de le plier en un rien de temps, soit vous allez devoir les tuer un par un et non seulement votre stock de

cataplasmes va souffrir mais en plus ça va être long.
La statue va invoquer plusieurs soldats que vous allez devoir tuer. Dès que l'un d'eux est tué, utilisez l'enclume pour endommager la sculpture. Il y a différentes étapes.

Yeux mauves: Un guerrier avec un bouclier
Yeux bleus: Un barde archer. Bien lourd celui là car il a tendance à fuir n'importe où et en plus les yeux soignent le fantôme. Que du bonheur.
Yeux sanglants: Un guerrier avec une arme à deux mains et la statue qui vous inflige des dégâts.

Le mieux est de foncer sur la statue, contrôler votre groupe entier est de tuer les esprits un par un avant qu'ils ne disparaissent. Ne laissez pas vos compagnons agir d'eux mêmes sinon ils vont se coller à la statue qu'ils considèrent comme un ennemi sauf si cela a été corrigé depuis.
Surtout faites en sorte de ne pas vous retrouver avec les quatre yeux sanglants! Dès qu'il y en a, tuez le plus rapidement l'esprit pour y mettre un terme car ils peuvent faire de gros dégâts à votre groupe. Par chance, ils n'attaquent que dans la direction en face d'eux. Les bardes peuvent poser de sérieux problèmes à force de fuir alors essayez de les assommer ou de les geler. Voire même les deux. Une fois détruite, vous pouvez enfin accéder à Caridin.

Et voilà, la fin! Et pour finir en beauté, un combat encore plus dur que ce que vous avez affronté jusque là. IMPORTANT : Si Shale est avec vous, elle suivra Caridin et vous serez alors obligé de la tuer si vous tenez avec Branka. Si vous voulez des golems pour la fin du jeu, il vous faut prendre le parti de Branka, bien qu'il soit possible après le combat de lui faire renoncer à son projet. Quoiqu'il en soit, le combat va commencer et vous aurez à affronter Branka ou Caridin avec deux Golems normaux et deux Golems élites. Quant à vous et bien, vous ne pouvez compter que sur le renfort de deux golems normaux.

D'abord, débarrassez-vous des golems élites puis des golems normaux. Que ce soit l'un ou l'autre que vous affrontez, ils ont un nombre de points de vie faramineux mais en plus de ça, ils sont capables de faire des dégâts monstrueux. Une solution consiste à faire courir en rond le personnage auquel le boss s'attaquera pendant que les autres l'attaquent pour éviter au maximum qu'il ne puisse frapper.

Rentrez ensuite à Orzammar donner la couronne au candidat de votre choix. Si ce n'est pas Bhelen, ce dernier choisira d'attaquer l'assemblée. Quoiqu'il en soit, vous en avez maintenant terminé avec les nains, vous pouvez vous en aller. Parlez quand même à Kardol, avec assez de persuasion il pourra se joindre avec ses troupes aux forces naines à la fin du jeu.

Objet intéressant à récupérer

-Lingot d'argent moyen
Dans le coffre ou vous avez rencontré Caridin en 3.
Cadeau pour Zévran.

Le registre des golems (DLC?)

Objectif: Faire une copie du registre des golems.

Récompense: Rien?

Dans la même pièce où se trouve Caridin se dresse une statue. Examinez là, faîtes une copie des runes et apportez la au façonneur des mémoires. Il vous donne quelque chose mais même en chargeant ma partie plusieurs fois je n'ai jamais rien vu de neuf dans mon inventaire. A l'heure actuelle, je ne sais pas s'il s'agit d'un bug et s'il sera corrigé. De plus il est possible que cette quête soit liée au DLC le prisonnier de la terre mais je n'en suis pas sûr.

Quêtes secondaires

Un voleur dans la maison du savoir

Objectif: Retrouver l'objet volé.

Récompense: De l'or ou rien.

Rendez-vous dans les taudis pour parler à Korbi l'anguille. Après le combat, rendez vous à la lice. Parlez à Gerdinn l'embrouille qui vous attaquera rapidement. Vous pouvez alors vendre le livre à Jertrin pour environ deux souverains ou le rendre pour rien du tout.

Le cochard égaré

Objectif: Trouver un cochard pour Boermor.

Récompense: Douze pièces d'argent.

Vous en trouverez un peu partout dans Orzammar. Le plus proche étant non loin de Boermor et la porte d'entrée. Vous pouvez avoir la récompense plusieurs fois si vous en trouvez d'autres.

Métaux précieux

Objectif: Revendre le lyrium à Godwin.

Récompense: Beaucoup de souverains avec beaucoup de persuasion.

Important, si le cercle des mages a été condamné, Godwin ne sera pas présent et vous ne pourrez faire cette quête.
Commencez par persuader Rogek qu'il n'a pas vraiment le choix pour lui acheter le lyrium quarante souverains.
Allez ensuite voir Godwin et revendez lui le lyrium pour au maximum soixante-cinq souverains et une dague. Demandez lui pourquoi il en a besoin et persuadez le de vous donner huit souverains contre votre silence. Retournez ensuite à Orzammar.
Parlez à Rogek et persuadez le qu'il avait parlé de trente souverains. Il vous en donnera alors vingt-cinq.

Les malheurs de Zerlinda

Objectif: Aider Zerlinda.

Récompense: Rien.

Vous avez le choix. La convaincre d'aller à la surface, d'abandonner son fils, d'aller à la chantrie si vous l'avez créée ou de convaincre son père de la laisser revenir. Une fois une décision prise, la quête se termine.

La clé de la ville

Objectif: Trouver toutes les entrées de codex dans Orzammar.

Récompense: La clé de la ville (anneau +2 à tous les attributs, effets curatifs +10%, résistance aux sorts +4%).

Quête simple et qui permet de débloquer un objet des plus intéressants. Il vous faut trouver cinq parchemins dans la ville.

-Panthéon des héros d'Orzammar, juste avant la porte pour aller dans le cornal roturier.
-Cornal roturier, sur le pont menant à la lice.
-Les taudis, juste à côté du palais des merveilles.
-Cornal adamant, quand vous arrivez du cornal roturier, regardez derrière vous pour apercevoir le parchemin.
-La lice, non loin de Piotin.

Après cela, la quête apparaîtra et vous pourrez aller chercher votre cadeau dans l'assemblée.

Une étudiante inattendue

Objectif: Demander au cercle des mages si Dagna peut y étudier.

Récompense: Rien ou le choix entre une rune et une potion de lyrium.

Si vous avez sauvé les mages au cercle, vous devrez parler avec Irving qui acceptera qu'elle vienne étudier au cercle. Si jamais vous devez en parler avec Greagor, il refusera catégoriquement mais malgré cela Dagna si rendra quand même.

Vous pouvez aussi en parler avec son père et essayer par la suite de la faire changer d'avis.

Si vous demandez une récompense, vous obtiendrez une rune ou une potion de lyrium.

Une lumière dans les ténébres

Objectif: Aider frère Burkel à ouvrir une chantrie à Orazammar.

Récompense: Rien.

Pour qu'il puisse l'ouvrir, vous devez convaincre le Façonneur des mémoires. Si vous y arrivez, il y aura une référence à cela dans l'épilogue.

Des méthodes exotiques

Objectif: Concocter un remède pour Dame Brodens.

Récompense: Rien.

Rien à dire. Il faut un personnage qui possède herborisme au rang maximum pour faire le remède. Il n'y a pas de récompense si ce n'est cette nouvelle formule.

9 - Golefalois

Quêtes Principales

Un village assiégé

Si Alistair est avec vous et que vous êtes en bons termes avec lui, il devrait vous engager un dialogue qui vous permettra d'en apprendre plus sur lui.

Lorsque vous arrivez au village, Tomas vient vous parler et vous explique la situation. Après plusieurs dialogues vous allez devoir assurer la défense du village. Allez parler à Murdock pour qu'il vous dise que faire dans un premier temps.

Il aimerait donc que vous convainquiez Dwyn de venir se battre et de parler à Owen pour qu'il forge armes et armures aux miliciens. Commencez par aller trouver Dwyn. Enfoncez la porte de chez lui et vous avez le choix entre l'intimider (si cela rate il vous attaquera), l'engager ou le tuer et dire à Murdock qu'il n'y avait rien d'autre à faire.

Allez ensuite parler à Owen et essayez de le convaincre de reprendre le travail en lui promettant d'aller chercher sa fille. Vous pouvez aussi le tuer et il sera plus tard remplacé par un autre forgeron. Voir la quête secondaire "Perdue au château" pour plus d'informations.

Passez ensuite à la taverne du village pour recruter Loyd et Berwick si vous en avez envie. Si Loyd survit, il vous récompensera avec un anneau force +2, ruse -1. Vous pouvez aussi parler à Bella et lui proposer de l'aider après la bataille. Si vous lui donnez de l'argent, elle apparaîtra peut-être dans l'épilogue.

Allez retrouver Ser Gurvan. Si vous avez fouillé le bazar, vous pouvez lui parler du tonneau que vous avez trouvé. Cependant il s'agit là d'une mauvaise idée car durant la bataille, ce sont surtout les gens avec vous qui vont se jeter dans les flammes plutôt que les monstres. Il vous demandera de parler à mère Hannah. Faites-le, revenez avec les amulettes et vous serez prêt à repousser l'attaque.

Si tous les citoyens survivent à l'attaque, vous serez récompensé par un casque. S'il est facile de les voir survivre à haut niveau, au tout début du jeu il s'agit presque d'une mission impossible. Préparez aussi des armes contre les morts-vivants pour vous simplifier la tâche.

L'attaque commence alors. La première partie est très simple car vos alliés sont assez redoutables. Laissez venir les ennemis par petits groupes et n'allez pas les chercher si vous voulez éviter un trop gros surnombre. Au bout d'un moment, un homme viendra vous chercher pour aider la milice. C'est ici que les choses se compliquent car les miliciens sont beaucoup moins efficaces que les chevaliers. Si vous voulez sauver tous les hommes. Un mage pouvant soigner sera la bienvenue. Abusez aussi de Provocation et vous devriez vous en tirer avec les honneurs. Si tout le monde est encore vivant, vous obtiendrez un casque Dextérité +1, résistance au feu +10 et Teagan vous donnera rendez-vous devant le moulin.

Si vous les avez abandonnés et bien cela ne change pas grand chose à la suite des événements. Vous rencontrerez juste des morts-vivants avec le nom de certains villageois.

Objet intéressant à récupérer

-Grâce d'Andrasté
Non loin de Ser Gurvan à côté d' l'arbre.
Cadeau important pour Léliana.

Le château de Golefalois

Après le dialogue entre Teagan et dame Isolde, il vous incombe de passer par le moulin pour accéder au château. Avancez pour rencontrer Jowan que vous reconnaîtrez si vous êtes mage à la base. Sachez que si vous lui demandez de partir à jamais, cela débloquera une quête dans le tableau de la chantrie. Continuez ensuite votre chemin. Des morts se relèveront au moment d'accéder à l'étage suivant mais vous n'aurez aucun mal à les calmer. Explorez ensuite le château et videz l'armurerie en 1 si vous disposez de quelqu'un pouvant crocheter la porte.

Tuer les morts-vivants n'est pas vraiment difficile car ce sont des ennemis assez faibles en général. Vous n'avez pas le choix du chemin. Dirigez-vous vers le cellier en 4 puis vers la cour où un revenant et pas mal de morts-vivants vous attendent. S'il est toujours vivant, il est possible d'obtenir l'aide de Ser Gurvan en ouvrant la porte via le levier. Ensuite de quoi vous pourrez rentrer de nouveau dans le château.

Vous trouverez Teagan faisant le clown et après un dialogue, ce dernier vous attaquera avec quelques gardes. Après le combat vous aurez le choix entre:

-Sacrifier dame Isolde pour envoyer un mage dans l'immatériel et tuer le démon si Jowan est là.
-Demander l'aide du cercle des mages. S'il n'y a plus de cercle vous pouvez oublier.
-Tuer Connor.

IMPORTANT: Si vous êtes mage et que vous souhaitez apprendre la spécialisation mage du sang, il faut que vous alliez vous même dans l'immatériel parler au démon.

Quoi que vous fassiez je vous conseilles d'explorer le château avant de prendre une décision. Faites attention aux six armures qui vont vous attaquer en 5. Elles peuvent se révéler dangereuses si vous n'avez pas beaucoup de résistance physique ou de pénétration d'armure. En 6 vous trouverez un chambellan qui vous donnera une clé servant à ouvrir un trésor à l'étage supérieur. En 11 vous pourrez utiliser la clé du chambellan. Connor quant à lui se trouve en 12. Si vous vous approchez trop de la chambre du Iarl il vous attaquera.

Si vous décidez d'aller dans l'immatériel. Vous aurez à choisir entre le moyen pour y aller. A savoir la magie du sang ou le lyrium. Si le cercle des mages n'est plus dans ce cas vous n'aurez pas le choix. Si vous utilisez le lyrium, vous pourrez aussi choisir d'y envoyer Irving ou Jowan. Si Irving est un mage puissant, ce n'est pas le cas de Jowan. Non seulement il n'a que peu de sorts mais en plus il n'a aucun inventaire donc pour le soigner cela risque d'être coton. Ici, nous allons y envoyer le personnage principal sans quoi il est impossible de dialoguer avec le démon si vous envoyez un autre personnage.
Avertissement ! Il ne faut pas exiler Jowan quelques minutes avant de choisir d'aller dans l'immatériel sous peine de ne pas se voir proposer cette option et donc de perdre la possibilité d'obtenir cette compétence (mage de sang).

Vous devrez affronter le démon trois fois avant de pouvoir dialoguer. Le dialogue n'est possible qu'avec le personnage principal. Plutôt que de vois battre vous pourrez obtenir:
-La spécialisation Mage du sang.
-Le plaisir. En dehors d'une (courte) cinématique vous n'aurez rien de plus.
-Un compagnon gagnera +20 en estime.
-Un point pour vos compétences.

Vous pouvez aussi l'intimider par deux fois. La première pour qu'elle s'en aille. La seconde pour obtenir une récompense. Si vous décidez de la combattre, le combat n'est pas difficile sauf si vous contrôlez Jowan qui peinera à se soigner.

Sinon, vous pouvez choisir de traquer Connor au grand damne de la Iarles. Montez à l'étage et tuez les morts-vivants sur votre chemin si ce n'est pas déjà fait. Le combat qui vous attend n'est pas bien difficile. Comme toujours, utilisez des sorts pour annuler la magie ennemie ou essayez de mettre votre cible le plus souvent au sol. Elle invoquera par deux fois quelques morts-vivants et des démons pour l'aider mais comme elle disparaîtra pendant ce temps là, ils ne seront en rien une menace.

Une fois terminé, vous pourrez parler au Iarl Eamon si vous avez fait la quête de l'urne cinéraire et débloquer la spécialisation Champion. Si vous en avez terminé avec les traités d'alliances vous pourrez alors vous rendre à la capitale pour le conclave.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Os d'agneau
Château de Golefalois étage principal en 2.
Cadeau pour le chien.

-Bracelets d'acier
Cellier du château, avant de rejoindre la cour.
Cadeau pour n'importe qui.

-Petite bague en argent
A l'étage principal en 7.
Cadeau pour n'importe qui.

-Amulette de la mère d'Alistair
A l'étage principal en 8.
Cadeau important pour Alistair.

-Généalogie féreldienne des Guerrin
Premier étage, première chambre dans la bibliothèque en 9.
Cadeau pour Wynne.

-Statuette de dragon en pierre
Premier étage, la chambre en 10.
Cadeau pour Alistair.

-Nature morte à cadre d'argent
Premier étage, en 11.
Cadeau pour Sten.

-Bouclier d'Eamon
Premier étage en 11.
Bouclier défense +6, endurance +25.

Quêtes secondaires

Un enfant disparu

Objectif: Retrouver la frère de Cateline.

Récompense: Rien ou une épée.

Vous trouverez Bévin dans sa maison, caché dans la commode. Parlez lui pour qu'il vous parle de l'épée de son grand-père. Si vous le caressez dans le sens du poil, il sera plus facile de le persuader de vous remettre la clé. L'épée se trouve à l'étage et vous aurez ensuite le choix entre la garder, la rendre à Cateline ce qui aura pour effet d'apparaître de faire apparaître Bévin dans l'épilogue ou de la lui acheter. En fonction de la somme remise, vos compagnons auront différentes réactions. A noter qu'actuellement, si vous rendez l'épée cette dernière restera quand même dans votre inventaire.

Perdue au château

Objectif: Retrouver la fille d'Owen.

Récompense: Rien ou une armure naine.

La fille d'Owen se trouve dans le château à l'étage principal en 3.

Si vous ne la trouvez pas et le dîtes à Owen, celui-ci se suicidera et sera remplacé par un autre forgeron qui vend l'un si ce n'est le meilleur arc du jeu (Dégâts +2, chance d'infliger un coup critique +3%, attaque +10, coup critique +10 et visée rapide.)

Si vous retrouvez Valena, il vous récompensera avec une armure naine que vous pouvez décliner.

10 - Dénérim

Quêtes principales

Au secours de la reine

Sachez que certains joueurs peuvent ressentir un fossé dans la difficulté avec les ennemis que vous allez croiser ici.

Une fois dans le domaine du Iarl, allez voir Erlina puis avancez. A un moment, vous devriez voir un garde à l'une des fenêtres. Il est possible de passer sans se faire repérer. Faites passer vos personnages un à un en restant dans l'ombre et en rasant les murs pour qu'il ne donne pas l'alerte. Sinon vous devrez affronter quatre gardes mais cela n'affectera pas la suite de la mission. Vous arriverez devant deux gardes gardant une porte. Vous avez le choix entre les tuer et vous frayer un passage avec vos armes ou d'enfiler les uniformes et circuler plus librement. Si vous choisissez le déguisement, enfiliez-le puis reculez de quelques pas à l'endroit indiqué.

Si vous êtes déguisé personne ne pourra vous repérer sauf à un moment précis. Explorez le domaine jusqu'à trouver la chambre d'Anora. En avançant dans les couloirs faites attention car dans une chambre sur votre droite un garde occupé avec une servante peut vous repérer si vous vous approchez trop. Rencontrez ensuite Riordan et continuez dans le donjon.

A partir de maintenant, le déguisement ne marche plus. Sachez aussi que les ennemis ici ne sont pas des tendres. Entrez dans la première salle et faites attention au piège juste après la porte, entre les barils. Attention à ne pas vous faire remarquer des archers un peu plus loin en affronter les trois gardes. Il y a de fortes chances qu'ils disposent de Tir explosif qui est une attaque vraiment pénible surtout utilisée de façon successive.

Attention ensuite. Vous avez une salle en 1 avec des mabaris et une autre en 2 avec un mage et des gardes. Attaquez d'abord les mabaris en entrant dans la salle sans quoi vous devrez affronter les deux groupes à la fois ce qui peut se montrer une véritable plaie à cause notamment des archers. Faites également attention au piège qui déclenche un jet de flammes devant la salle où se trouve le mage. Piège qui chez moi ne se révèle que quand je le déclenche. Explorez ensuite la salle de torture en 3 et la prison en 4 pour les quêtes secondaires.

Une fois devant Howe en 5 tuez les deux mages le plus rapidement possible pour les empêcher de soigner et surtout de lancer Essaim. Faites aussi attention à Howe, ce dernier peut faire de gros dégâts. Une bonne solution et de le mettre sous Imprécision le temps de tuer son escorte. Cela étant, arrivé à ce point du jeu, vous ne devriez pas avoir de problèmes surtout que paradoxalement, ce combat est plus facile que certains groupes que vous avez affronté pour arriver jusque là. Fouillez les environs jusqu'à trouver Vaughan et Irminric en 6 selon votre scénario de départ. Vous pouvez soit le libérer et lui demander une récompense. Le tuer ou encore le promettre de le libérer en échange de la clé de son trésor et le laisser pourrir dans le cachot. Si vous le laissez partir, vous gagnerez son vote lors du conclave à condition de le lui demander.

Sortez par où vous êtes arrivé. Allez dans la chambre avec le garde et la servante prendre votre récompense si Vaughan vous en a parlé puis allez voir Anora. Au moment de partir, vous rencontrerez Ser Cauthrien avec une foule de gardes. Vous pouvez vous rendre ou l'affronter. Si vous l'affrontez et perdez, le résultat sera le même que si vous vous rendiez. Si vous gagnez, vous pourrez récupérer son épée. Il est aussi possible de la tuer, récupérer l'épée pendant le combat et vous laisser tuer par les gardes. De cette façon elle ressuscitera plus tard dans le jeu et vous pourrez obtenir son épée une deuxième fois.

Pour la tuer facilement, reculez le plus loin possible pour faire en sorte de ne pas vous faire attaquer par les gardes en même temps. Mais sachez que même seule elle représente un formidable adversaire. Si vous avez un mage, vous pourrez tuer les archers qui ne bougent pas avec des sorts de zone. Sinon il va falloir foncer dans le tas. Ne comptez pas sur Anora, cette dernière ne sera plus là une fois le combat commencé.

Capturé ! (Optionnel)

Vous avez le choix entre vous évader seul ou avec Alistair si celui-ci était avec vous ou d'attendre des renforts.

Si vous attendez que vos amis viennent, vous pourrez en sélectionner deux parmi ceux avec qui vous êtes en bons termes. Ils devront passer trois dialogues avec des gardes puis se battre. Un groupe comme Leliana et le chien par exemple sera capable de passer les trois points de passage. Si vous ratez l'un des dialogues, vous devrez venir à bout de tous les gardes se dressant devant vous.
Cherchez ensuite le héros dans la prison et repartez comme vous êtes venu.

Sinon vous pouvez vous évader seul ce qui est de loin le plus simple et le plus rapide. Attirez le garde vers vous. Fracassez-lui la tête contre les barreaux ou invitez-le dans votre cellule, récupérez la clé puis votre inventaire dans le coffre. Cherchez ensuite dans l'armurerie non loin une tenue de soldat puis allez parler au caporal. Cherchez ensuite vos deux compagnons de patrouille dans la salle à côté puis allez chercher les épées. Retournez voir le caporal et sortez de là. A noter qu'on ne sait pas ce qu'il advient de vos deux nouveaux amis une fois hors de prison.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Lingot d'or moyen
Domaine du Iarl de Dénérim, intérieur. Dans une salle fermée avant d'accéder au donjon.
Cadeau pour Zévran.

-Bouclier de Howe
Domaine du Iarl de Dénérim, intérieur. Dans une salle fermée avant d'accéder au donjon.
Défense +12, Résistance au feu et au froid +10, volonté -2.

-Sanctuaire des gardes
Quand vous serez de retour chez le Iarl après avoir secouru la reine, parlez à Riordan. Ce dernier vous permettra d'accéder à l'entrepôt des gardes des ombres dans lequel vous trouverez des objets uniques et des cadeaux dont le fameux bouclier de Duncan pour Alistair.

Noble torturé

Objectif: Parler au Bann Sighard.

Récompense: Le soutien du Bann durant le conclave et/ou quarante voire cinquante souverains.

Dans les donjons de Howe en 3 vous trouverez un noble torturé dans une salle avec plusieurs bourreaux. Sauvez-le puis allez parler à son père pour toucher votre récompense. Avec de la persuasion, vous pourrez demander dix souverains de plus.

Le templier perdu

Objectif: Parler au Bann Alfstanna.

Récompense: Deux souverains et une amulette ainsi que son vote lors du conclave.

Dans les donjons de Howe en 6. Parlez à Irminric jusqu'à ce qu'il vous donne un anneau. Allez ensuite à la taverne de Dénérim pour le donner au Bann Alfstanna.

Troubles au bascloître

Rendez-vous ensuite chez les elfes. A l'entrée vous remarquerez un vétéran affamé qui vous demandera de l'or et un petit manège se mettra en route. Un conseil, ne lui parlez même pas sauf si vous voulez gaspiller des souverains.

Parlez à Shanni puis vous avez le choix. Forcez l'entrée de l'hospice ou tuer/soudoyer le garde dans la ruelle pour entrer. Si vous êtes un elfe, vous pouvez vous faire passer pour malade. A l'intérieur vous serez attaqué par quelques gardes. Récupérez ensuite la clé, secourez les elfes et sortez de là direction les logements. Traversez rapidement les lieux pour aboutir dans une ruelle. Après un combat entrez dans l'entrepôt.

Une fois à l'intérieur, Dévéra viendra vous parler. Vous pouvez la faire fuir, lui demander de vous mener à son chef ou la tuer. La tuer rapporte un arc qui débloque une entrée de codex mais le combat peut se monter pénible à cause de la petite zone dans laquelle vous êtes et des archers ennemis qui vont enchaîner les Tirs explosifs. Par chance les ennemis n'ont pas énormément de points de vie. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à Caladrius.

Un combat intéressant vous attend. Caladrius a beaucoup d'hommes avec lui et il est un mage du sang puissant qui utilise des sorts de froid. Si vous disposez de mages, il est possible de vous retirer dans la salle d'où vous venez pour lancer des sorts de zone à partir de là faisant tomber rapidement les ennemis sans que vous puissiez vous faire attaquer. Sinon, vous allez d'abord devoir éliminer un des deux groupes d'ennemis dans les escaliers puis vous attaquer directement aux archers car ils vont être une véritable plaie durant ce combat si vous les laissez faire. Ensuite de quoi il ne vous restera plus qu'à vous défaire du boss. Si vous disposez d'un templier, Pieuse estocade sera d'une grande aide contre lui. Sinon, comme toujours, essayez de l'assommer et le mettre au sol le plus possible. Attention au fait qu'il soit un mage du sang. Essayer de drainer son mana sera inutile exception faite de Choc de mana. Après le combat, il demandera grâce et vous fera une offre. Sacrifier les elfes pour améliorer votre constitution. Cela peut sembler tentant mais la constitution n'augmentera que d'un point soit cinq points de vie en plus. Si vous le tuez, vous récupérerez une robe Volonté +5, résistance au feu et au froid +10.

Sortez de là et allez voir Eamon.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Grace d'Andrasté
Dans le bascloître non loin de l'arbre.
Cadeau pour Leliana.

-Os de veau
Dans les logements du bascloître.
Cadeau pour le chien.

Ser Amael

Objectif: Aider Ser Amael a explorer l'orphelinat.

Récompense: Aucune.

Une quête dans le bascloître. D'abord, vous allez devoir trouver des preuves. Pour cela, parlez au mendiant délirant et examinez le chien mort ainsi que les tâches de sang. Parlez ensuite à Set Amael et entrez dans l'orphelinat.

Attention à ce qu'il ne meurt pas. Soignez le avec des sorts ou utilisez Champ de force sur lui. Vous n'avez qu'un seul chemin à prendre et les combats ne sont pas difficiles. A la fin, vous devrez terrasser un démon de la colère dans une salle avec quelques pièges de feu mais rien de méchant. Prenez l'amulette dans le coffre et donnez la au mendiant délirant dans la rue.

Le conclave

Si vous avez des choses à faire à Golefalois, faites les maintenant.

A votre arrivée avec Alistair, vous rencontrerez Ser Cautrhrien si elle est toujours vivante. Vous pouvez échapper au combat avec de la persuasion. Si vous l'intimidez, parlez lui d'abord du régicide puis des nobles torturés et enfin des elfes. Sans quoi le combat ne sera que la seule issue. Encore une fois si vous devez vous battre, faites attention car elle est un adversaire redoutable.

Pour gagner le conclave, dîtes que la véritable menace est l'enclin et non Orlaïs.
Abordez ensuite le sujet des nobles torturés puis parlez du mage de sang qui a essayé d'empoisonner Eamon.
Anora arrivera alors en personne et si vous avez décidé de la soutenir elle plaidera en votre cause. Si vous ne lui avez pas parlé ou que vous lui avez dit soutenir Alistair, elle prendra le parti de son père.

Vous avez normalement des nobles avec vous fonction de certains actes:
Donner l'anneau du templier à au Bann Alfstanna.
Si vous avez fait la quête La rançon des corbeaux.
Vaughan si vous l'avez libéré en échange de son soutien.
Vous avez libéré le fils de l'un des nobles dans les donjons de Howe.

A cela s'ajoute un noble qui sera toujours avec vous et un autre toujours avec Loghain. Etrangement, parler des elfes même avec les preuves risque de jouer en votre défaveur donc c'est un sujet à éviter.

Pour gagner, il ne doit y avoir qu'un seul noble pour Loghain. S'il y en a deux, soit vous perdrez, soit ce sera une égalité. Quoi qu'il en soit, si vous n'avez pas gagné une mêlée s'enclenchera entre les forces en présence. Focalisez vous sur Loghain pour y mettre un terme.

Ensuite de quoi, vous pouvez le défier en combat singulier. Vous pouvez soit l'affronter, soit laisser quelqu'un le faire pour vous. Attention car Loghain peut se montrer vraiment puissant et il dispose de beaucoup de points de vie. Cependant, vous avez l'avantage de pouvoir vous soigner. Un mage avec Glyphe répulsif et Glyphe paralysant pour tuer Loghain sans que ce dernier n'arrive à le toucher. Vous pouvez aussi le geler le temps d'enchaîner des sorts. Un voleur devra compter sur sa capacité à se rendre furtif et sur les poisons pour gagner. Bien qu'un duelliste avec la compétence ultime devrait rapidement plier l'affaire. Jouez sur le fait que vous pouvez assommer Loghain pour l'empêcher de trop frapper. Quant au guerrier et bien, à ce point du jeu vous devriez être capable de faire des dégâts monstrueux en peu de temps surtout si vous êtes un ambidextre.

Une fois gagné, vous aurez le choix entre exécuter ou non Loghain avec les conséquences que cela entraîne. Ensuite de quoi, vous pourrez choisir le roi ou la reine. Si vous êtes un humain noble, vous pouvez demander à vous marier avec le candidat de votre choix du moment que celui-ci est du sexe opposé au votre.

Quoi qu'il en soit, vous en avez maintenant terminé ici, il est temps de passer à la suite.

Quêtes secondaires

Couldry les mains lestes

Ce PNJ n'apparaît que si votre personnage principal dispose d'au moins un point en Larcin, qu'il soit voleur ou non. Si votre personnage n'est pas voleur, il est possible de faire les quêtes avec l'un de vos compagnons sauf en ce qui concerne les dialogues.

A - La servante au marché

Rien de plus simple, il suffit d'utiliser Larcin sur elle et c'est bon. Vous pourrez alors revendre le sac de gemmes.

B - Dame Nancine

Vous pouvez directement lui voler l'épée via Larcin ou lui parler et la lui subtiliser pendant le dialogue ou en l'empoisonnant. A noter que si vous obtenez l'épée via le dialogue, vous pouvez en obtenir une autre via Larcin. L'épée ne peut être que revendue. Si jamais vous vous faites passée pour une herboriste, vous pouvez même lui soutirer deux souverains.

C - Maître Tilver

Vous avez le choix. Parler avec Tilver et le détrousser pendant le dialogue. Payer le messager pour qu'il fasse diversion ou encore vous mettre en mode furtif et lui faire les poches.
Après quoi allez ouvrir les coffres sur la place du marché.

D - La couronne du Tiern

A votre arrivée le garde vous demande de partir. Vous pouvez l'intimider deux fois de suite ou vous battre contre eux. Ensuite de quoi il ne restera plus que le Sénéchal. Actuellement, il est possible d'obtenir la couronne via le dialogue et de l'obtenir dans le même temps avec un Larcin. Vous l'aurez alors en double.

E - La chambre de Dame Sophie

Direction la taverne du quartier marchand. Un peu de crochetage et c'est bon. Je ne pense pas que l'on puisse vraiment se faire repérer par qui que ce soit durant cette mission.

F - L'entrepôt du Iarl Howe

Bon, si vous faites cette mission au début du jeu vous risquez d'avoir des difficultés. Les gardes sont nombreux, résistants et tapent fort. Pour finir il n'est pas possible d'éviter le combat. Il est possible d'attendre et de prendre quelques niveaux avant d'y aller, ils ne s'en iront pas.

G - Le Bann Frandérel

Cette fois-ci, il sera plutôt question de se battre pour sa vie que de voler quoi que ce soit. En effet, vous vous rendrez vite compte être tombé dans un traquenard et des soldats vont vous tomber dessus. Faites attention à ne pas vous prendre les deux premiers groupes d'un coup et les choses devraient bien se passer. Retournez ensuite voir Couldry qui vous remboursera.

H - Les larmes d'Andrasté

Couldry est de retour après le conclave pour une dernière mission. Vous devrez retourner dans le domaine du Bann

Frandérel. Prenez avec vous un voleur car vous aurez quelques portes à ouvrir de cette façon sans compter les nombreux pièges. Explorer le domaine n'a rien de compliqué. Faites juste attention aux mages quand ils sont plusieurs dans un groupe car ils peuvent enchaîner les boules de feu avec les paralysies. Dans la salle finale, si vous activez un des cinq pièges les deux golems vous attaqueront. Ils sont semblables à Caridin mais beaucoup moins puissants. Une fois les larmes en votre possession, sortez de là et parlez à Couldry. Si vous lui donnez les larmes ou décidez de les remettre en personne, vous gagnez dix souverains.

Les amis de Jenny la rousse

Objectif: Apporter la petite boîte à l'endroit convenu.

Récompense: Trois souverains.

La quête est disponible durant la rencontre avec Zevran. Sur l'un des corps se trouve une note demandant de trouver une petite boîte dans le cercle des mages. Cette dernière se trouve dans l'étude d'Irving. Remettez là ensuite à qui de droit à Dénérim pour obtenir votre récompense.

Irrestreint

Objectif: Vaincre Gaxkang

Récompense: Hache bramarde et les gants étreinte de l'élémentaliste.

Pour localiser Gaxkang, il faut d'abord trouver les indices suivants:

-Journal dans les ruines inférieurs de la forêt de Bréciliane dans la salle avec les pièges qui déclenchent des jets de flammes..
-Lettre cachetée sur le cadavre d'un aventurier dans les ruines du temple de Darse non loin de l'entrée.
-Aventurier nerveux à la taverne d'Orzammar.

Ensuite de quoi vous pourrez vous rendrez dans la ruelle pouilleuse de Dénérim et entrer dans le taudis pittoresque.

Gaxkang dispose de plusieurs atouts:
-Beaucoup de points de vie.
-Deux formes, l'une guerrière et l'autre magicienne.
-Régénération rapide.
-Il vous affronte dans un endroit à taille réduite et utilise des sorts de zone.

Sous forme magicienne, il passera son temps à vous envoyer des Cônes de glace et des Etreintes de l'hiver. Il pourra aussi vous envoyer des malédictions comme Horreur, Affliction, Imprécision voire Fatalité. Il dispose également d'une attaque de zone qu'il utilise comme attaque principale.
Sous forme guerrière, il sera semblable à un revenant.

Des conseils pour le vaincre:
-Evitez que vos personnages soient collés les uns aux autres. Il ne faut pas que son Cône de glace puisse toucher plusieurs membres du groupe.
-Lorsqu'il est sous forme magicienne, lancez lui Explosion de mana.
-Baser les soins que sur les cataplasmes est risqué car un gel au mauvais moment et vous pouvez perdre un personnage en un rien de temps.
-Prévoyez de bonnes résistances mentales pour votre groupe ainsi qu'au froid sur votre tank.

Des deux formes, la plus grande menace et celle du lanceur de sorts. Il est donc préférable de rapidement saper sa

mana via des poisons, des sorts ou un templier. Sous forme guerrière, mettez lui Imprécision pour qu'il devienne inoffensif. Sachez aussi utiliser Mauvais oeil au bon moment, c'est-à-dire quand aucun de vos membres ne sera gelé, horrifié ou sous imprécision.
Enfin, ne comptez pas trop sur vos capacités à l'assommer, il est immunisé contre ce genre de choses.
Bonne chance.

Sur son cadavre vous récupérerez une épée (si si) Hache bramarde (pénétration d'armure +2, attaque +6, dégâts du froid +3) et si vous avez de la chance un bouclier Muraille de l'immatériel (Dégâts +3, effets curatifs reçus +20%, régénération d'endurance au combat +1, endurance +25).

Ultime requête

Objectif: Tuer les mages du sang dans le bâtiment abandonné.

Récompense: Le bouclier de l'inquisiteur. Amulette défense +6, résistance aux sorts +4%, résistance naturelle -10%, probabilité d'éviter les projectiles.

La quête commence en trouvant le cadavre de Ser Friden dans la ruelle déserte. Dirigez-vous vers le bâtiment abandonné pour régler le compte de ses mages de sang.

A votre arrivée, bougez le meuble face à vous et descendez les escaliers pour vous rendre en 1. Attention au piège à ours au bout des marches qui risque de bloquer un personnage le long du combat.

Avancez rapidement jusqu'à arriver en 2. N'avancez pas dans la salle à manger tant que le premier groupe d'ennemis n'est pas vaincu car un tas d'archers vous y attend avec un mage. Un piège se trouve également entre les deux pièces. Un mercenaire est dans les escaliers et n'en bougera pas pour vous interdire de foncer directement sur le mage ennemi.

Continuez dans le couloir qui s'ouvre à vous, sur votre droite se trouve un autel avec deux mages et trois mercenaires. Attention au piège en 3.

Vous devriez arriver dans un nouveau couloir avec un sol en pierre. Une fois de plus un piège se trouve devant la statue. De le graisse se trouve sur le sol en 4 avec non loin un mage, deux trois archers et trois mabaris. Reculez pour que les chiens viennent vers vous sans avoir à subir l'attaque des archers pendant que vous les tuerez.

Vous voici maintenant devant trois portes menant en 5. Quelques ennemis dont trois mages. Il y a un moyen simple pour en venir à bout si vous rencontrez des problèmes. Ouvrez la porte la plus à gauche sans avancer. Placez des archers face à elle pour tuer le mage et attirer le garde jusqu'à vous. Ainsi faisant, aucun des autres ennemis ne vous remarquera et vous pourrez faire la même chose avec la porte la plus avant de pourvoir entrer dans la pièce vous charger du dernier groupe. Il est aussi possible d'ouvrir la porte en vous collant au mur pour ne pas vous faire remarquer et d'utiliser un mage pour lancer des sorts de zone.

Attention au mage dans la suivante. S'il lance une Boule de feu à l'ouverture des hostilités il mettra la salle en feu ce qui peut compliquer les choses. Vous arrivez ensuite en 6 au boss final qui est accompagné d'un autre mage et de deux mercenaires. Si vous disposez d'Explosion de mana vous réglerez deux problèmes d'un coup et le combat sera plus facile. Sinon envoyez un personnage sur le boss pour essayer de l'assommer le plus possible pendant que les autres tuent le mage avant d'attaquer le boss eux aussi. Si jamais vous n'y arrivez pas, essayez de reculer votre groupe entier le plus loin possible pour diviser les ennemis ce qui rendra le combat beaucoup plus facile. Ramassez le butin et sortez de là.

Sergent Kylon

A - Des perles pour les cochons

Objectif: Ramener le calme à La perle.

Récompense: Deux souverains.

Allez parler aux mercenaires des faucons blancs à la perle. Si jamais vous engagez le combat, ils demanderont grâce et vous proposeront un souverain en échange de votre clémence.
Si vous les laissez partir, en partant de la perle vous rencontrez le sergent qui viendra vous remercier mais vous serez attaquer par le chef des mercenaires avec ses soldats. Le battre permet d'obtenir une hache unique Aodh (probabilité de critique +3%, résistance au feu +20, résistance au froid -5, dégâts de feu +1.)

B - Les pirates rouges

Objectif: Chasser des agitateurs.

Récompense: Trois souverains.

Allez à la taverne du Noble chenu et vous aurez le choix entre affronter les pirates ou les intimider/persuader d'aller voir ailleurs. Vous pouvez choisir de les laisser en paix mais vous n'aurez pas de récompense.

Une question d'honneur

Objectif: Se battre contre Ser Landry

Récompense: Son arme si vous le battez.

Ser Landry vous attend non loin de la taverne de la place du marché. Vous pouvez le persuader ou l'intimider pour éviter le duel ou l'accepter. A noter que si vous ne voulez pas faire de duel contre lui mais que vous n'arrivez pas à le persuader d'y renoncer, il vous tendra une embuscade dans les runes de Dénérim. Si vous acceptez le combat, vous récupérerez sa masse d'arme.
Dextérité +1, dégât +1 et résistance mentale +5

12 - L'assaut final

Une fois que vous prendrez le chemin Golefalois, vous ne pourrez plus revenir en arrière. Préparez donc vous bien. A partir de maintenant, vous n'aurez quasiment que des engeances à affronter donc équipez vous d'armes et runes adéquates. Faites le tour des marchands, achetez les armes dont vous avez besoin et ce dont vous avez envie. En effet, les souverains ne vous serviront plus.

L'ultime Bataille

Vous arrivez dans un Golefalois ravagé. Libre à vous de tuer toutes les engeances dans le village ou d'aller directement au château. Elles sont nombreuses mais un coup suffit à les tuer. Entre ensuite au châteaux et affrontez les vagues d'ennemis jusqu'à ce qu'un ogre alpha arrive. Encore une fois, les ennemis sont vraiment faibles sauf les quelques élites qui vont se montrer.

Entrez dans le château, après le dialogue montez à l'étage et allez voir Riordan. Ensuite de quoi parlez à Morrigane. Sachez juste que si vous refusez son offre elle s'en ira définitivement ce qui pourrait causer quelques problèmes si vous

étiez habitué à l'avoir dans votre équipe.

Après une cinématique, vous arrivez à Dénérim avec vos compagnons. Vous serez attaqué de partout par des engeances qui tomberont par paquets face à vous. Choisissez ensuite votre groupe qui ne changera plus avant la fin du jeu et continuez.

Le quartier marchand

Il est possible à partir de maintenant de faire appel aux troupes alliés. Pour cette solution, cette option ne sera jamais utilisée.

Commencez d'abord par tuer l'émissaire puis les ogres. Postez ensuite votre groupe à côté du puits dans le domaine d'Eamon. Sortez un arc et tirez sur le général hurlock pour le faire venir vers vous. Attention, il est capable de faire de grosses attaques qui font de très gros dégâts. Mais à votre niveau, vous devriez pouvoir le tuer en une dizaine de secondes. Tuez les quelques ogres restants et changez de zone.

Le bascloître

Vous rencontrerez Shanni. Il est possible qu'elle et d'autres elfes se joignent à vous pour la bataille à venir ou de les laisser partir. Un ogre essaye de défoncer la porte. Avant qu'il ne le fasse et si vous possédez un mage, il est possible de lancer un sort de zone dans le tas d'engeances pour en réduire le nombre.

Une fois la porte enfoncée, les engeances vont arriver par petits groupes. Tuez l'ogre et l'élite qui l'accompagne pour ensuite vous charger du général hurlock. Ce dernier n'est pas très résistant est très puissant. Cependant il reste un lanceur de sorts comme les autres alors si vous l'assommez, le mettez au sol ou lui drainez sa mana, il ne pourra rien vous faire. Tuez ensuite toutes les vagues ennemies. Retournez voir Shanni qui vous récompensera d'un anneau puis allez vers la zone suivante.

Tenir les portes

Vous dirigez les compagnons que vous avez laissé derrière vous. Tuez rapidement l'ogre qui attaque puis restez devant la porte. Avec l'aide des soldats, peu d'ennemis pourront faire plus d'un pas en avant. Une fois le combat terminé parlez au messager. Un conseil. Ces personnages ne vous serviront plus pour maintenant donc prenez les armes/bijoux les plus puissants pour les mettre sur ceux de l'autre groupe si besoin est.

Quartier Palatin

Prenez les escaliers de droite ou de gauche et tuez tous les ennemis qui se dressent devant vous. Une fois un escalier nettoyé, faites demi-tour pour nettoyer le second pour ne pas avoir à vous battre sur deux fronts par la suite. Montez ensuite l'escalier face à vous en tuant d'abord l'émissaire puis continuez. Attention aux pièges en haut des escaliers suivant. Foncez éliminer les émissaires avant de finir les grognards. Ensuite de quoi quelques hurleurs vont vous tomber dessus et vous pourrez continuer.

Fort Drakan

Le passage le plus délicat si vous ne voulez pas utiliser les renforts. Une méthode simple et d'interdire à votre groupe de bouger et de tuer les ennemis un par un avec des armes à distance. Au bout de quelques instants un valet du dragon va arriver. Tuez-le rapidement sinon il risque d'étourdir votre équipe avec Rugissement. Continuez à tuer des

ennemis jusqu'à ce qu'un autre dragon arrive. Entrez ensuite dans le fort.

Avancez dans le fort, arrivez dans une grande pièce vous serez attaqué par plusieurs ombres. Vous croiserez ensuite un conjureur gremlock. Seul il ne vous gênera pas longtemps. S'il attaque en même que les ombres attaquez le en priorité avant qu'il ne lance de trop sorts sur votre équipe. Avancez jusqu'à trouver un baril en haut d'un escalier. Attention à ne pas déclencher le piège.
Vous serez alors attaqué par une horde morts-vivants ainsi que engeances magiciennes. Occupez-vous d'elles en premier puis finissez rapidement les ennemis restants. Vous trouverez alors Sondal entouré de cadavres. Si vous devez acheter des choses, c'est votre dernière chance.

Peu de combats à livrer ici. Le premier vous opposera à trois élites. La salle au nord-est de la carte contient beaucoup d'archers mais vous n'êtes pas obligé d'y aller. Attention, dans le couloir non loin vous attend un maître assassin avec quelques acolytes ainsi des pièges à ours au sol. Continuez pour combattre deux ogres et un émissaire. Fouillez la pièce et préparez-vous à affronter l'Archidémon.

L'Archidémon

Un combat qui se déroule en plusieurs phases.

-Pour commencer, il sera seul. Il volera d'un endroit à un autre de temps en temps et vous attaquera avec son souffle ainsi que des attaques au corps-à-corps. Lorsqu'il aura perdu un quart de sa vie, il s'envolera dans la partie sud de la zone et Eamon viendra vous prêter main forte.

-Une fois à la moitié de sa vie, il s'envolera de nouveau mais cette fois-ci il sera hors de portée des attaques au corps-à-corps et des engeances vont arriver. De plus il vous enverra des attaques de zones sur votre groupe sans jamais s'arrêter. Soit vous utilisez les balistes pour l'affaiblir en vous battant contre les engeances qui vont débarquer, soit vous vous placez face à la porte par laquelle vous arrivez et vous attaquer le boss à l'aide arme à distance. Si vous êtes bien positionné, vous devriez être hors de vue des autres ennemis.

-Lorsqu'il ne lui restera plus qu'un tier de ses points de vie au sud ouest pour ne plus en bouger. Le mieux est de lui foncer dessus et de balancer tout ce que vous avez. Essayez de garder votre santé au plus haut car son souffle peut rapidement faire tomber quelqu'un.

Conseils:

-Comme dans les autres combats de ce type. Il est préférable d'utiliser des armes à distance et juste un homme au corps-à-corps pour occuper le boss. Et encore, cela n'est pas obligatoire. A la différence de l'attaquer au corps-à-corps, vous ne serez jamais repoussé et donc jamais interrompu.

-Même si vos personnages ne sont pas des archers à la base, les voleurs devraient avoir assez de dextérité pour faire de bons dégâts avec de bons arcs. Il en va de même pour les arbalète. Laissez-les juste utiliser l'attaque automatique.

-Ne vous occupez pas des ennemis qui vont vous attaquer sauf s'il s'agit d'un élite. Lorsqu'il seront trop sur vous, utilisez une attaque de zone pour les tuer.

-Vous pouvez faire appel à vos alliés qui s'occuperont sans mal des engeances. Les nains se révèlent particulièrement efficaces ici.

-Les sorts de zone du dragon ne font pas beaucoup de dégâts mais évitez quand même d'y laisser les personnages avec peu de points de vie.

Vous avez terminé le jeu, félicitations. Profitez bien de la fin !

Contenu téléchargeable

DLC: Le pic du soldat

Sophia Dryden

Une fois la quête récupérée auprès de Lévi dans le camp allez au Pic du soldat.

A votre arrivée, vous devrez vous défaire de trois vagues de morts-vivants. La première se compose de six squelettes d'Arland. La seconde de cinq squelettes gardes des ombres dont un mage et enfin la dernière de deux squelettes d'Arland et trois des gardes des ombres dont un élite. Si vous tardez trop à les tuer vous risquez de rapidement vous retrouver contre un ennemi en surnombre. Si cela devait arriver, rebroussez chemin jusqu'à revenir sur vos pas et ainsi ne lutter que sur un seul front.

Fouillez la cour pour analyser une statue qui activera une autre quête puis entrez dans le bâtiment.

Une fois à l'intérieur et après le discours de Sophia vous aurez à combattre une entité innommable ainsi que deux démons de la colère. Tuez d'abord l'entité que n'a que très peu de points de vie et récupérez la note sur la table. Allez ensuite dans la caserne sur votre gauche affronter le commandant Athlar et quelques archers pour récupérer une note de plus.

Avancez jusqu'à vous rendre dans les archives pour y être attaqué par cinq démons de la colère dont un au rang élite. Analysez les documents sur place et avancez à l'étage suivant. Après une cinématique un combat s'engage contre un démon de la colère et des dépouilles de garde des ombres. Ces dernières ne font que soigner le démon mais le font efficacement. Tuez-les le plus rapidement possible puis attaquez vous au démon. Au bout d'un moment les dépouilles vont revenir avec d'autres démons de la colère. Tuez encore une fois le plus rapidement possible les dépouilles car elles ne feront que remettre le boss au maximum de ses points de vie. Une fois débarrassé d'elles, la suite ne sera qu'une formalité le boss n'étant finalement pas long à tuer sans les soins.

Continuez jusqu'à rencontrer Sophia ou plutôt le corps de Sophia. Parlez-lui puis vous pouvez soit l'attaquer directement soit passer un contrat avec elle. Si vous faites cela et avec de la persuasion, vous pouvez l'obliger à fermer le portail avant d'aller explorer la tour. Il sera toujours possible de la tuer plus tard, en revenant de la tour si jamais vous avez des vues sur l'amure qu'elle porte.

Fermer le portail vous demandera de faire face à plusieurs vagues d'ennemis. D'abord trois démons de la colère, puis quatre ombres majeures. Ensuite viendront deux démons de la colère et deux spectres cendreux. Tuez d'abord les démons de la colère qui sont les plus faibles pour éviter de vous prendre trop de dégâts via les sorts de feu qu'ils peuvent lancer. Pour finir viendra un démon du plaisir qui s'amusera à lancer des sorts comme Cône de glace donc faites attention à ne pas laisser vos membres les uns à côtés des autres.

Quoi que vous décidiez prenez la sortie pour rejoindre la tour. Sur le pont vous attendent quelques morts-vivants ainsi quatre pièges à ours. Tuez les quelques ennemis qui vous attendent pour découvrir sur une table une décoction alchimique. La boire vous permettra d'obtenir deux compétences plus ou moins intéressantes selon votre classe.

Vous faites maintenant face à Avernus. Si vous avez tué Sophia, c'est avec lui que vous scellerez le voile. Vous avez ensuite le choix entre le laisser continuer ses expériences de la façon dont vous déciderez , exécuter ou le chasser. Si vous choisissez l'exécution, vous livrerez bataille contre lui et quelques morts-vivants mais rien de bien difficile. Le problème viendra des pièges au sol pour atteindre Avernus si vous n'avez rien pour l'attaquer à distance.

Ensuite revenez sur vos pas et en fonction de choix vous devrez soit rendre des comptes à Sophia soit fermer le portail.

Si vous avez tué Avernus et fait un pacte avec Sophia, vous pouvez toujours lui demander de raconter à Lévi l'histoire de son aïeule puis de la tuer ensuite.

Partez de là puis quand vous reviendrez, Lévi aura installé un commerce et vous obtiendrez un endroit de stockage pour votre groupe. Si vous avez récupéré le minerai météorique via une rencontre aléatoire, vous pourrez demander au forgeron de vous forger la meilleure épée du jeu.

L'histoire de la forteresse

Les indices qui mènent à la cachette sont les suivants:
-La statue dans la cour.
-Le livre dans la salle de l'archiviste.
-Confiture de framboises au premier étage après le portail.
-Un cadavre dans la pièce d'Avernus.

Récitez ensuite le serment des gardes des ombres devant le portrait d'Asturien présent dans la salle du portail pour récupérer votre butin. Attention, si vous sortez du bâtiment une fois la première quête accomplie vous ne pourrez plus revenir et ce qui n'est pas alors récupéré est perdu à jamais.

Vous obtiendrez alors l'épée Le croc d'Asturian et une ceinture des ombres.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Antique arbalète des gardes
Sur le cadavre d'un garde des ombres revenants dans la cour.
Arbalète. Dégâts +1, visée rapide.

-Souffle hivernal
Sur le cadavre du démon de la colère au premier étage.
Bâton. Résistance au froid +25, dégâts des sorts de froid +15%, émet du froid.

-L'armure du commandant
Sur le cadavre de Sophia.
Le set complet comprenant gants, armure et bottes.

-Bouclier de la garde des ombres
Sur le cadavre de Sophia. Le taux de chance pour le trouver sur le cadavre est vraiment bas. De plus, comme il est la réplique exacte du bouclier que vous trouverez vers la fin du jeu, il est possible qu'il s'agisse d'une étourderie des développeurs.
Bouclier. Volonté +3, défense +6, régénération de l'endurance au combat +1.

-La robe d'Avernus
Sur le cadavre d'Avernus.
Robe. Volonté +3, Armure +3, améliore la magie du sang.

DLC: Le prisonnier de pierre

Col de Sulcher

Parlez à Félix pour obtenir la barre de commande et rendez-vous à Cordoan

Le golem de Cordoan

A votre arrivée, deux villageois s'enfuient poursuivies par quelques engeances. Nettoyez alors le village puis essayez d'activer le golem. Rien ne se passe alors continuez à explorez. Vous trouverez sur le cadavre d'un villageois une clé ensanglantée permettant d'ouvrir un coffre non loin pour récupérer une dague. Entrez ensuite dans la cave de Wilhelm.

Il n'y a qu'un seul chemin et vous aurez à affronter quelques engeances avant d'arriver dans une salle avec un beaucoup d'ennemis dont un Émissaire. Tuez le rapidement avant de vous chargez de ses amis et parlez aux gens derrière la barrière lumineuse. Avancez ensuite dans le tunnel qui s'ouvre à vous. Affrontez les quelques ombres qui vont vous tomber dessus puis parlez à Minette.

Vous avez maintenant le choix:
-Attaquer directement le démon, dans ce cas vous serez obliger de tuer la gamine.
-Envoyer le père que se fera posséder par le démon.
-Mentir au démon et la tuer au moment de la relâcher.
-Aider le démon à fuir.

En fonction de ce que vous faites, vos compagnons réagiront différemment et vous aurez différentes récompenses. Ce qui ressort le plus souvent est un casque (+2 à tous les attributs, armure +3) et une ceinture (volonté +3, résistance mentale +10). Cependant si vous aidez le démon vous pouvez gagner le bâton de Wilhelm (Volonté +3, résistance au feu +25, dégâts du feu +10%, dégâts électriques +10%) en plus de la ceinture.

Si vous choisissez de tromper le démon, il vous faudra résoudre un petit puzzle. Il y a plusieurs solutions mais même en faisant n'importe quoi vous devriez y arriver. Une fois le puzzle terminé, vous pourrez attaquer Minette ou la laisser partir. Le combat contre elle n'est en rien difficile.

Une fois que vous en avez terminé ici, sortez en tuant les ennemis qui vont apparaître en chemin et réactivez Shale.

Objets intéressants à récupérer

-Couteau à fromage fétiche d'Olaf
Dans un coffre sur la place du village qui s'ouvre avec une clé ensanglantée.
Dague. Pénétration d'amure +1.

-Cuvée spéciale de Wilhelm
Dans la cave de Wilhelm.
Cadeau pour Ogrhen.

-Bague de la fête des moissons
Dans la cadavre, avant de voir Minette, sur le cadavre d'une ombre.
Anneau. Force +2, dextérité +2, attaque +4.

-Serpentine remarquable
Dans la cadavre, avant de voir Minette, sur le cadavre d'une ombre.
Cadeau pour Shale.

Le Thaig Cadash

Lorsque Shale vous parlera de son souhait d'en savoir plus sur qui elle était, allez dans les tréfonds plus précisément à la Croisée de Caridin. Elle se souviendra alors d'où elle vient et l'emplacement sera visible sur la carte des tréfonds.

Le chemin est linéaire. D'abord vous devrez affronter quelques engeances et trois hurleurs en 1. Attention à ne pas

vous laisser surprendre. Une fois dans le Thaig envahit par la végétation, vous devrez d'abord combattre un large groupe d'engeances en 2 qui finira par reculer pour qu'un autre groupe avec un Bronto vous attaque. Vous devrez ensuite vous défaire d'un émissaire en 3 avant de pouvoir traverser un pont. Ensuite de quoi vous verrez des engeances attaqués par des chattemites en 4. Attention aux quelques pièges qui traînent après le pont.

Après plusieurs combats contre la vermine en 5, vous tomberez de nouveau sur des engeances en 6. Faites attention à ne pas vous diriger vers le coffre en 7 pendant le combat contre le premier groupe d'engeances car cela va faire venir quatre hurleurs dont un chef de meute.
Affrontez un dernier groupe en 8 avant d'affronter le boss.

Avancez jusqu'à arriver à un nouveau pont. Grimpez puis affrontez le chef de meute ogre. Il a beaucoup de points de vie et quatre hurleurs vont vous attaquer pendant le combat. Ramassez le butin sur son cadavre et examinez le monument du golem pour en finir en 9.

Objets intéressants à récupérer

-Amulette gorgée de sang
Thaig Cadash, sur un émissaire en 3.
Amulette. Constitution +12, force -3, volonté -3.

-Chancre de thaig mort
Dans le coffre brisé là où vous avez affronté le chef de meute ogre en 9.
Dague. Ruse +5, pénétration d'armure +0,5, attaque +6, interruption des lancer de sorts.

DLC: Retour à Ostagar

Le confident d'un roi

Allez sur les terres du Bann Loren pour assister à une cinématique durant laquelle un homme se fait poignarder. Tuez alors les miliciens et parlez au mourant pour en apprendre d'avantage sur lui et ses intentions.

Retour à Ostagar

Sortez les armes efficaces contre l'engeance car vous allez en avoir besoin!

Commencez par vous rendre au conseil de Guerre en 1. Tuez-y les engeances présentes pour récupérer les Jambières de Cailan sur le cadavre de l'émissaire.
Rendez-vous ensuite là où était le Quartier-maître. Vous allez devoir affronter un maître-forge genlock en 3 qui malgré son simple rang d'élite fait de gros dégâts avec son arc. Une fois que vous l'aurez vaincu, un second groupe viendra vous attaquer directement.
Allez dans le campement des mages pour trouver la clé enterrée d'Elric en 4. Si vous n'aviez pas ouvert le coffre des mages par le passé vous pouvez le faire maintenant et récupérer le bâton corrompu entre autres choses.
Attention aux deux cadavres de mabaris en 5. Quand vous vous en approcherez, des ennemis vont vous attaquer dont un élite sur qui vous pourrez récupérer le Bouclier de Cailan.
Une fois dans l'ancienne enclave royale en 7, récupérez L'épée de Maric à l'aide de la clé trouvée plus avant. Prenez ensuite la direction du pont pour trouver la dépouille du roi en 8. Après une cinématique vous serez attaqué des deux côtés par l'engeance et des morts-vivants dont un mage squelette qui peut se montrer pénible avec sa foudre conductrice.

Continuez pour affronter des engeances qui non seulement sont nombreuses, mais s'amusent à utiliser des balistes contre vous. Tuez les toutes ainsi que le Stratège en 9 pour récupérer les Gantelets de Cailan. Prenez le chemin vers la tour d'Ishal, tuez les engeances qui s'interposent jusqu'à récupérer la Cuirasse de Cailan sur le corps d'un général en 10 ensuite de quoi vous pouvez entrer dans la tour.

Il y a peut-être beaucoup d'ennemis, le fait qu'ils meurent en un seul coup facilite les choses. Et ce n'est pas la présence de l'ogre qui va changer les choses.

Enfoncez vous ensuite dans les souterrains qui peuvent vous sembler étrangement familier si vous avez fait le scénario elfe dalatien. Vous aurez à affronter quelques engeances et des araignées corrompues le long du chemin. Faites juste attention à la dernière salle ou vous aurez à affronter deux vagues d'araignées.

Arrivé sur le champs de bataille, l'ennemi que vous avez poursuivi va se mettre à réanimer l'ogre régicide. Si vous foncez directement tuer le nécromancien, tous les autres ennemis vont mourir mais vous perdrez l'XP. A vous de voir ce que vous préférez faire alors. Récupérez les armes de Duncan sur l'ogre et le Casque de Cailan nécromancien. Décidez ensuite ce que vous voulez faire de la dépouille du roi, c'est-à-dire la laisser là, lui offrir des funérailles ou la jeter aux loups. Vos compagnons réagiront alors différemment en fonction de votre choix puis partez de là.

Objets intéressants à récupérer

-Calice du l'Union
Au même endroit où vous avez vous même passé la cérémonie en 2.
Cadeau pour Alistair.

-Gants pendulaires
A côté des cibles d'entraînement en 6
Gants léger, visée rapide, pénétration d'armure +1.

-Broyeur de cochard
Dans la tour d'Ishal, avant de vous enfoncer dans les souterrains.
Maillet. Dextérité +4 endurance +100, probabilité d'assommer la cible.

Quêtes des compagnons

L'épée des Beresaad

Objectif: Récupérer l'épée de Sten.

Récompense: L'épée de Sten.

S'obtient lorsque Sten vous dit "Vous n'êtes pas aussi immature que je le pensais".
-Parlez au Charognard juste derrière vous lorsque vous arrivez aux quais de Calenhad.
-Adressez vous ensuite à Féryn dans les dorsales de givre.
-Trouvez Dwyn à Golefois et en présence de Sten, parlez lui de l'épée, il se fera alors une joie de vous la rendre gratuitement. Sinon vous pouvez le payer et il vous donnera la clé du coffre.

Le grimoire de Flémeth

Objectif: Vaincre Flémeth.

Récompense: Une robe pour Morrigane.

Une fois à la tour des mages, parlez à Morrigane qui devrait commencer un dialogue par "Un mot." Elle vous demandera alors d'essayer de récupérer un grimoire ayant appartenu à Flémeth. Il se trouve dans l'étude d'Irving et se donne comme un cadeau. Une fois offert, Morrigane vous remerciera. Plus tard, elle vous abordera au camp pour vous demander de tuer Flémeth.

Vous avez le choix entre parler à Flémeth et duper Morrigane ou de choisir le combat.

Si vous décidez de la combattre, quelques petits conseils:
-N'envoyez qu'une seule personne au corps-à-corps avec une bonne résistance au feu et de quoi accaparer l'attention de Flémeth.
-N'utilisez que des armes à distance pour les autres personnages.
-Lorsqu'elle attrapera un personnage dans sa gueule, utilisez Champ de force pour casser l'attaque.
-Évitez que le reste du groupe ne soit à portée de son souffle.

Normalement si vous suivez cela, elle ne devrait pas faire long feu. Récupérez ensuite le contenu du coffre et rentrez.

Le passé de Leliana

Objectif: Retrouver Marjolaine.

Récompense: L'arc de Marjolaine.

La quête commence via une rencontre aléatoire qui se déclenche lorsque Leliana vous parle des vraies raisons pour lesquelles elle a quitté Orlaïs.
Lors de la rencontre aléatoire vous serez attaquée par une sorcière et quelques hommes. Pour arrêter le combat il suffit de mettre la vie du chef des assassins à zéro mais celui ci vous canarde avec son arc depuis une position en hauteur. Le mieux est de rapidement vous défaire de la sorcière à l'aide de sorts ou d'attaques à distance puis de vous en prendre au reste de la bande. Si le chef vous pose problème, rendez le impuissant via un Champ de force ou Imprécision. Une fois battu, il se rendra et un dialogue s'ouvrira. Direction Dénérim!

Rendez vous ensuite chez Marjolaine. Lorsque vous arrivez à la capitale, la maison est juste en face, difficile à manquer. Entrez et tuez les deux gardes qui s'en prennent à vous. Parlez ensuite à Marjolaine. Vous pouvez soit la laisser s'enfuir soit l'affronter. Si vous l'affrontez deux gardes et deux mages vont surgir des côtés pour vous attaquer. Cependant si une fois le combat commencé vous retournez devant la porte d'entrée seul un garde viendra facilitant le combat. Marjolaine est peut-être en robe et sans arme ça ne l'empêchera pas de faire de gros dégâts et d'avoir beaucoup de points de vie. Cependant il est possible qu'elle ne fasse qu'utiliser Chant captivant une fois ses points de vie diminués de moitié et vous n'aurez alors plus rien à craindre d'elle

Après cela, vous aurez le choix en parlant à Léliana au camp de l'endurcir en lui disant qu'elle se complait dans le meurtre ou de la laisser comme elle est en la qualifiant de bonne personne.

Les regrets de Wynne

Objectif: Retrouver Aneïrin.

Récompense: Amulette d'Aneïrin.

Après la rencontre où Wynne s'effondre à la fin, il est possible d'en apprendre plus sur son passé. Lorsque vous demanderez: "Avez-vous des regrets?" vous débloquerez sa quête.
Commencez par vous rendre au campement des elfes dalatiens avec elle puis parlez avec le conteur d'histoires, celui à côté du feu de camp.
Allez ensuite dans Breciliane est non loin de l'Ermite pour trouver Aneïrin et terminer la quête.

L'ancienne flamme d'Oghren

Objectif Retrouver Felsi.

Récompense: Rien.

C'est quête sert surtout à déterminer l'épilogue pour Oghren, rien de plus. Une fois à l'auberge des quais de Calenhad, aidez Oghren via les dialogues si le coeur vous en dit.

La famille d'Alistair

Objectif: Rencontrer Goldanna.

Récompense: La possibilité d'endurcir Alistair.

Une fois la quête débloquée, rendez-vous à Dénérim pour rencontrer la soeur d'Alistair. Cela va mal se passer et si vous lui dîtes qu'il y a là une leçon qu'il devrait apprendre, il changera de personnalité vers la fin du jeu, développant une personnalité plus dure.

Tableau du Cantor

Lothering

Éliminer les bandits

Objectif: Éliminer trois groupes de bandits.

Récompense: Trois souverains.

Vous devez donc venir à bout de trois groupes de bandits.
En A. Six bandits.
En B. Deux chiens, et cinq hommes.
En C; Le dernier groupe se compose de quatre bandits, un mabari et un chef des bandits. Le chef frappe assez fort mais le combat n'est pas difficile car il est probable que le groupe se divise.
Si vous avez quelques difficultés, pensez à diviser les ennemis en tirant de loin avec un arc.

Un dernier souvenir

Objectif: Retrouver le corps de Sarha.

Récompense: 50 pièces d'argent.

Le corps de Sarha est juste à la sortie nord du village, sur la colline verdoyante en 1. Il est cependant accompagné d'une énorme meute de loups qui, s'ils viennent tous en même temps, peuvent poser des petits soucis. Utilisez un arc pour les diviser si jamais vous n'ay arrivez pas.

Tuer les ours infectés

Objectif: Tuer une famille d'ours

Récompense: Un souverain.

Les ours se trouvent en 2. Rien à dire d'autre si ce n'est que c'est un combat très facile.

Une fois les trois quêtes terminées, vous gagnez l'épée à une main Fortefoy.

Dénérim

Justice dans les ruelles

Objectif: Venir à bouts des bandits dans les ruelles.

Récompense: Quatre souverains.

-Ruelle pouilleuse: Devant vous se tiennent trois hommes qui deviendront hostiles à votre arrivée. Une fois hostile, reculez pour les laisser venir vers vous car si vous dépassez la herse des archers postés sur vos flancs vont ouvrir le feu.

-Allée sombre: Vous ferez face à pas mal d'ennemis dont des archers en hauteur. Abusez de sorts ou attaques à zone d'effet pour rapidement venir à bout des sous-fifres qui vont vous attaquer.

-Ruelle déserte: Il est possible de se mettre hors de portée des archers en déplaçant votre équipe dans le renfoncement sur votre droite dès l'ouverture des hostilités permettant ainsi d'éliminer une source dégâts et facilitant le combat.

Disparu au combat

Objectif: Retrouver un soldat disparu.

Récompense: Deux souverains.

Il se trouve dans les donjons de Howe dans l'endroit le plus à l'est sur la carte. Si vous le tuez, vous n'aurez aucune récompense.

La requête de Fazzil

Objectif: Retrouver le sextant.

Récompense: Deux souverains.

Vous trouverez le sextant dans les logements du bascloître via la quête principale.

La charge de Loghain

Objectif: Interférer avec les plans de Loghain.

Récompense: Deux souverains.

Une quête très facile car pour une fois, vous serez en surnombre par rapport à l'ennemi et vos alliés ne sont pas plus

mauvais que les hommes que vous affronterez.

Asile a tout prix

Objectif: Localiser les réfugiés.

Récompense: Deux souverains.

Une fois dans la zone, une horde d'engeances va se jeter sur quelques réfugiés. Le combat ne serait pas difficile s'il n'y avait pas l'Émissaire incroyablement puissant. Sortez les armes qui ont un bonus contre les engeances et tuez le boss le plus rapidement possible pendant que le reste des ennemis sont sur les réfugiés. N'oubliez pas de l'assommer et le renverser le plus souvent possible. Si vous avez explosion de mana, il ne fera pas long feu pour peu que le sort ne soit pas résisté. Il est possible de les sauver mais cela ne change rien à la récompense.

A fleur de peau

Objectif: Rapporter neuf ou dix-huit billes de cadavre.

Récompense: Cinq ou trois souverains.

Il n'est pas nécessaire d'avoir la quête pour récolter des échantillons. Voici où trouver des échantillons. A la tour du cercle des mages, un peu plus de dix. Au château de Golefalois et quelques uns dans les ruines de Bréciliane. Prenez la quête quand vous en aurez dix-huit pour éviter des problèmes de validation trop hâtive.

Golefalois

Caravane en péril

Objectif: Essayez de sauver les caravanes.

Récompense: Deux souverains.

Malheureusement, vous arriverez trop tard pour aider qui que ce soit. Tuez toutes les engeances et partez chercher votre récompense. Attention à l'Émissaire sans rang spécial dans le groupe d'ennemis qui lancera Paralysie de masse au début du combat.

Frères et fils

Objectif: Découvrir ce qu'il est advenu de la compagnie des collines orientales.

Récompense: Trois souverains.

Une fois sur le champ de bataille, fouillez le corps ensanglanté le plus proche de vous pour valider la quête. Au moment de partir vous serez attaqué par un bon nombre de loups et un ours. Cependant, les ennemis sont faibles et les tuer sera tâche aisée.

Conséquences imprévues

Objectif: Réparez l'une de vos erreurs.

Récompense: Trois souverains.

Un titre qui fait furieusement penser à Half-life premier du nom. Et comme dans ce jeu, vous avez joué avec des choses qui vous dépassent et les conséquences sont dramatiques. Si vous avez fait au moins deux invocations dans la tour des mages, vous avez surement entrevu rapidement le Faubert. Et c'est lui qui maintenant sème la pagaille dans le pays. Lorsque vous vous approcherez de lui, trois autres ennemis vont vous tomber dessus. Tuez d'abord les deux mages puis occupez vous du boss en dernier. Mettez lui Imprécision si jamais il vous fait trop de dégâts le temps de tuer ses collègues avant de vous en prendre en lui.

L'intention de Jowan

Objectif: Vous occuper de Jowan.

Récompense: Trois souverains.

Cette quête n'est pas disponible via le tableau mais entre directement dans votre liste des quêtes. Il faut cependant avoir libéré Jowan et lui avoir intimé l'ordre de disparaître de votre vue. Une fois sur place, Jowan sera accompagné de quelques réfugiés et son groupe sera attaqué par plusieurs animaux viciés. Une fois le combat terminé, vous pourrez le tuer ou le laisser partir.

Sur PC actuellement, la position n'apparaît pas et n'est disponible que via la console.

Quêtes du collectif des mages

Quais du lac Calenhad

Phytomagie

Objectif: Rapporter dix mesures de champignons des Tréfonds.

Récompense: Un souverain.

Si vous n'en avez pas déjà dix sur vous, il est possible d'en acheter aux marchands.

Conflux

Objectif: Activer les "conflux" dans différents endroits.

Récompense: Deux souverains.

Voici l'emplacement des "conflux":
-Tour des mages rez-de-chaussée dans la pièce qui permet d'accéder au premier étage sur une chaise.
-Forêt de Brocéliane ouest sur la pierre tombale.
-Tréfonds, Thaig d'Ortan sur l'autel de la séparation. Non loin de Ruck et sans traverser le pont.
-Sur l'arbre du bascloître de Dénérim.

Faux témoins

Objectif: Intercepter une lettre

Récompense: Deux souverains.

Lors d'une rencontre aléatoire, vous rencontrerez un groupe de mercenaire. Parlez alors au chef pour le persuader de vous remettre la lettre. Vous pouvez aussi tuer le groupe entier dans ce cas il est conseillé de commencer directement par le mage. Ou encore les laisser partir mais vous n'aurez alors aucune récompense. Si vous choisissez de tuer les mercenaires, vous récupèrerez un anneau Résistance mentale +10, résistance physique +10.

Les démons à ma porte

Objectif: Éliminer un groupe de maléficiens.

Récompense: Deux souverains.

Vous trouverez les maléficiens dans la forêt de Bréciliane Est non loin de la pierre tombale. Ils sont quatre et le combat peut très bien être facile comme difficile, En effet, si directement à l'engagement du combat ils commencent à enchaîner les Cônes de froid et autres joyeusetés dans le genre, cela peut rapidement faire tomber un ou plusieurs membre du groupe en fonction de votre niveau.

Avis de congédiement

Objectif: Remettre les trois avis aux apprentis.

Récompense: Un souverain.

-Starrick dans le col des dorsales de givre.
-Fayd au quartier marchand de Dénérim.
-Sheth aux merveilles de Thédas dans le quartier marchand de Dénérim.

Dénérim

Le sang de l'alerte

Objectif: Alertez les proches des mages du sang.

Récompense: Un souverain.

Quartiers marchands: Deux portes.
Ruelle pouilleuse: Une porte.
Allée sombre: Une porte.

Un don de silence

Objectif: Soudoyer ou alerter les autorités.

Récompense: Un souverain.

Vous avez le choix entre donner dix potions de lyrium (le jeu prendra dix potions dans votre stock en commençant par les moins puissantes) ou alerter le chevalier-capitaine de Dénérim. Quoi que vous fassiez la récompense sera la même.

Avez-vous vu cet homme?

Objectif: Trouver des traces du mage Rénold.

Récompense: Un souverain.

Vous trouverez le camp de Rénold en voyageant sur la carte du monde. Affrontez l'abomination que vous attaque et récupérerez les preuves sur les corps.

Les parchemins de Banastor

Objectif: Trouver les parchemins de Banastor

Récompense: Cinq souverains.

Il n'est pas nécessaire d'avoir la quête pour trouver les parchemins.

Cercle des mages:
-Dans la pièce où vous avez affronté trois mages du sang, non loin d'Owain au premier étage.
-Un autre se trouve dans la même pièce que l'horreur des arcanes au second étage.

Darse:
-Dans la bibliothèque à droite de l'entrée principale du temple en ruines.
-Dans une pile d'anciens traités du temple en ruines. Le deuxième couloir sur la gauche dans l'une des pièces.

Forêt de Bréciliane:
-Dans une pile de livre non loin de l'endroit où se trouvait la Dame-Sylve dans l'antre des loups-garous.

Protection du collectif

Objectif: Protéger ou détruire le collectif.

Récompense: Deux souverains pour la protection, un souverain pour la destruction.

Il vous suffit soit d'aller trouver le templier au quartier marchand de Dénerim pour détruire le collectif, soir celui de Golefalois pour le protéger. Votre choix aura une incidence sur l'épilogue.

Des bonnes grâces octroyées à certains

Il est possible d'obtenir une mission différente à la fin en fonction de qui vous décidez d'aider. Si vous souhaitez affronter K, il vous suffit de faire toutes les missions proposées mais si l'envie vous prend d'affronter D, vous ne devez pas faire la quête Faux témoins ni désarmer les pièges lors de la quête Livraison.

Quête de R

1 -Coitus Epistolaris

Objectif: Trouver toutes les lettres d'amour.

Récompense: Six souverains.

Emplacement des lettres:
-"Mon cher Réginald" Cellier du château de Golefalois.
-"A Wareth Vaingal" Cartel de Jarvia dans la pièce ou vous avez affronté celle-ci.
-"L'affaire est délicate" Tour des mages, premier étage. Première porte fermée après Owain dans un coffre derrière un mur
-"Mademoiselle Ambrose" Ruines - niveau supérieur dans Bréciliane, Lorsque vous arrivez, dirigez vous vers la droite pour découvrir une porte dérobée. Un coffre avec la lettre se trouve dans cette salle.
-"Ma très chère Virginia Caudroy" Coffre dans l'auberge la "Princesse Capricieuse" sur les quais du lac Calenhad.
-"Très cher" Dans la maison à l'entrée du village de Darse là où il y a un autel sanglant.
-"Mon Elifdée" Coffre dans le campement des dalatiens.
-"Corlas" Dans le domaine du Iarl Eamon à Dénérim, un coffre non fermé dans la salle de la sortie nord avec deux serviteurs qui parlent entre eux.
-"Gourgandine que vous êtes" dans une caisse du moulin de Golefalois.
-"Estimé Ser Jon" Coffre dans le palais royal d'Orzammar, là où débarquent des voleurs des tunnels.
-"A notre maîtresse" A Dénérim chez le forgeron.
-"Mon aimée" Dans un coffre à La perle de Dénérim.

Quêtes de D

Je résous les problèmes

Objectif: Faire disparaître trois cadavres.

Récompense: Deux souverains.

Les cadavres se trouvent à la perde, dans l'entrepôt du quartier marchand et le dernier dans le quartier marchand. Une fois les cadavres récupérés jetés les dans le puis à côté de la chantrie pour terminer la quête.

Sans ambages

Objectif: Transmettre un message via une flèche.

Récompense: Quatre souverains.

Rendez vous dans la forêt de Bréciliane ouest, trouvez le poste de tir, équipez vous d'un arc et tuez ceux qui vont vous attaquer. Le personnage principal est obligé de le faire lui même. Si vous n'avez pas beaucoup de points en dextérité, essayez de trouver l'un des arcs du début du jeu.

Faux témoins

Objectif: Eliminer trois personnes.

Récompense: Six souverains.

Vous devrez juste aller dans le col des dorsales de givre, aux merveilles de Thédas dans le quartier marchand de Dénérim et sur les quais du lac Calenhad affronter pour tuer ces hommes.

Attention, faire cette quête rend impossible l'accès à Nouvelle terre.

Cruelle décision

Objectif: Éliminer K.

Récompense: Dix souverains.

Voyagez sur la carte de Dénérim jusqu'à rencontrer un lieutenant de K qui vous attaquera. Vous récupérerez le plan du repaire sur son corps et il vous suffira d'y aller pour tuer K.
Le repaire de K semble être vaste mais seule la première salle est accessible. La raison à cela est simple, c'est qu'il s'agit de la même carte utilisé pour Ultime requête.

Cette quête n'est pas disponible si vous avez accepté Nouvelle terre.

Quêtes de K

Aides aux tractations

Objectif: Donner quinze extraits de toxine.

Récompense: 95 pièces d'argent.

Si jamais vous en manquez, le marchand elfe du camp dalatien en vend à l'infini.

Introuvable

Objectif: Apporter dix améthystes.

Récompense: Un souverain.

Faites le tour des marchands si vous n'en avez plus sur vous. Durant l'aventure il est possible d'en trouver plus de vingt.

Livraison

Objectif: Déposer les barils aux endroits indiqués.

Récompense: Trois souverains et 98 pièces d'argent.

Allez déposer les barils aux endroits indiqués, c'est-à-dire Golefalois, col des dorsales de givre, quais du lac Calenhad et quartier marchand de Dénérim. Vous aurez l'option de désarmer les pièges mais si vous le faites, vous n'aurez pas accès à la dernière quête de K.

Nouvelle terre

Objectif: Éliminer D.

Récompense: Dix souverains.

Allez faire le signe à Gorim et soeur Théohilde au quartier marchand puis à l'apaisé aux merveilles de Thédas. Une fois le signal donné au contact de la garde, baladez-vous dans Dénérim pour déclencher une rencontre aléatoire avec un

lieutenant de D. Vous récupérerez alors l'emplacement du repère et il vous suffira d'y aller pour affronter D directement.

La proposition des corbeaux

Pour avoir accès aux quêtes, vous devez au préalable parler à maître Ignacio, situé au quartier marchand de Dénérim, et lui proposer votre aide. Plus tard, en revenant dans cette zone, un messager vous apportera la proposition des corbeaux.

1 - La première épreuve

Objectif: Tuer Païdan.

Récompense: Aucune.

Lisez l'affiche sur un mur dans le quartier marchand non loin de l'entrée du bascloître de Dénérim, puis allez à la perle. Vous le trouverez dans l'une des chambres avec quelques hommes. Quoi que vous disiez, cela va se transformer en combat. Récupérez le parchemin sur son corps et allez valider la quête. Il est même possible que vous l'ayez tué bien avant cette quête : dans ce cas, vous n'aurez rien à faire.

2 - Chasse aux mercenaires

Objectif: Tuer le groupe de mercenaires.

Récompense: Gantelets grossièrement taillés.

Allez dans le repère des Kadan-fe sur la carte du monde, puis tuez les. Ils peuvent sembler nombreux : dans ce cas, il est possible de les attirer par petits groupes avec un arc.

3 - Une audience avec l'ambassadeur

Objectif: Tuer l'ambassadeur.

Récompense: Arbalète incurvée de précision.

En fonction de votre avancement dans la quête principale d'Orzammar, vous n'aurez peut-être pas l'occasion d'accéder au palais royal. Si vous êtes avec Harrowmont, il faudra faire toutes les quêtes principales pour y accéder, par exemple. Une fois dans le palais, tuez l'ambassadeur de son groupe et allez chercher votre récompense.

4 - La rançon

Objectif: Disposer des troupes du Iarl.

Récompense: Questeurs de Jenny la rousse.

Combat assez difficile à cause de la puissance de vos ennemis. L'une des solutions est de laisser les corbeaux engager le combat et de lancer tous les sorts de zones dont vous disposez. Si vous n'avez pas de mage, et bien, j'espère pour vous que vous avez des attaques de zones comme Tourbillon ou Balayage à deux mains, car, sans cela, vous allez devoir tuer vos cibles une à une.

Après cela vous aurez le choix de tuer Ignacio, mais dans ce cas, le marchand des corbeaux disparaîtra.

Les fioles noires

Récompense: Blason disparu (Bouclier. Constitution +1, Régénération d'endurance au combat +1.)

Il ne s'agit pas d'une quête mais trouver toutes les fioles permet d'obtenir un bon bouclier. Il faudra affronter plusieurs revenants qui sont des ennemis coriaces avec des attaques puissantes. Du moins au début de l'aventure. Au début du jeu, il vaut mieux éviter d'envoyer plusieurs personnes les attaquer au corps-à-corps car la Frappe double peut se montrer destructrice. Ils sont également insensible au froid même s'il reste possible de les geler quelques instants.

Emplacements des fioles:

-Orzammar Parlais royal, dans les cuisines.

-Les tréfonds, Croisée de Caridin sur la route avant la sortie sud.

-Forêt de Bréciliane, Ruines - niveau inférieur dans la salle le plus au sud possible.

-Forêt de Bréciliane dans la tanière des loups-garous. Dans l'une des salles où vous avez rencontré le gardien avant la Dame Sylve.

-Cercle des mages, dans la chantrie au premier étage.

-Dénérim, lors d'une rencontre aléatoire contre des bandits, celle où vous commencez en hauteur et qu'une herse vous sépare de votre groupe. Attention, si vous ne la prenez pas, il n'est plus possible de la retrouver.

Les partisans d'Adaman

Lothering

Abandon de poste

Objectif: Retrouver trois déserteurs.

Récompense: Deux souverains.

L'un se trouve non loin de "La princesse capricieuse" sur les quais du Lac Calenhad.
Un autre à l'entrée d'Orzammar, dans les dorsales de givre.
Le dernier à Denerim, une maison dans la ruelle déserte.

Chaque rencontre se soldera par un combat. Récupérez la marchandise sur le corps de chacun.

Fonds de tiroir

Objectif: Remettre les lettres de conscription à trois personnes.

Récompense: Un souverain.

-Parlez à Patter Gritch à la Chantrie de Lothering. Si vous ne le faites pas avant de compléter l'une des quêtes principales, il deviendra impossible de valider cette quête.
-Varel Baern à l'entrée du Bas-cloître de Denerim (à la fin du jeu quasiment).

-Dernal le poète à Golfalois dans l'une des maisons.

Dénérim

Avis de décès

Objectif: Remettre les quatre avis de décès.

Récompense: Deux souverains.

Annoncez la funeste nouvelle ou laissez l'un de vos compagnons s'en charger.

-Sara au quartier marchand de Dénérim.
-Tania dans la ruelle pouilleuse de Dénérim.
-Larana dans l'auberge des quais du lac Calenhad.
-Irenia à la chantrie de Golefalois.

Réassort de la guilde

Objectif: Donnez vingt cataplasmes à la guilde.

Récompense: Trois souverains 98.

Le jeu prendra automatiquement vos cataplasmes les moins puissants pour valider cette quête.

Changement de propriétaire

Objectif: Tuer Raëlnor.

Récompense: Trois souverains ou quatre souverains ou rien.

Lorsque vous rencontrerez Raëlnor dans le quartier marchand, il vous proposera de tuer son fils. Si vous tuez l'un des deux, vous serez récompensé de quatre souverains. Cependant vous pouvez aussi choisir d'intimider Taoran qui vous donnera trois souverains et ne vous parlera plus par la suite. Ou encore de ne pas vous en mêler et la quête s'arrêtera là.
Sachez juste que pour rencontrer Taoran, il faut voyager sur la carte du monde.

Golefalois

Graissage de patte

Objectif: Vous adresser à cinq messagers.

Récompense: Deux souverains.

Position des messagers:
Quartier marchand.
La perle.
Allée sombre.

Ruelle déserte.
A l'entrée du Bascloître de Dénérim.

Débloquer les spécialisations

Guerrier

-Berserker
Ogrhen peut vous l'apprendre, s'il vous estime assez. Sinon, vous pouvez acheter le livre la débloquant à Gorim sur la place du marché de Dénérim.

-Champion
Une fois que vous aurez soigné le Iarl Eamon, si vous acceptez sa récompense, vous aurez accès à la spécialisation.

-Psychomancien
Durant la quête de la sainte urne cinéraire. Si vous accomplissez la volonté de Kolgrim, vous débloquerez la spécialisation.

-Templier
Alistair peut vous l'apprendre, s'il vous estime assez. Sinon Bodhahn, le nain marchand au campement, vend le livre permettant de débloquer la spécialisation.

Voleur

-Assassin
Zevran peut vous l'apprendre s'il vous estime assez, ou vous pouvez acheter le livre au marchand elfe du bascloître de Dénérim.

-Barde
Via Leliana, si son estime est assez haute, ou en achetant le livre dans les taudis d'Orzammar.

-Duelliste
S'apprend via Isabela à la Perle de Dénérim. Vous pouvez jouer avec elle. Il est plus facile de gagner en ayant des talents de voleurs ou beaucoup de dextérité. Si vous avez Zevran ou Leliana avec vous, il interviendra au bout d'un moment pour vous faire gagner. Sinon, il est possible de la persuader de vous montrer plus intime avec elle, et si vous l'intéressez, elle vous l'apprendra.

-Rôdeur
Bodahn, le nain marchand du campement, vous vendra le livre.

Mage

-Mage du sang
Durant la quête principale au château de Golefalois. Le héros doit lui-même être un mage et entrer dans l'immatériel pour aller à la rencontre du démon. Lors de la conversation finale, passez un accord avec le démon et demandez lui la connaissance.

-Guérisseur vital
Le livre est disponible dans la boutique des Merveilles de Thédas, quartier marchand de Dénérim.

-Guerrier mystique

Via une quête secondaire en vous approchant d'un phylactère dans les ruines inférieures de la forêt de Bréciliane.

-Métamorphe
Morrigane vous l'apprendra, tant que son estime reste neutre ou hostile. Sinon, il est possible d'acheter le livre au marchand elfe du camp des dalatiens.

Les cadeaux

Un cadeau donné à la bonne personne rapporte entre six et dix points d'estime. Le premier cadeau rapportera dix points, le second neuf points jusqu'à une limite de six points.

Il peut parfois être difficile de savoir quel cadeau va à quel compagnon. Voici donc les cadeaux que vont aimer vos compagnons. Concernant les cadeaux du chien, comme celui-ci dispose toujours d'une estime de cent points, il est possible de donner ses cadeaux à d'autres personnes.

Alistair

Les pierres runiques et des statuettes.

Calice de l'union (DLC).
Pierre runique blanche.
Pierre runique noire.
Statuette de démon en onyx.
Statuette de dragon en pierre.
Statuette de guerrier en pierre.
Statuette gravée.

-Cadeaux importants:
Amulette de la mère d'Alistair.
Bouclier de Duncan.

Morrigane

Les bijoux.

Amulette d'or
Broche en argent.
Collier de corde d'or.
Chaine d'argent.
Médaillon.
Médaillon en argent.
Pendentif de démon en or.

-Cadeaux importants:
Grimoire de Flémeth.
Miroir doré.
Sombre grimoire.

Chien

Les os et ses trouvailles.

Gâteau trouvé.
Grand os.
Os de boeuf.
Os de vache.
Os d'agneau.
Os de veau.
Pantalon bouffant sale.
Pelote emmêlée.

Leliana

Les symboles religieux.

Amulette chantriste.
Chaussures de satin bleu
Épée de la miséricorde argentée.
Symbole d'acier d'Andrasté.
Symbole d'or d'Andrasté.
Symbole en acier d'Andrasté.
Symbole en bronze d'Andrasté.

-Cadeaux importants:
Cochard mignon.
Grace d'Andrasté.

Sten

Les oeuvres d'art.

Nature morte à cadre d'argent.
Peinture de la reine rebelle.
Portrait délavé.
Portrait d'une gardienne d'oies.
Totem.

-Cadeau important:
L'épée de Sten.

Oghren

Les alcools sauf le vin.

Bière.
Casse poitrine de Garbolg.
Cruche du Roi des venelles.
Cuvée spéciale de Wilhelm (DLC).
Faux d'or 4:90 des ténèbres.
Gourde d'hydromel chasind.
Moût d'arbone.
Tomberlin vieille réserve.

Zevran

Les lingots.

Lingot d'argent moyen.
Lingot d'or moyen.
Petit lingot d'argent.
Petit lingot d'or.

-Cadeaux importants:
Bottes de cuir antivanes.
Gants dalatiens en daim.

Wynne

La lecture et le vin.

Applications du sang du dragon.
En quête de la véritable prophétesse.
Généalogie féreldienne des Guerrin.
La rose d'Orlaïs.
Parchemin enluminé.
Vin.

Shale

Les pierres précieuses remarquable.

Améthyste remarquable.
Diamant remarquable.
Emeraude remarquable.
Malachite remarquable.
Rubis remarquable.
Saphir remarquable.
Serpentine remarquable.
Topaze remarquable.

Le dernier compagnon

Les cartes du monde.

Ancienne carte de l'empire Tévintide.
Carte actuelle de Férelden.
Carte de la Férelden occupée.
Carte des Anderfels.

Cadeaux communs

Anneau argenté à tête de démon.
Bague en or étincelante.
Bandeau.
Boucles d'oreilles en or.
Bracelet d'argent.

Bracelet serti.
Bracelets en acier.
Collier tribal.
Petit bague en argent.
Sphère céleste peinte.
Tiare.

Les sacs à dos

Il est possible d'agrandir l'inventaire jusqu'à un maximum de 125 mais pour cela il faut encore trouver les différents sacs à dos le permettant. En voici la liste:

Ostagar, Quartier-maître.
Il est possible de lui acheter deux sacs. Le premier avant de passer la cérémonie de l'union. Le second après avoir terminé la quête dans les terres sauvages de Korkari.

Cercle des mages, Quartier-maître.

Campement, Bodahn.
Il vend deux sacs. Achetez le premier avant de faire la quête principale des elfes dalatiens car après cela, il a un nouvel inventaire contenant le second sac.

Camp des elfes dalatiens, Varathorn.

Quartier marchand de Dénérim, Gorim.
Lorsqu'il obtient son nouvel inventaire, c'est-à-dire après avoir fait une quête dans Dénérim.

Dragon Age : Origins - Awakening

© Electronic Arts / BioWare 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

1. Créez un raccourci du fichier "**daorigins.exe**" (Dragon Age/bin_ship/daorigins.exe) sur votre bureau.
2. Allez sur Propriétés et rajoutez **-enabledeveloperconsole** dans le champ Cible (après "..daorigins.exe").
3. Vous pouvez le faire aussi sur la version Steam en faisant un clic droit sur la liste de jeux, puis en choisissant Propriétés et Set Launch Options.
4. Avec un éditeur de texte, ouvrez le fichier **keybindings.ini** situé dans le répertoire "Mes Documents\BioWare\Dragon Age\Settings\".
5. Trouvez la ligne "**OpenConsole_0=Keyboard::Button_X**" et remplacez X par une touche qui n'est pas utilisé dans le jeu.
6. Sauvegardez le fichier et lancez le jeu à partir du raccourci que vous avez créé.
7. En cours de partie, appuyez sur la touche que vous avez choisie à l'étape 5 pour pouvoir saisir les codes suivants.

Attention, vous ne verrez pas la console de saisie des codes à l'écran !

`runscript addxp (#)`	Ajouter # points d'expérience à l'équipe
`runscript addxp #`	Ajouter # points d'expérience
`runscript zz_upgrade`	Accéder au menu d'enchantement
`runscript pc_immortal`	Invincibilité (God Mode)
`runscript killallhostiles`	Eliminer tous les ennemis
`runscript injury remparty`	Annuler tous les dégâts reçus

Dragon Age II

© Electronic Arts / BioWare 2011

CHEAT CODES

Note : Cette astuce ne fonctionne pas avec la version Steam.

1. Créez un raccourci au fichier "**da2.exe**" situé dans le répertoire du jeu
2. Faites un clic droit et modifiez les propriétés du raccourci.
3. Dans le champ Cible, rajoutez : **-enabledeveloperconsole**
4. Vous obtiendrez quelque chose du genre : "*C:\Program Files (x86)\Dragon Age 2\bin_ship\DragonAge2.exe" -enabledeveloperconsole*
5. Lancez le jeu et appuyez sur la touche ² (ou ~) en cours de partie pour ouvrir la console de saisie (elle sera invisible mais active !)
6. Entrez l'un des codes suivants (il n'apparaîtra pas à l'écran lorsque vous le saisirez).
7. Appuyez sur la touche Entrée pour fermer la console.

`runscript addmoney xx`	Empocher de l'or (xx=quantité d'or)
`runscript addxp`	Gagner des points d'expérience
`runscript bowlingforferelden`	Crée un champ de force invisible
`runscript chargen mage`	Le joueur devient un mage de niveau 2
`runscript chargen rogue`	Le joueur devient un rogue de niveau 2
`runscript chargen warrior`	Le joueur devient un guerrier de niveau 2
`runscript dbg_setattrib x y`	1 minute de buff d'attribut (x=attribut, y=valeur)
`runscript healplayer`	Regagner de l'énergie
`runscript injury remparty`	Annuler toutes les blessures du groupe
`runscript killallhostiles`	Eliminer tous les ennemis
`runscript pc_immortal`	Invincibilité
`runscript zz_app_debug`	Ajuster le niveau d'amitié/rivalité d'un compagnon
`runscript zz_dae_debug`	Vous permet d'ajouter n'importe quel personnage à votre équipe
`runscript zz_supercrit player`	Bonus de mana, endurance, énergie, force et dextérité
`runscript zz_upgrade`	Ouvre la fenêtre d'enchantement

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : La destruction de Lothering

Conseil : il est conseillé d'accomplir les quêtes secondaires, de compagnon et annexes avant la fin de chaque acte. Cela vous permet d'avoir plus de points d'expériences, d'objets et d'alliés.

Après la cinématique de présentation du jeu, vous affronterez une armée d'éclaireurs qui seront assez faciles à éliminer. Profitez de l'occasion pour vous familiariser avec les touches. Dès que vous en aurez fini avec la première vague d'ennemis, vous aurez une petite discussion avec votre soeur. Le choix de la réponse n'affecte que le moral de votre allié. Tuez alors le reste des ennemis pour passer à votre premier mini-boss.

Ce géant possède trois types d'attaques ; il peut vous balancer un rocher ou il vous frappe avec des coups de poing et

enfin il vous charge dessus (esquivez à gauche et à droite pour l'éviter). Concentrez-vous sur le mini-boss et laissez votre soeur s'occuper des petites bestioles, essayez toujours de l'attaquer par derrière.

Une autre cinématique se déclenche, choisissez les bonnes réponses au cours de la discussion avec les membres de votre famille puis avancez et tuez tous vos ennemis. Pensez à faire évoluer les capacités de vos joueurs après le combat et explorez les alentours pour ramasser les armes des cadavres, par terre.

Poursuivez votre chemin, discutez avec votre mère puis tuez les soldats qui apparaissent en bas. Deux autres guerriers sont en train de se défendre, aidez-les pour qu'Aveline rejoigne l'équipe.

Avancez ensuite tout droit et tuez les petits troupeaux d'éclaireurs. Dès que vous en aurez fini avec eux, n'oubliez pas de revenir un peu en arrière pour ramasser les objets des cadavres par terre et ceux sur les gravats, en haut à gauche.

Descendez la petite colline en face pour affronter un mage et des éclaireurs. Concentrez-vous sur le premier et laissez vos alliés s'occuper des autres monstres. Ceci dépend de votre choix de tactiques que vous pouvez changer à tout moment.

Ramassez ensuite le butin sur le cadavre et si vous avez choisi le voleur au début du jeu, ouvrez le coffre à gauche.

Montez sur la colline à droite et préparez-vous à affronter un ogre avec quelques éclaireurs, ce combat est plus difficile que celui de tout à l'heure. Laissez les mages en retrait et occupez-vous de l'ogre. Essayez de l'attaquer par derrière et lorsque vous vous en débarrassez, passez au reste des monstres. Vous aurez alors une petite discussion avec votre mère et tout de suite après un mini affrontement avec quelques nouveaux monstres. Suite à ce combat, une cinématique se lance. Flemeth, la sorcière, va vous proposer un marché que vous devez accepter sans poser de questions. Laissez ensuite Aveline mettre fin à la souffrance de son mari.

Vous êtes maintenant dans la cour de la Potance, après avoir discuté avec vos alliés, parlez au garde au centre de la foule.

Montez les escaliers en face et traversez le couloir jusqu'à ce que vous trouviez Ewald dans une cour à droite, posez-lui quelques questions. Un combat inévitable sera déclenché contre les déserteurs, éliminez-les tous. En retour, le capitaine Ewald vous ramène votre oncle Gamlen. Ce dernier vous propose de travailler chez un contrebandier ou bien un mercenaire, à vous de choisir (en accomplissant l'une des deux missions, vous aurez accès à la cité cependant il y aura de petites différences dans le scénario).

Meeran le mercenaire se trouve près du portail par lequel vous aviez eu accès à la cour.

Le travail qu'il vous propose consiste à tuer Friedrich qui se trouve dans le couloir, à gauche (une nouvelle icône vous indiquera sa position exacte sur la carte).

En allant lui parler, vous serez encore une fois en face de deux choix ; soit vous le tuez comme prévu (et c'est le plus court chemin pour finir avec le prologue), soit vous négociez, tuez ses hommes et affrontez Meeran plus tard dans l'Acte I (ici vous avez encore la chance de travailler avec Athenril).

Athenril la contrebandière discute avec ses alliés au coin haut à droite de la cour.

Le travail qu'elle vous propose consiste à récupérer sa commission de la part de Cavril (le marchand en bas de la cour).

Encore un choix à faire ; soit vous lui demandez de payer sa dette et cela mènera à un combat, soit vous demandez tout simplement l'aide d'Aveline. Vous pouvez aussi trahir Athenril (au cas où vous n'avez pas déjà trahi Meeran).

Une fois l'une de ces deux missions accomplie, faites un rapport à votre oncle pour finir avec le prologue.

Acte I : L'expédition dans les Tréfonds

Un nouveau foyer

Après avoir fait la connaissance de Varric (votre nouveau allié), faites un tour dans la cité si vous le voulez (ainsi vous pouvez activer des quêtes secondaires) puis quittez la zone par n'importe quel issue (les issues sont indiquées dans la carte). Allez maintenant à la Basseville, descendez les escaliers en face, avancez tout droit puis tournez à gauche. Entrez dans la maison de votre oncle Gamlen, lisez les livres sur les tables puis menez la discussion avec la famille. En sortant, sélectionnez les membres de voter équipe et dirigez-vous vers la Hauteville.

Une amie parmi les gardes

Allez au fort de Vicomte qui se situe en bas de la carte et parlez à Aveline qui de trouve dans la chambre, au premier étage à droite. Acceptez son offre pour qu'elle vous rejoigne et pour accéder à une autre quête " Evité de justesse ". Entrez ensuite dans la chambre au fond à gauche et ouvrez le coffre grâce à l'aide de Varric. Explorez les lieux puis quittez le fort et allez vers la Basseville.

Rendez-vous d'affaires

Avancez tout droit et entrez dans l'Auberge du Pendu qui se trouve au centre de la carte puis parlez à Varric. Faites un tour des lieux, il y'a un trésor dans une chambre en haut et une caisse derrière le comptoir, fouillez-les et quittez l'auberge.

Apaisement

Retournez à la Basseville et entrez dans le comptoir Féreldien se trouvant juste à gauche des escaliers, mais d'abord fouillez la caisse près de l'entrée.

Ramassez les biens dans la caisse qui se trouve dans la pièce de droite puis discutez avec Lirène. Soyez gentil pour qu'elle vous indique la position du guérisseur. En sortant, une bande de Féreldiens vous bloque le chemin, laissez votre allié intervenir pour éviter le combat.

Quittez maintenant la Basseville et allez à la Sombrerue, l'endroit marqué par une sourie sur la carte. Ramassez les biens dans les gravats à gauche puis montez les escaliers en face.

Tournez ensuite deux fois à gauche et entrez par la porte.

Discutez avec le mage et acceptez sa proposition. Quittez ensuite les lieux et allez à la Hauteville pendant la nuit (il suffit de taper sur R2 lorsque vous allez choisir votre destination pour changer le mode affiché en bas à droite de l'écran).

Vous êtes dans la cour de la Chantrie, avancez un peu puis tournez à gauche pour rejoindre Anders. Une fois à l'intérieur, prenez les escaliers de droite et parlez à Karl. Tuez donc tous les templiers qui vous attaquent. A la fin du combat, vous reparlez à Karl et quelle que soit votre décision, sa mort sera inévitable. Anders rejoint alors votre équipe et il vous offre des cartes des Tréfonds. Quittez la Sombrerue et allez aux Terres brisées.

Bien loin de la maison

Avancez tout droit et sauvez le marchand nain des grosses araignées. Parlez-lui pour activer la quête la promesse de la poudre noire. Ramassez les biens aux alentours puis continuez votre chemin vers le camp des Dalatients.

Dites au garde que vous venez en paix pour qu'il vous laisse passer. Parlez au chef et donnez-lui l'amulette. Acceptez sa nouvelle mission puis poursuivez votre route à droite. Faites la connaissance de Merrill ensuite montez au sommet de la colline qui est en face. Eliminez tous vos adversaires et ramassez les biens qu'ils laissent. Continuez votre ascension et récupérez les biens dans le sac posé sur la pierre de droite. Entrez ensuite dans le passage des Terres brisées en haut à gauche.

Tuez les araignées puis prenez les objets dans les gravats, à droite. Entrez par la porte à gauche et descendez la pente. Inspectez le livre et l'objet posé à terre, à gauche. Passez à la pièce suivante et ramassez le sceau de la maison Talwain qui se trouve dans la caisse à gauche. Tuez les arachnides à droite. Avant de passer au cimetière de la montagne, montez les escaliers à gauche et massacrez vos ennemis. Ouvrez ensuite le coffre au coin à gauche.

Tournez d'abord à droite et fouillez le tas d'os par terre. Retournez ensuite à la barrière à gauche.

Une fois détruite, ramassez les champignons des Tréfonds à gauche. Avancez tout droit et lorsque vous vous approchez de la tombe au bord de la falaise, des ennemis apparaitront. Occupez-vous d'abord de l'entité abominable car ses coups provoquent plus de dégâts que les autres. Tuez ensuite ce qu'il reste des monstres puis récupérez les biens sur leurs cadavres. Inspectez enfin l'autel au bord de la falaise et discutez avec la sorcière.

En retournant, prenez l'allée à droite. Avancez un peu et affrontez le premier groupe d'ennemis.
Un peu plus haut vous trouverez deux trésors, ouvrez-les avec le voleur.

Continuez votre ascension jusqu'au sommet. Vous trouverez un autre barrage bleu, lorsque vous le touchez le deuxième groupe d'ennemis apparaitra. Tuez les tous et n'hésitez pas à prendre des potions de santé en cas de besoin. Ramassez les objets et, avant de descendre, inspectez le tas d'os juste à gauche. Sortez du cimetière pour finir.

Le Fils difficile

Discutez avec Arianni dans le Bascloitre de la Basseville. Passez ensuite au bazar et parlez à Vincenzo, le père du jeune homme. Utilisez l'aide de vos alliés pour convaincre rapidement cet homme de vous donner des informations. Quittez l'endroit et revenez-y en pleine nuit. Discutez avec Samson qui vous dira où se trouve le jeune homme. Rendez-vous maintenant dans les Docks pendant la nuit.

Entrez dans le dock privé d'Arthuris qui se trouve dans le quartier des entrepôts-Est. Abattez les bandits dans l'autre pièce puis récupérez leurs biens. Montez les escaliers à droite et entrez dans la chambre. Sur place, vous allez affronter une magicienne transformée en créature diabolique et quelques gardes. Occupez-vous d'abord de la créature puis passez au chef des bandits et enfin abattez les petits combattants. Attaquez toujours par derrière et faites attention à votre barre de santé. A la fin du combat, récupérez les objets sur leurs cadavres et ouvrez le trésor à gauche. Fouillez les lieux avant de les quitter, vous y trouverez de nombreux objets intéressants.

Allez à la Potence et parlez à Thrask, donnez-lui la lettre perdue et promettez de ne rien dire à propos de sa fille. Dirigez-vous maintenant à la Sombrerue une fois la nuit tombée. Cherchez Danzig l'esclavagiste sur la carte et allez lui parler. Tuez-le avec ses gardes et ramassez les objets qu'ils laissent. Quittez la Potence et allez à la Côte escarpée (il est préférable que Varric soit dans votre équipe).

Prenez le chemin qui mène à gauche et continuez tout droit en tuant vos ennemis. Entrez dans la grotte des esclavagistes. Tuez les gardes sur votre chemin et fouillez les lieux car vous trouverez beaucoup d'objets intéressants qui vous permettront de clôturer des quêtes secondaires. Allez ensuite au secours de Feynril qui est prisonnier des Tévintides. Recourrez à l'aide de Varric pour inverser la situation à votre avantage. Le jeune sera alors libre et vous obtiendrez une récompense. Laissez Feynril décider de son sort et faites ensuite un rapport détaillé à sa mère Arianni, qui se trouve dans la Basseville, pour terminer cette quête.

La promesse de la poudre noire

Après avoir accepté la mission du marchand nain dans les terres brisées (voir la quête " bien loin de la maison "), allez à la Côte escarpée. Tournez à gauche au premier croisement ensuite continuez tout droit jusqu'à ce qu'une petite conversation avec un Qunari se déclenche. Montez la colline à droite qui mène au camp des Tal-Vashoff et éliminez-les tous. Ramassez toutes les richesses aux alentours ensuite entrez dans la caverne de droite.

Traversez les trois portes à gauche en tuant tous les montres ensuite les deux portes à droite. Vous arriverez à une pièce pleine d'ennemis. Concentrez vos attaques sur le chef des renégats qui se trouve sur la plateforme supérieure.

Faites le ménage et récupérez les biens qu'ils laissent. Quittez les lieux par la porte inférieure, à droite, et dirigerez-vous vers les Docks. Allez dans le camp de Qunari juste à gauche de l'entrée et parlez à Javaris (le marchand nain). Après les négociations, rediscutez avec l'Arishak.

Des ennemis en notre sein

Parlez à Macha qui se trouve dans la Hauteville pour activer la quête.

Allez à la Potence et menez votre enquête avec les recrues. Sélectionnez maintenant la nouvelle icône dans la carte des marches libres " Camp de Wilmod ". Avancez tout droit jusqu'à ce que vous rencontriez deux templiers. Après la cinématique, tuez les Abominations. Parlez avec Cullen puis ramassez les richesses laissées par les cadavres. Quittez l'endroit et allez à la Hauteville en pleine nuit.

Visitez la Rose en fleur avec un mage dans votre équipe. Parlez à Vivéka dans la salle d'en face et essayez de lui tirer des informations sans dépenser votre argent. Passez ensuite à la chambre en haut à droite. Parlez à Idunna et demandez l'aide du mage lorsque cette dernière essaie de vous manipuler. 2puisez toutes les questions ensuite tuez-la. Prenez les informations sur son bureau puis quittez la zone en allant à la Sombrerue (de nuit).

Entrez dans le Sanctuaire en traversant l'entrée secrète au centre des bas-fonds.

Suivez le chemin en tuant toutes les Abominations et les squelettes qui bloquent votre route. N'oubliez pas de prendre les potions de soin en cas de besoin et de ramassez les objets sur les cadavres. A la fin de votre parcours, vous rencontrerez Tarohne accompagnée de quelques mages. Votre discussion mènera inévitablement à un combat. Tuez-les tous en concentrant vos coups sur la sorcière.

Parlez ensuite à Keran et vérifiez s'il est possédé grâce à l'aide de Merrill ou Anders. Décidez si vous le laissez libre ou bien si vous le livrez aux templiers (cela a un impact sur votre relation avec vos alliés). Avant de quitter les lieux par la porte de gauche, ramassez les biens dans le sac qui se trouve à droite. Allez à la Potence et parlez à Cullen. Défendez les mages ensuite décidez du sort de Keran.

Un berger dans un troupeau de loups

Approchez-vous de Petrice dans la Basseville pendant la nuit, une petite cinématique se déclenche. Avancez un peu et sauvez la jeune femme de la prise des voleurs.

Parlez-lui et acceptez sa requête. Rejoignez-la ensuite dans son refuge dans le Taudis de la vieille ville. Acceptez de l'aider puis entrez dans les labyrinthes des Bas-fonds par la trappe de la pièce d'en face.

Suivez le chemin en tuant toutes les araignées, faites attention aux pièges placés tout au long de votre parcours. N'oubliez pas de récupérer les biens dans les coffres en chemin. Quelques voleurs vous barreront la route, après la cinématique, tuez-les tous et prenez le monte charge en face.

Discutez avec les Qunari et prenez le maximum d'informations. Si Anders est dans votre équipe, demandez-lui si Saarebas constitue un danger. Sinon refusez de leur donner le mage. Eliminez-les tous puis discutez avec Saarebas.

Sa mort sera inévitable. Quittez les lieux et allez à la Basseville durant la nuit. Retournez au refuge de Patrice pour lui demander des explications. Quittez la zone et allez aux Docks. Faites un rapport sur ce qu'il s'est passé à l'Arishak pour terminer.

Acte de miséricorde

Visitez la maison de votre oncle Gamlen et consultez le secrétaire, à gauche. Sélectionnez alors la lettre " acte de miséricorde ". Quittez la maison et assurez-vous que Varric et Merill sont dans l'équipe, vous aurez besoin de leur aide plus tard. Allez aux abords de la Côte escarpée, la nouvelle icône affichée dans la carte des Marches libres.

Eliminez les petits dragons qui vous attaquent. Montez sur la colline à droite et parlez à Thrask qui vous attend devant la grotte des fuyards. Acceptez sa requête et entrez dans la caverne. Tuez le mage et ses squelettes puis ramassez les biens sur les gravats et les cadavres aux alentours. Franchissez ensuite les deux portes à gauche et éliminez les morts-vivants. Dans la pièce suivantes se trouve un autre groupe d'ennemis, débarrassez-vous en. Un mage vous remercie de l'avoir sauvé, écoutez alors ce qu'il a à dire.

Pénétrez dans la pièce suivante et affrontez Décimus.

Ce dernier réveille les morts grâce à la magie de sang. Occupez-vous de lui en premier puis faites le ménage et éliminez ses réincarnations. Présentez vos condoléances à sa femme et dites-lui que vous convaincriez les templiers. Rebroussez chemin vers la sortie en tuant les zombies.

Un groupe de templiers vous attend à l'extérieur, faites alors appel à Varric. A la fin de votre discussion, la femme du mage vous donnera un cadeau.

Des amis en bas de l'échelle

Si vous avez dépensé votre argents et que vous n'avez pas économisé les 50 souverains pour payer Bartrand, cette quête sera votre seul moyen pour accédez à l'expédition dans les Tréfonds. Sinon ne l'effectuez pas.

Visitez la maison de votre oncle et consultez vos lettres sur la secrétaire à gauche.

Acceptez la quête et quittez les lieux en allant à la Basseville pendant la nuit. Parlez à Dougal Gavorn et acceptez sa proposition. Par conséquent, vos profits diminueront à la fin de l'expédition et la quête principale Rentrer à la maison sera remplacée par une autre Perte et profit dans le deuxième acte.

L'expédition dans les Tréfonds

Allez à la Hauteville après avoir récolté les 50 souverains (ou accompli la quête des amis en bas de l'échelle) et parlez à Bartrand.

Donnez-lui les cartes ensuite reparlez-lui quand vous serez prêt à partir (Il est conseillé d'avoir Varric dans votre équipe, si vous comptez emmener un membre de votre famille pensez à prendre Anders).

Le père de Sondal vous réclamera la disparition de son fils. Acceptez de l'aider à le retrouver. Entrez dans la grotte en face puis tournez à droite.
Eliminez les éclaireurs qui vous bloquent la route puis descendez les escaliers, à gauche. Avancez un peu pour affronter un autre groupe d'éclaireurs ensuite traversez la porte de droite. Tuez le mage et sa clique puis empruntez les escaliers à droite. Ouvrez tous les trésors qui sont en bas. En essayant d'ouvrir la porte à gauche, vous serez attaqués par une bande d'araignées. Massacrez-les toutes pour affronter leur boss.

Ce dernier sera facile à vaincre mais il suffit de l'attaquer par derrière. Récupérez le trésor dans la pièce en haut et reprenez votre chemin vers Sondal. Tuez les éclaireurs qui vous encerclent puis continuez tout droit pour trouver le petit nain sain et sauf grâce à son enchantement.

Suivez le chemin qui passe derrière l'ogre gelé puis tournez à gauche. Continuez votre route tout en tuant vos adversaires. Lorsque vous arrivez à la grande salle, empruntez les escaliers en face. Un ogre vous attend dans la pièce. Esquivez ses attaques et lorsqu'il heurte le mur, profitez pour lui infliger d'importants dégâts en le frappant par derrière. Traversez l'autre porte de la pièce en faisant attention aux pièges posés par terre.

Dans la salle suivante, vous allez affronter un énorme dragon accompagné de ses petits. Ce dernier possède cinq types d'attaques ; soit il vous mord, soit il vous griffe, soit il vous crache des flammes dessus, soit il vous projette avec l'air produit par ses battements d'ailes ou il vous crie dessus ce qui cause votre évanouissement pendant quelques secondes. A part la dernière attaque, vous pouvez esquiver toutes les autres en courant à gauche ou à droite et en essayant de contourner la grosse bête.

Concentrez vos coups sur l'énorme dragon et laissez vos alliés s'occuper des petits. Evidemment, s'ils auront le temps ils vous aideront surtout s'il s'agit de mages. Après la bataille, sortez par la porte qui est en haut.

Parlez à Bartrand puis montez les escaliers en face. Faites le plein de potions auprès des marchands de Bodhan ensuite descendez les escaliers à gauche. Après la cinématique, neutralisez les Abominations diaboliques et le Golem.

Ouvrez le coffre à gauche puis entrez dans le Thaig antique. Approchez-vous de l'autel pour lancer la cinématique. Une fois piégé par Bartrand, sortez par l'autre porte en haut et tournez à gauche. Entrez dans la pièce et tuez toutes les Abominations et le Golem. Rebroussez chemin et continuez tout droit jusqu'à ce que vous atteigniez une salle ronde. Tuez alors les Abominations et les nouvelles créatures, en bas.

Traversez les couloirs en face en éliminant vos ennemis. Entrez par la porte au fond et tuez les créatures qui vous bloquent le chemin. Après la bataille, un démon surgit et vous propose de vous aider. Laissez d'abord Anders intervenir ensuite refusez son aide.

Ceci vous amène à affronter un nombre importants de créatures mais cela rapporte d'importants points d'expérience. Ouvrez le coffre à droite ensuite traversez la porte en haut. Tuez les créatures dans le couloir et préparez-vous à affrontez un boss de taille.

Le spectre des roches possède une grande variété d'attaques. D'abord il se transporte d'une manière aléatoire dans la pièce. Il donne des coups de poing en lançant des boules électriques ou il essaye de vous écraser avec ses mains. Parfois il se transforme en une énorme boule et charge sur vous avant d'exploser. Vous pouvez esquiver ses attaques en courant à gauche ou à droite et essayez toujours de le contourner pour frapper par derrière. Ce monstre possède aussi une attaque assez spéciale ; il charge au milieu de la pièce puis envoie des ondes électriques partout dans la salle. Cette technique vous inflige à vous et à vos compagnons des dégâts importants. Pour l'éviter, abritez-vous derrière l'un des piliers de la salle pendant qu'il charge. Juste après cette attaque, le spectre se décompose par terre en essayant de récupérer son énergie. C'est votre unique chance pour lui asséner des coups critique.

Des petits monstres vous attaquent pendant cette période de récupération, ignorez-les et concentrez vos coups sur le boss. Quand le spectre se relève, débarrassez-vous des petits gêneurs. Lorsque la barre de vie du monstre atteint la moitié, une autre attaque s'ajoute à son arsenal. Il vous attire près de lui en absorbant votre santé puis il explose. Dans ce cas, vous n'avez qu'à courir dans le sens contraire du courant. Il faut noter que ce monstre ainsi que ces semblables sont vulnérables aux attaques de glace. Alors n'oubliez pas de régler les tactiques de vos mages avant de l'affronter.

Récupérez votre récompense au fond de la salle puis sortez par la porte de droite.
Après la cinématique, vous comprendrez la nécessité d'Anders dans l'équipe si vous avez emmené un membre de votre famille. Acceptez sa proposition pour sauver votre frère ou votre soeur. Au cas où vous n'avez pas emmené l'un des deux, le premier acte prend fin immédiatement après le combat contre le spectre des roches.

Acte II : Commandement du Qun

Rentrer à la maison

(Cette quête sera disponible si vous avez payé Bertrand dans la quête expédition dans les Tréfonds durant l'acte I)

Après avoir accepté la quête du Vicomte Damar, sortez du fort par la porte principale. Vous trouverez Bohdan à votre recherche pour vous donner votre part des gains. Il vous informe aussi que vous êtes attendu dans votre nouvelle demeure. Descendez alors les escaliers et entrez dans le domaine Hawke à droite. Acceptez la demande d'aide d'Aveline pour débloquer la quête principal suspect.

Perte et profit

(Pour accédez à cette quête vous devez avoir accompli la quête des amis en bas de l'échelle)
En sortant du fort et après avoir discuté avec le Vicomte Damar, Bohdan vous signale que Dougal vous attend dans

votre demeure. Allez donc au domaine Hawke à droite de la cour et discutez avec ce dernier. Il vous demandera de rendre 100 souverains et si vous refuserez, vous allez le combattre durant l'un de vos voyages sur la carte de Kirkwall.

Principal suspect

Allez à la Potence et discutez avec Emeric.

Acceptez de mener l'enquête et quittez les lieux. Allez à la Hauteville durant la nuit et visitez le domaine du Puits. Tuez les ombres et les créatures qui apparaissent ensuite lisez le mot de remerciement posé sur la table en face. Montez les escaliers et traversez la porte juste devant. Eliminez les monstres puis inspectez la lettre posée sur la table au milieu. Entrez par la porte au fond de la salle puis par celle de droite. Examinez les fioles de sang sur la table ensuite ouvrez le trésor à côté.

Retournez à l'autre porte à gauche et montez les escaliers en face. Examinez le message sur la table puis traversez la porte, à gauche. Discutez avec Gaspard et décidez si vous le neutralisez sur le champ ou si vous le laissez prouver son innocence. Dans les deux cas, quittez les lieux et dirigez-vous vers la Potence. Parlez à Moria qui vous informe qu'Emeric vous attend dans la ruelle ténébreuse.

Sortez de la Potence et allez le rejoindre. Vous devez alors affronter une dizaine d'ombres. Une fois tous morts, Moria viendra demander des explications, vous avez le choix de la réponse.

Courtoisie qui sent la poudre

Allez aux docks et visitez le camp des Qunari en compagnie de Varric. Parlez à l'Arishak qui vous demande de trouver un nain voleur. Questionnez Varric à propos de l'endroit dans lequel vous pouvez le trouver. Rendez-vous ensuite à la Sombrerue et discutez avec la bonimenteuse de la Coterie.

Elle vous donnera exactement l'emplacement de Javaris qui est la grotte des brigands. Cet endroit est accessible par une entrée à proximité, allez-y. Une fois dedans, vous pouvez éliminer directement les nains en bas comme vous pouvez leur tendre un piège. Il suffit d'aller à gauche et de tuer quelques araignées ensuite tapez sur le bouton blanc par terre.

Continuez votre chemin par la porte en bas à droite. Ramassez les biens dans les caisses à gauche et sur le cadavre, à droite. Traversez la porte en face et récupérez les richesses du squelette par terre. Descendez les escaliers et faites la peau à la bande des nains qui vous attend. Après la bataille, récupérez les biens qu'ils laissent puis ouvrez le trésor à gauche.

Continuez votre chemin en tuant vos adversaires. N'oubliez pas avant de sortir de ramasser tous les biens dans les coffres et les trésors et surtout le " Bateau dans une bouteille " à gauche de la sortie. Massacrez les gardes de Javaris ensuite allez lui parler. Laissez-le prouver son innocence puis décidez de son sort (il faut noter que le tuer ne va pas plaire à vos alliés). Allez maintenant à la ruelle qui est devenue accessible sur la carte de Kirkwall durant la nuit.

Après la discussion avec le garde, vous vous retrouvez dans une cour pleine de gaz toxique. Dépêchez-vous de ramasser le loquet d'acier sur le sol ensuite fermez l'un des tonneaux de la cour. Une bande de gardes vous attaquent à ce moment. Ne tardez pas à les tuer tous car votre santé diminue progressivement à cause du gaz. Une fois les gardes éliminés, cherchez un autre loquet dans la cour pour fermer un autre tonneau. Cette procédure sera répétée jusqu'à ce que la responsable fasse son apparition. Tuez-la avec ses gardes.

Visitez maintenant l'Arishak et parlez-lui de tout ce qu'il vient de se passer. Dirigez-vous au fort du Vicomte et faites votre rapport pour terminer.

Invitation à la prudence

(Dans cette quête, il faut que l'un de ces alliés soit présent dans l'équipe : Varric, Aveline ou Isabela).

Rendez-vous au fort de Vicomte et menez votre enquête avec le Sénéchal Bran.

Allez maintenant aux docks pour apprendre à Arishak la nouvelle. Visitez ensuite durant la nuit l'auberge du pendu qui est devenue accessible directement par la carte de Kirkwall. Discutez avec Orwald le Fanfaron dans le but d'avoir une piste. Ce dernier refusera, faites intervenir l'un de vos alliés (Aveline, Varric ou Isabela), sinon vous devrez l'affronter lui et ses hommes.

Rendez-vous à la Chantrie durant le jour et discutez avec la Soeur Petrice. Cette dernière vous indiquera l'endroit exact où vous trouverez le traitre. Avant de quitter les lieux, prenez les escaliers à gauche et lisez le livre posé sur la table.

Si vous décidez de le laisser sur place, vous gagnerez quelques points d'expérience ensuite vous affronterez quelques créatures.

Dirigez-vous maintenant au refuge de Varnell désormais disponible sur la carte durant le jour. Suivez le chemin en faisant garde aux pièges jusqu'à ce que vous retrouviez le traitre. Annoncez le combat et tuez-le avec ses gardes. La bataille sera assez difficile vu le nombre des gardes qui augmente. Venez à l'aide de vos alliés s'ils sont encerclés par les ennemis, sinon occupez-vous de Varnell. A la fin du combat, donnez le conseil au Vicomte de bruler les cadavres des Qunari. Ramassez le bouclier du chevalier dans la caisse à droite de la sortie puis quittez la zone.

Visitez la Chantrie et parlez à Petrice, ensuite allez aux docks et faites le rapport à l'Arishack.

Restes d'humanité

(La présence de Varric est indispensable dans cette quête)

Dirigez-vous vers le domaine Hawke et parlez à votre oncle Gamlen. Dites-lui que les Lys blancs vous rappellent une histoire pour commencer votre enquête. Visitez ensuite la Basseville et intervenez dans la discussion entre le vagabond et votre oncle.

Donnez au gamin de l'argent pour qu'il vous donne une piste. Suivez ensuite les tâches de sang à gauche, elles vous mènent à la fonderie, entrez. Cette procédure est votre seule chance pour accéder à la fonderie dans le cas où vous avez tué Gaspard du Puits dans la quête principal suspect. Sinon, il existe une autre alternative. Visitez ce dernier dans la Sombrerue durant la nuit et acceptez d'utiliser la magie de sang pour être directement téléporté dans la fonderie.

Dans les deux cas, prenez les escaliers en face puis entrez par la trappe secrète à gauche.

Eliminez les créatures ensuite examinez les notes et les gravats dans la zone. Affrontez les ennemis dans la pièce suivante. Inspectez tous les livres et les documents posés par terre et ouvrez le trésor à droite. Continuez votre route pour venir au secours de votre mère. Si Gaspard est présent, deux scénarios se présentent : soit vous le convainquez d'être votre allié, soit il s'allie à Quentin et dans ce cas vous devrez les tuer tous les deux (si Varric est là, il s'occupera du cas de Gaspard). Quel que soit votre choix, éliminez d'abord les monstres et les ombres de Quentin ensuite occupez-vous de ce dernier.

Faites enfin vos adieux à votre mère et informez votre oncle lorsque vous retournez à votre domaine. Si Gaspard est toujours en vie, vous pouvez régler son compte à Sombrerue.

Suivre le Qun

Examinez les lettres sur la secrétaire dans le domaine Hawk et confirmez celle intitulée " suivre le Qun ". Quittez la zone et visitez le Fort de vicomte. Parlez à Dumar et menez votre enquête puis acceptez de l'aider à rechercher son fils. Dirigez-vous maintenant vers les docks. En route, vous serez arrêté par une troupe de bandits. Eliminez-les tous et continuez votre chemin.

Entrez dans le camp des Qunari et parlez à l'Arishak. Il vous révélera l'endroit où se trouve Saemus. Avant d'y aller, faites un rapport au père du jeune homme. Rendez-vous ensuite à la Chantrie durant la nuit. Assistez au crime de

Petrice puis affrontez ses misérables alliés. A la fin du combat, discutez avec politesse avec la Mère supérieure et dévoilez-lui les mensonges de Petrice. Après la cinématique, soutenez le vicomte en lui disant que " la ville a besoin de vous savoir fort ".

Attraper un voleur

(Cette quête sera accessible lorsque vous aurez accompli toutes les quêtes de compagnon d'Isabela durant l'Acte I.)

Allez au domaine Hawke et discutez avec les deux femmes. Si vous refusez d'aider Isabela, elle quittera immédiatement l'équipe pour toujours. Assistez donc le jeune pirate pour démarrer la quête et dirigez-vous vers la Basseville durant la nuit.

Allez au quartier des fonderies et éliminez les Qunari qui vous bloquent la route. A la fin du combat, acceptez de remettre la relique à Isabela pour bénéficier d'un gain notable d'amitié.

Une fois dans la fonderie, tuez les Qunari et les brigands. Prenez les escaliers en face et entrez dans la pièce, au fond de la passerelle. Vous trouverez dans la caisse des semelles en laine d'agneau, cette amélioration pour Isabella n'est disponible que dans cette quête. Quittez les lieux. Ramassez la lettre du jeune pirate sur le cadavre du voleur qui est à l'extérieur pour clôturer la quête.

Commandement du Qun

(Avant de débuter la quête, faites le plein de potions car vous en aurez besoin tout à l'heure).

Rendez-vous dans le camp de Qunari, aux docks. Parlez à l'Arishak en compagnie d'Aveline. Quelles que soient vos réponses, la discussion tournera mal. Les Qunari vous attaquent mais vous vous serez déjà enfui et vous vous retrouverez dans la Basseville. Choisissez les alliés qui vous accompagneront tout au long de cette quête (il est conseillé que Fenris soit dans l'équipe). Montez les escaliers en face et affrontez votre première armée de Qunari. Assurez-vous toujours de commencer par leur mage ensuite faites le ménage.

Suivez le chemin dégagé pour tomber sur une autre armée de Qunari. Après la bataille, vous rencontrerez, selon le scénario choisi dès le début, votre soeur (ou bien votre frère). Annoncez-lui la mort de votre mère pour que le chef des gardes des ombres vous donne un objet de valeur. Poursuivez votre route après avoir fouillé tous les cadavres. Au sommet de la Basseville, vous trouverez d'autres Qunari qui bloquent le chemin. Procédez de la même manière.

En quittant la zone, vous serez emmené directement dans la Hauteville. Massacrez les ennemis qui vous attendent et faites connaissance avec le Chevalier-capitaine Mérédith. Dites-lui que vous serez à ses côtés. Continuez ensuite votre route tout en tuant vos adversaires. N'oubliez pas de ramasser les biens des cadavres après chaque bataille. Vous rencontrerez ensuite le premier enchanteur du Cercle de Kirkwall. Mérédith ne tardera pas à intervenir dans la discussion. Demandez-leur de se calmer et c'est là que vous devez faire un nouveau choix ; soit vous faites diversion et ainsi vous serez directement transporté dans le for. Ou bien, vous devrez affronter les Qunari qui gardent les portes d'entrée et ainsi vous gagnerez des points d'expérience.

Une fois à l'intérieur, occupez-vous d'abord du Saarebas (leur mage). Eliminez ensuite les gardes Qunari puis fouillez les cadavres pour récupérer des objets de valeur. Allez à la salle du trône pour retrouver l'Arishak. Il ordonnera à sa garde de vous affronter. Après votre victoire, plusieurs scénarios seront possibles. Si vous avez accompli la quête et que votre niveau d'amitié ou de rivalité avec Isabela a été maximisé, cette dernière fera son apparition en tenant la relique des Qunari. Vous avez alors le choix entre remettre la voleuse aux Qunari ainsi ils se retirent et la requête prend fin. Ou bien, vous refusez et l'Arishak demandera alors à vous affronter.

L'autre possibilité est qu'avec l'aide de Fenris, l'Arishak vous propose un duel.

Si vous refusez, vous serez obligé de combattre tous les Qunari dans la salle avec vos compagnons, cette décision est déconseillée car ce sont des ennemis de taille.

Les attaques de l'Arishak sont assez lentes, vous pouvez les esquiver facilement en courant à gauche ou à droite.

Dès qu'il enchaine un combo, profitez de l'occasion pour le contourner et lui donner quelques coups. Les dégâts que ses attaques infligent sont importants alors n'hésitez pas à prendre les potions en cas de besoin. Lorsque la santé de l'Arishak atteint la moitié, ce dernier prendra aussi des soins. Ses coups deviennent plus rapides et dangereux.

Gardez alors vos distances et ne frappez que par derrière. A partir de maintenant, le combat sera encore plus difficile, il nécessite beaucoup d'attention et de patience. Votre Boss continuera à prendre les soins dès que sa santé atteint la moitié. Mais ne vous inquiétez pas, cela ne se reproduira que deux ou trois fois. Gardez en tête qu'il ne faut pas l'affronter de face et qu'il faut enchainer vos attaques que lorsqu'il termine les siennes. Une fois fini, vous serez proclamé Héraut de Kirkwall.

Acte III : La goutte d'eau

Le face-à-face

Cette quête se résume dans la décision que vous allez prendre. Soit vous soutenez Orsino le magicien, vous débloquez la quête annexe " Une noble tâche ". Et si vous supportez Mérédith le Chevalier-capitaine, vous débloquez la quête annexe " Les derniers fidèles ". Cette quête sera clôturée par l'intervention de la grande prêtresse. Soyez poli avec elle.

En fuite

Rendez-vous dans le domaine Hawke. Examinez la secrétaire en face et confirmez la lettre " En fuite " pour activer la quête. Allez maintenant à la Potence et entrez dans le vestibule des Templiers.

Visitez Mérédith dans son bureau et acceptez de l'aider. Après discussion, récoltez le maximum d'informations auprès de son assistante Elsa. Quittez la zone et allez à la Hauteville durant la nuit.

Entrez dans le manoir de Lancet et parlez à la comtesse. Vous saurez alors où trouver son fils Emile. Avant de quitter l'endroit, fouillez le manoir pour trouver des objets de valeur. Rendez-vous à l'auberge du Pendu durant le jour et parlez à Emile. Choisissez de le laisser libre ou de le ramener au Cercle. Il faut noter qu'en choisissant cette dernière alternative, vous serez très bien récompensés par le comte (le père du jeune mage).

Allez maintenant à la Basseville et interrogez Nyssa sur son mari. Elle se trouve dans le Bascloître des elfes. Vous apprendrez alors qu'il serait là durant la nuit. Quittez les lieux et revenez à l'heure attendue. Ce mage de sang est assez difficile à battre. Grâce à sa magie, il parvient à vous paralyser pour ainsi vous rendre une proie facile pour les ombres. Occupez-vous de lui en premier lieu ensuite débarrassez-vous des autres monstres. N'oubliez pas de ramasser les biens sur son cadavre.

Partez à la Sombrerue et discutez avec le jeune Walter. Ce dernier vous indique où se trouve Evelina. Entrez donc dans le tunnel des égouts, à proximité de votre emplacement. En bas, vous allez affronter toutes sortes de créatures, ombres et démons. Massacrez-les toutes et continuez votre chemin en faisant attention aux pièges. Prenez les escaliers à droite et ordonnez à vos compagnons de maintenir leurs positions. Avancez dans le couloir en évitant les flèches puis désactivez le levier pour désamorcer les pièges. Ainsi, vos alliés peuvent vous rejoindre sans risque de blessure. Vous trouverez dans la pièce suivante Evelina qui vient de se transformer en Abomination. Cette dernière prendra de multiples formes. Concentrez vos attaques sur elle et ne la perdez pas de vue. Tuez les ombres qui restent. A la fin du combat, soyez généreux avec les pauvres enfants et fouillez l'endroit avant de partir. Un objet de valeur se trouve dans le trésor, à gauche de la sortie.

Il ne vous reste qu'à faire votre rapport à Mérédith dans le vestibule des Templiers, à la Potence. Retournez au domaine Hawke et consultez votre secrétaire pour obtenir votre récompense.

Un plat qui se mange froid

Consultez la secrétaire dans le domaine Hawke et confirmez la lecture de la lettre " un plat qui se mange froid " pour activer cette quête.

Rendez-vous maintenant à la Potence, dans le vestibule des templiers plus précisément. En fonction de votre choix durant la quête le face-à-face, parlez soit à Mérédith soit à Orsino. C'est là la seule différence.

Après votre discussion, dirigez-vous à la Hauteville durant la nuit. Approchez-vous du lieu de la rencontre et affrontez les mages et les templiers. Après la bataille, fouillez le cadavre de leur chef pour récupérer la note de conspirateur.

Allez maintenant aux docks, toujours durant la nuit. Entrez dans l'entrepôt dans les quartiers ouest et avancez vers la salle centrale. Massacrez tous vos adversaires en commençant par les mages. A la fin du combat, Keran vous explique la situation et vous avoue le kidnapping de l'un de vos proches (soit Bethany ou Carver s'ils sont encore en vie, soit votre ami le plus proche).

Décidez alors du sort du jeune templier. Avant de quitter la zone, récupérez le sceau de la cellule clandestine dans la caisse qui se trouve dans la pièce en haut à droite et la lame de Miséricorde dans le trésor, en bas.

Partez donc à la côte escarpée. Avancez tout droit et tournez à gauche pour affronter le premier groupe d'apostats. Vous aurez ensuite une petite discussion avec Samson, l'ancien templier. Continuez votre route pour rejoindre les kidnappeurs en compagnie de votre proche. Quel que soit le déroulement de votre discussion avec eux, Grace ne tardera pas à vous attaquer. Eliminez-les tous en commençant par cette sorcière, qui à son deuxième stade se transformera en Abomination.
Faites ensuite le ménage.

Vous serez aussitôt rejoint par Samson et Cullen. Vous devrez alors décider du sort des mages ou favoriser le retour de Samson à son travail. Après votre discussion, récupérez le Heaume du Héraut sur le cadavre de Grace puis quittez la zone en allant vers la Potence. Faites votre rapport à votre commanditaire dans le vestibule des templiers pour clôturer la quête.

La goutte d'eau

(Avant de commencer cette quête et si vous ne voulez pas rater les deux fins possibles, faites une sauvegarde et gardez-la pour la fin. Activez la quête en lisant la lettre " la goutte d'eau " posée sur la secrétaire dans le domaine Hawke. Rendez-vous à la Potence pour assister à la dispute entre Mérédith et Orsino. C'est ici que vous choisissez le scénario de la fin du jeu. Soit vous soutenez les mages, soit vous vous alliez à Mérédith.

Soutien envers les mages

En prenant cette décision, vous risquez de perdre Aveline et Fenris si votre amitié n'est pas maximisée.

Après la cinématique, vous affronterez les templiers présents dans la cour. Décidez ensuite si vous voulez garder ou virer Anders (vu ses capacités de soins, il est conseillé de le garder).

Avancez un peu pour retrouver soit votre frère ou bien votre soeur s'ils ont rejoint la garde des ombres à la fin de l'acte I. Il ou elle peut désormais vous rejoindre dans l'équipe. Continuez votre chemin vers les docks tout en éliminant les templiers et les Abominations qui bloquent votre route. Pensez à fouiller les caisses en chemin car la plupart d'entre elles contiennent des potions.

Une fois sur les docks, vous affronterez un mage de sang, un démon et une quinzaine d'ombres. Le combat sera assez difficile. Il faut noter qu'une attaque collective éliminera rapidement l'élément le plus nuisant. Sélectionnez alors toute l'équipe et ordonnez une attaque contre le mage de sang, ensuite contre le démon et enfin faites le ménage.

A la fin du combat, prenez la route vers la Potence. Une cinématique se déclenche, à la fin de laquelle vous vous trouverez dans le donjon en compagnie des autres mages. Profitez de ces moments de paix pour améliorer vos relations avec vos compagnons. Une fois les adieux finis, parlez à Orsino pour commencer la guerre.

Vous devez faire face à quelques templiers mais le vrai combat sera contre le premier enchanteur qui se transformera en Abomination. Cette entité de chaire humaine est assez facile à vaincre puisque vous aurez le soutient de tous vos alliés. Les attaques de glaces l'immobilisent ainsi vous pouvez lui infliger des dégâts considérables sans être touché.

Lorsque sa barre de santé sera épuisée, une parie du corps du monstre se détache et il passe à sa deuxième phase. Cette petite créature fait surface aux quatre coins de la piste lorsque vous aurez tué tous les morts-vivants et les mages qui apparaissent. La meilleure façon d'opérer est de sélectionner toute l'équipe et d'attaquer ensemble le mage, les morts-vivants et enfin la créature lorsqu'elle surgit. Lorsque cette dernière atteint ses derniers souffles, elle regagne sa place dans le cadavre de l'Abomination. Il s'agit de sa dernière phase, procédez exactement comme tout à l'heure. Fouillez son cadavre avant de quitter les lieux par la porte centrale.

Dans le vestibule des templiers, vous affronterez quelques ombres. Traversez la porte de gauche et faites le plein de potions en les achetant auprès de Sondal. Vous pouvez aussi renforcer vos armes grâce à l'enchantement de ce dernier. Continuez votre route et si vous voulez tester vos capacités sur quelques adversaires, prenez la porte en face, sinon celle de droite. Vous combattrez alors une armée de templiers tout au long de la route vers la sortie.

Dans la cour de la cour de la Potence, vous allez affronter le Chevalier-capitaine Mérédith avec son fameux idole. Dans ce combat, vous aurez aussi le soutient de tous vos compagnons. Concentrez toutes vos attaques sur la guerrière jusqu'au lancement d'une petite cinématique. Mérédith vous envoie alors une statue qui sera assez facile à écrouler si vous unissez toutes les forces de vos alliés. Concentrez ensuite vos attaques sur la guerrière lorsqu'elle redescend et avant qu'elle ne vous envoie d'autres statues. Si ces dernières sont assez loin et que Mérédith se trouve en bas, profitez de l'occasion pour lui réduire sa barre de santé. Quand le Chevalier-capitaine approche de la fin, elle effectue une attaque qui vous paralyse avec (heureusement) les statues. Ne craignez rien, elle ne fera que parler, continuez donc à enchainer les frappes jusqu'à l'achever.

Soutien envers les Templiers

Si vous décidez de soutenir les templiers, vous perdez Anders quel que soit le taux d'amitié/rivalité.

Merill pourra rester si votre relation est supérieure à 50%. Après la cinématique, vous affronterez les mages présents dans la cour. A la différence du scénario précédent, Anders refusera de vous suivre. Vous avez alors le choix de le laisser partir ou bien de le tuer (ce dernier choix est conseillé vu que ce mage vous bloquera le chemin plus tard, alors il vaut mieux en finir dès maintenant).

Les routes que vous traverserez dans la Basseville et sur les docks seront les mêmes que ceux de l'autre scénario sauf qu'au lieu d'affronter des Templiers, vous affronterez des mages.

Une fois à la cours de la Potence, profitez de ces moments de paix pour améliorer vos relations avec vos compagnons. Une fois les adieux finis, parlez à Mérédith pour commencer l'assaut.

Eliminez les mages et les ombres qui se trouvent dans la cours. Si vous avez épargné votre compagnon Anders, il fera son apparition pour un dernier combat. N'hésitez pas à le tuer. Après les combats, des mages inoffensifs demanderont votre aide. Mérédith souhaitera leurs exécution, à vous de choisir entre la laisser faire ou pas.

Maintenant vous pouvez prendre les escaliers à gauche, ainsi vous affrontez les ombres et les deux démons pour obtenir des objets de valeur. Sinon, allez à la pièce de droite pour continuer votre mission. Tuez les mages et les templiers qui vous barrent la route.

Sur votre chemin, vous trouverez Sondal, profitez de ses pouvoirs pour enchanter vos armes. Faites le plein de potions puis traversez par la porte suivante. Eliminez les ombres ensuite entrez dans le vestibule des Templiers.

Le combat contre Orsino sera le même que celui de l'autre scénario. La seule différence est qu'au lieu de trouver Anders à vos côtés, vous aurez le soutient de Mérédith et de quelques Templiers.

En sortant par la porte centrale, vous trouverez le Chevalier-capitaine en train de perdre la raison. Vous allez donc

l'affronter. Le combat sera similaire à celui de l'autre scénario sauf que la cinématique de la fin sera un peu différente.

Dragon Lore : La Legende Commence

© Mindscape

CHOIX DE L'OBJET

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde (dont le nom est de la forme DRAGON.Sx avec x représentant votre numéro de sauvegarde). Mettez l'une des valeurs suivantes aux offsets 0003, 0004, 0005 et 0006 pour obtenir l'objet de votre choix dans l'inventaire.

01	Bouclier en bois
02	Bâton
03	Corde
04	Armure de cuir
05	Epée courbée
06	Gourde
07	Soufre
08	Silex
09	Boule de lave
0A	Petite épée
0B	Fléau d'arme
0C	Fléau à trois boules
0D	Hache à deux mains
0E	Masse de la lune
0F	Masse du soleil
10	Marteau de guerre
11	Masse de Neptune
12	Vieille clé
13	Clé des Catacombes
14	Os
15	Bal
16	Fleurs rouges

Dragon Lore II : The Heart of the Dragon Man

© Interplay / Cryo Interactive 1997

MODIFIER LA SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde.
Mettez E7 O3 à l'offset 270 pour avoir 999 points de vies.
Mettez FA aux offsets 258 et 264 pour avoir 250 points de vies.
Mettez FA aux offsets 25C et 268 pour avoir 250 points de force.
Mettez 64 aux offsets 260 et 26C pour avoir 100 points de magie.

Dragon Scape

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

En cours de partie, appuyez sur la touche TAB . Ensuite, appuyez sur 2 pour passer aux niveaux suivants.

Dragon Throne

© Strategy First / Object Software 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER pendant le jeu et tapez les codes suivants entre {}.

addspeed_ex	Construction rapides
allmj_ex	?
birth_ex	Terminer toutes les productions en cours
dayandnight_ex	Alternace jour/nuit
fps	Voir le framerate
gale_ex	?
hlylevelup	Améliorer la vitesse et les points de vie des ouvriers
ineedall	Tous les objets
ineedclear	Touer toutes les unités à l'écran
ineedfood	Davantage de nourriture
ineedhelpme	Jeu automatique
ineediron	Davantage de fer
ineedmeat	Davantage de viande
ineedopenallstory	Tous les niveaux accessibles aux héros en mode difficile
ineedopenfog	Oter le broullard de guerre
ineedown	Désactiver le jeu automatique
ineedrice	Davantage de riz
ineedsuperpower	Les haut graés ont des super pouvoirs
ineedswin	Animaux
ineedwine	Davantage de vin
ineedwood	Davantage de bois
levelmax	Niveau de combat maximum (entraînement complet obligatoire)
levelup	Monter d'un niveau
nettest_ex	?
net	?
r18	?
r19	?
rain_ex	Pluie
rain	Temps pluvieux
savenet_ex	?
screenshot_ex	Prendre une capture d'écran
screenshot	?
skill_ex	Davantage d'officiers sur la carte
speed_ex	Accélérer le jeu
subspeed_ex	Ralentir les déplacements
superman_ex	invinsibilité pour l'unité sélectionnée
superscreenshot_ex	?
test_ex	?
valiantscale_ex	?
ver	?

Dragon's Lair

© Sullivan Bluth Interactive Media 1989

TRUC

Au premier niveau, lorsque le serpent apparaît, appuyez sur ESC et vous irez directement au dernier niveau.

Dragon's Lair 3D

© Ubisoft / Dragonstone Software 2003

NIVEAU PINBALL

Dans ce niveau, vous devez éviter les balles. Si la boule qui va de droite à gauche arrive vers vous, sautez en avant et en arrière. De cette façon, Dirk ne ralentira pas et vous éviterez la grosse boule noire qui arrive sur vous.

NIVEAU DRAGON'S LAIR

Quand le dragon essaie de vous mettre en feu, courez à l'opposé de la direction de sa bouche. Une fois qu'il a fini ses attaques, courez en vous éloignant de ses griffes et mettez-vous face à lui. Le dragon commencera immédiatement à vous envoyer des boules de feu. Attrapez-les avec votre épée magique et renvoyez-les sur lui. Dès que le dragon devient vulnérable, frappez-le de votre épée une ou deux fois. Eloignez-vous de lui dès qu'il commence à récupérer. Recommencez tout le processus à peu près cinq fois.

INVINCIBILITÉ

Votre rêve est de devenir invincible, alors voici la solution. Pendant une partie, affichez la console de commande à l'aide de la touche ² située en haut à gauche sur votre clavier. Puis entrez le code suivant : GOD . Vous aurez ainsi accès à tout l'équippement, et serez immortel.

Dragon's Lair II : Time Warp

1991

+ D'INFOS FORUM

TRUC

Pendant l'écran de titre, tapez DIRK et appuyez sur la touche FEU. Le jeu jouera tout seul !

Dragon's Lair III : The Curse of Mordread

© ReadySoft Incorporated / Sullivan Bluth Interactive Media

JEU AUTOMATIQUE

A l'écran titre, durant la toute première animation, saisissez le mot "TIME" et appuyez sur la touche d'action. L'ordinateur jouera ensuite à votre place.

DragonHeart : Fire & Steel

© Acclaim / Funcom 1997

CODES DES NIVEAUX

2. T3TMW W4QLH FNG6S
3. LQQGC BSTPK SC4HF
4. KCXCW 76PDB JFRMZ
5. S9SWL 6VXHS ZVZKZ
6. KVN3V 79N4N KDLM3
7. CR66W BFLJX 9MWSG
8. LQ6RQ MDPPT 7FJRP
9. X49NL KJL3C CFH3B
10. M7WRJ 9C9DG PT7DR
11. NJFXJ 6MCSJ LGCVX
12. G7SNL WKRQM G69JX
13. XJ473 XXB9H 76ZPM
14. C9TQM DZHK4 TC6NM
15. XHKFM 64WXK FMQJS
16. TWMFZ G7MWF SCBDN

Dragonshard

© Atari / Liquid Entertainment 2005

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur Entrée pour afficher la boîte de dialogues, tapez **enablecheats** pour activer les cheats (**disablecheats** pour les désactiver). Enfin, tapez l'un des codes suivants selon l'effet désiré (remplacez la lettre X par le chiffre voulu) :

`+all X`	Ajouter X or, shard et exp
`+exp X`	Ajouter X points d'expérience
`+gold X`	Ajouter X or
`+level X`	Monter de X niveaux le level des unités sélectionnées
`+shards X`	Ajouter X shard
`-exp X`	Enlever X points d'expérience
`-gold X`	Enlever X or
`-level X`	Descendre de X niveaux le level des unités sélectionnées
`-shards X`	Enlever X shards
`buildspeed X`	Régler le niveau de Construction à X (0=rapide, 100=lent)
`fastbuild 0`	Désactiver les constructions instantanées
`fastbuild 1`	Activer les constructions instantanées
`victory`	Gagner la mission en cours

Drakan : Order Of The Flame

© Psygnosis / Surreal Software 1999

CHEAT CODES (DÉMO)

Au cours du jeu, appuyez sur "" (clavier QWERTY) pour faire un Talk. Puis, entrez l'un des codes suivants :

DEBUG OFF	Mode Debug désactivé
DEBUG ON	Mode Debug activé
SANCTUARY	Invulnérabilité (God Mode)
SMEGHEAD	Energie au maximum
OPENSEZME	Ouvre toutes les portes
SPEED #	Vitesse du jeu (1 à 50)

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur "" (clavier QWERTY) pour faire un Talk. Puis, entrez l'un des codes suivants. Si le code est bon, vous entendrez la phrase "Vous avez les faveurs des dieux" :

ALL WEAPONS	Toutes les armes
DEBUG OFF	Désactive le mode debugging
DEBUG ON	Active le mode debugging
DROP	?
FLOY	Mode vol activé/désactivé
FOGHACK	Enlever le brouillard
FOVx	Change la vitesse (où x est un nombre de 6 à 93)
GIANTS	Tue les ennemis aux alentours
GIMME x	Obtenir l'item indiqué où x est un mot de la liste :

```
altir's mace
arrows
atimar's blade
battle axe
battle hammer
bell hammer of alwarren
boomerang
banded mail
chain mail
crusher room key
dark scimitar
dead man's key
dragon armor
dragon armor rune
elemental amulet
energy arrow quiver
energy bow
energy bow key
explosive arrows
fire boomerang
```

fire crystal
flaming arrows
flaming sword
goblin access key
great sword
grungle's hammer
health elixir
heavy bow
heron's crystal
house key
ice arrows
ice crystal
ice hammer
jail key
lava rune
leather
lightning axe
lightning crystal
long bow
long sword
mace
magic arrows
magic scimitar
magic short sword
mithril axe
mithril great sword
mithril hammer
mithril long sword
mithril mace
mithril throwing axe
mithril throwing hammer
mystic key
plate mail
poison arrows
potion of invisibility
potion of invulnerability
potion of invulnerability bronze
potion of invulnerability dark
potion of invulnerability gold
potion of life
rift crystal
rune cage key
rune of stone
runeblade
scale mail
scimitar
short sword
speed bow
speed scimitarv mourn bringer
storage rune
studded leather
succubus mirror
sword of flame
sword of ice
tuiri's soul crystal

tunnel entrance key	
GIVE x	Obtenir l'arme indiquée (où x est un nom d'arme)
IAMGOD	Invulnérabilité (God mode) sauf dans le dernier niveau
IAMGODDESS	Invulnérabilité pour le dernier niveau
OPENSEZME	Ouvre toutes les portes
SMOGHEAD	Le plein d'énergie
SPEEDx	Change la vitesse du jeu (où x est un nombre de 1 à 50)
SWITCH	Vue de l'ennemi le plus proche

DUPLIQUER UNE POTION

Tout d'abord, vous devez avoir deux potions identiques si vous voulez la dupliquer. Prenons l'exemple d'une potion rouge, vous devrez en avoir au moins deux dans votre inventaire. Prenez donc une des deux potions dans votre inventaire et pointez-la (sans la lacher!) vers un autre endroit que l'inventaire (sur la femme par exemple). Alors, appuyez sur une touche directionnelle comme pour repartir dans le jeu. Allez à nouveau dans l'inventaire, et miracle : une potion supplémentaire a été rajoutée. Répétez cette manipulation aussi souvent que nécessaire.

NAGER AVEC LE DRAGON

Il est possible d'exploiter un bug afin de se balader sous l'eau tranquilement. Au début du niveau de l'île, vous trouverez un lieu contenant un bon nombre d'ennemis, dont un géant. Approchez du pont en bois et posez-vous très près du bord. Au point de glisser jusqu'à l'eau et de vous y poser. Le dragon se comportera alors comme s'il était sur la terre ferme.

Drakensang : L'Oeil Noir

© DTP Entertainment AG / Radon Labs 2009

CODE D'ERNA GOODBEET

Donnez le code **IM3Z91** à Erna Goodbeet lorsqu'elle vous le demande durant un dialogue. Vous recevrez un masque qui confère un bonus en charisme.

ENIGME DE LA FONTAINE

Pour actionner la fontaine, vous devez actionner les cinq leviers de la façon qui suit :

1 : levier vers le haut
0 : levier vers le bas

10010

La solution vous est donnée si vous observez la vapeur d'eau produite par les fuites.

Drakkhen

© Infogrames

PERSONNAGE PLUS EFFICACE

Voici une astuce pour un personnage plus efficace. Entrez en 'character name' 31415927. Entrez ensuite comme nom 'SUPERVISOR'. Maintenant durant le jeu appuyez sur la touche CTRL . Quand un monstre apparaît, pressez rapidement ENTER .

Dreamfall : The Longest Journey

© Micro Application / Funcom 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Au commencement, sortez de votre chambre pour retrouver le moine dans les couloirs. Suivez-le jusqu'au sanctuaire et patientez jusqu'à ce que le rituel soit prêt. Montez alors sur l'estrade centrale et observez la scène qui s'en suit.

CHAPITRE I

Dès la prise de contrôle du personnage, allez consulter votre téléphone portable sur la chaise vers l'armoire. Ouvrez ensuite cette dernière de façon à vous habiller, puis descendez au rez-de-chaussée. Après avoir discuté avec votre père, prenez la porte donnant sur l'extérieur. Sortez par le grand portail et descendez le long du chemin en escalier jusqu'à rencontrer Olivia. Acceptez d'entendre ce qu'elle a à vous dire et suivez-la. A l'intérieur, une seconde interférence apparaît sur l'écran sous la passerelle. Après la longue discussion qui s'en suit, ressortez vers les ruelles et poursuivez sur la gauche. Suivez votre amie pour trouver le chemin de la salle de sport. Sur place, avancez directement vers la personne vêtue de vert pour commencer l'entraînement. Celui-ci consiste en un court combat. Effectuez une ou plusieurs parties puis mettez fin à l'entraînement en déclinant les offres du coach. En sortant de l'enceinte du gymnase, Reza vous appelle sur votre portable. Rejoignez-le sur la place à la fontaine côté banquette.

LES LABORATOIRES JIVA

En acceptant la requête de votre ami, vous devez embarquer dans un taxi pour vous rendre aux laboratoires Jiva. A la réception, l'écran derrière le comptoir vous incite à penser que les choses ne tournent pas rond dans le labo… Insistez auprès de la réceptionniste pour qu'elle daigne chercher le paquet et profitez de son absence pour passer derrière l'ordinateur. En tentant de l'actionner, la femme vient vous affronter. Utilisez les bases du combat rapproché pour la mettre K.O. puis actionnez l'ordinateur afin d'ouvrir la porte de gauche. Passez dans la pièce suivante pour y trouver Elena Chang enfermée dans un sas. Escaladez celui-ci sur la gauche et ouvrez le boîtier de commandes pour actionner une vanne et la libérer ainsi. Suivez-la pour quitter les lieux puis appelez un taxi pour rentrer chez vous.

CHEZ REZA

Arrivé en ville, gagnez la place de la fontaine et dirigez-vous vers les bâtiments bleus pour trouver l'appartement de Reza. Au premier étage, tournez à droite pour trouver l'appartement. La porte de celui-ci est entrouverte. Pénétrez à l'intérieur pour y découvrir un cadavre. Tout de suite après, vous vous faites arrêter par les forces de l'œil.

CHAPITRE II

Après l'entretien, vous êtes de retour dans votre chambre. Ecoutez le message de Reza grâce à votre nounours à tout faire puis ressortez vers l'extérieur. Votre portable sonne, vous avertissant ainsi de la réception d'un message de votre père. Lisez celui-ci, puis filez jusqu'à la boutique tenue par votre amie Olivia pour vous entretenir avec elle au sujet de Reza. Après une longue et fastidieuse discussion, vous obtenez un logiciel apte à pirater les systèmes de sécurité.

DE RETOUR CHEZ REZA

Partez pour l'appartement de Reza, et interagissez sur la serrure posée sur la porte avec votre cellulaire. Une sorte de mini-jeu s'enclenche alors. Il est question ici de rapidité. Observez les symboles positionnés en bas à gauche de l'écran

et retrouvez-les rapidement parmi tous ceux dessinés dans le menu. Agissez de manière rapide pour résoudre cette première énigme. La porte déverrouillée, glissez-vous à l'intérieur de l'appartement et faites quelques pas jusqu'aux portes du séjour. Un mouchard ayant été placé sur les lieux, vous devez poursuivre votre investigation en maintenant la touche de discrétion. Evitez les morceaux de verre et autres débris sur le sol pour ne pas réactiver la machine, puis gagnez la salle de bain. Sur place, activez l'écran audio situé sur la cabine de douche de manière à attirer le mouchard dans cette partie de l'appartement. De cette manière, il vous est possible d'enfermer le robot en refermant la porte derrière lui. Ceci étant, il vous est possible de fouiller sereinement le reste des lieux. Enfin, récupérez les pièces disponibles dans la tête de Lucia, la peluche robot de Reza puis allez compter vos misères à Olivia (ouvrez l'inventaire et montrez-lui les pièces mécaniques). Celle-ci vous remet une source d'énergie Watilla mais ne dispose plus de cristal, c'est-à-dire de cerveau mécanique. Rentrez chez vous et donnez l'ordre à Wonkers de se désactiver. Le cerveau de ce dernier en main, partez à nouveau chez Reza et combinez-le avec Lucia. Enfin, rajoutez les pièces prélevées précédemment. Après avoir donné le mot de passe au robot, celui-ci vous montre la cache contenant le carnet tant important de votre ex-petit ami. Ramassez-le puis récupérez le cerveau avant de repartir pour le magasin d'Olivia. Deux filles à l'allure douteuse vous attaquent alors par surprise. Ramassez le carnet sur le sol puis allez le montrer à Olivia. Les premiers indices recueillis, passez à votre appartement pour y prendre le sac à dos dans l'armoire. Profitez-en pour réparer Wonkers juste avant (il vous est également possible de le faire plus tard).

CHAPITRE III

Dans la forêt enneigée, tuez vos ennemis pour en finir avec la courte scène. Vous reprenez ensuite le contrôle de Zoé.

LE FRINGE

Avancez tout droit dans la ruelle puis tournez à gauche à l'intersection. Avancez vers le vendeur et discutez avec lui afin de repérer le Fringe. Suivez alors les conseils du vieil homme et traversez par le ponton constitué de planches. Poursuivez par la ruelle et vous vous retrouverez rapidement devant l'établissement en question. Pénétrez à l'intérieur et dirigez-vous vers Charlie après vous être renseigné à l'accueil. Suppliez-le pour obtenir un maximum d'informations puis ressortez en direction du Victory hotêl.

LE VICTORY HOTEL

Vous trouverez le bâtiment en question en passant par le pont et en poursuivant par la gauche à travers les ruelles. Devant l'entrée principale, vos tentatives pour pénétrer à l'intérieur restent sans effet. Dirigez-vous alors sur la gauche et descendez par l'échafaudage en contrebas. Continuez par les souterrains puis empruntez l'échelle après la transition. Face à la grille, utilisez votre téléphone portable pour appeler Olivia. Une serrure vous empêchant de poursuivre, retournez vous entretenir avec le gérant de boutique itinérante et demandez lui un crochet à serrure. Enervez-vous face à son obstination puis appelez à nouveau Olivia pour obtenir un logiciel à troquer avec le vieux marchand. Le crochet en poche, revenez jusqu'à la serrure et interagissez à l'aide de celui-ci pour débuter une nouvelle énigme. Vous devez alors faire en sorte de combiner les symboles avants et arrières des 4 serrures. Faites coulisser les symboles dans les axes pour arriver facilement à vos fins. A l'intérieur de la cour qui suit, Zoé vous fait remarquer la présence d'un vieux chien de garde. Pour ne pas vous faire remarquer, progressez uniquement lors des passages des trains. Avancez vers le cabanon et prenez la hache se trouvant à l'intérieur. Revenez ensuite sur vos pas et utilisez une seconde fois l'échelle. Dans les ruelles, marchez vers celles de droite afin de remarquer la lumière filtrée par une des fenêtres. Continuez d'avancer, et vous devriez très vite tomber sur un gros container. Débloquez la barre de fer située au niveau du sol, puis passez derrière l'engin afin de le faire glisser jusque sous la source de lumière. Grimpez alors sur le container et brisez les planches de bois à l'aide de la hache. Il ne vous reste plus qu'à vous hisser par la petite cavité pour vous retrouver dans les sous-sols de l'hôtel. Récupérez le manche de la hache puis prenez un chiffon dans le tas disposé sur la table faisant l'angle. Passez par l'inventaire et combinez le chiffon et le manche pour fabriquer une torche (pour combiner des objets, sélectionnez un premier item puis enclenchez la touche symbolisant une clef à boulons). Trempez ensuite votre belle création dans le bidon rouge contenant de l'essence puis actionnez l'interrupteur rouge de la grosse chaudière. Servez-vous alors de la flamme naissante pour allumer votre torche. Torche en main, montez les quelques marches derrière vous et poursuivez dans l'obscurité. Dans la pièce qui suit, suivez les traces de sang au sol pour retrouver le briquet de Reza. Observez les écrans de sécurité puis combinez votre portable avec le centre de contrôle de manière à désactiver le système de sécurité (un mini-jeu semblable à celui effectué lors du passage de la chambre de Reza s'enclenche alors). Ressortez et montez les escaliers de la pièce aux traces de sang. Poussez la

porte métallique pour poursuivre. Zoé vous fait remarquer la présence d'un homme et d'une pizza. Avancez vers cette dernière et enclenchez le minuteur avant d'aller vous planquer dans l'angle. Patientez jusqu'à l'arrivé du bonhomme, puis enclenchez le mode de discrétion pour filer derrière son dos tant qu'il ne peut vous apercevoir. Dans la pièce voisine, prenez immédiatement sur votre droite puis montez les nouveaux escaliers pour continuer. En tournant à droite après le croisement, observez la pièce contenant la femme allongée. Sortez et avancez vers la chambre 201. Essayez de l'ouvrir puis rendez-vous à l'intérieur des sanitaires pour récupérer la poignée de la fenêtre. Marchez ensuite en direction des escaliers puis passez par l'ouverture juste à gauche, légèrement derrière. Utilisez la poignée arrachée précédemment dans les WC sur la fenêtre du fond puis enjambez celle-ci pour vous retrouver au-dehors. Vous gagnez l'étage supérieur grâce à l'échelle située juste à gauche. Glissez-vous dans la nouvelle chambre puis gagnez le couloir. Traversez les lieux en évitant de rencontrer l'homme en caleçon. Effectuez un petit détour par les sanitaires histoire de récupérer la serviette sale puis faites en sorte que l'homme en petite tenue quitte son lit sans vous remarquer (si celui-ci vous crée des problèmes, n'hésitez pas à le mettre K.
O. afin d'éviter que les renforts ne rappliquent). Récupérez alors le drap sur la couchette puis filez vers la fenêtre dans l'angle opposé du couloir. Ouvrez celle-ci puis, en passant par l'inventaire, combinez le drap sale trouvé dans la chambre avec celui découvert dans les WC afin d'obtenir une corde provisoire. Accrochez celle-ci au montant du radiateur puis poursuivez par la fenêtre. Enfin, pénétrez à l'intérieur de la chambre au tapis rouge et ouvrez les portes de l'armoire. Ramassez le vidéographe présent à l'intérieur. Vous faites alors la rencontre de Marcus. Optez pour la colère afin de lui coller un marron. Finalement vous sympathisez… De nouveau à l'air libre, foncez jusqu'au Fringe et discutez avec Charlie. Montrez-lui ensuite le vidéographe et insistez quand le sujet "April Rayan" sera mis sur table. Après l'arrivée d'Emma, et la discussion terminée, montez le long des escaliers en colimaçon à l'avant du club et gagnez le petit salon privé pour téléphoner à Reza. Lors de votre vision, avancez droit vers l'étrange cabane pour rencontrer la petite fille.

CHAPITRE IV

Dés votre réveil, ramassez les deux galets sur le sol. Vous pouvez vous en servir pour faire diversion auprès des deux créatures qui surveillent les lieux. Vous pouvez également affronter ces ennemis étant donné leur faible résistance. Quoi qu'il en soit, récupérez ensuite l'œuf lumineux au bout du pic puis longez le sentier du fond jusqu'à la grande roue à eau. Montez les escaliers en pierre à proximité et approchez des commandes pour placer l'œuf sur le dessus du dispositif. Activez alors la vanne pour réactiver la roue. Récupérez l'œuf après utilisation (et oui c'est un multi usage) puis revenez à la base de la roue afin de trouver une prise pour escalader. Sur la passerelle, bondissez par-dessus le vide lorsque les planches céderont sous vos pieds. Poursuivez grâce à l'échelle et enfoncez-vous dans la grotte. Au bout de celle-ci, l'œuf lumineux révèle plusieurs symboles dans la roche. Appuyez successivement sur celui de gauche, celui du milieu, celui de gauche à nouveau puis celui de droite. Pénétrez dans l'ouverture se formant puis avancez vers la porte en bois afin de l'observer. Deux coups de pied plus tard, celle-ci s'ouvre sous les coups. Traversez la réserve et montez les escaliers pour enfin renouer avec la civilisation.

PREMIERE VISITE A ARCADIA

Discutez avec la femme puis sortez par la porte principale pour trouver et discuter avec Bob l'aveugle assis près d'une sorte de hangar. Demandez-lui son aide et acceptez sa requête pour qu'il daigne vous porter secours. Revenez en arrière et entretenez-vous une nouvelle fois avec l'aubergiste. Vous devez aller chercher sa livraison. Progressez vers le sentier inconnu et rendez-vous sur la place du marché. Parlez à l'homme à l'étalage vide et insistez sur le sujet des épices. Après la courte conversation qui s'en suit, revenez vers l'auberge du départ et partez sur la droite (en sortant de l'auberge) pour rencontrer l'homme barbu dont vous avait parlé le fournisseur d'épices. Les épices en poche, retournez voir l'aubergiste pour les lui donner. Ajoutez vous-même les épices dans la marmite posée sur le comptoir de la cuisine. Enfin, récupérez la bouteille vide sur l'établi derrière vous et remplissez-la du liquide fumant de la marmite. Allez voir Bob l'aveugle "théorique" pour la lui donner. Réengagez la conversation avec lui pour obtenir quelques renseignements. Il vous faut dans un premier temps retrouver "Clara la folle". Dirigez-vous de nouveau vers le marché puis poursuivez par le tunnel sur la gauche. Enfin, longez le sentier pour retrouver la fameuse Clara. Ses propos sont confus mais vous parvenez tout de même à tirer un sens de ses dires. Clara a perdu un animal qu'il vous faut retrouver. Revenez sur la place du marché. Vous remarquerez alors qu'une imposante bestiole tourne en rond à proximité du centre. Planquez-vous derrière celle-ci pour atteindre la ruelle sur la droite sans que le garde ne vous aperçoive. Ouvrez la cage pour libérer la créature puis retournez voir Clara de manière à obtenir des renseignements sur Magda. De retour sur la place du marché, parlez à la femme tenant la charrette, qui n'est autre que Magda. Indiquez-lui que l'aubergiste

Benrime vous envoie puis demandez-lui son aide. Epuisez tous les sujets de conversation puis suivez l'homme vous appelant juste après. Vous rencontrez April Rayan qui vous aide à regagner le monde originel.

KIAN

Dans la scène suivante, vous contrôlez Kian, un guerrier plutôt costaud. Sortez victorieux des trois combats que l'on vous soumet puis parlez avec l'homme aux tresses. Vous vous entretenez alors avec les 6. Retournez ensuite voir votre maître.

CHAPITRE V

Pour ce début de chapitre, vous retrouvez Zoé et les alentours du Fringe. En prenant le chemin du retour, vous recevez un appel d'Olivia. Deux trois paroles échangées et vous voilà partie pour le Japon. Les voyages en avion étant par nature plutôt ennuyeux, vous prenez le contrôle d'April Ryan dans le monde d'Arcadia.

APRIL RYAN

Après la discussion avec Chawan, sortez de la chambre pour rencontrer le jeune Brynn. Avancez dans le corridor pour vous entretenir avec Na'an puis sortez de l'auberge en empruntant les escaliers. Au-dehors, rendez-vous devant les portes du palais par le chemin traditionnel puis poursuivez par la droite pour vous réfugier derrière les grands échafaudages. Contournez la zone de manière à vous retrouver dans le dos du garde et faufilez-vous discrètement derrière lui afin de pouvoir le neutraliser. Poursuivez en grimpant sur l'échafaud. Arrivé sur le balcon, vous tombez sur une conversation intéressante. Dressez l'oreille puis lancez-vous aux trousses du prophète. Celui-ci réapparaît lorsque vous passez devant les portes principales du palais. Ne le laissez pas vous distancer et traquez l'individu jusqu'à l'auberge du village. A l'intérieur, demandez à l'aubergiste des renseignements au sujet de votre cible puis poursuivez par l'issue de droite (celle par laquelle Zoé était remonté des souterrains). Dans la cave, ouvrez la porte en fond de salle pour assister au passage du prophète.

EXPEDITION SCIENTIFIQUE AU JAPON

Vous reprenez ensuite le contrôle de Zoé, fraîchement débarquée au japon. Après l'appel d'Olivia, montez par les escaliers droit de devant vous et engagez la conversation avec l'homme vous semblant quelque peu nerveux. Discutez avec lui jusqu'à épuiser tout sujet de conversation. Il ne vous reste plus qu'à récupérer l'un des billets qu'il jette dans la poubelle grise (fouillez à deux reprises dans le récipient afin de retrouver les deux parties). A l'arrière de la cabine du musée, utilisez votre cellulaire sur le distributeur de confiserie pour obtenir un chewing-gum. Enfin, passez par l'inventaire et prélevez l'autocollant de l'emballage du chewing-gum. Utilisez alors celui-ci sur les parties du ticket pour le recoller. Remontez pour emprunter le téléphérique en insérant votre billet dans la borne. Un coup de fil d'Olivia, plus tard, traversez la passerelle pour pénétrer à l'intérieur du musée. Sans vous préoccuper de qui que ce soit pour le moment, gagnez l'arrière de la grande salle et appuyez sur le pavé de reconnaissance tactile. L'opération aura pour effet d'enclencher une alarme et d'attirer ainsi le garde vers vous. Trouvez ensuite le petit garçon et donnez-lui le chewing-gum en votre possession. Demandez-lui de vous aider à distraire le garde. Il vous faut alors profiter de la diversion pour décrypter le système de sécurité du fond à l'aide de votre téléphone. Dans la réserve, ouvrez les casiers pour y trouver un uniforme que vous endosserez sur le champ. Placez-vous ensuite face à la petite grille d'aération et patientez jusqu'à l'arrivée du robot pour pénétrer dans les conduits. De l'autre côté du complexe, traversez le long corridor pour rencontrer une dirigeante. Indiquez-lui que vous êtes nouvelle dans le métier ou passez derrière son dos pour la mettre K.-O. en traître. Passez ensuite dans l'ascenseur et utilisez une nouvelle fois le logiciel de décryptage pour le mettre en route. Dans la zone qui suit, vous allez devoir tenter de passer outre la surveillance robotique sous peine de brûlantes décharges électriques. Marchez derrière la ligne une première fois et un robot viendra vous avertir du danger en scandant des menaces bien dosées. La marche à suivre pour passer inaperçu est la suivante : dès le passage du premier robot, suivez-le dès l'angle de la pièce atteint. Dans la seconde partie du couloir, planquez-vous derrière le premier distributeur afin d'éviter le balayage visuel de la machine lors du retour (chaque machine effectue un tracé bien défini). Attendez que le robot de surveillance s'en aille puis tournez à gauche à la bifurcation. Une seconde machine sort des portes du fond. Revenez sur vos pas et cachez-vous cette fois ci derrière le pot de fleur. Patientez une nouvelle fois jusqu'à ce que le robot prenne la direction du fond. Foncez alors jusqu'aux portes d'où vous aviez vu sortir la seconde machine. A l'intérieur des bureaux, vous rencontrer Damien Cavanaugh. Après une demi-heure/trois quart

d'heure de conversation, descendez jusqu'au niveau -57 et patientez devant la porte. Les lumières rouges ne devraient pas tarder à tourner de la couleur verte. A l'intérieur du complexe, attendez que le droïde araignée passe devant vous puis suivez-le à distance raisonnable.
Il vous faut trouver un clapet coulissant invisible à l'œil nu. Comptez 4 angles de progression (en considérant un angle comme un point vous faisant très légèrement bifurquer sur la gauche) et scannez le mur de droite à l'aide de la commande spéciale d'observation (où Zoé se stabilise en restant sur place et où l'œil symbolisant l'observation apparaît). La cache découverte, approchez de celle-ci pour l'ouvrir. Utilisez ensuite votre téléphone portable pour copier le logiciel que vous a remis Damien dans la machine. Restez sur place et attendez le passage de l'araignée avant de repartir dans le sens opposé. Enfin, arrêtez-vous devant les portes marquées du symbole nucléaire bleu, puis poussez-les pour pénétrer dans le labo. Prenez alors une des capsules bleues et passez par l'inventaire pour la combiner avec le ver. Vous obtenez tout naturellement un ver encapsulé. Ressortez de la salle et continuez par le même chemin jusqu'à la prochaine salle. Déposé le ver et sa capsule dans le scanner situé sur la petite table, puis glissez-vous à l'intérieur de la capsule de droite (une sorte de cabine de douche en bref). Ressortez et tout en poursuivant dans le même sens, ouvrez la seconde issue de droite que vous découvrirez. Le sol étant piégé, de nouvelles recommandations vous sont rappelées. Faites demi-tour et partez pour la dernière pièce centrale non explorée. Utilisez votre téléphone sur le droïde araignée du milieu (attention vous devez pour cela avoir ouvert la pièce au sol piégé). Trouvez ensuite l'araignée patrouilleuse et collez-la au maximum. Une action devient alors possible, appuyez sur la commande y étant rattachée pour désactiver cet engin. Pompez le code de la machine puis gagnez la pièce au sol protégé. Positionnez l'araignée sur le socle et neutralisez enfin la sécurité. Rendez-vous ensuite dans la pièce en question et fouillez la veste pour trouver la clé de données. Celle-ci vous servira à ouvrir la dernière porte marquée d'un cercle rouge. Lorsque vous serez parvenu jusque-là, ouvrez le sas de décompression grâce à la machine juste sur votre droite puis glissez-vous entre les portes pour lancer le processus de décontamination. Traversez ensuite la passerelle et avancez vers la tour centrale. Vous allez devoir tenter de descendre au niveau inférieur sans vous faire remarquer par les deux scientifiques. Soyez patient et tournez dans le sens contraire des allers et venues des chercheurs. Lorsque les deux blouses blanches seront à l'étage, placez-vous à proximité des escaliers et attendez que l'homme descende plus bas pour le suivre à distance raisonnable. Allez ensuite vous planquer jusqu'à ce que vous soyez seule dans la zone. Faites alors le tour et placez le ver en tube dans le petit boîtier noir relié à la centrale.

BALADE SOUTERRAINE AVEC APRIL

Dans la zone souterraine de l'auberge, vous reprenez le contrôle d'April, occupée à suivre l'un des prophètes. Descendez les marches et avancez au bout du pont brisé pour repérer l'homme traversant les eaux sur une barque. Avancez jusqu'à l'endroit où vous aviez trouvé l'œuf lumineux avec Zoé et observez la créature pénétrer par une porte. Planquez-vous derrière la bute et patientez jusqu'à ce qu'une nouvelle créature vienne à rentrer dans le bâtiment. Foncez alors et glissez-vous derrière lui. Entre les murs du temple, planquez-vous derrière l'hôtel pour qu'une nouvelle bestiole vienne pointer le bout de son horrible nez. Lancez la commande d'observation spéciale (où un rayon bleu et l'icône de vision apparaît de manière permanente sur votre écran) et cliquez en direction de l'individu lorsqu'il composera le code des symboles sur la porte du mur de gauche. De cette façon, April prend note de la bonne combinaison et vous pouvez passer outre ce lieu. Dans la zone qui suit, avancez par le chemin imposé et faites une pause aux pieds de l'étrange statuette afin d'observer celle-ci de plus près. Placez le symbole du sablier sur la position la plus haute (la clef de l'énigme est donnée plus tard). Avancez puis stoppez toute progression dans la salle aux symboles. Attendez que la sentinelle parte dans le couloir de droite puis foncez dans l'allée en face de vous. Planquez-vous derrière le premier pilier et attendez le retour du gardien pour vous faufiler dans le couloir de gauche (celui d'où revient théoriquement la créature). Là-bas, prenez directement à gauche à l'intersection, et vous devriez tomber rapidement sur un mur fissuré. Forcez-le pour passer de l'autre côté de la pièce. Prenez directement à gauche et montez les escaliers. Poursuivez jusqu'aux suivants et vous arriverez alors rapidement devant une grille où quatre paires de symboles demeurent dessinées. Notez-les sur un morceau de papier.
Chaque paire correspond à une combinaison qu'il vous faut rentrer avec les quatre statues sur la zone. Observez alors le symbole au sol devant chaque allée et associez les bonnes paires. Devant cette même grille, glissez-vous dans la petite cavité vers la lumière bleue afin de progresser dans l'étroit passage menant à une porte. Vous rebasculez de cette manière sur la salle aux symboles. A partir de celle-ci, vous avez accès à 3 statues, la dernière se trouve non loin, au fin fond d'un couloir. Lorsque toutes les paires auront été correctement restaurées, la grille aux symboles s'ouvrira d'elle-même. Passez donc dans la partie auparavant inaccessible de la grotte et fouillez le sarcophage s'y trouvant afin de dégoter un œuf lumineux. En possession de celui-ci, revenez dans la pièce principale et usez de cet étrange instrument pour ouvrir la grille présentant une cavité de taille égale à celle de l'œuf (après quelques marches

descendantes). Il ne vous reste plus qu'à vous laisser guider selon le chemin imposé par les dédales pour ressortir des grottes. Avancez au bout du balcon pour apercevoir deux créatures et le prophète. Les créatures sont semblables à celles des souterrains. Inutile donc, de penser à les affronter. Votre but premier est de parvenir jusqu'à l'escalier de droite. Patientez jusqu'à ce que vous puissiez atteindre la rive convoitée sans être la proie des créatures. Une partie du pont cédant alors sous vos pas, aucune des bestioles ne tente de vous suivre. Poursuivez jusqu'à la plate-forme la plus haute et laissez-vous tomber à deux fois par le montant escarpé afin d'atteindre l'antre principale du temple. Vous atterrissez juste derrière l'un des colosses. Sachez donc vous faire discret et partez dans la direction opposée sans faire d'histoire. Approchez du passage brumeux pour quitter les lieux.

FUITE FORCEE

De retour à la WatiCorp, hâtez-vous de remonter le long des escaliers puis foncez en direction du sas de décontamination. Poursuivez ensuite par n'importe lequel des deux côtés. Plusieurs unités armées débarquent alors. Marchez jusqu'à la première planque que vous rencontrerez et restez-y planqué en attendant leur passage. Une fois tout danger écarté, reprenez votre route jusqu'aux ascenseurs puis empruntez l'un d'eux afin de prendre la fuite au plus vite.

CHAPITRE VI

Dans les jardins de la WatiCorp, avancez dans la brousse jusqu'à rencontrer le cerveau de la société. Parlez-lui de Reza et mentez-lui à propos de la fille dans le but de l'impressionner. Dès lors que vous reprenez le contrôle de Zoé, courrez droit vers le chemin qui vous est montré puis tournez sur la gauche. Vous arrivez alors devant une étrange réserve. Pénétrez par la première porte puis ouvrez la suivante. De l'autre côté, utilisez le balai pour bloquer la porte. Courrez ensuite en direction du générateur et grimpez dessus pour atteindre le robot volant. Servez-vous alors de cet engin pour échapper à vos ennemis.

L'AUBERGE DES VOYAGEURS

Vous retrouvez la mystérieuse April en pleine discussion avec l'un de ses membres. Dès que ces deux demoiselles auront fini de papoter, descendez au rez-de-chaussée et entretenez-vous cette fois-ci avec votre hôtesse. La discussion à peine terminée, Brian Westhouse débarque à son tour et le blabla reprend alors de plus belle. Les oreilles sifflantes, sortez dans la rue et dirigez-vous sur la droite. Progressez jusqu'au marché et allez discuter avec l'homme se disant magicien. Epuisez tous les sujets de conversation puis prenez la route du sentier étroit sur peu plus sur la gauche. Engagez la conversation avec le capitaine du navire puis allez vous entretenir avec l'être obscur sur le ponton. La discussion n'aboutissant à rien, retournez voir le pseudo magicien et demandez-lui son livre. Apportez alors celui-ci à l'être obscur pour pouvoir monter à bord de son embarcation.

CHAPITRE VII

Arrivé à la cité obscure, suivez votre guide jusqu'aux bibliothèques. Devant le bureau, parlez à nouveau à l'entité. Lorsque l'oiseau Crow débarquera, parlez-lui pour vous excuser. Une femme ne tarde pas à débarquer. Après la nouvelle discussion qui s'en suit vous basculez dans un passage. Après l'interlude entre Zoé et Damien, vous retrouvez la compagnie d'April dans le royaume du gardien. Celui-ci flotte au-dessus d'une plate-forme que vous apercevez au loin. Traversez par le pont naturel et grimpez jusqu'à l'individu pour vous entretenir avec lui. Revenez ensuite sur vos pas et basculez dans le portail par lequel vous avez investi ces lieux.

REVE GLACE

Avancez en direction de la cabane pour trouver la petite fille, qui depuis le début, ne cesse de se plaindre…

CHAPITRE VIII

Dès l'entame de ce nouveau chapitre, deux hommes se ruent sur vous. Fort heureusement, vous contrôlez Kian et n'avez donc pas grand-chose à craindre de ces deux-là. Terrassez-les puis partez pour la place principale de la cité en prenant la direction du marché. Après avoir interrogé la pauvre Zoé, ressortez et avancez jusqu'à retrouver April. A

l'issue de la conversation qui s'en suit, vous reprenez le contrôle d'April. Avancez vers la tour et passez sur la droite juste avant la porte principale.

LA PRISON

Dès que l'oiseau d'April retrouve Zoé, vous basculez à nouveau vers le personnage principal. Observez la porte de votre cellule puis appelez le gardien. Celui-ci accepte de laisser la trappe ouverte. Jetez un œil à travers cette cavité puis retournez voir Crow, l'oiseau bavard.

L'EVASION

Avec April, marchez en direction du petit marché et discutez avec Klacks pour trouver quelques potions. Revenez ensuite au pied de la tour et parlez avec Crow pour lui demander d'apporter les potions à Zoé. Remettez-lui enfin ces potions via l'inventaire. Avec Zoé, utilisez l'acide sur la porte puis avancez en direction du garde avant de basculer sur le mode vision pour lui lancer la potion de fumigène. Récupérez les clefs sur le corps inanimé et ouvrez la grille du milieu pour emprunter les escaliers en colimaçon. Après avoir aperçu l'homme désirant se ravitailler, remontez dans votre cellule pour discuter avec Crow. Avec April, partez pour l'auberge de Benrime et parlez-lui pour obtenir un sandwich. Retournez ensuite vous entretenir avec Klacks pour qu'il vous remette une potion soporifique, puis combinez les deux éléments entre eux afin d'obtenir un sandwich empoisonné. Revenez vers la prison et parlez dans le tuyau à côté de l'entrée pour vous faire passer pour une livreuse de sandwiches. A l'intérieur, montez les marches puis apportez la nourriture jusque dans le monte-charge situé dans la pièce centrale. Vous ne tardez pas à basculer sur le contrôle de Zoé. Descendez alors jusqu'au rez-de-chaussée où vous rencontrerez April. Passez par la petite porte près de l'entrée principale puis déplacez la caisse sous la fenêtre. Une corde se trouve à l'arrière de la seconde pièce. Récupérez-la puis accrochez celle-ci au montant de la fenêtre pour pouvoir vous échapper.

DESTINS CROISES

Avec Zoé, partez pour l'auberge des voyageurs. En contrôlant Kian, passez dans la pièce menant à l'étage et combattez les deux rebelles. Montez ensuite dans les chambres et fouillez celles du fond. Lorsque vous reprenez Zoé en main, rejoignez la place principale du marché où vous rencontrerez Crow et Brian.

VOYAGE EN BALLON

Après la petite conversation entre Brian et Zoé, prenez la porte derrière vous.

CHAPITRE IX

LE DRAGON BLANC

Comme lors du passage avec April, suivez l'entité jusqu'au dragon blanc. Le reste n'est que parlote…

CHAPITRE X

A votre réveil, suivez le ponton jusqu'à l'épave puis suivez le chemin de planches.

APRIL RAYAN

Avec April, avancez droit devant vous et grimpez le long de l'échelle accrochée sur l'arbre. Poursuivez vers les baraquements éclairés et descendez par les escaliers en colimaçon, derrière la première bâtisse. Vous trouvez Kara plus bas. Parlez avec elle puis poursuivez par la passerelle. Orientez-vous alors vers la gauche et explorez la zone jusqu'à trouver Na'ane. Continuez de marcher vers l'inconnu et gagnez l'extrémité du ponton.

KIAN

Rejoignez April sur le ponton.

CHAPITRE XI

Dès votre réveil, consultez le message de Damien sur son ordinateur, puis sortez de l'appartement.

LA RUSSIE

Passez par l'ouverture entre les grilles et approchez-vous du véhicule. Près de la route avant droite, ouvrez le clapet grâce au crochet de votre inventaire. Résolvez la première énigme puis usez de votre cellulaire pour vous coller à la seconde (les énigmes proposées sont les mêmes que celles rencontrées tout au long du jeu). Mettez ensuite le véhicule en route puis grimpez à l'arrière de manière à pouvoir vous accrocher au balcon. Poursuivez par l'échelle et montez jusqu'à ce que vous aperceviez le robot sentinelle. Laissez-le passer puis suivez sa trajectoire pour trouver une nouvelle échelle dans le premier angle. Sur le toit, avancez derrière les grandes lettres de l'enseigne et faites tomber sur la baie vitrée celle située en bout de ligne. Il ne vous reste plus qu'à redescendre pour vous glisser par l'ouverture que vous venez de vous créer. Dans l'entrepôt, orientez-vous vers la droite afin de trouver un escalier. Descendez-le puis poursuivez par l'échelle. Sur le plancher des vaches, passez sur le côté opposé de la pièce et ouvrez l'armoire du générateur pour enclencher l'interrupteur s'y trouvant et rétablir ainsi le courant. Dirigez-vous ensuite vers la pièce nouvellement éclairée. A l'intérieur se trouve deux tables de commandes. Intéressez-vous dans un premier temps à celle comportant les quatre flèches puis choisissez de pousser le crochet vers le haut. Déplacez-le ainsi jusqu'à l'extrémité de la pièce puis faites en sorte de faire glisser le grappin sur la gauche de manière à le positionner juste au-dessus de la grille. Avec l'autre table de commandes, faites ensuite baisser le grappin. Marchez vers la grille et positionnez correctement le grappin puis repassez derrière la seconde table de commande pour relever la grille. Infiltrez-vous par la trappe et ouvrez le tiroir du bureau pour trouver une petite clef. Prenez-la sur vous, puis ouvrez le premier placard en partant de gauche pour trouver une carte d'accès. A travers une vitre, vous observez comme une chambre d'enfant. Utilisez la carte d'accès pour vous y rendre. Sur place, récupérez le cube de données dans la maison de poupées. Revenez dans la pièce précédente et insérez le cube de données dans la centrale de l'ordinateur. Après le compte-rendu des observateurs, ressortez de l'usine en empruntant les escaliers puis la porte de l'entrepôt. Dehors, avancez dans la cour et ouvrez les grilles pour prendre le taxi.

CHAPITRE XII

Allez faire un tour chez Reza puis passez voir Olivia à la boutique. Il n'y a personne. Rentrez chez vous et en passant sur la place principale, arrêtez-vous un court instant pour discuter avec la serveuse du bar.

CHAPITRE FINAL

Dirigez-vous vers la maison et pénétrez à l'intérieur pour trouver Faith et lui parler.

Dreams To Reality

+ D'INFOS FORUM

TRANSFORMATION

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur les touches CTRL , R et I pour voir Duncan se transformer en superbe jeune femme.

DreamWeb

© Empire Interactive / Creative Reality 1994

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

5106	Appartement de Ryan
5238	Appartement de Louis
2865	Appartement d'Eden
5222	Bureau de Silverman
7883	Sécurité de Sartain 1
BLACKDRAGON	Logon de Ryan
HENDRIX	Logon de Louis
SEPTIMUS	Logon de Beckett

Sur l'écran avec le logo du jeu, si vous gardez les touches D, R, E, A, M, W et B enfoncées, vous devriez être invincible pendant la partie.

DRIV3R

© Atari / Reflections 2005

VOITURES CACHÉES

A Miami : empruntez le long Freeway qui enjambe un bras de mer, quand vous venez du nord, prenez à doite une petite route en impasse sur une île, juste avant une planque (point rouge). Vous arriverez à un garage qui s'ouvrira et vous dévoilera une magnifique voiture de sport !

A Nice :
-Rendez-vous sur la piste de l'aéroport. Suivez-la en direction de l'est, vous verrez sur votre gauche des bâtiments rouges (pompiers?). Il y a 3 portes de garages. Celle de gauche s'ouvrira quand vous approcherez et vous livrera un modèle qui ne laisserait pas Batman indifférent...
-Un Van "Peace" est planqué dans la ville en forme de spirale à l'ouest sur le plan, dans un garage collé à une maison. Pour y aller, dirigez-vous complètement à l'Ouest, puis prenez par le Nord. Vous entrerez alors dans une "Ville" avec des rues étroites et quelques échaffaudages. Grimpez tout en haut de cette "ville" pour trouver un garage avec la camionnette et un tremplein.
-Une Voiture "type SPORT des années 70" est garée dans la caserne des pompiers de l'aéroport de Nice. Pour y aller, commencez par vous rendre à l'aéroport et passez devant votre "planque". Prenez la piste de décollage dans le sens du Nord-Est. Vous devez croiser une sorte de caserne de pompier. Le garage dans lequel se trouve la voiture s'ouvre alors.
-Un "Fenwick" (une voiture qui sert à lever des caises) se situe totalement à l'est, sur la pointe de terre du Sud-est. Pour y aller, prenez complètement à l'est, puis descendez vers le sud. Dans un des chemins du bord de mer, aprochez-vous de la falaise et cherchez un chemin qui monte vers une maison isolée. Au fond du jardin se trouve le garage où est entreposé le FENWICK.

N'oubliez pas de sauvegarder votre profil afin de pouvoir profiter à votre guise des nouveaux bolides.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : QG de la police.

Vous devez vous diriger vers le QG de la police. Sortez de la maison et allez sur les grandes routes, prenez la première voiture qui passe. Le QG de la police se trouve au nord, il est représenté par le petit point vert, au sommet du cône blanc sur votre carte. Entrez dans le QG, un policier vous informera que le stand de tir est à votre disposition. Prenez la porte de gauche et ne tirez que sur les cibles rouges.

Mission 2 : Sur la piste de Baccus.

Dépêchez-vous de prendre la première voiture de flic et suivez la voiture de flic qui vient de passer avec la flèche rouge au-dessus du capot, et ceci jusqu'à être arrivé au siège.

Mission 3 : Le siège.

Partez du côté gauche, il y aura deux gangsters qui sortiront, tuez-les, à l'intérieur de l'entrepôt il y en aura de nouveau

deux. Après les avoir tous tués, le chef prend la fuite avec une voiture, prenez en une et suivez-le, à un moment il se crachera.

Mission 4 : Les toits.

Vous devez aller au gold coast hotel, il se trouve vers Miami beach au nord. Evitez les voitures de flic et prenez le parking, descendez de la voiture et montez les escaliers pour arriver au deuxième étage, faites attention, il y a un garde. Vers la troisième porte à droite, il y aura deux gardes et un uzi sur le lit. Montez au dernier étage sur le toit, il y aura trois bandits. Quand vous êtes sur le toit, descendez par les escaliers, il y aura deux bandits, un au sol et un sur les escaliers en face. Montez les escaliers d'en face, il y aura cinq hommes et deux médecines. Rentrez dans le local au fond, après une nouvelle cinématique, vous entrez dans le parking souterrain et sept hommes vous attendent pour vous faire la peau. Allez ouvrir la porte du garage dans le petit local d'en face, prenez également la médecine. A droite, deux hommes vont sortir d'un ascenseur, tuez-les et prenez la voiture au fond à gauche. Suivez le point de navigation.

Mission 5 : Convaincre Lomaz.

Sortez de chez vous et prenez une voiture puis retrouvez Lomaz vers le Sud-est de Miami vers Coral Gables. Une fois arrivé, deux hommes vous parlent, prenez la voiture grise et ruinez les bâtiments de Tico. Vous n'avez que 1 minute 30 pour tout détruire, ne vous occupez pas des hommes qui vous tirent dessus, défoncez tout. Il y a un tonneau après la première grille à droite, puis d'autres un peu plus loin, et des bengalow à droite. Suivez les flèches et dégaumez tout. Après avoir prouvé votre aptitude à la conduite, allez chercher l'autre voiture, vous devez aller dans le bar de Red River. Suivez le point de navigation, une fois à destination, vous devez détruire le bar. Entrez et tuez tout ce qui bouge puis tirez dans les chaises, les verres, les bouteilles, tout quoi, avant le temps donné.

Mission 6 : Le yacht de Gator.

Vous devez aller chercher un hors-bord et recouperez du C4 sur un bateau appelé le Stitsville, c'est l'itinéraire à l'est. Montez par le côté que vous voulez, tuez tous les bandits, dirigez-vous au premier étage au fond à gauche. Il y a un interrupteur, activez-le et prenez le bateau pour rejoindre l'itinéraire prochain. Arrivé aux petites maisons, tuez tout ce qui bouge et récupérez les explosifs et si possible ne tuez pas la belle fille. (Ne tentez pas, on ne peut rien lui faire.) Prenez les médecines et ressortez, vous aurez une cinématique, et votre mission qui consiste à poser les C4 sur le yacht. Allez au yacht, il faut poser les trois C4, il y aura encore des hommes sur le bateau, attention. Commencez par prendre au premier étage la porte de droite, tuez tous les ennemis et placez le C4. Traversez tous les couloirs et en ressortant, allez vers la gauche, tuez les deux hommes. Descendez ensuite à la salle des machines, il y a quatre hommes, placez le C4 et montez au second étage, prenez la porte, tuez tous les ennemis et traversez le couloir. Arrivé devant les commande, placez le C4 et quittez vite le yacht.

Mission 7 : piégé

Vous commencez dans une course poursuite avec les flics dans un magasin, sortez vivant du magasin et allez au point de navigation vers le nord. Une fois cette poursuite finie, vous devez jeter la voiture dans l'eau. Trouvez le plan d'eau le plus proche et foncez dans l'eau.

Mission 8 : Dodge Island.

Commencez par aller à l'entrepôt de Gator vers l'est. Une fois arrivé chez Gator, entrez dans l'entrepôt et après la cinématique, vous devrez vous barrer à toute vitesse. Passez par la porte d'en face, quand vous sortirez, allez le plus vite possible pour passer avant que le container ne se baisse. Prenez les escaliers et tuez tous les hommes, ensuite sortez du petit entrepôt et allez à droite, dégaumez tous ceux qui bougent. Un peu plus loin, une voiture et un van débarqueront, défoncez-les. Quand vous sortirez des containers, prenez à gauche il y a un passage avec une moto, prenez-le si vous le voulez. Continuez plus loin il y aura pas mal de gangsters et au fond à gauche des containers et deux médecines. Prenez la rue de droite, au bout défoncez le portail et plus loin prenez à droite. Vous arriverez à l'entrée de l'entrepôt, tuez les hommes et le van et ouvrez la porte avec l'interrupteur devant la porte.) Prenez une voiture et retournez au point de navigation. Le pont se lève, foncez et sautez. Un nouveau point de navigation vient d'apparaître, allez-y quand personne ne vous suit.

Mission 9 : Représailles.

Vous commencez dans une course poursuite contre Gator, vous ne pouvez rien lui faire à part le toucher à quelques moments. Plus loin il s'arrêtera dans un garage, descendez de la voiture, butez les quatre hommes qui vous attendent. Entrez dans le garage, tuez tous les hommes, traversez les pièces, plus loin vous devrez prendre un hors-bord pour suivre Gator, il s'arrêtera sur un pilotis plus loin, tuez les hommes et au fond du couloir, vous devrez tuer Gator. (Restez un peu en retrait après avoir tué les trois hommes qui le protègent, et tirez-lui dans la tête ça ira plus vite.)

Mission 10 : Bienvenue à Nice.

Vous débarquez dans une maison splendide à Nice, sortez et prenez la voiture devant votre porte. Dirigez-vous vers le point de navigation pour rejoindre Calita. On ne peut pas l'atteindre en voiture, il y a des blocs de béton qui bouchent les entrées, vous devez sortir de la voiture et entrer dans le petit quartier. Tuez tous les agresseurs, et protégez-la tout le long. En principe, les ennemis arrivent par deux en voiture ou par trois à pied. Vous allez vous approcher du van, et vous devrez monter dedans puis tuer tous les chauffards qui vous tapent au cul (essayez de leur crever les pneus, ça ira plus vite, sinon visez les têtes.) Vous arriverez à destination « assez défoncé » en principe.

Mission 11 : Cogne et file.

Vous commencez la mission sur une moto, vous devez aller voler des voitures, la première se trouve dans un parking, montez-la dans le camion, reprenez un véhicule puis allez chercher la deuxième voiture. Ramenez la voiture dans le camion, la troisième voiture se trouve assez loin, allez le plus vite possible avant que le camion atteigne le complexe. N'abîmez pas trop les voitures où vous perdrez la mission.

Mission 12 : Poids lourds.

Vous commencez dans une voiture, vous devez vous rendre dans la cour d'un hangar pour prendre une semi-remorque. Vous n'avez pas de temps précis pour arriver dans cette cour, pour entrer, prenez la descente et passez par la porte d'entrée (tout bête). Planquez-vous et tuez les hommes, il y en a à peu près huit. Il y a une médecine derrière un container vers la droite proche de l'échelle que vous devez grimper pour prendre votre container. Ne vous cassez pas la tête, placez vous au-dessus du bleu, enlevez le blanc, jetez-le quelque part et prenez le bleu puis placez-le sur le plateau derrière à gauche. Descendez l'échelle, prenez le camion dans le garage, et reculez sur le container pour l'attacher. Rejoignez ensuite les docks, à peine sorti du hangar, des flics vont vous poursuivre, et là, vous devrez faire gaffe aux barrages de police assez dangereux et fréquents. Essayez de passer par une route très « zig zag », elle est longue mais sans flics. Continuez jusqu'aux docks.

Mission 13 : Vol à la tire.

Suivez le camion pour voir quelle voiture vous devrez voler. Au premier croisement, un camion vous gênera et trois hommes voudront vous tuer, défoncez-les et continuez votre poursuite. Il arrivera dans une sorte de château gardé par deux hommes à l'entrée et huit hommes à l'intérieur de la cour. Tuez-les et prenez la belle voiture sans l'abîmer puis tuez les hommes qui vous font barrage. Ramenez la voiture à Calita.

Mission 14 : Trafics d'armes.

Vous commencez avec une course à faire, allez chercher le matos en moins de 45 secondes. Une fois arrivé, un homme descend et vous devrez aller chercher une bagnole bourrée d'explosifs. Tuez la dizaine d'hommes qui gardent la voiture. Amenez la voiture avant les 2 minutes 30 secondes au point de navigation. Faites attention aux ennemis qui vous attaquent, évitez les voitures, ne freinez pas trop fort, ne tournez pas trop fort, ça abîme les explosifs. Arrivé avant le temps donné, il faut passer dans une petite ruelle et placer la voiture devant un arbre.

Mission 15 : Dans le panneau.

Vous commencez dans une voiture piégée qui n'a pas le droit de descendre en dessous de 80km/h. Allez au point de navigation en prenant les routes les plus droites possible, pour garder une grande vitesse tout le long. Une fois arrivé

sur la plage, placez-vous aux côtés de la camionnette et appuyez sur Y quand vous sentez que vous êtes bien en parallèle. Vous devez à présent ramener la voiture à Fabienne. Prenez toujours les routes les plus grandes. Passez à côté de la grosse porte de garage, foncez dans le camion puis sautez avant que les deux ne se percutent.

Mission 16 : Des soucis pour Calita.

Vous commencez dans un hangar, prenez vite la voiture et rejoignez Calita. Ne vous occupez pas du fourgon sauf si vous le croisez, essayez de tuer les deux hommes et de viser les pneus. Une fois arrivé au point de rendez-vous, tuez tous les hommes, et par la suite, stopez Fabienne. Descendez vite les marches, prenez la voiture à droite et ne la lâchez pas d'une semelle, prenez exactement les mêmes trajectoires. A un moment voulu, Fabienne s'arrêtera et vous devrez lui tirer quelques coups pour la tuer.

Mission 17 : Sauvez Dubois.

Dirigez-vous au restaurant, passez par derrière ou devant, ça n'a pas d'importance, tuez tous les hommes qui vous dérangent. Au cas où vous en auriez besoin, il y a deux médecines dans le grand hall. Une voiture s'enfuit et vous devez la suivre et l'arrêter. Si vous arrivez à détruire la voiture pendant la course tend mieux, sinon elle s'arrêtera bien un jour de toute façon. Tuez ensuite les deux gardes du corps qui sont dehors.

Mission 18 : Traqué.

Commencez par vous rendre aux docks, vous allez reprendre la partie sans armes, sautez vite dans le véhicule, prenez une caisse, levez le chariot et placez-la dans le trou du 1er étage. Montez à l'échelle puis sautez tout l'obstacle. Au fond, vous récupérerez une arme, descendez et deux hommes arriveront par la porte, tuez-les. Dehors se trouvent encore énormément de gardes et derrière dans l'eau, deux hommes sur deux yachts différents. Prenez les médecines derrière l'échelle, et devant le kayak. Prenez ensuite une voiture et dirigez-vous vers le point de navigation, faites attention aux barrages. Une fois que vous serez arrivé dans le quartier, ça n'est pas bien difficile, montez tout le long, la villa se trouve au sommet de la colline. Tuez tous les hommes du gang et mettez-vous au milieu de la cour.

Mission 19 : Surveillance.

Vous devez commencer par suivre une voiture, vous devez être ni trop près ni trop loin, attention. A un moment, la voiture arrivera à destination, vous devez rentrer par derrière et tuez les hommes avec le pistolet silencieux. Montez les escaliers, tuez les hommes et allez dans la salle de réunion. (On y accède par le trou dans le sol.) Vous allez devoir sortir par la force cette fois-ci, tuez tout ce qui bouge et dirigez-vous vers les escaliers menant au toit. Tuez tous les hommes se trouvant sur votre passage et descendez ensuite l'échafaudage. En faisant attention aux hommes qui sortent de tous les coins. Vous devez buter tous les hommes autour des deux voitures et rejoindre le point de navigation en évitant les patrouilles.

Mission 20 : Tanner s'échappe.

C'est une bonne mission qui s'annonce, défoncez toutes les voitures de flic qui passent avec le lance-grenade (très utile quand on sait s'en servir) ou le uzi. Après un nombre incalculable de voitures défoncées, vous allez plonger dans l'eau avec le camion et vous retrouver sur un hors-bord. Mettez-vous sur la plage que vous voudrez, accostez, et rejoignez le point de navigation en évitant les patrouilles de police.

Mission 21 : Une autre piste.

Vous commencez par une poursuite en voiture, ne lâchez pas d'une semelle la voiture qui part. Après cette bonne poursuite, vous arriverez dans un grand bâtiment, et vous devez retrouver l'homme de la voiture. Tuez tous les hommes (attention ils sont très nombreux.) et rendez-vous au point de navigation pour retrouver l'homme. (Il se cache dans un petit passage assez bien gardé.)

Mission 22 : Ruelle.

Vous devez très vite poursuivre Bagman, cette poursuite est assez difficile, il ne faut pas faire d'erreur. En plein milieu de la ville dans une petite ruelle, vous allez tomber dans une embuscade, il y aura bien 8 hommes à gauche, à droite et sur la façade de l'immeuble. Tuez-les tous et entrez ensuite dans l'immeuble en fusillant tous ces bandits. Parcourez l'immeuble et prenez la voiture dans la cour, puis sortez de cette horreur. Rendez-vous au point de navigation en évitant les patrouilles ennemies et rentrez dans l'immeuble.

Mission 23 : La poursuite.

Vous voilà embarqué pour la pire poursuite du jeu. (La plus pénible surtout) en commençant, tournez de suite à gauche et poursuivez Calita. Essayez de rester le plus près d'elle sinon vous la perdez très vite de vue. Vous allez arriver face à un pont, et là, seule Calita sautera, ne tentez pas de faire demi-tour. Descendez de votre voiture, allez à droite et descendez vers les docks, prenez un bateau et allez vers Calita. (Là, il y a un petit point de sauvegarde qui vous permettra de repartir dans le garage.) Elle va encore s'enfuir avec une moto cette fois-ci, prenez en une et essayez de lui rentrer dedans (si vous allez assez vite, vous pourrez l'arrêter dans la première porte qu'elle prend.)

Mission 24 : Camion piégé.

Vous commencez dans une voiture et vous devez éliminer un camion plein de bombes. Essayez de tirer sur les barils quand vous le pourrez ou le mieux est de coller l'avant de la voiture sur l'arrière du camion et de décharger tout votre chargeur. (A cette distance, les barils vous passent au-dessus.) Le camion n'est pas très résistant ça ira assez vite.

Mission 25 : Poursuivez le train.

Vous commencez cette fois par une course poursuite avec un train, quand vous êtes derrière, évitez les tirs et placez-vous à gauche. (Le côté de droite vous fera toujours perdre.) Au moment où vous serez à son côté, roulez près de lui car plus loin, il y aura des murs qui vous bloqueront si vous êtes trop à gauche. Une fois que vous avez passé un mur très proche du train, dépassez le train et continuez la course jusqu'à être arrivé sur le pont. (Le but est d'arriver avant le train sur le pont.) Vous arrivez dans la dernière ligne droite, tuez tous les hommes passant, le M-16 est très utile, prenez les médecines qui se cachent souvent derrière les voitures. Faites attention aux deux flics, vous devez les protéger. Attention juste un peu avant le barrage, quand votre mission passe à « tuez Jéricho », une dizaine d'hommes vont sortir par la droite. Défoncez tout ce qui passe, allez dans cette allée, tuez tous les hommes et derrière les poubelles se trouve Jéricho. Essayez de vous planquer, ses coups font très mal. Déchargez tous les chargeurs M-16 qui faut pour l'abattre et ce jeu est fini.

AVOIR UNE REMORQUE

Dès que vous commencez une partie en mode "conduite libre" avec un camion, regardez derrière vous pour apercevoir une remorque. Mettez-vous de façon à l'accrocher à votre véhicule et vous pourrez rouler avec.

VÉHICULES D'ISTANBUL

Véhicule A
La speedster se trouve dans un des hangar à trains derrière un container rose au sud-ouest de la carte.

Vehicule B
La racer GT se trouve dans un container rouge placé devant le grand trou qui se trouve dans la partie nord de la ville dans le sable.

Vehicule C
La roadster se trouve dans un garage avec un mur rouge au nord de la carte.

CIRCUIT DE KARTING

Au Sud-Ouest de Miami, dans le quartier de Coral Gables, allez vers le palace en forme d'église qui se trouve complètement au Sud-Ouest du quartier. Prenez à droite vers le parking et continuez tout droit vers les buissons. Tourner à gauche en direction du tunnel. Une fois parvenur au niveau de la cour, allez ouvrir le portail en montant l'escalier et tuez Tommy Vermiceli. Dans la deuxième cour, prenez à gauche pour découvrir un karting dans les stands.

ECHAPPER À LA POLICE

Lorsque vous êtes poursuivis par la police, prenez une grande route comme le freeway. Accélérez à fond et quand vous êtes à la vitesse maximum faites un demi-tour brusque et repartez dans l'autre sens. Le temps que les policiers fassent demi-tour, vous serrez loin d'eux et vous pourrez rejoindre une planque pour ne plus avoir de crminalité.

Driver

© GT Interactive / Reflections 1999

SAUTER LE TEST PARKING

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier DRIVERDATAMLADDER.DML. Puis, supprimez les lignes suivantes :
INTERVIEW
QUITONFAIL
Vous irez ainsi directement à la première véritable mission du jeu.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants sur l'écran des Highscores :

`ANJW16696`	Commencer comme une personne recherchée
`N3WJ0rk`	Vue de dessus
`NJW280172`	Voitures rapides
`P7ttyRz`	Passer les interviews
`rallyhard`	Invisible
`RUS3L`	Invincibilité
`SSHELLY`	Débloque tous les cheats
`TMR300866`	Crédits
`WAC271074`	Pas de police
`We4rrqdz`	?

MODIFIER LES MISSIONS

Allez dans la répertoire du jeu, puis dans le sous-répertoire ScriptMission. Vous y trouverez des fichiers .DMS qui sont au format texte. Dans le nom de ces fichier son trouve le numéro de la misison. Ouvrez le fichier correspondant à la mission à modifier. Vous verrez plusieurs infos, dont :

`Countdown xx`	Temps limite de la mission. Effacer la ligne pour ne plus avoir de temps
`cops_on`	Active/désacte la police
`EnablePlayerDamage`	Pour etre invincible, remplacer Enable par Disable
`PlayerCarType`	Type de voiture (le chiffre en fin de ligne est compris entre 0 et 14 inclus)

CHEAT CODES

Allez dans le répertoire Scripts/Missions qui se trouve dans le dossier du jeu Driver, trouvez le fichier "mission46.dms" et éditez le avec un éditeur de texte. Repèrez "PlayerCarType 0" et changez le "0" pour :
0-Orignam Car
1-Crew Cab Pickup
2-"Luxury" /Pimp Coupe
3-Sports Coupe
4-Camaro? (Fast)
5-Toranodo
6-Nova?
7-Cadillac Sedan
8-Bonneville?
9-Chevelle?
10-L.A.P.D. Caprice Cruiser (Horn activites light and sirens)
11-Cadillac? Coupe
12-Firebird/CamaroZ28
13-Taxi
14-Cadillac Sedan
15-PAS DE VOITURE (NE PAS UTILISER)
16-Jaguar (CrazyFast: 170+)
17-'55 Thunderbird (CrazyFast)

MODIFIER LA MÉTÉO D'UNE MISSION

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que notepad), ouvrez le fichier de la mission désirée (mission1.dms, mission2.dms...). Cherchez "FeolyBardl195" et ajoutez juste après "Night" (pour la nuit), "Raining" (pour la pluie) et "Linghting" (pour l'orage).

ROULER À 206 KM/H

Avec la Jaguar (16) ou la '55 Thunderbird (17), roulez à fond dans une ligne droite puis une fois que vous aurez atteint la vitesse maximale, appuyez continuellement sur C pour rouler à 206 km/h.

DÉBLOQUER TOUS LES CHEAT CODES

Ouvrez avec un éditeur de texte (tel que Notepad), le fichier MLADDER.DML dans le répertoire DRIVERDATA. Effacez toutes les lignes au dessus de "#President render RENDER 70" (sauf l'en-tête). Débutez une partie normalement. Vous verrez les crédis défiler avec un vidéo sur la gauche. Appuyez sur ESC pour accéder aux cheat codes.

NOUVELLE VILLE

Terminez le jeu pour avoir une nouvelle ville.

MODIFIER LES MISSIONS

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez les fichiers du répertoire Driver/Scripts/Missions. Cherchez la ligne FelonyBarId 195 et mettez a la suite :
-Day pour le jour
-Night pour la nuit
-Lightning pour l' orage
-Raining pour la pluie
-Foggy pour le brouillard
-Snowing pour la neige
-Dusk pour commencer le jour et finir la nuit
-Dawn pour commencer la nuit et finir le jour
-Crates pour avoir un pick-up explosif

TOUTES LES VILLES

A l'aide d'un éditeur de texte tel que le notepad, ouvrez le fichier de la mission de votre choix (dans le répertoire Driver/Script/Missions/). Dans les premières lignes, vous verrez **LoadMap "x_01.lev"** avec x représentant le nom du lieu de la mission souhaitée. Modifiez x par :
- Miami pour avoir Miami.
- Frisco pour avoir San Francisco.
- La pour avoir Los Angeles.
- Ny pour avoir New York.

Enregistrer le fihier et lancez votre partie. Vous serez alors dans le lieu choisi.

Driver : Parallel Lines

© Ubisoft 2007

RÉCOMPENSES DU KILOMÉTRAGE

Mode Bodysnatcher

Dépassez 666 miles sur le compteur kilométrique.

Night Night

Dépassez 700 miles sur le compteur kilométrique.

Shortest Day

Dépassez 800 miles sur le compteur kilométrique.

Far Out

Dépassez 900 miles sur le compteur kilométrique.

CHEAT CODES

Les codes suivants doivent être saisis dans le menu Paramètres/Codes Triche du jeu (accessible via le menu pause).

IRONMAN	Invincibilité
KEYSTONE	Voitures de police fragiles
GUNBELT	Munitions infinies
ROLLBAR	Voiture indestructible
TOOLEDUP	Coût zéro (tout est gratuit)
ZOOMZOOM	Nitro infinie
CARSHOW	Tous les véhicules
GUNRANGE	Toutes les armes

Drome Racers

© Electronic Arts / ATD 2002

CHEAT MODE

Entrez les codes suivants au menu principal.

Toutes les pistes en mode arcade

et

.

Six voitures en mode deux joueurs

et

Gagner la course avec

et

.

Pluie violette

et

.

Vache

et

.

Druid : Daemons Of The Mind

© Sir-tech / Synthetic Dimensions

PERSONNAGE PUISSANT

Faites une sauvegarde. Le nom du fichier de votre sauvegarde sera de la forme SAVE.x où x représente le numéro de celle-ci. Editez ce fichier avec un éditeur hexadécimal. Regardez aux lignes 2, 3 et 4. Sur ces lignes, remplacez tous les octets qui ne sont pas à zéro par FF. Ainsi, vous aurez un personnage surpuissant.

Druuna : Morbus Gravis

© Microïds 2001

CHEAT CODES

Dans la salle des consoles, regardez la console la plus à gauche. Mettez le pointeur sur les flèches gauche et droite, et utilisez la touche ENTER pour sélectionner les lettres. Une fois que vous avez choisi la bonne lettre, mettez le pointeur sur "Confirm" et appuyez sur ENTER . La lettre apparaitra alors en bas à gauche de l'écran. Lorsque vous avez répété l'opération pour toutes les lettres, mettez le pointeur sur "OK" et appuyez sur ENTER . Entrez d'abord le code **CHEATON** pour activer le mode triche. Puis, démarrez une nouvelle partie, appuyez sur F2 pour faire afficher la console, et entrez alors l'un des codes suivants :

A50OK	Passe les niveaux AP0-AP9
ABRHAM21	Toutes les cartes
AP#	Choix du niveau (où # est un chiffre de 0 à 9)
DRUUNA0	Habits normaux
DRUUNA1	Druuna nue
DRUUNA2	Corset, bas et bottes
DRUUNA3	Costume de Lara Croft
DRUUNA4	Costume de Wonder Woman
DRUUNA5	Costume de Spiderman
LUCEOK	Lumière normale dans les niveaux sombres
MEMOK	Accès à toutes les mémoires
OGGOK	Tous les items de l'inventaire
ZEROK	Stats à zéro

Ducati World

© Acclaim / ATD 2001

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de joueur :

BADDRIVER	Mode Dunny
GREEDYGIT	Equipe de développement
ITSALLOVER	Tout avoir en mode Quick Race
TEAM	Voir l'équipe de développement
THEDOGSNADS	Fogarty en mode Quick Race
TODDMCARTOR	Todd 900 Superlite en mode Quick Race

Duke Nukem

© Apogee 1991

+ D'INFOS FORUM

MUNITIONS ET CLÉS

Appuyez simultanément sur les touches et pour obtenir le plein de munitions, ainsi que toutes les clés.

Duke Nukem 2

© Apogee 1993

CHEAT MODES

Appuyez simultanément sur les touches E, Q et T pour remettre l'énergie au maximum.
Vous pouvez également appuyer en même temps sur les touches N, U et K pour avoir une arme au hasard.

Duke Nukem 3D

© GT Interactive / 3D Realms 1996

CHEAT CODES POUR LA VERSION SHAREWARE

Il semblerait qu'ils ne fonctionnent que 3 ou 4 fois dans la partie (après, faire une sauvegarde et reprendre la partie).
Tapez, au cours du jeu (en clavier AZERTY) :

DNSTUFF	Donne tout (armes, munitions, vies, item et clés)
DNKROW	Invulnérabilité (God Mode) et jetpacks infinis
DNRQTExx	Pour changer la vitesse d'affichage (xx = nombre d'images par seconde)
DNCORNHOLIO	Invulnérabilité (même effet que DNKROW)
DNHYPER	Pour avoir des stéroïdes
DNITE,S	Donne toutes les cartes d'accès
DNSCOTTYxx	Pour aller au niveau xx
DNSKILLx	Mode de difficulté x
DNVIEZ	Vue arrière
DNCQSH,QN	Distribue une liasse de billets si vous appuyez sur ESPACE
DNQLLEN	Affiche le message "Buy Major Striker"
DNCOS,O	Affiche le message "Register Cosmo"
DNBETQ	Affiche le message "Pirates suck"
DNCLIP	Permet de passer à travers les murs
DN,ONSTERS	Les monstres disparaissent lorsqu'on les voit
KEYS	Toutes les clés
ZEQPONS	Toutes les armes chargées
DEBUG	Informations de debugage
COORDS	Afficher les coordonnées
SHOZ,QP	Afficher toute la carte
TODD	Afficher les messages
UNLOCK	Déverrouiller toutes les portes
INVENTORY	Remplir l'inventaire

RÉCUPÉRER DES POINTS D'ÉNERGIE

Si vous vous sentez faible, cherchez les WC et cassez-les! A défaut de WC, une borne d'incendie fera l'affaire. Placez-vous dans le geyser d'eau pour pouvoir y boire et appuyez sur le bouton "action" (ouverture des portes) pour récupérer lentement des points de vie (100 max). Cette astuce fonctionne sur tous les WC.

ASTUCES AVEC LES STRIP-TEASEUSES

Déshabiller les strip-teaseuses

Au niveau 2 de ce jeu, vous trouverez, en cherchant bien, une salle de strip-tease. Approchez-vous d'une strip-teaseuse et tapez DNCQSH,QN. Vous donnerez ainsi un billet à la jeune femme, qui sera alors encouragée à vous en montrer plus.

Strip-teaseuses invulnérables

Mettez-vous devant une strip-teaseuse, rétrécissez-la, puis une fois rétrécie, glacez-la. Une fois qu'elle aura repris sa taille normale, tirez-lui dessus autant de fois que vous voulez (même au rpg) elle restera vivante.

CHEAT CODES POUR LA VERSION COMMERCIALE

Pendant le jeu, tapez (en clavier AZERTY) :

DNCORNHOLIO	Invincible
DNKROW	Invincible
DN,ONSTERS	Monstres ON/OFF
DNCLIP	Passe-muraille
DNSTUFF	Donne tout (armes, munitions, vies, item et clés)
DNZEQPONS	Toutes les armes
DNKEYS	Toutes les clés
DNITE,S	Tous les objets avec les clés
DNINVENTORY	Tous les objets mais sans les clés
DNSKILLx	Niveau de difficulté
DNSCOTTYxxx	Changer de niveau (ex : 104)
DNCOORDS	Coordonnées
DNVIEZ	Vue externe
DNUNLOCK	Débloquer toutes les portes
DNCQSH,QN	Jeter de l'argent
DNRQTE	Images par seconde
DNHYPER	Stéroïdes
DNDEBUG	Détail des actions
DNSHOZ,QP	Carte entière
DNTODD	Affiche un texte
DNBETQ	Affiche un texte
DNQLLEN	Affiche un texte

ACCÈS AUX NIVEAUX SECRETS

Episode 1 niveau 4

Pour sortir du niveau, vous vous enfoncez dans un canal d'eau polluée, porté par le courant vous zizaguez entre les murs, tirant sur les pieuvres mutantes! Vers la fin de ce périple, il y a un bout droit, suivi d'un virage à droite, ce qui fait que vous avez un pan de mur face à vous... (c'est en fait le dernier virage à droite du canal) il est fissuré ! Un coup de

RPG et hop, voilà un passage vers le niveau secret ! LAUNCH FACILITY.

Episode 2 niveau 5

Juste avant de changer de niveau, regardez derrière vous ! En haut à droite, un interrupteur !... Il permet d'ouvrir un sas derrière vous... En route pour un niveau caché : SPIN CYCLE !

Episode 2 niveau 8

Après le télétransporteur qui vous emmène dans une salle avec des oeufs et des octobrains, regardez les murs en l'air et repérez une fissure. Balancez une pipe-bomb (ramassée précédemment) et rentrez dans la fissure. Parcourez le couloir : vous trouverez le niveau secret LUNATIC FRINGE !

Episode 3 niveau 5

Vous rentrez à un moment sur un plateau de tournage (stage 17B). Ciel étoilé, antenne satellite, débris de cadavre sur le sol. On voit aussi un bâtiment sans portes ni fenêtres avec sur le côté, dépassant, une enseigne USA écrit en rouge, taggé en noir ! Allez du côté sombre (plus facile et plus rapide, le côté obscur est !) de cette enseigne et appuyez sur l'enseigne (lettre A) : Vous venez de soulever une partie du bâtiment, donnant accès au niveau secret : TIER DROPS !

Episode 3 niveau 8 :

"We meet again Doctor Jones !"...
Dans l'hôtel, montez à l'étage (clé jaune). Il y a une piscine avec un plongeoir de l'autre côté du mur, le bassin continue, vous pouvez nager sous le mur. Là, se trouve une fontaine (petite chute d'eau). Allez derrière en la traversant ! Passage secret, au fond une main rouge, si vous appuyez dessus un pan de mur s'abaisse, au fond Indiana Jones, mort ! Ne prenez pas l'atomic health, c'est un piège ! Revenez plutôt là ou se trouve la main rouge : A côté du passage vers Indiana Jones, des arbres... traversez-les, brûlez-les, m'en fous ! Le niveau secret est derrière ! En route pour FREEWAY ! (et son allusion à Terminator 1).

Episode 4 niveau 5

Parcourez le niveau pour arriver dans la salle de tribunal. Là, allez derrière le bureau du juge, et appuyez sur ESPACE devant le tableau représentant un portrait. Ce dernier se soulève, et un petit niveau secret appelé AERA 51!

PASSAGES SECRETS DE LA VERSION SHAREWARE

Episode 1 - Level 1 : 8 secrets

Au début du niveau, sautez sur la caisse marron. De là, sautez sur le rebord des fenêtres. Tournez-vous sur votre droite. Sautez sur le rebord pour vous retrouver à côté de l'affiche "Innocent" (1). Vous trouvez un RPG. Resautez sur le rebord des fenêtres. Entrez dans la pièce en sautant par la fenêtre du milieu (2). Vous trouvez des munitions pour le RPG. Dans la pièce secrète, actionnez le poster "Attack of the bleached blonde biker bimbos" pour accéder au compartiment derrière (3). Vous trouvez un Steroids. Pour accéder plus rapidement dans la salle de cinéma, allez au guichet près de l'entrée. Vous remarquez une brèche sur le côté droit. Tirez avec le RPG sur cette brèche pour ouvrir le passage. Dans la salle ou se trouve le poster "Sister Act III", actionnez la caisse enregistreuse. Cela ouvre un passage sur le mur de droite. Placez-vous a droite du poster "Attack of the bleached blonde biker bimbos" et actionnez l'ascenseur invisible qui se trouve en-dessous de l'ouverture un peu sur la droite. Avancez dans le passage (4). Vous trouvez une armure. Près de l'ascenseur menant à la salle d'arcade se trouve une poubelle. Actionnez-la. Cela ouvre un passage. Sautez sur la poubelle puis dans le passage. Vous trouvez des Night Vision Gobbles, des Pipebomb et une trousse de secours. Dans les toilettes, tirez dans la grille de ventilation qui se trouve à côté des deux portes. Le

souterrain mène à une autre salle (5). Vous trouvez des munitions pour le Shotgun. Dans le souterrain, utilisez un Pipebomb quand le passage tourne à 90 degrés. Vous trouvez un holoduke. Dans la salle de projection, montez sur le rétroprojecteur. Cela ouvre un passage (6). Vous trouvez un RPG. Dans cette même salle, à côté de l'extincteur, se trouve un passage menant à la salle secrète 5. Toujours dans la même salle, actionnez l'interrupteur près de la fenêtre donnant sur la salle de cinéma. Tirez avec le RPG sur la brèche qui apparaît sur l'écran. Sautez dans la salle du cinéma et allez derrière l'écran (7). Vous trouvez un jetpack ainsi que des munitions pour le Shotgun. Dans la salle d'arcade, utilisez la borne d'arcade "Duke Nukem II". Cela ouvre un compartiment sur le mur d'en face. Vous trouvez un holoduke. Dans la dernière salle avec le pont, descendez sur la petite corniche sur votre droite en rasant le mur. Suivez la corniche. Vous arrivez près de l'entrée du cinéma. Sautez sur le palmier. Mettez-vous face au mur et sautez en vous décalant un peu sur votre gauche. Vous arrivez dans une salle secrète (8). Vous trouvez des Pipebomb, un Shotgun, un RPG ainsi qu'un Chaingun. Mettez-vous au milieu du pont dans la dernière salle et utilisez le jetpack. Montez le plus haut possible. Tirez avec le RPG sur les deux mitrailleuses. Allez dans la corniche où se trouve l'une des deux mitrailleuses. Vous trouvez un Jetpack et des munitions pour le Shotgun.

Episode 1 - Level 2 : 8 secrets

Dans la librairie, montez sur l'étagère derrière le comptoir. Poussez le mur à droite de l'Atomic Health pour ouvrir un passage (1). Vous trouvez un holoduke. Toujours dans la librairie, poussez la troisième étagère en partant de la gauche sur le mur droit (2). Vous trouvez des Pipebomb et une armure. Dans les toilettes, utilisez l'interrupteur à côté du miroir. Cela ouvre un compartiment entre le lavabo et le miroir. Vous trouvez des Night Vision Gobbles. Au bout du couloir où se trouvent quatre rideaux bleus sur votre droite se trouve une brèche. Tirez avec le RPG sur cette brèche. Cela vous mène directement aux toilettes. Allez derrière le quatrième rideau bleu. Vous trouvez un RPG. Derrière la porte verrouillée de la librairie se trouve un passage sombre. Au bout de ce passage se trouve une salle secrète (3). Vous trouvez un Atomic Health. Dans les toilettes du bar, tirez dans le lavabo puis actionnez le mur du fond. Au bout du couloir, vous serez dans les égouts (4). Vous trouvez des Pipebomb et un Atomic Health. Dans le comptoir du bar, en-dessous de étagère où sont placées les bouteilles se trouve la carte rouge. Dans la discothèque, mettez-vous sur le canapé sur la gauche en entrant. Un passage s'ouvre entre les deux danseuses de droite. Courez vers le passage avant qu'il ne se referme (5). Vous trouvez un Chaingun et des munitions pour le Chaingun. Toujours dans la discothèque, montez sur la table sur la droite en entrant. Tirez dans la grille d'aération et allez dans le soupirail (6). A côté de l'interrupteur "Open, Locked", utilisez le Jetpack. Allez sur la corniche (7). Vous trouvez un Night Vision Gobbles. De retour dans la discothèque, mettez-vous sur le pilier en face de la porte. Courez et sautez pour vous retrouver sur la plate-forme en face. Allez entre les deux caisses marrons dans la dernière salle. Actionnez le mur de gauche (8). Vous trouvez un Medikit Portable. Tirez avec le RPG sur les deux monstres derrière la cage.

Episode 1 - Level 3 : 10 secrets

Au début du niveau, dans la petite pièce vitrée, actionnez le bouton de gauche. La chaise électrique se baisse et dévoile un passage. Baissez-vous pour y accéder (1). Vous trouvez un Shotgun et des munitions pour le Shotgun. Dans la salle en face de la chaise électrique et ou il y a des sièges, actionnez le mur de droite. Vous trouvez un Holoduke. Dans la chapelle, actionnez le panneau face à la croix. La croix s'abaisse. Tirez sur le vitrail de droite. Vous trouvez un Steroids. Allez dans le couloir derrière la croix (2). Au fond du couloir, près du Doom Space Marine, vous trouvez un Chaingun. Toujours dans la chapelle, tirez sur le moine pendu au plafond. Vous récupérez un Atomic Health. Encore dans la chapelle, mettez-vous face a la croix sur le mur du fond. Tirez avec le shotgun sur l'interrupteur au-dessus de la croix. La plate-forme ou vous êtes monte. Avancez sur la corniche (3). Vous trouvez un Atomic Health et une armure. Dans la cellule, poussez le lit. Rampez dans le passage (4). Vous trouvez des munitions pour le RPG. Dans la pièce ou les deux roues tournent, sautez sur la plus petite des deux roues. De la, sautez sur la plate-forme ou vous voyez un Atomic Health. Longez le mur droit jusqu'au bout. Actionnez le mur sur votre droite. Vous trouvez des Night Vision Gobbles. Près de la porte "Control West", tirez sur les bonbonnes. Le passage ouvert mène a la cellule. Dans la cour intérieure, montez sur le pilier incline gauche. De la, sautez sur le rocher. Montez sur l'autre pilier incline (5). Vous trouvez trois Atomic Health. Toujours dans la cour intérieure, montez sur le pilier incline gauche puis sautez sur le rocher. Allez au fond de la cour en restant sur le rocher. Sur le mur du fond, vous voyez une brèche un peu sur la gauche. Tirez avec le RPG sur la brèche (6). Au fond du passage, vous voyez une autre brèche. Tirez avec le PRG sur la brèche. Le passage mène au Cell Block 2. Toujours dans la cour intérieure, allez vers la gauche. Vous voyez les trois cellules du Cell Block 2 en levant la tête. A droite de la cellule du milieu, vous voyez une brèche. Tirez avec le RPG sur la brèche. Vous pouvez maintenant rejoindre la cour intérieure du Cell Block 2. Dans la salle avec une statue d'Alien, appuyez sur l'un

des deux boutons pour faire pivoter la salle. Ouvrez la porte rouge et traversez le pont. Actionnez le mur en face pour voir une carte du niveau. De chaque côté du pont se trouve une alcôve. A gauche (7), vous trouvez des Pipebomb. A droite (8), vous trouvez un Atomic Health. Tirez dans la grille d'aération au-dessus de l'interrupteur dans la salle pivotante. Cela mène dans le couloir près de la cellule. Dans le troisième compartiment du Cell Block 2, il y a un passage derrière le poster. Allez au bout du souterrain. Tirez avec le RPG sur la brèche. Au bout du passage, tirez de nouveau avec le RPG sur la brèche. Vous arrivez dans les égouts. Montez sur le pilier incline ou se trouve l'interrupteur qui ouvre la grande porte rouge. Actionnez le mur (9). Vous trouvez des Night Vision Gobbles. Dans le sous-marin, actionnez le mur du fond qui se trouve derrière la caisse (10). Vous trouvez un Medikit Portable.

Episode 1 - Level 4 : 14 secrets

Sous l'eau, allez dans le passage sombre. Dans ce passage, tirez avec le RPG dans l'ouverture sur le mur du fond. Vous trouvez un Atomic Health. Au fond du passage, vous trouvez des Pipebomb. Remontez a la surface. Allez sur le rocher (1). Tirez avec le RPG dans la brèche derrière les tonneaux d'acide. Le passage mène au début du niveau. Quand vous êtes a la surface, montez sur le sous-marin et passez entre les flammes, vous entendez un déclic (2). Plongez sous l'eau et retournez dans le sous-marin. Vous trouvez une armure, un Atomic Health et un Medikit Portable. Sur la plate-forme ou se trouve la carte bleue, courez et sautez sur la corniche a votre gauche. Actionnez le mur d'en face. Dans le passage, actionnez le mur de droite. Vous trouvez un Holoduke. Retournez sur la plate-forme ou se trouve la carte bleue. Prenez un Steroids puis sautez sur la corniche sur votre droite sans prendre d'élan. Actionnez le mur de gauche (3). Vous trouvez des munitions pour le RPG. Dans le couloir derrière la porte rouge verrouillée, dans l'angle, actionnez le mur de droite (4). Au bout du passage, actionnez le mur d'en face. Vous trouvez un Chaingun. Juste avant la salle avec les deux colonnes, quand les lumières sont rouges, baissez-vous et rampez près de la grille sur votre droite. Actionnez le mur d'en face (5). Vous trouvez des munitions pour le Chaingun. Dans la salle avec les deux colonnes, actionnez l'interrupteur sur le mur du fond. Allez dans le four de gauche. Sautez et allez sur la petite corniche (6). Vous trouvez deux Atomic Health. Dans la partie rocheuse, allez sur la partie droite du rocher en V, celui avec les deux medikits. De la, utilisez un Steroids et sautez sur l'ouverture sur le mur de droite. Vous trouvez des munitions pour le RPG. Au fond du passage, sautez sur la corniche sur le mur de droite (7). Vous trouvez un Shotgun et un Medikit Portable. Juste avant la salle ou se trouve le bouton pour ouvrir le compartiment 2 se trouve une brèche sur le mur de gauche, dans l'angle. Tirez avec le RPG sur la brèche (8). Dans le passage, vous voyez une autre brèche sur le mur du fond. Tirez avec le RPG sur la brèche (9). Vous trouvez un Atomic Health. Au fond du passage, sur le mur de gauche, vous voyez encore une brèche. Tirez avec le RPG sur la brèche (10). Le passage mène au début du niveau. Dans la pièce ou se trouve le bouton pour ouvrir le compartiment 2, allez près du medikit sur le mur de droite. Baissez-vous et actionnez le mur (11). Vous trouvez des munitions pour le Shotgun et un Scuba Gear. Avant de remonter à la surface, dans le compartiment 2, vous vous trouvez avec une salle avec quatre côtés noirs. Allez à celui du nord-est. Vous trouvez une armure et un Scuba Gear. Dans le tunnel où le courant est très fort, cherchez une brèche sur le mur droit. Tirez avec le RPG sur le mur droit. Prenez le téléporteur (12). Vous trouvez des munitions pour le RPG. Juste avant les égouts, dans la salle où vous trouvez un Atomic Health, vous voyez un ventilateur. Tirez dessus puis sautez sur le mur droit. De la, sautez dans la grille de ventilation (13). Vous trouvez deux Atomic Health. Dans le tunnel qui mène a la fin du niveau, quand le courant est très fort, se trouve une brèche sur le mur de gauche. L'endroit est plus éclairé à cet endroit. Tirez avec le RPG sur la brèche (14). Vous pouvez accéder au niveau secret.

Episode 1 - Secret Level : 4 secrets

Apres avoir déverrouillé la salle ou se trouve la carte bleue, retournez dans la salle où il y a une mare d'acide au centre. Plongez dans l'acide. Vous trouvez un Shotgun. Allez dans le passage. Remontez à la surface au fond de ce passage (1). Vous trouvez deux Atomic Health et des munitions pour le Shotgun. Près de l'un des deux Atomic Health, actionnez le mur de gauche. Vous trouvez des munitions pour le Shotgun. Dans la salle ou se trouve la carte rouge, actionnez le mur à droite des quatre écrans de contrôle (2). Vous trouvez une armure. Quand vous avez le jetpack, retournez dans la salle où se trouve un Atomic Health au milieu. Au-dessus du RPG se trouve un ventilateur. Tirez dessus et utilisez le jetpack pour monter dans le soupirail (3). Vous trouvez des Pipebomb. Dans la salle où se trouve des bottes de protection et des munitions pour le RPG, actionnez les écrans de contrôle a gauche de l'interrupteur (4). Vous trouvez trois Atomic Health.

Episode 1 - Level 5 : 6 secrets

Passez derrière la fontaine. Vous trouvez un Chaingun. Dans la salle ou se trouve le grand feu, vous voyez que le mur gauche n'est pas droit. Actionnez le mur de gauche a l'endroit ou il y a une bosse (1). Vous trouvez un Steroids. Toujours dans la salle du grand feu, passez a travers le feu (2). Vous trouvez deux Atomic Health. Allez sur le petit rocher près de l'empreinte de la main, vous voyez une ouverture sur votre droite. Courez et sautez pour accéder a cette plate-forme (3). Vous trouvez des munitions pour le RPG. Au niveau de la lave, allez près de la mare d'acide avec la cascade. Allez sur le chemin de gauche. Suivez le chemin jusqu'à arriver tout en haut de la montagne. Sur le mur de droite, vous voyez une brèche. Tirez avec le RPG sur la brèche. Au bout du passage, vous revenez au début du niveau (4). Revenez a l'endroit où était la brèche. En face de vous sur votre retour, vous voyez l'empreinte d'une main. Actionnez l'empreinte. Allez dans le passage qui s'ouvre. Au fond du passage, sur la gauche, vous voyez une femme danser près d'un feu (5). Vous trouvez trois Atomic Health. Juste avant d'ouvrir la porte du vaisseau alien, actionnez le mur de droite (6). Au fond du passage, vous trouvez un Atomic Health.

JOUER EN RELIEF

Pour jouer à DN3D en relief (avec des lunettes rouge et bleu), éditez le fichier DUKE3D.CFG et remplacez le numéro du type d'affichage par le numero 7 (il se trouve juste en dessous de la résolution de l'écran).
Note : ceci ne fonctionne qu'en 320 X 200.

MODIFIER LES RÈGLES DU JEU

Editez le fichier USER.CON avec un éditeur de texte. A l'intérieur, vous trouverez toutes les caractéristiques du jeu, notamment : la vie (0-9999), Atomic Healt (0-9999), le pouvoir de briser les caméras, la force des armes, etc... Vous avez ainsi la possibilité de modifier complètement le jeu.
Attention, pour jouer en réseau, votre adversaire doit avoir exactement le même fichier que vous.

ASTUCES POUR DUKE 3D ATOMIC EDITION

Jouer contre plusieurs "Duke" controlés par l'ordinnateur

Lancez le jeu par la commande suivant : **c:/duke3d/duke3d.exe /v1 /l1 /q4 /a /m**
Où v1 correspond à l'épisode 1, l1 au niveau 1, q4 au nombre de "Duke" (de q1 à q8). Ne changez pas le paramètre /a. Le paramètre /m indique qu'il n'y aura pas de monstres.

Détruire les tanks des Pig Cop

Il est possible de faire exploser les tanks des Pig Cop juste en appuyant sur l'insigne sur leur dos (grâce au bouton pour ouvrir les portes).

GOD MODE AU PLUS HAUT NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Commencez d'abord une partie en mode normal. Tapez le cheat code pour être invulnérable (DNKROW). Ensuite, quittez la partie en cours et recommencez une nouvelle partie en choisissant le niveau de difficulté le plus élevé.

VOIR SES ADVERSAIRES EN MODE MULTI-JOUEURS

Voilà comment savoir où se trouvent vos adversaires en multi-joueurs et mode Duke Match. Avant de commencer une partie, allez dans le menu OPTIONS et activez l'option RECORD (RECORD : ON). Ceci permet d'enregistrer votre partie et de pouvoir la voir en démo au démarrage du jeu. Une fois que la partie est démarrée, à chaque fois que vous appuyez sur la touche "K", vous verrez où se trouve le joueur suivant (comme dans une partie en mode CO-OP) !
Remarque : si les joueurs jouent un niveau avec une sortie, cette astuce ne fonctionnera que dans le premier niveau.

CAPTURE D'ÉCRAN

Au cours du jeu, faites ALT + F12 pour obtenir une capture d'écran au format PCX, dans le répertoire du jeu.

Duke Nukem : Manhattan Project

© Ubisoft / Sunstorm 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur ² pour afficher la console, puis entrez l'un de ces codes.

CAMERA CAMERA	?
CAMERA PLAYER	?
G_P-GOD	God Mode
GIVE ALL	Toutes les armes et tous les objets
GIVE AMMO	Toutes les armes
GIVE JETPACK	Avoir une Jetpack
GIVE FORCEFIELD	Champ de force
GIVE LIFE	Vie supplémentaire
KILL	Suicide
PAUSE	Pause à la sauce Matrix
TOGGLE G_DEBUG	?
TOGGLE G_MAP_INFO	?
TOGGLE R_STATS	?
TOGGLE R_TIMING	?

CHEAT MODE

Pendant le jeu, appuyez sur ² pour afficher la console, puis tapez **exec cheats.cfg** et confirmez avec ENTER . appuyez ensuite sur l'une des touches suivantes pour activer la fonction désirée.

F	Champ de force
G	toutes les armes et tous les objets
H	Toutes les armes
I	God mode
J	Avoir un Jetpack
K	Suicide
L	Vie supplémentaire
P	Pause à la sauce Matrix

Duke Nukem Forever

© 2K Games / Gearbox Software 2011

CHEAT CODES

Terminez le jeu dans les modes de difficulté indiqués pour débloquer les codes de triche correspondant dans le menu Bonus.

Chronologie de développement

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Croquis préparatoires

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Duke 3D Freeze Ray

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Duke Sound Board

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Head Scale

Terminer le jeu en difficulté Facile ou supérieure

Instagib

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Invincibilité

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Mode Grayscale

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Mode Miroir

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Munitions illimitées

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Photos Triptych Office

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Schreenshots

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Vidéos

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

MODE OVERDRIVE

Atteindre le niveau 40 en multijoueur pour débloquer le mode Overdrive. Tous les points gagnés seront doublés et vous empocherez 20 points à chaque fois que vous blesserez un ennemi.

Dune 2000

© Electronic Arts / Westwood Studios 1998

CRÉDITS INFINIS

1ère méthode

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier S0.sav et allez si vous êtes Atréide à l'offset décimal 148308. Remplacez par FF FF FF. Si vous êtes Ordos, l'emplacement est 464500, et si vous êtes Arkonen 306404. Vous obtiendrez ainsi un crédit de 9.999.999 qui ne diminue pas.

2ème méthode

Au cours du jeu, faites une sauvegarde. Notez le nombre de crédits exact au moment de la sauvegarde. Convertissez ce nombre en hexadécimal, puis inversez les octets obtenus (exemple : 5000 crédits = 13 88 en hexadécimal = 88 13 après inversion). A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier de sauvegarde et recherchez la première occurrence de la chaîne obtenue, et remplacez-la par FF FF EE. Sauvegardez votre modification. Relancez le jeu avec la sauvegarde modifiée : vous aurez beaucoup de crédits.

Dune II : La Bataille d'Arrakis

© Virgin Interactive / Westwood Studios 1993

PATCHS DES FICHIERS DE SAUVEGARDE

Utilisez un éditeur hexadécimal. Editez le fichier SCENARIO.PAK. Recherchez la chaîne du genre "Brain=Human, Maxunit=25, Credits=1500", puis changez les valeurs de Maxunit et Credits. Dans l'ordre, cela vous permettra d'augmenter le maximum d'unités que vous pourrez construire et d'augmenter les crédits dont vous disposerez au départ du jeu.
Dans le fichier SCENARIO.PAK, vous trouverez plusieurs chaînes comme celle indiquée plus haut. Chacune d'elle correspond à un niveau du jeu.

EVITER LES MISSILES

Si vous avez un message du genre "un missile approche" ou "une unité ennemie en approche", sauvegardez! Et si ce missile ou cette unité détruit trop de choses, reprenez votre dernière sauvegarde (le missile ne s'écrase jamais au même endroit).

PRÉSENTATION DES DIFFÉRENTES MAISONS

De nature juste et pacifiste, les **atréides** disposent grâce à leurs amis Fremens, habitants de Dune et redoutables guerriers, d'un char sonique détruisant toute structure moléculaire. Il est déconseillé de choisir cette maison lorsque l'on débute.

Spécialistes du sabotage, les **Ordos** possèdent trois forces essentielles : le Raider, des unités de saboteur et enfin le Déviateur équipés de missiles dégageant un gaz qui oblige sa cible à s'allier avec les Ordos mais pendant un temps limité. Ce sont également des marchands prêts à tout.

Enfin les méchants, les **Harkonnens**, sont caractérisés par une armée puissante qui ne recule devant rien. Ils sont équipés d'un missile très puissant "La Main de la Mort" mais qui n'atteint pas toujours sa cible et d'un char qui porte plus que bien son nom, le Dévastateur. Il est conseillé pour votre première partie de les sélectionner car ils possèdent véritablement une armée et un matériel impressionnants.

CONSEILS POUR MENER À BIEN VOS MISSIONS

Ces conseils sont indépendants du type de maison que vous choisissez. A chaque début de mission il faut impérativement bien suivre ces différentes étapes :

La construction d'un piège à vent doit être votre priorité à chaque début de chaque mission. Mais attention, pour éviter les multiples réparations, consolidez au préalable par des dalles en béton (5 crédits l'unité) le sol où vous désirez placer

vos constructions. Profitez du temps de la construction de votre piège à vent pour envoyer quelques unes de vos unités localiser des champs d'épices ou des troupes ennemies.

Votre seconde priorité est la récolte d'épice. En effet seule l'épice vous permettra d'augmenter vos crédits et ainsi de developper votre armement. Pour cela, après l'installation de votre piège à vent, vous pourrez construire des raffineries d'épices (400 crédits). Vous disposerez alors d'une moissonneuse qu'il faudra envoyer sur des champs d'épice et à tout prix protéger contre les troupes ennemies. Lorsque vos crédits auront augmenté, il est conseillé de construire une seconde raffinerie qui vous permettra de gagner du temps car vos gains augmenteront plus rapidement. En respectant cette démarche, les deux premières missions ne devraient pas vous poser trop de problêmes.

Dès la troisième mission, il vous faudra considérablement développer votre armement pour accomplir votre mission. En effet, votre objectif à chaque mission sera d'écraser sans exception toutes les troupes ennemies ainsi que leur base. Mais votre mission exigera des moyens financiers importants que seule la récolte d'épice vous permettra d'obtenir. Ainsi, il vous faudra multiplier la construction de raffineries d'épices. Pour accélérer votre récolte d'épices équipez-vous lorsque vous le pourrez de caryalls qui transporteront vos moissonneuses à l'endroit désiré en moins de deux. Pour stocker toute votre épice, prévoyez également la construction de silos.

Evitez le combat si nous êtes pas sûr de vaincre. En effet, une fois les bases ennemies localisées (la construction d'un radar est recommandée), vous devrez mettre en place votre arsenal d'attaque et de défense pour contrer les attaques incessantes de vos ennemis. Ainsi, vous devrez construire des tourelles, à roquettes si possible que vous devrez placer à chaque coin de votre base et qui vous protègeront efficacement. Vous pourrez ainsi vous concentrer uniquement sur l'attaque et sur la stratégie à employer. Vous devrez disposer du maximum (entre 25 et 52) d'unités disponibles (si possible les plus puissantes). Les armes de longues distances comme le char à missiles se revèleront très utiles car elles vous permettront de détruire les tourelles ennemies tout en étant à l'abri des tirs de roquettes. Mais la proximité d'unité de défense comme des chars de combat ou de siège est la bienvenue. Installez également un starport pour vous procurer dans les plus brefs délais et pour une somme modique différents véhicules terrestres.

N'oubliez pas les sauvegardes, elles sont essentielles. Ce jeu vous permet de sauvegarder vos parties même pendant les missions, alors profitez-en au maximum pour éviter de vous déchaîner sur votre souris ou sur votre ordi!

Après ces petits conseils, à vous de trouver la stratégie adéquate à chaque mission.

CONSTRUCTIONS GRATUITES

Créez une copie de votre fichier DUNE2.EXE, puis éditez-le à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Recherchez la chaîne C9 06 et dans la même ligne, remplacez la chaîne 93 26 29 47 12 C4 1E C0 84 par 93 EB 02 44 44 C4 1E 34 84. Désormais, les crédits ne défileront plus lorsque vous construirez, mais les réparations seront payantes! Hélas, cette astuce est également valable pour les ennemis, mais cela rend le jeu plus difficile pour ceux qui le connaissent déjà par coeur!
Attention toutefois : quelques bugs sont produits si le radar n'est plus activé (le chantier produit des dalles jusqu'à 25536% une fois atteints les 100%!!)

AMÉLIORER L'AUTOMATISATION DE LA RÉPARATION DES VÉHICULES

Lorsqu'un véhicule est endommagé et si vous disposez d'un carryal, ce dernier viendra automatiquement rechercher le véhicule pour le déposer dans l'usine de réparation. Le problème, c'est que le véhicule, une fois réparé, reste à côté de l'usine. Pour éviter ce désagrément, entourez complètement votre usine de réparation d'un mur. Lorsque la réparation du véhicule sera achevée, le carryal reprendra votre véhicule et le déposera là où il était allé le chercher.

CONSEIL POUR LE DÉVIATEUR ORDOS

Le déviateur ordos est une arme qui se révèle efficace uniquement si vous affrontez deux adversaires différents. Lorsque vous "déviez" un char atreïde, sélectionnez l'option Attaquer et attendez que le char soit redevenu bleu pour affecter la cible (un bâtiment, une unité de l'empereur ou des harkonnens). Cette unité ne recommencera à vous attaquer que lorsque le bâtiment sera détruit ou quelle aura reçu des tirs (les vôtres ou bien les tirs des unités adverses que vous lui aurez indiqué d'attaquer). En outre, les chantiers de constructions doivent être vos objectifs principaux.

PROTÉGER SES VÉHICULES DES VERS

Pour éviter que les vers ne viennent déguster vos véhicules précieux (les moissonneuses), envoyez-leur trois soldats. Après les avoir mangés, le ver disparaîtra et vous laissera tranquille pour un bon moment.

Dungeon Hack

© SSI

PATCHS SUR LES SAUVEGARDES

Editez le fichier ITEM_xx.BIN (où xx représente le numéro de votre sauvegarde). Au secteur relatif 0002, au déplacement 0492, il suffit de changer la valeur pour modifier le niveau de votre personnage. S'il s'agit d'un personnage bi-classé, il faut aussi modifier au déplacement 0493. S'il s'agit d'un personnage tri-classé, il faudra modifier aux deux emplacements précédents et à l'emplacement 0494. Aux déplacements 0504 et 0505 se trouve l'énergie restante de votre personnage. Aux déplacements 506 et 507 se trouve l'énergie maximale de votre personnage.
Au secteur relatif 003, aux déplacements 0012 et 0013 se trouve la force de votre personnage. Au déplacement 0014 se trouve l'intelligence de votre personnage. Au déplacement 0015 se trouve la sagesse de votre personnage. Au déplacement 0016 se trouve la dextérité de votre personnage. Au déplacement 0017 se trouve la constitution de votre personnage. Enfin, au déplacement 0018 se trouve le charisme de votre personnage.

Dungeon Keeper

© Electronic Arts / Bullfrog 1997

BEAUCOUP D'ARGENT

Avoir 16 millions : 1ère méthode

Cette astuce demande que l'on n'ait ramassé aucune pièce d'or, et donc elle ne peut être utilisée qu'au tout début d'un niveau. Lorsqu'un nouveau niveau débute, précipitez-vous sur la commande SAUVER, puis quittez. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre partie (par exemple GAME0000.SAV). Rendez-vous à l'offset 13C208 et inscrivez FF FF FF 00 FF FF FF 00 à la place des valeurs inscrites auparavant. Sauvegardez et retournez dans votre partie. Vous voilà désormais en possession de 16 millions d'or pour commencer ce niveau. Cette somme est largement suffisante pour finir chacun des niveaux du jeu. Cette astuce ne sert à rien dans les niveaux bonus. (astuce testée sur la version 1.00 anglaise du jeu)

Avoir plus de 16 millions : 2ème méthode

Pour avoir plus de 16 millions, éditez votre sauvegarde (SAVEGAMExxxx.SAV) avec un éditeur hexadécimal et faites la modification suivante. A l'offset 1327062 (143FD6 en hexa), inscrivez FF FF FF 00 FF FF FF 00. Pour les possesseurs d'éditeurs de secteurs, la chaîne à modifier est au secteur 00002591 déplacement 470.

SACRIFICES

Voici une liste de sacrifices intéressants à faire dans le temple :
1 Araignée + 1 scarabée : 1 Maîtresse noire
1 Araignée + 1 mouche : 1 sorcier
1 Troll + 1 Démon Bileux : 1 Cerbère ou 1 Démon Bileux
1 Troll + 1 Démon Bileux + 1 Maîtresse Noire : Un Démon Cornu
1 Démon Cornu : Toutes vos créatures deviennent mécontentes
1 Maîtresse Noire + 2 Démons Bileux : Transforme toutes vos créatures en poulets durant un temps limité
1 Fantôme : Tous les poulets sont tués
1 Poulet : Tous les poulets explosent
2 Vampires : Toutes vos créatures deviennent malades
2 Mouches : La recherche en cours est terminée
2 Scarabées : La construction en cours dans l'atelier est terminée
3 Araignées : Un Démon Bileux

CONSEIL POUR LES DÉMONS CORNUS

Les démons cornus ne supportent pas les autres créatures, et donc elles se battent avec elles. Pour éviter ces désagréments, faites-les apparaître juste avant une bataille ou faites un quartier spécial pour chacune d'elles avec une salle au trésor, une salle de repos et un poulailler. Chacun de ces quartiers devra être séparé du reste de votre donjon par une porte verrouillée.

Pour rendre un démon cornu heureux, respectez les trois règles suivantes :

- le mettre dans le Temple pour qu'il puisse prier
- le déposer sur des cadavres (alliés ou ennemis)
- le payer souvent (le déposer dans la salle du trésor)

MODIFICATION DU JEU

Vous pouvez copier les répertoires C:KEEPERLEVELS (5 Mo) et C:KEEPERLDATA (71 Mo) sur votre disque dur puis éditer KEEPER.CFG pour indiquer au programme où aller chercher ces dossiers. Ensuite, pour chacune des cartes, vous pourrez modifier les paramètres en éditant le fichier .TXT correspondant (par exemple map00075.txt pour modifier la carte 75).
Dans le répertoire C:KEEPERGOODIES, vous trouverez aussi des images haute résolution des créatures du jeu.
Vous pouvez aussi éditer le fichier CREATURES.TXT (répertoire DATA) pour changer les paramètres du jeu : coût des salles et des lutins, comportement des créatures...

JOUER SEUL EN MODE MULTI-JOUEURS

Pour jouer les niveaux multijoueurs en solo, il faut sous DOS, taper : KEEPER -1PLAYER.
Sous Windows 95 : ouvrez une session DOS et tapez KEEPER95 -1PLAYER
Puis, dans le jeu, choisissez l' option multijoueurs puis 1 joueur. Les cartes multi sont désormais accessibles.

NIVEAU SECRET

Pour accéder à un niveau secret, il vous suffit de jouer un jour de pleine lune entre minuit et une heure du matin. Par exemple, allez dans le setup de votre ordinateur, et mettez la date au 18/07/97 à 23h55. Le niveau secret va apparaître dans l'écran de la carte.

DATE D'ANNIVERSAIRES

Réglez l'horloge interne de votre ordinateur sur les dates suivantes. Lorsque vous lancerez le jeu, un message vous annoncera que c'est l'anniversaire d'un des programmeurs :

13 janvier
21 mars
3 mai

5 mai
13 novembre
1 décembre

Dungeon Keeper 2

© Electronic Arts / Bullfrog 1999

OFFRANDES AUX DIEUX

Démon bileu : 2 vampires
Voleur : 2 démons bileux
Salamandre : 2 voleurs
Maîtressse noire : 2 salamandres
Squelette : 2 maîtresses noires
Elfe noir : 2 squelettes
Troll : 2 elfes noirs
Warlock : 2 trolls
Goblin : 2 warlock

CHEAT CODES

Appuyez simultanément sur CTRL + ALT + C pendant le jeu, puis entrez l'un des codes suivants :

`DO NOT FEAR THE REAPER`	Remporter le niveau
`FEEL THE POWER UPGRADE`	Toutes les créatures au niveau 10
`FIT THE BEST`	Toutes les salles, pièges, portes
`I BELIEVE ITS MAGIC GET`	Toutes la magies
`NOW THE RAIN HAS GONE`	Toute la carte
`SHOW ME THE MONEY`	Plus d'argent
`THIS IS MY CHURCH GET`	Toutes les salles

CHOIX DU NIVEAU

Lancez le jeu avec la commande suivante : **dk2.exe -level x** où x est l'un des noms de niveaux suivants :

```
level1
level2
level3
level4
level5
level6a
level6b
level7
level8
level9
level10
level11a
level11b
```

```
level11c
level12
level13
level14
level15a
level15b
level16
level17
level18
level19
level20
secret1
secret2
secret3
secret4
secret5
```

CRÉATURES INVISIBLES

Cette astuce fonctionne avec plusieurs créatures différentes sensibles à la lave. Nous l'expliqueront ici avec des nains. Construisez un pont au-dessus de la lave partant votre zone réclamée et allant jusqu'à 2 ou 3 cases plus loin. Coupez l'accés à la zone réclamée de votre dongeon en revendant la case qui relie le pont à votre dongeon. Lachez-y tous vos nains : ils sont alors désoeuvrés puisqu'ils sont bloqués sur le pont. Reprenez-les dans votre main (si vous regardez le reste de la carte à ce moment-là, les nains dans votre mains sont toujours sur le pont mais sont invisibles). Vendez alors le pont avec les nains. Les nains tomberont alors dans la lave mais ne mourront pas. A la place, ils retourneront au taf en étant invisibles. Si vous les lâchez, il reprendront leur corps et deviendront par conséquent visible à l'ennemi.

Dungeon Master

© FTL Games 1988

ASTUCES

Allez à l'entrée du donjon et faites face à la porte. Lancez le sort OH EW RA. De cette façon, quelqu'un d'intéressant apparaîtra. Pour faire grimper le niveau d'un ninja, placez-le dans un hall et faites-lui lancer ses armes. Ramassez-les et récompensez cette action. Après quelques lancers, vous verrez votre ninja augmenter de niveau. Cette combine peut également être utilisée pour les magiciens et les guerriers. Suivants les cas, lancez des sorts dans le vide ou frappez dans le vide.

Dungeon Master II : The Legend of Skullkeep

© Interplay / FTL Games 1995

LISTE DES SORTS

YAP	Potion de vigueur
VIM	Potion de guérison des blessures
FUL	Lumière
ZO	Ouverture des portes
YAP EV	Boule de magie
YAP IR	Bouclier magique
YAP BRO	Potion de protection
VIM BRO	Potion de guérison contre le poison
OH VEN	Nuage empoisonné
FUL IR	Boule de feu
DOS VEN	Conjuration par le poison
DOS EV	Affaiblit les êtres immatériaux
YAP IR DAIN	Groupe protégé
YAP BRO DAIN	Potion de sagesse
YAP BRO NETA	Potion de vitalité
OH EV KU	Groupe plus fort en force
OH EV ROS	Groupe plus fort en dextérité
OH EV DAIN	Groupe plus fort en sagesse
OH EV NETA	Groupe plus fort en vitalité
OH EV SAR	Groupe invisible
OH KATH KU	Conjuration (?)
OH KATH ROS	Conjuration (?)
OH KATH RA	Eclair
OH IR ROS	Groupe plus rapide
OH IR RA	Lumière
OH BRO ROS	Potion de dextérité
FUL BRO KU	Potion de force
FUL BRO NETA	Bouclier de feu
DOS IR SAR	Obscurité
ZO EV KU	Serviteur attaquant
ZO EV ROS	Serviteur porteur
ZO EV NETA	Serviteur garde
ZO EV ROS	Champ protecteur
ZO EV RA	Potion de mana

RÉCUPÉRER UNE CLÉ AU DÉBUT DU JEU

Au début du jeu, une grande porte nécessite quatre clés pour être ouverte. L'une d'entre elles est posée sur une table qui tourne lorsque l'on s'en approche. Pour récupérer cette clé, il faut poser une pièce d'argent sur la table pour qu'une personne la fasse tourner. vous pourrez ainsi récupérer cette clé.

Dungeon Siege

© Microsoft / Gas Powered Games 2002

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur ENTER puis sur + avant d'entreer l'un des codes suivants. Pour annuler le code, appuyez sur - suivi du code.

CHECKSINTHEMAIL	999 999 d'argent
CHUNKEY	Toujours gros
DRDEATH	Dégats maximum
FAERTEHBADGAR	Equipement complet
LOEFERVISION	Enlever le brouillard de guerre
MAXJOOKY	Grand personnage
MINJOOKY	Petits personnages
MOUSE	Activer la souris
MOVIE	Enregistrer un film
POTIONHOLIC	3 potions de vie et 3 potions de mana
RESIZELABELS	Texte plus gros au dessus de la tête des personnages
RINGS	Activer le choix des anneaux
SHOOTALL	Clic pas obligatoire
SIXDEMONBAG	150 démons de plus
SNIPER	Distance de tirs de 100 mêtres pour les armes sniper
SUPOERCHUNKY	Facteur Chunk
VERSION	Afficher la version du jeu
XRAYVISION	enlever les textures
ZOOL	invincibilité

EFFACER PLUSIEURS ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

Pendant le jeu, appuyez sur ENTER puis tapez -gui. L'image du personnage, le compas ainsi que les boutons disparaitront de l'écran. Pour les faire réapparaitre, tapez +gui.

MODIFIER LA RÉSOLUTION

Ouvrez le fichier Mes Documents/Dungeon Siege/Dungeon Siege.ini à l'aide d'un éditeur de texte (tel que le notepad). Vous pourrez modifier la résolution en trafiquant les paramètres.

COPIER VOTRE PERSO OU VOTRE SAUVEGARDE

Si vous souhaitez copier votre personnage ou votre sauvegarde, ouvrez le répertoire Mes Documents / Dungeon Siege / Save. Le fichier dsparty correspond aux personnages, dssave aux sauvegardes.

CUIR D'ALTAN

Dès le début du jeu, après avoir longé le petit chemin descendant à la ferme, dirigez-vous vers la forêt. Vous trouverez une caverne abritant un ours. Tuez-le pour gagner l'armure en cuir d'Altan.

Dungeon Siege : Legends of Aranna

© Microsoft / Mad Doc Software 2003

CHEAT MODE

Pendant le jeu, appuyez sur ENTER puis sur + avant d'entrer l'un des codes suivants. Pour annuler le code, appuyez sur - suivi du code.

CHECKSINTHEMAIL	999 999 d'argent
CHUNKEY	Toujours gros
DRDEATH	Dégats maximum
FAERTEHBADGAR	Equipement complet
LOEFERVISION	Enlever le brouillard de guerre
MAXJOOKY	Grand personnage
MINJOOKY	Petits personnages
MOUSE	Activer la souris
MOVIE	Enregistrer un film
POTIONHOLIC	3 potions de vie et 3 potions de mana
RESIZELABELS	Texte plus gros au dessus de la tête des personnages
RINGS	Activer le choix des anneaux
SHOOTALL	Clic pas obligatoire
SIXDEMONBAG	150 démons de plus
SNIPER	Distance de tirs de 100 mêtres pour les armes sniper
SUPOERCHUNKY	Facteur Chunk
VERSION	Afficher la version du jeu
XRAYVISION	Enlever les textures
ZOOL	Invincibilité

Dungeon Siege II

© Microsoft / Gas Powered Games 2005

NOUVEAUX NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Si vous désirez parcourir le jeu dans le niveau Veteran, finissez ce dernier en Mercenaire. Puis, en terminant l'aventure dans ce même mode Veteran, vous débloquerez la difficulté Elite. Outre le fait d'être plus corsés, ces modes de difficulté vous permettront d'engager plus d'équipiers.

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur Entrée pour afficher la console. Entrez ensuite le caractère **+** suivi d'un des codes suivants. Si vous voulez désactiver un code, remplacez le + par un -. Par exemple, pour être invincible tapez **+drlife**, pour remettre les dégâts, tapez **-drlife**.

drlife : invincibilité

imalittalteapot : anneau d'argent, arme, vêtement

movie : enregistrer une vidéo

opnauticus : anneau d'argent de connaissance (+24 en intelligence et + 5 % d'or ramassé)

quwhba : mort instantannée

extracreamy : moins trapu

superchunky : plus trapu

twilightzone : photo des développeurs pendant les téléportations

version : afficher la version du jeu

Dungeon Siege II : Broken World

© 2K Games / Gas Powered Games 2006

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur Entrée pour afficher la console. Entrez ensuite le caractère **+** suivi d'un des codes suivants. Si vous voulez désactiver un code, remplacez le + par un -. Par exemple, pour être invincible tapez **+drlife**, pour remettre les dégâts, tapez **-drlife**.

drlife : invincibilité

imalittalteapot : anneau d'argent, arme, vêtement

movie : enregistrer une vidéo

opnauticus : anneau d'argent de connaissance (+24 en intelligence et + 5 % d'or ramassé)

quwhba : mort instantannée

extracreamy : moins trapu

superchunky : plus trapu

twilightzone : photo des développeurs pendant les téléportations

version : afficher la version du jeu

Dunjax

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. AMCC
3. KLOP
4. TART
5. STAR
6. QUME

Dx Ball

+ D'INFOS FORUM

EDITEUR DE NIVEAUX

Pour arriver jusqu' à un éditeur de niveaux, appuyez simultanément sur CTRL et F1 quand vous vous trouvez sur la page de présentation.

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites :

CTRL + F1	Remet le paddle dans son état normal
CTRL + F2	Aimant
CTRL + F3	Tir
CTRL + F4	Agrandit le paddle
CTRL + F5	Change la musique
CTRL + F6	Musique activée/désactivée

Dx Ball 2

© Longbow Digital Art

CHEAT MODE

Au cours du jeu, tapez le code : EUREKA. Si le code a été activé, vous entendrez une musique. Maintenant appuyez sur la touche Haut, Bas, Gauche ou Droite pour avancer ou reculer d'un niveau, et aller au premier et au dernier niveau. Vous pouvez appuyer aussi sur n'importe quelle touche du pavé numerique pour que des pouvoirs sortent des briques sans avoir à les casser.

Dynablaster

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

		3.1	MCZAJBTT	5.1	MOAAONKC	7.1	MBANSTCY
1.2	URCLIQNE	3.2	MCOAJBCT	5.2	UKHZHNUV	7.2	IAVVOMTN
1.3	UAGWIJNA	3.3	MWFEJTAA	5.3	UAEKONTA	7.3	IXVVHSAG
1.4	MAVWJJNC	3.4	MAKEJHCT	5.4	UCBZOWPE	7.4	UCZHONTN
1.5	MBHLJPHY	3.5	MCZAJMTT	5.5	UBLZOGAT	7.5	MCANWHYP
1.6	UKRLMTKV	3.6	UAOKIEEE	5.6	UWEKOGAV	7.6	MCNNWHAP
1.7	UUGWMMNA	3.7	MBGAJHEY	5.7	UCAZOWTA	7.7	UWGVOLAT
1.8	UCCLIQNZ	3.8	UKBZMWVL	5.8	UUYKHOPZ	7.8	UUKVHITP
2.1	MXVWNEHY	4.1	UKBZNLLT	6.1	UWYKVMHT	8.1	UUNBWONU
2.2	MXFWNEYY	4.2	MKOAEWSK	6.2	UOFHNSPN	8.2	UXGBWOKK
2.3	UXOWNGVT	4.3	UXOKWNLG	6.3	MCONITZP	8.3	UOAYWERU
2.4	UOBZNBEE	4.4	MKZAEGSK	6.4	MWVCIMVH	8.4	MBCNGPYH
2.5	UAYKQOEA	4.5	MAKEBJGP	6.5	MKANMICY	8.5	UUWBWPRU
2.6	UWOKQOVV	4.6	MBYABPSH	6.6	UKHHNQAV	8.6	UWEBVWSV
2.7	UOFZNBEA	4.7	UKHZWMUG	6.7	MWCCIHCA	8.7	UBAYVGST
2.8	MWKEQTYS	4.8	UXNKWNLH	6.8	MKANMETS	8.8	MUYCPNLR

VIES INFINIES

Tapez HUDSONSOFT pendant l'écran de présentation pour obtenir des vies infinies, plus de bombes, etc...

Dynamite Dux

© Activision / AM2 1989

CHOIX DU NIVEAU

Tapez CHEAT à la page de présentation, puis une touche de F1 à F6 pour aller au niveau que vous voulez...

Dynasty Warriors 4 : Hyper

© Koei 2005

JOUER AVEC YUAN SHAO

Terminez le Musou Wei avec n'importe quel personnage pour débloquer Yuan Shao.

JOUER AVEC LU BU

Pour jouer avec Lu Bu, finissez le mode Musou avec n'importe quel personnage.

JOUER AVEC MENG HUO ET ZHU RONG

Pour jouer avec Meng Huo et Zhu Rong, battez Meng Huo sept fois, ou combattez Zhu Rong en duel.

JOUER AVEC DONG ZHUO

Pour Jouer avec Dong Zhuo, terminez le mode Musou avec Lu Bu ou Diao Chan.

OBTENIR L'ÉCLAIR DE FEU

Lors de la Bataille de Xia Pi avec les troupes de Lu Bu :
1) Ne tuez aucun généraux ou officiers,
2) Attendez que Guan Yu rencontre Eclair de Feu (cinématique),
3) Tuez Guan Yu et l'objet apparaîtra (un message signale l'emplacement de la caisse rouge).

OBTENIR LA SELLE D'OMBRE

Pour obtenir la Selle d'Ombre (qui permet de ne pas tomber d'un cheval quand un ennemi vous frappe), suivez cette méthode lorsque vous êtes à la porte de Tong avec les troupes de Liu Bei :
1) Tuez les 4 généraux en bas à droite de la carte.
2) Prenez un cheval, allez en haut à droite de la carte et tuez Xu Zhu.
3) Allez en haut à gauche, tuez Xu Huang et son officier.

4) Tuez vous-même les sous-officiers de Cao Cao (vous et pas vos gardes du corps).
5) Allez en bas à droite de la carte et balladez-vous sur cette partie de la carte jusqu'à ce qu'une cinématique apparaisse.
6) Un message indique l'emplacement de la selle (caisse rouge).

BATAILLE DE RU NAN AVEC LES SHU

Avec le peuple Shu en mode Musou, finissez le premier acte normalement. A l'acte 2, choisissez la porte de Hu Lao en premier et surtout, ne tuez pas Lu Bu. Foncez plutôt tuer Dong Zhuo avant qu'il ne s'échappe. La prochaine bataille sera celle de Ru Nan.

DÉBLOQUER DA QIAO ET XIAO QIAO

En mode Musou, commencez avec n'importe quel perso et choisissez "La Forteresse des Turban Jaunes", finir le stage et choisissez "la Rebellion des Turban Jaunes", tuez Zhang Jiao et dans le stage suivant, protégez les 2 Qiao et finissez le stage.

ARME DE LU BU NIVEAU 10

Dans la mission "La Révolte de Lu Bu" (mode libre ou Musou/difficile), ne pas prendre de garde du corps puis :
1) Tuez tout le monde (officiers, généraux, Passes, embuscades, troupes...). Il ne faut pas qu'un allié ou qu'un garde du corps tue 1 seul soldat (sinon, pas d'arme).
2) Laissez Dong Zhuo vivre pendant quelques minutes après l'avoir rencontré et l'arme la plus puissante du jeu sera en votre possession : un message le signalera : s'il n'apparaît pas, soit vous avez fait une erreur, soit vous n'avez pas été assez vite. Une seule solution : recommencer !

SELLE D'HEXAGONE

En mode MUSOU UNIQUEMENT. Faire la forteresse des Turbans jaunes puis la campagne contre LIU BEI (avec les turbans jaunes). Dans la campagne contre LIU BEI battez GUAN YU et ZHAO YUN avant que les renforts n'arrivent, ensuite diminuez de moitié la vie de LIU BEI et un message indiquera qu'un objet de valeur a été découvert sur la petite île au sud est.

OBTENIR LA SELLE D'ÉLÉPHANT

Lancez-vous dans la campagne de Nanman et dérobez un éléphant à un allié. Pour cela, vous pouvez utiliser les bombes de Han-Gai. Ensuite, pénétrez dans le camp ennemi et vous verrez un nouvel objet apparaître dans votre camp.

OBTENIR LA 5ÈME ARME DE LU BU

Mettez-vous en mode Très Difficile et lancez la bataille de Chi Bi. Attendez que les renfort ennemis arrivent et battez Huang Gai, Lu Meng et Tashi Ci pour voir l'arme apparaître sur le lieu des prières.

Dynasty Warriors 6

© Koei / OMEGA Force 2008

MODES DE DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRES

Débloquer la difficulté "Chaos"

Terminer le mode Musou avec Wu, Shu, Wei ou bien un des personnages non alignés.

Débloquer la difficulté "Very Hard"

Terminer le mode Musou avec un personnage.

Débloquer la difficulté "Hell"

Terminer le mode Musou avec Wei, Wu, Shu.

Débloquer la difficulté "Master"

Terminer le mode Musou avec un personnage en Easy et Normal.

NOUVELLES TENUES

Chaque personnage acquiert une tenue alternative dès qu'il atteint le niveau 25.

GALERIE DE VOIX

Faites en sorte que votre personnage atteigne le niveau 50 pour débloquer sa galerie sonore dans le menu Camp. Vous pouvez faire de même avec chaque personnage.

Dynasty Wars

© Erbe Software / Capcom 1990

CHEAT MODE

Lorsque se présente la page de présentation, tapez CHEAT MODE. A partir de ce moment, appuyez sur la touche F2 pour passer au niveau suivant.

E-motion

© Accolade / The Assembly Line 1990

CHEAT MODE

Lorsqu'est affiché le portrait d'Albert Einstein, entrez MOOUNIT. Puis, durant le jeu, utilisez les touches suivantes :

- F1 Pour monter d'un niveau
- F2 Pour descendre d'un niveau
- F3 Pour monter de 10 niveaux
- F4 Pour descendre de 10 niveaux

E.Y.E : Divine Cybermancy

© Streum On Studio 2011

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

1. Commencez par activer la console des développeurs dans les paramètres avancés de la configuration clavier du menu Options.

2. Depuis le menu principal ou bien en cours de partie, appuyez sur la touche ~ (ou sur ²) pour ouvrir la console de saisie des codes.

3. Entrez d'abord : "**sv_cheats 1**"

4. Vous pouvez ensuite saisir les codes suivants :

`sv_cheats 1`	**Activer l'interface de triche**
`firstperson`	**Passer en vue subjective**
`givecurrentammo`	**Regagner des munitions**
`host_timescale`	**Bullet-time (0.75 = ralenti, 2 = accéléré)**
`sv_infinite_aux_power 0`	**PsiForce et Run normaux**
`sv_infinite_aux_power 1`	**PsiForce et Run infinis**
`thirdperson`	**Passer en vue TPS**
`thirdperson_platformer 1`	**Passer en vue TPS (contrôles différents)**
`sv_cheats 0`	**Désactiver l'interface de triche**

Earth 2140

© Interplay / Topware Interactive 1997

CHEAT CODES

Tout d'abord à l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez l'un des deux fichiers suivants : EARTH640.BAT ou EARTH800.BAT, dépendant de la résolution que vous utilisez. Là, changez la ligne **dos4gw game.exe x640** en **dos4gw game.exe x640 WW MD MS**.

Désormais, au cours du jeu, maintenez enfoncée la touche SHIFT et entrez l'un des codes suivants :

RTHCSCHE	ED et UCS obtiennent 5.000$
RTHSHOWMP	Carte complète
RTHMN2	Contenance double pour les containers
RTHMN4	Quadruple contenance pour les containers
RTHRNFRCMNT	Appuyez sur R pour obtenir des renforts dans certaines missions

Earth 2150

© Mattel Interactive / Topware Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites ENTER puis tapez **I_wanna_cheat** et validez par ENTER . Appuyez à nouveau sur la touche ENTER , saisissez l'un des codes suivants et de nouveau sur ENTER .

ARMAGEDDON	Pluie de météorite
BAD_TIME_BAD_PLACE	Endommage toutes les unités rapprochées
DIRT_CHEAP_RESEARCH	Recherche moins coûteuse
EAGLE_EYE	Tout voir
EINSTEIN_0	Désactive l'exploration rapide
EINSTEIN_1	Active l'exploration rapide
FIREWORKS	Mines
HASTA_LA_VISTA_ENEMIGOS	Détruit toutes les unités et les objets visibles
HELP_ME_PLEASE_0	Désactive l'exploration rapide uniquement pour le joueur
HELP_ME_PLEASE_1	Active l'exploration rapide uniquement pour le joueur
I_LIVE_THIS_GAMEx	Reçoit le nombre x de CR
I_HATE_LIMITS_x	Fixe le nombre de CR maximum à x
LET_BE_DARKNESS	Brouillard
MASSACRE	Détruit tous les objets à une portée de 8
NO_MORE_SECRETS	Carte complète
NO_ONE_HIDES	Voir toutes les unités
SEE_YOU_IN_NEXT_LIFE	Détruit l'unité sélectionnée
THE_HAMMER_OF_THOR	Tue tous les ennemis à une portée de 8
TIME_IS_RELATIVE	Recherche plus rapide
X-MAS_PACK	Répare les dommages et recharge les munitions

Earth 2160

© SG Diffusion / Reality Pump 2005

CHEAT CODES

Pendant une partie, faites Entrée pour affichez la console et tapez **cheats_2160** et validez avec Entrée pour activer les codes. Tapez ensuite l'un des codes suivants selon l'effet désiré :

addexperiencepoints X : ajouter de l'expérience aux unités sélectionnées (remplacez X par un nombre)

addmoney X : ajouter des ressources (remplacez X par un nombre)

gamerate X : régler la vitesse du jeu (remplacez X par un nombre de 1 à 100)

heal : soigner les unités sélectionnées

kill : tuer les unités sélectionnées

quit : quitter le jeu

researchall : toutes les recherches

resetfog : dévoiler la carte

setexperiencelevel X : mettre les unités sélectionnées au niveau X (1 à 8)

time X : régler l'heure (remplacez X par un nombre : 1 à 65 pour la nuit ou 66 à 200 pour le jour)

Earthsiege 2

© Sierra / Dynamix 1996

NE PLUS PERDRE SES SOLDATS

Au cours d'un combat entre vos Hercs et les Cybrids, si l'un de vos soldats est sur le point de se faire détruire, détruisez-lui un des pieds de son Herc. Ainsi, il sera mis hors de combat et les Cybrids ne le détruiront pas. Vous récupérez alors le soldat et l'Herc à la fin de la mission.

CHEAT CODES

Lancez le jeu en rajoutant l'option "SPRUNKOWN" sur la ligne de commande. Désormais, faites les codes suivants au cours du jeu :

ALT + Flèche : Warp en direction de la flèche tapée
ALT + CTRL + N : Destruction d'un Mech proche
ALT + L : Ecouter les annonces du cockpit

Earthworm Jim

© Shiny Entertainment

CHEAT CODES

Pendant le jeu, faites une pause et tapez :

HATMAN	Transforme Jim
IDDQD	Donne un écran de crédit différent
IDKFA	Donne un autre écran de crédit
ITSAWONDERFUL	Donne une vie supplémentaire
ONANDONANDON	Donne le maximum de continues
SLAUGHTERHOUSE	Active les 5 premiers niveaux dans le menu
POPQUIZHOTSHOT	Donne 1000 munitions
FRAMERATE	Nombre d'images par seconde
NOBLE	Energie au maximum
YOU ARE SOD	Invincibilité
DO NOT GO THERE	Voir la fin du jeu
THREEMILEISLAND	Energie au maximum
JUSTWHATYOUSEEPAL	Plasma au maximum
ROMAIRO	Active les 7 premiers niveaux
GETTHECHEESETOSICKBABY	Active tous les niveaux

CODES DES NIVEAUX

1) TEAKETTLE-FAUCET-COW-FAUCET-COW-FAUCET
2) PAINT-FAUCET-TV-CONE-COW-COW-TV
3) CONE-TEAKETTLE-CONE-COW-COW-TEAKETTLE
   COW-TEAKETTLE6TV-COW-TEAKETTLE-PAINT
4) TV-TV-COW-TINCAN-COW-HAMMER
5) TEAKETTLE-PAINT-TINCAN-FAUCET-PAINT-FAUCET
6) COW-TV-TEAKETTLE-COW-TEAKETTLE-PAINT
7) TINCAN-TV-TV-TEAKETTLE-CONE-FAUCET-COW-COW-COW-TV

Earthworm Jim 2

© Shiny Entertainment 1996

+ D'INFOS FORUM

CONSEIL SIMPLE

Quatre drapeaux sont dissimulés par niveau, trouvez-les tous et le système de password sera validé. Cependant, s'il vous en manque un, repartez juste le chercher, sans forcément aller au bout du niveau concerné.

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis tapez :

BOOSTER	Energie au maximum
LUEHMANN	Invincibilité
JUT CUT TO THE END	Voir la fin
I AM A LOOSER	Vie supplémentaire
BAB TARM	Continue supplémentaire

CODES DES NIVEAUX

FRUIT
DUBLIN
HOFFMAN
ABROWN
SHINY SHINES
MORTIFICATOR
QUIZ SHOW
BLUE
MORRISON
CARLOSR
GOMBA
CHASEV

Earthworm Jim 3D

© Interplay 1999

JOUER AVEC EARTHWORM KIM

Ramassez 1000 billes et terminez le jeu pour débloquer ce personnage.

VIES INFINIES

Allez devant l'entrée de "Hungry Tonight?" et ramassez le Power Parp que vous laisse Snott. Utilisez-le pour obtenir la vie. Entrez ensuite dans "Hungry Tonight?" et resortez immédiatement pour récupérer une autre vie. Faites cette astuce autant de fois que vosu le voulez.

Eat This

1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants au cours du jeu :

ETGOD	Invulnérabilité activée/désactivée (God mode)
ETSTUFF	Got all the stuff you need
ETFLY	Donne les ailes, mode Chicken/mode vol désactivé
ETWIN	Passage au niveau suivant
ETDRONE	?
ETSCAN	Affichage de la carte activé/désactivé
ETALIEN	Jouer en tant qu'alien
ETRESTART	Recommence le niveau en cours
ETRAIN	Jouer sous une pluie torrentielle
ETMAPS	?
ETCAT	Chat
ETPULL	?
ETBOOM	Suicide

Echelon

© Bethesda Softworks / Buka Entertainment 2001

CHEAT CODES

Appuyez sur ~ pendant le jeu pour afficher la console, puis entrez le code.

SRV_SUCCESS 1	Appuyez sur ESC pour gagner la mission

Economic War

© Monte Cristo Multimédia 2001

CHEAT MODE

Pendant le jeu, appuyez sur ENTER et appuyez sur la barre qui apparaît. Entrez ensuite les codes suivants (en minuscules) pour avoir l'effet désiré.

Code	Effet
beauty	Rend amicaux les pays adverses
redemption	Baisse l'aggressivité des pays adverses dans les missions difficiles

MODIFIER LE PRIX DES BÂTIMENTS

A l'aide d'un editeur de texte (tel que le notepad), ouvrez le fichier Program FilesMonte CristoEconomic WarIniSim, puis sélectionnez le scénario que vous souhaitez modifier. Allez tout en bas et changez le prix des bâtiments. Vous pouvez aussi changez le nom des pays.

Ecoquest 2 : SOS Forêt Vierge

© Sierra 1993

LES MASQUES

1) Children of the Ancien	Ensemble de signes rouges et noirs.
2) Keep à secret	Masque rouge.
3) Speak to animals	Croix noire, 3 points en haut.
4) Happy people	Trois ronds noirs reliés entre eux.
5) Think deeply	Trait épais rouge, point noir.
6) Caution in all things	Masque noir.
7) Among time forever	Deux traits noirs horizontaux.
8) Who endures pain	"U" rouge
9) Silent of the snake	Serpent noir vertical.
10) Drop of rain	Points noirs disposés en "V".
11) Happy otters	Yeux noirs.
12) Brave a bats	Chauve-souris rouge.
13) Seed of the forest	Point noirs en "Y".
14) Beware of arguments	Trait épais noir, 2 triangles rouges.
15) Home of the peaple	Ensemble de signes noirs.
16) Before enemies	Neuf ronds rouges, points noirs.
17) Lightning flashes	Deux serpentins noirs horizontaux.
18) The river rises	Serpentin noir, point rouge.
19) Quick as deer	Branches noires, point rouge.
20) The great fire	Quatre serpentins noirs en étoile.

LES ÉNIGMES

1) Older than the ancient times	Etoile.
2) Pin points of light	Etoile.
3) Misty veil of dew	Nuage.
4) Sometimes I bring showers	Nuage.
5) Green on green	Feuille.
6) Comes in every size and shape	Feuille.
7) Wings of color, voice of song	Perroquet.
8) I seek my prey on earth	Perroquet.
9) Nothing is do far away	Soleil.
10) It is the power of the atom	Soleil.
11) Bulding eyes, inflated throats	Grenouille.
12) Crooner of the night	Grenouille.
13) Vale of silfk, dress of green	Orchidée.
14) Lovely colors that you see	Orchidée.
15) Slowly does it slide	Serpent.
16) Lidless eyes, hypnotic	Serpent.
17) It's strenght is in	Fourmis.
18) Through our number	Fourmis.

19) Pale face upon the earth	Lune.
20) Time before and to come	Lune.

LES CHAUVES-SOURIS

1) The treetop model had buned	Tadarita Brasiliensis.
2) The stiff I'm catching in this	Noctilio Leporinus.
3) I would like some juicy mosquitos	Natalus Straminery.
4) A wice leafy canopy bed	Ectophylla Alba.
5) I d like to catch up	Tadarida Chapini.
6) A la chauve souris de droite	Macrotus Californicus.

Ecstatica

© Psygnosis / Andrew Spencer Studios 1994

CHEAT MODE

Tapez l'un des codes suivants en cours de partie.

FUSHIPI	God mode
GUNS	Toutes les armes
BLOODLUST	Power Up (armes)
TUNNEL	Passe-muraille

Ecstatica II

© Psygnosis / Andrew Spencer Studios 1997

EVITER LES CHUTES MORTELLES

Au cours du jeu, si vous tombez malencontreusement, avant que le personnage ne touche le sol, appuyez sur ESC pour sauvegarder la partie. Lorsque vous revenez au jeu le personnage finit sa chute dans une mare de sang... Mais si vous restaurez la partie précédement sauvegardée, le personnage reprendra sa chute de moins haut et celle-ci ne lui sera donc plus fatale. Maintenant que vous connaissez cette astuce, utilisez-la également si vous êtes bloqué sur un lieu surélevé.

TUER LE LOUP-GAROU

Pour tuer le loup garou qui peut être immortel (à cause d'un bug du jeu), il vous suffit de boire 6 fois de l'eau sacrée avec la grande croix dans l'église du cimetière, puis de faire 15 aller-retours dans le souterrain qu'on ouvre en tapant sur la bougie.

Edgar Torronteras' Extreme Biker

© Sierra / Deibus Studios 1999

VOIR UN ALIEN ET NOUVEAU TERRAIN

Choisissez le circuit de Paris en motocross. Prenez une 500cc et allez au grand tremplin bancal (pas celui de l'Arc de Triomphe) et sautez à gauche au lieu de continuer à suivre le circuit. Alors, vous trouverez une passerelle qui vous mènera vers le plus haut immeuble où se trouve un alien. Traversez-le pour débloquer un terrain de Freestyle avec un mur d'obstacle.

MOTO CACHÉE

Au circuit Mont Dahu, vous apercevrez une sorte de boule sur le pont du téléphérique. Allez-y en prenant de l'élan à partir de la petite cabane qui se trouve à l'autre bout du téléphérique. Passez sur les 2 passerelles et foncez droit vers le pont. Une fois arrivé, mettez-vous dans la boule. Un message indiquera alors que la moto est disponible.

POINT SUPPLÉMENTAIRES

Utilisez le raccourcis de l'alien et sautez par la rampe sur l'immeuble pour passer au dessus de l'arche. Vous gagnerez des point supplémentaires pour améliorer votre moto.

NOUVELLE PISTE

Dans L'île fantastique, commencez la course jusqu'à apercevoir une sorte de vaisseau spatial au bord de l'eau. Prenez votre élan depuis le haut de la falaise et sautez sur le vaisseau. Passez de l'autre côté et vous verez un tourbillon. Vous n'avez plus qu'à vous jetez dans celui-ci pour débloquer la nouvelle piste.

340 POINTS MOTO

Démarrez le jeu comme d'habitude et sélectionnez votre moto. Allez dans le mode Super Crosse et cliquez sur PERS, puis sur GO. Lorsqe LOADING apparait, il retirez le CD de votre lecteur puis attendez que le jeu revienne au menu principal. Vous aurez gagnez près de 340 points moto.

Edge of Chaos : Independence War 2

© Infogrames / Particle Systems 2001

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier DEFAULT.INI dans le répertoire du jeu. changez "developer_mode = 0" par "developer_mode = 1". Sauvegardez le fichier ainsi modifié, puis allez dans le répertoire CONFIGS. Editez le fichier DEFAULT.INI, cherchez la section Cheat key, puis rajoutez les lignes suivantes :

```
[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT
```

Commencez une partie, et appuyez sur les trois touches simultanément afin d'activer le cheat correspondant.

MODE DEBUG

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier FLUX.INI dans le répertoire du jeu. changez "developer_mode = 0" par "developer_mode = 1". Sauvegardez le fichier ainsi modifié puis lancez le jeu. Vous pourrez alors choisir l'acte et la mission ainsi que le niveau de pirate.

EF2000

© Ocean / Digital Image Design

+ D'INFOS FORUM

CONSEILS

Pour que le DASS (Defensive Aids Sub-System) fonctionne de manière optimale, il doit être réglé sur 15nm/30nm de portée. Attention, car si vous cliquez sur un autre bouton de l'écran multi-fonctions droit (MFD), vous désactivez le DASS.

PATCH SUR LE JEU

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier _EF2000.EXE.

9999 munitions en combat direct

Allez à l'adresse 71D54 (normalement, on trouve E0 06), remplacez par 0F 27.

10 missiles en combat direct

Allez à l'adresse 71CEA (on trouve 01). Mettez 0A pour 10 missiles de chaque. Attention, ne mettez pas trop de missiles ou de roquettes, sinon l'avion risquerait d'exploser.

50 roquettes en combat direct

A l'adresse 71D13, cherchez 13 et mettez 32.

9999 munitions en campagne

A l'adresse 71DCE, cherchez E0 06 et mettez 0F 27.

50 roquettes en campagne

A l'adresse 71DBC, cherchez 13 et mettez 32.

ACCÈS AUX MISSIONS

Appuyez sur les touches CTRL , SHIFT droite et ENTER lorsque vous devez entrer votre nom. Vous pourrez alors accéder aux missions sans passer par l'entraînement.

Egypte 1156 Av. J.-C. : L'Enigme de la Tombe Royale

© Canal+ Multimedia / Cryo Interactive

TROUVER LA CLÉ DE TCHAÏ

Lorsque vous avez trouvé le vase d'argent ciselé chez Hori, que vous avez remis en place l'amulette et l'ostracon, retournez chez le vieillard. Il n'est plus assis devant sa porte, et la clé se trouve sur le linteau au-dessus de celle-ci.

COMPLÉTER LES MESSAGES CODÉS

Dans la tombe, utilisez le message codé avec la gravure du dieu Path sur un des piliers. De même, au village, dans la maison de l'ouvrier dans la pièce de gauche, utilisez le message codé avec l'objet à côté de la bougie.

BUG AU DÉBUT DU JEU

Au commencement du jeu, vous devez trouver une planche pour traverser un gouffre. Cette planche se trouve sur un recoin, presque au début du jeu. Quand vous êtes en face du coin où se trouve cette planche, que vous regardez vers la sortie du tombeau. Passez la souris sur le mur qui est à droite, et en haut. Vous verrez le curseur se changer en point d'interrogation. Cliquez. Vous verez un zoom. Sortez de ce zoom et, ô surprise : vous vous retrouverez dans la pièce après le gouffre !!

MODIFIER LES ÉLÉMENTS DU JEU

A l'aide d'un éditeur de texte, allez dans le répertoire du jeu, puis dans le sous-répertoire REF.

Avoir son nom dans les crédits

Ouvrez le fichier CREDITS.TXT. Vous pouvez changer les noms des personnes et les titres.

Modifier les sous-titres

Ouvrez le fichier LEVEL.TXT. Vous pouvez changer les sous-titres.

Modifier l'aide du jeu

Ouvrez le fichier AIDE.TXT. Modifiez tout ce que vous voulez.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Déplacez-vous jusqu'au chef des Medjaï pour engager la conversation. Demandez-lui s'il compte vous faire obstacle pour entrer dans la tombe et il vous remet alors une torche. Rentrez ensuite dans le tombeau situé à votre gauche. Une fois dans la tombe, tournez-vous et prenez la planche debout sur la gauche. Avancez ensuite afin d'arriver dans une partie du couloir avec des renforcements dans les murs de chaque côté. Observez-les pour trouver 2 indices. Avancez jusqu'à arriver devant un trou, et utilisez la planche pour passer de l'autre côté. Avancez ensuite, traversez la salle, et allez au fond de la pièce suivante. Tournez alors à droite et prenez le bâton posé contre un pilier. Retournez maintenant dans la pièce précédente, avancez, allez sur la droite, avancez légèrement et allez encore à droite. Descendez les escaliers et traversez le long couloir. Arrivé dans une salle plus grande, allez sur la droite, rentrez dans une nouvelle pièce, et utilisez le bâton sur le serpent par terre. Ramassez ainsi l'amulette puis ressortez de cette pièce. Allez au centre de la pièce, avancez pour écouter la conversation. Avancez ensuite et examinez le plafond. Avancez encore et observez le tas de pierres sur le sol. Prenez l'objet puis allez discuter avec les 2 hommes sur la droite. Montrez-leurs ainsi les différents objets que vous avez trouvés jusqu'à ce que l'un d'entre eux vous remette une bague. Ensuite, faites demi-tour et ressortez de ce tombeau. Discutez de nouveau avec le chef des Medjaï et dites-lui que vous désirez aller au village des ouvriers. Une fois l'appel fait, prenez la liste des personnes, et allez dans le village. Là, parlez à la personne en face de vous et présentez-lui votre bague.

Partie 2

Frappez ensuite à la porte de gauche mais la personne à l'intérieur ne souhaite pas vous ouvrir. Avancez, frappez à la nouvelle porte de gauche, et vous êtes agressé par un ouvrier. Avancez encore et frappez cette fois-ci à la porte de droite, scénario identique. Avancez toujours et frappez sur la porte de gauche. Un ouvrier vous répond, demandez-lui s'il sait où se trouve Hori le dessinateur. Continuez ensuite votre route et rentrez par une porte sur la gauche. Avancez et allez sur la gauche. Examinez ce qui repose sur le sol puis faites demi-tour et allez sur la droite. Avancez et prenez l'objet par terre près des plats. Faites ensuite demi-tour dans la ruelle et allez sur la gauche. Avancez légèrement, tournez sur la droite, avancez et engagez la conversation avec l'ouvrier. Demandez-lui quel chemin emprunter afin de trouver le logis d'Hori. Faites alors demi-tour dans la ruelle précédente et tournez à droite. Avancez légèrement, tournez à gauche, avancez puis tournez-vous et prenez l'échelle. Demi-tour, puis allez à gauche, avancez, tournez à droite et continuez votre chemin. Vous vous trouvez face à une femme. Posez l'échelle à gauche de la porte située à la gauche de cette femme. Tentez ensuite de monter mais en vain. Montrez alors votre bague à la femme, donnez-la lui et elle partira. Grimpez ensuite le long de l'échelle et pénétrez dans la maison de Hori. Avancez, allez sur la gauche. Examinez les lieux et posez le morceau de calcaire que vous avez trouvé dans le tombeau à côté des objets qui lui ressemblent. Faites ensuite demi-tour, allez à gauche, avancez, tournez une nouvelle fois à gauche et examinez le panier en osier par terre. Ouvrez-le, et posez votre amulette dedans. Avancez ensuite, et observez le grand siège. Passez par la trappe pour découvrir le cadavre de Hori. Remontez, regardez sur votre droite, déplacez la petite statue et prenez le vase dessous. Sortez ensuite de cette demeure par la porte. Avancez sur la droite, tournez à gauche dès que possible, et prenez l'objet situé au dessus de la porte. Utilisez ensuite cet objet sur la porte, puis sur le fil. Récupérez ensuite l'objet, tirez ensuite sur le fil de gauche, puis sur celui de droite, et enfin sur les 2 en même temps. La porte s'ouvre, rentrez dans la maison. Prenez la lampe en face de vous, puis allez sur la droite et avancez.

Partie 3

Rentrez dans la salle sombre et utilisez la lampe et l'objet récupérés précédemment dans la ville pour illuminer cette salle. Examinez le coffre sur la gauche et prenez-le. Ressortez de la maison, allez à droite, avancez, tournez à droite, puis à gauche, avancez et prenez la petite ruelle sur la gauche. Avancez et rentez dans la maison sur la gauche. Discutez avec les 2 personnes, et montrez le coffre que vous venez de trouver. Allongez-vous ensuite pour dormir. Après une paisible nuit, direction l'atelier des embaumeurs. Une fois dans les lieux, avancez sur la gauche et frappez à la porte au bout de l'impasse. Discutez avec l'homme et donnez-lui le coffre. Rentrez ensuite dans la maison, allez sur la droite et avancez dans la pièce avec les cadavres. Tournez sur la gauche et observez le cadavre de droite. Utilisez le papyrus que vous possédez sur son collier et récupérez-les. Faites demi-tour, et discutez avec l'homme sur votre droite. Récupérez les 2 Debens qu'il vous remet, passez par la porte derrière lui et allez parler au chef sur la gauche.

Donnez-lui le pilier bleu, l'objet rouge en forme de noeud, le pilier vert au milieu et l'oeil bleu clair à gauche. Disposez ensuite l'oeil en haut à gauche, le noeud en haut à droite, le pilier vert en bas à gauche et enfin le pilier bleu en bas à droite. Ressortez ensuite de cette pièce par l'autre porte. Avancez et sortez par la porte en face de vous. Après la vidéo, localisez la bougie allumée sur le sol, et allumez la lampe sur la gauche avec le nécessaire dans votre inventaire. Prenez ensuite le boomerang puis le couteau sur la chaise non loin de là. Repérez ensuite les amphores sur un coin de la salle, et utilisez votre couteau le long du mur sur la gauche. Passez par l'ouverture, et discutez avec l'homme qui dessine sur le mur derrière vous. Demandez-lui où se trouve la sortie.

Partie 4

Avancez ensuite dans la pièce et regardez le tableau sur la gauche avec les femmes assises. Examinez le chat sur les genoux de la deuxième femme en partant de la gauche. Sortez ensuite de ce lieu par la porte à gauche du dessinateur. Allez discuter avec la femme sur votre droite, puis regardez sur la gauche et observez la huitième case en partant de la gauche, sur la première ligne. Associez votre message codé, allez observer la sculpture sur le mur à droite, puis faites ensuite un tour d'horizon de tous vos indices et essayez d'associer le message dessus lorsque cela est possible. Montrez ensuite votre message codé à la femme. Après la vidéo, direction la ville de l'autre côté de la rivière. Discutez avec l'homme en face de vous, dites-lui votre nom, Ramosé, puis donnez-lui vos 2 débens. Avancez ensuite sur la droite et entrez dans les jardins. Lancez immédiatement votre boomerang sur la droite, au dessus du bassin pour tuer l'homme avant qu'il ne vous tue. Allez ensuite à gauche, et rentrez dans la maison. Avancez, allez à droite puis tournez tout de suite à gauche. Ouvrez la porte, rentrez dans la nouvelle pièce et ramassez le bol par terre. Ressortez, allez à droite, puis encore à droite et rentrez dans une nouvelle pièce. Posez le bol par terre pour attirer un chat. Examinez-le et emparez-vous de la boucle à son oreille. Utilisez ensuite cette boucle sur le mur au dessus de la chaise voisine. Prenez ensuite le message puis le morceau d'ivoire. Ressortez, allez à gauche, puis passez par la porte la plus à droite mais en face de vous. Tournez à droite et ramassez les objets sur les paniers posés sur le sol. Allez ensuite dans la petite salle voisine, sur la gauche, et prenez l'objet dans le meuble à droite des amphores posées contre le mur. Puis regardez-vous dans la glace posée sur le meuble en face. Utilisez sur votre reflet l'objet que vous venez de trouver et la perruque récupérée sur un panier précédemment. Ressortez de cette petite salle et rentrez dans la salle à droite. Prenez la tunique posée sur le coffre en face, sortez de la salle et de ce couloir. Donnez la tunique récupérée à la femme, elle vous remet un collier. Montez ensuite par les escaliers voisins, entrez dans la salle avec les invités et approchez-vous des femmes sur la droite.

Partie 5

Après avoir entendu la discussion, discutez avec celle à gauche, puis sortez en passant par le rideau voisin. Une fois sur la terrasse, examinez le jeu posé sur la petite table, et posez votre morceau d'ivoire sur l'emplacement vide. Consultez ensuite vos indices pour trouver une représentation de ce jeu avec un ordre de 1 à 4. Appuyez sur les carrés dans cet ordre sur le jeu et un tiroir s'ouvre. Prenez le parchemin dans le tiroir. Vous êtes ensuite invité à faire une partie. Inutile de jouer, quittez la partie et allez immédiatement à droite de votre adversaire pour lui échapper. Direction maintenant Karnak. Arrivé, tournez-vous et discutez avec la femme. Demandez-lui ce que vous pouvez faire puis comment pénétrer dans le temple. Allez ensuite à sa gauche pour rentrer dans le temple. Tournez-vous et avancez jusqu'à apercevoir un homme. Arrivé devant lui, partez sur la droite. Arrivé au bout, tournez encore à droite et avancez légèrement. Examinez le socle du pilier sur votre droite pour découvrir une cachette. Prenez l'objet orné à l'intérieur. Faites ensuite demi-tour jusqu'à l'homme, et prenez sur la gauche. Arrivé au bout, sortez par la droite, avancez le long du petit couloir et montez les escaliers. Une fois sur les toits, avancez pour converser avec une nouvelle personne. Après avoir récupéré l'objet, utilisez-le sur l'homme assis non loin de vous, puis au dessus de lui. Retournez ensuite vers les escaliers, et commencez à les descendre. Tournez alors à gauche et discutez avec l'homme. Dites-lui que vous avez repéré l'étoile au dessus de l'assistant. Examinez ensuite la clepsydre sur le sol à côté de l'homme. Sauvegardez ! et dialoguez de nouveau avec lui. Ramassez ensuite la soucoupe par terre, examinez de nouveau la clepsydre et posez la coupelle dessus. Utilisez ensuite votre couteau sur les pierres au fond puis ramassez un nouvel objet. Descendez ensuite entièrement les escaliers, et ressortez du temple. Montrez l'objet que vous venez de récupérer et celui trouvé dans le pilier à la femme. Demandez-lui ensuite où trouver le traître. Après la vidéo, rapprochez-vous de l'homme au centre de l'écran et utilisez sur lui les 2 objets utilisés précédemment pour démontrer qu'il est coupable. Voilà votre enquête achevée.

INDICES

Vous trouverez tous ces indices du jeu dans le fichier REFFrAide.txt (à ouvrir avec un éditeur de texte).

Niveau I : Tombe de Séthi Ier
- Dans toutes les directions, tu regarderas et sur tes pas, revenir, tu oseras.
- Par le bois seul, le Cobra tu vaincras.

Niveau II : Village de Deir el-Medineh
- Les ruelles étroites, tu parcoureras et à chaque porte, tu frapperas.
- A la tombée du jour, l'histoire se dénouera.

Niveau III : Atelier des embaumeurs
- L'énigme des amulettes, grâce à Seth tu résoudras.
- L'échec point tu ne redouteras car, à terre, l'issue tu trouveras.

Niveau IV : La tombe du Noble
- Le mur et le message codé tu compareras.
- A la pleureuse, le message complet tu remettras.

Niveau V : La maison de Panéhesy
- Dans le jardin, d'une arme tu te défendras.
- Insensible à un animal sacré, tu ne resteras pas.
- Les recommandations de l'esclave, tu suivras.
- Devant le jeu de sénet, du message codé tu te souviendras.

Niveau VI : Karnak
- Au sud-ouest du plan de la salle hypostyle, le Doyen du Portail tu rencontreras.

Egypte II : La Prophétie d'Héliopolis

© Cryo Interactive 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Après la vidéo d'introduction vous voici chez vous. Allez ouvrir la porte à l'homme qui frappe et il vous remet un message de votre père. Ce dernier vous demande de le rejoindre à Héliopolis. Avant de quitter votre demeure prenez sur la petite table derrière vous le livre des remèdes et l'onguent oculaire juste à côté. Puis sortez de cet endroit.

Après la transition vous voici à Héliopolis. Avancez jusqu'à ce que Idi vous interpelle, il vous remet une carte d'Héliopolis. Continuez ensuite à avancer puis au bout de la rue tournez à droite. Avancez encore, puis au bout du chemin rentrez dans la maison sur la gauche (celle avec la porte peinte en jaune). Vous voici dans la cour de votre ancienne demeure. Avancez et ouvrez la porte pour rentrer dans la maison. Après une courte vidéo vous êtes sur la terrasse, avancez un peu dialoguez avec votre père. Auscultez-le, mais en vain. Reparlez-lui et quittez cet endroit. De retour dans la rue allez à gauche, avancez et choisissez sur la carte de vous rendre au temple de Rê.

Avancez en direction du temple, et tournez à droite. Discutez 2 fois avec le personnage, vous devez résoudre une énigme pour prouver que vous êtes bien une prêtresse. Cette énigme n'est pas très difficile, il s'agit de faire correspondre dieux et animaux. Les dieux sont à gauche et les animaux à droite. Notez, lorsque vous passez le curseur sur un animal, la case du dieu qui devient plus claire, vous obtiendrez ainsi les correspondances et n'aurez plus qu'à remettre dans l'ordre. Toutefois, cet ordre est aléatoire et change à chaque partie. L'énigme résolue, votre identité prouvée, franchissez la double-porte derrière. Avancez en direction de la bibliothèque, et discutez avec Irou. Tournez ensuite sur la gauche et passez par l'ouverture. Avancez dans la petite cour et entrez dans l'école. Prenez l'étui puis retournez voir Irou. Donnez-le lui mais il vous demande aussi de lui apporter de l'encre afin qu'il puisse écrire. Retournez donc dans l'école, prenez de l'encre et retournez voir Irou. Il a disparu, rentrez donc dans la bibliothèque, allez au fond à gauche et ouvrez la petite niche. Prenez les 2 objets dedans puis ressortez de cet endroit. Dehors, une femme vient vous voir, elle est malade. Auscultez-la puis dialoguez avec le garçon. Auscultez-le lui aussi et donnez-lui de l'onguent oculaire pour le soigner. Quittez maintenant ce temple.

Retournez dans le quartier où se situe la maison de votre père, allez-y, remontez le voir, et confiez-lui la tablette trouvée dans la bibliothèque. Après la petite discussion direction le temple solaire (utilisez le même principe, c'est à dire la carte, pour vous rendre dans ce lieu). Avancez un peu, tournez sur la droite et avancez encore. Pour passer, un garde vous demande une lettre. Quittez alors ce temple, retournez voir votre père, vous lui demandez de rédiger la lettre. Allez au niveau inférieur pour chercher ce dont il a besoin, le calame et le papyrus. Donnez cela à votre père ainsi que l'encre trouvée précédemment dans l'école, il écrit la lettre, prenez-la. Retournez au temple solaire, allez voir le garde et montrez-lui la lettre écrite par votre père, vous pouvez passer. Avancez dans les jardins et vous rencontrerez le grand voyant. Parlez-lui, il vous remet un bracelet. Restez dans ce temple et allez au fond à gauche. Voici les bâtiments servant à abriter le blé. Prenez la planche ainsi que la corde puis allez discuter avec Mihou au fond de cette cour. Vous apprenez alors le nom et l'adresse de la personne chargée de contrôler le blé. Combinez la planche avec la corde puis montez sur le troisième bâtiment. Utilisez alors la planche-corde pour récupérer un épis de blé puis redescendez en bas. Vous pouvez maintenant quitter ce temple.

Retournez dans le quartier que vous avez visité lors de votre arrivée à Héliopolis. Reparlez à Idi, passez dans la petite impasse non loin de là et rentrez dans la maison au fond de ce chemin. Prenez à l'intérieur le sceau et le miroir puis ressortez dehors. Retournez ensuite au temple solaire.

De retour dans ce temple, montrez le bracelet que vous a donné le voyant au garde pour pouvoir passer, puis allez

dans la bibliothèque. Là, discutez avec Menna puis allez sur la droite, ouvrez la deuxième niche et prenez l'objet à l'intérieur.

Ressortez, puis allez dans la cour de l'école (là où vous êtes allés chercher le nécessaire pour que Irou puisse écrire). Parlez de nouveau au grand voyant, montrez l'objet récupéré précédemment ainsi que l'épis de blé puis retournez voir votre père.

Partie 2

Récupérez votre tablette, puis faites demi-tour dans la cour de l'école. Allez sur la droite, discutez avec le scribe puis donnez-lui la tablette. Utilisez alors l'encre puis le papyrus puis retournez voir votre père pour lui montrer ce papyrus.

Direction le temple solaire, allez dans la zone des boutiques, rentrez dans l'avant-dernier magasin sur la gauche, vous retrouvez Irou. Parlez-lui et empruntez-lui son maillet. Faites demi-tour dans l'entrée de ce temple, localisez la chapelle de Sekhmet et entrez dedans. Placez votre miroir sur le sol, puis utilisez le maillet sur le mur. Récupérez alors le papyrus et quittez cet endroit.

Retournez chez votre père et prenez la bague dans la maison. Ressortez de la maison, allez au fond de la rue vers la marchande et donnez-lui le bracelet. Vous obtenez alors des dattes, de l'huile, des lentilles et du cuivre. Allez ensuite vers le port (c'est là où vous êtes arrivés la première fois à Héliopolis). Parlez à la marchande sur la droite, échangez vos dattes et le cuivre contre de l'huile et des feuilles. Traversez ensuite la rue, et vous trouverez sur la droite un autre magasin. Là, échangez l'huile de lin et les lentilles contre des racines et de l'ail. Parlez-lui ensuite (tous les sujets disponibles), vous allez devoir préparer un remède.

Retournez au temple solaire, retournez dans le magasin où se trouve Irou et demandez-lui du miel. Pour l'obtenir donnez-lui la bague trouvée chez votre père puis inspectez les placards pour prendre un pot de miel. Examinez ensuite les paniers sur la droite et prenez le cumin et les baies. Examinez enfin les autres placards pour trouver de la farine. Quittez ce temple.

Retournez chez votre père, allez dans la maison et approchez-vous de la marmitte. Placez dedans le miel, les baies, le cumin et la farine. Prenez le remède concocté, ressortez dehors, allez retrouver Djaou et donnez-lui le remède. Après la discussion retournez vers le port et rentrez dans la maison à côté des échaffaudages. Parlez à la marchande puis allez voir Nubien et conversez.

Ressortez de cet endroit, direction la villa du gouverneur. Avancez tout en parlant aux gardiens pour pouvoir passer. Entrez dans le hall mais un nouveau garde vous bloque le passage. Ressortez dehors, allez dans les jardins. Avancez, et au fond vous trouvez la musicienne. Prenez ses tambours et faites demi-tour dans le hall. Vous allez alors devoir jouer du tambour en suivant le rythme imposé. C'est assez difficile et il vous faudra un peu d'entraînement. Après, allez sur la gauche et parlez au gouverneur. Parlez-lui du blé, il vous donne un rendez-vous. Allez alors au fond à gauche, ouvrez la porte, avancez dans le couloir, parlez au garde (sujet : le gouverneur) pour pouvoir entrer. Vous voici dans la chambre du gouverneur, fouillez-la pour trouver un papyrus et un rapport. Toutefois le gouverneur vous surprend....

A votre réveil vous êtes au niveau inférieur, examinez le cadavre, emparez-vous de la pioche, avancez dans le couloir sur la droite et poussez la pierre au bout. Faites ensuite demi-tour, allez dans le couloir de gauche. Utilisez votre pioche pour quitter cet endroit.

En ville, après la petite conversation, retournez dans la maison de votre père, allez sur la terrasse et discutez avec les 2 personnes. Allez ensuite au niveau inférieur, parlez à la petite-fille et auscultez-la, elle a les mêmes symptômes qu'avait votre père. Prenez les feuilles non loin d'elle, ressortez de cette maison et allez acheter de la bière (maison vers les échaffaudages). Retournez ensuite chez vous, approchez-vous de la marmitte pour préparer un nouveau remède, placez les feuilles, racines, l'ail, l'huile, les feuilles prises précédemment et enfin la bière. Petite énigme pour définir la quantité de bière : versez le contenu du grand vase dans celui du milieu, puis celui du milieu dans le petit. Puis le petit dans le grand, celui du milieu dans le petit, le grand dans le milieu, et enfin le milieu dans le petit. Le remède obtenu, donnez-le à la petite-fille. Petite discussion ensuite puis allez au temple solaire.

Allez dans la cour de l'école, discutez avec le grand voyant, il est temps de s'occuper du gouverneur. Retournez dans le quartier du port, puis après la conversation allez chez votre "père". Prenez le blé puis la fiole et allez chez le gouverneur. Avancez vers le garde qui dort, allez discrètement dans les jardins. Avancez et allez sur la gauche. Malheureusement des oies montent la garde, combinez le blé et la fiole et donnez ça aux oies. Avancez ensuite dans la cour, et allez dans le hall. Avancez dans le hall, progressez discrètement pour que le garde ne vous repère pas.
Une fois qu'il a le dos tourné, allez dans la chambre du gouverneur. Allez près du lit, ouvrez le placard et actionnez le mécanisme de la statue. Un placard s'ouvre, prenez le rapport dedans. Ressortez de la chambre (lorsque le garde est loin pour lui échapper). Ressortez discrètement puis allez dans les jardins. Prenez les pierres sur le sol et jetez-les sur les oies, retournez vers le garde qui dormait. Il n'est plus là, prenez la clé. Retournez dans les jardins, allez sur la droite et ouvrez la porte fermée avec la clé trouvée précédemment. Prenez la direction des bâtiments abritant le blé, allez-y, vous retrouvez le grand voyant. Donnez-lui le rapport trouvé dans la chambre du gouverneur. Félicitations.

Egypte III : Le Destin de Ramsès

© The Adventure Company / Kheops Studio 2004

SOLUTION COMPLÈTE

PREMIERE PARTIE - Le chantier de Pi-Ramsès

Le chantier du temple d'Amon-Rê est sous le joug d'un maléfice. De nombreux accidents inexplicables ont eu lieu. Pharaon vous a chargé d'enquêter et de veiller à ce que le chantier se termine bien et que l'obélisque soit érigé pour la gloire d'Amon-Rê et la survie de l'Egypte. Dans votre inventaire il y a un sceau de Pharaon et le sort magique de « l'oil Oudja de clairvoyance ».

Le temple d'Amon-Rê :

Les ouvriers s'affairent pour la rénovation du temple. Vous devez trouver le grand architecte Paser. Avancez et prenez la première allée à gauche. Parlez à Djer, le responsable des travaux. Vous devez prouver votre loyauté envers Pharaon en lui présentant le sceau de Pharaon. Poursuivez votre chemin et sortez du temple. Dans la cour, il y a votre « passeur » et deux ouvriers maçons. Demandez leur votre chemin.
Entrez dans la maison de Paser. Il y a une jarre sur le pas de porte.

La maison de Paser :

Traversez la première salle et parlez à Paser qui se repose sur une natte. Epuisez toutes les questions. Seul Paser a la connaissance des secrets des bâtisseurs pour ériger l'obélisque ; mais il est gravement blessé. Vous devez rechercher des indices sur l'étrange maléfice qui règne sur le temple. Visitez l'ensemble de la maison et récupérez dans la troisième pièce une torche éteinte. Vous remarquez qu'une petite statuette coulissante est actuellement bloquée.
Sortez dans la cour.

Le temple d'Amon-Rê :

Posez des questions à l'ouvrier maçon.
Entrez dans le temple et parlez à Djer. Epuisez tous les dialogues. Vous devez rechercher maintenant des morceaux de bas-relief. Visitez le temple de fond en comble. En passant près d'un pilier décoré, vous apercevez un morceau de cartouche appartenant à un bas-relief. Ramassez-le.
Au coeur du temple il y a le Naos : Autel du Dieu Amon-Rê fermé par deux grandes portes. Sur la colonne de gauche du Naos il manque un cartouche. Le vôtre n'est pas entier. Vous ne pouvez donc pas le déposer dans son emplacement. Vous remarquez sur le mur de gauche qu'il y a une pierre qui cache sûrement un passage secret.
Allez retrouver Djer pour lui parler du cartouche brisé. Il vous remet la deuxième partie. Il faut maintenant les ressouder. Dans la cour, donnez les deux morceaux de cartouche au maçon pour qu'il les ressoude. Votre cartouche est maintenant complet.
Allez déposer le cartouche dans son emplacement sur le Naos. Il est scellé par un sort mais le passage derrière la grosse pierre est maintenant ouvert.
Vous ne pouvez pas entrer dans la crypte sans lumière. Allumez votre torche à partir du brûleur et entrez dans la crypte.

La crypte du temple :

Vous vous retrouvez prisonnière. Ramassez des dépôts de fondation qui sont cachés sous une dalle de la crypte. Vous avez une vision désastreuse : L'obélisque se brise et la mort de Pharaon est proche. Récupérez le cartouche

d'Amon-Rê qui est posé à même le sol.
Près de la sortie sur la gauche de la porte, il y a des hiéroglyphes. Regardez de plus près et insérez le sceau de Pharaon dans l'orifice au bas des hiéroglyphes. Le puzzle du cartouche de Ramsès II est maintenant accessible. Il faut remettre dans l'ordre les différents éléments pour former le cartouche dont le modèle est visible dans la base documentaire du jeu.
Il y a quatre parties actives autour du cartouche à reconstituer :
A : en haut à gauche. Cela fait défiler les colonnes d'un cran vers la gauche.
B : en haut à droite. Cela fait défiler les colonnes d'un cran vers la droite.
C : en bas à gauche. Cela fait descendre l'ensemble des cases de la colonne de gauche vers le bas. La case du bas se retrouve alors tout en haut.
D : en bas à droite. Cela fait descendre l'ensemble des cases des 2 colonnes de droite vers le bas. Les cases du bas se retrouvent alors tout en haut de leur colonne respective.
Pour remettre dans l'ordre les différentes cases du cartouche il faut appuyer dans l'ordre sur les parties actives : C, A, C, C, C. La porte s'ouvre.

La maison de Paser :

Parlez à Paser de votre découverte. Donnez-lui les dépôts de fondation. Il vous apprend que c'est un morceau d'amulette qui ne fait pas partie des fondations qui est à l'origine du maléfice sur le temple. Paser vous remet le sort magique « vase de purification ». Vous devez purifier le cartouche pour pouvoir l'extraire du Naos.

Le temple d'Amon-Rê :

Appliquez le sort de purification sur le cartouche du Naos pour le détruire. Déposez à la place le cartouche d'Amon-Rê pour refermer la crypte secrète.

La maison de Paser :

Parlez à Paser pour recevoir votre nouvelle mission. Il vous faut apporter le document d'extraction de l'obélisque à Ouni, le second de Paser. Paser vous remet une pierre noire. Il devient de plus en plus faible et le délire l'emporte. Posez la pierre noire sur la statuette d'Imhotep qui se trouve dans la troisième pièce de la maison. Récupérez les documents d'extraction.
Rejoignez le passeur qui vous attend dans la cour pour aller à Assouan.

DEUXIEME PARTIE - Les carrières d'Assouan

Apportez les documents à Ouni qui dirige le chantier d'extraction de l'obélisque. Il se trouve près de la porte de sa maison. Remettez-lui les documents d'extraction. Mais les outils du chantier ne sont pas assez solides pour creuser le granite. Avancez près du auvent et ramassez une boule de dolérite. Utilisez-la sur la roche de granite qui se trouve à côté. La boule se brise. Récupérez la boule de dolérite endommagée. Ouni vous demande de trouver le papyrus concernant l'utilisation de la dolérite. Epuisez l'ensemble des questions avec Ouni.
Entrez dans la maison.

La maison d'Ouni :

Traversez les trois salles et rencontrez Touy, la guérisseuse et femme de Ouni. Elle confectionne un remède pour guérir Paser. Touy vous remet le sort magique « mouchoir de transfert » qui permet de transférer une maladie d'un corps à un autre. Epuisez les différentes questions avec Touy. Vous devez prouver à Touy que vous êtes une guérisseuse. Allez appliquer le sort du mouchoir de transfert sur Ouni puis sur l'âne qui se trouve à côté. Ouni est guéri. Retournez voir Touy qui vous remet le sort magique « Cobra d'hypnose ».
Il faut maintenant trouver le papyrus de Ouni. Il se trouve caché dans la maison.
Entrez dans la dernière salle au fond de la maison. Ouvrez le panier qui se trouve à vos pieds. Un serpent cobra vous mort ! Vous avez un peu plus de 6 minutes pour trouver l'antidote au venin. Une icône vous indique le temps restant.

En sortant de la pièce, juste sur votre droite près de la porte il y a une corbeille qui contient des feuilles de térébinthe séchées. Retournez près de la place de Touy et récupérez sur le banc un couteau et de la gomme. Le mortier et le pilon seront utiles pour broyer tous les ingrédients. Dans cette même pièce, cassez la jarre avec votre boule de dolérite et récupérez des tessons de jarre. Avancez dans la deuxième pièce et récupérez près d'un coffret de l'ocre. Sur le banc se trouvent des feuilles de remède. Lisez celle concernant les morsures de serpent. Passez dans la première pièce et avec votre couteau, coupez la coloquinte. Récupérez les graines de coloquinte. Sortez de la maison pour récupérer de la crotte d'âne séchée. Retournez près de la place de Touy et déposez les 6 ingrédients dans le mortier. Prenez le pilon et broyez le tout. Vous êtes sauvée.
Récupérez le papyrus dolérite qui se trouve dans le panier où était le cobra.
Sortez de la maison et parlez à Ouni. Il vous remet un serpent séché. A la lecture du papyrus, Ouni comprend qu'une malédiction s'est abattue sur la pierre de dolérite. Il faut invoquer le Dieu des forges Ptah. Allez demander de l'aide à Khâermouaset le grand prêtre de Ptah qui se trouve à Memphis.
Retrouvez le passeur pour aller à votre prochaine destination.

TROISIEME PARTIE - Le temple de Ptah à Memphis

Parlez au garde du temple. Il refuse de vous laisser passer. Sans connaître son nom vous ne pouvez pas utiliser le sort d'hypnose.

Le bassin du temple :

Faites le tour du bassin et ramassez au passage des cailloux. Parlez à l'artisan qui travaille au bord du bassin. Epuisez tous les dialogues. Cet artisan n'est pas très sympathique. Il vous envoie balader. Pour prendre l'objet qui est dans le panier, il faut le distraire. Jetez les cailloux dans le bassin. Vous avez quelques secondes pour récupérer un ostracon (tesson de poterie qui supporte une caricature). Faites chanter l'artisan, puis donnez-lui l'ostracon. Il vous dévoile le nom du garde du temple.
Allez utiliser le sort d'hypnose sur le garde. Montrez-lui n'importe quel objet de votre inventaire en guise de laisser-passer.

Le temple :

Entrez dans le temple et parlez à Khâermouaset. Donnez lui le papyrus dolérite. Parlez lui des différents sujets et donnez-lui les dépôts de fondation. Pour honorer le Dieu Ptah il faut anéantir la force néfaste qui existe dans le temple. Ouvrez le placard qui se trouve juste à droite. Utilisez le sort de vision pour détecter la présence d'un scorpion dans une fente du mur. Utilisez votre couteau pour récupérer le scorpion séché. Parlez à nouveau à Khâermouaset. Il vous donne le sort magique « contrôle des vents ».
Il faut maintenant ouvrir le coffret magique de Ptah pour récupérer le parfum de cérémonie. Récupérez la clé du coffret sur l'autel. Ouvrez le coffret qui se trouve par terre avec votre clé.
Vous accédez au puzzle des disques :
Numérotez les disques de 1 à 6 en partant de votre droite.
- tournez l'axe, 1 seule fois dans le sens trigonométrique ;
- insérez l'axe dans 2, tournez deux fois dans n'importe quel sens ;
- poussez l'axe jusqu à 6 et tournez jusqu'à ce que le bouton vert apparaisse au niveau du disque 6;
- tirez l'axe jusqu'à 5, tournez 1 fois dans le sens des aiguilles d'une montre ;
- tirez l'axe jusqu'à 1, tournez 1 fois dans le sens des aiguilles d'une montre ;
- poussez l'axe en 2, tournez 1 fois dans le sens trigonométrique ;
- poussez en 5 et tournez jusqu'à ce que le bouton vert apparaisse ;
- effectuez les mêmes manoeuvres pour les disques 4, 3, 2 et 1.

Le coffret s'ouvre. Récupérez le Kyphi (parfum de cérémonie). Donnez le parfum à Khâermouaset, mais il manque encore du jonc odorant pour compléter le parfum.

Le bassin du temple :

Allez parler à l'artisan pour lui demander du jonc. Il veut en échange que vous récupériez sa gouge qui se trouve sur

une feuille de nénuphar au centre du bassin. De l'autre côté du bassin, ramassez la ficelle et des cailloux. Allez près du mur où est perché le faucon. Lancez sur lui les cailloux. Le faucon s'envole et laisse tomber un morceau de cuivre en forme de crochet. Ramassez le crochet pour fabriquer un grappin avec la ficelle. Utilisez le grappin pour récupérer la gouge. Donnez la gouge à l'artisan en échange il vous donnera du jonc odorant et des graines de nénuphar.

Le temple :

Donnez le jonc Khâermouaset. Il commence la cérémonie pour honorer Ptah. Vous êtes transportée dans le royaume de Ptah.

QUATRIEME PARTIE - Les forges de Ptah

Ramassez la pince qui traîne par terre. Entrez dans la caverne sombre pour déboucher dans une autre salle où se trouve la statue de Sekhmet portant une clé de vie incomplète. Au pied de la statue se trouve un vase canope. Utilisez votre pince pour faire pivoter le couvercle. Tournez d'un quart de tour le couvercle du vase. Sortez de la salle pour vous retrouver dans la forge à un endroit qui était précédemment inaccessible. Parlez au nain forgeron (orfèvre). Pour rencontrer Ptah vous devez fabriquer un sistre. Retournez dans l'autre salle pour tourner de nouveau le couvercle du vase. Allez dans une nouvelle zone de la forge et récupérez un bandeau de bronze et un manche. Retournez dans l'autre salle pour tourner une nouvelle fois le couvercle du vase. A nouveau dans la forge, ramassez un maillet et avec votre couteau coupez un bout de corde. Tournez le couvercle du vase pour revenir au point de départ. Trempez le bandeau de bronze dans la lave pour le faire chauffer. Déposez le bandeau sur l'enclume. Utilisez le maillet sur le bandeau pour le courber. Déposez votre manche sur le bandeau pour les assembler. Récupérez le sistre muet. Allez voir le nain forgeron pour lui demander des tiges de bronze. En échange vous devez réparer sa corde. Assemblez votre bout de corde à la sienne. Annoncez-lui la réparation de sa corde, pour obtenir un sistre complet. Allez devant l'autel de Ptah (au niveau de la pierre enclume) pour l'honorer. Invoquez Ptah pour qu'il vous aide. Il vous demande de lui rapporter une boulle de dolérite magique.
Retournez voir le nain forgeron et parlez-lui. Il vous donne un moule vide pour confectionner la clé. Déposez le moule dans la lave pour le remplir, puis posez-le sur l'enclume. Attendez quelques secondes que la pièce refroidisse. Prenez l'objet de lave et allez le fixer sur la clé de vie incomplète de la statue. Cela déclenche un mécanisme. Regardez sur votre gauche, dans une niche est apparu un sceptre. Appuyez dessus puis sortez.
Comme par enchantement, vous arrivez dans une autre salle similaire à la précédente. Une statue est en son centre et les quatre niches autour de la salle possèdent un hiéroglyphe. Déposez votre boule de dolérite sur la pierre qui se trouve aux pieds de la statue. Une cachette s'ouvre devant vous. Récupérez les 4 boules pour procéder à un rituel. Ce rituel est expliqué dans la base documentaire du jeu. Il faut placer les 4 boules dans les niches correspondantes au 4 coins de la salle (Bastèt = chatte ; Sekhmet = lionne ; Séchemtèt = scorpion ; Ouadjyt = cobra).
Dans la salle suivante, utilisez le sort de purification sur la coupe qui est aux pieds de la statue. Récupérez la coupe de lave. Parlez à la statue et répondez à la question de Sekhmet :
Q : Que fît Ptah par le coeur et par la langue ?
R : Il créa le monde.
Dès lors que la réponse est bonne, il se produit une musique. Il faut reproduire les trois tonalités de cette musique en plaçant des objets dans les alvéoles. Déposez les graines de nénuphar dans l'alvéole qui est à votre gauche. Un nénuphar apparaît et les gouttes d'eau produisent un certain rythme. Déposez le sistre dans l'alvéole du fond à gauche puis la coupe dans celle du fond à droite. Lorsque la composition musicale est correcte, vous pouvez accéder à la salle des outils de dolérite.
En son centre vous apercevez un autel avec un cube, une sphère et une pyramide en lévitation. L'autel est entouré de lave et tout autour il y a 4 piliers avec les motifs carrés, triangle et cercle. En utilisant le sort du contrôle des vents, il faut déplacer les 3 objets au-dessus du pilier associé à sa forme (cube/carré, sphère/cercle, pyramide/triangle).
- Soufflez sur la sphère.
- Faites un quart de tour par la gauche de la salle et soufflez sur le cube.
- Faites un quart de tour par la gauche de la salle et soufflez sur le cube.
- Faites un quart de tour par la droite de la salle et soufflez sur la pyramide.
- Faites un quart de tour par la gauche de la salle et soufflez sur la sphère.
- Faites un quart de tour par la gauche de la salle et soufflez sur la sphère.
- Soufflez sur la pyramide.

- Faites un quart de tour par la gauche de la salle et soufflez sur la pyramide.
Récupérez la boule de dolérite magique.
De retour dans la salle des forges, épuisez toutes les questions avec Ptah. Il vous donne le sort magique « abeille cire magique ». Plongez la boule de dolérite dans la lave pour revenir à Memphis.
Après avoir écouté Khâermouaset, retrouvez le passeur pour aller à Assouan.

CINQUIEME PARTIE - Les carrières d'Assouan

Vous êtes accueillie par Ouni. Vous apprenez que l'obélisque est prêt mais qu'il faut attendre la crue du Nil pour pouvoir charger l'obélisque sur le bateau.
Allez parler à Touy dans sa maison. Elle a trouvé le remède pour Paser. A sa demande, donnez-lui le scorpion séché à Touy. Il faut maintenant copier la formule de guérison. Retournez-vous et avancez près du banc. Prenez des feuilles de papyrus vierges. Regardez de plus près la feuille déjà inscrite à l'encre noire. Posez un feuille de papyrus vierge. Prenez le calame et trempez-le dans le pot d'encre rouge. Ecrivez sur le papyrus vierge. Récupérez la formule de guérison et donnez-la à Touy. Touy vous donne la figurine crue de guérison pour Paser. Il faut la faire cuire. Prenez le briquet qui est à côté de Touy sur les rouleaux de papyrus. Dans la pièce du fourneau, au pied de l'arbre, ramassez des brindilles. Déposez les brindilles dans le fourneau et allumez le feu avec le briquet. Posez la figurine dessus. Attendez quelques secondes que la cuisson soit terminée avant de récupérer la figurine Paser cuite.
En sortant de la maison, Ouni vous apprend que la crue du Nil n'aura pas lieu et qu'il y a un feu maléfique près de l'obélisque. En arrivant dans la carrière, récupérez sur votre droite une jarre d'eau et plus loin sur la gauche un bâton. Approchez du feu et essayez de l'éteindre avec l'eau de la jarre. Mais rien n'y fait. Allez chercher une natte dans la maison de Touy. Elle se trouve dans le cagibi de la deuxième pièce. Revenez poser la natte sur le feu. Il s'éteint. Regardez de plus près et déplacez la natte brûlée. Avec le bâton, dégagez un couteau mystérieux des cendres. Ramassez-le.
Il vous reste à trouver le moyen de faire monter les eaux du Nil et guérir Paser. Les Dieux vous demandent de vous rendre à Memphis.

SIXIEME PARTIE - Le temple de Ptah à Memphis

Le gardien ne vous laisse pas l'accès au temple. Il faut avoir recours une nouvelle fois au sort d'hypnose. Montrez-lui n'importe quel objet de votre inventaire en guise de laisser-passer. Khâermouaset n'est pas dans le temple !

Le bassin du temple :

Allez voir l'artisan. Au passage, ramassez un long bâton qui traîne par terre. L'artisan n'a aucune idée où se trouve Khâermouaset. A un pas vers le mur, vous ramassez un plat.
De l'autre côté du bassin, près du puits de mesure du niveau du Nil, se trouve une petite fille. Parlez-lui. Il faut lui rapporter la coupe d'Isis. Approchez-vous du puits et regardez sur le muret le bas-relief. Il est incomplet.
Posez une feuille de papyrus sur le bas-relief et utilisez le bâton calciné dessus pour relever le dessin du bas-relief dessus. Reprenez le papyrus. Allez le faire compléter par l'artisan. Il accepte mais il faut lui apporter un oeuf. Approchez du mur où est perché le faucon. Déposez le plat par terre sous le nid. Avec le long bâton, faites tomber un oeuf du nid. Récupérez l'oeuf écrasé dans le plat. Donnez l'oeuf à l'artisan. Donnez-lui aussi le calame. Après un bref instant, l'artisan vous remet le dessin complété. Allez le poser sur le rebord du puits et cliquez dessus. La coupe sacrée apparaît. Prenez-la et donnez-la à la petite fille. Vous êtes transportée dans les îles enchantées.

SEPTIEME PARTIE - Le domaine des Dieux

Les îles enchantées d'Isis :

Parlez avec Isis. Il faut traverser les îles pour rejoindre le livre des morts et Osiris. Isis vous donne le sort du « filet magique ».
Pour traverser l'eau qui sépare les deux îles, jetez les graines de nénuphar et marchez sur la grande feuille ainsi créée.

Il faut maintenant transporter les trois pierres représentant un Dieu en respectant les règles données par Isis.
- Sur l'autel, prenez la pierre du haut représentant Nout et allez la déposer sur l'autel de l'autre île.
- Revenez prendre l'une des deux autres pierres et emmenez-la sur l'autel rejoindre Nout.
- Revenez au premier autel avec dans les mains la pierre de Nout.
- Emportez la troisième pierre de l'autre côté.
- Enfin, allez chercher Nout.

Une fois l'opération accomplie, un pont de bois suspendu se forme pour vous donner accès à la quatrième île.
Seth la tortue et Horus le faucon s'enfuient dès que vous vous approchez d'eux. Pour traverser l'eau, il faut amener la tortue et le faucon au niveau du passage le plus étroit. Passez d'un côté à l'autre pour les faire se déplacer, puis franchissez l'eau en passant sur la tortue.
Sur la dernière île, il y a un canal asséché. Pour le remplir il faut utiliser le portique et soulever la calebasse qui baigne dans l'eau. Pour cela il faut un contrepoids. Ramassez des rochers qui traînent par terre et déposez-les dans le panier contrepoids. Soulevez la calebasse pour alimenter en eau le canal. Une porte magique s'ouvre et vous arrivez dans le monde du livre des morts.

Le livre des morts d'Osiris :

Vous devez deviner le nom du gardien de la première porte. Approchez-vous du gardien et mémorisez son apparence. Revenez face à la table de pierre et utilisez le sort « cire magique » sur l'abeille. En cliquant sur les carrés vous affichez successivement les pieds, le corps puis la tête. Choisissez les trois éléments nécessaires pour reconstituer le gardien (NEGAOU).
Franchissez la première porte.
Vous vous retrouvez face à un damier. Il faut se déplacer dessus sans tomber dans les trous et sans faire tomber votre double qui se trouve sur un damier virtuel visible à votre gauche.
(A : avancer - R : reculez - G : gauche - D : droite)
La solution est : A, G, A, A, A, G, R, D, D, D, A, A, G, A, G, G, D, A.
Franchissez la deuxième porte.
Vous devez répondre maintenant à une devinette. Le gardien correspondant est celui tout à votre gauche.
Franchissez la troisième porte.
La solution de la dernière épreuve est dans le ciel. Utilisez le sort de clairvoyance sur le groupe d'étoiles dans le ciel pour faire apparaître les dessins successifs sur lesquels il faut marcher.
Franchissez la quatrième porte.
Donnez à Osiris le couteau mystérieux pour découvrir le Dieu qui se cache derrière toute cette malédiction. Epuisez toutes les questions avec Osiris. Il vous donne un pot contenant du parfum de sommeil. Il vous envoie à Memphis.
Déposez le serpent séché sur la natte où se trouve la marque du serpent ; un escalier apparaît.

HUITIEME PARTIE - Le temple de Ptah à Memphis

Parlez à la petite fille pour qu'elle vous remette la coupe sacrée.
Utilisez le sort d'hypnose sur le garde du temple et allez donner la coupe à Khâermouaset. Il vous demande de lui rapporter du sel.
Parlez à l'artisan près du bassin, puis au bègue. Utilisez le sort de transfert sur le bègue et l'artisan. Le bègue est guéri. Il vous remet en échange du sel.
Portez le sel à Khâermouaset. L'offrande à Ptah peut commencer. Seth s'est fait piéger et il libère les eaux du Nil. Vous devez maintenant soigner Paser pour terminer le travail.

NEUVIEME PARTIE - Le chantier de Pi-Ramsès

La maison de Paser :
Portez le remède à Paser en déposant sur lui la figurine. Mais c'était un piège fomenté part Touy. Epuisez les dialogues avec le soldat puis avec Touy. Déposez le pot de parfum sur le brûleur dans le coin de la pièce pour endormir le soldat et Touy. Sortez de la maison. Seth et Touy semblent avoir gagné. Vous avez une vision maléfique de la prophétie. Djer vous apprend que quelqu'un veut vous parler. Allez le rencontrer dans l'autre cour. C'est Khâermouaset. Epuisez tous les dialogues et acceptez l'entraînement au combat de sorts. Notez la correspondance entre les attaques et les parades

:
- contre le cobra d'hypnose, utilisez le sort de purification.
- contre le filet magique, utilisez le sort du contrôle des vents
- contre la transformation en lotus, utilisez le sort de clairvoyance
Khâermouaset vous remet le sort « appel de la pluie ». Allez au temple. Un des ouvriers vous barre le passage. Vous devez interpréter correctement son rêve. Répondez successivement :
- dans 3 étés, la récolte sera exceptionnellement bonne
- tu perdras tes parents
- tu auras le soutien des Dieux
- tu vivras dans la droiture
- tu gagneras de l'autorité sur le peuple
En vous laissant passer, l'ouvrier vous remettra un coffret magique.

Le temple d'Amon-Rê :

Entrez dans le temple. Il y a 3 ouvriers qui sont prêts à vous dénoncer s'ils vous voient. Profitez du sommeil de celui de gauche et du moment où celui de droite trempe son pinceau pour avancer d'un pas. Puis rapidement, profitez que le troisième ouvrier s'éloigne pour marcher vers le Naos. Touy vous attend pour prendre sa revanche. A ses incantations, répondez par des sorts :
- contre la transformation en lotus, utilisez le sort de clairvoyance
- contre le filet, utilisez le sort du contrôle des vents
- contre le feu, utilisez le sort de purification
- contre les morts, utilisez le serpent de l'hypnose
- contre Kâh, utilisez le sort du filet magique
- contre consume, utilisez le sort appel de la pluie
- contre les ennemis, utilisez le sort du contrôle des vents
Touy est battue et se transforme en cobra.
Approchez du Naos pour terrasser Touy lors d'un dernier combat.
Sur le damier, vous devez anéantir le cobra par des attaques. Les cases bleues vous protègent un coup lors des attaques du cobra. Dans un premier temps créez un maximum de cases bleues. Puis attaquez le cobra de préférence par la queue, car il ne peut pas se défendre et contre attaquer. Une fois vaincu, le cobra est enfermé dans le coffret magique.
Allez maintenant guérir Paser. Au passage, parlez à Djer.

La maison de Paser :

Utilisez le couteau mystérieux sur la figurine qui se trouve à côté de Paser. Le scorpion est extrait et la malédiction est définitivement détruite.
L'obélisque est dressée à la gloire de l'Egypte. Pharaon vivra encore longtemps.

Eight Ball Deluxe

1993

+ D'INFOS FORUM

CONTRÔLE DE LA BOULE

Pour contrôler la boule, au menu principal, cliquez sur l'aimant qui se trouve au-dessus du flipper. Vous commencerez alors une nouvelle partie où vous dirigerez la boule.

Elemental : War of Magic

© Stardock 2010

CODES DE TRICHE

Pour utiliser les codes suivants, il faut ajouter le terme "cheat" dans le raccourci du jeu. Exemple : C:\Program Files\Elemental War of Magic\elemental.exe" cheat

CTRL + *B* Terminer la construction des bâtiments en cours
CTRL + *F* Obtenez une épouse et des enfants
CTRL + *J* Terminer la construction des unités
CTRL + *M* + 1 000 pour toutes les ressources
CTRL + *R* Rechercher la technoligie
CTRL + *T* Téléporte l'unité sélectionnée à la position désignée par votre curseur.

Elf

© Ocean 1992

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Pendant le jeu, faites une pause en appuyant sur la touche P. Tapez HIGHLQNDER. Le bord de l'écran clignote. Revenez au jeu en tapant P. Dès lors, vous disposez des touches suivantes :

`I`	Vies infinies
`E + flèche haut`	Machine volante
`,`	Aller au monstre de fin de niveau
`S`	Aller directement au niveau suivant

Elite 3

© GameTek / Frontier Developments 1995

CONSEILS POUR ELITE 3 : FIRST ENCOUNTERS

Il est possible de gagner rapidement énormément d'argent. Il faut déjà avoir une bonne réputation pour la livraison des colis et qu'on accepte de vous payer plus d'argent que ce qui est proposé. Laissez le bouton de la souris appuyée sur "je veux plus d'argent" et la somme va très vite augmenter (ne pas attendre trop longtemps ou ça passe en négatif). On peut même demander la moitié de l'argent tout de suite, mais il ne faut pas oublier d'accomplir le contrat ou bien on ne voudra plus vous en confier.

Elite Forces : WWII : Desert Rats

© THQ 2003

CHEAT CODES

Invincibilité

Appuyez sur SHIFT + T puis sur 2 en cours de jeu.

Choix du niveau

Entrez **STBL** en guise de nom.

Elite Forces : WWII : Iwo Jima

© THQ / Valusoft 2003

FAIRE LE PLEIN D'OBJETS

Appuyez sur ~ pendant la partie pour afficher la console et tappez give <objet> <quantité> sans les < et >. (exemple : give greasegun 1)

Objets à entrer :

greasegun
Colt45
machinegun
gresegunammo
machinegunammo
Colt45ammo
machete
rifle
bazooka
greasegun
rifleammo
bazookaammo
backpack
grenade
landmine
flamethrower
gasoline

CHEAT MODE

Commencez une nouvelle partie, appuyez sur la touche suivii de Developer 1. Appuyez une seconde fois sur et quittez la partie. Allez dans le menu de configuration des touches du clavier. Tout en bas de l'écran vous pourrez assigner les triches aux touches souhaitées.

Elite Forces : WWII : Normandy

© THQ 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ² pour faire apparaitre la console, puis entrez l'un des codes suivants :

`GIVE x y` Donne l'item x, y fois (y entre 1 et 100 ; x dans la liste ci-dessous)

```
backpack
bazooka
bazookaammo
colt45
colt45ammo
grenade
landmine
machete
machinegun
machinegunammo
rifle
rifleammo
```

Elite Warriors : Vietnam

© Blue Label Entertainment / N-Fusion Interactive 2007

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

`/ac`	God Mode Fly (munitions infinies)
`/ammo`	Munitions infinies
`/arrival`	Points d'arrivée
`/ec`	Mode Follow
`/fly`	Mode Flight
`/fovs`	Ennemis Fovs
`/give`	Items
`/godmode`	God Mode
`/hitlermode`	Hitler Mode (ennemis invincibles)
`/invis`	Invisibilité
`/losemission`	Perdre la mission
`/pathdraw`	Chemins des patrouilles
`/tod`	Changer l'heure
`/winmission`	Gagner la mission

Elvira : Mistress of the Dark

© Accolade / Horror Soft 1990

PATCH POUR VIE INFINIE

Faites une sauvegarde dès debut du jeu. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditer votre fichier de sauvegarde. Allez au secteur 40 et à la ligne 0272. Recherchez la chaîne 32 0A 50 0A 03 E7 et remplacez-la par 63 63 63 63 63 63. Ainsi, vous aurez 99% en force, dextérité, résistance.

Emergency

© Topware 2000

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES NIVEAUX

Placez le curseur de la souris sur Options et maintenez la touche CTRL enfoncé tout en tapant **SIXTEENS**. Vous débloquerez ainsi tous les niveaux du jeu.

VÉHICULES GRATUIT

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que le Notepad), ouvrez tous les fichiers du répertoire datacars à l'exception des fichiers hai.dat et zf.dat. Modifiez la première ligne de chacun des fichiers en 0 pour rendre tous les véhicules gratuits.

MODIFIER LE NOMBRE DE PASSAGERS

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que le Notepad), ouvrez tous les fichiers du répertoire datacars à l'exception des fichiers hai.dat et zf.dat. Modifiez la seconde ligne de chaque fichier pour indiquer le nombre de passagers que vous souhaitez embarquer.

Emergency 2

© Arush Entertainment / Sixteen Tons Entertainment 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur en cours de jeu pour ouvrir la console et tapez **backdraft** pour activer les cheats.Entrez l'un des codes suivants et validez par Entrée. Dans certaines versions du jeu, la console s'ouvre avec la touche | ou ù.

CD #	Changer de repertoire
CLEAR	Vider la console
CMDLIST	Liste des commandes
DAYTIME #	Définir l'heure (# de 0 à 24)
DIR	Liste des repertoires
FINISH	Terminer la mission en cours
GOTOID	?
LIST	Liste des missions
LOADGAME #	Charger la partie indiquée (# étant le nom de la sauvegarde)
MISSION #	Choix de la mission # étant le numéro de mission
MONEYTALKS	Avoir 666 666 Dollars
NUMBER	Voir le numéro dela mission en cours
PLAYCDTRACK #	Jouer la piste audio #
PLAYVIDEO #	Jouer la vidéo # (nom de fichier
PLAYWAVE #	Jouer le son # (nom de fichier)
QUIT	Quitter le jeu
REPORT	Ecrire un rapport de bug
SAVEGAME #	Sauver la partie (# étant le nom de la sauvegarde)
SET	Liste des paramétres de configuration
SET #	Lancer le jeu avec le paramètre spécifié (# étant une commande de la liste Paramètres)
SFP 0-1	Voir les polygone au sol (0 ou 1)
START	Relancer la mission
STOPWAVE	Arrêter la diffusion des sons

Emergency 3

© Take 2 Interactive / Sixteen Tons Entertainment 2005

MODIFIER LES CARACTÉRISTIQUES DES VÉHICULES

Allez dans `C:Program Filessixteen tons entertainmentEmergency 3DataSpecs` et ouvrez le fichier `vehicle` avec un éditeur de textes, vous pourrez modifiez toutes les caractéristiques des véhicules : prix, vitesse de déplacement... Pensez seulement à faire une sauvegarde du fichier d'origine pour le restaurer en cas de problème.

CHEAT MODE

Tapez **hocus** pendant le jeu pour activer le cheat mode. Faites ensuite l'une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Gagner la mission en cours
Ctrl + Maj + F7

Perdre la mission en cours
Ctrl + Maj + F8

Toutes les missions et les médailles
Ctrl + Maj + F10

100 000 crédits
Ctrl + Maj + F11

Emergency 4

© Take 2 Interactive / Sixteen Tons Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant la partie, entrez le mot **magic** (avec un clavier qwerty) ou **,qgic** (avec un clavier européen), puis appuyez simultanément sur les touches suivantes :

CTRL + SHIFT + F11 100 000 euros
CTRL + SHIFT + F7 Gagner la mission en cours
CTRL + SHIFT + F8 Faire perdre la mission

Empereur : L'Empire du Milieu

© Sierra / Impressions 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur CTRL + ALT + C pour afficher la console puis entrer l'un des codes suivants.

BAD WALLPAPER	Toutes les maisons en ville inhospitalières
BLACK DEATH	Tuer toutes les unités militaires
CERAMICSFORELITE	Toutes les maison d'élite dans les villes recoivent 100 unités de céramiques.
CHINESE FLU	Une maison est infectée
DELIAN TREASURY	5 000 crédits supplémentaire
DUMP TIMING	?
FRAMERATE	?
FUNFORELITE	Les maisons d'élite évoluent sans les loisirs normalement requis
GIMME GOODS	Obtenir des ressources
GLUB GLUB	Montée des eaux
GREAT HEAT	Sécheresse
HEMPFORELITE	Toutes les maisons d'élite gagnent 100 unités de chanvre
I WIN AGAIN	Remporter la mission
IGNOREDESIRE	La désirabilité des terres est ignorée dans l évolution des habitations.
JUMBLE TOWN	?
KILL ENEMY UNITS	Tuer les unités ennemies
KILL LOAN UNITS	Tuer les unités prêtées
LIZARDMAN	Les héros se changent en lézards géants
RESET TIMING	?
SHAKE SHAKE	Tremblements de terre
SHUTIME	?
SILKFORELITE	Toutes les maisons d'élite gagnent 100 unités de soie
SOUNDFRAGS	?
SPAWNBANDIT	Faire apparaitre un bandit en ville
SPAWNMUGGER	Faire apparaitre un pilleur en ville
TEAFORELITE	Toutes les maisons d'élite gagnent 100 unités de thé
TIMEBANDITS	?
TOGGLE ALPHA	?
UNCLE SAM	Le collecteur de taxe ressemble à l'Oncle Sam
WARESFORELITE	Toutes les maisons d'élite gagnent 100 biens en bronze

Empereur : La Bataille Pour Dune

© Electronic Arts / Westwood Studios 2001

HOLO-CHAR IXIEN

En vous alliant avec la maison des Ixiens, vous obtiendrez des holo-Char. Faites les évoluer jusqu'au niveau 3 et vous pourrez alors utiliser leur hologrammes comme armes d'attaques.

CONSTRUIRE DES UNITÉS ÉLITES

Chez les atréides, lorsque vous possèderez un grade élite (3 barres), vous pourrez le faire retourner à la caserne pour qu'il entraîne ses amis. Cliquez sur lui, puis sur la caserne. Pour avoir des unités d'1 grade, il faut faire revenir 1 soldat d'élite, pour des unités de 2 grades, il faut 2 soldats d'élite... Si vous voulez pouvoir entrainer des infantrie kandjar élite, il vous faudra faire revenir 3 unités du même nom à la caserne.

DES MOISSONEUSES MOINS CHERES

Contruisez des raffineries et revendez les pour obtenir des moissoneuses moins chères.
Prix d'une moissoneuse : 1000 et elle est sans aile porteuse.
Prix d'une raffinerie : 1500 -600 de revente, et vous obtenez une moissoneuse plus une aile porteuse, donc un moyen plus sur et plus rapide de déplacement pour vos moissoneuses.

Empire Earth

© Sierra / Stainless Steel Studios 2001

CHEAT CODES

Dans les mode escarmouche, cochez la case cheat code avant de lancer une carte aléatoire. Faites ENTER , entrez l'un des codes suivants, puis à nouveau ENTER :

AHHHCOOL	Perdre la partie
ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US	+100.000 de toutes les ressources
ASUS DRIVERS	Montrer la carte
ATM	+1.000 d'or
BAM	
BOSTON FOOD SUCKS	+1.000 de nourriture
BOSTON RENT	Pas d'Or
BRAINSTORM	Construction et recherche instantanées
COFFEE TRAIN	Construction terminée
COLUMBUS	Voir les poissons et les animaux
CREATINE	+1.000 de fer
DISPLAY CHEAT	Affiche tous les codes
FRIENDLY SKIES	Réapprovisionnement en vol des avions
GIRLYMAN	Pas de fer
I HAVE THE POWER	Redonner de l'énergie à l'unité sélectionnée
HEADSHOT	Retirer tous les objets de la carte
MINE YOUR OWN BUSINESS	Pas de pierre
MY NAME IS METHOS	Toutes les ressources et montrer la carte
ROCK&ROLL	+1.000 de pierres
SLIMFAST	Pas de nourriture
SOMEBODY SET UP US THE BOMB	Gagner la partie
THE BIG DIG	Aucune ressource
THE QUOTABLE PATELLA	Upgrade gratuit au niveau 10 de toutes les unités
UH, SMOKE?	Pas de bois
YOU SAID WOOD	+1.000 de bois

EDITER LES SCÉNARIOS DES 4 CAMPAGNES

Commencez un scénario de la campagne solo. Pendant la partie, enregistrez votre partie sous un nom que vous retrouverez facilement après (ex : toto). Quittez le jeu et revenez sur le menu principal. Choisissez le mode Outil puis l'Editeur de Scénario. Là, cliquez sur l'icône Test. Une fois la partie commencée, chargez votre partie enregistrée (toto). Enregistrez une nouvelle fois cette partie, puis revenez à l'éditeur. Chargez le scénario que vous venez d'enregistrer. Vous verrez alors apparaître votre partie de la Campagne sur l'éditeur. Vous n'avez plus qu'à y appliquer les changements que vous désirez. Lorsque ce sera fait, cliquez directement sur l'icône Test. Gagnez ce scénario puis sauvegardez-le. En revenant au menu de la campagne, vous verrez que le scénario suivant est désormais accessible ! Vous pouvez recommencer cette manipulation avec les autres scénarios pour arriver au bout du jeu.

DÉVOILER LA CARTE

Rendez-vous au fichier HKey_Current_UserSoftwareSSSIEmpire Earth et cliquez sur les options de jeu. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, cherchez la chaîne "Reveal Map" dont vous modifierez la valeur à 1. Lorsque vous retournerez dans le jeu, la carte sera entièrement dévoilée, mais le brouillard de guerre subsistera.

TECHNIQUE D'ATTAQUE DU CAMP ENNEMI

Allez dans le camp adverse avec quelques-uns de vos citoyens pour y construire des tours. Les ennemis ne vous attaqueront que si vous avez au moins un soldat, sinon, vous pourrez tranquillement les anéantir sans subir de pertes.

Empire Earth : The Art of Conquest

© Sierra / Mad Doc Software 2002

CHEAT MODE

Choissisez le mode Random Map et activez l'option Cheat Mode. Appuyez sur ENTER en cours de jeu pour entrer l'un des codes suivants. Ces codes sont également valables pour le mode Campagnes.

AHHHCOOL	Défaite
ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US	100 000 pour toutes les ressources.
ASUS DRIVERS	Toute la carte
ATM	1000 Or
BAM	Désactiver le brouillard de guerre.
BOSTON FOOD SUCKS	1000 nourriture
BOSTON RENT	Pas d'or
BRAINSTORM	Construction et recherche instantanées
COFFEE TRAIN	Achever les constructions en cours.
COLUMBUS	Voir des animaux
CREATINE	1000 métal
DISPLAY CHEAT	Affiche tous les codes
FRIENDLY SKIES	Carburant pour les avions en vol
GIRLYMAN	Pas de metal
HEADSHOT	Retirer un objet de la carte
I HAVE THE POWER	Restorer l'energie d'un Prophète/Héros/Magicien
MINE YOUR OWN BUSINESS	Pas de pierre
MY NAME IS METHOS	Toute la carte et toutes les ressources.
ROCK&ROLL	1000 rock
SLIMFAST	Pas de nourriture
SOMEBODY SET UP US THE BOMB	Victoire
THE BIG DIG	Pas de ressources
THE QUOTABLE PATELLA	Uprade niveau 10 pour toutes les unités
UH, SMOKE?	Pas de bois
YOU SAID WOOD	1000 bois

Empire Earth II

© Vivendi Universal Games / Mad Doc Software 2005

CHEAT CODES

Pendant le jeu appuyez sur ENTER pour afficher la boîte de dialogue puis tapez **icheat** pour activer la triche. Tapez ensuite l'un des codes suivants et validez avec ENTER :

`convert`	Convertir l'unité sélectionnée
`epoch up`	Avancer d'une époque
`give tech`	50 points de technologie
`loot`	10000 ressources
`play god`	Invincibilité
`punish`	20 points de dommage à l'unité sélectionnée
`recharge`	Recharger l'unité sélectionnée
`sea monkeys`	Constructions rapides
`taxes`	- 100 ressources
`toggle fog`	Enlever le brouillard de guerre
`win`	Victoire instantanée

Pour désactiver tous les codes et revenir au jeu sans tricher, tapez **idontcheat**.

OBTENIR DES INFORMATIONS DIVERSES

Pour afficher la version du jeu, appuyez simultanément sur [Ctrl] + [Alt] + [Maj] + V

Pour afficher le nombre d'images par seconde appuyez simultanément sur [Ctrl] + [Alt] + [Maj] + F

Empire Earth III

© Sierra / Mad Doc Software 2007

CHEAT CODES

Appuyez sur Entrée en cours de partie et saisissez l'un des codes suivants.

`cheat`	Codes activés
`convert`	Convertir l'unité sélectionnée
`era up`	Aller à l'ère suivante
`give tech`	+50 points de tech
`idontcheat`	Codes désactivés
`Loot`	+10 000 ressources
`max pop`	Capacité max
`play god`	Unités et bâtiments indestructibles
`punish`	-20 HP à l'unité sélectionnée
`recharge me`	Energie max à l'unité sélectionnée
`sea monkeys`	Construction instantanée
`super cheat`	Argent, construction auto, FOW désactivé
`taxes`	-100 ressources
`toggle fog`	Brouillard de guerre activé/désactivé
`win`	Remporter la partie

Empires : L'Aube d'un Monde Nouveau

© Activision / Stainless Steel Studios 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER puis tapez l'un des codes suivants.

AEGIS	Construction rapide
BEAVER	1000 bois
BLUE FOLDER	Plus de ressources sur la carte
BUSTED	Perdre pierre
CALL BOGGY	1000 vivres
CANANA	Ressources au maximum
COLD SHOWER	Perdre bois
COMMUNISM	Perdre toutes les ressources
DADDY'S CREDIT CARD	100 000 points de ressources
FASTBUILD	Constructions rapides
GET STONED	1000 pierres
HOMELAND SECURITY	Voir la carte
KUNG FU	Constructions immédiates
NO SOUP FOR YOU	Perdre vivres
NOOB	Voir la map et constructions immédiates
PIT STOP	Faire le plein
QA SALARY	Perdre l'or
RED BONES	Santé au max pour toutes les unités
REPUBLICANS	1000 points or
SHOCK AND AWE	Victoire
WEAK LIKE UKRAINE	Défaite

Enclave

© Atari / Starbreeze Studios 2003

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES

Jouer avec le Golem

Achevez la Campagne de la Lumière pour débloquer le Golem.

Jouer avec Fetica

Recoltez tout l'or de la Campagne des Ténèbres pour débloquer Fetica.

Jouer avec le Gnome

Achevez la Campagne des Tenèbres pour débloquer le Gnome.

Jouez avec le droïde de combat

Récupérez les 13000 pièces de la Campagne de la Lumière pour débloquer le droïde de combat (la version lumineuse de Fetica).

CHEAT MODE

Ouvrez le dossier "environment.cfg" avec le Bloc-notes. Ce dossier est localisé dans le répertoire du jeu Enclave.
Ajoutez la ligne suivante **CON_ENABLE=1** et sauvegardez le fichier.
Pendant le jeu, appuyez sur ~ pour ouvrir la console.
Voici des cheat codes à taper dans la console :

`(WIN MISSION)`	Terminer la mission
`CG_MENU "CHEATMENU"`	Invincibilité
`CMD GIVEALL`	Inventaire plein
`CMD NOCLIP`	No clipping

Enemy Infestation

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez simultanément enfoncées les touches SHIFT et CTRL, puis cliquez sur "Un Joueur" pour jouer sur n'importe quel niveau normal ou spécial du jeu.

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants puis validez par ENTER :

GSABOFF	Crée un technicien à l'emplacement du pointeur
GSABOG	?
GSACMDR	Crée un commandant à l'emplacement du pointeur
GSAHEAL	?
GSAKILL	Tue les personnages sélectionnés
GSAKNIFE	?
GSAMEDI	Crée un officier médecin à l'emplacement du pointeur
GSAROOF	Enlève tous les toits
GSASTOP	?
GSASWAP	Contrôle les aliens
GSAWIN	Passage au niveau suivant

Enemy Territory : Quake Wars

© Activision / Splash Damage 2007

OUTILS AUTOMATIQUES

Lorsque vous ne savez pas exactement quel outil employer pour réaliser une tâche en particulier en fonction de votre classe, appuyez sur la touche d'utilisation des objets et certaines actions se feront automatiquement.

CHEATS POUR LE JEU EN SOLO

Pour entrer ces codes, vous devrez tout d'abord ouvrir la console de commande du jeu en pressant les touches CTRL et ALT en même temps. Une fois dans la console, tapez net_allowcheats 1, puis rentrer les codes qui suivent.

`ammo`	Munitions supplémentaires.
`god`	Le joueur devient invincible tant qu'il ne régénère pas pour changer de classe.
`noclip`	Le joueur peut traverser les murs. Retapez le code pour le désactiver.
`g_maxproficiency 1`	Le joueur est promu au grade le plus élevé.
`g_maxproficiency 0`	Revenez à votre grade d'origine.
`pm_thirdperson 1`	Vue à la troisième personne.
`pm_thirdperson 0`	Désactive la vue à la troisième personne.

Enter the Matrix

© Infogrames / Shiny Entertainment 2003

CHEAT CODES

Dans la section Hacking, entrez "Cheat" suivi de l'un des codes suivants.

0034AFFF	Puissance de feu maximale
13D2C77F	Niveau bonus
1DDF2556	Munitions illimitées
312MF451	Taxi
4516DF45	Les ennemis sont sourds
69E5D9E4	Focus illimité
7867F443	Logos plus rapides
7F4DF451	Santé illimitée
BB013FFF	Gravité lunaire
D5C55D1E	Combats multijoueurs
FF00001A	Mode turbo
FFF0020A	Remplir le focus
FFFFFFF1	Les ennemis sont aveugles
21648752	Voiture plus rapide

COMMANDES DE LA MATRICE

Dans la section Hacking, accèdez au lecteur B: et entrez 10011 en guise de code pour entrer dans le repertoire B:tools. Vous avez alors accès au commandes listées ci-dessous. Certaines de ces commandes sortent droit du DOS

BEEP #	Emet un bip, # étant un nombre de 4 chiffres
CLS	Vider l'écran
CRACK #	Casser le code #
DIAL	Pour composer un numéro de téléphone
DIR #	Liste des fichiers et repertoire (# tant un emplacement)
EJECT	Ouvre le tiroir de votre lecteur CD
EMP	Essayer d'activer l'EMP du Logos
HANDSHAKE	Contacter un vaisseau
HELP #	Obtenir de l'aide sur une commande (# étant le nom de commande)
MAIL	Accèder à votre boite mail
PLAY	Lire une vidéo (*.fmv)
READ	Lire un fichier texte (*.txt)
READBIO #	Lire votre biographie, # étant un nom de fichier.
REBOOT	Relance le programme de piratage
ROOTSEARCH	Pour obtenir le code de votre boite mail
TRACEKILL	Effacer les traces
VIBRATION #	Fait vibrer le pad (s'il est équipé d'un moteur), # étant compris entre 1 et 100
VIEW	Lire une image (*.img)
VIRTUAL	Suivi du code FROZENFISH, vous donne accès aux autres lecteurs (v:, b:)

NUMÉROS UTILES

Voici une liste de numéros de téléphones utiles

001-949-555-0112
001-714-555-0187
001-213-555-0142
001-310-555-0111
001-949-555-0101

SOLUTION COMPLÈTE

CONSEILS

-Conseil combats : L'art du combat ne se résume pas à coups de poing, coups de pied. Pour être sûr d'utiliser l'intégral des possibilités d'attaque des deux personnages, pensez à bien prendre en compte les différentes informations disponibles dans le menu pause (celles-ci vous seront distribuées au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu). Aussi, pensez à enclencher le mode ralenti lors des duels. Vous remarquerez alors que vos adversaires ont moins de répondant et que vous subissez moins de dommages. L'utilisation des structures alentour sera elle aussi possible et les combats n'en deviendront que plus spectaculaires et plaisants.
-Conseil sauts : Apprenez très tôt à maîtriser les sauts car ceux-ci deviendront véritablement vitaux à un certain niveau de l'aventure. Je ne parle pas bien évidemment des simples sauts, mais de ceux orchestrés sous le mode concentration, beaucoup plus acrobatiques. Ainsi, vous gagnerez par exemple en précision mais aussi en longueur lors des phases plates-formes, en atterrissant sur les structures au poil près, aussi éloignées soient-elles.
-Conseil esquives : Enfin, lors des séquences de tir, les sauts effectués sous le mode concentration constituent un excellent moyen d'esquiver les balles de vos adversaires. Testez donc les différentes figures en orientant le stick directionnel vers les quatre axes, courez sur les murs où faites des roues grâce à la touche action (bouton servant à ouvrir les portes)

Enter the Matrix vous propose d'incarner deux personnages au choix : Ghost ou Niobe. Suivant le protagoniste que vous choisirez, l'histoire et les niveaux varieront sensiblement au cours de l'aventure. En bref, pour finir le soft à 100%, il vous faut vous taper l'épisode avec les deux. Vous débloquerez ainsi quelques bonus (voir piratage plus bas) mais profiterez également du jeu dans son intégralité. Même si certains niveaux sont identiques pour les deux individus, d'autres sont attitrés uniquement à l'un d'eux. Tout cela est détaillé à l'intérieur de la soluce qui suit. En bref, Ghost ou Niobe, nous allons vous guider pas à pas !

LA POSTE

Premier chapitre du jeu, vous ne devriez pas rencontrer d'énormes difficultés pour le boucler. Mais méfiez-vous tout de même, ne tombez pas dans la facilité et servez-vous des niveaux initiaux pour vous familiariser avec les principes de base du soft. Ne serait-ce que pour la suite… En bref la zone « la poste » c'est simple, c'est marrant, mais on a quand même tout à y gagner ! Alors restez attentif ! s'iouplaît… :)

Heure de fermeture
Ghost : Prenez à droite et suivez le cheminement des couloirs du bureau de poste. On vous indique alors par téléphone que vous devez vous rendre au deuxième étage. Faites demi-tour et revenez dans le premier grand hall. Tracez tout droit jusqu'à l'ascenseur et tentez de l'emprunter. Deux gardes de la sécurité tenteront à ce moment de vous neutraliser.

Mettez les K.O. (voir conseil baston) et passez par l'issue d'où les deux précédents compères avaient surgi. Suivez la flèche verte jusqu'à arriver à un nouveau bureau puis contournez le bloc de béton pour trouver un petit bureau. N'y pénétrez pas mais poursuivez jusqu'à la prochaine porte du couloir. Entrez et poursuivez en montant les escaliers.
Niobe : Après la tentative d'emprunt de l'ascenseur, prenez la porte de gauche. Si celle-ci ne s'ouvre pas de suite, bataillez un peu contre la sécurité pour ainsi la débloquer.

Dans les coulisses (niveau propre à Niobe)
Traversez les vestiaires puis partez vers la droite. Vous trouverez une porte, empruntez-la. Continuez tout droit et pivotez à droite au niveau de l'extincteur. Prenez la seconde porte au fond puis suivez les indications données par votre radar dans les dédales (la flèche s'agite rapidement, soyez vigilent !). A un certain moment, la flèche vous indiquera la direction vers une vitre. Brisez-la et passez dans la salle qui suit. Appuyez ensuite sur l'interrupteur et ressortez. Faites ensuite marche-arrière tout en suivant de nouveau le système radar. Passez par les bureaux des employés et prenez la porte du fond qui vous mènera dans un long couloir. Empruntez alors celle de droite, tout au fond, puis suivez le chemin jonché de gardiens pour retrouver la sortie.

Epicentre
Descendez les quelques marches et débarrassez-vous du garde (profitez des premiers niveaux de jeu pour vous familiariser aux diverses techniques de combats). Avancez ensuite jusqu'aux grilles et escaladez-les. Traversez la salle de triage et tournez à gauche après les grilles. Empruntez le monte-charge et le niveau prendra fin.

Arrivée inattendue
Traversez l'entrepôt en vous débarrassant des nombreux gardes et policiers présents sur les lieux. L'occasion pour vous de vous familiariser avec tous les enchaînements que propose le soft et de faire le plein d'armes et de munitions du même coup (ramassez les armes en marchant tout simplement dessus). Après avoir éliminé un certain nombre de gars, du gaz toxique envahira les lieux (merci au flic qui a balancé la grenade !). Votre personnage grimpera alors se mettre à l'abri sur les étagères. Ne redescendez pas car le gaz, nuisible à votre santé, fera descendre lentement votre barre d'énergie. Si vous chutez, regrimpez immédiatement. Après la courte séquence, avancez un peu puis sautez sur les conduits apposés au mur en face grâce au mode ralenti. Suivez ensuite leur cheminement jusqu'à la baie vitrée puis laissez-vous chuter par celle-ci.

Redirigé
Niobe: Commencez par franchir l'entrée devant vous, puis fiez-vous à la flèche verte en haut de l'écran. Après la séquence vous montrant les coursiers en train de trier le courrier, foncez tout droit et escaladez les grilles. Slalomez ensuite entre les étagères de caisses et occupez-vous de tout le beau monde venu spécialement pour vous et vos beaux yeux (je parle pour le personnage Niobe plus spécialement). Passez sous la grille à moitié ouverte puis tournez à gauche près des machines et des policiers. Eliminez tout le beau monde puis passez par le conduit destiné au courrier.
Ghost : Au moment où vous passerez la grille à moitié ouverte, suivez à nouveau votre radar jusque dans les bureaux. Vous tomberez rapidement sur une porte. Prenez-la puis avancez jusqu'à la prochaine près de la petite rambarde de sécurité jaune. Traversez le petit entrepôt et vous déboucherez alors dans la salle des machines. Tournez à gauche pour ressortir et on vous indiquera qu'il vous faudra activer l'ascenseur de sortie. Revenez alors sur vos pas, et dans la même salle, vous ne pourrez manquer l'interrupteur clignotant.
Actionnez-le puis sortez.

Marche arrière (niveau propre à Ghost)
Ghost : Descendez les escaliers métalliques et mâtez le premier garde sans retenue. Empruntez la porte tout prêt puis partez directement à gauche afin d'atteindre le dernier couloir droit. Dirigez-vous ensuite à l'aide de votre radar tout en prenant garde aux nombreux hommes qui tenteront de mettre fin à votre vagabondage dans les locaux de la société postale. Vous déboucherez rapidement sur un grand grillage. Gravissez-le et prenez la première porte sur le mur de droite pour terminer la session.

Je l'ai !
Ghost : Avancez tout droit et prenez le cheminement des couloirs jaunes jusqu'à la salle principale (toute pleine de beaux piliers). Prenez ensuite direction sur votre droite jusqu'à l'ascenseur de service et tuez les deux gardes. Empruntez le monte-personne lorsque celui-ci daignera s'arrêter à votre étage puis filez directement à gauche une fois

le nouvel étage gagné. Approchez des étagères afin de récupérer le fameux paquet, puis attendez la fin de la séquence, votre partenaire viendra alors vous filer un coup de main. S'en suivra alors un combat avec quelques forces armées. Prenez garde aux gaz toxiques et abattez les deux hommes près de l'ascenseur pour à nouveau l'utiliser. Gagnez le grand hall et tentez de sortir du bâtiment. Une alarme s'enclenchera alors et un rideau de fer s'abattra sur les issues vous empêchant ainsi toute retraite. Un grand nombre de policiers choisiront ce moment pour vous importuner et c'est à grand renfort de balles et de mode ralenti que vous devrez en venir à bout. Passez ensuite par la petite porte près de la réception et suivez votre bonne vieille flèche verte jusqu'à la sortie du niveau.
Niobe : Avec ce personnage, vous débutez directement à proximité des casiers contenant le paquet. Pour la suite, suivez les indications citées dans le paragraphe pour Ghost.

Diversion
Laissez-vous tomber de la passerelle puis passez à gauche du grillage à moitié arraché. Avancez ensuite parmi les décombres et les flammes (lorsque votre partenaire fait diversion il ne le fait pas à moitié) en vous fiant à la flèche vous indiquant le chemin. Pour ne pas vous perdre, suivez les couloirs submergés par les forces de police. Plus il y en aura sur votre passage et plus vous vous approcherez de la sortie. Au bout, ouvrez la porte et montez les escaliers jusqu'à la suivante pour finir.

Evasion
Passez la première porte à gauche et traversez la salle des machines. Vous êtes en terrain familier, évoluez jusqu'aux prochaines issues en évitant au mieux les forces de l'ordre et une séquence signera la fin du chapitre par son apparition.

CONDUITE EN VILLE

Un seul niveau pour ce chapitre qui malgré son manque de sessions nous change de la routine du soft. C'est en effet à l'intérieur d'un véhicule que vous évoluerez ici, et votre rôle à jouer variera suivant le personnage choisi en début de partie. Shoot ou conduite ? A vous de voir mais faire les deux, c'est encore mieux ! ;)

Sur les chapeaux de roue
Ghost : En choisissant ce personnage, c'est le rôle de la brute que vous endosserez pour cette session. Aux commandes d'une mitraillette gros calibre aux munitions infinies, vous devrez tenter de faciliter la conduite agressive de Niobe dans les tristes rues de la matrice. Ghost dispose d'une rotation à 380° et la tâche ne devrait pas poser trop de problèmes, surtout pour les amateurs de soft de shoot qui réaliseront alors la mission les doigts dans le nez. Essayez de ne pas vous faire rattraper par la police et dégagez les véhicules d'usagers s'ils viennent à gêner votre progression. Vous pouvez également utiliser ceux-ci pour ralentir les forces de l'ordre.
Niobe : Mais qui donc a bien pu lancer la maxime « femme au volant, mort au tournant » ? Il semble vraiment avoir lieu à s'interroger face aux talents expressifs de la demoiselle qui je n'en doute point fera mieux que beaucoup de mâles bien virils lors de cette session. Vous dirigez donc le véhicule dans le mode de jeu avec Niobe mais vous aurez également la possibilité de faire sortir Ghost par la fenêtre de sa portière afin de bénéficier de ses talents de tireur (maintenez pour cela la touche adéquate). La méthode à suivre est relativement simple, suivez la flèche verte ainsi que les indications vocales de Sparks pour vous guider dans la ville, et ceci jusqu'au barrage. Arrivé là bas, vous devrez patienter 2 minutes durant lesquelles, en lutte contre les patrouilles de police, il vous faudra survivre. Tournez alors en rond dans le circuit aménagé et n'hésitez pas à sortir Ghost afin de tirer sur les forces de l'ordre. Prenez toutefois garde au niveau d'énergie de ce dernier qui descendra automatiquement à chaque fois que celui-ci prendra l'air. Laissez-le regagner le bord pour qu'il se recharge avant une prochaine attaque. Enfin, privilégiez plutôt la vue extérieure du véhicule à la vue intérieure beaucoup moins pratique pour avoir l'œil sur votre partenaire.

SUR LES TOITS

Un seul niveau mais un niveau joliment fait qui vous rappellera sûrement quelques grandes scènes de Matrix le film.

Au bout du fil
Avancez puis sautez du premier bâtiment pour atterrir sur le suivant. Un mode ralenti s'enclenchera automatiquement.

C'est en fait une incitation à utiliser le mode concentration (voir conseil saut) pour ainsi gagner en précision. Montez ensuite à l'échelle et sautez sur la prochaine structure pour poursuivre (maintenez le bouton concentration pour ne pas vous planter). Prenez la deuxième échelle et un agent vous montrera qu'il sait recevoir ses hôtes. Rebroussez alors chemin sans tenter de défier cet être aux pouvoirs exceptionnels et sautez vers l'échelle à côté de la lanterne éclairée pour pouvoir l'emprunter. Suivez la flèche et poursuivez votre fuite sur les toits. Restez durant tout ce temps extrêmement vigilant par rapport aux crevasses et autres précipices urbains qui s'avéreraient mortels en cas de chute. En chemin, vous rencontrerez deux policiers sortant d'une remise, ne vous en souciez pas et poursuivez vers la droite après le bâtiment. L'agent tentera de se matérialiser plusieurs fois et réapparaîtra donc sur votre chemin, n'y prenez pas garde et filez ! Après quelques bonds de toit en toit vous chuterez sur des fondations peu solides. Poursuivez alors votre route en slalomant entre les couloirs puis sautez sur l'échelle au bout. Plus haut, prenez à gauche et sautez sur les planches pour déboucher dans un nouvel édifice. Partez en direction des escaliers tout en vous occupant des policiers puis prenez l'issue à droite. Sautez par-dessus le vide et montez à l'échelle juste en face. Continuez tout droit sur les toits puis prenez à droite dès la prochaine échelle.

L'AEROPORT

Voilà un chapitre qui propose son lot de niveaux ! Ghost et Niobe ont en effet un parcours totalement différent à l'intérieur de celui-ci, et finir le jeu avec les deux personnages prend ici tout son intérêt.

Salle d'attente (propre à Ghost)
Ghost : Prenez à droite et passez les détecteurs sans vous soucier des recommandations du gardien. Dirigez-vous dans la grande salle d'attente de l'aéroport et liquidez la sécurité. Passez par les toilettes où vous trouverez une issue donnant sur un petit couloir occupé par 3 policiers. Tuez-les et poursuivez par les toilettes du côté opposé et vous gagnerez alors un second hall. Eliminez les forces en présence. Suivez ensuite la flèche qui vous indiquera la porte de sortie.

Enregistrement (propre à Niobe)
Prêt pour le niveau le plus court de l'histoire du jeu vidéo ? Sautez la rambarde droit devant vous et glissez vous par le conduit roulant à bagages juste en dessous. Quel talent…

Latitude Nord (propre à Ghost)
Ghost : Passez par l'issue de droite puis investissez la remise où quatre gars de la sécurité font la causette. Abattez-les et récupérez leurs mitraillettes au passage. Reculez ensuite légèrement et empruntez le petit couloir à droite. Une vitre indestructible à mains nues vous empêchera alors de poursuivre. Mettez sur pause et sélectionnez le menu armes. Enclenchez les grenades étourdissantes et lancez-en une petite (touche attaque poing) à proximité de la baie vitrée. Eloignez-vous jusqu'à l'explosion puis passez par l'ouverture nouvellement créée. Poursuivez jusqu'au petit temps de chargement.

Les tapis (propre à Niobe)
Vous devez trouver un moyen de remettre les tapis et élévateurs en marche. Foncez tout droit en passant par les grilles automatiques (elles s'ouvrent comme de simples portes) et investissez la petite cabine de contrôle, tout au bout du hangar. Appuyez sur l'interrupteur afin de le faire passer au vert et tuez l'homme recroquevillé sur lui-même. Je sais c'est cruel, il n'est pas méchant n'y armé, mais si vous ne le faites pas il coupera l'électricité de nouveau. Réglez-lui donc son compte puis revenez sur vos pas en suivant le système radar. Méfiez-vous des nombreuses forces de l'ordre arrivées sur les lieux entre temps. Gagnez l'entrepôt avec le chiffre deux marqué un peu partout et montez sur la passerelle du milieu grâce aux tapis numérotés. Traversez ensuite le pont métallique jusqu'à la porte verte et vous pénétrez dans la salle suivante directement au bon niveau. Repérez le tapis numéro 10 et engouffrez-vous par son ouverture.

Latitude Nord 2 (propre à Ghost)
Un hélicoptère viendra d'emblée vous chercher des noises. Votre but principal sera alors de le détruire. Le véhicule possède une puissante force de feu mais il opère toujours de la même manière. Il va et vient suivant un aller-retour où il fait feu seulement lors de l'aller. Attendez donc (l'hélico surgit de droite) que le véhicule passe de droite à gauche puis avancez près de la grande baie vitrée lorsqu'il pivotera pour faire le chemin inverse. Sortez alors votre mitraillette,

enclenchez le mode concentration et bombardez-le de vos tirs sereinement. Lorsque la bête volante disparaît, 4 unités spéciales de police font leur apparition en descendant des toits. Réglez-leur leur compte et récupérez leurs armes. Planquez-vous ensuite à nouveau et agissez comme précédemment pour en finir avec l'hélico. Sortez par l'issue venant de s'ouvrir et poursuivez jusqu'aux escaliers en prenant soin d'éliminer les forces de l'ordre qui se montreraient trop envahissantes.

Jackson dans les vapes (propre à Niobe)
Prenez la porte adossée au mur droit et vous déboucherez dans une arrière salle pleine de tuyaux. Vous vous ferez rapidement attaquer par les forces spéciales. Faites bien attention à ne pas rester à proximité des bombonnes lors des rafales de tirs et poursuivez. Le chemin se divisera alors en deux voies distinctes. Fiez-vous ensuite à votre radar pour trouver la sortie dans les couloirs de l'usine. Attention tout de même aux nombreux ennemis venus vous rendre visite.

Monorail (propre à Ghost)
Montez les marches puis pivotez à droite sur la passerelle. Luttez contre les deux policiers puis poursuivez tout droit jusqu'à l'intervention des deux SWAT. Reprenez alors à nouveau le chemin indiqué par la flèche verte décidément fort utile, tuez les ennemis qui se dresseront sur votre chemin et très vite, vous en aurez fini avec ce micro-niveau.

Jackson dans les vapes 2 (propre à Niobe)
Sans chercher à lutter avec l'agent, filez au plus vite dans les dédales de l'aéroport. Si un seul et unique point était à retenir ici ce serait bien du style : Cours Niobe ! Cours !! Après un court marathon et une échelle de grimpée vous en aurez fini avec la session « Forest Gump ».

Restaurant panoramique (propre à Ghost)
Vous arrivez dans un joli restaurant pivotant sur lui-même. Eliminez les forces SWAT présentes sur les lieux puis placez-vous sur le piano. Attendez alors de passer sous l'échelle pour pouvoir ainsi grimper plus haut.

Hangars (propre à Niobe)
Passez sous l'aile droite de l'avion et approchez près des gardes pour une bonne petite baston. Partez ensuite à l'arrière du hangar pour atteindre le deuxième dépôt. Tuez les quatre gardes et montez tout en haut des escaliers jaunes. Grimpez ensuite sur les caisses pour atteindre la passerelle et empruntez la porte que vous indique le radar. Partez sur la droite, puis tournez à gauche jusqu'à la prochaine porte. Vous débouchez dans un nouvel entrepôt. Trouvez le monte-charge non-loin et utilisez-le pour descendre d'un niveau. Marchez sur l'aile et pénétrez dans l'avion. Tuez les flics à l'intérieur et ressortez par le côté opposé du véhicule. Redescendez les escaliers et à nouveau, remettez-vous au système radar pour trouver votre chemin.

Terminal (propre à Ghost)
Sautez dans la bataille et éliminez toutes les forces en présence. Au signal de Sparks, glissez-vous dans le couloir menant au grand hall. Ouvrez ensuite la grosse porte métallique de vos petites mains et suivez le radar jusqu'aux escalators. Prenez ensuite à droite et longez l'étage sur toute sa longueur. De nombreuses forces armées vous attaqueront alors. Neutralisez-les et faites attention aux petits plaisantins se planquant derrière les pylônes. Rejoignez Soren pour finir la session.

Les boyaux (propre à Niobe)
Vous devez atteindre l'avion, et vite ! Vous voilà dans un dédale de couloirs sombres où encore une fois vous allez devoir courir. Petite difficulté du niveau : il fait noir et la pauvre Niobe se cogne sans cesse contre les murs (surtout avec les plus sadiques d'entre nous). Mais fort heureusement, chaque problème a sa solution. Munissez-vous donc d'une arme et tirez deux trois rafales de temps en temps pour éclairer brièvement mais suffisamment la salle afin d'y voir plus clair. Arrivé au bout du couloir, prenez l'issue de gauche pour en finir

Tour de contrôle (propre à Ghost)
Approchez discrètement l'homme posté sur un petit podium surélevé et tuez-le afin de récupérer son fusil sniper. Equipez-vous ensuite de l'arme et descendez les deux gardes dans les escaliers grâce au mode sniper (vue subjective obligatoire). Prenez ensuite l'escalier de service situé juste derrière-vous, puis tuez les forces spéciales squattant les lieux. Remontez ensuite.

Un avion à rattraper (propre à Niobe)
Dirigez-vous vers l'échelle au fond du hangar en prenant soin de flinguer tout ce qui bouge. Empruntez-la puis enchaînez sur la deuxième. Suivez ensuite le chevelu qui vous fait signe de ramener vos fesses jusqu'à lui puis, une fois avoir passé les deux portes, descendez les escaliers pour retrouver l'avion contenant Axel.

Tour de contrôle 2 (propre à Ghost)
Passez d'emblée en mode sniper et accrochez l'avion dans vos lunettes. Zoomez jusqu'à obtenir un angle de vue rapproché au maximum puis passez en mode concentration. Visez les pneus avant du véhicule et relâchez immédiatement le bouton associé au mode concentration (tirez deux balles, l'une servira à briser la vitre). Une fois la cible atteinte, un hélicoptère tentera de vous éliminer. Le combat (plutôt inégal) peut alors devenir très vite frustrant. Voilà une bonne méthode pour l'écourter. Quand l'hélico n'apparaît pas, patientez derrière un des nombreux piliers de la tour puis entrez en mode concentration lors de son arrivée. Repérez-le puis, toujours en maintenant la touche qui vous permet de défier les lois de l'attraction, foncez en sa direction en effectuant un saut et en le bombardant de tirs continus. Vous éviterez ainsi une grande partie de ses balles et survivrez assez longtemps pour en venir à bout. En définitive, ne comptez pas pouvoir vaincre le véhicule sans le mode concentration et les multiples cabrioles. Une fois l'avoir bien amoché, la trappe menant aux escaliers s'ouvrira d'elle-même. Engouffrez-vous-y avant l'explosion.

Agent à bord (propre à Niobe)
Allez d'entrée au fond de la cale et récupérez les parachutes après avoir tué les 3 squatters. Revenez ensuite vers Axel et un agent vous prendra sur le fait. Votre ami réussi alors à s'échapper de lui-même et vous vous retrouvez seul face au redoutable ennemi. Appuyez alors de nouveau sur l'interrupteur contrôlant l'ouverture du sas. Puis tentez de pousser l'agent dans le vide. Utilisez pour ceci le mode concentration et jouez vos meilleures cartes sur table côté castagne. Enfin, prenez garde à ne pas être pris à votre propre jeu. Restez vigilant lorsque vous approchez du bord pour ne pas tomber à votre tour ! Après quelques perturbations et quelques bleus vous viendrez à bout de l'ennemi.

L'AQUEDUC

Encore un chapitre à un seul niveau, mais celui-ci est encore plus avare car il ne s'adresse qu'à un seul des deux personnages : Ghost.

Retrouver Axel (propre à Ghost)
Suivez l'avion tout en esquivant les caisses qui tombent de son contenu. Méfiez-vous de la route ainsi qu'aux nombreuses bosses qui nivellent le terrain, rendant toute réception hasardeuse. Ne perdez pas l'avion de vue où vous serez bon pour une nouvelle tentative. Dès que l'on vous signale le saut en parachute d'axel, tentez de grimper sur la route aménagée à gauche de la butte. Vous ne finirez pas ainsi dans le cul-de-sac avec les forces de police et pourrez continuer votre bonhomme de chemin. S'en suivra une pseudo course-poursuite où vous ne devrez pas quitter des yeux une voiture noire conduite pas un agent vêtu de noir, à l'esprit noir… Non ok j'arrête ! :) Prenez juste garde à ne pas vous laissez distancer pour boucler le chapitre.

LES EGOUTS

Après l'agréable surprise du chapitre de l'aéroport qui proposait alors de nombreuses missions totalement différentes suivant le personnage choisi en début de partie, celui-ci par sa légèreté, nous dresse un tout autre bilan. Revers de la médaille donc, hélas Niobe ou Ghost, seules leurs frimousses changent ici, les coins restent eux les mêmes. Saluons tout de même l'ambiance glauque des lieux : un chapitre haut en odeurs ma foi !

Abîmes
Marchez sur les rebords et tuyaux tout en suivant le cheminement traduit par la flèche. Montez l'échelle rouge et de nouveau, progressez le long des rebords. Faites demi-tour au moment où le radar vous indiquera un changement de direction et passez ainsi sur la corniche un peu plus large. Montez ensuite les quelques marches puis poursuivez vers le haut. Utilisez la seconde échelle pour vous hisser, puis contournez le gros pylône afin de tester la suivante. On vous donnera alors un ordre de mission, protégez Ballard. Ce grand bonhomme n'est pas très gracieux et dépend en grande partie de votre aide pour survivre. Descendez le premier flic devant vous et tirez sur les deux autres de l'autre côté de la

corniche. Montez ensuite à l'échelle et vous disposerez alors d'une fraction de seconde pour butter les deux types situés plus à gauche sur la passerelle sinon Ballard y passera. Un petit mode ralenti et l'utilisation du fusil sniper aideront grandement à mieux faire passer tout ça. Rejoignez ensuite la passerelle où les deux gardes s'étaient postés et descendez par l'échelle afin de rejoindre votre collègue situé vers les téléphones, en milieu de zone sur le pont.

Abîmes 2
Remontez sur le pont puis descendez les quatre snipers (deux vers le gros pylône à droite, un en face au même niveau, puis un autre plus hauteur sur la passerelle du gros pylône). Utilisez ensuite le téléphone fixe et Sparks vous fera don de 5 grenades. Approchez alors des grosses hélices et reculez suffisamment afin que vos grenades ne rebondissent pas contre le mur lors de vos lancers. Il ne vous reste plus qu'à passer par le gros tuyau poisseux pour finir.

Aspiré
Partez sur votre gauche puis laissez-vous tomber après avoir entendu les voix près du conduit. Prenez à droite et commencez à parcourir les égouts en dégommant tous les policiers qui tenteront de vous empêcher de mener à bien votre mission. Vous arriverez à une échelle rouge, montez-la puis tuez les trois hommes avant de repartir là où la flèche pointera. Redescendez ensuite par l'échelle et passez sous la grosse machine afin de vous glisser par l'ouverture dans le sol. Vous devez ensuite trouver un chemin vers l'étage supérieur. Marchez jusqu'aux grilles puis pivotez sur votre droite afin de vous hisser sur le couloir un peu plus haut. Tuez les forces spéciales et prenez garde aux unités perchées sur les tape-culs. Trouvez la machine et enclenchez l'interrupteur. On vous montrera alors une échelle. Rendez-vous-y au plus vite !

Ice et Corrupt
Surprenez les trois gardes présents sur les lieux et commencez à escalader la grosse machine. Malheureusement pour vous, quelqu'un la détruira et vous serez coupé de vos deux collègues. Tuez alors les 2 unités qui tenteront de vous retenir puis accueillez les nombreuses autres dans les couloirs des égouts. Trouvez ensuite l'échelle et grimpez-y. Abattez les hommes qui veulent causer du tord à vos amis puis hissez-vous sur la plate-forme du milieu. Vous apercevrez alors une machine folle. Détruisez ses 3 attaches à coups de bombes ou de tirs, rapidement afin de préserver au mieux la santé de vos amis. Eloignez-vous de l'appareil lors de son explosion, puis engouffrez-vous dans le gouffre du mur créé par le choc.

Eaux sales
Descendez dans les égouts puis prenez le chemin sur votre gauche. Avancez, tuez les ennemis, et montez par l'échelle dans la cavité à droite au fond. Traversez le pont et éliminez les 3 unités se présentant. Poursuivez tout droit dans les dédales puis descendez le long du chemin en colimaçon. Marchez sur la passerelle et empruntez l'échelle pour récupérer plus bas la source de lumière. Des unités d'interventions spéciales vous attaqueront alors. Prenez garde à la grenade que l'un d'eux vous balance puis tuez-les avant de remonter. Continuez et passez à droite. Suivez les gros tuyaux puis prenez à gauche. Sparks vous conseillera alors de suivre les soldats passant devant-vous, écoutez-le. Vous en retrouvez tout un tas un peu plus loin faites le ménage puis approchez des grilles d'où vous apercevrez votre collègue à protéger.
Attendez que celui-ci prenne la fuite pour partir là où vous l'indique la flèche verte et tuez tous les ennemis rencontrés sur la route. Engouffrez-vous dans le tunnel et sautez par dessus le trou entre les planches pour finir cette première partie.

Eaux salles 2
Avancez en tuant tout ce qui se manifeste et passez par l'ouverture qu'indique le radar. Continuez votre chemin en descendant les escaliers et tournez une première fois à droite puis une seconde fois. Eliminez les trois hommes et empruntez l'échelle. Montez sur la planche pour ainsi repartir dans les égouts puis longez les murs de droite. Marchez sur le tuyau blanc et avancez. Passez par-dessus l'arrivée d'eau en vous hissant grâce au tuyau au-dessus de votre tête et poursuivez dans les conduits en piteux état. Tuez les deux SWAT et tournez à droite, montez l'échelle, puis progressez sur la passerelle. Enfin, tuez les deux hommes et laissez-vous tomber dans le conduit.

Bouche d'aération
Avancez dans les dédales et prenez la deuxième ouverture sur votre droite. Une explosion aura alors lieu. Faites marche arrière et débarrassez la zone de tous les flics qui déboulent puis suivez les nouvelles indications du radar. Vous découvrirez rapidement une petite fosse par laquelle vous vous glisserez. Suivez alors l'avancée du conduit et

vous déboucherez dans une longue salle. Tuez vos ennemis, montez les escaliers, puis pénétrez dans le couloir suivant. Parcourez la nouvelle zone de tout son long et passez dans la cavité de droite. Tuez, avancez, tuez, avancez… Arrivé vers la passerelle, laissez-vous tomber vers les unités de police puis faufilez-vous dans la bouche d'égout. Approchez ensuite la deuxième pour finir la session.

Malachi et Bane
Avancez en équilibre sur le pilier puis prenez l'échelle. Suivez la flèche et accrochez-vous au tuyau comme vous l'aviez fait lors du niveau précédent. Hissez-vous jusqu'au podium rouge sur lequel vous vous lâcherez puis gagnez la plate-forme au milieu. Tuez tout le beau monde présent sur les lieux puis descendez par l'échelle. Traversez la passerelle, laissez-vous tomber et entrez dans le tuyau. A nouveau, remettez-vous à la flèche verte pour vous orienter. Une mélodie entraînante s'élèvera alors pour mettre un peu d'ambiance dans le jeu. C'est le signal du débarquement de tout un tas de forces d'intervention. Eliminez-les en musique et avancez dans les conduits qui suivent pour finir.

Malachi et Bane 2
Montez par l'échelle de droite, vous voilà posté suffisamment en hauteur pour faire un carton. Equipez-vous alors du MP et usez sans compter de la visée automatique et du mode ralenti pour atteindre une précision accrue. Il ne vous reste plus qu'à protéger au mieux vos alliés.

LE CHATEAU

L'ambiance et les combats incroyablement rythmés de ce chapitre en font l'un des plus beaux et des plus intéressants du jeu, si ce n'est le meilleur (pour moi c'est tout vu en tout cas). Seul défaut notoire, la petitesse des niveaux que vous finirez la plupart du temps très rapidement et sans grande difficulté. Il n'en reste pas moins que le manque demeure comblé par une grosse arrivée en cinématiques. Profitez-en pour faire péter les pop-corn et appréciez donc les séances cinéma entre chaque séquence de jeu !

Grand Hall
Avancez par l'entrée droit devant vous et brisez la chaise dans le couloir pour ainsi obtenir un pieu. Dans la salle qui suit, vous rencontrerez deux vampires. Ceux-ci sont dotés d'une plus grande résistance que les forces de police rencontrées plutôt, ce qui donne lieu à des combats plus longs et plus costaux. Au bout d'un certain nombre d'attaques, votre personnage finira de lui-même le boulot en planant un pieu dans le thorax de ces bêtes. Affrontez donc ces deux premiers individus puis passez par la porte suivante. Approchez la porte blanche pour finir. Il est temps pour vous de retrouver le boîtier du jeu : changement de CD !

Aile Ouest (propre à Ghost)
Commencez par marcher jusqu'à la porte du fond. Dans les cuisines, prenez à gauche après avoir tué les deux vampires puis avancez dans la remise pour en tuer un troisième. Arrivé dans le salon, luttez contre les nouveaux arrivants puis prenez l'issue de droite.

Les ombres (propre à Niobe)
Au tout début du niveau, vous verrez une porte se refermer. Ne l'empruntez pas et parcourez le couloir. Vous verrez alors une personne prendre la fuite. Suivez-la. Vous vous ferez alors fracasser le crâne. Ne cherchez pas, c'est sans appel, il n'existe pas d'autre solution pour finir le niveau.

L'atrium (propre à Ghost)
Partez vers la droite et ouvrez la porte blanche. Suivez les dédales du couloir et passez dans la pièce encadrée par une immense baie vitrée pour mâter les deux monstres. Suivez ensuite la flèche jusqu'aux couloirs suivants puis passez derrière la bibliothèque.

Le grenier (propre à Niobe)
Une fois que Niobe se sera dépêtrée de ses liens, avancez par l'issue indiquée par la flèche. Affrontez les vampires qui débarquent et luttez contre votre kidnappeur jusqu'à ce que celui-ci s'en retourne. Suivez ensuite le maître des clefs et parcourez les dédales en tuant vos opposants, et ce jusqu'à la fin du niveau.

Passage secret (propre à Ghost)
Faites deux trois pas, et vous passerez à travers le sol. Remontez par les murs recouverts de planches de bois et tuez le vampire énervé en haut. Poursuivez votre montée à l'aide des planches vous servant d'attaches puis montez la bordure pour pouvoir poursuivre vers les greniers. Tuez les nombreux vampires qui vous assaillent puis passez sur le balcon afin de gagner les extérieurs.

Passage secret 2 (propre à Ghost)
Sautez de balcon en balcon jusqu'à ce que vous puissiez vous glisser dans les bâtiments. N'oubliez pas de tuer vos ennemis en chemin et prenez garde à ne pas chuter. Descendez les escaliers menant à la deuxième salle d'exposition puis tuez les deux monstres. Marchez le long du couloir et prenez à droite. Continuez à descendre et poursuivez ainsi jusqu'à votre arrivée dans la cour.

La chambre de Persephone (propre à Niobe)
Prenez la porte de la chambre et récupérez l'arme à feu sur les étagères de la remise. Ressortez et tuez les deux vampires avant de vous en prendre à Vlad. Une fois la tache accomplie, sortez par la porte tout à droite et suivez les indications fournies par votre radar. Entrez dans l'ascenseur pour finir.

Le bureau du Mérovingien
Au commencement, descendez les escaliers et prenez à droite. Mettez-vous en jambes grâce à la première baston du niveau puis ouvrez la double porte pour ainsi atterrir dans un bureau. Après votre courte conversation téléphonique, tuez l'intrus et revenez vers les bibliothèques. Avancez en suivant la flèche jusqu'à la prochaine porte. Arrivé dans la salle de projection, éliminez les deux hommes puis remontez sur la scène afin de pénétrer dans la petite salle derrière l'écran.

Vestibule
Avancez dans le vestibule, tuez les deux vampires puis prenez la porte tout au fond à droite. C'est pas plus compliqué que ça !

Retour au grand Hall
Retournez-vous et prenez l'issue au rez-de-chaussée. Petit niveau mais grosse cinématique juste derrière avec la très charmante Monica Bellucci.
Bon c'est tout pardonné… :)

Le Donjon
Descendez jusqu'aux caves et tuez les deux monstres. Continuez à descendre et apprêtez-vous à affronter Cujo. Ici, ce n'est pas le chien du roman de Stephen King que vous devrez passer à tabac mais un vampire légèrement plus fort que la moyenne. Lorsque vous lui infligerez suffisamment de dégâts pour faire chuter sa barre de vie de moitié il prendra ses jambes à son coup et vous enverra alors quelques collègues à lui. Tuez-les pour qu'il revienne très vite puis finissez-le. Suivez ensuite la flèche verte pour trouver la sortie.

Cain et Abel
Avancez en vous fiant à la flèche jusqu'à la courte scène. Entrez dans la pièce où se trouve Niobe puis chargez-la sur vos épaules. A l'arrivée des deux hommes, déposez votre amie au sol et affrontez les deux individus. Votre but n'est alors pas de les éliminer (chose impossible ici) mais de trouver un moyen de les retenir pour ainsi pouvoir mener à bien votre sauvetage. Pour cela, repoussez chacun des deux hommes jusqu'aux cages où les drôles de prisonniers s'occuperont de leur cas. Rechargez le capitaine sur vos épaules puis fuiez.

SOUS LA VILLE

Un court chapitre à court niveau. Que dire de plus sinon que vous devriez passer cette zone très rapidement.

Course poursuite
Niobe : Pas de conseils particuliers pour cette séquence, conduisez prudemment, pensez à bien attacher votre ceinture puis suivez les tunnels que vous indique la flèche verte.

Ghost : Explosez les véhicules qui auront le malheur de traîner sur votre route afin que celles-ci ne vous ralentissent pas. Luttez contre les patrouilles de police et les jumeaux, jusqu'à ce que Niobe vous sorte de là.

LE JARDIN ZEN

Un court chapitre en aparté par rapport à la quête principale. Juste histoire de souffler et de faire plaisir aux inconditionnels de la matrix mania.

Trinity et Ghost (propre à Ghost)
Attention, scoop pour tous les fans de l'univers Matrix. Ghost et Trinity sont en fait frère et sœur ! Même si la ressemblance n'est pas frappante, vous allez quand même devoir régler un petit différent familial. Qui est le plus fort dans la famille ? Le fils ou la fille ? A vous de voir…

L'AUTOROUTE

Les statistiques ne mentent pas. Sur l'autoroute il y a moins d'accidents que sur les autres types de routes. Mais qu'en est-il quand quelques agents viennent ajouter leur grain de sable ?

A la poursuite de Morpheus
Ghost : dans cette session, vous allez être poursuivi par deux agents. Dégommez un maximum de voitures sur votre passage afin de perturber le trafic pour ralentir les deux individus plutôt dangereux à l'intérieur de la matrice. Pensez à vous occuper également des patrouilles de police. Après quelques kilomètres, les agents vous lâcheront pour se concentrer sur leur cible principale. Snif, votre égo vient de prendre un sacré coup.
Niobe : Avec la demoiselle, rien de bien nouveau. Suivez le même trajet que Ghost et utilisez l'aide de votre partenaire en cas de coups durs.

Le camion
Ghost : Faites le ménage sur la route histoire de vous frayer rapidement un chemin. Eliminez les nombreuses voitures de police et tentez de rattraper la camionnette où se bâtent Morpheus et un agent.
Niobe : De nombreuses voitures de police vous prennent en chasse au tout début de la mission. Faites les exploser au plus vite avec l'aide de Ghost puis foncez jusqu'au camion en slalomant dans la circulation.

LA CENTRALE NUCLEAIRE

Incontestablement le niveau le plus chargé en ennemis, les balles vont pleuvoir à foison durant les nombreuses missions que regroupent les deux personnages.

Réacteur en construction (propre à Ghost)
Foncez le long du couloir puis luttez contre les premiers gardes. Montez par l'échelle et suivez ensuite la flèche. Laissez-vous tomber dans l'entrepôt puis trouvez l'interrupteur à actionner afin de venir en aide à Niobe. Descendez à nouveau et montez le long de l'échelle rouge. Rejoignez Niobe et descendez les cinq snipers à l'aide de votre longue visée. Couvrez ensuite votre coéquipière en éliminant de la même façon les SWAT puis poursuivez indépendamment au signal de Sparks. Marchez et montez la grille. Postez-vous ensuite de nouveau en position sniper et dégagez la voie pour la demoiselle. Une fois votre objectif réalisé, repartez pour de nouvelles aventures !

Les fondations du réacteur (propre à Niobe)
Parcourez le couloir de tout son long et entrez dans l'entrepôt. Maîtrisez la sécurité et poursuivez vers les dédales crasseux. Méfiez-vous des hommes présents sur les lieux puis montez les deux échelles. Agrippez ensuite les grilles pour poursuivre votre ascension vers le haut puis attendez le message de Sparks. Patientez jusqu'à ce que les projecteurs s'éteignent puis collez-vous au mur pour franchir le rebord vers la droite. De nouveau, montez grâce aux grilles et poursuivez. Vous ne tarderez pas à croiser Ghost. Tuez ensuite les forces du SWAT et cherchez l'échelle indiquée par la flèche. Hissez-vous quelques mètres plus haut grâce à celle-ci puis Traversez le pont jusque vers le

fond de la zone où vous apercevrez une issue. Prenez-la pour finir le niveau.

Réacteur en construction 2 (propre à Ghost)
Rien de bien compliqué pour ce niveau qui vous fera toutefois pas mal trotter. Contentez-vous donc de suivre les indications décrites par la flèche et d'usez sans retenue de vos armes.

Les fondations du réacteur 2 (propre à Niobe)
Descendez les blocs puis prenez à droite. Suivez ensuite les couloirs menant à l'échelle et tuez tout le beau monde rencontré en route. Montez, puis filez rapidement jusqu'à la prochaine planque pour éviter les balles des snipers. Vous déboucherez bientôt sur une grande salle pleine de blocs. Atteignez alors l'extrémité opposée et montez grâce à l'échelle. Suivez la flèche jusqu'au petit ponton de bois puis prenez la porte de droite.

Chargement Nucléaire
Calmez les deux gardes puis ressortez de la pièce. Foncez ensuite en vous dirigeant grâce à la flèche et en flinguant toutes les unités pas forcément emballées par votre intrusion sur les lieux.

Champ de transformation
Marchez jusqu'à la porte et pénétrez vers l'inconnu. Montez en haut de la structure pour récupérer le lance-grenades Gp-25 puis redescendez. Prenez garde aux forces d'intervention puissantes qui comme leur nom l'indique, interviennent puis suivez la flèche jusqu'au chargement matriciel.

Champ de transformation 2
Le chemin jusqu'à la sortie sera long et chargé en castagne. N'hésitez donc pas à faire parler les armes et les plus puissantes qui plus est. Ne négligez pas les munitions à récupérer sur les cadavres et prenez le temps de faire des pauses (à l'abri bien sûr) afin de récupérer un peu d'énergie. Lorsque vous trouverez l'échelle, le cauchemar prendra fin.

Secteur des déchets nucléaires (propre à Ghost)
Avancez jusqu'aux grandes portes qui s'ouvriront d'elles-mêmes à votre approche. Poursuivez ainsi en trouvant les nombreuses autres issues similaires et éliminez les forces de l'ordre pour vous créer un passage jusqu'à la deuxième partie du niveau.

Secteur des déchets nucléaires 2 (propre à Ghost)
Cette seconde partie est très proche de la précédente graphiquement. Avancez en suivant votre radar et plombez tous les ennemis jusqu'à la dernière salle de dépôt. Là bas, éliminez tous les hommes de la salle pour pouvoir accéder au poste de commandes.

Les turbines du générateur (propre à Niobe)
Enclenchez les modes ralenti puis sautez de votre plate-forme sur le gros tuyau à droite, fixé sur le mur. De là, passez à travers les vitres de la salle de contrôle pour ainsi ouvrir la voie à Ghost. Poursuivez ensuite jusqu'à l'entrepôt puis empruntez la porte du fond. Continuez ainsi, la sortie n'est pas bien loin !

Les turbines du générateur 2 (propre à Niobe)
Marchez quelques pas puis prenez à droite.
Avancez en suivant les indications du radar et tuez tout ce qui se manifestera sur votre passage. Au bout d'une centaine de coups de feu, vous atteindrez une échelle. Grimpez-y et suivez le long de la passerelle jusqu'à la suivante. Placez une bombe sur la machine puis faites demi-tour. De nouveaux groupes d'intervention vous occuperont sur le chemin du retour. Fiez-vous alors à la flèche pour vous repérer et lâchez pas l'arme du poing.

Salle des commandes (propre à Ghost)
Postez-vous en position de sniper et brisez la vitre devant-vous. Eliminez les 3 SWAT puis patientez jusqu'à l'arrivée des forces d'intervention. Lâchez alors la lunette de votre fusil pour le moment et occupez-vous de leur cas. Regagnez ensuite votre poste de viseur et aidez Niobe en flinguant les hommes dans le cœur du réacteur (agissez très rapidement et usez du mode concentration pour décomposer l'action). Répétez la même séquence d'actions 3 fois de suite pour finir.

Salle des commandes 2 (propre à Ghost)
Entrez dans la salle indiquée par le radar et tuez tous les hommes qui s'y trouvent. Un agent viendra alors vous importuner. Sortez une arme et tirez sur les modulateurs jusqu'à ce que l'un d'eux produise des étincelles continues. Rangez ensuite votre arme (inutile face à l'agent) et battez-vous à mains nues en le repoussant vers la machine cassée.

Au cœur du réacteur (propre à Niobe)
Enclenchez le mode concentration et bondissez directement vers la plate-forme centrale. Niobe rattrapera alors la rambarde et vous gagnerez ainsi du temps. Suivez ensuite le cheminement décrit par la flèche et vous arriverez à bon port très vite.

Echapper à l'Agent (propre à Niobe)
Passez dans les conduits droits devant vous. Puis tracez jusqu'à l'ascenseur. Ressortez une fois arrivé à l'étage puis foncez jusqu'à la fenêtre tout au fond de la salle.

CHINATOWN

Dernier véritable chapitre du jeu où vous passerez principalement votre temps à fuir et à entrer chez les gens sans rien demander, Chinatown n'est pas si mal foutu que ça. Mais les niveaux ne varient pas d'un personnage à l'autre et l'action devient très vite répétitive. Sans parler des nombreux bugs qui viennent nous pourrir la vie et des agents irritant par leur technique de chopes…

L'heure du thé chez Seraph
Vous devez vous battre contre l'homme à votre tour. Usez du mode ralenti afin de placer vos coups plus facilement et la tâche ne devrait pas se révéler bien compliquée.

Vertige
Partez à droite et suivez les indications données par la flèche dans le building en construction. Ne vous soucier pas des agents et filez au plus vite. Lorsque vous franchirez la première porte, sortez par la fenêtre et vous pourrez ainsi poursuivre grâce aux échafaudages. Prenez garde au vide et avancez dans les hauteurs en alternant plates-formes et investissement de bâtiments. Au moment où vous chuterez avec un agent, gagnez les échafauds du bas grâce à des sauts précis en mode ralenti et sautez par la baie vitrée une fois être remonté dans le bon sens. Prenez la grosse porte en bois et attendez que l'agent détruise le mur pour emprunter l'issue qu'il crée alors. Prenez ensuite l'ascenseur et laissez votre personnage se débrouiller tout seul pour la suite. Ce qu'il fait très bien en passant…

Piégé par Smith
Ouvrez la porte derrière-vous et tournez à droite afin de trouver l'escalier qui descend. Empruntez-le et vous atterrirez dans les rues de Chinatown. Avancez dans les ruelles et plusieurs agents Smith vous prendront alors en chasse. Comme à votre habitude face à ce genre de phénomène, fuyez !

A pied
Déboulez au plus vite dans les rues étroites de la cité et dirigez-vous vers le poste de police. Là bas, fouillez le coffre de la voiture de flic puis suivez les indications nouvelles que vous donne le radar. Pénétrez dans le bâtiment et ouvrez les deux portes. Tournez ensuite à droite et courez à nouveau. Lorsque vous rencontrerez une échelle, la fin ne sera pas bien loin.

A la recherche du téléphone
Descendez les marches de l'immeuble et sortez dans les rues. Suivez la flèche et, lorsque vous arriverez à l'embuscade, empruntez l'échelle sur le mur de gauche. Sautez ensuite de la terrasse pour retrouver la route. Comme d'habitude, laissez les agents s'amuser entre eux et ne vous en occupez pas. Sautez la palissade pour finir.

Contagions virales
Montez les escaliers et vous atteindrez les cuisines. Prenez la porte rouge afin de vous retrouver au dehors. Sautez de la terrasse et continuez tout droit. Prenez ensuite la seconde porte et continuez votre route. Infiltrez les entrepôts et ne descendez jamais des corniches. Suivez la flèche et passez par la porte près du porche pour passer au niveau suivant.

L'église
Voilà un niveau qui ne demande pas vraiment de réflexion mais plutôt quelques réflexes. Sur les toits de la cité, vous tentez de fuir encore une fois aux agents. Ne les approchez pas de trop près et faites attention au vide. Enfin, usez sans compter du mode ralenti.

A BORD DU LOGOS

Un dernier (court) chapitre tout en pilotage et dédales souterrains. Le Logos dispose d'une maniabilité honorable mais les tunnels sont étroits et obstrués par de nombreux obstacles. Fort heureusement, le vaisseau est résistant. N'empêche que solide ou pas, la balade a plutôt tendance à se transformer en grand huit et la nausée n'est pas loin…

Les tunnels de la réalité
Aux commandes du Logos, vous devez tenter de fuir les sentinelles. Le vaisseau est solide et bien maniable mais le système de visée est un peu brouillon. Toutefois, les ennemis croisent d'eux-mêmes vos tirs ce qui vous évite de trop vous démener pour vous en débarrasser.

Le terrier du lapin blanc
Même conseils que le niveau précédent, restez concentré sur les indications données par le radar et exterminez la vermine quand celle-ci se fait trop collante. Après quelques minutes d'arpentage souterrain vous en aurez terminé avec cette première aventure Matrix vidéo ludique. Avec un des deux personnages du moins…

Après le générique de fin, un code vous est donné, notez-le pour ainsi débloquer une nouvelle zone dans le mode piratage !

LE MODE PIRATAGE

Le mode piratage vous permet de vous glisser pour quelques instants dans la peau d'un hackeur (spéciale dédicace à Rémy, voir dossier piratage). Le système de commandes se présente comme DOS sous Windows mais en beaucoup moins compliqué fort heureusement pour nous.

Commencez par appuyer sur n'importe quelle touche pour lancer le système de frappe. Cliquez ensuite sur help dans le menu de gauche puis exécutez la commande. Tapez ensuite « A:DIR A : » et vous aurez alors accès aux commandes SYSTEM, TOOLS et TEXT. Exécutez-les afin de les intégrer dans le menu à gauche (dans le répertoire DIR). Rentrez ensuite les commandes suivantes : CLS.EXE, READ.EXE, ECHO.EXE puis LOGIN.EXE. Tapez alors « GUEST » et vous débloquerez ainsi l'accès au disque dur B.
En tapant A :DIR TOOLS (vous l'avez dans le système raccourci), vous aurez 3 nouvelles commandes à rentrer : RUMBLE.EXE, BEEP.EXE et CHEAT.EXE : rentrez-les. Effectuez ensuite la commande DIR puis TEXT pour faire apparaître quatre fichiers TXT à exécuter : NOTEZ.TXT, MANUAL1.TXT, MANUAL2.TXT et PASSWORD.TXT (utilisez le menu des raccourcis afin de les lancer, section READ).
Sélectionnez ensuite la commande DIR, puis B : pour parcourir le second disque dur. Entrez les commandes ID, GUNS, FMV, MAPS, CARS. Lancez ensuite TOOLS, toujours à partir de B :, puis on vous demandera d'entrer un code à 5 chiffres. Le code variant d'une partie à l'autre il vous faudra le trouver de vous-même. Pour cela, commencez à entrer des séries de 5 chiffres semblables (par ex :11111) et on vous informera combien de nombres sont valides sur les 5 chiffres mais également combien sont au bon emplacement. Combinez ensuite le code avec des 0 et vous ne devriez pas tarder à vous procurer la bonne entrée. Rentrez alors les 5 commandes qui apparaissent sur l'écran : VIEW.EXE, VIRTUAL.EXE, TRACEKILL.EXE, DROP.EXE, PLAY.EXE et DECODE.EXE. La commande VIRTUAL.EXE requiert un password, entrez FROZENFISH. Vous devrez alors reconstituer un idéogramme japonais en quelques secondes. Appuyez sur les cases pour faire pivoter les figures jusqu'à ce que celles-ci s'aménagent dans le bon ordre (facile). Le disque dur V sera alors accessible.
A ce stade, vous aurez débloqué plusieurs options et bonus non négligeables. Utilisez alors la commande VIEW pour avoir accès à des fiches sur les véhicules, les personnages du jeu, les cinématiques. Avec la commande DROP, vous pouvez également déposer des armes un peu partout dans les niveaux de jeu (référez-vous aux codes des zones et

armes pour cela).
Une fois le disque V atteint, lancez la commande TOOLS puis ROOTSEARCH.EXE et DIAL.EXE. Sélectionnez ensuit le dossier ROOT toujours dans V puis tapez MAIL.EXE. On vous demandera de nouveau un password, tapez THISISNOTREAL. Frappez ensuite Y pour accéder à votre boîte à mails. Vous obtiendrez plusieurs numéros de téléphone. Notez-les et composez-les grâce à la commande DIAL. Le quatrième numéro délivre un message relativement important pour la suite : un code à 3 chiffres : 942. Lancez ensuite le programme PORTKEY.EXE puis entrez le code précédemment obtenu. Vous entrerez en contact avec la belle Trinity. Chattez avec elle (répondez n'importe quoi) et un nouveau programme vous sera transféré. Lancez alors la commande CRACK puis tapez 8RAM pour pouvoir investir les données du disque RAM.
Retrouvez-le dans DIR, et lancez les 3 nouvelles fonctions : TRINITY, PROG et BIO. Tapez ensuite les 3 fichiers .EXE contenu dans le dossier TRINITY : TRAINING.EXE, HANDSHAKE.EXE et READBIO.EXE. Le fichier TRAINING vous permet de débloquer l'épée (utilisable au cours du jeu avec la touche poing et pied en même temps) et le programme READBIO vous permet de prendre en compte vos statistiques suivant le personnage (Niobe ou Ghost). Enfin, HANDSHAKE vous propose une conversation avec Sparks. Il vous demandera alors de lancer le programme EMP.EXE, faites-le. Vous serez après ça éjecté du programme mais pourrez sauvegarder au préalable.
Revenez dans le mode piratage une fois avoir écouté le message de Néo. Sachez que même si Sparks s'est amusé à vous faire une crasse, il a tout de même débloqué pour vous un nouveau niveau accessible en chargeant une partie et en pointant la flèche du stick tout à droite. Retournez ensuite dans DIR et lancez la commande LOGOS. Deux commandes s'affichent alors : SPARKS et ART. ART vous donne de nouvelles images à mater grâce au prog VIEW et SPARKS débloque le mode multijoueur si vous tapez la commande EMP.EXE juste après. Sachez juste qu'il vous faut avoir fini le jeu pour pouvoir en bénéficier et que les quelques niveaux sont disponibles tout à gauche dans le choix des chapitres.

CHEAT CODES

Au menu Principal (Nouvelle partie, Options), choisissez Piratage et sélectionnez une sauvegarde. Ensuite, à l'aide du clavier virtuel, tapez **CHEAT.EXE** puis validez cette commande avec la touche Entrée. Vous obtiendrez de cette manière un message du genre CHEAT : To enter a cheat code.
Cette commande une fois déverrouillée, il vous suffira tout simplement de taper l'un des codes ci-dessous dans la console et de toujours le valider avec la touche Entrée. Un message (Cheat Enabled) s'affichera d'ailleurs à l'écran si le code a correctement fonctionné.

`CHEAT 0034AFFF`	Toutes les armes
`CHEAT 1DDF2556`	Munitions illimitées
`CHEAT 69E5D9E4`	Concentration illimitée
`CHEAT 7F4DF451`	Santé illimitée
`CHEAT 13D2C77F`	Niveau bonus test
`CHEAT FFFFFFF1`	Invisibilité

Entrepreneur

© Stardock 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En mode un joueur, appuyez sur TAB , entrez l'un des codes suivants, et validez par ENTER :

CANYOUSPAREADIME	Donne 100 millions de dollars
FEELTHATMOJORISING	Donne 10 unités de chaque ressource
HITMEAGAIN	Carte d'action
IDKFA	Donne 99 unités de chaque ressource
IMPRESSME	Termine la recherche en cours
ISEELONDONISEEFRANCE	Cherche toutes les régions
NOMONEYDOWN	Donne 100 millions de dollars
UPMYSLEEVE	Toutes les cartes
ZEROPERCENTINTEREST	Donne 10 millions de dollars

Epic

© Ocean / Digital Image Design 1992

+ D'INFOS FORUM

CODES DE TOUTES LES MISSIONS

AURIGA	MUSCA	FORNAX
CEPHEUS	PYXIS	CAELUM
APUS	CETUS	CORVUS

Epic Pinball

© Digital Extremes 1993

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, entrez les codes suivants :
Extra ball (ne fonctionne pas sur Enigma) : ESC B N
Contrôle de la bille avec le pavé (ne fonctionne pas sur la version enregistrée) : ESC J
Bordure de couleur (ne fonctionne pas sur tous les moniteurs) : ESC F9
Capture d'écran dans SCREEN.PCX : ESC F10
Demande de paramètre : ESC F1

BILLE SUPPLÉMENTAIRE

Sélectionnez une table. Allez dans le menu Options avant de jouer et appuyez sur la touche F1 pour avoir une bille supplémentaire.

PATCH POUR DES BILLES INFINIES

Si besoin est, décompresser les exécutables avec par exemple l'utilitaire UNP.

Nom flipper	Fichier	Chaîne hexa à rechercher
ANDROID	EP1.EXE	FE 06 37 68
POT OF GOLD	EP2.EXE	FE 06 58 55
EXCALIBUR	EP3.EXE	FE 06 C1 4D
CRASH & BURN	EP4.EXE	FE 06 55 59
MAGIC	EP5.EXE	FE 06 D2 43
JUNGLE	EP6.EXE	FE 06 BB 60
DEEP SEA	EP7.EXE	FE 06 1E 55
ENIGMA	EP8.EXE	FE 06 AE 4F

Remplacez à chaque fois la chaîne recherchée par "90 90 90 90".

AUTRE PATCH POUR DES BILLES INFINIES

Sous dos, dans le répertoire du jeu, tapez exactement ce qui suit :
DEBUG CONFIG.PIN
e10b
00

Eradicator

© Accolade 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (VERSION DÉMONSTRATION)

En version démonstration, utilisez les codes suivants pendant une partie :

FUSHIPI	Invincibilité On/Off
GUNS	Toutes les armes et munitions
BLOODLUST	Toutes les armes au maximum de puissance
XMAS	Tous les objets
TUNNEL	Traverser les murs On/Off
VICI	Fin du niveau
POED	Plus aucune gravité
GPS	Affiche la localisation

CHEAT CODES (VERSION COMPLÈTE)

Maintenez la touche (en clavier AZERTY la touche *) et tapez les codes suivants :

RAGAMUFFIN	Invincibilité
ARMS	Donne toutes les armes et munitions
AMOBJECT	Montre tous les objets sur la carte
SPUTNIK	Affiche la carte complète du niveau
BLOAD	Passe directement au niveau suivant
DIG	Permet de passer à travers les murs
FMK	Santé maximum
FRAME	Affiche le nombre d'images par seconde
GIFTS	Donne tous les objets
AIMOVE	Permet de voir les ennemis
GOBBET	Suicide
VICI	Fin du niveau
DUNHOUR	Elimine tous les ennemis
OREILLY	Radar
BLUB	Active le mode ralenti
OUCH	Vous vous entretuez

Eragon

© Sierra / Stormfront Studios 2006

SALLE DU TRÔNE (NIVEAU SECRET)

Trouvez l'oeuf caché dans chaque niveau pour accéder à ce stage optionnel.

Eraser Turnabout

1997

+ D'INFOS FORUM

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Pour passer à l'écran suivant, appuyez simultanément sur CTRL +W.

Escape from Monkey Island

© Ubisoft / LucasArts 2000

EPILOGUE

Terminez le jeu et attendez la fin des crédits pour voir une séquence cachée.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Commencez par donner un coup de pied dans le charbon, récupérez-en avec vos pieds et allumez le canon de l'autre côté. Une fois en ville, allez au bar à l'autre bout et parlez aux joueurs de fléchettes pour les défier (visez le ballon de l'ivrogne et prenez ses pretzels). Allez ensuite au ports, récupérez le tube près de la machine à boisson puis retournez à votre maison et utilisez-le sur la cactus sur la droite. Offrez ensuite les pretzels au pirate et profitez de la diversion pour vous occuper des commandes de la catapulte.

Allez ensuite en ville et parlez à Otis et Carla jusqu'à ce que vous appreniez qu'ils cherchent un petit boulot de fonctionnaire peinard. Retournez ensuite au bar pour parler au pirate qui n'est pas saoul pour l'embaucher comme navigateur (grâce à un duel d'insultes). Allez maintenant parler au chef du port. Elle vous dira que vous devez prouver votre autorité pour obtenir un bateau. Retournez à votre maison, lisez le contrat sur le bureau, donnez le à Elaine pour qu'elle le signe et parlez-lui du bateau. Pour obtenir un symbole d'autorité. Allez ensuite donner le contrat à Otis et Carla puis allez au port et donnez le symbole d'autorité au chef.

Allez au bâtiment des avocats et parlez aux trois personnes présentes pour recevoir une lettre que vous devrez lire. Donnez la ensuite au banquier et demandez-lui votre coffre pour y prendre l'épée et l'utiliser sur la charnière du bas de la porte. Utilisez ensuite l'épée cassée sur la fissure puis récupérez le mouchoir sue le sol et le grog ainsi que la boite à musique dans la coffre. Récupérez les trois éponges, utilisez les sur la fissure, utilisez le grog et récupérez la graisse de poulet dans la prison avant de ressortir. Allez ensuite récupérer un flacon de parfum vide dans la boutique de parfums ainsi qu'une bouteille d'eau de Cologne de LeChuck. Reniflez ensuite le mouchoir pour connaître les ingrédients nécessaires puis allez chercher les copeaux de bois dans la maison des bâtons, le poisson dans le magasin à appâts, l'eau dans la fontaine, la fleur au manoir et l'eau du marais au nord de la ville. Combinez le tout dans le flacon et allez à l'autre bout de la ville pour récupérer le canard errant.

Allez ensuite parler à Dave au palais et utilisez le parfum sur lui. Voici de quoi vous aider pour le classement (les trois dessins symbolisent les premières lettres du premier nom, de celui du milieu et du dernier): Lapin A - D, Arbre E - H, Citrouille I - M, Singe N - T, Banane U - Z. Utilisez ensuite la boite à musique pour voler la main et déchirez un coin du dossier avant de partir. Parlez ensuite au gros joueur d'échec au milieu de la ville. Continuez à leur parler jusqu'à ce qu'ils se fâchent et profitez-en pour dérober leur horloge. Allez ensuite dans les marais, regardez dans toutes les directions et utilisez l'horloge sur le radeau. Notez bien les directions, l'ordre des objets reçus et le numéro, ils sont aléatoires et vous serviront plus tard. Utilisez ensuite la graisse de poulet sur la paillasson et le poulet sur la fenêtre une fois que vous êtes à la maison.

Allez à la banque, utilisez l'épée brisée sur le trou et emmenez-le au palais. Demandez un objet gratuit à Dave, parlez-lui des trois noms gravés et vous obtiendrez une peau que vous utiliserez pour faire un trampoline afin de sauter

dans la banque. Tirez sur la chaîne pour allumer la lumière et examinez l'ombre sur la balcon de gauche. Récupérez le récipient sue votre route puis allez prendre des appâts pour les mettre dedans et utilisez la main sur les termites. Dirigez-vous ensuite vers la maison de Mandrill et utilisez le LeChuck sur l'un des animaux empaillés. Allez ensuite à la maison des bâtons, utilisez les termites sur le bâton réparé et retourner parler à Mandrill de son butin afin de pouvoir le suivre. Avancez, appuyez sur le bouton, utilisez le récipient dans l'eau et profitez de la lumière du poisson. Récupérez enfin le butin et la vis derrière la porte puis montrez les deux objets à l'inspecteur.

Acte 2

Commencez par aller voir la femme qui fait du vaudou en ville et tirez sur un doigt pour lui parler de l'insulte ultime et de son héritage (vous récupérerez quelques objets). Allez ensuite voir crochet-à-viande et parlez-lui de ses bougies avant de ramasser un pinceau sur le sol. Partez maintenant pour les docks, prenez la pièce dans la machine à grog et utilisez-la puis énervez-vous sur la machine quand elle se coince pour récupérer du grog. Allez au bar, asseyez-vous sur le tabouret central et commandez un plat préparé par la serveuse. Utilisez le pinceau sur le système de propulsion du bateau au moment où il passe sous le tableau et profitez de l'absence du chef pour mettre du grog dans la cocotte minute (vous recevrez le tableau). Allez ensuite au port, utilisez les boucles d'oreilles sur la figure de proue de votre navire puis faites la même chose avec le collier, le crayon et le tableau.

Parlez aux touristes puis allez regarder par la fenêtre du StarBuccanneer's et entrez pour prendre la tasse. Demandez aux employés derrière le comptoir de la remplir, volez la tasse souvenir de la touriste, récupérez un petit croissant et gardez la garniture que vous recevez. Allez ensuite à la maison de Stan, prenez la colle sous la fenêtre puis un prospectus sur le bureau, buvez un café, écoutez Stan et vous recevrez un ticket pour le Planet Threepwood. Allez ensuite à la brasserie, placez la colle sur le lamantin mécanique, demandez au barman de vous servir du grog puis convainquez-le de vous laisser monter sue le lamantin (vous obtiendrez ainsi un autre ticket). Allez maintenant au Planet Threepwood, notez le programme du jour, parlez à la serveuse et passez une commande avant de lui dire que vous avez un ticket. Demandez ensuite une caricature de vous-même et votre tasse puis utilisez la colle dessus, puis la caricature sur la tasse souvenir. Echangez ensuite les deux tasses.

Allez maintenant aux docks, ramez jusqu'au bateau pirate, persuadez-le de vous laisser passer et allez vers la petite île de droite. Allez à l'école sur la droite, inscrivez-vous aux cours de piraterie et obtenez votre diplôme. Inscrivez-vous ensuite à un autre cours, donnez de fausses réponses, récupérez le bonnet d'âne puis tirez sur l'alarme incendie à l'extérieur de l'école et récupérez tous objets du bureau mis à part le tabac (vous devrez tirer l'alarme plusieurs fois). Reprenez ensuite le canot pour aller vers la plage sur la gauche et prenez la direction de la maison de Stan pour vous rendre à la compétition de plongée.

Parlez à Marco et aux juges et dites leur que vous voulez plonger, puis aller apprendre auprès du juge au look de hippie. Parlez ensuite au juge de gauche (parlez-lui de sa femme, regardez le prospectus puis donnez le lui) et utilisez la garniture sur l'huile de Marco avant de le défier (gardez votre bonnet d'âne sur la tête). Copiez ses mouvements, attendez que le match nul soit déclaré, puis faites n'importe quoi quand c'est votre tour (Marco se fera attaquer par des mouettes et vous gagnerez).

Retournez à la petite île et allez dans la maison des marionnettes pour prendre des nouvelles du petit LeChuck. Ignorez GuyBrush et montrez la carte des insultes au marionnettiste pour le faire fuir. Prenez ensuite les poupées, dirigez-vous vers la droite et parlez au pirate du chapeau de son père. Avancez sur la droite, sifflez en direction des perroquets, donnez du grog à l'un d'entre eux et parlez-lui du chapeau et utilisez les marionnettes sur le rocher.

Acte 3

Lisez la lettre après votre arrivée et allez parler à Herman dans la clairière. Récupérez ensuite la noix de coco, lancez lui puis parlez lui à nouveau avant d'aller dans le canyon pour récupérez le récolteur de bananes. Retournez à la plage, récupérez des bananes, donnez en une à Timmy et retournez au canyon. Donnez lui une autre banane, allez vers la mine et continuez à lui donner des bananes jusqu'à la grande porte. Ouvrez la petite ouverture, utilisez une banane, refermez la, puis utilisez une autre banane sur le portail et entrez pour utiliser le récolteur afin de récupérer la débroussailleuse. Avancez ensuite vers le panorama, ramassez un rocher et jetez le vers le canal de droite, puis un autre dans le canal du milieu quand la branche bouge, et enfin un dernier dans le canal de gauche. Allez ensuite dans

l'église de LeChuck, récupérez les deux boucliers au dessus de la porte grâce au récolteur et parlez au prêtre pour qu'il vous laisse utiliser le bateau sur la lave. Allez récupérez la bouteille de lait, allez vers le rocher et mettez un coup de pied dans l'arbre après avoir débroussaillé l'endroit puis retournez voir Herman, jetez lui la bouteille de lait et parlez lui. Parlez ensuite à Jojo des combats de singes, allez dans la ville des singes, examinez vos boucliers et donnez les au singe musicien. Retournez voir Herman, jetez lui votre instrument de musique et parlez lui pour recevoir le symbole de Mêlée.

Vous devrez ensuite apprendre à combattre les singes en vous entraînant dans la jungle. Lorsque votre tableau est rempli, allez vous battre en ville et vous recevrez un chapeau quand vous arriverez à vaincre Jojo. Utilisez alors le chapeau sur la grosse tête de singe, puis le récolteur sur son nez. Entrez, utilisez le symbole de Mêlée sur l'emplacement, montez sur le bâtiment, appuyez sur le grand interrupteur et affrontez trois fois LeChuck en reproduisant ce qu'il fait.

MINI-JEU MURRAY BALL

Rendez-vous dans "Palace of Prostheses" et utilisez le Dossier System pour entrer le code **Monkey-Pumpkin-Bunny** et ainsi obtenir le dossier Ryan J.Danzwithwolves. Regardez le dossier, mettez le jeu en pause, puis sélectionnez l'option "Bonus Stuff" pour accéder à Murray Ball.

MINI-JEU MONKEY INVADERS

Complétez tous les mouvements de Monkey Kombat dans le tableau des mouvements pour chaque Monkey Stance et ainsi débloquer le mini-jeu Monkey Invaders.

Etherlords

© Fishtank / Nival Interactive 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ² pour afficher la console. Entrez **EtherRevelation** et validez par ENTER pour activer le cheat mode. Puis, entrez l'un des codes suivants dans le mode correspondant :

Code	Mode	Effet
add creature #	combat	Ajoute la créature indiquée à votre armée (où # est un code)
add spell #	combat	Ajoute le sort indiqué (où # est un code)
change enemy #	combat	Définit la santé du héros ennemi (où # est un nombre)
change health #	combat	Définit la santé du héros (où # est un nombre)
change links #	combat	Définit les liens de mana du héros (où # est un nombre)
change mana #	combat	Définit la mana du héros (où # est un nombre)
disenchant	combat	?
give all	aventure	Donne 15 de chaque ressource
hide_fog	aventure	Rétablit le brouillard de guerre
hide_hand	combat	La main de l'ennemi n'est plus visible
load	aventure	Chargement d'une partie sauvegardée
lose	aventure	Perdre la mission
lose	combat	Perdre la bataille
net connect	aventure	?
net host	aventure	?
net start	aventure	?
open_fog	aventure	Enlève le brouillard de guerre
open_tomb	aventure	?
player	aventure	Informations sur le joueur
save	aventure	Sauvegarde de la partie
set	aventure	?
spec	combat	?
swap	combat	Vous intervertissez les rôles avec l'ennemi
test	aventure	?
view army	combat	Informations sur votre armée
view creature	combat	?
view hand	combat	Informations à propos de votre main
view_hand	combat	Montrer la main de l'ennemi
view heroes	aventure	?
view players	combat	Informations sur les combattants
view resources	aventure	Informations sur la ressource
view spells	combat	Liste des codes de sort et de créature
view_hand	combat	La main de l'ennemi est désormais visible
win	aventure	Gagner la mission
win	combat	Perdre la bataille

Etherlords II

© Dreamcatcher / Nival Interactive 2004

CHEAT CODES

Appuyez sur ² en cours de jeu et tapez **EtherRevelation** pour activer les cheats. Entrez ensuite l'un des codes suivants et validez par ENTER .

`CHANGE HEALTH #`	Obtenir # points de santé, # étant un nombre
`CHANGE LINKS`	Effet inconnu
`CHANGE MANA #`	Obtenir # points de mana, # étant un nombre
`GIVE ALL`	Obtenir 15 points de chaque ressource
`HIDE_FOG`	Désactiver le brouillard de guerre
`LOSE`	Perdre la mission
`OPEN_FOG`	Activer le broulliard de guerre
`SWAP`	Effet Inconnu
`VIEW_HAND`	Voir les ressourcesennemis
`WIN`	Gagner la mission

MODE MATIÈRE NOIRE

Terminer les 25 niveaux du mode Histoire.

Euro 2000

© Electronic Arts 2000

REMPORTER UN MATCH

Mettez la pause en plein jeu pour changer d'équipe. Marquez le maximum de buts contre votre camp puis reprenez votre équipe d'origine à la fin du match pour remportez la partie.

Euro Tour Cycling

© Ubisoft / Dinamic 2001

GÉRER L'ÉNERGIE

Lors d'une étape, utilisez les boissons qui remontent l'énergie, puis le soir choisissez de bons hôtels (les 5 étoiles font remonter environ 40 points d'énergie). Et surtout ne partez pas comme un taré au début d'une étape ! Gérez l'effort de vos coureurs.

POUR AVOIR LA MEILLEUR EQUIPE POSSIBLE

Choisissez l'équipe de votre choix et allez sur le menu principale. Appuyez sur Suivant jusqu'à ce qu'il y est une offre pour un coureur. Jetez un oeil sur cette offre et décidez ou non d'acheter ce coureur. Continuez ainsi sans jamais participer à aucune course de la saison. Lorsqu'il ne restera plus que trois course dans la saison, allez sur l'écran principal puis cliquez deux fois sur les coureurs que ous voulez garder pour la saison prochaine, vendez les autres pour gagner un peu d'argent et achetez les joueurs qui se présenteront maintenant. Répétez plusieurs fois pour obtenir une super équipe.

Euro Truck Simulator

© Anuman Interactive / SCS Software 2008

EMPOCHER 999 999 999 EUROS

Utilisez un éditeur de texte (comme notepad) pour ouvrir le fichier suivant : **MesDocuments/EuroTruckSimulator/save/1/game/sii**.

Appuyez sur CTRL+F pour rechercher le terme **money_account**. Enfin, remplacez les chiffres par **999999999** pour empocher un maximum d'argent.

OPTIMISER LE CHOIX DU PAYS

Lorsque vous commencez une partie, au choix du pays de départ, optez pour la Hollande ou la Belgique. Vous obtiendrez en plus l'Allemagne ou la France, avec 4 villes au lieu de 3.

Autre proposition, si vous partez de Pologne, Autriche ou République Tchèque, vous obtiendrez 3 pays au lieu de 1 ou 2 pour les autres choix.

Portugal, Espagne, Italie, Suisse, vous offrent 1 pays supplémentaire, mais vous n'avez que 3 villes seulement.

Europa Universalis

© Ubisoft / Paradox Interactive 2001

CHEAT CODES (DÉMO)

En cours de jeu, appuyez sur F12, puis entrez l'un des codes suivants dans la console :

ADDPLAYER	?
ALBA x	Révoltes activées/désactivées (x vaut ON ou OFF)
CALVIN	Les nations peuvent se convertir au christianiste réformé
CLOSEGROUP	?
COLUMBUS	Toutes les provinces sont découvertes
CORTEZ x	? (x vaut ON ou OFF)
CREATEGROUP	?
CROMWELL	Infrastructures améliorées
DAGAMA	+10 marchands
DIFRULES	Invulnérabilité activée/désactivée (x vaut ON ou OFF)
DRAKE	Technologies navales améliorées
DUMP	?
GUSTAVUS	Technologies terrestres améliorées
INFO	?
LANGUAGE	?
LOAD	?
LUTHER	Les nations peuvent se convertir au protestantisme
MESSALL	?
MESSGROUP	?
MONTEZUMA	+50.000 ducats pour le trésor
ORANJE	Stabilité +3
PAPPENHEIM	Brouillard de guerre
PETERTHEGREAT	Limites de troupe
POCAHONTAS	+10 colons
POLO	Commerce amélioré
REMOVEPLAYER	?
RICHELIEU x	Prendre le contrôle de toutes les unités militaires (x vaut ON ou OFF)
RUSSIANHODRES	Plus de troupes à canon
SAVE	?
SHOGUN	Japon fermé
SWIFT	Population +10.000
TILLY x	IA déclaration de guerre activée/désactivée (x vaut ON ou OFF)
TORDESILLAS	Mode traité de Tordesillas
TRENT	Mode concile de Trente
VATICAN	+10 diplomates
EVENT z	Crée l'événement z, où z est un nombre de cette liste :

1	Révolte dans une province aléatoire
2	Révolte dans une colonie aléatoire
3	Révolte religieuse
7	Religion
8	Hérétiques
9	Mort
10	Excellent

11 Insanité
12 Scandale
13 Cadeau
14 Or perdu
15 Obscurantisme
17 Colon
18 Demande
20 Banque
22 Entreprise commerciale
24 Diplomatie
25 Pression
27 Inventions
28 Marchands
31 Désastre naval
32 Désertion
33 Technologie terrestre
34 Technologie navale
38 Agriculture
39 Feu
42 Clergé mécontent
43 Artists mécontents
45 Marchands mécontents
47 Crise
48 Corruption
52 Développement industriel
54 Restriction commerciales
55 Fortifications
56 Explorateur
57 Conquistador

CHANGER DE PUISSANCE EN PLEINE PARTIE

Sauvegardez votre partie en confirmant réédition puis revenez à l'écran des parties sauvegardées. Cliquez sur une autre partie que la votre (avec un scénario différent). Cliquez maintenant sur votre sauvegarde et toutes les nations pourront être sélectionnées.

Europa Universalis : Les Guerres du Nord

© Nobilis / Paradox Interactive 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODES

Appuyez sur TAB en cours de jeu et entrez l'un des codes suivants.

`dimmuborgir`	Voir les bâtiments
`utopia`	Les rebelles pedent
`svensk`	Pas de guerre
`burp`	Pas d'evènements
`aik`	Perdre 5000 crédits
`manunited`	Gagner 5000 crédits
`stefanrehn`	God mode
`richardbad`	Perdre 1000 points de victoire
`richardnice`	Gagner 1000 points de victoire
`killstig`	Tuer Hertig Stig
`killvaldemar`	Tuer Hertig Valdemar
`killerik`	Tuer Hertig Erik
`killbirger`	Tuer Konung Birger
`killmenved`	Tuer Menved

Europa Universalis : Rome

© Paradox Interactive 2008

CHEAT CODES

Appuyez sur - Alt + 21 (taper 21 sur le clavier numérique) pour activer la console de triche, puis entrez les codes suivants.

`cash`	Gagner 5 000 $
`stability`	Gagner 3 points de stabilité
`event 2504`	+10 loyauté, +1 finesse
`event 2506`	Investissement technologique (religion)
`event 2600`	Investissement technologique (construction)
`event 2704`	Investissement technologique (pays)
`event 2804`	Investissement technologique (civique)
`event 2904`	Investissement technologique (naval)
`event 3020`	+20 popularité, +50 richesse, +100 richesse
`event 5001`	Nouveau trait de caractère (bonne nature)
`event 5004`	Nouveau trait de caractère (astucieux)
`event 5014`	Nouveau trait de caractère (juste)
`event 5017`	Nouveau trait de caractère (charitable)
`event 5018`	Nouveau trait de caractère (droit)
`event 5020`	Nouveau trait de caractère (fondateur)
`event 5023`	Nouveau trait de caractère (inventeur)
`event 7000`	+100 Main d'oeuvre

Europa Universalis II

© Ubisoft / Paradox Interactive 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur F12 pendant une partie pour faire apparaître la console et tapez l'un des codes suivant puis ENTREE.
Refermez la console en pressant F12 + CTRL

ALBA	Provoque une révolte
CALVIN	Passer en mode John Calvin
COLUMBUS	Voir toutes les provinces.
CORTEZ	Inconnu
CROMWELL	Augmente le niveau des infrastructures
DAGAMA	10 marchants supplémentaires
DIFRULES	God Mode
DRAKE	Augmente le niveau de technilogies navales
GUSTAVUS	Inconnu
LOYOLA	6 missionnaires supplémentaires
LUTHER	Passer en mode Réformation
MONTEZUMA	Donne 50 000 ducats.
NEY	Pas de pause pendant les évènements
ORANJE	Augmente la stabilité au maximum.
PAPPENHEIM	Fait disparaitre le brouillard de guerre.
POCAHONTAS	10 colons supplémentaires
POLO	Augmente le niveau de commerce
RICHELIEU	Donne le contrôle de toutes le unités militaires
ROBESPIERRE	Inconnu
RUSSIANHORDES	Plus de cannons
SWIFT	Ajoute 10 000 habitants à la preovince principale
TILLY	Donne la possibilité au CPU de déclarer la guerre
TORDESILLAS	Mode Traité de Tordesillas
TRENT	Mode Concile de Trent
VATICAN	10 diplomates supplémentaires
WALLENSTEIN	Affiche le statut des provinces

Europa Universalis III

© Paradox Interactive 2007

CHEAT CODES

En cours de jeu, appuyez sur la touche § pour ouvrir la console (il s'agit normalement de la même touche que le '!'). Vous pouvez aussi le faire en appuyant sur Alt + 21 en utilisant les chiffres du pavé numérique. Entrez ensuite le code de votre choix.

`colonist`	Colons ajoutés
`diplomat`	Diplomates ajoutés
`event <événement>`	Déclencher un événement
`fow off`	Brouillard de guerre désactivé
`fow on`	Brouillard de guerre activé
`fullscreen`	Mode plein écran
`invest <technologie> <argent>`	Investir dans une technologie*
`prestige`	Obtenir du prestige
`merchant`	Marchants ajoutés
`missionary`	Missionaires ajoutés
`morehumans`	???
`die native`	Les natifs attaquent
`cash`	Plus d'argent
`pirate`	Pirates ajoutés
`discover <province>`	Province découverte
`undiscover <province>`	Province non découverte
`revolt <province>`	Commencer une révolte
`spy`	Espions ajoutés
`stability`	Plus de stabilité

*Voici la liste des mots que vous pouvez entrer à la place de <technologie> :
land_tech
naval_tech
production_tech
trade_tech
government_tech
country_morale_tech
advisor_arrived_tech
ledger_naval_tech
ledger_production_tech
ledger_goverment_tech
cureent_tech

Europa Universalis III : Complete

© Paradox Interactive 2008

MOTS DE PASSE

Maintenez ALT et appuyez sur les touches **2** et **1** du pavé numérique pour ouvrir la console de saisie des codes. Vous pouvez refaire de même si vous voulez la désactiver.

Code	Effet
`event 5043`	Gagner 3 bonus au choix

Europa Universalis III : Heir to the Throne

© Paradox Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur la touche § (ou ²), et faites ALT + 21 (pavé numérique) pour ouvrir la console de saisie des codes.

`infamy + #`	Augmenter le statut d'infamie (remplacer # par une valeur)
`infamy - #`	Diminuer le statut d'infamie (remplacer # par une valeur)

European Air War

© Ubisoft / MicroProse 1998

MISSION RAPIDE

Appuyez sur A en roulant pour activer le pilote automatique. Après le décollage, faites ALT + N pour avancer directement à l'objectif de la mission.

European Bus Simulator

© Anuman Interactive 2008

ACTIVER TOUTES LES LIGNES

-Louez le premier bus Urbanis L et activez-le.
-Cliquez sur le menu des lignes.
-Cliquez sur la ligne 1 et ensuite cliquez sur la ligne 2. Remarquez que le bouton "Accepter la mission" ne disparaît pas malgré que la ligne ne soit pas active.
-Cliquez sur ce bouton.
-Mettez le prix du ticket au maximum (optionnel).
-La ligne va se charger et, dès qu'elle sera chargée, le message suivant apparaît : "Circuit parfaitement réussi : bénéfices enregistrés".
-Revenez au menu principal. La ligne 2 est activée.
-Faites de même avec les autres lignes.
-Il se peut que le bus se désactive pendant cette oppération ou se détériore. Vérifier qu'il est actif et faites les réparations qui s'imposent.

AVOIR PLUS D'ARGENT

-Relevez les revenus avant de quitter le jeu.
-Allez dans le dossier "Data" du jeu et ouvrez le fichier "Profile.dat" (profile est suivit d'un numéro profile1.dat ou profile2.dat ou encore profile3.dat par exemple) qui correspond au profil dont vous voulez changer le revenu.
-Vous vous trouvez face à une longue file de nombres. Celui que vous cherchez est le deuxième. Changez-le.
-Enregistrez le fichier.

ACTIVER TOUS LES BUS

-Allez dans le dossier "Data" du jeu et ouvrez le fichier "Profile.dat" (profile est suivit d'un numéro profile1.dat ou profile2.dat ou encore profile3.dat par exemple) qui correspond au profil dont vous voulez activer les bus.
-Il s'agit des seizes chiffres après le nombre qui correspond aux revenus. Remplacez ces seize chiffres par 1.
-Enregistrez le fichier pour que les bus soient activés

EverQuest : The Planes of Power

© Sony / Verant 2002

ARGENT FACILE POUR LES PETITS NIVEAUX

Dand les montagnes Butcherblock se trouvent de grands putois. Combattez-les avec un personage de niveau 3 ou moins. Ils feront parfois tomber des griffes que vous pourrez revendre assez cher aux marchands des alentours.

EverQuest : The Ruins of Kunark

© Sony / Sony Online Entertainment 2000

GUIDE

Introduction

Prêts pour l'aventure ? Alors suivez le guide ! Norrath est un monde vaste et dangereux et de multiples obstacles se dresseront sans doute sur votre route. En règle générale, n'hésitez jamais à demander de l'aide aux gens qui vous entourent, la plupart seront ravis de vous aider. Cela dit, si la phrase « le ranger à pullé trois mobs et je suis oom, il nous faut un evac ! » reste un tantinet obscure pour vous, le guide que voici vous sera sans doute de la plus grande utilité :)

Glossaire

Voici un courte présentation des principaux termes barbares utilisés par les joueurs d'Everquest :
Newbie : Joueur débutant.
Spawn : Apparition d'un monstre.
Camp : Arrêter de jouer ou rester à un endroit où des monstres « spawnent » pour les attendre.
Tank : Warrior, Monk, et Rogue, Paladin, Shadow Knight et Ranger. Son rôle est d'encaisser les coups et de faire un maximum de dommage.
Caster : Magician, Necromancer, Enchanter et Wizard (nuke et sorts utilitaires).
Healer : Druid, Cleric et Shaman (soins et buffs).
Nuke : Envoyer tous ses sorts d'attaque les plus puissants en cas de besoin.
Buff : Sort qui augmente les caractéristiques d'un personnage.
Pull : Technique qui consiste à attirer un monstre vers le groupe.
Train : Groupe de monstres qui poursuit un joueur (en général accumulés lors d'une fuite).
Mob : Monstres en tous genres.
Loot : Butin que l'on récupère sur les adversaires vaincus.
Pet : Créature invoquée par certains lanceurs de sorts pour combattre à leur place.
TP : Téléportation.
SoW :Spirit of wolf, sort très demandé qui augmente la vitesse de déplacement.
Bind : Sort qui permet de déplacer son point de « renaissance ».
OOM : Out of mana, plus de mana, mauvaise nouvelle au début d'un combat :)
FM : Full mana, c'est mieux.
DoT : Damage over time, sort qui fait un des dégâts sur une période de temps donnée.
DD : Direct damage, sort d'attaque avec dégâts directs.
AoE : Area of effect, sort de dégâts sur une zone (attention aux réactions agressives des monstres !).
Il existe aussi des dizaines d'abréviations pour les objets divers (RTS pour Runed Totem Staff, SBS pour Shiny Brass Shield...)

Création d'un personnage

Vous y êtes, vous allez finalement devoir choisir votre personnage. Avec 13 races et 14 classes, vous n'aurez d'ailleurs que l'embarras du choix. Voici tout d'abord une liste des professions disponibles (voir ci-dessous pour une description détaillée) : Bard, Cleric, Druid, Enchanter, Magician, , Monk, Necromancer, Paladin, Ranger, Rogue, Shadow knight, Shaman, Warrior et Wizard.

Je ne vais pas vous faire l'affront de vous expliquer ce qu'est un nain ou un elfe mais vous trouverez ci-dessous la liste

des classes disponibles aux différentes races :
Barbare (barbarian): Rogue, Shaman et Warrior.
Elfe noir (dark elf): Enchanteur, Cleric, Magician, Necromancer, Rogue, Shadow Knight, Warrior et Wizard.
Nain (dwarf) : Cleric, Paladin, Rogue, Warrior.
Erudit (erudite) : Enchanter, Cleric, Magician, Necromancer, Paladin, Shadow Knight et Wizard.
Gnome : Enchanteur, Cleric, Magician, Necromancer, Rogue, Warrior, Wizard.
Demi-elfe (half-elf) : Druid , Bard, Paladin, Ranger, Rogue, Warrior.
Halfling : Enchanteur, Cleric, Magician, Paladin, Wizard.
Humain : Tous sauf shaman.
Ogre: Shadow Knight, Shaman, Warrior.
Troll : Shadow Knight, Shaman, Warrior.
Elfe des bois (Wood elf) : Druid, Bard, Ranger, Rogue, Warrior.
Iksar: Monk, Necromancer, Shadow Knight, Shaman et Warrior.

Vous aurez ensuite à distribuer 20 ou 30 points de caractéristiques. Celles qui sont importantes pour votre classe sont indiquées en rouge mais toutes sont intéressantes. Ceci étant dit, les caractéristiques physiques sont bien évidemment les plus importantes pour les classes guerrières et l'intelligence ou la sagesse sont vraiment primordiales pour les lanceurs de sorts (qui ne peuvent de tout façon plus se lancer dans un combat sérieux à partir du niveau 20 environ).

Sachez enfin que certaines races et classes sont considérées comme maléfiques (Troll, Ogre, Dark elf, Iksar et Necromancer, Shadow Knight) et qu'elles seront par conséquent KOS (killed on sight, tuées à vue) dans les villes « bonnes » (et réciproquement). Le seul moyen de remédier à ce (gros) problème est d'améliorer sa faction envers chaque ville ou groupe d'individus (quand vous aurez tué plus d'une centaine de gnolls près de Qeynos, les gardes commenceront à supporter votre présence).

Les bases

Commencez d'abord par configurer l'interface en déplaçant la touche d'attaque automatique (touche A par défaut, si vous oubliez de taper sur Entrée avant de parler à un PNJ, vous l'attaquerez, et croyez moi, vous le regretterez :). Vous pouvez aussi choisir de jouer en mode plein écran (touche F10) pour améliorer la visibilité puis surtout configurez vos Hotkeys. Pour cela, faites glisser les boutons qui vous intéressent dans les emplacements du menu en bas à gauche (vous pouvez configurer les boutons du menu social en faisant un clic droit dessus).

Amis lanceurs de sorts, ce n'est pas terminé pour vous. Vous devez apprendre vos sortilèges, pour cela, cliquez sur un parchemin puis sur une case libre de votre livre de sort. Ensuite, apprenez le sort en cliquant dessus, puis sur un des huit emplacements en haut à gauche de l'écran. Vous ne pouvez avoir que huit sorts en mémoire, le choix deviendra de plus en plus stratégique au fil des niveaux.

Partir à l'aventure

Vous voilà prêt à explorer le vaste monde. Enfin, presque. Faites d'abord un tour par votre guilde (demandez le chemin à un membre de votre classe) et donnez le parchemin qui se trouve dans votre inventaire à la personne dont le nom est inscrit dessus (cliquez dessus pour le lire). Vous allez gagner vos premiers points d'expérience et 5 points de « practice » à dépenser dans vos compétences. Vous en gagnerez d'autre à chaque niveau et vous devrez retourner dans votre guilde pour les dépenser et améliorer vos compétences.

Détruisez ensuite le livre qui se trouve dans votre inventaire à moins que vous vouliez jouer en PvP, auquel cas vous devrez le remettre au Priest of Discord que l'on trouve dans chaque ville. Si vous jouez en PvP (player versus player), vous pourrez attaquer les autres joueurs PvP et réciproquement (à déconseiller aux joueurs débutants).

Les magiciens ont mémorisé leurs sorts ? Vous n'avez pas oublié de prendre votre arme à la main ? Alors sortez de la ville et allez chercher vos premiers points d'expérience. la première bonne habitude à prendre consiste à toujours utiliser la commande « consider » (touche C ou clic droit sur la cible) pour avoir une estimation de la puissance de votre adversaire. La couleur du texte vous permettra de déterminer vos chances de succès : vert et bleu, vous pouvez y aller ; blanc, seulement si vous êtes en pleine forme ; jaune, il vaut mieux être plusieurs ; rouge, de envisageable avec un bon

groupe à carrément impossible.

Commencez donc par les créatures « blanches » ou « bleues » et n'oubliez pas de ramasser tout ce que vous trouvez sur les corps pour le revendre. Au début, ce ne sera pas la richesse, mais c'est comme ça que vous amasserez la somme nécessaire à l'achat de vos premiers sorts et de vos premières armes. Si vous voyez qu'un combat se passe mal, n'hésitez pas à courir vers les gardes pour éviter de mourir. S'il vous arrive malgré tout de passer de vie à trépas, sachez que ce n'est pas un drame, du moins dans les premiers niveaux. Vous ne perdrez de l'expérience qu'au delà du niveau 5 et vous repartirez en jeu avec votre équipement de départ.

N'oubliez pas les quêtes ! Elles sont très importantes à toutes les étapes de votre progression dans le jeu. Parlez pour cela aux différents personnages non joueurs que vous rencontrez et certains vous confieront des missions qui pourront vous rapporter expérience et argent, puis à plus haut niveau des objets magiques uniques et particulièrement puissants. Une fois de plus, n'hésitez pas à questionner les autres joueurs, ils pourront souvent vous aiguiller et vous éviter de fastidieuses recherches. Pour vous donner un exemple, la quête de la Soulfire (épée sainte de Paladin) peut être commencée avant le niveau 10 à Freeport mais vous tiendra en haleine au moins jusqu'au niveau 40.

Entre les niveaux 6 et 10, vous pourrez commencer à explorer les zones alentours et surtout à former un groupe avec d'autres joueurs. Vous pourrez ainsi combattre des créatures plus puissantes tout en minimisant les risques et surtout vous amuser encore plus :). Entre les niveaux 10 à 20, vous pourrez commencer à découvrir le vaste monde sans trop de risques (n'allez pas n'importe où quand même:) et au-delà, vous aurez accès à la majorité des donjons où l'on commence à trouver de très bons objets magiques. Enfin, pour vous donner un petit exemple de la difficulté du jeu, sachez que pour vaincre Innoruuk dans le plan de la haine, il vous faudra non pas un mais plusieurs groupes de niveau 50 pour avoir petite chance!

Bard :

Le barde est très apprécié en groupe des premiers aux derniers niveaux grâce à ses chants qui affectent tous ses compagnons. Ca tombe bien, car il a besoin d'un groupe pour être vraiment efficace et révéler sa vraie valeur, même s'il est très jouable en solo. Méfiez-vous au début des chants du type Chords of dissonance, qui font des dégâts à tous les personnages non joueurs environnants. Si vous le gardez actif en approchant des gardes, vous comprendrez ce que je veux dire :). N'oubliez de récupérer les divers instruments que vous trouverez au cours du jeu, même ceux qui n'ont pas de capacité magique améliorent grandement l'efficacité de vos chants.

Cleric

Ces gens-là sont formidables ! Ils soignent les tanks, ils buffent les tanks, ils ont de bons DD (direct damage, sorts d'attaque) à bas niveau et sont quasiment indispensables dès que vous voulez chasser du « rouge » ou des créatures en grand nombre. Ils sont en plus relativement efficaces en combat jusqu'aux niveaux intermédiaires (surtout les nains) grâces aux armures lourdes qu'ils peuvent porter et à leurs sorts défensifs. De plus ils disposent à haut niveau des très appréciés sorts de résurrection.

Druid

Ils n'excellent nulle part mais se débrouillent partout. Vous aurez des buffs, des soins, des DD, des sorts de déplacement (SoW et téléportation) et une superbe technique à partir du niveau 14 qui vous permettra de faire du solo jusqu'au débuts des très gros niveaux. Ca s'appelle le Kiting : lancez un SoW sur vous pour courir plus vite, un Snare sur votre cible pour la ralentir puis un DoT et attendez la mort de votre adversaire en relançant les deux derniers sorts si nécessaire. Le druide est une classe relativement puissante car très polyvalente et vous serez par conséquent souvent sollicité pour les SoW, les bind et les TP. Vous êtes par contre un moins bon soigneur que le clerc et un moins bon combattant que les deux autres healers.

Enchanter

Une des classes, les plus difficiles à cerner, l'enchanteur dispose des sorts utilitaires les plus variés et d'un Pet pour le défendre (même si ce dernier est le moins polyvalent de sa catégorie). L'enchanteur aura lui aussi besoin d'un groupe

pour être vraiment efficace et sera d'ailleurs très demandé à haut niveau pour ses Debuffs (pour affaiblir les adversaires) et pour le fameux Clarity (régénération de mana).

Magician

Une des meilleures classes pour le solo, le magicien dispose de Pets variés et puissants (à partir du niveau 4) ainsi que de sorts d'attaque et de bouclier relativement efficaces. Vous pourrez donc chasser des créatures « blanches » sans trop de problèmes et même tenter des « jaunes » si vous êtes dans de bonnes conditions (le plein de mana et près d'une zone, au cas ou :). Vous serez aussi à l'abri de la famine grâce à vos sorts d'invocation de nourriture et vous pourrez aussi vous procurer des armes magiques de la même manière.

Monk

Voici la classe de tank qui fait le plus de dégâts. Il gagne de nouvelles attaques de plus en plus puissantes au fil des niveaux et arrive au final à faire des dégâts dévastateurs, même s'il n'encaisse pas aussi bien que le guerrier (il ne peut pas porter d'armure). A gros niveau, outre son travail de tank, il sera aussi chargé du pull. Si tout ne se passe pas comme prévu et qu'il ramène un trop grand nombre de créatures, il peut se mettre en mort simulée (feign death) et sauver sa vie et celle de son groupe.

Necromancer

Une des classes les plus complètes du jeu, le nécromancien dispose d'un Pet dès le premier niveau (à acheter d'urgence) et de sorts d'attaque qui drainent les points de vie des ses adversaires pour s'ajouter aux siens. Les manas ne sont pas non plus en reste avec les sorts de type dark pact et lich qui drainent sa vie pour la transformer en manas. Utilisez les ensuite pour drainer la vie d'un adversaire et vous pouvez l'abattre sans rien dépenser ! Petit défaut quand même à ce tableau idyllique, les nécromanciens sont KOS dans la majorité des villes de Norrath, vous devrez donc travailler sur votre faction si vous voulez pouvoir vous promener tranquillement avec vos amis.

Paladin

Très bon combattant, il a accès aux armes les plus puissantes du jeu (Soulfire et depuis peu Fiery Avenger) et à des armures particulièrement efficaces (Valorium à gros niveau). Il obtient des sorts de clerc à partir du niveau 9 qui deviennent de plus en plus utiles au fil des niveaux et il dispose de la capacité Lay of hands (LoH) qui permet de rendre à une cible (y compris lui-même) l'équivalent de ses points de vie totaux. Pas aussi efficace qu'un guerrier en combat, il n'en reste pas moins un bon tank, particulièrement utile contre les morts-vivants grâce à ses sorts de dommages et de peur.

Ranger

Il ressemble beaucoup au paladin mais il est bien plus limité en ce qui concerne les armes et armures. Il dispose de sorts de druide à partir du niveau 9 (soins, snare, charme d'animaux…) et de capacités spéciales diverses comme Sneak (déplacement silencieux), Forage (pour trouver de la nourriture) ou encore l'excellent Tracking (pistage). Cette dernière capacité lui permet de retrouver n'importe qui dans une zone donnée alors que d'autres classes doivent compter sur la chance (ou sur des heures de recherche :).

Rogue

Classe qui a repris du poil de la bête denièrement grâce aux discipline (niveau 50+) et à l'apparition de donjons avec clé. Vous disposerez d'un nombre de compétences particulièrement impressionnant (crochetage de serrure, déplacement silencieux, poisons ..). La plus importante est Backstab (attaque dans le dos) qui vous permettra de multiplier vos dégâts à partir du niveau 10. Cette compétence n'est utilisable qu'avec les armes piercing (de perforation) alors, inutile de vous entraîner avec les autres types :).

Shadow knight

Version maléfique du paladin, il dispose de la capacité Harm Touch (permettant de faire de gros dégâts à une cible une fois par jour) et d'une magie un peu plus puissante (toujours à partir du niveau 9). Il a en effet la possibilité d'invoquer un Pet ou encore de voler la vie de ses adversaires. Il dispose par contre d'un éventail de matériel moins important que le paladin et il a le même problème que le nécromancien au près de tous les personnages d'alignement bon.

Shaman

Troisième et dernier des healers, il est aussi un des plus puissants en combat de par le choix limité de la race (Troll, Ogre ou Barbare pour les plus sages). Il est le premier à avoir accès au SoW (niveau 9 contre 14 pour le druide) et peut à plus haut niveau invoquer un Pet. Il dispose d'un éventail de sorts très varié, avec de nombreux DoT et Buffs très efficaces. Attention cependant si vous jouez un ogre ou un troll, vous serez KOS dans de nombreuses villes de Norrath.

Warrior

Le tank par excellence ! Voici la classe qui a le plus de points de vie et souvent la meilleure classe d'armure ce qui le rend particulièrement utile pour encaisser les coups pendant les longs combats. C'est lui aussi qui fera le plus de dégâts jusqu'aux niveaux 15-20 mais il sera bien vite dépassé dans ce domaine par les casters (qui auront néanmoins toujours besoin de lui pour pouvoir lancer leurs sorts tranquillement). Au-delà de ces niveaux vous devrez de plus en plus vous grouper, ne serait-ce que pour profiter des services d'un healer et éviter les interminables downtime (périodes de repos pour récupérer les points de vie et les manas).

Wizard

Il dispose des meilleurs sorts d'attaque mais devra se grouper très tôt s'il veut pouvoir en profiter. Il n'a en effet ni Pet, ni sorts de soins pour l'aider, tout juste quelques sorts de bouclier qui n'arrêteront plus grand monde passés les premiers niveaux. Il se rattrape pourtant largement dès qu'il a un tank avec lui pour encaisser les coups et peut alors réduire en cendre n'importe quelle créature de son niveau. Il dispose en outre comme le druide de sorts de téléportation à partir du niveau 20. Il est en outre le seul à pouvoir téléporter son groupe dans certains Plans.

Quelques conseils :

Voici quelques tactiques qui pourront sans doute vous aider à mener à bien un rude combat sans que cela tourne au désastre. Avant tout, apprenez à connaître votre classe, toutes ont des possibilités différentes et il est important de ne pas se surestimer et de connaître le rôle de chacun dans le groupe. Prenons par exemple un groupe (basique) composé d'un tank, d'un healer et d'un caster.

Le tank est là pour encaisser et pour s'assurer que les monstres continuent à le combattre et ne s'attaquent pas aux autres membres du groupe. Pour cela, il dispose de la compétence Taunt qui sert à énerver le monstre pour qu'il reste sur lui. Il doit donc veiller en permanence à la sécurité de ses collègues en gardant au maximum les monstres sur lui.

Le healer doit rester en arrière et soigner le tank tout au long du combat. Usez de vos sorts avec parcimonie car vos adversaires attaquent très souvent la personne qui fait le plus de dégâts, et les soins sont considérés comme autant de dommages infligés. Essayez autant que possible de maintenir le tank entre la moitié et les trois quarts de ses points de vie en espaçant les sorts et éventuellement en allant au combat vous même entre temps.

Le caster reste lui aussi en arrière et lance quelques sorts d'attaque quand le besoin s'en fait sentir (attention encore aux gros dégâts qui ne manqueront pas d'attirer les monstres). Les Pets prendront bien entendu part au combat et les enchanteurs pourront tenter quelques charmes pour se faire des alliés :). N'abusez pas des sorts tant que le combat se passe bien et gardez en toujours en réserve pour le cas où quelques indésirables viendraient se joindre au combat. Même si vous n'avez plus de manas, n'allez au corps à corps que si le tank à des difficultés pour encaisser quelques coups à sa place (mais là, vous êtes en général mal partis).

Les Pets maintenant. Ils sont très utiles pour infliger des dommages (toujours magiques pour ceux des magiciens, à partir du niveau 16 pour les necromancers) et encaisser à la place du tank. Il faut cependant les utiliser avec précaution car si vous les laissez se promener librement dans un donjon, vous apprendrez de la manière la plus douloureuse (un

bon gros train par exemple) qu'ils ont tendance à attaquer tout ce qui passe à leur portée. Enfin, n'oubliez pas de faire des Hotkeys avec les commandes du Pet (/pet attack, /pet back off, /pet follow …).

La fuite: à moins d'avoir un SoW (qui vous permet de courir plus vite que les monstres) la fuite est rarement une solution efficace et ne vous permettra en général que de mourir fatigué. A l'exception notable d'un affrontement près des zones (excellente idée) qui vous permet de fuir instantanément tout adversaire trop coriace, il n'y a que peu de moyens de quitter un combat. Les lanceurs de sorts ont là un avantage sur les autres classes, j'ai nommé le Gate! Un excellent sort qui vous permet de vous téléporter vers votre point de bind mais qui, vu son long temps d'incantation, ne vous sauvera pas de toutes les situations, loin s'en faut. Sachez enfin que certaines créatures ne peuvent être touchées que par des armes magiques (will-o-wisp, goule ...).

Et puisque la meilleure école est celle du terrain, vous n'avez plus qu'à vous lancer dans le monde d'Everquest pour mettre à l'épreuve toutes ces théories. Que Tunare veille sur vous!

XP PRÈS DE QEYNOS

Combattez les gnolls près de Qeynos , dans Qeynos Hills ou encore dans Blackburrow et récupérez toujours les dents qu'ils ont parfois sur eux (gnoll fang). Ramenez-les ensuite au capitaine Tilin dans la guilde des Guerriers de Qeynos (sur le balcon). Vous gagnerez de l'expérience et un moonstone pour chaque dent rapportée. Vous pouvez ensuite donner les moonstones à McNeal dans le bar au sud de la ville près du port, vous gagnerez encore un peu d 'expérience et un bière, à revendre ou à boire :)

TECHNIQUES AVANCÉES

Je vais parler ici d'une sortie à plusieurs groupe car ce sont les plus intéressantes mais les tactiques ci-dessous sont aussi applicables à un seul groupe avec quelques modifications. Désignez d'abord un leader de l'expédition qui donnera les ordres pour tout le monde (un caster ou healer en général car on a une meilleure vision des évènements quand on est pas entouré par 3 mobs et 5 effets de sorts). Les ordres du leader doivent être suivis à la lettre et surtout immédiatement. Il n'est pas question de faire attendre tout le monde parce qu'un caster est OOM, si le leader décide d'avancer, on pose le spellbook et on avance. Accessoirement, le leader n'est pas non plus infaillible, il a de lourdes responsabilités et il peut faire des erreurs. Si ça arrive, tant pis, c'est en leaderant qu'on devient ...

Donc, prenons l'hypothèse de deux ou trois groupes de niveau 30+ composés en gros d'un warrior, d'un clerc, d'un enchanteur, d'un pulleur, plus 2 autres (les quatre premiers sont quasiment obligatoires, et à mon humble avis il faut ensuite un healer secondaire et un tank ou une classe à pet en plus ça peut être bien. Evidement il y a de nombreuses variantes).

L'avancée dans un donjon doit se faire tout doucement, salle par salle en ne laissant rien derrière soit pour éviter d'être submergé en cas de problème. Une fois que vous êtes à l'endroit où vous voulez camper, le leader se positionne en arrière à un endroit d'où il aura une bonne vue sur les évènements et quand tout le monde est prêt ... Go !

Le pulleur, Moine ou Shadow Knight part en quête d'une proie et la ramène aux groupes. S'il ramène trop de mobs, c'est feign feath immédiatement, pas question de ramener au groupe un train de bêtes rouges foncé. Un fois le pull séparé, il se relève et ramène la ou les proies choisies au groupe. Si c'est trop chaud, il reste en feign death et c'est un /q pour supprimer l'aggro.

En général, si il y a plusieurs créatures, l'enchanteur joue du Mez et tous les autres assistent le tank principal (ça peut coûter cher de se tromper de cible). On abat alors les monstres un après l'autre sans laisser personne s'échapper

(snare, darkness, root ou nuke).

Passons ensuite au cas où ça se passe mal. Si le combat est désespéré, deux solutions. La première est l'Evac. Si il y a un wizzard ou druid dans chaque groupe et si le donjon est près d'un point de TP (Guk, Solusek, Karnor ou Fearplane), cette solution peut-être envisagée car l'expédition pourra être reformée rapidement. La deuxième (et souvent la meilleure) est le Cleric Camp. Quand le leader donne cet ordre, les clercs campent et (tous) les autres font tout leur possible pour les protéger. Les moines et SK restent en feign death et avertissent les clercs quand l'endroit est sur à nouveau. Ceux-ci se reloggent alors et ressuscitent tout le monde (Clercs d'abord, enchanteurs-bardes ensuite puis le reste). Tout ça pour dire que la fuite ne vous servira qu'à mourir fatigué, et surtout aux quatre coins du donjon avec des corps parfois irrécupérables.

De même, si quelqu'un se perd et se retrouve avec une (ou plusieurs) trop grosse bête aux fesses, il ne revient pas vers le groupe si cela représente le moindre risque. Il meure dans un coin facile à repérer et peu dangereux si possible pour faciliter le travail du nécro ou du rogue qui récupèrera le corps. Un camp de ce type est en général bien trop long à mettre en place pour tout gâcher à cause d'une bêtise.

Quelques petites stratégies basiques à l'intérieur d'un groupe pour finir. Première chose, toujours avoir un oeil sur les barres de vie de ses collègues et toujours avoir une idée des manas des casters (ceux-ci doivent donc répondre rapidement quand on leur demande). Les tanks doivent évidemment user du Taunt pour arracher les éventuelles créatures qui attaqueraient les casters et immédiatement revenir sur la cible principale (sauf exception, ça devrait être la même). Les casters ne doivent surtout pas se sentir obligés de dépenser leur mana et doivent autant que possible être FM au cas où il y aurait un coup dur. Donc pas de nuke ou de DoT ou autre tant que le combat est sous votre contrôle. Sachez aussi anticiper, un gros nuke ou un Complete Healing sont des Taunts particulièrement efficaces, les tanks et le healer secondaire doivent être prêts dans ces cas là car à gros niveau, il n'est pas possible à un caster ou à un healer de tenir plus de quelques secondes face à un monstre du même level que lui.

Evidemment il y a de nombreux points de détails que je n'ai pas abordé ici et aussi de nombreuses variantes propres aux différents donjons (évitez le SoW sur Fearplane, vous améliorerez vos chances de survie si vous êtes fearé...). Et surtout gardez bien une chose à l'esprit: il faut communiquer (le groupe le plus efficace est celui où on entend: "snared, 90%, Tashan Ok ...")

GUIDE DE CHASSE : LAKE OF ILL OMEN, NIVEAU 20-30

Cette zone est facilement accessible depuis Firiona Vie (pour les races "bonnes"): suivez tout simplement la côte sur votre gauche en sortant de la ville, puis la rivière et vous arriverez au Lake après une petite cascade. Sachez que le bind n'est possible que dans l'enceinte de la ville (et pas dans toute la zone) et que le seul moyen d'aller à Firiona Vie à ces niveaux est le bateau (le tp mène à l'autre bout des Dreadlands qui sont beaucoup trop dangereux à traverser). Un petit problème tout de même, la route vers le Lake est parsemée d'araignées particulièrement belliqueuses (niveau 27-33 environ) dont une bonne moitié roote et voit l'invisible. Demandez donc un SoW avant de quitter la ville et soyez vigilants lors de votre progression (les Pilgrims et les Drixies pourront vous aider car ils attaquent les araignées à vue, et vous piqueront plus tard vos xp de temps en temps, mais c'est une autre histoire).

Une fois dans Lake of Ill Omen, suivez encore la rivière jusqu'au fameux lac et plusieurs choix s'offriront à vous. Pour du solo, la méthode la plus sûre est de s'installer près du lac où les mobs ne passent pas (-1000,+1500 par exemple) puis d'aller les chercher près des montagnes en face de vous. L'avantage de cet endroit est que la zone vers Frontier Mountains n'est pas trop loin en cas de problème (vous pouvez aussi vous installer près de la zone, mais les mobs y sont plus rares ou alors en groupe, notamment les Sarnaks).

En groupe, vous pouvez camper les ruines des gobelins (+1500,+1800 ou -500,-1500) mais l'idéal est la forteresse des Sarnaks, les ruines des squelettes ou les mines des gobelins.

Les mines sont à la loc +3500,+3000 et vous y trouverez 2 warriors à l'entrée plus d'autres ainsi que des warlords et

occasionnellement des soothsayer à l'intérieur. Un camp facile car il n'y a pas de mob errants, attention quand même à ne pas aller trop loin à l'intérieur des mines car Lord Gorelik risque de vous foutre dehors à coup de pied au cul de niveau 40 (si vous le tuez, bravo, il drop le mithril staff).

Les ruines des squelettes (-3200,-1800) abritent quatre morts-vivants et permettent de se faire les dents sur les nombreux Sarnaks et Gobelins qui passent tout autour en attendant le respawn. Un bon groupe bien rôdé est donc nécessaire pour ne pas avoir de problème (et attention aussi au greater icebone qui est niveau 30 environ).

Enfin, le meilleur pour la fin, la forteresse des Sarnak (+3000,-3000) vous permet de commencer facile en vous installant vers l'entrée (attention aux quelques mobs errants) ou de vous la jouer pro en allant vous installer à l'intérieur (sur le plateau en haut à droite en rentrant, près de l'entrée proprement dite). Là vous aurez des mobs à ne plus savoir qu'en faire, et plus si affinités, et vous pourrez les puller par 3 ou 4 quand ils seront tous bleus pour vous (niveau 28+ recommandé). Attention au boss du niveau, j'ai nommé le vindicatif Chancellor Of DiZok (niveau 40) qui tape fort et qui ne sort jamais sans son pet.

Voici pour finir un petit aperçu approximatif du niveau des créatures que vous rencontrez au Lake:
Goblin Agressor/warrior/soothsayer/spirit caller 19-23 (les deux derniers étant des casters, attention au root)
Goblin Warlord 22-26
Sabertooth Tiger/Grimalkin 20-23
Sarnak Adherent 15-25 (caster)
Sarank recruit/legionnaire 20-25
Sarnak dragoon 26-28
Sarnak Revenant 25 (nécro avec un pet et fear, très dangereux pour un puller dans la forteresse)
Sarnak Gem Oracle 30 (caster)
Sarnak marauder 16-18
Sarnak exile 22-26
Warbone Skel 20-24
Icebone et Charbone skel 22-25

Les loots sont en général plutôt bon sur les gobelins et surtout sur les Sarnaks (jusqu'à 3pp les grand jours mais peu d'items).

PAW OF OPOLLA

Voici le détail de la quête de la Paw Of Opolla, un des meilleurs objets de healer. Il faut trouver quatre anneaux à placer dans un container.

Le plus facile est le silver ring. Il se trouve à BlackBurrow, en sautant dans l'eau (depuis le haut du donjon) au fond de l'étang (c'est un sac marron classique qui spawne toutes les deux heures, aux cas où quelqu'un serait déjà passé).

Ensuite le copper ring. Pour celui-là, il faut camper le Fungus Mutant (niveau 25, sorts de druide et gros stun) pour récupérer le Guk Mildew Bracket, puis le Degenerated Guk Weed pour le gold ring (le Fareix Spore est la deuxième méthode pour avoir le silver ring). Il faut savoir que celui du copper est relativement facile à trouver (tous les 5 ou 6 mutants en gros) mais pour le gold, c'est une autre histoire et c'est très aléatoire.

Dans la salle du Fungus Mutant, il y a divers autres fungus de niveau 15 à 25 et un Froglok Shaman qui passe régulièrement (level 15-20). Avec un niveau 35+, ils ne feront que healer le mutant, peut-être même avant. Le temps de spawn est de 17 minutes (comme pour tout le donjon) et le mutant spawne juste à côté de l'échelle dans la salle et n'a pas de PH.

Pour le platinium ring, la momie spawne juste à l'entrée de Befallen, un mètre après la zone. Le spawn est de 16 minutes si ma mémoire est bonne (c'est pas gagné...) et là il y a un PH (Ghoul, Rat, Skel ...) qui part se balader au

premier niveau du donjon si on ne le tue pas. La momie est TRES rare et ne droppe pas le ring à chaque fois...

Les objets de Guk sont à donner un après l'autre à Melexis (dans une des maisons du village) sur Kerra Ridge en échange des anneaux.

Enfin, vous n'avez plus qu'à appuyer sur le bouton combine du container. Il s'agit de la Severed Paw droppée par Vin Moltor (un moine 24 qui ressemble aux beggars) et que l'on trouve dans les égouts de Qeynos. Mauvaise faction avec tout Qeynos quand vous le tuez (mais pas de quoi être KoS si vous êtes indifférents à la base). Pour les plus patients vous pouvez lui donner une tarte au rat (trivial avec un cooking de 21, mais je ne connais pas les ingrédients) et 3 bouteilles de Khalish.

TITRES

Goblin Killer

Pour devenir un Goblin Killer, adoptez la classe de Mage, Priest ou Scout et tuez un maximum de Grutooths.

Goblin Slayer

Pour avoir une chance de devenir un Goblin Slayer, adoptez la classe de Warrior.

Evidence : The Last Report

© Microïds

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur :

C + V	Vous passe une partie du jeu
C + F	Energie et munitions au maximum

Evil Dead : Hail to the King

© THQ / Heavy Iron Studios 2001

PLUS DE CHAMPIGNONS

Lorsque vous trouvez des champignons, ramassez-les. Sortez de l'écran puis revenez les ramasser à nouveau. Vous pouvez seulement répéter l'opération une fois, après ils n'apparaissent plus.

TROUVER DES CHAMPIGNONS

Quand vous mélangerez des champignons dans votre inventaire, vous entendrez un son. Quand vous marcherez et que vous entendrez ce son, c'est que des champignos ne sont pas loin.

Evil Genius

© Vivendi Universal Games / Elixir Studios 2004

CHEAT MODE

Tapez le mot **humanzee** (ou **chimphumain** selon la version de votre jeu) en cours de jeu pour activer le Cheat Mode. La validité du code sera confirmée par le message "Mission successful". Relancez le jeu pour désactiver le Cheat Mode, puis entrez l'un des codes suivants :

[Ctrl] + S	Déclencher une explosion
[Ctrl] + C	Ajouter 100 000 $
[Ctrl] + A	Incrémenter le nombre de partisans et de subordonnés
[Ctrl] + O	Tous les objets
[Ctrl] + M ou N	Chaos global
[Ctrl] + T	Tous les pièges

Evil Islands : Curse of the Lost Soul

© Ubisoft / Nival Interactive 2001

CHEAT MODE

Appuyez sur ~ pour accéder à la console. Taper **THINGAMABOB** pour activer le cheat mode. Puis entrez l'un des codes suivants. Un message confirmera que le code a bien été entré.

Code	Effect
@GODMODE(0,0)	Désactiver le Gode Mode
@GODMODE(0,1)	Activer le God Mode
@LEAVETOZONE(0,"<code du niveau>",0)	Choix du niveau
BAN	Bannir un joueur du serveur
CONSOLE	?
DAYS	Calculer quel sera votre âge à une date donnée
DEBUGINFO	?
DISCONNECT	Quitter la partie
EXECUTE	?
EXIT	Quitter le jeu
FADEOUT	?
FILTER	?
FPS 0 ou 1	Sélectionner le frame rate
GENERATETEACKS	?
GIVE 0 EXP <quantité>	Obtenir le nombre de points d'expérience demandé
GIVE 0 MONEY <quantité>	Obtenir la somme d'argent demandé
HELP	Liste des codes de la console
HISTORY	?
JOIN	?
KICK	Ejecter un joueur
LASTFPS	?
LISTVAR	?
LOADVAR	?
LOCALRATE	?
LOOTALL	Avoir tous les objets des missions de la carte
MEMUSAGE	?
NET	?
PARTYESEND	?
QUIT	Quitter le jeu
RATE	?
SERVER	?
SHOW	?

Codes des niveaux

Utilisez l'un des codes suivants avec le code **@LEAVETOZONE(0,"<code du niveau>",0)** pour vous téléporter à l'endroit souhaité.

Code du niveau	Lieu
BZ10K	Résidence du clan New Green
BZ11K	Mines abandonnées

BZ13H	Forteresse
BZ14H	Dernier abri
BZ15H	Tour du vieux Necromancien
BZ16H	Lieu de commerce secret
BZ18H	Grotte
BZ1G	Village
BZ2G	Grotte de la sorcière
BZ3G	Repaire du dragon
BZ4G	Camp d'expédition Khadaganian
BZ5G	Maison de l'hermite Lizard
BZ6G	Etablissement Sheivar
BZ7G	Catacombes du Grand Mage
BZ8K	Ville de Ingos
BZ9K	Résidence du clan Green
GZ10G	Tunnel
GZ11K	Ville et ses alentours
GZ12K	Mines abandonnées
GZ13K	Domaine de Karansul
GZ14K	Catacombes interdites
GZ15H	Canyon de la mort
GZ16H	Grotte Wormheads
GZ17H	Désert des Nécromanciens
GZ18H	Ville de Suslanger et alentours
GZ19H	Portail
GZ1G	Ruines
GZ20G	Catacombes
GZ2G	Route de la sorcière
GZ3G	Contrefort
GZ4G	Montagnes lointaines
GZ5G	Caverne
GZ6G	Montagne du centre
GZ7G	La rivière et lîle
GZ8G	Sables
GZ9G	Ville fantôme

Evil Twin : Cyprien's Chronicles

© Ubisoft / In Utero 2001

CHEAT CODES

Légende :
Bouton de saut : S
Bouton d'action : A
Bouton de tir : T
Bouton de vue à la 1ère personne : V

Dans le menu des cheats codes, entrez les codes suivants

Continus infinis et accès à tous les niveaux

S, A, V, S, T

Vus supplémentaire

T, T, S, V, A

Mode sniper

A, T, S, V, T

Méga tir

T, V, V, A, S

Tir plus rapide

A, V, S, V, T

Tir rebondissant

T, A, T, V, S

Evolution GT

© Black Bean / Milestone 2006

NOUVELLES VOITURES

Terminez la saison Vétéran au moins avec un niveau bronze et vous allez débloquer un championnat secret avec de nouvelles voitures : la Bugatti EB110, la Mercedes CLK DTM, la Pagani Zonda F et la Mercedes CLK GTR.

Evolva

© Virgin Interactive / Computer Artworks 2000

CHEAT MODE (VERSION PATCHÉE)

Attention, cette astuce fonctionne uniquement avec la version patchée qui permet des graphiques "bump mapped". Allez à l'écran de mutation et changez le nom de votre équipe en **EXTRASTUFF**. Ressortez et choisissez "Configure Controls" dans le menu des options. Deux nouvelles possibilités seront aparues : "Debug" et "First Person View" (tout en bas du menu).

Excalibur 2555 AD

© Sir-tech / Tempest Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu grâce à la touche ESC . Appuyez alors sur F12 et sur les touches suivantes. Reprenez le jeu : un message vous indiquera que l'astuce a été activée.
Haut, Haut, Droite, Droite, Haut, Haut, Haut, Haut : Ouvre toutes les portes sauf celle de la pièce dans laquelle vous êtes
Haut, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche : Vie au maximum
Haut, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche : Epée à la puissance maximale
Gauche, Droite, Gauche, Haut, Droite, Haut, Haut, Haut : Passe le niveau en cours

Excessive Speed

© THQ / Synetic 1999

CHEAT CODES

Tapez l'un des codes suivants au menu principal :

ALLTRACKS	Toutes les pistes
ALLCARS	Toutes les voitures

Tapez l'un des codes suivants au cours d'une partie :

ADDEARTHQUAKE	Tremblement de terre
ADDENERGY	Energie
ADDGHOST	Voiture fantôme
ADDLIFE	Vie
ADDMINE	Mines
ADDMISSILE	Missiles
ADDSHIELD	Protection
ADDTURBO	Turbo
WINFLYGAME	Mode vol
WINRACE	Remporte la course

Exhumed

© Playmates / Lobotomy Software

+ D'INFOS FORUM

COMBINAISONS DE TOUCHES

Pendant le jeu, essayez les combinaisons de touches suivantes :

ALT + W Donne toutes les armes

ALT + G Active le God Mode (invincibilité)

CHEAT CODES

Tapez les codes suivants au cours du jeu :

DOORS	Ouvre toutes les portes du niveau
HOLLY	Tapez "Level x" où x représente le numéro du niveau où vous souhaitez être projeté
LOBOCOP	Toutes les armes
LOBODEITY	Invulnérabilité (God Mode)
LOBOPICK	Toutes les clés
LOGOSPHERE	Toute la carte visible
LOBOSWAG	Tous les objets
LOBOXY	Affiche les coordonnées
CREATURE x	Fait apparaître une créature et où x vaut :

- 0 Anubis
- 1 Araignée
- 2 Mommie
- 3 Piranha
- 4 Basset
- 5 Magmantis
- 6 Am-Nit
- 7 Set
- 8 Kilmatikhan
- 9 Alien 1
- 10 Alien 2
- 11 Omen

CHEAT CODES

Tapez les codes suivants au cours du jeu :

HOLLY CREATUREx Active une créature, où x est un nombre de 0 à 8 :

- 0 Anubis
- 1 Araignee
- 2 Mummy
- 3 Piranha
- 4 Sorte de chien sur 2 jambes

5 De la lave (sorte d'esprit)

HOLLY DOORS	Active tous les switches
HOLLY LEVELx	Accès au niveau x (où x représente le numéro du niveau)
LOBOCOP	Toutes les armes
LOBODEIT	Invincibilité
LOBOLITE	Supprime les flashs des explosions
LOBOPICK	Donne toutes les clés
LOBOSPHE	Toute la carte
LOBOXY	Coordonnées

Exile : Exit from the Pit

© Spiderweb Software 1995

PATCH POUR AMÉLIORER LES PERSONNAGES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez un fichier de sauvegarde (*.sav). Aux déplacements 28, 1184, 2340, 3496, 4652 et 5808, écrivez la chaîne hexadécimale suivante : 48 00 48 00 48 00 48 00 48 00 48 00 48 00 48 00 48 00 5B 00 5B 00 48 00 48 00 48 00 48 00 48 00 48 00 48 00 48.

Exile II : Crystal Souls

© Spiderweb Software

TOUR DE BONUS MAGIQUES

Localisez le téléporteur dans la tour magique du niveau 4 et tappez "eas ter egg" en guise de coordonées.

Exolon DX

© RetroSpec

VIES INFINIES

Pour avoir des vies infinies, écrivez en cours de partie : ad astra (en respectant les minuscules et l'espace).

Expendable

© Ubisoft / Rage Software 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODES

Commencez le jeu avec une des options de ligne de commande suivantes :

`-mumford`	Mode Hodspodkins
`-whostayedlate`	Mode Rockhard
`-whostayedlateagain`	Mode Easter Egg

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez BOD, puis appuyez sur la touche Moins du pavé numérique. Maintenant, vous pouvez saisir l'un des codes suivants :

`ALBERTOFROG`	Grenade améliorée
`BABAPAPA`	Crédits supplémentaires
`BING`	Désactive le cheat mode
`BUCKETOFCHICKEN`	Vue arrière
`CRYSTALTIPS`	Vie supplémentaire
`MRBENN`	Niveau suivant
`ZIPPY`	Invulnérabilité (God mode)

Experience 112

© Micro Application / Lexis Numérique 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie : Le Tanker

Pont supérieur - Le laboratoire d'écologie chimique

UD01 - chambre de Léa

Sur votre écran de supervision, Léa se réveille. Tout est saccagé et il y a des plantes partout.

Léa vous parle, mais ne vous entend pas. A sa demande, entrez le code **EDEHN** dans la fenêtre d'accréditation de la base qui s'ouvre devant vous. Vous accédez à l'Intranet du projet EDEHN.
Le maniement des caméras est délicat. Léa va vous aider à prendre en main le système de contrôle.

Objectif 01 - Se familiariser avec l'interface OSD

Dans un premier temps, activez le panneau de contrôle des caméras (C). Cliquez sur le bouton rotation pour permettre la rotation des caméras. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez-la pour orienter le champ de vision de la caméra. Léa détecte votre présence à la commande du système de supervision. Répondez par oui ou par non à sa question en déplaçant le champ de vision de haut en bas ou de gauche à droite.

Dans un second temps, cliquez sur l'onglet Plan (P) dans la colonne de gauche. Le plan de la base apparaît. Cliquez sur les symboles caméra pour suivre les déplacements de Léa. Léa fait apparaître l'ensemble des symboles de commandes d'éclairage, des portes et objets disposés dans la base.

UD02 - chambre de John

Allumez l'éclairage de la chambre 2 pour que Léa s'y déplace. Les cloisons métalliques, le système d'ouverture des portes font penser à l'intérieur d'un bateau.

UD04 - coursive

Léa vous demande d'ouvrir la porte, au bout du couloir. Elle mène au laboratoire. Cliquez sur le symbole de la porte séparant les coursives UD04 et UD05. La porte est bloquée ! Activez la caméra se trouvant de l'autre côté de la porte. L'image est sombre, mais un homme semble bloquer le volant de la porte. Léa vous indique l'existence d'une cartouche permettant l'activation du mode **vision de nuit** des caméras.

UD03 - bureau de John

Ouvrez la porte du bureau et attirez Léa à l'intérieur. Activez les différents objets pour que Léa trouve la cartouche **vision de nuit**. Cliquez alors sur le bouton luminosité pour déclencher la vision nocturne. Chaque caméra peut être réglée indépendamment l'une de l'autre. Les commandes individuelles sont disponibles en bas à droite de chaque fenêtre.

Léa introduit vos deux objectifs (O) dans l'ordinateur : l'écran objectif s'ouvre. Vous avez déjà accompli le premier en vous familiarisant avec l'interface OSD. Le second objectif est de trouver de l'Oxydrine Hydroxique (OH) pour aider Léa à reprendre des forces.

Objectif 02 - Retrouver des forces dans le caisson d'inhalation

UD05 - coursive

Activez la vision de nuit de la caméra se trouvant de l'autre côté de la porte de la coursive. L'homme s'enfuit. La porte est libérée. Faites avancer Léa, elle refusera de monter l'échelle vers le pont supérieur. Ouvrez la porte de la buanderie.

UD06 - local blanchisserie

Léa a un flash-back en pénétrant dans la blanchisserie. Elle se souvient d'une relation discrète avec un autre membre de la base. Cet homme doit aller quelque part, on ne sait pas encore où. Il semble que cela soit risqué.

UD07 - local chaufferie

Fouillez les recoins de la chaufferie, à l'aide de l'éclairage. Léa ramasse une clé, mais ne sait pas encore comment l'utiliser.

UD05 - coursive

Continuez l'exploration de la base. En longeant la cloison de verre du laboratoire d'écologie chimique (UD11), Léa a un nouveau flash-back : l'expérimentation est faite sur l'élément 112, un être humain ! 112 doit partir quelque part pour remplir sa mission. Mais quelle mission et où ? Le corps du professeur Zeitfel est dans le laboratoire. Il y a une carte magnétique nécessaire pour aller dans le laboratoire voisin. Il faut la récupérer. Dans le laboratoire de chimie, il y a une vapeur concentrée d'OH qui est mortelle. Léa met l'objectif n°2 à jour. La porte, au bout de la coursive, mène au laboratoire d'éthologie expérimentale et comparée. C'est dans cette zone que se trouve le mélange d'OH. Il faut récupérer la carte magnétique à tout prix. Ouvrez la porte du local UD10.

UD08 - local baies électroniques

En entrant dans ce local, les lampes sont éteintes. Léa manque de tomber dans un trou. Elle vous demande d'éclairer sur son passage. Commencez par allumer l'autre éclairage qui se trouve dans la salle. Un court-circuit plonge le local dans le noir, il faudra y aller à tâtons. Le seul moyen d'orienter Léa est d'utiliser l'alimentation des baies électroniques. Le mode de vision nocturne des caméras est un atout pendant cette phase de déplacement. Déplacez Léa jusque dans un petit local UD09.

UD09 - local annexe

Léa tombe nez à nez avec une plante géante et malodorante. Elle se souvient qu'il y a aussi des expérimentations sur les plantes, dans la base.

UD08 - local baies électroniques

Dirigez Léa face à la porte du laboratoire (UD10). Cette porte est bloquée, il faut un mot de passe. Léa vous fait confiance et vous donne accès à ses dossiers sur l'Intranet. Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran l'alias **l.nichols** et le mot de passe **eurythmia**. Vous avez accès à une collection de dossiers et documents plus ou moins confidentiels (E), un synopsis de tous les collaborateurs de la base (T), la correspondance personnelle du collaborateur (M).

Prenez le temps de parcourir un dossier partagé par tous les collaborateurs. Vous y trouverez des informations générales sur le projet EDEHN : l'existence d'une espèce animale, les Tyriades, qui a la particularité de secréter de

l'OH, permettant d'inhiber le vieillissement de l'homme.

Le dossier personnel de Léa donne des informations sur le patient n°112. Il est parti en mission en 1970. Cela fait près de quarante années ! Léa est restée endormie tout ce temps, sans vieillir.
Pour accéder aux dossiers sensibles des collaborateurs, il faut un mot de passe.

Ouvrez la fiche individuelle de Léa dans le synopsis des collaborateurs. Relevez le code d'accès à la porte UD08/UD10. Cliquez à partir du plan, sur la porte UD08/UD10, pour faire apparaître une fenêtre. Entrez le code correspondant : **251803**.

UD10 - local sas

Au centre du local, se trouve un sas de verre. Il permet d'entrer dans le laboratoire d'écologie chimique où se trouve le corps du professeur Zeitfel. Ouvrez la porte suivante.

UD12 - atelier robotique

Déplacez Léa pour qu'elle ramasse la cartouche de zoom des caméras, ainsi qu'une caméra portative. Connectez-vous sur la caméra portative, dès que Léa vous le demandera. Léa place la caméra sur un robot. Il faut trouver le code d'activation du robot. Le professeur Zeitfel possède certainement ce code dans son dossier personnel. Léa vous indique que le code d'accès au dossier du professeur, doit se trouver sur un papier dans ce local. Activez la fonction zoom de la caméra qui permet de voir le fond du local. Allumez l'ampoule électrique pour voir le panneau d'affichage. Faites un zoom sur les documents punaisés. Un mot et un nombre apparaissent clairement. Enregistrez dans la barre, à gauche de l'écran, l'alias **m.zeitfel** et le mot de passe **memoriam** pour accéder à l'Intranet du professeur. L'ouverture du dossier sensible se fera en entrant l'autre code **12345**.

Dans ce dossier, vous apprenez qu'un membre de la base fait partie d'une confrérie secrète pour saper le projet EDEHN. Vous trouverez aussi des informations sur les Tyriades. Enfin, dans le dossier sensible se trouvent les codes d'accès Intranet de John Palmer et de Mike Loyd.

Cliquez sur le symbole du robot et entrez le code de contrôle trouvé dans la fiche individuelle du professeur Zeitfel : **521AG18**. Pendant que le robot traverse le sas vers le laboratoire, une fenêtre de commandes apparaît à l'écran.

UD11 - laboratoire de chimie

Utilisez les touches de direction pour amener le robot d'assistance près du corps du professeur. Sur la table d'autopsie, se trouve la carte magnétique. Approchez le robot à quelques centimètres du rebord de la table et abaissez le bras du robot, moteur A et moteur B sur la position 3 heures. Cliquez sur le cercle, au centre des commandes du robot ou appuyez sur la barre espace de votre clavier pour capter la carte magnétique, par le bras du robot. Sortez le robot du laboratoire. Léa récupère le Passe et se rend directement vers la porte de la zone d'éthologie expérimentale et comparée.

Pont supérieur - Le laboratoire d'éthologie expérimentale et comparée

UD13 - coursive

Ouvrez la première porte vers le local UD14.

UD14 - local réserve

En entrant dans la réserve, Léa perçoit un nouveau flash-back. Le jeune chercheur Mike Loyd pratique des expériences sur un chat. Léa ne supporte pas la torture infligée à la pauvre bête. Il y a un différend sérieux entre Léa et Mike. Elle accuse Mike de soutirer de l'argent aux récepteurs.

Dans la grande cage, il y a à nouveau une plante qui réagit comme un animal !

Traversez la coursive UD13 et entrez dans le laboratoire suivant.

UD17 - laboratoire d'éthologie

Il n'y a rien d'intéressant dans les trois pièces qui se suivent. Faites traverser Léa jusqu'au laboratoire suivant.

UD16 - laboratoire de stockage de produits

Tout est dévasté dans ce labo. Il n'y a plus d'OH. Léa vous donne de nouveaux objectifs : vous devrez récupérer les différents ingrédients nécessaires à la création de l'OH. Près de la porte, il y a un coffre-fort éventré. A l'intérieur se trouve le premier ingrédient de l'OH. Il y a aussi un papier avec le mot de passe du professeur François Pierre. Léa enregistre les nouveaux éléments dans le dossier partagé. Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran, l'alias **f.pierre** et le mot de passe **tyriades**. Lisez la fiche du Pr. Pierre et notez le code d'accès de l'armoire réfrigérée. Dans la correspondance du Pr. Pierre, un message vous indique que la clé trouvée dans la chaufferie sert pour la cuve CT07. Un autre message vous informe que le code **NOOB** peut se substituer à tous les mots de passe individuels des collaborateurs de rang 0.

Faites avancer Léa devant l'armoire réfrigérée, elle est verrouillée par un code d'accès. Utilisez le code **310005B** trouvé dans la fiche individuelle du Pr. Pierre. Léa récupère un échantillon d'OH dans une petite bouteille. Elle boit le contenu ; cela lui fait du bien. Il lui en faut en plus grande quantité. Faites sortir Léa du laboratoire.

UD15 - coursive

Dirigez Léa vers les vestiaires et douches.

UD18 - vestiaires

Ouvrez la porte des vestiaires. Léa a un flash-back en avançant dans le vestiaire. Elle attire quelqu'un paré dans sa plus simple expression ; alors, surgit une espèce animale monstrueuse !
Sur un banc, Léa trouve la clé magnétique de la chambre d'Abdalah Melik.

Dans le caisson du major Léonard, Léa récupère la clé du poste de sécurité.

Dans son ancien caisson, Léa retrouve son journal de bord. Elle vous parle du sujet 112. De plus amples informations sont disponibles dans le dossier sensible de Léa. Elle vous communique le code d'accès : **arcane**. Dans ce dossier, Léa révèle des sentiments forts vis-à-vis de 112.

UD19 - lavabos

Il n'y a rien d'intéressant dans ce local.

UD20 - sauna

Léa réagit en apercevant le corps d'Abdalah. Elle ne veut pas rester plus longtemps.

UD15 - coursive

Dirigez Léa vers l'extrémité de la coursive et activez le levier de changement de zone (le triangle dans le couloir). Au bas de l'échelle, utilisez le plan en affichant l'étage supérieur du 1er pont (cliquez sur la double flèche orientée vers le haut). Activez l'éclairage en haut de l'échelle pour faire monter Léa.

Premier pont - Salles de laboratoires et réfectoire

1P04 - coursive

En arrivant à ce pont, Léa constate des impacts de balles dans la baie vitrée du local de sécurité. Ouvrez la porte de ce local. Si Léa a récupéré la clé du major, alors, il lui sera possible d'entrer sans utiliser le code d'accès.

1P05 - local de sécurité

Léa vous rappelle l'objectif et ne souhaite pas encore fouiller ce local.

1P03 - salle à manger / 1P02 - office

Faites entrer Léa dans le réfectoire. Un serpent lui bloque le passage. Utilisez la commande sur l'objet se trouvant à côté de la porte. C'est une électrovanne de vapeur d'eau. Faites traverser la salle à Léa vers les cuisines.

1P01 - cuisine

C'est l'apocalypse dans la cuisine : traces de combats sur les cloisons, cadavres sur la table et au sol. Léa fouille dans l'amas de chair d'un Tyriade. A l'autre bout de la cuisine, se trouve le corps du cuisinier français Paul de Provence. Son livre de recettes met en évidence celle de la bouillabaisse. Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran, l'alias **p.provence** et le mot de passe **noob** (code des collaborateurs de rang 0). Lisez les documents du dossier personnel de Paul de Provence. On voit que la bouillabaisse est au coeur de ses repas. Essayez ce mot de passe **bouillabaisse** pour accéder à son dossier sensible. Vous pouvez lire 3 rapports de mission montrant que le cuisinier est un espion infiltré dans la base. Vous apprenez aussi que l'artefact que porte Léa autour du cou, est un maillon entre les deux races Humaines et celle des Tyriades.

1P10 / 1P11 - laboratoire d'inhalation

Ce laboratoire n'est pas encore accessible, sans avoir préparé la solution d'OH.

1P08 - local des archives

Amenez Léa devant la console. A première vue, elle est hors service. Activez la sonnerie du téléphone dans le coin du local. Insistez une seconde fois pour que Léa s'aperçoive que le câble d'alimentation de la console est arraché. Léa effectue la réparation. Pour avoir accès à cette console, il faudra le mot de passe du professeur Alain Mourin.

1P09 - laboratoire d'éthologie et pharmacologie

Dirigez Léa vers la table d'analyses. Il s'y trouve un bras énorme d'un animal qui ne serait pas un Tyriade. Léa vous explique les activités de la base. Sur le bureau du fond, il y a une lettre du professeur Mourin. Léa enregistre les données dans le dossier partage. Il y figure les données d'accès du docteur Abdalah Melik. Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran, l'alias **a.melik** et le mot de passe **neuroleptique**. Dans la fiche personnelle, se trouve le code d'accès à un caisson de mélange. Une fiche du dossier personnel permet de connaître le dosage nécessaire au mélange pour réaliser l'OH, ainsi que la température de la réaction. Une autre fiche indique la température de réaction du premier composant (35° pendant 5 secondes).

Pour lire le dossier sensible du docteur, utilisez le mot de passe **reussite**. Ce mot est issu du décryptage de TIMSJKXW (méthode Blaise de Vigénère) donné par Léa dans le dossier partagé, avec la clé CESAR, trouvée dans la correspondance du docteur Melik. Dans ce dossier sensible, vous obtiendrez les mots de passe de 3 autres collaborateurs (Mourin, Namrik et Edwards).

1P08 - local des archives

Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran l'alias **a.mourin** et le mot de passe **moi**. Dans la fiche personnelle, se trouve le code d'accès à la console des archives. Le Pr. Mourin explique ses relations très tendues avec le Pr. Melik. Le

code d'accès à son dossier sensible est disponible dans sa correspondance : **ethologie**. Vous trouverez entre autres, deux vidéos sur les oiseaux et serpents mutants. Cliquez sur la console et entrez le code **1P08A25**. Une bande audio des archives vous communique les mots de passe de 2 autres collaborateurs (Linkoln et Leonard). Parmi les documents se trouve la description d'une zone dite **Canyon**. Enfin, une vidéo présente quelques espèces de plantes.

Prenez le temps d'étudier les dossiers des autres collaborateurs.

Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran l'alias **h.namrik** et le mot de passe **kim**. Dans la fiche personnelle, se trouve le code d'accès à la grille du magasin. Le dossier personnel présente les types de fusibles électriques pour les cuves. Le code d'accès à son dossier sensible est disponible dans sa correspondance : **17061947**. Mis à part ses sentiments déclarés pour Kim-Lan Lee, vous y trouverez le code d'accès à la porte de la cuve CT07. Le mot de passe de Kim-Lan Lee est révélé dans un message.

Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran l'alias **n.edwards** et le mot de passe **luxure**.

Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran l'alias **m.lincoln** et le mot de passe **password**. Dans la fiche personnelle, se trouvent les codes d'accès aux robots de sécurité et portes Tyriades.

Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran l'alias **a.leonard** et le mot de passe **p38**. Dans la fiche personnelle, se trouvent les codes d'accès à la salle de sécurité et à la console des archives.

Sortez des archives et dirigez Léa vers l'extérieur 1P/2P/C1

1P07 - pont extérieur

Dirigez Léa vers la plage arrière du bateau. Vous surprenez deux volatiles en train de becqueter une carcasse animale. Observez les deux échelles extérieures qui mènent au deuxième pont. Celle à tribord (à droite de l'écran) est obstruée par des fûts. Faites prendre celle de bâbord (à gauche de l'écran) par Léa. Au bas de l'échelle, utilisez le plan en affichant l'étage supérieur du 2ème pont (cliquez sur la double flèche orientée vers le haut). Activez l'éclairage en haut de l'échelle pour faire monter Léa.

Deuxième pont - Zone de médecine

2P01 - pont extérieur

Léa vous prévient qu'il y a un trou et que la caméra est équipée d'un projecteur. Prenez le contrôle de cette caméra et éclairez-lui le chemin pour qu'elle se rende sur tribord. En limite de faisceau, utilisez l'éclairage du pont pour la faire avancer. Léa refuse de repasser par ce passage dangereux. Elle ira déplacer l'un des fûts pour libérer le haut de l'échelle tribord. Emmenez Léa sur le pont tribord et faites-la rentrer dans le bateau.

2P02 - coursive

Guidez Léa vers la première cabine. Ouvrez la porte. Léa possède la clé magnétique récupérée en UD18.

2P03 - cabine du docteur Melik

En passant près du terminal informatique, Léa récupère la cartouche de vision thermique. Allumez la lampe qui est tombée sur le sol. Léa ramasse la clé de l'hôpital. Faites sonner le téléphone. Léa récupère la clé du dispensaire.

2P02 - coursive

Dirigez Léa vers l'autre bord du bâtiment.

2P04 - dispensaire

Ouvrez la porte du dispensaire. Il y a de nombreuses fioles sur les paillasses. Mais quel est le bocal adéquat contenant le premier ingrédient de l'OH ? Dans le dossier personnel du docteur Melik, il y a une fiche concernant la température de réaction de l'ingrédient. Léa ferme la porte et enclenche la climatisation de la salle. Activez la commande de climatisation et faites progresser la température jusqu'à la consigne de 35° pendant quelques secondes, comme indiqué dans le document. Rien ne se passe ! Augmentez la température jusqu'à 37° pour que la réaction se produise. Léa récupère le bocal et quitte la pièce.

2P05 - infirmerie

Ouvrez la porte de l'infirmerie. Allumez l'unique éclairage. Léa se positionne devant le caisson mélangeur. Le second ingrédient de l'OH est déjà dans le caisson. Léa passe en mode automatique. Il y a un problème pour la phase finale du mélange : il faut prendre la commande manuelle du mélangeur. Activez le caisson et entrez le code d'accès indiqué dans la fiche personnelle du docteur Melik : **245CX852**.
La fabrication de l'OH est détaillée dans une des fiches de Melik : le dosage comporte 5 unités de la fiole rouge et 3 unités de la fiole bleue. La réaction se produira à 42°. Prenez les commandes du mélangeur. L'orientation de la caméra provoque l'inversion du sens des commandes droite et gauche. Placez la caméra de façon à voir les 2 tétines en haut du caisson. Commencez par initialiser le bras. Léa vous explique la manipulation. Placez la seringue sous la tétine de gauche et aspirez 5 doses rouges. Placez la seringue sous la tétine de droite et aspirez 3 doses bleues. Une fois les bonnes doses aspirées, un faisceau laser bleu s'allume. Activez la vision thermique de la caméra. Positionnez la visée de la caméra sur le rayon lumineux. Montez le bras pour qu'il coupe le faisceau et maintenez la température à 42°. Si le thermomètre indique 37°, c'est la température de Léa qui est lue. Elle vous préviendra lorsqu'il sera urgent de retirer le bras du faisceau. Une fois l'opération réussie, Léa met vos objectifs à jour et sort sur le pont.

Guidez Léa vers le premier pont (2P01, 1P07) pour effectuer l'inhalation.

Premier pont - Salles de laboratoires et réfectoire

1P10 - laboratoire d'inhalation

Forcez Léa à fouiller les trois cadavres. Léa récupère des cartes magnétiques. Elle pense que le troisième cadavre est la fille du professeur Resa Leeglind. Léa enregistre les éléments dans le dossier partagé. Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran l'alias **r.leeglind** et le mot de passe **mathilde**. Lisez la fiche de Resa Leeglind et notez le code d'accès au sas du laboratoire d'inhalation. Cliquez sur la porte du sas et entrez le code **45FR36D**.

1P11 - laboratoire d'inhalation

Ouvrez le caisson d'inhalation. Léa prend les dispositions nécessaires. Elle s'installe dans le caisson et subit un nouveau flash-back. Léa a repris des forces après cette inhalation d'OH. Quittez le laboratoire.

1P10 - laboratoire d'inhalation

Léa met à jour les objectifs.
Objectif 03 - Se rendre dans les cuves

1P05 - local de sécurité

Faites approcher Léa du corps du major Leonard. Elle inscrit le code d'accès au dossier sensible du major, dans un fichier partagé. Ouvrez le dossier sensible du major Leonard avec le code : **rigueur**. Le fichier des membres de la base indique que Léa était promue à un bel avenir en prenant la tête du service. Vous apprenez que le major porte une attention particulière aux agissements du professeur Abdalah Melik et du cuisinier Paul de Provence, soupçonnés d'espionnage, au profit de la confrérie l'Anamnèse Réminiscente. Cette confrérie veut faire disparaître toutes traces de la race des Tyriades. Il y a un message codé, mais rien ne nous permet encore de trouver la clé.

Dirigez Léa face au tableau de clés. Une console de commandes s'affiche à l'écran. Vous devez choisir la clé correspondant au numéro de cuve dont le panneau d'accès est situé à l'extérieur, au bout de la passerelle. Cliquez sur l'intersection en ligne/colonne 06/CTT.

1P07 - pont extérieur

Dirigez Léa vers l'avant du bâtiment. Deux chiens surveillent l'accès à la passerelle qui dessert les cuves. Rebroussez chemin et orientez Léa tout à l'arrière du bâtiment où se trouvent les volatiles. Léa ramasse une dépouille d'animal et va la jeter aux deux molosses. Au bout de la passerelle, utilisez le plan en affichant l'étage inférieur (cliquez sur la double flèche orientée vers le bas). Activez l'éclairage en bas de l'échelle pour faire descendre Léa, sur le pont supérieur des cuves.

UD21 - pont extérieur

Le panneau d'accès à la cuve est verrouillé par une clé. Le numéro de la cuve est CT06T. Si vous n'avez pas récupéré la bonne clé dans le local de sécurité, il faut y retourner.

La zone des cuves

CT6T - entrepôt

Il n'y a rien d'intéressant dans cette cuve.

CT6C - atelier de réparation

Cette cuve est recouverte d'une forêt vierge. Il y a une cabane en haut. Elle est occupée par un ermite qui connaît Léa ! Il veut un oeuf d'oiseau dont le nid se trouve en haut de la cheminée du navire. L'ermite promet récompense. Léa met à jour les objectifs. Quittez la cuve vers l'extérieur.

Premier pont - Salles de laboratoires et réfectoire

UD21 - 1P07 - 2P01 - 3P01 - pont extérieur

Orientez Léa vers la passerelle et amenez-la à l'arrière du bâtiment. Faites-lui monter les deux échelles, jusqu'à l'arrière de la cheminée. Léa monte à l'échelle de la cheminée.

3P02 - haut de la cheminée

Branchez la caméra qui permet de voir le haut de la cheminée où se trouve Léa. Il y a un nid. Utilisez la commande de sirène pour effrayer l'oiseau (triangle à droite de la cheminée). Léa prend l'oeuf, redescend et va directement rejoindre l'ermite.

La zone des cuves

CT6C - atelier de réparation

Léa reconnaît Mike Loyd. C'est lui qui retenait la porte de la coursive fermée, lors du réveil de Léa. Loyd apprend à Léa qu'un commando est venu détruire la base. Il veut connaître le traître et vous propose un jeu : reconnaître à partir de photographies, le traître au projet EDEHN. Lorsque Mike indique le nom de la personne sur la photo, bougez la caméra pour indiquer à Léa si Oui ou Non, cette personne est le traître. La réponse se trouve dans le dossier sensible de Leonard : Paul de Provence, le cuisinier français. Quel que soit le dénouement du jeu, Mike remet la clé du bathyscaphe

et des bestioles (vers luisants) à Léa, pour éclairer l'intérieur de la cuve, plongée dans le noir. Loyd indique son accréditation ainsi que le code d'accès à son dossier sensible : **oxoldines**. Vous y trouverez le code du dossier sensible d'Igor Dimitrinko (l'accès Intranet à son compte Intranet n'est pas encore accessible) et les plans d'architecture de bombes.
Léa met à jour les objectifs. Orientez Léa pour passer dans le compartiment voisin.
Objectif 04 : Quitter le tanker à bord du bathyscaphe

CT6B - magasin de pièces détachées

Entrez dans le magasin avec le code d'accès **55SW321**, trouvé dans la fiche individuelle de Namrik. Léa vous dit perdre son temps dans ce magasin et en sort. Dirigez-la vers le compartiment suivant, en montant l'échelle.

CT7B - entrepôt

Il n'y a rien d'intéressant dans cette cuve. Pour déplacer Léa dans cette zone, il faut utiliser les différents niveaux du plan. En voulant agir sur l'éclairage d'accès vers le local suivant, un court-circuit plonge le pont du submersible dans le noir.

CT7C - pont du submersible

Léa met à jour les objectifs. Retournez dans le magasin.

CT6B - magasin de pièces détachées

Dirigez Léa vers la réserve à fusibles. Une fois un premier fusible récupéré, Léa retourne directement sur le pont du bathyscaphe. Regardez dans le dossier personnel de Namrik : une fiche présente tous les modèles de fusibles. Il faut trouver le modèle rouge SMAXCT07C, situé en E4, étagère 28. Comme vous n'avez pas de plan de rangement, il faut zoomer avec la caméra sur la passerelle juste au-dessus de l'entrée du magasin pour repérer la couleur rouge ou bien ramasser un exemplaire de chaque fusible pour essayer sur place.

CT7C - pont du submersible

En cas de mauvais choix, il faut guider Léa pour trouver celui qui correspond au local CT07C. Une fois l'éclairage rétabli, Léa met à jour les objectifs. Au centre du local, se trouve le sas d'entrée/sortie des bathyscaphes. Le hangar permet de stocker 3 bathyscaphes. L'un d'eux semble en bon état. Le code d'ouverture du sas n'est pas encore connu. Il doit se trouver dans les dossiers de Kim-Lan Lee, la responsable du pont d'arrimage.

Dirigez Léa, au bord du sas de plongée. Sur le plan, activez le triangle de déverrouillage du sas. Il faut le code qui se trouve dans la fiche personnelle de Kim-Lan Lee : **CT054400**. Le sas s'ouvre.
Le long de la cloison, entre les soutes CT7C et CT7T, une échelle monte aux commandes du bras élévateur des scaphandres. Au bas de l'échelle, utilisez le plan en affichant l'étage supérieur (cliquez sur la double flèche orientée vers le haut). Activez l'éclairage, en haut de l'échelle pour faire monter Léa. Elle positionne la clé, donnée par l'ermite, pour activer les commandes du bras de manutention (le panneau de contrôle apparaît). Pour accrocher le bathyscaphe, déplacez le curseur de rotation moteur B, tout à droite ; déplacez le curseur de translation moteur A, tout à droite ; déplacez le curseur de translation moteur D, légèrement vers la droite : la coupole de crochetage tombe sur le haut du bathyscaphe et l'agrippe.
Déplacez le curseur de translation moteur D, tout à gauche : le bathyscaphe est soulevé. Positionnez le bathyscaphe dans le sas ; déplacez le curseur de rotation moteur B, tout à gauche ; déplacez le curseur de translation moteur A, tout à gauche ; déplacez le curseur de rotation moteur C, tout à droite ; déplacez le curseur de translation moteur D, tout à droite : le bathyscaphe est en position. Léa redescend du poste de commandes et met à jour les objectifs. Léa doit s'équiper d'une combinaison adéquate.

CT7T - salle informatique

Dans le tiroir bureau, il y a une clé ? Sur le bureau, Léa récupère une cartouche netteté pour améliorer les

performances des caméras. Insistez pour que Léa regarde à nouveau sur le bureau ; il s'y trouve l'agenda d'Igor Dimitrinko. Léa enregistre les informations contenues dans l'agenda. Le code d'accès à l'Intranet est le mot correspondant au lundi du mois de juillet. Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran l'alias **i.dimitrinko** et le mot de passe **mediocritas**. Lisez la fiche de l'informaticien et notez les codes d'ouverture des 3 sas **Oeil Tyriades**. Dans le dossier personnel, se trouvent des clés de décryptage de fichiers, selon la méthode de Vigénère.

Ouvrez le dossier sensible de Dimitrinko avec le code : **pigpen**. Un enregistrement vidéo permet d'avoir le code de Kim-Lan Lee. Igor révèle le code de Lyse Montflour, qu'il a réussi à décrypter. Enfin, Igor dispose d'un programme automatique de décryptage : Copier-Coller le texte crypté des notes de Leonard sur l'Anamnèse, 2° partie dans le cadre réservé à cet effet. Introduisez la clé : **HILL** de décryptage. Cliquez sur le bouton décrypter. Le texte devient lisible.

Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran l'alias **kl.lee** et le mot de passe **yokobue**. Lisez la fiche de Kim et notez le code d'ouverture du sas vers l'océan. Ouvrez le dossier sensible de Kim-Lan Lee avec le code : **gagaku**.

Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran l'alias **l.montflour** et le mot de passe **x22au5001**. Dans le dossier personnel de Lyse, se trouve l'image qui doit être reconstituée pour ouvrir les portes Tyriades.

Enregistrez dans la barre à gauche de l'écran l'alias **l.manchek** et le mot de passe **archi**. Dans le dossier personnel de Linda, se trouve le manuel de pilotage des bathyscaphes. Ouvrez le dossier sensible de Manchek, avec le code : **ocean** .

Dirigez Léa dans le box suivant. Elle trouve une bande de film et un vidéo projecteur. Regardez le film en utilisant la caméra qui est face à l'écran. Léa ajoute la vidéo sur la faille magnétique dans le dossier partagé.

Plus loin, au milieu des casiers, se trouve celui de Lysa Manchek. Léa trouve un dessin du sous-marin avec le mot de Login : **archi**. En zoomant sur la porte ouverte du casier, il y a des lettres inscrites **puezayto**. Léa emprunte la combinaison de plongée. Dirigez Léa dans une petite pièce, pour qu'elle puisse se changer tranquillement. Léa met à jour les objectifs.

Plus loin, se trouve le casier d'Igor Dimitrinko. La clé, trouvée sur le bureau, permet d'ouvrir ce casier. Léa trouve des cartouches. L'une d'elle permet d'obtenir le code d'accès au dossier sensible d'Igor. Au bout du local, une porte permet de passer en CT8T. Regardez dans le dossier sensible Namrik : il y a le code d'accès à la porte de la cuve CT07 : **CT07A01**. Ouvrez la porte. Si Léa a déjà trouvé la clé dans les cendres de la chaudière sur le pont supérieur, elle ouvrira la porte directement.

CT8T - local secret non répertorié

Faites traverser la soute à Léa. Un passage permet d'atteindre une autre cuve, encore plus gigantesque.

CT8C - local secret non répertorié

Léa active la commande du générateur. Cette cuve contient une plante géante. Il y a 2 niveaux de passerelles. Après avoir fait le tour de la cuve, Léa souhaite retourner au bathyscaphe.

CT7C - pont du submersible

Léa enclenche la séquence de plongée.

Seconde partie : Le monde Tyriades

La zone aquatique (pilotage du bathyscaphe)

ZA01 - zone d'apprentissage

Léa met à jour les objectifs.
Objectif 05 - Ouvrir le SAS principal et accéder à la base avancée
Entrez le code du bathyscaphe qui se trouve dans la fiche personnelle de Linda Manchek : **PUEZAYTO**. Le panneau de contrôle s'ouvre. Pour s'initier, un manuel de pilotage se trouve dans les dossiers de Linda Manchek. Il faut suivre la procédure en 8 étapes : cliquez dans l'ordre sur les touches MG-48W + CONNECT-V12 + MG-25-SX-01, 02 et 03 + LB-01, 02 et 03. Les déplacements du bathyscaphe se font, soit à l'aide de l'interface de jeu, soit à partir des touches du clavier. Cette première phase de pilotage sert à la prise en main des commandes.

Pour bien naviguer, allumez la caméra extérieure du bathyscaphe qui permet de voir son bras mécanique. Les commandes de navigation de l'interface seront alors orientées de façon ergonomique (flèche de droite pour se déplacer à droite ...). Allumez les projecteurs extérieurs du bathyscaphe. Pendant toute la navigation, utilisez les caméras immergées dans la zone aquatique, comme des balises qu'il faut rejoindre. Cela évitera de vous perdre dans le dédale des passages sous-marins. Utilisez éventuellement la fonction luminosité des caméras pour mieux percevoir les écueils.

Commencez par faire descendre le bathyscaphe à une immersion de -4, sur la réglette du panneau de contrôle. Orientez la vision de la caméra vers le sud. Des rochers illuminés ressortent du fond noir. Approchez le bras du bathyscaphe au niveau des bulles d'air qui s'échappent de la cheminée. Pour ce premier exercice aquatique, il faut capter des bulles d'air avec l'extrémité du bras. Le bouton On/Off sert à sortir et rentrer l'extrémité du bras. En vous aidant de la vision de caméra avant du bathyscaphe et de la caméra immergée près de la cheminée à bulles, il est assez facile de manoeuvrer le bathyscaphe pour approcher l'extrémité du bras dans les bulles. Faites des petits clics sur les commandes de direction et d'immersion pour que l'extrémité du bras tombe dans la zone active de résolution de cet exercice. N'approchez pas le bathyscaphe trop près de cette zone, pour que Léa valide votre dextérité.

Léa vous donne le second exercice : il faut franchir l'Arche des Titans en intégrant la dérive des courants marins. Décalez le bathyscaphe sur la gauche pour le dégager de la cheminée qui est devant lui. Dirigez-le vers la caméra suivante au sud-ouest. Passez devant cette caméra et orientez le bathyscaphe plein ouest, pour apercevoir l'Arche des Titans. En conservant ce cap ouest et une immersion de -4, il est facile de franchir l'Arche, sans toucher les parois rocheuses. Passez devant la troisième caméra immergée. Léa vous décerne votre brevet de pilote.

Il faut maintenant emprunter la Passe du Dard qui s'érige droit devant vous à l'ouest. Un petit réajustement de cap à l'ouest-sud-ouest sera nécessaire, au moment de franchir la Passe. Sur la carte, le bathyscaphe approche la flèche d'entrée de la seconde zone aquatique. Léa met les objectifs à jour : il faut atteindre le **dos du Tyriades**.

ZA02 - le canyon

Approchez de la caméra immergée, se trouvant plein ouest de la carte. Descendez à une immersion de -5 à -6.

Prenez un cap au sud vers la caméra suivante. Un passage se dégage, mais il faut, le moment venu, plonger à une immersion de -8. Slalomez pour franchir cet étroit canyon.

La température de l'eau monte en flèche ! Remontez à une immersion de -5 et dirigez le bathyscaphe vers la flèche positionnée sur la carte, à l'entrée du **dos du Tyriades**. Léa met à jour les objectifs.

ZA03 - le dos du Tyriades

Des trappes métalliques sont scellées dans le sol ; ce sont les **yeux clés** pour ouvrir le sas Tyriades. Elles sont représentées sur la carte par des points blancs en extrémité des câbles sous-marins. Il y en a trois. Approchez le bathyscaphe, au centre de la zone où se trouvent des tubulures verticales qui laissent échapper des bulles d'air. Conservez une immersion de -5, permettant d'apercevoir correctement les **yeux clés** : disque parcouru par une lumière tournant sur son périmètre. Orientez le bathyscaphe au nord-ouest, en direction de la première serrure. Sortez l'extrémité du bras et ajustez l'approche pour enfoncer le bras au centre du disque. Lorsque la connexion est établie, entrez le code d'activation de l'oeil n°1 qui se trouve dans la fiche individuelle d'Igor Dimitrinko : **U45Z56**. La trappe est déverrouillée. Pour une approche plus facile, on peut se servir du rond cible situé sur le plan **commande du bathyscaphe**.
Quand le bras télescopique est proche un petit rond se voit sur cette cible.

Dirigez le bathyscaphe vers la seconde serrure, située à l'est de la carte. Localement, il y a un courant dérivant, orienté sud. Ajustez l'approche pour enfoncer le bras au centre du disque. Lorsque la connexion est établie, entrez le code d'activation de l'oeil n°2 qui se trouve dans la fiche individuelle d'Igor Dimitrinko : **X31M89**. La trappe est déverrouillée. Si vous attendez trop longtemps pour entrer le code, le bathyscaphe va dériver et perdre la connexion.

Dirigez le bathyscaphe vers la troisième serrure, située au sud de la carte. Localement, il y a une poche d'eau très chaude, visible avec la fonction thermique de la caméra. Ajustez l'approche pour enfoncer le bras au centre du disque. Lorsque la connexion est établie, entrez le code d'activation de l'oeil n°2 qui se trouve dans la fiche individuelle d'Igor Dimitrinko : **L02F38**. La trappe est déverrouillée. Si vous attendez trop longtemps pour entrer le code, la température interne du bathyscaphe fait perdre connaissance à Léa. Il faut alors recommencer l'opération.

Léa met à jour les objectifs. Positionnez le bathyscaphe au centre de la carte au-dessus du sas et descendez en immersion.

Léa a un flash-back et se voit sur une plage avec 112.

La base avancée

BA01 - entrée de la base

Léa entre dans la base avancée et actionne l'interrupteur pour activer la prise de contrôle des caméras et objets de la base.

Objectif 06 - Franchir la porte des Tyriades

Dirigez Léa vers le monte-charge. Allez au niveau 1, tout en bas de la base.

BA02 - dalle inférieure de la base

Orientez Léa vers le cadavre, près du bureau. Léa récupère une clé et la carte magnétique de Lyse Montflour. Il y a aussi une photographie sur le bureau, sur laquelle est noté le mot **mady**. Ouvrez le dossier sensible de Lyse avec ce code. Vous trouverez les codes de Nancy Edwards et de Jack Lowel. Ouvrez le dossier sensible de Nancy Edwards : **sensualite**. Vous y trouverez les codes de Lyse Montflour, Michael Lincoln, Abdalah Melik et Aldo Luciani. Ouvrez le dossier sensible de Michael Lincoln : **ordre**. Vous y trouverez de nombreux codes sécurisés et la note cryptée sur l'Anamnèse 3° partie. Igor dispose d'un programme automatique de décryptage : Copier-Coller le texte crypté des notes de Lincoln sur l'Anamnèse, 3° partie, dans le cadre réservé à cet effet. Introduisez la clé : **ALBERTI** de décryptage. Cliquez sur le bouton décrypter. Le texte devient lisible. L'invasion et la destruction par l'armée de tout ce qui touche au projet EDEHN semblent inévitables.
Enregistrez dans la barre, à gauche de l'écran, l'alias **j.lowel** et le mot de passe **osssecan**, pour accéder à l'Intranet de Lowel. L'ouverture du dossier sensible se fera en entrant l'autre code **melkhar**. Dans ce dossier, on apprend que 112 est accepté par les Tyriades. Il y a aussi une légende sur la confection d'un médaillon : est-ce celui que Léa porte au cou ? Enfin, il y a un enregistrement vidéo du dernier contact de 112.

Enregistrez dans la barre, à gauche de l'écran, l'alias **a.luciani** et le mot de passe **nialuci**, pour accéder à l'Intranet de Luciani. L'ouverture du dossier sensible se fera en entrant l'autre code **espoir**. Une note du dossier personnel indique que les générateurs auxiliaires sont peut-être reliés au système d'ouverture des portes Tyriades. Enfin, il y a le protocole d'ouverture des portes Tyriades : il faut reconstituer une fresque.

Enregistrez dans la barre, à gauche de l'écran, l'alias **p.guirnisch** et le mot de passe **psi**, pour accéder à l'Intranet de Guirnisch. Le code d'accès au dossier sensible se trouve dans la correspondance de Paul : **symbiose**. Vous y trouverez les balbutiements du langage Tyriades. Dans le dossier sensible, vous trouverez le manuel d'utilisation du gouffre ascensionnel. Un certain nombre de tables permettent d'obtenir les codes Tyriades.

En remontant l'échelle, Léa est surprise par un combat entre une créature et un robot de sécurité. Ce dernier est détruit

alors que Léa semble être protégée par le médaillon qu'elle porte au cou. Depuis cet instant, la porte Tyriades s'est illuminée d'une fresque, celle qui est représentée dans le dossier Luciani. Dirigez Léa vers le monte-charge. Allez au niveau 2.

BA03 - passerelle intermédiaire

Dirigez Léa vers la porte étanche. Léa met à jour les objectifs et ouvre la porte avec la clé trouvée sur le corps de Lyse.

BA04 - ascenseur

Léa se dirige directement vers l'ascenseur et monte au niveau de la salle de contrôle.

BA05 - salle de contrôle

Dirigez Léa vers la console centrale. Un court-circuit coupe l'énergie de la base, mais les générateurs auxiliaires prennent le relais. Cela ne va pas durer longtemps, il faut dépanner les générateurs. Quittez la salle de contrôle.

BA03 - passerelle intermédiaire

Emmenez Léa au bout de la passerelle et faites-la monter à l'échelle.

BA08 - générateur auxiliaire B

Faites faire une inspection du générateur par Léa en la déplaçant tout autour de celui-ci. Léa indique qu'il y a effectivement un problème sur les engrenages.

BA06 - atelier

Aidez Léa à trouver une énorme clé anglaise qu'elle va traîner jusqu'au générateur en panne.

BA08 - générateur auxiliaire B

Dirigez Léa vers la panne du générateur B. Une fois l'action terminée, emmenez-la vers l'autre générateur.

BA07 - générateur auxiliaire A

Léa démarre le second générateur. Il faut aller à la salle de contrôle.

BA05 - salle de contrôle

Dirigez Léa vers la console centrale. Léa met à jour les objectifs. Le système ouvre un écran de contrôle. Demandez l'ouverture des portes Tyriades et entrez le code **TEO13** qui est noté sur la fiche personnelle de Michael Lincoln. Un nouvel écran s'ouvre. Il faut maintenant reconstituer la fresque dont l'image est disponible dans les dossiers de Lyse Montflour. Prenez la vision de la caméra disposée en face de la porte Tyriades (elle se trouve en bas et au centre de la dalle inférieure de la base). Le but est de positionner les 5 éléments du puzzle sur le modèle de la fresque, en superposant de façon très précise, les formes en axe et en taille. Par exemple, le premier élément se situe en bas à gauche de la fresque. Il faut déplacer la réglette taille 1/5 sur la gauche et la réglette rotation 4/5, sur la droite. Une fois le puzzle réussi, la porte Tyriades s'ouvre. Léa met à jour les objectifs.

BA02 - dalle inférieure de la base

Dirigez Léa au centre de la dalle où se trouve le robot endommagé. Il faut allumer la lampe qui se trouve devant la cabine vitrée. Léa redresse le robot. Entrez le code d'accès aux robots sécurisés **ST038RX12** qui est noté sur la fiche personnelle de Michael Lincoln. Une nouvelle fenêtre de pilotage du robot s'affiche à l'écran. Il faut détruire 3 autres

robots. Utilisez la fonction luminosité pour avoir une bonne visibilité sur la dalle où patrouillent les robots. Approchez votre robot à proximité d'un autre et cliquez sur le bouton central pour envoyer une décharge magnétique et immobiliser l'autre robot. Quand la zone est dégagée, Léa franchit la porte Tyriades.

L'univers Tyriades

T02 - zone de débarquement

Léa met à jour les objectifs.
Objectif 07 - Retrouver 112 dans l'univers Tyriades
Aidez Léa à fouiller le poste.
Léa récupère une cartouche de décryptage audio, les caméras sont maintenant équipées de la fonction audio. Puis, elle trouve une autre cartouche de télécommande du boîtier de langage des Tyriades. L'outil **boîtier de langage** apparaît dans la barre, à gauche de l'écran (B). Les tables de langage sont disponibles dans les dossiers de Paul Guirnisch.
Dirigez Léa dans le corridor qui mène dans une gigantesque cavité.

T01 - la cathédrale

Cette salle est parsemée de plantes géantes. Toutes les plantes barrant le passage à Léa réagiront à l'émission des phéromones : Gamma - Gamma ; traduisant l'euphorie, ce qui permet de libérer le passage. Il est peut-être nécessaire d'orienter Léa, à l'aide de sa caméra portative pour bien diriger la projection de phéromones vers la cible ? Orientez Léa vers le passage au nord de la carte.

T03 - la croisée des chemins

Léa entre en contact avec un Tyriades nommé Miilyane. Appliquez le filtre audio de la caméra qui vise le Tyriades. Ce dernier fait partie de la caste de l'Elixir d'Unicité des Tyriades de communication. 112 est bien vivant. Léa met à jour les objectifs, il faut trouver la phéromone Oméga pour compléter le dictionnaire de langage.
Aidez Léa à trouver la forêt des hauts plateaux. Cela correspond aux repères T04/T05 sur le plan. Pour y accéder, si la distance directe entre deux éclairages du chemin est trop grande, il faut orienter Léa proche du ravin, à un endroit rétréci, entre les deux rives. L'action sur l'éclairage de la rive d'en face, indiquera à Léa de faire le grand tour.

T04 - la forêt des hauts plateaux

En pénétrant dans la forêt, Léa a un nouveau cauchemar où un humain est attaqué par des Tyriades de combat. Heureusement, des Tyriades d'Unicité le protègent. Dirigez Léa vers le sud de la forêt, en évitant les sentinelles de combat. Si l'une d'elles vous découvre, tentez de dialoguer avec le boîtier de langage Tyriades (voir la méthode au chapitre du haut conseil des Tyriades).
Au pire, Léa se retrouve à l'entrée de la forêt et doit recommencer son parcours. Si une plante bloque le passage à Léa, l'association de phéromones Gamma - Gamma permet de libérer la voie.

T05 - la plante Bénitier

Une fois devant la plante, il faut dialoguer avec elle pour libérer la phéromone Omega, piégée dans des bulles gazeuses. Paul Guirnisch évoque cette plante dans ses dossiers sensibles. Vous avez le choix entre plusieurs combinaisons. Pour apaiser la plante, il faut commencer par un message de jouissance (Alpha - Alpha), soit un message de tempérance (Epsilon - Epsilon). Puis, pour récupérer la phéromone, envoyez un message de désir (Bêta - Bêta) ou un message d'extase (Delta - Delta). Si l'opération ne fonctionne pas, il vaut peut-être mieux orienter Léa dans l'axe de la plante et augmenter le niveau de sécrétion des phéromones. Léa récupère la phéromone Omega qui s'ajoute dans le boîtier de langage. Quittez la forêt en utilisant les phéromones, pour que les plantes libèrent le passage.

T03 - la croisée des chemins

Dirigez Léa vers une nouvelle zone T11/T16. Alors qu'elle marche le long du ravin, l'ermite la pousse dans le vide. Léa

atterrit sur une fleur de motricité.

T13 - les fleurs de motricité

Utilisez la caméra qui permet de voir le gouffre dans sa globalité et appréhendez la position de chacune des fleurs dans l'espace. Pour remonter, il faut changer de fleur de proche en proche. Pour que Léa ne tombe pas, il faut utiliser les phéromones pour attirer la fleur la plus proche et à un niveau supérieur, afin qu'elle puisse sauter dessus. Par exemple, envoyez le message de désir (Bêta - Bêta). Une fois que Léa est passée sur l'autre plante, attendez quelques instants que la plante regagne son point d'origine. Faites l'opération plusieurs fois. L'ermite (Mike Loyd) est là. Il confectionne une bombe pour détruire la race de Tyriades. Une patrouille de Tyriades de combat arrive et fait Léa prisonnière. Elle est conduite dans le quartier général des Tyriades de combat.

Le haut conseil des Tyriades de combat

Le professeur Zeitfel est là, entouré des généraux Tyriades ! Léa est accusée de complicité avec Mike Loyd pour avoir déposé la bombe. L'interrogatoire commence.

Pour entendre chaque question, il faut orienter la caméra portative de Léa sur le général qui émet les phéromones. Le protocole amical de communication se trouve dans le dossier sensible de Paul Guirnisch. Il faut dans un premier temps et systématiquement, s'identifier en répondant par son humeur : Bêta - Bêta (ce qui veut dire : acéré). Puis il faut répondre systématiquement à l'opposé de la question émise : choisir les mêmes phéromones et ajouter ou retirer la phéromone de négation Omega pour prendre l'interrogateur à contre-pied. La première série de question est faite par un seul général Tyriades. La seconde, puis la troisième série, par deux puis trois généraux. Il faut répondre rapidement aux différents protagonistes sans se tromper. Une caméra en supervision de la scène bien positionnée, permet de voir quel général pose une question, car il s'en dégage un nuage de phéromones à chaque question.

Une fois sortie d'affaire, Léa doit désamorcer la bombe. Elle récupère sur le bureau du professeur Zeitfel une pince coupante et une cartouche. Léa met à jour les objectifs. Elle est reconduite à la croisée des chemins.

T03 - la croisée des chemins

L'escorte tombe dans une embuscade. Des Tyriades d'Unicité attaquent les Tyriades de Combat. Léa chute de sa fleur de motricité et se retrouve devant la bombe qu'elle doit désamorcer. Ouvrez le dossier sensible de Mike Loyd pour voir les plans de la bombe. Sélectionnez le plan ressemblant à celui que vous voyez à la caméra. Les deux fils de couleur à couper sont clairement indiqués. Utilisez le boîtier à phéromones pour indiquer à Léa s'il faut couper (Alpha) ou ne pas couper (Alpha + Omega) le fil qu'elle vous présente. Sans réponse de votre part, elle prendra les bonnes décisions. La bombe est désamorcée. Dirigez Léa vers la zone suivante.

T11 - les puits de vents

Guidez Léa tout le long du parcours qui ne présente aucune action de sa part. Il n'y a qu'un seul chemin à suivre. Si Léa refuse d'avancer vers l'éclairage suivant, orientez la caméra portable dans l'axe de la direction à suivre et manoeuvrez à nouveau l'éclairage. Au bout du chemin, la porte nécessite un code d'accès au gouffre ascensionnel disponible dans les documents de Jack Lowel ou Paul Guirnisch : **XX25K12**.

T14 - le conduit du gouffre ascensionnel

Dirigez Léa tout le long du conduit. Miilyan l'attend à l'aplomb du gouffre. Elle explique que le gouffre permet de faire voyager vers 112.

T15 - la salle de commandes du gouffre ascensionnel

Miilyan demande à Léa de déposer son boîtier sur le pupitre de commandes. Il faut se présenter et saisir les paramètres de voyage. Une nouvelle phéromone est incrémentée dans l'appareil : Psi. Le manuel d'utilisation du gouffre

ascensionnel se trouve dans le dossier sensible de Paul Guirnisch. Par l'intermédiaire du boîtier de langage, donnez l'identifiant extase : Delta + Delta + Psi. Indiquez l'état de soumission : Epsilon + Bêta + Psi. Donnez l'ordre d'envie ou d'impatience : Bêta + Psi (cliquez sur le bouton d'émission o). Attendez quelques minutes que Miilyan vous donne le signal pour rentrer les paramètres de voyage. La table de conversion se trouve dans le dossier sensible de Paul Guirnisch. Miilyan donne les conditions initiales du voyage. Léa note les indications dans le dossier partagé.

Vent nord ouest de vélocité moyenne = 05
Température de 23° qui augmente lentement = 03
Humidité résiduelle de 18% = 10
Pression stable à 939 mb = 12

Entrez le code : **05031012**.

Miilya accompagne Léa dans le tube.

Rideau final

Pendant toute cette aventure, vous avez guidé Léa pour vous rejoindre un bref instant. Alors que vous vous êtes approprié cette nouvelle vie chez les Tyriades sous le simple pseudonyme de 112, Léa a choisi de retourner chez les humains. L'hélicoptère qui vient la secourir appartient à l'organisation occulte de l'Anamnèse Reminescente...

LISTES DES MOTS DE PASSE D'ACCÈS INTRANET EDEHN

Alias	MdP connexion	MdP dossiers sensibles
l.nichols	eurythmia	arcane
m.zeitfel	memoriam	12345
j.palmer	ud03	ernest
m.loyd	114113145195	oxoldines
f.pierre	tyriades	polybe
i.dimitrinko	mediocritas	pigpen
p.province	ar	bouillabaisse
a.melik	neuroleptique	reussite
a.mourin	moi	ethologie
h.namrik	kim	17061947
n.edwards	luxure	sensualite
m.lincoln	password	ordre
a.leonard	p38	rigueur
r.leeglind	mathilde	-
kl.lee	yokobue	gagaku
l.montflour	x22au5001	mady
l.manchek	archi	ocean
s.algun	s.algun	s.algun
j.lowel	osssecan	melkhar
a.luciani	nialuci	espoir
p.guirnisch	psi	symbiose

LISTES DES CODES

Code d'accréditation de la base // EDEHN
Code d'accès à la porte UD08/UD10 // 251803
Code d'accès au robot d'assistance // 521AG18
Code d'accès à la tour des archives en 1P08 // 1P08A25
Code d'accès au coffre fort // 2514
Code d'accès à l'armoire réfrigérée // 310005B
Code d'accès au caisson de mélange // 245CX852
Code d'accès au sas entre 1P10 et 1P11 // 45FR36D
Code du sas d'accès du laboratoire d'inhalation // 45FR36D
Code d'accès à la salle de sécurité en 1P05 // 1P05U83
Code d'accès à la grille d'entré du magasin // 55SW321
Code d'accès à l'ouverture du sas vers l'océan // CT054400
Code d'accès à la porte menant en CT08T // CT07A01
Code d'accès au bathyscaphe n°2 // PUEZAYTO
Code d'ouverture du 1° sas Oeil Tyriades // U45Z56
Code d'ouverture du 2° sas Oeil Tyriades // X31M89
Code d'ouverture du 3° sas Oeil Tyriades // L02F38
Code de sécurité des portes Tyriades // TEO13
Code d'accès aux robots de sécurité // ST038RX12
Code d'accès à la porte sécurisée du tunnel du Gouffre // XX25K12
Code du voyage // 05031012

Extreme Assault

© Ubisoft / Blue Byte 1998

CHEAT CODES

Au menu principal, tapez "levelx " avec un espace après le x (sur certaines versions du jeu, tapez "oh dear"). Au cours du jeu, vous pourrez désormais utiliser les combinaisons de touches suivantes :

ALT + 1 Munitions illimitées
ALT + 2 Toutes les armes
ALT + 3 Energie au maximum
ALT + 4 Invincibilité
ALT + 6 Fin de la mission
ALT + 7 Désactive les ennemis
ALT + 8 Mode hélico
ALT + 9 Mode tank
ALT + 0 Mode magma (très rapide)

Extreme Pinball

© Electronic Arts / Epic Games

+ D'INFOS FORUM

ASTUCES

Dans le menu principal, placez le curseur sur "balls" et tapez BAL puis plusieurs fois ENTER , pour avoir 13 billes.
Dans le menu Options de n'importe quelle table, faites F1 pour jouer avec 6 billes.

CHEAT MODE

Pendant le jeu, tapez :
ESC puis B, puis N pour avoir l'Extra Ball
ESC puis F9 , puis N pour l'indicateur de sons et de graphismes
PRINT SCREEN pour capturer des écrans dans le répertoire Extreme
1 : Anti-gravité sur OFF
2 : Anti-gravité sur ON
END pour sortir vers le DOS
F1 Change le type de bille
F9 Effet sonore
F10 Effet sonore
F11 Effet sonore
F12 Change les couleurs de l'écran des scores

LANCEMENT ACCÉLÉRÉ

Pour accéder directement à une table de flipper dès le début, lancez le jeu par :
EXTREME x
(où x vaut a, b, c, ou d)

Extreme Snow Break

© Microïds 1998

NOUVEAUX CIRCUITS

Si vous finissez le jeu en mode normal en Arcade, vous aurez un nouveau circuit nommé **Town by night**. Ensuite, si vous finissez le jeu en mode hard, en parcourant le nouveau circuit, vous aurez le circuit nommé **Extreme**.

Eye Of Horus

© Logotron Entertainment / Denton Designs 1989

CHEAT MODE

Lorsqu'on vous demande d'appuyer sur FIRE pour débuter une partie, tapez SPAM pour passer dans le Cheat mode. Vous aurez alors des vies illimitées et plus besoin des clés pour les ascenseurs.

Eye of the Beholder

© SSI / Westwood Studios

VIES INFINIES

Créez des personnages avec 17 à toutes les options. Faites une sauvegarde. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier EOBDATA.SAV et procédez aux manipulations qui suivent :
Recherchez la chaîne 11 11 00 00 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 et remplacez-la par 12 12 64 64 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12. Renouvelez cette transformation pour chacun des 4 personnages.
Enfin, cherchez la chaîne 80 06 00 pour la remplacer par 80 4F 12.

Eye of the Beholder II : The Legend of Darkmoon

© SSI / Westwood Studios

INVULNÉRABILITÉ

Avec un éditeur hexadécimal, éditez le fichier START.EXE. Recherchez 26 29 47 1B 8A et remplacez par 90 90 90 90 8A. Ceci se trouve au secteur 158.

Eye of the Beholder III : Assault on Myth Drannor

© SSI 1993

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Avant de lancer le jeu, entrez au prompt du DOS : SET AESOP_DIAG=1
Ceci active le cheat mode du jeu. Une fois cette opération réalisée, pendant le jeu :

A Pour tuer les ennemis
G Pour vous téléporter

ASTUCE

Si vous désirez voir la séquence de fin sans vous fatiguer, inversez les noms de fichiers suivants : INTRO.GFF et FINALE.GFF. Cela aura pour effet de lancer la séquence de fin à la place de l'introduction, et inversement.

F-117a Nighthawk

© MicroProse 1991

PATCHS SUR LES FICHIERS DE PILOTES

Avec un éditeur hexadécimal, éditez le fichier de votre pilote (.FIL). Au secteur 00,

Médailles : octets 36, 38, 40, 42, 44, 48 (mettre 01 ou plus)

Statut : octet 80 (00 = active, 01 = retraite, 02 = mort)

Grade : octet 35 (mettre une valeur entre 00 et 06)

F-14 Tomcat : Dogfighting Simulation

© Activision

PATCH POUR GUNS INFINIS

Pour avoir les guns à volonté, éditez le fichier TC.EXE. Recherchez la chaîne 83 2E 90 8C 19 et remplacez-la par 90 90 90 90 90.

F-15 Strike Eagle II

© MicroProse

MUNITIONS INFINIES

Pour avoir des munitions infinies, éditez le fichier EGAME.EXE à l'aide d'un éditeur hexadécimal, puis procédez aux changements suivants :
Recherchez la chaîne 06 FA 4F 04 00 et remplacez-la par 06 FA 4F FF 00.
Recherchez la chaîne 0F FE 4F 06 00 et remplacez-la par 0F FE 4F FF 00.
Recherchez la chaîne 06 F4 4F 12 00 et remplacez-la par 06 F4 4F FF 00.
Enfin, recherchez la chaîne 06 F2 4F C0 00 et remplacez-la par 06 F2 4F FF 00.

F-16 Multirole Fighter

© Novalogic 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur T, puis entrez l'un des codes suivants :

BIG GULP	Fait le plein de carburant
BLACKOUT	Active/désactive les blackouts
BLUR	Active/désactive le blur motion
BOMB OVERLAY	Active/désactive le revêtement de bombe
CHILIBURGER	Répare l'avion
DAMN THAT CORNER	Crash impossible
FLAMEOUT	Active/désactive les coupeurs moteurs (mode 1 joueur)
FLATSPIN	Active/désactive les vrilles à plats (mode 1 joueur)
FOOD GOES HERE	Recharge l'avion
PAPERAIRPLANE	Avion en papier
PATSUX	Message "Yes he does"
RASFWRJ	Affiche le message RASFWRJ Rules !
SHOW AOA	Affiche l'angle d'attaque
SHOW ALTITUDE	Affiche l'altitude en pieds
SHOW DEFAULT	Rétablir l'affichage par défaut
SHOW FUEL	Affiche le carburant
SHOW FUEL USAGE	Affiche le carburant en pourcentage
SHOW GROUND SPEED	Affiche la vitesse au sol
SHOW MACH	Affiche la vitesse en mach
SHOW THROTTLE	Affiche la puissance du moteur
SHOW VELOCITY	Affiche la vitesse en l'air
SPINDIVE	Impossible d'être touché
UPSIDE DOWN	Vol à l'envers
WATER BOY	Crash dans l'eau impossible
YOU GOT WHAT I NEED	Munitions infinies
YOURE HERE FOREVER	invincibilité

F-19 Stealth Fighter

© Kixx / MicroProse 1994

253 MISSILES

Pour avoir 253 missiles et réservoir d'essence, éditez le fichier START.EXE avec un éditeur hexadécimal, et au secteur 162 aux offsets 423 et 432, mettez la chaîne F9 00 F9 00.

F-22 Air Dominance Fighter

2003

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une des combinaisons de touches suivantes pour activer la fonction correspondante :

CTRL + ALT + SHIFT + HOME Invulnérabilité

CTRL + ALT + SHIFT + INS Plein de carburant et de munitions (seulement sur la version US)

CTRL + ALT + SHIFT + F2 Plein de carburant et de munitions

CTRL + ALT + HOME Plein de missiles

F-22 Lightning 3

© Novalogic 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez simulténament sur CTRL + ENTER , tapez l'un des codes suivants (tout en minuscules), puis faites ENTER :

BLACK OIL	Le plein de carburant
FIGHT THE FUTURE	Recharge la munition en cours
GHOSTPIT	Avion invisible
I WANT TO BELIEVE	Pas de crash
THE TRUTH IS OUT THERE	Munitions illimitées
THIS ISNT HAPPENING	Réparation des dommages
TRUST NO ONE	Invulnérabilité (God mode)

F-22 Lightning II

© Novalogic

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Version Française

Appuyez simultanément sur les touches suivantes :
CTRL + ALT + SHIFT + F2 Recharge les munitions
CTRL + ALT + SHIFT + F1 Invincibilité

Version US

Pendant une mission, si vous êtes en vol et que vous n'avez plus de munitions, appuyez simultanément sur les touches CTRL , ALT , SHIFT et INS . Vous récupérerez toutes les munitions que vous aviez au début de la mission.
Sur certaines versions du jeu, vous pouvez supprimer les dégâts qui vous sont infligés en appuyant simultanément sur les touches CTRL , ALT , SHIFT et . .

PATCH SUR LA SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde et modifiez-le selon les spécifications suivantes afin de modifier les caractéristiques de votre pilote :

Offset	Fonction
20 à 23	Nombre de points. Mettez FF FF FF 7F pour avoir 2 147 483 647 points et être brigadier général.
24	Campagne. Mettez une valeur de 00 à 04.
25	Mission. Mettez un chiffre de 00 à 07.
28 et 29	Nombre de tués (Kills). Maximum : FF FF
32 et 33	Nombres de crashes. Maximum : FF FF
34 et 35	Nombre d'éjections. Maximum : FF FF
36 et 37	Nombre de tirs réussis au canon. Maximum : FF FF
38 et 39	Nombre de tirs au canon. Maximum : FF FF
40 et 41	Nombre de tirs de missiles réussis. Maximum : FF FF
42 et 43	Nombre de tirs de missiles. Maximum : FF FF
46 et 47	Nombre d'atterrisages. Maximum : FF FF
48 et 49	Nombre d'heures de service. Maximum : FF FF
50 et 51	Nombre de JDAMS tirés. Maximum : FF FF
52 et 53	Nombre de dibles au sol détruites. Maximum : FF FF

F-22 Raptor

© Novalogic 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur T, et entrez l'un des codes suivants :

`I'LL BE BACK`	Recharge vos réserves
`IT'S NOT MY FAULT`	Fin de la mission
`MMX PROOF`	Technologie MMX
`NEVER TELL ME THE ODDS`	Vous ne pouvez plus être touché
`THERE CAN BE ONLY ONE`	Invulnérabilité
`WE CAN REBUILD HIM`	Répare les dommages

LÂCHER UNE BOMBE AU SOL

Pour faire cela, décoler puis commencer à larguer une bambe, mais avant que la soute ne se referme, changez d'arme et équipez-vous de la mitrailleuse. Posez-vous et sélectionnez de nouveau les bombes. vous lacherez ainsi une bombe. Ce truc ne sert pas à grand si ce n'est à faire exploser votre appareil...

F-29 Retaliator

© Digital Image Design 1990

PUISSANCE DE FEU MAXIMUM

Au lieu d'écrire votre nom lors de l'enregistrement, entrez THE DIDYMEN. Cliquez ensuite sur l'icône COLONEL. Vous avez aussi la possibilité de rentrer à la place de votre nom, le mot CIARAN. Ce petit changement vous accordera le maximum de puissance de feu.

F.3.A.R.

© Warner Interactive / Day 1 Studio 2011

DIFFICULTÉ INSANE

Terminez le jeu pour débloquer ce mode.

INCARNER PAXTON FETTEL

Chaque niveau terminé en solo avec Point Man devient jouable avec Paxton Fettel.

F.E.A.R.

© Vivendi Universal Games / Monolith Productions 2005

CHEAT CODES

Pendant la partie, appuyez sur le bouton qui vous sert à parler (parametrez-le dans les options si vous ne savez pas duquel il s'agit). Une fois que la boîte de dialogue est à l'écran tapez l'un des codes suivants et validez avec Entrée :

`ammo`	Le plein de munitions
`armor`	Armure au maximum
`build`	Afficher la version du jeu
`gear`	Augmenter la santé et booster les réflexes
`gimmegun assault rifle`	Assault rifle
`gimmegun cannon`	Cannon
`gimmegun dual pistols`	Dual pistols
`gimmegun frag grenade`	Frag grenade
`gimmegun missile launcher`	Missile launcher
`gimmegun nail gun`	Nailgun
`gimmegun pistol`	Pistol
`gimmegun plasma weapon`	Plasma railgun
`gimmegun proximity`	Trip mine
`gimmegun remote charge`	Pipe bomb
`gimmegun semi-auto rifle`	Semi-auto rifle
`gimmegun shotgun`	Shotgun
`gimmegun submachinegun`	SMG
`gimmegun turret`	?
`god`	Invincibilité
`guns`	Toutes les armes
`health`	Santé au max
`kfa`	La totale (armes, munitions, santé, armure)
`maphole`	Passer au niveau suivant
`poltergeist`	Mode fantôme (traverser les murs...)
`pos`	Mode position
`tears`	Toutes les armes avec munitions infinies

F.E.A.R. 2 : Project Origin

© Warner Interactive / Monolith Productions 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Sanctuaire

Avancez vers la lumière en suivant la jeune fille puis descendez dans le trou au sol. Après la cinématique, avancez vers l'entrée principale. Essayez d'ouvrir la porte qui est bloquée. Allez alors vers le café situé à droite. Entrez et allez au fond à gauche. Entrez par la porte et sautez par-dessus la rampe de gauche. Ouvrez la porte et entrez. Allumez votre torche et avancez entre les étagères. Sortez par la porte et passez sous la grille soulevée par Griffin. Avancez ensuite jusqu'à retrouver vos amis.

Allez ensuite derrière le comptoir et visionnez la vidéo de surveillance. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve dans le casier puis montez dans l'ascenseur. Sortez et tuez le premier ennemi qui se trouve à gauche puis le deuxième, sur votre droite. Sortez par la porte de droite et mettez-vous à couvert. Eliminez les ennemis qui se trouvent en face de vous et ceux sur le balcon. Quand la zone est nettoyée, avancez vers le coin gauche et ramassez l'élément de renseignement. Entrez par la porte et ramassez un autre élément de renseignement situé sur la table basse, à gauche. Suivez le couloir et sprintez pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Entrez par la porte de gauche et avancez vers la table basse pour prendre un autre élément de renseignement. Allez vers la porte de droite et entrez. Avancez et sautez par-dessus le muret. Prenez la trousse de secours et avancez.

Planquez-vous ensuite derrière un pilier et éliminez les ennemis qui descendent en rappel du toit. Avancez et utilisez les sofas comme couverture puis repoussez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Ramassez ensuite leurs munitions et sortez par la porte. Avancez jusqu'à sortir sur le toit. Restez en bas des escaliers, repérez et éliminez les ennemis qui descendent en rappel. Neutralisez ceux qui arrivent derrière le bar (à droite). Avancez ensuite prudemment pour débusquer le reste des soldats. Allez à gauche et passez par la porte de sortie. Accroupissez-vous et avancez vers la cuisine. Eliminez les ennemis qui s'y cachent et utilisez vos grenades contre ceux qui se planquent derrière les éléments.

Avancez ensuite dans le couloir et entrez dans le bureau de gauche. Ramassez la trousse de secours et éliminez l'ennemi qui se trouve sur le toit du bâtiment d'en face. Sortez par la fenêtre et allez à droite. Sautez sur la nacelle, avancez et sautez rapidement sur le rebord d'en face. Entrez ensuite et avancez dans le conduit d'air. Avancez vers la piscine et sautez dedans pour avoir une vision. Sortez de la piscine et allez à gauche. Montez les marches et allez à droite pour récupérer l'armure. Entrez par la porte qui donne sur la piscine et prenez les trousses de secours et les munitions. Sortez ensuite par la porte de derrière et avancez dans le couloir.

Avancez dans la nouvelle salle et restez à couvert pendant que vous éliminez les ennemis qui vous entourent. N'oubliez pas celui qui se trouve dans le balcon de droite. Ramassez ensuite les trousses de secours, les munitions et l'élément de renseignement qui se trouve sur le comptoir. Montez les escaliers et neutralisez rapidement l'ennemi qui défonce la porte. Avancez et ramassez l'élément de renseignement situé par terre puis allez jusqu'à la chambre à coucher. Avancez vers la boite à musique et fermez-la pour ouvrir la porte secrète. Avancez et prenez les deux éléments de renseignement. Allez à droite et entrez par la porte pour retrouver Geneviève. Quand vous sombrez dans un flashback, suivez la fillette vers le salon jusqu'à l'explosion d'une bombe nucléaire.

Mission 2 : Réveil

Après le réveil, avancez vers la porte et prenez l'élément de renseignement. Sortez et allez à droite. Tournez à gauche

et entrez dans la chambre de droite. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Sortez de la chambre et entrez dans celle de droite pour prendre la trousse de secours. Sortez et suivez le couloir. Passez devant le comptoir et tournez à gauche. Suivez les traces de sang et entrez dans la chambre de droite. Sortez par la porte située à droite et avancez encore à droite. Entrez dans le bureau et prenez l'élément de renseignement. Sortez et faites le tour par la gauche pour entrer dans le grand hall d'attente. Montez les marches et entrez dans le bureau pour prendre l'élément de renseignement. Allez à gauche et avancez pour voir un civil se faire tuer de l'autre coté de la vitre (à droite). Franchissez la porte de gauche et avancez jusqu'à rencontrer Geneviève.

Sortez ensuite par la porte située à gauche et suivez le chemin jusqu'à la porte du grillage qui se trouve à gauche aussi. Entrez, baissez-vous pour éviter la vapeur et prenez la trousse de secours. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à la porte qui vous mène vers un autre labo. Prenez l'élément de renseignement et allez vers la porte de sortie. Avancez vers vos ennemis en prenant l'arme en chemin. Eliminez les deux soldats et ramassez leurs munitions. Vous pouvez utiliser l'effet Slow Motion pour les surprendre.

Avancez ensuite dans le couloir pour rencontrer d'autres ennemis. Reculez et planquez-vous derrière le mur. Attendez qu'ils s'approchent et éliminez-les. Ramassez ensuite leurs munitions et avancez dans les chambres pour prendre les injecteurs médicaux. Continuez votre route jusqu'au couloir vitré. Tuez les trois soldats qui se trouvent en bas avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter. Sautez en bas et prenez l'armure qui se trouve sur la table basse, à droite. Tournez-vous et suivez le couloir de droite. Entrez dans les toilettes pour trouver un autre élément de renseignement dans la dernière cabine. Allez ensuite vers les ascenseurs et appuyez sur le bouton qui se trouve entre les deux portes pour appeler celui de gauche. Planquez-vous ensuite près des téléphones et éliminez les renforts ennemis qui arrivent depuis l'étage supérieur.

Montez ensuite dans l'ascenseur. Dès que les portes s'ouvrent, accroupissez-vous et tirez sur les soldats barricadés derrière les canapés. Vous pouvez utiliser vos grenades aussi. Passez ensuite sous l'ascenseur et avancez à gauche. Montez et éliminez les ennemis qui l'inspectent (l'ascenseur). Avancez ensuite jusqu'à la porte de la morgue. Entrez dans la chambre de gauche et prenez la carte d'accès. Utilisez-la pour ouvrir la porte de la morgue et avancez.

Suivez le couloir gauche pour rencontrer d'autres soldats. Prenez place derrière les lits qui se trouvent à gauche et neutralisez les premiers ennemis. Avancez ensuite derrière le comptoir et utilisez vos grenades contre la nouvelle vague d'assaillants. Ramassez leurs munitions et avancez. Entrez par la porte de droite et allez derrière le comptoir pour prendre l'élément de renseignement. Avancez dans la morgue jusqu'à l'ascenseur. Sautez sur le chariot et accroupissez-vous pour entrer. Poussez ensuite l'engin pour fermer l'ascenseur et monter. Forcez ensuite la porte et entrez dans le nouvel étage. Avancez et tournez à droite. Entrez dans le bureau de droite et prenez l'élément de renseignement. Sortez et ouvrez la porte de gauche. Tuez le soldat dès qu'il entre par la porte d'en face et éliminez ceux qui l'accompagnent et qui rappliquent par la droite en restant à couvert derrière le comptoir. Sortez du comptoir et entrez par la porte de droite. Eliminez le soldat qui essaye de se barricader derrière le bureau. Planquez-vous ensuite près de la porte et canardez les ceux qui se montrent. Utilisez vos grenades contre les ennemis groupés. Avancez à gauche et ramassez les injecteurs médicaux et l'armure. Eliminez les soldats qui arrivent par le couloir de gauche et avancez.

Avancez et utilisez la carte magnétique pour sortir. Allez derrière le comptoir et suivez le chemin jusqu'à retrouver Geneviève. Faites le plein de santé, de munition et d'armure et entrez dans le caisson. Après la cinématique, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui arrivent par le chemin depuis lequel vous êtes venu. Rebroussez donc chemin et ramassez le fusil à pompe de l'ennemi mort. Utilisez-le pour écraser toute résistance. Avancez derrière le comptoir et entrez par le conduit d'air qui vous mène vers un autre bureau. Prenez l'élément de renseignement et revenez près des ascenseurs. Allez vers la gauche, prenez un deuxième élément de renseignement et descendez les escaliers.

Mission 3 : Découverte

Entrez par la porte et allez directement vous planquer près du mur gauche. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et utilisez vos grenades pour les éliminer ou les forcer à se mettre à découvert. Avancez ensuite et entrez dans le bureau de gauche. Prenez la trousse de secours et tirez à travers la fenêtre pour éliminer les soldats. Ramassez leurs munitions et montez les marches. Eliminez les deux groupes de soldats qui arrivent par les deux ascenseurs. Entrez

dans le bureau de gauche et prenez l'élément de renseignement. Restez dans le bureau et neutralisez les ennemis qui se trouvent sur l'autre rive. Avancez vers les ascenseurs et montez dans celui qui est ouvert.

Sortez et allez à droite. Au bout du couloir, il y a un bureau en feu. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone et entrez dans le bureau de gauche. Eliminez les soldats restants et entrez par la porte arrière. Montez sur l'étagère et entrez dans le conduit d'air. Descendez dans un nouveau bureau et éliminez l'ennemi équipé de lance-flammes avant qu'il ne vous carbonise. Allez à droite et neutralisez les soldats qui se trouvent au fond de la pièce, à droite. Entrez par la porte de droite et suivez le couloir jusqu'à une autre porte. Prenez le document de renseignement et entrez.

Avancez dans la chambre en évitant le feu et sortez par la porte du fond. Eliminez l'ennemi qui patrouille dans la salle en feu puis avancez et tuez ses coéquipiers qui arrivent sur les lieux. Suivez ensuite le couloir et abattez d'autres ennemis jusqu'à atteindre une porte. Entrez et descendez les marches. Franchissez la porte et entrez dans le bureau de droite. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve à droite et allez derrière le comptoir. Tuez l'ennemi qui se trouve dans le couloir droit et allez vers sa position. Abattez le soldat qui se trouve dans les toilettes des femmes et sortez par la double porte de droite. Tuez l'ennemi qui se trouve dans la chambre et avancez à droite pour voir un soldat se faire massacrer par une entité inconnue.

Sortez par la porte située à gauche et planquez-vous près du mur gauche pour neutraliser les ennemis qui se trouve dans la salle d'en face. Occupez-vous ensuite de ceux qui se trouvent à gauche. Ramassez leurs munitions et avancez à gauche. Utilisez le chariot comme couverture et éliminez les soldats qui arrivent par le couloir de droite. Avancez ensuite et entrez par la porte de droite. Suivez le chemin entre les cadavres et sortez par une autre porte. Avancez et approchez-vous des fenêtres de gauche pour voir les soldats ennemis se faire massacrer par une créature très rapide. Continuez votre route et descendez les escaliers.

Tournez à gauche et avancez. Eliminez les ennemis pendant qu'ils tentent de secourir leurs camarades. Suivez le couloir de gauche et neutralisez d'autres soldats. Avancez pour voir encore une fois la créature en action contre un ennemi. Allez vers l'ascenseur et appelez-le pour y monter et descendre. Une fois en bas, entrez dans la salle de gauche pour prendre la trousse de secours et entrez par la double porte. Faites le plein de munitions et allez vers la vitre brisée.

Après la vision, la créature vous attrape et vous jette dans la salle d'opération. En bas, se sont plusieurs créatures qui passent à l'attaque. Courez et sortez de la salle d'opération. Allez vers le coin gauche et restez derrière les caisses (là où il y a les injecteurs). Prenez votre fusil à pompe et attendez que les créatures arrivent pour les exploser. S'ils essayent de vous attraper, repoussez-les avec vos poings ou vos pieds. S'ils tardent à se montrer, quittez votre position pour les attirer, revenez à votre abri et éliminez-les jusqu'au dernier. Soignez-vous ensuite si nécessaire et allez droit vers la porte automatique située à droite. Poussez le brancard et sortez. Avancez pour voir l'un de vos coéquipiers en train de mourir. Passez ensuite par le conduit d'air qui se trouve au fond de la salle.

Mission 4 : Retrait

Avancez et entrez dans la salle de radiographie pour prendre l'élément de renseignement. Sortez et allez à droite vers la porte. Entrez et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la deuxième salle de radiographie. Sortez par la porte de gauche et avancez le long du couloir. Passez dans une autre salle et continuez votre chemin jusqu'à la porte ouverte, située à droite. Sortez par la porte de derrière et avancez dans le bureau. Allez à l'imprimante qui se trouve à gauche et prenez l'élément de renseignement. Sortez du bureau et avancez jusqu'à assister à l'exécution d'un médecin. Eliminez alors les soldats qui gardent la zone et avancez dans la salle pour rencontrer les renforts ennemis. Eliminez-les et continuez votre progression.

Attendez que la porte blindée s'ouvre et avancez. Prenez votre fusil à pompe en main et suivez le seul chemin jusqu'à la première rencontre avec une créature. Explosez-la et avancez. Prenez la trousse de secours qui se trouve dans le coin gauche et allez vers l'escalier situé à droite. Avant de monter, prenez l'élément de renseignement qui se trouve près du cadavre. Montez ensuite et entrez par la porte. Courez à droite et appelez l'ascenseur. Montez et appuyez sur le bouton pour monter avant d'être pris dans les flammes.

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur et tournez à droite. Eliminez les ennemis et avancez vers le fond de la pièce.

Descendez par l'échelle jaune qui se trouve à droite. Avancez rapidement sur les passerelles et entrez dans le tunnel. Eliminez les soldats qui gardent le passage en utilisant vos grenades. Prenez leurs munitions et l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Avancez ensuite vers la passerelle jaune et éliminez les deux soldats qui vous attendent. Avancez ensuite à gauche et descendez les échelles jusqu'en bas. Mettez-vous à couvert et neutralisez les trois soldats qui vous attaquent. Prenez leurs fusils d'assauts et leurs munitions. Sortez par le grand portail en faisant attention a ce qu'il ne se referme pas sur vous et vous tue.

Avancez et éliminez les soldats situés derrière les caisses et sur la passerelle. Avancez dans la salle de droite et actionnez le levier pour ouvrir le grillage. Sortez et avancez dans le nouveau chemin en éliminant les ennemis en route. Quand le plafond s'effondre, montez sur les tuyaux et passez par l'ouverture au centre. Avancez et prenez place derrière les machines de gauche. Eliminez les ennemis qui arrivent d'en bas et ceux qui se trouvent sur la passerelle jaune. Attendez qu'ils sortent de leurs cachettes pour essayer de vous débusquer pour les attaquer. Montez ensuite les deux échelles jaunes situées à gauche et avancez sur la passerelle. Avancez à droite et éliminez les deux ennemis.

Descendez par l'échelle qui se trouve à droite et avancez dans le tunnel. Montez l'escalier et, après la rencontre avec le chef des ennemis, descendez les escaliers pour vous mettre à l'abri derrière les caisses. Les ennemis arriveront par le grand portail qui va s'ouvrir. Utilisez vos grenades pour neutraliser les ennemis regroupés. Tirez aussi sur les bonbonnes de gaz pour tuer les soldats qui se trouvent à proximité. Nettoyez la zone et ramassez les munitions sur les cadavres. Avancez ensuite et allez à gauche.

Avancez tout en restant derrière les caisses. Eliminez les ennemis sur le chemin et évitez leurs grenades. Avancez ensuite, tournez à droite et tuez les ennemis qui se trouvent derrière les caisses. Entrez dans la salle de droite et ramassez le bouclier et l'élément de renseignement. Eliminez les soldats qui arrivent dans cette salle et ramassez les injecteurs et les munitions des ennemis. Allez à gauche au fond du tunnel et neutralisez le soldat qui entre par la porte située en haut de la passerelle. Tournez la vanne rouge pour arrêter le feu qui bloque l'échelle située à l'autre bout du tunnel. Allez vers cette même échelle et mettez-vous à couvert pour éliminer les ennemis qui rappliquent. Montez à l'aide de cette échelle et avancez vers la porte. Montez en passant par les longs escaliers et entrez par la porte. Allez à gauche pour éviter le feu et avancez jusqu'à la prochaine porte. Avancez sur la passerelle jusqu'à son effondrement.

Mission 5 : Replica

Avancez vers l'échelle et montez. Sortez de la salle et entrez par la porte. Quittez cette salle vitrée et entrez dans la suivante. Allez à gauche vers le cadavre et prenez l'élément de renseignement. Suivez ensuite Alma et allez à gauche. Appuyez sur le bouton de frappe pour vous dégager de la prise d'Alma. Entrez ensuite dans la salle de contrôle et sortez par la vitre brisée de la porte. Avancez et descendez les escaliers pour prendre les injecteurs. Remontez et entrez par la porte défoncée. Descendez les escaliers et tournez à droite. Allez vers l'ordinateur et utilisez-le pour ouvrir les portes des cellules. Remontez et sautez par la fenêtre.

Avancez et éliminez la créature qui sort de la troisième cellule. Poursuivez votre route et entrez par la porte de gauche. Descendez la pente et entrez dans la salle de droite puisque le chemin de gauche est bloqué par le feu. Eliminez, avec votre fusil à pompe, les créatures qui foncent sur vous. Montez ensuite l'escalier pour prendre la trousse de secours et l'élément de renseignement. Sortez par la porte d'en face et exterminez les créatures qui vous attaquent. Descendez ensuite les escaliers et sortez par le portail rouge. Massacrez les entités qui surgissent, le long du tunnel. Descendez, prenez à droite et avancez vers l'échelle. Eliminez la créature qui vous attaque et montez. Entrez dans la salle et prenez l'élément de renseignement qui se trouve à droite. Cette salle aussi grouille de créatures. Eliminez-les et entrez dans le labo suivant. Sortez par la porte située au fond et appelez l'ascenseur. Montez dedans et appuyez sur le bouton pour monter.

Une fois en haut, entrez par la porte de droite et faites le plein de munitions. Sortez et avancez vers la porte de gauche. Après la petite conversation, planquez-vous derrière une des structures en bois de façon à faire face au centre de la zone d'entrainement. Eliminez ensuite les soldats Replica qui surgissent des capsules. Après chaque vague de soldats, allez vers les cadavres et prenez les munitions. Prenez aussi les injecteurs, les trousses de soins et les armures qui se trouvent dans la zone. A la fin des assauts, allez vers les capsules encore soulevées et poussez-les jusqu'à trouver celle qui dévoilera une ouverture dans le sol. Nettoyez la zone avant de monter à l'échelle.

Avancez et éliminez d'autres soldats Replica. Avancez sur la passerelle puis restez à couvert et éliminez-les. Soulevez l'objet et entrez dans la salle de contrôle pour prendre la trousse de secours. Sortez et avancez pour assister au massacre des soldats par les Replica. Entrez ensuite et avancez tout droit vers l'échelle. Montez, prenez la trousse de secours, l'armure et l'élément de renseignement. Restez sur la passerelle et neutralisez tous les ennemis avant de descendre par les escaliers de droite. Allez à droite et montez d'autres escaliers.

Avancez en suivant le gros tuyau, tuez la créature et montez à l'escalier. Avancez et restez à l'entrée du portail rouge pour éliminer les ennemis de loin. Avancez ensuite et repérez la porte qui se trouve en haut, à gauche, depuis laquelle sortiront plusieurs soldats. Eliminez-les avant qu'ils ne se planquent. Allez à gauche et tirez sur le cadenas pour ouvrir la porte. Ramassez les munitions et l'armure et sautez en bas, à droite. Avancez et montez à l'échelle. Avancez et montez aux escaliers. Entrez par la porte par laquelle arrivent les ennemis. Continuez votre chemin jusqu'une nouvelle grande salle.

Restez en haut et éliminez les deux premiers ennemis. Descendez ensuite par la gauche et entrez dans le bureau de droite. Prenez l'élément de renseignement, l'armure et les munitions. Sortez et allez vers l'ascenseur qui se trouve à gauche. Appuyez sur le bouton pour l'activer. Pour le remettre en marche, vous devez fermer les vannes qui se trouvent dans la zone. Dès que vous approchez de chaque vanne, plusieurs ennemis vont surgir et vous attaquer. Après la deuxième vanne, une armure motorisée viendra vous attaquer. Courez vers le bureau de tout à l'heure et observez les déplacements de l'ennemi depuis la fenêtre de la porte incassable. Lancez ensuite vos grenades depuis les fenêtres sur votre droite et évitez les tirs de l'armure. Balancez vos grenades au dernier moment pour qu'elles explosent pendant l'impact. Finissez l'ennemi avec votre fusil d'assaut si vous manquez de grenades. Après son explosion, allez à la dernière vanne et tournez-la. Revenez à l'ascenseur et activez-le.

Mission 6 : Ruines

Allez sur la dénivellation qui se trouve derrière vous. Montez à l'échelle puis aux escaliers. Allez à gauche et sortez par la porte rouge. Traversez ensuite le pont. Entrez dans le bureau et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Sortez ensuite par la fenêtre et descendez les escaliers. Sortez par la porte et avancez dans les ruines.

Tournez à gauche et avancez entre les cadavres. Avancez dans l'allée située à gauche et entrez par la porte rouge. Suivez le couloir et tirez sur le cadenas pour ouvrir la porte. Continuez d'avancer pour sortir encore une fois dans la rue. Vous rencontrez un nouveau genre d'ennemis. Se sont des cadavres réanimés. Eliminez celui qui les réanime puis neutralisez-les. Avancez et entrez dans l'immeuble qui se trouve à gauche du bus. Prenez les munitions, l'armure et l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Soulevez le meuble qui bloque la porte de gauche et entrez. Franchissez ensuite la porte de droite. Avancez dans le couloir, montez les escaliers jusqu'à l'étage suivant. Entrez par la porte de droite et avancez jusqu'au conduit d'air. Avancez dans ce conduit jusqu'à atteindre une autre zone.

Avancez à gauche de l'avion écrasé et éliminez les deux soldats Replica sans trop vous approcher d'eux. L'un d'eux utilise un lance-flammes. Avancez et éliminez d'autres soldats en vous abritant dans le bâtiment en ruines, à gauche. Allez ensuite vers celui de droite et ramassez les munitions des ennemis en chemin. Montez aux escaliers et tuez les soldats qui se trouvent à l'étage. Avancez vers le fond, ramassez les injecteurs et prenez l'élément de renseignement. Revenez près des escaliers et éliminez les ennemis qui se trouvent dans l'immeuble d'en face. Evitez les roquettes et traversez les ailes de l'avion qui font office de pont.

Allez à gauche et passez par le trou qui se trouve dans le mur. Avant d'entrer par la porte, tirez sur le transformateur de courant qui se trouve sur le poteau situé à gauche pour couper le courant et passer en toute sécurité. Prenez le lance-roquettes et les grenades et continuez votre chemin. Descendez par le trou au sol et courez vous abriter derrière le mur de gauche.

Vous devez maintenant éliminer l'armure motorisée d'élite. Allez derrière le mur de droite et planquez-vous. Tirez des roquettes sur l'ennemi et cachez-vous tout de suite après. Tirez sur les transformateurs électriques quand l'armure motorisée se trouve à proximité. Le courant immobilisera l'ennemi et vous trouverez le temps de lui tirer dessus avec vos roquettes ou vos grenades. Ne ratez pas votre cible et finissez le colosse avec vos grenades. Détruisez ensuite tous les transformateurs de courant pour libérer le passage de gauche. Entrez avant tout dans le bâtiment d'en face et faites le plein de munitions et d'armures. Sortez et allez dans le chemin inondé. Eliminez les ennemis qui se trouvent au

fond et avancez vers leur position. Entrez dans le bâtiment et suivez le couloir.

Mission 7 : Chef

Avancez dans le couloir et tuez les deux premiers ennemis. Tuez ensuite le troisième qui arrive par la gauche. Allez vers le bureau et prenez l'élément de renseignement. Avancez à gauche et suivez le chemin jusqu'à retrouver le lieutenant Stokes. Vous devez l'aider en éliminant les snipers qui la bloquent sur place. Entrez donc dans le bâtiment de droite et montez jusqu'au toit. Ramassez le fusil-sniper et éliminez le premier ennemi. Evitez de rester dans leurs lignes de mires, le sniper provoque d'importants dégâts. Tuez ensuite le deuxième homme qui se trouve dans le bâtiment de gauche. Avancez sur le toit et repérez le troisième situé dans l'immeuble en feu, sur votre gauche. Deux autres snipers se trouvent dans le premier et le dernier étage de l'immeuble avec l'enseigne. Eliminez-les ainsi que les autres soldats qui arrivent vers vous par le coté droit.

Utilisez ensuite votre lance-roquettes ou celui qui se trouve dans le balcon de droite contre le véhicule ennemi. Allez vers l'escalier qui se trouve près de l'enseigne et descendez en éliminant les soldats en chemin. Il y a encore des snipers dans l'immeuble d'en face, repérez-les grâce à leurs lasers et neutralisez-les avec votre fusil-sniper. Nettoyez la rue et éliminez le soldat qui sort du véhicule. Allez ensuite aux escaliers situés à gauche, tuez les ennemis qui en sortent et descendez. Entrez par la porte rouge et avancez dans le long couloir. Une fois dans le parking sous-terrain, courez vers l'armure motorisée et montez dedans. Eliminez tous les ennemis qui se dressent devant vous.

Avancez en éliminant les soldats et utilisez les missiles si vos ennemis se cachent dans les bâtiments. Entrez dans le gros trou dans le mur et suivez le chemin des ruines. Dans la nouvelle zone, faites attention à l'ennemi qui vous tire dessus avec ses roquettes. Il se trouve sur le toit du bâtiment de gauche. Avancez en massacrant vos ennemis jusqu'au garage. Neutralisez ceux qui gardent la zone et, avant de descendre de l'armure, éliminez l'ennemi qui utilise le lance-roquettes (situé dans le bureau de droite). Descendez ensuite et fouillez tout le garage pour prendre des munitions, des armures et des trousses de secours. Montez ensuite à l'escalier et entrez dans le bureau. Prenez l'élément de renseignement qui s'y trouve. Ouvrez ensuite le portail du garage en appuyant sur le bouton qui se trouve à sa gauche.

Remontez dans l'armure motorisée et avancez en éliminant les soldats. Repérez ensuite les deux armures motorisées ennemies assistées par des soldats équipés de lance-roquettes. Explosez-les en utilisant vos missiles et neutralisez les soldats qui se trouvent dans les bâtiments qui longent la route. Entrez ensuite dans le parking situé à gauche et nettoyez-le. Montez vers le dernier étage et affrontez une autre armure motorisée, en plus de quelques soldats Replica. Une fois tous les ennemis supprimés, descendez de l'armure et entrez par la porte. Descendez les marches et détruisez le cadenas pour continuer votre route. Entrez par la porte, avancez le long du chemin jusqu'à apercevoir Griffin sur la passerelle d'en haut. Entrez par la porte de droite et avancez jusqu'à rencontrer Stokes. Montez les marches en la suivant pour assister à la mort de Griffin. Allez ensuite vers la porte qui mène à l'échelle de secours et descendez. Allez vers le véhicule et montez.

Mission 8 : Ecole Primaire

Avancez à droite des portes de l'école et détruisez le cadenas de la grille. Ouvrez-la ensuite et descendez. Avancez vers la prochaine salle, retournez le bureau et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre. Soulevez ensuite le meuble qui bloque la route et sortez de la salle de classe. Avancez dans le couloir et tournez à gauche. Montez à l'escalier et entrez dans la première salle de classe (à gauche). Prenez l'élément de renseignements qui se trouve sur la table. Sortez ensuite et avancez jusqu'au pied des marches. Ramassez l'élément de renseignement et revenez à la première salle. Sortez par la porte arrière et sautez par-dessus le trou pour franchir la porte d'en face. Sortez par celle de couleur rouge et avancez sur le rebord droit.

Descendez dans le trou et entrez dans la salle de classe pour avoir une vision. Sortez, avancez dans le couloir et entrez par la porte rouge. Allez à gauche et sortez par la porte arrière. Avancez dans une autre salle et tuez les soldats et l'ennemi qui les réanime. Soulevez la caisse qui bloque l'entrée et avancez. Poussez ensuite la table pour passer par la petite ouverture. Avancez dans le couloir sombre et suivez la lumière et les fantômes. Tirez sur ces derniers quand ils foncent sur vous et continuez de suivre la lumière jusqu'à atteindre la double porte.

Entrez et avancez jusqu'à la rencontre avec Alma. Repoussez-la et avancez vers la porte de sortie de l'école. Planquez-vous derrière le pilier gauche et éliminez tous les ennemis qui sortent de la porte qui se trouve au fond, à gauche. Entrez ensuite par cette même porte. Avancez jusqu'au bout du couloir pour trouver l'endroit bloqué par le feu. Vous devez atteindre la vanne qui se trouve à l'étage pour la fermer et arrêter le flux du gaz. Allez alors vers la sortie pour rencontrer une armure motorisée. Sortez votre lance-roquettes et explosez-la avant qu'elle ne puisse riposter.

Avancez au centre de la cour et montez sur la rampe démolie puis entrez par la fenêtre de la salle de classe. Sortez par la porte située à droite et entrez dans la salle suivante. Ramassez le document de renseignement qui se trouve par terre et sortez. Suivez le couloir et sortez par les fenêtres. Avancez sur le toit et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez les ennemis sur votre chemin avant d'entrer par une des fenêtres d'en face. Allez à gauche et sortez. Avancez sur le rebord et abritez-vous derrière le climatiseur. Eliminez les soldats qui arrivent et qui se planquent derrière les caisses. Entrez encore une fois par les fenêtres et suivez le couloir qui vous mène jusqu'à la valve. Tournez-la pour arrêter le feu et descendez pour avancer dans le chemin qui était bloqué. Sortez par le trou dans le mur, qui se trouve à droite. Avancez vers l'avant de l'hélicoptère en évitant son hélice et entrez par le trou dans le mur. Avancez et sautez dans le trou au sol pour rejoindre vos amis.

Mission 9 : Infirmerie

Sortez par la porte et allez vous couvrir dans le coin gauche. Eliminez les soldats qui arrivent par la porte située du fond de la cour. Entrez par cette même porte et éliminez les soldats qui se trouvent dans le couloir. Continuez votre progression jusqu'à assister au massacre des soldats normaux par les Replica. Planquez-vous alors près des fenêtres et nettoyez la cour avant de sortir. Ramassez le Hammerhead sur le cadavre d'un Replica et entrez par la double porte. Prenez les munitions et sortez.

Allez à droite vers le terrain de basket. Avancez vers la grille et détruisez le cadenas pour entrer. Sortez de la salle et avancez dans le couloir. Eliminez les soldats qui se planquent dans la bibliothèque située à droite. Les renforts ennemis arriveront par le trou dans le mur qui se trouve à droite. Nettoyez la zone et avancez vers la double porte. Les ennemis ont condamné toutes les portes. Il ne vous reste qu'à passer par les toilettes des hommes et le trou qui se trouve dans la cabine de gauche.

Avancez ensuite à droite et prenez le document de renseignement. Sortez de la salle de classe et allez à droite dans le couloir. Entrez par la dernière porte de droite et allez au fond de la salle, à droite. Prenez le document de renseignement et sortez. Rebroussez chemin et montez les marches. Suivez le couloir et fouillez toutes les classes pour prendre des munitions et des armures. Une fois dehors, les renforts Replica débarquent de l'hélicoptère. Mettez-vous à couvert et neutralisez vos ennemis un par un. Courez vers le coin gauche pour vous couvrir et attendez qu'ils viennent vers vous pour les éliminer. Evitez leurs grenades et neutralisez les derniers soldats Replica qui arrivent par les toits. Avancez ensuite et montez sur la dénivellation sur laquelle se trouvaient vos ennemis. Allez ensuite à gauche et montez sur le conduit d'air. Avancez et sautez par une des fenêtres de gauche.

Prenez votre fusil à pompe et avancez. Eliminez les ennemis par derrière puis prenez leur position pour éliminer les soldats normaux qui se trouvent en face. Eliminez les hommes qui descendent en rappel avant qu'ils ne touchent le sol. Neutralisez ceux qui se trouvent derrière les fenêtres et passez par la porte défoncée. Eliminez les ennemis et entrez dans la cuisine. Nettoyez-la et avancez à l'arrière, des ennemis défonceront la porte. Eliminez-les et entrez pour ramasser le document de renseignement qui se trouve sur l'étagère.

Entrez ensuite dans la chambre froide et allez au fond où se trouve la trappe au sol. Descendez et suivez le seul chemin disponible jusqu'au feu. Repoussez les fantômes en chemin. Allez à gauche et tournez la valve pour arrêter le gaz qui alimente le feu. Revenez au chemin précédent et détruisez le cadenas de la porte fermée. Avancez et poussez le meuble en feu. Sautez en bas et avancez dans le couloir. Eliminez les deux soldats qui se trouvent au fond du couloir, derrière la fenêtre.

Avancez ensuite et entrez par la porte de droite. Montez les marches et neutralisez les ennemis qui gardent la zone. Avancez et allez à droite pour prendre le document de renseignement. Avancez à gauche, ramassez les munitions et entrez dans l'ascenseur.

Dès que vous sortez de l'ascenseur, éliminez l'ennemi qui se trouve au bout du couloir et les deux autres qui arrivent par la gauche. Entrez ensuite dans la salle de gauche et prenez le document de renseignement qui se trouve sur le bureau. Avancez ensuite en suivant le couloir et entrez dans la première salle de droite pour prendre un autre document de renseignement. Sortez et allez au bout du couloir. La porte de l'infirmerie est fermée et nécessite une carte d'accès. Entrez alors par la porte de gauche et avancez. Restez derrière la porte et éliminez les ennemis qui gardent la zone.

Avancez ensuite et entrez dans l'ascenseur. Sortez et avancez dans le couloir en ramassant toutes les munitions en chemin. Prenez la carte magnétique qui se trouve au fond, sur un bureau. Entrez ensuite par la fenêtre d'en face et prenez le document de renseignement. Prenez ensuite un autre document, il se trouve par terre. Rebroussez chemin vers l'infirmerie. Avancez vers l'ascenseur et planquez-vous pendant que l'ennemi réanime les cadavres des soldats. Eliminez-les et concentrez ensuite vos tirs sur le monstre qui les réanime. Ouvrez ensuite la porte de l'ascenseur et repoussez Alma. Descendez dans la cage de l'ascenseur et entrez à l'étage.

Avancez et ouvrez la porte qui mène à l'infirmerie avec la carte magnétique. Descendez les marches et entrez par la porte située à gauche. Eliminez les ennemis qui sont derrière les vitres et montez vers leur position. Prenez l'élément de renseignement et avancez vers la porte de sortie.
Avancez dans le couloir et éliminez les soldats qui gardent la zone. Entrez dans le bureau d'en face et neutralisez l'ennemi qui s'y cache. Ramassez l'élément de renseignement et sortez. Avancez enfin vers la porte de l'infirmerie. Utilisez l'ordinateur pour faire descendre la plateforme.

Mission 10 : Snake Fist

Une fois en bas, avancez et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table de droite. Montez les marches de droite et utilisez l'ordinateur. Mettez-vous ensuite rapidement à couvert et éliminez les ennemis qui rappliquent. Restez en haut pour avoir un petit avantage et éloignez-vous des grenades ennemies. Descendez ensuite et entrez par la porte de droite. Avancez et tuez les deux soldats qui se trouvent dans la zone.

Avancez et entrez dans le bureau de gauche. Montez les marches et sautez par la fenêtre. Avancez et n'entrez pas dans la salle de droite. Eliminez les ennemis d'abord. Avancez ensuite et sortez par la porte semi-ouverte. Allez à gauche et entrez par la fenêtre pour prendre l'élément de renseignement. Revenez à la porte précédente et descendez par la trappe qui se trouve en face d'elle. Prenez le document de renseignement et avancez. Prenez les injecteurs et remontez. Avancez jusqu'au fond de la zone en prenant à droite et descendez à travers une autre trappe.

Avancez et montez à l'échelle jaune. Prenez les munitions et utilisez l'ordinateur. Sortez ensuite par la porte et allez à gauche. Entrez dans la salle avec une chaise au centre et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre près de cette même chaise. Sortez ensuite par la porte arrière et suivez le couloir jusqu'à retrouver le colonel Vanek qui se trouve de l'autre coté de la vitre. Eliminez les soldats qu'il lance à vos trousses et poursuivez-le. Avancez prudemment et montez à l'escalier en éliminant les soldats. Visez les bombonnes de gaz si les ennemis sont proches d'elles. Ramassez les munitions et traversez le pont pour ensuite descendre les escaliers.

Entrez dans la salle de gauche et restez derrière le pilier. Eliminez les soldats qui vous attaquent des deux cotés. Avancez ensuite à gauche et prenez l'élément de renseignement. Avancez jusqu'à retrouver le colonel Vanek coincé. Utilisez l'ordinateur pour débloquer la porte puis appuyez sur le bouton de droite pour l'ouvrir. Suivez les indications qui s'affichent pour contrer Vanek et lui tirer une balle en pleine tête.

Avancez ensuite dans le couloir jusqu'à rencontrer les spécimens des expériences. Eliminez ces créatures et avancez. Montez à l'escalier et allez à gauche. Exterminez les créatures qui sortent des cellules et entrez dans la salle de contrôle. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve par terre et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la porte qui se trouve à droite. Sortez de la salle de contrôle et allez à droite en éliminant les créatures en chemin. Passez par la porte et avancez. Entrez dans la salle de droite et faites le plein de munitions. Sortez et poursuivez votre chemin jusqu'à Snake Fist. Prenez l'arme qu'il vous donne et, après sa mort, dirigez-vous vers la sortie.

Avancez vers la salle de contrôle des cellules et éliminez les ennemis en chemin. Ramassez leurs munitions et entrez dans la salle. Entrez par le trou qui se trouve dans la porte du fond. Suivez le couloir en éliminant les ennemis et sautez en bas pour rencontrer d'autres adversaires. Avancez lentement en vous abritant derrière les caisses. Entrez ensuite

dans les vestiaires pour trouver la tête de Snake Fist près d'une trousse de secours et une armure. Entrez par la porte suivante et affrontez le nouveau genre d'ennemis.

Repérez-les grâce à la trainée d'énergie qu'ils laissent derrière eux. Eliminez-les ensuite avec votre arme électrique. Descendez les escaliers et montez dans l'ascenseur. Sortez ensuite et tuez les deux soldats qui se trouvent à droite, derrière la vitre. Sautez par cette vitre et sortez dans le couloir. Eliminez enfin les soldats qui bloquent la sortie et rejoignez votre équipe.

Mission 11 : Keegan

Vous commencez le niveau aux commandes de la tourelle. Repoussez les ennemis qui arrivent par la route d'en haut ensuite passez à ceux qui rappliquent par la gauche. Suivez vos amis et rampez sous les barreaux.

Avancez et sortez par la porte qui vous mène sur les rails. Avancez jusqu'à la gare et éliminez l'ennemi invisible. Continuez d'avancer et neutralisez d'autres ennemis invisibles avec votre arme électrique. Entrez ensuite dans le bureau de gauche et prenez l'élément de renseignement. Sortez, éliminez d'autres ennemis invisibles et poussez le distributeur qui bloque le passage.

Continuez d'avancer dans la station et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve près du dernier pilier. Avancez dans le tunnel et éliminez les soldats que vous rencontrez. Allez à droite et éliminez d'autres soldats. Avancez vers leur position et neutralisez d'autres ennemis. Avancez lentement pour repérer les hommes armés qui se cachent dans les couloirs. Entrez dans la salle de pompage et avancez vers la gauche en éliminant les soldats en chemin. Montez la dénivellation et allez à droite. Traversez le pont, suivez la passerelle et descendez par la trappe au sol.

Poursuivez le sergent Keegan et coupez le courant avant de descendre par l'escalier jaune. Avancez dans le sous-sol jusqu'à atteindre un premier wagon. Avancez vers l'autre coté du tunnel et fouillez le deuxième wagon. Prenez l'élément de renseignement et entrez dans la station de droite. Entrez dans la zone inondée qui grouille d'ennemis. Planquez-vous derrière le pilier et éliminez les soldats qui arrivent de tous les cotés et par la zone supérieure. Ramassez ensuite les munitions des ennemis et montez à l'escalier jaune. Avancez dans le couloir et montez à l'échelle vers la station.

Avec votre fusil à pompe, explosez les ennemis qui gardent la zone. Allez à gauche et passez par le wagon. Allez à gauche et désactivez le courant. Quand les ennemis arrivent, rebranchez-le courant pour les éliminer tous. Coupez enfin le courant et descendez sur les rails. Prenez le laser et avancez. Entrez par le trou dans le mur, qui se trouve à gauche, et avancez. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table de gauche et allez à droite.

Sautez dans une autre station et allez à gauche, sur les rails. Entrez par la porte de gauche et avancez. Entrez ensuite dans un wagon et avancez vers une autre station. Avec votre laser, éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive opposée et avancez vers la porte qui se trouve à droite. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et focalisez vos tirs sur celui équipé d'un fusil-laser. Entrez ensuite par la porte située au fond pour atteindre les tunnels. Descendez sur les rails et avancez à gauche.

Evitez le métro qui arrive à toute vitesse. Eliminez ensuite les soldats qui se trouvent sur le quai gauche et sur la passerelle. Montez sur cette dernière et sautez sur le toit du métro. Bondissez sur le quai d'en face et montez sur la passerelle jaune. Eliminez l'ennemi qui défonce la porte et avancez enfin vers les marches qui mènent à la rue.

Mission 12 : Epicentre

Dès que vous soyez à la surface, éliminez les deux ennemis situés à droite. Neutralisez les autres soldats qui rappliquent. Prenez ensuite le fusil-sniper et avancez. Eliminez le sniper qui se trouve sur le pont d'en face. Eliminez ensuite les deux autres ennemis. Avancez et abritez-vous derrière la carcasse de la voiture pour éliminer le sniper qui se trouve à gauche et les autres soldats qui foncent sur vous. Entrez ensuite dans le bâtiment de gauche et prenez le lance-roquettes.

Passez le trou et entrez dans le bâtiment de gauche pour vous abriter. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent au

sol et neutralisez le sniper qui se trouve entre les lettres de l'enseigne. Avancez ensuite vers le cinéma et éliminez l'ennemi équipé d'un fusil-laser. Avancez et sortez dans la rue par l'énorme trou dans le mur. Prenez le seul chemin praticable jusqu'à atteindre l'armure motorisée. Tirez sur le transformateur de courant situé sur le poteau et montez dans l'armure. Commencez par éliminer les premiers ennemis ainsi qu'une armure motorisée adverse et avancez. Tournez à gauche et méfiez-vous des ennemis équipés de lance-roquettes. Ils visent grâce à un laser de couleur verte, repérez-les et éliminez-les avant qu'ils ne tirent. Avancez et restez derrière le bus pour attendre l'arrivée des ennemis. Plusieurs d'entre eux sont équipés de lance-roquettes et se trouvent à l'étage du bâtiment d'en face. Eliminez-les rapidement et avancez. Détruisez d'autre armures motorisées et avancez jusqu'au bout de la rue.

Descendez de l'armure et entrez dans le bâtiment de droite. Avancez jusqu'à la rue et allez à gauche pour essayer de rattraper Keegan. Descendez dans le tuyau et avancez à gauche. Continuez de descendre dans le gouffre de l'explosion et passez par les trous qui se trouvent dans les murs et au sol. Avancez enfin à droite et descendez par l'énorme trou béant, au sol.

Mission 13 : Approche

Glissez vers le bas et avancez dans les couloirs en ruine. Traversez les deux ponts et descendez par l'échelle. Descendez ensuite vers le chemin inférieur. Montez les escaliers et prenez l'élément de renseignement. Avancez et éliminez les soldats Replica qui sortent de leurs capsules. Montez dans le train et mettez-le en marche.

Restez à l'arrière du train pour repousser les ennemis qui débarquent du train de gauche. Evacuez ensuite le wagon avant et allez à l'arrière où se trouvent plusieurs capsules de Replica. Elles vont s'ouvrir et libérer les ennemis qui vous attaqueront en même temps. Mettez-vous à couvert et repoussez-les en utilisant vos grenades. Evacuez ensuite la voiture arrière et courez vers les commandes de la voiture avant, pour rétablir le contrôle.

Après l'accident, suivez Keegan et montez sur les passerelles jaunes. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve devant la console de commandes et montez à l'escalier situé à gauche. Franchissez la porte, montez à l'échelle et éliminez l'ennemi invisible qui se trouve dans la zone. Avancez et, avant de traverser la longue passerelle, descendez à droite pour ramasser l'élément de renseignement. Remontez. Poursuivez Keegan et montez à l'échelle. Avancez jusqu'au fond du couloir et prenez un autre élément de renseignement.

Entrez dans la grande salle de gauche où votre ami monte en utilisant une plateforme. Allez à gauche de la plateforme et descendez pour récupérer l'élément de renseignement. Remontez et activez la plateforme pour la faire descendre. Montez dessus pour qu'elle vous emmène vers le haut. Eliminez plusieurs ennemis invisibles et sautez sur la plateforme suivante. Bondissez ensuite sur la passerelle et descendez via les deux échelles. Cherchez autour de la plateforme pour trouver un autre élément de renseignement, prenez-le. Activez ensuite la deuxième plateforme et montez dessus. Sautez vers la prochaine plateforme, tuez les ennemis invisibles et avancez sur la passerelle jusqu'à la porte qui se trouve en hauteur.

Après la vision, avancez, descendez les escaliers puis à l'échelle. Eliminez les ennemis invisibles et avancez. Allez sous les escaliers jaunes et prenez l'élément de renseignement. Montez, prenez le fusil-sniper et ouvrez la porte. Eliminez le sniper situé en haut à droite et le deuxième situé en haut à gauche. Eliminez ensuite celui qui se trouve sur la passerelle d'en face. Vous devez ensuite déplacer le chargement qui bloque le train. Eliminez, avant tout, les snipers qui restent et sautez sur la plateforme située à gauche de l'avant du train. Montez à l'échelle et mettez-vous à couvert. Repérez les snipers grâce à leurs lasers et éliminez-les. Avancez ensuite, montez dans la cabine de contrôle de la grue et déplacez le chargement.

Descendez et éliminez les soldats en vous dirigeant vers le train. Montez et démarrez-le. Dès que le train s'arrête, avancez vers l'ascenseur et repoussez Alma. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter.

Mission 14 : Apogée

Durant la prochaine vision, sortez de l'ascenseur, allez à droite et sortez par le trou dans le mur. Faites la même chose dans le monde réel. Allez ensuite à gauche et entrez par la porte. Descendez par la trappe et avancez dans le tuyau de gauche. Sortez dans le canal et éliminez les ennemis. Allez à droite et remontez la pente rapidement. Eliminez les deux

soldats et abritez-vous pour affronter les ennemis qui rappliquent par le coté droit. Avancez en éliminant les nombreux soldats qui foncent sur vous.

Rejoignez ensuite votre véhicule. Pendant que Stokes vous ouvre la porte, repoussez les ennemis qui arrivent en surnombre. Montez derrière la tourelle de votre véhicule et explosez les hommes qui arrivent de tous les cotés. Eliminez les ennemis équipés de lance-roquettes dès que vous repérez leurs lasers. Allez ensuite vers la porte et entrez. Appuyez sur le bouton pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez vers la console centrale et prenez l'élément de renseignement. Allez ensuite vers votre lieutenant et appuyez sur le bouton pour faire monter l'ascenseur. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre, au centre de la nouvelle salle. Montez les marches et entrez dans la salle de gauche pour prendre un autre élément de renseignement. Entrez ensuite dans un autre sas. Appuyez sur le bouton et attendez l'ouverture de la porte.

Avancez, ramassez un élément de renseignement en chemin et passez par un autre sas. Entrez dans la nouvelle zone et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la boite à outils, située à gauche. Avancez vers la gauche et utilisez la console pour déployer le pont. Asseyez-vous ensuite sur le fauteuil de l'amplificateur pour affronter Alma.

Vous devez tirer sur les fantômes qui apparaissent tout en évitant leurs tirs. Restez sur le bord de la plateforme pour ne pas être attaqué par derrière. Ils sont rapides et ne sont repérables que grâce à la traînée blanche qu'ils laissent derrière eux ou quand ils apparaissent sous une forme humaine. Mettez-vous à couvert et évitez d'affronter plusieurs ennemis à la fois. Une fois tous les fantômes disparus, allez vers la console et abaissez l'interrupteur. Vous devez refaire cette action trois fois et à chaque fois le nombre d'ennemis augmente. Utilisez toutes les armes disponibles pour venir à bout de ces entités. Après l'activation des trois interrupteurs, suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour éliminer votre adversaire une bonne fois pour toutes. Félicitations, vous venez de terminer le jeu.

FIN ALTERNATIVE

Pour voir la fin alternative, terminez le jeu en mode Difficile sans mourir.

F.E.A.R. : Perseus Mandate

© Sierra / TimeGate Studios 2007

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur la touche T pour activer l'interface de dialogue et entrez l'un des codes suivants.

`ammo`	Munitions au max
`Armor`	Armure restaurée
`Gimmegun #`	Obtenir l'arme # (remplacer # par son nom)
`God`	God mode activé
`Health`	Energie restaurée
`Poltergeist`	Invisibilité activée

TOUTES LES ARMES

En cours de partie, appuyez sur la touche T pour activer l'interface de dialogue et entrez l'un des codes suivants.

`gimmegun semi-auto rifle`	Obtenir le fusil d'assaut
`gimmegun cannon`	Obtenir le cannon
`gimmegun dual pistols`	Obtenir deux pistolets
`gimmegun missile launcher`	Obtenir le lance-missiles
`gimmegun nail gun`	Obtenir le nail gun
`gimmegun shotgun`	Obtenir le fusil à pompe
`gimmegun submachinegun`	Obtenir le SMG
`gimmegun plasma weapon`	Obtenir le plasma
`gimmegun frag grenade`	Obtenir les grenades
`gimmegun remote charge`	Obtenir les pipe bombes
`gimmegun proximity`	Obtenir les trip mines

F1 2000

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

MODE TURBO

Créez un pilote du nom de Damon Hill et votre voiture ira deux fois plus vite.

VOITURE BONUS

Tapez "Hakkinen is the best" pendant le jeu et vous aurez la voiture d'Hakkinen.

F1 2002

© Electronic Arts 2002

+ D'INFOS FORUM

TOUJOURS EN POLE POSITION

A la séléction du pilote, choisissez Schumacher. Lors de la qualification, choissiez Etape Suivante, vous partirez en Pole Position.

NOUVELLES VOITURES

Terminez toutes les séances d'entraînements avec des médailles d'or pour débloquer de nouvelles voitures.

F1 Championship Saison 2000

© Electronic Arts 2000

CHEAT MODE

Pour utiliser le cheat mode, vous devez modifier le fichier ***.plr** grâce à un éditeur de texte tel que notepad. N'oubliez pas de faire une copie de ce fichier au cas-où. Ajoutez les lignes qui suivent dans le chapitre [GAMEOPTIONS].

REWARD_Medical_and_Safety=1
REWARD_2_Seaters=1
REWARD_ThemeArt=1
REWARD_CertificateLevel_0=1
REWARD_CertificateLevel_1=1
REWARD_CertificateLevel_2=1

Vous aurez maintenant accès aux voitures de médecins, aux ambulances, aux voitures à deux places, à un fond différent pendant les menus. Vous aurez même passer les 3 phases d'entraînement Indy, Monza et Suzuka.

GÊNER VOS ADVERSAIRES LORS DES QUALIFICATIONS

Lorsque vous faites une séance de qualifications, mettez votre voiture sur la grille de départ, mettez le jeu en pause, puis mettez fin à la séance. Vous pourrez ainsi voir le classement avec la pôle position... Et vous verrez aussi votre voiture sur la grille de départ. A l'aide des deux joysticks de la manette, essayer de gêner vos adversaires ou de provoquer des collisions.

F1 Racing Championship

© Ubisoft / Video System 2001

GAGNER FACILEMENT LE CHAMPIONNAT

Dans les options, activez les règles de qualifications. Placez les concurrents en débutants et faites les qualifications de la course. Ainsi, vous ferez un bien meilleur temps qu'eux et vous aurez des chances de partir en tête.

F1 World Grand Prix 2000

© Video System / Eutechnyx 2001

DÉMARRER DANS LES PERMIS

Configurez l'embrayage et maintenez-le enfoncé tout en accélérant. Relâchez-le pour avancer.

Fable : The Lost Chapters

© Microsoft / Lionhead 2005

REFAIRE L'ARÈNE

Ouvrez le fichier c:fabledataLevelsfinalalbion.QST avec le bloc note. Ensuite, à la ligne AddQuest("Q_Arena", FALSE) mettez TRUE en majuscule a la place de FALSE et sauvegardez le fichier. Il est possible que sa fonctionne avec d'autres lignes mais certaines modifications rendent instable le jeu alors n'oubliez pas de faire une copie de sauvegarde de votre partie avant toute modification.

LES PORTES DÉMONIAQUES

Guilde des Héros

Allumez votre torche et avancez vers elle, vous trouverez « Se faire des amis » et « Livre de sorts », un tatouage « Hurlement » et un élixir de vie.

Gorge de Greatwood

Faites monter de +40 vers le mal votre modificateur devant la porte (en tuant quelqu'un ou en mangeant des crousti-poulet par exemple), vous trouverez le marteau de Wellow.

Le Cottage Rose

Offrez-lui une boîte de chocolat ou une rose rouge, une tenue complète radieuse de volonté vous y attend.

Caves de Greatwood

Présentez-vous devant elle avec un modificateur de combat de 14 au moins pour entrer, vous trouverez Bluetane le coutelas.

Entrée de Darkwood

Combattez les protecteurs de la porte, des hobbes, vous trouverez une tenue noire complète d'utilisateur de volonté.

Bordel de Darkwood

Vous devrez avoir eu au moins 10 rapports sexuels pour y pénétrer, vous y trouverez un chapeau de proxo.

Demeure Grey

Il vous faudra être marié à Lady Grey pour pouvoir rentrer, ici se trouve la hache Ronock.

Barrow Field

Il va vous falloir manger jusqu'à être suffisamment gros pour que la porte daigne s'ouvrir. A l'intérieur un Elixir de volonté vous attend.

Route Abandonnée

Il va vous falloir 3 costumes complets pour faire s'ouvrir cette porte, tout d'abord une armure de plate, ensuite une tenue d'utilisateur de volonté noir et enfin une tenue de bandit. La masse du marionnettiste vous attend ici.

Pierres de Witchwood

Il va vous falloir frapper les pierres pour former le nom de la porte (HITS).

Knothole Glade

Il va falloir infliger suffisamment de dommages à la porte avec une arme de jet en un seul coup. Un Elixir de vie se trouve ici.

Colline du Bourreau

Elle vous demandera de vaincre un héros en combat singulier (en l'occurrence Tonnerre).

Cimetière de Lytchfield

Retrouvez les biens volés à Nostro. Vous y passerez obligatoirement pour l'aventure, elle permet de libérer le chemin vers la prison de Bargate.

La Croisée

Elle n'apparaît et ne s'ouvre que lorsque Jack of Blades est vaincu dans la salle du destin. Vous devez résoudre l'énigme (minigame) pour obtenir le coeur de feu.

Nécropole

Donnez toutes vos clefs d'argent à la porte, derrière se trouve L'Endeuilleur.

EMPLACEMENT DES CLEFS D'ARGENT

1. La Croisée

Il faut détruire les ronces vers la grande statue.

2. Bowerstone Sud

Sur le balcon, à l'étage de la première boutique, à gauche en entrant dans la ville.

3. Bowerstone Sud

En donnant tous les livres au professeur Goutt.

4. Fisher Creek

Derrière la cabane du pêcheur, il faut pêcher là où il y a des remous.

5. Fisher Creek

En gagnant le deuxième prix du concours de pêche.

6. Le bois de la guilde

Il faut pêcher dans le lac où vous avez battu les bandits là où il y a des remous.

7. Lac de Greatwood

Au nord, la clé est sur le pont cassé.

8. Ferme aux vergers

Il faut pêcher au bout de la passerelle en bois là où il y a des remous.

9. Le cottage Rose

Près de la maison, il y a un rond formé de fleurs rouges, creusez au milieu (l'icône pelle doit apparaître).

10. Grotte des hobbes

Il y a un cercle de champignons dans la salle du pouvoir, creusez au milieu.

11. Lac de Darkwood

Il faut tirer une flèche dans la pierre avec un trou (près de la sortie vers le barrage de Darkwood).

12. Ancienne porte Cullis

Il faut pêcher à l'ouest de la carte, près du pont.

13. Demeure Grey

Il faut pêcher près de la porte démoniaque.

14. Oakvale (cimetière)

Il faut creuser près de la statue avec la hache (quête du fantôme).

15. Oakvale

Il faut gagner le 2e prix du Latte-Poulet.

16. Camp de Deux-Lames

Tout à gauche du premier camp sur une terre isolée par de l'eau il y a un coffre et des tonneaux. Il faut creuser entre les deux.

17. Pierres de Witchwood

Il faut pêcher dans la mare à gauche de la porte démoniaque.

18. Lac de Witchwood

Il y a une statue avec une lueur rouge. Il faut creuser devant elle.

19. Knothole Glade

Il y a un cercle de plantes entre quelques maisons dans la partie Sud de la place, pas loin de la taverne. Il faut creuser au milieu.

20. Colline Windmill

Dans le jardin de la petite ferme à l'ouest de la carte, creusez.

21. Colline Windmill

Derrière le moulin, creusez à l'intérieur du cercle de fleurs.

22. La colline du bourreau

Durant la quête pour vous marier avec Lady Grey, lorsque vous tombez avec Tonnerre, il y a une petite place où pêcher.

23. Manoir de Bowerstone

Lorsque vous êtes marié à Lady Grey, pénétrez dans son manoir et cherchez son lit, il y a une clef à l'intérieur.

24. Cimetière de Lychfield

Dans le tombeau au sud de la carte, la clef est sur un corps.

25. Cimetière de Lychfield

Creusez dans une tombe portant le nom de "Katie Sutter" juste à côté du tombeau précédent.

26. Cimetière de Lychfield

Pêchez dans le ruisseau près du gardien du cimetière.

27. Chemin de la falaise

Sur la colline au nord de la carte, passez le tunnel souterrain, il y a un endroit où creuser.

28. Hook Coast

Dans un meuble, au rez-de-chaussée du phare.

29. La baie perdue

Il faut creuser dans une tombe sur la plage, à coté de la maison.

30. Nécropole

Il faut pêcher à coté de la Porte Démoniaque.

Fable III

© Microsoft / Lionhead 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Le château

Après la scène cinématique du début, réveillez-vous de votre sommeil et choisissez l'une des deux tenues à mettre. Ensuite, ouvrez la porte et sortez.

Avancez tout droit, descendez les marches et prenez à droite. Suivez l'indicateur, descendez d'autres marches et avancez tout droit jusqu'à Elise près des garde du corps. Discutez avec elle, embrassez-la si vous le voulez et prenez-la par la main.

Par la suite, rebroussez chemin et entrez dans la cuisine. Choisissez de prononcer un discours calme ou sévère et parlez aux cuisiniers.

Ensuite, suivez Walter votre entraineur personnel et approchez-vous des habitants sur votre chemin. Choisissez de signer la pétition, ou de l'ignorer et suivez Walter jusqu'à la salle d'entrainement.

Prenez une épée, lisez les instructions qui s'affichent et réalisez les attaques. Lorsqu'Elise débarque dans la salle, suivez-la et espionnez la discussion entre Walter et Logan. Après la scène cinématique, vous êtes contraint de choisir entre la mort de votre bien-aimée ou celle des villageois. Faites le bon choix et regardez la scène qui suit.

Après la scène, vous devez fuir le château. Mais avant cela, suivez Walter et entrez dans les catacombes. Approchez-vous de la statue et récupérez le sceau de la guilde.

Ouvrez la porte métallique puis le coffre et obtenez le sort de feu.

Obtenez ensuite le gantelet, approchez-vous de la prochaine porte et lancez un sort pour revenir aux catacombes. Lancez un autre sort sur place et ouvrez un autre passage secret. Entrez dans ce tunnel, suivez le chemin et affrontez des chauves-souris en lançant des sorts de feu.

Ensuite, suivez le chemin, descendez des marches et traversez un flot. Abattez d'autres chauves-souris, entrez dans le tunnel et affrontez d'autres bêtes. Empruntez le chemin étroit sur votre gauche, courez jusqu'au sceau et effectuez un sort pour vous téléporter vers le sanctuaire du roi.

Après la discussion, approchez-vous de la table et interagissez avec pour aller au camp des gitans.

Chapitre 2 : Le Camp des Gitans

Suivez Walter jusqu'à l'emplacement du chef de la tribu, prenez l'argent qu'il vous donne puis revenez en arrière pour aller au magasin de vêtements. Achetez le costume de Gitan, appuyez sur la touche " Start " pour retourner au sanctuaire et entrez dans le corridor pour enfiler le costume.

Mettez le costume au complet, retournez au sanctuaire et appuyez à nouveau sur " Start " pour retourner au village des Gitan. Retournez près de Walter, entrez et discutez avec le chef des Gitans.

Suivez Walter jusqu'à la porte de sortie, attendez qu'il vous l'ouvre et sortez. Courez le long de la montagne et atteignez

la vallée de Mistpeak.

Vallée de Mistpeak

Suivez le chemin, traversez un pont en bois et affrontez des loups. Utilisez les boules de feu pour les abattre de loin puis avancez et traversez un autre pont. Eliminez d'autres loups, descendez la pente de droite et traversez un autre pont.

Avancez doucement, abattez les loups que vous apercevez sur la droite puis prenez ce chemin. En remontant la prochaine pente, repérez un coffre sur votre gauche et ouvrez-le. Prenez les pièces d'or qui s'y trouvent, poursuivez le chemin et accédez au village de Brightwall.

Village de Brightwall

Traversez le pont et entrez dans le village. Faites la connaissance des villageois, serrez leurs mains si vous le souhaitez puis prenez le chemin jusqu'à l'académie de Brightwall. Ouvrez la porte, approchez-vous du bibliothécaire et discutez avec lui. Montez-lui le sceau de la guilde, suivez-le jusqu'à la porte du reliquaire et ouvrez-la à l'aide du sceau.

Avancez tout droit, prenez les marches de droite et avancez jusqu'à ce que Jasper vous parle. A ce moment, retournez au sanctuaire en appuyant sur " Start " et entrez dans le corridor afin d'y récupérer une arme. Choisissez entre le marteau et l'épée et reprenez l'aventure.

Repérez la bobine près du bord, frappez-la avec votre nouvelle arme et étalez ainsi un pont. Traversez-le, avancez tout droit et abattez les hommes creux qui apparaissent. Sécurisez la zone, continuez le chemin et approchez-vous du bord.

Lancez un sort sur la bobine rouge et émergez ainsi des escaliers. Montez, marchez sur la flèche de la dalle et étalez ainsi une autre plateforme. Sur cette dernière, abattez les hommes creux qui apparaissent, marchez sur la flèche qui mène au coffre et ouvrez-le.

Récupérez la potion, revenez à la dernière plateforme et marchez sur la flèche suivante. Abattez d'autres ennemis, marchez sur la flèche du haut puis celle de droite pour aller ouvrir un autre coffre. Obtenez les gants militaires, revenez légèrement en arrière et marchez sur la flèche du nord. Abattez des ennemis, marchez encore sur la flèche du nord puis celle de droite. Ouvrez le coffre suivant, prenez la potion de ralentissement et rebroussez chemin. Allez cette fois à gauche, marchez sur la flèche de gauche, abattez les ennemis et marchez sur la flèche de droite pour descendre les marches.

Approchez-vous du rebord, sautez en toute sécurité et avancez jusqu'au bord. Plongez dans l'eau, nagez vers la porte circulaire du fond et remarquez des ébullitions en chemin. Plongez près de ces ébullitions pour obtenir une Améthyste puis rejoignez la porte. Effectuez un sort pour l'ouvrir et entrez.

Suivez le chemin indiqué jusqu'à ce que vous aperceviez un journal près d'un squelette et une porte sur votre droite. Vous devez allumer tous les braseros qui se trouvent devant la porte pou l'ouvrir. Enclenchez le sort tout en visant les braseros et relâchez pour les allumer. Entrez par la porte, récupérez une clé en argent non loin et continuez en sautant du bord. Avancez tout droit, ouvrez un coffre dans la cavité et obtenez une potion de santé.

Ensuite, suivez le chemin principal et revenez la où se trouve le squelette. Partez cette fois à gauche et trouvez la sortie. Remontez la pente, suivez le chemin et abattez plusieurs hommes creux. Entrez dans la section suivante de la grotte, prenez d'abord à droite du croisement et ouvrez un coffre. Récupérez l'or, revenez et suivez le chemin de gauche. Avancez jusqu'au bord, retournez alors au sanctuaire pour choisir une arme à feu et revenez dans la partie. Visez la bobine jaune avec votre arme et tirez pour étaler le pont. Abattez les hommes creux qui arrivent, traversez le pont et remontez.

Abattez d'autres hommes creux, remontez une autre pente puis affrontez un groupe d'ennemis près d'un coffre. Sécurisez la zone, prenez des potions de ralentissement dans le coffre et remontez la pente.

Avancez jusqu'au piédestal qui contient la boite de musique, récupérez-la et entrez dans le portail.

Après la discussion avec Theresa, ouvrez la boite à musique et regardez la scène qui suit. Ensuite, ouvrez la grille suivante, choisissez des coffres à ouvrir, effectuez ainsi des améliorations et passez la grille suivante pour sortir.

Chapitre 3 : En habit de loup

A présent, sortez de la bibliothèque et retournez près de l'entrée de la ville. Repérez Walter près d'une Taverne, discutez avec lui et suivez-le à l'intérieur. Récupérez les vêtements du mercenaire bourré sur la table, sortez de la taverne et allez au magasin de tatouage.

Vous devez avoir 1000 pièces d'or pour pouvoir acheter le tatouage et la barbe de mercenaire. Entrez dans la boutique, effectuez les achats et retournez au sanctuaire pour les enfiler. Une fois que ceci est fait, retournez dans la vallée de Mistpeak et allez jusqu'au camp des mercenaires.

Dirigeants et partisans

Approchez-vous de la porte, attendez que le garde l'ouvre et entrez. Suivez le chemin, ignorez les appels des mercenaires et passez la porte suivante. Malheureusement, les gardes vous repèrent lorsque vous arrivez devant la porte suivante. Par conséquent, sortez votre arme et abattez-les tous. Partez à droite de la porte fermée, suivez le chemin et éliminez les groupes de mercenaires qui arrivent.

Lorsque vous arrivez près des cages, éliminez les mercenaires ainsi que leurs chiens et avancez. Ensuite, continuez à avancer et à abattre les ennemis jusqu'à ce que vous trouviez enfin Saker.

Boss : Saker
Dans ce combat, enchainez les attaques et les esquives. Attaquez avec votre arme à feu et utilisez également les sorts. Faites gaffe à son cocktail Molotov, effectuez une roulade pour l'esquiver et enchainez avec une frappe. Après quelques attaques, des mercenaires lui viennent en aide et vous assaillent. Essayez de vous concentrer sur Saker, repoussez les truands le plus longtemps possible et focalisez vos tirs sur le boss.

Après le combat, retournez à la route des pouvoirs et ouvrez la grille. Ouvrez d'autres coffres pour améliorer vos compétences puis sortez.

A présent, retournez au pub de Brightwall et parlez à Walter et à Samuel. Ce dernier vous demande de gagner la confiance du peuple en les aidant. Pour cela, retournez au sanctuaire, interagissez avec la table et effectuez des quêtes secondaires.

Une fois que vous aurez accumulé assez de points dans le sceau de la guilde, retournez à l'entrée de Brightwall et retrouvez Samuel. Signez la promesse que vous lui avez faite, retournez au sanctuaire et effectuez un voyage rapide vers le camp des gitans.

Après la scène cinématique, franchissez le portail et discutez avec Theresa. Ensuite, ouvrez la grille, ouvrez les coffres pour améliorer vos compétences et sortez du village pour aller vers la vallée de Mistpeak.

Chapitre 4 : Le funiculaire de Mistpeak

Suivez le chemin qui mène vers la station du funiculaire, affrontez des ennemis en chemin et entrez dans la grotte. Avancez, rejoignez Walter qui se trouve en haut des marches et discutez avec lui.

Après la scène cinématique dans laquelle le funiculaire explose, descendez les escaliers et entrez par la porte que Walter défonce. Montez les premières marches à droite et prenez l'ascenseur. Ensuite, descendez le long de la pente et abattez des Hobbes.

Continuez le long du chemin de fer, approchez-vous des tonneaux et faites attention aux Hobbes qui s'y cachent.

Abattez-les, passez derrière l'étagère et récupérez une clé en argent. Par la suite, suivez le chemin et abattez d'autres ennemis.

Lorsque vous arrivez devant des Hobbes et un magicien qui bloque le chemin, prenez à droite, nagez dans l'eau et contournez-les. Abattez-les un par un, éliminez le magicien et continuez à avancer.

Vous aboutissez enfin dans une grande cour remplie de Hobbes magiciens, combattez d'abord les Hobbes normaux puis occupez-vous des magiciens.

Une fois que la zone est sécurisée, entrez dans le portail pour atteindre la route des pouvoirs et choisissez les coffres à ouvrir. Ensuite, attendez que Walter dégomme le dernier magicien et suivez le chemin jusqu'à la sortie de la grotte.

La légion creuse

Suivez le chemin le long du marécage, prenez à gauche au croisement et traversez le prochain pont. Au croisement suivant, remontez d'abord la pente de droite, récupérez une perle dans le coffre et revenez. Repartez à gauche, suivez le chemin jusqu'à la passerelle en bois et ouvrez un coffre sur votre gauche. Obtenez une arme " Le Briseur d'os ", équipez-vous-en et avancez jusqu'à la porte de la forteresse.

Entrez, discutez avec Walter puis suivez Finn jusqu'au mortier. Prenez les commandes de cette arme redoutable, visez les groupements d'hommes creux et détruisez-les. Empêchez-les de s'approcher de la porte et dégommez-les tous.

Par la suite, descendez dans la cour et repoussez les hordes de squelettes qui arrivent. Le Briseur d'os s'avère très efficace contre ces ennemis.

Boss : Le lieutenant Simmont
Dans ce combat, faites très attention à l'attaque du lieutenant et effectuez une roulade pour l'esquiver. Tirez constamment avec le Briseur d'os, éliminez rapidement les hommes creux qu'il invoque et concentrez-vous sur lui. Répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce qu'il abdique.

Après le combat, rejoignez le Major Swift et signez la promesse.

Entrez dans le portail, achetez des améliorations dans les coffres et sortez. Suivez le chemin indiqué jusqu'à Bowerstone et entrez dans le village.

Chapitre 5 : La résistance de Bowerstone

Bowerstone

Explorez rapidement le village, faites la rencontre de quelques villageois et entrez dans le tunnel qui mène vers les industries de Bowerstone.

Industries de Bowerstone

Suivez Walter jusqu'à la cour où une scène se déclenche puis rebroussez chemin et revenez au quartier général de la résistance. Descendez les marches qui mènent canal d'eau et entrez dans les égouts.

Avancez jusqu'à la cachette du chef, regardez la scène qui suit puis suivez Page et Walter. Après la discussion, entrez dans le portail, ouvrez des coffres et sortez. Effectuez quelques quêtes afin de récolter 100 points de Sceau de la guilde.

Une fois que ceci est fait, retournez au quartier général de la résistance et retrouvez Page. Discutez avec elle, retournez au sanctuaire et partez à Midfields. Retrouvez Page devant le manoir de Reaver et entrez. Discutez avec le majordome et ouvrez la prochaine porte.

Après la scène cinématique, Reaver tourne la roue de l'infortune et une porte s'ouvre. Franchissez-la, ouvrez le coffre en chemin et récupérez une potion de santé. Avancez, combattez les Hobbes qui arrivent et survivez aux attaques.

Ensuite, retournez dans la salle principale, entrez dans le nouveau corridor et affrontez les hommes creux. Refaites la même chose avec les mercenaires puis les Furies du désert. Enfin, dégommez les Lycans qui sont la garde personnelle de Reaver.

Une fois que ceci est fait, effectuez une promesse de changer les choses une fois que vous aurez le pouvoir puis entrez dans le portail.

Chapitre 6 : Les tabous de Reaver

A présent, utilisez la table ronde du sanctuaire et allez au château de Bowerstone. Regardez la scène cinématique durant laquelle s'effectue l'exécution de Swift puis retournez au quartier général de la résistance se trouvant dans les égouts.

Après la discussion, suivez Finn le long des égouts et approchez-vous de la garde du roi. Abattez ceux qui sont dans la cour, entrez et éliminez-en d'autres. Visez les barils explosifs pour éliminer plusieurs ennemis en même temps et montez les escaliers. Récupérez de l'or dans le coffre, descendez de l'autre côté et avancez.

Après l'explosion d'une citerne, prenez à gauche et abattez les soldats que vous apercevez. Sécurisez la zone devant le quai, attendez l'arrivée de Walter et prenez le bateau.

Chapitre 7 : Ténèbres incarnées

Après la scène cinématique, suivez Walter jusqu'à l'entrée du temple et avancez à gauche. Descendez les marches, allez fouiller les cadavres à gauche et regardez la scène qui suit. Descendez ensuite les escaliers du puits et suivez Walter.

Maintenant qu'il dispose d'une torche, suivez-le et regardez le pont. Pour l'étaler, allez à droite, sautez en contrebas et suivez le chemin jusqu'au levier. Actionnez-le puis suivez Walter jusqu'au portail.

Attendez qu'il l'ouvre, entrez et descendez les marches de gauche. Avancez jusqu'à ce que vous vous fassiez attaquer par des ombres et utilisez la magie pour les éliminer. Suivez toujours Walter, sautez en contrebas et regardez la scène qui suit.

Maintenant que Walter est pris au piège, remontez rapidement la pente tout en abattant les ombres et rejoignez-le. Pour libérer votre ami, utilisez la magie et affrontez les groupements d'ombres, les subalternes et la sentinelle.

Par la suite, tenez Walter qui est devenu aveugle par la main et sortez du temple.

Chapitre 8 : Cécité

Désert

Toujours en tenant la main de Walter, avancez dans le désert et montez les escaliers. Après quelques pas, ce dernier vous demande de l'abandonner. Choisissez de tenir à nouveau sa main ou de l'abandonner et avancez à gauche. Si vous choisissez de ne pas l'abandonner, il mourra malheureusement après quelques secondes.

Par la suite, approchez-vous du rebord et sautez en contrebas. Partez légèrement à gauche, traversez le désert et approchez-vous des rochers. Vous apercevez alors plusieurs ombres de Walter et vous affrontez encore des ombres. Suivez le chemin, abattez les ennemis qui arrivent jusqu'à ce que tout devienne noir et vous serez enfin sauvé Par Finn.

Aurora

Lorsque vous reprenez vos esprits, suivez Finn et Kalin et entrez dans la ville d'Aurore. Explorez la ville, suivez votre chien qui vous indiquera les emplacements des mémoires à lire puis rejoignez le seul villageois éveillé. Discutez avec lui puis retournez voir Kalin et Finn.

Acceptez la promesse que votre frère n'a pas pu tenir, signez l'accord et entrez à nouveau dans le portail. Achetez des améliorations et sortez par le prochain portail. Maintenant que Walter est guéri, allez à droite et montez à bord du bateau.

Chapitre 9 : La bataille pour l'Albion

C'est la guerre ! Suivez le chemin tout droit et affrontez les soldats du roi.

Essayez de viser les barils explosifs pour en éliminer plusieurs en un seul coup et avancez. Neutralisez un autre groupe de soldats, remontez la pente et neutralisez enfin le mortier en dégommant l'homme qui le manipule.

Lorsque Kalin détruit la porte, entrez et abattez le groupe de soldats qui arrive. Avancez jusqu'à la cour suivante et affrontez plusieurs autres gardes.

Ensuite, avancez jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche et suivez le chemin vers la gauche. Passez dans la prochaine cour, abattez une autre troupe de soldats et suivez le chemin.

Affrontez toujours les soldats que vous apercevez, avancez jusqu'à la prochaine porte et remontez cette fois une petite pente sur votre droite. Sautez en contrebas, avancez dans la brèche et abattez les soldats.

Passez à travers la prochaine maison en feu, rejoignez Page et Finn et abattez les derniers ennemis avant de vous arrêter devant la prochaine porte. Une scène cinématique se déclenche et vous devenez ainsi le roi d'Albion.

Chapitre 10 : Couronnement

Maintenant que vous êtes devenu roi, vous avez plusieurs tâches à accomplir. D'abord, vous allez devoir juger Logan pour les crimes qu'il a commis. Par conséquent, sortez de la pièce et allez dans la salle du trône. Assistez au procès et décidez enfin d'épargner la vie de votre frère ou de l'exécuter.

Par la suite, vous devez définir la politique fiscale du royaume. Mais avant cela, entrez dans le portail et allez voir Theresa qui vous indique les évènements à venir. Après la scène, ouvrez les coffres que vous pouvez ouvrir et montez les marches.

Le poids du monde

De retour au château, suivez Hobson jusqu'à la Trésorerie royale et ce dernier vous expliquera clairement que vous devez faire un choix entre augmenter les taxes, les maintenir ou les baisser.

Si vous choisissez de les maintenir ou des les augmenter, vous serez moins apprécié par votre peuple mais la caisse sera remplie d'argent. Si vous les baissez, vous serez très apprécié par le peuple mais le château sera ruiné. A vous de faire le bon choix !

Une fois que ceci est fait, vous allez devoir parler à Reaver aux industries de Bowerstone. Suivez le chemin jusqu'à lui, écoutez son offre et faites le choix de construire une école pour les enfants ou de maintenir le travail de ces jeunes. Si vous choisissez l'école, la caisse diminuera encore de 200.000 pièces, si vous maintenez le travail des enfants, vous gagnez de l'argent.

Par la suite, accédez au sanctuaire pour retourner au château de Bowerstone et allez jusqu'à la salle du trône. A présent, vous allez encore faire un choix entre reconstruire le vieux quartier de Bowerstone ou le laisser tel qu'il est. Evidemment la bonne action vous coutera de l'argent et la mauvaise ne coute rien.

De retour dans la trésorerie, faites le choix d'augmenter le budget de la garde, de le maintenir ou de le baisser.

Ensuite, lisez le nouveau programme que Hobson vous réserve, retournez à nouveau dans la salle du trône et choisissez entre un décor du bien et un décor maléfique.

Tout de suite après, choisissez de respecter votre promesse en protégeant la ville d'Aurore ou de la manquer.

L'étoile du désert

A présent, vous pouvez remplir les caisses de la trésorerie en trouvant une gemme très rare et couteuse. Partez donc au sanctuaire, utilisez la table ronde et accédez directement à la grotte Auroréenne. Partez à droite, affrontez les Furies du désert en chemin et continuez jusqu'à la grotte.

Entrez, avancez jusqu'à apercevoir une porte sur votre gauche et abattez les ennemis. Dépassez la porte, descendez les marches et abattez d'autres ennemis. Suivez le chemin, traversez le pont et passez la porte qui est au bout. Montez les marches, abattez les ennemis et partez d'abord à gauche. Traversez l'eau, ouvrez un coffre sur la droite, prenez la Topaze et revenez en arrière.

Suivez le chemin principal, montez les marches et abattez d'autres ennemis plus loin. Passez la porte suivante, repérez le diamant rare au loin et allez le récupérer. Tout de suite, après, une horde de Furies du désert arrive et vous attaque. Repoussez-les, sécurisez la zone et entrez par la porte par laquelle elles sont arrivées. Eliminez d'autres ennemis, ouvrez un coffre dans le coin gauche et suivez le chemin.

Plongez ensuite dans l'eau, passez sous le pont et trouvez la rive gauche. Suivez le chemin pour sortir de ce temple, abattez les ennemis que vous rencontrez en chemin et continuez jusqu' à la sortie.

Une fois dehors, utilisez la table ronde du sanctuaire et retournez au château de Bowerstone. Retournez voir Hobson et faites le choix de donner l'argent à la trésorerie ou de le garder pour vous.

Le poids du monde

Maintenant, vous devez faire un autre choix ; garder les allocations familiales qui coutent de l'argent à la trésorerie ou les maintenir.

Par la suite, lisez l'emploi du temps du jour et commencez par accepter la première tâche. Allez dans la salle du trône, écoutez ce que Page et Reaver ont à dire à propos du refuge et faites le choix de le transformer en bordel ou de le rénover.

Après la courte scène, vous êtes toujours dans la salle du trône et vous devez résoudre le problème des eaux usées. Choisissez entre déversez les eaux ou construire une station d'épuration.

Une fois que ceci est fait, utilisez la carte de la table ronde et allez au quartier général des rebelles aux Industries de Bowerstone. Allez jusqu'à l'entrée des égouts, ouvrez la porte et courez jusqu'à Page.

Crime et châtiment

Discutez avec elle, acceptez sa quête et utilisez la table ronde du sanctuaire pour atteindre le marché de Bowerstone. Entrez, assistez à la prise d'otage et dégommez tous les bandits. Récupérez ainsi la lettre des instructions, la clé de la planque et sortez.

Rebroussez chemin jusqu'au pont, traversez-le et prenez les marches de droite. Repérez la porte de la planque en bas des escaliers et entrez. Ouvrez la prochaine porte, repérez Nigel et tuez les gardes qui sont dans la pièce.

Ensuite, descendez les marches à gauche de l'entrée et abattez d'autres gardes dans la pièce suivante. Passez la porte suivante, éliminez les hommes qui sont devant les cellules et avancez. Ouvrez la porte suivante, combattez les deux

chefs puis décidez du sort de Nigel. Soit vous acceptez le pot-de-vin qu'il vous offre, soit vous refusez.

Le poids du monde

Maintenant que vous êtes revenu au château, choisissez d'autoriser la surconsommation d'alcool ou de le déclarer illégal.

Allez à la salle du trône, décidez du sort de l'académie et choisissez de tenir votre promesse ou de la manquer.

Après la courte scène, faites encore un choix et optez entre la possibilité de drainer l'eau du lac ou de le laisser.

Statue volée

Dans la dernière tâche à accomplir, rendez-vous d'abord à Midfields à l'aide de la table ronde et allez voir la riche dame. Acceptez sa demande, rebroussez chemin et entrez dans la région des Pins d'argent.

Suivez le chemin, repérez le Lycan de loin et avancez vers son emplacement. Lisez le message inscrit sur l'arbre, poursuivez à gauche et courez jusqu'à un village au milieu de la forêt.

Discutez avec le gardien, poursuivez le long du chemin de gauche et traversez une autre forêt jusqu'à ce que vous retrouviez le voleur accompagné de plusieurs Lycans.

Ce dernier vous fait une proposition ; soit vous éteignez les torches du village pour qu'il vous donne la statue, soit vous refusez et il vous attaque. Dans le second cas, vous serez contraint de revenir au village pour protéger les gens.

Enfin, revenez voir la riche femme et choisissez de donner l'argent à la trésorerie du château ou de le garder.

Le poids du monde

De retour au château, choisissez de relancer l'économie ou de la laisser s'effondrer. Acceptez le planning du jour et allez dans la salle du trône. Ecoutez la proposition de Kalin concernant l'avant-garde militaire et choisissez de le construire ou de manquer à votre promesse.

Tout de suite après, faites le choix de restaurer la forêt de Mistpeak tenant ainsi votre promesse ou de l'abandonner et manquer à votre parole.

Une fois que tout ceci est fait, entrez dans le portail qui mène à la route des pouvoirs et écoutez ce que Theresa a à vous dire. Ouvrez les coffres puis prenez la sortie en haut des marches.

Le moment est venu, les ténèbres ont attaqué votre royaume et vous devez montrer que vous êtes un héros. Suivez le chemin indiqué, affrontez les hordes d'ombres et les chevaliers des ténèbres.

Partez à la poursuite du Tortureur, faites gaffe aux flaques noires et avancez entre les ruelles. Dans la prochaine cour, abattez plusieurs chevaliers et avancez. Suivez le chemin près de la clôture, dégommez des ennemis et des ombres et continuez. Traversez le pont, affrontez d'autres chevaliers et poursuivez jusqu'à ce que vous retrouviez enfin le Tortureur.

Boss : Walter possédé
Le Tortureur a pris possession de Walter et vous devez le combattre pour l'éliminer. Effectuez des roulades pour esquiver ses attaques et enchainez avec une attaque magique à chaque fois. Répétez cette technique, évitez les flaques et son attaque magique et maintenez la touche d'attaque magique enfoncée pour lui infliger d'importants dégâts.

Félicitations ! Vous avez vaincu les ténèbres et sauvé le royaume ! Vous êtes un héros !

Fade To Black

1996

+ D'INFOS FORUM

CONSEIL DE JEU

Dans le premier niveau du pénitencier, un chef cuisinier vous indiquera un local pour vous protéger. Il s'agit en fait d'un piège. Vous aurez malgré tout intérêt à faire semblant de tomber dedans pour déclencher l'ouverture d'un passage secret dans lequel vous tomberez sur une meilleure arme.

CONSEILS POUR PASSER LE NIVEAU 5

Le niveau 5 peut poser quelques problèmes, puisqu'il est truffé de codes. Voici quelques conseils :
Tout d'abord, dans le bas du couloir qui mène à la salle du bassin, se trouvent deux portes. Vous pouvez les ouvrir en poussant les deux statues. Derrière la porte de droite, se trouve un couloir où l'on peut trouver une gemme. Derrière l'autre porte, se trouve un golem. Il faut tuer ce golem (bien qu'il soit théoriquement invincible) pour récupérer son oeil. Pour ce faire, courez jusqu'à la salle du bassin en veillant à ce qu'il vous suive. Arrivé dans la salle, poussez le bouton rouge qui active les dalles. Marchez sur une de ces dalles (en restant dessus pour activer le laser), et attendez que le golem vous rejoigne. Il sera anéanti par le laser, et son oeil sera à vous. Placez l'oeil dans la main qui sort de la fontaine pour avoir le code.
Dans la pièce qui se trouve au bout du couloir après la salle des oiseaux, une porte est fermée par un code. Pour l'ouvrir, il faut actionner les 4 figurines à sa gauche. Elles représentent des singes de différentes tailles et un truc rond. Le code est grand singe, petit singe, singe moyen et truc rond.
Pour faire apparaître l'oracle, il faut marcher sur les dalles dans l'ordre suivant : oiseau, losange, tête, rond puis répéter cet ordre pour traverser la salle entièrement. Quand l'oracle apparaît, échangez-lui l'oiseau capturé dans la salle des oiseaux contre un code.
La porte qui permet d'accéder à la salle de la pyramide est fermée par un code. Pour l'ouvrir, poussez le 1er et le 4ème bouton à sa gauche (les dalles du sol qui paraissent électrifiées ne le sont pas).
Dans la salle de la pyramide, placez les gemmes dans l'ordre suivant : jaune, vert, rouge, bleu, orange, gris. Quand le supermorph arrive, échappez-vous par la porte du fond. Vous vous retrouverez face à lui dans un couloir. On ne peut pas le tuer : il faut courir et le contourner. Vous arrivez alors au niveau 6...

Fahrenheit

© Atari / Quantic Dream 2005

SOLUTION COMPLÈTE

LE MEURTRE

La scène d'introduction passée, avancez près du cadavre et tirez-le dans la cabine du milieu de manière à pouvoir dissimuler le corps. Regardez-vous ensuite dans la glace puis effectuez une courte séance de nettoyage en orientant le stick analogique droit sur la droite. Séchez vos mains grâce au dispositif prévu à cet effet juste à droite. Saisissez-vous du balai et nettoyez la tache de sang au milieu de la pièce. Pénétrez à l'intérieur de la cabine où Lucas se tenait assis avant la scène du crime et observez les traces de sang au sol. Sortez des toilettes essayez de parler avec l'officier en passant dans l'allée, puis allumez le juke-box. Poussez les portes de sortie puis allez régler la note. Sortez du bâtiment et tournez à l'embranchement en direction du taxi. Empruntez celui-ci pour fuir les lieux du crime avant que l'officier de police ne découvre le corps.

ENQUETE

En contrôlant Carla Valenti, orientez le stick analogique droit vers la droite puis entrez à l'intérieur du bâtiment. Posez diverses questions au policier puis allez interroger la serveuse. Durant l'entretien, demandez une description du suspect puis réconfortez-la lorsque ce choix apparaîtra. Parlez ensuite aux deux types de la morgue puis rendez-vous sur les lieux du crime. Entrez dans la cabine de gauche et observez la trace de sang au sol. Regardez de plus près le balai puis intéressez-vous au cadavre. Récupérez ensuite le couteau sur le sol, près des cuvettes hommes. Changez de personnage (vous contrôlerez alors Tyler Miles). Allez inspecter le cadavre du défunt. Fouillez la poubelle et essayez de vous servir de l'évier près de la glace. Sortez des toilettes et appelez sur le téléphone à pièces. Passez par la porte de sortie de secours, puis allez questionner le clochard dans la ruelle. Rentrez à nouveau dans le bâtiment et parlez avec les gars de la morgue. Enfin, demandez à Carla de partir. Rentrez dans la voiture pour quitter les lieux.

LE JOUR SUIVANT

Levez-vous et consultez votre ordinateur. Fermez la fenêtre puis entrez dans la pièce voisine. Le téléphone se met alors à sonner. Allez décrocher sans tarder. Profitez-en pour écouter vos messages. Ouvrez le frigo et buvez un peu de lait. Avalez un verre d'eau grâce à l'évier un peu plus à gauche. Ouvrez le placard juste au dessus pour trouver une carte bonus. Approchez ensuite des portes-fenêtres et préparez-vous à une séquence réflexes. Ce flash-back annonce que la police ne va pas tarder à débarquer chez vous. Celle-ci terminée, sortez sur le petit balcon et faites fuir le corbeau. Prenez la carte bonus au sol puis regagnez la chaleur de l'appartement. Allumez la chaîne et choisissez le morceau Santa Monica histoire de faire remonter un peu votre barre d'état. Allumez la télé pour jeter un oeil aux infos. Un flic ne devrait pas tarder à venir frapper chez vous. Précipitez-vous alors dans la salle de bain. En chemin, récupérez le vêtement taché de sang près du pilier et allez le jeter dans la machine à laver. Lavez-vous les bras dans l'évier. Ouvrez ensuite le petit placard au dessus et utilisez les bandages pour vous soigner. Retournez dans la chambre et remettez la couette sur le lit (si vous n'avez pas le temps pour réaliser cette tâche, laissez le lit dans cet état et signalez au policier que votre femme dort dans cette pièce lorsqu'il tentera de pénétrer à l'intérieur). Enfin, glissez-vous dans un de vos costumes et prenez la clef sur la petite table près du coin cuisine pour ouvrir au policier. Toutes ces opérations étant à réaliser dans un temps très bref, n'hésitez pas à recharger le chapitre du début de manière à enchaîner les actions rapidement si jamais vous bloquez. Vous aurez ainsi largement le temps de dissimuler les preuves avant l'arrivée du flic. Répondez à l'homme au seuil de votre maison que les hurlements provenaient de vous-même. Laissez-le entrer et attendez qu'il s'en aille. Récupérez le journal sous votre porte puis sortez.

CONFESSION

Marchez le long du square et observez le sans-abri avachi sur le banc. Retrouvez votre frère au milieu de la place à la statue. Parlez avec lui et exposez votre problème en parlant de vos poignets, de la transe et en donnant des détails. Expliquez-lui aussi vos dons pour les visions. Gardez votre calme et essayez de le convaincre en fin de conversation. Acceptez la croix qu'il vous donne pour gagner une vie supplémentaire (les vies supplémentaires vous donnent une chance de plus lors des phases réflexes). Un gamin tombe dans le réservoir du parc, choisissez de le sauver et le flic vous laissera partir. Notez qu'il vous est également possible de laisser l'enfant se noyer. Votre barre de santé mentale chutera alors de 30 points.

UN BOULOT DE FLIC

A l'entrée du poste de police, passez sous les détecteurs puis dirigez-vous sur la droite pour mettre la main sur une carte bonus. Montez les marches et poursuivez par la droite. Entrez par la double porte et allez prendre un café au distributeur. Faites le tour des employés et pénétrez dans votre bureau (une des portes qui font l'angle). Jetez un coup d'oeil au bureau de Tyler ainsi qu'à son ballon de basket. Servez-vous un verre d'eau puis appelez Tyler de votre bureau. Asseyez-vous sur la chaise de celui-ci et ouvrez-en le tiroir. Récupérez la carte bonus puis allumez votre ordinateur. Consultez vos mails puis effectuez une recherche sur le nom de Kirsten. Prenez ensuite le contrôle de Tyler. Commencez alors par vous lever. Allez jeter un coup d'oeil par la fenêtre puis observez votre petite amie dormir. Faites ensuite un gros câlin avec elle. Vous basculerez alors automatiquement au personnage de Carla, et celui de Tyler sera momentanément indisponible... ;) Tentez de le contrôler. C'est en vain. Jouez un petit peu avec le yoyo sur le bureau de Carla de manière à la détendre puis téléphonez à nouveau à votre collègue. Reprenez alors le contrôle de Tyler. Allez dans la salle de bain et regardez-vous dans la glace. Prenez une douche puis faites un petit pipi. Ramassez la carte bonus dans l'angle et ressortez. Revenez dans la chambre et passez l'une de vos tenues dans le placard. Gagnez le salon et prenez votre café sur le comptoir. Allez enfiler votre veste et donnez un baiser à votre compagne avant de filer au bureau. Rejoignez alors Carla. Jouez avec votre ballon puis postez-vous devant votre ordinateur. Consultez vos mails, allez boire un verre d'eau, puis accrochez votre veste au portemanteau. Ressortez et retrouvez Carla dans la salle principale.

REALITE ALTERNATIVE

Après avoir vomi à souhait, allez vous rincer la bouche grâce à l'évier non loin. Revenez sur vos pas, et récupérez la carte bonus au bout du couloir. Ressortez des toilettes et dirigez-vous vers le point rouge sur la carte pour trouver votre bureau. En chemin, prenez un café et jetez un oeil dans les boxes afin de trouver deux cartes bonus. Installez-vous sur votre PC, puis répondez au téléphone. Ouvrez les tiroirs et récupérez les objets qui s'y trouvent. Réussissez la phase réflexes pour avoir une prémonition. Mettez-vous au travail sur l'ordinateur. Lorsque l'on vous contactera pour un dépannage, revenez dans la salle principale et marchez jusqu'au point rouge. Préparez-vous alors à une séquence réflexes fortement musclée. Sortez-en victorieux pour boucler ce chapitre.

RECONSTITUTION

Jouez aux séquences réflexes avec Carla et essayez de retenir un maximum de détails sur le meurtre.

TYLER & KATE

Reconstituez le portrait robot de Lucas (vous pouvez en constituer un peu ou beaucoup ressemblant, tout dépend de votre discrétion lors du premier chapitre narrant l'échappée de Lucas).

AMOUR PERDU

Commencez par visionner la télé, allez boire un peu de lait au frigo. A nouveau, ouvrez les placards pour trouver une carte bonus puis allumez la chaîne. Allongez-vous un moment sur le lit et laissez les fenêtres ouvertes. Fermez les yeux… Votre ex-petite amie arrive et sonne à la porte, allez lui ouvrir et proposez-lui un verre. Récupérez la bouteille de gin derrière le comptoir du coin cuisine et servez un verre à la demoiselle. Vous devez ensuite ramener à la belle deux cartons contenant des effets personnels. Le premier se trouve vers l'ordinateur de la chambre, le second au pied de la pile derrière le téléphone du salon. De nouveau seul, allez vous coucher et avalez un cachet avant de dormir. A votre réveil, éteignez l'ordinateur et allez dans le salon. Regardez le corbeau perché sur votre fauteuil puis sortez dans le

couloir de l'immeuble. Surprise… tout ceci n'était qu'un songe ! A moins que ce ne soit une prémonition... Cela aura pour effet de stresser davantage notre pauvre Lucas. Si toutefois vous préférez lui éviter toutes ces vilaines émotions, recouchez-vous puis fermez les yeux…

Alternative : Lucas passe la nuit avec son ex
Agissez pareillement lors du début du chapitre, puis durant la conversation avec Tiffany, choisissez les sujets suivants : Rassurant - Sentimental - Seul. La miss vous demandera alors de lui jouer un petit air de musique. Allumez donc l'ampli puis saisissez la guitare. Jouez le morceau sans faire plus de trois fausses notes et la belle acceptera après coup de vous donner un baiser. La nuit n'est pas terminée ! A vous de jouer, maintenez le rythme pour donner du plaisir à la demoiselle.

CACHE-CACHE

Marchez dans l'allée et récupérez la carte bonus de suite à droite après le premier virage. A l'embranchement, poursuivez droit devant vous et récupérez le collier sur la tombe pour gagner une vie supplémentaire. Revenez sur vos pas et trouvez votre frère. Déposez les fleurs sur la tombe de vos parents. Vous revivrez alors un flash-back. Dirigez-vous dans l'angle bas droit du premier carré (vous avez une carte à disposition) et escaladez par-dessus le grillage endommagé. Dans la seconde partie de la zone, soyez prudent et ne vous faites pas repérer si vous ne voulez pas reprendre l'expédition du point de départ. Pour cela, enclenchez le gros plan de la carte et ne marchez à aucun moment dans le sillage des gardes (le triangle symbolise la portée de vue des gardes). Utilisez les tranchées pour vous mettre à couvert (le long de la grille donnant sur la troisième partie de la zone) et attendez que les gardes changent de place si leurs positions venaient à gêner. Trouvez la première ouverture au milieu de cette deuxième barrière puis foncez jusqu'à la croix rouge. Utilisez les tas de caisses et le camion en patrouille pour progresser lors de cette dernière phase d'infiltration. A l'intérieur de la base, essayez de sauver les gosses avant la fin du temps qui vous est imparti. Y parvenir vous permet de faire grimper votre barre de santé générale de 10 points. Vous trouverez le premier entre les deux grandes rangées de caisses près des étagères. Montez à l'étage à l'arrière du hangar et jetez un oeil derrière les débris du deuxième tas pour trouver le second. Le dernier se cache dans la carcasse de l'avion, non loin en redescendant. Si les deux premiers se laissent convaincre rapidement, choisissez de mentir au troisième pour qu'il daigne enfin sortir de l'entrepôt en flammes.

COMBAT AMICAL

En dirigeant Tyler, allez prendre la carte bonus dans l'angle de la salle de gym, près du ring, puis échauffez-vous grâce au tapis de sol et aux haltères. Effectuez une série complète pour chacun des exercices afin d'être fin prêt à monter sur le ring. Choisissez ensuite de contrôler la belle Carla et faites-la grimper à la corde avant de la faire s'exercer au punching-ball. N'oubliez pas de leur faire boire tout deux une gorgée d'eau à la bouteille si vous voulez que leur état mental s'améliore légèrement. Choisissez ensuite l'un des personnages et flanquez une raclée à l'autre. Cela aura pour effet d'augmenter le moral du vainqueur de 20 points.

DEBRIEFING (Carla)

Après un court entretien avec le chef de la police, vous vous retrouvez au sous-sol. Récupérez la carte bonus dans le couloir de gauche puis marchez dans la branche principale, en direction de la grille. Ouvrez-la, puis allumez la lumière grâce à l'interrupteur de couleur rouge un peu plus à droite. Revenez vers la grille et pénétrez dans le nouvel espacement. Dans la partie qui suit, vous devez maintenir la respiration de Carla d'une manière constante. Effectuez une prise d'air complète, et maintenez l'indice de la barre le plus au milieu possible (attention car à plusieurs moments, le fonctionnement de la barre s'inversera. Ne pompez donc plus si vous voyez que cela a pour effet de faire chuter la respiration de Carla et attendez plutôt que la prise d'air se stabilise d'elle-même avant de recommencer). Tout en veillant à ce que ce paramètre soit respecté, avancez vers l'inconnu et déverrouillez la première vanne à droite. Glissez-vous ensuite entre les étagères et allez tourner la seconde, tout à fait à gauche. Dans le même alignement, faites ensuite pivoter celle de droite. Un nouveau passage vous permet alors d'accéder à l'arrière-salle et du même coup aux archives. Tournez la vanne sur l'étagère où est inscrit les années 1990 et tentez d'utiliser le vieil ordinateur du fond. La manipulation s'avère être un échec et vous devez trouver le disjoncteur pour rétablir le courant. Suivez le câble le long du mur et déplacez les étagères de la même façon que précédemment pour retrouver le boîtier. La machine enfin en état de marche, allez vers les rangées indiquant 1990 et fouillez l'étagère du fond pour trouver la bonne

cassette (au préalable il vous faut jouer avec le positionnement des étagères pour pouvoir vous frayer un passage jusqu'à la bonne rangée car la première à portée n'est pas la bonne).

DEBRIEFING (Tyler)

Marchez dans la première allée pour trouver la carte bonus puis descendez au sous-sol de la bibliothèque. A l'arrière-salle, sous les escaliers, regardez le bouquin et utilisez la loupe pour révéler le message de la page vierge. Ramassez le bout de papier au sol avant de poursuivre. Allez ensuite parler à l'homme astiquant le sol, près du bureau. Ne lui dites pas que vous êtes de la police et demandez-lui de vous renseigner sur le livre que vous possédez. Devant son refus, commencez à partir et celui-ci vous interpellera. Retrouvez son livre, et peut-être pourra t'il vous aider… Dans un premier temps, allez observer le livre qu'il vient de vous remettre sur le petit établi sous lequel vous aviez trouvé le bout de papier. Le nom de l'auteur de cet ouvrage est "De Gruttola". Montez alors au premier étage, et regardez la liste sur la petite table. Le même nom apparaît dans celle-ci, et le numéro "1796" lui est assigné. Redescendez au sous-sol et enjambez la courte estrade du bureau du vendeur pour consulter le gros livre. Vous remarquerez que des lettres sont associées à des couleurs selon les étages. A cause du chiffre 1796, il nous faut nous référer au listing du second étage. Gagnez alors celui-ci et trouvez les étagères affublées de l'insigne blanc au-dessus. Fouillez la quatrième en partant de gauche (celle qui correspond à la lettre D, quatrième lettre de l'alphabet) et rapportez l'ouvrage au vieux sage (en apparence seulement). Discutez avec lui puis sortez pour finir (vous trouverez au passage une carte bonus pile sur l'escalier permettant de remonter).

AGATHA

Observez le vagabond sous l'arrêt de bus, puis allez sonner à la porte de la maison numérotée "36". Comme personne ne vient vous ouvrir, prenez l'initiative de rentrer à l'intérieur. Empruntez la première porte à droite, ramassez la carte puis inspectez les lieux. Ressortez et glissez-vous à présent par la première issue à gauche. Là aussi, visitez la pièce puis revenez dans le couloir. Allez ouvrir la dernière porte au bout du couloir. Celle-ci vous mène dans une sombre pièce. Observez les différents éléments s'y trouvant puis pénétrez à l'intérieur de la dernière pièce. Parlez à la vieille dame et présentez-vous. Guidez-la jusqu'à la salle aux corbeaux. Parlez-lui de vos possessions puis des visions. Donnez à manger aux oiseaux en tirant de la commode un sachet de graines, puis réengagez la conversation avec la grand-mère. Parlez-lui des manifestations puis amenez-la jusque dans le salon, près du grimoire. Regagnez la cuisine et prenez les allumettes sur la table. Revenez dans la salle principale et récupérez les bougies dans le premier tiroir de la petite commode. Disposez-les dans les bougeoirs sur la table centrale puis allumez chacune d'entre elles. Eteignez la lumière et fermez les rideaux. Enfin, asseyez-vous à côté de la vieille femme pour débuter le rituel. Toute une série de phases réflexes s'en suit alors. Restez vigilant et sortez victorieux lors de cette nouvelle épreuve pour tenter d'en apprendre un peu plus.

DES QUESTIONS ET DES BALLES

Allez parler à l'homme du fond. Acceptez de tirer quelques balles avec lui puis parlez-lui de l'affaire vous intéressant. Réitérez l'opération pour pouvoir converser avec lui une seconde fois.

QUITTE OU DOUBLE

Cette mission qui se décline en une sorte de mini-jeu est disponible si vous avez proposé à Jeffrey de régler vos différents monétaires avec une partie de basket-ball (lors de votre altercation au poste de police). Il vous suffit alors de mettre une raclée au blanc-bec pour effacer votre dette. Appuyez sur les bonnes touches aux bons moments pour triompher sur le terrain. Sachez que si vous résistez à l'envie de lancer une moquerie à votre collègue de travail, vous bénéficierez alors de l'engagement.

MAUVAIS PRESAGE

La séduisante Carla se balade en petite tenue chez elle et sort tout juste de dessous la douche… Un chapitre qui s'annonce déjà comme très agréable… Répondez au téléphone puis allez grignoter un bout dans le coin cuisine (gardez cela pour plus tard si jamais votre barre d'état est à son maximum car vous allez avoir besoin de remontants). Traînez dans l'appartement jusqu'à ce que la sonnette retentisse. Dépêchez-vous alors d'aller enfiler une tenue moins légère et

ouvrez au jeune homme. Allez chercher deux verres dans l'un des placards, puis asseyez-vous à côté de votre voisin de palier. Mélangez les cartes de tarot lorsque celui-ci vous le demandera puis suivez ses indications pour qu'il puisse vous lire l'avenir. Comme un petit pipi ça remonte le moral, allez faire un tour dans les toilettes la séance de divination terminée. Partez ramasser la carte dans la salle de bain puis prenez le contrôle de Tyler. Saisissez le bout de papier entre vos mains et faxez-le dans la machine près du portemanteau. Reprenez l'étiquette et reposez-la sur le bureau. Passez devant votre poste d'ordinateur et allumez la lumière de la lampe de votre bureau. Consultez le web de votre poste. Attardez-vous sur la rubrique "monde" pour faire progresser l'intrigue. Passez alors un coup de fil à Carla. Allez boire un verre d'eau et basculez sur l'appartement de l'inspectrice. Prenez la feuille dans le fax puis sortez dans le hall d'entrée (si jamais le papier est déjà faxé, votre voisin le remarquera avant de quitter votre appartement). Sonnez en face et regagnez vos quartiers. Appelez Tyler et faites-lui vérifier à la lumière de la lampe le bout de papier. Bougez la lumière pour révéler le filigrane.

LA TEMPETE

De retour à l'appart, répondez au téléphone puis échauffez-vous les pouces car une longue succession de phases réflexes vous attend. Vos quartiers sans dessus dessous, vous prendrez le contrôle du frère de Lucas. Repérez alors l'appartement du frangin (porte du mur de droite) et sonnez. Défoncez ensuite la porte pour courir jusqu'au balcon et tirez Lucas du mauvais pas dans lequel il s'est fourré.

FACE A FACE

Le face à face se déroule avec Tyler ou Carla suivant le choix effectué dans "Mauvais Présage". Regardez dans le tiroir droit de votre bureau afin de trouver une nouvelle carte bonus. Ramassez le papier tout à droite de votre bureau et attendez que Tyler ou Carla débarque dans votre bureau (vous pouvez aussi choisir de ramasser le livre pour laisser encore moins d'indices pour l'enquête de nos deux compères). Celui-ci (ou celle) commencera alors à vous interroger, et plusieurs séquences réflexes viendront pimenter le tout pendant le déroulement de la conversation. Plusieurs fois, Tyler ou Carla se livreront à des monologues (lorsque vous réussirez les séquences réflexes). Tâchez d'en tenir compte et répondez en fonction de leurs pensées pour la question qui suit. Lorsque Lucas quittera le bureau, vous contrôlerez alors l'enquêteur. Commencez par ramasser le stylo de notre suspect, puis regardez les deux photos sur le bureau. Ouvrez ensuite le tiroir de gauche et prenez le reste de la feuille de listing. Attendez que Lucas revienne pour finir.

RETOUR CHEZ AGATHA

Avancez directement jusqu'au salon et contemplez le corps de la pauvre femme. Vous disposez d'un temps limité pour fouiller les lieux et vous enfuir. Passez dans la chambre de la vieille dame et ramassez la carte bonus. Ressortez et foncez jusqu'à la salle aux oiseaux. Ouvrez alors le deuxième tiroir du bas de la petite commode et sortez-en le sachet de graines, comme lors d'un chapitre précédent. Sauf que cette fois-ci, une clef se trouve dissimulée à l'intérieur. Servez-vous en pour ouvrir l'une des cages. Vous récupérerez alors un vieil article à l'intérieur. Pour finir, échappez-vous par la fenêtre du salon avant l'arrivée de la police.

JOYEUX ANNIVERSAIRE

Allumez le four et sortez le champagne du frigo. Remplissez le deux coupes sur le comptoir et attendez l'arrivée de votre belle. Allez passer un vinyle. Une langoureuse danse entre nos deux tourtereaux débutera alors. Gardez la cadence et réussissez ces quelques pas gracieux pour remonter le moral de notre ami Tyler. Vous basculez ensuite sur le personnage de Carla. Après une dizaine de secondes de tranquillité, le téléphone se met à sonner. Répondez puis consultez votre ordinateur puis votre fax. Examinez ces deux preuves et attendez l'arrivée de l'officier Martin. Mémorisez les empreintes du meurtrier sur le document sur le bureau de Tyler puis comparez-les à celles du stylo dans votre PC (utilisez l'option "lien"). Vers la souris de votre bureau se trouve une partie du listing. Comparez-le de la même façon avec le petit bout sur le bureau de Tyler. Vous possédez à présent deux preuves prouvant la culpabilité de Lucas Kane. Appelez Tyler pour finir. Faites lever ce dernier du canapé et répondez au coup de fil.

CONFRONTATION

Entrez la première dans l'appartement de Lucas, puis dirigez-vous dans la salle de bain. Regardez ensuite dans la

chambre. Revenez enfin dans le salon. Vous prendrez ensuite le contrôle de Lucas. Enchaînez plusieurs séquences réflexes avec succès pour boucler ce court mais néanmoins intense chapitre.

CAPITAINE JONES EN COLERE

Choisissez Carla ou Tyler pour expliquer vos déboires au chef de la police. Sachez seulement que chaque explication donnée fait perdre 5 points de santé mentale au personnage qui la fournie…

ANGES DECHUS

Vous vous retrouvez dans l'église Saint Paul. Après votre réveil, écoutez les explications que le spectre d'Agatha a à vous donner, puis conversez avec elle. Deux anges déchus dissimulés dans les pierres de l'église ne tarderont pas à s'en prendre à vous. Leur assaut marquera le début d'une série de séquences réflexes. C'est à vous de jouer, bonne chance !

LESSIVE, SANG & INDICES

Traversez la route et avancez vers Tyler. Parlez avec vos collègues derrière les lignes puis entrez à l'intérieur de la laverie. Prenez la carte bonus dans le caddy et approchez-vous du corps de la femme au bout de la pièce. Observez ensuite les traces de sang dans la rangée de droite puis intéressez-vous à la deuxième victime et du même coup au meurtrier. N'oubliez pas de regarder ses poignets puis passez la main à Tyler. Allez jeter un coup d'oeil vers le corps de la fille et observez le combiné de téléphone suspendu dans le vide. Allez ensuite voir l'homme et rendez compte de la clef sur la serrure à votre coéquipière. Parlez-lui pour partir.

LE FUGITIF

Marchez en direction des feux tricolores et tournez à droite. Traversez la rue et vous dégoterez une nouvelle carte bonus. Continuez à marcher le long de l'alignement de la rue et vous ne tarderez pas à retrouver l'appartement de Tiffany. Suivez votre prémonition et faites demi-tour. Vous trouverez alors une courte ruelle où il sera possible de vous y engouffrer en sautant par-dessus la grille bouchant l'entrée. Escaladez la seconde grille pour poursuivre et essayez de passer outre le corbeau si vous ne voulez pas perdre 5 points de santé mentale en plus. Pour vous compliquer la tâche, deux flics attendent à l'intérieur de la cour. Observez le petit cadre où ceux-ci apparaissent et attendez qu'ils aient tous deux la tête tournée pour traverser. Approchez alors de la gouttière et commencez à grimper dessus. Arrivé sur le rebord de l'immeuble, déplacez-vous sur la gauche et progressez entre les phases réflexes. Arrivé près de la seconde gouttière, servez-vous du tuyau pour descendre et ainsi atteindre la seconde partie de la cour intérieure de l'immeuble. Approchez du grillage plus à gauche et escaladez par-dessus. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la deuxième fenêtre donnant sur l'appartement de Tiffany. Pour cela, récupérez un pavé dans le tas de débris et brisez le bas de la vitre pour pouvoir déverrouiller et ainsi passez par l'ouverture le plus facilement du monde. A l'intérieur, reposez-vous un moment sur le lit afin de récupérez 10 points de santé mentale. Une nouvelle vision viendra vous embêter, réussissez la courte séquence réflexe pour voir la prémonition montrant Tyler regardant sous le lit. Pénétrez ensuite à l'intérieur de la salle suivante en empruntant la seule issue disponible. Dirigez-vous vers le coin cuisine et ouvrez les placards. Après avoir dévoré le contenu d'une des conserves, regardez dans celui de gauche pour trouver une carte bonus. Allez ensuite fourrer votre nez dans le frigo pour manger un sandwich et boire un verre de lait. Partez pour la salle de bain et ramassez la vie à proximité du rideau de douche. Revenez dans le salon et traînez devant la télé jusqu'à ce que celle-ci s'allume. Tiffany ne devrait alors pas tarder à rentrer, mais la police suivra peu de temps après… Planquez-vous derrière les rideaux du salon et réussissez les phases réflexes pour clore ce chapitre.

JANOS

Suivez l'infirmier tout au long du couloir et récupérez la carte bonus. Revenez sur vos pas et prenez à droite en suivant l'embranchement. Entrez dans la cellule et asseyez-vous pour commencer l'entretient. Observez les dessins sur les murs puis sortez. Une coupure d'électricité viendra alors mettre un peu d'ambiance. Avancez dans les couloirs en maintenant convenablement la respiration de Carla et prenez à gauche au premier embranchement. Arrêtez de bouger mais également de respirer lorsque que des détenus passe à proximité de votre personnage. Foncez ensuite jusqu'au plexiglas derrière lequel vous apercevez le dirigeant de l'établissement pour vous en sortir saine et sauve.

KURIAKIN

Dans le musée, allez observez la fresque aux deux serpents puis entamez la conversation avec le professeur. Suivez-le dans la pièce pour obtenir les précieuses explications qu'il a à vous donner. Soyez franc avec lui et avouez pour le meurtre. Montrez-lui vos poignés puis suivez l'homme vers la sortie. Exécutez les différentes séquences réflexes dans lesquelles vous serez impliqué pour finir.

SECRETS MAYAS

Face à l'oracle, conversez avec lui puis fuyez à l'arrivée de la panthère noire. Après quelques séries de phases réflexes, vous voici rapidement sorti d'affaire.

LE CLAN

Une courte séquence montrant l'existence du clan durant laquelle vous devez actionner les bonnes touches pour rester maître de votre sommeille.

DANGER & UBIQUITE

Tentez de sortir de la chambre pour que Lucas se rende compte que les flics ne sont pas loin. Saisissez le combiné de téléphone et passez un coup de fil au frangin. Dites-lui de fermez les portes à clef, puis exécutez ces ordres lorsque vous le contrôlerez. Il ne vous reste plus qu'à découvrir la véritable chambre 369 avec Carla. Celle-ci se trouve près de la sortie de secours au bout du couloir.

MONTAGNES RUSSES

Au commencement, prenez à droite et allez fouiner derrière le grand baraquement pour vous dégoter une vie supplémentaire. Rebroussez ensuite chemin et dirigez-vous à présent vers le chemin de gauche. Suivez le corbeau et laissez-vous guider par celui-ci. Entrez dans le cabanon ou l'oiseau se pose juste à proximité et actionnez la manivelle. Un wagon du manège ne tardera pas à débouler. Montez à son bord et faites descendre la barre de sécurité. Arrivé au sommet du manège, montez sur la poutre en maintenant le curseur au centre de la barre d'équilibre de Lucas. Allez-y délicatement pour ne pas jouer avec les extrêmes. Passez ensuite derrière Tiffany et libérez-la de ses liens.

JEU D'ENFANT

Dans ce nouveau flash-back, descendez du lit puis réveillez votre grand frère. Enjambez la fenêtre pour sortir de la chambre. Une nouvelle phase d'infiltration débutera alors. Affichez la carte en gros plan et suivez le cheminement décrit par le tracé jaune. Evitez de rentrez dans la lumière et esquivez le champ de vision des gardes. Lorsque Markus vous conseillera de vous planquer, foncez vous mettre à l'abri derrière la jeep. Revenez ensuite sur vos pas et à nouveau, vous serez bloqué par un soldat. A partir de ce moment, vous pourrez basculer d'un personnage à l'autre. Envoyez donc Markus vers le tas de pierre un peu plus bas et jetez une des caillasse pour attirer l'attention des gardes. Reprenez alors le contrôle de Lucas et profitez-en pour progressez vers la prochaine croix rouge. Faites ensuite venir son frère à son niveau et poursuivez. Arrivé devant le poteau téléphonique, Markus vous propose de distraire l'attention des gardes pour que vous puissiez vous seul continuer l'expédition. Amenez alors le frangin à contourner le premier baraquement par la droite et envoyez un grand coup de pied dans la poubelle. Profitez de ce moment pour faire grimper Lucas au poteau et déplacez-vous le long des lignes téléphoniques en évitant d'être pris dans les faisceaux de lumière. Pour la dernière partie avant le hangar, frayez-vous un chemin jusqu'à la dernière croix rouge. A l'intérieur de l'entrepôt, empruntez la cage d'escalier à droite puis ouvrez la porte à l'étage… Stupeur et étonnement !

ECHEC ET MAT !

Encore une discussion bien peu passionnante entre les membres du clan. Enchaînez les quelques combinaisons pour en finir rapidement.

LE PACTE

Lucas et Carla finissent par se rencontrer. Réussissez à la convaincre pour que tout deux se lient par un pacte.

JADE

Vous débutez en pleine vision dans laquelle vous apercevez l'enfant. La première phase réflexe terminée, vous refaites surface dans l'appartement de Carla… Et une certaine intimité semble s'être installée entre les deux personnages. Enfin une heureuse prémonition ?

GLACES JUSQU'AUX OS

Vous pouvez choisir si Tyler part avec Sam en Floride ou reste à New York dans la police. Si vous choisissez de rester, Tyler devrais perdre sa quasi-totalité de points de santé mentale. Veillez donc - petits sadiques - à ce que celle-ci soit à son maximum si vous entreprenez d'opter pour ce choix. Quoi qu'il en soit, allez en toucher deux mots à Carla après coup.

OU EST JADE ?

Sortez de la voiture et pénétrez à l'intérieur de l'orphelinat. Dans le couloir des chambres, filez tout au bout et choisissez d'entrer par la dernière porte à gauche (sachez qu'une carte bonus se trouve dans la première chambre à gauche et qu'une vie supplémentaire vous attend derrière la dernière porte à droite). Prenez l'enfant indigo et ressortez de la pièce. Lorsque vous reprendrez le contrôle de Lucas, sortez rapidement par la porte de secours sur le mur de droite. De longues et remarquables phases de jeux réflexes "à la Matrix" débuteront alors. Accrochez-vous car ce chapitre ne sera pas de tout repos. Nombreux sont ceux d'entre nous qui perdrons un doigt à la suite de crampes, là où Lucas cours à l'horizontal sur le mur de l'immeuble. La barre de vitesse devrait alors grimper rapidement et se maintenir dans les bleus foncés.

Lors de votre entretient avec Agatha, vous pouvez choisir ou non de donner l'enfant indigo. Quoi qu'il en soit, une petite confrontation s'en suivra alors.

BOGART

Suivez l'homme et Carla dans les dédales des égouts. Dans la deuxième partie sous terre, n'oubliez pas de récupérez la carte bonus juste avant l'estrade. Le court tête à tête avec Carla terminé, allez retrouver votre frère dans le groupe d'hommes. Après une longue discussion du pourquoi du comment, vous reprendrez le contrôle de Carla. Dirigez-vous vers le fond de la salle et observez la vieille radio. Il vous faut des piles pour la faire fonctionner. Rentrez dans le wagon le plus proche et récupérez les deux piles dans la lampe torche sur la caisse. Gagnez ensuite le second compartiment et ramassez le collier au sol histoire de vous assurer une vie supplémentaire. Allez vous réchauffer près du feu. Revenez vers la radio et glissez-y les piles. Carla vous informe alors qu'il faut une antenne. Dirigez-vous alors à l'arrière du train et insistez deux fois consécutives sur le grillage à l'autre bout de la zone. Vous repérez un fil de fer, allez le combiner avec la radio. Vous voilà en première place pour les news du jour ! Il ne vous reste plus qu'à aller vous coucher près de Lucas et d'apprécier la sympathique cinématique qui suit.

REVELATION

Des murmures étouffés, le calme apparent d'une chambre d'enfant. Lucas se réveille… Descendez du lit et ouvrez la porte afin de vous engouffrez dans le couloir. Ecoutez à la porte au bout du couloir. A y est chapitre fini !

LES DIFFERENTES FINS

Compte à rebours final
La porte atteinte, ouvrez-la. A l'intérieur pénétrez à l'intérieur du sas et appuyez sur l'interrupteur rouge. Plus loin, vous ne tardez pas à rencontrer l'oracle du clan orange. L'ultime bataille éclate alors… Enchaînez les séquences réflexes et entre temps, faites grimpez la barre d'action. Lorsque vous aurez atteint son seuil maximum, Lucas lancera une attaque qui éliminera pour de bon l'oracle. Finissez d'éliminer les quelques gardes puis attendez que le chef des mauves vienne mettre son grain de sel. Faites-le disparaître à grand renfort de pouvoir psychique (admirer la position kaméhaméa de

Lucas). Après l'explosion tragique de l'I.A., saisissez l'enfant dans vos bras et amenez-le au centre de la source de chroma. Voilà, c'est la fin d'une belle aventure… Mais celle-ci n'est pas la seule et unique. Suivez le guide pour exploiter le soft à 100% !

L'oracle triomphe
Faites échouer Lucas et Carla lors de la phase finale. Au lieu d'afficher l'écran d'échec habituel, un épilogue spécial s'affiche sous vos yeux et une fin différente de la première est alors envisagée…

Les Mauves l'emportent
Laissez-vous volontairement battre par l'I.A. tout jaune et tout moche lors du chapitre final. Il ne vous reste plus qu'à admirer la cinématique de cette troisième issue envisageable.

Carla sauve la mise
Laissez Lucas perdre face aux attaques de l'oracle, et un compte à rebours débutera alors. Contrôlez notre demoiselle flic puis sortez du chasse-neige. Progressez péniblement dans la neige, puis pénétrez dans l'entrepôt. A la vue du garde, ramassez la barre de fer à même le sol et avancez discrètement jusque dans son dos pour l'assommer avec l'objet. Ramassez l'arme et tirez sur l'oracle. Avec Lucas, éliminez l'I.A. comme précédemment pour conclure.

L'I.A. vient en aide à Lucas
Laissez les soldats tirer sur Lucas lors de la scène finale et l'I.A. balaiera alors ces derniers, sauvant notre héros par la même occasion.

Les Mauves contre les Oranges
Pour que les deux clans se confrontent lors du chapitre de fin, choisissez de donner l'enfant à Agatha lors du niveau intitulé "Où est Jade". Laissez vous ensuite manipulé par l'I.A. et Lucas se retransformera en zombie. Prenez le contrôle de Carla et allez retrouver Lucas pour essayer de lui faire entendre raison.

NOTES DE FIN

Après les 200 points acquis en fin de partie, il ne devrait plus vous être très difficile de débloquer les nombreux bonus dont est fourni Fahrenheit. De plus pas mal de mini-jeux et autres séquences délirantes n'attendent que vous. N'hésitez donc pas à prolonger l'aventure !

Falcon 3.0

© Spectrum Holobyte 1991

CHEAT MODE

Pendant le vol, appuyez sur P, puis sur TAB . Vous aurez accès aux possibilités suivantes :

PG↑ Augmenter l'altitude
PG↓ Diminuer l'altitude
F3 Rotation droite
F4 Rotation gauche
SHIFT F3 Rotation haut
SHIFT F4 Rotation bas
D Mode debugging (affiche les coordonnées)
Entrez les coordonnées auxquelles vous souhaitez vous téléporter
SHIFT Change l'heure du jour
+ Accroît le facteur de mouvement
- Diminue le facteur de mouvement
P Retour en mode normal

Falcon 4.0

© Ubisoft / MicroProse 1999

CHEAT CODE

Au cours du jeu, entrez le code suivant :

REVENGE Refait le plein de munitions

RÉARMER ET REFAIRE LE PLEIN DE CARBURANT

Au cours d'une mission, appuyez simultanément sur CTRL + SHIFT + X.

BÉBÉ FALCON

Mettez la date système au 15 mai. Lancez le jeu et choisissez une campagne et une mission. Cliquez sur l'icône "Ready to fly" et regardez attentivement l'écran de chargement.

Fallen Haven

© Interactive Magic 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec la commande suivante : FALLEN.EXE -x où x représente l'un des codes qui suivent :

`MQCASH`	Active la possibilité d'augmenter ou de diminuer vos crédits avec CTRL + et CTRL -
`MQWIERDSTUFF`	Donne accès à deux unités secrètes

Fallout

© Interplay / Black Isle Studios 1997

GAGNER BEAUCOUP D'ARGENT

Pour gagner beaucoup d'argent, il vous faut disposer d'un petit pécule de départ (100 caps suffisent) et de vous rendre à n'importe quel casino (le casino de Decker à Centre ou bien chez Gizmo à Dépôtville par exemple). Parlez au joueur de roulette et maintenez enfoncées les touches 1 et 4 du clavier numérique. Votre argent augmentera automatiquement.

MOUVEMENTS INFINIS

Pour cette astuce, vous devez être dans un combat. Mettez les munitions pour votre pistolet dans l'une de vos mains. Approchez-vous de votre ennemi, et cliquez sur lui comme si vous vouliez tirer. A ce moment-là, il va vous parler. Alors, vous n'aurez plus de limite sur le nombre de mouvements que vous pouvez exécuter.

OBTENIR UN SUPER HÉROS

Au début du jeu, choisissez l'option pour créer un personnage. Avant de modifier ses compétences, sauvegardez votre joueur. Allez dans le répertoire **falloutdata** et ouvrez le fichier **nom_du_joueur.GCD** à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Mettez la valeur 23 au déplacement 1A0A. En rechargeant ce fichier dans le menu **Créer un personnage**, vous aurez assez de points pour monter toutes vos compétences au maximum.

AVOIR 255 JOURS POUR CHERCHER LA PUCE D'EAU

Sauvegardez la partie en cours : par exemple dans le premier slot. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez alors le fichier **save.dat** sous **falloutdatasavegameslotx** où x correspond à votre slot de sauvegarde (0 pour le premier slot). Rendez-vous à l'emplacement 7592 et remplacez la valeur courante par FF.

BALLES INFINIES

Au menu principal, tapez BIGTIMEFALLOUTAMMO pour avoir des balles à l'infini, quelle que soit l'arme que vous utiliserez.

OBTENIR UN TURBO PLASMA RIFLE

Pour obtenir un Turbo Plasma Rifle, rendez-vous à Boneyard et parlez à Smitty dans la première maison où vous pouvez observer un monsieur se jettant dans un trou dans la prison. Il vous donnera un Turbo Plasma Rifle. Mais vous devrez avoir un Plasma Rifle avant de parler à Smitty.

AIDE DE JEU

Dès le début du jeu, on peut se rendre dans le camp des pillards, qui se trouve au sud-est des Sables Ombragés (deux cases sud et une case est). Là, on peut entrer dans la tente qui se trouve le plus au sud. Il y a un seul homme qu'on peut abattre même avec une faible expérience, à condition d'utiliser les stimpacks pour se guérir pendant le combat. Il se peut (pas à tous les coups) que deux autres gardes rappliquent. Tous ne sont armés que de lances et couteaux, et pas très habiles : on peut en venir à bout. L'un d'entre eux peut d'ailleurs abandonner le combat et s'enfuir. Après les avoir tués, on peut ramasser un peu de matériel et surtout leurs armures de cuir : cela donne une protection appréciable pour la suite.

Autre astuce de début : aux Sables Ombragés, recruter immédiatement Ian et aller avec lui à la grotte des radscorpions : c'est lui qui fera la plus grande partie du travail (à ce stade, il est meilleur tireur que vous) et on ramassera queues de scorpion et points d'expérience.

En constituant un personnage, affectez le maximum (10) à la chance (LUCK). Cela vous permettra de rencontrer très vite dans le désert :
- un camion de Kola avec 10 à 20.000 caps dans un cageot,
- une épave d'OVNI, qui contient un pistolet laser. C'est l'arme la plus puissante du jeu. Sa portée est faible, mais elle ne consomme que très peu de munitions.
- un vendeur de voitures chez qui vous dénicherez deux fusils BBS. L'un est une arme d'entraînement sans intérêt, mais l'autre est une arme à longue portée très efficace. Pour elle aussi, les munitions sont quasi-inépuisables.
La combinaison de ces deux armes est très puissante. En plus, elles sont légères ainsi que leurs munitions. Elles sont beaucoup plus efficaces que les mini-canons et gatling-laser, qui sont lourdes, qui consomment des quantités de munitions et sont très imprécises (dans certains combats, on fini par tuer plus d'amis que d'ennemis).

Autre choix important en début de jeu : affecter au moins 80 % à la capacité TROC (BARGAIN). A partir de cette valeur, vous pouvez vendre un objet plus cher que vous ne l'avez acheté. En vendant et rachetant plusieurs fois le même objet, vous faites rapidement fortune et videz les boutiques.

Pendant le jeu, vous pouvez recruter plusieurs compagnons :
- Ian aux Sables Argentés. Il n'utilise que les armes de poing. L'idéal est de lui confier une mitraillette. Essayez de lui confisquer son couteau et ne lui en donnez pas d'autres, car il a tendance à attaquer n'importe quoi au corps à corps.
- Tycho à Dépotville. Spécialiste des fusils. Essayez de lui procurer un fusil d'assaut.
- Katja chez les Disciples. Elle aussi préfère la mitraillette. Donnez lui des couteaux à lancer pour qu'elle n'aille pas se coller aux ennemis lorsque son chargeur est vide.
Pour tous les trois, sauvegardez avant le dialogue quand vous les rencontrez, pour pouvoir recommencer si vous n'êtes pas arrivé à les recruter. Certains passages sont trop dangereux pour eux (comme la base de fabrication des mutants, où ils ne peuvent traverser les champs de force), dites leur de vous quitter. Ils restent à la même place en attendant votre retour.

- Le chien Canigou à Dépotville. S'apprivoise avec une brochette. Efficace sur tout ce qui ne porte pas d'armure. L'ennui, c'est qu'on ne peut pas lui dire d'attendre quelque part. La seule solution pour éviter qu'il vous suive dans les endroits trop dangereux est de l'enfermer derrière une porte (car il ne sait pas les ouvrir, contrairement aux auxiliaires humains). Par exemple, enfermez le dans une chambre de la Confrérie avant d'aller à la base des mutants.

- Trois paladins viennent vous aider à dégager l'entrée de la base des mutants. Ils sont très efficaces (laissez les faire tout le travail), mais ils ne pénètrent pas dans la base.

- Quatre disciples viennent vous aider à attaquer la Cathédrale si vous vous êtes entendu avec leur chef Nicole. Ils sont armés de marteaux et donc attaquent au corps à corps, ce qui plutot génant si vous utilisez un lance-flamme ou une gatling (armes à la précision aléatoire).

- L'Etranger mystérieux. C'est une capacité proposée de façon aléatoire. Il apparait pour vous aider dans les combats. Ne m'a pas vraiment convaincu de son utilité.

Quelques autres indications :
Dans le Centre (Vielle ville), attaquez une bande de brigands fortement armés (ils sont coriaces) qui tiennent une maison près de la sortie. Vous délivrerez un membre de la Confrérie, ce qui vous vaudra une super-armure lorsque vous arriverez à la Confrérie.
Vous pouvez aussi reconquérir une ferme occupée par une bande. Le propriétaire est dans une maison en ruine près de la boutique à brochettes dans le centre. Il faut avoir un certain niveau pour qu'il accepte de vous parler. En remerciement, il donne un fusil modifié en pistolet qui est une très bonne arme pour Ian.
Dès que vous êtes bien équipé, allez gagner des points en chassant les griffemorts. Leur repaire est entre le Sanctuaire et le fort des contrebandiers. Un détecteur de mouvement est utile pour repèrer les griffemorts. Il y en a 2 ou 3 qui se renouvellent chaque jour. La bonne tactique est donc de liquider ceux qui sont là, puis de retourner dans une maison à côté et d'attendre le lendemain (ou jusqu'à guérison). Et ainsi de suite : vous gagnez 2 ou 3000 pts chaque fois. N'allez pas tuer la mère griffemort tout de suite : elle ne rapporte que 1500 pts et il n'y aurait plus d'autres griffemorts.
Une autre façon de gagner des pts est de chercher les patrouilles de mutants autour de la base, même après sa destruction.
Une des caractéristiques de ce jeu est que la situation évolue avec le temps. C'est particulièrement vrai avec Nécropolis : si vous y allez dès le début, elle est habitée par les goules. Puis les mutants arrivent dans la partie nord. Ils finissent par liquider tous les goules. Si vous arrivez à temps, vous pourrez les sauver et le jeu se déroule différemment.

Ce jeu est relativement "politicaly correct". Il est pratiquement impossible de terminer en jouant une crapule : tout le monde vous attaque et vous n'obtiendrez pas les renseignements nécessaires. De ce point de vue, le jeu est moins évolué que Daggerfall, où la réputation est gérée par région et par groupes : les turpitudes accomplies quelque part n'empèchent pas d'avoir bonne réputation ailleurs.

OBTENIR LA SUPER ARMURE

Allez à la confrérie et demandez de vous engager. Faites une quête afin de gagner des points. Ensuite, allez au deuxième étage de la confrérie et parlez au réparateur. Il vous demandera une pièce. Allez la chercher et rapportez cette pièce au réparateur. Il faut avoir un haut pourcentage en réparation et en discours pour pouvoir la réparer. Après la reparation, prenez la super armure.

OBTENIR LA PUCE D'EAU

Il vous faut pour cela disposer d'un haut pourcentage en discours. Allez dans Nécropolis pour voir le chef de bande des mutants. Il vous dira que vous ne ressemblez pas à un goule. Dites-lui que vous n'en êtes pas un. Si votre niveau en discours est suffisamment élevé, il vous croirera et vous pourrez passer. Allez dans cet édifice et cherchez une bouche d'égout. Entrez à l'intérieur. Vous verrez alors une seconde bouche d'égout. Entrez à nouveau dedans. Vous verrez alors deux goules lumineux. Tuez-les et allez checher la puce d'eau.

CAPS ET SANTÉ À L'INFINI

Allez au cimetière. Au Sanctuaire, parlez à Zimmerman. Il vous dira d'aller tuer la chef des Écorcheurs. Allez la voir, dites-lui que Zimmerman vous envoie pour la tuer et quand elle s'énerve demandez ce qui s'est réellement passé. Apportez la bande à Zimmerman : il se fait tuer par son garde du corps et celui-ci commence à vous tirer dessus : AUX ARMES. Tuez tous les Régulateurs. Allez dans la baraque des Écorcheurs. Là, en entrant à gauche, il y a un couple ; parlez au mari. Il vous remerciera et vous donnera des Caps et des Stimpacks. Reparlez-lui autant de fois que vous voulez des Stimpacks et des Caps !

PLUS D'EXPÉRIENCE

Ouvrez le fichier Fallout/data/savegame/slotXX (où XX est le numéro du slot où vous avez fait la sauvegarde)/save.dat à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Allez à l'offset 9100, et modifiez les deux premières séries de 4 chiffres sans toutefois dépasser 0FFF FFFF pour avoir plus d'expérience.

LE CHEF DES MUTANTS

Assurez-vous de posséder un personnage puissant et bien armé. Tuez tout le monde à la cathédrale et récupérez tous les objets que vous trouverez (fouillez tous les étages). Montez au dernier étage et passez par la porte de droite. Déverrouillez celle de gauche... continuez par les escaliers et examinez le mur en bas à droite. vous pourrez normalement l'ouvrir. Tuez tous les ennemis qui apparaissent. Ramassez tous les objets qu'ils laisseront derrière eux. , éliminez tous ceux qui
se présentent. Continuez jusqu'au ascenseurs et descendez encore plus bas. Si vous vous sentez d'attaque, vous pouvez allez affronter le maître des lieux. Sinon, vous pouvez détruire le cathédrale grâce à une tête nucléaire.

Affronter le maître

Descendez à l'avant dernier niveau avec l'ascenseur. Ouvrez la porte au fond à droite (celle là même où se trouvait plus tôt des scientifiques). Vous trouvez le maître. Ne perdez pas de temps à l'écouter et éliminez-le. Ce faisant, vous activerez la famause tête nucléaire. Dépêchez-vous de fuir (attention, il reste un Super-Mutant !).

Activer la tête nucléaire

Si vous souhaitez évitez le combat contre le maître, rendez-vous directement au dernier sous sol et utilisez l'ordinateur pour activer la tête nucléaire. Fuyez rapidement pour ne pas finir en brochette ! (tiens, un trou...)

PRENDRE SON TEMPS

Fabriquez-vous un personnage super puissant (voir autre astuce) et allez chercher la puce d'eau à Necropolis. En la ramenant à l'abri 13, vous aurez tout le temps que vous souhaitez pour explorer le jeu.

AVOIR UN PERSONNAGE QUASI-INDESTRUCTIBLE

Cette astuce nécessite l'utilisation d'un éditeur héxadécimal.
Si vous voulez jouer avec un personnage super puissant, commencez une nouvelle partie et créez un nouveau personnage. Distribuez tous les points en Force et Perception. Choisissez les compétences Passe-partout, Réparation et Discours puis les qualités facultatives Mr Muscle et Compétence. Ne laissez pas Force en rouge mais repartissez les points sur Perception). Enfin, enregistrez le personnage sous un nom quelconque (par exemple Toto). Toto doit avoir 10 en FORCE, 7 en PERCEPTION et 5 aux 5 autres facultés.
Quittez le jeu et ouvrez le répertoire C:Program FilesInterplayFalloutdata, où vous trouverez le fichier de votre perso. Faites en une copie de sauvegarde puis ouvrez-le à l'aide d'un éditeur héxadécimal. Modifiez les offsets 07, 11, 15, 19, 23, 27 et 31 en remplaçant les valeurs actuelles par celles-ci (dans l'ordre) : 08, 0A, 0A, 0A, 0A, 0A et 0A. Enregistrez les modifications effectuées dans ce même fichier et relancez le jeu. Créez une nouvelle partie, puis un nouveau personnage et chargez le fichier de votre personnage (Toto. GCD). Commencez le jeu et allez jusqu'à l'Abri 13 où il faudra sauvegarder. Quittez une nouvelle fois le jeu.
Ouvrez le répertoire C:ProgramFilesInterplayFalloutdataSAVEGAMESLOT01 et ouvrez le fichier Save.dat avec votre éditeur hexadécimal. Cherchez la chaîne 08 00 00 00 0A et modifier la chaîne existante à partir de l'offset 35843 par celle-ci :
08 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 FF 00 00 00 63 00 00 00 63 00 00 00 63 00 00 00 FF 00 00 FF FF 00 00 00 63 00 00 00 63 00 00 00 63 (soit jusqu'à l'offset 35903). Remplacez la seconde chaîne existante à l'offset 35959 par : 64 00 00 00 63 00 00 00 63 00 00 00 63.
En relançant le jeu, et en chargeant votre perso, vous constaterez qu'il sera assez puissant. Vous ne pourrez cependant plus aller sur l'onglet PERS. pour lui faire passer un niveau (si vous le faites, il perdra tous ses pouvoirs).
Il existe quand même un moyen pour qu'il garde tous ses pouvoirs. Pour cela, faites lui passer un niveau, distribuez les points noramlement puis sauvegardez. Quittez le jeu et ouvrez le fichier Save.dat avec l'éditeur héxa décimal. Cherchez la chaîne suivante : 08 00 00 00 0A et recommencer la manipulation précédente

CHAMPS GRAVITATIONELS DANS LA BASE DES MUTANTS + CATHÉDRALE

Pour désactiver les champs gravitationels de la base des mutants, ne cherchez pas à les virer avec les ordinateurs, cela ne donne rien. La seule solution efficace consiste à poser un pain de dynamite (ou de plastic) à côté du générateur visé (bien sûr après avoir déclenché la minuterie). Pareil à la cathedrale, près de l'escalier qui monte dans la tour, il y a une porte qui ne veut pas s'ouvrir. Encore une fois, le boum fonctionne très bien. Il y a un garde super mutant dans la salle, ainsi qu'un escalier qui descend au repère où se trouve le chef des mutants (voir autres astuces).

ENTRER DANS LA CONFRÉRIE DE L'ACIER

Si vous voulez entrer dans le bunker de la confrérie, ne vous prenez pas la tête à faire la quête du rayon, où pour ma part je n'ai jamais trouvé que des radiations et aucun objet. Munissez vous d'un kit de serrurier magnétique (voir astuce correspondante) et d'un bon niveau en compétence "passe-partout". Utilisez ce passe sur la porte, et pour récupérez la super-armure (voyez l'astuce qui va avec). Je précise quand même que la pièce à récupérer se trouve soit en demandant à Michael (insistez, mais sauvez avant) ou chez le gars (son nom ne me revient plus) que beaucoup de gardes prennent comme idole, dans le conteneur dans la pièce derrière. Dans ce cas, ayez un bon niveau en discours (il est pas content du tout qu'on lui pique son motivateur systolique).

AVOIR UN KIT DE SERRURIER MAGNÉTIQUE

Pour ouvrir certaines portes, il vous faut un passe magnétique. Pour le récupérer rendez-vous au centre, vieille ville. Dans un bâtiment en bas de l'écran, proche de celui où un paladin de la confrérie est retenu prisonnier (voir astuce correspondante), il y a un escalier qui descend. Descendez et ouvrez les portes verrouillées, vous arrivez au cercle des voleurs. Allez parler au chef, acceptez la mission, allez chez le gars qui a le collier (sud de la ville). Tuez tout le monde (à la rigueur, laissez le maître des lieux vivant), déverouillez le coffre (qui vous explosera à la figure), ramenez le collier au cercle et allez voir le chef puis Jasmine, qui vous remettra le passe en question.

Fallout 2

© Interplay 1998

OBTENIR UN SUPER PERSONNAGE

Comme dans FALLOUT, au début du jeu, choisissez l'option pour créer un personnage. Avant de modifier ses compétences, sauvegardez votre joueur. Allez dans le répertoire **falloutdata** et ouvrez le fichier **nom_du_joueur.GCD** à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Mettez la valeur 23 au déplacement 1A0F. En rechargeant ce fichier dans le menu **Créer un personnage**, vous aurez assez de points pour monter toutes vos compétences au maximum.

COMMENTAIRES DES PROGRAMMEURS

Maintenez la touche SHIFT enfoncée et cliquez sur le bouton "Crédits". Vous entendrez des commentaires de l'équipe de développement du jeu.

OBJETS GRATUITS

Créez un personnage féminin avec le nom Buffy puis parlez à Rebecca dans le repaire et vous obtiendrez de nombreux objets gratuitement.

TROUVER LE LANCE-FLAMMES SOLAIRE

Sur la carte mondiale, bougez de 5 cases vers l'est à partir d'Arroyo, puis descendez de 13 cases vers le sud. Vous trouverez alors un lance-flammes solaire.

AVOIR 101 ANS

Si vous voulez un héros vieux de 101 ans, créez un nouveau personnage mais ne modifiez pas ses options et sauvegardez-le. Grâce à un éditeur héxadécimal, ouvrez le fichier portant le nom de votre joueur suivi de l'extension .gdc. Au déplacement 080A, entrez la valeur de votre choix (sauf 00).

ARGENT INFINI

Recrutez Myron aux étables (demandez à Jules à New Reno ou faites la première mission que vous donnera big jésus Mordino). Partez en RNC et attendez le soir que Merk soit dans l'arrière salle du bar à l'entrée. Demandez-lui du travail et, quand il faudra faire vos preuves, demandez-lui si il connait quelqu'un qui veut du jet. Acceptez son offre de 1000 $ puis refusez de tuer l'hubologiste. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le désirez.

AVOIR UN PERSONNAGE QUASI INDESTRUCTIBLE

Cette astuce nécessite l'utilisation d'un éditeur héxadécimal.
Si vous voulez jouer avec un personnage super puissant, commencez une nouvelle partie et créez un nouveau personnage. Distribuez tous les points en Force et Perception. Choisissez les compétences Passe-partout, Réparation et Discours puis les qualités facultatives Mr Muscle et Compétence. Ne laissez pas Force en rouge mais repartissez les points sur Perception). Enfin, enregistrez le personnage sous un nom quelconque (par exemple Toto). Toto doit avoir 10 en FORCE, 7 en PERCEPTION et 5 aux 5 autres facultés.
Quittez le jeu et ouvrez le répertoire C:Program FilesInterplayFalloutdata, où vous trouverez le fichier de votre perso. Faites en une copie de sauvegarde puis ouvrez-le à l'aide d'un éditeur héxadécimal. Modifiez les offsets 07, 11, 15, 19, 23, 27 et 31 en remplaçant les valeurs actuelles par celles-ci (dans l'ordre) : 08, 0A, 0A, 0A, 0A, 0A et 0A. Enregistrez les modifications effectuées dans ce même fichier et relancez le jeu. Créez une nouvelle partie, puis un nouveau personnage et chargez le fichier de votre personnage (Toto. GCD). Commencez le jeu et allez jusqu'à l'Abri 13 où il faudra sauvegarder. Quittez une nouvelle fois le jeu.
Ouvrez le répertoire C:ProgramFilesInterplayFalloutdataSAVEGAMESLOT01 et ouvrez le fichier Save.dat avec votre éditeur hexadécimal. Cherchez la chaîne 08 00 00 00 0A et modifier la chaîne existante à partir de l'offset 35843 par celle-ci :
08 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 FF 00 00 00 63 00 00 00 63 00 00 00 63 00 00 00 FF 00 00 FF FF 00 00 00 63 00 00 00 63 00 00 00 63 (soit jusqu'à l'offset 35903). Remplacez la seconde chaîne existante à l'offset 35959 par : 64 00 00 00 63 00 00 00 63 00 00 00 63.
En relançant le jeu, et en chargeant votre perso, vous constaterez qu'il sera assez puissant. Vous ne pourrez cependant plus aller sur l'onglet PERS. pour lui faire passer un niveau (si vous le faites, il perdra tous ses pouvoirs).
Il existe quand même un moyen pour qu'il garde tous ses pouvoirs. Pour cela, faites lui passer un niveau, distribuez les points noramlement puis sauvegardez. Quittez le jeu et ouvrez le fichier Save.dat avec l'éditeur héxa décimal. Cherchez la chaîne suivante : 08 00 00 00 0A et recommencer la manipulation précédente.

Fallout 3

© Bethesda Softworks 2008

SUCCÈS

Citoyenneté de l'Abri 101 (10)

Pip-Boy 3000 obtenu.

G.O.A.T. chuchoté (10)

G.O.A.T. passé.

Reaver (10)

Niveau 8 atteint avec mauvais karma.

Mercenaire (10)

Niveau 8 atteint avec karma neutre.

Protecteur (10)

Niveau 8 atteint avec bon karma.

Farceur psycho (10)

Explosif placé pendant pickpocket.

Oui, je joue à la poupée (10)

10 poupées Vault-Tec trouvées.

Plus ils sont grands... (20)

Tous béhémoths super mutants tués.

Annonciateur de guerre (20)

Niveau 14 atteint avec mauvais karma.

Virtuose de la survie (20)

Niveau 14 atteint avec karma neutre.

Ambassadeur de paix (20)

Niveau 14 atteint avec bon karma.

Fuite ! (20)

"Fuite !" réussi.

Marchant sur Ses pas (20)

"Marchant sur Ses pas" réussi.

Galaxy News Radio (20)

"Galaxy News Radio" réussi.

Recherches scientifiques (20)

"Recherches scientifiques" réussi.

Tranquility Lane (20)

"Tranquility Lane" réussi.

Les Eaux de Vie (20)

"Les Eaux de Vie" réussi.

Suivre la piste (20)

"Suivre la piste" réussi.

Sauvetage du paradis (20)

"Sauvetage du paradis" réussi.

Trouver le jardin d'Eden (20)

"Trouver le jardin d'Eden" réussi.

Le rêve américain (20)

"Le rêve américain" réussi.

Gros ennuis à Big Town (20)

"Gros ennuis à Big Town" réussi.

Le gambit surhumain (20)

"Le gambit surhumain" réussi.

Guide de survie (20)

"Guide de survie" réussi.

Elles ! (20)

"Elles !" réussi.

Le défi Nuka Cola (20)

"Le défi Nuka Cola" réussi.

Head of State (20)

"Chef d'état" réussi.

L'homme répliqué (20)

"L'homme répliqué" réussi.

Liens du sang (20)

"Liens du sang" réussi.

Oasis (20)

"Oasis" réussi.

La puissance de l'atome (20)

"La puissance de l'atome" réussi.

Tenpenny Tower (20)

"Tenpenny Tower" réussi.

Strictement professionnel (20)

"Strictement professionnel" réussi.

Faut leur tirer dans la tête (20)

"Faut leur tirer dans la tête" réussi.

Voler l'indépendance (20)

"Voler l'indépendance" réussi.

Troubles internes (20)

"Troubles internes" réussi.

Chanson d'Agatha (20)

"Chanson d'Agatha" réussi.

Rangers de Reilly (20)

"Rangers de Reilly" réussi.

Mauvais camarade (20)

300 personnes tuées.

Ennemi de la faune (20)

300 créatures tuées.

Démon à la langue fourchue (20)

50 défis de discours remportés.

Prospecteur de données (20)

50 terminaux piratés.

Les clés, c'est pour les lâches (20)

50 serrures crochetées.

Éclaireur solitaire (20)

100 endroits découverts.

Fléau de l'humanité (30)

Niveau 20 atteint avec mauvais karma.

Paradigme de l'humanité (30)

Niveau 20 atteint avec karma neutre.

Dernier espoir de l'humanité (30)

Niveau 20 atteint avec bon karma.

Armurier (30)

Chaque arme personnalisée fabriquée.

PDG Vault-Tec (30)

20 poupées Vault-Tec trouvées.

Retire ça ! (40)

"Retire ça !" réussi.

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ² (ou ~ selon la version) pour ouvrir la console et saisissez les codes suivants.

addspecialpoints

Ajouter # points spéciaux.

advlevel

Avancer d'un niveau.

GetQuestCompleted

Compléter la quête en cours.

getXPfornextlevel

Afficher l'expérience requise pour passer au niveau supérieur.

Kill

Tuer instantanément une cible choisie.

modpca (s.p.e.c.i.a.l)

Gagner # points de stats dans une catégorie choisie.

movetoqt

Faire avancer le joueur jusqu'au point de quête en cours.

player.additem 0000000F "XXX"

Remplacer "XXX" par la somme d'argent voulue.

player.setav<S.P.E.C.I.A.L.>

Changer la valeur d'un attribut choisi. Cette valeur est comprise entre 1 et 10.

player.setav<SKILL>

Faire passer le niveau de compétence à # (maximum 100).

player.setlevel

Passer le niveau du personnage à #

rewardKarma

Gagner # points de karma.

rewardxp xxx

Gagner xxx points d'expérience.

setracemenu

Ouvrir le menue de création de personnage.

setspecialpoints

Fixer le nombre de points spéciaux à #

tcl

Pas de clipping.

tfc

Activer le mode caméra libre.

tgm

Mode God.

tm

Activer ou désactiver le HUD.

tmm1

Tous les marqueurs de carte.

unlock

Déverrouiller tous les cadenas (portes, coffres, terminaux, etc).

BLASTER ALIEN

Allez au nord du champ de mines jusqu'à repérer un signal radio provenant d'un vaisseau alien. Rendez-vous là-bas pour dénicher une arme spéciale.

LIVRES ET SCHÉMAS

Voici la liste des livres d'apprentissage et des plans d'armes. A utiliser avec la commande "player.additem xxx yyy" où xxx est le code de l'objet et yyy la quantité à ajouter.

Livres

A couvert ! (Explosifs) - 6A80C
Armée chinoise : manuel d'instructions opérations spéciales (Discrétion) - 34045
Gorges et Pênes (Crochetage) - 34046
Grand livre des sciences (Science) - 2D3A4
Grognak le Barabare (Armes de corps à corps) - 34040
Guide de survie des Terres Désolées - C5634
Guns and Bullets (Armes légères) - 3403E
Journal de médecine interne de DC (Médecine) - 34043
Le paradis perdu (Discours) - BACFE
L'électronique de Dean (Réparation) - 3403D
Les aventures d'un vendeur de viande séchée de Junktown (Troc) - 34042
Mensonges, version Congrès (Discours) - 34044

Nikola Tesla et vous (Armes à énergie) - 34041
Pugilism Illustrated (Mains nues) - 3403F
U.S. Army: 30 recettes faciles au lance-flammes (Armes lourdes) - 34048

Schémas

Arme à fléchettes - BAFFA
Flambeur - BB000
Fusil ferroviaire - BAFFE
Gantelet d'écorcheur - BAFFC
Lance briquettes - BAFFF
Mine à capsules - BAFFB
Nuka-Grenade - BAFFD

CODES DES APTITUDES

Voici la liste des codes des aptitudes du joueur. Utilisez la commande "**player.addperk xxx**" où xxx est le code de l'aptitude à ajouter. Certaines aptitudes ne peuvent être ajoutées qu'une seule fois. Pour enlever une aptitude, utilisez la commande "**player.removeperk xxx**" où xxx est le code de l'aptitude à enlever.

Aptitudes

< Niveau 2 >

Entraînement intense - 44CB1
Esprit vif - 31DD3
Fana d'armes - 4494E
Fille à son papa - 69310
Garçon à son papa - 44948
Ligue junior - 14B97
Tueur de femmes - 94EB9
Veuve noire - 94EB8
Voleur - 31DD6

< Niveau 4 >

Ame d'enfant - 3142
Canaille - 44CA6
Compréhension - 31DE1
Education - 31DD8
Entomologiste - 31DD9
Poing de fer - 31DDB

< Niveau 6 >

Bandit armé - 94EBB
Boyaux plombés - 44CA9
Dénicheur de trésors - 31DE3
Expert en démolition - 31DAB
Robustesse - 31DE0
Sanguinaire - 94EBA

< Niveau 8 >

Commando - 99828
Farfouilleur - 31DAA
La taille compte - 9982E
Médiation impartiale - 44CAD
Reins d'acier - 31DDE
Résistance aux radiations - 31DA9

< Niveau 10 >

Ami des animaux - 31DB5
Finesse - 94EC1
Ici et maintenant - 31DAC
Marchand de sable - 31DAD
Mystérieux étranger - 31DBC
Nyctalope - 94EBD
Rage de nerd - 44CA7

< Niveau 12 >

Cannibale - 94EBC
Course silencieuse - 31DB3
Métabolisme rapide - 94EBF
Pyromane - 31DB2
Sniper - 31DB4
Vitalité - 31DB1

< Niveau 14 >

Bras de la loi - 44CAC
Chimie - 9982D
Cyborg - 44CAB
Expert en troc - 31DB8
Pied léger - 31DB7
Squelette adamantin - 94EC4
Tueur à gages - 44CA8

< Niveau 16 >

Femme d'action - 7B202
Homme d'action - 31DBA
Résistance chimique - 99827
Spécialité bonus ! - 31DBD
Super coups critiques - 31DBB

< Niveau 18 >

Génie de l'informatique - 31DC4
Infiltrateur - 44CB0
Paume paralyzante - 44CAA
Tir groupé - 44CAF

< Niveau 20 >

Explorateur - 31DE5
Ninja - 00031DCC
Sprint de Faucheur - 99834
Energie solaire - 31DC5

Aptitudes données dans une quête

Briseur de rêves - 30FEB
Entraînement armure assistée - 58FDF
Hématophage - 3131
Peau épaisse - 35E04
Puissance formique - C1A6B
Réflexes cablés - 24D5C
Régénération Rad - 3066B
Vision formique - C1A6C

BRAHMIN

Si vous vous approchez d'une Brahmin et que vous vous accroupissez, vous pouvez utiliser une commande d'interaction pour la faire basculer.

CODES DES ARMES ET MUNITIONS

Ces codes sont à utiliser avec la commande "player.additem xxx yyy" où xxx est le code de l'objet et yyy la quantité à ajouter.

< Mains nues >

Coups de poing à pointes - 4354
Coups de poing américain - 4324
Gantelet d'écorcheur - 432B
Poing assisté - 4347

< Corps à corps >

Bâton clouté - A01DD
Batte de base-ball - 421C
Couteau - 4334
Couteau à cran d'arrêt - 289C3
Couteau de combat - 4326
Démonte pneu - 4328
Eventreur - 4349
Flambeur - 434E
Masse - 4351
Matraque de police - 4345
Queue de billard - 4346
Sabre d'officier chinois - 6415D
Super masse - 4352

Tuyau de plomb - 4337

< Armes légères >

.44 Magnum - 50F92
.44 Magnum à lunette - 434D
Arme à air comprimé - 4323
Arme à fléchettes - 432A
Fusil à canons sciés - 434C
Fusil calibre 12 de combat - 4327
Fusil d'assaut - 1FFEC
Fusil d'assaut chinois - 80B
Fusil de chasse - 4333
Fusil de sniper - 4353
Fusil ferroviaire - 4348
Pistolet .32 - 80A
Pistolet 10mm - 434F
Pistolet 10mm à silencieux - 4350
Pistolet chinois - 4325
Pistolet mitrailleur 10mm - 4321

< Armes lourdes >

Fat Man - 432C
Laser gatling - 432E
Lance-briquettes - 434B
Lance-flamme - 432D
Lance-missile - 4340
Minigun - 433F

< Armes à énergie >

Fusil à plasma - 4344
Fusil laser - 4336
Pistolet alien - 4322
Pistolet à plasma - 4343
Pistolet laser - 4335

< Explosifs >

Grenade à impulsion - 4331
Grenade appât à fangeux - 30664
Grenade plasma - 4332
Grenades à fragmentation - 4330
Mine à capsules - 433A
Mine à fragmentation - 433C
Mine à impulsion - 433E
Mine à plasma - 433D
Nuka-Grenade - 4342

< Armes uniques >

Bâton de l'ordre d'O'Grady (matraque de police) - 7843D
Bâton répulsif - 2D3B7
Blackhawk (.44 Magnum à lunette) - 303A2

Briseur (Gourdin clouté) - CB546
Burnmaster (lance-flamme) - C80BD
Casseur de malédiction (batte de base-ball) - C80BB
Chien de la loi (pistolet .32) - 6B532
Conseil d'éducation (Gourdin clouté) - C310F
Cure-dent de Butch (cran d'arret) - 78440
Dard de fourmi (couteau) - C553E
Eugène (Minigun) - 6B538
Excalibatte (Batte de base-ball) - C80BC
Fléau de Black Bart (arme à air comprimé) - 6B535
Fusil à plasma d'A3-21 - 6B539
Fusil à répétition de Lincoln - 3C07A
Fusil de la victoire (fusil de sniper) - CB548
Fusil de réserviste (sniper) - 92966
Fusil Wazer (fusil laser) - 61793
Hachoir de Clover (sabre d'officier chinois) - C80B8
Jack (Eventreur) - C6E5B
La casse (queue de billard) - 66C77
La fin du contrebandier (pistolet laser) - 6B536
Lame du vampire (sabre d'officier chinois) - 78441
L'ami du routier (démonte pneu) - 78442
Lance de feu (pistolet alien) - C80BA
L'argument valable de Plunkett (coups de poing à pointes) - CAFA9
L'attendrisseur (masse) - A874B
Le Choc (poing assisté) - BFF62
Le démonte-rotule (fusil à canons sciés) - 6B53A
Le terrible fusil (fusil calibre 12 de combat) - 6B534
Medusatron (pistolet laser) - 4339
MIRV Experimental (méga fat-man) - 3422B
Ol' Painless (fusil de chasse) - 66C76
Pistolet chinois v418 Zhu-Rong - 60C2C
Pistolet du Colonel Autumn - 6B531
Pistolet laser du Colonel Autumn - ABBE4
Pistolet mitrailleur 10 mm "Ultra" de Sydney - 6E7CC
Poing-o! (poing assisté) - CB601
Poings d'amour (coups de poing américain) - C80B9
Rasoir d'Occam (couteau de combat) - CB602
Regard de protectron (pistolet laser) - C553F
Rouleau à pâtisserie - 29769
Super masse de Fawkes - 7843F
Vengeance (Gatling Laser) - CB547
Vive-lame (couteau de combat) - C80BE

< Munitions >

Carburant de lance-flammes - 29371
Cartouche calibre 12 - 28EEA
Cartouche de .44 magnum - 2937E
Cartouche de 10mm - 4241
Cartouche de 5.56mm - 78CC4
Cartouche de 5mm - 6B53D
Cartouche de calibre .308 - 6B53C
Cartouche de calibre .32 - 207F7
Cellule Alien - 29364
Cellule de médusatron - 6A80D

Cellule énergétique - 20772
Clou de rail - 29384
Energie sonique - 56634
Fléchette - 47419
Microcellule à fusion - 4485
Mini Nuke - 20799
Missile - B8791
Pack de charge à électron - 6B53E
Plomb - 2935B

< Fun >

Liberty Laser - 33FE2
LibertyPrimeWeapBomb - 5932F

SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Chapitre 1 : Premier pas dans l'abri 101

Vous commencez par choisir votre nom, le sexe de votre personnage et son apparence physique. Votre mère décède par la suite et il ne vous reste que votre père. Avancez vers ce dernier qui vous pose dans le parc pour enfant et referme la porte. Suivez les indications, ouvrez la porte et sortez. Prenez le livre Être S.P.E.C.I.A.L et choisissez vos compétences. Suivez ensuite votre père pour faire un bond dans le temps et vous retrouver à l'âge de 10 ans.

C'est votre 10ème anniversaire et vous recevez comme cadeau le Pip-Boy 3000. Parlez aux invitez et plus particulièrement à Amata et profitez de la fête. Parmi les enfants présents il y a Butch, ce dernier veut vous prendre votre bonbon, refusez. Si vous le contrariez, il va essayer de vous frapper. Ne reculez pas et rendez-lui coup pour coup. Allez ensuite écouter la conversation entre votre père et Jonas. Ensuite, sortez et allez vers le réacteur. Parlez à Jonas et attendez l'arrivée de votre père. Vous recevrez une carabine, allez dans le réacteur et visez sur les trois cibles. Tuez ensuite le Radroach et prenez des photos.

Vous faites un nouveau bond dans le temps et vous vous retrouvez à l'âge de 16 ans. Quittez l'infirmerie et allez à droite. Amata est dans une situation délicate, elle est en conflit avec les Tunnel Snakes. Réglez-leur leur compte en utilisant la violence ou pas (selon vos choix pendant le dialogue) puis entrez dans la salle de classe.
Allez ensuite participer à l'examen du G.O.A.T puis quittez la salle. Vous faites ensuite un nouveau bond dans le temps pour vous retrouver à l'âge de 19 ans.

Vous vous réveillez devant Amata qui est en pleurs. Elle vous apprend que votre père s'est enfui et que Jonas a été tué. Vous n'avez qu'un seul choix ; fuir à votre tour l'abri 101.
Vous pouvez aider ou pas le soldat qui est attaqué par les Radroachs, à votre droite. Allez ensuite parler à Butch. Vous pouvez l'aider en éliminant les Radroachs attaquant sa mère pour récupérer des points de Karma, l'aider en lui donnant votre pistolet ou l'ignorer complètement et le laisser se débrouiller seul.
Dirigez-vous ensuite vers l'Atirum. Passez à coté de l'agent puis éliminez les Radroachs. Montez aux escaliers et franchissez la porte. Avancez et franchissez une deuxième porte. Tuez les Radroachs et avancez.

Allez vers le serveur Administrateur et éliminez Hannon, le chef de la sécurité, en route. Vous retrouvez Amata entourée de quelques gardes ainsi que son père. Ignorez-les ou battez le Superviseur et obtenez le mot de passe en le fouillant. Vous pouvez aussi le convaincre de vous le donner. Ne lui donnez surtout pas vos armes car il n'hésitera pas à les

utiliser contre vous.

Allez vers le poste du surveillant et ouvrez la porte. Piratez l'ordinateur et ouvrez le tunnel du Superviseur. Descendez les escaliers.

Ouvrez la porte de l'abri 101 et activez la commande. Fuyez l'endroit.

Chapitre 2 : Marchant sur ses pas

Une fois à l'extérieur, descendez et rejoignez la route. Avancez jusqu'à Springvale. Trouvez ensuite le ranch qui se trouve à l'est du village. Parlez à Silver et obtenez des capsules. Allez ensuite vers Megaton (sachez toutefois que vous pouvez aller où bon vous semble, mais pour les besoins de l'histoire c'est à Megaton qu'il faut vous rendre).

Dès votre arrivée, le sheriff Simms vous aborde. Discutez avec lui, il vous parle de Moriarty et d'un homme qui pourrait être votre père. Allez ensuite à droite et montez vers les hauteurs pour retrouver un bar. Entrez et allez parler à ce Moriarty. Ce dernier affirme avoir vu votre père qui était sur place. L'homme vous demande 100 capsules contre de nouvelles informations. Une fois la somme payée, il vous conseille d'aller visiter la Galaxy news radio au Sud-Est de la ville de DC.

Avant d'y aller effectuez quelques quêtes secondaires ("La puissance de l'atome" qui vous permet de débloquer "Survivre aux terres désolées"). Téléportez-vous ensuite au Super Duper Mart et rejoignez la station de métro de Farragut West. Traversez le Chevy Chase Nord puis l'école maternelle jusqu'à la station de radio en éliminant quelques mutants en chemin.
Devant la station se trouve un Béhémot (un mutant plus fort que les autres). Laissez-le éliminer les autres créatures puis éliminez-le (n'oubliez pas de fouiller les cadavres pour ramasser des objets et des armes avant le combat). Entrez et parlez à Three Dog.

Chapitre 3 : Galaxy News Radio

Three Dog vous propose de travailler pour lui contre des informations sur votre père. Vous devez vous rendre au musée des technologies (au Sud) pour trouver la pièce nécessaire à la réparation du relai radio qui a été détruit par un mutant. Suivez le chemin indiqué sur votre Pip-Boy. Quittez la station par la porte de derrière et dirigez-vous vers la porte du tunnel (en suivant la flèche verte sur la carte). Avancez dans le tunnel et prenez à droite pour rejoindre la station de Dupont Circle.

Traversez la station jusqu'au Metro Central en suivant le tunnel. Prenez ensuite le chemin indiqué une représentation en blanc et activez l'interrupteur. Quittez le tunnel.

Vous vous retrouverez au Mall. Eliminez les mutants et dirigez-vous vers le musée des technologies. Montez les escaliers et franchissez la dernière porte. Avancez jusqu'à trouver un deuxième tunnel. Prenez la porte de gauche et avancez jusqu'à la fusée spatiale. Descendez les escaliers et prenez le prochain couloir vers le vaisseau Virgo II. Emparez-vous de la parabole et quittez le musée des technologies pour retourner au Mall.
Allez vers l'obélisque et entrez. Montez et réparez le relai comme vous l'a demandé Three Dog puis revenez vers ce dernier. Une fois en sa présence, vous obtenez une clé, il s'agit de la clé de la cachette d'armes.

Chapitre 4 : Recherches scientifiques

Allez vers Rivet City, trouvez le laboratoire et parlez au docteur Li. Vous apprenez que votre père s'est dirigé vers le Jefferson Memorial. Ça sera votre prochaine destination. Dès que vous atteignez l'endroit, visitez la boutique de cadeaux. Avancez dans le couloir du Memorial puis tournez à droite. Prenez ensuite à gauche. Entrez dans la salle de contrôle et découvrez que votre père est parti. Ramassez les holodisques qui se trouvent sur place et consultez la 10ème entrée. Vous réalisez que vous devez vous rendre à l'abri 112.
Suivez la direction indiquée par votre Pip-Boy jusqu'au garage de Smith Casey. Une fois sur place, entrez et visitez l'arrière boutique. Actionnez le levier pour découvrir une trappe. Descendez. Vous êtes désormais dans l'abri 112. Faites ce que vous demande le robot et asseyez-vous sur le fauteuil relaxant.

Chapitre 5 : Tranquility Lane

Vous êtes projeté vers un univers en noir et blanc. Avancez et parlez à George Neusbaum. Ce dernier vous demande de parler à Betty, qui se trouve dans l'aire de jeu. Elle vous demande de jouer avec elle ; ses jeux consistent à faire pleurer Timmy Neusbaum, rompre le mariage des Rockwell, tuer Mabel Henderson et retrouver un masque et un couteau.

Vous pouvez accepter (mauvais Karma) ou refuser (bon Karma) l'offre de la petite fille. Plus loin, vous rencontrerez madame Dithers qui vous affirme que la petite Betty est une entité maléfique qui essaye de faire du mal aux gens puis vous conseille de visiter la maison abandonnée.
Allez ensuite à la maison abandonnée (en vous dirigeant vers le nord). Entrez et appuyez sur les objets selon l'ordre suivant : la radio cassée, le récipient en verre, le nain de jardin, le récipient à nouveau, le moellon, le nain de jardin et la bouteille vide. Un terminal apparaît, consultez les infos qui y figurent et lancez le programme "Invasion Chinoise". Lisez aussi les informations concernant le Docteur Braun puis quittez la maison. Traversez la porte virtuelle qui se trouve dans le centre de la ville et vous sortirez de ce cauchemar.

C'est là que vous retrouvez votre père. Dialoguez avec lui et demandez-lui ce que vous désirez savoir. Sortez ensuite de l'abri, éliminez les créatures et dirigez-vous vers Rivet City.

Chapitre 6 : Les eaux de vie

Revenez voir le Docteur Li au laboratoire scientifique et écoutez ce que dit votre père. Parlez ensuite avec lui et rejoignez le projet Pureté. Allez vers le Jefferson Mémorial.
Puisque vous avez déjà nettoyé la zone lors d'une précédente mission, allez vers le magasin de souvenirs. En sortant, rejoignez votre père et les scientifiques.

Suivez votre père jusqu'à la rotonde et demandez-lui ce qu'il faut faire pour réparer les installations. Une fois que vous aurez votre réponse, quittez la rotonde et revenez aux sous-sols. Descendez les escaliers et prenez à droite jusqu'à la prochaine salle. Suivez l'inscription "Flood Control" jusqu'à la pompe. Activez ensuite l'interrupteur de prévention d'inondation qui se trouve contre le mur. La pompe a besoin de plus de puissance.

Retournez voir votre père qui vous donne trois fusibles. Rebroussez chemin jusqu'à la pompe à nouveau. Cette fois, allez à l'ouest vers la porte "Accès au fusibles A1" au lieu de suivre le panneau " Flood Control". Placez les fusibles dans la boite à fusibles d'alimentation auxiliaire qui est sur le mur du nord.

Allez ensuite à la toute première salle des sous-sols et franchissez la porte qui était fermée. Activez l'ordinateur central et utilisez l'interphone. Quittez les sous-sols et allez vers le contrôle de pompe.
Parlez à nouveau à l'interphone et traversez la grille.
Longez le conduit pour trouver le tuyau. Ouvrez-le.

C'est à ce moment que la porte se bloque, il vous est impossible de rebroussez chemin. Avancez dans le seul chemin accessible et éliminez les soldats qui vous barrent la route. Arrivé à la rotonde, vous vous rendez compte que votre père et les autres sont enfermés. Suivez la conversation et assistez au sacrifice de votre père. Vous devez ensuite fuir avec le Dr Li par la plaque d'égouts.

Dirigez-vous, en compagnie des scientifiques vers la Citadelle. Empruntez le chemin de droite et refermez la porte derrière vous. Eliminez les soldats et avancez.

Le Dr Li vous demande ensuite de vous arrêter pour prendre soin de Garza qui est gravement blessé. Soignez-le avec vos Stimpacks (il en faut cinq), si vous en avez assez, sinon abandonnez-le (vous avez même la possibilité de lui tirer dans la tête pour couper court à la situation). Montez ensuite aux escaliers vers l'Ouest. Avancez jusqu'à atteindre une double porte. Appuyez sur l'interrupteur pour l'ouvrir.

Sur place, un paladin de la Confrérie de l'Acier vous aidera à éliminer les créatures qui vous attaquent. Continuez, en suivant le tunnel, puis escaladez l'échelle pour atteindre la Citadelle. Entrez.

Chapitre 7 : Suivre la piste (partie 1)

Suivez Li et assistez à la discussion qui se déroule entre elle et Lyons. Discutez ensuite avec ce dernier pour obtenir l'autorisation de faire une formation pour pouvoir utiliser l'armure assistée.

Traversez la cour et pénétrez dans le laboratoire. Parlez au Scribe Rotchild qui vous conseille de consulter les archives. Allez vers le Nord et vers le cercle A. sur place, dirigez-vous au Sud pour trouver l'ordinateur Vault-Tec. Consultez le "Listing des abris de la région de DC" puis "abri 87" et "fourniture de matériel". Vous localisez enfin l'emplacement d'un JEK. Revenez discuter avec Scribe Rotchild dans le laboratoire. Suivez-le pour obtenir l'emplacement de l'abri 87. Pour vous y rendre, vous devrez passer par les cavernes de Lamplight. Téléportez-vous au garage de Smith Casey, puis dirigez-vous vers les cavernes.

Une fois sur place, ouvrez la porte en bois qui se trouve sous les guirlandes. C'est là que le Mayor MacCready (il s'agit d'un enfant) vous arrête et vous empêche de traverser. Il vous demande de sauver ses amis Penny, Sammy, Squirrel, retenus prisonniers à Paradise Falls.

Chapitre 8 : Sauvetage du paradis

Les amis de MacCready se trouvent à Paradise Falls, au Nord d'Arefu. Dirigez-vous vers cet endroit et, une fois sur place, faites la connaissance de Grouse l'esclavagiste. Vous avez le choix entre ; discuter avec l'homme et payer 500 capsules, dégainer votre arme et tuer tout le monde ou accepter d'asservir quatre personnes.

Avancez vers l'entrée "Shopping Center" et parlez aux détenus de Lamplight. Sammy vous informe que pour faire sortir les prisonniers, vous pouvez soit vous connecter au réseau via l'ordinateur du chef Jones et désactiver les colliers qui empêchent les enfants de fuir. Pour ce, il faut que vous disposiez de 50 points de compétence en sciences. Vous pouvez aussi trafiquer le boitier de dérivation (à proximité de la cantine), si vous disposez de 40 points de compétence en réparation. Sinon, vous pouvez massacrer tout le monde et fouiller les poches du chef pour trouver la clé de la cage. Essayez quand même de ne pas trop vous approcher de la caserne car elle grouille de soldats qui peuvent rendre votre tache beaucoup plus difficile qu'elle ne l'est. La dernière solution est de racheter les enfants au négrier pour 2000 capsules (1200 si vous arrivez à le convaincre grâce à votre compétence de discours.

Retrouvez ensuite les enfants à la sortie des toilettes de Paradise Falls. Ils vous remercient et quittent le camp.

Chapitre 9 : Suivre la piste (partie 2)

Retournez aux cavernes et discutez à nouveau avec MacCready. Ce dernier vous laisse passer et vous informe qu'il existe deux passages. Le premier chemin est la Murder Pass, il est dangereux à traverser, tandis que le deuxième, qui est plus sur, nécessite 50 points de compétence en sciences. Vous pouvez demander à Joseph de vous montrer le premier passage et il vous y conduira. Sinon, allez retrouver le même homme dans la grande chambre et il vous allumera l'ordinateur qui vous permettra d'activer la porte du deuxième passage.

Si vous choisissez le chemin de la Murder Pass, avancez et prenez à gauche à la première intersection pour récupérer des Stimpacks dans la cabane. Inutile de vous préciser que ce chemin est infesté de mutants qui ne rêvent que de vous faire la peau. Dépassez le sas et avancez jusqu'à la salle du réacteur.

Chapitre 10 : Trouver le jardin d'Eden

Longez le tunnel puis franchissez la porte qui mène à un bâtiment. Avancez droit devant vous jusqu'à atteindre des escaliers. Montez, franchissez l'unique porte et avancez vers le réfectoire.

Ouvrez la porte qui se trouve au fond et ramassez les Stimpacks et les munitions qui se trouvent dans la pièce puis ressortez. Allez vers le couloir qui se trouve à droite et montez. Votre prochaine destination apparaît sur votre carte. Allez vers ce point et éliminez les mutants en chemin. Il existe une pièce renfermant des Stimpack à l'extrême Ouest, le mot de passe du coffre-fort est " incessant ".

Allez ensuite vers le Test de labos. Avancez dans le couloir jusqu'à ce qu'une voix vous interpelle. Ecoutez ce qu'elle a à dire et approchez-vous de l'interphone. Il s'agit d'un super mutant pacifique. D'autant plus que ce dernier est capable de récupérer le JEK qui se trouve dans un endroit de haute radioactivité. Acceptez, donc, de l'aider et allez vers le Nord pour trouver la console de contrôle incendie. Actionnez-la et revenez voir Fawkes (le mutant), il est maintenant libre. Toutefois, vous avez libéré d'autres créatures hostiles, éliminez-les.
Votre nouvel allié vous conduit à votre objectif et vous ramène le JEK. Vous devez ensuite quitter l'abri mais l'Enclave vous stoppe et vous dépossède du JEK. Quelque temps après, vous vous réveillez en présence du colonel. Ce dernier vous demande le code du purificateur, refusez de le lui donner.

Chapitre 11 : Le rêve américain

Prenez ce qui vous appartient dans le casier et quittez votre cellule. Vous êtes convoqué par le Président en personne. Allez le voir dans son bureau. Tournez à droite et entrez dans le secteur 3A. Il s'agit d'un laboratoire dans lequel plusieurs créatures sont retenues prisonnières. Montez les escaliers et allez vers la porte qui mène à Raven Rock 2.

C'est là que le Colonel Autumn ordonne à ses hommes de vous abattre malgré les recommandations du Président. Continuez d'avancer en éliminant les ennemis qui vous barrent la route puis empruntez successivement la zone 2A et le couloir 2B. Vous vous retrouverez ensuite dans le secteur 2C. Au bout du couloir il y a une pièce, à gauche. Elle contient une poupée Vault-Tec qui augmente votre compétence armes à énergie de 10 points.

Sortez et prenez le couloir d'en face pour vous retrouver dans une pièce circulaire. Prenez à gauche jusqu'à la salle de contrôle. Vous atteindrez la zone 1A. Escaladez la grande structure centrale et approchez-vous de l'ordinateur qui n'est autre que le Président Eden. Il vous demande de faire le ménage dans les Terres Désolées et d'éliminer les mutants et autres créatures ayant trouvé refuge dans cette région. Vous devrez donc prendre la fiole de virus VEC modifié pour aller la verser dans le purificateur.

Quittez les lieux et, si vous possédez assez de points de compétences en discours, vous pourrez convaincre le Président de dissoudre l'Enclave.

Traversez donc les zones 1A puis 1B après avoir traversé le couloir et pris à droite. Avancez encore jusqu'au secteur 1C puis suivez le passage pour quitter cet endroit. C'est là que vous retrouvez Fawkes venu vous aider.

Allez au laboratoire de la Citadelle et parlez à Lyons. La Confrérie se prépare à attaquer l'Enclave pour reprendre le purificateur et vous décidez de les accompagner. Vous devrez effectuer toutes les missions secondaires avant de vous en aller car il s'agit de la dernière mission. Vous devrez sauvegarder à ce stade du jeu si vous voulez connaître les différentes fins disponibles.

Chapitre 12 : Retire ça !

Quittez la Citadelle et suivez le Liberty Prime. Neutralisez les créatures que vous rencontrez en restant à distance pour ne pas subir les dégâts provoqués par les bombes qu'il lance. Vous vous retrouverez aux portes du musée Jefferson.

Durant cette dernière quête vous devrez décider si vous allez ajouter le virus au purificateur.

Quel que soit votre choix, allez à la boutique de cadeaux. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route puis allez vers la rotonde. Vous y rencontrerez le Colonel Autumn. Essayez de le convaincre de changer de camp et d'abandonner ses projets, sinon combattez-le et débarrassez-vous-en.

Approchez du sas et vous réaliserez qu'une personne devra se sacrifier pour ajouter le virus avant que la salle n'explose. Vous pouvez soit laisser Lyons entrer ou vous charger de cette tache.
Dans le deuxième cas, vous vous retrouvez en face de l'entrée de filtration auxiliaire, utilisez le virus et ajoutez-le au purificateur. Utilisez des rad-X pour tenir le coup encore quelque temps car vous devrez ensuite taper le code 216 sur la table de contrôle.

ASTUCE DU MARCHAND DE SABLE

Il vous faut la capacité du "Marchand de sable". Trouvez ensuite un endroit où un enfant dort. Pourquoi un enfant? Parce qu'on ne peut pas les tuer pendant leur sommeil contrairement aux adultes. Ainsi on peut réitérer l'opération plusieurs fois et ainsi gagner beaucoup d'expérience en quelques minutes. Veillez à être en mode "accroupi" ou discret pour accomplir le meurtre et faites en sorte d'être seul dans la pièce. Vous gagnerez environ 50-60 points d'XP pour avoir utilisé le marchand de sable. Vous ne perdrez pas de karma, vu qu'en fait vous ne tuez personne. Les enfants de Andale au sud de Megaton sont très efficaces pour cette astuce !

Fallout 3 : Operation Anchorage

© Bethesda Softworks 2009

SUCCÈS

Aider les Dissidents (20)

Terminé : "Aider les Dissidents"

Les canons d'Anchorage (20)

Terminé : "Les canons d'Anchorage"

Ouvrir la voie (20)

Terminé : "Ouvrir la voie"

Opération: Anchorage (40)

Terminé : "Opération : Anchorage"

Fallout New Vegas

© Bethesda Softworks / Obsidian 2010

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ² (ou ~) en cours de partie pour ouvrir la console de saisie des codes.

`addspecialpoints #`	Ajouter # points spéciaux
`advlevel`	Passer au niveau suivant
`CloseAllMenus`	Fermer tous les menus
`kill`	Eliminer un ennemi ou un NPC ciblé
`player.additem 000000F (#)`	Obtenir # caps
`player.additem 00103b1c`	Obtenir # caps étoiles
`player.setav <SKILL> #`	Compétences au niveau # (max = 100)
`player.setlevel #`	Passer au level #
`player.setweaponhealthperc 100`	Passer la condition d'une arme ciblée à 100
`player.srm`	Réparer les objets
`QQQ`	Quitter le jeu
`removeallitems`	Eliminer tous les objets d'un NPC ciblé
`resurrect`	Ressusciter un ennemi ou un NPC ciblé
`RewardKarma #`	Obtenir # points de karma (valeurs négatives possibles)
`setownership`	Choisir un objet et l'affecter à n'importe quel personnage
`SexChange`	Changer de sexe
`ShowBarberMenu`	Modifier toutes les options de chevelure
`ShowPlasticSurgeonMenu`	Modifier toutes les options faciales
`tcl`	Passe-muraille
`tfow`	Activer/Désactiver le brouillard de guerre sur la map en cours
`tgm`	Invincibilité
`tmm 1`	Tous les marqueurs de map
`unlock`	Déverrouiller tous les cadenas et terminaux (cliquer d'abord sur l'objet)

XP INFINIE

Il existe un bug dans le jeu qui permet d'obtenir de l'expérience à l'infini. Vous devez avoir un niveau de compétence de dialogue égal ou supérieur à 50 pour pouvoir persuader Old Ben (à Freeside) d'offrir ses services au bar local. Si vous remportez le défi suivant, vous gagnerez 61 XP. Suivez-le ensuite et attendez qu'il se rassoit pour lui refaire la même proposition. Vous pourrez ainsi recommencer l'opération à volonté.

OBJETS DE MEILLEURE QUALITÉ

Lorsque vous trouvez un vendeur qui vous propose deux fois le même objet mais dans des qualités différentes, achetez le moins cher et vous obtiendrez l'autre à la place. Il s'agit d'un bug du jeu.

MUNITIONS AU MAX

Ces codes sont à utiliser avec la commande "**player.additem xxx yyy**" (voir Cheat Codes) où xxx est le code de l'objet et yyy la quantité à ajouter.

00140a9e	.357 Magnum, JFP
00140a9f	5.56mm, Armor Piercing
00140aa0	.308, JSP Hand Load
00140aa1	.50 MG, Match (Hand Load)
00140aa8	10mm, JHP (Hand Load)
00160c40	9mm Round, +P
00160c41	.223 Round
00020772	Energy Cell
00020799	Mini Nuke
00121133	45-70 Gov't
00121150	5mm, Surplus
00121155	Microfusion Breeder
00121162	.22LR, Plinking
001613d4	12.7mm Round, Hollow Point
001613ff	5mm Round, Hollow Point
000615a8	5mm Round
000615af	Electron Charge Pack
001429cf	12.7mm Round
00004240	5.56mm Round
00004241	10mm Round
00004485	Microfusion Cell
00165e79	12 Gauge, Magnum
00165e7a	20 Gauge, Magnum
00166b5a	Energy Cell
00166f62	Flamer Fuel, Homemade
00047419	Dart
000e86f2	20 Gauge Round
0002935b	BB
00029364	Alien Power Cell
00029371	Flamer Fuel
0002937e	.44 Magnum Round
00029383	Missile
0006a80d	Mesmetron Power Cell
0016aef9	ARCHIMEDES II Charge
0006b53c	.308 Round
0006b53d	5mm Round
0006b53e	Electron Charge Pack
0008ecf5	12 Gauge Round
0008ecff	.50 MG
0008ed02	.357 Magnum Round
0008ed03	9mm Round
0014f44a	Sonic Energy

00056634	Sonic Energy
00176e54	Magical Companion Ammo
00176e5c	9mm Round
00096c40	25mm Grenade
001582da	12 Gauge, Coin Shot
001582df	Energy Cell, Over Charge
001582e0	Energy Cell, Max Charge
00158307	40mm Grenade, Incendiary
0015830b	Microfusion Cell, Over Charge
0015830c	Microfusion Cell, Max Charge
0015830d	Electron Charge Pack, Over Charge
0015830e	Electron Charge Pack, Max Charge
00158311	Electron Charge Pack, Bulk
00158312	Microfusion Cell, Bulk
00158313	Energy Cell, Bulk

CHANGER VOTRE RÉPUTATION AVEC LES FACTIONS

Entrez le code suivant :
AddReputation ReputationID # #

En remplaçant les # par 1 (bonne réputation) ou 0 (mauvaise réputation), comme dans cet exemple :
AddReputation 116F16 1 1 -> bonne réputation avec la White Glove Society
AddReputation 116F16 0 1 -> mauvaise réputation avec la White Glove Society
{lleputationID
Boomers = FFAE8
Brotherhood = 11E662
Caesar's Legion = F43DD
Followers (of the Apocalypse) = 124AD1
Freeside = 129A7A
Goodsprings = 104C22
Great Khans = 11989B
NCR = F43DE
Novac = 129A79
Powder Gangers = 1558E6
Primm = F2406
The Strip = 118F61
White Glove Society = 116F16

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Un bon coup dans les gencives

Vous incarnez un homme qui doit livrer un jeton spécial jusqu'à New Vegas. Vous serez intercepté en chemin, dépouillé

et enfin exécuté par le chef de la bande qui porte un minable costard. Heureusement pour vous les armes d'après guerre ne sont pas toujours efficaces et malgré un tir en pleine tête vous réussissez à survivre.

A votre réveil, vous faites la connaissance du docteur Mitchell qui vous a soigné.

Dans cette mission, vous allez créer votre personnage à partir des différents menus en suivant les indications du médecin. Parlez aussi au docteur, après avoir terminé la création de votre personnage, pour obtenir des informations sur l'edroit dans lequel vous vous trouvez, vos agresseurs, votre sauveur et bien d'autres informations précieuses. Epuisez les dialogues avec le docteur et faites un tour dans la maison pour ramasser les objets et les kits de soin que vous trouverez.

Avancez ensuite vers la porte de sortie, parlez une dernière fois au docteur et quittez la maison.

Retour en selle

Avancez dans la ville de Goodsprings et suive le conseil de Mitchell en allant voir Sunny Smiles qui se trouve dans le Prospector saloon.

Avancez vers ce dernier et parlez à Easy Pete qui se trouve à gauche de la porte. Entrez ensuite pour rencontrer Sunny Smiles. Elle accepte de vous aider après avoir entendu ce que vous avez dû endurer.

Sortez alors et allez derrière le saloon. Parlez à votre nouvelle amie pour qu'elle vous donne un fusil à vermines. Suivez les indications de Sunny, visez et tirez sur les trois bouteilles pour les détruire. Elle vous propose ensuite de l'accompagner dans une mission où elle doit repousser les Geckos des puits de la ville.

Suivez Sunny sur les plaines de la ville, arrêtez-vous devant la crête pour observer de loin les Geckos. Accroupissez-vous et avancez lentement vers les bêtes, utilisez votre SVAV pour cibler le premier Gecko et attaquez-le.

Vous aurez un bonus coup critique si vous abattez un ennemi furtivement sans qu'il ne vous repère. Neutralisez le reste des bêtes et parlez encore une fois à Sunny.

Elle vous demande de l'aider à nettoyer deux autres puits. Acceptez pour vous entrainer davantage avant d'affronter la réalité du désert du Mojave. Vous serez en plus payé pour votre coup de main. Suivez alors Sunny jusqu'à la source de Goodsprings et comme d'habitude essayez d'abattre le premier Gecko furtivement. Restez près de Sunny pour qu'elle vous protège si l'une des bestioles charge sur vous.

Parlez ensuite à Sunny et prenez votre récompense. Elle vous propose ensuite d'apprendre comment préparer des soins à partir des différentes plantes. Il vous faut alors des racines de Xandre qui se trouvent près de l'école et une fleur de broc dans le cimetière.

Près d'un feu de camp, sur la piste

Revenez alors à Goodsprings et partez en direction de l'école. Parlez au robot Victor qui vous à sauvé la vie.

Posez-lui des questions sur vos agresseurs et la direction qu'ils ont pris pour quitter la ville. Epuisez le dialogue avant de le laisser pour continuer vers l'école.

Arrêtez-vous devant la porte d'entrée et examinez les racines qui se trouvent à droite. Ramassez-les et partez en direction du cimetière qui se trouve en haut de la crête, près du château d'eau.

Eliminez les abeilles qui rodent dans le cimetière et avancez vers le château d'eau. Regardez à sa droite pour trouver la plante convoitée. Prenez alors la feuille de broc et revenez à la ville.

Avancez vers le camp de Sunny et parlez-lui pour qu'elle vous montre comment utiliser le feu de camp pour concocter votre poudre de guérison. Vous pouvez alors utiliser les feux de camp qui se trouvent dans les environs pour préparer

différentes recettes.

Sunny vous demande ensuite d'aller voir Trudy la tenancière du Prospector saloon. Revenez donc à la ville et entrez dans le saloon. Après l'altercation entre Trudy et un client, parlez-lui et demandez des informations sur vos agresseurs. Vous devez ensuite aller à la ville de Primm pour essayer de retrouver vos agresseurs.

Ils sont partis par là (Primm)

Dirigez-vous vers Primm et restez sur la route pour éviter d'être attaqué par les différentes créatures qui rodent dans le désert.

Toutefois, si vous restez sur la route vous serez la cible des poudriers qui sont des ex-prisonniers qui se sont libérés suite à une mutinerie dans le pénitencier. Choisissez alors votre route vers Primm et neutralisez les ennemis qui se dressent sur votre chemin.

Approchez-vous de Primm pour être intercepté par un soldat de la RNC. Pas de panique, il vient juste vous parler. Il vous informe que la ville est contrôlée par les poudriers. Le relais de poste est donc sous le contrôle de cette faction. Les soldats de la RNC ne font que garder leurs positions en observant les poudriers sans déclencher les hostilités. Pour plus d'informations, vous devez aller voir le lieutenant Hayes qui se trouve dans sa tente.

Avancez alors à droite, dépassez le pont qui est à gauche et entrez dans la tente de Hayes pour obtenir des informations supplémentaires sur la situation. Il vous informe qu'il manque d'effectif pour contrôler la ville donc oubliez le soutien de ces soldats pour entrer dans la ville. Quittez alors la tente et avancez vers le pont gardé par un garde. Évitez les mines qui se trouvent sur le pont et longez le rebord droit pour passer.

Repérez les premiers ennemis qui se trouvent à gauche et commencez à leur tirer dessus. S'ils avancent vers-vous repliez-vous sur le pont et traversez-le pour vous mettre à l'abri dans le bunker du soldat. Attendez que les ennemis rappliquent pour que le soldat vous aide à les éliminer.

Et s'ils essayent encore de vous suivre, ils tomberont sur les mines. Vous pouvez utiliser cette stratégie contre les poudriers de la zone pour avoir le soutien des soldats de la RNC. Nettoyez la ville avant d'aller au relais de poste qui est malheureusement désert.

Entrez alors dans le casino Vikki & Vance qui se trouve à gauche.

Parlez ensuite à Johnson Nash et épuisez le dialogue pour obtenir un maximum d'informations sur votre courrier et sur vos agresseurs. Il vous informe aussi que l'adjoint du shérif qui pourrait vous aider est retenu en otage par les poudriers dans le Lucky casino.

Sortez et allez vers le Luky casion qui se trouve au centre de la ville.

Il s'agit du QG des poudriers qui contrôlent la ville. Entrez alors et essayez d'être discret dans vos mouvements. Si vous êtes repéré, essayez de combattre les ennemis un par un pour ne pas succomber à leur surnombre.

Essayez toujours d'attaquer les poudriers furtivement et par surprise pour avoir l'avantage de la furtivité qui est très important pour éliminer rapidement un ennemi. Ramassez toujours les munitions et les armes que vos ennemis abandonnent. Avancez dans les couloirs jusqu'à la grande salle où se trouve le chef de la bande et plusieurs autres ennemis.

Avancez furtivement et ciblez en premier le chef de la bande en utilisant votre meilleure arme. Si vous maniez correctement les explosifs, utilisez les dynamites que vous avez trouvées sur les cadavres des ennemis.

Repliez-vous ensuite pour vous cacher près de l'entrée du casino. Vous pourrez alors attirer les ennemis pour les éliminer un par un sans trop vous exposer. Neutralisez alors les poudriers et leur chef et fouillez ce dernier pour prendre son arme. Revenez ensuite à la grande salle. Allez à gauche pour entrer dans la cuisine où se trouve l'adjoint Beagle.

Parlez à l'adjoint, libérez-le et sortez.

Retrouvez cet adjoint dans la ville et parlez-lui de vos agresseurs. Il vous indique alors qu'ils ont quitté la ville vers Novac en passant par Nipton. Quittez alors cette ville et dirigez-vous vers Novac. La route est longue et vous allez faire plusieurs rencontres en chemin. Eliminez les bandits et les créatures et n'attaquez pas les innocents.

Avancez vers Nipton et neutralisez les bandits qui vous barrent la route vers l'entrée de la ville. Vous allez alors aider Jacklyn qui cherche des capsules spéciales.

Si vous lui dites que vous en possédez, elle ne tardera pas à vous attaquer. Niez alors avoir connaissance des ces capsules ou neutralisez-la pour prendre ses capsules à elle, à vous de choisir.

Avancez ensuite dans la ville en ruine et approchez-vous du bâtiment de la mairie où les hommes de la légion sont postés.

Evitez d'attaquer ces hommes si vous ne voulez pas finir tabassé sous leurs coups. Vous serez alors abordé par Vulpes Inculta qui veut que vous soyez témoin du châtiment infligé à Nipton par la légion suite à sa désobéissance. Il veut aussi que vous transmettez ce message aux forces de la RNC.

Reprenez ensuite votre route vers Novac en passant par l'avant poste des Rangers.

Une fois dans la ville, allez au motel et entrez dans la première chambre du rez-de-chaussée. Parlez à Manny Vergas qui refuse de vous donner des informations sauf si vous l'aidez dans sa quête.
Vous pouvez alors l'ignorer et consulter l'ordinateur qui se trouve dans la chambre pour obtenir des informations sur vos agresseurs.

Ils sont partis par là (Boulder city)

Les informations obtenues par l'ordinateur indiquent que les Khans qui accompagnaient l'homme au costard sont positionnés dans Boulder City. Partez donc au nord vers cette ville pour trouver encore une fois les soldats de la RNC.

Approchez-vous des ruines de la ville pour rencontrer le lieutenant Monroe. Il vous parle des Khans retranchés dan les ruines de la ville. Ils ont capturés deux soldats et sont encerclés par les forces de la RNC qui n'ose pas lancer l'assaut. Le lieutenant vous demande alors de libérer ses hommes.

Entrez dans les ruines pour trouver les soldats qui encerclent la cachette des Khans.

Vous pouvez choisir la manière douce et essayer de négocier avec les grands Khans pour libérer les otages et de cette façon garder une bonne réputation avec cette faction. Si vous choisissez la manière forte ou que suite à un bug les Khans vous attaquent sans raison, restez à couvert et attendez les assauts de l'ennemi. Liquidez-les un par un et restez près des soldats pour avoir leur appuis. Vous pouvez aussi vous replier pendant l'assaut des ennemis et laisser les soldats s'occuper d'eux pour ne pas avoir une mauvaise réputation avec cette faction. Entrez ensuite dans le bâtiment et libérez les deux otages.

Entrez ensuite par la porte qui se trouve à droite de ce bâtiment pour trouver le chef de la bande et ses hommes. Neutralisez-les ensuite fouillez le corps du chef pour avoir des informations supplémentaire sur l'homme en costard. Il s'appelle Benny et il se trouve à New Vegas, plus exactement au casino Tops qu'il dirige.

Sortez ensuite des ruines pour rencontrer Victor qui voyage lui aussi et compte atteindre New Vegas. Parlez ensuite au lieutenant s'il est encore dans les parages. Vous devez maintenant atteindre vous aussi New Vegas pour retrouver celui qui vous a tiré dessus.

Passez alors par le comptoir d'échange 188 et parlez à Veronica qui souhaite voyager avec vous.

Elle s'avère membre de la confrérie d'acier et donc elle peut vous être utile grâce à ses aptitudes au combat. Vous

pouvez aussi l'utiliser pour qu'elle porte le surplus d'objets que vous trouverez. Reprenez ensuite le long chemin vers New Vegas où vous allez passer par plusieurs nouveaux endroits et connaitre un tas de gens qui sollicitent votre aide.

C'est Top

Une fois dans les environs de New Vegas, passez par la clinique de New Vegas, la Crimson Caravane Company et Gun Runners qui vendent les meilleures armes.

Faites vos course et assurez-vous d'avoir 2000 capsules en poche avant d'entrer dans New Vegas. Avancez vers Freeside et neutralisez les bandits qui vous attaquent. Approchez-vous ensuite de la porte du Strip et acceptez d'être contrôlé par le robot Securiton gardien de la porte. Si vous possédez au moins 2000 capsules, vous avez l'autorisation d'entrer dans le Strip.

Entrez ensuite dans New Vegas et parlez au robot Victor qui a réussi à atteindre New Vegas aussi. Il vous informe que Mr. House le propriétaire de New Vegas souhaite s'entretenir avec vous au Lucky 38.

Vous pouvez aller voir Mr. House ou ignorer cette invitation pour l'instant et continuer d'avancer dans la deuxième partie du Strip pour retrouver le Tops casino.

Parlez à Swank à la réception. Parlez-lui des magouilles de Benny. Montrez-lui les preuves que vous possédez et convainquez-le de vous aider. Il vous donne alors la clé de la chambre de Benny pour la fouiller. Parlez encore avec Swank et persuadez-le qu'il est nécessaire de se débarrasser de Benny.

De cette façon, le Tops casino reviendra à lui. Il vous redonne alors vos armes et vous assure que les gardes du casino ne vont pas intervenir.

Allez ensuite vers l'ascenseur et montez au 13ème niveau. Allez vers la chambre de Benny et entrez. Fouillez cette chambre et franchissez la porte qui donne sur une autre chambre. Vous trouvez alors le robot Béni-oui-oui.

Parlez avec ce robot qui vous donnera toutes les infos sur les intentions de Benny. Le robot vous propose de l'aider en neutralisant Mr. House selon les plans de Benny ou de livrer le jeton à Mr. House pour accroitre ses capacités. Il vous parle aussi du jeton que Benny vous a volé. Malheureusement le jeton est toujours avec Benny. Vous devez donc de récupérer ce jeton.

Sortez donc de la chambre pour retrouver Benny devant l'ascenseur.

Essayez de parler avec lui pour qu'il vous rende le jeton.
S'il refuse de vous entendre, utilisez la manière forte et attaquez-le. Avec l'aide de Veronica, attaquez ce guignol et abattez-le. Fouillez son corps pour prendre votre jeton et même son costard qui se vend bien.

Revenez ensuite voir Béni-oui-oui et parlez avec lui des choix possibles avec ce jeton. Suivre les plans du robot vous permet de continuer votre aventure en étant neutre sans allégeance à aucune des factions présentes dans la zone. Ils vous proposeront même d'autres missions plus tard.

Utilisez ensuite l'ascenseur pour descendre et annoncez la bonne nouvelle à Swank qui est heureux de devenir le proprio du Tops.

Sortez ensuite du casino pour rencontrer encore une fois Vulpes Inculta qui vous transmet un message de la part de Caesar qui vous invite à le rejoindre dans son campement de Fortification Hill. Il vous donne aussi la marque de Caesar qui vous permettra d'accéder au territoire de la légion sans être inquiété par ces derniers. Vous devez avant tout atteindre Cottonwood Cove au sud de Nelson où vous trouverez le Cursor Lucullus qui vous fera traverser le fleuve.

Un soldat de la RNC approche de vous et vous transmet un message de la part de l'ambassadeur de la RNC qui se trouve dans New Vegas. L'ambassadeur Crocker vous demande de venir le voir dans l'ambassade.

Ces deux factions en plus de Mr. House ont entendu parler de vos prouesses et n'hésitent pas à demander votre aide. Ils cherchent tous à utiliser vos aptitudes pour accroitre leur influence et leur puissance à la recherche de davantage de pouvoir. Si vous acceptez les missions d'une faction, vous serez mal vu par les autres et des hostilités peuvent être déclenchées contre vous.

Joker : Changement de direction

Restez donc neutre et continuez les projets du robot Béni-oui-oui qui seront bénéfiques pour vous et pour Béni. Ignorez alors les propositions des factions et allez au Lucky 38 où se trouve Mr. House. Montez au Penthouse de ce personnage, sauvegardez votre partie pour avoir ensuite la possibilité de changer de camp si ça vous chante.

Si vous avancez vers le grand écran pour parler au fameux Mr. House, il vous demandera de lui donner le jeton. Si vous acceptez sa proposition, vous allez l'aider contre les autres factions et vous ne serez plus neutre. Et si vous refusez, il ordonnera à ses robots de vous attaquer.

Vous pouvez donc l'ignorer dès le début et allez vers l'ordinateur qui se trouve contre le mur gauche.

Piratez-le et entrez rapidement par la porte secrète qui s'ouvre. Les robots sont en alerte et vont vous attaquer. Courez vers la console de l'ascenseur et activez ce dernier pour monter.

Vous arrivez dans la salle où est conservé le corps du Mr. House dans une capsule pressurisée. Utilisez la console pour faire sortir le corps. Il vous demande de l'achever mais vous avez le choix entre l'éliminer ou le laisser pourrir jusqu'à la mort.

Quittez ensuite le Lucky 38 et rendez-vous au Tops casino pour retrouver Béni-oui-oui. Informez-le que vous vous êtes occupé de Mr. House. Donnez-lui ensuite rendez-vous au Lucky 38. Revenez au penthouse de Mr. House et retrouvez Béni-oui-oui devant le grand écran.

Vous allez aussi lui remettre le jeton pour qu'il l'utilise. Béni-oui-oui passe alors du robot au grand écran et contrôle désormais tout le système tenu jadis par Mr. House. Il vous demande alors de descendre au sous-sol pour assister à la démonstration prévue pour vous par Mr. House.

Wild Card : vous et quelle armée ?

Après la démonstration, Béni-oui-oui vous demande encore un service pour augmenter sa puissance. Il vous demande de partir vers le bunker qui se trouve dans le fort contrôlé par la légion de Caesar. Profitez alors de l'invitation de Caesar qui a été adressée à vous via Vulpes Inculta. Sauvegardez votre partie ici aussi si vous voulez par la suite choisir une faction.

Quittez donc New Vegas et partez au sud vers Cottonwood Cove. Le chemin est long et dangereux. Vous pouvez couper par la plaine pour atteindre votre destination en évitant la zone radio active du camp de Searchlight et ses goules.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à Cottonwood Cove où se trouvent les troupes de Caesar. Montrez la marque de Caesar aux gardes pour passer tranquillement. Avancez ensuite sur le quai et parlez à Cursor Lucullus pour qu'il vous amène au fort via le bateau.

Une fois arrivé à Fortification Hill, laissez vos armes au garde de la porte principale et avancez dans le fort.

On vous informe aussi que Caesar vous attend dans sa tente et que vous pouvez aller le voir.
Rendez-vous donc chez Caesar et parlez-lui pour qu'il accepte de vous laisser entrer dans le bunker pour détruire l'installation qui y se trouve. Allez vers ce bunker qui se trouve sous la station de météo. Faites comme si vous acceptez la mission de Caesar qui vous facilite la tache sans le savoir. Récupérez le jeton et allez vers la station de météo.

Entrez dans la station pour qu'un garde vous rende vos armes. Activez ensuite la console en insérant le jeton de platine

pour ouvrir les porte et entrez dans le bunker.

Ce dernier est protégé par des robots et des tourelles qui tirent à vue. Amenez Veronica avec vous et avancez dans les couloirs de ce bunker. Explosez le premier robot et avancez. Essayez toujours d'affronter un robot à la fois et restez toujours à couvert. Les robots sont assez lents, vous pouvez donc les contourner pour les prendre à revers. Explosez aussi les tourelles avant de continuer votre chemin.

Si vous avez réellement accepté la mission de Caesar, vous devez détruire les deux générateurs qui se trouvent dans la salle à gauche et celle de droite. Sinon continuez votre chemin jusqu'à la dernière salle où se trouve la console de mise en oeuvre des Securitons. Activez alors la console en insérant le jeton pour mettre à niveau les Securitons et quittez le bunker.

Revenez ensuite voir Caesar et prétendez avoir fini le travail dans le bunker. Il sollicite encore votre aide mais ignorez-le cette fois et quittez sa tente. Allez vers la porte de sortie du fort, reprenez vos armes et quittez-le. Revenez ensuite à New Vegas pour retrouver Béni-oui-oui dans le casino Lucky 38.

Joker : paris secondaire

Béni-oui-oui vous demande des infos sur les différentes factions et tribus qui se trouvent dans la zone. Commencez par ceux qui se trouvent dans New Vegas. Commencez par l'Omerta et allez vers le casino Gomorrah. Parlez à la réceptionniste pour avoir une idée sur l'Omerta et ses activités.

Vous pouvez accomplir les quêtes secondaires associées à ce groupe ou bien revenir voir Béni-oui-oui. Revenez alors voir ce dernier et faites votre rapport en l'informant que vous souhaitez ignorer les Omertas.

Partez ensuite vers les gars de la société du Gant blanc. Entrez dans le casino et parlez aux membres du casino. Parlez aussi à Heck Gunderson qui cherche son fils disparu dans le casino. Parlez ensuite à Mortimer qui vous envoie voir Marjorie la propriétaire des lieux.

Elle se trouve près de l'entrée du the Gourmand. Vous pouvez maintenant revenir à Béni-oui-oui et lui demander d'ignorer la Société du Gant blanc ou accomplir leurs quêtes secondaires.

Quittez ensuite New Vegas en direction des territoires des Boomers. Ces derniers canardent tous ceux qui entrent dans leur périmètre. Parlez à George qui vous demande de l'argent pour qu'il vous révèle un chemin qui soit sûr pour atteindre la base aérienne des Boomers. Ignorez son offre puisque sa description n'est pas très détaillée.

Remontez la pente et restez contre le mur gauche. Courez ensuite et entrez dans les ruines du bâtiment qui se trouve à droite. Restez dans le coin droit jusqu'à la fin des salves d'obus. Quand le bombardement cesse, allez vers le bâtiment qui se trouve à droite de la carcasse de la voiture. Restez comme tout à l'heure dans le coin droit du bâtiment. Attendez la fin des bombardements pour enfin sortir et courez vers la clôture de la base.

Avancez ensuite à droite sans vous soucier des bombardements puisque les Boomers ne tireront pas à proximité de leur base. Parlez ensuite au garde stupéfait de votre survie et à Raquel qui vous fera entrer dans la base.

Allez voir leur chef, Pearl, dans sa cabane. Parlez avec elle pour obtenir des informations sur les Boomers et leur idiologie. Elle vous demande aussi quelques services à faire pour les membres des Boomers pour qu'ils vous acceptent parmi eux. Si vous cherchez l'approbation de cette faction, exécutez les quêtes secondaires de ses membres. Sinon, vous pouvez revenir voir Béni-oui-oui et lui demander de laisser tranquille les Boomers pendant la grande attaque.

Direction maintenant Hidden Valley le siège de la Confrérie de l'acier. Le chemin est long et périlleux. Entrez enfin dans l'enceinte de la confrérie et allez vers la porte du bunker. Puisque Veronica qui vous accompagne fait partie de la Confrérie d'acier, elle pourra ouvrir la porte grâce à son code d'accès.

Parlez au Paladin Ramos. Avancez ensuite jusqu'à la salle de commande, située dans le deuxième niveau et parlez à l'aîné McNamara. En sortant, parlez au Paladin en chef Hardin.

Vous pouvez vous occuper de la quête secondaire de Hardin ou tout simplement rentrer à New Vegas et dire à Béni-oui-oui de laisser tranquille la confrérie de l'acier pendant les affrontements.

Direction ensuite le territoire des grands Khans. Vous rencontrez en chemin, les mouches Cazador qui sont redoutables.

Repérez-les alors de loin et attaquez-les furtivement pour effectuer des coups critiques. Essayez d'affronter une mouche à la fois pour ne pas succomber sous les piqures de ces Cazadors. Une fois à Red Rock Canyon, visitez les lieux des Khans et parlez avec les habitants s'ils ne sont pas hostiles. Comme pour les autres factions, les habitants ont besoin de votre aide pour des quêtes secondaires mais celles-ci ne sont pas nécessaires pour l'accomplissement de votre quête principale.

Rentrez finalement voir Béni-ou-oui et informez-le des investigations faites dans les tribus.

Les choix des alliances n'ont pas d'effet sur le déroulement de la bataille qui va se déclencher bientôt. Béni-oui-oui a décrypté un signal indiquant que le président Kimbal de la RNC va faire une visite au barrage Hoover. Si vous êtes proche de la RNC, vous pouvez aller le voir pour le sauver de la tentative d'assassinat pendant le discours en éliminant le sniper qui se trouve dans la tour du barrage, derrière le président. Vous pouvez aussi assister au discours sans rien faire. Si vous n'êtes pas en bon terme avec la RNC, vous ne pourrez pas assister au discours du président.

Joker : Touche finale

Béni-oui-oui vous propose une nouvelle mission. Il vous donne aussi un module de répartition fabriqué par Mr. House. Vous devez partir à la station secondaire d'El Dorado pour dévier encore plus d'électricité vers Béni-oui-oui afin d'augmenter sa portée de transmission.

Cette station est gardée par les soldats de la RNC. Donc, assurez-vous d'être neutre ou en bon terme avec la RNC. Les soldats vous interdisent l'accès à la salle de contrôle si vous n'êtes pas leur allié. Ignorez-les et essayez d'entrer quand ils patrouillent loin de la porte de la salle. Si vous êtes découvert, laissez Veronica les éliminer pour ne pas devenir un ennemi de la RNC.

Avancez ensuite vers la console et installez la puce de neutralisation pour alimenter le transformateur et augmenter la puissance de Béni-oui-oui. La RNC n'appréciera pas cette action mais vous n'êtes pas considéré comme un ennemi. Revenez ensuite voir votre ami le robot pour la suite des événements.

L'heure de l'affrontement final approche et la légion commence à amasser ses troupes près du barrage Hoover. Il est temps d'entrer en scène pour mettre fin à ce conflit.

Sans dieux ni maitre

Vous devez vous rendre au barrage Hoover où a lieu l'affrontement entre la RNC et la légion de Caesar. C'est le point de non retour et vous devez choisir de combattre la RNC et la légion pour le bien et l'Independence de New Vegas. Vous êtes escorté aussi par un robot Securiton.

Une fois dans le barrage, restez calme et ne craignez pas les Rangers de la RNC. Attaquez les Centurions et les différents soldats de la légion tout en restant derrière les rangers qui sont redoutablement efficace avec leurs fusils et leurs snipers. Ramassez les armes et les munitions que vous trouvez sur les cadavres. Assurez-vous de posséder un fusil sniper dans votre inventaire.

Vous devez atteindre la salle de contrôle du barrage. Avancez alors dans le barrage et entrez par l'une des tours. Utilisez l'ascenseur pour atteindre les bureaux et avancez vers la salle de contrôle.

Cette salle est gardée par deux Soldats équipés d'armes lourdes et d'armures assistées. Ils vous interdisent l'accès à cette salle puisque vous n'êtes pas très amis avec la RNC. Vous devez alors les neutraliser pour pouvoir entrer. Commencez les hostilités et repliez-vous pour laisser le Securiton les bombarder avec ses roquettes.

Une fois que les gardes sont morts, prenez l'une de leurs armures et portez-la pour passer pour un membre de la RNC. Entrez dans la salle de contrôle et installez la puce de neutralisation. Béni-oui-oui apparait sur les écrans et vous donne de nouvelles instructions.

Vous avez maintenant deux choix. Le premier consiste à faire sauter les générateurs du barrage et mettre hors d'état le barrage. Ceci engendrera le repli des soldats de la RNC qui ne protégeront plus le barrage puisqu'il est devenu inutile pour eux. La légion de Caesar avancera alors et prendra le barrage.

Le deuxième choix consiste à dévier l'énergie du barrage vers le Fort pour activer l'armée de Securitons et les lâcher sur le terrain pour massacrer la légion.
La RNC gagnera alors la bataille et gardera le contrôle sur le barrage.

Si vous optez pour le premier choix ou le deuxième le déroulement des combats sera presque le même et vous devrez aussi passer par le camp de Caesar pour éliminer le Légat.

Choisissez l'alimenter le Fort pour avoir une armée de Securitons sous vos ordres. Lorsque Béni-oui-oui déverrouille la centrale est, allez vers l'interrupteur manuel de la centrale et activez-le.

Sortez ensuite du coté est du barrage et avancez en compagnie des Securitons sur les positions de la légion. Ramassez une lance thermique sur les cadavres, elle vous sera utile par la suite contre les ennemis qui attaquent au corps à corps.

Vous devez maintenant atteindre le camp du Légat de Caesar pour le neutraliser ainsi que son armée. Restez groupé avec vos Securitons pour qu'ils massacrent les Centurions qui vous barrent la route. Passez ensuite par la porte du camp du Légat.

Vous serez accompagné de seulement un Securiton qui ne fera pas long feu sous les frappes des légionnaires équipés de poings assistés. Utilisez votre fusil sniper pour neutraliser le premier garde furtivement. Utilisez encore une fois votre arme sur le deuxième garde.

Si d'autres ennemis arrivent vers vous, repliez-vous pour utiliser votre sniper et votre fusil de chasse sur eux. S'ils s'approchent un peu trop, sortez votre lance thermique pour les toucher et les obliger à reculer.

Entrez ensuite dans le camp et oubliez la furtivité puisque même avec une tenue de Centurion le Légat de Caesar pourra vous reconnaitre. Prenez toutes sortes de drogues pour booster vos capacités, le Légat et sa garde sont puissants et résistants. Avancez ensuite jusqu'à repérer votre ennemi et son escorte. N'approchez pas de lui pour ne pas déclencher le dialogue. Restez à l'écart et utilisez votre sniper ou votre meilleure arme pour bénéficier du bonus du coup critique de la furtivité.

Le Légat charge sur vous avec ses hommes. Reculez pour éviter ses redoutables attaques de sabre et neutralisez ses hommes en premier, pour avoir le champ libre contre le Légat. Lancez vos dynamites et autres grenades pour obliger le Légat à s'arrêter quelques instants pour reprendre son souffle.

Sortez alors votre sniper et visez la tête en espérant lui porter un coup critique. Soignez-vous fréquemment et utilisez les Stimpacks pour soigner les parties infirmes du corps suite aux attaques du Légat. Fuyez toujours les attaques de votre ennemi et tournez dans le camp pour essayer de le coincer dans un coin. Quand il s'approche de vous, utilisez votre lance thermique tout en reculant pour ne pas subir un coup de sabre du Légat. Maintenez cette tactique jusqu'à éliminer le Légat de Caesar.

Vous devez ensuite nettoyer le camp en neutralisant les vétérans légionnaires qui arrivent en masse sur vous. La lance thermique sera votre meilleure arme s'ils sont équipés de poings assistés. S'ils utilisent des armes à feu, sortez votre sniper et dégommez-les de loin. Revenez ensuite jusqu'à la porte du camp.

Après cette bataille, les forces de la RNC rappliquent et le général Lee Oliver vient vous rencontrer.

Les Securitons arrivent en force et encerclent les soldats de la RNC. Suite à la conversation, vous pouvez obtenir la retraite pacifique de la RNC mais si le général n'accepte pas la défaite, vos Securitons vont anéantir les forces de la RNC présentes, en plus du général.

Félicitations ! Vous avez neutralisé la légion de Caesar et l'armée de la RNC pour enfin proclamer l'indépendance de New Vegas que vous contrôlez en compagnie de Béni-oui-oui.

RNC

Des trucs qui explosent

Après la mission " c'est top " les émissaires des factions sollicitent votre allégeance. Choisissez cette fois de vous allier à la RNC. Lisez le message de l'ambassadeur et allez ensuite vers l'ambassade qui se trouve au bout de la partie sud du Strip. Vous pouvez avant tout aller au Lucky 38 pour voir et éliminer Mr. House ou attendre que l'on vous donne l'ordre de le faire.

Après l'entretient avec l'ambassadeur, ce dernier vous donne pour mission de partir au camp des Boomers. Prenez la direction du camp des Boomers et arrêtez-vous devant la route qui mène au camp car ils ont l'habitude de canarder tous ceux qui entrent dans leur périmètre. Parlez à George qui vous demande de l'argent pour qu'il vous révèle un chemin sûr pour atteindre la base aérienne des Boomers. Ignorez son offre puis remontez la pente et restez contre le mur gauche. Courez ensuite et entrez dans les ruines du bâtiment qui se trouve à droite.

Restez dans le coin droit jusqu'à la fin des salves d'obus. Quand le bombardement cesse, allez vers le bâtiment qui se trouve à droite de la carcasse de voiture. Restez comme tout à l'heure dans le coin droit du bâtiment. Attendez la fin des bombardements pour enfin sortir et courez vers la clôture de la base. Avancez ensuite à droite sans vous soucier des bombardements. Parlez ensuite au garde qui vous fera entrer dans la base.

Allez voir leur chef, Pearl et parlez-lui pour avoir une idée sur les Boomers et leur idéologie. Elle vous demande aussi quelques services à faire pour les membres des Boomers pour qu'ils vous acceptent parmi eux. Si vous cherchez l'approbation de cette faction, exécutez les quêtes secondaires de ses membres.

Après l'approbation, vous pouvez négocier leur alliance. Vous pouvez aussi tuer la chef des Boomers en la personne de Pearl pour éliminer la menace et éviter qu'ils ne vous bombardent pendant la grande bataille du barrage. Revenez ensuite voir l'ambassadeur Crocker.

Le gambit du roi

Vous devez aller voir les Kings pour essayer de stopper les violences entre eux et la RNC. Allez alors à Freeside et entrez dans le local des Kings. Vous rencontrez Pacer qui est à l'origine des troubles. Entrez par la porte située à gauche et parlez au chef des Kings.

Vous devez tout d'abord rendre service aux Kings pour qu'ils s'occupent ensuite de votre cas. Ils vous envoient enquêter sur un garde du corps du nom d'Orris excessivement populaire. Allez voir ce garde du corps près de la porte nord de Freeside. Engagez-le et suivez-le pendant le trajet. Ce dernier monte une attaque bidon durant laquelle il tire seulement trois balles tandis qu'il y a quatre corps au sol. Avec ces attaques bidon, il gagne de la réputation et par conséquent plusieurs clients. Revenez faire le rapport au King pour qu'il s'occupe de son cas.

Le King vous donne une nouvelle tache à effectuer. Allez alors au fort mormon qui se trouve dans Freeside pour enquêter sur les violences commises sur les habitants. Parlez à Roy ensuite à Wayne qui vous informent que ce sont des soldats qui ont commis les attaques. Revenez voir le King qui vous indique de partir vers l'un des camps de squatteurs de Freeside et de découvrir pourquoi les soldats ont attaqué la population. Revenez avant tout au fort et parlez à Julie Farkas qui vous parle de son amie le Major Elizabet Kieran. Allez ensuite au camp de squatteurs de Freeside et répondez aux questions du soldat pour obtenir des informations sur les activités de la RNC dans la zone.

Vous devez ensuite aller à la partie nord-ouest de Freeside près de l'ancienne gare où les soldats distribuent des vivres tous les soirs à six heures. Rendez-vous à cet endroit et entrez dans le bâtiment pour parler au Major Elizabeth Kieran.

Retournez ensuite voir le King et racontez-lui l'histoire du messager de la RNC battu par ses hommes. Pendant ce temps, une fusillade éclate entre la RNC et les Kings. Allez alors sur place et parlez au Major pour cesser les affrontements et rétablir l'ordre. Revenez encore une fois voir le King qui accepte de cesser les hostilités contre les ressortissants de la RNC.

Revenez ensuite voir l'ambassadeur Crocker pour lui annoncer la nouvelle. Il vous envoie rencontrer le Colonel Cassandra Moore au barrage Hoover pour qu'elle vous briefe.

Pour la république, 2ème partie

Allez au barrage Hoover et rencontrez Cassandra Moore dan son bureau. Elle a plusieurs missions pour vous ; la première consiste à s'occuper des Grands Khans et de leur menace. Rendez-vous alors au Red rock Canyon en passant par Goodsprings.
Méfiez-vous des mouches géantes sur votre chemin et rejoignez le camp des Khans.

Entrez dans la hutte de Papa Khan et parlez-lui. Il confirme son allégeance à Caesar. Vous pouvez alors effectuer les missions secondaires de ce clan pour essayer d'être ami avec eux. Vous pouvez aussi sortir votre arme et éliminer tous ceux qui se trouvent dan la hutte en commençant par le Papa Khan. Ce clan ne sera plus une menace pour la RNC pendant la bataille du barrage. Revenez annoncer la nouvelle au colonel Moore.

Elle vous envoie ensuite investiguer sur l'Omerta, le gang mafieux qui se trouve à New Vegas. Revenez alors à l'ambassade de la RNC et parlez à Liza O'Malley pour obtenir un tuyau sur l'Omerta.

Allez ensuite vers le casino Gommorah et parlez à la réceptionniste. Parlez ensuite à Cachino et volez son registre. Reparlez ensuite à Cachino et faites-le chanter en utilisant son registre qui continent les comptes de son business personnel pour soustraire des informations sur les activités secrètes de l'Omerta.

Vous devez donc enquêter et saboter les plans de l'Omerta. Allez voir Troike qui se trouve dans le lobby inférieur du casino.

Il accepte de vous parler des plans des boss si vous réussissez à résilier son contrat avec Big Sal. Remontez ensuite vers la zone privée du club et parlez à Big Sal. Donnez-lui 300 capsules pour qu'il libère Troike et revenez voir ce dernier. Il vous parlera alors des armes que stocke l'Omerta dans le sous-sol. Il vous donne aussi un genre de thermite qui vous sera utile pour la destruction des armes et la clé du dépôt du sous-sol.

Allez alors vers le dépôt et récupérez les armes qui se trouvent dans les caisses.

Placez ensuite la thermite sur les quatre grandes caisses vertes. Sortez et appuyez sur l'interrupteur situé près de la porte pour exploser le tout. Vous devez maintenant vous occuper de Clanden pour Cachino.

Allez vers la zone des suites et entrez dans la chambre de Clanden. Ce dernier n'a rien d'intéressant à vous dire. Ne perdez pas votre temps et éliminez-le furtivement pendant qu'il est dans sa chambre. Revenez enfin voir Cachino pour la suite des événements.

Il est temps de régler les comptes avec les boss qui demandent justement à vous voir. Suivez Cachino pour aller au bureau de Big Sal et de Nero. Cachino vous donne une arme à l'entrée du bureau. Parlez avec les boss et quand ils décident de se débarrasser de vous, sortez votre magnum et neutralisez-les.

Après ce nettoyage, Cachino prend les commandes de l'Omerta qui ne sera plus une menace pour la RNC. Parlez une dernière fois avec le nouveau patron pour qu'il vous donne des jetons que vous pouvez échanger à la banque. Revenez ensuite voir le colonel Moore.

Elle vous demande cette fois de vous occuper de Mr. House. Profitez donc de l'invitation de Mr. House pour entrer sans problèmes au Lucky 38. Allez au penthouse et ignorez le grand écran.

Allez alors vers l'ordinateur qui se trouve contre le mur de gauche. Piratez-le et entrez par la porte secrète qui s'ouvre. A partir de ce moment, les robots sont en alerte et vous attaquent. Courez vers la console de l'ascenseur en profitant de la lenteur des robots et activez ce dernier pour monter.

Vous arrivez dans la salle où est conservé le corps du Mr. House dans une capsule pressurisée. Utilisez la console pour le faire sortir. Tirez sur le corps momifié pour l'éliminer et quittez les lieux. Revenez voir le colonel Moore pour lui annoncer la nouvelle.

Votre prochaine mission consiste à neutraliser la menace de la Confrérie de l'acier par tous les moyens en optant pour la diplomatie ou la force. Vous devez d'abord trouver le chapitre de la Confrérie d'acier qui se trouve à Hidden Valley. Dirigez-vous alors vers la confrérie pour être arrêté par un Ranger de la RNC. Ce dernier vous donne un émetteur récepteur d'urgence que vous pouvez utiliser pour appeler des renforts.

Vous pouvez appeler des renforts une fois toutes les 24 heures. Continuez votre route jusqu'à Hidden Valley et allez vers le bunker qui se trouve à gauche, près de la clôture.

Veronica qui vous accompagne et qui est membre de la Confrérie de l'acier vous ouvrira les portes du bunker.

Vous pouvez essayer de neutraliser tous les habitants du chapitre mais il s'agit d'une mission suicide. Donc pour neutraliser la confrérie, il faut utiliser la ruse et déclencher l'autodestruction du clan.

Allez directement au niveau 2 du bunker pour parler à l'ainé McNamara. Il a besoin de vous pour retrouver les patrouilles perdues de la confrérie.
Passez ensuite derrière l'ainé et volez sa carte codée. Quittez son bureau pour retrouver le Paladin en chef Hardin.

Si vous ne voulez pas perdre votre temps à accomplir les missions secondaires de la confrérie, volez-lui sa carte codée également. Avancez ensuite vers la zone des Scribes et allez voler la carte du Scribe en chef Taggart.

Utilisez ces trois cartes sur le terminal d'autorisation d'autodestruction pour obtenir un mot de passe. Utilisez ce mot de passe pour déclencher l'autodestruction du chapitre de la confrérie.

Neutralisez ensuite les ennemis qui font éruption dans la salle puis prenez une robe de Scribe sur un cadavre et portez-la. Vous allez pouvoir vous faire passer pour un membre et quitter le chapitre sans danger. Après l'explosion du chapitre, revenez voir le colonel Moore.

Vous le saurez quand ça se produira

Votre prochaine mission consiste à protéger le président pendant qu'il donne son discours au barrage Hoover. Parlez donc au Ranger Grant qui s'occupe de la sécurité. Prenez l'autorisation d'accès à tout le périmètre pour assurer la sécurité.

Une fois à l'extérieur, allez parler au Ranger Grant sur la plateforme d'observation. Montez ensuite vers la zone d'atterrissage du Vertiptère du président. Après l'atterrissage, fouillez l'ingénieur pour trouver un détonateur sur lui.

Si vous possédez les capacités nécessaires, vous pouvez désamorcer la bombe qui se trouve sur le Vertiptère. Sinon la bombe ne s'explosera pas puisque vous possédez le détonateur et vous pouvez par la suite informer Grant de votre trouvaille.

Descendez ensuite près de la foule et sortez votre sniper pour contrôler la tour du barrage qui se trouve derrière le président. Vous allez voir un Ranger pousser un autre dans le vide et prendre sa position. Il s'agit d'un membre de la légion de Caesar déguisé et qui complote pour abattre le président. Eliminez-le avant qu'il ne passe à l'acte et allez ensuite parler à Grant de la bombe ou du sniper ennemi. Le président sera alors évacué sain et sauf.

Revenez voir le colonel Moore qui vous annonce l'approche de la bataille du barrage et l'affrontement contre la légion de Caesar. Elle vous envoie rencontrer le général Oliver dans son bureau.

Eureka

Après l'entretien avec le général, on vous informe que les hommes de Caesar ont réussi à pénétrer dans le barrage à travers les tunnels d'écoulement. Si vous avez les compétences requises en science, vous pouvez stopper l'intrusion des légionnaires en détournant l'écoulement vers les turbines. Si ce n'est pas le cas, vous devez seulement quitter le barrage.

Dans tous les cas, vous devez passer par les centrales pour sortir. Restez toujours entre les soldats pour combattre les légionnaires qui arrivent. Sortez enfin du barrage et avancez en éliminant d'autres légionnaires. Entrez dans le bunker et parlez au Ranger pour avoir l'appui de son unité. Ces redoutables rangers seront très efficaces lorsqu'il s'agit d'ouvrir le chemin jusqu'au camp du Légat. Assurez-vous d'avoir un sniper et plein de munitions avant d'atteindre le camp.

Utilisez votre sniper pour éliminer les gardes du camp furtivement.

Entrez ensuite en compagnie du vétéran ranger et approchez-vous du légat Lanius puis tirez-lui une balle dans la tête sans déclencher une conversation avec ce dernier. Repliez-vous ensuite et tirez avec votre sniper sur le légat. Vous aurez un coup de main de la part du vétéran ranger mais pour une courte durée puisqu'il sera très vite éliminé.

Tirez toujours en reculant pour éviter la lame du légat et neutralisez aussi les renforts ennemis qui arrivent dans la zone. Visez les têtes de vos ennemis pour effectuer des coups critiques et infliger des morts rapides.

Une fois le légat mort, neutralisez les autres assaillants et dirigez-vous vers la porte du camp pour que les renforts arrivent. Vous serez alors félicité par le général Oliver et la RNC.

Félicitations, vous avez éradiqué la menace de la légion et vous êtes devenu le héros de la RNC.

Mr. House

La maison a toujours raison, I

Après la mission " c'est Top ", acceptez l'invitation de Mr. House et allez au Lucky 38. Les missions de Mr. House ressemblent à celles de Béni-oui-oui puisqu'ils utilisent tous les deux les Securitons. Montez au penthouse et allez au grand écran pour parler à Mr. House. Donnez-lui ensuite le jeton.

Ce dernier vous invite à assister à une démonstration de la mise à jour des Securitons qui sont devenus encore plus redoutables. De retour au penthouse, Mr. House vous assigne votre nouvelle mission.

La maison a toujours raison, II

Mr. House vous rend le jeton et vous envoie vers le fort de la légion. Vous devez atteindre le bunker qui se trouve dans le fort pour activer les Securitons qui se trouvent sur place.

Profitez donc de l'invitation de Caesar pour rejoindre son fort. Quittez donc New Vegas et partez au sud vers Cottonwood Cove. Vous pouvez couper par la plaine pour atteindre votre destination en évitant la zone radio active du camp de Searchlight et ses goules.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à Cottonwood Cove où se trouvent les troupes de Caesar. Montrez la marque de Caesar aux gardes pour passer tranquillement. Avancez ensuite sur le quai et parlez à Cursor Lucullus pour qu'il vous amène au fort via le bateau.

Une fois arrivé au fort, laissez vos armes au garde de la porte principale et avancez vers la tente de Caesar. Caesar

vous demande de détruire le bunker et les Securitons pour lui. Acceptez sa mission pour avoir l'accès complet au bunker. Récupérez alors le jeton et allez vers la station de météo.

Entrez dans la station pour qu'un garde vous rende vos armes. Activez ensuite la console en insérant le jeton de platine pour ouvrir les portes et entrez dans le bunker. Vous pouvez reparler à Mr. House qui vous informe du danger qui vous attend dans le bunker. Ce dernier est protégé par des robots et des tourelles qui tirent à vue.

Avec votre ou vos compagnons, avancez dans les couloirs de ce bunker. Explosez le premier robot et avancez. Essayez toujours d'affronter un robot à la fois et restez à couvert. Les robots sont assez lents, vous pouvez donc les contourner pour les prendre à revers. Explosez aussi les tourelles, en restant loin d'elles pour éviter leurs explosions, avant de continuer votre chemin.

Avancez ensuite jusqu'à la dernière salle où se trouve la console de mise en oeuvre des Securitons. Activez alors la console en insérant le jeton pour mettre à niveau les Securitons et quittez le bunker.

Revenez ensuite voir Caesar et prétendez avoir fini le travail dans le bunker. Il sollicite encore votre aide mais ignorez-le cette fois et quittez sa tente. Allez vers la porte de sortie du campement, reprenez vos armes et quittez le campement. Revenez ensuite à New Vegas et allez au Lucky 38 pour annoncer la nouvelle à Mr. House.

La maison a toujours raison, III

Mr. House vous demande partir vers la base aérienne de Nellis où se trouvent les Boomers. Il vous demande de les rallier à sa cause ou de les neutraliser.

Quittez alors New Vegas en direction des territoires des Boomers. Ces derniers canardent tous ceux qui entrent dans leur périmètre. Remontez la pente et restez contre le mur gauche. Courez ensuite et entrez dans les ruines du bâtiment qui se trouve à droite. Restez dans le coin droit jusqu'à la fin des salves d'obus. Quand le bombardement cesse, allez vers le bâtiment qui se trouve à droite de la carcasse de la voiture. Restez dans le coin droit du bâtiment. Attendez la fin des bombardements pour sortir et courez vers la clôture de la base.

Avancez à droite sans vous soucier des bombardements et parlez au garde qui appellera à son tour Raquel qui vous fera entrer dans la base.

Allez voir leur chef, Pearl dans sa cabane. Parlez-lui pour avoir une idée sur les Boomers et leur idéologie. Elle vous demande aussi quelques services à rendre pour les membres des Boomers pour qu'ils vous acceptent parmi eux. Si vous cherchez l'approbation de cette faction, exécutez les quêtes secondaires de ses membres.

Si vous ne souhaitez pas perdre votre temps avec les Boomers, vous devez neutraliser leur chef. Commencez par éliminer Pearl qui se trouve dans sa cabane.

Allez ensuite au hangar pour trouver Loyal et éliminez-le lui aussi avant de revenir voir Mr. House. Il sera satisfait de l'achèvement de la quête même si vous neutralisez les Boomers.

La maison a toujours raison, IV

Mr. House vous envoie cette fois enquêter sur le gang de l'Omerta qui constitue une menace pour le Strip de New Vegas. Il vous envoie rencontrer la réceptionniste du casino Gomorrah qui pourra vous aider dans cette tache.

Allez ensuite vers le casino Gommorah et parlez à la réceptionniste. Parlez ensuite à Cachino et volez son registre. Reparlez ensuite avec Cachino et faites-le chanter en utilisant son registre pour lui soustraire des informations sur les activités secrètes de l'Omerta.

Vous devez donc enquêter et saboter les plans de l'Omerta. Allez voir Troike qui se trouve dans le lobby inférieur du casino. Il accepte de vous parler des plans des boss si vous réussissez à résilier son contrat avec Big Sal. Remontez vers la zone privée du club et parlez à Big Sal. Donnez-lui 300 capsules pour qu'il libère Troike et revenez voir ce

dernier.

Il vous parlera alors des armes que stocke l'Omerta dans le sous-sol. Il vous donne aussi une thermite qui vous sera utile pour la destruction des armes et vous offre enfin la clé du dépôt se trouvant au sous-sol.

Allez alors vers le dépôt et récupérez les armes qui se trouvent dans les caisses. Placez ensuite la thermite sur les quatre grandes caisses vertes. Sortez et appuyez sur l'interrupteur situé près de la porte pour exploser le tout. Vous devez maintenant vous occuper de Clanden pour Cachino.

Allez vers la zone des suites et entrez dans la chambre de Clanden. Ce dernier n'a rien d'intéressant à vous dire. Eliminez-le en silence pendant qu'il est dans sa chambre. Revenez enfin voir Cachino pour la suite des événements.

Il est temps de régler les comptes avec les boss qui demandent à vous voir. Suivez Cachino pour aller au bureau de Big Sal et de Nero. Cachino vous donne une arme à l'entrée du bureau. Parlez avec les boss et quand ils décident de se débarrasser de vous, sortez votre magnum et neutralisez-les.

Après ce nettoyage, Cachino prend les commandes de l'Omerta qui ne constituera plus une menace pour Mr. House. Parlez une dernière fois avec le nouveau boss pour qu'il vous donne des jetons que vous pouvez échanger à la banque. Revenez ensuite voir Mr. House pour faire votre rapport.

La maison a toujours raison, V

Votre prochaine mission consiste à localiser et à éliminer le chapitre du Mojave de la Confrérie d'acier. Mr. House considère la confrérie comme la principale menace pour ses plans.

Rendez-vous donc à Hidden Valley et longez la clôture gauche pour atteindre le bunker de la confrérie. Si Veronica vous accompagne, elle vous ouvrira les portes du bunker. Descendez au niveau 2 du bunker pour parler à l'ainé McNamara.

Il a besoin de vous pour retrouver les patrouilles perdues de la confrérie. Passez ensuite derrière l'ainé et volez sa carte codée. Quittez son bureau pour retrouver le Paladin en chef Hardin, volez aussi sa carte codée. Avancez ensuite vers la zone des Scribes et allez voler la carte codée du Scribe en chef Taggart. Une fois les trois cartes en votre possession, vous pouvez faire un tour dans le chapitre pour récolter des armes et munitions.

Allez ensuite dans la salle où se trouve le Scribe en chef Taggart. Utilisez ces trois cartes sur le terminal d'autorisation d'autodestruction pour obtenir un mot de passe. Allez fermer la porte de cette salle avant de déclencher l'autodestruction. Utilisez ensuite le mot de passe pour déclencher l'autodestruction du chapitre de la confrérie. Neutralisez les ennemis qui se trouvent dans la salle et endossez la robe du Scribe en chef Taggart pour sortir de la salle. Vous allez pouvoir vous faire passer pour un Scribe de la confrérie et quitter le chapitre sans danger.

Une fois dehors, le chapitre explosera et la menace de la confrérie sera anéantie. Revenez donc voir Mr. House pour lui annoncer la bonne nouvelle.

La maison a toujours raison, VI

Cette mission est accessible si vous êtes en bons termes avec la RNC. Mr. House vous demande de protéger le président Kimball pendant son discours au barrage Hoover. Partez donc sur place et parlez au ranger Grant qui s'occupe de la sécurité. Une fois prêt pour sécuriser la zone, reparlez à Grant qui se trouve sur la plateforme d'observation.

Quand le Vertiptère présidentiel atterrit, fouillez l'ingénieur pour lui voler le détonateur. Vous pouvez annoncer cette découverte à Grant ou attendre encore. Allez ensuite près de la foule, sortez votre sniper et surveillez le ranger qui se trouve en haut de la tour du barrage qui se trouve derrière le président. Attendez qu'un légionnaire déguisé élimine ce ranger pour tirer une balle dans la tête du premier.

Revenez voir Grant et parlez-lui du détonateur. Le président sera alors évacué sur le champ pour éviter d'autres tentatives d'assassinat. Revenez ensuite voir Mr. House pour la suite des événements.

La maison a toujours raison, VII

Vous devez partir à la station secondaire d'El Dorado pour dévier encore plus d'électricité vers Mr. House. Cette station est gardée par les soldats de la RNC. Donc assurez-vous d'être neutre ou en bon terme avec la RNC. Les soldats vous interdisent l'accès à la salle de contrôle si vous n'êtes pas ami avec eux.

Ignorez-les et essayez d'entrer quand ils patrouillent loin de la porte de la salle. Evitez d'entrer dans la salle de contrôle pendant la nuit pour ne pas tomber sur plusieurs soldats qui dorment à l'intérieur.

Avancez vers la console et installez la puce de neutralisation pour alimenter le transformateur et augmenter la puissance de Mr. House. La RNC n'appréciera pas cette action mais vous n'êtes pas considéré comme ennemi. Revenez ensuite voir House pour faire votre rapport.

Tout ou rien

Tous les préparatifs de Mr. House sont terminés. Vous pouvez donc passer à la dernière phase du plan pendant que la RNC et la légion de Caesar se battent pour le barrage.

Vous arrivez donc dans le barrage escorté par les Securitons.

Si vous êtes en bon terme ou neutre vis-à-vis de la RNC, vous ne serez pas attaqué par ces derniers. Sinon les Securitons s'occuperont de leur cas ainsi que des Légionnaires. Avancez alors et entrez dans le barrage. Utilisez l'ascenseur pour atteindre la zone des bureaux. Neutralisez les ennemis et dirigez-vous vers la salle de contrôle. Abattez les deux gardes en armures assistées et endossez l'une d'elles pour passer pour un soldat. Installez alors la puce de neutralisation.

Mr. House apparait sur les écrans et vous transmet un message écrit à donner au général Oliver de la RNC. Allez ensuite à l'interrupteur électrique de la centrale et activez-le.

Quittez maintenant la centrale du barrage et avancez sur la route en compagnie de l'escorte constituée de plusieurs Securitons. Ils sont utiles pour que vous puissiez vous frayer un chemin jusqu'au camp du Légat en abattant les Centurions sur votre chemin.

Avancez vers le camp et utilisez votre sniper pour neutraliser les gardes furtivement. Entrez ensuite dans le camp et approchez-vous du légat pour trouver un bon angle de tir. Tirez-lui une balle dans la tête et reculez pendant qu'il charge sur vous.

Continuez de tirer et soignez-vous fréquemment suite aux frappes du légat et de sa garde prétorienne. Visez toujours la tête pour ne pas gaspiller vos balles. Concentrez vos tirs sur le légat jusqu'à l'éliminer.

Approchez-vous alors de la porte du camp pour que les forces de la RNC rappliquent. Donnez le message de Mr. House au général Oliver. Si ce dernier refuse la reddition, les Securitons n'auront aucun mal à neutraliser les soldats et leur général.

Félicitations, vous avez aidé Mr. House à libérer New Vegas et ses environs. En plus, vous êtes bien récompensé par le maitre de New Vegas, Mr. House.

Caesar

Rendre à Caesar

Après la mission " c'est Top " acceptez l'invitation de Caesar pour aller le voir au fort. Avant d'y aller et pour éviter les allers retours, vous pouvez passer au Lucky 38 pour rendre une visite à Mr. House. Allez au penthouse et ignorez le grand écran. Allez alors vers l'ordinateur qui se trouve contre le mur, à gauche. Piratez-le et entrez par la porte secrète qui s'ouvre.

Les robots sont en alerte et vont vous attaquer. Courez vitre vers la console de l'ascenseur en profitant de la lenteur des robots et activez ce dernier pour monter.

Vous arrivez dans la salle ou est conservé le corps du Mr. House dans une capsule pressurisée. Utilisez la console pour faire sortir le corps. Tirez dessus pour l'éliminer une fois pour toutes. Ceci vous sera utile une fois chez Caesar.

Quittez donc New Vegas et partez au sud vers Cottonwood Cove. Le chemin est long mais vous pouvez couper par la plaine.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à Cottonwood Cove où se trouvent les troupes de Caesar. Montrez la marque de Caesar aux gardes pour passer tranquillement. Avancez ensuite sur le quai et parlez à Cursor Lucullus pour qu'il vous amène au fort via le bateau.

Une fois arrivé à Fortification Hill, laissez vos armes au garde de la porte principale et avancez dans le campement. On vous informe immédiatement que Caesar vous attend dans sa tente et que vous pouvez aller le voir. Rendez-vous donc chez Caesar et parlez-lui pour qu'il accepte de vous laisser entrer dans le bunker pour détruire l'installation qui s'y trouve. Récupérez le jeton et allez vers la station de météo.

Entrez dans la station pour qu'un garde vous rende vos armes. Activez ensuite la console en insérant le jeton de platine pour ouvrir les porte et entrez dans le bunker. Ce dernier est protégé par des robots et des tourelles qui tirent à vue. Amenez Veronica avec vous et avancez dans les couloirs de ce bunker. Explosez le premier robot et avancez. Essayez d'affronter un robot à la fois et restez toujours à couvert. Une fois dans la salle où se trouvent plusieurs robots. Laissez vos compagnons les combattre et entrez dans la première salle de régulateur de courant. Lancez une dynamite sur le régulateur pour le détruire.

Sortez ensuite et détruisez les deux autres régulateurs de la même manière. Prenez ensuite le chemin de la sortie avant que les Securitons ne sortent de leurs salles pour vous attaquer. Revenez voir Caesar pour faire votre rapport.

Si vous avez déjà éliminé Mr. House, Caesar vous félicitera de cet exploit. Il vous envoie ensuite voir les Boomers. S'ils n'acceptent pas de se soumettre à Caesar, il faudra les éliminer.

Quittez alors le fort en direction de la base aérienne de Nellis. Vous devez éviter les tirs d'artillerie des Boomers. Remontez alors la pente qui conduit à leur base et restez contre le mur gauche. Courez ensuite et entrez dans les ruines du bâtiment qui se trouve à droite. Restez dans le coin droit jusqu'à la fin des salves d'obus.

Quand le bombardement cesse, allez vers le bâtiment qui se trouve à droite de la carcasse de la voiture. Restez dans le coin droit du bâtiment et attendez la fin des bombardements pour sortir. Courez vers la clôture de la base et avancez ensuite à droite sans vous soucier des bombardements. Parlez ensuite au garde qui appellera à son tour Raquel qui vous fera entrer dans la base.

Si vous ne souhaitez pas perdre votre temps avec les Boomers, vous devez neutralisez leurs chefs. Commencer par éliminer Pearl qui se trouve dans sa cabane. Allez ensuite au hangar pour trouver Loyal et éliminez-le lui aussi. Revenez faire votre rapport à Caesar.

Votre mission suivante consiste à essayer de forger une alliance entre la société du Gant blanc de New Vegas et Caesar. Allez donc à New Vegas et parlez à Marjorie la patronne du casino Ultra Luxe. Elle refuse catégoriquement de s'allier à Caesar. Allez ensuite vous entretenir avec Mortimer pour en savoir plus sur cette société secrète.

Vous pouvez accomplir les missions secondaires de la société ou revenir à Caesar pour lui annoncer que les Gants blancs refusent de s'allier avec lui. Caesar est très malade mais vous ordonne d'aller détruire le chapitre du Mojave de

la Confrérie d'acier.

Rendez-vous donc à Hidden Valley. Vous serez arrêté par un Frumentarii déguisé qui vous informe de l'existence d'une cachette où vous pouvez vous réapprovisionner régulièrement en armes et en munitions.

Vous rencontrez aussi un ranger de la RNC qui vous donne trois jours pour améliorer votre conduite envers la RNC et quitter Caesar.
Après ces rencontres, continuez votre chemin.

Une fois à Hidden Valley, longez la clôture gauche pour atteindre le bunker de la confrérie. Si Veronica vous accompagne, elle ouvrira pour vous les portes du bunker. Descendez au niveau 2 du bunker pour parler à l'ainé McNamara. Il a besoin de vos services pour retrouver les patrouilles perdues de la confrérie. Passez ensuite derrière l'ainé et volez sa carte codée.

Quittez son bureau pour retrouver le Paladin en chef Hardin. Volez aussi la carte codée de Hardin. Avancez ensuite vers la zone des Scribes et allez voler la carte codée du Scribe en chef Taggart.

Allez ensuite dans la salle où se trouve le Scribe en chef Taggart. Utilisez ces trois cartes avec le terminal d'autorisation d'autodestruction pour obtenir un mot de passe.

Allez fermer la porte de cette salle avant de déclencher l'autodestruction. Utilisez ensuite le mot de passe pour déclencher l'autodestruction du chapitre de la confrérie. Neutralisez ensuite les ennemis qui se trouvent dans la salle.

Endossez la robe du Scribe en chef Taggart et sortez de la salle. Une fois dehors le chapitre explosera et la menace de la confrérie sera anéantie. Revenez donc voir Caesar pour lui annoncer la bonne nouvelle.

Et tumor, brute ?

Caesar est très souffrant et sollicite votre aide. Suivez-le dans sa tente pour avoir plus d'informations sur son auto-doc. Il lui manque un module de scan de diagnostic pour qu'il enlève la tumeur de Caesar. Vous devez alors récupérer la pièce qui se trouve dans l'abri 34.

Allez vers cet abri et entrez dans la grotte. Neutralisez les Geckos qui se trouvent dans la zone et avancez jusqu'à l'entrée de l'abri. Commencez par prendre un Rad-X pour résister à la radiation de la zone. Eliminez les habitants de l'abri transformés en goules et descendez via l'escalier, à droite.

Passez la cour et entrez dans un autre couloir. Descendez d'autres escaliers et avancez dans le couloir en éliminant les ennemis. Avancez et tournez à droite vers le couloir inondé. Plongez et avancez rapidement vers le cadavre du technicien pour prendre le mot de passe du terminal de sécurité de l'abri 34. Revenez dans le couloir et avancez jusqu'à la dernière salle à gauche où il y'a un coffre à droite. Passez alors par la porte qui se trouve à gauche.

Avancez dans le couloir, éliminez les ennemis et passez dans le couloir inondé situé à droite. Nagez, tournez une seule fois à droite et avancez jusqu'au cadavre du technicien pour prendre un autre mot de passe.

Revenez au couloir et avancez. Entrez dans la salle de gauche et piratez le terminal pour pomper l'eau qui inonde les couloirs. Sortez de cette salle et allez à la porte qui se trouve à gauche du couloir qui était inondé. Entrez, descendez les marches et tournez à droite. Entrez dans la salle de sécurité A.

Suivez le couloir jusqu'à la salle qui se trouve à gauche. Entrez, piratez le terminal si vous comptez explorer encore l'abri. Prenez ensuite la pièce de l'auto-doc qui se trouve à droite. Rebroussez chemin et quittez ce maudit abri. Revenez voir Caesar et réparez l'auto-doc pour le soigner.

Tueur d'Arizona

Après la guérison de Caesar, il vous demande d'assassiner le président Kimball pendant son discours au barrage. Allez

au point de rendez-vous avec Cato. Après une nuit de sommeil, il vous donne un uniforme de soldat et vous conduit au barrage.

Restez loin des rangers et des chiens qui ne pourront pas être trompés par le déguisement. Attendez que le premier ranger et son chien s'éloignent de la foule et allez parler à Cato. Quand l'appareil du président approche, attendez que le ranger qui se trouve derrière la foule s'éloigne et montez les marche. Restez à droite de la porte pour attendre l'arrivée du président. Dès qu'il sort de la porte, visez sa tête et explosez-la.

Fuyez ensuite en sautant la dénivellation et en vous éloignant de la zone du barrage. La mission est accomplie, mais avant de rejoindre le fort de Caesar, enlevez la tenue de soldat de la RNC sinon vous serez attaqué dans le fort. Revenez ensuite voir Caesar pour faire votre rapport.

Veni, Vidi, Vinci

Tout est en place pour l'attaque finale sur le barrage Hoover. Avancez dans le camp du légat et allez dans sa tente qui se trouve en haut de la colline pour lui parler. Transmettez l'ordre de Caesar de lancer l'assaut sur le barrage.

Accompagné par les légionnaires, avancez sur le barrage en éliminant les soldats et les rangers avec votre sniper.

Passez par le bunker qui se trouve au centre de la route et continuez votre chemin.
Neutralisez les rangers qui se trouvent dans les tours et qui empêchent les légionnaires d'avancer.

Entrez ensuite dans le centre de visite du barrage où plusieurs ennemis équipés d'armures assistées vous attaquent. Eliminez-les avec vos meilleures armes et ramassez les incinérateurs. Utilisez l'ascenseur pour atteindre les bureaux et éliminez les ennemis en chemin. Restez toujours en compagnie de quelques légionnaires et utilisez votre sniper pour éliminer les ennemis en passant les centrales 01, 02, 03 et 04. Avancez ensuite vers le complexe du général Oliver.

Ce dernier est bien protégé par les soldats. Après le refus de reddition du général, avancez à gauche et éliminez les soldats qui arrivent vers vous. Montez les premiers escaliers, éliminez les soldats suivants et remontez dans une zone pleine de bureaux.

Restez toujours à couvert pour éviter les tirs des rangers qui se trouvent au fond et surtout de celui équipé de fusil laser anti-matériel. Tirez aussi sur les pièges à ours au sol pour les déclencher avant de passer. Soignez-vous après chaque tir du ranger qui se trouve au fond et utilisez votre incinérateur pour l'éliminer.

Fouillez ce dernier pour prendre les super Stimpak. Montez vers le bureau d'Oliver qui sort avec son escorte. Concentrez vos attaques sur lui en utilisant l'incinérateur.

Une fois le général mort, occupez-vous de son escorte et nettoyez l'étage. Tirez en reculant pour éviter les coups des super masses des rangers. Une fois la zone nettoyée, rebroussez chemin et sortez du complexe d'Oliver pour retrouver le légat et l'informer de la mort du général.

Félicitations, vous avez fortement contribué à l'ascension de Caesar dans le Mojave. Il contrôle le barrage ainsi que New Vegas d'une main de fer. Vos efforts seront bien récompensés par Caesar.

CAPSULES À L'INFINI

Rendez-vous à Freeside, dans le bar baptisé "l'atomic wrangler", et parlez au sexbot qui se trouve dans le fond, du côté des jeux d'argent. Si vous ne le voyez pas, vous devez accomplir la quête du propriétaire du bar. Vous recevrez 10 capsules à chaque fois que vous lui parlerez, sachant que vous pourrez recommencer autant que vous voudrez.

Fallout Tactics

© Interplay / 14°East 2001

POINTS D'ACTION ILLIMITÉS (VERSION DÉMO)

Descendez à 1 point d'action en mode tour par tour. Faites une sauvegarde, puis rechargez le jeu. Tous les points d'action seront à leur état initial pour le personnage en cours.

COMMENTAIRES LORS DES CRÉDITS

Pendant la séquence des crédits, maintenez enfoncée la touche SHIFT pour écouter les commentaires de l'équipe de développement. De même, maintenez enfoncée la touche CTRL pour voir d'autres choses amusantes.

AUGMENTER LA VIOLENCE DU JEU

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier BOS.CFG qui se trouve dans le répertoire CORE. Vous trouverez les lignes suivantes :

```
{game.violenceLevel}={1}
{game.violenceLocked}={true}
```

Remplacez-les par celles-ci :

```
{game.violenceLevel}={3}
{game.violenceLocked}={false}
```

RÉUSSIR LA MISSION DE PREORIA

A un moment de la mission de Preoria (celle où on doit prendre des piles énergétiques), il y a un terminal qui permet de désactiver les défenses souterraines et d'activer celles de surface dans dix secondes (le générateur se trouve dans le sous-sol). Ce qu'il faut faire pour éviter le massacre des indigènes : garder un personnage devant le terminal qui se chargera de l'activer et de le désactiver, pendant que les autres passent les portes de sécurité. Attention, le personnage restant près du terminal doit le désactiver dans les 10 secondes qui suivent son activation, sinon les indigènes seront mitraillés par les tourelles de surface. Au retour de ceux qui sont passés, il faut réactiver le terminal uniquement quand ils passent les portes et le désactiver ensuite, sinon les tourelles de surface se mettent en marche. Si vous réussissez, le chef vous donnera une quatrième pile énergétique, et au final, vous aurez un garage de plus et votre réputation ne baissera pas.

RÉUSSIR LA MISSION DE QUINCY

Pour gagner cette mission, il faut libérer le maire, ce qui est très facile. Mais vous pouvez aller plus loin :
1) désactivez l'alarme de la ville (elle est située sur le toit de l'immeuble où se cache le maire)
2) allez dans le quartier des goules et protégez-les de l'attaque des belluaires et des écorcheurs : vous pourrez ainsi bénéficier des goules dans la Confrérie.
3) allez dans l'hôtel de ville, sauvez la fille du maire, qui se trouve dans une pièce au rez-de-chaussée.
4) empruntez le souterrain qui part de l'hôtel de ville vers la prison, foncez à l'étage et tuez tout le monde avant que les belluaires tuent le vieux.
5) allez au bar au Nord-Est de la carte et sauvez les prostituées, puis allez à l'Eglise, tuez les écorcheurs et fouillez le coffre au fond de la salle : il y a une armure métallique améliorée dedans (remarque : il faut aller à l'église en dernier sinon on vous repère et le vieux est tué).
Si vous réusissez tout ça , le maire acceptera la collaboration avec la confrérie, vous monterez en grade, votre réputation sera meilleure, vous aurez raflé un bon paquet de points d'expérience au passage et vous pourrez avoir des goules dans votre équipe. Cependant, si un otage est tué, le maire n'acceptera pas de collaborer avec vous.

CONSEIL DE JEU

1) Il vaut mieux toujours prendre 6 personnages car même si vous ne les envoyez pas tous au combat, il gagnent tous des points d'expérience.
2) Lors de vos rencontres dans le désert, ne tuez pas un vendeur qui détient un bien trop cher, car votre réputation en prendrait un sale coup !
3) Plus un personnage tue des ennemis, plus son grade augmente.
4) Ayez toujours au moins d2 personnages utilisant les armes lourdes dans l'équipe car quand vous tombez sur une dizaine de super-mutants ou de robots, il faut leur infliger le max de dégats le plus rapidement possible.
5) Ne vendez pas les drogues que vous trouvez en mission, gardez-les plutôt dans votre équipement (elles ne pèsent rien, alors...) et quand vous aurez une bonne centaine du même type de drogue, donnez-les à un seul personnage qui les utilisera une après l'autre dès qu'il se retrouvera en manque. Le résultat sera une augmentation quasi-permanente des stats de ce personnage.

PERSONNAGE IDÉAL

STATS : FO:6 PE:8 EN:9 CR:2 IN:10 AG:10 CH:2
Compétences : armes légères, armes lourdes, marchandage
Traits : détente facile, doué
Dons: niveau 3: reins d'acier
niveau 6: education
niveau 9: tireur d'élite
niveau 12: vitesse
niveau 15: vitesse
niveau 18: bonus rythme de tir
niveau 21: manipulation des armes
niveau 24: sniper
niveau 27: education
niveau 30: reins d'acier
niveau 33: bonus degats à distance.

Fantasy Empires

© SSI / Silicon Knights 1993

PATCH POUR 16 MILLIONS DE PIÈCES D'OR

Voici le moyen d'avoir seize millions de pièces d'or en éditant le fichier GAZGAME0.DAT. Bien entendu, ce fichier correspond au premier emplacement de sauvegarde. Le deuxième a pour nom GAZGAME1.DAT et ainsi de suite... Editez donc le fichier de votre sauvegarde et mettez FF FF FF au déplacement 0003 du secteur relatif 0000.

Fantasy General

© SSI 1996

STRATÉGIE

Les stratégies gagnantes à Fantasy général sont nombreuses. Certaines règles permettent néanmoins de faire souvent l'économie de quelques troupes. Dans une campagne où les ressources financières sont limitées, ce n'est certes pas négligeable !

Au début de la campagne, il est conseillé de pousser la recherche de certaines unités, et de réduire éventuellement les autres. Les unités fortes, comme les fantassins lourds et la cavalerie, sont à privilégier, ainsi que les archers et l'artillerie. Cela impose de faire l'impasse sur certains types d'unités. Plus loin dans le jeu, on pourra inverser la vapeur, et privilégier par exemple, les lanceurs de sorts ou les unités volantes ou légères.

Malheureusement, si l'on pousse trop la recherche, on se retrouve rapidement à cours d'argent, et donc de nouvelles unités ! Selon l'état des troupes et les fonds disponibles, il faut donc jouer sur la répartition des pourcentages. Mieux, il faut protéger TOUTES ses unités, de manière à dépenser le moins possible.

Il est capital de savoir utiliser à bon escient les pouvoirs particuliers du leader. S'il "booste" la cavalerie, étudiez et achetez de la cavalerie. S'il lance des sorts, choisissez avec soin celui que vous allez utiliser.

La règle de base, qui est de poursuivre et d'achever toutes les unités avant qu'elles puissent se reposer, souffre aussi quelques exceptions. Une configuration fréquente : on met en place une ligne solide, constituée d'unités lourdes soutenues par des archers. L'ennemi attaque, y laisse des plumes. A votre tour vous vous lancez à l'attaque, en poursuivant l'ennemi pour l'achever.

Vous méritez ce qui suit : votre superbe unité lourde de niveau maximum et munie d'une arme magique se fait attaquer par une unité - qui au passage se fait massacrer. Puis par une seconde. Puis par une troisième. Une quatrième. Cela sonne le glas de la belle unité lourde ! Et ainsi de suite avec tous ceux que l'on laisse imprudemment seuls face à l'ennemi ! Plutôt que de se mettre dans une position défavorable, il est préférable de garder une ligne bien définie. Les avions sont tout indiqués pour empêcher la restauration de l'ennemi, en se mettant simplement au contact. Evidemment, tout cela, c'est de la théorie. En pratique, le nombre de tours limités impose des sacrifices.

Le manuel, fort bien fait, nous met aussi en garde contre l'hyper-spécialisation. Et, effectivement, l'ordinateur sait très bien choisir les unités adéquates pour mettre à mal toute une ligne de cavaliers lourds. Autant que possible, variez vos troupes !!! Ce manuel déconseille aussi de continuer la bataille quand l'ennemi se rend. Et pourtant, c'est souvent préférable. Les objets magiques et l'or que peuvent contenir les temples et autres repaires sont capitaux pour votre progression dans le jeu. Continuer le combat peut néanmoins être désastreux, surtout si, au lieu du trésor convoité, vous vous trouvez face à une nouvelle troupe, toute fraîche et particulièrement efficace ! Heureusement, les sauvegardes sont là pour ça.

Fantasy Wars

© Nobilis / 1C:Ino-Co 2007

CHEAT CODES

En cours de jeu, appuyez sur ~ ou ^ pour ouvrir la console, puis entrez l'un des codes suivants.

`cheat1000exp`	+1 000 XP
`cheat1000gold`	+1 000 pièces
`cheat100exp`	+100 XP
`cheat100gold`	+100 pièces
`cheat10exp`	+10 XP
`cheat10gold`	+10 pièces
`cheatbrokeall`	???
`cheatdefeat`	Echouer la mission
`cheatheal`	Soigner une unité
`cheatresurrect`	Ressusciter une unité
`cheatshadows`	Ombre pour toutes les unités
`cheatvictory`	Gagner la mission

Fantasy World Dizzy

© Codemasters 1990

INVULNÉRABILITÉ

Au lieu d'entrer votre nom à l'endroit prévu pour apparaître dans le tableau des meilleurs scores, entrez IMMORTAL. Vous serez alors muni de l'invulnérabilité dès vos prochaines parties. Cependant, il faut réussir dans un premier temps à faire un score suffisamment élevé pour pouvoir inscrire son nom dans les Hiscores.

Far Cry

© Ubisoft / Crytek 2004

CHEAT MODE POUR LA DÉMO JOUABLE

Appuyez sur ² pour afficher la console, puis sur Tab pour accéder à toutes les options de triche.

ETRE INVINCIBLE DANS LA DÉMO JOUABLE

Utilisez un éditeur de texte (Notepad...) pour ouvrir le fichier "gamerules.lua" qui se trouve dans le dossier "/farcrydemo/scripts/default". Puis remplacez la ligne suivante **ai_to_player_damage = 1, 1, 1, 0.5, 0.5, 0.5** par **ai_to_player_damage = 0, 0, 0, 0.0, 0.0, 0.0**.

MODE DÉVELOPPEUR

Lancez le jeu avec la ligne de commande **-DEVMODE** (clic droit sur l'icône du jeu puis propriété et tapez le texte, cela donne quelque chose comme ça : **"C:Program FilesUBISOFTCrytekFar CryBin32FarCry.exe" -devmode**). Pressez l'une des touches suivantes pendant le jeu selon l'effet désiré. (Lorsque vous aurez entré la ligne de commande, tous les niveaux seront aussi débloqués).

`F3`	Point de spawn
`P`	Toutes les armes
`O`	999 munitions
`F4`	Basculer en mode clipping
`F2`	Allez au prochain checkpoint
`F9`	Sauvegardez votre position
`F10`	Chargez votre position
`F11`	Informations supplémentaires
`F1`	Basculez entre la vue à la première et à la troisième personne
`Backspace`	Mode dieu
`Egale`	Augmenter la vitesse
`Moins`	Diminuer la vitesse
`F5`	Revenir à la vitesse par défaut

Attention, cette astuce est valable pour la version américaine du jeu sur un clavier américain. Les touches peuvent ne pas être les mêmes sur un clavier AZERTY.

CHEAT CODES

Appuyez sur ² pour afficher la console puis tapez un des codes suivants :

`give_all_ammo=1`	Le plein de munitions
`give_all_weapons=1`	Toutes les armes
`god_mode_count=1`	Mode dieu
`game_allow_ai_movement=1`	Bloque les ennemis
`save_game`	Sauvegarde la partie

CHEAT CODES (SECONDE MÉTHODE)

Il semble que la première méthode d"activation des cheats codes ne fonctionne pas avec toutes les versions du jeu. Voici une seconde technique.
Lancez le jeu en mode développeur. Faites un clic droit sure le raccourci de Far Cry ajouter DEVMODE à la fin de la ligne de commande qui doit alors ressembler à ceci : **farcry.exe" -DEVMODE**.

En cours de jeu, appuyez sur l'une touches suivantes pour activer le cheat correspondant.

0	999 Munitions
P	Toutes les armes
F2	Checkpoint suivant
F3	Mode vol
F4	Mode vol et no clipping

God Mode

Pour activer le god mode, ouvrez la console avec ² et entrez **#god=1**

Choix du niveau

Pour activer le choix du niveau, ouvrez la console avec ² et entrez **map X**, X étant le nom de la carte.

Nom des niveaux

Voici le nom des maps à entrer pour le cheat code Choix du niveau
Training
Carrier
Fort
Pier
Research
Treehouse
Bunker
Steam
Regulator
Control
Rebellion
Archive
Cooler
Boat
Catacombs

River
Swamp
Factory
Dam
Volcano

VIE ET GILET AU MAX

Lorsque vous n´avez plus beaucoup de vie, mettez le jeu sur pause et chargez la sauvegarde d'un autre niveau où vous avez tout au max. L´ordinateur vous préviendra que cela anulera votre partie en cours. Faites "OUI". Vous vous retrouvez alors dans un autre niveau, à une autre sauvegarde, avec vorte pleine jauge de vie. Mettez le jeu sur pause, puis choisissez le niveau et la sauvegarde d´où vous êtes partis au début. L´ordinateur vous préviendra que cela annulera votre partie en cours. Faites "OUI". Vous vous retrouvez maintenant là où vous étiez, mais avec votre santé et votre gilet correspondant à l´autre sauvegarde. (Notez que cela ne fonctionne que si vous avez passez le premier niveau d'entrainement).

ECONOMISER LA VISION NOCTURNE

Afin de ne plus être gêné par la batterie de la vision nocturne qui s'affaiblit trop vite utilisez la vision nocturne en même temps que les "binoculaires" (jumelles) et là miracle, vous voyez en nocturne mais la batterie ne descend plus !

Far Cry 2

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

MISSIONS SPÉCIALES

Utilisez les codes suivants dans la section Contenu Exclusif.

zUmU6Rup	Mission Bonus.
sa7eSUPR	Missions secrètes.
tar3QuzU	Missions secrètes.
THaCupR4	Missions secrètes.
SpujeN7x	Missions Bonus.
6aPHuswe	Missions Bonus.
96CesuHu	Missions Bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

ACTE 1

Prologue

Après la petite balade en taxi, vous allez vous évanouir. Vous rencontrez le Chacal et une explosion retentit dans l'hôtel. Avancez pour essayer de sortir de l'immeuble. Suivez les indications qui s'affichent pour sortir de votre chambre par la fenêtre. Avancez ensuite vers le cadavre et ramassez son fusil. Descendez les marches et avancez vers la sortie. Après un court affrontement avec des hommes armés, vous tombez une deuxième fois dans les vapes.

L'endroit dans lequel vous vous réveillez et votre premier interlocuteur changent selon le personnage choisi au début du jeu. Néanmoins, la première mission ainsi que toutes les autres sont identiques. Votre première mission consiste à réparer la voiture jaune qui se trouve dans le campement. Dirigez-vous vers l'avant du véhicule et appuyez sur Triangle pour réparer le moteur.

Montez dedans et allez vers le point de contrôle ennemi. Avancez en vous repérant sur la carte ou tout simplement grâce aux panneaux d'indication rouges. Une fois devant la planque, descendez et éliminez les deux gardes qui ne représentent pas un réel danger. Entrez et faites le plein de munitions. Avancez ensuite vers le lit et reposez-vous pendant une heure.

Libérer le prisonnier

Montez dans la bagnole et allez vers le camp indiqué sur votre carte. Arrêtez-vous avant de l'atteindre et montez sur la colline qui donne sur le camp. Sortez votre carte et repérez les mitrailleuses et les kits de soin. Repérez ensuite les gardes et descendez. Restez accroupi pour éviter les tirs ennemis et éliminez les soldats qui vous attaquent. Tirez sur les barils explosifs pour les tuer ou les débusquer. Entrez ensuite dans la cabane où se trouve le prisonnier. Ouvrez la porte pour le libérer et sortez. Montez dans le véhicule qui se trouve dans le campement et allez recevoir votre paye.

Aller au Mike's bar

Après son discours, sortez et ouvrez votre carte et votre GPS. Cherchez le diamant en tournant et en surveillant la lumière qui clignote sur votre GPS. Avancez dans la direction lorsque la lumière se fige. Lorsqu'elle clignote rapidement, c'est que la mallette qui contient les diamants est proche. Cherchez-la et prenez les pierres précieuses avant de revenir au bar de Mike pour recevoir une nouvelle mission.

Une fois dans la zone du bar, entrez dans l'armurerie (qui se trouve à gauche) et approchez-vous de l'ordinateur. Achetez une arme et sortez. Allez à la cabane qui se trouve à droite de l'armurerie et prenez la nouvelle arme. Allez vers le bar et entrez. Parlez à l'homme que vous aviez sauvé et allez vers le type qui est assis. Parlez ensuite au troisième type qui deviendra rapidement votre partenaire. Reparlez ensuite au type assis et prenez la cassette que vous devez consigner au père Maliya. Ce dernier se trouve dans l'église.

Revenez alors vers Pala et vérifiez votre GPS à la recherche de mallettes de diamants. Entrez ensuite dans l'église et donnez la cassette au prêtre. Il vous donne en retour des médicaments contre la malaria. Sortez ensuite de l'église et tournez à gauche vers le QG de l'UFLL.

UFLL : L'oasis

Allez vers le bâtiment des UFLL. Entrez après la fouille et montez à l'étage pour recevoir votre nouvelle mission. Vous pouvez ramasser des seringues qui se trouvent près de la porte de sortie. Sauvegardez votre partie et sortez. Ouvrez votre carte et localisez votre objectif. Prenez une voiture à la sortie de la ville et dirigez-vous vers l'oasis.

Vous rencontrez des points de contrôle sur votre chemin. Vous avez le choix entre éliminer tous les ennemis qui les gardent ou passer votre chemin. Si les ennemis possèdent des véhicules, ils vont vous prendre en chasse. Pendant chaque mission, votre partenaire vous appelle pour élaborer un deuxième plan d'attaque. Libre à vous de suivre son plan ou de continuer votre mission normalement. Vous pouvez aussi utiliser le bus qui mène de Pala jusqu'à une station à l'orée du désert avant de continuer votre chemin à bord de la voiture qui se trouve dans la station.

Approchez-vous de la station par le coté élevé de la plaine et repérez vos ennemis. Descendez ensuite lentement et allez près du véhicule qui se trouve à l'extrémité du campement. Vous pouvez utiliser la mitrailleuse de la voiture pour éliminer vos ennemis. Avancez ensuite vers le dépôt de munitions et tirez dessus tout en restant au loin pour ne pas subir les dégâts suite à l'explosion. Ne quittez la zone que si un message vous informant de la réussite de la mission s'affiche. Revenez donc à Pala et ramassez les diamants qui se trouvent en chemin.

UFLL : Trouver le trésor

Allez voir les gars de l'UFLL pour une nouvelle mission. Repérez ensuite votre destination sur la carte et prenez votre chemin. Eliminez les ennemis dans les points de contrôle et prenez l'une de leurs voiture équipées mitrailleuse. Arrêtez-vous ensuite loin du camp ennemi et continuez votre route à pied pour ne pas alerter les gardes. Repérez les ennemis qui gardent l'entrée d'un trou. Descendez la pente et mettez-vous à l'abri. Commencez à éliminer les ennemis en restant sur place. Laissez les ennemies venir vers vous au lieu d'avancer vers eux. Soyez vigilant à ne pas être encerclé par vos ennemis. Descendez ensuite dans le trou en utilisant les échelles pour trouver plusieurs lingots d'or. Revenez à Pala via Bus après avoir pris le contrôle du poste de garde ennemi et ramasser la cassette indiqué par votre GPS.

Résistance : Trouver des médicaments

Une fois revenu à Pala, vous devez aller à l'église pour parler au père Maliya. Ses missions sont ceux de la résistance. Vous devez accomplir ces missions pour avoir des médicaments.

Vous devez porter des passeports à une cellule de résistance. Allez à la station de bus et allez devant la carte avec le point indiquant le Nord-Ouest. Prenez ensuite la voiture et sortez votre carte en conduisant. Vous pouvez passer par la planque qui se trouve sur votre chemin pour sauvegarder votre partie. Avancez ensuite et perquisitionnez un poste de garde. Continuez votre chemin vers le campement. Si vous avez une voiture avec une tourelle, restez assez loin des

cabanes et localisez et éliminez les deux gardes. Sinon avancez dans la brousse et neutralisez les ennemis qui surveillent les résistant. Entrez ensuite dans la cabane et parlez au deux hommes. Donnez ensuite les passeports au deuxième pour récupérer de médicament. Revenez ensuite vers Pala pour une nouvelle mission.

UFLL : Détruire les pompes

Allez vers le QG de l'UFLL pour une nouvelle mission. Il s'agit cette fois d'une mission de sabotage pendant laquelle vous devez détruire les pompes d'une serre des APR. Prenez la direction de la serre et perquisitionnez les postes de garde ennemis. Choisissez un véhicule muni d'une tourelle, cela peut vous servir si vous êtes repéré de loin.

A l'approche de la serre, descendez du véhicule et avancez furtivement. Localisez les défenses ennemies avant d'entrer dans la zone. Avancez vers la première serre et éliminez les premiers ennemis que vous rencontrez. Entrez et restez accroupi. Les vitres sont à l'épreuve des balles mais restez quand même accroupi pour votre sécurité. Levez-vous de temps en temps pour repérer l'emplacement des ennemis et restez près de la porte pour les accueillir.

Passez ensuite à la deuxième serre et dirigez-vous vers les pompes rouges qui se trouvent dans le coin, à gauche de la porte d'entrée. Tirez pour les détruire et fuyez en passant par la première serre avant de rejoindre votre véhicule. Revenez à Pala pour réaliser que le QG des UFLL à fermé ses portes.

APR : Eliminer le chef de la police

Entrez dans le QG de l'APR et montez à l'étage. Acceptez la mission et sortez. Quittez Pala vers la cible qui est en mouvement et chopez un 4x4. Observez le trajet de la cible et vous vous rendrez compte qu'elle effectue le même trajet, en boucle. Positionnez-vous alors sur un pont et bloquez la route avec votre véhicule. Prenez le contrôle de la tourelle et attendez le convoi. Tirez en premier sur la voiture d'escorte et ses occupants. Passez ensuite à la deuxième voiture dans laquelle se trouve le chef de la police. Si votre véhicule s'enflamme, quittez-le et tirez dessus pour l'exploser et tuer plus de monde par la même occasion. Puisque le convoi est bloqué sur le pont, vous aurez tout le temps nécessaire pour éliminer les ennemis de la manière que vous voulez. Revenez ensuite à Pala et allez à l'église.

Résistance : Trouver des médicaments

Les missions de la résistance se ressemblent toutes, seul l'endroit diffère. Vous devez encore une fois apporter des papiers à quelques résistants. Utilisez le bus qui vous rapproche de votre destination sans faire de mauvaises rencontres en chemin. Perquisitionnez au moins un poste de garde pour prendre un 4x4 et foncer vers votre destination. A l'approche de la cabane des résistants, arrêtez-vous et éliminez les gardes qui surveillent les lieux avec votre tourelle. Descendez ensuite et entrez pour remettre les passeports et prendre les médicaments en échange. Revenez ensuite à Pala.

APR : Détruire le wagon citerne

Entrez dans le QG de l'APR et recevez votre nouvelle mission. Allez vers votre destination en bus. Passez par le refuge pour sauvegarder votre partie et récupérer des diamants. Approchez-vous ensuite de la gare et avancez lentement du coté gauche. Entrez dans un des tuyaux et restez-y.
Eliminez les ennemis que vous apercevez et attendez tranquillement que les autres gardent viennent vous chercher. Avancez ensuite d'un wagon à l'autre pour éliminer le reste des gardes. Dirigez-vous ensuite vers le wagon et tirez dessus avec une roquette ou lancez simplement une grenade à proximité. Fouillez la zone à la recherche de munitions puis revenez à Pala.

APR : Détruire le compresseur

Allez voir les membres de l'APR qui vous confient une nouvelle mission de sabotage. Localisez votre objectif sur la carte et dirigez-vous vers le garage. Eliminez les deux gardes qui se trouvent aux avant-postes et quittez votre véhicule à l'approche de la casse. Entrez par derrière, il existe un trou par lequel vous pourrez passer. Eliminez les premiers ennemis et prenez le contrôle de la mitrailleuse de l'un des véhicules. Eliminez ensuite les gardes qui essayent de s'approcher. Une fois cette zone nettoyée, descendez et avancez vers votre objectif. Tirez sur les barils explosifs pour

éliminer un max de soldats et ne sortez de votre abri que lorsque l'endroit est sécurisé. Entrez ensuite dans la cabane dans laquelle se trouve le compresseur et tirez dessus à plusieurs reprises pour le faire sauter. Quittez ensuite cette zone vers Pala.

Résistance : Trouver des médicaments

Le père Maliya vous remet d'autres passeports à porter aux résistants. Allez vers le campement sur un 4x4. Perquisitionnez les postes de garde en chemin. Une fois devant le camp des résistants, prenez le contrôle de la mitrailleuse et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Entrez ensuite dans la cabane et faites la transaction. Revenez enfin à Pala pour une nouvelle mission.

Si les deux factions n'offrent pas de mission, visitez le bar pour aider vos partenaires. Vous gagnerez de la réputation mais surtout, ceci débloquera de nouvelles missions chez les factions. Vous pouvez aussi effectuer les missions de l'armurerie pour débloquer de nouvelles armes.

APR : Tuer Gakumba

Allez vers le QG de l'APR où l'on vous attribue une mission d'assassinat assez difficile. Avancez vers votre objectif en perquisitionnant les postes de garde en chemin. Vous pouvez aussi vous reposer dans une planque et attendre la nuit pour lancer l'assaut. Pour arriver au camp ennemi, vous devez passer par un sentier étroit. Avancez en éliminant le garde.

A l'approche du camp ennemi, sortez votre carte et localisez les défenses. Avancez lentement dans le noir et éliminez les gardes. Repérez-les grâce aux étincelles de leurs armes. Montez ensuite sur la passerelle en bois et éliminez les ennemis qui gardent la cabane. Sans entrer dans celle-ci, tirez sur le chef de l'UFLL par la fenêtre. Vous devez maintenant quitter les lieux pour terminer la mission. Revenez par le même chemin pour éviter de rencontrer les renforts ennemis qui rappliquent. Utilisez le noir en votre faveur et essayez de passer inaperçu au lieu d'affronter toute la cavalerie. Suivez le sentier et prenez le chemin de Pala.

Sauver les civils

Après l'appel téléphonique, dirigez-vous vers le repère des bûcherons. Parlez au journaliste qui vous explique la situation. Vous avez maintenant le choix entre aller au bar de Mike ou à l'église.

Si vous allez au bar, éliminez les ennemis qui l'encerclent et entrez. Barricadez la porte avec le réfrigérateur et repoussez les hommes armés jusqu'à votre capture.
Dans l'église, utilisez les meubles pour vous barricader. Ceci ne stoppera pas les ennemis qui rappliquent et qui vous capturent quand même.

Pendant le transport, vous tombez de la camionnette en plein désert. Avancez dans la tempête jusqu'à vous évanouir. Le Chacal lui-même viendra encore une fois vous secourir. Après son discours, les membres de L'UFLL débarquent et vous confient une nouvelle mission.

UFLL : Assassiner Kouassi

Buvez un peu d'eau et ramassez les munitions qui se trouvent dans la zone. Prenez ensuite les seringues qui se trouvent dans la trousse de secours et sortez. Prenez le véhicule et dirigez-vous vers la route. Ramassez le diamant qui se trouve dans la carcasse du bus bleu. Eliminez la voiture ennemie qui patrouille et continuez votre route. Débloquez la planque en chemin pour sauvegarder votre partie puis reprenez votre progression.

Perquisitionnez le poste de garde qui contient une trousse de secours. A l'approche de votre objectif, arrêtez-vous et avancez à pieds. Vous pouvez monter à droite sur la pente et éliminer les ennemis depuis cette position. Vous pouvez aussi vous faufiler par la gauche, derrière le rassemblement ennemi, et lancer une grenade sur la voiture et une autre entre les rebelles. Finissez les autres avec la tourelle et éliminez Kouassi s'il survit au premier assaut.

ACTE 2

UFLL : Retrouver Voorhees

Revenez au chemin qui mène au désert et éliminez la patrouille ennemie. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre une barrière, il s'agit de la frontière du District Sud. Avancez jusqu'à Sefapane pour rencontrer les membres de l'UFLL. Perquisitionnez les postes de contrôle sur votre chemin et éliminez les patrouilles ennemies. Vous rencontrez une armurerie ausso, effectuez vos achats si vous le désirez. Une fois arrivé à Sefapane, entrez dans le QG de l'UFLL et parlez à Voorhees pour recevoir une nouvelle mission.

UFLL : Escorter la barge

Sortez de QG et quittez le village. Allez vers la station de bus en coupant entre les deux montagnes. Prenez le bus vers Mosate Selao. Une fois à destination, allez au bord du lac et prenez le bateau qui se trouve dans le port. Rejoignez la barge qui se trouve près de l'île et parlez au pilote posté dans la cabine, en haut des escaliers.

Descendez ensuite et allez vers la tourelle de gauche. Tirez sur les soldats qui se trouvent sur la rive gauche et ceux placés à droite. Occupez-vous ensuite des bateaux qui vous coupent la route. Quand la barge est touchée, elle s'arrête. Vous devez donc aller vers la source de la fumée et réparer le moteur. Revenez à la tourelle et explosez ce qui reste de vos ennemis jusqu'à atteindre le port.

Descendez et prenez le chemin de la ville. Entrez ensuite dans la clinique et parlez au médecin. Sortez par la porte de derrière et, sans perdre de temps, avancez et traversez la route vers le coté gauche (il n'y a pas encore beaucoup d'ennemis à cet endroit). Passez ensuite par le cimetière et allez à droite. Passez par le trou qui se trouve dans le mur de derrière. Courez jusqu'à la station de bus et répondez au téléphone.

UFLL : Protéger la barge

Pour atteindre la barge, prenez un bateau, si vous en trouvez un, ou prenez la voiture et faites le tour vers le port. Descendez de la voiture et surprenez vos ennemis par derrière. Vous pouvez utiliser des grenades ou des roquettes. Montez ensuite sur un de leurs véhicules et utilisez la tourelle pour finir le travail. Nagez ensuite vers la barge et parlez à votre ami. Revenez ensuite à la ville Mosate Selao.

UFLL : Libérer le prisonnier

Allez au QG de l'UFLL et parlez au garde qui vous attribue une mission. Vous devez libérer un étranger, détenu par l'APR. Sortez votre carte et suivez le chemin vers votre cible. Avant de l'atteindre, débloquez la planque qui est gardée par des hommes armés et sauvegardez votre partie. Reposez-vous jusqu'à la tombée de la nuit puis allez vers votre objectif. Entrez dans le village furtivement. Avancez derrière la maison où se trouve le prisonnier. Eliminez les gardes en chemin et entrez. Montez à l'échelle et libérez le captif. Sortez de la maison et revenez à Mosate Selao.

UFLL : Détruire le four

Allez au QG de l'UFLL et recevez votre nouvelle mission. Attendez la nuit tombée et équipez-vous du MP5 silencieux pour commencer la mission. Sortez de la ville, allez à la station de bus et choisissez celle à proximité de Dogon comme destination. Continuez ensuite votre route vers le village, à bord d'une voiture. Arrêtez-vous à distance et avancez le long du coté gauche. Eliminez les ennemis en vous abritant dans les maisons. Fouillez ces dernières, ainsi que les ruelles, à la recherche de munitions et de kits de soin. Si vous possédez un fusil sniper, vous pouvez monter sur le toit d'une des maisons et éliminer vos ennemis un par un.

Avancez dans le chemin montant et tirez sur les bonbonnes de gaz pour les exploser et déclencher le feu. Montez encore vers le sommet qui n'est pas gardé et lancez une grenade sur les bonbonnes de gaz qui entourent le four pour l'exploser. Descendez ensuite vers l'entrée du village et prenez l'un des véhicule de vos ennemis pour vous échapper.

Résistance : Trouver des médicaments

Allez à la clinique et parlez au docteur qui vous donne des passeports à livrer. Allez ensuite au QG de l'UFLL et écoutez le briefing (concernant le fit de ne pas revenir au village suite à la mission de la résistance). Vous devez rejoindre la cellule des résistants qui se trouve dans la mine TaeMoCo. Prenez le bus vers la station qui est la plus proche de la mine. Avancez ensuite en voiture dans le chemin ensablé. Eliminez les patrouilles ennemies et allez vers la planque qui se trouve au sommet de la colline. Tuez les deux gardes et entrez vous reposer.

Sortez ensuite et prenez le 4x4 puis foncez vers la mine. Perquisitionnez le poste de contrôle en chemin et, une fois devant la mine, arrêtez-vous et prenez les commandes de la tourelle. Eliminez tous les ennemis et descendez. Avancez vers la cabane et entrez. Remettez les passeports aux résistants et prenez les médicaments. Sortez ensuite en direction de la station de bus pour aller vers Mosate Selao.

UFLL : Tuer Uniya

Vous devez tuer un dénommé Uniya qui se trouve dans l'école polytechnique. Prenez le chemin de l'école jusqu'au pont. Bloquez la route avec votre voiture et descendez. Eliminez l'ennemi qui lance des roquettes (il se trouve à gauche). Eliminez ensuite les ennemis qui rappliquent en utilisant vos grenades dès qu'ils essayent d'écraser votre voiture pour passer. Perquisitionnez ce poste de garde et continuez votre route vers l'école.

Une fois devant la porte d'entrée, placez la voiture devant la pancarte de l'école pour vous mettre à l'abri des tirs ennemis et éliminez les gardes qui se trouvent derrière les sacs de sable. Ne laissez personne monter sur les tourelles des voitures. Tirez sur les barils explosifs pour propager le feu. Descendez ensuite et contournez la cour de l'école par la droite. Eliminez la résistance en chemin et entrez dans le bureau de Uniya. Tuez-le rapidement sans pitié sinon s'il dégaine, il essayera de vous tuer. Revenez ensuite au QG de l'UFLL.

UFLL : Tuer Yabek

Acceptez une autre mission d'assassinat et dirigez-vous vers la barge de Yabek. Suivez les rails et perquisitionnez tous les postes de contrôle. Prenez ensuite possession de la planque gardée par les rebelles et continuez votre route le long des rails. Avancez vers le poste de garde qui bloque le pont et perquisitionnez-le. Faites ensuite une marche arrière et repérez le sentier, sur votre gauche. Suivez-le jusqu'à atteindre un deltaplane. Utilisez-le pour descendre sous le pont et rejoindre la barge. Essayez d'atterrir sur le rocher et de rester en hauteur vis-à-vis de vos ennemis. Eliminez-les et descendez avec prudence vers la barge. Eliminez les hommes armés et faites sauter bonbonnes de gaz et les barils explosifs éparpillés au bord de la rivière. Avancez dans la barge et allez vers la cabine où se trouve Yabek. Tuez-le avant qu'il ne vous tire dessus.

Pour vous sauver, utilisez le bateau pour avancer dans la rivière. Plusieurs ennemis vont essayer de vous couper la route. Méfiez-vous de bateaux équipés avec des lance-roquettes. Vous pouvez suivre la rivière jusqu'à la ville mais la route est dangereuse. Essayez d'accoster sur la rive droite, près du pont en ruine, et continuez vers le village.

Résistance : Trouver des médicaments

Une fois dans le village, allez à la clinique pour prendre les passeports à livrer. Passez en même temps au QG de l'APR pour recevoir votre nouvelle mission. Localisez la destination sur votre carte. Allez vers le port et prenez un bateau pour atteindre votre cible. Si vous choisissez ce moyen de transport et si vous effectuez le trajet pendant la nuit, vous aurez l'avantage d'éviter les patrouilles des bateaux ennemis et surtout vous pouvez attaquer les gardes par derrière. Eliminez alors les deux hommes qui gardent la cabane et entrez pour effectuer la transaction.

APR : Détruire les bouteilles d'azote

Passez maintenant à la mission de l'APR et repérez la clinique dentaire sur votre carte. Prenez une voiture et perquisitionnez le poste de garde en chemin puis reprenez la route. Une fois devant la clinique, avancez par le coté, gauche derrière la clôture. Abattez les ennemis qui essayent de vous arrêter et surveillez vos arrières pour ne pas vous faire encercler. Vous pouvez aussi prendre le contrôle de la tour qui se trouve à droite et éliminer tous les ennemis qui

rappliquent. Avancez enfin vers le camion et lancez une grenade pour détruire sa cargaison. Reprenez le chemin du retour vers la ville.

APR : Libérer le prisonnier

Allez au QG de l'APR pour que le garde vous donne une mission. Vous devez libérer une personne capturée par les membres de l'UFLL (il est maintenu prisonnier dans la brasserie). Utilisez un bateau pour atteindre votre destination. Descendez dans le port et avancez vers le campement. Passez par la gauche et allez derrière la cabane dans laquelle se trouve le prisonnier. Nettoyez la zone en longeant le mur de la cabane puise entrez et libérez le captif.

APR : Détruire le transmetteur vidéo

Revenez vers le QG de l'APR et assistez au briefing. Vous devez détruire le transmetteur radio de l'UFLL. Pour l'atteindre, allez vers la station de bus puis vers la station la plus proche du transmetteur. Utilisez la voiture pour atteindre l'une de vos planques et changez de voiture. Prenez ensuite la route vers le transmetteur.

Restez derrière votre tourelle et arrêtez-vous devant l'entrée de la base. Eliminez les ennemis qui essayent de s'approcher tout en réparant votre véhicule à chaque fois qu'il commence à dégager de la fumée. Descendez ensuite dans le chemin de droite et avancez vers le buggy. Avancez à bord de ce véhicule dans le sentier qui monte vers le transmetteur. Lancez une grenade sur l'antenne pour la détruire. Si vous ne possédez pas de grenades, vous trouverez une charge explosive à droite de l'antenne. Placez-la à la base de celle-ci pour l'exploser. Revenez ensuite à la ville.

Résistance : Trouver des médicaments

Une fois dans la ville, allez vers la clinique et prenez les passeports. Avant de quitter la zone, passez voir les membres de l'APR et acceptez la mission à effectuer suite à la livraison des passeports. Rejoignez la planque de la résistance sur un 4x4 équipé de mitrailleuse. Avant d'entrer dans le campement, placez-vous derrière la mitrailleuse et détruisez la voiture ennemie qui fonce sur vous. Eliminez ensuite les gardes qui entourent la cabane. Entrez dans cette dernière et effectuez la livraison des passeports.

APR : Récupérer la TNT

Revenez à la ville et prenez le bus pour la station qui se trouve tout en bas de la carte. Prenez ensuite le véhicule et foncez vers la mine. Débloquez, en chemin, la planque qui se trouve près de la mine et sauvegardez votre partie. Perquisitionnez les postes de garde sur votre route jusqu'à atteindre la mine TaeMoCo. Votre première cible est le sniper qui se trouve dans la tour, éliminez-le en premier et attendez l'arrivée des ennemis. Descendez ensuite vers l'abri où se trouvent les bâtons de TNT. Prenez-les et dirigez-vous vers le pipeline.

APR : Détruire le pipeline

Prenez la direction du pipeline et éliminez tous les ennemis qui vous coupent le chemin jusqu'à atteindre la planque la plus proche de votre objectif. Dormez jusqu'à la tombée de la nuit et allez vers l'entrée de la zone du pipeline. Eliminez les ennemis qui gardent l'entrée et avancez lentement. Tuez le sniper qui se trouve sur la structure métallique située à gauche de la zone avant qu'il ne vous bute. Allez ensuite dans le dépôt de gauche et ramassez les seringues de soin. Avancez enfin vers le pipeline et placez la TNT. Eloignez-vous en courant et assistez au spectacle. Revenez ensuite à la ville et visitez le QG de l'APR.

APR : Récupérer les diamants

Après le briefing, allez au port et embarquez sur un bateau vers le lieu du rendez-vous. Une fois sur place, vous ne trouverez que des cadavres. Entrez dans la maison et montez à l'étage. Entrez dans le bureau et prenez la mallette qui se trouve sur le canapé. Vous serez surpris par le Chacal qui va prendre possession de la mallette et vous mettra KO.

S'évader de la prison

Lorsque les gardent emmènent votre partenaire, allez vers le mur droit et enfoncez-le. Ramassez l'arme et les médicaments et sauvegardez votre partie. Sortez de la cellule et avancez. Montez les marches et progressez dans le couloir. Tournez à gauche pour prendre le fusil et le pistolet. Revenez ensuite au couloir de droite et continuez tout droit jusqu'à la sortie de la prison. Suivez le chemin en évitant les patrouilles ennemies jusqu'à l'appel de Voorhees. Vous devez le rejoindre à Sefapane. Revenez alors vers la zone où vous vous êtes fait capturer et prenez un bateau vers la ville. Utilisez ensuite le bus pour vous rapprocher de Sefapane. Empruntez ensuite une voiture pour atteindre votre objectif.

ACTE 3

UFLL : Tuer Tambossa

Après le briefing, revenez à la ville et sortez par le coté droit. Rejoignez Dogon Sediko, que vous avez visité précédemment, pour sauver un mercenaire. Entrez dans la maison où se trouve votre cible et abattez-le avant qu'il n'ait le temps de vous tuer. Sauvez-vous en évitant la confrontation avec les ennemis. Revenez ensuite à la ville pour de nouvelles missions.

UFLL : Eliminer Voorhees et ses hommes

Allez au QG de l'UFLL, ils en ont marre de Voorhees et vous demandent de le buter. Vous devez rejoindre la mine TaeMoCo en utilisant le bus puis le buggy (qui se trouve dans la station). Coupez en passant entre les deux montagnes et attendez la nuit en vous reposant dans l'abri. Avancez ensuite vers l'entrée de la mine et éliminez en premier le sniper qui se trouve à votre gauche. Attendez tranquillement l'arrivée des ennemis et tirez sur les barils explosifs et les bombonnes de gaz pour provoquer plus de dégâts. Avancez ensuite vers la position de Voorhees et celle de son lieutenant. Tuez rapidement ce dernier et écoutez la proposition de Voorhees. Vous avez le choix entre le tuer ou tuer celui qui vous a envoyé pour l'assassiner. Mais tant que vous êtes sur place, tuez Voorhees et répondez à l'appel de Reuben qui vous demande de le rejoindre au bar. Utilisez le bus pour vous rapprocher du bar ensuite continuez le chemin à bord de la voiture.

Tuer Greaves et son aide de camp

Parlez au journaliste qui se trouve au fond puis au mercenaire assis près de la porte. Après le briefing, revenez à la station et prenez le bus vers la station la plus proche de Sepoko. Avancez vers le village et éliminez l'ennemi qui se trouve à l'extrême droite. Il est équipé d'un lance-roquettes. Eliminez le reste des hommes armés en contournant le centre du village par la gauche. Localisez la maison où se trouve votre cible et foncez. Avant de tuer Greaves, écoutez sa proposition. Tuez-le puis sortez du village en empruntant un 4x4 ennemi. Reuben vous appelle et vous donne rendez-vous à l'aérodrome.

Rendez-vous avec Reuben

Suivez le chemin qui mène vers l'aérodrome et éliminez les patrouilles ennemies. Prenez un véhicule équipé d'un lance-roquettes et avancez vers l'aérodrome. Bombardez ce dernier en ciblant les soldats avec vos roquettes. Avancez ensuite du coté gauche où se trouve un avion. Ignorez les ennemis les plus lointains et entrez dans le hangar à l'intérieur duquel se trouve Reuben. Parlez-lui et sortez. Rebroussez chemin jusqu'à la sortie et sauvez-vous à bord d'un véhicule ennemi stationné dans la zone. Votre prochaine destination est la prison, là où se trouve le Chacal.

Rendez-vous avec le Chacal

Le chemin vers la prison grouille de postes de contrôle. Eliminez leurs occupants ainsi que les patrouilles ennemies. Avancez ensuite sans crainte vers la prison. Entrez pour vous rendre compte que l'endroit est désert. Seul le Chacal se trouve au milieu de la cour. Approchez-vous de lui et suivez-le lorsqu'il se déplace. Réapprovisionnez-vous ensuite et quittez la prison vers la jungle.

Tuer les deux commandants de faction

Avancez dans la jungle jusqu'à atteindre une zone appelée Heart of Darkness. Sur place, il y a un camp ennemi très bien gardé. Vous ne devriez pas attaquer mais si vous décidez de donner l'assaut, éliminez les ennemis équipés de lance-roquettes en premier. Vous pouvez contourner tout ce beau monde en avançant et en longeant le mur gauche. Avancez lentement jusqu'à la sortie où se trouvent quelques soldats en train de discuter. Sprintez vers le chemin descendant et avancez sans vous retourner.

Continuez votre route jusqu'à la planque. Reposez-vous jusqu'à la tombée de la nuit et sortez. Avancez dans le noir et décimez d'autres hommes armés qui se trouvent autour du feu. Lancez une grenade entre ces ennemis et finissez ensuite les survivants au fusil. Continuez votre route en nettoyant les postes de contrôle et en restant à couvert derrière les arbres.

Suivez le chemin et repérez la planque qui se trouve sur la rive opposée à la falaise. Avancez jusqu'au bord et repérez des ennemis se trouvant en bas. Lancez une grenade sur ces soldats et suivez le chemin descendant pour nettoyer la zone. Progressez vers la carcasse de l'avion et montez dans le chemin de droite. Reposez-vous dans la planque et partez vers la zone neutre.

Entrez sans vous faire de souci puisque les gardes ne vous attaquent pas. Traversez-le pont et, sans interrompre la réunion, lancez une grenade dans la cabane. Courez ensuite vers le coté droit de la zone pour vous abriter et repoussez les vagues d'ennemis. Quittez ensuite cette zone vers la piste d'atterrissage. Reposez-vous dans la planque et sortez pendant la nuit.

Récupérez les diamants

Avancez sans crainte vers la zone de rendez-vous. Votre ami se trouve au centre de la zone. Tous les mercenaires vont vous trahir et essayer de vous tuer. Foncez alors directement vers votre seul allié et, sans écouter ce qu'il a à dire, prenez la mallette et rebroussez chemin. Ignorez vos ennemis et éloignez-vous au maximum. Réapprovisionnez-vous et allez vers la planque du Chacal. Eliminez le poste de garde qui précède la planque puis allez parler au Chacal.

Il vous donne le choix entre : exploser la dynamite ou remettre la mallette au commandant du camp.

Exploser la dynamite

Prenez la batterie qui se trouve sur la table et quittez le refuge. Avancez derrière la cabane du Chacal et suivez le sentier. Au virage de gauche, quittez le sentier et tuez les trois ennemis qui se trouvent sur la dénivellation de droite. Continuez votre route et éliminez trois autres hommes qui sont à découvert, faciles à abattre. Continuez enfin votre route jusqu'à la dynamite et actionnez le détonateur. Assistez enfin au passage des civils par la frontière grâce aux diamants offerts par le Chacal.

Livrer les diamants

Prenez la mallette qui se trouve sur la table et quittez le refuge. Avancez vers la cible, sur votre carte, et éliminez les trois premiers soldats qui vous barrent la route. Restez en hauteur et éliminez les autres ennemis qui vous attaquent. Continuez ensuite votre route jusqu'au camp, près de la frontière. Entrez dans le bâtiment situé à gauche et donnez la mallette au commandant du camp. Vous avez accompli votre partie du deal et le Chacal en fera de même en faisant exploser la dynamite.

Far Gate

© Microïds / Super X Studios 2000

CHEAT CODE

Entrez l'un des codes suivants en cours de jeu

`/182461`	Activez les cheats
`/gates`	Argent supplémentaire
`/instabuild`	Constructions instantanées
`/kenny`	Tuer tous les ennemis
`/fog`	Modifier le brouillard de guerre
`/stats`	Afficher les stats

Farming Simulator 2011

© Excalibur Publishing / Giants Software 2010

ARGENT À VOLONTÉ

Cette astuces implique de modifier un des fichiers du jeu. Allez dans le répertoire de Farming Simulator 2011 et ouvrez le répertoire qui correspond à votre sauvegarde. Cherchez le fichier **careerSavegame** et ouvrez-le avec un éditeur de texte.

Cherchez la ligne : **valid="true" money="11467"**
Remplacez la valeur indiquée par la somme d'argent que vous voulez empocher.
Sauvegardez le fichier et relancez le jeu pour en profiter.

Fast Food

© Codemasters

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ~ pour ouvrir la console, puis entrez les codes suivants.

ONTHEDOUBLE	Production accélérée
ONADIET	Moins de calories

Fatal Racing

© Gremlin Interactive 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants à l'écran de configuration, à la place du nom du joueur :

DUEL	Concurrents très agressifs
FORMULA 1	Accès aux autres voitures
SUPERMAN	Voitures indestructibles
CUP WON	Fin de championnat
I WON	Finir le jeu
MREPRISE	Course bonus
CINEMA	Plein écran
GOLDBOY	Coupe des champions
DR DEATH	Mode Destruction
REMOVE	Pour retirer un cheat code

VOITURE SPÉCIALE

Pour avoir une voiture spéciale, entrez, à la place de votre nom de pilote :

MAYTE
SUICYCO
TINKLE
2X4B523P
LOVEBUN

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants à la place de votre nom, avant le menu de configuration :

[pas de nom]	Mode noir et blanc
2X4B523P	Voiture secrète
CINEMA	Mode "Wide screen"
CUP WON	Séquence de fin
DR DEATH	Voiture "Humain" invincible
DUEL	Tuez vos adversaires
FORMULA1	Deuxième voiture
FREAKY	Couleurs noir et marron
GOLDBOY	Coupe "première"
I WON	Pour gagner la course
LOVEBUN	Voiture secrète
MAYTE	Voiture secrète
MREPRISE	Coupe "Bonus"

REMOVE	Enlever les cheats codes
ROLL EM	Voir les crédits
SUICYCO	Voiture secrète
SUPERMAN	Mode destruction
TINKLE	Voiture secrète
TOPTUNES	Autres sons

Fate

© WildTangent 2005

+ D'INFOS FORUM

PLUS D'ARGENT

En cours de partie, faites CTRL + SHIFT + ~ et tapez **Gold** pour obtenir 500 000 pièces d'or.

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur **CTRL + SHIFT + ~** pour ouvrir la console de saisie des codes qui apparaîtra sous forme d'un '?' en bas à gauche de l'écran. Entrez ensuite l'un des codes suivants et appuyez sur Entrée pour valider.

`Ascend #`	Gagner # niveaux (remplacer # par une valeur)
`Blood`	Activer le sang
`Descend #`	Perdre # niveaux (remplacer # par une valeur)
`Discoverall`	Dévoiler tout le donjon en cours
`Dumpmap`	Afficher la description d'une map en cours dans un fichier texte
`Experience`	Gagner 5 000 points d'expérience
`Fame`	Gagner 1 000 points de renommée
`Fate Statue`	Créer une statue à activer pour gagner 2 gemmes ou un monstre unique
`Fountain of Health`	Fontaine de santé
`Fountain of Mana`	Fontaine de mana
`Fountain of Stamina`	Fontaine d'endurance
`Fountain of Wellness`	Fontaine de santé et de mana
`God`	Gagner 10 niveaux d'XP et 8 pour le familier
`Gold`	Empocher 500 000 pièces d'or
`Heal`	Restaurer son énergie
`Large Chest`	Invoquer un coffre vide
`Levelup`	Gagner 1 niveau d'expérience
`Magic Anvil`	Créer un Anvil qui ajoute un effet magique positif ou négatif à un objet
`Noblood`	Désactiver le sang
`Shrine of Learning`	Créer un autel qui ajoute un effet positif ou négatif à vos stats
`[Nom_creature]`	Invoquer une créature (remplacer Nom_creature par le nom d'une créature)
`[Nom_objet]`	Faire apparaître un objet (remplacer Nom_objet par le nom d'un objet)

Fate : Undiscovered Realms

© Encore Software / WildTangent 2008

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Sur l'écran Aventure, appuyez sur [CTRL], [SHIFT] et -, puis cliquez sur le ? situé à gauche de l'écran.

`Gold`	+ 500 000 gp
`Heal`	Regagner de la vie
`levelup`	Passer au niveau sup

Faust

© Arxel Tribe / Cryo Interactive 1999

OUVRIR LE LIVRE ARC-EN-CIEL

Dans l'épisode 2, le livre aux codes couleurs qui se trouve sous le lit, est facile à ouvrir. Alignez en face des flèches les couleurs de l'arc-en-ciel (trouvées sur la tapisserie proche). Plus précisément, respectez l'ordre suivant, de bas en haut : rouge, orange, jaune, vert, cyan, bleu et violet. Par ailleurs, la lettre trouvée dans le livre doit être soigneusement décachetée avec le coupe-papier, selon les instructions trouvées dans l'armoire de la chambre, sur une étiquette de vêtement, lisible avec une loupe.

LOTERIE

Une fois que vous avez trouvé les deux clefs dans le chapitre:un crime pour deux,et que vous avez ouvert l'armoire tirez les vêtements et faite le code 512 vous trouverez un ticket de loterie.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Dialogue entre Pierre, l'homme aux clés, et Gabriel, l'ange déchu
Evocation de la mort de Théodore More le directeur du parc d'attractions, Dreamland
Méphistophélès, le diable en personne, charge Marcellus Faust d'enquêter sur les crimes qui ont conduits à la fermeture du parc.
Les pêcheurs et pêcheuses peuvent-ils être rachetés ou sont-ils condamnés à des affres éternelles ?

L'avarice (I Un crime pour deux) - Novembre 1935

- Placard à gauche : examiner les livres
- Angle du lit : prendre la clé ; regarder le portrait, de même sur l'étagère au-dessus du lit
- Salle de bain : ouvrir le couvercle du réservoir de la chasse d'eau : prendre le couteau
- A côté de la coiffeuse, cliquer sur la lampe
- Sur la coiffeuse, tous les objets interactifs : miroir, brosse à cheveux...
- Sous le tableau, ouvrir le tiroir : regarder les deux livres de comptes, particulièrement celui concernant Hannibal dont la somme due est de 187,00 : additionner avec argent dû affiché au tableau : 512,00
- Dans l'évier, prendre la passoire
- Ouvrir le tiroir du poêle : trois tas de cendres ; prendre la pelle à cendres
- Sortir la passoire de l'inventaire et la pelle contenant un tas de cendres : verser : agiter la passoire
- Répéter l'action trois fois : vous trouvez une dent et une clé brûlée
- Armoire à côté du lit : introduire les deux clés : les portes s'ouvrent
- Déplacer les vêtements qui révèlent la présence d'un coffre : entrer 512 (sans passer par 0)
- Après la vidéo du meurtre, vous êtes transporté au train fantôme : l'actionner puis aller à droite

- Cliquer sur le crâne du squelette appuyé contre la porte : Pacte 1
- Vous êtes transporté au kiosque pour une rencontre Méphisto / Faust
- S'asseoir sur le banc : au sol direction Sud : chercher à droite du pivot du banc : cliquer : une trappe joue
- S'orienter face au troisième pilier à gauche, direction Est : regarder pilier et agir sur l'affichage
- Prendre le livre : Fin de l'épisode 1

L'orgueil (II L'Alchimiste et le Génie) - Décembre 1952

- Contourner puis entrer dans la maison ; monter à l'étage
- Examiner la cheminée à droite, les tableaux au mur
- Avancer vers la bibliothèque à gauche : examiner Faust de Goethe, Code (prendre la clé dans la reliure), la thèse universitaire, l'Histoire de la Seconde Guerre Mondiale (nom de code Fortitude)
- Regarder derrière-vous le bureau : prendre dans le tiroir la pipe et la boîte d'allumettes
- Demi-tour : à droite de la bibliothèque, le secrétaire : l'ouvrir avec la clé
- Prendre sur la tablette, le lambeau de carte du débarquement ; prendre tous les objets possibles dans les différents tiroirs (coupe-papier, bague avec sceau, contrat entre More et Meister, loupe)
- Le tiroir en bas à droite est un tiroir à secret qui possède un double fond ; pour y accéder l'ouvrir immédiatement après le tiroir bas gauche
- Y prendre la tête en bois
- Refermer le secrétaire et positionner la tête de bois sur la colonne de gauche : un petit placard s'ouvre contenant un magnéto et trois bobines
- La bande 1 en date du 28/11/45 concerne Lily et Jody, les Siamoises ; une seconde date de ce journal enregistré est le 01/12/45; la bande 2 est un morceau de blues (John Lee Hooker), la 3 un rock allemand
- Sur la gauche de la cheminée, cliquer sur le fauteuil dont l'accoudoir gauche est griffé
- Descendre ; sous l'escalier, accès à la chambre à coucher
- Armoire : deuxième porte : des pantalons sur des cintres : cliquer pour obtenir la carte postale d'Omaha Beach : la retourner pour un code A= 0 ; troisième porte : pulls : cliquer pour obtenir l'étiquette : utiliser la loupe pour voir la façon de procéder pour décacheter les lettres
- Pivoter de 180° : examiner la porte et le lambeau de carte : noter latitude et longitude (de la plage du débarquement)
- Examiner les quatre têtes de marins sculptées aux coins du lit et l'orientation de leur pipe (latitude et longitude)
- Sur les cadrans, reporter les relevés de latitude et de longitude : soit pour faire simple : pied de lit 00 et 45, tête de lit : 50 et 20 : le tiroir sous le lit s'ouvre
- Il contient un livre qui s'ouvre avec la bague-sceau : positionner les couleurs de l'arc-en-ciel du violet en haut au rouge en bas : le livre s'ouvre : ouvrir la lettre scellée avec le coupe-papier : fausse alerte
- S'approcher du globe et cliquer sur les chiffres du codage. Ceux-ci correspondent à la date et au lieu du Débarquement et peuvent être décryptés avec la roue de codage qui est dans votre inventaire : faire coïncider le A et le 0 : ligne 1 : 0606 ; ligne 2 : 1944 ; ligne 3 : 79030 (pour Omaha)
- Le globe s'ouvre : deux objets : les examiner (Marchandage entre Méphisto et Meister qui décline l'offre)
- Juillet 1960
- Ouvrir le secrétaire : récupérer les trois bâtons de cire et lire le message orientant vers la cheminée
- Passer la bande 4 sur le magnéto : il vous faudra réunir les derniers éléments et vous imprégner des analogies
- Ouvrir le Faust de Goethe dans la bibliothèque
- Retourner vers la cheminée et prendre la pelle, puis actionner le soufflet
- Une cache apparaît dans le mur : vous récupérez la manivelle, le casier dans lequel prennent place les bâtonnets de cire et vous avez un message qui vous oriente vers le puits
- Utiliser la manivelle sur la roue : le seau et la grenouille remontent : cliquer sur la grenouille : elle a dans la bouche un objet qui entre dans le casier ; lire le message contenu dans le seau
- Aller dans le fond du parc au milieu des arbres en suivant le chemin de planches ; tourner à gauche
- Cliquer sur une pierre qui roule et qui masquait une empreinte rectangulaire
- Utiliser la pelle ; vous découvrez un coffre qui contient une longue-vue, une pierre pour le casier et un message
- Faire un pas sur la gauche et regarder en l'air (en fait à gauche et tourner) ; regarder les branches et le tronc ; vous découvrez un support ; y fixer la longue-vue et regarder dedans ; vous pouvez avancer jusqu'à la faille
- Prendre l'objet alchimique, le message et le levier ; le message vous oriente vers la roue à aubes : sept après noir
- Aller à la roue à aubes qui jouxte la maison ; fixer le levier ; un clic en-dessous ou au-dessus suffit pour le déplacer ; regarder les bacs qui tournent, l'un est marqué d'un trait noir ; compter jusqu'à six et cliquer au-dessus du levier, pour

arrêter la roue et pouvoir regarder dans le septième bac ; récupérer ce qui s'y trouve
- La teneur du message vous oriente vers la chambre
- Aller dans la chambre ; au fond de la pièce, à gauche de la tapisserie de l'arc-en-ciel, se trouve un vitrail : prendre la pierre rouge
- Au-dessus du lit, cliquer sur le boîtier au levier rouge ; utiliser la clé sur la serrure ; le boîtier s'ouvre, déplacer la manette rouge ; un faisceau lumineux de deux segments envahit la pièce
- Dans le tiroir du lit, prendre la pyramide et la déposer sur la tapisserie de la porte face à l'armoire : le faisceau lumineux compte maintenant quatre segments
- Aller vers la tenture arc-en-ciel et prendre le cristal à la naissance du faisceau : dans la gueule du lion, un message vous renvoie au globe
- Ouvrir le globe : lire le message qui parle d'un caillou dans un soulier
- Aller à l'armoire sortir la chaussure noire, cliquer sur le talon. Vous avez accès à la cuisine
- Prendre tous les sachets de sel dans le placard sur la gauche, puis se mettre face au laboratoire : la transmutation s'effectue toute seule ; récupérer l'homunculus
- Retour au Parc ; faire demi-tour et regarder en l'air, une lumière clignote : utiliser sur elle l'homunculus
- Rencontre avec More ; puis cliquer sur la machine à gauche de l'endroit où il se tenait : Fin de l'épisode 2
Changement de CD (4)

La luxure (III L'Ombre de Casanova) - Février 1930

- Descendre dans la maison et tourner à gauche ; aller au petit meuble d'angle ; ouvrir le petit coffret et lire la coupure de presse ; prendre dans le pot à crayons, le crayon fin et l'aiguille de boussole
- Au même étage, contourner l'escalier pour se rendre vers l'armoire à glace ; cliquer deux fois sur la moulure du montant droit pour en ouvrir la porte ; prendre la petite perruque suspendue
- Les malheurs de Frank Barnes et son insuccès auprès de la gent féminine vous sont rapportés par tous les tableaux muraux
- Descendre à l'étage inférieur et utiliser le crayon fin sur la pointe de sein pour ouvrir la porte de la chambre
- Positionner l'aiguille de boussole sur la boussole (eh oui !) au pied du lit
- Monter sur le lit : mettre la petite perruque sur la tête de l'automate : tourner la manivelle : le tiroir s'ouvre prendre la clé
- La suite de l'infortune du peintre vous est narrée par les deux livres de chevet ainsi que par la bouteille et la chaise qui trônent au milieu de la pièce.
- Vous pouvez vous régaler d'un poème en regardant les boiseries du plafond au-dessus du lit
- Cliquer sur le nombril des quatre lampes sirènes en commençant par celle du haut à gauche et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre : le fameux plafond du lit descend d'un cran ; descendre du lit pour l'ouvrir avec la clé : vous avez la teneur du pacte avec Méphisto
- Octobre 1939
- Petit meuble d'angle : lire les lettres des éditeurs qui refusent le livre ; en ouvrir la porte et prendre la loupe et les diapositives
- Cliquer sur les portraits au-dessus de la table de dessin : les discours ont changé
- Redescendre : ouvrir avec la clé la cache au-dessus du lit
- Remonter : armoire à glace : prendre la clé à l'endroit où était la perruque
- Sous l'escalier, allumer la table : interrupteur en bas à gauche. Y poser les diapos et les examiner à la loupe : une pendule indique 17H30
- Avec la clé, ouvrir la pendule et positionner les aiguilles
- Redescendre : une trappe est ouverte à droite de la porte de la chambre
- L'emprunter pour arriver à la chambre noire ; prendre le livre sur l'évier ; regarder la photo suspendue au-dessus : femme sans visage, puis diable
- Retourner vers l'échelle métallique et regarder les photos sur la gauche : derrière l'homme à la guitare, se trouve une cache : prendre les deux ampoules
- Faire demi-tour : à droite du labo, un réduit en haut pour y mettre une ampoule ; au-dessous une tablette et un interrupteur
- Remonter et regarder l'affichage à droite de l'armoire à glace : il s'agit d'un diplôme ; le prendre
- Redescendre au labo, allumer l'ampoule rouge et poser le diplôme sur la tablette : c'est le contrat qui lie Frank Barnes à Méphisto

- Vous êtes propulsé dans une galerie souterraine agrémentée de rails ; aller sur la droite puis sur la gauche ; vous ne pouvez ouvrir la porte qu'en cliquant sur sa gauche ; entrer dans la salle des engrenages et se diriger vers eux
- Ouvrir le boîtier à droite des engrenages : vous avez les mêmes en modèle réduit : prendre le levier et le monter au maximum puis le lâcher ; les engrenages se déclenchent ainsi qu'une vidéo avec More : Fin de l'épisode 3 Changement de CD (3)

L'envie (IV L' Amant Fantôme) - Juin 1935

- Vous êtes devant une rampe en bois parfaitement lisse : envoyer Homunculus en haut ; il tirera le levier qui transforme la rampe en un escalier
- Sur la table de jardin, regarder la plante en pot : déclaration d'Hannibal à Kalinka qui le rejette
- Faire demi-tour et considérer la fontaine : quatre lieux d'interactivité : la tête de la statue cariatide : pousser le levier ; la manivelle : retirer le clou qui la bloque puis la faire tourner ; regarder la fontaine puis la roue à aube : prendre le collier
- Monter sur la terrasse face à la porte de gauche : regarder la vitre cassée (scène vidéo de jalousie des siamoises) ; à vos pieds à gauche, se trouve une poubelle : prendre la plume
- Entrer et se retourner : lire l'affichage à droite de la porte (costume pour les siamoises, sangle d'Hannibal, masque de Frank)
- Exploration : rideau sous l'escalier : cuisine : un alambic (le regarder déclenche un compte à rebours) et un réchaud (allumettes dans l'inventaire), moule à masque ; prendre le sac de farine sous l'évier ; à gauche une pendule avec des planètes
- Repasser le rideau et explorer l'atelier de couture ; à gauche de la table de travail ; en vous tournant vers la droite, trois rouleaux sont suspendus : faire jouer le noir pour obtenir du cuir souple ; puis le marron, pour du cuir dur ; regarder les machines : couper le cuir dur pour obtenir une bande ; placer les cuirs sur la perforeuse à droite : le cuir dur est perforé, le cuir souple prend une forme
- Revenir sur vos pas et passer de l'autre côté
- Salle de bain : dans le tiroir de la coiffeuse, vous récupérez du tissu souple et de la gaze
- Passer dans le couloir et écouter toutes les statues de cire : placer la bande de cuir dur sur Hannibal (vous aurez droit à sa colère menaçante) et la plume sur les siamoises (vous saurez tout de leur machination)
- Revenir dans l'autre pièce. Sur la table de travail, deux papiers : un mot de Théo annonçant sa venue pour la réparation de la fontaine ; des notices : sur les machines et sur la confection d'un masque qui nécessite : du cuir souple, des lacets, une grille, de la gaze, un baume, une matière souple
- Monter l'escalier : dans la chambre, ouvrir le coffret sur le chevet et y prendre l'amulette en jade de Kalinka
- Dans la seconde pièce, une chambre d'enfant avec un berceau, un mobile planétaire et un métier à tisser : cliquer sur le métier à tisser : Kalinka dit à son amant qu'elle lui a confectionné une clé et qu'elle lui donne rendez-vous dans la serre
- Prendre le petit emballage carré sur le tissu (ça ressemble à une poignée) : le développer : une cigogne tient un petit sac : cliquer dessus pour prendre la petite lune en argent
- Redescendre : dans le meuble à droite du rideau sous l'escalier, prendre la grille de respiration et les lacets
- Revenir à la machine à coudre devant la table de travail de l'atelier et commencer le masque : placer la forme de cuir souple, la grille de respiration, les lacets : récupérer l'objet semi-fini
- Passer dans la cuisine
- Poser la petite lune sur la pendule : la porte s'ouvre : vous avez accès à la serre
- Entrer dans la serre ; scène vidéo
- Prendre la feuille dans le fond de la pièce à gauche face à l'entrée : elle entre dans un casier ; regarder la table à secret avec les symboles des saisons
- Ressortir et aller à la fontaine : remplir la vasque en faisant tourner la manivelle ; verser la farine ; vider l'eau en agissant sur le petit levier de la tête cariatide ; regarder la vasque : vous pouvez lire le code
- Retour à la serre : utiliser le code (8, 11, 2, 5) sur la table qui vire au rouge : vous avez accès aux trois autres saisons (été, automne, hiver) et y prendre dans chaque serre une plante (au même endroit que la première) : elles prennent place dans le casier : Kalinka a accouché d'Alexi, l'enfant de Frank Barnes ; retour au printemps
- Repassez dans la cuisine et tournez-vous vers l'alambic : retirer le bouchon ; mettre les plantes ; remettre le bouchon ; allumer le gaz dessous avec une allumette de votre inventaire
- Vous obtenez le baume
- Passer à la boîte à masque : placer le masque, la gaze, le baume, le tissu ; récupérer le masque achevé et aller le mettre dans le couloir sur le visage du mannequin de cire de Frank

- Remonter dans la chambre d'enfant et tournez-vous vers la boîte à musique en forme d'église ; sous elle, allumer la bougie (allumette) : un chérubin se met à tourner sur le rail ; cliquer pour l'arrêter : son auréole est l'alliance de Kalinka
- Nouvelle scène vidéo. Vous êtes dans le hall de la bibliothèque au sommet du Grand Huit. Passer la porte, puis monter l'escalier.
Aller sur la droite et cliquer sur l'échelle : vous découvrez des livres cachés. Vous pouvez en prendre douze pour les reclasser : le premier mot de chaque titre conduit au message : " moi, Théodore, perdis espoir en 1917 et signais un contrat avec Méphisto "

La colère (V La Colère du Tyran) - Mars 1932

- Pénétrer sous le chapiteau qui s'avère être la demeure d'Hannibal
- A gauche, ouvrir les portes du placard : en bas, rien ; en haut, trois bouteilles avec des bouchons de couleur : si vous cliquez, le col des bouteilles réagit : il faut un code
- Le lit : au- dessus, le portrait d'Hannibal : si vous cliquez, un placard mural apparaît mais pour l'ouvrir, il faut une clé
- A droite du lit, une dynamo et une cage roulante ; en attendant de faire mieux, vous pouvez toujours brancher les fils sur la batterie
- A droite, un papier est affiché : lire " 19, 0, noir, 7, rouge "
- A droite, un disque de roulette est suspendu : le prendre
- Regarder tous les affichages au mur : femme balafrée, tigres ; la cuvette pour les ablutions ; le miroir (qui vous découvre les cibles et la haine misanthropique du dompteur)
- Dans le coffre, prendre le levier ; à droite du coffre un tableau basculant et un socle pour placer le levier : le tirer : vous aurez les cibles réelles (aperçues dans le miroir plus une)
- Au centre de la pièce, positionner le disque de roulette : entrer le code en prenant soin d'enregistrer chaque entrée en appuyant sur le losange jaune du disque : le plateau du jeu se soulève. Noter le code-couleur des entrées : rouge, blanc, noir, rouge, rouge qui s'appliquera aux bouteilles
- Prendre le fouet et la bobine
- Revenir au levier qui fait surgir les cibles ; fouetter les quatre cibles vues dans le miroir mais pas celle de Kalinka (la seconde en partant de la droite)
- Retour au placard : entrer le code-couleur sur les bouteilles ; le double fond apparaît ; cliquer pour la vidéo puis prendre la clé
- Un rat est apparu sur le lit : le prendre ; l'introduire dans la cage tournante et fouetter celle-ci ; votre projecteur est alimenté en électricité ; rouvrir le placard mural, placer la bobine, mettre l'interrupteur sur la position " on "
- Vous avez les consignes pour utiliser le fouet avec les tigres et vous vous retrouvez devant un manège dans le parc d'attraction, mais la nuit est particulièrement noire
- Faire le tour du manège et regarder les chevaux de bois : l'un d'eux a un anneau passé dans les rênes : le prendre
- Entrer dans la cabane de distribution de tickets. Regarder l'appareil de mise en marche du manège : le contact manque pour la borne 10000 volts. Y mettre l'anneau puis tirer le levier.
- Le manège s'emballe et la grille centrale s'ouvre. Revenir au manège et franchir cette porte. Vous descendez l'escalier et vous êtes dans l'antre des tigres : avancer dans la pièce suivante jonchée d'ossements (reliefs des repas des tigres) : trouver la cage thoracique de la siamoise et prendre le collier. Vidéo.
- Vous vous retrouvez dans la cage des tigres ; prendre le fouet pour amener les deux tigres sur la colonne centrale (un ou deux claquements). Cette épreuve n'est pas difficile : quand les tigres sont de part et d'autres de la colonne centrale, cliquer deux fois.
- La colonne enfoncée, s'en approcher pour regarder au fond ; considérer la caisse ; le pacte est dessous
- Vous êtes devant le cinéma : avancer vers le guichet. Vidéo More et Faust. Prendre le billet sur le guichet
- Entrer dans la cabine de projection : prendre la bobine et projeter le film.
- Ressortir. Méphisto vous montre ce qu'il est advenu d'Hannibal : Fin de l'épisode 5
Changement de CD (1)

La paresse (VI Un Justicier haut comme trois pommes) - Juin 1930

- Aller vers le punching-ball et frapper deux fois : ça ne sert à rien. Envoyer Homunculus sur les aiguilles : il les déplace et la porte de la roulotte s'ouvre, mais si vous en approchez, elle se referme. Il faut la maintenir ouverte : c'est à nouveau Homunculus qui doit se charger de cette mission
- Entrer chez Tod et regarder l'affiche Von Essenbeck à droite : vous apprenez pas mal de choses sur la vie du nain, en

particulier sa date de naissance, le 1 novembre 1893
- Regarder le meuble sous l'affiche : il comporte deux tiroirs : dans le tiroir supérieur, prendre le médaillon de Saint Christophe et la bague aux armoiries ; dans l'autre, lire le journal
- Avancer. Regarder à gauche la robinetterie du bac à douche : si le robinet de droite laisse couler l'eau, celui de gauche fait goutter un liquide rougeâtre
- WC : regarder le papier toilette
- A droite, la cheminée : prendre un rondin et regarder la tablette : placer la bague sur les armoiries : vous entendez un mécanisme
- A droite encore, considérez la bicyclette : cliquer sur la roue arrière, puis sur la selle : Faust l'enjambe et pédale, ce qui fait s'ouvrir le lit et révèle un coffre contenant un livre : le lire, puis cliquer à nouveau : le coffre se déplace et vous avez en gros plan une serrure à ouverture numérique : y entrer la date de naissance de Tod. Vous pouvez descendre dans la cave.
- Prendre le robinet sur le fût gauche de la rangée du milieu ; cliquer sur la cuve, prendre le vieux journal dans le seau, prendre une bouteille
- Avancer vers la grille ; à gauche de celle-ci, presser le bouton rouge : c'est une réserve de bois mais vous avez déjà une bûche ; devant le bouton rouge, ramasser le seau
- Ouvrir la porte de la chaudière : mettre le papier et la bûche puis enflammer avec une allumette
- Placer le robinet sur le tonneau central de la rangée du bas ; un passage secret s'ouvre : entrer ; vous êtes dans le dortoir des enfants qui travaillent pour Tod à fabriquer du whisky de contrebande
- Avancer jusqu'à la salle de bain ; cliquer sur le miroir ; se tourner sur la droite et cliquer sur l'armoire à pharmacie, puis sur le mercurochrome ; ressortir
- Le téléphone sonne ; il est sur votre droite : décrocher : vous êtes en communication avec Nitti en pleine période de prohibition : vous lui proposez de racheter les dettes d'Hannibal ; il vous propose une partie de poker
- Retour à la cave : Faust se transforme en Tod
- Prendre le seau et le remplir au tonneau de mélasse en bas à gauche ; verser le contenu dans le réservoir supérieur de la chaudière
- Remonter. Nitti s'impatiente : il a soif ; remplir la bouteille au robinet gauche du bac à douche, puis aller servir Nitti dans le verre de la table à l'entrée de la roulotte. La partie de poker peut commencer
- Privilégier les grosses mains : couleur, quinte flush, carré. Quand vous avez gagné, vous récupérez les dettes d'Hannibal. Si vous perdez, vous rejouez automatiquement. Vidéo More avec Faust : Fin de l'épisode 6
Changement de CD (4)

La gourmandise (VII Le Chef d'oeuvre de Gisèle) - Décembre 1938

- Regarder les affiches : le bain de Gisèle (elle pèse 550 livres toute nue), le visage brûlé de Frank, les siamoises, Tod le nain
- Avancer à gauche de l'affiche de Gisèle : vous êtes devant sa baignoire, le clou de son spectacle ; cliquer sur le siphon et récupérer la clé de la baignoire ; introduire celle-ci dans la serrure sous le cadran et régler l'aiguille de ce dernier sur 550. La baignoire descend jusqu'à la chambre de Gisèle
- Examiner le lit : sous l'un des oreillers prendre la cuiller
- A droite du lit, ramasser l'ours en peluche
- Prendre les cubes de parfum sur le chevet
- Examiner la poupée et prendre la clé dissimulée dans son tablier
- Examiner la cuisinière (bouton et récipient)
- Ecouter les trois canaux de la radio ; examiner les photos : père de Gisèle, Gisèle et le pâtissier
- Examiner l'objet qui ressemble à un grand parapluie, muni d'une manivelle et sur lequel l'ours peut s'asseoir
- Dans le tiroir, lire la coupure de presse
- Ouvrir le réfrigérateur avec la clé, puis le bac à glaçons dans lequel se trouve un papier congelé ; le prendre et le mettre dans le récipient de la cuisinière, puis ouvrir le gaz et allumer ; éteindre pour récupérer et lire le papier. Vidéo opposant Faust à Méphisto
- Revenir au réfrigérateur et examiner la porte : quatre bouteilles dans le compartiment adéquat contenant des liquides jaune, marron, vert, rouge correspondant aux parfums pomme, cola, menthe, grenadine que vous disposez dans le rayon en-dessous. Ouvrir alors le casier au-dessus des bouteilles et récupérer la chaîne.
- Sortir du réfrigérateur et glisser au-dessus. Vous voyez un anneau fixé au plafond. Y passer la chaîne.
- Retour vers le parapluie. Positionner à nouveau l'ours sur le mécanisme puis cliquer sur sa clé-remontoir : il se met en

mouvement et dans une scène activée, il est remplacé par Gisèle. Une porte secrète est ouverte au pied du lit ; emprunter le toboggan pour descendre : nouvelle scène avec Gisèle et Frank
- Vous êtes dans un tunnel : avancer jusqu'à l'embranchement 4, prendre à gauche et avancer jusqu'à l'embranchement 13, prendre à gauche et avancer jusqu'à l'embranchement 26, prendre à droite et avancer jusqu'à la porte. Entrer.
- Vous êtes dans une sorte de bureau ou d'atelier ; regarder les dessins à votre droite et cliquer : le dessin se soulève et laisse apparaître une tortue. L'ouvrir et lire la coupure de presse
- Avancer vers le bureau : cliquer sur le couteau dans la boîte en bois pour le dialogue, puis sur le tiroir de la boîte : récupérer le papier déchiré
- Cliquer sur les bouteilles d'encre : vous pouvez poser les morceaux de papiers sur la table : c'est un puzzle que vous reconstituez en remettant les morceaux dans l'ordre : 1, 4, 2, 5, 6, 3. Lire le poème. Vidéo Faust avec More
- Vous êtes dans le parc au pied de la Grande Roue : cliquer sur le cabanon de vente de billets et souvenirs ; à l'intérieur à droite, se trouve un lot de cartes postales : les prendre et les poser sur le comptoir du guichet : vous n'avez plus qu'à les classer dans l'ordre des scènes du jeu.
- Après une nouvelle vidéo, il vous faut faire un ultime choix : prenez le crayon dans votre inventaire et cliquez sur le contrat ou sur l'importun, comme bon vous semblera…

Félix le Chat : Félix se déchaine !

© Hachette Multimedia 2001

CODES DES NIVEAUX

FELIX
HEADACHE
PARADISE
MAGIC EMERALD
PORCHE
MUSIC
DUNGEON
PANTHER
ORANGE

Fenimore Fillmore's Revenge

© Nobilis / Revistronic 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Début du jeu

Après l'introduction, familiarisez-vous avec les contrôles de jeu et ramassez le tapis de selle et le couteau sur le cheval. Placez le tapis sur l'homme blessé et allez couper une plante verte et une plante rouge aux alentours. Donnez la plante verte au blessé et trempez la plante rouge dans la boue pour en faire un cataplasme rouge que vous appliquerez sur l'homme à terre. Ramassez les lunettes et rendez-les à son propriétaire.

La planque des gangsters

Vous êtes enfermé dans la planque de vos ravisseurs. Prenez la botte, ramassez la pomme pourrie et dirigez-vous vers la porte en bas de l'écran. Utilisez la pomme sur le serpent pour l'occuper de manière à pouvoir le coincer ensuite à l'intérieur de la botte. Une fois le serpent enfermé dans la chaussure, jetez-le par la fenêtre de droite pour faire diversion. Profitez-en pour vous emparer du poivrier et utilisez-le sur Lefty. Ramassez la clé sur l'oreiller et déverrouillez le tiroir où se trouve un médaillon.

La cabane de Baker

A l'intérieur de la cabane, ramassez le chapeau, le lasso et la salsepareille posée sur la table. Prenez le tisonnier placé près de la cheminée et quittez la pièce. Dehors, emparez-vous de la brosse posée à côté de Baker. Cliquez deux fois sur l'épouvantail et éventrez-le avec le couteau. Prenez la selle du cheval ainsi que la pelle située derrière la cabane, puis dirigez-vous vers la tombe de Bill Carson un peu plus loin.

La tombe de Bill Carson

Utilisez la pelle sur la tombe, posez la selle sur le cheval et envoyez le lasso en direction de la branche de l'arbre. Accrochez l'extrémité du lasso sur le cadavre de Bill, puis cliquez à nouveau sur le lasso pour traîner le corps jusqu'au cheval. N'oubliez pas de récupérer les lunettes et la flasque dans le cercueil avant de cliquer sur le cheval pour revenir vers la cabane.

L'extérieur de la cabane de Baker

Trempez les lunettes dans le seau de résine placé tout près des bûches. Ramassez le seau vide et allez le remplir dans la rivière. Utilisez la flasque de Carson ainsi que le tisonnier sur le piège pour faire venir Baker. Pendant ce temps, faites rapidement le tour de la cabane et versez la salsepareille dans la bouteille de whisky de Baker. Allez chercher la carte située à côté du piège et montrez-la à Baker pour revenir automatiquement à l'intérieur de la cabane.

La cabane de Baker

Approchez-vous de la cheminée et versez le seau d'eau sur la suie. Utilisez ensuite les lunettes et la brosse sur la suie, puis frottez la carte avec la brosse imprégnée de suie. Sortez de la cabane. Parlez à Baker et demandez à passer l'épreuve de tir. Pour réussir, vous devez viser chaque cible deux fois.

Près de la mine

Dans la cabane, prenez le marteau et la burette d'huile. Allez chercher le pieu coincé au niveau de la poutre, à l'entrée de la mine. Ramassez la hache et prenez la corde sur le butoir de la voie ferrée. Utilisez la burette d'huile sur le changement de voie, puis le pieu sur la rampe. Utilisez la hache sur les 4 poteaux deux fois pour obtenir 8 huit petits poteaux. Mettez les petits poteaux dans le wagon (4 par wagon) avant de pousser le wagon jusqu'à la grue. Servez-vous de la grue pour poser les 8 petits poteaux sur la rampe. Utilisez le câble sur le pieu et repoussez le wagon vers l'entrée de la mine.

Dans la mine

Récupérez la pioche près du wagon et n'oubliez pas de prendre le bâton en pénétrant dans la mine. Défoncez l'armoire avec la pioche pour y trouver une vieille guenille. Combinez-la avec le bâton pour en faire un garrot à donner à Baker. Utilisez la pioche sur le crochet au fond de la mine, puis actionnez la manivelle.

Autre mine

Cliquez sur tous les barils pour les faire tomber. Il y en a 3 petits et 2 grands. Utilisez les planches en croix et posez les planches sur la plate-forme. Dépêchez-vous de ramasser le bidon d'huile avant que Baker ne commence à suffoquer, et utilisez le bidon sur la machine pour la graisser. Cliquez deux fois sur la machine pour la lancer à grande vitesse afin que les barils tombent sur la plate-forme. Vous devez utiliser ensuite les barils dans un ordre précis : 1 grand baril, 3 petits barils et enfin 1 grand baril. Faufilez-vous dans le trou pour sortir.

Au dessus de la mine

Utilisez la pioche sur l'affiche, puis les poteaux sur la dalle. Détachez la corde de l'anneau et servez-vous en comme d'un lasso sur le cheval. Vous devez ensuite éliminer quatre gangsters sans vous faire toucher.

La cabane de Baker

Récupérez le petit couteau posé sur le tabouret, puis cliquez sur le coffre et ramassez le bidon anti-rouille. Sortez de la cabane. Prenez le whisky posé sur la table et allez chercher le bidon d'huile à gauche de la cabane. Cliquez sur le corps de Carson pour lui enlever sa chemise, puis ramassez la bûche pour la mettre sur la hache située près de la rivière. Prenez le seau vide, remplissez-le à la rivière et videz le contenu dans le baquet. Versez un peu d'anti-rouille dedans, puis rajoutez de l'huile et mettez-y la chemise sale. Revenez à l'intérieur de la cabane. Jetez la bûche dans la suie, posez la chemise sur le petit tabouret et attendez que la chemise sèche. Ramassez la chemise propre. Faites chauffer le petit couteau en l'approchant de la suie, puis utilisez-le sur Baker avant de lui remettre la chemise propre. Prenez la corne de poudre placée au dessus de Baker et donnez-la lui. Vous devez maintenant éliminer 7 gangsters en vous cachant derrière les éléments du décor.

Le cimetière

Rendez-vous au cimetière et affrontez cette fois 10 gangsters en progressant lentement pour éviter d'avoir à tout recommencer. La cinématique de fin se déclenche juste après.

Fernandez Must Die

© Imageworks 1988

VIES INFINIES

Mettez la pause et tapez SPINYNORMAN pour avoir des vies infinies.

Ferrari Formula One

© Electronic Arts 1989

POLE POSITION

Pour avoir toujours la pole position, faites directement les Qualifs 2 et dès que le tour de qualification est fini, rentrez au stand et faites Race. Les adversaires n'ont pas eu le temps de faire les qualifs : vous voilà donc en pole position !

Fields Of Glory

© MicroProse 1993

ASTUCE

Pour battre facilement les unités ennemies, placez à leur proximité deux unités de cavalerie (avec l'ordre "garder position") et une unité d'artillerie qui leur tire dessus. Ainsi, vous ne perdrez pas d'homme, et en cas de contre-attaque des unités visées, la cavalerie est là pour protéger la fuite de l'artillerie. Cette astuce est plus ou moins efficace selon le niveau de difficulté et la bataille choisie.

FIFA 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

5ÈME NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Terminez tous les challenges des deux zones.

FIFA 2000

© Electronic Arts 1999

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

BURNABY	Stade EA au Canada
DIZZY	Mode extra-terrestre
HOOLIGAN	Equipes bonus
LIGHTSOUT	Mode enflammé
MOMONEY	Prêt illimité
SIZZLE	Mode illuminé

BEAUX GESTES

Pour réaliser des mouvements spectaculaires, faites :

ALT court : Tour sur soi
ALT long : Sombrero
CTRL court : Saut avec la balle
CTRL long : Feinte

MARQUER EN FAISANT UNE ACTION

Placez-vous en mode 3 (en appuyant sur la barre espace, vous serez normalement en mode d'attaque). Lorsque vous aurez la balle, courrez vers le point de corner adverse et appuyez sur Q. Dès que la balle sera en l'air, appuyez rapidement deux fois pour déclencher une action. Le joueur à la réception fera une belle action pour marquer.

FIFA 2001

© Electronic Arts 2000

CHEAT CODES

Tapez les codes suivants au menu principal :

BIGHEADS	Grosses têtes
GIMMETHEMONEY	Plus d'argent
PLAYERSARELOCKED	Joueurs adverses immobiles
PLAYERSMAYBE	Joueurs gratuits

JOUER AVEC LA D2 FRANÇAISE

Dans la saison française, terminez premier aux 3 championnats et gagnez toutes les coupes. Reprenez ensuite "saison" puis France. Après Troyes, il y aura alors toutes les équipes de D2.

MARQUER EN FAISANT UNE ACTION

Placez-vous en mode 3 (en appuyant sur la barre espace, vous serez normalement en mode d'attaque). Lorsque vous aurez la balle, courrez vers le point de corner adverse et appuyez sur Q. Dès que la balle sera en l'air, appuyez rapidement deux fois pour déclencher une action. Le joueur à la réception fera une belle action pour marquer.

FIFA 97

© EA Sports / EA Canada 1996

CHEAT CODES

CANTONA	Coup de pied "volant" sur un spectateur
KAYU	L'arbitre en sous-vêtements
KELONG	Joueurs cachés
LAOCHIAO	Joueurs cachés
LTH	L'adversaire marque contre son camp

FIFA 98 : En route pour la Coupe du Monde

© Electronic Arts / EA Sports 1997

CHEAT CODES

Dans le menu où l'on peut éditer un joueur, tapez à la place du nom (en minuscules) :

DOHDOHDOH	Ballon à la direction imprévisible
EAC ROCKS	Tous les joueurs ont la tête de la même taille que le corps
FOOTY	Quand vous avez le ballon, appuyez 2 fois sur E et au lieu de tomber, vous serez fêté
JOHNNY ATOMIC	Lors du contrôle du ballon, appuyez deux fois sur E et vous obtiendrez un Freekick quand vous trébucherez.
UR1OFUS	Le ballon rebondit en dehors des limites du terrain
XPLAY	Un compte à rebours apparaît près du score. Quand il arrive à 0, tous les joueurs de l'équipe qui possède le ballon tombent par terre.

BEAUX GESTES

Voici quelques combinaisons de touches pour réaliser de superbes gestes et feintes :

Feinte de tir

Alt ou Ctrl + D

Tirs vissés

Alt ou Ctrl + E

Roulette

Alt ou Ctrl + Q

Feinte

Alt ou Ctrl + S

Un tour sur soi

Alt ou Ctrl + W

BRUITAGES APRÈS UN BUT

Lorsque vous venez de marquer un but, vous pouvez entendre plusieurs bruitages. Pour cela, il suffit d'appuyer sur les touches suivantes :
Tir : bruit de basse
Courrir vite : basse moins forte
Tacle glissé : Trompette

GAGNER À COUP SÛR

Au début d'un match, allez dans "Sélections commandes". Prenez l'équipe adverse et marquez un maximum de buts contre votre camp. Juste avant la fin de la partie, reprenez votre équipe de départ.

FIFA 99

© Electronic Arts / EA Sports 1998

BEAUX GESTES

Voici quelques combinaisons de touches pour réaliser de superbes gestes et feintes :

ALT + A Plongeon
ALT + E Double passement de jambe
ALT + Q Jongle
ALT + S Rateau gauche
CTRL + D Un tour sur soi (ou ALT + D)
CTRL + E Tirs brossés à gauche ou à droite
CTRL + Q Roulette
CTRL + S Feinte

D'autres feintes sont accessibles en appuyant sur CTRL et une des flèches.

TROUVER RONALDO

Vous pouvez reconnaître Ronaldo, le célèbre buteur brésilien, sous le nom de G. Silva dans l'équipe de l'Inter de Milan.

INTRODUCTION HIVERNALE

Tapez plusieurs fois WIN pendant le chargement du jeu.

FIFA Football 2002

© Electronic Arts / EA Canada 2001

TOURNOIS SUPPLÉMENTAIRES

Remportez les qualifications suivantes pour la Coupe du Monde, afin de débloquer le tournoi correspondant :
AFC : Coupe d'Asie des Nations
CONMEBOL : Copa America
CONCACAF : Gold Cup
UEFA : Championnat d'Europe (Euro 2004)
Si vous terminez les 4 nouvelles épreuves débloquées, vous débloquerez la Coupe des Confédérations.

VICTOIRE ASSURÉE

Si vous perdez, mettez le jeu en pause. choisissez alors de diriger l'équipe adverse. profitez-en pour vous marquer plein de buts. Remettez le jeu en pause et reprenez votre équipe.

IMAGES DE JOUEURS

Remportez les épreuves suivante pour obtenir l'image du joueur correspondant :
Qualifications Coupe du Monde AFC : Myung Bo Hong
Qualifications Coupe du Monde UEFA : Francesco Totti
Qualifications Coupe du Monde CONMEBOL : Roberto Carlos
Qualifications Coupe du Monde CONCACAF : Ruud Van Nistelrooy
EFA : Nuno Gomez
Coupe d'Europe : Iker Casillas
CHampionnat d'Europe : Thierry Henry
Copa America : Henrik Larsson
Gold Cup : Thomasz Rodzinski
Coupe des Confédérations : Steve Marlet

PENALTY

Lors d'un penalty, observez dans quelle direction regarde le tireur pendant la séquence pour savoir de quel côté il va tirer.

COUPE DES CONFÉDÉRATIONS

Remportez toutes les coupes pour pouvoir disputer la coupe des confédérations.

JOUER SUR UN TERRAIN PLUS PETIT

Ouvrez le fichier ini.big du jeu, puis à l'aide d'un éditeur héxadécimal, ouvrez datacmn (pensez à en faire une copie avant de modifier quoi que ce soit !). Recherchez la chaîne 35 37 36 30 (offsets 507 à 510) et remplacez-la par 32 38 38 30. Cherchez ensuite la chaîne 33 38 34 30 (offsets 588 à 591) et remplacez-la par 31 39 32 30. Voilà, lorsque vous lancerez le jeu, le terrain sera plus petit qu'auparavant.
Si vous souhaitez retrouver les dimensions normales, replacez les valeurs originales dans le fichier.

JOUER SUR UN TERRAIN PLUS GRAND

Ouvrez le fichier ini.big du jeu, puis à l'aide d'un éditeur héxadécimal, ouvrez datacmn (pensez à en faire une copie avant de modifier quoi que ce soit !). Recherchez la chaîne 35 37 36 30 (offsets 507 à 510) et remplacez-la par 38 36 34 30. Cherchez ensuite la chaîne 33 38 34 30 (offsets 588 à 591) et remplacez-la par 35 37 36 30. Voilà, lorsque vous lancerez le jeu, le terrain sera plus grand qu'auparavant.
Si vous souhaitez retrouver les dimensions normales, replacez les valeurs originales dans le fichier.

FIFA Football 2003

© Electronic Arts / EA Sports 2002

NOUVEAUX STADES

Remporter la coupe du monde pour débloquer le Stade de Seoul.
Remportez le championnat des clubs pour débloquer le Stade de France.

MARQUER FACILEMENT

Pour marquer des buts sans prendre le contrôle de l'équipe adverse, prenez une formation avec un attaquant au centre et un autre sur une aile (n'importe laquelle). Contrôlez l'ailier et faites un appel de balle avec le joueur du centre. Si la passe en profondeur est réussie, vous vous retrouverez seul face au gardien adverse. il ne reste qu'à gagner le duel, ce qui ne devrait pas être trop difficile.

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que le notepad), ouvrez le fichier soccer.ini qui se trouve dans le dossier principal du jeu (Program FilesEASPORTSFIFA 2003). Il vous suffit alors d'ajouter l'un ou plusieurs de ces codes à la fin du fichier.

`ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1`	Gardien imbattable
`AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1`	Tacles aggresifs
`AUTO_TACKLING=1`	Tacles automatiques
`CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0`	Statistiques des équipes identiques
`CHEAT_RANDOM_TEAMS=1`	Rendre une équipe au hasard plus forte
`CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1`	Débloquer toutes les équipes
`ONE_ON_ONE=1`	Jouer en 1 contre 1
`PRATICE_MODE=1`	Mode entraînement
`UNLOCK_TOURNAMENT=1`	Débloquer tous les tournois et tous les stades
`WINDOWED=1`	Jouer en mode fenêtre

L'ULTIME TOURNOI ET LE STADE YOKOHAMA

Remportez le Tournoi Mondial pour débloquer l'Ultime Tournoi. Remportez ensuite les 32 matches de ce nouveau tournoi. Vous pourrez alors jouer dans le stade Yokohama.

GAGNER FACILEMENT

Si vous êtes en train de perdre, il suffit d'aller dans "choix d'une équipe" puis de prendre l'équipe qui gagne pour lui faire marquer des buts. Ensuite, vous n'avez plus qu'à reprendre votre équipe de départ !

FIFA Football 2004

© EA Sports / Electronic Arts 2003

NOUVEAUX MAILLOTS

Pour obtenir de nouveaux maillots pour une équipe, jouez avec cette dernière en mode match rapide et battez toutes les équipes d'un même championnat.

GAGNER DES POINTS PRESTIGES

Lorsque vous avez un nombre de points prestiges bas (100 ou 200), faites un entrainement physique collectif normal et vous devriez gagner 100 points. Ce code ne fonctionne que lorsque vous n'avez que 100 ou 200 points prestiges.

FIFA Football 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

GAGNER FACILEMENT EN MODE CARRIÈRE

Si vous voulez gagner très simplement tous les matches que vous jouez avec l'équipe que vous entraînez, il suffit lorsque vous engagez un match de prendre le contrôle de l'équipe adverse et de lui faire marquer des buts contre son camp. Vous devriez ainsi devenir le meilleur entraîneur que le monde ait connu.

LES MEILLEURS JOUEURS

Voici les trois meilleurs joueurs au classement général :

FIGO (48 de général) joue au Réal de Madrid et au Portugal.
PUYOL (47 de général) joue au F.C Barcelone et en Espagne.
GILBERTO (47 de général) joue au G.Rangers et au Brésil (en Remp.).

Et quelques stars du ballon rond :
RONALDO, 40
BECKHAM,46
CASILLAS, 43
JUNINHO et DEL PIERO, 45
RONALDINHO, SCHEVCHENKO et GIULY, 42
TREZEGUET, 43
SAVIOLA, 41

DES POINTS EN PLUS

Voici quelques trucs pour gagner un maximum de points :

Gagner 5 matches consecutifs : 2000 points
Gagner 10 matchs consecutifs : 6000 points
Gagner avec 5 buts d'écart : 6000 points
Faire un match international : 6000 points
Gagner un match sans prendre de but : 2000 points
Gagner une équipe à 5 etoiles (ex : le Milan AC) : 6000 points
Gagner une équipe rivale (ex : France-Brésil) : 6000 points

FIFA International Soccer

© Electronic Arts / Extended Play Productions 1994

ALLER DIRECTEMENT EN FINALE

Voici le moyen d'aller en finale des éliminatoires sans faire de match. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier PASWORD. Vous verrez le nom d'une de vos sauvegardes précédentes ou bien des pointillés. Si vous voyez le nom de vos sauvegardes (ex : Votre nom____27/10/94 w25xw7h12), remplacez-la par l'exemple donné, sans oublier de changer votre nom, la date (ne pas négliger les espaces, il doit y avoir 13 pointillés, un espace, la date comportant six chiffres et deux slash (/), deux espaces et W25XW7H12).

BUT FACILE

Lorsque le gardien adverse est en possession du ballon, avant qu'il ne dégage le ballon, placez-vous juste devant lui. Au moment où celui-ci dégage, faites une tête, et voilà le ballon contré dans le but vide !

FIFA Soccer 96

© EA Sports / Extended Play Productions 1995

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DE L'ÉQUIPE EA SUPERSTAR

Pour choisir l'équipe EA SUPERSTAR, appuyez sur le bouton "Quit to Dos". Lorsque la vidéo des remerciements se joue, tapez XPLAY, suivi de ENTER .

CHEAT MODE

Pour activer le cheat mode de ce jeu, allez à l'écran "Friendly Team". Choisissez Vancouver dans la ligue USA, puis choisissez le Canada dans la ligue internationale pour l'autre équipe. Appuyez simultanément sur les touches CTRL , ALT et INS . Vous obtiendrez ainsi l'écran d'options suivant :

BALL SIZE	Taille de la balle : normale, grosse, très grosse ou énorme
BALL PERSONALITY	Réaction de la balle : Normale, Ballon de rugby, Balle folle
INVISIBLE WALLS	Pas de touches ni de corners
TEAM (A ou B) SIZE	Taille des joueurs : Normale, Grand joueur, Grande équipe

FIFA Soccer Manager

© EA Sports / Electronic Arts 1997

GAGNER LES MATCHES

Dès que vous dominez une rencontre, appuyez sur ALT + F4 pour quitter le match. Le score sera conservé et vous gagnerez la partie.

Fighter Bomber

© Activision / Vektor Grafix 1990

CHOIX DES MISSIONS

Au moment d'entrer votre nom, tapez BUCKAROO. Le message "Oh no!, it's a BUCKAROO!" confirmera que le cheat a bien fonctionné. Les 16 missions seront alors disponibles.

Fighter Squadron : Screamin Demons Over Europe

© Activision 1999

STABILISER UN B-17 QUI A PERDU UN MORCEAU D'AILE

Si vous êtes à bord du B-17 et qu'un morceau d'une de vos ailes a été détruit, allez vite au poste du mitrailleur latéral qui se trouve du côté opposé à l'aile endommagée. Tournez la mitrailleuse vers l'aile intacte. A cet instant, votre avion doit faire des tonneaux plus ou moins rapides. Au moment où votre avion a une inclinaison à peu près nulle, tirez dans l'aile intacte jusqu'à ce qu'elle casse. Votre avion sera alors stable et vous pourrez tenter un atterrissage en catastrophe en contrôlant l'avion avec la gouverne de direction et les gouvernes de profondeur.
Note : catte astuce fonctionne également avec n'importe quel autre avion dans lequel vous avez un angle suffisant dans l'un des postes de mitrailleur pour tirer sur l'aile correspondante (c'est notamment le cas avec L'Avro Lancaster).

Fighting Force

© Eidos Interactive / Core Design 1997

ARME AU DÉBUT DE CHAQUE NIVEAU

Pour bénéficier d' une arme au début de chaque niveau, courez vite jusqu'à la porte quand elle s'ouvre, au moment où votre score est en train d'être comptabilisé. En fonction de la vitesse où vous irez, vous obtiendrez une arme.

Final Fantasy VII

© Eidos Interactive / Squaresoft 1998

MEGA MATERIA ROUGE

Si vous avez toutes les invocations au niveau maître, allez à COSMO CANYON et allez vers la machine du grand-père de Nanaki. Quand vous vous approcherez de la méga materia rouge, vous obtiendrez une materia qui permet d'invoquer tous les monstres et cela un nombre illimité de fois.

OBTENIR LE CHOCOBO D'OR

1ère méthode

Tous les chocobos devront être nourris avec environ 40 légumes sylkis et amenés en catégorie A+ au Gold Saucer. Capturez 4 chocobos magnifiques (2 mâles, 2 femelles). Apprivoisez les deux couples avec des noix de caroube (près du village des ossements, les voler à un monstre). Si vous obtenez un mâle et une femelle, apprivoisez-les avec une noix de caroube, sinon recommencez jusqu'à obtenir un mâle et une femelle. Vous obtiendrez ainsi un chocobo noir. Capturez un grand chocobo dans la région du glaçon. Apprivoisez ces deux derniers chocobos avec une noix de zeio (sur l'île en haut à droite de la carte dans la forêt, la voler aux gobelins). Et vous voilà en possession du chocobo d'or qui peut tout traverser.

2ème méthode

Pour avoir un chocobo sans avoir à en élever un, il faut battre l'Arme Émeraude (sous l'eau) et l'Arme Rubis (dans le désert, près du Gold Saucer. Il apparaîtra après que vous ayez tué l'Arme Ultime). Si vous les battez tous les deux, vous obtiendrez la Rose du désert. Échangez-la avec le promeneur, à Kalm, vous obtiendrez un chocobo d'or automatiquement.

AIDE POUR TURTLE'S PARADISE

Voici les emplacement des pancartes de Turtle's Paradise :
1. Dans le secteur 7 de Midgar, dans la maison de l'enfant malade sur le mur.
2. Dans le bâtiment Shinra de Midgar, au rez-de-chaussée, passez par le porte principale. Allez au fond à droite sur les panneaux.
3. Dans l'hôtel du Gold Saucer dans le hall sur une pancarte Shinra.
4. Dans le canyon Cosmos sur le poteau près du magasin d'armes
5. Toujours dans le canyon Cosmos à côté des chambres dans l'auberge où on dort sur le mur (elle est brillante)
6. A wutai dans la ville de Youfie dans la pièce où elle capture vos personnages à droite de la porte, à l'opposé des escaliers. Allez voir le patron du bar dans Wutai.

COMBINAISON POUR AVOIR VINCENT VALENTINE

Pour avoir le personnage Vincent Valentine, faites ce qui suit :
1. Allez dans Shinra Mansion et trouvez le petit coffre-fort.
2. Tapez la combinaison suivante : Droite 36, Gauche 10, Droite 59 et Droite 97.
3. Battez-vous contre le monstre et récupérez la clé dans le coffre.
4. Descendez en bas et, juste avant d'entrer dans le laboratoire (à la fin du tunnel), montez et vous trouverez une porte.
5. Dirigez-vous vers le coffre du milieu et Vincent en sortira. Parlez-lui une fois puis une deuxième fois.
6. Allez-vous en et, dès que vous sortirez du bout de tunnel, il se joindra à vous.

MATÉRIAS DE SUPPORT (BLEU)

Absorption HP : Dans le village d'Utai, repérez une petite maison où se trouvent des animaux. Au début, l'escalier du fond est inaccessible (un chat est toujours devant). Avant de finir le jeu et de combattre Sephiroth, retournez-y, le passage est libre, vous n'avez plus qu'à ouvrir le coffre contenant cette matéria fort utile.
Absorption MP : Trouvé à Utai dans la maison des chats
Attaque finale : il faut la gagner au Battle Square après avoir eu omnislash et invocationW
Attaque furtive : il faut la gagner au Chocobo Square
Coupure suppl. : Trouvé au Grand Glacier
Effet suppl. : Trouvé à la grotte Gi de Canyon Cosmos
Opposition : Trouvé dans la Grotte Nord
Opposition magie : Gagné au chocobo square
Quadruple magie : Trouvé dans la grotte à matéria vers Mideel
Tout : Acheté à Fort Condor, Trouvé Secteur 7, Shinra (63ème étage), Cargo, Mt.Nibel, GrandGlacier
Turbo MP : Trouvé au Labyrinthe Tornade
Vol simultané : Il faut éteindre les flammes de la grotte d'Utai avec une écaille dragon

MATÉRIAS DE COMMANDE

Attaque double : Trouvé avion d'armement de la shinra au fond de la mer
Coup mortel : Acheté Fusée Citée, Fort Condor (CD 2 et 3), trouvé Gongaga
Element-W : En bas du tunnel ferroviaire de midgar
Furiemax : Forêt Ancienne
Invocation-W : Battle du Gold Saucer (64000 BT)
Lancer : Acheté Fusée Citée, Fort Condor (CD 2 et 3), Youfie l'a déjà
Magie-W : Trouvé à la Grotte Nord
Manipuler : Acheté Fusée Citée, Fort Condor (CD 2 et 3), Cait Sith l'a déjà
Mimer : Trouvé dans la grotte à materia d'Utai
Sentir : Acheté Kalm, trouvé parc de jeu du secteur 6 de Midgar, rouge 13 l'a déjà
Talent de l'ennemi : Trouvé Boss H0512 au 68ème étage du bâtiment de la Shinra, Auberge de Junon, Capitale Perdue, Parler au chocobo du chocobo sage
Trans. : Trouvé Temple des Anciens
Voler : Acheter Kalm, trouvé égoût de Midgar

GP À VOLONTÉ

Dans le premier écran du Gold Saucer, derrière la petite maison rouge du fond, apparait environ une fois sur quatre un vendeur (faites des aller-retours dans le passage principal) : 10 GP contre 100 Gils.

ASTUCES POUR BATTLE SQUARE

Voici quelques trucs pour le Battle Square, au Gold Saucer.
Pour avoir un maximum de Battle points, ayez des handicaps sévères (moitié de Hp et de Mp par exemple).
Si vous obtenez Omnislash et W-Summon dans le deuxième ou le troisième CD, donnez-les à Cloud et allez parler avec la préposée. Elle vous proposera une ronde de combats spéciaux. Si vous la remportez, vous obtiendrez le materia "Final Attack".
Si vous gagnez 8 combats consécutifs, allez parler à la femme près des escaliers qui mènent au Battle Square. Elle vous donnera des "Sprint Shoes".

TALENTS ENNEMIS

Talents ennemis au cours du jeu

Air de crapaud : Manipulez les grenouilles là où on trouve Youffie.
Bêta : Monstre des marais près de la ferme de Midgar.
Boite de Pandora : Grotte Nord
Chocoboucle : Une fois que vous avez suicide N4, cherchez un chocobo niv16 (près du ranch, donnez-lui un légume et faites immédiatement Suicide N4).
Eclat d'ombre : Arme Ultime
Force de mort : Grande tortue vers la plage de Wutaï
Grande-garde : Manipulez des coquillages géants sur les plages de Costa-Del-Sol.
Haleine aigre : Manipulez Malboro (mettez obligatoirement un ruban, un pendentif étoilé ou un anneau de paix sinon vous aurez un gros problème et pourrez même mourrir)
Lance-flamme : Dans la mine de Mythril, après les marais.
Magique matra : Manipulez le sweeper près de Midgar
Marteau Magie : Manipulez les plantes au nord de Wutai.
Peine de mort : Manipulez les sortes de squelettes à quatre pattes dans la cave du Cosmo-Canyon.
Poing gobelin : Manipulez les gobelins sur une île à l'est de la carte
Scaphandre : Manipulez une Chimère dans le désert du Gold-Saucer (ou si vous avez de la chance avec appât-chocobo mettez-vous sur les traces et le chocobo sera peut-être avec une chimère).
Souffle Magique : Parasite, Grotte Nord
Suicide N4 : MU, régions des prairies.
Trine : Gardien de matérias à Corel.
Vent blanc : Manipulez zemzellet (sorte de cactus vert et blanc), près de junon.

Talents ennemis du dernier donjon

Boîte Pandore : Manipulez le dragon squelette
Flamme de l'ombre : Manipulez le dragon squelette
Force de dragon : Manipulez le dragon bleu
Laser : Manipulez le dragon bleu

Mort N5 : Manipulez les sortes de serpents
Mot d'ange : Manipulez la femme en bikini

MEGA-MATERIA DE LA FUSÉE

Pour avoir la méga materia qui se trouve dans la fusée du village, le code est : ENTER , DEL , INS , INS .

SOLUTION COMPLÈTE

CD 1

Midgar, l'attaque du premier réacteur

Après la vidéo d'introduction avancez le long du quai, exterminez les 2 gardes et tournez à gauche. Avancez ensuite et discutez avec vos 3 complices. Vous faites entre autre connaissance avec votre chef, Barett. Franchissez la porte, tournez à droite et avancez. Au bout du chemin, franchissez la nouvelle porte, avancez et rentrez dans le réacteur. Avancez encore, parlez aux 2 complices et l'une de ces personnes débloque la porte. Avancez un peu, demandez à ce que votre complice vous ouvre les portes suviantes, entrez dans l'ascenseur et descendez au niveau inférieur. Avancez, descendez le long de l'escalier, avancez encore, descendez le long de l'échelle, prenez la potion. Vous récupérez donc votre premier objet, la potion, cet objet vous redonne 100 HP. Continuez ensuite votre progression en descendant le long des 2 prochaines cellules. Vous voici au sein du réacteur, avancez le long du seul chemin disponible, descendez le long de l'échelle, avancez encore, prenez la matéria verte, puis avancez encore. Clad place alors la charge explosive destinée à réduire en poussières le réacteur. Ceci étant fait, le gardien des lieux, un scorpion vous attaque. Aucune difficulté pour le battre, prenez simplement garde à ne pas l'attaquer lorsque sa queue est en l'air sinon il ripostera et son attaque sera dévastatrice. Le scorpion battu, vous récupérez une nouvelle arme pour Barett, équipez-la lui. Faites ensuite rapidement demi-tour, sauvegardez si voulu, pensez à délivrer votre complice bloqué en haut du réacteur. Arrivé en haut du réacteur, demandez de nouveau à vos coéquipiers de débloquer les portes, avancez, une vidéo se déclenche, le réacteur est détruit.

Midgar, les taudis

Après le passage dans le train, suivez votre chef, progressez le long du chemin puis de l'escalier et vous rencontrez Aeris. Parlez-lui, acceptez de lui acheter une fleur. Avancez ensuite vers le bas, prenez la potion au passage, des gardes finissent par vous interpeller. Evitez-les et avancez, évitez de nouveaux gardes puis à l'écran suivant vous êtes encerclés. Une vidéo se déclenche et vous parvenez à vous enfuir. De retour avec les membres de votre groupe discutez avec Barett, puis avec Jess (assis à côté de la fenêtre) et encore à Barett. Au bout de votre périple, suivez vos équipiers pour vous rendre au quartier général d'Avalanche. Vous arrivez dans le bar et retrouvez Tifa. Parlez un peu avec elle, donnez-lui la fleur achetée précédemment, parlez ensuite avec vos complices, puis retournez voir Tifa, et choisissez de prendre un verre. Ensuite, approchez-vous du flipper et descendez dans le quartier général situé au niveau inférieur. Après la discussion remontez au niveau supérieur, et prenez la direction de la porte. Tifa intervient, une scène se déclenche. Puis vous recevez votre salaire : 1500 Gils. Le lendemain, quittez cet endroit (discutez avec vos compagnons avant de sortir, Barett fixe le prochain point de rencontre). Sortez dehors, et visitez le quartier. Fouillez les magasins, achetez des objets si nécessaire et parlez à tout le monde pour apprendre des techniques et comprendre le système des matérias. Direction ensuite la gare, montez dans le train. Durant la scène exposant le plan d'assaut une vidéo se déclenche. Changez rapidement de wagon 4 fois de suite pour échapper à la sécurité. Sautez ensuite hors du train, vous retombez sur les rails.

Avancez le long du chemin, et vous êtes bloqué par un système électrique. Observez le décor sur la droite, il y a une ouverture, sautez dans le trou. En bas prenez l'éther,
avancez sur la droite et descendez le long de l'échelle. Descendez encore plus bas, gravissez la première échelle sur la gauche, avancez, vous retrouvez Jess en train de surveiller les lieux. Avancez encore, prenez la potion, allez sur la gauche et descendez le long de l'échelle. Avancez un peu, sauvegardez, prenez la tente et grimpez le long de l'échelle suivante.
En haut laissez-vous glisser dans le toboggan sur le côté, avancez le long des escaliers, vous arrivez dans le nouveau réacteur.

Midgar, l'attaque du second réacteur

Ce réacteur est similaire au premier, aucune difficulté donc, utilisez le même mode de progression. En bas avancez, et placez votre charge explosive. Faites nesuite rapidement demi-tour, remontez, utilisez l'ascenseur. En haut avancez, prenez l'éther dans le coffre et avancez encore. Vous arrivez face à 3 interrupteurs. Placez-vous devant celui où il n'y a personne et actionnez-le en même temps que Barett et Tifa pour débloquer la porte. Sauvegardez votre partie, avancez encore et vous êtes pris au piège. Il est grand temps d'affronter le boss de ce réacteur. Aucune méthode particulière pour le vaincre,
pensez à utiliser votre magie de régénération en cas de problème majeur. Le robot vaincu, il explose et Clad se trouve projeté dans le vide, faisant une longue chute.

Midgar, le secteur 7

Vous reprenez connaissance dans une église, discutez avec Aeris, dites que vous vous rappelez d'elle (tout de même !) et elle engage la discussion. Cette dernière est troublée par l'arrivée d'hommes mystérieux dans l'église. Acceptez d'être le garde du corps
d'Aeris, suivez-la et franchissez la porte. Avancez encore, au bout du chemin sautez sur le nouvel escalier, et avancez encore. Franchissez le trou, Aeris essaie de faire de même mais chute. Dites-lui d'attendre, et poussez rapidement les tonneaux en hauteur sur les soldats la menaçant. Aeris parvient ensuite à vous rejoindre, avancez encore jusqu'au toit de l'église et descendez sur la terre ferme en sautant de toit en toit. Avancez sur la gauche, sauvegardez, avancez un peu et allez vers le haut à l'intersection. Vous voici dans un nouveau quartier marchant, fouillez-le et achetez des objets, armes, matérias si voulu.
Localisez ensuite le bus (sur la droite, il s'agit en fait du magasin d'armes) et allez à droite. Vous voici devant la maison d'Aeris. Fouillez son jardin pour trouver quelques objets intéressants puis rentrez dans la maison. Discutez avec sa mère puis avec elle, elle décide de vous accompagner, acceptez (vous n'aurez de toute façon pas le choix) et passez la nuit chez elle. Durant la nuit, une fois réveillé, faites comme la mère d'Aeris vous l'a
demandé, quittez silencieusement la maison. Dehors faites demi-tour vers l'intersection et prenez le chemin à gauche. Vous retrouvez Aeris qui s'était doutée de votre plan. Avancez un peu vous avez un mini-parcours à franchir. Avancez, traversez le petit pont (poutre en fer), descendez au niveau inférieur, avancez le long du tunnel, remontez légèrement sur la gauche (via la barre), avancez et descendez le long de la planche. Avancez encore un peu, vous voici proche de votre destination, choisissez toutefois de garder Aeris avec vous. Peu après vous apercevez Tifa, suivez-la sur la droite, vous voici au quartier marchand.

Midgar, le quartier marchand, la demeure de Don Cornéo

Fouillez ce quartier, achetez des objets et dormez à l'auberge pour récupèrer tous vos HP et MP. Allez ensuite en bas de ce quartier, puis à droite. Avancez, discutez avec les personnes et vous apprenez où se trouve Tifa. Retournez dans le quartier marchand, allez tout en haut, direction le palais de Don Cornéo. Malheureusement vous êtes un homme et vous ne pouvez rentrer. Aeris vous propose alors une bonne solution, vous déguiser en femme! Il vous faut tout d'abord des habits, allez au magasin de vêtements, parlez à la fille, elle a besoin de son père pour vous préparer une robe. Allez voir ce dernier au bar, parlez-lui et il accepte, amusé, de vous faire une robe. Direction le magasin et vous obtenez une robe. Un
nouveau problème se pose, vous devez trouver une perruque. Allez dans le centre sportif, parlez à la personne au centre, et vous devez relever un défi avec succès pour obtenir la perruque. Vous devez faire le maximum d'assouplissements. Ce défi gagné, vous obtenez votre perruque. Direction maintenant le restaurant, passez une

commande et lorsque le cuisinier vous demande votre avis validez la réponse 2. Vous obtenez alors un ticket. Direction la pharmacie, échangez ce ticket et vous obtenez un médicament. Retournez au bar, allez vers les toilettes, elles sont occupées par une personne malade. Donnez-lui le médicament et pour vous remercier elle vous donne du parfum. Ressortez du bar, allez voir le vendeur dans le magasin de matérias. Acceptez de lui rendre service, rendez-vous à l'auberge, prenez une chambre. La nuit tombée, levez-vous et achetez les objets du distributeur (un à 200 Gils). Retournez vous coucher, le lendemain apportez l'objet au vendeur, et il vous remet un bijou. Retournez dehors, allez en bas du quartier, vers l'entrée, parlez à tout le monde et vous obtenez un code vous permettant d'accèder dans la mystérieuse maison sur la droite du quartier (là où vous avez appris où se trouve Tifa). Retournez à cet endroit, et rentrez dans la maison. Choisissez une chambre, peu importe laquelle, parlez à la fille et vous obtenez de la lingerie. Allez ensuite vous changer au magasin de vêtements puis rendez-vous au palais de Don Cornéo en haut du quartier. Vous pouvez rentrer dans le palais, discutez avec le réceptionniste. Une fois ce dernier parti montez le long des escaliers à votre droite et avancez le long du couloir. Franchissez la porte au bout, descendez le long de l'escalier et vous parvenez à retrouver Tifa (prenez l'éther au passage). Remontez ensuite les escaliers et vous voici de retour dans le couloir. Rentrez par la double-porte dans le bureau de Don Cornéo. Ce dernier choisit une des 3 personnes, normalement ce devrait être vous.
Après la scène vous vous retrouvez tous les trois face à lui, et vous tombez dans son pièce, une trappe s'ouvre. Vous reprenez connaissance dans les égouts, un nouveau boss arrive.

Midgar, les égouts, la destruction du secteur 7

Il s'agit cette fois-ci d'un alligator. Il n'est vraiment pas fort, utilisez la magie de feu (surtout pas l'eau) pour en venir à bout. Attention toutefois, ce dernier lance une attaque avant de mourir. Avancez ensuite dans les égouts, prenez la matéria et ressortez via l'échelle. Vous voici dans le cimetière des trains. Allez à droite, grimpez sur le train et prenez l'éther. Redescendez, passez à droite de ce train, avancez vers le haut. Dès que vous êtes bloqués, rentrez dans le train puor le déplacer, avancez encore un peu, et déplacez le nouveau train. Enfin, allez sur la gauche, vous revoici au quai de la gare. Avancez à gauche, une vidéo se déclenche, le pilier du secteur 7 menace de cèder, c'est l'oeuvre de la Shinra. Avancez vers le haut, puis parlez à Wedge après la petite vidéo. Rentrez ensuite dans la zone sécurisée et grimpez le long des escaliers pour monter en haut de ce pilier. Là, Barett vous attend, et Reno des turks vous attaque. Prenez garde à ses attaques qui paralysent vos personnages; pour y remédier, attaquez le personnage atteint, le sort sera brisé. Reno battu, il pose une bombe et prend Aeris en otage. Il est trop tard pour désamorcer cette bombe, allez sur la droite, pendez-vous au câble pour quitter cet endroit. Après la vidéo, le pilier s'est effondré, le secteur 7 condamné. Après la discussion allez en bas, prenez la matéria sentir, et retournez dans la maison d'Aeris. Marlène attend son père, ce dernier décide de vous aider à sauver Aeris. Après une nuit de repos retournez à Wall Market, allez dans le magasin d'armes et achetez les batteries (à la personne de gauche). Approchez-vous ensuite de la demeure de Don Cornéo, allez à droite de cette dernière et grimpez le long du câble. En haut, placez une première batterie pour faire tourner l'hélice et ainsi débloquer le passage, avancez encore, placez les autres batteries pour débloquer le chemin et vous arrivez au QG de la Shinra.

Midgar, la tour Shinra

Choisissez de rentrer discrètement, allez sur la gauche du QG et rentrez par la petite porte. Montez les nombreux escaliers, vous arrivez à l'étage 59. Eliminez les 3 soldats et vous obtenez la carte pour accèder à l'étage 60. Grimpez à cet étage via l'ascenseur, allez sur la gauche et rentrez dans la salle. Notez sur la droite la présence de statues et de gardes qui font des rondes derrière. Vous devez avancer tout en vous cachant derrière ces statues (déplacez-vous au moment où les gars bougent). Guidez ensuite les 2 autres personnages (de la même manière) et montez au niveau supérieur (attention, la moindre erreur lors de vos déplacements et des gardes vous attaqueront. De plus vous devrez tout recommencer depuis le début). A l'étage suivant discutez avec toutes les personnes. Un employé vous demande ce que vous cherchez ici, répondez ... (2ème possibilité), il croit que vous êtes le réparateur et vous remet la clé de l'étage 62. Montez donc à l'étage 62, allez sur la gauche et rentrez dans le bureau du maire (une personne se tient devant la porte). Il vous demande un mot de passe, répondez "Mako" et vous obtenez la carte d'accès à l'étage 65 ainsi que la matéria El Base. Arrivé à l'étage 63, rentrez dans la salle en bas à droite, placez votre coupon et vous avez l'autorisation d'ouvrir 3 portes. A vous de choisir celles que vous désirez, cet étage ne vous permet que de gagner des bonus. Ceci étant fait, montez au niveau suivant. Reconstituez la maquette de Midgar en plaçant les morceaux manquants (cachés dans les coffres), puis montez à l'étage supérieur (passez celui où se trouve la salle de gym, il n'y a rien d'important). Vous arrivez vers la salle de conférence, allez dans les toilettes à gauche, rentrez dedans et grimpez

dans le conduit d'aération.
Avancez en direction de la salle de conférence et écoutez la discussion entre le président de la Shinra et ses collaborateurs. Suivez ensuite Hojo, gravissez les escaliers derrière-lui. Dans la nouvelle zone, avancez vers la gauche, sauvegardez et utilisez l'ascenseur. Arrivé au niveau 67, avancez un peu, vous retrouvez Aeris. Après la petite vidéo, vous faites connaissance d'un nouveau compagnon, un spécimen rare nommé Rouge XIII. Malheureusement un nouveau boss vous attaque, exterminez-le, puis prenez la matéria Talents de l'ennemi dans la cellule où se trouvait Aeris. Montez ensuite sur la petite passerelle, parlez au collaborateur d'Hojo, il vous remet une carte. Prenez ensuite les potions
en bas de l'écran puis rendez-vous l'ascenseur du 66ème étage (descendez au niveau inférieur à la passerelle, allez à droite et descendez le long des escaliers.
Arrivé dans l'ascenseur, les Turks vous interpellent et vous conduisent auprès du président de la Shinra. Après avoir fait connaissance et appris des informations concernant la terre des Anciens,
vous voici en prison. Parlez à vos équipiers puis reposez-vous. A votre réveil, la porte de votre cellule est ouverte, le garde tué. Parlez à Tifa puis libérer vos amis (la clé des cellules se trouve sur le garde). Allez ensuite sur la gauche, utilisez l'ascenseur, avancez sur la droite, utilisez l'escalier pour monter au niveau supérieur. Choisissez l'un
des deux escaliers pour monter dans le bureau du président. Là, vous découvrez le président tué, par Séphiroth. Sans tarder son fils arrive en hélicoptère, sortez de ce bureau par la porte sur le côté, avancez et vous rencontrez Rufus. Après la discussion, vous prenez le contrôle du groupe qui ressort de la tour, descendez de quelques niveaux et prenez l'ascenseur en bas de l'écran. Un robot géant vous attaque alors, utilisez la magie ou les attaques de Barett (s'il est dans votre groupe) pour l'éliminer. L'attaque foudre se révèle très efficace. Vous reprenez ensuite le contrôle de Clad, vous allez devoir combattre Rufus. Le battre ne sera pas chose difficile, contentez-vous d'effectuer des attaques normales et d'utiliser la matéria Guérir (ou des potions). Rufus vaincu, une vidéo se déclenche et vous parvenez à vous enfuir de la tour Shinra.

Midgar, la poursuite

Vous êtes hélas très vite rattrapés, couvrez vos amis dans l'automobile en éliminant les soldats de la Shinra. Au bout de l'autoroute, un nouvel ennemi arrive. Le combat va être plus difficile que précédemment. Faites des attaques magiques avec 2 personnages et utilisez le 3ème pour régénérer les 2 autres (et lui aussi bien entendu). Ce combat gagné, vous décidez de quitter Midgar, direction Kalm.

Kalm

Une fois sur la carte du monde, effectuez quelques combats à côté de Midgar, vous obtiendrez ainsi le talent de l'ennemi Magique Matra (attaque exécutée par des robots). Direction nord-est ensuite, allez à Kalm. Commencez par explorer la ville, faites vos emplettes puis allez dans l'auberge. Grimpez à l'étage, rejoignez vos compagnons, vous leur racontez votre histoire et une longue vidéo se déclenche. Cette scène achevée, quittez la ville.

La ferme des Chocobos

Allez sur la droite et avancez jusqu'à trouver une ferme. Rentrez-y, avancez un peu et parlez à un Chocobo (2ème réponse). Vous obtenez ainsi votre première invocation, ChocoMog. Quittez ensuite cette ferme et effectuez des combats pour obtenir de l'expérience. Dès que vous avez dans les 2500-2600 HP, allez au sud, dans les marais.

Le Zoolom de Midgar

Impossible de traverser les marais sans tomber sur cet énorme serpent. Ces attaques ne sont pas très puissantes mais il possède une attaque spéciale, Bêta, qu'il fait lorsqu'il est sur le point de mourir, très puissante (vous l'apprendrez d'ailleurs au passage, il s'agit d'un talent de l'ennemi). Le serpent vaincu, allez vite au sud des marais et rentrez dans la grotte.
Une fois dans cette grotte faites quelques combats, vous tomberez sur un ennemi ressemblant à un dragon, vous pourrez ainsi apprendre le talent de l'ennemi lance-flammes. Allez ensuite sur la droite, prenez les bonus, revenez à l'entrée de la grotte et allez sur la gauche. Nouvelle rencontre avec les Turks, sans violence cette fois. Une fois que ces derniers sont partis grimpez le long de la racine sur la gauche et sortez de la grotte. Vous voici de l'autre côté de la montagne. Avancez au sud, rendez-vous au Fort Condor.

Fort Condor

Etape facultative du jeu, mais assez intéressante. A votre arrivée, choisissez d'aider les membres de ce fort à se débarrasser des soldats de la Shinra. Grimpez le long de la corde, puis achetez des armes et objets. Reposez-vous, puis grimpez en haut du fort. Vous allez livrer un combat contre les forces de la Shinra sous forme de jeu de stratégie. Achetez des unités et placez-les aux endroits voulus.
Les troupes, ou plutôt les monstres de la Shinra arrivent, envoyez vos soldats les attaquer. Le jeu n'est vraiment pas difficile. Vous récupérez ensuite l'argent restant, quittez ce fort, et allez au nord-ouest, à Junon.

Junon

Vous voici à Junon, dans les bas-quartiers. Avancez un peu et allez sur la gauche. Descendez sur la côte, vous trouvez une petite fille qui perd connaissance. Après une séance de réanimation, allez vous reposer dans la maison à gauche en rentrant dans la ville. Le lendemain, fouillez les diverses maisons et vous retrouverez la jeune-fille. Pour vous remercier elle vous offre une matéria d'invocation, il s'agit de Shiva. De plus elle décide de vous présenter son dauphin. Suivez-la sur la côte, et aidez-vous du daupin (à l'aide du sifflet) pour atteindre la plate-forme en hauteur. Grimpez ensuite le long du poteau, vous atteignez les hauts-quartiers de Junon. Avancez en direction de l'Aérostat, allez en bas, descendez via l'ascenseur, et passez par l'ouverture. Vous êtes interpellé par un chef soldat et devez vous habiller en soldat. Faites-le, ressortez du vestiaire et allez à droite. Dehors, vous voici dans les rues de Junon, avancez vers les autres soldats et vous rejoignez le défilé. Après une petite vidéo, et quelques exercices, retournez dans les rues de Junon, avancez tout en fouillant les magasins (achetez au passage les armes et matérias qui vous intéressent...). Arrivé au canon de Junon, vous allez devoir effectuer une parade militaire en honneur de Rufus.
Appliquez-vous, vous pourrez ainsi obtenir quelques objets fort sympathiques (voleur fou, ...). Une vidéo se déclenche ensuite et vous voici à bord du bateau en direction de la Costa Del Sol.

La traversée

Vous prenez le contrôle de Clad dans les câles du bateau. Parlez à tous les marins et vous trouverez Aeris (cachée en marin pour échapper aux gardes). Grimpez ensuite sur le pont via l'escalier, avancez sur le côté et allez parler au vigile, il s'agit de Tifa. Allez ensuite à l'avant du bateau, sur le petit pont et vous verrez Rouge XVIII. Parlez-lui, redescendez le long de la petite échelle (notez la présence d'un marin sur la gauche qui vous empêche d'aller plus loin. Retournez ensuite dans la câle, reparlez à Aeris, puis remontez sur le pont, à l'avant du bateau. Le marin n'est plus là, vous pouvez encore progresser. Vous apercevez alors Barett en train d'espionner Rufus et son chef militaire. La scène est interrompue par un signal d'alerte, un passage clandestin a été repéré à bord. Retournez sur le pont, (à côté de l'endroit où se trouvait Tifa), vos équipiers vous rejoignent, redescendez dans les câles, la porte de la salle des machines est ouverte, rentrez dedans. Allez tout de suite sur la gauche, grimpez au niveau supérieur, avancez, prenez le bonus puis redescendez. Allez au fond de la salle des machines, et parlez au marin. Une vidéo se déclenche alors et Sephiroth apparaît. Aucune discussion n'est possible avec lui, ce dernier ne se souvient plus de vous et envoie Jénova naissance afin de vous éliminer. Il s'agit d'un boss assez résistant mais pas très fort. Utilisez votre magie et des talents de l'ennemi comme bêta. Le combat gagné, ramassez la matéria d'invocation Efrit avant de quitter cette salle. Nouvelle vidéo, vous arrivez à Costa del Sol.

Costa del Sol

Après la petite vidéo vous voici au port. Direction la ville, elle n'est pas très grande, aussi fouillez-la bien. Vous pourrez acheter quelques objets mais surtout acheter une villa (200 000 gils) si vous possédez assez d'argent. Allez ensuite à la plage (sur la droite de la ville). Avancez ensuite sur la droite, retrouvailles avec le professeur Hojo, il a quitté la Shinra pour prendre des vacances. Après votre dicussion retournez dans la ville, allez dans la maison où se trouve Barett (en train d'admirer son costume de marin) et prenez une chambre. Le lendemain matin, vos amis sont partis, quittez cette ville (la sortie se trouve sur la gauche, en passant sous le pont.

En direction de Corel

De retour sur la carte du monde, allez au nord, vous trouverez vite un petit chemin entre les montagnes. Avancez le long de ce chemin, puis grimpez le long de la montagne. Redescendez de l'autre côté, vous arrivez au dessus d'un

réacteur Mako, celui de Corel. Descendez le long du chemin sur la droite, longez le réacteur et quittez cet endroit par le sud. Vous voici sur un chemin de fer, avancez sur la droite tout en prenant les différents bonus (lorsque le chemin de fer se met à bouger sous vos pieds sautez pour éviter de tomber). Prenez à chaque fois le chemin du haut, et au bout du chemin se trouve une petite cabane. Rentrez dedans, actionnez le mécanisme et un pont se baisse. Faites alors demi-tour jusqu'à la précédente intersection, prenez le chemin du bas, avancez, traversez le pont et vous arrivez à Corel.

Corel

Corel est la ville natale de Barett, il s'agit d'un endroit très pauvre mais les gens sont sympathiques. N'hésitez pas à écouter leurs histoires, elles sont intéressantes et vous permettront et d'apprendre beaucoup de choses sur la Shinra. Profitez aussi de cette ville pour faire des achats, les 3 stands de vente se trouvent en bas de la ville, vous pouvez acheter de nouvelles matéria mais aussi des armes plus puissantes. Ceci étant fait, avancez sur la gauche en direction du tramway. Après la discussion avec vos équipiers, direction le Gold Saucer.

Gold Saucer

Le Gold Saucer est un formidable parc d'attraction. Accessible tout au long du jeu, il vous permettra de vous détendre. Malheureusement les prix sont relativement élevés et vous ne pouvez payer en Gils. Commencez par vous approcher de l'entrée du parc, vous devez payer.
2 possibilités, achetez seulement un billet ou un pass valide à vie. Je vous conseille d'opter pour la deuxième solution. Rentrez ensuite dans le Gold Saucer. Après la petite vidéo retournez à l'écran où se trouvait le tramway qui vous a conduit ici. Regardez au fond à gauche vous apercevrez peut-être un homme (il apparaît environ 1 fois sur 10). Si ce n'est pas le cas, retournez dans le Gold, puis à cet écran, jusqu'à ce qu'il apparaisse. Allez alors le voir, il vous propose d'échanger vos gils contre des BP. Malheureusement le nombre est limité et vous allez devoir effectuer cela plusieurs fois pour obtenir assez d'argent. Rentrez ensuite dans le Gold Saucer (cette fois-ci pour de bon). Fouillez toutes les zones à l'exception du Battle Square. Vous apercevrez ainsi un stand de course de chocobos, des attractions mais vous ferez surtout la connaissance d'un étrange personnage, un jouet, nommé Caït Sith, qui se joindra à vous. Direction maintenant le Battle Square. Arrivé dans le bâtiment, vous constatez avec étonnement que les responsables de cet endroit ont tous été abbatus... Il est trop tard pour fuir, les responsables du Gold Saucer sont là et vous êtes arrêtés. Pour vous punir de ce crime, vous êtes jeté dans la prison du désert.

Le désert

Première chose importante à faire, quelques combats. Utilisez la matéria Manipuler de Caï Sith pour contrôler vos adversaires et apprendre plus facilement le talent de l'ennemi laser. Allez ensuite au sud. Arrivé dans la zone la plus "fréquentée", rentrez dans la maison sur la droite. Après la discussion, ressortez de cette maison et allez encore au sud. Rentrez dans le camion, en bas, vous demandez au responsable de cet endroit comment quitter cette prison. La seule solution est de gagner la course de chocobos, encore faut-il avoir le droit de participer à cette dernière. Ressortez alors de ce camion, allez au nord. Le petit portail sur la gauche est ouvert, franchissez-le vous arrivez dans le désert. Pour le franchir, je n'ai pas trouvé de chemin clé, il faut essayer, jusqu'à trouver la décharge d'automobiles. Allez ensuite au nord, Barett retrouve son vieil ami (ennemi maintenant), Dyne. Après la petite vidéo, un combat entre les 2 hommes fait rage. Utilisez principalement vos canons (et la vos limites) pour en venir à bout. Pour survivre, prenez tous les 7-8 coups une super potion. Une nouvelle vidéo se déclenche ensuite, vous voici de retour près du responsable des lieux, vous avez le droit de participer à la course de chocobos. Par chance, une dresseuse se propose de venir vous aider. Durant votre petit trajet en ascenseur, elle vous explique les règles de la course, rien de bien difficile. De plus, rassurez-vous, les concurrents ne seront pas spécialement forts. Dans la salle des Jockeys attendez le retour de la dresseuse, la course va ensuite débuter. Avant de quitter cette salle pensez à prendre la matéria d'invocation Ramuh posée par terre. Allez ensuite sur la droite, la course commence. Placez-vous en mode manuel, attendez d'avoir franchi la montée (en forme d'arc de cercle sur la droite) pour accélérer et passez premier. Gérez ensuite votre avance, accélèrez encore si nécessaire et vous n'aurez aucun mal à gagner la course. Vous êtes libre, de plus, par chance, vous recevez une lettre du responsable, qui s'excuse de vous avoir condamné injustement, il vous offre de petits cadeaux. Vous quittez ensuite le Gold Saucer et là, à votre surprise, vous êtes à bord d'une petite Jeep. Sortez de cette dernière et faites quelques combats aux alentours du Gold Saucer pour trouver des ennemis ressemblant à des

magiciens et apprendre le talent de l'ennemi Roulette.

Yuffie

Remontez ensuite à bord de votre Jeep, allez au sud, traversez la petite rivière. Ressortez de votre Jeep et allez fouiller les diverses forêts. Profitez-en pour apprendre le talent de l'ennemi Air de crapaud. Mais vous allez surtout pouvoir faire la connaissance d'une jeune-fille, Yuffie, qui une fois battue se joindra à vous après une petite discussion (réponse 2, 1 et 2). Ceci étant fait, explorez les environs pour trouver une ville ressemblant un peu à Midgar, il s'agit de Gongaga.

Gongaga

Vous voici dans la forêt à l'endroit de cette ville. Allez sur la droite, vous trouvez un réacteur Mako en ruines. Vous avez tout juste le temps de vous cacher que 2 repsonsables de la Shinra arrivent en hélicoptère. Après une petite discussion ces derniers repartent, fouillez le centre du réacteur (là où se trouvait Scarlett) et vous obtiendrez la matéria d'invocation Titan.
Retournez ensuite à l'entrée de cette forêt, allez sur la gauche. Encore une rencontre avec les turks, cette fois-ci le combat est inévitable. Ces 2 personnages sont assez redoutables, pour les battre utilisez vos invocations, de la magie et surtout des soins.
Continuez ensuite votre progression, à l'intersection allez à droite, vous voici dans le village. Explorez ce dernier, reposez-vous et faites vos emplettes. Puis retournez à l'intersection, prenez à gauche, ramassez la matéria jaune sur le sol puis quittez cet endroit. Remontez à bord de votre Jeep, allez sur la gauche, franchissez la nouvelle rivière au nord-ouest, puis avancez le long du Canyon jusqu'à ce que vous aperceviez une ville avec un observatoire, il s'agit de Canyon Cosmos.

Canyon Cosmos

Canyon Cosmos est la ville natale de Rouge XVIII (ou plutôt Nanaki, il s'agit de son vrai nom). Dès votre arrivée, Nanaki part voir son grand-père après vous avoir aidé à pénétrer dans la ville. Commencez par explorer sur la droite, allez sur la droite et explorez les différentes maisons creusées dans la roche. Vous pourrez acheter des objets et vous trouverez aussi une auberge. Profitez-en aussi pour localiser les emplacements de vos compagnons dans la ville. Retournez ensuite à l'entrée de Canyon Cosmos, gravissez l'escalier sur la gauche et rentrez dans la maison. Fouillez-la, progressez encore, vous allez trouver un magasin d'armes. Après avoir fait vos achats grimpez le long de l'échelle, continuez votre progression puis rentrez dans l'observatoire. Vous retrouvez Nanaki et son grand-père. Après la discussion retournez dans la ville pour retrouver un de vos compagnons (Caït Sith par exemple se trouve quelques niveaux en dessous). Parlez-lui et choisissez 2 équipiers. Retournez ensuite voir le grand-père de Nanaki, la démonstration peut commencer. Après cette scène retournez à l'entrée de la ville, allez sur la droite, vos amis vous attendent, assis autour du feu. Rejoignez-les et discutez avec chacun d'entre eux. Le grand-père de Nanaki descend alors vous chercher et vous prie de le suivre. Faites cela, il vous conduit dans une grotte bien mystérieuse. Descendez le long des cordes et échelles, puis arrivé en bas avancez. Fouillez les petites grottes pour trouver un interrupteur puis prenez la sortie en hauteur. Vous allez maintenant devoir traverser un mini labyrinthe. Il y a de nombreux coffres à prendre mais les ennemis sont redoutables. De plus, accédez à ces coffres vous obligera à faire de nombreux détours et le contenu de ces coffres n'est pas exceptionnel (quelques objets et sources). Avancez donc le long de ces chemins, un boss vous attend. Il n'est pas très puissant, utilisez vos invocations et vous en viendrez facilement à bout. Une nouvelle vidéo se déclenche ensuite, et vous en apprenez plus sur le passé de Nanaki. Il est maintenant grand temps de quitter cette ville, prenez la direction nord, vers Niebelhem.

Niebelhem

Ce village devrait vous rappeler des souvenirs. Hé oui Clad a vécu ici, toutefois depuis son départ les choses ont bien changé. Fouillez ce petit village, faites vos emplettes et passez une nuit à l'auberge. Le lendemain dirigez-vous dans le manoir au nord-ouest de la ville. Une fois dedans, restez dans le hall et faites quelques combats, vous apprendrez ainsi le talent de l'ennemi ???.
Localisez ensuite le coffre-fort et entrez le code suviant pour l'ouvrir : 36 vers la droite, 10 vers la gauche, 59 vers la droite, 97 vers la droite. Le coffre s'ouvre et un combat se déclenche. Pour éliminer ce boss utilisez votre magie poison, elle est particulièrement efficace. Ce boss battu, prenez la clé dans le coffre et la matéria d'invocation Odin. Descendez

ensuite au sous-sol, avancez et entrez dans la première pièce sur la gauche. Vous trouverez un nouveau compagnon, Vincent, qui dort dans un cercueil. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous dise tout le temps la même chose. Ressortez ensuite de cette pièce, allez dans la bibliothèque. Avancez au fond de cette dernière, vous retrouvez Sephiroth et obtenez la matéria magie de destruction après son départ. Faites maintenant demi-tour, remontez au rez-de-chaussée, Vincent vous interpelle et vous rejoint. Quittez cette ville par le nord, direction les montagnes.

Les montagnes de Niebelhem

Etape très linéaire ces montagnes, il n'y a pas grand chose à trouver, excepté une arme pour Clad (première intersection). Avancez donc le long des sentiers, traversez le pont et vous arrivez vers 5 tubes verticaux. N'empruntez pas le premier, prenez d'abord les autres pour récupérer des bonus. Enfin, utilisez ce tube pour descendre, allez sur la droite, et éliminez le gardien (vous apprendrez au passage le talent de l'ennemi Trine).
Sortez ensuite de cette pièce par la gauche, fouillez la zone pour prendre des bonus puis retournez dans la salle du boss, empruntez la sortie de droite, vous avez traversé les montagnes. Marchez du côté ouest, puis allez au nord, vous atteignez un nouveau village.

Rocket Village

Commencez par vous reposer, puis faites vos achats. Allez ensuite dans la maison au nord-est du village, et contemplez l'avion. Une jeune-fille s'approche et entamme la discussion. Ressortez ensuite de cette maison, allez vers la fusée sur la gauche. Grimpez le long des échelons, parlez à Cid. Redescendez ensuite, retournez dans la maison où se trouve l'avion et reparlez à la jeune-fille. Une vidéo se déclenche, sortez observer les lieux puis retournez dans la maison, nouvelle scène un combat se déclenche. Les attaques de ce nouvel ennemi sont essentiellement magiques. Aussi utilisez des sorts tels que barrière magique, barrière, mini... Petite vidéo ensuite et vous vous enfuyez en avion. Vous êtes obligés de rejoindre la terre ferme près du Gold Saucer. Après votre atterrissage, retournez au Gold Saucer.

Retour au Gold Saucer, récupération de la clé

Direction immédiatement le Battle Square, Dio vous attend. Il accepte de vous donner cette clé si vous parvenez à franchir avec succès tous les défis qu'il vous impose, acceptez. Après quelques combats plutôt faciles, vous obtenez cette clé. Toutefois il est plus prudent de passer la nuit au Gold Saucer (cette nuit vous réserve d'ailleurs quelques petites surprises...). Le lendemain, retournez dans le continent est (Junon), faites quelques combats dans cette zone et manipulez les ennemis pour obtenir le talent de l'ennemi Vent Blanc. Allez ensuite au sud, direction le temple.

Temple des anciens

Il s'agit maintenant de traverser un vrai labyrinthe, avancez, tournez à gauche, avancez un peu, tournez à droite, descendez le long des escaliers, tournez à gauche, avancez encore, allez à droite, descendez le long d'un nouvel escalier, avancez un peu, prenez le trident dans le coffre, grimpez le long des lianes, allez à gauche et descendez le long des escaliers. Avancez, franchissez la porte, prenez le pistolet, et avec le vieil homme et suivez-le. Franchissez alors le grand couloir en passant sous les pierres, vous voici devant une étrange horloge. Allez dans les salles 4 - 5 - 7 et 8 pour obtenir des bonus puis dans la salle 6 et vous obtiendrez une clé (après avoir attrapé le vieillard). Utilisez-la pour progresser, nouvelle longue vidéo et Séphiroth envoie un dragon vous anéantir. Pour l'éliminer faites des attaques foudre et glace, utilisez aussi les matérias Ramuh, Odin et Shiva. Ce boss détruit, ramassez la matéria d'invocation Bahamut. Continuez votre progression, puis après la vidéo, retournez dans la salle de l'horloge et traversez-la de bas en haut. Dans la salle suivante un nouveau combat, toutefois plus facile que le précédent est inévitable. Profitez-en pour tester votre nouvelle invocation, dévastatrice ! Après la vidéo quittez cet endroit, remontez à bord de votre petit avion et allez au nord. Localisez le continent, accostez et chercher le petit village.

Le Village des ossements

Inutile de vous attarder ici, allez au fond de ce village, discutez avec les habitants et vous apprenez qu'Aeris est passée par là. Continuez votre progression, demandez à effectuer des fouilles pour trouver la harpe lunaire, nécessaire afin de traverser la forêt. Placez des hommes, lancez les fouilles,et le lendemain matin, avec un peu de chance, vous obtiendrez cette harpe. Si tel est le cas direction la forêt, sinon réessayez.

La forêt endormie

Avancez dans cette forêt jusqu'à ce qu'un message apparaîsse. Regardez ensuite sur la gauche, une matéria d'invocation est en train de rouler par terre. Ramassez-la, vous obtenez ainsi l'invocation Kjata. Avancez ensuite jusqu'à la quadruple intersection. Allez tout d'abord à gauche, rentrez dans la maison, prenez les bonus puis faites demi-tour. Allez ensuite à droite, rentrez dans la maison, prenez les nouveaux bonus, et reposez-vous. Vous êtes réveillé au milieu de la nuit, retournez à l'intersection et avancez cette fois-ci. Avancez jusqu'au nouveau bâtiment. Rentrez dedans, gravissez les escaliers, prenez la matéria, puis redescendez au rez-de-chaussée. Utilisez alors l'escalier au centre (transparent) pour descendre. En bas, avancez un peu, sauvegardez. Petite vidéo puis nouveau combat contre Jénova, privilégiez cette fois-ci les attaques classiques. Profitez de cet ennemi pour apprendre le talent de l'ennemi Scaphandre (plutôt puissant, voire même très puissant contre les ennemis de feu). Jénova vaincue, une nouvelle vidéo se déclenche, fin du CD1.

CD 2

Avancez un peu, tournez à gauche. Vous apercevez Sephiroth, suivez-le. Gravissez les escaliers en forme d'épines, avancez, vous rentrez dans une grotte. Avancez et grimpez le long du roc au niveau du deuxième espace entre 2 rochers sur la droite. Vous arrivez de nouveau dans un petit labyrinthe. Allez tout d'abord à gauche, puis en haut, à droite, en bas (prenez l'hypnocouronne dans le coffre) puis remontez, allez à gauche, et enfin en haut. Prenez le bracelet éclair, redescendez légèrement, allez à droite. Au bout montez et allez à droite, prenez le mégalixir, allez à gauche, puis en haut et enfin à gauche. Vous arrivez à une échelle, descendez-la, prenez la matéria super-magie, puis remontez. Revenez à votre point de départ en hauteur montez encore le long de l'échelle, avancez sur la droite et sortez de cette grotte. Prenez la source dans le coffre sur la droite et avancez. Vous revoici sur la carte du monde. Avancez à l'ouest, puis allez au nord, vous arrivez dans un nouveau village.

Village glacier

Commencez par fouiller le village et achetez de meilleures armes dans le magasin sur la gauche. Allez ensuite au fond du village, dialoguez avec l'homme (réponse 1) et Elena des Turks arrive. Petit jeu vous devez éviter ses coups (flèches directionnelles). Quoi qu'il en soit, vous vous réveillez dans une petite maison. Ressortez de cette dernière, allez dans la maison juste à droite et parlez au garçon qui est tombé. Il vous donne sa planche. Ressortez de sa maison, et allez au fond du village. Parlez au villageois, demandez-lui des explications et élancez-vous. Après une petite course en snowboard et un petit accident en fin de parcours vous reprenez connaissance. Allez à l'ouest puis au nord-ouest, à l'ouest, et au nord. Traversez la petite grotte (prenez l'élixir au passage), allez au nord puis à l'est. A l'intersection suviante allez au sud, puis encore à l'est. Traversez le petit pont en bois et allez à droite. Alelz à l'est et vous arrivez vers un sapin. Descendez d'un écran et allez à l'ouest. Avancez vers le lac, prenez la potion. Allez ensuite sur la rive gauche et touchez l'eau. Retournez à l'est, avancez et allez au sud (prenez la matéria au passage posée sur la neige). Allez ensuite au nord, revenez à l'ouest et vous rencontrerez sur le chemin une grotte. Rentrez-y, discutez avec la personne et battez-la, vous obtenez la matéria d'invocation Alexandre. Ressortez de la grotte, allez à l'ouest puis au nord. Avancez et rentrez dans la grotte tout en haut. Avancez, gravissez les escaliers et franchissez la porte. Avancez, prenez la pierre et utilisez-la pour débloquer le chemin à l'entrée de cette grotte. Faites ensuite demi-tour et empruntez le chemin ainsi dégagé. Avancez, tournez à droite, avancez encore puis tournez à gauche. Avancez, prenez les bonus et passez dans la zone suivante. Repérez les stalactites au plafond, vous devez les éliminer pour qu'ils tombent sur le sol et créent ainsi un passage. Faites ceci et avancez. Vous devez maintenant escalader la montagne. Pensez à augmenter votre température corporelle avant de vous lancer dans cette ascension. Allez en haut puis sur la droite, rentrez dans la grotte. Approchez-vous de la personne sur la droite, un monstre vous attaque. Eliminez-le en utilisant la magie adéquate (sur chaque tête), puis retournez dehors. Continuez votre escalade sur la droite après avoir retrouvé cette mystérieuse personne. Une vidéo se déclenche, descendez le long de la montagne, puis prenez la matéria d'invocation Néo-Bahamut après la discussion. Continuez votre progression, traversez le champ magnétique (lorsqu'il s'éclaircit), avancez encore, passez le champ suivant. Vous retrouvez enfin Sephiroth... Petite scène et nouveau boss à combattre. Eliminez-le en utilisant votre dernière invocation et Odin. Continuez ensuite votre progression, franchissez le nouveau champ, avancez, discutez avec votre équipe, nouvelle et longue vidéo.

Retour à Junon

Après la nouvelle vidéo vous dirigez Barett. Courez dans la chambre à gaz et essayez de libérer Tifa. Impossible, quittez cet endroit avec la vidéo, vous retrouvez Caït Sith. Courez sur la droite et retournez sur l'aéroport en haut de Junon. Avancez en direction du haut-vent. Vous prenez ensuite le contrôle de Tifa. Libérez-vous rapidement du siège et fermez le gaz. Essayez d'ouvrir la porte, nouvelle vidéo, une Ame attaque Junon. Sortez de la chambre à gaz via la brèche et dirigez-vous vers le sommet de Junon. Une membre de la Shinra vous interpelle, rendez-lui sa gifle (hé oui!), Barett arrive et vous parvenez à vous enfuir. Vous voici sur le haut-vent. Direction la cabine, discutez avec tous vos équipiers. Prenez le contrôle du haut-vent, il est temps de partir retrouver Clad.

A la recherche de Clad

Direction le sud-est en haut-vent. Localisez la ville au milieu de la grande forêt, atterrissez et allez-y. Vous contrôlez Tifa et apprenez que Clad se trouve ici. Courez à l'hôpital et vous retrouvez effectivement Clad. Malheureusement ce dernier est mal en point, suite à son séjour dans le Mako. Tifa décide de rester avec lui, vous pouvez contrôler un nouveau personnage. Retournez dans cette ville, faites vos emplettes puis remontez à bord du haut-vent, direction Costa Del Sol. Posez-vous à côté de la ville, allez au nord, avancez le long du chemin (vous l'avez déjà emprunté pour vous rendre à Corel). Avancez et escaladez la montagne jsuqu'à vous retrouver vers le réacteur. Descendez au niveau inférieur et dirigez-vous vers l'entrée de ce réacteur. Arrivé en bas, un train sort du réacteur à pleine vitesse et se dirige à Corel. Il est nécessaire de l'arrêter à temps. Vous montez à bord d'un autre train, actionnez correctement les leviers pour atteindre la vitesse maximale. Une fois le train arrêté à temps, passez la nuit à Corel et discutez avec les habitants, vous obtenez la matéria Ultima. Allez maintenant sur le continent Ouest, vers Utaï.

Utaï

A votre arrivée sur ce continent Yuffie vous vole vos matérias. Décidément, vous ne pouvez lui faire confiance. Avancez rapidement au nord le long du chemin tout en éliminant les différents ennemis. Fouillez la ville, faites vos emplettes puis approchez-vous du pot à côté du bar. Vous retrouvez Yuffie, poursuivez-la et vous parviendrez à la coincer. Une fois ce problème réglé, allez vous reposer puis le lendemain allez au nord-ouest dans ce village, rentrez dans la grande tour. Acceptez de relever le défi avec Yuffie et éliminez les 5 ennemis successifs. Vous obtenez la matéria d'invocation Leviathan. Quittez ensuite cette ville, retour sur le continent et plus précisément à Fort Condor.

Retour à Fort Condor

Décidément les troupes de la Shinra sont coriaces. A peine rentrées dans cette ville, elles se préparent à donner un nouvel assaut. Gagnez une fois de plus et attendez un peu. Le lendemain, l'oeuf éclot au sommet du fort et vous obtenez la matéria d'invocation Phénix. Quittez ensuite cet endroit après avoir fait quelques achats si nécessaire et remontez à bord du haut-vent. Retournez maintenant voir Clad et Tifa.

Clad guéri

Retournez dans l'hôpital et parlez à Tifa. Une scène se déclenche et un dragon attaque la ville. Eliminez-le (attaques glace et invocation Shiva) puis quittez la ville (vidéo). Une nouvelle scène se déclenche, discutez avec les différents Clad, différents flash-backs se suivent et Clad réapparaît, guéri, il retourne à bord du haut-vent. Retournez à Junon.

Nouveau retour à Junon

Vous revoici dans les bas-quartiers. Avancez, payez le soldat (10 gils) pour utiliser l'ascenseur et atteindre les hauts-quartiers. Avancez jusqu'à la partie sous le canon. Allez sur la gauche et entrez dans l'ascenseur. Descendez au niveau inférieur, avancez le long du chemin tout en éliminant les différents soldats et le boss, vous montez automatiquement dans le sous-marin, un petit jeu se déclenche. Vous devez éliminer le sous-marin ennemi en moins de 10 minutes. Rien de bien difficile, nouvelle vidéo, fouillez les fonds sous-maris pour trouver la matéria. Localisez au passage l'avion engloutti, rentrez dedans, allez dans la pièce principale et fouillez l'avion, vous trouvez la matéria d'invocation Hadès. Puis remontez à bord du haut-vent et retournez à Rocket Village.

Retour à Rocket Village

Avancez rapidement en direction de la fusée. Un nouveau combat contre la Shinra s'engage. Exterminez les soldats et Rude puis grimpez dans la fusée. Retirez la matéria en exécutant le code suivant : rond, carré, croix, croix. Ceci étant fait retournez à Utaï via le haut-vent.

Retour à Utaï

Allez directement au fond du village, escaladez le flanc de la montagne, prenez la matéria et éliminez le dragon (utilisez des invocations telles que Bahamut ou Néo-bahamut). Remontez à bord de votre haut-vent et partez faire un tour à Canyon Cosmos. Toutefois, avant d'entrer dans la ville, allez dans la forêt en hauteur juste à l'est, vous récupèrerez dedans la matéria d'invocation Typoon.

Retour à Canyon Cosmos

Arrivé dans cette ville, allez directement dans l'observatoire, approchez-vous de la méga matéria rouge, touchez-la et vous obtenez l'invocation Bahamut Zero. Vous pouvez aussi en profiter pour faire fusionner toutes vos matérias de commandes en une seule, idem pour la magie et les invocatinos (vous devez toutes les savoir et au niveau maître). Quittez ensuite Canyon Cosmos et retournez là où se trouvait Clad. Après la vidéo, retournez à Midgar.

Retour à la Cité des Anciens

Une fois que Bugenhagen, le grand père de Rouge XIII, aura rejoint le pont du Hautvent, vous allez devoir retourner à la cité des anciens, là où Aéris est morte. Pour ce, rendez-vous près du village des ossements. A l´est se trouve une petite crevasse, posez-vous dedans avec le Hautvent et continuez à marcher jusqu´au bout de la crevasse, jusqu´au gros rocher. Une fois à la cité des anciens, prenez le chemin de gauche. Une fois sur le nouvel écran, rendez-vous en haut à droite de l´écran, pour accéder à un nouvel écran. Vous voilà arrivé. Bugenhagen rejoint le centre de la salle et vous parle d´une clé mystérieuse. Pour obtenir cette clé, il vous faut ressortir de la cité et vous rendre sous l´eau, sous la cité des anciens, grâce au sous-marin. Une fois en possession de la "clé des anciens", retournez voir Bugenhagen et admirez la cinématique d´Aéris. Vous recevez un coup de téléphone, vous devrez ressortir de la cité. Là, une arme sort de l´eau et fonce en direction de Midgar. Préparez-vous à l´affronter sur ses terres. Une fois battu, prenez le Hautvent et survolez Midgar, vous serez parachuté immédiatement.

Retour à Midgar

Etape très linéaire, avancez le long du seul chemin disponible, récupérez la matéria de commande, avancez encore, éliminez les Turks puis les différents boss (utilisez vos invocations et en particulier Bahmaut Zero). Après la nouvelle vidéo s'achève le disque 2, un disque très court.

CD 3

Première chose à faire avant d'achever ce jeu, récupèrez la dernière invocation, les chevaliers de la table ronde. Pour cela allez à la ferme des chocobos, suivez le guide de reproduction des chocobos. Partez de 2 chocos jaunes, obtenez-en un vert et un bleu, accouplez-les pour en avoir un noir, puis accouplez ce dernier avec un jaune de très bonne qualité (un tour au Gold Saucer s'impose pour avoir un bon Chocobo) et vous aurez un Chocobo d'or. Notez qu'il y a une très grande part de chance.
A dos de Chocobo d'or allez au nord-est de la carte du monde. Sur la petite île, franchissez l'ouverture et récupérez la dernière invocation. Essayez-la pour le plaisir, ravageuse...
Remontez ensuite à bord de votre haut-vent, direction la grotte nord, dernière étape de votre aventure.

La Grotte Nord

Le chemin menant en bas de cette grotte étant très linéaire, il n'y a pas de méthode particulière. Les combats se corsent toutefois, mais restent tout à fait corrects. Profitez de cette excursion pour apprendre de nombreux talents de l'ennemi,

et en particulier boîte pandore. Arrivé en bas de cette grotte utilisez votre point de sauvegarde et préparez-vous à livrer 3 combats. Le premier combat est assez facile, utilisez les chevaliers de la table ronde en invocation-W et ce sera bon. Pour les combats suivants faites la même chose et faites mimer l'invocation par vos 2 autres personnages et vous n'aurez aucun mal à finir le jeu...

Fini ?

Hé non, le jeu n'est pas encore fini, rechargez à partir de votre précédente sauvegarde, ressortez de la grotte et partez explorer le monde. vous pourrez entre autre affronter les 3 terribles Armes (volantes, sous-marine et dans le désert), récupérez tous les bonus du Gold Saucer…

BATTRE L'ARME RUBIS

Assurez d'avoir tué les armes Ultime et Emeraude avant de vous attaquer à l'arme Rubis. Allez dans l'avion coulé et récupérez une trentaine de Dazer (objets qui paralysent l'ennemi) en tuant les pieuvres. Allez ensuite voir Rubis avec Clad au milieu du groupe accompagné de deux autres personnages morts. Une fois que Rubis aura planté ses tentacules dans la terre, utilisez le sort Vie 2 sur le groupe. Jetez un Dazer sur Rubis, et utilisez l'invocation des Chevaliers de la Table Ronde avec invocation W. Lorsque Rubis ne sera plus paralysé, recommencez en lui jetant un autre dazer et ainsi de suite.

MULTIPLICATION DES OBJETS

Si vous avez la chance d'avoir récupéré la materia W-element lors d'une bataille, alors ouvrez le menu W-element et choisisez un objet (par exemple une potion). Ensuite, choisissez un autre objet (pas forcément le même) et annulez. Vous verrez alors que vous aurez un objet supplémentaire. Vous pouvez répéter cette opération plusieurs fois.

MATÉRIA MAGIE-W

Cette Materia se trouve dans la Grotte Nord, dans la même salle que la Materia Opposition. Elle est représentée par un petit point lumineux à dessus de plantes vertes en haut de l'écran. Pour la récupérer, il faut arriver dans cette salle par la droite et se diriger ensuite sur la gauche.

CAPTURER UN CHOCOBO

Récupérez la materia "Appât Chocobo" au ranch auprès de Chocobilly. Suivez les traces de pas sur la carte du monde et équipez un de vos personnages avec la materia précédente afin de provoquer une rencontre aléatoire faisant intervenir un Chocobo. Eliminez tous les ennemis sans frapper le Chocobo et donnez-lui des légumes pour éviter qu'il prenne la fuite. S'il reste jusqu'à la fin du combat, vous pourrez le chevaucher pour aller plus vite sur la carte.

GROTTES À MATERIAS

L´élevage de Chocobo est très important pour récupérer les 4 matérias dans les 4 grottes à matérias. Voici l´emplacement de ces grottes :

Grotte à côté de Mideel = Matéria Quadruple Magie
Grotte à côté de Utai = Matéria Mimer
Grotte à côté de Corel nord et du désert du gold saucer = Matéria Hp<Mp
Grotte dans le coin en haut à droite de la carte = Chevaliers de la Table Ronde

ÉLEVAGE DE CHOCOBOS

L´élevage des chocobos ne commence qu´à partir du CD2. Pour commencer, allez réserver 6 écuries au prix de 10.000 Gils chacune dans la maison près du ranch chocobo où se trouve, Chocobill, le père de Chocobilly. Vous voila maintenant équipé des 6 écuries chocobos. Il existe plusieurs espèces de Chocobo, les voici :

Chocobo Jaune : Peut se promener dans les plaines
Chocobo Vert : Peut se promener dans les montagnes
Chocobo Bleu : Peut se promener sur l´eau près du rivage
Chocobo Noir : Peut se Promener dans les montagnes et près du rivage
Chocobo Doré : Peut se promener partout

Il existe aussi 2 autres importantes catégories de Chocobos :
Le Chocobo Magnifique : On le trouve sur les traces de chocobos près de Mideel. Il apparait souvent avec les "chasseurs de têtes", des ennemis verts.
Le Grand Chocobo : On le trouve sur les traces de Chocobos près du Village Glaçon. Il n´apparait qu´avec un seul lapin en sa compagnie. S'il est avec un loup ou plusieurs loups, ce n´en est pas un.

1) Commencez par capturer 4 Chocobos Magnifiques et renvoyez-les à l´écurie.

2) Retournez à l´écurie pour savoir leur sexe. Il vous suffira de demander à Chocobilly, "Déplacer Chocobo" pour savoir si c´est un chocobo magnifique et si il est mâle ou femelle.

3) Assurez-vous d'avoir 2 chocobos magnifiques mâles et 2 chocobos magnifiques femelles.

4) Avec les 4 chocobos magnifiques dont deux femelles et deux mâles, allez voir le ChocoboSage qui se trouve près du Village Glaçon, dans une petite maison du continent nord.

5) Achetez-lui des Légumes Sylkis pour chaque Chocobo. Grâce à ces légumes, le chocobo augmentera en Vitesse, en Résistance et en Endurance.

6) Donnez 20 Légumes Sylkis à chaque Chocobo et faites évoluer leurs catégories pour avoir des chances d'obtenir un Chocobo Vert ou Bleu.

7) Après les avoir nourris, foncez en direction du Gold Saucer pour les faire faire des Courses au Chocobo Square. Chaque chocobo commence en catégorie C et vous devez aller jusqu'en A voire en A+.

8) Après avoir monté les 4 chocobos magnifiques en classe A ou A+, allez vers le village des ossements qui se trouve au nord de la carte. A côté de celui-ci se trouvent des monstres possédant les noix de Caroube. Equipez un de vos alliés de la matéria « Voler » puis dérobez-les. Continuez jusqu'à ce que vous ayez 2 noix de caroubes et foncez en direction du ranch Chocobo.

9) Sauvegardez avant d'entrer dans le ranch.

10) Accouplez 2 chocobos magnifiques entre eux puis les 2 autres également de manière à obtenir un Chocobo Vert et Un Chocobo Bleu de sexe opposé. Si ce n'est pas le cas, faites Reset et retentez l'accouplement jusqu'à les obtenir.

11) Vous avez désormais un Chocobo bleu et un Chocobo Vert. Relâchez les 4 chocobos magnifiques et nourrissez les deux autres de 40 à 50 légumes Sylkis chacun (5000 Gils chez le ChocoboSage).

12) Participez au Chocobo Square pour qu'ils atteignent la classe A ou A+.

13) C'est le moment le plus embêtant du jeu. Puisque les Chocobo Bleu et Vert ne sont pas nés depuis très longtemps, il va falloir attendre un petit peu.

14) Lorsqu'ils sont devenus adultes et qu'ils peuvent s'accoupler, retournez voler une noix de caroube au Vlakorados.

15) Enregistrez avant d'entrer dans le ranch chocobo.

16) Accouplez le chocobo vert et le chocobo bleu à l'aide d'une noix de caroube pour obtenir un Chocobo Noir.

17) Dirigez-vous maintenant vers le Village Glaçon et suivez les traces de chocobos dans la neige. Equipez Clad de la matéria "Appât-Chocobo" et marchez sur les traces. Les Grands Chocobos n'apparaissent qu'avec un Lapin blanc.

18) Tuez le lapin blanc à côté du Chocobo qui l'accompagne et renvoyez ce chocobo à l'écurie.

19) Faites "Deplacer Chocobos" et Chocobilly vous dira s'il est un Grand Chocobo. Il faut que ce soit un Grand Chocobo du sexe opposé au Chocobo Noir.Si ce n est pas le cas, retourne capturer un Grand Chocobo jusqu à obtenir un Grand Chocobo de sexe opposé à votre chocobo noir.

20) Nourrissez ensuite votre Chocobo Noir ainsi que le Grand Chocobo de 50 Légumes Silkys chacun.

21) Montez-les en classe A au Chocobosquare puis dirigez-vous vers l'île Gobelins qui se situe au Nord de la carte, entre le continent Nord et l'île des Chevaliers de la Table Ronde.

22) Une fois sur cette île, équipez Clad de la matéria « Voler » puis cherchez un combat.

23) Si vous tombez sur des Gobelins, utilisez la magie « Voler » pour dérober une Noix de Zeio.

24) Après l'obtention de cette noix, retournez au Ranch et sauvegardez avant d'entrer dans le Ranch.

25) Accouplez le Chocobo Noir avec le Grand Chocobo à l'aide d'une noix de Zeio pour obtenir le fameux Chocobo d'or. Si par mégarde vous obtenez un
Chocobo Noir ou Jaune, faites reset et recommencez.

26) Il existe une façon plus rapide pour obtenir un Chocobo d'or. Battez l'Arme Rubis au CD3 et apportez la Rose du Désert au vieil homme de Kalm.

27) Voici les endroits que vous pouvez atteindre avec les Chocobos de différentes couleurs.

Vert : Grotte à côté de Mideel = Matéria Quadruple Magie
Vert : Grotte à côté de Utai = Matéria Mimer
Noir : Grotte à côté de Corel nord et du désert du gold saucer = Matéria Hp<Mp
Or : Grotte dans le coin en haut à droite de la carte = Chevaliers de la Table Ronde
Or : Forêt Ancienne au-dessus du Canyon Cosmos.

LA CAVERNE DE LUCRÉCIA

A côté de Nibelheim, il y a une cascade entourée par des montagnes. Pour y accéder, il vous faut un chocobo approprié (vert, noir ou doré) ou le Sous-marin (passez alors par la faille au Nord-Est du continent et, au bout, remontez à la surface). Descendez sur l'herbe à côté de la cascade, prenez Vincent dans votre équipe, et entrez dans la cascade afin de découvrir une caverne secrète. Vous y rencontrerez Lucrécia que Vincent connaît bien. Après de brefs souvenirs, elle vous dira de vous en aller : obéissez-lui. Retournez dans cette caverne au CD3, ou quelque temps après en possession de Vincent. Approchez-vous de la lumière et vous obtiendrez les objets : "Peine de mort" et "Chaos", la dernière arme et la dernière limite de Vincent.

LA CLÉ DU SECTEUR 5

Il est possible de retourner à Midgar au CD3 pour récupérer des objets très intéressants. Parlez à l'homme à l'entrée de Midgar. Il vous dira qu'il a perdu sa clé au Village des ossements. Rendez-vous y. Ce village est dans le continent Nord, là où vous aviez déterré la "Harpe Lunaire". Choisissez de fouiller pour trouver un objet ordinaire, et envoyez cinq fouilleurs pour trouver la clé. Après l'explosion, observez dans quelle direction regarde chacun d'eux et fouillez au point où se réunissent ces cinq directions. Quand vous aurez retrouvé la clé du secteur 5, rendez-vous à Midgar et vous pourrez ouvrir la porte où est marqué le chiffre "07". Allez donc au Wall market, dans un magasin abandonné (voir photo) pour obtenir "Super Coeur", la dernière arme de Tifa puis chez le marchand d'armes au Nord de la ville, pour acheter le "Gant de voleur", un accessoire qui accroît les capacités de vol coûtant 129 000 gils.

LA QUÊTE DE YOUFIE À UTAÏ

Vous devrez avoir Youfie pour faire cette quête annexe. Si vous ne l'avez pas, rendez-vous dans la partie consacrée à son obtention. Vous pouvez vous rendre à Utai dès le CD1, une fois le Tiny Bronco récupéré. Utai se trouve au nord du petit continent à l'Ouest. Allez donc accoster au sud de ce continent. Une fois les montagnes escaladées, Youfie vous arrête et des gardes surgissent. Après le combat, vous remarquerez que Youfie vous a volé vos matérias (toutes ou presque si vous en avez une grande quantité). Il vous faut alors vous rendre dans la ville de Utai.

Une fois dans la ville, vous surprenez Youfie qui s'enfuit. Rendez-vous dans l'écran nord de la ville, vers la tour pagode. Une fois devant cette tour, il y a une maison à gauche et une à droite, rentrez dans la maison de droite. Allez dans la pièce du fond où dort un homme, parlez-lui longuement jusqu'à ce que Youfie arrive. Elle se chamaille quelques minutes avec l'homme, qui est en fait son père, Godo. Examinez le mur de la pièce au Sud-Ouest pour découvrir un passage secret où se trouve "Epingle cheveux", une arme pour Rouge XIII.

Rendez-vous maintenant dans le premier écran de la ville. Rentrez dans le bar nommé Turtle's Paradise, les Turks sont présents. Parlez-leur jusqu'à comprendre qu'ils ne veulent pas se battre. La conversation finie, dirigez vous dans le magasin (près du point de sauvegarde) et ouvrez le coffre. Vous obtenez la matéria "Absorption MP" que Youfie vous volera immédiatement.

Sortez et dirigez-vous au Sud-Est, à l'entrée de la ville, dans une maison où se trouve un père et sa fille. Youfie se cache derrière le paravent, surprenez-la, elle s'échappe de nouveau. Retournez devant le bar du Turtle's Paradise et examinez la potiche qui bouge. Une fois que vous avez compris que Youfie se trouve dedans, vos persos vont bloquer toutes les issues afin d'empêcher une quelconque fuite. Après la capture de Youfie, elle vous amène dans sa maison. Vous avez le droit de choisir le bouton de gauche ou de droite pour récupérez vos matérias. Malheureusement, les deux sont des pièges, et vous vous retrouverez emprisonné.

Une fois libéré, dirigez-vous au même endroit qu'au début, devant la tour pagode. Mais cette fois-ci allez dans la maison

à gauche. Examinez la petite cloche marron avant de la faire sonner. Une porte secrète s'ouvre alors, et vous découvrez votre "cher" ami, Don Cornéo. Montez les escaliers, battez tous ses gardes. Une fois cela réglé, sortez de la maison où vous vous trouvez et engagez la conversation avec les Turks.

Vous allez vous associer avec eux pour trouvez Youfie et Eléna. Sauvegardez puis allez vers le nord, en direction des montagnes du Da-Chao (montagnes avec de grandes têtes). Parlez au Turks dans les montagnes afin de continuer votre ascension et allez vers le Nord quand le chemin se sépare. Contournez la tête de la statue et prenez vers l'Ouest. Rude est devant l'entrée d une caverne. Rentrez-y pour récupérer "Lance de dragon" pour Cid. Vous ne pouvez pas encore éteindre les flammes, il vous faudra revenir plus tard dans l'aventure, après avoir obtenu les "Ecailles de Léviathan".

Une fois dehors, partez vers le Sud, Cornéo est là. Après une brève discussion, il vous envoie son second boss (après Aps, dans les égouts) nommé Rapps (Il possède 6000 hp). Ce boss va être difficile du fait que vous n avez aucune matéria pour le battre. Utilisez les armes et en particulier les limites comme "Climhazard" (ou même des limites de niveau 3 si vous en avez). Une fois battu, assistez à la mort de Don Cornéo grâce aux Turks et vous vous retrouvez dans la maison de Youfie. Elle vous rend vos matérias, ainsi que la matéria que vous aviez récupérée dans le magasin : Absorption MP.

Désormais, vous pouvez aller chercher "Absorption HP" dans la maison non loin de celle de Youfie (remplie de chats) et vous rendre à la Tour Pagode où vous pourrez combattre, seulement avec Youfie, les cinq meilleurs combattants d Utai. Si vous y arrivez, vous récupérerez la dernière limite de Youfie nommée "Tout création" ainsi que la matéria "Léviathan".

L'AVION COULÉ DE TYPE GELNIKA

Lorsque que vous récupérerez le sous-marin, vous aurez désormais la possibilité d'explorer le Gelnika, un avion s'étant écrasé dans la mer, près de Costa del Sol. Les ennemis présents dans cet endroit sont assez costauds, donc soyez prudents. Une fois à l'intérieur, descendez l'échelle. Dans cette première pièce se trouve un coffre sur la gauche contenant l'arme "Nuage du Paradis" pour Clad, et un point de sauvegarde. Je vous conseille de sauvegarder régulièrement car les ennemis pourraient bien anéantir votre équipe. (C'est l occasion pour s'entraîner et prendre des niveaux).

Dans la première pièce (à droite du point de sauvegarde), on peut obtenir plusieurs objets : sur la passerelle se trouve l'armure "Garde d'Escorte". Revenez sur vos pas et passez par la droite, près de l'escalier, dans le coffre, vous trouverez un "Mégalixir". Un fois dans la partie en contre-bas, récupérez la matéria "Attaque double" située dans le coin à droite. Le dernier objet à prendre dans ce lieu est "Conformiste", la dernière arme de Youfie, le coffre se situe à gauche, toujours en contre-bas, sous la passerelle mais il est caché par cette dernière donc cherchez bien.

Ceci fait, retournez dans la pièce initiale mais cette fois passez par la porte de gauche. Dans ce nouveau lieu, pas d'objet à prendre, mais par contre vous rencontrerez Reno et Rude qui trafiquent quelque chose. A la fin de leur discussion, vous allez les combattre (pour plus de précisions, rendez-vous à la section boss). Le combat terminé, entrez dans la pièce suivante.

Commencez par prendre le "Mégalixir" qui se trouve dans le coffre près de la porte, puis continuez votre chemin sans descendre les escaliers, au bout de l'allée se trouve "Lance Spirituelle", une arme pour Cid. Maintenant, prenez la direction de l'escalier. Descendez. A côté de l'hélicoptère, vous trouverez la matéria "Hadès" et, une fois la nouvelle invocation en votre possession, dirigez-vous vers la gauche, près des débris. Vous mettrez la main sur un coffre contenant "Hautvent", qui n'est autre que la dernière limite de Cid. Il reste encore un coffre en bas à droite contenant Outsider, une arme pour Vincent.

Désormais, il n'y a plus d'objets à récupérer dans ce lieu, mais les ennemis possèdent des objets fort utiles comme les pieuvres qui possèdent des "épines paralysie" (Pouvant paralyser une Arme), et rapportent pas mal d expérience. Vous pouvez également tuer ces ennemis grâce à la matéria "Trans." pour récupérer des sources de toutes sortes. Faîtes

toutefois attention en ressortant du Gelnika, l'arme Emeraude a tendance à se trouver pile à l endroit où vous vous retrouverez en sortant. Si c est le cas, remontez directement à la surface. Si vous avancez ne serait-ce qu'un petit peu, le combat sera inévitable.

LES AFFICHES DU TURTLE PARADISE

Cette quête consiste à lire les 6 affiches de publicité du Turtle's Paradise éparpillées dans le monde afin d'obtenir un exemplaire de chaque source (de pouvoir, spirituelle, de rapidité, de protection, de magie et de chance) ainsi qu'un "Mégalixir". Voici les emplacements de chaque affiche :

Affiche 1 :
Elle se trouve à l'étage de la maison de l'enfant malade dans un taudis du secteur 5. Pensez à la lire au début du jeu, sinon vous devrez attendre le CD3.

Affiche 2 :
Elle se situe au rez-de-chaussée du QG Shinra à Midgar, sur le panneau d'affichage à droite des ascenseurs du fond de la salle. Pensez à la lire au début du jeu, sinon vous devrez attendre la fin du CD 2.

Affiche 3 :
L'affiche se trouve dans l'hôtel du Gold Saucer (Ghost Square) à gauche de l'entrée de la salle principale.

Affiche 4 :
Elle est placardée à gauche du magasin d'armes de Canyon Cosmos.

Affiche 5 :
Située au Canyon Cosmos toujours, mais à côté de la réception de l'auberge.

Affiche 6
Cette dernière affiche se situe dans le sous-sol de la maison où Youfie vous emprisonne lorsqu'elle vous vole vos matérias à Utai. Vous ne pouvez la regarder qu'une fois qu'elle vous a emprisonnée(après ou lors de la quête de Youfie à Utai).

TROUVER YOUFIE

Dans la version française de FFVII, la traduction est si mauvaise que les choix de réponse lors des dialogues sont souvent peu évidents. Voici donc les bonnes réponses à donner à Youfie pour qu'elle rejoigne votre équipe, une fois que vous l'aurez trouvée dans la forêt à proximité de Fort Condor. N'allez surtout pas vers la sauvegarde et répondez comme suit :

-Ca ne m'intéresse pas.
-Tu as la trouille.
-Attendre un moment.
-C'est ça.
-Dépêchons-nous.

LUCKY 7

La technique du Lucky 7 se déclenche automatiquement dans un combat si l'un de vos personnages possède 7777 HP. Pour y parvenir, vous pouvez utiliser des Super HP pour booster vos points de vie, et transformer un ennemi en Mini pour qu'il n'inflige qu'un seul point de dégâts.

LA 4ÈME LIMITE D'AERIS

Pour obtenir l'objet qui permet de débloquer la dernière limite d'Aeris, vous devez trouver l'homme qui vit dans la petite maison près de Junon. Vous pouvez y accéder facilement avec le Hauvent, mais il sera trop tard pour la donner à Aeris. Heureusement, il est possible d'y accéder avec le buggy en reprenant le bateau à Costa Del Sol. Une fois sur place, l'homme vous dira soit combien de fois vous avez pris la fuite, soit combien d'ennemis vous avez vaincus. Arrangez-vous pour que les deux derniers chiffres de l'un ou de l'autre soient identiques afin que l'homme vous donne le droit d'ouvrir l'un des deux coffres (le grand situé près de son lit ou le casier situé dans le coin gauche à l'étage). Choisissez le petit coffre pour obtenir l'élément à utiliser pour débloquer la dernière limite d'Aeris.

Final Fantasy VIII

© Eidos Interactive / Squaresoft 2000

AIDE SUR LES G-FORCES

Ondine

Pour obtenir le quatrième G-Force (Ondine), dérobez-le au gros monstre volant qui attaque Squall et à son groupe lors de la grande bataille au sommet de la tour de communication au début du jeu. Faites bien attention car ce boss est plutôt coriace!

Pampa Senior

Allez sur une petite île à l'est de l'orphelinat d'Edea. Sur cette île, vous trouverez un cactus qui se déplace. Allez à sa rencontre et combattez-le. Cette G-Force peut-être puissante à un niveau élevé car elle envoie 1000 épines pouvant enlever jusqu'à 10 HP chacune!!! A la fin du combat, empressez-vous de porter le coup de grâce avant que Pampa Senior ne prenne la fuite...

Shiva et Golgotha

Les 2 GF les plus faciles à obtenir sont Shiva et Golgotha (GF de Glace et de Foudre). Ils se trouvent dans l'ordinateur de Squall dans la salle de classe. Ouvrez le dossier "Tutorial", puis explorez les sous-dossiers puis éteignez l'ordinateur. Appuyer sur la touche ○ de votre manette pour vérifier que les 2 GF ont bien été obtenus.

Helltrain

Pour avoir Helltrain, il vous faut les objets suivants : 6 remèdes + utiliser l'option soin nv, 6 Samadhis, 6 Germes, et enfin la bague du chef de gare trouvée à Tears Point. Une fois que vous avez tout, utilisez la bague, et Helltrain se soumettra automatiquement.

Roi Tomberry

Tuez 20 Tomberry dans les ruines de Centra. Le 21ème, une fois battu, sera remplacé par Tomberry Senior. Une fois battu, il se joint à vous. Ces capacités sont puissantes, telles acheter des objets à moitié prix, ou Connaisseur, pour trouver des objets rares, ou encore Boutiques, pour avoir les boutiques dans le menu.

Bahamut

Allez dans l'île laboratoire (tout en bas à gauche de la carte). Approchez-vous de la lumière bleutée quand son intensité est au plus bas, et répondez "Nous venons en paix", "Jamais", puis "c'est notre nature" (troisième réponse cachée). Pour parvenir à battre cette G-Force, il faut avoir un excellent niveau (entre 70 et 100) avec vos 3 personnages, une bonne initiative pour chacun d'entre eux, si possible posséder la dernière arme et enfin les commandes attaquer, G-Force et voler obligatoire. Après avoir battu Bahamut, il deviendra votre allié.

Orbital

Rendez-vous là où vous trouvez Bahamut, c'est à dire aux fouilles de Deep Sea. Cherchez le monstre au plus bas niveau des fouilles. Son nom est Monarch. Il vous suffit de voler la GF à Monarch (difficile à battre).

Liste des GF

Ahuri : Volé aux deux bêtes qui attaquent Linoa avant d'attaquer la sorcière
Alexander : Volé à Edea à la fin du 2ème CD
Bahamut : (voir au-dessus)
Cerberus : Combattez-le lorsque vous attaquez la fac de Galbalia
Chocobo : Achetez des chocolégumes dans les forêts de chocobos
Gilgamesh : Au cours de l'affrontement contre Seifer dans Lunatic Pandora
Golgotha :Dans l'ordinateur à BGU
Helltrain : (voir au-dessus)
Ifrif : Dans la mine de soufre
Léviathan : Volez le Norg dans le sous-sol de la BGU
Nosferatu : Utilisez l'élement Alador donné par Cid avant Timber
Odin : Affrontez-le dans les Ruines de Centra.
Ondine : Volé au monstre en haut de la tour de communication à Dollet
Orbital : Volé à Monarch
Pampa Senior : (voir au-dessus)
Phénix : Utilisez l'objet Golgotha pour l'invoquer. Il apparaîtra ensuite aléatoirement tant que vous aurez des Golgotha en réserve.
Roi Tomberry : (voir au-dessus)
Shiva : Dans l'ordinateur à BGU
Taurus : Allez dans le tombeau du roi inconnu et résolvez la petite énigme qui s'y trouve
Zéphir : Volez Fujin lorsque vous les affrontez dans balamb

RÉPONSES AU TEST SEED

A tout moment, vous pouvez aller dans la section Tutorial du sous-menu pour passer un test Seed afin d'améliorer votre rang et gagner plus de gils. Attention, vous ne pouvez pas passer un test de niveau supérieur au niveau de Squall.

1.	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Non	Non
2.	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Non
3.	Non	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Non
4.	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non
5.	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Oui
6.	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Non	Oui
7.	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Non
8.	Non	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Non
9.	Non	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui
10.	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Non
11.	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Non	Oui
12.	Non	Oui	Non	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non
13.	Oui	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Non	Non	Non
14.	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Non
15.	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Oui
16.	Oui	Non	Non	Oui	Non	Oui	Non	Non	Oui	Non
17.	Oui	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Non	Non
18.	Oui	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Non	Non	Non
19.	Oui	Non	Non	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Oui
20.	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Non
21.	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Non
22.	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non
23.	Oui	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui

```
24. Oui, Oui, Non, Non, Oui, Oui, Non, Non, Non, Oui
25. Oui, Non, Oui, Oui, Oui, Non, Non, Oui, Non, Non
26. Oui, Oui, Non, Oui, Non, Oui, Non, Oui, Non, Non
27. Non, Oui, Non, Non, Non, Non, Oui, Non, Oui, Non
28. Oui, Non, Non, Oui, Oui, Oui, Non, Oui, Non, Non
29. Non, Non, Non, Oui, Oui, Non, Non, Non, Oui, Non
30. Non, Oui, Non, Non, Non, Non, Oui, Non, Non, Non
```

S'ENFUIR DU PALAIS DU GÉNÉRAL CARAWAY

Sur le premier CD, à un moment, vous serez bloqués dans une pièce du Palais du Général Caraway. Pour en sortir, suivez les instructions suivantes :
- Regardez le tableau
- Regardez la statue sur le mur à gauche
- Allez à gauche de la statue et prenez un verre
- Mettez le verre sur la statue. La main de la statue s'abaisse et libère ainsi un passage secret.

BATTRE NOSPHERATU

Récupérez un maximum de magie "Quart". Au début du combat, faites la magie "Double" sur 2 de vos personnages (qui possèdent Quart) et utilisez-les pour attaquer la GF, qui vous fera un "Soin Max" après votre attaque. Notez qu'il est tout à fait possible de voler les Quart à Nosferatu pour les lancer directement contre lui.

RETROUVER L'HYDRE (4ÈME CD)

Montez sur la chaîne pour aller au château d'Ultimecia, vous verrez 3 portails. Sautez pour aller dans le portail du milieu. Vous vous retrouverez sur Centra. Allez au nord-est du continent et prenez un chocobo dans une forêt de chocobo se trouvant derrière une étroite corniche qui ceinture une chaîne montagneuse. Dirigez-vous alors vers les ruines de Centra, puis vers l'orphelinat. Continuez jusqu'à atteindre le désert de Kashkabald où se trouve l'hydre. Vous pouvez vous aider avec la carte du monde où l'hydre est représentée par un point rouge.

TIMBER, MAISON À CÔTÉ DU PONT

Niveau de HP à fond

A Timber, dans la maison à côté du pont où jouent les 2 enfants, allez boire à l'évier. Votre niveau de HP sera à nouveau à son maximum. En effet, ce n'est pas de l'eau mais des larmes de hibou.

500 Gils

Au même endroit, fouillez le petit placard situé au fond. L'homme va vous réprimander. Alors, parlez aux 3 personnes et

fouillez à nouveau. Recommencez plusieurs fois. Au bout d'un moment, il y aura 500 Gils.

Tombe du roi inconnu

Lorsque vous devez aller à la tombe du roi inconnu, retournez à cette même maison. L'un des 2 enfants est tombé! Allez le voir et appuyez surla touche d'interaction. Vous vous retrouverez à l'hôtel!

CARTES À JOUER

Edea : La prêtresse possède elle-même sa propre carte
Laguna : Battez Ellone dans la station spatiale
Linoa : Jouez contre son père à Deeling et laissez-le gagner la carte Ifrit . Rejouez. Il va ajouter la carte de sa fille dans son jeu .
Quistis : Battez les fans de Quistis à la cafeteria ou dans la salle de classe de la BGU
Seifer : Battez Cid
Selphie : Battez son amie d'enfance à Trabia
Squall : Battez Laguna à Esthar ou dans l'Hydre
Ward : Battez le professeur Geyser
Zell : Battez sa mère à Balamb (il faut que Zell soit dans votre équipe).

SOLUTION COMPLÈTE

Disque 1

Après votre réveil, découvrez le Jardin puis suivez Quistis dans la salle de classe pour faire le test. Récupérez les GF Shiva et Golgotha dans l'ordinateur avant de quitter la classe puis discutez avec Selphie. Retrouvez Quistis à l'entrée principale du jardin et allez récupérer Ifrit dans la grotte à l'est du Jardin. Rentrez ensuite au jardin, Changez d'uniforme au dortoir et Cid vous demandera de former une équipe avec Zell et Seifer comme chef. Allez à la voiture dans le parking puis dans le petit village de Balamb à l'est du jardin où vous prendrez le bateau à destination de Dollet. Après l'attaque ennemie et faute d'ordres, Seifer décide de suivre les troupes adverses. Partez alors à sa suite et arrivez jusqu'à la tour de communication où vous affronterez Biggs et Wedge (récupérez Ondine sur le monstre qui vous interromps). Selphie vous donnera les ordres : rejoindre la baie avant 30 minutes. Echappez à l'araignée géante et retournez au Jardin où vous apprendrez que vous avez réussi l'examen après avoir parlé à Seifer. Changez d'uniforme, rencontrez Linoa puis Quistis vous demandera de la rejoindre à " l'endroit secret ". Remettez vos anciens vêtements et rejoignez-la à le serre de combat.

Après la conversation, défendez la femme qui se fait attaquer. Le lendemain allez à la gare de Balamb et, prenez le train vers Timber pour partir en mission avec Selphie et Zell. En tant que Laguna, sortez de la forêt puis allez à l'hôtel pour parler à Julia. En vous réveillant, donnez le (troisième) code à votre contact (l'homme avec la chemise jaune). Rentrez dans le train qui sert de QG à l'organisation des hiboux de la forêt et rencontrez Linoa. Participez au kidnapping du président de Galbadia (regardez attentivement le mouvement des gardes) puis combattez le faux président qui se transforme en monstre. Combattez les soldats à l'entrée du pub (après avoir longé le quai) pour aller vers la chaîne de télé et soudoyez l'ivrogne avec la carte que vous avez récupéré pour pouvoir passer. Quistis et Seifer kidnappent le président, la sorcière Edea apparaît, persuade Seifer de la rejoindre et disparaît avec lui. Squall et ses amis s'échappent puis se cachent dans les quartiers d'une autre organisation. Ils décident de prendre le train vers le Jardin de Galbadia. Descendez au premier arrêt, passez le pont et allez dans la forêt au nord. Après avoir joué Laguna (trois fois à droite en bas de l'échelle jusqu'à la falaise) allez dans le jardin sur votre droite, vous aurez de nouveaux ordres : tuer Edea. Irvine

vous rejoint et vous prenez le train pour la ville de Delling. Une fois sur place, prenez le bus et descendez au premier arrêt.

Allez à la maison de Caraway (le père de Linoa). Il vous expliquera son plan : tuer Edea ce soir à la cérémonie. Squall et Irvine (le tireur) partent d'un coté et Quistis, Selphie et Zell forment la deuxième équipe. Linoa, qui n'est pas d'accord, décide de suivre son propre plan et s'introduit dans les appartements de la sorcière (en passant par l'arrière dans la demeure du président). Quistis veut alors s'excuser auprès de Linoa et se fait enfermer par erreur dans une pièce. Un passage secret s'ouvre en remettant une tasse sur la sculpture. L'attaque de Linoa échoue et Edea l'emmène à l'extérieur pour faire un discours, puis tue le président et devient ainsi la dirigeante de Galbadia. Edea anime des statues qui attaquent Linoa. Squall et Irvine se précipitent pour l'aider et escaladent à leur tour jusqu'aux appartements de la sorcière (récupérez le GF Ahuri dans le combat). Ils s'aperçoivent aussi que Seifer et devenu le bras droit d'Edea. Suivez Linoa jusqu'en haut de la tour de l'horloge (par le passage secret à coté du tapis rouge) et attendez l'occasion de tirer sur Edea. Quistis se retrouve dans les égouts et a du mal à rejoindre la surface (utilisez les grandes roues si vous ne trouvez pas la sortie) mais elle finit par sortir juste à temps. Ils enferment Edea et Irvine fait feu sans pouvoir pénétrer le bouclier magique de la sorcière. Squall passe à l'attaque et Combat Siefer puis Edea.

Disque 2

Retrouvez Kiros au pub puis allez patrouiller. Après quelques combats, retournez faire votre rapport au pub puis allez vous coucher. Quistis, Zell, Selphie et Linoa ont été emprisonnés après l'attaque. Des soldats emmènent cette dernière pendant que Siefer torture Squall qui à été enfermé à part. Vous êtes de retour avec Zell, aidez la victime des gardes et vous aurez accès aux portes. Allez chercher les armes de vos amis à l'étage au-dessus après avoir battu les gardes. Combattez encore une fois les deux compères (Wedge et Biggs) de Dollet. Après l'évasion, vous apprendrez que Galbadia voulait bombarder Balamb et le Jardin de Tarbia. Selphie dirigera une équipe pour empêcher le lancement des missiles et Squall partira avec la deuxième pour prévenir Cid en volant un train pour retourner au Jardin de Balamb. L'équipe de Selphie se dirige vers la base de lancement de Galbadia, près de la prison du désert. Entrez en vous déguisant et parlez à tout le monde. Un soldat vous demandera d'apporter un message à un de ses collègues. Le soldat en question s'occupe des têtes des missiles, trouvez-le et retournez faire votre rapport. Le soldat vous demandera d'aller dans la salle de contrôle à sa place où Selphie se défoulera sur le matériel. En sortant, un soldat vous interrogera. Vous pouvez garder vos déguisements et éviter ainsi les combats ou bien les enlever et … place à la force brute !

N'oubliez pas de détruire l'ordinateur près de la porte (il contrôle la direction des missiles). Montez dans la salle principale où vous devrez combattre puis activer l'autodestruction de la base. La porte sur le coté ne s'ouvre que quand le compte à rebours est en dessous de vingt minutes. Tout le monde s'enfuie et vous devez combattre un gigantesque robot quand vous atteignez la surface. Quand vous l'aurez vaincu, son corps bloquera la sortie et vous assisterez au lancement des missiles et à la destruction de la base… Le Jardin de Balamb a bizarrement changé quand Squall arrive et on vous demande si vous êtes avec le Maître ou Cid. Choisissez le Maître et vous éviterez de nombreux combats. Dans le Jardin, Squall trouvera une silhouette familière qui monte dans l'ascenseur (la fille de la mission de Dollet). Elle vous dira que Cid est retranché dans ses appartements. Allez le voir et parlez-lui des missiles. Il vous donnera la clé pour descendre dans les sous-sols du Jardin. Squall trouvera un passage dans le sol quand l'ascenseur s'arrêtera. Suivez-le jusqu'à un levier qui ouvrira la porte du pont. Deux monstres bloquent le pont, passez-le et mettez la machine en marche. Le sol tremblera et vous vous retrouverez chez Cid. Le Jardin s'est envolé juste à temps pour éviter les missiles ! Le conflit entre le Maître et Cid s'est calmé après l'attaque. Dans la cour, un homme vous dira de prendre l'ascenseur pour aller voir le Maître. Ce dernier vous attaque (attaquez quand la lumière devient jaune et récupérez le GF Léviathan).

Allez voir Cid pour lui poser des questions et un mystérieux vaisseau blanc s'approchera du Jardin. Trouvez Ellone dans la bibliothèque et l'équipage du vaisseau blanc la prendra à son bord. Cid ne pilote pas très bien et le Jardin s'écrasera à l'horizon des pêcheurs. Squall doit aller faire des excuses et explorer l'endroit. En retournant au Jardin, vous apprendrez qu'une armée de Galbadia est arrivée sur place. Participez au combat et affrontez à nouveau le grand robot de la bases des missiles. Vous verrez alors que l'équipe de Selphie a survécu. Discutez avec elle et attendez d'être convoqué par Cid. Ce dernier a décidé de déclarer la guerre à Edea et vous nomme général. Vos amis organisent alors une fête où vous converserez longuement avec Linoa. Après cela, vous êtes libre d'aller où vous voulez avec le Jardin. Profitez-en pour récupérer le GF Odin dans les ruines de Sentona. Allez ensuite à Balamb qui est maintenant sous le

contrôle de Galbadia. Personne n'a le droit de quitter la ville mais Squall pourra se reposer dans la maison de Zell. Discutez avec les soldats et vous apprendrez que le commandant à fait cuire du poisson dans la maison de Zell. Questionnez la mère de Zell qui vous confirmera la chose. Sur le quai un chien sentira l'odeur et vous conduira jusqu'au commandant. Suivez-le jusqu'à l'hôtel et combattez-le. Selphie vous demandera d'amener le Jardin jusqu'à celui de Tarbia dans la zone nord. Ce dernier a apparemment été endommagé par l'attaque de missiles. Selphie va voir si tout le monde va bien.
Retrouvez-la ensuite au cimetière et après une conversation avec elle retournez au parc pour assister à l'assemblée anti-Galbadia qui prend la décision de riposter. Après les discutions autour des souvenirs d'enfance, tout le monde décide de retourner à l'orphelinat au sud (facilement repérable grâce au phare). Après de longues conversations, vous tomberez nez à nez avec le Jardin de Galbadia en sortant de l'orphelinat, Jardin qui est devenu la forteresse d'Edea. Squall patrouille dans les alentours et Zell mène une équipe vers l'arrière et demande à Squall de lui donner un anneau.

Ce dernier est convoqué alors que le Jardin de Galbadia commence son attaque. Zell s'occupe de la défense et Linoa tombe dans un trou quand les Jardins s'écrasent. Squall doit aller combattre de nouveaux assaillants dans la salle de classe avant d'être convoqué chez Cid. Tout le monde est d'accord pour lancer la riposte. En arrivant au 2ème étage, allez chercher l'enfant nommé Mack au fond de l'allée. Allez ensuite au secours de Linoa après un nouveau combat contre des soldats ennemis. Traversez le champ de bataille et allez vers la porte de derrière du Jardin adverse. Linoa vous demandera le nom de l'anneau que vous avez donné à Zell. Ressemblez-vous avec les autres à l'intérieur. La plupart des portes sont bloquées et vous devrez trouver les étudiants qui ont les clés correspondantes. Quand vous avez accès à toutes la portes, récupérez Cerberus dans le hall principal. Seifer et Edea vous attendent dans la chambre du Maître. Cette dernière disparaîtra quand vous aurez vaincu Seifer. Allez à la salle de lecture au même étage et retrouvez-y Edea. Combattez à nouveau Seifer puis Edea vous attaquera (n'oubliez pas de récupérer le GF Alexandre) et finira par tomber.

Disque 3

Squall retourne dans sa chambre après la bataille entre les deux Jardins et ne comprend pas la réaction de Linoa d'autant plus qu'elle est maintenant dans le coma. Dirigez-vous vers la maison d'Edea et vous la trouverez en conversation avec Cid. Tuez ensuite le dragon quand vous prenez le contrôle de Laguna. Edea vous demandera ensuite de rechercher Ellone et le bateau blanc que vous trouverez dans une crique au nord de la maison d'Edea (l'orphelinat). Discutez avec l'équipage et partez ensuite pour la ville d'Esthar afin de suivre la piste d'Ellone. Tuez le mort-vivant qui vous bloque le passage et pénétrez dans la ville. Combattez vos adversaires en tant que Laguna et libérez la petite Ellone. Le docteur expliquera ensuite à Squall que Ellone est dans la station lunaire et que vous devez monter à bord du Lunatic Pandora pour vous y rendre (à coté du laboratoire, du magasin d'objets ou à droite de ce magasin). Visitez-le avant d'arriver à la station lunaire.

Une fois sur place, retrouvez Ellone au deuxième niveau et suivez les instructions pour réveiller Linoa. Suivez-la et regardez-la briser les deux sceaux puis rejoignez Ellone dans la salle de contrôle et suivez-la pour vous échapper. Gardez Linoa en vue et allez à son secours puis prenez le contrôle du vaisseau Ragnarok après avoir tué les aliens (par paires de couleurs). Arrivés à Esthar, des soldats emmènent Linoa. Selphie sait comment diriger le vaisseau, allez sauver Linoa au Musée de la Sorcière puis, à sa demande, retournez à la maison d'Edea. Suivez le chien jusqu'à la plage et attendez Linoa. Allez au palais d'Esthar et vous rencontrerez Laguna. Prenez ensuite le Ragnarok et attaquez le Pandora, débarrassez-vous de Raijin et de Fujin, prenez l'ascenseur et combattez un monstre puis Seifer. Enfin, continuez à monter pour affronter Adel (seulement avec des attaques ciblées pour ne pas blesser Linoa).

Disque 4

Combattez les sorcières une fois dans le monde parallèle (faites attention à la dernière, plus puissante que les autres), puis allez dans le château. Attention, vous perdrez toutes vos capacités une fois à l'intérieur (invocation, résurrection, sauvegarde…). Vous devrez les regagner en combattant les boss du château. Vous pourrez permuter les personnages et les invocations des deux groupes en vous plaçant sur les cercles verts dans le château.

Vous trouverez les boss aux endroits suivants :
- A l'escalier dans le hall principal.
- Dans la galerie en haut à droite, regardez tous les tableaux, dirigez-vous vers le plus grand et choisissez Vividarium,

Intervigilium et Viator.
- Au rez-de-chaussée, prenez la pièce au fond à gauche et ramassez la clé sur le corps.
- A gauche dans la salle de banquet (au bout de l'allée du hall principal).
- Montez les escaliers dans la salle du piano jusqu'à la passerelle. Descendez récupérer la clé qui tombe et ouvrez la porte.
- Prenez l'allée dans la galerie, puis le passage du milieu jusqu'à quatre tombes que vous ouvrirez.
- Placez une équipe près de la trappe (à coté du halo vert). Allez ensuite de l'autre coté du gigantesque chandelier avec l'autre équipe.
- Traversez le pont de la salle au piano jusqu'à une cloche, sautez dessus quant elle sonne pour passer de l'autre coté.

Sauvegardez avant d'aller combattre Ultimecia, quand vous l'aurez battue elle invoquera un GF (utilisez un membre du groupe exclusivement pour soigner tout le monde). Battez-la encore une fois alors qu'elle se fond dans le GF et vous pourrez enfin affronter sa véritable forme. Attention à son attaque qui vous fait tomber à un point de vie !

Voilà, vous n'avez plus qu'à admirer la long et superbe générique de fin.

LA CARTE KOYO K

Avant de commencer cette quête, il faut que vous ayez en poche 5 élixirs.
Partez à la recherche de Koyo K. Il est préférable d'utiliser la capacité "No combat" de la G-Force "Nosferatu".

Voici les endroits à visiter :
-Dans la prairie près de Winhill
-Sur la plage de Timber
-Dans le désert près de l'île du Seigneur Pampa
-Sur les collines de la forêt Grandidi près de la forêt Chocobo

Après vous être rendu dans ces quatre endroits, le vaisseau de Koyo K fera son apparition en combat.
Battez-le puis partez sur l'île de Balamb et allez fouiller sur le grand trou qu'a
fabriqué la BGU lors du lancement de missiles Galbadienne, un nouveau combat
arrive. Cette fois-ci, vous voyez non pas son vaisseau, mais Koyo K en personne. Ne l'attaquez surtout pas, il pourrait mourir avec votre attaque car il
n'a que 10 HP. Donnez luiplutôt les 5 élixirs qu'il réclame et il vous donnera sa carte.

PERSONNALISER LES MUSIQUES DU JEU

Toutes les musiques du jeu (y compris les sons des instruments du concert) sont stockés dans le répertoire Data/music du jeu. Il vous suffit alors de remplacer chaque musique par celle de votre choix en gardant le même nom et le même format (midi).

ILE DE L'ENFER ET DEGENERATOR

Pour faire augmenter les points d'EXP des personnages et les PDC des G-Forces, il faut être au 3ème ou au 4ème CD et être en possession de l'Hydre. Rendez-vous sur l'île de l'enfer qui se situe à l'ouest de Galbadia (Nord-Ouest de la grande carte). Sur cette île vous attendent les monstres les plus puissants du jeu (Griffon Rouge, Maloch, T-Rex, Polyphage, etc ....). Voici une méthode pour les battre facilement. Intégrez Quistis à l'équipe en lui donnant la capacité Dégénérator. Faites en sorte que ses HP soient en jaune pour qu'elle puisse utiliser des Limit Breaks. Associez également à ce personnage le GF Zéphyr pour qu'elle puisse attaquer dès le début (compétence Genki) en utilisant Dégénérator. Vous gagnerez le combat et augmenterez alors vos points d'EXP. Notez que vous pouvez faire la même chose sur l'île paradisiaque au nord-est du monde, et que chacune de ces îles renferme une multitude de magies invisibles que vous pouvez voler.

POINTS D'EXPÉRIENCE

La course aux points d'expérience, n'est pas aussi efficace que l'on croit dans ce jeu, car les monstres eux aussi gagnent en pouvoir en fonction de votre niveau. A vouloir être trop puissant, vous serez obligé de vous battre contre des monstres de plus en plus forts.

BATTRE LE MINOTAURE (OMEGA WEAPON) EN UN SEUL COUP

Mettez Selphie dans votre équipe et équipez-la des GF Cerberus et Pampa, Tomberry ou Orbital. Commencez le combat en jetant le sort Aura et Invulnérable sur l'arme puis passez d'un personnage à l'autre jusqu'à ce quelle soit en limit break. Faites ensuite défiler la jauge jusqu'à tomber sur "the end" (c'est un peu long). Si vous réussissez, l'arme sera battue !

CONSEILS POUR LA TOMBE DU ROI INCONNU

Parlez au garde et il vous demande d'aller à la tombe du roi inconnu, sortez de la ville (vous pouvez louer une voiture). N'oubliez pas de lui acheter un indicateur (5000 Gils). Allez au nord-est en direction de la tombe. Vous verrez deux personnes sortir en courant, ne vous en occupez pas et prenez la magie carapace à gauche (partagez le avec votre groupe vous en aurez besoin plus tard) et sauvegardez. Entrez dans la tombe et avancez d'un écran; vous verez une épée : regardez-la et retenez le numéro inscrit. Vous pouvez alors retourner à Deling ou récuperer la G-Force Taurus. Pour récuperer la G-Force, aidez vous de la carte et de l'indicateur pour aller à la salle la plus à droite de la carte. Vous affrontez une première fois Tauros : il a environ 5000 HP et il se régenère souvent alors il faut utiliser Decubitus ou Boumerang si vous l'avez : Décubitus l'empèche de se regenerer grâce à la Terre et Boumerang renvoie le soin sur vous (vous ne devez pas utiliser de magie, que vos G-Force et vos attaques). Une fois battu allez activer le moulin de la salle la plus à gauche et enfin dans celle du haut. Entrez dans la salle du milieu par le bas. Vous allez maintenant affronter Tauros (environ 5000 Hp) et son frère Taurux (environ 10000 Hp) : utiliser la mème technique que pour Tauros mais au début utilisez la magie carapace que vous aurez partager auparavant. Et maintenant il ne vous reste plus qu'à les attaquer avec vos plus puissantes G-Forces et dès que vous aurez gagné vous remporterez la carte Tauros et sa G-Force. Le roi enfermé dans la tombe vous félicitera et et vous donnera la carte Taurux. Rentrez à Deling pour donner le code au garde et continuer.

DEVENIR RICHE RAPIDEMENT

Il suffit d'avoir 4 red kross, transformez-les en mega potion grâce à la capacité crea magie thérapeutique de Ahuri. Revendez la mega potion 5000 gils (ou même 7500 si vous avez la capacité sentier de Tomberry). Ensuite avec vos 5000 ou 7500 gils, achetez d'autres red kross et renouvelez l'opération.

PAS DE COMBATS ALÉATOIRES

Après avoir récupéré l'item Aladore des mains de Cid, utilisez-le dans le menu d'objets pour affronter la G-Force Nosferatu. Lorsque vous l'aurez battue, développez ses capacités pour avoir la possibilité de diviser la fréquence des combats par deux, puis de l'annuler complètement. Pensez à équiper ces compétences sur le personnage auquel est associé Nosferatu pour qu'elles soient activées.

G-FORCES DERNIÈRE CHANCE

Si vous avez manqué des GF lorsque vous entrez dans la forteresse d'Ultimecia, vous avez une dernière chance de les récupérer en les volant aux boss suivants : Acron (Ondine), Trauma (Leviathan), Krystal (Ahuri), Attila (Zéphyr), Agamemnon (Cerberus), Fabryce (Alexander), Acarnan (Orbital).

Final Fantasy XI Online

© Square Enix 2004

ARGENT FACILE

Pour gagner de l'argent facilement, à chaque fois que vous obtenez des cristaux après un combat, vendez-les aux enchères pour 100 gils chacun.

BOOSTER LA MAGIE BLANCHE

Pour obtenir rapidement les meilleurs sorts de soin, trouvez une maison de Mog et utilisez tous vos sorts (sur vous ou sur quelqu'un d'autre) jusqu'à ce que vous n'ayez plus de MP. Revenez alors voir le Mog pour qu'il vous régénère et recommencez l'opération.

Fire Department

© Focus / Monte Cristo Multimédia 2003

TOUTES LES MISSIONS

Tapez UNLOCK a l'écran de choix des misions.

CHANGER LE NOM DES PERSONNAGES

Pour modifier le nom des personnages du jeu , allez dans le répertoire Fire DepartmentLOCALISATIONFra et éditez le fichier names.fra avec le bloc-notes. Vous pouvez alors changer les différents noms du fichiers par ceux que vous voulez, le votre, celui de vos amis, de votre chat...

Fire Department 2

© Focus / Monte Cristo Multimédia 2004

DÉBLOQUER TOUTES LES MISSIONS

Ouvrez la console avec Ctrl+², puis taper `unlock`.

Fire Department 3

© Focus / Monte Cristo Multimédia 2006

DÉBLOQUER TOUTES LES MISSIONS

Ouvrez la console avec CTRL + ², puis taper unlock.

Fire Fight

© Electronic Arts / Epic Games 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Pendant le jeu, appyez sur les touches C, W et + (du pavé numérique). Puis, appuyez sur la touche F12 pour accéder au menu des cheat codes. Vous pourrez alors mettre vos boucliers au maximum, prendre toutes les armes ou être invulnérable.

Fire Hawk

© Camerica / Codemasters 1990

NIVEAU 2

Maintenez A et appuyez sur Start à l'écran titre pour commencer le jeu au niveau 2.

MESSAGES CACHÉS

Entrez CAMERICA, MIG 29, ou CODE MASTER comme nom sur l'écran des high score.

DEMONSTRATION DE DIZZY

Entrez DIZZY comme nom sur l'écran des high score.

First Samurai

© Ubisoft / Vivid Image 1992

CHEAT MODE

Commencez le jeu avec l'une des lignes de commandes suivantes pour débuter au niveau correspondant.

Ligne de commande	Niveau
SAMVG1	1
SAMVG2	5
SAMVG3	6
SAMVG4	9

Flanker 2

© SSI 1999

INVINCIBILITÉ

Appuyez sur V pour devenir invincible aux dommages et au feu ennemi. Attention, vous ne pourrez pas faire cette manipulation en mode campagne.

Flashback

© US Gold / Delphine Software International 1993

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

	Mode facile	Mode normal	Mode expert
Début	JAGUAR	BANTHA	TOHOLD
Ville (Neptune)	COMBEL	SHIVA	PICOLO
Death Tower	ANTIC	KASYYK	FUGU
Ville (Terre)	NOLAN	SARLAC	CAPSUL
Prison	ARTHUR	MAENOC	ZZZAP
Planète E.T.	SHIRYU	SULUST	MANIAC
Coeur planète E.T.	RENDER	NEPTUN	NO WAY
Scène de fin	BELUGA	BELUGA	BELUGA

FlatOut

© Empire Interactive / Bugbear Entertainment 2004

CHEAT CODES

Créez un nouveau profil et entrez l'un des codes suivant à la place de votre nom. Si le code est correctement tapé il disparaîtra vous permettant par la-même d'en écrire un second ou de simplement mettre votre nom.

GIVEALL	Tous les terrains, voitures et bonus
GIVECASH	40 000 $
RAGDOLL	Désactive les cheats codes

FlatOut 2

© Empire Interactive / Bugbear Entertainment 2006

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans les Extras et entrez l'un des mots de passe suivants :

GIEVCARPLZ	Bus d'école
GIVEALL	Tous les circuits
KALJAKOPPA	Voiture Rocket
RAIDERS	Camion de glace
RUTTO	Voiture Pimpster
WOTKINS	Flatmobile
GIEVEPIX	Toutes les voitures + 1 million de crédits

FlatOut Ultimate Carnage

© Empire Interactive / Bugbear Entertainment 2008

MOTS DE PASSE

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

BIGTRUCK	Débloquer la Mob Car
ELPUEBLO	Débloquer le camion
GIEVCARPLZ	Débloquer le bus scolaire
KALJAKOPPA	Débloquer la Rocket
RUTTO	Débloquer la Pimpster
WOTKINS	Débloquer la Flatmobile

Flight Simulator 2000

© Microsoft 1999

AMÉLIORATION DE VITESSE

Voici comment améliorer la vitesse de FS2000 sans baisser la résolution. Il vous suffit pour cela de diminuer la visibilité dans le menu WorldWeather... Exemple de résultat :
Unlimited : entre 15 et 18 images par seconde (FPS)
A 30 miles : entre 20 et 23 FPS
A 15 miles : entre 26 et 31 FPS

OBTENIR TOUT LES BREVETS

Ouvrez le fichier **uires** dans le répertoire du jeu et éditez les fichiers suivants pour modifier les fonctions indiquées.
Fichier INSTRUMENTS pour le vol aux instruments
Fichier PRIVATEPILOTE pour le brevet de pilote privé
Fichier AIRTRANSP pour le brevet de pilote professionel
Fichier COMMERCIAL pour le brevet de pilote de ligne.
A l'aide de l'outil texte, indiquez votre nom et imprimez le brevet.

Flight Simulator 2002

© Microsoft 2001

RECULER

Appuyez simultanément sur SHIFT + P pour reculer. Rappuyez pour arrêter le mouvement.

OUVRIR LES PORTES CARGO

Pour ouvrir les portes cargo d'un avion, appuyez sur SHIFT + E + 2 (ou un autre chiffre).

ABAISSER LE NEZ DU CONCORDE

Pour abaisser le nez du concorde il suffit simplement d'appuyer sur la touche F8 .

Flight Simulator 6

© Microsoft 1995

PHOTOS DES DÉVELOPPEURS

Au cours d'une partie, allez directement aux coordonnées suivantes : NO47*39'23 - W122*08'40.5 - Alt. 0ft - Hdg 340 grâce à l'option du menu. Vous allez vous retrouvez devant un bâtiment de Microsoft, aux Etats-Unis. Appuyez alors sur Y et sur la touche 8 du pavé numérque pour entrer dans le bâtiment. A l'intérieur, vous verrez une photo sur le mur. Appuyez sur la touche 5 du pavé numérique afin que la photo soit visible en plein écran, puis attendez quelques instants afin de voir l'équipe des développeurs qui ont réalisé le jeu.

Flight Simulator 98

© Microsoft 1998

PHOTOS DES DÉVELOPPEURS

Au cours d'une partie, allez directement aux coordonnées suivantes : NO47*39'23 - W122*08'40.5 - Alt. 0ft - Hdg 340 grâce à l'option du menu. Vous allez vous retrouvez devant un bâtiment de Microsoft, aux Etats-Unis. Appuyez alors sur Y et sur la touche 8 du pavé numérque pour entrer dans le bâtiment. A l'intérieur, vous verrez une photo sur le mur. Appuyez sur la touche 5 du pavé numérique afin que la photo soit visible en plein écran, puis attendez quelques instants afin de voir l'équipe des développeurs qui ont réalisé le jeu.

Flight Unlimited

© Looking Glass 1995

CONSEILS POUR DÉCOLLER ET ATTERRIR FACILEMENT

Au décollage, appuyez une dizaine de fois sur la touche TAB pour prendre automatiquement de l'altitude. Pour atterrir sans encombre, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et TAB afin de perdre de l'altitude.

Flight Unlimited 2

© Looking Glass 1997

AVION BONUS

Commencez une partie en mode Quick Flight. Appuyez sur la touche M trois fois successivement pour revenir à l'écran Quick Flight. Allez dans l'option Aircraft pour accéder à un avion bonus.

VOIR LES LIMITES DE LA MISSION

Appuyez simultanément sur les touches SHIFT + ALT + A pour visualiser une bordure en fil de fer, autour de l'endroit où votre avion doit voler au cours de sa mission.

CAPTURE D'ÉCRAN

Appuyez sur CTRL + ALT + P pour enregistrer une capture dans le répertoire du jeu.

CHANGER LA RÉSOLUTION

Appuyez sur ALT + , pour changer la résolution pendant le jeu.

Flight Unlimited 3

© Looking Glass 1999

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur l'une des touches suivantes :

PG↑ Altitude augmentée de 1000 pieds

PG↓ Atterrissage immédiat

Flightmare

1984

+ D'INFOS FORUM

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Dès que les ennemis apparaissent, appuyez simultanément sur les touches CTRL et 9 pour passer au niveau suivant.

Flock!

© Capcom / Proper Games 2009

RÉCOMPENSES EN SOLO

Voici la liste des objets que vous pouvez obtenir durant la campagne solo.

Accélération infinie

Obtenez les médailles d'or dans tous les niveaux solo.

Boule Blanka

Faites un kidnapping parfait dans tous les niveaux solo.

Trophée cochon

Obtenez au moins une médaille d'argent dans tous les niveaux solo.

Trophée mouton

Faites un kidnapping parfait dans tous les niveaux solo.

Trophée poulet

Obtenez au moins une médaille de bronze dans tous les niveaux solo.

Trophée vache

Obtenez les médailles d'or dans tous les niveaux solo.

Fly Harder

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. PHO
3. MET
4. BLA
5. SUP
6. TRA
7. QUA
8. NEO

Fly!

© Gathering of Developpers / Terminal Reality 1999

CHEAT MODE

Faites ENTER , tapez **BEEM**, et faites à nouveau ENTER pour activer le cheat mode. Désormais, faites PG↑ pour regarder en haut, et appuyez sur la touche Haut pour aller plus haut. De même, appuyez sur PG↓ pour regarder vers le sol, et appuyez sur la fèche du bas pour descendre et faire un atterrissage en douceur.

Flying Heroes

© Take 2 Interactive / Illusion Softworks 2000

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants pendant le jeu:

`niardica`	Acid Rain
`tsooberif`	Fire boost
`llaberif`	Fireball
`ommalluf`	Munitions maximum
`htlaehlluf`	Santé maximum
`anamlluf`	Mana maximum
`elbisivni`	invixibilité

Flying Shark

© Taito 1989

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES ET INVULNÉRABILITÉ

Dans la table des scores, entrez HSC pour obtenir des vies infinies et KDJ pour être invulnérable.

Flying Tigers

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez sur la touche TAB , puis tapez l'un des codes suivants :

OCELLARIS1C	Bombe
OCELLARIS1H	Pour faire le plein d'énergie
OCELLARIS1L	Vie supplémentaire
OCELLARIS1M	Missile
OCELLARIS1N	Napalm
OCELLARIS1S	Bouclier
OCELLARIS1Z	Laser

Football Manager 2005

© Sega / Sports Interactive 2004

DE L'ARGENT FACILEMENT

Pour avoir de l'argent facilement, ajoutez un entraîneur en sélectionnant un club ayant beaucoup d'argent (Real de Madrid...). Prenez ce club et faites lui acheter un joueur de votre équipe de réserve au prix le plus haut possible. Finaliser l'achat et vous aurez gagné beaucoup d'argent pour vos prochaines acquisitions.

Football Manager 2008

© Sega / Sports Interactive 2007

EQUIPES NATIONALES (LICENCES)

Pour régler les problèmes de licences qui font que les noms de joueurs ne sont pas toujours respectés, allez dans "C:/Program Files/Sports Interactive/Football Manager 2008/data/db/800/lnc/all", supprimez le fichier "fake.lnc" quelque part après l'avoir copié quelque part au cas où vous voudriez le récupérer. En lançant le jeu, vous constaterez que les noms sont devenus corrects.

Football Manager 2011

© Sega / Sports Interactive 2010

BEAUCOUP D'ARGENT

Afin d'avoir beaucoup d'argent, allez dans "Etat de la partie", "Ajoutez un nouvel entraîneur" et sélectionnez un club riche, tel que Manchester City. Ensuite, achetez l'un des joueurs du club de départ en proposant une énorme somme. Acceptez et validez le transfert par la suite.

Football Manager 96/97

+ D'INFOS FORUM

PATCH POUR BEAUCOUP D'ARGENT

Pour obtenir 1.000.000.000 FF, sortez du jeu et éditez votre sauvegarde (*.sve) à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Allez à l'octet 590483 et remplacez les valeurs qui s'y trouvent par 00 CA 9A 3B.

STRATÉGIE POUR OBTENIR BEAUCOUP D'ARGENT

Commencez une nouvelle carrière. Allez dans la liste des transferts de joueurs. Là, achetez des jeunes joueurs de 17 ans qui sont à 0 Fr. Dès que vous les avez dans votre équipe, remettez-les tout de suite sur la liste des transferts, avec une valeur de vente à 900 000 000 Fr. Quelques semaines plus tard, votre club sera très riche.
Attention, ne dépassez pas les 2 000 000 000 de Fr car sinon, vous passerez en négatif.

SOLDES DE JOUEURS

Repérez des joueurs très chers et au moment de l'acheter, retirer 2 zéros au prix. Par exemple, un joueur qui vaut 40 000 000 pourra s'acheter à 40 000 Frs.

PETITS TRUCS MARRANTS

Cliquez sur la plante dans le bureau du manager pour qu'elle se fane.
Cliquez sur l'objet posé sur le bureau du directeur. Il se tournera et dévoilera un panneau Sierra.

ADRESSE DES CLUBS DE SUPPORTERS

Ouvrez le fichier fanzines.txt à l'aide d'un éditeur de texte pour découvrir toutes les adresses de clubs de supporters des équipes anglaises.

Football Manager 98

+ D'INFOS FORUM

GAGNER DE L'ARGENT FACILEMENT

Pour gagner facilement de l'argent dans ce superbe jeu de gestion, allez sur l'écran des joueurs de votre équipe. Proposez à un joueur, un contrat de 4 ans avec un salaire et des primes au maximum, c'est à dire 999.999.999, puis cliquez sur Ok. Bien sûr, le joueur acceptera votre proposition. Mais alors, proposez-lui un nouveau contrat, et là vous verrez qu'il vous proposera un contrat où c'est lui qui vous paye des prix faramineux ! Cliquez sur Ok et le tour est joué. Vous pouvez renouveler cette opération avec les autres joueurs de votre équipe.

JOUEURS AU TOP

Ouvrez le fichier Statedit du répertoire Football Manager 98. Vous pouvez alors modifier toutes les statistiques du jeu et de vos joueurs. Ne vous génez donc pas pour mettre tout à 99. Vous pourrez aussi modifier le nom de l'équipe, celui du manager, du magazine officiel et de son éditeur.

MODIFIER L'AIDE

Ouvrez le fichier help.txt à l'aide d'un éditeur de texte tel que le notepad. Vous pourrez alors modifier les textes que vous voulez.

Force 21

© Red Storm 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER , tapez l'un des codes suivants, puis appuyez à nouveau sur ENTER pour valider :

ACATAR	Marque vos bâtiments et vos tanks avec des carrés jaunes
AMAZON	Enlève les arbres
CHESSMATCH	Radar complet
FPS	Affiche des information de la carte
GRID	Pas de texture sur les cartes tactiques
HASSELHOFF	Défaite immédiate
IMPLINES	?
ISPY	Montre les positions ennemies
KILLENEMY	Détruit plusieurs unités ennemies
LONDON	Ciel pollué
NEON	Marque tous les tanks avec des triangles jaunes
NOVICTORY	Désactive le test de victoire
POLYTHEISM	Vous et vos adversaires, êtes invincibles
SCALEACCELERATION x	? (où x est un nombe)
SCALEMODEL x	? (où x est un nombe)
SCALESPEED x	? (où x est un nombe)
SCALETURN x	? (où x est un nombe)

Ford Racing

© Empire Interactive / Motivetime 2000

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de joueur :

`GIMMEGIMME`	Toutes les voitures
`MARK MARTIN`	Voiture invisible (1ère course KA series après les qualifs)

Ford Racing 2

© Empire Interactive / RazorWorks 2003

DÉBLOQUER LA SUPER MUSTANG

Jouez à un niveau stock car et essayez d'aller le plus vite possible : lorsque vous dépasserez une certaine vitesse vous entendrez un son confirmant que la Super Mustang a été débloquée.

Forgotten Realms : Demon Stone

© Atari / Stormfront Studios 2005

GALERIES D'ARTWORKS

Terminez les niveaux suivants pour débloquer de nouveaux artworks dans la galerie.

1. Guerre à Damara : Champ de bataille
2. Descente dans la mine d'Etincelance : Concept Art
3. Attaque à Cèdrefeuille : Cèdrefeuille
4. La tour du sorcier : Tour du sorcier
5. Les jungles de Chult : Jungle de Chult
6. Le temple Yuan-Ti : Temple de Yuan-Ti
7. Face-à-face à la forteresse de Mithral : Mithral
8. Dans l'Outreterre : Avant-poste Githyanki
9. L'antre du dragon : Dragon
10. Le Seigneur du Chaos : Les limbes

LIVRES SECRETS

Terminez les niveaux suivants pour débloquer les livres secrets.

3. Attaque à Cèdrefeuille : Histoire de Zhai
4. La tour du sorcier : Lettre de Khelben
5. Les jungles de Chult : Jeunesse d'Illius
6. Le temple Yuan-Ti : Chute de Nesme
7. Face-à-face à la forteresse de Mithral : Journal de Cireka Vow Drizzt
8. Dans l'Outreterre : Ygorl et le dragon

Formula One Grand Prix

© MicroProse 1992

MODIFIER LE RÉSULTAT DES COURSES

Pour modifier le résultat des courses, éditez votre sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Les places finales des pilotes sont codées sur un octet. La valeur 00 correspond à un abandon. Pour le pilote n°1, le résultat de la première course est codé au secteur relatif 1, déplacement 316. A l'octet suivant se trouve le résultat de la deuxième course, et ainsi de suite jusqu'à la seizième course. A partir du secteur relatif 1, déplacement 332 se trouvent les résultats du 2ème pilote : idem. 16 octets plus loin, ceux du 3ème, 32 octets plus loin, ceux du 4ème... Attention, veillez à ce que chaque place corresponde bien à un et un seul pilote.

Formule 1

© Psygnosis / Bizarre Creations 1997

CHEAT MODE

Sauvegardez une partie avec l'un des noms suivants :

ASHCAKES	Mode "lave"
MUZFRANK	Modification des voix du jeu
SPEEDY	Accès aux circuits Bonus

Forsaken

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Dans les menus, tapez BUBBLES pour activer le cheat mode, puis tapez l'un des codes suivants :

FULLMONTY	Choix du niveau activé/désactivé
IAMZEUS	Invulnérabilité activée/désactivée (God mode), munitions infinies et armes
JIMBEAM	Nouvelle puissance pour vos armes laser
LUMBERJACK	Nouvelle puissance pour vos missiles
TITSOOT	Textures pour adultes sur les parois des tunnels

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez un fichier de sauvegarde et suivez les insctructions suivantes :

255 vies

Allez à l'offset 26 et mettez la valeur FF.

Choix du niveau

Recherchez d'abord le niveau où vous vous trouvez. Pour cela, recherchez la chaîne ASCII correspondant au nom du niveau et remplacez-la par une chaîne ASCII correspondant à un autre niveau. Voici tous les noms des niveaux du jeu :

1	vol2
2	asubchb
3	nps-spo1
4	thermal
5	fedbankv
6	pship
7	spc-sp01
8	bio-sphere
9	nukerf
10	capship
11	space
12	high
13	military
14	azt-sp01
15	azchb (niveau secret)

ENNEMIS VULNÉRABLES (DÉMO)

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier ENEMIES.TXT. Recherchez toutes les occurrences du mot SHIELD et remplacez tout nombre qui suit ce mot par 1. Relancez le jeu : les ennemis n'auront plus de bouclier et seront donc d'autant plus faciles à tuer.

Fort Boyard : La Légende

© Microïds 1996

SOLUTION COMPLÈTE

1. La Rochelle

Direction l'hôtel

Vous devez d'abord prendre les clefs à la réception ainsi que le plan de la ville et le message qui se trouve derrière le réceptionniste. Passer ensuite au bar et restez gentil avec le Barman ou l'antiquaire. Vous apprendrez que dans la caisse il y a un Napoléon d'or. Montez dans la chambre et ouvrez l'amoire afin de prendre les deux messages dans les poches de la veste. Puis rendez-vous dans la salle d'eau, pour y ouvrir la trousse de toilette et y récupérer le canif et le tube d'aspirine. Téléphonez à votre collègue grâce au numero inscrit sur le message récupéré en bas. Commander un café grâce à la touche blanche. Prenez la malette qui se trouve sous le lit de droite et l'ouvrir (code : 357), vous obtiendrez la carte bleue, la boussole et le médaillon. Soulevez la cloche, sous laquelle il se trouve le café et prendre le sucre. Dormir sur le lit de droite. Redescendez au bar et ouvrir la caisse enregistreuse à l'aide du canif, prendre le Napoléon. Sortez de l'hôtel et allez au distributeur automatique. Introduisez la carte bleue dans le guichet et tapez le code 1961 (Amstrong), trois fois à l'aide des touches du guichet. Rendez-vous ensuite au magasin d'antiquité et donnez le sucre au chien, puis entrez dans le magasin. Avouez le but de la visite à l'antiquaire (le trésor de Fort Boyard), surtout ne lui vendez pas votre Napoléon. Et vous obtiendrez sa carte de visite.

Allez à l'hôtel et téléphonez à l'antiquaire qui vous donnera des informations importantes (acceptez sa proposition). Vous avez a présent le droit de dormir, couchez-vous sur le lit de droite... Direction la Tour de la Lanterne, donnez 10 Frs au gardien et questionnez-le, le plus possible (même si vous devez le payer, 2 fois 100 Frs). Allez à l'acceuil et achetez le guide de la Tour de la Lanterne en japonais, puis montez dans la tour pour trouver l'antiquaire qui vous donnera la photo (4MA) et la lettre de son père.

Direction l'aquarium

Aller vers le monsieur à la veste verte, et insistez sur le fait qu'il connaît Jacqueline Duroselle (dont vous avez la carte). Continuez dans l'aquarium pour y trouver Jacqueline Duroselle, lui montrer le Napoléon en discutant. Puis rendez-vous à la bibliothèque et dire à la bibliothécaire que vous cherchez un livre sur Fort Boyard. Choisir la réponse : "Non, je ne l'ai pas mais..." et donnez lui le Guide de la Tour de la Lanterne et elle vous donnera une carte pour y entrer. Avancez jusqu'au fond de la Bibliothèque pour y trouver Jean Duby et lui montrez la photo, dites-lui que vous ne connaissez pas la signification. Il va vous expliquer puis il va vous faire une proposition : 10% du trésor, refusez-la.

2. Ile d'Aix - le Fort Boyard

Direction l'embarcadère

Vous devez vous rendre au restaurant et parlez au marin roux, pour embarquer avec lui vous devez résoudre l'énigme du jeu d'échec. Sortez du restaurant et approchez vous de lui, vous partirez avec lui direction le Fort Boyard.

Scène 1 : Arrivée sur le Fort Boyard

Cliquez 4 fois sur la tête de tigre et la porte s'ouvrira.

Scène 2 : La pièce n°1

Entrez dans la trappe et déposez le medaillon (trouvé dans la malette à l'hôtel), dans le trou en haut à gauche. Remontez et cliquez sur le coffre pour qu'il s'ouvre, afin que vous puissiez prendre le deuxième Napoléon. Sortez du fort et escaladez le mur...

Scène 3 : La vigie du Père Fouras

Ouvrez l'armoire où le Père Fouras range ses clefs et prenez la première clef du deuxième niveau puis la seconde du troisième (en partant de la gauche). Redescendez en passant par la porte ouverte.

Scène 4 : Le groupe électrogène

Ouvrez la porte grâce à la clef de la vigie n°1, entrez et alumez la lumière sur votre gauche, puis allez à droite face à l'armoire et ouvrez-la. Cliquez sur les disjoncteurs rouges pour qu'ils soient verts. Revenir face à l'armoire et cliquez sur les voyants, mettez le curseur sur position manuelle. Revenez au plan face à la porte bleue, allez à gauche face à la console, tournez les 4 commutateurs du bas, de la gauche vers la droite et les 4 commutateurs du haut, de la droite vers la gauche, activez la clef rouge à gauche du bouton vert puis l'autre, appuyez sur le bouton vert, cliquez sur tous les autres boutons verts de la gauche vers la droite, cliquez sur le bouton bleu puis normalement les vumètres s'activent, leur aiguille monte.

Scène 5 : La régie video

Ouvrez la porte grâce à la deuxième clef et allumez l'ordinateur, vous lisez un code dont voici la traduction à effectuée sur le tableau de commandes :

- appuyez sur le grand 1
- appuyez sur le petit 1
- appuyez sur le grand 6
- appuyez sur le petit 2
- appuyez sur le grand 7
- appuyez sur le petit 6
- appuyez sur le grand 2
- appuyez sur le petit 7

Après avoir tout effectué, activez la manette sur le côté et sortez de cette salle, puis descendez au rez-de-chaussée...

Scène 6 : L'infirmerie

Lorsque vous êtes face à la salle du trésor elle se trouve sur votre gauche, rentrez et prenez l'alcool, les allumettes et le colorant. Sortez à nouveau...

Scène 7 : Le rez-de-chaussée

Sous les têtes de tigres (sacrifices) se trouve une galerie, où il a un chaudron, cliquez sur se chaudron avec l'option "voir" et vous decouvrirez une fiole qui contient de la poudre explosive, avancez dans la galerie et récuperez la barre métalique tout au fond (option voir), avant de sortir de la galerie, utilisez les allumettes dans la pièce noire et notez le code que vous lisez (dur à comprendre !). Sortez et utilisez la barre sur la trappe face au gong, vous découvrez une clef que vous allez utiliser sur le coffre en faisant un quart de tour vers la droite (et avancez), decouverte du troisième Napoléon. Vous pouvez aussi utilisez l'alcool + acide (tube d'aspirine). Utilisez la barre sur le gong, puis si vous le voulez il reste un Boyard dans le bac à Boyard (je ne vous conseille pas de le prendre il prete à confusion). Remontez au 1er étage...

Scène 8 : La bibliothèque

Vous reconnaitrez la bibliothèque grâce aux deux chandeliers sur les murs, mais attention ne vous précipitez pas sur la porte sinon... Il faut d'abord faire un mécanisme :

- cliquez 2 fois sur celui de gauche
- cliquez 2 fois sur celui de droite (ils doivent tournés).

Puis vous pouvez entrer dans la bibliothèque, vous rappellez-vous du code inscrit dans la salle noire avez-vous reussi à le déchiffré ? Non, et bien le voilà c'est le 6ème livre en partant de la gauche au deuxième étage de la portion droite de la bibliothèque, c'est en effet le code du bon livre. Vous lisez : "Et navigator, hic oceanorum tigris, de senestra ad senestram, de dextra ad senestram scopulos evitat.", traduction : "Et le capitaine, ce tigre des mers, de bâbord à bâbord puis de tribord à bâbord échappa au récif.". Sortez de la bibliothèque...

Scène 9 : L'entrée de la salle du conseil

Entrez dans la porte en face de celle de la bibliothèque (dans la trappe). Vous arriverez devant la salle du conseil, utilisez la fiole trouvée dans le chaudron sur la grille, puis les allumettes sur la poudre. Après l'explosion la grille est ouverte

Scène 10 : La salle du Conseil

Avancez jusqu'à la tête de tigre, et mettez les napoléon dans cette ordre précis :

- le premier dans le gobelet de gauche
- le deuxième dans le gobelet de gauche
- le troisième dans le gobelet de droite
- le quatrième dans le gobelet de gauche

Scène 11 : Les 12 trous et la lettre de Duroselle

Vous devez d'abord déposer la lettre de Duroselle dans l'emplacement prévu sous les trous, et appliquez le colorant sur la lettre, et disposez sans vous tromper les 4 Napoléons dans les trous :

```
O O O O
O N N O
N O O N
```

Scène finale : La crypte

Vous devez éteindre les 6 bonnes bougies et déposer la gemme au centre (sorte de pierre précieuse) :

```
O B O O B O
O     B     O
O   O O   O
O   O O   O
O     B     O
O B O O B O
```

Lorsque le Père Fouras vous laisse le choix entre le livre et la richesse prenez le livre.

Fin

GUIDE RAPIDE

Dirigez-vous vers l'hôtel du Commerce
Parlez au réceptionniste et répondre ce que vous voulez à la question
Reparlez-lui et répondez «Il semblerait que j'ai reçu un message...»
Prenez la carte en bas à gauche
Puis allez au Bar

Parlez au barman et répondre «un lait fraise»
Ecoutez la conversion
Sortez du Bar et aller dans votre chambre
Allez à l'armoire et fouillez dans les poches, vous trouverez deux codes
Dirigez-vous vers le lit et regardez celui de droite
Prenez la mallette pour composer le code, c'est 357 pour un 357 Magnum et récupérer une carte bancaire, une boussole et un médaillon
Allez vers le téléphone, décrochez, composer le 16-1-460-15-42 et écouter la conversation
Une fois finie, appuyer sur le bouton blanc et la touche 2 pour commander un café
Ouvrez le tiroir de la commode, prenez le livre et lisez-le
Dormez un peu pour passer le temps
Prenez le café et le sucre
Allez dans la salle de bain, ouvrez la trousse et prenez le couteau suisse et l'aspirine
Quittez la chambre
Retournez au Bar et allez vers la caisse
Utilisez le couteau pour forcer le tiroir, prenez la pièce
Quitter le Bar et l'hôtel, prenez la direction du magasin d'antiquités
Donnez du sucre au chien
Regardez un objet
Répondre -«Je voudrai parler au patron»
«Vous êtes la patronne? j'en suis enchanté. Vous êtes charmante»
«Je cherche un spécialiste de la monnaie ancienne»
«Dommage j'en avais justement un à faire expertiser»
«Tenez, regardez»
«Alors combien»
«Ecoutez, je ne vais pas jouer au plus fin avec vous: je suis à la recherche du trésor de Napoléon
Allez au Tour de la Lanterne
Répondre:«Dix francs, tenez...»
Parlez au garde:«Je cherche la Canonnière Est paroi Sud
Continuer de parler:«Vous ne sauriez pas où je peux le rencontrer par hasard?»
«Et avec un bonus de ...?»
«J'achète tenez...»
Reparlez au garde:«Ah bon? la 2e personne? Et à quoi ressemblait la première?»
«Et avec un bonus de ...?
«J'achète, tenez...»
Dirigez-vous vers le bureau
Parlez à l'autre garde:«Excuse-moi, est-ce que vous auriez un plan de tour S.V.P.?
«J'achète, tenez...»
Revenez voir l'autre garde et monter les escalier à droite
Regardez les murs jusqu'à ce que vous trouvez 4MA et redescendez
Pour le Distributeur, le code est 1969 parce que c'est l'année où Armstrong a marché sur la lune
Allez à l'aquarium
Parlez à l'homme de gauche
Répondre:«Vous la connaissez»
«Qu'est-ce que les composants nitrés»
«Désamorcez une bombe, ça doit être très compliqué?»
Allez au fond du hall
Répondre«J'ai juste trouvé votre carte à la Tour de la Lanterne»
«En tout cas, je possède un napoléon d'or qui provient du trésor»
Sortez et allez à l'embarcadère pour l'île d'Aix
Allez au fond à gauche
Aller à la porte
A la vieille femme, répondre:«C'est bien la maison de Mr Dufaux»
«C'est juste du boulot....Un petit travail d'électricité à confier à Mr Dufaux»
Tournez le bouton bleu à gauche

Parlez à Mr Dufaux:«C'est un travail important, très important»
Sortez et allez à la bibliothèque
Répondre:«je cherche un livre sur Fort Boyard»
«Non, je ne l'ai pas, mais je suis prêt à...»
Donnez le guide à la bibliothécaire
Parlez à l'homme à droite
Continuez de parlez
Retournez à l'hôtel et dans votre chambre
Téléphonez à l'antiquaire au 464-16-96
Répondre: Ok, ça marche
Téléphonez à votre ami au 16-1-460-15-42
Dormez un peu
Sortez de l'hôtel pour aller à la Tour de la Lanterne
Montez à la Tour, Liliane vous remet une photo
Retournez à la bibliothèque
Présentez votre carte de membre
Allez voir Mr Duby au même endroit
Répondre:«Le graffiti qui permet de trouver le trésor de Fort Boyard, je l'ai retrouvé...
Ecoutez les explications
Répondre:«Ok! je marche pour 10%»
Allez à l'embarcadère pour l'île d'Aix
Aller au fond tout droit
Allez voir le marin de gauche
Bougez les pièces en commençant par le fou, le mettre devant le fou noir
puis le cavalier en mettant à côté de l'autre chevalier blanc
Sortez du café
Dirigez-vous vers le marin avec les codes
Et c'est parti pour le fort
Regardez la tête de tigre au dessus de la porte et appuyer dessus 4 fois
Ouvrez la trappe
Mettez le médaillon dans le trou le plus à gauche, vous devrez entendre un déclic sinon choisissez-en un autre
Remontez, ouvrez le coffre à droite de la trappe et sortez
Allez à droite et montez sur le mur
Allez sur le toit, allez vers la vigie et monter
Ouvrez l'armoire, prendre la 2e du bas en partant de la gauche et celle du millieu
Lisez le livre, puis descendez
Vous pouvez faire le tour du fort si ça vous chante
A droite, prenez la porte de gauche, celle de droite est fermée
Allez tout droit
La porte où l'on arrête est la régie mais il n'y a pas d'électricité, revenez donc en arrière
Ouvrez la porte avec une des deux clés
Appuyer sur l'interrupteur à côté de la porte
Ecoutez bien les indications
Allez à droite et positionnez le curseur sur MAN
Puis ouvrez la porte du disjoncteur et appuyer lorsque le curseur de la souris s'active
Revenez en arrière, puis aller à gauche
Sur le pupitre, il faut procéder de la manière suivante :
Tournez les bouton de la rangée du bas en partant de la gauche
Tournez ceux du haut en partant de la droite
Tournez la clé de gauche puis de droite
Appuyez sur le bouton vert de gauche, milieu et droite
Appuyer sur le bouton bleu
Si vous avez réussi, les aiguilles doivent bouger
Sortez et revenez à la porte de la régie et entrez
Allumez l'ordinateur, vous avez une combinaison avec des grands et des petits chiffres, il faut enlever 2 à chaque chiffre

ce qui donne :

```
33   11
84   è   62
98   76
49   27
```

Sur la table de la régie, faîtes la combinaison en respectant l'ordre grand et petit, puis poussez la manette
Sortez, allez tout droit et descendez
Allez tout droit pour être au milieu de la cour
Tournez jusqu'à ce que vous apercevez la porte fenêtrée
Allez-y et entrer
Dirigez-vous vers la boite à pharmacie
Prenez les allumettes, ainsi que les produits possibles à prendre
Sortez et allez à droite
Aller au fond à droite
entrez dans la grotte à gauche
Regardez dans le chaudron, prenez la fiole et continuez votre chemin
Entrée à droite
Utilisez les allumettes et notez les inscriptions sur le mur
Sortez et aller jusqu'au fond de la pièce
Regardez dans le bric-à-brac et ramasser la barre de fer et sortez de la grotte
Dirigez-vous vers le gong et utilisez la barre de fer sur la pierre du bas, vous trouvez une clé
Utilisez la barre sur le gong et écoutez le père Fourras
Tournez jusqu'à la fenêtre et allez-y
Utilisez la clé sur le coffre pour trouver un boyard
Revenez dans la cour
Prenez les escaliers de droite
Dans le couloir, tournez deux fois le chandelier de gauche et deux fois celui de droite
Dans la pièce, il faut prendre le libre marron en face de vous à côté des deux livres vert
Lisez le texte (Bâbord => gauche: Tribord => droite)
Sortez, retournez-vous et allez vers la porte d'en face
Entrez par la trappe
Arrivée devant la grille, faîtes gauche, gauche, droite, gauche (ne sautez aucune étape)
Utilisez la poudre devant la grille, puis les allumettes
Cliquez sur la tête et écoutez le père Fourras
Mettez deux pièces dans celui de gauche, une à droite puis une à gauche
(Idem, ne sautez aucune étape comme mettre les trois pièces à gauche, vous risquerez d'avoir des surprises)
Cliquez sur la tête
Courage, c'est bientôt fini
Pour le coffre, vous avez récupéré vos pièces ainsi qu'une gemme verte
Déposez vos pièce comme suit: 1e et 4e colonne, en bas
2e et 3ecolonne, au millieu
Dans la salle avec les bougies, cliquez sur les bougies
Ecoutez le père Fourras et éteignez les bougies
2e et 5e bougies en partant de la gauche en haut et en bas
Sur le cercle, celle du haut et celle du bas
Mettez la gemme au milieu.
Pour le choix, choisissez ce que vous voulez, Attention il y a deux fins.

Fin

Frank Herbert's Dune

© Cryo Interactive / WideScreen Games 2001

PASSER LE PREMIER VER DES SABLES

Courrez vers vous en marchant entre les sables mouvant, dans les zones sombres.

Freecell Pro

+ D'INFOS FORUM

GAGNER À TOUS LES COUPS

Au cours de ce jeu (Windows 95), réalisez la combinaison de touches suivantes : CTRL + SHIFT + F10 , puis cliquez sur Abandonner. Il vous suffit alors de double-cliquer sur une carte quelconque pour gagner la partie.

MODIFIER SES STATISTIQUES

Dans le menu Démarrer, ouvrez la commande Exécuter et tapez regedit pour accéder à la base de registre. Allez ensuite à la section "HKEY_CURRENT_USERSoftwareMicrosoftWindowsCurrentVersionAppletsFreeCell". dans la partie à droite, vous pouvez alors voir vos statistiques. Losses représente vos pertes, lost vos parties en cours perdues, streak la tendance en cours, wins vos gains et won les parties gagnées. Chaque catégories est suivie d'un nombre en héxadécimla. Modifiez les chiffres qui vous interessent.

Freedom Fighters

© Electronic Arts / IO Interactive 2003

CHEAT MODE

Ouvrez le fichier "freedom.ini" se trouvant dans le dossier du jeu avec un éditeur de texte. Rajoutez à la fin du texte la commande EnableConsole. Commencez une partie et appuyez sur ~ pour afficher la console. Vous pouvez maintenant entrer un des codes suivants.

```
commands   Liste des codes (faites défiler avec page up et page down)
god 1      Mode Dieu
giveall    Toutes les armes
infammo    Toutes les munitions
```

CHEAT MODE

Pendant le jeu, entrez rapidement un des codes suivants.

```
IOIGOD        Mode Dieu
IOIFLYMO      Flymo Ragdolls
IOICHARISMA   Charisme
IOIAMMO       Munitions infinies
IOIBLIND      Invisibilité
IOIFASTMO     Mode rapide
IOISLOWMO     Lode rallenti
IOISHOTGUN    Pistolets
IOIROCKET     Lance Rockets
IOIHGUN       Fusils
IOISNIPER     Sniper
IOIRIFLE      Munitions Sniper
```

NIVEAU LIBERTY ISLAND

Terminez le jeu pour débloquer ce niveau.

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

Deux ou trois conseils de base avant de se lancer. Tout d'abord, si Freedom Fighters n'est pas un jeu réaliste, il ne s'en inspire pas moins de la guerrilla urbaine et c'est bien dans la progression qu'on s'en rend compte. On avance dans les niveaux étape par étape, ligne par ligne. La plupart du temps, on doit passer d'un poste ennemi à un autre. Vous constaterez qu'il y a toujours de quoi se mettre à couvert en chemin, des caisses, des containers, des cratères ou des débris. D'ailleurs, vos adversaires ne se privent pas d'utiliser ses planques. Le but est donc de les en déloger afin de prendre leur place. De là, vous pourrez libérer de nouvelles couvertures plus proches de votre objectif immédiat, le poste à proprement parler avec ses lourdes défenses et ses mitrailleuses fixes. Dans ce genre de progression, n'hésitez pas à prendre de la hauteur pour pouvoir placer vos hommes en disposant d'un point de vue plus large et dégagé. A ce propos, sachez que vous pouvez forcer un de vos équipiers à utiliser une mitrailleuse fixe. Pour cela il vous suffit de regarder une mitrailleuse et de donner l'ordre Défendre.
Vous remarquerez qui si vous vous attardez près d'un avant-poste soviétique, des renforts arriveront, transportés par n véhicules blindé. Inutile de tirer sur ce transporteur,il est indestructible. Pire, si vous restez en travers e son chemin, il vous écrasera. C'est probablement la mort la plus stupide qu'on puisse connaître dans le jeu.
Pensez également à soigner les blessés lorsque vous en voyez. Cela vous coûtera certes un medikit, mais le jeu n'en maque pas et en contre-partie vous gagnerez du charisme, utile pour recruter des hommes.

Mission 1

L'invasion

Bien, pour ce premier niveau en forme de tutorial, vous ne devriez pas avoir d'aide précise. Commencez par sortir de la chambre par la droite et notez l'affiche sur le mur. Il ne vous rappelle pas quelqu'un cet homme chauve et à l'air glacial ? Un petit clin d'oeil à Hitman. Bien, continuez dans le couloir, assommez le soldat russe avec votre clé à molette et suivez l'homme qui vous le demande. Dehors, grimpez sur les conduites et prenez l'arme du soldat que votre compagnon vient d'abattre avant de poursuivre. Une fois de retour en bas, prenez les médikits par terre et utilisez-en un pour pouvoir continuer. Il vous suffit de suivre l'homme méystère et toutes vos actions vous sont expliquées. Lorsque vous arrivez dans la rue, soignez l'homme blessé. Entrez avec vos deux compères. Prenez les cocktails molotovs et lancez-les. Il y en a 2 autres le long du mur sur la plate-forme. Descendez et allez rejoindre la bouche d'égout.

Mission 2

Base Rebelle

Vous voici dans votre QG. A gauche, l'armurerie où vous pourrez choisir votre matériel et au centre, la carte qui vous donne accès aux différentes missions. A chaque chapitre, vous aurez accès à plusieurs missions librement. Mais il est préférable de suivre un certain ordre. Certaines sont impossibles à accomplir si l'on n'a pas fait une action précise auparavant (comme détruire une centrale électrique), ou plus difficiles mais possibles si on ne neutralise pas un héliport militaire par exemple. En lisant bien les briefings, comprendre ce qu'il est préférable de faire n'a rien de compliqué. Bien passons à votre première mission en tant que combattant de la liberté.

Le commissariat

Avant de pouvoir vous attaquer au poste de police, il faudra d'abord éliminer le sniper qui se trouve à la station service. Mais pour cela, vous avez besoin d'explosifs que vous trouverez sur la carte du commissariat. Entrez dans cette zone. Allez à gauche puis à droite et parlez au policier avant de prendre les explosifs et de retourner dans les égouts, direction la poste. Sortez des égouts, suivez la ruelle, vous tombez sur deux gardes. Tuez-les et pensez à prendre le fusil d'assaut. La station service est juste là à droite, allez poser le C4 au pied d'un réservoir. Vous pouvez repartir au

commissariat.
Repartez parler au policier. Contournez le camion renversé pour entrer dans le métro à gauche. Sur le tas de caisses à gauche dans le couloir, vous trouvez un kit de soins et un second plus loin, après la deuxième cabine téléphonique de droite. Sortez, allez à droite vers le parking, passez entre le bâtiment et le muret sur la gauche pour entrer. Baissez-vous pour ne pas être vu par les gardes. Descendez dans le parking souterrain. Près de l'ambulance, un medikit (ce sera pratiquement toujours le cas dans la suite du jeu). Prenez les escaliers à droite et suivez le couloir. Allez derrière la petite barricade et prenez ce qui s'y trouve. Liquidez les soldats au-dessus avant de poursuivre dans les escaliers à droite. Prenez le kit de soins à l'entrée du couloir. Vous en trouverez d'autres ainsi que des munitions dans les deux couloirs de droite. Revenez sur vos pas pour monter à l'étage supérieur. Prenez le premier couloir à droite, dans le bureau il y a des munitions et kit de soins. Continuez au fond du couloir principal pour prendre à droite et allez libérer Isabella. Sortez par la fenêtre et hissez le drapeau après avoir grimpé sur le toit.

La poste

Commencez par suivre Isabella jusqu'au repaire des rebelles et recrutez deux combattants. Descendez les escaliers et lancez vos hommes à l'attaque. Sur la gauche, derrière le taxi, il y a un civil blessé que vous pouvez soigner, histoire de gagner un peu de charisme. Allez au fond et prenez à gauche. Vous tombez sur un barrage, liquidez tout le monde et entrez dans le poste par l'ouverture à gauche, c'est un dépôt de kits de soins. Avancez jusqu'à l'escalier. Vous trouverez facilement votre frère. Montez à l'étage supérieur pour hisser le drapeau. Facile non ?

Mission 3

L'hôtel

Nous commencerons ce chapitre par le secteur de l'hôtel, simplement parce qu'on pourra y trouver des explosifs bien utiles pour la suite (entre autres pour détruire l'héliport et le pont). Allez vers les combats et attaquez l'avant-poste du restaurant. Entrez pour faire le plein et trouver les explosifs. Tant qu'à être venu ici, autant ne pas déjà repartir. Continuez dans le restaurant pour rejoindre la ruelle derrière. Allez tout droit, après les escaliers, grimpez sur le container à ordures et sautez de l'autre côté pour aller libérer les prisonniers. Revenez à la bouche d'égout pour les évacuer et ensuite, rendez-vous dans la zone du port. La résistance ennemie est forte ici, on va donc tâcher de la réduire un peu en leur coupant les vivres.

Le port

Deux cibles dans cette zone : l'héliport, qui est votre cible secondaire (mais importante car l'hélicoptère vous causera des ennuis dans la zone de la caserne) et les entrepôts de munitions. Tout d'abord, l'héliport, c'est le plus près. Il y a une méthode plus sûre que celle qui consiste à foncer dans le tas. Sortez des égouts et allez tout droit, entrez dans le cratère et continuez le plus possible vers la gauche, jusqu'à longer le mur, vous finirez par découvrir une entrée dans le vieil immeuble. Suivez le chemin, vous ressortez un peu plus pour entrer de nouveau et monter un escalier au sommet duquel vous devez voir une fenêtre ouverte. Sortez, d'où vous êtes, faites un carton sur les soldats en bas. Descendez en vous servant des containers et allez faire sauter l'héliport. Normalement, vous devriez avoir gagné assez de charisme pour recruter un nouveau combattant. Allez vers le poste soviétique et nettoyez-le. Sur le quai de l'entrepôt, vous trouverez des medikits. Bien passons à la suite. Vous voyez les deux containers verts l'un sur l'autre ? Montez dessus. Envoyez un homme en-dessous utiliser la mitrailleuse lourde. Faites de même de votre côté. Envoyez le reste de l'équipe attaquer les soldats et arrosez tout ça d'une nappe de plomb avant d'avancer. Le premier poste est pris, mais il reste encore à dégager l'entrée des entrepôts. Attention aux véhicules de transport de troupes. Si besoin, l'escalier à gauche mène à une planque rebelle. Vous pouvez franchir le barrage de l'entrepôt. Allez à gauche, vers l'escouade de soviétiques. Dans l'impasse, il y a un tas de caisses empilées près d'un cabanon. Grimpez là-dessus puis sur les conduites d'aération. Investissez l'entrepôt par le haut. Faites un carton sur les soldats en bas et passez par la poutre transversale à gauche pour joindre l'autre côté. Prenez la porte à côté et descendez l'escalier. A droite, faites le plein de munitions puis revenez et allez dans la salle suivante. Tuez les soldats et attrapez le fusil de snipe sur le bord du balcon pour éliminer les russes. Attention, les ennemis sont rusés et ils vont grimper pour venir vous donner une correction. Une fois la zone tranquille, descendez. Bien, moins de munitions pour les soviétiques et un hélicoptère qui ne nous gênera plus pour la suite.

La caserne.

Afin de ralentir l'arrivée des renforts, attaquons-nous à la caserne. Allez sous le rideau de fer pour recruter deux combattants et soigner un blessé, puis entrez par la porte juste à côté. Ressortez, montez sur le container pour faire du vide, puis partez vers la gauche dans la rue. Prenez le barrage d'assaut. Passez au suivant. Juste après le barrage, il y a une ruelle à gauche engagez-vous à l'intérieur. Lorsque vous verrez 4 piliers et la grande rue, prenez à gauche pour rester dans la ruelle. Vous voilà au bord d'un muret, au-dessus de la voie ferrée. Descendez par là où le muret est détruit et allez plastiquer le pilier du pont. Vous pouvez remonter.
Lorsque vous serez au niveau des 4 piliers, allez dans la grande rue, progressez sous les arches au fond pour rester à couvert. Au bout des arches, à gauche, il y a de quoi vous refaire une santé. Montez sur le container pour nettoyer le toit de la caserne et ensuite entrez par la porte du garage juste en dessous. Nettoyez le garage et montez l'escalier à gauche, au fond. Dans la salle de repos, prenez le médikit sur la table rouge à droite, il y en a un autre dans le vestiaire sur le banc. Continuez jusqu'au toit, c'est tout droit. Voilà, plus qu'à s'occuper de l'hôtel dont la défense devrait être réduite.

L'hôtel

Vous devez maintenant être capable d'enrôler 4 équipiers. Retournez au restaurant et au camp de prisonniers. Allez vers la gauche pour entrer dans le bâtiment. Prenez la première porte ouverte et descendez le sniper. Utilisez son arme pour nettoyer la zone. Éventuellement, vous pouvez poster un homme ici pour qu'il vous couvre d'en haut. Redescendez et allez tout droit pour retourner dans la rue. Ne vous occupez pas des soldats à droite et foncez à gauche pour entrer dans l'hôtel. Il est possible qu'un rebelle blessé se trouve au niveau du barrage face à l'entrée de l'hôtel.

Mission 4

Cinéma - l'héliport

L'enchaînement logique des missions nous impose d'aller faire un tour dans la zone du cinéma en premier lieu afin de détruire l'héliport. L'accès à la centrale en sera facilité, or neutraliser la centrale rendra les deux autres zones moins dangereuses, en particulier celle des docks.
Une fois dans le niveau, suivez la rue jusqu'à l'impasse et prenez l'escalier, restez derrière la palissade et passez en vous baissant afin d'éviter un combat inutile. Continuez jusqu'au groupe de rebelles, enrôlez les deux combattants qu'il vous manque. Passez par la porte à droite, ressortez, traversez la rue et entrez de nouveau, juste en face. Montez l'escalier. Au second étage, entrez par la porte ouverte et prenez un fusil de snipe utile pour la suite. Une fois sur le toit, allez à droite et cartonnez les soldats au niveau du sol. Vous n'avez plus qu'à plastiquer l'héliport. En faisant dos à l'héliport, allez à gauche, vers le parking souterrain pour rejoindre les égouts ou continuer. Sortez par les escaliers pour un petit combat face au cinéma que vous allez contourner par la rue de gauche (vers la droite sur votre carte), du côté du poste russe. Sur la droite, vous verrez un trou dans le mur d'un immeuble, passez par là et rejoignez un groupe de rebelles en plein affrontement. Notez le soldat blessé à droite. Faites le ménage dans cette zone et avancez ensuite vers la position soviétique. Votre entrée dans le cinéma se trouve à gauche. Progressez vers la salle de cinéma, la sortie de la pièce suivante se trouve au fond à gauche. En haut du premier escalier, dans la salle de projection, prenez l'escalier à droite (il vous est caché par un mur d'angle). Plus qu'à porter le drapeau.

Le quartier des entrepôts

Avant tout, passez le pont et faites-le sauter. Ensuite, filez sous la voie ferrée à gauche pour attaquer le camp de prisonniers. La grille est électrifiée alors on ne touche pas. Faites sauter le générateur qui se trouve derrière les caisses, prés de la bouche d'égout que vous pouvez repérer avec la carte. Ouvrez ensuite aux prisonniers et évacuez-les. Vous devez normalement gagner un nouveau soldat, vous en trouverez un sur les docks. Vous pouvez maintenant revenir en arrière, vers la voie ferrée, direction le second pont. Passez à côté de ce qui reste du premier et entrez dans le bâtiment par l'entrée juste au coin de la rue. Vous pourrez ainsi prendre le poste russe par surprise. Faites sauter le pont. Revenez maintenant à la voie ferrée et cette fois, montez les escaliers. Vous arrivez au dessus de la cour de l'entrepôt. La place est bien gardée, arriver en haut sera un avantage. Nettoyez tout ça avant de descendre par le bâtiment, vous

avez une porte d'entrée à droite. Il ne vous reste qu'à prendre les entrepôts d'assaut. La résistance y sera encore tenace mais amoindrie.

La centrale électrique

Recrutez vos hommes et nettoyez le premier poste ennemi avant de prendre la rue à droite, au fond (ne vous occupez pas des soviétiques en haut de la rue principale). Suivez cette rue, au bout, montez sur les poubelles pour rejoindre la rue principale. Avant le tunnel, à droite, vous trouverez des médikits. Traversez le tunnel pour tomber sur un groupe de rebelles. Entrez dans le bâtiment à droite. Montez par les débris, allez plastiquer le pylône et ensuite traversez la cour et ressortez du camp en allant tout droit, jusqu'à voir une brèche dans un mur. Passez et allez à droite. Lorsque vous verrez des russes passer par-dessus le mur, faites en autant. Vous voilà à la centrale. Nettoyez tout ça. Partez à droite, dans l'autre cour et entrez par la porte. Suivez le couloir jusqu'aux générateurs. Traversez la zone et allez emprunter les escaliers à gauche, au fond. Montez et terminez la zone.

Mission 5

Tuer Tatarin

Voici votre première mission en solo. Vous avez peu de munitions pour cette mission et vous n'en trouverez pas pour votre Colt. Deux choix se présentent à vous : être discret ou vivre. Vous pouvez abandonner le fusil de snipe dès le début et prendre une kalashnikov, vous retrouverez un fusil à lunettes à chaque fois que vous en aurez besoin, inutile de vous en encombrer le reste du temps. Tout d'abord, montez les escaliers, contournez le bâtiment et entrez à l'intérieur par l'autre côté. Montez et descendez le sniper. Vous pouvez déjà commencer à dégager la zone en dessous, cela vous facilitera le travail pour la suite. Partez et avancez à travers les containers. Au bout, partez à gauche (vers la bouche d'égout, sur la carte). Longez le mur de droite. Vous arrivez dans une impasse, montez sur les caisses pour enjamber le mur. Suivez le chemin, tout droit, vous arrivez au final à un poste ennemi avec une mitrailleuse fixe. Allez dans la cour, vous devez voir les deux miradors. Si vous avez un fusil de snipe, dégommez tout de suite les deux tireurs. Sinon, montez sur le container à gauche, vous en trouverez un. Allez vers le mirador de droite et montez à l'échelle. Il faut trouver Tatarin, il est à gauche, sur un balcon. Abattez votre cible en vrai professionnel. Filez, faites une sauvegarde dès que vous croisez une bouche d'égout et rejoignez le bateau. Ne craignez pas l'hélicoptère, si vous ne traînez pas inutilement, vous ne courez pas de risques.

Mission 6

Bas rebelle

Et voilà, coup double, non seulement vous avez été trahis mais en plus on s'est servi de vous pour libérer la place de Tatarin. Résultat : c'est la panique et la débâcle. Commencez par aller voir à droite s'il n'y aurait pas des munitions puis sautez sur les débris dans l'eau et traversez, en direction des soldats et du tunnel. Suivez le tunnel. Vous en sortez et nettoyez votre côté de l'égout. Vers la gauche, il y a une échelle, montez et faites le vide. Vous trouverez ici un lance-roquette qui va vous aider à dégager l'autre rive. Descendez, allez à gauche et traversez. Empruntez le tunnel, à l'embranchement, optez pour la gauche, descendez sur les caisses, puis prenez à droite, vers l'escalier. Vous arrivez sur une plate-forme avec une grille. Tirez en face de vous sur le bidon pour vous débarrasser de tout ce beau monde puis revenez sur vos pas, remontez et prenez le chemin de droite. Suivez le chemin, c'est tout droit. Au prochain croisement, allez sur le chemin qui descend. Vous passerez une salle avec un échafaudage et une vieille conduite. Continuez ensuite dans le tunnel. Lorsque vous arrivez dans une série de salles, attention à la seconde dans laquelle se trouve une unité d'élite assez balèze (enfin moins qu'une grenade dans les pieds). Continuez. Vous voici dans une nouvelle grande salle pleine d'ennemis, allez au fond et prenez le passage à droite qui va vous conduire jusqu'à de vieilles connaissances et découvrir votre nouveau QG.

Mission 7

Le Lycée

Montez sur les conduites d'aération face à vous et atteignez la fenêtre. Descendez l'escalier et recrutez des hommes. Sortez et faites le ménage dans la place. Allez vers la droite. Passez une seconde petite cour et entrez dans le bâtiment. A l'étage se trouvent des kits de soins. Sortez par l'autre porte et détruisez l'héliport. Revenez à la grande place du début et prenez la rue. Prenez ensuite la première à gauche, après les flammes. Recrutez des combattants et repartez. Vous débouchez sur une patte d'oie. Prenez à gauche ou à droite. Notez qu'à gauche vous trouverez une cache avec des recrues et des munitions (alors qu'à droite il n'y a pas d'armes). Sur la place, allez à gauche pour vous charger des prisonniers. Faites sauter le générateur à gauche de la prison. Ramenez les prisonniers aux égouts. De retour sur la place, allez à droite, complètement, au fond, sur votre gauche, il y a une entrée qui va vous permettre d'accéder au Lycée. Avancez jusqu'au hall du Lycée, montez l'escalier central. Faites le ménage dans la zone en dessous et descendez. Trouvez l'escalier à droite et engouffrez-vous dedans. Passez par la porte à gauche et suivez le couloir jusqu'à la salle de classe à droite. Sortez par la fenêtre et allez au drapeau.

Les studios de télévision

Allez recruter des combattants puis revenez pour entrer dans la station. De la voie ferrée, commencez à nettoyer la zone en dessous. Vous pouvez utiliser le fusil de snipe qui se trouve à l'entrée. Allez ensuite à droite pour passer sur le panneau publicitaire tombé qui fera office de pont. Vous trouverez là aussi un fusil de snipe et des munitions. Descendez par les conduites d'aération à droite. Allez vers les studios, au niveau de l'avant poste russe, allez à gauche pour entrer dans l'immeuble en ruines, vous y trouverez un lance-roquette. Justement, voilà un blindé. Réglez-lui son compte et investissez les studios. Utilisez vos hommes pour progresser dans les escaliers, des ennemis vont arriver des deux côté, envoyez-les défendre ou attaquer sur les deux escaliers. Une fois en haut, entrez dans le QG sécurité, dans le couloir, il y a une cache d'armes. Reprenez l'ascension sur les escaliers à droite. Dans les bureaux, faites un carnage. La sortie est au fond à droite. Après une seconde salle de bureau plongée dans l'obscurité, allez grimper l'escalier à droite, au fond. Plus qu'à suivre le chemin jusqu'aux studios d'où vous sortirez par le fenêtre.

Mission 8

Le débarquement

Contournez le bateau par la droite, soignez et recrutez autant d'hommes que possible. Progressez à couvert vers la gauche, vous devriez vite voir un lance-roquette. Prenez-le et dégommez la tour. Avancez vers les pylônes de la tour et montez sur les docks. Allez à gauche et rejoignez la bouche d'égout, direction l'Arsenal.

L'arsenal

Pour cette première visite à l'arsenal, on va faire bref, dans le genre attaque éclair. Suivez simplement la rue jusqu'au bâtiment des explosifs indiqué sur votre carte, c'est juste à côté et ce que vous risquez ici, ce n'est pas de vous perdre. Une fois en possession du C4, revenez au Débarquement.

Le débarquement

Bien, en partant du point de sauvegarde, dos au mur, allez à gauche, prenez l'escalier et entrez dans le bâtiment. Vous en ressortez par un autre escalier qui vous permet de passer dans l'enceinte du de ventilation. Soignez le soldat en chemin et montez au sommet de la tour. Placez le C4 et attendez que vos hommes arrivent. Sortez de là, dégagez le périmètre et allez tout droit, vers les camions. Montez sur le balcon pour utiliser la mitrailleuse fixe et soigner un blessé. Vous allez suivre le chemin qui mène à l'entrée du port (sur la carte, le chemin qui longe au sud). C'est le moment de voir si vous commencez à maîtriser le commandement de vos soldats. Progressez zone par zone, dégagez quelques coins planqués, et postez-y des hommes en défense de manière à pouvoir en dégager d'autres et ainsi de suite. Vous arriverez au final à l'entrée du port, une grande place assez bien gardée, après avoir quitté la ruelle. Prenez l'escalier à gauche et hissez votre drapeau.

L'arsenal

Allez à l'entrepôt de C4 et prenez le chemin à côté, à gauche. Vous voilà dans une zone pleine d'ennemis. En haut des escaliers, il y a un sniper dans sa tour. Dans le bâtiment à droite, un lance-roquette vous aidera à vous débarrasser de l'hélico. Dans celui de gauche, un homme blessé. Il y a aussi une femme au fond, derrière le poste ennemi à droite. Entrez dans le bâtiment de droite et cherchez la porte à droite, derrière le camion. Hissez le drapeau.

L'artillerie

Allez à droite et chargez-vous des deux mortiers. Revenez au point d'entrée et prenez la rue qui lui fait face. Vous arrivez sur une intersection en +. Allez dans le poste du barrage à gauche pour soigner un soldat, puis dans le bâtiment à droite (par l'escalier). Nettoyez la salle. Allez au fond, dans le premier vestiaire, il y a une femme à soigner. Allez ensuite sur la droite prendre l'escalier qui mène à l'héliport. Boum ! Ressortez. Allez sur la gauche en sortant de là, puis à droite après le poste ennemis. Entrez dans le bâtiment. Montez sur le toit.

Les Quais

Foncez droit devant vous et après une petite échauffourée, grimpez sur les conduites qui vous permettent d'entrer dans le bâtiment. Trouvez-y deux femmes blessées. Sortez et allez à gauche. Dirigez-vous vers le bâtiment du générateur puis suivez le chemin qui mène à l'héliport pour le plastiquer. Prenez l'autre sortie de cette zone. Vous allez traverser les containers. Allez trois fois à droite, puis, après la mitrailleuse avancez jusqu'aux barbelés et allez à gauche, puis deux fois à droite, une fois dans la cour, allez à droite, derrière les containers pour entrer dans le bâtiment, allez hisser le drapeau.

Fort Jay

Commencez par nettoyer en règle la place. Il y a des ennemis partout alors n'envoyez pas tous vos hommes au même endroit, étalez-les bien. Entrez ensuite dans le bâtiment face à vous. Vous entrez dans le premier bunker, vous ne pouvez rien faire pour l'instant, allez à droite dans le couloir et prenez les escaliers pour atteindre le second bunker. Continuez jusqu'à l'extérieur. Prenez la première à droite, vous êtes dans un passage étroit, allez tout droit. Vous tombez sur une zone découverte avec un escalier à droite. Allez à gauche pour libérer Isabella. Vous pouvez maintenant prendre les bunkers. Sortez et allez vers l'escalier, montez à droite et posez le drapeau sur le bunker Nord-Ouest. Prenez le chemin qui se trouve à gauche en arrivant ici. Descendez et entrez à gauche. Allez prendre l'escalier pour descendre puis remonter. En haut, allez à gauche. Vous allez vous retrouver dehors, dans une petite cour. Entrez en face, à gauche et descendez les escaliers à gauche. Dans la pièce, prenez les escaliers à gauche, encore. Vous arrivez à deux... escaliers. Prenez d'abord celui de gauche pour aller hisser le drapeau, revenez emprunter le second et faites de même. D'ici, suivez le chemin à droite pour aller hisser le dernier drapeau du jeu. Voilà c'est fini.

Freedom Force

© Crave Entertainment / Irrational Games 2002

AUGMENTER SON PRESTIGE

Dans le repertoire Freedom Force, ouvrez le fichier init.py (à l'aide du bloc note) et tapez, en respectant les majuscules :
import ff
ff.CON_ENABLE=1
En cours du jeu, rendez-vous dans la base de données et faites apparaître la console (MAJ + ²), entrez alors le code suivant :
Campaign_AddPrestige(XXX), X étant la valeur de prestige souhaitée.

Freelancer

© Microsoft / Digital Anvil 2003

INVINCIBILITÉ

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que le notepad), ouvrez le fichier **PerfOptions.ini** dans le répertoire Mes Document/My Games/Freelancer. Remplacez la ligne "DIFFICULTY_SCALE = 1.00" par "DIFFICULTY_SCALE = 0.00". Vous serez alors invincible.

Frogger

© Hasbro Interactive / Millennium 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur ESC pour faire une pause au cours du jeu. Activez Caps Lock et désactivez Num Lock, puis entrez lentement les codes suivants :

`I AM THE KING OF THE WORLD`	Invincibilité
`NO MORE ROAD SPLATS`	Vies infinies
`SHOW ME MORE ZONES PLEASE`	Toutes les zones accessibles
`TIME FLIES WHEN YOUR HAVING TROUBLE`	Temps illimité
`WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME`	Tous les niveaux

Frogger 2 : Swampy's revenge

© Hasbro Interactive / Majesco 2001

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, maintenez la touche CTRL enfoncée et faites une des manipulations suivantes :

Vies infinies

Bas, Bas, Haut, Bas, Droite, Bas, Haut, Haut

Choix du niveau

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

Tous les personnages

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

Passer le niveau

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

Niveaux supplémentaires et bonus

Droite, Haut, Haut, Bas, Droite, Bas, Droite

Invincibilité temporaire

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

Changer les pièces en Mad Garibs

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

Frontier : Elite 2

© GameTek

+ D'INFOS FORUM

PATCH SOUS DEBUG

Entrez la séquence suivante au clavier sous DOS, dans le répertoire du jeu :
DEBUG
NEL2M1.OVL
E 107F 7205
E 29ED 7205
E 2B00 7205
Vous êtes maintenant armé pour terminer le jeu

MAXIMUM D'ARGENT

Pour avoir un maximum d'argent, installez une cabine pour passager, puis prenez un passager. Tentez alors de vendre le vaisseau. Le jeu répondra que c'est impossible, mais augmentera vos crédits de la différence de prix entre votre vaisseau et celui que vous voulez acheter. Il y a donc intérêt à tenter d'acheter le vaisseau le moins cher possible.

DÉPLACEMENTS RAPIDES

Pour se déplacer d'un point A vers un point B quand la distance qui les sépare est trop grande : à partir de A, faites un saut extrêmement éloigné. A cause d'un bug, la quantité de carburant nécessaire va, à un moment, retomber à 1 unité. Faites l'opération inverse vers B. Maintenant, tous les systèmes sont atteignables en 2 petits sauts.

Frontline Attack : War over Europe

© Eidos Interactive / Reality Pump 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER en cours de jeu puis tapez i'mcheater et validez par ENTER pour activez les cheats. Pour activer un cheat, tapez ENTER, saisissez le code et validez.

BLITZKRIEG	Un seul ennemi reste en vie
BYEBYE	Détruire l'objet selectionné
EAGLEEYE	Toute la carte
GOTOHELL	Détruire tous les ennemis
HASTALAVISTABABY	Tout detruire
MONEYMONEYMONEY #	Obtenir la somme # d'argent
UPS...	Dégats sur les constructions ennemies
STRONGMAN	Soigner les unités

Frontlines : Fuel of War

© THQ / Kaos Studios 2008

CHEAT CODES

Depuis le menu principal, allez dans la section Bonus du menu Extras et entrez les codes suivants.

`sp-street`	Mission Urban Combat (solo)
`sp-village`	Mission Village (solo)

Fuel

© Codemasters / Asobo Studio 2009

VÉHICULE DE COMBAT

En cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans Options et sélectionnez la section des codes. Saisissez ensuite le code **18041851** pour débloquer le véhicule de combat.

MOTS DE PASSE

En cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans Options et sélectionnez la section des codes. Saisissez ensuite les codes suivants. Notez qu'ils ne bloquent pas l'acquisition des trophées.

17121973	Motif coup de foudre
18021974	Motif papillon
18041851	Véhicule Warrior
20061977	Veste Road Addict
48992519	Casque Camo
91031985	Pantalon Speed Angel

RÉCUPÉRER LES MOTIFS ET LES POINTS DE VUE RAPIDEMENT

L'astuce consiste à créer une course avec l'éditeur de courses car les héliports ne sont pas toujours à côté des motifs et points de vue. Mettez le départ le plus près possible de l'objet recherché et l'arrivée un peu plus loin (il faut que cela reste sur une route). Il ne resta plus qu'à tester la course. Dès qu'elle commence, revenez en free ride hors ligne en appuyant sur "start", et vous vous retrouverez juste à côté de l'objet tant convoité.

Full Spectrum Warrior

© THQ / Pandemic Studios 2004

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans le menu des codes :

`MERCENARIES`	Munitions illimitées
`NickWest`	Mode grosse tête

Full Spectrum Warrior : Ten Hammers

© THQ / Pandemic Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Allez dans le menu "Bonus" se trouvant dans les options et choisissez les cheats. Pour débloquer tous les niveaux multi du coop, entrez **fullspectrumpwnage** en guise de code.

Full Throttle

© LucasArts 1995

CONSEILS GÉNÉRAUX

Chercher toutes les directions possibles à l'écran (flèches rouge et jaune). Epuiser le stock de questions pour chaque personnage. Prendre garde lorsqu'on veut utiliser un objet d'employer l'icône adéquat (aspirer : bouche, démarrer moto : poing). Sauvegarder souvent : on incarne certes un killer, qui n'en est pas moins mortel.

INVINCIBILITÉ LORS DES DUELS

Pendant les duels en moto, tapez simultanément sur les touches SHIFT et V. Vous serez invincible.

ALLER À LA FIN DU JEU

Pendant le jeu, appuyez sur SHIFT et Z en même temps. Un message apparaîtra vous demandant si vous voulez gagner la partie. Répondez O et vous serez transporté à la fin du jeu.

OUVRIR LE COFFRE-FORT

Pour ouvrir le coffre, dans le bureau de Corley, tapez 154492 sur les petits cadrans.

SOLUTION COMPLÈTE

La poubelle

Cassez le couvercle de la poubelle dans laquelle vous vous trouvez.

Au bar

Défoncez la porte du bar. Faites la même chose au barman.

Dehors

Utilisez les clés sur votre moto puis partez sur la route.

Sur la route

Frappez le biker.

Chez Maureen

Dites que vous devez repartir. Dites dans quel état se trouve ma moto. Ramassez le tuyau. Prenez le bidon.

Dehors

Parlez avec Miranda.

A la caravane : le fer à souder

Frappez à la porte. Dès que Todd est derrière la porte, enfoncez celle-ci. Ouvrez le frigo. Prenez la viande dedans. Prenez le passe sur la porte du placard. Allez sur le monte-charge (derrière la porte)

Au sous-sol

Prenez le fer à souder.

A la tour de l'essence : la quête de carburant

Utilisez le passe sur le cadenas. Prenez le cadenas. Touchez l'échelle. Allez vous cacher dans le noir derrière le "menhir en ferraille".

Au fond de la cour

Allez vers l'aerocraft de la police. Utilisez le tuyau sur le réservoir. Placez le bidon en-dessous du tuyau. Utilisez votre bouche sur le tuyau pour syphonner de l'essence.

A la casse : la fourche

Utilisez le cadenas sur le loquet du rideau métallique. Grimpez sur le mur à l'aide de la chaîne. Sautez de l'autre côté. Allez vers la droite où il y a le gros aimant. Mettez la viande dans la voiture jaune de gauche.

A la grue

Mettez l'aimant au-dessus de la voiture jaune. Appuyez sur le bouton. Soulevez la voiture. Prenez la fourche sous le reverbère.

A la route de l'est

Les policiers vous bouchent la route, revenez sur vos pas.

A la tour de l'essence

Faites sonner l'échelle (les policiers du barrage viennent tous vers vous).

Chez Maureen

Prenez la photo.

A la poubelle du bar

Délivrez Miranda dans la poubelle : elle vous donne une carte d'identité.

Au bar

Montrez votre carte à Emmet le routier.

A la ferme

Prenez la clé (sous l'oreiller). Utilisez le démonte-pneu sur le coffre. Prenez ce qu'il y a dans le coffre et servez-vous en pour réparer votre bécane

Sur la route

Arrêtez-vous à côté du camion renversé.

Au camion renversé

Prenez de l'engrais. Utilisez la clé sur les roues. Allez de l'autre côté du camion. Donnez un coup de pied à la remorque (l'engrais se déverse sur la route).

A la ferme

Vos deux ennemis se lancent à votre poursuite mais glisseront sur l'engrais.

Les routes minières

Prenez n'importe quelle bifurcation. Parlez à pépé Soupapa pour obtenir des renseignements sur les caverneux.

Les motards de la mine : mini-guide des combats

Le biker qui n'a pas d'arme est facile à battre : prenez n'importe quoi et vous arriverez à le faire tomber. Pour faire mordre la poussière au biker à la tête de mort, utilisez le pied de biche. Le biker noir se plantera vite si vous lui donnez des coups de tête de mort. La bikeuse se contentera elle-aussi de quelques coups de tête de mort. Le biker à la tronçonneuse ne peut être battu qu'avec de l'engrais jeté au visage. Celui avec la planche est facile : quelques coups de tronçonneuse (de loin
l'arme la plus redoutable) et vous le metterez à terre. Le caverneux est le plus dur, alors pour le battre, plantez votre planche
dans sa roue arrière.

La grotte des caverneux

Pour y acceder, mettez les lunettes du caverneux que vous avez fait tombées auparavant et quand vous apercevez le mot caverne s'afficher, appuyez avec le bouton gauche de la souris comme pour sortir de la route de la mine. Allez jusqu'au bout de la route. Attachez la rampe à votre moto puis démarrez. Arrêtez-vous au premier virage. Détachez la rampe de votre moto.

A la voiture accidentée (celle qui a glissé sur l'engrais)

Utilisez la clé sur l'overcraft. Mettez le ventilo sur votre moto.

Au pont cassé

Placez la rampe et sautez de l'autre côté.

Au magasin de souvenirs dans le stade

Utilisez la voiture télécommandée jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pile. Parlez des T-shirts au vendeur et, dès que celui-ci à le dos tourné, piquez le lapin.

Au champ de mines

Posez le lapin mécanique sur le champ miné. Récupérez les piles.

Au magasin de souvenirs dans le stade

Mettez les piles dans la voiture. Prenez la radiocommande et dirigez la voiture sous le tourniquet, à droite. Volez la boite de lapins au stand du vendeur.

Au champ de mines

Posez la boite sur le sol. Ramassez tous les lapins avant qu'ils n'explosent. Posez les lapins un par un jusqu'à vous tailler un passage.

Au camp des motards du champ de mines

Dtes à Maureen:"ma petite dynamo"

La course de stock car

Utilisez la rampe de droite pour cogner la voiture de Maureen. Allez vers la gauche. Grimpez sur la voiture marron. Sautez sur la voiture bleue. Allez dans les flammes. Enflammez les tribunes en vous collant à celles-ci.

Au camp des motards du champ de mines

Questionnez Maureen sur comment peut-on pénétrer chez Corley Motors. Relevez sur les pièces détachées les codes 15 44 et 92.

Derrière l'usine de Corlet Motors

Repérez la petite pierre sur la fissure au bas du mur. Attendez que les compteurs soient noirs. Tapez sur l'endroit décrit deux lignes plus haut.

Corlet Motors

Utilisez le code relevé des pièces détachées sur le coffre. Appuyez sur le bouton du centre. Prenez la carte. Prenez la cassette . Allez vers la droite et utilisez la carte sur la porte de la salle du projecteur.

Dans la salle du projecteur

Baissez la manette de gauche. Montez la manette de droite.

Dans la pièce à coté de celle du projecteur

Mettez la cassette dans le magnétophone. Mettez la photo sur la table.

A l'avant du camion
Sauvegardez. Ouvrez la grille du moteur. Ouvrez le capot. Prenez la canne de Ripburger. Jetez la canne dans le ventilo.

A l'arrière du camion

Utilisez la barre de fer sur le tuyau de droite.

Dans l'avion

Montez au poste de pilotage. Appuyez sur le bouton vert. Cliquez sur décollage. Cliquez sur post-décollage. Cliquez sur train. Cliquez sur rentrer train.

Dans la cabine du camion

Appuyez sur le bouton devant le moniteur. Cliquez sur menu principal. Cliquez sur défense. Cliquez sur mitrailleuse. Cliquez sur arrêt systemes.

Dans l'avion

Allez à gauche. Prenez votre moto. Cassez-vous.

Fin.

OBTENIR LE COUTEAU

Pour obtenir ce précieux objet, allez voir Emet et demandez-lui plusieurs fois de suite de vous prêter son couteau.

Fun Tracks

© Virgin Interactive

CHEAT CODES

Au menu, tapez les codes suivants (clavier AZERTY) :

BQNQRNE	Augmente la hauteur des voitures
FIL,JOLK	Fait tourner l'écran
SKUNK	Rend la voiture invisible sauf les roues
SLQSKTRQTT	Rajoute des voitures
STRINGS	Ralentit toutes les voitures
SUR,ULE	Rajoute deux circuits
SVINPOLE	Change la vue

PATCH SUR SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier FUN_WIN.BTZ qui se trouve dans le répertoire d'installation du jeu (il s'agit du fichier de sauvegarde : si ce fichier n'existe pas, c'est que vous n'avez jamais sauvegardé). Allez à l'offset 1415 (587 en hexa) et entrez l'une des valeurs suivantes :

00	Mode débutant
01	Mode débutant et amateur
02	Mode débutant, amateur et pro
03	Mode débutant, amateur, pro et mirroir
04	Tous les modes et la voiture IGNITION

PASSAGES SECRETS

Dans le circuit **Moose Jaw Falls**, dans le virage en épingle à cheveux juste avant l'arrivée, prenez le chemin du tracteur pour couper.
Dans le circuit **Tokio Bullet**, juste avant le virage en épingle à cheveux, vous verrez sur la gauche un endroit non grillagé, signalé par des hachures jaunes. Prenez ce chemin tout droit pour couper à travers l'aéroport.

RACCOURCI DANS SNAKE ISLAND

Sur Snake Island, prenez tout droit à la bifurcation. Vous prenez donc le long chemin. Pendant le saut, braquez à gauche (ou à droite) pour atterrir sur la plate-forme du chemin le plus court. Si votre manoeuvre est astucieusement réalisée, vous ne serez pas sanctionné.

ASTUCES DANS LOST RUINS

Mega saut

Sur Lost Ruins, prenez Ignition et utilisez votre turbo pendant le saut juste avant l'arrivée. Vous pourrez atteindre une vitesse de plus de 400 km/h et atterrirez alors derrière la ligne d'arrivée.

Avion sous la falaise

Vous pourrez voir un avion de la dernière guerre, à gauche à la fin des croisements. Il est en dessous de la falaise.

Fur Fighters

© Acclaim / Bizarre Creations 2001

SAUTER UN NIVEAU

Créez une copie de votre fichier de jeu. Utilisez un éditeur de texte pour créer le fichier "levels.txt" dans votre répertoire de jeu. Cherchez la partie qui correspond à l'endroit où vous en êtes dans le jeu, puis modifiez les champs "req tokens=" et "req babies=" en entrant un nombre inférieur à ce que vous possédez. Lorsque vous redémarrerez le jeu, vous pourrez sauter le niveau.

Fury 3

© Microsoft / Terminal Reality

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez les codes suivants :

TRYMEON	Invincibilité
GIVITUP	Toutes les armes
URDUSTD	Turbo
JUMPNIT	Passer au niveau suivant
WORMITx	Téléporte au niveau x
SSMOKIN	Mode Turbo
TUFENUF	Donne un bouclier
PACKIN1	Munitions Servo laser
PACKIN2	Munitions Isokenetic Gun
PACKIN3	Munitions Rapid laser
PACKIN4	Munitions DOM
PACKIN5	Munitions Viper
PACKIN6	Munitions Baryon
PACKIN7	Munitions Superbomb

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Avec un éditeur hexadécimal, allez dans le répertoire DATA et éditez le fichier de sauvegarde qui se termine par .FFF

Dans le secteur 0, on trouve :
- Octet 68 (Hex) numéro de planète que l'on peut faire varier de 01 à 08
- Octet 6C (Hex) numéro de mission que l'on peut faire varier de 01 à 03

Ce qui donne accès à toutes les missions.

Dans le secteur 231, on trouve les armes. Modifiez aux adresses :

Adresse	Écrire	Fonctions	Touches	Hexa
0152	01	Canon de dispersion 14	DC14	2
015A	01	Laser à tir rapide 20	RFL20	3
01D2	01	Missile à mort instantanée	DOM	4
01DA	01	Missile vipère à infrarouge	VIP	5
01E2	01	Missile Bion de Fury	BFM	6
01EA	01	Bombe F3 qui détruit tout	FFF	7

La valeur 01 donne à chaque arme un stock de 65 536. Les stocks augmentent en cours de partie en prenant les sprites BONUS des différentes armes.

Dans le secteur 231, on trouve aussi le mode TURBO. Modifiez adresses :

01F0	FF
01F1	FF

Ces valeurs vous donnent 3 heures 1/2 de TURBO qui peut encore se recharger en cours de partie en prenant les sprites BONUS du turbo. On peut ainsi faire tout le jeu en turbo.

Dans le secteur 243, on trouve les modes INVINCIBILITÉ et INVISIBILITÉ. Modifiez aux adresses :

```
0052    FF    FF + 7F    9 heures d'invincibilité
0053    7F

004E    FF    FF + 7F    9 heures d'invisibilité
004F    7F
```

Attention, pour rester invisible et invulnérable, il ne faut pas prendre les sprites BONUS correspondants qui sont en forme de sphères et qui ne donnent que 30 secondes, eux.

LASERS BLEUS

Dans le premier niveau, tout au début de la partie, faites demi-tour et allez tout droit. Vous arriverez près d'une base noire. Là, vous aurez des lasers bleus.

Fury of the Furries

© Kalisto / Mindscape 1993

DÉBUTER AU NIVEAU DE SON CHOIX

Pour débuter au niveau de son choix, il suffit d'éditer le fichier FURY Au secteur 00, les octets 02, 04 et 08 correspondent aux niveaux des quatre parties que l'on peut sauver (attention, le premier octet est le numéro 00). Il suffit donc de remplacer une de ces paires par une paire de la liste suivante :

DESERT	**VILLAGE**
Niveau 1 : E9	Niveau 1 : E6
Niveau 6 : A8	Niveau 6 : B9
LAGON	**MONTAGNE**
Niveau 1 : 6B	Niveau 1 : E3
Niveau 6 : 6D	Niveau 6 : A2
FORET	**PYRAMIDE**
Niveau 1 : 6C	Niveau 1 : 6F
Niveau 6 : 6E	Niveau 6 : 21
USINE	**MACHINE**
Niveau 1 : 65	Niveau 1 : FD
Niveau 6 : 24	**CHATEAU**
	Niveau 1 : 78

MODIFIER LES TEXTES DU JEU

Vous pouvez vous amuser à changer tous les textes du jeu en éditant le fichier FURY avec, par exemple, WRITE sous Windows sans faire de conversion. Les nouvelles phrases pourront être plus ou moins longues et leur position sera automatiquement recalculée.

Fusion

© Electronic Arts / Bullfrog

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Appuyez sur la touche ESC pour quitter le jeu et appuyez sur E. Redémarrez une nouvelle partie : vous pourrez alors changer de niveau avec les touches + et -.

Future Cop L.A.P.D.

© Electronic Arts 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, appuyez sur F10 et entrez l'un des codes suivants. Puis, maintenez enfoncé F10 et appuyez sur F5 pour activer le code, autant de fois que nécessaire. Pour saisir un nouveau code, maintenez F10 et appuyez sur F6 pour désactiver le code actuel. Alors, maintenez enfoncé F10 et entrez le nouveau code.

F2 , F1 , F4 , F3 Restaure énergie

F2 , F1 , F4 , F3 , F3 , F4 , F1 , F2 Le joueur bleu devient noir

F2 , F4 , F1 , F3 , F1 , F3 , F4 , F2 Recharge arme 1

F4 , F3 , F1 , F2 , F4 , F3 , F1 , F2 Recharge arme 2

F2 , F1 , F2 , F4 , F2 , F1 , F3 Recharge arme 3

Future Tactics : The Uprising

© JoWooD / Crave Entertainment 2004

CHOIX DU NIVEAU

Pour débloquer l'option "choix du niveau", il suffit de terminer le jeu deux fois.

Fx-fighter

© GTE Entertainment / Argonaut

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES COUPS

Voici tous les coups pour FX-FIGHTER
(AV = avant, AR = arrière, H = haut, B = bas, P = punch, K = kick, + = en même temps)

JAKE
AR, AV, P
AR, P
H, P
AV, AR, P
AR + K
AR, AV, K
H, K

SHEBA
AV, AR, P
AR, AV + K
H + P
AR, K
AR + K
AV, AV, K

VENAM
AV + K
AV, AV + P
AV, AR + P
H, H + A, A
AR, AV + P
H + AV + P
H + AV + K

ASHRAF
AV, P
AR, P
B + P
H + K
AR + K
K, B + AR + K
AV, H, K
AV, B, AV + P
H + P

SIREN
H + AR + K
AR, AV, AV, K
AV, AV + P
H + AV + K

KIKO
AV, AV, P
AR, AV, K
AV, AV, K
AR + K
AV + P
AR, AR + P
H, P

CYBEN
AV, AV + P
AV, AV + K
AR, AV, P
AR + K
AV + K
B + P
AV + P (corps à corps)
H + P (corps à corps)
B + K

MAGNON
AR, AV, P
AV + K
H + K
AV, AV, P
AV, AV, K
AR + K (corps à corps)
AR, AV, K

MOUVEMENTS DE CAMÉRA

Appuyez sur la touche et à l'aide des flèches de direction, faites changer l'angle de vue de la caméra.

ALLER À LA SUDDEN DEATH ARENA

Pour aller à la Sudden Death Arena :

- Choisissez une partie VS avec une limite de temps
- Laissez les personnages jusqu'à ce que le temps soit entièrement écoulé...

Au bout de plusieurs rounds, vous entrerez dans la Sudden Death Arena...

G-nome

© 7th Level

CHEAT CODES

Sur l'écran principal, appuyez simultanément sur CTRL et F1 . Une fenêtre s'ouvre. Tapez alors l'un des codes suivants, puis commencez une partie et actionnez les touches indiquées ci-dessous si nécessaire :

A Mere Fart	Faites CTRL + C ou CTRL + H pour le cockpit
A Scramble On	Appuyez sur CTRL + SHIFT + bouton gauche de la souris + (déplacez la souris) et l'image à l'écran sera sauvegardées comme papier peint de Windows.
Brass Clue	Appuyez sur CTRL + Z pour avoir toutes les munitions
Chaste Coed	Scènes cinématiques
Dunk It Here	?
Had a nude on	Appuyez simultanément sur CTRL et I pour être invulnérable
Half Libed	Faites CTRL + B pour être téléporté à l'endroit visé
Horny Elk Leer	Appuyez sur CTRL + P pour avoir un meilleur radar
Mother Mourn Us	Image des développeurs du jeu de l'autre côté de la montagne à la mission 1-5
O'Sarge	Pas le même instructeur dans les missions d'entraînement
Oh No ! Less Japan	Appuyez sur CTRL + X pour avoir un canon à ions
Range Goes Gory	Active quelques codes plus des armes
Redtop Trod	Toutes les missions
Rotted Drop	Faites CTRL + F pour détruire l'ennemi visé
Swiss Throat	Images des développeurs du jeu quand vous entrez dans la Merc Citadel et que vous appuyez sur TAB à la mission 2-6.

G-Police

© Psygnosis 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, entrez les codes suivants :

BENNYHILL	Voiture en folie
DOOBIES	Champ de protection illimité
MRTICKY	Armes infinies
PANTALON	Toutes les missions secrètes
SUPACAM	?
STATTOE	Infos dans le jeu
WOOWOO	Sirène du Havoc

CODES DES NIVEAUX

1. MADGAV
2. DOLMAN
3. SONAGAV
4. ACEDUF
5. JOJOGUN
6. WENSKI
7. SAEGGY
8. MAZMAN
9. DAZMAN
10. DELUCS
11. ANDOOOO
12. KIMBCHS
13. ANDYMAC
14. YERMAN
15. OLLIEB
16. THEYOLK
17. TONYMASH
18. ANDYCROW
19. BIONIC
20. TSLATER
21. IAINTHOD
22. JONRITZ
23. CLAIREC
24. STEVEBOT
25. ANGUSF
26. EUANLEC
27. EDFIRE
28. STUBOMB
29. THONBOY
30. JIMMAC
31. PUGGER
32. ROSSCO
33. CAKEBOY
34. NIKNAK
35. SAGLORD

G-police : Weapons Of Justice

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

NIVEAU 1 : POLICE
NIVEAU 2 : OCTOPI
NIVEAU 3 : BRAINS
NIVEAU 4 : FINGER
NIVEAU 5 : BANANA
NIVEAU 6 : JUNGLE
NIVEAU 7 : VOODOO
NIVEAU 8 : SQUEAK
NIVEAU 9 : DUNDEE
NIVEAU 10 : TEAPOT
NIVEAU 11 : BUTTER
NIVEAU 12 : INDIGO
NIVEAU 13 :STROUD
NIVEAU 14 : ELIXIR
NIVEAU 15 : LIQUID
NIVEAU 16 : STAPLE
NIVEAU 17 : SHIRTS
NIVEAU 18 : APPLES
NIVEAU 19 : GADGET
NIVEAU 20 : TANUKI
NIVEAU 21 : SALADS
NIVEAU 22 : DUFFCO
NIVEAU 23 : PHONES
NIVEAU 24 : ASSERT
NIVEAU 25 : OXYGEN
NIVEAU 26 : JOYPAD
NIVEAU 27:ACTIVE
NIVEAU 28 : MENACE
NIVEAU 29 : WINDOW
NIVEAU 30 : AGENDA

Gabriel Knight 3 : Enigme en Pays Cathare

© Sierra 1999

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

Ceci est un condensé du jeu, vous ne trouverez que les actions qui rapportent des points. Il est bien évident qu'il y a une grosse quantité d'autres choses à faire, qui sont très intéressantes pour la compréhension et le déroulement de l'intrigue mais qui ne donnent aucun point. De plus, certaines de ces actions peuvent aussi être faites à différents moments du jeu.

Premier jour

Jour 1 - 10/12 h

Chambre de Gabriel
Ouvrez l'armoire.
Examinez le cintre, prenez-le (+2).
Examinez le scotch, prenez-le également (+2).
Sortez et descendez.

Le hall de l'hôtel
Parlez à Jean le réceptionniste.
Posez des questions (+2).
Regardez le registre de l'hôtel (+2).

Cabine téléphonique à droite de la réception
Prenez la carte de visite du Prince James dans l'inventaire et téléphonez (+4).

La réception
Prenez le feutre sur le comptoir (+2).
Prenez le bonbon sur la table en face (+2).

Le restaurant
Discutez avec Moseley (+4).
Prenez le sirop d'érable sur le buffet (+2).

Retour dans le hall
Discutez avec Emilio Baza (+2).
Posez des questions (+2).
Questionner Jean (+2).

Le jardin
Discutez avec Madeline Buthane (+2).
Posez toutes les questions (+2).

La librairie (en sortant du jardin 2 fois à gauche)

Regardez la vitrine et cliquez sur le livre Jaune (St Graal) (+2).

Le musée (1° rue à droite de la fontaine)
Discutez avec Mme Gerard (+2).
Posez les questions (+4).

La galerie d'exposition
Après avoir regardé les panneaux, placez-vous de façon à entendre la conversation des 2 femmes (+2).
Discutez avec elles (+2).
Questionnez-les (+2).
Ressortez et marchez vers la fontaine.

Fin de ce segment horaire, total des points acquis : 46

Jour 1 - 12/14 h

Le restaurant
Ecoutez la conversation entre Madeline et Wilkes (+2).
Discutez avec Wilkes (+2).
Montez à l'étage.

1er étage
Scène cinématique : vous assistez à l'échange de chambres entre les anglaises et Emilio (+2).
Redescendez et sortez. Allez à l'église (à droite en sortant du jardin).

L'église
Entrez et écoutez la conversation entre Buccheli et l'abbé (+2).
Discutez avec l'abbé Arnaud (+2).
Posez-lui toutes les questions (+8).
Discutez avec Buccheli (+2).
Questionnez-le (+4).
Sortez et retournez à l'hôtel.

Le restaurant
Parlez aux anglaises.
Montez à l'étage.

Chambre de Moseley (numéro 33)
Discutez avec Moseley (+2).
Après 1 ou 2 questions regardez la porte et cliquez sur l'icône œil dans la serrure pour espionner (+5).
Sortez et prenez le verre sur le meuble (+2).
Essayez le verre sur la porte d'Emilio (numéro 27).
Retournez chez Moseley.
Questionnez (+4).
Sortez de l'hôtel.

Fin de ce segment horaire, points acquis : 37
Total des points : 83

Jour 1 - 14/16 h

Magasin de location de moto (juste à côté de la fontaine)
Discutez (+2).

Musée
Prenez la casquette dans la boîte des objets trouvés (+2).

Le cimetière derrière l'église
Prenez le pulvérisateur sur la fenêtre (+2).

La rue le long du cimetière
Allez jusqu'au bout, caressez le chat et regardez le trou en bas de la porte du garage.
Dans l'inventaire, prenez le scotch et collez-le sur le bas de la porte (+2).
Mouillez le chat avec le pulvérisateur (+2).
Récupérez le scotch avec les poils noirs (+2).
Retournez à l'hôtel.

Chambre 33 (Moseley)
Questionnez-le sur son passeport.
Dans le couloir, déposez le bonbon sur la crédence qui se trouve sous la peinture avec le chemin (+2).
Descendez et sauvegardez. Appuyez sur la sonnette de la chambre 33 (à gauche du comptoir) (+2).
Remontez, arrivez derrière Moseley, et quand il se penche, prenez le passeport dans la poche du pantalon (+5). Si vous n'y parvenez pas du premier coup, chargez votre partie pour essayer de nouveau.
Allez prendre la veste dans la chambre 33 (+2).
Dans l'inventaire, associez le feutre et le passeport (+2).
Associez veste, casquette, poils de chat et sirop d'érable (+5).

Hall de l'hôtel
Discutez avec Lady Howard sur l'échange des chambres (+2).

Loueur de moto
Cliquez l'icône du déguisement sur Gabriel et louez la moto (+10).

La vallée autour de Rennes Le Château
Sur la carte, choisissez le château de Blanchefort.
Quand Wilkes passe, suivez-le (cliquez sur W. et sur l'icône des deux personnes qui marchent) (+2).

L'Hermitage
Prenez le numéro de la moto (icône bloc de papier sur moto) (+2).
Allez discuter avec W. et questionnez-le (+6).
Suivez Madeline pour découvrir un nouveau site sur la carte (+2).
Retournez au parking de Blanchefort.

Le château
Sur l'esplanade du guetteur, utilisez les jumelles et regardez Buccheli sur la tour Magdala puis Madeline à Come-Sourde (+5).

La gare de Couiza
Discutez avec le chauffeur de taxi, versez-lui un pourboire et questionnez-le (+5).
Entrez dans la gare, discutez avec l'employée du guichet (+4).
Regardez le panneau arrivée/départ et pensez (+2).
Ressortez, prenez la moto.

Fin de ce segment horaire, points acquis : 70
Total des points : 153

Jour 1 - 16/18 h

L'arbre mort (site à côté de Come-Sourde)
Vous pouvez y accéder soit à pied à partir de Come-Sourde, soit en s'y arrêtant directement avec la moto.
Discutez avec Moseley (+2).
Dans le parking, notez le numéro de sa moto (+2).

Château de Blanchefort
Regardez avec les jumelles la rencontre entre Moseley et Madeline (+5).
Redescendez et notez le numéro de la moto d'Emilio (+2).
Montez à Rocnégre et parlez à Wilkes.
Retournez à Rennes Le Château. Vous remarquez que Madeline est revenue.

Le cimetière
Ouvrez la fenêtre du bureau.
Ecoutez la conversation entre Madeline et l'abbé (+5).
Reprenez la moto et direction…

Larry Chester
Discutez (+2).
Posez toutes les questions possibles (+10).

Fin de ce segment horaire, points acquis : 28
Total des points : 181

Jour 1 - 18/22 heures

Retournez à Rennes Le Château.
Sortez du parking moto et direction l'hôtel.
Scène cinématique : Grace et les Ecossais arrivent.
Suivez les Ecossais quand vous reprenez la direction du jeu.

Le cimetière
Cachez-vous derrière le gros tombeau (+5).
Enregistrez la conversation téléphonique (+7).
Retournez à l'hôtel.

Le restaurant
Ecoutez la conversation entre Wilkes et Buccheli (+2).

Le hall
Discutez avec Simone (+4).
Sortez et prenez la moto.

Parking de Blanchefort
Suivre la voiture des Ecossais (+2).
Retournez à Blanchefort et montez à pied chez Larry Chester.
Cachez-vous derrière l'arbre et regardez (+5).
Très important : notez les signes de reconnaissance avec les doigts.
Reprenez la moto.

Le bar de Rennes les Bains
Discutez avec B et W.
En ressortant notez le numéro de la moto de Buccheli (+2).
Retournez à Rennes Le Château.

Le hall de l'hôtel
Parlez à Emilio.

Restaurant
Discutez avec les 3 femmes.

Chambre de Gabriel
Discutez avec Grace et Moseley.
Posez toutes les questions (+7).
Reproduisez les mêmes poignées de mains que les Ecossais (+2) (de gauche à droite : 2-5-3-1-4).

Fin de ce segment horaire et du premier jour, Points acquis : 36
Total des points : 217

Deuxième Jour

Jour 2 - 7/10 h

(Grace)

Chambre de Gabriel
Prenez le kit d'empreintes (+1).
Mettez Sydney en marche.
Lisez les mails puis recherchez :
- Graal (+1)
- Templiers
- Vampires (+1)

Le couloir du 1er étage
Prenez le livre devant la porte (+2).

Restaurant
Parlez à Madeline (+2).
Sortez de l'hôtel.

La tour Magdala (tout au bout de la rue en face de la fontaine)
Parlez à l'abbé Arnaud (+2).
Retournez à l'hôtel et partez en excursion.

Tombe de Nicolas Poussin
Ecoutez les commentaires de Madeline (+4).
Recopiez le mot « SUM » sur le bloc-notes (+4).

Château de Blanchefort
Ecoutez les explications de M. (+2).
Approchez-vous de M. et de W. (+2).
Approchez-vous des anglaises et écoutez (+2).
Discutez avec :
- Lady Howard
- Madeline (+2)
- Wilkes (+2)
- Les autres

Terminez avec Moseley (+4).

Fin de ce segment horaire, points acquis : 31
Total des points : 248

Jour 2 - 10/12 h

Chambre de Gabriel
Prenez le papier sur la table.
Prenez le kit d'empreintes (+1).
Ouvrez Sydney et faites « ajouter données ».
Scannez tout ce qui est possible dans l'inventaire (numéros des motos + enregistrements) (+4).
Sortez et regardez la séquence cinématique.

Toutes les chambres du 1er étage
Il faut faire très vite et agir en douce chaque fois que la femme de ménage est dans la salle de bains.
Entrez chez Emilio et ouvrez le monte-charge (+2).
Entrez chez Madeline, cachez-vous sur le balcon puis débloquez la serrure (+6).
Idem chez Lady Howard (+6).
Entrez chez Wilkes, ouvrez le monte-charge (+2).
Idem chez Buccheli (+2).

Visite des chambres 29 et 31
Chez Lady H., prenez les documents sous le lit (+4).
Prenez les empreintes sur le miroir dans la salle de bains (+2).
Prenez le tube « préparation H » (+2).
Chez M., prenez la carte dans le tiroir (+2).
Prenez la valise et l'ouvrir (+2).
Prenez les empreintes sur l'arme (+2). (Attention ! ne prenez pas l'arme, l'empreinte est sur le barillet)
Descendez dans le hall et parlez à Jean.
Demandez-lui de faire un sandwich (+2).

Cuisine et visite des chambres 21, 23 et 27
Utilisez le monte-charge (+2).
Rentrez chez B. (+4).
Ouvrez le tiroir (+2).
Prenez le billet de train (+2).
Prenez l'empreinte sur la valise (+2).
Entrez chez W. (+4).
Lisez le courrier (+1).
Entrez chez E. (+4).
Regardez le chiffon sous l'oreiller (+2).
Sortez de l'hôtel et allez vers l'église.

Le cimetière
La fenêtre du bureau est bloquée, utilisez le tube de préparation H sur la fenêtre (+2) et ouvrez-la (+2).
Entrez et ouvrez le tiroir du bureau.
Lisez le livre (+2).
Prenez l'empreinte sur le paquet de cigarettes (+2).

Parking du magasin de moto
Relevez le numéro d'immatriculation du side-car si vous avez déjà suivi Lady H. (+2).
Retournez à l'hôtel.

Chambre de Gabriel
Ouvrez Sydney.
Scannez tout ce qui est possible (+9).
Remettez la carte chez M. (+1).
Remettez les documents chez Lady H. (+1).
Sur Sydney, choisissez la section « suspects ».
Lisez les empreintes et les numéros des motos de chaque suspect sauf Moseley (+8)
Allez ensuite sur traduire (conversation de l'abbé) (+3).
Descendez dans le hall et regardez la scène cinématique.

Fin de ce segment horaire, points acquis : 94
Total des points : 342

Jour 2 - 12/14 h

Château de Serres
Discutez avec l'abbé dans la cave de dégustation (+2).
Sortez et passez sous la petite arche sur la droite.
Grimpez sur le toit de l'appentis (+2).
Escaladez la vigne (+2).
Entrez par la fenêtre (+2).
Ouvrez l'armoire.
Recopiez les signes sur les vêtements (+2).
Ouvrez le coffre (+2).
Cachez-vous rapidement dans l'armoire (+2).
Revenez au coffre, déplacez la couverture et regardez la poupée (+2).
Descendez l'escalier en spirale.
Ouvrez le tiroir du bureau et regardez le livre (+2).
Relevez l'empreinte (+2).
Regardez le portrait.
Poussez la chaise et grimpez (+2).
Examinez l'œil de près (+2).
Appuyez sur le bouton sous le bureau (+2).
Tournez toutes les têtes une fois vers la gauche (+5).
Descendez.
Entrez dans le pressoir (+2).
Parlez à la vieille femme (+5).
Vous assistez à une scène cinématique… enfin des Morts !

Fin de ce segment horaire, points acquis : 38
Total des points : 3800

Jour 2 - 14/17 h

L'hôtel
Après la scène du retour de Grace, vous vous retrouvez dans le couloir du 1er étage.
Ecoutez à la porte de Madeline (+2).
Faites de même avec celle de Lady H (+2).
Descendez

Le hall
Allez vers la cabine téléphonique.

Ecoutez et enregistrez la conversation de Buccheli (+7).
Retournez dans le hall.
Parlez à Wilkes (+2).
Ecoutez la conversation entre Wilkes et Buccheli.
Parlez à Jean.
Sortez et allez à la tour Magdala.

Tour Magdala
Discutez avec l'abbé (+2).
Sortez du village avec la moto.

Le fauteuil du diable
Regardez les traces de pneus sur le parking (+4).
Allez derrière les rochers, trouvez la voiture et prenez la sculpture des pneus (+2).
Allez vers le fauteuil du diable.
Regardez les cadavres, cliquez de suite sur le visage et pensez (+2).
Discutez avec Moseley et lancez de suite la conversation sur les vampires pour ne pas perdre de points (+4).
Cherchez au milieu des arbres, vous trouverez une flaque de sang (+5).
Regardez les empreintes de genoux et pensez (+2).
Regardez de nouveau les empreintes de genoux et pensez une seconde fois (+2).
Regardez la scène cinématique avec Madeline puis retournez à l'hôtel avec Moseley.
Suivez Moseley jusqu'à sa chambre puis reprenez la moto.

Le parking de l'Hermitage
Avancez un peu, regardez les empreintes de pneus et comparez avec le papier.

Maison de Larry Chester
Frappez à la porte.
Discutez et questionnez (+8).
Regardez la petite séquence cinématique.
Après son départ, regardez par la fenêtre et servez-vous du cintre sur le carreau cassé (+7).
Retournez à Rennes Le Château.

Le hall de l'hôtel
A votre arrivée, vous assistez à une scène entre Estelle et Emilio (+2)
Téléphonez au Prince James (+5).
Demandez à Jean de le réveiller à 2h du matin (+2).

La chambre de Gabriel
Réunion entre Gabriel, Grace et Moseley.
Débattez de tous les sujets possibles (+10).
Relevez les empreintes de Moseley (+2).
Allumez Sydney et ajoutez l'enregistrement de Buccheli (+1).
Ensuite traduisez-le et liez-le au suspect (+3).
Sortez et descendez.

Le hall de l'hôtel
Relevez l'empreinte de Wilkes sur le verre (+2).
Remontez dans la chambre.

Chambre de Gabriel
Travaillez sur Sydney.
Ajoutez l'empreinte de Wilkes et liez-la au suspect (+2).
Faites « Identités » et choisissez « journaliste au NY Times » (+2).
Sortez et prenez la moto.

Garez-vous à l'Hermitage ou à Blanchefort et suivez Estelle (+2).
Discutez avec elle et questionnez-la (+4).

Le château de Serres
Ressortez à pied jusqu'à la route.
Regardez les empreintes de pneu et comparez-les avec la sculpture sur le papier. Bingo ! (+2).
Frappez à la porte du château, présentez-vous en tant que journaliste (+5).
Discutez avec Montezeaux sur tous les sujets (+8).
Après la scène où Montezeaux reçoit un coup de téléphone, retournez à l'hôtel et montez à la chambre de Gabriel.

Fin de ce segment horaire, points acquis : 103
Total des points : 483

Jour 2 - 17/22 h

(Grace)

Sortez de la chambre.
Aller jusqu'à la chambre 31 et prenez le verre devant la porte (+2).
Descendez, discutez avec Simone et posez-lui des questions.

Le restaurant
Ecoutez la conversation entre Gabriel, Moseley et Madeline (+5).
Parlez à Buccheli.
Sortez de l'hôtel.

Le musée
Prenez l'enveloppe sur la porte (+2).
Dans l'inventaire Prenez l'empreinte sur l'enveloppe du serpent rouge (+2).

L'église
Prenez la brochure en français et lisez-la attentivement (+2).
Allez à la statue d'Asmodée à côté de la porte.
Cliquez sur les anges, reliez-les pour former un carré incliné (+2).
Allez frapper au bureau de l'abbé, discutez avec lui et posez toutes les questions (+4).
Regardez la photo au mur.
Regardez l'échiquier et pensez.
Retournez à l'hôtel.

Chambre de Gabriel
Allumez Sydney.
Entrez toutes les données de l'inventaire (+4).
Liez au suspect (+2).

A partir de maintenant il faudra lire chaque épisode du Serpent rouge et pensez. N'hésitez pas à penser plusieurs fois.

Verseau
Dans Sydney, allez dans la rubrique Analyse, Fichier, Carte.
Choisissez d'entrer un point et cliquez sur l'église de Rennes Le Château et sur le château de Blanchefort.
Commencez l'analyse et vous obtenez une droite.
Analysez le parchemin 1 (+5).
Extrayez les anomalies (+2).
Affichez la géométrie (+2).
Analysez le parchemin 2.

Analysez le texte (+2).
Affichez la géométrie (+4).
Faites une rotation de forme (+2).

Poisson
Retournez sur la carte.
Entrez les points des églises de St Just et Le Bezu, Bugarrach, et Coustaussa.
Commencez l'analyse.
Choisissez une forme de cercle, agrandissez-le et déplacez-le afin qu'il touche les points des 4 églises.
Vous obtenez ainsi les coordonnées du centre du cercle qui se trouve à l'Hermitage (+5).

A cet instant, vous entendrez le tic-tac d'une horloge. Fermez Sydney et descendez dans le Hall de l'hôtel.
Vous verrez une scène entre Gabriel et Madeline.
Allez dans la salle à manger et discutez avec les anglaises (+2).
Retour à Sydney

Bélier
Recherchez :
- Quaternité (+1)
- Pythagore (+1)
- Saint Michel (+1)
Retournez à l'analyse de la carte.
Utilisez la forme d'un carré, agrandissez-le et placez-le de façon à ce qu'il entoure le cercle (quadrature du cercle) (+5).

Taureau
Entrez un point sur le château de Serres et un autre à l'intersection de la 1ère droite et du cercle.
Commencez l'analyse, une autre droite se trace (+2).
Faites tourner le carré afin qu'il touche la droite (+5).

Vous entendrez de nouveau l'horloge.
Fermez Sydney et descendez.
Vous verrez une partie de bridge.
Lorsque tout le monde sera parti, essayez de prendre l'empreinte d'Emilio sur le verre. Rien du tout, bizarre non ? (+2).
Retour sur Sydney.

Gémeaux et Cancer
Cherchez
- Asmodée (+1)
- Echiquier et chevalier (+1)
- Dualité (+1)
Retournez à l'analyse de la carte.
Utilisez la rubrique « forme », choisissez « carré » puis « grille » et enfin « 8/8 ». Hourra ! (+5).

Fin de ce segment horaire et du 2nd jour, points acquis : 74
Total des points : 557

Troisième Jour

2 h du matin

(Gabriel)

Avec la moto, allez au parking de Blanchefort.

Montez chez Larry et surveillez-le (icône trou de serrure sur fenêtre) (+5).
Suivez-le et creusez avec la pelle (+4).
Prenez l'empreinte de Sinclair sur le document (+2).
Reprenez la moto et allez à l'arbre mort (+2).
Surprenez Moseley (+2).
Retournez à l'hôtel et dodo (enfin presque !).

Jour 3 - 7/10 h

(Grace)

Chambre de Gabriel
Lisez le manuscrit de Sinclair (+2).
Prenez les clés de la moto (+2).
Mettez Sydney en marche et lisez la suite du Serpent rouge.

Lion
Recherchez :
- Berger
- Arcadie.
Sortez de la chambre et allez écouter à la porte de Moseley.
Entrez (+2).
Cherchez le radar sous le tas de vêtements et prenez-le (+4).
Descendez au restaurant et discutez avec les anglaises.
Sortez de l'hôtel.

Le musée
Achetez les 3 cartes sur le tourniquet (+3).
Discutez avec Mme Girard et sortez.

La tour Magdala
Parlez à l'abbé et retour à l'hôtel

Chambre de Gabriel
Retournez sur Sydney
Ajoutez des données et scannez les 3 cartes (+3).
Analyser les cartes :
- les Bergers d'Arcadie
Afficher géométrie (+2)
Zoom et clarification (+2)
- Teniers
Afficher géométrie (+2)
Zoom et mise au point (+2)
Fermer Sydney et sortez de l'hôtel.
Au garage à moto, chipez les jumelles dans le side-car des anglaises (+2).

L'Hermitage
Entrez dans la grotte et prenez le message accroché au mur (+2).
Dans l'inventaire, prenez la carte Teniers2 et comparez-la au paysage (+5).
Cliquez sur les colonnes, sur le doigt et pensez (+2).
Prenez l'appareil de M et utilisez-le pour trouver le centre du cercle (+2).
Prenez la pelle et creusez (+2).
Retournez ensuite à l'hôtel.

Chambre de Gabriel
Ouvrez Sydney.
Cherchez :
- Salomon
- Temple
- Pharaon (+4).
Relisez la strophe du Lion.
Retournez à l'analyse de la carte.
Placez 2 points : l'Hermitage et la tombe de poussin.
Commencez ensuite l'analyse une droite de plus ! (+5).
Vous entendrez le tic-tac de l'horloge. Fermez Sydney et descendez.

Le restaurant
Discutez avec Buccheli et Moseley (+2).
Quittez Rennes Le Château et allez à l'arbre mort.

L'arbre mort
Surprise Madeline est dans le trou creusé par Moseley.
Discutez avec elle, son vocabulaire est très coloré ! (+2).
Retournez à l'hôtel et rallumez Sydney.

Vierge
Lisez comme d'habitude la strophe.
Cherchez Saint Vincent (+1).
Cherchez à partir du roi Salomon tous les liens en particulier Le sceau, l'hexagramme et l'âme (+3).
Retour à la carte.
Entrez 4 points sur la grille : 2 en haut sur la 4° et la 6° ligne, même chose en bas (+5).
Commencez l'analyse, vous obtenez un rectangle au milieu de la grille.
Retournez au Serpent rouge pour lire la strophe suivante.

Balance
Retournez sur la carte.
Choisissez « graphique », « forme » puis « hexagramme ».
Agrandissez-le, déplacez-le pour qu'il soit à l'intérieur du cercle et tournez-le jusqu'à ce qu'une branche soit sur la tombe de Poussin (+5).
Commencez l'analyse et vous obtenez deux nouveaux points : un au nord et un au sud que vous retrouverez sur la carte de déplacement en moto.

Fin de ce segment horaire, points acquis : 79
Total des points : 636

Jour3 - 10/12 h

Chambre de Gabriel
Gabriel se réveille et Moseley vient fouiner.
Sortez de la chambre.
Dans le couloir, Jean et Roxane ont un problème devant la chambre de Wilkes.
Ecoutez la conversation (cliquez sur écouter et ouvrir) (+4).
Discutez avec Roxane dans la pièce de service, elle vous accompagne chez Wilkes (+2).
Allez dans la chambre 33 et discutez de Grace avec Moseley (+2).
Retourner sur Sydney.
Entrez les empreintes de Larry Sinclair (+1).
Liez-les au suspect (+1).
Descendez, parlez à Jean.

Sortez de Rennes le Château avec la moto.

Tombe de Poussin
Parlez à Emilio (+2).

L'homme mort
Regardez les empreintes sur le petit chemin (+2).
Trouvez le corps de Wilkes (+5).
Cliquez sur le corps et sur l'icône fouiller (+2).
Cherchez derrière les rochers pour découvrir la flaque de sang et regardez (+1).
Regardez les empreintes de genoux (+1).
Retournez à l'hôtel.

Chambre de Gabriel
Moseley sort avec un journal et Madeline le suit (+2).
Ressortez de Rennes le Château.

Site des anglaises
Discutez avec les anglaises

Chez Larry Chester Sinclair
Frappez à la porte.
Discutez et posez des questions (+6).
Retournez à l'hôtel

Couloir du 1er étage
Regardez Madeline sortir de chez Moseley ainsi que Buccheli qui l'espionne (+2).

Chambre de Gabriel
Discutez avec Grace et posez toutes les questions.
Oups ! le manuscrit a disparu (+8).

Fin de ce segment horaire, points acquis : 41
Total des points : 677

Jour 3 - 12/15 h

Sydney
Lisez l'émail (+2).
Lisez le Serpent Rouge de la façon habituelle.

Scorpion
Sur la carte, entrez 4 points sur le rectangle de façon à marquer les 3 parties du temple de Salomon, analysez (+5).
Placez 1 point sur le centre du Saint des Saint.
Commencez l'analyse, vous trouverez le mont Cardou (+5).
Ouvrez le fichier « Serres Symbole » et analysez (+2).

Ophiuchus
Retournez sur le Serpent Rouge, la routine habituelle.
Traduisez le mot « SUM » (+2).
Ouvrez le fichier « ARCADIA text ». Traduisez-le et ajoutez SUM (+5).
Analysez des anagrammes et choisissez ARCAM DEI TANGO (+20).

Sagittaire

Lisez le Serpent Rouge, etc, etc.
Retournez sur la carte.
Entrez 3 points sur la ligne de chemin de fer au-dessus du château de Serres et commencez l'analyse.
Aie ! voilà le serpent (+5).

Capricorne
Lisez la nouvelle strophe, pensez (astuces) et sortez prendre l'air.
Dans le couloir du 1er étage, vous verrez Buccheli.
Sortez de chez Madeline (+2).
Descendez au restaurant.
Ecoutez la conversation entre les anglaises (+2).
Sortez du village en moto et visitez les 3 nouveaux sites sur la carte.

Au nord
Prenez la note accrochée au grillage (+2).

Au sud
Avancez jusqu'à un bloc de rocher (en vous aidant du radar).
Prenez le mouchoir rouge (+2).
Prenez le radar et cherchez les coordonnées exactes (+2).
Prenez la pelle et vous tomberez sur une grotte (+5).
Récupérez la note (+2).

Le site (Pech Cardou)
A partir du parking de Blanchefort, traversez la route et passez le pont.
Encore une note à prendre (+2).
Tiens encore, un tic-tac.
Reprenez le radar et cherchez les coordonnées.
Lorsque Grace se trouve au bon endroit, le radar indique une croix (+2).
Reprenez la pelle (+2).
Retournez au château de Blanchefort.

Blanchefort
Avec les jumelles, regardez le rocher rouge.
Tiens ! La moto de Buccheli (+5).
Rejoignez le rocher en moto.

Le rocher rouge
La moto de Buchelli n'est plus là.
Avancez jusqu'au tas de terre retournée.
Prenez la pelle et creusez.
Oh surprise, le manuscrit (+4).
Prenez toutes les empreintes sur le manuscrit (il y en a 3) (+6)
Allez sur le site des Anglaises.

Site des anglaises
Discutez avec Estelle et Lady H (+2).
Passez à Rennes les Bains puis retournez à Rennes Le Château.

Tour Magdala
Parlez à Madeline.
Retournez à l'hôtel.
Vous verrez une séquence cinématique avec le Prince (+2).

Chambre de Gabriel

Allumez Sydney.
Entrez les données des 3 empreintes et liez-les aux suspects (+3).
Faites des analyses comparatives.
L'emprunte 1 correspond à Buccheli (+1).
L'emprunte 1 correspond à Madeline (+1).
L'emprunte 1 correspond à Moseley (+1).
Lisez les différentes notes trouvées et recherchez les mots « Rois Mages » et « Osiris ».

Fin de ce segment horaire, points acquis : 94
Total des points : 771

Jour 3 - 15/18 h

Réunion générale au restaurant
Quand les icônes apparaissent, cliquez dans l'ordre sur Moseley, Buthane, Buccheli puis le symbole « enterré » (+8).
Regardez la séquence qui suit (+10), (+10).
Remontez dans la chambre de Gabriel et discutez avec Grace.
Sortez de l'hôtel et allez à la tour Magdala.

Tour Magdala
Discutez avec l'abbé Arnaud et questionnez-le (+8).

Villa Bethanie
Discutez avec le Prince James (+2).
Posez toutes les questions (+6).
Sortez de Rennes Le Château.

Le site des anglaises
Fouillez le side-car et prenez les empreintes d'Estelle sur la bouteille plastique (+2).
Allez discuter avec Estelle.
Retournez dans la chambre de Gabriel.

Chambre de Gabriel
Allumez Sydney.
Ajoutez les données des empreintes d'Estelle et liez-les au suspect (+2).
Repartez en direction du château de Serres.

Château de Serres
Escaladez la grille (+5).
Regardez la scène cinématique entre Montezeaux et Gabriel.
Ouvrir ensuite la porte du garage et allumez la lumière (+2).
Regardez les chauves-souris au plafond (+2).
Une nouvelle séquence se déclenche où Gabriel est poursuivi.

Fin de ce segment horaire points acquis : 57
Total des points : 828

Jour 3 - 18/21 h

(Grace)

Descendez dans le hall

Parlez à Simone
Allez au restaurant et parlez aux 3 espions.
Remontez dans la chambre et ouvrez Sydney.
Faites une analyse comparative de l'empreinte inconnue. Le résultat indique Estelle (+4).
Lisez le nouvel e-mail (+5).
Sortez de l'hôtel et suivez Emilio jusqu'au cimetière.

Cimetière
Ecoutez la conversation avec Mesmi (+10).
Retournez à l'hôtel.

Hôtel
Dans le hall, parlez à Estelle en commençant par l'icône Serpent rouge (+2).
Enchaînez avec les reliques égyptiennes (+2).
Suivez Estelle dans sa chambre.
Discutez avec elle.
Echangez le Serpent Rouge contre les photos (+5).
Frappez à la chambre d'Emilio et discutez (+5).

Fin de ce segment horaire, points acquis : 33
Total des points : 861

Jour 3 - 21 h/minuit

Le dernier segment horaire débute par une réunion générale dans la chambre de Gabriel. Mesmi et Moseley accompagneront Gabriel, quant à Emilio et Grace ils resteront en contact grâce à la radio.
Après la scène cinématique de glissade à l'entrée de la grotte, vous vous retrouvez dans une immense salle dont le sol est un échiquier. A partir de là, il faudra sauvegarder très souvent car la fin du jeu s'apparente plus à de l'action qu'à de l'aventure.

Première étape
Commencez par contacter Grace par radio pour savoir comment jouer.
Il faudra se déplacer comme un cavalier (en L) en allant sur toutes les cases qui ont une épée.
Voici l'une des nombreuses solutions :
Faites une grille dont les lignes de haut en bas seront nommées de A à H et dont les colonnes de gauche à droite seront numérotées de 1 à 8. Sautez sur les cases de coordonnées suivantes :
H4 ; G6 ; F4 ; H5 ; G3 ; H1 ; F2 ; D3 ; E1 ; C2 ; E3 ; D1 ; B2 ; A4 ; B6; A8; C7; E8; F6; G8; H6; F7; D8; B7; C5; B3; A5.
Passez la porte qui vient de s'ouvrir (+10).
Sauvegardez.

Deuxième piège infernal
Sautez sur la dalle derrière celle décorée d'un carré doré puis cliquez sur la lame quand elle arrive près du mur. Il faudra peut-être plusieurs tentatives avant de réussir à s'accrocher au pendule (+10).
Sauvegardez.
Une fois accroché, cliquez sur la colonne lorsque vous passez juste au-dessus afin que Gabriel puisse sauter sans mourir.
N'oubliez pas de contacter Grace si vous avez besoin d'aide.
Devant vous se trouve une balance et plusieurs objets.
Choisir la Pomme, l'Oeuf et le Double S (le symbole infini).
La tour descend et une autre porte s'ouvre (+10).
Sauvegardez.

Troisième étape
Cliquez sur la statue de Salomon et avec le bouton droit sur le casque audio pour parler à Grace (+2).

Demandez à Grace de traduire tous les textes en latin.
Vous vous vous retrouvez devant 5 niches dont 4 sont allumées.
Prenez le gant noir en cuir (+2).
Prenez la pierre dans les flammes (+5).
Déposez la pierre dans la main du démon de gauche (+5).
3 autres niches s'allument.
Regardez-vous dans les miroirs et choisir celui de gauche (+5).
Choisissez le « yin et le yang » (+5).
Les portes s'ouvrent (+5).
Sauvegardez.

Quatrième étape
Choisissez le pont invisible et sautez sur les carreaux à mesure qu'ils apparaissent (+10).

Dernière étape
A partir de là, vous ne pourrez plus sauvegarder et il faudra accepter de mourir une fois pour pouvoir terminer le jeu avec les 965 points.
Appuyez sur le bouton droit pour parler à Grace (+5)
Malheureusement, Asmodée vous tue. Quand vous revenez, vous conserverez ces 5 points.
Sautez sur le sarcophage (+5).
Cliquez sur Asmodée et très vite sur l'icône médaillon puis sur l'icône dague (+25).

Vous n'avez plus qu'à regarder la fin du jeu. Le méchant meurt, le bébé est sauvé mais Grace est partie. Vivement la suite pour savoir si Gabriel la retrouve !

Fin de ce segment horaire, points acquis : 104
Total des points : 965

Gabriel Knight : Sins of the Fathers

© Sierra 1994

SOLUTION COMPLÈTE

JOUR UN

LA LIBRAIRIE (1ER PASSAGE)

Lisez votre journal. Vous discutez ensuite avec Grace : Les messages (plusieurs fois) et tous les autres sujets. Vous devez prendre les pinces et la loupe. Parcourez le livre de Hans Ritter sur l'étagère en haut à gauche, c'est un recueil de poème. Lisez ensuite le livre sur les serpents sur l'étagère en haut à droite. Ouvrez ensuite la caisse de la librairie et prenez le bon cadeau. Enfin ouvrez la porte et sortez. Allez voir la grand-mère de Gabriel.

LA MAISON DE GRAND-MERE KNIGHT

Interrogez là sur les sujets suivants : La famille Knight, Harrison Knight, Philip Knight, Margaret Templeton, elle-même, la rencontre avec grand-père et tous les autres sujets. Vous devez monter les escaliers vers le grenier. En haut prenez le calepin de dessin de votre grand-père. Lisez ce calepin et regardez la pendule. Actionnez les aiguilles et positionnez les sur 3H00 puis actionnez ensuite le cadran extérieur et positionnez la tête de dragon sur 12H00 et actionnez la clef pour finir. Prenez la photo et la lettre. Regardez la photo et lisez la lettre. Descendez ensuite les escaliers. Interrogez votre grand-mère : Heins Ritter, Shattenjager. Ouvrez ensuite la porte et sortez. Allez vers le commissariat de police.

LE COMMISSARIAT (1ER PASSAGE)

Parlez au brigadier des sujets suivants : Détective Mosely, le lieu du crime, les photographies. Il vous donne une enveloppe. Ouvrez l'enveloppe. Regardez ensuite les deux photos. Ouvrez la porte et sortez. Aller à Jackson Square.

JACKSON SQUARE

Le square est divisé en quatre tableaux. Allez au tableau en haut à gauche. Regardez le mime. Approchez-vous de lui et faites en sorte qu'il vous suive. Allez au tableau en bas à droite. Amenez-le vers le motard. Dès qu'ils sont partis, allumez la radio du policier sur la moto. Ecoutez ensuite les messages au sujet du nouveau crime vaudou. Partez et allez sur le lieu du crime. Attendez de vous retrouver seul. Utilisez le calepin sur le dessin au sol. Regardez ensuite les herbes à droite et utilisez la loupe pour agrandir l'objet. Utilisez les pinces pour prendre l'écaille. Observez l'écaille. Allez au bord de l'eau et prenez l'argile sur le sol. Allez ensuite au commissariat voir Mosely voir votre vieux copain Mosely (à titre indicatif la voix américaine pour Mosely est joué par Mark Hamill, le Luke Skywalker de Star Wars).

LE COMMISSARIAT (2EME PASSAGE)

Parlez au brigadier de : Détective Mosely. Ouvrez le portillon. Ouvrez-la porte du bureau de Mosely et entrez. Interrogez Mosely sur : Les dessins autour du cadavre, les six autres modèles et les autres sujets sauf la photographie. Ouvrez la porte et sortez. Parlez à la femme policier assise au bureau: "Pouvez vous me fournir un dossier". Lisez ce dossier. Posez le dossier sur le bureau. Ouvrez la porte du bureau et retournez voir votre ami Mosely. Parlez-lui de : La photographie : "Attendez, je veux vérifier ma coiffure". Sortez du bureau. Prenez le dossier sur le bureau. Utilisez ensuite le dossier sur la photocopieuse et poser le dossier sur le bureau à nouveau. Entrez dans le bureau de Mosely. Après la photo, ouvrez la porte et sortez. Allez au bazar de Dixieland.

LE BAZAR DE DIXIELAND

Lisez la publicité sur le comptoir au sujet des feux de la Saint-Jean et montrer la photographie du meurtre à Willy, il va pousser un léger hurlement en disant « Cabri Sans Cor ». Ouvrez la porte et sortez. Allez ensuite à la librairie Saint Georges.

LA LIBRAIRIE (2EME PASSAGE)

Discutez avec Grace au sujet de : Les messages, faire une recherche sur Malia Gedde.

JOUR DEUX

LA LIBRAIRIE (1ER PASSAGE)

Lisez comme chaque matin le journal. Parlez à Grace pour qu'elle vous donne l'adresse de Malia Gedde. Ouvrez la porte et sortez. Allez ensuite au musée vaudou pour faire la rencontre du mystérieux et imposant Dr John.

LE MUSEE VAUDOU

Regardez le gros serpent dans son vivarium pour que dans votre conversation le Dr John vous parle de Moonbeam. Conversez avec le Dr John sur les sujets suivants : le vaudou, le vaudouisme actuel, le hoodoo, l'histoire du vaudouisme (jusqu'à ce qu'il vous parle de Marie Laveau). Sortez et Allez voir Moonbeam.

LA MAISON DE MOONBEAM (1ER PASSAGE)

Parlez à Moonbeam : le vaudou, la nuit de la Saint Jean, les serpents, Grimwald et posez ces questions : "Ou avez-vous trouvé Grimwald", "Comment Avez-vous dompté Grimwald", "Que diriez-vous de me donner une écaille du Grimwald", "Pouvez-vous me montrer comment vous domptez le Grimwald". Pendant qu'elle vous fait la danse du serpent, dès qu'elle a le dos tourné, prennez la peau de serpent dans la cage de Grimwald. Sortez de la maison et allez au commissariat.

LE COMMISSARIAT

Parlez au brigadier (dont la fonction principale dans le jeu est standardiste, il faut le reconnaître) de : Détective Mosely. Ouvrez le portillon et utiliser le thermostat à côté de la porte du bureau puis positionnez-le sur 80°. Ouvrez la porte du bureau et entrez. Interrogez Mosely : Demandez-lui du café. Dès que Mosely est sorti, prenez le badge de police sur la veste au dos du fauteuil de mosely. Ouvrez la porte et sortez. Ouvrez le portillon et sortez. Allez à Jackson Square.

JACKSON SQUARE

Allez au tableau en haut à droite. Allez près du dessinateur suivez son dessin qui s'envole. Allez au tableau en bas à gauche. Donnez le bon cadeau au marchand ambulant qui vous donne un hot-dog en échange. Donnez ensuite hot-dog au petit danseur. Parlementez avec le danseur : "Peux-tu passer entre les barres de la statue ?". Il vous donne le dessin technique. Donner le dessin technique au dessinateur. Il est tellement content qu'il vous propose son aide que vous allez bien evidemment accepter. Donnez la reproduction du dessin vaudou ainsi que la photocopie des six autres dessins. Partez à la maison de Malia Gedde.

MAISON DE MALIA GEDDE

Actionnez le heurtoir de la porte et discutez avec le maître d'hôtel que l'on croirait tout droit sorti de la Famille Addams des sujet suivants : "Je voudrais voir Malia Gedde", "Je suis vraiment en service commandé". Montrez le badge que vous avez piqué à Mosely au majordome. Interrogez Malia sur : Le vaudou (2 fois), le lac Ponchatrian (2 fois), flirter (5 fois). Une fois qu'elle vous a mis dehors allez au cimetière Saint-Louis.

LE CIMETIÈRE SAINT-LOUIS

Interrogez le jardinier sur : Marie Laveau (2 fois), les autres tombes marquées, le premier cimetière Saint Louis et utilisez le calepin sur les inscriptions de la tombe. Lisez la page de signes puis aller voir Moonbeam.

LA MAISON DE MOONBEAM (2EME PASSAGE)

Donnez le message à Moonbeam. Elle vous décode ce message. Allez maintenant au Bazar de Dixieland.

LE BAZAR DE DIXIELAND

Regardez la vielle dame qui parle avec Willy (Madame Cazaunoux). Parlez à Willy de : les masques d'animaux, Willy Jr. Ouvrez la porte et Allez à la librairie Saint Georges.

LA LIBRAIRIE (2EME PASSAGE)

Parlez à Grace de : Les messages, faire des recherches sur Mme Cazaunoux.

JOUR TROIS

LA LIBRAIRIE (1ER PASSAGE)

Lisez votre journal et regardez le tableau à côté de Grace. Parlez à l'homme qui vient d'entrer (qui se trouve être un commerçant voisin assez collant et désagréable) : "Combien me donnerais-tu pour cela ?", "Ne te mêle pas de cela Grace", "D'accord il est à toi". Parlez à Grace de : Les messages, le numéro de téléphone de Wolfgang Ritter. Allez dans la chambre de Gabriel et Prenez le gel pour cheveux dans l'armoire de la « salle de bain ». Lisez la feuille d'annuaire que Grace vous a donnée. Utilisez le téléphone et composer le 5551280, sans résultat. Utiliser de nouveau le téléphone et composer le 5556170, et dites : "Je dois parler à madame Cazaunoux", "c'est au sujet des leçons de danse de son chien". Vous obtenez l'adresse de madame Cazaunoux. Utilisez le téléphone et composer le 49093243333, vous discuterez alors avec votre oncle Wolfgang. Sortez et allez au bazar de Dixieland.

LE BAZAR DE DIXIELAND

Donnez le billet de 100 dollars à Willy pour acheter le masque de crocodile. Willy vous offre un flacon d'huile pour votre achat. Lisez la publicité sur le comptoir et sortez. Allez à Jackson Square.

JACKSON SQUARE

Parlez au dessinateur qui vous donne le dessin reconstitué. Regardez ce dessin et allez au tableau en haut à gauche. Allez près de la voyante et dès qu'elle danse, touchez la. Après la danse, prenez le foulard et regardez le.Ensuite utilisez la loupe sur ce foulard pour trouver une écaille et regardez-la. Utilisez ensuite la pince sur l'écaille et comparez les en les utilisant l'une sur l'autre. Enfin donnez le foulard à la voyante et allez au commissariat de police.

LE COMMISSARIAT

Parlez au brigadier de : Détective Mosely. Ouvrez le portillon et la porte du bureau et entrez. Ecoutez la conversation entre Mosely et Crash. Ouvrez la porte et sortez. Allez au Cimetière Saint-Louis.

LE CIMETIÈRE SAINT-LOUIS

Traversez le cimetière, profitez en pour regarder le caveau familial (WRIGHT) si ce n'est pas déjà fait. Admirez la technique de drague de sauvage de Gabriel pendant sa scène avec Malia puis allez à l'université de Tulane.

L'UNIVERSITE DE TULANE

Après la conférence, tellement passionnante que notre héros si endort, ouvrez la porte du fond et entrez pour parler à Hart du : Le Cabri Sans Cor. Montrez ensuite la photo du meurtre à Hart et parlez de : Le vaudou noir, la nuit de la Saint Jean. Montrez à Hart le dessin reconstitué par le dessinateur et sortez pour allez à la cathédrale Saint Louis.

LA CATHEDRALE SAINT-LOUIS

Ouvrez la porte du fond à droite et « empruntez » dans la penderie la robe de prêtre et le col blanc. Sortez et allez à la résidence Cazaunoux.

LA MAISON DE MADAME CAZAUNOUX

Devant la maison, mettez la robe de prêtre (quelle usurpation d'identité). Utilisez le gel sur Gabriel pour paraître un peu plus crédible. Actionnez le heurtoir de la porte et dites de : "C'est le père Mc Laughin qui veut vous voir". Parlez à Mme Cazaunoux de : Le Cabri Sans Cor et répondre : Ca veut dire bouc sans cornes puis parlez de : Les sacrifices humains, les véritables reines vaudou, les lieux de culte vaudou. Elle vous montre un bracelet, utilisez l'argile sur le bracelet pour vous fabriquer un moulage. Sortez et allez à la maison de grand-mère Knight.

LA MAISON DE GRAND-MERE KNIGHT

Parlez à la grand-mère Knight de : Wolfgang Ritter. Sortez et allez à Napoleon House.

LE NAPOLEON HOUSE

Allez devant le bar et conversez avec le barman qui se trouve être une très bonne source d'informations : Le vaudouisme, les barmen (2 fois), Sam et le vaudou (2 fois), les musiciens ambulants puis allez devant les joueurs d'échecs et utilisez l'huile vaudou sur Sam. Répondez à Sam: "C'est de l'huile vaudou très puissante", "Tu ne t'es jamais demandé pourquoi Markus gagnait à chaque fois". Une fois de retour au bar, donnez le moulage d'argile du bracelet à Sam. Sortez et allez à la librairie Saint-Georges.

LA LIBRAIRIE (2EME PASSAGE)

Parlez à Grace : Les messages.

JOUR QUATRE

LA LIBRAIRIE (1ER PASSAGE)

Lisez le journal puis parlez à Grace de : Les messages, faire des recherches sur les échantillons et sortez pour aller à Napoleon House.

LE NAPOLEON HOUSE

Sam vous donne un bracelet. Sortez et allez à l'observatoire du Jackson Square (la paire de jumelles sur la carte).

L'OBSERVATOIRE DU JACKSON SQUARE

Utilisez une des quatre longues vues pour observer Crash en train de parler au joueur de tambour (il faut quand même regarder les quatre longues vues). Suivez ensuite Crash jusqu'à ce qu'il quitte le square et allez à la Cathédrale Saint-Louis.

LA CATHEDRALE SAINT-LOUIS

Montrez le bracelet à Crash et interrogez-le sur : Les joueurs de tambour, les lieux de culte vaudou, vous assistez ensuite à la mort de Crash. Regardez-le et ouvrez sa chemise. Observez son tatouage et reproduisez le sur le calepin

de Gabriel. Sortez de la cathédrale et allez à la librairie Saint-Georges.

LA LIBRAIRIE (2EME PASSAGE)

Parlez à Grace : Les messages.

JOUR CINQ

LA LIBRAIRIE (1er PASSAGE)

Lisez le journal et discutez avec Grace de : Les messages, faire des recherches sur les tambours Rada. Prenez la coupure de journal de 1810 et lisez-la. Prenez la lettre de Wolfgang et lisez-la puis lisez le livre qui se trouvait avec la lettre de Wolfgang puis sortez pour aller à l'université de Tulane.

L'UNIVERSITE DE TULANE

Ouvrez la porte du fond et entrez. Regarder Hart qui est vraisemblablement... mort. Prenez ses notes lisez-les et decampez vers le musée vaudou.

LE MUSEE VAUDOU

Vous aurez la charmante surprise de vous faire attaquer par un gros reptile dès votre entrée alors pour ne pas mourir prématurément actionnez l'interrupteur à gauche de l'entrée le plus vite possible pour allumer le ventilateur qui va se charger du serpent à votre place. Après avoir repris votre souffle partez vers la librairie Saint-Georges.

LA LIBRAIRIE (2EME PASSAGE)

Regardez le cendrier sur le bureau. Prenez l'écaille dans le cendrier avec la pince et utilisez la loupe sur l'écaille et comparez-les avec celles déjà en votre possession. Deux d'entre elles sont identiques. Sortez et allez au cimetière Saint-Louis.

LE CIMETIÈRE SAINT-LOUIS

Utilisez le calepin sur les inscriptions sur la tombe pour comparer les deux feuillets d'inscriptions. Prenez la brique et utilisez-la sur le mur de la tombe. Servez-vous des deux feuillets pour composer le message suivant : DJ APPORTE SEKE MADOULE. Après la confirmation du message (un leger signal sonore vous indiquera si l'opération s'est bien déroulée), allez à Jackson Square.

JACKSON SQUARE

Allez au tableau en haut à gauche pour parler à la diseuse de bonne aventure (séance assez flipante) et une fois remis de vos emotions allez au commissariat de police.

LE COMMISSARIAT

Parlez au brigadier de : Détective Mosely. Ouvrez le portillon et entrez dans le bureau de Mosely. Parlez à Mosely de : Demander à rouvrir le dossier, il refusera dans un premier temps il va donc falloir se montrer persuasif. Donnez-lui les notes de Hart, Mosely paraît intéressé. Donnez-lui les deux écailles de serpent identiques, Mosely est intrigué. Donnez-lui ensuite le dessin du dessinateur, Mosely est de plus en plus intéressé. Donnez-lui enfin la coupure de journal de 1810, là s'en est trop pour les nerfs de Mosely il rouvre donc le dossier. Sortez et vous rentrerez automatiquement chez vous.

JOUR SIX

LA LIBRAIRIE (1ER PASSAGE)

Lisez le journal et parlez à Grace de : Les messages. Prenez le livre sur les tambours Rada. Prenez l'enveloppe devant la porte. Ouvrez-la et lisez le message de Mosely puis prenez les clefs. Montrez le dessin du tatouage à Grace pour qu'elle le reproduise sur votre poitrine (enfin celle de Gabriel). Répondre: "C'est un serpent porte-bonheur", "Je vais à une soirée", "Tu es jalouse des sentiments que j'éprouve pour elle". Sortez et allez à Jackson Square.

JACKSON SQUARE (1ER PASSAGE)

Allez au tableau en bas à gauche et parlez avec le vendeur de hot-dog. Répondre: Qu'est-il arrivé à la personne qui se trouvait la", "Dites moi, vous ai-je pas déjà vu quelque part", "Avant je travaillais au Royal Conti", "Pourquoi n'y retournez-vous pas", "Je crois sérieusement que vous devriez retourner au Royal Conti puis allez au commissariat de police.

LE COMMISSARIAT

Parlez au brigadier de : Détective Mosely, bizarrement aujourd'hui plus personne ne connaît Mosely. Attendez que la pièce soit vide et que le brigadier soit endormi pour ouvrir le portillon, attention il va falloir être rapide car le brigadier se réveille assez facilement. Lorsque vous serez passé vous utiliserez la clef que vous avez récupérée dans l'enveloppe sur la porte du bureau de Mosely. Entrez et ouvrez le tiroir du bureau pour y prendre le traqueur et les deux émetteurs. Sortez et allez à Jackson Square.

JACKSON SQUARE (2EME PASSAGE)

Allez au tableau en haut à droite et utilisez le livre des tambours Rada sur le joueur de tambour puis utiliser les deux feuillets pour composer le message suivant: CE SOIR , MARECAGES, REUNION DE L'ASSEMBLEE SECRETE. Après confirmation du message (signal sonore), allez au musée vaudou.

LE MUSEE VAUDOU

Mettez un des émetteurs dans la boîte noire à gauche de l'entrée (c'est un petit cercueil qui s'appelle en langage vaudou un Seke Madoule). Sortez et allez au bayou Saint-John.

LE BAYOU SAINT-JOHN

Utilisez le traqueur dans les marais, il faut faire la manoeuvre suivante pour y arriver amenez le point blanc au centre du traqueur. Le point blanc au milieu du traqueur vous vous retrouvez sur le lieu de la cérémonie, mettez le masque de crocodile et allez participer au spectacle vaudou local. Lors de votre arrivée sur le site le Dr John va vous poser deux questions, répondez alors : Damballah, Ogoun Badagris.

JOUR SEPT

LA LIBRAIRIE (1ER PASSAGE)

Dans votre chambre, prenez votre lampe torche et utilisez le téléphone pour composer le 49093243333. Parlez à Wolfgang de : Le talisman (2 fois), la dépouille de Télélo, le pays natal en Afrique. Sortez de la chambre et lisez le journal. Parlez à Grace, sortez et allez au cimetière Saint-Louis.

LE CIMETIÈRE SAINT-LOUIS

Allez devant la tombe des Gedde et appuyez sur le bouton puis allumez votre lampe torche. Regardez le tiroir du milieu avec un motif cylindrique et ouvrez le tiroir vous apercevez Mosely et vous êtes aussitôt assommé. Une fois revenu à vous, ramassez la lampe torche et regardez à nouveau dans le tiroir. Prenez le portefeuille de Mosely ouvrez le et admirez sa carte de crédit. Appuyez sur le bouton à droite et sortez de la tombe puis allez à la librairie Saint-Georges.

LA LIBRAIRIE (2EME PASSAGE)

Allez dans la chambre de Gabriel. Utilisez le téléphone pour appelez le 5851130. Répondre: "Combien pour aller Rittensberg", "Je règle avec ma carte de crédit". Sortez et allez à l'aéroport International, il est grand temps d'aller faire un séjour en Allemagne.

LE CHATEAU RITTER

Dans le château, prenez la dague au dessus de la tête de lion et montez les escaliers à gauche. Dans la chambre, regardez l'inscription autour de la porte de gauche et sortez de la chambre. Parlez à Gerde de : Le poème. Allez dans la chapelle et regardez les panneaux de chaque coté de l'autel. Sortez de la chapelle et parlez à Gerde : Les panneaux de la chapelle, la cérémonie d'initiation. Montez les escaliers à gauche et ouvrez la fenêtre pour utiliser la neige sur la fenêtre pour vous lavez les mains. Fermez la fenêtre et prenez les ciseaux sur la table et le bol. Ouvrez le miroir (ce qui ressemble à un miroir) et prenez le parchemin puis lisez-le. Utilisez les ciseaux sur Gabriel pour qu'il se coupe une mèche de cheveux. Sortez de la chambre et prenez le sel près de Gerde puis allez dans la chapelle. Dans la chapelle, mettez le bol sur l'autel, mettez le sel dans le bol et utilisez le couteau sur Gabriel pour qu'il y verse un peu de sang. Actionnez l'autel (pour que Gabriel s'agenouille) et enfin donnez le manuscrit à Gabriel pour qu'il prononce le rite initiatique.

JOUR HUIT

LA BIBLIOTHEQUE DES SHATTENJÄGER

Après un rêve assez mouvementé vous vous réveillez dans votre chambre, prenez la clef devant le lit et utilisez-la sur la porte de gauche pour entrer dans la bibliothèque. Sur les étagères, prenez les livres suivants : Au fond et au milieu, "La république populaire du Bénin". Au fond en haut à droite, "Les primitifs", en haut à gauche, "Anciennes origines d'Afrique", au fond en haut à gauche, "Les adorateurs du soleil", au fond en bas à droite, "Anciens sites d'Afrique". Ensuite lisez ces cinq livres, le livre "Le Mont Serpenté" apparaît dans l'inventaire après la lecture. Sortez de la bibliothèque et donnez le livre "Le Mont Serpenté" à Gerde qui va vous commander un billet d'avion pour l'Afrique, répondez à sa question : "Utiliser ma carte de crédits". Vous partez pour l'Afrique automatiquement.

JOUR NEUF

LE MONT SERPENTE

Une fois sur le sol africain, allez dans le Mont Serpenté. Celui-ci est composé de douze salles en cercles et numérotées de une à douze dans le sens des aiguilles d'une montre. L'entrée est située dans la salle numéro six. Visitez les douze salles et ramassez les douze tuiles comprenant un à douze serpents. Ramassez ensuite la clef serpent. Dans chaque salle, disposez chacune de ces tuiles numérotées dans son empreinte en respectant l'ordre chronologique des salles. Allez ensuite dans la salle numéro trois pour y introduire la clef serpent dans le trou. Il faut maintenant être agile, vif et rapide pour ne pas vous faire tuer (on vous dévorera le cou si vous échouez, c'est pas très sympathique vous en conviendrez). Rejoignez rapidement la salle numéro sept en évitant les momies qui se sont réveillées après l'insertion de la clé serpent. A la salle numéro six, vous devez actionner rapidement la liane du milieu pour éviter la momie qui barre le passage. Une fois dans la salle numéro sept et après que Wolfgang soit arrivé à votre secours, allez dans le passage ouvert et utilisez la clef serpent dans le trou du mur.

LA TABLE DU SERPENT/L'ENTRE DE TETELO

Profitez-en maintenat qu'il n'y a plus de danger pour discuter avec Wolfgang, vous en apprendrez ainsi beaucoup plus sur votre famille et sur le rôle des Shattenjäger. Ensuite regardez la table, les barres sur le mur du fond et enfin les masques décorés. Essayez ensuite de soulever le dessus de la table, sans effet. Actionnez une des barres pour là positionner la table, faites de même avec la seconde barre et positionnez-la en parallèle de la première. Essayez de nouveau de soulever le dessus de la table, encore sans effet. Wolfgang vous fait remarquer que seul un cour frais peut

ouvrir la table, utilisez alors la dague sur le cadavre à l'entrée de la pièce. Malheureusement vous assistez impuissant au sacrifice de Wolfgang Ritter vous permettant ainsi de devenir le nouveau Shattenjäger. Prenez le talisman des Ritter, vous rentrez chez vous automatiquement après avoir fait le nécéssaire pour le retour du corps de Wolfgang en Allemagne.

JOUR DIX

LA LIBRAIRIE

Lisez le journal et la note à côté de la caisse, qui vous apprend que Grace a été kidnappée par Tételo, allez dans la chambre de Gabriel avec Mosely.

LA CHAMBRE DE GABRIEL KNIGHT/LE PLAN

Dans la chambre, interrogez Mosely sur : Faire un plan, renseigne-moi, Grace, le vaudouisme Hounfour. Sortez et allez à la cathédrale Saint Louis.

LA CATHEDRALE SAINT-LOUIS

Ouvrez la porte de droite du confessionnal. Utilisez la clef serpent dans le trou du fond et mettez ensuite la clef serpent sous le banc avec un émetteur pour permettre à Mosely de vous retrouvez facilement. Sortez du confessionnal.

LE SITE VAUDOU HOUNFOUR

Actionnez l'interrupteur de la porte de droite et sortez dans le couloir. Allez vers le haut et actionnez l'interrupteur de la porte T'' pour entrer dans la réserve. Prenez les deux masques et les deux robes. Actionnez l'interrupteur pour sortir. Allez trois fois vers le bas. Actionnez l'interrupteur de la porte'''. Entrer dans le bureau et prenez le livre noir sur le bureau et lisez-le (Noter le code de frêre Aigle). Actionnez l'interrupteur pour sortir. Allez 2 fois vers le bas et actionnez l'interrupteur de la porte'' et regardez la scène du Dr John sans bouger et sortez. Allez vers le bas et allez vers la droite dans le couloir. Actionnez les tambours et composez le message : APPELER FRERE AIGLE. Sortez rapidement par le même chemin et retournez dans la pièce où vous aviez vu le Dr John (porte''). Entrez dans la pièce et prenez les cartes magnétiques accrochées au mur. Sortez et allez vers le bas, utilisez les cartes magnétiques sur le lecteur de la porte' puis entrez dans la pièce pour y prendre de l'argent (plusieurs fois). Sortez de la pièce et allez deux fois vers le bas. Utilisez les cartes magnétiques sur le lecteur de la porte TT' et entrez dans la pièce et examinez-la. Sortez et allez trois fois vers le bas. Utilisez les cartes magnétiques sur la porte T'''. Entrez et utilisez le talisman des Ritter sur Grace, ensuite utilisez le déguisement du loup sur Gabriel et le déguisement du sanglier sur Mosely.

LE SACRIFICE FINAL/LA FIN DE TETELO

Juste avant le sacrifice, utilisez le talisman sur Tételo, puis lancez le talisman à Mosely pour qu'il protège Grace. Lorsque Tételo s'approche de vous, prenez l'idole de pierre et détruisez-là. A partir de ce point vous avez deux fins possibles (sauvegardez juste avant le sacrifice pour voir les deux):
- Utilisez le poignard sur Malia (vous mourrez avec elle car elle le prendra pour une trahison).
ou
- La retenir avec vos mains (Malia se sacrifiera par amour pour vous sauver la vie).

Voilà c'est la fin de la première aventure de Gabriel Knight.

Galactic Civilizations II

© Paradox Interactive / Stardock 2006

CHEAT CODES

Avant de lancer le jeu, ajoutez une ligne de commande **cheat** sur l'icône de lancement du jeu se trouvant sur le bureau. Au final, vous devez avoir quelque chose comme ça : **"C:Program FilesStardockTotalGamingGalCiv2galciv2.exe" cheat** dans votre cible. Ensuite, pendant la partie, appuyez simultanément sur les touches suivantes selon l'effet désiré :

`Ctrl + P`	Ajouter 1 à la classe de la planète
`Ctrl + M`	Ajouter 10 000 bc
`Ctrl + B`	Ajouter un vaisseau de combat
`Ctrl + L`	Assigner les planètes restantes aux races principales
`Ctrl + C`	Cloner le vaisseau sélectionné
`Ctrl + J`	Achever les projets sociaux
`Ctrl + H`	Réparer le vaisseau sélectionné
`Ctrl + R`	Rechercher la technologie en cour
`Ctrl + N`	Redémarrer sur une nouvelle carte avec une nouvelle race
`Ctrl + S`	Sauvegardes
`Ctrl + U`	Enlever le brouillard de guerre
`Ctrl + T`	Téléporter l'unité sélectionné à la position du curseur
`Ctrl + V`	Rencontre des planètes unies
`Ctrl + A`	Upgrader le vaisseau sélectionné
`Ctrl + F`	Afficher le framerate

Galactic Empire

© Tomahawk / Coktel

MODE TRICHE

Maintenez [Shift] + Q + P pendant l'histoire défilante à l'introduction pour le temps, l'argent, les parts, l'équipement et l'éssence infinie.

Gang Land

© Focus / MediaMobsters 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ² pendant le jeu pour afficher la console, puis tapez l'un des codes suivant et validez avec "Entrée".

`cheat alienprophets`	Faire apparaître un policier
`cheat ihavetenpoundfists`	Faire apparaître un mastard
`cheat iknowodintoo`	Faire apparaître un ninja
`cheat iwillmakethefamilyrich`	Faire apparaître un avocat
`cheat iwillripyourarmsoff`	Faire apparaître un nettoyeur
`cheat iwilltakecareofyou`	Faire apparaître une big mamma
`cheat likeatonofbricks`	Faire apparaître un artificier
`cheat loonies`	Faire apparaître un fou
`cheat pocketsfullofdough`	Faire apparaître un homme d'affaire
`cheat thegreatvassilizaitsev`	Faire apparaître un sniper
`cheat trustmewithyourlife`	Faire apparaître un garde du corps
`cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine`	Faire apparaître un voleur
`cheat youhadbetterwearkevlar`	Faire apparaître une veuve noire
`cheat youlittlehottieyou`	Faire apparaître une séductrice
`cheat yourliverlandedoverthere`	Faire apparaître un homme au bazooka
`cheat youwillbestunned`	Faire apparaître un assassin
`cheat irissuxx`	Un message des programmeurs
`cheat kidiseeeverything`	Enlever le brouillard de guerre
`cheat needmorelead`	1000 unités de tout
`cheat wowitsgreattobetheboss`	Mode invincible
`cheat youbetterpay`	100 000 Dollars

Gangsters 2

© Eidos Interactive / Hothouse 2001

CHEAT CODES

1ère méthode

Renommez Joey Bane avec l'un des noms suivants :

`>- 00 -<`	Spécialistes 5 étoiles
`bangagong`	Tous les rapports d'espions

2ème méthode

Au cours du jeu, maintenez enfoncée la touche SHIFT et tapez l'un des codes suivants :

`I LOVE A1`	10.000 $
`THIS TIME AROUND`	Stats aux maximum

Gangsters : Le Crime Organisé

© Eidos Interactive / Hothouse 1998

PLUS D'ARGENT, DE TERRITOIRES ET DE TRUANDS

Lancez l'éditeur de la base de registres. Allez dans :

```
HKEY-LOCAL-MACHINE
 SOFTWARE
  HOTHOUSE
   GANGSTERS
```

Ensuite, regardez les lignes suivantes pour modifier les caracétristiques correspondantes :

DEFAULT-HOODS	Nombre de truands par défaut
DEFAULT-MONEY	Nombre d'argent par défaut
DEFAULT-TERRI	Nombre de territoires par défaut

Remplacez les chiffres existant par un nombre de votre choix. Vous pouvez mettre par exemple 50 000 000. Attention, si vous indiquez un nombre trop grand, vous obtiendrez un nombre négatif !

$50000

Tapez I LOVE HANSON au tableau des lieutenants.

ARGENT À GOGO !

Pour plus d'argent,tapez le code "I LOVE HANSON" et achetez le plus de voitures possible. Entrez le code de nouveau et achetez encore des voitures. Continuez ainsi jusqu'à remplir votre garage (250 voitures max). Une fois plein, revendez la plupart d'entre elles. Entrez une dernière fois le code et vous voici à la tête d'une véritable fortune.

Garfield : Caught in the Act

© Sega / Point of View 1995

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe "Arlene, Arlene, Arlene" pour accéder à un menu de choix du niveau.

CODES DE NIVEAUX

Codes de niveaux
2. Garfield, Odie, Irma
3. Poulet, Jon, Pooky
4. Monstre, Arlene, Souris
5. Odie, Pooky, Arlene
6. Jon, Irma, Garfield
7. Souris, Poulet, Monstre

INVINCIBILITÉ

Mettez le jeu en pause puis appuyez sur le bouton de saut pour devenir invincible. Le jeu redeviendra normal si vous appuyez sur la touche qui permet de lancer.

Garfield in TV Land

© Sega 1995

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe "Garfield, Monstre, Chat et Fromage" puis appuyez sur Entrée pour accéder à un menu de choix du niveau.

CODES DE NIVEAUX

2. Garfield, Odie, Granny
3. Poulet, Jon, Ours
4. Monstre, Arlene, Souris
5. Odie, Ours, Arlene
6. Jon, Granny, Garfield
7. Souris, Poulet, Monstre

Gargoyles Medieval Pack

© Synaptic Entertainment 1995

BEAUCOUP D'ARGENT

Une fois que vous avez acheté les seaux en fer et l'aimant, tapez ESC et choisissez "New game". Vous allez recommencer du début, mais à vous une tonne d'argent et l'achat des armes les plus puissantes!

Gauntlet II

© Mindscape / Atari 1989

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Au cours du jeu, ne bougez plus pendant 10 secondes et toutes les portes s'ouvriront. Si vous ne bougez plus pendant 145 secondes, tous les murs se transformeront en sorties.

Gear Works

© Idea Software 1992

CODES DES NIVEAUX

1. 0000
2. 3518
3. 6382
4. 8427
5. 2385
6. 5924
7. 1267
8. 7208
9. 6532
10. 5012
11. 6511
12. 8562

Gearhead Garage

© Activision Value Publishing / Ratloop

TATOU À L'INFINIE

Quand il n'y a plus de tatou pour la voiture, faites "Last Used" et vous en aurez alors à l'infini.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

BIG DOG	Pneus de dragster
ENGINE	Moteur plus puissant
MONEY	100.000 $
SMALL CAT	Pneus avant tout petits

Gears of War

© Microsoft / People Can Fly 2007

REBOUCHER LES PUITS D'ÉMERGENCE

Pour reboucher les puits d'émergence facilement, il faut simplement lancer une grenade dans le trou du puits d'émergence plutôt que de devoir abattre un par un les ennemis qui en sortent.

Gender Wars

© The Sales Curve / The 8th Day 1996

MUNITIONS INFINIES ET INVINCIBILITÉ

Pour obtenir des munitions infinies et devenir invincible, sauvegardez une partie avec la phrase : BUY A PLAYSTATION.

CHOIX DU NIVEAU

Pour pouvoir choisir son niveau, sauvegardez une partie avec la phrase : WORLD OF FISH.

Gene Wars

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez SALMONAXE puis :

B Construction ou amélioration immédiate
C Permet d'accéder à toutes les espèces et hybrides
D Donne des informations à propos de la mémoire
L Appelle les monolites
S Technologie améliorée
T Bâtiments translucides
U Menu couleur
W Permet de gagner immédiatement
SHIFT + Z Carte complète

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde (fichier *.SAV). Allez à l'offset 1207 (4B7 en hexa) et mettez la valeur FF FF. Vous obtiendrez 65535 unités de Goop.

Genesia

© Mindscape / Microïds 1993

OBTENIR PLUS OU MOINS D'ARGENT

Avec votre éditeur de secteurs favori, éditez votre fichier sauvegarde et mettez soit FF FF (65000 pièces d'or), soit 00 00 (0 pièce d'or) aux emplacement suivants:
$3CC0 (ou secteur 30 déplacement 192) pour le joueur 1
$3CC4 (ou secteur 30 déplacement 196) pour le joueur 2
$3CC8 (ou secteur 30 déplacement 200) pour le joueur 3

PATCH PERMETTANT DE CHOISIR SON TERRITOIRE

Il y a 5 mondes dans Genesia, mais pour les plus forts d'entre vous, ça ne suffit pas. Pour d'autres, certains des mondes sont trop compliqués. En effet, Microïds n'a pas pensé à mettre une option permettant de choisir quel territoire vous occupez dans chaque monde. Ce patch permet d'y remédier.
Ouvrez le fichier /genesia/disk_ii/mondes/mond_000.ter (pour le monde 1) à l'aide d'un éditeur de fichiers. Vous constatez qu'il y a beaucoup de 00, un 01, un 02 et un 03 et d'autres chiffres qui ne servent pas à grand chose. Si vous êtes le joueur 1 et que vous voulez avoir le terrain du joueur 2, inversez simplement les chiffres 01 (représentant le joueur1) et le chiffre 02 (représentant le joueur 2). Vous pouvez faire de même entre 01 et 03 ou 02 et 03. Ne vous avisez toutefois pas de vous attribuer un terrain marqué 00, vous n'auriez ni colon ni habitation.

MODIFIER LE POURCENTAGE D'INVENTION

Enfin, pour modifier le pourcentage d'invention (c'est-à-dire le temps qu'il reste pour qu'une invention soit découverte), il faut éditer son fichier sauvegarde et mettre 63 (en hexadécimal bien sûr) aux emplacements suivants pour que l'invention en cours soit terminée à la fin de votre tour de jeu :
$51E2 (ou secteur 40, déplacement 482) pour le joueur 1
$7186 (ou secteur 56, déplacement 390) pour le joueur 2

CONSEILS

Pour ceux qui n'ont pas réussi à finir Genesia par manque d'organisation, voici quelques conseils pour enfin voir la fin de ce magnifique jeu de Microïds...

Vous commencez avec rien, si ce n'est trois colons ou plus (ou moins) qui se sont embarqué dans une belle galère! Commencez par mettre celui d'entre eux qui a le plus fort moral comme fermier. Créez des champs. Placez le second en bûcheron et le troisième en architecte.
Construisez au moins deux puits pour commencer (en temps normal, il faut un puit pour 5 personnes). Faites construire à l'architecte un entrepôt, c'est la base de toute bonne civilisation qui débute.

Quand votre bûcheron a coupé 3 rondins, transformez-le en menuisier.
L'entrepôt construit, il va bien falloir le remplir. Pour cela, construisez deux foreuses : une au niveau de la mer et une autre sur une montagne (le plus haut possible), vous aurez ainsi et métal et roche à la fois.
Vous n'avez pas besoin de construire d'autres bâtiments pour le moment, laissez votre architecte libre, il construira des habitations.
Dès qu'un nouveau arrive, employez-le à la construction de bâtiments dans cet ordre : caserne, entrepôt2, temple, atelier, entrepôt3, taverne et echoppe. Attention, veillez à construire l'échoppe à côté de l'un des entrepôts pour que les portes de ces bâtiments aient leur porte côte à côte, nous verrons plus tard pourquoi. Construisez aussi deux routes devant ces deux portes.
Laissez l'autre architecte libre pour qu'il puisse continuer à construire des habitations.
Il vous faut à peu près un fermier pour 4 ou 5 personnes, il vous faudra donc placer votre 5ème colon en fermier.
Faites maintenant bien attention à votre bûcheron, ne coupez pas tous les arbres (gardez en au moins 10).
Ne vous occupez surtout pas des joyaux à ce stade du jeu, ce ne serait qu'une perte inutile de temps.
Les colons vont arriver en masse, mettez-les tous en inventeurs (construisez cependant des puits et laissez un architecte libre). Je vous conseille de faire les inventions dans cet ordre: le chariot, le canon, les vaccins puis :

- si vous êtes en terrain marin, un bateau puis une mongolfière
- si vous êtes en terrain terrestre, une mongolfière (laissez tomber le bateau).

Puis les autres inventions (paratonnere, arbalètes, cuirasses et glaives).
Une seule exception, si vous voyez que l'un des vos ennemis possède une mongolfière, construisez des arbalètes d'urgence, c'est le seul moyen de les crever !
Le chariot, une fois qu'il est construit, vous permet de vendre vos marchandises à l'échoppe pour remonter vos crédits qui doivent être bien bas mainteant. Si vous avez bien suivi mes conseils de tout à l'heure, vous pourrez facilement vider vos trop pleins d'entrepôt, l'échoppe étant placée à côté d'un des entrepôts.
N'essayez pas de vous emparer de tous les joyaux, surtout s'il y a beaucoup de territoires dans votre monde. Gardez seulement un joyau, pour être sûr de ne pas perdre.
Vous devez maintenant vous étendre. Choisissez bien votre territoire, voici les conditions qu'il doit respecter :

- être à côté du vôtre
- être riche en bois
- avoir du relief (pour les foreuses) mais pas trop.

Envoyez trois ou quatre homme prendre le terrain que vous avez choisi. Divisez-les et faites-les coloniser la terre : ils vont construire une habitation et s'installer dedans. Développez cette terre comme vous avez développé l'autre et vous n'aurez pas de problème.
Un conseil: construisez un entrepôt sur le terrain père (celui déjà développé) aux frontières entre vos deux terrains et un autre sur le terrain fils. Vous pourrez ainsi, à l'aide du chariot, transvaser des matières premières entre les deux terrains.
Utilisez surtout votre deuxième terrain pour développer vos inventions. Normalement, vous n'aurez pas besoin d'un troisième terrain.
Je vous conseille de vous developper comme indiqué ci-dessus. Lorsque vous aurez construit cinq mongolfières, allez attaquer l'ennemi le plus faible. Bombardez d'abord ses archers puis sa caserne, ses ateliers et enfin, détruisez méthodiquement tous ces bâtiments. Poursuivez et detruisez tous les soldats qui tentent de s'enfuir.
Une fois que vous avez tout détruit sur le terrain, il ne vous reste plus qu'à envoyer trois hommes le prendre.
Normalement, un message s'affiche vous indiquant qu'un des joueurs a été tué.
Regroupez vos troupes et faites de même avec l'autre joueur, si vous avez bien suivi mes conseils, ça va être du gâteau. Lorsque vos deux ennemis seront morts, vous aurez fini le jeu. C'est le meilleur moyen pour gagner au plus vite, la recherche des joyaux étant très difficile et fastidieuse.

TOUTES LES INVENTIONS

Pour avoir toutes les inventions d'un seul coup (ça aide en début de partie...) Editez votre sauvegarde (*.DAT) dans le répertoire GSAVE du jeu. Au secteur 41, déplacement 123 à 195 (inclus), mettez FF. Un octet correspond à une invention ce qui signifie que chaque invention est trouvée.

Get Medieval

© Microïds / Monolith Productions 1998

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

MPARMORALL	Meilleure armure
MPBADBREATH	Masque du diable
MPBADMOFO	Revient au niveau précédent
MPBANDAID	Mode "Pas de sang" activé
MPBODYGUARD	Mode sécurité activé/désactivé
MPFPS	Affiche le nombre d'images par seconde
MPGLOVEBOX	Meilleure arme
MPHIGHLANDER	Donne 99 vies
MPIGNITION	Donne 99 clés de chaque sorte
MPIRONPOCKETS	Poches d'acier activées/désactivées
MPKFA	Invulnérabilité activée/désactivée
MPLOCKPICK	Donne le crâne
MPMINTYBEATH	Les ennemis vous vénèrent
MPPETROL	Energie à 999
MPOMAR	Le joueur est protégé par un arceau de feu
MPPOS	Position globale activée/désactivée
MPSHOES	Attribution des armes
MPTHEWOLF	Passe au niveau suivant
MPTROADRUNNER	Bottes de sept lieues
MPTURBOCHARGER	99 parchemins

Gettysburg : The Turning Point

© SSI 1986

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et ENTER . Tapez l'un des codes suivants et validez-le en appuyant sur ENTER .

Codes pour l'Union

Buford	Temps recommencé
Butler	Les troupes ennemies s'enfuient
Custer	Ordre de bataille
Davis	?
Grant	?
Halleck	L'ordinateur vous remplace (mode automatique)
Hancock	Unités cools
Hooker	Unités fortifiées
Mcclellan	Expérience augmentée
Reynolds	Renforts arrivés
Sedgewick	Temps terminé
Sheridan	Rallie les troupes fuyantes
Warren	Enlève le brouillard de guerre
Youwin	Unités ennemies détruites

Codes pour les Confédérés

Beauregard	Expérience augmentée
Halleck	L'ordinateur vous remplace (mode automatique)
Harrisson	Ordre de bataille
Heth	Les troupes ennemies s'enfuient
Hill	Renforts arrivés
Hood	?
Hotchkiss	Enlève le brouillard de guerre
Jackson	Unités cools
Lee	Rallie les troupes fuyantes
Lincoln	?
Longstreet	Unités fortifiées
Pickett	Temps terminé
Stuart	Temps recommencé
Theydestroy	Unités ennemies détruites

Gex

© Microsoft / Crystal Dynamics 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tapez, au cours du jeu :

IHAVESHRINKAGE	Souffle du givre
GRANDE NON WALTER	Super vitesse
SECOND AND SMOKE	Boule de feu

Sur l'écran principal tapez :

IMALOSERBABY	Fin du jeu

Sur l'écran principal des niveaux, tapez :

SOFAKINGDOM	Toutes les télés sont ouvertes
HOOSIERBUDDY	Choix du niveau

TOUS LES NIVEAUX

Entrez le mot de passe PZYPRXYL pour avoir tous les niveaux terminés.

CODES DE NIVEAUX

Cimetière 1	SVZFKHGP
Cimetière 2	BXRFYHGP
Cimetière 3	ZVTCYHGP
Jungle 1	KXVKRHKP
Jungle 2	CVHCSHKP
Jungle 3	SVKLPHKP
Jungle 4	CVBLPHKP
New Toonland 1	RVTCSHGP
New Toonland 2	XVVBRHKP
Kung Fu ville 1	YTCHPHKP
Kung Fu ville 2	ZTDHPHKP
Kung Fu ville 3	DXVGRHKP
Rezopolis	GYVYRHKP

BATTRE LE BOSS DE TOONLAND

Montez au plafond. Lorsque le boss sera en dessous, tirez sur l'enclume pour qu'elle l'écrase.

Ghost Master

© Empire Interactive / Sick Puppies 2003

PLASMA AU MAX

Entrez L.F.C comme nom au début du jeu.

Ghost Pirates of Vooju Island

© DTP Entertainment AG / Autumn Moon Entertainment 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Vouju Island

Papa Doc

Après la scène cinématique d'entrée, vous incarnez Papa Doc. Allez d'abord à gauche vers le poulailler et poursuivez vers la plantation, en haut. Touchez l'échelle afin de la secouer puis la porte du grenier qui est en haut et déversez ainsi des noix de coco sur le chef de la plantation. Récupérez la noix de coco de votre inventaire à deux reprises et utilisez-la sur les deux personnes qui travaillent.

Ensuite, retournez au poulailler et prenez le sac de graines. Soulevez les poteaux branlants en bas à gauche de la clôture et placez le sac de garnie sur le fossé de lave.

Maintenant que vous êtes entré dans le repaire de Papa Doc, entrez dans la pièce de droite et déplacez la bibliothèque. La baguette Vouju se trouve dans une autre pièce, à droite, mais vous ne pouvez pas y entrer à cause des deux idoles qui bloquent les esprits. Observez le masque Loa sur le mur et accédez au Hall.

Prenez les fruits sur la table, observez les Loas sur le mur et accédez à la chambre du milieu. Le symbole en craie que vous avez dessiné vous-même vous empêche d'entrer. Touchez alors le pot de fleurs pour le casser et pour que la femme de ménage vienne nettoyer. Ensuite, entrez dans la chambre et examinez l'armoire. Examinez la boite de musique sur la table et ouvrez-la pour écouter la mélodie qui en jaillit. Entrez dans l'inventaire, interrogez Jane sur la musique puis interrogez Blue Belly.

Ensuite, examinez le bougeoir pour récupérer une bougie et interrogez Jane sur la bougie. Tirez alors sur le bougeoir pour découvrir un passage secret. Interrogez Jane sur les symboles cryptés puis utilisez la mélodie de votre inventaire sur le panneau secret. Examinez l'encre et la lettre, interrogez Jane sur l'encre et revenez dans le hall.

Interrogez Blue Belly sur les légumes, utilisez-les sur la carafe d'eau, retournez dans la chambre et utilisez le jus de chou sur la lettre. Enfin, récupérez la corde du rideau et retournez au hall.

Maintenant, revenez à l'entrée de la pièce qui renferme votre baguette et utilisez la corde sur les idoles, Ensuite, interrogez Jane à propos du ligotage des idoles et revenez dans le hall. Effrayez la femme de ménage en utilisant votre costume et récupérez la serpillère qu'elle laisse en fuyant. Elle fait tomber également les deux idoles en s'échappant.

Enfin, tentez de prendre la baguette Vouju sur la table et allez près du crane d'I Xel. Lavez le crâne avec le jus de chou pour voir les inscriptions apparaitre puis nettoyez-le avec la Serpillère.

Jane

D'abord, observez le Zombie Vouju, entrez dans l'inventaire et interrogez Papa doc à propos du bâton Vouju. Ensuite, renversez le tonneau et ouvrez la porte de l'entrepôt.

Examinez la main sinistre au milieu, interrogez Papa Doc sur cette main puis examinez la statue et tirez-la. Ensuite, accédez à la trappe du grenier et montez.

D'abord, ouvrez les volets de la fenêtre, observez le tambour et passez-le par la fenêtre. Ensuite, déplacez celui qui se trouve au-dessous de la fenêtre. Une fois que vous avez trois tambours sur la chute d'eau, remontez sur la passerelle et frappez le bananier. Enfin, récupérez le bâton du zombie et entrez dans l'entrepôt pour éteindre la main de sinistre.

Maintenant, sortez de l'entrepôt et allez sur le pont à droite. Après la courte scène cinématique, examinez la grue et tirez sur la poignée (22) pour faire descendre les filets.

Ensuite, remontez à l'arrière du bateau et poussez la caisse sans importance devant la main Vouju. Examinez la lanterne, ouvrez-la puis tirez sur le palan qui tient le voile près des marches. Le voile brule et les zombies se précipitent sur le pont arrière pour l'éteindre. A ce moment, remontez sur le pont et renversez le tonneau d'eau. Redescendez, prenez les buches sur la caisse qui se trouve près du brasero et interrogez Blue Belly. Enfin, tirez sur le bouclier qui est au-dessus du brasero et placez les buches sur le bouclier.

Blue Belly

D'abord, avancez à droite et entrez dans le tunnel. Récupérez la corde, le filet de cargaison et ouvrez le coffre. Touchez la caisse à proximité et examinez le crochet suspendu au plafond du tunnel. Dans votre inventaire, combinez le filet de cargaison avec la caisse et accrochez le tout au crochet du plafond.
Poussez la caisse, revenez à l'entrée de la mine et récupérez la pioche.

A présent, Interrogez Jane sur les outils que vous avez trouvés dans le coffre, examinez le placard, le cadenas puis interrogez-la à nouveau sur les limes pour crocheter ainsi le cadenas. Prenez la pelle à l'intérieur du placard et retournez dans le tunnel.

Allez vers l'officine à droite et poussez les livres sur l'étagère. Avancez à droite et récupérez le sang du poulet sur l'autre étagère, à droite. Vous obtenez également un concept de Fétiche dans votre inventaire.

Maintenant, revenez vers l'officine et volez les deux bouteilles en verre. Retournez à nouveau à l'officine, poussez les livres sur l'étagère de droite et récupérez l'acide sur l'étagère de gauche.

A présent, allez à gauche vers le conduit vapeur et examinez le chaudron, les bambous, le rocher précaire, le rocher soutenu et le robinet. Dans l'inventaire, combinez les limes avec les deux bouteilles vides et combinez les lentilles obtenues avec la tige de bambou.

De retour dans la crevasse, utilisez la longue-vue en bambou sur les Fétiches en verre et lisez ainsi les inscriptions.

Ensuite, placez la pelle sur les rochers qui sont au milieu et créez ainsi une catapulte artisanale. Prenez la bouteille d'acide dans votre inventaire, utilisez-la sur la catapulte et brulez ainsi la plume du dernier Fétiche. Utilisez la longue-vue en bambou pour voir l'inscription sur le dernier Fétiche, lancez le sang de poulet avec la catapulte et détruisez ainsi les Fétiches de verre.

Maintenant, revenez dans le conduit à vapeur, utilisez la corde sur le crochet puis utilisez le tout sur la pierre sans intérêt. Revenez dans la caverne boueuse et utilisez la pioche sur la plateforme en bambou. Ensuite, poussez le rondin et les corps seront projetés à gauche. Examinez-les, interrogez Papa Doc sur les corps et retournez à l'officine.

Touchez la fiole de démon sur l'étagère pour la faire tomber puis prenez la petite cuve sur la table.

Ensuite, retournez dans le conduit à vapeur, examinez et interrogez Papa doc sur les symboles Vouju sur le mur. Placez les corps dans le chaudron, utilisez les tiges de bambou sur le chaudron et poussez le chaudron. A présent, vous devez renforcer le jet de vapeur. D'abord, enlevez la planche qui tient le rocher. Enlevez la première planche du rocher précaire puis utilisez l'assemblage corde-crochet sur le rocher précaire pour enlever la seconde planche. Enfin, utilisez les bambous sur la cuve, combinez le tout avec le robinet et ouvrez l'eau.

Chapitre 2

Blue Belly

En arrivant à Mary Cay, vous remarquez que c'est le jour du mariage du gouverneur avec Muriel. Parlez au gouverneur, épuisez toutes les conversations mais vous ne réussirez pas à le convaincre. Ensuite, après la conversation avec la petite fille pirate, discutez avec la reine des sirènes à propos de tous les sujets. Examinez le sac de pastilles dans votre inventaire et partez en ville.

Observez le bateau, touchez-le et récupérez ainsi une corde. Ensuite, dirigez-vous vers la porte et passez à la zone suivante. Utilisez la corde sur l'essaim puis utilisez le tout sur la racine de l'arbre. Les abeilles attaquent ainsi les gardes et la voie est libre. Entrez au palais et récupérez les pastilles sur les tables. Ressortez de la taverne et dirigez-vous vers la plage Lévi, à gauche du quai.

Observez Lévi, examinez son évent et plongez à l'intérieur. Examinez tout ce qui ce trouve dans sa gorge, ouvrez les grands tonneaux, utilisez le tonneau de pastille avec le tonneau isolé et répandez les épices. Lorsque vous êtes propulsé hors du Lévi, prenez à nouveau le tonneau de pastille et utilisez-le sur Lévi le Léviathan.

Une fois que le bateau coincé dan la gorge de Lévi sorte, examinez le marin mort sur le sable et obtenez ainsi un carnet. Retournez en ville, placez le curseur dans l'eau et cliquez sur la bouche pour parler avec la reine des sirènes et l'informer que Lévi est de votre côté.

Maintenant, retournez dans la taverne et discutez avec le pirate méchant sur tous les sujets. Ensuite, examinez le carnet que vous aviez trouvé et interrogez Jane à propos de ce carnet. Parlez à Rosie et empruntez un crayon. Entrez dans l'inventaire et donnez le crayon Jane. Enfin, discutez avec le père de Blue Belly et sortez de la Taverne.

Avancez à gauche sur le quai et accédez aux égouts. Examinez le contrebandier fou, celui qui est mort et le chien, à

gauche. Touchez le cadavre du contrebandier malchanceux, combinez son corps dans l'inventaire avec le chien, obtenez ainsi les limes et utilisez-les sur les barrières.

A présent, vous devez choisir des photos parmi les quatre afin de connaitre l'emplacement du Rhum. Pour cela, choisissez les images suivantes en partant de gauche à droite :
{l Dans le premier lot : 3, 2 et 1.
Dans le second lot : 4, 4, 3 et 4.
Et dans le dernier lot : 4 et 1.

Maintenant que vous êtes arrivé sous le moulin, poussez d'abord les vieilles planches près du contrebandier. Secouez l'armure rouillée qui se cache derrière, déplacez les sacs lourds de farine puis déplacez le coffre du trésor qui se trouve en haut à droite. Enfin, touchez le vilain contrebandier pour éteindre le dernier feu et sécuriser ainsi le Rhum.

A présent, revenez au quai et allez au mur du fond, en haut des marches. Prenez la fausse lettre de l'inventaire et utilisez-la sur le balcon. Ensuite, vous devez ajuster votre tir en cliquant sur le curseur des deux cartes. Pour cela, cliquez sur l'extrême droite de la carte horizontale et sur l'extrême Nord de la carte verticale puis regardez la scène cinématique qui suit.

Papa Doc

Examinez la fenêtre en haut à gauche ainsi que les inscriptions sur le mur et sortez de la prison. Avancez à droite, entrez dans la salle des gardes et sortez vers la falaise, à droite.

Récupérez les feuilles de palmier et placez-les sur la cheminée. Ensuite, retournez dans la salle des gardes et récupérez la batte, près de la table. Utilisez-la pour frapper les tonneaux de Rhum, saisissez la poutre horizontale apparue en haut puis utilisez la batte à nouveau pour frapper les trois tonneaux restants.

Redescendez vers les cellules, saisissez la torche et mettez le feu au rhum. Ensuite, rejoignez la falaise en grimpant aux rochers qui viennent de tomber. Récupérez la vigne au mur, utilisez-la sur le serpent sculpté puis cliquez à gauche pour atteindre la salle du trône.

Dans cette salle, récupérez le lapin en peluche et donnez-le au Jaguar. Vous obtenez ainsi une combinaison lapin-jaguar. Allez ensuite à gauche vers le pont-levis, touchez la chaise du garde une première fois pour le pousser dans le vide puis touchez-la une seconde fois pour la récupérer. Par la suite, utilisez la chaise sur la cage du Capybara et utilisez la combinaison lapin-jaguar sur le Capybara. Papa Doc déplie ainsi le pont-levis et récupère son corps.

Après la courte discussion avec le jeune empereur, revenez vers la salle du trône et allez vers les pyramides. Traversez le pont et entrez dans l'autel, à droite. Examinez la maquette, le sanctuaire d'I Xel et retournez dans la salle du trône.

D'abord, récupérez le bol rempli de choux qui est à gauche de l'empereur, la poupée d'Itzacoka et le vase rempli d'eau, sur la table. Utilisez les choux sur le garde puis utilisez le vase d'eau sur le bol de choux puis touchez le bouclier. Le bol chauffe sous les rayons du soleil, une mauvaise odeur se dégage et le garde quitte la salle.

Ensuite, récupérez le linge derrière le perroquet et utilisez-le sur le perchoir de ce dernier. Prenez ensuite la bouteille de

vin et la salière, à droite de l'empereur. Utilisez d'abord la bouteille de vin sur le perchoir puis utilisez la salière. Le perroquet boit alors le vin et tombe dans le panier à linge. Prenez le panier de votre inventaire, placez-le sur le chariot et poussez-le.

Enfin, utilisez le perroquet sur l'arbre et utilisez la poupée d'Itzacoka sur le perroquet. Lorsqu'Itzacoka sort de l'Autel, utilisez le perroquet. L'oiseau enregistre alors tout ce que le prêtre dit et le dénonce auprès de l'empereur.

Jane

D'abord, examinez le Delta d'Issisipi, l'orage et le pavillon de Flint puis dirigez-vous vers le boyau de la bête, en haut. Prenez le harpon rouillé, le filet de pêche (près du bateau) et le crochet près de la cabane à droite. Ensuite, allez vers la salle de bal et discutez avec Grimjaw sur tous les sujets.

Sortez de la salle, allez en bas à droite et atteignez la cave. Examinez la poutre en bois, frappez-la puis sortez et partez vers le balcon. Maintenant que Grimjaw et son compagnon sont occupés, utilisez le crochet sur le lustre, combinez le filet et le harpon dans l'inventaire et utilisez le tout sur le lustre. Enfin, touchez le lustre et détachez la corde. Vous récupérez ainsi la carte de Grimjaw, retrouvez votre corps et revenez au bateau. Dans votre inventaire, interrogez Papa Doc sur la carte.

En arrivant dans les cascades, avancez en haut à droite et rejoignez le bateau de Red Rump. Prenez le Seau effrayant, montez près du pirate fantôme et parlez de tous les sujets. Revenez aux cascades, partez à gauche et entrez dans la grotte.

Examinez le parchemin du le sceau et interrogez Papa doc sur son contenu. Par la suite, récupérez le bol doré, les bougies, la bouteille de rhum et le bouchon de la bouteille vide (sur la table). Examinez le miroir qui est à gauche du parchemin, poussez la statue du serpent d'Azticlan et examinez la craie.

A présent, retournez parler à Red Rump et prenez sa dague (86). Allez vers les cascades, prenez le Seau terrifiant et remplissez-le d'eau avec la chute qui est à l'extrême droite.

Retournez dans la grotte, utilisez la dague sur la craie et récupérez le caillou noir et le morceau de craie. Interrogez Blue Belly sur le caillou noir, examinez les draps près du lit et prenez-en des bouts. Essayez de laver le miroir avec les draps mais il manque quelque chose. Interrogez Blue Belly sur le miroir, placez la bouteille de rhum sur la chaise, combinez la dague et le silex dans l'inventaire et utilisez le tout sur la chaise. Prenez les cendres ainsi créées et retournez vers Red Rump.

Pour créer du savon, placez d'abord le bouchon de la bouteille sur le tonneau effrayant, mettez l'eau du seau et ajoutez les cendres. Dans votre inventaire, interrogez Papa Doc sur l'idée de la soude chaude puis utilisez les bougies sur le tonneau. Utilisez le bol doré sur le tonneau pour récupérer le savon et retournez dans la grotte.

Enfin, utilisez le savon pour nettoyer le miroir et utilisez le morceau de craie sur le miroir. Xilbaba apparait et vous exécutez un plan pour piéger le Roi des Ténèbres.

Chapitre 3 : l'Ultime affrontement

Jane

Vous devez d'abord atteindre le temple où se trouve Barbe Verte. Pour cela, attrapez la corde en haut à gauche, saisissez le Loa des mers et agrippez-vous au lustre. Enfin, atteignez la corde en haut à droite et accédez au temple.

Dans le combat contre Barbe Verte, choisissez les images suivantes dans l'ordre, de gauche à droite : image 3, image 1 et image 2. Répétez cette même opération plusieurs fois jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que Barbe Verte soit vaincu.

Blue Belly

Devant l'entrée du tombeau, examinez le bassin d'oiseaux Vouju à gauche de la porte et poussez-le. Enlevez ainsi la ligne de sel et touchez la porte pour entrer.

Avancez à droite et entrez dans l'officine. Examinez le livre Vouju au milieu et interrogez Papa Doc sur ce livre. Retournez à l'entrée du tombeau, prenez les chiffons huileux au sol et appliquez-les sur les torches.

Ensuite, sortez pour récupérer votre corps et repérez la fumée, à droite. Examinez-la, poussez l'idole Loa des glaces et touchez la statue lorsqu'elle tombe.

Maintenant que vous êtes descendu dans la mine des cadavres en chair et en os, discutez avec le zombie qui garde le coffre. Dites que vous êtes le roi Flint et demandez son nom, son rang et son matelot. Le zombie donne son nom et tous les esprits sont sauvés grâce au livre.

Papa Doc

Dans cette grotte volcanique, vous affrontez Mama Malidei.
D'abord, placez Papa Doc Mystère en bas à gauche pour qu'il lance sa boule magique sur elle. Ensuite, placez-le en haut à droite pour que la boule touche le rocher et oblige Malidei à avancer. Enfin, placez-le en haut à gauche pour que la boule détruise le second rocher qu'il s'effondre et fasse tomber Malidei dans la lave.

Félicitations ! Vous avez vaincu Barbe Verte, sauvé les pirates et vaincu la sorcière Mama Malidei !

Ghost Recon

© Ubisoft / Red Storm 2001

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ENTER du pavé numérique pour afficher la console. Entrez ensuite l'un des codes suivants puis appuyez sur ESC pour fermer la console.

AIINFO	?
AIROE	?
AMMO	Munitions illimitées
AUTOLOSE	Perdre la mission
AUTOWIN	Remporter la mission
BADTREE	?
BOOM	Secouer l'écran
CHICKENRUN	Grenades poules
CISCO	Terminer les objectifs un par un
COVER	?
DIST	?
EVILTWIN	?
EXTREMEPAINTBALL	Mode paintball
FINDCOVER	?
GOD	Suicide
GOGETEM	?
HIDECORPSE	Cacher le nom des corps
HIDEFRAMECOUNTER	?
HIDEGAMECOUNTERS	?
HIDEPLAYERPOSITION	?
HIDERENDERERCOUNTERS	?
JOURNALPLAYSTART	?
JOURNALPLAYSTOP	?
JOURNALRECORDSTART	?
JOURNALRECORDSTOP	?
KIT <#>	Echanger votre kit avec celui représenté par #
LOADGAME	?
LOC	Rendre compte de votre localisation
MARK	Définir votre position 1 comme marqueur pour téléportation
MARK2	Définir votre position 2 comme marqueur pour téléportation
NAMES	Afficher le nom des objets
PERF	Voir le debug de counters
QUIT	Quitter le jeu
RANGE	?
REFILL	Tous les objets de l'inventaire
REPORT	?
RETICULE	?
ROCK	Contrôler les bases ennemies
RUMBLEOFF	Désactiver l'écran qui tremble
RUMBLEON	Activer l'écran qui tremble
RUN	Aller plus vite
SAVEGAME	?

SETGAMA <#>	Régler le gamma où 0,0 < # < 1,0. Par défaut # = 0,5
SHADOW	Invisibilité
SHOWFRAMECOUNTER	?
SHOWGAMECOUNTERS	?
SHOWPLAYERPOSITION	?
SHOWRENDERERCOUNTERS	?
SHOWTEXTUREPROPS	Afficher les propriétés des textures des objets
SPAWN	Se téléporter à l'un des marqueurs définis
SQUIRRELKITE	Lancer des écureuils
SUPERMAN	God mode
TEAMSHADOW	Invisibilité pour l'équipe
TEAMSUPERMAN	God mode pour l'équipe
TELEPORT	Téléportation
TESTPATH	?
TOGGLEAI	Sélectionner l'IA
TOGGLEMOVETREES	Sélectionner les arbres gelés
TOGGLESHOWACTORSTATS	Sélectionner les statistiques de l'acteur
TOGGLESHOWSCENESTATS	?
TOGGLESHOWEFFECTSSTATS	Sélectionner les statistiques des effets
TOGGLESHOWFRAMERATE	Sélectionner l'affichage du framerate
TOGGLESHOWINTERFACESTATS	Sélectionner les statistiques de l'interface
TOGGLESHOWLEVELSTATS	Sélectionner les statistiques du niveau
TOGGLESHOWPERFCOUNTERS	Afficher les performances counters
TOGGLESHOWSYSTEMMEMORYSTATS	Sélectionner les statistiques de mémoire
TOGGLESHOWTEXTUREMEMORYSTATS	Sélectionner les statistiques de texture
TOGGLESHOWTOTALSTATS	Sélectionner les statistiques globales
TOGGLEUSETREEINTERLEAVE	?
TOGGLEUI	Sélectionner l'interface utilisateur
TRACERS	Sélectionner l'affichage des traceurs
UNLOCKHEROS	Débloquer les héros

Ghost Recon : Desert Siege

© Ubisoft / Red Storm 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur la touche ENTER du pad numérique pour afficher la console. Entrez ensuite l'un des codes suivants puis appuyez sur ESC pour fermer la console.

AIINFO	?
AIROE	?
AMMO	Munitions illimitées
AUTOLOSE	Perdre la mission
AUTOWIN	Remporter la mission
BADTREE	?
BOOM	Secouer l'écran
CHICKENRUN	Grenades poules
CISCO	Terminer les objectifs un par un
COVER	?
DIST	?
EVILTWIN	?
EXTREMEPAINTBALL	Mode paintball
FINDCOVER	?
GOD	Suicide
GOGETEM	?
HIDECORPSE	Cacher le nom des corps
HIDEFRAMECOUNTER	?
HIDEGAMECOUNTERS	?
HIDEPLAYERPOSITION	?
HIDERENDERERCOUNTERS	?
JOURNALPLAYSTART	?
JOURNALPLAYSTOP	?
JOURNALRECORDSTART	?
JOURNALRECORDSTOP	?
KIT <#>	Echanger votre kit avec celui représenté par #
LOADGAME	?
LOC	Rendre compte de votre localisation
MARK	Définir votre position 1 comme marqueur pour téléportation
MARK2	Définir votre position 2 comme marqueur pour téléportation
NAMES	Afficher le nom des objets
PERF	Voir le debug de counters
QUIT	Quitter le jeu
RANGE	?
REFILL	Tous les objets de l'inventaire
REPORT	?
RETICULE	?
ROCK	Contrôler les bases ennemies
RUMBLEOFF	Désactiver l'écran qui tremble
RUMBLEON	Activer l'écran qui tremble
RUN	Aller plus vite
SAVEGAME	?

SETGAMA <#>	Régler le gamma où 0,0 < # < 1,0. Par défaut # = 0,5
SHADOW	Invisibilité
SHOWFRAMECOUNTER	?
SHOWGAMECOUNTERS	?
SHOWPLAYERPOSITION	?
SHOWRENDERERCOUNTERS	?
SHOWTEXTUREPROPS	Afficher les propriétés des textures des objets
SPAWN	Se téléporter à l'un des marqueurs définis
SQUIRRELKITE	Lancer des écureuils
SUPERMAN	God mode
TEAMSHADOW	Invisibilité pour l'équipe
TEAMSUPERMAN	God mode pour l'équipe
TELEPORT	Téléportation
TESTPATH	?
TOGGLEAI	Sélectionner l'IA
TOGGLEMOVETREES	Sélectionner les arbres gelés
TOGGLESHOWACTORSTATS	Sélectionner les statistiques de l'acteur
TOGGLESHOWSCENESTATS	?
TOGGLESHOWEFFECTSSTATS	Sélectionner les statistiques des effets
TOGGLESHOWFRAMERATE	Sélectionner l'affichage du framerate
TOGGLESHOWINTERFACESTATS	Sélectionner les statistiques de l'interface
TOGGLESHOWLEVELSTATS	Sélectionner les statistiques du niveau
TOGGLESHOWPERFCOUNTERS	Afficher les performances counters
TOGGLESHOWSYSTEMMEMORYSTATS	Sélectionner les statistiques de mémoire
TOGGLESHOWTEXTUREMEMORYSTATS	Sélectionner les statistiques de texture
TOGGLESHOWTOTALSTATS	Sélectionner les statistiques globales
TOGGLEUSETREEINTERLEAVE	?
TOGGLEUI	Sélectionner l'interface utilisateur
TRACERS	Sélectionner l'affichage des traceurs
UNLOCKHEROS	Débloquer les héros

Ghost Recon Advanced Warfighter

© Ubisoft 2006

DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Pour débloquer le mode Warfighter (mode très difficile), vous devez terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

© Ubisoft / GRIN 2007

FAMAS (MODE MISSION RAPIDE)

Entrez le code suivant en guise de nom lorsque vous créez une nouvelle campagne solo pour avoir le droit d'utiliser le FAMAS dans le mode Mission Rapide : **GRAW2QUICKFAMAS**.

EQUIPEMENT BONUS

Equipement 1

Ayez une sauvegarde de Splinter Cell : Double Agent sur votre disque dur.

Equipement 2

Ayez une sauvegarde de Rainbow Six : Vegas sur votre disque dur.

Giants : Citizen Kabuto

© Interplay / Planet Moon 2001

SEA REAPERS TOPLESS

Ouvrez le répertoire Bin dans le répertoire de Giants et supprimez ou déplacez le fichier arpfix.gzp

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur T ou Y, puis entrez l'un des codes suivants :

ALLMISSIONSAREGOODTOGO	Choix du niveau
BASEFILLERUP	Energie maximale pour la base
BASEGOVERYFAST	Construction de base rapide
BASEPOPULATE	Population maximum
FR	Affiche la vitesse de rafraichissement
GIMMEGIFTS	Boutique cadeaux
INEEDSPELLS	Mana infinie
ITSMYPARTY	?
MAPSHOWITALL	Carte complète
MASTERDEBUG	?
PLEASEHEALME	Santé maximale

ILE CACHÉE

Après avoir terminé le jeu, retournez sur le menu principal, cliquez sur "Charger partie solo", et choississez "de Giants...". Vous serez alors transporté sur une nouvelle île déserte. Il n'y pas grand chose à faire sur cette île mais c'est amusant de s'y promener.

Gift

© Cryo Interactive / Eko 2000

POUVOIRS SPÉCIAUX

Pouvoir de lumière
Dans le premier niveau, rendez-vous dans le salle où se trouve "l'innocent", et montez. Actionnez le levier, puis activez le cristal contenant le pouvoir de lumière.
Pouvoir d'ombre
Au début du troisième niveau, actionnez les trois interrupteurs, puis activez le pouvoir d'ombre.
Pouvoir de glace
Au tout début du niveau 6, actionnez le pouvoir de glace, et passez devant la borne afin de pouvoir l'utiliser.
Pouvoir de feu
Au niveau 8, tapez sur la dalle afin de provoquer une étincelle, puis montez à l'échelle. Allez sur la plate forme, et actionnez la borne contenant le pouvoir de feu.

BONUS SPÉCIAUX

Niveau 1

Au tout début du niveau, montez l'échelle à droite, et prenez la vie supplémentaire. Récupérez le premier bonus spécial au fond à gauche de la pièce. Montez les plates-formes afin de trouver le second bonus spécial. Deux pièces plus loin, posez "l'innocent" sur l'interrupteur afin de bloquer la porte, puis prenez la vie et récupérez le troisième bonus spécial. Retournez dans la salle ou se trouvait "l'innocent", et prenez le quatrième bonus spécial. Après avoir trouvé le pouvoir de lumière, utilisez-le puis prenez le cinquième pouvoir spécial en haut à droite de la salle sombre. Un peu plus loin, activez l'interrupteur, et montez sur les caisses pour avoir accès au sixième bonus spécial qui se trouve sur la porte. Ensuite, activez l'interrupteur qui immobilise la porte, puis récupérez le septième bonus spécial à gauche. Le huitième bonus spécial se trouve sur le muret en face de l'informateur. Prenez à gauche, et évitez les lasers pour atteindre les derniers bonus.

Niveau 2

Le premier bonus est situé derrière la cheminée. Dans la salle rouge, cherchez derrière la poutre pour trouver le second bonus. Revenez dans la salle où vous avez trouvé le pouvoir de lumière pour récupérer le troisième bonus spécial sur la corniche à droite de la salle. Utilisez le pouvoir de lumière dans la salle des lasers pour atteindre la salle éclairée où vous trouverez un quatrième bonus à droite de la pièce. Tuez le chien dans la salle du fond pour trouver le cinquième bonus derrière le mur de gauche. Sautez sur les plate-formes en évitant les lasers. A la fin du parcours, allez sur la droite et actionnez le cadenas, puis dirigez-vous dans la salle de gauche et prenez le sixième bonus spécial. Le bonus suivant se trouve dans la couloir, sur une passerelle transparente. Plus loin, immobilisez le bloc avec le tir ombre pour trouver un autre bonus spécial derrière le bloc. Juste avant de récupérer le nain, prenez le dernier bonus situé devant le vitrail.

Niveau 3

Activez les trois interrupteurs et descendez pour trouver deux bonus spéciaux sous le pont. Passez en mettant les deux

"innocents" devant les patrouilleurs, et récupérez le bonus à droite du premier patrouilleur. Un peu plus loin, vous arriverez dans une pièce où se touvent deux bonus de chaque côté de la porte. Dans la salle avec la poutre, aidez-vous de la plate-forme pour atteindre l'interrupteur et le bonus spécial. Juste après la salle avec les lasers, vous arriverez dans une pièce sombre qui dissimule un bonus. Vous trouverez un autre bonus sur la gauche du cimetière. Traversez les plate-formes dans la salle sombre et prenez le bonus spécial. Le dernier bonus du niveau est un peu plus difficile à récupérer. Utilisez un "innocent" pour le lancer et lui faire traverser les lasers, afin de faire bouger le bloc de pierre de gauche. Utilisez ensuite le tir ombre pour tirer sur l'ombre du bloc de pierre, et vous pourrez alors passer derrière pour récupérer le dernier bonus.

Niveau 4

Activez le levier sur le pont et dirigez-vous vers la droite. Prenez la porte et récupérez le bonus. Allez sur la plaque en évitant le regard du cyclope et prenez le bonus en sortant. Plus loin, sautez sur les colonnes pour atteindre le bonus. Un autre bonus se situe de l'autre côté des plate-formes invisibles. Après avoir fait exploser le passage bloqué, allez dans le couloir pour trouver un bonus spécial dans un trou. Faites pivoter le pont pour aller dans la salle de gauche, puis passez sur les rondins pour atteindre le bonus. Utilisez l'échelle pour descendre dans le couloir, puis prenez le bonus spécial au fond de la salle avec les piliers. Utilisez le tapis avec les ailes d'ange, et essayez de ramasser le bonus. Plus loin, montez à l'échelle, et sautez pour prendre le bonus. Vous trouverez le dernier bonus juste avant le nain, au fond de la pièce à gauche.

Niveau 5

Le premier bonus spécial se trouve à côté de l'interrupteur. Traversez les lasers, puis évitez de vous faire repérer par les patrouilleurs et récupérez un autre bonus. Allez dans la salle avec la colonne de bois, et utiliser le pouvoir ombre pour faire fuir les petits clairs et ainsi pouvoir récupérer le bonus spécial se trouvant à l'entrée de la pièce à droite. Dans la salle avec le plafond qui descend, allez au fond de la pièce à gauche, puis, une fois que le plafond est descendu, montez dessus et attendez qu'il remonte pour ramasser le bonus spécial. après avoir traversé la passerelle et activé le pouvoir ombre, sautez sur l'interrupteur, puis sur la plate-forme, et évitez les lasers pour aller débloquer le cadenas. Sautez dans le vide en vous collant contre la paroi de la colonne pour obtenir le bonus spécial. Prenez à gauche à partir de la salle de départ, et trouvez deux bonus en haut de l'échelle. Vous trouverez un autre bonus dans la salle avec la lumière rouge. N'oubliez pas le dernier bonus près de la porte juste avant la fin du niveau.

Niveau 6

Les deux premiers bonus se trouvent sur le rebord de la corniche, près des colonnes. Dans la salle avec les cosmonautes, vous trouverez un autre bonus spécial. Passez derrière la porte située dans le couloir avec les hélices, et utilisez les passerelles pour traverser le goufre et atteindre les bonus spéciaux derrière les pupitres. Après le combat contre les cosmonautes, prenez le couloir de droite et ramenez tous les "innocents" dans la salle principale. Ensuite, allez au fond du couloir pour trouver deux bonus spéciaux. Au niveau de la salle où le sol est transparent, descendez pour prendre les 2 bonus situés dans l'angle à gauche. Pour récupérer le dernier bonus spécial, il faut sauter sur les plates-formes juste avant l'ascenseur qui mène vers la fin du niveau.

Niveau 7

Après avoir remporté la course en temps limité, frappez le générateur de poudre puis la plaque qui enflamme la poudre et détruit la porte. Débarassez-vous des ennemis et allez chercher le bonus spécial en hauteur. Activez l'interrupteur qui met en route le laser et chauffe la porte, puis tirez sur la porte avec le pouvoir de glace. Prenez à droite, et sautez sur la plate-forme pour atteindre le bonus spécial et activer l'interrupteur. Ensuite, revenez dans la salle du canon, puis sortez et prenez à droite. Sautez sur les plates-formes en évitant les lasers et prenez le bonus spécial à droite. Revenez dans la salle de départ, allez en face et actionnez l'interrupteur. Récupérez le bonus derrière le robot. Un autre bonus se trouve dans la pièce suivante, en éliminant les ennemis. Faites la même chose dans la salle juste à côté. Allez dans la pièce suivante, puis à gauche, et entrez dans la salle de droite. Un autre bonus se cache derrière un oeuf à gauche de la porte. Revenez dans la salle de départ, prenez à droite, et positionnez le canon de tel façon que le rayon lumineux réfléchisse sur les miroirs et ouvre ainsi la porte. Vous trouverez un bonus spécial à droite, et les autres un peu plus loin. Le dernier bonus se toruve à gauche de la porte.

Niveau 8

Le premier bonus spécial se trouve juste après l'endroit où l'on récupère le pouvoir de feu. Plus loin, récupérez le code suivant : rouge, bleu, rouge, vert, jaune, et montez sur le pilier pour atteindre le bonus. Ensuite, composez le code, et jetez "l'innocent" sur la dalle de fer. Activez le mécanisme lorsque le gardien se trouve sur la dalle centrale et descendez. Passez en faisant brûler la porte avec les braises. Après les plate-formes, actionnez le mécanisme, et récupérez le bonus à gauche de la borne verte. Un autre bonus se trouve derrière le treuil de la salle où vous avez composé le code. Retournez dans la première salle, éliminez les ennemis et prenez le bonus. Vous trouverez un autre bonus juste après l'ascenseur. Aidez-vous des caisses pour accéder à la première grande marche, et prenez le bonus au-dessus de la porte. Prenez la porte à gauche de la salle avec les bottes du Père Noël, et évitez les blocs de pierre pour atteindre le bonus. Prenez la porte de gauche, et suivez le parcours d'ombre créé par les plates formes pour trouver ensuite deux bonus spéciaux.

Niveau 9

Dès le départ, allez en bas pour trouver le premier bonus. Un peu plus loin, tirez sur l'ombre du gardien, et descendez chercher le bonus spécial. Allez dans la pièce en face de la salle de départ pour trouver un bonus. Dans la salle suivante, attendez que les plates-formes arrivent, placez-vous dans l'ombre de celles-ci et prenez le bonus spécial. Dans la pièce de droite, sautez sur le premier wagon, puis retournez-vous et sautez sur la première plate-forme quand celle-ci arrive, puis sur la deuxième pour pouvoir prendre le bonus spécial à droite. Près de la salle de départ, activez l'interrupteur de gauche pour ouvrir une porte. Allez-y et avancez dans la salle suivante, où vous tuerez tous les ennemis. Tirez la caisse pour avoir accès au bonus se trouvant au fond de la salle à gauche. Récupérez le code du cadenas : Feu, Or, Feu, Pioche, Diamant, Pioche. Plus loin, entrez le code en sautant sur les dalles correspondantes. Solidifiez la lave, puis entrez dans le petit tunnel pour prendre le bonus spécial. Prenez l'ascenseur pour trouver un bonus spécial derrière le tas de pierre dans la pièce suivante. Dans la salle de combat, récupérez le code : Feu, Pioche, Diamant, Pioche, Diamant, Or. Montez ensuite sur la petite plate-forme et prenez le bonus spécial. Entrez le code et éliminez tous les ennemis pour faire apparaître un dernier bonus.

Niveau 10

Montez sur le rebord de la cage, enclenchez le pouvoir ombre, et sautez sur la colonne pour atteindre le premier bonus spécial. Après avoir tué tous les cosmonautes et actionné le bouton, sortez de la salle et prenez à gauche. Utilisez le pouvoir ombre et dirigez-vous rapidement au fond de la salle pour enclencher la dalle, puis sortez. Allez à gauche pour trouver un bonus. Pour récupérer le bonus suivant, courrez afin de vous retrouver protégé par les renfoncements. Continuez votre progression jusqu'aux lasers en ramassant un autre bonus. Faites exploser le tonneau, gelez la lave, et descendez pour prendre le bonus spécial. Vous en trouverez un autre dans la cellule. Passez les portes pour trouver deux autres bonus et terminez le niveau en remettant les nains sur les champignons qui correspondent.

Gladiator : Sword of Vengeance

© Acclaim 2003

CHEAT MODE

Ouvrez le fichier **settings.ini** avec un éditeur de texte (Notepad par exemple) qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé le jeu, puis ajoutez une de ces lignes pour obtenir l'effet désiré (le 1 signifie que le code sera actif, alors qu'un 0 désactivera le code) :

`audio = 1`	?
`FMVmusic = 1`	?
`fullscreen = 1`	?
`goreOverride = 1`	Mode gore
`HUD = 1`	?
`instagib = 1`	Invincibilité
`music = 1`	?
`screenText = 1`	?
`showFMV = 1`	?
`smartbomb = 1`	?
`weakThrax = 1`	?

CHALLENGE DES ARMES

Trouvez toutes les Tablettes des Titans, les Amulettes et les Médailles et placez dans les piliers correspondants. Une tablette appraîtra, en l'activant vous accèderez au challenge des armes.

Global Domination

© Psygnosis 1998

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

`aaawwww` : Silos remplis de missiles
`dad Shift Shift Shift Shift` : Lancement de tous les silos
`daww Shift Shift a` : Toutes les ressources
`dddww Shift Shift` : Combat séparé
`ddwwwwaad` : Voir les ressources ennemies
`w Shift aad` : Super combattants
`wddd Shift aa` : Intelligence artificielle de l'équipe
`Shift wwaaadada` : Smart bomb
`Shift Shift Shift waaaa` : Effet de loupe

Global Operations

© Crave Entertainment / Barking Dog Studios 2002

CHANGER LES BOTS DE CAMP

Utilisez un éditeur de texte pour ouvrir le fichier "singleplayer" se trouvant dans le répertoire "craveglobaloperationsglobalopsattributes". Le chiffre 0 qui suit le nom des bots indiquent que celui-ci est un ami. Le chiffre 1 indique qu'il est ennemi. Changez ce chiffre comme vous le voulez.

Globetrotter

© Vision Park / Deadline Games 2001

GAGNER PLUS D'ARGENT

Lorsque vous accepter un travail et que les questions vous demandent d'identifier plusieurs éléments sur des photos, faites-le mais arrêtez-vous à la dernière, appuyez sur ESC et continuez. Vous gagnerez de l'argent à chaque reprise.

Glory of the Roman Empire

© CDV / Haemimont Games 2006

CHEAT CODES

Tapez simplement l'un des codes suivants pendant le jeu (sans mettre la pause, sans afficher de boîte de dialogue ou de console). Attention aux majuscules !

`AlmsForThePoor`	+ 50 or
`ResourcesNeeded`	+ 50 ressources
`HardWork`	Doubler la production
`MakeLove`	Citoyens heureux
`HeroMode`	Soldats immortels
`MagicBuild`	Constructions instantannées
`FireFighter`	Pas de feu
`NoGravediggers`	Pas de peste
`Peacemaker`	Pas d'émeutes
`Unbreakable`	Pas d'entretien
`FireItOut`	Tous les batiments en feu
`HereKittyKitty`	Barbares amicaux
`YouAreSissy`	Barbares hostiles
`DeadManWalking`	Epidémie de peste
`ShowMeTheMoney`	Or illimité
`HornOfPlenty`	Ressources illimitées

Goal!

© Virgin Interactive 1993

AUGMENTER LES CAPACITÉS DES JOUEURS

Repérez tout d'abord dans quel fichier (à extension TMC) il faut effectuer la modification. Par exemple, FRANCE.TMC, ou EUROPE.TMC...
A l'aide d'un éditeur hexadécimal, recherchez dans ce fichier le nom du joueur à modifier.
Comptez 19 caractères après la première lettre du nom du joueur. En effet, les 8 caractéristiques du joueur sont comprises entre le 19ème et le 26ème caractère et sont, dans cet ordre : rythme, endurance, récupération, agression, passes, shoots, tacles, arrêts. Le 27ème caractère est 00 en valeur hexadécimale.
Remplacez les valeurs hexadécimales par d'autres valeurs en fonction de l'effet voulu.

Gobliiins

© Sierra / Coktel 1991

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

VQVQFDE
ICIGCAA
ECPQPCC
FTWKFEN
HQWFTFW
DWNDGBW
JCJCJHM
ICVGCGT
LQPCUJV
HNWVGKB
FTQKVLE
DCPLQMH
EWDGPNL
TCNGTOV
TCVQRPM
IQDNKQO
CDEPURJ
NGOGKSP
NNGWTTO
LGWFGUS
TQNGFVC

Gobliins 2

© Sierra / Coktel 1992

JOKERS INFINIS

Pour avoir autant de jokers que vous voulez, juste avant de demander un joker :

1. Sauvegardez votre partie
2. Demandez le joker
3. Restaurez votre partie

Vous pourrez ainsi demander des jokers à l'infini.

Goblins 3

© Sierra / Coktel 1993

AVOIR PLUS DE 5 JOKERS

Pour avoir plus de 5 jokers, éditez le fichier CAT.INF avec un éditeur hexadécimal. Allez au secteur 0, déplacement 80, et changez 05 (5 jokers) en 0A (10 jokers).

God of Thunder

© Software Creations / Adept

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE MANA

Lancez le jeu par : GOT /VOLSTAGG
Vous pouvez maintenant recharger votre magie en pressant la touche W.

Golden Axe

© Sega 1990

CHOIX DU NIVEAU DE DÉPART

Au moment de choisir votre personnage (l'homme, la femme ou le nain), appuyez sur un chiffre de 1 à 8 (sur le haut du clavier, et non sur le pavé numérique). Le jeu débutera directement au niveau choisi.

Golf Resort Tycoon

© Activision Value Publishing / Cat Daddy Games 2005

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites l'une des manipulations suivantes :

`Ctrl + Shift + C + A + T`	Argent
`Ctrl + Shift + W`	Change la vitesse de consruction

Gorasul : L'Héritage du Dragon

© JoWooD / Silver Style Entertainment 2002

CHEAT MODE

Lancer votre partie et notez les points que vous avez obtenu dans chaque caractéristique (force, dextérité, intelligence, constitution et charisme)? Sauvegarder puis quittez le jeu. Ouvrez le fichier de votre suavegarde à l'aide d'un éditeur de texte (tel que ultra edit 32). Faites une recherche pour trouver le nom de votre personnage (ex : toto). Vous devriez vous trouver vers l'offset 0018c400. Vous pouvez maintenant modifier toutes vos caractéristiques en changeant les nobres correspondant à chaque aptitudes.

Gore

© Cryo Interactive / 4DRulers 2002

CHEAT MODE

Pour activer les cheat Modes appuyez sur ~ pendant le jeu pour afficher la console et tapez **REMOTEADMIN 1** puis **LOGIN DEVELOPER**. Entrez ensuite l'un des codes suivants :

`ENABLE COUNTER`	Affiche le Frame Rate
`FLY 0/1`	Mode vol
`GOD 0/1`	God Mode
`GIVE_ALL`	Toutes les armes
`NOCLIP 0/1`	Mode passe-muraille
`UAMMO 0/1`	Munitions illimitées
`ROTATE CROSSHAIR`	?
`LOADSCENARIO("UMC_SPSCENARIO1","#")`	Selection du niveau #, parmi la liste suivante :

bootcamp
cube
vertigo
brooklynsp
illegal
station
warehousesp
tucson
border
mansion
house
haunted
temple
gothic
space
plant
deadend

Gorky 17

© Monolith Productions / Metropolis 2000

GAGNER TOUS LES COMBATS

Commencez le jeu avec la ligne de commande dans les paramètres -760722 puis appuyez sur Q pendant un affrontement.

CHEAT MODE

Appuyez sur SHIFT + F10 pendant le jeu puis tapez GIVE ME ALL. Vous aurez alors toutes les armes de plus vous serez invinsible.

Gorky Zero : Beyond Honor

© JoWooD / Metropolis 2004

CHEAT CODES

Appuyez sur Tab pendant le jeu et sélectionnez l'ordinateur. Appuyez sur les touche G et 0 (le nombre au dessus des lettres du clavier) et entrez l'un des codes suivants dans le menu qui est apparu :

0038	Toujours silencieux
2352	Toutes les armes
2354	Plus de dommages aux opposants
2695	Munitions illimités
4003	Le plein de santé
4616	100% de réussite
4828	Toutes les autres choses
4982	Vous ne pouvez pas être entendu
5332	Invinciblilité
6235	Double l'effet des kits de premier secours
8216	Plus de vie
8892	Vous ne pouvez pas être vu
9123	Scan rapide de l'ordinateur

Gotcha!

© Take 2 Interactive / Sixteen Tons Entertainment 2005

CHEAT MODE

Appuyez sur [F11] en cours de jeu pour afficher la console et entrez l'un des codes suivants.

alias	???
bind	???
boost	???
broadcastmsg	???
cheat looseimmatch	Perdre le match
cheat looseleaguematch	Perdre la league
cheat makenewfriends	Tous les personnages
cheat travelalot	Toutes les maps
cheat winimmatch	Gagner le match
cheat winleaguematch	Gagner la league
clear	???
connect	???
controls	???
devices	???
disconnect	???
echo	???
eval	???
halt	???
invertaction	???
invertcontrol	???
kill	???
listtracks	???
ping	???
playtrack	???
precachebitmap	???
precachefont	???
ps	???
quit	???
reloadsamples	???
reloadstrings	???
resetmovement	???
restartaudio	???
restartvideo	???
resume	???
run	???
set	???
startserver	???
stopserver	???
unbind	???
uncachebitmaps	???
uncachefonts	???

Gothic

© Xicat / Piranha Bytes 2001

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier GOTHIC.INI qui se trouve dans le répertoire du jeu. Vous trouverez le texte "test mode 0" que vous changerez en "test mode 1" afin d'activer le cheat mode. Ensuite, appuyez sur l'une des touches suivantes au cours du jeu :

F2 Affiche la console
F3 Mode fenêtré
F4 Mode normal
F5 Vue en caméra fixe
F6 Vue en caméra mobile
F7 Passer d'une section de jeu à l'autre
F8 Le plein d'énergie et de mana
H Etre blessé
K Tomber au sol
Z Tournoyer

Gothic 3

© JoWooD / Piranha Bytes 2006

CHEAT CODES

Ouvrez le fichier **ge3.ini** dans le répertoire **Gothic3/Ini** et remplacez la ligne **TestMode=false** par **TestMode=true**. Vous pourrez maintenant ouvrir la console en cours de partie avec la touche ~. Entrez ensuite les codes suivants.

`Give`	Obtient l'objet indiqué
`God`	Mode God
`Invisibility`	Mode invisible
`Kill`	Tue les cibles
`Spawn`	Invoque la créature ou l'objet indiqué
`Teach all`	Apprend toutes les compétences

Gothic 3 : Forsaken Gods

© JoWooD / Trine Game Studios 2008

CHEAT CODES

Pour activer la console :

1) Sauver et quitter le jeu.
2) Modifier le fichier "c:\Program Files\JoWood\Gothic III - Forsaken Gods\Ini\ge3.ini" (faire d'abord un backup).
3) Dans la section "[Game]" modifier "TestMode=false" en "TestMode=true".
4) Sauver le fichier .ini.
5) Relancer le jeu.
6) Ouvrir la console en tapant sur la touche ² (ou ~ pour les claviers US).
7) Entrer "goto Lee" pour être téléporté aux côtés de Lee.
8) Fermer la console en tapant la touche ² (ou ~ pour les claviers US).

Quelques lignes de commandes possibles (**vous devez retirer les guillemets et respecter la casse**).

"**goto Lee**" : téléporte le héros aux côtés de Lee
"**goto Gunther**" : téléporte le héros aux côtés de Raik
"**goto Vangard_Paladin_General_01**" : téléporte le héros aux côtés de Hanz
"**goto Milten**" : téléporte le héros aux côtés de Milten
"**give It_Garik_Bow**" : ajoute l'arc de Garik dans l'inventaire
"**give It_WheatSack**" : ajoute un sac de blé dans l'inventaire
"**give Mystic_Wanderer_piece_0i**" : ajoute à l'inventaire une pièce de l'armure du promeneur mystique (où i = 1, 2, ou 3)

Gothic II

© JoWooD / Piranha Bytes 2005

DISCUSSIONS DIFFÉRENTES

Si vous vous trouvez face à des mercenaires et que vous avez une armure de milicien, enlevez-là et les discussions seront différentes.

GP 500

© MicroProse / Melbourne House 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Dans le menu principal, prenez une seule course ou championnat et tapez à la place du nom, l'un des codes suivants :

`!JUNIOR!`	Moto Suzuki de Kenny Roberts en 1999
`!MAATE!`	Moto de Doohan en 1994
`!SCOOTER!`	Scooter et costume
`BEAMTEAM`	9 nouvelles motos
`GHOSTRIDERS`	Pilotes et motos fantomes
`REDJOCKS`	Les pilotes ont des dessous rouge

NOUVELLES MOTOS, NOUVELLES PISTES ET PLUS D'ÉQUIPEMENT

Entrez le code **GPI79UVYREST!O!** pour débloquer des pistes, des motos et de l'équipement.

GP 500 2

© Hasbro Interactive / Beam Software

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE PUISSANCE

Maintenez le touche SHIFT pour avoir plus de puissance.

Grand Ages : Rome

© Kalypso Media / Haemimont Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes peuvent être saisis en cours de jeu. Vous devez maintenir la touche "-" du pavé numérique jusqu'a la fin de l'insertion du code.

`-buildall`	Construction instantanée
`-giveall`	Toutes les ressources
`-knowall`	Toutes les recherches
`-knowestates`	Tous les états
`-levelup`	Niveau sup (personnage)
`-playall`	Toutes les missions
`-talented`	Tous les talents (personnage)
`-winall`	Victoire immédiate

Grand Prix 3

© Hasbro Interactive / MicroProse 2000

CHANGER LES VOITURES

Tapez le code **123456789QWERTY**. Un message sonore confirmera que le code a été saisi correctement.

Grand Prix II

© MicroProse 1995

RÉGLAGES DES VOITURES

Voici d'excellents réglages pour tous les circuits (ce sont juste des exemples, il peut y en avoir de meilleurs). Attention: ce sont des réglages difficiles, pour pilotes experts !

Default

Aileron avant (front wing) : 10
Aileron arrière (rear wing) : 10
Freins (brakes) : 37/62
Vitesses (Gears) : 22/30/38/45/52/59

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

ADELAIDE

Aileron avant (front wing) : 20
Aileron arrière (rear wing) : 13
Freins (brakes) : 40.250/57.750
Vitesses (Gears) : 22/30/38/45/53/59

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Pacific

Aileron avant (front wing) : 20
Aileron arrière (rear wing) : 13
Freins (brakes) : 40.375/59.625
Vitesses (Gears) : 24/29/36/43/50/59

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 50

Roue avant gauche :
Fast bump : 4

Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 90
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 90
Garde au sol (ride height) : 58

Barcelone

Aileron avant (front wing) : 18
Aileron arrière (rear wing) : 12
Freins (brakes) : 39.750/60.250
Vitesses (Gears) : 27/34/40/48/54/60

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400

Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Estoril (Portugal)

Aileron avant (front wing) : 27
Aileron arrière (rear wing) : 12
Freins (brakes) : 41.5/58.5
Vitesses (Gears) : 24/31/39/46/53/60

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4

Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Hockenheim (Allemagne)

Aileron avant (front wing) : 7
Aileron arrière (rear wing) : 1
Freins (brakes) : 40/60
Vitesses (Gears) : 25/33/41/50/58/67

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 7500
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 400

Roue avant gauche :
Packers : 2
Fast bump : 1
Slow bump : 8
Rebond rapide (fast rebound) : 6
Rebond lent (slow rebound) : 7
Suspensions (spring) : 1200
Garde au sol (ride height) : 37

Roue avant droite :
Packers : 4
Fast bump : 1
Slow bump : 3
Rebond rapide (fast rebound) : 7
Rebond lent (slow rebound) : 8
Suspensions (spring) : 1500
Garde au sol (ride height) : 35

Roue arrière gauche :
Packers : 3
Fast bump : 1
Slow bump : 8
Rebond rapide (fast rebound) : 5
Rebond lent (slow rebound) : 7
Suspensions (spring) : 900
Garde au sol (ride height) : 52

Roue arrière droite :
Packers : 3
Fast bump : 1
Slow bump : 8
Rebond rapide (fast rebound) : 5
Rebond lent (slow rebound) : 7
Suspensions (spring) : 900
Garde au sol (ride height) : 52

Hungaroring (Hongrie)

Aileron avant (front wing) : 20
Aileron arrière (rear wing) : 15
Freins (brakes) : 42/58
Vitesses (Gears) : 24/29/36/41/50/56

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Imola (San Marin)

Aileron avant (front wing) : 15
Aileron arrière (rear wing) : 8
Freins (brakes) : 40/60
Vitesses (Gears) : 24/30/38/47/55/62

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4

Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Interlagos (Brésil)

Aileron avant (front wing) : 13
Aileron arrière (rear wing) : 6
Freins (brakes) : 41.5/58.5
Vitesses (Gears) : 24/30/38/45/54/63

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 4000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 50

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 31

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 31

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 800
Garde au sol (ride height) : 57.5

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 800
Garde au sol (ride height) : 57.5

Europe

Aileron avant (front wing) : 20
Aileron arrière (rear wing) : 13
Freins (brakes) : 40.25/59.75
Vitesses (Gears) : 23/29/36/41/50/58

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4

Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

France

Aileron avant (front wing) : 17
Aileron arrière (rear wing) : 11
Freins (brakes) : 40/60
Vitesses (Gears) : 24/30/36/42/51/59

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Monaco

Aileron avant (front wing) : 20
Aileron arrière (rear wing) : 15
Freins (brakes) : 42.8/57.1
Vitesses (Gears) : 19/26/33/40/48/56

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Canada

Aileron avant (front wing) : 14
Aileron arrière (rear wing) : 9
Freins (brakes) : 40.5/59.5
Vitesses (Gears) : 25/33/40/48/54/61

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :

Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Monza (Italie)

Aileron avant (front wing) : 9
Aileron arrière (rear wing) : 3
Freins (brakes) : 40.5/59.5
Vitesses (Gears) : 30/38/44/51/57/65

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15

Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Grande-Bretagne

Aileron avant (front wing) : 20
Aileron arrière (rear wing) : 13
Freins (brakes) : 40/60
Vitesses (Gears) : 24/30/37/43/51/59

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Belgique

Aileron avant (front wing) : 16
Aileron arrière (rear wing) : 9
Freins (brakes) : 40.8/59.1
Vitesses (Gears) : 24/31/38/46/54/61

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000
Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Packers : 20
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Packers : 20
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Packers : 16
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Packers : 16
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Suzuka (Japon)

Aileron avant (front wing) : 18
Aileron arrière (rear wing) : 12
Freins (brakes) : 40.6/59.3
Vitesses (Gears) : 22/30/38/45/52/59

Barre anti-roulis avant (front anti-roll bar) : 3000

Barre anti-roulis arrière (rear anti-roll bat) : 100

Roue avant gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue avant droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 21
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 21
Suspensions (spring) : 1400
Garde au sol (ride height) : 32

Roue arrière gauche :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

Roue arrière droite :
Fast bump : 4
Slow bump : 15
Rebond rapide (fast rebound) : 4
Rebond lent (slow rebound) : 15
Suspensions (spring) : 1000
Garde au sol (ride height) : 58

ESPIONNER VOS ADVERSAIRES

Pendant la course, lorsqu'il y a un changement de joueur, mettez le jeu en PAUSE et activez le mode REPLAY. Avec les touches de directions, vous pourrez observer l'intérieur de toutes les voitures et surtout le "nombre de tours carburant" qu'il leur reste à effectuer (nombre d'arrêts aux stands). Avec ces précieuses informations, vous pourrez aisément infléchir votre stratégie de course.

STRATÉGIE POUR LES RÉGLAGES

Sur les circuits plutôt lents, il vaut mieux augmenter les ressorts à l'avant et baisser ceux de l'arrière. Inversement sur les circuits rapides. Si vous devez faire une course longue (>60%), évitez de mettre plus d'ailerons à l'avant qu'à l'arrière. Réglez ensuite la hauteur de chassis pour que la planche ne frotte quasiment jamais. Enfin, pour pouvoir mieux tourner, il faut un peu diminuer les amortisseurs à l'arrière et les laisser forts à l'avant. Attention : si vous devez diminuer les ressorts, n'oubliez pas de réhausser le chassis.

Grand Prix Legends

© Sierra / Papyrus Design 1998

STRATÉGIE POUR GAGNER DU TEMPS

Voici comment gagner de précieuses secondes en optimisant sa vitesse dans certains virages. Tout d'abord sur le circuit de Monaco, prenez le premier virage à droite à fond (-1"00), prenez aussi l'avant dernier virage à toute allure (en longeant la rambarde). Vous gagnerez ainsi plus de 3 secondes. Vous pouvez réutiliser la même stratégie à Monza avec le troisième virage à droite, et ainsi gagner près de cinq secondes. Enfin, même chose pour l'épingle sur le circuit de Mexico, qui vous fera gagner une bonne poignée de secondes (environ 6).

Grand Prix Manager

© MicroProse 1995

CONSEILS STRATÉGIQUES

1. Vous devez développer une base financière solide. Sans argent, vous ne pouvez pas employer de mécanos, acheter des pneus, etc. La source la plus importante de revenus vient des sponsors. Les dollars qu'ils fournissent seront bien plus importants que n'importe quel prix que vous recevez en gagnant une course. Le problème est que pour avoir des sponsors, vous devez avoir de bonnes performances en course. Une victoire rapide, est d'une grande aide pour avoir de l'argent des sponsors. Sans bon sponsoring, votre équipe tombera dans la banqueroute.
2. Entraînez-vous! Allez à la piste d'essai, travaillez à améliorer votre équipe de pilotes et familiarisez-vous avec la piste. Même si cette étape est un peu rébarbative, vous pourrez essayer différents carburants, types de pneus, et réglages pour les ailerons de vos voitures. Vous verrez que les différentes pistes et conditions météos demandent des réglages différents. Si vous n'arrivez pas à vous régler à cette étape, vous ne serez pas compétitif en course.
3. Pendant la course, la gestion des arrêts aux stands est primordiale et peut faire la différence entre la victoire et l'échec. Si vous pouvez faire une course avec seulement deux arrêts, pendant que l'ordinateur en fait trois, vous aurez un avantage non négligeable. La clé est de trouver l'équilibre entre des pneus efficaces, mais qui peuvent durer longtemps (en général de type "b"), et d'utiliser un réservoir d'essence assez grand pour contenir assez de carburant pour vous permettre de faire une grande partie de la course. Ensuite, au début de la course, l'ordinateur trouvera tout seul à quel moment vos voitures doivent s'arrêter. Je désactive cette fonction car si vous faites l'erreur de ramener la voiture aux stands plus tôt pour des réparations, l'ordinateur reviendra quand même ensuite, alors que c'est inutile.

AVOIR PLUS D'ARGENT

Avec un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde. Il se trouve dans "C:....SAVEGAME", et a pour extension GPS (fichier.GPS). Une fois le fichier édité, allez au Secteur 5 Déplacement 138 (soit à l'offset 2698), et modifiez en fonction de vos besoins.
Exemple : Pour avoir 999 999 999 $ de crédit, convertir 999 999 999 en Hex, soit 3B 9A C9 FF. Ensuite, rentrez, à partir du Secteur 5 Déplacement 138, le résultat trouvé précédemment à l'envers, c'est-à-dire FF C9 9A 3B. Sauvegardez, et le tour est joué.

Grand Prix Manager 2

© MicroProse 1996

CHEAT MODE

A l'écran principal, entrez IAMACHEAT pour pouvoir modifier des options telles que l'argent, l'attitude du sponsor, etc...

Grand Prix World

© MicroProse 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

`Grand prix world 2`	Obtenir jusqu'à 8 points par type de course
`Monopoly`	Remporter toutes les courses
`Monopoly JNR`	Aucune de vos voitures n'abandonnera

Grand Theft Auto

© Take 2 Interactive / Rockstar 1998

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans l'écran de sélection des personnages après avoir appuyé sur la touche DEL (en clavier AZERTY) :

6031769	Vies infinies
BUCKFQST	Appuyez sur la touche * du pavé numérique pour obtenir des armes
CQLL,ENIGEL	Appuyez sur * pour tous les armes
HQTE ,QCHINE	Multiplicateur de points
IQ,GQRYPENN	Langue Anglais
IQ,THELQZ	Pas de Police
IQ,NOTGQRYPENN	Langue Français
ITCOULDBEYOU	Donne 999.999.999 points
ITSGQLLUS	Tous les niveaux accessibles
ITSTQNTRU,	Vies infinies
NINEINQROZ	Toutes les villes
PORKCHQRSUI	Mode diagnostique (C = toutes les armes ; * du pavé numérique = dégats de la voiture et vitesse)
STEVES,ATES	Pas de Police
SUCK,YROCKET	Toutes les armes, armure, et une carte de sortie de prison
SUPERZELL	Tous les niveaux

Note : les codes peuvent être cumulés. Pour cela, lancez une première partie avec un nom quelconque. Annulez-la. Relancez une seconde partie avec un nom correspondant à un code voulu. Annulez-la. Relancez-en une troisième avec un autre code. Vous bénéficierez alors des 2 codes dans la même partie.

ASTUCES DANS LIBERTY CITY

Ecraser les policiers

Il existe une astuce très amusante dans la première partie de Liberty City. Volez d'abord une Lamboghini Countach puis écrasez les passants jusqu'à ce que la police vous poursuive. Dès que vous apercevez un de leurs véhicules, stopez net avec votre voiture et attendez que le policier entre dans votre voiture pour vous arrêter. Et là, vous verrez que le policier s'est fait écraser automatiquement par votre Countach alors que vous n'avez même pas touché à votre clavier... Attention tout de même, s'il y a 2 policiers à pied, le premier vous fera sortir de la voiture et se fera écraser, mais le deuxième viendra vous arrêter.
Notez que cette même astuce est valable dans Vice City, mais avec une Brigham (voiture brune).

Ecraser Tomy

Au cours d'une mission, vous devrez prendre une moto chargée de drogue puis donner la drogue à un certain Tomy. Donnez-la lui puis avant qu'il ne parte, écrasez-le. Vous récupérez ainsi la drogue et gagnerez beaucoup d'argent.

Réparation de voitures

A Liberty City, si vous avez une bonne voiture mais qu'elle est en mauvaise état, passez au-dessus du pont cassé de South West Park à North East Schelchberg (le sens n'a pas d'importance) et voilà elle est réparée !

Prendre les commandes du train

Quand vous entrez dans un train de la ville Liberty City, vous ne pouvez pas prendre son contrôle, sauf si vous appuyez sur CTRL + TAB . Vous pouvez maintenant faire avancer, reculer le train comme vous le voulez. Mais aussitôt que vous sortez du train à une gare, celui-ci repartira automatiquement.

VOITURES CACHÉES

Porka Turbo couleur or

Pour obtenir une Porka Turbo couleur or, suivez les indications suivantes :
1. Prenez Liberty City
2. Vous êtes à West Park. Allez vers le sud.
3. Tournez vers l'est. Vous passez à coté des téléphones de South park.
4. Suivez la route en zigzag jusqu'à North East Park.
5. Tournez vers l'est. Vous passez dessous une voie ferrée.
6. Vous passez sur un pont, vous arrivez à Central Law Island.
7. Dès que vous avez passé le pont, allez vers le sud. Vous arrivez à South Law Island
8. Puis toujours en allant vers le sud, vous arrivez à North Eastoria
9. Dès que vous serez dans North Eastoria, vous verrez une petite ruelle à l'est. Rentrez-y.
10. Vous arrivez dans Central Eastoria et ô surprise ! Un pickup rose et une Porka turbo dorée.

1ère Monster Bug

Pour obtenir une Monster Bug, suivez les instructions suivantes :
1. Prenez San Andreas (Mandarine)
2. Montez dans le 4x4 et longez la route (tout droit)
3. Allez jusqu'à Central Richman
4. Au bout de la route, prenez le virage, puis tournez à gauche.
5. Longez ensuite la route jusqu'au virage et continuez de rouler.
6. Prenez la première à gauche, vous arrivez sur une route où il y a 3 poubelles.
7. Tournez encore une fois à gauche.
8. Regardez devant le garage de la première maison.

2ème Monster Bug

1. Prenez San Andreas (Tequila)
2. Allez devant l'hôpital de Atlantic Heights
3. Avancez dans la plaine d'arbres devant l'hôpital.
4. Vous découvrirez une méga voiture entre 2 arbres

ASTUCES DANS VICE CITY

Vie supplémentaire

Dans le second niveau de Vice City (Rasta Blasta), allez à West Little Bogota. Trouvez une Super moto et sautez grâce au tremplin. Dans une caisse se trouve une vie supplémentaire.

Avoir une voiture de police

Pour avoir une voiture de police, allez sur les routes de North Vice Beach dans la première partie de la troisième ville (Vice City) jusqu'à trouver une voiture de police. Garez-vous juste à côté de cette même voiture puis grimpez dedans. Ne lisez surtout pas le message qui apparaît alors en bas mais regrimpez dans votre voiture et partez vers Vice Shore. Vous pouvez maintenant retourner à Vice Beach pour prendre la voiture de police sans danger...

LISTE DES VOITURES À MISSION

Voici la liste des lieux où se trouvent les voitures à missions. Pour les trouver, repérez les voitures suspectes garées dans la première partie de la première ville :
North Park
South Weast Island Heights
North East Island City
South Tellburg
North Weast For Law (sous la voie férrée)
North East Fort Law (bus)
Law Island (camion)

ALLER AU DELÀ DES BARRIÈRES

Voici un moyen de passer au-delà des barrières et autres obstacles de ce genre. Placez un gros véhicule (car, citerne, bus, camion de pompier...), l'avant le plus proche possible, et perpendiculairement à cette barrière. Placez-vous maintenant à l'arrière du véhicule et appuyez sur la barre d'espacement en marchant vers lui pour pouvoir passer en dessous. Placez-vous bien dans l'axe du véhicule pour passer en dessous de toute la longueur, et vous passerez en dessous de la barrière. Prenez toutefois garde à ce qu'il y ait quelque chose d'autre pour vous permettre de partir (autre gros véhicule, sortie). Vous pourrez ainsi semer la police ou prendre des petits raccourcis bien utiles pour par exemple trouver le garage AUTO, ou même, si vous jouez en réseau, vous moquer de vos adversaires qui n'arriveront pas à passer, mais il y a mieux :
Dans LIBERTY CITY chapitre II " FRIC-FRAC ", cherchez à la frontière de NORTH FORT LAW et de EAST FOR LAW un emplacement recouvert d'une structure métallique semblable aux ponts. Les deux entrées de cette zone sont condamnées par des bandelettes noir et jaune. Vous pouvez tout essayer : le lance-flammes, le lance-roquettes, défoncer avec un camion citerne ; rien ne marche... Sauf que si vous essayez la tactique expliquée au-dessus, vous franchirez les bandelettes. Que trouvez-vous à cet endroit ? Un tank ! Vous pourrez ainsi par exemple rouler sur les voitures pour vous faire des points : elles exploseront.
Note : dans cet exemple, vous pouvez aussi utiliser une voiture de police pour entrer plus facilement.

LIEUX SECRETS

Liberty City (Gangster Bang & Fric Frac)

Regardez la carte : vous verrez deux ilots attachés à l'est de Law Island. Prenez une moto et allez-y. Regardez à droite du pont, au nord du quartier. Empruntez l'étroit passage, il y a un tremplin. Sautez avec votre moto. Vous arrivez sur l'ile. Là, vous trouverez un multiplicateur, une vie, un lance-roquettes (dans Fric Frac), une moto... N'oubliez pas d'aller aussi sur la deuxième île.

SAN ANDREAS Mandarine

Regardez la carte au sud-est de Woodside : vous verrez une île à droite du pont. Au sud de l'ile se trouve une jetée. Allez-y. Vous devrez passer dans un tunnel à l'intérieur d'un batiment pour accéder à la jetée. Suivez la jetée, roulez dans l'eau (c'est très peu profond). Arrivé sur l'ile, vous verrez un tank. Prenez-le. Pour activer certaines fonctionnalités du tank, appuyez sur les touches CTRL ou TAB .

Lorsque vous êtes sur la double route à 3 voies qui fait le tour de la ville, et que vous êtes à North West Marina, (là où il y a vers l'est de la terre et quelques puits), allez vers l'est jusqu'à arriver à North West Sailor Warf. Vers le sud, vous verrez des maisons marron. L'une d'elles est "trouée". Entrez à l'intérieur, et vous trouverez un tank-carnage comme celui de South East Woodside. Mais, avec celui-ci, il faut faire 10.000 points en 2 minutes. Utilisez la touche de tir pour envoyer une roquette, la touche spéciale (klaxon) combinée avec gauche ou droite pour faire tourner le canon.

SE RELEVER VITE APRÈS UNE CHUTE

Comme vous le savez : lorsque vous êtes à moto et que vous foncez dans une voiture, vous vous étalez de tout votre long. Voici une astuce pour éviter de perdre de précieuses secondes dans les courses-poursuites : dès qu'a lieu l'accident, tirez un coup de feu. Vous vous releverez instantanément. Attention toutefois à ne pas utiliser le lance-roquettes à cet instant, car vous exploserez avec votre moto. En revanche, si vous ne tirez pas trop longtemps, le lance-flammes peut-être utilisé.
Remarque : Si c'est une voiture qui vous fonce dedans, cette astuce ne fonctionne pas.

NE PAS SE FAIRE PRENDRE PAR LA POLICE

1ère méthode

Garez votre voiture côté conducteur contre un immeuble, les policiers ne pouront pas entrer. Au bout d'un moment, ils partiront.

2ème méthode

Pour lutter contre les barrages de la police et ne pas se faire tuer, prenez ces barrages à contre-sens, les policiers vous attendant de l'autre côté, vous pourez ainsi les passer sans risque.

MODIFICATION DU JEU

A l'aide d'un éditeur de texte, éditez le fichier MISSION.INI qui se trouve dans GTAGTADATA. Recherchez le nom de la mission que vous souhaitez modifier (exemples de chaîne à rechercher : "EASY LIBERTY CITY NEW", "MEDIUM LIBERTY CITY NEW", "SAN ANDREAS MEDIUM", "VICE IS PAINLESS"...)
Une fois la recherche effectuée, vous verrez que toutes les lignes situées en dessous du nom de la mission sont numérotées. Descendez jusqu'à ce que vous arriviez à la ligne n°294. Localisez la ligne qui contient le mot "PARKED", juste au-dessous de la ligne qui contient "PLAYER". Cette ligne désigne la voiture qui est garée près de vous au début d'une mission. Mettez l'un des nombres suivants à la place du nombre se trouvant juste après PARKED :

0	Beast GTS
1	Buggy
2	Countach
3	Moto
4	Voiture de flics
5	Ambulance
6	Dépanneuse
9	Car
11	Train
13	Zodiaque
14	Penetrator
17	Italy
18	Mundano
19	4X4
21	Etalon
22	Taxi
25	Empaleur
26	Jugular
27	Pickup
28	Porca turbo dorée
29	Cossie
31	Bulldog
34	Challenger
35	Limousine
37	Tank vert
41	Super moto
42	Camion de pompier
43	Bus
44	Camion citerne
45	Camion TV
46	Van Transit
47	Mini-voiture radiocommandée explosive
51	Camion hippie
58	Portsmouth
70	Regal
71	Monster Bug
72	Thunderhead
76	Stenger
80	Collection
88	Hélico

Après, le nombre qui suit (0 en général) correspond au sens du véhicule. Il doit être compris entre 0 et 1023.

0	L'avant du véhicule se dirige vers le sud
256	Avant vers l'est
512	Avant vers le nord
768	Avant vers l'ouest

Sauvegardez votre fichier et relancez le jeu. Vous commencez le jeu avec le véhicule correspondant au nombre entré, à

la place de votre voiture habituelle.

JOUER AVEC UNE FILLE

Pour pouvoir jouer avec une fille en français, allez dans le menu Options (avant de lancer le jeu). Choisissez l'anglais comme langue et commencez une partie. Sélectionnez une fille puis appuyez sur la touche ESC . Retournez dans le menu Options et remettez le tout en français. Recommencez une partie, et au moment de choisir votre personnage, ne changez rien, validez simplement par ENTER et vous jouerez avec une fille.

AVOIR LES MARINES DANS SON CAMP

Les Marins (soldats americains) s'entrainent dans les différentes villes en courant. Pour que les Marins vous suivent, il va falloir montrer vos dons dans la baston de rue : tapez au poing le chef (celui qui court en premier) puis tous les autres sans relâche. Au bout d'un moment, les Marins vont tous se mettre autour de vous et maintenant, où que vous alliez, ils vous suivront.

AIDE DE JEU

Les missions à partir de la deuxième ville sont plus dures les unes que les autres (si vous n'avez pas franchi au moins la première partie de la première ville, laissez tomber) donc voici comment en sortir. La grande six voies de Liberty City est un parfait entrainement, entrainez-vous à doubler les autres voitures, d'abord en taxi, en turbo GTS, en bus puis en Limousine. Quand vous aurez réussi toute la longueur sans vous cogner, recommencez sur une quatre voies. Continuez votre auto-leçon de pilotage en chronométrant le temps que vous tenez avec quatre flics aux trousses et en comptant le nombre de barrages passés avec succès. Pour un chiffre indicatif, comptez minimum 10 minutes en tenant, et 7 barrages avant d'exploser où de se faire prendre. Mettez toujours une voiture devant un garage de repeinte, en cas d'urgence, cela peut vous sauver. Enfin la troisième ville est hyper stricte alors, apprenez à respecter les feux rouges et à garder votre voiture au moins une mission, ne vous laissez pas attirer par cette suberbe F19...

EVITER LES EMBOUTEILLAGES

Voici un petit conseil pour éviter un embouteillage qui s'est formé devant vous (très énervant quand vous avez la police aux trousses). Roulez tout simplement sur les trottoirs. Non seulement vous gagnerez un temps précieux, mais en plus vous vous faites un maximum de points en écrasant les piétons au passage. Et pour couronner le tout, la police ne vous suivra pas, puisqu'elle ne va jamais dans les lieux où les voitures n'ont normalement pas à aller (parc, cour...)

PIÉTONS ÉLECTROCUTÉS

Dans le premier niveau, prenez n'importe quelle voiture et allez à l'est, devant les rails du métro. Là, attendez qu'un passant arrive près des rails. Avancez vers lui assez rapidement et freinez juste avant de le percuter. Après cela, il ira courir droit sur les rails et se fera électrocuter. Ceci vous rapportera 1000 points à chaque fois. Vous pouvez répéter cette astuce autant de fois que vous le voulez car la police ne viendra pas.

Grand Theft Auto 2

© Take 2 Interactive / DMA Design 1999

+ D'INFOS FORUM

SAUVEGARDE DES NIVEAUX 2 ET 3

Récupérez un camion de télévision et le radar vous indiquera l'emplacement des points de sauvegarde.

CHEAT CODES

Entrez GOURANGA en guise de nom pour activer le cheat mode. Puis, entrez l'un des codes suivants :

ARSESTAR	Garder les armes même après une arrestation
BUCKFAST	Gens plus agressifs
COCKTART	Pas de gros score
CUTIE1	99 vies
DANISGOD	$200 000
DAVEMOON	Armes par défaut et munitions
EATSOUP	Achats gratuits
FISHFLAP	Petites voitures
FLAMEON	Lance-flammes
GODOFGTA	Toutes les armes et toutes les munitions
GOREFEST	Jeu plus gore
HUNSRUS	Invisibilité
IAMDAVEJ	9.999.999 $
LOSEFEDS	Pas de police
MADEMAN	Se faire respecter de trois gangs
NEKKID	Les gens sont nus
RSJABBER	Invulnérabilité (God mode)
SEGARULZ	Multiplicateur par 10
TUMYFROG	Tous les niveaux bonus
UKGAMER	Accès à tous les niveaux
VOLTFEST	Pistolet à rayon électrique

PATCH SUR SAUVEGARDES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez votre fichier de sauvegarde et modifiez-le comme suit :

Argent

Allez aux offsets hexa 64 65 66, et mettez une des valeurs suivantes pour obtenir la somme correspondante :

A1 40 08	540 833 $
A2 76 10	1 078 946 $
A0 76 12	1 210 016 $

A2 76 12 1 210 018 $

Popularité maximale

Allez à l'offset C9 pour le clan Y, CA pour le clan Z, et mettez la valeur 5C.

FREINER LES POURSUIVANTS AVEC UN CAMION

Volez une cabine de camion. Puis, trouvez une remorque sur l'un des nombreux parkings de la ville. Accrochez la remorque à la cabine. Lorsque les policiers sont collés à la remorque, appuyez sur la touche CTRL pour larguer la remorque. En se décrochant, le frein de secours de la remorque va s'activer et par la même occasion les freiner!

CAMION DE POMPIER

Tirez sur un véhicule avec le bazooka pour faire venir un camion de pompier. Vous n'avez plus qu'à vous en emparer.

VOLER

Allez sur le toit d'un grand immeuble, équipez-vous avec des armes à lancer telles que cocktails Molotov et grenades, et sautez dans le vide. Au point le plus haut de votre saut, commencez à jeter des grenades ou des cocktails Molotov. Mais comme on ne peut pas jeter des projectiles en étant en l'air, vous vous mettrez ainsi à voler en restant toujours à la hauteur à laquelle vous avez lancé le premier projectile (gardez le bouton pour avancer enfoncé et appuyez continuellement sur le bouton de lancer). Pour atterrir, arrêtez de jeter des projectiles. Cette astuce est très utile lorsque vous êtes poursuivis : vos poursuivants ne pourront pas vous voir (les tanks vous verront mais ne pourront pas vous toucher).

L'ÎLE ET LE TANK

Dans le 2ème niveau suivez ce chemin : gauche, tout droit, 1ère à gauche, tout droit, gauche. Au bout du chemin, allez vers le bas, puis tournez à la 1ère à droite. Vous devriez être sur un pont. Descendez dans le 2ème trou, remonter par les escaliers et aller sur les rails du train. repérez le tank tout près. Ramassez les armes explosives puis sauter et tirer plusieurs fois pour voler. Vous trouverez nu île en allant toujours tout droit. Le gang ici n'est pas très fort, il n'a pas d'arme. Pour sortir, trouvez le terrain de foot, montez et volez jusqu'a la route.

OBJETS À GAGNER APRÈS LA DESTRUCTION D'UNE VOITURE

Vous savez déjà que vous pouvez broyer les voitures dans le jeu. Mais vous ne savez pas forcément quel objet vous gagnerez. Voici la liste de ce qui vous attend.

Voitures	Objets
Aniston DB4	Carte de sortie de prison
Beamer	Lance-flamme
Big Bug	Mitraillette
Bug	Mitraillette
B-type	Invulnérabilité
Dementia	Invisibilité
Miara	Lance-roquettes
Michelli	Mitraillette
Minx	Mains électriques
Police car	Corruption de poulets
Romero	Armure
Schmidt	Vie
Shark	Cocktail molotov
Taxi	Dommage double
Truck	Mitraillette
Z-type	Mitraillette silencieuse

AVOIR UNE VOITURE FURORE GT

Au 1er niveau

Allez à l'est et traversez la voir ferrée pour arriver sur un parking où une Furore GT est garée.

Au 2ème niveau

D'abord volez un camion et allez au coin sud-ouest du quartier Gunterville. Vous serez alors sur une route 3 voies et vous verrez un portail avec des notes de musique. Allez vers le haut en sens inverse et prenez la 1ère à gauche, vous êtes dans le Mobile RV PARK sur un chemin de terre. Montez et normalement vous passerez sous un petit pont en bois. Montez encore, il y aura un croisement, allez sur l'herbe en haut. Prenez la remorque avec la voiture dessus, revenez sur vos pas et allez à gauche à la grue des Rednecks. La remorque sera détachée et à vous la furore GT ! Attention, quand vous allez prendre la voiture un bonus « TUER » s'activera mais vous pouvez la garder après ce bonus.

CONSEILS POUR LE PREMIER NIVEAU

Pour réussir la mission du tank au téléphone rouge des Yakusas, tout d'abord allez répondre au téléphone et prenez le bazooka au bas des escaliers. Puis allez vers le haut, vous verrez deux avancées en bois ressemblant à des ponts. Prenez celui de gauche et prenez le bonus INVISIBLE. Allez au tank sans vous dépêchez puisque le bonus ne se met en route que quand vous êtes en dehors d'une voiture. Sortez de votre voiture avant que les Marines ne l'explose. Vous n'avez plus qu'à tirer au bazooka sur le tank et c'est gagné !

GAGNER DE L'ARGENT AVEC UNE VOITURE CACHÉE

Dans le deuxième niveau, prenez le chemin pour arriver au téléphone rouge des Rednecks. Lorsque vous y serez, prenez le chemin à droite jusqu'au dernier bâtiment. Vous verrez un pont qui n'est pas fini. Il vous faut une voiture rapide pour sauter et vous atterrir sur une île avec une voiture de course. Prenez là pour gagner de l'argent.

PLUS D'ARGENT

Au troisième niveau, montez jusqu'à atteindre le port avec une voiture. Trouvez le magasin et engagez-vous dans le renfoncement à droite. Sautez 2 jumps grâce à elle (ou utilisez le code de vol) pour trouver le tank. Revenez avec sur une grande route au sud et roulez à sens inverse pour écraser un max de voitures et ainsi gagner plus d'argent.

Grand Theft Auto : Episodes from Liberty City

© Take 2 Interactive / Rockstar 2010

CHEAT CODES (GTA IV : THE BALLAD OF GAY TONY)

En cours de partie, sortez le portable de Luis et saisissez l'un des codes suivants. Un message confirmera la validité du code.

Gameplay

482-555-0100	Santé et armes
362-555-0100	Santé et résistance
486-555-0150	Lot d'armes 1
486-555-0100	Lot d'armes 2
267-555-0100	Diminuer le niveau de recherche
267-555-0150	Augmenter le niveau de recherche
468-555-0100	Changer les conditions météo

Véhicules

359-555-0100	Annihilator
938-555-0100	Jetmax
625-555-0100	NRG-900
625-555-0150	Sanchez
227-555-0100	FIB Buffalo
227-555-0175	Comet
227-555-0147	Turismo
227-555-0142	Cognoscenti
227-555-0168	Super GT

Divers (codes d'apparition d'objets)

938-555-0150	Bateau
625-555-0200	Akuma (moto)
625-555-3273	Vader (moto)
272-555-8265	APC
359-555-2899	Buzzard (hélicoptère)
227-555-9666	Balle GT
359-555-7272	Parachute
276-555-2666	Super Punch
486-555-2526	Sniper explosif

CHEAT CODES (GTA IV : THE LOST AND DAMNED)

Ces codes sont à saisir depuis le téléphone portable du jeu et ne fonctionnent qu'après avoir passé la deuxième mission du jeu. Une fois entrés, ils seront enregistrés dans la section Triche du portable et vous pourrez ensuite les activer n'importe quand durant la partie. Il est déconseillé de sauvegarder après avoir utilisé ces codes. De même, il est fortement recommandé de désactiver la fonction de sauvegarde automatique. **Par ailleurs, certains succès/trophées seront automatiquement verrouillés.**

Energie

`482-555-0100` Restaurer vie, armure et armes
`362-555-0100` Restaurer vie et armure

Note 1 : Le premier code (santé) bloque le succès/trophée Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police).

Note 2 : Le second code (santé et armes) bloque les succès/trophées suivants :
En catimini (Réussir à faire baisser un indice de recherche de 4 étoiles)
Armée d'un seul homme (Survivre pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles)
Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police)
Poing final (Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps)

Arsenal

`486-555-0100` Armes (lot 1)
Batte de baseball, pistolet 9mm, fusil à pompe, MP5, M4, fusil de sniper, RPG, grenades.

`486-555-0150` Armes (lot 2)
Couteau, cocktails molotovs, pistolet 9mm, fusil à pompe, Uzi, AK47, fusil de sniper, RPG.

Indice de recherche de la police

`267-555-0100` Retire les étoiles de recherche
`267-555-0150` Ajoute 1 étoile de recherche

Triche diverse

`4685550100` Change la météo

Véhicules

`227-555-0100` Fait apparaître un FIB Buffalo
`227-555-0142` Fait apparaître un Cognoscenti
`227-555-0147` Fait apparaître une Turismo
`227-555-0168` Fait apparaître une SuperGT
`227-555-0175` Fait apparaître une Comet
`359-555-0100` Fait apparaître un Annihilator
`625-555-0100` Fait apparaître une NRG-900
`625-555-0150` Fait apparaître une Sanchez
`938-555-0100` Fait apparaître un Jetmax

RÉCOMPENSES DES MISSIONS SECONDAIRES (THE BALLAD OF GAY TONY)

.44	Mener 10 guerres de drogue
MG avancé	Mener 20 guerres de drogue
Fusil explosif	Mener 30 guerres de drogue
Bombes artisanales	Mener 40 guerres de drogue
SMG d'or	Mener 50 guerres de drogue
Parachute	Réussir les 20 base jumps

NOOSE APC (THE BALLAD OF GAY TONY)

Eliminer 50 mouettes pour débloquer le NOOSE APC au site de construction.

BONUS DE FIN DE PARTIE (THE BALLAD OF GAY TONY)

Terminez le jeu pour trouver la voiture jaune près de l'appartement de Yusef.
Terminez le jeu pour trouver le buzzard doré à l'héliport après le tunnel.
Terminez le jeu à 100% pour supprimer la limite de munitions.

SOLUTION COMPLÈTE

The Lost and Damned

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360.

MISSIONS PRINCIPALES

Mission 1 : Clean and Serene

Après la scène cinématique du début, vous incarnez Johnny et vous êtes un motard dans le gang des Lost and Damned. D'abord, conduisez la moto, suivez le chemin indiqué par le GPS et rejoignez le Quartier Général de votre Gang.
Après la scène cinématique, vous reprenez la moto et suivez le chemin jusqu'à la carrosserie. Après une autre scène, remontez sur votre moto et conduisez jusqu'au Squat des Angels of Death.
Dès que vous arrivez à proximité de l'entrepôt, vous serez mal accueilli par les membres du gang rival et vous devez les éliminer. Pour cela, sortez votre arme, utilisez la gâchette pour viser automatiquement et canardez-les. Une fois que la zone est sécurisée, revenez sur votre moto et suivez le groupe jusqu'au quartier général des Lost and Damned.

Mission 2 : Angels in America

Après la scène cinématique, remontez sur votre moto et poursuivez les motards des Angels Death. Utilisez la gâchette (en haut, à gauche) pour tirer sur ces motards tout en conduisant. Suivez les points rouges sur votre GPS et dégommez-les. Une fois qu'ils sont tous morts, quittez le territoire ennemi, suivez à nouveau la ligne jaune sur le GPS et

retrouvez Billy.

Mission 3 : Liberty City Choppers

Maintenant, entrez dans le menu pause, repérez l'emplacement de Jim et placez le curseur pour connaitre le chemin. Conduisez votre moto et rejoignez-le pour commencer la mission. En effet, votre mission consiste à voler les motos du gang des Angels Death.
Tout d'abord, suivez la ligne bleue sur votre GPS et conduisez jusqu'au camion. Ensuite, prenez ce camion et conduisez jusqu'au restaurant où se trouvent les Angels Deaths. Stationnez le camion à l'endroit qui est marqué au parking et descendez. Vous devez transporter quatre motos à l'arrière du camion. D'abord, rapprochez les motos à proximité du camion puis remontez-les car une bataille armée va se déclencher et les motos risquent d'être détruites. Une fois que la dernière moto est dans le camion, sortez votre arme et abattez les membres du gang Angels Death qui arrivent. Prenez couverture derrière les voitures et abattez-les un-par-un. Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans le camion et conduisez-le jusqu'à l'endroit sécurisé marqué sur le GPS. Ignorez les motards qui vous tirent dessus et concentrez-vous sur la conduite du camion jusqu'à la cible.
Lorsque vous arrivez à destination, une scène se déclenche.

Mission 4 : Bad cop drop

Repérez encore une fois Jim sur le GPS et rejoignez-le. Ensuite, prenez la moto et roulez jusqu'aux policiers. Après la scène durant laquelle Jim cogne un policier, prenez la moto et fuyez les flics et attirez-les jusqu'à l'embuscade. Ensuite, arrêtez-vous et prenez couverture derrière l'un des obstacles. Visez les agents qui arrivent et descendez-les. Utilisez les barils explosifs pour éliminer également les renforts qui rappliquent et sécurisez l'endroit. Enfin, reprenez votre moto et quittez rapidement la zone.

Mission 5 : It's War

A présent, entrez de nouveau dans le menu du GPS et repérez Billy. Suivez-le jusqu'à l'entrepôt des Angels of Death et tuez tous les membres du gang ennemi se trouvant dans cette zone. Abattez d'abord les membres qui sont en face, achevez celui qui se trouve en haut, sur le toit, puis descendez ceux postés à gauche.
Ensuite, remontez sur votre moto et suivez Billy à nouveau jusqu'au second entrepôt. D'abord éliminez deux ennemis en face, deux autres sur la passerelle, en haut, et plusieurs autres à gauche. Avancez vers la gauche puis à droite, éliminez quatre autres membres du gang ennemi et nettoyez ainsi la zone. Enfin, retournez rapidement vers votre moto pour achever cette mission.

Mission 6 : Action/Réaction

Comme chaque début de mission, rejoignez Billy près de son appartement et regardez la scène cinématique. Ensuite, prenez votre moto et suivez Billy jusqu'au point de rencontre, près d'un restaurant.
Après une seconde scène cinématique, prenez le lance-grenade et tirez sur la fenêtre en haut à gauche. Une fois que l'immeuble est en feu, les hommes des Angels of Death sortiront du club. Visez les groupements d'ennemis sur la droite et lancez des grenades.
Couvrez-vous derrière la barricade, éliminez ceux qui se cachent derrière le véhicule puis achevez d'autres ennemis qui sortent du Club. Lorsque vous êtes à court de grenades, prenez votre pistolet et continuez le carnage.
Une fois que les ennemis dans le parking sont achevés, suivez Billy et entrez dans le club.
Abattez d'abord deux hommes au bar et un autre derrière le comptoir. Poursuivez vers la porte, abattez un autre ennemi près de la porte et un autre en haut des marches. Enfin, descendez les marches à droite et éliminez les trois derniers Angels of Death.
Sortez rapidement du club, retrouvez votre moto dans le coin près des débris et quittez la zone rapidement.

Mission 7 : Buyer's Market

Dès que vous complétez la mission précédente, vous recevez un message de Billy qui vous donne l'emplacement d'un acheteur pour sa drogue. Marquez l'emplacement dans la carte GPS et rejoignez-le. Après la scène avec Liz Torres, remontez sur votre moto, suivez la ligne et rejoignez Billy dans une ruelle.

Maintenant que vous disposez de l'Héroïne, remontez sur la moto et rejoignez le point jaune sur la carte. Entrez dans le bâtiment, montez les escaliers et attendez l'arrivée de Niko et Playboy. Après la scène cinématique, vous êtes encerclé par les policiers et vous devez sortir de cet immeuble. D'abord, prenez votre pistolet, visez la tête et tuez les flics qui sont en face. Tuez celui à droite et avancez vers la droite. Récupérez une armure dans une entrée à droite, sortez dans le couloir et descendez les marches.
Éliminez les policiers que vous apercevez, récupérez une arme près de la porte rouge et sortez par derrière. Abattez un agent en sortant, poursuivez à travers la clôture de gauche et récupérez un véhicule. Fuyez la zone, prenez un véhicule rapide et semez vos poursuivants.

Mission 8 : Politics

Entrez dans le menu du GPS, repérez Stubbs et rejoignez-le dans son hôtel. Après la scène cinématique, récupérez le RPG qu'il vous donne et suivez la ligne jaune du GPS jusqu'au portail de l'aéroport. N'entrez pas dans l'aéroport, restez derrière l'un des piliers du pont, attendez que le convoi arrive et tirez rapidement deux roquettes sur les véhicules qui transportent la cible. Une fois que la cible est achevée, remontez sur votre moto et fuyez les policiers.

Mission 9 : Coming Down

Lorsque vous aurez complété la mission précédente, vous recevrez un appel de Ashley qui se trouve être en danger. Repérez la ligne jaune sur le GPS et rejoignez la cible.
Entrez dans l'immeuble, prenez les escaliers et sortez votre arme. Eliminez le premier ennemi en sortant par la gauche, avancez et éliminez en deux autres. Ouvrez la porte sur le côté gauche, entrez et abattez les Cakes qui se trouvent dans le corridor. Avancez au fond du couloir pour sauver Ashley, regardez la courte scène et sortez. Achevez un autre homme, descendez les escaliers et quittez l'immeuble. Prenez votre moto et ramenez Ashley jusqu'à son appartement.

Mission 11 : Off Route

A présent, revenez à l'hôtel où se trouve Stubbs et commencez cette mission. Reprenez votre moto, suivez la ligne jaune et rejoignez le bus pénitencier. Prenez votre arme, abattez les policiers et approchez-vous de la porte du bus pénitencier. Après la courte scène dans laquelle vous prenez le volant du bus, conduisez-le et quittez le pénitencier. Fuyez les voitures de police qui sont à vos trousses et semez-les. Une fois que vous êtes loin du radar, repérez la ligne jaune dans le GPS et regagnez la raffinerie d'huile pour ramener les prisonniers. Une fois que cette mission est complétée, repérez l'icône de Billy sur le GPS et rejoignez-le.

Mission 12 : This Shit's cursed

Suivez Billy et essayez de vous placer sur le sigle qui apparait sur la route. Après quelques discussions en cours de route, une course se déclenche et vous devez atteindre le point de rencontre en premier.
Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez trouver un moyen de vous en sortir. Pour ce faire, dégommez d'abord les chinois sur le toit puis ceux à droite.
Abattez ceux qui sont en haut, sur la passerelle, puis montez sur la rampe à droite. Avancez, abattez deux chinois qui arrivent et suivez le chemin jusqu'à l'entrée de gauche. Abattez cinq autres hommes sur place, récupérez une trousse de soins en haut de la rampe et suivez le chemin de droite. Descendez le long d'une autre rampe, abattez les ennemis que vos apercevez et descendez à l'échelle. Achevez les hommes restants, descendez et allez à l'entrée du bâtiment pour qu'une scène se déclenche. Enfin, faites le tour du bâtiment, rejoignez votre moto et suivez le GPS jusqu'au territoire des Lost.

Mission 13 : Hit the pipe

Repérez le marqueur de Jim dans le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique et le briefing, montez sur votre moto et rejoignez les points rouges qui se trouvent sur votre GPS. Ces points représentent les vans que vous devez exploser grâce aux bombes artisanales dont vous disposez. Pour ce faire, approchez-vous du van, doublez-le par la droite et lancez une bombe pour qu'elle explose près du véhicule. Détruisez ainsi les trois vans des Angels of Death et achevez ainsi cette mission.

Mission 14 : End of Chapter

Rejoignez Jim dans sa cachette, prenez votre moto et suivez la ligne jaune jusqu'au point de rencontre avec Brian. Après la scène cinématique, prenez votre arme et descendez les motards qui tournent en rond sur leurs motos. Ensuite, avancez tout en ramassant les munitions et abattez ceux qui se trouvent près du van. Ramassez d'autres munitions, attendez l'arrivée d'un autre véhicule par la droite et abattez les membres qui sont à l'intérieur. Par la suite, abattez deux autres gardes sur une moto et attendez l'arrivée d'un autre van qui se gare dans la cour voisine. Tuez plusieurs autres ennemis, utilisez les citernes explosives pour abattre plusieurs hommes à la fois et sécurisez ainsi la zone.
Une fois que la zone est nettoyée, une autre scène se déclenche et vous devez poursuivre les motards qui se sont enfuis. Montez sur la moto qui est à proximité et pourchassez-les avant de les perdre de vue. Visez-les tout en conduisant la moto et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'ils tombent un par un. Enfin, rejoignez Jim pour qu'une scène se déclenche et achevez ainsi la mission.

Mission 15 : Bad Standing

Regagnez l'emplacement où se trouve Jim, prenez votre moto et atteignez la planque de Brian. Prenez votre téléphone, entrez dans le Répertoire et appelez Clay ou Terry, pour obtenir des renforts.
Laissez les deux hommes que vous aviez appelé se mettre à l'arrière de la maison, visez la fenêtre de devant et lancez des explosifs. La maison prend feu et Brian tente de fuir par la droite de l'entrée. Sortez votre arme, abattez d'abord les ennemis qui arrivent à pieds puis repérez Brian sur sa moto et abattez-le avant qu'il ne s'échappe. Si vous ne disposez pas d'explosifs, vous devez entrer par la porte arrière et remonter les escaliers tout en éliminant tous les ennemis. Dès que Brian est abattu, éloignez-vous de la maison et reprenez votre moto pour achever cette mission.

Mission 16 : Heavy Toll

A présent, entrez dans la Carte du GPS, repérez la lettre E d'Elizabeth et rejoignez-la.
Après la scène cinématique, conduisez la voiture jusqu'au péage routier représenté sur votre GPS. Après la courte scène, attendez que le van arrive devant la barrière et tirez sur les hommes qui sont à l'intérieur. Abattez un max d'ennemis et entrez dans le van. Attendez que Malc monte également et quittez les lieux.
Conduisez rapidement et fuyez les voitures de police qui arrivent pour vous capturer. Une fois que vous aurez semé les flics, suivez la ligne jaune et atteignez l'entrepôt pour finir cette mission.

Mission 17 : Marta full of Grace

Rejoignez à nouveau Elizabeth et recevez votre nouvelle mission. En effet, elle veut que vous rameniez son amie Marta de l'aéroport. Prenez votre moto et rejoignez l'Aéroport de Liberty City. Après la scène cinématique, vous êtes entouré de policiers et vous devez vous en sortir. Pour ce faire, sortez votre arme et dégommez-les un par un. Si vous possédez un lance-roquettes, tirez sur l'hélicoptère qui arrive. Sinon, ignorez-le, abattez rapidement les agents de l'ordre représentés par des points rouges puis détournez un véhicule et quittez les lieux. Enfin, fuyez les flics qui vous poursuivent et rejoignez une planque " Pay n'spray " pour repeindre votre voiture et échapper à la poursuite. Une fois que les policiers sont semés, ramenez Marta chez Elizabeth et finissez ainsi cette mission.

Mission 18 : Shifting Weight

Après la mission précédente, attendez quelques instants et rejoignez encore une fois Elizabeth. Remontez sur votre moto et rejoignez le point de rencontre avec un Dealer.
Après la scène cinématique, vous êtes à l'arrière d'une moto et vous devez tirer sur les voitures de police qui vous poursuivent. Ouvrez le feu jusqu'à ce que les véhicules explosent ou heurtent un poteau. Visez les barils explosifs sur la route pour détruire plusieurs véhicules à la fois et visez également la station d'essence pour créer une grande explosion. Canardez l'arrière des grands camions de police pour abattre la brigade spéciale.
Par la suite, vous êtes encerclé dans une rue et vous n'avez aucun moyen de vous enfuir. Visez les vitres de l'immeuble qui est en face pour que vous puissiez vous échapper. Lorsque la moto s'arrête, visez l'hélicoptère et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'elle explose.
Ensuite, jetez des bombes artisanales sur le chemin pour exploser les voitures de police restantes et finissez ainsi cette

mission. A présent, repérez Ray Boccino sur le GPS et rejoignez-le. Pour commencer la prochaine mission.

Mission 19 : Diamonds in the rough

Après la scène cinématique, appelez Terry pour avoir des renforts et rejoignez les autres membres des Lost and Damned. Ensuite, prenez la tête du convoi et guidez-le jusqu'point d'échange sur le quai.
Après la scène cinématique, poursuivez les deux voitures et éliminez les hommes qui sont à l'intérieur. Utilisez les armes ou les explosifs, poursuivez-les et détruisez-les. Ensuite, récupérez les diamants et répondez à l'appel de Ray. Vous devez séparer les diamants et les placer dans deux sacs poubelle. Pour cela, conduisez jusqu'au premier point vert et placez les diamants. Ensuite, dirigez-vous vers le second point de livraison et détruisez le véhicule qui vous poursuit en cours de route avant de placer la deuxième partie.

Mission 20 : Roman's Holiday

Cette mission est la plus facile du jeu. D'abord, rejoignez Ashley qui a un problème. Après la courte scène, prenez un véhicule et rejoignez Malc dans une rue marquée sur le GPS. Conduisez le nouveau véhicule et suivez la ligne jusqu'au point jaune. Attendez que Roman sorte et embarquez-le dans la voiture. Prenez le volant à nouveau et suivez la ligne jusqu'à l'entrepôt. A mi-chemin, vous vous arrêtez devant un péage et Roman essaye de s'enfuir. Sortez du véhicule, rattrapez-le et menacez-le pour qu'il revienne. Vous pouvez le menacer avec une arme ou simplement en lui assénant quelques coups de poing. Lorsqu'il revient dans la voiture, conduisez jusqu'à l'entrepôt et achevez ainsi cette mission.

Mission 21 : Collector's Item

Après quelque temps, vous recevez un appel de Ray. Repérez son emplacement sur le GPS et rejoignez-le. Entrez dans le Libération, montez les marches et avancez jusqu'au fond. Prenez la sortie descendez les marches et allez jusqu'au point de rencontre avec Ray. Après la scène, vous êtes toujours contraint de tuer les traitres qui vous barrent la route.
Tuez d'abord les trois ennemis dans le couloir, avancez, éliminez en d'autres et prenez à droite. Récupérez une trousse de soins sur le mur, abattez les hommes qui sont à gauche, récupérez les munitions ainsi que les grenades et descendez les marches. Prenez l'armure près du bureau de surveillance et sortez par la porte de derrière. Eliminez un soldat derrière le mur, sortez par la porte de devant et prenez couverture derrière le véhicule noir, en face. Prenez les grenades, lancez-les sur les véhicules qui sont à droite, ceux plus loin à gauche et ceux qui sont au fond de la rue.
Une fois que les hommes de Ray sont morts, certains d'entre eux essayeront de s'enfuir. Conduisez la voiture qui est à proximité, pourchassez-les et abattez-les. Ceci n'est pas facile surtout que la police est à vos trousses. Une fois que les derniers hommes sont morts, fuyez les policiers pour compléter cette mission.
Après la mission, vous recevez un appel de Jim et vous devez lui ramener l'argent. Conduisez un véhicule jusqu'au point de rencontre qui se trouve dans une ruelle et donnez-lui la somme.

Mission 22 : Was it Worth ?

Repérez Ray sur le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique, prenez un véhicule et tentez de rejoindre Ashley. A mi-chemin, vous serez poursuivi et attaqué par les hommes de Ray. Par conséquent, appelez Terry ou Clay et rejoignez-les au point qu'ils indiquent sur la carte.
Dès que vous arrivez à ce point, montez les escaliers et rejoignez vos deux camarades. Sortez votre arme, prenez couverture sur le toit et descendez tous les mafieux qui arrivent. Visez la citerne de gaz près des véhicules et provoquez une grosse explosion. Ensuite, visez les hommes restants et tuez-les un par un. Une fois que la zone est sécurisée, sautez sur votre moto et rejoignez Ashley.

Mission 23 : Get Lost

Après quelques moments, vous recevez un appel de Stubbs. Repérez-le sur le GPS et rejoignez-le. Après la courte scène, reprenez la moto et allez au pénitencier.
Vous appelez Terry et il arrive avec tout un arsenal. Ramassez toutes les armes et toutes les munitions possibles. Récupérez une armure et dirigez-vous vers la porte du pénitencier. Utilisez le lance-grenades pour la détruire, éliminez les gardes à l'entrée et avancez à gauche. Abattez d'autres hommes, prenez couverture derrière l'un des murs de droite

et récupérez une trousse de soins sur ce mur. Abattez le sniper sur le toit, éliminez les autres gardes et avancez. Prenez à droite, abattez une troisième vague d'ennemis et progressez droit devant vous puis prenez à gauche jusqu'au point jaune.
Après une autre courte scène, visez les gardes dans la cour et abattez-les. Visez d'abord ceux qui sont sur la passerelle en haut ensuite dégommez tous ceux qui se trouvent au sol. Sortez la grosse artillerie, lancez des grenades et des roquettes et abattez-les tous. Une fois que la cour est sécurisée, avancez à droite jusqu'au dernier point rouge et tuez Billy. Enfin, revenez dans la cour, prenez la moto et suivez vos camarades hors du pénitencier. Ensuite, ramenez les motards jusqu'à la planque des Lost and Damned pour achever la dernière mission du jeu.

MISSIONS SECONDAIRES

Dans GTA Lost and Damned, il existe des missions secondaires que vous devez effectuer afin de gagner plus d'argent. Cet argent vous sera utile pour acheter de nouvelles armes et munitions. Il existe aussi des mini-jeux auxquels vous pouvez jouer pour vous divertir. Voici les différentes missions secondaires ainsi que les mini-jeux :

Angus : Vol de Moto

Dans ces missions, votre objectif est de voler des motos. Pour ce faire, entrez dans le répertoire de votre téléphone et appelez Angus. Choisissez l'onglet " boulot " et appelez-le. Après l'appel, ce dernier vous indiquera l'emplacement de la moto sur votre GPS. Entrez dans la carte GPS, marquez l'endroit et atteignez-le. Utilisez une arme pour éliminer le propriétaire de l'engin, récupérez-le rapidement et fuyez les policiers qui sont à vos trousses. A chaque fois que vous ramenez une moto au quartier général des Lost and Damned, vous gagnez de l'argent. Il existe dix motos à voler dans le jeu.

Stubbs

Entrez dans le répertoire du téléphone, tapez Stubbs puis choisissez " boulot ". Ce dernier vous proposera cinq missions différentes contre une bonne somme d'argent. Dans les missions de Stubbs, votre objectif est d'éliminer les hommes qu'il désigne pour de l'argent.

Stubbs - Mission 1 : Communication breakdown

Appelez Stubbs qui vous indique l'emplacement d'un journaliste qu'il faut liquider. D'abord, détournez un véhicule rapide et rejoignez l'emplacement dans le temps imparti. Après la scène cinématique, sortez rapidement une arme et tirez sur le journaliste avant qu'il ne s'échappe. Si ce dernier fuit en voiture, reprenez votre véhicule et pourchassez-le. Assurez-vous qu'il soit bien mort, fuyez les flics en cas de poursuite et achevez ainsi cette mission.

Stubbs - Mission 2 : Phone Ho'

Rejoignez l'emplacement représenté par le point jaune sur la carte et sortez du véhicule. Par la suite, entrez dans la ruelle, montez sur les caisses ou les containers et grimpez sur le toit. Attendez que la voiture rouge arrive, prenez votre téléphone et sélectionnez " Appareil Photo ". Dirigez la caméra vers la voiture rouge, attendez que la prostituée approche du véhicule et prenez une photo lorsqu'elle est à proximité de la fenêtre. Envoyez la photo à Stubbs et vous recevrez ensuite un appel de ce dernier.

Stubbs - Mission 3 : First Impressions

Prenez un véhicule, repérez l'emplacement jaune sur la carte et atteignez-le. Une fois arrivé à destination, sortez votre arme et éliminez la cible qui sort de l'hôtel. Abattez aussi ceux qui vous tirent dessus puis prenez le véhicule et fuyez les policiers.

Stubbs - Mission 4 : When the Blue Chips Are Down

Allez près de l'appartement indiqué en bleu et remarquez la voiture de police. Tirez sur le flic, entrez dans l'allée et enlevez les menottes de la dame qui est près de la voiture. Entrez dans le véhicule, sortez de l'allée et suivez la ligne

jaune jusqu'à l'héliport. Enfin, protégez la dame le temps qu'elle monte dans l'hélicoptère et achevez ainsi cette mission.

Stubbs - Mission 5 : Knowing me, knowing you

Dans cette mission, votre objectif est de voler une voiture, cette fois. Pour cela, prenez n'importe quel véhicule et rendez-vous au point indiqué. Repérez la superbe Lamborghini rouge, volez-la et rejoignez le garage dans le temps imparti. Après la scène durant laquelle le mécanicien installe une puce, vous devez conduire et ramener la voiture avant le temps imparti. Aussi, vous devez faire attention en conduisant afin de ne pas abimer le véhicule.
Vous devez également garer la voiture au même endroit précédent pour ne pas attirer les soupçons.

Missions de courses

Les missions de courses s'affichent sur la carte grâce à une icône en forme de casque rouge. Rejoignez ces icones pour commencer la course. Passez à travers les points de contrôle (82) qui vous indiquent aussi la direction à suivre et gagnez ces courses pour achever ainsi ces missions.

Baston

Les guerres de gang sont affichées sur la carte sous forme d'une icône en forme d'explosion (83). Rejoignez cette icône sur la carte pour commencer la guerre et vous devez éliminer les membres du gang adverse (84). Ce gang peut être en mouvement comme il peut être immobile, au même endroit. Marquez toujours l'endroit, suivez le marqueur et bastonnez les ennemis par tous les moyens (85).

MINI-JEUX

Mis à part les missions secondaires, vous pouvez vous divertir et jouer à différents jeux avec vos frères.

Billard

Pour jouer au billard, rendez-vous au second étage du quartier général ou appelez Terry ou Clay. Commencez une partie de billard, utilisez les joysticks pour diriger le bâton (86) et choisissez la vitesse du tir et gagnez ainsi ce jeu.

Fléchettes

Appelez Clay ou Terry, et sélectionnez " Fléchettes " pour aller jouer aux fléchettes. Pour ceux qui ne savent pas comment jouer ; visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment vous fait gagner des points. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés. Si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

Air Hockey

Appelez Clay ou Terry et choisissez d'aller jouer au Air Hockey. Passez d'abord prendre vos deux camarades et rendez-vous à la salle de jeux qui est marquée sur votre carte. Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey (89) et marquez sept point pour gagner la partie.

The Ballad of Gay Tony

MISSIONS PRINCIPALES

Mission 1 : I LUV LC

Après la scène cinématique du début du jeu, montez dans la voiture, suivez la ligne rose du GPS et rejoignez le club Hercules. Ensuite, revenez en arrière et conduisez jusqu'au club Maisonnette 9. Dans ce club, vous pouvez épater les

filles sur la piste de danse, vous pouvez boire des shots au bar et vous pouvez également monter au salon VIP et participer à un jeu où il faut boire. Une fois que vous aurez exploré tout le club et effectué tout ces divertissements, montez les escaliers du club et sortez.
Après la courte scène, montez dans la voiture, ramenez vos deux camarades à leur appartement puis rentrez chez vous à votre tour. Dans votre appartement, vous pouvez regarder la télé, utiliser le lit pour sauvegarder votre jeu et la penderie pour changer vos vêtements. Après quelque temps, vous recevez un message de Tony. Appuyez sur la touche directionnelle pour lire le message et rejoignez le club Maisonnette 9.

Mission 2 : Practice Swing

Après la scène cinématique, vous devez effectuer un swing au golf et frapper l'otage avec la balle. Pour cela, déplacez le réticule blanc sur la voiturette dans le champ, appuyez sur la touche pour augmenter la puissance de frappe et appuyez encore une fois lorsque le curseur blanc s'aligne avec le noir (appuyez sur la touche légèrement avant que le curseur ne s'aligne avec le deuxième). Réussissez les trois tirs pour que l'otage crache le morceau et balance ceux qui l'ont engagé.
Par la suite, descendez les escaliers qui sont en face de vous et rejoignez le parcours de golf. Prenez couverture derrière la voiturette, visez les ennemis et descendez-les un par un (8). Ensuite, montez dans le véhicule et suivez Rocco qui s'échappe de cet endroit. Suivez-le jusqu'au parking, plus loin, et complétez ainsi cette mission.

Mission 3 : Chinese Takout

Conduisez la voiture et emmenez Tony jusqu'à l'endroit marqué par le GPS. Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez sortir de cet immeuble. Pour cela, lisez les instructions qui s'affichent en haut, à gauche, et apprenez ainsi comment viser, tirer et changer d'arme.
D'abord, visez l'ennemi près de la porte de gauche et descendez-le. Avancez dans cette direction, poursuivez à gauche et éliminez un autre ennemi. Suivez le chemin, descendez deux autres hommes, au fond du couloir, et avancez. Abattez trois autres ennemis en tournant à droite, avancez encore une fois à droite et tuez un homme près des escaliers. Descendez ces escaliers, abattez deux hommes en bas des marches et prenez couverture derrière le mur gauche. Faites attention à la grenade qui va exploser, n'avancez pas pour ne pas mourir et abattez les trois hommes de loin. Ensuite, abattez d'autres ennemis jusqu'à ce que vous atteigniez les autres escaliers. Récupérez des grenades en haut des marches, descendez-les et prenez une armure en bas.
Reprenez le carnage, suivez le corridor et tuez cinq autres ennemis. Avancez, abattez en deux autres, près des marches, et descendez. Neutralisez un homme en bas des marches, prenez couverture derrière le mur et lancez des grenades pour éliminer ceux qui sont plus loin. Abattez les quatre ennemis, avancez, tuez les survivants et trouvez la sortie au fond du couloir.
Enfin, attendez que Tony sorte de l'immeuble, montez dans la voiture et ramenez-le à son appartement. A présent, vous avez deux icônes sur votre carte : celle d'Amir et celle de votre maman. Repérez celle de Mama et rejoignez son domicile.

Mission 4 : Momma's Boy

Après la scène cinématique, suivez simplement Lopez jusqu'à la ruelle et entrez dans l'immeuble où se passent les combats dans les cages.
Les combats sont assez faciles. Lisez les instructions qui s'affichent en haut à gauche de l'écran et apprenez les touches correspondantes aux coups de poing, coups de pied, contres et esquives. Verrouillez votre adversaire, effectuez un combo de trois coups successifs et répétez rapidement l'attaque. S'il essaye de vous agresser, bloquez son attaque ou esquivez-la et rependez les coups de poing. Votre objectif est de gagner le premier et le second combat puis subir des dégâts et perdre le dernier combat. Vous pouvez revenir à cet endroit à tout moment et recommencer.

Mission 5 : Corner Kids

Rejoignez le marqueur qui se trouve à quelques rues de l'endroit où vous aviez combattu dans des cages et regardez la scène cinématique.
Après la scène, montez dans le véhicule et conduisez jusqu'aux quais. Dès que vous arrivez, une scène se déclenche et vous êtes entouré de plusieurs policiers. Tuez d'abord le policer posté sur le toit, descendez ceux qui sont derrière les

deux voitures de police puis ceux à droite. Avancez à droite, prenez couverture derrière le tas de boites et abattez les flics qui sont derrière les piliers. Dépassez ces derniers, poursuivez à gauche et attendez que l'un de vos amis détruise le mur.
Prenez couverture derrière la carrosserie de la voiture, dégommez les flics qui sont sur le toit et dans la rue de droite puis avancez tout droit. Abattez d'autres flics et approchez-vous de la voiture. Après la courte scène, vous disposez d'un RPG, visez l'hélicoptère et détruisez-le. Enfin, montez dans l'une des voitures et ramenez vos amis chez eux.

Mission 6 : Clocking off

Continuez toujours à effectuer les missions de Maman, repérez la nouvelle icône et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture, traversez le pont et tournez aussitôt à droite pour descendre au quai (20). Ensuite, suivez Henri qui descend au bord de l'eau afin de prendre la marchandise. C'est là que vous serez attaqué par des bandits qui tentent de s'emparer de votre marchandise.
Sortez une arme puissante, visez les ennemis en haut des escaliers et éliminez-les. Abattez trois autres à gauche, remontez les marches et descendez cinq autres voleurs à gauche. Regardez à droite, repérez la voiture qui arrive et tuez ceux qui sont à l'intérieur. Remontez les autres marches, repérez les points rouges sur le GPS et abattez-les un par un.
Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans la voiture et quittez le quai. Prenez la sortie qui est à gauche du pont et ramenez le véhicule dans le garage pour achever cette mission et toutes les missions de Maman.

Mission 7 : Blog This

Maintenant, repérez l'icône de Tony et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et ramenez-la chez Gracie. Ensuite, faites demi-tour et rejoignez le cybercafé du coin. Entrez, utilisez un ordinateur et cliquez sur l'icône Web. Descendez la page grâce au joystick droite, déplacez la souris grâce au joystick gauche et cliquez sur le lien " The Celebinator ". Descendez la page suivante, cliquez sur " Lâchez vos Coms " puis cliquez sur " Envoyer ". Enfin, déconnectez-vous et quittez le cybercafé pour achever cette mission.

Mission 8 : Femme

A présent, entrez dans le club Maisonnette 9 et approchez-vous de la fille en robe rouge au bar. Après la discussion, prenez un véhicule et rejoignez l'emplacement marqué sur le GPS. Regardez à gauche et à droite et tentez de trouver Chris. A chaque fois l'emplacement change et vous devez conduire jusqu'à la Jonction des stars pour le retrouver enfin. Maintenant, prenez un véhicule, repérez l'icône de Tony sur la carte et rejoignez-le.

Mission 9 : Bang Bang

Après la scène cinématique, montez dans la voiture et conduisez jusqu'à la grue qui se trouve à proximité. Sortez du véhicule, visez le pied de la grue et lancez trois bombes collantes. Eloignez-vous du champ de construction et explosez les bombes pour détruire la grue .
Ensuite, reprenez votre véhicule et conduisez jusqu'au tunnel du train. Vous pouvez détruire le train de deux manières. Soit, vous descendez avec la voiture sur les rails, lancez des grenades à partir de la fenêtre puis attendre qu'il s'éloigne de vous et l'exploser. Soit, vous le poursuivez jusqu'à ce qu'il s'arrête à la gare qui ne se trouve pas loin, vous descendez de la voiture puis vous entrez dans la gare et le détruisez avec les bombes.
A présent, détournez un véhicule rapide et conduisez jusqu'à l'aéroport avant la fin du temps imparti. Allez sur la piste de décollage, repérez le jet privé qui est votre cible et placez trois grenades avant qu'il ne décolle. Déclenchez les bombes, détruisez l'avion et remontez rapidement dans le véhicule. Entrez dans le menu du GPS, repérez le Pay n'spray et conduisez jusqu'à cet endroit pour semer les flics. Cet endroit vous permettra de changer la couleur de votre voiture et de baisser l'indice de recherche. Maintenant, sortez du garage, repérez Mori sur le GPS et atteignez-le.

Mission 10 : Kibbutz Number one

Après la discussion avec Mori, conduisez la voiture jusqu'au quai et payez le droit de péage pour ne pas alerter les flics. Ensuite, descendez de la voiture et allez sur le quai. Après la courte discussion, prenez couverture derrière les palettes de pierre et éliminez les concurrents de Mori. Abattez les trois ennemis en face, éliminez celui qui utilise un

lance-roquettes depuis la construction (en haut, à gauche) et tuez un autre ennemi en bas de ce dernier. Avancez tout droit, abattez les deux hommes restants et allez jusqu'à l'embarcadère.
A présent, naviguez sur le bateau et pourchassez ceux des ennemis qui vous précèdent. Faites attention aux tirs, approchez-vous de leurs bateaux par la droite et lancez-leur une bombe. Eloignez-vous légèrement et explosez la bombe ainsi que la bateau ennemi. Refaites la même opération avec les deux autres bateaux, faites attention à la police qui peut s'en mêler et détruisez les trois bateaux avant d'atteindre le quai, de l'autre côté de la ville. Une fois que ceci est fait, ramenez Mori au quai indiqué sur le GPS et achevez ainsi cette mission.
Avant de poursuivre les missions, repérez l'icône d'un Homme sur le GPS, rejoignez-le et conduisez-le jusqu'au Spa. Ensuite, repérez également l'icône d'une femme et atteignez-la. Après la scène, conduisez-la rapidement jusqu'à l'hôpital et achevez ainsi ces mini-missions. Ensuite, rejoignez le club Maisonnette 9 et continuez la mission de Tony.

Mission 11 : Boulevard Baby

Après la scène cinématique très tordue, montez dans le voiture de Tony et conduisez jusqu'au Club Bahamas Mamas. Entrez dans le club, descendez les marches par la droite et avancez jusqu'à la piste de dance. Parlez avec la fille qui est sur la piste et dansez. Lisez à nouveau l'aide pour savoir comment danser et gardez les poses jusqu'à ce que la jauge bleue se remplisse.
Après la scène qui s'avère très hot, tuez Vic le propriétaire et sortez du bureau. Tuez un de ces hommes en sortant, allez près de la piste de danse et prenez couverture derrière les fauteuils. Abattez trois autres hommes aux alentours de la piste, avancez et tuez un homme dans le bar. Approchez de la sortie, abattez un homme au milieu des escaliers, tuez un autre en haut des marches et un troisième près de la sortie. Quittez le bar, éloignez-vous de la zone avant que la police n'arrive et achevez ainsi cette mission. Ensuite, repérez à nouveau l'icône de Tony et rejoignez-le à son appartement.

Mission 12 : Frosting the Cake

D'abord, montez dans le voiture, conduisez jusqu'au quai et rendez-vous à l'emplacement de l'échange. Après la scène cinématique, vous devez sortir par le toit ouvrant de la voiture et lancer des bombes sur les motards qui arrivent pour voler la marchandise. Visez d'abord les véhicules et les motos qui barrent la route et détruisez-les. Détruisez ensuite ceux qui vous poursuivent par derrière puis ceux qui arrivent sur votre gauche (41).
Repérez d'autres points rouges sur le GPS et éliminez-les.
Une fois que vous êtes loin du quai, visez le barrage de police et explosez les voitures. Repérez ensuite le blindé qui arrive par derrière et lancez plusieurs grenades pour l'arrêter. Ensuite, visez l'hélicoptère qui approche à droite, lancez des grenades dans l'air et explosez-les pour endommager et détruire l'hélico.
Enfin, vous prenez le volant de la voiture et vous devez semer les flics. Repérez le plus proche garage Pay n'Spray et entrez-y sans que les flics ne vous chopent. Une fois que la mission est achevée, repérez l'icône de Yusuf sur votre GPS et rejoignez-la.

Mission 13 : Sexy time

Après la scène cinématique, prenez un véhicule et conduisez jusqu'au quai, au sud-ouest. Montez sur un bateau et naviguez jusqu'au yacht qui se trouve en haute mer. Faites gaffe au bateau de patrouille, attendez qu'il s'éloigne et montez sur le yacht par derrière. Ensuite, montez les deux escaliers à droite et détournez l'hélicoptère.
Pilotez l'hélico vers l'héliport en haut d'un immeuble puis changez de cap à mi-chemin. Faites machine arrière, visez le yacht et lancez des missiles pour le détruire. Utilisez le joystick pour viser le yacht et lancez plusieurs missiles pour avoir plus de chance de toucher l'embarcation.
Une fois que le yacht est détruit, des trafiquants d'arme tentent de s'enfuir sur des petits bateaux. Vous devez les pourchasser et les tuer. Pour cela, effectuez un vol stationnaire derrière les bateaux et utilisez la tourelle de l'hélico pour les détruire. Quelques coups de feu suffisent pour détruire le bateau mais faites attention à ne pas couler dans l'eau.
Une fois que les trafiquants sont morts, volez en hauteur et emmenez l'hélicoptère jusqu'à l'héliport, au-dessus d'un immeuble. Lorsque la mission est finie, retournez à nouveau vers Yussuf et commencez une nouvelle mission.

Mission 14 : High Dive

Après la scène, conduisez la superbe voiture jusqu'au gratte-ciel. Ensuite, entrez à l'intérieur et prenez l'ascenseur.

Après la scène, visez le soldat ennemi qui est en face et tuez-le. Tirez ensuite sur l'hélicoptère qui s'approche et détruisez-le. Avancez tout droit puis tournez à gauche, éliminez l'ennemi au fond et montez les escaliers. Abattez un autre, en haut des marches, détruisez un hélico et grimpez à l'échelle sur la gauche. Tuez un ennemi à gauche, détruisez un autre hélico, suivez ce chemin et tuez un autre homme. Avancez au fond, récupérez une armure et tuez deux autres gardes.
Après la courte scène, grimpez aux échelles et montez rapidement. Lorsque vous arrivez sur une plateforme, visez l'hélico qui approche (par la gauche), détruisez-le puis montez jusqu'au sommet du gratte-ciel.
Après la scène, sautez du haut du gratte-ciel et déployez le parachute. Dirigez-le vers la terre ferme et appuyez sur les deux gâchettes pour amortir la chute lors de l'atterrissage. Lorsque vous atterrissez sain et sauf, la mission s'achève. A présent, vous pouvez effectuer des sauts en parachute en allant vers les icônes marquées sur votre GPS.

Mission 15 : Blog This 2

Après quelques instants, vous recevez un appel de Tony qui vous indique l'emplacement de Celebinator. Prenez un véhicule et rejoignez l'hélicoptère. Pilotez cet engin et passez à travers les trois points de contrôle roses dans le ciel jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.
Ensuite, frappez Celebinator et poussez-le dans le vide. Tout de suite après, sautez dans les airs à votre tour et utilisez le joystick gauche pour lui foncer dessus et le rattraper. Dès que vous le saisissez, déployez votre parachute et atterrissez sur la terre ferme. Maintenant, rejoignez l'icône de Tony à Maisonnette 9 et commencez la mission suivante.

Mission 16 : Not So Fast

Après la scène cinématique, montez dans la voiture garée et conduisez jusqu'à l'héliport. Prenez l'hélicoptère et volez jusqu'à l'hôtel Libertionan. Atterrissez sur le toit du Libertionan, descendez de l'hélico et descendez le long des échafaudages.
Après la scène cinématique, grimpez à l'échelle jusqu'au toit et remontez dans l'hélicoptère. Volez dans les airs et préparez-vous à détruire trois hélicoptères ennemis. Faites attention également à leurs missiles. Approchez-vous doucement de ces hélicos et lancez plusieurs missiles pour les atteindre. Une fois que ces engins sont détruits, retournez à l'héliport et achevez ainsi cette mission. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

Mission 17 : Ladies ' night

Après la traditionnelle scène cinématique, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'à l'héliport. Descendez, montez dans l'hélicoptère et survolez jusqu'à l'emplacement indiqué pour repérer la voiture rouge.
Prenez cette voiture en filature, ne la perdez pas de vue et suivez-la le long des routes. Faites attention aux gratte-ciels qui peuvent endommager l'hélicoptère et suivez la voiture qui entre par la suite dans le tunnel. Repérez la sortie du tunnel sur le GPS et attendez que la voiture sorte. Poursuivez-la à nouveau jusqu'au parking, attendez quelques instants puis repérez-la lorsqu'elle sort et se gare à quelques rues de là. Enfin, ramenez l'hélicoptère vers l'héliport et atterrissez pour finir la mission. Rejoignez l'icône de Yussuf et commencez la mission suivante.

Mission 18 : Caught with your pants down

Après la scène cinématique, prenez la voiture de Yussuf et conduisez jusqu'à la Star Junction. Ensuite, descendez et montez à bord de l'hélicoptère. Volez en direction du point rouge sur le GPS et repérez l'hélicoptère qui transporte le char NOOSE. Par la suite, prenez le fusil-sniper, effectuez un zoom sur le char. Visez les crochets jaunes qui retiennent le véhicule et tirez pour les détruire. Une fois que les quatre crochets sont détruits, sautez de l'hélico et déployez votre parachute pour atterrir sur le pont.
Prenez le char blindé et semez les flics. Vous ne pouvez pas utiliser le Pay'n Spray pour vous échapper, le seul moyen est donc de tirer sur les voitures de police. Détruisez les véhicules pour diminuer le rayon du radar et le nombre de poursuivants. Une fois que toutes les voitures sont neutralisées, conduisez le tank jusqu'au garage et terminez cette mission. Maintenant, repérez Mori et rejoignez-le pour commencer la mission suivante.

Mission 19 : This ain't Chekers

Dans cette mission, vous allez effectuer une course dans les airs, la mer et sur terre. D'abord, sautez de l'hélicoptère,

descendez en chute libre tout droit vers le quai et déployez le parachute au dernier moment.
Montez rapidement à bord du bateau rouge, foncez et passez à travers les points de contrôle rose de couleur. Ne lâchez pas les gaz, passez tous les points et rejoignez par la suite la terre ferme.
Dans cette dernière phase, montez rapidement dans votre voiture et suivez le circuit marqué sur le GPS. Roulez rapidement à travers les points de passage et foncez jusqu'à la ligne d'arrivée pour arriver en première place. Vous pouvez également utiliser le Nitro pour augmenter l'accélération du véhicule. Une fois que vous terminez la course en première place, dirigez-vous vers Bulgarin et commencez sa mission.

Mission 20 : Going deep

Conduisez la voiture jusqu'au parking souterrain, descendez du véhicule et placez la bombe près du capot. Ensuite, cachez-vous derrière la voiture rouge, plus loin, et attendez l'arrivée des policiers. Lorsqu'un civil tente d'ouvrir la porte du véhicule, faites exploser la bombe et prenez votre arme. Tuez les ennemis près du grand camion, repérez d'autres au fond puis descendez un autre convoi. Lancez également des bombes pour tuer un maximum d'hommes en même temps.
Nettoyez le parking et avancez vers la sortie.
Repérez un autre camion qui s'arrête près de la sortie, prenez une arme puissante et descendez les deux hommes qui sont à l'intérieur. Trouvez la sortie de droite, tuez deux autres ennemis et détournez une voiture. Enfin, semez les flics et ramenez Bulgarin chez lui. Maintenant, retournez quelques instants plus tard chez Bulgarin et commencez une nouvelle mission.

Mission 21 : Droppin in

D'abord, attendez que le Bulgare monte dans la voiture et conduisez jusqu'à l'héliport marqué sur le GPS. Descendez du véhicule, enfilez votre parachute et pilotez l'hélicoptère. Prenez de l'altitude, passez à travers les points de passage en rose et montez très haut dans le ciel. Par la suite, sautez de l'hélicoptère et déployez votre parachute. Foncez vers l'immeuble près de Star Junction, repérez le toit de cet immeuble abritant un héliport et descendez.
Après une courte scène, descendez les escaliers et récupérez une armure à gauche. Revenez à droite, entrez par la porte jaune et descendez trois hommes d'Ashivili. Avancez jusqu'au fond, repérez d'autres hommes sur le toit de l'ascenseur et tuez-les.
Descendez, tuez deux autres hommes dans le couloir et prenez la porte jaune à gauche. Dégommez deux autres ennemis et poursuivez par la porte à gauche. Descendez les escaliers, éliminez un garde sur les marches et entrez par la porte. Abattez rapidement les trois qui se trouvent à gauche, avancez et entrez dans la salle de réunion. Tuez les deux gardes et tuez Ashivili qui se trouve près de la fenêtre.
Par la suite, sautez à travers la fenêtre, déployez votre parachute et atterrissez sur le camion mobile. Si vous atterrissez loin du camion, courez simplement dans sa direction et montez. Si vous êtes attaqué par les hommes d'Ashivili, tuez-les puis remontez dans le camion pour achever cette mission. Après quelques instants, vous recevez un appel de Yussuf. Allez le voir et commencez sa nouvelle mission.

Mission 22 : For the man who has everything

Au début, conduisez la superbe voiture de Yussuf jusqu'au pont. Ensuite, approchez-vous du bord, attendez que le train s'approche et sautez pour atteindre le toit du dernier wagon.
Avancez sur le toit jusqu'au premier wagon et détruisez les hélicoptères qui vous attaquent en chemin. Repérez-les sur votre GPS, visez avec votre arme explosive et abattez-les. Ensuite, d'autres types d'hélicos arrivent et tentent de vous attaquer. Mettez-vous à plat ventre pour les esquiver puis reprenez les attaques. Détruisez les huit hélicoptères et atteignez le wagon de tête pour que l'hélicoptère grue arrive et embarque ce dernier. Par la suite, rejoignez Bulgarin qui ne se trouve pas loin de votre position.

Mission 23 : In the Crosshairs

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au bâtiment. D'abord, récupérez le fusil de sniper au pied du bâtiment, à gauche, puis entrez.
Après la scène, repérez rapidement les quatre snipers sur les toits voisins et descendez-les. Repérez d'abord le premier tireur en haut de la citerne d'eau, en face, effectuez un zoom et tuez-le. Visez ensuite dans le coin du toit de l'immeuble

de gauche et tuez le second sniper.
Puis, avancez à droite, repérez une citerne d'eau et visez à droite de cette citerne. Débusquez le troisième ennemi et descendez-le. Enfin, regardez encore à droite, repérez une autre citerne et visez à droite de cette dernière pour descendre le dernier tireur.
Après la scène suivante, avancez vers l'ouest du toit et repérez les ennemis de loin. Sautez sur le toit suivant en passant par-dessus la clôture, avancez à droite et récupérez l'arme par terre. Visez d'abord l'hélicoptère et descendez l'ennemi qui est derrière la tourelle. Ensuite, descendez ceux qui se trouvent sur le toit suivant, atteignez-le et ramassez une armure.
Dégommez les quatre autres hommes postés sur le prochain toit ainsi que deux autres sur le suivant et avancez. Tuez un ennemi sur le toit de gauche, deux autres sur le toit à l'extrême gauche et un dernier en bas, en face. Descendez près de la citerne, abattez les cinq ennemis qui sont dans la rue et descendez par la passerelle. Enfin, montez dans une voiture et quittez cet endroit. Une fois que la mission est achevée, rejoignez Mori et commencez sa nouvelle mission.

Mission 24 : No 3

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au parking de voitures de luxe. Appuyez d'abord sur le bouton de l'élévateur et descendez la première voiture. Attendez que Bruce monte dans cette voiture, descendez-en une autre et montez dedans à votre tour. Placez-vous d'abord derrière les deux autres voitures puis suivez-les le long des rues. Après quelques instants, vous êtes repérés par la police et vous devez les fuir. Suivez toujours Mori, n'accélérez pas trop pour ne pas perdre le contrôle de l'engin et suivez le chemin du quai jusqu'à la rampe. Accélérez sur cette rampe, montez sur deux autres rampes et atteignez enfin la cible. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

Mission 25 : Ladies Half Price

Après la scène, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'au quai Pier 45. Montez dans le bateau et naviguez jusqu'au point de rencontre avec les ennemis. Après la scène, remontez dans le bateau, mettez les gaz à fond et secouez le bateau pour que l'ennemi lâche prise. Ramenez le bateau à son endroit initial sur le quai et achevez ainsi cette mission.

Mission 26 : Party's over

Avant de commencer cette mission, repérez l'icône de Yussuf DD et rejoignez-la. Montez dans la superbe voiture de Yussuf, récupérez l'arme redoutable et sortez. Appelez Armando si nécessaire et achetez des armes lourdes comme les lance-grenades, les balles explosives et des grenades. Dirigez-vous vers l'icône de Rocco qui ne se trouve pas loin de votre position et commencez sa mission.
Prenez une voiture et dirigez-vous vers le club maisonnette 9. Entrez dans le club et dirigez-vous vers les escaliers. Après la scène cinématique, préparez-vous à une grande fusillade contre les hommes de Bulgarin. Plusieurs vagues d'hommes arrivent et vous tirent dessus. D'abord, prenez couverture derrière le pilier et descendez la première vague qui arrive. Faites attention aux deux hommes qui peuvent monter les escaliers et vous attaquer par derrière. Occupez-vous d'abord de ceux-là puis des autres qui sont en bas.
Ensuite, une autre vague, plus importante, arrive. Ne restez pas près du balcon, attendez l'arrivée des deux hommes près de vous et éliminez-les. Ensuite, approchez-vous doucement du balcon et abattez les hommes restants un par un. Lorsque la troisième vague arrive, éloignez-vous à nouveau du balcon et refaites la même opération. Il existe une trousse de soins dans le coin opposé aux marches.
Une fois que le club est sécurisé, descendez les marches et ramassez toutes les munitions et les armes délaissées. Ensuite, sortez du club et prenez rapidement couverture derrière la voiture jaune, en face de la sortie. Descendez les ennemis qui arrivent en voiture, explosez les véhicules si nécessaire et sécurisez la rue pour compléter cette mission. Cette mission est l'avant dernière. A présent, vous pouvez effectuer les missions secondaires que l'on traitera plus tard puis rejoignez l'icône de Tony dès que vous êtes prêt.

Mission 27 : Departure Time

Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et rejoignez Crocket Avenue. Descendez du véhicule, entrez dans la ruelle et entrez dans le manège. D'abord, sortez votre arme et tuez les deux hommes près du van, en face. Avancez tout droit et tournez à gauche après le van. Eliminez deux ennemis près du van rouge, tirez sur l'héroïne qui se

trouve sur les deux canards jaunes et prenez couverture derrière la cabine de commande. Eliminez un homme sur la passerelle de gauche, deux autres près du van rouge et avancez.
Visez les citernes de gaz et explosez-les pour éliminer les ennemis qui sont à proximité. Avancez, prenez couverture derrière la carrosserie et abattez ceux qui sont à droite et à gauche. Avancez, prenez couverture derrière la cabine et abattez les hommes qui arrivent. Poursuivez jusqu'au bout, détruisez le canard et récupérez la trousse de soins.
Rebroussez chemin, abattez trois hommes et récupérez une armure près de la dernière cabine, à gauche de la sortie.
Maintenant, prenez à gauche du manège et abattez deux hommes à l'entrée. Couvrez-vous derrière la voiture de jeu, tuez un homme au fond à droite et suivez cette direction. Tuez deux autres ennemis, cachez-vous derrière les objets et abattez-en quatre autres dans cette zone. Avancez, prenez couverture derrière le mur de droite et tuez les deux gardes qui vous attendent sur la droite. Détruisez l'héroïne restante et regardez la courte scène avec Timur.
Après cette courte scène, revenez en arrière et poursuivez Timur qui tente de s'enfuir. Ce dernier s'arrêtera dans le coin, à gauche de l'entrée. Tuez-le, tuez les autres ennemis qui l'accompagnent et montez sur la moto qui est garée dans la rue.
Conduisez la moto vers l'aéroport et répondez à l'appel de Yussuf en chemin. Ce dernier vous viendra en aide et détruira les véhicules qui tentent de vous attaquer. Par conséquent, n'accélérez pas trop, restez derrière l'hélicoptère et laissez Yussuf dégager la route. Conduisez jusqu'à l'aéroport, accélérez sur la piste de décollage et rattrapez l'avion de Bulgarin.
A l'intérieur de l'avion, tuez les hommes de Bulgarin, visez-le lorsqu'il sort du cockpit et tirez pour qu'une scène se déclenche. Après la scène, sautez dans les airs, déployez votre parachute puis atterrissez saint et sauf. Enfin, prenez un véhicule et atteignez l'endroit indiqué sur le GPS pour compléter cette mission et le jeu.

MISSIONS SECONDAIRES

Guerre de drogues :

Il existe 25 guerres de drogue divisées en trois catégories.

Guerre de drogues : la défense

Dans ce genre de guerres, conduisez d'abord un véhicule jusqu'au point d'échange et descendez tous les trafiquants avant que les flics ne débarquent. Récupérez la marchandise et fuyez la zone. Si vous êtes repéré par les policiers, semez-les puis rejoignez le point de livraison.

Guerre de drogues : le détournement

Conduisez le véhicule jusqu'au quai, tuez les dealers de drogues et récupérez le véhicule qui contient la drogue. Ce véhicule peut être une voiture, un bateau ou un hélicoptère. Enfin, ramenez ce véhicule jusqu'au point de livraison et semez les flics si vous êtes poursuivi.

Guerre de drogues : le butin

Conduisez simplement vers l'endroit marqué sur le GPS, tuez les dealers et volez la marchandise.

LC Cage Fighter

Rendez-vous à Northwood pour effectuer des combats dans les cages contre de l'argent.

Base Jump

Rendez-vous aux points de Base Jump représentés par des icônes de parachute sur la carte. L'objectif est simple, vous devez sauter de l'hélicoptère, déployer le parachute, passer à travers les cercles roses et atterrir sur la cible. Effectuez ces Base Jump pour gagner de l'argent.

Armando

A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez appeler Armando et organiser une sortie. Vous pouvez effectuer quatre activités durant une sortie. Voici les activités que vous pouvez effectuer.

Armando : Billard

Pour jouer au billard, utilisez les joysticks pour diriger la queue et donner la vitesse du tir et gagner ainsi à ce jeu.

Armando : Fléchettes

Visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment compte des points spéciaux. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés, si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

Armando : Air Hockey

Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey et marquez sept points pour gagner la partie.

Armando : Hamburger/Restaurant

Rendez-vous au point sur la carte, entrez dans le restaurant et mangez un hamburger ou un diner.

Armando : Golf

Effectuez les mêmes techniques lors de la mission du jeu et réalisez d'excellents drives.

Armando : Club de Striptease

La vie d'un gangster est remplie de danger. Pour cela, il faut savoir profiter au maximum des bons moments de la vie. Rendez-vous au club des stripteaseuses et discutez avec l'une d'elles.

DÉBLOQUER LES NOUVELLES ARMES CHEZ ARMANDO (FLINGUES)

Cette astuce concerne The Ballad of Gay Tony.

Pistolet .44

Terminer la mission Boulevard Baby

Fusil à pompe automatique (cartouches standard)

Terminer la mission Corner Kids

Fusil à pompe automatique (cartouches explosives)

Terminer la mission High Dive

Mitraillette d'assaut

Terminer la mission Chinese Takout

Pistolet mitrailleur en or

Terminer la mission For The Man Who Has Everything, puis monter dans la Super Drop Diamond de Yusuf

Mitrailleuse avancée

Terminer la mission Going Deep

Fusil de précision avancé

Terminer la mission Caught With Your Pants Down

Bombes adhésives

Terminer la mission Bang Bang

Grand Theft Auto : London 1969

© Rockstar / Take 2 Interactive 1999

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à la place d'un nom de joueur :

6661970	Vies infinies
ASAWINDOW	?
AVERYRICHMAN	999 999 999 points
DEATHTOALL	?
DRIVEBY	?
FLASHMOTOR	Choix du niveau
HERC	?
IAMFILTH	Vies infinies
IAMGOD	Vies infinies
NOTOURETTES	?
OHMATRON	?
PIEANDMASH	Touche * pour avoir toutes les armes
PSYCHADELIC	Appuyez sur TAB pour changer la couleur de votre voiture
ROMMEL	Debug mode
SILENCE	?
SUPER WELL	Choix du niveau
TITHEAD	Vies infinies
TOURETTES	?
TRAVERCARD	Choix du niveau et vies infinies
UAINTNUFFIN	Clé de sortie de prison + bouclier

Grand Theft Auto : San Andreas

© Take 2 Interactive / Rockstar 2005

ASTUCES DIVERSES

CJ Invulnérable au Feu
Terminez les 12 Niveaux des Missions Pompiers.

Activer le mode veille
Ne touchez pas à la manette pendant quelques minutes afin d'activer le mode veille. La caméra va dès lors se focaliser sur une action se produisant autour de vous : vol, poursuite, combat, dialogues entre passants...

Utiliser le godemiché comme matraque
Lorsque vous êtes à Los Santos, rentrez dans le commissariat afin de trouver les douches. Au fond de la pièce, un godemiché vous attend. Il s'agit avant tout d une arme donc utilisez-le comme une matraque. Dans ce même commissariat, vous trouverez également un gilet pare-balle, une matraque, un pistolet et un fusil à pompe. Cette dernière arme aura pour conséquence d'activer 2 étoiles de recherche.

Carl sans tête
Pour jouer avec Carl sans tête il y a une petite astuce qui exploite un bug du jeu :
- Tout d'abord procurez-vous un sabre.
- Ensuite rendez-vous à un point de jeux multijoueur.
- Appuyez sur une touche de la manette du port n°2.
- Le joueur n°2 contrôle un personnage ayant les mêmes armes que le joueur n°1.
- Le joueur n°2 doit couper la tête du joueur n°1 à l'aide du sabre.
- Echec de la mission 2 joueurs.
- Le joueur n°1 aura désormais toujours la tête coupée et du sang giclera.

Forcer la chance
Pour se faire pas mal d'oseille, vous devez déjà avoir accès aux bureaux de paris. Sauvegardez avant de jouer, puis jouez un cheval et tout votre argent. Vous avez 1 chance sur 5 de gagner. Jouez le dernier cheval (c'est celui qui rapporte le plus). Si vous perdez, rechargez votre partie et recommencez. Si vous gagnez, vous aurez plein d'argent. Sauvegardez après avoir gagné, et recommencez sans modération ! En trois-quatre paris gagnés, vous devriez avoir atteint la modique somme d'un million de dollars.

Garder CJ en forme
Pour garder CJ en forme il faut manger, mais certains d'entre vous voient peut-être pas la différence entre un CJ rassasié et un CJ affamé. Sachez que le fait de faire manger CJ lui permet de profiter au maximum de ses capacités en apnée, en endurance et en masse musculaire que vous lui aurez développé. Mais vous ne voulez pas qu'il prenne du gras pour ne pas avoir à lui faire perdre dans un gymnase sur un vélo d'appartement ? Alors prenez systématiquement des menus salade à 5$ dans les restaurants ! Mangez en plus que nécessaire pour vous assurer de sa bonne forme, mais n'en abusez pas, sinon CJ vomit !

Munitions illimités
Allez dans une ammu-nation pour acheter un fusil à pompe et une mitraillette. Allez dans le stand de tir et quittez-le dès que la séquence de tir démarre. Vous constatez que le nombre de munitions a doublé pour le fusil à pompe et la mitraillette. Répétez cette opération jusqu'à ce que le nombre de munitions ne s'affiche plus, ce qui voudra dire que celui-ci a dépassé les 10 000.

Aviation

Avant de débloquer la troisième ville (Las Venturas) allez à l'aéroport, devant le portail où il dit que votre habilité à conduire n'est pas suffisante pour entrer, garez votre voiture devant le poste gardé par un homme. Grimpez sur le toit de votre voiture puis sur celui du poste. Sautez par dessus le grillage. Vous voilà dans l'aéroport avec tous les avions (certains comme les jets seront fermés).

Réussir facilement la mission "Air Raid"
Pour commencer, allez parler à Zéro pour démarrer la mission. Ensuite, entrez le cheat appelé "ralentir le temps" (paragraphe "Autres" des cheats codes). Vous n'avez plus qu'à dégommer gentiment les petits avions qui voleront extrêmement moins vite.

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX VÉHICULES

Voitures

Super GT : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite.
Bullet : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite.
HotKnife : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite.

Motos

Freeway : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite pour Motos.
FCR-900 : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite pour Motos.
NRG-500 : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite pour Motos.

Bateaux

Marquis : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite pour Bateaux.
Squallo : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite pour Bateaux.
JetMax : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite pour Bateaux.

Avions

Rustler : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Pilotage.
Stunt Plane : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Pilotage.
Hunter : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Pilotage.

Autre

Monster Car : terminez le challenge 8-Track.

CHEAT CODES

Les codes suivants doivent être entrés pendant le jeu et en majuscule. S'ils ont été correctement entrés, un message apparaîtra à l'écran.

Avertissement : il est déconseillé d'enregistrer votre partie après avoir utilisé l'un de ces codes. En effet, on a observé des cas où la sauvegarde est alors corrompue et inutilisable. En outre, le jeu peut aussi planter. Si jamais cela se

produit, sortez de la partie et chargez une sauvegarde où vous n'avez pas triché.

Modifier son personnage

LXGIWYL	Armes (rangée 1)
KJKSZPJ	Armes (rangée 2)
UZUMYMW	Armes (rangée 3)
NCSGDAG	Niveau Hitman pour toutes les stats des armes
WANRLTW	Munitions illimités et pas besoin de recharger
JYSDSOD	Muscles au maximum
OGXSDAG	Respect au maximum
EHIBXQS	Sex appeal au maximum
BTCDBCB	Graisse au maximum
KVGYZQK	Personnage maigre
LFGMHAL	Super saut
IAVENJQ	Mega Punch
BEKKNQV	Attirer les femmes
MUNASEF	Mode adrenaline
HESOYAM	Le plein de santé, d'armure et $250 000 000
BAGUVIX	Santé illimitée
CVWKXAM	Oxygène illimité (sous l'eau)
AEDUWNV	Ne jamais avoir faim
SJMAHPE	Recruter n'importe qui (avec un 9mm)
ZSOXFSQ	Recruter n'importe qui (avec roquettes)
PGGOMOY	Prise en main parfaite
AEZAKMI	Ne jamais être recherché
ASNAEB	Niveau de recherche à 0
OSRBLHH	Augmenter le niveau de recherche de 2 étoiles
LJSPQK	Niveau de recherche de 6 étoiles

Faire apparaître des véhicules

AGBDLCID	Monster
AIWPRTON	Rhino tank
AKJJYGLC	Quad
AMOMHRER	Tanker Truck
AQTBCODX	Romero
CQZIJMB	Bloodring Banger
EEGCYXT	Dozer
JQNTDMH	Rancher
JUMPJET	Hydra
KGGGDKP	Vortex Hovercraft
KRIJEBR	Stretch
OHDUDE	Hunter
PDNEJOH	Voiture de course 1
VPJTQWV	Voiture de course 2
RZHSUEW	Caddie de golf

UBHYZHQ	Camion poubelle
URKQSRK	Avion
YECGAA	Jetpack
AIYPWZQP	Parachute

Améliorer ou modifier les véhicules

AFSNMSMW	Les bateaux volent
BSXSGGC	Les voitures sont propulsées au loin
COXEFGU	Toutes les voitures ont de la nitro
CPKTNWT	Faire exploser toutes les voitures
OUIQDMW	Pouvoir tirer en voiture
RIPAZHA	Les voitures volent
XICWMD	Voiture invisible

Changer des éléments environnementaux du jeu

ICIKPYH	Temps très ensoleillé
AFZLLQLL	Temps ensoleillé
AUIFRVQS	Temps pluvieux
CFVFGMJ	Temps brumeux
MGHXYRM	Temps orageux
ALNSFMZO	Temps obscurci
CWJXUOC	Tempête de sable
CIKGCGX	Mode plage (piétons en maillot...)
IOWDLAC	Toutes les voitures sont noires
LLQPFBN	Toutes les voitures sont roses
BGKGTJH	Toutes les voitures sont vieilles
FVTMNBZ	Véhicules de campagne
GUSNHDE	Véhicules de course
THGLOJ	Circulation faible
XJVSNAJ	Jouer de nuit
ZEIIVG	Tous les feux sont au vert
ASBHGRB	Elvis est partout
FOOOXFT	Tout le monde est armé
PRIEBJ	Thème fun
AFPHULTL	Thème ninja
OFVIAC	21:00, ciel orangé
YLTEICZ	Conducteurs aggressifs

Autres

SZCMAWO	Suicide
VKYPQCF	Les taxis ont de la nitro
YSOHNUL	Accélérer l'horloge
LIYOAAY	Ralentir le temps
PPGWJHT	Accélérer le temps
MROEMZH	Les gangs sont partout
MROEMZH	Les gangs contrôlent les rues

BAGOWPG	Votre tête est mise à prix
AJLOJYQY	Les piétons sont armés de clubs de golf
BGLUAWML	Les piétons attaquent avec des armes et des lance-roquettes
IOJUFZN	Mode émeute

SOLUTION COMPLÈTE

PLAN DES MISSIONS

I) LOS SANTOS

1) MISSIONS DE SWEET

SWEET & KENDL
RYDER
TAGGING UP TURF
CLEANING THE HOOD
DRIVE THRU
NINES AND AK'S
DRIVE-BY
SWEET'S GIRL
CESAR VIALPANDO

2) MISSIONS DE CESAR

HIGH STAKES, LOW-RIDER

3) MISSIONS DE RIDER

HOME INVASION
CATALYST
ROBBING UNCLE SAM

4) MISSIONS DE BIG SMOKE

OG LOC
RUNNING DOG
WRONG SIDE OF THE TRACKS
JUST BUSINESS

5) MISSION D'OG LOC

LIFE'S A BEACH
MADD DOGG'S RHYMES
MANAGEMENT ISSUES
vHOUSE PARTY

6) MISSIONS DU CRASH

BURNING DESIRE
GRAY IMPORTS

7) MISSIONS DE SWEET (2ème partie)

DOBERMAN
LOS SEPULCROS
REUNITING THE FAMILIES

GREEN SABRE

II) BADLANDS

BADLANDS
FIRST DATE
TANKER COMMANDER
BODY HARVEST
KING IN EXILE
FIRST BASE
AGAINST ALL ODDS
SMALL TOWN
LOCAL LIQUOR STORE
WU ZI MU
FAREWELL, MY LOVE
ARE YOU GOING TO SAN FIERRO

III) SAN FIERRO

1) MISSIONS DU GARAGE

WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR
555 WE TIP
DECONSTRUCTION
PHOTO OPPORTUNITY
ICE COLD KILLA
PIER 69
TORENO'S LAST FLIGHT
YAY KA-BOOM-BOOM

2) MISSIONS DU SYNDICAT

JIZZY
T-BONE MENDEZ
MIKE TORENO
OUTRIDER

3) MISSION DU CRASH (2ème partie)

SNAIL TRAIL

4) MISSIONS DE ZERO

AIR RAID
SUPPLY LINES
NEW MODEL ARMY

5) MISSIONS DE WOOZIE

MOUNTAIN CLOUD BOYS
RAN FA LI
LURE
AMPHIBIOUS ASSAULT
THE DA NANG THANG

IV) LE DESERT

1) MISSIONS DE TORENO

MONSTER
HIGHJACK

INTERDICTION
VERDANT MEADOWS

2) MISSION DE VOL

LEARNING TO FLY
N.O.E.
BLACK PROJECT
SLOWAWAY
GREEN GOO

V) LAS VENTURAS

1) MISSION DU CASINO

FENDER KETCHUP
EXPLOSIVE SITUATION
YOU'VE HAD YOUR CHIPS
DON PEYOTE
INTENSIVE CARE
BUSINESS
MISAPPROPRIATION
FISH IN A BARREL
MADD DOGG
FREEFALL
HIGH MOON
SAINT MARK'S BISTRO

2) LE CASS DU CASINO

ARCHITECTURAL ESPIONAGE
KEY TO HER HEART
DAM & BLAST
COP WHEELS
UP UP AND AWAY !
BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S

VI) RETOUR A LOS SANTOS

1) MISSIONS DE MADD DOGG'S

A HOME IN THE HILLS
VERTICAL BIRD
HOME COMING
CUT THROAT BUSINESS

2) MISSIONS DE GROVE STREET

BEAT DOWN ON B-DUP
GROVE 4 LIFE

3) MISSIONS D'EMEUTES

RIOT
LOS DESPERADOS
END OF THE LINE

I) LOS SANTOS

Enfourchez le BMX et dirigez-vous vers les initiales CJ sur la carte. Vous rejoindrez alors Big Smoke, une ancienne connaissance. Marchez dans le cercle rouge pour enclencher la première séquence narrative.

1) MISSIONS DE SWEET

SWEET & KENDL
Pour cette première mission, vous devez tenter d'échapper au gang des Ballas, à grand coup de pédales, sur votre Bicross. Suivez vos potes et ne les perdez pas de vue durant la partie et ne les dépassez pas non plus. Accélérez la cadence lorsque le gang adversaire se rapproche de vous. Vos amis sont symbolisés par des points bleus sur le radar. Une fois la course poursuite terminée, rentrez dans la zone rouge pour finir. Rentrez ensuite dans la maison désignée par la flèche jaune et sauvegardez. Vous pouvez également récupérer l'appareil photo à l'étage.

Récompense : Respect +

RYDER
Allez voir Ryder (le R sur la carte), puis grimpez dans sa caisse, vous avez alors le volant. Prenez garde à ne pas écraser le groupe des 3 racailles (ça fait désordre) et foncez vers le point jaune indiqué par le radar. Vous arriverez rapidement devant un salon de coiffure. Entrez à l'intérieur et choisissez une nouvelle coiffure. Ressortez, puis traversez la rue pour vous rendre à la pizzeria. Commandez à bouffer, peut importe la nourriture choisie, et remontez à toute vitesse dans la caisse lorsque le caissier sortira l'artillerie lourde. Revenez devant chez Ryder pour boucler cette courte mission.

Récompense : Respect +

TAGGING UP TURF
Avancez directement jusqu'au cercle de lumière rouge. Vous allez devoir recouvrir les tags des Ballas par le blason de votre gang. Dirigez-vous vers le point jaune. Une fois descendu de la voiture, traversez la route et taguez le premier sigle. Faites ensuite le tour du pâté de maisons et vous trouverez le deuxième tag à recouvrir près de quelques membres du gang des Ballas (si vous faites assez vite, vous éviterez l'affrontement). Remontez dans la voiture, et partez jusqu'à Los Santos. Votre ami vous laissera alors s'occuper de cette zone. Traversez la rue et taguez le premier insigne puis passez par-derrière en escaladant les clôtures. Vers deux mecs des Ballas se trouve votre deuxième cible. Ripostez s'ils venaient à vous chercher des noises, puis montez sur les toits grâce au petit bloc vous servant d'appui. Sur les hauteurs, un nouveau tag est à recouvrir. Montez ensuite dans la caisse quand votre collègue revient vous chercher. Il ne vous reste plus qu'à revenir au quartier.

Récompense : 200 dollars, Respect +

CLEANING THE HOOD
Avancez jusqu'à la marque rouge, toujours indiquée par le radar, et prenez garde à ce que Ryder soit à vos basques. Après avoir été lourdement refoulé par vos collègues de chez B Dup, trouvez le dealer et flanquez-lui une raclée. L'homme à terre, ramassez la batte et partez en direction du triangle jaune sur le radar. Entrez dans la baraque signalée " planque de crack ". Il sera alors temps pour vous de tester votre nouvelle arme. Quatre types débarquent rapidement, faites-leur comprendre qu'une batte ne sert pas qu'à jouer au base-ball. Retournez ensuite devant chez Sweet.

Récompense : Respect +

DRIVE THRU
Passez dans le cercle rouge près de votre pied à terre pour entamer la mission. Grimpez dans la caisse, coté conducteur. Foncez jusqu'au drive indiqué par la carte. Vous croiserez alors une voiture du gang ennemi : les Ballas. Prenez-les en chasse et laissez vos collègues leur tirer dessus. La conduite du véhicule n'étant pas des plus agréables, prenez garde à ne pas partir en dérapage lors de vos pointes de vitesse. Lorsque leur véhicule prendra feu, restez à proximité de manière à ce que ses passagers ne puissent s'échapper. Revenez ensuite devant chez Sweet, puis ramenez Smoke chez lui.

Récompense : 200$ + Respect +

NINES AND AK'S

Filez jusqu'au point rouge devant chez Sweet. Montez dans le véhicule et roulez jusqu'au point jaune. Vous débarquerez alors chez Emmet, un vieux vendeur d'armes à feu, à la sauvette bien sûr. Une séance de tir s'en suivra alors. Laissez-vous guider par ce tutorial pour en apprendre un peu plus sur le système de jeu. Reconduisez ensuite Big Smoke à son domicile puis allez acheter des sapes vertes chez Binco, la boutique située un pâté de maisons plus loin.

Récompense : Respect +

DRIVE-BY
Montez dans la caisse mise à votre disposition et partez en direction du point indiqué par la carte. Parti en territoire ennemi, il va vous falloir conduire pendant que vos potes tireront les Ballas comme des lapins. Plusieurs groupes sont à descendre. Tuez-les au fur et à mesure pour qu'ils apparaissent à l'écran. Durant l'affrontement, veillez à ne pas trop rester immobile pour ne pas constituer une cible facile pour vos ennemis.
N'oubliez pas de descendre de la voiture pour ramasser les thunes près des cadavres. Enfin, pensez également qu'un ennemi sous vos roues est un ennemi en moins. Ecrasez-en quelques-uns pour gagner du temps. A la fin du carnage, un indice de recherche de 2 étoiles vous sera remis en récompense. Suivez le point jaune du radar pour vous rendre au garage de peinture. De cette manière, les flics vous oublieront rapidement. La manipulation peut être réalisée à n'importe quel moment dans le jeu, il suffit juste de trouver un garage. Celui-ci se situe à Idlewood. Retournez ensuite chez Sweet pour en finir avec cette mission.

Récompense : 500$, Respect +

SWEET'S GIRL
Sweet a besoin de votre aide. Montez dans la caisse non loin, et foncez vers le point jaune. En chemin, vous pouvez vous arrêter chez Emmet pour acheter une arme. Ce n'est pas réellement nécessaire mais cela apporte une sécurité supplémentaire au joueur. Arrivé sur place, plusieurs types vous tireront dessus sans ménagement. Roulez-leur dessus jusqu'au dernier (et finissez-les au pistolet si vous avez investi). Lorsque Sweet vous en donnera le signal, cherchez un véhicule 4 portes pour pouvoir le transporter lui et sa nana. Revenez alors jusqu'à la marque rouge avec la tire et conduisez jusqu'à son domicile en fuyant face à vos assaillants.

Récompense : Respect +

CESAR VIALPANDO
La soeurette batifole avec un des membres du gang espagnol et c'est vous qui êtes nommé par le reste de la famille pour aller la surveiller. Partez pour Willowfield afin d'obtenir un Low-Rider, sorte de véhicule tuné à souhait. Effectuez quelques modifications si vous le désirez puis partez rejoindre le point de rendez-vous. Un concours riche en rebondissements (et c'est le cas de le dire :)) débutera alors. Le jeu étant relativement facile, n'hésitez pas à parier un max lorsque votre adversaire vous proposera un deal. Pour triompher, appuyez sur les flèches adéquates lorsque celles-ci passent au niveau du cercle. Un vrombissement de la manette viendra vous avertir de la manipulation réussie. Sortez de l'affrontement avec plus de points que votre adversaire pour remporter le défi.

Récompense : votre mise X 2

2) MISSION DE CESAR

HIGH STAKES, LOW-RIDER
Se munir d'un Low-Rider pour cette mission est indispensable. Arpentez le quartier andalou si vous peinez à mettre la main sur ce type de véhicule. Ceci étant, vous pourrez participer à une des courses organisées par César. Suivez-le jusqu'au point de rendez-vous. Lors de la course, suivez les longues marques rouges partant du sol et montant vers le ciel. Les véhicules adverses ne sont pas très rapides, mais veillez à ne pas faire trop de hors piste pour ne pas perdre les précieuses secondes qui vous apporteront la victoire.

Récompense : 1000$

3) MISSION DE RYDER

HOME INVASION
Pointez-vous vers le R sur la carte, entre 12 et 22H. Ryder vous propose alors d'aller cambrioler un colonel à la retraite. Conduisez direction East Beach, en suivant l'habituelle marque à l'écran, et garez la camionnette devant la maison, pile sur la marque rouge. A l'intérieur du bâtiment, il vous faudra trouver trois caisses d'armes. La première se trouve au rez-de-chaussée, derrière le bazar vers la porte. Les deux autres sont à l'étage. Durant cette séquence de cambriolage, un indicateur de bruits vous informera du boucan que vous produisez. Veillez à ne pas faire grimper la jauge à l'extrême pour éviter de réveiller le vieux. Il ne vous reste plus qu'à planquer le véhicule dans un garage de Playa Del Seville pour finir. A noter qu'à partir de cette mission, les casses deviennent disponibles et vous permettent de gagner de l'argent.

Récompense : Respect +

CATALYST
La police fait appel à vos services. Montez dans la voiture de Ryder et conduisez jusqu'au train. Là-bas, vous vous apercevrez que d'autres ont eu la même idée que vous. Descendez du véhicule pour les flinguer un par un. Les Ballas débarqueront alors à leur tour. Tuez-les puis grimpez à l'intérieur du train en passant par la marque rouge. Passez 10 caisses dans la bagnole de Ryder en moins d'une minute 30 pour poursuivre (maintenez la touche rond enfoncée pour gagner en distance par rapport à vos lancers). Affublé d'un indice de recherche de 3 étoiles, foncez jusqu'au garage de peinture puis roulez sur Grove Street pour rentrer au bercail.

Récompense : Respect +

ROBBING UNCLE SAM
Montez dans la camionnette devant chez Ryder et gagnez les docks. Observez la jeep passer puis pénétrez à l'intérieur de la base. Trouvez l'interrupteur et tirez dessus pour déverrouiller le système de sécurité. Tuez tous les gardes présents sur place.
Lorsque vous aurez récupéré le monte-charge (faites sauter l'interrupteur de l'entrepôt juste devant la camionnette pour le trouver à l'intérieur), chargez les caisses dans le van (il y en a 6 au total, essayez de prendre celles du hangar + deux autres juste au-dehors pour aller plus vite) et n'hésitez pas à descendre du véhicule pour flinguer les emmerdeurs qui débarqueront au cours de votre chargement. Il vous faut ensuite prendre la fuite, et de nombreux gardes vous poursuivent alors. Klaxonnez lorsque leurs véhicules viennent vous coller de trop près de manière à ce que Ryder se mette à balancer des explosifs sur vos assaillants. Gagnez la planque sain et sauf pour terminer la mission.

Récompense : Respect +

4) MISSIONS DE BIG SMOKE

OG LOC
Allez chez Big Smoke, et déposez toute la clic au poste de police de Pershing square. Emmenez Og Loc là où il vous demandera d'aller et placez-vous sur le repère rouge pour stopper le véhicule. Après avoir sonné à la porte du voleur, une course poursuite effrénée en moto s'en suivra. Votre cible roule en BMX, il est donc facile de le rattraper. Collez l'individu qu'il vous faut suivre et ne le perdez pas de vue. Lorsque celui-ci s'immobilisera, il tentera de se débarrasser de vous avec l'aide de quelques collègues à lui. Tuez-les en visant en priorité le chef de bande. Enfin, déposez Og Loc pour finir. De nouvelles missions auprès Og Loc sont à présent disponibles !

Récompense : Respect +

RUNNING DOG
En possession d'un flingue, allez voir Smoke. Celui-ci vous demandera d'aller retrouver sa cousine avec lui. En chemin, une altercation avec des dealers d'un gang adverse fait que vous devez rattraper un gars et faire parler la poudre. Coursez-le à pied avant qu'il ne s'échappe et tirez-lui dessus lorsque vous aurez la cible à portée. Bien sûr ne comptez pas sur le gros Big Smoke pour tenir la cadence !

Récompense : Respect +

WRONG SIDE OF THE TRACKS
Rendez-vous au point indiqué afin de débuter la première partie de cette mission. Arrivé à proximité de vos ennemis, ceux-ci prendront la fuite en grimpant sur le train. Ne les perdez pas de vue et roulez sur leur droite en restant près des mexicains pour que Smoke puisse s'occuper convenablement d'eux. Pensez à quitter les rails lors des chocs occasionnés avec les véhicules. Prenez garde également à l'entrée du second tunnel où un train déboulera en sens inverse. Lorsque BS vous proposera de poursuivre sur le chemin de terre, suivez son conseil puis revenez à portée du train. Roulez ensuite jusqu'à ce que Smoke puisse éliminer les derniers passagers (ne collez par trop le côté du train de manière à ce que Smoke ne souffre pas d'un angle de vision trop fermé). Ramenez ensuite votre hôte à la maison pour finir.

Récompense : respect +

JUST BUSINESS
Allez voir Smoke et partez en balade avec lui. La balade de santé tourne rapidement à l'affrontement lorsque vous atteignez le building de Pershing Square. Restez à couvert grâce au muret et canardez vos ennemis de cette position. N'oubliez pas de ramasser les nombreux items sur les cadavres des russes puis suivez Smoke pour finir le boulot. Attention, les ennemis sont nombreux dans cette zone, il en vient même du balcon ! Grimpez ensuite à l'arrière de la moto (Smoke s'improvisera alors comme pilote), et canardez les véhicules ennemis de manière à dégager la route pour votre ami. Les motos sont les plus dangereuses pour votre santé, mettez-les en déroute en priorité. Cette séquence riche en émotions finira même par vous faire atterrir jusque dans les égouts. Tuez vos derniers assaillants en vous servant des barils et Smoke ne devrait pas tarder à vous déposer au quartier en un seul et même morceau.

Récompense : Respect +

5) MISSION D'OG LOC

LIFE'S A BEACH
Pointez vous au Burger entre 22 heures et 6 heures pour pouvoir accéder à la première mission qu'OG Loc vous propose. Ayant besoin d'une nouvelle chaîne hi-fi, le gangster vous enverra jusqu'à Maria Beach pour lui trouver une belle occase ou devrais-je dire une très très belle occase vu qu'elle ne lui coûtera pas un centime ! Arrivé à bon port, stoppez votre véhicule près des autres en stationnement puis avancez vers la femme près du van. Répondez à l'affirmatif à ses questions (appuyez pour cela plusieurs fois sur la flèche de droite) pour que vous puissiez vous donner à une courte séquence façon " Bust a Groove ". Appuyez sur les bonnes touches lorsque celles-ci, à l'écran, apparaissent dans les cercles et marquez plus de 4000 points pour réussir. Vous bénéficierez alors du privilège de pouvoir monter à l'intérieur du van. Sautez côté conducteur et tirez-vous avec le véhicule. Foncez vers le nouvel endroit indiqué par votre radar pour achever cette mission avec succès.

Récompense : Respect +

MADD DOGG'S RHYMES
Au Burger Shot, allez parler avec Og Loc. Le bougre vous enverra à présent voler les partitions d'un certain Madd Dogg's, dans sa villa à Mulholland. Rendez-vous donc à l'endroit en question et passez par l'issue de derrière. Tuez les gardes en les attaquant par surprise et en vous dissimulant dans les zones d'ombres (quelques bons conseils vous l'indiquent auparavant). Arrivé au bar, progressez discrètement par la gauche en étant accroupi pour que les deux hommes ne vous remarquent pas. Récupérez l'armure dans la pièce plus à l'ouest puis filez jusqu'à l'autre issue pour tuer le garde patrouillant non loin. Prenez ensuite les partitions et revenez sur vos pas. Au départ du salon, tuez le garde pour récupérer son silencieux. Utilisez l'arme pour neutraliser le mélomane. Contournez le barman et tuez le garde suivant que vous rencontrerez. Evitez le second et prenez le vélo pour retourner au Burger Shot.

Récompense : Respect +

MANAGEMENT ISSUES
De retour au Burger Shot, parlez à Og pour enclencher cette mission. Ce dernier veut que vous éliminiez le manager de Madd Dog. Sortez et partez à la poursuite du véhicule de son chauffeur. Suivez le point rouge clignotant sur le radar

pour le localiser et heurter sa voiture de plein fouet. L'homme sortira alors pour vous canarder. Ne vous préoccupez pas de lui et montez à l'intérieur de sa tire pour la lui voler. Allez faire réparer celle-ci grâce au magasin N Spray le plus proche puis garez-vous entre les deux véhicules de manière à rejoindre le cortège partant pour la cérémonie. Le patron dans la cage (j'entends par là, dans votre véhicule), foncez jusqu'à Verona Beach pour jeter la caisse dans les eaux profondes de la mer.

Récompense : Respect +

HOUSE PARTY
Og donnant une petite fiesta avant de retourner en tôle, partez vous relooker à sa demande puis filez jusqu'à Grove Street. Malheureusement pour vous, la fête est gâchée par toute une bande de Ballas en furie. Les ennemis viennent de partout lors de cette fusillade, et rester en vie demeure être un véritable défi. Utilisez les véhicules sur place pour vous protéger lors de vos tirs et pensez systématiquement à vous placer dans des positions à angles fermés de manière à ne pas vous faire surprendre par derrière ou sur l'un des côtés. Enfin, pensez à laisser travailler vos potes et à ne pas trop vous investir dans la bataille pour pouvoir durer suffisamment longtemps et en voir le bout.

Récompense : Respect +

6) MISSIONS DU CRASH

BURNING DESIRE
Décidément, la racaille prédomine partout à San Andreas, même chez les poulets ! L'officier Tenpenny fait appel à vos services et vous demande de vous déplacer jusque dans la boutique située à l'est de Vinewood. Partez ensuite sur le point indiqué par le radar et ramassez les cocktails Molotov dans la ruelle près de Los Santos. La maison du type rejointe, lancez vos projectiles dans chacune des 5 fenêtres du bâtiment. Eliminez les membres du voisinage qui débarqueront pour tenter de mettre un terme à votre projet. Votre affaire pleinement en marche, vous apercevrez une jolie fille prise dans les flammes. Foncez dans le bâtiment en feu et prenez l'extincteur. Progressez jusque dans la chambre où Denise (une de vos futures conquêtes) vous y attend résignée. Sortez de la maison avant qu'elle ne tombe en morceaux et usez de l'extincteur pour progresser si besoin. Raccompagnez la demoiselle jusqu'à son domicile pour finir. A partir de cet instant, un indicateur symbolisé par un coeur sur le radar vous permettra de revoir la belle ultérieurement.

Récompense : Aucune

GRAY IMPORTS
Retournez voir Tenpenny et discutez avec lui. Celui-ci vous enverra du coté des Docks. Roulez suivant les indications de votre radar

Récompense : Aucune

7) MISSIONS SWEET (2ème partie)

Vous aurez accès à ces dernières missions lorsque Burning Desire (voir missions Crash) aura été menée à bien.

DOBERMAN
Dirigez-vous à Ammu-Nation au Market. Armez-vous jusqu'aux dents. Cette mission marque votre toute première expérience de guerre des gangs. Ceci vous sert en fait à agrandir votre territoire. La cible visée est ici Glen Park. Pour pouvoir faire de ce lieu le vôtre, il vous faudra éliminer tous les Ballas qui s'y trouvent. Sachez que vous pouvez obtenir de l'aide en passant par Grove Street. Lorsque vous serez fin prêt (en plus des armes pensez à vous équiper d'un bouclier) foncez jusque dans la zone ennemie symbolisée par la couleur violette sur la carte. Attaquez alors vos ennemis pour enclencher l'affrontement. Venez à bout de tous les Ballas et tuez leur chef pour remporter cette mission.

Récompense : Respect +

LOS SEPULCROS
Rendez-vous dans le quartier East Lost Santos entre 9 heures et 17 heures.
Recrutez vos deux gardes du corps (les bonhommes avec des flèches bleues au-dessus de leur tête) et conduisez jusqu'au cimetière. Si vous ne les trouvez pas, ils sont peut-être dans la rue de la maison à CJ. Arrêtez-vous à la marque rouge puis pénétrez à l'intérieur de cette nécropole moderne. Tuez Kane et tous ses potes puis prenez la fuite grâce au véhicule disponible non loin. Voilà c'est aussi simple que ça ! Prenez toutefois garde à ne pas être trop embêté par la police sur le retour, car le fait de tuer Kane vous affiche deux étoiles d'indice de recherche.

Récompense : Respect +

REUNITING THE FAMILIES
Partez chez Sweet et laissez-le vous conter ses projets. De nouveau escorté, montez dans la caisse et suivez le repère indiqué par le radar. Arrivé au motel, vous serez pris en embuscade par les forces de l'ordre. Flinguez alors les flics présents à l'extérieur puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment. Préparez-vous alors à lutter contre bon nombre d'unités spéciales. Encore une fois, il est fortement conseillé de vous munir de gros calibres ainsi que d'un bouclier. Une fois Sweet retrouvé, un hélicoptère vous assiège sur les toits. Tirez sur les SWAT avant qu'ils ne descendent votre ami. Détruisez l'hélicoptère avec Sweet puis suivez ce dernier. Montez dans la caisse et tirez sur les voitures pour les faire exploser. Plusieurs cascadeurs chez la police tenteront de sauter sur votre véhicule. Débarrassez-vous alors de ces gêneurs en priorité. Votre petit souci de calibre marquera la fin de cette mission mais mieux encore, votre succès !

Récompense : Respect +

GREEN SABRE
Allez voir Sweet pour entamer cette mission. Après le coup de fil passé par Cesar, rendez-vous jusqu'au point de rencontre. Observez l'horrible vérité lors de la séquence narrative, puis grimpez dans la voiture sous le porche. Rejoignez la prochaine étape au plus vite et éliminez tous les Ballas qui s'y trouvent. Faites en sorte que la barre de vie de Sweet n'atteigne pas son seuil critique puis patientez jusqu'à l'arrivée des poulets.

Récompense : Respect +

II) BADLANDS

BADLANDS
Au commencement, sauvez la partie grâce au point de sauvegarde tout proche. Prenez ensuite le tec-9 derrière le cabanon puis enfourchez un bolide pour retrouver votre cible. Tuez-le puis prenez une photo de votre exploit. Revenez au campement pour finir.

Récompense : Respect +

FIRST DATE
Après le coup de fil de César, sautez dans une bagnole et roulez jusqu'à Dillimore. Suivez le point d'interrogation sur la carte et rencontrez la nana. Ca y est, cette pseudo mission est déjà terminée...

Récompense : Respect +

TANKER COMMANDER
Toujours à Dillimore, rejoignez le premier point de rendez-vous pour débuter la mission. Montez dans le camion citerne et engagez une marche arrière de manière à accrocher le cabanon avec l'arrière du camion. Démarrez plein gaz et emportez votre butin avec vous. Conduisez prudemment pour ne pas perdre l'objet de votre transport mais d'une manière suffisante pour ne pas vous faire rattraper par ceux à qui ça n'a pas l'air de plaire.

Récompense : 5000 $

BODY HARVEST
Votre rêve de toujours est de conduire une moissonneuse-batteuse ? Quel merveilleux hasard ! Vous allez enfin en

avoir l'occasion. Un étranger au bout du fil vous demande de le rejoindre dans un motel de Angel Pine. Rendez-vous à l'endroit que vous indique le radar pour rencontrer le gaillard. Acceptez de l'aider et partez trouver l'engin agricole. Une fois aux commandes, écrasez un maximum de gêneurs et allez rentrer tranquillement le véhicule dans la grange de Vérité.

Récompense : Respect +

KING IN EXILE
César appelle à l'aide et il n'en revient qu'à vous de le sortir du pétrin dans lequel il s'est fourré. Retrouvez-le et embarquez-le avec votre soeur à Angel Pine. Retrouvez la sécurité du campement pour finir.

Récompense : Aucune

FIRST BASE
Catalina a de nouveau besoin de vous. Elle vous convoque cette fois-ci à Fern Ridge. Retrouvez-la pour débuter les 3 nouvelles missions de braquages.

Récompense : Aucune

AGAINST ALL ODDS
Montez dans le véhicule présent dans le parking et roulez jusqu'à Montgomery. Rentrez dans la zone cerclée, et lancez une charge explosive sur la porte rouge du bâtiment. Actionnez l'interrupteur contrôlant la mise à feu (via votre inventaire). Répétez ensuite la même opération sur le coffre à l'intérieur. Une alarme se déclenche alors et ni une ni deux, vous voilà recherché par la police. Allez donc faire repeindre votre véhicule dans le magasin spécialisé du coin (à Dillimore). Retournez voir Catalina pour toucher votre argent.

Récompense : 2000 $

SMALL TOWN
Vous poursuivez votre ressourcement en campagne avec le braquage d'une petite banque de Palomino Creek. Garez-vous sur le repère rouge devant le bâtiment, et braquez votre arme sur les banquiers. Lorsque l'alarme sera donnée, récupérez le fric contenu par les trois distributeurs de billets puis prenez la fuite derrière votre belle. Secourez-la lorsqu'elle vous en implorera puis ramenez-la jusque dans son repère pour boucler cette dure mission.

Récompense : 10000 $

LOCAL LIQUOR STORE
Rendez-vous à Blueberry pour le dernier braquages orchestrés par Catalina. Stoppez dans la marque rouge et observez les voleurs chourer sous votre nez le butin tant convoité. Grimpez alors rapidement sur votre quad et prenez en chasse chacun des voleurs dans le but de les tuer un par un, et ainsi de pouvoir récupérer leur/votre butin.

Récompense : 1000 $

WU ZI MU
Cette mission vous propose de concourir dans une nouvelle épreuve. Prenez le Buffalo et roulez jusqu'aux initiales CV apparaissant sur la carte. N'hésitez pas à couper à travers champs pour gagner du temps sur vos adversaires. Enfin, passez le plus rapidement possible en tête de manière à jouir d'une vue non troublée par la poussière soulevée par vos concurrents. Prenez également garde à ne pas finir dans la flotte. Bon courage !

Récompense : 5000 $

FAREWELL, MY LOVE
Vous voilà déjà de nouveau embarqué dans une course de bolide. Acceptez sans hésiter le défi que vous lancent Catalina et son mec, la récompense est de taille. Il s'agit d'un garage privé dans San Fiero.

Récompense : Clefs du garage de San Fierro

ARE YOU GOING TO SAN FIERRO
Cette mission vous débloquera l'accès à San Fierro. Après le coup de fil de Monsieur Vérité, conduisez jusqu'à Leafy Hollow pour retrouver votre homme. Malheureusement pour vous deux, la police débarque par hélicoptère. Vous disposez alors de 5 minutes montre en main pour aider La Vérité et brûler ses récoltes. Saisissez-vous alors du lance-flammes et faites cramer toute présence végétale. Allez ensuite voir votre collègue pour que celui-ci vous remette un lance-roquettes.
Concentrez-vous alors rapidement et visez la cible avec dextérité avant qu'elle ne prenne le large. Partez pour San Fierro pour finir (vers votre garage).

Récompense : Respect +

III) SAN FIERRO

1) MISSION DU GARAGE

WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR
Accompagné de La Vérité, allez dans votre garage et montez à bord de la caisse qui s'y trouve. Foncez jusqu'à Easter Basin, et arrivé à destination (inutile à ce stade de la soluce de vous rappeler qu'il vous suffit de suivre le point indiqué par le radar pour savoir où vous déplacer), klaxonnez pour rameuter Jethro. Partez ensuite pour Santa Flora, et continuez ce petit manège de point en point. En plus de visiter vos nouveaux quartiers, vous rameutez tout un tas de beau monde pour mettre à neuf votre garage. La classe quoi.

Récompense : Aucune

555 WE TIP
Tenpenny vous passe un coup de fil pour vous demander à nouveau un coup de main. Rendez-vous là où vous indique le radar. Sur place, suivez le portier jusqu'au parking du sous-sol puis tuez-le. Récupérez alors son uniforme et rejoignez ses collègues à l'extérieur. Attendez que la voiture qui vous intéresse débarque puis montez dedans avant les autres portiers. Amenez le véhicule au point indiqué puis reconduisez-le au parking. Enfin, appelez la police.

Récompense : Aucune

DECONSTRUCTION
L'heure est aux règlements de compte... Les ouvriers derrière votre garage ont manqué de respect à Kendl, vous ne pouvez tolérer une telle chose (c'est pas un rigolo CJ). Rendez-vous donc sur le chantier, et montez à l'intérieur du Bulldozer. Foncez dans les 6 bâtiments blancs en construction afin de les démolir (évitez les barils d'essence au passage). Poussez ensuite les cabines de toilettes dans le fossé, puis dirigez-vous jusqu'au point rouge afin de déverser ce que j'appellerai la touche finale ! Au cours de cette revanche, pensez à rouler sur les ouvriers sortant des armes afin d'éviter toute complication.

Récompense : Respect +

PHOTO OPPORTUNITY
Le coup de fil de César reçu, allez à Red County pour le rencontrer. Montez dans sa caisse et roulez jusqu'au point indiqué. Une fois arrivé à destination (vous verrez la route est longue), montez les escaliers de l'immeuble et débrouillez-vous pour en atteindre le toit. Positionnez-vous sur le point rouge et préparez-vous à une séance photo. Tirez le portrait aux quatre personnes présentes à la réunion et l'affaire est dans le sac !

Récompense : Respect +

ICE COLD KILLA

Pour cette mission, l'horloge du jeu doit impérativement se trouver entre 20 heures et 6 heures. Arrivé devant la boîte, il vous est impossible d'entrer. Passez alors par le toit de derrière où vous vous hisserez à l'aide d'un échafaudage. Une fois sur le toit, glissez-vous par la lucarne pour pénétrer à l'intérieur du bâtiment. Gagnez l'étage inférieur, et tentez d'approcher discrètement l'homme près du bar. Celui-ci n'est autre que Jizzy, celui à qui vous devez piquer le téléphone portable. Lorsque celui-ci vous aura repéré, poursuivez-le sans relâche. Tuez-le pour récupérer ce qui vous intéresse (si Jizzy prend une bagnole, faites en sorte qu'elle prenne feu puis attendez qu'il en sorte pour le descendre avec une arme).

Récompense : 12 000 $, Respect +

PIER 69
Allez à la rencontre de César sur Esplanade North. Rejoignez-le sur les toits en empruntant la courte ruelle à droite. Prenez le fusil sniper, et abattez les 6 types sur le toit à proximité. T-Bone et Ryder viennent alors s'en mêler. Foncez vers le quai et tuez T-Bone. Ryder préfère prendre la fuite et plonge dans les eaux. Faites de même et poursuivez-le. Lorsque le traître aura choisi son navire, prenez le bateau restant et ne le lâchez pas. Approchez-vous de son embarcation pour que CJ puisse y mettre le feu ou tirez dessus à l'aide d'une arme à feu jusqu'à ce qu'il explose (vous devez alors posséder suffisamment de munitions). Enfin, écartez-vous avant le feu d'artifice de manière à ne pas être pris vous aussi dans les flammes.

Récompense : 15 000 $, Respect +

TORENO'S LAST FLIGHT
Après la courte discussion avec Woozie, rendez-vous à l'héliport de Downtown. Eliminez les gardes présents à l'entrée et montez les quelques marches. Plus haut, récupérez le lance-roquettes puis retournez à l'extérieur. L'hélico étant la cible à atteindre, dépêchez-vous de choper une caisse et partez à sa poursuite. Lorsque vous arriverez suffisamment à hauteur (essayez de le dépasser légèrement pour pouvoir couper sa trajectoire), descendez en visant juste à l'aide de votre gros calibre. Un missile ne suffit pas, réitérez donc plusieurs fois l'opération jusqu'à ce que l'hélicoptère ne tienne plus.

Récompense : 18 000 $, Respect +

YAY KA-BOOM-BOOM
Cette dernière mission du garage, un peu à part, n'est accessible qu'une fois que vous aurez rempli à bien celles de " Toreno's Last Flight " et " Da Nang Thang " (lire plus loin).
Rendez- vous au magasin d'explosifs de Downtown, et prenez possession du véhicule piégé. Conduisez prudemment jusqu'à l'usine de crack. Débarrassez-vous des gardes devant l'entrée pour poursuivre. Sans vous soucier du monde alentour, foncez jusqu'à l'entrepôt indiqué par votre radar (en chemin écrasez joyeusement les gêneurs). Placez alors votre véhicule près des containers, puis déclenchez le système piégé à l'aide de la touche rond. Prenez la fuite et retournez à l'entrée de la zone. Flinguez tout le beau monde que vous croiserez en chemin. Les portes principales s'étant refermées sur vous, prenez la rampe indiquée pour vous envoler vers la liberté.

Récompense : 25 000 $, Respect +

2) MISSIONS DU SYNDICAT

JIZZY
Après la visite de Woozie, rendez-vous à Battery Point et entrez à l'intérieur du cercle rouge. Après la courte discussion, montez dans la caisse et raccompagnez la demoiselle de petite vertue jusqu'à son hôtel. La suite de cette mission vous amènera à assassiner une racaille de bas étage. Trouvez et tuez l'homme avant la fin des deux minutes pour pouvoir poursuivre. Volez ensuite à la rescousse d'une des filles de Woozie. Celle-ci en effet se trouve en difficulté. Soyez donc rapide et sauvez-la avant que sa barre de vie ne s'épuise. Enfin, pour finir, occupez-vous des types mentionnés par Woozie. Ce dernier laisse sa voiture entre vos mains. Partez la faire repeindre si vous désirez la garder (il vous sera alors possible d'effectuer les missions de mac) ou abandonnez-la si vous n'y voyez aucun avantage particulier.

Récompense : 3000 $, Respect +

T-BONE MENDEZ
Allez au Pleasure Dome Club afin d'entamer une nouvelle mission confiée par Jizzy. Roulez jusqu'au point indiqué et observez les motards fuir avec leurs paquets. Vous devez récupérer chacun de ces colis et les ramener au club. Il y a quatre motards en tout et donc quatre paquets. Pour en redevenir le propriétaire légitime, rien de plus simple. Approchez-vous suffisamment près des bécanes et actionnez L1 lorsque la touche s'inscrit à l'écran (conduisez alors une moto), ou alors choisissez de conduire une voiture pour les percuter puis ramassez les colis. Récupérez toute la marchandise avant que les motards n'arrivent à destination pour réussir cette mission.

Récompense : 5000 $, Respect +

MIKE TORENO
Vous recherchez un type coincé à l'arrière d'un van chargé de substances illicites. En moins de 5 minutes et 30 secondes, il vous faudra le retrouver. Plusieurs fois au cours du trajet, il vous faudra emprunter des itinéraires contraires (vous avez un indicateur de proximité pour vous aider). Lorsque vous apercevrez le van en question, libérez miky et détruisez le van. Avancez ensuite jusqu'au nouveau repère rouge. Un indice de recherche de 3 étoiles vous sera alors attribué. Longez la ligne de chemin de fer jusqu'au Pay N Spray le plus proche, puis revenez au bercail.

Récompense : 7000 $, Respect +

OUTRIDER
Allez à la rencontre de T-Bone en vous dirigeant vers Easter Bassin. Sur place, on vous informe qu'il vous faudra escorter un van jusqu'à bon port. Constatez la présence du véhicule non loin et ramassez le lance-roquettes ainsi que le fusil à lunettes. Passez en tête du convoi pour escorter le van. Dégagez alors la route de tout obstacle pour permettre au van de progresser tranquillement. Explosez les véhicules du premier barrage, puis finissez les intrus au sniper. Quatre embuscades au total vous attendent tout au long du parcours. Respectez votre engagement jusqu'au bout puis filez faire repeindre votre voiture afin de vous faire oublier par les poulets.

Récompense : 9000 $, Respect +

3) MISSION DU CRASH (2ème partie)

Cette unique mission est disponible lorsque les missions du syndicat ont été menées à bien.

SNAIL TRAIL
Tenpenny fait à nouveau appel à vos doux services. Cette fois-ci, et pour changer, ce sont des meurtres qu'il vous faudra réaliser. Vos cibles : un journaliste et sa source. Avant de partir en chasse, faites un détour derrière votre garage et embarquez le fusil sniper gentiment mis à disposition pour vos beaux yeux. Partez ensuite pour Cranberry Station (choisir une moto comme moyen de transport est fortement conseillé lors de cette mission) et trouvez le train. Suivez-le en prenant garde d'emprunter les mêmes rails sur lesquels il circule afin d'éviter tout accident tragique avec d'autres trains. Arrivé à Los Santos, vous repèrerez alors le journaliste. Suivez-le à distance raisonnable et attendez qu'il choisisse de prendre un taxi pour poursuivre. Tout en veillant à ce que sa barre de stress ne s'emballe pas trop, réalisez le trajet derrière. Suivez l'homme de nouveau lorsque celui-ci continuera sa route à pieds.
Enfin, lors de la rencontre entre les deux cibles (elles se mettront à papoter face à face), dégainez votre fusil à lunettes et visez juste pour abattre les deux hommes.

Récompense : Aucune

4) MISSIONS DE ZERO

AIR RAID
Allez rencontrer Zero dans sa boutique et acceptez la mission qu'il vous propose. Derrière une mitrailleuse, vous devez abattre plusieurs coucous piégés et ainsi les empêcher de détruire les antennes de transmission de Zero. Canardez

sans cesse vos ennemis et prenez garde à ne pas plomber votre nouvel ami. Sauvez au moins une des antennes et l'affaire est dans le sac.

Récompense : 3000 $

SUPPLY LINES
Retournez voir Mister Zero pour débuter cette nouvelle mission. Vous devez stopper par le feu 5 véhicules en moins de 5 minutes et 30 secondes. Passé ce délai, c'est la panne sèche ! Vos cibles se déclinent en 3 camionnettes et deux motos. Assurez-vous d'éliminer les conducteurs des véhicules car ceux-ci peuvent prendre la fuite. Le carton terminé, revenez sur le toit pour clore la mission.

Récompense : 5000 $

NEW MODEL ARMY
C'est la guerre des modèles réduits !! Vous contrôlez l'hélicoptère, et vous devez soutenir Zero qui lui pilote une voiture radiocommandée. Faites disparaître les obstacles pour laisser le champ libre à votre collègue puis explosez tous les tanks (il faut vous ravitailler en bombes en passant à la base entre chaque tir). Placez les planches pour fabriquer des ponts et enlevez les barils lorsque ceux-ci gêneront. Finissez avant la fin du temps imparti pour triompher. A noter qu'après cette mission, il vous sera possible de revenir effectuer la même sorte de mini-jeu et ainsi vous remplir les poches de manière assez simple.

Récompense : 3000 $

5) MISSIONS DE WOOZIE

MOUNTAIN CLOUD BOYS
Woozie étant une personne non voyante, vous devez le conduire jusqu'à plusieurs gars. Arrivé sur place, et après l'horrible découverte, une fusillade éclate. Il vous faut alors protéger Woozie tout en mettant le gang adverse en déroute. Un sniper et une deuxième vague d'ennemis viendront vous compliquer la tâche. Heureusement pour vous, le non voyant s'avère être un excellent tireur ! Au dehors, en prenant la fuite, deux véhicules du Da Nang gang vous prendront en chasse. Essayez alors de maintenir votre allure au niveau de vos ennemis pour que Woozie puisse les canarder. Tout danger écarté, reconduisez notre ami dans sa résidence.

Récompense : 5000 $, Respect +

RAN FA LI
Au cours de cette mission, vous devez vous rendre dans le souterrain d'un parking de San Fierro. Suivez les indications que l'on vous donne et montez dans le second véhicule pour vous apercevoir que tout ceci n'est qu'une vulgaire embuscade. Sortez alors du parking au plus vite puis conduisez jusqu'au point rouge.

Récompense : 6000 $, Respect +

LURE
Montez dans la voiture appât et roulez à l'endroit indiqué par le radar. Une course poursuite débute alors. Vous devez échapper à deux types en MotoCross. Passez tous les check points pour réussir la mission. Il vous faut également veiller à ce que votre véhicule ne soit pas trop endommagé. Enfin, si jamais vos poursuivants se font trop collants, n'hésitez pas à virer du volant pour les percuter, et ainsi les ralentir.

Récompense : 8000 $, respect +

AMPHIBIOUS ASSAULT
Passées 20 heures et avant 6 heures, allez voir Woozie pour cette mission sous-marine. Partez pour le point rouge afin de gagner la mer. Sous l'eau suivez le parcours imposé pour trouver le repère de l'ennemi. Une fois à bord du bateau, progressez discrètement afin de ne pas attirer l'attention des gardes. Rendez-vous tout à fait à l'arrière pour planquer le

mouchard. Il ne vous reste plus qu'à ressortir et à nager jusqu'à la rive.

Récompense : 11 000 $, Respect +

THE DA NANG THANG
Envie de changer d'air ? Qu'à cela ne tienne, vous vous envolez en hélico pour gagner les hauteurs lors de cette mission. Au commencement donc, vous êtes posté en tant que tireur dans l'hélico, et votre cible est un bateau. Sur celui-ci tuez un maximum d'ennemis avant le crash de votre véhicule. Lorsque vous vous retrouvez à la flotte, nagez jusqu'à la marque rouge du navire afin de grimper à l'intérieur. A partir de cet endroit, il est conseillé de rester discret lors de votre progression. Avancez jusqu'au sous-sol en usant de votre couteau dès que possible. Là bas, prenez garde au lanceur de grenades et libérez tous les réfugiés en fond de cale. Revenez sur vos pas, et vous ne tarderez pas à rencontrer le capitaine du bateau et son katana. Enclenchez la visée automatique pour pouvoir esquiver plus facilement, puis frapper à plusieurs reprises pour venir à bout de cet ennemi pas si costaud que ça.

Récompense : 15 000 $, Respect +

IV) LE DESERT

1) MISSIONS DE TORENO

MONSTER
La première mission de Mike Toreno vous place en tant que pilote de Monster Truck. Ceux n'ayant jamais utilisé le code visant à en faire apparaître un apprécieront la conduite jouissive de l'appareil (plus de soucis de relief et 4 roues motrices en enclenchant R1). Quoi qu'il en soit, filez le long des 35 repères pour terminer le parcours avant le temps imparti (6 minutes et 30 secondes exactement).

Récompense : quelques milliers de dollars suivant vos performances.

HIGHJACK
Sur votre belle moto, foncez jusqu'au pont indiqué par votre fidèle radar. Dans ces lieux, repérez le camion (il est symbolisé par un point clignotant sur la carte), et approchez-le du mieux que vous pouvez. Maintenez alors votre allure au niveau du conducteur et attendez que César s'improvise passager du gros véhicule. Lorsque celui-ci sera arrêté, montez à bord puis conduisez la bête jusqu'à votre garage. Conduisez prudemment pour ne pas décrocher la remorque à l'arrière.

Récompense : 7000 $

INTERDICTION
Au commencement, prenez l'arme à proximité puis dirigez-vous vers le buggy afin de, comment dirais-je pour ne pas dire voler... de l'emprunter ! Récupérez le bazooka et allez vous positionner au sommet des collines, comme vous l'indique gentiment votre radar. Le FBI en personne ne tardera pas à vous chercher des noises. Epaulez alors votre arme massive et détruisez les engins volants avant qu'une nuée d'ennemis ne débarque pour vous tuer. Après le carnage, il ne vous reste plus qu'à récupérer le colis de contrebande et vous diriger vers le point suivant.

Récompense : 1000 $

VERDANT MEADOWS
Ceci n'est pas une véritable mission en elle-même. Vous devez disposer de 80 000 $ pour acheter l'ancienne piste de pilotage. Après coup, les missions de vol deviennent accessibles.

2) MISSION DE VOL

Vous devez au préalable avoir investi 80 000 $ dans la vieille piste aérienne.

LEARNING TO FLY
Avant d'avoir accès aux véritables missions d'aviation, il va vous falloir passer par celle qui vous apprendra à piloter en 10 leçons. Durant celles-ci, vous contrôlerez plusieurs véhicules aériens et devrez empocher des médailles pour valider votre diplôme. Soyez attentif aux conseils prodigués et donnez le meilleur de vous-même pour voir le bout de ces parfois sympathiques mais bien souvent éprouvantes épreuves.

Récompense : Respect +

N.O.E.
Vous disposez de 10 minutes pour mener à bien cette mission. Aux commandes d'un avion, il vous faut survoler une zone sans que votre indicateur de visibilité ne s'affole. Dans le cas contraire, le système de défense aérienne vous détectera. Voler à basse altitude constitue un réel défi dans les zones urbaines. Un virage mal négocié et c'est dans un immeuble que s'arrêtera votre mission. Pensez donc à contourner par les eaux si le pilotage aérien n'est pas votre fort. La cargaison livrée, il ne vous restera plus qu'à revenir à votre point de départ.

Récompense : 15 000 $

SLOWAWAY
Un intrus vient de débarquer sur votre territoire, et vous décidez d'aller jeter un coup d'oeil par vous-même. Enfourchez alors la moto et dirigez-vous vers le Boeing tout en évitant les obstacles. Gagnez ensuite la rampe pour atteindre l'avion et entrer ainsi à l'intérieur. Débarrassez-vous alors des gardes (n'utilisez pas d'armes à feu pour éviter tout risque d'explosion) et récupérez le parachute sur le corps d'un des cadavres. Déposez la sacoche à l'avant du véhicule puis revenez sur vos pas pour faire exploser la bombe et sauter en chute libre.

Récompense : 20 000 $

BLACK PROJECT
Débutez cette mission après 20 heures (pas trop tard non plus car celle-ci prend fin à 5H30) et avancez vers la base ennemie. A l'aide du fusil sniper, dégommez tous les gardes et les projecteurs. Empruntez ensuite l'échelle, et dirigez-vous vers la tour indiquée par le radar. L'alerte déclenchée, passez la porte jaune et récupérez l'armure non loin. Eliminez alors les hommes à votre recherche (le fusil sniper est terriblement efficace si vous vous postez sur la corniche) puis progressez vers le point jaune clignotant dès que celui-ci fera son apparition sur la carte. Une fois que vous aurez ce que vous voulez, prenez le jet pack et gagnez l'extérieur pour rencontrer la Vérité.

Récompense : Aucune

GREEN GOO
Utilisez à nouveau le jet pack pour vous rendre jusqu'au lieu de votre prochaine mission. Rejoignez la locomotive et filez-lui le train (ha ha ha). Ne laissez pas les hommes qui débarquent voler les caisses et tirez-leur dessus pour les repousser. Brisez ensuite les caisses pour trouver l'objet Alien et ramenez-le à la Vérité pour finir.

Récompense : 10 000 $ maxi + Jet pack dispo constamment à proximité de l'aéroport

V) LAS VENTURAS

1) MISSIONS DU CASINO

FENDER KETCHUP
Allez faire un tour sur Las Venturas histoire de jeter un oeil sur le nouveau casino de Woozie (le dragon sur la carte). Rencontrez-le dans son bureau et il vous demandera de vous occuper d'un gars cachant certaines informations. Votre objectif est alors des plus simples, conduisez l'homme cible en prenant garde à lui foutre la trouille dès que cela devient possible (routes à contresens, coups de frein à main, cascades.). Restez vivant et faites grimper l'indicateur de peur pour mener à bien cette mission.

Récompense : 5000 $, Respect +

EXPLOSIVE SITUATION
Maintenant que vous avez le nom de la famille mafieuse, Woozie désire réagir. Après ses quelques directives, suivez les triangles jaunes sur la carte pour gagner la carrière précédemment citée. Lorsque vous pénétrerez dans le cercle rouge, il vous restera seulement 2 minutes 30 pour agir. Montez alors dans le camion non loin et servez-vous en pour défoncer les caisses et révéler ainsi les explosifs. Désamorcez ensuite les bombes, puis récupérez-les toutes. Cela étant, on vous enfermera sans ménagement sur le chantier. Repérez la moto et fuyez grâce à l'engin en suivant le cheminement des checkpoints (gare aux sauts foireux). Trouvez le contact de Woozie afin de lui remettre les explosifs pour finir.

Récompense : 7000 $, Respect +

YOU'VE HAD YOUR CHIPS
Un problème de contrefaçon, et Woozie vous appelle directement à l'aide. Ressortez du casino et volez une voiture pour vous rendre à l'usine fabriquant les fausses cartes et jetons. Là bas, naturellement, les grilles principales se dresseront devant votre nez : fermées. Passez alors dans une ruelle sur le côté et escaladez par-dessus la grille. A l'intérieur du périmètre, les gardiens des lieux ne mettent guère longtemps à rappliquer. Partez vous planquer le plus vite possible, et bousillez-les tous en restant de temps à autre à couvert. Lorsque le chemin sera partiellement dégagé (inutile d'essayer de tuer tous les gardes car il en arrive continuellement de tout côté), partez détruire les machines responsables du petit ennui de votre patron et coéquipier Woozie. Il ne vous reste plus qu'à grimper dans une caisse et à retourner au casino pour achever la mission.

Récompense : 10 000 $, Respect +

DON PEYOTE
En pénétrant dans le nouveau repère rouge, la Vérité vous passe un coup de fil. Piquez une caisse, et roulez vers l'endroit indiqué. Vous devrez alors récupérer deux de ses amis. Arrivé dans la ferme, des fermiers feront feu sur vous. Descendez-les puis allez rejoindre Rosie, aux portes de son casino.

Récompense : Respect +

INTENSIVE CARE
Vous devez récupérer un collègue à l'hôpital, mais celui-ci est déjà parti en promenade en ambulance. 3 véhicules de ce genre circulent sur les lieux. Partez en chasse de ceux-ci et tentez de les percuter. Si le véhicule ne semble pas résister, c'est que ce n'est probablement pas le bon. Par contre, s'il s'affole et semble prendre la fuite, c'est sûrement votre cible ! Ne lâchez donc plus l'ambulance et heurtez-la plusieurs fois d'affilée pour qu'enfin elle s'immobilise. Descendez alors de votre véhicule et expédiez le conducteur 6 pieds sous terre. Prenez sa place et conduisez jusqu'à l'abattoir pour finir. Attention car vous aurez toutefois droit à la mafia aux fesses !

Récompense : 5000 $, respect +

THE MEAT BUSINESS
Au Caligula's Palace, allez parler avec Rosie. Partez pour les abattoirs, et faites en sorte d'être repéré par la famille Sindacco. Une grosse bataille s'engage alors. Tuez tous ceux qui oseront se dresser contre vous et progressez à l'intérieur des murs en laissant à Rosie le soin de s'occuper de l'incendie. Ressortez et prenez la fuite jusqu'au casino lorsque le carnage sera terminé. Pensez également à protéger Rosie pour ne pas voir votre mission s'arrêter sur un échec.

Récompense : 8000 $, Respect +

MISAPPROPRIATION
L'officier Tenpenny est dans une bien mauvaise posture. Un dossier relatant toutes ses magouilles est sur le point d'être rendu aux autorités compétentes. Votre but est de le récupérer. Pour cela, commencez par vous rendre au point de rendez-vous, vers la ville fantôme. L'endroit étant hautement protégé, mieux vaut agir prudemment. Se poster sur un

point en hauteur et ouvrir le feu sur chaque garde se révèle être une excellente technique. L'homme porteur du dossier devrait apparaître à proximité de l'hélicoptère. Essayez de vous en débarrasser avant qu'il ne monte à son bord. Si vous y parvenez, foncez pour récupérer le dossier. Sinon, volez le deuxième hélico et poursuivez votre cible pour vous en occuper un peu plus loin. Attendez alors qu'il se pose pour pouvoir achever votre objectif.

Récompense : Aucune

FISH IN A BARREL
Une signature, et envoyez c'est pesé !

MADD DOGG
Madd Dogg traverse une bien mauvaise passe, et tente de mettre fin à ses jours en sautant du toit d'un immeuble. Se sentant quelque peu responsable (Cf : mission " Madd Dogg's Rhymes "), CJ décide de lui venir en aide. Foncez donc jusqu'au parking et montez à l'intérieur du camion rempli de cartons. Roulez jusqu'au cercle rouge sous le bâtiment et une vue aérienne s'enclenchera alors. Ne touchez pas aux touches de direction et accélérez ou reculez en fonction des mouvements qu'effectue le pauvre homme plus haut. Au bout de quelques secondes, le malheureux se jettera dans le vide. Faites en sorte qu'il atterrisse dans votre chargement, et non pas sur le trottoir. Conduisez-le ensuite jusqu'à l'hôpital en évitant d'occasionner le moindre choc.

Récompense : Respect +

FREEFALL
Vos petites affaires terminées avec Woozie, sortez du casino et allez au prochain point de rendez-vous. Salvator, le nouveau Boss du Caligula's est pris pour cible par des tueurs à gages. Ressortez et grimpez sur la bécane pour vous rendre jusqu'à l'aéroport. Là bas, prenez possession d'un des avions et envolez-vous pour aller à la rencontre de l'avion transportant les tueurs. Positionnez-vous alors au-dessus en entrant dans le cercle rouge, et CJ le cascadeur grimpera de lui-même dans le nouvel avion. A l'intérieur, butez tous les tueurs ainsi que le pilote, puis prenez les commandes pour aller poser le jet à l'aérodrome de Las Venturas. Une mission riche en émotions !

Récompense : 15 000 $, Respect +

HIGH MOON
CJ est décidément un personnage très demandé. A peine est-il sorti du jet que son téléphone se met à sonner. Cette fois-ci, c'est Tenpenny qui recourt à nouveau à vos services. Allez jusqu'au point de rendez-vous, et vous vous retrouverez très vite en tête-à-tête avec Pulaski, le deuxième flic corrompu, partenaire inséparable de Tenpenny. Après avoir tenté de vous tuer, une course poursuite s'engage. Suivez le véhicule du flic et ne le laissez pas s'échapper. Tuez l'homme pour finir.

Récompense : respect +

SAINT MARK'S BISTRO
Rosie appelle à l'aide et vous devez voler à son secours. Foncez au Caligula's casino pour voir Salvatore. Libérez Rosie et ses potes puis laissez-vous guider par le radar. A l'aéroport, montez dans l'avion et gagnez le prochain repère. Arrivé au Bistro, débarrassez-vous des gardes de Forelli. D'autres se trouvent au balcon sous l'appartement. Occupez-vous en également. Vos petites affaires terminées, fuyez jusqu'à l'aéroport de Las Venturas.

Récompense : 20 000 $, Respect +

2) LE CASS DU CASINO

ARCHITECTURAL ESPIONAGE
Allez voir Woozie dans le casino et celui-ci vous demandera de lui fournir les plans de l'établissement. Partez alors pour les quais et repérez le touriste portant un appareil photo. Frappez-le à mort pour récupérer son appareil photo puis dirigez-vous au service de l'urbanisme indiqué par la carte. Allez voir le réceptionniste et répondez à l'affirmatif à toutes

ses questions. Gagnez l'étage supérieur par les escaliers à gauche pour que CJ se rende compte qu'il y a bien trop de gardes. Redescendez alors vers les archives et explosez le climatiseur. Remontez de suite et allez prendre des photos des plans dans la pièce au bout du couloir. Sur le chemin du retour, tuez tous les gardes et marchez jusqu'à l'extérieur, en direction de votre voiture. Filez au casino Four Dragons pour finir.

Récompense : Respect +

KEY TO HER HEART
Comme à l'accoutumée allez voir Woozie au casino pour débuter la mission. Vous devez vous rendre devant le Caligula's Palace. Entrez dans le cercle rouge puis attendez de voir passer le croupier. Il s'agit de Millie, suivez-la jusqu'au sex-shop sans vous faire repérer. Positionnez-vous sur le nouveau repère à l'intérieur ; laissez passer la séquence puis entrez dans la pièce de droite pour enfiler un costume. Retournez au dehors et continuez à suivre la demoiselle qui rentre chez elle. Sortez alors de la voiture et tabassez le mec avec son gode afin de pouvoir le récupérer (attention car ce personnage n'est pas indiqué par le radar). Sonnez chez Millie et profitez de la cinématique qui suit. Et voilà, CJ n'est plus seul ! Soyez extrêmement sympa avec elle si vous désirez récupérer sa carte d'accès (allez chez elle entre 14H et 18H et sortez-la, offrez-lui des cadeaux dont le gode, trouvez de belles bagnoles pour la conduire et revêtez le costume en cuir du sex-shop). Vous en avez en effet impérativement besoin pour effectuer la mission "Breaking the bank at Caligula's ". Mais la charmer n'est pas l'unique moyen d'obtenir la précieuse carte.
Réglez-lui son compte pour activer une courte mission visant à récupérer son bien si vous ne voulez pas vous embêter à la séduire.

Récompense : Respect +

DAM & BLAST
Au Four Dragons, allez vous entretenir avec Woozie puis dirigez-vous vers l'aéroport de Las Venturas. Là-bas, volez un avion et prenez de l'altitude en volant jusqu'au prochain point. Arrivé à destination, enclenchez la touche triangle pour sauter. Ouvrez alors votre parachute et rapprochez-vous un maximum du barrage. Après avoir atterri, récupérez le couteau et débarrassez-vous des deux gardes sur place. Marchez dans le cercle rouge. A l'intérieur, il vous faut détruire 5 générateurs à l'aide de bombes. Agissez discrètement pour que l'alarme ne soit pas donnée. Au commencement, passez par les escaliers de gauche pour trouver le premier générateur. Faites de même avec les quatre suivants et tuez constamment dans l'ombre. Le sale travail accompli, gagnez le repère rouge et fuyez à la nage, retournez au bercail pour finir.

Récompense : Respect +

COP WHEELS
Durant cette mission, il vous faudra récupérer quatre bécanes de poulet. Vous disposez de 12 minutes pour mener votre petite affaire à bien. Montez sur les véhicules indiqués par votre radar et déposez-les sur le camion. Finissez dans les temps pour triompher.

Récompense : Respect +

UP UP AND AWAY !
Partez pour la base militaire au Nord de Las Venturas. Profitez du passage du véhicule militaire pour entrer dans la base. Bataillez avec les gardes et allez récupérer l'armure à proximité. Un peu plus tard, quand le sang aura coulé, deux hunters viendront vous chercher des noises. Utilisez alors la mitrailleuse pour vous en débarrasser. Plus loin, piquez l'hélico équipé de la remorqueuse et volez jusqu'au prochain point de rendez-vous. Vous devez réussir à tracter un camion du Caligula's. Déployez le treuil juste au dessus pour y parvenir. Allez ensuite déposer le camion à l'endroit indiqué puis déposez l'hélico dans la zone rouge.

Récompense : Respect +

BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S
Avant d'entamer cette mission, il vous faut veiller à posséder la carte d'accès de Millie. Pour commencer cette longue mission, pénétrez à l'intérieur du casino sans arme au poing. Un compte à rebours de 4 minutes se déclenche alors.

Vous devez parvenir à faire infiltrer votre équipe avant la fin du décompte. Dirigez-vous vers le point jaune et ouvrez la porte. Trouvez Zero qui vous emmènera un étage en dessous. Un peu plus tard, ce dernier coupera le courant. Enfilez alors vos lunettes thermiques et tournez à gauche pour suivre le couloir réservé aux employés. Près du distributeur se trouve une issue où vous devrez utiliser votre carte d'accès. Après la cinématique, suivez les indications du radar et trouvez le monte-charge pour bloquer la porte et ainsi permettre aux autres membres de l'équipe de rentrer. La deuxième phase du plan débute alors et un nouveau temps vous est donné. 2 minutes, c'est tout ce dont vous disposerez pour voler et ramener l'argent jusqu'au fourgon. Devancez l'équipe et flinguez tous les gardes rencontrés, puis lorsque l'on vous signalera que l'électricité pourrait prochainement être rétablie à cause des techniciens, gagnez l'étage supérieur et tuez toute l'équipe. Avant de repartir, placez des explosifs sur les générateurs de secours. Equipez-vous de la télécommande et faites sauter les charges à distance raisonnable. Lorsque vos potes auront fait exploser les portes du coffre, une jolie petite équipe de mafieux viendra vous rendre visite. Récupérez le bouclier avant de vous frotter à eux. Plusieurs vagues d'ennemis tentent alors de pénétrer dans la zone du cass. Ne les laissez pas faire. Vous prenez ensuite le chemin de la sortie. Comme précédemment, prenez les devants pour couvrir la team. Vos collègues au van, prenez l'ascenseur et dirigez-vous vers le point jaune montré par le radar. Montez alors constamment jusqu'à gagner les toits (porte de droite au bout du couloir après l'ascenseur). Là haut, les forces de police vous prendront en chasse. Foncez vers le parachute et tuez toutes les forces ennemies qui tenteront de vous retarder. Lorsque vous aurez récupéré l'objet tant convoité, une courte séquence vous montrera deux flics et un hélico, postés sur un immeuble à proximité. Sautez alors en direction de cette infrastructure et enclenchez votre parachute directement (en fait, celui-ci va plus vous servir de planeur). L'objectif atteint, débarrassez-vous des deux poulets et piquez l'hélicoptère.
Il ne vous reste plus qu'à suivre le point jaune indiqué par le radar, à vous poser, et enfin, à ouvrir bien grand vos poches !

Récompense : 100 000 $

VI) RETOUR A LOS SANTOS

1) MISSIONS DE MADD DOGG'S

A HOME IN THE HILLS
Le manoir de Madd Dogg's vous intéresse ? Qu'à cela ne tienne grâce à cette mission vous pourrez en faire votre seconde résidence. Après être passé au casino pour débuter la mission, vous voilà largué d'un avion avec tout de même un parachute. Visez le toit et éliminez les ennemis présents. Descendez ensuite les escaliers et pénétrez par les portes principales du manoir. Après plusieurs autres combats à l'intérieur des murs, Big Poppa, sera signalé par le radar, il demeure à partir de cet instant votre objectif principal. De nombreux ennemis vous font face au cours de cette mission, pensez donc bien à récupérer tous les items que vous pouvez en fouillant chaque pièce du manoir. Sortez au dehors en poursuivant Big Poppa. Celui-ci tentera alors de filer en voiture. Ne le lâchez pas et percutez sa caisse jusqu'à ce qu'elle explose. Ceci fait, le manoir est votre.

Récompense : Respect +, Manoir de Madd Dogg's

VERTICAL BIRD
Rendez-vous par la voie des eaux jusqu'au cargo. Arrivé sur place, escaladez les caisses et glissez-vous dans la trappe. Passez ensuite par la fenêtre suivante et progressez discrètement jusqu'au cercle rouge. Désactivez le lance-missiles et gagnez l'autre bout du navire. Choisissez un des hélicos et prenez la fuite. 3 autres engins volants vous prendront alors en chasse. Luttez du mieux que vous pouvez contre eux et allez vous poser à l'aérodrome dans le hangar pour finir. Le véhicule deviendra alors toujours accessible depuis ce point.

Récompense : 50 000 $, Hydra accessible en continu

HOME COMING
Munissez-vous de quelques gros calibres et partez chercher Sweet au poste de police de Pershing Square. Sous sa demande, ramenez-le à Grove Street. Votre véritable mission débute alors. Il vous faut nettoyer la zone de tous les

dealers des gangs adverses. Repérez les points rouges sur la carte et partez en chasse. Allez ensuite vous frotter aux Ballas pour déclencher une émeute. Veillez à la santé de Sweet et faites face aux vagues d'ennemis venues à votre rencontre.

Récompense : respect +

CUT THROAT BUSINESS
Au manoir, allez à la rencontre de Madd Dogg's. Bougez sur le lieu du tournage, et une course poursuite débutera alors. Vous devez rattraper Og Loc en hydroglisseur. Maintenez le cap et suivez sans relâche. Le bougre changera de véhicule pour poursuivre sur un kart. A nouveau, lancez-vous à sa poursuite. Ne le perdez pas de vue et la mission sera bientôt réussie.

Récompense : respect +

2) MISSIONS DE GROVE STREET

BEAT DOWN ON B-DUP
En allant chez B-Dup, vous vous rendez compte que ce dernier a déménagé en plein territoire Ballas. Partez pour Glen Park en compagnie de Sweet et essayez de recruter quelques collègues en chemin. Armez-vous jusqu'aux dents et dirigez-vous vers le point de rencontre. Vous devez alors reprendre le contrôle du territoire. Plusieurs vagues d'ennemis débarqueront. Faites un carton et restez vivant jusqu'à ce que l'on vous indique de rentrer dans le baraquement afin d'éliminer une fois pour toutes B-DUP.

Récompense : respect +

GROVE 4 LIFE
Encore une histoire de territoires à reprendre. Allez voir Sweet et acceptez de l'aider dans sa requête. A Idlewood, tuez plusieurs ennemis pour entamer une nouvelle guerre des gangs. Les territoires détenus par les Ballas sont symbolisés par un coloris violet sur la carte. Reprenez-en au moins deux pour terminer avec succès la mission.

Récompense : 10 000 $, Respect +

3) MISSIONS D'EMEUTES

RIOT
Une émeute éclate dans les rues lorsque la populace apprend que les charges d'accusation à l'encontre de Tenpenny n'ont pas été retenues. Vous devez déplacer Sweet d'un point à un autre sans vous faire tuer. Dehors, tout fait penser à Armagedon. Soyez donc vigilant et privilégiez les grandes routes afin de bénéficier d'une plus grande liberté de manoeuvre.

Récompense : Aucune

LOS DESPERADOS
Recrutez deux gars autour de vous et rejoignez le gang de Cesar pour lui venir en aide. Vos cibles sont les Vagos, ils sont représentés par des points rouges sur la carte. Trouvez-les tous et tuez-les un par un. Lorsque cette première séance de nettoyage sera terminée, entrez dans le repère rouge pour entamer la seconde phase. Vous devez alors résister à deux vagues d'ennemis. Durant celles-ci un type équipé d'un lance-roquettes et un autre d'un lance-flammes vous prendront directement pour cible. Dégommez-les en priorité puis maîtrisez tout le beau monde restant.

Récompense : respect +

END OF THE LINE
Pour pouvoir lancer la mission, il vous faut au minimum contrôler 35 % du territoire de Los Santos.

Allez chercher Sweet chez lui et filez au QG de Big Smoke à East los Santos. La police est déjà sur place et peut vous être utile. Prenez le BMX et volez le blindé pour pouvoir défoncer le bâtiment, visez entre les deux gardiens pour faire mouche. Une fois à l'intérieur, continuez de progresser en écrasant les sous-fifres de Smoke à travers le couloir. Ce dernier réside au quatrième étage du bâtiment, et il va vous falloir les gravir un par un pour le retrouver. Montez au premier et faites parler vos armes. Gagnez ainsi le dernier étage. De l'énergie, des armes et des armures se trouvent dispersées de part et d'autre. N'oubliez pas d'en profiter à bon escient. Une cinématique s'enclenchera lorsque vous aurez trouvé le gros pépère. Le tuer prend un certain temps et sa vie descend très lentement. Restez donc le plus près possible du traître pour l'avoir en pleine pomme. Smoke éliminé, Tenpenny refait surface et met le feu au bâtiment. Sortez vos lunettes thermiques. Vous disposez de 7 minutes pour fuir et de nouveaux ennemis se mettront en travers de votre route. Sachez qu'il vous est possible de repousser les flammes à l'aide des extincteurs pour pouvoir progresser plus facilement. A l'extérieur, le flic ripoux piquera le camion de pompier pour prendre la fuite. Sweet grimpe à l'échelle et parvient ainsi à se constituer passager clandestin. Volez une voiture et suivez-les. Patientez derrière sans tenter la moindre attaque. A un moment donné, Tenpenny tentera de faire chuter Sweet. Avancez alors votre bagnole pour que votre ami puisse se réceptionner sans le moindre mal. Dans la partie qui suit, vous céderez le volant à Sweet et passerez alors en position de tireur. Un travail de titan vous attend tant les poursuivants sont nombreux. Surveillez la barre d'état du véhicule et tirez sur tout ce qui roule et vous suit. Lorsque le camion quittera le pont pour s'écraser plus bas, vous aurez enfin triomphé. Profitez bien des séquences de fin et relancez la partie après coup. Il reste tant à faire et de plus, vous disposez d'un joli crédit supplémentaire !

Récompense : 500 000 $, Respect +

Grand Theft Auto : Vice City

© Take 2 Interactive / Rockstar 2003

PREMIÈRE MISSION DE BIG MITCH BAKER

Lors de la première mission de Big Mitch Baker, volez la moto de l'un des concurents, elles sont plus performantes.

FBI WASHINGTON

Lorsque vous débouchez de la rue qui mène à l'arène, prenez à droite et continuez jusqu'à la pizzeria. Juste après celle-ci, vous verrez un chemin à droite. Engagez-vous y et vous trouverez la FBI Washington dans un angle du mur de droite.

LE BRAQUAGE DE BANQUE

Plus votre hold up dure longtemps, plus vous empochez d'argent. Attention toutefois à l'alarme, si elle est déclenchée, vous aurez deux étoiles de recherche.

LES PAQUETS

Voilà ce que vous pourrez obtenir en découvrant les paquets cachés.

10 paquets	Armure
20 paquets	Tronçonneuse
30 paquets	Python
40 paquets	Lance-flamme
50 paquets	Fusil de sniper
60 paquets	Minigun
70 paquets	Lance-Roquettes
80 paquets	Sea Sparrow (hélicoptère)
90 paquets	Tank (Fort Baxter Air Base)
100 paquets	Le véhicule Hunter est disponible à l'héliport d'Ocean Beach.

ACCÉDER À L'AUTRE ÎLE

Première méthode : Allez au nord de la ville à l'endroit du dernier pont qui relie les deux îles. Faites le code pour obtenir un tank puis celui pour le faire un peu voler (voitures Dodo). Prenez le maximum d'élan, pointez le canon du tank vers l'arrière puis foncez vers le pont. Lorsque vous aurez un peu décollé, tirez pour vous propulser dans les airs et ainsi traverser le pont.

Deuxième méthode : Prenez une voiture quelconque puis faites le code voitures votantes et dirigez-vous vers la mer pour atteindre par la voie maritime la plage de la 2e île.

GAGNER DE L'ARGENT SUR DEUX ROUES

Parcourez la plus longue distance possible sur deux roues pour gagner un peu d'argent.

GAGNER DE L'ARGENT

Juste après la mission "Copland", montez sur le toit de l'ex-villa de Diaz, à coté de l'hélicoptère. Placez-vous au bord de la toiture, juste au dessus du symbole de dollar. Regardez vers ce symbole et vous constaterez que le montant grandit à vue d'oeil. Ramassez ensuite l'icône $ pour gagner cette somme.

Pour pouvoir se faire de l'argent sans avoir les flics aux fesses et sans codes, prenez une voiture assez solide, allez dans le quartier du "centre" (à côté de l'arène) et renversez les parcmètres près du "Mars Café" et aux environs. Une fois cassé, le parcmètre lache de l'argent que vous pouvez aller chercher.

MODIFIER LA TAILLE DE LA LUNE

Munissez-vous d'un fusil sniper avec visée laser. Tirez sur la lune pour changer sa taille.

MASSACRE À LA TRONÇONNEUSE

Juste en dessous du pay 'n' spray de la première île, vous trouverez un petit groupe d'appartements. Entrez par la porte ouverte de l'appartement 3C (premier étage, sud). Vous trouverez dans la salle de bains, une tronçonneuse au milieu d'un mare de sang.

AVOIR L'HÉLICOPTÈRE "HUNTER"

1ere méthode : Après avoir tué Sonny Forelli, rendez-vous au fond du Fort Baxter en portant le costume de policier (disponible dans le commisariat d'Ocean Beach). Vous pourrez y trouver l'hélicoptère Hunter.

2ème méthode : Vous pourrez trouver le hunter dans la base militaire une fois sur trois. Pour le trouver plus facilement survolez la base avec un helicoptère.

3eme méthode : Allez voir vos stats et regardez si vous avez 60% de réussite de jeu. Si vous les avez, le hunter sera à vous. Il se trouve dans la base militaire.

3 VOITURES AU GARAGE

Normalement, les garages ne peuvent accueillir que deux voitures, mais il est possible, en forcant d'en faire entrer une troisième. Pour cela, garez la dernière voiture juste devant la porte du garage. Descendez et ouvrez la porte lorsque vous êtes à pieds puis sautez dans votre caisse pour la faire entrer dans le garage. Vous entrez un énorme bruit lorsque la porte de refermera mais normalement, votre voiture sera à l'intérieur. La sauvegarde ne permet cependant pas de conserver ces trois voitures au garage.

UNE VOITURE INDESTRUCTIBLE

Dans la mission Ange Gardien au lieu de poursuivre l'homme en moto, placez-vous devant la voiture de Diaz et tirez dans le pare-brise pour le faire sortir (visez-le). Prenez la voiture, celle-ci resiste à tout, sauf aux tonneaux. Il est aussi possible de faire la mission normallement Au lieu de le tuer pour prendre sa voiture, faites la mission normalement et une fois qu'il vous remercie pour lui avoir ramener son argent et qu'il s'en va suivez-le et vous trouverez sa voiture sur la gauche(là où il y a tous les hotels). Prenez-là et vous aurez une voiture indestructible.

HYMAN MEMORIAL STADIUM

Rendez-vous au Stade Hyman entre 19H00 et minuit. Vous pourrez alors participer aux courses d'obstacles du Dirt Ring et du Blood Ring Derby, mais aussi à la course du Hot Ring.

RÉCUPÉRER DE LA VIE

Au volant d'une belle voiture, allez chercher une prostituée et faites-là monter à vos côtés. Roulez jusqu'à trouver un coin calme et garez-vous. Vous verrez vos points de vie remonter tandis que votre argent diminuera.

RECHARGER PLUS VITE

Lorsque vous aurez terminé la mission Malibu Club de Phil Cassidy, retounez à l'Ammunation de la seconde île. Vous serez testé au tir. Si vous reussissez l'épreuve avec un score supérieur à 45, vous gagnerez un bonus de 500 $ et vous pourrez recharger plus rapidement.

LES BONNES PIZZAS

Si vous n'avez plus beaucoup d'énergie,entrez dans une pizzeria et approchez-vous du comptoir. Restez immobile pendant un instant. Vos verrez alors votre énergie remontez tandis que votre argent diminuera.

L'HÉLICOPTÈRE

Lorsque vous serez à la deuxième île, rendez-vous près du parcours de moto. Achetez le Condo derrière les bâtiments (aidez-vous de la carte pour le trouver). Il vous en coûtera 14000$. A l'intérieur, vous trouverez un hélicoptère. Grâce à lui, vous pourrez explorer la ville vue d'en haut.

TERMINEZ LES MISSIONS DE POLICE TRÈS RAPIDEMENT

Volez une voiture de flic et mettez-la dans un de vos garages (pas dans le Pay-n-Spray). Enclenchez la mission de police, sortez de votre voiture et du garage puis faites le code pour faire exploser toutes les voitures. Remontez dans votre voiture et sortez du garage. Vous aurez ainsi terminé une mission. Recommencez pour toutes les faire et gagner beaucoup d'argent.

FAIRE DU BATEAU

Commencez par entrer le cheat code Dodo et celui qui permet aux voitures de planer. rendez-vous ensuite au yacht du colonel et avec une voiture rapide, foncez au-dessus des barrières. Il ne vous reste plus qu'à "glisser" jusqu'à un bateau utilisable.

CONDUIRE UNE VOITURE EXPLOSÉE

Combinez les codes voitures explosées et le code de vie pour conduire une voiture en feu.

MISSION MARTHA

Pour passer rapidement cette mission, courrez tuer le chauffeur de la limousine avant que Candy n'arrive. Grimpez dans la voiture et laissez-vous conduire jusqu'à Martha (ne sortez pas de la voiture pendant le trajet !)

THE GETAWAY DANS VICE CITY ?

Munissez-vous d'un fusil à lunettes et rendez-vous dans la caravane de Phil à Little Havana. Zoomez avec votre arme sur le frigo et vous verrez un affiche clin d'oeil à un autre jeu.

NE PAS PERDRE DE L'ARGENT EN POLICE ET HOPITAL

Si vous ne voulez pas perdre d'argent lorsque vous vous faites attraper par les flics ou lorsque vous devez aller à l'hopital, prenez soin de sauvegarder après chaque missions. Ainsi, si des dépenses imprévues s'annoncent, il vous suffira de relancer votre partie pour repartir avec un portefeuille plus important.

COURSE RADIO-GUIDÉE

Sur la première île, rendez-vous au circuit de moto-cross amènagé sur la plage (nord). Montez dans le camion Top Fun. On vous proposera alors de participer à une course de voitures radio-guidées. Vous pouvez également en faire sur le toit du parking du centre commercial de Vice Point, et à l'entrée est de l'aéroport près des docks.

DOUBLER VOS MUNITIONS

Faites les missions rodéos (la console doit être configurée en anglais). Lorsque vous sortez de ces missions, réussies ou pas, vos munitions auront doublées. Attention cependant, si l'arme du rodéo est la même que celle que vous avez déjà, vous la perdrez.

JONGLER AVEC UN BALLON

Lorsque vous arrivez de Washington Beach, entrez dans le jardin de la première maison de droite. Allez vers la piscine. il y a un ballon, vous pouvez vous amuser à faire des têtes. Le nombre de rebonds est par la suite comptabilisé dans les statistiques du jeu.

GAGNER FACILEMENT LA MISSION COLÈRE (CHAOSMETRE)

Cette mission est bien plus facile à terminer lorsque vous aurez trouvé au moins 90 paquets cachés. Enfilez alors un uniforme de flic et rendez-vous dans la base de Fort Baxter près de l'aéroport. Placez-vous aux commandes du tank puis filez débuter la mission. Il ne vous reste alors plus qu'à tirer et à foncez sur tout ce qui bouge.

Une autre solution consiste à se munir d'une mitrailleuse et à tirer sur l'hélicoptère de police après avoir obtenu trois étoiles de recherche. La jauge se remplira alors très rapidement.

GAGNER LES COURSES DU GARAGE "SUNSHINE AUTO"

Ramassez le bazooka dans la piscine de l'hôtel près du port et de l'aéroport. Commencez ensuite une course et tirez une roquette sur vos concurrents pour détruire leurs voitures. terminez alors tranquillement le parcours à votre rythme.

CONDUIRE UN TAXI ZEBRA

Terminez les missions de l'agence Kaufman et allez là-bas pour y trouver le taxi en question.

GRENADES

Rendez-vous au commissariat de Washington Beach. Suivez une route pour rejoindre une voiture de patrouille un peu plus haut. Près d'ici, vous trouverez une grenade.

HÉLICO DE LA POLICE

Allez au comissariat du centre. Longez le mur et trouvez un passage sur la droite qui mène à des escaliers. Vous pouvez ainsi montez jusqu'à l'héliport et prendre l'hélicoptère.

TERRAIN DE JEU EN MOTO PCJ

Sur la première île, suivez la route qui longe Washington Beach vers le nord jusqu'à un virage à 45 degrés. Prenez à droite après ce virage vers un espace vert près de l'hôtel Standing Vice Point. Face à vous se trouve une moto PCJ 600. Prenez-la et un mini-jeu vous sera proposé.

INSIGNES DE POLICE

A chaque mission de police réussies, vous gagnerez un insigne de police près de votre garage. Il y a douze insignes à gagner (un par mission). Ils servent à faire baisser le niveau de recherche.

TUER LES CUBAINS PLUS SIMPLEMENT

Dans la mission Raclée du gang haïtien, pensez à prendre l'adrénaline qui se trouve sous l'escalier avant de monter sur le toit.

TENIR PLUS LONGTEMPS SUR LA ROUE ARRIÈRE

Enfourchez une moto cross et dirigez-vous vers une ligne droite. Faites une roue arrière puis lâchez l'accélération tout en maintenant la touche Bas enfoncée. Vous parcourerez ainsi une plus grande distance sur la roue arrière.

DES LUMIÈRES TRÈS SPÉCIALES

Rendez-vous devant le Malibu Club peu avant minuit. placez-vous devant l'entrée et observez les immeubles. Les lumières de celui de gauche se mettront à dessiner une partie très intime de l'anatomie masculine.

HORODATEURS

Rendez-vous au magasin Amunation de la seconde île, dans ce quartier, trouvez un café avce des chaises rouges. Le long du trottoir, vous devriez voir des parcmètres. Dégommez les en voiture et ramassez l'argent.

HÉLICO À ROUES

Si vous êtes bon pilote, entrez dans un garage avec un hélico, il ressortira avec des roues. Si vous faites ensuite le code des voitures flottantes, vous pourrez transformer l'hélico en bateau.

PATRIOTE

Allez chez Phil Cassidy (Little Haiti) pour trouver un véhicule militaire dans le garage au toit rond.

OBTENIR UNE MOTO PCG 600

Rendez-vous au nord de la seconde île et allez directement devant le bar de Mitch Baker. Il y a un magasin tout près. A l'intérieur, vous trouverez la PCG 600.

LE TANK DÉTRUIT TOUT SUR SON PASSAGE

A bord du tank, retournez la tourelle en sens inverse et tirez un bon coup. Propulsé droit en avant, le tank défoncera tout sur son passage.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en cours de jeu. Un message confirmera le code.

ABITDRIEG	Temps ensoleilé
AHAIRDRESSERSCAR	voiture rose
AIRSHIP	Les bateaux volent
ALOVELYDAY	Temps superbe
APLEASANTDAY	Beau temps
ASPIRINE	Santé (à faire aussi dans une voiture si vous voulez la réparer)
BETTERTHANWALKING	Caddy
BIGBANG	Détruire les voitures
BOOOOOORING	Jeu plus lent
CANTSEEATHING	Brouillard
CATSANDDOGS	Temps pluvieux
CERTAINDEATH	Tommy fume
CHASESTAT	?
CHEATSHAVEBEENCRACKED	Tenue de Ricardo Diaz
CHICKSWITHGUNS	Les femmes en bikini sont armées
COMEFLYWITHME	Voiture Dodo
DEEPFRIEDMARSBARS	Gros Tommy
FANNYMAGNET	Tommy a des fans
FIGHTFIGHTFIGHT	Emeutes
FOXYLITTLETHING	Tenue de Mercedes
GETTHEREAMAZINGLYFAST	LVoitures encore plus rapides.
GETTHEREFAST	Voitures très rapides
GETTHEREQUICKLY	Bloodring Banger 2
GETTHEREVERYFASTINDEED	Voitures plus rapides
GREENLIGHT	Que des feux verts
GRIPISEVERYTHING	Meilleure conduite (klaxonnez pour décoller)
HOPINGIRL	Les piétons entrent dans votre voiture

ICANTTAKEITANYMORE	Suicide
IDONTHAVETHEMONEYSONNY	Tenue de Sonny Forelli
ILOOKLIKEHILARY	Tenue d'Hilary King
IWANTITPAINTEDBLACK	Tous les véhicules sont noirs
LEAVEMEALONE	Diminuer le niveau de recherche (enlève les indices)
LIFEISPASSINGMEBY	Horloge plus rapide
LOADSOFLITTLETHINGS	Changer la taille des roues
LOOKLIKELANCE	Tenue de Lance
MIAMITRAFFIC	Traffic intense
MYSONISALAWYER	Tenue de Rosenberg
NOBODYLIKESME	Les piétons vous attaquent
NUTTERTOOLS	Armes 3
ONEARMEDBANDIT	Tenue de Phil Cassaday
ONSPEED	Jeu plus rapide
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS	Les piétons sont armés
PANZER	Tank
PRECIOUSPROTECTION	Armure
PROFESSIONALTOOLS	Armes 2
PROGRAMMER	Tomy est tout maigre
ROCKANDROLLCAR	Limousine
ROCKANDROLLMAN	Tenue de Jezz Torent
RUBBISHCAR	Benne à ordures
SEAWAYS	Les voitures flottent sur l'eau
STILLLIKEDRESSINGUP	Porter les costumes des piètons
THELASTRIDE	Avoir le corbillar Roméo
THUGSTOOLS	Armes 1
TRAVELINSTYLE	Bloodring Banger 1
WELOVEOURDICK	Tenue de Dick
WHEELSAREALLINEED	Voitures invisibles (sauf roues)
YOUWONTTAKEMEALIVE	Augmenter le niveau de recherche

BONNE CONDUITE

Si vous manquez d'argent, repèrez un flic en train de poursuivre un voleur et mettez une tannée à ce dernier. La police vous remettra une petite somme d'argent pour "Bonne Conduite".

150 POINTS DE VIE

Pour obtenir 150 pts de vie, il faut finir toutes les missions de pizzaiolo. Finissez le jeu à 100% pour obtenir 200 pts de vie.

ALLER SUR LA SECONDE ÎLE

Si vous ne voulez pas utiliser le tank pour passer d'une île à l'autre, vous pouvez utiliser la méthode suivante. Rendez-vous chez le colonel et volez le voiture Cheetah. Allez dans le parc tout près du point d'eau. entrez le code **seaways** et plongez. Vous pourrez alors rejoindre l'autre île en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.

TAXI SAUTEUR

Si vous terminez les 12 missions de taxi, vous pourrez faire des bonds avec votre taxi.

WHEELIE AVANT EN MOTO

Prenez de la vitesse et utilisez le bouton de freins en mettant votre poid en avant pour vous mettre en équilibre sur la roue avant.

TAXI TURBO BOOST

Faites les 100 missions Taxi pour obtenir un Turbo Boost à la K2000 (ceci ne fonctionnera qu'avec les taxis).

BRAQUER LES MAGASINS

Munissez-vous d'une arme autorisant la visée automatique et entrez dans le magasin que vous voulez braquer. Visez le vendeur et vous verrez votre portemonnaie grimper pendant que le niveau de recherche grimpe lui aussi.

CASCADES

Entre 20h00 et minuit, allez au stade de la seconde île pour faire des rodéos de voitures et gagner un peu de blé.
Le mode Demolition derby donne 1 000 $.
Le mode Nascar donne 1 000 $.
Le mode parcours d'obstacles donne 5 000 $ si vous le faites en moins de 20 minutes et 10 000 $ si vous êtes rapide et que vous le réussissez en moins de 10 minutes.

GAGNER DE L'ARGENT EN TUANT LES POLICIERS

Lorsque vous avez obtenu trois étoiles sur la ligne du niveaux de recherche et que vous avez en votre posséssion une arme de visée, vosu pourrez descendre les hélicoptères de police pour obtenir entre 200 et 600 dollars.

PLEIN DE POINTS SUR LA ROUE ARRIÈRE

Prenez une moto Freeway ou Angel et trouvez un petit escalier. Montez ces escaliers sans prendre d'élan. Votre véhicule n'étant pas assez puissant pour passer l'obstacle, vous resterez bloqué avec la roue avant en l'air. Acélérez pour faire un super score sans tomber.

MAUVAIS RÉPARATEURS

Avez-vous déjà vérifié les compétences des garagistes de "pay'n spray's" ? Pour cela, volez un "Pony" et abîmez-le jusqu'à ce qu'il perde son pare-choc avant. Ensuite amenez-le en réparation. Surprise, le pare-choc est monté à l'envers ! Cette astuce marche aussi avec un camion Top Fun.

FUSIL D'ASSAUT

Lorsque vous commencez le jeu, vous n'avez pas d'armes : pour avoir un fusil d'assaut il suffit d'aller au poste de police (n'importe lequel pourvu qu'il y ait une voiture de flic). Montez dans la voiture et vous aurez alors un fusil d'assaut. Cette solution fonctionne seulement si vous n'avez aucune arme.

VOLER UNE SANCHEZ NOIRE

Allez dans la deuxième partie de la ville, au nord, à l'emplacement du terrain de cross. Faites le mini jeu des motos cross sanchez. Au bout du deuxième tour vous serez poursuivi par des haitiens pilotant des Sanchez noires. Descedez de votre moto, ils descendront aussi pour vous poursuivre et tenter de vous tuer. Voler alors l'une de leurs moto et fuyez. Vous aurez une Sanchez noire.

VOIR UN ARC-EN-CIEL

Lorqu'il pleut, allez au bord de la deuxième partie de la ville, près du stade. Regardez en direction de la mer lorsque le soleil reviendra (nord) pour y voir un bel arc en ciel.

VOIR DES ANIMAUX MARINS

Passez quelques temps au bord de l'eau et vous pourrez y distinguer des formes en mouvement. En fait il s'agit d'animaux marins. Dans le canal près du Malibu vous pourrez voir des requins, dans le port près du parking du colonel Cortez vous verrez des dauphins, et entre les deux iles (près du terrain de golf) vous trouverez des tortues et des bancs de poissons exotiques.

NOURIR LES POISSONS

Volez une voiture, et arrangez vous pour que le propriétaire essaye de récupérer son véhicule. S'il fait une tentative, placez votre voiture de façon a ce qu'il soit obligé de passer par le coté passager. Lorsqu'il a ouvert la porte, accélérez à fond. Le proprio ne pourra pas vous ejecter et sera coincé à l'intérieur en hurlant. Balancez le dans l'eau pour 'nourrir les poissons'. Le nombre de personnes ainsi noyées apparaitra dans les stats sous le titre de 'poissons nourris'.

PERDRE LE CONTRÔLE DU CADDY

Allez au terrain de golf et faites la meme manipulation que dans l'astuce "nourrir les poissons" afin que le propriétaire du cadie se retrouve a coté de vous. Il ne vous ejectera pas mais prendras le controle du caddy. C'est vous a présent qui ne pouvez plus rien faire. Appuyez sur triangle afin de sortir du véhicule.

ABATTRE UN AVION

Lorsque vous ètes sur la plage vous pouvez parfois apercevoir un avion tractant une banderolle publicitaire. Vous pouvez le faire sauter avec un bazooka (ou avec le hunter) , mais cela vous couteras trois étoiles de recherche d'un coup!

50 000 $

Si vous êtes un bon pilote de moto, allez au stade à 20 heures pendant l'épreuve de "dirt-ring". Ramassez tous les ponts roses en moins de 5 minutes et vous toucherez une grosse récompense de 50 000 $.

GAGNER DE L'ARGENT LÂCHEMENT

Attendez qu'un flic poursuive quelqu'un et reparte après l'avoir neutralisé, puis allez frapper l'homme à terre avec l'arme de poing. Chaque coup de pied vous permettra de recevoir $50 pour bonne conduite.

101ÈME PAQUET CACHÉ

Rendez-vous au Ocean Beach Hotel et montez jusqu'à votre chambre pour trouver, sur une table située à droite en entrant, le 101ème paquet caché. C'est le seul qu'on ne peut pas ramasser.

100 %

Lorsque vous terminez le jeu à 100%, c'est a dire en ayant terminé le mode story, toutes les missions annexes, trouvé tous les paquets, les sauts et les rampages, que vous avez fait les missions de police, pizza, ambulance et pompier, bref que vous avez tout fait, vous aurez le plaisir de trouver dans votre bureau, dans la villa de tommy, le costume de Franky (" c'est un t-shirt blanc avec le texte "i finished vice city and all i got is that funkin' t-shirt" sur le devant). vous aurez aussi les munitions infinies pour toutes les armes, la voiture que vous piloterez verra ses degats divisé par 2 et enfin vous pourrez embaucher 2 hommes de main. Pour embaucher les hommes de main, allez dans la petite piece sur la droite lorsque vous rentrez dans la villa de Tommy. Chaque homme de main vous coutera 1000$. Ils sont armés de mitraillettes et vous suivent partout (ils montent aussi dans les voitures).

DES PISCINES EXCENTRIQUES

Survolez Starfish Island (l'Ile centrale sur laquelle vous avez votre maison), et jetez un oeil aux piscines pour y découvrir quelques surprises.

DES BORNES DE JEUX VIDÉO

Lorsque vous entrez dans votre compagnie de taxi, longez le mur qui se trouve a votre droite pour y découvrir des bornes de jeux d'arcade. Malheureusement, elles ne sont pas jouables.

DES FLICS DANS LES ARBRES

Vous pouvez monter aux palmiers les plus inclinés (il y en a quelques-uns le long de la longue avenue de la deuxième île). Si vous êtes poursuivi par les flics, montez à l'arbre, et patientez jusqu'à ce qu'un flic se retrouve près de vous dans les feuilles !

NE PAS EXPLOSER SON VÉHICULE

Si vous voulez récupérer une voiture qui n'explose pas quand elle se retourne, vous devez commencer par lancer une mission pompier normalement. Ensuite, allez éteindre le véhicule en feu. Puis, quand le feu est éteint, prenez la voiture que vous venez d'éteindre, elle n'explosera pas en se retournant. Malheureusement, elle est quand-même sensible aux balles, au lance-flammes et aux chocs.

COURSE EN AVIONS TÉLÉCOMMANDÉS

Allez jusqu'au North Point Mall sur la première île et montez sur le parking à étages. Vous trouverez un camion "Top Fun" dans lequel vous pourrez accéder à un défi.

DES DOLLARS A GOGO

Prenez un Hunter au Fort Baxter et faites des missions Brown Thunder. Il suffit de finir les niveaux. Si le Hunter fume, faites le code de santé. Vers le niveau 100, vous gagnez 500 000 $ à chaque niveau fini.

RECHARGEMENT EXPRESS

Au lieu de vous casser la tête à regarder recharger, faites deux coups de mollettes de souris (un vers le haut et un vers le bas) et comme cela, vous retrouverez votre arme chargé rapidemment.

Grand Theft Auto III

© Take 2 Interactive / Rockstar North 2002

GUIDE COMPLET

Portland

1) Donne-moi Liberty

Vous prenez les commandes du jeu après une spectaculaire évasion. Grimpez rapidement dans la voiture bleue voisine et rendez-vous dans votre planque (cette dernière est localisée sur la carte de la ville par un point rose) afin de changer vos vêtements pour des habits plus discrets. Une fois ce changement effectué ramassez la batte de baseball située non loin de la voiture, puis suivez les conseils de votre collègue, et partez chez Luigi (nouveau point rose sur la carte) pour trouver du boulot.

2) Les filles de Luigi

Luigi vous confie un petit boulot afin de savoir s'il peut compter sur vous. Il vous suffit simplement de faire le taxi et de ramener une de ses << filles >> auprès de lui. Avancez un peu dans la rue, et volez un taxi en éjectant son occupant. Roulez alors en direction du point vert sur la carte et arrêtez-vous devant Misty, le temps qu'elle monte dans la voiture. Faites alors demi-tour et retournez calmement chez Luigi (point rose sur la carte), mission accomplie, vous obtenez 1500$. Garez ensuite votre voiture sur le bord de la route devant chez Luigi, sortez-en et avancez à pied dans le petit passage. Marchez sur le cercle bleu et une petite séquence introduisant la mission suivante se déclenche.

3) Pas de spank pour la pépée

Nouvel objectif, vous devez maintenant éliminer un petit dealer, voler sa voiture et la peindre. Commencez par voler une voiture dans la rue voisine, et dirigez-vous au port de Portland (point vert sur la carte). Une fois dans le port avancez un peu et sortez de votre voiture. Equipez la batte de baseball et éliminez le dealer (repérez-le grâce à la flèche bleue présente au-dessus de lui). Prenez ensuite sa voiture et rendez-vous au garage (point orangé sur la carte) pour la faire repeindre. Attention, la direction de cette voiture est très douteuse, calmez donc vos ardeurs de grand conducteur. Une fois arrivé au garage, entrez dedans pour faire repeindre la voiture et changer le moteur (et gratuitement en plus). Direction maintenant le garage de Luigi (point rose sur la carte). Avancez vers le cercle bleu pour faire ouvrir une porte et rentrez la voiture dedans. Puis sortez de la voiture, et du garage, mission accomplie vous obtenez 4000$. Retournez ensuite près de la route, volez une voiture et rendez-vous chez Luigi (symbole marqué "L" sur la carte). Garez votre voiture au bord de la route et avancez sur le cercle bleu.

4) La mystérieuse Misty

Autre mission, vous devez allez chercher Misty, Joey souhaitant la voir. Volez un taxi et allez donc la chercher dans le jardin (point sur la carte). Arrêtez-vous sur le cercle bleu à droite du jardin, et klaxonnez afin de la mettre au courant de votre arrivée. Misty sort alors et monte dans votre véhicule. Direction le garage de Joey, point rose sur la carte, stoppez votre véhicule sur le cercle bleu et une vidéo se déclenche, objectif accompli, vous obtenez 1000$. Remontez à bord de votre véhicule, et retour chez Luigi ("L" sur la carte) pour obtenir une nouvelle mission. Laissez votre véhicule sur le trottoir, et placez-vous sur le cercle bleu.

5) Double action

Vous devez maintenant vous occuper d'une salle affaire. Un ennemi de Luigi place des prostituées sur un territoire qui ne lui appartient, il va falloir régler ce petit problème. Toutefois, il vous faut tout d'abord trouver un revolver. Prenez une voiture et rendez-vous dans l'armurerie Ammu Nation (représentée par un petit revolver sur la carte). Passez derrière le magasin, sortez de votre voiture et prenez le revolver dans la petite cour. Remontez dans la voiture et roulez en direction de la voiture de vos cibles (points roses sur la carte). Foncez-leur dedans pour les obliger à sortir de la voiture, équipez votre revolver et éliminez-les (attention ils sont deux). Mission accomplie, 4000$ de plus à votre compte. Remontez ensuite dans la voiture, retournez chez Luigi (point "L" sur la carte) et faites la manoeuvre habituelle pour avoir une nouvelle mission à accomplir.

6) Le bal à balles

Une mission assez sympathique puisqu'il vous faut déposer des prostituées au bal de la Police. Elles sont en grand nombre dans la ville (tous les points verts), prenez donc un taxi pour en transporter trois en même temps, puis une fois le plein fait amenez-les au bal (point rose sur la carte) et répétez cette opération avec de nouvelles prostituées. Soyez le plus rapide possible, vous n'avez que cinq minutes pour en conduire le plus possible, et plus vous en conduirez au bal, plus vous aurez d'argent en fin de mission. Une fois votre gain récolté allez chez Joey (point "J" sur la carte) car Luigi n'a plus aucune mission sous la main. Garez-vous devant et placez-vous sur le cercle bleu pour déclencher la nouvelle séquence (attention cela ne se produit que si vous vous présentez chez Joey en journée et non pendant la nuit).

7) Le dernier repas de Mike "babines"

Une mission assez intéressante mais en temps limité puisque vous n'avez que six minutes pour l'accomplir. Prenez un véhicule rapide et rendez-vous devant le restaurant (point rose sur la carte) pour prendre la voiture de votre cible. Conduisez-la avec précaution car elle est peu maniable et très fragile, et amenez-la au 8-Ball (tache noire sur la carte). Entrez la voiture dans le petit garage à côté des bus afin que la bombe soit posée. Ramenez ensuite la voiture au restaurant (attention, si vous percutez un obstacle au moment du parcours, aussi bien à l'aller qu'au retour, vous devrez faire réparer la peinture dans un garage (point orangé sur la carte). De retour au restaurant garez correctement la voiture, armez la bombe avec le bouton O du pad, sortez-en et prenez vite votre voiture pour quitter cet endroit. Petite vidéo, mission accomplie et vous touchez 10 000$ pour l'avoir effectuée. Retournez maintenant au garage de Joey, placez-vous sur le cercle bleu pour avoir une nouvelle mission.

8) Au revoir Lee

Un objectif clair pour cette mission, tuer Lee. Montez donc dans "votre" voiture et partez vers l'Ammu Nation (revolver sur la carte) pour récupérer un 9mm (exactement au même endroit que celui où vous vous êtes rendus précédemment pour trouver le revolver dans une mission précédente. Passez dans la petite rue derrière le magasin, sortez de votre véhicule et prenez le 9mm dans la cour. Remontez ensuite dans votre voiture et dirigez-vous à Chinatown (point sur la carte). Mauvaise surprise, l'accès à Chintown ne peut se faire en voiture, il vous faut donc descendre de votre véhicule et y aller à pied. Avancez dans ce quartier, puis sortez votre 9mm après l'animation et éliminez rapidement les membres de la Triade en gardant un oeil sur Lee (point vert sur le plan, c'est lui qui se déplace). Approchez-vous ensuite de Lee et exécutez-le, vous obtenez ainsi 10 000$ supplémentaires. Ressortez maintenant du quartier chinois, montez dans votre véhicule et retournez voir Joey (sur le cercle bleu).

9) Van Heist

Une mission originale qui consiste à voler un fourgon, mais pour le voler il va falloir le stopper et donc lui rentrer dedans à plusieurs reprises. Montez donc à bord d'un petit camion et dirigez-vous vers ce fourgon (point sur la carte). Foncez dessus pour le stopper et le fragiliser (fiez-vous à la jauge bleue pour ne pas le détruire) puis grimpez à bord. Direction maintenant le point rose sur la carte pour mettre le fourgon à l'abri. Soignez votre conduite car ce fourgon a déjà subi de nombreux dommages et est par conséquent très fragile. Placez-vous sur le cercle bleu et cachez le fourgon volé dans le garage, vous obtenez ainsi 20 000$. Grimpez dans un nouveau véhicule et retournez voir Joey pour qu'il vous confie une autre mission.

10) Le chauffeur de monsieur

Vous allez devoir faire le taxi dans cette mission et conduire Toni a plusieurs endroits. Par chance vous n'avez pas à récupérer de véhicule car Joey vous en laisse un. Suivez les directives de Toni et rendez-vous pour commencer à Chinatown (point sur la carte). Direction donc la laverie et vous tomber dans une embuscade ! Toni remonte dans la voiture, partez vite de cet endroit, écrasez vos assaillants si nécessaire, et dirigez-vous vers le nouveau point sur la carte pour finir cette mission, vous gagnez ainsi 3000$. Retournez ensuite, comme il est coutume, chez Joey afin qu'il vous remette de nouvelles directives.

11) Transport de marchandises avariées

L'objectif de cette mission est de récupérer une voiture et de l'emmener au broyeur. Volez donc un véhicule, et roulez vers Ammu Nation pour récupérer quelques armes. Direction maintenant le point sur la carte pour trouver la voiture que vous devez emmener au broyeur. Ne montez toutefois pas tout de suite dedans, jetez un oeil aux alentours pour apercevoir deux voitures, à l'arrêt, avec leurs conducteurs présents à l'intérieur. Détruisez ces deux voitures, puis grimpez dans celle que vous devez conduire, et dirigez-vous vers le broyeur (point sur la carte). Placez-vous sur le cercle bleu, descendez du véhicule, objectif rempli, vous gagnez 10 000$. Volez maintenant un nouveau véhicule et allez voir Joey à 9 heures pour prendre connaissance d'une nouvelle et dernière mission.

12) L'évasion

Pour finir en beauté votre ami Joey vous propose un petit braquage. Vérifiez tout d'abord la taille de votre voiture, vous devez pouvoir transporter non pas deux mais quatre personnes. Si votre voiture est trop petite, optez pour une plus grande. Avant de passer à la banque il vous faut aller chercher des complices, allez-y (point sur la carte) et klaxonnez pour leur signaler votre arrivée.
Ces derniers montent dans votre véhicule, direction donc la banque (point rose sur la carte) en prenant soin de ne pas abîmer votre voiture pour faciliter votre fuite par la suite, placez-vous devant et les complices effectuent le vol. L'alarme est donnée, et la police est à votre trousse. Roulez rapidement, coupez par les étendues d'herbe pour essayer de les distancer, puis allez dans le garage (point orangé sur la carte) pour faire repeindre votre voiture afin d'échapper à la police (notez que cela vous coûte 1000$ mais bon...). Vous pouvez maintenant rouler en toute tranquilité dans la ville, les policiers n'y voient que du feu, retournez là où vous êtes allés chercher vos complices et déposez-les, fin de mission, vous gagnez 30 000$! Vous venez donc d'accomplir la dernière mission de Joey, inutile donc de retourner le voir. Allez plutôt voir Toni (nouveau lieu apparu sur la carte depuis la mission où vous avez été son chauffeur) et vous pourrez obtenir de nouvelles tâches.

13) Linge sale

La première mission que vous confie Toni est assez simple, il vous faut détruire trois camionnettes (et tuer par la même occasion leurs occupants). Pas question toutefois d'attaquer les camionnettes avec votre voiture. Roulez chez 8-Ball et vous pourrez récupérer des grenades, objet de choix pour détruire les camionnettes. Ces trois camionnettes sont représentées par des points rouges sur la carte, voici la démarche à effectuer pour en détruire une, répétez ensuite simplement la manoeuvre avec les deux autres : attendez qu'elle soit arrêtée à un feu rouge, descendez de votre véhicule, approchez-vous de la camionnette et jetez une grenade pour la détruire (visez bien, vous n'avez pas droit à l'erreur car une grenade qui explose ne passe pas inaperçue). Grimpez ensuite dans votre voiture et prenez la poudre d'escampette pour ne pas vous faire repérer. Faites cela pour venir à bout des trois camionnettes et vous obtenez 20 000$. Changez maintenant de véhicule pour brouiller les pistes, et retournez voir Toni.

14) Le pick-up

Une courte mission mais assez délicate. Vous devez en effet récupérer une mallette et la rapporter à Toni, mais cette malette se trouve dans Chinatown. Elle n'est pas accessible en voiture, descendez donc aux portes du quartier et continuez vers la malette (point sur la carte) à pied. Dès qu'elle est en votre possession vous tomber en embuscade et une multitude d'ennemis vous attaque. Vous n'avez aucune chance de tenir, courrez vite dans votre véhicule et passez à l'attaque. Regardez votre carte et localisez les points, ce sont des ennemis et il va falloir s'en débarrasser. Essayez donc autant que possible de les écraser, notez également qu'un véhicule va vous poursuivre, adoptez donc une conduite extrême pour l'obliger à commettre des fautes et son véhicule est vite hors-service. Mais ce n'est pas fini, son conducteur en sort et passe à l'attaque, tuez-le en lui roulant dessus. Une fois le ménage fait, apportez tranquillement

cette mallette à Toni et il vous remet 10 000$ pour ce service. Profitez-en pour lui demander une nouvelle mission.

15) La rencontre

Cette mission va vous conduire au volant d'une somptueuse limousine. Prenez tout d'abord une voiture et dirigez-vous dans l'atelier de Joey (point rose sur la carte) pour prendre possession de cette merveille et faire embarquer le fils de Joey. Direction maintenant le club de Luigi, klaxonnez devant pour le faire sortir et il monte dans la limousine. Allez maintenant chercher votre dernier passage, il s'agit de Toni et il se trouve à l'endroit habituel. C'est alors que vous attaquent des camions du quartier de Chinatown (hé oui, encore eux, décidément ils ne vous aiment pas du tout), prenez la direction nord-est et rendez-vous chez Salvatore (nouveau point rose sur la carte) en essayant de distancer les véhicules de la Triade. Une mauvaise surprise vous attend toutefois à proximité de la maison, un barrage a été dressé ! Une seule solution, foncez et forcez ce barrage. Roulez encore un peu et vous voilà chez Salvatore, garez la limousine dans le garage, une vidéo se déclenche, gain de 15 000$ et nouvelle mission proposée par Toni.

16) Le triangle des triades

Une mission assez périlleuse et très importante puisque votre objectif est d'éliminer la Triade car ils deviennent vraiment gênants. Toni envoie deux hommes pour vous épauler, trouvez donc une voiture suffisamment grande et mettez-vous en route. Examinez la carte pour repérer les trois points verts indiquant l'emplacement des trois chefs de la Triade. Deux seront relativement faciles à approcher mais le dernier se trouve en plein Chinatown et la tâche sera plus délicate. Approchez-vous tout d'abord du premier et repérez-le (grâce à la flèche bleue) et écrasez-le.
Direction maintenant le second chef, répétez la même manoeuvre que précédemment pour l'éliminer. Le dernier est plus difficile d'accès, volez un camion de la Triade pour pénétrer dans le QG où il se trouve, avancez et cherchez-le puis écrasez-le en toute simplicité pour en finir à jamais avec la Triade. Quittez vite ce lieu, et retournez voir Toni pour passer à l'objectif suivant (avec au passage un gain de 30 000$).

17) La huitième plaie

Vous n'en avez pas tout à fait fini avec la Triade, certes leurs dirigeants sont morts, mais leur QG est encore place et vous allez devoir, dans cette mission, le détruire et une jolie bombe à retardement fera l'affaire. Grimpez dans un véhicule et allez tout d'abord chercher le camion piégé qui servira à réaliser l'opération (il se trouve au 8-Ball, regardez la carte). Prenez les commandes de ce véhicule, direction maintenant le QG de la Triade (là où vous avez écrasé le dernier de leurs chefs), en prenant soin à votre camion et à son chargement. Entrez dans le QG, et garez votre camion entre les bombonnes de gaz. Armez la bombe, puis sortez du camion et prenez vos jambes à votre cou avant que tout n'explose, fin de mission et 30 000$ de plus dans la tirelire. Cette mission était la dernière que Toni avait à vous confier, allez maintenant voir Salvatore.

18) Le chaperon

Salvatore vous présente Maria, sa fille, et vous allez devoir jouer les taxis dans cette mission. Conduisez donc Maria jusqu'au point rose sur la carte afin qu'elle retrouve un ami. Ce dernier lui donne l'adresse d'un endroit où se déroule une fête et vous allez devoir conduire votre passagère à cette fête (nouveau point rose sur la carte). Une fois Maria déposée, attendez sur place et les affaires se compliquent très vite puisque la police effectue une virée là où se déroule la fête en question. Attendez simplement que Maria ressorte, elle grimpe dans votre voiture, ramenez-la chez son père pour clôre cette mission et recevoir 10 000$.

19) La fille du Mohgol

Salvatore vous confie alors une seconde mission, vous allez devoir suivre un membre de l'organisation de Salvatore, membre soupçonné d'être une taupe. Grimpez donc dans une voiture et prenez la direction de chez Luigi ("L" sur la carte). Garez-vous à ce niveau et Bob, la personne que vous devez suivre, sort d'un bar et monte dans une voiture. Suivez-le discrètement jusqu'aux docks de la ville et ce dernier sort de sa voiture. Petite vidéo, allez ensuite éliminer Bob et vous obtenez 15 000$ en guise de récompense. Grimpez ensuite dans votre voiture, et retournez chez Salvatore pour avoir une nouvelle mission à accomplir.

20) La bombe

Mission très intéressante avec comme objectif de faire exploser un bateau. Prenez un véhicule et dirigez-vous chez 8-Ball. Ce dernier vous vend un fusil sniper et des explosifs pour 100 000$, somme qui ne devrait vous poser aucun problème étant donné l'argent accumulé précédemment. Le fusil en main remontez votre voiture, et rendez-vous aux docks de la ville. Arrêtez-vous sur la cible bleue, petite vidéo, et continuez à pied. Avancez ensuite jusqu'au point sur la carte, grimpez sur l'entrepôt et sortez votre sniper. Eliminez alors les gardes du bas puis ceux sur le bateau afin de protéger 8-Ball qui part faire exploser ce navire. Redescendez ensuite sur la terre ferme, montez à bord du véhicule et retournez chez Salvatore (vous gagnez 150 000$ pour ce travail, soit un bénéfice de 50 000$) pour effectuer la dernière mission dans cette ville de Portland.

21) Dernières volontés

Vous devez dans cette dernière mission aller récupérer un véhicule. Volez une voiture et dirigez-vous vers ce véhicule situé aux abords de chez Luigi. Un inconnu vous contacte alors et vous dit qu'il s'agit d'un piège, écoutez-le et ne grimpez pas dans ce véhicule. Remontez plutôt dans le vôtre, et avancez vers le nouveau point sur la carte. Placez-vous sur le cercle bleu, nouvelle vidéo et vous quittez cette ville en bateau pour l'île de Staunton.

L'île de Staunton

22) Sayonara Salvatore

Localisez le point "A" sur la carte et rendez-vous y pour avoir un nouveau chef (ou plutôt une nouvelle) qui va vous confier diverses missions. La première mission qui vous est donnée consiste à éliminer Salvatore, qui a essayé de vous tuer dans la mission précédente. Direction donc le club de Luigi ("L" sur la carte) en passant par le tunnel au nord-est et une fois arrivé, passez derrière le club. Sortez de votre voiture, et prenez le fusil à pompe. Equipez-le, et attendez. Les hommes de Salvatore sortent, suivis un peu après de votre cible. Descendez ses gardes, puis éliminez Salvatore avant qu'il n'ait le temps de retourner se mettre à l'abri dans le club. Vous gagnez ainsi 25 000$, retournez voir Azuka pour une autre mission.

23) Sous surveillance

Une mission assez brutale puisque vous devez éliminer trois groupes de la mafia. Ces trois groupes sont facilement localisables par les points verts sur la carte. Un groupe se trouve dans une camionnette, détruisez-la pour les tuer, un second groupe est dans un parc, arrêtez-vous à l'entrée de ce parc et contournez les ennemis pour les prendre à revers et ne leur laisser aucune chance. Eliminez le dernier groupe est un peu plus délicat puisqu'il se trouve en haut d'un immeuble difficile d'accès, immeuble situé en face du casino. Sortez de votre voiture et grimpez simplement sur le toit du casino en empruntant les escaliers. Une fois en haut, sortez votre sniper, et éliminez les nombreux ennemis afin de liquider le dernier groupe, mission accomplie, 15 000$ de plus dans votre compte, vous pouvez retourner voir Azuka pour qu'elle vous confie une troisième mission.

24) Purge de paparazzi

Mission assez marrante puisque vous devez éliminer un paparazzi commençant sérieusement à agacer Azuka. Prenez donc une voiture, et dirigez-vous au port (point sur la carte). De là, sortez de votre véhicule et localisez le bateau avec la flèche bleue au-dessus, puis montez dedans. Direction nord maintenant à bord de votre nouveau moyen de location et vous apercevez le paparazzi, lui aussi dans un bateau. Ce dernier s'enfuit, poursuivez-le, et tirez sur le bateau lorsqu'il tourne dans les virages afin de le détruire et de tuer son conducteur. Simple non ? Et voilà 10 000$ de plus pour cette mission. Retournez ensuite au quai, volez une voiture de course rapide, et retournez chez demoiselle Azuka.

25) Jour de paye

Une mission 100% conduite que vous devez accomplir en un temps limité. L'objectif est assez simple, vous allez devoir vous rendre à diverses cabines téléphoniques, dont l'emplacement sera signalé sur votre carte. Pas de méthode

particulière, employez évidemment une voiture rapide, et suivez les instructions pour rejoindre les cabines. Vous allez devoir vous rendre successivement à quatre cabines avant d'avoir un nouvel objectif puisque la personne dans la dernière cabine vous demande de la rejoindre dans les toilettes du parc de Belleville. Par chance vous êtes en ce moment même dans le quartier de Belleville, direction donc le parc, puis dirigez-vous vers les toilettes, sortez de votre voiture et courrez rejoindre la personne pour achever la mission et recevoir 11 000$. Cette nouvelle connaissance va vous permettre d'obtenir de nouvelles missions par la suite, mais remontez plutôt à bord d'une voiture et retournez voir Azuka, cette dernière a d'autres missions en stock.

26) Tanner l'agent double

Vous devez dans cette mission éliminer un agent double du nom de Tanner. Récupérez donc un véhicule solide, comme un camion, et dirigez-vous au casino (nouveau point sur la carte) afin de trouver Tanner. Ce dernier monte dans un véhicule, prenez-le en chasse avec votre camion et percutez autant que possible son véhicule afin de le ralentir. Placez-vous ensuite devant son véhicule pour le bloquer, sortez et équipez votre fusil pour finir le travail (attention à la police tout de même). Voilà une mission très simple qui vous a rapporté 20 000$. Volez ensuite un véhicule plus rapide et rendez-vous chez Kenji (lettre "K" sur votre carte) pour avoir de nouvelles missions.

27) La grande évasion

L'objectif de cette mission est de libérer un ami de Kenji, et pour le libérer, il va vous falloir une voiture de police. Grimpez donc dans une voiture et dirigez-vous au commissariat de la ville pour en voler une (n'essayez pas d'en voler une dans la rue en éjectant son conducteur, c'est beaucoup trop risqué). Une fois la voiture en votre possession vous allez devoir la piéger en faisant poser une bombe. Direction donc comme d'habitude chez 8-Ball, garez votre voiture dans le petit garage pour faire poser la bombe. Retournez maintenant au commissariat (attention à votre conduite, n'oubliez pas que vous êtes pris pour un policier, à vous donner le bon exemple) et arrêtez-vous sur le cercle bleu. Armez votre bombe, sortez de la voiture et éloignez-vous rapidement. La bombe explose, créant une ouverture dans le mur voisin. Faufilez-vous vite par cette ouverture pour aller chercher le prisonnier, et retournez vite dehors. Pas de temps à perdre, vous êtes poursuivis, volez une voiture et allez vite au garage (point orangé) pour faire repeindre et changer le moteur de votre véhicule. Repérez ensuite le point rose sur la carte et rendez-vous y (vous n'avez rien à craindre de la police, ce n'est pas la voiture dans laquelle vous roulez qu'elle recherche... enfin si mais les policiers ne la reconnaissent pas) pour déposer le prisonnier au point de rendez-vous. Objectif accompli, vous obtenez 30 000$ pour avoir mené à bien cette évasion. Changez ensuite de voiture et retournez au casino pour que Kenji vous confie une autre mission.

28) Grand Theft Auto

Une mission assez courte car vous devez simplement aller chercher trois véhicules et les amener en un point précis. Attention les véhicules doivent être en parfait état, mais par chance le garage se trouve à quelques pas de l'endroit où vous devez apporter les trois voitures, donc faites-les réparer si nécessaire. Les trois voitures sont repérables par les points verts sur la carte, et le point rose indique l'endroit où vous devez les apporter. Vous avez un temps limité pour accomplir cette mission, mais le timing est vraiment large. Aucune difficulté pour apporter les trois voitures donc (soignez tout de même votre conduite car la passage au garage vous coûte 1000$, ne l'oubliez pas), et vous obtenez 25 000$. Volez ensuite une autre voiture, retour chez Kenji.

29) Négociation

Vous devez tout d'abord, dans cette nouvelle mission, voler une Yardie. Dirigez-vous dans le quartier de Newport pour en trouver une, et volez-la. Repérez enuite le point sur votre carte et allez-y pour trouver le contact que vous devez emmener. Ce dernier grimpe dans votre véhicule, direction maintenant le point rose sur votre carte afin de récupérer la mallette. Arrêtez-vous sur le cercle bleu, petite vidéo et vous tombez dans un piège. Restez à bord de votre voiture et écrasez les ennemis sans aucune pitié, puis prenez la mallette, et quittez cet endroit pour apporter la valise à Kenji, mission accomplie, voilà 25 000$ de plus pour vous.

30) Shima

Vous allez devoir dans cette mission récupérer trois mallettes remplies d'argent et les apporter à votre chef. Prenez une voiture classique et repérez les points sur votre carte indiquant les emplacements des mallettes. Aucun problème pour récupérer les deux premières mais les choses se corsent pour la troisième puisqu'elle a été volée par un gang de Portland ! Inadmissible, direction donc Portland afin de la récupérer et d'exterminer les personnes ayant osé s'emparer de cette mallette dans une territoire qui n'est pas le leur. Dirigez-vous vers le square (point sur la carte) et localisez les membres du gang (flèche bleue verticale au-dessus de chacun d'eux). Inutile de descendez de votre véhicule, écrasez tout ce monde et récupérez la mallette (autre flèche bleue). Vous pouvez maintenant retourner sur l'île et apportez les trois mallettes à votre chef pour obtenir 10 000$ supplémentaires et avoir une nouvelle et dernière mission de sa part.

31) Les rivières pourpres

Cette dernière mission est assez amusante, vous allez devoir liquider huit vendeurs de drogue qui traînent sur l'île de Staunton, chose facile car leurs emplacements sont visibles sur votre carte. Volez une voiture assez maniable, et éliminez un par un les dealers en les écrasant tout simplement. Le ménage fait, retournez chez Kenji pour toucher 10 000$ puis grimpez à bord de votre véhicule et allez voir Ray (dans les toilettes du parc de Belleville), personne dont vous avez fait la connaissance dans une mission précédente et qui a diverses propositions de job à vous faire.

32) Equilibrer la balance

Grimpez dans votre voiture et allez tout d'abord au magasin d'armes Ammu Nation pour acheter quelques grenades. Fouillez ensuite un peu la ville, localisez un bus et prenez-en le contrôle. Direction donc le point rose sur votre carte, et repérez la fenêtre éclairée. Localisez le garage situé sous cette fenêtre, et placez le bus devant pour en bloquer la sortie. Descendez ensuite du bus, allez chercher une voiture et placez-les à proximité pour préparer votre fuite. Puis équipez une grenade, et jetez-la au niveau de la fenêtre éclairée. La personne à l'intérieur de la chambre essaie alors de prendre la fuite à bord de son véhicule. Mais sa voiture se trouve dans le garage et la sortie du garage est bloquée, le voilà fait comme un rat. Savourez cet instant, sortez une seconde grenade et jetez-la sur le bus pour tout faire exploser et tuer le fuyard.
Mission accomplie, vous gagnez 30 000$ pour cette mission., grimpez à bord du véhicule mis en place auparavant et retournez voir Ray.

33) Pénurie d'armes

Mission courte mais sympathique puisque vous allez contrôler un char d'assaut ! Volez tout d'abord une voiture et dirigez-vous vers le point rose sur votre carte puis examinez les environs afin de repérer le char d'assaut. Restez à bord de votre véhicule et foncez sur la portière de ce char pour l'ouvrir. Descendez maintenant de votre voiture, et grimpez dans le char d'assaut, hop hop hop finie la rigolade. Attendez un peu et les Colombiens arrivent à bord de trois véhicules. Ciblez-les avec votre char d'assaut, et détruisez-les, mission accomplie, 10 000$ de plus dans votre cagnotte. Restez ensuite aux commandes du char d'assaut, et allez l'entreposer dans votre planque (conduisez calmement et ne tirez pas sinon les voitures de police vous tomberont dessus par dizaines et, bien que votre char d'assaut soit invincible, les missions n'auront plus aucun sens car la police ne vous lâchera pas d'une seconde). Volez ensuite une voiture classique et allez voir Ray pour qu'il vous donne une troisième mission à accomplir.

34) Preuves à prouver

Vous devez dans cette nouvelle mission récupérer des paquets contenant des photos compromettantes. Ces paquets sont au nombre de six et se trouvent dans une voiture dont l'emplacement est indiqué par un point sur la carte. Prenez une voiture, localisez le véhicule dans lequel se trouvent les paquets et foncez dedans jusqu'à ce qu'un paquet en tombe. Récupérez-le, et refaites la manipulation précédente cinq fois afin d'obtenir les six paquets. Attention toutefois à la police, n'hésitez pas à passer au garage entre chaque paquet ou à changer de véhicule pour brouiller les pistes et obtenir aisément les six paquets. Détruisez ensuite la voiture (sortez-en et tirez dessus) et mission accomplie, vous touchez 10 000$; retournez maintenant voir Ray.

35) Pêche au gros

Cette mission vous entraîne dans une course-poursuite à bateau. Volez une voiture et allez pour commencer récupérer

un bateau de police (point sur la carte). Une fois à bord de la vedette direction le phare pour localiser votre cible, la course-poursuite est engagée. Tirez-lui dessus avec le bateau de police, tout en évitant les pièges qu'il place dans l'eau, afin de détruire son bateau et de le tuer, mission accomplie. Vous obtenez ainsi 15 000$ de plus, gagnez le rivage et volez une nouvelle voiture pour aller trouver de nouveau Ray et avoir une dernière mission à mener à bien.

36) Le marteau et l'enclume

L'objectif de cette mission est de bloquer une ambulance, et d'éliminer le malade. Volez un petit fourgon et localisez le point sur votre carte, il s'agit de l'ambulance. Dirigez-vous à son niveau et foncez dedans afin de la bloquer. Percutez le véhicule jusqu'à ce qu'un corps en tombe, et jetez quelques grenades pour l'achever (piègez des voitures chez 8-Ball et faites-les exploser si les grenades sont insuffisantes). Mission très courte, et 10 000$ à la clé. Prenez ensuite une autre voiture, et quittez vite cet endroit, puis allez trouver Donald (lettre "D" sur la carte) afin travailler pour lui et d'avoir de nouvelles missions à accomplir.

37) Le libérateur

Donald vous demande dans cette première mission d'aller libérer un de ses amis. Direction tout d'abord le quartier Fort Staunton, et volez un Cartel. Direction maintenant l'endroit où est emprisonné l'ami de Donald (point rose sur la carte), et attendez devant la grille. Foncez au moment où la grille s'ouvre pour atteindre la cour, et écrasez tous vos ennemis sans aucune pitié. Puis descendez de votre véhicule, et fouillez tous les garages afin de trouver et de libérer l'ami de Donald. Ce dernier grimpe avec vous dans votre véhicule, vous allez devoir jouer les chauffeurs et l'emmener au nouveau point apparu sur la carte afin d'achever cette mission et de toucher 40 000$ tout de même ! Changez maintenant de voiture et allez voir Donald pour une seconde mission.

38) Hara-kiri Waka-shira

Vous allez devoir dans cette mission éliminer Kenji. Allez tout d'abord chercher un Cartel comme dans la mission précédente et direction les parkings (point rose sur votre carte). Dirigez-vous à l'avant dernier niveau du parking, éliminez Kenji en l'écrasant (repérez-le grâce à la flèche bleue au-dessus de lui) puis utilisez le tremplin situé au même niveau pour le détruire.
Sortez-en vite, avant qu'il n'explose, vous obtenez ainsi 30 000$ pour cette mission. Volez une autre voiture et retournez chez l'ami Donald.

39) Rien qu'une goutte dans l'océan

Mission assez délicate car vous n'avez que très peu de temps pour la mener à bien. Grimpez dans un véhicule rapide et allez au rivage pour grimper à bord d'un bateau (point sur la carte) et dirigez-vous à toute vitesse au niveau de l'avion (point jaune) pour récupérer les paquets qu'il va laisser tomber à l'eau. Restez donc toujours au même niveau que l'avion, et ramassez l'un après l' autre les paquets. Gagnez ensuite le rivage, et grimpez dans une voiture. Et là problème, vous êtes hautement recherché, grimpez vite dans une voiture rapide et retournez chez Donald. Garez votre voiture, descendez rapidement et placez-vous sur le cercle bleu afin de finir cette mission et d'obtenir 10 000$. Les missions suivantes vous sont données en partie dans la vallée de Shoreside.

La vallée de Shoreside

40) Vol au vent

Cette mission a pour objectif la récupération d'un paquet dans un aéroport. Vérifiez vos munitions de fusil car il y a du carnage qui se prépare, si vous n'en avez pas assez allez à Ammu Nation pour en récupérer. Direction donc l'aéroport (point sur la carte), éliminez tous les ennemis et entrez dans l'avion. Mauvaise surprise vous apprenez que le paquet ne se trouve plus dans l'avion. Sortez-en, approchez-vous de la camionnette en face et vous apprenez que le paquet se trouve sur un chantier dans l'île de Staunton. Prenez donc une voiture et direction le chantier (point sur la carte). Descendez de votre véhicule, éliminez les ennemis et entrez dans le chantier. Faites le ménage et empruntez

l'ascenseur. Petite animation et vous récupérez le paquet, ressortez de cet endroit, grimpez dans le véhicule et apportez le paquet à Donald pour toucher 50 000$ et avoir une nouvelle mission.

41) Accorte escorte

Une mission de protection puisque vous allez devoir escorter un convoi. Prenez une voiture et filez à votre planque sur l'île afin de prendre les commandes de votre char d'assaut. Direction maintenant le convoi, point violet sur la carte et escortez-le. Inutile d'utiliser votre canon, foncez simplement sur les véhicules tentant de s'en prendre au convoi et vous les détruirez automatiquement (votre char est blindé donc aucun choc ne le détériore). Vous arrivez à un moment devant un tunnel que vous allez devoir traverser, accélérer et détruisez les camions ennemis à l'entrée afin de faciliter le passage. Une fois cette mission effectuée (et les 40 000$ de plus en poche), ramenez le char à votre garage, prenez une voiture plus discrète et retournez voir Donald.

42) L'appât

Direction dans cette mission le garage dans lequel est rentré le convoi escorté dans la mission précédente. Grimpez à bord du camion et vous voilà recherché par la police. Il va vous falloir tenir afin de faire diversion, cachez-vous dans un endroit, et attendez que la police vienne pour changer de planque. Répétez cette simple opération jusqu'à ce que le temps soit écoulé pour achever la mission et obtenir 35 000$. Volez ensuite une nouvelle voiture, et allez chez Donald. Tout s'est bien passé, Donal est parti, allez maintenant voir Ray dans les toilettes du parc pour avoir d'autres missions.

43) L'homme à abattre

Voici une nouvelle et dernière mission donnée par Ray, une mission très simple. Vous devez tout d'abord vous rendre à l'aéroport, volez une voiture rapide et allez-y en passant par le tunnel (la police vous attend sur le pont vous n'aurez aucune chance de passer). Avancez ainsi jusqu'au point rose sur la carte, placez-vous sur le cercle bleu, petite vidéo et vous devez aller ouvrir le garage de Ray. Faites donc demi-tour sur l'île de Staunton, et prenez la direction du garage (point rose). Une fois arrivé à destination ce dernier s'ouvre, prenez les armes et la voiture, mission accomplie, vous recevez 20 000$. Retournez maintenant voir Azuka (attention elle se trouve maintenant sur le chantier) et elle vous donnera de nouvelles missions.

44) L'appât

L'objectif de cette mission est de conduire trois véhicules dans une embuscade. Ces 3 véhicules sont repérables par les points rouges sur la carte, approchez-vous d'un pour qu'il vous prenne en chasse et menez-le là où se trouve l'embuscade afin qu'il soit attaqué et éliminé par vos alliés. Répétez cette opération deux fois pour mener à bien la mission et gagner 35 000$. Retournez voir Azuka, elle vous confie une autre mission.

45) Café rapido

La mission est claire, huit minutes et neuf stands à détruire. Notez toutefois que le chronomètre ne se déclenche qu' une fois le premier détruit, utilisez de préférence un petit camion afin d'avoir plus de puissance. Le premier stand se trouve là où vous avez attiré les trois véhicules ennemis dans la mission précédente, le second au niveau de l'aéroport. Allez maintenant sur l'île de Staunton pour localiser cinq autres stands : un dans le parc, un autre vers 8-Ball, un près du casino à Kenji, et deux autres vers chez Donald. Direction maintenant la Portland pour détruire le dernier stand, ce dernier se situe au niveau de la maison du défunt Salvatore. Mission accomplie, voici 40 000$ de plus pour vous, et Azuka a de nouvelles missions, retournez donc la voir après avoir changé de véhicule.

46) S.A.M.

Attention, le temps pour effectuer la mission est limité. Grimpez dans un véhicule et direction le point rouge sur votre carte. Descendez de la voiture, prenez le bazooka et grimpez dans le bateau. Avancez au niveau du pont (nouveau point sur la carte), équipez alors votre bazooka et attendez. Détruisez ensuite l'avion qui décolle quelques secondes plus tard en tirant dessus avec le Bazooka, puis avancez dans sa direction, et ramassez les paquets.
Rejoignez maintenant la terre ferme, chippez un véhicule et retournez voir Azuka pour lui donner les paquets et obtenir

45 000$! Et là mauvaise surprise, vous apprenez dans une lettre que Maria a été kidnappée, et une rançon énorme vous est demandée.

47) L'échange

Dernier niveau de ce mode story, allez tout d'abord chez Catalina (point "C" sur votre carte). Sortez de votre véhicule et allez sur le cercle bleu, petite vidéo et vous voilà sans arme, les choses vont mal, très mal. Grimpez vite dans un véhicule et écrasez vos ennemis afin de retourner la situation à votre avantage et prenez leurs armes laissées sur le sol. C'est alors que Catalina s'enfuit en hélicoptère, prenez un autre véhicule et suivez l'hélicoptère en éliminant les divers ennemis tentant de bloquer votre progression et vous arrivez aux quais. Une fois à destination continuez à pied et éliminez les nouveaux gardes et vous arrivez vers Maria. Tuez les nouveaux ennemis, avancez et prenez le bazooka puis tirez sur l'hélicoptère qui prend à nouveau la fuite pour le détruire.
Nouvelle vidéo, félicitations vous venez de terminer le mode story de Grand Theft Auto 3, il est temps de passer aux missions annexes.

Missions annexes

Volez un véhicule, et direction la cabine téléphonique près de chez Joey. Vous recevrez ainsi de nouvelles missions, missions données par Marty Chonks à l'autre bout du fil. Attention, vous devez vous rendre à la cabine en journée pour obtenir ces missions.

48) L'escroc

Première mission relativement simple, allez tout d'abord chercher la voiture dans l'entrepôt derrière la cabine (la grille s'ouvre à votre arrivée). Grimpez dedans et allez chercher le banquier (point sur la carte). Ce dernier grimpe dans votre véhicule, à vous de jouer le taxi et de le conduire à l'entrepôt où vous avez récupéré la voiture. Rendez-vous maintenant chez 8-Ball, placez-vous sur la cible bleue pour que la voiture aille à la casse. Objectif accompli, vous touchez 1000$. Volez une autre voiture, et retournez à la cabine téléphonique (toujours en journée) pour prendre connaissance d'une nouvelle mission.

49) Les braqueurs

Nouvelle mission taxi, grimpez dans la voiture de Marty (point rouge sur la carte) et allez à la rencontre des deux braqueurs (points verts) que vous devez conduire chez Chonks. Amenez-les à destination, puis dirigez-vous au garage afin de faire repeindre votre voiture. Rapportez ensuite la voiture à l'entrepôt, garez-la à l'endroit indiqué et hop 3000$ de plus. Volez une nouvelle voiture dans la rue voisine et retournez à la cabine téléphonique.

50) La femme

Mission assez cocasse puisque vous devez éliminer la femme de Marty Chonks. Grimpez donc la voiture de Marty et allez chercher sa femme à côté du magasin Ammu Nation (point sur la carte), puis conduisez-la à l'entrepôt de Marty. Petite vidéo, allez maintenant au bord de l'eau et descendez de votre voiture en la laissant face à la rive. Volez un petit camion et poussez la voiture de Marty pour la faire tomber dans l'eau et accomplir la mission, 2000$ de plus. Volez un véhicule plus rapide et retournez à la cabine pour vous faire confier une autre mission.

51) Son amant

Dernière mission de Marty et vous devez lui ramener l'amant de sa femme précédemment tuée. Grimpez à bord du véhicule sur le parking et allez le chercher (point sur la carte) puis conduisez-le de nouveau à l'entrepôt. Petite vidéo, les choses tournent mal et Marty se fait descendre. Mission toutefois accomplie, et 4000$ de plus pour vous.
Votre nouveau boss va être El burro. Partez à sa recherche : volez un véhicule et dirigez-vous dans les hauteurs de Hepburn. Approchez-vous de la cabine téléphonique signalée sur votre carte par un téléphone bleu pour faire sa connaissance et avoir de nouvelles missions à accomplir.

52) Tourisme

Une mission originale puisque l'on vous propose d'effectuer une course. Allez tout d'abord chercher une voiture rapide (une Banshee par exemple) et rendez-vous au point indiqué sur votre carte (point rose) pour effectuer cette course. Le parcours proposé est assez long mais sans aucune difficulté, vous allez traverser Portland et passer par 18 checkepoints. Une fois la course remportée vous obtenez 10 000$, changez de véhicule si nécessaire et retournez à la cabine.

53) De la glace, t'es refroidi

Volez un véhicule et rendez-vous au point rose pour trouver la mallette avec la bombe à l'intérieur. Repérez le nouveau point sur le carte, et allez-y pour trouver le camion à glace. Volez-le, et conduisez-le à la nouvelle destination (point sur la carte). Stoppez-le au niveau du cercle bleu, puis faites sonner le camion afin de prévenir les alentours de votre arrivée. Descendez ensuite du camion et éloignez-vous en tout en faisant en sorte qu'il reste dans votre champ de vision. Patientez un peu et vos cibles s'approchent du camion, attendez qu'elles soient toutes à côté de ce dernier avant de faire explose la bombe contenue dans la mallette. Mission accomplie, 6000$ pour vous, piquez une voiture et retournez une nouvelle fois à la cabine.

54) Jugé par le feu

Mission assez excitante dans laquelle vous allez manipuler un lance-flammes. Grimpez dans votre véhicule et allez chercher le lance-flammes (son emplacement est indiqué sur la carte par un pistolet). Sortez de votre voiture une fois à destination, prenez le lance-flammes et équipez-le. Fouillez les alentours et tuez 25 membres de la Triade avec le lance-flammes, afin de réussir cette mission et d'empocher 10 000$. Changez ensuite de voiture pour brouiller les pistes de la police (hé oui, un lance-flammes ne passe pas inaperçu) et retournez à la cabine, El burro a une dernière mission pour vous.

55) Star du X

Mission amusante dans laquelle vous devez retrouver des livres pornographiques. Grimpez donc dans le véhicule voisin avec la flèche bleue au-dessus de lui et c'est parti. Mauvaise surprise, vous vous apercevez alors que vous disposez d'un temps limité pour retrouver les revues, accélèrez donc et prenez les revues (points sur la cartes) en allant le plus vite possible (notez que chaque revue récupérée augmente votre capital temps d'une seconde). Une fois les revues ramassées, éliminez la personne marquée d'une flèche bleue au-dessus de lui en lui roulant dessus et pour finir livrez les revues au magasin (nouveau point sur la carte). Objectif accompli, 20 000$ pour vous, il est temps d'aller trouver un nouveau boss.
Direction maintenant l'île de Staunton et plus précisement le quartier Campus Liberty. Localisez la nouvelle cabine téléphonique, c'est là que vous allez recevoir les nouvelles missions, décrochez et prenez connaissance de votre première tâche, opération que vous propose une nouvelle personne répondant au nom de King Courtney.

56) Les fous du volant

Une première mission simple qui est constituée d'une simple course. Récupérez tout d'abord une voiture rapide et rendez-vous sur la ligne de départ (point sur la carte), la course commence. Le but est simple, passez par un maximum de checkpoints. Notez qu'ils sont au nombre de 15, et que la course ne présente aucune difficulté sachant que vous n'avez qu'à passer par la moitié des checkpoints pour gagner. Essayez toutefois de passer par le plus de checkpoints possible car vous gagnez 1000$ par checkpoint franchi. Une fois la course gagnée reprenez une voiture classique et retournez à la cabine.

57) Tous à l'uzi

Une mission en deux étapes, notez au passage que vous êtes épaulé par deux collègues. Direction tout d'abord Portland, et plus particulièrement les hauteurs de Hepburn. Restez dans votre véhicule et tuez 10 Diablos comme l'a demandé King, mais restez dans votre voiture et écrasez-les, c'est beaucoup plus simple et efficace que d'utiliser l'uzi. Localisez ensuite le nouveau point sur la carte, rendez-vous y et déposez vos deux passagers pour finir la mission et obtenir 10 000$. Changez maintenant de voiture et rendez-vous à la cabine pour une troisième mission de King.

58) La valse des voitures

Une mission très simple dans laquelle vous devez apporter trois voitures en une endroit précis (garage repérable par le point rose sur votre carte). Vous trouverez une Sentinelle vers chez Salvatore, une Diablo dans les hauteurs de Hepburn et pour finir une Yakuza non loin de l'endroit où Azuka vous communiquez ses premières missions. Pensez à soigner votre conduite car les voitures doivent être en parfait état pour que la mission réussisse, et à vous les 10 000$. King a maintenant une dernière mission pour vous, allez le voir à l'endroit habituel.

59) A nous le royaume

Une dernière mission réalisable en un temps limité. Foncez tout d'abord à l'endroit indiqué sur votre carte, sortez de votre voiture et grimpez dans le nouveau véhicule. Petite vidéo, et vous tombez dans un piège, sortez donc du véhicule, éloignez-vous en et équipez votre bazooka (obtenu dans le mode story). Visez et tirez sur les camionnettes afin de les détruire, éliminez aussi les drogués qui foncent sur vous tout en restant à distance car ils portent sur eux des explosifs pour mener à bien cette mission et gagner 10 000$ supplémentaires.
Direction maintenant la vallée de Shoreside, dirigez-vous dans les jardins puis vers la cabine téléphonique pour faire connaissance avec D-ice, dernière personne qui vous proposera quelques missions annexes. Allez à votre planque et prenez le char d'assaut (récupéré en mode story) avant de faire la première mission.

60) Descente à l'uzi

Le but de cette mission est d'éliminer 20 nines, personnes de violet vêtues, en restant dans votre véhicule ; grimpez donc dans votre char d'assaut et la chasse commence. Explorez le quartier en écrasant les nines, tirant sur leurs voitures pour réussir cette mission dans le temps qui vous est imparti. Vous obtenez ainsi 10 000$, retournez à votre planque et laissez le char d'assaut. Volez une voiture et retournez à la cabine pour que D-ice vous confie une autre mission.

61) Buggy fait des ravages

Direction le point rose sut votre carte, et grimpez dans le fourgon pour contrôler à distance des petites voitures téléguidées. L'objectif est simple, vous devez utiliser ces voitures pour détruire trois fourgons blindés (repérables par les points rouges sur le radar). Il vous suffit simplement d'envoyer une voiture sur un fourgon pour le détruire automatiquement mais attention car vos petites voitures explosent à tout contact avec un autre véhicule, et vous n'avez que quatre voitures téléguidées alors soignez votre conduite.
Répétez l'opération pour détruire les trois fourgons, et vous obtenez 5000$. Retournez ensuite dans votre voiture et direction la cabine téléphonique pour une troisième mission.

62) Voiture piégée

Mission très simple dans laquelle vous apprenez que la voiture de D-ice a été piégée, vous devez aller faire désamorcer la bombe. Grimpez donc dans sa voiture et direction le garage (point indiqué sur l'écran) en vitesse pour faire désamorcer la bombe (passez par le tunnel pour vous rendre là où se situe le garage, c'est plus sûr). Ramenez ensuite la voiture là où vous l'avez prise, attention toutefois de ne pas l'abîmer sinon vous devrez passer au garage pour la faire réparer. Mission accomplie voici 20 000$ de plus pour vous, nouvelle mission.

63) La course aux lingots

Une mission qui paraît simple mais qui en réalité est beaucoup plus complexe. Il vous faut aller chercher des lingots d'or au point indiqué sur la carte, et les apporter dans le garage (point rouge). Le problème est que la police ne va pas vous lâcher une seconde dans cette mission et que votre véhicule est d'autant plus lourd que vous prenez de lingots. Faites donc trois ou quatre voyages pour déposer les trente lingots demandés dans le garage sans prendre de risque. 25 000$ de plus pour vous, retour maintenant à la cabine pour une dernière mission.

64) La rixe

Grimpez à bord de votre voiture et allez chercher le frère de D-ice (point sur la carte). Ce dernier grimpe dans votre voiture, amenez-le maintenant dans le parc (point rose sur la carte). Sortez ensuite de la voiture et équipez la batte de baseball (obtenue lors de la première mission du mode story). Vous êtes attaqués par de nombreux nines, essayez de les attirer par groupe de quatre ou cinq puis d'éliminer le groupe avec la batte. Répétez cette opération pour éliminer tous vos ennemis et vous obtenez 10 000$ (attention à ce que le frère de D-ice reste en vie), ça en est fini des missions annexes.

Missions bonus

65) Massacre de la mafia

Direction Portland et la maison de Toni. Empruntez la petite allée voisine et montez dans un fourgon bleu pour participer à un petit jeu, le but étant de détruire un maximum de voitures de la mafia en un temps limité. Guidez simplement les véhicules sur leurs voitures pour les faire exploser et toucher 1000$ à chaque voiture détruite.

66) La destruction des Diablos

Une mission similaire à la précédente, allez dans les hauteurs de Hepburn, près de la cabine téléphonique où El burro vous donnait des missions et entrez dans le fourgon bleu. Nouvelle petite mission dans laquelle vous contrôlez des voitures téléguidées afin de les faire exploser cette fois-ci sur les voitures des Diablos. Vous gagnez là aussi 1000$ par voiture détruite.

67) Rodéo de rumpo

Direction maintenant les jardins de Wichita dans la vallée de Shoreside. Grimpez dans le fourgon bleu et nouveau jeu similaire aux deux précédents. Détruisez le plus possible de camionnettes grises de rumpo dans le temps imparti pour gagner un maximum d'argent, 1000$ par camionnette détruite.

68) Calamité au casino

Dernière mission de ce type, allez au casino de Kenji et explorez les alentours pour trouver le dernier camion. Grimpez dedans et nouvelle mission avec les petites voitures téléguidées, vous devez maintenant détruire un maximum de Yakuza en un temps limité. 1000$ par voiture détruite.

69) Le terrain de jeu du Patriot

Dirigez-vous à bord de votre véhicule près du bâtiment Supa Save à Portland. Sortez de votre véhicule et grimpez dans l'espèce de 4x4 pour déclencher une mission. Cette mission est composée d'une course que vous allez devoir effectuer en un temps limité. Vous devez ainsi passer par une quinzaine de checkpoint (par chance chaque checkpoint franchi vous donne du temps en plus) afin de gagner et d'obtenir 30 000$. Cette mission n'est pas particulièrement difficile mais longue car le parcours est assez grand et il est préférable de connaître l'emplacement des checkpoints afin de ne pas perdre de temps.

70) Un tour dans le parc

Une mission similaire à celle effectuée précédemment, grimpez dans un véhicule et rendez-vous sur l'île de Staunton. Direction ensuite le parc de Belleville et grimpez dans le 4x4 pour déclencher la course. Vous devez cette fois aussi franchir des checkpoints en un temps limité afin de réussir la mission et de toucher 30 000$ supplémentaires.

71) Gaz à tous les étages

Nouvelle mission du même type, direction le parking à plusieurs niveaux de Newport, allez au rez-de-chaussée et volez le 4x4. Sortez ensuite du parking, descendez de la voiture et remontez dedans pour déclencher la mission. Objectif similaire à celui des deux missions précédentes, et 30 000$ à la clé.

72) Adhérence

Dernière mission du type, prenez une voiture et allez dans la vallée de Shoreside. Dirigez-vous dans le bosquet cedar et allez dans le parc pour trouver le 4x4. Montez dedans, et la mission commence. Cette course est incontestablement la plus difficile, le temps vraiment juste et les checkpoints limités. Pas de méthode particulière toutefois si ce n'est réessayer la mission plusieurs fois pour connaitre l'emplacement des checkpoints et perdre le moins de temps possible. Une fois la course finie vous obtenez encore 30 000$.

CHEAT CODES

Entrez ces codes pendant le jeu :

ANICESETOFWHEELS	Voitures invisibles
BANGBANGBANG	Exploser les voitures (ne pas le faire si vous êtes dans une voiture)
BOOOOORING	Accélérer le jeu
CHITTYCHITTYBB	Voitures volantes
CORNERSLIKEMAD	améliorer l'adhérence des voitures
GESUNDHEIT	Santé au maximum
GIVEUSATANK	Avoir un tank (le code ne fonctionne que 4 fois)
GUNSGUNSGUNS	Avoir toutes les armes
IFIWEREARICHMAN	Plus d'argent
ILIKEDRESSINGUP	Changer d'apparence
ILIKESCOTLAND	Temps nuageux
ILOVESCOTLAND	Temps pluvieux
ITSALLGOINGMAAAD	Les piétons deviennent fous
MADWEATHER	Avancer l'horloge
MOREPOLICEPLEASE	Augmenter l'indice de recherche
NASTYLIMBSCHEAT	Mode Gore
NOBODYLIKESME	Tous les piétons vous attaquent
NOPOLICEPLEASE	Baisser l'indice de recherche
PEASOUP	Temps brumeux
SKINCANCERFORME	Beau temps
TIMEFLIESWHENYOU	Avancer plus vite
TURTOISE	Protection maximale
WEAPONSFORALL	Tous les piétons se battent

LANCE-FLAMMES

En mode pompier, éteignez une vingtaine de feux sur chaque île (vous n'êtes pas obligé des les éteindre pendant la même mission) et vous obtiendrez le lance-flamme infini à votre planque.

ICÔNES DE SANTÉ ET D'ADRÉNALINE INFINIES

En mode ambulancier, sauvez une cinquantaine de personnes (vous n'êtes pas obligé de les sauver pendant la même mission) pour obtenir des icônes de santé à l'infinie à votre planque.

CHOISIR LA COULEUR DE SA VOITURE

Les garages permettent de faire repeindre votre voiture contre la somme de 1 000 Dolars. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez retourner immédiatement dans le garage pour changer de couleur gratuitement. Répétez cela autant de fois nécessaire jusqu'à obtenir le couleur souhaitée.

COURSE SECRÈTE SUR STAUNTON ISLAND

Rendez-vous au Super Saver Grocery Stor à Newport et entrez dans la voiture garée sur le parking pour débuter une mission secrète qui vous demandera de passer par des checkpoints.

ABATTRE UN DODO EN PLEIN VOL

Equipez-vous du lance-roquettes et allez sur le bord de mer derrière la casse de portland. Si vous patientez un peu, vous verre un avion dod arriver. Vous pourrez alors l'abatre à coups de roquettes.

POT DE VIN À LA POLICE

Il faut faire 10 victimes pour avoir un pot de vin, il y en a 2 par ville soit 6 au total. Il n'y a pas besoin de les faire à la suite.

NOUVELLES VOITURES

Buggy

Terminez toutes les missions de la Mafia pour débloquer le Buggy. Ce véhicule sera garé dans le parking Diablo entre 19h et minuit.

Patriote blindé

Terminez la mission Marked Man du flic Ray sur Stanton Island pour qu'il vous remette les clés de sa planque. Vous y trouverez un lance-flammes, un lance-roquettes et plein d'argent. Il y a aussi un Patriote blindé à votre disposition.

Yardie Lobo

Roulez autour de votre planque à Staunton Island jusqu'à trouver une voiture rouge avec un toit blanc et des sièges panthère. C'est une voiture de gang, appelée Yardie Lobo.

AUCUNE CIRCULATION

Créer une dizaine de tanks (voir le cheat code correspondant). Cela aura pour effet de stopper toute la circulation et de ne laisser que les voitures des missions et les quelques véhicules garés.

RÉPARER GRATUITEMENT SA VOITURE

Retournez à votre repère et laissez la voiture dans le garage. Sortez, fermez les portes puis entrez de nouveau dans le garage et la voiture sera réparée.

RÉCUPÉRER DE LA VIE

Au volant d'une belle voiture, allez chercher une prostituée et faites-là monter à vos côtés. Roulez jusqu'à trouver un coin calme et garez-vous. Vous verrez vos points de vie remonter tandis que votre argent diminuera.

OBTENIR UNE VOITURE DE POLICE

Tuez plus de 45 truands lors des missions annexes de police. Vous aurez alors la surprise de trouver une voiture de flic à votre planque.

VOITURE SUPER RAPIDE

La voiture la plus rapide de Portland est sans doute celle qui se trouve en vitrine de Capital Autos. Pour vous l'avoir, rien de plus simple que de briser la vitre. Avec elle vous gagnerez facilement la mission de El Burro.

GAGNER DE L'ARGENT

Il y a plusieurs façons de gagner de l'argent dans le jeu. Voici quelques méthodes :
-Faites les missions annexes de la police, des pompiers, des taxis ou des ambulanciers.
-Faites de belles cascades grâce aux tremplins.
-Tabassez les femmes en survêtement dans la seconde partie de la ville. Elles transportent beaucoup d'argent sur elles.
-Chaque accident vous rapporte de l'argent. N'hésitez pas à détruire des voitures.
-Revendez des voitures sur les quais de Portland

EXTRA BONUS JEUXVIDEO.COM

Mission spéciale, pour les meilleurs d'entre vous, proposée par la rédaction de JeuxVideo.com. Allez tout d'abord chercher le char d'assaut dans votre planque (vous devez avoir le char d'assaut si vous avez suivi notre guide du mode-story ; si vous ne l'avez pas, regardez nos cheats pour en faire apparaitre un) et amusez-vous en ville pour faire grimper votre indice de recherche à trois étoiles minimum. Vous êtes désormais suivi dans tous vos déplacements par un hélicoptère de la police. Le but de cette mission, si vous l'acceptez, est de détruire cet hélicoptère avec votre char d'assaut (en lui tirant dessus). Ce n'est pas facile, vraiment pas facile, mais notre rédaction a réussi l'exploit... alors pourquoi pas vous ! Bon courage !

AUTRES PARTIES DE LA VILLE

L'île de Staunton

Terminez la dernière mission pour la Mafia (en coulant le bateau Cartel).

Shoreside Vale

Terminez la mission de Donald Love dans laquelle vous devez tuer Kenji des Yakuza.

ATTEINDRE LES 3 ÎLES

1ère méthode
Activez le code pour avoir le tank. Placez la tourelle de tir en sens inverse et rendez-vous sur les ponts cassés. Accélérez tirez dès que vous serez proche des sections manquantes. Vous serez ainsi propulsé sur l'autre parti du pont.

2nde méthode
Activez le code des voitures volantes, prenez une voiture assez légères et foncez sur le pont détruit pour passez sur les autres îles.

LES AUTRES VÉHICULES

L'avion

Rendez-vous sur la piste de décollage de l'aéroport de Francis. Vous trouverez l'avion rouge dans un des hangars. Pour voler, accélérez en maintenant la flèche du bas, et au moment où des étincelles se forment au niveau de la queue, relâchez la touche directionnel bas pendant une demi-seconde. L'avion va décoller, et vous pourrez controler son vol avec la touche directionnelle bas en appuyant puis en relâchant pour qu'il reprenne de la hauteur.

Le bateau

Les bateaux se trouvent au port de Stauton. Avec celui de la police, vous pourrez tirer.

Le train

Entrez dans les trains de la gare de Portland

Le métro

Entrez dans le métro dans les stations des villes.

GARER 4 VOITURES DANS LA PLANQUE DE STAUNTON

Garez 2 voitures l'une à côté de l'autre au fond du garage. Allez chercher la troisième, et placez-vous devant la porte qui ne s'ouvrira pas. Sortez de la voiture pour que la porte s'ouvre puis remontez rapidement et rentrez la voiture dans le garage. Faites de même avec la quatrième voiture.

VILLE TRANQUILLE

Faites apparaitre des tanks à chaque coin de rue pour bloquer la circulation. Seule la police sera capable de traverser ces barrages en cas de problèmes.

GAGNER DES COCKTAILS MOLOTOV

Une fois que vous aurez volé la voiture chez le concessionnaire, rendez-vous chez 8-Ball. foncez dans l'ouverture du mur. Il y aura des buissons dissimulant l'entrée d'un tunnel. Quatre clochards s'abritent à l'intérieur. Frappez-les pour les assommer et leur prendre des cocktails Molotov.

VOITURES À VOLONTÉ

Lorsque vous aurez débloqué les trois parties de la ville, suivezle pont qui mène à la 3ème partie et allez toujours tout droit. Tournez à droite juste devant le chemin de terre au niveau du barrage et allez vers le garage avant le virage. Il y a une liste de voitures affichée à gauche. Remplissez la liste pour être autorisé à venir emprunter des voitures ici autant que vous le voudrez.
Vous trouverez le BF injection près du téléphone à Portland. La voiture ressemble à un Buggy.
Le Cabbie est un vieux modèle de taxi.
Plusieurs voitures (la Sentinelle, l'Infernus, la Manana...) se trouvent au parking de l'aéroport.

BONUS À LA TROISIÈME PARTIE DE LA VILLE

Lorsque vous serez arrivé à la troisième partie de la ville, tournez à droite et montez la pente. Tournez immédiatement à gauche pour entrer dans le garage où vous pourrez vendre des voitures et gagner des bonus.

MODIFIER LES CARACTÉRISTIQUES DES PIÉTONS

Editez le fichier pedstats.dat qui se trouve dans le repertoire du jeu. Ici vous pourrez modifier les statistiques de chaques piétons.

FUSIL À POMPE

Si vous parvenez à voler une voiture de police (pas une voiture garée !), vous vous retrouverez avec un fusil à pompe chargé de 5 cartouches.

EMPLACEMENT DES 100 PAQUETS

Cette section vous révèle l'emplacement des 100 paquets cachés dans le jeu. Ces paquets ont un double avantage : vous obtenez tout d'abord 1000$ dès que vous en ramassez, un et à chaque nouvelle dizaine de paquets ramassés vous gagnez une arme qui sera disponible chez vous.

Récapitulatif

1000$ par paquet trouvé
10 paquets trouvés : Pistolet
20 paquets trouvés : Uzi
30 paquets trouvés : Grenades
40 paquets trouvés : Fusil à pompe
50 paquets trouvés : Armure
60 paquets trouvés : Cocktails Molotov
70 paquets trouvés : Ak-47

80 paquets trouvés : Fusil sniper
90 paquets trouvés : M-16
100 paquets trouvés : Lance-roquettes et 1 000 000$

Voici maintenant l'emplacement des paquets :

Portland (33 paquets)

001) Sur une île au sud de Portland, volez un bateau et utilisez-le pour accèder à l'île.
002) Au sud-est de Portland, tout au bout des quais en allant à l'est.
003) Dans le quartier rouge, sur le toit du club de Luigi.
004) Dans le quartier rouge, sur le toit voisin de celui du club de Luigi.
005) Dans le quartier rouge, sur le toit de l'immeuble en face du club de Luigi.
006) Dans le quartier rouge, dans le magasin Rush Company, brisez la vitre pour entrer dans le magasin.
007) Dans Harwood, sur le toit de la station de radio.
008) Dans Harwood, au bout de la route au nord de la ville.
009) A l'intérieur des toilettes du métro de Chinatown.
010) A Chinatown, dans une rue située derrière le Road Peckin Duck.
011) Sur les toits de Chinatown.
012) Dans une petite rue en forme de L, dans Chinatown.
013) Sur le toit d'une station service à Saint Mark's (utilisez une voiture pour grimper dessus et ainsi atteindre le toit de la station).
014) Chez le concessionnaire à Saint Mark's, entrez dans le bâtiment en brisant la vitre.
015) Au sud de la station service de Saint Mark's, approchez-vous des bâtiments et fouillez les environs.
016) Dans une allée près du restaurant à Saint Mark's, passez par l'arche au nord et explorez les petits chemins.
017) Derrière l'immeuble en construction à Saint Mark's (grimpez pour l'atteindre car il est en hauteur).
018) A Saint Mark's, en montant le long d'une rampe dans un parking.
019) Situé dans le tunnel à côté du bâtiment où vous avez récupéré le paquet 14), dans Saint Mark's.
020) A l'intérieur du square dans les hauteurs de Hepburn, allez au milieu du parc pour le trouver.
021) A l'est du square visité en 20), regardez au niveau des arbres.
022) A l'ouest du square dans les hauteurs de Hepburn, derrière le grand bâtiment.
023) Sur la plate-forme derrière la maison de Salvatore sur la plage.
024) Sur la plage, en dessous de la maison de Salvatore.
025) Dans Trenton, sur le toit du siège de la société Sawmill.
026) A Trenton, derrière le magasin pour chiens.
027) En face du garage de Joey à Trenton, de l'autre côté de la grille.
028) Dans la cour située derrière le garage de Joey à Trenton.
029) A Trenton, sur le toit de Liberty Pharmaceuticals, sautez depuis les rails situés au-dessus pour l'atteindre.
030) A côté du siège de la société Sawmill à Trenton (au fond du parking).
031) Sur le toit de Supasave dans le quartier Vue de Portland.
032) Dans la cour de la grande usine de poissonnerie (volez un camion de la société afin de pénétrer dans la cour) au point Callahan.
033) Sur le toit des garages au port de Portland.

Ile de Staunton (36 paquets)

034) Au surplus de l'armée de Phil.
035) Juste à côté du Colisée, faites-en le tour pour le trouver.
036) Fouillez les alentours du Colisée, il se situe derrière des pancartes publicitaires.
037) Au niveau du stade.
038) Sous un petit pont en pierres situé dans le parc de Belleville.
039) Sur un terrain de basketball situé dans le parc de Belleville.
040) Derrière le poste de police de l'île.
041) A côté du musée, fouillez les alentours.
042) Le long de la route menant au poste de police (en partant du quartier de Newport).

043) Sur le toit du casino de Kenji.
044) Derrière la statue en forme d'étoile au sud de l'île.
045) Dans le parking du siège de la société Amco.
046) Sur le toit du siège de la société Amco.
047) Derrière l'église au sud de l'île Staunton.
048) Sur une petite passerelle en hauteur à côté de Love Media (près de l'église).
049) Sur le toit de l'hôpital, utilisez des véhicules pour grimper dessus.
050) Sur les quais au sud-ouest de l'île, tout au bout.
051) A l'étage de l'immeuble en construction sur le chantier.
052) Dans un coin au sous-sol de l'immeuble visité en 51).
053) Dans la cour du QG des Colombiens, volez un de leur camion pour y accèder.
054) A l'est du chantier, sur un petit pont.
055) Le long de la route menant au stade.
056) En direction du pont-levant menant à la vallée de Shoreside, sur la route.
057) Sur le toit d'un bâtiment à côté du pont-levant (menant à la vallée de Shoreside), allez sur le pont et utilisez le tremplin pour l'atteindre
058) Dans une petite rue près du pont Callahan.
099) Près du pont Callahan, juste au sud.
060) Dans une petite rue, à côté du siège de la société Amco.
061) A l'est du Campus.
062) Au point Bedford, dans un magasin, brisez la vitre, et grimpez à l'étage pour le trouver.
063) Au niveau d'une intersection, au même point qu'en 62), devant un container.
064) Au nord-est de l'église, dans le parking souterrain.
065) Derrière un immeuble situé au point Bedford.
066) Sur le toit d'un autre immeuble situé au même point que précédemment
067) Au niveau des rochers situés devant les quais au sud-ouest de l'île.
068) A côté de chez 8-Ball.
069) Dans le parking de Newport, allez au second étage.

Vallée de Shoreside (31 paquets)

070) Sur le toit du poste de police.
071) Derrière l'hôpital.
072) Dans l'aéroport, sous l'aile d'un avion situé dans un hangar
073) Sous un pont en bois situé dans les jardins Wishita.
074) Entre divers immeubles situés dans les jardins visités en 73), devant une porte.
075) Devant l'aéroport, descendez dans le métro et prenez-le.
076) Derrière les affiches à la sortie de la station de métro situées devant l'aéroport.
077) Sur la piste d'atterrissage des avions.
078) Tout au bout de la grande piste d'atterrissage visitée en 77).
079) Au niveau de l'héliport situé sur le côté ouest de l'aéroport.
080) Derrière la tour de contrôle située sur le côté est du barrage.
081) Derrière la tour de contrôle située sur le côté ouest du barrage.
082) Sur l'héliport situé en dessous du barrage.
083) Fouillez les alentours du barrage pour le trouver caché derrière des rochers.
084) Au bosquet Cédar, près d'une petite table.
085) Près de la tour de contrôle de l'aéroport, explorez les environs.
086) Dans le parking de l'aéroport.
087) A l'entrée d'un immeuble situé dans les jardins de Wishita.
088) Sur les toits, accessibles depuis un escalier en face.
089) Derrière votre planque dans la vallée de Shoreside.
090) Dans la Crique Pike, derrière un container de couleur bleu.
091) Sur un container rouge situé au même endroit que celui visité en 90).
092) Derrière le bâtiment de stockage dans la Crique.
093) A l'est de l'hôpital, dans la Crique.

094) Dans le bosquet, il est situé en hauteur, sur une passerelle.
095) A côté de l'usine d'emballage, fouillez les environs.
096) Aux alentours de l'hôtel Cartel.
097) Dans une maison voisine de l'hôtel.
098) Dans une autre maison similaire à celle visitée en 98).
099) Dans une dernière villa similaire aux précédentes (franchissez la haie en grimpant sur un véhicule).
100) Sous un avion situé dans l'aéroport.

RÉPARER SA VOITURE GRATUITEMENT

Lorsque vous conduisez et que votre véhicule est en sale état, faites le code pour regagner de l'énergie. Votre voiture sera comme neuve !

REUSSIR FACILEMENT LES MISSIONS POMPIERS

Pour réussir une mission en mode pompier, appuyez sur F1 (mode ralenti) au début de celle-ci, revenez ensuite à l'action, La mission sera résussie,

VOLER AVEC LE DODO

Pour voler plus longtemps avec le Dodo, la première chose à NE PAS faire est d'appuyer sur haut. Vous devez absolument garder l'avion à l'horizontal, pour ce faire, appuyez sur bas.

ROULER DANS UNE VOITURE DÉTRUITE

Approchez-vous d'une voiture détruite à l'intérieur de laquelle se trouve toujours le conducteur. Entrez le code "Exploser les voitures" puis prenez place. Utilisez maiteant le cheat code de vie. Et voilà.

L'INTÉRIEUR D'UNE VOITURE DE POLICE

Lorsque vous atteignez les deux étoiles, attendez que la police vous prenne en chasse et activez la caméra cinématique. Au bout de quelques secondes, vous aurez une vue de l'intérieur de la voiture de police.

MONTER SUR LE TOIT DU MÉTRO

Rendez-vous sur la troisième île. Entrez puis sortez de la première place, vous serez alors sur le toit du métro. Si vous voulez sortir, sautrez dans le bleu.

LA FILLE DU MOGHOL

Volez un taxi et aller attendre devant le club Luigi en allumant votre signal lumineux. Vous pourrez ainsi prendre en taxi la personne que vous deviez suivre.

VÉHICULES SUR RESSORTS

Si faire décoller une voiture est votre rêve le plus fou, alors effectuez le code pour améliorer l'adhérence des voitures. Puis, à une vitesse élevée, appuyez sur la touche correpondant au klaxon. Votre véhicule se mettra à sauter à chaque pression. Notez que ce code ne s'applique pas aux tanks et aux bateaux.

DES ÉTUDIANTES STUDIEUSES

Allez à l'université de l'ile de Staunton, et tuez une étudiante en vous débrouillant pour qu'elle tombe sur le dos. Rgardez ces feuilles de cours.

RÉTRÉCIR LA LUNE

Pour rétrécir la taille de la lune, prenez un fusil sniper, visez la lune et tirer dessus : vous verrez ainsi la lune diminuer ou augmenter.

TEMPS INFINI POUR LES MISSIONS DE POMPIER

Pour obtenir du temps infini aux missions de pompier, il faut d'abord faire une mission. Débrouillez-vous pour éteindre le feu à 0 seconde, juste avant que ne s'affiche "Mission échouée". Le timing doit être PARFAIT. Le temps aura disparu, mais vous continuerez la mission jusqu'à ce que vous sortiez de la voiture. Attention, vous devrez refaire la manip à chaque fois que vous voudrez du temps infini pour les missions de pompier.

Grand Theft Auto IV

© Take 2 Interactive / Rockstar North 2008

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis le téléphone portable du jeu et ne fonctionnent qu'après avoir passé la deuxième mission du jeu. Une fois entrés, ils seront enregistrés dans la section Triche du portable et vous pourrez ensuite les activer n'importe quand durant la partie. Il est déconseillé de sauvegarder après avoir utilisé ces codes. De même, il est fortement recommandé de désactiver la fonction de sauvegarde automatique. **Par ailleurs, certains succès seront automatiquement verrouillés.**

Energie

`482-555-0100` Restaurer vie, armure et armes
`362-555-0100` Restaurer vie et armure

Note 1 : Le premier code (santé) bloque le succès/trophée Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police).

Note 2 : Le second code (santé et armes) bloque les succès/trophées suivants :
En catimini (Réussir à faire baisser un indice de recherche de 4 étoiles)
Armée d'un seul homme (Survivre pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles)
Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police)
Poing final (Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps)

Arsenal

`486-555-0100` Armes (lot 1)
Batte de baseball, pistolet 9mm, fusil à pompe, MP5, M4, fusil de sniper, RPG, grenades.

`486-555-0150` Armes (lot 2)
Couteau, cocktails molotovs, pistolet 9mm, fusil à pompe, Uzi, AK47, fusil de sniper, RPG.

Indice de recherche de la police

`267-555-0100` Retire les étoiles de recherche
`267-555-0150` Ajoute 1 étoile de recherche

Triche diverse

`4685550100` Change la météo

Véhicules

`227-555-0100` Fait apparaître un FIB Buffalo
`227-555-0142` Fait apparaître un Cognoscenti
`227-555-0147` Fait apparaître une Turismo
`227-555-0168` Fait apparaître une SuperGT
`227-555-0175` Fait apparaître une Comet
`359-555-0100` Fait apparaître un Annihilator

625-555-0100	Fait apparaître une NRG-900
625-555-0150	Fait apparaître une Sanchez
938-555-0100	Fait apparaître un Jetmax

CARTES SECRÈTES

Pour accéder à la totalité des cartes détaillées du jeu, rendez-vous dans un cyber-café et entrez l'url suivante sur un ordinateur : **www.whattheydonotwantyoutoknow.com**. Ces cartes vous révéleront les emplacements des armes, armures, sauts uniques, pigeons et autres bonus divers.

RÉCOMPENSES

Aucune limite de munitions

Terminez le jeu à 100%

Hélicoptère Annihilator

Eliminez les 200 rats volants.

Rastah Huntley SUV

Réussissez 10 missions de livraison.

INFOS SUR LES RADIOS

Vous pouvez obtenir le titre de la chanson que vous écoutez ainsi que son interprète par le biais d'un texto qu'on vous enverra si vous appelez le **948 555 0100**.

SCORE DE 100%

Voici les conditions à remplir pour obtenir le pourcentage maximum de jeu terminé.

-Terminer les 90 missions (60%)
-Faire les courses de Brucie (2%)
-Terminer les livraisons de Little Jacob (2%)
-Terminer les 9 missions assassinats (2%)
-Terminer les missions Exotic Export (2%)
-Obtenir et utiliser toutes les capacités spéciales des alliés (10%)
-Gagner tous les mini-jeux (5%)
-Trouver tous les personnages cachés et valider leurs missions (5%)

-Tuer les 30 personnages recherchées (2,5%)
-Faire les 20 missions d'assassinat (2,5%)
-Effectuer les 50 sauts acrobatiques (2,5%)
-Eliminer les 200 pigeons (2,5%)
-Voler les 30 voitures (2%)

RENCARTS

Vous pouvez donner rendez-vous à certaines personnes en vous connectant sur internet (sur www.love-meet.net par exemple). Après avoir choisi quelqu'un, allez sur son profil et choisissez de lui fixer un rencart. Après plusieurs jours d'attente, vous devriez recevoir une réponse. Si elle est positive, répondez au mail et dirigez-vous au lieu du rendez-vous.

CAMION DE POMPIERS

Lorsque vous prenez le volant d'un camion de pompiers, appuyez sur le bouton de tir pour contrôler la lance à incendie. Vous pourrez l'utiliser pour asperger les gens alentours et voir leurs réactions.

RÉFÉRENCES

Red Dead Revolver

Allumez la télévision et regardez les chaînes Weazel et CNT. Vous verrez une publicité qui reprend des images du jeu Red Dead Revolver.

Point Break

Dans la mission "Trèfle à 3 feuilles", vous verrez un homme à terre se tourner vers Michael et le tuer avant de se faire descendre par Packie et son frère. C'est une référence à la scène du hold-up de la banque dans le film Point Break.

RÉPARER SA VOITURE

Si le moteur de votre véhicule ne démarre pas ou que celle-ci est cassée, appelez le 911 et vous pourrez repartir aussitôt.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

La vague GTA dévaste tout sur son passage et on ne sait par où commencer pour traiter le sujet, étant donné la richesse qui découle de ce véritable monument du jeu vidéo. Dans cette nouvelle mouture que nous offre Rockstar, jamais le héros n'a été aussi charismatique et attachant que cet ancien militaire venu tout droit des Balkans, j'ai nommé Niko Bellic. La trame scénaristique se veut elle aussi plus poussée et, n'en déplaise à certains, un peu plus "sérieuse", du même coup. On ne pourra là aussi que féliciter les développeurs pour le travail accompli. A l'instar des précédentes versions, il s'agira pour notre héros d'effectuer toutes sortes de missions pour le compte de différents chefs et familles mafieuses, qui préfèreront s'offrir les services de Niko pour régler leurs comptes, plutôt que de se salir les mains eux-mêmes. Celui-ci, avide d'argent, acceptera ainsi d'effectuer vols, meurtres, et transports de "marchandises", en passant par le braquage de banque ou le kidnapping. Bref, tout y passe dans ce GTA IV, qui saura assouvir les envies de tous les gangsters virtuels que nous sommes, mêmes des plus exigeants.

Comme vous pourrez le voir, Niko Bellic n'est pas un tendre. Il sait être "pro" et garder la tête froide lorsqu'il s'agit du boulot. Toutefois, l'aspect relationnel n'ayant jamais été aussi travaillé dans un GTA, vous pourrez réaliser que derrière toute cette froideur, Niko Bellic cache une personnalité bourrée de principes et de valeurs morales tout à fait honorables, lui redonnant ainsi un brin d'humanité au fil de l'aventure. En effet, dans GTA IV, vous vous créerez sans cesse des relations par le biais de votre portable, offert par votre cousin peu de temps après votre arrivée à Liberty City. L'utilisation de cet appareil tient une place prépondérante dans le jeu, si bien que toute la progression du scénario sera axée dessus. Vous aurez non seulement à vous servir de votre téléphone pour recevoir des missions assignées par vos employeurs du moment, mais aussi pour appeler ou répondre à vos contacts, dans le but d'effectuer d'autres activités, ayant elles attrait aux loisirs et aux sorties. Ceci vous permettra de nouer des liens plus ou moins serrés avec certains personnages qui pourraient vous prêter main forte dans la réussite de vos missions, au nom d'une amitié soudée. Niko Bellic pourra également jouer les tombeurs en organisant rencards et autres beuveries avec de nombreuses demoiselles de Liberty City...

Pour entrer davantage dans le vif du sujet avant de vous lancer dans l'aventure, sachez que la ville de Liberty City est vaste, très vaste, comme dans tout GTA qui se respecte. Pour effectuer les missions, vous aurez à vous rendre au niveau de la personne qui veut vous l'assigner, et qui sera représentée sur la carte par un icône portant en général ses initiales. Afin d'atteindre le lieu de rendez-vous, plusieurs options s'offriront à vous. Vous pouvez voler un véhicule, prendre le métro, ou monter dans un taxi, ce qui s'avèrera sûrement être au final la meilleure alternative pour nombre d'entre vous. Concernant le vol de véhicules, sachez que la police se montrera désormais plus intransigeante que dans les précédents GTA, ne vous laissant quasiment aucun répit en cas d'infraction commise (pas de panique, la ville s'appelle tout de même "Liberty" City). Prenez ainsi l'habitude de bien observer les alentours avant d'accomplir une quelconque infraction, qui pourrait vous faire écoper d'une étoile de recherche, vous obligeant à semer les forces de l'ordre...

Au fil de l'aventure, sachez enfin que vous pourrez obtenir diverses planques, qui vous permettront de sauvegarder votre jeu en allant dormir (6 heures s'écouleront alors dans le jeu), ou bien de vous vêtir différemment, selon la garde-robe que vous aurez confectionnée grâce aux divers magasins de vêtements. Ce guide de jeu vous permettra d'obtenir 100% d'accomplissement, en sachant que le bouclage de l'histoire principale ne vous octroiera que 60% de progression. Vous aurez donc à effectuer un bon nombre de missions annexes ayant attrait à diverses activités et qui seront traitées à la suite de l'histoire principale (vous verrez dans leur titre le pourcentage supplémentaire qu'elles permettent d'obtenir). Sachez enfin que l'ordre dans lequel ont été effectuées les missions pourra varier selon les parties, bien que certaines, plus cruciales, devront parfois obligatoirement être accomplies à la suite de la précédente.

HISTOIRE PRINCIPALE (60%)

THE COUSINS BELLIC

Niko Bellic débarque à Liberty City et son cousin Roman est là pour l'accueillir... Malheureusement, nous sommes loin

du rêve américain dont avait parlé Roman... Vous vous retrouvez à conduire la voiture de votre cousin, pour vous diriger vers votre future planque, dans le quartier de Hove Beach. Commencez par prendre vos marques en dirigeant le véhicule et en déplaçant la caméra autour de vous (cela peu paraître déroutant un certain temps certes...), puis suivez le chemin indiqué par votre GPS. Une fois arrivé sur le marqueur jaune, la mission se termine. Notez que vous pourrez garer des voitures sur l'emplacement en jaune devant votre planque, afin de les conserver. Lorsque vous vous retrouverez dans l'appartement, vous pourrez sauvegarder en vous approchant du lit et en appuyant sur le bouton affiché. Ceci a également pour effet de faire s'écouler 6 heures dans le monde de Liberty City.

IT'S YOUR CALL

Il va vous falloir vous rendre au dépôt de taxis de votre cousin Roman, indiqué par un R sur la carte (vous pouvez placer un repère GPS afin d'afficher l'itinéraire via le menu pause). Une fois là-bas, suivez la séquence, puis menez Roman jusqu'à la quincaillerie indiquée sur la carte, après être monté dans sa voiture. Une fois garé, Roman part après vous avoir remis un téléphone portable, ne contenant pour le moment que les coordonnées de votre cher cousin dans le répertoire. Apprenez à l'utiliser en attendant que les Albanais arrivent en voiture et se garent sur le trottoir d'en face, puis appelez aussitôt Roman. Il restera enfin à semer les Albanais lorsque votre cousin reviendra dans la voiture. Foncez pour rejoindre le dépôt de taxis en tentant de vous éloigner du point rouge, symbolisant les Albanais sur votre radar. Quoi qu'il en soit, le GPS est là pour vous guider.

THREE'S A CROWD

Rendez-vous au dépôt de taxis de Roman pour déclancher une séquence à la suite de laquelle il vous demandera d'aller récupérer à la station de métro Mallorie et une amie à elle. Montez dans la voiture de votre cousin, puis rendez-vous au point indiqué sur le radar. Une fois sur les lieux, klaxonnez pour faire monter les filles. Votre nouvelle destination sera alors indiquée par le GPS. Il s'agit de les amener chez Michelle. Après les avoir déposées, Roman ne tardera pas à vous suggérer d'aller vous dégoter de nouveaux vêtements. Ainsi, il faudra vous rendre à la boutique russe, symbolisée par un t-shirt sur votre carte. A l'intérieur du magasin, parcourez les différents articles proposés et habillez-vous selon vos préférences. Lorsque vous sortirez du magasin, Niko appellera Roman et vous aurez rempli cette mission.

FIRST DATE

Suite à la mission "Three's a Crowd", Michelle ne tardera pas à vous contacter pour vous donner rendez-vous. Vous devrez alors passer la prendre chez elle. Il vous sera demandé ensuite de la conduire à la fête foraine, dont le chemin sera indiqué sur la carte. Une fois sur les lieux, vous vous rendez compte que celle-ci est fermée, impliquant ainsi un changement de programme. Il s'agira maintenant de vous rendre au bowling, situé non loin de là, toujours indiqué sur la carte. Montez sur les planches à proximité, puis filez à gauche pour trouver l'entrée. Avancez à l'accueil pour réserver une piste, puis choisissez-en une parmi les deux proposées. Jouez selon les instructions indiquées à l'écran, puis une fois votre partie terminée, il sera temps de ramener Michelle chez elle. La mission prend fin une fois arrivé sur le marqueur jaune.

BLEED OUT

Roman vous contacte pour vous faire part d'un souci avec les Albanais. Vous aurez à le rejoindre sur le terrain de basket indiqué sur le radar (point bleu). Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous voyez votre cousin en train de se faire malmener par trois types. Approchez-vous d'eux pour lancer un tutorial concernant le système de combat à mains nues. Apprenez ainsi à esquiver, bloquer et envoyer des mandales, tout en mettant K.O. le premier type que vous affronterez. Faites de même avec le deuxième, puis approchez de Roman. Vous voyez alors le troisième type, Dardan, s'échapper. Montez vite dans la voiture de Roman et poursuivez le type (point rouge) sans trop vous laisser distancer. Il finira par quitter son véhicule et ira vous attendre dans un entrepôt en hauteur. Il va falloir le désarmer car ce fou vous provoque avec un couteau. Suivez les instructions affichées pour y parvenir, puis vous réussirez cette mission après lui avoir réglé son compte.

EASY FARE

Suite à la séquence qui s'enclenche en allant au dépôt de Roman, ce dernier va vous demander d'aller récupérer un bon client à lui, portant le doux prénom de Jermaine. Montez dans la caisse de Roman et suivez la route indiquée en jaune. Une fois que Jermaine monte avec vous, il vous demande de l'amener sur Masterson Street, dont l'itinéraire apparaît sur la carte. Placez-vous sur le marqueur situé dans l'arrière-cour et attendez que Jermaine fasse son affaire. Il va s'ensuivre un petit tutorial au sujet de l'indice de recherche des forces de l'ordre, et vous aurez alors à vous débarrasser de vos deux étoiles. Pour ce faire, il s'agira de quitter la zone cerclée et clignotante sur le radar, en prenant garde de ne pas non plus vous retrouver face à de nouveaux flics (indiqués par les points clignotant en rouge et bleu), ce qui recentrerait alors aussitôt sur vous la zone de recherche. Après avoir abaissé votre indice, suivez le chemin indiqué qui vous mènera à un atelier Pay'n'Spray, bien connu des fans de GTA. Une fois à l'intérieur de l'atelier, votre voiture sera repeinte et réparée, et vous ne serez plus recherché.

JAMAICAN HEAT

Pour cette nouvelle mission de Roman, vous devrez aller récupérer un bon ami à lui, appelé Little Jacob. Après avoir trouvé un véhicule, conduisez jusqu'au point bleu, où se trouve Little Jacob. Klaxonnez pour le faire monter, puis il vous indiquera sa destination, qui s'ajoutera bien sûr au radar. En vous rendant vers Schottler, Jacob vous remet un fusil. Lorsque vous arrivez, il vous demande de vous placer en hauteur (au niveau du point jaune) afin de le couvrir, au cas où. Lisez les instructions affichées à l'écran pour vous mettre en position de visée, puis liquidez les 4 hommes qui apparaîtront pour tenter d'éliminer Little Jacob. Ce dernier vous demandera ensuite de le ramener au café Homebrew. Vous conservez le fusil et Jacob vous contactera sous peu pour vous proposer d'autres missions...

BULL IN A CHINA SHOP

Suite à la mission "Easy Fare", l'icône "V" pour Vlad apparaîtra sur la carte. Allez lui rendre visite pour qu'il vous assigne une première mission. Il vous demandera d'aller effrayer un commerçant qui lui doit de l'argent, sans toutefois le blesser. Rendez-vous au niveau du magasin indiqué en jaune sur la carte, puis parlez au vendeur. Vu qu'il ne semble pas coopératif, allez ramasser un pavé non loin d'ici, indiqué par un point bleu sur le radar. Suivez les indications affichées à l'écran pour ramasser l'objet, puis revenez face au magasin. Lisez les instructions pour lancer le pavé et visez la vitrine. C'est après l'avoir brisée que le commerçant sortira pour vous demander d'arrêter et qu'il se montrera coopératif. Lorsque vous récupérez l'argent, il ne reste plus qu'à le ramener à Vlad au point indiqué.

HUNG OUT TO DRY

Vlad va vous demander une fois encore de vous charger d'un type qui lui doit de l'argent. Cette fois encore, vous ne devrez pas l'éliminer. Rendez-vous dans un premier temps à la laverie indiquée sur le radar, puis une fois à l'intérieur, vous voyez votre cible s'enfuir par la porte de derrière. Il va filer dans son véhicule et vous devrez le poursuivre en empruntant une des voitures garées ici. Lorsque vous arrivez au niveau de la fourgonnette, commencez par la déstabiliser en lui rentrant dedans, ou tentez de tirer sur les pneus, mais n'oubliez pas que l'homme doit rester en vie ! Il va finir par s'arrêter pour finalement vous payer.

CLEAN GETAWAY

Vlad va vous demander d'aller piquer la voiture d'un type qui doit de l'argent à son chef, Mikhail. Il va tout d'abord falloir aller prendre le métro, comme vous le suggère Vlad. Suivez donc la route menant au point jaune pour ensuite gagner l'escalier donnant sur le métro, puis montez les marches pour vous trouver à hauteur du marqueur. Comme indiqué dans le jeu, un point jaune sur le radar contenant une flèche qui pointe vers le haut ou le bas vous informe à quelle hauteur est situé le marqueur par rapport à vous. Un point jaune sans flèche à l'intérieur indique donc que vous vous trouvez au même niveau que le marqueur. Ici, il faudra le trouver sur la gauche après les escaliers, et attendre l'arrivée imminente du métro. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour entrer à l'intérieur.

Une fois arrivé à East Island City, vous avez pour tâche de trouver la Blista Compact métallisée, indiquée par un point bleu sur le radar. Descendez dans la rue et avancez jusqu'à votre objectif, pour voir Jimmy en train de nettoyer son véhicule. Après avoir discuté quelque peu avec lui, suivez les indications affichées pour lui envoyer un coup assommant, et filez avec la voiture. Rejoignez le point indiqué, tandis que Vlad vous demandera d'aller au préalable faire nettoyer la voiture.

Un point de lavage apparaît alors sur la carte et il vous faut le suivre pour placer le véhicule sur le marqueur. Une fois la voiture décrassée, rejoignez le garage de Vlad, dont la destination sera indiquée sur le radar.

CONCRETE JUNGLE

Il s'agit de la première mission de Little Jacob. Après avoir atteint le point "LJ" qui le représente sur la carte, celui-ci va monter dans votre voiture et vous aurez à rejoindre une nouvelle destination ajoutée au radar : un immeuble situé dans le quartier de Willis. Arrivé à cet endroit, Jacob va sortir et vous demandera d'aller le couvrir de l'autre côté. Rejoignez le point indiqué sur la carte et vous verrez bientôt trois types s'enfuir. Il ne faut pas les laisser s'en sortir ! Ils sont représentés par un point rouge sur votre radar. Roulez-leur dessus, tirez à travers la vitre, ou bien sortez de votre voiture pour les abattre et ramasser leurs armes juste après. Suite à ceci, Little Jacob (point bleu) vous attendra de l'autre côté, et il faudra aller le récupérer en voiture. Votre nouvelle destination se trouve sur Savannah Avenue et sera ajoutée comme d'habitude sur le GPS. Une fois devant la maison, suivez Little Jacob et placez-vous sur le marqueur. Vous apprendrez alors à vous mettre à couvert derrière les murs. Lorsque Jacob ouvre la porte, abattez alors l'homme se trouvant sur l'escalier de droite, et l'autre type armé sur la gauche. Jacob va vous demander d'aller vous placer sous la fenêtre de gauche. Accroupissez-vous alors pour avancer jusque sous celle-ci, puis tenez-vous à couvert à partir de cette position. Abattez le gars situé dans le salon à partir d'ici et entrez à l'intérieur pour continuer le carnage avec l'aide de Jacob, en vous tenant à couvert derrière le canapé vert. Vous trouverez une trousse de secours sur la table de la cuisine. N'oubliez pas de ramasser les armes de vos victimes, puis ramenez Jacob jusqu'au café pour clôturer la mission.

IVAN THE NOT SO TERRIBLE

Après que Vlad vous ait donné votre mission, sortez pour rejoindre le dépôt de Roman. Au moment où vous arrivez à destination, vous voyez Ivan s'enfuir en voiture. Poursuivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête vers un immeuble en chantier. Montez alors à deux échelles, une série d'escaliers, puis continuez de le poursuivre en montant et sautant entre les toits d'immeubles jusqu'à ce qu'il chute et se retrouve accroché au rebord d'une corniche. A vous d'écouter ce qu'il a à dire et de décider de son sort ensuite... Si vous laissez Ivan en vie, vous aurez la possibilité d'effectuer une mission bonus pour lui plus tard dans le jeu (cela n'entre pas en ligne de compte dans l'obtention des 100% du jeu)...

UNCLE VLAD

La mission consiste dans un premier temps à aller trouver Vlad au point indiqué, accompagné de Roman. Une fois au bar de Vlad, occupez-vous de ses deux sbires suite à votre discussion. Poursuivez-le ensuite en voiture jusqu'à le retrouver à pied peu après. Braquez-le pour engager une dernière discussion, puis mettez-lui une balle entre les deux yeux pour déclencher une séquence durant laquelle Niko expliquera à Roman les vraies raisons de sa venue...

CRIME AND PUNISHMENT

Cette mission se déroule juste après avoir tué Vlad et rappelé Roman. Vous allez faire la connaissance de Faustin, qui vous donnera une première mission. Commencez par dégoter une voiture de police après avoir repris le contrôle de Niko. Pour ce faire, attendez que l'une d'elle arrive sur la gauche et que le flic en sorte, laissant libre son véhicule. Une fois à l'intérieur, partez à la poursuite des vans indiqués sur votre carte pour ensuite activer votre sirène une fois à proximité de l'un d'eux. Sortez ensuite de votre voiture pour vous approcher du conducteur. S'il ne transporte pas la marchandise que vous recherchez, partez à la poursuite d'un autre van. Si le conducteur vous braque, occupez-vous-en avant de partir avec ce van, car ce sera le bon. Il ne vous reste plus alors qu'à l'emmener dans le box indiqué sur la carte.

DO YOU HAVE PROTECTION ?

Après la séquence avec un Faustin plus que remonté, il vous faut emmener Dimitri au sex-shop indiqué par votre GPS. Une fois sur place, braquez le type le plus à droite, Joseph. Braquez bientôt le gars du milieu, pour ensuite passer en visée libre (en pressant la gâchette de visée à moitié) et visez rapidement une de ses jambes pour y envoyer une balle. Dimitri reviendra à l'extérieur et vous demandera de l'emmener à l'armurerie. Suivez le trajet indiqué, puis une fois arrivé à destination, vous aurez à acheter un pistolet-mitrailleur. Les autres modèles n'étant que d'exposition pour le moment,

vous pourrez tout de même vous prendre en plus un gilet pare-balles.
Les frais du pistolet-mitrailleur seront à la charge de Faustin pour cette fois, mais le coût des munitions sera néanmoins débité de votre poche. Désormais, vous pouvez vous rendre dans des armureries pour vous refaire un petit arsenal. Retournez vers Dimitri pour finalement rentrer chez Faustin.

FINAL DESTINATION

Faustin va vous demander d'éliminer un type se trouvant au niveau du métro de Guantanamo Avenue. Il s'agit de Lenny, le fils d'un autre gars dangereux... Après que Niko lui ait parlé, le collègue de Lenny vous tirera dessus, tandis que votre cible s'échappe sur le quai d'en face, pour descendre les escaliers menant à la rue. Tâchez de liquider d'abord son collègue, ou coursez directement Lenny pour tenter de l'abattre avant qu'il ne rentre dans sa voiture (prenez garde au métro en traversant les rails). Si tel était le cas, tirez dans les pneus de ce bolide, ou même sur Lenny lui-même si vous le pouvez. S'il s'échappe, volez rapidement une voiture pour le prendre en chasse, et utilisez le pistolet-mitrailleur pour tirer sur sa voiture en conduisant. Si vous parvenez à la faire flamber, Lenny sautera du véhicule et vous n'aurez plus qu'à plier l'affaire, pour peut-être vous échapper rapidement à votre tour, étant donné le remue-ménage que vous aurez causé dans le coin...

LOGGING ON

Lorsque vous rejoignez Roman au dépôt après avoir reçu son sms à la suite de la mission "Final Destruction", il vous présente Brucie. Il vous demande de rejoindre le cybercafé pour aller faire un tour sur le net et vous créer une adresse mail. En entrant, parlez à l'employée sur votre gauche, puis approchez-vous d'un ordinateur. Cliquez sur l'icône "Web", puis sur la page d'accueil, cliquez ensuite sur "voir mails" ou bien l'enveloppe située en haut à droite. Lisez le mail en provenance de l'équipe d'eyefind mail, puis choisissez de répondre. La mission se valide en quittant le cybercafé, mais sachez que vous pourrez dorénavant vous rendre dans un des cybercafés de Liberty City pour surfer sur le Web pour y consulter vos mails, faire des rencontres ou même effectuer des achats... Ceci débloquera également les missions de Brucie un peu plus tard et vous pourrez également aller récupérer pour lui des voitures qui vous rapporteront un peu d'argent, selon l'état dans lequel vous les ramenez.

SHADOW

Jacob vous explique que son collègue Badman a besoin de vos services... Il va falloir une fois de plus vous salir les mains en vous occupant d'une bande de dealers de seconde zone. Commencez par vous rendre au point indiqué, sur l'île nord. Une fois sur place, quittez votre véhicule pour suivre le type indiqué par une flèche rouge, en restant toutefois à une trentaine de pas derrière lui afin de ne pas vous faire repérer. Il traversera des bâtiments et franchira une clôture avant de pénétrer dans un dernier bâtiment et de monter plusieurs étages. Observez le point rouge sur votre radar, avec une flèche pointant vers le haut, ce qui indique que l'homme se trouve plus haut que vous. Lorsque le point rouge ne possède pas de flèche, c'est que vous vous trouvez à la même hauteur que lui. Finalement, ouvrez la porte derrière laquelle il se trouve après avoir sélectionné un fusil à pompe ou un pistolet-mitrailleur de préférence, pour vous occuper des trois hommes de cette pièce le plus efficacement possible, en sachant qu'il seront armés de pistolets. Une fois les 3 gars éliminés, vous remportez la mission et avez la possibilité de demander du boulot à Little Jacob.

NO LOVE LOST

Rejoignez Firefly Island en suivant comme d'habitude la point indiqué, puis une fois là-bas, vous trouverez la fille de Faustin en compagnie de son biker chéri. Celui-ci s'échappe à moto pour rejoindre son groupe. Suivez-le en utilisant la moto que vous trouverez sur votre gauche, puis il réapparaîtra avec sa bande. Lorsque vous les voyez, tentez de les tuer directement à moto, puis occupez-vous de ceux qui auraient pu vous échapper et qui vous attendent au niveau d'un parc. Une fois les types tués, la mission est remplie.

RIGGED TO BLOW

Après avoir été accueilli par la femme de Faustin, ce dernier arrive avec Dimitri et vous demande d'aller rejoindre un camion au niveau d'une usine désaffectée. Une fois sur place, entrez dans le camion pour appeler automatiquement Faustin. Il vous apprend que le véhicule est truffé d'explosifs et qu'il vous faut le conduire jusqu'à un garage pour tout

faire sauter ensuite. Suivez donc le chemin indiqué jusqu'au garage, puis avancez à l'intérieur jusqu'à ce qu'il vous soit demandé de déclencher la bombe. Une fois ceci effectué, quittez le secteur pour éviter de vous faire prendre par la police, et la mission sera validée. Vous débloquerez ainsi les missions de Dimitri.

THE MASTER AND THE MOLOTOV

Dimitri va vous demander de tuer son ami Faustin, n'ayant pas d'autre choix. Rejoignez alors le cabaret de Faustin pour le voir y entrer, puis vous recevrez un sms de Dimitri vous indiquant qu'il vous a laissé quelque chose près de l'entrée. Il s'agit d'un gilet pare-balles placé sur le côté droit du bâtiment (indiqué par un point vert sur le radar). Celui-ci vous sera d'une grande utilité. Entrez ensuite rejoindre Faustin pour déclencher une séquence, à la suite de laquelle il s'échappera. Courrez-lui après en éliminant les gêneurs pour le braquer et en finir rapidement, ou bien choisissez la méthode plus lente en tuant chaque garde tout en restant à couvert. Quoi qu'il en soit, vous ne perdrez pas Faustin de vue et garderez sa trace sur votre radar, en sachant qu'il terminera son échappée sur le toit du bâtiment. Vous aurez au pire le loisir de l'abattre ici sans trop de soucis. Suite à la mission, vous recevrez un appel de Dimitri (ou bien vous pouvez directement l'appeler), afin de parler de Petrovic.

SEARCH AND DELETE

Une fois chez Brucie, écoutez sa requête, puis sortez pour composer le 911 et demander la police. De cette manière, vous aurez la possibilité de vous emparer de leur voiture et de filer jusqu'à ne plus être détecté. Vous aurez ensuite Brucie au téléphone et pourrez entrer dans l'ordinateur de la police. Choisissez de regarder dans la base de données et entrez le nom "RIVAS". Sélectionnez Lyle Rivas, puis validez pour ajouter sa trace sur le GPS. Rendez-vous à destination, puis une fois que vous le trouverez, vous aurez à le poursuivre et l'éliminer, obligatoirement après une assez longue course-poursuite en voiture. Tâchez de lui coller au train pour pouvoir utiliser votre pistolet-mitrailleur sur l'arrière du véhicule, afin de tenter d'enflammer le réservoir. Lyle va alors sauter de la voiture et vous n'aurez plus qu'à le cueillir...

RUSSIAN REVOLUTION

Dimitri va bientôt vous donner rendez-vous dans un entrepôt, puis Little Jacob décidera de vous y accompagner. Autant vous dire de revêtir un gilet pare-balles et d'être armé jusqu'aux dents si vous souhaitez réussir cette mission sans trop de difficultés. Pourquoi cela ? Eh bien parce que notre cher Dimitri va tendre un piège à notre héros et que vous aurez alors à nettoyer tout l'entrepôt des truands qui s'y trouvent. Tenez-vous donc régulièrement à couvert, en prenant garde aux hommes postés sur les flancs et en hauteur. Avancez vers le fond de l'entrepôt en liquidant les types tout en étant attentif à ce que Little Jacob ne se fasse pas descendre. Etant donné que la police va bientôt rappliquer (après avoir tué presque tous les ennemis) Dimitri va s'enfuir avec quelques hommes et vous aurez à vous occuper des poulets qui vous attendent à la sortie. Ici vous devrez sortir en tâchant d'éviter au maximum de vous faire toucher et en volant une voiture proche (même une voiture de police, pourquoi pas ?) pour prendre la fuite et semer les policiers. Essayez de ne pas leur tirer dessus afin de ne pas risquer d'augmenter l'indice de recherche... Après être devenu indétectable, ramenez Jacob au point indiqué, puis vous recevrez alors un appel de votre cousin...

ROMAN'S SORROW

Il s'agit de la suite directe des événements de la mission "Russian Revolution". Roman vous contacte (ou vous pouvez le contacter) afin que vous passiez le récupérer, puis vous aurez alors à conduire vers les différents endroits demandés, afin de constater que votre planque et le dépôt de votre cousin ont été incendiés. Il vous faudra enfin rejoindre la partie nord de la ville (payez le péage sans grabuge...) pour découvrir bientôt votre nouvelle planque...

ESCUELA OF THE STREETS

Vous allez bientôt faire connaissance avec Manny en vous rendant au point indiqué par un M. Montez avec lui dans une voiture en ayant au préalable revêtu un gilet pare-balles et en étant sûr d'avoir fait le plein de munitions et suivez le dealer (en restant toujours à 30 mètres et sans vous faire repérer par la police) jusqu'à ce qu'il s'arrête et entre dans un entrepôt au bout de quelques minutes. Pour le rejoindre à l'intérieur et l'éliminer lui et sa bande, montez les escaliers

situés à droite de la porte, puis courez le long des planches posées un peu plus loin pour rejoindre le toit du bâtiment qui vous intéresse. Sautez dans l'une des fenêtres ouvertes au sol, placez-vous à couvert et liquidez tout le monde. Une fois ce nettoyage effectué, tirez sur la poignée de la porte de derrière pour clôturer la mission.

STREET SWEEPER

Une mission des plus classiques vous est donnée par Manny : tuer un groupe de types louches. Rendez-vous simplement à Windmill Street en vous dirigeant vers le point indiqué, puis éliminez les hommes à pied indiqués sur votre radar. Lorsqu'une voiture démarrera et s'enfuira, foncez dans la votre pour la poursuivre, même s'il reste des ennemis à pied. Tirez sur le véhicule en visant l'arrière afin d'enflammer le réservoir, ou tentez de tirer directement sur le conducteur. Abattez les hommes qui sortiront de la voiture en flammes, puis revenez au niveau du garage afin d'éliminer les ennemis que vous auriez laissés vivants au moment où vous avez pris en chasse la voiture.

EASY AS CAN BE

Après avoir reçu un sms de Brucie, rendez-lui visite pour qu'il vous demande d'aller voler la voiture de Rivas, garée sur Yorktown Avenue. Une mission ultra simple, d'après lui... Rendez-vous alors sur les lieux en suivant le chemin indiqué par le GPS, puis trouvez la voiture dans une petite ruelle. Dès que vous serez au volant de celle-ci, vous serez alors poursuivi par trois voitures remplies de types armés, sûrement des collègues de feu Rivas. Deux solutions s'offrent alors à vous : foncer en vous faisant tirer dessus jusqu'au garage de Brucie indiqué sur le radar, ou bien sortir de la voiture et éliminer les gars. Si vous optez pour la seconde solution, sachez que cela s'avèrera tout de même assez risqué. A vous de voir si vous préférez laisser parler votre art du pilotage ou bien vos talents d'assassin...

OUT OF THE CLOSET

Roman et Brucie vous ont créé un profil sur un site de rencontre afin que vous puissez faire la connaissance de votre future cible par ce biais. Rendez-vous alors au cybercafé pour vous connecter sur love-meet.net et trouver French Tom. Pour ce faire, cliquez sur "male", "French Tom", "Plus" et enfin sur "Rendez-vous". Déconnectez-vous ensuite pour attendre sa réponse. Vous allez devoir patienter un long moment (une vingtaine de minutes) pour recevoir finalement un sms de Brucie vous disant d'aller regarder votre boîte mail. Après avoir répondu au mail de French Tom, sortez, puis attendez 5 minutes qu'un icône de coeur vous indique votre lieu de rendez-vous sur la carte. Dans cette soluce, le rendez-vous a été pris à minuit, mais cela peut varier selon les parties. Entrez dans le restaurant, asseyez-vous, parlez un peu avec votre rancart et lorsque cela est indiqué sur l'écran, vous pouvez couper court à la conversation pour vous lever et tuer froidement votre interlocuteur avant de filer.

NO.1

Brucie vous demande d'aller récupérer le bolide d'un de ses collègues pour ensuite prendre part à une course de rue. Après avoir récupéré l'engin, roulez jusqu'à la grille de départ, où d'autres pilotes n'attendent plus que vous. Prenez position au bout de la file, là où une flèche jaune est affichée, puis le départ se fera imminent. Vous ne devriez pas avoir de mal à dépasser vos concurrents, mais il faudra encore suivre le tracé indiqué par de grosses flèches jaunes (n'en manquez aucune ou vous risquez de clôturer la mission plus vite que prévu) et ce jusqu'à celle représentant un drapeau à damier. Il vous faudra impérativement obtenir la première place afin de réussir cette mission de Brucie. Suite à votre victoire, ramenez Brucie à la maison et il vous offrira cette jolie tuture. Sympa non ? Bon oui c'est celle de son collègue certes, mais vous l'avez bien méritée. Sachez également que vous pouvez à partir de maintenant appeler Brucie pour effectuer des courses.

LUCK OF THE IRISH

Il s'agit de la première mission donnée par Elizabeta, un des contacts vers lesquels Mallorie vous aiguille. Arrivé devant le bâtiment, entrez à l'intérieur et montez les escaliers afin de vous trouver sur le toit pour récupérer le fusil de précision. Une fois celui-ci en main, dirigez-vous vers la position de tir située derrière vous, puis lorsque vous voyez le type en face de Packie sortir son arme, tuez-le, lui et toute sa bande. Etant donné votre position avantageuse, vous aurez tout le loisir de leur mettre une balle dans la tête à chacun (ou dans la poitrine, mais tuez en un coup !), même s'ils se tiennent

à couvert. Lorsque l'on vous informera que Packie a des ennuis, occupez-vous alors en priorité de l'homme contre lequel il se bat. Vous verrez enfin un dernier homme entrer dans le camion du fond pour s'enfuir. Tirez-lui une balle dans la tête avant qu'il ne démarre et la mission sera remplie.

BLOW YOUR COVER

Attention, voici une mission à haut risque pour notre héros... Après la petite séquence avec Elizabeta et Playboy X, emmenez ce dernier à l'appartement où attend son contact.
Après l'avoir suivi au deuxième étage (vous trouverez un précieux fusil à pompe en bas des marches), vous serez piégé par la brigade des stups, et il vous faudra éliminer les deux hommes de la pièce avant d'en abattre deux autres dans le couloir menant aux escaliers (regardez votre radar pour voir s'il reste des survivants à votre niveau). Montez une première série de marches pour trouver deux nouveaux soldats à éliminer, puis faites de même en atteignant l'étage suivant. Une fois sur le toit, tuez les deux types qui se tiennent à couvert avant de suivre Playboy X sur l'autre toit et continuer le carnage. A la fin de celui-ci, Playboy vous demande de le sortir de cette panade et de le ramener chez lui. Descendez alors les marches du bâtiment sur lequel vous vous trouvez tout en vous occupant de deux ou trois autres policiers, puis une fois face à la porte rouge, sortez rapidement pour voler une voiture et prendre la poudre d'escampette, sans vous engager davantage dans le combat contre les forces de l'ordre, qui pourrait aggraver votre indice de recherche. Une fois celui-ci annulée, vous pourrez ramener Playboy X à son appartement, ce qui débloquera ainsi ses missions...

THE PUERTO RICAN CONNECTION

Manny va vous demander de suivre un type ayant pris le métro, tandis que vous vous déplacerez en voiture de votre côté. Choisissez une voiture assez rapide et contrôlable pour cette mission, car une fois arrivé au point du métro, il vous faudra le suivre tout en zigzaguant entre les avenues et ruelles afin de ne pas vous faire distancer. La tâche s'avèrera difficile dans la mesure où vous pourrez vite vous retrouver dans une impasse si vous vous contentez de suivre le tracé des rails au-dessus de votre tête. Malheureusement, le temps que vous mettrez à reculer pour faire demi-tour suffira à vous faire échouer la mission... Il faudra donc retenter la mission à plusieurs reprises avant de bien mémoriser le parcours et d'atteindre l'arrivée en même temps que le métro. Bon courage pour cette partie de la mission, qui pourra vite se montrer énervante. Le reste sera du gâteau. En effet, attendez que votre homme descende les escaliers et se retrouve dans la rue (observez la flèche sur le point rouge du radar : lorsqu'elle disparaît, c'est qu'il se trouve à votre hauteur) pour tenter de l'abattre directement. Le cas échéant, suivez la voiture dans laquelle il est entré et tuez-le dès que possible, sans laisser aucun de ses collègues en réchapper.

CALL AND COLLECT

Suite à la mission "The Puerto Rican Connection", un inconnu vous contacte par sms et vous demande de le rejoindre sur la jetée de Castle Gardens (indiqué par un "?" sur votre carte). Vous aurez ensuite à vous rendre au point de vue panoramique, pour que Francis vous envoie le numéro du maître-chanteur. Avant d'appeler, repérez un type avec une capuche jaune, qui change de banc de temps en temps. Une fois ceci fait, descendez pour vous rapprocher de lui et appelez-le en restant toutefois caché. Discutez un peu, raccrochez, éliminez-le. Récupérez la clé usb et ramenez-la à Francis au point indiqué. Vous pourrez ensuite faire quelques missions pour lui.

DECONSTRUCTION FOR BEGINNERS

Suite à la séquence, vous allez devoir accompagner Playboy X vers une voiture remplie d'armes. Une fois arrivé à destination, entrez dans le véhicule, pour bientôt en ressortir et être équipé d'une kalachnikov, de grenades et d'un fusil à lunette. Suivez ensuite Playboy dans la nacelle et montez tout en haut. La première étape sera de repérer les trois hommes postés sur les trois grues pour les sniper (aidez-vous bien sûr du radar), puis de redescendre avec la nacelle pour aller trouver les meneurs syndicalistes planqués dans le chantier, comme indiqué. Attention, vous aurez 4 meneurs à abattre, mais ils seront entourés par une horde de gardes, répartis dans tout le chantier. Vous pouvez donc rester posté sur la nacelle si vous souhaitez éliminer quelques hommes de cette distance (tirez sur tous les hommes que vous verrez dans le chantier), car cela fera toujours des gêneurs de moins lorsque vous serez sur place (le radar ne vous indique que les meneurs, mais pas les nombreux autres hommes armés éparpillés dans le coin). Approchez ensuite de la grille d'entrée du chantier pour dès maintenant vous tenir à couvert et redoubler de vigilance...

Vous devriez trouver le premier meneur droit devant l'entrée, à éliminer après avoir sécurisé le secteur et abattu ses sbires. Une fois ceci effectué, vous monterez bientôt une côte jaune en haut de laquelle vous trouverez une trousse de soins et où vous serez initié au lancer de grenade. Utilisez-les sur les types à couvert, puis continuez d'avancer en abattant les gardes et les deux autres meneurs sur votre chemin.
Une fois le troisième meneur éliminé, un hélicoptère va rappliquer pour non seulement envoyer des renforts ennemis, mais également pour permettre au dernier meneur de s'échapper. Tentez de sniper le pilote lorsque vous en avez l'occasion, ou bien dépêchez-vous d'éliminer les mafieux pour rattraper votre cible et la tuer avant qu'elle ne disparaisse.

THE SNOW STORM

Suite à la réception d'un sms d'Elizabeta, rendez-vous chez elle pour la voir se disputer avec Little Jacob. Rendez-vous ensuite à l'hôpital abandonné indiqué, puis préparez-vous à le nettoyer de tous les types louches qui s'y trouvent. Abattez les types situés à l'extérieur avant d'entrer dans le bâtiment, puis avancez jusqu'à la salle qui vous intéresse en éliminant les vilains qui vous attendent dans les couloirs. S'il vous reste quelques grenades, sachez qu'elles pourraient avoir leur petit effet sympathique ici, pour nettoyer les lieux plus rapidement. Une fois dans la salle du sac de cocaïne, éliminez le dernier homme, puis avant de récupérer ledit sac, repérez le chemin par lequel vous étiez entré en revenant en arrière, car la police ne va pas tarder à pointer le bout de son nez. N'oubliez pas le gilet pare-balles placé non loin du sac, récupérez enfin ce dernier.

Le fait de s'emparer de la drogue a pour effet de déclencher l'arrivée en trombe des forces de l'ordre, et il vous faudra vous frayer un chemin vers la sortie de cet enfer. Si vous ne souhaitez pas aggraver la situation en augmentant votre indice de recherche, foncez sans tirer et en croisant les doigts pour ne pas mourir avant de filer en voiture, ou bien avancez en éliminant les policiers sur votre chemin, mais vous aurez d'autant plus de mal à disparaître ensuite dans la nature. Ici, la meilleure option consistera à trouver le Pay'n'Spray le plus proche, afin d'annuler votre indice de recherche (marquez-le sur votre gps). Une fois les choses calmées, allez récupérer Little Jacob pour rejoindre votre destination et finalement avoir une bonne surprise...

HAVE A HEART

Elizabeta est dans le stress le plus total et va tuer Manny et son cameraman... Vous aurez à conduire la voiture contenant les deux cadavres jusqu'au médecin, dont l'adresse est indiquée sur la carte, comme d'habitude. Attention à ne pas heurter d'obstacle trop violemment sous peine d'ouvrir le coffre et de rendre les cadavres visibles par la police. Si tel était le cas, sortez vite de la voiture pour refermer le coffre en appuyant sur le bouton indiqué, puis reprenez votre route. Si la police vous surprend, vous aurez à les semer avant de rejoindre le docteur. Une fois à destination, une séquence se lance, à la suite de laquelle la mission s'achève. Peu après, Packie vous appelle pour vous proposer du travail.

PHOTO SHOOT

C'est grâce à cette mission que vous obtiendrez un nouveau portable avec appareil photo intégré (avec quelques sonneries supplémentaires...). Playboy X vous demande d'abattre un type se trouvant sur le terrain de basket d'Exeter Avenue, mais il est dans l'incapacité de vous le décrire précisément. Voilà pourquoi il vous donne un portable avec appareil photo intégré, afin que vous preniez un cliché du groupe et que vous lui renvoyiez ensuite via mms. Une fois sur place, tenez-vous à une trentaine de mètres des trois types afin de prendre une photo convenable sans toutefois éveiller les soupçons. Une fois le cliché pris, envoyez-le à Playboy X comme indiqué à l'écran et il vous appellera pour vous dire qu'il s'agit du type à la veste noire et capuche jaune. Si vous avez le fusil à lunette, tuez-le de cette distance, mais sans trop tarder toutefois, car il va s'échapper. Autrement, poursuivez-le pour l'abattre comme vous en avez l'habitude...

RUFF RIDER

Il s'agit de la première mission de Dwayne. Vous allez devoir vous rendre devant une salle d'arcade de Chinatown, puis rencontrer Cherise, l'ex de Dwayne, accompagnée de son nouveau copain, Jayvon. Lorsqu'il s'échappera en moto, vous aurez le choix de tuer ou de laisser en vie la jeune femme (aucune incidence dans l'obtention des 100%), en sachant

qu'elle pourra vous fournir une mission annexe plus tard dans l'aventure si vous l'épargnez. Dépêchez-vous de poursuivre ensuite Jayvon et de l'éliminer avant qu'il ne disparaisse pour de bon, pour ensuite récupérer l'argent de Dwayne. Niko va alors ensuite appeler ce dernier et lui demander de le rejoindre au Clukin'Bell. Une fois là-bas, entrez dans le restaurant pour remettre l'argent à Dwayne.

WRONG IS RIGHT

Après avoir rempli les missions "The Snow Storm" et "Photo Shoot", vous recevrez un appel téléphonique inconnu. Il s'agit de Michelle, qui vous demande de vous rendre au point d'interrogation indiqué sur la carte.
Vous allez devoir remplir votre première mission pour United Liberty Paper. Une fois arrivé sur les lieux, vous en saurez un peu plus sur elle et serez présenté à son supérieur, qui vous donnera une mission que vous n'êtes pas en mesure de refuser, sous peine d'être dénoncé au FBI. Dans un premier temps, rendez-vous à Hove Beach, dans l'appartement d'un dénommé Oleg, indiqué sur le radar. Avant de rentrer dans l'appartement, il est conseillé de vous dégoter une bonne voiture, car une longue course-poursuite vous attend... Une fois sur place, vérifiez les e-mails dans l'ordinateur portable posé au centre de la pièce, puis ouvrez celui de Vasily.

Quittez ensuite l'ordinateur, Niko va automatiquement appeler United Liberty Paper. Le boss vous demande de liquider l'homme que vous recherchez... Rendez-vous donc à la bijouterie indiquée sur le radar avec une voiture assez rapide, puis engagez une course-poursuite contre votre cible. Inutile de tenter de tirer sur la voiture en roulant, car elle est pour le moment invulnérable. Occupez-vous uniquement de suivre Oleg sans le perdre de vue. Attention après avoir passé quelques ruelles, l'une d'elles va se retrouver obstruée par de gros tuyaux en béton, vous obligeant à reculer et vous faisant ainsi perdre un temps précieux. Tâchez donc de le rejoindre en empruntant les grandes rues plutôt que de vous engouffrer dans les ruelles étroites. Tentez de tirer sur le réservoir d'essence à partir de maintenant, ou bien patientez jusqu'à ce qu'Oleg décide de s'arrêter. Vous pourrez alors sortir de votre véhicule pour aller lui loger une balle dans la tête et remplir votre mission.

UNDRESS TO KILL

En parlant avec Dwayne, vous décidez de lui remonter le moral en allant à sa place liquider les nouveaux patrons de son ancien club de strip-tease. Un gilet pare-balles acquis dans une armurerie vous sera d'une aide précieuse dans la réussite de la mission... Une fois sur place, entrez sans sortir d'arme et écoutez la conversation des deux types sur votre gauche lorsque vous entrez. Ceci fait apparaître un point rouge sur votre radar, représentant un des trois patrons à éliminer. N'y allez pas tout de suite, mais avancez dans la salle pour aller au fond à gauche et écouter un homme et une femme en train de discuter. Voici donc le deuxième patron. Toujours en restant discret, allez maintenant au fond, dans les cabines de show privé. Un type vous dit que le boss est en train de "tester" une nouvelle venue... Vous avez maintenant les trois patrons indiqués sur votre radar.

Bien, maintenant rendez-vous dans la petite pièce où est situé le premier que vous aviez repéré, puis sortez rapidement votre couteau ou votre batte pour l'abattre silencieusement, avant qu'il ne fasse feu. Rangez votre arme et revenez dans la discothèque, pour vous approcher du deuxième que vous aviez fait apparaître sur le radar. Abattez-le au fusil mitrailleur et dépêchez-vous de rejoindre le dernier patron, quitte à encaisser des balles, étant donné que votre gilet pare-balles est là pour vous aider à tenir le coup. Pliez l'affaire en éliminant le dernier patron, puis les choses devraient s'apaiser, dès lors que les trois hommes seront morts. Attention toutefois, il n'est pas si simple d'aller liquider le dernier après avoir tué le deuxième, car tout le monde dans cette boîte sera armé et tentera de vous éliminer ! Le pistolet-mitrailleur se révèle être l'arme la plus efficace ici, car il ne ralentira que très peu votre course. Au pire, essayez les grenades et observez l'effet produit...

HOSTILE NEGOCIATION

Suite aux missions "Photo shoot" et "Undress to Kill", Mallorie vous appelle catastrophée et vous informe que Roman s'est fait kidnapper. Peu après, Dimitri vous envoie un sms accompagné d'une photo montrant votre cher cousin en mauvaise posture... Appelez Dimitri pour lui dire qu'il va le regretter et rendez-vous au point jaune indiqué sur la carte, après avoir renfloué votre arsenal dans une armurerie. Vous allez avoir un aperçu de l'entrepôt rempli d'ennemis dans lequel est retenu Roman. Celui-ci se trouve au quatrième étage et vous aurez évidemment à nettoyer au préalable les trois premiers niveaux. Commencez par vous tenir à couvert derrière le muret et abattez les hommes qui se trouvent à

votre hauteur au fusil-mitrailleur ou avec des grenades (tirez sur les barils rouges pour les faire exploser). Utilisez votre fusil à lunette tout en restant derrière le muret pour commencer à réduire le nombre d'ennemis se trouvant à l'étage supérieur, puis ramassez si besoin la trousse de soins au bout du muret avant de monter les escaliers. Au deuxième étage se cachent plus d'hommes qu'on ne pourrait le penser au départ, vous trouverez un ennemi derrière chaque pilier et bloc de pierre.
Vous voici prévenu. Récupérez le précieux gilet pare-balles avant d'aller ratisser le niveau suivant. Il s'agira sensiblement des mêmes actions à effectuer, tandis que vous trouverez une trousse de soins contre le mur.

Avant de monter les escaliers menant au quatrième, occupez-vous en priorité des hommes sur le toit, puis éliminez les mafieux restants avant de rejoindre la pièce où est retenu Roman. Vous devez tirer une balle dans la tête au lâche qui se tient derrière Roman en le braquant. Vous avez trois essais. Si vous échouez au troisième, votre cousin sera exécuté. Utilisez le fusil de précision, zoomez sur la vilaine face du mafieux et il ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir... Après avoir sauvé Roman, vous devez le suivre et le ramener à votre planque en utilisant la camionnette prévue à cet effet. Suite à la cinématique qui se déclenchera à votre arrivée, votre cousin ne tardera pas à vous contacter pour vous donner l'adresse de votre nouvelle planque. Une planque ? Bien plus que ça, car il s'agit d'un appartement décent, disposant d'un écran plasma et d'un pc portable vous permettant ainsi d'accéder à internet ! Allez donc y faire un saut en suivant l'endroit indiqué sur votre carte (Algonquin)...

THE HOLLAND PLAY

Suite à la mission de Dwayne durant laquelle vous aviez assassiné les trois patrons du club de strip-tease ("Undressed to Kill") Playboy va vous appeler pour exprimer son mécontentement. Peu de temps après, il vous demandera de passer le voir car il semble y avoir un problème. Lorsque vous vous rendez sur place, il vous explique qu'il aimerait voir son ex-collègue, Dwayne, mort et enterré, et vous demande de faire le sale boulot à sa place. Vous le quittez en rétorquant que vous allez y réfléchir. Du temps va s'écouler (profitez-en pour sortir avec vos amis par exemple), puis Dwayne vous appellera à son tour, expliquant son point de vue et vous demandant de tuer Playboy X. Après encore quelques minutes, un D et un X rouge apparaîtront sur la carte, et l'on vous demandera de choisir d'aller éliminer l'un ou l'autre. Sachez que si vous éliminez Dwayne, vous passerez à côté d'une amitié sincère et d'une escorte de deux types armés qu'il pourrait vous fournir durant vos missions s'il vous apprécie fortement (75% d'amitié). Mais ce n'est pas tout. Vous laisserez en vie Playboy X et ne pourrez obtenir son bel appartement en guise de planque supplémentaire. Et puis entre nous, on sent bien que Niko est plus proche d'un Dwayne que d'un Playboy, comme il le dit lui-même à Dwayne durant une conversation : ils se ressemblent. A vous de voir maintenant, en sachant que tuer Dwayne n'influera pas dans l'obtention des 100% du jeu, mais ne vous apportera rien de spécial. Pour nous, le choix a été vite pris...

Toutefois, libre à vous bien sûr de choisir qui éliminer (si vous souhaitez voir les deux séquences, désactivez la sauvegarde automatique afin que rien ne soit enregistré suite au meurtre de votre cible, puis chargez à nouveau la partie au moment du choix entre les deux personnages pour aller éliminer l'autre). Si vous désirez abattre Dwayne, rendez-vous simplement chez lui pour d'abord faire face à son pauvre garde armé d'une batte, puis approchez de Dwayne qui attend son heure dans sa cuisine pour en finir (utilisez le pistolet pour déclencher une cinématique lorsque vous tirerez). Si vous souhaitez plutôt éliminer Playboy X, rendez-vous chez lui, puis éliminez ses hommes armés avant de le poursuivre en sautant sur le toit d'en face. Partez à gauche pour emprunter la cage d'escalier et descendre jusqu'en bas. Vous l'apercevez en train de courir dans la rue et de tourner dans une ruelle sur la droite, tandis qu'une voiture remplie de types armés tente de vous arrêter. Evitez-la ou faites-la exploser, puis tournez dans la ruelle qu'a empruntée votre cible. Cet endroit s'avère être en réalité une impasse, et vous aurez tout le loisir de mettre fin aux jours de Playboy X. Ce choix vous donne donc accès à son luxueux appartement et vous pouvez désormais sortir faire la bringue avec votre nouveau pote Dwayne.

HARBORING A GRUDGE

Après avoir rempli la mission "Have a Heart", Packie vous appelle pour vous proposer des missions. Cette première mission consiste à aller récupérer un camion rempli de drogue, pour ensuite le conduire dans une planque. Commencez donc par vous rendre avec Packie à l'entrepôt indiqué. Une fois arrivé, Packie expose son plan, vous aurez à le suivre jusque sur le toit, en grimpant sur les piles de poutres et en vous déplaçant le long d'un rebord après vous y être suspendu. Une fois sur le toit, une nouvelle séquence se déclenche, vous devez éliminer un maximum de mafieux de cette distance avec votre fusil à lunette de préférence, ou bien de manière plus barbare en sautant au sol pour les

abattre au fusil à pompe ou une autre arme tout aussi sympathique.
Le plus sûr restant de les éliminer d'en haut (attention à l'homme près du bateau que l'on a tendance à oublier sur la droite), descendez vers le camion après avoir tué le maximum de types, en vous préparant à en affronter quelques-uns supplémentaires dans le garage. Un homme sortira du bureau de gauche, dans lequel vous pourrez récupérer une mallette de soins accrochée au mur. Une fois les gardes abattus, montez dans le camion en attendant que Packie fasse de même, puis rejoignez la destination qu'il vous indique.

FINAL INTERVIEW

Francis vous demande de vous occuper de faire taire un avocat. Commencez par vous rendre dans un cybercafé, comme indiqué. Regardez vos mails et lisez celui de Francis. Cliquez alors sur le lien du site de cabinet d'avocats, puis cliquez sur "carrières", pour ensuite envoyer votre CV en bas de page. Une fois que le CV de Niko est apparu, faites défiler vers le bas pour confirmer l'envoi, puis déconnectez-vous. Le numéro des avocats va alors s'ajouter à votre répertoire. En sortant du cybercafé, voua aurez rempli la première partie de la mission, Niko va prévenir Francis. En attendant que le cabinet d'avocats vous appelle pour vous donner un rendez-vous le lendemain midi, profitez-en pour vous dégoter un costume dans un des magasins Perseus, car il sera nécessaire pour l'entretien... Selon leurs heures d'ouverture, le cabinet mettra plus ou moins de temps à vous rappeler, puis lorsque le rendez-vous sera pris, Niko confirmera tout cela à Francis. A vous de voir comment vous souhaitez tuer le temps en attendant l'heure du rendez-vous, en sachant que vous pouvez également piquer un somme dans une de vos planques, ce qui accélérera le temps de 6h. Attention toutefois à ne pas louper l'heure de l'entretien !

Une fois sur place, avancez sur la flèche jaune pour sonner à l'interphone. Si vous êtes habillé comme il se doit, vous pourrez entrer. Rejoignez alors l'accueil pour suivre la réceptionniste jusqu'à Goldberg. Entrez dans son bureau pour commencer l'entretien, puis lorsque cela sera possible, levez-vous et tuez-le, au couteau de préférence, pour ne pas éveiller de soupçons en récoltant les deux étoiles de recherche. Quittez les lieux de manière simplissime en tirant sur la fenêtre qui se trouve derrière lui, puis en sortant par celle-ci. Si vous choisissez le chemin classique, sachez qu'une fois arrivé dans le hall, les portes par lesquelles vous étiez entré sont maintenant verrouillées. Il vous faudra alors partir sur la gauche après la réception pour trouver des escaliers et une porte de sortie au bas de ces derniers. Volez ensuite une voiture et ramenez le dossier à Francis, une fois débarrassé de votre indice de recherche.

HOLLAND NIGHTS

Francis a encore besoin de vos services car il souhaite se débarrasser d'un dealer gênant. Rendez-vous donc dans un premier temps au H.L.M. de East Holland indiqué sur le radar, puis vous appellerez Francis une fois sur place. Il vous recommande de ne pas vous faire remarquer avant d'avoir atteint l'étage (Floor 2), en empruntant l'un des escaliers évoqués par Francis précédemment. Avancez en éliminant les collègues de Clarence et en suivant sa trace sur le radar (il devrait monter), jusqu'à atteindre ce dernier sur le toit de l'immeuble. Vous pourrez alors choisir entre l'épargner ou l'éliminer, en sachant qu'il ne vous proposera qu'une mission ridicule plus tard. Le destin que vous choisirez pour Clarence n'aura aucune influence dans l'obtention des 100% du jeu. Notez que si vous mettez trop de temps à atteindre votre cible, celle-ci descendra alors dans la rue pour filer en voiture avec des membres de son gang. Il sera difficile de le laisser en vie dans ce cas-là, car vous devrez stopper la voiture, et c'est souvent en la faisant exploser que l'on y parvient.

LURE

Après avoir retrouvé Francis au sud de la carte, il vous demande une dernière faveur... Allez donc chercher les munitions pour le fusil dans la voiture indiquée sur la carte, puis conduisez-la jusqu'à l'appartement de votre cible. Niko appelle alors Francis qui lui apprend que le dealer se trouve au troisième étage du bâtiment situé à votre droite. Sortez donc de la voiture pour rentrer dans l'immeuble de gauche et pour monter tout en haut. Placez-vous sur la flèche jaune, l'endroit d'où vous allez abattre le type. Malheureusement, Niko ne pourra viser correctement l'homme, qui reste assis dans son fauteuil... Il va falloir l'attirer. En zoomant sur l'écran de son téléphone situé à côté de la télévision, vous pouvez relever le numéro 545-555-0122. Vous avez compris. Il suffit de lui passer un coup de fil afin qu'il se lève pour répondre et l'abattre durant ce laps de temps. Autre alternative : tirez dans sa parabole pour qu'il s'approche de son écran et qu'il essaie de régler l'image... Sortez enfin de l'immeuble pour valider la mission.

PORTRAIT OF A KILLER

La deuxième mission de l'Union Liberty Paper consistera à trouver un homme via la base de données de la police et à... L'abattre. Et c'est encore Niko qui doit faire le sale boulot de tout le monde... En sortant, vous recevez la photo du type en question sur votre portable. Commencez par dégoter une voiture de police en appelant le 911, en la volant et en baissant votre indice de recherche. Une fois le calme revenu, entrez dans l'ordinateur de la police et consultez les archives, pour ensuite effectuer une recherche par photo. L'ordinateur se connecte à votre téléphone et la photo reçue par mms apparaît alors. Validez, puis l'ordinateur lance une recherche, pour bientôt trouver Adam Dimayev, la cible à abattre. Sélectionnez "Trouver" pour obtenir un itinéraire à suivre sur le radar, vous menant droit vers votre homme. Préparez-vous à prendre part une fois de plus à un bon petit carnage... C'est pourquoi un gilet pare-balles et des munitions seront les bienvenus !

Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous voyez un entrepôt gardé sur plusieurs niveaux par des types armés avec des flèches rouges au-dessus de la tête. Commencez par vous tenir derrière le muret situé à l'opposé de vos ennemis, puis accroupissez-vous pour ensuite sortir votre fusil à lunette, afin d'avoir une bonne vue sur les hommes armés. Abattez-en le plus possible, puis une fois le nombre d'ennemis réduit (regardez les points rouges disparaître au fur et à mesure sur votre radar), approchez l'endroit pour éventuellement vous occuper d'un ou deux récalcitrants. D'ici, envoyez quelques grenades à l'étage du dessus, en vous plaçant bien dans l'axe de vos cibles (grâce au radar). Si le lancer est bon, vous verrez encore quelques points rouges disparaître. Montez à l'échelle pour rejoindre l'étage et éliminez les gardes restants, pour enfin grimper sur les containers et rejoindre Adam sur le toit afin de lui régler son compte facilement.

DUST OFF

Pour cette nouvelle mission de l'U.L.P., vous aurez pour objectif de vous emparer d'un hélicoptère... Avant cela, il va vous falloir vous rendre au point indiqué (avec une voiture rapide, si possible), puis écouter les directives du boss de U.L.P. Dès que vous roulez sur la flèche jaune, l'hélico décolle et votre première tâche sera de le suivre jusqu'à sa destination. Il n'est pas bien compliqué de suivre l'hélicoptère, en tout cas bien moins que lors d'une mission ultérieure où vous aviez eu à suivre le métro... Contentez-vous de longer la côte la plupart du temps, en sachant que l'hélico atterrira sur un quai au milieu/ouest d'Algonquin. Attendez que les hommes sortent de l'appareil et que le point devienne bleu pour avoir la possibilité de le voler, mais occupez-vous des types armés qui vous en empêcheront (à distance avec le fusil à lunette, de préférence). Eliminez également les hommes qui s'entretiennent près de l'hélico si vous le souhaitez, puis entrez rapidement à l'intérieur, comme vous le faites habituellement pour les voitures. Appuyez sur la gâchette d'accélération pour prendre de la hauteur et poussez légèrement le stick gauche vers le haut pour avancer. Il vous faut poser l'appareil au niveau du point indiqué en jaune. Suivez les indications affichées à l'écran pour piloter au mieux l'appareil et le poser au bon endroit. Une fois la tâche effectuée, une séquence se déclenche à la suite de laquelle la mission sera clôturée.

PAPER TRAIL

Il s'agit de la suite de la mission précédemment effectuée pour U.L.P. Pour y accéder, vous devez attendre que l'agent vous appelle, puis aller chercher Little Jacob à l'endroit indiqué sur la carte. Montez donc dans l'hélico dans lequel il vous attend, ce qui déclenchera une séquence. Décollez ensuite pour vous lancer à la poursuite de votre cible. Il n'est pas recommandé de voler trop haut mais plutôt de vous tenir légèrement plus haut que lui, lorsque vous le rattraperez. Tout d'abord, prenez un peu d'altitude et inclinez le stick gauche vers l'avant, histoire de prendre de la vitesse pour rattraper l'hélicoptère ennemi. Lorsque vous le verrez, ne le perdez pas de vue, en sachant qu'il va zigzaguer entre les buildings. Vous n'êtes pas obligé de faire pareil, mais tâchez de lui coller au train jusqu'à ce qu'il passe sous le grand pont (là non plus, si vous ne le sentez pas, passez par-dessus celui-ci). A partir de là, Jacob pourra lancer une roquette si vous parvenez à vous tenir à la même hauteur que votre cible. Ce ne sera qu'au bout de trois tentatives que votre copilote réussira à détruire l'hélico ennemi. Il ne restera plus alors qu'à ramener l'hélicoptère et Jacob à l'endroit marqué sur la carte, en vous posant le plus délicatement possible sur la flèche jaune...

WASTE NOT WANT KNOTS

Après la séquence, il va vous falloir emmener Packie et deux autres de ses collègues à la décharge indiquée sur la

carte. Trouvez donc une voiture à 5 portes afin de pouvoir transporter tout le monde, puis gagnez votre destination. Une fois sur place, suivez Packie et ses hommes en franchissant les grillages, et préparez-vous à affronter toute une bande de mafieux. Vous aurez de quoi vous tenir à couvert derrière les nombreuses structures présentes ici, mais tâchez de surveiller vos équipiers, en prenant garde à ce qu'aucun ne succombe. Une fois le secteur nettoyé, il sera temps d'entrer dans l'entrepôt pour continuer à faire le ménage (vous trouverez une trousse de soins devant la porte). Même principe ici : éliminez les types armés tout en surveillant vos collègues... Pensez à envoyer quelques grenades pour ratisser les lieux plus rapidement... Une fois que le calme semble être revenu, montez les escaliers métalliques, méfiez-vous des éventuels survivants, puis allez récupérer le sac d'argent dans le bureau. Il va falloir maintenant repartir en sens inverse, une flopée de nouveaux ennemis vient d'apparaître. Profitez de votre position haute pour en liquider un maximum avec l'arme de votre choix, puis filez par les portes de gauche, et non celles par lesquelles vous étiez entré. Il va s'ensuivre une petite séquence aquatique, où vous devrez gagner le point bleu apparu derrière le bâtiment, au bout du ponton, plongez et rejoignez le bateau indiqué à la nage, pour y attendre Packie. Pilotez le bateau comme vous le faites pour les voitures, afin de ramener votre ami au niveau de la flèche jaune. Peu après cette mission, Packie vous enverra le numéro de sa soeurette, pour que vous la sortiez un peu...

THREE LEAF CLOVER

Suite à la mission précédente, Packie ne va pas tarder à vous rappeler et vous demandera de vous dégoter un costard cravate et des chaussures neuves avant de le rejoindre. Conseil d'ami : pensez à vous refaire un arsenal en béton également... Vous ferez la connaissance de ses frères, puis vous partirez braquer la Bank of Liberty, après avoir "emprunté" une voiture 5 portes une nouvelle fois... Une fois arrivé à destination, entrez dans la banque pour déclencher une séquence digne des plus grands films de braquage, nous faisant bientôt comprendre que cette mission que vous allez devoir vous farcir n'a rien d'un job de fillette... Lorsque vous reprenez le contrôle de Niko, franchissez la porte sur votre droite, pour descendre les escaliers et bientôt récupérer l'argent dans le coffre. Une nouvelle séquence se lance, il vous faut avancer quelque peu pour qu'une autre cinématique nous montrant l'arrivée en masse des forces de l'ordre se déclenche. A partir d'ici, vous aurez à suivre Packie et Derrick tout en vous frayant un chemin à travers les nombreux policiers. Commencez par dégager la sortie de la banque, pour ensuite filer à droite, tout comme vos deux compères qui vont s'engouffrer dans la ruelle. L'objectif de cette partie de mission sera en fait d'éliminer en priorité les flics marqués d'une flèche rouge au-dessus d'eux (et représentés par des points rouges sur le radar), pour qu'une fois ces derniers liquidés, vos équipiers courent vers le prochain secteur à dégager. N'hésitez pas à faire usage des grenades et faites sauter les réservoirs d'essence des véhicules de police pour semer davantage le chaos chez vos ennemis.

Après avoir passé quelques rues de cette manière, vous finirez par vous retrouver dans une sombre allée, ce qui déclenchera par la même occasion une cinématique nous montrant l'arrivée d'un hélicoptère. Suivez alors Packie et Derrick dans le métro, tout en éliminant les policiers qui se dresseront devant vous. De la même manière que dans la rue, vous aurez à éliminer tous les hommes marqués en rouge pour pouvoir poursuivre dans le secteur suivant. Packie va bientôt décider de s'enfuir par les rails du métro. Courez donc dans la même direction qu'eux en couvrant vos arrières jusqu'à atteindre une flèche jaune vous demandant de remonter dans la rue. Avant de monter la première série d'escaliers, ramassez la trousse de premiers soins située sur la droite, puis continuez à monter jusqu'à la porte grillagée. En sortant du métro, filez dans le 4x4 que vous trouverez garé sur la droite, près des cabines téléphoniques. Il vous reste à effacer votre indice de recherche de 3 étoiles (rejoignez le Pay'n'Spray le plus proche) pour pouvoir ensuite amener Packie et Derrick chez eux. C'est ainsi que la mission se clôture, vous offrant ainsi au final la coquette somme de 250 000 $ et vous permettant d'ici peu d'accéder aux missions de Gerry et Derrick...

A LONG WAY TO FALL

Il s'agit de la première mission que vous assignera Ray Boccino, le type rencontré avec Packie à la fin de la mission "Harboring a Grudge". Il vous proposera du travail une fois la mission "Waste not want knots" terminée. Après votre première rencontre officielle avec Ray, rejoignez les H.L.M. de Galveston en suivant le point indiqué sur la carte, afin d'aller trouver un certain Teddy Benavidez... En cours de route, Ray vous envoie une photo du bras droit de votre cible : un certain Alonzo, portant un long tee-shirt numéroté 72. Il va falloir le trouver en premier et le faire parler. Une fois sur place, avancez de quelques dizaines de mètres pour trouver Alonzo, approchez pour déclencher une séquence. Braquez-lui ensuite votre arme pour le faire parler. Lorsqu'il vous donnera les infos, vous pourrez le tuer afin qu'il n'aille pas prévenir Teddy, mais attention toutefois, car les types qui vous entourent sont armés... Courez alors dans

l'immeuble indiqué par Alonzo, puis allez trouver l'ascenseur situé à l'opposé de l'entrée, afin de monter au 19ème étage.

Si vous n'avez pas tué Alonzo, vous le verrez prévenir Teddy de votre arrivée. En sortant de l'ascenseur, commencez par éliminer les types sans vous poser de question, puis contournez ce couloir rectangulaire pour nettoyer le secteur. Vous trouverez les escaliers menant au 20ème au centre du couloir, ainsi qu'une trousse de secours à cet endroit. Eliminez les hommes qui s'y trouvent et montez les escaliers. Faites de même ici, en ratissant les quatre coins du bâtiment et en montant les escaliers au centre, après avoir éliminé deux autres hommes qui vous attendent sur les marches, et avoir récupéré éventuellement une nouvelle trousse de soins. Vous voici à l'étage de votre cible. Avancez sur le marqueur jaune, vous aurez 3 hommes à exécuter dans le salon de Teddy. Une fois les gars hors d'état de nuire, avancez jusqu'à la cuisine (dans laquelle vous trouverez une trousse de soins) pour déclencher une séquence. Teddy va s'enfuir vers le toit de l'immeuble. Montez alors les escaliers en éliminant sa clique qui se tient sur les marches, une fois sur le toit, abattez un homme supplémentaire pour enfin arriver face à Teddy et ne lui laisser aucune chance d'en réchapper.

TAKING IN THE TRASH

Allez récupérer le trashmaster situé juste de l'autre côté du restaurant de Ray, une séquence se déclenchera. Vous voici maintenant en tenue d'agent d'entretien et il vous faut conduire le camion au premier point indiqué, Chinatown. Arrêtez-vous sur la marque jaune, et attendez que Tuna et Johnny s'occupent des sacs. Ouvrez le compacteur d'ordures avec le bouton indiqué lorsqu'on vous le demande, puis repartez vers le deuxième point lorsque vos deux équipiers sont prêts. Mêmes consignes ici, à la différence que les choses vont se gâter au moment de repartir. Vous serez pris en chasse par une voiture. Votre but sera de rejoindre le dernier point indiqué en alliant vitesse et prudence dans votre conduite, malgré le fait qu'il soit difficile de rouler à vive allure avec un tel engin...

MELTDOWN

Luca et les autres qui vous ont accompagné pour la mission précédente n'ont pas pu se retenir de détourner une partie des diamants destinés à Ray. Voilà qui est bien triste pour Luca, car c'est Niko qui va devoir lui faire la peau, à lui et ses hommes... Dans l'immédiat, filez vers le point indiqué, à Castle Garden City. Lorsque Luca et ses hommes prennent la fuite, poursuivez-les avec la Banshee dans laquelle Niko monte automatiquement, sans leur tirer dessus, car Luca doit rester en vie pour le moment. Contentez-vous juste de suivre la voiture jusqu'à ce qu'elle s'arrête dans un parc, suite à un accident. Vous pourrez tuer les 3 membres indiqués en rouge sur le radar (au sniper, vous avez le temps), puis il vous restera à trouver Luca dans les toilettes publiques. Il sera caché derrière l'une des portes verrouillées. Tirez sur les serrures pour ouvrir chaque porte et finir par faire face à Luca. Tuez-le, récupérez les diamants, puis vous appellerez Ray automatiquement. Un rendez-vous sera convenu entre vous et lui pour la remise des diamants, sur le pont indiqué en jaune.

MUSEUM PIECE

Autant vous prévenir tout de suite, mieux vaut être bien armé et protégé avant de débuter cette mission... Après la séquence où Ray accepte de se renseigner sur l'homme que recherche Niko, Florian Cravic, vous devrez en contrepartie vous occuper de l'échange des diamants de Ray. Rejoignez Johnny qui vous attend au point indiqué en bleu, puis suite à la séquence nous montrant un échange qui tourne au vinaigre, vous aurez à vous échapper du musée. Comme indiquée sur le radar, la sortie se trouve au-dessous de vous. Il vous faut donc commencer par abattre tous les hommes se trouvant à votre hauteur et de chaque côté, puis rejoindre les escaliers qui se trouvent à l'opposé de votre position.
Profitez du fait d'être en hauteur pour sniper quelques ennemis en bas, et méfiez-vous de ceux qui réapparaissent à votre niveau lorsque vous approchez des escaliers. Avant de les descendre, soyez sûr d'éliminer quelques hommes supplémentaires se trouvant au bas des marches et au-dessus de vous, pour aller ensuite récupérer le gilet pare-balles sur le bureau de gauche. Frayez-vous un chemin jusqu'à la double-porte en éliminant les hommes, puis avancez ensuite dans le prochain secteur avec encore quelques types à descendre. Vous trouverez au bas des marches une trousse de soins accrochée sur le mur d'en face, puis les hommes d'Isaac qui vous attendent sur la droite. Tuez-les pour vous emparer d'une des voitures et les semer. Une fois ceci effectué, vous réussissez la mission, sans savoir qui est en possession des diamants et de l'argent...

NO WAY ON THE SUBWAY

Ray vous présente Phil et ils vous demandent tous les deux d'aller vous occuper du gang des Lost, se trouvant à l'angle de Vauxite et de Exeter, dont le lieu est bien sûr indiqué sur la carte. Suite à la séquence, enfourchez la moto et suivez-les. Ils vont descendre sur les rails du métro. Faites demi-tour pour vous retrouver dans le bon sens et collez-leur au train en tentant d'en abattre un (il ne semble pas que vous puissiez vaincre les deux motards d'un coup dans ce secteur, l'autre restant invincible pour le moment). Attention aux trains qui passent ! Tâchez de rester sur la file de droite, car il est toujours dérangeant de se prendre en pleine face un train que l'on n'a pas vu arriver en restant sur la gauche, nous obligeant ainsi à recommencer la mission... Lorsque vous sortirez de cet enfer (par un chemin sur la gauche), continuez la course-poursuite pour tenter d'éliminer définitivement le ou les motards restants, une fois revenu sur le bitume.

WEEK-END AT FLORIAN'S

Ray ne tarde pas à vous appeler pour vous informer qu'il sait où se trouve quelqu'un qui connaît Florian Cravic. Il s'agit d'un dénommé Talbot Daniels. Niko va automatiquement appeler son cousin dans la foulée et vous aurez à le récupérer au niveau du point bleu indiqué.
Une fois qu'il est avec vous, dégotez une 5 portes pour aller trouver Talbot et engagez une séquence automatique une fois près de lui. Montez ensemble dans la voiture, il vous guidera lorsque vous devrez tourner aux intersections que vous atteindrez. Il vous mène finalement au repère de Florian, il ne vous reste plus alors qu'à suivre la séquence, à la suite de laquelle une nouvelle cible est désignée dans l'esprit de Niko : Darko Brevic. Peu après cette mission, Bernie Crane vous appellera pour vous proposer du boulot...

LATE CHECKOUT

Ray Boccino vous demande de régler son compte à Issac, qui le fait sortir de ses gonds. Commencez par vous rendre à l'hôtel Majestic en étant armé jusqu'aux dents. Dès lors, vous aurez deux options pour rejoindre le toit de l'immeuble, là où se trouve Isaac (deux autres hommes sont également à abattre et sont situés plus bas, tous les trois sont indiqués par des points rouges sur le radar).

En passant par l'ascenseur, de manière classique donc, il faudra être prêt à affronter le maximum d'ennemis prévus pour vous barrer la route. En sortant de l'ascenseur, utilisez une ou deux grenades pour semer d'emblée la pagaille dans le couloir et vous débarrasser de quelques ennemis en un clin d'oeil. Il vous faudra rejoindre le bout du couloir pour emprunter les escaliers de droite, ceci en ayant bien sûr nettoyé le secteur. En haut des marches, éliminez un garde pour franchir la porte de droite, trouvez une horde de gars armés juste derrière la double-porte. Envoyez-les dans l'autre monde en restant bien à couvert et en leur faisant goûter à vos grenades, puis allez ensuite au fond à droite, dans la cuisine, pour éliminer un autre garde et une des trois cibles à supprimer. Empruntez ensuite la première série d'escaliers qui surplombent l'entrée de la cuisine, pour remarquer sur votre radar que la deuxième cible se trouve à ce niveau, derrière cette double-porte blanche. Ouvrez-la sans crainte et occupez-vous du type sans défense. Montez enfin les dernières marches pour vous retrouver au sommet, en ayant pris soin de ne pas vous faire surprendre par les types qui vous attendent. Vous trouverez Isaac dehors, protégé par quelques hommes à abattre au préalable. Une fois Isaac tué, vous devrez filer de cet hôtel. La meilleure option qui s'offre à vous consiste à prendre les escaliers se trouvant sur votre gauche lorsque vous étiez sorti de la baie vitrée pour abattre Isaac (tandis qu'un gilet pare-balles est posé au sol sur la droite). Eliminez les quelques hommes qui vous attendent sur cette surface avant de descendre les marches, puis une fois seul, vous pourrez vous diriger vers une nacelle située un peu plus loin, sur la droite.
Celle-ci vous mène au bas de l'immeuble, vous n'avez plus qu'à filer en voiture en faisant baisser votre indice de recherche.

Si vous désirez réussir cette mission avec plus de facilité, allez directement emprunter la nacelle évoquée à la fin du paragraphe précédent, et qui sera située de l'autre côté du bâtiment (déclenchez tout de même la séquence où Niko entre dans l'hôtel, puis ressortez et faites le tour du bâtiment, pour trouver la nacelle dans un recoin, derrière les grillages). En montant via la nacelle, vous atteindrez rapidement le toit sur lequel se tient Isaac. Tenez-vous sur les dernières marches les plus hautes, puis visez au sniper la bouteille de gaz rouge située au niveau du groupe, pour déclencher une petite séquence où tout explosera et où on verra Isaac se faire flamber. Une fois cet homme mort, vous aurez à vous occuper des deux autres, mais en descendant cette fois par les escaliers de la baie vitrée. De votre

hauteur, abattez les hommes qui vous attendent plus bas et entrez dans la chambre située au bas de la première série de marches pour éliminer la deuxième cible. Sous la deuxième série d'escaliers sera située votre dernière cible, dans la cuisine. Remontez ensuite sur le toit pour vous échapper par la nacelle en suivant la même procédure que celle évoquée à la fin du paragraphe précédent... Suite à cette mission, Ray appellera Niko et les missions de Phil Bell deviennent alors disponibles.

ACTIONS SPEAK LOUDER THAN WORDS

Pour la première mission de Gerry, vous aurez pour tâche de récupérer une bombe posée dans une ruelle étroite et indiquée par un point bleu sur votre carte. Une fois en possession de cet objet, Niko appelle automatiquement Gerry pour connaître la suite des directives. Cela consiste à aller placer la bombe dans la voiture de Tony Black, dont l'emplacement vous est maintenant indiqué sur la carte. Lorsque vous vous retrouverez au niveau de celle-ci, placez-vous à l'arrière pour appuyer sur le bouton indiqué et y poser la bombe. Entrez alors dans une voiture et rejoignez la marque jaune non loin d'ici, pour attendre l'arrivée des Ancelotti. Suivez la voiture en restant à distance afin de ne pas vous faire repérer, puis une séquence se déclenchera lorsqu'ils atteindront la zone industrielle. Roulez enfin jusqu'au point jaune apparu, puis appelez Gerry pour ensuite choisir "Explosion" sur votre téléphone. Le reste de la mission consistera à sortir de votre voiture pour éliminer les Ancelotti restants (au sniper) et à quitter les lieux pour perdre votre indice de recherche (vous avez un "Pay'n'Spray" juste à côté).

I NEED YOUR CLOTHES, YOUR BOOTS, AND YOUR MOTORCYCLE

Vous voici déguisé en Albanais pour cette mission des plus classiques, où vous devrez abattre un homme durant une course-poursuite à moto. La cible est Frankie Garone, un membre de la famille Ancelotti. Commencez par aller récupérer une moto au niveau du point bleu non loin de là, puis suivez le chemin indiqué par le GPS jusqu'à destination. Suite à la séquence, ne tardez pas à vous lancer à la poursuite de Frankie, pour engager une assez longue course durant laquelle il faudra lui coller au train un maximum. N'essayez pas de lui tirer dessus d'ores et déjà, mais concentrez-vous sur le pilotage de votre bolide. Une fois que vous aurez dû effectuer un virage extrêmement serré vers la droite et que vous sortirez d'un chemin de terre suivi d'un tremplin, vous aurez plus de liberté pour faire chuter Frankie et l'achever ensuite, concluant ainsi la mission.

SMACKDOWN

Pour cette première mission qui vous sera assignée par Derrick, un autre frère McReary, commencez par vous emparer d'une voiture de police (à gauche en sortant du parc, ou composez le 911), puis après avoir perdu votre étoile de recherche éventuelle, entrez dans l'ordinateur de la police. Choisissez de consulter les archives, puis recherchez par nom. Entrez alors "SLIGO", puis ajoutez sa position sur votre GPS. Rendez-vous au niveau du Burger Shot dans lequel il se trouve, en gardant la voiture de police, comme vous le demande Derrick. Placez la voiture de police face à la route pour éviter de faire un créneau au moment de vous lancer à la poursuite de Sligo. Ne le lâchez pas d'une semelle, en sachant qu'il va emprunter de nombreux chemins vicieux pour tenter de vous semer. Mais avec vos talents de pilotage acquis au cours des missions, ce n'est sûrement pas lui qui réussira à semer Niko Bellic ! Lorsqu'il s'arrête devant sa maison, il vous reste à éliminer tous les membres du gang qui se trouvent à l'intérieur (un ou deux sont à l'extérieur). Pensez à appeler les renforts de Dwayne si vous en avez la capacité (avoir au moins 60% de taux d'amitié avec lui), et abattez les hommes situés devant la maison avec le sniper.
Entrez ensuite dans la maison pour déclencher le carnage que vous souhaitez, mais aucun ne doit en réchapper ! Suite à cela, il restera à perdre l'indice de recherche pour boucler la mission. Une fois celle-ci terminée, vous recevrez bientôt un sms de Ray vous indiquant votre nouvelle planque sur Alderney...

BABY-SITTING

C'est grâce à cette mission que vous allez pouvoir acquérir un lance-roquettes et que vous aurez ensuite la possibilité d'en acheter dans toutes les armureries de Liberty City. Après la séquence avec Derrick, rejoignez le point indiqué en bleu pour trouver le bateau de Kim. Suivez-le ensuite pour bientôt le voir se faire assaillir par une bande de bateaux ennemis. Il faudra protéger Kim au maximum en tentant de réduire leur nombre avec votre pistolet-mitrailleur dans une main et le volant dans l'autre (faites exploser leur moteur). La tâche pourra s'avérer difficile, surtout de nuit, car si vous ne parvenez pas à exploser deux ou trois de ces bateaux noirs rapidement, d'autres pourraient venir en renfort et tuer

Kim en un rien de temps. Si vous parvenez à avancer tout en éliminant quelques bateaux, il sera temps de vous occuper de l'hélicoptère. Lâchez alors les commandes du hors-bord pour viser avec le lance-roquettes et en envoyer une en plein sur l'hélico. Reste encore à éliminer les ennemis qu'il reste à proximité de Kim. Pensez aux roquettes... Il vous restera enfin à suivre Kim jusqu'à destination.

TUNNEL OF DEATH

Derrick demande à Niko qu'il élimine un ancien collègue allant être transféré dans une autre prison, en lui expliquant que c'est l'occasion où jamais. Packie ne va pas tarder à vous appeler ensuite pour vous expliquer la suite des directives et vous proposera son aide. Suite à l'appel, commencez par aller récupérer le camion dont vous parle Packie, indiqué par la marque bleue. Une fois à l'intérieur, Niko rappelle Packie et celui-ci vous explique que vous allez devoir vous rendre dans le Booth Tunnel et le bloquer, pour que tout ceci ait l'air d'une évasion. Rejoignez le tunnel en suivant le tracé jaune, puis une fois arrivé, vous apercevrez deux marqueurs. Cela signifie que vous devez placer le camion en travers, de manière à bloquer totalement la circulation. Lorsque la police arrive, occupez-vous d'elle sans toucher à Aiden, comme vous le demande Packie. Une fois tous les points rouges disparus de votre radar, volez le fourgon et rejoignez l'endroit peu fréquenté qui apparaîtra en jaune, seulement après avoir perdu vos étoiles de recherche. Pour y parvenir, forcez le passage droit devant vous, puis il sera tout à fait possible que vous perdiez votre indice de recherche avant même d'être sorti du tunnel. Bon courage... Arrivé à l'endroit peu fréquenté, une cinématique se déclenche, et Aiden croit que vous êtes en train de le sortir de là... Quel naïf ! Conduisez prudemment jusqu'aux falaises indiquées sur le GPS, pour que vous lui régliez son compte une fois arrivé là-bas.

HATING THE HATERS

Bernie vous propose comme première mission de vous occuper d'un type qui ne cesse de le suivre lorsqu'il fait son footing. Vous acceptez de l'aider et il vous faut vous rendre en voiture à Middle Park, indiqué en jaune sur la carte. Une fois là-bas, Bernie va commencer son footing, vous devrez courir derrière-lui en restant à une vingtaine de mètres, sans vous rapprocher trop près. Lorsque votre ami passera sous le petit pont, l'homophobe est bien là à l'attendre pour l'agresser. Lorsque la séquence se termine, suivez-le vers les escaliers de droite, puis volez l'autre scooter disponible. Poursuivez-le quelques minutes jusqu'à pouvoir réellement le toucher avec votre arme et le liquider (peu après qu'il soit revenu dans le parc). Retournez alors chercher Bernie au point bleu afin de l'amener à la destination souhaitée...

UNION DRIVE

Pour cette deuxième mission de Bernie, vous aurez à liquider ceux qui font chanter Bryce. Descendez dans la rue pour vous emparer de la Turismo garée sur votre gauche, car celle-ci sera parfaite pour la tâche à accomplir. Récupérez Bernie et filez vers le point jaune. Une séquence se déclenche, à la suite de laquelle une course-poursuite s'engage. Comme souvent, il n'est pas nécessaire de s'acharner à leur tirer dessus car ils semblent invincibles pour le moment. Contentez-vous de suivre ce bolide avec le vôtre, et sachez que cette poursuite sera loin d'être des plus tranquilles... Vous allez peut-être devoir vous y reprendre à plusieurs fois avant de réussir à coller au train de cette Super GT jusqu'au bout. Elle fonce comme une fusée et il vous faudra faire de même, mais la vicieuse sème souvent le trouble sur son passage, renversant les voitures et roulant à contresens.
Si vous parvenez à la suivre une bonne minute, vous verrez une voiture de police la prendre en chasse. Ce ne sera qu'une minute après environ, qu'elle va percuter un rebord et que vous pourrez aller librement abattre les deux hommes se trouvant à l'intérieur, avant de ramener Bernie chez lui.

BUOYS AHOY

Bernie ne tarde pas à vous envoyer un sms après la mission précédente, mais il s'agit juste à première vue de passer un petit moment de détente en bateau... Une fois à l'intérieur de l'appareil, pilotez jusqu'au point indiqué, vers la côte de Firefly Island. Lorsque vous commencez à observer le paysage, vous apercevez trois Russes sur un bateau qui ne vont pas tarder à vous tirer dessus. Vous avez compris la suite... Commencez à les poursuivre sans forcément zigzaguer comme ils le font, puis après quelques minutes ils atteindront la terre ferme. C'est là que vous pourrez les abattre après les avoir retrouvés un par un dans le parc. Aucune réelle difficulté ne devrait vous freiner dans cette mission. Aussi, lorsque les trois Russes ont été éliminés, revenez vers Bernie pour conclure la mission. Suite à cette dernière, Bernie vous passe un coup de fil pour vous remercier de l'avoir sauvé et vous offre en cadeau la voiture de Bryce. Ne refusez

pas ce présent, car non seulement il s'agit de l'une des meilleures voitures du jeu, mais en plus cette mission devra être validée pour accomplir les 100% du jeu (même si vous ne voyez pas votre pourcentage augmenter pour autant suite à cette mission). Allez donc récupérer cette Infernus derrière le bâtiment de Bernie pour vous empresser de la garer sur l'une de vos places réservées devant l'une de vos planques.

TRUCK HUSTLE

Vous accédez aux missions de Phil après avoir complété "Late Checkout", une mission de Ray Boccino évoquée plus haut. Pour sa première requête, Phil vous demande de vous emparer d'un camion bourré de drogue. Commencez par vous rendre au point indiqué, puis une séquence montrant l'arrivée du camion se déclenchera lorsque vous toucherez la flèche jaune. A partir de maintenant, tenez-vous à couvert et éliminez tout ce qui bouge ! Lorsque vous vous êtes chargé de la vingtaine de types et que vous pourrez vous rapprocher du camion, celui-ci va démarrer et commencera à partir. Courez après pour vous placer sur la flèche jaune et Niko s'accrochera à l'arrière. Appuyez alors à répétition sur le bouton indiqué pour que Niko grimpe peu à peu sur le toit du camion. Ne bougez plus lorsqu'il tourne dans un virage, mais continuez à progresser vers le toit dans les lignes droites. Une fois Niko couché sur le toit, il lui restera à ramper jusqu'à la cabine du conducteur. Attention également dans les virages, où la force centrifuge fera glisser Niko sur les côtés, risquant de le faire tomber. Ajustez votre position sur un côté avant un virage dont vous savez qu'il va vous faire glisser sur l'autre côté pour plus de sûreté, puis poussez le stick gauche vers l'avant dans les lignes droites. Niko va finalement parvenir à la cabine, une séquence se déclenchera durant laquelle il s'empare de la place du conducteur. Il ne vous reste plus qu'à livrer le camion au manoir indiqué. Lorsque vous appelez Phil pour lui dire que vous avez livré le colis, il vous indiquera un endroit où se situe une cabine téléphonique. Si vous répondez au téléphone, un type louche vous proposera des assassinats à effectuer. Neuf missions seront disponibles de sa part et vous devrez toutes les effectuer pour espérer remporter les 100% du jeu. Vous débloquerez également les missions de Jimmy Pegorino.

BLOOD BROTHERS

Voici une de ces missions où Niko devra faire un choix entre épargner une personne et éliminer l'autre. Ici, c'est Francis qui vous demande de vous occuper de son propre frère, Derrick. Il vous demande de vous poster sur le toit d'un immeuble et d'abattre son frère pendant qu'ils discuteront dans le parc. Derrick, qui sent gros comme une maison que son frère lui tend un piège, vous appelle pour vous demander de tuer Francis ! Commencez par rejoindre le toit de l'immeuble en utilisant la nacelle des laveurs de vitres, que vous pourrez atteindre en grimpant sur les piles de planches et l'échafaudage. Placez-vous sur l'indicateur jaune apparaissant un peu plus loin, puis suite à la séquence, faites votre choix : éliminer Francis ou Derrick ? Cette décision n'influera pas dans l'obtention des 100% d'accomplissement de votre partie, mais sachez que tuer Francis vous ôte une aide concernant l'annulation de votre indice de recherche. En effet, par un simple coup de fil, il pourra plus tard vous aider à vous défaire de flics trop gênants... Enfin, lorsqu'il daigne bien répondre à votre appel... Laisser Derrick en vie n'apporte rien de plus. A vous de choisir maintenant entre laisser en vie un policier véreux ou un alcoolique drogué plus "loyal"...

UNDERTAKER

Après un certain temps suivant la mission précédente, Packie va vous appeler pour que vous veniez assister à l'enterrement de son frère. Enfilez votre costume pour un tel événement, puis rendez-vous à l'église indiquée sur la carte. Ici, la séquence variera selon le frère que avez tué. Toutefois, vous vous ferez attaquer dans les deux cas en sortant de l'église. Occupez-vous des arrivants et de ceux qui surgiront bientôt en renfort avec ce dont vous disposez dans votre arsenal, mais vous ne devez en aucun cas faire exploser le corbillard, sous peine de devoir recommencer la mission. Une fois les mafieux tous éliminés, il vous faudra conduire le corbillard avec Packie jusqu'au cimetière. Vous serez une fois encore poursuivi par des types armés, et aurez à les semer, tout en prenant garde à ce que le cercueil ne tombe pas de la voiture, ce qui ferait aussitôt échouer la mission... Une fois au cimetière, une séquence de fin de mission se déclenche et Gerry ne tardera pas à vous appeler pour vous confier d'autres tâches...

I'LL TAKE HER...

Lorsque vous rendez visite à Gerry au pénitencier, il ne peut vous expliquer comme il le souhaiterait la mission qu'il veut vous assigner. En sortant, Niko appelle Packie qui vous explique l'objectif de votre job : kidnapper la fille du vieux

Ancelotti. Suite au coup de téléphone, entrez dans le cybercafé le plus proche pour vous connecter au net et sur le site "AutoEroticar.com". Sélectionnez "voir véhicules", puis cherchez une Feltzer rose de 2003, avant de noter la tranche horaire durant laquelle vous pourrez contacter la fille. Le numéro de cette dernière sera alors automatiquement ajouté à votre répertoire. Déconnectez-vous, vous aurez bouclé la première partie de cette mission.

...I'LL TAKE HER

Pour déclencher la suite des événements, appelez la fille (nommée "fille de mafioso" dans votre répertoire) entre 08h00 et 21h00. Elle vous donnera alors rendez-vous chez elle. Allez-y de ce pas en rejoignant le point indiqué sur la carte, puis approchez-vous d'elle pour monter automatiquement dans le véhicule. Commencez par rouler vers la côte sud comme indiqué, puis lorsque cela vous sera demandé, changez de destination pour amener la fille jusqu'au nouveau point apparu. Elle va commencer à vous poser quelques problèmes en tentant de vous empêcher de rouler droit, mais rien de bien vraiment méchant, d'autant plus que Niko finira par assommer cette furie. Une fois arrivé à destination, un point jaune apparaît un peu plus loin et c'est là que vous devrez enfin livrer la fille d'Ancelotti pour boucler la mission. Packie ne tardera pas à vous rappeler pour vous demander de vous rendre à l'endroit où la fille est retenue pour la prendre en photo. Lorsque vous arrivez au bas de l'immeuble, entrez à l'intérieur pour monter au premier étage et entrer dans la pièce. Approchez de Gracie pour lui faire lever la tête en appuyant sur le bouton indiqué. Sortez alors votre téléphone pour sélectionner l'appareil photo et prendre un beau cliché de sa jolie frimousse après avoir cadré. Envoyez ensuite l'image à Packie.

SHE'S A KEEPER

Quelque temps après avoir pris la photo de Gracie, Packie vous envoie un sms pour vous dire de retourner voir Gerry au pénitencier. Il va vous faire comprendre que les Ancelotti ont retrouvé la trace de Gracie et qu'il va falloir l'amener dans une autre planque située dans Nothwood, sur Algonquin. Commencez par vous rendre à l'endroit où est détenue Gracie, elle se retrouvera dans votre coffre. Le but sera de la conduire à la nouvelle planque en suivant le tracé indiqué par le GPS, mais en étant poursuivi par les Ancelotti ! Plusieurs voitures vous courseront, et vous aurez à conduire tout en évitant au maximum de vous faire tirer dessus, et en évitant bien sûr le trafic et les obstacles sur le chemin. Si vous parvenez à conduire vite sans vous faire barrer la route par tout ceci, vous réussirez la mission en un rien de temps. Si au contraire vous laissez les Ancelotti s'approcher trop près de vous, leur permettant de vous envoyer des rafales de balles, Gracie risque de se prendre une balle perdue et d'y laisser la vie (si elle continue à crier comme une furie, c'est que tout va bien...). Si vous heurtez trop violemment une voiture ou un poteau, la belle demoiselle pourrait se rompre le cou. En bref, sachez allier une conduite rapide, souple, sans trop de remous et la mission sera un succès. Vous verrez bien ce qu'il en sera au moment d'ouvrir le coffre, une fois arrivé à destination...

DIAMONDS ARE A GIRL'S BEST FRIEND

Pour cette dernière mission de Gerry, il serait sage de bien vous préparer en allant récupérer un gilet pare-balles et quelques armes et munitions. Après avoir discuté avec lui, vous appelez Packie pour qu'il vous fixe un lieu de rendez-vous.
Une fois sur place, conduisez le véhicule avec lui et Gracie à l'arrière. Lorsque vous arrivez à l'usine indiquée sur votre carte, vous recevez un nouveau point jaune à suivre. Il vous faut avancer jusqu'au lieu d'échange, situé à droite de l'entrée. La scène d'échange se déroule parfaitement lorsque Bulgarin déboule à la fin de celle-ci pour faire la peau à Niko. Vous vous retrouvez alors à couvert derrière la voiture de Packie à devoir vous défaire d'une horde de types armés. Commencez par vous débarrasser de ceux qui vous font face en avançant avec Packie, puis suivez votre pote sur la pente métallique (où se trouve un gilet pare-balles). Occupez-vous des types postés en hauteur comme vous l'indique Packie, puis continuez de le suivre sur la structure en métal en vous frayant un chemin à travers les nombreux ennemis. Il va vous demander de vous occuper des types du bas tandis qu'il se chargera du haut. Lorsque vous avez nettoyé votre secteur, revenez vers lui pour lui prêter main forte. Continuez de le suivre, une séquence se déclenchera. Le gars balance les diamants dans un camion qui démarre et il vous reste à éliminer deux hommes avant de suivre Packie à nouveau. Vous avez comme dernière tâche de le ramener chez lui, après avoir effacé vos étoiles de recherche éventuelles.

PEGORINO'S PRIDE

Pour effectuer cette première mission de Jimmy, vous avez dû recevoir au préalable un sms de la part de Phil vous conseillant de vous dégoter un beau costard et des chaussures de ville avant de vous présenter devant son palier. Il est fortement recommandé de se munir également d'un gilet pare-balles et de faire le plein de munitions... Une fois vêtu de manière irréprochable et armé jusqu'aux dents, rendez-vous à la résidence de Jimmy, puis vous pourrez faire sa connaissance dans son bureau. Emmenez-le ensuite avec deux de ses hommes jusqu'à la vieille raffinerie en conduisant la voiture de Pegorino (attendez que Pegorino monte dans la voiture... C'est qu'il se fait attendre le papy !). Arrivé à destination, on vous remet un fusil à lunette et Jimmy vous demande de monter en haut de l'immeuble pour avoir une vue d'ensemble de la réunion. Il vous demande de faire feu à la condition qu'ils se fassent d'abord attaquer. Entrez dans le bâtiment et montez les escaliers jusqu'au marqueur jaune (vous trouverez un fusil de chasse sous les escaliers). Lorsque vous voyez les choses mal tourner et Pegorino se faire tirer dessus, n'hésitez pas à presser la détente sur l'un des ennemis que vous avez en visée. Abattez les autres et tous ceux que vous pouvez pour soutenir Pegorino à couvert derrière une voiture, puis redescendez ensuite les marches du bâtiment quatre par quatre afin d'aller secourir Jimmy qui se trouve dans de sales draps (indiqué par un point bleu). La carte vous montre qu'il s'est retranché au bout du couloir du bâtiment d'en face, représenté par un long rectangle, sur la droite de la pièce.

Eliminez quelques Pavano avant d'entrer dans l'entrepôt (vous n'êtes pas obligé de tous les tuer), puis engouffrez-vous dans le couloir pour le nettoyer en avançant prudemment jusqu'au bout où vous attend un Pegorino quasiment à l'agonie. Vous devez tout de même presser le pas car votre protégé ne tiendra pas éternellement. Notez que vous pouvez progresser sur le toit en passant par les escaliers de droite plutôt que d'entrer dans le bâtiment, et que vous aurez tout le loisir d'éliminer de cette hauteur les Pavano qui se trouvent dans l'entrepôt, étant donné les nombreux trous présents à cet endroit. Vous sauterez alors dans l'un d'eux pour vous retrouver au niveau de Pegorino. Le retrouver déclenchera alors une séquence durant laquelle des Pavano s'enfuient en voiture avec l'argent de Jimmy. Vous aurez à les poursuivre jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent, sortent de leur voiture et continuent leur échappée en courant. Faites de même en laissant Pegorino dans la voiture pour courser vos ennemis, indiqués par des points rouges. Vous ne devriez avoir aucun mal à tous les abattre et à récupérer le sac rempli d'argent après avoir réglé son compte au dernier type. Retournez ensuite dans la voiture de Jimmy pour le ramener dans sa demeure, dont la destination vous sera bien sûr indiquée par GPS.

PAYBACK

Suite à la première mission avec Jimmy, celui-ci sera content de votre prestation et ne tardera pas à vous envoyer un sms pour un prochain job. Une fois chez lui, il vous demande de vous charger de quelques Pavano se trouvant dans le restaurant qui vous sera indiqué. Préparez-vous à faire face à une nouvelle fusillade et tâchez de trouver une bonne voiture. En effet, une fois au restaurant, vous aurez à prendre en chasse la voiture des Pavano, qui s'avère être très rapide. Ne tentez pas de les éliminer en roulant, mais concentrez-vous sur la conduite pour bientôt atteindre la concession AutoEroticar, où débutera une fusillade contre tout un groupe de Pavano.
Eliminez-les comme vous en avez l'habitude, puis quittez cet endroit afin de faire baisser votre éventuel indice de recherche et remporter la mission.

CATCH THE WAVE

L'icône de Phil Bell réapparaît après la deuxième mission de Jimmy. Il vous demande de le conduire au niveau d'un camion rempli de drogue. Faites donc, mais préparez-vous au préalable en appelant Little Jacob ou en allant faire des emplettes dans une armurerie. Une fois arrivé sur les lieux, montez dans le camion avec Phil. Conduisez ensuite jusqu'au chantier naval, puis vous devrez faire feu sur les nombreux hommes armés qui gardent cet entrepôt. Restez dans le camion en tirant à travers la vitre sur un maximum d'ennemis, descendez pour traverser l'entrepôt en aidant Phil à abattre les ennemis postés de partout. Visez les bidons d'essence et n'hésitez pas à employer grenades et roquettes pour vous frayer un passage jusqu'aux deux hors-bord qui vous attendent de l'autre côté. Attention, même si la distance vers les deux bateaux semble courte, traverser ce bâtiment ne sera pas chose aisée... Faites réellement attention aux hommes postés en hauteur et planqués derrière chaque pilier, tout en vous assurant que Phil reste vivant. Une fois sorti de l'entrepôt, filez vers le bateau de gauche, tandis que Phil prendra celui de droite. Prenez garde aux types postés dans le coin et montez dans le hors-bord pour suivre Phil (n'oubliez pas l'armure placée à l'angle avant de tourner à droite vers le hors-bord). Durant le trajet en bateau, deux hors-bord ennemis vous prendront en chasse et il faudra vous en charger avant qu'ils ne tuent Phil et fassent échouer la mission. Tentez d'éliminer les conducteurs des bateaux en prenant votre temps, puis il ne vous restera plus qu'à suivre Phil jusqu'à l'embarcadère indiqué.

TRESPASS

Pour cette nouvelle mission de Phil, vous aurez à vous rendre à Port Tudor, indiqué sur la carte. Comme souvent maintenant, il est préférable de vous munir d'un gilet pare-balles et de refaire le plein de munitions (n'oubliez pas les roquettes)... Une fois arrivé au niveau de l'usine, Phil vous donne deux manières d'entrer dans le bâtiment. Soit vous entrez par la porte (située plus à gauche) de manière classique et tirez sur les premiers gardes, soit vous entrez via le tunnel situé juste sous la clôture face à laquelle vous démarrez. Quoi qu'il en soit, ceci ne vous permettra que de surprendre deux ou trois gardes, parmi la petite armada que vous aurez bientôt à affronter. Montez la pente inondée et préparez-vous à faire face à d'autres types armés dans ce secteur supérieur. Surveillez bien vos arrières lorsque vous vous trouvez en haut des marches pour abattre les hommes postés derrière vous. Lorsque Charlie vous parle, vous devriez vous trouver à l'étage sur lequel est situé un gilet pare-balles. Continuez à monter de plus belle en marchant sur les débris (étant donné que les escaliers sont inopérants), puis abattez les hommes placés ici, avant d'envoyer une grenade vers les types postés au niveau de la porte d'une pièce (une trousse de secours se trouvera non loin de là). En entrant dans celle-ci, vous verrez Charlie s'échapper par la fenêtre. Suivez-le après avoir nettoyé la pièce de toute trace ennemie. Une fois dehors, il s'agira de prendre le passage couvert de gauche, pour en prendre un suivant et gagner une échelle, en éliminant bien sûr la douzaine d'hommes placés en hauteur, derrière les conduits et à l'entrée de ces passages couverts. Arrivé en haut de la première échelle, vous devriez apercevoir Charlie filer vers la droite. Soyez sûr d'avoir éliminé les gars placés en hauteur, puis empruntez alors la deuxième échelle pour déclencher une séquence montrant l'arrivée d'un hélicoptère. Le but ici sera de lui envoyer une roquette en pleine face avant qu'il ne s'en aille, ce qui aboutira à la réussite de cette mission !

TO LIVE AND DIE IN ALDERNEY

Il est temps d'aller récupérer la drogue laissée chez Frankie dans une mission précédente afin de la placer en lieu sûr. Dans un premier temps, conduisez Phil chez Frankie pour avancer jusqu'au marqueur. La brigade des Stups ne tarde pas à rappliquer et vous voici alors contraint de suivre la voiture de Phil dans la vôtre, remplie de drogue. Commencez par tirer sur la voiture qui s'est interposée entre Phil et vous, mais en la faisant exploser de préférence après avoir quitté le chemin de terre (il est tentant de la faire exploser rapidement, mais votre voiture risquerait de prendre feu également, étant donné l'étroitesse du chemin). Contentez-vous ensuite de suivre Phil sans prendre la peine de tirer sur la police, car le résultat final sera le même. Vous ne devez pas perdre la trace de votre collègue et tenter de lui coller au train un maximum, jusqu'à ce qu'il vous appelle et vous suggère de vous garer à sa position, pour ensuite continuer à pied.
La suite consistera à vous défaire de la police, bientôt rejointe par les soldats du N.O.O.S.E... Le moyen le plus rapide sera d'utiliser les roquettes ou les grenades sur leurs véhicules et abattre les survivants, pour continuer de suivre Phil jusqu'au van. Une fois à l'intérieur de celui-ci, il restera à annuler votre indice de recherche qui sera normalement de 3 étoiles. Deux solutions s'offrent à vous : filer jusqu'au "Pay'n'Spray" se trouvant non loin d'ici (marquez-le au préalable avec le GPS), ou bien abattre l'hélicoptère à la roquette avant de monter dans le van, vous ôtant ainsi une étoile de recherche, ce qui facilitera alors grandement les choses. Lorsque votre indice de recherche sera annulé, il ne vous reste plus qu'à ramener Phil et Frankie (s'il est encore vivant) au point indiqué.

FLATLINE

Jimmy vous demande d'éliminer Anthony, qui n'a pas eu d'autre choix que de moucharder. Emparez-vous d'une voiture assez rapide et d'un gilet pare-balles (pas de fusillade en vue, mais il sera utile pour encaisser quelques balles), puis rendez-vous à l'hôpital indiqué. A l'accueil de gauche, appuyez sur le bouton indiqué pour que la réceptionniste vous conseille de vous rendre à l'"ER Reception", situé en face d'elle. Une fois face à cet accueil, allez alors à droite dans les vestiaires, sur le marqueur jaune. Appuyez sur le bouton indiqué pour vous habiller en docteur, puis passez derrière l'"ER Reception" pour vous rendre au fond à gauche du couloir. Lorsque vous vous trouvez dans la chambre d'Anthony, écoutez ce qu'il a à dire un moment, puis approchez des appareils vitaux afin de les débrancher, en appuyant sur le bouton indiqué. Restera ensuite à filer d'ici, car les flics ne tarderont pas à vous tirer dessus, si vous ne voulez pas aggraver votre cas, ne tirez pas et courez vers la sortie de l'hôpital en laissant votre gilet encaisser les quelques balles, pour ensuite retrouver votre voiture. Un "Pay'n'Spray" se trouve non loin d'ici si vous souhaitez perdre plus rapidement vos étoiles de recherche, garantissant ainsi le succès de la mission. Suite à celle-ci, vous ne tardez pas à recevoir un sms de Ray vous demandant de vous rendre chez Jimmy Pegorino.

PEST CONTROL

Suite à l'entretien avec Jimmy, Ray et Phil, vous ressortez en attendant le coup de fil de Jimmy. Il ne tarde pas à vous rappeler et il faudra vous rendre à East Holland, là où se trouve Ray. Si vous possédez un lance-roquettes, cette mission sera bouclée en moins de deux. En effet, lorsque les deux voitures quittent les lieux, vous pouvez leur coller au train sans danger, car Ray et ses hommes ne se doutent de rien. Au premier feu rouge, ils s'arrêteront comme de bons citoyens de Liberty City. C'est à ce moment que vous pourrez quitter votre véhicule, sortir votre beau lance-roquettes, vous tenir à distance, et tirer une première roquette sur la voiture de devant. Celle de derrière ne fuira pas mais les hommes vous tireront dessus. Envoyez-leur également une roquette pour les calmer et pliez l'affaire en un rien de temps ! Si vous n'avez pas de lance-roquettes en votre possession, suivez les voitures jusqu'à la station-service où elles feront une halte. Vous pourrez alors tenter un assaut à ce moment, car vous aurez de grandes chances de faire sauter les véhicules. Il vous restera à abattre tous les hommes marqués en rouge, même si Ray est déjà mort. Si ce n'est toujours pas le cas et qu'il a pris la fuite, sachez qu'il ne doit en aucun cas atteindre l'atelier clandestin de BOABO, ce qui ferait échouer la mission.

ENTOURAGE

Après avoir réussi "Payback", l'agent de U.L.P. aiguille Niko vers un certain John Gravelli, et un "G" est apparu sur la carte ("G" pour "Gambetti"). Pour la première mission que cet homme vous assignera, il s'agira de vous rendre dans un premier temps à la gare centrale d'Easton, indiquée en bleu sur le radar. Vous aurez à protéger Bobby Jefferson, un politicien. Une fois dans la voiture, attendez que celle de devant démarre pour commencer à suivre le convoi. Arrivé au niveau du barrage, les choses se gâtent car vous tombez en réalité dans une embuscade tendue par les Russes. Bien, sortez de votre voiture et montrez-leur qui est Niko Bellic en éliminant tout le monde (les points rouges) ! Ne vous souciez pas de Bobby qui se tiendra en retrait et en sécurité durant votre affrontement. Emmenez-le ensuite en lieu sûr en suivant le point indiqué par le GPS, mais vous serez bientôt poursuivi par quatre voitures ennemies. Le but ici sera soit de les semer en roulant le plus loin possible pour les faire disparaître du radar, soit de sortir de votre voiture et de faire exploser celles des Russes avec un lance-roquettes par exemple... Une fois les ennemis semés, il ne reste plus qu'à mener Jefferson jusqu'au marqueur jaune.

DINING OUT

Après la discussion avec le vieux Gravelli, rendez-vous au restaurant indiqué par une marque jaune, là où est censé se trouver Kim Young-Guk. Après avoir parlé au réceptionniste, éliminez-le avant qu'il ne sorte son arme tôt ou tard, puis entrez par la porte de droite afin de régler leur compte à tous les types armés que vous verrez. Montez les marches pour en éliminer davantage, puis entrez dans le bureau indiqué par un point bleu pour interroger l'homme, tout en récupérant l'armure. Braquez-le pour qu'il vous avoue que Kim est en train de s'échapper par la cuisine. Passez par cet endroit pour continuer votre carnage, tout en suivant la trace de Kim, indiquée par un point rouge. Vous verrez Kim fuir par la porte de derrière. Suivez-le après avoir récupéré la trousse de soins située par terre dans la cuisine, puis vous aurez enfin à rejoindre le sol extérieur pour courser Kim (par exemple avec la moto placée ici pour l'occasion) et l'abattre après avoir fait exploser le moteur de sa voiture ou utiliser la méthode de votre choix pour le coincer.

LIQUIDIZE THE ASSETS

Pour cette dernière mission de Gravelli, on vous demandera de faire exploser 5 vans placés dans l'entrepôt d'une alimentation, et remplis de drogue. Lorsque vous atteignez le lieu proprement dit, une séquence se déclenche et vous dévoile un peu ce à quoi vous devez vous attendre. On vous montre également à la fin de celle-ci une série de conduits d'aération fixés contre le mur. Souvenez-vous-en... Commencez donc par passer par-dessus la clôture, puis courez rejoindre l'échelle située plus loin sur la droite. Une fois sur ce premier toit, marchez doucement sur le rebord de droite pour ensuite atteindre ces fameux conduits qui vous serviront à gagner le toit suivant. Commencez à abattre quelques hommes au fusil à lunette si vous le souhaitez, mais il sera préférable d'emprunter l'échelle située non loin de là pour gagner encore un peu de hauteur et avoir une vision globale de la situation, après avoir pris la place d'un sniper ennemi. Seuls les 5 vans sont représentés en rouge sur le radar. A partir d'ici, vous pourrez faire le ménage en abattant la plupart des types armés situés dans la cour. Commencez également à exploser un ou deux vans à la roquette, puis lorsque le nombre d'ennemis aura fortement diminué, descendez dans cette cour pour finir le travail en faisant rapidement sauter les 3 autres vans, tout en vous occupant des éventuels survivants.

THAT SPECIAL SOMEONE

Suite à la mission précédente, l'agent de U.L.P. ne tarde pas à appeler Niko pour lui dire qu'ils ont retrouvé Darko Brevic. Avant d'aller le trouver, Niko appelle Roman et doit d'abord passer le récupérer. Il ne vous reste plus qu'à suivre la route menant à la zone du fret de l'aéroport pour enfin faire face à votre homme. Une séquence se déclenche lorsque vous atteignez le marqueur, à la suite de laquelle vous devez décider du sort de Darko. Quelle manière allez-vous choisir pour vous venger ? Tuer quelqu'un qui n'attend plus rien de la vie ou le laisser vivre dans la souffrance ? A vous de voir... Sachez juste que la seule répercussion que votre choix aura ici sera dans les dialogues qu'échangeront Niko et Roman lorsqu'ils quitteront les lieux. Peu après avoir déposé Roman, Pegorino vous appelle pour une dernière mission... Une mission décisive pour la fin de l'aventure...

ONE LAST THING...

Suite à la mission précédente, Jimmy Pegorino ne tarde pas à vous appeler afin que vous le rejoigniez à son club. Vous comprenez qu'il vous demande d'aller contre vos principes en acceptant un deal vous mettant en rapport avec Dimitri, mais dans lequel vous pourrez récolter beaucoup d'argent. En sortant du club, Niko appelle Roman, qui lui conseille d'accepter le deal et de travailler avec Dimitri, en lui rappelant qu'il va se marier et que cet argent serait le bienvenu. Niko appellera ensuite Kate, qui sera contre l'avis de Roman, expliquant à Niko qu'il est inutile qu'il cherche à la revoir s'il décide d'abandonner ses principes moraux pour de l'argent. Il va maintenant être temps de faire un choix : le deal (travailler avec Dimitri) ou la vengeance (tuer Dimitri). Vous pouvez voir deux icônes apparaître alors sur la carte. L'une vous permettra d'entrer dans la voie du deal et est représentée par un dollar, et l'autre vous fera entrer dans la voie de la vengeance, représentée par une épée. Après avoir fait votre choix, il vous restera 3 missions à accomplir pour terminer le mode histoire...

VOIE DU DEAL : IF THE PRICE IS RIGHT

Après avoir gagné l'icône en forme de dollar, il va vous falloir rejoindre les quais indiqués en jaune avec Phil. Parlez au garde, avancez jusqu'au nouveau marqueur jaune, puis une séquence se déclenchera, durant laquelle vous recevrez un coup de fil de Dimitri, qui annonce avoir liquidé tout le monde.
Il va donc vous falloir aller chercher l'argent vous-même. Suivez alors Phil qui va grimper sur le toit, afin d'avoir une vue d'ensemble. Il explosera la vitre du toit et vous vous retrouverez dans le bâtiment. Une fois sur la passerelle supérieure, éliminez les ennemis situés au même niveau que vous, puis chargez-vous ensuite du maximum de monde situé plus bas avec votre fusil à lunette. Partez ensuite vers les escaliers pour descendre d'un étage et vous retrouver sur la passerelle intermédiaire. Eliminez encore quelques ennemis et descendez une fois de plus les escaliers. Arrivé en bas, abattez tous ceux qui se dresseront devant vous et rejoignez le point jaune.

Après avoir passé le bateau, Phil va vous demander de le suivre et montera les escaliers. Couvrez-le jusqu'à ce qu'il atteigne la porte au bout du couloir métallique. Approchez de lui lorsqu'il se retrouve bloqué derrière la porte, une séquence se déclenchera. Vous trouverez une trousse de secours en entrant dans le bureau, à gauche du tableau d'affichage. Lancez-vous ensuite à la poursuite du type (représenté par un point rouge) qui file en camion. Une course-poursuite commence, durant laquelle vous devrez éviter de nombreux obstacles avant de pouvoir vous approcher réellement du camion. Essayez de tirer dans les pneus ou de mettre le feu au véhicule afin de liquider le fuyard et de récupérer l'argent. Suite à ceci, il vous faudra ramener Phil au point indiqué. Vous ne tarderez pas ensuite à avoir des nouvelles de votre cousin et de son mariage...

MR. & MRS. BELLIC

Rendez-vous devant l'église indiquée par le marqueur jaune après avoir revêtu un costume et de belles chaussures, puis il ne vous restera plus qu'à observer ce qui va suivre...

A REVENGER'S TRAGEDY

Vous voici de retour à Broker, habillé comme à vos débuts dans le jeu. Commencez par aller récupérer un bon arsenal, en attendant que Little Jacob vous contacte, pour ensuite le rejoindre au point indiqué. Il vous attend dans une voiture indiquée en bleu sur le radar, et votre première tâche consistera à suivre les hommes de Pegorino, sans tenter de les

tuer, pour finalement arriver à l'entrée d'un casino abandonné. La course-poursuite pourra sembler longue et éreintante, étant donné que la voiture que vous devrez obligatoirement conduire pour suivre les types sera nettement moins maniable que la leur. Ainsi, le moindre choc contre un poteau ou une voiture pourra vous faire perdre un temps précieux et même vous faire échouer la mission. Par ailleurs, durant cette phase de poursuite, la console n'hésite pas à tricher ici et là, en tentant de vous mettre des bâtons dans les roues grâce à certaines voitures du trafic qui vous bloqueront la route comme par enchantement, à des endroits clés où vous êtes obligé de passer. Bref, outre cela et la direction on ne peut plus exécrable de votre voiture, vous devriez parvenir à suivre les hommes de Pegorino jusqu'à destination, sans pour autant vous arracher les cheveux.

Après ce long parcours, vous vous retrouverez à quelques mètres de l'entrée du casino abandonné, à couvert derrière votre voiture, tandis que Little Jacob sera parti de son côté trouver un moyen de transport. Tout en vous tenant derrière la voiture, commencez par éliminer un maximum d'ennemis au fusil à lunette. Prenez garde toutefois à surveiller l'état de la voiture, afin de ne pas avoir de mauvaise surprise si jamais elle est en train de prendre feu... Abattez les trois hommes postés en hauteur sur la droite, puis ceux situés devant vous, plaqués derrière les voitures. Pensez à y envoyer des roquettes et des bombes, puis commencez à avancer. Prenez garde aux types cachés entre les bennes de droite, puis à ceux accroupis dans le petit trou, plus au fond à gauche. Bien, maintenant que vous avez nettoyé l'extérieur, il va falloir entrer dans ce vieux casino. Un type sera posté en haut à gauche et vous tirera dessus lorsque vous entrerez. Restez donc dehors, en arrière de l'entrée pour le détecter avec votre fusil à lunette et lui coller une balle en pleine figure. N'entrez pas tout de suite et restez plutôt en retrait par rapport à la porte, pour observer maintenant à la lunette le fond et le côté gauche de la pièce. Vous verrez d'autres hommes planqués, que vous devriez pouvoir sniper également sans vous faire toucher. Entrez ensuite dans le bâtiment, pour trouver une trousse de soins contre le mur de la cabine de droite, et éliminez les survivants, en vous étant occupé de celui situé en hauteur, si cela n'a pas été fait. La suite des opérations se passe au fond à gauche...

Une séquence va se déclencher durant laquelle vous voyez Dimitri s'enfuir après avoir abattu Pegorino. Montez donc les escaliers, puis ceux de gauche et ouvrez la porte en étant prêt à faire feu sur des hommes placés droit devant vous. Regardez vite ensuite sur la droite car d'autres types surgiront du toit. Abattez-les et courez à votre tour vers l'autre côté de ce toit. Foncez jusqu'à l'hélico pour déclencher une nouvelle séquence durant laquelle Niko ira s'accrocher désespérément à l'hélicoptère de Dimitri. Il va finir par lâcher prise et tomber dans l'eau. Soyez alors extrêmement rapide pour nager vers le bateau situé juste à côté de vous. Appuyez sur le bouton qui vous permet de grimper habituellement par-dessus les murs, puis appuyez ensuite sur celui que vous utilisez pour monter dans un véhicule, afin que Niko se place aux commandes de l'appareil. Accélérez tout de suite, car Dimitri vient déjà d'envoyer une roquette droit dans votre direction, et celle-ci pourrait bien faire exploser le bateau si vous n'êtes pas assez rapide pour démarrer.

Il s'agira maintenant de poursuivre l'hélicoptère de Dimitri en bateau, en prenant garde aux roquettes qu'il vous envoie de temps en temps (il n'y a pas trop de danger, mais il peut arriver que Dimitri vise dans le mille à de rares moments). Vous allez bientôt voir apparaître un deuxième hélicoptère derrière celui de votre ennemi. Il s'agit de Little Jacob, venu à la rescousse. Vous devez impérativement foncer dans sa direction et arriver à temps lorsqu'il sera positionné à 2 mètres de l'eau et qu'un indicateur jaune sera apparu. Il n'y restera que très peu de temps, et sachez que si vous le manquez, la mission sera échouée. Une bonne méthode semble être de continuellement maintenir le stick gauche vers le bas depuis votre départ en bateau, afin d'accumuler plus de vitesse et ainsi arriver à temps au niveau de Jacob.

Si vous avez pu foncer sur le marqueur jaune, vous avez alors déclenché une séquence durant laquelle Niko va s'accrocher à l'hélico de Jacob. Appuyez très rapidement sur le bouton affiché pour que Niko puisse entrer dans l'appareil et en prendre les commandes. Il s'agira ensuite de poursuivre l'hélicoptère de Dimitri qui zigzague entre les immeubles, en sachant que vous serez bientôt obligatoirement touché par une de ses roquettes. Ne paniquez donc pas, et continuez votre poursuite, tandis que les deux hélicoptères finiront par être endommagés. Suite à la séquence, il vous restera à prendre en chasse le gros point rouge indiqué sur le radar, et qui représente Dimitri dans ce parc. Il finira par s'arrêter au bout d'un certain temps. Finissez-en une fois pour toutes.

VOIE DE LA VENGEANCE : A DISH SERVED COLD

Lorsque vous arrivez sur les docks après avoir pris le chemin de l'icône en forme d'épée, une séquence se déclenche durant laquelle vous voyez les Russes en train de charger l'héroïne. Dimitri, quant à lui, se trouve dans la cale du bateau et supervise les opérations. La première tâche de cette mission consistera à rejoindre la passerelle afin d'utiliser

les commandes de la cale. Pour ce faire, commencez à éliminer les quelques hommes qui gardent l'accès au bateau, puis montez les escaliers. Planquez-vous derrière les séries de caisses tout en éliminant les hommes armés postés en hauteur et à votre niveau, en progressant prudemment vers la gauche jusqu'à l'autre bout du bateau.

Vous allez bientôt pouvoir pénétrer à l'intérieur des quartiers de l'équipage, en commençant par éliminer 3 hommes dans la première pièce (pensez aux grenades). Avant de monter les escaliers menant aux cabines, récupérez si besoin la trousse de secours posée sur la table. Montez ensuite les escaliers pour voir deux hommes qui vous attendent au bout du couloir et un dans une des cabines. Occupez-vous-en avant de ressortir et continuez sur deux séries d'escaliers en éliminant de nouveaux gardes. Une fois tout en haut, le radar indique que vous vous trouvez à hauteur du poste de commandes. Récupérez le gilet pare-balles, puis actionnez les commandes en appuyant sur le bouton indiqué.

Vous voyez alors la cale s'ouvrir. Quittez les lieux pour redescendre tout en bas et repartir en sens inverse, pour éliminer une nouvelle fournée d'hommes armés et rejoindre quasiment votre point de départ. Repérez la porte que vous aviez ouverte afin de sauter dans la cale. Une fois à cet endroit, vous n'avez plus qu'à vous battre entre les containers pour rejoindre l'autre bout et trouver Dimitri. Après avoir éliminé quelques hommes de plus, vous pourrez enfin faire sa fête à ce traître, puis l'achever. Il vous sera alors demandé de revenir sur le pont et de quitter le navire. Suite à ceci, Niko appelle Roman et Phil va le contacter. Roman donnera un peu plus tard rendez-vous à Niko pour son mariage, vous aurez à vous habiller convenablement. Le matin, peu avant 10h, Niko appelle Kate et doit passer la prendre...

MR. & MRS. BELLIC

Après avoir récupéré Kate chez elle, filez à l'église habillé en costume et belles chaussures, pour observer ce qui va suivre...

OUT OF COMMISSION

Tandis que vous vous retrouvez à Broker habillé comme au début de l'aventure, il va falloir vous préparer au combat en allant récupérer armes, munitions et gilet de protection. Lorsque Jacob vous appelle, un point bleu apparaîtra sur la carte, et il faudra vous y rendre pour le retrouver lui et Roman. Après être entré dans la voiture, la même course-poursuite que pour la mission " A Revenger's Tragedy" (la dernière mission de l'autre fin) va alors débuter, et vous devrez poursuivre les hommes de Pegorino. Vous devrez rester derrière sans tenter de les tuer, pour finalement arriver à l'entrée d'un casino abandonné. La course-poursuite pourra sembler longue et éreintante, étant donné que la voiture que vous devrez obligatoirement conduire pour suivre les types sera nettement moins maniable que la leur. Ainsi, le moindre choc contre un poteau ou une voiture pourra vous faire perdre un temps précieux et même vous faire échouer la mission. Par ailleurs, durant cette phase de poursuite, la console n'hésite pas à tricher ici et là, en tentant de vous mettre des bâtons dans les roues grâce à certaines voitures du trafic qui vous bloqueront la route comme par enchantement, à des endroits clés où vous êtes obligé de passer. Bref, outre cela et la direction on ne peut plus exécrable de votre voiture, vous devriez parvenir à suivre les hommes de Pegorino jusqu'à destination, sans pour autant vous arracher les cheveux.

Après ce long parcours, vous vous retrouverez à quelques mètres de l'entrée du casino abandonné, à couvert derrière votre voiture, tandis que Little Jacob et Roman seront partis de leur côté trouver un moyen de transport. Là encore, la phase de fusillade sera en tout point identique à celle de la mission alternative "A Revenger's Tragedy". Tout en vous tenant derrière la voiture, commencez par éliminer un maximum d'ennemis au fusil à lunette. Prenez garde toutefois à surveiller l'état de la voiture, afin de ne pas avoir de mauvaise surprise si jamais elle est en train de prendre feu... Abattez les trois hommes postés en hauteur sur la droite, puis ceux situés devant vous, plaqués derrière les voitures. Pensez à y envoyer des roquettes et des bombes, puis commencez à avancer. Prenez garde aux types cachés entre les bennes de droite, puis à ceux accroupis dans le petit trou, plus au fond à gauche. Bien, maintenant que vous avez nettoyé l'extérieur, il va falloir entrer dans ce vieux casino. Un type sera posté en haut à gauche et vous tirera dessus lorsque vous entrerez. Restez donc dehors, en arrière de l'entrée pour le détecter avec votre fusil à lunette et lui coller une balle en pleine figure. N'entrez pas tout de suite et restez plutôt en retrait par rapport à la porte, pour observer maintenant à la lunette le fond et le côté gauche de la pièce. Vous verrez d'autres hommes planqués, que vous devriez pouvoir sniper également sans vous faire toucher. Entrez ensuite dans le bâtiment, pour trouver une trousse de soins contre le mur de la cabine de droite, et éliminez les survivants, en ayant pris soin de vous occuper de celui situé en

hauteur, si cela n'a pas été fait. La suite des opérations se passe au fond à gauche...

Vous vous retrouverez face à Pegorino qui ne tardera pas à s'enfuir sur le toit. Poursuivez-le en montant les escaliers, puis ceux de gauche, et préparez-vous à faire feu droit devant vous après avoir franchi la porte. Pegorino file tout droit en descendant l'échelle tandis que ses hommes le couvrent. Suivez-le après avoir abattu ces derniers. Une fois au bas de l'échelle, courez vers la droite pour suivre la trace de votre ennemi, tout en réglant leur compte aux mafieux du coin. Arrivé au bout, une voiture surgit et vous avez une fois encore à abattre quelques hommes. Pegorino a maintenant pris place dans un hors-bord et ne va pas tarder à mettre les voiles, tandis que vous trouvez une moto (indiquée en bleu sur le radar) sur le ponton. Enfourchez-la aussi sec, pour ensuite la piloter le long de la côte, en rattrapant ainsi le bateau de Pegorino qui se trouvera sur votre gauche. Regardez sur votre radar pour avoir une bonne appréhension de la forme du rivage sur lequel vous êtes en train de rouler, afin de perdre le moins de temps possible et éviter les mauvaises surprises. Jacob et Roman vont bientôt intervenir en hélicoptère et vous aurez à les rejoindre. Comment ? Me direz-vous, eh bien en fonçant vers la grosse flèche jaune qui sera bientôt située légèrement sur votre gauche, un peu plus au fond du décor, et indiquant une rampe qui vous servira de tremplin pour atteindre l'hélico.

Si vous avez bien réussi la manoeuvre, une séquence se déclenche après être passé sur la flèche, vous devez appuyer rapidement sur le bouton indiqué pour faire monter Niko dans l'hélicoptère, qu'il va devoir ensuite piloter. Contentez-vous de suivre le bateau de Pegorino, puis vous encaisserez obligatoirement une roquette, ce qui fera flamber l'appareil. Ne paniquez pas et continuez de suivre le bateau jusqu'au déclenchement d'une séquence. Vous voici alors dans le parc, il ne vous reste plus qu'à rattraper Peg en lui courant après, pour bientôt le cribler de balles au fusil d'assaut, observez la séquence finale...

LES LIVRAISONS DE DROGUE DE LITTLE JACOB (2%)

Après avoir réussi la mission "Shadow" assignée tôt dans le jeu par Little Jacob, vous pouvez lui demander du boulot en sélectionnant la rubrique appropriée dans votre téléphone (Repertoire/ Little Jacob/ Boulot). Il aura pour vous 10 missions à vous donner au total. Elles consisteront toutes à livrer des paquets de drogue vers un endroit indiqué, soit en vous chargeant des trouble-fête, soit en déguerpissant rapidement pour perdre votre indice de recherche, ou bien soit en livrant avant que le temps imparti ne soit écoulé... Sachez enfin que l'ordre des missions est aléatoire.

MEADOW HILLS

Rendez-vous au niveau de la voiture contenant le paquet, pour la conduire jusqu'à Meadow Hills et livrez ensuite le colis au niveau du marqueur jaune. Soyez prévoyant en sortant une arme avant de vous placer sur le marqueur, car un gang rival ne va pas tarder à surgir pour tenter de vous éliminer. Vous serez alors encerclé. Abattez rapidement la demi-douzaine d'ennemis pour compléter cette mission.

OUTLOOK PARK

Cette fois-ci, il vous faudra livrer le colis sous le pont d'Outlook Park, indiqué par le GPS. Comme dans la mission précédente, sortez une arme avant de poser le paquet au niveau du marqueur, puis vous serez pris en embuscade par 4 hommes qui surgiront de chaque coin du pont. Rien de bien difficile pour Niko...

SCHOTTLER

Allez chercher la vieille caisse de Jacob pour ensuite la conduire jusqu'au point indiqué. Attention, vous avez 30 minutes pour mener la voiture à bon port, ce qui signifie une quarantaine de secondes dans notre monde à nous ! Lorsque vous arriverez à proximité du marqueur jaune, sachez qu'il se trouve dans un petit tunnel juste sous l'autoroute...

MEADOWS PARK

Une fois dans le vieux tacot qui contient la drogue de Jacob, menez-le à Meadows Park pour sortir du véhicule et vous approcher du marqueur. Avant de le toucher, prévoyez à être pris en embuscade par 4 hommes. Sortez une arme pour les accueillir dignement et réussir cette mission haut la main.

STEINWAY APPARTMENT TOWER

Il s'agit d'une livraison chronométrée, comme pour celle de Schottler. Toutefois, vous aurez ici 50 minutes (environ 1 minute réelle) pour amener le paquet à un homme qui attend sur Steinway. Une fois à la fin du tracé indiqué en jaune, sortez du véhicule pour courir vers la droite jusqu'au marqueur avant la fin du temps imparti !

CERVEZA HEIGHTS CARSTACK

Ici, Jacob vous demande de livrer le paquet avec la voiture habituelle au niveau de Cerveza Heights. Sortez une arme avant de placer le colis vers la poubelle et préparez-vous à éliminer deux hommes sur le toit qui vous fait face, un autre sur le toit situé derrière vous sur la gauche (lorsque vous faites face à la poubelle), ainsi que deux types armés qui surgiront également derrière vous en voiture. Vous voici donc averti...

BEECHWOOD CITY

25 minutes (environ 35 secondes), pas une de plus ! C'est le temps qui vous sera imparti pour livrer le colis à l'endroit indiqué. Il n'est pas très loin d'ici, mais si vous voulez réussir, ne suivez pas le début de la route indiquée par le GPS, qui vous fait passer par un chemin "légal". Non, coupez plutôt directement à gauche, puis continuez de suivre le tracé jaune pour très vite atteindre l'homme qui attend dans le garage.

MEADOWS PARK FESTIVAL TOWERS

Rendez-vous avec la vieille caisse habituelle au point indiqué pour effectuer le deal, les flics ne tarderont pas à intervenir. Il s'agira ici de perdre vos étoiles de recherche. Le plus simple sera de courir sans vous défendre vers votre véhicule et de filer pour sortir de la zone de recherche. Car n'oubliez pas que le fait de tirer sur les forces de l'ordre ne ferait qu'aggraver votre indice de recherche, augmentant ainsi la difficulté à vous dépatouiller de vos poursuivants.

EAST ISLAND CITY TUNNEL

Une fois encore, il s'agit là d'une livraison chronométrée. Entrez dans le tacot de Jacob et filez le long du chemin indiqué par le GPS. Ne perdez pas de temps sur la route en heurtant voitures et poteaux, car il serait bien trop difficile d'arriver à temps. Lorsque vous vous approcherez du but, sachez qu'il faut vous rendre dans un tunnel piéton qui passe sous le grand boulevard. Le type vous attend ici.

WILLIS ALLEY

Pour la 10ème mission, quelle qu'elle soit, vous aurez enfin à disponibilité une voiture digne de ce nom ! Ici, livrez le paquet au niveau de Willis Alley, indiqué sur le GPS. Les flics vous tendront alors un piège et il suffira de filer le plus vite possible vers la voiture pour perdre vos étoiles en conduisant hors de la zone de recherche.

LES MISSIONS EXOTIC EXPORT (2%)

Peu après avoir pu vous connecter sur le net via un cybercafé, Brucie vous confiera quelques missions de vols de véhicules. Regardez vos mails et vous verrez sa première requête. Répondez si vous souhaitez trouver et lui rapporter le véhicule en question dans son garage. Cela vous permettra de vous faire un peu de cash, selon l'état dans lequel vous ramenez le véhicule. Il faudra en tout rapporter 8 voitures et 2 motos.

Le principe est le même à chaque fois : dès que vous acceptez de trouver le véhicule, sa position sera indiquée sur la carte lorsque vous sortirez du cybercafé. Il s'agira de voler le véhicule et de le ramener à chaque fois au garage de Brucie. Prenez un taxi pour vous rendre plus vite sur les lieux, mais prenez garde toutefois à ce que le véhicule dont vous souhaitez vous emparer ne soit pas démarré et prêt à filer, auquel cas vous devrez rapidement vous lancer à sa poursuite en vous dégotant une voiture. N'ayez crainte car "poursuite" reste un bien grand mot dans ce cas, et il sera simple de bloquer le véhicule que vous souhaitez voler pour faire sortir le conducteur et prendre sa place. Dans d'autres cas, vous devrez vous débarrasser des gêneurs qui entourent le véhicule cible et écoperez souvent d'une ou deux étoiles de recherche. Il faudra impérativement semer la police pour ensuite pouvoir amener le véhicule au garage de

Brucie.

Quoi qu'il en soit, tâchez d'endommager le moins possible le véhicule lorsque vous semez la police ou bien lorsque vous êtes occupé à éliminer ceux qui vous empêchent de le voler tranquillement. Après chaque mission réussie, Niko appelle Brucie pour lui confirmer que son colis est livré et vous pouvez retourner vérifier vos mails pour vous charger du prochain véhicule convoité par votre ami.

LES COURSES DE BRUCIE (2%)

Après avoir effectué la course de rue dans la mission "NO.1" de Brucie, vous pourrez l'appeler pour en effectuer d'autres. Trouvez-vous une bonne voiture de sport et appelez Brucie en ayant sélectionné "Course" dans votre portable. Il vous indiquera le lieu de départ sur votre GPS. Remportez les 3 courses situées sur Broker/Dukes/Bohan, les 3 d'Algonquin, puis les 3 situées sur Alderney. Une fois la victoire obtenue sur les 9 courses, vous progresserez de 2 unités vers les 100%.

LES MISSIONS ASSASSIN (2%)

Pour débloquer cette série de missions d'assassinats, vous devez avoir complété la mission "Truck Hustle" que vous avait assignée Phil Bell. Autant vous prévenir qu'il sera préférable de vous doter d'un lance-roquettes pour les 9 missions qui vont suivre, car cette arme s'avérera être la plus appropriée pour la réussite de ces petites épreuves. Pour effectuer la première mission, un type a dû vous appeler et une icône en forme de cible est alors apparue sur votre carte. Elle indique l'emplacement d'une cabine téléphonique. Rendez-vous-y pour y avoir une conversation avec votre mystérieux agent, ayant le surnom de "nettoyeur". Sachez qu'avant de partir accomplir votre tâche, vous trouverez à chaque fois un gilet pare-balles et une arme derrière la cabine téléphonique, de l'autre côté du grillage. Après chaque mission réussie, Niko appelle le "nettoyeur" pour lui dire que le job a été effectué. Vous pouvez alors revenir à la cabine pour écouter les nouvelles directives. Voici donc ci-après les 9 missions que votre agent vous assignera (l'ordre des missions étant aléatoire).

MIGRATION CONTROL

Votre priorité dans cette mission sera de faire exploser directement l'hélicoptère du fond, qui ne va pas tarder à décoller avec votre cible. Envoyez donc une roquette dans l'hélico sans réfléchir, pour ensuite éliminer le pauvre homme dans le cas où il aurait survécu, ainsi que vos autres assaillants.

TAKEN OUT

Il s'agit d'éliminer une cible assise à l'intérieur d'une limousine, accompagnée de deux 4x4... La meilleure façon de réussir ici sera d'accélérer pour vous placer sur le chemin de la limousine (sans sortir d'arme), de sortir de votre voiture, puis de placer votre jolie lance-roquettes sur votre épaule. Restez tout de même à une distance convenable du véhicule, puis lorsque vous l'avez bien en visée, pressez donc la détente ! Vous vous en sortirez bien mieux qu'en tentant de les attaquer au pistolet-mitrailleur, car qui dit limousine dit beaucoup d'ennemis à l'intérieur, sans compter les deux 4x4 qui ne vous lâcheraient pas d'une semelle.

R.U.B. DOWN

Dans cette mission, il s'agira d'éliminer 3 motards accompagnés. Lorsque vous arrivez sur les lieux, tenez-vous à une soixantaine de mètres pour les apercevoir en train de discuter. Sachez que si vous arrivez tel un barbare en leur faisant face, un ou deux motards risqueraient de s'échapper pour bientôt devenir irrattrapables. Oui, car les bougres ne partent pas tous dans la même direction ! Il existe en réalité une méthode toute aussi barbare, mais plus vicieuse... Cela consistera à passer derrière le muret situé sur la droite, pour monter sur le gros box en métal, afin d'avoir une vue d'ensemble. Tirez alors simplement une roquette en plein milieu de la réunion pour tout envoyer valser d'un seul coup. Si vous réussissez votre tir, les trois motos devraient être détruites, et vous n'avez plus qu'à éliminer les éventuels survivants à pied.

WATER HAZARD

Une mission simple comme bonjour ! Rendez-vous juste au point indiqué, pour sortir votre fusil à lunette et vous charger de la personne au-dessus de laquelle est affiché l'indicateur rouge, sur le bateau. Eliminez-la de cette distance et vous pourrez retourner à la cabine téléphonique.

DERELICT TARGET

Vous allez devoir faire le ménage dans un bâtiment de 7 étages remplis d'ennemis. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de tuer tout le monde, prenez bien soin d'éliminer les trois cibles portant le marqueur rouge. Un gilet pare-balles sera de rigueur ici, et pensez également à profiter des éléments du décor en faisant sauter les bouteilles de gaz. Vous trouverez les deux premières cibles en montant, puis bien sûr la dernière au niveau le plus haut de ce bâtiment.

DEAD END

Une fois encore, vous pouvez plier la mission en un rien de temps si vous touchez à la roquette la voiture que vous verrez s'enfuir dès que vous arriverez sur les lieux. Cela n'a rien de bien difficile et vous éviterait de poursuivre vos opposants jusqu'à l'entrepôt dans lequel ils iraient se cacher, vous obligeant à nettoyer toute la zone au fusil d'assaut.

INDUSTRIAL ACTION

Une fois arrivé dans cette zone industrielle, vous verrez une dizaine de points rouges. Commencez par éliminer au fusil à lunette ceux que vous apercevez en hauteur, notamment au niveau des deux tours, puis passez derrière pour continuer à nettoyer le secteur et monter les escaliers. Réglez leur compte aux survivants tout en montant encore un étage, puis il ne devrait plus rester personne pour vous tenir tête.

HOOK, LINE AND SINKER

Il s'agira d'atteindre une personne placée sur un bateau au loin. Approchez du rivage au maximum, puis zoomez avec votre fusil à lunette. Si cela n'est pas suffisant pour toucher la tête, tenez-vous debout dans le bateau qui vous fait face, sans le démarrer, puis visez à nouveau de cette distance. Il devrait être possible d'éliminer votre cible sans avoir à vous approcher plus avec le bateau, ce qui entraînerait alors une course-poursuite sur l'eau. Vous n'auriez d'autre choix que de faire exploser le bateau ennemi ou bien de viser la tête du pilote avec votre pistolet-mitrailleur, ce qui rendrait la tâche bien plus ardue.

BAILING OUT FOR GOOD

Au niveau du commissariat, abattez la cible au fusil à lunette avant qu'elle ne monte dans la voiture, ou bien à la barbare, au fusil à pompe. Autrement, faites sauter la voiture dans laquelle l'homme va monter à la roquette pour éviter d'engager une course-poursuite.

LES MISSIONS VIGILANTE (2,5%)

Après avoir accompli la mission "Crime and Punishment", vous aurez la possibilité d'effectuer les missions "Vigilante" bien connues des fans de GTA. Il s'agira de vous dégoter une voiture de police, puis d'entrer dans l'ordinateur et de sélectionner "Voir les crimes en cours". Choisissez ensuite de vous charger de l'un des trois incidents proposés en validant avec "OK", et vous aurez le chemin à suivre affiché sur votre GPS pour atteindre le criminel. Ces missions consisteront à poursuivre des hommes à pied ou véhiculés, afin de les éliminer. Libre à vous de choisir la méthode pour parvenir à vos fins (tirez au volant, roulez-leur dessus, sortez et éliminez-les à pied) mais sachez que vous ne devez pas quitter votre voiture de police durant la mission, à moins d'y revenir avant la fin du décompte affiché. Bien que le nombre de missions "Vigilante" soit infini, sachez que vous devrez en comptabiliser 20 pour obtenir les 2,5% de plus. Il n'est pas nécessaire d'effectuer les 20 missions d'une traite.

LES MISSIONS MOST WANTED (2,5%)

De la même manière que pour les missions "Vigilante citées plus haut", vous pourrez entrer dans l'ordinateur d'une voiture de police pour vous mettre en chasse des criminels les plus recherchés, de la même manière que vous l'aviez fait pour Lyle Rivas, dans la mission "Search and Delete". Sélectionnez "Voir les criminels recherchés" après être entré dans l'ordinateur, puis une liste de 10 noms s'affichera. Sélectionnez celui qui vous intéresse pour aller le cueillir en suivant la route indiquée par GPS. Il y a 3 listes de 10 noms en tout, selon que vous vous trouvez sur Alderney, Algonquin ou Broker/Dukes/Bohan. Cela fait au total 30 criminels et vous avez à vous charger de tout ce beau monde si vous souhaitez remporter les 2,5% supplémentaires. Sachez enfin que lorsque les cibles sont affichées en rouge, vous pouvez sortir du véhicule de police sans déclencher le décompte.

Les 10 criminels sur Broker/Dukes/Bohan :

Maxwell Caughlin
Partez à la poursuite du véhicule de cet homme accompagné de son complice et éliminez-les tous les deux. Libre à vous de choisir la méthode pour les abattre.

Scott Guzowski
Allez à la rencontre de cet homme en suivant le chemin indiqué, puis éliminez-le dans le parc accompagné de ses 3 acolytes.

Antonio Rivette
Liquidez-les, lui et sa bande, en allant les trouver en haut des marches menant au métro de Schottler.

Rodrigo Stavnes
Il sera situé dans la cour d'une cité, accompagné de 3 collègues. Ils repèrent très vite votre présence et il faudra vous hâter de les rattraper si vous ne souhaitez pas qu'ils se dispersent.

Fernando Tisdel
Lorsque vous l'atteindrez, une course-poursuite s'engagera contre lui et vous devrez neutraliser son véhicule d'une manière ou d'une autre. N'oubliez pas de liquider ses trois collègues qui l'accompagnent.

Tyler Pickrel
Il sera seul et attendra son heure dans le parc indiqué sur le radar. Vous pouvez en finir rapidement en lui roulant dessus et passer au criminel suivant.

Preston Pecinovsky
Il vous attend avec trois autres types sur un parking, vous aurez à les abattre alors qu'ils se tiennent à couvert derrière une voiture. Une petite roquette et on n'en parle plus ! Rien d'autre à ajouter.

Alonso Goralski
Il faudra abattre deux hommes une fois sur les lieux, dont l'un qui s'échappe en voiture. Vous devriez avoir assez de temps et de vision pour toucher le conducteur à la tête et revenir ensuite éliminer le type à pied qui se cache près de la cabine de la barrière.

Bert Reker
Attention, ce type est bien entouré... Ce ne seront pas moins de six hommes armés qui l'accompagneront et que vous devrez abattre au niveau d'une casse. Deux gars seront situés en hauteur. Utilisez le sniper, les grenades ou les roquettes, puis occupez-vous des survivants de manière classique pour remplir cette mini-mission.

Freddy Paparo
Ce sera le dernier criminel du secteur à abattre. Et il s'agira d'une course-poursuite, plus ou moins longue selon la méthode utilisée et votre habilité à viser. Eliminez tous les hommes qui sortiront du véhicule.

Les 10 criminels sur Algonquin :

Shon Kikuchi
Ce malfaiteur sera situé sur North Holland. Lorsque vous arrivez sur les lieux, il filera en Banshee. Il s'agira de vite lui viser la tête ou de tirer dans les pneus pour éviter la course-poursuite.

Jimmy Kand
Vous trouverez Jimmy dans une cité située au nord d'Algonquin. Trouvez l'entrée de ce bâtiment en croix et montez les escaliers pour vous trouver à hauteur de votre cible. Entrez alors dans la pièce délabrée dans laquelle il se trouve, vous le verrez allongé par terre. Eliminez-le.

Simon Nashly
Rejoignez le secteur dans lequel il se trouve pour atteindre un grand bâtiment où lui et ses hommes iront se planquer. Montez les escaliers pour aller les éliminer un par un dans les différentes pièces, en observant leur position sur le radar.

Tommy Francovic
Ce type filera à moto dès que vous approcherez des lieux. Selon le côté par lequel vous arriverez, vous aurez plus ou moins de facilité à lui régler son compte en lui rentrant directement dedans, ou bien en le rattrapant pour l'abattre au fusil-mitrailleur.

Barry Lamora
Ce sont trois hommes à pied que vous aurez à abattre pour boucler cette mini-mission. Dès votre arrivée, ils devraient se situer au-dessous de vous et vous pourrez les abattre au fusil d'assaut avant qu'ils ne se dispersent. Barry filera peut-être au fond à gauche, mais vous pourrez le rejoindre en sprintant et en l'abattant de cette distance.

Lino Friddell
Il attendra face à une allée dans laquelle il s'engouffrera avec deux de ses collègues dès que vous aurez atteint sa position. Vous avez la place d'entrer avec la voiture de police et de les poursuivre sous ce porche pour les écraser contre le mur d'en face tel un bon bourrin... Si l'un d'eux en réchappe, il filera à gauche pour tenter d'entrer dans la voiture. Eliminez-le avant qu'il n'y parvienne.

Juan Haimo
Ce cambrioleur situé sur Star Junction sera accompagné de deux acolytes. Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous les voyez filer chacun sur une moto. Cela vous fait donc 3 motards à rattraper et à tuer rapidement pour boucler cette mission. Lorsque les cibles tombent de moto, soyez sûr qu'elles aient bien succombé en leur roulant dessus par exemple, et en vérifiant que le point rouge les représentant sur le radar ait bien disparu.

Darren Covey
Ce type, recherché pour trafic d'armes, sera situé sur Purgatory, que vous rejoindrez en suivant le tracé jaune habituel. Lui et sa bande seront situés dans un parking surélevé, vous n'avez plus qu'à aller les cueillir.

Leo Brodell
Vous le trouverez sur East Holland en suivant le point jaune de la carte, et vous atteindrez un bâtiment dans lequel il s'est réfugié avec ses hommes. Vous constatez qu'ils sont tous en hauteur et devez trouver l'entrée de l'immeuble. Passez par la porte blanche, puis commencez à monter les escaliers en éliminant un ou deux hommes à chaque étage. Après avoir abattu 5 hommes, vous trouverez Leo sur le toit de l'immeuble.

Christov Mahonvic
Il sera situé dans un entrepôt avec 5 de ses hommes. Après avoir atteint l'endroit, tenez-vous à distance pour éliminer le maximum de cibles au fusil à lunette (notamment celles situées à l'étage), puis sortez votre fusil d'assaut pour finir de nettoyer le secteur.

Les 10 criminels sur Alderney :

Marty Boldenow
Lui et sa bande vous attendent sur un terrain au niveau d'un croisement. Par rapport à l'endroit d'où vous arrivez, il est possible d'aller les piétiner avec votre véhicule, ou bien de tout faire sauter à la roquette, étant donné que le secteur

contient certains objets explosifs comme des citernes ou des voitures.

Noel Katsuda
Celui-ci sera à abattre avec son gang dans le quartier de Tudor. Selon l'endroit d'où vous arrivez, vous pourrez les éliminer par le haut avec le fusil à lunette et les grenades, ou bien directement leur rouler dessus en voiture. Attention toutefois à ne pas flamber avec votre véhicule, dans le cas où ils vous canardent trop.

Rodney Mceniry
Voici une de ces missions où les types seront retranchés dans une petite allée, dans laquelle vous pourrez vous engouffrer avec votre voiture de police pour tous les écraser... Les éventuels survivants pourront ensuite être éliminés de manière plus classique, à pied et avec votre arme de prédilection.

Glenn Lushbaugh
Le criminel recherché pour trafic de clandestins filera en voiture dès votre approche. Vous devriez dès lors vous trouver assez près pour lui rentrer dedans et tirer au pistolet-mitrailleur pour le toucher en pleine tête.

Phil Bacerra
Il s'agira ici de le rejoindre au niveau de la zone indiquée, pour le voir s'enfuir avec ses hommes.
Vous aurez ainsi à stopper deux véhicules en visant les conducteurs pour écourter la course-poursuite. Ecrasez les survivants ou éliminez-les à pied.

Sergi Szerbin
Il vous attend avec sa bande sur un petit terrain comportant de grosses citernes à faire exploser, sur Leftwood. Réglez-leur tous leur compte sans trop de problèmes, étant donné qu'aucun d'eux ne cherchera à s'échapper.

Danny Hatmaker
Vous devrez l'abattre avec sa bande comptant environ une dizaine de types armés. Ils sont situés dans une zone industrielle et se cachent parmi les nombreux containers. Faufilez-vous entre ces derniers pour aller les envoyer un par un dans l'autre monde à l'aide de votre fusil d'assaut.

Mervin Eskuchen
Ce malfaiteur recherché pour trafic de stupéfiants va s'échapper avec sa bande dès votre arrivée, et vous aurez ainsi deux pick-up à neutraliser. Comme souvent dans les missions "most wanted", il n'est pas bien difficile de réussir ces courses-poursuites, dans la mesure où vous pouvez dès le début les arrêter à la source, en tirant une balle en pleine tête sur le conducteur par exemple.

Fredrick Harrison
Ce type, recherché pour vol de voitures, vous attend avec son gang au niveau de la grande passerelle. La plupart seront postés en hauteur, comme vous pourrez le constater sur votre radar. Occupez-vous dans un premier temps des cibles du bas, puis montez les marches métalliques en abattant ceux qui se trouvent à votre hauteur, pour bientôt atteindre l'étage le plus haut, au niveau duquel sont placés la plupart des malfrats.

Keenan Burdett
Vous aurez à abattre une dizaine de types armés durant cette mission, tous situés dans un vaste parking à plusieurs niveaux. Montez en éliminant tous les hommes se trouvant à votre hauteur, puis poursuivez jusqu'au toit pour abattre les derniers ainsi que Keenan.

OBTENIR TOUTES LES CAPACITES UNIQUES ET EFFECTUER TOUTES LES ACTIVITES (10%)

Comme indiqué dans le titre, il sera nécessaire d'effectuer quelques sorties avec vos amis. Afin d'obtenir 100%, vous ne devrez toutefois vous concentrer que sur Little Jacob, Brucie et Packie (effectuez au moins une fois chaque activité indiquée dans la liste). Regardez le pourcentage d'amitié augmenter dans les statistiques après avoir effectué une activité avec un de vos amis (un pouce vers le haut s'affiche brièvement au-dessus du radar), puis lorsqu'il aura atteint

un certain niveau, cela débloquera alors la capacité spécifique du personnage. Afin d'éviter de faire chuter votre taux d'amitié, une astuce consiste à accepter les rendez-vous que l'on peut vous donner, puis de rappeler tout de suite après l'interlocuteur pour annuler, de manière courtoise. Il ne prendra pas la mouche et comprendra, sans que vous ne perdiez le moindre pourcentage ! Sachez enfin que les amis de Niko sont disponibles durant une plage horaire qui leur est propre. Si vous les appelez au mauvais moment, cela pourrait faire redescendre le taux d'amitié.

Roman

Joignable 24h/24
Activités :
Vous n'êtes pas obligé d'effectuer toutes les activités qu'il affectionne avec lui, car cela n'entre pas en ligne de compte dans l'obtention des 100% du jeu. Toutefois, vous devrez attendre d'avoir au moins 60% d'amitié (très rapide) pour pouvoir débloquer sa capacité spécifique, citée plus bas.

Capacité Spécifique : Taxi gratuit de Roman (à partir de 60% d'amitié).

Little Jacob

Joignable entre 13h et 4h du matin.
Activités :
Fléchettes
Boire
Manger
Billard
Spectacles
Strip Club

Capacité Spécifique : Fournir des armes moins chères (à partir de 60% d'amitié).

Brucie

Joignable entre 7h et 1h du matin.
Activités :
Bateau
Bowling
Boire
Manger
Hélicoptère
Spectacles
Strip Club

Capacité Spécifique : Transport en hélicoptère (à partir de 70% d'amitié).

Packie

Joignable entre 15h et 6h du matin.
Activités :
Bowling
Fléchettes
Boire
Billard
Spectacles
Strip club

Capacité Spécifique : Fournir une bombe à placer sur les véhicules (à partir de 75% d'amitié).

Dwayne

Joignable entre 11h et 3h du matin.
Activités : Puisque vous devez choisir entre le tuer ou le laisser en vie, vous n'êtes pas dans l'obligation d'effectuer ensemble les activités qu'il apprécie, dans le cas où vous l'auriez épargné en choisissant de tuer Playboy X. Toutefois, il est intéressant de vous lier d'amitié avec Dwayne, car cela permettra de débloquer la capacité citée ci-dessous.

Capacité Spécifique : Deux hommes de Dwayne viennent en renfort pour vous (à partir de 60% d'amitié).

BATTRE L'ORDINATEUR A TOUS LES JEUX (5%)

Voici la liste des jeux au cours desquels vous devrez remporter au moins une partie afin d'obtenir ces 5% de plus :

Billard
Fléchettes
Bowling (partie complète)
QUB3D (il s'agit d'une borne d'arcade disponible par exemple au club de strip-tease ou au cabaret.)

PERSONNAGES SECONDAIRES (5%)

Après avoir effectué certaines missions de l'histoire principale, vous ferez apparaître une série de personnages qui vous attendront à divers endroits de Liberty City. Lorsque vous serez proche d'eux, vous verrez apparaître une icône bleue les représentant sur la carte. Encore faut-il vous trouver sur les lieux à la bonne heure pour pouvoir les rencontrer... Vous trouverez ci-après un récapitulatif des personnages à rencontrer obligatoirement si vous souhaitez compléter le jeu à 100%. Notez que vous pourrez éventuellement rencontrer quatre personnages supplémentaires (Jeff, Cherise, Clarence et Ivan), selon les choix que vous avez effectués dans certaines missions de l'histoire principale, mais qui n'auront aucun impact sur le pourcentage de progression du jeu.

Brian

1ère rencontre
Vous le trouverez juste à côté du dépôt de Roman, après avoir validé la mission "It's your call". Il vous remettra un billet de 100$ après une petite discussion...

2ème rencontre
Une semaine plus tard, Brian réapparaîtra au sud du restaurant le plus bas sur la carte de Broker. Il vous demandera cette fois de lui prêter main forte afin d'aller trouver son vendeur. Une fois sur place, laissez-le régler son affaire, puis ramenez-le simplement au point indiqué lorsqu'il remonte dans la voiture.

3ème rencontre
Vous le trouverez près du marchand d'armes de Broker. Il vous demande de l'accompagner vers les dealers afin qu'il leur présente ses excuses. Conduisez-le vers le point indiqué par le GPS, puis une fois devant eux, il se fera tabasser par ces derniers qui refuseront ses excuses. Il est grand temps pour vous d'entrer en action en allant punir les deux dealers comme vous le souhaitez. Restera ensuite à ramener Brian au point indiqué pour clôturer la mission.

Badman

Badman aura une mission à vous donner après la mission "Shadow". Il sera situé sur un banc dans Duke, à droite de l'icône des fléchettes lorsque vous regardez sur la carte. Bon, en gros, vous comprenez qu'il faut aller vous farcir un gang de Russes. Emmenez-le en voiture en suivant le chemin indiqué, puis vous verrez les ennemis apparaître en rouge sur votre radar. Ils sont une demi-douzaine et sont situés à l'arrière du bâtiment. Chargez-vous-en pour réussir cette mission.

Mel

Suite à la mission "Escuela of the streets", Mel vous attend au sud de Broker et sera situé entre la boutique russe et le cabaret. Il va vous demander de l'aider à payer une dette en le protégeant. Trouvez un véhicule si ce n'est pas déjà fait, puis faites monter Mel pour le mener au niveau du point indiqué sur la carte. Vous trouverez les 3 usuriers dans une allée, et devrez les abattre au moment où les choses commenceront à mal tourner. Il restera ensuite à ramener Mel à l'endroit où vous l'aviez trouvé, en suivant simplement le chemin indiqué.

Ilyena Faustin

Elle apparaîtra au sud-ouest de Broker, lorsque vous aurez rempli la mission "The Puerto Ricain Connection". Elle est située en haut de la pente en bois, juste à côté de la fête foraine, et qui vous mène au bowling, sur la gauche. Ilyena va vous demander de tirer Anna des griffes de son nouveau copain, qui veut se faire de l'argent sur elle. Rendez-vous donc au lieu indiqué sur la carte, puis lorsque vous verrez le gars en train de fumer sa cigarette, discutez un peu, pour l'éliminer lorsqu'il commencera à s'enfuir.

Hossan

Il vous attend au sud d'Algonquin après la réussite de la mission "The Puerto Ricain Connection", plus précisément au 4ème croisement vers le bas, en partant du théâtre comique. Il s'agit de l'homme avec lequel vous étiez sur le bateau, au tout début du jeu, avant de rejoindre Roman. Accompagnez-le avec une bonne voiture au point indiqué, puis vous aurez bientôt à engager une course-poursuite contre les truands. Dès que possible, tirez-leur dessus pour les arrêter. Visez la tête du conducteur, les pneus ou le réservoir d'essence. Foncez récupérer l'argent après avoir liquidé les deux hommes, puis ramenez Hossan au point indiqué, avant d'effacer vos éventuelles étoiles de recherche...

Sara

1ère rencontre
Elle est située non loin d'Hossan (cité dans le paragraphe précédent), et vous pourrez la faire apparaître après avoir bouclé la mission "The Puerto Ricain Connection". Attendez par contre la nuit pour pouvoir la rencontrer (nous l'avons trouvée à 4h30 dans cette soluce). Accompagnez-la jusqu'à chez elle en suivant la route indiquée sur le radar, puis vous verrez son mari une fois arrivé à destination. Il va chercher à se battre contre vous. Engagez une baston ou tuez-le avec une arme et vous réussirez la mission de cette première rencontre.

2ème rencontre
Pour cette deuxième rencontre, attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu, puis Sara se trouvera un peu plus au nord de l'endroit où il est possible d'effectuer un tour en hélico, au bas de la carte, vers 6h du matin. Elle vous demandera d'aller chercher pour elle un paquet chez le Perseus indiqué sur la carte. Payez-le de votre poche avant de lui ramener au point indiqué.

Pathos

1ère rencontre
Vous pourrez le rencontrer en réussissant "The Puerto Ricain Connection", et il sera situé en haut à droite du théâtre comique, lorsque vous regardez la carte. Il va vous falloir liquider les deux types qui sont venus le narguer. Repérez les deux points sur la carte et occupez-vous des types en prenant garde de ne pas tuer Pathos qui aura tendance à se mettre sur la trajectoire de vos balles, dans le cas où vous choisissez d'en finir avec une arme.

2ème rencontre
Attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu pour le retrouver non loin de l'endroit de la première rencontre, au sud de Middle Park, dans Algonquin. Il se fera encore narguer, mais également tirer dessus cette fois. Après vous être occupé de ses deux assaillants, trouvez vite une voiture pour conduire Pathos à l'hôpital, indiqué sur votre radar.

Marnie

1ère rencontre
Après avoir accompli la mission "Three leaf clover", vous aurez l'occasion de la rencontrer, au sud d'Algonquin, plus précisément dans un petit parc avec une fontaine au centre, situé quelques rues à gauche de l'armurerie. Elle vous demandera de l'argent pour son crack. Emmenez-la à destination pour vous placer sur le marqueur et voir le gentil Niko lui donner un peu de cash...

2ème rencontre
Attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu pour revoir Marnie. Vous la trouverez dans la journée, adossée contre un poteau, quelques rues à gauche de Middle Park, dans Algonquin et vers 14h. Vous avez simplement à la conduire à la gare pour réussir la mission.

Eddie Low

1ère rencontre
Il faut avoir accompli la mission "Three leaf clover" pour pouvoir rencontrer ce personnage. Il sera situé juste à côté de l'AutoEroticar d'Alderney, au niveau d'une ruelle au nord-ouest de la ville, dans la continuité du pont le plus haut reliant Alderney et Algonquin (sur la carte, suivez cette grande rue vers la gauche, puis vous trouverez l'AutoEroticar au niveau du tournant). Eddie apparaît entre 22h et 4h du matin. Il vous demandera de l'amener sur les quais, dont la destination sera ajoutée au radar, une fois que Niko aura accepté le deal. Arrivé à destination, il jettera son sac dans l'eau et vous demandera de le conduire à Westminster. Faites donc pour boucler la mission de cette première rencontre avec Eddie.

2ème rencontre
Après avoir attendu une semaine après la première rencontre, vous le retrouverez aux mêmes horaires au nord du cybercafé d'Alderney, face à une petite ruelle. Préparez-vous à tuer ce psychopathe...

Gracie

Il s'agit de la fille que vous aviez kidnappée. Vous la rencontrerez (nous l'avons trouvée vers 10h dans cette soluce) à nouveau quelques rues au sud du cybercafé d'Alderney, après avoir réussi la mission "Diamonds are a girl's best friend". Elle va lâcher sur vous 5 gardes du corps pleins aux as, que vous aurez à éliminer pour réussir cette mission.

LES MISSIONS CAR THEFTS (2%)

Après avoir validé les missions "NO.1" de Brucie et "Smackdown" de Packie, Brucie vous met en contact avec un dénommé Stevie, qui vous enverra des sms accompagnés de photos afin que vous voliez pour lui la voiture qu'il vous demande. Ainsi, il vous enverra un premier sms contenant le nom du véhicule, une photo et un nom de quartier. Ce seront les seules informations dont vous disposerez pour trouver le véhicule en question. Cette fois-ci, vous n'aurez aucun indicateur, ni itinéraire qui s'affichera sur le radar, afin de vous mener facilement au véhicule. Même si l'ordre des véhicules à voler sera aléatoire selon les parties, ces derniers seront toujours situés à un endroit qui leur est propre (par exemple, la Sentinel se trouvera toujours dans le quartier Normandy, que vous deviez la voler en 1er ou en 15ème).

Après avoir trouvé le véhicule indiqué dans le sms, il vous faudra à chaque fois le ramener au garage situé dans le quartier Chase Point, sur Bohan, et indiqué sur le radar. A l'instar des missions "Exotic Export" de Brucie, vous serez ensuite rémunéré selon l'état dans lequel vous rapporterez le véhicule au garage. Après chaque véhicule rapporté, attendez que 6h s'écoulent dans le jeu pour recevoir le prochain sms de Stevie. Sachez qu'il vous demandera en tout de lui dégoter 30 véhicules, et que le dernier rapporté vous permettra de progresser de 2% de plus vers le but ultime des 100%.

Afin de vous aider à situer les véhicules de manière plus précise, vous pouvez vous rendre dans un cybercafé pour entrer l'adresse "www.whattheydonotwantyoutoknow.com". Il s'agit d'un site vous permettant d'accéder à des séries de cartes sur lesquelles sont situés les emplacements des pigeons, des sauts uniques, d'autres bonus et des 30 véhicules traités dans cette section. En vous rendant sur le post de Stevie intitulé "Text Message Cars", vous ferez apparaître la carte de Liberty City, sur laquelle seront marqués les 30 points représentant les 30 véhicules à voler. Nous aurons ainsi 6 véhicules sur Alderney, 10 véhicules sur Algonquin et 14 véhicules sur Bohan/Dukes/Broker (l'un des points

représente le garage dans lequel effectuer la livraison, sur Bohan).

RATS VOLANTS (2,5%)

Vous en avez peut-être aperçu quelques-uns durant vos missions de l'histoire principale, mais sachez que 200 pigeons ou "rats volants" sont éparpillés sur la vaste carte de Liberty City ! Il va vous falloir les dégoter pour tous les exploser, non seulement dans le but de progresser de 2,5% de plus vers les 100%, mais aussi de faire apparaître un superbe hélicoptère Annihilator en guise de récompense, 4 ou 5 rues au sud du Middle Park d'Algonquin. Pour vous aider à trouver les pigeons, rendez-vous dans un cybercafé afin de rentrer l'adresse "www.whattheydonotwantyoutoknow.com" dans la barre de navigateur. Sélectionnez le post de SoulSurvivor, intitulé "Plague of Pigeons in the City". Vous aurez ainsi à disposition l'emplacement de chaque pigeon, le tout réparti sur deux cartes de Liberty City, pour plus de clarté, étant donné leur nombre.

Malgré les points indiquant les emplacements de ces rats volants sur la carte, il ne sera pas aussi simple de tous les dégommer dans la pratique, car certains peuvent être vicieusement planqués. Ainsi, le premier conseil que nous pouvons vous donner sera de tendre l'oreille, une fois à proximité de l'oiseau, afin d'entendre son roucoulement et de mieux le situer. Mais pensez à bien regarder sur les poteaux, les rebords, en hauteur, dans les caisses, sous les ponts, sur les rambardes, etc... Ils peuvent être absolument partout ! Sachez qu'ils seront tous entourés d'une aura rouge (comme c'est le cas pour les armes par exemple), pouvant parfois attirer votre attention durant votre recherche. Sachez enfin que nombreux seront les pigeons situés sur les toits d'immeubles ou les sommets d'autres édifices, et qu'il doit y avoir forcément un moyen d'y accéder si vous ne pouvez pas les atteindre ni les voir au fusil à lunette. Bon courage !

SAUTS UNIQUES (2,5%)

Dans Liberty City sont également réalisables 50 cascades, ou "sauts uniques". Il s'agit de prendre suffisamment d'élan pour ensuite rouler le long d'un tremplin, ou bien une pente quelconque qui y ressemble, puis de retomber sur une zone située à une distance donnée. Autant vous dire que vous dégoter une voiture puissante au préalable sera de rigueur (essayez de trouver une Sultan RS ou bien une Infernus). Certains sauts nécessiteront quant à eux une moto ou même un bateau ! En vous rendant dans un cybercafé, vous pourrez trouver sur le site "www.whattheydonotwantyoutoknow.com" la carte vous indiquant tous les points au niveau desquels vous pourrez effectuer ces sauts. Ouvrez le post de Trooth, intitulé "Jump to a new level of spirituality ".

Observez bien partout, en prêtant attention à chaque élément du décor incliné, car il pourrait fort bien s'agir d'un des 50 tremplins. En effet, même avec l'aide de la carte indiquant les emplacements des sauts, il n'est pas toujours évident de repérer le lieu de cascade, étant donné la richesse du monde de Liberty City. Vous aurez ainsi 18 sauts à effectuer sur Alderney, 15 sauts sur Algonquin (dont deux sauts en bateau à l'est), et 17 sauts uniques sur Bohan/Dukes/Broker. En réussissant les 50 sauts uniques, vous progressez alors de 2,5% supplémentaires vers la consécration suprême des 100% !

ARRÊT IMMÉDIAT

Lorsque vous êtes en voiture, mettez en marche l'appareil photo et prenez un cliché pour faire piler le véhicule dès que vous souhaitez vous arrêter.

PERSONALISER LE TÉLÉPHONE

Entrez dans un cyber-café et allez sur le site www.vipluxuryringtones.com pour récupérer gratuitement des thèmes pour le téléphone de Niko ou pour acheter 100 $ des sonneries fantaisistes.

DEVENIR TRÈS RECHERCHÉ

Entrez dans un cyber-café et allez sur le site www.littlelacysurprisepageant.com pour faire monter automatiquement votre indice de recherche à 5 étoiles.

Grand Touring

© Empire Interactive / Elite Systems 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Entrez les codes suivants en guise de nom pour bénéficier des effets suivants :
GIMME8CARS **Toutes les voitures**
MOREWELLY **Véhicule plus rapide**
BONUSMOTA **Véhicule supplémentaire**
CATCHUP **Rattraper les autres concurrents après un "spinout"**
ELITECLASS **classe Elite**
PORMANS **Gagner les championnats**

Grandia II

© Ubisoft / Game Arts 2002

VARIER LE JEU

Terminez le jeu une fois, puis rejouez une partie. De nouveaux items auront fait leur apparition.

Gravity Force

© Deep Silver 1989

CODES DE NIVEAUX

0. TESTIT
1. FIRSTTIME
2. WELCOME
3. BIGBANG
4. MEGALOAD
5. BROTHER
6. SISTER
7. GIRLFRIEND
8. DOOM2D
9. POWERPLAY
10.ZIVI

CHOISIR SON NIVEAU

Entrez le mot de passe **WARP** suivi du numéro du niveau auquel vous voulez jouer.

Gray Matter

© DTP Entertainment AG / Wizarbox 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Manoir

Après la cinématique, commencez par vous accommoder avec les touches d'action et cherchez Houdini, le lapin. Cliquez sur le petit arbre à droite et trouvez le lapin. Ensuite, fouillez le sac près du lit et récupérez tout ce que vous pouvez prendre.

Prenez donc la carotte, le couteau suisse, l'abreuvoir, le portefeuille, le livre de magie et les allumettes.

Ensuite, prenez la carotte dans votre inventaire (en haut de l'écran) et placez-la sur la cage. Pour lui donner à boire, prenez l'abreuvoir dans l'inventaire et cliquez sur la carafe d'eau près de la plante. Par la suite, prenez l'abreuvoir rempli et cliquez sur la cage.

Une fois que le didacticiel est achevé, sortez de la chambre pour atteindre le couloir et partez immédiatement vers le Hall de l'entrée.

Descendez les marches, examinez le tableau au mur, l'enveloppe sur la porte et entrez dans le salon de droite.

Regardez les diplômes sur le mur, les photos des patients qui sont derrière la banquette et sortez.

A présent, sortez carrément du manoir en cliquant sur la sortie, en bas de l'écran. Examinez la plaque de la porte et entrez à nouveau dans le manoir.

Après la discussion avec Mme Dalton, suivez-la dans la cuisine et prenez le petit déjeuner. Discutez avec elle de tous les sujets, sortez de la cuisine et prenez l'enveloppe sur la porte. Effectuez un zoom sur la lettre, lisez-la et retournez dans la cuisine.

Discutez avec Mme Dalton à propos du téléphone portable, obtenez ainsi le sien et sortez de la cuisine. Retournez dans la chambre de Sam, fouillez le sac près du lit et cliquez sur la photo des parents.

Par la suite, sortez du manoir et allez aux Dépendances. Observez le garage, ouvrez-le et essayez de démarrer la moto. Enfin, sortez du garage, allez à l'arrêt du bus et partez à Oxford.

Oxford Centre

D'abord, examinez le panneau de la Carfax Tower à proximité de vous, le panneau des blasons à gauche puis partez vers Queen Street. Discutez avec tout le monde, examinez l'enseigne The Windy Dog et partez vers Cornmaker Street. Observez le magasin de magie de plus près et entrez.

Examinez la sorte de machine à sous, au milieu (Bandit Manchot), et observez le logo qui est sous les boutons pour que le propriétaire apparaisse.

Discutez de tous les sujets disponibles, observez le Bandit Manchot à nouveau et appuyez plusieurs fois sur les deux boutons rouges afin d'obtenir un Blackjack (As et roi, As et reine, ou As et valet).

Récupérez le prix, à droite du logo, discutez une nouvelle fois avec le magicien et épuisez tous les sujets. Enfin, examinez les deux étagères qui sont à droite et au milieu, observez tous les objets et sortez.

A présent, rebroussez chemin jusqu'à la rue où vous aviez débarqué à Oxford et entrez dans la tour Carfax, au milieu.

Une fois sur le toit, fermez la porte derrière vous et observez la boite rouge. Utilisez les allumettes dans l'inventaire et placez-les sur l'orifice de la boite en bas. Récupérez ainsi le dessin d'un blason et descendez.

De retour dans la rue, examinez le panneau du blason de plus près, cliquez sur le blason que vous avez trouvé dans la boite et comparez-le à ceux qui sont sur la plaque. Comparez-le à celui de Christ Church, affichez la carte et rendez-vous à cet endroit.

Christ Church College

Repérez la boite noire qui flotte sur l'eau de la fontaine et observez-la de plus près. Regardez son couvercle, cliquez sur l'eau et utilisez les gouttes d'eau de votre inventaire sur le papier de tournesol. Ouvrez ainsi la boite en cliquant sur le symbole et récupérez la seconde pièce du puzzle.

Par la suite, partez vers le jardin de Christ Church College, à droite. Examinez les fleurs qui sont en bas de l'écran, observez la terre récemment retournée et creusez. Obtenez ainsi un autre indice, retournez à l'arrêt du bus et partez cette fois à St. Edmund Hall.

ST. Edmund Hall

Après la brève scène, discutez avec Harvey, l'homme près du puits, et épuisez tous les sujets pour qu'il vous donne une cassette. Ensuite, interagissez avec Lisa pour lui jouer un tour de magie dans lequel vous allez échanger des cassettes. Pour cela, suivez le didacticiel et sélectionnez le tour de magie " En fumée ".

Lors du choix des étapes, choisissez les actions suivantes :
1-Charger cassette vierge dans manche gauche.
2-Prendre cassette de Lisa dans main droite.
3-Empalmer cassette Vierge dans main gauche.
4-Déplacer cassette de Lisa vers main gauche.
5-Distraire l'attention.
6-Déplacer cassette vierge vers main droite.
7-Faire disparaître cassette de Lisa dans manche gauche.

Appuyez sur la baguette magique et regardez la séquence qui suit.

Par la suite, approchez-vous de la jeune femme assise sur le banc et discutez avec elle de tous les sujets. Choisissez le tour de magie " Téléphone magique " et observez le téléphone public de plus près.

Effectuez un clic droit sur le téléphone portable dans votre inventaire et cliquez sur le numéro du téléphone public en bas du clavier numérique. Observez ensuite le téléphone portable, accédez au menu, options et changez le Bip des touches : non.

Commencez ainsi le tour de magie et effectuez les actions suivantes :
1-Empalmer Téléphone Portable dans Main Gauche.
2-Distraire l'attention.
3-Manipuler Téléphone Portable dans Main Gauche.
4-Faire disparaître Téléphone Portable dans Manche Gauche.

Après le tour de magie, approchez de la jeune femme qui est en train de bronzer et discutez avec elle de tous les sujets. Ensuite, discutez avec le jeune homme qui vient d'arriver mais ce dernier semble peu bavard. Examinez le livre et la lettre qui se trouvent près de lui et entamez la discussion à nouveau.

Opérez alors le tour de magie " Une Mauvaise Nouvelle " et effectuez les actions suivantes :
1-Distraire l'attention.
2-Prendre Lettre de Charles dans Main Gauche.
3-Faire disparaître Lettre de Charles dans Manche Gauche.

A présent, quittez cet endroit et retournez à Oxford.

Oxford Centre

Approchez-vous de la vapeur d'eau qui jaillit des égouts, sélectionnez la Lettre de Charles dans votre inventaire et placez-la sur la vapeur pour l'ouvrir.

Ensuite, sélectionnez l'enveloppe de votre inventaire et utilisez-la sur la Lettre de Charles. Une fois que ceci est fait, retournez à St. Edmund Hall.

ST. Edmund Hall

Continuez ainsi le tour de magie en interagissant avec Charles et réalisez les actions suivantes :
1-Empalmer Lettre de Charles dans Main Droite.
2-Distraire l'attention.
3-Poser Lettre de Charles.

Une fois que le tour est joué, discutez une nouvelle fois avec Helena Beaugard et regardez la séquence qui suit.

Chapitre 2

Dread Hill House

Lorsque vous aurez pris votre petit déjeuner, attrapez le journal qui est sur la table et sortez. Ouvrez la porte du hall du sous-sol, entrez et prenez la première porte à droite pour entrer dans le laboratoire.

Récupérez les instructions laissées sur le bureau de gauche, lisez aussi la lettre de Susan Whittier puis examinez les tiroirs de classement.

Vous devez classer les dossiers dans l'ordre alphabétique sauf dans le cas d'une publication qu'il faut mettre dans le casier P-R.

Placez donc ces dossiers dans les cases suivantes :
Migration Neuronale : Casier M.
Transmission synaptique : Casier T.
Lobotomie : Casier L.
Opiacés (récepteurs) : Casier O.
Aire de Broca : Casier A.
Hybridation in situ : Casier G-I.
Y a-t-il une conscience passive ? : Casier X-Z.
Analyser les IRM, publié en 99 : Casier P-R.
Emotions et chimie neuronale : Casier E.

Par la suite, ouvrez les tiroirs F, L, N et P-R, et récupérez respectivement les dossiers suivants : la facture de livraison, Linkweller (article), Noms des membres du Département Neurobiologique et Esprits ordinaires, pouvoirs extraordinaires.

A présent, Activez la carte et partez vers la Piste de Horspath.

Piste de Horspath

Observez Eddie, discutez avec lui de tous les sujets puis partez à Oxford.

Oxford Centre

Parlez à la marchande de fleurs pour acheter un bouquet, partez vers Queen Street et entrez dans le pub The Windy Dog.

D'abord, observez la corne et soufflez dans l'embouchure. Parlez ensuite au barman pour qu'il vous donne la pièce manquante et observez la corne à nouveau. Utilisez la pièce sur l'embouchure et soufflez une seconde fois. Obtenez ainsi un nouvel indice, quittez le pub et partez vers Christ Church College.

Christ Church College

Une fois sur les lieux, entrez dans la nef de droite, parlez au guide puis accédez à l'Autel.

Activez l'interrupteur en haut à droite, observez les fonds baptismaux et récupérez le petit sac.

Obtenez ainsi la dernière pièce de puzzle, entrez dans l'inventaire et reconstituez toutes les pièces du puzzle.

Sortez de cet endroit et rendez-vous à Oxford Centre pour trouver la cabine téléphonique.

Oxford Centre

Entrez dans la cabine téléphonique, consultez l'Enigme du traitre dans votre inventaire et remarquez que le nom de celui qui a vendu son âme pour 30 n'est autre que Judas. Décrochez donc le combiné, composez les numéros qui correspondent aux lettres de ce dernier et appelez le 58327. Récoltez ainsi la pièce d'or, sortez de la cabine et allez à Corner market Street.

Entrez dans le magasin de magie et parlez à Méphistophélès. Examinez l'étagère du milieu et prenez le faux sang.

Observez également l'autre étagère, récupérez le Liquide Adhésif, l'aimant, la machine à bruit 'broyeur' et le faux pouce.

Enfin, sortez du magasin et allez à Radcliffe Infirmary.

Radcliffe Infirmary

Entrez dans le bureau de Susan, à gauche, discutez avec elle à propos de la facture puis parlez-lui à nouveau pour que Headley vous invite dans son bureau. Epuisez tous sujets de discussion avec ce dernier, sortez et reparlez à la secrétaire.

Lorsqu'elle revient après avoir donné le café à son boss, observez la tasse avec la clé sur le bureau, observez la jeune femme et cliquez à nouveau pour commencer le tour de magie.

Choisissez le tour de magie : " La tasse sans fond " et effectuez les actions suivantes :
1-Empalmer Aimant dans Main Droite.
2-Prendre Tasse dans Main Gauche.
3-Déplacer Tasse vers Main Droite.
4-Manipuler Tasse dans Main Droite.
5-Distraire l'attention.
6-Prendre Clé dans Main Gauche.
7-Faire disparaître Clé dans Manche Gauche.

Maintenant, vous devez réaliser un autre tour de magie pour convaincre Susan de quitter le bureau.
D'abord, entrez dans l'inventaire, utilisez le faux sang sur le faux pouce et utilisez le Liquide Adhésif sur le faux pouce.

Commencez alors le tour de magie sur Susan mais Sam vous indique qu'il reste une chose à faire. Retournez alors dans le couloir, entrez dans la cuisine du personnel et cachez la trousse à pharmacie.

Maintenant que tout est prêt, revenez dans le bureau et commencez le tour de magie.
1-Prendre Ouvre-lettre dans Main Gauche.
2-Manipuler Ouvre-lettre dans Main Gauche.
3-Distraire l'attention.
4-Manipuler Ouvre-lettre dans Main Gauche.

Dès que Susan sort du bureau, prenez la clé de l'inventaire et utilisez-la sur le classeur. Photocopiez le document que vous avez trouvé, sortez dans le couloir et discutez avec Malik. Une fois que ceci est fait, partez à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Vous n'avez pas grand-chose à faire à cet endroit. Ecoutez simplement la conversation et partez par la suite à Bodleian Library.

Bodleian Library

Parlez à Helena Beaugard, cliquez d'abord sur la nouvelle carte d'Helena et choisissez trois phrases flatteuses comme : " Elle est super cette photo ! ", " Ca, c'est une photo classe ! Tu ressembles à un top-model sur celle-là ! ", " Tu as raison, elle est nettement mieux ! ", ou " Elle met vraiment ton charme en valeur ".

Cliquez ensuite sur l'ancienne carte d'Helena et choisissez trois phrases non flatteuses : " T'as l'air complètement shootée. ", " Autant te mettre un sac sur la tête ", " Tu devrais faire un procès au photographe. ", " Ton nez est moins gros en vrai. " et " Elle n'est pas si mal. Moi je l'aime bien... ".

Par la suite, vous devez effectuer un tour de magie pour dérober les cartes mais avant cela, entrez dans l'inventaire, prenez la machine à Shrak et placez-la sur la déchiqueteuse.

Commencez donc le tour de magie, choisissez " Le Mystérieux Anneau Indestructible " et réalisez les actions suivantes :
1-Empalmer télécommande dans main gauche.
2-Prendre ancienne carte d'Helena dans main droite.
3-Manipuler ancienne carte d'Helena dans main droite.
4-Distraire l'attention.
5-Manipuler télécommande dans main Gauche.
6-Faire disparaître ancienne carte d'Helena dans manche droite.

A présent, utilisez l'Ancienne Carte d'Helena et utilisez-la sur le Tourniquet pour passer.

Parler à la Bibliothécaire, utilisez l'un des terminaux informatiques à gauche et lisez tous les articles sur le Dr. Styles. Quittez cet endroit et rendez-vous à Dread Hill House.

Dread Hill House

Après l'appel téléphonique, entrez dans la cuisine et parlez à Mrs. Dalton. Remontez dans la chambre de Samantha, prenez le bouquet de fleurs de votre inventaire et placez-le dans le verre.

Ensuite, rendez-vous jusqu'au laboratoire dans le sous-sol et placez d'autres fleurs dans le vase sur le bureau de gauche.

Regardez les tiroirs de classement, ouvrez le tiroir C et prenez le dossier " Carte de Condoléances ". Dans l'inventaire, regardez la liste des numéros et utilisez-la sur la carte de condoléances. Effectuez ainsi une comparaison des noms sur les deux documents et cochez les noms qui se répètent. Vous remarquez ainsi que les noms Abram Linkweller et David Styles ne se trouvent pas sur la carte.

Chapitre 3

Dread Hill House

Sortez de la chambre, allez dans la cuisine et parlez à Mrs. Dalton. Observez le tableau d'affichage (à droite), regardez la carte de Paiser et celle à côté puis sortez.

Descendez au sous-sol, entrez dans le laboratoire, regardez les tiroirs des classements et sortez. Prenez la clé dans votre inventaire, ouvrez la porte du Labo privé et entrez.

A ce moment, quelqu'un sonne à la porte et vous laisse un colis. Remontez immédiatement les marches et récupérez le colis près du téléphone. Vous retournez automatiquement dans le labo privé.

A présent, observez le plan de travail de plus près et regardez la lettre, ainsi que le livre sur les pouvoirs psi.

Pour régler la machine, cliquez d'abord sur le plan de travail deux fois puis cliquez sur la machine. Effectuez les réglages suivants :
0 > 99.
De 1 à 26 > % (ne changez rien).
De 27 à 39 > 00.

Une fois que ceci est fait, appuyez sur le bouton rouge de la machine. Regardez à nouveau le plan de travail, cliquez sur l'appareil de communication à plusieurs reprises et remarquez que les lettres I et M apparaissent.

Observez également le tableau blanc, interagissez avec l'Ordinateur sur le bureau et entrez dans le dossier " journal vidéo ". Regardez toutes les vidéos, ouvrez également le fichier " Mes Documents " et lisez tous les articles. Quittez l'ordinateur, regardez le caisson d'isolation et les commandes du caisson près de la porte.

Quittez le sous-sol, remontez dans le hall de l'entrée et entrez dans le salon à droite. Examinez la boite de photos sur le bureau, faites défiler les images et regardez celle de la maison.

Sortez du salon, entrez dans la salle à manger en face et ouvrez le placard de la chaine hi-fi. Observez le contenu du placard, récupérez un disque et sortez.

Maintenant, retournez dans la chambre de David et entrez dans la salle de bain. Ouvrez le placard près du miroir, sentez le shampoing et regardez la scène qui se déclenche.

Sortez de la salle de bain, regardez le miroir puis entrez dans le dressing. Examinez la commode, ouvrez le tiroir du bas, regardez la robe et récupérez le maillot de bain qui se trouve en-dessous de ce dernier.

Maintenant, quittez la chambre et retournez dans le sous-sol. Examinez la cave à vin sur votre gauche, entrez dans le labo privé et accédez à l'ordinateur.

Cliquez sur le fichier " Cave ", repérez les feuilles colorées qui représentent le type, la couleur, l'année et la région et mettez respectivement Sec, Rouge, 1972 et Loire. Retournez ainsi à la cave à vin et goutez les bouteilles qui sont en bas.

Après la séquence, cliquez sur les commandes du caisson, prenez le shampoing de votre inventaire et versez-le dans l'entonnoir.

Appuyez sur la touche du lecteur CD sur le panneau de commande à droite, prenez le disque de votre inventaire et insérez-le dans la fente pour CD. Cliquez par la suite sur le bouton du caisson d'isolation (celui du bas), quittez l'écran de commande du caisson et cliquez sur le caisson d'isolation même pour y entrer.

Après la scène, retournez dans le hall d'entrée et utilisez le téléphone. Entrez dans le salon, regardez la boite de photos encore une fois et défilez les images jusqu'à la dernière. Prenez cette photo, sortez et retournez au labo privé.

Prenez la photo de votre inventaire, utilisez-la sur le scanner et accédez ainsi à l'ordinateur. D'abord, cliquez sur l'onglet Scanner puis Modifier. Cliquez ensuite sur Couleurs, Plus net et Contraste). Quittez enfin l'ordinateur et achevez ainsi ce chapitre.

Chapitre 4

Dread Hill House

Maintenant que vous repris le contrôle de Sam, sortez de la chambre et retrouvez Dr. Styles. Après la discussion, allez dans la cuisine, parlez à Mrs Dalton et prenez le journal. Sortez du manoir et rendez-vous à Oxford Centre.

Oxford Centre

Allez Corner Market Street, entrez dans le magasin de magie et actionnez la machine du Bandit Manchot.

Appuyez sur les boutons pour obtenir un Blackjack et récupérez la prochaine énigme. Ensuite, regardez l'étagère à proximité et ramassez le piège à poudre flash.

Regardez l'étagère suivante et récupérez la machine à cris et un espion téléphonique. Sortez du magasin, allez à Queen Street et entrez dans la boutique d'Alice dans le coin de rue à droite. Parlez à la vendeuse, regardez les cartes postales à droite de l'écran et prenez la carte de Londres.

Regardez le Poster du Chapelier Fou à gauche puis examinez le chat bleu. Appuyez sur les dents qui portent les lettres S, M, I, L et E, ouvrez ainsi sa bouche et ramassez les deux objets à l'intérieur.

Enfin, observez le tableau biographie, sortez et allez à l'University Museum.

University Museum

Examinez la vitrine à gauche, regardez l'oeuf de Dodo et ouvrez la vitre. Cliquez sur l'oeuf, repérez le logo du Daedalus Club et récupérez l'oeuf.

A présent, prenez l'oeuf de votre inventaire et mettez-le sur le banc du milieu. Récupérez ainsi le contenu de l'oeuf, remettez-le à sa place et quittez le musée pour aller à Bodleian Library.

Bodleian Library

Passez le tourniquet grâce à la carte d'Hélena et parlez à la bibliothécaire. Ensuite, sortez et partez vers St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Entrez à l'internat, regardez la liste des résidents à gauche et examinez-la.

Ensuite, utilisez la carte d'Helena sur le gardien pour qu'il vous laisse passer. Partez en direction de la piscine, prenez les photos qui se trouvent sur le banc de gauche et examinez le filtre de plus près. Regardez, le filtre et le bassin, parlez ensuite deux fois au technicien et quittez la piscine.

Remontez les escaliers de gauche pour entrer dans le couloir du 1er étage, observez le papier toilette sur la table de gauche et récupérez-le.

Ouvrez la chambre 106, parlez avec Jeanie et quittez l'internat. Après la séquence, entrez dans le menu de la carte et partez à Oxford Centre.

Oxford Centre

Retournez à CornerMarket Street, entrez dans le magasin de magie et discutez avec Méphistophélès. Sortez du magasin, complétez la discussion avec Harvey puis rendez-vous à Christ Church College.

Christ Church College

Tentez d'entrer dans le Christ Church Hall puis entrez dans le Nef. Parlez à Angela Mulholland, sortez et allez à Radcliffe Infirmary.

Radcliffe Infirmary

Entrez dans le bureau de Susan, discutez avec elle puis regardez son téléphone. Entrez dans votre inventaire, effectuez un clic droit sur votre téléphone portable et utilisez-le sur le numéro de Département de Neurobiologie pour l'enregistrer. Observez également la liste des extensions afin de connaitre celle de Linkweller et sortez du bureau.

Dans votre inventaire, prenez le téléphone portable et appelez le Dpt. Neuro. Composez ensuite 11 pour avoir Linkweller et dites-lui que Mr. Headley veut le voir. Dès qu'il sort de son bureau, entrez-y et examinez le téléphone sur le bureau. Prenez l'espion téléphonique de votre inventaire, utilisez-le sur le téléphone de Linkweller et sortez.

St. Edmund Hall

Entrez dans l'internat, montez les escaliers qui mènent au couloir du 1er étage et montez directement au 2ème étage.

Observez la chambre 202, examinez le pêne et le bouton à deux reprises. Ensuite, revenez en arrière et remontez au 3ème étage.

Tentez d'ouvrir la porte du 302, parlez au surveillant à deux reprises et entamez un tour de magie.

Choisissez " le mystère de la chambre fermée ", entrez dans l'inventaire et utilisez le papier toilette sur la machine à cris. Utilisez la machine camouflée sur la porte 302 et utilisez la commande de l'inventaire. Lorsque le surveillant entre dans la chambre pour inspecter le cri, observez rapidement la porte et cliquez sur le bouton pour la déverrouiller. Attendez qu'il sorte et s'en aille, ouvrez la porte et entrez dans la chambre.

Observez l'ébauche de scénario, examinez-le de plus près, regardez les pellicules et sortez.

Descendez au 2ème étage, parlez au surveillant puis cliquez dessus pour lui jouer un tour de magie.
Choisissez " Diviser pour Conquérir " et commencez le jeu.

D'abord, comptez le nombre de cartes. Si le nombre est pair, laissez la main au surveillant et dites-lui de commencer. Si le nombre est impair, prenez la main et choisissez une carte de prédiction. Le but est d'éliminer toutes les cartes et laisser celle de prédiction jusqu'à la fin. Donc, lorsque le surveillant propose deux cartes à éliminer et que l'une d'entre elles est la carte de prédiction, choisissez l'autre. Lorsque c'est à vous de proposer les cartes, choisissez deux cartes différentes de celle de prédiction.

Une fois que vous aurez gagné, le surveillant vous ouvrira la chambre de Charles. Entrez, regardez la photo sur la table de nuit, repérez le numéro sur la petite feuille et enregistrez-le dans votre portable. Ensuite, examinez le bureau, observez le magazine et sortez.

A présent, descendez au 1er étage approchez de la chambre 102. Regardez l'imposte au-dessus de la porte et utilisez le seau pour l'atteindre.

Une fois à l'intérieur de la chambre d'Helena, regardez l'appareil-photo, le tiroir et la boite sous le lit. Regardez la boite de plus près et Helena entrera dans la chambre.

Complétez la discussion avec elle, prenez ainsi l'appareil photo et rentez à Dread hill house.

Dread Hill House

Après la séquence, discutez avec Dr. Styles et retournez à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Entrez dans l'internat et allez vers la salle de Gym qui se trouve en bas des marches à droite.

Regardez la porte des vestiaires, entrez dans l'inventaire, effectuez un clic droit sur la poudre flash et utilisez-la sur le piège à poudre flash. Ensuite, prenez le fil déclencheur et utilisez-le sur le piège à poudre. Enfin, placez le tout sur la porte des vestiaires puis sur celle de l'entrée de l'internat (à gauche). Regardez le tableau des horaires juste à droite de la porte d'entrée et sortez.

Allez au Quad, lancez un nouveau tour de magie et choisissez " la coupe de fruit ".

Chapitre 5

Dread Hill House

Incarnant de nouveau le Dr. Styles, entrez dans le dressing, regardez la housse de robe et sortez de la chambre.

Allez au hall du sous-sol, entrez dans le laboratoire et regardez l'ordinateur. Ouvrez la session 2, réglez l'heure à 11:42 et 30 secondes (heure à laquelle l'horloge de la piscine s'est arrêtée).

Observez un crâne de plus près, retournez à l'écran principal et ouvrez la session 1. Réglez l'heure à 11:30 et 45 secondes, effectuez une observation puis partez au labo privé.

Regardez le plan de travail, cliquez sur l'appareil de communication pour voir la suite du message de Laura puis accédez à l'ordinateur sur le bureau. Ouvrez le dossier " Mes Documents ", lisez le Rapport d'expérience n°1 et fermez-le. Enfin, examinez le tableau blanc et sortez du labo.

Remontez au Rez-de-chaussée et entrez dans la salle à manger à gauche près de la cuisine. Regardez les aquarelles, prenez-en une puis partez à la Maison du Dr. Ramusskin.

Maison du Dr. Ramusskin

Discutez simplement avec le Dr. Ramusskin de tous les sujets puis partez à Timmons Park.

Timmons Park

Passez le portail, examinez les trois arbres (à droite et à gauche) et lisez les inscriptions qui s'y trouvent (O'Neil, Team 8 et L+D).

Ensuite, allez à droite et accédez à la Fontaine. Continuez à avancer en suivant le chemin de gauche et allez vers le gardénia.

A présent, examinez le gardénia à droite près de l'arbre et essayez de ramasser l'objet qui s'y trouve. Après la courte séquence, poursuivez l'enfant à gauche et allez à l'aire de jeu.

Discutez avec la petite fille jusqu'à ce qu'une pomme vous tombe sur la tête. Ramassez les pommes, utilisez-les sur la petite fille et jonglez ainsi pour la faire rire. La mère de la petite arrive pour l'emmener et elle vous laisse la fleur. Ramassez-la, observez-la dans votre inventaire pour éveiller des souvenirs.

Ensuite, regardez le vendeur de glace et parlez-lui pour acheter une glace. Cliquez sur cette dernière dans votre inventaire et éveillez ainsi d'autres souvenirs.

A présent, retournez à l'endroit des arbres gravés et allez au lac en traversant le pont. Regardez l'accordéoniste, parlez-lui puis parlez au loueur de barques. Après la scène cinématique, retournez à Dread Hill House.

Dread Hill House

Allez au Labo Privé, prenez l'agenda et regardez le planning du 21 Octobre 2002. Quittez le labo pour aller dans la cuisine et discutez avec Mrs. Dalton. Regardez le panneau d'affichage à droite, lisez la carte de Helborn et sortez. Utilisez le téléphone dans le hall d'entrée pour l'appeler, accédez à la carte et allez dans son bureau.

Bureau de De Simon Hellborn

Lors de la séance thérapeutique, suivez la discussion et choisissez les réponses suivantes pour donner suite à vos souvenirs :
Pris une douche.
Ai pris le petit déjeuner avec Headley.
Un café.
La connectivité neurale des bébés.
Les heures de permanence.
Fille.

Dread Hill House

De retour au manoir, entrez dans la cuisine et parlez à Mrs. Dalton.

Chapitre 6

Dread Hill House

Maintenant que vous incarnez Samantha, sortez et allez dans le hall du sous-sol. Vous apercevez alors Mrs. Dalton en compagnie de Dr. Simon Helborn. Parlez à ce dernier de tous les sujets, lisez le document que Sam a volé de sa poche et allez voir Mrs. Dalton dans la cuisine pour discuter avec elle.

Ensuite, sortez et allez aux Dépendances. Ecoutez la conversation téléphonique puis entrez dans le garage. Essayez la moto, retournez dans la cuisine et reparlez à Mrs. Dalton.

Montez les escaliers et examinez le meuble, les gargouilles, les chaises et le tableau.

Sortez du manoir, allez vers les Dépendances et approchez de la base de la tour à droite. Inspectez la statue pour trouver la clé et utilisez-la pour ouvrir la porte.

Regardez le chemin dans la poussière, vers le haut de la tour et regardez la chaise. Inspectez également la fenêtre, regardez le lit de David et la tache sur la vitre.

Retournez donc dans la cuisine pour parler avec Mrs Dalton, récupérez la farine près des couteaux et revenez en haut

de la tour. Utilisez la farine sur la tache et révélez ainsi l'empreinte sur la vitre.

Une fois que ceci est fait, quittez la tour et rendez-vous à Christ Church College.

Christ Church College

Entrez dans le Christ Church Hall, avancez à droite et regardez le certificat. Observez-le minutieusement, observez le chenet et regardez le chapeau du chenet de droite. Cliquez dessus plusieurs fois jusqu'à ce que la tête se dévisse.

Récupérez ainsi le petit papier, revenez au tableau près de l'entrée et regardez le logo plusieurs fois. Regardez également le titre de la peinture, le livre à plusieurs reprises. Prenez ensuite le couteau suisse de votre inventaire, utilisez-le plusieurs fois sur le livre du tableau et récupérez la dernière pièce du puzzle. Entrez dans l'inventaire, reconstituez le puzzle, observez-le et sortez.

Allez aux jardins, parlez à Charles Ettington puis prenez à gauche vers les prairies de Christ Church.

Avancez en direction du lac jusqu'à ce que vous trouviez un terrier, regardez-le pour y pénétrer et observez ainsi le lapin.

Pour trouver le code qui permet d'ouvrir l'horloge du lapin, regardez le nom du jeu indiqué sur l'énigme (C RAILER SWOLL) et changer l'ordre des lettres afin de trouver LEWIS CARROLL, qui n'est autre que l'auteur du livre " Alice au Pays des Merveilles ". Tapez ainsi les chiffres correspondant aux lettres, composez le 539472277655 et ouvrez ainsi l'horloge. Récupérez la pièce d'or, quittez cet endroit et partez à Oxford Centre.

Oxford Centre

Rendez-vous au magasin de magie, récupérez une lanterne de la part de Méphistophélès et regardez l'étagère au milieu. Prenez l'encre invisible, parlez à Méphistophélès une nouvelle fois et sortez du magasin.

Regardez ensuite Helena Beaugard qui entre dans le magasin puis partez vers la piste de Horspath.

Piste de Horspath

Approchez-vous de la pile de disques à gauche, examinez-la puis parlez à Eddie. Ensuite, récupérez un disque et partez à Dread Hill House

Dread Hill House

Allez au laboratoire, parlez au Dr. Styles de tous les sujets puis rendez-vous à Radcliffe Infirmary.

Radcliffe Infirmary.

Cliquez sur la porte du Dr. Linkweller pour qu'il arrive et entame une discussion avec vous. Tout de suite après, quittez cet endroit et partez à la bibliothèque.

Bodleian Library

Passez encore une fois le tourniquet grâce à la carte d'Helena, repérez Kinderman sur l'une des tables et discutez avec lui. Ensuite, réalisez-lui un tour de magie et choisissez " le tour du journal recollé ".

Tout d'abord, ramassez le tas de feuilles près de la bibliothécaire puis retourner voir Kinderman pour commencer le tour de magie. Effectuez les actions suivantes :
1-Charger tas de feuilles dans manche gauche.
2-Prendre devoir de Harvey dans main droite.
3-Empalmer tas de feuilles dans main gauche.

4-Déplacer devoir de Harvey vers main gauche.
5-Distraire l'attention.
6-Déplacer tas de feuilles vers main droite.
7-Faire disparaître devoir de Harvey dans manche gauche.
8-Manipuler tas de feuilles dans main droite.

A présent, quittez la bibliothèque et rendez-vous à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Entrez une nouvelle fois dans l'internat, bluffez le gardien une nouvelle fois et accédez au 1er étage. Utilisez la clé dans l'inventaire pour entrer dans la chambre d'Helena, regardez l'épingle à cheveux et ramassez-la.

Observez le programme de théâtre, prenez-le puis fouillez dans le tiroir. Inspectez le document, observez-le puis regardez sous le lit. Examinez la boite, utilisez l'épingle à cheveux pour l'ouvrir et regardez ce qu'il se trouve à l'intérieur. Ensuite, sortez de la chambre et montez au 3ème étage.

Examinez les gobelets, ramassez-les et récupérez également la balle. Observez le tableau à fusibles, inspectez le bouton d'alarme en haut à droite puis parlez au technicien.

Effectuez un tour de magie à ce dernier et choisissez " Vision Passe Gobelet ". Pour trouver la boule, sachez que les deux premiers gobelets qu'il bouge ne contiennent pas la balle. Suivez donc le déplacement du gobelet restant pour la trouver.

Une fois que vous aurez gagné, dites au technicien d'aller vous chercher un café, attendez qu'il s'en aille et désactivez l'alarme en appuyant sur le bouton.

Par la suite, allez à l'autre aile du 3ème étage et frappez à la porte 322. Complétez la discussion avec Kelly, l'amie d'Angela, et effectuez un tour de magie. Sélectionnez " la tâche éphémère " pour que Samantha l'exécute directement.

Profitez alors de l'absence de Kelly, inspectez le bureau et regardez le magazine et le dossier. Inspectez ensuite la photo du père d'Angela sur la coiffeuse et regardez les deux images, la teinture et la photo du père d'Angela. Tout de suite après, Kelly arrive pour une courte discussion et vous quittez la pièce.

Enfin, prenez le téléphone portable de votre inventaire, entrez dans le menu puis contacts, et appelez Mère Charles. Une fois que tout ceci est fait, retournez à Dread Hill House.

Dread Hill House

Dès que vous entrez, récupérez l'invitation du Daedalus Club près du téléphone et regardez-la.

Dans votre inventaire, observez également les pièces d'or que vous avez gagnées, retournez-les et distinguez les noms des palaces qui y sont représentés. Ouvrez la carte de Londres en la sélectionnant dans l'inventaire, marquez les palaces des pièces d'or sur la carte puis croisez les chemins pour localiser l'emplacement du Daedalus Club.

A présent, allez voir le Dr. Styles dans le laboratoire et discutez avec lui. Ensuite, sortez et rendez-vous à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Après la discussion avec les volontaires, prenez votre téléphone portable et appelez Helena.

Chapitre 7

Maintenant que vous avez repris le contrôle du Dr. Styles, allez à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Entrez dans l'internat, discutez avec le gardien puis entrez dans le réfectoire, à l'extrême droite. Regardez l'inspecteur Paiser, parlez-lui puis regardez l'impact sur le mur. Prenez le disque de votre inventaire et utilisez-le sur le trou.

Sortez ensuite du réfectoire et vous croiserez Angela. Après la conversation, parlez au gardien et retournez à Dread Hill House.

Dread Hill House

Utilisez le téléphone afin d'appeler Sam qui ne répondra pas. Ensuite, entrez dans la cuisine, parlez à Mrs. Dalton puis allez dans la chambre de Samantha.

Observez le sac à dos, regardez la lettre du département des familles et le Roman sur Frankenstein. Regardez également la photo des parents de Samatha, Inspectez le tiroir pour trouver la carte d'étudiante et regardez-la pour savoir qu'elle est trafiquée.

Descendez alors dans le Hall de l'entrée, utilisez le téléphone pour en savoir d'avantage sur Samantha puis allez au laboratoire.

Accédez à l'ordinateur, ouvrez la session 3 et réglez l'heure sur 11:30 et 45s.

Observez ensuite le crâne d'Angela, revenez à l'écran principal et entrez dans la session 4. Réglez l'heure sur 04:30 et 60s et observez la même chose. Sortez alors du laboratoire et entrez dans le labo privé. Regardez le plan de travail en premier lieu, le panneau de communication puis accédez à l'ordinateur sur le bureau.

Ouvrez le fichier " Mes Documents ", ouvrez l'article " Pouvoirs de l'esprit, 2000 " et imprimez-le.

Quittez donc cette pièce, retournez au laboratoire et consultez l'ordinateur. Ouvrez la session 3 ou 4, réglez l'heure mais changez le nombre des secondes en diminuant de 15 secondes. Regardez le crâne d'Angela de plus près, prenez le diagramme de cerveau de votre inventaire et cliquez sur le cerveau pour effectuer une comparaison.

A présent, quittez le manoir et rendez-vous à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Dès que vous arrivez, suivez la discussion avec les volontaires et partez à Oxford Centre.

Oxford Centre

Allez devant le magasin de magie et observez l'affiche sur la vitre. Regardez le poster, saisissez-le et retournez à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Entrez dans l'internat puis au réfectoire et parlez à l'inspecteur Paiser pour connaitre l'emplacement du Daedalus Club. Utilisez donc le menu de la carte et allez à cet endroit.

Daedalus Club

Avancez à gauche puis frappez à la porte du bar du Daedalus Club et utilisez le poster de Lady Byron sur le portier.

Chapitre 8

Daedalus Club

Dirigez-vous vers le bar du Daedalus Club en bas de l'écran, parlez au barman puis aux deux clients à gauche. Avancez à gauche, discutez avec Trickster puis récupérez le journal près du petit arbre.

Ensuite, retournez à la pièce précédente et observez la machine à sous démoniaque, à gauche. Tirez la corne de droite à trois reprises, tirez celle de gauche une fois et formez ainsi trois têtes de diable. Appuyez aussitôt sur le levier afin que la lumière rouge s'arrête en enfer (en bas). Vous tombez alors dans une pièce secrète qui est la salle des coeurs.

D'abord, examinez l'inscription à droite et cliquez sur la boite pour l'ouvrir. Lisez l'inscription puis examinez le mur qui est au fond de la salle.

A présent, prenez la première porte à gauche et accédez à la salle des piques. Ignorez cette salle pour l'instant, prenez la quatrième porte de gauche et accédez à la salle des carreaux. Prenez la première porte sur la gauche pour vous retrouver dehors et rentrez dans le club en passant la porte.

Parlez une nouvelle fois à Trickster, retournez dans le grand hall du Daedalus Club et utilisez la machine à sous démoniaque pour revenir dans la salle des coeurs.

Utilisez le même chemin que vous avez pris précédemment et retournez dans la salle des carreaux. Regardez l'interrupteur au milieu et appuyez dessus. Ensuite, examinez le tableau sur votre droite puis prenez la porte de la Reine de Carreau, au fond.

Dans ce labyrinthe, vous devez choisir entre deux chemins pour atteindre l'objectif.

Repérez le plus petit piédestal dans le miroir et choisissez toujours ce chemin jusqu'à ce que vous trouviez la première clé orange. Récupérez-la et prenez l'une des sorties.

Vous remarquez alors qu'Helena s'est perdue dans le labyrinthe, rejoignez-la en suivant la même stratégie et suivez le petit piédestal. Après quelques instants, dites-lui de rester sur place et continuez jusqu'à ce que vous la retrouviez. Après la discussion, vous vous retrouvez dans la salle des carreaux.

Maintenant, prenez la deuxième porte sur la gauche et entrez dans la salle des piques. Inspectez la vierge de fer, ouvrez-là et lisez le message. Ensuite, observez le tableau et examinez-le de plus près.

Ensuite, repérez les menottes à gauche et prenez-les. Passez la porte de la reine de trèfle au fond de la salle et regardez la courte scène dans laquelle le piège se referme sur vous et vous vous retrouverez dans la salle des carreaux.

Retournez dans la salle des piques, prenez la troisième porte sur la gauche et accédez à la salle des coeurs. Examinez le tableau de plus près puis prenez la première porte sur la gauche.

Examinez un autre tableau, inspectez les statues mythologiques au fond de la pièce et regardez la statue d'Atlas. Cliquez dessus pour la pousser puis entrez par la porte.

Regardez les planches plusieurs fois, prenez les menottes dans votre inventaire et utilisez-les plusieurs fois sur les planches. Atteignez ainsi la clé verte, prenez-la et rebroussez chemin.

Passez la première porte à droite et revenez dans la salle des coeurs. Passez la troisième porte à droite, passez la porte de la Reine de trèfle, au fond, et examinez la statue d'Atlas deux fois pour obtenir la clé violette.

Ensuite, prenez la sortie et retournez vers la salle des coeurs. Examinez les statues de style Renaissance, placez les trois clés dans l'interrupteur et prenez la porte.

Repérez Méphistophélès, revenez en arrière et allez jusqu'à la salle des trèfles. Observez le pistolet, récupérez-le et

revenez voir Méphistophélès. Prenez alors le pistolet de l'inventaire et utilisez-le sur Méphistophélès.

Christ Church College

Après les scènes cinématiques, entrez dans l'inventaire, utilisez la fée en papier sur la lanterne et utilisez le tout sur Angela.

Enfin, lorsque Sam donne le signal, cliquez sur l'interrupteur pour neutraliser Angela une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez trouvé le coupable et neutralisé Angela !

GREED : Black Border

© Headup Games / Clockstone 2009

EXPÉRIENCE FACILE

Allez dans le répertoire "cfg" de GREED : Black Border et ouvrez le fichier intitulé "experience" à l'aide d'un éditeur de texte. Cherchez les lignes :

level2 = 20
level3 = 100

Elles désignent le nombre de points d'expérience dont vous avez besoin pour monter de niveau. Remplacez-le par :

level2 = 1
level3 = 2
level4 = 3

Et ainsi de suite, de manière à pouvoir mmonter de niveau à chaque fois que vous gagnez un point d'expérience.

Gremlins 2

1990

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Commencez une partie et atteignez un score suffisamment élevé pour vous permettre de rentrer votre nom dans le tableau des hiscores. Mais, à la place de votre nom, écrivez "sinatra". Vous débuterez alors la prochaine partie avec 90 vies. Vous avez aussi la possibilité de passer les différents niveaux en appuyant sur les touches F1 à F5 . Essayez d'entrer aussi dans les hiscores : "gizmo" et "billy".

INVULNÉRABILITÉ

Lorsque que le nom de l'équipe s'affiche à l'écran, tapez AMBLIN pour être invulnérable.

Gridrunner

© Human Soft / Llamasoft 1982

+ D'INFOS FORUM

QUELQUES CODES DE NIVEAUX

```
10. FORGE       18813992
11. TREPIDARIA  3873611174
12. IRIS        2447659415
```

Grim Fandango

© Ubisoft / LucasArts 1998

L'ARBRE DE LA FORÊT PÉTRIFIÉE

Dans la forêt pétrifiée, éteignez l'arbre mécanique pour que Glottis y monte. Rallumez-le lorsqu'il est en haut puis essayer de synchroniser les verrins deux par deux. C'est-à-dire que les deux de gauche doivent bouger en même temps et que les deux de droite doivent bouger en même temps. Il faut que ceux de droite soient pliés lorsque ceux de gauche sont étirés et inversément. Ainsi, vous ferez tomber l'arbre.

SOLUTION COMPLÈTE

1ère année

Lisez le message qui se trouve dans le tube à messages. Sortez de votre bureau et dirigez-vous au bout du couloir. Parlez à Eva la secrétaire. Descendez au garage grâce à l'ascenseur de gauche. Au fond du garage, toquez à la porte de la petite salle. Parlez à Glottis le mécano : insistez pour qu'il devienne votre chauffeur et expliquez-lui que ce sont les voitures qui sont trop petites pour lui. Il vous aiderait bien, mais il lui faut une autorisation du patron. Au lieu de retourner chez la secrétaire qui refusera de vous aider, prenez l'ascenseur en face du bureau d'Eva et sortez dans la rue et avancez jusqu'au bout de l'impasse à droite. Montez la corde et entrez dans le bureau du patron. Dans l'ordinateur, cochez le message "Je n'ai pas le temps Eva, signez vous-même !". Lorsque vous parlerez ensuite de l'autorisation à Eva, elle vous la signera ... et c'est parti pour le pays des vivants !

Dans le restaurant, utilisez votre faux sur le cocon. De retour au bureau, parlez à Eva et à Domino. Descendez ensuite dans le hall, et écoutez le technicien des machines. Allez dehors voir le clown. Demandez-lui deux ballons-vers de terre. Retournez dans le hall et entrez dans la salle de conditionnement (là où vous avez fini le cercueil de Bruno). Remplissez un ballon grâce au produit du tuyau rouge, puis remplissez le deuxième ballon avec l'autre tuyau (tuyau bleu). Dans votre bureau, glissez les deux ballons remplis dans le tube à messages. Prenez le jeu de cartes sur la table de votre bureau et allez en trouer un grâce à la perforatrice d'Eva. Descendez dans le hall et entrez dans la pièce de droite. Le technicien des machines est en train de réparer la machine à messages. Parlez-lui, puis bloquez la porte de la machine grâce au loquet. Sortez de la pièce, attendez que le technicien parte et rentrez à nouveau dans la salle des machines. Ouvrez la porte, et utilisez la carte perforée sur le tube à messages. Et c'est reparti pour le pays des vivants ! Parlez à votre cliente, Mercédès Colomar. Sortez ensuite dans le couloir et dirigez-vous vers Eva.

Une fois coincé dans la pièce de Glottis, essayez de sortir. Lorsqu'on vous parle, répondez que la société est corrompue. La porte s'ouvre et vous faite connaissance avec Salvador, chef de l'APP. Parlez à Salvador puis à Eva avant de remonter à la surface. Retournez voir le clown et demandez-lui un ballon gonflé. Profitez-en pour voler un pain dans le stand à côté. Montez à l'étage des bureaux grâce à la corde et entrez dans celui de Domino. Fouillez les tiroirs de son bureau pour y trouver un corail. Profitez-en pour vous défouler sur le punching-ball plusieurs fois jusqu'à ce que le protège-dents tombe. Sortez du bureau et accrochez le corail au bout droit de la corde que vous aurez remontée. Lancez-la sur l'échelle pour pouvoir monter sur le toit. Avancez jusqu'à trouver une sorte d'assiette par terre. Posez-y le ballon, puis le pain. Une fois les oiseaux envolés, vous pouvez récupérer les oeufs. Redescendez dans la rue. Allez dans la salle de Glottis et utilisez le protège-dents avec la machine à mastic. Mordez-dedans pour avoir une superbe empreinte dentaire. Retournez dans l'impasse et parlez au rond bleu de la décoration du mur de gauche pour qu'on vous ouvre le passage vers le repère de la résistance. En bas, donnez l'empreinte dentaire à Eva et les oeufs à

Salvador.

Salvador vous amène hors de la ville. Quand vous arrivez dans la forêt maudite, Glottis s'arrache le coeur. Pour récupérer son coeur, avancez dans le chemin derrière lui jusqu'à ce que vous trouviez le coeur coincé dans une toile d'araignée. Jetez un os sur la toile et utilisez votre faux sur l'os. Retournez voir Glottis, récupérez le coeur et replacez-le à sa place. Sur le bolidos prenez le chemin au milieu à droite : vous arrivez devant une machine qui pompe la sève des arbres. Prenez la brouette. En arrêtant la roue de la brouette sur un des quatre fils par terre, vous bloquez une pompe. Vous devez synchroniser les deux pompes d'un coté de l'arbre tout en les décalant par rapport à celles de l'autres coté de l'arbre. L'arbre doit alors vaciller. Allez alors éteindre la machine grâce à la manette rouge. Lorsque Glottis est en haut, rallumez la machine. Glottis pourra ensuite récupérer les pompes et ainsi améliorer le bolidos. De retour au point de départ, arrachez le panneau et prenez le chemin en haut à gauche. Vous arrivez dans une clairière avec plusieurs chemins qui vous ramènent tous à la clairière.

Posez le panneau pour qu'il vous montre une certaine direction. La direction donnée par le panneau n'indique pas en fait un des chemins, mais elle indique un endroit précis de la clairière sur lequel vous devez poser le panneau.
Il suffit juste de suivre la direction du panneau. (lorsque vous êtes au milieu de la clairière, avancez jusqu'à la moitié direction sud, puis faites 8 pas à gauche). Plantez alors le panneau et un souterrain devrait apparaître. Allez dans le passage avec le bolidos. Lisez le panneau et secouez-le pour récupérer la clé. Revenez au point de départ. Prenez maintenant le passage aux gros cailloux en haut au milieu : Vous arrivez devant un mur de ferrailles. Entrez par la porte. Après être ressorti, allez récupérer plusieurs os près de l'endroit aux araignées et revenez. Entrez de nouveau par la petite porte, mais cette fois-ci, prenez le petit chemin à gauche. Lorsque vous êtes dessous le rocher, un castor s'installe dessus. Vous devez lancer un os dans l'os, et dès que le castor gronde, utilisez l'instincteur : le castor devrait être éteint, et lorsqu'il tombera dans l'eau, il moura. Occupez-vous des deux castors qui restent de la même manière. Sortez et utilisez la clé sur le mur. Laissez-vous aider par Glottis et direction Rubacava. Une fois sur la terrasse, allez à droite vers le brouillard... Après que le marin Velasco vous ait remonté, montez l'escalier et entrez dans le bâtiment. Parlez à Celso jusqu'à ce qu'il vous donne une photo de sa femme. Sortez, puis redescendez jusqu'à Glottis et parlez à Velasco, puis montrez-lui la photo de la femme de Celso. Il vous passera son carnet de bord. Remontez voir Celso et donnez-lui le carnet. Il part, et vous récupérez sa place.

2ème année

Un an plus tard, et vous êtes devenu le patron du casino... Rentrez dans votre bureau, récupérez le message de Salvador et descendez. Parlez à Glottis, puis à Lupe, la femme qui s'occupe de l'accueil. Sortez et descendez l'escalier pour parler à Méché. Velasco vous sort de l'eau. Parlez-lui et il vous expliquera comment embarquer sur le Limbe. Tout d'abord, retournez dans votre casino. Pour cela, prenez l'ascenseur, à gauche du Blue Casket, puis montez l'escalier à gauche de l'ascenseur. Dans votre casino, descendez et parlez à Charlie qui attend dans la salle de jeu. Vous récupérez une machine à imprimer des faux tickets ainsi qu'un pass VIP pour le salon privé de Maximino. Montrez à Glottis le pass et prenez la liqueur de maïs derrière le bar.

La mort de Naranja

Allez au Blue Casket. Avancez vers la cuisine. Parlez à Olivia après le départ de Lola et de Nick. Entrez dans la cuisine et dès que le serveur sort, aspirez un peu de liquide qui traîne dans l'évier grâce à la pompe à jus. Sortez et partez pour le tatoueur qui se trouve dans la péniche au port. A l'intérieur, allez dans la salle de gauche juste derrière Toto, ouvrez le réfrigérateur et bloquez-le en ouvrant le bac à légumes. Allez très rapidement vider la pompe à jus remplie dans la bouteille de Naranja. Naranja s'endort. Fouillez-le après que Toto ait prévenu Velasco : vous emportez sa chaîne. Sortez et montez tout en haut du bâtiment du félinodrome. Parlez à Carla. Buvez une gorgée de liqueur de maïs et passez sous le portique. Clara vous entraîne au fond de la salle pour discuter. Parlez-lui de son détecteur de métaux. Elle le jette par la fenêtre. Descendez jusqu'au champ de course et tournez à droite. Passez la porte. Prenez l'ouvre-boîte sur les grosses boites. Marchez sur la plate-forme au milieu de la litière et au bout de la plate-forme, utilisez votre faux sur la litière pour attraper le détecteur à métaux. Allez à la morgue qui se trouve en dessous de la prison. Pendant que le docteur a le dos tourné, jetez la chaîne de Naranja sur le cadavre de droite. Donnez le détecteur de métaux au docteur. Il finira par dire que le marin Naranja est mort.

La carte de syndiqué

Sortez et allez au félinodrome. Juste avant le champ de courses, allez à droite, passez la porte et récupérez l'ouvre-boite sur les grosses boites. Montez à l'étage des guichets et entrez dans le salon privé. Glottis est en train de se saoûler. Allez dans la cuisine. Prenez la pompe à jus. Attendez que Raoul le serveur rentre dans la réserve pour l'enfermer. Coincez vite la porte avec votre faux. Après que Glottis soit descendu, montez sur l'escabeau et utilisez l'ouvre-boîte sur le tonneau. Glissez-vous dedans. Vous vous retrouvez dans la cave. Amenez le chariot élévateur dans le monte-charge. Tout en restant dans le monte-charge, retournez le chariot. Placez les fourches devant un des deux trous dans le bas du grillage, qui sert d'entrée. Faites monter l'ascenseur. Montez immédiatement sur le chariot et avancez. Les fourches doivent se coincer dans une fente. Descendez du chariot et élevez les fourches grâce à la manette sur la roue de gauche. Un couloir apparaît. Avancez et ramassez la mallette. Charlie vous l'échange contre votre carte de syndiqué.

Les outils de Glottis

Allez au Blue Casket. Parlez aux trois révolutionnaires en bas à gauche, puis montrez-leur le message de Salvador. Ils vous laisseront prendre leur livre sur la révolte. Allez-le donner à Terry, le chef des abeilles des mers. Mais celui-ci se retrouve vite en prison. Pour le libérer, allez au salon privé et parlez à Nick. Dîtes-lui que vous cherchez le meilleur avocat de la ville, c'est-à-dire lui-même. Reparlez-lui et dîtes-lui que vous allez avertir Maximino de sa relation avec Olivia (le balancer à Maximino). Dès qu'il part, prenez l'étui et ouvrez-le. Pas de clé. Montez voir Carla et dites-lui que vous avez trouvé l'étui sous sa table. Vous gagnez ainsi une clé. Partez pour le phare, qui se trouve plus loin que l'endroit où travaillent les abeilles. Utilisez la clé sur la porte du phare. Lola vous laisse en souvenir un ticket. Retournez chez vous et donnez le ticket à Lupe qui vous l'échange contre le manteau de Lola. En le fouillant vous trouvez un papier sur lequel est écrit "n° 36 l'Ancre Rouillée". Revenez voir Toto le tatoueur et donnez-lui le papier.

Vous récupérez une photo. Repartez pour le félinodrome. Lisez la pancarte accrochée au chat dans la salle voisine à celle à la litière : vous apprenez que le chat Pur Sang Junior est mort la deuxième semaine lors du crash du dirigeable. Parlez aux deux hommes derrière les guichets, qui vous expliquent que le jour des chapeaux, c'est le mardi. La photo vous indique que c'est la course n°6, que les spectateurs ont des chapeaux, et que le dirigeable est celui qui s'est écrasé en tuant Pur Sang Junior. Avec la machine de Charlie, cliquez sur les différentes touches de façon à avoir "2, mardi, 6". Imprimez le ticket et donnez-le au guichet. Vous gagnez...la photo de Nick et Olivia. Allez montrer la photo à Nick qui bosse au salon privé, et il libèrera Terry. Vous pouvez maintenant prendre les outils. Mais Glottis ne fait que se saoûler. Remontez chez vous. Dans votre bureau, trichez et faites perdre le commissaire Bogen grâce à la table cachée dans votre bureau. Glottis se fait alors jeter dehors et vous pouvez enfin partir.

3ème année

Un an est passé, et vous êtes devenu capitaine. Après avoir reçu le message de Salvador, rentrez à l'intérieur et descendez l'échelle. Marchez vers les morts (vraiment morts). Glottis vous sauve. Vous vous retrouvez enfermé dans la salle des machines. Levez l'ancre droite en appuyant sur le bouton rouge à droite, puis prenez les manettes et dirigez le bateau vers la gauche (en appuyant sur la flèche de droite). Descendez l'ancre droite, puis levez-la. Utilisez la faux dessus lorsque vous êtes près du hublot. Levez l'ancre gauche et avec les manettes, faites reculer le navire (en appuyant sur la flèche bas). Vous vous retrouvez dans la mer. Avancez un peu vers le noir pour que Glottis vous arrête. Attendez un peu et Chépito devrait apparaître. Parlez-lui. Puis dès que vous avez fini de lui parler, chopez-le et tournez-vous vers Glottis pour que celui-ci le porte. Vous partez ainsi pour la Perle. Marchez vers le rocher vers la droite. Faites le tour du rocher en vous collant le plus possible à lui. Chépito, qui vous suit, se fait aggriper par les bernacles du rocher.

Un petit voyage vous amène devant un bâtiment. Laissez Glottis et rentrez à l'intérieur. En sortant de l'ascenseur, avancez tout droit, traversez le petit bureau et vous trouverez... Méché. Après la disparition de Glottis, vous vous retrouvez dans une pièce avec deux anges dans une cage. Retournez voir Méché, qui travaille dans le petit bureau. Parlez-lui, elle vous répondra qu'elle veut un pistolet. Utilisez le cendrier en fumant une cigarette de façon à ce que Méché fasse tomber un peu de cigarettes sur ses bas, qui se retrouveront vite à la poubelle. Emportez-les. Trouvez Chépito en ressortant du bâtiment puis en vous dirigeant vers la gauche. Echangez les bas contre un pistolet. Rapportez-le à Méché. Domino l'enferme dans une chambre forte. Parlez aux deux anges (de Méché, puis de l'aide que vous pouvez leur donner) et dîtes-leur que vous avez des mains trop grandes pour qu'ils vous lancent un piolet. Chépito vous l'échange contre un burin. Utilisez-le sur la porte de la chambre forte. Vous dévoilez ainsi les mécanismes

de la serrure : il s'agit de quatre cylindres avec une partie aplatie. Il faut les faire pivoter de manière à ce que les quatre parties plates des cylindres se retrouvent à droite, bien alignées. Pour cela, tournez la roue à gauche, jusqu'à ce que le cylindre le plus haut soit en place. Tournez ensuite dans l'autre sens, jusqu'à ce que la deuxième partie en partant du haut soit en place. Faites de même pour les deux dernières parties.

Une fois les quatre cylindres bien en place, lâchez la roue (en reculant) et utilisez votre faux sur la fente créée par votre manipulation. Utilisez la poignée pour ouvrir la porte. Entrez dans la salle et fermez la porte. Utilisez votre faux sur les fils jaunes au dessus de la porte pour qu'une nouvelle porte s'ouvre. Entrez dans la nouvelle pièce et actionnez avec votre faux le système anti-incendies (les tuyaux qui sont en cercle au plafond) : L'eau coule. Fermez la vanne pour arrêter l'eau. L'eau disparaît alors par un endroit précis du sol. Tirez la grosse hache de la salle précédente et faîtes-la tomber sur le carreau par où l'eau s'est échappée. Un trou apparaît et vous pouvez vous enfuir. Vous avez maintenant besoin d'un bateau pour quitter cette île. Montez dans la grue géante au bout de la plage. Baissez la chaîne de la grue et revenez sur la plage. Enlevez la pince avec le burin. Remontez sur la grue et allez de l'autre coté de l'île. Faites glisser la chaîne et quittez la grue. Suivez la chaîne. Descendez (à reculon) jusqu'à rencontrer Glottis. Remontez et actionnez le levier à gauche du tapis roulant pour faire descendre la chaîne. Actionnez le levier deux autres fois. La chaîne a du s'enrouler autour de l'ancre du Lamancha. Revenez sur la grue et remontez la chaîne...; et le bateau. De retour sur la plage, allez de nouveau dans la grue et faite descendre la chaîne... Glottis peut donc finir le bateau et vous pouvez partir... Lorsque Domino vous attaque, plantez votre faux dans l'oeil de la pieuvre.

4ème année

Un an plus tard, vous vous trouvez enfin aux portes du neuvième monde. Mais Glottis a un malaise. Descendez le plus bas possible et ouvrez le cercueil. Rangez la tasse que Bruno vous a laissée dans votre manteau. Commencez à remonter pour que Méché vous appelle. Après l'arrivée du Neuf Express, parlez au monsieur. Il vous donne un message de Hector quand vous redescendez. Allez dans le garage (à l'étage inférieur, à droite). Les mini-Glottis s'inquiètent pour Glottis. Parlez à celui-ci jusqu'à ce qu'il dessine sur le mur le plan d'un engin. Tout en restant dans le garage, descendez et entrez dans la cuisine. Ouvrez les tiroirs et prenez un chiffon. Sortez du garage et trempez le chiffon dans un des tonneaux rouges. Dans la cuisine, posez la tasse sur l'égouttoir et mettez le chiffon imbibé d'huile dans le grille pain. Vous avez trouvé le carburant, et vous partez. A Rubacava, le bolidos est piégé. Allez parler à Velasco, toujours au même endroit. Prenez la bouteille qu'il a abandonnée. Rendez-vous au Blue Casket.

Chantez un coup ou toquez à la porte pour qu'Olivia vous parle. Entrez dans la cuisine et remplissez la bouteille du liquide qui traîne dans le tonneau sur l'évier. Allez ensuite voler un flacon d'azote liquide chez Toto le tatoueur : le flacon se trouve dans le coffre au-dessus de la commode, à côté des livres. Faites boire à Glottis le liquide bleu du Blue Casket. Glottis sera légèrement malade, lorsqu'il reviendra au bolidos. Parlez-lui pour qu'il vomisse tout dans le garage. Il suffit juste de mettre un peu d'azote liquide pour solidifier le sol, ce qui vous permet de marcher derrière la voiture et d'arracher le fil. Vous pouvez enfin partir de Rubacava pour El Alamoual.

Au QG de la résistance, ramassez la main du cadavre qui a été germinée, la photo que Salvador a jeté à la poubelle. Regardez la vidéo à la télé. Donnez le message que vous avez reçu d'Hector au pigeon voyageur et montrez-lui la photo trouvée dans la poubelle. L'oiseau s'en va, et le fleuriste prend la fuite en laissant des traces d'un produit. Parlez à Méché avant de sortir. Après avoir récupéré la télécommande du bolidos, montez les deux échelles jusqu'aux deux chanteurs déguisés. Grimpez l'échelle derrière les deux chanteurs. En haut de la plate-forme, placez la main dans le broyeur et prenez le broyeur avec la main dedans. Revenez au bolidos. Grâce à la télécommande, élevez le bolidos. Dessous, utilisez le broyeur contenant la main sur les traces vertes pour révéler des fleurs. Avancez vers le fond tout en utilisant le broyeur.

Tournez à droite. Dans le tunnel, marchez tout droit en faisant apparaître des myosotis sur le sol. Suivez la piste de myosotis que vous faites apparaître jusqu'au tunnel (en haut) au bout du chemin. Lorsque le crocodile vous attaque, élevez le bolidos avec la télécommande et avancez au maximum jusqu'à ce que le crocodile vous bloque. Rangez la télécommande. Vous pouvez alors grimper à l'échelle. Suivez la plate-forme et commencez à descendre l'échelle au bout. Le crocodile se tourne vers vous. Dès que vous êtes remonté, actionnez la télécommande pour baisser la voiture et ainsi coincer la queue du crocodile, qui sera coincé. Descendez et entrez chez le fleuriste. Utilisez la faux sur le scotch qui retient la cloche en haut à gauche de la porte. Sortez et retournez voir immédiatement le fleuriste qui vous donne un pistolet et des munitions.

Retournez voir les deux chanteurs déguisés. Prenez la cafetière sur le réchaud et montez l'échelle. Versez un peu de café sur les artistes. Redescendez et allez à la porte pour que l'on vous maquille. Descendez d'un étage et entrez au casino par la porte sur le mur droit du grand couloir. Allez au centre du casino, au niveau des machines à sous. Parlez trois fois à l'agent de l'APP sur son monocycle, puis deux fois à Méché pour qu'elle vous reconnaisse. Elle vous donne une toge que vous devez mettre sur la tête de Charlie. Une fois qu'il se débat dans sa toge, allez immédiatement parler à l'agent de l'AAP pour qu'il fasse gagner Charlie.

Entrez dans les toilettes et allez discuter avec le démon qui garde la porte. Lorsqu'il vous pose une question, répondez par le dernier chiffre qui s'affiche sur le panneau au dessus de vous. Une fois en haut, parlez à Celso et sa femme. Racontez-leur vos problèmes, puis de vos "plus mauvaises vacances de votre mort". Ils seront convaincus d'acheter leur billet.

Avancez un peu pour qu'Hector vous fasse visiter votre ancien bureau. Une fois qu'il est tombé, avancez sur la plate-forme et dépassez le talon de l'enseigne pour vous retrouvez sur les toits. Dirigez-vous vers la gauche, à l'endroit où est accroché le bras de l'enseigne. Utilisez le broyeur sur la fissure.
Vous avez fini la main. Mettez un peu de germinaflore dessus pour que l'enseigne tombe. Montez sur l'échelle et vous glissez juste à l'immeuble d'en face. Olivia vous kidnappe et vous amène près de la serre où Hector s'amuse à germer les morts. Avancez et entrez dans la serre. Hector vous germe. Utilisez l'azote liquide pour vous sauver.
Approchez-vous de la portière de la voiture et parlez à Salvador. Après sa mort, ouvrez la valise. Récupérez votre faux et le billet de Salvador. Derrière la serre, sortez le billet et trouvez le cadavre de Salvador, qui attire le billet. Fouillez-le. Quand vous avez la clé, allez ouvrir le coffre. Prenez le pistolet. Allez près de la citerne à gauche et tirez dedans. Hector meurt et vous partez avec Méché pour le neuvième monde.

FAIRE EXPLOSER MANNY

Il est possible de faire exploser Manny n'importe quand dans la partie : le personnage sera alors comme démembré pendant quelques secondes avant d'être reconstitué. Pour cela, tapez « BLAM » ou dans le cas d'un clavier AZERTY « BLQ? » à n'importe quel moment en dehors des menus et cinématiques. L'effet est beaucoup plus saisissant au début du jeu puisque les textures utilisées sur l'animation de l'explosion sont celles du costume que porte Manny à ses débuts au département de la mort.

Ground Control

© Sierra / Massive Entertainment 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur M + S + V au menu principal puis sur ² pour activer la console.

`god`	Invincibilité
`not god`	Fin du mode invincible
`gimme maps`	Toutes les campagnes (en mode custom)
`flashlight`	Effets lumineux
`from massive with love`	Drôles de textures
`the new generation of rts-games`	Mission de sabotage secret (en mode custom)

Ground Control II : Operation Exodus

© Vivendi Universal Games / Massive Entertainment 2004

CHEAT MODE

Appuyez sur la touche ~ (ou ² selon votre version du jeu) deux fois en cours de jeu pour afficher la console, puis entrez l'un des codes suivants (laissez appuyez Tab un petit moment pour afficher la liste des commandes).

`fps ou fps2`	Voir le Frame Rate
`godmassive`	God Mode
`gomassive`	Débloquer toutes les missions

GAGNER DES PA AVEC UN ENTRETIEN À 0

Pour gagner des PA, postez deux groupes de 16 infanteries légères en mode secondaire (lance-missiles) et un groupe en mode primaire à côté d'un Point d'insertion (pas trop près pour ne pas le capturer). Attendez les barges et ils les détruiront avant q'uelles n'aient pu décharger. Postez également deux ingénieurs afin qu'ils réparent les unités et qu'ils se réparent l'un l'autre (les barges tirent). Vous aurez 1000 PA par barge détruite.

Gruntz

© Monolith Productions 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Attention, si vous utilisez un de ces codes, vous ne pourrez plus sauvegarder votre partie !
Au cours du jeu, appuyez sur ENTER . Entrez l'un des codes suivants, puis validez en appuyant à nouveau sur ENTER :

?	Obtenir le sort des boules infernales (baguette ou parchemin rouge)
MPARRRRRRR	Obtenir une épée
MPBACK2LIFE	Mode Zombie
MPBILLGATEZ	Obtenir le bonuz de conversion (le panneau)
MPBOINGEE	Obtenir un bâton sauteur
MPBOMBAGE	Recommencer le niveau en faisant exploser tous les Gruntz
MPBRASSKNUCKLEZ	Obtenir les gantz
MPCHEATCHEATCHEAT	Message sur les tricheurs (?)
MPCHILLOUT	Obtenir le sort de glace (baguette ou parchemin blanc)
MPCLOAKINGDEVICE	Obtenir le bonuz d'invisibilité (la pierre tombale)
MPCOPPERFIELD	Obtenir la baquette magique
MPCREATINE	Obtenir le bonuz du super costaud (la gélule)
MPELEPHANTPORK	Obtenir le sort de téléportation
MPFAOSCHWARTZ	Obtenir le sort de pause récré
MPFEAROFFLYING	Obtenir des ailes
MPFIREPOWER	Obtenir un revolver-mousse
MPFUNINTHEBARN	Obtenir une pelle
MPGERBER	Obtenir un trotteur
MPGETINSHAPE	Obtenir une corde à sauter
MPGOLFANDGAMEZ	Accès au 7ième monde (Mini golf)
MPHARDHATMACK	Obtenir un chapeau-canon
MPHIGHLANDER	Obtenir le bonuz d'invulnérabilité (le G du super-gruntz)
MPHITOPZ	Obtenir les bottes d'apesanteur
MPHOMEIMPROVEMENT	Obtenir un kit de maçonnerie
MPKAMIKAZE	Obtenir une bombe de kamikaze
MPKINETIC	Obtenir le ressort
MPLAMETOY	Obtenir un yo-yo
MPLEMONBUTTERCREMEZ	Accès au 4ème monde (Bonbonz à gogo)
MPLETSBLOWSTUFFUP	Message = Explosion on (?)
MPLUSFIVEMAGICALPLA	Obtenir le bonuz d'armure réactive (l'armure)
MPMAKEMESOMEPIE	Accès au 6ème monde (Chérie, j'ai rétréci les gruntz)
MPMALIBUGRANDPRIX	Obtenir un kart
MPMEEPMEEP	Obtenir le bonuz de super vitesses (la roue)
MPMOUSEY	Obtenir un chat couineur
MPOHMYGODTHEYKILLEDKENNY	Obtenir le bonuz du coup fatal (la faucille)
MPPLASTIQUEZ	Obtenir la bombe à retardement
MPPUNCHOUT	Obtenir des gantz de boxe
MPQUACKAGE	Obtenir la bouée
MPREALMENDONTUSESTRAWZ	Obtenir une paille
MPREMOTECONTROL	Obtenir un boomerang
MPRIORIO	Accès au 3ème monde (Tropicz Panic)
MPROCKON	Obtenir un rocz

MPSTEPITDOWN	Revenir au niveau précédent
MPSTEPITUP	Passer au niveau suivant
MPTACOBELL	Obtenir le charme de santé (baguette ou parchemin vert)
MPTHEBALL	Obtenir un ballon
MPTRAITOR	Mode traître, les gruntz amis peuvent s'attaquer entre eux (?)
MPTROJAN	Obtenir un bouclier
MPULTIMATECHEESEBURGER	Obtenir un diable à ressort
MPUNGABUNGA	Obtenir une massue
MPUSETHEFORCE	Accès au 8ième monde (Astrogruntz)
MPVASFLAM	Obtenir un kit à souder
MPWHEELIEZ	Obtenir une monstrocyclette
MPXFILEZ	Obtenir le kit d'ezpionnage
MPYOURESOMONEY	Accès au 5ème monde (Laz Vegaz)

GT Legends

© 10tacle Studios AG / SimBin Development Team 2005

TOUT DÉBLOQUER

Pour avoir tous les circuits et toutes les voitures, il vous suffit de créer un fichier nommé **TG2001.DYN** dans le répertoire du jeu. Ce fichier doit être vide. Faites attention au .dyn qui doit être l'extension du fichier. Veillez donc à ce que Windows affiche bien les extensions. Tous les nouveaux profils créé dans le jeu après avoir inclu le nouveau fichier recevront d'office toutes les voitures et tous les circuits.

Gt Racing 97

© Ocean / Blue Sphere Games 1997

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez l'un de vos fichiers de sauvegarde (dans le répertoire CHAMP).

Offset	Mettre	Effet
06 (06)	xx	Choix de la course, où xx vaut :
		00 Canada
		01 Brésil
		02 Egypte
		03 Etats-Unis
		04 Allemagne
		05 Scandinavie
		06 France
		07 Grande-Bretagne
20 (14)	0A	Donne 10 voitures de rechange
22 (16)	10 27	Répare le moteur
24 (18)	10 27	Répare le châssis
26 (1A)	10 27	Répare les pneus
40 (28)	FF FF	Donne 65000 crédits

RACCOURCI SUR LE CIRCUIT DU BRÉSIL

Au début du circuit, traversez le bas-côté gauche. Vous vous retrouverez sur une route parrallèle à la principale mais beaucoup plus courte.

ACCÈS À TOUS LES CIRCUITS

Sélectionnez le mode entraînement. Quand vous êtes sur l'écran de sélection des circuits (cartes des payes et drapeaux), tapez l'un des codes suivants et validez par ENTER :

Codes pour tous les niveaux du jeu

BAGUETTE	France 1
CARIBOU	Canada 1
CARNAVAL	Brésil 1
HIGHLANDERG	Bretagne 1
PYRAMIDE	Egypte 1
ROUTE 66	USA 1
VIKINGS	Scandinavie 1
WALKYRIES	Allemagne 1

Codes pour le niveau Confirmé

CAMEMBERT	France 2
CLEOPATRA	Egypte 2
FAVELAS	Brésil 2
GRIZZLY	Canada 2
HAMBURGER	USA 2
SIEGFRIED	Allemagne 2
STONEHENGE	G. Bretagne 2
WALHALLA	Scandinavie 2

Codes des circuits bonus

EXTRABALL
JOKER
WEBWARP

STRINGS EN GROS PLAN

En mode Confirmé, tapez FAVELAS pour aller au deuxième circuit du Brésil. En sortant du tunnel, faites un demi-tour et prenez à gauche. Si vous continuez, vous verrez une photo avec 2 strings en gros plan.

RACCOURCI SUR LE CIRCUIT DE LA FRANCE

Au premier circuit de la France, il y a 2 tunnels noirs à gauche : un au début et un à la fin (entre les 2, il y a 1 sens interdit). Il y a des barrières devant le premier tunnel, donc n'y allez pas. Au deuxième tunnel, il n'y a qu'une ligne de plots : allez-y ! Après avoir effectué un saut, vous vous retrouverez dans un tunnel assez éclairé. Attention : si vous allez trop vite ce saut vous fera perdre pas mal de la solidité de votre châssis. Mais si vous avez plus de la moitié de votre solidité alors allez-y à fond ça passe! Vous déboulerez alors plus loin dans la forêt, près du deuxième sens interdit.

© NCsoft / ArenaNet 2005

QUELQUES EMOTES

Pour exprimer un sentiment, quoi de mieux que de déclencher un petit emote ? En voici quelques uns, à écrire dans la boîte de dialogues.

/afk	Votre personnage s´accroupit
/age	Indique le temps que le perso a été joué
/agree	Acquiesce
/attention	Garde à vous
/beckon	Fait un signe
/beg	Mendie
/boo	Peur
/bored	S'ennuie
/bow	S'incline
/bowhead	Incline la tête
/cheer	Se réjouit
/catchbreath	Retient sa respiration
/clap	Applaudit
/cheer	
/congrats	Félicitations
/cough	Tousse
/dance	Danse
/deaths	Indique le nombre de fois que le perso est mort
/doh	Se tape la tête. Zut !
/doubletake	Regarde à deux fois
/drums	Joue de la batterie
/excited	Est excité
/fame	
/fistshake	Agite furieusement le poing
/five	Tapes m´en cinq !
/flex	Fait des flexions
/flute	Joue de la flûte
/goteam	Encourage son équipe
/guitar	Solo de guitare
/health	Donne le niveau de santé et d'énergie
/help	Demande de l'aide
/highfive	Tape m'en cinq !
/jump	Saute
/kneel	S'agenouille
/laugh	Eclate de rire
/moan	Gémit
/no	Dit "Non"
/paper	Joue à feuille, ciseaux, caillou
/petname #	Nom du familier
/pickme	Dit : "Choisis-moi !"
/point	Montre du doigt
/ponder	Réfléchit à la situation

`/pout`	Fait la moue
`/preorder`	
`/rank`	
`/ready`	Veut partir à l'action
`/roar`	Hurle
`/rock`	
`/roll #`	
`/salute`	Salue
`/scissors`	Votre personnage fait le signe Ciseaux (jeu feuille, ciseaux, caillou)
`/scratch`	Se gratte
`/shoo`	Vous repousse
`/sigh`	Soupire
`/sit`	Le perso s'assoit
`/sorry`	S'excuse
`/stand`	Le perso se lève
`/taunt`	Fait un geste provocateur
`/violin`	Joue du violon
`/wave`	Fait un signe de la main
`/yawn`	Baille
`/yes`	Dit "Oui"

Guild Wars : Factions

© NCsoft / ArenaNet 2006

NOUVEAU LANGAGE

Ouvrez le menu des langues qui se trouve dans les options du menu principal. En bas de la liste de langues européennes, vous pourrez sélectionner un langage appelé "Bork! Bork! Bork!" imaginé par les développeurs.

Guilty Gear X

© Sammy / Arc System Works

PERSONNAGES CACHÉS

Testament

Finir le jeu avec n'importe quel personnage

Dizzy

Finir le jeu avec n'importe quel personnages sans utiliser de continues

MODE GUILTY GEAR

Finir le mode Survival ou le mode Normal avec tous les personnages (boss compris)

Guitar Hero : Aerosmith

© Activision / Neversoft

CHEATS

Entrez les codes suivants dans l'écran "Cheats" présent dans le menu "Options", en appuyant sur les frettes et en jouant les notes avec le médiator. Notez que les lettres V, R, J, B et O correspondent respectivement aux frettes verte, rouge, jaune, bleue et orange.

Débloquer toutes les chansons.

R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+B

Mode Air Guitar.

R+J, V+R, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+B, J+O

Mode Super Speed.

J+O, J+O, J+O, J+O, J+O, R+J, R+J, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+O, J+O

Pas d'échec.

V+R, B, V+R, V+J, B, V+J, R+J, O, R+J, V+J, J, V+J, V+R

Mode performance (pas d'affichage des notes).

V+R, V+R, R+O, R+B, V+R, V+R, R+O, R+B

Mode précision.

R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B, R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B

PERSONNAGES CACHÉS

Après avoir débloqué ces personnages, vous devez les acheter en mode Carrière.

DMC

Battez DMC sur le morceau "King of Rock".

Joe Perry

Battez-le dans un duel de guitare en mode Carrière.

CHANSONS À DÉBLOQUER

Une fois débloqués, ces morceaux sont accessibles dans la section "The Vault" qui apparaît lorsque vous appuyez sur la fret bleue depuis la liste des morceaux principaux.

Aerosmith : "Kings and Queens"

Terminez le mode Carrière.

Joe Perry : "Joe Perry Guitar Battle"

Battez Joe Perry dans un duel de guitare en mode Carrière.

GUITARES

Doubleneck

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Expert.

Get a Grip

Terminez le mode Carrière en Difficile.

Nine Lives (Daredevil)

Terminez le mode Carrière en Facile.

Permanent Vacation

Terminez le mode Carrière en Moyen.

Rock In A Hard Place (Zeitgeist)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Moyen.

Toys In The Attic (Rocking Horse)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Facile.

Walk This Way

Terminez le mode Carrière en Expert.

Guitar Hero : World Tour

© Activision Blizzard / Neversoft 2009

CHEATS

A l'écran principal, rendez-vous dans les options puis sélectionnez le menu Triche. Entrez ensuite les codes suivants. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur la touche indiquée.

Aaron Steele

Bleu, Rouge, Jaune (5), Vert

Air Instruments

Rouge (2), Bleu, Jaune, Vert (3), Jaune

Always Slide

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Rouge, Jaune, Bleu

AT&T BallPark

Jaune, Vert, Rouge (2), Vert, Bleu, Rouge, Jaune

Auto Kick

Jaune, Vert, Rouge, Bleu (4), Rouge

Extra Line 6 Tones

Vert, Rouge, Jaune, Bleu, Rouge, Jaune, Bleu, Vert

Couleur Flamme

Vert, Rouge, Vert, Bleu, Rouge (2), Jaune, Bleu

Couleur Gemme

Bleu, Rouge (2), Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Hypervitesse

Vert, Bleu, Rouge, Jaune (2), Rouge, Vert (2)

Rockeur Invisible

Vert, Rouge, Jaune (3), Bleu (2), Vert

Jonny Viper

Bleu, Rouge, Bleu (2), Jaune (3), Vert

Nick

Vert, Rouge, Bleu, Vert, Rouge, Bleu (2), Vert

Mode Performance

Jaune (2), Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge (2)

Rina

Bleu, Rouge, Vert (2), Jaune (3), Vert

Couleur Star

Rouge (2), Jaune, Rouge, Bleu, Rouge (2), Bleu

Débloque toutes les chansons

Bleu (2), Rouge, Vert (2), Bleu (2), Jaune

Boule de feu vocale

Rouge, Vert (2), Jaune, Bleu, Vert, Jaune, Vert

PERSONNAGES CACHÉS

Une fois ces personnages débloqués, vous devez les acheter via le menu de sélection des personnages.

Billy Corgan

Jouer le morceau "Today" en mode Carrière (Band).

Hayley Williams

Jouer le morceau "Misery Business" en mode Carrière (Vocal).

Ozzy Osbourne

Jouer le morceau "Ozzfest gig" en mode Carrière (Vocal).

Rockubot

Terminer le mode Carrière (Drum).

Skeleton

Terminer le mode Carrière (Vocal).

Sting

Jouer le morceau "Demolition Man" en mode Carrière (Basse).

Ted Nugent

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

Travis Barker

Jouer le morceau "Dammit" en mode Carrière (Drum).

Zakk Wylde

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

DÉBLOQUER "PULL ME UNDER"

Terminer la carrière complète pour chaque instrument dans tous les niveaux de difficulté pour débloquer la chanson des crédits.

Guitar Hero III : Legends of Rock

© Activision / Aspyr 2007

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée. Lorsque deux touches sont entre parenthèses, ça signifie qu'elles doivent être actionnées en même temps en plus du mediator.

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

Hyper Vitesse

O, B, O, J, O, B, O, J
Appuyez sur le bouton vert lorsque le code est en surbrillance pour passer d'un niveau de difficulté à un autre.

Mode Performance

(RJ), (RB), (RO), (RB), (RJ), (VB), (RJ), (RB)

Mode Précision

(VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO), (VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO)

Tous les morceaux

(JO), (RB), (RO), (VB), (RJ), (JO), (RJ), (RB), (VJ), (VJ), (JB), (JB), (JO), (JO), (JB), J, R, (RJ), R, J, O

Air Guitar

(BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (VJ), (VJ), (RJ), (RJ)

PISTE BONUS : "THROUGH THE FIRE AND FLAMES"

Pour débloquer ce morceau, battez Lou dans le dernier duel. La nouvelle musique apparaîtra dans la liste des pistes bonus.

SLASH, LOU ET TOM MORELLO

Lou

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $15,000.

Slash

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

Tom Morello

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

ASTUCE POUR LES DÉFIS

Pour remporter facilement les défis qui vous opposent à des adversaires, il suffit de conserver tous les bonus obtenus durant le morceau pour les envoyer tous à la suite au dernier moment.

Gun

© Activision / Neversoft 2005

VAINCRE REED

Vaincre Reed qui vous nargue du haut de son cheval n'est pas une mince affaire. Il ne lui faut en effet pas plus de quelques secondes pour abattre votre cheval, et le moindre temps mort lui permet de regagner de la vie. Toutefois, il existe une méthode toute bête pour le vaincre. Commencez par le faire venir près de l'embarcation en l'éperonnant à l'aide de votre cheval, puis, dès que Reed aura abattu votre monture, collez-vous contre la sienne et frappez-le au couteau sans interruption. Vous devriez avoir largement assez de flasques pour regagner de la vie lorsque vous jauge arrive dans le rouge, et Reed ne bougera même pas pour vous échapper.

VAINCRE DUTCHIE

Dutchie vous vise avec une mitrailleuse gatling depuis le train. Avant de vous en prendre à lui, mettez-vous à couvert derrière les rochers et descendez de cheval. De là, vous pourrez viser un à un les cavaliers avec le fusil. Ensuite, concentrez-vous sur les hommes positionnés sur le train en utilisant le tir éclair ou la visée du fusil. Lorsqu'il ne restera plus que Dutchie, prenez un cheval et foncez vers lui en lui tirant dessus à l'aide du tir éclair. De cette façon, vous aurez le temps de le cribler de balles pendant qu'il détruit votre cheval. Cherchez ensuite un autre cheval et répétez l'opération (tir éclair sans interruption + flasques) pour en venir à bout.

ARMES SPÉCIALES

Terminez toutes les missions du jeu pour débloquer le fusil explosif (Cannon Nock Gun) et le cheval blindé (Reverend Reed's Horse).

Gun Metal

© Zoo Digital / Yeti Studios 2005

CHEAT MODE

Appuyez sur [F8] en cours de jeu pour afficher la fenêtre de chat, puis entrez l'un des codes suivants.

`madbananapeel`	Désactiver le vol
`madbucketoweasels`	Mode turbo
`madcastlearrgh`	Dernier niveau
`madcosmodna`	Vie max
`madducttape`	Boucliers au max
`madgetoutandwalk`	Désactiver le mode Turbo
`madmax`	Invincibilité
`madmaxamillion`	$1 000 000
`madmechastriesand`	Munitions au max
`madrubyslippers`	Voler (utiliser A et Z)

Gunlok

© Virgin Interactive / Rebellion 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ouvrez la console en appuyant sur la touche ² (touche ~ sur les claviers US), puis entrez l'un des codes suivants :

`REB GOD`	Invulnérabilité
`REB INFINITE AMMO`	Munitions illimitées
`GIVE x y`	Donne au personnage x l'item y
`GIVE AND EQUIP x y`	Donne et équipe le personnage x avec l'un des items ci-dessous :

```
aim_accuracy_pickup
armouor_pickup
audio_cloak
autolock_bolts
battery_plus
beacon_tracker
binary_laser
epulsar
flamethrower
grenade_emp
grenade_launcher
grenade_plus
hologram_generator
key
keyb
laser
lock_decoder
maxim_laser
missile_emp
missile launcher
missile_plus
nanofrag
omni_scanner
plasma_pistol
plasmagnum
plasmatrix
shield_pickup
sight_pickup
sightplus_pickup
terrain_scanner
terrain_scanner_with_radar
```

Gunman Chronicles

© Sierra / Rewolf 2000

CHEAT MODE

Lancez le jeu avec les paramètres -dev -console -game rewolf (par exemple : c:gunmangunman.exe -dev -console -game rewolf) puis appuyez sur ² pendant le jeu pour faire apparaître la console. Entrez ensuite les codes suivants :

`/GOD`	Invulnérabilité
`/IMPULSE 101`	Toutes les armes et munitions
`/NOCLIP`	Mode passe-muraille
`/NOTARGET`	Invisibilité
`/GIVE x`	Donne l'objet x, où x est un des noms suivants :

```
ammo_beamgunclip
ammo_buckshot
ammo_chemical
ammo_dmlclip
ammo_gaussclip
ammo_minigunclip
item_armor
item_healthkit
player_armor
vehicle_tank
weapon_beamgun
weapon_dml
weapon_fists
weapon_gausspistol
weapon_minigun
weapon_shotgun
weapon_spchemicalgun
```

`/MAP x`	Aller à la carte x, où x est un des noms suivants :

```
cinematic1
cinematic2
cinematic3
cinematic4
city1a
city1b
city2a
city2b
city3a
city3b
end1
end2
frontier
highnoon
mayan0a
mayan0b
mayan1
mayan3a
mayan4
mayan6
```

mayan8
meltdown
rebar0a
rebar0b
rebar2a
rebar2b
rebar2c
rebar2d
rebar2e
rebar2f
rebar2g
rebar2h
rebar2i
rebar2j
rebar2k
rebar2l
rebar3b
rebar3d
rebar3e
rust1
rust2a
rust2b
rust3a
rust4a
rust4b
rust4c
rust5a
rust6a
rust6b
rust6c
rust6d
rust7a
rust7b
rust7c
rust7d
rust7e
rust8a
rust9a
rusted
takeoff
west1
west2
west3a
west3b
west4a
west4b
west5b
west6a
west6b
west6c
west6d
west6e

Gunmetal

© Mad Genius 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, affichez la boîte de chat (touche F8). Ensuite, tapez l'un des codes suivants :

`madbananapeel`	Désactiver le mode vol
`madbucketoweasels`	Mode turbo
`madcastlearrgh`	Finir le niveau
`madcosmodna`	Vie au maximum
`madducttape`	Bouclier au maximum
`madgetoutandwalk`	Désactiver le mode turbo
`madmax`	Invincibilité
`madmaxamillion`	Gagner 1 000 000 de Dollars
`madmechastriesand`	Munitions au maximum
`madrubyslippers`	Mode vol : A pour sauter, Z pour descendre en piqué

Gunship 2000

© MicroProse 2000

PATCH POUR MONTER EN GRADE

Pour monter en grade, éditez le fichier ROSTER.DAT. Allez au secteur 0, offset 54, et remplacez l'octet qui s'y trouve par FF.

Guy Roux Manager 2000

© Ubisoft / Anco 2000

FAIRE UN BON ENTRAÎNEMENT

Pour bien entrainer votre équipe, ne laissez pas de temps libre aux joueurs et imposez-leur 20% d'entrainement supplémentaire.

H.E.D.Z.

© Hasbro Interactive / VIS Entertainment 1998

CHEAT CODES

Appuyez sur T pour afficher l'écran de messages, puis tapez l'un des codes suivants :

`OH MY GOD`	Invulnérabilité (God mode)
`TOO HARD FOR ME`	Désactive l'intelligence artificielle

Hacker Evolution

© Exosyphen Studios 2007

CHEAT CODES

Tapez ces commandes directement dans la console du jeu ou après avoir appuyé simultanément sur les touches "x" et tab.

xmoney

Obtenez 10 000 $.

xshowhosts

Dévoile tous les hosts en train de se connecter.

xskiplevel

Passez le niveau en cours.

Half-Life

© Sierra / Valve 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Lancez le jeu par la commande MS-DOS : "hl.exe -dev -console". Une fois dans le menu du jeu, cliquez sur le bouton console en haut à gauche et tapez : SV_CHEATS 1 pour activer le cheat mode. Puis, désormais au cours du jeu, appuyez sur la touche ² (clavier AZERTY) ou ~ (clavier QWERTY) qui se trouve au -dessus de la touche TAB. Vous serez dans la console. Alors, entrez les codes suivants :

`+RELOAD`	Recharge automatique activée
`-RELOAD`	Recharge automatique désactivée
`CHASE_ACTIVE x`	Active ou désactive la vue arrière du personnage (avec x = 0 ou 1)
`DEVELOPER 0`	Mode développeur désactivé
`DEVELOPER 1`	Mode développeur activé
`DEVELOPER 2`	Mode développeur étendu activé
`/FIRSTPERSON`	Retour en vue à la première personne
`IMPULSE 101`	Toutes les armes et le plein de munitions
`IMPULSE 102`	Plus de sang
`IMPULSE 103`	Stats des monstres
`IMPULSE 104`	Liste des monstres
`IMPULSE 105`	Joueur silencieux
`IMPULSE 106`	Stats des sprites
`IMPULSE 107`	Noms des textures
`IMPULSE 195`	Information IA
`IMPULSE 196`	Information IA
`IMPULSE 197`	Information IA
`IMPULSE 199`	Information IA
`IMPULSE 203`	Supprime les ennemis
`LAMBERT -1.0001`	Plus de flash
`SV_GRAVITY x`	Ajuste la gravité où 999<x<999999
`/GOD`	Invulnérabilité (God Mode)
`/NOCLIP`	Mode passe-muraille
`/NOTARGET`	Invisibilité
`/THIRDPERSON`	Vue à la troisième personne
`/MAP CxAx`	Va au niveau CxAx, où CxAx est un nom de niveau, dont voici la liste :

1 Joueur

C0A0	C1A2B	C2A2	C2A4D	C3A2C
C0A0A	C1A2C	C2A2A	C2A4E	C3A2D
C0A0B	C1A2D	C2A2B1	C2A4F	C3A2E
C0A0C	C1A3	C2A2B2	C2A4G	C3A2F
C0A0D	C1A3A	C2A2C	C2A5	C4A1
C0A0E	C1A3B	C2A2D	C2A5A	C4A1A
C1A0	C1A3C	C2A2E	C2A5B	C4A1B
C1A0A	C1A3D	C2A2F	C2A5C	C4A1C
C1A0B	C1A4	C2A2G	C2A5D	C4A1D
C1A0C	C1A4B	C2A2H	C2A5E	C4A1E
C1A0D	C1A4D	C2A3	C2A5F	C4A1F
C1A0E	C1A4E	C2A3A	C2A5G	C4A2
C1A1	C1A4F	C2A3B	C2A5W	C4A2A
C1A1A	C1A4G	C2A3C	C2A5X	C4A2B

C1A1B	C1A4I	C2A3D	C3A1	C4A3
C1A1C	C1A4J	C2A3E	C3A1A	C5A1
C1A1D	C1A4K	C2A4	C3A1B	
C1A1F	C2A1	C2A4A	C3A2	
C1A2	C2A1A	C2A4B	C3A2A	
C1A2A	C2A1B	C2A4C	C3A2B	

Multi-joueurs / DeathMatch

BOOT_CAMP
BOUNCE
DATACORE
LAMBDA_BUNKER
SNARK_PIT
STALKYARD
SUBTRANSIT
UNDERTOW

Hazard Course

T0A0
T0A0A
T0A0B
T0A0B1
T0A0B2
T0A0C
T0A0D

Pour le code suivant, vous devrez démarrer le jeu avec la commande "hl.exe -console -dev".

`/GIVE x` Vous donne l'élément souhaité, où x peut valoir :

item_airtank
item_antidote
item_battery
item_healthkit
item_longjump
item_security
item_sodacan
item_suit
ammo_357
ammo_9mmAR
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_ARgrenades
ammo_buckshot
ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade

weapon_hornetgun
weapon_mp5
weapon_python
weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine

RÉCUPÉRER DE L'ÉNERGIE

Si vous n'avez pas de régénération d'energie mais que vous avez des distributeurs, appuyez sur les boutons de ceux-ci pour faire descendre les canettes. Chaque canette vaut 1 point d'energie.

LONGUE PORTÉE SUR TOUTES LES ARMES

Si vous voulez avoir une longue portee sur toute les armes (comme l'arbalète), c'est simple. Prenez le fusil à pompe. Sauvegardez, puis prenez l'arbalète. Mettez-la en mode longue portée, puis chargez votre partie par la touche F7 . Et voilà, vous avez le fusil à pompe en mode longue portée. Même chose pour toutes les autres armes.

ZOOM SUR TOUTES LES ARMES

Voici comment obtenir un zoom sur toutes les armes à Half-Life (fonctionne aussi sur Team Forteress Classic) et à tous les mods. Cherchez d'abord le fichier CONFIG.CFG de votre mod (ou du jeu s'il s'agit de la version normale). A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez-le et allez à la fin de "bind". Ajoutez les lignes qui suivent :

```
bind "i" "fov 10"
bind "l" "fov 90"
bind "o" "fov 30"
```

Désormais, au cours du jeu, les touches suivantes auront les fonctions ci-dessous :

`I` Zoom très puissant (supérieur a celui de sniper de tfc)
`O` Zoom Moyen
`L` Vue normale

Vous pouvez changer la valeur du zoom en changeant le numero de fin de ligne (plus il est petit plus le zoom est fort, la valeur par défaut étant 90). Vous pouvez aussi attribuer une haute valeur pour avoir une vue globale du terrain. Enfin, faites bien attention de ne pas affecter une touche déja attribuée (vérifiez les autres bind).
Cette astuce est redoutable en mode multi-joueurs.

ENREGISTRER UN FILM

Ouvrez la console et entrez:

`/record`	(nom du mini film)
`/stopdemo`	pour arrêter
`/startdemos`	(nom de la démo)

Half-Life 2

© Vivendi Universal Games / Valve 2004

CHEAT CODES

Dans Steam, faites un clic droit sur le raccourci d'Half-Life 2 puis allez dans "Propriétés". Modifier la cible de lancement de l'application en ajoutant `-console` dans la boîte de dialogue et enfin, validez avec OK. Lancez le jeu, puis en cours de partie appuyez sur la touche ~ (ou ² ou Echap selon la version) pour ouvrir la console et tapez **sv_cheats 1** (ou **+sv_cheats 1** si vous ne voulez pas le retaper à chaque lancement du jeu) et validez avec Entrée, puis saisissez l'un des codes suivants selon l'effet souhaité :

Triche

`god`	Ne recevoir aucun dommage
`buddha`	Ne jamais mourir
`infinite_aux_power`	Puissance infinie pour votre tenue
`impulse 101`	Toutes les armes et munitions
`npc_kill`	Tuer tous les PNJ dans la zone
`notarget`	Les ennemis ne vous attaquent pas
`noclip`	Traverser les murs
`ch_createjeep`	Faire apparaître un buggy (essayez aussi avec le code `impulse 82`)
`ch_createairboat`	Faire apparaître un airboat
`impulse 102`	Crânes

Mode développeur

`mat_wireframe1`	Mode fil-de-fer
`vcollide_wireframe 1`	Mode fil-de-fer pour certains objets
`showtriggers_toggle`	Afficher les triggers
`mat_normalmaps 1`	Afficher la carte normale
`mat_normals 1`	Montrer les matériaux extérieurs
`mat_fastnobump 0`	Désactiver le bump mapping
`impulse 200`	Ne pas afficher le modèle de l'arme sur l'écran

Items

Tapez **give** puis l'un des codes suivant selon l'objet voulu :

```
item_healthkit
item_healthvial
item_box_buckshot
item_box_mrounds
item_box_sniper_rounds
item_box_srounds
item_battery
item_suit
item_ml_grenade
item_ar2_grenade
weapon_ar1
weapon_ar2
weapon_bugbait
weapon_cguard
weapon_molotov
weapon_manhack
```

weapon_immolator
weapon_irifle
weapon_crowbar
weapon_extinguisher
weapon_flaregun
weapon_frag
weapon_gauss
weapon_alyxgun
weapon_hopwire
weapon_iceaxe
weapon_physcannon
weapon_physgun
weapon_pistol
weapon_rpg
weapon_shotgun
weapon_smg1
weapon_smg2
weapon_stickylauncher
weapon_stunstick
weapon_thumper
weapon_sniperrifle
weapon_rollerwand
weapon_slam
weapon_hmg1
weapon_cubemap
weapon_binoculars
weapon_ml
weapon_brickbat

Cartes

Listez les cartes disponibles en tapant **maps** dans la console. Chargez une carte en tapant **map** puis le nom de la carte voulue :

d1_canals_01
d1_canals_02
d1_canals_end
d1_tempanals_02
d1_town_01
d1_town_02
d1_town_03
d1_town_04
d1_town_05
d1_trainstation_01
d1_trainstation_02
d1_trainstation_03
d1_trainstation_05
d1_under_01
d1_under_02
d1_under_03
d1_under_04
d2_coast_01
d2_coast_02
d2_coast_03
d2_coast_04
d2_coast_04_dx60
d2_coast_05

d2_coast_06
d2_coast_07
d2_coast_08
d2_prison_01
d2_prison_02
d2_prison_03
d2_prison_04
d2_prison_05
d3_c17_03
d3_c17_04
d3_c17_05
d3_c17_06a
d3_c17_06b
d3_c17_07

Half-Life 2 : Episode One

© Valve 2006

CHEAT CODES

Première méthode pour activer la console : Faites un clic droit sur le raccourci d'Half-Life 2 puis allez dans "Propriétés". Modifier la cible de lancement de l'application en ajoutant `-console` dans la boîte de dialogue et enfin, validez avec OK.

Deuxième méthode pour activer la console : Allez dans Steam > Mes jeux. Faites un clic droit sur Half-Life 2 Episode One puis allez dans Propriétés > Définir les options de lancement. Ecrivez alors **-console** (n'oubliez pas de laisser un espace avant le tiret).

Une fois que vous avez activé la console, lancez le jeu, appuyez sur Echap (ou sur la touche que vous avez affecté à la console, touche que vous pouvez modifier entre-autres dans le fichier config se trouvant dans le répertoire du jeu) et tapez **sv_cheats 1** (ou **+sv_cheats 1** si vous ne voulez pas le retaper à chaque lancement du jeu), puis entrez l'un des codes suivants selon l'effet désiré :

Triche

`god`	Ne recevoir aucun dommage
`buddha`	Ne jamais mourir
`infinite_aux_power`	Puissance infinie pour votre tenue
`impulse 101`	Toutes les armes et munitions
`npc_kill`	Tuer tous les PNJ dans la zone
`notarget`	Les ennemis ne vous attaquent pas
`noclip`	Traverser les murs
`ch_createjeep`	Faire apparaître un buggy (essayez aussi avec le code `impulse 82`)
`ch_createairboat`	Faire apparaître un airboat
`impulse 102`	Crânes

Mode développeur

`mat_wireframe1`	Mode fil-de-fer
`vcollide_wireframe 1`	Mode fil-de-fer pour certains objets
`showtriggers_toggle`	Afficher les triggers
`mat_normalmaps 1`	Afficher la carte normale
`mat_normals 1`	Montrer les matériaux extérieurs
`mat_fastnobump 0`	Désactiver le bump mapping
`impulse 200`	Ne pas afficher le modèle de l'arme sur l'écran

Cartes

Listez les cartes disponibles en tapant **maps** dans la console. Chargez une carte en tapant **map** puis le nom de la carte voulue :

`ep1_c17_00`
`ep1_c17_01`
`ep1_c17_02`
`ep1_c17_02a`
`ep1_c17_02b`
`ep1_c17_00a`
`ep1_citadel_01`
`ep1_citadel_02`

```
ep1_citadel_03
ep1_citadel_02b
ep1_c17_06
ep1_c17_05
ep1_background01a
ep1_background02
ep1_background01
ep1_citadel_04
ep1_citadel_00
```

PNJ

Dans la console, tapez **npc_create npc_X** et remplacez X par l'un des termes suivants selon le PNJ que vous voulez faire apparaître :

```
barnacle
turret_ceiling
citizen
cscanner
combine_s
crow
fastzombie
pigeon
seagull
stalker
strider
vortigaunt
zombie_torso
zombie
zombine
alyx
antlionguard
antlion
barney
breen
dog
```

Half-Life 2 : Episode Two

© Valve 2007

CHEAT CODES

Ouvrez la console pour entrer ces codes.

`Impulse 101`	Toutes les armes et plus de munitions
`ch_createairboat`	Faire venir un Airboat
`ch_createjeep`	Faire venir un Scout Car
`god Toggle`	Activer ou non le God Mode
`impulse 200`	Effacer l'arme à l'écran
`impulse 83`	Faire venir un Airboat
`mat_fastnobump 0`	Désactiver le Bump Mapping
`mat_fastnobump 1`	Activer le Bump Mapping
`mat_normalmaps 1`	Maps normales
`mat_normals 1`	Eléments de surface
`mat_wireframe1`	Modèles Wireframe
`noclip`	Traverser les murs et voler
`notarget`	Invisibilité
`npc_kill`	Eliminer tous les NPC de la zone
`showtriggers_toggle`	Game Triggers
`vcollide_wireframe 1`	Objects affectés par le Wireframe

SUCCÈS : LITTLE ROCKET MAN

Pour obtenir le succès mieux caché de Half-Life 2 Episode Two, vous allez devoir parcourir l'ensemble du jeu avec un nain de jardin. Attention cependant, cette astuce dévoile la fin de l'épisode que vous devez avoir terminé une première fois avant de procéder. Au début du jeu, après avoir traversé le premier tunnel infesté de zombies, à l'intérieur du bâtiment dans lequel Alyx tente de réparer un générateur, regardez sous le meuble en bois près de la porte de sortie verrouillée, vous trouverez le nain en question. Pour obtenir le succès Little Rocket Man, gardez ce nain avec vous en veillant à ne pas le perdre lorsque vous devrez le poser au sol. Une fois à la fin de Episode Two, à la première occasion, placez le nain dans la tête de la fusée encore ouverte au QG de White Forrest. Une fois la fusée lancée, vous débloquerez le succès Little Rocket Man.

Half-Life : Blue Shift

© Sierra / Gearbox Software 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec le paramètre "-console" sur la ligne de comande. Appuyez alors sur la touche ² (ou ~ sur les claviers US) pour afficher la console et entrez le code **SV_CHEATS 1** avant de lancer un niveau. Saisissez alors l'un des codes suivants :

`GOD`	Invulnérabilité (God mode)
`IMPULSE 101`	Toutes les armes
`NOCLIP`	Mode passe-murailles
`SKILL x`	Change le niveau de difficulté (x compris entre 1 et 3)
`SV_ACCELERATE x`	Modifie la distance de saut (par défaut x=10)
`SV_GRAVITY x`	Modifie la gravité (par défaut x=800)
`SV_MAXSPEED x`	Modifie la vitesse du jeu (par défaut x=320)
`MAP x`	Choisit la map où X est l'un des noms suivants :

```
    ba_canal1
    ba_canal1b
    ba_canal2
    ba_canal3
    ba_elevator
    ba_hazard1
    ba_hazard2
    ba_hazard3
    ba_hazard4
    ba_hazard5
    ba_hazard6
    ba_maint
    ba_outro
    ba_power1
    ba_power2
    ba_security1
    ba_security2
    ba_teleport1
    ba_teleport2
    ba_tram1
    ba_tram2
    ba_tram3
    ba_xen1
    ba_xen2
    ba_xen3
    ba_xen4
    ba_xen5
    ba_xen6
    ba_yard1
    ba_yard2
    ba_yard3
    ba_yard3a
    ba_yard3b
    ba_yard4
```

ba_yard4a
ba_yard5
ba_yard5a

Half-Life : Counter-Strike

© Sierra / Valve 2000

CHEAT CODES

Tapez **sv_cheats 1** dans la console du serveur puis entrez l'un des codes suivants (précision : les codes débutants par MP ne sont activables que sur le serveur) :

+RELOAD	Chargement automatique activé
-RELOAD	Chargement automatique désactivé
ADJUST CROSSHAIR	Change la couleur du viseur
AH x	Active/désactive les messages d'aide (x=0 ou 1, par défaut x=1).
CHANGELEVEL x	Aller au niveau x (exemple x = dust)
CL_BACKSPEED 999	Mouvement arière plus rapide
CL_FORWARDSPEED 999	Mouvement avant plus rapide
CL_SIDESPEED 999	Mouvement de côté plus rapide
CL_HIDEFRAGS 0	Voir les frags des autres joueurs
CL_OBSERVERCROSSHAIT x	Active/désactive le viseur en mode observer (x=0 ou 1, par défaut x=1).
CROSSHAIR x	Désactive le viseur pour élargir lors d'un tir (x de 1 à 5)
DM x	Active/désactive les briefings après chargement de nouvelles cartes (x=0 ou 1, par défaut x=1).
FILTERBAN x	Autorise ou pas le banissement (x=1 ou 0)
GHOSTS x	Active/désactive les fantomes en mode observer (x=0 ou 1, par défaut x=0).
GL_OVERBRIGHT	Plus de luminosité
GL_ZMAX x	Voir et tirer à travers les murs (x de 0 à 9999, défaut = 3600)
IMPULSE101	Donne 16.000 $
INFO	Infos sur un joueur (où x désigne le numéro de ce joueur)
KICK x	Kicker le joueur du serveur (x désigne le numéro du joueur)
KILL	Suicide
LAMBERT -1.0001	Tout voir sans flash
LISTMAPS	Liste des maps et de leur numéros
LISTPLAYERS	Liste des joueurs et de leurs numéros
MAXPLAYERS x	Autorise x joueurs sur le serveur
MP_AUTOCROSSHAIR x	Visée automatique (x=1 ou 0)
MP_C4TIMER	Timer SetC4.
MP_FALLDAMAGE x	Active/désactive les dégats lors d'une chute
MP_FLASHLIGHT x	Active/désactive les flash lumineux (x=0 ou 1, par défaut x=1).
MP_FOOTSTEP x	Active/désactive les bruits de pas (x=0 ou 1, par défaut x=1).
MP _FRAGLIMIT x	Change de map au bout de x frags
MP_FREEZETIME x	Modifie le nombre de secondes d'attente au début d'un round (x=6 par défaut, 0 pour désactiver).
MP_FRIENLYFIRE x	Active/désactive les tirs ennemis (x=0 ou 1).
MP_ROUNDTIME x	Modifie le nombre de minutes maximum que dure un round (x entre 3 et 15).
MP_TIMELIMIT x	Change le nombre de minutes entre les changements de carte (par défaut 0)
NET_GRAPH x	Active/désactive le graph (x=0 ou 1)
PASSWORD x	Etablit un mot de passe pour le serveur (x désigne le mot de passe)
PAUSABLE x	Autorise ou non de mettre le serveur en pause (x=1ou 0)
PING	Affiche le ping de tous les joueurs
QUIT	Quitter le jeu sans passer par les menus
R_LIGHTMAP 1	Eclaircit les alentours en résolution 800x600
RELOAD	Recharge la map en cours

SAY x	Parler (x est la phrase à dire)
SAY_TEAM x	Parler à son équipe (x est la phrase à dire)
SETINFO GHOSTS x	Voir les ghosts lorsqu'ils sont en observateurs (x=1 ou 0)
STATUS	Affiche la liste de tos les joueurs avec toutes leurs infos
SV_AIM	Visée autmatique
SV_CLIENTTRACE 0000	Super visée désactivée
SV_CLIENTTRACE 9999	Super visée activée
SV_GRAVITY x	Ajuster la gravité (x de -999 à 999999)
TIMELEFT	Indique combien de temps il reste pour terminer la map
UNBIND x	Désactive une touche affectée à une commande (x est cette touche)
VOTE x	Voter contre ce joueur
VOTEMAP x	Voter une map (ou x est le numéro de la map, voir la liste des maps)
GIVE x	Donne l'item x, où x est un des noms suivants :

weapon_ak47	47
weapon_aug	Steyr Aug
weapon_awp	Artic
weapon_c4	C4
weapon_deagle	Desert eagle
weapon_defuser	Bomb defuser
weapon_elite	Dual Berettas
weapon_flashbang	Flashbang
weapon_g3sg1	H&K Sniper Rifle
weapon_glock18	Glock 18 pistol
weapon_hegrenade	HE grenade
weapon_kevlar	Kevlar Vest
weapon_m249	Para
weapon_m3	M3 super shotgun
weapon_m4a1	Colt M4a1 carbine
weapon_mac 10	MAC-10
weapon_mp5navy	MP5
weapon_nightvision	Nightvision goggles
weapon_p228	SIG p228
weapon_p90	Fn P90
weapon_scout	Scout
weapon_sig550	Sig 550
weapon_sg552	Commando
weapon_smokegrenade	Smoke grenade
weapon_ump45	Ump.45
weapon_usp	Usp.45 pistol
weapon_xm1014	Benneli xm1014

SKIN x — Change de skin, où x est un nom parmi les suivants :

sas	SAS
gsg9	GSG9
seal	SEAL
terror	Terrorist
arab	Arab
guerrilla	Guerrilla
arctic	Arctic
vip	VIP
hostage	hostage

Half-Life : Opposing Force

© Sierra / Gearbox Software 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec la commande "hl.exe -dev -console -game gearbox". Appuyez sur la touche ² pendant le jeu pour faire afficher la console. Tapez SV_CHEATS 1 puis entrez l'un des codes suivants :

/GIVE x	Fait apparaître l'objet ayant pour nom x
/GOD	Invulnérabilité
/NOCLIP	Mode passe-murailles et mode vol
IMPULSE 101	Toutes les armes et munitions
/GIVE WEAPON_x	Donne une arme (où x est un nom parmi les suivants)

EAGLE
DISPLACER
GRAPPLE
KNIFE
M249
PIPEWRENCH
SHOCKRIFLE
SNIPERRIFLE
SPORELAUNCHER

/MAP x — Choix de la carte (où x est un nom de carte parmi les suivants)

OFBOOT0
OFBOOT1
OFBOOT2
OFBOOT2
OFBOOT3
OFBOOT4
OF0A0
OF1A1
OF1A2
OF1A3
OF1A4
OF1A4B
OF1A5
OF1A5B
OF2A1
OF2A1B
OF2A2
OF2A3
OF2A4
OF2A5
OF2A5B
OF3A1
OF3A1B
OF3A2
OF3A3
OF3A4
OF3A5
OF3A6

0F4A1
0F4A2
0F4A3
0F4A4
0F4A5
0F6A1
0F6A2
0F6A3
0F6A4
0F6A4B
0F6A5
0F7A0

Halloween

© Wanadoo / Jadeware 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur ² pendant le jeu pour afficher la console puis entrez l'un de ces codes.

Effect	Code
Accélérer la vitesse en l'air	AIRACC
Ralentir la vitesse en l'air	AIRSLOW
Vitesse d'animation	ANIMSPEED
Changement d'armes automatique	AUTOSWITCH
?	BMD
?	BMS
Vitesse d'explosion des bombes	BOMBSLOW
Modifier le nombre de bits	COLORDEPTH
?	CULLFACE
?	CVEL
Mode développeur	DEVELOPER
?	DIRECTSTART
Eclairer les contours des objets	DRAWBOUND
?	DRAWCELL
Activer les textures de visages	DRAWFACE
Alterner la fréquence d'affichage (x = 0 ou 1)	DRAWFSP <x>
Schéman d'armes	DRAWGUN
?	DRAWNORMAL
?	DRAWONE
?	DRAWPORTAL
Sections de map	DRAWTRIS
?	EPS
Quitter le jeu	EXIT
Changer le champ de vision (x = un nombre)	FOV <x>
Mode fenêtre ou plein écran	FULLSCREEN
Modifier le gamma	GAMMA
God mode	GOD
Gravité	GRAVITY
Accélérer la vitesse au sol	GROUNDACC
Ralentir la vitesseau sol	GROUNDSLOW
Inverser la souris	INVERTMOUSE
Changer la distance de saut (x = un nombre)	JUMPSTEP <x>
Total de Depla tués	KILLDEPLA
Total de Morba tués	KILLMORBA
Total de Subzerats tués	KILLSUBZERAT
Total de Zemummy tués	KILLZEMUMMY
Total de Zeubat tués	KILLZEUBAT
?	LEAF
Lightmapping	LIGHTMAP
Charger la configuration d'un fichier	LOADCONFIG
Choix du niveau (x = nom de la map)	MAP <x>

H1M0

	H1M1
	H1M2
	H1M4
	H1M5
	H1M6
	H1M7
	H1M8
	H1M9
	MAPBONUS1
	MAPBONUS2
MAPCOMPLETE	Passer le niveau
MAXSPEED	Vitesse maximale
MONSTER	Pas de monstres
MUSICTRACK	Changer la musique
MUSICVOL <x>	Volume de la musique (x = nombre)
NOCLIP	Mode sans clipping
NOSCRIPT	Activer le script du moteur de jeu
OFFSET	?
PICMIP	?
PLAY	Commencer l'enregistrement de la démo tournante
PLOOK	?
PRESTRACK	Rejouer la dernière musique
PRVEL	?
PVEL	?
PVIEW	Vue à la 1ère ou 3ème personne
RECORD	Lancer la démo tournante
RENDERENT	?
RESETGAME	Réinitialiser les stats du jeu
RESPAWN	Les monstres ne respawn plus
SAVECONFIG	Sauvegarder la configuration dans un fichier
SOUNDSYS	Modifier le système de son
SOUNDVOL <x>	Volume des sons (x = nombre)
STATUTBAR	Afficher le HUD
STOPPLAY	Arrêter l'enregistrement de la démo tournante
STOPRECORD	Arrêter la démo tournante
VERSION	Afficher la version du jeu
VIDEOMODE	Modifier le mode vidéo

Halloween Harry

© Microbee System / John Passfield 1985

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez simultanément sur les touches suivantes :

CTRL + R + E + N Toutes les armes et immortalité partielle

CTRL + ALT + SHIFT DROIT + F12 Afficher ses coordonnées

ALT + = Changer ses coordonnées

ALT + L Pour changer de niveau (épisode 1-4, level 1-5)

PASSER L'INTRODUCTION

Lancez le jeu par : HH1 SKIP pour passer l'introduction.

Halo

© Microsoft / Gearbox Software 2003

TUER DISCRÈTEMENT

Pour ne pas alerter tous les ennemis du niveau, essayez d'être le plus discret possible. Par exemple, lorsque vous croisez des ennemis endormis, ne tirez pas pour les tuer, mais passez dans leur dos et brisez leur la nuque d'un coup de crosse.

NOUVELLE SÉQUENCE DE FIN

Lorsque vous aurez terminé le dernier niveau en mode "legendary", une nouvelle séquence de fin remplacera l'ancienne. Vous pourrez y voir un humain et un alien en train de se battre.

MUNITIONS SUPPLÉMENTAIRES

Si vous tuez l'un de vos Marines, vous pourrez récupérer ses munitions. Attention tout de même aux représailles si vous en tuez trop.

TUER UN HUNTER D'UNE BALLE

Lorsqu'un hunter lève le bras pour vous frapper, faites un pas de côté et repérez au bas de son dos, une zone où il n'y a pas d'armure. Tirez un seul coup avec le pistolet.

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1: Le "Pillar of Autumn".

Après une rapide cinématique vous vous trouvez dans une pièce où vous êtes réanimé et où un soldat vous demande d'effectuer les gestes de base. Vous devrez tourner la tête, faites un tour complet ça suffira. Il vous informe ensuite qu'il active votre santé et vous donne la permission de sortir de votre tube cryogénique en utilisant la touche X. Une fois fait, vous vous voyez sortir, et il vous demande de vous déplacer et de le rejoindre pour faire un diagnostic, il se trouve juste un peu à droite de vous. Il vous demande de vous placer dans un petit creux rouge et de regarder cinq points jaunes placés contre le mur. Passez dessus avec le viseur pour les faire changer de couleur. Ceci fait, sortez de votre creux et allez à l'autre bout de la pièce dans un même style de bac. Regardez le soldat et un test de votre bouclier se lancera.

Appuyez ensuite sur A pour continuer le test. Cette épreuve finie, un message d'alerte vous annonce que vous êtes attendu d'urgence au poste de commandement, vous n'avez donc pas le temps de finir votre entraînement (point de contrôle).

Sortez de la pièce par la gauche, le soldat vous y attend et court vers une porte qui va exploser. Vous devez retourner en arrière et sauter par dessus les tuyaux après, prenez la porte à droite, continuez tout droit, attention à l'explosion en approchant de la porte (point de contrôle). A votre gauche, une porte semi-ouverte, baissez-vous et allez tout droit, puis prenez la premier porte à gauche, traversez le couloir en ouvrant la porte, vous verrez un Elite, reculez un peu et attendez que les soldats de gauche l'occupent, passez ensuite sans vous faire toucher à gauche puis à droite où des soldats sont en train de tirer sur des Grunts. Allez tout droit, traversez la pièce en suivant le soldat qui est là pour vous guider. Vous arrivez au poste de commandement où le capitaine Keyes vous attend. (Cinématique). A la fin de cette cinématique le capitaine vous remet un pistolet M6D : votre première arme. Sortez de la pièce par là où vous êtes entré, repartez vers la gauche puis à droite, au milieu du couloir votre arme et trois Grunts apparaissent, prenez ensuite la porte en face, vous y récupérerez votre deuxième arme : le fusil d'assaut MA5B.

Un Elite se bat contre quelques soldats, aidez-les à le tuer. Cet Elite tué, des Grunts et d'autres Elites arrivent. Tuez les tous et récupérez leurs armes si vous le souhaitez. Sortez par la porte où ils sont arrivés et allez à gauche où trois Grunts vous attendent et une trousse de médecine sera à droite de la porte. Traversez le couloir, vous arrivez derrière un Elite, éliminez-le (point de contrôle) et allez vers les soldats, puis rejoignez ceux qui se trouvent vers les nacelles de survie. La nacelle explose tuant les deux soldats, et plusieurs Grunts sortent avec deux Elites. Allez dans la nacelle de survie tout au fond se trouvent des boucliers, ressortez et allez à droite. Suivez les soldats, une porte à droite est ouverte, la pièce est dans le noir, allumez votre torche. Un Grunt vous attend, prolongez votre parcours après le point de contrôle et allez à droite où un Grunt si trouve, tuez-le et continuez dans cette direction, un Elite vous attaquera. Continuez et plusieurs Grunts et un Elite se battent contre les soldats. Prenez deux fois de suite à droite, quelques Grunts à l'intérieur du couloir vous attendent. Ramassez les cartouches puis continuez votre chemin, éliminez les ennemis se trouvant sur votre passage. Continuez et vous vous retrouverez vers une nacelle de survie, tuez tous les ennemis et à l'intérieur de cette nacelle se trouvent deux boucliers. Continuez vers une porte semi-fermée, quand vous la traverserez, plusieurs Grunts débarqueront par la gauche (il y a des médecines sur la porte de gauche et de droite au fond).

Continuez votre route (point de contrôle), vous arriverez dans une salle avec un escalier central qui est rempli d'ennemis, montez les marches et rejoignez les soldats. Poursuivez votre route ,des cartouches et une médecine vous attendent sur le sol plus loin. Vous arrivez dans un couloir avec trois nacelles fermées, tuez les Grunts plus loin et attendez que la porte grillagée s'ouvre. Prenez de suite à gauche et dirigez-vous vers la porte avec le voyant vert. Une porte coincée vous barre la route, défoncez-la avec votre arme (touche B) puis prolongez votre marche avec quelques Grunts et Elites à éliminer sur le passage. Allez au fond de la pièce où une médecine vous y attendra. Prenez la porte où elle se trouve, vous arrivez vers une pièce en feu, allez à droite puis à gauche. Vous entrez dans un couloir sombre, prenez à gauche puis à droite, sortez et allez à gauche, plein de Grunts vous y attendent, prenez ensuite la porte à gauche qui emmène vers un tunnel sombre, allez où vous voulez et rejoignez les nacelles de survie et voici la fin de ce niveau.

Niveau 2 : Halo

Vous commencez ce niveau dans une nacelle de survie qui vient de se crasher. Sortez et récupérez tout ce que vous pouvez, à gauche se trouve une passerelle, un vaisseau Covenants arrive avec un Banshee (fuyez ou détruisez tout ce petit monde au choix), montez au sommet de la colline, quelques ennemis vous y attendent plus loin. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une base alliée qui se fait assaillir par les feux ennemis. Aidez vos collègues à tuer tous les ennemis qui arrivent par vagues. Une fois ces affrontements finis, une jeep arrive par un vaisseau allié, montez dedans et partez tout droit (point de contrôle). En descendant vous arrivez dans une sorte de grotte. Après un rapide trajet à l'intérieur, vous arrivez devant un long et vaste couloir, plusieurs ennemis s'y trouvent, tuez-les. Allez vers la droite où un chemin montant vous amènera à un tableau digital, vous pourrez y activer un pont de lumière pour traverser ce couloir immense (point de contrôle).

Une fois hors de ce tunnel, montez au sommet de la colline puis allez à la nacelle à gauche, allez vers le premier chemin avec des balises bleues clignotantes. Vous arrivez dans un repère allié où les Covenants ont envahi la base,

tuez-les tous et sauvez le plus de soldats possible enfermés dans les sous-sols. Retournez à la nacelle de survie, tuez les ennemis se trouvant sur votre passage. A ce moment un point de navigation apparaît, suivez-le jusqu'a être arrivé dans une base alliée, éliminez tout le monde et rejoignez vos collègues en haut de la colline. Ceci fait, un autre point de navigation apparaît : suivez le (point de contrôle), vous arrivez vers des carrières infestées de Covenants où des marines se défendent ,aidez-les. A la fin de ce massacre un vaisseau vient vous ramasser : c'est la fin de ce niveau.

Niveau 3 : Le "Truth and Reconciliation".

Votre vaisseau vous dépose avec plusieurs soldats à suivre. Vous arrivez dans un endroit rempli de Covenants, anéantissez-les. Allez tout droit vers un petit chemin longeant la falaise où se trouve une autre zone hostile. Une fois sorti de cette zone, continuez vers un chemin au bord de la falaise pour rencontrer une autre zone hostile avec cette fois-ci une capsule de camouflage optique derrière un arbre. A cette zone, du renfort Covenants arrive. Les ennemis anéantis, allez dans le cratère et engagez-vous dans une faille dans la falaise. Une petite troupe d'ennemis vous accueille avant d'arriver à la dernière zone où beaucoup de Covenants et les premiers Hunters apparaissent. A la fin de ce massacre, placez-vous au milieu de la plate-forme qui vous téléportera dans un vaisseau Covenants.

Vous voilà dans leur vaisseau, les Covenants arrivent pour vous faire la peau, détruisez-les (point de contrôle) , allez ensuite vers une grande porte qui vient de s'ouvrir et descendez au pied de la porte puis remontez et passez par là où les ennemis sont arrivés. Prenez à droite, une fois arrivé dans une immense pièce remplie de Covenants, éliminez-les tous, ils arrivent par toutes les portes de la pièce. Ouvrez la grande porte pour laisser entrer les marines qui vous aideront. (Point de contrôle). En face de la porte d'où vous venez de faire entrer les marines, se trouvent un pack médicinal et quelques munitions. En face de cet endroit, une porte blanche vous emmène un peu plus bas, prenez-la et descendez à gauche, éliminez le peu d'ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Continuez votre route jusqu'à ce que vous arriviez dans un hangar avec un vaisseau Covenants en l'air et plusieurs ennemis au sol. Un bouclier se trouve derrière une caisse dans la seconde partie du hangar. Une fois tout ceci fini un point de navigation s'active pour vous montrer le chemin.

Longez ce tunnel en tuant tous les Covenants. Attention un Elite invisible vadrouille avec plusieurs Grunts. Vous arrivez au premier étage du hangar où encore un Elite invisible vous attaque par la gauche. Dirigez-vous vers le pont central, à gauche se trouve un tableau digital qui activera la porte de plate-forme de la navette. Partez ensuite à la porte à droite, plusieurs groupes d'ennemis vous croiseront et ce tunnel est très linéaire. Arrivé à une porte (point de contrôle)) des Covenants vous attaquent de loin par la droite. Allez à gauche où d'autres ennemis vous attaqueront par la droite, puis par derrière. Allez dans la porte où la dernière attaque a surgi. Sur la gauche un peu plus loin se trouvent un cadavre avec plusieurs munitions et médecine. En entrant dans la nouvelle pièce plusieurs Covenants s'y trouvent dont un Elite avec une épée de lumière, assez dangereux, éliminez-le au plus vite. Allez ensuite à la porte en face puis à gauche. Plus loin à gauche se trouve une porte, allez au fond de la salle et activez sur le panneau digital les ouvertures des cellules, dans certaines cellules on peut trouver des munitions et médecines. Repartez et allez tout droit, en descendant se trouve une salle identique à la précédente mais remplie de Covenants, dont deux Elites invisibles et un Elite avec une épée de lumière et plusieurs Grunts. Libérez le capitaine keyes, grâce au tableau digital au fond de la salle. (Cinématique).

Après sa libération, vous repartez avec une petite troupe de soldats et le capitaine. Attention à la fin de la cinématique deux Elites invisibles vous attaquent. Retournez à présent à la plate-forme du hangar (le plus facile est de suivre les ennemis). Beaucoup d'ennemis vous ralentiront tout le long. Arrivez à la salle du premier Elite au sabre, en rentrant vous verrez deux Elites invisibles à épée de lumière. Sur la petite tour au milieu de la pièce se trouvent plusieurs cadavres dont beaucoup de munitions. Une fois arrivé au point de navigation, des Grunts arrivent de tous les cotés, tuez-les et suivez le point de navigation en allant tout droit. Arrivé au quai actionnez le tableau digital et ce niveau est terminé.

Niveau 4 : Le cartographe silencieux.

Vous débarquez dans une zone en plein conflits, éliminez toute espèce hostile et attendez qu'une jeep se face déposer par un vaisseau allié. Une fois dans la jeep patientez pendant que deux marines montent avec vous et partez tout droit. En arrivant vers des collines, quelques jacklas vous attendent, continuez tout droit, derrière la colline se trouvent plusieurs Covenants. Entrez dans le bunker et descendez, les portes se verrouilleront et vous devrez retourner dehors.

Reprenez votre jeep et allez à la plage en dessous où se trouve un bouclier, ensuite allez tout droit où une jeep renversée et des tonnes de munitions vous attendent. A ce niveau-là montez en éliminant toutes oppositions.

En haut de la colline vous trouverez des munitions et un peu plus bas deux Hunters si possible à tuer avec discrétion avec le pistolet. Deux boucliers se trouvent au pied des caisses où un Hunter se trouve. Les Hunters tués, d'autres ennemis arriveront d'en face. Allez dans leur direction, d'autres troupes vous y attendent. Arrivez à la porte d'un autre bunker, à gauche s'y trouvent plusieurs boucliers. Entrez dans le bunker en descendant, deux Hunters vous attendent. Vous arrivez devant un système de sécurité, coupez-le. Retournez au premier bunker là où la porte s'est fermée. En faisant demi-tour à la place des deux Hunters, deux Elites invisibles vous attaquent. A la sortie du bunker vous retournez à l'emplacement où se trouvaient les Hunters, un vaisseau Covenant a débarqué plusieurs jacklas, tuez-les et continuez votre route. Quand vous serez sur la plage où se trouvait la jeep retournez-vous et allez à gauche pour récupérer de l'artillerie lourde(du style un bon bazooka). Ceci fait, retournez au premier bunker. Arrivez à son entrée, deux hunters vous attendent. Une fois à l'intérieur, descendez à la porte et continuez votre route, allez d'abord à droite puis allez à gauche, vous arrivez dans une pièce où les Covenants ne sont pas en alerte donc vous pouvez tenter de les tuer par surprise. Descendez ensuite par la porte de gauche. Vous arrivez dans une pièce avec deux Hunters, continuez de descendre par là où se trouvent les Hunters. Descendez au plus bas où quelques ennemis vous attendent et continuez de descendre jusqu'à ce que vous voyez un tableau digital : activez-le. Continuez tout droit pour récupérer un bouclier dehors. Remontez ensuite à la surface en tuant toutes les troupes qui s'opposent à vous. Vers la surface un Elite au sabre vous attend et à la sortie deux Elites invisibles. Sortez et montez dans le vaisseau allié. Ce niveau est maintenant fini.

Niveau 5 : Attaque de la salle de contrôle.

Votre vaisseau vous laisse sur une plate-forme covenantaire, d'entrer un Elite et quelques Grunts vous attaquent. Une fois débarrassé, entrez dans cette grande porte et avancez jusqu'à arriver dans une pièce assez grande où un Elite patrouille devant la porte, et quelques Grunts puis un autre Elite stagnent au milieu de la pièce. Allez ensuite à une porte semblable (ces niveaux se ressemblent énormément). Une fois dehors vous vous trouvez sur un immense pont recouvert d'ennemis. Au bout du pont se trouve un Elite a épée de lumière, attention. (Point de contrôle) Entrez dans le couloir et vous arrivez encore dans une grande pièce. En allant à gauche vous trouverez un cadavre avec des munitions et de la médecine. En allant vers la gauche attention, un Elite invisible vous attaque avec plusieurs Grunts. Cette fois la sortie se trouve vers le bas à l'autre bout de la pièce se trouve un petit couloir qui vous fait détendre pour arriver à un ascenseur (point de contrôle).

En arrivant les décors changent un peu, tous les ennemis dorment donc vous pouvez tenter de les tuer tous par surprise. Quelques Grunts se cachent de suite à gauche, et à droite après la porte, puis certains après les petits containers. Deux Elites vadrouillent. Allez ensuite dans une de ces grandes portes avec les même couloirs. Vous ressortirez à terre, enfin avec une troupe de marines qui se bat contre plusieurs ennemis donc un Ghost et un char Covenant. Un bazooka se trouve à gauche vers la jeep avec un fusil de sniper. (Pour le char, le bazooka est très fortement conseillé). Une fois tout le monde anéanti, prenez deux hommes avec vous dans la jeep (un tireur et un passager) et continuez votre route pour trouver une autre patrouille sous le feu ennemi, mais cette fois accompagné d'un scorpion (char allié) A gauche de ce scorpion se trouvent une nacelle échouée avec plusieurs munitions et médecines. Faites le plein et gardez votre bazooka surtout. Montez dans le scorpion, quatre hommes peuvent monter avec vous pour vous porter main forte. Allez dans la grotte en face (point de contrôle).

Quand vous arrivez à voir dans quoi vous vous embarquez, commencez bien à exterminer les plus grosses artilleries grâce au canon du char. Pour arriver jusque-là, un autre passage est possible avant d'entrer dans la grotte à gauche, mais cela ne change rien. Il y a un char Covenant, deux Ghosts et trois Grunts derrière des tourelles. Votre chemin se poursuit par l'entrée d'un tunnel mais avant ça, allez à droite de cette entrée, plusieurs cadavres de marines y sont dont beaucoup de munitions et un camouflage optique. En descendant, deux Hunters vous attendent mais (avec le char tout devient plus facile). Vous devez descendre de votre char et activer le tableau d'ouverture de la porte. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une salle immense infestée de monstres, attaquez en premier les tourelles et exterminez la première partie de la salle, ensuite faites le pont et enfin l'autre partie de la pièce. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une montée énorme remplie de Covenants embusqués, le mieux est d'avoir le sniper ou le char, foncez dans le tas, dégainez tous ceux qui s'opposent à votre montée. A la fin de la montée, un vaisseau de largage Covenants vous envoie plein de troupes et deux Ghosts vous attaquent (avec le char c'est une partie de plaisir). Partez tout d'abord à

droite, il y a des munitions et des médecines à récupérer. Un char Covenant vous attend derrière un petit rocher où repose une tourelle. Des ennemis sortent de la porte de gauche quand vous l'approchez. En passant par la gauche, rien d'intéressant, à par quelques ennemis sortant d'une porte de la même manière que celle de droite. En allant tout au bout, deux Hunters vous attaqueront. A l'intérieur du bâtiment se trouvent plusieurs Elites dont un invisible à sabre, et un camouflage optique au fond de la pièce. (Point de contrôle)

Vous arrivez dans une descente en spirale avec quelques ennemis aux alentours (si vous possédez toujours le char ça sera très facile) descendez pour récupérer des marines échoués. Un vaisseau de largage Convenants vous envoie une petite troupe et deux Hunters vous attendent au continue de votre route. Un camouflage optique est disposé à gauche avant tous les piliers. Il est temps pour vous de laisser le char tranquille si vous le possédez toujours. En continuant, un Elite invisible à sabre vous attaque et plusieurs Grunts sont cachés à gauche et à droite. (Point de contrôle) Montez le petit chemin, des troupes assez importantes vous attaquent, tuez d'abord les chars puis les tourelles et le banshee Au milieu se trouve une petite descente avec deux Elites. En haut, devant la porte deux tourelles.
Entrez dans ce bâtiment, vous arrivez dans une salle identique à celle du début de ce niveau. Les Covenants font tous la sieste vous pouvez essayer de les tuer tous en silence mais deux Elites font des rondes. Quittez ensuite cette pièce par l'ascenseur. En arrivant en haut un jacklas vous attend.

En arrivant à l'intérieur de la pièce à droite, se trouve un cadavre rempli de munitions et de médecine. Plusieurs Grunts vous attaquent avec deux Elites. Poursuivez votre chemin (point de contrôle) Vous arrivez sur un pont double: un pont à droite avec plein d'ennemis et le vôtre avec encore plus d'ennemis. Attention au fond se trouve un Elite invisible et au milieu deux Elites, de l'autre côté, seulement quelques Grunts. Vous arrivez dans une salle encore, à gauche deux Elites font une ronde et plus loin un cadavre avec de la médecine et des munitions. Vous arrivez cette fois dans un couloir immense où plusieurs ennemis sortent de gauche. Après ce rapide couloir, vous arrivez dans une pièce avec au centre un étage vitré rempli de Covenants dont deux Elites. Plusieurs Grunts arriveront par la porte de sortie. (Point de contrôle) Vous arriverez ensuite sur un pont double de tout à l'heure où cette fois beaucoup d'ennemis vous attendent de votre côté (deux Elites dont un, invisible) et deux Hunters vous attendent de l'autre côté. Vous arrivez dans une pièce assez garnie de Grunts et de jacklas,à la sortie de cet endroit se trouve une descente à l'autre bout de la pièce. Vous arrivez dans un couloir où se cachent deux Elites invisibles dont un au sabre. Vous arrivez dans une salle gardée par deux Hunters et bourrée de munitions et de médecines. Quand vous prenez la porte, un autre Grunts vous attaque. A la sortie de ce couloir, vous arrivez sur un pont avec plusieurs ennemis (dont trois Elites). Pour les presser, une très bonne astuce : tuez le plus rapidement possible l'Elite qui se dirige vers le Banshee. Si vous arrivez à bien faire cela, sans faire tomber le Banshee en bas bien sûr. Prenez-le et détruisez tous ces ennemis, vous pourrez également tuer le char Covenant en bas avec deux Elites armés de Ghosts. Pour ceux qui n'y arrivent pas, tuez tout le monde et attention aux deux Banshees qu'il y aura. En arrivant, allez ensuite à la porte d' en face où d'autres Grunts arrivent. Vous arrivez encore dans une salle (point de contrôle) éliminez tout ce petit monde et allez dans l'ascenseur. Vous arrivez dans une autre salle avec une tour au centre remplie de munitions. Un Elite invisible vous attaque, de suite après quelques Grunts vous attaquent à leur tour, sortez de cette pièce et vous arrivez face à un Elite qui veut monter dans un Ghost, plus loin un char Covenant et un autre Ghost. En montant deux Hunters vous guettent. A chaque virage de la montée se trouve une tourelle (entre le virage quelques ennemis). En montant sur le dernier niveau un Hunter vous attaque. Dans la tour se trouvent un Hunter et quelques Grunts, rien de plus. Ouvrez la porte grâce au tableau digital. En ouvrant attention un gros groupe de Grunts et d'Elites vous s'attendent (le bazooka est très utile si vous le possédez). Ouvrez la deuxième porte : il n'y a personne, ouvrez ensuite la troisième et ce niveau est enfin fini.

Niveau 6 : "343 Guilty Spark".

Vous arrivez dans une sorte de forêt tropicale où la pluie règne comme climat. Allez tout droit, il y a une nacelle de survie échouée avec munitions et médecines, dont une nouvelle arme: le fusil à pompes (très efficace pour le corps à corps). Des ennemis vont vous attaquer, trois ou quatre, rien de méchant. Partez dans leur direction ensuite, vous arrivez à côté d'un vaisseau Covenant échoué, continuez en montant, deux jacklas vous attendent. Allez là où le deuxième jacklas était monté sur les racines de l'arbre, une fois arrivé de l'autre côté, vous êtes dans un bois, une horde de Grunts vous s'attaque. Allez ensuite à droite dans un souterrain Covenant qui se trouve au milieu d'un immense ascenseur. Une fois en bas (point de contrôle) vous êtes accueilli par un petit groupe de Grunts, allez dans la porte, vous arrivez dans une pièce avec là aussi quelques Grunts qui vous attendent en bas. Massacrez tout le monde et allez à la porte de droite. Vous pouvez si vous voulez, activer un pont de lumière en passant par les caisses gauche. Une fois dans l'autre pièce, des Jacklas gardent une porte abattez-les et passez par là. Vous arrivez dans une pièce où

beaucoup de munitions Covenants se trouvent, je vous conseille de prendre l'arme qui s'y trouve, elle est très utile pour la suite (gardez la pompe si vous le pouvez). Juste au-dessus de ces munitions se trouve une porte, vous arrivez dans une pièce face à un soldat fou qui vous tire dessus à coups de pistolet. Tuez-le si vous le voulez ça ne changera rien. Allez au fond de la pièce, il y a un coin en feu, montez par là. En continuant vous arriverez dans une pièce avec un pont de lumière à activer. (Point de contrôle) Allez à gauche puis en descendant vous trouverez un homme mort avec des munitions et médecines. Vous arrivez devant une porte (cinématique) .

Vous êtes pour le moment enfermé et seul, mais cela ne va pas durer, de nouveaux ennemis arrivent : les Floods. Dans la salle se trouvent quelques munitions à droite. Ils arrivent par cinquantaines au moins, mais sont très faibles mais en groupes ils peuvent vous faire beaucoup de mal. En sortant de cette pièce, vous remontez et trouvez encore d'autres ennemis qui sont eux particulièrement dangereux. Ils se relèvent une fois et peuvent s'emparer de vos armes pour s'en servir contre vous, attention. Vous retournez dans la pièce avec le pont de lumière et plusieurs Floods sont en bas, ne vous croyez pas en sécurité, ils savent sauter jusqu'au pont. Le fusil à pompes est très efficace à cet endroit: une balle met les gros Floods K.O du premier coup. Passez à droite, cette fois une porte s'est déverrouillée. Vous arrivez dans une pièce remplie de Floods, descendez à droite. Attention si vous passez dans le couloir rempli de taches bleues ce n'est pas le bon chemin. Vous arrivez dans une pièce bien garnie par les Floods et quelques Covenants vous attaquent aussi. Eliminez tout le monde, vous pouvez monter par les caisses, des Covenants se cachent vers là, tuez-les et prenez la porte qu'ils gardaient. Vous entrez dans une salle de réacteurs (point de contrôle) ,au fond à gauche se trouve une porte qui vous emmènera à l'ascenseur. Attention en bas des Loods munis de vos armes et celles des Covenants vous attendent. Un bouclier est caché en haut des caisses qui bouche une des entrées de la porte. Vous arrivez dans une salle où deux de vos collègues essayent de vous aider mais meurent assez vite. A gauche se trouve une porte qui vous emmènera dans une pièce avec des caisses qui vous permettront de monter à gauche. En haut, la porte d'en face est ouverte. Vous arrivez dans une salle où tout le monde est mort, allez en face une porte est ouverte. Des Floods encore des floods, là aussi beaucoup d'entre eux descendent, allez à gauche une porte est ouverte. A la prochaine pièce, allez tout droit , vous arrivez dans une pièce où des caisses assez hautes vers la droite vont vous aider à monter (pour monter, sautez et baissez-vous). Une fois en haut une porte en face est ouverte. Vous entrez dans une pièce où il faut activer un pont de lumière, quelques Floods en bas et en haut et beaucoup dans la porte où vous vous dirigez. Un ascenseur vous ramène à la surface avec des hommes à vous, et des munitions sont à votre disposition avec de la médecine.

Vous revoilà dans la forêt dès que vous sortez, des Floods vous attaquent, essayez de protéger vos collègues. Suivez-les pour le moment et abattez tous ces Floods. Une fois tués, dirigez-vous vers des balises rouges et continuez un peu plus loin, il y a une tour, restez-y dessus, vous apercevez que de nouveaux compagnons : des robots volants. Ils vous aident, tuez tout le monde et c'est la fin de ce niveau.

Niveau 7 : La bibliothèque.

Vous êtes téléporté par le 343 Guilty Spark dans une immense pièce. Ce niveau est très linéaire. Pour commencer, suivez l'index (343 Guilty Spark), à peine cinq mètres plus loin les ennuis commencent, des Floods vous attaquent par la gauche et la droite. Continuez de suivre l'index tout le long de votre trajet se trouvent des Floods de partout. Vous arrivez devant un passage vers la droite où l'index vous attend. Attention, beaucoup de Floods sortent par le conduit d'aération à l'opposé de la petite porte. (Point de contrôle) Vous arrivez dans une immense salle pleine de lumière, l'index vous attend à gauche. Suivez le encore. Attention des ennemis vous attendent en sortant de la porte. Vous arrivez plus loin devant une grande porte où l'index vous attend, patientez devant la porte en dégommant tout ceux qui vous attaquent. L'index ouvre la porte, suivez-le, il va vers la droite. Attention, allez vers le couloir allant vers la gauche, beaucoup de floods vous attaqueront. En sortant du deuxième couloir, il y a une médecine contre le mur de droite et un bouclier dans la petite pente juste à côté. Prolongez votre course en détruisant tous ces Floods malgré leur énorme quantité. Vous arrivez devant une salle qui sert d'immense ascenseur. En haut, des sentinelles alliées vous aident à détruire les Floods (point de contrôle). Suivez l'index. Un peu plus loin vous arrivez devant une pente avec à l'intérieur, deux médecines. Arrivé devant la porte, l'index vous annonce qu'il doit aller déverrouiller la porte, vous devez rester à votre position et vous défendre (les sentinelles vous aident toujours). Un moment plus tard l'index a ouvert la porte, allez vers la droite où des Floods se battent contre les sentinelles. (Point de contrôle). Continuez de suivre l'index. Vous arrivez devant une porte et une horde de Floods vous attaque, (attention un des premiers possède un bazooka). L'index doit encore partir, défendez votre position. Peu de temps après l'index vous ouvre la porte. Vous arrivez cette fois-ci dans une descente avec un passage avec quelques Floods à l'intérieur. En ressortant, il y a toujours plein de

Floods pour vous accueillir. Suivez l'index qui est parti vers la gauche.

Les sentinelles ne sont plus là, vous devez vous débrouiller tout seul. Dans le couloir, beaucoup de Floods arrivent de tous les côtés. En arrivant dans le deuxième couloir, un Flood vous attend avec un bazooka, attention, une médecine se trouve à gauche de ce flood. Continuez votre chemin et allez tout droit (vous ne pouvez aller nulle part ailleurs). A la fin de ce long couloir, vous arrivez encore devant un ascenseur. (Point de contrôle) En haut, allez toujours tout droit, l'index repart ainsi que les sentinelles. Plus loin se trouve une descente avec un passage, juste avant, une médecine sur le pilier. En ressortant les sentinelles vous aident, allez vers la gauche là aussi. Au bout d'un couloir rempli de Floods, vous arrivez devant une porte qui ne va pas tarder à s'ouvrir, un peu avant, à droite, se trouve une médecine. Avancez toujours tout droit jusqu'à arriver devant une grande porte. Après cette porte, un cadre est au pied d'un pilier avec une médecine. Vous arrivez plus loin dans un couloir, avec toujours des Floods de partout. Avancez jusqu'à ce que l'index parte activer une porte. Derrière cette porte se trouve une médecine. Vous devez défendre votre position de tous les Floods apparents, attention, ils sont assez nombreux. La porte s'ouvre, vous devez de nouveau suivre l'index. Les sentinelles sont revenues vous aider. Avancez jusqu'à trouver un ascenseur (point de contrôle).

En arrivant, vous êtes accueilli un peu plus loin par des Floods, une médecine se trouve de suite après l'ascenseur. Continuez, vous arrivez dans un couloir toujours autant rempli de Floods, et à la fin de ce couloir vous arriverez dans une pente qui donne sur un tunnel. Vous ressortez et encore et encore des Floods vous attaquent. La porte derrière s'ouvre et vous pouvez prolonger votre route. Une petite pente accompagnée d'une médecine vous attend. Continuez ensuite dans le couloir, puis continuez en tuant le peu d'ennemis qui vous courent après, jusqu'à arriver à une grande porte. Attention, voici la fin du niveau, la porte s'ouvre et énormément de Floods vous attaquent (vraiment beaucoup).Sinon vous pouvez courir de suite au pied du rayon bleu et le niveau sera fini.

Niveau 8 : Deux trahisons.

Après une cinématique de conflits avec l'index, vous devez vous battre contre les sentinelles. Je vous conseille de garder le pistolet plasma, le plus facile, et de charger le pistolet à fond et de bien le viser, en un coup les sentinelles mourront. Allez ensuite à la porte en face pour activer le tableau digital et une horde de Covenant débarque ainsi que des sentinelles, abattez tout le monde. Allez ensuite à la prochaine porte, puis encore une autre, vous arriverez dehors, (un endroit que vous connaissez du niveau 5), plusieurs Covenants vous attendent, cette fois-ci, montez tout en haut de la tour, il s'y trouve un fusil de sniper qui vous sera très utile pour la suite ainsi qu'une médecine et un pistolet. Il y a encore quelques Covenants un peu plus bas. Pour vous retrouver en bas, vous avez le choix : soit vous passez par la gauche (vous sautez sur les parois du mur qui vous feront glisser jusqu'à l'étage en dessous sans trop rencontrer d'ennemis), soit vous passez normalement par la droite, avec quelques Elites par-ci et par-là, rien de bien méchant. Arrivez au premier étage, se trouvent un bazooka avec des médecines. Tout en bas, des Covenants assez féroces vous attaqueront avec un char covenant, puis plus loin avec plusieurs Elites. Tuez tout le monde et emparez-vous du Banshee. Attention à l'Elite de gauche(un doré) il est très puissant: tuez-le d'abord.

Une fois à l'intérieur du banshee, montez là où le point de navigation vous indique. Des ennemis sortent par la porte, attention à ne pas laisser tomber le vaisseau, vous en aurez encore besoin. Vous arrivez dans des couloirs(qui vous seront familiers) et débarquerez dans une pièce a priori vide. Placez- vous un petit instant dans le laser au milieu de la pièce, votre bouclier éclate et des sentinelles vous attaquent dès que vous n'avez plus de bouclier. Allez dans un coin tranquille pour que la jauge de vie de votre bouclier remonte et retournez tuer ces sentinelles. Ressortez ensuite pour récupérer votre Banshee. Un nouveau point de navigation est apparu : suivez-le, il se trouve juste un peu plus bas. Des Covenants sortent de la porte, tuez-les et entez dans cette porte. Vous arrivez dans une pièce avec une troupe Covenante, descendez ensuite par la petite pente à l'opposé de la pièce. Vous débarquez dans un couloir qui semble vide mais après quelques pas, quelques ennemis arrivent. Plus loin des Floods sont en plein conflit avec les Covenants, laissez les faire ou allez dans la mêlée, mais massacrez tout le monde. (Point de contrôle)

Sortez ensuite de cette pièce pour arriver sur un pont avec plusieurs Covenants, de votre côté et sur le pont de gauche se trouvent des Floods qui peuvent sauter sur votre pont. Allez dans la porte d'en face pour arriver dans une pièce avec au centre une petite tour. Cette pièce n'est remplie que de Floods. Après cette pièce, les Floods et les Covenants sont encore en conflit. Après avoir tué le petit groupe devant vous, un Flood débarque avec un bazooka, tuez-le vite. Plus loin vous arrivez encore dans une pièce avec des Floods qui vous accueillent. Continuez encore votre route pour arriver sur un autre pont. Un Banshee est en train de survoler le pont et quelques Floods le regardent. Attention plus loin deux

Floods vous attendent avec un bazooka. Vous arrivez dans une pièce qui a l'air a priori tranquille mais un peu après, une explosion surgit et beaucoup de Floods vous attaquent. Vous repassez encore par une petite pente pour arriver à un ascenseur qui vous descend (point de contrôle). Le problème c'est que cet ascenseur est rempli de petit Floods. Vous entrez dans une pièce, où plus loin deux Floods vous sautent dessus, et quelques autres arrivent aussi.

Vous revoyez enfin le sol, les Covenants sont toujours là pour vous, ils vous attendent en force avec un char, deux tourelles un Ghost et un Banshee. Dans le creux du milieu se trouvent deux entrées avec de la médecine et des armes. Une fois tous ces ennemis tués, allez vers le char, descendez et vous vous retrouverez bientôt face à une jeep avec des munitions. Faites le plein, prenez la jeep (ou laissez-la, comme vous voulez) et des Covenants vous attaquent par le haut. Montez et tuez-les, puis continuez vous arriverez devant un barrage Covenant à gauche et deux Hunters à droite. A l'intérieur du bâtiment se trouve une médecine, attention, un char et un Banshee vous attendent par la gauche. Prenez ensuite un des deux Banshee, puis montez en haut du bâtiment. Plusieurs ennemis vous attendent dont un Elite doré et deux Banshee. Allez ensuite au point de navigation pour détruire le générateur à impulsion n°2. Vous arrivez dans une pièce où Floods et sentinelles se mènent la guerre, détruisez-les tous et détruisez le générateur. Attention quand le générateur est détruit, des Floods débarquent de partout, attention le mieux est d'avoir le bazooka pour ceux qui arrivent par la porte d'entrée. Regagnez votre Banshee (point de contrôle).

Vous devez maintenant vous diriger vers la grande descente. Un conflit Covenants-Floods est en train de se faire. Attention les Floods ont des bazookas. Avancez ensuite dans le tunnel et ouvrez la porte avec le tableau digital à gauche de la porte. La porte explose et se bloque, mais vous pouvez quand même passer. Vous arrivez dans une immense pièce avec un pont à droite. Allez sur le pont, vers le milieu du pont, des troupes de Floods vous attaquent de tous les côtés. Attention, un Flood possède un bazooka. Allez ensuite ouvrir la porte grâce au tableau digital, puis longez le tunnel. Vous arrivez encore devant une porte ouvrez-la. Vous arriverez dans une montée et plus loin, un conflit Covenants-Floods assez important se porte. A droite, des Floods vous attaquent. Allez détruire les survivants du conflit. En haut de la tour se trouvent des bazookas et plusieurs Ghosts, prenez-en un et descendez, vous arrivez devant une nacelle de survie échouée avec beaucoup de munitions. Juste à côté se trouvent aussi des Floods et des Covenants, tuez-les et poursuivez votre chemin. Attention deux Floods avec des bazookas vous attendent. Il y a une petite butte et vous arrivez dans le plus grand conflit du jeu (en mode légendaire c'est un endroit extrêmement difficile). Une fois ce massacre terminé, prenez un des deux Banshee au fond et allez au point de navigation. Une fois en haut, des sentinelles vous attaquent, entrez et vous arrivez au dernier générateur. Des sentinelles plus perfectionnées vous attendent, celles-ci ont un bouclier, c'est juste un peu plus long de les tuer. Détruisez le dernier générateur et ce niveau est fini.

Niveau 9 : Keyes

Vous débarquez dans un vaisseau Covenant, allez tout droit, passez la porte et vous verrez un Grunt poursuivit par un Flood. A gauche se trouve une porte qui renferme trois grenades plasma et un camouflage optique. Allez à la poursuite de ces deux ennemis et détruisez tous vos opposants. Vous arrivez devant une porte, derrière se trouve un trou immense infranchissable, vous devez sauter dans ce trou. (Cinématique) vous reprenez la partie dans l'eau, sortez en allant tout droit et éliminez tous les ennemis qui se battent déjà entre eux. Dirigez-vous ensuite dans le canyon vers la droite, détruisez encore tous vos opposants et continuez tout droit, vous êtes encore dans un canyon entre deux falaises et plusieurs Floods tombent du ciel. A la fin de ce canyon se trouvent une médecine et un fusil de sniper. Vous arrivez devant un plan d'eau où des Hunters se font tuer par des Floods, sautez dans l'eau et tuez tout le monde. Après un rapide tour dans un autre canyon, vous arrivez devant des Covenants (point de contrôle), une tourelle est placée en plein milieu. Plusieurs Floods arrivent, dégommez tout le monde puis dirigez-vous dans la direction des Floods où encore quelques-uns vous attendent. Vous arrivez devant un canyon, sautez et continuez pour arriver dans une zone de conflit. Quelques Covenants et Floods se battent en bas et trois Floods se battent sur une corniche en hauteur. Continuez votre chemin après avoir exécuté tout le monde, et vous arrivez devant un rocher entouré d'une colonne de lumière bleue émise par un vaisseau Covenant. A droite de ce rocher se trouve un bouclier. Passez ensuite par la gauche, beaucoup de Floods vont vous attaquer, dirigez-vous vers la colonne bleue au sommet du rocher. (point de contrôle).

Vous êtes téléporté à l'intérieur du vaisseau Covenant, dirigez-vous vers la porte à gauche, prolongez votre course jusqu'à être arrivé en haut d'un hangar. En bas se trouvent plusieurs Floods éliminez-les, dirigez-vous ensuite vers la porte d'en face, puis prenez à gauche quelques Floods vous attaquent par le haut , en arrivant en bas, plusieurs Floods

vous attaquent par la droite en émeutes. A gauche de la porte où débarquent tous les Floods, se trouve un bouclier. Allez ensuite en face de la porte d'où vous arrivez. Des Floods vous attaquent, allez ensuite dans le trou au milieu de la pièce, deux Floods vous attendent, plus loin vous arrivez devant pas mal de Covenants, attention il y a beaucoup d'Elites et quelques Floods. En arrivant, à la sortie de ces deux couloirs, des Floods vous attaquent par le haut et par l'arrière (à ce moment les pompes et quelques grenades sont fortement conseillées).

Plus loin, vous arrivez enfin au point de navigation prévu, au centre de cet hangar immense se trouvent trois Elites et une tourelle, éliminez-les et plusieurs Floods vous attaqueront, allez ensuite à la porte au fond à droite. Des Covenants sont en train de fuir des Floods, tout le long de ce couloir se trouvent des Floods et à la fin à droite une médecine. Vous arrivez au dernier étage, éliminez tout ceux qui se trouvent à cet étage, allez dans la porte à droite puis encore à droite. Des Floods et des Covenants vous attaquent en grande quantité attention. Passez par la gauche, après la porte à droite se trouve une médecine. Allez au milieu de cette pièce et montez sur la plate-forme centrale (cinématique) (point de contrôle).

Enormément de Floods vous attaquent en premier temps, et de puissants Covenants vous attendent à la porte de droite attention. Sortez ensuite par cette porte, passez ensuite par le chemin de droite, il y a une médecine le long du chemin vers la droite. Vous arrivez dans un compartiment où un Covenant se fait tuer par deux Floods, continuez votre route. Vous arrivez alors dans un conflit Floods- Covenants. Attention de puissants Covenants vous attendent. (Pour les presser vous pouvez de suite sauter sur le Banshee et finir le niveau) Allez tout droit, puis prenez la porte à gauche où une petite troupe de Covenants vous attend derrière des boucliers de lumière. Arrivez au second étage, allez tout droit, jusqu'à prendre la porte à droite, descendez en suivant le point de navigation, en arrivant en bas, des Covenants vous attaquent, tuez-les et montez dans le Banshee et ce niveau sera terminé.

Niveau 10 : La Panse

Vous arrivez dans la ruine de votre vaisseau, pour commencer, dirigez-vous vers la gauche et allez tout le temps tout droit, il n'y a rien de difficile pour le moment. Arrivé dans le tunnel, prenez à gauche et descendez, des Floods et des sentinelles se battent. Continuez et vous arrivez devant une impasse, deux secondes plus tard des Floods explosent la porte de gauche et débarquent en masse. Passez par cette porte, vous arrivez ensuite dans un couloir où des Floods vous attendent à gauche et d'autres qui se battent dans la salle d'en face, endroit assez dur à cause de quelques Covenants qui débarquent par la gauche de la salle. Allez ensuite dans cette porte et dirigez-vous vers la gauche. Vous arrivez à la passerelle, mettez-vous devant le tableau digital au fond de la pièce (cinématique) (point de contrôle).

Des sentinelles vous attaquent dès que la cinématique prend fin. Faites ensuite demi-tour et allez au fond du couloir, une porte vient de s'ouvrir, en ressortant de cette pièce, des Floods et des Covenants puissants se battent attention. Allez ensuite à la porte d'en face et continuez votre route. En sortant, des sentinelles se battent contre de petits Floods, passez sous la porte et vous arriverez devant une salle. Entrez et de nombreux Floods et sentinelles vous attaquent par tous les côtés. Tuez tout le monde et montez à droite de la pièce, allez ensuite à l'intérieur de la cabine puis prenez à gauche, des Floods par hordes, vous attaquent, allez ensuite tout au bout du couloir jusqu' à être arrivé dans une petite impasse, un bouclier vous attend, revenez un peu en arrière et prenez à droite. Vous arrivez dans un tunnel où au fond vous aurez trois possibilités de passages, à droite se trouve une médecine, à gauche une bonne réserve de grenades Covenants et au centre, le conflit Covenants-Floods-Sentinelles se porte bien, attention cet endroit est difficile. Tous ces ennemis tués, allez à droite, deux portes avec au sol une écriture "ENGINEERING"- et une autre "ARMORY". Je vous conseille de passer par l'armurerie d'abord, celle-ci étant vide pour le moment vous n'aurez aucun mal à faire le plein. Allez ensuite dans l'autre porte où vous débarquerez dans les pièces des machines. Des Floods vous attaquent de partout ainsi que des sentinelles. Passez par la droite, et arrivez au troisième étage, activez les deux panneaux digitaux et montez sur les grosses ferrailles qui bougent. Regardez les bornes et plus bas se trouve le noyau, prenez le bazooka ou les grenades et tirez dedans quand les clapets seront ouverts. Faites la même manipulation pour les quatre bouches de ventilation. Une fois les quatre ventilateurs détruis, prenez la porte en face des premiers réacteurs, un et deux, suivez le chemin jusqu'à être arrivé à un ascenseur rempli de Covenants.

Arrivé à l'ascenseur, vous montez jusqu'au hangar de jeeps, prenez la première venue et fuyez, ne faites pas attention à tous ces ennemis, débrouillez-vous de rester sur votre jeep et d'aller le plus vite possible. Vous arrivez au point de navigation et vous apprenez que vous devez poursuivre encore votre route, alors continuez aussi bien que ce que vous faisiez précédemment jusqu'au prochain point de navigation(point de contrôle). Quand il vous reste à peu près 500

mètres, un énorme trou se crée, vous devez vous jeter dedans avec la jeep et tentez de bien atterrir pour ne pas mourir, mais il faut aussi réussir à avoir de la vitesse pour sortir et sauter un autre trou là aussi. Une fois arrivé à un barrage, partez de votre jeep et courez jusqu'au vaisseau au fond et ce JEU est fini.

TUER LES ÉLITES ROUGES ET BLEUES EN LÉGENDAIRE FACILEMENT

Vous devez sûrement avoir beaucoup de mal à tuer les élites en mode légendaire non ? Voici une petite technique qui vous permettra de vous en débarrasser très facilement... Prenez un pistolet humain ET un pistolet covenant (ceux que portent les grunts le plus souvent). Quand vous rencontrez un élite, charger le pistolet à plasma et tirez, ça détruira automatiquement le bouclier de l'élite (en visant bien). Dans un deuxième temps, changer avec le pistolet humain et tirez juste au dessus de la bouche, trois balles devraient suffire à tuer l'élite...

CHEAT CODES (CUSTOM EDITION)

Note : Ces codes concernent uniquement la "custom edition" de Halo sur PC. Vous devez saisir les codes à l'aide du devmode. Les codes ne fonctionnent pas lors des parties online.

`cheat_all_powerups`	Toutes les améliorations
`cheat_all_vehicles`	Tous les véhicules
`cheat_all_weapons`	Toutes les armes
`cheat_bottomless_clip 1`	Munitions illimitées
`cheat_bump_possession 1`	Toucher un personnage pour le posséder
`cheat_deathless_player 1`	Invincibilité
`cheat_medusa 1`	Mort subite pour les ennemis que vous voyez
`cheat_super_jump 1`	Super saut

Hammer & Sickle

© CDV / Nival Interactive 2006

CHEAT CODES

Utilisez un éditeur de textes (par exemple Notepad) pour ouvrir le fichier s3autoexec.cfg se trouvant dans le répertoire du jeu. Ajoutez cette ligne à la fin du fichier :

wirbelwind

Ensuite, ouvrez le fichier s3input.cfg, trouvez le paragraphe gamebinds et ajoutez-y la ligne suivante :

bind console = 'X'

La lettre X peut être n'importe laquelle des touches du clavier et pas obligatoirement X. Vous n'avez qu'à mettre celle que vous voulez, en sachant qu'elle aura pour fonction d'ouvrir la console vous permettant de tricher. Sauvegardez toutes ces modifications et lancez le jeu. Appuyez sur la touche que vous avez dédiée à l'ouverture de la console et tapez un des codes suivants :

`cheat_ap 1`	AP illimité
`cheat_showall 1`	Voir tous les ennemis
`game_noai 1`	Pas d'IA
`getitem X`	Faire apparaître un item (X = un nombre entre 1 et 675)
`godmode 1`	Invincibilité
`i_am_an_alien 1`	Personnages invisibles
`setxplevel X`	Mettre un personnage au niveau X (remplacez par un chiffre)

Hand of Fate

© Virgin Games / Westwood Studios 1995

SOLUTION COMPLÈTE

Le marécage

Tout d'abord, avant de sortir de chez Zanthia, cliquez sur le tapis ondulé. Vous obtenez une bouteille. Sortez de chez Zanthia. Puis, faites haut, gauche (cliquez sur le tronc d'arbre et, vous récupérez votre chaudron), haut. Là, vous devez cliquez sur la petite plante toute tordue et sur les feuilles qui sortent de terre (c'est un oignon). Montez. Allez à gauche puis à droite. Cliquez sur l'arbre, il tombe et prenez la clef. Allez à droite. Cliquer sur le trou de l'arbre (vous obtenez votre livre de magie). Faites une potion de serpent. Retournez au ferry et, allez à droite, en bas. Cliquer avec une myrtille sur les luicioles et notez le code des couleurs. Remontez, puis allez à droite. Dans la grotte, utilisez la potion de serpent sur le rat. Vous arrivez devant un crâne. Sur les dents du crâne, reproduisez le code des couleurs des lucioles. Le crâne s'ouvre et utilisez la clef en forme de crâne sur le coffre. Prenez dans le coffre la baguette d'alchimie et le fromage. Allez voir les pêcheurs et donnez-leur le fromage. Ils s'en vont. Puis, faites gauche, bas, droite. Prenez l'ancre du bateau. Utilisez la baguette d'alchimie sur l'ancre : elle devient en or. Allez au ferry. Il a pris feu. Parler au dragon et, retrouver ces lettres dans les marécages (sur la maison de Zanthia, à l'arbre des lucioles, aux eaux chaudes, dans la main du squelette) . Allez voir le dragon et, donnez-lui les lettres. Il vous emmène vers une autre île.

Une île bien mystérieuse (1)

Tout d'abord fouillez dans le tas de paille, et prenez la lettre par terre. Vous découvrez une fiole. Allez à droite puis retournez à gauche. Mettez le fantome dans la fiole, en descendez. Donnez la lettre au fermier et, prenez le vinaigre. Allez à gauche, ouvrez la valve et enlevez le baton qui bloque la roue. Retournez à la ferme et allez à droite. Prenez la baguette d'alchimie, arrosez le jardin grâce à la trompe de l'éléphant. Prenez tous les légumes. Cliquez avec votre fiole où il y a le fantome sur l'épouvantail. Allez à droite. Le fermier part. Entrez dans la cave, prenez-y tous les fers à cheval et les ciseaux. Allez au tas de paille. Cliquez sur le blé. Cliquez avec les ciseaux sur la chèvre. Cliquez avec une fiole vide à l'endroit où vous avez coupé le poil, vous obtenez du lait. Retournez dans la cave. Cliquez avec votre lait sur l'entonoir de la machine à fromage. Cliquez sur la presse, vous obtenez du fromage. Resortez et prenez le bol du dragon. Allez à droite et, cliquez avec un fer à cheval sur l'électricité, vous avez un aimant. Mettez sous le poing en action du radis et, prenez-le grâce au bol du dragon. mélangez le radis avec le vignaigre, et mettez-le dans le chaudron. Mettez le blé. Reprenez le blé moulu avec le bol et mettez-le dans le chaudron. Faites une potion de sandwich. Allez à la muraille et utilisez le sort de sandwich. Vous avez un sandwich. Utilisez le sandwich sur les gardes, vous pouvez entrer dans la muraille.

Une ile bien mystérieuse(2)

Ici, enlevez de la bouche de l'hippocampe le baton. Gardez-le. Monter et sur l'arbre qui est composé de pastilles de couleurs refaites le code des couleurs (le même que la premiere fois pour le crane). Entrez et parlez aux pirates. Un des pirates va réciter un poème. Prenez dans le toneau de la melasse et gardez là! Monter sur la scène, et mettez vous derierre le présentoire. Recitez un poème puis sortez. Rentrez. Il y a une bagarre. Cliquez sur les pirates qui se dispute et, l'un vas perdre une dent. Utilisez la baguette d'alchimie sur elle et, sorter. Tranformez à l'aide de la baguette la dent. Posez à coté de vous l'un des fers à cheval. Jouer.(si vous perdez, recommencer avec une autre dent et changer de fer à cheval. Recommencer l'action autant de fois jusqu'à ce que vous gagniez. Lorsque vous gagnez, ne changez pas de fer à cheval et jouez jusqu'à ce que la pieuvre ne veuille plus jouer). Ensuite, allez à la presse (là où vous avez ecrasé le radis et, le blé). Mettez les dent une à une sous la presse (vous obtenez des pièces). Revenez à la fontaine de l'hippocampe. Allez à droite. Prenez tous les objets à terre (l'un deux est une feuille et elle se met dans le livre de magie). Avec l'aimant, prenez l'objet qui flotte dans l'eau (c'est une clef). Allez en haut. Prenez dans la flaque marron de

la boue. Mettez la boue sur la patte relevée du lapin (vous obtenez une trace). Allez à gauche. Vous êtes devant un précipice, utilisez le baton sur la liane et allez à droite. Faites une potion septique et remplissez toutes vos gourdes (pour faire de la sauce aigre-douce mettez la melace dans le bol et mettez du vinaigre dessus). Mettez vos gourdes sur l'autel du doute. Allez devant la prison et réveillez le policier. Allez au magasin et réveillez le vendeur (achetez-lui un ticket avec vos pièces d'or). Retournez à l'autel du doute et utilisez à nouveau une gourde pleine de potion septique. Allez au poste de police. Entrez et avec la clef ouvrez la porte de Marco, le policier vous enferme. Cliquez sur le tapis qui est dans votre cage, vous obtenez du fil, Marco vous donne un crochet. Utilisez le fil et le crochet sur la clef. Le policier revient et jette la clef à l'eau. Utilisez le fil et le crochet sur l'eau, vous pêchez le poisson et, obtenez la clef. Sortez et, delivrez Marco. Ressortez du poste de police. Dessendez, vous arrivez devant le bateau, utilisez la potion sur le capitaine et donnez lui le ticket que vous avez achetez au vendeur. Sur le bateau, mettez l'aimant dans la corde enroulée. Le bateau va vers Volcania.

Volcania

Tout d'abord, récupérez vorte baguette d'alchimie, le baton, une fiole et, faites le tour de l'île sans rien donner aux commerçants. Récupérez tous les coquillages. Allez voir la vieille dame et donnez-lui les coquillages qu'elle demande. Allez au puits d'air chaud et, sautez dedans. Vous tombez dans une grotte. Ramassez les cailoux qui sont par terre (il y en a 4 que vous devez mettre dans le petits trous plein de lave, le dernier des trous est dans la salle de l'encre). Allez dans la salle du T-Rex et prenez dans les cocotiers du duvet, allez en haut et jettez le baton au dinosaure jusqu'à ce qu'un cailloux bouche un des 2 trous de la tête fossilisée du dinosaure. Récupérez le coeur et utilisez la baguette d'achimie dessus. Allez sur le puits d'air et vous obtenez des yeux de nounours. Faites une potion de nounours et sortez le nounours de sa fiole. Sautez sur le dos du T-Rex (vous devez avoir dans votre équipement un nounours et le baton!). Après une balade en T-Rex, vous récupérez un tissu rouge. Allez à droite et utilisez le tissu sur la porte. Le dinosaure l'ouvre. Ici prenez après la petite apparition de Marco la feuille à terre et, une ancre (lafeuille se met dans le livre de magie). Bouchez le dernier trou qui se trouve dans cette salle et, ressortez. Mettez-vous sur la dalle qui est sur du magma (si tous les trous sont bouchés, la plaque doit s'envoler).

L'ile qui flotte

Ici cliquez sur le trou pour récupérer une fiole. Allez à droite. Prenez de la neige, de la mousse, des racines, la pierre qui est sous la mousse. Allez à droite. Mettez les racines sous la grosse pierre et utilisez la petite pierre sur la grosse. Les racines deviennent du charbon. Faitez une potion de bonhomme de neige. Allez à droite. Utilisez une fiole pleine du sort de bonhomme de neige sur le garde. Cliquez sur la tour qui tombe. Vous obtenez un objet. Allez à droite et cliquez avec votre baguette d'alchimie sur la statue. Une petite boite apparait. Prenez le tambour magique et sur un arbre, un gland. Allez là où vous êtes tombé et mettez le tambour magique sur le tronc de l'arbre coupé. Allez en haut. Donnez au castor un gland. Il part, mettez la petite pierre dans la roue et, montez sur un des sieges du téléphérique. Vous arrivez à une station de ski. Prenez le plumeau et entrez dans la maison. Prenez une fiole, un boulet et, sur la tête d'animal qui prne la cheminée de la musc. Ressortez et transformez le boulet en boulet en or. Donnez-le à la fille et prenez la sucette du bébé. Faitez la potion de l'horrible homme des neiges et utiliser-la sur vous. Entrez de nouveau dans la maison et l'homme des neiges vous capture. Chez l'homme des neiges prenez le parfum, les bonbons, des plumes de l'oreillet, un pic de glace une fiole. Faitez à nouveau le sort de l'horrible homme des neiges et, ressortez. Montez avec les pics qui se trouve dehors (arrachez-les), l'homme des neiges vous capture de nouveau. Ressortez de chez l'homme des neiges et, utilisez le sort sur les chasseurs. Maintenant réutilisez les pics de glace sur la falaise. Allez à droite. Entrez dans la maison. Maintenant vous devez, grâce a tous les ingredients de l'étagère, créer une potion de chaque couleur (pour le violet mettez un diamant violet dans le chaudron et une myrtille). Mettez chaque sort dans une fiole de la plante (lorsque vous mettrez dans une fiole la bonne couleur, vous ne pourrez plus retirez la couleur avec une fiole). Une fois que toutes les fioles de la plante sont remplies (si elles sont toutes remplies, un arc en ciel part de la plante), ressortez et montez sur le toit avec les pics de glace. Montez sur l'arc en ciel. Après une dispute avec la main, allez à droite.

La fin

Ici, utilisez votre baguette d'alchimie sur le miroir. Entrez. Allez à droite. Ici vous devez mettre dans les deux têtes qui sont vides tous les ronds de la tête pleine. Vous obtenez une roue et le baton. Allez à gauche, montez. Ici, mettez la roue dans l'engrenage et utilisez le baton pour l'enfoncer. Le combat avec la main, je vous le laisse le résoudre.

Happy Feet

© Midway / A2M 2006

VIDÉOS

Voici le nombre de médailles d'or à récupérer pour débloquer les vidéos correspondantes.

Out Of The Egg	1 médaille d'or
Mumble The Outsider	6 médailles d'or
Somebody To Love	12 médailles d'or
Amigo Racing	15 médailles d'or
Boogie Wonderland	21 médailles d'or
Driving Gloria Away	26 médailles d'or
The Zoo	31 médailles d'or
All Together Now	33 médailles d'or

Harbinger

© Dreamcatcher / Silverback Entertainment 2003

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Faites ALT + ENTER et entrez **liveswillgoon** pour obtenir de nouvelles vies.

Hard Drivin'

© Domark / Atari 1990

INVULNÉRABILITÉ

Pendant le jeu, lorsque vous atteignez la vitesse maximum, appuyez sur la touche N. Le jeu deviendra plus facile et vous serez invulnérable.

Hard Truck 2

© Valusoft / Softlab-NSK 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu et tapez l'un des codes suivants :

ADVANCEDMAP	Voir les containers cachés sur la carte
FILLUP	Carburant illimité
FREERECOVER	Appuyez sur CTRL + 5 pour un rétablissement gratuit
FREEREPAIR	Appuyez sur Backsp pour une réparation gratuite
HARDTRUCKISTHEBEST	Argent et permis
MINESOFF	Désactiver les mines
OPENALLROADS	Toutes les routes
TURBINE	Appuyez sur CTRL et sur 1, 2, 3 ou 4 pour plus de poussée
WINALOTTERY	Argent et permis

FAIRE LE PLEIN GRATUITEMENT

Allez dans un garage et changez votre réservoir (vendez celui que vous avez et rachetez-en un autre). Le garagiste, dans sa grande bonté, vous fera le plein gratuitement.

ECOUTER SES MORCEAUX MP3

Pour écouter vos propres morceaux de musiques aux formats MP3, il suffit d'aller dans le répertoire musique du jeu et de remplacer les fichiers existants par les votre en conservant les noms de ceux du jeu.

Hard Truck : Apocalypse

© Buka Entertainment / Nival Interactive 2006

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur ~ puis entrez l'un des codes suivants :

`giveguns x`	**Avoir l'arme demandée (remplacer x par un chiffre ou un nom d'arme)**
`givemoney x`	**Avoir l'argent demandé (remplacer x par une somme d'argent)**
`teleport x`	**Etre téléporté au lieu demandé (remplacer x par un lieu)**
`truck x`	**Avoir le camion demandé (remplacer x par un chiffre)**

Hardline

© Virgin Interactive / Cryo Interactive 1997

+ D'INFOS FORUM

ASTUCES POUR DÉBUTER

Au premier niveau, laissez-vous tuer. Lorsque l'écran "Retry or Quit" apparaît, appuyez simultanément sur les touches ESC et F4. Et tout en les maintenant enfoncées, cliquez sur Retry.

ASTUCE NOCD

Pour éviter d'avoir à mettre les CD dans le lecteur, vous pouvez :
1. Copier le contenu des 3 CD sur le disque dur (faire glisser le dossier "HARD"). Cela nécessite 1,5 Go d'espace disque.
2. A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier "setup.exe" qui se trouve dans le dossier "hardline.cfg". Modifiez la première ligne pour lire "CD C:HARD" (avec la lettre C du disque dur sur lequel vous avez copiez les dossiers "HARD".

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier "setup.exe" qui se trouve dans le dossier "hardline.cfg". En fin de texte ajoutez la ligne suivante : **CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ???**
Les touches suivantes auront alors les fonctions particulières :

X Invincibilité
Backsp Tue tous les ennemis à l'écran
INS Energie au maximum
Home Ajoute des armes et munitions
PG↑ Ajoute des munitions
TAB informations

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après une scène de massacre, vous répondez à un appel de détresse lancé dans la zone contrôlée par les Sectoïdes.

Détroit, l'entrepôt

Entrez dans le bâtiment.
Allez à droite et récupérez un **revolver** sur le cadavre de la personne qui vous a appelé.
Eliminez les deux hommes de garde et récupérez sur eux une **clé** et un chargeur.

Avancez et ouvrez la porte avec la clé.
Vous assistez à un discours d'un des chefs de la secte à ses troupes.
Eliminez l'ensemble du groupe.
Récupérez un **lance-grenadess**.
Revenez sur vos pas ; éliminez les 3 hommes.
Récupérez une trousse de soins.
Sortez du bâtiment; vous assistez à la destruction de votre hélicoptère.
Eliminez tout ce qui bouge. Utilisez le lance-grenades (bouton droit de la souris) pour détruire le véhicule lance-roquettes.
Vous êtes finalement fait prisonnier par des résistants. Ils vous présentent à leur chef Morgan.
Vous pouvez soit :
- arrachez l'arme de votre geôlier et les menacer ;
- allez vous asseoir gentiment (Morgan vous remet une **carte d'accès**).
Vous faites connaissance avec Lars. Il vous remet votre arme.
[Pendant votre repos vous revivez dans vos rêves un accident de voiture]
Après un réveil en sursaut, éliminez les deux Sectoïdes et avancez.
Empruntez la grande galerie sur votre gauche et tirez sur tout ce qui bouge.
Dans la bagarre vous pouvez récupérer un **pistolet automatique** et des munitions.
Arrivé dans la pièce du bout, tuez les Sectoïdes et ramassez **2 explosifs**.
Revenez sur vos pas et traversez la grande galerie.
Détruisez tout sur votre passage et ramassez au fur et à mesure des munitions.
Approchez de la porte blindée sur la gauche.
Utilisez la carte d'accès pour l'ouvrir ou détruisez-la avec un pain d'explosif.
Franchissez la porte et éliminez les Sectoïdes.
Ramassez un **masque à gaz**.
Entrez dans la salle de gauche et récupérez sur la table un papier comportant un code et dans les tiroirs une **carte d'accès** et une **lampe torche**.
Sortez et entrez par le troisième accès. Eliminez les Sectoïdes.
Récupérez un **fusil** d'assaut.
Avancez jusqu'à la porte blindée et utilisez la carte d'accès pour l'ouvrir.
Eliminez les Sectoïdes.
Avancez. Sur la droite, la porte est bloquée par un code (on y reviendra plus tard).
Empruntez le passage de gauche. Eliminez les Sectoïdes.
Utilisez le masque à gaz pour entrer dans le passage enfumé.
Eliminez les Sectoïdes tout le long de la galerie, récupérez au passage un **lance-multigrenade**.
Entrez dans la pièce de droite et éliminez les Sectoïdes.
Récupérez un **talkie-walkie**.
Vous entrez en contact avec un résistant qui vous indique la sortie secrète si vous possédez le mot de passe.
Revenez sur vos pas. Utilisez le masque à gaz pour emprunter la galerie et éliminez les Sectoïdes.
Cliquez sur le boîtier de commande de la porte.
Franchissez la porte et utilisez la lampe torche pour traverser la galerie.
Eliminez tout ce qui bouge dans l'obscurité.
Continuez votre progression et enfoncez la grille.
Une femme vous braque avec son arme. Vous avez le choix de:
- essayer de l'éliminer;
- ne rien faire et sympathiser.
Dans tous les cas vous êtes tous les deux fait prisonniers par des Sectoïdes et emmenés à Détroit.

Détroit, le quartier général des Sectoïdes

Vous apprenez que Morgan est passé à l'ennemi.
Un des chefs de la secte vous annonce votre sacrifice pour le lendemain.
[Pendant votre repos vous revivez dans vos rêves un conflit entre votre période d'enfance et une force obscure dominée par la technologie]
A travers la grille de la prison et grâce à un pouvoir encore mystérieux récupérez votre arme par lévitation.

Avancez et éliminez les Sectoïdes. Tirez dans le bidon pour qu'il explose.
Empruntez le passage de gauche.
Eliminez le Sectoïde et le canon sur le mur.
Grâce à vos dons télépathiques, ouvrez la porte métallique.
Eliminez tout ce qui bouge. Les bidons qui sont en face ne demandent qu'à exploser mais votre arme n'est pas assez puissante.
Empruntez le passage à gauche.
Eliminez tout ce qui bouge.
Récupérez toutes vos armes et munitions qui sont déposées le long du mur.
Prenez une arme puissante et faites demi-tour.
Eliminez les Sectoïdes et détruisez les bidons pour qu'ils explosent.
Avancez et éliminez tout ce qui bouge.
Vous ne pouvez pas aller plus loin car la passerelle est rétractée.
Revenez sur vos pas et éliminez tout ce qui bouge.
Avancez dans le nouveau passage et éliminez tous les Sectoïdes.
Approchez du boîtier de commande et appuyez sur le gros bouton noir.
Retournez jusqu'à la passerelle. Elle est maintenant en place.
Avancez et nettoyez la zone.
Au bout de la passerelle de gauche, récupérez une **barre d'acier** grâce à vos dons de lévitation.
Allez de l'autre côté de la passerelle en nettoyant tout sur votre passage.
Avancez dans la nouvelle pièce. Il y a une malle que vous ne pouvez pas encore ouvrir.
Empruntez le passage à gauche.
Un Sectoïde vous lance un Flash Ball qui vous aveugle. Tirez devant et tuez le Sectoïde.
Récupérez sur lui le **lance disque aveuglant** et une **petite clé**.
Retournez-vous et ouvrez la malle avec la petite clé.
Vous avez maintenant un **papier avec le code** du boîtier.
Retournez à l'autre bout des galeries en éliminant les derniers Sectoïdes de la zone.
Approchez-vous du boîtier et utilisez le papier avec le code dessus.
Avancez dans ce nouveau secteur et éliminez tout ce qui bouge.
Deux chemins se présentent à vous, commencez par celui de gauche.
Avancez dans le couloir et éliminez tout ce qui bouge.
Traversez la galerie où se trouvent des réservoirs.
Au bout, ramassez un fusil d'assaut type **M16** et un **grappin** avec sa corde.
Revenez sur vos pas et nettoyez la galerie.
Au bout des réservoirs, tournez à gauche. Il y a un barrage de faisceaux laser.
Déposez la barre d'acier sur les laser et passez.
Eliminez les Sectoïdes et appuyez sur les gros boutons gris qui se trouvent sur le mur.
Une porte secrète s'ouvre. Entrez et récupérez un autre **M16** et un **lance Flares**.
Sortez de cette zone en supprimant les derniers Sectoïdes.
Empruntez l'autre chemin et traversez le complexe en éliminant tout ce qui bouge.
Vous arrivez en dessous d'une trappe. Utilisez votre grappin pour monter.
Une fois en haut, vous assistez à un sacrifice humain en l'honneur du "Teck".
Votre copine du début vous rejoint.
Traversez ensemble l'entrepôt en éliminant tout ce qui bouge.
Au bout, le gros méchant vous attend.
Utilisez votre arme la plus puissante et tuez-le.
Un camion défonce le mur en un autre groupe de Sectoïdes vous agresse. Eliminez-les.
Empruntez la camion pour vous enfuire.
Vous en profitez pour mieux connaître Catherine.

Détroit, Fort US , le quartier général des Rebels

Choisissez votre matelas pour vous reposer :
- celui de Catherine (vous êtes viré);
- celui qui est libre.

[Pendant votre repos vous rêvez de votre période d'enfance et vous avez la vision de l'enlèvement de Catherine par Lars!]
Alerte, Lars vous réveille mais Catherine n'est plus là.
Défendez la base avec Lars et éliminez tous les Sectoïdes.
Un Sectoïde vous surprend par-derrière mais vos réflexes et votre pouvoir mental le fait exploser!
Continuez à nettoyer le couloir des Sectoïdes.
Lars a disparu.
La zone inondée par de l'acide est infranchissable, faites demi-tour.
Engagez-vous dans la galerie truffée de Sectoïdes ; éliminez les tous.
Récupérez au passage des **semelles en acier**.
Revenez près du bidon d'acide et déposez les semelles d'acier par terre.
Traversez le passage et continuez l'opération de nettoyage.
Au bout se trouve une machine redoutable que vous ne pouvez pas encore détruire.
Refermez la porte avant que la machine ne vous tire dessus.
Derrière cette poste se trouve un bouton qui ouvre un passage secret.
Entrez dedans et éliminez le groupe de Sectoïdes.
Récupérez un fusil à double canon ; le **AH-45**.
Remarquez sur le mur l'inscription "JOE".
Faites demi-tour et ouvrez la lourde porte d'acier qui enferme la terrible machine.
Détruisez-la avec le AH-45.
Avancez en éliminant tout ce qui bouge.
Récupérez sur une pile de cartons, les **lettres magnétiques** "J, O et E".
Retournez dans la pièce où il y a l'inscription JOE sur le mur et déposez les lettres magnétiques dessus. Cela ouvre un autre passage secret.
Continuez votre progression et récupérez un **extincteur**.
Au prochain embranchement, éteignez le feu avec l'extincteur.
Avancez et supprimez tous les Sectoïdes.
Récupérez un **Sidekick**.
Sortez du bâtiment et continuez votre progression.
Vous arrivé épuisé dans un cul de sac.
[Pendant votre repos vous rêvez de votre période d'enfance et vous avez l'apparition de YSSEL, un grand chef de la secte]
Retournez chercher Catherine et Lars dans le bâtiment des Rebels.
Vous rencontrez un groupe d'enfants et vous avez le choix entre :
- récupérez l'arme posée sur une caisse (un des enfants vous remet des munitions);
- parlez directement avec les enfants (un des enfants vous remet une feuille en or).
Catherine et Lars vous rejoignent.

Chicago, la sité des Sectoïdes

Vous allez dans le repère de "Codo", un spécialiste de médecine neurologique pour comprendre d'où vient votre puissance mentale.
[Pendant le neuro-scanner vous rêvez de votre enfance et avez une vision]
Codo vous apprend que des bio puces électroniques sont implantées dans votre cortex cérébral.
Vous décidez de vous rendre chez le fabriquant.

Chicago, l'établissement d'électronique

Devant l'entrée vous avez le choix de :
- tout défoncer ;
- activer l'ouverture de la porte discrètement grâce à vos dons.
Vous allez au troisième étage pour fouiller la zone.
En sortant de l'ascenseur prenez à gauche.
Sur une table, récupérez une **clé en acier**.
Faites demi-tour et entrez dans la salle d'en face.

Il y a une porte blindée dont l'ouverture est commandée par deux clés de part et d'autre.
Explorez la dernière pièce et récupérez la deuxième **clé en aciern dans la caisse.**
La porte du fond est actionnée par un digicode, mais votre emprunte ne vous autorise pas l'accès.
Allez enficher les deux clés dans leur serrure et actionnez-les en même temps grâce à vos dons spéciaux.
Entrez dans la salle et approchez-vous de l'ordinateur.
Récupérez un morceau d'**adhésif** et appliquez-le sur l'écran de l'ordinateur pour récupérer l'**emprunte**.
Allez près du digicode et déposez l'emprunte dessus.
Entrez dans la salle ; Codo vous apprend l'arrivée de l'armée qui fait aussi son nettoyage de la zone.
Lisez le dossier de Ted. Vous apprenez que vous êtes resté 6 ans dans le coma et que c'est à l'hôpital de Gurnan que votre cerveau a été truffé d'électronique.
Les Sectoïdes sont aussi présent sur la place ! Nettoyez tout l'étage.
Récupérez un fusil à **laser Yodawa**.
Sortez par le deuxième ascenseur et nettoyez tout le rez-de-chaussée.
Vous découvrez Codo gisant sur le sol et récupérez un papier avec le message "ECK est le prochain accident".
Une fois dehors, continuez à éliminer tous les Sectoïdes. Evitez de tirer sur l'armée (sans conséquence)!
En final, vous apercevez Lars emmenant Catherine dans un hélicoptère ; comme dans votre vision.
Vous avez le choix de :
- tirer pour essayer de les stopper (un groupe de Sectoïdes vous tombe dessus);
- de ne rien faire.

Chicago, l'hôpital de Gurnan

Ouvrez la porte en cliquant sur le digicode à droite. Avancez.
[vous avez plusieurs Flash back.]
L'ordinateur reconnaît votre emprunte digitale.
Lisez les deux dossiers vous concernant.
Vous apprenez que vos parents et vos frères sont décédés, mais que vous avez subi une intervention neurologique et suivi une rééducation.
En sortant, il y a un comité d'accueil.
Après une démonstration de votre force mentale, Lars est libéré de l'emprise du Teck.
Vous avez récupéré l'anneau de **pouvoir psychologique**.
Commencez par détruire les deux hélicoptères puis tout ce qui bouge.
Morgan et Lars s'affrontent à mains nues en combat à mort.
Partez délivrer Catherine et montez à bord de l'hélicoptère.

Chicago, la base des Sectoïdes

Dans votre hélicoptère, éliminer tout ce qui bouge.
Dans la poursuite en hélicoptère, détruisez votre ennemi.
Vous vous crashez en haut d'un immeuble.
YSSEL apparaît. Pour le vaincre, utilisez l'anneau de pouvoir psychologique.
[vous avez plusieurs Flash back]
Vous finissez par le vaincre.
Ouvrez la porte en bout de toiture et délivrez Catherine.
Cherchez votre dossier dans les ordinateurs.
Le Teck entre en contact avec vous. Vous apprenez la signification de "0-ECK".
Il s'agit du programme de restructuration de Mack votre frère. Il est maintenant composé d'électronique à 93%. L'accès à son centre se fait par le métro.

Chicago, le métro

Avancez dans les couloirs et détruisez tout sur votre passage.
Traversez la station et continuer votre chemin sur la voie.
Ramassez une lanterne et poursuivez dans les galeries obscures.
[vous avez plusieurs Flash back tout au long de la traversée]

Vous rencontrez un inconnu qui vous aide dans votre quête.
[Vision de Mark.]
Vous arrivez finalement face à un océan ! Avancez toujours.

Chicago, le repère du Teck

Entrez au centre du repère du Teck.
Vous rentrez en contact avec Mark mais votre désaccord vous plonge dans le combat final.
Vous retrouvez Catherine...

Fin

Hardwood Solitaire II

+ D'INFOS FORUM

BLOCAGE DU TEMPS

Pour arrêter le temps, faites une pause au cours du jeu, puis mettez la barre des tâches en options "Masquer automatiquement". Si c'est déja fait, enlevez l'option et le compteur de temps aura disparu. Vous obtiendrez alors un score imbattable.

Harley-Davidson : Race Across America

© GT Interactive / Wizardworks 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pour activer le cheat mode, entrez **HEDGEHOG0** en guise de nom, mais n'appuyez pas sur ENTER . un bruit de moteur confirmera que le code a bien été saisi. Appuyez alors sur Backsp pour retourner à la première letre du nom. Entrez alors un des noms suivants. Pour entrer d'autres codes, ne validez pas, mais refaites la même opération avec Backsp pour revenir au début et saisir un autre code ou le nom que vous voulez. Attention, cette astuce ne fonctionne pas en mode entraînement :

`CLASSIC`	Moto 1956 KHK
`NOGAS`	Carburant illimité

Harry Potter : Coupe du Monde de Quidditch

© Electronic Arts 2003

STADE DE QUEERDDITCH

Pour obtenir le stade de Queerdditch, il vous faut gagner la coupe du monde une fois avec n'importe quelle équipe.

LE BALAI FIREBOLT

Pour débloquer le balai Firebolt, récoltez 50 cartes.

L'ÉCLAIR DE FEU

Pour débloquer l'éclair de feu, vous devez récolter 80 cartes.

Harry Potter à l'Ecole des Sorciers

© Electronic Arts 2001

ATTRAPER LE VIF D'OR

Lorsque vous êtes assez proche du Vif d'Or, une fenêtre avec une main apparaît. Accélérez et faites un clic droit pour l'attraper.

BATTRE LE TROLL

Commencez par protéger Ron en enchaînant un maximum de Flipendo vers le troll pour détruire les projectiles qu'il vous lance. Lorsque Ron a déplacé la massue au-dessus de la tête du monstre, positionnez-vous de sorte que vous puissiez envoyer un Flipendo sur la massue (les projectiles se mettent généralement en travers du chemin) de façon à assomer le troll.

FACE-À-FACE AVEC QUIRREL

Le but est de rejoindre le professeur Quirrel en traversant la salle tout en évitant les projectiles qu'il vous lance. Pour cela, il suffit d'amener deux colonnes (une grande et une petite) de l'autre côté en bougeant tout le temps pour éviter les boules de feu. Poussez les colonnes avec des Flipendo pour les faire avancer dans le sens que vous voulez, sachant que Quirrel peut les repousser mais que vous pouvez les bloquer à certains endroits. Au bout, faites un escalier avec les deux colonnes de manière à pouvoir monter.

POTIONS DE ROGUE

Dans la salle des potions vous attend un exercice d'observation plutôt corsé. Il s'agit de ne pas perdre de vue la fiole bleue de départ, sachant qu'elles bougent plus rapidement à chaque tour. Impossible de vous donner un ordre précis puisque la solution est aléatoire. Une fois que vous avez repéré la position de la fiole, vous devez faire un Flipendo sur celle-ci pour la désigner.

PASSER LA SALLE DE TOUFFU

Pour passer cette épreuve, vous devez endormir les trois têtes du Cerbère de façon à pouvoir traverser la pièce. En vous approchant suffisamment, vous pourrez jouer de la flûte et endormir tour à tour chacune des trois têtes. Commencez par la tête de droite qui est la plus longue à s'endormir mais aussi à se réveiller, et jouez jusqu'à ce que la jauge correspondante soit à zéro. Décalez-vous ensuite sur la gauche pour répéter l'opération sur la tête du milieu, puis terminez par celle de gauche. Vous pouvez passer.

TRAVERSER L'ÉCHIQUIER

Pour passer la salle de l'échiquier, il vous faut avancer de manière à faire s'affronter les pièces d'échec sans qu'elles vous atteignent. Avancez deux fois vers l'avant en commençant par la case blanche. Quatre pièces disparaissent. Il ne reste plus alors qu'à avancer deux fois sur la diagonale haut-droite pour atteindre l'autre côté sans encombre.

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants :

`harrydebugmodeon`	Mode debug (appuyez sur F7 pour le désactiver)
`harrygetsfullhealth`	Le plein d'énergie
`harrykoresh`	Invincibilité
`harrykorwalk`	?
`harrynormaljump`	Grands sauts
`harrysuperjump`	Super sauts
`harrysuperkoresh`	?
`harrytriggercheat`	15 dragées surprises

BATTRE VOLDEMORT

Faites-le détruire les quatre piliers de la salle. Pour cela, tenez vous derrière chacun d'eux à tour de rôle et esquivez les tirs de Voldemort. Lancez des Flipendos pour casser les colonnes si besoin est. Descendez les escaliers pour atterrir dans une nouvelle salle avec un miroir au centre. Tournez autour du miroir dans le même sens que Voldemort. Lorsqu'il s'arrête, lancez des flipendo sur le miroir pour l'orienter face à l'adversaire. tous ces coups lui seront alors renvoyés.

SOLUTION COMPLÈTE

Hall d'entrée de Poudlard (1 carte sorcier)

Peu après votre rencontre avec Albus Dumbledore, le directeur du collège Poudlard, montez les marches du grand escalier, et suivez les frères Weasley vers la droite. Escaladez les étagères et collectez 25 dragées surprises de Bertie Crochue (il y a en a 29 dans cette zone) pour que Fred accepte de vous donner une **carte Sorcier : Albus**

Dumbledore. Les frères Weasley vous ouvrent alors le chemin vers la salle de cours du professeur Quirrell. En haut des escaliers, vous ferez la connaissance de l'insupportable Drago Malfoy et de ses deux acolytes. En faisant le tour de la pièce, vous pourrez trouver Rusard et Hermione Granger. Cette dernière vous guidera directement au cours de défense contre les forces du mal. Là, Quirrell vous apprendra le sort de Flipendo. Vous devez reproduire le dessin avec votre souris pour obtenir un maximum de points pour Griffondor (50 points maximum). L'épreuve se déroule en quatre étapes et le niveau de réussite à atteindre est à chaque fois un peu plus élevé. Privilégiez la rapidité car c'est surtout sur elle que sera basée votre note. Au terme de cet exercice, vous pourrez comparer votre score avec celui des autres maisons dans le sous-menu.

Exercice de Flipendo (3 cachettes secrètes)

Le professeur Quirrell vous conduit ensuite dans la zone d'entraînement au sort de Flipendo. Pour lancer le sort, il suffit de maintenir le bouton gauche de la souris et de relâcher le bouton lorsque le symbole du Flipendo apparaît. Faites ceci sur le tonneau à côté de vous deux fois de suite pour ouvrir le passage de gauche. Les objets avec lesquels vous pourrez interagir avec ce sort sont les chaudrons qui contiennent des dragées surprises et les mécanismes sur les murs (vous les reconnaîtrez facilement grâce au symbole du Flipendo). Dirigez-vous vers la première étoile, passez sur le pont, et tirez ensuite sur le chaudron puis sur l'interrupteur pour faire pivoter le pont. Prenez la deuxième étoile et empruntez ce nouveau passage, puis allez parler à Nick Quasi-Sans-Tête pour qu'il vous explique le fonctionnement du livre de sauvegarde. Détruisez toutes les jarres qui se trouvent dans cette pièce afin de récupérer des dragées surprises, et lancez deux Flipendo sur les interrupteurs pour ouvrir la grille.

Vous arrivez dans une salle qui comporte trois interrupteurs. Lancez un Flipendo dessus pour ouvrir la grille et récupérer l'étoile. Tirez ensuite deux fois sur chacun des blocs pour accéder au livre de sauvegarde. Repoussez le bloc suivant de la même manière, puis sautez dessus pour traverser le gouffre. Lancez un Flipendo sur la colonne, escaladez le mur pour actionner l'interrupteur, et sautez sur la colonne que vous venez de pousser pour trouver la quatrième étoile. Escaladez le mur qui se trouve juste à côté, repoussez le bloc et sautez-dessus pour atteindre la cinquième étoile. Pour progresser, il faut maintenant actionner chaque interrupteur pour déplacer les plates-formes et sauter dessus. Sur le côté gauche, vous pourrez trouver une nouvelle étoile. Juste après, vous devrez tirer deux fois sur l'interrupteur pour trouver une autre étoile. Continuez ainsi jusqu'à la porte. Débarrassez-vous des trois gnomes dans la pièce suivante en leur lançant un Flipendo, et n'oubliez pas de prendre l'étoile dans le renfoncement à gauche de la pièce. Si vous récupérez toutes les étoiles, le professeur Quirrell attribuera 20 points à Griffondor, puis il vous conseillera de vous rendre au cours de balais volants.

Cours de balais volants (1 carte sorcier et 1 cachette secrète)

C'est votre premier exercice sur le balai volant. Passez entre les anneaux de couleurs sans en louper un seul pour obtenir le maximum de points pour Griffondor. La carte sorcier se trouve dans une cachette secrète située derrière l'emblème de Poudlard (Hogwarts), en hauteur après votre premier passage dans les anneaux en ligne droite. Foncez sur le bas du logo pour déclencher l'ouverture et entrez à l'intérieur pour récupérer la **carte sorcier : Merlin**.

Cours sur le Wingardium Leviosa (2 cartes sorcier, 7 cachettes secrètes)

Sauvegardez votre partie, et tirez à plusieurs reprises sur les armures et sur le chaudron pour récupérer des dragées surprises. Allez parler à Hermione Granger pour qu'elle vous apprenne le sort de Alohomora qui vous permettra de déverrouiller les portes et les coffres. Reproduisez le dessin quatre fois, puis lancez votre nouveau sort sur la porte devant vous. Tirez ensuite dans l'armure pour récupérer la **carte sorcier : Tilly Toke**. Utilisez le sort Alohomora sur la bibliothèque pour ouvrir un nouveau passage. Ouvrez le coffre pour récupérer des dragées surprises, lancez Alohomora sur le miroir derrière lequel se trouve une chocogrenouille, et ouvrez la porte à l'aide de votre nouveau sort. Juste après, se trouve un tableau qui recèle des dragées surprises. De retour dans la grande salle, lancez un sort sur le tableau entre les deux armures pour trouver deux nouveaux coffres. Il existe un autre passage secret derrière la bibliothèque. Franchissez la porte pour aller au cours de sortilèges du professeur Flitwick et apprendre le sort de Wingardium Leviosa.

Vous devez maintenant réussir le challenge de Flitwick. Utilisez le sort Wingardium Leviosa sur le bloc pour le faire léviter et le déposer sur le socle. Continuez jusqu'à l'interrupteur que vous activerez avec un Flipendo et éliminez les

deux gnomes. Prenez l'étoile et sauvegardez votre partie à l'aide du livre. Lancez des Flipendo sur les deux piliers pour les repousser sur les côtés et découvrir deux interrupteurs. Attention aux gnomes qui se cachent derrière. Actionnez les deux interrupteurs, et faites léviter les blocs pour les placer sur les emplacements qui se trouvent de chaque côté de la pièce. La grille s'ouvre, et vous pouvez récupérer l'étoile. Vous trouverez quelques dragées surprises dans l'armure au centre de la pièce. Plus loin, allez à gauche du livre de sauvegarde pour trouver une étoile. A droite, faites léviter le bloc pour le poser sur l'emplacement qui se trouve à côté. Ceci mettra en mouvement une plate-forme qui vous permettra de traverser le gouffre. Prenez l'étoile qui se trouve devant le bassin, et allez à droite pour ouvrir un nouveau passage à l'aide du bloc de lévitation. Lancez un Flipendo sur l'interrupteur pour mettre en mouvement la plate-forme sur laquelle se trouve une étoile, et utilisez le sort Alohomora sur le miroir pour déceler un passage secret. Escaladez les murs et ouvrez le coffre du milieu pour trouver la **carte sorcier : Burdock Muldoon**. Sautez pour récupérer l'étoile, puis redescendez et positionnez le bloc sur le socle pour pouvoir traverser le gouffre sur la plate-forme mobile. Sautez vers la gauche pour récupérer l'étoile, puis allez de l'autre côté. Si vous avez récupéré la totalité des étoiles, le professeur Flitwick attribuera 20 points à Griffondor. Il ne reste plus qu'à faire léviter le bloc pour sortir de la pièce.

Palier du 1er étage (3 cartes sorcier, 3 cachettes secrètes)

Prenez la lettre que vous apporte Hedwige et montez sur l'étagère de gauche pour déceler un passage derrière le miroir à l'aide du sort Alohomora. Vous y trouverez un coffre contenant la **carte sorcier : Adalbert Waffling**. Vous devrez ensuite affronter Peeves dans la salle suivante. Restez mobile et attaquez-le avec des Flipendo pour en venir à bout. En descendant l'escalier, vous tomberez sur Fred et Georges qui vous échangeront la **carte sorcier : Ulric le Follingue** contre 25 dragées surprises. Passez par la droite, et tirez sur le tableau, la sorcière et les deux armures, pour trouver d'autres dragées surprises. En chemin, vous tomberez sur Crabbe et Goyle. Avant de descendre l'escalier, passez par la gauche et visez le miroir pour trouver une tour secrète. En haut, ouvrez la porte scellée avec Alohomora et récupérez la **carte sorcier : Derwent Shimpling** dans le coffre. Parlez à Neville Londubat, tirez sur la statue et revenez en arrière pour descendre l'escalier.

En bas des marches vous attend une confrontation avec Malfoy. Evitez les bonbons explosifs qu'il vous lance, puis ramassez-les et lancez-les sur lui (touche espace).

Parc de Poudlard (2 cartes sorcier, 7 cachettes secrètes)

Après la conversation avec Hagrid, utilisez le sort Alohomora pour trouver une cachette secrète derrière la fontaine. Faites le tour du parc pour trouver Hermione qui vous indique l'entrée du jardin qui mène au cours de botanique du professeur Chourave. Une fois là-bas, tirez plusieurs fois sur la statue du dragon pour obtenir des dragées surprises, puis entrez par la porte rouge. Pour passer la zone suivante, vous devez lancer des Flipendo sur les escargots pour atteindre les interrupteurs qui se trouvent des deux côtés et qui vous permettront de débloquer les ponts. Continuez ainsi jusqu'au bout, et ouvrez le coffre. Pour l'instant vous ne pouvez pas encore détruire les plantes carnivores, alors contentez-vous de les éviter. Au bout, lancez un Flipendo sur la statue de dragon pour ouvrir un passage secret. Tirez deux fois dans la statue suivante pour récupérer quelques dragées surprises. Continuez votre progression jusqu'à la prochaine statue en vous méfiant des plantes qui attaquent deux fois de suite. Visez la statue pour ouvrir une série de passages secrets qui vous permettront de gagner des dragées surprises. Revenez jusqu'à l'embranchement que vous avez quitté, puis faites léviter le bloc et placez-le sur le socle de la fontaine. Cela aura pour effet d'ouvrir la grille derrière vous. Commencez d'abord par ouvrir la série de passages secrets sur la gauche, puis revenez jusqu'à la grille. Passez ensuite sous les arches pour trouver les frères Weasley qui vous échangeront la **carte sorcier : Godric Griffondor** contre 25 dragées surprises. N'entrez pas tout de suite dans le bâtiment, mais faites le tour pour trouver un passage secret qui vous conduira à deux statues sur lesquelles vous devrez lancer un sort Alohomora pour obtenir la **carte sorcier : Cornelius Agrippa**.

Cours de botanique (1 carte sorcier, 1 cachette secrète)

Entrez à l'intérieur du bâtiment pour assister au cours de botanique. Vous y apprendrez le sort Incendio qui vous permettra de brûler les plantes carnivores. Essayez-le tout de suite sur les premières plantes que vous voyez pour actionner l'interrupteur Flipendo. L'interrupteur ouvrira la porte mais vous devrez vous débarrasser de deux gnomes. Vous pouvez brûler toutes les plantes carnivores de la pièce pour obtenir des dragées surprises. Détruisez le dernier gnome près du chaudron et sauvegardez votre partie. Brûlez toutes les plantes pour découvrir quatre coffres contenant

des dragées surprises, et éliminez la plante du centre pour ouvrir la porte. Récupérez l'étoile et montez les marches. Utilisez le sort Flipendo pour faire pivoter les quatre étagères, et actionnez les interrupteurs qui se trouvent derrière. Cela aura pour effet de faire apparaître un escalier vers l'étage inférieur. Empruntez ce nouveau passage pour trouver une étoile, et détruisez les deux gnomes afin qu'ils vous donnent la **carte sorcier : Newt Scamander**. Remontez à l'étage et sauvegardez votre partie à l'aide du livre.

Ouvrez la porte avec Alohomora, et éliminez la libellule qui fonce sur vous. Détruisez ensuite chacune des plantes qui attaquent l'arbre avec Incendio, et visez les arbustes pour obtenir des dragées surprises. Vous devrez escalader les branches de l'arbre pour obtenir l'étoile et la chocogrenouille. Déverrouillez ensuite la porte et éliminez rapidement les deux nouvelles libellules. Pillez le contenu du chaudron et sauvegardez votre partie à l'aide du livre.

Escaladez l'arbre en suivant les flèches et brûlez les plantes carnivores avec Incendio. Prenez l'ascenseur et montez les marches. Sautez ensuite sur la plate-forme derrière vous et actionnez l'interrupteur Flipendo. Sautez sur la plate-forme mobile en face de vous, et tournez-vous sur la droite pour pouvoir sauter vers la sortie. Récupérez l'étoile et sauvegardez à l'aide du livre. Commencez par immobiliser les quatre gnomes de la pièce suivante, et brûlez toutes les plantes carnivores. Fouillez le coffre, puis avancez jusqu'à la salle suivante. Vous devez placer chaque bloc sur son socle respectif pour faire tomber l'eau dans la pièce précédente, ce qui aura pour effet de débloquer l'accès à l'interrupteur qui permettra de mettre en mouvement les pots. La porte s'ouvre et vous pouvez à présent récupérer l'étoile.

Exercice d'Incendio (1 carte sorcier, 2 cachettes secrètes)

Actionnez les deux interrupteurs pour ouvrir un nouveau passage, et éliminez les deux gnomes qui foncent sur vous. Vous arrivez maintenant face à une gigantesque plante carnivore à trois têtes. Lancez lui un Incendio pour passer, et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la grille derrière vous. Empruntez ce nouveau passage pour atteindre l'étoile et le livre de sauvegarde. Vous pouvez trouver une chocogrenouille derrière l'arbuste en forme de dragon, ainsi que des dragées surprises. Restez à bonne distance pour brûler les plantes de la salle suivante, et pillez le contenu des deux coffres. Vous devez ensuite déplacer les deux blocs sur les côtés dans le sens latéral afin de trouver deux nouveaux interrupteurs que vous actionnerez pour ouvrir la porte.

La salle suivante renferme trois plantes carnivores à trois têtes plutôt dangereuses. Brûlez temporairement la première pour accéder au mur qui se trouve sur votre droite, puis escaladez-le jusqu'au sommet. Après avoir actionné l'interrupteur qui contrôle la porte du bas, continuez à monter pour trouver un nouveau coffre rempli de dragées surprises. Vous devez ensuite redescendre à l'étage des plantes carnivores pour emprunter le nouveau passage. Emparez-vous de la chocogrenouille et sauvegardez votre progression. Vous devez ensuite progresser pas à pas en brûlant toutes les plantes carnivores. Avant de passer par la grille qui se lève lorsque vous actionnez l'interrupteur Flipendo, continuez jusqu'au muret et sautez dessus pour pouvoir marcher au-dessus des haies qui composent le labyrinthe. Progresser lentement jusqu'au bout et ouvrez le coffre pour obtenir la **carte sorcier : Edgar Strougler**. Revenez ensuite jusqu'à la grille, prenez l'étoile et activez les quatre mécanismes pour libérer l'eau de la fontaine et ouvrir la porte. Si vous avez récupéré toutes les étoiles, le professeur Chourave attribuera 20 points à Griffondor.

Parc de Poudlard

Allez voir Hagrid, puis vadrouillez dans le parc pour récupérer quelques dragées surprises. Vous devez vous rendre à votre cours de balai volant, mais en chemin, vous allez tomber sur Malfoy.

A la poursuite du Rapeltout

Drago Malfoy a volé le Rapeltout de Neville Londubat, et vous allez devoir le rattraper sur votre balai volant pour qu'il s'incline. Vous devez toujours le suivre de très près pour pouvoir le toucher. Lorsque vous verrez un message s'afficher en haut de l'écran, faites un clic droit pour foncer sur Malfoy et le faire tomber de son balai.

Parc de Poudlard

Vous pouvez à présent rendre le Rapeltout à Neville. Une rencontre vous attend ensuite avec McGonagal. Suivez le

chemin et passez par la grille pour atteindre la lisière de la forêt.

Lisière de la forêt (2 cartes de sorcier, 7 cachettes secrètes)

Il vous faut maintenant trouver la cabane de Hagrid. Passez à l'intérieur du tronc d'arbre et repoussez les bûches avec des Flipendo. Escaladez les troncs d'arbres et débarrassez-vous des plantes pour atteindre le coffre. Sautez ensuite sur les arbres coupés pour atteindre le coffre et sautez en bas pour récupérer les dragées. Vous verrez une cachette secrète derrière vous qui vous conduira à deux coffres, mais méfiez-vous des escargots et des deux libellules. Revenez en arrière, sautez sur l'arbre coupé puis vers le passage en hauteur. Evitez les escargots puis placez-vous derrière l'arbre et lancez un Flipendo pour faire tomber le tronc. Eliminez les trois libellules qui arrivent à ce moment-là et sauvegardez votre partie.

Empruntez ce nouveau passage, ouvrez le coffre et faites tomber le tronc d'arbre pour créer un pont. Vous devrez ensuite progresser en sautant de tronc d'arbre en tronc d'arbre jusqu'au bout. Sauvegardez votre partie, brûlez les trois plantes et actionnez l'interrupteur pour faire pivoter le tronc. Restez à bonne distance pour éliminer les deux plantes qui bouchent l'accès au passage suivant, et brûlez les plantes carnivores en progressant pas à pas. Le passage suivant exige une certaine rapidité. Après avoir brûlé les plantes carnivores, figez les escargots avec un Flipendo puis détruisez rapidement les autres plantes à épines pour trouver un coffre et libérer un passage dans le tronc d'arbre. A l'intérieur, vous trouverez un coffre contenant des dragées surprises. Continuez à monter pour découvrir un coffre beaucoup plus intéressant puisqu'il contient la **carte sorcier : Bowman Wright**. Revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée du passage, mais ne continuez pas tout de suite. Lancez rapidement trois Flipendo sur les trois escargots qui se trouvent sur votre droite de manière à faire apparaître une plate-forme qui vous permettra de monter le long du mur vers les plantes à épines. Détruisez-les et ouvrez le coffre caché dans le renfoncement à droite pour trouver la **carte sorcier : Herpo le Fou**. Revenez en arrière et avancez vers la cabane de Hagrid.

Grottes des graines de feu (2 cartes sorcier, 8 cachettes secrètes)

Hagrid vous charge d'une mission délicate : trouver les graines de feu pour faire éclore son oeuf de dragon. Dehors, prenez la porte qui vient de s'ouvrir en face de vous et éliminez la libellule qui vous agresse. Attention aux escargots qui avancent en zigzaguant, vous pouvez les immobiliser mais vous ne devrez jamais toucher leur sillon de bave. Cherchez derrière le panneau fléché pour trouver un coffre, puis empruntez le pont. Vous trouverez un passage secret avec un coffre en sondant la paroi de droite avec Alohomora. Sautez sur la plate-forme pour atteindre l'autre côté et emparez-vous de la chocogrenouille. Laissez-vous tomber à gauche du premier escargot pour trouver une série de plates-formes qui conduisent à une cachette secrète avec deux coffres. Remontez et évitez les escargots pour accéder au livre de sauvegarde.

Faites tourner les rouages pour ouvrir le passage de gauche, et sondez le mur de droite avec Alohomora pour trouver une ouverture secrète qui vous permettra d'accéder à un coffre. Faites tourner les rouages pour revenir dans la première salle, puis empruntez les plates-formes suspendues pour atteindre une autre grotte. A l'entrée de celle-ci, faites pivoter la caméra pour voir un passage vers le bas. Allez-y si vous voulez récupérer la **carte sorcier : Morgane**. Pour remonter, faites tourner les rouages et placez-vous sur le tronc afin qu'il vous serve d'ascenseur. De retour en haut, faites tomber le tronc avec un Flipendo pour créer un pont, puis sauter sur les plates-formes pour atteindre le livre de sauvegarde. Passez sous la chute d'eau et poussez le premier rocher deux fois pour trouver un coffre. Revenez en arrière et faites la même chose sur le rocher de droite qui dissimule un coffre, puis sur celui de gauche qui permet de continuer vers un autre passage.

Poussez le rocher, et dirigez-vous vers le buisson ardent. Tirez dessus pour faire tomber les graines de feu, et attendez qu'elles refroidissent pour pouvoir les prendre. Vous pouvez en récupérer trois. Continuez dans la salle suivante, éliminez la libellule et ouvrez le coffre. Sautez sur la plate-forme de gauche qui est fléchée, et sauvegardez votre partie. Passez sous la chute d'eau pour trouver une autre salle avec un buisson ardent. Tirez-dessus pour récupérer trois autres graines de feu. Faites demi-tour et prenez le passage en face de vous en sautant sur les plates-formes. N'essayez pas d'atteindre directement le coffre. Passez sous la nouvelle chute d'eau pour trouver un autre buisson ardent ; récupérez les trois graines de feu et sondez le mur de droite pour faire pivoter la paroi et trouver le coffre.

Ne prenez pas tout de suite la direction donnée par la flèche suivante, mais allez d'abord vers la gauche pour trouver

d'autres graines de feu. Revenez ensuite sur vos pas et faites glisser le rocher. N'essayez pas de vous frotter à la tortue lance-flammes mais allez directement vers le livre de sauvegarde. Choisissez ensuite le passage de gauche et sondez le mur près des plantes carnivores pour trouver une cachette secrète. Ouvrez le coffre et faites tourner les rouages pour ouvrir le passage. De retour dans la salle de la tortue, escaladez le mur à nouveau puis empruntez cette fois le passage de droite. Suivez la flèche et éliminez les plantes carnivores pour atteindre un autre buisson ardent qui vous donnera trois nouvelles graines de feu. Continuez ensuite jusqu'au livre de sauvegarde. Vous trouverez également un coffre et une chocogrenouille.

Harry Potter ayant visiblement des difficultés pour la natation, tirez sur les stalactites pour les faire tomber, puis empruntez le passage ainsi créé jusqu'aux nouvelles graines de feu. Faites tomber les deux stalactites pour pouvoir continuer, et sautez sur les plates-formes de gauches en contrebas pour pouvoir progresser tout en évitant la tortue. Faites tourner les rouages pour débloquer la sortie, ouvrez le coffre et suivez la flèche. Récupérez trois autres graines de feu puis poussez le rocher. En sortant, vous verrez Hagrid qui vous donnera la **carte sorcier : Salazar Serpentard** pour vous remercier. Entrez dans la cabane pour voir éclore le dragon.

Match de Quidditch : Griffondor - Serpentard

Le but du jeu consiste à attraper le vif en évitant de subir trop de dommages de la part des cognards. Utilisez la touche A pour accélérer et suivez le vif d'or sans vous préoccuper des anneaux. Si vous restez près du vif d'or suffisamment longtemps, la jauge en bas de l'écran va se remplir, et vous pourrez alors vous emparer du vif d'or en appuyant sur la touche CTRL au moment où la main de Harry touche le vif d'or sur la jauge en bas de l'écran.

Hall d'entrée de Poudlard (1 carte sorcier, 4 cachettes secrètes)

Regardez où se dirigent Fred et Georges et suivez-les. La porte en face s'ouvrira toute seule quand vous vous en approcherez. Cela vous mènera à une salle où se trouvent une cheminée et une bibliothèque. Sondez la bibliothèque pour déclencher le mécanisme d'ouverture du tableau, puis actionnez le bloc Flipendo du tableau. Approchez-vous de la cheminée pour voir Fred et Georges qui vous donneront la **carte sorcier : Bertie Crochue**. Fouillez bien cet étage qui regorge de cachettes secrètes, puis empruntez le grand escalier pour atteindre le deuxième étage où a lieu le cours du professeur Quirrell.

Exercice de Lumos (1 carte sorcier, 4 cachettes secrètes)

Le professeur va vous apprendre un nouveau sort dont il vous faudra reproduire le symbole quatre fois de suite : Lumos. Ce sort vous permet de créer des plates-formes de lumière, comme vous pouvez le voir en lançant ce sort sur la gargouille de gauche. Ceci vous permet de traverser le gouffre, de récupérer l'étoile et d'accéder à la seconde salle. Récupérez le contenu du coffre, puis actionnez les deux interrupteurs. Vous devez ensuite lancer un sort Lumos sur la première gargouille pour créer un pont en hauteur, puis lancer un autre sort Lumos sur la deuxième gargouille pour créer toute une série de plates-formes dans la pièce circulaire. Servez-vous en pour monter à l'étage supérieur, et traversez sur le pont de lumière. Récupérez l'étoile, ouvrez le coffre, et lancez à nouveau Lumos sur la gargouille, puis sauvegardez. Vous pouvez maintenant utiliser la nouvelle série de plates-formes pour traverser. Avant de prendre à droite pour continuer, utilisez Alohomora pour faire pivoter l'emblème, et sautez à l'intérieur pour trouver la **carte sorcier : Cassandra Vablatsky**.

Prenez la troisième étoile et passez sous les arches pour faire léviter le bloc sur son socle de pierre. Ceci aura pour effet de faire lever la grille qui bloquait l'accès à la gargouille sur laquelle vous pouvez maintenant lancer Lumos pour créer une nouvelle plate-forme. Revenez un peu en arrière pour la trouver, et montez-dessus lorsqu'elle est au plus bas. Faites le tour pour trouver un passage, et lancez Lumos sur la nouvelle gargouille. Sautez sur la plate-forme de lumière, puis activez la gargouille suivante ainsi que le bloc Flipendo. Passez derrière la grille qui vient de se lever, et faites le tour par la gauche pour atteindre la nouvelle plate-forme de lumière.

Prenez l'étoile, sauvegardez, et faites le tour de la pièce suivante pour trouver une cachette secrète, des dragées surprises et une chocogrenouille. Allez au centre de la pièce pour récupérer l'étoile et préparez-vous à affronter Peeves. Lancez-lui quelques Flipendo pour en venir à bout, puis passez par la porte qui s'ouvre toute seule pour trouver une autre gargouille. Activez-la avec Lumos pour créer une plate-forme mobile, puis sautez dessus et prenez le passage de

gauche. Ne vous laissez pas surprendre par la libellule, détruisez-la et activez l'autre gargouille. Revenez sur la plate-forme mobile et prenez le chemin en face de vous.

Faites un tour dans le renfoncement de droite pour trouver une chocogrenouille et des dragées surprises cachées dans les pots, puis avancez pour trouver deux autres coffres. Ne vous occupez pas de la plate-forme de lumière tout de suite, mais descendez plutôt les marches. Détruisez la libellule et sautez deux fois au-dessus du vide pour atteindre l'étoile. Prenez la chocogrenouille, ouvrez le coffre et débloquez la porte. Vous trouverez un interrupteur Flipendo qui fera apparaître un pont vers le livre de sauvegarde. Revenez en arrière jusqu'à la plate-forme de lumière précédente, et servez-vous en comme ascenseur pour atteindre l'étage du dessus. Ne vous occupez pas du fantôme et continuez tout droit pour activer une nouvelle gargouille avant de sauvegarder. Vous trouverez une chocogrenouille et un coffre aux deux extrémités de la salle. Sautez ensuite sur la nouvelle plate-forme mobile et rejoignez le professeur Quirrell qui attribuera 20 points à Griffondor si vous avez récupéré toutes les étoiles.

Palier du premier étage (2 cartes sorcier, 2 cachettes secrètes)

Avant de vous rendre au cours de potions du professeur Rogue, il vous faut d'abord trouver deux nouvelles cartes de sorciers et par la même occasion récupérer quelques dragées surprises. Prenez d'abord à gauche, ouvrez la cachette secrète derrière le miroir et descendez en bas de cette tour. Débloquez la porte pour trouver un coffre gardé par deux gnomes. Remontez ensuite jusqu'au miroir, puis continuez le long du couloir pour trouver Ron. Ne descendez pas tout de suite l'escalier, continuez devant les statues, prenez à droite devant la sorcière et avancez pour trouver Fred et Georges qui se cachent derrière le tableau de Quirrell. Ils vous échangeront la **carte sorcier : Ignatia Wildsmith** contre 25 dragées surprises. Revenez en arrière jusqu'à l'escalier où vous avez trouvé Ron, et faites le tour de l'escalier pour trouver la **carte sorcier : Gifford Ollerton**. Prenez ensuite la porte de l'autre côté entre les deux armures pour aller au cours de potions.

Cours de Potions (1 carte sorcier, 2 cachettes secrètes)

Descendez les marches jusqu'à ce que vous trouviez le professeur Severus Rogue. Celui-ci va vous demander de lui rapporter tous les ingrédients nécessaires à sa potion. En avançant pour récupérer le dictame, le pont sur lequel vous marchez va s'écrouler. Sauvegardez à l'aide du livre, puis poussez les deux colonnes pour créer un pont et lever la grille, puis faites le tour pour ramener le bloc Flipendo près du mur. Montez dessus pour atteindre le premier ingrédient. Positionnez-vous sur le socle, et tirez sur le bloc Flipendo pour monter à l'étage supérieur, puis sauvegardez. Actionnez le bloc de gauche pour faire bouger les plates-formes, sautez dessus pour traverser le vide et commencez par visiter l'étage du bas pour trouver la **carte sorcier : Elladora Ketteridge**. Déverouillez ensuite la grille pour actionner le mécanisme, puis revenez jusqu'à la plate-forme qui vous sert d'ascenseur. Allez à l'étage du haut et actionnez l'interrupteur pour atteindre le livre de sauvegarde. Continuez à progresser de cette manière en actionnant les interrupteurs et en débloquant les grilles pour accéder à l'étoile.

Essayez de ne pas vous faire toucher par le baron sanglant mais suivez-le pour passez derrière la grille. Vous y trouverez deux coffres remplis de dragées surprises. Dans la grande salle, vous allez devoir vous débarrasser rapidement de six gnomes. Tirez ensuite deux fois sur la statue du dragon et récupérez les dragées. Vous pouvez maintenant récupérer un nouvel ingrédient. Dans la salle suivante, faites léviter le bloc sur le premier socle pour libérer le second bloc que vous pourrez placer sur l'autre socle. Récupérez ensuite le premier bloc et placez-le sur le dernier socle pour ouvrir la porte.

Exercice de potions (1 carte sorcier, 2 cachettes secrètes)

A partir de là, vous devez progresser en sautant de plates-formes en plates-formes au moment où elles se relèvent, et en activant les gargouilles avec Lumos. Empruntez le premier pont de plates-formes lumineuses pour lever la grille à l'aide de l'interrupteur, revenez sur vos pas et continuez à monter jusqu'au prochain livre de sauvegarde. Progressez sur le pont de lumière suivant jusqu'au nouvel ingrédient : le mucus de Veracrasse. Actionnez l'interrupteur pour ouvrir la grille, faites le tour et placez-vous sur le socle pour monter à l'étage supérieur grâce à l'interrupteur. En haut, retournez-vous pour activer le nouveau bloc Flipendo, et sauter sur la plate-forme suspendue pour atteindre le livre de sauvegarde.

Suivez le baron sanglant en profitant de son passage pour accéder aux endroits bloqués par des grilles. Activez la gargouille puis sautez sur la plate-forme de lumière pour sauvegarder. Suivez le baron derrière la grille, et lancez un Flipendo sur la statue du dragon de pierre pour trouver la **carte sorcier : Hengist de Woodcroft**. Ouvrez le coffre au fond, puis revenez en arrière et prenez à gauche au premier embranchement. Laissez-vous tomber en bas de la salle, et poussez le bloc Flipendo vers le mur pour pouvoir atteindre l'étage supérieur. Récupérez le dernier ingrédient et allez voir Rogue.

Hall d'entrée de Poudlard

Vous rencontrez à nouveau Ron qui semble complètement paniqué. Il vous apprend qu'un troll rode dans le château et que Hermione a disparu. Suivez-le sans plus attendre.

Couloir menant aux toilettes des filles

Le troll est à votre poursuite. Vous devez courir vers l'écran sans vous arrêter pour ne pas vous faire attraper par le troll. Il n'y a pas de méthode miracle et vous aurez peut-être besoin de plusieurs essais avant d'y arriver. Sachez simplement que les dragées surprises indiquent toujours le bon chemin, et pensez à sauter au dernier moment pour ne pas tomber dans les trous.

Après la sauvegarde, vous allez devoir affronter le monstre qui menace Hermione. Vous devez uniquement vous contenter de protéger Ron des objets que lui lance le troll pour qu'il ait le temps de faire léviter la massue. Lancez un maximum de Flipendo jusqu'à ce que la massue se trouve au-dessus de la tête du troll. Continuez à protéger Ron (inutile de trop bouger) jusqu'à ce que le monstre soit assommé par sa propre massue.

Match de Quidditch : Griffondor - Serdaigle

Cette phase de jeu se déroule exactement pareil que le précédent match. Accélérez tout le temps pour rester le plus près possible du vif d'or, et appuyez sur CTRL pour attraper le vif d'or lorsque la main de Harry le touche sur la jauge en bas de l'écran.

Vers le sommet de la tour (1 carte sorcier, 1 cachette secrète)

Voici maintenant une phase d'infiltration où Harry doit profiter de sa cape d'invisibilité pour ne pas se faire repérer par Rusard. Restez à bonne distance de Rusard, montez sur l'escabeau pour atteindre l'étagère, et sautez pour atteindre les dragées surprises. Attendez que Rusard soit de l'autre côté, puis ouvrez la porte avec Alohomora et foncez vers le livre de sauvegarde. Déverrouillez la porte située en haut des marches, puis attendez que Rusard fasse demi-tour pour actionner le premier interrupteur Flipendo sur le mur de gauche. Utilisez l'escabeau pour monter sur les étagères et récupérer les dragées surprises, et profitez de votre position pour activer le second interrupteur. Rusard va alors se positionner devant la porte désormais ouverte. Attendez qu'il s'éloigne, puis sautez de l'étagère et engouffrez-vous rapidement dans ce nouveau passage.

Sauvegardez votre progression, déverrouillez la porte, et lancez immédiatement un Flipendo sur l'interrupteur en face de vous pour faire basculer l'étagère et vous en servir pour atteindre le sommet de l'étagère située derrière. En sautant pour récupérer les dragées surprises, vous apercevrez deux passages : une porte scellée que vous pouvez d'ores et déjà déverrouiller avec Alohomora, et un passage situé en hauteur mais inaccessible. Vous devez d'abord descendre pour actionner l'interrupteur caché derrière la grille, puis remonter rapidement par l'étagère pour prendre la première ouverture à gauche. Vous trouverez un autre interrupteur Flipendo qui ouvrira la seconde grille en-dessous de vous. Encore une fois, attendez que Rusard se soit suffisamment éloigné pour pouvoir descendre déverrouiller la porte et pénétrez à l'intérieur. Vous devez ensuite actionner un nouvel interrupteur qui aura pour effet de débloquer un autre passage en hauteur. Restez dans un coin de la pièce sans bouger pour que Rusard ne vous voit pas, et attendez qu'il s'éloigne pour sortir et remonter afin d'emprunter ce nouveau passage. Actionnez l'interrupteur, puis redescendez et prenez la porte ouverte près de l'étagère renversée. Allez à droite pour trouver un nouvel interrupteur, et refaites le parcours en hauteur pour jeter un sort Lumos sur la gargouille.

Faites demi-tour pour revenir dans la salle où vous venez de faire apparaître des plates-formes de lumière, et

servez-vous en pour atteindre le haut de la pièce. D'en haut, actionnez l'interrupteur Flipendo situé en-dessous de vous, puis laissez-vous tomber et utilisez Lumos pour activer la gargouille. Vous pouvez à présent vous servir des plates-formes de lumière pour atteindre la dernière gargouille. Placez-vous bien en face du rebord pour ne pas louper le dernier saut. Faites le chemin inverse et sautez sur la nouvelle plate-forme de lumière en hauteur pour emprunter le nouveau passage.

Avant de sauter sur les nouvelles plates-formes de lumière pour atteindre le bout de la pièce, laissez-vous tomber pour pouvoir ouvrir le coffre situé devant le tableau. Il contient la **carte sorcier : Helga Poufsouffle**. Vous devez maintenant remonter de la même manière que précédemment de façon à atteindre la porte située au-dessus du tableau. Déverrouillez-la, et sauvegardez votre progression. Avancez en sautant sur les plates-formes de lumière, et attendez que Rusard parte dans une direction pour passer derrière lui et pouvoir actionner l'interrupteur Flipendo. Ceci aura pour effet de faire pivoter le pont et d'envoyer Rusard patrouiller devant la porte de la tour. Avancez jusqu'à l'extrémité du pont, puis juste après la séquence avec Peeves, lancez un Flipendo sur l'un des pots pour détourner l'attention de Rusard. Profitez-en pour pénétrer dans la tour.

Vers le pied de la tour (1 carte sorcier, 1 cachette secrète)

Il s'agit maintenant de redescendre sans vous faire repérer, ce qui ne sera pas une mince affaire puisque Rusard bénéficie à présent de l'aide de son chat Miss Teigne. Suivez Rusard à bonne distance, et débloquez les deux portes scellées. Vous devriez apercevoir un interrupteur Flipendo en haut de l'étagère sur laquelle Miss Teigne a sauté. Actionnez-le et repérez le parcours du chat pour ne pas croiser son chemin en montant sur les étagères. Vous devez progresser en montant sur la rambarde puis sur la deuxième étagère afin d'atteindre l'autre côté de la pièce. Déverrouillez ensuite la porte et sauvegardez.

Vous devez maintenant trouver l'interrupteur Flipendo qui vous permettra de faire basculer une étagère pour atteindre le haut de la pièce. Passez sous les arches et dirigez-vous vers la droite tout en repérant le parcours de Rusard. Lorsque vous aurez localisé l'interrupteur, le fantôme de Nick-Quasi-Sans-Tête fera son apparition, et vous devrez alors le suivre pour trouver la sortie. Ne le perdez pas de vue, et méfiez-vous de Miss Teigne. Vous devrez d'abord sauter sur l'étagère de gauche, puis aller au bout du promontoire et sauter sur les deux étagère de droite. Vous pouvez prendre ensuite directement l'étagère de gauche, mais vous serez ensuite obligé de faire le tour par les étagères lorsque le fantôme traversera la grille. Lorsque vous l'aurez rejoint, descendez pour déverrouiller les deux portes du bas. Vous voici maintenant face au Miroir du Riséd.

Avancez vers le Miroir, puis après la séquence, utilisez Alohomora pour déverrouiller la porte. Montez les marches et lancez à nouveau Alohomora sur la bibliothèque d'où s'échappe une lumière bleue pour découvrir un passage secret. Foncez vers le livre de sauvegarde, puis tournez-vous vers la gauche pour apercevoir un miroir qui dissimule un coffre avec des dragées surprises. Avancez jusqu'à la porte scellée et escaladez les étagères. Dans la pièce suivante, vous devrez progresser en sautant de plates-formes en plates-formes pour atteindre l'autre côté de la salle. Prenez un minimum d'élan et accrochez-vous pour récupérer la dragée surprise.

Laissez-vous tomber en bas de la salle, et dirigez-vous vers le renfoncement le plus proche pour éviter Rusard et Miss Teigne. Utilisez alors le sort Wingardium Leviosa pour faire léviter le bloc sur son socle, et répétez l'opération avec les trois autres blocs de la pièce. Attention, à chaque fois que vous placerez un bloc, Miss Teigne ou Rusard viendront se poster à l'entrée du renfoncement. Plaquez-vous contre un mur pour ne pas vous faire voir. Lorsque vous aurez actionné les quatre mécanismes, sortez pour que Peeves fasse une diversion. Malheureusement, Miss Teigne est juste devant la porte. Placez-vous derrière la colonne et lancez un Flipendo sur un vase pour faire diversion. Profitez-en pour courir vers la sortie.

Vous rencontrez à nouveau les frères Weasley qui arrivent d'on ne sait où. Suivez-les et récupérez ensuite la **carte sorcier : Rowena Serdaigle**. Reprenez ensuite l'ascenseur, allez au bout du couloir, et descendez l'escalier.

Le couloir interdit (1 carte sorcier)

Accompagné de Ron et Hermione, vous pénétrez maintenant dans le couloir interdit. Après avoir sauvegardé, ouvrez le coffre sur votre droite pour trouver des chocogrenouilles et la **carte sorcier : Roderick Plumpton**. Il s'agit de la

dernière carte que vous pourrez récupérer dans le jeu. Avancez ensuite pour vous retrouver face à Touffu, le terrible chien à trois têtes. Pour passer cette épreuve, vous devez endormir les trois têtes du Cerbère de façon à pouvoir traverser la pièce. En vous approchant suffisamment, vous pourrez jouer de la flûte et endormir tour à tour chacune des trois têtes. Commencez par la tête de droite qui est la plus longue à s'endormir mais aussi à se réveiller, et jouez jusqu'à ce que la jauge correspondante soit à zéro. Décalez-vous ensuite sur la gauche pour répéter l'opération sur la tête du milieu, puis terminez par celle de gauche. Vous pouvez passer.

Le filet du diable

Le filet du diable retient prisonniers Ron et Hermione. Libérez-les en lançant des sorts d'Incendio sur les deux tentacules.

Les clés volantes

Les contrôles sont identiques à ceux des matches de Quidditch. Utilisez votre balai volant pour suivre la clé et faites comme pour le vif d'or. Accélérez le plus souvent possible en vous rapprochant le plus possible de la clé et en vous méfiant des changements de trajectoire. Lorsque la jauge en bas de l'écran sera pleine, vous devrez attraper la clé en appuyant sur la touche CTRL au moment où la main de Harry touche la clé.

L'échiquier géant

Vous voici devenu le pion d'un gigantesque échiquier. Pour passer cette salle, il vous faut avancer de manière à faire s'affronter les pièces de l'échiquier sans qu'elles vous atteignent. Avancez deux fois vers l'avant en commençant par la case blanche. Quatre pièces disparaissent. Il ne reste plus alors qu'à avancer deux fois sur la diagonale haut-droite pour atteindre l'autre côté sans encombre.

L'affrontement final

Avancez jusqu'au livre de sauvegarde, puis entrez dans la salle des potions où vous attend un exercice d'observation assez amusant. Il s'agit de ne pas perdre de vue la fiole bleue de départ, sachant qu'elles bougent plus rapidement à chaque tour. Impossible de vous donner un ordre précis puisque la solution est aléatoire. Une fois que vous avez repéré la position de la fiole, vous devez faire un Flipendo sur celle-ci pour la désigner. Au terme de cette épreuve, passez à travers l'écran de fumée noire, et ouvrez le coffre sur votre droite pour faire le plein de chocogrenouilles.

Partez ensuite dans l'autre direction, sauvegardez votre partie et sautez sur les plates-formes en prenant de l'élan. Vous devez maintenant affronter le professeur Quirrell. Le but est de rejoindre Quirrell en traversant la salle tout en évitant les projectiles qu'il vous lance. Pour cela, il suffit d'amener deux colonnes (une grande et une petite) de l'autre côté en bougeant tout le temps pour éviter les boules de feu. Poussez les colonnes avec des Flipendo pour les faire avancer dans le sens que vous voulez, sachant que Quirrell peut les repousser mais que vous pouvez les bloquer à certains endroits. Au bout, faites un escalier avec les deux colonnes de manière à pouvoir monter. Prenez toutes les chocogrenouilles et sauvegardez.

Préparez-vous à l'ultime face-à-face avec Voldemort. Dans un premier temps, tenez-vous derrière chacun des quatre piliers de la salle, et attendez que Voldemort se place exactement de l'autre côté (ni trop à gauche, ni trop à droite) pour lancer un Flipendo en même temps qu'il lance un sort afin de casser la colonne. Répétez ceci pour chaque pilier, puis descendez les escaliers pour atterrir dans une nouvelle salle avec un miroir au centre. Tournez autour du miroir dans le même sens que Voldemort. Lorsqu'il s'arrête, lancez un flipendo sur le miroir pour l'orienter face à l'adversaire. Toutes ses attaques lui seront alors renvoyées.

Si vous avez récupéré toutes les cartes de sorciers, récolté au moins 250 dragées surprises et que vous avez vaincu Vous-Savez-Qui, vous pourrez admirer **la carte de l'ultime sorcier** sur la dernière page du livre Folio Magi dans le sous-menu.

Fin

Rien à faire, si ce n'est admirer la drôle de séquence de fin et comprendre enfin en quoi consistait l'expérience de Fred et Georges Weasley.

POURCENTAGE DE RÉUSSITE POUR LES SORTS

Lorsqu'un nouveau sort vous est enseigné, effectuez-le correctement, mais ne relâchez pas le bouton tout de suite et tracez le symbole à l'envers pour obtenir un meilleur pourcentage.

PÉTARDS SURPRISES

Lorsque vous devez passer dans le hall et que Malefoy vous lance des pétards surprises, dépêchez-vous de les ramassez avant qu'ils n'explosent et jetez-les sur Drago. Il y a une chocogrenouille à droite.

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le code du mode débug (**harrydebugmodeon**) puis retournez au menu principal. Appuyez sur les touches F1 à F4 pour accéder à différentes parties de Poudlard. Appuyez sur F5 pour les débloquer toutes.

TERMINER FACILEMENT LES NIVEAUX

Entrez le code du mode débug (**harrydebugmodeon**) puis appuyez sur les touches F2 à F6 pour accéder directement à des endroits près de la sorties des niveaux.

PLUS DE POINTS POUR GRYFFONDOR

Entrez le code du mode débug (**harrydebugmodeon**) puis allez sur le menu principal. Choisisez un niveau facile à terminer. Recommencez-le plusieurs fois pour engrenger davantage de points en faveur de Gryffondor.

Harry Potter et l'Ordre du Phénix

© Electronic Arts 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Cette nouvelle mouture de la saga Harry Potter vous propose d'explorer Poudlard dans ses moindres recoins et la majeure partie de l'aventure consistera à recruter les membres de l'A.D. (Armée de Dumbledore). Pour ce faire, vous devrez mener à bien les diverses missions qui vous sont proposées et dont la difficulté sera quasi inexistante. Vous vous aiderez de la Carte du Maraudeur afin de retrouver les élèves et les différents lieux de Poudlard, en les selectionnant et en suivant les traces qui vous mèneront à eux. Outre le fait de compléter la trame principale, vous devrez accomplir lors de votre promenade toutes sortes de tâches rallongeant considérablement la durée de vie du jeu. Ainsi, lorsque par exemple vous verrez des objets détruits sur votre passage, il vous faudra les réparer en utilisant le sort prévu à cet effet. Vous pourrez également vous adonner à des parties de bavboules, d'échecs ou encore de batailles explosives lorsque vous rencontrerez des élèves en pleine partie. Des plaques de sorciers, des pièces d'échecs (en général cachées derrière les rideaux), des insignes et autres objets seront à découvrir sur votre parcours, et vous pourrez observer votre pourcentage de progression en vous rendant à tout moment dans le menu d'information sur le jeu. Cette solution vous aidera à mener à bien l'aventure principale, les mini-quêtes, puis également à obtenir le mot de passe de chacun des 12 portraits.

Les deux détraqueurs

Vous débutez l'aventure en combattant deux détraqueurs et il vous faut simplement effectuer les commandes affichées à l'écran pour les repousser. Vous avez bientôt droit à une cinématique.

Le Square Grimmaurd

Il s'agit d'un tutorial. C'est ici que vous apprendrez les contrôles et les bases du jeu. Le premier sort que vous apprendrez est Accio. Le second charme sera Repulso. Utilisez ensuite ce pouvoir pour déplacer les affaires vers l'autre côté de la pièce. Après une nouvelle séquence, vous vous retrouvez à la cuisine. Vous y apprendrez le sort Reparo. Après avoir réparé les assiettes, vous pouvez vous déplacer dans la cuisine en réparant tout le reste. Une fois que tout est remis à neuf, une nouvelle séquence va se déclencher. Vous allez enfin apprendre le Wingardium Leviosa auprès de Ron. Déplacez alors les vêtements dans la valise, puis une fois que vous aurez rangé tous ceux qui se trouvent dans cette pièce au même endroit, une cinématique va se déclencher.

Poudlard

Lorsque vous prenez le contrôle d'Harry, avancez tout droit et parlez à Fred et Georges. Entrez dans le château, tournez à droite et montez l'escalier. Vous rencontrerez tout en haut (7ème étage) le portrait d'une grosse dame qui vous demandera un mot de passe. Pour l'obtenir, il vous suffit de trouver un étudiant de Gryffondor dans les parages et le lui demander. Entrez alors dans la salle Commune de Gryffondor. Hermione va vous demander d'examiner le tableau d'affichage. Utilisez donc Repulso (ou Accio) pour retourner celui-ci, parlez à nouveau à Hermione, puis il vous faudra trouver Neville.

Notez que vous pouvez à tout moment retrouver la trace d'une personne ou d'un endroit en le sélectionnant dans la carte du Maraudeur et en suivant les traces de pas au sol.

Neville se trouve donc sur le pont, et il vous faut effrayer les Serpentards l'entourant avec votre baguette magique.

Parlez-lui et rejoignez la tour pour suivre votre cours sur la Défense Contre les Forces du Mal, en haut des escaliers tournants.

Une fois que vous aurez retrouvé Fred et Georges, viendra votre premier duel contre un Serpentard. Utilisez alors les deux sorts que viennent de vous apprendre Fred et Georges pour en venir à bout facilement.

Blibliothèque

Suite à quelques séquences, il vous faudra rejoindre la bibliothèque. Ouvrez votre carte, et sélectionnez la bibliothèque pour faire apparaître les traces de pas à suivre. Celle-ci se trouve au deuxième étage et vous pouvez passer à travers un portrait pour la rejoindre. Une fois dans la bibliothèque, le livre que vous recherchez se trouve sur l'étagère du dessus. Pour l'obtenir, il vous faut utiliser Wingadium Leviosa sur la table et la placer au bas de l'étagère. Toutefois, lorsque vous monterez sur celle-ci pour atteindre le livre, celui-ci s'envolera vers une autre étagère. Répétez l'opération pour tenter de l'attraper, puis vous pourrez finalement vous en emparer lorsqu'il se trouvera sur la table centrale. Il ne s'agit pas du bon livre ! Il vous faut donc suivre les empreintes de pas (grâce à votre carte) jusqu'aux toilettes de Mimi Geignarde, pour finalement y apprendre le sort Incendio. Éclairez ensuite toutes les torches de la pièce, puis après diverses séquences vous devrez à nouveau trouver Neville (facilement, toujours grâce à la carte). Celui-ci est au niveau des serres, et vous devrez lui donner un coup de main en utilisant Incendio sur les plantes qui obstruent le passage. En le suivant, vous vous retrouvez dans la Salle sur Demande, puis après lui avoir appris le sort Protego, vous allez devoir maintenant former l'Armée de Dumbledore. L'objectif est de prévenir tous les membres afin de les rassembler à cet endroit.

Salle sur Demande

Vous êtes pour l'instant 4 membres sur 28. Voici comment trouver les autres (facilement en ouvrant la liste des personnages et en suivant les traces) et réussir à les convoquer :

- Dean Thomas :

Il est situé dans la Cour de la Métamorphose. Vous devrez alors trouver 5 gargouilles parlantes.

L'une se trouvera dans les escaliers menant au cours sur la Défense Contre les Forces du Mal. Une deuxième sera située dans la Cour de la Métamorphose même, à proximité de l'arbre.

Une troisième, quant à elle, se trouvera en haut des escaliers de la Cour Pavée, après avoir réparé ces derniers et être allé au bout du balcon. Notez que vous pourrez réparer d'autres gargouilles pour découvrir quelques symboles cachés de Poudlard.

La quatrième gargouille est placée sur une des extrémités du Viaduc.
Vous trouverez la dernière gargouille au quatrième étage, en montant les escaliers situés à gauche du portrait. Vous la trouverez derrière la première porte de gauche, au bout du balcon.

Une fois les cinq gargouilles retrouvées, retournez voir Dean et il se rendra à la Salle sur Demande.

- Hannah Abott :

Elle se trouve tout en bas des escaliers. Elle acceptera de rejoindre la Salle sur Demande à condition que vous trouviez le passage secret vers cette même pièce, afin qu'elle ne se fasse pas repérer par Ombrage. Vous le trouverez en haut des escaliers, situés face à Hannah. Il s'agit d'un tableau qui vous donnera un mot de passe à aller répéter à la jeune fille. Celle-ci ira ensuite rejoindre la Salle sur Demande.

- Ginny Weasley :

Vous la trouverez dans la Salle Commune de Gryffondor. Elle vous demande de récupérer le venin de Doxy. Dirigez-vous alors dans le dortoir des garçons pour prendre dans votre valise (au sol, entre deux lits) votre cape

d'invisibilité, puis rendez-vous maintenant dans la classe de la Défense Contre les Forces du Mal. Il y a là deux élèves qui gardent l'entrée de la porte du bureau d'Ombrage. Cassez donc les deux pots pour les distraire et vous glisser ainsi dans le bureau, en haut des escaliers. Restez discret en vous rendant dans la petite pièce du fond à droite, puis Hermione s'emparera de la bouteille de venin. Repartez dans la salle principale de Griffondor après avoir reposé votre cape au dortoir et Ginny se rendra ensuite à la Salle sur Demande. Rejoignez-la à cet endroit pour lui apprendre le sort Reducto.

- Angelina Johnson :

Celle-ci se trouve dans la salle des trophées, accessible via la Grande Salle, en passant par la porte cachée derrière le siège de Dumbledore. Effectuez sur celui-ci un Wingardium Leviosa pour le déplacer, puis descendez les escaliers que vous trouvez derrière cette porte. Vous devrez alors replacer les trophées dorés sur les socles dorés, puis faire de même avec les trophées argentés, à placer bien sûr sur les socles argentés. Il vous restera ensuite à effectuer un Reparo sur les vitrines, pour qu'Angelina rejoigne finalement la Salle sur Demande.

- Cho Chang :

Celle-ci sera dans la volière, qui se trouve au nord-ouest de la carte. Vous devrez aider Cho à attraper un hibou. A chaque fois que vous vous approcherez de lui, celui-ci volera de plus en plus haut dans la pièce. Vous devrez parfois longer des rebords (et en réparer un) pour essayer de l'atteindre. Vers la fin de la poursuite, l'oiseau va gagner les hauteurs de la volière, et il vous faudra réparer les piliers puis grimper le long de ceux-ci pour finalement l'attraper après être redescendu du troisième. Après vous avoir remercié, Cho rejoindra les autres recrues.

- Colin Crivey :

Vous le trouverez dans la Cour pavée. L'objectif est de récupérer son appareil photo. Faites donc léviter un banc et placez-le juste derrière l'endroit où se tient Colin, à gauche de là où il y a un rebord caché par des plantes. Faites donc cramer celles-ci avec Incendio pour poursuivre jusqu'au premier tuyau. Une fois en haut, de celui-ci, il vous faudra longer le rebord de gauche pour atteindre un autre tuyau vous menant au rebord supérieur et réparer la partie de tuyau brisée pour poursuivre dans la direction de l'appareil. Après avoir réparé et longé le rebord situé plus haut, vous atteindrez l'appareil photo. Faites-le léviter jusqu'à Colin, puis redescendez via le long tuyau de gauche. Il faudra le rejoindre à la Salle sur Demande pour lui apprendre à lancer un Petrifictus Totalus.

- Fred, Georges et Lee Jordan :

Ils se trouvent dans le hangar à bateaux situé au bout du chemin partant de la Cour Pavée. Après leur avoir parlé, montez à l'échelle puis soulevez les couvertures des bateaux avec un Wingardium Leviosa. Faites ensuite léviter les boîtes que vous envoie Georges pour les placer dans les trois parties de chaque barque. Une fois ceci fait, recouvrez-les puis redescendez. Après vous avoir offert une boîte sur laquelle utiliser Incendio, les 3 compères iront rejoindre la Salle sur Demande.

- Ernie MacMillan :

Il est situé près de la hutte de Hagrid. Il vous demandera de lui trouver 5 molly et une mandragore. Vous récupérerez ainsi un molly à proximité, dans le champ de citrouilles, puis quatre autres en remontant la pente, jusqu'à la place entourée de rochers qui fait face à l'entrée du Pont Couvert. Quant à la mandragore, elle se trouvera dans la Serre de Botanique et vous pourrez la récupérer au bout, sur la table, après avoir utilisé un cache oreilles qui se trouve accroché au mur adjacent. Retournez ensuite voir Ernie pour qu'il rejoigne finalement la Salle sur Demande.

- Padma et Parvati Patil :

Vous les trouverez au deuxième étage, en passant la porte qui se trouve après le Pont de Pierre. Elles vont vous demander de les retrouver en dehors de la Salle de Divination qui se trouve au septième étage, en haut de l'escalier tournant. Vous n'avez qu'à leur parler et elles rejoindront ensuite les autres recrues.

- Luna Lovegood :

Elle vous demande d'amener la boule de viande en haut de la montée, dans le demi-cercle de pierres. Utilisez Wingardium Leviosa pour la monter petit à petit en la calant contre les rochers pour éviter qu'elle ne redescende tout en bas (bon courage…). Une fois que vous la placez au sommet, un sombral descendra se nourrir et Luna rejoindra la Salle sur Demande.

- Michael Corner, Terry boot, Anthony Goldstein :

Trouvez-les puis parlez-leur simplement.

- Zacharias Smith :

Une fois que vous le rejoignez dans la bibliothèque, il vous faudra l'aider à faire ses devoirs. Il vous demande tout d'abord de trouver le « monstrueux livre des monstres », qui sera posé en face d'une étagère de la deuxième pièce de la bibliothèque. Ramenez-le lui, puis il vous demandera alors de lui apporter une potion située dans l'infirmerie. Rendez-vous y pour vous en emparer et la lui apporter. Avant de rejoindre les autres recrues, il aura une dernière requête : il souhaite avoir la date de la mort de Nick Quasi-Sans-Tête. Celui-ci apparaît alors juste à côté de vous. Parlez une dernière fois à Zacharias pour lui donner cette date et il gagnera la Salle sur Demande. Trouvez-le ensuite dans cette salle pour lui apprendre Rictusempra.

- Susan Bones :

Une fois que vous l'avez trouvée, débarrassez-vous des deux gêneurs en utilisant vos sorts de combats, puis Susan, une fois libre, rejoindra les autres élèves.

Une fois les 28 membres recrutés, retournez à la Salle sur Demande pour parler à Cho et lui apprendre le Levicorpus.

Le Rêve d'Harry

Suite à la cinématique, rejoignez McGonagall tout de suite derrière le portrait, puis elle vous demande d'aller parler à Dumbledore. Trouvez-le grâce à votre carte, puis suite à une nouvelle séquence, vous allez suivre un cours d'Occlumencie. Pour chasser Rogue, bougez le stick droit rapidement et plusieurs fois dans la direction opposée à celle de sa baguette, afin de la ramener au centre.

Noël au Square Grimmaurd

Montez la première série de marches pour trouver Ginny derrière la porte de gauche. Elle a besoin que vous l'aidiez à trouver des objets que Kreattur a cachés dans la pièce. Commencez donc par effectuer un Accio sur le portrait accroché au mur du fond pour trouver un premier objet. Le second objet sera le livre posé sur la petite commode d'à côté. Regardez ensuite le petit meuble qui est situé entre les fenêtres et les chandeliers pour le déplacer et trouver ainsi une boîte à musique. Observez ensuite la petite bibliothèque pleine de livres située encore plus à droite afin de compléter cette tâche que vous a demandée Ginny. Allez maintenant dans la pièce située à côté des marches qui donnent à l'étage encore au-dessus pour parler à Sirius. Il vous dira être à la recherche de Kreattur. Redescendez dans la cuisine pour parler à Arthur Weasley qui vous dira de retourner voir Sirius ! Suite à la séquence, vous revoici à Poudlard.

Retour à Poudlard

Il vous faut bientôt rejoindre Rogue pour une nouvelle séance d'Occlumancie en suivant les traces, puis suite à celle-ci, Hermione vous demandera de rejoindre la Salle sur Demande. Après avoir appris le sort Spero Patronum aux élèves, vous serez attaqué par des Serpentards accompagnés d'Ombrage, et perdrez obligatoirement le combat. Suite aux séquences où vous voyez Ombrage prendre la place de Dumbledore, vous devez vous rendre à la cabane d'Hagrid. Une fois là-bas, vous serez à nouveau attaqué par des Serpentards. Utilisez Protego et Expelliarmus contre vos ennemis, puis la fin du duel enclenchera une nouvelle cinématique. Vous devez maintenant retrouver les membres de

l'A.D. une fois de plus. Aidez-vous bien sûr de la carte du Maraudeur pour les repérer :

- Colin Crivey :

Il se trouve à l'entrée de la volière. Vous devrez brûler la plante avec un Incendio, puis grimper le long de la tour tout en haut du poteau vertical. Longez alors le rebord de gauche, puis descendez le long de ce nouveau poteau vertical. Vous atteignez un rebord qui vous permettra d'atteindre la fenêtre de la volière sur la gauche et de rentrer à l'intérieur de celle-ci. Colin va ensuite vous envoyer des boîtes à placer grâce à Wingardium Leviosa dans les emplacements marqués par des croix rouges. Vous aurez deux croix rouges au rez-de-chaussée, deux autres au premier étage, ainsi qu'une dernière située un demi étage plus haut. Une fois les cinq boîtes placées, gagnez les hauteurs de la tour, empruntez la porte, puis réparez le rebord pour sortir par la fenêtre. Il ne vous reste plus qu'à descendre le long des différentes colonnes que vous atteindrez en longeant les rebords, puis vous en avez terminé avec la tâche de Colin.

- Luna Lovegood (premier marécage) :

Les traces vous amènent à la Cour de la Tour. Après la séquence où Luna vous explique qu'il vous faut vous occuper des marécages de Fred et Georges, repérez l'endroit où est située la petite croix rouge légèrement à gauche de l'arbre, dans le coin de la cour. Avec Wingardium Leviosa, posez donc le banc de gauche sur celle-ci afin d'atteindre le rebord supérieur et de pouvoir vous retrouver sur le toit. Dirigez-vous ensuite sur la gauche en réparant le trou, puis arrivé à la tourelle, effectuez un Reducto contre le mur de celle-ci afin de le détruire et révéler le marécage. Faites-le ensuite léviter jusqu'en bas, pour redescendre et le placer sur la grande croix (si cela n'a pas déjà été fait par vos collègues). Il ne vous reste plus qu'à lancer un Incendio ou un Reducto sur le marécage pour le déployer.

- Ginny Weasley (deuxième marécage) :

Elle se trouvera dans la Cour de Métamorphose. Vous devrez vous approcher de l'arbre que vous montre la caméra et faire léviter le marécage, tandis que des Serpentards apparaîtront pour vous en empêcher. Suite au combat, placez le marécage sur la grosse croix rouge au centre de la cour puis effectuez un Reducto ou un Incendio sur celui-ci.

- Le troisième marécage :

Pour le trouver, rendez-vous à la Cour Pavée, où il vous faudra monter les marches du fond pour courir le long du balcon et trouver dans le coin un poteau à réparer. Grimpez donc le long de celui-ci jusqu'à atteindre un premier rebord sur votre gauche. Longez dans cette direction jusqu'à atteindre un nouveau poteau vertical au bout du second rebord. Une fois tout en haut du poteau, vous pourrez marcher à côté des remparts et trouver le marécage un peu plus loin. Utilisez Wingardium Leviosa pour le faire descendre tout en bas, puis rejoignez-le à votre tour, afin de le positionner sur la croix rouge et pour appliquer Incendio ou Reducto dessus.

- Padma et Parvati Patil :

Elles vous demandent de saboter le haut-parleur d'à côté. Empilez donc les deux bancs l'un sur l'autre afin de pouvoir atteindre celui-ci. Versez la potion dessus, puis regardez ensuite où se trouvent les soeurs Patil sur votre carte afin de les rejoindre et saboter le haut-parleur suivant, et ainsi de suite, toujours en vous aidant des bancs. Il y aura en tout 6 haut-parleurs à détruire.

- Dean Thomas :

Il va lancer l'idée de détraquer l'horloge. Utilisez donc Wingardium Leviosa sur les 3ème, 4ème et 5ème rouages en partant du bas, puis positionnez-les sur le côté gauche. Montez ensuite les escaliers latéraux pour aller récupérer les trois rouages de rechange et les envoyer à Dean. Redescendez vers lui, puis placez ces engrenages sur les trois axes du côté droit (les deux moyens à gauche et à droite, puis le gros au milieu).

Il vous faut maintenant rejoindre Rogue pour un nouveau cours d'Occlumancie. Suite au cours, trouvez Fred et Georges.

- Fred et Georges :

Après les avoir rejoints, vous contrôlez un des deux frères et vous devez déclencher l'ouverture du marécage avec Incendio ou Reducto. Va s'ensuivre une séquence où les deux frangins seront sur leur balai et vous devrez utiliser Incendio sur les différentes boîtes réparties dans les escaliers et la salle de classe.

Trouver Sirius et combattre Voldemort

Lorsque vous reprenez le contrôle d'Harry après les cinématiques, rendez-vous au Cromlech (cercle de rochers) pour engager un combat contre la Brigade Inquisitoriale. Utilisez essentiellement Protego et Expelliarmus. Une nouvelle cinématique va alors s'enclencher. Lorsque vous contrôlerez Sirius, vous perdrez le combat contre vos deux ennemis (même s'il est possible de gagner après un long combat, la séquence sera la même).
Vous contrôlerez ensuite Dumbledore dans un face-à-face avec Voldemort. Utilisez les sorts Stupéfix et Expelliarmus, puis protégez-vous avec Protego. Lorsqu'il réapparaîtra au centre de la pièce, il absorbera une quantité d'énergie (dont vos attaques) qu'il finira par vous renvoyer. C'est là que vous devrez utiliser Protego pour lui renvoyer son attaque, puis répéter l'opération une fois ou deux afin de passer à la phase finale du combat. Il vous enverra des chaises à la figure. Utilisez Protego pour les contrer et envoyez-lui un maximum d'Expelliarmus. Vous contrôlez finalement Harry et devez vaincre Voldemort de la même manière que dans vos cours d'Occlumancie. Suite à votre victoire, observez la séquence et il vous restera une dernière petite quête et d'autres tâches annexes.

Trouver les affaires de Luna

Une fois que vous la rejoignez dans le Hall d'entrée, elle vous demande de l'aider à retrouver ses affaires. Voici où elles se trouvent :
- Dans la cour d'où vous venez, en balayant un des tas de feuilles à l'aide du balai que vous trouvez non loin des deux élèves qui jouent.
- A l'entrée du Viaduc, sur l'étagère de droite.
- Dans la Bibliothèque, sur la première grande table.
- Dans la Cour de la Tour, au centre.
- Dans la Grande Salle, sur la table de gauche lorsque vous entrez.

Retournez ensuite voir Luna pour lui remettre ses affaires.

Mini-quête du Professeur Rogue

Allez trouver le livre demandé dans la réserve de la bibliothèque, tout au fond. Au bout à gauche de la salle, vous trouvez un livre seul posé sur l'étagère. C'est le bon. Retournez voir Rogue pour compléter cette mini-quête.

Mini-quête du Professeur Flitwick

Retrouvez Flitwick puis rendez-vous dans la Grande Salle pour trouver la fille qui a le livre que vous recherchez, puis rapportez votre dissertation à Flitwick.

Mini-quête du Professeur Chourave

Après avoir parlé au professeur, trouvez Neville dans la Salle sur Demande et il vous indiquera où trouver le livre qui vous aidera à disserter. Il se trouve dans le dortoir des garçons. Retournez ensuite voir Chourave.

Mini-quête du Professeur McGonagall

Elle vous demande d'aller trouver les élèves qui se sont cachés au niveau de la Classe de Divination. Une fois que vous les avez trouvés, retournez lui parler.

Le portrait du joueur de Quidditch

Rendez-vous dans la Salle Commune de Gryffondor pour entendre quelqu'un vous appeler. Il s'agit du joueur de

Quidditch qui se trouve dans le portrait accroché en haut à droite de la cheminée. Pour pouvoir lui parler, placez la table sous le tableau et montez dessus. Il vous dit qu'il a en sa possession un vif d'or qui vous appartient, mais qu'il a perdu le sien dans un des portraits. Adressez-vous alors au portrait situé à gauche de la porte menant au dortoir, juste derrière vous.

Obtenir les mots de passe des 12 portraits

- Le portrait de la Bibliothèque :

Vous le trouverez sur votre droite, en entrant dans la Bibliothèque. Il vous demande de lui donner les gros titres de la Gazette du Sorcier. Pour la trouver, rendez-vous dans la Grande Salle, puis placez-vous sur le podium, devant la longue table, face aux élèves. Effectuez un Repulso, puis un Wingardium Leviosa pour voir voler des oiseaux. L'un d'eux laissera tomber au sol le journal à ramasser. Une fois qu'Harry a lu les nouvelles, retournez parler au portrait de la Bibliothèque pour obtenir son mot de passe.

- Le portrait de la grosse dame :

Voir le premier paragraphe du chapitre «Poudlard».

- Le portrait à proximité de la Serre de Botanique :

Parlez-lui et il vous demandera de cacher le tableau de l'oeil en face de lui. Effectuez un Reparo sur les deux armures de chaque côté de celui-ci et une banderole de Gryffondor s'abaissera. Le portrait vous donnera ensuite son mot de passe.

- Le portrait des escaliers du 3ème étage :

Il s'agit d'une femme qui se trouve dans le coin, et qui vous demande de lui faire parvenir de la nourriture par le biais du tableau de l'homme et son chien situé un peu plus bas, comme vous le montre la caméra. Allez donc lui parler et il vous déclarera qu'il enverra de la nourriture à la jeune femme. Retournez voir celle-ci pour obtenir finalement le mot de passe.

- Le portrait à l'entrée du Viaduc :

Il ne vous révélera son mot de passe qu'une fois que vous aurez chassé les deux étudiants qui se trouvent dans la pièce. Pour ce faire, pointez simplement votre baguette dans leur direction et vous les verrez s'enfuir par la grande porte. Vous pouvez obtenir maintenant le fameux mot de passe.

- Le portrait de l'astronome :

Voir le paragraphe «Hannah Abott» dans le chapitre de la «Salle sur Demande».

- Le portrait de l'homme et son chien :

Il est situé au 1er étage dans la salle des escaliers. C'est celui qui vous aide à obtenir le mot de passe du portrait de la femme affamée au 3ème étage. Pour obtenir son mot de passe cette fois, demandez à un élève de Poufsouffle, parmi les nombreux qui traînent dans les environs.

- Le portrait du professeur Fronsac :

Il est situé au 2ème étage de la salle des escaliers. Il vous demande de trouver un élève de Serdaigle pour lui demander la réponse à sa question. Vous trouverez des élèves de Serdaigle facilement dans les environs. Retournez donner la réponse à Fronsac.

- Le portrait des escaliers du 4ème étage :

Pour obtenir son mot de passe, il vous demande de trouver «l'homme à trois têtes». Celui-ci se trouve au 7ème étage, dans le couloir qui mène à la Salle sur Demande. Il n'a pas trois têtes mais s'imagine en avoir trois. Donc pas d'inquiétude, vous avez trouvé le bon. Il vous dit d'aller trouver le portrait de Fronsac. Celui-ci se trouve au 2ème étage. C'est celui qui vous ouvre l'accès à la Bibliothèque. Il vous dira d'aller rejoindre la bergère, sur le palier du 2ème étage. Passez donc par le portrait de Fronsac, puis allez à droite et prenez la première à gauche. Vous trouverez au bas des marches le fameux tableau de la bergère (légèrement surélevé). Parlez-lui et elle vous dira d'aller demander au portrait de l'Entrée du Viaduc, celui qui vous avait demandé de chasser les élèves pour qu'il vous révèle son mot de passe. Il vous dira enfin d'aller trouver l'homme et son chien pour qu'il vous révèle finalement le mot de passe du portrait du 4ème. Retournez face à celui-ci pour énoncer le mot de passe et révéler le passage.

- Le portrait qui a oublié son mot de passe :

Vous le trouverez dans le couloir en arc de cercle du 3ème étage. Il n'a pas entendu son mot de passe depuis 50 ans et il vous recommande de trouver quelqu'un qui est ici depuis tout ce temps. Rendez-vous donc aux toilettes de Mimi Geignarde pour lui demander le mot de passe et revenez le dire au portrait.

- Le portrait de l'homme à trois têtes :

Vous le trouverez dans le couloir du 7ème étage et il vous demande de trouver son «autre lui». Il se situe dans un couloir du 4ème étage (après avoir pris les escaliers à gauche du portrait menant à la bibliothèque, et franchi la porte au bout du couloir) et vous pourrez lui parler après avoir nettoyé les toiles d'araignées qui le cachent grâce à Incendio. Il vous donnera le mot de passe.

- Le portrait de Serpentard :

Allez le trouver au bout du Couloir des Cachots pour que la femme vous refuse l'accès, vous suggérant d'aller demander le mot de passe à un élève de Serpentard. Bien entendu, aucun de ces élèves ne vous le donnera. Il vous faudra donc aller enfiler votre cape d'invisibilité dans le dortoir des garçons et rejoindre à nouveau ce Couloir des Cachots pour surprendre des élèves en train d'emprunter le passage. Remontez au dortoir poser votre cape et retournez enfin devant le portrait de Serpentard pour utiliser le mot de passe.

SALLE DES RÉCOMPENSES

Trophée des personnages

Rencontrez les 58 personnages de Poudlard.

Trophée de Défense contre les Forces du Mal

Lancez tous les sorts défensifs dans les six duels.

Trophée des fantômes

Trouvez les quatre fantômes.

Trophée de la nature

Trouvez toutes les empreintes d'animaux.

Harry Potter et la Chambre des Secrets

© Electronic Arts / KnowWonder 2002

LES CARTES D'OR

Obtenez les 40 cartes des sorciers de la catégorie argent pour débloquer le défi des cartes d'or.

ATTRAPER LES CHOCOGRENOUILLES

Mettez-vous juste devant les chocogrenouilles pourles attrapper, elles vous sauteront dans les bras.

MODE SUPER EASY

Ouvrez le fichier **DefUser.ini** qui se trouve dans le repertoire principal du jeu (HarryPotter2system) ou le fichier Harry Potter IIuser.ini si vous avez déjà créer une sauvegarde. tout en bas, trouvez ces lignes :

fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0

Changez les valeurs en 0.0. Vous pouvez les augmenter pour rendre le jeu plus dur.

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils préalables

Tout d'abord, pensez à redéfinir les touches dans l'écran des options pour optimiser la prise en main lors des phases de jeu et des phases de Quidditch. Vous remarquerez que la partie est sauvegardée obligatoirement sur le fichier de sauvegarde que vous avez choisi au départ, ce qui s'avère particulièrement ennuyeux en cas de bonus laissé derrière soi. Pour pallier ce problème, il vous suffit de faire une copie des fichiers contenus dans le slot1 du répertoire du jeu vers les autres répertoires, de manière à pouvoir revenir en arrière si nécessaire. Vous pouvez également définir les sauts automatiques ou non dans les options, de même que la visée inversée. Sachez que le jeu comporte 101 cartes sorciers au total, soit 50 bronze, 40 argent et 11 or. Ces dernières ne peuvent être obtenues qu'à la condition de posséder les 40 cartes argent. Vous pourrez alors les admirer dans la pièce située à gauche au premier étage du hall de Poudlard. A chaque fois que vous obtiendrez 10 cartes de bronze, une jauge de vie supplémentaire vous sera octroyée. Enfin, certains élèves de l'école pourront vous échanger des cartes sorcier contre des dragées, dans le cas où vous en auriez oubliées, mais il est préférable de garder cette monnaie d'échange pour les objets uniques de Fred et Georges.

Saule cogneur

(1 carte bronze, 2 salles secrètes)

Le jeu débute après l'atterrissage de la Ford Anglia volante près du saule cogneur. Ron est prisonnier des branches de l'arbre et vous devez le libérer. Commencez à faire le tour du saule par la gauche en passant sous la première racine, et avancez dans le passage pour trouver quelques dragées dans un coffre. Actionnez la statue à l'aide du sortilège Lumos, puis traversez le faux mur afin d'accéder au livre de sauvegarde. Récupérez quelques dragées en tirant sur la statue du dragon, et sortez su tunnel pour revenir près du saule. Poussez le bagage à l'aide d'un Flipendo pour créer une marche, et passez sous la racine pour récupérer une chocogrenouille dans le coffre suivant. Utilisez un sort sur la fissure dans le mur afin de révéler un passage vers un coffre contenant des dragées, puis revenez en arrière et progressez en passant sous les deux racines suivantes. Lancez un Flipendo sur le symbole inscrit dans le tronc du saule de manière à libérer Ron, et suivez-le dans le passage. Il faut ensuite lancer un Lumos sur la statue pour révéler une marche qui permet d'accéder au livre de sauvegarde.

Pour rejoindre Ron, sautez de corniche en corniche en ramassant les dragées, et laissez-vous tomber pour pouvoir pousser le bloc avec un Flipendo afin de monter au niveau supérieur. Un Lumos vous permettra ensuite de traverser un mur qui mène à un symbole Flipendo permettant de faire apparaître un escalier. Avant d'entrer dans la salle, lancez un sort sur le mur de droite pour trouver un passage secret et ouvrez le coffre. Récupérez la **carte de bronze Hesther Starkey** dans la pièce suivante, et lancez un sort à plusieurs reprises sur les armures pour obtenir des dragées. Pensez à fouiller ce genre de statues lorsque vous serez à Poudlard.

Parc de Poudlard de nuit

(3 cartes bronze, 3 cartes argent, 6 passages secrets)

Vous ne pouvez pas encore mettre la main sur tous les secrets de cette zone. Commencez par lancer plusieurs Flipendo sur la statue du dragon, et fouillez le côté droit pour trouver un coffre. N'oubliez surtout pas de lancer un sort sur les deux bannières de quidditch situées en hauteur afin d'obtenir la **carte d'argent Jocelyn Wadcock**. Plus loin, vous pouvez déjà trouver quelques coffres contenant des dragées, mais la plupart des bonus ne seront accessibles que plus tard. Suivez Ron pour entrer dans l'école.

Entrée principale de Poudlard

(3 cartes bronze, 8 cartes argent, 12 passages secrets)

Avant de suivre Ron, vous pouvez déjà fouiller les lieux à la recherche de dragées et de passages secrets. Vous trouverez de nombreuses dragées dans les statues, notamment dans celle de la sorcière. Ne ratez pas la **carte d'argent Andros l'Invincible** derrière la statue de droite qui représente un homme en capuchon. Lorsque vous aurez tout passé au peigne fin, suivez Ron en direction des escaliers.

Tour des escaliers

(7 cartes bronze, 5 cartes argent, 10 passages secrets)

Commencez par sauvegarder votre partie en bas des escaliers, et faites des échanges avec les autres élèves si vous le désirez. Près du livre de sauvegarde se trouve un coffre qui renferme la **carte de bronze Ethelred Toujoursprêt**. Il est temps maintenant de se rendre au cours de potions. Gravissez les escaliers pour trouver Nick Quasi-Sans-Tête qui vous conduira à la porte scellée qui ne s'ouvre que grâce aux cartes d'argent, puis fouillez l'endroit pour trouver des dragées. Pensez à regarder sur le mur de droite pour localiser un passage qui permet d'obtenir des dragées. Vous ne pourrez récupérer les bonus en hauteur, et une autre carte d'argent, que lorsque vous aurez le sort approprié. Continuez à gravir les escaliers mobiles en fouillant chacun des passages. Vous pourrez ainsi trouver d'autres coffres avec des dragées. Avant de prendre le chemin qu'a pris Ron, empruntez le dernier escalier pour localiser un passage secret qui vous mène à l'infirmerie qui regorge de bonus intéressants. Vous pourrez notamment récupérer la **carte d'argent Reine Maëva** en lançant un Flipendo sur les quatre tableaux situés en hauteur dans chaque coin de la pièce.

Plus loin, vous pourrez aussi actionner la gargouille avec un Lumos pour atteindre un coffre en hauteur qui renferme la **carte de bronze Glover Hipworth**. En bas, ouvrez le coffre pour vous emparer de la **carte de bronze Mungo Bonham** . Revenez à présent là où a disparu Ron, et apprêtez-vous à croiser Rusard dans le couloir. Après ces vaines menaces, examinez le mur de gauche puis celui de droite pour trouver de nouveaux bonus. Etes-vous prêt pour le cours de défense contre les forces du mal ? L'apprentissage du sort Rictusempra n'est pas difficile, et vous permet de gagner 30 points pour Griffondor, avant de vous lancer dans le défi du Rictusempra.

Défi du Rictusempra

(5 cartes bronze, 4 cartes argent, 7 passages secrets)

Suivez les conseils de Lockhart pour progresser tout en gardant à l'esprit que des bonus sont cachés tout au long de ce défi, et que plus gagnerez d'étoiles plus vous gagnerez de temps et donc de points pour votre maison. Dans la première salle, servez-vous de la combinaison de sorts Rictusempra puis Flipendo pour pousser l'ennemi vers son socle afin de libérer une plate-forme. Prenez l'étoile puis continuez en direction de la salle suivante. Placez-vous sur le socle avec les empreintes de pas et repoussez le monstre pour faire monter la plate-forme qui vous permettra d'atteindre un coffre contenant la **carte de bronze Herman Wintringham**. Continuez à monter jusqu'à la prochaine grande salle, où vous devrez utiliser vos sorts pour pousser les escargots sur leurs socles afin de faire descendre des plates-formes. Vous pourrez atteindre celles-ci en poussant les caisses avec le Flipendo. Chacune contient une étoile. Avant de quitter la pièce, lancez un sort sur les ennemis en cage pour les enfermer définitivement et faire apparaître un coffre contenant la **carte d'argent Glinda Chittock**. Dans le passage suivant, poussez les deux escargots sur leurs socles afin de gagner des dragées, et débarrassez-vous du gnome pour atteindre le livre de sauvegarde.

Continuez votre progression en localisant la **carte de bronze Myron Wagtail** située dans le coffre en face de la chocogrenouille. Utilisez la même démarche que précédemment pour vous débarrasser des monstres, avant de prendre la nouvelle étoile. Plus loin, il suffit de repousser les deux crabes de feu dans leurs emplacements pour créer un passage vers l'étoile. Dans la salle suivante, vous pouvez repousser les deux escargots pour obtenir quelques dragées supplémentaires. Vous arrivez ensuite dans une vaste pièce où votre première tâche consiste à repousser les deux crabes de feu dans leurs emplacements. Ceci fera apparaître des blocs qui vous donneront accès à l'étage supérieur. De là, vous pourrez lancer un Flipendo sur le tableau de Lockhart, puis un Lumos sur la gargouille pour faire apparaître un faux mur qui cache un coffre. Collectez les dragées, puis laissez-vous tomber sur l'étoile avant d'actionner le mécanisme Flipendo situé en hauteur derrière la chocogrenouille. Vous obtiendrez alors la **carte d'argent Gédéon Miette**. Il reste ensuite à ouvrir la porte avec un sort Flipendo. Juste avant de descendre l'escalier, vous pouvez obtenir la **carte de bronze Heathcote Barbary** dans un autre coffre. Un peu plus loin, vous débouchez dans une salle où l'on peut actionner trois symboles Flipendo pour faire pivoter les tableaux de Lockhart sur le mur. Commencez par les actionner de manière à faire correspondre tous les symboles de gauche au tableau du mur de gauche, et actionnez le mécanisme. Revenez au centre, et faites la même chose sur le mur de droite. Récupérez l'étoile, et faites la même chose sur le mur du milieu pour pouvoir continuer. Marchez sur le socle pour trouver un coffre, et continuez jusqu'à la sauvegarde.

Vous avez l'opportunité de récupérer quelques dragées supplémentaires un peu plus loin en repoussant les deux escargots derrière les tableaux, au risque de perdre quelques précieuses secondes. Un Lumos sur la gargouille permet également de faire le plein de dragées en révélant un coffre derrière le faux mur de droite. Un passage secret derrière un autre tableau vous conduira à d'autres dragées dissimulées dans un coffre. Après le chaudron, vous devez traverser le gouffre en sautant d'une plate-forme à l'autre tout en récupérant les bonus. De l'autre côté, un crabe de feu n'attend que votre Rictusempra pour atterrir sur le socle situé derrière lui. Le couloir aux escargots ne dissimule rien de particulier. Vous pouvez désormais atteindre l'étoile suivante grâce à l'escalier. Plus loin, un chaudron et un coffre renferment respectivement des dragées et la **carte de bronze Merton Graves**. Une autre étoile vous attend un peu plus loin. Le piège de la salle suivante se résout simplement en combinant comme d'habitude le Rictusempra et le Flipendo pour repousser les deux crabes de feu de chaque côté de la pièce. L'étoile est alors à vous, de même que la **carte de bronze Orsino Thruston** cachée dans le coffre de droite juste avant la sauvegarde. Ne partez pas comme ça ! Un symbole Flipendo situé en haut du mur de droite, juste avant la sauvegarde, dissimule une cachette secrète qui permet d'obtenir la **carte d'argent Kirley Duke**.

La cut-scene vous en dit long sur la méthode de résolution de cette nouvelle énigme. Vous devez gravir l'escalier en

colimaçon en repoussant tous les crabes de feu sur les socles situés au centre tout en bas de la pièce.
Si l'étoile ne descend pas à un moment ou un autre, vous devez descendre pour repousser à nouveau l'ennemi dans la bonne direction. Une fois en haut, cela libérera l'étoile finale que vous pourrez atteindre en prenant soin d'éviter les poutres qui tentent de vous faire tomber. Mais cette zone recèle une carte sorcier plutôt bien cachée. Une fois les deux premiers crabes renvoyés au centre de la pièce, descendez vous-même sur les socles et lancez un Flipendo pour révéler un passage derrière le petit tableau. Une fois de l'autre côté, laissez-vous tomber dans la fosse pour faire descendre l'étoile, et ressortez en lançant Alohomora sur l'ouverture. Juste après, repérez le tableau sur le mur de droite et lancez un sort pour faire pivoter la paroi. Pensez à actionner les deux mécanismes au sol en marchant dessus. Le coffre est protégé par un gnome que vous aurez vite fait de renvoyer dans son terrier avant de vous emparer de la **carte d'argent Donaghan Tremlet**. Vous trouverez par la même occasion une nouvelle étoile avant de rejoindre l'escalier en colimaçon. Continuez comme indiqué précédemment pour terminer le défi. Vous pouvez, si vous le désirez, recommencer cette épreuve depuis le début afin d'améliorer votre temps et ainsi gagner davantage de points pour Griffondor, et donc plus de dragées lors de la cérémonie de la distribution des points.

Parc de Poudlard de jour

(2 cartes bronze, 1 carte argent, 2 passages secrets)

Après avoir fait le plein de dragées dans la pièce des récompenses, vous vous retrouvez à nouveau libre d'évoluer dans Poudlard. N'hésitez pas à fouiller les lieux pour récupérer quelques dragées que vous auriez oublié, puis sortez dans le parc. Il y a encore bien d'autres coffres à piller dans cette zone puisque la plupart des bonus sont réapparus. Bien sûr, vous ne pourrez pas encore tout avoir tant que vous ne disposerez pas de tous les sorts, mais rien ne vous empêche de revisiter les cachettes secrètes que vous aviez trouvées de nuit. En chemin, vous tomberez sur Fred et Georges qui vous proposeront un échange de 500 dragées contre une armure de Quidditch, et 700 dragées contre un Nimbus 2001. Votre stock de dragées ne devrait pas vous permettre d'acquérir autre chose qu'une armure de Quidditch, mais le sacrifice en vaut la peine. Avant de vous engouffrer dans le passage qui mène vers la zone de Quidditch, empruntez le passage de droite pour atteindre la cabane de Hagrid. Vous pourrez y trouver de nombreux bonus, et surtout une **carte de bronze Havelock Sweeting** sur le tronc près de la porcherie. Ceci fait, dirigez-vous vers le terrain de Quidditch pour vous entraîner, avant que ne surviennent les membres de l'équipe de Serpentard. Il peut être utile de redéfinir les touches pour optimiser la prise en main. Mais le match n'est pas pour tout de suite. Après la cut-scene, suivez Hermione en direction du cours de potions du professeur Rogue.

Plutôt que de suivre Hermione comme un petit chien, il est préférable de commencer à fouiller les cachots pour trouver quelques dragées. Rejoignez ensuite Hermione au cours de potions pour apprendre l'utilité des potions Wiggenweld. Désormais, vous pourrez en préparer vous-même à partir des chaudrons à condition de posséder les ingrédients nécessaires : le mucus de véracrasse et l'écorce de sorbier. Une nouvelle cut-scene vous en dit plus sur les sombres menaces qui pèsent sur Poudlard. Suivez ensuite Hermione pour rejoindre le professeur Flitwick auquel elle désire poser quelques questions. Profitez du cours pour apprendre le sort Ectoplasmus que vous allez pouvoir mettre en pratique pas plus tard que tout de suite.

Défi de l'Ectoplasmus

(4 cartes bronze, 2 cartes argent, 7 passages secrets)

A chaque fois que vous verrez de la gélatine verte, il vous suffira de lancer un sort Ectoplasmus pour vous en débarrasser. Comme toujours, pensez à fouiller les armures et les chaudrons pour obtenir des dragées. Vous arrivez dans une grande salle que vous devez traverser en repoussant la poutre avec le sort Flipendo. Il faudra au préalable la débarrasser des deux substances vertes avec le sort Ectoplasmus pour pouvoir la repousser au maximum. Avant de traverser, laissez-vous tomber en bas des marches pour repérer une fissure dans le mur du fond. Vous y trouverez une **carte de bronze Brigitte Wenlock**. Remontez ensuite pour atteindre l'étoile, et sauvegardez votre partie.

Les seuls bonus de la zone suivante sont contenus dans la fiole rouge, dans le coffre et dans les chaudrons. Commencez par nettoyer la pièce avec le sort Ectoplasmus avant de stopper momentanément les nombreux crabes de feu qui hantent le couloir. Vous voilà ensuite piégé par Peeves. Une poignée de secondes suffiront pour en venir à bout à condition de rester mobile et de le harceler constamment avec le sort Ectoplasmus. Vous êtes libre ensuite de

récupérer l'étoile et de sauvegarder. Avant de continuer, revenez dans la salle où vous avez combattu Peeves et empruntez le passage qui vient de s'ouvrir. Faites disparaître les ectoplasmes et longez le mur pour atteindre une étoile secrète ainsi que quelques dragées. Revenez à présent à la sauvegarde de tout à l'heure.

Une barrière vous bloque le passage. Repoussez-la à l'aide d'un Flipendo, puis pillez les dragées de la sorcière. Un Lumos sur la gargouille vous ouvrira un passage permettant de repousser la barrière dans l'autre sens. Continuez dans le tunnel pour trouver une écorce de sorbier et une **carte de bronze Greta Grandamour**, puis débarrassez-vous des crabes de feu afin de rejoindre la salle de tout à l'heure. Vous pouvez maintenant continuer jusqu'à l'étoile. Actionnez à nouveau la gargouille avec Lumos, puis localisez le coffre sur le côté gauche du couloir, il contient la **carte de bronze Flavius Belby**. Si le sort Lumos n'est pas encore éteint, vous apercevrez un faux mur en face de ce dernier coffre. Vous pouvez continuer jusqu'à la prochaine sauvegarde.

Détruisez l'ectoplasme sur votre gauche, puis contournez l'escargot de manière à le repousser sur la dalle cachée sous l'ectoplasme. Ceci fera pivoter le panneau de Poudlard derrière lequel se cache un coffre contenant la **carte d'argent Fulbert Latrouille**. Servez-vous du premier escargot pour le repousser sur l'un des deux grands socles de la salle suivante, et repoussez le second sur l'autre afin de débloquer le passage vers l'étoile. Avant de continuer, revenez légèrement en arrière pour sauter sur la corniche afin de récupérer du mucus de véracrasse. Passez l'étoile et pillez le contenu du coffre. Un autre flacon de mucus vous attend plus loin dans le couloir qui précède la salle du lutin de Cornouailles. Vous pourrez également récupérer bon nombre de dragées dans un petit coffre. Après avoir terrassé rapidement le lutin de Cornouailles , revenez actionner la gargouille du couloir avec un Lumos, et lancez Alohomora sur le mur de droite. Vous découvrez un passage qui mène à quelques dragées, et qui vous permet de descendre grâce au faux sol révélé à l'aide du sort Lumos lancé précédemment. Vous y trouvez une étoile et quelques dragées, puis vous débouchez dans une fosse peuplée de crabes de feu qu'il vous suffira de stopper pour piller le petit coffre de gauche. Utilisez vos sorts pour sortir et revenir dans la salle précédente. Plus loin, vous découvrez une nouvelle étoile, mais un gouffre vous empêche de passer. Résolvez cette énigme en utilisant un Ectoplasmus sur la substance verte, et sautez sur les deux plates-formes pour apercevoir un mécanisme dans le mur que vous pouvez activer avec un Flipendo. Ceci ouvre un passage secret qui vous oblige à revenir en arrière pour récupérer la **carte d'argent Gregory Le Hautain**.

Faites demi-tour pour passer à nouveau les deux plates-formes et atteindre l'autre côté, en sautant avant que la plate-forme ne parte dans l'autre sens. Vous y trouvez un autre lutin de Cornouailles à calmer au plus vite, ainsi qu'une balance dont vous ne trouverez l'utilité qu'un peu plus tard. Avant cela, il vous faut d'abord monter tout en haut de la tour en empruntant le passage du fond, de manière à arriver dans une salle où rodent deux gnomes. Envoyez-les dans leur terrier et emparez-vous des nombreux bonus, notamment la **carte de bronze Roland Tonneau**, avant de pousser le bloc dans le trou à l'aide d'un Flipendo. Ceci fera basculer la balance située juste en-dessous.
Laissez-vous tomber dessus, et marchez le long de la balance pour atteindre l'autre côté de la salle. Vous pouvez maintenant vous emparer de l'étoile et des divers bonus, puis continuer en direction du coffre. Attention, si vous l'ouvrez cela libérera Peeves qui viendra roder dans les parages. Pensez à actionner la gargouille avec un Lumos pour atteindre une corniche au-dessus des marches qui permettra de localiser une ouverture tout en haut de la pièce avec Alohomora. Terminez le défi en récupérant l'ultime étoile située juste en-dessous.

Retour dans la tour des escaliers et à l'entrée principale de Poudlard

Comme pour le précédent défi, vous pouvez recommencer l'épreuve si le coeur vous en dit. Quoi qu'il en soit, le défi se termine par la cérémonie des points qui devrait vous permettre à nouveau de récupérer de nombreuses dragées dans la pièce des récompenses. Après la cut-scene, vous êtes censé vous rendre dans la chambre des secrets, mais continuez à explorer le château avant d'aller dans les toilettes des filles. Grâce à votre nouveau sort, vous pourrez ainsi récupérer d'autres bonus, et aller sauvegarder sans la salle commune de Griffondor en profitant de l'occasion pour récupérer la **carte de bronze Almerick Sawbridge** dans un coffre de cette pièce. Un détour dans la tour des escaliers vous conduira dans la salle du cours d'enchantements du professeur Flitwick, près de l'inscription en lettres de sang, où vous trouverez un coffre contenant la **carte de bronze Balfour Blane**. A gauche de l'inscription, vous débouchez dans les toilettes de Mimi Geignarde et pouvez en profiter pour repérer un coffre derrière les lavabos. Il contient la **carte de bronze Cassandra Vlablatsky**. Plus haut dans la tour des escaliers, rendez-vous dans la salle du cours de défense contre les forces du mal pour trouver dans un coffre la **carte de bronze Musidora Barkwith**. Vous pouvez redescendre pour sauvegarder votre partie en bas des escaliers. Il vous faut maintenant trouver les ingrédients pour préparer le polynectar, à savoir la poudre de corne de bicorne et la peau de serpent d'arbre du cap. Direction l'entrée principale de

Poudlard.

Avant de vous rendre vers les cachots, vous pouvez emprunter le passage situé à droite de l'entrée principale pour déceler un passage secret derrière un tableau. Il contient un petit stock de dragées. Revenez devant la porte, et passez à présent dans le passage de gauche, direction les cachots. Faites un détour par la salle du cours de potions dans le premier passage sur la gauche. En prenant soin d'éviter Rogue, vous pourrez trouver un mucus de véracrasse et une écorce de sorbier sur la table, ainsi que la **carte de bronze Grunhilda de Gorsemor** dans le coffre au fond de la pièce. De l'autre côté, une fissure dans le mur vous révèle un mécanisme qui dévoile un passage sur le côté droit de la pièce. Montez les marches pour obtenir la **carte d'argent Laverne de Montmorency** dans un coffre. Quittez la salle des potions, et sondez le mur de droite pour découvrir une gargouille qui ne demande qu'un Lumos pour révéler une fosse un peu plus loin. Sautez à l'intérieur, et détruisez l'ectoplasme pour faire apparaître un coffre juste au-dessus. Ressortez de la fosse de manière à récupérer la **carte d'argent Gaspard Shingleton** dans le coffre en question.

La poudre de corne de bicorne

(4 cartes bronze, 2 cartes argent, 7 passages secrets)

Il est temps à présent de se préoccuper de votre objectif principal : récupérer la fameuse poudre de corne de bicorne. Sortez de la salle de cours, et rendez-vous dans le second passage de gauche. Grâce à votre nouveau sort, vous pouvez à présent détruire l'ectoplasme et ouvrir la porte à l'aide d'un Alohomora. Vous débouchez à l'intérieur d'une tour qui comporte deux symboles Flipendo qu'il vous suffit d'actionner pour faire descendre un ascenseur. Cela vous permet d'atteindre trois ouvertures à différents niveaux de cette tour. Commencez par récupérer les bonus contenus dans les deux ouvertures du haut, puis rejoignez le passage du bas. Il vous faut alors progresser sur un escalier à moitié détruit et tapissé d'ectoplasmes. De l'autre côté, localisez un interrupteur en hauteur et actionnez-le avec un Ectoplasmus pour faire monter l'eau. Cela vous permet de passer de l'autre côté en toute sécurité. Tout de suite après, vous pouvez remarquer un coffre dans un recoin sombre qui contient la **carte de bronze Glanmore Peekes**, puis juste en face, une fissure vous révélera un passage vers un coffre qui referme la **carte d'argent Crispin Cronk**.

Vous ne devriez pas avoir trop de mal à comprendre l'énigme de la salle suivante. Comme d'habitude, il s'agit de repousser les deux escargots sur leur socle, avant de renvoyer les deux crabes de feu dans leurs cages respectives. Attention, laissez-leur le temps de sortir de l'ascenseur de manière à pouvoir les diriger ensuite dans la bonne direction. Vous pouvez ensuite lancer un Lumos sur la gargouille pour atteindre le coffre de gauche dans la salle suivante. Il faudra tout de même vous débarrasser des lutins de Cornouailles avant de vous frayer un passage en faisant disparaître les ectoplasmes qui tapissent le mur. Une fois de plus, vous vous retrouvez cerné par deux escargots qui ne demandent qu'à finir au fond de leurs cages, ce qui vous laissera le temps de récupérer la **carte de bronze Cornelius Agrippa** dans le coffre. Après avoir renvoyé le gnome dans son terrier, récupérez les bonus dans l'autre coffre, puis retournez-vous pour localiser une fissure juste en face. Elle vous conduira directement à la **carte d'argent Honoria Nutcombe**. Le livre de sauvegarde se trouve quelques pas plus loin.

Lancez un Ectoplasmus sur l'interrupteur du mur de droite pour que se déplie un escalier, et frayez-vous un passage jusqu'à la prochaine énigme. Repoussez rapidement l'escargot dans le gouffre pour ne plus jamais entendre parler de lui, débarrassez-vous du gnome et retenez-vous de piller le contenu du coffre dissimulé du côté gauche puisqu'il ne renferme que Peeves. Vous devez maintenant actionner les interrupteurs Flipendo de manière à pouvoir vous frayer un passage dans le labyrinthe du dessous. Pour cela, il suffit d'actionner d'abord l'interrupteur rouge afin de repousser les parois de même couleur, puis de descendre à l'aide de l'ascenseur vers le labyrinthe afin de localiser des cachettes secrètes contenant des dragées, de l'écorce de sorbier et du mucus de véracrasse. Remontez pour actionner cette fois l'interrupteur rouge, puis le violet et enfin le vert. Descendez à nouveau et dirigez-vous vers la gauche pour localiser une troisième cachette secrète, et enfin poursuivez en suivant la direction du tapis. Vous arrivez dans une pièce qui regorge de dragées et de bonus comme du mucus de véracrasse contenu dans une fiole qu'il suffit de briser. Repoussez le pilier pour atteindre les dragées, et récupérez la **carte de bronze Miranda Fauconnette** dans le coffre avant de poursuivre à l'aide d'un Flipendo vers le grand escalier. Seul un crabe de feu tentera de vous gêner jusqu'au livre où vous pourrez sauvegarder votre partie.

Le sort Ectoplasmus vous sera de nouveau utile pour progresser vers la prochaine série de tours. Usez et abusez de vos sorts pour anéantir aussi bien les lutins de Cornouailles que les ectoplasmes, et actionnez les rouages de manière à

pouvoir atteindre la première plate-forme mobile. Continuez de cette façon pour sauter de plate-forme en plate-forme, en vous approchant du bord si nécessaire pour atteindre les ectoplasmes. Un peu plus loin vous attendent un chaudron et un livre de sauvegarde.

Ouvrez la porte avec Alohomora, et repérez tout de suite à droite un coffre avec la **carte de bronze Grogan Stump**. Plus loin, il va de nouveau falloir laisser parler vos sorts pour faire le ménage entre les ectoplasmes, les lutins de Cornouailles et les gnomes. Pour avancer, vous devez escalader la pièce suivante de façon à atteindre le rebord avec la chocogrenouille. De là, vous pouvez utiliser un Lumos sur la gargouille derrière la paroi pour révéler un faux mur dans l'autre pièce.
Hâtez-vous de sauter sur l'autre corniche, débarrassez-vous du gnome, et sautez vers le faux mur pour récupérer quelques dragées. Plus loin, traversez précautionneusement le pont suspendu pour faire apparaître une cachette secrète sur la droite. Utilisez Alohomora sur la porte, et pillez cette nouvelle salle remplie de bonus. Il n'y a aucun moyen d'éviter la chute de l'autre côté de la pièce. Vous vous retrouvez cerné par des crabes de feu qu'il vaut mieux repousser dans le vide rapidement, avant de se frayer un passage en sautant de pilier en pilier. Pensez à récupérer les quelques dragées près de l'étagère avant de vous emparer enfin de **la corne de bicorne**.

Vous vous retrouvez à nouveau dans la salle du cours de potions que vous devez normalement avoir déjà fouillée. Donnez la corne à Hermione, et suivez Ron vers le Club de Duel. Vous pouvez sauvegarder votre progression en faisant un détour dans la salle commune de Griffondor, par exemple.

Le club des duels

La salle du club de duels se trouve au bout du passage situé en face des cachots, près de la porte du hall principal. Pour votre premier duel, vous n'avez pas d'autre choix que d'affronter ce cher Drago Malefoy. Il existe bien sûr plusieurs techniques pour venir à bout de vos adversaires. Vous ne pouvez pas sauter ni cibler précisément votre opposant, mais vous pouvez choisir vos sorts pour frapper directement avec Rictusempra, repousser le sort de l'adversaire avec Expelliarmus, ou encore réduire la précision du tir de votre opposant. Le plus simple, étant donné la relative facilité des duels, est de se contenter du Rictusempra pour harceler constamment l'adversaire tout en restant très mobile et en lisant la trajectoire de son mouvement pour le toucher. Vous pourrez ensuite revenir à n'importe quel moment pour faire d'autres duels et ainsi gagner des dragées supplémentaires. Vous pouvez commencer dès maintenant en parlant aux élèves qui vous attendent près des tableaux à l'entrée de la salle des duels.

Retour dans le parc de Poudlard

A la fin du défi, Hermione vous abandonne tandis que vous êtes censés vous rendre au cours de botanique du professeur Chourave. Suivez Ron à l'extérieur de Poudlard, et prenez la direction de la serre, juste avant l'entrée du chemin qui mène vers la hutte d'Hagrid. En sortant, vous pourrez en profiter pour acheter un Nimbus 2001 à Fred et Georges si vous possédez 700 dragées. Avant d'entrer dans la serre, faites le tour par la gauche pour trouver la **carte de bronze Gulliver Pokeby** dans un coffre.

Défi du Cracbadabum

(4 cartes bronze, 4 cartes argent, 11 passages secrets)

Vous n'avez pas le temps de faire le tour de la serre pour récupérer les dragées que déjà le cours de botanique commence. Procédez comme d'habitude pour apprendre le sort Cracbadabum et gagner par la même occasion 30 points supplémentaires pour Griffondor. Ce sort très utile vous permettra notamment de débloquer les passages envahis de ronces mais aussi de couper les cordes entourées d'un halo lumineux et de faire disparaître les toiles d'araignées. Le défi débute dans une première salle où l'utilisation du Cracbadabum devrait vous permettre de vous emparer du contenu d'un coffre. Le mur de gauche peut s'ouvrir pour libérer un coffre avec des dragées. Plus loin, vous arrivez dans une vaste zone peuplée d'escargots qu'il convient de repousser vers les deux socles aux extrémités de la pièce pour libérer le passage vers l'étoile. Prenez quand même le temps de lancer un Flipendo sur les quatre interrupteurs en hauteur pour révéler un passage vers un coffre contenant la **carte d'argent Léopoldine Smethwyck**. Un livre de sauvegarde vous attend juste après.

Gare aux escargots, au gnome et au trou qui pourraient vous faire perdre bêtement une partie de votre jauge de vie. Vous pouvez descendre prudemment pour récupérer les dragées, mais sachez que le coffre ne contient que Peeves. Coupez les cordes pour traverser le pont et passez de l'autre côté. Le professeur Chourave vous explique comment vous débarrasser des champignons. Ecoutez ses explications, et lancez-les le plus loin possible pour vous en débarrasser définitivement. Faites la même chose avec le gnome. Faites monter les deux blocs en coupant les cordes sur les côtés, et montez dessus pour atteindre la corniche. Il ne reste plus qu'à couper la corde pour créer un passage. Plus loin, le coffre dissimule une **carte de bronze Merwyn le Malicieux**, près de l'escargot. Faites parler le Cracbadabum et le sort Flipendo pour détacher et repousser le bloc vers le trou, ce qui aura pour effet de débloquer la suite. Vous voilà face à de vieilles connaissances : les piques-piquantes. Détruisez-les en étant le plus loin possible afin de ne pas vous faire toucher par leurs piquants. Coupez la corde et repoussez le bloc pour pouvoir avancer, d'autres bonus vous attendent juste après, ainsi qu'un livre de sauvegarde.

Voici la première toile d'araignée que vous pouvez détruire. Sautez pour atteindre la plate-forme, puis coupez la corde et détruisez la seconde toile. Piétinez les araignées pour éviter qu'elles ne vous grimpent dessus, et continuez jusqu'à la gargouille sur laquelle vous devrez jeter un Lumos pour révéler un passage. Vous le trouverez en montant l'escalier, il révèle un faux mur qui permet d'atteindre l'étoile à condition que vous n'ayez pas la mauvaise idée de couper la corde trop tôt. Une fois l'étoile récupérée, sectionnez la corde pour créer un pont à l'étage du dessous, et actionnez à nouveau Lumos pour dévoiler un autre faux mur de l'autre côté. L'occasion pour vous de récupérer une **carte de bronze Ulric le Follingue**. Toujours dans cette cachette secrète, vous devriez apercevoir un escalier dans le mur de droite. Montez pour trouver un bloc que vous allez devoir pousser à l'étage inférieur. Redescendez près de la gargouille, et repoussez ce bloc vers le fond. Cela aura pour effet de faire pivoter le panneau de droite derrière lequel se cache un coffre et la **carte d'argent Derwent Shimpling**. Dans la salle suivante, éliminez tous les ectoplasmes en prenant garde aux ennemis, et poussez le bloc pour atteindre la corniche. De là, vous pourrez atteindre la corde qui libérera le bloc à l'étage inférieur, créant ainsi une ouverture en sous-sol. Il ne vous reste plus qu'à descendre avec précaution, puis à sauter de plate-forme en plate-forme pour atteindre le livre de sauvegarde.

La zone suivante est envahie de champignons. Libérez les gnomes pour les laisser détruire les champignons, et stoppez-les ensuite pour récupérer les dragées qu'ils ont volées. Des tentacula vénéneuses vous attendent un peu plus loin. Immobilisez-les pour passer, pillez le coffre, puis agrippez-vous pour atteindre l'étage supérieur. Pour passer d'une plate-forme à l'autre, vous devrez couper les liens qui retiennent les planches afin d'en faire des ponts, tout en prenant garde aux os que vous lancent les squelettes. Tuez-les pour obtenir des bonus. Attention, ne libérez pas tout de suite la seconde corde de la première planche. Servez-vous en pour atteindre la corniche en hauteur, et faites pivoter la paroi avec Alohomora. Vous déboucherez dans un passage prodigue en dragées, avec une **carte d'argent Blenheim Stalk**. Revenez en arrière et sauvegardez.

Vous constaterez que les escargots de la zone suivante sont plutôt pénibles du fait de leur rapidité. Malgré tout, vous devez vous arranger pour les envoyer sur les deux socles envahis de ronces afin de faire lever la grille qui mène à la suite. Evitez également les piques-piquantes et pensez à récupérer le mucus de véracrasse. A l'intérieur du bâtiment, commencez par lancer un Flipendo sur le mécanisme situé en hauteur, puis visez la corde pour détacher l'étoile. Lancez ensuite un Lumos sur la gargouille, puis combinez Ectoplasmus et Cracbadabum pour vous frayer un passage vers les galeries. Des squelettes et quelques petites araignées vous attendent en ces lieux, mais rien de bien dangereux. Montez les marches jusqu'à l'étoile, puis récupérez la chocogrenouilles et les dragées dans le chaudron. Le seul moyen de traverser le pont est de sectionner les deux cordes qui retiennent les planches sur le côté gauche de la pièce. Continuez à progresser en détruisant les toiles d'araignée jusqu'à ce que vous arriviez devant un pan de mur décoré. Vous pouvez le faire pivoter avec Alohomora pour découvrir un passage qui mène vers la **carte de bronze Elladora Ketteridge**. Trois plantes carnivores vous attendent en bas. Comme précédemment, vous devez impérativement viser les deux têtes de chaque plante pour pouvoir avancer sans vous faire toucher. Après l'étoile, frayez-vous un chemin entre les toiles d'araignées jusqu'au passage qui renferme un coffre avec la **carte de bronze Lord Stoddard Withers**, et sauvegardez votre progression.

Actionnez la gargouille avec Lumos pour traverser un faux mur et passez au-dessus du vide en empruntant le pont nouvellement apparu. Repoussez ensuite l'escargot dans la niche prévue à cet effet, et localisez la fissure pour découvrir un passage secret. Il vous faut un autre escargot pour résoudre cette énigme. Continuez à avancer pour vous faire piéger par un groupe de trois autres escargots. Deux suffisent pour libérer la grille, le dernier peut alors vous servir pour actionner le mécanisme dans le passage secret de tout à l'heure. L'occasion pour vous de récupérer la **carte**

d'argent Thadée Thurkell. Avant de vous emparer de l'étoile ultime, faites le tour pour récupérer quelques bonus supplémentaires.

Retour au parc de Poudlard

Maintenant que vous disposez du sort Cracbadabum, vous allez pouvoir découvrir de nouveaux passages secrets cachés dans Poudlard. Vous pouvez déjà détruire la fissure près de l'entrée du défi du Cracbadabum pour trouver la **carte de bronze Norvel Twonk**. Un autre coffre peut également être déniché dans le passage secret situé juste au-dessus. La gargouille située dans le premier passage a de quoi laisser perplexe. Il suffit en fait de courir vers la droit une fois le Lumos activé pour découvrir un faux mur qui mène à un grand escalier. En haut, vous trouverez un bon stock de dragées ainsi que la **carte d'argent Mirabella Plunkett**. Ron vous demande alors de le suivre pour récupérer le second ingrédient nécessaire à la potion, mais je vous conseille de ne pas le suivre tout de suite afin de mettre d'abord la main sur de nouvelles cartes cachées à l'intérieur de l'école. Tournez alors à gauche en direction de la porte principale.

Retour dans le hall pricipal

En allant sauvegarder dans la salle commune de Griffondor, vous devriez passer devant un miroir tapissé de toiles d'araignées. Otez-les avec votre nouveau sort pour découvrir un passage menant à la **carte d'argent Bowman Wright**. Une fois dans la salle commune, repérez le ménanisme sur le balcon et lancez un Flipendo dessus pour dégager une corde à l'étage. Montez les marches pour l'atteindre, puis coupez la corde à l'aide du Cracbadabum. Vous verrez alors s'ouvrir un passage secret sous les escaliers. Le coffre dissimulé renferme la **carte d'argent Gwenog Jones**. En sortant de la salle commune, prenez l'escalier de droite et commencez à faire le tour de Poudlard dans ce sens. Il vous manque un dernier sort pour localiser les passages secrets restants dans la tour des escaliers, passez donc devant la grande porte sans y entrer (si vous y allez tout de même vous pourrez voir Hermione en train de concocter la potion dans les toilettes de Mimi Geignarde), et continuez en direction de la salle de la cérémonie des points. Vous pourrez enfin ouvrir le passage sur votre gauche en combinant un Ectoplasmus et un Cracbadabum pour mettre la main sur la **carte d'argent Mapsus**. Vous vous retrouvez alors dans les cachots où vous pourrez notamment découvrir une nouvelle **carte d'argent Gwendoline la Fantasque** dans un coffre dissimulé dans le premier passage de droite. Localisez la fissure et lancez un Lumos sur la gargouille pour mettre en évidence une corde dans la dernière colonne. Coupez-la pour trouver la carte. Vous pouvez maintenant sauvegarder dans la salle commune et sortir dans le parc.

Retour dans le parc de Poudlard

Il vous reste encore plusieurs choses à faire dans le parc avant de suivre Ron. Par exemple, acheter un Nimbus 2001 si ce n'est pas déjà fait et participer à des épreuves de Quidditch pour gagner des dragées supplémentaires. Il y a déjà trois matches à faire, chacun pourra vous rapporter des points pour Griffondor. Si vous perdez un match, vous pouvez le recommencer immédiatement pour tenter de changer le score. Le premier vous oppose à Poufsouffle, le second à Serdaigle, et le troisième à l'équipe de Serpentard avec Drago Malefoy. Ceci fait, suivez Ron pour trouver le passage qui vous conduira vers la peau de serpent d'arbre du cap. En chemin, vous pourrez localiser un passage secret en utilisant Flipendo sur le mécanisme au-dessus de la première arche. Comme d'habitude, laissez tranquillement le gnome s'occuper des champignons avant de le stopper pour récupérer les dragées. Vous pouvez alors prendre la **carte d'argent Cyprien Youdle** dans le coffre. Faites le tour de la serre pour repérer quelques bonus, vous ne tarderez pas à trouver un coffre que vous avez déjà ouvert précédemment. Derrière celui-ci se trouve un autre coffre bloqué par des ronces. Vous y trouverez la **carte de bronze Beaumont Marjoribanks**. Vous arrivez alors devant l'entrée de la serre.

La peau de serpent d'arbre du cap

(1 carte bronze, 1 carte argent, 3 passages secrets)

Vous avez réussi à vous faufiler dans la serre à l'insu du professeur Chourave. Joli travail. Passez le premier rideau de ronces, et concentrez-vous pour viser précisément les têtes des plantes carnivores. Une fois sectionnées, elles ne vous embêteront plus. Libérez le gnome derrière les ronces, et mettez-le à contribution pour récupérer les dragées cachées dans les champignons. Vous pouvez faire la même chose de l'autre côté en envoyant le gnome sur la plate-forme. Dans le passage, deux crabes de feu tentent de vous empêcher d'atteindre le rouage qui commande le pont. Coupez les deux

cordes pour faire bouger le pont, et passez de l'autre côté. Vous découvrez un nouveau rouage qu'il faudra libérer de la même manière, mais avant, lancez un Flipendo sur le mécanisme dans le sol pour faire pivoter la paroi de droite. Coupez les cordes qui retiennent le rouage, puis actionnez la gargouille avec un Lumos et passez de l'autre côté du pont rapidement de manière à atteindre un faux mur qui dissimule une **carte d'argent Sacharissa Tugwood**. Vous pouvez ensuite sauvegarder votre partie.

Progressez comme d'habitude en sectionnant les têtes des plantes carnivores et en détruisant les rideaux de ronces et de toiles d'araignées. Vous vous apercevrez qu'il vous suffit de lancer la tête d'un champignon sur des piques-piquantes pour les faire exploser. Dans le passage, vous allez faire la connaissance d'une nouvelle race de monstres : les araignées venimeuses. Beaucoup plus grosses que les précédentes, elles sont carrément effrayantes et tout aussi dangereuses. Empressez-vous d'en finir au plus vite avec ces trois-là à l'aide d'un Rictusempra bien placé, puis continuez en direction du toit de la serre. Des squelettes tentent de vous arrêter, mais ils n'y gagneront qu'à vous offrir des écorces supplémentaires. Marchez sur la dalle dans le sol pour actionner le mécanisme du pont vers la serre, mais n'entrez pas tout de suite. Continuez le long du mur pour trouver un dernier passage secret, puis revenez en direction de la serre. Avant de sauter dans le trou, montez sur le toit pour faire le plein de bonus, puis laissez-vous tomber sur la table. Faites le tour de la pièce pour récupérer une précieuse **carte de bronze Tilly Toke** dans le coffre de gauche, ainsi que d'autres bonus aux alentours, puis emparez-vous de **la peau de serpent d'arbre du cap**.

Retour dans le hall principal et la tour des escaliers

Faites un détour par la salle commune de Griffondor pour sauvegarder, puis regagnez le hall pour assister à la cérémonie des points. Vous devriez être en mesure de pénétrer à nouveau dans la pièce des récompenses afin de collecter un maximum de dragées supplémentaires. Regardez la séquence, puis allez sauvegarder dans la salle commune avant de prendre les escaliers de droite. Devant le tableau du sorcier blond, vous apercevrez en haut du mur une brique étrange qui dissimule l'emplacement d'un passage secret. Utilisez donc Alohomora puis Ectoplasmus pour détruire les substances vertes, et montez les marches pour trouver la **carte d'argent Daisy Doddridge**. Vous pouvez ensuite vous rendre dans les toilettes de Mimi Geignarde pour aider Hermione à finir de concocter la potion du Polynectar. Prenez l'escalier qui va vers la grande porte et engouffrez-vous dans la tour des escaliers et des tableaux.

Au cours de votre ascension, vous découvrez Nick Quasi-sans-tête pétrifié. Le professeur McGonagall vous rejoint et vous conduit dans le bureau d'Albus Dumbledore, derrière la statue du dragon ! Etant donné que vous ne pourrez pas bouger cette statue par vous-même, il vaut mieux fouiller la pièce complètement dès maintenant. Si vous ne voulez pas déclencher la cut-scene tout de suite, évitez à tout prix de vous approcher du Choixpeau magique. Commencez par aller voir Fumseck, le phoenix, qui s'enflamme sous vos yeux, puis montez à l'étage récupérer les bonus. Ensuite, faites le tour du bureau, toujours sans vous approcher du chapeau, et récupérez la **carte de bronze Burdock Muldoon**. En haut, lancez un Flipendo sur le mécanisme près de la fenêtre pour découvrir un passage secret dans la bibliothèque. Longez le balcon pour découvrir une **carte d'argent Oswald Blamish**. Une fois les deux cartes en votre possession, vous pouvez vous approcher du chapeau pour déclencher la suite des événements.

Suivez Ron dans le passage après le second escalier mobile, et retrouvez Hermione dans les toilettes de Mimi Geignarde. Elle vous donne une nouvelle mission : trouver un morceau de Goyle ! Vous vous retrouvez automatiquement près des cachots, et n'avez qu'à suivre les morceaux de viande pour trouver le fameux Goyle.

Récupérer un morceau de Goyle

(4 cartes bronze, 2 cartes argent, 8 passages secrets)

Lâchez tout ce que vous avez de sorts sur les squelettes et les champignons vénéneux, puis emparez-vous de la **carte de bronze Rodrigue Plumpton** dans le coffre. Derrière les ronces, vous pourrez actionner un interrupteur qui fera sortir des blocs dans le mur du côté de l'escalier. Revenez au niveau du premier bloc que vous pousserez avec un Flipendo pour atteindre les autres blocs en hauteur. Sautez de l'un à l'autre de manière à récupérer toutes les dragées, puis continuez vers la prochaine salle. Vous débouchez tout en haut d'une vaste salle, et il vous faut longer les poutres pour atteindre l'autre côté. Une poutre devra être poussée avec un Flipendo pour créer un passage de fortune. Pensez à ouvrir le coffre dans un recoin sombre. Enlevez la toile d'araignée et sautez sur la grande poutre au centre de la pièce suivante pour avoir une bonne vue d'ensemble. De là, vous devez sauter sur le rebord en face de vous, puis sauter

encore sur la plate-forme suivante pour pouvoir faire tomber le bloc Flipendo. Rejoignez-le en bas de la pièce, sortez de la cheminée, et poussez-le près de la bibliothèque. Allez maintenant de l'autre côté de la pièce pour allumer une gargouille afin de révéler un passage secret en haut de la bibliothèque. Vous savez ce qu'il vous reste à faire pour récupérer la **carte d'argent Ignatia Wildsmith**. Continuez dans le passage suivant pour trouver un livre de sauvegarde.

Vous vous trouvez ensuite nez-à-nez avec un gigantesque crabe de feu. Vous devez le viser par derrière pour le faire tomber du socle et ensuite le repousser avec des Flipendo pour l'envoyer dans le renfoncement de gauche. En marchant sur le socle avec les empreintes de pas, vous ouvrirez la grille vers la salle suivante. Renvoyez le gnome dans son terrier avant de passer derrière la toile d'araignée pour récupérer quelques dragées dans le coffre. La zone suivante est particulièrement vaste, c'est pourquoi il vaut mieux commencer par partir en face vers la toile d'araignée pour pousser un gros bloc vers le mur de gauche. De cette manière, vous n'aurez qu'à monter pour récolter les dragées laissées par le gnome. Si vous continuez dans ce sens-là, vous pourrez atteindre une salle avec du mucus de véracrasse et deux gargouilles. La première permet de récupérer des bonus sur les remparts de gauche, la seconde dévoile un faux mur vers un coffre. Juste après, vous devez éviter les nombreux ennemis pour atteindre un coffre qui a le mérite de contenir des dragées. D'en haut, vous pouvez atteindre une lucarne qui permet de libérer un bloc juste en-dessous et qui mène au livre de sauvegarde. Vous pouvez toutefois arriver par là d'une autre manière. Descendez au niveau des escargots et de piques-piquantes pour atterrir dans une fosse où vous devrez vous défaire d'une petite série d'ennemis avant de pouvoir récupérer la **carte de bronze Béatrice Bloxam** dans le coffre en hauteur. Il ne vous reste plus qu'à remonter grâce au bloc que vous avez libéré tout à l'heure.

Vous voilà à présent dans une grande bibliothèque qui recèle de passages secrets. Vous y croiserez quelques lutins de Cornouailles qui tenteront de vous barrer la route, inconscients du sort qui les attend si vous avez la bonne idée de sortir un Rictusempra. Une toile d'araignée sur la gauche dissimule une gargouille qui s'éveillera à l'aide d'un Lumos, révélant un faux mur sur la droite. Derrière se trouve un coffre contenant des dragées, accessible avec le sort Alohomora. Plus loin, balayez la toile d'araignée, et faites un pas en avant pour vous retrouver piégé dans une fosse. La plate-forme remontera si vous repoussez le crabe de feu dans la cage située derrière lui.Regardez ensuite immédiatement sur la droite pour localiser une petite grille cadenassée. Ouvrez-la pour accéder à l'étage, puis longez la corniche jusqu'à la gargouille afin de découvrir la **carte de bronze Devlin Corneblanche** dans un coffre. Faites demi-tour jusqu'à ce que vous vous trouviez devant une sorte de mécanisme qui fonctionne à partir des symboles Flipendo placés sur la gauche. Commencez par actionner la gargouille avec un Lumos pour révéler une volée de marches derrière vous, et empruntez-les pour vous retrouver au niveau des trois symboles Flipendo. Vous devez actionner ces symboles de manière à aligner les trois poutres sur la couleur bleue ou sur la couleur rouge. La bleue libère le passage qui mène à un coffre plein de bonus sur le côté droit de la pièce. La rouge libère le passage de gauche qui permet d'obtenir la **carte de bronze Edgar Stroulger**. Vous pouvez à présent continuer votre progression en empruntant la poutre du centre. Réduisez à néant les ectoplasmes, et faites de la lumière dans ce sombre passage en actionnant la première gargouille avec un Lumos.
La seconde dévoile en revanche une cachette secrète sur la gauche qui vous mènera à un coffre rempli de chocogrenouilles. Continuez votre progression jusqu'au livre de sauvegarde en évitant les trous et les ectoplasmes.

Le grenier dans lequel vous pénétrez grouille de petites araignées. Elles sont peut-être inoffensives, mais ne pas rester immobile aura tout de même le mérite de vous éviter une vision de cauchemar en les empêchant de vous grimper dessus par grappes. Contournez les poutres sur le côté droit de la pièce et balayez les toiles d'araignées afin d'atteindre un coffre et un chaudron, tous deux contenant des dragées. Sur la côté gauche, une trappe devra être descellée avec le sort Alohomora pour déboucher en extérieur. Vous apercevez alors un bloc qui peut être détaché en lançant un cracbadabum sur la corde qui le retient. En bas, débarrassez la zone de tous les gêneurs, puis récupérez tout ce que vous pouvez de dragées en fouillant les murailles. Vous trouverez notamment un coffre sur la première plate-forme de gauche. Si vous suivez le petit ruisseau, vous arriverez devant un Goyle endormi. Mais il reste encore une cachette secrète à trouver. Avant d'aller dans cette direction, commencez donc par faire baisser le pont-levis en coupant la corde qui le retient à l'étage supérieur, puis frayez-vous un passage de l'autre côté en évitant les plantes carnivores et les deux squelettes. Il ne vous reste plus qu'à faire tomber le coffre en coupant la corde qui se trouve dans le mur en hauteur, et vous pourrez vous emparer de la **carte d'argent Circé**. Faites ensuite demi-tour, longez le ruisseau pour repérer une petite cachette dans le mur grâce à la gargouille, et entrez dans le passage qui mène à Goyle. Vous pourrez y trouver quelques dragées supplémentaires en brisant les verrous des portes latérales et en fouillant les chaudrons qu'elles renferment. Approchez-vous ensuite de Goyle pour lui subtiliser une mèche de cheveux.

Retour dans la tour des escaliers

C'est dans le hall des tableaux que vous débouchez après avoir accompli votre mission. Il faut maintenant vous rendre discrètement retrouver Hermione dans les toilettes de Mimi Geignarde, non sans avoir préalablement sauvegardé votre partie en bas des escaliers. Les toilettes se trouvent à gauche de l'inscription en lettres de sang, après le deuxième escalier mobile. Vous y retrouvez Ron et Hermione qui mettent une touche finale à la potion. Sitôt le breuvage absorbé, Harry se transforme en Goyle et se lance dans une nouvelle mission : retrouver Drago Malefoy aux cachots pour lui subtiliser des informations. Redescendez sauvegarder, puis prenez le premier passage vers le hall principal de Poudlard. De là, continuez en direction des cachots, la première porte à gauche de l'entrée principale, pour atteindre la salle commune de Serpentard. Suivez l'élève de Serpentard pour trouver le chemin et connaître le mot de passe.

Salle commune de Serpentard

(3 cartes bronze, 2 cartes argent, 7 passages secrets)

Une fois à l'intérieur de la salle commune, marchez sur le socle au centre de la pièce pour faire pivoter les murs, puis engouffrez-vous dans le nouveau passage. Fouillez les cachettes habituelles, et continuez votre progression en actionnant les mécanismes Flipendo et en marchant sur les socles avec des empreintes. Vous allez bientôt atteindre une salle avec une sorte de mécanisme retenu par deux cordes que vous devrez couper. Débarrassez-vous des trois gnomes, et continuez jusqu'au livre de sauvegarde.

Alors que vous vous apprêtiez à traverser le pont, un élève vous tend un piège en détruisant le passage au-dessus du vide. Commencez par vous tourner vers la droite pour mettre en marche un mécanisme qui dévoile un autre interrupteur Flipendo. Empruntez alors le nouveau passage pour atteindre trois symboles Flipendo qui déplacent des blocs à l'extérieur. Ces derniers vous serviront de plates-formes pour atteindre le coffre renfermant la **carte d'argent Elfrida Clagg**. Puisque vous ne pouvez pas traverser directement, actionnez le mécanisme sur le mur situé à gauche du livre de sauvegarde afin d'emprunter les deux plates-formes mobiles pour accéder à l'étage. De là, éliminez les ectoplasmes pour libérer l'interrupteur, et actionnez-le de manière à faire couler des ectoplasmes en bas pour retenir le pont. Vous pouvez alors redescendre par le passage secret dévoilé en utilisant un Lumos sur la gargouille. Traversez tant que les ectoplasmes retiennent le pont. Après le chaudron, des lutins de Cornouailles vous foncent dessus en groupe. Débarrassez-vous rapidement des quatre gêneurs, et revenez actionner la gargouille avec un Lumos afin de révéler un faux mur. Avant de vous y engouffrer, sautez par-dessus la rambarde près de la gargouille pour atteindre une série de plates-formes mobiles qui conduisent à un passage secret. Revenez en arrière, et actionnez à nouveau la gargouille pour suivre une autre série de plates-formes qui mènent à une nouvelle cachette secrète où se trouvent des dragées et surtout la **carte de bronze Adalbert Lasornette**. Vous pouvez à présent utiliser une dernière fois la gargouille pour révéler le passage au bout du tapis. Il mène au hall principal des Serpentards.

Dès votre entrée dans le hall, vous remarquez une peinture suspecte sur la gauche. Utilisez Alohomora pour ouvrir le passage, et entrez pour découvrir des bonus et atteindre une bibliothèque. Méfiez-vous tout de même des quelques araignées qui hantent ce tunnel. Dans la bibliothèque, faites bouger les étagères en actionnant l'interrupteur sur la droite, ceci vous permettra de mettre la main sur la **carte de bronze Justus Pilliwickle**. Sortez par la droite pour trouver une petite salle avec une fontaine. Vous y trouverez une cachette secrète qui masque une **carte de bronze Yardley Platt**. Récupérez les dragées dans l'armure, puis faites le tour de la grande salle précédente pour découvrir une mystérieuse statue de dragon. Lancez un sort sur les deux bannières qui l'entourent pour que s'ouvre un nouvel accès qui renferme un coffre à l'intérieur duquel se trouve la **carte d'argent Morgane la fée**. Avant d'aller voir Malefoy au bout du couloir de droite, fouillez la salle commune pour trouver du mucus de véracrasse et de l'écorce de sorbier. Après la séquence avec Malefoy, allez jusqu'au bout du couloir pour découvrir le dernier passage secret de cette zone, en haut des escaliers. Il conduit à un coffre avec des dragées. En sortant de la salle commune de Serpentard, vous reprenez l'apparence de Harry.

Vous devez maintenant quitter cet endroit sans vous faire repérer par les élèves de Serpentard. Essayez de vous cacher derrière les colonnes et les coins de murs, mais si jamais quelqu'un vous aperçoit, courez directement vers la sortie. Une fois au bout, Hermione vous invite à la suivre pour le cours de défense contre les forces du mal. Sauvegardez votre partie en bas de la tour des escaliers, puis montez la rejoindre dans la salle de cours du professeur Lockhart. Vous y apprendrez enfin le dernier sort du jeu, Elasticus, avec lequel vous allez pouvoir vous projeter dans les

airs et ainsi découvrir les ultimes secrets du château. Apprenez le sort de la même façon que d'habitude, et préparez-vous pour le défi de l'Elasticus.

Défi de l'Elasticus

(4 cartes bronze, 4 cartes argent, 16 passages secrets)

Vous avez certainement dû déjà repérer les symboles Elasticus sur les nombreux tapis et tentures de Poudlard. Actionnez le premier symbole pour vous en servir de tremplin vers la corniche en hauteur où se trouve l'étoile. Toutefois, une **carte de bronze Merlin** se trouve dans un coffre dans le renfoncement en haut à droite de la première salle. Vous ne pourrez l'atteindre qu'en sautant depuis le tremplin après avoir lancé un Lumos sur la gargouille qui se trouve dans le recoin en bas de la pièce, gardé par deux gnomes. Le recoin n'apparaît qu'après avoir fait disparaître les deux gnomes. Lorsque vous serez devant le coffre qui contient la carte de bronze, visez le bloc dans le mur en hauteur de l'autre côté. Cela ouvrira une autre cachette secrète à laquelle vous ne pourrez accéder qu'en sautant depuis l'étagère qui viendra de se libérer. Vous y trouverez une **carte d'argent Xavier Rastrick**. Vous pouvez maintenant redescendre pour continuer en direction de l'étoile.

De l'autre côté, vous faites la connaissance d'une nouvelle race de créatures : les korrigans. Débarrassez-vous en de la même façon qu'avec les gnomes, puis repérez le coffre derrière la paroi de gauche. Sautez ensuite vers la sortie grâce au symbole Elasticus. Vous repérez des dragées sur la corniche. Utilisez le tremplin pour atteindre l'autre série de dragées de l'autre côté de la salle, puis faites pivoter la paroi avec Alohomora. Ceci vous permettra d'atteindre une autre étoile. Continuez sur la plate-forme suivante à l'aide du tremplin, puis dirigez-vous vers l'étoile et le livre de sauvegarde.

Attention avec les korrigans qui peuplent la pièce suivante. Ils sont nombreux, plus rapides que les gnomes, et surtout ils sont solidaires. Renvoyez-les rapidement dans leurs terriers et détruisez l'ectoplasme avant de vous servir des piliers pour atteindre la gargouille. Elle révèle un passage en bas de la pièce qui permet d'obtenir la **carte de bronze Quong Po**. Poussez maintenant la colonne vers le fond pour atteindre la plate-forme en hauteur, et servez-vous du tremplin pour accéder à une nouvelle étoile. Vous allez devoir agir vite et bien pour repousser rapidement les quatre crabes de feu dans leurs emplacements. Commencez par les immobiliser tous les quatre, puis repoussez-en un, et continuez de cette manière jusqu'à ce que la voie soit libre. Le passage qui se dévoile vous mène à une **carte d'argent Dymphnon Furmage**. Remontez à l'aide du tremplin, revenez jusqu'au premier symbole Elasticus, et sautez vers la poutre. Lancez un Flipendo sur le mécanisme du fond pour pouvoir sauter sur une nouvelle poutre, puis visez l'autre mécanisme pour déplier une troisième poutre qui permettra d'atteindre l'étoile. Plus, loin, sautez vers la gauche pour trouver une cachette secrète. Vous arrivez ensuite dans une salle avec des tableaux. L'un d'entre eux est à l'envers. Il dissimule un passage vers un coffre contenant la **carte d'argent Félix Labeille**. Dans la pièce suivante, éliminez les lutins de Cornouailles, puis montez à l'aide du tremplin pour faire tomber le pilier dans le trou. Vous pouvez le repousser ensuite vers l'autre côté de la pièce pour atteindre le livre de sauvegarde et l'étoile. Mais avant cela, descendez pour allumer la gargouille, remontez rapidement sur la plate-forme, et localisez le nouveau tremplin qui vient d'apparaître dans le sol. Il permet d'atteindre la corniche, et ainsi de récupérer du mucus de véracrasse et de l'écorce de sorbier. En sautant sur la corniche de gauche, vous aurez même la surprise de trouver une nouvelle étoile. Rejoignez maintenant l'opposé de cette pièce après avoir vidé la boîte des dragées qu'elle contenait, et continuez votre progression.

Avancez en éliminant les ectoplasmes et stoppez les crabes de feu si nécessaire. En haut, un tremplin vous permettra d'atteindre l'autre côté de la pièce, et vous n'aurez plus qu'à vous lâcher pour obtenir l'étoile. Levez les yeux dans la grande pièce suivante pour apercevoir une chouette qui vole au-dessus de vous. Visez-la pour dévoiler un passage secret à côté de l'étoile. Utilisez les tremplins pour l'atteindre puis descendez à proximité de la gargouille, et lancez un Lumos pour faire apparaître une série de plates-formes. Sautez sur la première, puis lancez un Flipendo sur le mécanisme situé sur une colonne de gauche. Cela ouvrira un accès dans le mur au bout de la série de plates-formes. Vous y trouverez la **carte d'argent Alberic Grunnion**. Revenez maintenant à la gargouille, et utilisez le tremplin pour rejoindre le livre de sauvegarde.

Vous devrez mériter le contenu de ce coffre en venant à bout des deux araignées qui vous encerclent.
Allumez ensuite la gargouille et avancez dans le passage pour découvrir une pièce cachée. Une poignée de dragées vous y attend. Quelques lutins de Cornouailles vous gênent la vue dans la pièce suivante ; vous savez ce qu'il vous reste à faire. Marchez sur le socle avec une empreinte, actionnez le symbole Flipendo pour trouver un recoin secret,

puis faites le tour de la pièce pour découvrir un coffre avec la **carte de bronze Celestina Moldubec**. Le tremplin vous conduit à un nouveau passage où vous devrez sectionner une corde pour déclencher l'ouverture d'un pont. Le coffre ne contient hélas que Peeves, l'esprit frappeur. Un crabe de feu et deux araignées tentent de vous barrer la route jusqu'à l'étoile. Une étoile et un livre de sauvegarde vous attendent plus loin.

Utilisez le tremplin suivant pour traverser le gouffre en sautant au bon moment pour éviter les deux marteaux géants. En levant les yeux dans le passage d'après, vous aurez la mauvaise surprise de voir une jolie toile d'araignée avec ses occupants prêts à vous tomber dessus. Prenez du recul pour faire tomber l'araignée et figez-la pour toujours avant qu'elle n'altère vos points de vie. Il s'agit maintenant de ne pas se laisser distraire par les soubresauts post mortem de la bête recroquevillée sur elle-même, de manière à vous concentrer sur l'énigme suivante. Ce serait dommage de louper la dernière carte sorcier de ce défi. Repérez le symbole Flipendo dans le mur derrière vous, puis actionnez-le pour faire sortir un tremplin sous vos pieds. Propulsez-vous vers le premier renfoncement afin d'atteindre le coffre et du même coup la **carte de bronze Hengist de Woodcroft**. Le tremplin suivant vous mène directement à l'étoile ultime, mais il est sage de ne pas s'en emparer tout de suite. Actionnez d'abord le symbole Flipendo derrière l'étoile de manière à libérer un accès derrière un tableau. Sautez ensuite sur le tremplin pour atteindre le mur d'en face et récupérez le mucus de véracrasse et l'écorce de sorbier. C'est seulement d'ici que vous pourrez atteindre le dernier coffre de dragées à l'aide d'un saut avec prise d'élan au maximum. Sachez que si vous tombez, vous pourrez toujours remonter à l'aide des tremplins, mais cela risque de générer une perte de temps qui n'est peut-être pas utile compte tenu du maigre butin que renferme ce coffre. Ceci fait, reprenez le tremplin pour atteindre l'étoile ultime du défi Elasticus.

Retour dans le hall et la tour des escaliers

L'objectif suivant est la cérémonie des points, mais il y a d'autres priorités. Maintenant que vous disposez de tous les sorts du jeu, mieux vaut fouiller une dernière fois tous les recoins du château pour récupérer les dernières cartes sorcier. Commencez par sauvegarder en bas de la tour des escaliers, puis utilisez le sort Elasticus sur les quatre tapis pour atteindre les hauteurs. L'un d'eux vous conduit directement à la **carte d'argent Alberta Toothill** qui se trouve au sommet de cette tour. Un autre vous propulse juste devant un mécanisme Flipendo qui révèle un accès vers un autre mécanisme qui nécessite l'utilisation de tous vos sorts pour fonctionner. Un nouveau passage se dévoile alors, vous permettant de trouver deux coffres. Le premier renferme la **carte d'argent Artemisia Lufkin**, et l'autre ne comporte que des dragées. Seules quelques dragées vous attendent au-dessus du tremplin dans le passage de gauche du premier étage. En revanche, vous pouvez obtenir une carte supplémentaire dans l'infirmerie. Allez dans la seconde salle et faites un simple saut sur la dalle grise qui se trouve sur le balcon. Ceci ouvrira une trappe en hauteur que vous pourrez atteindre à l'aide du tremplin qui se trouve juste en dessous. En haut, vous pourrez récupérer la **carte d'argent Chauncey Oldridge**. Si vous avez suivi la soluce pas à pas, il ne devrait vous rester plus qu'une seule cachette secrète à trouver dans cette zone. Ce dixième passage secret se trouve dans un mur, entre la salle de cours des enchantements et l'inscription en lettres de sang. Vous devez utiliser Alohomora pour le déceler. Utilisez ensuite le tremplin pour récupérer les dragées dans le coffre. Vous pouvez maintenant fouiller le hall d'entrée en prenant la grande porte après le premier escalier mobile.

Vous voilà de retour dans le hall principal de Poudlard. L'escalier situé juste devant l'entrée débouche sur un tapis Elasticus. Vous savez ce qu'il vous reste à faire pour récupérer la **carte de bronze Archibald Alderton** contenue dans le coffre en hauteur. Ceci devrait correspondre également à la découverte du douzième et dernier passage secret de cette zone. Faites tout de même un détour à l'entrée des cachots pour trouver un coffre bourré de dragées dans le mur de gauche. Avant de vous rendre dans la salle de la cérémonie des points, vous pouvez également faire un dernier détour dans le parc de Poudlard.

Retour au parc de Poudlard

Le sort Elasticus va s'avérer utile pour mettre la main sur les derniers bonus du parc. En arrivant dans cette zone, localisez la carte située sur le mur de droite. Utilisez le sort Elasticus sur le socle en dessous pour atteindre facilement cette **carte de bronze Jocunda Sykes**. La seconde carte est un peu plus complexe à obtenir. Descendez les marches de droite pour allumer la gargouille dans le renfoncement, puis courez en direction du mur de gauche pour passer dans le faux mur que vous aviez dû déjà découvrir précédemment. Il mène à une série de marches et à un coffre déjà visité. Cependant, il reste un huitième et dernier passage secret à découvrir. Repérez une petite dalle grise sur le sol et faites un simple saut dessus pour l'enfoncer. Cela libérera une carte cachée dans le mur en face. Vous pourrez atteindre cette

carte d'argent Dunbar Oglethorpe en actionnant le tremplin juste en dessous. Tant que vous êtes dans le parc, vous pouvez tenter de remporter les quatrième et cinquième matches de quidditch contre Poufsouffle et Serdaigle pour booster votre total de points avant de vous rendre à la cérémonie. D'autres duels vous attendent également dans la salle des duels avec le classement des élèves. Lorsque vous vous sentirez prêt, rendez-vous dans la salle de la cérémonie des points. Le sort Elasticus devrait vous permettre de récupérer beaucoup plus de dragées que d'habitude. En sortant, Ron vous indique qu'il s'est passé un incident dans les toilettes de Mimi Geignarde. Sauvegardez votre partie, puis rejoignez-le. Arpès la découverte du livre de Tom Jedusor, suivez Ron en direction de la cabane d'Hagrid, tandis que Hermione part à la bibliothèque vérifier ses soupçons.

La forêt interdite

(4 cartes bronze, 2 cartes argent, 4 passages secrets)

La rencontre avec Hagrid ne se passe pas tout à fait comme prévu. Après avoir surpris la conversation entre Lucius Malefoy, Albus Dumbledore et Rubeus Hagrid, Harry et Ron partent en direction de la forêt interdite, en suivant la trace des araignées. Vous pouvez profiter de cet instant pour fouiller le parc de Poudlard de nuit au cas où vous auriez laissé des choses. Les passages secrets sont les mêmes que de jour, mais le contenu des coffres est différent. Faites également le tour de la cabane d'Hagrid pour récupérer quelques dragées avant de sauvegarder derrière la hutte. Vous êtes maintenant prêt à affronter les sombres créatures de la forêt.

De nombreuses araignées et des squelettes vous attendent dans les profondeurs de cette forêt. Servez-vous des tremplins pour atteindre les rondins, et libérez ces derniers en balayant les toiles d'araignées qui les retiennent. Ceci créera un pont en contrebas. Vous trouverez des coffres pleins de dragées en hauteur, mais ils sont gardés par des squelettes qui vous donneront toutefois des écorces de sorbier. Sautez sur le premier rondin, et visez le symbole Flipendo en hauteur pour dévoiler une cachette secrète vous conduisant à la **carte d'argent Cliodna**. Continuez en direction de la chocogrenouille, et apprêtez-vous à affronter une plante carnivore géante. Pas de panique, la démarche est la même que pour les petites. Le tout est de viser correctement les quatre têtes puis le coeur afin de pouvoir passer en toute sécurité. Gare à la chute lorsque vous traverserez le pont suivant. Vous tomberez au beau milieu d'un nid de champignons vénéneux que vous aurez tôt fait de contourner pour retrouver l'air libre. Libérez les deux gnomes retenus dans leur terrier pour qu'ils transforment les champignons en dragées, et renvoyez-les dans leur trou. Plus rien ne vous empêche à présent d'atteindre le livre de sauvegarde.

Courage, le tunnel suivant regorge d'araignées. Débarrassez les toiles et écrasez les petites araignées avant de venir à bout des deux lutins de Cornouailles qui vous attendent à la sortie. Servez-vous des tremplins pour sauter de plate-forme en plate-forme en récupérant les dragées. Vous n'avez pas besoin de guider votre saut ni de prendre de l'élan. Le tout est de se mettre bien au centre puis de sauter droit pour récupérer tous les bonus. Pour atteindre la carte sur la branche de l'arbre, vous devez d'abord faire le tour. Une fois sur la plate-forme lumineuse, lâchez-vous en contrebas et activez le socle Elasticus pour atterrir directement sur la branche contenant la **carte de bronze Gifford Ollerton**. Vous lâcher directement en bas du tronc signerait votre arrêt de mort. Vous n'avez pas d'autre choix que de sauter à l'extérieur de l'arbre pour refaire tout le trajet jusqu'au centre du tronc. Continuez ensuite en direction du repaire des araignées. Un véritable cauchemar où les occupants sont prêts à vous sauter dessus dès que vous balayez une toile. Vous devez pourtant faire le ménage dans cette zone pour pouvoir atteindre le sommet et révéler un passage à mi-hauteur qui mène vers la **carte d'argent Gondoline Oliphant**. En haut, retournez-vous pour trouver la **carte de bronze Perpetua Fancourt** dans un coffre. Avant d'accéder au livre de sauvegarde, vous devez encore utiliser le tremplin pour traverser le gouffre, et renvoyer rapidement les trois korrigans dans leur trou avant qu'ils ne dévorent toute votre jauge de vie.

En avançant sur le chemin suivant, vous aurez la mauvaise surprise de voir que les araignées ne succombent désormais qu'après deux rictusempra. Trois squelettes vous barrent la route, ce qui se traduit par trois écorces de sorbier supplémentaires. Vous devez alors sectionner la corde pour faire pivoter l'arbre afin de vous servir de ses branches pour escalader le tronc. Débarrassez-vous des ennemis et progressez jusqu'à hauteur du coffre. Vous y trouverez une **carte de bronze Dorces Bienaimée**. Sautez en direction du coffre suivant pour constater qu'il ne renferme qu'un gnome. Quels que soient vos a priori contre ces créatures, ne le jetez pas tout de suite dans son terrier. Prenez plutôt la peine de le lancer sur les champignons afin qu'il dégage la voie en créant des dragées supplémentaires. Lancez ensuite un Flipendo sur le tronc pour créer un pont duquel vous ne tarderez pas à tomber.

Divers bonus vous attendent de chaque côté, comme du mucus de véracrasse, un chaudron pour créer des potions wiggenweld, et surtout un coffre contenant la **carte de bronze Norbert Dragonneau**. Quelques pas plus loin, vous débouchez dans l'antre d'Aragog.

Fermez les yeux si vous êtes arachnophobe, ou bien allumez toutes les lumières, coupez le son et prenez votre courage à deux mains.
L'antre d'Aragog regorge d'araignées de toutes sortes et de toutes tailles, dont une démesurément effrayante : la bien nommée Aragog. Pour abréger cette vision d'horreur, le mieux est de ne pas se préoccuper de la multitude d'araignées qui vous sautent dessus, mais de vous dépêcher simplement de faire le tour de l'antre en coupant toutes les toiles qui retiennent les piliers avec un cracbadabum. En effet, pour la deuxième phase du combat, toutes les " petites " araignées disparaîtront sans que vous ayez eu besoin de les blesser, vous laissant seul avec Aragog. Le seul moyen d'en finir avec elle est de rester mobile tout en lançant un sort dans sa direction dès qu'elle se dresse sur ses pattes arrières.

Une fois le cauchemar terminé, vous avez droit à une courte cut-scene avec la Ford Anglia volante. Ron vous annonce alors la terrible nouvelle : Hermione est pétrifiée ! Vous avez une dernière chance de fouiller le château avant de suivre Ron à l'infirmerie. Il devrait simplement vous manquer une carte de bronze que vous trouverez dans la chambre des secrets. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez toujours échanger vos dragées avec d'autres élèves pour obtenir les cartes qu'il vous manque. Malheureusement, vu la tension qui règne actuellement sur Poudlard, il n'y a personne à cette heure-ci dans les couloirs. Attention, il y a un bug qui survient à cet endroit : si vous essayez de visiter le parc de Poudlard de nuit, vous ne pourrez plus rentrer dans le château et il faudra quitter le jeu ! Vous n'avez donc pas d'autre choix que de vous rendre au plus vite à l'infirmerie, en haut de la tour des escaliers. De toute façon, vous pourrez vous rendre où vous voudrez une fois le boss final achevé.

La chambre des secrets

(1 carte bronze, 3 passages secrets)

Après avoir constaté l'état d'Hermione, vous devez prendre la direction des toilettes de Mimi Geignarde, deux étages en dessous, dans le passage à gauche de l'inscription en lettres de sang. C'est là que se trouve l'accès vers la chambre des secrets. Plongez à l'intérieur, en croisant les doigts pour avoir assez de potions wiggenweld. C'est en effet ici que les choses se corsent, mais étant donné la relative facilité des phases de jeu précédentes, vous devriez en avoir stocké un peu moins d'une vingtaine, ce qui sera amplement suffisant.

Sitôt plongé dans le puits, vous êtes confronté à une série de crabes de feu qu'il vous faudra stopper pour faire le tour de la pièce en commençant par le côté droit. Dès que vous aurez atteint la gargouille, lancez un Lumos puis sautez sur la corniche de droite pour repérer un faux mur lumineux. Derrière se trouve un coffre avec une chocogrenouille. Activez ensuite le tremplin pour atteindre l'ascenseur, et sautez lorsque vous serez à mi-hauteur de façon à atteindre les deux coffres remplis de dragées. En-dessous, lancez un Flipendo sur l'interrupteur dans le mur pour ouvrir les grilles latérales et emparez-vous des dragées contenues dans les chaudrons. Foncez ensuite directement vers le livre de sauvegarde.

Vous devez continuer votre progression dans les tunnels tout en débarrassant l'endroit des araignées qui le peuplent. Méfiez-vous de celles qui savent encaisser le premier choc. Plus loin, vous déclenchez un mécanisme qui met en place un véritable coupe-gorge. Essayez de passer rapidement entre les lames tout en vous arrêtant après chacune d'elles pour calculer le bon timing. De l'autre côté, vous aurez la joie de trouver une chocogrenouille et un livre de sauvegarde.

Approchez-vous précautionneusement du coffre, de manière à ne pas vous faire piéger par les éboulis. Lancez ensuite un Flipendo sur le rocher pour le faire tomber et ainsi créer un pont de fortune. Vous ne pouvez pas encore atteindre le passage de gauche, alors continuez simplement vers la droite jusqu'à vous trouver dans un endroit où les murs latéraux tentent de vous écraser. Courez jusqu'au bout pour éviter de finir en bouillie de pixels, mais arrêtez-vous au bord du gouffre en attendant que les deux parois se figent. Vous aurez alors la possibilité de les contourner pour trouver un passage secret qui dissimule un coffre plein de dragées. Sautez alors dans le gouffre, et continuez en direction de l'ectoplasme et de la toile d'araignée pour atteindre un nouveau livre de sauvegarde. Juste derrière, vous pourrez piller le contenu d'un coffre dissimulé dans l'ombre.

Lâchez-vous dans le passage après avoir vidé les deux chaudrons, pour vous retrouver cerné par de nombreux lutins

de Cornouailles et un crabe de feu. Comme toujours, restez mobile et exploitez la configuration du terrain pour vous débarrasser rapidement des lutins. Traversez le pont afin d'actionner une gargouille qui fera apparaître un bloc de l'autre côté, et utilisez le tremplin pour l'atteindre. Continuez de cette manière pour faire le tour de cette vaste salle, sachant que trois détestables korrigans vous attendent de l'autre côté. Vous pouvez essayer de les faire tomber pour en finir avec eux. Au bout, vous pourrez sectionner la corde qui retient la grille de la sortie, mais aussi actionner un interrupteur Flipendo pour trouver un troisième passage secret. Une fois en bas, stoppez le crabe de feu et servez-vous du tremplin pour atteindre la sortie. Un tunnel sujet à des éboulements vous conduit à une autre zone pleine de monstres. Votre partie est sauvegardée instantanément à cet endroit.

Vous débouchez dans une arène gardée par quatre crabes de feu plutôt agiles. La première chose à faire est de les stopper tous les quatre, puis d'activer les symboles Flipendo. Recommencez à les figer, puis poussez-en un dans le recoin de gauche et un autre dans le recoin de droite. Les deux autres peuvent finir leur vie dans la fosse du fond. Deux portions de pont se libèrent alors au-dessus. Utilisez les tremplins successifs pour atteindre ce pont, mais pensez à activer la gargouille dans la zone des korrigans pour pouvoir localiser deux passages secrets situés juste avant le pont. L'un contient un coffre de dragées, l'autre une chocogrenouille. La gargouille n'apparaît que si vous venez à bout des deux korrigans, vous autorisant à récupérer par la même occasion du mucus de véracrasse et de l'écorce de sorbier. Faites un grand saut avec élan pour atteindre l'autre côté du pont, puis coupez les deux cordes afin de descendre au niveau inférieur. Une sauvegarde vous y attend.

Actionnez les symboles Flipendo afin de libérer l'accès aux bonus.
Plus loin, vous retrouvez de vieilles connaissances. Les escargots sont toujours aussi rapides dans le jeu, mais il vous faudra pourtant en repousser un sur la trappe de droite pour le piéger, et faire tomber l'autre dans la fosse. Utilisez le tremplin pour atteindre la poutre en hauteur, en prenant soin d'éliminer tous les lutins, et coupez les deux cordes sur le mur de droite. Vous apercevez alors l'ultime carte de bronze du jeu qui vous attend sur une poutre à l'entrée de cette zone. Avant de pouvoir la récupérer, vous devez continuer en répétant la même démarche pour faire tomber deux autres poutres. Vous pouvez alors vous emparer de la **carte de bronze Wilfred Elphick**. Vous pouvez une nouvelle fois sauvegarder.

Les ennuis ne sont pas encore finis, vous êtes pris en chasse par un énorme rocher qui vous broiera d'un seul coup s'il vous atteint ! La perspective n'est pas la même que d'habitude, donc sautez et courez sans vous arrêter, en visant les ronces dès que vous les apercevez. Quelques mètres plus loin vous tombez dans un autre tunnel qui mène à des flacons contenant du mucus de véracrasse et de l'écorce de sorbier. Le livre de sauvegarde laisse augurer du pire.

Avant de couper la corde qui retient le balancier, vous pouvez vous lâcher à l'étage du dessous pour trouver une gargouille qui permet ensuite de remonter. Placez-vous ensuite sur le balancier, libérez la corde, et laissez-vous conduire de l'autre côté de la salle. Une dernière épreuve vous sépare encore du boss final. Sautez au bon moment pour éviter les jets de flammes, et récupérez les ingrédients pour préparer quelques potions dans le chaudron situé de l'autre côté. Vous devriez à présent largement dépasser la vingtaine de potions wiggenweld. Si ce n'est pas le cas, ce n'est pas grave, seules quelques potions suffiront, voire aucune si vous avez le maximum de jauges d'énergie.

Fumsek intervient au début du combat contre le basilik pour lui crever les yeux et vous donner une épée. L'objectif consiste à lancer un sort de puissance maximale sur la tête du monstre, au moment où il ouvre la gueule. Courez pour concentrer votre sortilège, puis attendez le moment propice pour lâcher votre attaque. La difficulté vient du fait qu'on ne peut pas cibler le monstre et qu'il faut donc prendre la peine de le viser correctement pour l'atteindre. Après quelques coups, le basilik change de tactique et sort des trappes dans le sol pour vous attraper. Ces attaques sont particulièrement redoutables, et vous serez régulièrement ralenti dans vos mouvements. La démarche reste toutefois à peu près la même. Concentrez votre énergie pendant que le monstre bouge sa tête de gauche à droite, et attendez le dernier moment pour lui lancer un sort au moment où il ouvre la gueule. En cas de problèmes, pensez à sélectionner la régénération automatique dans les options. Après une bonne série de coups, le monstre abdique.

Retour dans le château de Poudlard

La suite des événements n'est qu'un prétexte pour vous offrir l'opportunité de fouiller une dernière fois les zones du château pour trouver tout ce qui a pu vous échapper. Les cartes manquantes peuvent être obtenues auprès des élèves qui proposent des échanges. Vous pouvez également tenter de remporter le dernier match de quidditch et les défis de

sorciers qu'il vous reste éventuellement. Si vous gagnez le match, cela permettra à votre équipe de remporter la coupe. Une fois les quarante cartes d'argent en votre possession, rendez-vous au challenge des cartes d'or.

Le challenge des onze cartes d'or vous attend au premier étage de la tour des escaliers. La première salle est peut-être la plus difficile de tout le challenge. Vous devez vous débarrasser rapidement de quatre crabes de feu de manière à récupérer la **carte d'or Bertie Bott**. Une série de plates-formes mène ensuite à la **carte d'or Albus Dumbledore**. Coupez la corde pour traverser le pont, balayez les toiles, passez les marches sur le côté droit ou gauche de la pièce et faites un saut pour récupérer la **carte d'or Godric Griffondor**. Faites tourner la roue en détachant la corde de manière à pouvoir ensuite escalader les marches tapissées d'ectoplasmes. Elles conduisent à la **carte d'or Herpo Pourri**. A l'aide d'un Elasticus, propulsez-vous au-dessus des crabes pour atterrir directement sur la **carte d'or Salazar Serpentard**. Un autre Elasticus mène tout droit à la **carte d'or Helga Poufsouffle**. Actionnez la gargouille avec un Lumos, et sautez sur les plates-formes lumineuses pour atteindre la **carte d'or Montague Knightley** à mi-hauteur. Tout en bas, vous devrez couper la corde qui retient la roue pour déboucher devant une série de blocs Flipendo. Poussez le premier à gauche, le second à droite, le troisième à gauche et le quatrième à droite pour atteindre la **carte d'or Paracelse**. Le balcon est peuplé de créatures et ne contient rien d'intéressant. Passez la porte et regardez au-dessus pour localiser une corde que vous devrez couper pour révéler un tremplin qui mène à la **carte d'or Carlotta Pinkstone**. Dans la salle suivante, poussez une fois le bloc de gauche, deux fois celui du milieu, et trois fois celui de droite pour créer des marches vers la droite et atteindre la **carte d'or Rowena Serdaigle**. Faites l'inverse pour sortir de l'autre côté, puis coupez la corde qui retient le socle pour révéler un symbole Elasticus. Le tremplin vous conduira vers une série de trois Elasticus qui mène à la onzième **carte d'or Harry Potter**. Vous pouvez à présent admirer toutes vos cartes dans la galerie.

Il ne vous reste plus qu'à vous rendre dans la salle de la cérémonie de la coupe des quatre maisons pour terminer le jeu. Elle se trouve à droite de l'entrée de Poudlard, juste après les duels de sorciers. Griffondor remporte ainsi haut la main la première place de la coupe des quatre maisons.

ETRE IMMORTEL

Mettez le jeu en pause et tapez **imol** pour devenir invincible.

Harry Potter et la Coupe de Feu

© Electronic Arts 2005

CONSEILS

Dragée où es-tu ?

Même si cela n'est pas mentionné à chaque passage, pensez à bien fouiller chaque élément du décor de chaque niveau. En effet, en usant de sorts basiques, vous pouvez déloger de nombreuses dragées dans toutes sortes d'éléments. Vous pouvez ensuite échanger ses dragées contre des cartes augmentant vos capacités.

Evolution des personnages

Il est primordial de s'essayer à tous les personnages au cours de l'aventure. Sans cela, et si vous persister à prendre constamment le même individu, les autres ne pourront pas progresser (en gagnant des dragées pour les échanger plus tard contre des cartes) et se retrouveront bien faibles dans les derniers niveaux de jeu.

Réaliser des sorts parfaits

Pour réaliser des sorts parfaits à tout va, faites des mouvements circulaires avec le joystick analogique gauche lorsque vous vous essayez à un sortilège.

Cartes et stratégie

L'utilisation des cartes n'est pas à prendre à la légère... N'oubliez donc pas avant chaque niveau d'assigner les plus puissantes d'entres elles à vos personnages. La puissance de leurs sorts se verra alors augmenter, tout comme leur endurance. D'autres cartes permettent de bénéficier d'avantages certains contre une créature précise (au choix suivant les cartes en votre possession). N'hésitez pas à les activer si le niveau dans lequel vous vous apprêtez à plonger en fourmille !

Boucliers : mode d'emploi

Les boucliers peuvent être considérés comme une sorte de monnaie d'échange. On en trouve dans tous les niveaux, et ils permettent de progresser au fil de l'aventure. Ainsi, pour passer d'un tableau à l'autre, un certain nombre de boucliers vous sera demandé. Irrémédiablement, il vous faudra alors retourner fouiller les précédents niveaux de jeu lorsque l'aventure touchera à sa fin. Reportez-vous alors aux différents paragraphes à l'intérieur des titres pour trouver votre bonheur. Notez également qu'il est possible de remporter d'autres boucliers en remplissant les tâches secondaires comme trouver les mini-boucliers mais encore diverses autres statues...

SOLUTION COMPLÈTE

LA COUPE DU MONDE DE QUIDDITCH

Dans la confusion qui règne sur les lieux, partez vers la droite en ramassant les dragées surprises de Bertie Crochue. Très rapidement d'affreuses bestioles vous attaqueront, ce ne sont que des Fangieux. Une parfaite occasion pour vous de vous essayer aux sortilèges ! Débarrassez-vous des gêneurs et poursuivez vers l'inconnu. Le père de Ron viendra alors vous filer un coup de main. Suivez ses conseils et soulevez la pierre en utilisant le sortilège Wingardium Leviosa. Poursuivez jusqu'à ce que vous ayez passé la deuxième roche et frayez-vous un chemin parmi les arbre abattus en décalant les troncs à l'aide du sort précédemment cité (vous devez également maintenir une direction simultanément). Juste avant le pont, une horde de créatures viendra tenter de croquer nos 3 amis. Luttez vaillamment et reprenez la route lorsque toute présence ennemie aura été repoussée. Arrivé devant l'amas de rochers empêchant toute progression, lancez un sort combiné (dès que l'on parlera de sort combiné dans cette solution, cela impliquera un sort simultané des 3 personnages) de type Wingardium Leviosa. La fin des ennuis est proche ! Il ne vous reste plus qu'à filer jusqu'au portoloin sur le prochain pont pour terminer ce premier niveau.

DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL

Premier cours

En suivant les conseils de votre professeur, commencez par frapper le sceau de sortilèges de base histoire de gagner quelques Dragées. Filez ensuite emprunter la porte du fond. Dans la salle qui suit, plusieurs Fangieux vous sont envoyés. Mettez-leur une bonne raclée à grande dose de magie puis frappez les coffres des décors alentours afin de faire le plein de dragées avant de passer la deuxième porte. Le défi suivant est des plus simples. En maintenant la touche du sort Accio, passez à proximité des pylônes de pierre pour attirer vers vous les nombreuses récompenses. Enfin, approchez du livre de sorts pour finir.

Deuxième cours

Après avoir vidé la salle de départ des nombreuses dragées dissimulées dans les éléments du décor, passez la première porte pour vous frotter à la nouvelle épreuve qui débute. Eteignez le feu grâce au sort prescrit à l'écran et avancez jusqu'à la pièce suivante. Là-bas, luttez contre les salamandres en usant de sorts d'élément d'eau sans retenue. Récupérez les récompenses et gagnez l'extérieur en empruntant l'issue suivante. Suivez ensuite le chemin imposé par le niveau jusqu'à ce que vous arriviez devant un petit pont-levis. Eteignez alors les points en flammes et tuez les salamandres avant d'attirer le pont vers vous afin de pouvoir poursuivre grâce à celui-ci. Une dernière épreuve vous attend plus haut. Maîtrisez les dernières Salamandres puis foncez récupérer le premier des 3 Boucliers.

EXTERIEURS DE POUDLARD

Bouclier principal

Au commencement, commencez par visiter la cour en contrebas puis prenez le chemin des escaliers en colimaçon. Progressez continuellement jusqu'à atteindre le sommet du donjon. Des gargouilles viendront vous gêner dans votre quête. Prenez garde aux fléchettes qu'elles envoient et unissez vos forces pour en venir à bout plus facilement. Le second petit bouclier passé (il n'est pas nécessaire de trouver toutes ses versions réduites pour pouvoir y accéder), éteignez le feu qui l'entoure pour pouvoir vous en saisir.

Le bouclier de la tour

Rechargez une partie et avancez jusqu'à la cour aux lézards brûlants. Lorsque que vous sortez victorieux de la bataille, vous remarquerez qu'une grille s'ouvre d'elle-même. Derrière celle-ci, un long pilier retient dangereusement la stabilité

d'une tour. Envoyez-y donc un chaudron pour faire effondrer l'édifice. Il ne vous reste plus qu'à fouiller les décombres et récupérer la récompense !

L'escalier de blocs

Rechargez une partie et avancez jusqu'aux 3 blocs. En vous dirigeant vers la gauche, vous remarquerez que les remparts du mur sont comme fissurés, vous laissant alors une chance de passer. Commencez par déplacer l'un des gros blocs contre le muret, puis placez-en un deuxième par-dessus. Positionnez ensuite le troisième bloc devant les deux premiers et grimpez grâce à l'escalier que vous venez de créer. En poursuivant par la droite, vous mettrez alors la main sur un nouveau bouclier.

La fontaine et le bouclier

Lorsque vous aurez appris le sortilège faisant pousser les plantes (voir Botanique), rendez-vous sur le chemin de droite à partir de la sauvegarde (au lieu de descendre vers les chaudrons). Soulevez les caillasses bloquant le chemin puis tournez sur la gauche dès que possible. Soulevez le bloc de pierre pour ainsi l'adosser contre le muret légèrement plus loin, puis escaladez la paroi pour gagner la nouvelle cour. Un imposant bassin se dresse alors sous vos yeux. Faites pousser les nénuphars baignant dans son eau pour vous frayer un chemin jusqu'à la fontaine et ainsi atteindre le bouclier, juste derrière.

Escalade pour bouclier

Reprenez exactement le même chemin que précédemment, mais contournez cette fois-ci le bassin pour aller ouvrir la grille du fond. A proximité de l'arbre se trouve un bloc. Déplacez celui-ci sur l'estrade de gauche afin de pouvoir grimper sur la haute plate-forme. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la grille et à placer le second bloc pour atteindre un nouveau bouclier dans l'alcôve de droite.

Bloc et décombres

Descendez parmi les murs qu'il vous est possible de briser à l'aide des chaudrons. Cassez dans un premier temps celui de gauche puis montez sur la première plate-forme grillagée. D'ici, et avec l'aide de vos petits camarades, vous pouvez faire tomber le bloc de pierre de son balcon. Faites-le, puis poursuivez votre petite entreprise de destruction massive de manière à pouvoir déplacer le bloc juste devant l'estrade où se tient un bouclier. Il ne vous reste plus qu'à monter sur le bloc pour l'atteindre.

FORET INTERDITE

Bouclier principal

Dans la foret, avancez le long du sentier et faites connaissance avec les nouvelles créatures qui gardent ces lieux. Pour vous débarrasser des plantes vomissantes, il vous faut les catapulter. Pour cela, usez du sortilège Wingardium Leviosa et relâchez la pression exercée sur la touche associée à ce sort pour pouvoir catapulter la créature au loin. Lorsque vous tombez sur les barrières jaunâtres, catapultez vos ennemis dans celles-ci pour briser le sortilège qui vous empêche de progresser. Arrivé sur la petite place avec un tronc d'arbre mort à son centre, juste après l'arrivé des Salamandres géantes, hissez-vous sur le terre-plein de droite pour faire connaissance avec le dragon. Echappez à ses jets de flammes et marchez le long des berges en hauteur pour éviter toute gêne. Lorsque les flammes vous barreront à nouveau la route, usez de votre sort à base d'eau pour pouvoir poursuivre. Lors de votre deuxième altercation avec la bête ailée, tuez les salamandres qu'elle vous envoie puis allez ouvrir le portail pour ainsi continuer vers les marches menant plus en hauteur. Un premier bouclier récompensera vos efforts !

Scroutt toujours !

La deuxième phase de recherche vous amène jusqu'à la confrontation avec un Scroutt. Visez son arrière train pour pouvoir lui infliger de gros dégâts. La bestiole terrassée, prenez le bouclier apparaissant au centre des lieux pour en finir

avec cette pagaille.

Un bouclier un tantinet trop haut...

Retournez dans le même niveau et, au tout début, vous remarquerez qu'un bouclier plane au-dessus du sol. Pour l'atteindre, il vous faut avancer jusqu'au bloc de pierre non loin, et le tracter avec vos magies afin de pouvoir vous en servir pour accéder à celui-ci.

Scroutt, le retour !

Lorsque vous maîtriserez complètement le sortilège des plantes (voir Botanique), revenez sur la place où vous aviez jadis vaincu le Scroutt à pétard. En suivant les plantes grimpantes à l'arrière plan, on peut s'apercevoir qu'elles montent jusqu'à une sorte de terre-plein. Faites germer les bourgeons pour pouvoir y accéder. Plus haut un deuxième scroutt version améliorée vous attend. Tuez-le pour remporter un nouveau bouclier.

C'est le printemps

Toujours grâce à votre sortilège de plantes, prenez le chemin de la tour et partez en repérage. En restant bien attentif, vous remarquerez un bouclier en hauteur. Des bourgeons non loin vous permettront alors de vous hisser jusqu'à celui-ci.

TACHE DU TOURNOI 1 : LE DRAGON

La première épreuve vous propose de tester vos talents de pilote de manche à balais. Lancé à pleine vitesse, vous devez échapper aux griffes d'un dragon aux élans peu amicaux. Passez dans les cercles oranges pour récupérer quelques dragées et ne loupez pas les bleus qui vous permettront d'accélérer pour ainsi échapper aux flammes et gagner de précieuses secondes. Suivant votre temps de parcours, vous dégotterez le bouclier de bronze, d'or ou d'argent. Mais le nombre de dragées récoltées rentre également en compte. Ainsi, pour espérer obtenir tous les boucliers, comptez environ 250 dragées récupérées et un temps approximatif de 2min20. S'il vous est toutefois trop difficile d'obtenir le temps record, allez débloquer d'autres boucliers dans les précédents niveaux.

SALLE DE BAIN DES PREFETS

Bouclier principal

Après la bourde malencontreuse de notre ami Ron, déplacez les chaudrons bouillonnants sur le mur fissuré afin vous ménager un passage à travers la paroi fêlée (usez du sort Wingardium Leviosa). Passez par la faille et avancez jusqu'au premier tuyau qu'il vous faudra briser à l'aide d'un nouveau chaudron. En vous faisant aider d'un de vos collègues, faites basculer la passerelle vers vous pour poursuivre. Récupérez les dragées ainsi que le petit bouclier avant de revenir à l'avant du pont. Là-bas, brisez la tuyauterie toujours grâce aux chaudrons et poursuivez vers la droite. Très rapidement, montez le premier bloc montant vers le haut et hissez-vous sur la passerelle de gauche (les espèces de cascades vous empêchent tout accès pour le moment). Plus haut, déplacez le tuyau d'où provient l'écoulement des eaux puis redescendez pour poursuivre là où vous étiez jadis bloqué. Sur la prochaine plate-forme, déplacez à nouveau les robinets géants et brisez la tuyauterie en contrebas du premier chaudron pour ensuite rebrousser chemin et retrouver la bonne voie. A ce moment précis du niveau, de nombreuses créatures viendront ralentir votre progression. Ne vous éparpillez pas et venez à bout de ces nombreux monstres en équipe. Arrivé vers l'œuf, tentez de l'attirer vers vous à l'aide de vos talents de magicien. Malheureusement, celui-ci remonte dans la tuyauterie. Retournez alors dans la salle de bain des préfets (autrement dit à votre point de départ) afin de mettre la main sur l'œuf (et par la même occasion sur le premier bouclier).

Le bouclier de facilité

En relançant une partie dans le même niveau vous débutez dans un pentacle de sauvegarde. Marchez vers le pont descendant et suivez les coursives jusqu'au prochain bouclier sur la passerelle.

Troisième bouclier

Rechargez une partie et reprenez le même chemin que précédemment. Lorsque vous apercevrez un des boucliers coincés vers l'eau, approchez-vous du premier chaudron vert et balancez-le par-dessus la rampe de manière à ce qu'il aille s'exploser sur les tuyaux en contrebas. Revenez ensuite sur vos pas et descendez les escaliers pour trouver le gros bloc de pierre. Déplacez-le alors sur le ponton de bois, puis jusqu'au rempart placé devant le bouclier pour pouvoir ainsi escalader et récupérer l'objet convoité.

BOTANIQUE

4 boucliers sont nécessaires pour débloquer le niveau suivant. Votre but principal est ici de récupérer de la branchiflore de manière à être fin près pour la seconde tâche du tournoi.

Bouclier principal

Descendez les marches du château en direction des serres et tournez à gauche dès que possible. En demandant l'aide d'un de vos deux petits camarades, déplacez la grande grille de manière à pouvoir poursuivre. Il ne vous reste plus qu'à gagner la petite cour afin de récupérer le grimoire qui vous apprendra un nouveau sortilège. Rebroussez chemin jusqu'à l'extrême Est de la zone et délogez les rochers bloquant le passage vers l'escalier. Lancez deux fois votre nouveau sort pour poursuivre puis avancez jusqu'à gagner l'intérieur de la serre. Une grosse abeille viendra alors rouler des mécaniques devant nos trois sorciers, et plusieurs de ses copines ne devraient pas tarder à la rejoindre. Ouvrez les gros bulbes à nectar pour les attirer ou laissez vos amis s'occuper d'elles pour de votre coté, continuer à progresser. Faites grossir les nénuphars et allez abaisser le premier pont sur la gauche. Envoyez ensuite les plantes s'écraser dans le poison visible au loin, puis empruntez le passage à l'ouest pour ressortir de la serre. De nouveau à l'extérieur, ouvrez le grand portail et sortez vos baguettes car deux énormes bestioles vous attendent derrière les grilles. Tuez la première et fuyez lorsque la seconde se libèrera d'elle-même (les courageux peuvent également livrer bataille mais cela ne sert pas vraiment à grand-chose). Poursuivez donc par les marches de gauche et gagnez au plus vite la serre suivante. Commencez à monter les escaliers en colimaçon tout en vous aidant des germes de fleur, et luttez avec ferveur lorsque la reine des bestioles ramènera sa fraise. Plus haut, balancez des chaudrons sur la structure au plafond jusqu'à ce que celle-ci daigne céder. Redescendez alors en vous frayant un chemin parmi les ennemis, et arrivé en bas, éteignez le feu pour récupérer le premier bouclier.

La grotte au bouclier

Lorsque vous rechargez la partie, vous débutez devant la grille qui renfermait les deux monstres. Bouchez l'entrée d'où s'arrivent toutes les bêtes ailées, puis déplacez le gros bloc de pierre jusqu'en haut du premier palier des marches de gauche. Grimpez sur l'objet puis faites germer les bourgeons à gauche. Avancez alors jusque dans la cavité pour mettre la main sur le second bouclier.

Le bouclier du bassin

De retour dans ce même niveau de jeu, passez sous l'arche près du bloc de pierre. Vous arrivez alors dans une pièce dotée d'un bassin au centre. Partez dans un premier temps sur l'un des côtés, et ouvrez l'une des grosses fleurs afin d'attirer la faune ailleurs que sur votre tête. Revenez ensuite aux abords du bassin et faites s'ouvrir les nénuphars afin de vous frayer un chemin jusqu'à la troisième récompense.

Des ponts, des passerelles... et un bouclier à la clef !

En route pour votre quatrième bouclier, reprenez la première route que vous aviez empruntée, c'est-à-dire celle menant à la dernière serre. Dès que vous atteignez les passerelles surélevées, abaissez le pont en face de votre plate-forme à grand renfort de magie. Poursuivez par la gauche afin d'aller abaisser les deux prochains pontons, puis revenez vers le centre pour continuer en passant sous la serre. Un nouveau pont juste derrière, attend que vous vous mettiez au travail. La besogne durement remplie, ressortez pour cette fois-ci continuer un peu plus à droite. Longez alors les passerelles jusqu'à vous retrouver au dos du dernier pont à abaisser. Il ne vous reste plus qu'à refaire le même chemin en sens inverse pour pouvoir empruntez le dernier passage que vous venez de vous-même de vous créer. Celui-ci mène

heureusement tout droit vers le dernier des boucliers.

Au pied de la dernière serre

En vous rendant jusqu'au terrain hébergeant la dernière serre, il vous sera possible d'apercevoir un bouclier derrière une barrière de champignons empoisonnés. Tuez les Fangieux puis utilisez la plante pour la propulser sur les champignons afin de les faire disparaître. Ceci étant, vous pourrez alors aller "cueillir" ce nouveau bouclier.

TACHE DU TOURNOI 2 : LE LAC

Pas moins de 11 boucliers sont nécessaires pour pouvoir poursuivre l'aventure. Comme lors de la première tâche, vous êtes chronométré et votre temps ainsi que vos performances décideront des médailles obtenues à l'issue de l'épreuve. Maintenez la touche d'accélération enfoncée et raflez le plus de dragées possible. Lors de vos rencontres avec les Strangulots, veillez à toujours bien rester en mouvement et à bombarder la touche de sorts pour faire le ménage. 3 boucliers sont à récupérer dans ce niveau même. Pour ce qui est des manquants, vous allez devoir retournez dans les niveaux précédents afin d'en trouver. Reportez-vous donc aux différents paragraphes pour être bien sûr ne pas être passé à coté de quelque chose.

TACHE DU TOURNOI 3 : LE LABYRINTHE

La première partie de la tâche démarre de manière assez soft. Lancé dans un labyrinthe constitué de grands buissons, il vous faut retrouver la coupe placée au centre du parcours. Partez en direction de la gauche, et progressez en vous aidant des tracés de dragées. La deuxième partie du niveau nous fait revivre la scène où les arbres tentent de se refermer sur le jeune sorcier. Foncez donc droit devant vous et évitez les obstacles des cotés pour ne pas vous faire rattraper par les mauvaises herbes. Dès que vous vous serez sorti de ce mauvais pas, il vous faudra voler au secours de Digorry, pris dans la "toile végétale". Lors de la troisième et dernière partie, vous devez combattre seul deux énormes Scroutts lanceurs de flammes. Mais la tâche n'est pas aussi difficile qu'il n'y paraît. Attendez qu'ils se précipitent sur vous à toute allure et esquivez-les pour qu'ils se cognent et s'assomment alors contre les buissons (oui je sais ce n'est pas vraiment logique ;)). C'est à ce moment là qu'il vous faudra les attaquer en leur jetant un maximum de sorts d'attaques dans le dos (ou sur le derrière pour les poètes ;)). Maîtrisez les deux monstres, et la coupe est à vous !

VOLDEMORT

Face au seigneur de la mort, vous commencez votre duel en luttant contre quelques maigres squelettes que ce dernier vous envoie. Utilisez vos sorts d'attaques de base ou bien balancez les au loin pour en finir rapidement avec eux. Vos talents dûment prouvés, Voldemort vous envoie un rayon magique et vos deux pouvoirs sont alors comme emmêlés l'un dans l'autre. Débattez-vous au mieux, et tentez de diriger le faisceau sur les squelettes afin qu'ils ne puissent vous encercler. Lorsque vous aurez résisté suffisamment de temps, une lourde statue planant au-dessus de votre tête viendra compliquer la tâche. En effet, en plus de lutter contre la puissance de votre adversaire, il vous faudra aussi veiller à ce que la lourde masse ne vienne pas s'abattre sur votre front. Essayez donc tant bien que mal de rester constamment en mouvement lors de cette phase. Lorsqu'il n'y aura plus de revenant pour vous embêter, il vous faudra trouver un moyen de briser la statue. Une fois de plus, utilisez le rayon magique qui relie votre baguette à celle de l'ennemi et faites passer le centre du rayon (l'endroit qui est le plus concentré en magie) à plusieurs reprises sur l'effigie de pierre pour la briser. Vous n'avez plus qu'à vous poser comme spectateur pour la suite, c'est fini !

BONUS

20 points pour Griffondor
Complétez les séries de cartes Beast, Vampire, Giant, Goblin.

Bonus d'endurance pour Harry
Complétez les séries de cartes Wizard et Quidditch.

Bonus d'endurance pour Hermione
Complétez les séries de cartes Witch et Hag.

Bonus d'endurance pour Ron
Complétez les séries de cartes Dragon et Classical Beast.

Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2009

RÉCOMPENSES DES ÉCUSSONS

3 Ecussons	Duels 2 joueurs (Drago & Luna)
8 Ecussons	Plus d'énergie dans les duels
14 Ecussons	Arène de duels 2 joueurs (zone d'entraînement)
21 Ecussons	Bombabouses débloquées
29 Ecussons	Duels 2 joueurs (Crabbe & Goyle)
38 Ecussons	Meilleur score au Quidditch
48 Ecussons	Chaudrons explosifs débloqués
59 Ecussons	Arène de duels 2 joueurs (transfiguration)
71 Ecussons	Encore plus d'énergie dans les duels
84 Ecussons	Duels 2 joueurs (Ginny & Hermione)
98 Ecussons	Filtre d'amour accessible au club de potions
113 Ecussons	Arène duels 2 joueurs (cour pavée)
129 Ecussons	Plus de mini-écussons
150 Ecussons	Duels 2 joueurs (Severus Rogue)

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après avoir été promu capitaine de votre équipe, vous allez apprendre les commandes de base. Prenez le balai de Ron et apprenez à l'utiliser pour voler. Passez entre les étoiles flottantes dans les airs pour gagner du temps. Essayez de ne pas les rater mais si c'est le cas vous ne recommencerez pas dès le début, il s'agit évidemment d'un apprentissage.

A la fin de cette première leçon, allez voir Ron et Hermione pour les aider. Lancez le sort Wingardium Leviosa pour projeter les chaudrons dans le marais. Suivez les indications qui s'affichent à droite de l'écran et faites flotter les chaudrons avant de les lancer l'un après l'autre dans l'eau.

Après la cinématique, suivez Luna jusqu'au château. Prenez les écussons de Poudlard qui se trouvent en chemin. Apprenez ensuite à libérer les minis écussons qui se trouvent dans les objets brillants, comme les statues, les lampadaires et autres objets. Récupérez suffisamment de mini écussons pour obtenir des écussons de Poudlard. Continuez votre route et repérez les objets entourés par une aura, ils contiennent des mini écussons. Récupérez alors ces mini écussons et continuez vers le château de Poudlard.

Secteur 1 débloqué

Après la cinématique vous vous retrouvez dans le château de Poudlard. Appelez Nick quasi sans tête pour qu'il vous montre le chemin vers la salle des potions. Appelez-le à chaque fois que vous voulez retrouver votre chemin dans le château. Suivez Nick dans les escaliers et ramassez les écussons et les mini-écussons qui se trouvent en chemin.

Sortez dans la cour et apprenez à sprinter. Une fois devant la porte marquée par un écusson, lancez un objet pour faire tomber le premier. Ramassez-le et continuez votre chemin.

Entrez dans la salle des potions et suivez les indications qui s'affichent pour réaliser votre première potion. Sélectionnez la bouteille rose et versez le liquide dans le chaudron jusqu'à obtenir une couleur jaune, ajoutez ensuite l'ingrédient du récipient marron pour obtenir la couleur mauve. Dissipez ensuite la fumée en suivant les indications qui s'affichent. Préparez ensuite la potion avant la fin du temps imparti. Mélangez les ingrédients selon l'ordre établi pour obtenir les couleurs désirées et réussir.

Passez ensuite à la deuxième potion. Commencez par chauffer la potion trois fois. Ensuite vous passerez à la création des autres potions. Vous devrez alterner entre l'ajout de potion et le chauffage du chaudron. Chauffez et mélangez la potion tout en vérifiant la couleur du liquide à chaque fois. Après la fin du cours, retrouvez Ron à l'extérieur.

Allez maintenant à la grande salle en passant derrière le portrait accroché au mur. Descendez les escaliers et demandez à Nick de vous ouvrir la porte. Entrez et parlez au capitaine du club de duel. Appliquez ensuite le Stupéfix sur Ron trois fois. Esquivez ensuite ses attaques et lancez-lui trois Expelliarmus pour le désarmer. Vous aurez ensuite un vrai duel qui se déroule sur trois manches. Lancez plusieurs Stupéfix tout en esquivant les ripostes de Ron. Lancez-lui un Expelliarmus et lorsqu'il est à terre tirez-lui des Stupéfix. Continuez avec cette tactique pour gagner les manches et le duel. Rejoignez ensuite Ron à l'extérieur.

Vous devez rejoindre le bureau de Dumbledore pour votre premier cours particulier. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin et vous amène jusqu'à la statue. Prononcez le mot de passe pour pouvoir rejoindre Dumbledore.

Secteur 2 débloqué

Après la cinématique, vous devez rejoindre le terrain de Quidditch avec Katie. Quand la herse portail se referme, utilisez le sort Reparo pour réparer le levier. Kate ouvrira la porte et vous continuerez ensemble vers le terrain. Battez Goyle dans le duel en lui assénant plusieurs Expelliarmus. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain. Une fois à bord de votre balai, vous allez devoir passer entre les étoiles et essayer de ne pas en rater une. Si c'est le cas, vous perdrez un temps précieux et vous risquez de recommencer l'épreuve. Après la cinématique, allez voir Ginny à l'entrée des vestiaires du terrain de Quidditch.

Secteur 3 débloqué

Vous devez maintenant vous rendre aux serres de botanique pour retrouver le club de potions. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Entrez dans la serre et choisissez un test pour adhérer à ce club. Vous devez préparer la potion Volubilis. Mélangez les ingrédients et chauffez le chaudron comme indiqué pour réussir la potion avant la fin du temps imparti. Vous allez ensuite faire la potion de Ginny. Vous allez apprendre à secouer les bouteilles d'ingrédients avant de les utiliser. Revenez ensuite voir Grinny qui se trouve au terrain de Quidditch. A la sortie des serres, Crabble vous affronte dans un duel. Evitez ses séries de triple Stupéfix et lancez les vôtres. Lancez aussi des Expelliarmus pour le mettre à terre. Continuez à l'attaquer jusqu'à en venir à bout.

Vous allez ensuite faire une démonstration de Protego en suivant les indications qui s'affichent. Lancez le sort juste avant l'impact du tir ennemi pour créer un bouclier protecteur. Vous allez ensuite renforcer votre sort Stupéfix en suivant les indications qui s'affichent. Cette attaque est puissante mais nécessite plus de temps pour être accomplie et vous pouvez être exposé aux tirs ennemis. Donc choisissez bien le timing de l'exécution.

Après la cinématique rejoignez le terrain de Quidditch. En chemin, vous croiserez un membre des Serpentard qui vous affronte en duel. Ses attaques sont très rapides. Esquivez alors rapidement tout en ripostant en même temps avec des Stupéfix. Lacez un Expelliarmus quand il est touché par un Stupéfix et lorsqu'il est au sol, continuez vos attaques de Stupéfix. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain.

Avant de commencer le match, vous allez effectuer un échauffement. Vous devez comme d'habitude passer à travers

les étoiles flottantes. Le parcours est rapide et vous devez diriger rapidement Harry pour ne pas rater les étoiles (surtout pendant les virages). Evitez les nombreux obstacles qui se trouvent sur votre chemin dans la deuxième partie du parcours. Après l'entrainement, vous passez au match. Le principe est le même mais vous n'êtes pas seul sur le terrain ; vous affrontez l'équipe des Serpentards. Ils vous gêneront pendant la course et ils vont essayer de vous pousser loin des étoiles. Poussez-les hors de votre chemin et évitez aussi les obstacles.

Après la cinématique, appelez Nick pour qu'il vous conduise jusqu'à Luna. Apprenez ensuite le sort Incendio pour lancer du feu sur la caisse des feux d'artifice. Montez ensuite les marches et enflammez les caisses indiquées par Luna. Amenez ensuite cette dernière à la fête qui se déroule au bureau du professeur Slughorn.

Secteur 4 débloqué

Suivez Luna et ramassez les écussons et les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, vous allez apprendre à mélanger une nouvelle potion. Après cet apprentissage, vous devez préparer une potion en utilisant les ingrédients et en suivant les indications qui s'affichent à l'écran. Après la cinématique, suivez Rogue et Drago dans les couloirs du château.

Après la cinématique, affrontez la sorcière Bellatrix dans un duel qui se déroule sur deux manches. Esquivez tout en lançant des Stupéfix et utilisez le Stupéfix renforcé suivi d'un Expelliarmus. Pendant que l'ennemi est à terre, lancez-lui des Stupéfix pour l'affaiblir davantage. Quand la sorcière tente de se relever, lancez un autre Expelliarmus pour la remettre à terre. Continuez avec cette tactique pour la neutraliser durant les deux manches du duel. Vous affronterez ensuite le loup garou. Il est très rapide et esquive vos tirs avec facilité. Utilisez donc le Stupéfix renforcé pour essayer de le toucher. Lorsqu'il est touché, enchainez directement avec un Expelliarmus pour le mettre à terre. Quand il est à genoux et s'apprête à se relever, lancez-lui un autre Expelliarmus pour le toucher avant qu'il ne trouve le temps d'esquiver ou de riposter. Répétez ces actions jusqu'à le battre et sauver Grinn.

Une fois dans le château, vous devez vous rendre au septième étage pour découvrir ce que manigance Drago. Passez par le nouveau raccourci qui se trouve à gauche ensuite appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Suivez-le jusqu'au couloir du septième étage. Vous ne retrouvez pas Drago mais vous tombez nez à nez avec Ron.

Après la conversation, allez rejoindre Hermione dans la salle des potions. Parlez-lui ensuite préparez la potion mystère. Vous devez aller ensuite au bureau de Dumbledore. Avant d'atteindre le bureau, vous trouverez une fillette qui s'est fait voler son Boulurlard. Allez voir le membre de la Serpentard qui a pris l'objet de la fillette et affrontez-le en duel. Il n'est pas très coriace et quelques Stupéfix suivis d'un ou deux Expelliarmus suffiront à le mettre KO. Reprenez votre route et allez dans le bureau de Dumbledore.

Secteur 5 débloqué

Après la cinématique, suivez Hermione jusqu'à la cour de métamorphose. Parlez au professeur ensuite apprenez à jeter le sort Levicorpus. Appliquez ensuite ce sort dans le duel qui suit. Quand votre adversaire est suspendu, lancez vos Stupéfix pour l'affaiblir. Gagnez les deux manches du duel en utilisant votre nouveau sort. Allez ensuite au terrain de Quidditch et essayez encore fois d'attraper le vif d'or. La seule difficulté de cet entrainement réside dans le passage entre les anneaux bloqués par des obstacles. Foncez alors dans le tas pour défoncer les obstacles et traverser.

Après l'entrainement, suivez Ron jusqu'à la salle des potions. En chemin, un Serpentard vous défie et vous devez l'affronter en duel. Battez-le facilement en utilisant le Levicorpus et le Stupéfix. Reprenez ensuite votre route jusqu'à l'escalier. En bas, se trouve Lavande. Allez lui parler ensuite utilisez Wingardium Leviosa pour faire léviter son sac. Attrapez ensuite ses livres en déplaçant le sac vers ces livres. Une fois le travail accompli, reprenez votre chemin jusqu'à la salle de potions. Préparez la nouvelle potion avant la fin du temps imparti pour clore le chapitre.

Secteur 6 débloqué

Allez voir Ron qui se trouve à l'extérieur de la salle. Appelez ensuite Nick pour qu'il vous indique le chemin vers la tour d'astronomie. En cours de route, vous serez pris dans le piège des Serpentards. Affrontez les deux ennemis et utilisez les étagères pour vous mettre à l'abri de leurs tirs. Utilisez le Levicorpus pour suspendre vos ennemis dans les airs pendant que vous tirez des Stupéfix. Vous les battrez mais vous vous ferez quand même attraper et enfermer par les Serpentards.

Ramassez le levier et lancez-le contre la porte. Quand il se brise, ramassez-le et passez-le entre les grilles de la porte. Utilisez ensuite Reparo pour le réparer et placez-le dans son socle pour ouvrir la porte et passer. Vous pouvez faire la même chose à l'écusson qui se trouve au fond de la salle. Brisez-le ensuite sortez-le à travers les grilles et réparez-le pour le garder.

Vous allez maintenant incarner Ron. Suivez Harry jusqu'au bureau de Slughorn. Vous pouvez sprinter pour aller plus vite et vous pouvez aussi récolter les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, préparez la potion pour sauver Ron.

Après la cinématique, rejoignez le terrain de Quidditch pour disputer le match contre Poufsouffle. Comme d'habitude, appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Echauffez-vous avant la partie en passant à travers les étoiles. Passez ensuite au match.

Pour le match, et comme pendant le dernier entrainement, la poursuite passe par la forêt. Faites attention donc aux arbres et aux autres concurrent qui vont vous essayer de vous gêner.

Après le match, allez à la recherche de Katie Bell qui se trouve dans la grande salle. Appelez Nick pour qu'il vous indique le chemin le plus court. Après la conversation avec Katie, allez à droite pour parler à Drago. Quand vous vous approcherez de lui, il se sauvera en courant. Poursuivez-le alors et sprintez pour ne pas le perdre de vue. Une fois dans les toilettes, vous aurez droit à un duel avec Drago. Utilisez l'Expelliarmus suivi de quelques Stupéfix quand Drago est à terre. Utilisez aussi le Levicorpus et enchainez avec des Stupéfix pour battre votre adversaire plus rapidement.

Après la cinématique et après que Harry aie bu la potion de chance, rendez-vous aux serres de botanique. En chemin, deux Serpentards tentent de vous arrêter. Avec la potion de chance, aucun tir ne vous touchera. Utilisez alors le Stupéfix renforcé pour abréger les deux combats. Harry va reprendre sa route jusqu'au professeur Slughorn. Préparez une autre potion pour votre professeur.

Après les séries de cinématique successives, vous devez rejoindre Dumbledore pour lui remettre le souvenir de Slughorn. Appelez Nick et suivez-le. En chemin, vous aurez un duel à faire. Battez votre adversaire et continuez votre route.

Après la cinématique, vous incarnez Ginny. Entrainez-vous puis passez au match contre Serdaigle.

Après la cinématique, allez au club de potions pour préparer la potion Wiggenweld. Appelez Nick pour qu'il vous amène aux serres de botanique. Choisissez la potion en consultant le tableau et préparez-la. Allez ensuite voir Dumbledore qui se trouve dans la tour d'astronomie. Nick prouvera son utilité en vous montrant le chemin.

Après la cinématique, parlez à Dumbledore quand vous vous sentirez prêt, sinon entrainez-vous encore dans les clubs. Parlez alors à Dumbeldore pour partir à la recherche de l'Horcruxe. Défendez votre professeur en repoussant dans l'eau les cadavres qui essayent de vous atteindre. Utilisez le Stupéfix pour le faire. Repérez toujours les cadavres les plus rapides et repoussez-les en premier. Résistez pendant les trois manches pour revenir ensuite à la tour d'astronomie.

Après la cinématique, vous allez affronter le Mangemort dans la bibliothèque. Utilisez les étagères de la bibliothèque comme abris. Utilisez les Expelliarmus et les Levicorpus contre votre ennemi pour qu'il batte en retraite.

Vous l'affronterez une deuxième fois dans le couloir. Vous pouvez vous abriter un peu derrière les piliers mais pas pour longtemps. Attaquez sans relâche pour le battre une fois pour toutes.

Vous affronterez ensuite le loup garou Fenrir Greyback. Utilisez les statues comme abri et essayez de piéger votre

ennemi entre deux statues pour qu'il n'ait pas l'espace nécessaire pour esquiver vos tirs. Enchainez alors les Expelliarmus et les Stupéfix quand il est à terre. Continuez vos charges jusqu'à le battre.

Votre dernier combat vous opposera à Bellatrix. Esquivez ses attaques renforcées et profitez du moment qu'elle passe à charger ses attaques pour lui lancer des Expelliarmus suivis de Stupéfix.
Utilisez aussi les Levicorpus contre votre ennemi. Lancez des Stupéfix et Stupéfix renforcés à chaque fois que Bellatrix est immobilisée. Continuez de l'attaquer de cette manière jusqu'à la battre et jusqu'à l'arrivée de Rogue. Ce dernier vous dévoilera l'identité du prince de sang-mêlé, vous bloquera et s'enfuira. Votre aventure s'achève ici... pour le moment.

DÉBLOQUER L'ARÈNE DES PORTES DU CHATEAU

Entrer le code suivant dans le menu des récompenses pour débloquer l'arène des portes du château pour les duels deux joueurs :

Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, START.

TOUT DÉBLOQUER

Allez dans le menu des récompenses (badges et crédits) et faites : **Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Bas et Gauche** pour débloquer tout le contenu du jeu.

Harry Potter et les Reliques de la Mort - Deuxième Partie

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2011

GUIDE VIDÉO : CONTRER UN CONFRINGO

Lorsqu'un ennemi lance dans votre direction le sort Confringo, activez votre Protego juste avant l'impact pour le contrer et ainsi garder votre bouclier intact.

Ce guide vidéo est une contribution de **Enarpilod**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/Enarpilod

GUIDE VIDÉO : L'OBJET CACHÉ À PRÉ-AU-LARD

Une fois la capacité Transplaner acquise, revenez à l'emplacement où des Mangemorts vous attaquent à distance depuis l'étage d'une maison pour repérer les barils qui bloquent l'entrée. Utilisez Transplaner dans leur direction pour passer de l'autre côté et ainsi récupérer l'objet qui se trouve à l'étage de la maison.

Ce guide vidéo est une contribution de **Enarpilod**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/Enarpilod

Harry Potter et les Reliques de la Mort - Première Partie

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Ces codes sont à saisir dans l'écran des bonus du menu Options.

BKTDSL	Potion de super force
PFCVWG	Défis élite
WNVTKS	Impedimenta Maxima
YBGCWW	Protego Totalum

SOLUTION COMPLÈTE

Les sept Potter

Vos débutez l'aventure dans le side-car de la moto de Hagrid. Vous êtes poursuivi par des sorciers de toutes sortes.

Utilisez votre baguette magique et le sort Stupéfix pour éliminer vos poursuivants. Les ennemis arrivent de tous les cotés et essentiellement par derrière. Neutralisez les trois vagues d'attaques avant d'atteindre l'autoroute.

Là aussi les ennemis arrivent par vagues mais cette fois de face.

Continuez d'utiliser le sort Stupéfix qui sera votre meilleure arme pendant toute l'aventure. Passez dans le tunnel, neutralisez vos ennemis jusqu'à ce que Hagrid soit touché. Poursuivez alors votre fuite dans les airs. Les ennemis n'arrêteront pas de rappliquer de tous les cotés. Eliminez-les jusqu'à l'arrivée de Voldemort.

Vous devez maintenant alterner les attaques contre Voldemort et ses sorciers qui vous pourchassent. Quand tous les sbires du sorcier sont éliminés, concentrez vos attaques Stupéfix sur ce dernier jusqu'à la fin de la poursuite.

Le mariage

Après votre fuite, vous débarquez en plein milieu d'un mariage. Suivez les indications pour utiliser le sortilège Quatre-points qui vous indique le chemin à prendre à l'aide d'une lueur bleuâtre. Allez donc à droite derrière la serre pour parler à Lovegood, le père de Luna.

Ce dernier vous informe que M. Weasley vous cherche. Lancez le sortilège Quatre-points pour trouver votre chemin et avancez. Suivez la route jusqu'à atteindre M. Weasley.

Après la conversation, vous allez devoir combattre les Mangemorts qui débarquent. Utilisez le Stupéfix contre le premier ennemi et suivez les indications pour apprendre à vous mettre à couvert.

Eliminez les trois autres ennemis qui arrivent. Avancez ensuite dans le champ et apprenez à lancer le sortilège Bouclier qui vous protégera momentanément contre les attaques si vous n'êtes pas à couvert.

Avancez ensuite en suivant l'indication du Quatre-points et ramassez les objets laissés par les ennemis neutralisés.

Utilisez les mottes de foin comme abri et neutralisez les ennemis en chemin. Poursuivez ensuite votre route jusqu'à atteindre la maison.

Un endroit où se cacher

Après votre nième fuite, vous vous retrouvez dans la ville. Vous devez vous assurer qu'il n'existe pas de Mangemorts dans les parages. Endossez la cape d'invisibilité et allez inspecter les lieux.

Votre suspect principal est le vendeur de journaux. Ne touchez pas les personnes qui se baladent dans la ville sinon vous serez repéré et la mission se soldera par un échec. Si le triangle bleu qui se trouve à gauche de l'écran devient rouge, arrêtez-vous pour recharger la cape d'invisibilité sinon elle disparaitra.

Avancez alors en évitant les obstacles et en les passant jusqu'à atteindre le vendeur de journaux qui n'est en fin de compte pas un Mangemorts.

Revenez ensuite vers vos amis. Vous pouvez vous cacher dans un coin loin des yeux des passants pour retirer ou remettre la cape. Ceci permettra de recharger cette dernière et vous n'aurez pas à vous arrêter pour le faire. Une fois près de vos amis, vous devez contrôler un deuxième suspect. Cette fois, il s'agit de la femme qui tient une pancarte. Approchez-vous d'elle sans alerter personne pour vous apercevoir qu'il s'agit d'une simple Moldu.

Revenez alors à vos deux amis pour les informer. Ensuite, et puisque le chemin est dégagé, avancez normalement sans utiliser votre cape. Utilisez le sort Quatre-points pour retrouver votre chemin et entrez dans le Luchino café. Après la courte cinématique, restez à couvert derrière les tables et utilisez le sort Stupéfix contre vos assaillants. Neutralisez-les un par un en restant à l'abri de leurs tirs avant de vous enfuir.

Le récit de Kreattur

Une fois dans la grande maison de square Grimmaurd, vous devez trouver la cuisine. Descendez alors l'escalier pour atteindre la cuisine. Vous affrontez alors un nouveau genre d'ennemis, les Doxys.

Ils n'arrêteront pas d'apparaitre et vous ne pouvez pas les éliminer avec votre simple Stupéfix. Allez alors au fond à gauche pour récupérer la potion de Doxycide. Lancez cette potion dans l'endroit ou sont concentré les Doxys pour les paralyser. Profitez de cet instant pour éliminer ces créatures. Quand d'autres Doxys apparaissent, allez prendre une autre potion qui se trouve de l'autre coté de la cuisine et lancez-la sur les Doxys. Eliminez-les ensuite pour pouvoir continuer votre aventure.

Remontez ensuite l'escalier pour revenir dans le hall. Entrez dans la salle à manger pour ouvrir le coffre et prendre le mot de passe de Potterveille. Montez ensuite l'escalier et entrez par la seule porte ouverte. Eliminez encore une fois les Doxys en utilisant la Doxycide. Fouillez ensuite la chambre avant de revenir voir vos amis.

Vous devez ensuite revenir à la cuisine pour chercher Kreattur l'elfe de maison. Descendez alors vers la cuisine et allez au fond pour le retrouver. Discutez avec ce dernier et donnez-lui ensuite le médaillon. Remontez ensuite l'escalier et entrez dans la pièce qui se trouve à gauche. Avancez vers l'armoire qui tremble pour qu'un Détraqueur jaillisse de cette armoire.

Pour éliminer cet ennemi, appuyez sur le bouton indiqué plusieurs fois pour déclencher le sort Patronus quand votre ennemi est proche de vous. Oubliez le Stupéfix et autres sorts qui n'agissent pas sur ce genre d'ennemis. Une fois débarrassé de lui, revenez voir vos amis dans la cuisine avec Kreattur et interrogez Mondingus.

La station abandonnée

Dans ces missions intermédiaires qui interviennent entre les chapitres principaux de l'histoire, vous avez des quêtes à accomplir. Vous devez sauver les Nés-Moldus qui sont retenus par les ennemis. Avancez, en suivant le Quatre-points.

Eliminez les premiers ennemis et prenez les objets qu'ils laissent derrière eux. Avancez ensuite à gauche vers le champ

des installations électriques. Restez à couvert pour neutraliser les ennemis qui arrivent dans cette zone. Changez constamment de planque pour en pas être attaqué par derrière. Approchez-vous ensuite de la dame emprisonnée et qui se trouvait entre les ennemis et libérez-la.

Continuez ensuite votre route en éliminant les ennemis en chemin jusqu'à entrer dans un grand bâtiment. Montez l'escalier et mettez-vous à couvert derrière les taules. Eliminez les ennemis qui se trouvent en bas et avancez à gauche. D'autres sorciers vont apparaitre sur la passerelle qui est en face de vous.

Neutralisez-les et avancez au fond pour trouver le coffre contenant un mot de passe de Potterveille.

Descendez ensuite l'escalier et neutralisez les ennemis qui restent avant de libérer le Né-Moldu. Sortez ensuite du bâtiment et restez à couver derrière les barils et caisses. Eliminez vos assaillants avant d'utiliser les Quatre-points pour poursuivre votre chemin.

Avancez alors en éliminant vos ennemis jusqu'à atteindre les grandes cheminées. Neutralisez les Détraqueurs pour libérer le prisonnier et continuez votre chemin. Eliminez ensuite les sorciers et les Détraqueurs qui gardent les deux derniers Nés-Moldus. Libérez enfin ces derniers pour quitter cet endroit.

Les ruines

Utilisez le sort Quatre-points pour trouver votre chemin et avancez en éliminant les sorciers. Vous arrivez dans un champ de bataille où se déroule un combat entre les forces du mal et celles du bien. Vous devez alors aider les sorciers contre les Rafleurs maléfiques.

Restez toujours à couvert et surveillez vos arrières pour ne pas vous retrouver entre plusieurs tirs. Aidez surtout les sorciers qui sont attaqués par plusieurs ennemis. Vous devez vous assurer que les sorciers résistent jusqu'à la fin des vagues d'attaques.

Les grottes obscures

Votre objectif dans cette mission est de vous échapper de l'antre du dragon. Avancez dans la grotte et oubliez d'attaquer le dragon, vos sorts sont inutiles contre lui.

Avancez pour vous mettre devant lui en courant mais vous n'allez pas éviter ses flammes. Pour le deuxième passage devant ce colosse, ramassez en courant la potion anti-feu qui vous donnera une petite immunité contre les flammes pendant votre bref passage.

Neutralisez ensuite les ennemis qui vous barrent la route. Passez une troisième fois devant le dragon en restant derrière les rochers et ramassez la potion pour vous permettre de passer sans trop de mal. Continuez d'avancer dans les galeries de cet antre et ouvrez le coffre en chemin pour prendre la gazette du sorcier. Continuez votre chemin en éliminant les ennemis sur votre route.

Passez encore une fois devant le dragon toujours en courant. Ouvrez un autre coffre en chemin pour trouver un mot de passe de Potterveille.

Suivez ensuite le tunnel en abattant les ennemis avant de quitter cet antre.

La magie est puissante

Dans cette mission, vous devez encore une fois utiliser votre cape d'invisibilité. Commencez par suivre Reg Cattermole sans toucher les passants. Suivez Reg jusqu'à ce qu'il s'arrête au bout d'une impasse et attaquez-le par derrière pour le mettre KO.

Récupérez ensuite le Polynectar laissé par ce dernier. Allez devant la voiture blanche et ouvrez le coffre pour prendre la Gazette du sorcier.

Vous devez maintenant trouver et suivre Mafalda Hopkirk de la même manière.

Attendez qu'elle s'arrête dans la cour du bâtiment et attaquez-la par derrière pour prendre le Polynectar. Si des ennemis vous repèrent et vous attaquent, quittez la zone pour trouver un coin où vous cacher et remettre votre cape d'invisibilité.

Votre dernière cible est Albert Runcorn. Suivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête devant la porte d'un immeuble, attendez que la rue se vide et attaquez-le rapidement avant qu'il ne prenne la fuite.

Récupérez alors le Polynectar et revenez vers vos amis pour boire ce Polynectar et prendre l'apparition de vos trois victimes. Avancez ensuite sans crainte et utilisez les Quatre-points pour atteindre les toilettes publiques menant au ministère de la magie.

Une fois dans le ministère, avancez en suivant les Quatre-points jusqu'à l'ascenseur. Vous devez maintenant vous rendre au bureau des agents de sécurité pour découvrir quel ascenseur vous conduit au niveau 1. Avancez alors en suivant les Quatre-points et passez par l'escalier, dans le tunnel. L'effet du Polynectar s'épuise et vous devez désormais utiliser votre cape d'invisibilité.

Avancez ensuite dans le grand hall et entrez dans le bureau gardé par des sorciers. Passez derrière les grilles, allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre la Gazette du sorcier.

Allez ensuite à gauche et attendez que les personnes quittent le bureau pour prendre leur place et apprendre que l'ascenseur du milieu vous conduira au niveau 1. Revenez alors aux ascenseurs et empruntez celui du milieu.

Vous devez maintenant trouver Ombrage dans ce niveau. Avancez avec votre cape d'invisibilité en évitant la collision avec les sorciers.

Avancez jusqu'à la grande salle et allez voir derrière les caisses pour trouver un coffre contenant une Gazette du sorcier. Suivez ensuite les Quatre-points jusqu'à atteindre le bureau d'Ombrage. Elle n'est pas sur place, prenez alors le grimoire du sort Expulso qui se trouve sur le bureau. Quittez ensuite le bureau d'Ombrage.

Vous devez maintenant fouiller les six bureaux à la recherche d'indices qui vous indiqueront où se trouve Ombrage. Avancez dans le couloir et passez d'un bureau à l'autre et ouvrez le coffre qui se trouve dans l'un d'eux pour prendre le mot de passe de Potterveille.

Entrez dans le dernier bureau gardé par deux sorciers. Evitez-les et approchez-vous du bureau pour connaitre enfin l'emplacement de votre cible. Elle se trouve donc dans la salle d'audience.

Utilisez les Quatre-points pour trouver votre chemin et atteindre la salle d'audience. Empruntez l'ascenseur pour descendre et continuez votre route.

Le chemin est assez long et vous devez utiliser votre cape d'invisibilité pour passer inaperçu à plusieurs endroits. Vous pouvez aussi passer en force et éliminer tous les ennemis qui vous barrent la route. Evitez la collision avec les passants, si vous avez opté pour la discrétion et faites des pauses en chemin pour recharger votre cape.

Fouillez tous les recoins sur votre chemin pour trouver une Gazette du sorcier et un Chicaneur. Entrez enfin dans la salle d'audience pour combattre Ombrage.

Commencez par lancer des attaques Stupéfix contre Ombrage jusqu'à ce qu'elle s'enfuit une première fois.

Allez ensuite vous mettre à couvert entre les tribunes pour éviter les attaques des sorciers qui rappliquent. Neutralisez ces derniers sans trop vous exposer puis, lorsqu'Ombrage réapparait, reprenez les attaques contre elle. Eliminez aussi les Détraqueurs qui arrivent après la fuite de votre ennemie.

Rééditez cette opération plusieurs fois jusqu'à la battre. Vous devez maintenant récupérer le médaillon qui se trouve sur la pile de livres. Vous pouvez alors battre vos ennemis ou les ignorer pour récupérer le médaillon rapidement.

Quittez les lieux en compagnie de vos amis. Il est impossible de passer inaperçu en utilisant votre cape. Vous devez donc éliminer tous les ennemis qui se dressent devant vous. Restez toujours à couvert pour affronter plusieurs sorciers à la fois et restez aussi près de vos amis pour qu'ils vous soutiennent.

Utilisez l'ascenseur pour remonter et continuer votre fuite. Suivez les Quatre-points pour ne pas vous perdre dans le ministère.

La revanche du gobelin

Dans ce nouvel endroit, vous devez suivre Dean sans vous faire repérer. Utilisez les Quatre-points pour trouver votre chemin en éliminant les premiers sorciers.

Avancez encore et éliminez les Doxys. Neutralisez aussi les araignées qui infestent la forêt. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre les cabanes abandonnées. Sur place, plusieurs ennemis vous attendent et vous attaquent de tous les cotés. Restez à couvert près de vos amis et éliminez tous les sorciers qui apparaissent dans la zone.

Poursuivez ensuite votre chemin jusqu'à apercevoir des saules cogneurs. Vous devez avancer rapidement entre ces arbres pour éviter leurs attaques qui vous mettraient KO. Neutralisez ensuite les ennemis en chemin. Avancez à gauche vers le tas d'ordures et ouvrez le coffre contenant le mot de passe de Potterveille.

Continuez d'avancer pour trouver des maisons abandonnées. Entrez dans la maison et montez la passerelle en éliminant les ennemis qui arrivent. Poursuivez votre chemin en passant par le trou dans le mur et quittez la zone des habitations.

Descendez la clairière et allez vers le tas d'ordures pour trouver le coffre contenant le Chicaneur. Continuez de suivre les Quatre-points pour arriver dans la zone des cheminées géantes.

La zone est fortement gardée par des sorciers, abattez-les et traversez la première cheminée. Vous rencontrez alors des Inferi, des zombies insensibles aux sorts. Ces derniers ne font que les immobiliser pour un court laps de temps.

Esquivez alors leurs attaques et traversez la zone. Passez d'une cheminée à l'autre en éliminant les sorciers en chemin. En avançant vers les poteaux électriques, utilisez le sort Wingardium Leviosa pour déplacer les barils qui sont sur votre chemin. Continuez à avancer jusqu'à trouver un barrage de rochers sur votre chemin.

Impossible de traverser ce barrage pour l'instant et tous vos sorts actuels sont inefficaces. Rebroussez alors chemin et utilisez les Quatre-points à la recherche d'un nouveau sort. Neutralisez les ennemis qui apparaissent dans le champ des poteaux électriques. Suivez les Quatre-points qui vous mènent derrière une cabane.

Prenez alors le grimoire du nouveau sort Confringo qui vous sera utile pour déblayer le barrage sur la route. Revenez donc au barrage et utilisez le sort en restant loin de la zone d'impact.

Poursuivez votre route et évitez l'attaque du premier saule cogneur. Esquivez le deuxième et éliminez les Doxys. Ouvrez ensuite le coffre en chemin et récupérez le mot de passe de Potterveille. Après la cinématique, vous devez rebrousser votre chemin. Evitez alors les saules cogneurs et éliminez les différents ennemis qui se dressent devant vous.

Revenez donc à la zone des cheminées, passez sous la deuxième cheminée et parlez à Hermione pour terminer la mission.

Zone de détention du ministère

Vous devez encore une fois exécuter une mission de sauvetage. Vous devez sauver les sept Nés-Moldus qui attendent d'être jugés au ministère de la magie. Avancez vers les cellules et éliminez les gardes. Entrez ensuite pour libérer le premier prisonnier.

Quand les Détraqueurs arrivent, utilisez Patronus pour les éliminer. Passez d'une cellule à l'autre et, si vous êtes gravement touché, restez à l'abri dans une cellule. Les ennemis n'oseront pas y pénétrer. Utilisez le sort Confuso quand plusieurs ennemis vous encerclent. Les gardes des cellules n'arrêteront pas d'apparaitre, donc oubliez l'idée de neutraliser tout le monde dans une seule zone.

Avancez dès que le chemin est dégagé. Maintenez la même tactique jusqu'à la libération de tous les Nés-Moldus.

L'Acromentule

Vous devez progresser cette fois dans la forêt et vos principaux ennemis seront les araignées.

Eliminez aussi les sorciers qui se trouvent en chemin. Allez ensuite à gauche pour trouver une grotte où se trouve un coffre contenant un Chicaneur. Prenez ce dernier et allez vers la sortie pour éliminer le sorcier. Neutralisez d'autres ennemis qui gardent un Né-Moldu et libérez-le.

Poursuivez votre route en éliminant ou en évitant les araignées et neutralisez les sorciers qui vous barrent la route. Libérez le dernier Né-Moldu pour terminer votre mission.

La proie

Il s'agit d'une mission de survie durant laquelle vous devez résister aux vagues d'attaques ennemies pendant une durée assez longue. Dès le début de l'affrontement, restez en arrière et mettez-vous à couvert pour éviter de vous retrouver entre les tirs ennemis.

Surveillez vos flancs pour repousser ceux qui essayent de vous surprendre par derrière. Repérez les deux torches et allez vers elles pour trouver un coffre contenant une Gazette du sorcier. Changez de position sans trop avancer vers les rochers qui sont en face de vous où les ennemis font leur apparition. Repoussez les vagues d'assaillants jusqu'au dernier pour couronner cette mission de succès.

Godric's Hollow

De retour à l'histoire principale et après la cinématique, utilisez votre cape d'invisibilité pour avancer sans être repéré.

Avancez donc dans la ville sans toucher personne et prenez des pauses en chemin pour recharger votre cape. Entrez dans la cour de la maison ouverte pour ouvrir le coffre et prendre le mot de passe de Poterveille. Avancez vers le cimetière à la recherche de la tombe des parents d'Harry. Avancez derrière la chapelle pour trouver le coffre contenant une Gazette du sorcier. Prenez-la et continuez vos recherches. La pierre tombale se distingue des autres par sa forme et sa couleur blanche. Trouvez alors la tombe des parents d'Harry.

Après la cinématique, suivez la mystérieuse vieille femme. Sortez du cimetière, allez à gauche pour trouver un coffre, près de la poubelle, contenant un Chicaneur. Continuez de suivre la vieille femme jusqu'à tomber dans le piège de Nagini.

Vous devez dès lors combattre le serpent en lui lançant des Stupéfix en pleine tête avant qu'il ne vous attaque à son tour.

Il s'agit de la seule zone vulnérable du serpent géant. Après une série de coups, le reptile vous envoie dans une nouvelle zone et passe à l'attaque. Repoussez-le encore une fois en lui tirant en pleine tête. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à l'intervention d'Hermione.

Le camp de Rafleurs

Encore une mission de sauvetage de Nés-Moldus. Ils sont cette fois retenus par les Rafleurs. Avancez et neutralisez les araignées géantes en chemin. Eliminez ensuite les premiers sorciers et ouvrez le coffre pour prendre un Chicaneur. Continuez votre chemin et utilisez le sort Confringo contre la barrière rocheuse. Une fois dans le camp, planquez-vous

et commencez à neutraliser les Rafleurs ennemis.

Libérez les deux Nés-Moldus qui se trouvent dans le camp et passez sous le pont. Neutralisez d'autres sorciers et dirigez-vous vers le prisonnier qui se trouve en haut de la pente. Avancez ensuite vers les rochers pour trouver et prendre le symbole des reliques de la mort.

Avancez alors vers le pont et nettoyez-le pour pouvoir libérer le prisonnier qui se trouve au bout.

Les créatures du brouillard

Vous devez maintenant combattre les Rafleurs et les Mangemorts. Restez sous les arcades pour trouver refuge si plusieurs ennemis vous attaquent en même temps.

Restez à l'intérieur des ruines sinon vous allez rencontrer les zombies Inferi qui risquent de vous gêner considérablement pendant votre bataille contre les ennemis. Changez de position pour ne pas être attaqué par derrière. Des renforts de Nés-Moldus viendront vous prêter main forte.

Une aubaine pour vous mais ne laissez pas ces Nés-Moldus combattre seuls. Vous devez garder en vie au moins un Né-Moldu jusqu'à la fin de la mission. Repoussez alors les vagues d'attaques des sorciers ennemis et tenez bon jusqu'à la fin de la mission.

Les rues de Godric's Hollow

Vous devez cette fois sauver les six Nés-Moldus retenus prisonniers par les Mangemorts et les sorciers dans les rues de Godric's Hollow. Restez discret et utilisez votre cape d'invisibilité pour avancer dans la ville. Evitez de toucher les ennemis qui se trouvent dans la rue et ceux qui patrouillent.

Avant de sauver un Né-Moldu, passez toujours derrière les gardes qui le surveillent. De cette façon, quand vous perdez votre cape pour libérer le prisonnier vous ne serez pas aussitôt repéré. Même si les cibles sont sous une bonne garde, vous n'aurez pas beaucoup de difficulté pour passer derrière ces ennemis et libérer tous les Nés-Moldus.

La biche argentée

De retour à l'histoire principale avec Harry et Hermione. Commencez par avancer dans la forêt jusqu'à apercevoir une biche argentée.

Eliminez ou ignorez les araignées en chemin jusqu'à atteindre la zone des saules cogneurs. Passez rapidement entre les plantes et continuez votre poursuite. Suivez la biche argentée jusqu'à la rattraper.

Après la cinématique et les retrouvailles avec Ron, vous devez combattre l'âme de Voldemort. Eloignez-vous de lui et évitez à tout prix les boules vertes qu'il lance sur vous. Tournez autour de votre ennemi tout en attaquant les têtes de serpents à coups de Stupéfix.

Après un certain temps, votre ennemi vous envoie des araignées, neutralisez-les et passez ensuite aux têtes de serpents. Evitez les rayons verts lancés par votre ennemi et utilisez les arbres comme abris. L'âme de Voldemort va ensuite combiner les trois attaques en même temps. Profitez du laps du temps entre les différentes attaques pour lancer votre sort sur les têtes de serpents jusqu'à les éliminer toutes.

Après la cinématique, rebroussez chemin avec Ron en direction du campement où se trouve Hermione. Neutralisez les sorciers ennemis en chemin et ouvrez le premier coffre sur la route pour prendre un Chicaneur.

Continuez votre chemin et allez à droite vers le petit mur en ruine où se trouve un autre coffre contenant un Chicaneur. Reprenez votre route en neutralisant les ennemis qui se placent sur les escaliers et le pont. Retrouvez enfin Hermione dans le campement.

Xenophilius Lovegood

Vous devez maintenant chercher et trouver la maison de Xenophilius Lovegood pour lui poser quelques questions. Suivez les Quatre-points et avancez dans la forêt. Eliminez les Doxys et traversez la rivière. Neutralisez les Détraqueurs et allez à droite.

Avancez sur le pont détruit et ouvrez le coffre pour vous emparer du Chicaneur. Reprenez ensuite votre chemin et explosez la barrière rocheuse. Avancez encore pour trouver un coffre contenant une Gazette du sorcier. Reprenez la route et explosez une autre barrière rocheuse.

Avancez pour rencontrer des araignées géantes. Eliminez-les et avancez à droite pour trouver le coffre contenant un mot de passe de Potterveille.

Continuez votre route et approchez-vous de la zone rocheuse pour trouver un coffre contenant un Chicaneur. Reprenez votre route en éliminant les ennemis et en évitant les zombies. Evitez les saules cogneurs et détruisez une autre barrière rocheuse. Avancez et prenez le symbole des reliques de la mort qui se trouve entre les plantes.

Continuez d'avancer entre les araignées et les saules cogneurs jusqu'à atteindre la maison de Lovegood.

Après la cinématique, des Mangemorts et des Rafleurs encerclent la maison et commencent à la démolir. Restez à couvert en neutralisant vos ennemis et ciblez essentiellement ceux qui se tiennent devant les ouvertures et qui lancent des sorts Confringo.

Passez d'une ouverture à l'autre pour ne pas laisser le temps à vos ennemis de prendre place et de commencer la démolition. Tenez-bon jusqu'à quitter la maison.

Vous devez maintenant faire le chemin inverse en éliminant les différents sorciers ennemis qui apparaissent sur la route. Évitez comme d'habitude les saules cogneurs et les zombies.

Les Rafleurs

Vous devez combattre les Raffleurs qui arrivent de tous les cotés. Restez à couvert et éliminez autant d' d'ennemis que possible.

Restez près de vos amis et neutralisez vos assaillants en visant les têtes pour une élimination plus rapide. Malheureusement, après tous ces efforts, vous serez quand même capturé par les ennemis.

Le manoir des Malefoy

Après la cinématique durant laquelle Hermione est emmenée à Bellatrix Lestrange, vous devez tout faire pour la libérer. Allez à droite dans la cellule pour prendre le symbole des reliques de la mort.

Sortez ensuite de votre cellule et éliminez les premiers ennemis en restant à couvert derrière les piliers. Montez l'escalier, tournez à droite et ouvrez le coffre pour prendre la Gazette du sorcier. Reprenez votre chemin et montez les marches pour retrouver la famille Malefoy.

Dès le début de l'affrontement, lancez un Confringo sur la famille pour les toucher tous en même temps. Mettez-vous à couvert derrière un pilier, ne perdez pas de temps et lancez d'autres Confringo contre vos ennemis avant qu'ils ne vous éliminent avec leurs sorts puissants. Dobby viendra par la suite à votre secours et vous téléportera loin du manoir.

Harvester

© Virgin Interactive / DigiFX 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez les codes suivants (vous entendez un coup de feu au moment où ils sont activés) :

BRUCE	Mode Dieu
NICK	Energie au maximum
MURDERER	Armes
SON OF SAM	Objets
DUSTIN	Aller au niveau 1
BOSTON STRANGLER	Aller au niveau 2
HELTER SKELTER	Aller au niveau 3
CHARLES MANSON	Aller au dernier niveau

Have a N.I.C.E. Day!

© Magic Bytes / Synetic 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, maintenez enfoncé la touche CTRL et tapez l'un des codes suivants :

AGRESSOR	Munitions infinies
ALLWEAPONS	Toutes les armes
BOOSTER	Meilleure accélération
HELPME	?
MUCHMONEY	Plus d'argent

Havoc

© Reality Bytes 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez sur la touche TAB pour utiliser les cheat codes :

SSS	Boucliers au maximum
AAA	Toutes les armes
MMM	Arme "Heatseeker launcher"
VVV	Véhicule supplémentaire

Hearts of Iron

© Strategy First / Paradox Interactive 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur F12 en cours de jeu pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants.

`coal`	5 000 unités de charbon
`manpower`	5 000 unités de main d'oeuvre
`oil`	5 000 unités de pétrôle
`rubber`	5 000 unités de caoutchouc
`steel`	5 000 unités de métal
`supplies`	5 000 unités de vivres
`transports`	Transports supplémentaires
`escorts`	Escortes supplémentaires
`nuke`	1 bombe nucléaire
`di`	500 points d'influence diplomatique
`event 1013`	Augmenter la production industrielle
`nolimit`	Production de troupes illimitée
`difrules`	God Mode
`nowar`	IA ennemies moins aggressive
`norevolts`	Mode révolte
`nofog`	Désactiver le brouillard de guerre
`handsoff`	Pause dans les évènements
`showid`	Afficher nom de la province
`fullcontrol`	Contrôler toutes les nations
`war`	niveau de guerre à 100%

Hearts of Iron II

© Nobilis / Paradox Interactive 2005

CHEAT CODES

Appuyez sur F12 et entrez l'un des codes suivants :

`energy`	Energie en plus
`manpower`	Invincibilité
`metal`	Metal en plus
`money`	Argent en plus
`nofog`	Enlève le brouillard de guerre
`nuke`	Bombe nucléaire
`oil`	Pétrole en plus
`rubber`	Caoutchouc en plus

QUELQUES EVENTS

Voici une petite liste (non exhaustive) d'events utiles :

`event 1003 et 1004`	Main d'oeuvre +100
`event 1005`	-5 instabilité
`event 1009`	-3 instabilité
`event 1011 et 1040`	Vol d'une technologie à une autre nation
`event 1012`	Découverte miraculeuse
`event 1013`	+1% d'efficacité industrielle
`event 1110`	+1 vers l'intervention à la guerre

Hearts of Iron II : Doomsday

© Nobilis / Paradox Interactive 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur F12 et entrez l'un des codes suivants :

`acceptall`	L'IA accepte toutes vos propositions diplomatiques
`energy`	Energie en plus
`freedom`	Faire n'importe quelle réforme
`manpower`	Invincibilité
`metal`	Metal en plus
`money`	Argent en plus
`nofog`	Enlève le brouillard de guerre
`nuke`	Bombe nucléaire
`oil`	Pétrole en plus
`rare`	5000 matériaux rares
`rubber`	Caoutchouc en plus
`supplies`	5000 approvisionnements

Hearts of Iron III

© Nobilis / Paradox Interactive 2009

CODES POUR RÉCUPÉRER DES RESSOURCES

Ouvrir la console avec la touche ² (ou ~ selon la version), entrer les codes suivants puis presser ENTER pour récupérer des ressources supplémentaires :

`crudeoil`	Donne
`Energy`	Donne
`Fuel`	Donne
`Metal`	Donne
`Money`	Donne
`Rarematerials`	Donne
`supplies`	Donne

CHEAT CODES

Ouvrez la console avec la touche ² (ou ~ selon la version), saisissez les codes suivants puis pressez ENTER pour les valider.

`addofficers`	+ 100 officiers
`debug fow`	Brouillard de guerre
`debug yesmen`	IA plus diplomate
`nukes`	+ 10 bombes nucléaires

Hearts of Iron III : Semper Fi

© Nobilis / Paradox Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur ~ (ou ²) pour ouvrir la console en cours de partie, entrez un code et validez avec Entrée.

`addofficers`	+ 100 officiers
`crudeoil`	+ 1 000 unités d'huile
`debug fow`	Active/désactive le brouillard de guerre
`debug yesmen`	Force l'IA à accepter vos propositions diplomatiques
`Energy`	+ 1 000 unités d'énergie
`Fuel`	+ 1 000 unités d'essence
`inc`	Construction instantanée
`inr`	Recherche instantanée
`instantconstruction`	Construction instantanée
`instantresearch`	Recherche instantanée
`Metal`	+ 1 000 unités de métal
`Money`	+ 1 000 unités de monnaie
`noneutrality`	Abaisse votre neutralité à 0
`nukes`	+ 10 bombes atomiques
`rarematerials`	+ 1 000 matériaux rares
`supplies`	+ 1 000 unités de réserve

Heavy Gear

© Activision 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, maintenez les touches CTRL , ALT et SHIFT enfoncées, et entrez l'un des codes suivants :

BEDOUINPRINCE	Invulnérabilité
CHECKMATEIN2	Termine la mission en cours
DEPLIKESPUDDING	Vue libre (appuyez sur CTRL et les flèches de direction pour changer la vue).
HESBACKANDHESGOTAGUN	Munitions illimitées

Heavy Gear II

© Activision 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ² qui se trouve juste au-dessous de la touche ESC au cours du jeu afin d'affiche la fenêtre de dialogue. ENtrez l'un des codes suivantes et validez par ENTER :

`SET CAMTI`	Invulnérabilité (God mode)
`SET MISSION`	Termine la mission en cours

Heavy Metal F.a.k.k 2

© Gathering of Developpers / Ritual Entertainment 2000

CHEAT CODES

Choisissez le menu "Video/Audio", puis "Advanced", et cochez l'option "Console" pour permettre l'accès à la console pendant le jeu. Au cours d'une partie, appuyez sur la touche ² (juste au-dessous de la touche ESC afin d'afficher la console, puis entrez l'un des codes suivants (les codes doivent être réactivés après chaque niveau) :

`EVENTLIST`	Affiche les commandes de la console
`GIVE ALL`	Toutes les armes et tous les objets
`GOD`	Invulnérabilité (god mode)
`HEALTH 100`	Santé au maximum
`NOCLIP`	Mode passe-muraille
`NOTARGET`	Désactive l'intelligence artificielle des ennemis
`MAP x`	Choix du niveau où x est l'un des noms suivants

```
blood
cemetary
cliff1
cliff2
creeperpens
end
fakkhouse
fog
gruff
gruff_cinema
homes1
homes2evil
homes2good
intro
landersroost
oracle
oracleway
otto
over
shield
swamp1
swamp2
swamp3
towncenter_evil
towncenter_good
training
under
water
zoo
```

`SPAWN x` fait apparaître l'objet x où x est l'un des noms suivants:

ammo_flashbangs.tik
ammo_gascan.tik
ammo_gasplant.tik
ammo_gunclip.tik
ammo_meteor.tik

ammo_plasma.tik
ammo_rockets.tik
ammo_shell.tik
ammo_uziclip.tik
ammo_bolt.tik
ammo_rock.tik
armor_armguard.tik
armor_kneepad.tik
armor_shoulderpad.tik
item_bighealthfruit1.tik
item_healthfruit1.tik
item_healthmush.tik
item_healthplant.tik
item_healthvial.tik
item_bigwaterampoule.tik
item_waterampoule.tik
item_edenwater.tik
item_watervial.tik
item_cop.tik
item_crystalshard.tik
item_dagger.tik
item_detonator.tik
item_fogjewel.tik
item_bloodshgliek.tik
item_heart.tik
item_orb.tik
item_swordcrystal_blue.tik
item_swordcrystal_red.tik
item_tikismall.tik
item_tyleramp.tik
weapon_axe.tik
weapon_cbow.tik
weapon_chaingun.tik
weapon_chainsword.tik
weapon_elecsword.tik
weapon_firesword.tik
weapon_flamethrower.tik
weapon_flamethrowergas.tik
weapon_flashbang.tik
weapon_gun.tik
weapon_horn.tik
weapon_hornofconjuring.tik
weapon_largeshield.tik
weapon_lightsword.tik
weapon_rlauncher.tik
weapon_shotgun.tik
weapon_sling.tik
weapon_sling_asteroid.tik
weapon_sling_gas.tik
weapon_smallshield.tik
weapon_soul.tik
weapon_soulsucker.tik
weapon_uzi.tik
weapon_2uzis.tik
weapon_dualuzi.tik

claw.tik
creeper.tik
gasyerass.tik
ghost.tik
grawlix.tik
harvester.tik
horde.tik
lympthorn_f.tik
lympthorn_m.tik
recruiter.tik
seasnake.tik
shgliek.tik
shgliek_evil.tik
suckblow.tik
tyler.tik
vmama.tik

RESTAURER TOUTE L'ÉNERGIE

Trouvez un arbre fruitier. Prenez le fruit et attendez quelques minutes. Un autre fruit va pousser. Prenez-le, et renouvelez la manipulation aussi longtemps que nécessaire.

SOLUTION COMPLÈTE

01 -LA MAISON DE JULIE

Julie se trouve sur le bord des falaises et regarde le paysage. Sa soeur Carrie l'appelle et parle avec. Aller sur la gauche et parler au jardinier qui s'occupe de la pelouse, continuer et monter les escaliers sur la droite, une fois sur la terrasse, aller à gauche et passer la porte qui se trouve en haut des escaliers, avancer, récupérer sur la droite une grande ampoule d'eau, avancer, sortir, récupérer sur la droite une deuxième ampoule d'eau, faire demi-tour et aller voir sur la gauche, il y a deux caisses, vous placer face à la grande caisse et la tirer une fois vers vous, ensuite placer la petite de la même façon juste à côté. Monter sur ces caisses et sauter vers le rebord du toit pour aller récupérer des fruits de santé. Redescendre, repasser la porte et sortez de l'autre côté, descendre tous les escaliers par lesquels vous êtes monté. Aller vers les escaliers qui se trouvent en face, monter (mais ne pas aller vers la porte maintenant) passer au dessus du petit mur qui est sur la gauche, à gauche de l'arbre, grimper sur le treillis au mur, avancer jusqu'au bout de la petite terrasse, monter sur le bord et sauter sur le rocher en face pour y récupérer trois ampoules d'eau. Revenir sur la terrasse en sautant avec élan. Descendre, aller vers la porte de gauche, vous placer en face du bouton qui clignote, la porte s'ouvre, avancer vers le centre d'entraînement (training).

02 -FORMATION DE JULIE

Aller dans le centre de formation (training) afin d'avoir quelques explications sur le jeu, apprendre à vous servir de certaines armes et vous entraîner aux manoeuvres que Julie peut effectuer. Si vous ne désirez pas suivre un entraînement, placez-vous face au bouton qui se trouve à droite de la porte de sortie et pousser dessus pour ouvrir la porte, vous recevrez comme arme de départ une épée et un lance-pierres, passer la porte et avancer.

03 -LA MAISON DE JULIE

Aller vers la chute d'eau sur la droite, sauter dans l'eau à droite du pont, vous accroupir et passer sous la petite entrée, récupérer deux ampoules d'eau, ressortir, remonter sur le pont et passer la porte d'Eden à droite.

04 -LES MAISONS D'EDEN

Il y a trois caisses lumineuses au fond, avancer pour vous placer devant celle du milieu, la tirer-là une fois vers vous, puis vous placer du côté droit de cette caisse et la pousser vers le mur de gauche, monter dessus, grimper sur la terrasse, il y a trois ampoules d'eau à prendre. Redescendre et passer le porche. Aller vers la petite pelouse juste en face, à droite, derrière la barrière il y a une ampoule d'eau à prendre, ressorter, dirigez-vous à droite dans la rue et parler à Margot et Zig, avancer, derrière vous un gros kreeper (vache) sort de l'écurie en avançant lourdement et se couche devant le porche obstruant le passage. Continuer et parler au type avec la charrette électronique. Descendre le chemin qui se trouve sur la gauche, aller vers le premier homme de droite, il parlera à Julie, sur la droite, en dessous du balcon, il y a une barrière, passer sous elle pour prendre une petite ampoule d'eau, ressortir, monter les escaliers, aller derrière les caisses et coller Julie dos au mur, longer le rebord sur la gauche pour aller ramasser deux petites ampoules d'eau qui se trouvent au bout. De là, sauter au gros câble juste au-dessus et aller sur le balcon de l'autre côté pour prendre une grande ampoule d'eau. Revenir vers les escaliers, descendre et aller parler au type de droite, vous retourner face au socle avec le vase, qui se trouve près des escaliers, et tirer trois fois avec le lance-pierres sur les différents vases qui apparaîtront pour récupérer une grande fiole de santé, puis remonter le chemin par lequel vous êtes venu. Prendre à gauche et ensuite à droite, vous trouverez Germain sur le marché travaillant sur son aéro-moto électronique. Faire demi-tour et prendre à droite vers la porte Lander's Roost.

05 -LANDER'S ROOST

Entrer dans Lander Roost. Tashe indique à Julie qu'Angus est dans le sous-sol. Avancer, aller à gauche, monter les deux petites marches de gauche, avancer droit devant pour descendre les escaliers en spirale vers le sous-sol, (mais avant de descendre, faites un tour dans toute la salle pour parler à tout le monde), Angus est en train d'aménager un espace libre dans la roche du sous-sol, il parle à Julie et lui donne des détonateurs. Soudainement Julie est appelée pour une mission.

06 -LES HABITATIONS D'EDEN

Garrett est sur le toit, il se fait attaquer par des Vymishs et tombe dans la mansarde. Julie est attaquée par deux essaims de Vymish, tuez-les avec l'épée. Aller chercher deux ampoules d'eau qui se trouvent derrière vous sur la terrasse. Revenir sur le coin de devant et sauter avec élan sur le balcon à droite, un peu plus loin, il y a deux fruits de vie sur la terrasse, aller les ramasser. Revenir sur le balcon et sauter au gros câble suspendu pour aller sur le balcon d'en face, monter sur le toit, faire attention car il y aura des Vymishs qui attaqueront, tuez-les. Sauter à l'intérieur de l'ouverture du toit faite par la chute de Garrett.

07 -CREEPER PENS

Vous verrez Garrett sans connaissance, il y a deux champignons de vie à ramasser, attention un essaim de Vymish attaquera, aller vers le ballot de paille qui clignote, monter dessus et passer de l'autre côté, monter sur les deux ballots du fond et attendre que la pince qui les ramasse arrive pour vous faire monter pour aller récupérer deux ampoules d'eau qui se trouvent sur les ballots de droite, redescendre, attention aux bestioles sur le sol, tuez-les avec votre épée, aller vers les deux roches vertes fluorescentes, faites-les sauter avec un détonateur thermique pour libérer le passage, avancer, attention, un essaim de Vymish attaquera, tuez-les. Aller récupérer deux champignons de santé sur la gauche, avancer, il y en a encore deux autres sur la gauche à prendre. Ouvrir toutes les portes des enclos pour y récupérer des ampoules d'eau et trois détonateurs thermiques, il y a deux fruits de santé à récupérer sur la poutre. Aller tourner la manivelle à droite de la porte pour sortir. Une fois dehors, aller à droite pour récupérer entre le mur et le côté de la grange deux grandes ampoules d'eau, aller vers le garde kreeper qui se trouve dans la cour de la ferme, attention, un essaim de Vymish attaquera, tuez-les puis ramasser tous les fruits de santé. Vous verrez une porte de grange avec une manivelle sur sa droite, aller sur le côté droit de cette grange pour y ramasser une grande ampoule d'eau. Aller maintenant tourner la manivelle de la porte de la grange et entrer, un essaim de Vymish attaquera, tuez-les, ramasser les ampoules d'eau, ouvrir les enclos pour y récupérer des objets de santé et il y a aussi trois ampoules d'eau à récupérer sur la poutre, entrer dans l'enclos où se trouve la vache kreeper nommée Bessy, libérée, elle donnera

naissance à un petit. Julie tombera dans le plancher et se retrouvera face à la maman Vymish. Pour ne pas que Julie se fasse tuer par la maman Vymish, il faut qu'elle reste à l'abri derrière les caisses ou autres objets sans être vue de la maman Vymish, si Julie est vue elle se fera tuer par les tentacules de la maman Vymish. Utiliser les détonateurs thermiques sur les quatre roches vertes fluorescentes se trouvant autour de la maman Vymish pour l'endommager et l'affaiblir. Placer un détonateur thermique chaque fois que la maman a le dos tourné puis courez vite vous mettre à l'abri derrière une caisse ou un autre objet pour ne pas que la maman Vymish vous voit et préparer votre épée pour tuer les Vymishs qui seront libérés et vous attaqueront, à chaque fois, lors de l'explosion d'une des roches vertes. Les quatre roches explosées vous donneront la victoire sur la maman Vymish. Julie prend un morceau de la roche et un des gardes kreeper lui conseille d'en parler à Otto. Julie obtiendra le lance-pierres explosif.

08 -LE MARCHÉ D'EDEN

Avancer, récupérer les deux fruits de santé, aller à droite vers la porte de l'atelier d'Otto, il ne sera pas là, aller vers la fontaine de droite, Aesop racontera l'histoire de la victoire de Julie sur TYLER il y a trente ans et vous dira qu'Otto est au centre de la ville. Aller à la chute d'eau en face de la fontaine, sur la gauche, il y a deux champignons de santé à récupérer, une fois les champignons ramassés, aller vers la gauche. Avancer et aller près du magasin marcher sur la gauche, vous recevrez une fiole de santé. Descendre le chemin en pente, un essaim de Vymish vous attaquera, tuez-les avec l'épée, utiliser le lance-pierres pour détruire la roche verte pour les empêcher de continuer à venir. Continuer, aller vers l'homme, il vous parlera, avancer, sur la droite, il y a un échafaudage avec trois ampoules d'eau, sauter, accrochez-vous et monter pour aller les récupérer, redescendre, aller vers le deuxième homme juste en bas, il vous parlera, à droite des escaliers, il y a une grande caisse qui clignote, déplacez-la pour avoir accès à la valve de soupape en la tirant vers l'arrière par rapport au mur. Continuer en passant sous le porche, la petite fille Ariel parlera à Julie. Passer sous le porche à droite, vous arrivez dans une petite cour, deux shglieks changeront et deviendront méchants, tuez-les avec l'épée, tournez-vous vers la petite maison, et aller entre la roche et le mur du bâtiment près de la lampe, il y a un passage qui mène à deux ampoules d'eau, aller les chercher, revenir sur vos pas. Après toujours dans la même cour, monter par la droite sur le toit de la petite maison, sauter avec un peu d'élan, (en se positionnant sur le coin et un peu en recul avec la jambe droite de Julie en biais sur le petit toit), sur la terrasse de la maison d'en face pour récupérer un révolver et des munitions, ensuite monter au treillis qui se trouve sur le mur à droite pour aller récupérer deux grandes ampoules d'eau, redescendre. Repasser le porche, descendre le chemin vers la droite, un homme a perdu ses shglieks, attrapez-les pour les replacer dans la cage près de l'homme, ramasser le détonateur thermique qui se trouvera à terre près de lui, il vous parlera. Continuer vers le bas et passer le porche.

09 -LE CENTRE VILLE

Avancer, un essaim de Vymish attaquera, tuez-les, détruire rapidement la roche verte accrochée au-dessus des rochers avec le lance-pierres, prendre rapidement l'épée pour tuer les Vymishs, ramasser les champignons de santé. Descendre et aller vers l'homme, il vous parlera, aller derrière la chute d'eau de droite récupérer trois champignons de santé, continuer et aller vers Otto qui est avec un autre monsieur et lui montre l'arbalète électrique. Julie lui parle de la roche qu'elle a trouvée aux écuries des kreepers. Continuer, passer par le porche, monter la rampe, il y a deux shglieks qui vont devenir méchants, tuez-les, faites sauter les deux roches vertes avec un détonateur thermique pour les empêcher de continuer à venir, avancer en allant vers l'homme qui vous parlera, descendre ensuite vers la fontaine d'Eden et sauter dedans, Julie aura une hallucination de la petite fille Ariel regardant un méchant mech. Aller vers la droite sur le petit pont, monter les quelques marches de droite, passer au-dessus de la barrière de gauche, aller au bout de la pelouse, sur la droite il y a une grande ampoule d'eau à récupérer. Revenir sur le petit pont, aller vers l'église à droite, entrer et aller près du curé au fond, il vous parlera, ressortir. Une fois dehors, aller directement sur la droite en avançant, vous passerez sous un porche, continuer, ramasser les fruits de santé sur la gauche, courir vers les fruits de santé qui se trouvent sur la droite pour les récupérer, monter rapidement sur les rochers et préparez-vous à tuer un énorme essaim de Vymish ainsi que des méchants shglieks. Redescendre du rocher, ramasser les fruits de santé, aller vers le lampadaire qui se trouve à côté du rocher où vous étiez- monté, il y a une ouverture dans le bas de la roche, accroupissez-vous, entrer pour aller récupérer une grande ampoule d'eau, ressortir, aller vers l'homme, il vous parlera. Sur le toit, de la maison, il y a une fiole de santé à récupérer, pour l'avoir, aller sur la petite garniture en pente fixée au mur juste après l'homme, placez-vous face à la maison et sauter vers le toit pour prendre la fiole de santé. Redescendre et retourner à la fontaine d'Eden. Prendre le chemin à droite, avancer, descendre, aller vers la femme, elle vous parlera (pour cela activer le bouton action). Aller de suite et rapidement à l'ouverture qui se trouve à gauche dans le mur près de la petite fontaine, des shglieks méchants en sortiront, tuez-les avant qu'ils puissent lancer des gaz toxiques.

Continuer, passer à côté de la caisse et aller couper la corde, qui retient le bloc en l'air, avec l'épée pour le faire descendre, revenir à la caisse, pousser cette caisse contre le bloc de pierre attaché par la corde, monter dessus, puis sur le bloc de pierre, grimper sur la planche de droite, sauter ensuite sur la terrasse pour y récupérer une grande ampoule d'eau et redescendre. Retourner à la fontaine d'Eden, aller vers l'homme et la femme, ils vous parleront. Un astéroïde brisera le bouclier et endommagera le générateur du bouclier d'Eden. Otto donnera à Julie l'arbalète électronique.

10 -LE SOUTERRAIN D'EDEN

Avancer et prendre deux fois à gauche. Eon, Jared, et finalement Julie seront aspirés vers le bas. Julie se réveille avec les vêtements déchirés et les pieds entravés dans la glace. Elle se libère, saisit l'arbalète électrique et grille un petit Grawlix. La Maman Grawlix hurle de rage, et attaque Julie, tuez-la. Ramasser les ampoules d'eau et autres objets de santé. Chercher la corde, montez-y, sauter vers l'ouverture, tuer le Lympt, avancer, sauter à la corde avec élan qui se trouve devant et monter un peu en regardant à votre gauche, il y a deux objets de santé à récupérer. Reprendre la corde, descendre, avancer jusqu'au bord de la roche, attention, en bas, il y a deux Lympt, tuez-les, ramasser les objets de santé, monter à la nouvelle corde, balancez-vous vers l'autre corde, aller chercher deux objets de santé sur la roche. Redescendre, attention, deux Grawlix arriveront, tuez-les, aller vers le rocher qui clignote, grimper et approchez-vous du rocher, Julie le déplacera avec l'épée qu'elle recevra. Avancer sur la petite plate-forme en bois de droite, sauter au gros câble, accrocher les jambes de Julie et aller de l'autre côté chercher le petit bouclier. Avancer sur la gauche, sauter à la corde et descendre, attention, en bas, il y aura quatre shglieks lançant des gaz toxiques, tuez-les. Ramasser les deux objets de santé qui se trouvent près de la corde, aller chercher les champignons de santé qui se trouvent sur l'eau, sortir de l'eau et passer par l'ouverture en face. Ouvrir la porte, ramasser trois ampoules d'eau, attention, un Grawlix et un shgliek attaqueront, tuez-les, avancer, ramasser les champignons de santé qui se trouvent sur l'eau, sur la droite, il y a un passage, appuyer sur le bouton rouge pour l'ouvrir, s'accroupir et passer. Descendre dans l'eau, sur la droite, il y a deux ampoules d'eau à prendre, revenir et avancer vers les deux objets de santé et les munitions, ramassez-les, descendre à droite, sauter dans l'eau, un Grawlix puis des Vymishs attaqueront, tuez-les, avancer vers la gauche, attention, un Grawlix attaquera de l'arrière par surprise, tuez-le, monter à gauche et ramasser les trois ampoules d'eau, monter encore et sauter dans l'eau, un Grawlix arrivera, tuez-le. Continuer et monter à droite récupérer les trois ampoules d'eau, aller en face chercher le champignon de santé qui se trouve sur l'eau, avancer sur le chemin du tunnel d'égout, ramasser les deux objets de santé, aller jusqu'au bout et sauter dans le gouffre.

11 -LES EAUX D'ÉGOUT D'EDEN

Monter sur le bord, avancer, attention, un Lympt sera juste à gauche après le coin, prendre vite le petit bouclier et l'épée et courir rapidement le tuer, attention un Grawlix arrivera par derrière, tuez-le, ramasser les objets de santé. Pousser sur le bouton rouge qui est au mur, cela fera avancer une plate-forme juste au-dessus, attention, des Vymishs attaqueront. Placez-vous au bord du côté des plates-formes ascenseur, sauter sur l'une d'elles, retournez-vous vite et sauter sur la plate-forme qui s'est avancée lorsque vous avez appuyé sur le bouton, (si la plate-forme s'est rétractée, il faudra de nouveau aller appuyer sur le bouton), aller à gauche, des Vymishs attaqueront, tuez-les, entrer dans la petite pièce de droite, ramasser les fruits de santé, abaisser le commutateur, cela mettra en route la roue à trois branches avec plates-formes, (si cette roue s'arrête, il vous faudra de nouveau aller abaisser le commutateur), sortir, ramasser les munitions, les objets de santé et les trois ampoules d'eau qui se trouvent plus loin sur la droite. Monter sur une des plates-formes de la roue, sauter sur la plate-forme qui avance et recule, avancer avec prudence pour aller chercher les trois ampoules d'eau, revenir prudemment sur la plate-forme qui avance et recule, tournez-vous sur la gauche, accroupissez-vous pour ne pas tomber dans le vide lors du choc avec une des plates-formes de la roue contre celle où vous vous trouvez, relevez-vous, alignez-vous et sauter sur la plate-forme étroite qui se rétracte, avancer en ramassant les ampoules d'eau et, sur la gauche, sauter de plate-forme en plate-forme jusqu'en bas, attention, un Lympt sera là, tuer-le, ramasser les ampoules d'eau et les champignons de santé, des Vymishs attaqueront, tuez-les. Aller pousser sur le bouton rouge au mur. Reprendre les plates-formes en sautant dessus au bon moment pour aller sur le rebord en haut à droite récupérer une hache. Passer par l'ouverture, sauter avec élan vers le levier, tirer dessus pour débloquer le mécanisme empêchant l'accès aux barres du plafond, sauter pour attraper les barres et traverser en faisant attention à la vapeur qui sort des orifices, aller à droite, ouvrir la porte, avancer, attention, un Grawlix et deux shglieks attaqueront, tuez-les. Traverser la pièce et passer par l'ouverture. Monter sur les plates-formes en spirale qui s'abaissent et se relèvent, (astuce: plaquer Julie dos contre le mur avant l'abaissement de la plate-forme où elle se trouve pour éviter de tomber et ainsi de suite pour atteindre la porte de sortie au-dessus, une fois sur la dernière plate-forme, sauter vers la

sortie, attention, des Vymishs attaqueront.

12 -LE GENERATEUR DU BOUCLIER D'EDEN.

Passer la porte, avancer, des Vymishs attaqueront, tuez-les, attention, à droite de la passerelle, sur la roche, il y a un Lympt, le tuer, attention, il y en a encore deux autres à tuer et des Vymishs attaqueront. Faire attention à la vapeur sortant des orifices, elle vous tuerait, passer au bon moment ou accroupissez-vous, ramasser les fruits, les objets de santé ainsi que des munitions, pousser sur le bouton rouge de l'ascenseur pour monter, une fois au-dessus quitter l'ascenseur (sinon vous redescendrez), attention, il y a trois Lympth à tuer. Il y a quatre valves, faites tourner chaque valve jusqu'à ce que le rayon soit de la même couleur que la pointe du laser qui est dessus et que l'on vous dise que les cristaux sont alignés. Après, dirigez-vous à la passerelle et passer dessus, la porte s'ouvre, passer, ramasser les fruits et les objets de santé, aller pousser sur le bouton rouge et laisser faire.

13 -LE SIEGE DU MARCHE D'EDEN

Sortir, un mech apparaît et tue la maman de la petite fille Ariel. Aller droit en courant (pour éviter de vous faire tuer par le mech) vers la petite maison, entre le bâtiment et la falaise rocheuse, il y a un passage, allez-y pour y récupérer deux ampoules d'eau, ressortir, monter sur la roche qui est juste face à la sortie, tournez-vous vers le bâtiment et sauter pour grimper sur la terrasse, ramasser le révolver, monter au treillis qui est à droite sur le mur, aller à gauche, entrer dans la petite pièce pour récupérer deux ampoules d'eau et des munitions, sortir, redescendre sur la terrasse, à la gauche du treillis, passer par la porte, avancer, tuer les créatures souriantes avec le révolver, descendre, aller au fond récupérer des munitions, sortir par la porte de gauche, avancer vers le bord de la terrasse, tirer avec le lance-pierres sur la cage avec les deux shgkieks qui se trouvent en face, cela les fera fuir, le mech les poursuivra, laissant le passage libre, sauter dans l'eau, courir vers la corde, monter, balancez-vous et sauter sur la terrasse en bois, récupérer le Crochet gauche. Passer la porte à gauche, attention, une horde de Créatures souriantes attaquera, tuez-les avec le révolver, ramasser l'ampoule d'eau, avancer, passer le trou dans le mur, sauter au câble pour passer sur le toit en face. Faire glisser la caisse vers le mur du fond, monter dessus et sauter pour attraper le rebord. Passer par la droite, et à votre droite faire tomber la caisse sur le mech qui attend en bas, descendre, ramasser les munitions, sortir par la porte et aller rapidement à gauche dans le coin après les escaliers pour faire tourner une valve à vapeur qui laissera échapper de la vapeur par la pipe cassée et tuera le mech qui arrive, tuer la horde de Créatures souriantes qui vous attaquera, aller sur la droite ramasser les objets et les champignons de santé, attention à la vapeur, sauter par dessus ou placer la grande caisse (qui se trouve derrière vous) devant la vapeur et passer par dessus, entrer dans le bâtiment par l'ouverture sur la gauche, avancer, aller dans la pièce de droite pour y ramasser deux ampoules d'eau et un objet de santé, ressortir par l'ouverture et repasser par dessus la vapeur. Aller vers l'échafaudage qui est sur la gauche, grimper sur le premier élément puis sur le deuxième par la gauche, monter sur la terrasse, aller au bout, placez-vous face à la cale de bois qui retient les longues pipes de métal, et faites-les tomber sur les deux mechs qui se trouvent en bas. Redescendre, aller à gauche, monter la petite pente, passer sous le porche en courant (pour échapper au mech qui vous poursuivra, il s'arrêtera au porche) , aller toujours en courant près de la fontaine (pour ne pas être touché par le mech qui tire), attention une horde de Créatures souriantes attaquera, tuez-les, aller à la porte du magasin d'Otto qui se trouve sur la droite de la fontaine, ouvrir la porte et entrer.

14 -LE MAGASIN D'OTTO

Monter la petite rampe juste en face, aller à droite, monter sur le pilier, avancer sur le deuxième et aller dans l'ouverture du mur chercher deux grandes ampoules d'eau. Redescendre, aller derrière les deux piliers ramasser des munitions, aller de l'autre bout de la pièce ramasser des fruits de santé, passer par le passage qui se trouve à gauche de la rampe en vous accroupissant, ramasser les fruits de santé, passer la porte de droite. Avancer vers le commutateur, abaissez-le, retournez-vous, une horde de Créatures souriantes viendra du plafond et vous attaquera, tuez-les, aller à gauche pousser sur le bouton rouge pour déclencher les mâchoires de la grue suspendue qui ira prendre la boule, pousser encore une fois sur le bouton pour la ramener sur le plancher sensible qui en tombant fera bouger une bibliothèque à gauche derrière laquelle se trouve une ouverture, entrez-y pour récupérer des armes et des munitions. Pousser sur le bouton au mur. Laisser faire. Remonter par la plate-forme ascenseur, pousser sur le bouton pour remonter, aller chercher les fruits de santé; (sans tarder, car un mech arriverait pour vous attaquer), aller de l'autre côté et sauter sur les pistons qui montent et descendent pour rejoindre l'ouverture, sauter vers cette ouverture, avancer.

15 -ATTAQUE DU CENTRE VILLE

Julie change de tenue, prendre l'épée de feu, passer la porte, une horde de Créatures souriantes attaquera, tuez-les (ne vous occupez pas du recruteur) aller ramasser les munitions à gauche, aller sur la droite, entrer dans l'église, aller au fond, une horde de Créatures souriantes attaquera, tuez-les, revenir vers la sortie pour récupérer des fruits de santé, aller aussi en récupérer dehors, retourner dans le fond de l'église et passer la porte à gauche, ramasser le Lance-flammes, une fiole de santé et des ampoules d'eau, passer par la porte de gauche, avancer. Ariel parle à Julie, un Voleur d'âme attaquera, défendez-vous avec la hache ou l'épée de feu et le bouclier pour parer les bombardements de projectiles.

16 -PÉRIPHÉRIES D'EDEN

Prendre le bidon de carburant et les champignons de santé qui se trouvent à droite, aller à gauche, avancer, des shglieks lançant des gaz toxiques attaqueront, tuez-les, avancer, descendre le chemin de pierres sur la droite, juste avant le pont, il y a deux champignons de santé à ramasser, avancer vers le pont, (ne pas le traverser car il va s'écrouler), un essaim de Vymish attaquera, tuez-les. Aller sur la droite, plaquer Julie dos contre la paroi longez-la. Un Lympth au coin vous attendra, courir vers lui en vous protégeant avec le bouclier et le tuer. Aller vers les vignes de la paroi, à gauche il y a une plante de santé, placez-vous sur elle pour récupérer de l'énergie, attendre que la plante fleurisse de nouveau et recommencer. Monter à la vigne, attention, sur la plate-forme un essaim de Vymish attaquera, tuez-les, ramasser les munitions, descendre de l'autre côté, attention aux oiseaux, les éviter et quand ils plantent leur bec dans le sol ou à la paroi pendant quelques instants, les tuer rapidement avec l'épée avant qu'ils se libèrent, monter à la vigne suivante, un Lympth vous attendra sur la droite, tuez-le, ramasser les munitions, sauter avec élan vers la vigne qui est devant, grimper, ramasser les champignons de santé, aller sur la droite, agrippez le rebord de feuilles vertes avec les mains, avancer sur la gauche jusqu'au bout, laissez-vous tomber, attention, un Lympth tirera, tuez-le, ramasser les munitions, sauter dans l'eau, tuer le Lympth qui est derrière, tuer aussi le shgliek, avancer au bord, attendre que le courant d'air souffle les feuilles pour sauter vers la paroi suivante, le vent vous y portera. Avancer, ramasser le Lance-roquettes et l'objet de santé, un essaim de Vymish attaquera, tuzr-les. Entrer dans la caverne de droite, avancer, quand l'explosion se produit, courir vers la gauche en évitant les Grawlix, rester sur la droite tout en allant vers le bas, car une grosse roche tombera du plafond et roulera sur les Grawlix en tuant une bonne partie, ne pas rester au milieu car la roche vous tuerez, cette roche ouvrira le passage bloqué par trois piliers de roches en bas. Passer par cette ouverture, aller à droite ramasser deux ampoules d'eau, un essaim de Vymish attaquera, tuez-les, aller à gauche, attention aux Grawlix qui attaqueront, tuez-les avec la hache, au bout, sauter avec élan sur le petit rebord, sauter pour grimper sur la petite plate-forme, tuer vite le Lympth qui est a gauche, ramasser les champignons de santé, sauter vers l'autre rebord avec élan, grimper à gauche, attention, un Grawlix attaquera, tuez-le avec la hache, aller chercher l'objet de santé dans la petite grotte de gauche, aller à droite, placez-vous sur la pointe qui avance légèrement sur le sol et sauter vers le rebord en face, grimper les marches, attention au Grawlix, tirer dessus avec le Lance-roquettes, ramasser les objets de santé, un essaim de Vymish attaquera, tuez-les, grimper sur la petite plate-forme de gauche, tournez-vous et sauter avec élan à la corde, monter, balancez-vous vers la petite plate-forme et sauter, aller chercher la grande ampoule d'eau, monter les grandes marches vers le tunnel, à la sortie, aller à droite, attention, il y a un Lympth dans le recoin de droite, tuez-le, mettez-vous au bord, attendre le courant d'air soufflant les feuilles pour sauter, il vous portera de l'autre côté, avancer et monter les marches.

17 -LES FALAISES D'EDEN

Sur la droite, il y a deux petites plantes, aller sur elles pour reprendre de la santé, attendre qu'elles refleurissent et recommencer. Monter, un Grawlix est la, tuez-le avec la hache, ramasser les objets, redescendre de nouveau aux petites plantes pour reprendre de l'énergie, remonter, avancer doucement en observant ce qui se passe avec la griffe dans l'orifice de la roche, aller vers cette griffe, passer au bon moment en courant pour ramasser l'objet, revenir de l'autre côté. Face à la griffe, il y a une vigne sur le mur, placez-vous juste à droite de cette vigne un peu en retrait et en biais en faisant attention à la griffe, sauter et grimper vite au moment ou la griffe se rétracte, laisser Julie suspendue avec les mains, aller complètement vers la gauche, quand la griffe se rétracte, monter et courir tout de suite à gauche, avancer, courir au bon moment pour éviter la griffe, ramasser les munitions, avancer encore pour aller reprendre de l'énergie aux deux petites plantes, revenir près de la griffe, monter sur la petite plate-forme à gauche juste avant la griffe, sauter avec élan vers la vigne qui se trouve à droite de la griffe, grimper, avancer, tuer le Lympth qui vous tire dessus, sauter avec élan vers la griffe pour vous accrocher au rebord, grimper et courir au bon moment, avancer, sauter

avec élan vers l'autre rebord, grimper et courir pour passer la griffe, avancer, attention, il y aura deux Lympth à tuer, ramasser les munitions, reprendre de l'énergie à la petite plante, revenir un peu sur vos pas, prendre le chemin à gauche, avancer, prendre les champignons de santé, préparer votre épée, sauter, aller vite dans l'eau, tuer les Vymishs lanceurs de flammes avec votre épée en récupérant entre les coups des objets de santé pour ne pas mourir (il faut être rapide), revenir dans l'eau, rengainer l'épée quand il n'y a plus trop de Vymish, prendre rapidement le Fusil de chasse à plasma et tirer sur la maman Vymish pour la tuer et empêcher les Vymishs de continuer à attaquer, ramasser les éventuels objets de santé et reprendre des forces aux petites plantes. Utiliser un détonateur thermique sur la plus grosse des pierres vertes pour récupérer des munitions. Monter sur la petite plate-forme à droite, accrochez-vous à la vigne, aller vers la gauche sur l'autre plate-forme, entrer dans le tunnel, une fois au bord, tuer le Lympth, retourner dans le tunnel ramasser les champignons de santé, revenir sur le bord, placez-vous bien dans l'axe pour sauter avec élan dans la flaque d'eau, des oiseaux attaqueront, éviter les quand ils attaquent, et une fois qu'ils plantent le bec au sol ou au mur pendant quelques instants, tuez-les vite avec votre épée avant qu'ils ne se libèrent, tuez-le Lympth qui vous tire dessus, monter sur le rebord de gauche et avancer prudemment pour aller récupérer un bidon de carburant et trois grandes ampoules d'eau, revenir vers la plate-forme avec la flaque d'eau, sauter avec élan sur la plate-forme suivante, des Vymishs attaqueront, tuez-les, ramasser l'objet de santé, deux Lympth vous tireront dessus, tuez-les avec le Uzi, sauter avec élan sur la plate-forme suivante pour ramasser des munitions, revenir sur la plate-forme avec l'arbre, sauter avec élan sur la plate-forme qui se trouve à droite en contre bas de l'autre côté, ramasser l'objet de santé. Descendre, ne pas ramasser les champignons de santé qui se trouvent sur la droite car la griffe vous tuerait, aller à gauche, sauter à la corde, descendre, balancez-vous en sautant en avant vers les objets en bas afin d'éviter la griffe qui est juste en dessous. Ramasser les objets de santé, descendre, attention deux Grawlix attaqueront, tuez-les avec la hache, ramasser les munitions, aller vers la flaque d'eau du fond en faisant attention aux griffes, monter sur la plate-forme à gauche pour récupérer des munitions, passer sur la plate-forme suivante en sautant avec élan au-dessus de la griffe, grimper sur l'autre et courir vers la vigne au bon moment, grimper à la vigne, rester accroché avec les mains au rebord, aller vers la gauche jusqu'à l'extrémité, monter, avancer, descendre le chemin. Un Lympth sera sur la droite, tuez-le, ramasser l'objet, sauter dans la grande fleur qui se trouve sur la plate-forme en dessous. Regarder ce qui se passe avec cette fleur, tuer l'oiseau qui attaque en évitant d'aller trop près de la fleur car elle vous attraperait et vous projeterait dans le vide, descendre, tuer les Créatures souriantes, aller vers la droite en évitant la grande fleur pour y ramasser un bidon de carburant. Traverser le pont en courant, combattre un Voleur d'âme, tuer l'oiseau qui attaque, ramasser la Draineuse d'âme, des Créatures souriantes attaqueront, tuez-les.
A gauche du pont, sauter vers la plate-forme en contre-bas pour y récupérer un bidon de carburant et des objets de santé, attraper un Shgliek, placez-vous à la droite de la fleur sans passer trop près en vous positionnant pour sauter à la vigne derrière, lancer le Shgliek dans la fleur, sauter et remonter vite à la vigne. Descendre à droite, faire sauter les deux roches vertes qui se trouvent sur l'eau en plaçant un détonateur thermique entre elles. Descendre, sauter au fond, avancer vers le monstre assis (Obediah).

18 -LES MARAIS MOOAGLY (1)

Ramasser les nacelles de gaz, avancer, un Creeper attaquera, tuez-le avec la hache, passer entre l'arbre et le rocher, tirer avec le lance-pierres sur les plantes toxiques qui se trouvent sur le sol, avancer vers le bidon, attention un Lympth vous tirera dessus, tuez-le, ramasser le bidon, un Creeper sortira de l'eau à gauche et attaquera, tuez-le, ramasser l'objet, revenir au rocher à coté de l'arbre, monter dessus, reprendre de l'énergie à la petite plante, sauter sur la petite plate-forme en face pour y récupérer des nacelles de gaz, redescendre, retourner vers l'arbre à gauche en passant entre la falaise de rochers et cet arbre, passer sous l'arbre avec l'ouverture, attention juste de l'autre côté à gauche, il y a un Lympth, tuez-le et ramasser les munitions, continuer, attention deux Creeper attaqueront, tuez-les avec la hache, monter sur la grande souche d'arbre, un Shgliek sur la droite tire des gaz toxiques, tuez-le avec le Uzi, récupérer l'épée tronçonneuse et les munitions, récupérer aussi les objets sur le sol, descendre à droite de la souche vers la flaque d'eau, attention un Lympth est caché sur la gauche, tuez-le, récupérer les munitions, aller dans la flaque d'eau afin que Julie s'enduise d'une substance verte, longer la rive par la gauche (ne pas essayer de prendre le bidon), continuer vers la grande fleur, monter dans la fleur, elle n'aime pas le produit vert dont Julie est enduite et la projetera vers le bidon, ramassez-le, sauter avec élan pour revenir sur la rive près de l'arbre, revenir à la flaque d'eau, passer de nouveau dedans pour être verte, monter sur la souche, aller en face entre les deux arbres, tirer avec le lance-pierres sur les plantes toxiques du sol et sur celles qui sont pendues à la branche (si Julie n'est plus verte il faudra retourner à la flaque d'eau pour l'enduire de nouveau), passer à droite de l'eau, aller sur la grande fleur, elle vous projetera vers les munitions, ramassez-les, monter sur les roches pour aller sur la gauche, attention, un Lympth tirera, tuez-le avec l'arbalète électrique, avant de descendre à gauche, préparer votre hache car un Kreeper va attaquer, ramasser les

objets de santé, pousser le tronc d'arbre qui clignote sur l'eau, courir dessus et sauter vers l'ampoule d'eau, sauter avec élan vers le nénuphar à droite, sauter vers l'îlot en face pour récupérer les munitions et les champignons de santé, revenir sur le nénuphar puis sur l'îlot où il y avait l'ampoule d'eau, aller sur la racine de l'arbre à droite, préparer votre hache, descendre et courir vers les munitions, la plante suspendue à la branche vous prendra, défendez-vous avec la hache, elle vous lâchera, reculer pour vous mettre à l'abri d'un Lympth qui tire, préparer votre Uzi et courir vers la droite pour tuer un Lympth, vous mettre vite à l'abri sous la racine car le Lympth se trouvant sur l'îlot de gauche vous tire dessus, tuez-le avec le Uzi, avancer dans le petit bassin d'eau pour enduire Julie de la substance verte, aller vite sur la fleur qui vous projettera vers la première ampoule d'eau, grimper très vite sur la petite plate-forme, pour sauter très vite vers la fleur suivante qui vous projettera vers la deuxième ampoule d'eau, sauter vite vers la dernière fleur qui vous projettera sur la racine de l'arbre (il faut faire tout cela très vite temps que Julie est verte, ou alors il vous faudra retourner dans la flaque d'eau vous enduire). Descendre par les rochers, sauter vers la racine en dessous pour aller sur le nénuphar, attention, un oiseau va attaquer, tuez-le avec l'arbalète électrique, sauter sur le nénuphar suivant, sauter sur l'îlot pour ramasser les munitions, prendre de l'énergie à la petite plante, sauter avec élan vers le nénuphar de gauche puis sur l'autre et enfin sur l'îlot avec la fiole pour la prendre, revenir sur l'îlot précédant, reprendre de l'énergie à la petite plante, aller vers le nénuphar de droite et sauter de l'un à l'autre avec élan, tirer avec le lance-pierres sur les deux plantes toxiques qui descendent de l'arbre, pour finir sauter sur la terre. Aller ramasser les munitions à gauche, puis à droite près de l'arbre, deux oiseaux de feu attaqueront, tuez-les, revenir et prendre de l'énergie aux petites plantes, avancer, il y a une petite plante sur la droite, juste après, vous passez entre deux roches, à partir de là, courir au fond, il y a une ouverture avec une flaque d'eau, (si vous tardez, des Créatures souriantes attaqueront, tuez-les, il y aura un tremblement, une maman Vymish sera là, un essaim de Vymish très dangereux attaquera, tuez-les vite avec l'épée et prendre très rapidement le Fusil à plasma ou le Lance-roquettes pour tuer la maman Vymish), rester un peu dans l'eau pour reprendre de l'énergie, avancer, attention sur la droite un Lymph vous attend, tuez-le, faire attention car des Créatures souriantes peuvent vous attaquer par derrière, ramasser le bidon de carburant, sauter avec élan vers l'arbre en face, tirer avec le lance-pierres sur les plantes toxiques qui se trouvent à droite sur le sol, avancer, attention, un Creeper va attaquer, tuez-le avec la hache et tuer aussi le Lympth qui se trouve sur la droite, attention aux plantes toxiques, ramasser les munitions et les objets de santé, (si la plante suspendue a l'arbre vous attrape, défendez-vous avec la hache, elle vous lâchera), prendre le passage dans la roche.

19 -LES MARAIS PROFONDS MOOAGLY (2)

Tirer avec le Lance-pierres sur les plantes toxiques au sol, avancer, un Creeper attaquera, tuez-le avec la hache, ramasser les champignons de santé et l'objet, avancer, passer tout à fait à gauche, un autre Creeper attaquera, tuez-le également, à gauche dans un creux, il y a un Lympth, tuez-le, deux autres Lympth attaqueront par la droite, tuez-les, tirer avec le lance-pierres sur les plantes toxiques suspendues, ramasser les objets, passer sous la racine de l'arbre, longer la rive, après avoir passer les trois champignons de santé, il y a un arbre avec des plantes toxiques suspendues, avancer vers le suivant qui est au bord de la rive, attention au Lympth, qui tire, un Creeper viendra des plates-formes qui sont sur l'eau pour vous attaquer, tuez-le avec la hache, retourner vers les trois champignons de santé reprendre de l'énergie, revenir à l'arbre près de la rive pour tuer le Lympth qui est sur la plate-forme, tirer sur la plante suspendue à l'arbre avec le lance-pierres, sauter sur les plates-formes pour aller récupérer l'ampoule d'eau, (éviter les plates-formes avec les plantes toxiques), continuer de grimper pour aller sur la plus grande des plates-formes, une fois sur cette plate-forme, jeter un coup d'oeil, vous verrez en bas une roche en forme de tête, tirer avec le lance-pierrs sur les trois plantes toxiques qui se trouvent sur la plate-forme en contre-bas, descendre vers la tête, avancer, entrer dans la bouche de la tête, descendre, sauter en bas, aller au commutateur, préparer votre hache, appuyer sur ce commutateur, (regarder ce qui se passe), retournez-vous vite car un Creeper vous attaquera par derrière, tuez-le, ramasser les objets de santé, aller tourner la manivelle pour faire descendre la passerelle, monter vite dessus pour remonter, à la sortie, éviter la fleur à gauche, sauter sur le nénuphar juste devant vous, sauter avec élan sur le suivant, sauter sur la roche en face, sauter avec élan vers la plate-forme avec le petit bassin d'eau, monter ramasser les champignons de santé sur la plate-forme suivante, redescendre, aller dans le bassin d'eau pour enduire Julie de la substance verte, sortir, sauter vite avec élan vers la plate-forme en face, puis sauter aussi très vite avec élan dans la fleur, (si Julie n'est plus verte il faudra retourner dans le bassin), cette fleur vous projettera sur la plate-forme, revenir vers la rive par les plates-formes, avant de sauter sur la rive, tirer avec le lance-pierres sur les plantes toxiques suspendues à l'arbre, préparer votre hache, sauter sur la rive, attention, derrière, un Creeper sortira de l'eau et attaquera, tuez-le, ramasser l'objet, suivre la rive du côté des grands champignons avec les étoiles qui scintillent au dessus, attention des Créatures souriantes attaqueront, tuez-les, ramasser les objets, continuer en longeant la rive, passer sous la racine de l'arbre, prendre de l'énergie aux deux petites plantes de droite, avancer, attention, un Creeper sortira de l'eau et attaquera, tuez-le, reprendre de

nouveau de l'énergie aux deux petites plantes, longer toujours la rive, attention, juste après l'arbre, un Creeper et un Lympth attaqueront, tuez-les, (éventuellement aller reprendre de l'énergie aux deux petites plantes), continuer, attention, à droite un Lympth caché par un arbre tirera, foncer vers lui et tuez-le, revenir à la rive, avant de passer sous la racine de l'arbre, tirer sur les plantes toxiques suspendues, courir et entrer dans l'ascenseur de l'arbre. Pousser sur le bouton, sortir, faire le tour de l'arbre. Julie change de tenue, ramasser l'Uzi et les munitions, aller sur la passerelle derrière vous, appuyer sur le levier, redescendre par l'ascenseur, sortir, aller à gauche en longeant la rive pour arriver au tronc d'arbre creux posé sur l'eau, tirer sur les plantes toxiques qui se trouvent à l'intérieur, passer dans le tronc, aller à droite, tirer sur les plantes toxiques au sol à droite de l'arbre, passer sous la racine, avancer au bord, préparer votre Uzi, sauter en bas avec élan pour éviter la fleur, deux Creeper attaqueront, tuez-les avec l'Uzi, ramasser l'objet, il y a une deuxième fleur, tirer avec le Lance-pierres sur le tronc juste au-dessus sur lequel se trouve un shgliek, cela le fera tomber dans la fleur, passer rapidement sur la droite en courant, attention, sur la gauche dans la roche, il y a une griffe, passer en courant au bon moment, ramasser les champignons de santé, passer la griffe suivante en courrant, stopper entre les deux, passer également la dernière en courant, tirer sur les plantes toxiques au sol avec le lance-pierres, monter sur la plate-forme à droite, ramasser les champignons de santé, tirer sur le shgliek avec le lance-pierres, attrapez-le, revenir au bord, lancer le shgliek en bas, descendre, attraper de nouveau le shgliek, aller vers la fleur, lancer le shgliek dedans, passer vite en courant, attention, dans la roche de gauche, il y a une griffe, passer en courant au bon moment.

20 -CONFRONTATION DES MARAIS (3)

Ramasser les champignons de santé, avancer, attention, un Creeper attaquera de l'arrière, tuez-le, ramasser les munitions, avancer, un mécanisme avec des pics, descendra dans le sol, descendre à droite, plaquer Julie dos au mur, avancer par la droite, au milieu passer entre les pics pour aller vers la corde, monter à cette corde, balancez-vous vers la plate-forme de gauche et sauter pour y récupérer une Run Tiki, redescendre en sautant près de l'arbre, aller à droite ramasser les champignons de santé, passer à droite de l'arbre, attention un Lympth est caché derrière, tuez-le, ramasser l'objet et courir vous mettre à l'abri derrière la racine de l'arbre de gauche pour éviter le tir du Lympth qui est sur la plate-forme, tirer sur ce Lympth avec le Fusil de chasse à plasma, courir ramasser les objets de santé sur la droite, préparer vos deux Uzi, descendre, à gauche, deux Creeper attaqueront, tuez-les, ramasser les munitions, remonter et aller chercher les trois champignons de santé près du gros arbre à droite en sautant par-dessus sa racine, attention, en bas il y a un Lympth, tuez-le avec l'Uzi, revenir sur ses pas et redescendre la petite pente, et sur la droite, monter le chemin en spirale autour de l'arbre, ramasser une Run Tiki, sauter aux barres suspendues pour aller sur l'arbre en face, avancer par la gauche, tuer le Lympth en bas qui vous tire dessus, sauter avec élan, (en vous positionnant), vers la branche d'arbre en mouvement, (sauter quand elle devient foncée), avancer un peu vers le tronc et sauter vers la branche avec une Run Tiki, ramassez-le, revenir sur la branche en mouvement, avancer jusqu'au bout, sauter sur le toit de la maison, sauter à l'intérieur de cette maison, sauter avec élan vers la vigne sur le mur, descendre, appuyer sur le commutateur, descendre par la trappe en se servant de la vigne, aller ramasser le Crochet de genou et les munitions, remonter, sortir par la porte, attention, un Creeper attaquera, tuez-le, aller combattre l'autre Creeper qui est près de l'eau, ramasser les ampoules d'eau, aller reprendre de l'énergie aux deux petites plantes au bord de l'eau, passer entre la droite de la maison et l'arbre de gauche pour aller vers la fleur ramasser des munitions, revenir, préparer votre hache, passer entre les deux arbres à gauche avec la plante suspendue, quand elle vous prendra, défendez-vous avec la hache, elle vous lâchera, tirer avec le lance-pierres sur les trois plantes toxiques suspendues entre les deux arbres à gauche, passer en courant, descendre sur la gauche, aller à droite vers les plantes toxiques suspendues, tirer dessus avec le lance-pierres, monter en courant, aller dans la flaque d'eau pour reprendre de l'énergie, aller ramasser l'objet de santé sur la droite, aller vers le bord à gauche des feuilles de la grande plante, descendre sur la petite plate-forme en contre-bas, sauter vers l'autre plate-forme, sauter avec élan sur la suivante, ramasser les nacelles de gaz, descendre sur celle de gauche, sauter sur les deux autres et enfin, sauter avec élan vers les statues. Déposer les trois Run Tiki au pied de chaque statue, récupérer la trompe de brume, revenir sur la plus haute plate-forme, bien vous positionner sur le coin arrière droit, placer Julie exactement dans le prolongement de la grande feuille de la plante qui se trouve sur la rive et sauter avec élan dessus, sauter vers la flaque d'eau, tirer avec le lance-pierres sur les trois plantes toxiques suspendues, descendre, aller à gauche, remonter la petite pente sur la gauche, aller à droite, tirer sur les trois plantes toxiques suspendues, passer en courant, prendre à droite entre les deux arbres vers la maison, passer sur la droite de la maison, aller vers la racine de l'arbre au fond, passer en dessous pour aller récupérer un bidon de carburant, faire demi-tour repasser sous la racine, aller sur la droite pour longer la rive, entrer dans la cabane détruite, aller au bout de l'embarcadère, sauter sur le radeau. Il vous conduit au chef Shkynerpas. Sauter vers le centre et aller couper les huit têtes avec la hache, une fois cela fait, quitter vite le centre, prendre le Lance-roquettes ou le Fusil de chasse à plasma et tirer sur la tête centrale, cela anéantira les deux serpents lançant des rayons électriques se trouvant

sur les bords extérieurs.

21 -LA CHÈVRE BOURRUE BILLY (GRUFF)

Retournez-vous, monter un peu la pente, grimper sur la petite plate-forme à gauche, avancer, et ramasser la fiole de santé, tirer avec le lance-pierres sur une ou deux plantes toxiques qui sont sur le sol en bas, cela fera venir deux Creeper, attendre, la fleur les attrapera, (si le deuxième n'est pas pris tirer encore sur une plante toxique), redescendre, aller à droite reprendre de l'énergie aux deux petites plantes, aller au bord de la rive récupérer les objets de santé, tirer sur les plantes toxiques, aller dans le petit bassin d'eau à gauche de la fleur pour reprendre de l'énergie, aller sur la gauche de la fleur au bord du fleuve, attention un Lympth sera un peu plus loin de l'autre côté, préparer votre épée et le bouclier, sauter dans l'eau (attention à la plante suspendue à la branche, passer loin d'elle), aller sur la rive en face pour tuer le Lympth, ramasser les munitions et les trois champignons de santé, sauter dans l'eau, attention, plus loin à droite, il y a un Lympth, aller le tuer, ramasser les munitions et une Run Tiki, avancer sur la rive pour aller récupérer des munitions en vous protégeant avec le bouclier du Lympth en face, retourner en arrière, tirer avec le lance-pierres sur les plantes toxiques qui sont en face, reprendre vos armes, sauter dans l'eau, le Creeper va attaquer, tuez-le, prendre l'objet, longer la rive jusqu'au bout en vous protégeant avec le bouclier, (attention à la plante suspendue, ne pas aller trop près), monter, ramasser les nacelles de gaz, tuer le Lympth, reprendre de l'énergie aux deux petites plantes, aller à la statue, déposer le Run Tiki à ses pieds, descendre dans l'eau en évitant de passer près de la plante suspendue, continuer en longeant à droite, attention, un Lympth vous attend sur la rive de droite, aller très vite le tuer avant l'arrivée du Creeper, combattre le Creeper, ramasser les objets de santé, sauter dans l'eau, longer à droite, attention, un Lympth se trouve sur la rive droite, protégez-vous avec le bouclier, un Creeper qui se trouve sur la rive gauche va attaquer, tuez-le, monter sur la rive, vous mettre à l'abri derrière l'arbre, tirer avec le lance-pierres sur les plantes toxiques qui gênent le passage, reprendre vos armes, passer dans le petit bassin d'eau pour reprendre de l'énergie en vous protégeant du bouclier, aller tuer le Lympth, ramasser les champignons de santé et le Run Tiki, traverser pour aller récupérer des munitions sur la rive, reprendre de l'énergie aux deux petites plantes, placer le Run Tiki au pied de la statue, longer le mur sur la gauche de la statue, descendre dans l'eau, attention, un Lympth tirera, protégez-vous, un Creeper attaquera, tuez-le, passer loin de la plante suspendue, monter au bout de la rive, tuez-le Lympth, ramasser l'objet de santé, le bidon de carburant et le Run Tiki, continuer et aller ramasser les objets et déposer le Run Tiki au pied de la statue sur la rive gauche, sauter dans l'eau, (ne pas avancer dans la cascade) monter soit à gauche ou à droite, avancer pour regarder vers le bas de la cascade, Gruff parle à Julie.

22 -VOUS AU CIMETIERE (1)

Julie change de tenue, des oiseaux de feu attaqueront, les éviter quand ils foncent sur vous pour qu'ils s'écrasent au sol et les achever avec l'épée. Passer dans le bassin, d'eau pour reprendre de l'énergie, aller prendre l'épée électrique sur le socle. Rester sur le socle, tournez-vous face au petit bassin, aller vers les escaliers qui se trouvent sur la droite, monter les marches, aller sur la droite, monter les escaliers et aller sur les rebords juste en face, sauter sur la corniche de gauche, longez-la vers la gauche jusqu'au bout ramasser l'ampoule d'eau et les champignons de santé, entrer dans le bâtiment par la fenêtre pour y récupérer une fiole de protection, sortir, descendre de la corniche, monter les escaliers du temple bleu, descendre de l'autre coté, avancer un peu et monter sur le rebord à droite, aller jusqu'au fond, ramasser les objets, monter sur le rebord de gauche, grimper à la vigne du mur pour aller sur la terrasse récupérer un bidon de carburant et une grande ampoule d'eau, revenir un peu sur vos pas, sauter sur la corniche du bâtiment de droite, avancer pour arriver sur une terrasse, entrer par l'ouverture à gauche récupérer une fiole de santé, sortir, remonter sur la corniche, revenir sur vos pas et sauter sur la vigne au mur de gauche pour redescendre, sortir, monter les escaliers du temple rouge, descendre de l'autre côté, avancer un peu, monter sur le rebord de droite récupérer trois champignons de santé, aller à droite récupérer des munitions. Placez-vous sur la dalle du sol qui clignote et regarder vers le bâtiment derrière où il y a des vignes, une porte basculante s'est ouverte sur le dessus, (tester la dalle, de telle manière que lorsque vous la quittez, la porte ne se referme pas), grimper à la vigne sur la droite, aller sur la gauche, sauter vers la vigne au-dessus, avancer vers la porte, entrer, descendre doucement, (ne pas aller dans la trappe au sol maintenant), aller à gauche, entrer dans la pièce de droite récupérer une fiole de santé, sortir, passer par la trappe, appuyer sur le commutateur, passer la porte, aller de nouveau à droite vers la dalle clignotante, sauter à la corniche du mur de gauche, avancer par la gauche pour aller récupérer une grande ampoule d'eau et des objets de santé, revenir à la dalle clignotante, descendre les escaliers, aller à droite vers la temple avec la tête verte, grimper à gauche de l'entrée du temple vert récupérer une grande ampoule d'eau, aller au fond, ramasser un objet de santé, monter sur le rebord de gauche, entrer dans la pièce, ramasser l'épaule de combat, sortir, descendre. Entrer dans le temple avec la tête verte

(attention aux pics) passer la porte, avancer dans le grand hall et une fois dans la grande salle, aller à gauche en contournant le pilastre pour aller prendre quatre objets de santé, revenir au centre de la salle, aller à droite du piédestal, contourner aussi le pilastre, avancer vers la flamme qui est le long du mur, aller au fond à droite récupérer un bidon de carburant et un objet de santé, revenir au centre, monter sur le piédestal, il vous téléportera.

23 -L'ESPRIT DU VENT

Préparer la hache, tuer trois Creeper qui attaqueront, (cela fera disparaître la statue à droite laissant le passage vers le bas libre, n'y aller pas maintenant), avancer vers la corde, récupérer une petite ampoule d'eau et des munitions, monter sur les trois grands champignons, attention, un essaim de Vymish attaquera, tuez-les, il y a une plate-forme avec trois petites ampoules d'eau, tirer sur les bestioles qui sont sur le sol, sauter vers la corde, balancez-vous vers la plate-forme et sauter, ramasser les ampoules d'eau, avancer vers la gauche, il y a une corde, attention des Vymishs attaqueront, tuez-les tous, sauter à la corde, descendre ramasser les munitions et les champignons de santé, remonter à la corde, revenir sur la plate-forme, sauter à la corde, descendre, balancez-vous vers le champignon du bas à gauche et sauter, aller à gauche, attention, des Vymishs attaqueront, ramasser les munitions, préparer l'épée électrique et le bouclier, sauter avec élan sur le grand champignon en contre-bas, tuer vite quelques Vymish, courir rapidement en bas, pour tuer les deux Lympth, revenir sur les grands champignons pour y récupérer les objets et redescendre. Prendre le passage, attention, des Vymish attaqueront, tuez-les, prendre la hache car un Grawlix fantôme attaquera, avancer, prendre rapidement les objets de santé et les munitions, tuer le Grawlix fantôme, passer dans l'eau, avancer au bord et reculer tout de suite pour attirer les Vymish et les tuer, attention, un Creeper attaquera par l'arrière, tuez-le. Pour commencer, tuer le Lympth en face de l'autre côté avec le Fusil à plasma, prendre l'épée rapidement car des Vymishs attaqueront, tuez-les. Prendre le petit bouclier et l'épée, sauter vers le Lympth en contre-bas, tuez-le ainsi que les Vymishs qui attaqueront, ramasser les objets. Sur le côté, il y a un rebord, sauter vers lui pour vous accrocher, aller vers la gauche, monter, tuer les deux Lympth, détruisez les plantes toxiques suspendues et ramasser rapidement les objets de santé, revenir sur la petite plate-forme. Sauter avec élan de l'autre côté, tirer sur les deux plantes toxiques au sol avec le lance-pierres, ramasser les objets de santé et les munitions, attention, des Vymishs attaqueront, tuez-les, sauter avec élan vers le grand champignon, attention, des Vymishs attaqueront, tuez-les, sauter sur le grand champignon suivant, ramasser les ampoules d'eau, un Vymish est caché sur la gauche, tuez-le, sauter avec élan, sur le grand champignon suivant, un Vymish attaquera, tuez-le, sauter sur le grand champignon à gauche, sauter avec élan vers la petite plate-forme, ramasser les objets de santé, entrer dans le passage, tirer sur les plantes toxiques suspendues, récupérer vite les munitions et les objets de santé, attention, des Vymishs attaqueront, tuez-les, sortir. Sauter avec élan sur le grand champignon, sauter avec élan vers le rebord du temple à gauche, préparer rapidement la hache, aller à gauche, tuer le Grawlix fantôme et les deux Creeper qui arrivent par derrière, tirer avec le lance-pierres sur la plante toxique au sol dans le coin, ramasser les objets de santé et les munitions, sauter sur la petite plate-forme de roche à gauche du bassin d'eau, accroupissez-vous et aller chercher la grande ampoule d'eau, sortir, aller à la porte du temple et entrer. Des Vymishs attaqueront, tuez-les, une maman Vymish arrivera, tuez-la avec le Fusil à plasma, attention, préparer vite votre épée car des Vymishs attaqueront encore. Aller dans le petit bassin d'eau à droite récupérer des objets de santé, aller vers la droite, en avançant au bout près du bord, sauter avec élan pour vous accrocher au rebord de l'autre côté où il y a deux pilastres qui clignotent, grimper. Une maman Vymish apparaîtra et des Vymishs attaqueront, tuez-les vite, prendre rapidement le Fusil à plasma pour tuer la maman Vymish, ramasser les objets. Aller au pilastre de gauche, pousser-le vers la gauche, monter sur le rebord de gauche, tournez-vous, sauter sur le pilastre, tournez-vous, sauter vers le rebord, ramasser les munitions, grimper à la vigne qui est sur la gauche, avancer, tournez-vous et descendre à la vigne, ramasser les objets de santé, grimper à la vigne suivante, avancer, descendre, ramasser les objets, grimper à la vigne suivante, avancer, descendre, ramasser les objets, grimper à la vigne suivante, avancer, sauter en bas, ramasser les trois ampoules d'eau, (ne pas s'occuper de la fiole de santé de gauche), descendre à droite, pousser sur les trois boutons au bon moment (placez-vous de côté, poussez sur le bouton et retirez vous vite).
Regarder ce qui se passe, tuer les oiseaux fantômes, ramasser les objets de santé, monter sur le soufflet en face des boutons, grimper à la corde, sauter vers la plate-forme, ramasser une ampoule d'eau, redescendre, passer la porte, passer par la droite et aller vers la gauche pour de nouveau aller aux pilastres, sauter avec élan sur le premier espace, sauter avec élan vers le rebord d'en face, aller au pilastre de droite, poussez-le vers la droite, monter sur le rebord, tournez-vous, sauter sur le pilastre, tournez-vous, sauter vers le rebord, ramasser les munitions, grimper à la vigne de droite, ramasser le bidon de carburant et les objets de santé, avancer, tournez-vous, descendre à la vigne, ramasser les six ampoules d'eau, grimper à la vigne suivante, ramasser les munitions, tournez-vous, descendre à la vigne, ramasser les trois ampoules d'eau, grimperàa la vigne suivante, ramasser les objets, sauter en bas, avancer, ramasser les trois ampoules d'eau, descendre à gauche, aller ramasser les champignons de santé. Il y a trois valves, tourner-les jusqu'à

ce que les trois encoches des roues à l'intérieur du mécanisme soient de couleur bleue (attention, à chaque fois, un piston au-dessus de vous descendra, retirez-vous vite en faisant un rouler de côté), tuer le fantôme volant avec l'épée, passer la porte, aller à droite, sauter avec élan sur le premier espace, sauter avec élan pour vous accrocher au rebord en face (ne pas monter), rester accrocher, aller un peu vers la gauche, quand l'air des statues ne souffle plus trop, monter et courir aux escaliers. Monter et aller au pied de la statue. Attention, des fantômes volants attaqueront, tuez-les. Redescendre, placer Julie au bord du vide entre deux souffles d'air (il projettera Julie vers une porte). Avancer, passer la porte, placez-vous sur le bord de droite bien dans l'axe devant l'air de la soufflerie au bon moment pour qu'il projette Julie, passer la porte.

24 -VOUS AU CIMETIERE (2)

Avancer, des Créatures souriantes et des fantômes volants attaqueront, tuez-les. Aller dans le petit bassin d'eau reprendre de l'énergie, placer Julie face au temple avec la tête verte, avancer et monter les escaliers qui sont devant, grimper à gauche récupérer une grande ampoule d'eau, aller au fond récupérer un objet de santé, ressortir, passer devant l'entrée du temple avec la tête verte, monter les escaliers à gauche, grimper sur la plate-forme d'en face récupérer des munitions, sauter vers la corniche de gauche, aller jusqu'au bout à gauche récupérer des objets de santé, revenir sur la plate-forme où les munitions se trouvaient, avancer en longeant le bord de la plate-forme pour aller récupérer des objets de santé à gauche. Descendre de la plate-forme, aller à gauche, monter les escaliers du temple rouge, descendre de l'autre côté, avancer, grimper sur la petite plate-forme de gauche, aller au fond, récupérer des objets de santé, monter sur le rebord à gauche, grimper à la vigne du mur pour aller récupérer sur la terrasse des objets de santé, une grande ampoule d'eau et un bidon de carburant, redescendre par la vigne, sortir, descendre de la petite plate-forme, aller à gauche vers le temple bleu, grimper et descendre de l'autre côté, avancer et monter sur les rebords en face, sauter vers la corniche de gauche pour aller ramasser une grande ampoule d'eau et des objets de santé, redescendre. Aller au temple bleu, passer la porte, monter sur le piédestal qui vous téléportera.

25 -L'EAU DE PURETE

Sortir de l'eau, tuer le fantôme volant, ramasser les munitions devant, aller à droite chercher l'objet de santé, revenir et aller de l'autre côté ramasser un bidon de carburant et des munitions, monter sur le piédestal. Ramasser l'ampoule d'eau et les deux objets de santé, un fantôme volant attaquera, tuez-le. Préparer votre épée électrique, sauter avec élan en face, courir vers la manivelle de gauche, combattre un Voleur d'âme qui attaque, ramasser les objets, tourner la manivelle pour faire remonter une plate-forme, courir à la manivelle de droite, la faire tourner rapidement, courir sur la plate-forme (avec le bouton) descendue entre l'espace des deux manivelles, tuer les fantômes volants qui attaquent, prendre le Lance-roquettes, le ranger, appuyer sur le bouton, retournez-vous, courir pour sauter vers la plate-forme qui arrive du haut, rester accrocher, aller vers la gauche, monter, prendre rapidement le Lance-roquettes et tirer sur le mech au bout, sauter vers la plate-forme, ramasser les munitions, les objets de santé, aller dans le bassin reprendre de l'énergie, monter sur le piédestal. Passer la porte, ramasser les munitions et l'objet, sauter à la corde, descendre, aller sur la gauche, aller ramasser les ampoules d'eau à gauche, passer la porte, combattre le Voleur d'âme, passer dans le bassin d'eau pour reprendre de l'énergie, faire le tour de la pièce, pour ramasser les munitions, les objets de santé et la fiole. Pousser sur les quatre boutons, courir vers la porte en évitant les deux mech, sortir et courir en face en évitant la roue. Préparer le Lance-roquettes, aller à droite en courant derrière la roue, aller à gauche en évitant les Créatures souriantes qui tombent du plafond, ouvrir la porte, entrer vite et tirer rapidement sur le mech au fond, tuer les Créatures souriantes avec l'épée, ramasser les objets de santé, sauter à la corde, descendre, tuer les deux fantômes Grawlix et les Créatures souriantes, ramasser le bidon de carburant, les munitions et les objets de santé, passer dans un des petits bassins d'eau pour reprendre de l'énergie. Pousser sur les quatre boutons, aller vers la porte, préparer votre hache, passer doucement la porte, monter sur le piédestal quand la griffe se rétracte, combattre le Voleur d'âme, aller face à la fontaine qui est à droite, écouter ce qu'on dit, ramasser les objets, entrer dans l'eau de la fontaine pour ramasser la Garde, aller au piédestal central et monter dessus.

26 -VOUS AU CIMETIERE (3)

Tuer les deux mech avec le Lance-roquettes ou le Fusil à plasma, descendre les escaliers de gauche, avancer, monter les deux rebords en face, sauter vers la corniche à gauche pour aller récupérer une ampoule d'eau et des objets de santé, redescendre, monter les escaliers du temple bleu, descendre de l'autre côté, avancer un peu, monter sur le rebord à droite, aller au fond, ramasser le objets de santé, monter sur le rebord de gauche, grimper à la vigne pour aller

récupérer des objets de santé, un bidon de carburant et une grande ampoule d'eau, redescendre par la vigne, sortir, monter les escaliers du temple rouge, descendre de l'autre côté, avancer un peu, monter sur le rebord de droite pour y ramasser trois champignons de santé, rester sur se rebord et aller sur la droite récupérer des munitions, monter à la corniche sur la gauche pour aller au bout récupérer une grande ampoule d'eau et des objets de santé, ensuite aller à gauche de l'entrée du temple avec la tête verte, monter sur le rebord récupérer une grande ampoule d'eau, aller au fond récupérer un objet de santé, ressortir. Aller maintenant au temple rouge, passer la porte et avancer, monter sur le piédestal qui vous téléportera.

27 -LE SANCTUAIRE DE SANG

Avant d'avancer, ramasser trois ampoules d'eau derrière-vous et les munitions, (pour cela, il faut vous retourner dos à elles et reculer très doucement pour les ramasser), monter en évitant les griffes, attention aux deux mech qui attaqueront, tuez-les, continuer, ramasser les munitions, continuer, attention aux oiseaux de feu qui attaqueront, sauter, ramasser le bidon de carburant et les objets de santé, (regarder à gauche et à droite tout au long du parcours pour aller y ramasser tous les objets), continuer, attention plus haut il y a encore deux mech à tuer. Au sommet, sauter avec élan au bon moment pour éviter les griffes. Passer la porte, ramasser les objets de santé et les munitions, attention des Créatures souriantes attaqueront. N'essayer pas de passer les pics qui roulent, servez-vous d'abord du Lance-pierres pour atteindre le bouton qui se trouve de l'autre côté qui ouvrira la porte du fond, courir au bon moment pour passer entre les pics et franchir la porte avant qu'elle ne se referme, attention tuer le mech qui est au fond, ramasser les munitions, avancer, attention à droite sur une plate-forme, il y a un mech, tuez-le. Ne pas sauter en face pour aller vers la statue, ni sur n'importe quelle plate-forme du bas, Julie tomberait. Commencer par sauter avec élan sur la plate-forme en bas indiquée par les deux Danseuses fantômes puis sur celle ou elles se trouvent de nouveau puis sur la suivante, tuer les oiseaux fantômes qui attaqueront, sauter encore vers l'autre plate-forme, sauter vers la plate-forme de droite avec les deux fruits de santé, ramassez-les, sauter avec élan (bien vous positionner par la gauche) vers la plate-forme de gauche avec les deux Danseuses, sauter sur la suivante et ainsi de suite jusqu'à la plate-forme avec le commutateur, ramasser les objets de santé, appuyer sur le commutateur, sauter vers la plate-forme de gauche avec les deux Danseuses, attention, un mech tirera vers vous, tuer-le, continuer de sauter, puis sauter vers la plate-forme avec les munitions et les objets de santé, attention aux oiseaux de feu, continuer de sauter vers les Danseuse fantômes jusqu'à la plate-forme avec les objets de santé et le commutateur, ramasser les objets et appuyer sur le commutateur, sauter vers la plate-forme de gauche, préparer votre Lance-roquettes, sauter sur la plate-forme suivante, tuer vite le mech qui vous tire dessus, ranger vite le Lance-roquettes, prendre l'épée pour tuer les oiseaux fantômes, sauter vers la plate-forme suivante et ainsi de suite jusqu'à la plate-forme avec les munitions, les objets de santé et le bidon de carburant, ramassez-les, sauter vers la plate-forme de gauche et ainsi de suite jusqu'à la plate-forme avec les objets de santé et le commutateur, des oiseaux fantômes attaqueront, tuez-les, appuyer sur le commutateur, tirer ensuite sur le mech qui se trouve sur une plate-forme à gauche, continuer jusqu'à la dernière plate-forme avec les munitions, le bidon de carburant et les objets de santé, ramassez-les. Julie est revenue au point de départ et peut maintenant sauter et grimper vers la statue pour tuer le Shgliek en or à ses pieds, attention deux Voleurs d'âmes attaqueront, tuez-les, ramasser les objets de santé puis aller à la statue tuer le Shgliek, monter sur le piédestal, il vous téléportera.

28 -VOUS AU CIMETIERE (4)

Combattre le Voleur d'âme, descendre les marches de droite, avancer un peu, monter sur le rebord récupérer trois champignons de santé, rester sur le rebord, aller vers la droite récupérer des munitions, grimper à la corniche de gauche pour aller récupérer des objets de santé et une grande ampoule d'eau, descendre et aller à gauche du temple avec la tête verte, monter sur les rebords récupérer une grande ampoule d'eau, aller au fond ramasser un objet de santé, sortir, passer devant l'entrée du temple avec la tête verte, avancer, monter les escaliers de gauche, aller à droite, monter les escaliers du temple rouge, descendre de l'autre côté, monter sur le rebord à gauche, aller au fond, ramasser les objets de santé, monter sur le rebord de gauche, grimper à la vigne pour aller sur la terrasse récupérer trois champignons de santé, une grande ampoule d'eau et un bidon de carburant, redescendre par la vigne, sortir, aller à gauche, monter le rebord du temple bleu, descendre les escaliers de l'autre côté, avancer vers les deux rebords au bout, monter, sauter à la corniche de gauche pour aller récupérer au bout des objets de santé, entrer dans le bâtiment par la fenêtre, passer à côté du sarcophage de gauche, il s'ouvrira pour récupérer des munitions et deux bidons de carburant, sortir, descendre près du petit bassin d'eau, passer le grand portail sur la gauche, avancer.

29 -LE PONT DE LA RAISON

Faire attention aux oiseaux fantômes qui attaquent, tuez-les, aller ramasser les munitions et les objets de santé qui se trouvent sur les plates-formes à gauche et à droite en sautant avec élan, attention au mech de l'autre côté qui vous tire dessus, il faudra le tuer au bon moment, revenir sur la plate-forme du centre et descendre vers la plate-forme qui est plus bas, (pas plus loin sinon Julie tomberait dans le vide), attention aux oiseaux fantômes et de feu, traverser au bon moment en courant et presque arriver au bout, faire un bon en avant pour sauter sur la plate-forme avant que le pont ne s'abaisse, attention, des oiseaux de feu attaqueront, évitez-les et quand ils se plantent sur le sol, tuez-les vite, ramasser le bidon de carburant, les objets de santé et la fiole, avancer et passer la porte. Ramasser les munitions, le bidon de carburant et les objets de santé, attention, deux Voleurs d'âmes attaqueront, il faut les combattre et les tuer tous les deux pour qu'une valve sorte du sol au centre, aller de chaque côté en contrebas, il y a des champignons de santé à ramasser. Faire tourner la valve, attention, deux mech attaqueront, tuez-les, ramasser l'objet de santé et aller de nouveau ramasser les champignons restant de chaque côté. Monter les escaliers par la gauche, attention, il y aura deux mech, tuez-les à distance en restant caché derrière le pilier qui est en haut des marches, avancer, passer la porte.

30 -LE TOMBEAU

Avancer, passer la porte, descendre les escaliers, avancer vers la porte, elle s'ouvrira, continuer et passer la deuxième porte, monter sur le rebord de droite pour reprendre de l'énergie aux deux petites plantes, aller vous placer juste en face de la statue avec le coeur bleu, un cinéma va commencer. Le seigneur Tyler est là. Il va falloir le combattre. Il faut éviter au maximum ses coups, tirer dessus le plus possible avec les armes de gros calibre, ramasser les objets de santé et les munitions, attention car des Créatures souriantes attaqueront ainsi que des mech, il vous faudra combattre très durement. Il faut absolument le faire tomber à genou, prendre rapidement la Trompe de brume et s'en servir pour le faire disparaître et cela par trois fois afin de faire apparaître l'épée de Lumière, aller la chercher, continuer à combattre jusqu'à ce que Tyler se trouve affaibli et à genou, à ce moment, prendre rapidement l'épée de Lumière, s'en servir sur lui et sauter vers sa tête pour la couper. Retour à l'Eden et fin de l'aventure.

Heimdall

© Core Design / The 8th Day 1992

DUPLIQUER UN OBJET

Prenez un objet. Quittez l'île et sauvegardez votre partie. Sortez du jeu, puis relancez-le. Ensuite, rechargez votre sauvegarde et retournez sur l'île, à l'endroit où vous aviez trouvé l'objet. L'objet sera à nouveau là. Vous pouvez donc avoir deux exemplaires de cet objet. Vous pouvez renouveler cette opération aussi souvent que vous le souhaitez.

Heist

© Virgin Interactive 2001

FAIRE LE PLEIN D'ÉNERGIE POUR L'ÉQUIPE

Pour faire le plein d'énergie, appuyez sur CTRL droit + SHIFT + H pendant le jeu.

Helicops

© 7th Level / Paragon Studios 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez "/", puis entrez les codes suivants :

CLOCK	Active/désactive l'horloge
EYE	Changement de vue
IRANGE	Tirs illimités
IRONMAN	Invincibilité
REGENALL	Tous vos niveaux de vie au maximum
REGENDAM	Niveau de vie maximum
REGENWEAP	Munitions au maximum
STAGEWIN	Termine le niveau

PATCH SUR LA SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier de sauvegarde STARTUP.DAT et procédez aux modifications suivantes :

Munitions

Mettez 2C 01 à l'offset A2 pour avoir 300 munitions pour le Canon 100.
Mettez BC 02 à l'offset A6 pour avoir 700 roquettes.
Mettez F0 à l'offset AA pour avoir 240 missiles de type 1.
Mettez 78 à l'offset AE pour avoir 120 missiles de type 2.

255 vies

Mettez FF aux emplacements suivants pour avoir 255 vies dans les parties correspondantes :

Offset	Partie
3A	Miki Akino
2CA	Shin Otowa
182	Michael Knox
412	Jackie Ramirez
55A	Mad Larry

Hell : A Cyberpunk Thriller

© GameTek 1994

CHEAT MODE

Appuyez en même temps sur le bouton gauche de la souris et sur CTRL et G.
Une boîte de dialogue va apparaître pour demander un mot de passe. Taper **natas live**.
Vous avez désormais accès à des options supplémentaires comme la possibilité d'aller n'importe où dans le jeu, de prendre n'importe quel objet, etc...

Hell-copter

© Ubisoft / Drago Entertainment 1999

CHEAT MODE

Entrez un des noms suivants pour activer le cheat correspondant.

Choix du niveau

KazzyMazzy

Armure de pouvoir

ArtificialJack

Hellbender

© Microsoft / Terminal Reality 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez :

AUNTEMx	Passer directement à la planète x (x compris entre 1 et 8)
FRAMEIT	Affiche le nombre d'images par seconde
IMPUMPD	Toutes les armes
IMSTUCK	Planète suivante
MAXMEUP	Hull à 100%
STEROID	Invincibilité
TOTLPWR	Source d'énergie principale à 100%
URAGONR	Arme de la technologie secrète
URDEADx	Obtenir l'arme x

Hellboy : Dogs of the Night

© Cryo Interactive 2000

PASSER LE PONT

Pour résoudre l'énigme des trois piliers et déclencher l'abaissement du pont, vous devez ramasser les pierres autour de vous et les poser dans un ordre précis sur lre trois piliers. N'utilisez pas la pierre ronde, et posez d'abord la pierre ovale, puis la pierre en forme de pyramide, et enfin la pierre rectangulaire.

Hello Kitty Roller Rescue

© Empire Interactive / Typhoon Games 2005

BONUS

Cheerleader costume A : complétez tous les cheerleaders du Messy Park.
Cheerleader costume B : après avoir eu le Cheerleader costume A, battez tous les cheerleaders du Messy Park.
Ecrans de chargement différents : réglez la date du système sur un jour du mois de novembre.
Ecran titre différent : réglez la date du système sur un jour du mois de novembre.
Davantage de costumes de marin : terminez le jeu en étant classé "S".

Hercule

© Disney Interactive 1997

CODES DES NIVEAUX

Niveau débutant

1. Pièce, Casque, Hydre, Eclair
2. Hercules, Medusa, Pégase, Pégase
3. Eclair, Pièce, Eclair, Archer
4. Archer, Gladiateur, Hydre, Eclair
5. Eclair, Minotaure, Medusa, Pièce
6. Pégase, Pièce, Eclair, Archer
7. Nessus, Casque, Gladiateur, Eclair
8. Pégase, Nessus, Nessus, Hydre
9. Pégase, Pégase, Casque, Pièce
10. Eclair, Medusa, Pégase, Pièce
11. Nessus, Hydre, Gladiateur, Archer

Fin Casque, Medusa, Hydre, Casque

Niveau moyen

1. Gladiateur, Minotaure, Gladiateur, Méduse
2. Hydre, Méduse, Pièce, Méduse
3. Centaure, Hercule, Minotaure, Archer
4. Centaure, Pièce, Hydre, Hercule
5. Gladiateur, Hydre, Archer, Gladiateur
6. Pièce, Casque, Pièce, Gladiateur
7. Archer, Pégase, Archer, Centaure
8. Casque, Pégase, Hercule, Archer
9. Gladiateur, Pièce, Pièce, Eclair
10. Méduse, Gladiateur, Centaure, Pégase
11. Gladiateur, Eclair, Gladiateur, Centaure

Fin Pégase, Gladiateur, Centaure, Gladiateur

Heretic

© id Software / Raven Software 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tapez pendant le jeu les codes suivants (clavier AZERTY) :

AUICKEN	Invulnérabilité (God Mode)
COCKQDOODLEDOO	Vous transforme en poulet !
GI,,E	Vous demande alors quel sort vous désirez recevoir. Répondez : A - Ring B - Mask (invisibilité) C - Potion E - Tome of power F - Torch G - Hour Glass (bombe à retardement) H - Eggs (transforme ennemis en poulets) I - Golden wings Tapez ensuite un chiffre de 1 à 9 pour indiquer le nombre d'exemplaires voulu.
IDDAD	Suicide.
IDKFQ	Pour perdre toutes les armes et les munitions.
KITTY	Permet de passer à travers les murs / Rétablit le mode normal.
PONCE	Redonne le plein d'énergie.
,QSSQCRE	Tue tous les monstres du niveau.
RQ,BO	Donne toutes les armes, et le plein de munitions.
RQV,QP	Voir toute la carte / Tout voir, y compris les monstres / Retour à la carte normale (Il faut être en train de consulter la carte pour que ce code fonctionne).
SHQWQ,	Puissance activée / désactivée.
SKEL	Donne toutes les clés.
ENGQGExy	Passage au niveau y de l'épisode x (sur la version shareware, x = 1)
TICKER	Etat de la virgule flottante (?)

Remarque : certains codes semblent ne fonctionner que sur la version complète du jeu.

FAIRE TOURNER HERETIC SUR 386

Lancer le jeu par : HERETIC -DEBUG

FAIRE DES CAPTURES D'ÉCRAN

Lancez le jeu par HERETIC -RAVPIC, puis capturez les écrans par F1 . Ceci aura pour effet de sauvegarder l'écran en cours sous le répertoire courant, au format PCX.

NIVEAUX SECRETS

E1M6 : Attention! Il faut une bonne connaissance préalable de ce niveau, car il faut parfois trouver des passages secrets afin de mener à bien le parcours normal. Parcourez donc ce niveau comme d'habitude jusqu'à trouver la clé verte (elle est dans le cimetière), et allez ensuite à la porte verte (elle est dans la salle principale, en haut d'un escalier) : dès que la porte verte est passée, tournez immédiatement à droite, et continuez dans le couloir, jusqu'à aboutir dans un corridor assez long et en ligne droite, et de couleur grise. Traversez le dit corridor, et vous retomberez alors dans la salle principale : refaites alors exactement le même chemin, pour revenir dans ce couloir gris. Surprise! Un passage s'est ouvert dans le mur de gauche! Allez-y, descendez les escaliers, tuez les clercs, et appuyez sur le bouton : descendez alors encore plus bas, passez la porte, et en route pour THE GRAVEYARD!

E2M4 : Parcourez le chemin normalement, jusqu'à avoir la clé bleue : trouvez alors la porte bleue, et dès que vous l'avez passée, revenez complètement sur vos pas, jusqu'au bâtiment qui s'ouvre avec la clé jaune. Entrez-y, et allez au fond de la pièce : la porte grise s'est ouverte, découvrant l'entrée de THE GLACIER!

E3M4 : Comme d'habitude, parcourez le niveau jusqu'à trouver la clé verte. Trouvez alors la porte verte, puis allez tout droit, et prenez la première à gauche : continuez alors dans ce passage, et allez tout au fond. Il y a alors un PHOENIX ROD bien visible : prenez-le, et revenez sur vos pas. Vous remarquez alors qu'une ouverture s'est formée dans le mur de droite : entrez-y et appuyez sur le bouton. Revenez alors encore une fois sur vos pas, là où se trouvait le PHOENIX ROD : un pan de mur s'est soulevé dans le mur du fond, permettant d'accéder au niveau THE AQUIFER.

PATCH SUR LE JEU

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier HERETIC.EXE.

Energie infinie

Mettez 01 à l'offset 307325 et 90 90 90 à l'offset 428590.

Armure maximum

Mettez 90 90 à l'offset 252677.

Munitions infinies

Mettez 90 aux offsets 376210, 376423, 378496 et mettez 90 90 90 90 90 90 (6 fois 90) aux offsets 376805, 3777057, 378839 et 379630.

Heretic II

© Activision 1998

CHEAT CODES (DÉMO)

Allez dans la console (touche ²), et entrez l'un des codes suivants :

ANGERMONSTERS	Rend les monstres très en colère
AQUATICAPE	?
CHANGELEVEL	Choix du niveau
CRAZYMONSTERS	Rend les monstres fous
GIVE h x	Donne x points de santé (x compris entre 0 et 999)
GOD	Invulnérabilité (God Mode)
IMPULSE 9	Armes et mana
IMPULSE 10	Choix de l'arme et le plein de mana
IMPULSE 13	?
IMPULSE 14	?
IMPULSE 25	Tome of Power
IMPULSE 32	Invisibilité, bottes...
IMPULSE 35	Pas de monstres
IMPULSE 36	Gèle les monstres
IMPULSE 39	Mode vol
IMPULSE 40	Augmente votre niveau de 1
IMPULSE 41	Augmente vos points d'expérience
IMPULSE 43	Toutes les armes, mana et objets
IMPULSE 171	?
IMPULSE 172	?
IMPULSE 173	?
IMPULSE 174	?
IMPULSE 254	Affiche "King Of The Hill"
KIWI	Mode passe-muraille activé/désactivé
MEATWAGON	Tue tous les monstres, sauf les boss
NOCLIP	Mode passe-muraille
NOTARGET	Les ennemis vous ignorent
PLAYBETTER	Invulnérabilité activée/désactivée (God Mode)
SHOWCOORDS	Affiche les coordonnées
TWOWEEKS	Puissance infinie activée/désactivée
VICTOR	Tue tous les monstres

CHEAT CODES

Allez dans la console en appuyant sur la touche ² (touche située juste à gauche de la touche 1 du clavier alphabétique), et entrez l'un des codes suivants :

ANGERMONSTERS	Monstres en colère
CRAZYMONSTERS	Monstres assoiffés de sang
KIWI	Mode passe-murailles
MAPx	Choix du niveau (où x est un nom de niveau suivant :

SSPALACE
SSTOWN
GAUNTLET
DMIRESWAMP
DUNGEON
ANDSLUMS
CANYON
ANDHEALER
ANDPLAZA
CLOUDHUB
CLOUDLABS
ANDACADEMIC
KELLCAVES
SSWAREHOUSE
SSDOCKS
HIVEPRIESTESS
HIVETRIALPIT
CLOUDQUARTERS
CLOUDSANCTUM
OGLEMINE1
OGLEMINE2
HIVE1
HIVE2

MEATWAGON	Tue tous les monstres (sauf les boss)
PLAYBETTER	Invulnérabilité activée/désactivée
SHOWCOORDS	Affiche les coordonnées
SUCKITDOWN ALL	Tous les items
TWOWEEKS	Puissance accrue
VICTOR	Tue tous les monstres (y compris les boss)
WEAPNEXT	Sélectionne l'arme suivante
WEAPPREV	Sélectionne l'arme précédente
SPAWN x	Crée un objet (où x est un objet de la liste suivante)

item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmissile
item_weapon_phoenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation
item_defense_meteorbarrier
item_defense_polymorph
item_defense_powerup
item_defense_ringofrepulsion
item_defense_shield
item_defense_teleport
item_health_full
item_health_half
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half
item_puzzle_canyonkey
item_puzzle_cloudkey
item_puzzle_cog

```
item_puzzle_crystal
item_puzzle_dungeonkey
item_puzzle_highpriestesskey
item_puzzle_highpriestesssymbol
item_puzzle_hive2amulet
item_puzzle_hive2gem
item_puzzle_hive2spear
item_puzzle_minecartwheel
item_puzzle_ore
item_puzzle_plazacontainer
item_puzzle_potion
item_puzzle_refinedore
item_puzzle_shield
item_puzzle_slumcontainer
item_puzzle_tavernkey
item_puzzle_tome
item_puzzle_townkey
```

RACCOURCI DU PREMIER NIVEAU

Lorsque vous commencez la partie, en face de vous se trouve une caisse. Sautez sur la caisse et montez sur le toit de la maison. Retombez de l'autre côté. Vous aurez gagné de précieuses secondes !

Heroes Chronicles : Clash Of The Dragons

© 3DO / New World Computing 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur TAB au cours du jeu, puis entrez l'un des codes suivants :

NWCAGENTS	Remplit les slots libres avec 10 chevaliers noirs
NWCBLUEPILL	Défaite
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT	Chance maximum
NWCIGNORANCEISBLISS	Carte du monde cachée
NWCLOTSOFGUNS	Toutes les machines de guerre
NWCMORPHEUS	Moral maximum
NWCNEBUCHADNEZZAR	Mouvement illimité
NWCNEO	Augmentation d'un niveau
NWCORACLE	Carte complète du puzzle
NWCPHISHERPRICE	Change les couleurs
NWCREDPILL	Victoire
NWCTHECONSTRUCT	+100.000 en or et +100 de chaque ressource
NWCTHEREISNOSPOON	999 de mana et tous les sorts
NWCTRINITY	Remplit les slots libres avec 10 archanges
NWCWHATISTHEMATRIX	Carte complète du monde
NWCZION	Toutes les constructions

Heroes Chronicles : Conquest Of The Underworld

© 3DO / New World Computing 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur TAB au cours du jeu, puis entrez l'un des codes suivants :

NWCAGENTS	Remplit les slots libres avec 10 chevaliers noirs
NWCBLUEPILL	Défaite
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT	Chance maximum
NWCIGNORANCEISBLISS	Carte du monde cachée
NWCLOTSOFGUNS	Toutes les machines de guerre
NWCMORPHEUS	Moral maximum
NWCNEBUCHADNEZZAR	Mouvement illimité
NWCNEO	Augmentation d'un niveau
NWCORACLE	Carte complète du puzzle
NWCPHISHERPRICE	Change les couleurs
NWCREDPILL	Victoire
NWCTHECONSTRUCT	+100.000 en or et +100 de chaque ressource
NWCTHEREISNOSPOON	999 de mana et tous les sorts
NWCTRINITY	Remplit les slots libres avec 10 archanges
NWCWHATISTHEMATRIX	Carte complète du monde
NWCZION	Toutes les constructions

Heroes Chronicles : Master Of The Elements

© 3DO / New World Computing 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur TAB au cours du jeu, puis entrez l'un des codes suivants :

NWCAGENTS	Remplit les slots libres avec 10 chevaliers noirs
NWCBLUEPILL	Défaite
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT	Chance maximum
NWCIGNORANCEISBLISS	Carte du monde cachée
NWCLOTSOFGUNS	Toutes les machines de guerre
NWCMORPHEUS	Moral maximum
NWCNEBUCHADNEZZAR	Mouvement illimité
NWCNEO	Augmentation d'un niveau
NWCORACLE	Carte complète du puzzle
NWCPHISHERPRICE	Change les couleurs
NWCREDPILL	Victoire
NWCTHECONSTRUCT	+100.000 en or et +100 de chaque ressource
NWCTHEREISNOSPOON	999 de mana et tous les sorts
NWCTRINITY	Remplit les slots libres avec 10 archanges
NWCWHATISTHEMATRIX	Carte complète du monde
NWCZION	Toutes les constructions

Heroes Chronicles : The Final Chapters

© 3DO / New World Computing 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur TAB au cours du jeu, puis entrez l'un des codes suivants :

NWCAGENTS	Remplit les slots libres avec 10 chevaliers noirs
NWCBLUEPILL	Défaite
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT	Chance maximum
NWCIGNORANCEISBLISS	Carte du monde cachée
NWCLOTSOFGUNS	Toutes les machines de guerre
NWCMORPHEUS	Moral maximum
NWCNEBUCHADNEZZAR	Mouvement illimité
NWCNEO	Augmentation d'un niveau
NWCORACLE	Carte complète du puzzle
NWCPHISHERPRICE	Change les couleurs
NWCREDPILL	Victoire
NWCTHECONSTRUCT	+100.000 en or et +100 de chaque ressource
NWCTHEREISNOSPOON	999 de mana et tous les sorts
NWCTRINITY	Remplit les slots libres avec 10 archanges
NWCWHATISTHEMATRIX	Carte complète du monde
NWCZION	Toutes les constructions

Heroes Chronicles : Warlords Of The Wasteland

© 3DO / New World Computing 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur TAB au cours du jeu, puis entrez l'un des codes suivants :

NWCAGENTS	Remplit les slots libres avec 10 chevaliers noirs
NWCBLUEPILL	Défaite
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT	Chance maximum
NWCIGNORANCEISBLISS	Carte du monde cachée
NWCLOTSOFGUNS	Toutes les machines de guerre
NWCMORPHEUS	Moral maximum
NWCNEBUCHADNEZZAR	Mouvement illimité
NWCNEO	Augmentation d'un niveau
NWCORACLE	Carte complète du puzzle
NWCPHISHERPRICE	Change les couleurs
NWCREDPILL	Victoire
NWCTHECNOSTRUCT	+100.000 en or et +100 de chaque ressource
NWCTHEREISNOSPOON	999 de mana et tous les sorts
NWCTRINITY	Remplit les slots libres avec 10 archanges
NWCWHATISTHEMATRIX	Carte complète du monde
NWCZION	Toutes les constructions

Heroes of Annihilated Empires

© GSC Game World 2006

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur Entrée pour afficher la boîte de dialogue, entrez l'un des codes suivants et validez avec Entrée. Attention ! ne donnez pas beaucoup de points d'expérience d'un coup à votre personnage. En effet, si vous montez de deux niveaux (ou plus) simultanément, vous ne pourriez booster vos caractéristiques que pour un seul gain de level.

`GiveExpa X`	Ajouter X points d'XP (remplacer X par un chiffre)
`GiveMoney X`	Ajouter X or (remplacer X par un chiffre)
`Walkover`	Gagner la mission en cours

Heroes of Hellas

© Jaibo

TOUS LES TROPHÉES

Trophée 1

Terminez 5 niveaux à la suite sans l'aide de Zeus.

Trophée 2

Terminez 15 niveaux à la suite sans l'aide de Zeus.

Trophée 3

Touchez 5 pièces en un seul soup.

Trophée 4

Collectez 400 pièces.

Trophée 5

Terminez 30 niveaux à la suite sans l'aide de Zeus.

Trophée 6

Collectez 1500 pièces.

Trophée 7

Collectez 30 pièces sur un même niveau.

Trophée 8

Collectez 3500 pièces.

Trophée 9

Créez un combo de 12 éléments.

Trophée 10

Touchez 5 lumières en un seul mouvement.

Trophée 11

Touchez 1500 élements.

Trophée 12

Construisez le palais.

Trophée 13

Terminez 15 niveaux à la suite sans l'aide des héros.

Trophée 14

Créez 6 combos de 5 éléments ou plus.

Trophée 15

Terminez 7 niveaux à la suite sans l'aide des héros.

Trophée 16

Terminez 25 niveaux à la suite sans l'aide des héros.

Trophée 17

Déverrouillez tous les héros.

Trophée 18

Créez 12 combos de 5 éléments ou plus.

Trophée 19

Touchez 10000 éléments.

Trophée 20

Collectez tous les trophées.

Heroes of Might and Magic

© 3DO / New World Computing 1996

CONSEILS

1. Ne mélangez pas des créatures de plusieurs types de héros. Le mélange peut diminuer le moral de toute l'armée, souvent avec des conséquences désastreuses.
2. Construisez un puits aussi tôt que possible. Il doublera le nombre de créatures qui peuvent être recrutées.
3. Allez dans le désert et recrutez des génies dès que vous pouvez vous les offrir. Ils sont chers, mais presque invulnérables et peuvent infliger de sérieux dommages à vos ennemis.
4. Achetez un livre de magie. Il est extrêmement utile pour repousser les attaques et les sorts ennemis.
5. Visitez un repaire de fées avant une attaque. C'est gratuit et booste littéralement le moral de votre armée

PATCH

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre sauvegarde :
`xxxxx.CGM` pour les campagnes
`xxxxx.GMx` pour les scénarios
Au secteur relatif 0000 : pour 999 999 en or, mettre 3F 42 0F (0:chiffre) à partir de l'octet 391.
Pour 255 d'autres matières, mettre FF aux octets 367, 371, 375, 379, 383, 387.

VOIR TOUTE LA CARTE

Pour faire apparaître toute la carte, entrez le code 101495.

Heroes of Might and Magic II : The Succession Wars

© 3DO / New World Computing 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez les codes suivants :

101111	Plus d'or
101495	?
123456789	Augmente un peu la chance
1313	Pour perdre
1911	Dernier niveau
32167	Avoir 5 dragons noirs
844690	Plus de cristaux
844691	Plus de ?
8675309	Voir toute la carte
899101	Plus de gems
911	Finir le niveau

PATCH SUR LA SAUVEGARDE

Editez un fichier de sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal.

Ressources infinies

A partir des offsets suivants, mettez la chaîne hexadécimale FF FF FF 01 afin de bénéficier de grandes quantités de ressources.

Offset	Ressource
350	Bois
354	Fioles
358	Charbon
35C	Sable
360	Cristaux
364	Gemmes
368	Or

Crédits au maximum

Editez un fichier de sauvegarde *.GM1 dans le répertoire GAMES. Mettez 7F 96 98 à l'offset 872 (368 en hexa) pour avoir 9999999 crédits en mode Standard.
Editez un fichier de sauvegarde *.GMC dans le répertoire GAMES. Mettez 7F 96 98 à l'offset 1199 (4AF en hexa) pour avoir 9999999 crédits en mode Campagne.

ASTUCE DURANT LES COMBATS

Dans les combats commencez toujours par les créatures qui attaquent à distance. Lorsque 2 créatures qui attaquent à distance se trouvent côte à côte, frappez l'une d'elle en diagonale. De cette façon, vous pourrez frapper l'autre en ripostant.

MODE DEBUG

Lancer le jeu par la commande : Heroes2.exe /NWC
Au cours du jeu, appuyez sur F4 et un nouveau menu sera apparu qui vous permettera de faire n'importe quoi.

Heroes of Might and Magic III

© 3DO / New World Computing 1999

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, appuyez sur TAB , puis saisissez un des codes suivants :

NWCALREADYGOTONE	Affiche tous les objets secrets sur la carte
NWCANTIOCH	Tente d'assistance, la baliste et le chariot de munitions
NWCAVERTINGOUREYES	5 archanges pour les héros
NWCCASTLEANTHRAX	Chance maximale pour le héros
NWCAVERTNGYOUREYES	Votre héros obtient des Archange
NWCCOCONUTS	Mouvements illimités
NWCGENERALDIRECTION	Dévoile la carte
NWCFLESHWOUND	Des Death Knights pour les héros
NWCIGOTBETTER	Amélioration du héros
NWCMUCHREJOICING	Moral maximum pour le héros
NWCONLYAMODEL	Construit tous les bâtiments dans votre château
NWCPHISHERPRICE	Couleurs plus vives
NWCSHRUBBERY	Toutes les ressources augmentent
NWCSIRROBIN	Perd le scénario
NWCTIM	Toute la magie et 999 points de sort
NWCTROJANRABBIT	Gagne le scénario

CHEAT MODE

Tapez NWCTIM pour avoir toute la magie et 999 points de magie.

Heroes of Might and Magic III : Armageddon's Blade

© 3DO / New World Computing 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur TAB et entrez l'un des codes suivants

`nwcquigon`	Niveau supplémentaire
`nwcpadme`	Donne des archanges
`nwcdarthmaul`	Donne des chevaliers noirs
`nwccoruscant`	Tous les bâtiments
`nwcr2d2`	Machines de guerre
`nwcwatto`	Argent et ressources
`nwcpodracer`	Mouvement supplémentaire
`nwcprophecy`	Carte des obélisques
`nwcrevealourselves`	Révèle la carte
`nwcmidichlorians`	999 manas et tous les sorts

Heroes of Might and Magic III : The Shadow of Death

© 3DO 2000

CHEAT CODES

Au cours du jeu, apuyez sur la touche TAB , puis tapz l'un des codes suivants :

NWCAGENTS	Les slots vides ont 10 chevaliers noirs
NWCBLUEPILL	Défaite
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT	Chance maximale
NWCIGNORANCEISBLISS	Carte du monde cachée
NWCLOTSOFGUNS	Toutes les machines de guerre
NWCMORPHEUS	Moral maximum
NWCNEBUCHADNEZZAR	Mouvements illimités
NWCNEO	Gagner un niveau
NWCORACLE	Carte de puzzle complète
NWCPHISHERPRICE	Nouvelles couleurs
NWCREDPILL	Victoire
NWCTHECONSTRUCT	Or +100.000 et +100 de chaque ressource
NWCTHEREISNOSPOON	999 de mana et tous les sorts
NWCTRINITY	Les slots vides ont 5 archanges
NWCWHATISTHEMATRIX	Carte du monde complète
NWCZION	Toutes les constructions

Heroes of Might and Magic IV

© 3DO / New World Computing 2002

CHEAT CODES

Appuyez sur TAB et entrez l'un de ces codes.

nwcAchilles	Perdre le combat
nwcAmbrosia	200 000 d'or et 300 de toutes les ressources
nwcAphrodite	?
nwcAres	Remporter le combat
nwcAthena	Apprendre une technique
nwcBlahBlah	5 vampires
nwcCityOfTroy	Construire tous les batiments
nwcCronus	5 titans
nwcDoYouSmellBrownies	5 fées
nwcEtTuBrute	Dague de Tynnan (Tynnan's Dagger of despair)
nwcExcalibur	L'épée des Dieux
nwcFafnir	5 Dragons noirs
nwcFenrir	5 loups
nwcFixMyShoes	5 Elfes
nwcGoSolo	Jeu automatique
nwcGrendel	5 Behemoths
nwcHades	5 démons
nwcHermes	Mouvements illimités
nwcHephaestus	Renvoie au menu des scénarios
nwcImAGod	Accéder au cheat mode
nwcIsis	Apprendre tous les sorts et 999 magie
nwcKingMinos	5 minotaures
nwcLancelot	5 chevaliers
nwcMerlin	5 mages
nwcNibelungenlied	Ring of the Greater Negation
nwcOldMan	?
nwcPan	Moral max
nwcPoseidon	5 Monstres des mers
nwcPrometheus	Montrer la carte
nwcRa	5 Phoenix
nwcRagnarok	Abandonner le scénario
nwcSacrificeToTheGods	Chance max
nwcSevenLittleGuys	5 nains
nwcSphinx	Révèle le puzzle
nwcStMichael	5 anges
nwcTheLast	5 Licornes
nwcThoth	Augmenter de niveau
nwcTristram	5 paladins
nwcUnderTheBridge	5 trolls
nwcValhalla	Gagner le scénario
nwcValkyries	5 Ogres mages
nwcXanthus	5 nightmares

Heroes of Might and Magic IV : The Gathering Storm

© 3DO / New World Computing 2002

CHEAT CODES

Appuyez sur TAB en cours de jeu et entrez l'un des codes suivants.

nwcambrosia	?
nwcgosolo	Jeu automatique
nwcares	Gagner le combat
nwcachilles	Perdre le combat
nwcathena	Monter en skill
unwcthoth	Augmenter le niveau
nwcisis	Apprendre des sorts
nwcragnarok	Perdre scénario
nwcvalhalla	Gagner scénario
nwchermes	Mouvements illimités
nwcsphinx	Revèler la carte
nwcsacrificetothegods	Chance maximale
nwcpan	Moral maximum
nwccityoftroy	Construire toutes les structures
nwcimagod	Menu des cheats
nwcprometheus	?
nwchephaestus	?
nwcettubrute	Dague du déséspoir
nwcexcalibur	Anneau
nwcnibelungenlied	Epée des Dieux
nwctristram	Croisées
nwclancelot	Champions
nwcstmichael	Anges
nwcsevenlittleguys	Nains
nwcmerlin	Magicien
nwccronus	Titans
nwcblahblah	Vampires
nwchades	Démons
nwcunderthebridge	Trolls
nwckingminos	Minotaure
nwcxanthus	Cauchemards
nwcfafnir	Dragons noirs
nwcdoyousmellbrownies	?
nwcfenrir	Loups
nwcfixmyshoes	Elfes
nwcthelast	Licorne
nwcra	Phénix
nwcvalkyries	Ogre
nwcgrendel	?
nwcposeidon	Léviathan
nwcaphrodite	?
nwcoldman	Vieux Jack

Heroes of Might and Magic V

© Ubisoft / Nival Interactive 2006

CHEAT MODE

Utilisez un éditeur de textes (le bloc-notes par exemple) pour ouvrir le fichier autoexec.cfg se trouvant dans le répertoire profiles du jeu. Ajoutez-y la ligne suivante :

setvar dev_console_password = schwinge-des-todes

Sauvegardez et lancez le jeu. Appuyez sur ² ou (accent grave) pour ouvrir la console et tapez l'un des codes suivants en validant avec Entrée. La touche à actionner pour ouvrir la console est indiquée dans le fichier input.cfg se trouvant dans le répertoire profiles du jeu à la ligne bind show console. Vous pouvez la modifier par une autre touche du clavier si vous le souhaitez.

add_exp X
Ajouter X points d'expérience au héros sélectionné. Remplacez X par un nombre.

add_skill X
Ajouter des points sur une compétence (X = nom de la compétence souhaitée)

show_player_money X
Afficher les ressources d'un joueur (X = numéro du joueur)

show_hero_mp
Affichez les points de mouvement du héros sélectionné

add_army town X Y
Compléter l'armée du héros avec 10 créatures de la ville spécifiée (X = numéro de la ville; Y = 0 ou 1 (amélioré ou pas)). HEAVEN = 0 PRESERVE = 1 ACADEMY = 2 DUNGEON = 3 NECRO = 4 INFERNO = 5. Par exemple, 4,1 remplira l´armée du héros avec 10 créatures necromanciennes améliorées.

add_money X
Donner X ressources (X à remplacer par un nombre)

add_all_spells
Donner tous les pouvoirs aux héros sélectionné.

clear_money
Mettre toutes les ressources à 0.

add_gold X
Ajouter de l'or (X à remplacer par un nombre)

set_hero_luck_morale X Y
Régler la chance (X) et le moral (Y) du héros sélectionné. Remplacez X et Y par un nombre.

Heroes of Might and Magic V : Tribes of the East

© Ubisoft / Nival Interactive 2007

CHEAT CODES

Avant de pouvoir utiliser les codes, vous devez tout d'abord activer la console. Cela exige que vous modifiiez deux dossiers. Premièrement, localisez le fichier autoexec_a2.cfg dans le répertoire C:Program FilesHeroes of Might and Magic V - Tribes of the Eastprofiles (par défaut). Ouvrez ce fichier avec le Bloc-notes et ajouter la ligne suivante à la fin du fichier (dans la / / startup) : **setvar dev_console_password = schwinge-des-todes**

Ensuite, localisez le fichier input_a2.cfg situé dans le répertoire C:Documents and SettingsSessionMes documentsMy GamesHeroes of Might and Magic V - Tribes of the EastProfilesPlayer Name (par défaut). Ouvrez ce fichier avec le Bloc-notes et dans la section / / console de section, ajouter la ligne suivante : **bind show_console ' F1'**

Une fois que vous avez fait ce qui précède, vous pouvez faire apparaître la console en appuyant sur F1 en plein jeu. Entrez **enable_cheats** dans la console pour activer le mode triche. Vous pouvez ensuite saisir l'un des codes suivants dans la console.

Add_all_spells

Donne tous les sorts au héros sélectionné.

Add_money 100

Monte à 100 toutes les ressources et donne 100 000 en or.

Clear_money

Descend toutes vos ressources à zéro.

Set_hero_luck_morale XY

Définit la chance (X) et le moral (Y) pour la base de valeurs actuel des héros. Par exemple, set_hero_luck_morale 5 3.

Add_exp

Ajoute # d'expérience au héros sélectionné.

Show_player_money

Vous permet d'espionner d'autres joueurs. Exemple: show_player_money 2.

Show_hero_mp

Révèle les statistiques pour le chemin tracé actuellement.

@ Win ()

Gagner la mission.

@ Loose ()

Perdre la mission

@ ClearFog ()

Retire le brouillard de guerre.

@ Dragons ()

Donne 1 000 Dragons Noirs à tous les héros.

Heroes over Europe

© Ubisoft / Transmission Games 2009

TOUS LES AVIONS

Terminez chaque mission dans les niveaux de difficulté indiqués pour débloquer les avions correspondants. Les objectifs bonus doivent être complétés uniquement dans les difficultés Pilot et Ace.

Appareil	Mission	Difficulté
Beaufighter TF Mk X	Operation Cerberus	Pilot
Bf-109 E4	London Burning	Rookie
Bf-109 E4 Ace	Heart of the Empire	Ace
Bf-109 G10	Heart of the Empire	Pilot
Bf-109 G6	London Burning	Pilot
Bf-110 C-4	Firestorm	Rookie
Bf-110 G-4	Firestorm	Pilot
Fw190 A8	Operation Jericho	Rookie
Fw190 F8	Operation Jericho	Pilot
Fw190 F8 Ace	The Butcher's Birds	Ace
G41 Meteor Mk III	Eye of the Storm	Ace
He 219A-7/Rl Owl	Firestorm	Ace
Hurricane Mk I I-c	Phoney War	Pilot
Hurricane Mk I I-d	Defense of the Realm	Pilot
Ju-87-B Stuka	Fighter Superiority	Rookie
Macchi.202 Folgore	Defense of the Realm	Ace
Me-262 A-2	Operation Jericho	Ace
Me-262 Ace	The Black Heart	Ace
Mosquito FB Mk V Series 3	Party Crashers	Pilot
Mosquito NF Mk V Series 2	Operation Cerberus	Rookie
P-38J Lightning	Eagle Day	Ace
P-40-B Tomahawk	Phoney War	Rookie
P-47B Thunderbolt	Party Crashers	Rookie
P-47D-23 Thunderbolt	The Butcher's Birds	Pilot
P-51A Mustang	Eagle Day	Rookie
P-51D (NA-124) Mustang	Battle of the Bulge	Pilot
P-51D Mustang	Battle of the Bulge	Rookie
P-51H (NA-126) Mustang	The Black Heart	Pilot
P-61 Black Widow	The Black Heart	Rookie
P-80 Shooting Star	Battle of the Bulge	Ace
Spitfire Mk I-a	Defense of the Realm	Rookie
Spitfire Mk IX-c	Fighter Superiority	Ace
Spitfire Mk V-b	Fighter Superiority	Pilot
Spitfire XVI-e	Party Crashers	Ace
Swordfish	Heart of the Empire	Rookie
Tempest FB Mk II	Eye of the Storm	Pilot
Tempest Mk V-II	Eye of the Storm	Rookie
Typhoon Mk I-b	The Butcher's Birds	Rookie
Whirlwind Mk II	Eagle Day	Pilot
Yak-9U	Phoney War	Ace

Hexen : Beyond Heretic

© id Software / Raven Software

CHEAT CODES POUR LA VERSION BÊTA QUI COMPORTE 4 NIVEAUX

Pendant le jeu, tapez les codes suivants :

BGOKEY	Invulnérabilité (God Mode)
BRQFFEL	Tous les objets
CRHINEHQRT	Toutes les armes, le plein de munition et d'armure.
EBIESS,QN	Mode cochon, transforme le joueur en cochon
,RQY,ONDJUDY	Toutes les clés
SGURNO	Energie maximum
BPELLETIERxx	Passage au niveau xx (avec xx compris entre 01 et 04).
CSTIKQ	Carnage, tue tous les monstres du niveau
RJOHNSON	Permet de passer à travers les murs
PLIPOx	Change le type de joueur (x compris entre 0 et 2) 0 = Fighter 1 = Cleric 2 = Mage
,ZQGQBQWQxx	Lance le script xx (avec xx compris entre 01 et 99)
REVEQL	Voir toute la carte / Tout voir, y compris les monstres / Retour à la carte normale (Il faut être en train de consulter la carte pour que ce code fonctionne).
RQ,BO	"cheater - you don't deserve weapons"
INIT	Recommence le niveau
P,QCQRTHER	Affiche des informations sur la version du jeu
AUICKEN	1ère fois : "trying to cheat? that's one..." 2ème fois : "that's two..." 3ème fois : "that's three! time to die."
KSCHILDER	Affiche des informations de debugging sur le son.
ZEZIN	?
JSU,ZQLT	Affiche la carte ## et les coordonnées x, y, z en notation décimale
T,OORE	Toutes les pièces du puzzle
RRETTEN,UND	Affiche des points ?

Essayez aussi de taper F5 pour vous suicider.

CHEAT CODES POUR LA VERSION BÊTA QUI COMPORTE 41 NIVEAUX

Pendant le jeu, tapez les codes suivants :

CONQN	Toutes les armes
GQTExx	Passage au niveau xx (avec xx compris entre 01 et 41).
,QRTEK	Invulnérabilité (God Mode)
WELIGx	Change le type de joueur (x compris entre 0 et 2) 0 = Fighter 1 = Cleric

	2 = Mage
QNGEL	Permet de passer à travers les murs
,CCOY	Energie maximum
GREEDY	Tous les objets
JQNITOR	Toutes les clés
PUWWLER	Toutes les pièces du puzzle
CQRNQGE	Carnage, tue tous les monstres du niveau
REVEQL	Voir toute la carte / Tout voir, y compris les monstres / Retour à la carte normale (Il faut être en train de consulter la carte pour que ce code fonctionne).
DELIVERQNCE	Mode cochon, transforme le joueur en cochon
ZHERE	Coordonnées x, y
KILLS	?
ZEZIN	Voir la fin

CHEAT CODES POUR LA VERSION ENREGISTRÉE

Pendant le jeu, tapez les codes suivants :

AUICKENRQ	Toutes les armes
SQTQN	Invulnérabilité (God Mode)
LOCKS,ITH	Toutes les clés
INDIQNQ	25 objets de chaque sorte
SHERLOCK	Toutes les pièces du puzzle
CQSPER	Permet de passer à travers les murs
DELIVERQNCE	Mode cochon, transforme le joueur en cochon
ZHERE	Coordonnées x, y
TICKER	Affiche la vitesse d'affichage (frame rate)

EFFETS DE CERTAINS OBJETS DÉCOUVERTS AU COURS DU JEU

Green Bottle	Grenade explosive (fighter), gaz de poison (clerc), bombe (mage)
Icon of the defender	Invulnérable et invisible (fighter et mage), + repousse attaque (clerc)
Blue rune scroll	Vie au maximum (fighter et mage), résurrection (clerc)
Porkolator	Change les ennemis en cochons
Dark servant	TSummons maulotor
Discs of repulsion	Repousse les ennemis
Krater of might	Restaure le mana bleu et rouge
Darchala's chaos device	Téléportation immédiate, annule l'effet de cochon
Banashment device	Bannit tous les monstres
Boots of speed	Pour courir vite
Dragon skin bracers	Augmente l'armure de 6 points
Inhilicon's wings of wrath	Vol temporaire
Mystic urn	Vie au maximum
Quartz flask	Plus de 25% de vie
Torch	Illumination

PATCH PASSE-MURAILLE

Editez un fichier de sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Allez au déplacement 03D9 (en hexa) et mettez 01 à la place du 00. Avec ça, vous pourrez traverser les murs, et finir ainsi les niveaux plus rapidement.

Hexen II

© Atlam Toys / Raven Software 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez dans la console (avec la touche ²), puis entrez les codes suivants :

CHASE_ACTIVE x	Active/Désactive la vue arrière de votre personnage (remplacez x par 1 ou 0)
GIVE 2	Arme N°2
GIVE 3	Arme N°3
GIVE 4	Arme N°4
GIVE H xxx	xxx points de santé
GOD	Invulnérabilité (God mode)
IMPULSE 9	Toutes les armes
IMPULSE 10	Change d'arme
IMPULSE 14	Mouton
IMPULSE 23	Torche
IMPULSE 25	Donne le Tome Of Power
IMPULSE 39	Active le mode vol
IMPULSE 40	Augmente le niveau du personnage
IMPULSE 43	Tous les artefacts
IMPULSE 44	Jette l'un de vos objets
IMPULSE 100	Torche
IMPULSE 101	Flacon de quartz
IMPULSE 102	Urne mystique
IMPULSE 103	Krater of Might
IMPULSE 104	Chaos device
IMPULSE 105	Tome of Power
IMPULSE 106	Summoning Stone
IMPULSE 107	Invisibility Sphere
IMPULSE 108	Glyph of The Ancients
IMPULSE 109	Boots of Speed
IMPULSE 110	Disk of Repulsion
IMPULSE 111	Seal of The Ovinmancer
IMPULSE 112	Ring of Flight
IMPULSE 113	Force Cube
IMPULSE 114	Icon of The Defender
IMPULSE 299	Donne 20 exemplaires de chaque objet
MAP niveau	Permet d'aller au niveau choisi. Les noms sont :

DEMO1	MES01	EGYPT4	ROMERIC6
DEMO2	MES02	EGYPT5	ROMERIC7
DEMO3	MES03	EGYPT6	CASTLE4
VILLAGE1	MES04	RIDER2C	CASTLE5
VILLAGE2	MES05	ROMERIC1	CATH
VILLAGE3	MES06	ROMERIC2	TOWER
VILLAGE4	EGYPT1	ROMERIC3	EIDOLON
VILLAGE5	EGYPT2	ROMERIC4	
RIDER1A	EGYPT3	ROMERIC5	

NAME XXX	Change votre nom en XXX
NOCLIP	Pour passer à travers les murs
NOTARGET	Vos ennemis ne vous voient pas

RESTART	Recommence le niveau en cours
SCREENSHOT	Appuyez sur la touche S pour réaliser une capture d'écran
SOUNDLIST	Liste des sons en mémoire
STATUS	Affiche l'état de la partie en cours
VERSION	Donne le numéro de version

OMBRES AVEC CARTE 3DFX

Pour les possesseurs d'une carte 3DFX, si vous voulez un effet d'ombre sous les personnages, dans le dossier /hexen 2/data1 vous trouverez un fichier autoexec.cfg (s'il n'y est pas, créez-le comme un fichier texte). Rajoutez la ligne "r_shadows 1" et relancez Hexen 2. Tous les personnages et objets auront maintenant une ombre transparente sous eux (beaucoup plus réaliste).

Hexplore

© Atari 1998

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde. Voici la liste des offsets à modifier (en décimal), et les effets correspondants :

ARCHER

233444	Vie
233332	Vie totale
233336	Vie maximale
233432	Expérience
233376	Expérience totale
233380	Expérience maximale
233864	Marqueur

AVENTURIER

232468	Vie
232356	Vie totale
232360	Vie maximale
232456	Expérience
232400	Expérience totale
232404	Expérience maximale
232876	Marqueur

GUERRIER

234420	Vie
234308	Vie totale
234312	Vie maximale
234408	Expérience
234352	Expérience totale
234356	Expérience maximale
234816	Marqueur

MAGICIEN

235396	Vie
235284	Vie totale
235288	Vie maximale
235384	Expérience
235328	Expérience totale
235332	Expérience maximale
235804	Marqueur

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites ENTER , saisissez l'un des codes suivants en faisant attention aux majuscules et aux minuscules, puis validez par ENTER :

`Glory Day`	Enlève le brouillard
`I'll Take You ThereX`	Choix du niveau (où x correspond à son numéro)
`Mister White`	Invulnérabilité (God mode)
`My DrugX`	Donne des munitions pour l'arme correspondante (x = numéro)
`Rat Race`	Santé maximum
`Satisfaction`	Accélère l'arme (temporaire)
`Show`	Affiche la position de la souris/du curseur
`Talking To Me`	Tue tous les ennemis
`Think Positive`	Double dommages (temporaire)
`What A Difference`	Marche accélérée (temporaire)

Hi-Octane

© Electronic Arts / Bullfrog 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tapez "balite you" à la place de votre nom pour activer le cheat mode.
Sur certaines versions du jeu, l'activation du cheat mode est différente : lancez une partie normalement, une fois la course partie, appuyez simultanément sur CTRL et TAB . Un casse-tête représentant le logo de Bullffrog apparaît, résolvez-le pour activer le Cheat mode. Une fois terminé, revenez à l' écran normal en appuyant sur CTRL + TAB .
Désormais, pendant la partie, essayez les combinaisons de touches suivantes :

ALT + F1 Auto-destruction
ALT + F2 Détruire tous vos ennemis
ALT + F3 Plein d'essence
ALT + F4 Plein de munitions
ALT + F5 Recharge le bouclier
ALT + F6 Un tour de plus
ALT + Y Activer le pilotage automatique
ALT + C Désactiver le pilotage automatique
ALT + D Debugging
ALT + I Voir tous les ennemis
ALT + P Affiche une palette de couleurs
ALT + Q Ciel On/Off
ALT + R Change la résolution VGA/SVGA
ALT + S Détail
ALT + V Benchmark

Remarque : une fois activé, le cheat-mode reste présent jusqu'à ce que vous quittiez le jeu.

PASSAGES SECRETS

Voici quelques passages qui vous permettront de trouver des bonus et de prendre des raccourcis.

1) AMAZON DELTA TURNPIKE

Il y a une salle juste à droite du départ où vous pourrez trouver des bonus.

2) TRANS-ASIA INTERSTATE

Dans la ligne droite des réparations d'armes et de bouclier, au niveau de la deuxième bosse, il faut vous coller au mur et le toucher. Le mur s'écroule, ce qui permet de couper.

3) SHANGAI DRAGON

Avant la ligne d'arrivée, il y a un plan d'eau. Allez dedans et dirigez-vous vers la bouche d'égoût de droite. Montez dessus afin d'arriver derrière, et vous découvrirez des bonus. Toujours dans cette même ligne droite d'arrivée, il faut tirer des missiles dans le milieu du grand bâtiment de droite pour le détruire et récupérer encore une fois des bonus. Pour réussir cela, il faut vous placer dans la ligne droite du départ.

4) NEW TCHERNOBYL CENTRAL

Juste après le carrefour, un passage discret permet de couper à travers la montagne et de récupérer des bonus. Pas très loin de là, il faut tirer des missiles dans la tête de mort incrustée dans la montagne pour qu'un passage s'ouvre.

5) SLAM CANYON

A gauche de la montée qui suit les stands d'essence, il faut tirer dans la tête de mort afin d'obtenir un raccourci. Attention de ne pas être trop près de la cible, sinon le vaisseau explosera également. Au niveau du croisement qui suit les stands d'essence et d'armes, il faut tourner à gauche puis foncer sur les plaques qui composent le logo de Bullfrog (une grenouille). Un passage s'ouvrira.

6) THRAK CITY

Juste après le pont qui s'écroule, tirez des missiles dans le mur qui vous fait face, ce qui ouvrira un chemin qui vous permettra de vous mettre à l'abri des tirs des autres et de trouver quelques bonus. A l'entrée de la ville, la route se sépare en deux : tout droit les stands d'essence et à gauche, rien d'intéressant. Si vous réussissez à détruire le bâtiment au coin, vous pourrez couper et gagner du temps sur vos adversaires.

Pour toutes ces astuces, il est conseillé d'avoir de l'avance sur les adversaires.

Hidden & Dangerous

© Take 2 Interactive / Illusion Softworks 1999

CHEAT CODES (DÉMO)

A l'écran de sélection de la campagne, après la séquence d'introduction, tapez : UNLOCKCHEATMODE. Un signal sonore devrait retentir. Désormais, pendant le jeu ou sur l'écran du menu, entrez l'un des codes suivants. Vous entendrez un bruit pour vous avertir de son activation.

ALLAMMO	Toutes les armes
BIGHEAD	Mode grosse tête
ENEMYLOOKB	Ennemi vue de derrière
ENEMYLOOKF	Ennemi vue de devant
GOODHEALTH	?
KILLTHEMALL	Tue les ennemis
LARACROFT	Change les vêtements en ceux de Lara Croft
MISSIONDONE	Victoire pour la mission en cours
MISSIONFAIL	Défaite pour la mission en cours
NOPLAYERHITS	?
OPENALLDOOR	Ouvre toutes les portes
PLAYERCOORDS	Affiche les coordonnées dans le coin en haut à gauche
SHOWTHEEND	Affiche la cinématique de fin
ZOMBIE	Vous êtes un zombie après avoir été tué

CHEAT CODES (VERSION COMPLÈTE NON PATCHÉE)

Au moment de la sélection de la campagne tapez : IAMCHEATER, puis pendant le jeu, l'un des codes suivants :

ALLITEMS	Toutes les armes et munitions
DEBUGDRAWWIRE	Mode fil de fer
ENEMYB	Redonne votre vue
ENEMYF	Vue de vos ennemis
FUNNYHEAD	Grosses têtes
GAMEDONE	Mission en cours terminée avec succès
GAMEFAIL	Echec de la mission en cours
GOODHEALTH	Redonne de l'énergie
KILLTHEMALL	Tue tous les ennemis
LARACROF	Un de vos hommes a le visage de Lara.
NOHITS	Invicibilité
OPENALLDOOR	Ouvre toutes les portes
PLAYERCOORDS	Affiche vos coordonnées
QUICKLOAD	Charge la sauvegarde de la mission en cours
RESURRECT	Ressucite vos hommes tués
SHOWTHEEND	Voir la séquence de fin

Hidden & Dangerous 2

© Take 2 Interactive / Illusion Softworks 2003

CHEAT CODES

Ouvrez la console et entrez l'un des codes suivants.

`ANOREXY 0 ou 1`	Voir à travers le personnage
`GIVEITEM #`	Obtenir l'objet # à choisir parmis cette liste

ais
akaopt
aqualung
arisaka
arisakaopt
backpackgb1
backpackgb2
backpackgb3
backpackger
backpackrus
bar
bar mp44
bazooka
binoculars
brengun
camera
carbine
clummybomb
colt
degtyarev
delisle
dynamite
enfield
explosivesbag
garand
grand
grenade36
grenade69
grenadeger
grenadejap
k98
k98opt
knifeger
kniferger
knifesas
lee
lee k98 tokarev
leeopt
magneticmine
medikit
medikitbig

mine
mosin
mp40
mp44
panzerfaust
parabellum
pps
pps spagin
shotgun
shotgun
spagin
springfield
springfieldopt
stengun
stengunsil
taisho
tankmine
thompson
tokarev
wirecutter
zb26

`HAPPYAMMO 1`	Munitions illimitées
`HEAL 1`	Soin pour le joueur
`HEAL 4`	Soin équipe
`HYDROSHOCK`	God Mode

Hidden & Dangerous : Devil's Bridge

© Talonsoft / Illusion Softworks 2000

CHEAT CODES

A l'écran titre ou au menu principal, tapez IAMCHEATER ou IWILLCHEAT. Entrez alors l'un des codes suivants au cours du jeu, un signal sonore confirmera l'activation de chacun des codes :

ALLITEMS	Tous les items
ALLLOOT	Toutes les armes et toutes les munitions
BLUESTARS	Annule la censure
CANTDIE	Invincibilité activée/désactivée
DEBUGDRAWVOLUMES	Mode fil de fer
DEBUGDRAWWIRE	Mode fil de fer
ENEMYB	Vue des ennemis par l'arrière
ENEMYF	Vue des ennemis par l'avant
FUNNYHEAD	Mode grosse tête
GAMEDONE	La mission en cours est un succès
GAMEFAIL	La mission en cours est un échec
GOODHEALTH	Redonne toute votre énergie
KILLTHEMALL	Tue tous les adversaires
LARACROFT	Change les uniformes, avec les vêtements de Lara Croft
MISSIONOVER	La mission en cours est un succès
NOHITS	Invincibilité activée/désactivée
OPENALLDOOR	Ouvre toutes les portes
PLAYERCOORDS	Affiche les coordonnées du joueur en haut à gauche
QUICKLOAD	Charge la sauvegarde
RESURRECT	Ressucite un compagnon mort
SHOWTHEEND	Voir la séquence de fin

High Seas Trader

© Impressions

PATCH SUR SAUVEGARDE POUR MODIFIER L'ÉQUIPAGE

Après un combat et alors que le navire est encore loin du port de destination, il se peut qu'il faille rajouter des soldats, des marins ou des mousses. Pour cela, il faut éditer la sauvegarde correspondante pour modifier l'équipage :

- Les mousses sont représentés par l'octet 38921
- Les marins sont représentés par l'octet 38929
- Les soldats sont représentés par l'octet 38925
- Les octets 38719, 38720, 38721 et 38722 donnent le montant de votre fortune.

Highland Warriors

© Novalogic / Soft Enterprises 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche * pendant le jeu et entrez l'un des codes suivants. Attention, les codes ne fonctionnent que pour le mode campagne.

ALLTHESTONES	10 000 unités de pierre
BEFAT	10 000 unités de nourriture
BETHESTONE	10 000 unités de minerai
IAMRICH	10 000 unités d'or
TIIMMBBEERR	10 000 unités de bois

Highway Hunter

© Epic Games 1995

+ D'INFOS FORUM

ASTUCES DE LANCEMENT

Lancez le jeu sous DOS par (respectez les minuscules) :

`START beer`	Avoir beaucoup d'énergie
`START free`	Avoir beaucoup d'armes
`START skip`	Sauter l'introduction
`START Lx`	Aller au niveau x

Il est possible de cumuler plusieurs options de lancement.

Hillsfar

© SSI / Westwood Studios 1989

SERRURES FACILES

Appuyez sur F quand vous ramassez une serrure.

History Line 14-18

© Blue Byte 1992

PATCH POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE

Pour ne pas avoir de problèmes d'énergie, éditez votre sauvegarde en hexadécimal. Au secteur 69, offset 80, placez-y 0B B8.

Hitman

© Eidos Interactive / IO Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Editez le fichier hitman.ini dans le répertoire hitman du jeu et ajoutez la ligne: enableconsole 1
Appuyez ensuite sur ² pendant le jeu pour afficher la console et entrer les codes suivants:

`god 1`	God mode
`infammo`	Munitions illimitées
`giveall`	Toutes les armes
`invisible 1`	invisibilité

TOUTES LES MISSIONS

Pour débloquer toutes les missions, créez un nouveau peronnnage avec pour nom **Kim Bo Kastekniv**.

SOLUTION COMPLÈTE

Entraînement

Le jeu vous propose une petite mise en jambe. Profitez en pour apprendre à bien manipuler 47. Suivez les indications de la voix et aidez vous du manuel de jeu pour toute la partie apprentissage. Vous croiserez ensuite un gardien. Eliminez-le de la manière que vous voulez pour lui prendre ses vêtements. Si le cadavre est devant la porte, trainez-le un peu plus loin. Vous pouvez maintenant sortir de la prison en vous présentant devant le gardien de la salle suivante. Le jeu proprement dit peut alors commencer.

Hong Kong

Guerres des triades à Kowloon

Armes :
-Fusil à lunettes Jagdwaffer R93

Lorsque la mission commence, vous êtes face à un immeuble. Repérez bien cet endroit. C'est par là que vous devrez vous enfuir. Trouvez la poubelle jaune vers la gauche et empruntez la petite allée entre les immeubles. Continuez tout droit par la route devant vous. Tournez à droite juste avant le deuxième bâtiment puis de suite à gauche. Un échaffaudage s'offre à vous. Montez sur le toit. Restez dans l'ascenseur pour sortir le fusil, cela aura pour effet de laisser la malette ici et de gagner un temps précieux au retour. Attendez que les deux négociateurs soient arrivés. Visez la tête de celui habillé en rouge (celui de gauche). Puis disparaissez illico presto. Si vous traînez sur le toit, vous aurez la visite d'un hélicoptère. Dépêchez d'utiliser l'ascenseur et de ranger votre arme durant la descente. Vous éviterez ainsi qu' un homme vous surprenne fusil à la main, ça ne serait pas très professionnel. Vous pouvez alors rejoindre votre

voiture au début du niveau.

Embuscade au resto Wang Fu

Armes :
-Bombe pour la voiture
-Corde de piano

Votre mission consiste à éliminer tous les membres de la Triade du Lotus Bleu. Vu leur nombre, il vaut mieux être discret et ne pas foncer dans le tas. Commencez par aller vers le restaurant en suivant la rue. Une limousine se gare devant. Suivez le chauffeur en prenant garde à ne pas le coller de trop près. Il s'enfonce dans une ruelle afin de se soulager d'une envie pressante. Attendez qu'un civil passe, puis approchez-vous discrètement du chauffeur et étranglez-le. Traînez le corps dans les égouts juste à côté.

Descendez ensuite lui prendre ses habits. Remontez et allez à la voiture, côté conducteur. Assurez-vous que le garde soit bien de l'autre côté de la limousine avant de placer la bombe. Regagnez maintenant votre voiture (coupez par les petites rues). Faîtes exploser la bombe lorsque la voiture passe devant les gardes à droite. Pour cela, notez qu'il faut que le détonateur soit sorti de l'inventaire. De plus, il y a un léger décalage entre le moment où vous appuyez et la détonation. Enfin, n'oubliez pas de vous protéger contre le mur. Tous les membres de la Triade meurent dans l'explosion. Vous pouvez alors partir.

Massacre au resto Cheung Chau

Armes :
-Corde de piano
1-Beretta 92 avec silencieux (+ 15 balles)

Allez au restaurant. Parlez au patron pour lui demander la clé des toilettes. Prenez la clé et enfermez-vous aux toilettes. Déposez ici votre Beretta puis sortez du restaurant. Allez au nord-est de la carte. Vous devriez apercevoir le négociateur rouge arriver. Repérez la trappe d'égouts la plus proche. Suivez le négociateur jusqu'à cette trappe puis étranglez-le rapidement et cachez son corps dans les égouts. Prenez ses vêtements et le médaillon. Rendez-vous maintenant au restaurant. A l'entrée, vous serez fouillé mais pas d'inquiétude votre arme se trouve déjà à l'intérieur. Entrez donc dans le restaurant. Déposez l'amulette. Allez chercher votre arme aux toilettes. Puis rapidement sortez tuer le chef de la police. Ne traînez pas trop avant de chercher votre arme, le chef de la police pourrait trouver cela étrange et vous démasquer. Sortez ensuite par la fenêtre des toilettes et courez rejoindre votre voiture. Ne vous retournez surtout pas et ne tuez pas de policier (mis à part le chef), cela vous ferait perdre de l'argent voire même annuler la mission.

Assassinat de Lee Hong

Armes :
-Couteau Dyabun
-Beretta 92 avec silencieux (+ 15 balles)

Note : Si un corps est découvert pendant la mission, Lee Hong verrouilera la porte de son QG. Ce n'est pas grave car je vous propose de rentrer par un autre chemin.

La mission commence aux abords du Wang Fu (mission 2). Entrez dans le restaurant. Il y a un escalier sur la gauche qui mène au coin V.I.P., une porte sur la droite (avec trois gardes devant) qui mène au salon de massage. Au fond se trouve le bar et une porte gardée sur la droite. C'est celle-ci qui nous intéresse pour le moment. Contournez le garde et ouvrez la porte. Retournez-vous, attendez qu'une charmante garde du corps passe puis passez en mode discret. Egorgez le malheureux et tirez sa dépouille dans un coin du débarras. Prenez ses habits et son arme. Vous pouvez maintenant rentrer dans le bar. Parlez au barman. Il vous recommande un petit massage à l'étage. Il dépose d'ailleurs une invitation sur le comptoir. Prenez-la et rendez-vous au salon. Approchez-vous du gros monsieur. Il vous laissera passer. Continuez votre chemin jusqu'à trouver deux femmes. Parlez à la plus vieille. Elle vous proposera les services

de sa plus jolie protégée.
Suivez la fille dans la chambre. Parlez-lui. Elle connaît la combinaison du coffre de Lee Hong mais ne vous la donnera qu'en échange de sa protection. Vous ne pouvez qu'accepter. Suivez-la sur le toit. Montez à l'échelle. Après la petite séquence, vous voilà devant un containeur. Un garde patrouille autour. Ne prêtez pas attention à lui et continuez de suivre la fille sur la droite. Elle vous attend devant une grille. Parlez-lui. Elle vous donne la combinaison (dans votre inventaire) avant de s'enfuir. Revenez sur vos pas. Il y a trois portes au fond à gauche. Entrez dans celle du milieu . Vous êtes dans la cuisine. Empruntez le petit passage à gauche pour redescendre (celui avec les escaliers). Ne vous occupez pas des gardes et continuez votre chemin. Vous devez trouver une porte coincée entre deux escaliers. Un garde est devant. Pour vérifier que vous êtes bien au bon endroit, approchez-vous du garde. Il doit vous dire que la porte est fermée et vous demander de partir. Et pour cause, vous êtes devant la cellule de l'agent à délivrer. Un autre garde patrouille tout près. Il est préférable de vous débarrasser d'abord de celui-ci. Suivez-le et repérez les endroits où il s'arrête. Notemment celui où se trouve le fusil à lunettes. Tuez-le à ce niveau et cachez son corps à côté du fusil. Retournez ensuite à la porte. Tuez discrètement le garde. Ouvrez la porte et tirez le corps à l'intérieur. Parlez au prisonnier et aidez-le à s'enfuir. Il vous donnera l'emplacement du coffre de Hong. Remontez à la cuisine et regardez votre carte. Le coffre est signalé par un spot lumineux. Il peut se trouver à quatre emplacements différents suivant la partie. Voici comment accéder à ces endroits.

-Le coffre est dans le salon de massage.

Rejoignez le salon. Placez vous devant la porte de la chambre de la fille. Tournez à gauche et entrez dans la porte au fond du couloir. La vieille femme et un garde se trouvent à l'intérieur. Prenez les munitions sur la commode. Continuez par la porte suivante (pas celle derrière la dame). Le coffre est dans cette pièce près des escaliers. Egorgez le garde et tirez-le dans le coin opposé au coffre. Ouvrez le coffre et emparez-vous de la statuette de Jade.

-Le coffre est au premier étage.

Dirigez-vous vers le salon de massage et traversez le restaurant. La porte du mur du fond mène à un débarras où se trouve le coffre. Egorgez le garde et cachez son corps derrière les cartons. Ouvrez le coffre et prenez la statuette de Jade.

-Le coffre est dans la zone V.I.P.

Deux gardes se trouvent dans la salle du coffre. Attendez que celui en mouvement soit devant la fenêtre. Passez en mode discret et égorgez-le. Ne touchez pas au corps. Sortez le Beretta et abattez le deuxième d'une balle dans la tête. Si vous ratez votre coup, il signalera votre présence et d'autres gardes arriveront par la double porte. Mettez le corps dans un coin de la pièce où il ne sera pas visible en ouvrant la porte. Ouvrez le coffre et prenez la statuette de Jade.

-Le coffre est dans le quartier des gardes.

Utilisez l'ascenseur dans le coin V.I.P. Il y a deux ascenseurs, utilisez celui noté sur la carte. En haut, tournez à gauche pour voir deux ou trois gardes devant le coffre. Impossible de les tuer discrètement. Il faut trouver une autre solution. Entrez dans le placard près du coffre (ignorez les avertissements du garde). Ouvrez la porte. Alignez votre viseur avec la tête du garde. La porte se referme. Sortez votre Beretta. Ouvrez de nouveau la porte et tuez le garde. Supprimez ensuite celui du fond. Pour finir, abattez le troisième qui fonce sur vous. Ouvrez le coffre et prenez la statuette de Jade.

Rangez la statuette dans votre inventaire afin de ne pas éveiller les soupçons. Retournez au bar. La porte à droite du comptoir mène au restaurant qu'il faut traverser pour arriver à la boutique de plantes médicinales. Parlez au vieil homme et prenez le poison qu'il vous donne. Vous devez vous en servir pour empoisonner Hong. Il vous faut donc vous habiller en serveur. Pour cela, trouvez les toilettes (suivez les panneaux Restrooms). Attendez dans ceux de gauche que l'un des deux serveurs rentre et qu'il ne regarde plus le miroir. Tuez-le au couteau. Si par hasard, l'autre arrive entre temps, il se précipitera vers son compagnon avant de crier. Cela vous laisse du temps pour le tuer lui aussi. Récupérez les habits d'une de vos victimes et allez aux cuisines. Attention : ne courez pas lorsque vous êtes déguisé en serveur ! Le cuistot vous demande d'apporter sa soupe à Hong. Lorsqu'il s'éloigne un peu mettez le poison dans le bol. Allez au restaurant vers la table du fond, celle où est assis Hong. Après la cinématique, dépêchez-vous de lâcher l'arme et de poursuivre Hong.

Les gardes de dehors vous laisseront tranquille si vous sortez avant que l'on ne découvre Zun et si vous ne portez pas d'arme. Descendez et traversez le petit pont. Suivez le chemin de l'autre côté. Vous arrivez devant un garde qui vous interdit de passer. Mettez vous derrière lui et égorgez-le sans scupule. Prenez ses vêtements. Revenez sur vos pas. Si vous ne vous êtes pas fait découvert à la mort de Zun, les gardes vous laisseront tranquille. Rejoignez les cellules et prenez les habits de l'un des Dragons Rouges que vous avez tué précédemment. Trouvez les AK 47 posés sur une caisse et prenez-les ainsi que les munitions. A partir de là, suivez le grand couloir qui mène à un ascenseur sous le repère de Hong. Descendez au sous-sol 2. Vous arrivez ensuite à un deuxième ascenseur qui vous mènera au rez-de-chaussée du repère. Vous êtes maintenant face à de nombreux gardes et à des escaliers. Montez. Hong est là. Une porte dans un coin conduit au bureau. Entrez-y et cachez-vous dans le renfoncement à droite de la porte. Attendez Hong et tuez-le. Les autres gardes sont alertés par le bruit. Ils accourent dans la pièce voir le corps de Lee Hong. L'occasion pour vous de les abattre un à un. N'oubliez pas de recharger. Lorsque plus personne ne vient, vous pouvez sortir du bureau et descendre les escaliers. Prenez la porte en métal sur la gauche, utilisez l'ascenseur et enfuyez-vous par le bâteau pour quitter Hong-Kong.

Colombie

A la quête de la tribu d'U'wa

Armes :
-Kalashnikov AK 47
-Poignard de l'armée américaine
-Beretta (+ 15 balles)
-Jumelles
-Boussole

Sortez votre boussole et dirigez-vous vers l'est en descendant de temps en temps vers le sud jusqu'à atteindre le lieu du crash. Vous croiserez sûrement des troupes ennemis. Préparez-vous donc à tirer en gardant votre AK 47 toujours sorti. Récupérez les vêtements de l'un deux. Attention : il faut tuer tous les soldats d'une même troupe avant de prendre les habits. Vous êtes maintenant tranquille pour aller chercher la statuette. Elle se trouve devant l'avion, du côté qui a encore une aile. Si un message vous prévient que la zone du crash est contrôlée par les ennemis, vous devez égorger celui qui se trouve devant l'idole. Avant de continuer, allez chercher des munitions (symboles de pistolets sur la carte). Dirigez-vous ensuite vers l'est, vers le village de la tribu U'wa (représenté par les petites tâches sur la carte). Sortez la statuette de l'inventaire avant d'entrer dans le village pour ne pas vous faire attaquer. Allez sur une petite place du village. Une séquence cinématique se déclenche et le chef arrive. Parlez-lui. Vous devez maintenant retrouver le frère du chef retenu prisonnier sur un pont de la rivière. Suivez la rivière jusqu'au pont. Si les soldats morts n'ont pas été découverts, personne ne devrait s'interposer sur le chemin. Montez sur la tour juste en face du pont. Prenez les munitions du fusil à lunettes. Egorgez discrètement le garde et rangez votre couteau avant de vous retourner. Prenez ensuite le M60 et tirez sur les trois gardes devant le pont. Les deux autres vont arriver. Tuez-les puis ramassez le fusil à lunettes pour tuer le sniper de l'autre côté du pont. Le frère du chef est alors libre. Récupérez votre AK 47. Vous pouvez retourner au village et parler au chef. Tournez autour de lui pour déclencher une cinématique.

Le Dieu de la jungle

Armes :
-Vous gardez l'équipement de la mission précédente.

Cette mission est très courte et assez simple. En zoomant sur la carte, vous pouvez remarquer deux symboles "!". Celui le plus au sud indique l'emplacement du jaguar, l'autre des cochons sauvages. Pour passer la jaguar, il faut lui offrir un cochon en offrande. Approchez-vous des cochons. Un garde est immobile devant eux. Egorgez-le lorsque personne ne passe. Abattez un cochon et allez le donner au jaguar. En transportant l'animal, vous pouvez sortir votre Beretta au cas où. Revenez dans les ruines un peu plus au nord-ouest. Un trou au milieu dissimule un M16 A2 et des munitions. Emparez-vous en et foncez dans le passage derrière le jaguar.

Un petit bonjour à un petit ami

Armes :
-Vous gardez l'équipement de la mission précédente.

Dès le début du niveau, vous trouvez des couteaux et un gilet pare-balles. Vous ne pouvez porter qu'un seul couteau. Inutile de s'acharner à en prendre d'autres. Par contre, le gilet est le bienvenu. Longez le camp par la droite pour en trouver l'entrée. Vous êtes toujours en uniforme donc les gardes vous laisseront tranquille. Dans une tente du camp, vous pouvez ramasser un Beretta avec silencieux et des munitions. Dirigez-vous ensuite vers la villa à l'est. Une séquence montrant votre cible se déclenche lorsque vous vous en approchez. Vous êtes face au côté ouest de la villa. Entrez par la porte de droite pour se retrouver dans un petit couloir. Un garde s'y trouve, un autre est dans le vestibule à côté. Tuez le premier en mode discret, puis le second (faîtes attention, celui-ci est assez nerveux et se retourne fréquemment). N'oubliez pas de ranger votre couteau entre-temps. Suivez le couloir de gauche et entrez dans la porte du fond. C'est la cuisine. Un garde est de dos. Egorgez-le. Revenez dans le couloir (la porte dans le coin à gauche). Entrez dans la double porte sur votre droite. Deux gardes sont là. Mettez-vous dans le coin de la pièce de façon à voir les portes. Tuez les ennemis avec le M16. Le bruit alerte les autres gardes de la maison. Attendez patiemment qu'ils arrivent pour les abattre un à un. Sortez de la pièce et tuez ceux qui restent (uniquement au rez-de-chaussée). N'oubliez pas de tirer à travers les fenêtres pour tuer ceux qui arrivent dehors. Montez ensuite au 1er étage mais ne rentrez surtout pas dans la double porte. Eliminez les gardes dans les autres pièces. Montez au 2ème étage et tuez le garde. Redescendez et ramassez les Desert Eagles que vous trouverez sur des cadavres. Vous pouvez alors ouvrir la double porte du 1er étage. C'est le bureau de Pablo. Ne rentrez pas dans la pièce, restez au niveau de la porte et protégez-vous avec les murs lorsque Pablo tire. Il est TRES résistant.
Il passera son temps à vous insulter, mais au bout d'un certain temps, il succombera. Il se peut que des gardes se précipitent en bas si vous n'avez pas tué tout le monde juste avant. Attendez-les dans le bureau de Pablo et tuez-les. Ramassez la bombe. Récupérez votre M16A2 et sortez de la villa. Dirigez-vous vers le laboratoire au nord du camp. Descendez les escaliers à droite. Trois gardes sont en bas. Tuez-les, ouvrez la porte et restez dans l'ouverture pour éliminer tous les ennemis du labo. Déposez la bombe sur les explosifs. Vous devez maintenant sortir du camp pour rejoindre votre avion. La piste se trouve à l'est, derrière la villa. Slalomez entre les balles pour afin de perdre le moins d'énergie possible. Activez la bombe lorsque vous passez au niveau de la maison. Montez dans l'avion par le côté gauche.

Hongrie

Thalassothérapie hongroise

Armes :
-Corde de piano

Note : L'hôtel est truffé de détecteurs de métaux. Il est inutile de prendre d'autres armes que la corde de piano.

Tout d'abord, entrez dans l'hôtel. Parlez au réceptionniste. Vous apprennez ainsi que la chambre 202 est occupée par Heinrich Wullf, autrement dit par Frantz Fuchs, votre cible. Allez rendre une petite visite à ce Wullf. Pour cela, montez le grand escalier central et tournez à droite. La chambre 202 se trouve derrière les deux doubles-portes de droite. Malheureusement, un garde du corps est posté devant la chambre et il ne vous laisse pas passer. La seule solution est de passer par la chambre 201 qui a un balcon communiquant avec celui de la 202. Pas de chance la porte 201 est fermée à clé. Repérez le groom qui passe l'aspirateur, il utilise un passe-partout. Volez-le lui lorsqu'il rentre dans une chambre (le passe est laissé dans la serrure). Cherchez la chambre 201. Entrez-y et allez sur le balcon. De temps en temps un garde apparaît sur celui de la chambre 202. Attendez qu'il rentre et sautez sur le bacon. Pendant le saut, sortez la corde à piano et passez en mode discret. Entrez dans la chambre. Etranglez le garde, prenez ses habits et poussez le corps contre l'armoire. Ramassez tout ce que vous trouvez sur la petite table (arme, lettres, clé, carte de visite, écriteau). La cible est dans la salle de bains. Passez en mode discret, ouvrez la porte et tirez-lui une balle dans la tête. Restez en mode discret, ouvrez cette fois la porte de la chambre et étranglez le garde du corps. Ramenez son corps dans la chambre. Prenez la valise explosive dans un coin de la pièce et déposez toutes vos armes autres que la corde à piano. Sortez de la chambre, fermez la porte et mettez l'écriteau sur la poignée. Ainsi, personne ne rentrera dans la pièce. Allez récupérer le courrier de Wullf en donnant la clé de sa chambre au réceptionniste. Lisez toutes les lettres. L'une d'elles mentionne un certain Fritz. Vous devez le trouver. Il fait des tours dans l'hotel et finit toujours au

sauna. Le mieux est de l'y attendre. Empruntez la porte à droite de l'escalier central. Le maitre nageur vous interdit l'accès tant que vous porterez un costume. Il vous indique la dernière cabine où un maillot vous attend. Changez-vous et allez à la piscine. Dirigez-vous vers le sauna à gauche de la piscine. Attendez patiemment que Frantz arrive (ça peut prendre très longtemps). Parlez-lui. Apparemment, vous pouvez le tuer sans le toucher. Sortez et utilisez la valve pour augmenter la température du sauna. Voilà, Fritz est mort. Ramassez la clé qu'il porte sur lui et retournez vous changer (n'oubliez pas de reprendre toutes vos affaires). Revenez dans le hall d'entrée. Montez les escaliers et partez sur la gauche, direction le fleuriste. Parlez-lui et ramassez le "carton à fleurs" et les munitions. Ne franchissez pas de détecteurs à métaux en transportant le carton ! Dirigez-vous vers le détecteur en haut de l'escalier central. Continuez tout droit en suivant les panneaux "dentiste", vous trouverez alors une porte de sortie. Prenez-la pour vous retrouver sur le toit. Une fenêtre est ouverte. Elle mène dans le bureau du dentiste. Attendez que personne ne passe pour vous introduire à l'intérieur. Passez en mode discret et abattez le garde. Allez chercher la valise explosive qui devrait normalement être chez le fleuriste et revenez chez le dentiste par le même chemin. Passez la porte et allez dans la pièce à rayons X. Prenez la bombe. Ressortez par la fenêtre. Revenez dans l'hôtel. Tournez à droite et prenez la porte de gauche. Frôlez le détecteur et passez par la porte du fond. Tournez à droite. Prenez l'escalier de secours à droite. Vous êtes dans les cuisines. Tournez à droite et allez tout au fond. Sortez, et enfuyez-vous par la petite ruelle.

Pays-Bas

Au paradis des trafiquants d'armes

Armes :
-Mp5 avec silencieux (+ 150 balles)1-Beretta 92 (+ 30 balles)
-Récepteur GPS
-Emetteur GPS
-Combinaison en kevlar

Avancez tout droit. Vous croiserez un homme qu'il vous faut suivre. Il passe entre deux entrepôts. A ce moment-là, passez en mode discret et abattez-le d'une balle dans la tête. Prenez ses vêtements et son arme. Cachez le corps dans un coin sombre, on ne sait jamais. Regardez votre carte et localisez le spot lumineux jaune. Il indique le bar. La voiture est garée devant. Entrez dans le bar et parlez au barman. Il vous propose un show privé avec la danseuse. Suivez-la dans sa loge après la représentation. Parlez-lui. Elle s'en ira distraire le type à l'entrée du bar. Suivez-la dehors. Placez l'émetteur GPS sur la voiture. Après la distraction, le garde part en voiture. Attendez un peu et regardez votre carte. La voiture s'est immobilisée. Elle peut s'arrêter à trois endroit différents : à l'ouest, à l'est ou au sud. Chaque endroit est inaccessible car entouré de grillage. Vous devez défoncer la clôture en y faisant passer le train. Utilisez les échangeurs pour y arriver. Celui du début du niveau doit être actionné dans tous les cas. Suivez les rails et utilisez le premier échangeur si la voiture et à l'ouest, le deuxième si elle est à l'est ou aucun des deux si elle est au sud. Rendez-vous près de la voiture. Attention, des chiens peuvent rôder dans le coin. Tuez-les avant qu'ils ne vous mordent. Evitez d'attirer l'attention en tirant trop près des entrepôts. Récupérez le transmetteur sur la voiture. L'entrepôt est rempli d'ennemis. Il faut tous les tuer. Utilisez l'Uzi. Un message vous avertit qu'Ivan arrive dans trois minutes. Vous avez donc trois petites minutes pour cacher tous les corps. Le mieux est de les mettre entre les deux grosses caisses du milieu (appuyer sur la touche "courir" tout en tirant les corps pour aller plus vite). Ramassez rapidement la valise pour y mettre l'émetteur. Donnez-la à Ivan lorsque celui-ci arrive. C'est la fin de la mission.

Plutonium en folie

Armes :
-Beretta 92 avec silencieux (+ 30 balles)
-Mp5 avec silencieux (+ 150 balles)
-Fusil de précision Walther WA 2000
-Poignard de l'armée américaine
-Combinaison en kevlar

Commencez par déposer le fusil de précision. Si l'on vous voit avec, la mission se soldera par un échec. Sortez le Beretta et passez en mode discret. Marchez vers le nord-ouest. Un garde est dos à vous. Tuez-le et prenez ses habits.

Allez ensuite tuer son compagnon entre les entrepôts devant vous. Avancez vers le nord. Deux gardes patrouillent le long du grillage. Suivez l'un d'eux jusqu'à ce qu'il s'arrête devant la mer. Abattez-le et traînez son corps vers les entrepôts. Faîtes en de même avec le second. Revenez chercher le fusil de précision. Mettez-vous contre le grillage, où vous venez de tuer les deux hommes. Tuez le garde sur le coin du toit derrière vous. Laissez le fusil ici. Allez vers le portail du grillage. Alignez-vous avec les deux ennemis, sortez le Mp5 et tuez-les. Récupérez le fusil et ouvrez la grille. Deux entrepôts sont devant vous, le deuxième est caché derrière le premier. Allez déposer le fusil entre les deux. Un peu plus loin, au nord-est vous trouverez un autre portail. Deux gardes patrouillent. Utilisez la même tactique que précédemment en cachant les corps entre les entrepôts. Récupérez le fusil et sans bouger, tuez l'homme sur la citerne derrière la grille. Laissez le fusil. Allez tuer les deux gardiens devant la grille comme tout à l'heure. Suivez la barrière par le nord jusqu'aux rails. Deux hommes patrouillent le long du grillage et des rails. Tuez les en utilisant toujours la même tactique (tuez le premier, cachez son corps puis tuez le second). A l'ouest d'où vous vous trouvez se trouvent six gros silos. Allez tuer les deux gardes de ce secteur. Retournez prendre votre fusil. Dirigez-vous vers le portail et longez de nouveau le grillage. Tournez à droite et avancez légèrement. Utilisez le fusil pour tuer le chien. Avancez encore un peu. Un autre chien vous attend sur la gauche derrière le grillage. Tuez-le également. Plus loin un troisième doberman vous repèrera. Attendez qu'il court sur vous et tuez-le avec une arme silencieuse. Un chien se trouve tout à l'est. Collez-vous au grillage de gauche et avancez prudemment. Véréfiez fréquemment si vous voyez l'animal dans votre viseur. Il faut l'abattre le plus loin possible pour ne pas alerter les gardes de la grille juste au sud. Tuez aussi celui un peu plus au sud de votre position. Déposez ensuite le fusil ici. Allez vers le portail au sud. Attendez qu'un garde en sorte. Suivez-le et tuez-le discrètement.
Revenez sur vos pas pour tuez le deuxième. Pour l'instant, n'abattez pas les gardes devant le portail. Allez tout au bout, à l'est du port. Suivez le grillage qui descend au sud. Beaucoup plus loin, au niveau d'un petit quai, un chien vous fonce dessus. Tuez-le. Continuez jusqu'au bout du pont. Le camion bleu contient des munitions mais un chien rôde autour. Débarrassez-vous de l'animal avant de piller le camion. Ramassez simplement les munitions pour le fusil à lunettes et la bombe. Revenez maintenant jusqu'au deuxième portail du niveau (!). Récupérez au passage le fusil. Ouvrez la grille et mettez-vous à hauteur de la deuxième citerne. Utilisez le fusil pour abattre l'homme sur le toit du bâtiment légèrement à gauche. Ce garde est très difficile à voir, d'ici sa tête devrait dépasser un peu du toit. Laissez le fusil ici. Avancez vers le nord et contournez l'entrepôt par l'est. Longez la clôture. Vous passerez devant un garde. Mettez-vous dans son dos et égorgez-le. Continuez votre chemin, il y a un garde plus loin, au coin d'un bâtiment à gauche. Tuez-le lui aussi. Revenez au niveau de la grille. Collez-vous au bâtiment de droite, alignez les deux gardes dans votre viseur puis tirez. Attendez qu'un troisième ennemi arrive avant de bouger. Ranger les trois corps contre le mur pour les cacher. Entrez par le portail. Allez au sud et restez du côté du bâteau. Deux gardes longent le pont. Tuez le premier lorsqu'il s'arrête au nord. Cachez sa dépouille derrière les caisses. Faîtes de même avec le second. Rendez-vous au nord du premier entrepôt. Mettez-vous devant les escaliers et tuez le premier garde qui passe par là. Attendez que le second arrive et tuez-le. Allez ensuite derrière le deuxième entrepôt, dans le coin sud-est. Utilisez la même méthode pour tuer les deux gardes qui tournent autour de l'entrepôt. Eliminez maintenant le garde de la limousine. Sortez la bombe de votre poche et placez-la sur la voiture. Allez devant la rampe d'embarquement du bateau. Trois marins vous en interdisent l'accès. Placez-vous derrière celui isolé à gauche. Egorgez-le discrètement et tirez son corps derrière la rampe. Profitez-en pour lui prendre ses vêtements. Montez à bord du bâteau. Tournez à droite. Entrez dans la porte. Descendez deux séries d'escaliers. Suivez le petit couloir à droite et prenez la porte du fond. Descendez les escaliers qui mènent dans la salle des machines (à gauche en entrant). Tuez Ivan qui se trouve au fond. Des gardes vont descendre et vous attaquer, tuez-les rapidement. Boris s'enfuit, mais ne vous inquiétez pas, il n'ira pas loin. Montez dans la salle de l'ogive et désamorcez-la. Rangez votre arme et remontez au premier pont (celui avec le sol peint en rouge), mais ne sortez surtout pas. Montez un escalier, puis un autre et ouvrez la porte pour sortir sur une corniche. Montez à l'échelle. Entrez dans la porte. Tuez le capitaine. Utilisez la barre de navigation. Il se peut qu'il reste un matelot dans la salle des machines. Si tel est le cas, descendez le tuer puis remontez et terminez la mission.

L'Asile

Pris au piège

Armes :
-Combinaison en kevlar

Entrez dans l'asile et parlez au réceptionniste. Il vous donne les indications pour accéder au bureau du Dr Kovacs.

Suivez-le. Montez les escaliers et entrez dans la double-porte. Vous êtes dans la salle d'opérations. Continuez tout droit. Le bureau de Kovacs se trouve juste à droite, mais avant entrez dans la porte métallique du fond. Vous trouverez une seringue dans la boîte à pharmacie. Vous pouvez maintenant rendre une petite visite à Kovacs. Cachez la seringue et entrez dans son bureau. Précipitez-vous derrière lui et après la petite conversation, faîtes-lui une piqûre mortelle. Prenez sa blouse. Les SWATs devraient être arrivés mais tant que vous porterez la blouse et que vous n'aurez aucune arme en main, ils vous laisseront tranquille. Récupérez une clé sur un mur du bureau. Retournez aux escaliers par la salle d'opérations. Montez au dernier étage. En inspectant chaque pièce, vous trouverez un Hardballer, un Uzi et des munitions. Laissez toutes les armes que vous ne pouvez dissimuler sous la blouse. Descendez au premier étage. En vous promenant dans l'asile, des "patients" vous demanderont de retrouver leurs objets (un livre, un canard en plastique, un nounours). Si vous y parvenez, ils vous conduiront à des armes. Dans la salle de télé, vous rencontrez l'agent que vous avez délivré à Hong-Kong. Il a l'air mal en point. Prenez l'antidote dans la cage et administrez-le lui. Suivez-le pour trouver l'entrée du sous-sol (ouvrez les grilles et les portes pour lui). Laissez-le prendre l'ascenseur tout seul et descendez par les escaliers qui apparaissent.

Vous avez un frère

Armes :
-Vous gardez ce que vous avez trouvé dans la mission précédente.

Ouvrez la grille et tuez le gardien assis au bureau. Prenez son arme. Continuez par la prochaine grille. A l'intersection, une petite cinématique se déclenche. Il faut maintenant faire très vite. Tournez à droite et ouvrez la grille. Avancez, tournez à droite et ouvrez la grille. Entrez dans la porte blindée juste en face. Avant de prendre la mitrailleuse, retournez vous et attendez qu'un clone arrive. Videz le chargeur d'une de vos armes sur lui et assurez-vous qu'il soit bien mort. Vous pouvez maintenant vous emparer de la mitrailleuse. Pour courir plus vite avec cette arme, sélectionnez la case étui du menu. Sortez de la pièce, ouvrez la grille, tournez à gauche et ouvrez une autre grille. Allez au bout du couloir et retournez-vous. Une horde de clônes est sur vos pas. Il y en a à peu près une dizaine à tuer. A chaque fois que l'un d'eux meurt, un message apparait pour vous informer qu'un autre est lâché. A la fin du massacre, ramassez un corps. Traînez-le jusqu'au fond du couloir (là où sont clônes). Tournez à gauche, traversez la grille puis tournez à droite. Ouvrez la grille et tournez de nouveau à droite. Ne rentrez surtout pas dans la pièce du fond sans clône. Amenez le corps sur la marque au sol. Regardez la cinématique. Entrez dans la porte qui vient de s'ouvrir et préparez-vous à tirer. Le docteur arrive par la porte du fond. Ecoutez-le puis tuez-le pour finir la mission, mais aussi le jeu.

DESERT EAGLE AVEC 15 BALLES

Equipez-vous d'un Desert Eagle et jetez-le. Equipez-vous ensuite d'un Beretta chargé et reprenez le Desert Eagle dans l'autre main. Il devrait maintenant pouvoir contenir des chargeurs de 15 balles.

RECOMMENCER RAPIDEMENT UN NIVEAU

Si vous avez échoué dans une de vos missions, il est inutile de faire Echap, Revenir au menu... Il suffit d'appuyer en m^me temps sur SHIFT et ECHAP pour que le jeu commence à charger.

Hitman 2 : Silent Assassin

© Eidos Interactive / IO Interactive 2002

CHEAT CODES (VERSION BÊTA)

Ouvrez le fichier Hitman2.ini à l'aide d'un éditeur de texte (tel que le notepad). ajoutez la ligne Enableconsole puis sauvegardez. Pendant le jeu, appuyez sur ² et entrez les codes suivants pour activer les codes souhaités.

GIVE ALL	Toutes les armes et objets
GOD x	Invincibilité (x vaut 0 ou 1)
INFAMMO	Munitions infinies
INVISIBLE x	Invisibilité (x vaut 0 ou 1)

CHEAT CODES

Pour activer les cheats, vous devrez d'abord éditer le fichier **hitman2.ini**, situé dans le répertoire du jeu. avant de procéder à la modification, n'oubliez pas de créer une copie de sauvegarde du fichier. Ajouter la ligne **EnableCheats 1** en haut du fichier (première ligne). Enregistrez. En cours de jeu, tapez simplement l'un des codes suivants (pas trop rapidement).

IOIRULEW	God Mode
IOIRULEZ	God Mode (clavier US qwerty)
IOIGIVES	Toutes les armes et items.
IOIEAPZEQP	Le plein de munitions
IOIHITLEIF	Santé
IOISLO	Ralenti sur la mort des ennemis
IOIER	Mode Bombe
IOIHITQLI	Autoriser les coups de poings
IOILEPOZ	Tirs mortels
IOIGRV	Pas de gravité
IOINGUN	Mode aggrapheuse
IOIPOZER	Mega force

CHOIX DU NIVEAU

Pour activer le choix du niveau, éditer le fichier **hitman2.ini**, situé dans le répertoire du jeu (n'oubliez pas la copie de sauvegarde) et trouvez la ligne **DefaultScene=AllLevels/logos.gms** qui deviendra **DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gms**.
Tous les niveaux seront marqués comme complétés et donc accessibles.

NOUVELLES ARMES

Obtenir le silencieux pour le ballers gun

Terminez n'importe quel niveau avec un Rank "Silent Assassin".

Obtenir le Fusil à canon scié

Terminez n'importe quel niveau avec un Rank "Silent Assassin" deux fois.

Obtenir le M4

Finissez les missions de ST Petersbourg en "Assassin invisible" puis terminez la mission à l'ambassade.

AVOIR UNE ARME DIFFÉRENTE DANS CHAQUE MAIN

Assurez-vous d'avoir trois armes différentes dans l'inventaire dont les Ballers. Lâchez toutes ces armes et ramassez celle que vous voulez tenir dans la main gauche. Prenez ensuite les Ballers puis l'arme que vous voulez à droite. Notez que vous ne pourrez pas recharger l'arme de gauche mais que celle de droite aura un chargeur illimité.

SOLUTION COMPLÈTE

Quelques conseils

Si vous suivez les conseils de cette solution, vous devriez finir la plupart des missions avec un classement Assassin Silencieux (au pire Professionnel). Mais il existe un grand nombre de possibilité pour finir Hitman 2, on peut en compter environ 3 par missions. Libre à vous de chercher les autres chemins qui vous mèneront à votre cible. Voici de plus quelques conseils d'ordre général.

- Éviter les morts inutiles
Si vous éprouvez des difficultés à rester parfaitement furtif, sacrifiez votre classement et tuez un garde pour vous emparer de son uniforme, vous pourrez alors évoluer plus tranquillement, mais on vous comptera un mort de plus. L'essence de Hitman, est bien d'infiltrer, de tuer sa cible et de sortir. Aussi, évitez de vous en prendre à d'autres, et surtout aux civils si vous ne voulez pas finir une mission avec un rank de Simplet.

- Ne pas éveiller les soupçons.
Ne courez pas, à moins d'être sûr que personne ne vous verra ou ne vous entendra, vos ennemis ouvriront le feu s'ils vous voient en train de gambader dans leur pattes, déguisement ou pas. De plus, porter un costume ou un uniforme ne vous met pas totalement hors de danger, alors ne vous collez pas trop aux autres personnages. S'il arrive que votre indicateur de suspicion passe dans le rouge lorsque vous croisez un garde, poursuivez votre route, ne courez pas, ne vous retournez pas et surtout, ne sortez pas votre arme, à moins que le garde ne commence à manifester ses doutes d'une manière plus véhémente. Sinon, marchez et il vous oubliera. Un autre facteur de suspicion chez les ennemis, les allers et venues suspectes. Si vous cherchez votre chemin, évitez de passer et de repasser trop souvent sous leur nez. Bien évidement, pensez à vous servir du mode furtif pour passer dans le dos d'un garde et n'oubliez pas que le sol peut être plus ou moins bruyant en fonction de la matière. Vous disposez d'un outil formidable pour éviter les mauvaises rencontres, votre carte qui vous renseignera sur les rondes des gardes et même sur leur angle de vue, abusez-en et

vous pourrez passer entre les mailles.

- Petit point sur les armes.
On peut classer les armes de Hitman 2 en 3 groupes simples : les armes de poings, les armes blanches et les armes lourdes (mitrailleuses, fusils de snipe et fusil simples).

Les armes de poings
Les armes de poings sont toutes assez similaires mais il en est deux qui se distinguent du lot, le pistolet SD et les ballers SD. Oubliez les autres qui ne disposent pas d'un silencieux. Ces deux armes seront probablement les plus utilisées. Le pistolet SD .9 mm en particulier, qui est aussi discret qu'efficace. Le cas des Ballers est un peu spécial. Il s'agit d'armes très puissantes et peu bruyantes en SD, mais leur défaut est de projeter leur victime assez loin, ce qui peut nuire grandement à votre discrétion si le corps arrive au beau milieu d'une zone fréquentée. Aussi, je vous conseille de les utiliser essentiellement pour éliminer plusieurs cibles ou une seule isolée.

Les armes blanches (close combat)
Dans cette catégorie, le roi est le poignard et la reine, la corde de piano. Parfaitement silencieuse, cette dernière sera votre meilleure amie. Les autres ustensiles de cette catégorie sont assez anecdotiques (couteau de boucher, scalpel, hache, club de golf etc) et leur côté très fun ne compensera pas leur manque de discrétion. A placer dans cette section, l'anesthésique qui saura se montrer utile, mais attention, les victimes ne resteront dans les vapes que très peu de temps.

Les armes lourdes
Gros défaut de ces engins, ils sont impossibles à dissimuler et sont de plus beaucoup trop bruyants. Les seuls qui vous serviront réellement sont les fusils de snipe, et pour des missions bien précises. Les autres, comme les SMG, ne sont que des éléments de déguisement ou de collection avec lesquels on évitera de faire feu (tel que le fusil à canon scié) sauf en cas de nécessité. En poussant fort, on fera entrer l'arbalète dans cette catégorie, efficace comme arme de snipe très silencieuse, son encombrement en fait toutefois plus un handicap qu'un atout. Elle ne s'avèrera utile que dans une seule mission (8 - Devant les portes)
Un dernier mot sur les armes, sachez que vous pouvez les utiliser pour assommer un adversaire si vous êtes suffisament proche de lui.

Tutorial - Le sanctuaire de Gontranno

Allez parler au Père. Rejoignez l'escalier et franchissez la porte. Dans la cour, prenez la porte sur la droite, puis celle de gauche. Ne montez pas l'escalier il y a une porte sur la droite, le confessionnal se trouve ici. Écoutez la confession de Code 47.
Après la cinématique, retournez dans la cour de l'église pour prendre le fameux paquet. Code 74 est de retour. Retournez maintenant à l'abri de jardin. Suivez le tutorial, lorsque vous serez paré, revenez à l'abri de jardin.

I - Anathème

Descendez de la colline. Le long du mur, près des arbres, au coin, il y a une porte, allez vous placer sur la droite, un garde va sortir faire sa petite affaire, faites la lui à votre façon. Planquez son corps et prenez ses vêtements avant de franchir la porte vous-même. Sur la gauche se trouve le garage, entrez et prenez le fusil. Pensez à le ranger ensuite. Notez que l'on peut s'enfuir avec la voiture. ressortez et longez la maison vers le Nord, vous atteindrez une porte pour franchir le mur. Montez l'échelle à gauche. Traversez le toit. Le bureau du don est derrière la porte. Surveillez la carte pour contrôler la présence de gardes. Tuez le don et prenez les clés qu'il porte. Un garde ventripotent a sur lui des clés de voiture, il ne devrait pas manquer de s'en prendre à vous. Une fois refroidis, il n'aura plus besoin de ses clefs. Si des gardes se pointent, tuez-les et tirez-vous. Redescendez du toit et revenez de l'autre côté du mur. Sans courir, dirigez-vous vers un escalier qui mène à la cave (après celui qui conduit aux cuisines, là où se trouve un garde.) Descendez, prenez la porte pour constater la disparition du Père Vittorio. Retournez au garage et fuyez avec la voiture. Si vous n'avez pas pris les clés, filez vers les hauteurs du début.

II - Saint-Pétersbourg

Partez sur la droite pour trouver le casier. Récupérez votre matériel dans le casier 137. Évitez les passants qui risquent d'appeler les soldats s'ils vous voient vous promener un fusil à la main. Retournez vous et longez les rails de droite. Allez prendre l'escalier (indiqué sur la carte) du côté Ouest. Avancez dans le couloir, montez l'escalator. Vous devez entrer dans la salle sur la gauche, au bas de l'escalier. Contrôlez la présence des gardes sur la carte en premier lieu. Passez la porte, puis la seconde. Crochetez la serrure et entrez dans les égouts. A l'embranchement, partez sur la droite, franchissez la passerelle, et revenez sur la gauche pour repartir ensuite dans le chemin de droite,un peu plus loin se trouve une sortie. Montez, mais avant de pointer le bout de votre nez à la surface, vérifiez que la voie est libre. Près du camion vous trouverez un uniforme, mettez-le et retournez dans les égouts. Vous devez maintenant rejoindre la sortie qui se trouve au Nord-Est. Prenez à droite jusqu'à la prochaine intersection. Une fois dehors, descendez vers la rue et prenez à droite, votre objectif est l'immeuble marqué d'un point d'exclamation sur la carte. Restez à bonne distance des soldats et ils vous laisseront en paix. A l'embranchement en pente, allez à droite, longez les immeubles sur la gauche et entrez dans le second. Poursuivez dans le couloir pour accéder à l'escalier. Montez aussi haut que vous le pouvez, en fonction du temps qu'il vous reste. Le troisième étage est parfait, entrez par la première porte que vous trouvez et préparez-vous à faire feu. Malheureusement, la cible n'est pas clairement identifiée. Si les informations de Diana ne vous suffisent pas, sachez que votre cible est le général en uniforme assis le plus près de la fenêtre. Vous pouvez maintenant revenir par le chemin par où vous êtes venu mais il vous faut plus que jamais éviter les gardes. Quand vous franchirez la porte, vous croiserez un soldat, ne faites rien de suspect et vous ne serez peut-être pas contraint de le faire taire. Revenez à la station de métro. Approchez de la rame pour terminer la mission.

III - Rencontre dans le parc Kirov

Vous revoilà à St Pétersbourg, votre équipement se trouve quasiment sous votre nez, à droite, derrière les poubelles. Attendez que le garde en patrouille soit parti. Ne prenez pas le SVD ou vous êtes sûr de vous faire prendre, en revanche, prenez bien les deux bombes. Ensuite, en veillant à ce que l'on ne vous voit pas, entrez dans les égouts par la bouche près de vous. Suivez le chemin pour accéder à la sortie au sud su votre carte (avancez vers la droite et prenez la première intersection, sans franchir de passerelle). Montez à l'échelle mais ne sortez pas, attendez que la limousine vienne se garer (si ce n'est déjà fait) pour placer la première bombe. Maintenant, en vous aidant de la carte, rendez-vous à la sortie la plus au Nord. Sortez et cachez-vous derrière la caisse en attendant le chauffeur qui va venir se soulager contre un mur, étranglez-le et prenez ses fringues. Descendez vers le sud pour poser la bombe sur la seconde limousine. Ensuite, partez tranquillement vers l'est, puis au sud pour revenir au quai et vous enfuir en bateau.

IV - Soucis souterrains

- Le dépôt
Franchissez la passerelle pour vous diriger vers le point rouge indiqué sur votre carte. Passez le second pont et prenez le chemin qui monte. Sortez par l'échelle et planquez-vous derrière les caisses. Les choses commencent à se corser ici. Regardez votre carte pour étudier les allers et venues des gardes. Vous allez devoir passer entre les mailles pour traverser ce dépôt et aller au Sud Est. Les deux hommes en faction devant la porte ne sont pas une menace. Le soldat qui se trouve près des caisses, à l'est sur la carte, va partir en premier vers l'ouest et regardera dans cette direction. c'est ensuite celui qui se trouve plus bas qui va bouger à son tour vers l'ouest. Lorsqu'il sera à mi-chemin, le premier soldat reviendra. Vous devez passer avant que cela se produise et bien synchroniser vos mouvements. Quand la voie est libre, allez vous placer au milieu des trois caisses juste devant vous. Attendez les prochains mouvements pour aller vous dissimuler en plein milieu des conteneurs qui se trouvent au centre du dépôt. Une fois là, profitez du retour du garde situé au Sud pour vous rendre au point indiqué sur la carte, d'où vous êtes, vous devez apercevoir les conteneurs marqués FCK. Mais attention, il vous reste le soldat du poste de garde à éviter. Ici encore, surveillez la carte. Vous verrez que le soldat qui garde l'entrée va quitter le poste de garde au moment ou la patrouilleur du sud va revenir vers vous. Attendez un peu et, miracle, ce dernier va se tourner face au mur, passez silencieusement dans son dos, contournez les conteneurs FCK et prenez votre matériel.
Maintenant, attendez que le soldat du portail reparte, que celui du sud ne puisse pas vous voir (soit face au mur, soit à l'est) et surtout que le premier soldat soit à son poste initial, près de votre point d'insertion, lorsque vous voyez se profiler cette configuration, filez vers le camion. Passez derrière en restant très discret et montez. Accroupissez-vous et restez au fond du camion.

- Cour du QG
Quand le camion s'arrête, jetez un oeil sur la carte. Vous devez voir un homme qui patrouille en partant de la bouche

d'égout en bas. Attendez qu'il soit tourné pour sortir du camion et aller vous cacher derrière les conteneurs sur la droite. Bien il faut à présent s'introduire dans le QG. Vous remarquez un garde venant du Nord. Vous devez passer après lui, mais vieillez bien à partir une fois que le soldat qui vient d'en dessous soit reparti à sa place. Attendez que le type du Nord soit entré et partez, suivez l'impasse et cachez-vous derrière les conteneurs du fond.

- QG Rez-de-chaussée
Attendez le retour du soldat pour entrer. Attention, il y a un homme à l'intérieur, cachez-vous sur la droite. Son tour de garde passe par l'escalier sur votre gauche, vous allez devoir le suivre, en évitant soigneusement que l'autre soldat qui fait des allers et venues entre ici et le camion ne vous voit pas, patientez donc jusqu'à ce que leurs patrouilles "coïncident" avec vos intentions. Vous devrez pour cela surveiller la carte du QG et de la cour. Montez l'escalier en restant assez loin du soldat et entrez dans la salle de gauche pour vous changer. Vous voilà plus en sécurité. Prenez aussi les armes dans le bureau. Descendez prendre l'ascenseur et rendez-vous au sous-sol.

- QG 1er sous-sol
Un soldat vous tournant le dos part dans le couloir, suivez la même direction, mais restez à distance, avancez pour dépasser la caméra et dégommez la avec votre silencieux. Poursuivez, avant que le couloir ne tourne à droite, détruisez la seconde caméra et mettez-vous dans l'alcôve à gauche. Quand le garde sera revenu et vous aura dépassé, vérifiez sur la carte que le second garde dans le couloir soit loin et passez, dissimulez-vous dans la première alcôve. Faites de même pour aller rejoindre la porte qui donne sur la salle de contrôle (indiquée sur la carte.). Occupez-vous de la caméra et de l'ampoule au plafond. Vous avez deux choix, soit vous optez pour une approche directe en ouvrant la porte et en endormant le garde (risqué) soit vous suivez la méthode suivante. Quand la voie est libre, revenez dans le couloir, placez-vous dans la seconde alcôve. En évitant la patrouille, allez au point de rencontre pour obtenir un fusil AK. Vous devez maintenant vous rendre dans la salle de contrôle par la porte qui se trouve juste à côté. Mettez-vous dans un coin et dégommez les lumière, le garde ne piquera pas une grosse crise même s'il ne va pas comprendre ce qui se passe. Allez dans la salle des serveurs (porte de droite) et tirez dessus avec le silencieux pour désactiver les caméras.
Sortez par la porte de droite, descendez le couloir et rendez-vous au point stratégique qui se trouve après la seconde chambre de gardes, après le virage à droite.
Prenez l'uniforme d'officier. Ressortez et utilisez la carte pour rejoindre le point jaune, prenez garde au soldat qui patrouille. Passez la porte et aller poser la bombe quand on vous signale que la distance est bonne. Prenez la bombe, armez la et posez la simplement Retournez dans le couloir et suivez-le jusqu'à l'ascenseur qui vous mènera au second sous-sol.

- QG 2nd sous-sol
Avancez dans le corridor pour rejoindre la salle d'observation en évitant le seul garde qui patrouille ici. Allez crocheter la serrure de la salle d'observation. Tuez le Général à travers la glace (attention, ne ratez pas votre coup ou il tuera l'agent), passez dans l'autre salle et partez avec le prisonnier par l'ascenseur. Sortez, le garde ne devrait pas vous poser de problème si vous partez assez vite, dans le cas contraire éliminez-le rapidement avant de cacher son corps derrière le bureau. Vous pouvez partir vers la station de métro (là où vous avez posé la bombe). Si vous croisez des gardes, restez tranquille, passez sans traîner mais sans courir, ils vous laisseront en paix. Faites sauter la bombe avec la télécommande et fuyez. Dans les égouts, suivez la carte pour sortir.

V - Les soirées de l'ambassadeur

Pensez à vous munir de sédatif pour cette mission.
Allez chercher votre matériel vers le sud, partez sur la gauche, au pont, prenez à droite et avancez en suivant la carte. Vous faites alors face à l'ambassade, allez vers l'entrée sur la droite et forcez-là. Surveillez bien les gardes. Entrez le plus simplement du monde dans les jardins et dirigez-vous vers l'entrée principale de l'ambassade, franchissez la porte.

- La mallette
Filez droit jusqu'à la réception. Au passage, remarquez sur une table un petit tas tout doré et les commentaires des convives, "Les soirées de l'ambassadeur sont réputées pour leur bon goût" :). L'ambassadeur arrive par la droite (le point blanc sur votre carte), le Spetznaz est en face. Il est sur le coup et force le politicien à l'emmener au coffre. Suivez-les et postez-vous devant la porte du bureau. Quand il vous sera signifié que le coffre est ouvert, entrez et éliminez (où endormez) le Spetznaz. Assommez l'ambassadeur et prenez la mallette (et les chocolats si vous le voulez :). Pas de souci, à son réveil, l'ambassadeur ne fera pas de vagues.

- Zhupikov
Revenez maintenant dans la salle de bal, traversez-la (vérifiez la présence de Zhupikov) et passez la porte, rendez-vous dans la seconde pièce du couloir. Endormez la femme de ménage et cachez-la. attendez le général et liquidez-le. Vous pouvez repartir, calmement, froidement, à votre point d'arrivée dans ce niveau.

VI - Sur la piste de Hayamoto

Voilà une mission peu ordinaire, placer un traceur sur un type et le tuer pour suivre son cadavre. Pourquoi pas ? Allons y, attendez que les 2 gardes soient passés et approchent de la sortie et longez la palissade pour aller vous cacher de nouveau derrière un rocher. Un garde patrouille ici, surveillez-le. Dès que possible, allez vers les garages, si nécessaire, utilisez le petit cerisier pour vous cacher. Une fois près de la voiture, klaxonnez. Après la cut scene, planquez-vous à droite de la porte, derrière la poubelle. Attendez que le garde soit au niveau de la voiture et passez la porte SANS courir. Passez le rideau vert à droite et ressortez de l'autre côté. Vérifiez la carte pour visualiser les gardes. Attendez que celui qui fait sa ronde derrière la porte sorte du couloir, passez vite en vous plaquant contre le mur et entrez par la première porte à droite. Allez vers le Nord, regardez le couloir, à un certain moment il sera vide, sortez et entrez dans la chambre de gauche. Vous avez trouvé de nouveaux vêtements. Attendez de nouveau que les gardes aient quitté le couloir et rendez-vous au second point d'intérêt, au Nord-Est. Passez les rideau bleus puis la porte après la table. Coupez le poisson et prenez la partie empoisonnée. Revenez dans la cuisine et placez le traceur et le poison au centre de la table, sur le plat à Fugu. Sortez par la porte au Nord, restez tranquille malgré la présence et la suspicion du chef. Une fois dehors, partez vers l'est. Au coin, vous verrez un rocher, faites attention au garde, passez derrière le rocher et utilisez ensuite l'arbuste pour rester caché. Allez vers le garage, et reprenez la même méthode qu'au début revenir à votre point d'arrivée, derrière le rocher. Restez à bonne distance du garde. Une fois au rocher, attendez que les deux hommes qui patrouillent s'arrêtent devant la pierre pour courir vers l'entrée principale.

VII - La vallée cachée

Partez sur la gauche en restant derrière les arbres, vous pouvez courir. Rejoignez le bâtiment et longez le mur pour aller prendre votre matériel près du camion. Faites attention au garde, attendez qu'il parte au loin pour prendre votre équipement (ce n'est pas une nécessité ici). Passez derrière le camion et dès que possible, bougez vers les arbres sur la gauche. D'ici, filez vers l'abri en bois qui mène au sous-terrain. Descendez l'échelle, mais avant d'arriver en bas, vérifiez la carte, vous devez attendre que le garde entre dans la pièce située au nord de celle dans laquelle vous allez déboucher. Descendez et entrez dans le tunnel. Cachez-vous entre les piliers pour attendre le camion et monter à l'arrière. Ici, il est probable que vous rencontriez des ennuis. En effet, il semble qu'un bug pose problème car le camion a la fâcheuse tendance d'écraser des gardes qui se mettent alors en alerte, non seulement ils vont vous trouver mais en plus le camion s'immobilisera. Si tout se passe bien voilà ce que vous devez faire. Dans le camion, vous allez passer au travers d'une patrouille de 3 ninjas. Le camion repart et stoppe, descendez et filez entre les piliers. En utilisant la même technique que prècédemment, rejoignez l'échelle et sortez (si les ninjas vous détectent soit à cause du bug soit par manque de discrétion, filez vite). Regardez votre carte, vous devez rejoindre le prochain point d'accès au tunnel qui se trouve au Sud-Est. Un sniper est sur votre route, tâchez de l'éviter. Retournez dans le tunnel. Encore une fois, surveillez la carte. Malheureusement la porte du garage est fermée, il va falloir ruser. Une fois sorti de la première pièce, cachez-vous derrière les caisses juste devant-vous. Attendez que le garde soit tourné pour tenter un passage discret. Il y a des chances pour qu'il vous remarque, liquidez-le dans ce cas. Vous pouvez retourner dans le tunnel. Pour passer inaperçu. attendez pour voir si un camion arrive (ce qui doit normalement être le cas) et montez. Sinon, vous allez devoir faire un joli slalom entre les piliers. Guétez les mouvements des deux gardes qui patrouillent et faites une partie de cache-cache. Rejoignez ainsi le dernier garage. Pour éviter le garde qui fait sa ronde, attendez simplement qu'il passe au nord du camion garé. Passez vous-même sur la droite, dès qu'il part, passez la porte et sortez pour revenir à la surface. D'ici, vous n'avez plus qu'à rejoindre la sortie, à l'est.

VIII - Devant les portes

Regardez la carte, vous devez voir un garde isolé. Revenez au jeu, partez sur la droite, cachez-vous derrière les arbres. Vous pouvez au choix vous approcher lentement pour l'avoir en close combat ou l'endormir ou le tuer à distance avec l'arbalète si vous l'avez prise. Prenez ensuite ses vêtements mais attention, restez loin des autres gardes malgré votre déguisement, ils vous reconnaîtront facilement. Pensez à abandonner votre arbalète, elle ne colle pas avec votre nouvelle tenue. Quittez cette butte par le sud et partez ensuite vers l'est, vers le château. Vous devez rester le plus loin

possible des gardes. Diana vous indiquera la position des générateurs. Regardez votre carte et localisez les points bleus. Dirigez-vous vers celui près duquel un garde patrouille. Pour l'atteindre, vous devez monter sur la hauteur sur votre droite. Vous pouvez soit tirez sur le générateur (l'explosion tuera le garde mais ne sera comptabiliser dans vos morts en fin de niveau) soit éliminer le soldat et allez couper manuellement le courant. A présent, plaquez-vous contre le mur pour gagner l'entrée principale. Avant d'entrer, regardez la carte, un garde patrouille dans un couloir à droite de l'entrée, attendez qu'il soit passé pour pénétrer dans le bâtiment, sur votre droite, vous trouverez un mur en bois, c'est une porte, ouvrez-lae. Montez l'escalier, contrôlez la carte car un garde est en haut, dès qu'il s'éloigne, montez et prenez la première porte, à gauche en montant, vous voilà dehors. Allez vers le sud pour trouver l'objectif mais attention, il y a un sniper juste au-dessus, alors progressez très prudemment.
Derrière vous, vous devez voir une rampe, allez-y et passez la porte. Surveillez les gardes et allez au bout de cette salle désactiver la dernière console, prenez garde au soldat qui patrouille dehors et sortez pour franchir le passage vers l'ouest, gare au sniper au-dessus. Vous êtes sur un petit chemin en légère pente, en haut prenez immédiatement à droite et montez l'escalier à l'angle, après la porte laser désactivée. Vous n'avez plus qu'à sortir.

IX - Coup fatal

Passez la porte en bois sur la droite des escaliers, montez. Devant la porte, contrôlez la position du garde, dés qu'il tourne le dos, entrez et collez au mur en partant sur la gauche, pour prendre les escaliers. Attention, ne marchez que sur les poutres car le plancher craque sous vos pas. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre l'uniforme du garde avant de partir. Mais il faudra le liquider. En bas, prenez la porte en bois sur la droite. Traversez le couloir et avant d'ouvrir, vérifiez la présence d'une ou plusieurs personnes, restez à droite de la bannière rouge. Prenez la carte d'accès avant de poursuivre le long du couloir. Sur la carte, vous constatez qu'un garde fait sa ronde, l'autre point indiqué est un ninja sur une poutre. Vous devez passer en longeant le mur de droite au maximum et suivre le garde. Franchissez la porte. La section suivante est identique. Vous devez vous rendre dans la pièce marquée d'un point d'exclamation sur la map. Passez en mode furtif et entrez dans la première salle, deux ninja sont assis ne vous voient pas, désactivez la porte laser et allez prendre la bombe et la télécommande. Si vous le souhaitez, tuez les deux ninja (rapidement) pour prendre leur tenue et passer plus inaperçu. Vous devez maintenant revenir au grenier pour ouvrir la grille laser. Passez les deux ninjas, au fond à droite, descendez l'escalier. Entrez dans la salle et traversez pour franchir la porte en face. Avancez jusqu'au musée pour prendre le système de guidage au centre du mur droit) et un .22 silencieux (à droite du mur). Revenez au grenier et jusqu'au début du niveau pour poser la bombe sur l'hélico. Ensuite, entrez de nouveau et passez la grille laser pour emprunter l'escalier qui monte. La carte vous indique que vous êtes au niveau 1. Allez prendre les escaliers par la droite. Gare au ninja (il regarde de l'autre côté), atteignez le niveau deux, un point d'exclamation vous indique le contrôle de l'alarme. Allez la déclencher puis revenez en marchant vers l'hélico. Quand vous le verrez, ne sortez pas, placez-vous à couvert et attendez de l'entendre décoller pour faire sauter la bombe. Tournez-vous, la sortie est derrière.

X - Massacre en sous-sol

Attendez que le garde qui se trouve près de votre équipement soit parti pour aller le chercher, on dirait que la police malaisienne ne rigole pas. Ressortez vite fait avant qu'il ne revienne. Maintenant, direction la lingerie (laundry sur votre carte). Attendez à l'extérieur que deux gardes entrent, dès qu'ils sont au fond du couloir, entrez et cachez-vous dans la première pièce. Ils ressortent et vous, vous allez placer la bombe fumigène dans la lingerie. Revenez dans le hall. L'alarme se déclenche, en route pour la suite. Votre nouvelle destination est le point sécurité incendie. Attendez que les pompiers soient sortis et entrez pour prendre une tenue et une hache. Avec ça, plus de problème de détecteurs de métaux. Passez les barrières et allez prendre les escaliers derrière la double porte, au nord-ouest. Allez ensuite dans la salle de vidéo-surveillance, sans vous faire remarquer, bien entendu. Détruisez les PC pour couper la sécurité et passez la porte pour atteindre le niveau -2 avancez droit vers votre cible. Crochetez la dernière porte et passez en mode furtif. Attention aux paquet de chips sur le sol. Approchez et utilisez la corde à piano. Vous pouvez remonter vers la salle de vidéo-surveillance pour prendre l'ascenseur, mais vous devrez agir vite, deux gardes s'y trouvent, passez sans leur laisser le temps de réagir.

XI - Équipe de minuit

Sortez et tournez à droite pour rejoindre le premier point d'intérêt. Ouvrez la carte et étudiez la ronde du gardien, celui-ci va sortir dans le couloir et se poster au sud, c'est le moment de lui passer dans le dos, partez à droite et entrez dans la

première salle prendre la carte d'accès. Revenez à l'ascenseur dès que la voie sera libre. De là, allez au nord, vers la salle Aircon. Tirez sur la machine pour faire chauffer le serveur. L'administrateur va venir et entrez dans la pièce d'en face, profitez en pour entrer et endormez-le. Placez le système de piratage. Revenez une fois de plus à l'ascenseur, vous devez vous rendre dans le bureau en bas à gauche de la carte, celui qui donne sur la passerelle. Au fond à droite, vous trouverez une baie vitrée. Brisez-la avec le silencieux et sautez. Deux gardes vont s'affoler, passez discrètement est possible si vous vous cachez et entamez un slalom. Restez assis et attendez qu'ils soient ensembles et regardent vers le sud pour passer.

XII - Coinçage de bulle dans le jacuzzi.

Longez la corniche pour atteindre la salle du coffre fort, direction Sud. Baissez-vous pour passer la baie vitrée et ne perdez pas trop de temps à apprécier la belle musique. Stoppez à la troisième terrasse et passez sur le parapet. Une porte donne sur le salon, l'autre sur le bureau d'une secrétaire, là ou se trouve le coffre. Sortez pour rendre la pièce de gauche (sur la carte). Détruisez les fusibles (au passage, il y a un revolver sur le bureau). Allez vider le coffre derrière le tableau, ensuite direction le salon pour y prendre les lunettes de vue nocturne et une statuette. Allez tuer Charlie dans son jacuzzi et filez pour vous ruer dans l'ascenceur.

XIII - Meurtre au bazar

Foncez le plus vite possible vers le nord-est, là ou se trouve la maison du lieutenant. Engouffrez-vous sur la droite et crochetez la serrure. Un coup d'oeil sur la carte pour s'assurer que la voie est libre, vous pouvez monter et tuer en douceur votre cible, en douceur mais vite. Les gardes entrent au rez-de-chaussée, attendez qu'ils sortent avant de vous manifester. Prenez les coordonnées et les vêtements avant de passer à la cible suivante. Revenez à votre point départ et avancez vers les deux gardes en faction, dépassez-les, vous allez entrer par l'est, suivez le chemin pour faire le tour du bazar, les gardes vont vous regarder, mais ne vous poseront pas de problème si vous suivez votre chemin sans vous « démonter ». Entrez et attendez dans le renfoncemement à gauche derrière les caisses qu'il vienne fumer une cigarette. En mode furtif, approchez-vous et étranglez-le. Cachez son cadavre derrière les caisses et partez tranquillement vers la sortie qui se trouve à l'est. Et voilà, un classement Assassin Silencieux de plus.

XIV - Le cortège

Je vous conseille de repérer les lieux avant de vous lancer dans votre mission, cela vous évitera de errer après avoir pris votre équipement. Quitte à devoir recommencer ensuite faute de temps pour réussir la mission. Vous portez un costume de paysan, même si vous courez, les gardes ne s'en préoccuperont pas. Allez chercher votre matériel dans l'impasse au nord. Vous devez ensuite vous faufiler entre les gardes et les civils, ce qui ne sera pas une mince affaire car vous transportez un énorme fusil de snipe. Vous opérerez depuis le toit de la mosquée, elle se trouve près de la sortie du niveau (toujours en bleu sur votre carte). Prenez l'escalier puis l'échelle et tournez-vous vers la route qui mène au village. Vous n'avez plus qu'à oeuvrer et à rejoindre la sortie. Attention, vous ne devez tuer personne d'autre. Tirez avant que la Limousine n'ait franchi les portes.

XV - Marchandise souterraine

Rejoindre l'entrée souterraine ne sera pas vraiment un problème. De votre point de départ partez vers l'ouest, un garde isolé patrouille, passez avant qu'il n'arrive (vous pouvez courir, du moment que l'on ne vous voit pas). Au sud se trouve un mur qui forme un U aplati, passez derrière (en dessous), un garde patrouille à l'ouest, un autre au centre, autour d'une ruine circulaire. Surveillez-les et passez pour rejoindre l'héliport. Cachez-vous, au nord de l'entrée, de l'autre côté des gardes. Deux soldats sont en faction près de l'entrée qui nous intéresse. L'un d'eux va venir sur l'héliport, liquidez-le et prenez ses fringues avant d'aller régler son compte à son collègue, faites le tour du mur nord pour lui arriver dans le dos. Cachez les corps. Vous pouvez entrer. Au bas des escaliers, vous allez débouler sur une scène de torture. Descendez vers le sud. Regardez la carte, votre cible se trouve vers la pièce circulaire à l'est. Attendez que le garde s'éloigne pour entrer, sortez une arme avec silencieux, passez la porte à droite et faites votre travail avant même que le Lieutenant ait compris que la porte était ouverte. Rangez vos armes, reprenez le AK et partez tranquillement vers l'ascenseur qui se situe au nord-ouest sur la carte, le point d'exclamation le plus haut.
Note : Vous pouvez obtenir un classement Assassin silencieux si vous ne tuez pas les deux gardes devant l'entrée du souterrain, mais il faudra alors vous passer de déguisement.

XVI - Le temple maudit

Allez rencontrer le premier contact, signalé par un point rouge sur la carte. Inutile de préciser qu'il ne faut pas prendre le fusil posé près de lui. Allez ensuite au second point. Gardez un oeil sur la carte, c'est un vrai labyrinthe ici. Parlez à l'agent, vos objectifs changent, vous devez aller tuer les deux assassins sur le marché. L'un d'eux navigue d'une place à l'autre pendant que son comparse joue les snipers sur la place à droite. Allez au nord de la place, et entrez par un magasin ouvert (ne cherchez pas une porte, mais un store levé. Il est possible qu'un tueur se mette à vous suivre (il apparaît en vert sur la carte, comme un civil) pour vous en débarrasser, entraînez-le derrière le bâtiment, il y a une impasse et plus loin, une porte qui donne sur une pièce vide. Sinon, montez à l'étage, passez en furtif et agissez en professionnel. Faites attention à la fenêtre, que les passants ne vous voient pas oeuvrer. Prenez le snipe et attendez que le client suivant arrive sur la place. Il est vêtu de la même façon que le tueur précèdent et porte des lunettes de soleil. Attention, il est possible que vous rencontriez un bug ici, il arrive que le second tueur reste bloqué sur la seconde place, allez le voir, approchez-vous et revenez à votre poste. Tuez-le et allez prendre la photo en attendant que la police soit loin. Retournez-voir le contact. Deux assassins sont maintenant affichés sur votre carte, les tuer n'est pas une nécessité car vous pourrez passer en vous cachant. Si vous le faites, utilisez l'échelle pour montez sur le toit et passez la porte au fond de la terrasse. Sinon, allez directement à la sortie.

XVII - La mort d'Hannelore.

Un garde patrouille sur la plage, attendez qu'il monte au-dessus de vous pour courir vers l'héliport, le temps que vous arriviez, le garde qui s'y trouve sera parti. Au bout de votre course, quand vous verrez le mur de pierre, prenez à droite pour passer derrière la piste et entrer dans les égouts. Suivez la carte jusqu'à l'échelle indiquée. Ne montez pas par là, sur la droite en entrant, il y a une alcôve au fond de laquelle vous trouverez des escaliers et une autre échelle. En haut, évitez les gardes, les malades et les médecins. Vous devez vous rendre dans une chambre marquée d'un point d'exclamation au nord est. Vous y trouverez une tenue de patient. Utilisez les piliers et sachez que les chambres communiquent toutes entre elles, donc si elles sont vides, entrez pour vous cacher. Sortez et allez tranquillement dans la réserve pour y prendre la clef et le poison (aux deux extrémités de la pièce). Sortez et allez prendre les escaliers qui se trouvent après la porte principale, au nord. Montez les escaliers. Il y a un patient qui risque de venir dans le bureau du Docteur, attendez qu'il parte et entrez dans le bureau. Elle va vous parler et se pencher au balcon, empoisonnez alors son verre d'eau et patientez. Plus qu'à emmener son corps dans la pièce au sud-ouest. Vous pouvez rejoindre votre bateau au début du niveau, en suivant le même chemin qu'à l'aller.

XVIII - Hospitalité incurable

Sortez des rochers, vérifiez que le type sur le yacht regarde ailleurs et montez les escaliers. Serrez-vous contre le mur, dès que le garde part à droite, passez derrière lui et allez vous cachez derrière les rochers. Regardez la carte, vous devriez voir un chemin qui mène au bassin à l'est, suivez-le et attendez que la voie soit libre pour aller vers le point d'intérêt, une tenue plus discrète. Un seul garde fait une ronde ici, une fois qu'il sera de l'autre côté, vers l'est, passez et changez de tenue, à Rome, faisons comme les romains, il vous manque un accessoire que vous trouverez dans le temple, au fond : un AK 47. Poursuivez ensuite sur le chemin vers l'hôpital en vous dirigeant vers le prochain point d'intérêt. Passez par la fenêtre. Laissez votre AK 47 ici et allez dans la pièce au sud. Ensuite montez les escaliers. Ouvrez la carte pour localiser votre destination. C'est une salle au sud ouest, mais vous devrez crocheter une serrure pratiquement sous le nez d'une secrétaire. Si elle vous remarque lors de votre arrivée, sortez sur la terrasse et revenez en mode furtif. Dans la salle, prenez la clé et la vision nocturne puis passez dans la pièce suivante pour trouver une blouse de médecin et des sédatifs. Maintenant direction l'ascenseur, vers le sous-sol.
Au sous-sol, allez à gauche, vers le premier point d'intérêt, attendez le départ du garde pour crocheter les serrures, entrez pour prendre un scalpel. Descendez dans la dernière salle au sud pour couper le courant. Mettez vos nights googles et allez fouiller les salles d'opération. Quand vous aurez retrouvé le chef du culte, sortez votre scalpel et « opérez ». Vous pouvez ensuite emprunter les escaliers en colimaçon qui se trouvent à l'est pour rejoindre les étages supérieurs. Dans la cour, évitez les gardes et allez à votre bateau.

XIX - Retour à St-Pétersbourg

Bien, nous voilà de retour, laissez tomber l'équipement du casier 137 qui n'est d'aucune utilité, de toutes façons, le SVD est fourni sans munitions (étrange, non ?). Sortez dans la rue et rendez-vous sur la place du Bâtiment Pushkin. Un

sniper vous attend dans l'immeuble mail il n'apparaît pas sur la carte. Vous devez le repérer vous-même. Il se trouve à une fenêtre ouverte (position aléatoire), face à la rivière (sud ouest). Repérez bien sa position car vous allez devoir aller le tuer. Sur la carte, trouver un chemin qui vous permettra de contourner le bâtiment, longez ensuite le mur pour entrer par la porte principale. Retrouvez le tireur, passez en mode furtif et montez les escaliers. Une fois que vous l'aurez localisé, étranglez-le et regardez la cinématique. Prenez les vêtements du sniper (mais pas son arme) et tirez-vous, vous êtes tombé dans un piège. Filez-vers la bouche d'égout la plus proche au sud (entre 3 immeubles, derrière un mur). Dans les égouts, dirigez-vous vers la sortie à l'est (non indiquée, il s'agit d'une veine qui donne en plein sur l'est, vers le métro) en évitant les gardes. Ce sera facile, il fait très sombre. Prenez à droite, franchissez la première passerelle et ensuite à droite. Passez la porte mais avant d'ouvrir la seconde, vérifiez la carte. Deux gardes sont présents, attendez qu'ils partent dans le couloir vers le nord-ouest pour partir vers le métro. En route pour la dernière mission.

XX - Rédemption

Bien voilà une mission assez... violente. En premier lieu, vous allez filer vers votre cabane, là où se trouvent vos armes. Équipez-vous et commencez le massacre des gardes qui vous ont suivi. Prenez un fusil de snipe et dégommez le tireur qui se planque dans le jardin (indiqué sur la carte). Posez le snipe et optez pour une arme automatique « à haut débit ». Maintenant, direction l'abri de jardin d'où commencent vos missions. N'entrez pas ici, mais pénétrez dans le monastère par la porte à côté. Tuez le garde.

Ressortez et allez passer la porte principale de l'Église, deux gardes sont derrière la porte, tuez-les au silencieux. Montez les escaliers après la porte de gauche. Passez la porte à gauche en haut et tuez discrètement le sniper derrière, prenez son arme. Prenez l'autre porte pour liquider les deux tireurs et revenez à l'autre balustrade pour tuer le tireur qui reste avec le SVD. Restez accroupis et occupez-vous de ceux d'en face. Changez de rambarde pour voir si vous pouvez avoir l'un des snipers au rez-de-chaussée. Redescendez. Et prenez l'autre porte à droite. Sortez de cette pièce et liquidez le garde au silencieux. Restez discret, il vous reste du monde à nettoyer. Un sniper que vous devriez voir d'où vous êtes, au nord ouest et des gardes à l'est. Tuez le sniper au fusil à lunette, ensuite prenez une autre arme (les ballers si vous les avez pris) et sortez de votre planque pour liquider les deux autres gus. Avancez pour aller régler son compte au dernier, un peu plus en avant. Lorsque vous entendrez une voix, placez-vous de manière à voir le confessionnal et le balcon au-dessus. Visez, avec un fusil de snipe, la vitre rouge qui se trouve dans le confessionnal. Serguei va sortir et monter au balcon, alignez-le, abattez-le.

Vous venez de finir Hitman 2. Bravo !

Hitman : Blood Money

© Eidos Interactive / IO Interactive 2006

GUIDE DU MAÎTRE ASSASSIN

Introduction

Après Hitman 2 : Silent Assassin et Hitman : Contracts, c'est au tour de Hitman : Blood Money de passer par la case du guide ultime. Une fois de plus donc cette solution vise la plus haut grade du jeu, le Maître Assassin qui s'obtient sous de strictes conditions. Avant de passer à la pratique, voici quelques rappels d'ordre général.

En premier lieu, même si les Hitman permettent de se composer une grande collection d'armes, la plupart ne servent à rien d'autres qu'à faire du bruit ou à parfaire un déguisement. De fait, on privilégiera la corde à piano ou le poison pour leur discrétion (pas de bruit, pas de tâche) ou le couteau et le silverballer à silencieux pour la rapidité (au prix de quelques traces de sang). A l'occasion, le fusil de snipe sera sollicité et bien sûr, pensez toujours à vous servir des seringues de sédatif qui permettent de neutraliser sans tuer, ce qui comptera dans votre note finale à la Hitman Académie. L'arrivée du système d'upgrade pourrait également vous donner envie de perfectionner votre arsenal, n'en faites rien, sauf pour les deux armes que vous utiliserez. Pour le Silverballer, ne lésinez pas sur le silencieux et les munitions à réduction sonore (de toues façon dans ce guide vous ne l'utiliserez pas) mais ne cédez pas à la tentation de vous en offrir un second pour frimer, le double Silverballer a le gros défaut de tirer systématiquement deux balles, ce qui sera toujours une de trop pour un professionnel. Pour le fusil de snipe, optez pour le châssis léger, les améliorations de visée et de précision et le silencieux. La mallette matelassée sera indispensable pour la dernière mission.

Note : Vous constaterez qu'une somme d'argent est prélevée sur votre compte si vous abandonner votre costume ou l'une de vos armes en cours de mission. Si vous tenez absolument à garder votre argent, pensez donc à passer récupérer ce que vous laissez traîner derrière vous avant de quitter les lieux. Je ne rappellerai pas ce détail dans le guide.

Le premier niveau n'étant qu'un tutorial linéaire dans lequel chaque action vous est dictée, nous passerons directement au vif du sujet.

Un Grand Cru

Pas d'armes ou éventuellement Silverballer avec silencieux

Inutile ici de franchir la porte de la villa, au lieu de ça, contournez-la jusqu'à voir une camionnette. Patientez le temps que le garde poursuive sa ronde et vous tourne le dos et endormez-le. Revenez à la porte principale, entrez et allez vers la porte qui se trouve à l'est de cette cour. Passez-la puis prenez le petit passage à droite. Entrez par la porte au fond en prenant garde au type endormi à droite. Attention à l'autre garde qui ne va pas tarder à arriver, votre tenue vous permet de traverser l'extérieur, mais pas l'intérieur. Passez la porte à gauche du billard, puis celle encore à gauche, au fond du couloir, attention que la voie soit libre dans la couloir. Vous entrez alors dans la chambre d'un garde VIP assoupi, prenez son uniforme sur la chaise, n'oubliez pas l'arme sur la table. Avancez dans le couloir, prenez à gauche vers les escaliers et montez. Là haut, allez à gauche, dernière porte, il y a ici un garde en faction au centre du couloir et un autre qui patrouille, attendez que ce dernier s'éloigne et crochetez la serrure sans vous soucier du premier. Entrez, Don Fernando joue du violoncelle près du balcon, son dernier morceau. A vous de choisir la méthode, corde à piano, poison ou éventuellement silverballer avec silencieux. Soyez créatif. Inutile de chercher à cacher son cadavre.

Redescendez et filez dans le couloir, porte du fond. Empruntez les escaliers qui mènent à la cave et filez à travers le

labo de drogue jusqu'au point d'intérêt, un faux tonneau de vin qui dissimule une porte. Avancez droit devant vous de quelques pas, lorsque vous voyez une table avec un chandelier, placez-vous derrière les tonneaux, près de la porte et attendez l'arrivée de Delgado fils. A la seconde où il franchit la porte, tuez-le. Vous pouvez pour ce faire opter pour un bon coup de boule qui le mettra à terre avant de l'empoisonner avec votre seringue. Planquez son corps dans le container et sortez de la cave en empruntant la porte par laquelle il est arrivé puis les escaliers qui mènent à l'extérieur. Quittez l'enceinte de la villa, contournez-la par la droite pour trouver tout au bout le chemin qui vous conduira à l'hydravion. Quittez les lieux.

Dernier Acte

Pas d'armes

Seconde mission, mais pas la moins amusante puisqu'elle témoigne encore une fois du goût prononcé pour la fourberie des développeurs. Vous voici une fois de plus avec un double contrat, un acteur et l'ambassadeur américain au Vatican, amateur d'opéra et du trafic de prostituées. Pour oeuvrer, rien de plus simple que de profiter de la répétition d'une scène clef de la pièce, l'exécution de notre cible numéro une par un acteur. Avouons qu'il serait jouissif de choisir la technique consistant à prendre la place de l'acteur qui fait feu sur scène, mais en termes de classement, une mort indirecte rapporte plus. Pour commencer, entrez dans l'opéra et dirigez-vous vers la réception à gauche pour parler au gardien et ainsi récupérer le pistolet de la Première Guerre mondiale en parfait état de marche dans votre veste. Entrez maintenant dans les toilettes, à droite et allez vous planquer au fond pour attendre l'arrivée d'un ouvrier. Une fois qu'il aura le dos tourné, endormez-le avec votre seringue, prenez sa tenue et cachez son corps dans le container à ordures. Sortez et pensez à prendre sa trousse à outils devant la porte afin d'y placer l'arme. Pour vous rendre au sous-sol, les choix sont multiples, mais pour bien faire, tâchons d'éviter les fouilles. Prenez donc la porte à gauche de la réception et descendez l'escalier, en bas, franchissez la double porte. Allez au fond de cette pièce pour crocheter la porte, descendre un escalier puis emprunter la première à droite pour débouler sur un autre escalier. En haut, prenez à gauche, et dirigez-vous vers la quatrième porte, marquée d'un point d'exclamation sur votre carte. Il s'agit de la loge de l'acteur qui tire à blanc sur votre cible. Vérifiez que la pièce est vide et entrez. Planquez-vous dans l'armoire et attendez que l'acteur vienne dans sa loge. Il va s'absenter un moment, sortez, remplacez la réplique par le vrai pistolet (ne laissez pas la réplique sur place !). Il va maintenant falloir être véloce car vous avez encore du travail à accomplir avant que les répétitions ne reprennent. Dans le couloir, passez par la double porte centrale et montez les escaliers. En haut, vous verrez une porte, franchissez-la. Si un ouvrier traîne dans cette pièce, attendez qu'il s'en aille avant de poser votre bombe sur le treuil du lustre qui se trouve en-dessous. Si vous craignez que le timing soit trop serré, vous pouvez bien sûr commencer par poser la bombe avant d'aller effectuer la substitution des armes. Il vous faut maintenant un bon poste d'observation pour profiter du spectacle et y apporter votre touche personnelle. Rebroussez simplement chemin pour regagner le hall de réception puis montez les marches pour gagner le second étage. Crochetez la dernière porte à gauche menant aux balcons en réfaction en vous méfiant des gardes en patrouille et guettez patiemment la reprise des répétitions. Lorsque l'acteur tire sur votre première cible, celle-ci va s'écrouler, après quelques secondes, tout le monde va réaliser qu'il s'est passé quelque chose d'anormal. L'ambassadeur se précipite alors vers la scène, tombant sous le lustre piégé, actionnez la télécommande. Il y a ici une petite difficulté cela dit : Delahunt est accompagné de deux gardes du corps. Si vous faites sauter le lustre au moment où il tombe, ils vont mourir aussi. Pensez donc à anticiper sa chute et à actionner la commande légèrement avant qu'il ne tombe. Conseil : faites une sauvegarde afin de rejouer la scène. Vous pouvez à présent vous éclipser par la grande porte de l'opéra mais surtout gardez profil bas, la sécurité est un peu agitée, il faut dire qu'il s'en est passé des choses en une seule minute.

Droit Dans Le Mur

Pas d'armes

Nouvelle leçon : comment s'introduire dans un centre de désintoxication. Localisez sur la carte le point d'intérêt situé au nord, à l'extérieur. Montez en suivant le chemin, vous verrez un homme en train de fumer ayant négligemment posé ses papiers d'admission dans la clinique sur le banc. Prenez-les discrètement en vous approchant doucement et dirigez-vous vers l'entrée du centre. Parlez à la réceptionniste pour lui donner les papiers et entrez dans le vestiaire qu'elle vous indique afin d'y prendre votre saillante tenue de patient. En sortant, passez à la fouille et entrez dans le salon de la clinique. Prenez l'escalier en face, en haut, allez à gauche, entrez dans la seule pièce non verrouillée (peut-être même grande ouverte), sur le meuble, vous trouverez une tenue de thérapeute. Redescendez et prenez à

droite, vers l'ouest sur la boussole et passez la double porte. Empruntez la seconde porte à droite, vous verrez un gardien devant un poste de surveillance. Notez que c'est ici que se trouve la cassette de vidéosurveillance, au cas où vous seriez filmé. A côté, remarquez la carte d'accès, volez-la et ouvrez la porte. Passez une seconde porte à serrure électronique mais à partir d'ici, devenez une ombre car aucune tenue extérieure ne vous autorise à déambuler dans cette zone. Les choses deviennent donc délicates. Vous devez voir un guichet/parloir, la porte qui y conduit est fermée mais vous pouvez l'enjamber. Pas tout de suite, attendez. Votre but est d'entrer et d'endormir l'infirmier qui s'y trouve. Pour ce faire, vous devez agir sans que les infirmiers qui font la ronde dans les cellules ne vous voient. Placez-vous au niveau du tableau d'informations à droite, vous serez tranquille. Restez là et attendez que l'un des infirmiers vienne prendre un café dans la salle de repos au guichet. Quand il sera parti, laissez-le s'éloigner et allez endormir son collègue. Prenez sa tenue, cachez son corps dans le container pas loin, n'oubliez pas les clefs sur la table. Allez dans la zone des cellules, descendez à l'étage inférieur et pénétrez dans la chambre de l'agent que vous êtes venu faire sortir. Droguez-le comme prévu après avoir obtenu les infos qu'il doit vous fournir. Une cinématique vous informe que vous avez deux nouvelles cibles bonus. Votre cible principale est tirée de façon aléatoire parmi les 3 cibles totales. Voici donc les trois méthodes d'assassinat pour les patients vert, rose et bleu.

Retournez dans la salle de repos pour vous changer, puis filez vers le bureau où vous avez laissé votre tenue de patient pour l'enfiler de nouveau.

- De retour dans le hall, trouvez la salle de lecture, vous y verrez un globe terrestre. Ouvrez-le afin d'empoisonner la bouteille que le patient Rose y a cachée. Pour ce faire, veillez à vous placer de façon à ce que les gardes VIP (vaguement déguisés en patients) ne puissent vous voir. Fermez le globe.

- En sortant de là, tournez-vous à droite, avancez et prenez l'escalier à gauche qui mène aux chambres. Trouvez la chambre A et entrez à l'intérieur dès que la voie est libre. Passez par le balcon pour vous rendre dans la chambre voisine, celle de monsieur Bleu. Sabotez le réchaud au gaz.

- Revenez au rez-de-chaussée, empruntez la double porte de droite, qui conduit au gymnase (au fond du couloir, à droite, dernière porte). La dernière cible vient ici soulever des haltères, restez derrière lui, au moment où il stoppe sa séance, appuyez sur la touche action pour faire tomber la barre sur sa gorge. Ecartez-vous et filez peinard.

Regagnez le vestiaire de la réception et enfilez votre costume qui vous attend sagement. Sortez de la clinique. Sur la carte, repérez la morgue qui se trouve vers l'entrée du niveau. Pénétrez dans la morgue sans vous soucier du garde. Réanimer l'agent et dirigez-vous avec lui vers la sortie de secours pour quitter les lieux.

Un Nouveau Départ

Pas d'armes

Une petite mission toute simple, histoire de se détendre un peu. Pour commencer, changeons-nous. Avancez dans la rue et notez les deux camionnettes. Allez vers celle du traiteur, la jaune avec une élégante saucisse géante sur le toit. Patientez le temps que le traiteur s'éloigne et que l'agent du FBI à gauche parte derrière la maison. Approchez du coffre et ajoutez un peu de sédatif dans les beignets, prenez la boîte et allez la donner aux agents du FBI en poste dans la camionnette blanche. Attendez qu'ils soient endormis puis aller prendre leur tenue. Entrez dans la maison par la grande porte. Filez directement vers la piscine (tout droit) et attendez l'arrivée de la jeune femme éméchée dont le collier dissimule le microfilm. Laissez-la aller au barbecue (en résistant à la tentation de le piéger) et tenez bon jusqu'à ce qu'elle se dirige vers la piscine d'intérieur en titubant. Suivez-la et endormez-la avant de prendre le microfilm dès que vous avez passé le niveau de la porte. Empruntez la porte opaque devant vous, passez le sauna, prenez la porte en face puis celle de droite. Montez l'escalier et une fois en haut, entrez dans la première pièce à droite, le bureau de votre cible. C'est le seul moment où il sera seul. Attendez-le dans le recoin et tuez-le à la corde à piano ou au poison. Dégagez son corps de devant la porte Voilà, vous pouvez partir, attention toutefois, si vous passez reprendre votre costume dans le camion, prenez garde au joggeur qui pourrait vous voir.

Espèce Menacée

Pas d'armes

Première chose à faire, suivre le canard rouge dans la foule du carnaval. Vous le verrez entrer dans une arrière-cour pour y faire une pause, profitez de l'occasion pour l'endormir, au mieux, faites ça lorsqu'il se tient près du container à ordures. Prenez son déguisement et planquez son corps (ne traînez pas, un policier patrouille), volez la mallette de diamants. Sur la carte, localisez une autre cour marquée de deux points d'intérêt. Allez y. En entrant, vous verrez une sorte de local grillagé, à côté d'une petite poubelle. Grimpez sur cet improbable échafaudage qui va vous conduire jusqu'au treuil qui maintient en place le piano suspendu (il vous faudra enjamber un garde-fou). Piégez-le avec votre bombe. A ce stade, vous pourriez également choisir de sniper l'une de vos cibles, je ne vous le conseille pas. Au lieu de ça, redescendez et filez vers le point de rendez-vous à proximité. Sortez de cette cour par l'entrée qui se trouve du côté des deux personnes en train de boire un verre. Dans la rue, vous verrez un canard jaune qui garde une porte et à droite, une ruelle, passez par là. Entrez par la porte sur la gauche et suivez le chemin qui va vous mener à un escalier en colimaçon. Montez, entrez dans la pièce au fond où se trouve le chef du groupe d'assassins. Posez la mallette de diamants sur la table et une fois le garde sorti, étranglez Mark Purayah II, cachez son corps dans le réfrigérateur. Vous devez faire vite, le garde va revenir. N'oubliez pas de prendre le talkie-walkie. Prenez très vite la mallette et balancez-la par la fenêtre, on ne vous laissera pas sortir avec. Revenez près de la bombe (récupérez les diamants dans la rue), attendez l'arrivée d'Angelina et boum.
Pour la dernière cible, sur votre carte des rues, elle se trouve dans l'un des clubs. La méthode est la même pour l'un ou l'autre. Commencez par aller du côté du Bar Rock, entrez dans la ruelle à gauche de l'entrée. Vous verrez un serveur en train de fumer. Endormez-le et prenez ses vêtements. Si votre cible est ici, allez la liquider. L'autre possibilité est qu'elle se trouve au Bar Salsa. Rendez-vous là-bas, passez par l'arrière-cour pour entrer par les cuisines, montez l'escalier et descendez le tireur.

Aux Aguets

Pas d'armes

NB : pour une raison qui m'échappe, il arrive que le classement varie entre Maître Assassin et Professionnel sur cette mission, avec la même méthode.

Il existe deux méthodes pertinentes pour ce niveau, l'une des deux consiste à "passer par la droite" afin d'obtenir une tenue parfaite rapidement. Mais la démarche étant trop aléatoire en raison du comportement peu prévisible des gardes, j'opterai dans ce guide pour la solution la plus simple. Allez prendre l'ascenseur (longez le mur et passez derrière le vigile pour ne pas être filmé) et une fois en haut, rendez-vous à la fête. Allez parler au barman pour qu'il vous fasse cadeau d'un flacon d'aphrodisiaque. Ensuite, revenez sur vos pas, prenez à droite, deux fois. Vous voyez une porte avec un panneau "staff only". A l'abri des regards indiscrets (et après qu'un agent de sécurité soit sorti de là), entrez, et filez en cuisine (porte de gauche). Endormez le Père Noël saoul et cachez-le dans le congélateur après avoir pris son costume. Sur le plan de travail, empoisonnez la saucisse et prenez-la. Revenez au bar, patientez, un serveur va déposer un verre à cocktail sur le bar, versez la mixture dedans et sortez en direction du jacuzzi extérieur dans lequel Chad, votre cible, prend son bain. Suivez-le quand il va filer avec une fille et perturbez leurs ébats en ouvrant la porte de la chambre. Suivez encore Chad qui va commettre l'imprudence de se pencher sur un balcon. Poussez-le. Revenez maintenant à la chambre. Un garde patrouille régulièrement dans ce couloir, dès que possible, endormez-le (ou poussez-le dans les escaliers quand il y fait un tour) et prenez son uniforme. Dissimulez son corps (dans la chambre). Bien, au tour de notre magnat du porno à présent.

Suivez le couloir jusqu'à la double porte, ensuite, vous devez voir la cascade à droite, passez dessous, elle vous conduit au carré V.I.P. Dirigez-vous vers la porte gardée par deux agents qui mène à l'ascenseur indiqué sur votre carte. Montez. En haut, passez la porte d'en face, surmontée d'un gros coeur rouge puis celle du côté gauche. De deux choses l'une, soit Lorne est déjà ici, soit il va vous falloir l'attendre. Dans les deux cas, il faut se débarrasser du chien gonflant qui n'arrête pas de japper. C'est maintenant qu'intervient la saucisse tueuse. Jetez-la au sol et attendez que le chien fasse son indigestion quand Lorne va revenir. Il ne vous reste qu'à laisser la cible prendre l'air sur le balcon et à la pousser.

Sortez, reprenez le chemin de l'ascenseur mais dans la pièce lambrissée, allez à droite, vers le poste de contrôle. Attendez qu'il n'y ait ici qu'un seul garde et qu'il vous tourne brièvement le dos, volez la vidéo compromettante qu'on

vous a commandée. Il ne vous reste qu'à fuir. Au choix, vous pouvez opter pour l'héliport ou bien revenir à votre point de départ (avec comme avantage le fait de passer reprendre votre costume).

Mort Sur Le Mississipi

Pas d'armes

On s'y jette, 7 personnes à tuer sur un bateau voguant sur le Mississipi, ça ne sera pas du gâteau. En premier lieu, partez sur la gauche, et localisez le compteur électrique sur le mur. En haut, un marin sort prendre l'air. Comptez environ 4 secondes et coupez le compteur (question de timing ultérieur). Vous voyez le marin descendre un escalier pour venir voir ce qui se passe. Empruntez les marches qu'il vient de descendre, allez à droite, passez la porte. A l'intérieur, vous verrez une bouteille sur un meuble classeur. Allongez son contenu au sédatif et planquez-vous dans l'armoire, si votre timing est bon, personne ne vous verra faire par la vitre. Une fois le marin endormi, prenez sa tenue. Pensez à prendre les clefs sur la table.

Gator 1
Revenez à l'extérieur, sur le pont. Sous l'escalier se trouve une porte qui mène à la salle des machines. Vous y trouverez le premier membre des Gators. il se trouve au fond, accoudé sur un garde-fou (ou si ce n'est pas le cas, il va arriver). Rejoignez-le, à l'abri des regards indiscrets, poussez-le dans les pistons. Ne vous inquiétez pas pour l'ouvrier qui est dans votre dos, il ne vous regarde pas et il porte un casque antibruit. Et d'un.

Gator 2
Sortez par la porte qui se trouve près de vous et allez rejoindre les escaliers sur le pont, suivez le chemin, vous arrivez à l'intérieur, avancez dans le couloir, prenez à droite au fond et trouvez les escaliers qui vont vous conduire aux cabines. A droite dans le couloir, vous verrez la seconde cible en train d'embrasser une femme avant d'entrer dans sa cabine. Attendez qu'il en ressorte et suivez-le à l'extérieur. Poussez le Gator par-dessus bord. Attention, ne le tuez pas dans sa chambre ou on découvrira son corps rapidement.

Gator 3
Revenez à l'intérieur, suivez le couloir vers le sud, passez une double porte. Au fond, vous trouverez un escaliers marqué V.I.P et une porte donnant sur la coursive extérieure "Staff Only". Passez par ici. Faites le tour du bateau. Vous verrez un assemblage de bois sur lequel vous pouvez grimper, faites-le en vérifiant qu'il n'y a personne au-dessus. Le troisième Gator va se pointer vers vous, ignorez-le. Avancez jusqu'à vous placer entre les deux escaliers. Il va faire une halte au niveau du second, poussez-le. Si vous le faites ailleurs, il ne tombera pas dans l'eau mais sur le pont inférieur et on trouvera son corps, alors soyez précis.

Gator 4 et 5
Revenez sur vos pas et entrez en cuisine. Restez discret et faufilez-vous derrière le commissaire première classe pour l'endormir. Prenez ses fringues, cachez-le. Empoisonnez le gâteau et prenez-le. Emmenez tout ça et suivez les escaliers vers le pont privé (ceux où vous avez tué le Gator il y 1 minutes). Entrez après être passé à la fouille. Prenez à gauche et posez le gâteau. Un Gator va venir aux toilettes. Etranglez-le. Sortez dans le petit couloir. Sur la carte, vous allez voir un autre Gator arriver de l'extérieur. Fermez immédiatement la porte derrière lui et chopez-le. Rangez son corps avec celui de son collègue. Reste à porter le gâteau à Skip.

Skip Muldoon et Gator 6
En vous assurant que son "camarade" est bien sous la douche (pièce de droite, bien que je ne l'ai jamais vu en sortir) allez poser le cake sur son bureau. Quand il l'aura mangé et apprécié, traînez son corps dans sa chambre, à gauche sur la carte. Volez les photos dans son coffre. Crochetez la porte de la chambre pour ressortir. Il ne reste qu'à se débarrasser du dernier Gator, celui qui vous a fouillé. Faites le tour et une fois qu'il vous tourne le dos, adossé à la porte, étranglez-le, ajoutez son corps à la collection que vous avez commencée dans les toilettes. Maintenant, on se tire

Revenez aux cuisines, tracez tout droit, traversez le couloir et passez la porte en face. Descendez les escaliers gardés, il est possible que l'on vous fouille. En bas, tournez à droite et empruntez le couloir vers le Nord. Passez une double porte, à votre droite, vous trouverez des escaliers menant au pont inférieur. Suivez le couloir vers le Sud à présent, au

bout, prenez à droite, descendez, filez vers le canot pour vous enfuir.

Jusqu'à ce que la Mort

Suivez le chemin sur le ponton et notez le passage entre deux bâtiments. Empruntez ce passage, vous verrez sur la gauche un invité du mariage en train de soulager un trop plein d'alcool. Suivez-le dans la grange, inutile de vous tracasser à l'endormir, il va le faire tout seul. Prenez ses vêtements, son arme et son invitation. Oui l'arme aussi, vous aurez remarqué qu'ici, c'est presque un accessoire de mode. Vous pouvez maintenant entrer dans la maison. Avancez droit devant vous, franchissez une double porte pour arriver au milieu des convives. Prenez à droite, vous arrivez dehors, près d'une fenêtre ouverte. Entrez. Empoisonnez la pièce montée que le jeune marié va venir goûter. Cachez son corps ensuite est particulièrement hasardeux tant la routine du serveur est imprévisible. Alors laissons tomber cet aspect pour une fois. Sinon, il va vous falloir faire une sauvegarde par précaution et tenter votre chance.

A présent, visualisez la porte qui vous fait face, vérifiez sur la carte que la voie est libre et passez, montez les marches. En haut, allez vers la droite, Cette porte donne sur les balcons. Laissez le garde filer à gauche, sortez et prenez à droite. Vous devez faire tout le tour pour rejoindre la porte de l'autre côté, celle qui vous donne accès aux escaliers (un petit coup d'oeil sur la carte). Attendez que personne ne soit dans les parages pour crocheter la serrure. A l'intérieur, entrez par la première porte à droite, suivez le corridor, entrez dans la pièce avec la télé. Restez tranquillement planqué dans l'armoire en attendant l'arrivée du père du marié. Réglez l'affaire. Il ne vous reste qu'à rebrousser chemin (ne passez pas par un autre chemin). Faites simplement attention en bas des escaliers avant la cuisine, à ne pas vous faire remarquer par le garde. Fuyez en utilisant le bateau du prêtre qui se trouve au point de départ de la mission.

Un Château de Cartes

Sniper W2000

Commencez par customiser votre fusil de snipe pour lui assurer une bonne précision. Equipez-le pour cette mission. Dirigez-vous vers les ascenseurs en évitant de trop vous approcher de la caméra sur la gauche. Empruntez la cabine de gauche et montez par la trappe. Attendez la première cible et étranglez-la. Récupérez la mallette de diamants que vous cacherez sur la cabine d'ascenseur. N'oubliez pas de prendre la carte de la chambre du scientifique pour passer la sécurité.
En sortant de l'ascenseur, allez vers la droite. Stoppez à la première porte, "Staff Only". Attendez que l'employé soit tourné sur sa chaise et endormez-le. Changez-vous et revenez au hall de l'hôtel par l'ascenseur avant d'entrer dans celui de droite. Encore une fois, attendez l'arrivée de la cible pour l'étrangler depuis le haut de la cabine. Montez à présent au huitième étage. Dirigez-vous vers la chambre 803, celle du scientifique. Vous avez besoin d'une diversion pour entrer, déclenchez l'alarme incendie pour faire partir les gardes. Entrez. Dans la chambre, vous trouverez un téléphone, utilisez-le pour appeler le Cheikh qui va alors sortir pour parler. Allez sur le balcon, montez le fusil et vous le verrez dans une petite cour en contrebas, repérez-vous à l'aide d'une lumière rouge. Descendez-le. Le timing est crucial, car vous devez être prêt à quitter la chambre avant le retour des gardes du corps.
Allez prendre l'ascenseur dans lequel vous aviez laissé les diamants. Il n'y a plus qu'à rejoindre la sortie. Vous la trouverez aisément en vous rendant au Casino (escaliers vers le bas dans le hall), la porte de gauche vous conduira dehors.

Une danse endiablée

Sniper W2000

Entrez dans l'hôtel par la grande porte, allez parler au garde à la réception (vous n'avez pas le choix, vous serez filmé). Suivez-le dans l'autre pièce, lorsqu'il entre dans la petite remise, endormez-le et habillez-vous. Ressortez, à droite du guichet en entrant, descendez les escaliers vers le parking. Une fois en bas, montez la rampe qui conduit au poste de sécurité pour prendre la cassette de surveillance. Pour ce faire, attendez que l'un des agents regarde par le parloir. Revenez au parking, dirigez-vous vers le point d'intérêt indiqué sur la carte, à l'Est du parking. Près d'un camion ouvert, vous trouverez une tenue d'invité de la soirée Paradis. Allez prendre l'ascenseur de droite pour vous y rendre. Une fois entré, rendez-vous dans la pièce adjacente à droite puis traversez là vers le Nord, vous verrez une porte, prenez-là pour

finir aux toilettes. L'agent verreux de la CIA y vient fréquemment. Tuez-le et prenez son costume qui vous donnera une totale liberté de mouvements. Soyez vif, entrez dans la cabine, fermez la porte et agissez, il y a du passage dans ces toilettes. Laissez son corps ici, personne ne le trouvera dans la cabine.

Vérifiez que la chanteuse est sur scène puis revenez dans la pièce à la moquette rouge, au Sud, passez la porte à accès restreint. Traversez le couloir pour accéder à la dernière pièce du fond. Utilisez le PC portable sur le bureau pour récupérer les informations sur les deux tueurs qui deviennent vos deux nouvelles cibles supplémentaires.

Suite des opérations, attendre que la fausse chanteuse (on avait remarqué) quitte la scène et revienne dans cette pièc. Ne l'attendez pas ici, sortez et revenez au moment où elle entre pour l'étrangler. Ne ratez pas votre coup, je rappelle que c'est une tueuse qui vous fera une ridicule démonstration de kung-fu. Revenez à l'ascenseur, direction le parking. Ne sortez pas si vous avez repris des armes, grimpez sur la cabine et passez dans l'autre (vers l'Enfer) par les trappes.

Une fois en bas, si vous croisez Vaana, rien de grave, elle vous conduira simplement dans un endroit privé où vous pourrez la liquider facilement. Autre méthode, le piège à couillon. Pendant que Vaana est sur scène, suivez le chemin qui va vous conduire à une porte menant aux coulisses. Vers la droite, vous trouverez la régie pyrotechnique. Sabotez-la pendant qu'on ne vous regarde pas. Sortez en évitant de la croiser si vous souhaitez aller admirer le spectacle depuis les balustrades.
Dernière cible, Maynard. Difficile de faire les choses en douceur, il va falloir se battre. Allez à sa rencontre s'il ne l'a pas déjà fait et suivez-le pour le combat dans la Salle Des Tortures.
Lorsque Maynard s'éloigne, montez le fusil. Attendez quelques secondes puis partez sur la gauche, passez la grille qui doit être ouverte et mettez-vous à couvert derrière le pilier. Laissez Maynard tirer, quand il recharge, mettez-lui une balle en pleine tête avec le fusil de snipe. Allez récupérer la clef du local sur son cadavre. Revenez au parking. Localisez la sortie, un van dans le parking. En route pour la dernière mission classique.

25ème Amendement

Sniper W2000 avec mallette matelassée (indispensable)

Devancez les touristes et filez à l'intérieur du musée. Déposez votre mallette sur le tapis du détecteur puis passez vous-même au contrôle avant de reprendre votre équipement. Devant vous, une double porte gardée et des toilettes à gauche. Entrez dans les toilettes et postez-vous de façon à ce que la porte vous dissimule quand elle s'ouvre. Un employé du musée va arriver, envoyez-le chez Morphée et prenez ses fringues. Plaquez son corps contre le mur avant de sortir et prenez la porte de gauche, celle gardée par le soldat. Entrez ensuite dans la pièce de gauche, la salle de sécurité où vous trouverez une clef magnétique et la cassette de vidéo surveillance. Sortez et prenez la porte en face de vous, puis à droite, et enfin à gauche dans le couloir pour arriver dans une cour. Une fois le soldat parti, si ce n'est déjà le cas, grimpez sur le toit. En haut, vous verrez un échafaudage sur votre droite, escaladez mais attendez avant de monter sur le rebord de la fenêtre. Vous ne devez quitter cette position qu'au bon moment, lorsque l'un des ouvriers sera seul dans la pièce à gauche de celle où vous allez entrer et que le second sera parti dans le hall derrière la double porte face à vous. A ce moment-là seulement, entrez, filez vers la porte du fond à gauche et attendez que l'ouvrier de la pièce de gauche revienne ici et passez la porte pendant ce temps. Filez ensuite à droite en direction du point d'intérêt, un costume de charpentier. Prenez-le et redescendez par le second échafaudage en passant par la fenêtre qui est près de vous.

Traversez le toit pour rejoindre la porte en face, vous ne pouvez pas l'ouvrir, il va donc falloir attendre qu'un agent de sécurité sorte pour lui faire faire un gros dodo et prendre sa tenue et sa carte. Cachez son corps entre les deux bouches d'aération derrière vous afin d'éviter qu'il ne soit découvert. A présent, revenez à l'échelle, montez. Prenez la porte de gauche pour descendre les escaliers, en bas, filez par la porte de droite puis celle de gauche pour atterrir dans une pièce avec un piano. Attendez que le Vice Président se pointe et tuez-le avant qu'il n'ait le temps de changer de pièce. Cachez son corps dans le coffre à côté du piano.

Retournez à la porte près de laquelle vous avez endormi l'agent de sécurité. Entrez et filez droit à travers les bureaux jusqu'à trouver les escaliers. Dirigez-vous vers le Bureau Ovale pour avoir une conversation avec la seconde cible, le tueur cloné Mark Parchezzi III. Suivez sa trace à travers les couloirs, il suffit d'enchaîner les portes, si vous allez assez vite, elles seront encore ouverte. De retour dans les bureaux, remontez à l'étage et rebroussez chemin pour atteindre le

toit. Planquez-vous derrière une bouche d'aération, montez le fusil et "bang, bang, you're dead, hole in your head". Pour quitter les lieux, vous pouvez le plus simplement du monde refaire le parcours à l'envers, montez sur le premier échafaudage, traverser l'étage en ligne droite, reprendre l'autre échafaudage et rejoindre le rez-de-chaussée pour sortir par là où vous êtes entré.

Requiem

Dernier niveau pour cet Hitman : Blood Money, une vraie fausse mission puisqu'il s'agit d'un massacre en règle d'une grosse vingtaine de personnes façon "tu vas voir ta gueule toi pour qui tu t'es pris". Secouez 47 (avec le stick sur console ou les touches de déplacement sur PC) pour qu'il se réveille de sa prétendue mort. Profitez des premiers instants en vécus au ralenti pour descendre un maximum de gardes du corps et filez vous cacher derrière ce que vous pouvez pour finir le travail. Sortez ensuite pour suivre la route, rejoignez le boss de la Franchise qui attend dans son fauteuil roulant pas loin d'une limousine avec le journaliste à qui il confie ses secrets depuis le début. Apprenez-leur qu'on ne tue pas 47 comme ça. Terminez le boulot en dégommant l'aumônier qui frappe sur la grille en appelant au secours. Et voilà, fini. Vous êtes un Maître Assassin absolu... Une fois de plus ;)

CHEAT CODES

1. Trouvez le Fichier HitmanBloodMoney.Ini et faites-en une copie.
2. Ajoutez La ligne EnableCheats 1.
3. En cours de partie, appuyez une fois Sur C pour afficher les codes.
4. Remplacez les 0 par des 1 comme indiqué ci-dessous.

Avertissement : 'GiveAll', 'Give some' et 'Show enemy vision' ne fonctionnent pas.

Munititions infinies

Remplacer le 0 par 1 devant InfAmmo.

Munitions illimitées mais recharge nécessaire

Remplacer le 0 par 1 devant InfClip.

Terminer le niveau

Faire flèche droite devant Complete level.

Devenir invincible

Remplacer le 0 par 1 devant God mode.

Devenir invisible aux yeux des ennemis

Remplacer le 0 par 1 devant Invisible mode.

Désactiver le HUD

Remplacer le 1 par 0 devant Show OSD.

Accélérer le temps

Faire varier la valeur de 1 à 10 devant Timemultiplier.

Se téléporter dans le niveau

Faire flèche droite devant Teleport.

Etre transporté vers l'endroit visé

Faire flèche droite devant Beam here.

Changer d'habits

Faire flèche droite devant Test Cloth.

DERNIER ACTE

Pour terminer le niveau Dernier Acte en moins d'une minute, il suffit de poser une bombe près de l'entrée à l'abri des regards (le meilleur endroit étant juste après les petits escaliers du hall menant à l'étage inférieur) puis de la faire exploser à distance (toujours à l'abri des regards). Les gardes du corps de l'ambassadeur Delahunt vont alors se rendre sur les lieux de l'explosion, y compris ceux situés derrière la porte fermée à clef donnant accès au balcon privé. Il suffit alors de s'y rendre rapidement pour tuer Delahunt, et du même emplacement tirer au silencieux sur l'acteur Alvaro d'Alvade qui se trouve encore sur scène. Une fois le crime accompli, vous n'avez plus que quelques mètres à franchir pour retourner au début du niveau et finir la mission.

Hitman Contracts

© Eidos Interactive / IO Interactive 2004

CHEAT CODES

Cheat mode:
Copiez puis éditez le fichier **hitmancontracts.ini** et ajoutez les ligne suivantes :

Quote:
EnableCheats 1

Entrez ensuite l'un de ces codes directement dans le jeu (ne passez pas par la console)

`IOIER`	Bombe
`IOIGRV`	Gravité
`IOIHITALI`	Mode Boxe
`IOIHITLEIF`	Santé
`IOILEPOW`	Chareg mortelle
`IOINGUN`	Nail gun
`IOIPENNY`	Effet inconnu
`IOIPOWER`	Mode mega force
`IOIRULEZ`	God Mode
`IOISLO`	ralenti

CHEAT CODES (SECONDE MÉTHODE)

Copier puis éditez le fichier **hitmancontracts.ini** et ajoutez les ligne suivantes :

EnableCheats 1
EnableConsole 1

Puis, appuyez sur ² en cours de jeu por ouvrir le console et entrez l'un des codes suivants :

`god 1`	God Mode
`invisible`	Invisibilité
`giveall`	Tous les objets
`give some`	Armes et munitions
`end level`	Passer le niveau
`infammo`	Munitions infinies
`give #`	Obtenir l'item #

SECONDE CHANCE

Si vous êtes tué, tentez de tuer 4 personnes d'une balle dans la tête pendant que l'écran vire au blanc. Si vous y parvenez, vous reprendrez la partie.

DÉBLOQUER LES ARMES

Terminez les missions en Assassin Silencieux pour débloquer les armes indiquées :

Mission 1	Doubles CZ 2000
Mission 2	Doubles Micro Uzi
Mission 3	Doubles Silverballer avec silencieux
Mission 4	Doubles Magnum 500
Mission 5	Fusil à canon scié
Mission 6	Carabine M4 avec silencieux
Mission 7	Doubles SG220 .S
Mission 8	MP5 avec silencieux
Mission 9	AK 74 avec silencieux
Mission 10	Doubles GK 17
Mission 11	Doubles Micro Uzis avec silencieux
Mission 12	Fusil de snipe PGM avec silencieux

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Infiltration et déguisements

Quelques rappels d'ordre général, ça ne peut pas faire de mal, surtout si c'est votre première fois avec l'agent 47. Tout le challenge et l'essence du jeu repose sur **l'infiltration**. Vous n'êtes pas là pour faire un massacre, mais pour entrer, tuer une fois et ressortir l'air décontracté. La première chose à bannir de votre vocabulaire est le verbe **"courir"**. D'une manière générale, on ne court pas dans Hitman, sauf dans certains cas, le plus souvent si vous avez un timing serré et surtout, que personne ne vous voit, car courir, c'est louche et ça éveille les soupçons. Votre allure standard est la marche normale, même la démarche furtive doit être employée uniquement si personne ne vous voit. De même pour la position accroupie à éviter en public
Pour avoir l'air normal, vous devez vous fondre dans le décor. S'il est souvent possible de passer furtivement, en évitant les gardes, il est plus prudent (et plus efficace) d'avoir recours à un **déguisement**. Si on peut en trouver des prêts à l'emploi dans certains niveaux, la plupart du temps, il faut emprunter les vêtements d'un autre. Si vous souhaitez obtenir le meilleur classement, ne tuez pas le propriétaire d'une tenue, à plus forte raison s'il s'agit d'un civil. Les **seringues d'anesthésique** c'est pas fait pour les chiens. Ce qu'il ne faut surtout pas oublier, c'est que les vêtements seuls ne suffisent pas à faire un déguisement, il faut penser aux accessoires. On ne se trimballe pas avec une Kalashnikov si on porte une tenue du GIGN. On opte pour un SPAS 12 ou un GK 17 plutôt. D'ailleurs, globalement, les **armes** ne sont que des accessoires dans le jeu, même celles que l'on utilise ne doivent être sorties de leurs étuis que si on compte s'en servir.
Une fois que vous porterez votre déguisement, il vous faudra tout de même guetter **l'indicateur de suspicions**. Même grimé, ne passez pas trop près des gardes, ne restez pas non plus trop longtemps au même endroit, c'est une attitude

suspecte. Et quoi qu'il arrive, conservez un comportement calme et normal tant qu'il ne vous a pas été clairement signifié que votre couverture a rendu l'âme. En passant entre deux soldats ennemis, l'indicateur de suspicions va virer au rouge et s'affoler, ce n'est pas une raison pour vous mettre à courir, **"keep cool"**. C'est ça le plus marrant dans Hitman.

Les armes, ça sert à rien

Un petit mot sur les armes. Même si on en compte un bon paquet dans Hitman Contracts, la plupart des armes ne vous serviront jamais si vous visez le classement Assassin Invisible. Leur rôle se cantonne à celui d'accessoires de déguisements. Votre arme de prédilection sera la **corde de piano**. Le **couteau** fait aussi bien et se montre même plus rapide que la corde. Le **Silbverballer** avec silencieux est également un bon choix, à la fois puissant et silencieux. Gare à la version double en revanche, son problème étant qu'il est impossible de ne tirer qu'une seule balle, on leur préférera donc un simple pistolet à silencieux. Le fusil de snipe ne sera pas employé dans la solution que je vous propose. Le **poison** sera en revanche fréquemment sollicité. Ne sous-estimez pas non plus les **seringuesN pour neutraliser sans tuer. De même, n'oubliez pas qu'il est possible d'assommer d'un bon coup de crosse (attention toutefois, la victime ne restera pas longtemps dans les vapes).**
On notera que diverses armes "maisons" peuvent être utilisées, comme la queue de billard ou la pelle.

NB : Comme je l'avais fait pour la solution de Hitman 2, je vous propose ici un guide qui vous permettra d'atteindre le classement Assassin Invisible. Messieurs les bourrins, il va donc falloir vous calmer. La solution a été réalisée en mode Normal, mais reste valable pour le mode Professionnel. Les différences résidant dans le type d'informations affichées sur la carte et la réaction de l'IA face aux alertes. Dans la mesure ou le but de la solution est de ne pas en déclencher, voilà qui pose peu de problèmes.

Solution

Une histoire de dingue

Pour ceux qui l'ignorent, sachez que ce niveau est précisément le dernier du premier Hitman (o_O), l'asile dans lequel Code 47 met fin à son aventure en achevant les Code 48. Ici, votre tâche sera de l'en sortir. Commencez par approcher du corps et par prendre ses clés de voiture. Ensuite, en mode Normal, sur votre carte doit s'afficher un chemin tout tracé en vert (profitez-en, ça n'arrivera plus). Suivez-le le long du couloir, lorsque vous serez bloqué par une grille, prenez la porte. Une fois dans la salle ou se trouvent les cuves à clones, sortez et prenez immédiatement à gauche. Ne vous occupez pas du point d'intérêt, il ne vous servira pas. Continuez tout droit. Lorsque vous arriverez dans une salle avec un petit escalier, prenez la porte sur la gauche (en haut, ne prenez pas l'escalier) et poursuivez jusqu'à l'ascenseur que vous devriez trouver sans mal. Montez au premier étage. Sortez et sur la gauche, repérez la policier mort. Prenez ses vêtements en n'oubliant pas le Spas. Reprenez l'ascenseur pour descendre au rez de chaussée. En sortant, allez sur la gauche vers la porte indiquée Exit, les flics vont tiquer mais rien de grave, vous arrivez dans le salon, poursuivez vers la prochaine porte Exit. Vous allez passer entre 4 policiers, continuez par la porte de gauche. Suivez le seul chemin vers l'extérieur. Une fois dehors. Sur la carte vous devriez voir une marque Exit, allez à droite, vers la voiture. Enfuyez-vous avec. Et voilà votre premier classement Assassin Invisible. Enfin là c'était facile.

Le Roi de la viande

En premier lieu, profitez du boucher assommé pour vous changer. Pensez à vous débarrasser de vos armes, vous pouvez toutefois conserver les seringues et bien sûr le crochet. Sortez du camion et allez vers l'entrée pour vous faire fouiller et entrez. Avancez passez la première porte. Allez vers les escaliers et repérez leur position, nous y reviendrons. Prenez la double porte à droite, et allez ensuite franchir la porte suivante. Vous passez une porte marquée B puis vous arriverez vers le premier point d'intérêt (ne vous en occupez pas), allez vers le second, dans la cuisine. Ouvrez la porte, si votre timing est bon, une cut scene se lance, un boucher vous demande de monter un plat à Sturrock. Allez vers la desserte devant vous. Choisissez l'action "placer arme" et partez avec ce poulet. Posez-le par terre dans un coin dans le couloir. Retournez vers les marches de tout à l'heure et montez. En haut, allez à gauche, vers la porte, puis encore à gauche, et encore une fois. Sur la carte, vous devez voir un point d'intérêt et un garde. Il s'agit en fait du frère de Sturrock et de la fille que vous devez libérer. Attendez que le type sorte de là et se dirige vers la pièce au sud. Vous

pouvez au choix le suivre et l'endormir ou alors, filer rapidement vers la salle de torture pendant qu'il est éloigné. Ici, pensez à prendre "la preuve" avant de partir, soyez rapide sinon le boucher va revenir et vous voir, ce qui vous obligera à le tuer et donc à perdre des statistiques. Ah, si jamais vous croisez un type en caleçon, ce n'est rien, seulement le boucher assommé pendant la cinématique qui s'est réveillé, évitez de traîner à côté de lui.
Bien, maintenant, on va se charger du Roi de la viande. Allez récupérer votre poulet, Code 47 va agir (c'est classe non ?). Allez tout droit, vous passez la porte du bloc C et débarquez au milieu de la fête. En face se trouve l'entrée d'un corridor qui mène à la zone suivante, allez-y. Vous allez arriver dans une sorte de salon VIP. Montez les marches en face puis l'escalier à droite. Assurez-vous de n'avoir aucune arme et faites-vous fouiller. Entrez par la porte à droite. Vous devez voir le Roi de la Viande avec ses demoiselles de compagnie. Prenez la porte à gauche pour entrer, à gauche, sur un pilier près des fenêtres, notez un interrupteur rouge qui va vous permettre de baisser les stores. Une fois les jeunes-femmes sorties, sortez le crochet de sa planque et équipez-le pour régler le cas Roi de la viande. Bien, plus qu'à s'occuper de l'avocat véreux
Retournez là où se déroule la fête (la salle principale en fait) et allez vers le barman (un point d'intérêt vous indique sa position au nord de la fête), prenez une pipe à opium. Ensuite, vous allez repartir dans la couloir ou vous aviez pris puis posé le poulet, mais cette fois, en allant vers le point d'intérêt délaissé précédemment. Il s'agit d'un vestiaire au fond duquel vous trouverez une tenue de serveur de pipe à opium. L'avocat attend une pipe dans la salle de la fête, il se trouve dans le premier fumoir, sa position est indiquée sur la map. Le problème c'est qu'il n'y a normalement qu'un seul serveur autorisé. Si on vous remarque, vous ne serez pas découvert, mais le niveau de suspicion va augmenter, tâchez de l'éviter.
Je vous conseille de vous diriger vers la salle principale et d'attendre en restant dans le hall qui y donne accès si jamais il s'y trouve. Une fois que le champ est libre vous pouvez allez voir l'avocat et lui assener un coup de crochet. Il est possible que l'avocat soit sorti de son fumoir (notamment pour aller aux toilettes ce qui constitue une autre ouverture pour son cas), vous allez alors devoir l'attendre patiemment. Mais Hitman, c'est une question de patience.
Il s'agit maintenant de filer à l'anglaise. Retournez une fois de plus vers la cuisine, le chef va vous gueuler dessus puisque les serveurs d'opium n'ont rien à faire ici, mais peu importe, filez tout droit, passez une série et vous voilà dehors, allez vers la sortie indiquée sur la carte.

La Bombe de Bjarkhov

Restez planqué là où vous venez d'apparaître et attendez l'arrivée d'un homme venant prendre une caisse de provision. Sortez une seringue et filez l'endormir, cachez son corps, prenez ses vêtements et une caisse de provisions. Sortez de l'avion et tournez à droite, vers le bâtiment au nord ouest dont l'entrée est bordée de deux colonnes. A l'intérieur, rendez-vous dans la cuisine sur la gauche, attendez que le chef arrive et parlez avec lui. Posez votre caisse, à gauche en entrant, allez prendre le laxatif que vous verserez ensuite dans la marmite de soupe. Regardez votre carte et repérez une petite pièce en haut à droite, il s'agit des toilettes, allez-y et attendez. Sur la carte, votre cible doit apparaître, Fuchs va manger la soupe et fatalement venir faire un tour aux toilettes. Dès que la porte sera refermée, tuez Fuchs d'une seule balle avant de prendre ses vêtements et de vous substituer à lui en sortant. Un soldat va vous emmener avec lui, suivez-le jusqu'au petit train. Actionnez le levier et soyez patients. L'homme que vous avez endormi s'étant sans doute réveillé, il est probable que les gardes recherchent un civil suspect, vous ne risquez rien. En bout de course, descendez et allez vers la gauche pour rencontrer le Commandant. Allez droit au sud, la cible doit être indiquée, l'entrée est au fond, après le container. Prenez la seconde porte à droite et montez, suivez le chemin jusqu'à vous retrouver sur une coursive à l'extérieur. Un garde va vous fouiller et vous prendre vos armes, c'est l'une des rares choses inévitables du jeu. Allez vers la première porte, entrez. Le Commandant va venir vers vous puis partir se servir un verre. Suivez-le de près. Ne faites rien, il va se retourner une première fois vers vous, attendez, ensuite seulement étranglez-le avec la corde à piano. Sur la table, prenez la passe et la SG avec silencieux.
Bien votre prochain objectif est la destruction du sous-marin. La première solution consiste à aller chercher une tenue anti-radiation afin de pouvoir entrer à l'intérieur récupérer les bombes, mais il y a plus simple. Passez la porte qui donne sur un escalier, en bas, franchissez le long couloir avant d'arriver dans le vestibule du départ, ouvrez la porte donnant sur une salle avec 3 gardes (la deuxième donc), entrez, passez au milieu du groupe (une petite sueur froide) et allez dans la pièce du fond où vous trouverez 3 bombes. Sortez du bateau. Repérez le sous-marin sur votre carte et dirigez-vous vers lui. Lorsque vous serez face au nez du navire, allez vers la droite, sur la passerelle et rendez-vous au bout de celle-ci. Attendez le départ du soldat pour descendre l'échelle. L'emplacement de chaque faille est indiqué sur votre map, allez poser les bombes avant de revenir. Sur la passerelle, tenez-vous le plus éloigné que possible des soldats. Ecartez-vous du sous-marin et faites exploser les bombes à l'aide de la télécommande. Voilà, il ne vous reste plus qu'à reprendre le petit train et à remonter dans l'avion, vers le signe EXIT indiqué sur votre carte.

Manoir Beldingford

Allez sur l 'escalier et passez de l'autre côté des ruines, descendez doucement en faisant attention aux deux gardes. Sur la carte, repérez le labyrinthe. En mode normal, ils se trouvent sur la gauche, en face de vous lorsque vous arrivez en haut de l'escalier. Lorsque les deux gardes partent patrouiller, faufilez-vous et allez vers l'entrée du labyrinthe. Faites halte dans les fourrées juste avant afin de vérifier la position d'un troisième garde qui patrouille dans ce secteur, s'il vous tourne le dos, filez dans le labyrinthe et dirigez-vous vers le point d'exclamation. Descendez et suivez le couloir. Regardez votre carte pour voir où se trouve le garde en patrouille dans ce secteur, s'il n'est pas ici, passez la porte et allez vous planquer sur la droite, près des sacs et des jerrycans, attendez-le avec une seringue. Endormez-le dès qu'il passe et prenez ses vêtements.
Notez que 'est ici que vous pouvez prendre le jerrycan qui permet de faire exploser la cheminée du salon, mais si vous tenez à être discret, il y a mieux à faire.
Reprenez tout droit vers la cave à vin et allez franchir la porte au fond à droite, suivez l'escalier. En sortant, passez la double porte à droite puis la porte simple à gauche pour descendre vers une cuisine pleine de gardes. Traversez-là pour aller prendre l'escalier de l'autre côté. En haut, vous trouverez une porte à gauche, deux à droite. Entrez dans la deuxième chambre à droite et prenez le poison sur la table de nuit. La pièce de gauche est une salle de bain occupée, redescendez, en bas de l'escalier, prenez à droite puis à gauche afin d'entrer dans une pièce dans laquelle vous trouverez une chaudière, éteignez-là. Le douche va se libérer, montez-y. Actionnez le mécanisme du miroir pour ouvrir le passage secret. Ce passage dérobé donne directement dans la chambre de lord Beldingford. S'il n'est pas là, allez vous planquer derrière le paravent et attendez son retour. Il ne tardera pas à revenir dans la chambre. Une fois qu'il sera recouché, attendez quelques secondes pour être certain qu'il dort et approchez-vous très lentement du lit. Au pied du lit, prenez l'oreiller et approchez du lord, activez l'action "Étouffer" qui apparaît à l'écran. Si le lord quitte sa chambre au moment où vous arrivez ou peu après, vous avez alors le temps d'essayer une autre méthode. Allez vers sa table de nuit et empoisonnez son verre de lait. Retournez immédiatement derrière le paravent, attention, le timing est assez serré.
Quelque soit la méthode appliquée, sortez de suite par la porte de la chambre (il y a urgence, votre couverture va sauter d'un instant à l'autre) et dans la pièce suivante, ouvrez le panneau secret à droite de la porte. Allez grimper sur l'échelle (pour le jerrycan d'essence, c'est ici). Passez la porte et descendez un premier escalier qui va vous conduire à un escalier en colimaçon, descendez un étage et entrez en mode furtif dans la chambre. A droite du lit, prenez la tenue de chasseur et le fusil. Sortez, avancez et au billard, allez à droite pour descendre les escaliers du fond. En bas, mettez-vous dos au mur, allez franchir la double porte du centre, une seconde et enfin, vous voilà dans une pièce avec deux portes simples prenez celle du fond. Descendez l'escalier en colimaçon (la partie descendante est masquée par la porte, c'est idiot mais on peut se faire avoir) jusqu'à la cave et empoisonnez le tonneau de Whisky. Attention, si le majordome est là, vous allez devoir attendre. Remontez et retournez au pied des escaliers du billard passez la double porte à votre gauche pour sortir du manoir. Allez vers la droite, vers l'écurie, il est temps d'aller libérer l'otage avant qu'il ne serve de lièvre à ces chasseurs tarés.
Rendez-vous à la seconde écurie, celle en forme de T et allez vers la marque qui indique la présence d'un interrupteur. Sur la carte, repérez la salle où se trouvent les gardes. Actionnez l'interrupteur pour couper le signal de la TV et attendez l'arrivée des gardes. Entrez et dirigez-vous vers la salle où il regardaient la TV, prenez le passe et sortez. Dans le couloir, allez par la double porte de droite, notez au passage la porte qui donne sur l'extérieur, c'est par là que vous sortirez, puis passez la porte simple de droite, l'otage se trouve dans le dernier box. Les chevaux vont alerter les gardes alors dès la fin de la cut scene vous devrez sortir de là. Vous devez maintenant regagner la zone d'extraction qui se trouve à l'entrée du niveau. Tenez-vous loin des gardes et tout ira bien. Vous n'avez qu'à suivre le chemin qui contourne le manoir.

Du Rififi à Rotterdam

Dans la chambre d'hôtel, sortez par la porte marquée Exit, descendez l'escalier. Deux motards s'affèrent autour d'un camion, attendez que le premier passe de l'autre côté et tuez le second pour prendre ses vêtements. Vous pouvez également tenter d'entrer en Hitman et prendre un costume à l'intérieur. Entrez dans le bâtiment, à l'intérieur, allez franchir la porte en face. Si vous n'avez pas de tenue, passez la double porte qui donne sur l'escalier. En haut, passez la double porte, puis la porte de droite dans le couloir, en mode furtif, allez prendre les vêtements sans éveiller l'attention du "couple". Si vous avez déjà un déguisement, restez au rez de chaussée et sortez en crochetant la serrure de la porte au panneau Exit, à droite. Dehors, partez à gauche, vous tomberez sur une faille dans la palissade, entrez par là. Allez vers le droite, tout au fond, vous trouverez une escalier qui descend vers une porte fermée. Veillez à ce que

le garde au-dessus regarde ailleurs et crochetez la serrure. Bien, sur la droite de ce couloir, vous voyez deux points d'exclamation.
Au premier, vous trouverez des munitions et surtout un canon scié. Prenez ensuite le couteau au second. Revenez en arrière, sur votre carte vous devez voir le symbole indiquant un interrupteur, allez vers ce dernier et activez-le pour couper le courant et faire sortir le bourreau, filez vers votre cible indiquée sur la carte. Tuez l'agent en silence (au couteau par exemple). Sortez, prenez de suite et rendez-vous au stand de tir (indiqué par le dernier point d'exclamation). Vous devez trouver 2 gardes (il est possible qu'ils soient en route), endormez celui qui porte un casque pour lui prendre sa carte VIP et sortez en laissant son pote tranquille. Montez les escaliers à votre droite en sortant, allez au dernier étage. En haut, passez la porte. Localisez votre seconde cible, s'il n'est pas dans sa chambre, entrez-y (la première porte à votre droite) et attendez-le avec votre couteau ou la corde de piano. Sinon, entrez et tuez-le au ballers avec silencieux. Prenez le Gold Eagle et le code du coffre et récupérez les photos à l'intérieur. Voilà, plus qu'à rejoindre la sortie en restant tranquille, celle-ci se trouve au début du niveau, près du camion.

Dézingueurs en pargaille

Entrez dans le bar à droite, une fois la double porte franchie, près du bar, allez dans le couloir à gauche, tout au bout, parlez à la prostituée pour qu'elle vous débarrasse du chauffeur. Sortez, une fois qu'il se sera écarté de la voiture, posez le GPS dessus afin de ne pas la perdre de vue. Suivez la rue et allez au compteur électrique indiqué sur la carte, lorsque vous voyez le poste de garde de l'entrée du port, allez vers la droite, derrière le container. Coupez le courant et attendez le gardien pour l'endormir et prendre son uniforme. Pendant ce temps, la voiture va monter dans un container, la bombe sera ensuite armée.
Passez le poste de garde, descendez la grande allée en vous dirigeant vers le point d'exclamation. A l'angle, entrez dans le petit cabanon pour changer de vêtements et vous grimer en mécano, pensez donc à prendre la caisse à outils à côté et surtout à déposer vos armes. Veillez à ce qu'aucun policier ne soit dans le coin avant de sortir, puis continuez à descendre l'allée vers le cargo. En bout de course, trouvez la bouche d'égout et descendez. Il y a 3 sorties, vous prendrez la seconde. Une fois dans l'entrepôt, tournez-vous pour voir la rampe et montez à l'étage pour chercher une tenue de main. Revenez dans les égouts puis aux quais.
Montez sur le cargo par la rampe. Allez à droite, tout au bout et montez sur l'échelle. En haut, partez encore à droite, entrez par la porte près de l'échelle. La porte à gauche donne sur la cabine de Boris. S'il est là, entrez en furtif et étranglez-le. S'il n'est pas arrivé, attendez-le.
Vous pouvez filer, retournez prendre la tenue de policier et regagnez le début du niveau. Attention, si le policier s'est réveillé, vous devrez être très prudent.

Conférence explosive

En premier lieu, déposez vos armes ainsi que la mallette et prenez la carte magnétique à vos pieds. Avancez vers l'entrée de l'hôtel et passez le contrôle des policiers avant d'entrer. Une fois dans le hall, allez vers la droite pour entrer dans un couloir qui vous mènera vers une autre aile. Vous arrivez devant une porte verrouillée portant un écriteau. Guettez le policier en patrouille et crochetez la serrure pour entrer dans l'aile où un crime a eu lieu (notez le changement des lumières). Allez à gauche, tout droit vers la chambre 108 (sur la carte, vous devez y voir un policier). Si vous voyez un fantôme en route, c'est normal. Devant la porte de la chambre 108, regardez par la serrure pour surveiller le policier et attendre qu'il cesse de se fixer dans le miroir. Entrez et prenez son uniforme et son arme.
Reprenez votre route dans le couloir, vous allez passer près d'un policier en faction sur la scène du meurtre, poursuivez jusqu'aux escaliers. Montez au troisième étage. Sur la carte, repérez le point d'intérêt au sud et allez-y. Partez sur la gauche, descendez le couloir et au bout, entrez dans le PC Sécurité de l'hôtel. Passez les deux gardes et utilisez l'interrupteur pour désactiver les détecteurs de métaux. Ne traînez pas pour ressortir. Bien, maintenant, vous devez un trouver homme d'entretien, il doit y en avoir à cet étage, suivez-le et lorsqu'il entre dans une chambre, prenez son passe sur la porte.
Bien, vu que je ne sais pas où vous êtes maintenant (selon le lieu où vous avez trouvé votre passe), retournez dans le hall de l'hôtel. Prenez les escaliers vers la droite, en haut, suivez le couloir sur la gauche. Continuez jusqu'à la chambre 203 dans laquelle vous allez entrer. Franz Fuchs est à côté. Sortez sur le balcon. Attendez que son garde du corps sorte sur le balcon, une fois qu'il sera de nouveau à l'intérieur, passez sur son balcon, en mode furtif, entrez et endormez le garde du corps.
Entrez dans la salle de bain et étranglez Fuchs. N'oubliez pas la mallette en sortant, et éventuellement les petites choses qui traînent sur la table. Retournez dans le hall. Allez à gauche des escaliers (pas sur les escaliers, mais à leur

gauche), pour trouver une porte verrouillée. Crochetez la serrure, vous arrivez dans la zone des bains. Une fois au bassin, allez à droite, la deuxième porte mène au sauna, si Fuchs est à l'intérieur, actionnez la commande et admirez. Entrez dans le sauna et prenez la clé de Fuchs.
Il ne reste qu'à retrouver la bombe maintenant. En partant du hall, montez les escaliers à gauche, ensuite, allez prendre ceux sur la droite. En haut, allez à gauche, vous verrez une porte avec un panneau lumineux EXIT. Dehors, contournez la verrière pour vous diriger vers les deux fenêtres ouvertes. Attention au garde à l'intérieur. Entrez par la fenêtre de gauche, puis sortez discrètement de la pièce pour vous rendre dans le couloir. Allez à droite, direction la pièce suivante, mais gare une fois de plus au garde. Attendez qu'il aille se poster au nord-est de la pièce pour entrer furtivement et filer vers le point d'intérêt dans la salle suivante. Vous pouvez également tenter un gros coup de culot. Attendez que les deux gardes soient postés au nord est de deux pièces. Entrez par la fenêtre et traversez les deux chambres en furtif jusqu'à la troisième salle. Ici, prenez la bombe. Vous devez maintenant faire machine arrière, repassez la fenêtre et retournez dans le hall. Libre à vous de vous enfuir.

La mort du Dragon

Bien, avancez droit devant jusqu'à la route puis prenez à droite, suivez la route. A la seconde intersection, allez à gauche, puis encore à gauche à la prochaine. Vous devez voir un immeuble dont la porte est éclairée par deux lampions verts. Entrez. Montez au dernier étage et prenez la tenue qui s'y trouve. Déposez la mallette et vos armes. Redescendez, sortez de l'immeuble et entrez dans le parc face à vous. Après la fouille, allez vous poster sur le pont à droite ou au nord de la pagode centrale. Attendez patiemment que le négociateur du Lotus s'éclipse pour parler avec un garde. Rapidement, mais discrètement, allez faire goûter votre corde à piano au négociateur du Dragon Rouge pendant qu'il se trouve au nord de la pagode. Aussitôt fait, sortez du parc et dirigez-vous vers la sortie.

Embuscade au Wang Fou

Sur la carte, repérez la bouche d'égout et allez vous poster près d'elle. Dans quelques secondes, le chauffeur de la limousine va venir se soulager ici. Profitez en pour l'assommer ou l'endormir et prendre sa tenue. Trouvez ensuite l'échelle indiquée par la carte, à droite du restaurant. Allez vers elle et montez. Attention, sur le balcon se trouve un garde, passez donc en mode furtif afin de ne pas vous faire remarquer. Crochetez la serrure de la première porte à droite et entrez pour prendre la bombe et le détonateur. Redescendez. Dirigez-vous vers la voiture, côté conducteur et sélectionnez l'action "poser la bombe". Retournez près de la bouche d'égout et surveillez la carte. Le négociateur et deux hommes de la triade vont partir à bord de la voiture, attendez encore avant d'actionner le détonateur. Dès qu'ils seront au niveau des deux autres membres de la Triade au nord est, faites sauter la bombe. Et voilà, 5 de moins. On passe aux suivants.
Remontez dans la pièce où vous avez trouvé la bombe et cette fois, prenez la tenue du Dragon Rouge. Il existe une multitude de manières de tuer les deux derniers membres du Lotus en toute discrétion, malheureusement, il semble que ces deux gaillards aient certains troubles du comportement assez agaçants, en clair, l'IA est capricieuse ici et ce qui marche une fois ne le fera pas nécessairement une seconde (une fois on vous suit, l'autre non, on se lève, on se lève pas etc.). Voilà la technique qui semble finalement le mieux fonctionner. Après avoir changé de fringues, allez vers le nord, à l'ascenseur et descendez au rez-de-chaussée. Sortez d'ici et prenez à gauche, passez le couloir, prenez la deuxième à gauche, traversez la pièce, et repérez vos cibles sur la carte. Il s'agit de les approcher sans que l'un d'eux ne se lève (ce qui peut se produire simplement si un garde vous voit (?!)). Au bout de la salle de gauche, allez à droite par l'arcane pour vous diriger vers la pièce ronde (je vous suggère de sauvegarder), passez en mode furtif et longez le mur pour entrer dans la salle à manger, allez sur la droite pour vous placer derrière vos cibles qui doivent rester assises et abattez-les au silencieux le plus Rapidement possible. Sortez et filez vers la sortie du niveau. Si tout c'est bien passé, vous avez bien un classement Assassin Invisible.

Un Gros Poisson

Partez immédiatement à droite dans la ruelle, passez près du taxi rouge, et continuez tout droit, vers les points d'intérêt, sur la droite, vous devez voir un escalier qui descend, allez ouvrir la porte en bas. A l'intérieur, allez dans la pièce de droite pour trouver une tenue de cuisinier. Sortez. Sur la carte, repérez la bouche d'égout au nord et l'homme du Dragon Rouge qui s'y trouve. Rendez-vous là-bas, le chemin est simple. Etranglez le Dragon Rouge pendant qu'il tourne le dos, jetez son corps dans les égouts, descendez pour prendre son amulette. Regardez la carte, notez le point d'exclamation

au niveau d'une bouche d'égout près de l'escalier que vous avez descendu tout à l'heure. Allez-y et descendez dans les égouts, cherchez et prenez la mort-au-rat. Remontez et descendez les escaliers. Face à vous, au fond, se trouve la chaudière à gaz, allez la saboter puis planquez-vous dans la petite pièce où vous avez trouvé le déguisement pour attendre que le chef vienne réparer la chaudière. Guettez sa venue sur la carte, puis endormez-le. Récupérez sa clef et sortez. En haut des escaliers, prenez à droite, vous devez voir un van, allez vers lui, prenez encore à droite à son niveau et dirigez-vous vers les escalier au fond, entrez dans les cuisines et empoisonnez les verres. Regardez la carte, attendez que le barman aille discuter avec le policier. Vous devez l'éviter car il ne se laissera pas berner pas votre costume. Pendant qu'il parle, passez la porte du bar et entrez en salle, passez dans son dos sur la droite et allez monter les escaliers. En haut, servez les verres à vos deux cibles en vous dirigeant vers la table. Eloignez-vous et planquez vos dans un coin pour attendre que le poison fasse effet. Une fois le chef de la police et le négociateur de la Triade morts, allez poser l'amulette sur la table. Redescendez en prenant garde au barman, ressortez des cuisines et dirigez-vous vers une sortie.

La Mort de Lee Hong

Filez vers le restaurant que vous devez commencer à connaître. Il s'agit du plus gros bâtiment, allez là où se trouve deux gardes en train de monter... ben la garde. Entrez, et allez à gauche vers la double porte en bois. Trouvez le barman (point d'exclamation) et parlez-lui. Après son départ en trombe, prenez l'invitation au bordel sur le comptoir. Passez derrière le comptoir à gauche pour prendre le flacon de laxatif (et là on comprend de suite mieux pourquoi le barman est parti en courant). Revenez dans le hall principal. Allez vers la port au nord de cette salle, passez les gardes et suivez celui qui vous escorte. Lorsqu'il s'arrête au pont, continuez, parlez à la vieille femme à gauche et suivez-la jusqu'à Mei Ling, puis suivez Mei Ling. Après avoir parlé avec elle et accepté de lui offrir votre aide, sortez par la porte qui donne sur le balcon. Filez le long du balcon, au bout , une fois bloqué par la rambarde, entrez à gauche prendre le poison sur le coffre puis ressortez et sautez la rambarde pour passer de l'autre côté. Attention, après avoir sauté, restez collé à la rampe car Mei Ling peine à faire le saut, si vous ne bougez pas, vous l'aiderez à monter, sinon, elle mourra, ce qui, outre le fait d'être triste, va foutre en l'air la suite. Avancez jusqu'à voir un pont. Faite halte et passez en mode furtif pour passer sur le pont en longeant bien le côté droit. Traversez, passez la porte de l'autre côté. Allez à droite en restant derrière les caisses et descendez les escaliers. Attention au garde en bas à gauche. Allez à droite et cachez-vous derrière les caisses. Attendez qu'il s'éloigne puis, filez sur la gauche de l'escalier, là où il se trouvait et passez la double porte en bois. Dans le couloir, allez vers le nord, laissez la double porte à gauche, poursuivez dans le couloir sombre, franchissez une porte en métal qui donne sur une petite pièce blanche et cradingue, sortez par la double porte à droite. A l'extérieur, conduisez Mei Ling au portail. Tournez-vous, repérez les containers à ordure à gauche, allez vous cacher derrière et attendez qu'un garde vienne dans la coure. Lorsqu'il entre de nouveau dans le bâtiment, endormez-le et prenez sa tenue. Trouvez les escaliers qui descendent au sous-sol et empruntez-les.
Une fois en bas, regardez la carte pour repérer le point d'intérêt. Vous devez aller au nord, sur la carte, les cellules se trouvent dans la section horizontale du couloir, allez dans la dernière pour libérer l'agent de la CIA et obtenir des informations sur le coffre-fort. C'est là que les choses se corsent, sa position varie aléatoirement entre 4 lieux.

Le dépôt d'armes

Sortez de la cellule et prenez à gauche, vous allez en faitredescendre la couloir. Après avoir franchi la seconde double porte, entrez à gauche, dans le dépot. Passez encore à gauche dans l'autre pièce et ouvrez le coffre.

Au second étage du manoir (VIP)

Redescendez le couloir pour prendre l'ascenseur et monter à l'étage. Allez prendre les escaliers à l'ouest pour monter.

Entrée du restaurant

Souvenez-vous du bureau sur le balcon où vous avez trouvé la bombe télécommandé du niveau Embuscade au Wang Fu. C'est là qu'est le coffre.

Bien, où que vous soyez, revenez au sous sol, aux escaliers par où vous y avez accédé la première fois pour être exact. Avancez en face, passez la porte en métal, au sol, vous voyez une première tenue, prenez à gauche, derrière les voiles,

il y a une tenue de chef, mettez-la. Remontez à l'étage et rendez-vous au point d'intérêt au nord est. Vous arrivez dans les cuisines. Sur la table, vous trouverez un bol de soupe. Versez-y du laxatif (pas du poison) et partez avec le bol pour l'apporter à Hong. Servez la soupe, Zun va la goûter et apprécier la façon dont vous l'avez arrangée. Profitez de son absence pour étrangler Lee Hong. Quittez le restaurant et dirigez-vous vers la sortie du niveau.

Traqueur traqué

Dés que la mission démarre, sortez de votre chambre par la gauche et entrez dans la première chambre à à droite dans le couloir. Il n'y a pas une seconde à perdre ou il sera trop tard. Dans cette chambre, allez au balcon et sautez sur le toit. Partez à gauche et sautez sur le balcon de la chambre suivante. Vous êtes maintenant passé dans le dos du GIGN. Sortez et allez couper la lumière sur le compteur à votre droite. Entrez vous planquer pendant que deux agents viennent remettre la lumière, passez dans leur dos et descendez l'escalier. Attention, une fois de plus le timing est serré. Une fois en bas, partez à droite. Au détour du couloir, vous verrez un garde en faction, approchez lentement et endormez-le. La porte qu'il gardait est verrouillée, ouvrez-la et traînez-le à l'intérieur et cachez-le derrière le lit, le GIGN va fouiller toutes les chambres. Prenez ses vêtements et la seringue du junkie. Descendez les escaliers pour sortir du bâtiment. Dehors, prenez à gauche, tout droit jusqu'au grillage. Méfiez-vous des policiers portant la même tenue que vous, ils se montrent très suspicieux. Au grillage, allez à gauche, puis prenez la ruelle à droite. Au coin, vous verrez un pompier. Il va falloir être délicat, je vous suggère d'ailleurs de faire une sauvegarde. Approchez-vous de lui très discrètement en rasant le mur de droite, sortez une arme et assommez-le d'un coup de crosse. Traînez le pompier dans la ruelle et préparez une seringue en attendant qu'il se réveille. Endormez-le pour de bon cette fois et prenez son uniforme et ses clés. Sortez de la ruelle, descendez l'avenue, vous allez rejoindre Fournier, votre cible. Bien, je prends un peu de temps pour dire que cette dernière mise à mort est d'un ridicule absolu, je ne sais pas si c'est un problème de temps ou simplement parce qu'Io en avait marre, mais là vraiment, chapeau. Passez derrière Fournier, vous devez courir derrière les deux membres du GIGN pour les distraire et les faire se tourner vers la foule (hem...), ensuite, faufilez-vous entre eux en prenant garde à ce qu'ils ne se tournent pas de nouveau vers Fournier (ce qui n'est pas si évident que cela), approchez la cible et étranglez-là. Filez rapidement dans la ruelle à droite. Vous devez fuir par la sortie indiquée au nord de la carte, vous y trouverez une ambulance.

Félicitations, vous venez de terminer Hitman 3

FANTÔME

Dans la mission Réunion Explosive, dans l'aile où un meurtre a été commis, vous devriez apercevoir un fantôme. Ouvrez une porte (pas celle derrière laquelle un policier est en train de prendre sa douche), et rendez-vous dans la salle de bain. Regardez dans le miroir pour apercevoir le fantôme, puis retournez-vous et tirez en direction du fantôme. Vous verrez une trace de sang apparaître.

CHEAT CODES (TROISIÈME MÉTHODE)

Appuyez sur SHIFT+ECHAP pendant une mission pour faire apparaître un menu dans lequel vous trouverez :

GIVEALL
GIVESOME
INFAMMO 0.0
INVISIBLE 0.0
INVINCIBLE 0.0
TIMEMULTIPLIER 1.0
TELEPORT

BEAM HERE

Pour INFAMMO,INVISIBLE ET INVINCIBLE, appuyez sur droite ou gauche et vous changerez la valeur 0.0 en 1.0 , ce qui signifie que le code a été activé. Pour GIVEALL, GIVESOME, TELEPORT et BEAM HERE appuyez sur ENTREE et le code sera activé mais ne pourra pas être désactivé. Alors, attention !

TUBE EN CARTON

Terminer le niveau d'entraînement avec le rang Silent Assassin pour débloquer cette arme spéciale.

Hocus Pocus

© Apogee / Moonlite Game Studio

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez :

FEELGOOD	Pour retrouver 100% d'énergie
BLQKE	Pour obtenir les deux clés
BQNQNQ	Pour avoir les tirs laser (version commerciale seulement)
AUQRK	Pour avoir un tir rapide (version commerciale seulement)

INVULNÉRABILITÉ

Grâce à un éditeur de secteurs, éditez le fichier HOCUS.EXE.
Recherchez la chaîne hexadécimale "01 06 3C 70" et remplacez-la par "90 90 90 90". Renouvelez l'opération 5 fois.
Vous êtes désormais invulnérable : votre niveau dénergie restera à 100%.

TIR ILLIMITÉ

Grâce à un éditeur de secteurs, éditez le fichier HOCUS.EXE.
Recherchez la chaîne hexadécimale "FF 0E 70 CE" et remplacez-la par "90 90 90 90".
Désormais, les tirs que vous obtiendrez ne seront plus limités dans le temps.

Holiday Island

1996

+ D'INFOS FORUM

BEAUCOUP D'ARGENT

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur les touches SHIFT , CTRL , ALT et G et vous gagnerez beaucoup d'argent.

Home Alone

© Capstone / Manley & Associates 1991

+ D'INFOS FORUM

COMBINAISON DE TOUCHES

Lors du jeu, appuyez simultanément sur INS + F1 + F2 + F3 . Maintenant, appuyez rapidement sur la touche F pour voler.

Homeworld

© Sierra / Relic Entertainment 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec l'une des options de ligne de commande suivantes :

`/1024`	Résolution 1024x768
`/1280`	Résolution 1280x1024
`/1600`	Résolution 1600x1200
`/640`	Résolution 640x480 (défaut)
`/800`	Résolution 800x600
`/debug`	Active le mode Debug
`/disableAVI`	Désactive les séquences cinématiques
`/noBG`	Pas de fond pour les galaxies
`/noCompPlayer`	Pas de joueurs gérés par l'ordinateur par défaut
`/noretreat`	Pas de tactique de retraite
`/notactics`	Pas de tactique
`/d16`	Couleurs 16 bits
`/d24`	Couleurs 24 bits
`/d32`	Couleurs 32 bits
`/dedugSync`	Sauvegardes automatiques et régulières
`demoPlay`	Jouer la démo

50.000 CRÉDITS

Construisez un Scout (715 Euros) dès le début d'une partie puis sauvegardez la partie en la nommant **tricheur**. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, cherchez votre fichier de sauvegarde qui devrait s'appelait (homeworld/savedgames/singleplayer/tricheur). Trouvez les 5 lignes "02 CB" et modifier la troisième en "50 C3". En retournant dans le jeu, vous aurez 50.000 crédits.

Homeworld 2

© Sierra / Relic Entertainment 2003

DÉBLOQUER TOUTES LES MISSIONS

Ouvrez le fichier "playercfg.lua" trouvé dans "homeworld2binprofilesprofile1". Trouvez l'entrée "maxmission = x" et changez cette valeur par "15" pour débloquer toutes les missions.

RESSOUCES À 99 999

Allez dans le sous-répertoire BinProfilesProfil1CampaignASCENSION de votre répertoire d'installation. Vous allez trouver des fichiers persistX.lua où X est le numéro de mission. Ouvez l'un de ces fichiers avec un éditeur de texte (Notepad par exemple), allez tout en bas et remplacez la valeur après RUs par 99999 ou par le montant de votre choix qui doit cependant être inférieur à 99999. Vous devez donc obtenir : **RUs = 99999**. Allez à l'écran de sélection de mission et choisissez celle qui a été modifiée.

Homeworld Cataclysm

© Sierra / Barking Dog Studios 2000

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Au cours du jeu, appuyez sur C.

Hooligans : Storm over Europe

© DarXabre 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, maintenez enfoncée la touche CTRL et tapez l'un des codes suivants :

`bereklauw`	?
`boerenkoolmetworst`	Défaite
`broodjekroket`	450.000 euros
`frietjeoorlogmetuitjes`	?
`frietjewaterfiets`	Plus de chaque unité
`frietspeciaal`	Contrôler les ennemis
`frikandel`	Plus de hooligans
`hamburger`	?
`kaassoufle`	?
`kipkorn`	Sortir
`mexicanosate`	Dopant
`patatmet`	?
`shaslick`	Armes et bombes
`stamppot`	Victoire
`vlammetjes`	suicide

Horse Racing Manager

© BigBen Interactive / Cyanide 2003

GAGNER DE L'ARGENT

Dans les courses de niveau II à réclamer, inspectez tous les chevaux et faites une offre pour celui sur le point de monter de niveau (152 000 en gains). Votre proposition ne doit pas dépasser 80 000. Vous n'aurez ensuite qu'à revendre le cheval qui vous rapportera entre 150 000 et 400 000, de quoi gonfler votre portefeuille.

Hospital Tycoon

© Codemasters / Deep Red Games 2007

DÉBLOQUER LA TRICHE

Tapez **MakeMeAGod** sur l'écran des codes (dans les options) pour débloquer tous les cheats.

CHEAT CODES

`Bargain`	Objets à moitié prix
`Brainy`	Gain de compétences accéléré
`Speedy`	Plus rapide
`Workhouse`	Pas besoin de récréation

Hostile Waters

© Ubisoft / Rage Software 2001

CHEAT CODES

Commencez le jeu avec la ligne de commande **-setusupthebomb**. Pendant le jeu, appuyez sur F8 pour afficher la console. Tapez ensuite l'un es codes suivants et appuyez sur F8 pour retourner au jeu.

Code	Effet
AICOLOURDEBUGAISCRIPTDEBUG	?
AITRACE	?
ALLYOURBASEAREBELONGTOUS	?
APPLYCONTROLCHANGES	?
ATTRACTMODE	?
BINDAXIS	?
BIND	?
BUILDALL	?
CAMBEBUG	?
CAMFIRSTPERSON	?
CANCELCONTROLCHANGES	?
CHANGELEVEL	?
COUNTERS	?
DEBUGTOGGLE	?
DEFAULTKEYS	?
DELETESAVE	?
DEYDODODATDOHDONTDEYDOH	?
ENABLEALLMOVIES 1	All FMV sequences unlocked in "Cinema" menu
ENABLETYPING	?
ENDTUTORIALendtutorial	?
ENTERAXISREDEFINE	?
ENTERBUTTONREDEFINE	?
FILTHYLUCRE 1	999999 EJ
FORCESHADOWUPLOAD	?
HUDRENDER	?
INVULNERABLE 1	All units are invincible
LEVELMENU	?
LOADGAME	?
LOWFOG	?
MAPBOXDEBUG	?
MENU	?
M_AFTERMATH	?
M_CABALMOVIE	?
M_CHAMBER	?
M_COLDMOVIEFIVE	?
M_COLDMOVIEONE	?
M_COLDMOVIETHREE	?
M_COLDMOVIETWO	?
M_CONFERENCE	?
M_CULTUREFIVE	?
M_FINAL	?

M_FLAGS	?
M_FORESHADOW	?
M_HANDH	?
M_INTRO	?
M_NANOBOT	?
M_NEWINTROEND	?
M_NEWINTROMIDDLE	?
M_NEWINTRO	?
M_RANSOM	?
M_SMASHTUBES	?
M_TERRA	?
M_TESTTUBES	?
M_TOMBAKERCOLD	?
M_TV	?
M_UFO	?
NEWGAME	?
NEXTLEVEL	?
NOFOW	?
NOUPLOADS	?
OBJECTS	?
PRINTING	?
PRINTVIDMEN	?
PROPERCHOPPER	?
QUIT	?
RESTARTLEVEL	?
RESUMEGAME	?
REVEALMAP 1	Full mission map
SAVEGAME	?
SCRIPTINFO	?
SFXDEBUG	?
SHADOWS	?
SILLY	?
SIMPLOIDS	?
STARTGAMEFROMFRONTEND	?
TERRAINHUGGING	?
TERRAIN	?
THEREISNOSPOON	?
TIMINGS	?
WAVESMOOTH	?
WINLEVEL 1	Successfully complete mission
WIREFRAME	?
ZFOG	?

Hot Rod American Street Drag

© ValueSoft 2004

AVOIR $200.000

Entrez le mot `MOISDNE` à la place du nom de partie.

Hot Wheels : Crash

© Mattel Interactive / Prolific 1999

NOUVEAU MONDE

Allez dans le mode Entraînement et maintenez le clic droit de la souris enfoncé sur le logo Mattel situé au-dessus de l'écran de choix des courses pendant au moins 20 secondes. Ensuite, sélectionnez le premier niveau (Fish Bowl) et choisissez un véhicule. La course se déroulera dans un nouveau monde.

Hot Wheels : Stunt Track Challenge

© THQ 2004

VOITURES À DÉBLOQUER

24 carat gold
Terminez les six zones du jeu

Toutes les voitures
Terminez premier dans les six zones du jeu

HW Prototype
Terminez premier dans "Tiki Island"

Jester
Terminez deuxième dans "Zero Gravity Zone"

Rodger Dodger
Terminez premier dans "Zero Gravity Zone"

Super Tuned
Terminez premier dans "Spider Alley"

Suzuka
Terminez deuxième dans "Spider Alley"

Switchback
Terminez premier dans "Lava Land"

The Govner
Termoinez premier dans les six zones du jeu

Vulture
Terminez second dans "Jurassic Jam"

Zotic
Terminez premier dans "Buccaneer Bay"

Hotel Giant

© JoWooD / Enlight Software 2002

CHEAT MODE

Tapez "frontoffice" dans le menu principal et tapez un des codes suivants pendant la partie.

1 Million de dollars

ALT + S

10 Millions de dollars

ALT + E

Plus d'objets

ALT + O

Hour of Victory

© Midway / N-Fusion Interactive 2008

SUCCÈS

Barbares au Portail Ross (10)

Complétez le niveau Barbares au Portail avec Ross.

Barbares au Portail Bull (10)

Complétez le niveau Barbares au Portail avec Bull.

Barbares au Portail Taggert (10)

Complétez le niveau Barbares au Portail avec Taggert.

La Colline Ross (10)

Complétez le niveau La Colline avec Ross.

La Colline Bull (10)

Complétez le niveau La Colline avec Bull.

La Colline Taggert (10)

Complétez le niveau La Colline avec Taggert.

L'Enfer Vient du Ciel Ross (10)

Complétez le niveau L'Enfer Vient du Ciel avec Ross.

L'Enfer Vient du Ciel Bull (10)

Complétez le niveau L'Enfer Vient du Ciel avec Bull.

L'Enfer Vient du Ciel Taggert (10)

Complétez le niveau L'Enfer Vient du Ciel avec Taggert.

Ascension Ross (10)

Complétez le niveau Ascension avec Ross.

Ascension Bull (10)

Complétez le niveau Ascension avec Bull.

Ascension Taggert (10)

Complétez le niveau Ascension avec Taggert.

Le Piège se Referme Ross (10)

Complétez le niveau Le Piège se Referme avec Ross.

Le Piège se Referme Bull (10)

Complétez le niveau Le Piège se Referme avec Bull.

Le Piège se Referme Taggert (10)

Complétez le niveau Le Piège se Referme avec Taggert.

Les Halls Sacrés Ross (10)

Complétez le niveau Les Halls Sacrés avec Ross.

Les Halls Sacrés Bull (10)

Complétez le niveau Les Halls Sacrés avec Bull.

Les Halls Sacrés Taggert (10)

Complétez le niveau Les Halls Sacrés avec Taggert.

Stratégie Réglementaire Ross (10)

Complétez le niveau Stratégie Réglementaire avec Ross.

Stratégie Réglementaire Bull (10)

Complétez le niveau Stratégie Réglementaire avec Bull.

Stratégie Réglementaire Taggert (10)

Complétez le niveau Stratégie Réglementaire avec Taggert.

Seuil Critique Ross (10)

Complétez le niveau Seuil Critique avec Ross.

Seuil Critique Taggert (10)

Complétez le niveau Seuil Critique avec Taggert.

Escadron abattu (10)

Tuez 10 ennemis.

Evasion (15)

Complétez le niveau Evasion.

Combat des Titans (15)

Complétez le niveau Combat des Titans.

Seuil Critique Bull (15)

Complétez le niveau Seuil Critique avec Bull.

Chasseur de têtes (20)

Tuez 20 ennemis d'un tir à la tête.

Expert en Grenades (20)

Tuez 50 ennemis à la grenade.

Compagnie Abattue (20)

Tuez 100 ennemis.

Joueur Multijoueur (20)

Complétez une partie Multijoueur.

Bon Citoyen (20)

Hébergez des parties actives Multijoueur pour au moins 20 heures.

Médaille d'argent (20)

Capturez 25 drapeaux au cours de parties avec classement "Capture du Drapeau".

Campagne Al Shatar (25)

Complétez la campagne Al Shatar.

Campagne Château Festunburg (25)

Complétez la campagne Château Festunburg.

Campagne Dernier Espoir (25)

Complétez la campagne Dernier Espoir.

Le Bon Combat (25)

Finissez premier sur l'équipe perdante d'une partie Multijoueur.

Expert en Démolitions (25)

Détruisez 25 cibles au cours de parties avec classement "Dévastation".

La Brute (25)

Tuez 100 ennemis au cours de parties avec classement.

Défenseur Héroique (30)

Sauvez 50 drapeaux au cours de parties avec classement "Capture du Drapeau".

Première Place (30)

Terminez premier d'une partie avec classement pour les trois types de parties.

L'Immortel (30)

Tuez 10 ennemis à la suite sans mourir au cours d'une partie avec classement.

Expert en désamorçage (30)

Désamorcez 50 bombes au cours de parties avec classement "Dévastation".

Victoire silencieuse (40)

Tuez 25 ennemis par meurtre silencieux.

Multi Multijoueur (40)

Complétez une partie avec chaque mode Multijoueur.

Tireur d'élite (50)

Tuez 75 ennemis en mode Sniper.

Bataillon Abattu (50)

Tuez 500 ennemis.

Victoire Totale (100)

Complétez toutes les campagnes.

Arrose et prie (0)

Soyez à cours de munition lors d'une partie avec classement .

Héro de la dernière seconde (50)

Marquez dans les 10 dernières secondes le point permettant de départager deux équipes au cours d'une partie avec classement "Dévastation".

Hugo

© ITE Media 2000

+ D'INFOS FORUM

LES QUESTIONS

1) What was the first name : BILBO.
2) Where did Aslan live : NARNIA.
3) Who invented count Dracula : BRAM STOKER.
4) What should you do : C.
5) What is the name of the only : MAN.
6) What was the name of roy roger's dog : BULLET.
7) Have you registred this shareware : YES.

Hulk

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES PREMIERS NIVEAUX

1. 10C80B7C7C
2. 10C82E5E54
3. 80D82E206E
4. 00D02702BA

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans la section appropriée.

ANGMNGT	Jauge de rage toute remplie
BRCESTN	Enigmes résolues
BRNGITN	Ennemis deux fois plus résistants
FLSHWND	Régénération
FSTOFRY	Poing furieux
GMMSKIN	Invulnérabilité
GRNCHTR	Continus illimités
HLTHDSE	Hulk deux fois plus résistants
MMMYHLP	Ennemis deux fois plus faibles
NMBTHIH	Réinitialiser les high-scores
TRUBLVR	Débloquer tous les niveaux

Entrez les codes suivants dans les terminaux du jeu.

FIFTEEN	Film la bataille du désert
JANITOR	Jouer avec Hulk gris
NANOMED	Film des effets spéciaux de Hulk
PITBULL	Film Hulk Vs Hulk Dogs
SANFRAN	Film sur la transformation de Hulk

Dans le répertoire du jeu (celui qui contient le fichier hulk.exe), créez un nouveau fichier texte nommé args.txt. Dans ce fichier, entrez les lignes qui vous intéresse pour activer les cheats correspondant.

Cheat	Ligne à insérer
-fesoak	Débloquer tous les cheats, films et bonus
-framerateicon	Afficher le framerate (rajoute une barre verte à gauche de l'écran)
-nosound	Couper le son
-soak	Sauter l'introduction
-supersoak	Débloquer toutes les options et les challenges

Human Race : The Jurassic Levels

© GameTek / Imagitec Design 1993

CODES DE NIVEAUX

7 MILE WALK	Niveau 10
UNCLE JOSEF	Niveau 20
ALMANBURIE	Niveau 30
NEED MORE	Niveau 40
GLUM	Niveau 50
HAVE A BREAK	Niveau 60
PYTHON LEE	Niveau 70
FOREVER	Niveau 80

Humans

© GameTek / Imagitec Design 1993

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. DARWIN
2. ANDIE PANDY
3. GET A LIFE
4. CARLOS
5. HOWIE
6. MOOBLE
7. CSL
8. THE HUMBLE ONE
9. PIXIE
10. MILESTONE
11. WAR WAR WAR
12. J MCKINNON
13. UNLUCKY
14. BLUE MONKEY
15. RED DWARF
16. BAD TASTE
17. THE KITCHEN
18. CJ
19. SORT IT OUT
20. SMART
21. VILLA3BORA2
22. EARLY MORNING
23. BORO4LEEDS1
24. EASY LIFE
25. JIMS TIES
26. PARKVIEW
27. NICENEASY
28. GREEN CARD
29. COOKIE
30. MALCY MALC
31. RAVING BURK
32. YOU GOT IT
33. SGNIMMEL
34. MINISTRY
35. MAD FREDDY
36. BIZARRE
37. FREE SCOTLAND
38. APPLE JUICE
39. PAYDAY
40. BANANA MOON
41. BONUS
42. BOUNCING
43. NO MONEY
44. ASF
45. VISION
46. SISTERS
47. FAST FASHION
48. CARGO
49. RAB C NESBITT
50. RANGERS
51. RAINBOW
52. DOODY
53. MIGHTY BAZ
54. TIRED
55. CONSOLIDATED
56. STAY HAPPY
57. AMERICA
58. ANOTHER DAY
59. ISOLATION
60. PROMISED LAND
61. DAEMONSLATE
62. BIG RAB
63. MIAMI VICE
64. MARGARET M
65. A34732473
66. HELP ME
67. THE EXILES
68. EIGHTLANDS
69. WINE AND DINE
70. NIN
71. TECHNOPHOBE
72. GETTING HERE
73. TIME IS
74. RUNNING OUT
75. LORDS OF CHAOS
76. NOW ITS DONE
77. IM OUT OF HERE
78. HERES TO A
79. BETTER LIFE
80. BYE BYE BYE

Hunted : The Demon's Forge

© Bethesda Softworks / inXile Entertainment 2011

MODE OLD SCHOOL

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

MODE AVENTURE+

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer ce mode. Il vous permet de conserver tout ce que vous aviez déjà acquis et d'utiliser les flèches infinies, la régénération et la mort subite.

Hunter Hunted

© Sierra / Dynamix 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au commencement d'un niveau, entrez l'un des codes suivants et validez avec la touche ENTER . Les codes doivent être entrés à chaque niveau :

COLE	Invulnérabilité (God Mode) et toutes les armes
INVINCIBLE	Invulnérabilité (God Mode)
LUKASZUK	Toutes les armes
RAYL	Invulnérabilité (God Mode)
SNELLINGS	Energie au maximum
TREVOR	Toutes les armes et le plein de munitions

Hype : The Time Quest

© Ubisoft 1999

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

DRUIDE	Magie maximum
DRUIDIK	Magie maximum
END02	Touchez Barnak une seule fois pour le tuer en haut de la tour
EPOK1	Epok 1 terminé
EPOK2	Epok 2 terminé
EPOK3	Epok 3 terminé
EPOK4	Epok 4 terminé
FRIK	de 1 à 99 plastyks
LEBEN	Vie au maximum
GLITTERGOLD	Argent
GORK	Armure au maximum
GROLO	Item supplémentaire dans l'inventaire
GROLOT	Item supplémentaire dans l'inventaire
HERMETIK	Magie infinie
HOUDINI	Flèches infinies
HYPE	Vie au maximum
LITTLEGOGOUD	Regénération magie lorsque vous êtes statique
LITTLETROLL	Regénération HP lorsque vous êtes statique
NONNON	10 flèches rouge supplémentaires
OLDELF	10 flèches rouge supplémentaires
OUIOUI	10 flèches bleues supplémentaires
POULETFRIT	Bottes rapides
PROTEK	Armure au maximum
THEREYOUGO	Toutes les magies
THUNDERGOD	Invincibilité
TOUTUNDEFI	Détruit l'armure de Hype
TUNNEL	Changer la vue de la caméra
WONDERFUL	Courir très vite
YOUNGELF	10 flèches bleues supplémentaires

Hyperblade

© Activision 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tapez les codes suivant pendant la partie :

MDMKSB	Augmente l'attaque et la défense
SHUIN	Active l'équipe secrète
GORILLA	Augmente la taille des joueurs
POTATO	Diminue la taille des joueurs
SPICYBRAINS	Met les joueurs la tête en bas

I was an Atomic Mutant

© THQ / Canopy Games 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GOD MODE

Maintenez SHIFT + 2 + N en cours de jeu,

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Entrez **Goober** en guise de nom de joueur.

I-war

© Ocean 1998

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

A l'aide d'un tableur (EXCEL ou compatible), ouvrez le fichier PREC, qui se trouve dans l'arborescence IWARPSGRESOURCESCRIPTSPRECEDENCE. Changez alors tous les nombres de la colonne intitulée PREC par 0. Sauvegardez vos changements. De retour dans le jeu, tous les niveaux seront alors accessibles depuis le départ.

CHEAT CODES

Dans le menu de sélection des missions, sélectionnez la fenêtre de l'histoire (carrière) et tapez DARKGOAT. L'inscription "outcome" s'affiche alors sous chaque mission. Désormais, dans l'écran de la fenêtre histoire tapez :

SHIFT + [illegible] : Ajoute une mission

SHIFT + 0 : Ajoute toutes les missions

Au cours d'une partie, vous pouvez utiliser les combinaisons de touches suivantes :

SHIFT + 8 : Saut jusqu'à la cible ou au point selectionné

SHIFT + A : Temps accéleré (fois 2 / 4 / 8 / 16)

SHIFT + I : Invincibilité

SHIFT + 0 : Détruit la cible en cours

SHIFT + P : Capture d'écran dans le dossier PSGRESSOURCEARTSCREENS

SHIFT + W : Termine la mission en gagnant

Ice And Fire

© GT Interactive / Zombie

CODES DES NIVEAUX

1. INNA
2. LENA
3. SVETA
4. NINA
5. KATYA
6. ANNA
7. TANYA
8. KLAVA

CALMER LES ADVERSAIRES

Entrez le code JIRO en guise de mot de passe.

Icewind Dale

© Interplay / Black Isle Studios 2000

CHEAT CODES

Appuyez sur CTRL + TAB pour afficher la console, puis entrez l'un des codes suivants :

`CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea();`	Carte explorée
`CHEATERSDOPROSPER:Hans();`	Groupe téléporté jusqu'au pointeur
`CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP(x);`	Donne x points d'expérience
`CHEATERDOPROSPER:AddGold(x);`	Donne x or
`CHEATERDOPROSPER:Midas();`	Ajoute 500 en or
`CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();`	5 potions de soins, 5 antidotes et un parchemin de pierre en chair
`CHEATERSDOPROSPER:CreateItem(x);`	Crée l'item ayant pour nom x. Exemples :

AMUL01
AROW07
AX1H01
BELT02
BLUN05
BOLT02
BOOK03
BOOT01
BOW01

ULTILISER LES PLUS GROSSES ARMES

Vous avez peut-être remarqué que certaines armes demandent un certain score de force comme le marteau que l'on trouve sur l'envoyé de Myrkrul. Pour l'utiliser il faut avoir 18 en force. Si vous n'avez pas ce score, lancez un ou plusieurs sorts de force jusqu'à que le score atteigne 18. Puis équipez le personnage du marteau. Une fois le sort dissipé, le personnage garde le marteau. Attention cependant a ne pas lui enlever car sinon il faut recommencer la manoeuvre.

SOLUTION COMPLÈTE

Havrefrost

Allez faire quelques achats après discussion dans la taverne puis commencez les diverses quêtes de la ville (Johnen au sud est de la ville, Aspel près du lac…). Une fois ces détails réglés, allez voir Hrothgar dans sa maison et il vous demandera de l'aide pour quelques problèmes.

La caravane et la caverne des orcs

Quittez la ville par l'est et traversez la petite carte vers les cavernes (attention à l'attaque des loups en cours de route).

Visitez les cavernes en tuant les orcs (vous pouvez les attirer un par un) et allez au point Sud-Ouest de la carte. Reposez vous dans la petite salle avant de rentrer et essayez d'attirer seulement deux créatures (sauvegarde conseillée :). Récupérez ensuite le trésors dans la coffre avant de retourner au village.

La passe

Hrothgar vous dira alors de vous rendre à Kuldahar. Il vous suffit pour cela de suivre le chemin tout droit et de passer le pont au bord opposé de la carte. Seuls quelques gobelins vous dérangeront mais vous pourrez parler à celui du coin Nord-Est pour quelques information sur la région ou encore soigner le mal de crâne de l'ogre dans la tour au centre de la carte.

Kuldahar

Visitez la ville, faites les achats que vous jugez nécessaires, et faites quelques quêtes si vous le désirez (Yetis à l'est de la carte...). Allez ensuite parler à Arundel qui vous demandera d'aller enquêter sur le Val des Ombres.

Le Val des Ombres

Visitez les quatre tombes (chemin toujours à gauche, première à droite sur ce chemin, chemin de droite et première à gauche sur le chemin de droite) pour récupérer les clés de la tombe de Kresselack. Vous ne rencontrerez que des ombres et des yetis dans la val et des hordes de morts-vivants dans les tombes. Les cartes sont petites mais vous y trouverez tout de même quelques pièges et la dernière tombe est encore plus peuplée que les autres. Quand vous aurez les clés, vous pourrez partir vers le premier niveau du donjon au coin Nord-Est de la carte.

La tombe de Kresselack, niveau 1

Vous trouverez des pièges dans les pièces de droite et de gauche en rentrant et aussi bien d'autres plus loin. Prenez donc la bonne habitude d'envoyer toujours votre voleur devant. La sortie se trouve au fond du couloir de droite quand vous aurez dépassé la pièce principale. Vous devrez combattre Myrkul et sa horde de morts-vivants, puis sa forme spectrale un peu plus tard si vous arrivez à le vaincre. Pour passer au niveau suivant, vous devrez aussi combattre une momie que vous devrez attirer dans la pièce si vous voulez que tous vos personnages puissent participer. Récupérez ensuite le trésor dans le coffre ainsi que la clé du niveau 2.

La tombe de Kresselack, niveau 2

Vous rencontrerez dès l'entrée une horde de gardiens (n'hésitez à remonter pour vous reposer) puis le mage squelette et ses sbires dans la pièce principale. Essayez de les attirer un par un et débarrassez vous de tous ces gêneurs avant d'explorer le donjon (attention aux pièges dans le coin Nord-Est). Récupérez ensuite la tablette sur le cadavre puis activez l'interrupteur pour accéder au niveau suivant.

La tombe de Kresselack, niveau 3

Ce niveau est particulièrement difficile et vous aurez beaucoup plus de chances de réussir si vous avancez lentement car vous trouverez des monstres et des pièges à profusion. Nettoyez d'abord la pièce principale et les deux pièces à droite et à gauche avant de continuer. Un autre mage squelette vous attend là. Essayez d'attirer les archers un par un, et si le mage se joint au combat, concentrez tous vos efforts sur lui pour en finir au plus vite. Dans la dernière pièce, le fantôme vous demandera de tuer Lysan dans une grotte du Val des Ombres. Retournez en arrière pour la tuer puis retournez voir le fantôme qui vous donnera accès à son trésor. Allez ensuite à Kuldahar, parlez avec le druide Arundel pour vous rendre au Temple du Dieu Oublié.

Temple du Dieu Oublié

Ce donjon est constitué de 2 niveaux (plus la salle de la gemme). Allez dans la pièce en haut à gauche de la pièce où vous attendent de nombreux ennemis (fouillez les étagères après le combat) puis allez dans coin Nord-Est pour un dernier combat avant de descendre au niveau suivant par les escaliers. Moins d'adversaires à ce niveau mais plus de

pièges et de trésors. La gemme n'est malheureusement pas à sa place et vous devrez retourner voir Arundel qui vous donnera accès à de nouvelles et dangereuses cavernes.

Les cavernes des hommes lézards

Comme toujours, vous devrez avancez progressivement si vous voulez voir le bout de ce donjon et récupérer les potions de feu que vous trouverez sur les lézards. Visitez les grottes et tuez tous les lézards que vous trouvez puis allez au Nord-Est de la carte pour affronter le Roi lézard dans une grande et longue bataille. Envoyez d'abord toutes vos potions explosives sur les gardes avant de commencer le combat puis fouillez la statue pour récupérer votre butin.

Les grottes des Trolls

Utilisez au maximum les sorts et les dommages par le feu dans ce donjon car c'est le seul moyen efficace pour se débarrasser des trolls. Allez d'abord libérer la captive au Sud-Ouest de la carte (attention à ne pas la tuer avec des sorts à aire d'effet) puis allez jusqu'à la sortie au Sud-Est de la carte.

La grotte de Persio

Certaine créatures sont immunisées aux armes non magiques et les pièges sont partout (ponts, planches en bois, et presque tout le côté Est de la carte. Débarrassez-vous de tous les pièges vers la sortie (en haut à droite de la carte) puis allez combattre (Persio en bas à droite). Récupérez son trésor et allez directement au niveau suivant, où vous pourrez vendre vos objets superflus.

Le temple d'Eldathyn

Vous pourrez commercer dans une pièce carrée au milieu et à gauche de la pièce. Quand vous essayerez de crocheter les portes, une armée de prêtres viendront vous attaquer et vous devrez vous en débarrassez avant d'aller combattre Yaun Ti (en bas à droite de la carte). Tuez le rapidement (ou il convoquera des monstres pour l'aider) et sauvegardez avant de pénétrer dans son antre.

L'antre de Yaun Ti

Attention aux nombreux pièges et aussi aux poisons très puissants. Vous devrez tuer toutes les créatures le long de votre route avant d'aller affronter Yxunomei car elle essaiera de les appeler à son secours. Elle est immunisée aux armes qui ne sont pas au moins +2 et résiste beaucoup à la magie. Vous devrez aussi prendre garde aux prêtes et aux pièges devant son piédestal. Retournez à Kuldahar quand vous aurez la gemme et allez parler à Arundel (à l'étage, le premier est un imposteur) et vous aurez accès à la région suivante.

La Main Tranchée

Ce donjon est constitué de 5 tours de plusieurs niveaux dont seule la première est vraiment grande. Vous trouverez l'entrée vers le niveau 2 au milieu et en bas de la carte, par contre, les portions Est de ce niveau et du suivant ne seront accessibles que depuis le troisième niveau. Les monstres seront un peu plus forts au niveau 2, prenez donc rapidement l'ascenseur dans la pièce de droite pour accéder au troisième niveau. Ce niveau est rempli de morts-vivants et contient quelques pièges en plus des sorties vers les niveaux 4 et 2. Redescendez pour récupérer les rouages qui vous serviront pour le puzzle final. Montez ensuite au quatrième niveau qui vous donnera accès aux quatre autres tours et à un dénommé Lehland avec qui vous pourrez commercer. La tour Corellon est en haut à droite, la tour Sheverash est à droite, le tour Solonar est en bas et la tour Labelas est à gauche.

La tour Corellon

Tuez tous les fantômes d'elfes qui vous rencontrerez, récupérez le deuxième rouage au niveau 2 dans le cul de sac et montez au niveau 4 pour recevoir une nouvelle quête. Valestis vous demandera un tonneau d'eau pure (Glacier du chapitre 5), une cage d'oiseaux et une cage d'écureuils (camp de réfugié gnome du chapitre 6) et des graines (dôme de Malavon chapitre 6). Retournez le voir avec ces ingrédients et vous recevrez de nombreux points d'expérience.

La tour Solonar

Allez tuer les prêtre pour Denaini, récupérez le rouage au niveau 3 et l'eau bénite au quatrième niveau pour terminer la quête. Vous recevrez encore des points d'expérience avant d'aller à...

La tour Sheverash

Kaylessa vous demandera de tuer les fantômes et les soldats du niveau 3. Elle vous attaquera quand vous reviendrez la voir une fois votre tâche accomplie et vous trouverez sur son corps le dernier rouage (et un peu de matériel).

La tour Labelas

Vous pouvez l'atteindre depuis le troisième niveau de la tour précédente. Discutez avec le bibliothécaire du niveau 3 puis montez à l'étage supérieur pour parler à Gelarith puis à Larrel qui vous proposera de vous téléporter.

L'abîme de Dorn

Visitez la gigantesque grotte (une magnifique source de points d'expérience) puis allez parler à Bandoth dans la tour en haut à droite de la carte. Vous trouverez son apprenti dans la caverne au milieu en bas de la carte. Retournez ensuite voir Bandoth puis quittez la zone vers la caserne (à droite de la carte).

Les casernes

Allez en haut à gauche de la carte pour atteindre le labyrinthe (attentions aux magiciens dès l'entrée) et avancez toujours sur la gauche pour rejoindre Krilag. Tuez le pour récupérer son insigne puis allez à la statue en haut de la carte de la caserne. Marchez avec un personnage sur le marteau qui frappe une enclume, puis sur la croix (sous le triangle avec une étoile à sa base) et enfin sur les deux cercles entrecroisés dans le cercle intérieur. Appuyez sur l'interrupteur dans la pièce précédente et vous aurez accès à la zone suivante. Evitez les piège et parlez enfin avec le fantôme qui vous en dira plus au sujet de la liche.

La Liche

N'utilisez que la magie et les armes magiques pour combattre la liche et évitez de perdre du temps sur les autres morts-vivants qui disparaîtront de toute façon quand la liche périra. Récupérez rapidement la clé dans le cercueil de gauche et passez dans la pièce suivante pour aller détruire son âme. Allez récupérer le Phylactery dans la quatrième pièce sur la gauche et emmenez le dans la deuxième pièce sur la droite. Retournez ensuite à la forge pour obtenir la clé de la porte du fond.

Les glaciers

Les trolls de ce niveaux ne peuvent être tués que par le feu mais il n'y a en général que peu d'ennemis dans ces terres glacées. Vous devrez récupérer le livre en bas du musée (au centre de la carte) pour pouvoir franchir le pont qui mène aux cavernes des géants du froid.

Le musée

Un des serpent s du musée vous demandera de tuer l'esclave nommée Vera (il se trouve au fond du dernier couloir à gauche). Vous gagnerez plus de points d'expérience si vous refusez de le tuer, mais vous êtes libre de votre choix. Allez lui parler puis allez converser avec Gareth à l'étage inférieur (récupérez le livre pour franchir le pont par la suite), et libérez les esclaves (attention aux ennemis qui pourraient surgir).

Les grottes des géants des glaces

Vous serez attaques par une meute de loups dès le début du niveau, prudence donc car ils sont relativement puissants. Avancez et allez tuer Kontik après le premier couloir de droite en prenant garde à ses chevaliers et à sa dague (à ne

pas utiliser car elle est maudite). Continuez ensuite à avancer vers les esclaves et parlez à Davin. Vous trouverez Frostbite en revenant à votre point de départ et prenez le deuxième passage sur la droite. Retournez ensuite parler à Davin et allez tuer le géant qui garde les esclaves, puis son chef tout au fond du couloir depuis l'entrée. Vous obtiendrez une nouvelle insigne et pourrez retourner au glacier pour sortir par le coin Nord-Est de la carte.

L'abîme de Dorn

De nombreux ennemis vous attendront ici et les boucliers et les protections contre le feu seront les bienvenus. Allez trouver les gnomes affamés en haut à gauche de la carte puis allez au palace pour leur trouver à manger (en haut à droite). Vous devrez pour cela parler avec le halfling ou le combattre si vous n'avez pas vous même de halfling dans votre groupe.

Le Palace

Nettoyez l'endroit en faisant attention à ne pas blesser les gnomes et parlez-leur pour recevoir un cadeau. Allez ensuite au niveau 2 (sortie en haut de la carte) pour récupérer la nourriture puis allez dans la salle carrée en bas à gauche de la salle. Parlez à Ginafae pour avoir une nouvelle quête puis montez au niveau 3 et affrontez Marketh ou persuadez le de vous donner son insigne.

Les Artisans

Faites attention aux pièges à l'entrée des deux couloirs et allez directement en haut de la carte dans le dôme de Malavan. Allez sur la droite vers la salle du trône et préparez-vous à une rude bataille avec Malavan et ses sbires, et aussi à un très joli butin :).

La Forge

Combattez Ilmadia en bas de la carte (évitez les sorts de feu) puis tuez les géants l'un après l'autre en restant au même endroit. Récupérez l'insigne et montez vers le temple en haut et au milieu de la carte.

Le Temple

Le but et très simple ici puisque vous devez seulement tuer Frère Perdiem et détruire l'idole sous l'escalier en haut de la carte. Le problème est qu'il y a des hordes de morts-vivants pour vous en empêcher. Tuez un maximum d'entre eux avant de vous attaquer aux cibles principales (attention aux momies) et gardez l'idole pour la fin (attention aux sorts qu'elle lance). Placez ensuite les insigne dans leurs emplacements pour libérer l'accès à l'escalier et préparez vous à la bataille finale.

Retour à Havrefrost

Tuez le Révérend quand il vous attaque (ignorez les animaux jusqu'à ce qu'il soit mort) et vous serez transportés à Havrefrost où vous devrez combattre quelques cyclopes après avoir parlé aux prisonniers en bas à droite de la carte. Allez ensuite dans la tour en haut à gauche de la carte pour vous débarrasser du Révérend une bonne fois pour toute. Montez ensuite au quatrième niveau (attention au piège en forme de cercle au centre de la pièce, il dissipent la magie, mais vous ne pourrez de toute façon pas les désarmer). Combattez d'abord les deux golems de fer puis occupez vous du démon (armes +3 au moins, il est de toute façon très peu sensible à la magie) et préparez vous à une fin … étonnante :).

MULTIPLIER LES OBJETS

Quand vous utilisez les codes opour invoquer un objet, vous pouvez ajouter un paramètre dans la commande pour en invoquer un plus grand nombre (en général jusqu'à 4095).
Exemple: CHEATDOPROSPER:CreateItem("BULL03",#) où # est le nombre d'objets désiré.

COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Lorsque vous créez un personnage de votre équipe, n'hésitez pas à utiliser la fonction "retirer" pour relancer les dés lors du tirage de vos caractéristiques, ni à redéfinir la répartition de ces points dans les six caractéristiques à l'aide des boutons "-" et "+". Vous pouvez ainsi espérer obtenir un personnage ayant au maximum 90 points de caractéristiques à répartir (soit une moyenne de 15 par attribut) : atteindre ce score peut nécessiter de relancer les dés plusieurs fois, et il est illusoire de vouloir obtenir plus de points (cela est sans doute possible, mais vous risquez de relancer les dés de très très nombreuses fois). Quoi qu'il en soit, les caractéristiques n'augmentent pas avec l'XP (contrairement aux compétences), et il est donc essentiel de bien les définir à la création du personnage : n'hésitez pas utiliser les informations du manuel pour savoir quelles sont les caractéristiques importantes pour chaque classe de personnage. En tout état de cause, les caractéristiques essentielles de la classe choisie devraient systématiquement être montées à 18 (à moduler selon les bonus/malus raciaux) : Force et Constitution pour les Combattants, Sagesse pour les Clercs/Druides, Intelligence pour les Mages, Dextérité pour les Voleurs, Charisme et Intelligence pour les Bardes, etc. En outre, la Dextérité de tous vos personnages devrait systématiquement être à 18 (17 pour les nains), pour bénéficier d'un magnifique -4 à la classe d'armure.

Toujours au moment de la création de votre équipe, laissez au moins un emplacement libre (de façon à ce que votre équipe compte au plus cinq personnages). De cette façon, vos personnages monteront plus vite en niveau (l'XP gagnée étant divisée entre le nombre de personnages). Par ailleurs, vous aurez ainsi un emplacement libre pour un personnage supplémentaire, que vous pourrez mettre à profit de différentes façons.

Au tout début du jeu, lorsque vous équipez vos personnages pour la première fois à Havrefrost, vous pouvez, si vous avez besoin d'argent supplémentaire (pour acheter de meilleures armes/armures de départ), créer un personnage supplémentaire (le mieux étant un guerrier, qui possède en moyenne plus d'or au départ, soit 50 à 200 PO). Le plus rapide est d'importer un personnage (guerrier) et de lui donner un nom court. Vous pouvez ensuite le supprimer de l'équipe. Lorsque vous revenez au jeu, le personnage a disparu, mais son argent de départ est toujours dans votre cagnotte.

De la même façon, si au cours de l'aventure, vous avez besoin de soigner vos personnages mais êtes à court de potions ou de sorts de soin, vous pouvez créer (importer) un clerc : lorsque vous reviendrez au jeu, vous pouvez alors l'utiliser pour lancer un soin des blessures légères. Vous pouvez ensuite supprimer ce clerc de votre équipe. Vous pouvez renouveler l'opération autant de fois que nécessaire. Attention : cette astuce ne peut pas être utilisée en plein combat (vous ne devez pas avoir d'ennemis visibles à l'écran pour pouvoir modifier votre équipe). Une autre façon de se soigner facilement (toujours hors combats) est de sauvegarder votre partie, puis de faire dormir votre équipe. Si des monstres vous attaquent pendant votre sommeil, vous pouvez alors reprendre votre sauvegarde et recommencer l'opération. Sinon, votre équipe s'est reposée et tous vos personnages ont regagné l'intégralité de leurs points de vie (cela permet aussi à vos éventuels mages/clercs/druides de renouveler leur stock de sorts mémorisés). Faites attention si vous souhaitez finir le jeu en un nombre minimum de jours : à chaque fois que vous dormez de cette façon, vous faites avancer le temps dans le jeu.

Enfin, si vous avez besoin d'identifier un objet durant la partie (mais toujours hors combats) et n'avez pas/plus de sort d'Idenfification, vous pouvez importer un mage (par défaut, ce sort est dans ses sorts mémorisés), l'utiliser pour lancer ce sort sur l'objet de votre choix (il faut mettre l'objet dans son inventaire), puis supprimer ce mage de votre équipe. Attention : une fois que l'objet est identifié, pensez bien, avant de supprimer le mage de votre équipe, à enlever l'objet de son inventaire (sinon, vous perdrez définitivement l'objet !). De nouveau, vous pouvez renouveler l'opération si vous

avez plus d'un objet à identifier.

Icewind Dale : Heart of Winter

© Interplay / Black Isle Studios 2001

MODES DIFFICILES MOINS INSURMONTABLES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier ICEWIND.INI qui se trouve dans le répertoire du jeu. Remplacez la ligne "Suppress Extra Difficulty Damage=0" par "Suppress Extra Difficulty Damage=1". Ceci aura pour effet de supprimer l'augmentation de 150 et 200% des domages provoqués par les monstres dans les nioveaux de difficulté Hard et Insane.

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier ICEWIND.INI qui se trouve dans le répertoire du jeu. Tapez la ligne "Cheats=1" dans la section Game option. Pendant le jeu appuyez sur CTRL + TAB pour accéder à la console et entrez le code suivant : **GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys();**.
Voici la liste des touches que vous pouvez utiliser:
CTRL **+ J** Déplacer les personnages au piont indiqué.
CTRL **+ R** Soigner ou ressuciter le personnage sélectionné
CTRL **+ Y** Tuer des monstres ou des NPC sans expérience
CTRL **+ 4** Montrer les trappes

Icewind Dale II

© Interplay / Black Isle Studios 2002

CHEAT CODES

Ces codes ne marchent qu'avec la version 1.05 ou ultérieure du jeu. Editez le fichier icewin.ini et ajoutez la ligne Cheats=1 sous la section [Game Options]. il est possible que votre version presente uen case triche dans les menus. En cours de jeu, appuyez sur CTRL + TAB pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants

CTRL + J Déplacer le personnage selectionné vers le pointeur
CTRL + R Soigner le personnage selectionné
CTRL + Y Tuer le personnage selectionné
CTRL + 4 Voir les pièges
CTRL + 6 Faire défiler les icones de personnages (avant)
CTRL + 7 Faire défiler les icones de personnages (arrière)
CTRL + 9 ?
CTRL + Q Contrôler le monstre selectionné.

OBJETS ARMAGEDDON

Appuyez sur CTRL + TAB pour ouvrir la console, puis saisissez les codes suivants pour recevoir ces objets dans votre inventaire.

Epée 2002 Armageddon

Entrer le code : `ctrlaltdelete:createitem("00armbl2")`

Cotte de mailles Armageddon

Entrer le code : `ctrlaltdelete:createitem("00armch")`

IGI-2 : Covert Strike

© Codemasters / Innerloop Studios 2003

CHEAT CODES

Tapez **nada** au menu principal suivi de l'un des codes suivants.

ALLGOD	God Mode
ALLAMO	Munitions illimitées
EASY	I.A moins agressive

TOUS LES NIVEAUX

Maintenez Ctrl Gauche + Maj gauche + F9 au menu principal puis lancez une partie. Toutes les missions seront débloquées.

IL-2 Sturmovik

© Ubisoft / Maddox Games 2001

ABATTRE LES ADVERSAIRES

Lorsqu'un adversaire se trouvera dans votre viseur, tirez simultanément avec votre arme primaire et secondaire pour augmenter vos chances de l'abattre.

TIRS ILLIMITÉS

Maintenez la touche de tir enfoncée tout en mettant la pause. Lorsque vous reviendrez au jeu, l'avion tirera tout seul et disposera de munitions illimitées.

Imperialisme

© SSI / Frog City

+ D'INFOS FORUM

RESSOURCES

Appuyer sur CTRL et cliquez sur le globe. Ensuite tapez PEPPIN, choisissez le pays rouge et vous obtiendrez toutes les ressources dont vous avez besoin. Mais il faut les extraire.

Imperium Galactica

© GT Interactive / Digital Reality 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche SHIFT et tapez KAROLY. Le menu de cheat codes est activé. Ensuite, appuyez sur l'une des touches suivantes pour produire l'effet décrit :

C Toutes les colonies et toutes les inventions
V Donne 100 000 crédits
5 Rang 1 (Lieutenant)
6 Rang 2 (Capitaine)
7 Rang 3 (Commandant)
8 Rang 4 (Amiral)
9 Rang 5 (Grand Amiral)

PATCH SUR LA SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde. Voici la description des différentes zones modifiables du fichier :

Offset	Nom	Offset	Nom
69380	Chasseur 1	71144	Système Radar
69422	Chasseur 2	71186	Système Champ
69464	Chasseur 3	71228	Système Phase
69506	Chasseur 4	71396	Bouclier Léger
69548	Chasseur 5	71438	Bouclier Moyen
69590	Chasseur 6	71480	Bouclier Lourd
69632	Destroyeur 1	71522	Bouclier Super Lourd
69674	Destroyeur 2	71900	Laser
69716	Destroyeur 3	71942	Laser Impulsions
69758	Croiseur 1	71984	Laser UV
69800	Croiseur 2	72026	Laser Impulsions UV
69842	Croiseur 3	72152	Canon Ïonique
69884	V. Amiral 1	72194	Canon Plasma
69926	V. Amiral 2	72236	Canon Neutron
69968	V. Amiral 3	72278	Canon Mesons
70010	V. Colon	72404	Bombe V1.0
70052	Leviathan	72446	Bombe V2.0
70136	Sat. Sonde	72488	Bombe V3.0
70178	Sat. Espion	72530	Missile V1.0
70220	Sat. Espion AV	72572	Missile V2.0
70262	Hubble 2	72614	Missile Multi-Tete
70388	Base Stellaire	72656	Char Léger
70430	Usine Orbitale	72698	Char Moyen
70472	Base Stellaire 2	72740	Char Lourd
70514	Base Stellaire 3	72782	Behemoth

70640 Hyp. Moteur V1.0 **72908** Voiture Radar
70682 Hyp. Moteur V2.0 **72950** Plate-Frm Roquettes
70724 Hyp. Moteur V3.0 **72992** Plate-Frm Roq. Lourd
70766 Hyp. Moteur V4.0
70808 Hyp. Moteur V5.0
70892 Brouillage CME
70934 Parasiteur CME
70976 Capsule Cargo
71018 Capsule Cargo Large

Attention : à chaque offset, la valeur doit commencer par 05. Exemple : le chasseur 1 se trouve à l'offset 69380 ; la valeur est 0501 00B8. Le 05 indique que l'unité est valide dans votre grade. Le 01 et 00 indiquent la quantité. Ici vous en avez 1. Le B8 ou autres valeurs, ne doivent pas pêtre touchées.

Imperium Galactica II : Alliances

© GT Interactive / Digital Reality 2000

CHEAT CODES

Tous les vaisseaux

Au menu principal, tapez: LISTENUPEVERYBODY!

Puis tapez: ghettoblaster

Toutes les armes

Au menu principal, tapez: LISTENUPEVERYBODY!

Puis tapez: shootem'

God mode

Au menu principal, tapez: LISTENUPEVERYBODY!

Puis tapez: dienodie

Impossible Creatures

© Microsoft / Relic Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant la partie, appuyez sur ² (ou ù selon votre version du jeu) pour aficher la console. Entrez alors l'un des codes suivants puis confirmez-le avec la touche ENTER . Vous entendrez un péon crier ""Somebody's cheating". Rappuyez sur ² pour revenir au jeu.

`CHEAT_BUILDINGS`	Tous les bâtiments
`CHEAT_COAL(#)`	Obtenir du charbon
`CHEAT_ELECTRICITY(#)`	Obtenir de l'électricité (# est un chiffre)
`CHEAT_KILLSELF`	Se suicider
`CHEAT_RANK`	Niveau de recherche plus élevé

Impossible Mission II

© Epyx / Novotrade International 1988

VIES INFINIES

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier IM.EXE les octets FE 0E 01 A6 et remplacez-les par 90 90 90 90.

In Extremis

© US Gold / Blue Sphere Games

+ D'INFOS FORUM

CODES DU JEU

```
Zone C200   Voir la notice du jeu
Zone B101   JBHGAD
Zone A002   CJBAIK
Zone B103   FIJGAD
Zone C204   KADBEI
Zone D305   JDKCHB
Zone E406   JDEKBA
Zone A012   ADFEKI
Zone B108   HDGJAE
Zone C207   CHIGAK
Zone B113   AIDCJF
Zone C214   EFGHIC
Zone A009   IBGJAF
Zone B111   JEAGHI
```

DEUX FOIS PLUS DE MUNITIONS

Editez le fichier EXTREMIS.EXE à l'aide d'un éditeur hexadécimal, puis allez au déplacement 184 du secteur relatif 236 (soit à l'offset 121016). Remplacez le F4 01 qui s'y trouve par E8 03. Vous commencerez la partie avec deux fois plus de munitions.

In Memoriam

© Ubisoft / Lexis Numérique 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Vous êtes en possession d'un CD-ROM crypté qui ne révélera ses secrets (sous forme de séquences vidéo) qu'au fur et à mesure que vous franchirez des épreuves sous forme de petits jeux d'arcade, de recherches d'informations sur Internet et de logique. Mais d'abord il faut "Entrer" dans le CD-ROM. Enregistrez-vous avec une adresse mail valide et un pseudonyme. Un premier message dans votre boîte aux lettres vous indiquera votre mot de passe indispensable pour chaque ouverture du CD-ROM. Ne perdez pas ce mot de passe !
A l'ouverture du CD-ROM, passez le curseur au-dessus des sigles pour faire apparaître une première phrase mystérieuse : " Vous n'êtes pas des aigles, vous n'avez jamais éprouvé le bonheur jusque dans la terreur de l'esprit. Il faut être un oiseau pour planer au-dessus des abîmes".

Prélude

Voici la première épreuve qui met dans le bain.
Message du Phoenix : "Si tu veux connaître le vertige des cimes alors offre-le-moi".
Si vous acceptez de jouer le jeu, alors déplacez le couteau dans la main du Phoenix.
Message du Phoenix : "Tu veux avoir des nouvelles du Polonais, c'est ça ? Comme tu as été bien sage tu as droit à une petite récompense... Et si je te donnais des bouts de son journal filmé ? Je suis sûr que ça va te plaire. Tiens, regarde...".
Après une courte séquence vidéo de Jack et Karen, le Phoenix vous invite à l'initiation.

Initiation

Message du Phoenix : "Pour entrer dans l'antre du Phénix, il faut être Initié. Les trois épreuves t'attendent".

Enigme du cube :
Le mot de passe demandé par le Phoenix est devant vos yeux : CORPUS. Mais pour l'écrire, il faut maîtriser le clavier de votre ordinateur qui semble avoir des problèmes. La solution est d'appuyer sur les touches PHENIX.

Enigme du soleil :
Le mot de passe demandé par le Phoenix est sur Internet. A l'aide de la lame de rasoir, grattez l'écran pour révéler un motif et surtout une adresse Internet qui se cache en bas à droite de l'écran : **http://www.xineph.com** . Avec la souris, faites défiler l'image au travers du filtre carré et notez le mot inscrit à droite : ANIMA.

Enigme de la lune :
Le mot de passe demandé par le Phoenix est sur Internet. Le Phoenix laisse le message : "Pour réussir cette épreuve, il faut composer le mot de passe. Je l'ai caché sur Internet. Suis le chemin du Soleil et tu le retrouveras...". Cliquez directement sur la représentation du soleil au centre de l'écran : **http://www.xineph.com/aze229d/** . Avec la souris, faites défiler l'image au travers du filtre carré et notez le mot inscrit en grand et au trait fin : SPIRITUS.
CORPUS, ANIMA et SPIRITUS sont les voies de votre initiation à l'ésotérisme en recherche de la vérité.

A gauche de l'écran est apparue la barre de menu déroulant avec les options : Mail / Internet / Films.
Cliquez sur "mail" pour lire vos premières correspondances.
- Julie Massenet vous donne l'adresse de son site où se trouvent plein d'informations :

http://www.cathedrale-paris.net.
- Fe256 vous demande de télécharger un film Super8 en cliquant sur le lien du site : **http://www.fe256.net/ffr44p/analyseur.html**. Cliquez en suite sur l'icône "Télécharger" Super8. Une fenêtre vous informe que le téléchargement est terminé et qu'il faut taper le code SU2754 sur le clavier après avoir ouvert la barre de menu déroulant du jeu. Une nouvelle option apparaît : Analyseur. Cliquez dessus pour visionner le film Super8.
- L'agence SKL Network vous donne le lien vers le site principal d'information qui sera le lieu de départ à toutes vos recherches sur le Net : **http://www.skl-network.com/fr/** . Vous y trouverez un traducteur, un moteur de recherche et un bloc-notes. Il y a aussi des renseignements sur Jack Lorski.
- Enfin Julie Massenet vous renvoie sur le site du journal Libération où vous trouverez des renseignements sur Jack Lorski : **http://www.liberation.fr/** .

Premier élément : L'EAU (niveau 1)

APHEBIS
Message du Phoenix : "A l'origine de l'Oeuvre il y a ce film tourné en 1975. Je t'en offre quelques plans. Remonte-les dans l'ordre et Aphebis s'ouvrira".
Visionnez le film Super8 pour mettre dans l'ordre les 13 images. Placez les images sur le bandeau supérieur.
Appuyez maintenant sur le bouton du médaillon au centre de l'écran pour visionner le film dans la fenêtre. Si l'ordre des images est correct, l'épreuve sera terminée.
En regardant votre courrier, Fe256 vous donne le lien pour visionner le film Super8 ci cela n'a pas encore été fait.

BOS
Commencez par passer le curseur au-dessus des 70 carrés qui constituent la photographie. Une seconde photographie apparaîtra. Faites de même. Sur cette nouvelle photographie il faut associer le nom des 6 personnages aux bons emplacements.
Utilisez le moteur de recherche avec les éléments "Volker". Cela vous conduit au site Internet : **http://www.volker-institut.com/fr/index.html** . Cherchez la photo sur la page "Historique" du site Internet. Vous avez alors la correspondance avec les 6 noms.
Placez maintenant sur l'écran les noms de la façon suivante :

1 = Berthold
2 = Babureck
3 = Volker
4 = Reinhart
5 = Wagner
6 = Wichman

SOAPPHI
Sur l'écran apparaît une image avec en surbrillance l'information "19/75". Il faut alors amener le curseur de la souris sur les coordonnées 19/75 qui s'affichent en bas à droite de l'écran.
Sur le second tableau apparaît un dessin de fillette avec une série de disques qu'il faut expulser. Cliquez ensuite sur le nombril de la fillette.
Message du Phoenix : " Sais-tu que cette fillette a été dessinée par Karen ? Pas mal n'est-ce-pas ? J'ai volé son portrait sur Internet... A toi de retrouver le prénom de la fillette...".
Utilisez le moteur de recherche avec les éléments "Karen Gijman". Cela vous conduit au site Internet : **http://www.karen-gijman.com/fr/home.html** . Cherchez le tableau dessiné par Karen sur la page "Galerie" du site Internet. Sous le tableau il y a le nom de "Sanne".
Pour terminer l'épreuve, il faut inscrire le nom de "Sanne" en cherchant sous quel petit cercle se cachent les lettres de l'alphabet.

SYRO
Cette épreuve est un jeu d'arcade. Il faut déplacer avec la souris, le disque jaune de son point de départ jusqu'au bout du parcours en ne touchant pas :
- La bordure du circuit,
- les étoiles jaunes qui font un va et vient entre deux points,

- l'étoile bleue qui n'a pas de parcours précis.
Vous pouvez vous déplacer d'une zone de repos à une autre. A chaque infraction il faut recommencer le circuit du dernier point de repos. Un compte à rebours réinitialise le départ. La réussite des quatre niveaux de ce jeu vous donnera le code pour franchir cette épreuve : "Vassili Tsirkas".

TETIMA
En cliquant sur les petits cercles bleus, vous faites apparaître les mots suivants : Ochüs, Cercages, Macalus, Actpas, Tenareus, Triomus et Candaphus. L'utilisation du moteur de recherche sur Internet ne donnera rien avec ces noms !
Message du Phoenix : " Une fois révélées, trois photos te conduiront vers une île grecque. Les lettres de son nom ouvriront Tétima".
Soulevez la pierre qui se trouve à droite de l'écran. Elle permet le passage de plusieurs morceaux de papier. Déplacez le bac qui se trouve en haut à droite de l'écran et déposez les morceaux de papier dedans. Cela provoque la révélation des fragments de photographie. Sortez les morceaux du bac et assemblez-les pour obtenir 3 photographies.
Déroulez la barre d'outils et utilisez l'analyseur. Visionnez le film Super8 et cherchez une pancarte de rue. Effectuez une analyse de l'image et agrandissez la pancarte. Le nom de la rue est EPICHARMOU. Utilisez le moteur de recherche sur Internet avec le nom de rue. Vous obtenez un site d'agence de voyage : **http://www.rhodestravel.com/fr/index.html** .
Les photos confirment que c'est le bon site Internet. Il s'agit de l'île de Rhodes. En allant sur l'onglet "Rhodes en quelques dates" vous trouverez l'écriture en lettres Grecques : .
Sur l'écran de l'énigme, entrez les lettres grecques pour franchir cette étape.
En regardant votre courrier, Fe256 vous donne le lien pour visionner le film Super8 ci cela n'a pas encore été fait.
En cherchant bien, les 7 noms grecs sont sur la page "Côte occidentale" du site de voyage. Mais leur écriture est quelque peu différente. Un mail de l'agence SKL vous donnera des indications précises.

USTICHOS
Sur l'écran apparaît en haut une sorte de petit cocon. En cliquant dessus une larve en sort et se dirige pour nettoyer la bande noire qui se trouve en bas. Cliquez rapidement sur les cocons qui vont apparaître pour obtenir un nombre important de larves.
Une fois la bande noire disparue, une petite flèche est dévoilée. Cliquez dessus pour passer à l'écran suivant.
Message du Phoenix : "A Tétima, tu sauras où il est mort. Ici tu sauras où il est né".
En utilisant la même méthode, effacez la bande noire qui cache une partie de l'article du journal. Mais cette fois-ci, des prédateurs détruisent vos larves. Cliquez sur les prédateurs au moment de leurs attaques pour les détruire. Une fois la bande noire disparue, la ville révélée est "Solingen".
Entrez ce code dans l'espace réservé.
Vous recevrez plus tard un mail de Julie Massenet qui vous traduira une partie de l'article.
Allez voir dans votre boîte aux lettres : un mail de David Marcus vous dessine le profil du Phoenix.

Premier élément : L'EAU (niveau 2)

CHNOUPH
Cette épreuve est un jeu d'arcade. Sur le premier écran vous devez appuyer sur l'encrier pour en faire sortir de l'encre rouge. Puis avec le curseur, vous devez orienter les gouttes vers le motif en bas de la feuille pour le révéler. Une fois le soleil complètement révélé, vous passez au deuxième écran.
Message du Phoenix : "Le Soleil Invincible m'accompagne. Sa lumière rouge sang me réchauffe... SOL INVICTUS : dans l'écran suivant, assemble ces lettres et Chnouph s'ouvrira...".
Pour cette deuxième partie de jeu il faut reconstituer le mot SOLINVICTUS en accrochant les lettres les unes derrière les autres et dans le bon ordre. En passant le curseur au-dessus d'une lettre, elle est automatiquement prise dans le cortège. Si une mauvaise lettre a été accrochée, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris pour l'éjecter. Si le cortège de lettres touche une étoile jaune, alors les lettres touchées sont éjectées.

OUPHISIT
Message du Phoenix : " Ton voyage touristique continue à Istanbul. Sois patient, le niveau suivant te fera connaître les premières émotions de l'Enfer... la combinaison qui ouvre Ouphisit se trouve sur un site Internet. Les trois noms te guideront".
Immobilisez les cercles pour faire apparaître les noms de trois personnages : Maria Louiza Alves, Victoria Baring et Satô Mai.

Utilisez le moteur de recherche avec les noms : Alves, Baring et Mai. Cela vous amène à un site de livres anciens : **http://www.irbca.com/** . Cherchez une librairie à Istanbul en Turquie.
Notez le nom du libraire "Kasim Sari - Librairie Kilic".
Faites une nouvelle recherche avec les mots : Kasim Sari Kilic. Cela vous mène au site de la librairie : **http://www.kilic-library.com/** .
Cherchez la phrase qui comporte LUND. La solution est 185053. Entrez ce code dans l'espace réservé à cet effet pour finir cette épreuve.

SOTHIR
Message du Phoenix : "Rassemble leur lumière au-dessus d'Agia Sophia : elle te permettra d'ouvrir la porte".
Il faut simplement déplacer les cercles au-dessus des mots Agia Sophia qui se trouvent cachés dans l'ombre de l'écran.
Message du Phoenix : " Sainte Sophie : quand les 8 levhas seront à leur place Sothir s'ouvrira...".
Utilisez le moteur de recherche avec les mots : "Sainte Sophia levhas". Vous arriverez sur le site : **http://www.persofrance.com/mathet/** .
Allez jusqu'à la page 4 pour avoir des photographies de l'intérieur de Sainte Sophia. Avec celle-ci vous pouvez disposer les 8 levhas à leur emplacement. Les deux photographies du haut permettent de positionner les 4 levhas de gauche. Les trois photographies du bas permettent de positionner les 4 levhas de droite.

Deuxième élément : LA TERRE (niveau 1)

EPICHNAUS
Cette épreuve est un jeu d'arcade. Il faut faire avancer l'araignée jusqu'à l'autre bout du chemin en évitant les pièges. Déposez les soleils sur la case contiguë pour que l'araignée s'en saisisse. Le gros soleil fait avancer de trois cases, le moyen de deux et le petit d'une case seulement. Parfois il faut savoir reculer pour mieux sauter.

EPITECH
Il faut positionner le pendentif en forme de soleil au bon endroit sur le document. Plus vous vous rapprochez du bon endroit, plus il y a de points rouges qui s'allument sur le soleil.
Une fois à sa place, il apparaît une boîte à souvenirs : des pétales de roses, une cordelette et des morceaux de photographies qu'il faut reconstituer. Lorsque les photographies sont réparées, une image furtive apparaît à l'écran. Cliquez sur la photo pour la faire apparaître à nouveau. Vous pouvez lire "Helena" et "Whitford". Un passeport est aussi visible dans la boîte à souvenirs. Entrez le prénom et nom de la jeune femme dans les emplacements du passeport. Il manque la date de naissance !
Faites une recherche sur Internet pour arriver sur le site : **http://www.helenawhitford.net/** .
La date est sur la première page du site : 9 juillet 1981.
Affichez cette date sur le passeport pour terminer cette épreuve.

TAIR
Message du Phoenix : "Les lieux ont une âme. Tout de blanc vêtue, elle avançait devant moi dans ce lieu chargé d'histoire, comme les autres. Celui-ci n'était pas choisi par hasard mais avec précision. Un point précis sur une carte ".
Les deux photographies représentent sûrement une High-School en Angleterre. Déplacez les photos pour entrevoir entre les grains de sable : collège OX1. Il vous faut les coordonnées géographiques du lieu où se trouve ce collège.
Faites une recherche sur le Net avec les deux éléments : collège et OX1. Vous obtiendrez un ensemble de sites faisant référence à Oxford en Angleterre. Faites une nouvelle recherche avec les mots : Oxford, latitude et longitude.
Vous arriverez sur le site : **http://www.memo-geo.com/pages/longlat.html** .
Les coordonnées sont : 051N45 et 001W15 . Il ne reste plus qu'à les afficher sur l'écran de l'énigme. Un mail de Fe256 vous met sur la piste d'Oxford en cas de besoin.

Deuxième élément : LA TERRE (niveau 2)

AMPHATAB
Message du Phoenix : "Second sacrifié. Il est descendu en suppliant dans les caves de l'église avant de mourir l'épée à la main. La date de fondation de ce lieu sacré t'ouvrira Amphatab… ".
Sur la première image est noté : Joos Amman Von Ravensburg. Effectuez une recherche avec ce nom pour arriver sur le site : **http://www.italia-libero.com/ghidoni/fr/index.html** .

Dans le livre des trésors cachés de Gène, allez au point n°2. C'est l'église Santa-Maria qui est sur une des photographies. Elle a été édifiée en 658.
Pour entrer le code 658 il faut placer les gélules de couleur au centre de l'écran pour faire apparaître un cafard qui fera tourner les roues. Si vous donnez une gélule rouge, le cafard meurt immédiatement. Pour la roue de gauche il faut donner une gélule jaune et une bleue. Pour la roue du milieu il faut donner une gélule bleue et une verte. Pour la roue de droite il faut donner une gélule jaune et une verte. Répétez l'opération jusqu'à afficher le nombre 658. Il suffit de cliquer sur le cafard pour qu'il arrête de courir.

ARON
Message du Phoenix : "Troisième sacrifié…Dans une main un bâton. Dans l'autre une clé et un rameau d'olivier. Cinq lettres te guideront vers lui. Son nom t'ouvrira Aron ".
Avec la lame de rasoir, grattez l'écran sans toucher les étoiles filantes. Les cinq lettres OESPG apparaîtront. Faites une recherche sur le Net avec OESPG. Vous arriverez sur le site : **http://www.oespg.com/** .
Le père créateur de ce mouvement est l'abbé Malard. Entrez ce code pour finir Aron.

ATHOUB
Message du Phoenix : "Sur le Parcours Sacré, Sol, bien-sûr, fut le premier. Mars, Saturne et Apollon ont suivi. Quatre planètes. Ces quatre emplacements accueilleront leur image ".
Une vingtaine de pièces de puzzle est mélangée sur l'écran.. De plus elles ne sont pas à la même échelle. Il faut reconstituer les quatre icônes symbolisant les planètes et les mettre à la bonne échelle pour les faire rentrer dans les emplacements prévus en bas d'écran. Les puzzles sont faciles, il n'y a pas besoin de rechercher les images sur le net.
Astuce : Commencez par mettre toutes les pièces à la même échelle pour reconstituer les icônes. Utilisez le récipient et activez le bouton pour faire grandir ou rétrécir les pièces. Une fois chaque icône reconstituée, mettez les une par une à la bonne échelle pour les faire rentrer dans les emplacements. Si la pièce n'est pas à la bonne taille, elle sera éjectée de l'emplacement.

BROUS
Message du Phoenix : "Premier sacrifié. Il est mort sans comprendre, les yeux fixés vers le soleil noir. Son père te donnera son nom. Son prénom t'ouvrira Broüs ".
Dans la boîte sont présents 1 photo d'un port de plaisance, 1 carte des transports de la ville de Naples et 1 photo d'identité. Sous la boîte il y a une carte de la société de cimenterie au nom de Felice Maggioli. Une adresse Internet y est inscrite : **www.c-maccioni.com** .
Allez sur ce site, mais pour y entrer, il faut avoir un nom et un mot de passe.
Faites une recherche sur le Net avec "Felice Maggioli". Vous arrivez sur le site :
http://www.messini-yc.com/ .
Allez voir le tableau des résultats et sur la même ligne que Felice il y a le nom du bateau : Nonnafina II. Sur le site de la cimenterie, entrez le nom f.maggioli et le mot de passe nonnafina.
Lisez les mails qui sont présents et vous trouverez celui concernant la mort de "Gianni".
Remarquez que le premier mail a été déposé par Fe256 !
Entrez le code Gianni pour terminer cette énigme.

RHOMENOS
Message du Phoenix : "Six étapes sont nécessaires pour arriver jusqu'à lui… ".
Sur l'écran apparaît une série de paquets de 3 petits cercles. Il faut relier les deux points rouges entre eux en passant par l'un des cercles de chacun des paquets. Vous obtenez en fin de compte le nom de José Cortado et un dessin dont une zone est rayée en bas.
Faites une recherche sur le Net avec le nom de " José Cortado". Vous arrivez sur le site :
http://www.sainte-inquisition.net/ .
En ouvrant la page "Paris et le Nord de la France", vous trouverez le même dessin avec noté dessus : Manus Domini.
Entrez ce code pour franchir cette étape.

SOON
Message du Phoenix : "4 petites épreuves … pour connaître les 4 lieux sacrés ".
Cette épreuve est un jeu d'arcade. Il faut faire avancer la balle de golf sur le parcours jusqu'au petit trou en utilisant les côtés pour la faire rebondir. Il y a 4 parcours et chacun s'effectue en deux étapes. La première sert à s'entraîner mais

pour la deuxième il y a un nombre de coups limité (3, 6, 10, 10).
Les 4 lieux sont : Napoli, Genova, Geneva et Toulouse.

Troisième élément : L'AIR (niveau 1)

CHNOUM
En passant le curseur dans les nuages de l'écran et en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris, vous faites apparaître des mots en latin : " est impuri separation a substantia puriore".
Faites une recherche avec ces mots sur le Net pour arriver sur le site : **http://www.hermeticum.info** .
Allez sur la page "principes" pour retrouver tout en haut cette même phrase dont il manque le premier mot : Alchimia.
Frappez ce code pour accomplir CHNOUM.

ISY
Message du Phoenix : "Ils sont sept. L'un est absent. Son nom t'ouvrira ISY ".
Sur l'écran apparaissent 7 croix en formant un cercle. Un cercle rouge passe de l'une à l'autre. Passez le curseur sur des croix lorsque le cercle est au-dessus pour attirer des lettres de l'alphabet. Ces lettres désignent un atome selon la table de Mendeleïev. Il y en a 6 : Au pour l'or, Cu pour le cuivre, Fe pour le fer, Sn pour l'étain, Ag pour l'argent et Pb pour le plomb. Il manque le septième.
Faites une recherche sur le net avec le mot "alchimie". Vous arriverez sur le site : **http://www.hermeticum.info** . En bas de la page "symbole" il y a la liste de 8 atomes avec le Mercure et l'Antimoine. Sur les touches supportant une lettre de l'alphabet, il n'est pas possible d'écrire l'initiale des noms ! En cherchant l'écriture en latin du mot Mercure sur un site comportant la table de Mendeleïev, (**http://www.snv.jussieu.fr/enseignement/ARPE/elements2**) vous trouverez la traduction : hydrargyrum. Entrez ce code sur l'écran pour finir ISY.

SOSOMMO
Avec les deux poires à soufflette, poussez la bille dans le trou du centre. Il apparaît alors le message : Inkdesing((not found)-327).
Message du Phoenix : "Bref moment de répit. Le nom du lieu où se trouve Karen t'ouvrira Sosommo ".
Il faut savoir que le code d'erreur lorsqu'il n'y a pas de page Web correspondante à l'adresse recherchée est 404. Donc en faisant la soustraction 404-327=77. Il ne reste donc plus qu'à aller sur le site Internet **www.inkdesign77.com** (ou faites une recherche sur inkdesign77). Allez sur la page "webcam" pour lire le lieu sur l'affiche : Lucciola Bella.

Troisième élément : L'AIR (niveau 2)

NEPHOEMES
Pour la première partie de ce puzzle il faut reconstituer la chanson de Karen en assemblant les 10 morceaux enregistrés. Appuyez sur le bouton du bas pour écouter la mélodie en entier. Puis cliquez sur chacun des autres boutons pour écouter les morceaux découpés. La petite barre à droite indique si le morceau joué correspond à sa position dans la mélodie complète.
Astuce : pour connaître la position exacte de chacun des morceaux dans la mélodie il suffit de jouer 10 fois le même morceau puis de regarder sur la barre de droite à quelle position il correspond.
Pour la deuxième partie de ce puzzle, il faut suivre à la lettre les indications du Phoenix.
Message du Phoenix : "Pour ouvrir Nephoemes, il faut faire traverser la lame pour couper la ficelle de l'autre côté. Une lésion sur la paroi te fera revenir au départ ".

PEPISOTH
Message du Phoenix : "Poussin, nous arrivons au moment de Vérité. Philosophia Occulta. Heinrich Cornelius Agrippa von Nettesheim. Il fut son disciple comme je suis le sien".
Message du Phoenix : "Sur l'écran talisman trois figures astrales t'ouvriront le chemin de Pepisoth. La première est celle du soleil".
Faites une recherche sur le Net avec le nom : Heinrich Cornelius Agrippa. Vous arrivez sur le site :
http://www.demagia.net .
Allez à la page de Corneilles Agrippa. En bas de page il y a les représentations des astres. Notez celle du soleil puis sur l'écran de l'énigme, reliez les deux cercles brillants en positionnant chacun des cercles à sa place. En écoutant bien la musique de fond, un instrument se rajoute à chaque fois qu'un cercle est bien positionné.

Le second astre est Vénus, puis Jupiter.
Message du Phoenix : "6 lettres éclairées t'ouvriront Pepisoth. Sers-toi de ton clavier Poussin…".
Sur l'écran apparaît une série de lettres blanches. Il faut en placer 6 d'entre elles aux quatre coins de l'écran pour les superposer aux lettres déjà inscrites. En appuyant sur la touche correspondante à une des lettres, vous créez un souffle d'air qui pousse les autres.
Astuce : pour faciliter la tâche, quittez l'énigme Pepisoth puis revenez-y. L'ordre des lettres aura changé. Les 6 lettres poussées dans les coins forment le mot NOLAIN. En faisant une recherche sur le Net vous arriverez sur le site : **http://www.bruno-giordano.net** .

PHU
Message du Phoenix : "Tu étais prévenu depuis le début. Tout. Dans une grange abandonnée près d'une ancienne abbaye personne ne l'a entendu crier. Le Feu l'a purifié. En hommage à mon maître, j'ai laissé sur le mur ce talisman. Toi qui me comprends, tu sauras le décoder".
Deux symboles encadrent la phrase "In Memoriam". Il faut traduire ce qui peut être des nombres. Faites une recherche sur le Net avec les mots : 666, nombres, alphabets. Vous trouverez le site : **http://www.demagia.net** . Allez à la page de Corneilles Agrippa pour avoir la traduction des symboles numériques. Le chiffre du haut se traduit par 1548, et celui du bas par 1600.
Entrez ces dates sur l'écran et vous passerez à la question suivante.
Message du Phoenix : "Tu approches du but Poussin. Attention tu risques de te brûler les ailes…Pour ouvrir Phu, il ne te reste plus qu'à composer les 13 lettres de mon nom ".
Faites une recherche sur le Net avec les chiffres : 1548 et 1600. Ce sont les dates de naissance et de mort de Giordano Bruno : **http://www.bruno-giordano.net** .
Pour entrer les 13 lettres qui composent le nom de Giordano Bruno il faut cliquer sur une des parties de la libellule puis cliquer sur l'antenne de droite ou gauche. Par exemple pour la lettre G il faut cliquer sur le corps puis sur l'antenne gauche de la libellule.

SPHUCHU
Sur l'écran apparaît une multitude de lettres de l'alphabet. En passant le curseur de gauche à droite, les lettres s'organisent pour former une longue chaîne : solmarssaturnusapollovenustellusjuppitercupidominervalunamercurius .
Message du Phoenix : "Sixième élu. Un homme barbu terrassé par la foudre tombée du ciel. Il tient un bâton dans sa main et un garçon lui fait offrande de fleurs : à côté de lui une cithare. Sphuchu s'ouvrira si tu trouves le nom de la sixième planète".
Faites une recherche sur le Net avec les mots : sol, mars, saturnus, apollo. Vous arrivez sur le site : **http://www.demagia.net/fr/index.html** .
Ouvrez la page sur Giordano Bruno. Le dessin de Asclepius correspond à la description qu'a faite le Phoenix. En donnant ce code vous franchissez Sphuchu.

VARI
Au centre de l'écran il y a un haut-parleur avec 3 tiges et 3 bagues de réglage du bruit de fond. Déplacez les 3 tiges et 3 bagues pour supprimer les différents bruits de fond.
A ce moment Fe256 vous envoie un mail pour télécharger un logiciel de filtrage du son.
http://www.fe256.net/oocq447/soundcracker.html .
Cliquez ensuite sur l'icône "Télécharger Soundcracker". Une fenêtre vous informe que le téléchargement est terminé et qu'il vous faut taper le code ST1732 sur le clavier après avoir ouvert la barre de menu déroulant du jeu. Une nouvelle option apparaît alors : Audio. Cliquez dessus pour écouter la phrase prononcée par le haut-parleur : "umbra profunda sumus".
Faites une recherche sur le Net avec la phrase "umbra profunda sumus". Vous arriverez sur le site : **http://www.bruno-giordano.net** . Entrez le code "umbra profunda sumus".
Message du Phoenix : "L'itinéraire Sacré apparaîtra quand le silence sera total ".
Déplacez à nouveau les 3 tiges et 3 bagues pour supprimer les différents bruits de fond.
Message du Phoenix : "Pour ouvrir Vari, affiche dans l'ordre les villes de l'itinéraire Sacré. Naples est la première d'entre elles ".
Cliquez sur l'outil Audio pour rendre audible la liste des villes à afficher dans l'ordre : Naples, Genova, Geneva, Toulouse, Oxford, Paris, Marburg, Wittenberg, Prague, Frankfurt, Venise et Rome. Il suffit de passer le curseur au-dessus du nom des villes pour les sélectionner. A la moindre erreur dans l'ordre, tout est à recommencer.

ZOCHA
Message du Phoenix : "C'est ici qu'il faut de la finesse ! Que l'homme doué d'esprit calcule le chiffre de la Bête ".
Le chiffre de la Bête (Satan, le Diable) est 666. Si vous ne le saviez pas il suffisait d'additionner tous les nombres sur les pastilles qui se trouvaient à l'écran. Le carré présenté sur l'écran s'appelle un carré magique car la somme des nombres d'une même ligne ou colonne doit être égale à 111 (666 que divise 6 ligne = 111). Il existe des solutions toutes faites sur Internet : **http://membres.lycos.fr/villemingerard/CarreMag/CMIntro.htm** (voir ordre 6).
Mais comme les nombres déjà placés sur le carré sont à la bonne place il suffit de faire un peu de calcul pour y arriver :

- 5ème ligne, il manque 26 pour faire 111
- 5ème colonne, il manque 8 pour faire 111
- 2ème ligne, il manque 7 pour faire 111
- 1ère colonne, il manque 18 pour faire 111
- 4ème ligne, il manque 21 pour faire 111
- 4ème colonne, il manque 34 pour faire 111
- 1ère ligne, il manque 32 pour faire 111
- 3ème ligne, il manque 24 + 16 pour faire 111
- 3ème colonne, il manque 33 + 16 pour faire 111
- Placez le 16 à l'intersection de la 3ème ligne et 3ème colonne
- 3ème ligne, il manque 24 pour faire 111
- 3ème colonne, il manque 33 pour faire 111
- Placez le 31 sur la dernière case du carré

Maintenant il faut réussir un jeu d'arcade en amenant le cube de fil en fil jusqu'au centre du cercle et sans toucher les bords ni les têtes de mort. Vous avez un nombre de points de vie limité. Si vous perdez, vous recommencez la partie. Il y a 4 tableaux différents et de plus en plus durs.

Quatrième élément : LE FEU (niveau 1)

CHNOUMOS
Commencez par mettre côte à côte les deux allumettes pour découvrir l'information : Cassiopeia 1572. Faites une recherche sur le Net avec ces éléments pour arriver sur le site : **http://www.tychobrahe.net** . Allez sur la page "observations" et notez sur la première figure l'emplacement des lettres qui se trouvent dans le cadre.
Retournez sur l'écran de l'énigme et déplacez les billes pour qu'elles se positionnent dans les petits trous aux mêmes emplacements que sur la figure. La lettre est inscrite sur la bille, mais si vous ne la voyez pas bien il est possible d'avoir cette information en faisant rebondir la bille sur le rebord du cadre.

CHTHISAR
Dans un premier temps il faut prendre la flamme et la déplacer dans le labyrinthe jusqu'à la plume sans toucher les petites billes qui se trouvent sur le parcours.
Message du Phoenix : "Minerve, avec son sang j'ai écrit la première partie du message. 5 lettres t'ouvriront Chthisar ".
Sur le film qui suit, il faut faire un arrêt sur image pour noter les 5 lettres écrites au sang sur le mur. Pour ce faire, attrapez le carré qui se déplace au-dessus du film. La calligraphie de ces lettres ne vous est pas inconnue.
Souvenez-vous du site : **http://www.demagia.net/fr/index.html** en bas de la page de Corneilles Agrippa. La traduction donne le nom : Nagha. Entrez ce code pour terminer Chthisar.

IPI
La première partie de ce jeu consiste à reproduire une image en déplaçant les morceaux dans le bon emplacement.
Message du Phoenix : "6 planètes détruites et Ipi s'ouvrira ".
Ce jeu d'arcade consiste à détruire les 6 billes (planètes) qui se trouvent en périphérie de la piste grâce à un faisceau laser. Mais le laser doit être amplifié en se reflétant dans trois miroirs différents avant d'atteindre sa cible. La planète doit être touchée deux fois par le laser pour être détruite et donner naissance à une petite bille qui se déplacera sur la piste et fera obstacle au faisceau.

PHATITI
Message du Phoenix : "L'accomplissement approche. Près d'un château, le sang de Minerve a dessiné la Vérité dans la

neige. Allume le soleil. Sa lumière te conduira jusqu'au château. Quatre chiffres inscrits sur sa tour t'ouvriront Phatiti".
Cliquez rapidement et à plusieurs reprises sur le brûleur en forme de soleil pour l'allumer. Passez la note écrite à l'encre sympathique au-dessus de la flamme pour faire apparaître le nom du château : Benatky. Faites une recherche sur le Net avec ce nom pour arriver sur le site : **http://www.benatky-castle.net** .
Allez sur la page "histoire" pour regarder la photographie de la tour faisant mention de la date 1864.
Entrez ce code pour terminer Phatiti.

SUBOS
Ouvrez la boîte d'allumettes et prenez-en une. Brûlez la poupée ! Il ne reste alors plus qu'un squelette. Sur l'image de la boîte d'allumettes il apparaît aussi un squelette. Il faut reproduire la position du squelette à l'identique de celle qui est sur la boîte. Un petit son retentit lorsque une partie des os est bien positionnée.
Message du Phoenix : "Il faut tuer pour survivre. Tuer les parasites avant d'être mangé par eux ! Si toutes les plantes sont mangées, tu perdras ! ".
Pour ce jeu d'arcade, il faut détruire tous les cafards qui s'attaquent aux plantes en faisant avancer le disque qui possède 4 brûleurs. Pour le déplacer, il faut maintenir appuyé le bouton gauche de la souris dans la direction souhaitée. Les cafards sont repoussés ou détruits lorsqu'ils passent dans le jet de feu. Il y a trois parties successives de plus en plus difficiles.

TEUCHMOS
La première partie de ce jeu consiste à maintenir en action le brûleur à gaz le plus longtemps possible. Cliquez sur le bouton d'alimentation en gaz et avec l'allumette, allumez tous les brûleurs. Il y a une temporisation qui referme automatiquement l'arrivée du gaz. Il est donc nécessaire de cliquer sur le bouton régulièrement. De même il faut rallumer avec l'allumette l'ensemble des brûleurs qui viendraient à s'éteindre.
La deuxième partie de cette énigme consiste à trouver l'adresse précise de la maison qui fait l'angle de la rue.
Message du Phoenix : "Il vécut dans cette maison de Prague quelques années après mon passage. Une maison : un nom de rue, un numéro ".
Faites un tour complet et regardez au plus près sur le mur une inscription : Knudstorp 1546.
Faites une recherche sur le Net avec ces éléments pour arriver sur le site : **http://www.tychobrahe.net** . Allez à la page "séjour à Prague" pour découvrir sous la photographie de la rue l'adresse exacte où a vécu Tycho Brahé : 1, rue Novy Svet.
Il reste à sélectionner cette adresse pour terminer Teuchmos.

Quatrième élément : LE FEU (niveau 2)

CHOUTARET
Message du Phoenix : "Gloire à celui qui a découvert le Livre Sacré ! Le message de Minerve te conduira jusqu'à lui ".
Pour l'énigme Chthisar où il était question de Minerve, vous avez trouvé le mot NAGHA. Faites une recherche avec ce mot. Vous arriverez sur le site : **http://www.nag-hammadi.com** . Allez sur la page "la petite histoire d'une grande découverte". Il y a la photo de Mohammed Ali Samman. Entrez ce nom pour terminer Choutaret.
Julie Massenet vous a envoyé dans votre boîte aux lettres un mail avec un site Internet intéressant : **http://www.jim-leroy.net** .

LACHORI
Cette première partie est un jeu d'arcade du même type que "PacMan". Avec les flèches du clavier, déplacez le soleil pour l'amener de l'autre côté du labyrinthe. Si vous rencontrez un fantôme, vous repartez à la case départ. En allant sur les cases spéciales, vous obtenez le pouvoir de manger les fantômes pendant un laps de temps très court, sachez en profiter.
Message du Phoenix : "L'écusson t'ouvrira Lachori".
Déposez les diapositives sur la lampe centrale. Par transparence vous remarquerez les lettres au bas des diapos : NOCE_IGO. Seule la lettre N est retournée à 45°.
Faites une recherche sur le Net avec le nom : nocenigo. Vous arriverez sur le site : **http://www.hotel-mocenigo.com** .
Sur la page d'accueil il y a l'écusson à reproduire. Le motif et la couleur sont aussi importants l'un que l'autre.

SICHET
La première partie de ce puzzle consiste à stabiliser l'image du film, en positionnant le curseur à droite ou à gauche

pour l'accélérer ou le ralentir.
La deuxième partie est un jeu d'arcade du type "Space Invaders". Cliquez régulièrement pour tirer sur les vaisseaux ennemis et vous déplacer sans toucher les obstacles. Il y a deux étapes intermédiaires pour éviter de tout recommencer à chaque erreur.

Le dénouement :
A la fin des épreuves du Feu, un point blanc apparaît au centre de l'écran. Cliquez dessus. Vous venez de vous connecter sur un site Internet où vous attend le Phoenix.

Message du Phoenix : "Pauvre Poussin, tu viens de commettre l'irréparable ! Jack et Karen sont enfermés dans un lieu secret. Un mécanisme commande à distance sa destruction. En te connectant tu viens tout simplement de condamner tes amis ! ".
Acceptez de jouer le jeu en face à face avec le Phoenix.
Quelle que soit l'issue du jeu, Gery arrivera à s'introduire sur le site et à localiser le serveur.
Il s'en suit une série d'échanges par mail. Jack et Karen vont-ils s'en sortir ? Le Phoenix sera-t-il mis hors de combat ?
Fe256 vous envoie un lien vers les photos de l'opération de police : **http://www.fe256.net/cinisello01/** .

In Memoriam : La Treizieme Victime

© Ubisoft / Lexis Numérique 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution donne le cheminement pour résoudre toutes les énigmes du jeu. La plupart peuvent être résolues en se servant de n'importe quel moteur de recherches, mais certaines nécessitent l'utilisation exclusive du moteur MSN **http://search.msn.com**. Ce sera alors préciser lorsque ce sera le cas.

Dans sa soif de reconnaissance, le Phoenix a envoyé un second CD-Rom à l'agence SKL. Suite à votre succès pour décrypter le premier, on fait de nouveau appel à vous pour tenter de percer les mystères de ces nouvelles énigmes. Enregistrez-vous et lancez le film d'introduction. Vous découvrez un clip en hommage à Carolina, la nouvelle victime du Phoenix. On peut aussi apercevoir Alex Borgo, le journaliste qui s'est donné la mort peu après celle de Carolina. Après ce film, le Phoenix prend la parole et vous invite à visionner une autre séquence, plus glauque cette fois. Vous y verrez Carolina complètement affolée dans le noir... Pour la suite, vous devrez cliquer sur différents symboles pour afficher des phrases. Cliquez d'abord sur la barre à droite du carré, puis sur la croix, sur la phrase elle-même, sur le dos, puis sur le cou. Vous pourrez lire : "Je l'ai aimée et recherchée. Depuis mon enfance je l'ai désirée comme épouse et je suis devenu amoureux de sa forme. J'ai prié afin qu'elle meurt sans douleur. Minerve, c'est à toi que cette Oeuvre est dédiée". Cliquez une dernière fois pour entrer dans le vif du sujet. Notez que vous recevrez plusieurs mails durant le jeu. On ne les regroupera pas ici, mais sachez que Julie vous donnera plusieurs indices tout au long de l'enquête.

Initiation

Comme la première fois, le Phoenix tient à vous faire passer un rite d'initiation. Il s'agit de replacer des noms sur l'Arbre de Vie. Ouvrez votre moteur de recherches et lancez une recherche en indiquant l'un des noms qui flottent sur l'écran + arbre de vie. Vous arriverez sur un site vous indiquant précisément où placer les noms (exemple, ce site : **www.religieux.com/Arbre.php**). Faites glisser chaque nom sur la place qui lui revient. Ce n'est qu'après avoir placé correctement tous les mots, que vous pourrez continuer. Cette initiation vous informe que le Phoenix s'intéresse tout particulièrement à la kabbale...

Niveau 1

IANOR
Visionnez le film de la rencontre entre Alex et Carolina.
Message du Phoenix : "Tu connais mon maître. En citant son nom, j'ai souhaité rendre hommage ici à celui qui fut son plus fidèle disciple."
Poussez les lettres jusque dans les cercles du bas pour former le nom du disciple de Giordano Bruno (maître du Phoenix, comme découvert dans le premier CD-Rom). Pour vous aider, vous verrez apparaître deux dates : 1566-1632, et une ville : Helmstadt. Entrez ces éléments dans un moteur de recherches. Vous atterrirez sur le site **http://www.positiveatheism.org/hist/bruno06.htm**. Il est en anglais, mais en y cherchant la date 1566, vous verrez qu'elle correspond à la naissance de **Jerome Besler**, un ami de Giordano Bruno. Ecrivez donc ce nom avec les lettres à votre disposition.
Message du Phoenix : "Articuli adversus mathematicos. Mentis - Intellectus - Amoris"
Cliquez sur le papillon pour faire apparaître neuf symboles et trois emplacements. Entrez *Articuli adversus mathematicos* dans un moteur de recherches. Vous trouverez des choses intéressantes sur le site **http://www.bruno-giordano.net/fr/magic2.html**, notamment dans la partie *Traité "contre les mathématiciens"*. Le nom des figures y est donné, il suffit alors de trouver les figures mentis, intellectus et amoris pour les placer dans les trois

emplacements. Dans le jeu, les figures concernées sont les figures 2, 7 et 4.
Toujours sur le même site, cliquez sur la figure Amoris. Elle s'ouvre en grand. Notez la position des lettres sur la figure et reproduisez le même schéma dans le jeu.
Vous obtenez une récompense, un film sur l'enfance de Carolina. Ce film introduit aussi un nouvel intervenant dans l'histoire : Tom, le caméraman d'Alex.

YAYN

Message du Phoenix : "La meute sait compter jusqu'à 7. Elle obéit au doigt et à l'oreille."
La meute, c'est en fait ce petit groupe de carrés qui volent à droite de l'écran. Cliquez une fois n'importe où sur l'écran et observez la meute. Elle désigne un point. Passez votre curseur sur ce point pour découvrir une lettre. Recommencez en cliquant maintenant deux fois. Même chose, la meute désigne une autre lettre. Recommencez encore en cliquant 3, puis 4, puis 5, puis 6 puis 7 fois. Vous trouverez 7 lettres qui forment le nom FALKIRK. Cliquez sur les gros carrés pour inscrire ce nom.
Message du Phoenix : "Tom était le caméraman d'Alex. Sa carte de presse est désormais périmée mais son numéro t'ouvrira Yayn".
Il existe deux solutions pour trouver le numéro de la carte de presse de Tom. Servons-nous des indices donnés par le Phoenix. En déplacant le petit carré à droite de la carte de presse, on obtient les mots Magnus et Imperium. Entrez *Falkirk Magnus Imperium Tom* dans un moteur de recherches et vous trouverez le site **http://falkirk.free.fr/pictures/photographs/photographs.htm**. Falkirk est un groupe de métal qu'apprécierait beaucoup Tom. Il est d'ailleurs cité dans les crédits des photos. Vous apprenez ainsi qu'il se nomme Tom Altman. Cherchez maintenant Tom Altman Caméraman et vous arriverez sur le site de son agence : **http://www.agence-tomaltman.com/**. Fouillez un peu la partie Qui sommes-nous ? et vous trouverez le site perso de Tom (**http://www.tomalt.net/**). Bien exhibée en première page, la carte de presse de l'interressé vous révèle le numéro que vous cherchiez qui est **977029**.
La seconde solution pour dénicher le fameux numéro consistait simplement à entrer *Tom caméraman carte de presse* dans un moteur de recherches. On arrive au même résultat sans avoir à passer par le groupe de métal.
Message du Phoenix : "Tu te débrouilles pas mal Poussin, tu veux encore un film de Borgo ? Tiens regarde..."

NASNIA

Cliquez sur les images jusqu'à faire apparaître l'animation avec Carolina, de la main, elle cache quelque chose sur son épaule. Cliquez une fois et vous verrez une barre verticale parcourir Carolina. Notez que cette barre s'éclaire à un moment donné. Cliquez de nouveau, et c'est cette fois une barre horizontale qui descend le long de l'image. Même chose, elle s'éclaire aussi à un moment. En fait, les deux barres scintillent lorsqu'elles passent au dessus d'un point précis de l'image. Vous devez trouver ce point et cliquer dessus pour arrêter l'animation. Carolina dévoile le tatouage qu'elle porte, une chouette.
Message du Phoenix : "Carolina s'était faite tatouée une hirondelle sur le sein. J'ai dessiné sur son épaule un attribut plus héroique correspondant davantage à son rang."
Cherchez *chouette symbole* sur un moteur de recherches. Plusieurs sites mentionnent la chouette comme la représentation d'Athena. Tapez Athena dans le jeu pour passer à la suite.
Message du Phoenix : "Tu connais désormais son prénom, son ange t'ouvrira Nasnia".
Il va falloir trouver l'ange gardien de Carolina. Pour ce faire, vous devez d'abord trouver son nom de famille puis sa date de naissance. Revenez sur le site perso de Tom (**http://www.tomalt.net/**) et lisez sa note du 5 mai 2003. Il nous donne le nom de famille de Carolina. Elle s'appelle Carolina Molikova. Entrez cela dans un moteur de recherches. Vous trouverez le site **http://www.lanterna-magica.net** sur lequel Carolina semble avoir laissé un message (dans le livre d'or). Dans ce message, Carolina renvoie vers un site de généalogie (**http://www.czech-genealogicka.org**) qui servira bien plus tard. Le pseudo qu'utilise Carolina sur le livre d'or est Caro0603, ce qui laisse penser qu'elle est née le 6 mars. Ensuite, en comparant la date du message avec la réponse du webmaster, on déduit facilement qu'elle est née en 1972 (elle avait 30 ans lorsqu'elle a posté...). Ouvrez un moteur de recherches et entrez *ange gardien date de naissance*. Entrez sur le site **http://anges.free.fr/genies1.htm**. Dans la section Liste des Anges Gardiens, vous trouverez enfin que l'ange de Carolina, qui correspond à la période 6 ou 10 mars, se nomme **Yabamiah**, ou Jabamiah, les deux fonctionnent. Entrez ce nom pour ouvrir Nasnia et voir un nouveau film.

Message du Phoenix : "Bravo Poussin, tu viens de terminer les trois premières marches qui mènent à la Révélation. Mais ne te réjouis pas trop vite, les difficultés ne font que commencer..."

Niveau 2

SALLA

Message du Phoenix : "Tellus fut la Septième. A Marburg, j'ai laissé son cadavre recouvert de brûlures dans une cave abandonnée donnant sur la rue -------. Une rue désormais Sacrée."

Vous avez compris que vous devez trouver le nom de la rue Sacrée. L'image que vous avez donne justement sur une rue. Bougez à droite ou à gauche jusqu'à trouver un panneau. Il indique que la scène se trouve sur la rue Zwischenhausen. Sur le net, cherchez un plan de Marburg. Ce site **http://allemagne.express-map.com/plan-marburg** fera très bien l'affaire. Cherchez la rue Zwishenhausen pour avoir un plan du quartier. Vous notez la rue **Steinweg** tout près, c'est celle qui nous intéresse.

Message du Phoenix : "Avant d'être Elue, sacrifiée à Sol Invictus, Tellus s'appelait Hilde... Tu connais désormais la date et le lieu de sa seconde Naissance. La date et le lieu de la première t'ouvriront Salla."

Jetez un oeil sur vos mails. Julie vous rappelle que la septième victime s'appelait Hilde Gardener. Cherchez des infos sur elle en passant par le moteur de recherches MSN **http://search.msn.com/results.aspx?FORM=SMCRT&q=Hilde%20Gardener**. Cliquez sur le premier site qui sort : **http://www.hildeseite-web-de.net/**. Bien qu'il soit en allemand, on peut quand même apprendre quelques informations ici. Entrez dans la section Lebenslauf, il y a une brève description de Hilde Gardener. Elle serait née le **20/08/1980** à **Dieburg**. Il ne vous reste qu'à inscrire ces données pour terminer Salla.

Message du Phoenix : "Félicitations Poussin, je suis fier de toi ! Tu mérites encore une petite récompense."

Regardez le nouveau film.

Message du Phoenix : "Revoir ces endroits où j'ai passé du bon temps me ravit. Grâce à Alex, tu les découvres enfin, Poussin... Jack et Karen n'avaient même pas pris le temps de te les faire visiter. Au fait, comment vont ces deux là ? J'espère que je leur manque."

SADEDALI

Message du Phoenix : "Ouvre les yeux Poussin..."

Vous devez cliquer sur les yeux dans un ordre très précis pour les maintenir tous ouverts. Si vous faites une erreur, l'indice 1415 AD apparaîtra. Dans un de ses mails, Julie parle du peintre Dürer, qui signait ses toiles de ses initiales D-A. Elle vous parle également du tableau Melancholia qui contient le carré magique de Jupiter. Cherchez une représentation de ce tableau. Il y en a une ici (**http://web.org.uk/picasso/melencolia-f.html**), avec en prime un agrandissement du carré magique. Répétez le schéma du carré magique sur les yeux afin de les ouvrir.

Pour la suite, saisissez la barre à gauche de l'écran et attrapez les codes barres de couleurs qui défilent en évitant de prendre les blancs. Lorsque ce sera fait, vous verrez la suite de chiffres 19 14 19 06 16 23 06 26 24 10. Tout bon détective penserait à associer chaque numéro à une lettre de l'alphabet pour déchiffrer le message. Malheureusement, ce n'est pas aussi simple. Comme vous le fait très judicieusement remarquer Julie dans son mail, le bout de carré magique qu'on aperçoit à l'écran est étrange, les numéros 1 et 4 du carré originel ont été remplacés par 6 et 9. A partir de là, pourquoi ne pas repartir sur le coup de lettres, mais en partant de 6 et non de 1 ? Considérez l'alphabet comme tel : A = 6, B = 7, C = 8, ... jusqu'à Z = 31. Vous avez maintenant un tableau de correspondance, qui donne avec la série numérique à l'écran le nom : **NinaKrause**. Entrez ce nom pour terminer Sadedali.

Message du Phoenix : "Bravo Poussin, tu es presque aussi doué que la copine d'Hilde ! Cette petite travaille désormais comme caissière dans un supermarché, comme quoi l'histoire de l'art mène à tout..."

Message du Phoenix : "Nina Krause a la langue bien pendue... J'aurai aimé lui arracher avec les dents mais il n'y avait qu'une Elue : Hilde. Elle seule a eu droit à cet honneur suprême. Malgrè ses manières de sainte-nitouche, elle n'a pas résisté longtemps à mes talents de séducteur."

Regardez le nouveau film.

THAMUR

Message du Phoenix : "Le Feu sacré te conduira vers Markus. Son nom t'ouvrira Thamur".

Les douze signes du zodiaque flottent sur l'écran. Jetez les trois signes associés au feu sur le brûleur au centre. Ces signes sont **le Bélier, le Lion et le Sagittaire**. Plusieurs noms apparaissent alors. Brûlez-en le maximum. Il ne devrait alors en rester que trois : Ackerman, Ortz et Mockels. Entrez ces trois noms dans un moteur de recherches qui vous conduira vers le site d'une église allemande : **http://www.uk-de.org/**. Dans l'introduction, vous pouvez lire **Markus Hermann**, c'est le nom que vous cherchiez.

Regardez le nouveau film.

Niveau 3

OURER

Pour le début de Ourer, il s'agit de reconstituer le portrait de Tycho Brahe dans un jeu de taquin. Pour aller vite, voici la solution (chiffre en abscisse, lettre en ordonnée) : B2, C2, C3, B3, A3, A2, A1, B1, B2, C2, D2, D3, C3, C4, B4, A4.
Message du Phoenix : "Mon Maître vécut dans la misère pendant que d'autres intellectuels à la pensée moins dérangeante recevaient les honneurs des rois. Gloire à toi Giordano Bruno ! Honte à tes lâches ennemis qui, aux sacrifices de la Vérité, préférèrent le confort des palaces."
Déplacez le palais pour pouvoir écrire dans la case. Il vous faut le nom du palais de Tycho Brahe. Une petite recherche sur le net vous donnera le nom du palais. Il s'agit de **Uraniborg**.
Message du Phoenix : "Tycho étudia Mars. Son amante te conduira vers mon Ancien Empire. Tu y trouveras ma cité d'origine."
C'est bien connu, si les hommes viennent de Mars, les femmes viennent de Venus. L'amante de Mars est donc Venus. Lancez votre moteur de recherches et cherchez *Venus Ancien Empire*. Avec une chance inouïe, vous tombez sur ce site : **http://membres.lycos.fr/nebetbastet/benou.htm** qui regroupe tout ce dont vous avez besoin. L'Ancien Empire fait référence à l'Egypte. Et d'après les informations sur cette même page, on célébrait le culte du phoenix à **Heliopolis**. Voilà la cité que vous deviez trouver.
Message du Phoenix : "Prague, Benatky... Neuvième sacrifiée sur la liste sacrée, Minerve n'a pas souffert. Elle s'est juste demandée qui j'étais avant de mourir..."
Regardez le nouveau film.

TANIE

Message du Phoenix : "Personne, avant Alex, n'avait eu l'idée de revenir au parc de Benatky après la fonte des neiges... Dommage ! Ces symboles Sacrés dessinés dans la terre auraient pu mettre les flics sur la piste..."
Notez la petite boule en haut de l'écran et les deux barres de part et d'autre de l'image centrale. Vous devez faire rebondir cette balle contre les barres pour faire défiler la vidéo. Plus vous frapperez fort, plus longtemps la vidéo va défiler. Le but est d'arrêter la vidéo pile-poil lorsque la caméra filme le calepin d'Alex avec les symboles Sacrés. C'est plus simple de donner plusieurs petits coups avec la balle plutôt que des grands rebonds qui font avancer la bande trop loin.
Message du Phoenix : "Mais ils sont trop nuls ! A toi de me prouver que tu es meilleur Poussin... Si tu parviens à les décrypter, je t'ouvrirai Tanie."
Les joueurs qui ont terminé In Memoriam se souviennent probablement de ces symboles et sauront retrouver rapidement le site internet capable de les aider à les décrypter. Il s'agit du site **http://www.demagia.net/fr/bruno.html**. Pour les autres, attendez le mail de Julie qui vous mettra sur la piste de Corneille Agrippa. Il suffira alors de chercher *alphabet Corneille Agrippa* sur le net pour tomber sur ce site. La traduction du message donne **Logion38**.
Message du Phoenix : "Le 56ème te mènera vers lui..."
Le Phoenix fait référence au 56ème Logion. Cherchez-le sur internet. Voici ce qu'il dit :
Logion 56
Jésus disait : Celui qui connaît le monde découvre un cadavre. Et celui qui découvre un cadavre le monde ne peut le contenir.
Vous comprenez que vous devez trouver le nom de la personne qui a découvert le cadavre de Carolina à Benatky. Si vous ne le comprenez pas tout seul, un mail vous le soufflera. Si vous avez bien prêté attention à toutes les vidéos du jeu, vous avez peut-être retenu le nom de Jamek, le policier chargé de l'enquête sur le meurtre de Carolina. Faites une recherche avec MSN avec les mots clés *Jamek Benatky*. Vous trouverez le site d'une radio tchèque **http://www.radiozakaz-cz.net/**. Fouillez les archives du 11-20 (**http://www.radiozakaz-cz.net/archiv-11-20.htm** et vous trouverez un passage qui traite de l'affaire. Avec un petit dico franco-tchèque sous la main, vous pourrez déchiffrer quelques mots, et découvrirez le nom de **Brozik**. Il s'agit de la personne qui a trouvé le cadavre de Carolina.
Message du Phoenix : "Encore un petit film ? Tiens, tu vas bientôt comprendre qui était Carolina..."
Regardez le nouveau film.

NERON

Passez la souris sur les petites croix comme si vous lisiez un message. Notez les lettres qui font un son différent. Il y en a 5 qui forment le mot **LEYDE**. Inscrivez ce mot dans la case.
Message du Phoenix : "Leyde --- Trois chiffres te manquent pour te rapprocher de la solution."
Les trois chiffres ne sont pas très loin. Bougez l'image vers le haut. Vous découvrirez le nombre 440. Faites une

recherche *Leyde 440* sur le net. Vous tombez sur le site **http://perso.club-internet.fr/hdelboy/livre_crates.html**. Les schémas en bas de page ressemblent beaucoup à ceux qui flottent sur l'écran de Neron.
Notez les symboles en faisant bien attention : le premier est à droite du second, le troisième est à droite du quatrième, etc... De retour dans Neron, placez les symboles dans l'ordre sur leurs emplacements désignés.
Regardez le nouveau film.

Niveau 4

IAYON
Saisissez la lame de rasoir et grattez l'écran vers la gauche de la colonne de chiffres. Vous découvrez une inscription qui ressemble fortement à du grec. Cherchez un alphabet grec sur le net. Celui-ci (**http://oidipus.free.fr/grec/grec01.htm**) ira très bien. Après traduction, vous pouvez lire Jesus-Christ. Toujours avec le même site, notez chaque lettre en majuscule puis retournez sur le site **http://www.demagia.net/fr/bruno.html**. Là, vous trouverez des valeurs associées à chacune des lettres. Reportez enfin ces valeurs dans Iayon. Vous devriez obtenir dans l'ordre : 10, 8, 200, 70, 400, 200 et 600, 100, 10, 200, 300, 70, 200. Le total donne 2368.
Message du Phoenix : "Pour ouvrir Iayon, appelles les deux premiers Démons du Cinquième Ciel régnant le Mardy du côté de l'Occident. Appelles ensuite Celui de la Huitième Heure du jour."
Julie nous trouve un excellent site capable de nous aider. Il s'agit de **http://www.anges-demons.net**. Là, vous trouverez la liste des anges et des démons demandés. Dans l'ordre, il s'agit de **Lama - Astagna - Tanie**. Pour les inscrire, vous devrez frapper les lettres à l'aide de la boule au centre de l'écran. Servez-vous des bords pour faire des rebonds et atteindre les lettres les plus éloignées.
Message du Phoenix : "Eli, Eli, lama sabachtani... Dieu, mon Dieu, pourquoi m'as-tu abandonné ? Pendant longtemps, personne n'a contesté cette version officielle... Il est temps de rétablir la vérité."
Message du Phoenix : "Eli, Eloim ! Lama Astagna Tanie ! sont les véritables paroles prononcées par Jésus. Des noms de démons !!! Hé hé hé ! Grâce à moi, tu sais désormais qu'on t'a menti sur ce point comme sur tant d'autres..."

ABAI
Message du Phoenix : "L'Unité créera le Sang sacré. Le Sang Sacré t'apportera la Révélation."
Vous pouvez voir 6 lettres tirées de l'alphabet hébraïque (**http://www.morim.com/alphabet.htm**). Vous prendre un peu de sang à chaque lettre et le déposer dans le réceptacle au centre. Cela dit, à la treizième goutte, une explosion se produit et il faut tout recommencer. Grâce aux différents mails que vous enverra Julie, vous apprendrez que Unité se dit achad en hébreux, soit Aleph, H'et, Dalet. En cherchant la valeur cabalistique de ces trois lettres (**http://www.geocities.com/chalom_leubmen/**), vous obtenez 1, 8 et 4. Or, si vous comptez bien 1 + 8 + 4 = 13. Vous devez alors verser une goutte de sang à partir de la lettre Aleph, 8 gouttes à partir de H'et et 4 gouttes à partir de Dalet. Dans l'ordre, ces lettres sont disposées à 6h, 4h et 2h. Le sang devient rouge. Plongez-y le morceau de papier, le nom Samman apparaît. Vous n'avez qu'à l'inscrire dans la case prévue à cet effet.
Passer votre curseur sur le petit carré qui rebondit. Une liste de noms apparaît, avec en tête Ali Samman. Si vous cliquez sur l'ampoule de gauche, le dernier nom se dévoile aussi, il s'agit de Peter Volker. Ces deux personnes ont été en possession du Codex 14, le document au centre de toute l'histoire. Vous devez ici inscrire le nom de tous ceux qui ont eu la deuxième partie du codex entre les mains. Vous trouverez cette liste de personnes en fouillant le site **http://www.albane.euro.st/** obtenu à partir de celui-ci **http://www.nag-hammadi.com/fr/history.html**. Les personnes sont **Ali Samman, Bahij Ali, Phocion Tano, Alfredo Malardi, Thomas A. Malko et Peter Volker**. Faites glisser chaque lettre jusqu'à sa bonne position pour terminer Abai.

NATHALON
Le mot Saturnia scintille au dessus d'un carré. Sur le net, cherchez le *carré magique de Saturne*. Vous le trouverez ici : **http://www.france-spiritualites.com/PCarremagiqueSaturne.htm**. Aidez-vous de la numérotation pour joindre les points dans le bon ordre. On vous demande ensuite de reproduire le carré magique de Jupiter. Il se trouve ici : **http://www.france-spiritualites.com/PCarremagiqueJupiter.htm**.
Message du Phoenix : "Anton est le chaînon manquant. Son nom t'ouvrira Nathalon."
Evidemment, le Phoenix ne précise pas de quel chaînon il parle. Dans un mail, un de vos contacts pense qu'il s'agit peut-être de la personne qui a parlé du manuscrit de Nag Hammadi à Carolina. C'est effectivement cette personne que vous cherchez. Le premier réflexe est d'aller voir le site de généalogie donné en début de jeu (**http://www.czech-genealogicka.org**), cependant les données relatives à Carolina sont protégées par un mot de

passe. Faites un tour par le forum du site. Carolina y a posté en laissant un précieux indice pour découvrir son mot de passe. Il s'agit du nom de son ange gardien ! Faites une recherche sur la famille Molikova, puis cliquez sur Carolina et entrez l'identifiant *Carolina* et le mot de passe *Jabamiah* pour voir l'arbre généalogique de la jeune femme.
Il y a bien un Anton dans la famille, mais ce n'est pas lui qui a parlé du Codex à Carolina. Notez que le nom de famille des filles est composé de celui du père + KOVA. Notez aussi que le nom de famille de la grand-mère de Carolina est Malkova, ce qui signifie que son père ou son frère se nomme Malko. Cela ne vous rappelle rien ? Si, l'un des derniers détenteurs du Codex 14 était Thomas A. Malko. Et si le A. était l'initiale de Anton ? Voilà donc le nom que vous cherchiez, il s'agit de **Anton Malko**.

Message du Phoenix : "Bravo Poussin, te voilà arrivé au terme de ton Initiation. Tu commences à comprendre qui était vraiment Carolina et ce qu'elle cherchait, n'est-ce pas ? Tiens regarde : le dernier film d'Alex va confirmer tes déductions."
Regardez le nouveau film.
Message du Phoenix : "Alex se trompe. Carolina n'a pas été Sacrifiée par erreur... Tu sauras pourquoi plus tard... Auparavant, il te reste d'autres choses plus urgentes à découvrir... Vas-y, Poussin, clique..."
Regardez le film d'Alex.
Message du Phoenix : "Ha ha ha cet Alex était bien naïf ! Il croyait pouvoir détruire à lui tout seul Manus Domini ! Quel orgueil ! Quoiqu'il en soit, son reportage risquait de compromettre mes plans ; malgré toute la haine que je porte pour cette organisation, j'ai préféré le faire taire... Il n'a pas souffert, ou très peu. Pour accomplir l'Oeuvre Ultime, sa mort était nécessaire. Avant de mourir, Guido Corliano, le dirigeant de Manus Domini, m'a donné les informations qui vont me permettre de retrouver Le Livre. Je ne voulais pas que la Police compromette mon plan en fouillant dans les arcanes de l'organisation et de son passé. Désormais plus rien ne pourra arrêter la Résurrection du Phoenix. Les Anges de Prague se souviennent et pleurent mais le Phoenix, guidé par sa Mission Suprême ne les entend pas : Il plane au dessus du monde des hommes, au dessus de la sphère des Anges, très haut dans la Lumière du Soleil Noir, là où il est impossible de distinguer le Bien du Mal."
Regardez le dernier film du jeu.
Message du Phoenix : "L'Oeuvre Ultime s'accomplira..."

In Memoriam : Le Dernier Rituel

© Ubisoft / Lexis Numérique 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce jeu hors du commun consiste en la résolution de 36 énigmes, en ayant pour aide Internet ainsi qu'un appui considérable de la part de vos collègues grâce aux nombreux mails que vous recevrez au cours du jeu. Lisez bien ces derniers, car pour beaucoup d'entre eux ils pourront se révéler être la clé d'une énigme sur laquelle vous aviez bloqué des heures durant. N'hésitez pas non plus à passer à d'autres énigmes et à mettre de côté celle sur laquelle vous coincez, car venir à bout d'autres casse-tête peut parfois éclairer votre lanterne envers celle qui vous pose problème (grâce aux films de fin d'énigme par exemple, ou encore grâce aux mails que vous pouvez recevoir plusieurs heures après avoir débuté cette énigme). Dès que vous avez une information, un mot, une piste quelconque, ayez le réflexe de lancer des recherches Internet avec votre moteur préféré. Lançons-nous maintenant dans le vif du sujet en passant au crible le DVD du Phoenix.

NIVEAU 1

ARAT

Vous vous trouvez devant un cadran autour duquel un point lumineux se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre, éclairant chacun à leur tour un des 25 petits cercles. Au centre du cadran se trouvent cinq gros cercles qui s'éclairent à l'instant où le point lumineux rencontre les premier, deuxième, sixième, neuvième et quinzième petits cercles. Ces derniers représentent en réalité les 25 lettres de l'alphabet hormis le Z. On obtient donc les lettres A, B, F, I, O, et il ne reste plus maintenant qu'à les placer dans l'ordre indiqué par les cinq cercles au centre. Ainsi, on remarque que la lettre F est à mettre en premier, puis A, suivi de B, etc... Vous trouvez le mot final qui est "FABIO". Il faut maintenant trouver son nom de famille. Cliquez sur l'image qui est apparue, puis pointez sur le curseur blanc qui se promène à différents endroits, pour découvrir les noms suivants : Carlos Echevarria Dominguez et Antonio Maura Ribeira. Lorsque vous recherchez ces noms sur Internet, vous atteignez un site nommé "Le Cercle des Amis de Dante" et vous trouvez finalement le nom de son président, Fabio Sanz Urquijo. Reste à taper ce nom de famille dans la case blanche et valider avec Entrée.

ZONTHAR

Il s'agit tout d'abord de placer dans le gros récipient central 8 petits cercles en mouvement en les choisissant et en les piochant dans chacun des quatre autres petits récipients. Ainsi, piochez 1 petit cercle dans le récipient le plus en haut à gauche, 4 autres dans le récipient du dessous, 2 dans celui situé en haut à droite, puis piochez un dernier petit cercle dans le récipient du dessous. Vous résoudrez ensuite la première partie de l'énigme en plaçant les petits cercles en mouvement sur l'enveloppe, où apparaîtra un tableau signé Sandro. Une fois l'enveloppe découverte complètement, vous passez à la suite de l'énigme. En cliquant sur l'aide en haut à droite, vous obtenez le nom d'Alessandro Mariano. En tapant ce nom dans une page Internet, vous apprenez qu'il porte le nom d'Alessandro di Mariano dei Filipepi. Tapez ce nom pour atteindre le site Umanista.net. Cliquez ensuite à l'endroit demandé pour visualiser les illustrations de La Divine Comédie de Dante. Il s'agit maintenant de regarder les illustrations présentées dans la partie "L'Enfer (Inferno)", chacune portant un numéro. On reconnaît ainsi les illustrations n° 8, 9, 19, 21, 22, 27, 28, 31 et 33. Il s'agit de déplacer les numéros qui fourmillent à l'écran sur leur image respective, que vous pouvez faire défiler à l'aide des flèches sur les côtés. La méthode pour déplacer les numéros consiste à pointer dessus une première fois, puis lorsque le petit cercle qui leur tourne autour est vers le bas, cliquez jusqu'à faire descendre le numéro sur l'image.

ZONTZRE

6 cercles fourmillent à l'écran et il s'agit de placer dans la bouche deux cercles identiques à chaque fois. Il en ressort les lettres AH, EA et B. Il suffit ensuite de les placer dans cet ordre par rapport à leur position dans l'alphabet. On obtient ainsi le nombre 18512.
Cliquez en haut de l'image pour éclairer et ensuite passer la diapositive à la lumière et découvrir un château. Il s'agit de trouver le nom de son créateur.
En tapant sur le net "Rodrigo château" vous trouverez le nom complet "Don Rodrigo Diaz de Vivar y Mendoza". Vous n'avez plus qu'à compléter le nom pour réussir l'énigme.

SIKET

Vous voyez défiler des mots à l'écran, et certains apparaissent en gras en même temps qu'un son. Il s'agit entre autres des mots "sotto, dottrina, avete, voi, sani...". Tapez ces derniers dans une barre de recherches pour atteindre le site www.nuovorinascimento.org et vous trouverez le verset "DANTE Inf. IX 61-63" qui comporte tous ces mots. Le code à entrer sera le suivant : 00IX 061 063.

ZAN

Attrapez les bulles qui fourmillent à l'écran, puis suite à un double-clic elles vous indiqueront une altitude. Lorsque vous cliquez sur celles qui feront retentir un cri, vous notez l'altitude 1919 m. Mis à part ceci, vous notez également en second plan les lettres LAS NIEVES. Une recherche sur le net en tapant "las nieves 1919" vous apprend qu'il s'agit de la hauteur du Pic de la Torrecilla. Tapez donc "torrecilla" dans la case prévue à cet effet, et voici le niveau 1 terminé.

Entrez le code 0206411012 pour passer au niveau 2.

NIVEAU 2

PHU-HOR

Ici, vous devez d'abord positionner les 3 couches de couleur au centre les unes sur les autres en les déplaçant à l'aide des cercles et des croix, de manière à découvrir le mot MASSACHUSSET. C'est donc le mot à entrer pour passer à la suite. Après avoir installé la loupe, vous identifiez grâce à cette dernière le nom de Hopper, en bas à droite de la carte, sans pouvoir toutefois déterminer le prénom. Une recherche Internet en tapant les mots "massachusset hopper" semble nous révéler qu'il s'agit du peintre Edward Hopper. Après un certain temps, Lam vous envoie un mail disant qu'il a détecté les mots Pilgrim et monument à la loupe. Entrez ces deux mots dans un moteur de recherches et vous apprendrez que ce monument est lié finalement à la ville de PROVINCETOWN. C'est ce mot que le Phoenix veut vous faire découvrir.

OSALO

Vous avez la photo de Brad en bas à gauche de l'écran, et il faut en réalité trouver son nom de famille. La chose à faire ici est de laisser votre doigt appuyé sur la souris, puis de la déplacer de manière à découvrir ce qui se cache derrière cette couleur noire. Vous trouvez trois publicités, avec les noms suivants : "Bugsoda", "Bakedbugs" et "Bugsoup". Une recherche sur le net en ayant tapé ces mots vous amène sur le site smokingbug.com, sur lequel vous trouverez le nom de famille de Brad, dans la partie "Bio". Tapez donc "DEGANNES" comme réponse.

UARET

Vous voici devant une carte d'une partie des Etats-Unis, plus précisément dans les environs de New York. Vous pouvez zoomer en déplaçant la fleur en haut à gauche sur la barre blanche. Lorsque le zoom est à son maximum, un point rouge apparaît. C'est le nom de ce boulevard qu'il vous faut trouver. Localisez l'endroit en vous servant de Google maps (choisissez http://maps.google.com/ et non le .fr), puis zoomez en même temps sur le jeu et le site afin de repérer le

boulevard en question. Il se trouve quand même bien au nord-est de New York. Vous concluez finalement qu'il s'agit sans nul doute du Memorial Boulevard. Répondez donc : MEMORIAL.

REMENHARE

Il suffit dans la première partie de l'énigme de compter le nombre de clignements d'oeil pour ceux dont le chiffre du dessous est 00. Vous les faites cligner en cliquant sur le chronomètre de droite. Remplacez les 00 par le chiffre que vous obtenez pour chaque oeil et vous devriez obtenir le code 26 23 22 09 20 12 12 03 22 11 19 13 20 21 09 22. Utilisez ensuite le décodeur de Gery, et la méthode 1 vous donne à un moment un nom cohérent : Ronald Dunckelman. Rentrez donc ce nom pour passer à la suite.
Il vous faut maintenant trouver son surnom. Une recherche sur le net en tapant "ronald dunckelman" nous conduit sur le site www.detective-ari.com, qui lui-même nous conduit sur le site de "Smith and Norris Security Training" (www.snst-center.com). Dans la partie "Instructors", nous avons des informations sur notre homme et on apprend finalement que son surnom est Dumbo. Lorsque l'on veut taper le nom au clavier, on se rend compte que les touches forment un son. Il suffit alors de repérer sur l'image du jeu laquelle des 26 fenêtres produit le même son que la lettre D, puis de cliquer sur celle-ci. Retrouvez ensuite la fenêtre qui produit un son identique au U... et ainsi de suite.

Entrez le code 10301001 pour passer au niveau 3.

NIVEAU 3

KNUM

Des lettres fourmillent à l'écran. Entourez vite celles qui sont identiques quand cela est possible et vous obtenez au final les lettres F S K I P F T. Tapez donc "fskipft" dans un moteur de recherches pour tomber à nouveau sur le site d'umanista et apprendre que ces lettres sont en réalité les abréviations de "Fidei Sanctae Kadosh Imperialis Principatus Frater Templarius" (en cherchant dans la partie "Poètes et Philosophes", puis "Dante Alighieri"). Complétez donc les abréviations pour passer à la suite de l'énigme. Vous vous trouvez maintenant devant une image représentant une croix de bouches sur une rose. Une recherche sur le site précédent à propos de "Rose-Croix" et des "fidèles d'amour" nous amène à la réponse FEDELIDAMORE.
Il reste ensuite à épeler ça en cliquant sur les bonnes bouches au bon moment.
Représentons les bouches de cette manière :

```
          07
          08
          09
01  02  03  04  05  06
          10
          11
          12
```

Ainsi, la bouche n°1 vous donne les voyelles "fa", "fi", "fo", "fe". Laissez cette dernière sur le "fa" pour l'instant et occupez-vous de la bouche qui émettra le son "de". C'est la bouche n°9. Même principe, laissez-la sur le son "do". Mettez la bouche n°12 sur "la", puis la 3 sur "mi". Enfin, laissez la bouche n°6 sur le son "ro". Une fois ceci fait, cliquez maintenant dans l'ordre suivant : 1-9-12-9-3-6. Si les bouches ont bien été réglées, elles épelleront le mot dans l'ordre.

SOPDET

Des rangées verticales de chiffres se décalent vers le haut ou le bas lorsque vous déplacez la souris. En réalité, chaque rangée lorsqu'elle bouge s'arrête toujours sur le même chiffre sur la ligne horizontale au milieu. Seule la 17ème rangée ne bouge jamais et reste sur le 0. On a au final le code : 1262143164155186017148169 21. Lorsque vous le rentrez dans le décrypteur, la méthode 3 vous sort le nom : MACBENACH.

Une recherche Internet vous renvoie alors au nom de Jacques De Molay (la page en question est http://www.jacquesdemolay.info/jdm4.html). Lorsque vous parcourez le site, vous trouvez facilement la date de sa mort qui est le 18/03/1314. Vous n'avez plus qu'à entrer le nom et la date que vous avez découverts.

SETA

En bougeant le curseur, vous déplacez en fait la caméra le long du dos d'un cadavre. En cliquant vous dézoomez, ce qui vous permet de vous repérer et ainsi de trouver çà et là des lettres écrites sur le corps, qui reliées entre elles forment des mots. On trouve finalement les mots suivants : "god", "aim", "soul", "music" et "glory". Lorsque vous tapez ces derniers sur une page Internet, vous trouverez divers sites qui contiennent la citation suivante : "The aim and final reason of all music should be nothing else but the Glory of God and the refreshment of the spirit ". Celle-ci est de Johann Sebastian Bach. Entrez donc BACH pour poursuivre.

Lorsque vous cliquez sur l'aide on vous donne le nom de Byron. Entrez celui-ci avec l'adresse apparaissant par intermittence au bas de l'image, "300 E 12th Street", dans un moteur de recherches. Vous atterrissez sur le site "Byron and son" et un lien au bas de cette page vous dirige vers le site de la fondation Saint Dominique. En cliquant sur In Memoriam, on trouve le nom de cet homme : Gilbert Masson. Il vous faut maintenant écrire MASSON à l'emplacement demandé, en vous servant des trois symboles (que nous pouvons représenter grossièrement par C, O et X) qui apparaissent lorsque l'on clique au-dessus du front de l'homme, ou sur les côtés. Ainsi, au bout de trois symboles cliqués, il nous donne une lettre à attraper et à faire glisser sur les points. Pour obtenir un M, cliquez donc sur O, O et C. Pour le A, faites CCC, puis XCC pour les S. Pour le O, faites OOX et enfin OOO pour obtenir un N.

ZAR-KNUM

Vous voici devant un cube qui bouge lorsque vous restez appuyé sur le clic gauche et que vous déplacez la souris. Il représente un tableau. Des pastilles se déplacent également à l'écran. Vous recevez quelque temps après un mail de Lam vous disant qu'il s'agit du tableau représentant le "mariage de la vierge" de Raphaël.
Une recherche sur ce tableau vous permet d'avoir tous les éléments pour résoudre l'énigme, car il s'agit en réalité de placer les pastilles sur les endroits où vous voyez des différences par rapport à l'oeuvre originale. Ainsi, les pastilles sont à placer sur :
- la porte du bâtiment
- la tache rouge sous la longue barbe de l'homme au centre
- au niveau du pied gauche du même homme
- entre la tête de l'homme le plus à droite et celui un peu plus à gauche (la tige a disparu)
- au niveau des mains de la femme de gauche vêtue de noir (ce qu'elle tient a disparu)
- sous la fenêtre du bâtiment la plus à droite (il manque une sculpture)
- la couette gauche manquante de la première femme à gauche de la mariée

Entrez le code 16291033 pour passer au niveau 4.

NIVEAU 4

USTE-BIKOT

On vous demande ici de trouver le nom d'un château. Vous pouvez lire le mot "Portugal" verticalement sur la gauche et voir sur les pages du livre une croix de temple. Tapez les mots "portugal château temple" dans un moteur de recherches et cela vous renverra au château de Almourol. Tapez donc ce nom dans la case prévue à cet effet.

HA-TET

En cliquant sur les fleurs situées en haut et en bas de l'écran vous ferez apparaître des soleils blancs, des rouges, ainsi que des lunes blanches. Cliquez à proximité des lunes pour qu'elles se déplacent en direction des soleils rouges pour les faire disparaître, car ces derniers détruisent les soleils blancs. Cela vous permet de raccorder petit à petit les soleils

situés à droite et à gauche de l'écran en créant au final une chaîne de 15 soleils blancs qui vous donneront les lettres "FLAOITNG BIRGDE". En cliquant sur les lettres par paire, créez les mots "FLOATING BRIDGE" et voici la première partie de l'épreuve terminée. Phoenix nous donne ensuite un lieu : le Vermont. En tapant "floating bridge vermont" dans le moteur de recherches on obtient la ville de Brookfield. Ce sont les coordonnées de celle-ci qu'il nous faut ensuite rentrer. En tapant "latitude longitude brookfield vermont", on obtient les coordonnées 44.04N et 72.60W.

PHU-TET

Nous devons trouver ici le nom d'une ville en deux mots, puis plus tard Lam nous envoie un mail nous disant de passer le film du chalet au peigne fin. On peut y apprendre d'une part le nom du phare sur la photo de droite, "le flambeau", et d'autre part on peut réentendre la phrase qui est énoncée lorsque l'on clique sur cette photo : "deus nobiscum quis contra". En tapant ces deux informations dans un moteur de recherches, cela nous ramène à la ville de Trois-rivières. C'est cette réponse qu'il vous faut donc entrer. Pour ce faire, cliquez sur un des trois petits rectangles blancs au-dessous des lettres qui défilent en hauteur, de manière à les faire "rebondir" et attraper celles qui vous intéressent pour les placer sur les tirets tout en haut.

APOSOT

On peut distinguer deux dates sur le visage : 1809 et 1852. De plus, lorsque l'on déplace la souris sur les traits blancs, ils nous révèlent une combinaison de couleurs noires ou blanches à mémoriser rapidement et à reformer, ceci trois fois de suite. Une recherche Internet en tapant "1809-1852" nous informe que cela correspond aux dates de naissance et de mort de Louis Braille. Les trois séries de codes que nous avons vues précédemment correspondent à l'alphabet braille. En cherchant sur le net la transcription de ceci, on obtient au final le mot "EILEEN".
La deuxième partie de l'énigme vous demande de trouver le nom d'une secte. En cliquant sur les anges aux têtes de mort plusieurs fois de suite, ils vont disparaître et vous révéler les 4 lettres OSCS. En tapant donc "oscs et eileen" sur un moteur de recherches, nous obtenons le blog de Stephen, avec le nom complet Eileen Fisher Boyles et le nom de la secte à entrer : ORDER of the SACRED CROSS of SAMARIE.

TOM

Il nous faut ici placer les pastilles rouges, disponibles sur les côtés, sur les points d'acupuncture de l'oreille qui correspondent aux endroits marqués de rouge sur le corps de gauche. Ainsi, pour trouver un bon site détenant un schéma de ces fameux points d'acupuncture, tapez donc "oreille acupuncture" sur une page web et vous trouverez ceci sur le site naturamedic. Par exemple, repérez où se trouve le point pour les mains, puis placez une pastille sur l'oreille, et ainsi de suite jusqu'à la suite de l'énigme. Un mail nous demandera alors de revoir le film qui se passe dans l'appartement d'Audrey, et vous aurez en effet une piste en notant le mot "Psykokronik", inscrit sur le tee-shirt blanc de la fille qui fait une brève apparition. En allant sur le site de Psykokronik, puis dans la section blog, vous pourrez trouver une photo du chat datant du 28 février 2007. Il se nomme Confucius. Mais le Phoenix nous demande d'entrer une série de chiffres. Un lien entre Conficius et des chiffres pourrait être ses dates de naissance et de mort par exemple. Il a vécu entre -551 et -479. Voici ce qu'il faut entrer pour finir l'énigme.

Entrez le code 0381641021 pour passer au niveau 5.

NIVEAU 5

TPA-ZONT

Dans un premier temps, il vous faudra relier les points deux par deux pour dessiner au final une croix de templier du style "croix grecque aux bouts aigus" que vous pourrez retrouver sur cette page :
http://www.templiers.net/symbolique/index.php?page=les-croix-templieres.
L'image se déplace, c'est donc parfois gênant de relier correctement les points, mais sachez que dès que vous entendez un son au niveau du point que vous atteignez, cela signifie que le trait sera bien tracé.
Ensuite, vous voyez une bulle blanche se déplacer horizontalement au bas de l'écran et lorsque vous cliquez au bon

moment sur les symboles de lecture et de pause de façon à ce qu'ils touchent la bulle, vous pouvez déclencher/arrêter une séquence. Il s'agit d'un message codé, dont vous pouvez trouver la transcription alphabétique dans le film du mail d'adrian (qui devrait être le dernier film dans votre liste). En comparant les symboles, on trouve finalement le mot OUREM.

ZONT

Notez les lettres sur lesquelles se pose l'insecte blanc et vous aurez au final "rua de borges carneiro" (l'insecte part de la croix au centre). En tapant ces mots dans un moteur de recherches, nous arrivons sur un site de poker où l'on peut obtenir le nom de Joao AMERIM. Tapez ce dernier à nouveau sur une page web et vous atteignez le site "Olho de Lisboa", sur lequel vous trouvez le nom de famille de Fernando : "ANTUNES". Tapez ce nom pour réussir l'énigme.

SPT-ZNE

Placez respectivement les lettres P, O et T sur l'axe vertical de haut en bas, puis le T sur la croix supérieure gauche, le U sur celle de droite, et enfin G et AL respectivement à gauche et à droite sur les croix du bas. Il vous faut taper un mot. Portugal ne fonctionne pas, cela serait trop simple. On trouve sur le net que le premier roi du Portugal avait pour nom Alfonso Henriques. Une recherche internet en tapant "Portugal alfonso templier" nous ramène au site "viagensnotempo.com" et en lisant les informations sur Alphone 1er Henriques, nous trouvons un article sur son "sceau mystérieux" qui ressemble exactement à celui dont nous devons résoudre l'énigme. Entrez finalement POR TU GRAL pour la réussite de celle-ci.

SOBZOS

En recherchant des informations sur le château d'Almourol, nous obtenons rapidement une date, celle de sa reconstruction, qui est 1171. Mais nous avons reçu un mail précédemment nous disant que sur le film de Sharon tourné à Almourol, nous devrions clairement voir la date sur le fronton. Nous voyons l'inscription MCCVIIII, qui signifie 1209. Or, on apprend également plus tard que le calendrier portugais de l'époque était décalé de 38 ans par rapport au calendrier actuel. Il ne faut donc pas entrer 1171 mais plutôt "1209" pour passer à la suite de l'énigme. Pour entrer les bons chiffres dans les cases, allez chercher en haut à gauche une traînée de chiffres puis passez-les dans les parties grisées de l'écran. L'une ôte les chiffres pairs, l'autre efface les chiffres impairs puis les deux autres ôteront les multiples de 3 et 4.
Pour la deuxième partie de cette énigme, une recherche en tapant "fondateur almourol" nous renvoie à Gualdim Pais, connu aussi sous le nom de Gaudinus ou Galdinus, avec ses dates de naissance et mort : 1118-1195. Soit également 1156-1233 selon l'autre calendrier.

SESM

Au centre de l'écran se trouvent une hélice et deux cercles de croix. 6 pastilles fourmillent à l'écran et produisent chacune des sons différents. Enfin, au bas de l'écran vous pouvez déplacer un curseur le long d'une ligne graduée représentant une sorte de bande radio. Une fois que vous aurez trouvé la musique du phoenix (les croix blanches vont disparaître un court instant), vous entendrez peu après une séquence de deux sons. Repérez les deux sonorités parmi les 6 pastilles puis placez-les sur les bonnes croix avant de faire tourner l'hélice. Il faut que celle-ci touche les pastilles au même rythme que celui produit par la radio. Cela pourra être plus ou moins long avant de trouver le bon rythme, mais vous y parviendrez en déplaçant cran par cran les pastilles sur les cercles, lorsque vous sentez que vous êtes proche du but. Pour vous aider un peu, voici les pastilles à utiliser pour ces trois séries à réussir : 3 et 6 pour la première, 1, 5 et 7 pour la deuxième, 1, 2, 3 et 4 pour la dernière série.
La suite de l'épreuve nous montre deux photos sous lesquelles nous pouvons lire les mots comme "aguas contaminadas", "mertola". Le début de la réponse à entrer nous donne le mot "Mina". Cherchons donc "mina, mertola" sur le net.
Nous obtenons le nom "MINA DE SAO DOMINGOS". Après avoir rentré celui-ci, il nous reste à trouver les dates d'exploitation et d'abandon de cette mine : 1855 - 1966.

Entrez le code 4117136011 pour passer au niveau 6.

NIVEAU 6

KONIME

En cliquant sur les mains liées, celles-ci vont s'ouvrir, puis lorsque vous cliquerez une seconde fois dessus, les doigts vont se mettre à bouger rapidement. Laissez la souris sur le compteur pour pouvoir ralentir la séquence et avoir le temps de noter la série de 14 chiffres montrés par les doigts tendus. On obtient finalement le code 41515041114160. Reste à trouver un second code à trois chiffres. Utilisez le décrypteur (méthode 2) pour obtenir le mot ABRAXAS et faire une recherche Internet sur ce dernier. On apprend que c'est le nom d'un démon et qu'il est lié au chiffre 365.

SESMEN

Nous avons ici à trouver 3 mots. En tapant "deux cavaliers jumeaux" dans un moteur de recherches, nous nous retrouvons sur le site "Gandalfr.com" et l'on trouve le "sceau aux deux cavaliers", plus connu sous le nom de "sceau de pauvreté". En tapant ceci, nous pouvons trouver finalement sur wikipedia la phrase à entrer pour réussir l'énigme : SIGILLUM MILITUM CHRISTI (on apprend que les lettres XP = CHR). Déplacez les lettres à l'aide des pastilles sur la droite, qui vont soit les repousser, soit les attirer. L'important est de bien placer les lettres au bon endroit.

HRE-UA

Pour retrouver le nom, tapez "mont de la lune" pour trouver tout de suite des informations croustillantes sur le site Castalie.fr. En lisant l'article, vous retrouvez enfin le nom à rentrer : A.A. CARVALHO MONTEIRO. Pour la suite de cette énigme, faites donc une recherche en tapant "château sintra" pour trouver le nom de ce château. Nous avons la réponse sur le site castelodosmouros.com. Il s'agit du Château des Maures, soit en portugais CASTELO DOS MOUROS. Pour entrer la réponse, cliquez une fois sur les tirets pour faire apparaître des têtes de morts se déplaçant latéralement, puis des lettres qui tomberont jusqu'aux tirets, à condition toutefois qu'elles n'aient pas touché les deux têtes de mort sous peine de disparaître. Vous pouvez les faire changer de colonne en cliquant à côté d'elles, soit dans le but de les mettre à la bonne place, ou soit dans le but de les détruire vers les crânes, n'en ayant pas besoin. Attention, souvent tombe avec les lettres un crâne aux yeux rouges qui, si vous ne l'arrêtez pas avant (en le dirigeant de la même manière que les lettres), risque de détruire des lettres déjà positionnées.

SI-SESME

Il s'agit ici de reconstituer un puzzle en plaçant les carrés blancs dans les cases de droite. Une fois ceci fait, il vous reste à donner le nom de cet édifice. Un indice donné par le Phoenix nous parle de huit piliers dressés vers le ciel. En tapant les mots-clés "huit piliers Portugal", cela nous renvoie une fois encore au site de Viagens no tempo. Où nous trouvons au bas de l'article une photo de cet édifice qui n'est autre que la Charola du château de Tomar.
On nous demande ensuite de classer le blason qui correspond à chaque Grand Maître et la date de son règne. Ainsi, pointez sur une croix puis faites glisser ce que vous obtenez sur le carré du bas, qui se divisera en 3. Il vous faut mettre dans les deux autres cases les deux autres données qui lui sont liées. Par exemple, lorsque l'on obtient le nom du Grand Maître Perigord, il nous faut placer également son blason et la date de son règne. Pour trouver ces informations, tapez donc quelques noms donnés par l'énigme dans un moteur de recherches. En utilisant les mots-clés "perigord montaigu blasons templiers", on peut trouver une page intéressante sur wikipedia, avec un tableau de la liste des maîtres de l'ordre du temple, en milieu de page. Vous obtenez une lettre pour chaque association réussie, écrite par la femme au centre. Au final, nous avons les lettres N, E, W, P, O, R, T. Si nous lançons une recherche avec les mots "newport tomar", nous obtenons le nom du Touro Park, là où se situe la Tour Portugaise de Newport. Entrez donc TOURO en guise de réponse.

Entrez le code 10502100 pour passer au niveau 7.

NIVEAU 7

SRAT

Au bas de l'image se trouve une droite graduée, représentant une température. A droite de l'écran, 3 petits symboles blancs cachent en réalité 3 mots à trous. Pour révéler ces derniers, vous devez prendre la flamme située au bas de l'écran, puis chauffer la boule, qui n'est autre qu'une sorte de mille-pattes recroquevillé, à une certaine température. Les températures sont observables à la loupe, environ 8 cm à gauche des symboles blancs. Le fait de chauffer à la bonne température ouvre le mille-pattes qui va alors vous faire découvrir les mots à trous. Il faut chauffer entre 40 et 45° pour découvrir le premier mot à trous, puis entre 75 et 80° pour le deuxième, et enfin entre 20 et 25° pour le dernier. Les mots à trous révèlent en fait le nom de Claire Kettley.

TPA-ZU

Recomposez les sonorités du nom "Kenneth Mac Namara", cité dans le mail de Théo Makarios que vous recevrez à propos du survivant de l'Ordre des Templiers en Ecosse. Pour ce faire, attrapez les symboles qui se déplacent et placez-les dans les cases du bas, à gauche de l'écran puis appuyez sur lecture pour écouter le son qu'ils donnent. Il vous faut les sons, KEN, NET, MAC, NA, MA, RA. Cela fera retentir un son, mais il ne s'agit pas pour autant du grand maître en question. En recherchant des informations sur ce personnage, nous trouvons vite un lien avec le nom de John Claverhouse, "Grand Master of Scottish Templars", comme il est écrit sur la page. Entrez finalement CLAVERHOUSE pour réussir l'énigme.

SMAT

Ici, vous devez reproduire sur le quadrillage du bas les mêmes figures que sur celui du dessus, avec exactement les mêmes positions. Appuyez sur espace au bon moment pour que le carré blanc qui balaye le quadrillage laisse une empreinte blanche et après avoir recopié trois figures, vous obtenez le mot ALCINA à entrer. L'écran suivant vous demande de parcourir un nouveau grillage à la recherche de trésors cachés. Ces derniers sont représentés par des soleils qu'il vous faut dénicher sans tomber sur les têtes de morts, un peu à la manière du célèbre "démineur". Un mail de Lam vous expliquera la marche à suivre plus en détail : lorsque vous vous trouvez à un endroit où un maximum de diodes s'allument, cliquez sur chaque petit carré puis suivez les indications de votre boussole pour savoir où cliquer ensuite. Attention aux diodes rouges : plus elles sont nombreuses, plus vous êtes proche d'une tête de mort, mais celles-ci sont en général elles-mêmes proches d'un soleil... Rien ne se passe après avoir trouvé ces soleils, mais vous recevez un mail de Lam vous informant qu'il a obtenu les mots "mazers", "cooking" et "june 06". Entrez les mots-clés "alcina cooking" dans un moteur de recherches pour atteindre le blog d'Alcina Mazers. En parcourant les archives, on apprend que son frère se nommait Fabio PATINHA. Une recherche sur ce nom vous amène au deuxième nom recherché : Filippo GODINHO.

SI-SRAT

Revisionnez le film sur la visite de Sharon au château d'almourol (qui vous avait aidé pour l'énigme SOBZOS). Peu après qu'elle soit entrée dans le château, Sharon regarde au sol une croix de templiers. Faites un arrêt sur image sur celle-ci et aidez-vous de l'alphabet templier pour déchiffrer les symboles tout autour de la croix. On obtient au final le nom du lieu BALANTRODOCH. En tapant ce mot dans un moteur de recherches afin d'éventuellement trouver une piste pour résoudre la suite de l'énigme, on apprend que l'église de Balantrodoch a été renommée TEMPLE en 1618. Pour entrer votre réponse sous forme de chiffres, pesez chaque lettre formant le mot "temple" et vous obtenez 706 + 250 + 1287 + 130 + 123 + 250 = 2746.

Entrez le code 95211421 pour passer au niveau 8.

NIVEAU 8

TPA-BIU

Les lettres de ce poème défilent sans arrêt, mais vous constatez qu'arrivé sur la bonne lettre, le défilement ralentit, vous

dévoilant celle-ci. On arrive ainsi à trouver le poème suivant :
"As the sun was declining
When the skies became dusky
Cheer and joy would be found"
En tapant ceci dans une barre de recherches, cela nous ramène au nom Duncan Ban MacIntyre. En tapant "Duncan Ban MacIntyre monument" vous obtenez finalement la localité de DALMALLY.

ZONT-HAREN

Ici, le fait de faire taper la boule à la tige blanche contre le cercle vert fait avancer la vidéo. On obtient finalement les indices LCWEHAO et une localisation sur la carte. Après avoir reçu quelques mails, on s'aperçoit que les lettres donnent le nom LOCH AWE. Trouvons maintenant la localisation exacte de cette croix sur Google Map. Il s'agit en réalité de la région de FINCHARN.

BIU

Nous nous trouvons en face de lamelles blanches, dont une portant le numéro 55. Placez celle-ci dans la bande vide en y entrant le nombre 0055. Celle-ci va dévoiler la bandelette et l'on se rend compte qu'il s'agit d'une partie de photo. Il faut agir de même avec les autres bandelettes pour reconstituer la photo, mais comment trouver les bonnes valeurs à entrer ? La réponse est donnée grâce aux lettres que l'on peut observer en arrière-plan et qui donnent Phi/Fibonacci. En recherchant sur le net, nous trouvons la série de Fibonacci qui est constituée comme ceci :
0+1=1
1+1=2
1+2=3
2+3=5
3+5=8
5+8=13 ...
...et ainsi de suite pour obtenir les résultats qui nous intéressent et qui sont 55 (déjà utilisé), 89, 144, 233, 377, 610, 987, 1597, 2584 et 4181. Entrez les valeurs puis testez chaque bandelette, puis vous reconstituerez la photo sans problème. On obtient le mot Kilmarie. Une recherche sur ce dernier nous ramène au mot de 9 lettres CRAIGNISH.

ZU

Nous devons trouver une série de chiffres. En cliquant sur le "+" qui se déplace à l'écran, le curseur va se déplacer le long de la barre quadrillée horizontale. L'instant où il clignote est son point de départ, ou bien le 0 si vous préférez. Il va ensuite se déplacer vers 9 positions, en revenant entre chacune d'elles à son point de départ. Vous n'avez qu'à compter le nombre de carrés sur lesquels il se déplace. Vous obtenez le code 0517122839. Le décrypteur étant inefficace, tapez donc ce code dans un moteur de recherches et vous vous rendrez compte qu'il s'agit en réalité du numéro ISBN d'un livre : "Le Livre des Morts", soit en anglais "The Book of Dead". Entrez alors BOOK et DEAD.
Pour la suite de l'énigme, il faut relier les engrenages correctement après avoir enclenché le moteur en cliquant sur le cercle blanc qui se déplace à l'écran, de manière à ce qu'Isis nous donne des mots-clés. On obtient ainsi, en les retournant dans le bon sens, les mots "serpent", "years", "infinite", "born" et "daily". Une recherche avec tous ces mots-clés nous ramène au nom du serpent : SATA.

TPI-BIU

Il nous faut ici donner le nom des 12 victimes dans l'ordre des meurtres (cliquez sur la croix pour faire apparaître la barre où vous pourrez taper les noms). Un mail de Julie nous récapitule la majeure partie des victimes, soit dans l'ordre :
01 - Evans
02 - Masson
03 - Fidèle d'amour inconnu
04 - Fidèle d'amour inconnu
05 - Fidèle d'amour inconnu
06 - Moses

07 - Berti
08 - Godinho
09 - Patinha
10 - Kettley
11 - Harry, nom inconnu
12 - Lorski

Pour trouver les noms des 3 fidèles d'amour, revisionnez la vidéo de la perquisition de la bibliothèque de l'hacienda, puis dans la lettre de Peter Volker (ce même Volker évoqué dans le mail du veilleur de l'ombre), vous obtenez le nom de Hans Weiffenbach. En lançant une recherche sur ce dernier, on apprend qu'il est l'auteur du livre "Novalis". Comme nous l'indiquent les mails de nos collègues, rendons-nous sur le site www.losamigosdedante.org. Entrez ensuite le login "weiffenbach" puis le mot de passe "novalis" pour avoir accès aux informations. Regardez au 01/05/06, vous pourrez alors apprendre les noms des 3 fidèles d'amour assassinés : Castillo (3), Burgos (4) et Serrano (5). Pour le nom de famille de ce Harry en 11ème position, il vous faut revoir la vidéo de la visite chez Madame Kettley, puis vous pourrez relever l'adresse Internet : "argyll-housesforsale.com". Dans la section "about us", vous trouverez le nom de Harry Seton (11).

Envoyer les codes à Gery, trouver le login et le mot de passe du Phoenix

A ce stade, vous ne pouvez pas entrer de code. Il faut vous occuper de remplir les tâches que l'on vous a demandées dans les quelques mails reçus au cours des niveaux 7 et 8. Dans un premier temps, installez, si ce n'est pas déjà fait, le tracer de Gery. Suivez les instructions. On vous demande de retrouver dans la série de chiffres qui apparaît lorsque vous cliquez sur "capture", une suite de 4 chiffres récurrente sur pratiquement chaque ligne de chiffres. Répétez l'opération encore deux fois puis transférez vos trois codes à Gery.
Téléchargez ensuite le Rootkit de Gery. Il vous faut trouver les login et mot de passe du phoenix.
Julie vous avait envoyé un mail contenant un lien vers un site sur l'alphabet méroïtique. Grâce à ceci, vous pourrez décoder les 2 mots lisibles dans le film nous montrant la visite de Jessica et Sharon dans la cabane d'Adrian. Nous obtenons les mots NAADIR (nom repris dans un mail du veilleur de l'ombre) et OSSEM. Tapez ceci dans un moteur de recherches pour atteindre le site naadirossem.net. Enregistrez alors l'image (qui aura pour nom "SecretPhoeniX_crypted") pour la passer au décrypteur. Là, soyez très attentif et vous verrez normalement vers la fin de la série de lettres le mot "abydos". Il s'agit de ce login à entrer dans le rootkit.

Pour trouver le mot de passe, vous devez avoir installé au préalable l'option "video decrypt" de Gery et lu les instructions. Il vous faut revisionner la totalité des films et arrêter la vidéo au moment où vous constaterez une sorte d'image subliminale. Soyez attentif, puis utilisez les touches >> et << pour faire avancer la vidéo image par image. Il vous faut ensuite placer les vidéos sur la droite en utilisant la fonction "drag", à la manière d'un puzzle qui vous révélera le mot de passe. Voici l'ordre dans lequel il vous faut reconstituer le puzzle, une fois que vous aurez trouvé l'image subliminale pour chaque vidéo (les vidéos sont numérotées de 1 à 40) :

17	11	04	07	21
05	28	14	18	34
01	23	39	24	09
12	30	36	20	31
27	02	16	06	32
15	10	38	25	22
19	33	03	29	26
37	13	08	35	40

On voit alors apparaître le code Z92S#M1P0&9.

Vous avez maintenant le login et le mot de passe à entrer dans le rootkit.

Les 8 caméras

Vous voici maintenant en communication avec Gery. Il vous faut trouver les codes pour ouvrir les accès, pour chaque caméra. Ainsi, pour la caméra 1, un mail de Julie vous suggérera d'entrer le code DOUAT. Pour la deuxième caméra, Julie vous donne le code SOKER. Sa source est le site http://www.per-ao.com/perao2.html et il faut vous rendre dans la partie "Pharaon meurt", au bas de la page, pour avoir les informations qui nous dévoileront les codes. La troisième caméra ne nécessite pas de code, puis pour la 4, entrez MAAT. Pour la 5ème caméra, nous avons besoin de l'aide de Julie qui nous suggère de trouver les 7 principes de l'univers. Une recherche nous donne les mots MENTALISME, CORRESPONDANCE, VIBRATION, POLARITE, RYTHME, CAUSE EFFET, GENRE. Entrez ces mots un par un pour passer à la caméra suivante. La caméra 6 correspond à la Chambre de la Reine lorsque l'on se réfère au rituel de la pyramide. Entrez donc le code RESTAU pour passer la porte. Pour passer la caméra 7, il faut entrer SOL INVICTUS, comme nous le suggère Julie après quelques heures d'attente. Enfin, pour la caméra 8, Julie pense qu'il nous faut trouver la définition du triple voile d'Isis. Tapez donc "triple voile d'isis" dans un moteur de recherches et vous n'aurez aucun mal à trouver les 3 expressions QUID FUIT, QUID EST et QUID ERIT.
Vous recevrez un mail de félicitations de la part de Gery…

In Pursuit of Greed

© Softdisk / Mind Shear Software 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Voici quelques codes, pour la version démo :

KMFDM	?
OMNI	Affiche toute la carte
CHANNEL	
ALLAHMODE	Invincibilité (God mode)
BELFAST	Tue tous les ennemis
RAVEN	Energie au maximum
BEAVIS	?
GULLIVER	??
BLAMMOx	Donne l'arme numéro x (de 1 à 6).

In Search Of Dr Riptide

+ D'INFOS FORUM

PATCH POUR AVOIR DES VIES INFINIES

Dans l'exécutable, recherchez la chaîne 00 FE 0E AA 2A et remplacez-la par 90 90 90 90 90.

OXYGÈNE INFINI

Editez le fichier RIPTIDE.EXE avec un éditeur hexadécimal. Au secteur 76, offsets 173 à 176, remplacez la chaîne 01 06 C0 2A par 90 90 90 90.

LISTE DES MOTS DE PASSE DE LA VERSION SHAREWARE

UR2GD	Micro menace
URGR8	Tulip tango
4GOOD	Red Tide
2MUCH4U	Fathoms of tecth
ACE	Think tank
OSC	Oscar's lair (dernier niveau)
SEC1	Outpost enigma (niveau secret)

Inca

© Sierra / Coktel Vision 1992

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES ET L'ÉNERGIE

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur CTRL , ALT et SHIFT . Vous aurez de nouveau toutes vos vies et tous vos points d'énergie.

CODES DES NIVEAUX

1. 927276
2. 618477
3. 681224
4. 118542
5. 281668
6. 381775
7. 954443
8. 972421
9. 818754
10. 745379
11. 336643
12. 681321
13. 636594
14. 818156

Incoming

© Rage Software

CHEAT MENU

Au menu principal, tapez NU,BERONEDQCRESTREET (en clavier AZERTY). Le menu changera et vous aurez accès à diverses astuces.

CHEAT CODES

Pendant une partie, maintenez la touche Shift enfoncée tout en tapant l'un des codes suivants (clavier AZERTY) :

,QSTEROFTHEUNIVERSE	Active les touches de CHEQTKEYS ainsi que les touches de fonction
CHEQTKEYS	Active les touches suivantes :
	Z Change le mode d'affichage
	I / D / N ou C Donnent des informations
	O Désactive les textures
	Tab Affiche le nombre d'images par seconde
CQTZQLK	?
EQSYSHOOT	Active/désactive le mode de visée simplifiée
FLQTBROKE	Désactive le rendu Gouraud
FLY,ETOTHE,OON	Course sur la lune
FQTZQLK	?
GOURQUD	Active le rendu Gouraud
HQVEHQLL	Vous avez tout
INFINITELIVES	Vies infinies
INFINITEZEQPONS	Armes infinies
INVULNERQBILITY	Invulnérabilité
IZEIGHNOR?QL	?
NOSTRQPLINE	?
OLDMQCDONQLD	Niveau bizarre avec des vaches
SOLIDQSROCK	Invulnérabilité
SUPERDQISY	Un seul tir est nécessaire pour abattre vos ennemis
SUPERSHOOT	Active/désactive des tirs plus puissants
TQNKSQLOT	?
ZHQTSTHEPOINT	Graphismes en mode point
ZIREZEZQITING	Supprime les textures

MAXIMUM DE POINTS

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde (extension SAV) dans le répertoire SAVE du jeu. Mettez FF FF à l'offset 12 pour avoir le maximum de points possible.

GAGNER 10.000 POINTS AU 1ER NIVEAU

Au niveau 1 (en Arctique) quand vous avez le char, au tout début du niveau retournez-vous. Sur votre gauche, une boule blanche, encore à gauche, un tank et à l'extrême gauche, vous verrez une petite baraque. Détruisez cette dernière. Détruisez aussi tous les restes et vous gagnerez 10.000 points.

Incoming Forces

© Rage Software / Interplay 2002

CHEAT CODES

Commencez le jeu en passant par la commande exécuter du menu démarrer et en ajoutant l'une de ces ligne au raccourci. Par exemple, pour avoir toutes les missions, votre raccourci doit ressembler à une ligne de ce genre :
"C:JeuxIncoming forcesforces.exe" -allmissions

-alias	?
-allmissions	?
-allmissions	Choix de la mission
-antia	?
-autotgaconvert	?
-cheatkeys	Activer les cheats pendant le jeu
-compat	?
-copylist	?
-debug	?
-defaultmem	?
-demomode	?
-do5p1	?
-dutch	?
-edit	?
-english	?
-extras	?
-filecopy	?
-fileextend	?
-fileout	?
-forcetgaload	?
-framerate	?
-french	?
-german	?
-getfileinfo	?
-globalfile	?
-host	?
-italian	?
-join	?
-keys	?
-latetextureload	?
-limittexture	?
-loadsfxeditcaps	?
-localonly	?
-lodhud	?
-lowdef	?
-lowlod	?
-mouse	?
-movie	?
-multi2	?
-multi4	?

```
-no3dsound            ?
-no3dx                ?
-nobilinear           ?
-nocd                 ?
-nodamage             ?
-nodither             ?
-noembm               ?
-nofog                ?
-noframescaleup       ?
-noframewait          ?
-nohwtnl              ?
-nokni                ?
-nolensflare          ?
-nolighting           ?
-nolod                ?
-nomipmap             ?
-noparticles          ?
-nops                 ?
-nopuretnl            ?
-noshadows            ?
-nosky                ?
-nosound              ?
-nosplash             ?
-notauto              ?
-notfullscreen        ?
-notimeout            ?
-notrilinear          ?
-notsc                ?
-nowni                ?
-particles            ?
-phase_text_used      ?
-portuguese           ?
-primary              ?
-quickbreak           ?
-renewfile            ?
-resetoptions         ?
-safevs               ?
-screenmode           ?
-screensize           ?
-secondary            ?
-sensaura_demo        ?
-sfxcockpit           ?
-sfxconic             ?
-sfxnofrontend        ?
-sfxocclusion         ?
-sfxphantom           ?
-sfxspecial           ?
-showloadingfilenames ?
-singlestage          ?
-skipintro            ?
-spanish              ?
-storeanims           ?
-storepad             ?
-swedish              ?
-verbosehud           ?
```

-view ?

CHEAT MODE

Une fois que vous aurez activé le cheat code approprié (-cheatkeys), appuyez sur l'une de ces touches pendant le jeu.

F3 Invincibilité On/Off
F4 Tuer en un coup

Incubation : Time is Running Out

© Blue Byte

+ D'INFOS FORUM

PATCH SUR SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde C:BLUEBYTEIncubationWorkSaves_0_.sav.

`Offset 2D9` Point Equipement (remplacez par FF 0F par exemple)
`Offset 2E9` Point Commendation (remplacez par FF par exemple)

Pour le premier Marine

`Offset 838` Point Experience (remplacez par FF par exemple)
`Offset 839` Skill Point (remplacez par 99 par exemple)

Pour le deuxième Marine

`Offset 838+5B` Point Experience (remplacez par FF par exemple)
`Offset 839+5B` Skill Point (remplacez par 99 par exemple)

Pour le troisième Marine

`Offset 838+5B+5B` Point Experience (remplacez par FF par exemple)
`Offset 839+5B+5B` Skill Point (remplacez par 99 par exemple)
Et ainsi de suite pour le reste des Marines.

CHEAT CODES

A l'écran principal, tapez l'un des codes suivants :

`IX1` Accès à toutes les missions
`IX2` 500 points d'équipement
`IX3` 10 points de compétences
`IX4` Mission suivante

Independance Day

© Fox Interactive / Radical Entertainment

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, au moment d'entrer votre nom pour jouer, tapez l'un des codes suivants :

FOX ROX	Choix du niveau
GO POSTAL	Munitions au maximum
GODZILLA	Tue civils et vaisseaux
LIVE FREE	Invincibilité
MR HAPPY	Choix de l'avion
TOURIST	Choix du niveau
GREG FM	Menu total des cheat codes
DAB DAB	Idem
KIWI	Idem
RADARMY	Idem
ROSA DUONG	Idem
SCOTTYWAR	Idem
TRI S	Idem
KYRA NR	Tous les cheat codes activés (revenez au menu principal et appuyez plusieurs fois sur CTRL + SHIFT Droit + 8 pour obtenir le cheat menu.
BRENDAN OR	Idem

Indiana Jones and his Desktop Adventures

© LucasArts 1996

GAGNER DES BANANES

D'une manière générale

Poussez les pierres. Il y a de bonnes chances que vous trouviez de la yerba buena ou des bananes.

A Lucasio

Après avoir obtenu de la Tequila au bar, donnez-la au vendeur. En échange, il vous donnera des bananes.

MODIFICATION DU NOMBRE DE VICTOIRES

Allez dans le répertoire C:WINDOWS et recherchez éditez le fichier DESKADV.INI à l'aide d'un éditeur de texte. Remplacez le nombre à côté de "Count" par la valeur de votre choix. Ce nombre correspond à votre nombre de victoires. Pour changer le nombre de défaites, modifiez le nombre correspondant à "Lcount".

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

© LucasArts 1992

ELIMINER LES ADVERSAIRES

Pour éliminer votre adversaire au cours d'un combat, appuyez sur la touche INS .

SOLUTION COMPLÈTE

PREMIERE PARTIE : OU COMMENT RETROUVER LE DIALOGUE PERDU DE PLATON

L'aventure débute

Parcourez les différentes salles et trouvez la petite statue. Cliquez sur la statue de forme bizarre, puis sur la corde. Cliquez sur les livres recouvrant les statues : vous ramasserez alors une statuette de chat. Enfin allez dans la cave pour ouvrir les trois armoires. Prenez la statuette dorée. Partez pour New York après vous être fait dévaliser.

A New York

Prenez le vieux journal devant le kiosque puis allez frapper à la porte en bas à droite. Pour entrer, il faut convaincre le videur. Sachez que vous êtes fan de Sophia Hapgood, "femme très intelligente, capable, qui rend les choses si facile à comprendre". Une fois entré, parlez plusieurs fois à l'éclairagiste. Donnez-lui le journal ; il quittera la pièce. Poussez ensuite les leviers de façon à ce que les boutons deviennent tous verts avant d'appuyer sur le gros bouton central. Rejoignez Sophia dans son bureau. Soutirez-lui un maximum d'informations et proposez-lui de l'accompagner en Islande.

L'Islande

Entrez dans la grotte et parlez au Docteur. Posez-lui toutes les questions, puis ressortez et partez à Tikal.

Le Tikal (Guatemala)

Avancez dans la jungle. Parmi les différents couloirs, un mène à une falaise. Aidez-vous du fouet pour faire courir le rongeur dans ce passage. Il vous débarrassera ainsi de l'anaconda présent dans l'arbre. Montez sur ledit arbre et parlez au Docteur Sternhart. Dites-lui que vous voulez visiter le temple. Il vous demandera alors le titre du Dialogue de Platon. Répondez que vous l'ignorez, et interrogez le perroquet qui ne manquera pas de vous donner la réponse. Une fois dans le temple, demandez à Sophia d'occuper Sternhart, puis ressortez à toute vitesse pour prendre la lampe à kérosène sur l'étalage. Rentrez à nouveau dans le temple. Ouvrez la lampe et versez l'huile sur le dessin mural. Placez alors l'objet dans l'orifice de la tête (contre le mur), puis tirez sur "la trompe de l'éléphant". Quand Sternhart sera parti, prenez la perle qui reste sur la tombe du roi. Sortez du temple, et repartez en Islande.

Retour en Islande

Retournez dans la caverne et glissez la perle dans la tête de la figurine gelée avant de la prendre.

Les Açores

Frappez à la porte de la maison du Dr Costa et proposez-lui un marché (par l'intermédiaire de Sophia). Echangez-lui la figurine contre le nom de la collection contenant le Dialogue de Platon. Retournez à New York.

Retour au College Barnett

Après avoir parlé avec Sophia, entrez dans votre bureau (il se trouve de l'autre côté de la rue) et prenez le pot de mayonnaise dans le frigidaire. Retournez au collège, et montez au premier étage. Là, cherchez la collection qui comporte le Dialogue de Platon. En fonction des cas, cela peut être :

- dans un coffre : montez à la corde puis versez la mayonnaise devant le totem. Tirez le totem deux fois et grimpez dessus afin de prendre la clé dans l'urne. Redescendez et poussez le cageot sur la gauche. Ouvrez le coffre avec la clé et prenez le Dialogue. Enfin redescendez, prenez le chewing-gum collé sur la chaise. Dans la cave, prenez le chiffon rouge ainsi qu'un morceau de charbon. Il vous suffit d'utiliser le chewing-gum pour monter le conduit de charbon et prendre la statuette du chat en cire.

- dans une étagère : montez à la corde, prenez la pointe de la flèche sur l'étagère au fond de la pièce. Redescendez, prenez le chewing-gum collé sur la chaise et retournez à la cave. Prenez le chiffon rouge et un morceau de charbon et utilisez la gomme sur le conduit à charbon. Montez dans le conduit, prenez la statuette du chat en cire et retournez au 1er étage. Enveloppez la pointe de flèche dans le chiffon et utilisez l'ensemble pour dévisser les cinq vis de l'étagère renversée. Ouvrez celle-ci et prenez le Dialogue perdu.
Une fois le livre récupéré, retournez dans votre bureau. SAUVEGARDEZ. Parlez à Sophia, trois méthodes pour continuer l'aventure vous seront proposées (en fonction de votre réponse à Sophia) : accompagné de Sophia, en solo, ou de façon plus musclée.

DEUXIEME PARTIE : OU COMMENT DECOUVRIR L'ATLANTIDE

En solo

Monte-Carlo

Rendez-vous à Monte-Carlo. Là, cherchez Monsieur Trottier parmi les passants (vous le reconnaîtrez facilement vu qu'il est vêtu de brun). N'oubliez pas, avant cela, de consulter en lisant les 10 pages du Dialogue de Platon. Notez les informations principales (vous devrez répondre à une question). Pendant la discussion, il vous donnera sa carte de visite. Celle-ci en poche, prenez un taxi.

Alger

Traversez la place du marché puis prenez la ruelle au fond de l'écran. Là, parlez à Paul. Donnez-lui la carte de visite de Trottier et demandez-lui un rendez-vous avec Omar. Sortez du magasin et allez faire un tour dans les rues d'Alger. Rencontrez un citadin (petit carré rouge parmi les blancs) au niveau des portes du marché. Dites-lui qu'il a un beau chapeau jusqu'à ce qu'il vous le donne. Retournez alors au magasin d'Omar et donnez le fer rouge à Paul. Il retournera voir Omar. Sortez alors du magasin et suivez-le dans les rues (petit carré rouge parmi les blancs) jusqu'à ce que vous arriviez à la demeure de son patron. Dans la maison, débarrassez-vous d'Omar en l'enfermant dans son petit cabinet en bois. Prenez alors le bâton en bambou, deux statues et décrochez à l'aide du bâton la carte du désert parmi le linge. Enfin, utilisez le charmant chameau d'Omar et avancez dans le désert. Arrêtez-vous dans les campements pour connaître l'emplacement du site marqué d'une croix rouge.

Le lieu de fouilles

Descendez l'échelle et dans l'obscurité, cherchez une jarre ainsi qu'un tuyau. Remontez à l'échelle et approchez-vous de la voiture. Mettez le tuyau dans le réservoir, puis utilisez la jarre avec le bout du tuyau. Redescendez et versez la

jarre dans le bouchon du générateur. Appuyez sur le bouton activant le générateur. A présent trouvez plus facilement le bout de bois et la peinture murale. Poussez le dessin representant un disque pour que s'ouvre une cachette secrète contenant une petite statue. Puis prenez une bougie dans le générateur et remontez vers la voiture. Introduisez la perle dans la statue, puis placez la bougie et utilisez-la avec la statue activée. Sur le siège, vous trouverez un mot des nazis. Vous repartez à Monte-Carlo.

Retour à Monte-Carlo : poursuite en voiture

Rattrapez Trottier et avertissez-le du danger qu'il court. Il se fera enlever. Suivez en voiture les ravisseurs. Dans la ville, cherchez alors à heurter la voiture des nazis pour provoquer un accident. Réveillez Trottier. Il vous confiera un télégramme dans lequel figure le carrefour où il a jeté la Pierre du Soleil. Partez à la recherche dudit croisement. En consultant les panneaux, vous arriverez bien vite au bon endroit. Ouvrez la grille d'égout et prenez la pierre. Finalement retournez à votre hôtel pour prendre un taxi.

Thera

Sur l'île de Thera, avancez sur votre gauche et prenez le filet de pêche. Dirigez-vous alors vers les montagnes. Cherchez l'entrée d'une grotte. Avant d'entrer, fermez la caisse et prenez la facture. Allez sur votre gauche, prenez la pelle et déballez-la. Fermez alors la porte. Mettez la Pierre du Soleil dans l'axe, et réglez-la d'après le Dialogue perdu de Platon. Une fois fait appuyez sur l'axe. Ouvrez la porte. Prenez l'inscription, et refermez la porte. N'oubliez pas de reprendre la pierre avant de retourner au port.
Une fois au port parlez au fonctionnaire. Donnez-lui la facture. Il vous confiera alors une caisse contenant un ballon. Prenez le ballon et donnez-lui l'inscription (au fonctionnaire). Il vous donnera alors un grand panier. Maintenant, retournez à l'entrée de la grotte et utilisez le filet, le panier et le tuyau avec le ballon. Utilisez le tout sur "le trou d'aération". A bord de la montgolfière, dirigez-vous jusqu'au sous-marin ennemi.
Pour diriger le ballon, vous pourrez utiliser deux actions :

- donner hydrogène : vous descendrez et tournerez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
- lâcher du leste : vous monterez et tournerez dans le sens des aiguilles d'une montre

Le sous-marin

A bord du sous-marin, ouvrez le sas et descendez grâce à l'échelle. Sur votre droite, décrochez la ficelle du linge, puis plus loin, un chiffon rouge. Allez sur votre gauche, prenez le pain et la viande. Faites-en un bon sandwich. Offrez le au garde juste sur votre droite. Ouvrez rapidement les armoires, puis prenez la Pierre de Lune. Lisez les instructions sur les torpilles. Faites maintenant diversion. Partez à gauche et enroulez les fils avec le chiffon. Réglez le panneau de commande à l'aide des instructions et poussez le levier. Sur votre droite, utilisez les instructions sur l'autre panneau, puis attachez la ficelle au levier. Entrez dans la torpille et prenez le fil avant de refermer la porte. Tirez sur la ficelle.

La Crète : dans les souterrains de Knossos

Posez les deux pierres (Soleil puis Lune) autour de l'axe situé un peu sur la droite. Après les avoir réglés selon le Dialogue, empruntez la porte secrète. Prenez les deux têtes sur l'étagère puis prenez le passage. Grâce au fouet, récupérez la dernière tête. Montez l'escalier et allez à droite puis à gauche. Utilisez le fouet sur la tête de la statue et avancez sur le plateau au centre. Vous retrouverez alors Sternhart. Prenez sa canne, son peigne, son écharpe et la Pierre du Monde. Lisez le petit mot. Remontez alors la chute d'eau en utilisant la chaîne. Partez sur votre gauche. Posez les trois têtes sur l'étagère et empruntez le passage. Montez l'escalier. Allez à droite et poussez la cale grâce à la canne de Sternhart. Ressortez de la pièce et descendez l'escalier. Tournez à droite et avancez jusqu'à la salle de la grande tête. Mettez la canne dans l'orifice bucal de la bouche de la statue. En haut, ouvrez le coffret, et prenez les perles. Allez dans la salle du fond. Donnez alors une perle à la statue puis mettez le tout dans la machine. Vous trouverez alors la carte de l'Atlantide. Placez les trois pierres au milieu de la mini-ville en pierre, puis réglez-les. Prenez la porte, traversez la chute d'eau, puis attachez le fil au peigne. Frottez alors le peigne contre l'écharpe vous obtiendrez un détecteur de perles. Ramassez les perles parmi les ossements de la salle, puis revenez à la grotte précédente. Utilisez à nouveau le détecteur. Grattez le mur avec votre bout de bois pour dégager la porte. Ouvrez celle-ci. Prenez une perle et mettez-la dans le trou (bouche) du métro.

Allez à la troisième partie

Accompagné de Sophia

Monte-Carlo

Rendez-vous à Monte-Carlo. Là, cherchez Monsieur Trottier parmi les passants (vous le reconnaîtrez facilement vu qu'il est vêtu de brun). N'oubliez pas, avant cela, de consulter en lisant les 10 pages du Dialogue de Platon. Notez les informations principales (vous devrez répondre à une question). Ecoutez bien tout ce que Trottier vous dira. Invitez-le à rencontrer Sophia. Une fois dans la chambre, Sophia lui demandera une preuve de sa foi. Puis Trottier vous posera quatre questions (vous pourrez répondre aux trois premières grâce à la discussion que vous avez eue lorsque vous jouiez Indy devant l'hôtel). Choisissez au hasard la réponse de la dernière, vous vous tromperez de toute façon. Allez parler à Indy (obtenez la réponse) puis recommencez la séquence. Lorsque vous aurez récupéré la Pierre du Soleil, sortez et prenez un taxi.

Alger

Parlez au mendiant, puis traversez la place du marché. Prenez la ruelle au fond et parlez à Omar. Acceptez de partir dans le désert. Il vous donnera alors une carte. De retour à son magasin, il vous donnera un masque pour se faire pardonner. Retournez alors au marché pour parler au marchand de fruits. Il est d'accord pour vous échanger de la nourriture contre un objet. Donnez maintenant le masque contre un objet qui conviendra au marchant. (n'hésitez pas à aller chez Omar autant de fois que nécessaire). Ensuite, donnez la nourriture au mendiant qui vous donnera en échange un billet pour un tour en ballon. Allez parler directement au lanceur de couteaux. Persuadez Sophia de se porter volontaire, puis poussez-la pendant qu'elle hésite. Quand vous aurez le couteau, montez sur le toit de la maison située sur votre droite. Donnez le ticket au marchand, puis montez dans le ballon. Coupez alors la corde pour partir. Pour diriger le ballon, vous pourrez utiliser deux actions :

- donner hydrogène : vous descendrez et tournerez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
- lâcher du leste : vous monterez et tournerez dans le sens des aiguilles d'une montre

Le lieu de fouilles

Pour retrouver Sophia, descendez l'échelle et dans l'obscurité, cherchez une jarre ainsi qu'un tuyau. Remontez à l'échelle et approchez-vous de la voiture. Mettez le tuyau dans le réservoir, puis utilisez la jarre avec le bout du tuyau. Redescendez et versez la jarre dans le bouchon du générateur. Appuyez sur le bouton activant le générateur. A présent, trouvez un bout de bois et une pincette. Allez sur la droite et enfoncez le bout de bois dans le mur. Introduisez la pincette pour placer la Pierre du Soleil. Réglez la pierre selon le Dialogue perdu et appuyez sur la pincette. Sophia apparaît alors avec un démarreur et un poisson-détecteur de perles. Prenez une bougie dans le générateur avant de remonter vers la voiture. Mettez le démarreur dans le moteur et placez la bougie. Vous voilà parti.

La Crète

Partez sur la gauche et empruntez le sentier. Allez sur la passerelle, puis, toujours à gauche, prenez la longue-vue. Redescendez et cherchez la grotte qui a un dessin mural indiquant l'endroit ou a été enterrée la pierre de Lune. Ressortez, et repérez au centre du site les cornes du taureau. Pour découvrir la tête de taureau, poussez le tas de pierres en face des cornes au sud. Utilisez la longue-vue après l'avoir posée pour visionner les cornes. Cliquez lorsque vous serez positionné dans l'angle de la corne gauche. Un rayon apparaît. Poussez alors le tas de pierres juste à gauche et installez une fois de plus la longue-vue. Cette fois, visez l'angle de la corne droite. Une croix apparaîtra alors. Vous pourrez alors creuser à l'aide du bout de bois pour déterrer la pierre de Lune. Retournez à l'endroit où vous avez atterri, et continuez sur la droite. Là, posez les deux pierres autour de l'axe. Après avoir réglé les pierres selon le Dialogue perdu, battez le garde. Empruntez la porte secrète.

Perdu dans les souterrains de Knossos

Prenez les deux têtes sur l'étagère puis prenez le passage. Grâce au fouet, récupérez la dernière tête. Montez l'escalier et allez à droite puis à gauche. Utilisez le fouet sur la tête de la statue et avancez sur le plateau au centre. Vous retrouverez alors Sternhart. Prenez sa canne. Remontez ensuite la chute d'eau en utilisant la chaîne, puis partez sur votre gauche. Posez les trois têtes sur l'étagère et empruntez le passage. Montez l'escalier, à droite veuillez pousser la cale grâce à la canne. Ressortez, descendez l'escalier, puis tournez à droite et avancez jusqu'à la salle à la grande tête. Mettez la canne dans la bouche de la statue, puis en haut, ouvrez le coffre et prenez les perles. Retrouvez Sophia. Prenez la porte au fond et regardez le trou dans le mur. Insistez alors pour que Sophia accepte de passer par le trou. Prenez le passage puis montez l'escalier et rangez les perles dans le coffret. Demandez alors à Sophia de vous donner son collier pour pouvoir utiliser le détecteur poisson. Utilisez votre bout de bois dans le mur, pour ouvrir la porte. Entrez. Placez les trois pierres au milieu de la mini-ville et réglez-les selon le Dialogue. Inutile de résister à Kerner. Donnez-lui les pierres, puis dans la grotte, utilisez votre bout de bois dans la roche sur votre droite.

Le sous-marin

Montez à bord du sous-marin puis montez l'escalier. Ouvrez le sas. Après s'être débarrassé du capitaine, parlez dans l'interphone et ordonnez à l'équipage d'aller à l'avant ou à l'arrière du navire. Descendez alors. Allez à gauche et prenez un morceau de pain, un thermos, et de la viande. A gauche, poussez un levier et appuyez sur le gros bouton. Ensuite descendez par la trappe et prenez de l'acide à l'aide de la jarre avant de remonter à votre poste. Allez alors tout à droite, descendez, et versez la jarre sur le coffre-fort. Vous récupérez les pierres, et une petite clé. Allez maintenant vous poster derrière le mur (derrière Sophia) et demandez-lui de divertir le garde. Remontez en vitesse, descendez l'échelle et prenez la ventouse sur votre droite. Approchez-vous du garde. Une fois que Sophia l'a assommé, déverrouillez le cadenas de la roue grâce à la petite clé et poussez celle-ci. Dirigez alors le sous-marin dans l'entrée de l'Atlantide.
Dirigez le sous-marin :

-1er levier : réglez la profondeur (pour monter ou descendre)
-2eme levier : réglez la direction (virez de 180° à gauche ou à droite)
-3eme levier : réglez le sens des moteurs
-4eme levier : réglez la vitesse (à noter que le sous-marin doit être à l'arrêt pour inverser les moteurs)
Allez à la troisième partie.

Muscles et action

Monte-Carlo

Rendez-vous à Monte-Carlo. Là, cherchez Monsieur Trottier parmi les passants (vous le reconnaîtrez facilement vu qu'il est vêtu de brun). N'oubliez pas, avant cela, de consulter en lisant les 10 pages du Dialogue de Platon. Notez les informations principales (vous devrez répondre à une question). Pendant la discussion, il vous donnera sa carte de visite. Celle-ci en poche, prenez un taxi.

Alger

Traversez la place du marché puis prenez la ruelle au fond de l'écran. Là, parlez à Paul. Donnez-lui la carte de visite de Trottier et demandez-lui un rendez-vous avec Omar. Sortez du magasin et suivez-le dans les rues (petit carré rouge parmi les blancs) jusqu'à ce que vous arriviez à la demeure de son patron. Dans sa maison, débarrassez-vous du garde nazi, puis prenez les deux statues ainsi que le bâton. Enfin, décrochez la carte du désert à l'aide du bâton (elle se trouve au milieu du linge). Utilisez alors le chameau d'Omar et avancez dans le désert. Arrêtez-vous dans les campements et parlez aux bédouins pour connaître l'emplacement exact du site marqué d'une croix.

Le lieu de fouilles

Descendez à l'aide de l'échelle et dans l'obscurité totale, approchez-vous du générateur. Appuyez sur le bouton. Puis, cherchez une jarre, une pincette ainsi qu'un bout de bois. Poussez le dessin du disque (près de la peinture murale) pour que s'ouvre une ouverture secrète renfermant la Pierre du Soleil.
Puis, tout à droite, veillez à dégager une carte de la Crète en utilisant votre bout de bois sur le mur. Mettez la pince dans

le trou, et ajustez la Pierre du Soleil autour de celle-ci. Réglez-la selon le Dialogue perdu de Platon. Reprenez alors la pierre avant d'emprunter le passage secret. Devant le garde, utilisez votre fouet sur sa mitraillette, puis venez en aux poings ! Partez après le combat sur la gauche et montez l'échelle de corde. A bord du ballon, dirigez-vous au nord. Direction la mer.
Pour diriger le ballon, vous pourrez utiliser deux actions :

- donner hydrogène : vous descendrez et tournerez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
- lâcher du leste : vous monterez et tournerez dans le sens des aiguilles d'une montre

La Crète

Partez sur la gauche, vers la passerelle, toujours à gauche, prenez la longue-vue, puis redescendez et cherchez la grotte qui comporte un dessin mural. Celui-ci indique l'endroit ou a été enterrée la pierre de Lune. Ressortez et repérez les cornes de taureau (centre du site). Poussez le tas de pierres en face des cornes vers le nord. Utilisez alors la longue-vue après l'avoir posée sur l'objet en forme de tête de taureau pour visionner les cornes. Cliquez lorsque vous serez positionné dans l'angle de la corne gauche. Un rayon lumineux apparaîtra. Poussez alors le tas de pierres juste à gauche et installez une fois de plus la longue-vue. Cette fois, visez l'angle de la corne droite. Une croix apparaîtra. Vous pourrez alors creuser à l'aide du bout de bois pour déterrer la pierre de Lune. Retournez à l'endroit où vous avez atterri, et continuez sur la droite. Là, posez les deux pierres autour de l'axe. Après avoir réglé les pierres selon le Dialogue perdu, battez le garde. Empruntez la porte secrète.

Perdu dans les souterrains de Knossos

Prenez les deux têtes sur l'étagère puis prenez le passage. Grâce au fouet, récupérez la dernière tête. Montez l'escalier et allez à droite puis à gauche. Utilisez le fouet sur la tête de la statue et avancez sur le plateau au centre. Vous retrouverez alors Sternhart. Prenez sa canne. Remontez ensuite la chute d'eau en utilisant la chaîne, puis partez sur votre gauche. Posez les trois têtes sur l'étagère et empruntez le passage. Montez l'escalier, à droite veuillez pousser la cale grâce à la canne. Ressortez, descendez l'escalier, puis tournez à droite et avancez jusqu'à la salle à la grande tête. Mettez la canne dans son orifice bucal, ouvrez le coffre (en haut). Prenez les perles et retournez dans la grotte où vous avez posé les trois têtes de statue. A partir de là, prenez la porte au fond à droite, allez à droite et poussez la pierre qui bloque la porte jusqu'à ce qu'elle casse. Utilisez votre fouet sur le caillou qui dépasse. Prenez la porte au fond, avancez et cachez-vous vite derrière le bloc de pierre de droite. Quand le garde arrive juste devant, poussez la pierre, puis prenez le couloir. Là battez-vous contre le nazi. Partez à droite, assommez le garde suivant, puis revenez un peu en arrière pour atteindre l'étage supérieur. Poussez le rocher suspendu, puis redescendez et continuez sur votre droite. Encore une fois prenez à droite, poussez la grosse pierre avec votre bout de bois, puis redescendez. Evitez de vous battre (vous y laisseriez des plumes). Prenez l'escalier et utilisez sur la grosse pierre bloquant l'entrée la stalactite. Retournez vers le garde assommé et fouillez-le. Vous obtiendrez un poisson-détecteur ainsi que des perles. Repartez à l'endroit où vous avez assommé le garde Anton. Là, servez-vous du poisson. Puis utilisez une fois de plus votre précieux fouet sur la crevasse. Prenez alors le passage que gardait Arnold. Placez les trois pierres autour de l'axe et réglez-les (toujours selon le Dialogue). Prenez la porte et regardez la pierre en triangle. Quittez ce lieu.

Thera

Partez sur votre gauche, et cherchez l'entrée d'une grotte dans les montagnes. Ramassez la caisse à outils et retournez vers le port. Parlez alors au capitaine et demandez-lui de vous emmener à 33 miles au sud-est. Dans le bateau, ouvrez l'armoire, et réparez le costume. Utilisez la manette du compresseur, puis enfilez le costume. Sophia vous accrochera alors à la grue et vous descendra au fond de l'océan. Prenez alors l'entrée en haut à gauche.
Allez à la troisième partie.

TROISIEME PARTIE : AU COEUR DE L'ATLANTIDE

Le premier cercle : perdu dans les labyrinthes

Dans la pénombre, cherchez une échelle puis posez-la contre la petite pente rocheuse. Attendez le retour de la lumière.

Puis, montez sur l'échelle et cherchez un coffre. Ouvrez celui-ci pour prendre le bâton s'y trouvant. Puis glissez une perle dans la bouche du bâton. Vous pouvez maintenant placer les trois pierres récoltées auparavant autour de l'axe. Réglez-les d'après le dernier paragraphe du Dialogue. Mettez une perle dans la bouche de la statue, récupérez l'échelle et entrez.

Visitez les différentes salles et souterrains, en évitant le plus possible les gardes, afin de trouver une tête de statue, une sculpture d'anguille, une pièce en bronze, la cage thoracique d'un squelette, une roue en bronze (pièces de robot) et une coupe (la prendre des mains d'une statue). Une fois tout cela dans l'inventaire, allez dans la salle pleine de lave. Posez la coupe sur le piédestal, mettez la tête de statue contre la plaque et reprenez la coupe maintenant remplie. Dirigez-vous maintenant vers la salle des machines. Mettez la roue en bronze à sa place, puis montez dans l'engin. Versez la coupe dans le chaudron et descendez chercher les perles d'orichalcum (si nécessaire, refaites cette opération deux fois - il vaut mieux avoir une vingtaine de perles). Reprenez la roue en bronze avant d'aller dans la salle des crabes. Mettez un sandwich dans la cage thoracique qui flottera dans le bassin. Quand le crabe se sera fait emprisonner, reprenez le piège et cherchez la salle d'où vous pouvez observer la prison de Sophia en étant près de la grand statue. Glissez une perle dans la bouche de la statue qui va se charger d'assommer le garde. Rejoignez votre compagne. Pour cela, il vous faudra franchir la porte du passage dans le quart de cercle sud-est. Retournez devant le bassin et introduisez une perle dans votre sculpture, ainsi qu'une autre dans la bouche de la statue-poisson. Entrez dans la prison, et ramassez une des pièces de la statue. Entrez dans les canaux au centre d'Atlantis.

Le deuxième cercle : la traversée des canaux

Approchez-vous de la pieuvre. Donnez-lui le crabe, puis traversez le canal. Placez une perle d'orichalcum dans la bouche du crabe-radeau. Pour franchir les grilles, il vous faudra placer les pierres, tantôt celle du Soleil, tantôt celle de la Lune tantôt celle du Monde. Quand vous aurez atteint une salle avec un escalier, descendez du radeau, entrez dans la salle et prenez une nouvelle pièce de la statue. Fermez le placard et regardez le plan de fonctionnement du gros robot (notez-le). Retournez sur le radeau, cherchez une salle avec une entrée dans le fond de l'écran. De l'autre côté, accrochez la chaîne avec le bras du robot et posez l'échelle contre lui. Ouvrez son panneau, regardez-le de plus près et placez les pièces d'après le plan.
Pour placer les pièces sur le panneau :

-déplacer une pièce : cliquez sur la pièce puis là où vous voulez qu'elle soit
-annuler une sélection : cliquez du bouton droit
Quand le bras s'est baissé, vous pouvez accrocher l'autre extrémité de la chaîne à l'anneau que tient le bras cassé. Revenez au panneau du robot et déplacez uniquement la pièce en bronze d'en haut à gauche à en bas à gauche. Replacez une perle au centre du panneau et le bras se levant, il ouvrira la porte. Pour l'instant, prenez la barre de fer qui est tombée et retournez à la prison. Donnez la barre de fer à Sophia, puis tentez de soulever les barreaux. Dites à Sophia d'utiliser la barre de fer pour pouvoir sortir. Après les touchantes retrouvailles, ouvrez la cellule pour à nouveau reprendre votre fidèle barre de fer et repartez vers la salle précédente.

Le troisième cercle : le coeur de l'Atlantide

Franchissez la porte. Suivez Sophia dans la demeure de Nur-Ab-Sal puis montez l'escalier à gauche et prenez le sceptre. Près du puits de lave, parlez à Sophia, maintenant possédée par l'esprit malin et regardez son collier. Glissez une perle dans l'orifice de son collier, puis mettez-le vite dans le coffret lorsqu'elle vous le tend. Sortez de la pièce et cherchez une énorme machine dans une des salles. Observez bien les dessins sur le sol. En tout, il y a neuf carrés. Chaque colonne correspond à une entaille de la machine, chaque ligne à une position du levier et deux carrés plus grands (notez la configuration). Montez alors à l'échelle et placez le sceptre dans l'entaille à droite, la barre de fer dans l'entaille à gauche. Mettez une perle dans la pièce à droite et poussez les deux leviers vers le haut. Pendant le trajet, déplacez éventuellement un des leviers puis positionnez-les comme les deux grands carrés d'après le dessin des neuf carrés relevé précédemment.

Le centre du coeur de l'Atlantide

Suivez les passerelles, puis dans la salle bouillonnante de lave, utilisez les différents chemins pour aller vers la droite et vous retrouver au bas d'un escalier, devant une plate-forme qui s'effondre petit à petit. Sur le chemin, vous pouvez

constater sur le mur une gravure représentant les trois pierres ajustées d'une certaine manière. Notez bien cette disposition, puis traversez la plate-forme. Vous atteindrez le centre de l'Atlantide. Placez les trois pierres autour de l'axe dans la position retenue d'après la gravure. Une fois que Kerner disparaît, parlez au professeur et essayez de le faire douter. Enfin, faites-lui peur et menacez-le afin qu'il décide de subir lui-même la "transformation". Ceci fait, quittez Atlantis le plus vite possible et reposez-vous dans le sous-marin dans les bras de votre chère Sophia, vous l'avez bien mérité !

Indiana Jones et La Machine Infernale

© Ubisoft / LucasArts 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur F10 au cours du jeu pour faire afficher la console. Entrez alors l'un des codes suivants, puis appuyez sur ENTER pour valider :

AZERIM_SOPHIA	Items d'énergie
FRAMERATE	Affiche le taux de rafraichissement de l'image
ENDCREDIT	Voir les crédits
FIXME	Libère Indy lorsqu'il est bloqué dans un coin
MAKEMEAPIRATE	Costume de pirate
TAKLIT_MARION OFF	Invulnérabilité désactivée
TAKLIT_MARION ON	Invulnérabilité activée
URGON_ELSA	Toutes les armes
VERSION	Affiche le numéro de version
ENDCREDITS	voir les crédits

SOLUTION COMPLÈTE

Les canyons

Sautez sur votre gauche puis montez sur les blocs jusqu'à l'échelle. Grimpez et redescendez de l'autre coté. Tirez le bloc sous le passage en hauteur à droite et allez y chercher un trésor. Prenez ensuite le passage que vous avez ouvert, progressez en rampant puis en sautant. Grimpez ensuite grâce au fouet ouis allez récupérer un trésor dans l'ouverture à droite en contrebas. Revenez ensuite sur le bloc où vous êtes arrivés, sautez sur celui de droite, utilisez encore votre fouet et vous vous retrouverez dans l'eau. Sortez et montez par l'échelle légèrement à gauche puis récupérez un troisième trésor. Retournez dans l'eau et récupérez un trésor au fond du bassin en bas de la cascade. Prenez ensuite le passage juste sous la cascade et sortez de l'eau pour récupérer un nouveau trésor au fond du trou puis retournez dans le bassin. Sortez de l'eau pour déclencher la scène cinématique. Allez ensuite dans le passage de gauche pour récupérer un nouveau trésor. Faites demi tour et allez tout droit vers les blocs, grimpez puis descendez chercher un trésor, remontez et allez en chercher un autre au fond du passage. Remontez sur les blocs, utilisez l'interstice dans la falaise de droite et sautez en face. Montez sautez en face (attention au serpent) puis escaladez l'échelle pour obtenir un trésor supplémentaire. Redescendez et sautez maintenant en face vers l'arche et rejoignez l'hélicoptère.

Babylone

Grimpez sur le mur légèrement à votre droite puis allez jusqu'au poste radio en face. Escaladez à gauche puis sautez sur le toit du bâtiment pour écouter la conversation. Sautez ensuite en face et utilisez le rebord à gauche pour avancer encore. Ne vous faites pas repérer par les gardes et prenez le passage de droite. Dans la pièce, accrochez-vous au rebord à gauche et remontez dans l'alcôve suivante. Sautez en face, laissez-vous tomber d'un niveau, tuez les araignées puis sautez de l'autre coté de l'eau. Allez tuez les araignées au fond puis dirigez-vous vers la sortie de la caverne. Tuez tous les gardes, récupérez les armes et les soins puis allez dans la tente (encore des soins). Allez récupérer un sérum anti-venin dans la salle en bas de l'échelle (derrière un pilier) puis montez à l'échelle et suivez le passage. Tuez un nouveau garde, allez récupérer le matériel dans la tente (attention au scorpion) puis après l'ouverture

dans le mur. Actionnez le levier et passez par l'ouverture. Poussez la caisse et montez sur le chemin de ronde. Descendez et prenez l'ouverture de l'autre coté, montez par la caisse, allez au bout près de la porte et sautez sur le camion quand il s'arrête. Sautez du camion vers la gauche et débarrassez-vous d'un maximum de gardes (utilisez les couverts). Courrez ensuite dans la pièce au fond et ramassez le matériel sur l'étagère. Grimpez par le trou du toit en tirant la caisse, récupérez le trésor, sortez votre arme et allez vous débarrasser du sniper à gauche. Continuez et sautez avec votre fouet puis descendez l'échelle.

Montez sur le mur, tuez le garde et récupérez un trésor au fond à droite. Dans la pièce précédente, allez à gauche et appuyez sur le levier. Tuez les deux gardes et passez par l'ouverture et rampez par le passage derrière la caisse. Prenez la première à gauche en nageant, descendez dans un passage et récupérez le trésor puis retournez au-dessus. Retournez aux escaliers et prenez à droite, suivez le passage en montant et sortez de l'eau. Approchez-vous de la porte avec la serrure pour déclencher une scène cinématique. Allez tuer deux gardes derrière la petite porte en haut puis ouvrez celle du bas grâce à la clé. Reculez et tirez sur les explosifs avant de sauter dans le trou. Récupérez le trésor au fond puis remontez et passez la porte. Tirez sur le bloc pour faire descendre l'ascenseur puis insérez la roue de Sophia dans le mécanisme. Déplacez à nouveau le bloc pour pouvoir montez par le passage et vous aurez accès à la bibliothèque. Débarrassez-vous des bestioles qui rôdent partout. Allez récupérer un trésor en escaladant à droite de l'échelle puis empruntez-la. Descendez sur la corniche et sautez en face pour récupérer le trésor rouge puis sautez sur le bloc central pour ouvrir un passage en bas. Allez y récupérer une statuette puis remontez à l'échelle, décalez-vous sur la droite et montez pour récupérer un nouveau trésor et pousser le bloc. Revenez à l'échelle et montez sur le bloc. Tournez à gauche et sautez sur le bloc au-dessus, allez à gauche récupérer en fragment de tablette puis sautez en face pour en trouver un autre. Descendez par la gauche puis le bloc central et montez dans la nouvelle ouverture par le bloc qui est tombé. Courrez ou rampez pour éviter le piège et ramassez un nouveau fragment. Retournez à la pièce au mécanisme et utilisez les fragments sur le mur opposé. Allez récupérer les trésors puis poussez le bloc hors de l'ascenseur et appuyez sur le bouton.

La rivière du Tian Shan

Allez récupérez un trésor dans la grotte derrière vous avant de partir tout droit. Sautez le ravin et ramassez un autre trésor dans les arbres. Descendez et allez vers le pont, sautez dessus puis suivez les traces de pneus. Prenez la première à gauche et tuez le garde. Sautez en haut de la tour et tuez les gardes en bas. Prenez l'échelle et descendez tout en bas, récupérez tout le matériel. Montez dans le conduit d'aération et passez à droite. Dans la pièce, récupérez le radeau et le matériel (dans les placards) avant d'appuyer sur le bouton qui ouvre la grille. Retournez au conduit et allez récupérer le trésor à gauche puis allez près de l'eau pour utiliser le radeau. Descendez la rivière et sortez de l'eau sur la gauche quand vous le pourrez. Avancez jusqu'au pont (n'oubliez pas le trésor derrière un rocher). Allez droite et tuez les gardes. Récupérez le matériel dans la maison ouis allez jusqu'à l'eau et vous voilà repartis pour une autre balade en radeau. Explorez le bras gauche de la rivière pour récupérer les bougie. Il se divise en deux : à droite, la tour est fermée, brisez la fenêtre en tirant et allez pousser le levier à l'intérieur pour l'ouvrir. Ramassez aussi les bougies dans les arbres plus bas ainsi que les trésors derrière. Remontez à chaque fois par l'ascenseur en actionnant le levier (récupérez des rustines dans la maison si il vous en manque). A gauche, la tour est ouverte mais la rivière se divise encore en deux par la suite. Prenez à droite et entrez dans le moulin. Allez à droite, sautez en face, revenez en vous accrochant au rebord, allez à droite, sautez à nouveau en face et ramassez le trésor au fond et la bougie dans le passage à droite. Redescendez jusqu'à l'eau et retournez à la maison des gardes. Revenez encore en arrière et passez sous l'arche de pierre puis placez les bougies aux coins de la table, allumez-les et franchissez le pont.

Le sanctuaire de Shambala

Tuez l'araignée à gauche et montez pour appuyez sur le bouton au dessus de la porte d'entrée. Montez par l'échelle. Dans la cour, montez sur le mur à droite de la porte, descendez pour récupérer un trésor et escaladez le mur à gauche grâce aux pierres. Descendez par l'échelle et allez en bas de la pièce en faisant le tour. Prenez le passage, laissez partir la créature bleue et tirez le pignon dans la salle suivante pour remettre le mécanisme en marche. Continuez votre chemin, descendez l'échelle et sautez sur la pente à droite. En bas, tuez les créatures de glace puis poussez le bloc du fond vers l'eau. Montez ensuite sur la deuxième plate-forme au fond à droite puis utilisez votre fouet et montez encore. Sautez sur la plaque en mouvement, tournez-vous et sautez vers les étages à coté puis montez et sautez sur la plaque supérieure (vous pouvez aller récupérer un trésor sur le coté). Retournez enfin dans la salle à l'horloge et ouvrez la porte en appuyant sur le bouton. Descendez sur la plate-forme en dessous et récupérez un trésor. Retournez dans la

salle et remontez de deux niveaux (accrochez votre fouet à la poutre près de la lampe) pour appuyer sur le bouton qui active le pont puis sur le levier qui ouvre les grilles. Redescendez d'abord pour récupérer le trésor près de l'autre pont puis passez par le passage du haut. Descendez au bout du pont à droite et brisez la fenêtre pour pénétrer dans le bâtiment.

Tuez les créatures bleues et sautez dans le trou à droite jusqu'au niveau de la cloche. Appuyez sur le levier et montez par les échelles jusqu'en haut de la tour. Là, tirez sur le levier pour faire monter la cloche. Descendez récupérer un trésor à l'emplacement de la cloche puis remontez pour allez dans la tour de l'horloge. Descendez au niveau intermédiaire et appuyez plusieurs fois sur le levier devant le symbole de la statuette au marteau. Remontez et passez dans l'autre tour pour appuyer sur le levier tout de suite à droite. Retournez ensuite en bas de la tour précédente et ouvrez la salle au trésor grâce à la clé. Tuez une nouvelle créature de glace et prenez à droite vers les chambres. Récupérez des herbes et un trésor en haut à droite puis montez à l'échelle au dessus du bloc après avoir activé le petit pont. Allez dans la chambre du fond et montez sur le lit pour récupérer un trésor sur les poutres au dessus. Récupérez ensuite le sceau du monastère, sortez de la pièce, descendez l'échelle et tuez les gardes puis retournez dans la pièce principale (avec les chutes d'eau) et montez à l'échelle. Sautez sur la poutre en face puis sur la plate-forme pour appuyer sur le bouton. Montez à l'échelle, longez la rambarde en sens inverse et regardez la grille. Revenez sur vos pas et ouvrez la porte grâce au bouton. Passez par la fenêtre, agrippez-vous au rebord et allez vers la droite, montez par la fenêtre suivante et appuyez sur le bouton pour redescendre dans la pièce principale. Montez à l'échelle au fond à gauche et appuyez sur la barre pour tourner la statue, appuyez une deuxième fois et passez par la grille qui s'ouvre (récupérez le trésor en faisant attention au sol qui s'écroule) puis descendez par l'échelle.

Avancez en rampant (attention aux araignées et autres démons bleus), montez à l'échelle en face puis allez de l'autre coté de la plate-forme. Utilisez votre fouet pour passer de l'autre coté, récupérez le trésor en faisant attention au tonneau puis prenez l'ascenseur vers le niveau suivant. Déverrouillez les portes grâce au sceau du monastère. Descendez sur la plate-forme en dessous puis faites un saut normal et deux sauts avec élan (rapidement car la plate-forme d'écroule sous vos pieds). Passez la porte, allez récupérer la clé et revenez. Sautez vers la plate-forme suivante et continuez à progresser vers la droite, suspendez-vous pour descendre, sautez puis allez jusqu'au bout pour traverser la pièce avec le fouet. Continuez tout droit, montez sur le mur, sautez , montez encore et tournez-vous vers le mur. Poussez le bloc, ramassez un trésor et poussez-le encore et montez. Sautez sur le balcon, escaladez et approchez-vous de la plante et ramassez-la. Montez, sautez dans l'eau et retournez dans la salle au trésor. Sautez sur la poutre en face puis sur la plate-forme de gauche et montez à l'échelle. Déposez la plante sur la structure dorée et retournez sur la poutre. Sautez avec le fouet sur la plate-forme qui se mettra à descendre. Récupérez la plante et retournez voir la vieille femme dans la tour de la cloche (attention aux soldats sur le chemin).
Donnez-lui la plante et avancez puis sautez sur la pente. Prenez la première porte à gauche et montez sur les blocs au fond et montez jusqu'au pont puis courrez jusqu'à la porte. Sautez vers la porte suivante, passez le pont et montez sur les plates-formes dans la pièce. Sautez enfin vers la porte et ouvrez-la et vous trouverez pièce d'Urgon. Sautez sur la pente et affrontez le gardien. Approchez-vous, tirez puis fuyez jusqu'à ce que vous le battiez puis marchez vers la porte et franchissez-la.

Le lagon de Palawan

Allez dans la grotte derrière vous et utilisez le fouet pour sauter de l'autre coté. Récupérez la machette sur le squelette (et le trésor derrière les caisses) et utilisez-la pour passer à travers les toiles d'araignées à l'extérieur sur les rochers. A l'intérieur, tuez l'araignée puis utilisez la pièce d'Urgon sur la fente dans le mur et récupérez un autre trésor (par la suite, essayez sur toutes les fentes similaires). Allez jusqu'à l'ouverture bouchée par la végétation et utilisez votre machette. Récupérez la pelle, allez déterrer un trésor au fond puis ressortez et nagez à travers le lagon jusqu'à l'île opposée. Utilisez à nouveau votre machette pour pénétrer dans la caverne. Plongez et nagez jusqu'au bateau au fond de l'eau pour récupérer le trésor sur la gauche. Allez au bout du bateau et escaladez jusqu'à une boite qui contient un système de mise à feu. Retournez sur le coté gauche de la plage et utilisez-le sur la torpille. Nagez par le trou et récupérez le marteau dans une caisse. Plongez plus bas et utilisez le marteau sur une trappe pour créer une poche d'air. Fouillez les profondeurs du navire et récupérez la clé puis allez ouvrir la porte tout en haut. Ramassez la manivelle et utilisez-la pour bouger la grue vers les totems. Montez ensuite sur la caisse, utilisez le fouet sur la grue et sautez vers l'île aux totems. Utilisez la pelle sur le tas le sable et marchez sur la dalle. Tournez le dos au bateau et allez de l'autre coté de l'île. Nagez vers la gauche et vous verrez une porte encore à gauche. Avec le marteau, récupérez une pale de l'hélice de l'avion submergé près du lagon du début. Ouvrez la porte avec la pale et nagez vers le fond. Appuyez sur le bouton et

passez la porte vers le petit lac. Nagez vers la petite ouverture dans le lac et trouvez une porte couverte de sable dans la grotte. Montez sur les escaliers à droite puis sur le mur. Continuez vers la droite en escaladant les hauteurs jusqu'à des escaliers. Montez et appuyez sur le bouton puis retournez à la porte qui est maintenant ouverte.

Le volcan de Palawan

Descendez et allez à gauche pour tirer la caisse puis la placer sous la torche. Montez sur la hauteur puis traversez avec le fouet. Utilisez la pièce d'Urgon pour ouvrir un tunnel. Montez à l'échelle et descendez la pente jusqu'à la barge. Nagez vers la grotte sous-marine puis descendez la pente et sautez de l'autre coté. Montez sur la plate-forme suivante en tirant le bloc hors du mur. Descendez et déplacez les blocs pour pouvoir aller sous la plate-forme. Ne passez pas par l'échelle mais montez sur les plates-formes et poussez un autre bloc depuis l'autre coté. Montez dessus et sautez sur la plate-forme la plus haute. Montez dans la pièce au-dessus et prenez le passage puis appuyez sur le bouton pour ouvrir la grille. Sautez dans l'eau par le trou et accédez à une nouvelle partie du volcan. Sautez sur la gauche, montez sur le pont et passez de l'autre coté. Montez encore et traversez avec le fouet puis courrez dans l'alcôve pour éviter le rocher. Passez dans le trou et entrez dans une nouvelle pièce. Passez la porte, descendez et appuyez sur l'interrupteur. Nagez vers la barge, montez dessus et récupérez la clé. Allez vers la porte derrière la grille. Poussez le bloc sur un des carrés verts au sol sur les cotés et activez l'interrupteur. Sautez par les caisses et passez enfin la porte. Continuez et montez par l'échelle que vous envoie Sophia.

Tuez les ennemis dans le passage et allez appuyez sur l'interrupteur au fond à gauche. Tuez les soldats et montez grâce à l'ascenseur. Tirez sur le tonneau et traversez la rivière de lave puis descendez par l'échelle à gauche. Tirez dans un nouveau tonneau après le coin et tuez les soldats avant de récupérer la clé sur la table de droite. Retournez à la pièce avec la statue dans la lave e utilisez le fouet sur son bras pour ouvrir une porte. Traversez la pièce suivante grâce au fouet et descendez sur la plate-forme à gauche. Escaladez et traversez les grottes puis sautez dans le trou pour rejoindre Sophia. Utilisez la clé pour la libérer, suivez la et retournez à la pièce avec la grille et l'interrupteur. Parlez-lui est vous pourrez franchir la grille. De l'autre coté, sautez sur la gauche jusqu'au fond de la grotte et utilisez la pièce d'Urgon. Entrez dans la pièce et déplacez les caisses vers le coin près de l'entrée. Récupérez la poulie et retournez à la salle du portail. Passez l'arche et suivez le passage (sans marcher sur les dalles différentes des autres) jusqu'à une pièce où vous prendrez à gauche. Poussez la caisse près de l'ascenseur et utilisez la poulie pour le réparer. Montez dans l'ascenseur et ouvrez les portes qui se présentent à vous.

Le temple de Palawan

Détruisez la créature de pierre de l'autre coté de la salle grâce à la pièce d'Urgon puis passez dans la pièce suivante par l'ouverture dans le mur. Passez à droite ou à gauche et traversez la pièce, escaladez le mur vers une grotte et descendez vers une mare de lave. Prenez la porte à droite et descendez à droite avant de sauter de l'autre coté de la salle. Ramassez la clé que tient le squelette. Retournez à la pièce avec le pierres dans la lave, descendez l'échelle, tournez vous vers les pierres et prenez le chemin de droite. Utilisez la pièce d'Urgon pour détruire le mur. Descendez dans la pièce en dessous, sautez en face et utilisez à nouveau la pièce d'Urgon pour tuez deux nouveaux monstres de pierre. Rampez par le passage et ouvrez la grande porte grâce à la clé. Récupérez la statue et montez sur le piédestal puis utilisez rapidement votre fouet sur la pierre au-dessus pur éviter le rocher. Redescendez et passez par le trou puis descendez et montez à l'échelle. Allez de l'autre coté de la pièce et utilisez la statue sur morceau de bois pour l'ouvrir. Montez les escaliers puis sur le mur de pierres à gauche sautez le pont en passant par les planches de bois. Montez l'échelle et sautez dans l'eau près de la chute, suivez le courrant jusqu'à une mare et montez à une nouvelle échelle. Coupez la corde qui retient l'échelle et traversez le pont vers une hutte.

Montez par l'échelle de droite et utilisez la machette pour libérer le passage. Sautez du coté droit de la pièce et avancez en évitant les visages. Sortez de la grotte grâce à la machette et sautez en face grâce au fouet. Descendez du coté gauche dans la grotte suivante et ressortez. Croisez le pont et descendez dans une nouvelle caverne. Récupérez la clé et ouvrez le temple de tiki. Appuyez sur les quatre interrupteurs dans la pièce et récupérez la clé puis descendez par le trou. Sautez sur la première plate-forme puis reculez pour éviter le rocher. Sautez sur la suivante et restez accroché pour éviter un autre rocher. Sautez ensuite de l'autre coté et montez grâce au fouet. Passez les toiles d'araignées, sautez le pont et ouvrez la porte grâce aux clés. Passez vers la droite puisque le monstre de lave bloque le chemin et récupérez la pièce de Taklit. Utilisez-la pour vous rendre invisible aux yeux du monstre puis remontez et passez le pont. Détruisez une nouvelle créature de pierre, sautez de l'autre coté et passez dans la pièce. Appuyez sur le bouton à droite

pour ouvrir la bouche de la statue. Retournez dans la pièce du monstre et sautez sur la lave durcie pour passer par la porte.

Voyage en Jeep

Montez sur la gauche en arrivant près des gardes et sautez le ravin en accélérant. Descendez dans la caverne et tuez les soldats en sortant. Replacez la planche sur la rampe puis sautez et montez sur la colline à gauche. Restez sur la gauche et descendez dans la caverne suivante. Suivez la falaise, entrez dans une dernière grotte et dirigez la Jeep vers le mur couvert de mousse.

Teotihuacan

Appuyez sur le crâne pour ouvrir la porte dans la première pièce puis suivez le passage en coupant les toiles d'araignées. Evitez les crânes sur le sol et ramassez ma clé de pierre. Continuez après un bloc avec un serpent à deux têtes et suivez le passage jusqu'à deux portes : le bloc s'ouvrira. Appuyez sur l'interrupteur derrière lui et descendez jusqu'à la porte qui s'est ouverte. Descendez au centre de la pièce dans une salle avec un totem et tirez les trois statues de dragon, montez dessus et passez par la porte. Marchez sur la dalle avec un crâne et remontez par l'ascenseur. La roue vous permet de déplacer les mécanismes et d'ouvrir les portes en appuyant sur les interrupteurs. Ouvrez la porte avec le poisson et nagez vers la statue de singe. Utilisez la clé de pierre derrière la statue pour ouvrir un passage sous l'eau. Suivez-le et tirez le bloc au centre pour ouvrir les portes puis sortez de l'eau et escaladez les murs pour sautez sur le pilier central. Sautez dans le tunnel, suivez-le et accrochez-vous au rebord puis décalez-vous vers la droite pour monter dans une alcôve sombre. Sautez en face, montez et sautez encore. Passez au-dessus de l'alligator grâce au fouet et escaladez jusqu'à l'idole du poisson. Récupérez-la ainsi que le miroir et un passage s'ouvrira dans le plafond. Ouvrez ensuite la porte de l'oiseau, coupez les toiles d'araignées à gauche et sautez sur les dalles avec les crânes puis montez la pente. Utilisez la pièce d'Urgon pour briser la porte puis escaladez le mur, sautez sur le passage étroit et montez au-dessus. Sautez vers la fenêtre en face et appuyez sur l'interrupteur derrière les toiles d'araignées. Passez par la porte qui s'ouvre et récupérez l'idole de l'oiseau. Ouvrez la porte du jaguar, découpez les toiles d'araignées et montez aussi haut que possible pour ramasser l'idole du jaguar. Ouvrez la porte avec les trois animaux et placez les idoles sur leur piédestal. Sautez dans le trou et débarrassez-vous des ennemis qui vous attendent. Montez ensuite sur le bloc en face du totem et utilisez le miroir puis sortez par la porte circulaire.

La vallée Olmèque

Descendez par la droite pur atteindre la vallée et suivez la rivière jusqu'à une pierre dans le sol. Découpez la végétation près de là pour entrer dans la caverne. Montez une volée de marche, utilisez encore votre machette et entrez dans la pièce avec la statue brisée. Montez en haut des escaliers et sautez sur la statue avec le fouet. Sautez sur la plate-forme et montez les escaliers jusqu'à une caisse. Poussez-la vers le mur et vous tomberez, marchez sur la dalle et courrez dans l'alcôve. Allez activer l'interrupteur au fond du tunnel puis retournez dans la caverne. Prenez à gauche aux escaliers, passez le pont, descendez dans la pièce avec les statues couchées et prenez la porte. Sautez dans l'eau et tirez le levier puis passez par la porte. Poussez le bloc, marchez sur la dalle, faites demi-tour et sautez en face. Utilisez la pièce d'Urgon dans le tunnel où se trouvait la tête. Descendez, accrochez-vous au rebord, descendez d'un niveau et montez dans la pièce. Poussez la tête jusqu'à la dalle pour étendre le deuxième pont et retournez à la salle aux statues couchées. Découpez la végétation en face et passez le pont. Sautez avec le fouet, descendez sur le coté, sautez en face, escaladez à nouveau et marchez jusqu'au bout du passage. Accrochez-vous au rebord pour passer le mur puis sautez sur la zone couverte d'herbe. Suivez le passage jusqu'à la chute d'eau et nagez jusqu'à l'ouverture en dessous. Sautez sur le plates-formes pour aller en haut de la chute et appuyez sur l'interrupteur.

Redescendez et poussez la statue vers le trou, déplacez ensuite le bloc pour monter sur le mur puis en haut de la chute. Appuyez à nouveau sur l'interrupteur, redescendez puis prenez le passage jusqu'au mur et montez pour passez le pont. Descendez jusqu'au sol et appuyez sur l'interrupteur puis passez la porte. Appuyez sur le bouton à gauche de la porte derrière vous. Remontez rapidement et passez la porte avant qu'elle ne se ferme. Poussez le bloc pour créer un pont, prenez le passage, descendez et sautez en face grâce au fouet. Rampez puis sautez sur les plates-formes qui dépassent du mur. Montez les escaliers, sortez du temple, montez encore et récupérez l'idole. Accrochez-vous à la statue et descendez puis prenez la grande porte derrière la statue. Allumez les urnes pour ouvrir la porte puis utilisez la pièce de Taklit pour vous rendre invisible et courrez à la porte où le serpent n'est pas. Marchez sur la dalle et allez à la

pièce du serpent, sautez sur le bloc et récupérez la pièce d'Azerim. Utilisez-la pour voler jusqu'à la zone avec le cristal bleu dans le plafond. Montez sur les hauteurs. Des piques sortent quand vous marchez sur les petits ascenseurs dans les coins. Empalez six fois le serpent et il mourra puis franchissez l'ouverture tout en haut de la pièce.

V.I. Pudovkin

Ouvrez la grille et frappez à la porte. Discutez avec le garde puis frappez une nouvelle fois. Montez sur le lit puis dans le conduit d'aération. Redescendez quand le garde est rentré et enfermez-le à l'intérieur. Prenez le passage puis la première porte à gauche et tirez sur le levier. Prenez la porte à coté et récupérez la pièce de Taklit. Utilisez-la et allez récupérer votre matériel dans la pièce de l'autre coté de cette salle. Revenez en arrière et poussez la caisse rouge de droite pour l'aligner avec les autres. Accédez à une caisse en bois et tirez-la sur celle que vous avez bougée. Montez dessus et sautez en face avec le fouet. Il y a deux portes en face de vous, allez à celle qui est seule de l'autre coté, avancez et montez à l'échelle. Appuyez sur le bouton et récupérez la pièce d'Urgon dans la pièce. Redescendez l'échelle et allez vers les deux portes pour ouvrir celle de droite. Ouvrez la porte suivante et utilisez la pièce d'Urgon sur la paroi. Entrez dans la pièce à gauche et montez deux échelles pour arriver à l'extérieur. Utilisez encore la pièce d'Urgon sur la paroi détériorée et pénétrez dans la cuisine. Passez dans le salon, montez à l'échelle et écoutez la conversation. Récupérez ensuite la pièce d'Azerim sur l'étagère derrière vous. Descendez au fond du vaisseau et appuyez sur les interrupteurs pour faire monter la caisse contenant le cristal puis utilisez la pièce d'Azerim pour monter au niveau supérieur dans la pièce. Descendez dans la salle des moteur après la porte, tirez le levier et montez à l'échelle. Passez la porte et vous obtiendrez la manivelle pour utiliser le canot de sauvetage.

Meroë

Montez dans la Jeep et tuez les hyènes puis allez derrière une pyramide près d'un abris. Tirez sur la dynamite par la fenêtre et récupérez le seau et la chaîne de transmission puis allez près du puit. Utilisez la chaîne sur la machine et tirez le levier. Descendez sur une des plates-formes et prenez à gauche vers un autre puit. Récupérez la roue sur le chariot et allez à l'entrée de la pyramide près de l'abri pour parler avec le petit garçon. Tuez toutes les hyènes et descendez au bout de la voie des chariots. Il vous demandera votre montre en échange de l'objet de l'autre coté. Montez sur le mur de la pyramide près de l'abri et descendez dans l'ouverture de droite. Sautez le trou, descendez et allumez votre briquet. Utilisez la pièce d'Urgon pour briser la paroi et poussez le rocher pour remonter sur le mur. Montez dans l'alcôve et appuyez sur le bouton pour ouvrir une porte en bas. Passez la et prenez à droite. Sautez à droite puis vers l'échelle et montez puis descendez jusqu'à un mur où vous pourrez utiliser la pièce d'Urgon. appuyez sur le bouton de droite et sautez sur le bloc. Sautez sur la gauche et montez l'échelle, sautez encore et tournez à droite vers une nouvelle pièce. Mettez le feu au tas de bois pour activer l'œil pourpre. Descendez et avancez sur la droite, descendez encore jusqu'à un sarcophage et appuyez sur l'interrupteur pour l'ouvrir. Tuez les serpents, rampez par le trou, sautez et partez sur la gauche. Utilisez la pièce d'Urgon sur le mur de droite et sautez en bas des matches à gauche puis continuez en descendant. Sautez en face, accrochez-vous au rebord et remontez sur la gauche. Allez sur la droite et tirez le bloc pour atteindre l'ouverture avec les toiles d'araignées au dessus.

Montez à l'échelle et sautez pour vous accrocher au rebord au dessus du tas de bois. Descendez et accrochez-vous au rebord juste en dessous pour atteindre le bois. Descendez encore puis retournez à l'ouverture et montez de nouveau à l'échelle. Accrochez-vous au rebord, puis à celui en dessous et grimpez plus à gauche et récupérez une torche. Utilisez le fouet pour atteindre la hauteur au-dessus, sautez sur le droite et utilisez le bois sur la plate-forme au milieu de la pièce puis allumez-le pour activer l'œil rouge. Rampez ensuite sous le sarcophage et sautez puis avancez tout droit et descendez en face. Sautez le trou, appuyez sur le bouton et sautez rapidement en arrière pour tirer le bloc. Sautez sur le mur vers la plate-forme et descendez de l'autre coté. Tournez à gauche au niveau de l'alligator, utilisez la pièce de Taklit pour passer devant la pierre avec l'œil et entrer dans la chambre funéraire. Utilisez la pièce d'Urgon au centre de la pièce et montez à ce qui ressemble à une échelle. Montez les escaliers à droite et appuyez sur le bouton. Montez sur la plate-forme pour accéder à la hauteur au-dessus du bouton. Appuyez sur l'interrupteur suivant pour ouvrir un panneau en bas, descendez avec les ascenseurs et utilisez la pièce d'Azerim pour monter avant que le plafond ne se referme. Allumez le bois pour activer l'œil jaune. Redescendez dans la chambre funéraire et prenez le passage de gauche vers la pierre avec l'œil. allez tout droit dans la pièce avec trois sarcophages. Montez sur celui du milieu et montez par le plafond. Poussez le bloc avec les hiéroglyphes et sautez sur les toits dans la pièce remplie de serpents. Passez par le trou dans le plafond et montez sur les plates-formes jusqu'à une pièce avec un autre tas de bois. Allumez-le pour activer l'œil vert. Allez dans la salle avec un bout de bois dépassant au-dessus d'une mare et

attachez-y le seau. Allez à l'extérieur des pyramides et tenez-vous près de chaque rayon lumineux pour faire sortir les statues du sable (tirez le bloc pour la statue du rayon jaune). Utilisez ensuite le morceau d'œil sur la tête pour ouvrir les quatre serrures de la porte. Passez la porte et utilisez la roue sur le chariot pour le réparer. Utilisez l'essence (à l'arrière de la Jeep) avec le chariot et montez dedans.

Les mines du roi Salomon

Récupérez un fusible dans la boite et arrêtez-vous dans la pièce avec un bâtiment. Entrez et utilisez le fusible sur le boîtier au fond. Appuyez sur le premier levier dans la salle de contrôle. Allez à l'extérieur et les soldats ennemis feront exploser la porte. Allez récupérer la clé dans la pièce et retournez au chariot puis arrêtez-vous dans une pièce avec une porte fermée sur la gauche. Ouvrez-la et récupérez la boite d'huile. Allez pousser le troisième levier et rendez-vous dans la pièce où les russes font exploser la voie au-dessus d'une petite mare. Tuez-les, sautez sur le bloc à droite, montez encore puis sautez au centre et en face. Montez et vous arriverez en haut d'une pièce avec un sarcophage. Sautez à droite puis vers l'ouverture triangulaire et récupérez la gemme verte. Allez ensuite au panneau correspondant au levier numéro quatre et utilisez l'huile. Allez à la salle de contrôle et appuyez sur le levier. Reprenez votre chariot après la scène cinématique et passez le panneau du numéro quatre puis descendez après la première porte. Montez sur les plates-formes de bois à droite. Montez grâce à la première caisse et déplacez la seconde pour révéler une caverne. Tirez dans les tonneaux, montez par l'échelle et sautez sur la plate-forme de pierre au centre. Sautez en face et récupérez la gemme rouge avant de quitter la pièce par le trou derrière les piliers. Allez là où le chariot des russes s'est écrasé près du panneau cinq et sautez de l'autre coté en accrochant votre fouet au pilier de bois. Utilisez la pièce d'Urgon sur le mur, tuez les serpents et allez récupérer la gemme bleue dans la pièce de gauche en la faisant tomber avec le fouet). Allez dans la pièce avec la petite mare, sautez puis ralentissez. Reculez quand la porte s'ouvre et vous prendrez la voie de droite. Continuez jusqu'à une autre porte et sautez les caisses puis utilisez le fouet pour passez à travers la chute d'eau. Derrière, récupérez la clé de la pyramide puis retournez dans la première pièce où vous avez eu le fusible. Sautez sur la plate-forme de bois près de la boite et passez dans la pièce suivante. Descendez jusqu'à une nouvelle pièce, tournez à gauche et entrez dans la salle bleue. Placez l'œil d'Horus au centre et montez sur l'échafaudage puis sur la plate-forme afin de déposer les gemmes à leur place. Activez le levier en dessous pour descendre et sautez en face avec le fouet.

La tombe de Nub

Sautez en face près du toit puis sur le hauteur et allez vers la droite. Descendez en vous accrochant aux rebords pour arriver à l'entrée de la tombe. Suivez le couloir jusqu'à une pièce remplie de piliers et descendez les escaliers. Montez de l'autre coté de la grosse pierre et poussez la statue près de la porte. Déchirez la tapisserie et vous trouverez un nouveau passage. Sautez le trou et tirez le levier au bout du couloir. Descendez dans la salle en dessous et tirez le bloc derrière une autre tapisserie puis suivez le couloir jusqu'à une pièce avec un sol mouvant. Sautez sur le serpent rouge au centre de la dalle sur dans une alcôve. Sautez sur le serpent de la dalle suivante puis de l'autre cité. Montez sur les hauteur pour arriver à une échelle intacte et passez dans la pièce au dessus. Partez à gauche dan la pièce avec une statue au dessus d'un passage. Faites avancer la statue en poussant le bouton derrière le piédestal. Prenez le passage sous la statue et allez dans le coin gauche. Utilisez le fouet pour vous accrocher au-dessus et montez puis sautez pour aller jusqu'en haut. Sautez vers le pilier de droite et montez dessus puis sautez en face. Avancez et accrochez-vous au rebord pour descendre sur la plate-forme d'où vous pourrez utiliser votre fouet sur le bras de la statue pour ouvrir la porte près de la première tapisserie. Evitez la machine aux couteaux et utilisez la pièce d'Azerim pour flotter et monter sur la hauteur du centre. Passez l'arche de l'autre coté et appuyez deux fois sur l'interrupteur. Appuyez sur celui situé en bas des escaliers pour faire descendre vos ennemis et descendez dans la salle où le docteur vole une pièce. Déplacez une caisse sur le symbole au centre et montez dans la pièce au-dessus pour déplacer la statue de façon à ce qu'elle bloque l'entrée de droite. Poursuivez le docteur et récupérez l'objet. Remontez en haut des escaliers et tirez le bloc derrière la tapisserie.

Avancez et descendez dans le trou puis tirez sur le levier devant la statue métallique pour ouvrir une porte en dessous. Remontez dans la pièce principale et passez par l'ouverture à l'endroit où était le bloc. Récupérez la clé de bronze dans la pièce et utilisez-la dans la pièce principale pour ouvrir la pièce avec une tortue de bronze. Utilisez le mécanisme sur la tortue et poussez le bloc sur l'ascenseur en face. Utilisez ensuite la pièce d'Azerim pour remonter en haut de la pièce et sautez sur le nouvel ascenseur en accrochant votre fouet à la tête d'oiseau. En bas, faites exploser les machineries en tirant dessus puis sautez et accrochez-vous à un rebord. Sautez sur la plate-forme près du symbole sur le sol puis

sautez dans l'eau dans la pièce suivante. Activez l'interrupteur sous la porte et ressortez de l'eau puis sautez sur la hauteur pour pouvoir atteindre la tête de la statue de taureau. Sautez de l'autre coté et passez dans la pièce suivante (ne tombez pas dans l'eau !). Devenez invisible et prenez le deuxième passage à gauche puis utilisez le fouet pour monter sur la plate-forme. Passez le coin et sautez sur la plate-forme suivante (toujours avec le fouet) puis avancez sur la droite et prenez le couloir étroit sur la gauche. Tournez à gauche, sautez sur la plate-forme en face puis à droite. Sautez en face puis descendez et sautez sur la plate-forme suivante.

Montez par l'ouverture triangulaire et flottez jusqu'à la salle de contrôle. Déplacez les têtes de taureau au centre, appuyez sur le bouton dans l'alcôve puis appuyez sur les boutons derrière les grilles jusqu'à ce que la pièce en dessous soit à moitié vidée. Sautez dans l'eau et montez sur l'échelle au centre puis montez tout en haut pour trouver la pièce de Nub. Redescendez à l'échelle et utilisez-la sur l'interrupteur du mur puis empruntez le pont. Retournez dans la pièce où vous êtes descendu par l'ascenseur et utilisez la pièce de Nub pour ouvrir un panneau dans le plafond. Flottez jusqu'à la plate-forme du milieu et tirez la caisse hors de l'ascenseur puis utilisez la pièce de Nub sur l'interrupteur à gauche de l'ascenseur et utilisez-le pour monter jusqu'en haut. Ouvrez la porte avec la pièce de Nub, tuez le robot et entrez dans la pièce. Tournez sur chacune des plaques dans le sol et tenez-vous sur la pierre devant le sarcophage puis ouvrez-le (" Ctrl "). Utilisez la pièce de Nub sur l'interrupteur puis l'œil sur la pierre marron dans un coin. Attirez-le plusieurs fois sur les plaque allumées pour vous en débarrasser.
Montez sur le bâtiment du centre et sautez sur le robot puis sur la hauteur en face. Appuyez sur le bouton et passez par la porte.

La machine infernale

Descendez la grande échelle jusqu'à une porte aux allures de cercueil et tuez les robots de l'autre coté allez à l'ascenseur et descendez puis appuyez sur le bouton dans le trou sous l'ascenseur. Descendez la rampe et appuyez sur l'interrupteur puis discutez avec Sophia et Turner. Partez ensuite à droite et descendez dans l'eau puis remontez par l'ouverture et prenez la suivante à droite. Sautez dans le flux d'air et montez sur les hauteurs. Atterrissez à droite ou à gauche de la statue et montez par l'échelle. Récupérez la pièce d'Azerim et continuez par l'échelle. Sautez sur la plate-forme entre les deux échelles et utilisez le fouet sur le levier en face pour traverser. Ouvrez la porte et sautez sur la plate-forme en face puis progressez vers la gauche. Sautez sur le passage depuis la dernière plate-forme puis sur un autre passage et passez la porte. Sautez dans l'eau et nagez de l'autre coté, montez à l'échelle et récupérez la pièce d'Urgon. Redescendez dans l'eau dans la pièce principale et remontez par l'ouverture puis allez dans le passage aux éclairs. Traversez-le et sautez vers le passage en face pour récupérer la pièce de Nub. Utilisez-la sur la plate-forme où vous avez trouvé la pièce d'Urgon, traversez les plates-formes jusqu'à l'autre coté et montez avec l'ascenseur. Sautez sur la plate-forme en face puis dans la zone bleue à gauche. Traversez-la et sautez en face puis dans un nouveau passage. Prenez l'ascenseur et montez d'un niveau et débarrassez-vous de Turner pour récupérer la pièce de Taklit. Utilisez la pièce d'Azerim pour montez sur les hauteurs qui mènent vers le centre (utilisez la pièce de Taklit pour éviter les éclairs) puis sautez et appuyez sur un de interrupteurs. Remontez dans la salle du haut en flottant, récupérez la tête de statue sur le piédestal puis utilisez la pièce d'Azerim. Passez par la porte et descendez jusqu'à la statue par l'ascenseur. Utilisez la tête sur la statue et suivez-la. Montez ensuite sur la droite pour atteindre les commandes puis utilisez la pièce de Taklit et tirez le levier.

Aetherium

Atterrissez en face, accrochez-vous au rebord et redescendez dans le flux. Partez à droite, sautez et pénétrez à nouveau dans le flux. Tournez-vous vers le centre puis allez vers le tunnel avec les anneaux verts. Suivez le flux jusqu'à une pièce bleue, sautez et montez sur un rebord puis récupérez l'outil de l'au-delà. Redescendez au bout du tunnel et prenez le passage pourpre jusqu'à une barrière circulaire. Utilisez l'outil pour l'ouvrir et avancez vers la pyramide. Récupérez les bibelots et retournez dans la zone centrale pour prendre le tunnel orange. Utilisez l'outil sur la nouvelle barrière, récupérez les herbes et retournez au centre. Prenez finalement le tunnel bleu. Utilisez à nouveau l'outil, et avancez vers le chandelier puis utilisez-le pour la barrière suivante. Montez enfin dans un des flux pour trouver Marduk. Quand vous l'aurez activé, passez par la porte bleue, descendez en flottant et passez la porte. Prenez le nouveau portail et récupérez le miroir puis repassez par la porte bleue. Utilisez le miroir en face de lui pour lui renvoyer ses tirs. Montez sur les rampes vertes en haut de la pièce quand il flotte et tournez-vous vers lui à chaque fois qu'il tire. Après au moins cinq tirs, récupérez le cristal rose qui tombe au sol et utilisez-le pour ouvrir le panneau dans la pièce à la boule de feu. Utilisez plusieurs fois le fouet sur la boule pour le charger puis prenez une des portes bleues et courrez jusqu'à une

porte à coté d'une grande sphère. Fouettez la sphère pour ouvrir la porte puis descendez dans le passage en dessous avec le grand mécanisme. Fouettez la sphère prêt de là où est Sophia pour dévoiler un nouveau portail. Empruntez-le et utilisez l'outil pour ouvrir la barrière et prendre la gemme verte. Retournez en arrière et fouettez la sphère suivante pour récupérer la gemme bleue. Quand vous fouetterez la dernière sphère, Marduk se fondra en Sophia pour créer une puissante créature. Passez le dernier portail et récupérez la gemme rouge. Descendez ensuite en bas de la pièce où se trouve la créature et utilisez les gemmes pour ouvrir les portes. Courrez au centre de la structure et sautez sur le passage. Utilisez le fouet sur la créature dès qu'elle s'approche de vous et courrez hors su bâtiment quand vous l'aurez abattue.

Indiana Jones et le Tombeau de L'Empereur

© LucasArts / The Collective Inc. 2003

CHEAT CODE

Après sauvegarde, éditez le fichier **default.cfg** dans le repertoire du jeu (gamedataindy). Ajoutez cette ligne : **cheats:1**. Vous disposez maintenant de minuitions illimitées, d'air illimité sous l'eau et de santé infinie.

DÉSACTIVER L'IA

Après sauvegarde, éditez le fichier **vars.cfg** dan sle repertoire du jeu. trouvez la ligne **aiDisabled** et changez la en **aiDisabled=false**

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I : CEYLAN

La Cité Perdue
Commencez par gravir les marches puis redescendez en direction de la fontaine. Pénétrez à l'intérieur du temple et passez le précipice à l'aide d'un saut avec élan. Si toutefois vous vous loupiez, pas de panique ! Le gouffre n'est que peu profond et sans aucune garniture mortelle. Remontez tout simplement par les bords en cas d'échec. Ressortez du bâtiment puis progressez vers les extérieurs. Montez sur le monument à droite du point d'eau jusqu'à dominer les hauteurs puis élancez-vous afin d'atteindre le ponton de droite d'un simple saut. Pénétrez à l'intérieur de la cavité et emparez-vous de la machette. Redescendez ensuite sur la terre ferme mais empruntez cette fois-ci l'entrée obstruée par la végétation luxuriante des environs (mauvaise herbe que vous traiterez d'un simple coup de machette). Vous vous trouverez alors bientôt confronté à une nouvelle crevasse mais de plus grande envergure. Passez au-dessus à l'aide de votre fameux fouet puis poursuivez jusqu'à la seconde porte obstruée de lianes. Quelques coups de machette à donner et vous voilà déjà aux portes du second niveau…

Le Camp des Chasseurs
Avancez jusqu'à repérer les chasseurs puis tournez à droite. Maîtrisez le premier malheureux qui se dressera devant vous puis coupez à l'aide de la machette la corde retenant les caisses. Glissez-vous par la nouvelle ouverture, cassez les boîtes à terre histoire de récupérer une icône ou deux, puis faites connaissance avec les deux chasseurs près du feu de camp. Montez les escaliers afin de gagner les intérieurs du bâtiment inca puis longez la longue pièce sur toute sa longueur. Coupez les lianes pour passer et n'oubliez pas de faire le plein d'eau à la fontaine si nécessaire. Ressortez à gauche en coupant les lianes qui bouchent le passage et vous retomberez alors sur les extérieurs. Avancez légèrement à droite et comme dans le premier niveau, utilisez le fouet pour gagner en longueur lors des sauts par-dessus les précipices. Longez les bords des murs et usez une nouvelle fois du fouet pour franchir les abîmes puis faites tomber les caisses d'un coup de pied. Redescendez prendre le masque de Manavatu que contenait l'une des caisses et reproduisez la manipulation précédente afin de retrouver l'endroit en hauteur. Poursuivez votre route et vous chuterez dans un piège. Remontez grâce aux lianes sur un des pans de mur. Continuez jusqu'au lac et traversez celui-ci pour rejoindre le bord du fond. Repérez la plate-forme flottante au milieu de l'eau et rapprochez-vous-en au maximum tout en

restant au sec. Effectuez alors un saut jusqu'à cette dernière puis grimpez sur les blocs histoire de gagner en hauteur. Tout en prenant garde à l'ennemi, prenez de l'élan et sautez jusqu'à la corde que vous agripperez. Balancez-vous alors pour atteindre le bord opposé. Progressez vers l'inconnu puis tuez le chasseur robuste afin de récupérer son fusil. Passez ensuite en terrasse et bondissez sur la plate-forme juste à droite des blocs sur lesquels vous venez de monter. Poursuivez et vous ne tarderez pas à chuter sous un sol se dérobant sous vos pieds. Vous voilà de nouveau tout mouillé. Ressortez de l'eau et actionnez la manivelle, une porte s'ouvrira alors. Deux hommes armés en sortiront. Débarrassez-vous de ce piètre duo à l'aide d'une arme de visée car les deux lurons sont tout de même armés, puis franchissez l'issue nouvellement apparue afin d'en finir avec ce niveau.

La Voie des Anciens
Votre but ici, sera de trouver la porte des crocodiles. A l'aide de votre élan et de votre fouet franchissez la fosse puis faites le ménage dans la zone en balayant les quelques ennemis disponibles. Allez vers le bas et vous trouverez une sorte de cavité. Pénétrez à l'intérieur, grimpez à l'échelle et tuez le garde non loin. Abaissez le levier. Retrouvez la porte venant de s'ouvrir et vous bénéficierez d'un médikit ainsi que des munitions pour fusil. En sortant, pivotez sur la droite et sautez par-dessus la crevasse. Suivez le chemin jusqu'à trouver la roche fissurée. Une fois avoir découvert cet élément, vous serez sujet à l'agression de deux chasseurs. Maîtrisez-les du mieux que vous le pouvez puis occupez-vous de leurs amis cachés non loin. Pénétrez dans les bâtisses en pierre nouvellement ouvertes et récupérez les items ainsi que les explosifs. Regagnez le mur fissuré et utilisez le gros pétard sur la roche. Partez vous mettre à l'abri et patientez jusqu'à l'explosion.
Avancez ensuite dans la poussière et passez l'issue.

Le Palais Oublié
Vous atterrissez dans une salle garnie de multiples mécaniques. Abaissez le levier afin de vous créer une issue. Vous débouchez alors dans une cour où de nombreux ennemis tenteront de vous mettre des bâtons dans les roues. Débrouillez-vous pour les faire disparaître. Récupérez les munitions sur les cadavres puis repérez le squelette en fond de cour. A côté, la roche vous permettra de monter vers les sommets. Sautez de pilier en pilier puis frôlez les murs à l'aide de la touche triangle afin de ne pas chuter. Franchissez les précipices à l'aide du fouet puis gagnez les intérieurs. Descendez ensuite dans la région boisée, frayez-vous un passage parmi les lianes puis grimpez sur le mur d'en face grâce à cette même végétation que vous venez de durement malmener. Vous allez alors devoir progresser le long d'un couloir équipé de nombreux pièges et farces de mauvais goût. Prenez garde au sol se dérobant sous vos pieds en avançant à tâtons et évitez les tirs de sarbacane d'une roulade. Balancez-vous pour finir de pilier en pilier en fouettant l'air de votre arme. Vous venez de trouver le canyon…

La Rivière Sans Retour
Approchez des pics et un contrôle inédit du docteur Jones fera alors son apparition. L'aventurier réagira alors à la moindre pression sur le joystick et il vous faudra calculer le bon timing pour passer au milieu d'une barrière de pics surgissant par moment du sol. Tuez les hommes présents dans les environs (tant pis pour eux !), rechargez votre gourde si besoin est puis abaissez le levier guère plus loin. Partez vers la nouvelle issue et vous déboucherez alors sur un campement. Affrontez à nouveau les chasseurs puis fouillez les tentes afin de trouver plusieurs items sympa (notamment l'upgrade de la gourde vous permettant ainsi de faire suivre une plus grande quantité d'eau). Partez à la conquête du vieux pont puis laissez-vous chuter tel un aventurier en culotte courte. Vous tomberez dans une rivière où votre première préoccupation sera de regagner la première plate-forme au plus vite afin d'éviter la faim des crocodiles. Repérez les lieux, mais surtout les deux blocs sortant de l'eau. Montez sur ceux-ci et vous retrouverez les grottes. Ouvrez la trappe donnant sur le sol grâce aux deux manivelles puis piquez une tête dans l'eau glacée.

Le Temple de la Déesse
Nagez dans le dédale souterrain et hâtez-vous de trouver une sortie à l'air libre afin de pouvoir reprendre votre souffle. Une fois la terre ferme gagnée vous aurez l'opportunité de tirer un levier. Saisissez-la sous peine de bloquer dès le premier chapitre puis tuez les deux ennemis qui déboulent. Sautez sur la cage puis gagnez la deuxième terrasse. Continuez à avancer et vous serez confronté à votre deuxième passage aux pics. Agissez comme précédemment pour passer outre le danger. Arrivé au milieu de la pièce tirez la manivelle. La gorge de la statue située dans l'entrée principale s'ouvre alors, vous permettant ainsi un passage vers le prochain niveau.

Les Cavernes Sacrées
Pour commencer, montez vers le haut en suivant les escaliers. Avancez jusque vers la porte et faites s'actionner le

piège en marchant sur la dalle où repose un squelette. Grimpez ensuite sur cet ascenseur improvisé et vous atteindrez une espèce de grenier. De là, laissez-vous tomber dans le trou plus à gauche pour ainsi vous retrouver dans la pièce suivante. En progressant, vous chuterez de nouveau dans un piège. Remontez à l'aide du bord puis des échelles et luttez contre les types armés. Gagnez l'extérieur et montez sur les murs grâce aux lianes. Servez-vous de la corde pour atteindre la plate-forme supérieure (faites pivoter Indiana Jones à l'aide du joystick droit jusqu'à le positionner bien en face du but visé). Faites le plein d'énergie grâce à la fontaine puis poursuivez. Vous tomberez non loin sur un levier qu'il vous faudra abaisser. Une cage apparaîtra alors, vous permettant ainsi de poursuivre votre ascension vers le haut. Tuez les trois ennemis dépourvus d'arme puis actionnez le nouvel interrupteur. Enfin, sortez par l'issue qu'il libère.

Les Gardiens Silencieux
Avancez et passez le premier gardien silencieux en marchant dans l'herbe. Arrivé dans la seconde salle, trois gardiens seront à leurrer. Opérez comme précédemment, en suivant les chemins garnis d'herbe, puis accrochez-vous à la passerelle pour vous hisser sans toucher terre jusqu'en bout de salle opposée. Le reste des lieux à parcourir est relativement aisé hormis un seul détail.
Plus vous progressez et plus les gardiens se font nombreux et plus l'herbe se fait rare. Vous trouverez alors à terre quelques cranes fort utiles pour bluffer les gardiens. Les lancer dans leur champ de vison vous permettra en effet de franchir le reste des passages sans dommages ou presque…

L'idole de Kuru Watu
Vous voilà arrivé au dernier acte de ce premier chapitre où votre but premier sera de mettre main basse sur le trésor de Kuru Watu. Malheureusement pour Indiana Jones (et heureusement pour nous car sinon cela serait trop facile) le trésor tant convoité est protégé par une énorme bête style crocodile puissance 10. La grosse bestiole garde les eaux entourant le monument qui lui-même renferme le magot. Vous l'aurez donc compris, les séances de natation ne seront pas de tout repos à l'intérieur de ce niveau ! Commencez par vous saisir d'un crane à gauche de la pièce et lancez-le vers le croco afin d'attirer son attention. Profitez-en alors pour plonger et rejoindre l'îlot du milieu. De là, attendez patiemment que monsieur 6 tonnes 5 parte batifoler un peu plus loin dans les eaux. Prenez alors à gauche et plongez afin de gagner la cavité dans les murs de la salle. Là bas, vous trouverez un rebord qui vous permettra de vous hisser sur les dalles, bien au sec mais surtout bien à l'abri. Montez les quelques marches et actionnez l'interrupteur sur lequel vous tomberez. Une cage s'abaissera alors. Le but est simple. Gagnez la cage, grimpez dessus, faites Tarzan de chaîne en chaîne, atteignez les différentes cavités murales pour abaisser divers leviers puis reprenez sans cesse votre ascension vers le haut. Vous suivrez alors un chemin ascendant qui contourne l'îlot du milieu. Arrivé au dernier interrupteur, le monument s'ouvrira comme une fleur, vous offrant son vestige en cadeau. Un cadeau cependant empoisonné car à peine auriez-vous la main dessus que le sol se dérobera sous vos pieds vous faisant plonger dans une eau sans issue apparente. Ne perdez alors pas de temps à réfléchir et gagnez les profondeurs de cette pièce sous-marine. En dessous vous découvrirez un couloir. Munissez-vous de votre machette et découpez les lianes qui en obstruent le passage. Remontez ensuite sur le bloc du milieu au plus vite, puis reprenez votre souffle pour une dernière brasse, cette fois-ci vers la rive de départ, et en compagnie d'un croco plus déchaîné que jamais. Après deux, trois péripéties supplémentaires, vous retournez au pays…

CHAPITRE II : PRAGUE

Les Portes du Château
Vous voilà déjà reparti pour de nouvelles aventures, et c'est donc à Prague que vous poursuivrez votre périple. Cette première mission aura pour but de pénétrer à l'intérieur du château. Vous débutez à l'intérieur d'une cour d'où vous pouvez apercevoir l'impressionnant château au loin. Partez faire un tour dans les environs et abattez les deux hommes qui s'y trouvent. Longez ensuite la muraille qui vous retient prisonnier puis repérez le pan de mur arraché sur le sol. Montez alors sur la jardinière juste derrière et bondissez sur le pilier en face afin de vous-y raccrocher. Sur la muraille, vous trouverez un nouvel ennemi, tuez-le puis suivez les escaliers qui vous mèneront jusqu'à un balcon où un quatrième individu sera à abattre. Vous remarquerez alors près de vous une corde qu'il vous faudra agripper pour redescendre de l'autre côté du mur. Traversez le pont et récupérez le contenu de la caisse dans le camion. Maîtrisez l'ennemi qui surgit de derrière le véhicule puis passez dans les ruelles à droite afin de trouver quelques munitions. Faites ensuite demi-tour en direction de la muraille. Approchez-vous alors des tuyaux d'évacuation, prenez votre élan puis sautez pour vous-y agripper. Hissez-vous vers la droite puis lâchez-vous en douceur sur la plate-forme. Passez le précipice qui suit à l'aide de votre fouet, de la corniche et de la corde. Passez à gauche et au bout vous trouverez le

pistolet Luger ainsi que des munitions. Partez ensuite par la droite puis passez par la petite porte.

Le Donjon
Vous voilà à l'intérieur des bâtiments. Commencez par traverser le pont en bois puis approchez du mur du fond. Pivotez vers la gauche et balancez-vous d'un coup de fouet vers l'échelle d'en face. Descendez puis suivez le cheminement descendant des escaliers. Très vite vous écouterez des voix. Ce seront celles de deux hommes, dont un armé, qu'il vous faudra mettre hors-jeu. Tournez à gauche sans vous soucier des cachots et approchez doucement du long couloir, des pièges se déclencheront alors. De la scie circulaire, à la hache balancier en passant par le rouleau meurtrier, tout est mis en place pour tester vos réflexes. Fort heureusement, l'erreur n'est pas fatale et les roulades de l'aventurier demeurent fort pratiques pour ce genre de sessions. Passez donc les divers pièges à grands coups de cabrioles et vous arriverez près d'un levier qu'il vous faudra tirer. Vous aurez alors accès à un point d'eau revitalisant qui j'en suis sûr soignera toutes vos vilaines coupures. Passez à gauche et vous atterrirez de nouveau dans la salle de départ. Regagnez l'endroit près de l'échelle puis actionnez l'interrupteur à présent à votre portée. La porte rouge un peu plus bas s'ouvre alors et deux hommes en sortent pour vous prendre en chasse. Tuez-les puis partez investir la salle derrière l'entrée rougeâtre. Montez les escaliers et vous serez de nouveau sujet à une session à balancier. Prenez alors votre élan puis sautez en direction du crochet sur lequel vous agripperez votre fouet de manière à pouvoir vous balancer jusque sur la rive opposée. Collez-vous ensuite sur le mur de gauche puis longez les dalles pour trouver un chemin. Actionnez le levier et faites demi-tour. Une chaîne vient d'apparaître. Utilisez-la pour grimper plus en hauteur. Repérez l'espèce de grenier et balancez-vous pour l'atteindre. Dans les bas-fonds, tuez les trois ennemis qui s'interposeront puis actionnez le levier au milieu de la salle. Prenez à droite au bout du couloir et descendez le long des escaliers. Montez sur la petite parcelle au milieu de la pièce puis actionnez l'interrupteur de droite. Gagnez la plate-forme de gauche à l'aide des chaînes, actionnez l'interrupteur puis redescendez. Revenez sur la passerelle et activez l'interrupteur gauche cette fois-ci. Faites alors la même manipulation mais dans l'autre sens. Passez sous la grille pour finir le niveau.

La cour
Munissez-vous d'une arme à feu et pénétrez dans la cour. Des ennemis sortiront de toutes parts, tirez sur tout ce qui bouge. Montez sur le camion qui vous a été montré dans la courte scène d'introduction puis récupérez les explosifs ainsi que le Mp40Smg. Montez sur le puits et déposez les explosifs. Reculez suffisamment et attendez l'explosion. Sautez ensuite dans le puits et nagez dans les dédales jusqu'à retrouver l'air libre en surface. Actionnez le levier et une grille s'ouvre alors.
Engouffrez-vous dans sa direction puis tirez le levier.

Le Grand Hall
Dès le départ, un homme se met à courir dans votre direction. Tuez-le. Partez vers l'ouverture et descendez les quelques escaliers. Investissez la porte beige et vous déboucherez alors à l'intérieur d'une salle imposante. Luttez contre l'homme présent puis suivez les couloirs où traînent deux ennemis. Profitez de la fontaine pour vous ressourcer puis grimpez au plus haut des escaliers jusqu'à ce qu'une icône vous indique l'utilisation du fouet. Accrochez-vous alors au pilier devant vous et balancez-vous jusqu'à la plate-forme plus en hauteur. Vous arriverez rapidement près d'un lustre où une méthode similaire sera de mise. Vous assistez alors à une petite réunion d'homme en noir. Laissez-vous tomber dans la salle en bas et réglez leur compte aux quatre individus. Remontez grâce à l'échelle et vous trouverez un interrupteur à actionner. Le lustre tombe ménageant ainsi une chaîne. Balancez-vous à celle-ci puis utilisez le crochet combiné avec votre fouet. Partez pour la nouvelle salle et, à votre arrivée, pénétrez dans celle de gauche. Quatre ennemis vous attendent alors. Récupérez la barre de fer sur la petite commode rouge bordeaux et expédiez dormir le groupe d'emmerdeurs non-armés. Récupérez les clefs de la bibliothèque sur la petite table près des grandes fenêtres puis ressortez. Empruntez la porte d'en face et descendez les escaliers. Ouvrez la porte rouge sur laquelle vous tomberez pour enfin accéder à la bibliothèque.

La Bibliothèque
Tuez l'homme qui patrouille non loin de ce début de niveau puis gagnez le rez-de-chaussée afin de trouver son compère. Ouvrez les portes grises situées à ce même niveau et vous découvrirez une petite cave improvisée où il vous sera possible de vous ressourcer. Tuez l'ivrogne qui s'y trouve puis ressortez. Remontez au premier étage par les escaliers puis contournez la salle par la droite. A l'aide des boxes bizarrement aménagés, gagnez le second étage. Balancez-vous d'un coup de fouet sur le balcon d'à côté et tuez l'homme qui s'y trouve. Actionnez l'interrupteur et servez-vous du lustre qui monte pour atteindre la corniche opposée. Indiana Jones nous fera alors part d'une remarque pertinente… Revenez sur vos pas puis montez au troisième et dernier étage grâce à l'échelle. Occupez-vous de

l'individu présent puis actionnez la manivelle. Le lustre monte d'un étage supplémentaire. Usez-en pour atteindre l'autre côté de l'étage. Partez alors à gauche et longez prudemment les murs pour gagner la cavité. Montez à l'échelle et tirez l'interrupteur. Une pièce se découvre alors tout au fond de la pièce. Partez en sa direction et bataillez avec tous les ennemis venus vous retrouver spécialement pour l'occasion. Récupérez le livre qui se trouve bien évidemment dans la nouvelle salle puis partez le placer dans la bibliothèque du second étage. Vous accédez alors à une salle secrète. Récupérez le plan du château disposé sur la table puis ressortez par l'issue secrète. Gagnez pour finir le plus bas niveau et infiltrez-vous dans le passage nouvellement ouvert.

L'horloge astrologique

A maintes reprises, vous allez visiter ces lieux. Quatre énigmes basées sur le même principe sont à résoudre, et chacune d'entre elles vous ouvrira l'accès d'un niveau.

La toute première fois que vous investirez les lieux, avancez près de la couronne et saisissez-la. Courez ensuite le plus rapidement possible jusqu'en bout de salle et glissez-vous sous la porte se refermant à l'aide d'une roulade. Vous échapperez ainsi aux gaz asphyxiants.

Pour accéder aux énigmes la manipulation à réaliser se présente toujours de la même façon. Il vous faudra systématiquement actionner le levier près des deux statues en fond de salle afin d'en faire sortir une troisième du feu. Donnez-lui le trésor en votre possession puis partez vers les trois leviers qui apparaissent près des escaliers rouges. Il ne vous manquera plus qu'à résoudre une charade à l'aide d'un dessin et d'une horloge à régler.

-Accès au niveau La Salle d'Armes :

Donnez la couronne à la statue bélier. Placez l'aiguille de la lune sur le chiffre 4, l'aiguille du soleil sur le 2 et le signe astrologique du taureau dans le cercle.

-Accès au niveau de L'observatoire :

Donnez l'épée brisée à la statue bélier. Placez l'aiguille de la lune sur le chiffre 3, l'aiguille du soleil sur le 12 et le signe astrologique du scorpion dans le cercle.

-Accès au niveau La Tour de Véga :

Donnez le Manifeste de Véga à la statue bélier. Placez l'aiguille de la lune sur le chiffre 11, l'aiguille du soleil sur le 6 et le signe astrologique du gémeau dans le cercle.

-Accès au niveau du Laboratoire :

Donnez le Cristal de l'Ame à la statue bélier. Placez l'aiguille de la lune sur le chiffre 10, ainsi que celle du soleil, puis le signe astrologique de la balance dans le cercle.

La Salle d'Armes

Cassez les caisses pour trouver un médikit. Montez à l'échelle près du tonneau puis grimpez sur la deuxième non loin. Une fois les extérieurs atteints, dirigez-vous à gauche et longez les murs. Suivez les marches, montez sur la dalle puis empruntez les échelles pour atteindre la salle suivante. En sautant d'une fenêtre, vous aurez accès à une corde. Laissez-vous glisser jusqu'au plus bas de la corde et balancez-vous en direction du vitrail pour passer à travers. Ouvrez la porte de droite et montez de nouveau grâce aux échelles. Tuez l'homme dans le clocher puis passez par la fenêtre. Faites le tour du bâtiment et récupérez les munitions pour le luger plus en arrière. Revenez vers la corde et empruntez-la. Arrivé sur les toits, brisez la baie vitrée puis laissez-vous tomber par cette issue providentielle. Vous voilà arrivé dans la salle d'armes. Prenez possession de l'épée brisée se trouvant dans la vitrine puis sortez par la porte du fond. Deux ennemis armés de mitrailleuses feront alors leur apparition, restez sur vos gardes. Gagnez pour finir la tyrolienne puis utilisez-la pour quitter le niveau.

L'Observatoire

Montez les escaliers puis promenez-vous sur le balcon. Un homme viendra alors à votre rencontre. Faites-lui son affaire puis rentrez par la porte venant de s'ouvrir. Tuez le deuxième homme puis sautez sur la corde. Faites pivoter Indy sur la droite jusqu'à le positionner face à la colonne. Balancez-vous pour l'atteindre puis commencez à grimper sur les toits. Faites le tour du clocher vert puis poursuivez votre ascension. Tuez les deux hommes puis suivez la tyrolienne pour vous placer près du pont. A l'aide de votre fouet atteignez la corniche d'en face. Vous atteindrez alors facilement l'observatoire. Montez les escaliers en colimaçon et récupérez le levier sur la table. Redescendez et enfoncez votre nouvelle découverte dans la machine puis tirez. Remontez alors à l'étage puis observez le motif sur le mur. Derrière, vous trouverez alors le Manifeste de Véga. Deux hommes défoncent la porte pour vous poser problèmes. Tuez-les puis montez par l'échelle du télescope. Empruntez enfin la tyrolienne puis revenez sur vos pas jusqu'au commencement du niveau. Prenez garde toutefois aux ennemis apparaissant aléatoirement sur le retour.

La Tour de Véga
Prenez le kit de santé sur la table puis sortez. Tuez l'ennemi de loin, grâce au viseur puis utilisez la corde pour vous hisser jusqu'à la plate-forme suivante. Rentrez à l'intérieur de la bâtisse puis montez le long des escaliers en colimaçon. Tuez l'homme en noir puis sautez vers la corniche opposée en prenant votre élan. Poursuivez jusqu'aux deux cordes. Utilisez-les pour atteindre le pilier d'en face. Faites le tour de la colonne puis utilisez la nouvelle corde pour atteindre le clocher. Dans le clocher, abaissez la manivelle afin que les rouages se mettent en route. Puis faites de même avec la seconde. Indy prendra alors son envol. Accrochez-vous aux rebords à l'arrivée puis grimpez jusqu'à la salle suivante. Prenez le Cristal de l'Ame dans les mains du corps momifié et un piège se déclenchera alors. Un gaz mortel envahira en effet la salle. Pour en échapper, montez sur l'étagère renversée puis accrochez-vous en sautant sur celle à proximité. A l'aide du crochet et de votre fouet, balancez-vous dans la pièce jusqu'à la baie vitrée pour atteindre l'air libre. Redescendez par les cordes puis rentrez par une fenêtre de la tour. Finissez le niveau en sortant par la porte après les escaliers.

Le Laboratoire
Dès votre arrivée, un droïde vous prend pour cible. Ne le laissez pas trop approcher et esquivez les boules d'énergie qu'il vous enverra en restant perpétuellement en mouvement. Pour atteindre le monstre, lancez-lui les fioles d'acide vertes que vous récupérerez sur les côtés de la salle. Après un certain nombre de lancers, le boss du chapitre verra rouge et brisera l'une des machines sur un coup de folie. Récupérez alors la lance trempée d'acide dans les débris et finissez-le au corps à corps.
Ne cherchez pas à trop prolonger vos enchaînements mais pensez plutôt à frapper par brides de coups puis à revenir à l'attaque après un laps de temps. Ramassez le deuxième fragment du dragon pour en finir avec Prague.

CHAPITRE 3 : ISTANBUL

Le prisonnier d'Istanbul
Tuez les deux gardes et sortez de votre misérable cellule. Tuez le patrouilleur et récupérez son couteau du même coup. Descendez les escaliers à gauche jusqu'à arriver aux piliers rouge et blanc. Tuez les ennemis présents dans la zone (couteau ou grenades disposées un peu partout) puis ramassez le Mp40 sur la table près des deux caisses. Grimpez ensuite sur la table et hissez-vous vers le haut. Au passage, prenez les munitions dans la caisse puis descendez les escaliers à gauche. Tuez les ennemis armés de mitrailleuses puis récupérez votre arsenal sur une table vers le fond. Ressortez et utilisez votre fouet sur le lustre à l'extérieur afin d'attendre la corniche suivante. Marchez en direction du canon implanté directement au sol et servez-vous de la bête pour mettre en déroute les trois hommes qui viendront vous tenir compagnie. Gagnez la cour en descendant par la gauche, vous serez alors très vite encerclé par 3 ennemis. Mettez leur une raclée puis rentrez dans le bâtiment ouvert. A l'intérieur, montez sur les échafauds et hissez-vous jusqu'au plus haut. Prenez la porte puis frôlez les murs afin de contourner la tour. Sautez ensuite sur les échafaudages en face puis à nouveau, gagnez en hauteur. Relaxez-vous avec un petit tour de tyrolienne puis montez sur les échafaudages qui suivent. Élevez-vous jusqu'au toit de la bâtisse et vous rencontrerez de nouveaux ennemis. Tuez-les. Poursuivez votre ascension toujours grâce aux échafauds et vous ne tarderez pas à gagner la porte de sortie du niveau.

Le Secret de la Mosquée
Passez par la gauche puis balancez-vous à l'aide de votre fouet jusqu'à la corniche. Juste après, effectuez la même opération en prenant toutefois votre élan cette fois-ci. Laissez-vous glisser sur le chemin en pente puis prenez une impulsion afin d'atteindre le lustre d'un coup de fouet. Vous éviterez ainsi une chute mortelle dans le vide. Prenez ensuite la porte de gauche puis tuez les deux gardes qui rôdent dans les environs. Récupérez leurs mausers. Approchez du balconnet et vous observerez alors une ouverture de petite taille. Infiltrez celle-ci puis frôlez les murs afin d'atteindre une nouvelle pièce. Affrontez les trois ennemis qui s'y trouvent puis suivez la direction du couloir vert. Après de nombreux balancés au-dessus du vide et quelques ennemis abattus vous arriverez à un point d'eau. Faites alors le plein puis revenez sur vos pas, jusqu'à vous trouver au-dessus du passage éclairé que vous apercevez facilement d'en haut. Laissez-vous alors tomber sur la roche. Avancez le long du couloir blanc puis tournez à droite à l'intersection. Munissez-vous alors d'une arme à feu car de nombreux individus aux intentions malsaines vous attendront dans la grande salle. Flinguez-les tous puis récupérez la charge explosive sur la petite table. Ramassez les différents items dans les caisses puis faites ensuite demi-tour afin d'aller faire sauter le mur fissuré près du long couloir. Entrez pour finir par l'ouverture.

Le Secret de la Mosquée : 2ème partie
Dès le départ, engouffrez-vous dans la basse ouverture du mur droit devant vous et récupérez le sceau Ottoman. Ressortez et tuez les ennemis qui vous attendent arme au poing. Approchez près des échafaudages puis grimpez à ceux à votre portée. D'un coup de fouet et d'une "suspension lustrale", balancez-vous jusqu'aux échafauds d'en face. Prenez votre élan et sautez par dessus le vide pour poursuivre. Passez par l'ouverture murale. Mettez-vous ensuite dans le coin gauche puis sautez pour vous accrocher au pan de mur. Hissez-vous ainsi vers la gauche puis relevez-vous dès que possible. Malgré l'espace restreint, bondissez jusqu'au passage suivant grâce à un saut bien dosé. Avancez vers le lustre et usez de la technique du fouet maint et maintes fois utilisée pour passer le gouffre. Suivez le long du couloir puis lâchez-vous. Tuez les ennemis de la salle puis grimpez dans l'ascenseur afin d'atteindre le second étage des lieux. Entrez dans la grue et déplacez la grosse tête de statue au-dessus du gouffre. Deux ennemis descendront alors d'une échelle. Tuez-les puis montez à celle-ci. Grimpez ensuite sur les blocs disposés sur la grue puis suivez le long du bras de la machine après être monté à l'échelle. Une fois que vous avez atteint son extrémité, sautez et raccrochez-vous à l'anneau grâce à votre fouet. Indy se réceptionnera alors sur la grosse tête de pierre.

Le Palais Englouti
Hissez-vous hors de l'eau sur la plate-forme derrière la colonne et récupérez la bouteille d'oxygène. Plongez alors de l'autre côté du ponton afin d'atteindre le second bassin puis nagez jusqu'à la prochaine sortie à l'air pur. Montez les marches et tuez l'homme se baladant sur le port. Entrez dans la maisonnette et récupérez le plan ainsi que le fusil sous-marin et ses munitions. Passez dans la cour arrière et brisez les caisses pour ainsi découvrir un passage dans le mur. Engouffrez-vous-y d'une roulade et vous trouverez alors une fontaine afin de pouvoir remplir de nouveau votre gourde. Ressortez et plongez dans l'eau du port. Luttez alors contre les deux hommes grenouilles puis ramassez les deux charges d'explosif au fond de l'eau. Regagnez le premier bassin et une courte séquence vous montrera un pilier fissuré. Grimpez dessus et placez-y une charge. Partez vous protéger puis revenez au pilier transformé en pont. Suivez ensuite le chemin menant jusqu'à la grue en usant de votre fouet et de vos talents de funambule pour passer les différents précipices. Arrivé sur la caisse coupez la corde et vous obtiendrez alors la Proclamation de Delian. Entrez ensuite dans la grue et servez-vous à nouveau des commandes mais cette fois-ci pour déplacer la tête jusqu'au mur de droite afin de le défoncer complètement. Passez sous la grue pour vous y rendre puis pénétrez dans les ruines nouvellement découvertes. Montez les escaliers et balancez-vous grâce à la corniche jusqu'à la plate-forme opposée. Il ne vous reste plus qu'à atteindre la porte de sortie à l'aide d'un bon gros saut !

Les Portes de Neptune
Plongez et passez sous les arches jusqu'à trouver une plate-forme accessible pour remonter à la surface. Montez sur les blocs puis frayez-vous un chemin jusqu'aux escaliers. Tuez le garde de quelques balles puis sautez sur la corniche opposée en prenant garde de bien prendre votre élan. Avancez, tuez l'homme, puis récupérez la médaille vin un peu plus bas. Retournez dans les eaux et partez vers la partie encore non-explorée. Plongez suffisamment en profondeur et vous découvrirez alors des escaliers noyés dans les profondeurs marines. Suivez-les et vous ne tarderez pas à regagner la surface. Suivez le cheminement des dalles. Mettez-vous de nouveau à l'eau et nagez jusque vers le fond. Remontez alors à la surface et suivez les blocs jusqu'au feu de camp des deux nomades. Tuez-les puis récupérez les explosifs. Partez vers l'endroit où se trouve une corde et vous verrez un mur fissuré. Faites le sauter et vous trouverez un point d'eau. Plongez de nouveau dans les eaux et partez tout en fond de zone à l'endroit où vous vous étiez hissé à la surface. Là bas, dans l'eau, placez un détonateur à l'endroit fissuré pour obtenir la médaille Hippocampe. Remontez ensuite sur les blocs du milieu puis gagnez celui de droite (celui que vous n'avez pas encore exploré en fait). Dirigez-vous vers les longues colonnes et usez de celle couchée comme d'un pont. Vous apercevrez alors un autre pan de mur effrité qu'il vous faudra faire sauter afin de récupérer la médaille Trident. Retrouvez la fameuse corde puis grimpez grâce à celle-ci plus en hauteur. Poursuivez ensuite jusqu'à la grotte. Dirigez-vous vers la grande porte puis plongez à nouveau. Non loin, récupérez le dernier médaillon (médaillon Kraken) puis remontez afin d'atteindre l'issue finale. Placez les quatre médaillons dans leur cavité respective et la porte de Neptune s'ouvrira à vous (n'oubliez pas toutefois de tourner les valves…).

La Chute du Roi de la Mer
Au commencement, plongez et passez sous l'arche près de la statue. Gagnez la surface non loin sur la droite et suivez le cheminement des escaliers montant. Vous déboucherez alors sur une salle où il vous sera possible de couper l'arrivée d'eau d'une cascade via une valve. Une fois la tâche accomplie, deux ennemis débouleront. Tuez-les puis reprenez dans l'autre sens jusqu'à la salle de départ. Deux hommes grenouilles vous chercheront alors des noises. Faites leur voir qui est le plus fort puis récupérez les explosifs qu'ils avaient avec eux. Hissez-vous ensuite sur la petite

dalle immergée puis grimpez jusqu'à la corniche apparue dernièrement. Usez de celle-ci pour passer le précipice puis avancez prudemment car le sol se dérobera sous vos pieds. Sautez pour atteindre le bord suivant puis utilisez votre fouet sur le trident de Neptune pour ainsi pouvoir passez derrière lui.
Déposez un des explosifs derrière son genou abîmé. Plongez afin de vous protéger de la puissance de l'explosion puis déposez le second explosif sur le pied droit de la statue. Une colonne se brisera alors. Montez dessus et hissez-vous vers les hauteurs grâce à celle-ci. Passez pour finir derrière la tête de la statue et balancez-vous grâce au lustre afin de la faire tomber définitivement.

L'Antre de Kraken
Commencez par sortir de l'eau en vous dirigeant vers l'arche sur la gauche. Saisissez-vous du super fusil ainsi que de ses munitions et deux des quatre explosifs puis retournez à l'eau. Placez-vous loin du monstre et entrez en mode visée. Bombardez alors de tirs ses yeux (les cercles orangés tout autour de sa gueule jusqu'à ce que la créature se retire. Profitez-en alors pour placer les deux explosifs sur deux des quatre piliers. La pieuvre fait alors sa réapparition. Répétez l'opération puis finissez d'affaiblir les colonnes pour en finir avec ce boss de troisième chapitre. En venir à bout et au final assez simple. La seule difficulté se résume aux nombreuses méduses qu'elle vous enverra, et qui n'hésiteront pas à se coller à vous pour vous noyer dans le fond des eaux. Quand celles-ci sont en surnombre, sortez du mode visée et laissez Indy orienter les tirs pour vous. Star de cinéma oblige, il ne loupe quasiment jamais sa cible. Une fois le niveau d'eau baissé, récupérez le troisième fragment du miroir des songes.

CHAPITRE 4 : Hong Kong

Le Lotus d'Or
C'est par une bonne grosse bagarre que débutera cette mission. Sans aucune arme mais pourtant plein de bonnes intentions, affrontez les ninjas qui vous embêteront. Relativement costaux, n'hésitez pas à vous servir des éléments du décor pour les exploser. Passez derrière le bar et vous remarquerez très vite une issue. Engouffrez-vous vers cette voie puis tuez les nombreux hommes que vous rencontrerez, montez jusqu'à découvrir un levier, actionnez-le. Cassez les caisses et vous obtiendrez une potion d'invincibilité. Poursuivez et revenez près du levier que l'on vous a montré, près de la scène. Tirez dessus et il vous sera alors possible de monter sur la scène. De là, montez à l'échelle puis balancez-vous de corde en corde pour atteindre la fin du niveau.

Le Lotus d'Or : 2ème partie
Voilà un niveau gonflé en ennemis mais vraiment court en durée. Si la baston n'est pas votre fort, sachez qu'il vous est possible de tracer jusqu'à la fin du niveau sans vous soucier des vilains et en évitant leurs balles. Même s'il peut toutefois être conseillé d'en profiter pour faire le plein de munitions, cela ne sert à rien dans ce cas de figure car les missions suivantes du chapitre ne requièrent pas d'emplettes particulières. C'est à vous de voir… Pour ce qui est de trouver son chemin suivez les ennemis…

Les Rues de Hong Kong
C'est à une véritable séance de shoot qu'il va vous falloir vous livrer cette fois-ci. Bien sûr, le rendu n'est pas digne des tops du genre, mais apprécions tout de même l'effort fourni par les créateurs du soft et profitons-en pour nous détendre. Vous l'aurez compris, ici pas de problèmes particuliers, visez les hommes sur les véhicules à l'aide de votre sulfateuse et appréciez la balade… Notez qu'il vous est possible de faire encore plus facile en visant directement les tonneaux inflammables pour de plus grosses explosions…

Les Rues de Hong Kong : 2ème partie
Et on est reparti pour un tour. A bort du pousse-pousse de votre compère, vous vous livrez à une poursuite effrénée. Ici pas de changements notables hormis peut être une légère augmentation de la difficulté. Mais vraiment légère alors !:)

Les Rues de Hong Kong : Fin
La séquence est ici plus longue. Les opposants sont les mêmes et rien ne varie vraiment. Ca en devient même limite lassant, heureusement pour vous c'est la dernière session du genre. Ouf !

CHAPITRE 5 : LAGON DE PENG LAI

Le Secret de Peng Lai
Plongez en direction de l'épave au fond de l'eau, et passez dans ses conduits afin de trouver l'explosif à l'intérieur. Remontez à la surface et dirigez-vous près des piliers qui maintiennent un ponton dans un des coins de la zone. Récupérez la bombonne d'oxygène ainsi que le fusil sous-marin puis replongez dans les eaux. Trouvez le plongeur positionné à proximité de la roche fissurée puis placez le détonateur sur ce qui deviendra des ruines. Suivez l'allée sous-marine jusqu'à trouver une issue vers l'air libre puis suivez le chemin de la cabane. A l'arbre, utilisez la corde pour atteindre le bout de falaise non loin puis d'un bon, gagnez l'autre bord. Plus qu'un coup de fouet et un peu de castagne et la fin du niveau sera proche…

Le Secret de Peng Lai : 2ème partie
Marchez jusqu'à la mitrailleuse ancrée au sol. Mettez-vous aux commandes de la bête et éliminez tous les nazis qui tenteraient de faire les guignols dans votre champ de vision. N'hésitez pas à tirer sur les grosses lampes à pétroles pour accélérer la tâche. Une fois la zone nettoyée, partez vers le fond et suivez le cheminement du niveau jusqu'à la grue. Utilisez alors celle-ci pour déplacer le ponton vers les bâtiments en haut à droite. Lâchez ensuite les commandes puis grimpez sur le toit de la grue. Marchez alors sur le bras de la machine et, arrivé à son extrémité, armez-vous du fouet et balancez-vous sur le pont. De là, gagnez les bâtiments jusqu'alors inaccessibles et actionnez les manettes pour finir.

La Croix de Fer
Les difficultés de ce niveau se résument à la présence surélevée d'ennemis. En plus des traditionnels nazis, de nouveaux compagnons feront leur apparition : les cuistots au lance-flammes. Fort heureusement pour vous il existe un moyen d'éviter la confrontation avec ces grands chefs : la discrétion. Attaquez et tuez vos ennemis discrètement et ne les laissez surtout pas le temps de sonner l'alarme, car c'est uniquement dans ce cas présent qu'ils partiront à votre rencontre. Si vous fautez, repérez rapidement un interrupteur et faites cesser l'alarme en abaissant son levier. Au départ de la mission, montez les escaliers et vous aboutirez alors à un bureau. Sortez par la porte d'en face puis montez à nouveau quelques marches. A droite, vous arriverez près de 3 blocs formant un espèce d'escalier. Montez dessus puis sautez sur la plate-forme d'en face afin de récupérer le médikit dans la caisse en bois. Continuez votre petite visite dans les locaux et vous trouverez sur une table un nouvel objet de valeur, embarquez-le. Tuez les nazis dans la zone puis poursuivez vers les endroits encore non-visités. La porte de sortie n'est pas bien loin. En définitive, un niveau court mais bien musclé !

La Base des Sous-marins
Entrez dans la porte droit devant vous et tuez l'homme en haut des marches. Entrez ensuite par la petite porte et luttez contre les nazis près de la table. Récupérez le Mp40 ainsi que leurs armes puis ressortez pour passer par la double-porte rouge un peu plus à droite. Suivez les conduits d'aération et sortez par la prochaine double-porte après les marches, près du nazi (attention si l'alarme est enclenchée, certaines portes ne s'ouvrent plus, partez alors mettre fin aux sirènes pour pouvoir poursuivre). Mettez-vous aux commandes de la mitrailleuse, et tuez tous les ennemis présents dans la zone. Faites cesser l'alarme puis partez vers les grilles. Prenez le contenu des deux caisses derrière le camion (médikit + munitions MP) puis montez à l'échelle située devant le véhicule. De là, bondissez sur le camion puis le toit de la petite bâtisse où une trappe reste ouverte. Laissez-vous glisser dans celle-ci et abaissez le levier se trouvant dans la pièce. Sortez, puis regagnez l'échelle. Laissez-vous tomber dans la trappe qui fume pour accéder au niveau suivant.

La Base des Sous-marins : 2ème partie
Prenez l'échelle et sortez du conduit afin de vous retrouver sur le pont. Suivez le garde jusqu'à la cabine de contrôle puis passez par la double-entrée pour descendre. Ressortez et cassez les deux caisses, vous récupérerez un médikit. Sur le pont, à l'étage, tirez le levier rose. Rentrez de nouveau dans les bâtiments et partez vers le pont mobile que vous venez de déplacer. Elancez-vous alors et passez par-dessus le navire à l'aide de deux coups de fouet bien dosés. Passez par l'issue suivante et vous déboucherez dans les vestiaires.
Récupérez la tenue et sortez par l'endroit d'où vous venez. Entrez alors dans la cabine de contrôle et récupérez le pass. Une porte s'ouvre. Allez-y pour finir le niveau.

CHAPITRE 6 : LES MONTAGNES DE PENG LAI

Sur la Route de Peng Lai
Entrez dans la bâtisse située dans le coin gauche de la zone pour y abaisser le levier qui s'y trouve. Gagnez ensuite les

entrepôts venant de s'ouvrir et grimpez sur les caisses afin de vous glisser par l'issue au plafond. Baissez le levier rose tout au bout près des rambardes puis entrez dans le poste de commandement. Coupez le fonctionnement du premier des conduits d'aération grâce à l'interrupteur derrière la porte grise puis partez dans leur direction (à grands coups de fouet sur les crochets). Passez les hélices en ordonnant à Indy de vous faire des roulades puis laissez-vous glisser dans le chemin en pente (n'oubliez pas de sauter au bout sinon c'est la chute !). Passez sous l'hélice et récupérez les objets sur le squelette. Revenez ensuite sur vos pas et élancez-vous afin de passer le précipice rouge d'un saut. Approchez alors de l'hélice affolée et gagnez en résistant au souffle le conduit sur la gauche. Il ne vous reste plus qu'à marcher jusqu'aux portes de sortie.

L'Infiltration
Entrez par la grande ouverture se présentant à vous et tuez les deux gardes juste derrière. Descendez ensuite par l'échelle près de l'issue d'où vous venez. Passez dans l'entrepôt juste en dessous et brisez la petite caisse pour obtenir un médikit. Faites ensuite le tour du bâtiment et de nouveau, brisez la petite caisse pour obtenir un trésor de qualité. Faites le tour du téléphérique puis pénétrez dans les bâtiments opposés. Ramassez le médikit dans l'une des caisses puis montez par les escaliers au fond de la salle. Sortez par la petite porte et tirez le levier rose afin de couper l'alimentation des hélices. Gagnez la passerelle et montez sur la caisse. De là, sautez afin de vous agripper à la chaîne. Sautez sur le petit pont grâce à celle-ci puis, en vous balançant avec le fouet, tentez d'atteindre la grosse hélice. En cas de réussite (tant pis pour les autres !:) passez sous les lames et poursuivez dans les gros conduits gris. Sur les passerelles, usez de votre agilité ainsi que de votre don pour le maniement du fouet pour passer les gouffres et autres obstacles. Mettez en déroute les deux gardes et vous arriverez bientôt à une petite porte grise. Empruntez-la. Au bout vous trouverez la manivelle à enclencher pour réactiver le courant. Revenez à la première cabine pour débloquer le frein puis prenez la nacelle du périphérique pour vous enfuir.

Terreur à 2000 pieds
Niveau un peu spécial une nouvelle fois car c'est une séance de shoot qu'il vous faudra accomplir ici. Sautez sur le téléphérique que vous croiserez et envoyez valser les deux nazis s'y trouvant. Prenez les commandes de la mitrailleuse puis luttez contre l'aviation allemande jusqu'à pénétrer dans le tunnel. En plus de votre énergie, une barre supplémentaire symbolisera l'état de la cabine. Ne subissez donc pas trop de dommages où c'est la mort assurée. Les avions ennemis déboulent sur tous les fronts. Ne les lâchez pas du viseur et bombardez-les dès qu'ils se trouvent à distance raisonnable, c'est à dire pas trop près (sinon ils canardent) ni trop loin (sinon vos tirs finissent dans le vide). Bonne chance !

La Base Aérienne
Commencez par vous balader un peu partout au rez-de-chaussée afin de faire le ménage et trouvez quelques items dans les caisses. Entrez ensuite dans l'entrepôt et trouvez l'escalier montant. Suivez-les tout en terrassant vos ennemis puis montez sur les caisses pour gagner le toit d'une baraque. Glissez-vous par l'ouverture au plafond puis avancez dans les bâtiments en suivant un chemin rectiligne. Sur les passerelles, n'avancez pas directement vers l'homme mais faites un détour par la droite. Dans la caisse en coin, vous trouverez une antiquité de valeur. Marchez jusqu'à la petite porte au bout de la pièce et le niveau se terminera alors.

Toujours Plus Haut
Entrez par la petite entrée devant vous puis poursuivez par la gauche (vous n'avez pas trop le choix d'ailleurs). Tuez les deux hommes présents et récupérez leurs armes. Brisez la caisse dans la bâtisse afin de trouver des munitions pour revolver puis empruntez la double-entrée. Positionnez-vous aux commandes de la mitrailleuse et tirez les avions qui tentent alors de décoller. Faites pivoter la machine et tuez les deux nazis vous ayant pisté. Lâchez alors la grosse artillerie puis faites demi-tour. Montez sur le pylône près de la caisse et une icône fouet apparaîtra alors.
Est-ce nécessaire de vous rappeler la marche à suivre ? Une fois la routine accomplie, passez sur la passerelle opposée puis brisez la caisse afin d'obtenir un médikit supplémentaire. Passez ensuite par la double-entrée et courez jusqu'au levier rouge pour l'actionner ; vous descendrez alors. Dans la zone qui suit, tuez les quelques ennemis et récupérez le contenu des caisses. Marchez ensuite en direction du ponton du milieu puis faites venir de téléphérique en actionnant l'interrupteur. Attendez la navette et grimpez dedans. Shootez les avions ennemis restant et vous quitterez pour de bon les massifs montagneux.

CHAPITRE 7 : LA FORTERESSE DU DRAGON NOIR

La Forteresse du Dragon Noir
Faites le tour de la bâtisse et montez sur les toits. Descendez sur le pont à l'aide des échafauds et tuez le garde de la grande porte (attention celui-ci est bien balèze et armé d'une lance). Traversez le pont et ouvrez les portes marquées d'un dragon. A l'intérieur du bâtiment, montez à l'échelle puis poussez la caisse du haut afin qu'elle troue le plancher du dessous. Redescendez par la même échelle empruntée précédemment puis engouffrez-vous dans l'ouverture. Passez par le mur brisé et balancez-vous sur les pontons afin d'atteindre la corniche opposée (utilisation du fouet à 3 répétitions). Marchez sur le ponton de bois puis de nouveau, usez du fouet pour progresser. Suivez le cheminement de bois jusqu'aux lianes accrochées sur les murs, puis montez. Encore une fois, usez du fouet puis pénétrez dans les intérieurs. Occupez-vous des deux gardes et montez jusqu'en haut de la tour grâce aux échafaudages. Là-haut, balancez-vous grâce au rondin de bois puis cassez le mur d'en face pour ressortir de la tour. Grimpez de nouveau grâce aux lierres et neutralisez les deux gardes postés un peu plus haut (attention l'un d'eux possède une arbalète). Avancez sur le balcon puis vers le compartiment aux trois portes. Rentrez par celle de gauche puis récupérez les précieuses items dans les caisses. Faites le plein d'eau grâce à votre gourde puis ressortez vers les lieux encore inexplorés. Prenez le chemin en pente qui descend plus bas. Continuez jusqu'à la première porte qui voudra bien s'ouvrir et pressez l'interrupteur pour faire débouler l'eau. Entrez dans la porte tout en bas (celle qu'on vous montre dans la courte scène) puis tuez les gardes et récupérez les icônes dans les caisses. Abaissez le second levier puis ressortez. Approchez-vous alors de l'entrée nouvellement créée par vos soins puis entrez dans la grotte de providence.

Le Rassemblement
Marchez dans les dédales trempés puis prenez à droite à l'interception. Tuez les deux gardes et faites attention à celui qui tentera de sonner l'alarme (s'il y parvient un grand nombre d'ennemis viendra vous embêter) où alors, négligez le combat et partez récupérer les items ainsi que les explosifs dans une des cavités. Commencez ensuite à grimper sur les échafauds non loin de la fontaine. Gagnez alors les toits et armez-vous de l'arbalète. Une fois sur le ponton blanc, dégommez le garde d'une flèche, à distance. Poursuivez jusqu'à ce que l'icône du fouet apparaisse. Balancez-vous alors au-dessus des tuiles et poursuivez sur les pontons de bois pour trouver le mur à faire sauter. Placez alors l'explosif pour vous créer une porte de sortie.

La Tour des Tempêtes
Entrez dans la cavité et récupérez la potion du tigre ainsi que les flèches pour arbalète. Usez ensuite du fouet dans les extérieurs pour atteindre les pontons suivant puis frôlez prudemment les murs pour poursuivre. Une nouvelle fois, dégainez l'arme fétiche de l'aventurier pour poursuivre et agrippez-vous à la corde pour monter. Tuez les trois gardes. Prenez l'ascenseur rustique (que vous faites fonctionner en larguant les parpaings) et retournez-vous rapidement. Vous verrez alors deux caisses, ouvrez-les pour trouver un nouveau trésor bonus. Remontez grâce aux rebords d'en face et tuez les gardes plus haut. Faites le tour et élancez-vous sur l'élévateur. Gagnez le suivant d'un saut puis balancez-vous jusqu'au ponton opposé avec le fouet. Tuez les deux gardes postés devant la grande porte, remplissez votre gourde, puis sortez.

Le Sauvetage
Vous devrez ici vous confronter aux deux belles jumelles. Les armes à feu ne les atteignent pas mais fort heureusement il vous reste vos bons gros poings. Usez de potions si vous les avez préservées (potion d'invincibilité, potion du tigre) et tuez-les à mains nues. Notez que plusieurs armes restent toutefois disponibles sur les râteliers du fond. La tâche ne devrait pas être trop difficile, de plus il vous reste la gourde en cas de bobos.

CHAPITRE 8 : LE TEMPLE DE KONG TIEN

Plongée dans les Ténèbres
On commence fort avec une petite chute. Usez du fouet pour vous réceptionner sans dommages puis avancez (une fontaine reste disponible en cas de besoin, et ce dès l'entrée du niveau, après la glissade). Poursuivez à l'aide de sauts et du fouet et évitez de marcher sur les dalles blanches qui feraient se déclencher un jet de fléchettes. Juste après les pièges,
laissez-vous de nouveau glisser. Durant la session toboggan, évitez tout contact avec les dalles car elles aussi déclencheront des actions pas forcément agréables. Au bout de deux pentes vous apercevrez un lustre, accrochez-vous-y pour passer dans une salle secrète et récupérer le vestige du niveau. Reprenez ensuite la glissade. Evitez les lance-flammes en vous décalant de droite à gauche (non non les sauts ne marchent pas là…) et vous finirez

vite le niveau.

Les Catacombes
A deux reprises, calmez le spectre qui investira les momies pour venir vous chercher des noises. Montez ensuite vers le monument grâce aux décombres, puis retrouvez votre ami le fantôme dans l'allée. Récupérez la potion du tigre dans l'une des cavités de droite (celle d'où sort l'une des momies en fait) puis enclenchez l'interrupteur à gauche de la fontaine. Passez la porte puis affrontez le flot de momies. Continuez tout droit et à nouveau, luttez contre tous ces zombies assoiffés de kung fu. Récupérez la lance sur la statue pour vous faciliter la tâche et remplissez à nouveau votre gourde avant de repartir. Avancez et postez-vous face au gong. Frappez et le sol s'ouvrira sous vos pieds. Faites alors appel à vos réflexes et sautez par-dessus le gouffre fumant lors de la chute. Prenez ensuite la torche à la flamme bleue (très efficace contre les zombies cela dit au passage) puis allumez l'arche noire plus à droite. Pénétrez alors dans l'ouverture, puis dans la première des entrées ouvertes. Tuez les deux monstres et récupérez la potion ainsi que le vestige dans les cavités puis montez le long des dalles. En haut, enflammez les deux arches pour que deux des symboles s'allument plus bas. Poursuivez par l'issue qui s'ouvre et continuez votre ascension tout en évitant les dalles rouges au sol. Allumez l'arche à droite et tuez vos ennemis du moment. Retournez à gauche et vous trouverez une nouvelle arche à allumer. Tuez les ennemis puis retournez dans la salle principale.

La Griffe du Dragon
Avancez et vous retomberez ainsi dans la salle de l'énigme que vous aviez investie lors du niveau précédent. Passez par la porte de gauche, traversez le pont, puis allumez les deux arches au bout. Sur le chemin du retour, des dalles rouges viendront s'ajouter aux dalles bleues. Les bleues sont inoffensives alors que les rouges sont mortelles. Commencez donc à avancer en sautant par-dessus les rouges jusqu'à ce que des blocs mortels apparaissent l'un à la suite de l'autre, vous empêchant alors de progresser. Faites alors demi-tour puis marchez sur la dalle bleue. Revenez alors de nouveau sur vos pas puis marchez encore une fois sur la bleue que vous rencontrerez. Poursuivez jusqu'à la salle principale et partez en direction du couloir s'ouvrant sous vos yeux. La torche bleue à la main, avancez dans le vide en suivant le pont rougeâtre qui apparaîtra à vos yeux. Allumez les deux dernières arches au fond de la salle puis faites demi-tour. De nouveau, utilisez le pont invisible pour revenir dans la salle principale. Celui-ci changera alors de position, alternant ainsi les hauteurs. Faites attention au vide et gérez au mieux vos réflexes. De retour dans la toute première salle approchez des signes en milieu de salle et activez la chose. Changez alors de vue à l'aide d'une pression sur la touche carrée puis reconstituez les décors de chaque figure. Le Pa Cheng sera alors à vous. Entrez dans le temple (remontez par l'issue qui s'ouvre, pas de panique vous connaissez le chemin !) et tuez les esprits pour finir la mission.

L'Ombre de Kong Tien
Mei Ying fait des siennes, et c'est sous des allures de démon ailé qu'elle tentera de s'en prendre à vous. Evitez ses boules d'énergie en vous planquant derrière les pylônes et tuez les spectres avec le Pa Cheng (le frisbee nouvelle génération). Après quelques attaques, la demoiselle se rechargera. Profitez-en pour lancer votre nouvelle arme sur l'un des trois globes dragon. Répétez l'opération deux nouvelles fois pour triompher.

CHAPITRE 9 : Le Tombeau de l'Empereur

Le Tombeau de l'Empereur
Avancez jusqu'au bout du long couloir et faites pivoter le cylindre sur lui-même. Vous tomberez alors dans le premier piège. Montez sur les blocs qui sortiront du mur afin de vous hisser jusqu'en haut. Revenez ensuite en arrière puis passez par la voûte à gauche. Observez l'alternance des flammes et passez en vous suspendant à la poutre à l'aide de votre fouet dès que possible. Voilà à peu près à quoi se résume ce passage. Attention les flammes sortent aussi bien des murs que du sol… Au bout, tirez sur la valve et ressortez. De nouveau, prenez direction la salle principale puis tournez à droite dès que possible. Vous déboucherez alors dans une pièce garnie de globes aux rayons destructeurs. Saisissez un crâne au sol et lancez-le vers ces grosses boules blanches. Attendez que les rayons s'éteignent et foncez dès les premiers signes d'affaiblissement. Sautez la première grevasse en inclinant Indy vers la droite. Puis sautez les précipices jusqu'à trouver de nouveaux globes. De nouveau, lancez un crâne vers les objets tueurs puis avancez près du gouffre et pivotez vers la gauche afin de bondir dans une petite cavité. Actionnez l'interrupteur et foncez hors de la pièce après avoir lancé un troisième crâne. Sortez par la dernière voûte pour passer aux épreuves suivantes.

Le péril Invisible
Avancez et descendez les marches menant à la pièce aux cascades afin d'affronter les trois ninjas. Affrontez ensuite les esprits puis faites le plein de votre gourde. Vous arriverez après dans une nouvelle salle. Et à ce stade là du jeu qui dit nouvelle salle dit nouveaux pièges… Equipez-vous du miroir des songes afin d'avoir à l'œil sur les murs et pics rétractables. Traversez la pièce puis laissez-vous tomber dans la fosse toujours en possession du miroir. Des rebords apparaîtront alors. Descendez jusqu'au ponton de bois et balancez-vous grâce à votre fouet. Reprenez ensuite l'objet magique afin d'y voir plus clair puis grimpez le long des escaliers invisibles. Actionnez l'interrupteur et le passage vers la pièce suivante sera alors possible. Plus qu'une bonne grosse baston et ce sera parti pour le niveau suivant !

Requiem pour les morts
Tuez les deux zombies ainsi que leur spectre puis avancez vers le chemin en pente. Poursuivez en tuant vos ennemis et vous déboucherez rapidement dans une salle aux multiples squelettes. Armez-vous du miroir des invisibles afin de repérer les ponts puis reproduisez les sons de cloches que l'on vous demandera. Voici dans l'ordre, pour les distraits, les combinaisons à reproduire : 1, 3, 5 - 2, 4, 5, 1 - 2, 4, 3, 5, 1 - 3, 2, 1, 5, 4 (les numéros indiqués se référant également à l'ordre des cloches).

La Revanche de Von Beck
Avancez d'un coup de fouet puis dites bonjour à votre vieil ami. Retournez-vous alors rapidement et courez au plus vite en sens inverse. Le niveau se présente comme celui d'un "Crash Bandicoot", poursuivi par Von Beck et son gros tracteur vous devez tenter une sortie tout en évitant gouffres et autres crevasses. Le maniement du fouet est lui aussi prescrit ainsi qu'une grosse dose de dextérité. Méfiez-vous des traîtres petits précipices et pensez à prendre de bonnes impulsions lors des balancements avec fouet. Prenez gardes également aux éboulements du sol sur la fin. Au bout de plusieurs tentatives (que celui qui y parvient du premier coup envoie un mail à la rédac !), vous en aurez fini avec ce passage réflexe. Laissez-vous glisser sur le chemin en pente raide et suspendez-vous au ponton de bois pour passer le dernier gouffre. Suivez ensuite le cheminement jusqu'à la « chaude » sortie…

CHAPITRE 10 : ENFERS

Le Monde Souterrain
Avancez sur la muraille et tuez les 3 spectres. Vous aurez alors accès à 3 rouleaux. Faites les tourner chacun leur tour dans l'ordre, en commençant par celui de droite. Dégainez ensuite le fouet puis sautez de passerelle en passerelle (usez du fouet entre la 2ème et dernière, grâce au lustre). De nouveau, tuez les spectres à grands coups de frisbee magique puis approchez des quatre piliers. Actionnez-les dans cet ordre : le deuxième en partant de gauche, celui tout à droite, celui tout à gauche puis le dernier. Comme précédemment sortez le fouet puis tentez votre chance pour franchir le passage. Tournez les deux autres piliers de droite à gauche puis sautez sur les blocs. Une nouvelle fois, luttez contre les spectres puis approchez des piliers pour changer. En considérant que les rouleaux sont numérotés de 1 à 5, de droite à gauche, actionnez-les dans l'ordre suivant : 3, 5, 4, 1, 2. Il ne vous reste plus qu'à foncer !

Le Cœur du Dragon
Avancez et passez les portes rouges qui s'ouvriront sur votre passage. Avancez sur le chemin en damiers et procédez de la manière suivante. Placez-vous sur les dalles foncées et attendez que de nouvelles plaques similaires apparaissent avant de poursuivre. Ne vous attardez pas sur les dalles de marbre vert car un rayon viendra pomper sur votre niveau de vie. Les épreuves franchies, ne montez pas directement les marches mais pivotez sur les côtés afin de tomber sur un trésor et une fontaine. Trouvez ensuite le premier empereur et prenez-lui la perle. S'en suivra un combat contre quatre statues possédées. Triomphez pour passer au dernier niveau.

L'Empereur Noir
Attendez que le dragon apparaisse et esquivez ses 3 boules d'énergie. Foncez ensuite charger le Pa Cheng en traversant la corniche droit devant vous. Frappez Kai de votre arme en le lançant tel un vulgaire boomerang. Puis répétez l'opération plusieurs fois à l'aide des autres points de sources. Le boss de fin ne tardera alors pas à relâcher votre dulcinée. Utilisez les dernières sources d'énergie et finissez-le au corps à corps.

Industry Giant II

© JoWooD 2002

CHEAT CODE

Créez un terminal de train et renommez-le en Donald. Vous empocherez 1.000.000 de dollars.

Indycar Racing

© Virgin Interactive / Papyrus Design 1993

DRAPEAUX JAUNES

Vous ne pouvez normalement pas doubler pendant les drapeaux jaunes. Mais, si vous attendez le dernier virage, et ensuite accélérez, vous ne serez pas pénalisé. Vous pouvez aussi gagner des places en allant aux stands pendant un drapeau jaune.

RECOMMENCER LA COURSE

Lorsque vous êtes dans une course et que votre voiture est trop endommagée pour être réparée aux stands, faites ESC, entrez dans le garage et ressortez. Si vous faites maintenant "Resume", vous redémarrerez la course, mais sans passer par les qualifications et le tour de chauffe, et en gardant votre précédente position de départ. Utile lorsque vous faites des
championnats ! Si vous n'êtes pas satisfaits des résultats de votre course, avant de la finir faites un saut au garage et reprenez-la au début...

Indycar Racing 2

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Pour lancer le jeu en fonction d'une configuration particulière, tapez, à l'invite du DOS (et dans le répertoire du jeu, bien sûr) :

`INDYCAR -H` Jeu en SVGA, haute définition
`INDYCAR -F` Pour utiliser le son Soundblaster FM
`INDYCAR -J` Pour utiliser le Gameport ou le Genovation (?) de Notebook

Notez que ces options sont cumulables.

IndyCar Series

© Codemasters / Brain In A Jar 2003

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivant en guise de nom de pilote :

aLLcARDS	Toutes les cartes
pOLE	Toujours en pole position en Indy 500

Inferior

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

	Zone 1	Zone 2	Zone 3
1.	70759495	48125494	
2.	86682495	90741494	08118494
3.	63177495	88136494	
4.	94862494		

Infernal

© Playlogic International / Metropolis 2007

CHEAT CODES

Appuyez sur Echap pendant une partie et tapez un des codes suivants :

IFDAURA	Changer votre aura en aura infernale
IFMDAMAGE	Augmenter les dommages
IFUAMMO	Le plein de munitions
IFGDGUN	Double gun
IFGPLASMA	Fusil plasma

Inferno

© Ocean / Digital Image Design

CHEAT MODE

Pour être invincible avec des armes illimitées, maintenez la touche SHIFT droite et tapez LOLIFE. Le message "Cheat Enable" apparaîtra alors sur l'écran HUD.

ASTUCE

Appuyez simultanément sur les touches ALT et P pour faire une pause, et appuyez sur les touches 1 à 7 pour avoir chaque "combat pod".

CHOISIR TOUTES LES MISSIONS

Remplacer NEWFLOW par GENMISS dans le fichier INFERNO.BAT, on peut maintenant choisir toutes les missions.

Infestation

© Ubisoft / Frontier Developments 2000

MUNITIONS ILLIMITÉES

Maintenez les touches A, Z, E, R, T et Y enfoncées tout en commencant une mission pour avoir des munitions infinies.

Initial D

© Ask Kodansha

CIRCUITS BONUS

Terminez le mode practice dans les modes de difficulté débutant, intermédiaire et expert.

Insane

© Codemasters / Invictus 2000

CHEAT CODES

Au menu principal, entrez l'un des codes suivants :

BIGFOOTZ	Grosses roues
BIGHEADZ	Grosses têtes pour les pilotes
BOXERZ	Grosses mains et gros pieds pour les pilotes
FONEKART	Circuit bonus
GLUED	Forte gravité
GOKARTZ	Petites roues
GREASY	Chaussée glissante
INEEDMORECARS	Toutes les voitures
INEEDMOREMAPS	Tous les circuits
MANONTHEMOON	Faible gravité
SPEEDRACER	Course plus rapide
TERRAFORMERS	Créer des circuits

CHEAT CODES PENDANT LE JEU

Entrez l'un des codes suivants pendant le jeu.

CTRL + C	Voir les coordonnées
CTRL + F	Afficher ou pas le brouillard
CTRL + H	Afficher ou pas les nuages
CTRL + I	Afficher ou pas l'interface
CTRL + J	Augmenter la distance de vision
CTRL + K	Réduire la distance de vision
CTRL + M	Afficher ou pas le rétroviseur intérieur
CTRL + N	Afficher ou pas les rétroviseur extérieurs
CTRL + T	Alterner les vues
CTRL + Z	Voir le frame rate et le ping

CHEAT CODES (LIGNES DE COMMANDES)

Entrer l'une de ces lignes de commandes dans le programme du jeu avant de le lancer.

nofullscreen	Lancer le jeu sous Windows
nomouse	Désactiver la souris pendant le jeu
nomovie	Pas de séquances FMV
nomutoxAllow	Permettre d'alterner de fenètre avec ALT + TAB

International Cricket Captain 2005

© Xplosiv / Empire Interactive 2005

DEVENIR CAPITAINE DE L'ÉQUIPE D'ANGLETERRE

Entrez le nom : Alec Stewart.

Interphase

© Imageworks / The Assembly Line 1989

OBJETS 3D

Pendant le jeu, tapez SHIFT + F puis "enny" et vous pourrez voir tous les objets 3D que contient le jeu. Cliquez sur le bouton de gauche pour passer à l'objet suivant. En maintenant le bouton de droite enfoncé, vous pourrez vous rapprocher ou vous éloigner de l'objet en avançant ou en reculant la souris. Cliquez les deux boutons à la fois pour revenir au jeu.

CHOIX DU NIVEAU DE DÉPART

Pour accéder à n'importe quel niveau, renommez le niveau que vous voulez en LEVEL01. Par exemple, il suffit de renommer LEVEL09 en LEVEL01 pour débuter la partie directement au niveau 9.

Interstate 76

© Activision 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, enfoncez les touches CTRL et SHIFT et tapez :

THIRDNOSTRIL	Freelance
GETDOWN	En mode Trip, toutes les voitures vous attaquent
WIGGLEBURGER	Change d'écran

PLUS DE MOTEUR

Ce jeu présente un bug dans certaines versions du jeu, en mode multi-joueurs. Mettez du nitrous oxyde dans votre voiture. Au cours du jeu, lancez le nitrous. Ensuite, éteignez le moteur et freinez : vous verrez alors que quand vous accélérerez, la voiture avancera, et ceci sans moteur. Par conséquent, plus aucun missile ne vous touchera, plus aucune tourelle ne pourra vous viser, intéressant quand les autres ne le savent pas !

MONDO BURGER

Dans le scénario Mondo Burger d'Interstate 76, il n'est pas nécessaire de suivre la route. Pour gagner facilement, la course contre votre coéquipier, dès le départ du jeu tournez à 180° puis prenez la route en terre qui se trouve juste plus loin sur votre droite. Suivez-la jusqu'à ce que votre boussole indique le Nord. Là, continuez plein Nord (a travers le désert) et enclenchez la nitro-combustion.
Restez avec les falaises sur votre gauche. Un peu plus loin, lorsqu'une petite colline se trouve devant vous, tournez légèrement sur la gauche et passez entre la colline (qui va se trouver sur votre droite) et les falaises sur votre gauche. Peu après, vous verrez des bâtiments et le Mondo Burger est l'un d'eux (à gauche de l'enseigne tournante). Vous avez gagné la course.
Il ne vous reste "plus qu'à" vaincre les ennemis qui arrivent par vagues de deux (3x2) et vous avez gagné le tableau.

FINIR LE SCÉNARIO RACE NO SHOOT

Pour l'équipement, prenez 2 Machine Gun de gros calibre à l'avant, 1 lance missile guide sur le toit, une protection arrière efficace. Dès le départ, mettez le pied au plancher, utilisez votre protection arrière (mine ou autre) et un peu plus loin, au croisement, tournez à droite sur la route. La route devient chemin, prenez à gauche (tout droit vous allez dans la falaise) et là vous allez vous trouver devant une série d'embranchements en Y. A ce moment du jeu, si les 2 hélicopteres sont sur vous, utilisez la touche T pour les cibler et abattez-les, autrement vous n'irez pas bien loin. Les hélicos en moins, foncez (les mitrailleuses fixes vous feront des dégâts minimes) et suivez la séquence suivante aux embranchements : Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite. Puis, attention, 2 voitures de police vous attendent. Passez le barrage et continuez votre route à droite sur la route goudronnée. A ce moment, sélectionnez vos MG couplées, mettez-vous sur la gauche de la route et tirez sur le château d'eau. Une fois abattu, il vous fait un

tremplin pour sauter le barrage. En sautant, allez légèrement de gauche à droite sinon vous percuterez. Et voilà, vous avez fini.

EVITER D'EXPLOSER APRÈS UN LONG SAUT

Si vous faites un grand saut, en touchant le sol, vous exploserez. Pour éviter ca, une fois dans les airs, changez la résolution (avec les touches de fonction). Vous vous retrouverez alors au sol, intact.

VÉHICULES CACHÉS

Pour avoir les véhicules cachés, créez des variantes de la Phaedra Rattler, avec les noms suivants :

`RETPOCILEH`	Hélicoptère
`KNAT`	Tank

CHOIX DU NIVEAU

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier de sauvegarde SAVEGAME.DIR. Allez à l'offset 04. Remplacez la valeur qui s'y trouve par un nombre compris entre 00 et 10 (en hexa) pour vous placer sur l'un des 17 niveaux du jeu).

SUPER ARMEMENT

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez la sauvegarde de la Courcheval Manta qui se trouve dans le répertoire addon. Elle s'appelle VCMANTAx (où x est un chiffre). Recherchez le mot "WPN". Juste après, vous verrez un nom (par exemple gmlight.gdf ou tcmedium.gdf). Remplacez ces mots par tcheavy.gdf. Relancez le jeu. Vous trouverez alors 5 canons lourds sur tourelles qui peuvent êtres linkés (n'éditez jamais la voiture avec le jeu).

Interstate 82

© Activision 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ESC , tapez l'un des codes suivants, puis appuyez à nouveau sur ESC .

CARESS	Le plein de munitions
CUDDLE	Invulnérabilité pour le véhicule actuel
HUGS	Invulnérabilité pour tous les véhicules amis
IMLAME	Passage à la mission suivante
KISS	Détruit le véhicule ciblé
LOVE	Détruit tous les adversaires sur le radar
MRFREEZE	Arrête le temps pour l'ordinateur
NUKEME	Autodestruction
SYRUP	Gèle les véhicules gérés par l'ordinateur

Iron Storm

© Wanadoo / 4X Studio 2002

CHEAT CODES

Appuyez sur Echap et entrez l'un des codes suivants :

LATOUNGA	Santé au max
BLINDAX	Armes et munitions au max
SUPPLIES	?

PREMIÈRE MISSION PLUS SIMPLE

La première mission d'Iron Storm vous insupporte ? Alors montez sur le chariot rempli de cadavres et tournez-vous pour trouver un lance-roquette.

Ishar 2 : Messengers of Doom

© Silmarils 1993

QUELQUES COMBINAISONS DE TOUCHES POUR TRICHER DANS LE JEU

CTRL + ALT + A Avancer d'une heure
CTRL + ALT + V Remettre les points de vie au maximum
CTRL + ALT + L Connaître sa position
CTRL + ALT + M Affiche des paramètres internes au programme

Ishar 3 : Seven Gates of Infinity

© Silmarils 1994

CHEAT CODES

Energie infinie

Pour avoir de l'énergie infinie, faites la manipulation suivante : appuyez simultanément sur les touches CTRL + ALT + V. Sans rien lâcher, placez le curseur de la souris à gauche de l'écran et cliquez sur le bouton gauche.

Faire avancer le temps

Placez le curseur à l'extrême gauche de l'écran, appuyez simultanément sur CTRL , ALT et A. Laissez ces touches enfoncées et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Connaître vos coordonées dans le jeu

Appuyez sur CTRL + ALT + W. Gardez ces touches enfoncées, placez le curseur à gauche de l'écran et appuyez sur le bouton gauche de la souris

Se téléporter à un endroit dont vous connaissez les coordonnées

Appuyez sur CTRL + ALT + Z. Laissez ces touches enfoncées, placez le curseur à gauche de l'écran et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

VOIR LA FIN DU JEU

Pour voir la fin, éditez une sauvegarde et entrez la valeur FF FF à l'offset 3214.

Ishar : Legend of the Fortress

© Silmarils 1992

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde. Voici les différents offset concernés :

991	1255	1260	1265	1270	1275	Personnage 1
993	1256	1261	1266	1271	1276	Personnage 2
995	1257	1262	1267	1272	1277	Personnage 3
997	1258	1263	1268	1273	1278	Personnage 4
999	1259	1264	1269	1274	1279	Personnage 5

Pour avoir beaucoup d'argent, mettez la valeur 64 au premier offset des personnages. Si vous mettez 20 à chacun des autres offsets, vos personnages auront les caractéristiques maximum.

Isis

© Panasonic 1994

LES 3 GEMMES

Gemme de la terre
Descendez les arcades et allez à l'échiquier devant l'autel de l'aigle. Placez la pièce d'échec sur l'échiquier, cela ouvrira un compartiment secret. Voilà, vous pouvez prendre la gemme de la terre. Allez à droite, avancez 2 fois, puis allez deux fois à droite. Vous verrez un ensemble d'appareils. Utilisez la clé pour le détacher. Ceci ouvrira la source d'énergie. Retournez à la salle des machines. Activez le panneau d'énergie, appuyez sur le bouton. Placez la gemme de la terre dedans. Cela donnera de l'énergie au panneau de controle de la chambre solaire sur le pont.

Gemme du feu
Retournez sur le pont. Cherchez le panneau de la chambre solaire sous la corne juste devant vous. Ouvrez-le. Placez la sphère de la lune, l'insecte et la statue de l'aigle dans les emplacements vides. Vous devriez alors voir s'éclairer le symbole de la lune. Appuyez sur le bouton du soleil. Regardez la manière dont la lumière de la source d'énergie frappe le symbole du soleil de l'autel. Isis vous demandera d'aller à l'autel et de vous tenir devant la porte de la chambre solaire. Allez-y, c'est à côté de l'autel de l'aigle. Lorsque vous y serez, un compartiment secret s'ouvrira. Prenez la gemme du feu puis retournez à la salle des machines. Placez la gemme du feu dans le panneau d'énergie. Cela allumera le panneau du côté de la proue du navire.

Gemme du vent
Retournez sur le pont puis allez vers la proue du bateau. Allez à gauche des escaliers. Tournez à droite et ouvrez la porte de la pièce d'approvisionnement. Prenez l'allumette et le filet. Montez les escaliers jusqu'à la proue du bateau. Avancez deux fois puis retournez vous. Versez l'huile dans le réservoir. Appuyez sur le bouton. Allumez avec l'allumette. Tournez-vous et utilisez le panneau bleu. Voilà, vous avez la gemme du vent. Attrapez-la avec le filet. Retournez à la salle des machines et placez la dernière gemme. Retournez au pont. Activez le panneau de la chambre solaire et appuyez sur les trois boutons.

Italy 1990

© US Gold / Tiertex Design Studios 1990

TRUC

Une fois que les équipes sont placées, si le coup d'envoi est donné par l'adversaire, il y a de grandes chances pour qu'il le rate! Récupérez le ballon, partez à l'attaque, et, grâce à l'effet de surprise et un peu de technique, vous marquerez un but. Cette ruse fonctionne avec presque toutes les équipes.
Autre astuce : vous pouvez aussi attaquer sur l'aile de votre choix : slalomez entre les défenseurs et attirez le gardien de but vers vous. Centrez sur l'un de vos coéquipiers idéalement placé devant le but. Tirez, et c'est le but !

Iznogoud

© Infogrames 1987

CODES DES NIVEAUX

CORROD	Port
FISHER	Aquarium
GOGONO	Jungle
EXTERN	Course de tapis
XFILES	Lune
GOTERR	Space ride
SPECTR	Palais hanté
PICNIC	Petit monde
POILUS	Taupe
FEDODO	Enfer
PIKEPI	Forêt
OVISIR	Retour (ville de nuit)

Jack Keane

© Focus / Deck 13 Interactive 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous voici dans la peau de Jack Keane, capitaine d'un modeste équipage, ayant pour mission officielle d'escorter un agent secret vers une île sur laquelle vous vous retrouverez rattrapé par votre lointain passé. Ce jeu d'aventure "point & clic" mêlant à la fois humour et réflexion, vous n'aurez besoin que de votre souris pour contrôler Jack et lui faire effectuer toutes les actions inhérentes à ce genre de softs. Toutefois, sachez que pour ramasser, utiliser des objets ou bien parler à des gens, il vous faudra utiliser le clic droit lorsque le curseur prendra la forme d'une main, d'un engrenage ou encore d'une bulle de dialogue. Le bouton gauche, quant à lui, sert principalement à vous déplacer ou à observer. Votre inventaire s'affiche en haut de l'écran et s'étoffe au fur et à mesure que vous ramassez des objets (ceux qui deviennent inutiles disparaissent généralement). Pour associer des items entre eux, sélectionnez-en un, puis cliquez avec celui-ci sur un second. En bref, rien de bien sorcier pour ce qui touche à la maniabilité, mais nous ne pouvons pas en dire autant concernant la résolution des énigmes. Mais pas de panique, cette soluce est là pour vous éviter les longues promenades à la recherche de la prochaine action à effectuer...

Chapitre 1 - Dans de beaux draps

Vous commencez ligoté sur une chaise en face de deux bandits. Narguez-les une première fois en cliquant dessus à l'aide du bouton droit et en choisissant : "Ah ! Des canailles comme vous, j'en prends deux au petit déjeuner !", puis "C'est tout ? Tu as de la semoule dans les bras ?". Ceci va vous permettre de récupérer votre couteau (clic droit). Suite à la cinématique, partez sur la gauche pour vous retrouver sur une nacelle. Emparez-vous du balai et cliquez sur le noeud de droite (toujours à l'aide du bouton droit). Ramassez ensuite la serpillière puis utilisez le balai sur le baril. Une fois de retour en hauteur, partez à droite et contournez le coin pour aller tremper votre serpillière dans le seau. Revenez à l'angle pour descendre une première fois, puis utilisez maintenant la serpillière humide sur les fientes d'oiseau. Descendez ensuite encore d'un niveau et partez sur la gauche pour aller trouver un sac de sable que vous devrez jeter sur la tête de l'ennemi de gauche, situé plus bas. Repartez à droite et récupérez enfin votre couteau dans le nid. Remontez par deux fois et allez couper la corde de sécurité de la nacelle avec le couteau.

Chapitre 2 - Le voyage

Rendez-vous au magasin, en partant sur la gauche, puis en allant au fond pour finalement franchir la porte située sous l'enseigne en forme de requin. Tirez le rideau sur votre gauche pour parler à Amanda. Choisissez "Toutes mes excuses, Madame. Je ne faisais que passer !". Parlez ensuite à l'aventurier : "Keane. Ravi de vous rencontrer Monsieur HAH !". Choisissez ensuite par trois fois la phrase où vous lui demandez de vous prouver quelque chose, puis finissez par "Voilà qui est bien dit. Merci beaucoup, cher monsieur !". Retournez maintenant au bateau pour utiliser la bouteille de rhum sur Lawrence. Maintenant qu'ils sont partis, utilisez la cachette secrète d'argent de Jack en cliquant sur la planche de couleur différente, contre le navire. Vous récupérez ainsi quelques shillings, ainsi qu'une planche cassée. Allez donc l'utiliser sur le capitaine Cookster qui se trouve à l'angle sur la gauche. Suite à la discussion, récupérez sa pipe sur le baril. Retournez ensuite au magasin pour discuter avec le commerçant. Après un premier dialogue, reparlez-lui pour lui demander d'acheter quelque chose. Demandez à voir ce qu'il propose, puis achetez les ciseaux de jardin, le briquet et le compas avant de ressortir.

Montez sur les caisses à droite du magasin, pour monter une fois de plus et vous retrouver sur un rebord. Longez-le

vers la gauche et contournez le coin. Vous apercevez un nid de guêpes au niveau de la fenêtre. Utilisez la pipe sur le nid, de manière à pouvoir récupérer ensuite le bol de céréales. Retournez vers votre bateau pour discuter avec le Mexicain. Demandez-lui ce qu'il veut et dites-lui que vous êtes bien Jack Keane. Remerciez-le en lui disant que vous avez maintenant une bonne vue d'ensemble, puis demandez-lui ce que vous avez à faire. Continuez par "Je dois donc vraiment faire le facteur pour vous !", puis dites que vous n'êtes pas intéressé. Allez voir Amanda sur votre gauche pour discuter également, en lui demandant où son aventure va la mener, puis ajoutez que quelqu'un comme elle peut embarquer gratuitement, avant de clore la conversation. Partez sur la droite pour utiliser le bol de céréales sur la barque. Utilisez ensuite la lettre d'Amanda sur ce bol rempli d'eau, puis collez enfin le timbre obtenu sur le paquet secret. Allez donc remettre celui-ci au commerçant, puis parlez à Lawrence et Eric, qui se trouvent à droite du magasin, en sortant. Evoquez les 10 000 livres, puis montrez votre désaccord, en ajoutant que vous avez toujours votre intelligence affûtée. Parlez ensuite du briquet, du compas et des ciseaux, puis vos compagnons seront d'accord pour appareiller. Rejoignez votre navire...

Chapitre 3 - Le naufrage

Suite à la séquence, entrez dans la grotte, puis récupérez le vieux mousquet posé contre le trésor. Utilisez-le dans votre inventaire pour que Jack en récupère de la poudre à canon. Allez plus à gauche pour couper la végétation qui bloque la sortie avec votre couteau. Retournez parler à Montgomery en lui demandant de l'aide, puis il vous remettra une mèche. Récupérez ensuite derrière lui un éléphant-tirelire au sol. Associez la poudre avec cet objet, puis ajoutez enfin la mèche à tout ceci. Retournez dans la grotte pour en sortir par le passage précédemment obstrué par la végétation, puis partez sur la gauche pour escalader quelque peu et atteindre les escaliers. Une fois en haut de ces derniers, placez l'éléphant-tirelire contenant la poudre et la mèche dans la fente du rocher qui se trouvera à gauche de l'épaule du héros, puis allumez le tout avec le briquet. Remontez en haut des marches, puis vous pourrez maintenant franchir le précipice de droite.

Dirigez-vous vers le passage en bois au bas de l'écran, puis coupez donc le gréement avec votre couteau. Redescendez en franchissant le précipice en sens inverse, puis partez à droite une fois au bas des escaliers. Avancez vers votre bateau en longeant le mât, puis emparez-vous du ver à bois géant et de la canne à pêche décorative. Associez ces derniers, en ayant au préalable attaché votre fil à la canne, puis retournez au début du niveau en franchissant la grotte du trésor. Allez entièrement à gauche pour trouver une planche qui flotte sur l'eau. Attrapez-la avec la canne à pêche associée au ver, puis remontez vers Montgomery. Placez la planche sur le pilier renversé qui lui fait face, montez un peu plus haut via le rocher de droite et cliquez sur la planche pour sauter dessus. Dites à Montgomery que vous êtes sûrement trop léger et énervez-vous en lançant "Bien, bien. Il ne nous reste donc qu'à ronger notre frein ici !". Une fois en haut, montez les escaliers de gauche pour trouver tout de suite un échantillon de gomina pour homme à récupérer, puis poursuivez vers l'extrême gauche jusqu'à ramasser un hameçon, près d'un treuil et d'une corde. Ouvrez la porte du temple avec l'hameçon. Derrière celle-ci, récupérez les épices indiennes, puis revenez au niveau du treuil. Ouvrez le pot de gomina à l'aide des ciseaux de jardin, puis placez celle-ci sur le treuil. Utilisez ce dernier, ainsi que la corde face à vous pour descendre au niveau de votre navire. Utilisez les épices sur les huîtres incrustées dans le navire, puis ramassez la perle qui en est ressortie. Enfin, emparez-vous de la partie d'une tête de statue avant de remonter à la corde. De retour en haut, partez sur la droite pour redescendre les marches, sans oublier de récupérer les deux autres parties de la tête de statue sur votre passage (entre le treuil et les marches).

Ramassez le moulin à prières, ce qui aura pour effet de faire rouler la tête de statue jusqu'à une pierre qui fera office de cale. A proximité d'où se trouvait la tête, vous apercevez un vieux coffre. Placez-y deux des trois morceaux de la tête de statue, ôtez la cale pour faire tomber la tête, puis demandez à Montgomery s'il ne peut pas se rendre plus léger. Dites-lui d'ôter ses vêtements, puis placez le troisième morceau de tête de statue dans le coffre. Remontez les escaliers de gauche pour franchir la porte du temple que vous aviez déverrouillée avec l'hameçon, partez sur la gauche pour ramasser une broche. Associez-la avec la perle et revenez vers Montgomery pour aller entièrement à droite et remettre la broche à Shari. Ramassez la liane qu'elle a décrochée, puis revenez là où vous aviez trouvé la broche (derrière la porte du temple), pour trouver un porte-drapeau un peu plus à gauche, en hauteur. Associez donc la liane à ce porte-drapeau pour clore le chapitre.

Chapitre 4 - Se faire payer et rentrer ?

Commencez par entrer dans le village en partant sur la droite, puis entrez dans le chemin. Dirigez-vous tout d'abord vers la petite statue que vous apercevez à droite de l'écran, en choisissant d'escalader vers le haut, puis récupérez ainsi le bâton d'encens usé. Entrez dans le village en traversant la rivière sur les planches, puis commencez par visiter l'hôtel sur votre gauche (sous lequel se trouve un moulin à eau). Appuyez sur la sonnette du comptoir et demandez au concierge ce qu'il fabriquait dans votre dos. Demandez-lui également pourquoi y a-t-il du feu dans la cheminée, puis choisissez n'importe quelle phrase parmi les trois proposées ensuite. Réclamez à boire, puis allez ensuite vider votre verre d'eau sur le feu. Profitez du court moment où le concierge va rallumer le feu pour vous emparer du produit d'entretien et de la térébenthine, pour les reposer ensuite mais en inversant leur place (térébenthine en haut et produit d'entretien en bas). Utilisez maintenant le bâton d'encens usé sur l'étoile placée sous le comptoir. Ramassez-la, puis cliquez avec celle-ci sur le concierge. Dites-lui que vous voulez entrer dans la chambre de Montgomery, puis montez les escaliers. Ouvrez votre suite en utilisant la clé sur la porte n°7, récupérez le paquet secret à droite de la pièce. Cliquez dessus une fois qu'il a rejoint votre inventaire et sortez de l'hôtel.

Allez montrer le passeport de Montgomery aux deux soldats placés derrière la barrière, puis répondez "des corbeaux" et la phrase "Le plus remarquable n'est-il pas qu'une chose aussi merveilleuse qu'un train puisse décorer notre empire ?". Dirigez-vous maintenant vers la Place du marché. Présentez votre titre de propriété à Rupia pour qu'elle vous remette les clés d'une bâtisse, après avoir récupéré la feuille de vol sur le présentoir de droite. Partez rejoindre la hutte en allant sur la gauche, puis en descendant les escaliers de bois situés à gauche du petit homme. Traversez le long des planches vers la droite, montez les marches en bois et ouvrez la porte de cette hutte avec les clés. Revenez trouver Rupia pour lui dire que cette maison est une ruine et que vous souhaitez être remboursé, en ajoutant qu'elle vous avait parlé d'une maison de rêve. Suite à la cinématique, retournez voir les soldats pour trouver Pandu et lui parler. Demandez-lui pourquoi il se dispute, poursuivez la conversation et quittez le dialogue. Parlez aux soldats en leur demandant de laisser passer l'éléphant, et dites-leur que vous reviendrez. Donnez-leur le billet de 10 livres et regagnez la Place du marché pour trouver Louise, à gauche du stand de Rupia et lui parler. Demandez-lui qui elle est, et questionnez-la au sujet du conducteur d'éléphant. Rapportez-lui ce que les soldats ont dit, puis conseillez-lui d'aller leur dire la vérité sur ce qu'il s'est passé vendredi. Retournez parler aux soldats en leur demandant à nouveau de laisser passer l'éléphant, puis dites à Pandu qu'il vous faut atteindre l'aérodrome. "En route !"...

Suite à la séquence mettant en scène vos deux ennemis du début de l'aventure, vous vous retrouvez bloqué dans la jungle. Partez sur la gauche jusqu'à changer d'écran et que Pandu prépare un pique-nique, puis revenez pour ouvrir la caisse à outils de droite. Récupérez ces outils et associez la lame de bêche avec le manche. Repartez maintenant sur la gauche pour changer d'écran, avancez un peu vers la droite, puis pointez le curseur en haut à droite de l'image pour faire apparaître une icône d'échelle vous proposant d'escalader vers le haut. Rendez-vous donc à cet endroit, montez une fois encore, et vous vous retrouverez au pied d'une statue. Grimpez les marches jusqu'à entrer dans le bras de pierre par la gauche. Une fois en hauteur, longez le bras droit pour ensuite passer derrière la cascade en descendant vers la droite. Ramassez une planche de bois à proximité des troncs d'arbres écroulés, puis remontez maintenant tout en haut de la pente pour récupérer un vieux tournevis près de la clôture électrique. Revenez sur le bras pour le franchir et partir cette fois vers la gauche de la statue, afin d'insérer la planche dans le trou surélevé. Ceci vous permet de grimper une première fois, puis une deuxième, pour entrer finalement dans la cime d'arbre. Suite à la séquence, dévissez une partie de la barrière (ou grille) de la véranda de cette hutte avec le tournevis, puis ramassez-la. Revenez vers la statue, descendez deux fois, puis empruntez le passage menant au pied de celle-ci. A mi-chemin du passage formé par les étroites marches pierreuses menant au pied, récupérez une noisette géante sur la gauche, puis tenez-vous à l'extrémité de cette pierre plate, de sorte que la caméra soit placée au-dessus de vous. Utilisez la grille de votre inventaire sur la gorge, puis remontez placer la noisette dans la bouche de la statue.

De retour au pied de la statue, descendez une fois encore pour vous trouver sur la liane et revenir dans l'herbe. Descendez maintenant en empruntant le passage situé sous cette liane et vous verrez la grille bloquant le serpent. Vous pouvez donc passer librement et vous diriger sur la gauche, une fois sur la rive d'en face. Coupez la liane verte qui pend avant d'atteindre un peu plus à gauche le sanctuaire d'éléphants. Actionnez le levier situé sous celui-ci, puis coupez la végétation dense de gauche avec le couteau pour franchir le passage. Poursuivez jusqu'à vous retrouver face à une plante carnivore. Placez sur celle-ci la liane récupérée précédemment, puis emparez-vous de la plante avec la bêche. Revenez maintenant face à la bouche de la statue pour placer la plante dans la partie restante de noisette, allez rejoindre la hutte du singe qui pédale. Utilisez la plante sur la véranda, coupez la liane avec le couteau pour libérer la plante, puis sonnez la clochette avec le pique. Vous pouvez alors franchir la clôture en remontant la pente située derrière la cascade. Dites à la vieille dame que vous souhaitez vous rendre à Calcutta, il s'ensuivra une séquence avec

Amanda. Dialoguez lorsqu'on vous le propose, vous allez devoir contrôler cette dernière pour le chapitre suivant.

Chapitre 5 - Epreuves pratiques

Lorsque vous vous retrouvez dehors, allez à droite en direction du promontoire. Partez sur la gauche puis, avec votre fusil, tirez sur le câble qui retient les troncs d'arbres pour débloquer la route. Jetez ensuite un oeil dans le télescope et partez vers la route maintenant libérée (pour arriver au croisement), qui vous permet de rejoindre Pandu, toujours en train d'attendre Jack en pique-niquant. Parlez-lui pour savoir qui il attend, puis qu'il pourrait aller le chercher au bout du chemin, étant donné que la route est dégagée. Lorsqu'il se décidera à partir, il lui manquera sa pique pour déplacer l'éléphant. Entrez alors dans le village en cliquant entre Pandu et l'éléphant pour vous retrouver à l'entrée de l'hôtel. Tirez sur la corde à linge en hauteur, puis récupérez le parapluie et le porte-jarretelles. Associez ce dernier avec le fusil, puis partez à droite des soldats pour traverser la rive et récupérer un nouveau bâton d'encens sur la statue. De retour dans la jungle, donnez le parapluie à Pandu en lui disant qu'il pourrait peut-être faire l'affaire et il vous remettra son décapsuleur. Retournez au promontoire pour utiliser le décapsuleur sur le socle du télescope, associez ce dernier avec le fusil modifié. Placez votre fusil à lunette sur le socle du télescope, puis tirez sur le vase violet pour faire sortir le concierge. Il va placer une cale sous la porte. Tirez alors sur le pot suspendu pour l'éloigner de la porte et tirez ensuite rapidement sur la cale pour que la porte se referme avant qu'il n'ait le temps de retourner à l'intérieur. Prenez la direction du village, rentrez dans l'hôtel. Emparez-vous de la térébenthine, puis utilisez le bâton d'encens sur le feu de la cheminée. Récupérez la lettre avec le sceau de la Reine sur le comptoir avant de monter dans la chambre n°7. Cliquez sur la lettre de votre inventaire une première fois, associez la térébenthine avec la lampe à huile, puis placez l'encens allumé dans la lampe. Enfin, utilisez la lettre sur la lampe à huile, puis posez l'appât pour Jack sur la table avant de reprendre les escaliers.

Chapitre 6 - Le passé de Jack

Retournez au promontoire, puis au croisement, pour ensuite vous rendre au pied de la statue, où vous trouverez un homme suspendu. Discutez avec lui, puis délivrez-le enfin en coupant ses cordes avec votre couteau. Revenez au croisement pour aller le trouver en passant sur la liane du bas (celle où l'anaconda vous bloquait le passage précédemment), puis après avoir fait plus ample connaissance, Murphy choisira de venir avec vous au village. Une fois à proximité de l'hôtel, ramassez tout de suite le morceau de goudron à droite de Jack, puis montez dans la chambre n°7. Prenez l'appât sur la table et ouvrez-le dans votre inventaire. Avant de sortir de la pièce, récupérez les 3 clous contre le mur, à droite. Allez parler aux gardes des événements de 1871, puis consultez les chroniques du village ajoutées à votre inventaire. Jack constate qu'il manque les pages importantes. Parlez-en aux gardes, puis allez trouver Louise pour lui dire que vous ne croyez pas un mot de ce qu'elle raconte et ainsi lui faire avouer qu'elle a arraché ces pages. Une fois qu'elle vous les a remises, lisez-les donc, puis allez parler à Murphy de la station botanique n°1. Vous aurez besoin d'un bateau pour que Murphy vous y accompagne. Récupérez une planche derrière ce dernier (à gauche de la prison), partez maintenant au supermarché, dont l'entrée est située à droite du passage menant à la Place du marché. Demandez à Mr Gopesh s'il n'a pas des outils à vous vendre afin que vous puissiez réparer votre bateau, puis il vous proposera un marteau et un pinceau, que vous pourrez obtenir toutefois uniquement après avoir mené à bien deux missions. Vous n'aurez besoin que d'un des deux outils pour réparer votre bateau, mais le fait de le réparer avec les deux vous débloquera un bonus.

Occupez-vous tout d'abord de celle du marteau : sortez du magasin, entrez dans le passage, puis sortez sur la Place du marché pour parler au boucher de gauche. Demandez-lui une "gâterie", avouez que vous venez pour Luigi, puis il vous remettra des saucisses. Au niveau des gardes britanniques, vous trouverez un ponton en vous dirigeant à droite, vers la rivière. Descendez pour aller vous placer au bout du ponton, puis utilisez les saucisses sur le coin de pêche de gauche. Allez maintenant remettre le poisson obtenu à Mr Gopesh, puis vous pourrez récupérer le marteau sur l'étagère de droite. Vous pouvez d'ores et déjà aller utiliser ce marteau (si vous avez bien la planche et les clous également) sur le bateau situé juste avant la hutte verte dont Rupia vous avait donné la clé au chapitre 4.

Si vous souhaitez récupérer également le pinceau pour réparer le bateau avec, demandez à Gopesh de vous donner la deuxième mission. Il s'agit d'aller parler à Rupia et de lui demander sèchement de libérer Loretta. Dites que c'est Gopesh qui vous envoie, puis allez ouvrir la trappe à proximité de votre bateau. Ramenez ensuite Loretta à Gopesh et

partez maintenant vers Murphy. A sa droite, vous pourrez escalader le muret afin de franchir le rebord du haut en vous dirigeant vers la gauche, pour vous retrouver sur le toit d'une bâtisse. Grimpez au sommet de la cheminée, puis jetez-y le morceau de goudron. Suite à la cinématique, descendez récupérer le pot de goudron, puis allez réparer le bateau avec le pinceau.

Appareillez, puis une fois arrivé à destination, demandez à Murphy s'il ne peut pas vous aider d'une manière ou d'une autre, il vous remettra de l'huile de salade. Avant de monter la pente, coupez une fougère avec votre couteau, dirigez-vous ensuite plus haut, jusqu'à trouver une charrette détruite. Emparez-vous alors de la roue de charrette, du cric rouillé et de la terre meuble. Poursuivez votre chemin vers la gauche pour ramasser l'entonnoir vert, puis rejoignez ensuite la serre en hauteur (entrer dans le laboratoire). Passez à gauche de celle-ci pour ramasser le bac à fleurs et le livre de jardinage, puis associez la fougère à la roue de charrette avant de poser le tout sur le petit pilier au premier plan, afin de reproduire une éolienne. Dirigez-vous maintenant à droite de la serre, franchissez la passerelle et entrez dans l'ascenseur qui vous mènera au hangar. Actionnez alors la valve et récupérez les outils de plombier à proximité de celle-ci avant de revenir au niveau de la passerelle traversée précédemment. Encore un peu sur la gauche, après celle-ci, vous voyez en arrière-plan le tuyau détruit. Montez sur le rocher pour utiliser ensuite les outils de plombier sur la partie droite du tuyau cassé, puis utilisez celle-ci afin que Jack la fasse pivoter en direction de la partie gauche. Placez alors l'entonnoir dans cette partie gauche, puis rendez-vous maintenant devant l'entrée de la serre. Utilisez l'huile de salade sur le cric rouillé, puis utilisez ensuite le cric rouillé sur le portail de la serre. Vous pouvez maintenant y entrer.

Ramassez de l'engrais sur la droite de l'écran, puis allez couper au couteau les lianes qui bloquent l'accès au laboratoire. Une fois dans celui-ci, prenez les contenus des deux coffres (soit des graines de bourgeons pourpres et des graines de plantes carnivores), placez le bac à fleurs sur le bureau et mettez la terre meuble à l'intérieur de celui-ci. Ajoutez-y les deux types de graines, placez de l'engrais dans le mélangeur et tournez le robinet de gauche. Emparez-vous de la plante carnivore et sortez du laboratoire pour aller maintenant au fond de cette serre. Utilisez la plante carnivore sur les lianes qui obstruent l'accès à la serrure de ce coffre, puis ouvrez-la avec le couteau. Sortez de la serre, après avoir parlé à Murphy, rejoignez l'ascenseur pour ensuite entrer dans le conteneur (par la droite) au centre du hangar.

Chapitre 7 - Jack pourchassé

Dans la peau d'Amanda, partez sur la gauche pour ensuite vous trouver au bord du hangar et récupérer les deux pompons des singes assommés. Emparez-vous également de leur carte à trous, puis prenez le ruban adhésif et une caisse de ballons. Allez tirer le levier de droite pour ensuite placer la caisse de ballons dans la fente apparue (puits), puis tirez à nouveau le levier afin d'ouvrir la caisse. Récupérez le ballon se trouvant à l'intérieur, puis revenez au niveau du conteneur (du côté où vous aviez fait rentrer Jack dans le chapitre précédent). Tirez sur la valve rouillée avec votre fusil, puis placez le ballon sur la sortie d'air. Ouvrez maintenant la porte du conteneur pour faire apparaître une caisse tenue par deux chaînes. Placez les cartes à trous sur la base de chaque chaîne (petites fentes jaunes), puis la caisse se détachera. Tirez maintenant sur les 5 lanternes rouges qui sont suspendues dans le hangar, puis placez-vous sur la croix au sol, à proximité des singes assommés. Utilisez les pompons, puis lorsque le conteneur sera parti, rendez-vous dans le puits qui se trouvait juste en dessous.

Chapitre 8 - La décision de Jack

Utilisez les graines de bourgeons pourpres sur vous-même (héros de bel aspect). Emparez-vous de la mèche se trouvant au-dessus de vous, puis cliquez avec celle-ci sur la vitre située à 1h ("entrer balcon" devrait apparaître). Cliquez ensuite sur cette vitre nettoyée pour déclencher une séquence dans laquelle Jack va s'échapper. En allant quelque peu sur la droite, vous pourrez parler au petit homme en hauteur. Demandez-lui de l'aide en lui disant que vous n'avez pas le temps de lui expliquer, puis insistez sur le fait qu'il vous aide pour qu'il vous envoie finalement une ceinture. Allez maintenant à gauche, pour placer la ceinture sur le porte-drapeau. Utilisez ensuite ce dernier, et vous vous retrouverez sur le balcon du dessous. Entrez par la porte située sur la gauche, puis récupérez le bâton en forme d'allumette à droite de la chaise. Allez briser la vitre derrière laquelle se trouve une épuisette en utilisant la bague de votre famille, puis emparez-vous de l'épuisette. Sortez, puis cliquez avec celle-ci sur le pélican. Il crachera une vieille

boîte de conserve. Ramassez celle-ci, puis retournez à l'intérieur. Utilisez cette boîte de conserve sur le noeud gordien qui attache l'échelle, à droite de la bibliothèque. Servez-vous ensuite de l'échelle roulante pour atteindre le panier sur l'étagère, puis ramassez-le. Cliquez dessus une fois qu'il sera ajouté à l'inventaire, puis utilisez la dynamite ("pièce de pêche sportive") sur la trappe au sol. Utilisez ensuite le bâton en forme d'allumette sur les escaliers en feu, puis allumez la dynamite avec ce bâton enflammé. Echappez-vous par cette ouverture, parlez au petit homme, puis prenez enfin cette route vers l'inconnu...

Chapitre 9 - L'entraînement de Jack

Franchissez le pont situé un peu plus haut, puis entrez dans le temple, pour ensuite parler au prêtre. Présentez-vous, et demandez à commencer l'entraînement. Votre première tâche consiste à trouver le vide. Montez donc sur le socle situé au fond de la pièce, puis attendez un moment ou appuyez directement sur espace. Pour la deuxième tâche, montez maintenant sur la statue située à gauche du prêtre, puis emparez-vous de la flûte, du parasol et de la batte de criquet. Descendez au sol, pénétrez dans le tunnel de gauche, puis récupérez dans cette pièce le tuyau sale, le tuyau rouillé et le tuyau cabossé (en haut des escaliers). Parlez au prêtre, puis passez à l'action. Utilisez donc le tuyau cabossé sur la vanne bouchée (à droite, en haut des marches), placez la flûte sur la vanne abîmée de l'entrée, puis utilisez le parasol sur le tapis d'alimentation de droite. Fixez ensuite le tuyau sale sur le raccord inférieur de canalisation, puis le tuyau rouillé sur la vanne usée (à gauche en haut des marches). Frappez enfin la valve tordue (au centre, en haut des marches) avec la batte de criquet, puis dites au prêtre que vous êtes prêt.

Une fois dehors, traversez le tronc d'arbre qui fait office de pont sur la gauche pour vous retrouver à l'entrée de la grotte du tigre sacré. Une fois à l'intérieur de celle-ci, emparez-vous de la torche accrochée au mur, puis ramassez une bouteille vide un peu plus bas. Utilisez-la sur la toile d'araignée de gauche, puis continuez sur la droite, jusqu'à devoir effectuer un saut. Cliquez alors sur la grosse stalactite pour la faire trembler, puis cliquez encore et encore jusqu'à ce que votre écho la fasse tomber. Sautez ensuite pour rejoindre l'autre côté, puis continuez sur la droite pour ramasser le kit anti chauves-souris, ainsi que le fût d'eau-de-vie. Poursuivez à droite, puis vous trouverez le tigre mort et Montgomery. Suite à la discussion, ramassez un second fût d'eau-de-vie à sa gauche, puis repartez vers l'araignée géante. Utilisez les fûts d'eau-de-vie sur chacune des deux toiles, puis escaladez ensuite le rocher près du chariot. Placez-y la pièce de 1 shilling pour le faire tomber, puis redescendez. Emparez-vous du chariot, puis descendez encore d'un niveau. Récupérez le fond de fût brisé, associez celui-ci avec le kit anti chauves-souris. Repartez maintenant trouver le tigre sacré, pour utilisez le chariot sur ce dernier. Combinez ensuite le disque avec un trou au milieu avec le support pour tigre non terminé, puis sélectionnez l'expression "Miaouu, miaaouuu !"

Franchissez le portail de droite, puis dirigez-vous vers le pont pour rentrer à nouveau dans le temple. Allez ouvrir la porte de droite avec les clés que vous ont remis les prêtres, puis avancez vers le trône. Le petit homme vous expliquera votre prochaine épreuve. Suite à la discussion, sortez par la porte de gauche, puis avancez vers la droite pour passer la porte menant au village. Allez à gauche, puis débloquez la porte qui mène au marais. Avancez jusqu'au village, allez récupérer la feuille de vol à droite du stand de Rupia. Montrez à celle-ci votre certificat pour pouvoir accéder à la partie supérieure du village, puis parlez de Vincent à Gopesh. Suite à la cinématique, demandez à Louise de vous aider à reconstituer Vincent. Insistez pour ensuite lui dire de vous épargner les détails. Demandez-lui à quoi cela sert si le Kela Tara a brûlé, puis dites que le mariage aura lieu, pour ensuite redescendre dans la partie basse du village.

Allez trouver le boucher pour lui remettre la feuille de vol et lui faire ensuite avouer que c'est un poète secret. Dites que vous trouvez cela admirable, puis promettez de garder ce secret. Dites-lui ensuite que vous avez besoin d'un poème nommé Kela Tara. Repartez en direction du temple après avoir obtenu la procuration du boucher. Donnez-la au prêtre qui se tient derrière le comptoir puis regagnez la partie haute du village. Montez ensuite à l'étage supérieur par les escaliers du fond, puis allez secouer le cocotier pour récupérer les deux moitiés de noix de coco. Entrez dans la tour par la gauche pour aller trouver Vincent au bout de la terrasse et vous emparer du bandage sur le transat. Associez les moitiés de noix sur le bandage pour obtenir des bouche-oreilles. Allez trouver Shari en entrant dans l'escalier menant à la partie basse du village, mais sans les descendre, en sélectionnant plutôt "entrer plateau". Vous la trouverez sous le pavillon. Donnez-lui les bouche-oreilles, puis le poème du boucher.
Suite à la séquence, allez récupérer la tasse précieuse sur la table où se tenait Gopesh. Montez sur la terrasse où se tient Vincent, entrez dans la véranda et donnez la tasse à Rupia. Emparez-vous de la plante rare qui se trouvait derrière elle, mais celle-ci va tomber. Ramassez-la à côté du transat de Vincent, redescendez les escaliers, ramassez la robe de

mariée, puis montez les escaliers du fond pour ensuite entrer dans la pharmacie.

Donnez la plante rare à la pharmacienne, mais demandez une contrepartie. Dites-lui que vous voulez un remède pour le fiancé. Cliquez sur la robe de mariée pour l'enfiler, puis allez donner la potion à Vincent. Suite à la séquence, revenez à la pharmacie et enlevez la robe en cliquant une nouvelle fois dessus. Allez demander à Murphy (au bas des escaliers) s'il n'a pas une idée qui puisse vous aider, puis emparez-vous alors de la poêle qui pend de son sac. Allez frapper Shari (au pavillon) avec cette poêle. Après la séquence, allez parler au petit homme dans la salle du trône, il vous remettra la potion spéciale de rappel des souvenirs. Ressortez ensuite par la gauche, puis entrez dans l'ancien laboratoire, à droite de la porte qui mène au village.

Vous voici revenu à l'enfance, dans votre chambre. Ramassez le livre de contes au sol, puis la boîte de diable à ressort. Récupérez également un cube à jouer au sol, puis un second, ainsi qu'un lasso et une boîte rouillée sur l'étagère. Trouvez un troisième cube dans le placard, puis ôtez deux barres du berceau. Montez ensuite sur la chaise, puis sur la table. Ramassez le pistolet, insérez les deux barres du berceau sur les patères manquantes. Posez ensuite le livre de contes sur celles-ci et vous aurez créé une nouvelle marche, qui vous permettra d'atteindre la partie supérieure de l'étagère et ainsi récupérer le bateau pirate. Associez la tétine avec le pistolet, puis ajoutez-y le lasso. Ajoutez cette construction au bateau pirate, puis utilisez le tout avec le candélabre. Cliquez sur le bateau, puis redescendez au sol. Placez la boîte rouillée sous le cheval à bascule, utilisez-le. Une fois la boîte brisée, ramassez le couteau. Placez les 3 cubes sur le tabouret situé sous la fenêtre, posez ensuite le diable à ressort sur le tout, puis montez deux fois. Coupez la corde qui retient le bateau avec le couteau, passez par la fenêtre.

Chapitre 10 - Recherches

A nouveau dans la peau d'Amanda, commencez par récupérer la terre meuble sur le banc de gauche, puis tirez avec votre fusil sur le pigeon d'argile. Entrez dans la galerie, descendez les escaliers pour aller récupérer la valise de soins sur l'étagère de droite. Remontez pour sortir sur la véranda, posez la valise sur le socle où se tenait le pigeon d'argile. Tirez sur celle-ci, récupérez le stéthoscope. De retour à l'intérieur, contournez l'étage pour vous retrouver sur le couloir de droite, puis allez au bout pour utiliser le couteau de Jack sur le cadran de l'horloge. Retournez à l'autre bout du couloir pour entrer dans la chambre d'Amanda, utilisez les aiguilles de l'horloge sur la porte gauche du placard situé dans le coin de la pièce. Sortez de votre chambre, puis allez parler à Mrs Thatcherby. Demandez-lui si elle travaille ici, puis si elle est aussi chargée des boissons fraîches. Demandez ensuite qu'elle vous en apporte une, puis acceptez la limonade. Tentez de rentrer dans le bureau, puis la servante vous remettra la limonade. Associez-la avec la terre meuble pour obtenir de la boue, puis allez mettre celle-ci sous les pieds du gorille qui dort au bas des escaliers. Parlez-lui pour le réveiller, puis une fois que Mrs Thatcherby descend nettoyer, remontez pour entrer dans le bureau du docteur. Emparez-vous du portrait du gorille derrière-vous, ressortez pour aller le poser sur le mur de portraits de droite, juste avant la porte de la véranda. Il vous faut le substituer à celui de Mrs Thatcherby. Descendez ensuite parler à cette dernière en lui disant que vous avez l'impression que quelqu'un s'est amusé dans la galerie de portraits. Suite à la séquence, récupérez le seau vide au bas des marches, puis allez le remplir au niveau du robinet de gauche de la véranda. Utilisez le seau d'eau sur le charbon ardent de la cheminée située derrière le gorille et ramassez un morceau de charbon froid. Retournez au niveau de la galerie de portraits pour utiliser ce charbon froid sur le portrait de Thatcherby et allez lui dire à nouveau que quelqu'un s'est amusé avec les portraits. Après la nouvelle cinématique où le pauvre gorille en prend pour son grade, remontez dans le bureau du docteur pour récupérer le disque de musique classique, à droite de la plante carnivore. Placez le disque sur le gramophone, puis récupérez la bouteille d'ouzo dans le globe. Tournez la manivelle du gramophone, allez vite utiliser l'ouzo sur le bac de la plante carnivore. Placez le stéthoscope sur le coffre-fort pour l'ouvrir, puis cliquez sur le papier placé à l'intérieur.

Chapitre 11 - Dans la gueule du loup

Vous voici tout nu sur un étroit rebord... Longez celui-ci par la droite jusqu'à trouver le docteur et Amanda en train de discuter dans la Véranda, où il vous faudra allumer le robinet. Le docteur ayant changé de place, vous pouvez rejoindre la porte menant à la galerie. Descendez sonner la cloche à gauche de la cheminée, puis, une fois que la servante est descendue, remontez pour tenter d'entrer dans la chambre d'Amanda. Trop tard, vous voici caché à côté de l'horloge. Passez la porte signalée par une défense d'entrée (petite salle), puis allez toucher le store de la pièce. Sortez ensuite

par la fenêtre, puis vous pourrez atteindre la chambre d'Amanda. Ouvrez le tiroir et la porte gauche de l'armoire, puis ramassez vos affaires pour vous habiller. Ressortez dans le couloir pour descendre les escaliers et aller vers la porte d'entrée du bâtiment à droite. A droite de celle-ci, récupérez le message accroché au tableau, ainsi que son aimant (automatique), puis allez ramasser le fil bleu non loin des marches de gauche. Associez le fil à l'aimant et remontez au niveau de l'horloge. Utilisez cette canne à pêche sur l'horloge comtoise et vous revoici en possession de votre couteau. Entrez à nouveau dans la chambre du gorille, puis récupérez la statue de gorille et les cachets d'aspirine, avant de repartir pour la véranda. Récupérez l'arrosoir vide ainsi que la scie de jardinage sur la gauche, puis remplissez l'arrosoir en cliquant avec sur le robinet. Repartez sur la gauche en longeant le rebord vers la fenêtre de la chambre d'Amanda, pour trouer le vieux parapluie et venir l'utiliser sur le trousseau de clés situé à droite du docteur. Entrez dans son bureau grâce à celui-ci, puis utilisez les clés sur les tiroirs du bureau pour vous emparer de leur contenu (3 tiroirs sur les 4 contiennent des têtes de statuettes et le 4ème semble renfermer quelque chose de secret). Ramassez le stylo plume, puis placez chaque tête sur leur corps respectif. Dissolvez les cachets d'aspirine dans l'arrosoir rempli d'eau et allez verser le tout dans le bac de la plante carnivore. Donnez-lui ensuite à manger la statuette de singe, et il ne vous restera que la tête, à placer sur la 4ème statuette. Tournez maintenant toutes les têtes, en cliquant sur chacune d'elles. Coupez ensuite le câble d'alimentation du téléphone avec votre couteau, puis utilisez le stylo-plume sur la lettre de licenciement, pour ensuite la donner à Mrs Thatcherby. Sortez du bureau, puis dites au docteur T. que vous avez détruit ses plans, pour ensuite gentiment demander au gorille de vous laisser passer.

Montez sur l'aile supérieure de l'avion pour couper au couteau les cordes des réservoirs gauche et droit, puis prenez la combinaison de vol de singe avant de redescendre et d'ouvrir la trappe de droite. Ramassez donc le contenu de celle-ci, puis utilisez le couteau sur la combinaison de vol. Ouvrez le couvercle moteur situé au dos d'Amanda, puis placez-y le tuyau souple. Versez le contenu du jerrican d'essence dans le moteur, puis récupérez une barre verticale cassée sur la droite de Jack. Jetez-la sur le singe, tirez ensuite la ficelle d'ouverture de son parachute. Ramassez le tournevis à l'arrière de l'avion, puis utilisez le câble de téléphone sur la gouverne de profondeur. Dévissez ensuite l'axe de train grâce au tournevis et utilisez-le enfin sur la gouverne de profondeur.

Chapitre 12 - La décision

Après avoir discuté avec Amanda, plusieurs chemins s'offrent à vous, notamment un passage en bas sur votre gauche menant à des plantes carnivores géantes, puis un passage plus en hauteur, toujours à gauche, vous menant vers l'autre côté du lac. Commencez par aller observer le coin des plantes carnivores, puis suite à la petite séquence, ramassez le squelette, pour ensuite revenir vers votre avion et monter plus en haut à gauche afin de rejoindre l'autre côté du lac, jusqu'à trouver le ballon du docteur T. Ôtez la tige de bambou près des rochers, puis récupérez une bière dans la caisse à proximité de Montgomery. Revenez vers l'endroit où se trouve Vincent pour descendre plus bas et trouver l'autre partie de votre avion détruite. Placez le bambou sur la queue de l'avion, puis cliquez ensuite dessus. Regardez le lit de rivière à sec, au sol à droite de la carcasse, au pied de l'arbre. Placez le squelette à cet endroit, puis ajoutez-y la bière. Actionnez une nouvelle fois la baguette de bambou, puis ramassez la bière devenue fraîche, pour aller l'apporter à Montgomery. Dites-lui qu'il redevienne sérieux et que c'en est assez du temps des récriminations. Ajoutez que vous n'avez reçu aucun soutient de sa part, puis que vous allez voir ce que vous pouvez faire. Allez maintenant parler au singe déserteur dans le cocotier, puis demandez s'il n'est pas le singe qui pédalait dans la hutte. Dites qu'il s'agit d'un malentendu et demandez à être amis. Emparez-vous de la noix de coco, puis retournez vers la carcasse d'avion sur laquelle vous aviez placé la baguette de bambou, pour utiliser le peigne-scie sur l'arbre à proximité.

Suite à la cinématique, ramassez la branche creuse de l'arbre, puis retournez au niveau du ballon du Docteur, pour le franchir et vous retrouver au bout, vers la passerelle apparue. Montez sur celle-ci (entrer statue) pour trouver le Docteur, après les éoliennes. Avancez entièrement à gauche pour placer la branche creuse sur les rochers, puis ajoutez la ceinture abdominale sur la parure de couronne. Placez-y ensuite la noix de coco, puis observez la séquence. Revenez ensuite en arrière pour refranchir la passerelle et aller quelque peu à droite, afin d'entrer au niveau de la pierre vers le pont béni. Vous revoici près de l'autre partie de la carlingue, avec une manivelle à ramasser tout près de vous. Allez couper l'écorce du caoutchoutier avec votre couteau, puis montez un peu plus à droite pour demander de l'aide au petit homme. Il vous remet alors la petite forme d'os rituelle, à utiliser avec le caoutchouc qui s'échappe de l'écorce. Allez donner ceci aux plantes carnivores géantes (une par une), puis vous pourrez franchir le passage vers la droite. Utilisez alors la manivelle sur la petite serrure de droite, puis retournez trouver Amanda pour lui dire que vous avez besoin de ses connaissances techniques. Escaladez alors le rocher sur la gauche et entrez par la petite trappe. Vous voici face au

docteur T. Demandez-lui pourquoi il est resté s'il savait que vous viendriez, puis vous voici pris au piège.

Cliquez donc sur la théière pour récupérer un sachet de thé, puis récupérez la canne violette contre le mur. Utilisez le sachet de thé sur les câbles électriques pendants, puis la canne sur l'écoutille de la porte. Entrez sur le pont, puis entrez vers la plate-forme supérieure. Ouvrez la trappe avec le couteau, puis prenez le fusible brûlé, pour ensuite entrer dans la plate-forme des baraques. Dites à Amanda que vous allez visiter les alentours, puis ramassez la cale de frein sur la droite. De retour à la plate-forme supérieure, utilisez celle-ci avec le porte-fusible, puis revenez à la plate-forme des baraques. Entrez dans les baraquements sur la droite, puis pressez le bouton vert de gauche. Allez ensuite récupérer une bobine de fil sur un des lits de droite, puis ouvrez le placard le plus à droite, afin d'en récupérer le cintre. Rejoignez le pont à droite, puis associez la bobine au cintre pour ensuite utiliser le tout sur le tableau électrique où se tient Amanda. Utilisez enfin le fusil de votre inventaire pour déclencher la séquence de fin de chapitre.

Chapitre 13 - Le combat ultime

Dirigez-vous à gauche pour aller récupérer le cordage et la pagaie de secours. Entrez dans la cabine, puis décrochez le panneau sur lequel est accroché un fer à cheval derrière vous. Emparez-vous également du tire-bouchon, puis cliquez sur le mini-bar avec celui-ci. Ouvrez ensuite ce dernier pour trouver un bac à glaçons, puis placez le panneau contenant le fer à cheval dans le four. Récupérez le tout avec la pagaie, utilisez par-dessus le bac à glace, puis associez enfin le cordage au fer à cheval. Sortez, pour utiliser votre grappin improvisé sur la barre du gouvernail derrière lequel se tient le docteur T. Montez sur le rebord du dessus, pour utiliser le gouvernail, puis ouvrez ensuite la valise contenant les fusées de détresse avec le couteau. Récupérez ensuite les fusées, pour les donner à Amanda après être redescendu. Remontez, puis vous devrez effectuer un saut sur une première plate-forme à droite ("vide béant") puis sur une seconde ("ravin sans fond"). Montez plus haut en plaçant le pointeur au-dessus du bras gauche de la statue de singe, afin qu'il prenne la forme d'une échelle (montez avec un clic droit), puis suite à la petite séquence, récupérez le bras du singe. Revenez sur le rebord situé au-dessus d'Amanda, pour aller fixer le bras sous la porte cassée située à gauche de la valise. Effectuez à nouveau les deux sauts sur le côté, puis montez cette fois par l'accès situé à droite de la statue de singe. Sautez en direction du câble, puis coupez-le au couteau afin de déclencher la séquence finale...

Débloquer les bonus

Ceux-ci vous permettent d'accéder au musée de cire et au mode historique en cliquant sur "matériaux bonus" dans le menu.

Chapitre 2 :
Ramassez 3 boîtes de thé vides en descendant sous la fenêtre des guêpes, puis allez les placer sur la pile avec les autres boîtes dans le magasin.

Chapitre 3 :
- Trouvez 5 étoiles de mer. Une au tout début, près de la tirelire en forme d'éléphant, une seconde dans la grotte, puis deux autres à la sortie de celle-ci, avant de monter les escaliers. Vous trouverez la 5ème à proximité du hameçon.
- Récupérez le sac marin en même temps que le ver à bois et la canne à pêche, pour le placer plus tard dans la chambre n°7 de l'hôtel.

Chapitre 4 :
Après que Louise ait innocenté Pandu auprès des gardes, retournez lui parler de sa petite-fille et demandez à obtenir la marmelade. Allez ensuite remettre celle-ci à Shari, puis elle vous rendra le pot vide. Retournez dans la chambre n°7 pour récupérer une chaussette rouge et entrez dans le marais (par le chemin au nord des planches menant à la hutte verte) pour ramasser une bougie. Associez celle-ci avec le pot vide, puis mettez le tout dans la chaussette rouge. Allez placer le tout à l'arrière de l'éléphant, à la place de son feu cassé. Redemandez une fois de plus aux gardes de laisser passer l'éléphant.

Chapitre 6 :
- Réparez le bateau avec le marteau et le pinceau.
- Entaillez les 7 citrouilles situées près de la charrette cassée avec le couteau.

Chapitre 8 :
Rassemblez les 3 trophées pour les placer ensuite sur les podiums dans la salle de l'échelle coulissante (vous trouverez deux trophées sur le balcon qui entourent l'extérieur de la pièce, puis un dans cette même pièce).

Chapitre 9 :
Ramassez le bogue majeur juste sous le tronc d'arbre faisant office de pont après que vous ayez fait croire au prêtre que le tigre a rugi, puis apportez-le aux soldats britanniques.

Chapitre 12 :
Récupérez la pierre d'orientation en coupant les lianes dans le coin gauche après avoir passé le ballon échoué, pour ensuite l'assembler avec la pierre indicatrice que vous trouverez juste avant de franchir le passage qui vous mène aux plantes carnivores géantes.

Jack l'Eventreur : New-York 1901

© MC2 France / Galilea 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Jack l'Eventreur est un jeu très linéaire. Pour avancer, il suffit souvent de s'assurer de parler à toutes les personnes présentes en épuisant les possibilités de dialogue et de bien fouiller les décors à la recherche d'objets. Si vous gardez cela à l'esprit, il n'y a pas de raison que vous n'arriviez pas à avancer facilement. Si cependant vous êtes bloqué et que vous ne savez plus quoi faire, cette solution vous sera utile. Le jeu étant découpé en jour, ce qui suit décrit les actions à effectuer pour chacun d'entre eux. Pour plus de lisibilité, les objets importants sont inscrits en gras. Je rappelle qu'un simple clic droit suffit pour afficher l'inventaire et la carte sur laquelle vous pouvez vous déplacer à tout moment. Le clic gauche vous permet de bouger lorsqu'une flèche apparaît à l'écran, mais aussi de dialoguer, d'observer et de prendre des items.

Jour 1 - 16 novembre 1901 - journée

- New-York Today
Le jeu commence alors que vous êtes dans votre bureau, au journal New York Today. Votre rédacteur en chef, Monsieur Bur, veut vous parler : vous entendez sa voix au loin. Direction : son bureau. Il vous demande si vous avez lu le journal concurrent. Ramassez le **Daily Illustrated du 16 nov.** sur la table, puis parlez au rédacteur en chef. Il vous demande d'écrire une chronique par jour sur les meurtres inexpliqués que l'on attribue à Jack l'Eventreur. Allez discuter avec Paul, votre confrère. Dans votre inventaire, prenez l'étiquette du poste de police et placez-la sur la punaise libre de la carte. Vous pouvez maintenant cliquer sur le poste de police pour vous y rendre.

- Poste de police
Parlez à Jeff à l'accueil : il vous dit d'aller voir le commissaire Carter, ce que vous devez faire en vous rendant dans son bureau. Une fois la discussion terminée, prenez le **rapport préliminaire** sur la table. Celui-ci vous donne accès à 2 nouveaux lieux : le Blue Velvet et la scène du crime du 15 nov.. C'est par ce dernier endroit que nous allons commencer.

- Scène du crime du 15 nov.
Regardez au sol, il y a un **croquis de la scène du deuxième crime**. Montez les escaliers et retournez-vous pour trouver un second **croquis de la scène du deuxième crime**. Observez le corbeau sur la rampe : vous avez un flash. Sur votre carte, cliquez sur "Blue Velvet".

- Blue Velvet
A droite se trouve la porte qui donne sur le Blue Velvet qui est en fait un bordel. Il faut frapper 2 fois pour que l'on vous laisse entrer. Allez parler à la dame qui vous dit que la victime (Lizzie) connaissait une chanteuse du Red Chapel. Retournez-vous et prenez le **prospectus du Red Chapel** sur la table pour pouvoir vous y rendre.

- Red Chapel
Jason vous parle d'un illustrateur. Après la discussion, allez dans la ruelle de droite et sonnez à la cloche pour qu'on vous ouvre. Parlez avec Abigail qui vous apprend que Lizzie portait une robe bleue et avait un carton à chapeau le jour du crime. Vous avez assez d'information pour faire votre article : retournez au journal.

- New-York Today
Questionnez Paul au sujet de l'illustrateur : il vous promet d'en parler à Patrick, le jeune vendeur de journaux. Allez

taper votre article en cliquant sur votre machine à écrire. Son titre : "Le retour de Jack l'Eventreur ?"

Jour 1 - 16 novembre 1901 - soirée

- Red Chapel
Entrez dans le théâtre et passez dans l'arrière-salle pour parler avec Abi qui vous dit qu'elle a des infos mais qu'elle n'a pas le temps de vous les dire puisqu'elle entre en scène. Le directeur du théâtre vous surprend et précise que vous ne pourrez parler à Abigail qu'une fois qu'il y aura un article sur son spectacle dans votre journal.

- Blue Velvet
Ecoutez la conversation entre le bookmaker et son client, puis entrez dans le bordel. Montez à l'étage pour discuter avec Gilda. Ressortez et regardez la lune : la journée se termine.

Jour 2 - 17 novembre 1901 - journée

- New-York Today
Prenez le **daily Illustrated du 1er nov.** sur votre bureau. Entrez dans le bureau du chef qui vous félicite. Allez parler à Paul. Il fera l'article sur le spectacle uniquement si vous lui dégotez un billet pour le championnat de baseball. Placez le lieu de la scène du crime du 1er nov. sur votre carte.

- Scène du crime du 1er nov.
Regardez le corbeau à gauche sur la pompe à eau. Vous avez un flash.

- Blue Velvet
Parlez à Patrick qui vous apprend que Patson, le bookmaker possède un entrepôt non loin de là. Avancez jusqu'au bout du niveau. Il y a quelques marches qui descendent vers l'entrepôt. Juste devant celles-ci, à côté d'une roue en bois, vous trouvez une **barre de fer**. En bas des marches, à côté de la rampe prenez le **fil de fer**. Utilisez la barre de fer ou le fil de fer sur la porte. Patrick arrive et vous dit qu'il faut en fait frapper à un certain rythme pour que Patson ouvre. Frappez à la porte et entrez. Parlez à Patson, puis allez dans la salle du fond au sous-sol et Patson vous dira qu'un billet pour le match de baseball coûte 12 $. Pour avoir l'argent, il vous faut jouer les quelques pièces de votre inventaire dans la machine à sous. Une fois que vous avez les 12 $ (vous pouvez jouer plus longtemps pour avoir plus d'argent si ça vous chante), donnez-les à Patson et prenez le billet de **baseball**.

- New-York Today
Donnez le billet à Paul et prenez sa **carte de visite** sur la table.

- Red Chapel
Entrez dans le théâtre par la porte de derrière (petite ruelle de droite, actionnez la petite clochette). Donnez la carte de visite au directeur : il vous laisse entrer. Allez parler à Abigail qui est sur scène (porte de gauche). Elle vous apprend que le nom de l'illustrateur est Silk.

- Poste de police
Parlez au commissaire Carter et prenez le **rapport d'autopsie** sur la table.

- New-York Today
Parlez à votre patron pour qu'il prenne rendez-vous avec Silk, puis allez taper votre article qui aura cette fois comme titre "Dans les bas-fonds".

Jour 2 - 17 novembre 1901 - soirée

- New-York Today
Lire la note du rédac chef sur sa porte qui fixe le rendez-vous avec Silk au lendemain.

- Blue Velvet
Une fois que la discussion avec Jason est terminée, regardez sur votre gauche : il y a un monsieur collant des affiches

qui a un carton à chapeau. Entrez dans le bordel, un chinois va passer avec un carton à chapeau. Mais tout le monde en a ma parole ! Ressortez et revenez devant les affiches de l'entrée du niveau. Prenez l'**annonce** qui est collée. Vous apprenez qu'on recherche un livreur à la blanchisserie Wang.

- Red Chapel
Entrez dans le théâtre et parlez à Paul qui est installé à la table du font. Ecoutez Abigail chanter. Ressortez et passez à l'arrière de la buanderie. Ouvrez la porte en bois. Vous vous retrouvez face à une porte fermée. A gauche de celle-ci, il y a deux interrupteurs avec les animaux de l'astrologie chinoise. Il va falloir les placer correctement pour pouvoir ouvrir la porte. Observez l'annonce : un dragon est dessiné. Tournez le premier interrupteur de façon à mettre le symbole du dragon vers le haut. Ensuite, tournez le second interrupteur jusqu'à entendre un son : la porte est déverrouillée. Entrez et parlez à l'homme.

Jour 3 - 18 novembre 1901 - journée

- New-York Today
Allez écouter la conversation entre Silk et Bur depuis le pas de la porte du bureau de votre rédacteur en chef adoré. Entrez dans le bureau et parlez à Silk. Il vous apprendra que les boîtes à chapeaux servent souvent à effectuer des livraisons discrètes. Allez voir sur votre bureau, il y a un paquet qui provient de Jack l'Eventreur. A l'intérieur ? Un des doigts de Lizzie. Beurk ! Vous avez un malaise.

Jour 4 - 19 novembre 1901 - journée

- New-York Today
Parlez à Bur, il a rédigé l'article à votre place car vous étiez dans l'incapacité de réfléchir après votre malaise de la veille. Revenez à votre bureau pour lire la lettre que vous a laissé Paul. Il est retourné interviewer Abigail et vous précise que la police est venue récupérer le mystérieux colis pour enquêter.

- Poste de police
Parlez au commissaire et à Jeff. La police semble avoir trouvé les coupables : ce sont les trafiquants d'opium.

- Red Chapel
Sur la porte principale de la buanderie, lisez l'annonce : les locaux sont à louer. Entrez au théâtre par derrière pour parler à Abigail et à Paul qui sont installés à une table (pour y aller, prenez à gauche et passez le rideau). Pour eux, l'affaire a été classée trop vite. Paul vous recommande de faire appel à des détectives privés. Prenez la **petite annonce** sur la table. Elle vous donnera accès à un nouveau lieu : l'agence Pikerten.

- Pinkerten
Parlez au monsieur de l'entrée qui vous dit que l'agence peut vous aider. A droite, appuyez sur le bouton pour pouvoir parler au légiste. Donnez-lui le rapport d'autopsie. Il vous dit de repasser demain pour avoir ses conclusions. Allez voir les dossiers. Cliquez sur celui de 1888 et lisez les différents documents concernant Jack l'Eventreur. Sur les étagères, vous trouverez un dossier sur l'affaire du Whitechapel. Lisez-le car à l'intérieur se trouve la **carte d'emprunt de l'agent Freeman**. A côté de la carte des chemins de fer de Manhattan, il y a une commode. Ouvrez le deuxième tiroir de gauche pour lire différents documents sur Freeman et prendre une **fiche criminelle**. Sous la carte, il y a un objet qui produit de la lumière et qui sert aux analyses graphologiques. Posez la 1ère lettre puis la lettre originale de Jack dessus. Faites correspondre les termes "Dear" puis "Jack The Ripper" : l'écriture est la même ! Une petite musique se déclenche. Reprenez vos lettres et partez.

- New-York Today
Retournez à votre bureau et cliquez sur votre machine à écrire pour taper la chronique du jour. Son titre : "Les mirages de l'opium".

Jour 4 - 19 novembre 1901 - soirée

- Blue Velvet
Jason vous demande des pièces. Donnez-lui-en pour qu'il vous parle de la première victime du meurtrier. Entrez dans le

bordel pour discuter avec la dame de l'accueil puis à Gilda au premier étage qui vous parle d'un hospice louche.

- Red Chapel
Entrez dans le théâtre. Regardez le film. Ressortez et observez la lune pour que la journée se finisse.

Jour 5 - 20 novembre 1901 - journée

- New-York Today
Parlez à Bur. Il vous permet de continuer votre enquête malgré le classement de l'affaire par la police.

- Pinkerten
Allez parler au légiste pour qu'il vous rende le rapport d'autopsie. Lisez-le et prenez-le. Vos soupçons se portent maintenant sur un médecin.

- Red Chapel
Parlez à Patrick qui vend des journaux devant le théâtre. Il vous dit que Jason le clochard pourra certainement vous renseigner sur l'hospice.

- Blue Velvet
Parlez à Jason et à son ami. Ils vous disent que l'hospice est dans l'hôpital et que le Docteur Tumbletwo est très suspect. Ils vous donnent un **ticket d'hospice** qui permet d'avoir la destination sur la carte.

- Hôpital
Passez par la porte de droite, puis dans le couloir de gauche pour parler à une dame qui fait le ménage. Elle vous dit que Tumbletwo est chirurgien et qu'il reviendra d'un congrès demain soir. Descendez les escaliers. Retournez-vous pour constater que la petite armoire est verrouillée. Continuez dans le couloir : la porte sur la droite est aussi fermée.

- New-York Today
Parlez à Bur et à Paul. Allez taper votre article qui aura pour titre "Organes manquants".

Jour 5 - 20 novembre 1901 - soirée

- Red Chapel
Entrez dans le théâtre pour écouter Abigail chanter un morceau très enjoué.

- Hôpital
Prenez la porte de droite, tournez à droite et regardez la table sur votre gauche : il y a une **pince médicale** que vous pouvez prendre. Descendez au sous-sol. Retournez-vous et ouvrez la petite armoire avec la pince médicale. Prenez la **clé de la morgue**. Allez au bout du couloir pour ouvrir la porte grâce à cette clé. Un homme s'enfuit. Vous le poursuivez jusqu'à un abattoir. Vous ne pouvez pas en sortir. Tirez la corde qui se trouve à droite de la porte blanche. Sauvegardez votre partie, car vous allez devoir réussir une énigme chronométrée. En effet, lorsque vous allez entrer dans la chambre froide (de l'autre côté de la porte blanche), le froid étant intense, vous ne pourrez pas y rester longtemps : lorsque la jauge bleue qui s'affiche en haut à gauche de l'écran est pleine, vous mourrez de froid. Entrez et prenez rapidement la carcasse de viande pour la placer sur la balance qui se trouve dans la pièce précédente. Hélas, celle-ci pèse 100 livres : c'est trop, il va falloir la découper. Reprenez la carcasse et posez-la sur la table au fond de la pièce. Puis, prenez le couteau de boucher qui se trouve sur le mur à côté de la porte d'où vous êtes arrivé pour pouvoir l'utiliser sur la viande. Prenez le morceau de droite et pesez-le : 55 livres. C'est bon, vous pouvez le porter et le pendre au crochet de la chambre froide pour pouvoir tirer sur la corde et sortir.

Jour 6 - 21 novembre 1901 - journée

- New-York Today
Parlez à votre ami Paul.

- Hôpital

Allez au sous-sol pour prendre la **clé du bureau Tumbletwo** dans la petite armoire. Ensuite, utilisez-la sur la porte de son bureau. Regardez à droite du diplôme du docteur : si vous appuyez sur le morceau de bois vous verrez qu'il y a un emplacement pour une clé. Lisez l'agenda sur le bureau, puis ouvrez l'encrier pour prendre la **clé de tiroir**. Utilisez-la immédiatement sur celui de gauche pour lire le document qui s'y trouve. Remettre la clé dans l'encrier.

- Pinkerten
Allez parler à la documentaliste qui vous donne la **clé des fichiers criminels** vous permettant d'ouvrir l'armoire sur votre gauche. Regardez les documents de la lettre T et J.

- Blue Velvet
Parlez à Patrick qui suggère d'interroger Patson, ce que vous allez faire illico. Celui-ci vous remet un **passe**.

- Hôpital
Allez voir devant la porte du Docteur Tumbletwo : il y a quelqu'un.

- Red Chapel
Entrez dans le théâtre par derrière pour interroger Abigail qui vous remet un **revolver**.

- New-York Today
Parlez à Paul puis allez taper votre article du jour sur votre machine à écrire préférée. Son titre sera "L'hospice de l'angoisse".

Jour 6 - 21 novembre 1901 - soirée

- Hôpital
Allez dans le bureau du docteur Tumbletwo et utilisez le passe dans la serrure sous le bout de bois à droite du diplôme. Vous pouvez ouvrir la porte secrète. Une fois dedans, regardez au sol sur votre gauche, il y a une lampe : vous pouvez allumer. Une fois que c'est fait, descendez les escaliers. Visitez les lieux : vous pouvez voir des organes, un corps et des livres. Une fois fait, ouvrez un des casiers : vous espionnez une conversation entre 3 hommes dont le docteur Tumbletwo. Soudain, le commissaire appelle et précise qu'il y a eu un nouveau meurtre et qu'il va amener le corps à la morgue.

Jour 7 - 22 novembre 1901 - journée

- New-York Today
Parlez à Bur, prendre le Daily du jour sur la table de Paul. Le journal parle déjà du nouveau meurtre !

- Red Chapel
Entrez dans le théâtre par derrière pour parler à Abigail, puis rendez-lui le revolver.

- Poste de police
Parlez au commissaire et prenez le rapport de police sur son bureau. Celui-ci vous permet d'accéder à un nouveau lieu.

- Scène du crime du 21 nov.
Prenez le **croquis du crime** au sol.

- Red Chapel
Prenez la **deuxième lettre de Jack** que vous tend Patrick puis parlez lui : il ne sait pas qui a pu mettre cette lettre sur sa pile de journaux.

- New-York Today
Parlez à Bur et à Paul et allez écrire votre papier au titre très évocateur : "Les lettres sanglantes".

Jour 7 - 22 novembre 1901 - soirée

- Hôpital
Parlez à la personne de l'accueil et allez consulter l'agenda du docteur Tumbletwo dans son bureau.

- Red Chapel
Entrez et allez parler au directeur à la table du fond. Ecoutez Abigail chanter si vous aimez les ballades.

- Blue Velvet
Parlez à l'homme qui se tient près de l'accueil et qui vous confirme que le docteur est bien là. Il est en train de s'occuper de Gilda qui est souffrante. Rendez-lui la clé de son bureau.

- Hôpital
Parlez à l'homme de l'accueil, puis sortez dans un niveau qui dispose d'un extérieur (Blue Velvet par exemple) et regardez la lune.

Jour 8 - 23 novembre 1901 - journée

- New-York Today
Parlez à Paul, puis allez prendre l'**affiche du moulin rouge** sur votre bureau.

- Red Chapel
Parlez avec Abigail qui, suite à l'article dithyrambique de Paul, a décroché une audition avec un impresario.

- Pinkerten
Regardez dans l'armoire à la lettre S pour avoir des informations sur Silkner alias Silk. Hélas, il n'y a rien. Parlez à la documentaliste qui vous dit d'envoyer un télégramme aux correspondants étrangers. La machine qui permet d'en envoyer est sur un bureau face à l'entrée de l'agence. Vous avez la correspondance des lettres et des chiffres avec le morse sur le papier de droite. 2 symboles différents existent le point (.) et le tiret (-). Vous pouvez valider avec la flèche vers l'avant (>), vous pouvez annuler votre dernière entrée grâce à la flèche pointée vers l'arrière (<). Il faut donc demander au correspondant de Londres s'il a des infos sur Silkner. Le code de Londres étant, d'après le papier, 3912, il faut donc taper sur la machine :
Pour Londres : **...-- > ----. > .---- > ..--- >** et validez en actionnant la poignée
Pour Silkner : **... > .. > .-.. > -.- > -. > . > .-. >** et validez en actionnant la poignée, vous entendrez une petite musique si l'opération a été correctement effectuée.

- Red Chapel
Parlez à Patrick, il a un message de Patson pour vous.

- Blue Velvet
Allez voir Patson pour lui remettre l'affiche du Moulin Rouge et le passe.

- New-York Today
Allez voir Bur qui vous dit qu'il est temps d'écrire votre chronique quotidienne. Cette fois, son titre sera : "Peur sur le Low Side".

Jour 8 - 23 novembre 1901 - soirée

- Blue Velvet
Parlez à Jason, puis entrez dans le bordel pour interroger Gilda au premier étage.

- Red Chapel
Allez écouter Abigail chanter, puis ressortez du théâtre et regardez la lune.

Jour 9 - 24 novembre 1901 - journée

- Pinkerten

Parlez à la documentaliste. Il y a un **télégramme** pour vous.

- Red Chapel
Parlez à Patrick qui vous dit que Sally la Rouge vous attend dans la rue de l'ancienne blanchisserie. Allez-y pour la trouver. Après la conversation, une nouvelle destination apparaîtra sur la carte. Avant de vous y rendre, passez faire un tour au théâtre : Abigail n'est pas là : elle passe une audition.

- Atelier de Silk
La **clé de l'atelier** est sur la porte d'entrée elle-même, sous la pièce métallique qui pivote. Utilisez-la. Une fois à l'intérieur, regardez le livre sur le lit, puis allez au fond de la pièce. Montez sur le tabouret pour regarder à la fenêtre. Un homme entre dans la pièce, mais ressort immédiatement. Regardez sur l'étagère de droite et prenez le **flacon vide**. Proche de la porte d'entrée, vous pouvez voir un seau rempli de sang. Remplissez le flacon vide pour obtenir un **flacon de sang**. Sortez et remettez la clé de l'atelier à sa place sur la porte, derrière la petite pièce métallique.

- Pinkerten
Remettez le flacon de sang au légiste.

- New-York Today
Parlez à Paul et à Bur. Allez rédiger votre papier qui aura pour titre "Une saison en enfer".

Jour 9 - 24 novembre 1901 - Soirée

- Atelier de Silk
Montez par l'échelle à incendie pour voir Silk qui peint dans son atelier. Allez devant sa porte pour surprendre une conversation : un nouveau meurtre a eu lieu et la nouvelle destination s'affiche sur votre carte.

- Scène du crime du 24 nov.
La police mène son enquête. Regardez le corbeau : vous avez un flash. Ensuite, observez l'homme qui dessine : c'est Silk. Enfin, regardez le corps de la victime : il s'agit de Sally la Rouge. Le commissaire veut vous voir demain dans son bureau. Regardez la lune pour que la nuit passe.

Jour 10 - 25 novembre 1901 - journée

- New-York Today
Parlez à Bur puis prenez le **Daily Illustrated du 25 nov.** sur le bureau de Paul.

- Poste de police
Parlez à Jeff qui vous dit que le commissaire n'est pas encore là.

- Pinkerten
Parlez au légiste qui vous dit que le sang trouvé dans l'atelier de Silk était du sang de boeuf.

- New-York Today
Sauvegardez absolument votre partie à cet endroit car le jeu risque de bugger. Passez à votre bureau : Paul et Abigail sont là, mais surtout, il y a une **troisième lettre de Jack**. Parlez à vos deux amis, et regardez le calendrier sur votre bureau. Prenez le stylo rouge et pointez les dates des meurtres de Londres que vous avez sur votre document "Crimes Whitechapel". Puis, notez en bleu les dates des crimes de New York que vous avez sur votre carte. Concrètement cela donne :

* En rouge : 31 août, 8 et 30 septembre, 9 novembre
* En bleu : 31 octobre, 15, 21 et 24 novembre

La sauvegarde que je vous ai demandé d'effectuer en début de niveau vous servira au cas où vous ne pourriez pas prendre le stylo bleu. En effet, il y a parfois un bug à cet endroit : rechargez la sauvegarde et le bug sera sûrement résolu. Une fois que c'est fait, vous remarquez que les dates ne correspondent pas. Reprenez le stylo bleu et entourez le 27 novembre (jour de Thanksgiving). Parlez à Paul, vous allez recevoir un appel de la police : le commissaire veut vous voir.

- Poste de police
Parlez à Jeff, puis à Silk et encore à Jeff. Le commissaire est enfin prêt à vous recevoir. Allez dans son bureau. Il vous dit de vous tenir tranquille et d'abandonner votre enquête.

- Pinkerten
Parlez à la documentaliste qui vous remet un annuaire. Ouvrez-le, sélectionnez le Low Side District et cliquez sur la carte à gauche. Il vous faut placer les épingles sur l'emplacement des 10 bars (la liste est dans l'annuaire). Parcourez la carte avec une punaise : elle changera de couleur lorsque l'emplacement est bon. Une fois que c'est fait, les lieux des crimes apparaîtront.

- New-York Today
Allez écrire votre chronique qui aura pour titre "Le tueur rôde toujours".

Jour 10 - 25 novembre 1901 - soirée

- Red Chapel
Entrez dans le théâtre et parlez au patron qui se tient au bar.

- Blue Velvet
Entrez dans le bordel pour parler à la dame de l'accueil puis à Gilda. Utilisez votre carte pour revenir à l'entrée du niveau. Jason vous parle. Regardez la lune pour que la nuit passe.

Jour 11 - 26 novembre 1901 - journée

- New-York Today
Parlez à Paul : il vous dit que le tueur doit avoir un truc pour que personne n'entende crier les victimes.

- Tous les lieux des crimes
Retournez sur tous les lieux des crimes : il y a des fleurs partout, sauf sur celui du 24 novembre. Restez sur chaque niveau quelques instants, jusqu'à ce que vous entendiez un train passer.

- Red Chapel
Allez parler à Abigail et ramassez le **revolver** sur la table basse.

- Scène du crime du 24 nov.
Parlez à l'employé de Silkner : c'est lui qui met les fleurs sur les lieux des crimes.

- Pinkerten
Parlez à la documentaliste qui pose la **clé des cartes** sur la table. Avec celle-ci vous pourrez ouvrir un des tiroirs de la commode qui se trouve sous l'objet qui produit de la lumière et qui sert aux analyses graphologiques. Prenez les **4 plans**. Sélectionnez la surface éclairée. Posez le plan de New-York et le plan du métro dessus. Faites correspondre les rues. Une fois que c'est fait, vous entendrez une petite musique. Vous avez un nouveau lieu sur la carte : l'endroit où vous pensez que le prochain meurtre aura lieu.

- Scène du crime du 27 nov.
Montez à l'échelle qui est face à vous, de l'autre côté des rails. Si vous regardez en contrebas, vous pouvez voir une femme et un homme qui s'embrassent.

- Poste de police
Parlez à Jeff : lorsque vous lui dites que vous connaissez le lieu du crime de ce soir, il ne vous croit pas et vous dit de faire une photo si vous voyez Jack l'éventreur.

- New-York Today
Parlez à Paul, puis à Bur et prenez les **éléments de l'appareil photo** dans le carton à droite. Il vous faut le monter. Allez dans l'entrée (là où se tenait souvent Paul avec l'appareil). Posez le trépied, puis la chambre noire, la plaque

photographique, le support de flash et la poudre de magnésium. Enfin, cliquez sur l'appareil pour reprendre tous les éléments et allez écrire votre article "A deux doigts".

Jour 11 - 26 novembre 1901 - soirée

- Scène du crime du 27 nov.
Traversez les rails pour monter à l'échelle et sauvegardez votre partie (au cas où vous rateriez la photo). Montez l'appareil photo devant la fenêtre (si la plaque photographique ne veut pas entrer dans l'appareil ce n'est pas grave : faites sans, ça n'aura aucune incidence sur la suite). Cliquez dessus pour pouvoir cadrer la prise et regardez : une femme se fait attaquer par un mystérieux individu. Prenez la photo et allez parler à la femme. Regardez la lune : vous allez écrire un nouvel article : "Echec et mat".

Jour 12 - 27 novembre 1901 - journée

- New-York Today
Parlez à Bur : il veut que vous fassiez développer la photo.

- Pinkerten
Parlez à l'homme de l'accueil et donnez-lui la plaque photographique.

- Poste de police
Parlez à Jeff qui s'excuse.

- Blue Velvet
Parlez à Patrick, puis entrez dans le bordel pour discuter avec les 3 personnes présentes.

- Pinkerten
Parlez à l'homme de l'accueil et prenez la **photographie de Jack l'Eventreur**.

- New-York Today
Donnez la photo à Bur (il est ravi !) et filez écrire votre papier "Le retour de Jack L'Eventreur".

Jour 12 - 27 novembre 1901 - soirée

- Red Chapel
Parlez au directeur du théâtre, puis allez dans la loge d'Abigail : vous trouvez une lettre de Jack. Le directeur arrive et dit au public qu'Abi a disparu.

- Poste de police
Parlez à Jeff : il met une patrouille à la recherche de la chanteuse.

- Blue Velvet
Parlez à Jason : il n' a pas vu Abigail depuis une heure. Dans le bordel, discutez avec le videur : malgré ses recherches, il ne l'a pas trouvée.

- New-York Today
Parlez à Paul : lui non plus n'a pas vu Abi.

- Tous les lieux des crimes
Cherchez Abi : elle est sur l'un des lieux des précédents crimes. Discutez avec elle. Jack lui a remis une boîte. Ouvrez-la. Soudain, vous entendez une femme crier, allez dans la direction des cris pour trouver le corps. En vous retournant, vous voyez Jack qui s'enfuit. Poursuivez-le et vous aboutirez sur les quais. Regardez autour de vous et voilà, c'est la fin du jeu.

Jack Orlando

© JoWooD 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Cette solution concerne la version normale de Jack Orlando, vous pouvez également jouer en version simple, dans ce cas certaines actions citées ci-dessous ne seront pas nécessaires.

Petits conseils avant de débuter le jeu :

F1 pour accéder à votre inventaire (et aux options du jeu),
Clic droit pour accéder aux actions possibles (flèche, main pour ramasser objets, point et loupe).
Important : il faut sauvegarder souvent car Jack peut mourir mais surtout utilisez des sauvegardes différentes à chaque fois. On peut ramasser beaucoup d'objets mais beaucoup ne serviront à rien, par contre certains de ces objets sont obligatoires à la poursuite du jeu et de ce fait vous pouvez vous retrouver coincé si vous ne les possédez pas et c'est pourquoi il vous faudra utiliser une sauvegarde antérieure.
Il faudra choisir le bon dialogue pour avoir la bonne information et savoir utiliser la manière forte (c'est-à-dire vos points) avec certains pour avoir les informations essentielles qui vous permettront de poursuivre le jeu. Vous pouvez discuter avec tout le monde mais certains personnages n'apporteront rien au jeu, ils sont juste là comme figurants.
Vous évoluerez avec un peu d'argent, il est à utiliser avec des personnages bien précis.
J'ai préféré laisser les noms originaux des restaurants, night-clubs et autres hôtels (en français c'est pas très joli !)
J'ai mis entre parenthèses (pour bon nombre de dialogues) les numéros correspondant à l'ordre qu'il faut suivre lors des discussions pour avoir la bonne information.

Début du jeu :
Vous vous réveillez (à côté d'un cadavre) grâce aux hurlements d'une vieille dame qui alerte la police laquelle vous passe les menottes et vous lit vos droits.
Répondez aux questions de l'agent, peu importe ce que vous lui direz, vous vous retrouverez derrière les barreaux (Version facile : l'inspecteur vous relâche sur le champs et vous vous rendez directement à votre appartement).

En prison : (inexistante dans la version facile)
Discutez avec Bernardo votre informateur et secouez-le un peu (2-1-1) pour qu'il vous en dise plus sur le meurtre du Major Reynolds.
Prenez la petite cuillère sur la table.
Un agent vient vous chercher pour vous amener dans le bureau du chef. Discutez avec ce dernier (4-1-2-2), il vous laissera 48 heures pour vous permettre d'enquêter et ainsi vous disculper.

A votre domicile :
Prenez la clé sous le paillasson et ouvrez la porte de votre appartement.
Votre voisine (Alice) vient prendre de vos nouvelles. Discutez avec elle (4-1), elle vous invitera à passer chez elle pour parler de vos soucis.
Entrez dans votre appartement.
Regardez dans les tiroirs de la bibliothèque. Prenez la clé dans celui de gauche et le carnet dans celui de droite.
Ramassez le plumeau entre la bibliothèque et la mappemonde.
Dirigez-vous vers la droite.
Utilisez la clé de votre inventaire pour ouvrir le tiroir du petit meuble à droite et récupérer ainsi votre flingue (Action

inutile dans la version simplifiée).
Tout en vous dirigeant de nouveau à gauche, regardez le daily news sur la table.
Prenez le portefeuille sur le banc : vous vous retrouvez avec 5 dollars dans votre inventaire.
Allez vous débarbouiller un peu (obligatoire) avant d'aller frapper à la porte de la voisine.

Chez la voisine :
Discutez avec elle (3-2), lui donner le plumeau puis la petite cuillère.
Prenez les gants de boxe accrochés au mur (au-dessus du chat.).
Sortez, prenez le balai près du seau dans le couloir et rendez-vous sur le lieu du crime.

Sur le lieu du crime :
Prenez le cigare (marque que l'on ne peut acheter que dans un magasin, chez Charles), le journal et examinez les traces de sang. Il se rappellera que le meurtrier est monté par les escaliers de secours.
Utilisez le balai sur les escaliers mais Jack aura peur de le casser.
Allez vous promener dans les autres ruelles pour trouver autre chose qui servira à descendre l'échelle. Rendez-vous donc dans la ruelle d'à côté.

Dans les ruelles :
Vous apercevez sur le capot de la voiture, une manivelle (ne la prenez pas !). Discutez avec la mamie (5-1) pour savoir à qui appartient la voiture. Elle vous apprendra que la voiture appartient à un de ces voisins (Biff) et qu'il a horreur qu'on y touche. (Sauvegardez !). Essayez quand même de prendre la manivelle et vous verrez qui est Biff (Mike Tyson des années 30 !). Evitez pour le moment d'entamer la bagarre avec lui.
Sortez de cette ruelle et traversez la rue. Entrez dans une nouvelle ruelle (à côté du cireur de chaussures).
Vous apercevez un cocher, essayez de prendre le fer à cheval sous l'animal. Parlez au propriétaire de la bête et il vous apprendra que son cheval à le coup de pied facile si on s'approche trop près de lui, continuez la discussion avec lui et parlez-lui du black fou de sa bagnole, il vous apprendra que Biff a tout dans les muscles et rien dans le crâne et que vous aurez besoin de quelque chose en fer pour le mettre hors course.
Utilisez le balai pour récupérer le fer à cheval et insérez-le dans le gant de boxe. Maintenant retournez voir Biff et engagez la bagarre. Il sera mis KO au premier round. Vous voilà en possession de la manivelle. Retournez sur le lieu du crime.

Sur le lieu du crime :
Utilisez la manivelle sur l'échelle. Montez sur le toit, vous trouverez une boîte d'allumettes où il est inscrit le nom d'un night club. Redescendez par l'échelle. En bas de l'immeuble, arrive votre chef. Discutez avec lui. Il vous remettra la clé de votre voiture (que vous aviez perdue lors de votre interpellation). Retournez dans la rue principale mais vous vous faites choper par Biff qui n'a pas trop apprécié la raclée que vous lui aviez mise. Vous reprenez vos esprits alors qu'il fait déjà nuit. Montez dans votre voiture et un petit tour en ville !

En ville :
Vous vous garez devant le « Cotton Club ». Dirigez-vous au coin de la rue, à gauche. Engagez la conversation avec le type à l'imper (4-2) mais il ne veut rien vous dire alors employez la manière forte. Il vous apprendra qu'il existe un casino au fond du restaurant qui se trouve en face du Night O'Granis et qu'il vous faut une invitation pour y entrer.
Allez au « Charlie's Shop » pour avoir des infos sur le cigare. Pour vous y rendre, traversez la rue principale et tournez au coin de la rue à droite cette fois, vous vous trouvez devant un bâtiment en briques rouges, continuez encore à droite (positionnez bien l'icône de la souris sur la droite de l'écran). Passez devant le Chinese Laundry et entrez dans la boutique de Charles.

Charlie's shop :
Discutez avec le patron, c'est un ami (suivre les discussions 3-2-2-1-3) et il vous apprendra qu'un homme, grand avec une canne est passé chez lui et quand il vous demande si vous avez besoin d'autre chose, demandez-lui un peu d'argent. (Vous devez vous retrouver, dans votre inventaire, avec 2x 5 dollars).
Prenez un journal avant de sortir et dirigez-vous vers l'hôtel Paradise (juste à côté du Cotton Club).
En sortant de la boutique, prenez à droite, cela vous permettra de repérer quelques endroits et retenez bien où il se trouve (Small Talk, Restaurant à la devanture verte, Night O'Granis…).

Paradise Hôtel :
Entrez dans l'hôtel et parlez au garçon près de l'ascenseur. Donnez-lui le journal (celui que vous avez trouvé sur le lieu du crime). Il vous parlera du Chinese Laundry.
Ramassez le paquet de cigarettes près du comptoir. Ressortez de l'hôtel et donnez le paquet de cigarettes au garçon à l'entrée. Il vous parlera du Small Talk.

Small Talk :
Dirigez-vous vers le pianiste et ramassez le pot de fleurs. Ressortez pour aller en direction du Cotton Club.

Cotton Club :
Discutez avec la vieille dame. Donnez-lui le pot de fleurs et elle vous remettra un manuscrit chinois.
Direction le Chinese Laundry.

Chinese Laundry :
Avant de parler au chinois, entrez dans la ruelle et ramassez l'éventail. Maintenant allez discuter avec lui (il n'est pas très causant), donnez-lui l'éventail et en échange il vous informera que le videur à l'entrée du Night'O'Granis vous laissera entrer dans le bar si vous lui donnez quelques billets (mais seulement quand il vous en parle) ensuite remettez le manuscrit au chinois et il vous donnera à son tour un livre sur la sagesse.

Nightclub O'Granis :
Discutez avec le chauffeur de taxi (3-1-1). Il vous parlera de Frank, le garagiste, qui répare les voitures contre du whisky.
Parlez au videur jusqu'à ce qu'il vous laisse sous-entendre une question d'argent (1-1-2). Donnez-lui les billets et il vous dévoilera qu'une fille à l'intérieur peut vous aider.
Vous pouvez maintenant entrer dans le night-club.
Engagez la conversation avec la fille(1-1-3-1), donnez-lui le reste d'argent et elle vous donnera le nom d'un type (Bellinger) descendu à l'hôtel Paradise.

Partie 2

Hôtel Paradise :
Demandez le n° de chambre de Bellinger au réceptionniste dans l'hôtel et un passe pour la chambre (2-2) mais il ne veut pas vous le fournir. Pour vous procurer un passe, dirigez-vous au fond de l'hôtel, derrière la réception. Un trousseau de clés est accroché à une des deux portes. Montez à l'étage par l'ascenseur. (Sauvegardez !). Utilisez la clé sur la porte et entrez. Dépêchez-vous de fouiller la chambre ! Regardez avec la loupe, la valise sous le lit et le carnet sur la petite table. Vous apprendrez que Bellinger a rendez-vous à 20h à l'O'Granis avec un Mr Smith et qu'il faudra utiliser le journal d'aujourd'hui comme identification. Sortez vite par la fenêtre. Parlez avec le clochard (Jerry Cooper)(3-2), il vous livrera un petit secret car vous avez toujours été réglo avec lui : vous pouvez obtenir du whisky à la vieille distillerie mais vous devrez vous y rendre de nuit.
Sortez de cet endroit sombre. Regardez la planche qui barre l'entrée de la maison verte, employez vos points pour la casser. Entrez.

Dans la maison :
Prenez la batte dans la première pièce à droite, puis allez réveiller le clochard qui se trouve dans une autre pièce. Disputez-vous avec lui (4-1). Une fois assommé, prenez la corde vers le corps.
Ressortez de cette pièce et dirigez-vous à droite vers les escaliers effondrés. Allumez la torche avec la boîte d'allumettes et montez les escaliers, passez la pièce avec la fontaine. Vous vous retrouvez coincé. Appuyez sur la dalle qui ressort juste sous la torche, continuez votre chemin jusqu'à la pièce où se trouve un trône. Appuyez sur la dalle qui se trouve sous la torche. Allez dans la pièce suivante vers le sphinx, un passage est à moitié ouvert, déposez le livre de la sagesse dans la bibliothèque qui se trouve perpendiculaire au passage secret. Entrez, prenez la tête de squelette sur le bureau et déposez-la sur la marche à droite du jeton de casino ; la porte s'ouvre, n'oubliez surtout pas de prendre le jeton sinon vous ne pourrez pas accéder au casino. (Info : si vous déposez la tête de squelette avant de prendre le jeton de casino ce dernier aura disparu de l'image mais en positionnant l'icône de la main à l'endroit où il se trouvait, vous la verrez bouger, ce qui signifie que le jeton est toujours là et que vous pouvez le prendre.)
Continuez votre chemin par toutes les sorties à droite jusqu'à arriver dans la rue du Charlie's Shop. Maintenant allez au

rendez-vous avec Smith au Night O'Granis.

Night O'Granis :
(Sauvegardez !) Donnez le journal à l'homme assis à la table. Discutez avec lui.
Dans l'allée derrière le night-club, une fois qu'il aura le dos tourné, assommez-le avec vos points (ou votre flingue) et accrochez-lui les mains avec la corde. Ensuite retournez dans le restaurant par la porte qui donne dans la loge de la chanteuse (il y a une étoile sur la porte).
Un autre homme est assis à la table, recommencez la même action avec le journal. C'est Bellinger et il vous prendra pour Smith. Discutez avec lui. Vous sortez avec lui du restaurant et prenez la direction du Cotton Club quand une voiture fait feu sur vous. Bellinger meurt.
(Info : si pour une raison quelconque, vous aviez oublié de prendre votre arme au tout début du jeu dans l'appartement de Jack, votre aventure s'arrêtera-là, vous serez tué également. Vous pouvez y remédier en reprenant votre dernière sauvegarde et en retournant dans l'appartement récupérer l'arme. Elle est primordiale pour la suite du jeu).
Vous vous retrouvez avec un nouveau meurtre sur les bras. La police arrive de nouveau, discutez avec eux. Dès que vous vous retrouvez seul, sauvez-vous vite de là (en prenant la direction de l'hôtel Paradise) sinon vous vous faites de nouveau arrêter et c'est la fin du jeu.
Allez au garage Frank.

Garage Frank :
Dirigez-vous sur la droite et fouillez la voiture qui se trouve sous une couverture (la voiture appartient à Bellinger).
Prenez l'invitation pour entrer au casino. Allez parler ensuite à Frank dans le garage et demandez-lui qu'il vous répare la voiture rapidement en espérant que ça ne vous coûtera pas trop cher (1-1-2)
Avant de partir, prenez la clé anglaise (important) qui se trouve vers le pneu à gauche de votre voiture.
Direction le restaurant.

Restaurant-Casino :
Entrez et dirigez-vous au fond du restaurant. Donnez votre invitation au videur qui se trouve vers la porte. Discutez avec la fille qui tient le black jack afin de vous faire remarquer par le garde.
(Info : plusieurs façons d'arriver à vos fins, c'est-à-dire rencontrer Scaletti = soit vous vous acharnez sur elle en lui demandant absolument à voir Scaletti et suivre les conversations suivantes (3-1 puis 3-2 puis 3-3) ou vous la draguez ouvertement (2-2) et finissez par lui montrer votre flingue, ce qui dans les deux cas, vous fera repérer par le garde qui vous interpellera et qui vous amènera dans le bureau de Scaletti).
Une fois dans le bureau de Scaletti, discutez avec ce dernier. Vous apprendrez à ce mafiosi que Bellinger est mort (la fille blonde assise sur la banquette réagira). Le garde rappellera au boss qu'il doit aller au rendez-vous aux docks. Il vous descend au sous-sol.

Au sous-sol :
Patientez quelques instants, la fille du bureau de Scaletti va venir vous rejoindre et vous aidera à vous sauver (Bellinger était son fiancé !). Discutez avec elle. Elle vous glissera sous la porte un pied de biche, prenez-le et utilisez-le sur le verrou de la porte. Retournez dans le bureau (1ère porte à droite) et ramassez les affaires sur le bureau de Scaletti. Ensuite retournez par où vous êtes entré (porte à gauche) et sortez par la porte du fond. Un gardien fait les cents pas au-dessus de vous. Tournez la valve qui se trouve sur le tuyau. Le gardien tombera de la balustrade. Ramassez les balles de pistolet. Continuez par la droite et tirez dans le verrou qui bloque la porte.
Maintenant allez à la distillerie (maison en briques rouges).

A la distillerie :
Entrez par la petite porte grise qui se trouve entre les deux bâtiments puis par la porte ouverte et essayez de prendre la bouteille de whisky sur la caisse à droite mais le chef refusera, discutez avec lui ne changera rien donc sortez de cette pièce, allez ramasser la manivelle sur la caisse et utilisez-la sur le camion. Cette fois, retournez dans la distillerie et vous pourrez prendre cette bouteille.
Direction maintenant le garage Frank.

Garage Frank :
Donnez-lui la bouteille de whisky. Vous pourrez récupérer votre voiture. Maintenant allez sur les docks (sur le plan de la ville, faites glisser votre souris sur la droite jusqu'à voir « Harbour »).

Le port (Harbour) :
Dirigez-vous vers l'entrée du port. La porte est fermée avec une grosse chaîne. En revenant sur vos pas, ramassez la petite pièce de monnaie dans le coin à gauche. Traversez la rue et entrez par la ruelle à gauche du Golden Fish, discutez avec le clochard jusqu'à ce qu'il vous dise qu'il est fatigué (3-1-2-2) ensuite continuez votre chemin pour vous retrouver nez à nez avec un gros chien, vous remarquez une pince coupante mais impossible de l'attraper. Revenez à l'endroit où votre voiture est garée et entrez dans le Bloody Shark.

Bloody Shark :
Discutez avec le marin (4-1). Il vous racontera ses problèmes qu'il aimerait noyer dans une bière. Discutez cette fois avec le barman (4) et achetez-lui une bière avec la petite pièce que vous avez trouvée plus tôt. Offrez la bière au marin et il vous donnera sa saucisse que vous donnerez au chien afin de récupérer la pince coupante. Puis ensuite allez devant la porte du port.

Le port :
Utilisez la clé sur la chaîne mais la porte est bloquée. Retournez dans la ruelle où il y a le clochard, vous trouverez une bouteille d'huile. Utilisez l'huile sur la droite de la porte (là où se trouvent normalement les gonds). Entrez puis ressortez pour aller voler la bouteille d'alcool du clochard qui est maintenant en train de dormir. Vous pouvez entrer dans le port. (Sauvegardez !)
Patientez quelques instants à l'endroit où vous êtes pour apercevoir un garde en train de faire sa ronde autour du hangar (tout au fond de l'écran). Laissez-le arriver vers le milieu du hangar pour y aller à votre tour. Continuez votre chemin sans vous arrêter jusqu'à arriver vers un tas de caisses. Entrez par la 2ème rangée, continuez à droite, regardez sur votre gauche les deux pneus, en face il y a un espace entre des caisses, mettez votre pointeur à cet endroit, il vous montrera que vous pouvez passer par là, entrez-y. (Sauvegardez !). Dirigez-vous vers les tonneaux (pour ce faire il faut cliquer sur le sol à droite des tonneaux).Une bande de loubards sort d'on ne sait où ! Injuriez-les un peu (ça soulage !) puis dès que la discussion est finie, dégainez aussi vite que votre ombre et tirez sur eux. Ils ne vont pas en mener large et l'un deux laissera tomber son pied de biche. Prenez-le et finissez d'enlever la planche sur la caisse. Maintenant ressortez de là et longez la rangée de caisses pour tourner ensuite à gauche, vous devez vous retrouver devant un bateau nommé « Mary Ann ».
Utilisez la planche de votre inventaire sur le bateau et montez dans la cabine. Utilisez la clé anglaise sur l'ancre à votre droite. Ressortez de là pour retourner au point de départ vers les deux entrées entre les caisses (une fois sorti du bateau, tournez 2 fois à gauche, une fois à droite), continuez encore à gauche pour vous retrouver vers un pêcheur. Regardez la corde à ses pieds, discutez avec lui (4-2) (il ne vous donnera pas la corde à moins que…) donnez-lui la bouteille que vous avez volée au clochard et il vous laissera prendre la corde. Combinez la corde avec l'ancre dans votre inventaire. Il vous faut maintenant entrer dans le hangar. (Sauvegardez !). Dirigez-vous à droite ! Souvenez-vous du garde, il va falloir vous dépêcher ! Dès que vous voyez la porte du hangar, cliquez avec la flèche sur la porte, tout de suite après clic droit pour avoir la main et ouvrir la porte, puis clic droit pour récupérer la flèche de la souris et enfin entrer (vous devez faire cette action sans temps mort).
Une fois dans le hangar, prenez le marteau puis montez l'échelle et allez à droite. Ecoutez la conversation de Scaletti et du Major (vous en apprendrez une belle : votre chef est corrompu !). Dès que vous récupérez votre pointeur, tirez la manette sur le mur à votre gauche. De nouveau, dès que vous récupérez votre main, changez-la en flèche et montez par l'échelle. Sur le toit, utilisez votre arme sur le garde, prenez l'ancre avec la corde dans votre inventaire, attendez que le garde en train de faire sa ronde entre dans le hangar pour utiliser l'ancre sur le bord du toit. Descendez par la corde pour vous retrouver sur le toit du camion. Direction la caserne.

La caserne :
Utilisez la loupe sur la porte de l'entrepôt, il est fermé par un cadenas. Ouvrez la boîte à outils qui se trouve sur le côté du camion et prenez la hache, utilisez-la sur la porte. Sortez. Dirigez-vous à gauche, prenez un fil de fer qui se trouve par terre (au 1er plan à l'écran), retournez dans l'entrepôt et utilisez le fil sur l'étau qui se trouve sur l'établi. Vous voilà avec une clé. Ressortez de l'entrepôt et allez à gauche, là où vous avez trouvé le fil et utilisez la clé sur la porte marron, une fois entré dans le bâtiment, prenez la tenue militaire sur le bureau. Jack va se changer et sortir du bureau. Oups ! La porte s'est refermée avec vos vêtements et tout votre inventaire à l'intérieur ! Dirigez-vous à droite, pour repasser devant le bâtiment 2 puis encore à droite pour arriver devant le bâtiment 6, ramassez la louche par terre sous la fenêtre ouverte puis entrez dans le bâtiment. Allez parler au chef cuistot et donnez-lui la louche, il vous remettra une clé qui vous servira à ouvrir de nouveau le bureau où se trouvent vos affaires. Récupérez vos biens (dirigez-vous à droite) et

prenez avant de sortir les plaques d'identification qui se trouvent sur les caisses. Ressortez, allez tout droit, puis à gauche et discutez avec le soldat qui garde l'entrée de la caserne (4-3-2). Dirigez-vous à droite et entrez dans le bar des officiers. Donnez les plaques d'identification au soldat assis à la table, il vous remettra un passe. Ressortez et dirigez-vous à gauche 4 fois et entrez dans le bâtiment administratif. Entrez dans le bureau du fond, parlez au Major Stewart (2-1-1) (vous le reconnaissez ? C'était lui dans le hangar avec Scaletti). Ressortez du bureau et entrez dans celui qui se trouve tout de suite à gauche. Parlez avec la femme (4-1-2). Sortez du bureau et dirigez-vous dans le premier à gauche (celui qui se trouve tout de suite après les escaliers). Parlez au soldat du téléphone, le but est de le faire sortir du bureau. Prenez l'annuaire sur l'étagère du meuble qui se trouve vers la porte pour trouver le numéro de téléphone de l'inspecteur Rogers. Avant de composer le numéro, branchez la ligne du téléphone (utilisez l'icône main un peu sous le téléphone et branchez le fil sur le tableau), prenez le combiné et appelez Rogers (4-2). Sortez de la pièce et retournez dans le bureau du Major Stewart. Le Major étant parti, entrez dans le bureau du Colonel Williams et discutez avec lui (3-2-2). Savourez la fin du jeu.

Jagged Alliance 2

© Sir-tech / Talonsoft 1999

CHEAT CODES (VERSION 1.06)

A l'écran Tactical, maintenez la touche CTRL enfoncée et tapez : **GABBI** pour activer le cheat mode. Puis, entrez l'un des codes suivants à l'écran indiqué :

Ecran	Code et effet
Tactical	Alt + Enter : Termine le tour des ennemis
Tactical	Alt + E : Tous personnages et tous items visibles
Tactical	Ctrl + H : Crée des dommages pour le personnage sous le pointeur
Tactical	Alt + O : Tue tous les ennemis sur le secteur
Tactical	Ctrl + U : Energie et santé pour tous les personnages
Tactical	Alt + R : Rechareg l'arme du personnage sélectionné
Tactical	Alt + D : Restaure le personnage sélectionné en AP
Tactical	Alt + T : Téléporte le personnage choisi jusqu'au pointeur
Carte	Ctrl + T : Téléporte l'équipe sélectionnée jusqu'au secteur sous le pointeur
Laptop	[+] : +100.000 dollars
Laptop	[-] : -10.000 dollars
Autre	Alt + O : 100 points de dommage pour tous les ennemis du secteur
Autre	Alt + 4 : Les personnages sont dans des chaises roulantes
Autre	Alt + 5 : Le personnage est transformé en monstre
Autre	Alt + G : Crée un nouveau personnage
Autre	Alt + V : Crée un robot
Autre	Alt + K : Explosion au gaz moutarde sous le pointeur
Autre	Alt + C : Apparition d'un civil sous le pointeur
Autre	Alt + B : Apparition d'un ennemi sous le pointeur
Autre	Alt + I : Apparition d'un item sous le pointeur

Jagged Alliance : Deadly Games

© Strategy First / Sir-tech 1995

COMBINER LES OBJETS

En utilisant les bons objets ensemble, on peut obtenir des résultats très intéressants. Pour combiner les objets entre eux, il suffit d'en mettre un dans la main droite du mercenaire (celle de gauche à l'écran), puis de placer les autres objets les uns après les autres (quand il y en a plus de deux) dans la case en dessous (celle pour silencieux et lunettes de visée) :
Arme + Morceau de métal : Arme améliorée (plus de dommages et de précisions de loin).
Eprouvette + huile + essence + linge : Cocktail Molotov (se comporte comme une grenade).
Tube vert (compound) + portion d'armure : Armure améliorée.
boutielle de colle + sparadra+ tube d'acier: Arme améliorée (meilleure portée)

PATCH GÉNÉRAL

Editez votre fichier de sauvegarde (GAMEx.SAV) à l'aide d'un éditeur hexadécimal les sauvegardes. Modifiez alors les éléments d'après les indications suivantes (toutes les adresses sont en hexa) :

Trésorerie

L'argent se trouve en C1F0. On peut y placer jusqu'à $999 999 (3F 42 0F). Il parait plus raisonnable de se limiter à $50 000 (50 C3).

Matériel transporté par les mercenaires

Les données relatives à chaque mercenaire occupent 512 octets (exactement 200 en hexadécimal). Elles commencent à 32 (20 en hexa). Par exemple, la main droite des mercenaires se trouve à 0x020, 0x220, 0x420, 0x620, 0x820, 0xA20, 0xC20 et 0xE20.

Chaque objet transporté occupe 13 octets. Cela donne :

```
20 = main droite
2D = main gauche
3A = tête
47 = visage
54 = oreilles
61 = gilet
6E = veste
7B = poche 1
88 = poche 2
95 = poche 3
A2 = poche 4
AF = poche 5
```

A chacun des emplacements, on trouve :
code de l'objet (voir plus loin),

nombre (0x63 si non significatif)
pourcentage d'état (parfait = 0x64 = 100 %)

Lorsque un objet est attaché à un autre, son code est placé en position 4.

`Exemple : 12 12 64 46 01 64`

indique un M16 modifié avec 12 balles équipé d'une lunette, tous deux en parfait état.

Lorsqu'il y a plusieurs objets pouvant avoir des états différents (comme les grenades) le code d'état concerne le premier objet. L'état des autres est donné en fin de séquence.

`Exemple : 22 05 64 00 00 00 00 00 00 64 64 64 64`

indique 5 grenades en parfait état.

Si le 9° code n'est pas zéro, les 5 objets sont piégés ou inutilisables. De même si le 2° code (nombre) est supérieur à 20.

Attention: Lorsqu'on revient dans le jeu après avoir placé plusieurs objets dans une poche en modifiant manuellement la sauvegarde, il est prudent de saisir tous les objets (touche majuscules) et de les transfèrer dans la réserve où on pourra les reprendre.

Caractéristiques des mercenaires

```
nE5 = Agilité
nE6 = Dextérité
nE7 = Sagesse
nE8 = Médecine
nE9 = Explosif
nEA = Mécanique
nEB = Tir
```

n étant égal à 01, 03, 05, 07, 09, 0B, 0D, 0F.

Guérison

"Santé actuelle" se trouve en nCB,
"Santé de base" en nD4 et en nDE.
Pour guérir un blessé, copier la valeur lue à "Santé de base" sur l'emplacement "Santé actuelle".

Le % de souffle (contraire de la fatigue) est en nE4 (maxi = 0x64 = 100%).
Les points d'action sont en nF8 (maxi = 0x23 = 35).
On ne peut restituer les points d'action et de souffle qu'aux mercenaires non blessés.

Codes des objets

```
01 = SW38
02 = .45
03 = 9mm
04 = 357
05 = .44
06 = .45 mod
07 = 9mm mod
08 = 357 mod
09 = .44 mod
0A = Winchester 1300
0B = Uzi
0C = 12 G
0D = M14
```

0E = M16
0F = Uzi mod
10 = M14 mod
11 = 12G mod
12 = M16 mod
13 = lance-grenade
14 = mortier
15 = couteau
16 = couteau jungle
17 = m 38
18 = m 45
19 = m 9mm
1A = m 357
1B = ?
1C = m 12G
1D = m M14
1E = m M16
1F = ?
20 = obus mortier
21 = pierre
22 = grenade DEF
23 = grenade OF (stunt)
24 = grenade lacrimogène (tear)
25 = grenade gaz moutarde (mustard)
26 = cocktail molotov
27 = détonateur
28 = explosif
29 = plastic
2A = explosif armé
2B = plastic armé
2C = mine
2D = eagle scream
2E = eagle silencer
2F = eagle dog
30 = eagle fearball
31 = casque
32 = casque +
33 = casque kevlar
34 = casque kevlar +
35 = veste cuir
36 = veste kevlar
37 = veste kevlar +
38 = gilet spectra
39 = gilet spectra +
3A = ultra vest
3B = veste 2 poche
3C = veste 3 poches
3D = veste 4 poches
3E = veste 5 poches
3F = trousse secours
40 = malette secours
41 = outillage
42 = trousse serrurier
43 = camouflage
44 = booby trap

45 = silencieux
46 = lunette visée
47 = métal
48 = coumpound 17
49 = radio
4A = oreille étendue
4B = lunettes
4C = masque à gaz
4D = gourde
4E = détecteur
4F = levier
50 = camera video
51 = appareil photo
52 = ?
53 = argent
54 = essence
55 = flacon de verre
56 = chiffon
57 = huile
56 = flacon + huile
57 = flacon + essence
58 = flacon + chiffon
59 = flacon + huile + essence
5A = flacon + chiffon + essence
5B = flacon +huile + chiffon
5C = bidon essence + huile
5D = bidon essence + huile + chiffon
5E = bidon essence + chiffon
5F = bidon essence +
60 = bidon essence + huile + chiffon
61 = clé
62 = clé cadenas
63 = disquette
64 = compact disk
65 = cassette audio
66 = cassette video
67 = photographie
68 = microfilm
69 = plans
6A = attaché case
6B = boitier sécurité
etc ...

James Cameron's Avatar : The Game

© Ubisoft 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

L'Enfer

Après la cinématique et l'atterrissage dans la base appelée l'Enfer, avancez vers l'officier Kendra pour discuter avec elle. Elle vous demande de rencontrer l'officier scientifique Monroe qui se trouve dans le labo. Avancez alors et entrez dans le complexe. Suivez le chemin jusqu'au labo et parlez à Monroe. Montez ensuite dans le caisson de lien pour essayer votre Avatar. Revenez ensuite vers Kendra et prenez le Pandora-pedia qui se trouve sur la table située à gauche. Kendra vous demande de prendre l'ascenseur pour aller voir le commandant Falco. Suivez la marque jaune sur votre radar et montez dans l'ascenseur.

Avancez ensuite et entrez dans le bureau qui se trouve à droite. Parlez à Falco pour obtenir votre première assignation. Vous devez aller à la base du lagon, à bord d'un hélico. Sortez du bureau et examinez le panneau central pour obtenir un nouveau Pandora-pedia. Descendez en empruntant l'ascenseur et quittez le complèxe. Allez vers le pilote et demandez-lui de vous amener à la base du lagon qui se trouve dans le lagon bleu.

Lagon bleu

Tir de couverture

Dès l'atterrissage, vous obtenez un Pandora-pedia audio. Parlez ensuite à Kendra pour recevoir vos premiers ordres. Allez vers la porte principale et prenez les commandes de la tourelle. Courez vers la porte et éliminez les loup-vipères qui entrent dans l'enceinte. Montez à l'échelle et allez à droite pour prendre les commandes de la tourelle. Tirez ensuite sur les loup-vipères qui arrivent des deux cotés. Eliminez cinq bêtes pour atteindre votre objectif. Descendez ensuite voir Kendra.

Marche à pied

Vous devez embarquer sur le buggy et aller dans la jungle chercher Dalton qui se trouve à l'ouest. Avancez en suivant le point jaune sur votre radar et écrasez les loups sur votre chemin. La route est bloquée et vous devez continuer à pieds jusqu'à Dalton. Eliminez les bêtes en chemin et apprenez à esquiver leurs attaques. Une fois auprès de Dalton, éliminez les créatures qui l'entourent et parlez avec lui.

Réglage précis

Envoyez-le à la base pour prendre sa place et continuer la mission. Retournez à votre buggy et reprenez la route du nord-est. Activez ensuite l'appareil et reprenez la route vers la base. Parlez au soldat qui se trouve à droite et prenez un Gator pour remonter la rivière au sud et atteindre Kendra. Rejoignez alors le premier avant-poste et allez à droite.

Ultasons

Allez ensuite voir Dalton qui se trouve près de la clôture. Ce dernier vous demande de patrouiller le long de la clôture et

de réparer les répulseurs. Avancez, prenez le Gator et allez d'abord à la clôture sud.

Courez vers le répulseur et activez-le. Restez dans son champ pour vous mettre à l'abri des bêtes et éliminez les loup-vipères qui rodent dans la zone. Allez ensuite avec votre Gator au répulseur suivant et activez-le avant d'abattre les bêtes qui prennent la fuite. Revenez ensuite voir votre ami Dalton.

Changement de décor

Dalton vous informe que l'officier Kendra Midori demande à vous voir. Allez la retrouver pour recevoir les nouveaux ordres. Elle vous demande d'utiliser la chambre de lien pour vous connecter à votre Avatar. Montez l'escalier qui se trouve à gauche et entrez dans l'installation. Utilisez ensuite le caisson de lien pour vous retrouver dans la peau de votre Avatar. Revenez voir Kendra qui vous demande d'aller voir le docteur Harper au centre Avatar.

Echantillons de plantes

Pendant que vous incarnez l'Avatar, évitez de tirer sur les bêtes qui ne vous attaquent pas. Rejoignez le centre Avatar et parlez au docteur Harper. Parlez ensuite à Epstein, un autre Avatar qui vous demande de lui apporter des échantillons de plantes. Un échantillon de calice et cinq Chardons scorpions. Avancez à pied dans la jungle jusqu'à l'installation inoccupée. Localisez les plantes qui sont en surbrillance et prenez vos échantillons.

Kendra vous appelle et vous demande de revenir voir le docteur Harper. Suivez la marque jaune pour le rejoindre. Après la cinématique, parlez à Tan Jala. Il vous demande de tuer les Métabêtes malades.

Lutte contre l'infection

Allez vers la zone indiquée sur votre radar et prenez les échantillons de cellules qui se trouvent dans les plantes vertes en surbrillance. Avancez jusqu'au canal d'irrigation où se trouve un troupeau de Métabêtes.

Abattez deux d'entre elles ensuite allez vers la nouvelle marque jaune qui apparait sur votre radar. Vous retrouvez le commandant Falco qui vous donne l'ordre de suivre Tan Jala qui vous conduira à la taupe.

La taupe

Suivez votre radar jusqu'au sentier et avancez vers les Equidius bleus qui ressemblent à des chevaux. Chevauchez l'un d'eux et continuez votre chemin. Continuez votre poursuite jusqu'à atteindre la taupe qui n'est autre que le docteur Harper. Après la cinématique, vous recevez l'ordre de tuer Harper qui s'est rangé du coté des Na'vis, tandis que ce dernier vous demande de tuer Falco et les soldats de la RDA. Vous devez effectuer un choix qui sera décisif pour la suite du jeu.

Campagne Na'vi

Choisissez de tuer les soldats de la RDA qui essayent d'exterminer les Na'vis. Ces derniers ont l'avantage du terrain et de leurs imposants gabarits. La jungle ne sera pas aussi dure avec eux qu'avec les humains de la RDA. Falco prend la fuite et vous suivez Harper vers le village des autochtones.

Iknimaya

Première impression

Harper vous demande d'aller parler à Marali. Traversez le pont et grimpez à la plante jusqu'au balcon.

Parlez à Marali qui vous demande d'apporter une herbe de feu pour montrer votre respect envers Beyda'amo. Avancez alors vers la marque jaune et sautez sur la plateforme suspendue. Sortez votre arc et tirez sur le Bourgeon d'ermite qui se trouve sur la rive d'en face pour qu'il explose. L'explosion fera bouger la plateforme flottante. Avancez alors sur cette

plateforme et prenez l'herbe de feu. Rapportez-la ensuite à Beyda'amo. Ce dernier vous renvoie à Marali pour une autre mission.

Représailles

Vous devez récupérer sept charges explosives éparpillées dans la jungle et les utiliser pour détruire les tours. Ramassez la première charge qui se trouve derrière Marali. Suivez ensuite votre radar pour atteindre la deuxième charge à proximité de laquelle des humains attaquent des Na'vis.

Prêtez main forte à vos amis bleus et éliminez les soldats avec votre mitrailleuse. Avancez vers la zone suivante où la RDA à lancé une grande offensive. Vous devez nettoyer la zone avant de récupérer les deux charges explosives. Utilisez votre arc pour éliminer les soldats qui se trouvent loin de vous et optez pour le bâton de combat pour le corps à corps. Mettez-vous à l'abri et attendez que les ennemis arrivent vers vous pour les taillader plus facilement. Ne restez pas à découvert entre les feux ennemis sinon c'est la mort garantie. Esquivez les tirs des ennemis pendant que vous leur foncez dessus pour les éliminer. Allez ensuite vers la plante qui mène aux zones surélevées et montez pour prendre la charge explosive. Descendez, avancez dans le chemin étroit et prenez une autre charge explosive.

Avancez dans une autre zone de combat et restez sur la plateforme rocheuse qui sert de passage vers la charge explosive qui se trouve à gauche. Depuis votre position en hauteur, utilisez votre arc contre les soldats ennemis. Descendez ensuite à gauche et prenez la sixième charge. Continuez d'avancer en suivant l'emplacement des charges et grimpez à la plante pour atteindre une autre zone infestée d'ennemis. Utilisez vos flèches contre ceux qui se trouvent sur les plates-formes d'en face. Descendez ensuite en utilisant la plante et allez au fond à gauche. Grimpez à la plante et éliminez les soldats qui se trouvent dans cette zone. Utilisez vos flèches contre les drones explosifs avant qu'ils ne vous atteignent. Remontez ensuite vers le grillage et prenez la charge explosive qui se trouve à droite au bord de la plateforme.

Avancez ensuite et tirez sur le Bourgeons d'ermites pour faire tomber les rochers sur les ennemis. Eliminez le reste en utilisant votre arc et en vous abritant derrière les rochers. Avancez vers la tour et tirez sur les ennemis qui se trouvent en haut de la tour. Tirez aussi avec votre arc sur la tourelle qui se trouve à gauche. Courez sous la tour et placez l'explosif.

Marcher dans les nuages

Après la destruction de la tour, allez voir Beyda'amo. Il vous demande de grimper jusqu'au nid de Banshees. Grimpez alors sur la plante qui se trouve à droite. Une fois en haut, avancez à droite en suivant votre radar. Eliminez les bêtes en chemin et grimpez sur une autre plante. Avancez et, encore une fois, grimpez à la plante. Traversez ensuite le pont et éliminez les soldats, en plus des drones volants. Suivez le chemin montant jusqu'à déclencher la cinématique qui vous montre le reste du chemin à faire pour atteindre le nid.

Continuez à monter et avancez en évitant les bombardements des hélicoptères ennemis ainsi que les tirs de ceux qui se trouvent à droite. Continuez d'avancer en éliminant les soldats avant de grimper aux plantes. Utilisez vos flèches pour aider vos amis et éliminer les adversaires en restant à distance, bien à l'abri. Continuez à monter jusqu'à atteindre les Banshees.

Après la cinématique, contrôlez le Banshee et apprenez à le manoeuvrer. Passez sur les tours en suivant le chemin marqué sur le radar. Atterrissez ensuite sau milieu du cercle qui se trouve à proximité de Beyda'amo. Il vous demande ensuite de partir avec eux pour une nouvelle mission.

Les yeux aveugles

Beyda'amo vous demande de détruire les tours de la RDA en volant avec votre Banshee. Vous devez donc détruire trois tours, une au sud, l'autre au nord et la dernière à l'est. Allez dans un premier temps vers la tour sud et atterrissez sur la plateforme qui se trouve à sa gauche. Eliminez les gardes avec vos flèches et détruisez les tourelles qui protègent la tour. Approchez-vous ensuite de la base de la tour où se trouve un panneau et sabotez-la pour la détruire. Revenez sur

votre Banshee et volez vers la tour suivante.

Allez vers la tour qui se trouve à l'est et atterrissez sur la plateforme située à gauche. Détruisez les tourelles qui se trouvent à gauche ainsi que les drones qui survolent la zone. Eliminez les soldats et allez détruire la tour. Revenez à votre Banshee et volez vers votre dernier objectif qui se trouve au nord.

Cette tour est très bien protégée. Atterrissez sur la plateforme qui se trouve au dessus de la zone de la tour. Utilisez vos flèches pour nettoyer les environs depuis votre position en hauteur. Cette fois, vous aurez l'appui de vos amis qui sont déjà sur le coup mais qui ne feront pas long feu. Approchez-vous de l'objectif et explosez-le. Prenez ensuite la fuite sur votre véhicule avant l'arrivée des renforts. Allez voir Beyda'amo qui se trouve dans le village.

Le dernier lien

Beyda'amo vous demande de retrouver Harper qui a apporté le caisson de lien. Ce dernier se trouve lui aussi dans le village. Il vous demande de grimper le plus haut possible dans le village et d'attaquer l'hélico dragon de la RDA. Regardez derrière vous et grimpez à la plante. Traversez ensuite le pont et éliminez les deux ennemis. Grimpez à une autre plante et éliminez ceux qui vous attendent en haut. Montez jusqu'au sommet et sautez ensuite sur l'appareil. Frappez dans l'endroit indiqué pour l'endommager.

Descendez ensuite jusqu'au pont et prenez celui de droite. Eliminez les ennemis avec vos flèches et grimpez à la plante indiquée. Sautez sur le dragon et endommagez une autre partie de l'appareil. Descendez ensuite et traversez le pont vers une autre zone. Eliminez les ennemis par derrière pendant qu'ils tirent sur vos amis. Grimpez sur une autre plante et éliminez l'ennemi qui se trouve en haut. Grimpez encore pour atteindre le sommet et sautez sur l'appareil. Donnez le coup de grâce au dragon pour le détruire en entier.

Kelutral

Vers Swotulu

Parlez à la prêtresse qui se trouve devant vous. Elle vous demande d'aller voir Tan Jala.

Allez alors vers ce dernier pour recevoir une nouvelle mission. Allez voir le Na'vi qui se trouve près des Banshees et demandez-lui de vous conduire jusqu'à Swotulu. Une fois dans le village, allez voir le chef Mekanei pour obtenir une nouvelle mission.

Swotulu

Sur la piste de Lungoray

Le chef vous demande d'examiner trois camps pour suivre la piste de Lungoray. Avancez dans la forêt en éliminant les soldats qui attaquent les villages. Approchez-vous du premier camp et éliminez les ennemis en faisant attention à celui qui utilise le lance-flamme. Ne marchez pas non plus sur le feu. Nettoyez ce camp et examinez-le avant de partir vers le deuxième. Vous pouvez prendre une monture pour avancer plus rapidement dans la jungle. Eliminez les assaillants qui se trouvent dans le deuxième camp en commençant par le AMP ennemi.

Allez ensuite vers le troisième camp et éliminez rapidement les soldats. Quand le véhicule ennemi équipé de tourelle débarque, restez loin de lui et tirez-lui dessus avec vos flèches ou utilisez votre mitrailleuse si vous avez encore des munitions. Après l'inspection du dernier camp, allez voir Mekanei pour l'informer de la situation. Il vous assigne alors une autre mission.

Mordre la poussière

Vous devez retrouver Unipey dans la zone minière de la RDA. Allez à gauche et frappez la fissure qui se trouve dans le

grillage. Parlez au Na'vi qui se trouve à gauche puis avancez à droite vers le bulldozer. Eliminez les ennemis qui se trouvent à sa droite et frappez le bourgeon ermite explosif qui se trouve sur le mur de droite pour le détruire. Avancez et parlez à Unipey pour obtenir une autre mission.

Les destructeurs

Votre mission consiste à neutraliser les bulldozers télécommandés. Allez vers la plante qui se trouve à droite du bulldozer et escaladez-la. Attendez ensuite que le bulldozer passe sous vos pieds vous pour sauter sur son toit. Avancez vers l'émetteur et détruisez-le pour arrêter l'appareil. Allez vers le deuxième qui est escorté par un hélicoptère. Restez donc en bas et utilisez vos flèches pour tirer sur l'émetteur. Puisque le bulldozer est lent, devancez-le et visez correctement avant de tirer, pour ne pas gaspiller les flèches.

Après que les deux bulldozers soient immobilisés, allez vers la tour pour la détruire. Eliminez les gardes qui l'entourent et tirez sur les bourgeons d'ermites qui se trouvent sur la paroi, à gauche de la tour, pour déclencher un éboulement. Revenez ensuite voir Unipey pour une autre mission.

Evasion

Vous devez libérer les Na'vis prisonniers dans l'avant poste de la RDA. Allez sur place et commencez par éliminer les deux occupants de la tour. Allez à gauche du grillage et ouvrez une brèche pour entrer. Courez vous mettre à l'abri à gauche, derrière les réservoirs, et attendez que les ennemis viennent vers vous pour les éliminer. Utilisez ensuite votre capacité d'invisibilité pour passer derrière les soldats et pour ouvrir la grille et libérer le prisonnier. Sortez ensuite de la base et revenez voir Unipey.

Des battons dans les roues

Unipey vous demande de détruire l'usine minière de la RDA. Allez vers cette dernière et créez une brèche dans le grillage de droite. Avancez et détruisez la tourelle qui se trouve à gauche. Allez vers la porte suivante et aidez votre ami à exterminer les soldats. Ouvrez la porte avec l'interrupteur qui se trouve à gauche et entrez dans l'usine. Approchez-vous du cadavre qui se trouve au centre de la zone pour voir trois AMP vous attaquer. Courez vous mettre à l'abri derrière les bulldozers et utilisez votre arbalète ou votre massue pour détruire ces AMP.

N'oubliez pas de vous soigner si votre jauge de vie vire au rouge. Une fois la zone nettoyée, grimpez sur la plante qui se trouve au fond de la zone et éliminez les ennemis qui se trouvent au sommet de l'installation. Sautez vers leur position et sabotez l'installation pour la détruire. Revenez encore une fois vers Unipey pour d'autres instructions.

Le chemin des saules

Vous devez suivre les saules luisants pour trouver Lungoray. Suivez les plantes lumineuses où les marques sur votre radar. Passez le grillage et prenez une monture pour avancer plus rapidement. Quand les ennemis bloquent le chemin, éliminez-les et tirez ensuite sur les bourgeons d'ermite pour qu'ils explosent et ouvrent le passage. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver Lungoray.

Chasse aux fragments

Vous devez récupérer les trois fragments qui se trouvent à la clairière et les rapporter à Lungoray. Les positions des fragments sont indiquées sur votre radar. Avancez vers le premier fragment et nettoyez la zone avant de vous en emparer. Allez vers le deuxième fragment en chevauchant un Equidius. Descendez de votre monture entre les soldats pour qu'elle combatte à vos cotés. Eliminez l'AMP en premier, ensuite nettoyez la zone avant de prendre le fragment. Avancez vers le dernier et restez près des plantes carnivores pour qu'elles dévorent les soldats. Eliminez le reste et prenez le dernier fragment. Retournez voir Lungoray qui se trouve dans la grotte des chants.

Après la cinématique durant laquelle Lungoray est tué, éloignez-vous de l'arbre et marchez autour de lui pour chercher les points sur lesquels placer les fragments. Quand vous entendez un bourdonnement et que la terre vibre, avancez lentement pour trouver la position d'un fragment et le placer. Placez ensuite le deuxième de la même manière et

cherchez dans l'eau pour trouver la position du dernier fragment. Revenez ensuite voir Tan Jala pour d'autres instructions.

Retour au Kelutral

Tan Jala vous demande de rapporter le chant au Kelutral et de parler à Tsahik. Quittez alors la grotte et parlez au Na'vi pour qu'il vous amène au Kelutral. Montez jusqu'à Tsahik qui vous demande de lui transmettre le chant.

Premier couplet

Allez vers le point lumineux pour transmettre le chant à Tsahik. Revenez lui parler pour qu'elle vous demande d'aller parler à Tan Jala. Descendez parler à cette dernière qui vous demande d'aller vers Torukä Na'ring.

Torukä Na'ring

Sauvetage animal

Avancez et parlez à Amanti qui vous demande d'aller éliminer les soldats, de libérer les animaux captifs et d'abattre les créatures sous contrôle. Suivez votre radar et rendez-vous au camp ennemi. Restez en hauteur et utilisez vos flèches pour éliminer les ennemis et les animaux sous contrôle. Avec l'appui de vos amis, détruisez aussi les véhicules de l'armée. Tirez sur les bourgeons d'ermite pour les faire exploser à proximité des soldats ou de leurs véhicules pour provoquer plus de dégâts.

Quand l'hélicoptère entre en jeu, mettez-vous à l'abri et sortez votre arbalète. Lancez vos flèches sur les bourgeons d'ermite qui l'entourent pour les exploser et ainsi détruire l'hélicoptère. Revenez voir Amanti qui vous envoie à Beyda'amo. Restez sur les branchents qui se trouvent en haut si vous ne voulez pas participer aux combats qui se déroulent en bas.

Mort au dragon

Une fois devant Beyda'amo, recevez vos nouvelles instructions. Vous devez détruire le dragon avant qu'il ne quitte la zone. Utilisez votre arbalète contre les quatre rotors de l'appareil. Vous pouvez aussi sauter au dessus du dragon et utiliser votre massue ou votre arc si vous n'avez plus de munitions pour l'arbalète.

Détruisez aussi les drones avant qu'ils n'explosent à proximité de vous. Une fois le dragon à terre, allez vers les cages et détruisez les interrupteurs pour ouvrir les portes. Parlez ensuite à Hukato qui vous demande de lui rapporter des plantes médicales pour soigner son Thanator. Ces plantes se trouvent dans les nids des Banshees.

L'animal blessé

Grimpez sur la plante indiquée et avancez sur les branches pour prendre les plantes. Restez toujours sur les branches pour récolter les cinq plantes en suivant votre radar. Revenez alors voir Hukato et donnez-lui les plantes. Vous pouvez désormais chevaucher le Thanator.

Allez vers Beyda'amo et parlez-lui. Chevauchez alors votre nouvel ami pour la vie et partez vers le fragment. Le Thanator possède la capacité d'attaquer les ennemis avec ses griffes et cause d'importants dégâts. Saisissez le fragment et revenez voir Beyda'amo.

Les ordres de Beyda'amo

Il vous ordonne de retrouver Tan Jala qui se trouve au nord. Chevauchez vers votre ami et éliminez les groupes d'ennemis qui se trouvent en chemin. Parlez ensuite à Tan Jala pour recevoir votre nouvelle mission.

Terre sacrée

Vous devez éliminer toutes les unités de la RDA qui se trouvent dans le secteur. Utilisez les attaques de votre Thanator contre les vagues d'ennemis qui arrivent dans la zone.

Restez toujours près de Tan Jala pour unir vos forces contre les soldats. Si votre monture meurt, utilisez alors votre massue contre les AMP ennemis. Utilisez les double-lames contre les animaux sous contrôle ennemi. Allez ensuite vers le deuxième fragment et prenez-le. Reparlez à Tan Jala qui vous envoie vers Amanti.

Un mauvais endroit

Vous devez aller à la base de la RDA et retrouver Beyda'amo. Vous devez ensuite retrouver et tuer les deux Thantanors sous contrôle humain. Avancez et tuez les loup-vipères qui rodent dans la zone. Une fois devant le premier Thanator, utilisez votre mitrailleuse pour l'attaquer en restant au loin. Quand il fonce sur vous, esquivez son attaque, éloignez-vous et reprenez les tirs.

Eliminez cette première bête et allez vers la suivante en éliminant les loup-vipères et les soldats en chemin. Eliminez le deuxième Thanator de la même manière et allez voir vos amis.

La piste Vu'long

Amanti vous indique le chemin du dernier fragment. Avancez en éliminant les soldats en chemin. La zone où se trouve le fragment est infestée de soldats. Nettoyez le secteur avant de prendre le fragment et allez vers la marque jaune indiquée sur votre radar pour retrouver vos congénères.

Votre deuxième chant

Tan Jala vous demande d'extraire le chant de saule. Allez alors sur les trois plates-formes qui entourent l'arbre et placez les fragments récoltés. Reparlez à Tan Jala qui vous demande d'apporter le chant à Tsahik au Kelutral.

Kelutral

Deuxième couplet

Montez vers Tsahik. Trasmettez le deuxième couplet du chant à Tsahik en vous plaçant dans la zone lumineuse. Revenez voir Tsahik qui vous demande de rejoindre Tan Jala.

Vers Va'erä Ramunong

Tan Jala vous demande de voler jusqu'à Va'erä Ramunong. Parlez alors au Na'vi transporteur pour qu'il vous amène à la nouvelle localisation.

Va'erä Ramunong

Des fragments pour chant

Tan Jala vous demande d'assister les tribus locales pour qu'elles vous aident à retrouver les fragments de cette zone. Descendez alors voir le chef du village pour proposer votre aide.

Intervention

Swawta, le chef, vous demande de sécuriser le village situé au nord. Avancez et éliminez les ennemis qui patrouillent dans le chemin menant au village. Détruisez avant tout les tourelles qui se trouvent des deux cotés de la route. Une fois

dans le village, utilisez votre arbalète ou votre massue contre les unités AMP ennemies. Nettoyez la zone et parlez à Mendala pour recevoir une autre mission.

Protection vitale

Vous devez retrouver Fmilam, la guérisseuse, qui se trouve près des falaises et l'escorter jusqu'au village. Repérez sa position sur votre carte et allez la voir. Vous devez maintenant la ramener au village saine et sauve. Sortez votre arc e repérez les ennemis de loin. Eliminez-les avant d'avancer avec Fmilam. Vous pouvez aussi lui ordonner de rester sur place pendant que vous allez vers les ennemis pour les éliminer au corps à corps.
Une fois dans le village, sortez votre massue et explosez l'AMP ennemi. Revenez alors voir Mendala qui vous envoie voir Tsaro.

Allez, allez !

Parlez à Tsaro pour qu'il vous indique l'emplacement du fragment. Allez derrière lui et utilisez la liane pour monter. Avancez et descendez de l'autre coté. Avancez dans la zone où l'hélicoptère débarque des ennemis. Utilisez vos flèches contre ces ennemis et descendez prendre le fragment. Allez vers la marque jaune où vous attend Naalot.

Un indice

Naalot vous demande d'aller voir Oloniwin au village de l'est. Allez-y et éliminez les soldats de la RDA qui gardent la route. Entrez ensuite dans le village et parlez au chef.

Premiers soins

Vous devez rapporter les plantes médicinales pour soigner un Ancien blessé. Sortez du village et éliminez les soldats qui débarquent en commençant par celui équipé d'un lance-flamme. Avancez en prenant par la zone qui grouille de Méta-bêtes. Essayez de les éviter pendant que vous recueillez les feuilles des plantes mauves.

S'ils s'en prennent à vous, cachez-vous dans le canyon central jusqu'à ce que les bêtes se calment. Ramassez les cinq plantes et revenez au village. Parlez ensuite à Oloniwin pour obtenir une autre mission.

Une tribu réunie

Vous devez trouver les chasseurs dispersés et leur dire de rejoindre la tribu. Avancez et prêtez main forte au chasseur. Parlez ensuite aux trois autres pour qu'ils reviennent à la tribu. Montez ensuite sur le rocher pour convaincre Raltaw, le dernier chasseur, de revenir au village.

Point de ralliement

Retournez voir Oloniwin au point de ralliement. Il vous informe que son peuple a localisé le fragment à votre place.

Un fragment bien mérité

Le fragment se trouve dans la grotte indiquée par Oloniwin. Avancez pour retrouver une unité ennemie dans la zone. Tirez sur les plantes explosives et toxiques pour affaiblir les unités ensuite attaquez-les avec l'aide de vos amis. Avancez vers le fragment et abattez les soldats qui le gardent. Prenez-le et allez voir Otamu.

Piège mortel

Vous devez partir à la recherche du troisième fragment de cette zone. Allez, avant tout, au nord et parlez à Beyda'amo pour recevoir une nouvelle mission.

La fureur de Beyda'amo

Vous devez vaincre les troupes de la RDA au nord-est et faire traverser la zone de combat aux survivants. Allez à la zone d'affrontement et tailladez les ennemis en vous concentrant sur les deux qui manient les lance-flammes. Détruisez ensuite l'AMP au corps à corps en utilisant vos lames pour nettoyer la zone. Revenez voir Beyda'amo pour recevoir d'autres instructions.

Diversion

Vous devez aller à la grotte située au nord pour faire sauter les caisses de munitions de la RDA. Suivez votre radar et avancez jusqu'à la grotte. Eliminez les soldats qui sont à l'extérieur avant d'entrer. Entrez ensuite et mettez-vous à l'abri derrière les caisses qui se trouvent à gauche. Utilisez vos flèches pour éliminer les ennemis et si vous n'avez plus de flèches, attendez que les ceux-ci se rapprochent de vous pour sortir et les éliminer rapidement avec vos lames. Placez ensuite les explosifs et quittez rapidement la zone avant la fin du compte à rebours. Revenez enfin voir Beyd'amo.

Gagné !

Encore une bataille et vous récupérez le dernier fragment de la zone. Approchez-vous du bord de la falaise et utilisez vos flèches pour faire le ménage avant de descendre. Descendez ensuite et allez vers l'entrée de la mine. Eliminez les ennemis qui sortent par la porte et entrez. Neutralisez les soldats équipés de lance-grenades et montez sur les gros cristaux verts qui feront office de passerelles. Eliminez ensuite les soldats qui gardent le fragment et prenez-le. Revenez voir Tan Jala.

Allez ensuite vers le saule et placez les trois fragments autour de l'arbre pour récupérer le chant avant que le bombardement ennemi ne s'intensifie. Remontez vers Tan Jala et éliminez les soldats en chemin.

Kelutral

Troisième couplet

Remontez voir Tsahik et placez-vous dans la lumière bleue pour lui transmettre le troisième couplet. Allez ensuite voir Tan Jala pour partir à la recherche du dernier chant dans une autre zone.

Kxania Taw

Résistance

Le premier fragment de la zone se trouve près du site du crash d'un appareil ennemi. Eliminez les soldats qui entourent l'hélicoptère en feu.

Avancez ensuite vers le fragment qui sera malheureusement détruit par l'ennemi. Quittez alors la zone en éliminant les soldats qui arrivent en renfort. Parlez encore une fois à Beyda'amo pour localiser un autre fragment.

Etude de fragment

Vous devez aller à la base du sud et dérober un autre fragment. Prenez une monture et sautez par-dessus toutes les barrières pour éviter les ennemis et passez dans leur dos. Laissez ensuite votre monture parmi les groupes d'ennemis pour qu'elle se déchaine sur eux. Allez vers le fragment pour être devancé par un hélicoptère ennemi qui détruit à nouveau le fragment. Revenez voir Beyda'amo pour recevoir les nouveaux ordres.

Soif de sang

Beyda'amo a l'attention d'attaquer la base de la RDA et vous demande de le rejoindre. Cherchez une monture et avancez entre les soldats ennemis. Rejoignez Beyda'amo pour recevoir d'autres instructions.

Au milieu du troupeau

Vous devez pénétrer la base de la RDA avec l'aide des Na'vis. Ils vont utiliser le troupeau de Méta-bêtes pour démolir les portes de la base. Entrez dans la base et commencez le nettoyage. Repérez les soldats ennemis et commencez à les éliminer avec vos flèches. Restez dans un bâtiment pour éviter d'être attaqué par les Méta-bêtes à votre tour.

Attendez que les soldats s'occupent des bêtes pour sortir vos lames et commencez le carnage. Tailladez les gardes de la RDA ensuite allez vers le bâtiment indiqué sur votre radar pour essayer de récupérer le fragment. Vous devez ensuite quitter la base et rejoindre le saule en emportant le fragment. Sortez alors de la base et prenez un Equidius. Allez vers le saule et éliminez l'AMP avec votre massue. Parlez ensuite à Beyda'amo.

Le quatrième chant

Approchez-vous du saule et, même sans les fragments, vous arriverez à obtenir le chant. Parlez avec votre ami et, comme pour tous les autres chants, rapportez ce dernier au Kelutral.

Kelutral

Quatrième couplet

Parlez à Tsahik ensuite avancez dans la lumière bleue pour lui transmettre le dernier chant d'Eywa. Descendez ensuite pour retrouver Kendra.

De vieilles connaissances

Vous devez trouver Tan Jala qui vous guidera dans la dernière étape de votre voyage. Remontez alors pour lui parler. Il vous demande de mettre le cap vers Kaoliä Tei.

Kaoliä Tei

Devoir de guerrier

Parlez à Beyda'amo avant d'aller parler aux trois chefs Na'vis. Avancez vers Swawta pour recevoir une mission.

Le démolisseur

Swawta vous demande de trouver et de tuer Batista. Allez alors vers la base dans laquelle se trouve ce dernier. Commencez par éliminer ses gardes ensuite explosez les deux tourelles. Concentrez ensuite vos attaques sur Batista et utilisez votre massue pour le défoncer. Revenez vers Swawta pour l'informer du succès de la mission. Allez ensuite voir le chef Hukato pour une autre mission.

Le commandant

La mission consiste à trouver et à tuer Winslow, le commandant des troupes de la RDA. Prenez un Equidius et allez vers la base ennemie sans vous attarder avec les ennemis qui se trouvent en chemin. Commencez par éliminer les soldats qui protègent Winslow avant de vous attaquer directement à lui.

Attaquez en mêlée et utilisez vos puissantes lames contre cet ennemi. Même s'il arrive à vous étourdir, revenez directement à la charge et tournez autour de lui pour ne pas lui laisser le temps de vous tirer dessus. Une fois Winslow mort, revenez voir Hukato pour l'informer de la réussite de la mission. Prenez ensuite un Banshee pour aller à la rencontre du troisième chef.

Le spécialiste

Raltaw vous demande de retrouver et de tuer Savoy. Prenez votre Banshee et allez à la zone d'affrontement. Commencez par réduire le nombre de soldats qui entourent l'AMP de Savoy. Sortez ensuite votre massue et ruez-vous sur Savoy et son armure AMP.

Restez collé à l'AMP pour qu'il trouve des difficultés à vous toucher. Une fois l'AMP détruit, Savoy vous attaque sans son armure. Dégainez alors vos lames pour lancer des attaques plus rapides. Continuez vos frappes jusqu'à la mort de Savoy. Revenez alors voir Raltaw. Parlez ensuite à Beyda'amo. Vous devez rejoindre Tantalus pour essayer d'arrêter Falco.

Tantalus

Marathon

Vous devez traverser la grotte pour rejoindre Amanti qui se trouve au village. Avancez dans le chemin en éliminant les soldats qui vous coupent la route. Vous pouvez aussi utiliser l'invisibilité pour passer inaperçu entre les groupes de soldats. Une fois dans le village, parlez à Amanti pour recevoir une nouvelle mission.

Résistance

Vous devez éliminer les forces de la RDA qui attaquent le village. Il faut tuer les 18 soldats avant la fin du temps imparti. Commencez à éliminer les hommes armés jusqu'à l'arrivée de l'AMP. Détruisez ce dernier avec votre massue et revenez aux soldats. Une fois que le nombre requis est atteint, continuez à défendre le village jusqu'à la fin du compte à rebours. Revenez ensuite voir Amanti.

Ni'awve Mokri

Amanti vous demande de trouver un moyen d'atteindre le Puits des âmes pour terminer le rituel. Il s'agit de votre dernière mission pour les Na'vis. Allez alors vers le sommet du village et prenez les commandes du Léonoptéryx. Il se conduit comme le Banshee.

Passez par la grotte, volez vers le puits des âmes et atterrissez dans la zone indiquée. Avancez ensuite à gauche jusqu'au grand arbre. Entrez dans la zone indiquée pour réveiller le Puits des âmes. Félicitations, vous avez terminé la partie du jeu avec les Na'vis.

Campagne RDA

Revenez au choix et cette fois-ci choisissez de rallier la RDA. Eliminez alors Harper qui est la taupe. Vous aurez comme ennemi, en plus des Na'vis, toutes la planète ainsi que sa faune et sa flore.

Un homme à terre

Après le crash de votre avion, kendra vous demande d'aller vers la mine et de chercher de l'aide. Avancez, traversez le pont et grimpez à la liane. Réparez le Muni-pod pour faire le plein de munitions. Continuez d'avancer en éliminant les plantes qui vous crachent dessus leur toxine. Eliminez aussi les loup-vipères qui rodent dans la zone. Entrez ensuite dans la mine qui elle aussi souffre des attaques des Na'vis.

Appât à Banshee

Winslow vous prête un hélicoptère scorpion pour partir sauver vos amis. Volez vers le site du crash et éliminez les Banshees qui essayent d'attaquer votre appareil. Restez toujours en hauteur pour éviter les projectiles lancés par les plantes. Atterrissez ensuite près du site du crash et parlez à Kendra.

Le dard du scorpion

Vous devez récupérer le circuit de tir de l'appareil détruit et l'installer sur le votre pour remettre en marche vos missiles. Même si le site du crash est à proximité, l'atteindre ne sera pas chose facile. Eliminez les loup-vipères qui vous attaquent. Rejoignez l'appareil en feu et allez vers la zone indiquée pour prendre le circuit de tir. Revenez vers Kendra en éliminant encore une fois les bêtes en chemin. Recevez enfin la mission suivante.

Extermination

Kendra vous demande de détruire les nids des Banshees qui se trouvent près de la mine. Localisez-les sur votre radar et allez les détruire. Explosez aussi les plantes qui vous lancent des projectiles. Evitez de rester immobile très longtemps sinon vous serez attaqué par les Banshees. Détruisez cinq nids ensuite allez vers la mine. Entrez dans l'installation pour parler à Kendra.

Roches étranges

Monroe vous demande de trouver les fragments et le saule sur les hautes collines. Prenez un buggy et allez vers le premier fragment. Ecrasez les ennemis en chemin et ne vous arrêtez que pour le prendre. Plusieurs ennemis arrivent et vous empêchent de partir, écrasez-les avec votre buggy et partez pour le deuxième fragment.

Entrez dans la grotte en écrasant les Na'vis et leurs animaux en chemin. Prenez le fragment ensuite dirigez-vous rapidement vers la sortie avant l'effondrement de la grotte. Tuez les ennemis qui essayent de vous bloquer dans la grotte. Prenez un autre buggy et allez vers le dernier fragment.

Comme d'habitude, écrasez tout sur votre chemin. Eliminez ensuite les Na'vis qui protègent le fragment avant de prendre ce dernier. Quittez l'endroit en éliminant les ennemis, trouvez un buggy et allez vers le saule pour accorder les fréquences des fragments. Le saule est bien protégé et vous devez éliminer toute la résistance ennemie avant de placer les trois fragments autour de l'arbre. Revenez ensuite à l'entrée de la grotte pour trouver Kendra.

Votre premier harmonique

Vous devez rejoindre l'Enfer et remettre l'harmonique à Monroe. Avancez vers votre pilote personnel, il a été mis à votre disposition par Falco. Montez à bord du scorpion pour faire le voyage jusqu'à l'Enfer.

L'enfer

Premier harmonique

Avancez vers l'ascenseur et montez voir Monroe. Il vous demande de charger le premier harmonique. Utilisez alors le terminal qui se trouve derrière vous. Entrez ensuite dans le bureau pour recevoir votre nouvelle mission de la part de Falco qui vous demande de partir vers la Frange.

Frange

Trois dans la Frange

Parlez à Kendra pour votre nouvelle mission. Vous devez récupérer les trois fragments et effectuer d'autres missions en chemin. Vous devez aussi aller au secours des hommes de Kendra qui se trouvent au sud.

Le prix fort

Prenez un buggy et allez vers la position de vos alliés. Ecrasez les premiers ennemis ensuite descendez du véhicule. Restez entre vos amis et occupez-vous des Na'vis pendant qu'ils repoussent les attaques des loups-vipères qui foncent vers vous.

Une fois la zone sécurisée, allez parler à Magnusson qui vous demande de récupérer les fragments. Contournez-le d'abord et ramassez le premier fragment. Revenez ensuite lui parler pour recevoir d'autres instructions.

Dans l'antre de la bête

Allez ensuite au sud-est pour assister au crash d'un hélicoptère. Parlez au pilote qui vous indique l'emplacement du prochain fragment. Elle vous informe aussi qu'une créature protège l'endroit. Avancez vers la zone indiquée en utilisant les différents véhicules qui se trouvent dans les camps de la RDA.
La zone est infestée de loup-vipères en tous genres. Eliminez-les ou écrasez-les jusqu'à atteindre l'antre de la bête.

Vous devez affronter un Thanator énorme. Restez toujours loin de cette bête et esquivez ses attaques quand elle fonce sur vous. Videz vos chargeurs sur elle en évitant le corps à corps. Quand l'ennemi est proche, éloignez-vous de lui en sautant deux fois pour ne pas être atteint par son coup de griffe. Continuez de tirer sur la bête jusqu'à sa mort. Allez alors vers le fragment et prenez-le. Parlez ensuite à Kendra et embarquez dans l'hélicoptère.

Le titan

Allez vers votre prochaine mission pour rencontrer Buckland. Un Titanosaure bloque le chemin vers le fragment et vous devez l'abattre. Avancez avec vos amis pour combattre le titan. Restez loin de cette bête et tournez autour d'elle en lui tirant dessus.

Eliminez aussi les loups-vipères qui vous attaquent en même temps. Evitez les attaques de charge du Titanosaure et l'onde de choc qu'il provoque quand il frappe le sol. Videz vos chargeurs sur ce monstre pour l'éliminer. Prenez alors le fragment et retournez voir Buckland. Rejoignez ensuite Kendra qui se trouve à l'ancien poste de communication.

Votre deuxième harmonique

Kendra vous demande d'utiliser les fragments pour accorder le saule et pouvoir extraire l'harmonique. Prenez un véhicule pour rejoindre l'endroit. Eliminez les Na'vis qui gardent la zone et approchez-vous du saule. Placez les trois fragments autour pour obtenir l'harmonique. Beyda'amo le grand guerrier Na'vi, entre en scène et vous attaque. Esquivez ses puissantes frappes et éloignez-vous de lui. Tirez-lui dessus et utilisez votre fusil à pompe qui le projette à terre.

Tirez aussi quand il est à terre avant qu'il ne se redresse et reprenne ses assauts. Esquivez et tirez jusqu'à l'élimination de Beyda'amo. Rejoignez ensuite Kendra au point d'extraction pour l'Enfer.

L'Enfer

Deuxième harmonique

Entrez dans la base et rejoignez le docteur Monroe. Chargez ensuite l'harmonique dans l'appareil et allez parler au commandant Falco. Ce dernier vous demande de vous rendre au Caveau pour chercher les trois fragments suivants. Sortez alors de la base et parlez à votre pilote.

Le Caveau

Pillage du village

Le fragment suivant se trouve dans un village. En plus des ennemis Na'vis, Falco va bombarder le village pendant que vous cherchez le fragment. Foncez vers le village et éliminez les ennemis en chemin. Heureusement que vous avez le soutien de vos amis qui arrosent la zone avec leurs lance-flammes. Utilisez votre fusil à pompe pour vous frayer un chemin jusqu'au fragment et prenez-le. Vous devez maintenant rejoindre Fulson au camp Zulu.

Sur la défensive

Fulson vous demande de garder la porte ouest et de repousser les attaques ennemies. Allez près de la porte et restez derrière vos amis. Prenez une arme de longue portée et commencez à éliminer les ennemis qui essayent d'entrer dans le camp.

Vous devez tuer 10 assaillants avant de partir vers la porte suivante et faire la même chose. Allez ensuite à la dernière porte et éliminez 10 Na'vis. Revenez voir Fulson pour obtenir une nouvelle mission.

Dispersion

Elle vous demande de prendre le contrôle de la tourelle du Cygne et d'attirer le troupeau de Mêta-bêtes loin du camp Zulu. Montez à bord du vehicule et tirez avec la tourelle sur les bêtes que vous rencontrez. Quand le véhicule cale et refuse de démarrer, éliminez les Na'vis qui s'approchent de votre position.

Ils attaquent de tous les cotés, donc ne vous concentrez pas sur un seul coté en laissant les autres sans surveillance. Quand le véhicule démarre, reprenez votre chasse aux Méta-bêtes jusqu'à rejoindre Kendra. Parlez-lui pour recevoir l'emplacement du prochain fragment.

Une pièce du puzzle

Ce fragment aussi se trouve dans un village Na'vi. Vos amis sont déjà sur le coup et attaquent ce village. Profitez de ce désordre pour avancer directement vers le fragment en n'éliminant que les ennemis qui vous bloquent la route. Tuez aussi les Na'vis qui gardent l'objet puis prene-le. Revenez ensuite voir Kendra en ignorant la bataille.

Ombres d'un fragment

Le troisième fragment se trouve dans un camp abandonné, au sud-est. Embarquez sur le Cygne et conduisez jusqu'au camp. Prenez alors les commandes de la tourelle et exterminez les Méta-bêtes qui rodent dans la zone. Descendez ensuite de la tourelle et allez vers la cabane en ruines. Entrez et prenez l'objet en surbrillance qui se trouve à gauche. Revenez ensuite vers votre groupe.

Victoire sur les Bleus

Vos amis sont attaqués par les Na'vis. Jezik vous demande de les aider à repousser les assauts ennemis et de récupérer le fragment qui se trouve dans le village. Attendez que vos alliés passent à l'attaque, devenez invisible et faufilez-vous jusqu'au fragment. Prenez-le et revenez voir Jezik qui vous indique la position du saule.

Le troisième harmonique

Vous devez tuer Tan Jala avant de pouvoir récupérer l'harmonique du saule du nord-est. Avancez dans le village et commencez par éliminer les villageois pour qu'ils n'interférent pas pendant votre combat avec Tan Jala. Avancez ensuite vers le saule pour trouver votre ennemi. Tirez-lui dessus avant qu'il ne s'approche de vous.

Utilisez votre fusil à pompe quand il est à proximité pour le projeter à terre et l'étourdir pendant un moment. Vous pouvez alors reculer et tirer avec le lance-grenades quand il est encore à terre. Finissez-le ensuite avec vos fusils sans penser aux munitions. Après sa mort, placez les trois fragments pour récupérer l'harmonique. Rejoignez ensuite Kendra pour qu'elle vous amène au bercail.

L'Enfer

Troisième harmonique

Entrez dans la base, parlez à Monroe et placez l'harmonique dans l'appareil. Allez ensuite voir Falco pour recevoir votre nouvelle mission. Falco vous demande de vous rendre aux jardins flottants.

Les jardins flottants

Dès l'atterrissage, tirez sur les ennemis qui envahissent le camp. Restez entre vos amis et éliminez dix Na'vis pour ensuite parler avec Winslow.

Chasse aux nuisibles

Vous devez réactiver les répulseurs de l'ancien dépôt avant d'aller voir Batista. Prenez un buggy et avancez jusqu'au camp abandonné où se trouvent deux répulseurs. Activez-les pour voir débarquer Batista.

Démolition

Batista vous demande de récupérer les détonateurs qui se trouvent sur les missiles de l'hélico qui s'est crashé et de les ramener à Winslow. Prenez votre buggy et allez vers le site de crash. Ce site est infesté de loup-vipères, éliminez-les et récupérez les détonateurs qui se trouvent près de la carcasse de l'hélico. Revenez ensuite voir Winslow à bord de votre buggy.

Excavation

Winslow vous donne l'ordre de faire sauter les deux parois rocheuses. Allez vers les deux parois et placez les explosifs. Eloignez-vous ensuite pour ne pas périr sous les décombres. Revenez ensuite voir Winslow.

La meute sauvage

L'explosion des deux parois a ouvert le chemin pour les loup-vipères. Ils s'acharnent alors sur vos amis et vous devez les exterminer. Avancez dans le premier chemin ouvert avec l'explosion et placez deux explosifs dans les tanières des loup-vipères.

Faites attention aux plantes qui protègent les tanières. Eloignez-vous de l'explosion et allez vers les deux tanières du deuxième chemin. Eliminez les bêtes en route et placez les explosifs pour stopper les assauts des loup-vipères. Revenez ensuite voir Winslow.

Rafistolage

Winslow vous demande de trouver une batterie au sud et de l'utiliser pour réactiver le radar qui se trouve au nord. Prenez un buggy et allez prendre la batterie qui se trouve entourée par des loup-vipères. Empruntez ensuite le chemin vers le radar. Avant de réactiver ce dernier, utilisez votre lance-flamme et brulez les loup-vipères qui arrivent en surnombre. Réactivez ensuite le radar et téléportez-vous près de Winslow.

Chasse au Harper

Vous devez trouver les deux chambres de lien et éliminer les Avatars que vous rencontrez avec comme cible numéro un le renégat Harper. Allez vers la première marque sur votre radar et éliminez l'Avatar qui se trouve près de la cabane qui contient le caisson de lien. Revenez ensuite à cette cabane et éliminez l'humain qui était au contrôle de l'Avatar. Allez vers la deuxième cible, éliminez l'Avatar et ses amis Na'vis ensuite occupez-vous de l'humain qui sort du caisson de lien. Aucun de ces deux humains n'est Harper. Revenez à Winslow et faites votre rapport. Parlez ensuite à Kendra.

A la recherche des fragments

Kendra vous donne les emplacements des trois fragments. Allez vers le fragment qui se trouve à gauche, sur votre carte, à bord d'un buggy. Placez des explosifs devant les tanières des loup-vipères et éliminez ceux qui entourent le fragment. Prenez ce dernier et partez vers le deuxième.

Allez vers le fragment qui se trouve en bas, au centre, sur votre carte. Avancez en éliminant les Loup-vipères jusqu'à arriver devant un immense rocher. Montez au sommet de ce rocher pour prendre le deuxième fragment ensuite descendez et téléportez-vous près de vos deux amis. Prenez ensuite la direction du dernier fragment.

Le dernier fragment se trouve dans un village. Prenez un buggy et allez jusqu'à l'entrée du village. Passez en mode invisible et entrez puis prenez le fragment et attendez que la capacité invisibilité se recharge avant de sortir du village sans que personne ne vous remarque. Reprenez alors le chemin vers le camp pour parler à Kendra et Winslow qui vous donnent chacun une mission.

Le quatrième harmonique - Le signal

Kendra vous donne la position du saule tandis que Winslow vous demande de trouver et de tuer Harper. Les deux missions sont liées. Vous retrouverez Harper près du saule. Prenez un buggy et rejoignez le saule qui est inaccessible pour le moment. Vous devez alors trouver Batista l'expert en explosifs qui vous donnera un coup de main.

A l'attaque

Batista vous fournit un véhicule pour démolir la barricade qui bloque le chemin vers le saule. Allez alors vers ce véhicule équipé de missiles et foncez vers la barricade. Ignorez les ennemis et défoncez la barricade avec un missile. Entrez ensuite dans la cathédrale.

La cathédrale

Avancez et localisez Harper qui se trouve en haut, sur les rochers. Il commence à tourner autour de vous en vous tirant dessus. Tirez à votre tour sur Harper ainsi que sur les Na'vis qui passent à l'attaque. Suivez ses déplacements et focalisez vos tirs dessus jusqu'à éliminer son Avatar. Avancez ensuite pour retrouver Harper sous sa forme humaine. Utilisez le fusil à pompe contre votre ennemi.

Si plusieurs Avatars vous attaquent en même temps, utilisez votre lance-flammes pour les disperser puis revenez à la charge jusqu'à la mort de votre ennemi. Avancez ensuite vers le saule et placez les trois fragments autour de lui pour récupérer l'harmonique. Sortez ensuite de la cathédrale pour rencontrer Winslow et Kendra et rentrer à l'Enfer.

L'Enfer

Quatrième harmonique

Même si Monroe a disparu, allez à son labo et rechargez le quatrième harmonique. Falco a lui aussi disparu. Sortez alors pour retrouver Kendra.

Coups bas

Après l'explication de Kendra, elle vous demande de rallier les plaines de Goliath. Allez à votre pilote personnel et allez vers votre nouvelle destination.

Plaines de Goliath

Parlez à Winslow qui vous envoie voir le nouveau commandant. Prenez un AMP et traversez le champ de bataille en éliminant les ennemis en chemin. Parlez ensuite au colonel Quaritch.

Plans de bataille

Quarritch vous demande de vous présenter aux trois commandants sur le terrain pour recevoir vos instructions. Parlez alors à Batista pour recevoir votre première mission.

L'éclaireur

Batista vous demande de trouver et d'éliminer Swawta, l'un des chefs Na'vis. Avancez vers le village où se trouve Swawta. Avancez vers ce dernier qui vous propose de rallier le camp des Na'vis pour l'ultime bataille.

Ignorez son offre et abattez-le. Ce boss est très rapide, il esquive parfaitement les attaques et est habile avec les flèches. Il vous faut trouver une planque et lui tirer dessus tout en essayant de rester à couvert. Utilisez votre mitrailleuse contre cet ennemi qui utilise un arc et qui restera toujours à distance donc hors de la portée du fusil à pompe(utilisez cette arme quand le boss est à proximité). Eliminez Swawta et foncez vers l'hélicoptère pour quitter le village.

Le sauvage

Parlez à Batista puis à Winslow qui vous demande de tuer Hukato, un autre chef Na'vi. Prenez un véhicule et allez au village de Hukato. Commencez par éliminer les villageois avant d'aller affronter votre cible. Ce dernier chevauche un Thanator que vous devez éliminer en premier avant de vous attaquer au boss. Restez près de la borne de munitions et sortez votre lance-grenades. Bombardez votre ennemi et tous les Na'vis avec vos grenades.

Une fois le Thanator éliminé, le boss fonce sur vous avec sa massue. Esquivez ses attaques et utilisez votre fusil à pompe quand il est proche et votre fusil d'assaut quand il est loin. Eliminez ce chef et revenez au camp pour faire votre rapport à Winslow. Prenez ensuite les commandes du Scorpion pour aller au dernier commandant.

Le chasseur

En chemin, tirez sur les plates-formes flottantes qui obstruent la route vers la base. Eliminez aussi les plantes qui vous lancent des projectiles. Atterrissez ensuite et parlez à Savoy. Il vous demande de traquer et d'éliminer Raltaw. Empruntez un Scorpion et allez vers le village de Raltaw. Vous pouvez atterrir et affronter directement Raltaw mais il est trop rapide et difficile à toucher. Il utilise un arc et restera toujours loin de vous. En plus, il s'agit d'un bon chasseur donc il ne rate presque jamais sa cible.
Vous pouvez aussi rester dans le Scorpion et diriger le feu de la mitrailleuse de l'hélico sur ce boss jusqu'à l'éliminer tout en restant en sécurité dans l'appareil.

Revenez ensuite voir Savoy. Allez ensuite vers Quaritch pour recevoir votre dernière mission qui consiste à arrêter Falco.

Tantalus

Partie de chasse

Vous devez rejoindre l'avant-garde et essayer de les aider. Prenez alors les commandes du dragon et foncez vers l'avant poste. Parlez au chef du camp qui vous demande de placer des explosifs sur la paroi pour dégager la voie aux renforts aériens. Récupérez les trois explosifs qui se trouvent à gauche ensuite prenez un AMP et foncez vers le village Na'vi.

Vous devez éliminer les ennemis qui protègent la zone. Localisez la borne de munitions et utilisez votre lance-grenades pour éliminer les groupes d'ennemis qui vous attaquent. Résistez et repoussez les Na'vis jusqu'à l'arrivée des renforts. Placez ensuite les trois explosifs et mettez-vous dans un endroit sûr pour éviter l'explosion. Avancez ensuite et parlez au commandant.

Point final

Vous devez rejoindre le Puits des âmes. Prenez alors un dragon et volez vers Falco. Approchez-vous de Falco et tirez-lui dessus avec votre fusil d'assaut. Il est rapide est évasif donc évitez d'utiliser le lance-grenades ou le lance-flammes. Lorsque vous le touchez et qu'il se tord de douleur, courez vers lui, sortez votre fusil à pompe et

arrosez-le jusqu'à ce qu'il déclenche l'onde de choc qui vous projette loin de lui.

Evitez l'ennemi quand il est coloré en rouge et esquivez ses attaques. Reprenez alors votre fusil d'assaut et canardez Falco jusqu'à lui faire très mal. Finissez-le ensuite avec votre fusil à pompe. Vous avez arrêté Falco et sauvé la planète. Félicitations, vous avez terminé les missions de la RDA et le jeu !

James Pond 2 : Codename RoboCod

© Millennium / Vectordean 1993

CHEAT MODE

Au tout début du jeu, montez sur le toit le plus proche. Sur ce toit se trouvent 5 objets. Prenez-les dans l'ordre suivant :

1. Cake (gâteau)
2. Hammer (marteau)
3. Earth (terre)
4. Apple (pomme)
5. Tap (robinet)

Vous verrez alors de petites étoiles autour de James Pond : vous serez invulnérable pour une partie du jeu. Remarquez que les premières lettres de chaque mot forment le mot CHEAT (triche).

James Pond 3 : Operation Starfish

© Electronic Arts

CHEAT MENU

Au cours du jeu, tapez NIGHTMARE, puis faites F10. Un cheat menu apparaîtra.

Jammit

© GTE Entertainment / GTE Vantage Inc.

+ D'INFOS FORUM

LES CODES DU JEU

Code 1	MRKYMCY
Code 2	HNSFJLD
Code 3	DWGTSTN
Code 4	DMDWYDZ
Code 5	TRYBRNM
Code 6	BRNMCMN
Code 7	JSPHKSC
Code 8	PHLSRGR

AUTRES CODES (CD-ROM)

Codes CHILL	Codes ROXY	Codes SLADE	Codes JUDGE
TZMYNYN	DKRBNSN	MRKYMCY	DNNSCBB
THMSLNS	STPKRNR	HNSFJLD	DNSPRNB
DNWYGLL	SSNHYDN	DWGTSTN	DNNYJLB
DLMRVNN	JNFRBCN	DMDWYDZ	TMYNBBB
MRNLYNG	LRNCHLS	TRYBRNM	KRYJNSB
MKGLSCK	PLWRHDS	BRNMCMN	MKLGRBR
THMSCSY	STWSPKN	JSPHKSC	MCHLSMN
JRBRGHT	BBSKNNR	PHLSRGR	RSSPTTR

Accès direct au CUTTHROAT : CTTHRTB
Parties à un seul panier : SDDNDTH
??????? : BGJRLNT
??????? : TRVLRND

Jazz JackRabbit

© Epic Games

+ D'INFOS FORUM

LES CODES DU JEU

Pour activer ces codes, il faut pauser le jeu (touche P), puis appuyer sur la touche et enfin taper le code voulu :

BOUF	Rend Jack invincible (quelques instants)
GUNHED	Fournit toutes les armes et 100 munitions pour chaque arme
SQBLE	Augmente la vitesse de Jack
CSTRIKE	Vous donne un skateboard volant
BQD	Vous donne un oiseau escorteur
QPOGEE	Réduit les couleurs au nombre de 16 et ralentit le jeu de moitié
DOO,	L'écran devient rouge, les enemis sont plus rapides et plus difficiles à tuer
KEN	Retour immédiat sous DOS
HOOKER	L'écran devient vert : même effet que lorsque vous récoltez un gem
,QRK	Suicide (permet de perdre une vie et de recommencer lorsque l'on est coincé)
LQ,ER	TPassage au niveau suivant
CHECK	Affiche des coordonnées au bas de l'écran
QRJQN	Produit un rire (Affiche HAHAHA à l'écran)
TI,	Affiche AWESOME à l'écran
GREETZ	Affiche les traditionnels greetings

Attention, ces codes sont valables pour la version 1.0 (et XMAS). Pour la version 1.1, il faut rajouter DD au début de chaque code.

MUNITIONS INFINIES

Avec un éditeur hexadécimal, éditez JAZZ.EXE, recherchez FF 8D E2 D6 A0 DC D8 et remplacez par 90 90 90 90 A0 DC D8.

Jazz JackRabbit 2

© Gathering of Developpers / Orange Games 1998

CHEAT CODES (VERSION SHAREWARE)

Au cours d'une partie à un joueur, tapez l'un des codes suivants :

JJAMMO	Toutes les armes, maximum de munitions
JJBIRD	Obtenir l'assistance de l'oiseau
JJCOINS	Donne des pièces
JJENDING	Retourne au menu principal
JJFLY	Mode vol. En le tapant une seconde fois, vous aurez un hoverboard.
JJGEMS	Donne des gems
JJGOD	Invulnérabilité
JJGUNS	Idem que JJAMMO
JJINV	Idem que JJGOD
JJK	Auto-destruction
JJLIGHT	Eclaircit le niveau
JJMORPH	Entrez ce code plusieurs fois pour transformer Jazz en Spaz / oiseau / grenouille / à nouveau en Jazz.
JJNEXT	Passe au niveau suivant
JJQ	Quitte le jeu
JJRUSH	
JJSHIELD	Bouclier (à taper plusieurs fois pour augmenter sa puissance)

MODE COOPÉRATIF (DÉMO)

Commencez une nouvelle partie à un joueur dans les conditions de votre choix. Dans la version de démonstration, vous ne pouvez pas jouer en mode coopératif. Mais si vous commencez une partie à plusieurs joueurs (en mode Chasse au trésor) et que vous chargez ensuite la partie précédente (c'est à dire celle à un joueur) vous vous retrouverez tous dans la partie à un joueur. Hélas, les couleurs du joueur 1 sont celles de la première partie)!

Jeff Gordon Xs Racing

© ASC Games / Real sports

CHEAT CODES

A l'écran principal, tapez : ICANCHEAT pour activer le cheat mode. Puis, tapez l'un des codes suivants à l'écran indiqué, puis appuyez sur ENTER . une voix confirmera l'activation du code :

Menu principal

CLIPPED	Mode passe-muraille
RECKLESS	Mode Reckless

Ecran de sélection du circuit

COMEPLAY	?
LAPSET	Définit le nombre de tours
FREEDRIVE	?
FREERIDE	?

Ecran de sélection du véhicule

REDFURY	?
TAKEMEONE	?
WIDEBODYOPEN	?
WILDONE	?
WILDONEOPEN	?

Jekyll & Hyde

© Cryo Interactive / In Utero 2001

LA MANIVELLE

La manivelle sert dans le niveau 5 (la tour des aliénés) à descendre des cages qui permettent de passer au-dessus des parties de plancher manquantes. Sélectionnez la manivelle dans l´inventaire (touche I) avec la barre espace, puis placez-vous devant les endroits prévus (carrés de bois avec trou noir dans les murs) et appuyez sur ENTER . Vous entendrez alors des bruits de chaînes, retournez-vous et vous verrez une grille descendre.

Jérusalem : Les Trois Chemins de la Ville Sainte

© Cryo Interactive / Arxel Tribe 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous incarnez Adrian un cartographe écossais. Au retour d'une de vos expéditions vous apprenez la disparition de votre fiancée Sophia. Vous êtes aux portes de Jérusalem...

L'oasis

Dirigez-vous vers la natte tressée. Récupérez-la ainsi qu'un fragment de harnais qui se trouve à vos pieds et une pierre près du cercle du feu.
Allez à l'autre bout de l'oasis et empruntez le chemin vers le désert. Ozdémir, un vieil homme, arrive près de vous, il est poursuivi par des brigands.
Approchez-vous du trou dans le sol. A partir de cet instant, la partie est chronométrée (vous avez 30 secondes pour vous cacher).
Déposez la natte tressée sur le trou puis ramassez du sable qui se trouve à droite et déposez-le sur la natte. Prenez le rameau en face du trou et effacez les traces de pas sur votre droite.
Automatiquement Adrian et Ozdémir se cachent dans le trou avant que les brigands n'arrivent.
Assemblez la pierre et le fragment de harnais pour obtenir une fronde.
Repoussez la natte qui recouvre le trou et visez avec la fronde la ruche suspendue à l'arbre. Les pillards s'enfuient.

Une conversation nocturne

Parlez à Ozdémir sur les sujets : " Hégire " et " Allah ".
Regardez de plus près les marques faites dans le sable entre les deux hommes. Au fur et à mesure, placez de droite à gauche les mots " Abraham ", Moïse ", " Jésus " et " Muhammad ". Puis placez les mots " Torah ", " Evangiles " et " Coran " (tous les mots sont disponibles dans la barre d'inventaire).
Prenez le bol et le pichet d'eau. Remplissez le bol avec de l'eau et déposez-le sur les inscriptions dans le sable.
Vous arrivez à Jérusalem.

Rencontre avec le Gouverneur

Parlez à Ozdémir du " mur " puis des " gardes ".
Une fois dans les jardins parlez à nouveau à Ozdémir des sujets suivants : " Millets ", " fonction du gouverneur ", " sacrifice d'Abraham ", " Ismaël ", " Isaac " et " Gouverneur de Jérusalem ".
Vous rencontrez le Gouverneur qui vous annonce que le poignard sacré d'Abraham et sa fille Hykmah ont été enlevés au même moment où s'évadait le prisonnier Hayyat.
Vous allez dans les prisons pour recueillir les premiers indices.

La prison

Parlez à Ozdémir des sujets suivants : " Gouverneur ", " Hykmah ", " Soufi " et " cartes ".
Regardez deux fois de suite les fresques du mur, puis regardez les trois inscriptions marquées en dessous (prenez note des inscriptions).
Regardez la cage à oiseau qui se trouve dans un recoin sombre derrière Ozdémir.
Regardez le montant de la porte avant de sortir de la prison.

Sortez de la prison et allez dans la bibliothèque.

La bibliothèque

Parlez au Soufi des sujets suivants : " Hykmah ", " Alphabets ", " Fou ", " Dhimmi ", " Mahomet ", " lectures du Fou " et " tables des calendriers ".
Allez récupérer la table des calendriers dans la bibliothèque.
Les indications de cette table permettent de compléter les nombres manquants sous la fresque. On trouve par correspondance la solution suivante : " 177 " et " 44 ".
Dirigez-vous vers les jardins.

Les jardins

Parlez au Calligraphe de " Alphabets " ; il vous remet une table des alphabets. Grâce à cette table vous pouvez déchiffrer les symboles sous la fresque. On trouve par correspondance la solution suivante : pour le croissant du musulman " 2 ", pour la croix du chrétien " 15 " et pour l'étoile du juif " 26 ".
Continuez la conversation sur les sujets suivants : " Hayyat ", " Soufi ", " triptyque " et " calligraphie ".
Retournez à la bibliothèque consulter le Soufi.

La bibliothèque

Parlez au Soufi de " consulter les livres ". il s'agit des trois livres saints.
Commencer par le Coran. Vous devrez rentrer le code 2177 (Sourate II-177).
Puis par l'Evangile. Vous devrez rentrer le code 1544 (Saint Matthieu V-44).
Enfin par la Torah. Vous devrez rentrer le code 0266 (Exodus VI-6).
Vous obtenez les trois vertus : la Foie, l'Amour et l'Espérance.
Retournez voir le calligraphe dans les jardins.

Les jardins

Parlez au Calligraphe des " trois livres Saints ". Il vous demande de lui retrouver sa paire de lunettes. Allez près du bassin en partant sur votre gauche et récupérez une branche fourchue. Allez de l'autre côté des jardins et ramassez une pierre dans l'autre bassin. Un oiseau passe et vous vole la pierre. A coté il y a un arbre avec un nid. Utilisez la fourche pour récupérer les lunettes cachées dans le nid.
Remettez les lunettes à son propriétaire le calligraphe. Vous vous dirigez avec lui vers la prison.

La prison

Le pigeon voyageur arrive au même moment.
Parlez au calligraphe des sujets suivants : " triptyque ", " cartouches ", " cartes ", " chemins ", " traits noirs ", " trois saintes vertus " et " utiliser traits noirs ". Il écrit alors les trois vertus sur le triptyque.
Récupérez le message attaché sur la patte de l'oiseau voyageur. Donnez-le au calligraphe pour qu'il dessine d'une croix l'emplacement des trois lieux dans la ville de Jérusalem.
Regardez de plus près les trois lieux ; il s'agit de la " Madrassa Tankiziyya ", du " Saint Sépulcre " et de la " Synagogue Ramban ".
Avec Ozdémir vous allez présenter vos premières recherches au Gouverneur.

La Madrassa Tankiziyya

Parlez à l'Imam Abd Al-Wahîd.
Parlez au garçon qui essaye d'effacer la marque sur le mur.
Parlez aux deux autres personnes présentes sur les lieux.
Prenez le seau au pied de la fontaine et remplissez-le d'eau.
Prenez le chiffon blanc qui se trouve sur le banc à droite de l'Imam.
Trempez le chiffon dans le seau et essayez d'effacer la marque sur le mur.

Avec le bâton fourchu, décrochez la lanterne du mur.
Parlez à l'Imam des sujets suivants : " Hayyat ", " Hayyat ", " Madrassa Tankiziyya ".
L'Imam vous invite à visiter la Madrassa.
Parlez à l'Imam des sujets suivants : " prière ", " piliers de l'Islam ", " Chahada ", " la Mecque " et " Hajj ".
Observez le travail des deux hommes présents dans l'école coranique.
Sortez de la Madrassa et dirigez-vous vers la Synagogue Ramban.

La Synagogue Ramban

Dès l'arrivée, ramassez à vos pieds le matériel de couture d'une couleur rouge.
Allez directement parler aux deux rabbins qui se trouvent au centre de la place. Parlez du " shabbat ".
Dirigez-vous vers l'homme à l'entrée de la place et parlez-lui des sujets : " Musulman ", " signe ", " vent ", " arceaux " et " toile de jute ". Récupérez derrière lui les arceaux et à coté un morceau de toile de jute.
Allez de l'autre côté de la place et récupérez sur le banc un autre morceau de toile de jute.
Pour fabriquer un piège à vent assemblez les arceaux avec les deux morceaux de toile de jute et utilisez le nécessaire à couture pour fixer le tout. Déposez le piège à vent sur l'inscription dans le cercle au centre de la place. Le vent se charge du reste.
Retournez parler avec l'un des rabbins des sujets : " Nayyat ", " dague ", " peuple Elu ", " hébreux en Egypte " et " visiter la synagogue ". Il vous conduit dans la synagogue.
Vous avez le choix d'accepter ou non le récit. Regardez de plus près l'estrade et la toile tendue. Parlez du sujet " prière ".
Une fois sorti de la synagogue, quittez les lieux et dirigez-vous vers le Saint Sépulcre.

Le Saint Sépulcre

Parlez aux deux pauvres à l'entrée de la place.
Rencontrez les deux chrétiens orthodoxes au centre de la place. Parlez à chacun d'entre eux des sujets : " pauvres " et " archimandrite ".
Discutez avec le prêtre Palamède devant l'église et parlez des " pauvres ".
Retournez au centre de la place et regardez de plus près le cercle avec l'inscription. Jetez toutes vos pièces au centre du cercle et sur les pièces en or pour les pousser hors du cercle des superstitions.
Vous visitez le Saint Sépulcre avec l'archimandrite. Et abordez les sujets : " Hayyat ", " signe ", " dague ", " les chrétiens à Jérusalem ", " rite latin ", " rite orthodoxe ", " monophysisme " et " visiter le saint sépulcre ". Après la visite guidée du tombeau quittez l'église. Vous êtes abordé par un inconnu. Parlez des sujets : " foi ", " superstition " et " prière ". Il vous remet une datte.

Rencontre avec le Gouverneur

Parlez à Ozdémir du " signes ".
Parlez au Gouverneur des sujets suivants : " chemins ", " Dieu unique ", " lieu de culte " et " prière ".
Au fond de la salle, récupérez un couteau sur une des tables et découpez la datte qui se trouve dans votre inventaire.

La bibliothèque

Parlez avec le Soufi des sujets suivants : " message ", " vanité ", " Agneau divin ", " élu des patriarches ", " vie de Jacob ", " sceau des prophètes ", " parole révélée ", " religions non monothéistes " et " quatrième conception ".
Allez dans la prison.

La prison

Vous rencontrez Ozdémir qui vous attendait.
Commencez par ramasser tous les objets disponibles. Sur la table vous trouverez un couteau, un clou, un chiffon et une cruche d'eau. A gauche sur le rebord du mur vous trouverez un bol vide, des pigments de couleur et un calame (pinceau).
Mettez de l'eau dans le bol, puis diluez les pigments et trempez le pinceau dedans. Regardez de plus près les fresques

et tracez un triangle avec le pinceau en commençant par le triptyque de gauche, puis de droite et enfin du centre. Au milieu du triangle se trouve un bouchon de cire que l'on ne peut pas enlever avec le couteau.
Dans l'inventaire associez le clou et le chiffon. Faites chauffer le clou dans la flamme de la lampe à huile qui brûle sur la table. Approchez-vous du bouchon de cire et faites le fondre avec le clou chauffé à rouge. Ramassez le parchemin qui se trouve dans le trou.

Le Saint Sépulcre

Rencontrez la veuve Pichon. Parlez des sujets suivants : " homme du Gouverneur ", " chambre d'Hayyat " et " Hayyat ".
Vous vous retrouvez directement dans la maison d'Hayyat.
Observez les différentes pièces :
Il y a une Icône de Marie derrière laquelle se cache une clé dans un trou protégé.
Il y a un coffre dans lequel vous trouverez sous une couverture une bombonne remplie de scorpions et une clé.
Il y a deux Icônes de l'ange Gabriel.
Il y a un bâton dans un recoin près de la porte du fond.
Regardez par la fente de la porte pour vous apercevoir du piège tendu avec la lampe à pétrole et le souffre étendu partout sur le sol.
Ressortez de la maison et faites le tour par la droite sous le porche. Avec la branche fourchue, ouvrez les volets de bois. Retournez dans la maison et ouvrez la porte du fond. Ramassez les objets lampe à huile sur le sol, clé et burin sur l'étagère et soufflet sur la caisse.
Allez regarder de plus près la clé dans le trou. Il est piégé par un gaz. Le soufflet ne peut pas être utilisé car l'orifice est trop gros. Allez voir le forgeron à l'extérieur. Il vous remet un bec de soufflet plus fin. Revenez près du trou piégé et combinez le bec et le soufflet. Utilisez le soufflet modifié dans le trou et percez la paroi avec le burin. Récupérez la deuxième clé.
Regardez de plus près la bombonne. Utilisez le soufflet sur la bombonne pour tuer les scorpions. Utilisez à nouveau le soufflet pour retirer le gaz de la bombonne. Avec le burin, brisez la bombonne et récupérez la troisième clé.
Dans la pièce où se trouve Ozdémir il y a un coffre rouge. Utilisez les trois clés pour l'ouvrir et récupérez les objets : croix en or, talith et tapis de prière.
Présentez les trois objets à Ozdémir.
Dirigez-vous vers la Synagogue Ramban.

La Synagogue Ramban

Rencontrez Isaac, près de la synagogue et remettez-lui le Talith.
Parlez des sujets suivants : " Kalonymus ", " formule sur le Talith ", " table des alphabets ", " kabbale ", " zokar ", " talmud ", " kabbalisme du langage ", " pharisiens ", " maimonide " et " captivité à Babylone ".
Allez au mur des lamentations.

Le mur des lamentations

Rencontrez Kalonymus près du mur.
Parlez des sujets suivants : " talith ", " Prière ", " mur des lamentations ", " Sion ", " roi David ", " premier temple " et " Burgos 5252 ". Introduire la date 1492 et continuez la conversation.
Dirigez-vous vers le Saint Sépulcre.

Le Saint Sépulcre

Entrez dans l'église et donnez au prêtre Palamède la croix en or.
Parlez des sujets suivants : " histoire de l'Eglise ", " écritures des évangiles ", " opinion de Hayyat " et " Bar Kokhbas ".
Quittez les lieux pour vous rendre à la Madrassa.

La Madrassa Tankiziyya

Parlez à l'imâm Abd el-Wahîd. Donnez-lui le tapis de prières.
Parlez des sujets suivants : " tariqua ", " soufisme et empire ottoman ", " opposition à l'Empire ", " Futtuwahs ", "

contestations sociales " et " Hayyat et les Futtuwahs ".
Retournez au Saint Sépulcre pour rencontrer le forgeron.

Le Saint Sépulcre

Pendant la discussion, un brigand s'enfuit de la maison de Hayyat après y avoir mis le feu.
Prenez le manche de pioche près du forgeron et courez dans la direction du brigand. Lancez-lui le manche de pioche pour le stopper dans sa course (vous avez 30 secondes pour l'arrêter).
Vous allez directement voir le Gouverneur pour tout lui expliquer.

La bibliothèque

Parlez au Soufi des sujets suivants : " Nakir et Mounkir ", " épître aux romains ", " Isaïe " et " Ibrahim ".
Prenez la direction les appartements d'Ibrahim.

Les appartements d'Ibrahim

Parlez au garde sur n'importe quel sujet ; il vous renvoie. Revenez en cachette et traversez le couloir sans vous faire surprendre. Cachez-vous derrière les plantations le temps que le garde se retourne, puis faufilez vous jusqu'à la porte de la chambre d'Ibrahim.
Regardez le sabre qui se trouve à gauche suspendu au mur. Il possède une marque " MOHACS 932 ".
A votre droite il y a une grille fermée par un cadenas à trois chiffres. Entrez le code 932 et récupérez le coffre qui se trouve dans le mur.
Contournez le paravent et récupérez sur une petite table une cassolette de sucre, une spatule et une aiguille. A droite il y a un brasero. Prenez le réchaud vide.
Essayez d'ouvrir le coffre avec l'aiguille. Cela ne marche pas car l'aiguille n'est pas assez épaisse.
Récupérez une aiguière qui se trouve sur une autre petite table.
Allez près de la cheminée et remplissez le réchaud de braises. Dirigez-vous jusqu'au brasero et déposez le réchaud sous le chaudron. Remplissez le chaudron avec l'aiguière et ajoutez le sucre. Mélangez le tout avec la spatule pour obtenir du caramel. Trempez alors l'aiguille dedans.
Ouvrez le coffre avec l'aiguille et récupérez trois parchemins.
Lisez les trois lettres, puis quittez les appartements d'Ibrahim par le chemin inverse en ne vous faisant pas prendre par le garde.

La salle du Conseil

Parlez au Gouverneur et donnez-lui la lettre d'Hayyat.

La bibliothèque

Parlez au Soufi. Il vous emmène dans un monde virtuel et vous devez reconstruire le Dôme du Rocher et la Mosquée d'Al-Aqsa. Visitez les lieux puis quittez l'esplanade.

La salle du Conseil

Parlez au Gouverneur des sujets suivants : " Bélier Poisson Lion ", " carrière de Salomon " et " disciple ".
Partez vers les carrières de Salomon.

Les carrières de Salomon

Attention, ces galeries sont tendues de pièges. Avancez dans la galerie et ramassez un seau et un parchemin. Lisez le parchemin. Parlez à l'Imam Abd Al-Wahîd du Lion. Parlez au rabbin du Bélier. Et parlez au prêtre Palamède du Poisson. Empruntez le tunnel de droite. Ramassez des Planches et posez-les sur le chariot pour franchir le mur de feu. Avancez jusqu'au carrefour suivant et prenez à gauche. Regardez les motifs qui sont tracés sur des carreaux posés au sol. Pressez sur celui représentant de haut en bas : Bélier, Poisson et Lion. Un éboulement est provoqué et le faussé est

comblé. Continuez jusqu'à la grille. Ramassez des bâtonnets et déposez les suivant la correspondance entre les dessins et le texte. Pour le dernier bâtonnet " Bélier Poisson Lion " il faut le tremper dans le seau d'eau avant de le planter dans la dalle correspondante. Vous découvrez la clé du cadenas de la grille.
Pénétrez dans la dernière salle et rencontrez Hayyat.
Lorsque Ibrahim menace Hykmah, invoquez Hayyat sur le sujet " Hykmah ".
De retour au palais du Gouverneur, les trois représentants religieux sont à nouveau réunis.
Mais qu'en est-il de Sophia et d'Hykmah ?

Fin

Jet Fighter 3

© Interplay / Mission Studios 1996

DÉTRUIRE LES ENNEMIS

Au cours d'une partie, appuyez simultanément sur CTRL et X. Tous les ennemis situés aux alentours seront détruits.

Jet Moto

© Sony

RACCOURCI DANS BLACKWATER FALLS

Voici un racourci pendant le circuit **Blackwater Falls**. Lorsque vous arrivez en face de la maison sur l'eau, ne tournez pas à droite pour rejoindre la piste, mais foncez plutôt sur la porte de la maison. Vous la traverserez et vous bénéficierez d'un racourci.

Jet Strike

© Rasputin Software / Shadow Software

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

DEJQNQL
JHALMROB
RZWVUVCP
VZQRUDOP
HTETAPOJ
NFYHOTAR
RPSREBSX
TREFCPMJ
XHYJMVKX
HHSFMBQX
HXEXWPWV

Jim Power in Mutant Planet

© Loriciel / Digital Concepts 1993

+ D'INFOS FORUM

QUELQUES CODES

Level II	GJGMCAAA	(4 vies + 2/3 vie + 3 bombes)
Level III	GHEIEEHX	(2 vies + 1/3 vie + 3 bombes)
Boss III	XEEMAS2T	(0 vie + 3/3 vie + 1 bombe)
Level IV	UKGECAAA	(4 vies + 2/3 vie + 3 bombes)
Boss IV	UJFMIU4K	(1 vie + 3/3 vie + 5 bombes)
Level V	RLFMIU1N	(1 vie + 3/3 vie + 5 bombes)
Level VI	OAGECAAA	(4 vies + 2/3 vie + 5 bombes)
Boss VI	MCGEEEWU	(2 vies + 2/3 vie + 3 bombes)
Level VII	JBAEEEHZ	(2 vies + 2/3 vie + 0 bombe)
Boss VII	MDBMIS11	(1 vie + 3/3 vie + 4 bombes)

Jimmy White's Whirlwind Snooker

© Virgin Games 1992

ASTUCE

Lancez l'éditeur, et appuyez successivement sur les touches F7 , F4 et F1 . Un petit bruit devrait retentir si vous avez procédé correctement. Ensuite, entrez dans le mode demo et vous pourrez choisir le mode "147 break".

John Madden Football II

© Electronic Arts / DC True

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

Playoffs	0540300
Semi finals	0150361
Super bowl	0550361
Final game	6657657

Johnny Bazookatone

© US Gold / Arc Developments

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

ZARTACLA	Niveau 1 (Prison)
RINGMYBEL	Niveau 2 (Hotel)
SCRAMBLED	Niveau 3 (Kitchen)
ANASTHETIC	Niveau 4 (Hopital)
ETAGSLLEH	Niveau 5 (Penthouse)
TERIHATCHER	Mode debug

ASTUCE POUR LE DEUXIÈME MONDE

Deux astuces pour le deuxième monde :
1) Le savon sert à tuer le vieux fou.
2) Prenez la sonnette qui se trouve sur le comptoir au début du stage, et lâchez-la devant le videur. Il donnera un coup de poing dans le mur, qui libèrera une vie.

CHOIX DU NIVEAU

Pour entrer en "Level Jump Mode", entrez le mot de passe suivant : TORTYFOO (ou KRISTIAN). Vous pouvez maintenant choisir votre niveau de départ grâce aux flèches gauche et droite. Lorsque vous avez choisi, démarrez le jeu comme d'habitude.

INVINCIBILITÉ

Entrez le code **PILCHARD** en guise de mot de passe.

Joint Strike Fighter

© Eidos Interactive / Innerloop Studios

ACCÈS À TOUS LES APPAREILS

A l'écran de sélection des pilotes, appuyez simultanément sur la touche ENTER et sur les deux touches CTRL qui se trouvent de part et d'autre de la barre d'espacement. Vous aurez alors accès à tous les appareils : avions ou hélicoptères.

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, appuyez simultanément sur les touches :

CTRL + C + O Victoire
CTRL + G + O Défaite
CTRL + G + U Vos tirs atteindront toujours leur cible
CTRL + S Fumée
CTRL + T + U Très grande vitesse

Jonah Lomu Rugby

© Codemasters / Swordfish Studios 1998

COUPE CACHÉE

Faites la Coupe des Terrictoires. Gagnez avec la France, l'Argentine, les Samoa, et la Nouvelle Zélande. Il apparaitra alors la coupe des champions. Prenez la nouvelle équipe apparue : c'est l'équipe des programmeurs du jeu. Cette équipe possède les ailliers les plus rapides du monde et un demi-d'ouverture invunérable.

Juiced

© THQ / Juice Games 2005

CHEAT CODES

Allez dans le menu des Cheats et tapez l'un des codes suivants (attention, certains de ces codes ne fonctionnent qu'avec la version américaine du jeu) :

PINT	Débloquer tous les éléments du mode Arcade
CASH	Argent en plus
RESP	Tout le monde vous respecte
CARS	Toutes les voitures
CREW	Tous vos équipiers
CHAR	Activer le mode character
WIN.	Gagner toutes les courses
ALL.	Activer tous les codes

Juiced 2 : Hot Import Nights

© THQ / Juice Games 2007

NOUVELLES VOITURES

Dans le menu des challenges, entrez les codes suivants. De nouvelles épreuves apparaissent. Si vous les remportez, vos obtiendrez de nouvelles voitures.

GVDL	BMW Z4 ROADSTER
RBSG	HOLDEN MONARO
BSLU	HYUNDAI COUPE 2.7 V6
MRHC	INFINITY G35
MNCH	INFINITY G35 (RED DESIGN)
KDTR	KOENIGSEGG CCX
DOPX	MITSUBISHI PROTOTYPE X
PRGN	NISSAN 350Z
JWRS	Nissan Skyline R34 GT-R
WIKF	SALEEN S7
FAMQ	SEAT LEON CUPRA R

SUCCÈS

Ligue 4 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 4 en ligne.

Commerçant ! (5)

Tu as acheté ou vendu une voiture en ligne.

Jolie carrosserie ! (5)

Tu as acheté un sticker prédéfini en ligne.

Ligue 5 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 5 en ligne.

Chanceux ! (5)

Tu t'es inscris dans une course avec carte grise à la clé.

Ligue 6 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 6 en ligne.

Ligue 7 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 7 en ligne.

Ligue 7 (5)

Tu as été promu à la ligue 7.

Ligue 6 (5)

Tu as été promu à la ligue 6.

Ligue 5 (5)

Tu as été promu à la ligue 5

Ligue 4 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 4 en ligne.

Ligue 3 (5)

Tu as été promu à la ligue 3.

Ligue 2 (5)

Tu as été promu à la ligue 2.

Ligue 1 (5)

Tu as été promu à la ligue 1.

Classe mondiale (5)

Tu as été promu à la classe mondiale.

Élite (5)

Tu as été promu à la Élite.

Ligue 3 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 3 en ligne.

Ligue 2 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 2 en ligne.

Ligue 1 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 1 en ligne.

Classe mondiale en ligne (5)

Tu as été promu à la classe mondiale en ligne.

Élite en ligne (5)

Tu as été promu à Élite en ligne !

Amateur légende (10)

Tu as accompli tous les objectifs Amateur.

Légende de ligue 7 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 7.

Légende de ligue 6 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 6.

Légende de ligue 5 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 5.

Légende de ligue 4 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 4.

Légende de ligue 3 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 3.

Légende de ligue 2 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 2.

Légende de ligue 1 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 1.

Légende de classe mondiale (10)

Tu as accompli tous les objectifs de classe mondiale.

Légende Élite (10)

Tu as accompli tous les objectifs Élite.

Vaillant ! (10)

Tu t'es inscris dans 10 courses avec carte grise à la clé.

Amateur légende en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs Amateur en ligne.

Légende de ligue 7 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 7 en ligne.

Légende de ligue 6 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 6 en ligne.

Légende de ligue 5 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 5 en ligne.

Légende de ligue 4 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 4 en ligne.

Légende de ligue 3 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 3 en ligne.

Légende de ligue 2 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 2 en ligne.

Légende de ligue 1 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 1 en ligne.

Légende cl. mondiale en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de classe mondiale en ligne.

Légende Élite en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs Élite en ligne.

Concessionnaire! (10)

Tu as acheté ou vendu cinq voitures en ligne.

Classe ! (10)

Tu as acheté cinq stickers prédéfinis en ligne.

Collectionneur d'ADN ! (10)

Tu as téléchargé l'ADN de quelqu'un.

Magnat ! (15)

Tu as acheté ou vendu dix voitures en ligne !

Téméraire ! (15)

Tu t'es inscris dans 25 courses avec carte grise à la clé.

Roi du style ! (15)

Tu as acheté dix stickers prédéfinis en ligne !

Reste attentif ! (15)

Tu as maximisé une voiture !

Millionnaire ! (15)

Tu as gagné un million de dollars !

Met les gaz ! (20)

Tu as maximisé cinq voitures !

Très riche ! (20)

Tu as gagné cent millions de dollars !

Milliardaire ! (25)

Tu as gagné un milliard de dollars !

Juiced ! (25)

Tu as maximisé dix voitures !

Prestige (45)

Challenges célébrités tous terminés

Champion HIN (45)

Challenges équipes HIN tous terminés

Drift impeccable ! (50)

Tu as obtenu 5 000 000 de points de drift.

Marathon de drift ! (100)

Tu as obtenu 20 000 000 de points de drift.

Excellent ! (100)

Tu as terminé le jeu à hauteur de 100 %.

Drift imparable ! (150)

Tu as obtenu 50 000 000 de points de drift.

Jungle Strike

© Gremlin Interactive / Electronic Arts

CODES DES NIVEAUX

2. 2MM3XMMM2
3. 9BN29MMMP
4. 9BB7CNMM8
5. YVVL6NMMW
6. YVCSPVMM8
7. MCXJMCMM7
8. MCZNKXMM9
9. MCLPPZMMP

INVINCIBILITÉ ET ARMES INFINIES

Pour devenir invincible et avoir du carburant et des munitions en quantité illimitée, il suffit d'appuyer sur ESC , de taper CHICKEN et de rappuyer sur ESC . Attention : l'hélicoptère sera invincible aux armes ennemis mais pas aux chocs contre les bâtiments.

Jurassic Park

© Ocean 1993

+ D'INFOS FORUM

ASTUCES

Pour ceux qui n'arrivent pas à passer le premier niveau en 2D, on peut commencer directement aux niveaux en 3D en renommant le fichier JP2D.EXE en XXX.EXE et en renommant le fichier JP3D.EXE en JP2D. Pour que le jeu redevienne normal, faites l'opération inverse.
Pour voir directement la fin de ce jeu (très courte!), renommez JP2D.EXE en XXX.EXE et OUTRO.EXE en JP2D.EXE. L'opération inverse vous ramènera en jeu normal.

CODES DES NIVEAUX

Jouez au premier niveau pour avoir un mot de passe (si vous êtes fainéant inversez JP3D.EXE et JP2D.EXE) et notez les trois dernières lettres (ou chiffres) de ce code. Maintenant vous n'avez plus qu'à remplacer les +++ par votre combinaison.

```
2. B14A5+++
3. 3B5FB+++
4. 0377D+++
5. DB5A3+++
6. 0179D+++
7. 607AF+++
8. EB8FD+++
9. 8B8FF+++
10.AB901+++
11.4B903+++
```

CODES DES NIVEAUX (VERSION CD)

```
2. C37EF8D1
3. 4D9458D1
4. 15AC78D1
5. 13AE78D1
6. 72AF98D1
7. FDC478D1
8. 9DC498D1
9. BDC4B8D1
10.5DC4D8D1
```

Jurassic Park : Operation Genesis

© Universal Interactive / Blue Tongue Entertainment 2003

SITE B

Pour débloquer le site B dans le menu principal, terminez toutes les missions du jeu.

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte tel que le Notepad, ouvrez le fichier "constant.ini" dans le répertoire du jeu (non sans en avoir fait une copie de sauvegarde au préalable). Vous pourrez alors modifier la somme d'argent que vous aurez au départ, ou la limite de visiteurs, de dinosaures et de clôtures dans le parc.

ARGENT DE DÉPART

Cherchez le fichier "constant" dans le répertoire "data" du jeu. Faites-en une copie de sauvegarde puis ouvrez-le à l'aide d'un éditeur de texte. Vous trouverez vers la fin, la ligne **ParkStartPlayerMoney**. Modifiez le nombre qui se trouve à côté pour déterminer la valeur de votre pécule de départ.

Jurassic War

© CDV 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites ENTER au cours du jeu, puis entrez l'un des codes suivants :

FOOD	50 000 unités de nourriture
NEXT	Passage au niveau suivant
END	Aller à la fin du jeu

Just Cause 2

© Square Enix / Avalanche Studios 2010

EMPLACEMENT DU BUBBLE BLASTER

Rendez-vous sur le territoire du désert Lautan Lama, au sud-ouest de l'avant-poste de communication de Gurun Lautan Lama Gamma. Vous accéderez à une grande zone avec des arbres à feuilles blanches. Au nord de cette zone se trouve un clocher. Montez au sommet de ce clocher pour trouver le Bubble Blaster posé sur une petite table.

SOLUTION COMPLÈTE

Missions de l'agence

1-Prologue

Rico reprend du travail et devra semer le chaos dans Panao pour affaiblir le pouvoir en place et obliger le peuple à se révolter contre son dictateur de président. Après la cinématique et après le saut de l'hélicoptère, vous devez planer vers le soldat mort qui possède vos carte-mémoires.

Dirigez-vous vers lui et plongez pour le rattraper. Ouvrez ensuite votre parachute et dirigez-vous vers la zone d'atterrissage. Vous devez alors récupérer les cinq carte-mémoires éparpillées dans la zone.

2-Bienvenue à Panao

Avancez dans la neige jusqu'au mur de la base et utilisez votre grappin pour monter. Le grappin est votre meilleure solution pour atteindre les endroits en hauteur ou pour passer les obstacles. Avancez et repérez le garde qui se trouve en haut de la dénivellation. Lancez le grappin sur le garde et tirez pour le faire tomber dans le vide. Cette technique est très utile contre les soldats et snipers qui se trouvent dans les tours ou sur les toits. Utilisez encore une fois votre grappin pour monter et entrer dans la base.

Utilisez votre grappin pour monter sur les toits des bâtiments. Avancez d'un toit à l'autre jusqu'à atteindre la première carte mémoire. Prenez-la pour qu'un garde se pointe et vous tire dessus. Regardez alors sur le toit d'en face pour apercevoir des barils explosifs. Utilisez votre grappin pour les tirer et les faire tomber sur le garde.

Vous devez maintenant trouver une arme. Suivez votre radar et entrez dans la partie suivante de la base. Avancez vers le cache d'armes et prenez le pistolet. Eliminez ensuite les deux ennemis qui arrivent par le chemin d'en face. Avancez ensuite et ramassez leurs armes et munitions en chemin. Montez la pente et utilisez votre grappin pour faire sortir les soldats de leurs abris.

Eliminez-les ensuite et allez à gauche vers la boite à pharmacie pour vous soigner. Tournez à gauche et éliminez les deux gardes qui se trouvent en haut, près du dôme. Montez à l'escalier qui se trouve à droite et récupérez la carte mémoire qui se trouve près de la batterie anti-aérienne. Utilisez cette batterie DCA pour exploser l'hélicoptère ennemi qui vient vers vous. Profitez de cette DCA et détruisez le dôme, les radars et les tours ennemies et pour semer le chaos.

Quittez la DCA et sautez vers le téléférique. Activez-le et entrez dans la navette. Une fois de l'autre coté de la base, éliminez les deux soldats qui vous attendent à la sortie du téléférique. Prenez les explosifs qui se trouvent dans la caisse et éliminez les renforts ennemis qui arrivent. Il y a une boite à pharmacie qui se trouve à gauche et que vous pouvez utiliser en cas de besoin.

Vous trouverez toujours, au cours de vos missions, des boites à pharmacie accrochées sur les murs, n'hésitez pas à les utiliser et cherchez-les si vous êtes salement touché. Allez à gauche pour trouver une pièce d'armure. Suivez ensuite votre radar vers la carte mémoire pour trouver une caisse d'argent. Prenez la carte mémoire qui se trouve en haut des marches.

Vous devez maintenant vous accrocher à l'hélico de Kane qui vous transportera vers une autre partie de la base ennemie. Avant de descendre dans la base, tirez sur les sommes armés et sur les barils explosifs pour neutraliser tous les gardes et descendre en toute sécurité. Inspectez la zone d'atterrissage pour trouver des munitions ensuite traversez le pont. Prenez la carte mémoire qui se trouve à l'extrémité du pont et continuez.

Il est temps de faire taire les DCA pour que Kane revienne avec l'hélico et vous emporte avec elle. Avancez alors vers le chemin montant. Vous trouverez à gauche une pièce de véhicule et une boite à pharmacie. Eliminez les soldats qui protègent les DCA ensuite lancez des grenades sur ces batterie.

Quand elles sont détruites, d'autres renforts ennemis rappliquent sur des véhicules et accompagnés d'un blindé. Restez à couvert derrière la base des DCA en éliminant les ennemis qui s'approchent de votre position. Attendez ensuite l'arrivée de Kane avec l'hélicoptère et agrippez-vous à ce dernier pour quitter cet enfer.

3-Descente au casino

Après la cinématique, vous vous retrouvez devant l'immense casino. Avancez vers ce casino et prenez l'arme et les munitions qui se trouvent dans les caisses de droite. Eliminez les ennemis avant qu'ils ne se mettent à couvert et avancez pour prendre leurs armes. Avancez encore pour qu'un expert en explosifs balance des grenades dans votre direction. Eliminez-le rapidement et utilisez votre grappin sur lui pour l'empêcher d'utiliser ses explosifs.

Après sa mort, restez loin de son corps pour que tous ses explosifs explosent sans vous toucher. Vous devez ensuite grimper à une tour pour atteindre les charges explosives bien gardées. Eliminez les soldats qui protègent la charge en restant à couvert derrière les piliers et les pots. Appuyez ensuite rapidement sur les boutons qui s'affichent pour désamorcer la charge.

Sautez ensuite sur la passerelle qui relie les deux tours et allez vers la deuxième charge. Eliminez les soldats et désamorcez-la. Un hélicoptère ennemi entre en scène et vous devez le détruire pour pouvoir progresser. Restez à couvert derrière les piliers et les grands pots de fleurs pendant que vous visez l'hélice de l'hélicoptère. Utilisez la boite à pharmacie accrochée au mur pour vous soigner et abattez l'hélicoptère. Sautez ensuite sur la passerelle, avancez et descendez par le trou pour trouver votre cible Karl Blaine.

Après la cinématique, utilisez la boite à pharmacie accrochée au mur de la cabane. Prenez les munitions qui se trouvent dans les caisses et allez vers la voiture qui se trouve à gauche, dans le fossé. Regardez de l'autre coté de la route pour trouver un tracteur. Utilisez le grappin pour accrocher le tracteur à la voiture et tirez cette dernière à l'aide du tracteur.

Montez ensuite sur le toit et attendez l'arrivée des voitures ennemies qui vous poursuivent. Tirez sur les soldats qui vous tirent dessus depuis les voitures avant qu'ils ne s'approchent de vous. Vous pouvez aussi crever les pneus avant des voitures ennemies pour provoquer des accidents et éliminer plusieurs poursuivants en même temps. Repoussez vos ennemis jusqu'au dernier pour terminer cette mission.

Entre les missions principales, vous devez accomplir des missions pour les factions et ce dans le but de gagner des points de chaos et accéder aux missions de l'agence. Il existe trois factions sur l'ile ; les Ular Boys, les Reapers et les Roaches. Utilisez la carte pour les localiser et accomplissez leurs missions.

Maintenant que vous disposez d'assez de points de chaos pour entamer une nouvelle mission de l'agence, allez vers la

maison de Karl et rendez-vous au petit port pour trouver un hors-bord. Utilisez-le pour atteindre l'île qui abrite votre nouvelle mission. Revenez à la terre ferme et utilisez un véhicule pour atteindre le point de rendez-vous.

4-Le tigre blanc

Après la conversation, traversez l'eau à la nage vers la tanière du flambeur. Entrez dans la tanière et nettoyez la cour. Utilisez votre grappin pour projeter les snipers du haut de leurs tours dans le vide. Montez ensuite dans une tour et prenez le talkie-walkie. Prenez ensuite le fusil sniper et éliminez le bourreau qui marche derrière Ken Pang. Abattez ensuite les deux gardes qui arrivent dans la cour et utilisez le grappin pour descendre puis suivez votre ami.

Quand il s'arrête, cela veut dire que des ennemis se trouvent sur le chemin. Eliminez-les et utilisez vos grenades pour les débusquer. Utilisez aussi votre grappin pour les faire sortir de leurs cachettes. Attendez que votre ami avance pour ensuite le suivre. Mettez-vous à l'abri près de lui et empêchez les ennemis de s'approcher de sa position.

Ken Pang va vous conduire vers le Tigre blanc. Montez sur la moto et suivez-le jusqu'à l'embuscade. Descendez alors de la moto et éliminez les ennemis en vous mettant à l'abri derrière les rochers. Suivez encore une fois Pang pour trouver d'autres motos. Montez et roulez jusqu'à atteindre la cachette du Tigre blanc encerclée par les soldats.

Vous devez alors récupérer la carte mémoire que les soldats ont trouvée. Avancez vers l'entrée et prenez les munitions. Entrez et tirez sur les barils explosifs pour éliminer les soldats. Nettoyez le reste des ennemis et avancez à droite. Éliminez le soldat qui se trouve sur la passerelle en bois et avancez lentement. Le colonel entre en jeu, il porte une protection complète et seule sa tête est vulnérable. Visez alors sa tête et tirez rapidement avant qu'il ne trouve le temps d'attaquer. Restez toujours à couvert et utilisez aussi vos grenades contre ce boss. Maintenez cette tactique jusqu'à la mort du colonel et prenez la carte mémoire qu'il laisse tomber.

Vous devez aller rejoindre Sheldon dans sa nouvelle cachette. Quand l'hélicoptère ennemi arrive, accrochez-vous à lui et tuez le tireur. Balancez le pilote dans le vide et volez jusqu'à la balise pour rencontrer Sheldon.

Après les retrouvailles, le camp est attaqué par des soldats. Avec votre mitrailleuse en main, vous devez protéger Sheldon et éliminer les ennemis.
Restez toujours près de votre ami pour attirer l'attention des soldats et les dégommer avec votre mitrailleuse. Ne dépassez pas Sheldon pour ne pas vous tromper de chemin et laisser votre ami sans protection. Eliminez tous les soldats et utilisez les barils explosifs en chemin. Une fois la zone est nettoyée, la mission sera terminée.

Vous devez encore une fois effectuer quelques missions pour les factions afin de gagner des points de chaos qui vous permettront d'activer d'autres missions de l'agence.

5-Sauvetage en montagne

Une fois les points de chaos pour cette mission acquis, trouvez un hors-bord et rejoignez Sheldon et Kane qui se trouvent sur la plage. Votre mission sera de sauver Jade Tan emprisonnée et interrogée par l'armée. Prenez l'hélicoptère de l'agence et volez vers la base militaire.

Utilisez cet hélicoptère pour détruire les installations de la base et gagner des points de chaos. Tournez autour de la base pour éviter les tirs des batteries SAM ensuite posez-vous dans la première base, près de la station de ventilation. Entrez dans la station et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Explosez ensuite la station de ventilation et quittez les lieux à bord de l'hélicoptère s'il est encore intact ou prenez un véhicule ennemi. Allez vers la deuxième base et foncez directement vers la station de ventilation en ignorant les ennemis qui se trouvent à l'extérieur. Neutralisez les soldats qui se trouvent à l'intérieur et explosez la station.

Allez ensuite vers la troisième station qui se trouve un peu plus haut sur la montagne. En chemin, prenez le blindé ennemi garé près de la tour, caché derrière une barricade. Allez alors vers la troisième station et explosez le point de contrôle. Contournez le barrage et entrez dans la base. Visez ensuite l'ennemi équipé de lance-roquettes qui se trouve sur le balcon (à gauche) et explosez-le avec le canon du blindé. Nettoyez la zone sans quitter votre véhicule et utilisez le canon pour exploser la station de ventilation. La dernière station étant la plus facile à détruire, allez vers la base,

exterminez les soldats qui se trouvent sur le toit de la station et explosez cette dernière sans quitter votre blindé.

Vous devez maintenant revenir à la première base et, de là, allez sur la passerelle qui vous mène à l'entrée qui se trouve en bas. Trois ninjas vous barrent la route. Placez-vous toujours à couvert et tirez-leur dessus en visant la tête. Quand ils disparaissent, changez de position et mettez-vous à l'abri. Surveillez toujours vos arrières car vos ennemis furtifs réapparaissent toujours derrière vous. N'oubliez pas de vous soigner avec les boites à pharmacie accrochées aux murs. Une fois que les ninjas sont morts, entrez par le grand portail.

Après la cinématique, avancez vers le bord de la falaise et sautez dans le vide. Ouvrez votre parachute et dirigez-vous vers la voiture. Montez à bord et pourchassez les voitures ennemies. Localisez le véhicule qui transporte Jade et rejoignez-le. Montez ensuite sur le toit de votre voiture et utilisez le grappin pour vous accrocher à celle qui transporte Jade. Eliminez les deux ninjas ensuite prenez la place du conducteur pour sauver la cible. Soyez rapide car il ne faut pas que les voitures atteignent le sous-marin ennemi. Quand Jade sera sauvée, la mission sera terminée avec succès.

Vous devez ensuite exécuter des missions pour les factions pour gagner des points de chaos et débloquer la mission suivante.

6-D'une pierre trois coups

Rejoignez Sheldon dans l'île pour recevoir votre nouvelle mission. Vous devez traquer et éliminer les représentants chinois, russe et japonais. Vous serez alors parachuté au dessus de l'hôtel Three Kings.

Atterrissez sur le toit indiqué. Le représentant chinois Zhang Sun sera à l'accueil et vous devez l'affronter. Commencez par éliminer ses sbires et bougez pour éviter les explosifs qu'il vous lance dessus. Ne vous déplacez que lorsque le général chinois vous lance un explosif. Déplacez-vous à droite ou à gauche et ne revenez pas sur vos pas pour ne pas toucher les explosifs qui ne sont pas activés. Vous devez ensuite viser manuellement la tête du général et utilisez votre plus puissante arme pour affaiblir ce boss. Quand il recommence à lancer des explosifs, bougez pour les éviter jusqu'à ce qu'il commence à vous tirer dessus. Visez encore la tête en restant à l'abri jusqu'à l'éliminer.

Sheldon arrive alors avec l'hélicoptère. Accrochez-vous à l'appareil avec votre grappin.

Sautez sur le toit suivant et mettez-vous à couvert dans la cage d'escalier.
Vous devez affronter le général russe Alexander Mirkov qui a dépêché un char sur le toit pour l'occasion. Restez à l'abri des tirs de la mitrailleuse et n'avancez pas vers le russe pour ne pas tomber sur les mines placées autour de lui. Laissez les hommes du boss s'approcher de vous pour les éliminer plus facilement. Quand Sheldon attaque le char et le distrait, sortez de votre cachette et lancez les explosifs sur le blindé. Explosez ensuite les bombes avec le détonateur. Si le char n'est pas encore détruit, utilisez les grenades pour l'exploser une fois pour toutes.

Sautez ensuite vers le toit de la tour suivante où se cache le général japonais Washibo. Il est encore dans sa suite. Depuis ce toit, descendez les escaliers et neutralisez les hommes qui gardent les deux entrées de la suite.

Une fois les gardes morts, lancez des grenades sur les deux portes de la suite pour faire sortir le général. Vous devez ensuite l'affronter sur le toit. Il possède un petit satellite qui vous repère grâce à son laser pour indiquer votre position aux missiles. Déplacez-vous alors et allez vers le boss qui se trouve sur l'estrade.

Quand les rayons se rejoignent, quittez la zone rapidement avant que les missiles ne vous touchent. Avec cette tactique vous pouvez blesser, voir tuer le général avec ses propres missiles. Sinon vous pouvez toujours viser et tirer sur la tête du boss quand il utilise son satellite pour vous débusquer. Une fois les trois généraux tués, la mission sera terminée.

Vous devez encore une fois accomplir quelques missions de faction pour gagner des points de chaos. N'oubliez pas aussi de détruire toutes les structures gouvernementales qui se trouvent sur votre chemin pendant les missions secondaires. Ceci augmentera vos points de chaos et vous aidera à gagner du temps pour débloquer les missions de l'agence.

7-Dans l'antre

Allez rejoindre Sheldon dans l'ancienne villa de Blane. Sheldon vous demande d'aller à la forteresse du président panavien et de l'éliminer.

Cette forteresse est bien gardée et vous aurez besoin d'un coup de main pour parvenir à vous frayer un passage vers le président. Vous devez alors choisir l'une des factions pour qu'elle vous donne un coup de main dans cette rude tache. Choisissez alors la faction qui vous accompagnera et dirigez-vous vers son QG.

Parlez à son chef pour obtenir son accord et partez pour votre mission. Le QG des Rochers se trouve en haut de la carte, celui des Reapers au centre et il est le plus proche de votre position. Enfin celui des Ular Boys est au sud, sur la carte.

Rejoignez les troupes et avancez vers le canyon. Restez derrière les troupes de la faction qui feront la plus grande partie du boulot et nettoieront la route devant vous.

Pensez à les protéger contre les snipers et ramassez les munitions laissées par les ennemis. Une fois devant le grand portail, une explosion détruira ce dernier et un blindé arrivera à la charge. Mettez-vous à couvert et éliminez le tireur qui est derrière la tourelle. Prenez ensuite le contrôle du blindé et, derrière sa tourelle, neutralisez les soldats qui rappliquent.

Quittez le blindé et entrez dans la base par le grand trou. Vous devez détruire les DCA ennemis pour permettre à vos alliés d'envoyer un ingénieur qui piratera le système de la base.

Utilisez alors votre grappin pour monter sur les toits et éviter de cette façon le face à face avec les soldats. Montez jusqu'à l'antenne radar ennemie et explosez-la. Lancez ensuite des charges explosives sur le canon DCA qui se trouve derrière l'antenne. Explosez-le et protégez l'ingénieur parachuté. Prenez place alors derrière la mitrailleuse et nettoyez la zone.

Laissez l'ingénieur faire son boulot et embarquez sur le téléférique vers le canon DCA suivant. Depuis le périphérique, éliminez le sniper qui se trouve à gauche et sortez pour affronter le reste des ennemis. Restez à l'abri des mitrailleuses qui se trouvent à gauche et éliminez les soldats qui arrivent par la droite. Ensuite éliminez les tireurs des tourelles un par un sans trop vous exposer. Explosez ensuite le deuxième canon DCA pour permettre à l'ingénieur de vous rejoindre.

Montez sur le téléférique suivant pour atteindre la zone du troisième canon DCA. Eliminez les soldats qui arrivent vers vous et avancez lentement vers la zone du canon. Restez loin du canon et explosez les deux tourelles automatiques qui gardent ce dernier.

Explosez le canon DCA qui est moins protégé que les deux autres puis allez vers le téléférique suivant et montez pour atteindre la console de contrôle de l'entrée.
Montez les marches et utilisez la console pour ouvrir la porte vers le dôme de Babay Panay, le président. Avancez dans la zone déserte jusqu'à croiser le président.

Après la cinématique durant laquelle Blane tue Panay et se suicide, vous devez vous frayer un chemin vers la console qui se trouve en bas, au centre, pour ouvrir la porte de sortie. Commencez par abattre l'hélicoptère qui vous attaque en évitant ses roquettes.

Visez l'hélicoptère et non les soldats qui tirent depuis l'hélicoptère. Une fois que ce dernier est abattu, descendez vers la console centrale. Restez toujours à l'abri pour éviter les tirs des soldats qui gardent la zone. Dès que la zone où se trouve la console est nettoyée, courez vers cette dernière et piratez le système avant que les renforts n'arrivent.

Le dôme et la forteresse vont s'autodétruire, vous devez alors quitter les lieux rapidement. Utilisez donc votre grappin pour atteindre la porte, ignorez les gardes et sortez du dôme avant qu'il ne parte en miettes.

8-Une juste cause

Pas de répit pour votre personnage, vous devez immédiatement embarquer vers une autre mission. Il s'agit de la dernière mission de l'agence. Pensez alors à bien vous armer en améliorant et en achetant des armes auprès de Sheldon. Après la mort du président, toutes les grandes puissances ont envoyé leurs pétroliers et leurs troupes pour occuper Panao et s'emparer de son pétrole. Vous devez alors les empêcher de réaliser leurs objectifs.

Prenez l'hélicoptère de l'agence et volez vers le champ pétrolier.

En chemin, vous croisez un sous-marin nucléaire. Il possède des canons DCA et il est escorté par des hélicoptères. Tournez autour du sous-marin et détruisez ses canons DCA. Explosez aussi les hélicoptères et quand le votre est détruit prenez possession d'un hélicoptère ennemi.

Vous pouvez nettoyer le pont du sous-marin en restant dans l'hélicoptère après la destruction de tous les canons DCA. Descendez ensuite sur le sous-marin et éliminez les soldats qui se trouvent sur le pont. Utilisez votre meilleure arme parce qu'ils sont coriaces et lourdement armés. Ramassez les armes et les munitions qu'ils laissent derrière eux et allez déverrouiller les portes.

Entrez alors pour rencontrer le président Panay qui a survécu à l'explosion de la grenade de Blane. Panay est escorté par des ninjas et manie un lance-roquettes puissant qui peut lancer plusieurs roquettes dans court laps de temps. Restez derrière les lingots d'or pour vous abriter.

Commencez par viser les ninjas qui disparaissent quand vous leur tirez dessus. Quand ils sont projetés vers l'arrière cela signifie que le ninja est mort. Eliminez alors ceux qui vous encerclent ensuite visez la tête du président sans trop vous exposer. Abritez-vous dès qu'il lance la première roquette pour éviter la série d'attaques du boss. Les ninjas n'arrêteront pas de réapparaitre. Assurez-vous donc que ces ennemis soient morts avant de vous attaquer au boss. Visez ensuite la tête du boss pour l'affaiblir considérablement avant sa riposte. Maintenez cette tactique jusqu'à sa fuite.

Après la cinématique, vous vous accrochez à l'un des quatre missiles lancés par Babay Panay. Vous devez pirater les systèmes de guidage de ces missiles pour les empêcher d'atteindre leurs cibles et d'enclencher une guerre planétaire.

Babay Panay vous empêchera de le faire et vous tirera dessus à chaque fois que vous essayez de commencer le piratage. Alors tirez-lui dessus jusqu'à le mettre KO et piratez rapidement le premier missile en appuyant rapidement sur les boutons avant la fin du temps imparti. Sautez ensuite vers le missile suivant, tirez sur Panay et répétez la même action. Passez au troisième missile, neutralisez Panay et piratez le système de guidage. Sautez enfin vers le missile sur lequel se trouve Babay Panay pour changer sa trajectoire et en finir une fois pour toutes avec votre ennemi et son pétrole.

Félicitations ! Vous avez libéré Panao de l'emprise de Babay Panay et vous avez terminé le jeu.

Missions secondaires

Il existe des centaines de missions secondaires que vous devez accomplir pour récupérer des points de chaos. Une fois que la barre est remplie, vous pouvez alors passer à la mission de l'agence qui se débloquera aussitôt. Voici le genre de missions qui peuvent vous rapporter des points de chaos.

Capture de base

C'est la plus importante mission de faction. Vous devez rejoindre les membres de la faction et attaquer une base gouvernementale. Vous devez aussi protéger l'ingénieur qui vous accompagne et qui piratera les codes du système de la base. Vous devez toujours utiliser votre grappin pour passer les murs de la base, éliminer les gardes et ouvrir le portail pour vos amis. Avancez ensuite avec vos amis sans les laisser derrière vous pour qu'ils n'affrontent pas seuls les soldats ennemis. L'ingénieur vous indiquera la présence de mitrailleuse, de véhicule ou de snipers ennemis dans la zone. Vos amis se mettront à l'abri en attendant que vous éliminiez la menace ennemie.

Avancez ensuite jusqu'à la console que l'ingénieur devra pirater. Vous devez alors assurer sa sécurité pendant qu'il pirate le système. Eliminez entre temps les commandants des bases qui arrivent dans des blindés ou des hélicoptères.

Vous pouvez arracher la mitrailleuse de son socle pour avoir une plus grande liberté de mouvement surtout contre les hélicoptères.

Eliminez tous les ennemis pour prendre le contrôle de la base. N'oubliez pas de détruire les radars, canon DCA, réservoirs et autres objets susceptibles de vous rapporter des points de chaos supplémentaires. La base en question devient la propriété de la faction.

Elimination des colonels

Pour ces missions, vous devez traquer la cible indiquée sur votre radar et la neutraliser. La cible est toujours gardée par des soldats gouvernementaux. Vous devez alors les éliminer avant de vous attaquer au colonel.

Ce dernier possède toujours une armure de protection et seule sa tête est à découvert. Pour ne pas gaspiller vos munitions et pour être efficace, visez directement la tête. Vous pouvez aussi utiliser les grenades pour les débusquer. Le grappin ne fonctionne pas contre ce genre d'ennemis donc oubliez-le.

Kidnapping

La cible est toujours indiquée par le radar. Rejoignez les véhicules escortés par des soldats. Commencez par éliminer ces derniers et utilisez votre grappin pour vous accrocher à la voiture de la cible. Eliminez ses gardes du corps ensuite prenez la place du conducteur et détournez le véhicule.

Les soldats se mettront à votre poursuite et n'hésiteront pas à vous attaquer. Vous devez veiller à ce que l'otage reste en vie. Si votre véhicule est détruit prenez un autre et attendez que l'otage vous suive pour aller vers le point de livraison.

Désamorçage

Lors de ces missions, vous devez protéger les installations et les structures des factions des tentatives de démolition des soldats gouvernementaux. Vous devez atteindre les positions des explosifs et les désamorcer avant qu'ils n'explosent. Nettoyez toujours la zone pour ne pas subir des attaques dans le dos pendant que vous désamorcez les explosifs. Si c'est le cas, vous devez recommencer la tentative de piratage dès le début et suivre les touches qui s'affichent pour désamorcer les charges.

Transport

Vous devez transporter des cargaisons pour le compte des factions. Vous devez éviter les accrochages avec les ennemis et veiller à ce que votre véhicule ne soit pas démoli par les tirs ennemis. Vous ne pouvez pas changer de véhicule puisque vous ne pouvez pas transporter la cargaison avec vous. Optez alors pour les raccourcis et essayez de pousser les voitures ennemies pour provoquer des accidents.

Sabotage

Vous devez aller vers les zones indiquées par les factions et effectuer des actions de sabotage en explosant des pipelines ou d'autres structures. Ces zones sont toujours bien gardées. Pensez à éliminer les soldats avant de passer à votre mission de sabotage. N'éliminez-pas les simples ouvriers qui se trouvent dans la zone. Explosez toutes les cibles pour réussir votre mission.

Sauvetage

Les agents des factions se retrouvent souvent dans des situations dangereuses. Vous devez alors aller les rejoindre pour les sauver. Ils sont dans la plupart des cas encerclés par les soldats ennemis. Profitez alors de cette occasion et attaquez les ennemis par derrière. Parlez ensuite avec l'agent et trouvez un véhicule pour le ramener au point de livraison. Vous devez éviter les barrages en chemin et semer vos poursuivants tout en vous assurant de la survie de votre compagnon.

Escorte

Dans les missions d'escortes, vous devez surveiller la jauge de vie de votre compagnon et éviter qu'il reste longtemps sous le feu ennemi. L'individu escorté vous suivra et montera dans tous les véhicules que vous prenez pourvu qu'il y a de la place dans celui-ci. Essayez de ne pas affronter les soldats et évitez-les pour ne pas mettre en danger votre ami.

TROUVER LE CACHALOT ÉCHOUÉ

Rendez-vous à l'île au sud-est de Panao. Une longue rivière traverse celle-ci. A l'extrême sud, se situe un cachalot échoué sur une plage. En faisant exploser des bombes ou des grenades sur celui-ci, une pièce d'armure sera débloquée.

MR. SNOWMAN

Rendez-vous à la station de Ski de Panao, section nord près des habitations, pour trouver Mr Snowman, un bonhomme de neige avec lequel il est possible d'interagir en pressant la touche d'action.

FAUX REQUIN

A l'est du territoire désertique de Lautan Lama se trouve un lac d'une taille considérable. Au centre de celui-ci se trouve un aileron de requin monté sur une hélice qui fait le tour du lac.

CONTRÔLER UNE MONGOLFIÈRE

A l'est de la capitale de Pano, au centre de la forêt, entre deux montagnes, se situe une mongolfière que vous pouvez contrôler. Celle-ci peut s'élever à la hauteur maximale de la carte.

ILE DE "LOST"

Sur l'île située tout à fait au nord-ouest de la carte se trouve une île cachant des mystères relatifs à la série télévisée "LOST". Sur la plage au sud-est, des lettres formant "Search" et une carcasse d'avion s'y trouvent, tandis qu'au nord se balade une étrange fumée noire.

COORDONNÉES SPÉCIALES

Aux alentours de la base militaire Forteresse de Wajah Ramah, aux coordonnées X:30187 et Y:30387, se trouvent des visages gravés dans la roche comme le mont Rushmore aux Etats - Unis d'Amérique.

Rendez vous à la base militaire de Pan Milsat aux coordonnées X:23440 et Y:17420 pour y découvrir une base militaire ressemblant à la base dans James Bond Goldeneye.

Au nord, aux coordonnées X:24450 et Y:926, se trouve une île en forme de part de gâteau.

Rendez-vous aux coordonnées X:13835 et Y:29485 pour découvrir devant le ponton au fond de l'eau un lampadaire sous-marin.

Rendez-vous aux coordonnées X:23017 et Y:27643 pour y découvrir des vestiges d'une cité engloutie.

Au centre de la carte se trouve une base militaire en forme d'éventail, au milieu au nord de cette île se trouve un gigantesque crâne au sol, aux coordonnées X: 14384 et Y:17323.

K.Hawk : Survival Instinct

© JoWooD / Smilis 2002

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants en cours de jeu

`lumo3`	Santé et munitions illimitées
`3mulo`	Passer le niveau

K2000

© Infogrames / Davilex 2002

CHEAT CODES

En mode campagne, rendez-vous dans le menu cheats et écrivez l'un de ces codes :

- **POWER00** : désactive la vitesse maximale (remplacer le dernier 0 par 1 pour l'activer)
- **ROAM00** : désactive le choix des niveaux (remplacer le dernier 0 par 1 pour l'activer)

K2000 : La Revanche De Kitt

© Davilex 2004

TOUTES LES CINÉMATIQUES

Utilisez Windows Explorer pour aller dans le répertoire où le jeu a été installé (c:/program files/davilex par défaut), et ouvrez le répertoire où se trouvent les fichiers vidéo. Ils sont au format MPEG et peuvent être vus avec Windows Media Player.

KA-52 Team Alligator

© GT Interactive / Simis 2000

CHEAT MODE

Appuyez simultanément sur CTRL + END , puis suivez la flèche rouge pour rentrer à la base et vous poser sur la marque blanche de l'hélicoptère. Vous ferez ainsi le plein de munitions et réparerez tous vos dommages.

Kane & Lynch : Dead Men

© Eidos Interactive / IO Interactive 2007

PERSOS JOUABLES (FRAGILE ALLIANCE)

Lynch	Atteindre le rang 30
Kane	Atteindre le rang 35

SUCCÈS

Célébrité (0)

Incarnez Lynch en Fragile Alliance.

Véritable élite (0)

Incarnez Kane en Fragile Alliance.

Membre de la Famille (5)

Terminez une session Fragile Alliance.

Un peu... (5)

Echappez-vous avec 50 000 $ venant d'un braquage Fragile Alliance.

Douce vengeance (5)

Accomplissez une vengeance personnelle en Fragile Alliance.

Fragile Alliance (10)

Terminez le premier niveau en co-op.

Béhémoth (10)

Arrêtez le monstre blindé.

Une balle entre les deux yeux (10)

47 tirs dans la tête.

On achève bien les chevaux. (10)

Lynch achève des blessés.

Retour à l'envoyeur (10)

Renvoyez sur les ennemis leurs propres grenades.

Pare-balles (10)

Terminez un niveau sans utiliser d'adrénaline.

Ouverture de la chasse (10)

Descendez ce gros coucou.

Justice ! (10)

Tuez 10 traîtres en Fragile Alliance.

Beaucoup ! (15)

Echappez-vous avec1 500 000 $ venant d'un braquage en Fragile Alliance.

Mercenaire (15)

Terminez une session dans chaque scénario Fragile Alliance.

Heure de pointe (15)

Echappez-vous de toutes les manches d'une session Fragile Alliance.

Sun Tzu (20)

Laissez votre équipe faire le sale boulot.

L'impact (20)

Echappez-vous du couloir de la mort.

Traître ! (20)

Laissez-les brûler.

Voyagez armé, Partie I (20)

Voyagez vers le Soleil Levant.

Voyagez armé, Partie II (20)

Animez la contre-révolution.

Voyagez armé, Partie III (20)

Le début de la fin.

Symphonie des lames (20)

Eliminez vos cibles au corps à corps.

Grenade (20)

5 avec une seule grenade à fragmentation.

Fusil à canon scié (20)

Le messie au fusil à pompe.

Teflon (20)

Terminez un niveau sans vous faire toucher.

Vengeance, Partie I (20)

Réduisez le Muet au silence.

Vengeance, Partie IV (20)

Le Lion est mort ce soir...

Dans le mille (20)

Lynch réagit vite lors de l'échange.

Vengeance, Parties II & III (20)

C'est qui l'ancien, maintenant ?

Problème double (25)

Tuez 2 traîtres dans une manche Fragile Alliance.

Accro au cash (25)

Aidez à voler tout l'argent dans une manche Fragile Alliance.

50 victoires (25)

Gagnez 50 manches en Fragile Alliance.

Partage équitable (25)

Tous les joueurs se partagent équitablement l'argent d'un braquage Fragile Alliance.

Trop tard pour reculer (30)

Allez au point de non-retour en Co-op.

Le sens de l'honneur (30)

On peut pas les laisser tomber !

Maîtrise de la foule (30)

Précision chirurgicale dans le nightclub.

Vengeance, Partie V (30)

La vengeance est un plat... délicieux !

Psychopathe délirant (30)

"Tirez" le meilleur de Lynch.

N'abandonnez jamais (30)

Accomplissez 3 vengeances personnelles dans une session Fragile Alliance.

Le nettoyeur (30)

Accomplissez 30 vengeances personnelles en Fragile Alliance.

M. Popularité (35)

Tuez 100 traîtres en Fragile Alliance.

Vétéran (35)

Terminez 200 sessions Fragile Alliance.

Bout du chemin (50)

Terminez le jeu en Co-op.

Fleur de fer (50)

Terminez le jeu en difficile.

Avis de recherche (50)

Echappez-vous avec 150 000 000 $ venant de braquages en Fragile Alliance.

M. Franc-jeu (50)

Gagnez 50 manches en Fragile Alliance en tant que mercenaire.

Kelly Slater's Pro Surfer

© Activision / Treyarch 2004

CHEAT MODE

Entez l'un des codes suivants dans le menu des cheats

Master Code	7145558092
Tous les surfers	9495556799
Choix du niveau	3285554497
Toutes les planches	6195554141
Toutes les tenues	7025552918
Tous les tricks	6265556043
Stats au maximum	2125551776
Sauts plus hauts	2175550217
Balance parfaite	2135555721
Vue à la première personne	8775553825
Jouer avec Tony Hawk	3235559787
Jouer avec Freak	3105556217
Jouer avec Travis Pastrana	8005556292
Jouer avec Rainbow	8185555555
Jouer avec Tiki God	8885554506
Graphismes "trippy"	8185551447

Kengo : Master of Bushido

© Light Weight

+ D'INFOS FORUM

KOUER AVEC IKOSAI

Pour jouer avec Ikosai, finissez le jeu à 100 %, puis dans le mode multijoueur ou survival et maintenez R1, R2, L1, L2 pour débloquer Ikosai

Kill.Switch

© LSP / Namco 2004

CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu en mode Normal pour accèder à tous les niveaux de jeu.

Killing Floor

© Iceberg Interactive / Tripwire Interactive 2010

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur la touche ² (ou `) pour ouvrir la console. Saisissez ensuite le code suivant. Entrez-le à nouveau si vous voulez le désactiver.

`allammo`	Munitions au max
`behindview 1`	Vue à la 3ème personne
`fly`	Voler
`ghost`	Activer Noclip et vol
`god`	Invincibilité
`setgravity #`	Désactiver la gravité
`slomo #`	Accélérer le temps
`walk`	Désactiver le Noclip mode

COMPÉTENCES DE NIVEAU 5

Voici comment obtenir les compétences de niveau 5 en solo et en multijoueur.

Berserker niveau 5

Faire au moins 3 500 000 dégâts avec les armes de mêlée.

Commando niveau 5

Eliminer 4 000 stalkers avec le Bullpup et faire au moins 3 500 000 dégâts avec le Bullpup.

Field Medic niveau 5

Régénérer au moins 25 000 HP sur vos alliés.

Firebug niveau 5

Faire au moins 3 500 000 dégâts avec le lance-flammes.

Sharpshooter niveau 5

Faire 5 500 headshots avec l'arbalète, le handcannon et le fusil.

Support Specialist niveau 5

Faire 3 500 000 dégâts avec les shotguns et marquer 250 000 points de soudure.

Killing Time

© 3DO / Logicware

CHEAT CODES

Tapez le nom suivant au début du jeu :

BURGER	Fusil
EDGE	Avoir le cocktail molotov
JOHN WOO	Double pistolet
MAD DOG	Lance-flammes
STRYDER	5 Ankh

King Arthur - The Role-playing Wargame

© Neocore 2009

CHEAT CODES

En cours de partie, faites **CTRL + SHIFT + 1** pour ouvrir la console de saisie des codes. Appuyez sur F1 pour obtenir une liste de tous les codes. Vous devez taper "gp" avant votre nom de joueur.

`AutoBattleGodMode God`	Invincibilité lors des batailles auto
`DisableArcheryDamage`	Désactiver les dégâts d'archerie
`EnableArcheryDamage`	Activer les dégâts d'archerie
`FinishActiveQuest`	Terminer la quête en cours
`GiveMoney 1 000 000`	Empocher 1 000 000 $
`GiveVP #`	Ajouter # points de victoire
`KillAll`	Toutes toutes les unités impliquées dans la bataille

King Kong

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2005

BONUS À DÉBLOQUER

Weta Artworks : Environnements Part 1
Finissez le jeu à 5%.

Weta Artworks : Environnements Part 2
Finissez le jeu à 25% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Weta Artworks : Environnements Part 3
Ayez au moins 50 000 points et finissez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Creatures
Finissez le jeu à 50%.

Weta Artworks : Kong Part 1
Finissez le jeu à 75%.

Weta Artworks : Kong Part 2
Ayez au moins 20 000 points et terminez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Kong Part 3
Ayez au moins 100 000 points et terminez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Kong Part 4
Ayez au moins 150 000 points et terminez le jeu à 100%.

Look vieux film
Finissez le jeu à 15%.

Contraste élevé
Finissez le jeu à 100%.

Horizontal flip
Finissez le jeu à 100% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Interview de Peter Jackson
Ayez au moins 75 000 points et terminez le jeu à 100%.

Interview de Philippa Boyens
Ayez au moins 75 000 points, finissez le jeu à 100% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Fin alternative
Ayez au moins 250 000 points et terminez le jeu à 100%.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Dès que vous arrivez sur l'île, commencez par suivre vos compagnons et montez les escaliers. Une fois dans la grotte, acceptez l'arme de Hayes et commencez à tirer sur les crabes qui vous attaquent. Dans le meilleur des cas, si vous n'êtes pas en danger, laissez faire votre ami afin d'économiser les précieuses munitions. Puis avancez. Brisez la porte et rejoignez la plage. Là, saisissez-vous de la poignée de bois dans le poteau disposé en contrebas. Puis actionnez le mécanisme afin d'ouvrir la porte. Dès que Ann commence à hurler, retournez-vous et préparez-vous à affronter une horde de crabes. Une fois ceux-ci décimés, vous devrez combattre un de leurs congénères géants. Grimpez sur la petite pente à votre gauche et visez sous la carapace de la créature. De là où vous êtes, vous ne risquez rien donc profitez-en pour clore cette bataille rapidement. Attendez que vos deux compagnons dégagent la voie et engagez-vous y. Suivez le seul chemin présent, et saisissez le fusil à pompe dans la caisse que Hayes va briser pour vous. Là, approchez-vous de l'ouverture à droite, et abattez le crabe. Poursuivez, brisez la porte, et tuez les ennemis présents. Ramassez la poignée à terre et plantez-la dans le poteau devant vous. Puis poussez cette dernière avec l'aide d'un des personnages et avancez.

Chapitre 2

Avancez jusqu'à la caisse et tirez dessus pour accéder à ce qu'elle contient. Saisissez le fusil. Retournez-vous et regardez l'espèce de tas d'os. Prenez-en un (afin d'économiser les munitions en combat) et continuez. Empruntez une lance sur la gauche, près des buissons épineux et enflammez-la à l'aide du feu présent juste à côté. Puis, embrasez les herbes grâce à cette dernière. Entrez dans les catacombes et observez les environs. Des insectes se jettent sur vous en descendant le long des parois. Levez votre lance, et projetez-la sur ces créatures particulièrement féroces. Un moyen sûr de les tuer en un seul coup et d'économiser des munitions. Prenez bien garde à protéger vos compagnons. Après un combat épique, sortez de ce lieu maudit et suivez Denham. Eliminez les scolopendres qui vous agressent et défendez ce brave homme. Une fois à l'extérieur, prenez garde encore une fois aux insectes, puis avancez. Un monstre volant s'en prend à vous. Tuez-le à l'aide d'un os, puis marchez sur le petit ponton en bois jusqu'à la bordure de la falaise juste en face. Prenez les chargeurs dans les caisses à votre gauche, puis arrêtez-vous. En effet, Anne va se faire attaquer par des insectes. Massacrez-les en évitant de perdre l'actrice des yeux. Une fois qu'elle est parvenue en haut, rejoignez-la et poursuivez sans oublier de vous munir d'un os. Allez tout droit, et dès que vous apercevrez une sorte de ptérodactyle, éliminez-le pour que les scolopendres au sol le mangent. A ce propos, le système d'interaction entre les espèces vous servira souvent. Une fois ces derniers en plein repas, profitez-en pour les neutraliser. Mettez alors le feu à une des lances non loin de vous, et brûlez les herbes. Une fois cela fait, attention à l'attaque d'un ennemi fourbe. Anne va monter vous ouvrir la porte. Défendez-la et restez sur vos gardes. Une fois le passage libre, avancez, et repérez les larves sur la droite. Empalez-en une avec un objet pointu et jetez-la hors du chemin pour que les araignées se jettent dessus et vous laissent ainsi passer.

Chapitre 3

Suivez Ann, et une fois hors du couloir, abattez l'espèce de bête volante à l'aide d'une lance. Avancez jusqu'à un champ de buissons confiné entre deux murs. Là, laissez Ann se rendre devant le feu pour vous dégager le chemin. En attendant protégez-la des ennemis volants. Puis, une fois la route accessible, jetez-vous dans l'eau et suivez votre amie qui tuera les créatures aquatiques pour vous. Prenez sa main une fois au bout du périple, et continuez. Avancez ensuite entre les herbes et tuez les espèces de scorpions qui tenteront de vous exterminer. Continuez jusqu'à arriver près de l'espèce de chauve-souris géante suspendue. Là, faites brûler votre lance, et enflammez les herbes devant vous. Eliminez la créature lorsque les scorpions surviennent afin de les distraire et occupez-vous d'eux au moment où ils commencent à dévorer le cadavre du monstre volant. Puis, éliminez le scolopendre. Maintenant, pensez bien à mettre le feu aux buissons sur votre gauche, de manière à rejoindre une caisse de munitions. Tuez les deux insectes qui se postent près de Anne et en route droit devant. Vous arrivez alors à une arche. Un masque en feu trône tout au sommet de cette dernière. Faites-le tomber en lançant un os ou une sagaie dessus. De ce fait, il enflammera les herbes, vous libérant du coup le passage. Vous retrouvez alors le cinéaste et Hayes. Ce dernier vous donnera le fusil à lunette, très sympathique. Occupez-vous des deux scolopendres vous prenant à revers, puis empruntez le pont nouvellement créé.

Chapitre 4

Dès le début, suivez Ann sur la "plate-forme" en haut à droite. De là, repérez où se trouvent les scorpions et prenez une lance. Tuez les deux premiers (les plus proches de vous) puis descendez et longez le petit chemin au creux des herbes. Là, mettez le feu à celles-ci grâce au crâne suspendu sur la paroi attenantes au tas de lances où Ann va s'empresser de s'asseoir. Une fois votre boulot de pyromane effectué, empalez l'une des libellules se tenant derrière vous, et lancez-la vers le fond d'écran afin d'y attirer les scorpions. Puis faites quelques pas vers le centre de la zone. Là, un ennemi volant vous attaque. Tuez-le, ce qui fera une autre source de nourriture pour les insectes un peu énervés. Profitez-en pour faire un carnage, en restant toujours proche des os et des lances et protégez votre amie qui aura sûrement quelques petits problèmes. Servez-vous d'ailleurs de votre fusil si la situation venait à devenir dangereuse. Maintenant, faites tomber l'autre crâne juste au-dessus de l'entrée de la caverne pour vous libérer une fois pour toute l'accès. Avancez ensuite jusqu'à un ponton. Continuez votre progression et vous atterrirez dans une grande salle bourrée de buissons et d'insectes. Commencez, à l'aide de lances et d'os à opérer un premier massacre visant les ennemis les plus susceptibles de vous attaquer. Une fois cela fait, faites tomber le crâne juste devant vous pour déclencher le feu. Puis avancez un peu à droite et effectuez la même opération en faisant bien attention de rester en retrait des assauts ennemis. Enfin, finissez le travail à gauche de la même manière. Maintenant que tout est bien plus calme, avancez en prenant garde à l'ennemi volant, puis pénétrez dans le corridor. Laissez alors Ann monter sur le mur juste après la fin du couloir pour actionner le mécanisme. Une fois les deux portes ouvertes, vous voilà face à une tribu indigène qui semble ne pas vous vouloir particulièrement de bien.

Chapitre 5

Attaché dans une sorte de fosse, vous êtes contraint d'observer Ann se faire offrir à King Kong sans possibilité de la sauver. Après l'enlèvement de la jeune fille, Denham vient vous libérer et une course éreintante s'en suit alors. Sortez par l'ouverture derrière lui, et foncez tout droit en direction de la jungle. Sautez en contrebas par deux fois, et courez sans vous arrêter, tout en longeant les buissons en feu. Une fois arrivé sur l'autel où se trouvait Ann, prenez le chemin droit devant vous afin de rejoindre Karl. Suivez-le jusqu'à arriver à une porte en bois. Après un discours toujours palpitant de Denham, un raptor va vous attaquer venant de la gauche. Attendez-le avec une bonne lance, et transpercez-le par un lancer précis. Suite à cela, un scolopendre va se joindre à la fête. Réservez-lui le même sort. Vous pouvez également vous cacher derrière les colonnes d'un petit temple sur la droite. Maintenant, rendez-vous face à la porte en bois. Faites demi-tour pile dans l'axe de cette dernière et embrasez les herbes sur la droite une fois arrivé à un cul-de-sac. Là, vous dénicherez la poignée de bois nécessaire à l'utilisation du mécanisme d'ouverture fichée dans un poteau. Prenez-la et allez donc actionner cette porte. Prenez alors une lance, et dirigez-vous vers l'espèce d'habitation en contrebas des escaliers.

Chapitre 6

Dès le début du niveau, attendez que Denham vous appelle afin de le visualiser. Une fois cela fait, suivez-le sans crainte jusqu'à apercevoir ce bon vieux Kong. Continuez alors à sa suite, tout en poursuivant le singe géant. Vous arrivez en peu de temps sur une "plate-forme" rocheuse dévastée. C'est à ce moment que Karl va se faire enlever par une créature volante immense. Ne cherchez pas à la blesser, vous ne pourrez rien lui faire. Laissez-la partir avec votre ami. Mais ça ne vous empêche pas de la prendre en chasse. Eliminez la bête immonde qui vous assaille juste après, puis descendez le petit chemin à droite. Continuez, en passant devant une cascade, et ralliez une porte dérobée à peine illuminée par les flammes. Cassez-la et montez en suivant le passage longeant la falaise. Là, prenez garde au raptor. Tuez-le d'une lance bien placée et avancez. Vous vous retrouvez dans une sorte de pièce exiguë où deux autres dinosaures vous assaillent. Servez-vous des os sans traîner (toujours en les lançant bien entendu) et continuez votre course. Un autre duo vous assaille. Débarrassez-vous en et courez à en perdre haleine jusqu'à l'extérieur. Une fois sur place, saisissez les lances et éliminez les deux créatures ailées vraiment féroces. Allez ensuite à droite et continuez votre ascension. Au bout de la corniche, repérez le pont sur la gauche et empruntez-le. De l'autre côté, ne cherchez pas à tuer les ennemis, et rentrez directement dans la grotte en face de vous. Cela vous permettra de vous en sortir vivant, le timing pour le combat étant vraiment trop serré.

Avancez et sortez de la caverne. Là, vous apercevez la bête qui a enlevé Karl entourée de dizaines d'autres plus petites. Commencez d'abord par vous occuper des plus proches de vous à la lance. Ne vous inquiétez pas, elles viendront vous chercher. Une fois à peu près tranquille, dirigez-vous vers la caisse de munitions suspendue. Prenez le

fusil à pompe et avancez. Une fois proche du sommet, prenez le pont pas très rassurant sur la droite et montez vers le haut du "nid". Là, tournez-vous un peu sur la gauche et vous verrez Denham. Libérez-le des créatures qui l'assaillent, au fusil, puis prenez le pistolet dans la caisse près de lui. Une fois l'ensemble des sous-fifres vaincus, la mère va venir vous expliquer sa vision des choses. Attention, ce combat nécessite de bons réflexes. En fait il va falloir éviter ses assauts latéralement. Prenez une lance et attendez que la bestiole vous fonce dessus. Là, blessez-la et décalez-vous immédiatement au cas où vous l'auriez ratée. Recommencez cette opération quelques fois pour en venir à bout. Notez qu'il vaut mieux éviter de vous faire toucher dès le début du combat, sous peine d'avoir du mal à vous stabiliser ensuite, le temps de reprendre vos esprits. Suivez alors Denham en faisant le chemin inverse de celui que vous avez emprunté pour monter, et protégez-le des attaques de "ptérodactyles". Une fois arrivé au pont, traversez, et rejoignez la caverne. Là, éliminez les deux raptors surgissant des fourrés dès votre entrée, puis passez une deuxième fois la cascade. Suivez alors Denham jusqu'à la porte en bois et actionnez le mécanisme.

Chapitre 7

Sortez de l'habitation où vous aviez commencé le niveau précédent, et longez la corniche jusqu'à un escalier. Avancez ensuite jusqu'à une clairière où se trouvent deux dinosaures très massifs. A partir de là, suivez Denham précisément jusqu'à une ruine qui vous servira de protection. N'oubliez pas en passant de prendre un os. Repérez l'endroit où ils se trouvent. Restez bien derrière les piliers afin de vous dissimuler à la vue des comiques griffus. De là, lancez un pieu sur l'un d'eux en train de manger. Le couple va tenter de vous tuer, mais ils ne pourra pas vous atteindre dans votre cachette. Attendez que les créatures se calment, puis sortez par le côté gauche de votre planque afin de saisir un os. Lancez-le sur la bête ailée, afin de détourner l'attention des sauriens. Reprenez un pieu et tirez une nouvelle fois sur le même ennemi. Cachez-vous, attendez, et dès que les choses s'apaisent, sortez vite, prenez une arme, abritez-vous et frappez. Recommencez l'opération jusqu'à la mort de dinosaures. Faites maintenant tomber le crâne à l'opposé de la porte, près des hautes herbes. Profitez de l'embrasement général pour mettre le feu à une lance. Puis brûlez les buissons sur la droite de la zone, sous une arche. Vous trouvez alors un premier levier dans les restes de la végétation. Puis, revenez à votre cachette, empalez une larve et retournez à l'entrée de la zone (la grotte). Continuez jusqu'à atteindre un groupe d'araignées que vous aviez croisé en descendant. Jetez la larve de façon à éloigner ces charmantes bestioles, et saisissez le levier planté dans le tronc d'arbre.
Allez une nouvelle fois à la porte où Karl vous attend et ouvrez-la. Avancez, prenez les munitions, et suivez Denham jusqu'à une petite salle exiguë. Engagez-vous dans le passage étroit et prenez garde au scolopendre. Ensuite, jetez-vous à l'eau tout en faisant attention à regagner le bord au plus vite, sur la gauche, dès que vous tombez. Eliminez l'insecte tout proche, et défendez alors Denham qui se fait lui aussi attaquer. Poursuivez votre exploration de la rivière tout en vous méfiant des scolopendres. N'hésitez pas à revenir sur vos pas afin de garder vos distances et de prendre une nouvelle lance.

Grimpez alors les marches sur la gauche après le second insecte aux nombreuses pattes, et suivez le cinéaste. Avancez dans la caverne, tuez un insecte et vous voilà dehors. Vous retrouvez du même coup Hayes, ce qui est bien, et des raptors, ce qui l'est moins. Aventurez-vous dans la rivière et attendez que les dinosaures s'éloignent. Embrochez un poisson, et une fois sur l'autre rive lancez-le au loin pour distraire les raptors. Puis rentrez dans l'enceinte. Là, courez immédiatement vers la petite ouverture sur la droite et rentrez. Maintenant vous allez devoir passer de grotte en grotte en faisant bien attention aux raptors qui rôdent. Avancez-vous à chaque ouverture pour jeter un petit coup d'oeil et lancez-vous à chaque fois vers l'abri en face de vous, jusqu'à arriver en face d'une grande porte ouverte. Là, vérifiez si vous êtes "seuls" et allez rapidement vous jeter dans la zone d'eau derrière ladite porte. Continuez, montez les marches et demandez à Hayes sa mitraillette. Un carnivore surgit alors. Tirez-lui dessus lorsqu'il est près de votre ami, et la bête va sauter sur vous. Tuez-le de quelques balles, et attrapez ensuite une lance. Mettez-y le feu et lancez-la dans les hautes herbes à droite de Hayes. Lancez-en une seconde juste un peu plus loin, et prenez-en une troisième. Revenez au point d'eau et attendez à la porte. Deux raptors surgissent. Lancez votre pieu sur le premier et pendant qu'il est à terre, tirez sur le second. Puis préparez-vous à subir une attaque groupée. Contentez-vous d'arroser juste devant vous et le problème sur pattes sera réglé. Avancez tout droit, et prenez la poignée sur le tronc d'arbre mort contre la paroi. Revenez près du point d'eau, et actionnez le mécanisme de la porte en bois où se trouvent déjà vos compagnons. Puis suivez ces deux comiques. Vous arrivez à l'extérieur.

Chapitre 8

Dès le début suivez vos compatriotes et saisissez-vous de l'arme et des munitions dans la caisse. Vous arrivez dans

une petite clairière. C'est à ce moment précis que vous allez vous faire attaquer par un T-Rex, rien que ça. Courez vous dissimuler derrière une sorte d'arche à droite de la porte en bois que Hayes et Denham tentent d'ouvrir désespérément. Puis, attendez que la bête immonde arrive. Repérez bien les deux ptérodactyles, ils vont vous servir à attirer le T-Rex. Tuez d'abord le plus lointain avec la mitraillette dès que le tyrannosaure arrive vers lui. Pendant qu'il se nourrit, cherchez le second volatile et réservez-lui le même sort. C'est à ce moment qu'il va falloir innover. Une fois que le grosse bestiole a fini son repas, laissez-la un peu s'approcher de vos amis et tirez-lui dans la tête, le pied, tout ce que vous voulez tant qu'elle se retourne. Le monstre va alors foncer vers vous. Placez-vous bien sous l'arche et attendez qu'il soit très proche. Là, videz votre chargeur sur lui. Pris de rage, il commence à détruire votre "cachette". Faites-en le tour et dès qu'il vous voit, arrosez-le copieusement, jusqu'à ne plus avoir de balles. Cela aura pour effet de le ralentir un peu, le temps pour vous d'atteindre la porte dès que vos compagnons vous le demanderont. Une fois cette dernière passée, courez droit devant jusqu'à une grotte (suivez simplement les autres) et cachez-vous y le plus profondément possible. Après une tentative vaine de vous attraper, le T-Rex se sauve suite au cri d'un animal plus gros que lui. Kong est dans la place ! Sortez donc derrière Hayes et Denham pour chasser le singe. N'oubliez pas en passant de prendre le levier coincé dans un tronc sur la gauche dès le début de votre poursuite. Suivez la troupe et fichez le levier dans le mécanisme de la porte.

Continuez tout droit et lorsque Hayes vous le demande, échangez votre arme avec la sienne. Puis marchez sur le petit pont de bois devant vous. Malheureusement celui-ci s'écroule. Remontez alors par la pente sur la gauche. Le groupe se sépare. Rentrez dans la grotte un peu plus loin sur la droite.

Chapitre 9

Avancez, et vous arrivez dans une zone aux herbes hautes. Remarquez la caisse de munitions. Prenez-les toutes mais conservez votre mitraillette. Continuez, et une horde de petits dinosaures très rapides va vous attaquer. Tuez-les tous à l'aide de votre arme à feu, en faisant bien attention d'avancer continuellement afin de forcer tout ce petit monde à se montrer. Puis revenez chercher le pistolet, moins gourmand en munitions. Alors poursuivez jusqu'en haut de la petite butte, près des lances et des libellules. Prenez un pieu et avancez. Ann vous fait alors signe de l'aider à s'échapper. Prenez votre courage à deux mains et surtout les munitions dans la caisse non loin. Le but de cette étape est de couvrir Ann à tout prix. Commencez donc par tirez au pistolet sur les petits dinosaures et à lancer des os si vous souhaitez économiser vos munitions. Puis suivez votre bien-aimée qui se fait une nouvelle fois attaquer. Là, ne réfléchissez pas, tirer sans compter. Alors des ennemis volants interviennent. Ramassez du coup le fusil à pompe et les cartouches dans une autre caisse située non loin et faites-vous plaisir. Pensez également à rester près des lances, au cas où. D'ailleurs, elles restent le moyen le plus radical de mettre fin à la vie de ces créatures. Notez bien que les dinosaures terrestres peuvent sauter sur vous de l'endroit où ils se trouvent, et que les "oiseaux" s'avèrent très agressifs. Puis Ann se fait enlever par la mère des animaux volants.

Chapitre 10

Dans cette phase, vous dirigez enfin King-Kong ! Il était temps ! Reposant sur un gameplay bien plus simpliste que les étapes avec Jack, ces passages, du moins celui-ci, ne mérite pas vraiment d'explications. Sachez juste que vous aurez une première fois des armadas de volatiles à affronter, puis des hordes de raptors que vous pourrez aisément détruire avec la charge. Notez tout de même que vous trouverez un boss sur votre chemin, en la personne de la "mère" des créatures volantes. Ce combat se déroule toujours en deux parties qui reviennent à intervalles réguliers. Tout d'abord, des groupes de bêtes volantes surgissent. Eliminez-les, puis le boss charge vers vous. A ce moment-là, soit vous esquivez son assaut et la frappez d'un coup pendant qu'elle essaie de décoller de nouveau. Soit vous anticipez l'attaque, ce qui n'est pas bien difficile, et lui collez une grande claque dès qu'elle se trouve tout proche de vous lors de son piqué. Une fois que cette dernière aura subi quatre frappes, elle s'affaissera, ce qui vous permettra de lui donner le coup de grâce. Puis continuez jusqu'à la fin du niveau.

Chapitre 11

Dès le début, avancez et vous trouverez une caisse de munitions. Prenez une lance afin de la décrocher, puis servez-vous. Avancez. Vous apercevez un pont sur la gauche. N'y allez pas encore et rentrez plutôt dans la grotte. Empalez une libellule et ressortez. Jetez alors votre prise dans le ravin, assez loin de vous, pour que les créatures volantes se jettent dessus et vous laissent le champ libre. Empruntez la construction de bois, et rentrez dans la grotte.

Vous voyez un cadavre au loin, derrière une cascade. Pour l'atteindre, prenez la sortie juste à votre gauche. Là, prenez garde, car des animaux volants vont vous prendre à parti. Abattez-les à l'aide de votre pistolet en restant à l'abri, puis avancez le long de la paroi. Vous apercevez une construction devant vous, mais ne vous en occupez pas, faites le tour de la paroi. Vous arrivez de fait sur le corps sans vie, mais surtout sur une caisse de munitions et un fusil à lunette. Revenez donc un peu sur vos pas et visualisez les bêtes ailées accrochées à l'espèce de pont. Restez à bonne distance et tuez-les une par une à l'aide de votre nouvelle acquisition. La lentille grossit suffisamment pour que vous puissiez tirer en paix. Maintenant reprenez le pistolet et avancez. Saisissez un os et empruntez la petite passerelle. Une fois de l'autre côté, grimpez jusqu'à une petite corniche. Suivez-la sur la gauche jusqu'à une grotte. Vous arrivez dans une sorte de marais où avance une colonne de brontosaures !

Avancez et vous verrez un petit monticule exposant des lances sur la droite au bout de quelques instants. Prenez-en une et rejoignez le brasero sur une stèle de pierre juste en face de vous, près de la route des dinosaures. Allez l'enflammer et jetez-la sur les herbes qui vous bloquent le passage un peu plus loin. Continuez en montant les marches. Là, suivez la corniche, passez le pont, et récupérez la caisse de munitions. Prenez les munitions et conservez tout de même votre pistolet, puis entrez dans la grotte. Vous arrivez alors dans une caverne. Sautez dans l'eau, puis allez tout de suite sur la gauche. Prenez une lance, et empalez une chenille. Jetez-la alors près de l'ouverture derrière le petit lac, afin d'en faire sortir les occupants. Deux scolopendres se jettent dessus. Tuez-les (plutôt avec des lances pour économiser des munitions) et empalez une autre chenille. Jetez-la un peu plus loin et procédez comme auparavant. Avancez maintenant dans la pièce suivante, et saisissez une lance. Martyrisez encore une nouvelle chenille et brisez la porte en bois près de vous. Lancez l'insecte dans le couloir désormais accessible et admirez les scolopendres qui se jettent dessus. Tuez-les, puis reprenez une chenille, brisez la porte, et propulsez-la dans le troisième corridor. Prenez garde, car un scolopendre va arriver juste derrière vous. Décalez-vous, et laissez-le face à sa pitance. Abattez-les tous et approchez-vous du petit cours d'eau. Vous apercevez alors une petite ouverture sur la droite. Approchez-vous, mais reculez dès que vous voyez la bête sortir afin de ne pas être blessé. Laissez-la vivre sa vie, et sortez par ce petit tunnel. Une fois dans la grotte suivante, saisissez une larve et jetez-la un peu plus loin. Un scorpion se jette dessus, accompagné de créatures volantes. Abattez-les au pistolet, et tuez l'insecte avec une lance. Dans la foulée, avancez et perforez une libellule. Lancez-la un peu plus loin et profitez-en pour tuer les deux scorpions attirés. Continuez alors dans la grotte sur la droite. Vous arrivez à un ponton, couvert d'araignées. Tuez un poisson, et lancez-le dans la falaise près des arachnides afin que ces dernières descendent le chercher. Avancez sur le pont et un scolopendre vous agresse. Tirez-lui dessus pour le faire tomber, et continuez.

Chapitre 12

Dès le début, brisez la porte et avancez sur l'espèce de saillie rocheuse. Là, prenez le fusil sniper et les cartouches, afin de défendre vos amis juste en face. Abattez les insectes et les créatures volantes, puis, une fois le carnage terminé, reprenez votre pistolet et descendez par la corniche sur la gauche. Continuez à avancer et méfiez-vous de l'attaque des êtres volants qui vont tenter de vous tuer. Tenez-les à distance avec votre pistolet, puis passez sur la passerelle de bois. A ce moment-là, Hayes vous demande de l'aide. Courez vers la caisse de munitions et attrapez le fusil à lunette. Regardez en bas, vers la caisse, et vous verrez vos amis aux prises avec des crabes. Couvrez-les avec votre arme, et dès qu'ils arrivent à passer la porte, pénétrez dans la grotte devant vous jusqu'à un espace éclairé grouillant d'insectes. Restez en haut des marches, et regardez les scolopendres se battre. Laissez-les se blesser, puis finissez ceux qui sont encore "debout". Une fois tout ce petit monde décimé, approchez-vous de la porte et brisez-la. Empalez une chenille et jetez-la derrière la petite cascade. Les scolopendres se jettent dessus avidement. Profitez en pour en tuer un, et recommencez avec les autres grâce à une lance pour économiser les munitions. Une fois cela fait, sortez de cet enfer par la palissade en bois sur la droite. Vous croisez Haynes, mais ne pouvez le rejoindre. Continuez tout droit juste en haut de marches assez abruptes. De votre place, vous allez devoir répondre aux attaques des crabes, mais également protéger vos compagnons. Eliminez les trois crustacés s'avançant vers vous, puis occupez-vous de ceux juste en face, sur Denham et Haynes. Protégez-les coûte que coûte, puis approchez-vous de l'eau. Regardez bien au fond et tirez sur les crabes restants. Si l'un d'entre eux sort, reculez et abattez-le. Allez alors voir Denham et demandez-lui sa lance. Revenez sur vos pas, et vous verrez des buissons épineux sur la gauche. Un tronc s'y trouve, accompagné d'un levier.

Vous allez donc devoir mettre le feu aux herbes. Pour ce faire, retournez dans la salle où les scolopendres se battaient. Là, un brasero de pierre est présent, mais éteint. Levez les yeux juste au-dessus et vous verrez un crâne en feu. Posez votre lance, prenez un os et lancez-le de manière à ce que le crâne s'écrase au sol et libère des braises qui enflammeront le brasero. Maintenant reprenez la lance, embrasez-la, puis dirigez-vous à la petite cascade. Là, ne

traversez surtout pas directement (ça éteindrait la flamme), mais repérez le trou sur la gauche. Lancez votre outil à travers ce dernier sur la terre ferme, de manière à pouvoir le récupérer en l'état. Passez derrière le mur d'eau, attrapez votre arme, et mettez le feu aux ronces bloquant l'accès. Emparez-vous du levier, et allez ouvrir la porte.

Chapitre 13

Vous arrivez en plein milieu du troupeau de Brontosaures. Regardez alors sur votre gauche et vous apercevrez une caisse suspendue. Rejoignez-la en vous faufilant à travers les broussailles, et prenez le fusil à pompe. Une fois ce dernier en main, suivez les dinosaures en vous méfiant des attaques des raptors. Utilisez votre fusil à pompe qui vous permettra de vous défendre efficacement. Juste après une construction en pierres, empruntez le chemin de droite, tuez les ennemis, et montez les escaliers. Vous arrivez sur un ponton. Empruntez-le très rapidement et avancez jusqu'à la vasque enflammée, droit devant vous. Une fois en vue de cette dernière, regardez en contrebas. Deux raptors vous attendent. Réglez-leur leur compte en sécurité puis rejoignez la vasque. Un nouvel ennemi apparaît et se jette sur vous. Eliminez-le de préférence à la lance puis passez à gauche de la stèle où repose le brasero afin de la contourner. Vous arrivez à une petite cascade. Passez à travers pour rejoindre votre objectif. Prenez une lance et mettez le feu aux herbes à votre droite afin de dégager la voie et surtout de faire brûler une bestiole aux griffes acérées. Puis prenez une autre lance, enflammez-la, et lancez-la sur le brasero juste en face de vous, sur un piédestal un peu plus loin. Cette dernière y mettra le feu, ce qui vous permettra de vous rendre sur les lieux, de reprendre votre pieu et d'y remettre le feu. Ouf ! Un carnivore vous agresse alors. Tuez-le et avancez. Mettez le feu aux herbes qui vous bloquent la route entre les deux points d'eau, et avancez jusqu'au cadavre de raptor pour prendre un épieu. Retournez à la vasque en feu, et allumez votre ustensile. Allumez le brasero que vous allez croiser sur le chemin du retour, sur la route principale, et profitez-en pour cramer la "pelouse". Abattez les deux dinosaures, puis continuez tout droit. Vous tombez du coup sur une caisse de munitions qui fait très plaisir. Faites attention aux deux petites créatures et avancez. D'un coup, les brontosaures se mettent à courir vers vous complètement affolés, et là ça se gâte ! Le plus simple est de continuer à avancer rapidement en éliminant les raptors sans vous soucier d'allumer les braseros.

Laissez votre lance en arrière et allez faire le ménage. Revenez alors chercher votre pieu une fois tranquille, et mettez le feu à toutes les vasques que vous croisez au cas où votre lance s'éteindrait. Embrasez les herbes hautes vous barrant le passage, puis continuez votre course en ligne droite (afin de ne pas vous faire marcher dessus) et cachez-vous dans les constructions en pierres dès que le danger se fait trop proche. Vous arrivez en fin de compte en vue de vos amis toujours près de l'arche de départ. Allumez la dernière vasque juste un peu avant la sortie, sur la gauche. Prenez une nouvelle lance, allumez-la et passez sous le portique rocheux afin d'aider vos compagnons en brûlant les buissons épineux. Un T-Rex assez taquin se jette alors sur vous. Mais ne vous inquiétez pas, si vous avancez à mesure que les flammes s'éteignent, vous ne risquez rien.

Chapitre 14

Dès le début, prenez la caisse de munitions et privilégiez le fusil de sniper. Descendez les marches,, et une fois dans l'espèce de clairière, prenez garde. Vous allez vous faire attaquer par des hordes de petits carnivores marchant et volant qu'il vous faudra tuer au fusil, sous peine d'être submergé (pensez également à tuer des "ptérodactyles" en premier pour faire diversion). Après ce passage digne du gouffre de Helm dans le Seigneur des Anneaux, continuez votre descente. Une nouvelle vague de dinosaures survient. Réitérez la stratégie précédente, et vous arrivez en vue de Jimmy. Brisez la caisse juste au-dessus de vous et prenez les munitions. Protégez le jeune homme, et suivez Hayes sur la droite. Saisissez du coup un os et préparez-vous à vous battre contre six ou sept petits dinosaures. Privilégiez une arme "blanche" pour économiser les balles. Une fois cette menace écartée, Jimmy se fait une nouvelle fois agresser. Défendez-le en utilisant la lunette de votre fusil et évitez de tirer à côté, sans quoi le simple fait de recharger pourrait être fatal au jeune garçon. Suivez la rivière. Avancez dans l'eau et observez les indigènes qui tentent une approche. Une fois sorti de la rivière, vous arrivez dans une zone assez étroite, qui est en fait... un piège.

Des hordes de petits dinosaures vous sautent dessus. Restez derrière vos amis et descendez les créatures avec le fusil de snipe avant qu'elles ne vous atteignent. Pensez à sauver avant tout la vie de vos coéquipiers. Servez-vous également des lances si les munitions vous font un tantinet défaut. Une fois le groupe décimé, un bon vieux raptor surgit des fourrés. Réglez-lui son compte, et emparez-vous de la caisse de munitions sur la gauche de la zone, près du mur. Muni de votre fusil à pompe suivez vos deux petits boulets. Courez ensuite sans vous arrêter dans le défilé, sous les flèches des indigènes et cachez-vous avec Hayes lorsqu'il vous le dit. Attendez que le feu ravage la porte puis

s'éteigne, et allez au bord de la rivière. Là, Jimmy vous attend avec un radeau. Longez le bord de l'eau sur la gauche et dès que vos ennemis vous projettent des lances, cachez-vous dans le renfoncement rocheux où se trouvent vos amis. Lors d'un moment de calme, saisissez une sagaie et mettez le feu aux buissons devant vous. Marchez sur le tronc et partez rejoindre l'embarcation au plus vite. Juste avant de grimper sur cette dernière, vous allez devoir combattre une nouvelle fois une dizaine de petits reptiles. Le mieux est de rester un peu en hauteur et de les tuer sans risquer de se faire mordre. Puis montez avec Jimmy.

Chapitre 15

Commencez par descendre tous les insectes qui essayent de vous attaquer, puis saisissez la lance qui va rapidement être à votre portée sur la gauche. Enflammez-la avec les braises présentes sur votre "navire" et attendez d'être en vue d'une tour de guet indigène sur la droite. Brûlez les herbes à son pied pour la détruire. Puis, immédiatement après, protégez vos amis de l'attaque de scolopendres. La peuplade locale vous submerge une nouvelle fois. Attendez qu'une lance arrive sur votre bateau et mettez-y le feu. Lancez-la ensuite comme précédemment sur la tour ennemie. Abattez alors les insectes et les créatures volantes qui vous assaillent. Vous êtes maintenant pris dans des rapides. Prenez l'une des sagaies plantées sur votre esquif et enflammez-la. Propulsez-la sur les herbes à droite, sous le pont de bois. Puis prenez-en une seconde et faites immédiatement de même sur une autre construction indigène.

Chapitre 16

Dans cette séquence très intense, vous allez devoir échapper aux deux T-Rex vous prenant en chasse. Si le tout est plus que linéaire, il vous faut tout de même savoir que le fait de tirer sur les deux créatures les ralentit quelque peu, mais ne les tuera pas, loin de là. Le plus malin est donc d'abattre les rares créatures volantes présentes afin de créer diversion et vous laisser un peu de marge. Attention cependant au fait que les dinosaures attaquent souvent de l'arrière, mais peuvent aussi faire le tour. Gardez donc bien un oeil sur les deux côtés autant que faire se peut, ainsi que sur les côtés. Restez attentif et tout devrait bien se passer. Au moment où tout semble perdu, un grand poilu vient vous prêter main-forte.

Chapitre 17

Aussi linéaire que la précédente intervention de Kong, celle-ci, outre quelques phases de voltige, se compose principalement de trois combats. Le premier vous oppose à un T-Rex en grande forme. A ce moment, déposez Ann. La stratégie la plus probante est d'enchaîner les coups de poings violents avec des charges relativement fréquentes, afin de déstabiliser le reptile. Si toutefois il vous met au sol, attendez qu'il s'éloigne un peu et relevez-vous en lui offrant directement une charge pour le surprendre. Attention toutefois, car si le tyrannosaure parvient à viser votre gorge, vous serez obligé de dévier son attaque en appuyant très rapidement sur la touche correspondant à la mise à mort afin d'empêcher que ses mâchoires ne se referment sur vous. Une fois chancelant, assénez-lui le coup final à l'aide du bouton correspondant et admirez le résultat. Puis, continuez votre chemin. Vous allez alors tomber sur une dizaine de raptors. Là, le mieux est de balayer la zone à coups de poings, et d'attraper les animaux un peu sonnés pour les jeter du haut de la falaise. Une fois cette bonne action effectuée, poursuivez votre avancée jusqu'à l'affrontement majeur contre deux T-Rex. Le mieux est de conserver la tactique ayant fonctionné avec le premier tout en surveillent attentivement le déroulement de l'action. En effet, il faut faire bien attention à ne jamais se retrouver entre les deux monstres, sans quoi vous ne verrez pas arriver les coups de l'un des deux. Restez de fait en mouvement et tentez si possible de vous en prendre un maximum de fois aux deux simultanément dans le but d'éviter des assauts non prévus. Puis tuez-les grâce à une mise à mort en bonne et due forme.

Chapitre 18

Commencez par prendre un os, et faites demi-tour. Enflammez-le dans le brasero situé dans l'espèce d'habitation délaissée, et brûlez les herbes près de vos amis. Là, remarquez la caisse juste au-dessus. Brisez-la et récupérez le fusil sniper. Puis avancez vers vos compagnons. Une fois dans le marais, une sorte de bête aquatique va vous attaquer. Tuez-la d'un pieu bien placé et continuez. Continuez jusqu'à apercevoir un autre passage aquatique. Prenez une lance, et tuez la créature volante qui tente de vous attaquer. Les "crocodiles" vont se jeter dessus, ce qui vous laissera le temps de les massacrer. Laissez vos amis commencer à traverser. Ils se feront alors surprendre par des monstres vivant dans les marais. Couvrez-les à l'aide de votre fusil à lunette, et une fois ces derniers sur la berge, aventurez-vous

dans la lagune. Deux bêtes vont alors s'en prendre à vous. Reculez, abattez-les, et rejoignez le groupe. Vous arrivez à nouveau dans une zone inondée. Là, restez en position à côté de Hayes. Tuez le premier groupe de "crocodiles" qui vous attaque, puis avancez et éliminez le second. Restez bien groupé afin de ne pas gaspiller trop de balles. Tout au long de votre avancée, vous allez subir diverses attaques identiques. Attention toutefois à celle prenant place sur deux côtés à une bifurcation du marais. La première vague arrive par la gauche et la suivant par la droite. Subissez un dernier assaut et vous aboutirez à une caisse de munitions très agréable. Continuez à avancer, abattez les bêtes volantes et entrez dans la caverne. Une fois sorti, vous allez arriver devant un parterre de buissons épineux. Tuez le volatile, puis montez sur la corniche à gauche. Prenez une lance, enflammez-la, et jetez-la dans les herbes.

Eliminez l'autre bestiole volante et préparez-vous à couvrir vos compagnons lors de leur traversée. Restez sur votre point de vue et tirez sur chaque "crocodile" tentant de manger vos compatriotes. Ne cherchez pas à les tuer en une seule fois. Tirez une balle afin de les éloigner puis finissez-les quand ils reviennent à l'assaut. Cela vous évitera de recharger trop souvent et surtout d'être submergé. Maintenant, c'est à vous de passer. Dès qu'une créature aquatique vous agresse, reculez et laisser à Hayes le soin de la tuer. Montez alors les marches une fois arrivé.

Chapitre 19

Comme les autres chapitres mettant en scène Kong, celui-ci reste dans la linéarité et fort bourrin. Ce qui n'est pas un mal au vu du plaisir ressenti. Malgré tout, une simple description s'impose. Tout d'abord, les différentes phases se résument toutes par un combat contre des raptors et des créatures volantes, juste avant de déposer Ann en haut d'un pilier. Cette dernière peut alors mettre le feu à la palissade qui bloque à chaque fois l'ascension de Kong. Néanmoins, la deuxième épreuve reposant sur ce principe-là vous obligera à briser une palissade sur la gauche de la zone, pour que la jeune fille allume d'abord la lance, puis fasse son travail une fois que vous l'aurez emmené en haut du pilier. A savoir également que si des volatiles se posent sur vous il vaut mieux rapidement les retirer à l'aide de la touche vous servant à saisir Ann. Une fois toutes ces péripéties passées, un combat contre un T-Rex accompagné de deux raptors vous attend. Occupez d'abord de ces derniers en les lançant en contrebas, puis agissez comme précédemment contre le dinosaure imposant. Brisez alors la porte en bois et assistez à une bien jolie scène qui se conclut par des tirs de mitraillette.

Chapitre 20

Après un combat contre Kong de triste mémoire sur un tronc, vous chutez dans un précipice. Miraculeusement vivant, vous vous réveillez tout au fond sans vraiment de blessures. Là, suivez le cours d'eau et rentrez dans la grotte. Passez de votre côté de la falaise, parallèlement à Hayes, et là, ben vous finissez le niveau...

Chapitre 21

Confronté aux indigènes dans la peau de Kong, vous allez devoir utiliser vos méninges. Premièrement, saisissez l'arbre sur la gauche, et lancez-le justement sur la palissade de gauche pour éliminer vos ennemis. Puis, brisez le pilier sur la droite, et lancez le chapiteau de ce dernier sur les tours de droite. Une fois débarrassé des gêneurs, éliminez les raptors, puis avancez. Prenez Ann, et brisez la porte. Balancez-vous. Une fois arrivé, brisez les obstacles sur votre chemin en essayant d'être le plus rapide possible afin de ne pas subir trop de dégâts, puis enchaînez une autre phase de voltige. Une fois sur place, déposez Ann à terre, qui va monter sur l'espèce de petit pont pour vous dégager le passage bloqué par des pieux. Attendez qu'elle ait terminé en vous battant contre les indigènes, puis une fois le chemin ouvert, grimpez et reprenez la jeune fille. Maintenant vous allez devoir vous déplacer de murs en murs et de branches en branches durant tout un passage, confrontés aux guerriers des tribus environnantes. Procédez comme une "promenade" normale en vous contentant de donner des coups lorsque vous atterrissez sur une paroi. De plus, le simple fait de percuter une construction suffit à la faire s'écrouler. Vos parvenez alors à une saillie rocheuse. Avancez-vous près de la porte, dégagez-la et hop, un T-Rex.

Chapitre 22

Vous apercevez Ann au loin, aux prises avec un T-Rex. Approchez-vous, et cette dernière tombe dans la rivière. Là, repérez un chemin sur la gauche, dans la colline. Suivez-le jusqu'au bas du cours d'eau. Malheureusement, le dinosaure est plus rapide que vous et rattrape votre bien aimée. Passez alors entre les jambes de la bête et continuez

votre progression. Regardez bien sur votre droite. Vous verrez au bout d'un moment des lances. Prenez-en une et lancez-la sur le monstre. Celui-ci s'énerve, ce qui reste logique. Courez de ce fait vers l'espèce de porte en pierre à la sortie de la rivière. Passez-la et prenez rapidement un épieu près de la première arche. Maintenant, il va falloir distraire le T-Rex pendant que Ann essaie d'ouvrir la porte. Lancez-lui dès le départ une pique. Allez ensuite vous cacher derrière la première arche. Passez du côté opposé au dinosaure à chaque fois qu'il s'approche pour éviter sa morsure. Il va finir par détruire votre cachette. Courez alors vers les structures du fond. Prenez soin de blesser une nouvelle fois votre adversaire afin qu'il laisse Ann tranquille. Continuez votre remake du chat et de la souris, puis changer de cachette dès qu'il en détruit une. Vous finirez par ne plus avoir qu'un pilier de valide quand Ann laissera le passage ouvert. Lancez une dernière attaque puis fuyez immédiatement. Passez la porte, longez les herbes par le petit chemin dans la roche, puis une fois arrivé au bout approchez-vous de la jeune fille pour l'aider à monter à votre niveau. Suivez-la.

Chapitre 23

Vous arrivez dans une grotte, harcelé par Kong qui cherche à récupérer Ann. Suivez-la. Laissez-la monter sur la corniche puis continuez et rencontrez Kong. Fin du niveau. Et oui, ça surprend...

Chapitre 24

Comme vous n'avez pas de chance, vous arrivez dans une très jolie grotte, certes, mais bourrée à craquer de raptors peu civilisés. Commencez par aller vous cacher tout en haut de la caverne, près des espèces de ruines. Là, prenez le fusil à pompe dans la caisse suspendue au parachute. Placez-vous un peu en retrait de vos compatriotes, et attendez que l'assaut survienne. Le mieux pour résister à ce bain de sang prévisible est de toujours penser à recharger rapidement, sans être surpris par un manque de cartouches dans l'action. Car les dinosaures sont vifs, très résistants (genre quatre coups de feu sans flancher), et surtout adeptes de l'attaque groupée. Laissez vos amis se défendre et ne vous occupez d'eux que lorsqu'ils ont besoin d'aide. Ne descendez pas au fond de la zone, restez sur les hauteurs, et vous ne devriez pas avoir de réels problèmes. Mais une seconde partie s'enclenche bientôt, vous confrontant à une sorte de mini T-Rex particulièrement belliqueux. Si vous avez un peu de chance et que vous reculez au niveau des buissons épineux derrière vous, les raptors continueront à se battre avec cette créature. Si l'un d'eux vient vous voir, jetez-lui une lance afin de le faire reculer et ainsi le laisser repartir à l'assaut de Venatosaurus (le mini T-Rex). Observez la scène de loin sans intervenir, et les raptors viendront à bout de leur proie. Il ne vous restera plus alors qu'à éliminer vos ennemis restants. Une fois la zone plus calme, suivez Ann dans l'un des passages souterrains. Avancez tranquillement et vous tomberez à un moment sur un scolopendre. Tuez-le, puis avancez un petit peu jusqu'à retrouver Ann près d'un amas de lances.

Prenez-en une et suivez votre amie. Vous arrivez devant un tas de ronces. Protégez Ann du crabe, et prenez la voie de droite. Passez à travers la cascade puis nagez jusqu'au temple du centre de la pièce. Une fois sur la terre ferme, tuez les crabes qui vous agressent des trois côtés, et mettez le feu à une lance. Projetez-la vers Ann afin d'enflammer les herbes et la vasque. Reprenez une lance, puis montez par le chemin sous la chute d'eau. Brûlez votre épieu, et avancez. Tuez le scolopendre, embrasez le réceptacle, puis regardez le trou juste à côté (gauche) de ce dernier. Lancez une nouvelle lance en feu sur la vasque en contrebas, puis descendez en suivant Ann. Tuez les crabes et continuez votre avancée en mettant le feu aux différents braseros. Faites attention au scolopendre au niveau du passage inondé avant la sortie et montez enflammer les buissons épineux. Puis suivez Ann dans le second conduit pour trouver la (trop) classique poignée. Dès votre arrivée, un raptor et deux insectes se jettent sur vous. Tuez le dinosaure et laissez les scolopendres s'en délecter, vous laissant le temps de les achever. Continuez en passant sous l'arche devant Ann, puis saisissez une lance et mettez-y le feu. Approchez-vous alors de la sortie et jetez votre arme dans les fourrés en contrebas. Vous ferez brûler un dinosaure et quelques insectes. Marchez le long de la corniche, et lancez un dernier épieu enflammé sur les réfractaires du rez-de-chaussée. Sautez maintenant dans la clairière. Approchez-vous de la poignée près de la porte du fond, et des scolopendres surgissent. Planquez-vous sous les colonnes juste à l'opposé de votre position et attendez en sécurité que Ann vous couvre. Descendez l'un des insectes et courez vers les lances pour vous occuper de l'autre. Puis saisissez enfin le levier. Ressortez en passant sous les mêmes colonnes que précédemment, et rejoignez Ann. Ramenez le levier à la porte et ouvrez-la enfin.

Chapitre 25

Dès le début de ce niveau, sautez en contrebas et récupérez la mitraillette dans la caisse. Abattez les petits raptors,

puis continuez jusqu'à une sorte de grotte pleine d'araignées. Retournez à l'entrée du niveau, et empalez une des libellules sur la droite. Ramenez-la avec vous, et lancez-la aux arachnides afin de détourner leur attention. Avancez, puis prenez une lance et mettez-y le feu. Revenez à la rencontre de votre groupe, et enflammez les herbes. Continuez jusqu'à un ponton. Rentrez dans l'eau, et dès que la créature aquatique vous attaque, reculez et abattez-la du haut du petit pont. Sautez dans le marais et rejoignez le bord et vos compagnons. Continuez dans la caverne et vous arrivez en vue d'un temple. Montez au sommet et vous serez confronté à des volatiles agressifs. Achevez la première salve à coups de lances et de mitraillettes, puis continuez votre ascension. Là, vous serez pris à partie par la mère de ces petits comiques et deux autres de ses rejetons. Le combat ressemble trait pour trait à celui que vous aviez déjà expérimenté précédemment. Contentez-vous d'esquiver les attaques de la grosse créature volante et de lui lancer un pieu dès qu'elle se stabilise. Tuez le couple de bestioles restant, et suivez vos compagnons. Eliminez le "ptérodactyle" près de la porte, puis passez sous cette dernière. Trois "crocodiles" se jettent sur vous dans votre dos. Utilisez les lances et faites bien attention à protéger vos coéquipiers.
Vous arrivez devant une caisse de munition protégée par trois petits dinosaures. Tuez-les de loin, et emparez-vous du fusil sniper. Continuez votre avancée jusqu'à un temple. Brisez les palissades pour passer dessous. Une fois à l'intérieur, continuez en cassant les portes en bois au fur et à mesure de votre progression. Le chemin n'est pas labyrinthique et il vous suffira de suivre vos compagnons pour ne pas vous perdre. Mais cependant faites bien attention aux nombreux "crocodiles" qui vous attaquent. Restez bien dans votre groupe afin de profiter des tirs de vos amis, et privilégiez le fusil. Puis vers la sortie, vous serez obligé de recourir à des lances. Piquez simplement les monstres pour qu'ils reculent puis finissez-les d'un épieu lancé vivement. Restez bien attentif et protégez vos amis. Sortez de cet enfer et hop, le niveau suivant.

Chapitre 26

Arrivant devant un grand lac paisible, vous voyez enfin l'hydravion se poser. Tout joyeux, c'est avec un peu de dépit que vous verrez arriver le T-Rex. Partez donc en courant, en suivant vos compagnons sur la gauche, un tout petit peu avant le dinosaure. Courez autant que vous le pouvez, jusqu'à rejoindre l'intérieur d'un temple. Là, Ann part sur un petit chemin situé sur la gauche en vous disant qu'elle va appeler Kong. Suivez-la, mais arrêtez-vous en haut de la corniche. Le but du jeu est maintenant de divertir le T-Rex. Pour ce faire, tirez sur les différents volatiles présents ici, afin de fournir de la nourriture au monstre. Prenez garde à bien les tuer devant lui pour qu'il les voit et se détourne de Ann. Si par malheur, votre pote de 12 mètres ne souhaite plus s'amuser avec votre menu fretin et se rapproche dangereusement de votre belle, tirez-lui directement dessus dans le but de le ralentir. Il hésitera de fait à s'avancer et cela pourra, en dernier recours, laisser le temps à votre amie d'avertir le grand singe. Un passage intense en tout cas.

Chapitre 27

Ce passage avec Kong ressemble énormément à ceux de d'habitude, bien bourrin et relativement basique. Néanmoins il réserve une surprise de taille qui lui donne une toute autre importance. Dès le départ, vous débutez par un duel contre un T-Rex. Vous savez comment en venir à bout, même si celui-ci se révèle particulièrement vif et résistant. N'hésitez pas à charger et à utiliser les coups sur la poitrine pour déclencher la rage de Kong. Notez tout de même que des volatiles viendront vous ennuyer quelque peu. Mais une claque bien sentie devrait rapidement mettre fin à leur triste vie. A ce moment Ann se fait enlever par une des mères des créatures volantes. Poursuivez-la en vitesse et vous voilà soumis à un passage de balancement d'arbres en arbres et de falaises en falaises. Juste un conseil, ne cherchez pas à abattre les bêtes qui vous suivent, cela vous fera seulement perdre du temps. Deuxièmement, vous verrez à un moment deux "ptérodactyles" foncer sur vous lorsque vous serez suspendu à un mur. Ne tentez rien contre eux, et attendez qu'ils vous aient dépassé pour sauter en face. Dans le cas contraire, ils vous toucheront en l'air et vous feront tomber. Au bout de quelques instants vous parvenez au centre d'une coulée de lave sur un petit pilier. Là, n'attendez pas le déluge, et sautez directement sur la branche juste derrière-vous qui se distingue assez difficilement, d'où ce coup de pouce. Après un petit moment vous parvenez à un plateau rocheux. Un combat vous attend.
La mère des volatiles survient accompagnée d'une amie. Dès le début du combat, empoignez le tronc d'arbre sur la zone de combat et propulsez-le sur l'un des deux monstres. Puis faites bien attention à la charge du second qui s'ensuit. Evitez-la, débarrassez-vous des petits êtres volants qui vous assaillent, et préparez-vous à la seconde attaque de la bête massive. Là, attendez qu'elle soit à votre portée, et lancez-lui un coup de poing massif. Puis procédez comme lors de la première rencontre dans le chapitre 10. Maintenant, continuez votre progression et vous déboucherez au bout d'un court moment dans un cours d'eau terminé par une cascade. Et là, ce n'est pas un, ni deux, mais trois T-Rex que vous aurez à affronter. Néanmoins le troisième ne vous attaquera pas tant que vous n'aurez pas éliminé l'un des deux

premiers. Dans l'absolu, ce combat n'est pas bien différent de vos précédents pugilats. Le seul changement réside dans le fait qu'il faut faire attention à Ann et dans la présence de lianes sur les bords du "ring". Vous pouvez en effet vous y accrocher et sauter sur un dinosaure le poing devant, dans une sorte d'ersatz de Hulk Hogan. Prenez bien garde à ne pas vous faire encercler et tout devrait se passer à merveille. Avancez, et finissez le niveau.

Chapitre 28

Dès le début de ce chapitre, et après la mort de Hayes, Jimmy se jette à l'extérieur, plein de rancoeur. Malheureusement, des raptors l'attendent, pleins de rage. Saisissez une lance et couvrez le jeune garçon, en faisant bien attention de repousser d'un coup sec les dinosaures s'approchant trop près de vous, avant de les empaler. Là, rejoignez Jimmy sur la gauche de la zone, près de la porte en bois. Ouvrez la porte en tirant la poignée vers vous, et suivez votre ami le boulet de service. Descendez l'escalier et vous arriverez face à deux raptors. Brisez immédiatement la petite palissade en bois juste devant vous, et rentrez dans le bâtiment. Ici, les dinosaures ne pourront pas vous atteindre si vous restez bien au centre de la pièce. Attendez alors que ces créatures passe la tête dans l'embrasure de la porte, et jetez-leur une lance. Ramassez les épieux que vous trouverez près de la porte de droite en faisant attention puis, si vous êtes à sec, tentez une sortie sur la gauche en regardant bien que les raptors se soient éloignés pour récupérer un pieu. D'ailleurs, si ces derniers se retirent, avancez un peu à l'extérieur pour les forcer à revenir. Continuez ainsi de suite. Suivez Jimmy, et vous allez tomber sur un autre raptor. Tenez-le à distance avec des lances et prenez soin de tuer si vous avez le temps un volatile pour le divertir quelque peu. Puis continuez votre progression jusqu'à un petit temple sur la gauche où se trouve votre jeune ami. Défendez-le de l'attaque des créatures volantes, et courez ensuite juste en face pour récupérer le feu dans la vasque. Brûlez les herbes en contrebas et partez retrouver votre compagnon. Passez le pont menant au cadavre de dinosaure, puis avancez encore un peu en direction de la caisse de munitions. Là, un carnivore apparaît. Percez-le de votre lance, et continuez à le harceler pendant qu'il est à terre. Puis, brisez la caisse, et prenez la mitraillette à l'intérieur. Marchez un peu et deux raptors se jettent sur vous. Tuez-les avec aisance grâce à votre nouveau joujou et allez chercher une autre flamme pour mettre le feu aux buissons vous empêchant de rejoindre le pilote. Accédez alors à l'avion devant vous.

Chapitre 29

Vous êtes maintenant seul. Avancez jusqu'à une caisse de munitions, puis continuez et montez les escaliers. Vous arrivez devant une cascade. De ce point, commencez à tuer les volatiles environnants à l'aide de votre lunette. Puis traversez le cours d'eau. Montez les marches du temple et au premier pallier, vous serez attaqué par quatre créatures volantes assez belliqueuses. Commencez à éliminer les plus rapides au fusil, puis les autres à l'aide de diverses lances. A l'étage suivant ce sont six bêtes qui vous agressent. Commencez au fusil et lorsque vous n'avez plus de munitions, utilisez les os. Repoussez l'attaque de vos ennemis et transpercez-les ensuite. Continuez comme cela jusqu'à une porte en bois sur la droite d'un volatile en train de manger une carcasse. Brisez donc cette palissade et plongez dans l'étendue d'eau. Nagez jusqu'à l'escalier et une fois en haut des marches, vous arrivez en vue d'une sorte de clairière abritant malheureusement un Venatosaurus. Eliminez deux volatiles, puis continuez sur la corniche. Là, lancez trois ou quatre lances dans le corps du dinosaure pour l'affaiblir, et sautez en contrebas. Vous apercevez alors un temple près du carnivore. Courez vous y abriter, détruisez la palissade à l'intérieur, et montez les marches. Une fois en haut, débarrassez-vous des créatures volantes et guettez le retour du Venatosaurus juste en bas. Prenez la caisse de munitions et assénez-lui l'entièreté de votre chargeur avant de le finir à la lance, sans descendre bien sûr. Une fois ce dernier mort, repérez les escaliers bouchés par des ronces. Descendez et allez dans le temple à gauche de cette dernière.
Là, brisez la palissade et montez enflammer un pieu sur la vasque en haut des marches. Revenez sur vos pas, et dégagez-vous le chemin. Puis empruntez cette sortie. Arrivé à l'étage, ne vous occupez pas du volatile en train de manger et prenez une lance. Eloignez-vous des araignées et profitez-en pour empaler une larve. Jetez-la un peu plus loin pour attirer tous ces insectes, et prenez le levier fiché dans le tronc. Revenez alors au centre de la zone, au "rez de chaussée", et remarquez la grande porte en bois, qui exceptionnellement, ne nécessite qu'un seul levier. Comme c'est bizarre... Néanmoins, poussez le levier et ouvrez cette dernière. Prenez la caisse de munitions et avancez.

Chapitre 30

Dès votre arrivée, prenez la caisse, et montez prudemment sans faire de bruit. Les "oiseaux" en train de manger ne tenteront rien contre vous. Deux essaieront ensuite de vous attaquer. Tuez-les mais ne touchez pas à ceux se

restaurant. En fait, le principe est de ne se défendre que lorsque l'on est attaqué. Pas de panique gratuite de ce fait. Cela vous évitera de subir des assauts incessants. Une fois près de l'entrée du repaire, quatre volatiles vont s'en prendre à vous. Tuez-les rapidement, puis entrez. Là, passez par la gauche afin de récupérer un os, puis continuez tout droit jusqu'à une rivière souterraine. Continuez à nager puis, une fois arrivé devant Kong endormi, parlez à Ann. Elle vous rejoint dans l'eau et se fait attaquer par une sorte de ver géant.

Chapitre 31

Vous revoici dans les pattes de Kong pour un combat contre des espéces de vers géants assez fourbes. En fait le but du jeu est d'éliminer les deux plus gros et surtout les plus dangereux. Débutez par une attaque en règle sur le premier qui arrive vers vous en lui assénant quelques coups de poing et une charge. Ne le laissez surtout pas se relever et suivez-le en vous suspendant aux lianes et aux piliers s'il s'échappe. Collez-le le plus souvent au sol et surtout éloignez-le de son compère. Enchaînez simplement les coups normaux et profitez-en pour rattraper cette créature en l'air afin de poursuivre votre combinaison destructrice. Une fois cette dernière plus calme, saisissez-la avec la touche de mise à mort et écrasez-la sur la roche. Faites de même avec la seconde en pensant toujours bien à vous servir des murs et des ruines pour donner des assauts ou vous échapper. Ne cherchez pas à vous battre contre les vers plus petits. Enlevez-les seulement avec la touche habituelle lorsqu'ils grimpent sur votre dos. Et n'oubliez pas de déclencher votre rage dès que vous commencez à perdre pieds.

Chapitre 32

Dans cette scène, contentez-vous de suivre Ann. Le niveau le plus court de l'histoire du jeu vidéo est devant vous.

Chapitre 33

Dès le départ du niveau, suivez Ann et rendez-vous jusqu'à un temple en passant derrière des dinosaures qui se dévorent entre eux. Là prenez une lance et restez dans votre cachette en attendant que votre amie vous demande de la suivre. Restez un tantinet dans le temple plutôt, et observez le Venatosaurus s'éloigner. Là, regardez-le finir son combat contre le raptor en restant à couvert, puis remarquez le feu au loin. Courez vers le temple accolé au rocher où se trouve la vasque, puis pénétrez à l'intérieur. Là, au fond, se trouve un escalier. Montez-le pour accéder aux flammes. Embrasez votre arme et regardez si Ann n'a pas besoin d'aide. Normalement elle se cache dans l'autre temple et fait diversion (je sais c'est cruel) pour le Venatosaurus. De fait, redescendez et allez tout à droite de la zone, vers des buissons épineux. Brûlez-les et suivez Ann, qui vous aura rejoint, le long de la côte. Continuez votre chemin en droite ligne et vous voilà à la fin du niveau.

Chapitre 34

Suivez le chemin, et vous allez tomber sur un raptor esseulé en train de se nourrir. Profitez-en pour l'agresser avec l'aide de Ann. Une fois ce dernier mort, faites tomber le crâne de gauche en feu dans les buissons épineux bloquant le chemin. Continuez à avancer et vous rencontrez deux petits dinosaures. Tuez-les, et avancez toujours à la suite de Ann. Un raptor surgit. Lancez-lui un pieu et protégez votre amie à tout prix. Poursuivez votre chemin et quatre carnivores de taille moyenne se jettent sur vous. Prenez soin de rester en arrière et tuez-en deux avant même qu'il n'arrive à vous. Puis occupez-vous des autres avec le concours de votre guerrière bien-aimée. Vous allez arriver dans une sorte de champ pleins d'herbes hautes. Les indigènes vous attaquent alors. Sortez vite de la végétation en feu, et réfugiez-vous dans la caverne derrière-vous. Attendez que les comiques se calment, et partez en courant à l'autre bout de la zone. Prenez soin de longer le plus possible la paroi de droite afin de ne pas trop encaisser de dégâts dus aux flèches. Puis, bifurquez vers une grotte une fois au bout. Continuez tout droit.

Chapitre 35

Suivez Ann jusqu'à un espace empli de buissons épineux. Retournez-vous et vous apercevrez un crâne en feu sur la gauche. Faites-le tomber dans la végétation, puis passez. Avancez jusqu'à un autre passage bloqué. Procédez de manière identique. Continuez et vous verrez un troisième crâne. Refaites tout brûler et prenez non pas le passage totalement dégagé, mais le chemin étroit passant à l'intérieur d'une construction en pierre juste à côté. Sortez par la seule porte dégagée, et observez les alentours. Un crâne se trouve en haut à droite de la zone, dans une sorte de petit

temple, et l'autre juste sur le mur attenant à la sortie que vous venez de prendre. Faites-les choir tous deux et attendez. Suivez alors Ann dans le souterrain qu'elle se dépêche de prendre. Ne la quittez pas des yeux ! Une fois arrivée à destination, cette dernière tente de vous fournir une corde et se fait malencontreusement ramener dans le village.

Chapitre 36

Ivre de rage, Kong se jette dans le village des indigènes afin de récupérer sa belle. Ce niveau très court ne diffère pas vraiment des autres stages mettant en scène le gorille géant. Seule une petite chose nécessite une légère réflexion. En fait, lorsque vous vous trouverez devant une porte bloquée par un monument en pierre, vous ne pourrez bouger ce dernier qu'une fois les indigènes sur le côté éliminés. Commencez par ceux de gauche en brisant le portique en bois situé non loin de la porte. Une fois entré, grimpez avec les lianes et balancez-vous jusqu'à vos ennemis en vous aidant des saillies rocheuses. Revenez alors à la sortie bloquée, et regardez les morceaux de pierre sortant de la paroi à droite. Servez-vous alors de ces prises pour rejoindre les hommes armés sur la droite et ainsi perpétrer votre massacre. Continuez votre périple jusqu'à trouver Ann et laissez-la enflammer la palissade pointue lorsque cela est nécessaire. Poursuivez votre course désespérée et vous tomberez sur Denham et ses hommes. Votre défaite est alors obligatoire.

Chapitre 37

Vous n'avez rien à faire ici. Profitez-en pour aller boire un verre ou répondre à vos e-mails. Vous pouvez aussi donner des coups de poing à Kong, mais bon, ça ne vous apportera pas grand-chose.

Chapitre 38

Vous voici enfin à New-York. Commençant enchaîné dans la peau de Kong, vous allez tout d'abord devoir vous libérer de votre condition de simple attraction. Pour ce faire, il vous suffit de marteler le bouton d'action associé à une direction (droite ou gauche). Le singe brise du coup ses entraves et se jette dans la foule apeurée. A ce moment précis, cette phase de jeu, bien qu'en ville, ne change rien aux habituels passages avec le gorille géant. En fait, il vous suffit d'avancer en rouant de coups les automobiles et en détruisant sans ménagement les grilles vous barrant la route. Les seules indications que je peux vous donner sont plutôt des conseils. Premièrement, si vous êtes pris à partie par des tireurs disposés sur les toits, tentant de vous aveugler avec des projecteurs, saisissez une voiture et lancez-la sur eux afin de vous en débarrasser sans subir trop de dégâts. Pensez donc à vous munir d'une automobile dès que vous voyez des rais de lumière au loin. Ensuite, vous tomberez à un moment sur un grillage protégé par un bus assez massif. Ne pouvant l'attraper, vous devrez le soulever à la manière des piliers de pierre de Skull Island. D'autre part, et pour en revenir au lancer de voitures, il vaut mieux procéder également de cette manière contre les camions militaires fort dangereux. Au contraire, dans le cas des engins de la police, le plus simple est de saisir un véhicule et d'en donner de larges coups avec le bouton d'action. Enfin, au bout de votre périple très court, vous arriverez dans une grande rue, encerclé par les militaires. Là, avancez en courant sans vous arrêter, afin que les hommes postés à chaque coin de rue n'aient pas le temps de faire feu sur vous. N'essayez pas de les attaquer, contentez-vous de progresser en ligne droite jusqu'à ce que Ann s'approche de vous. A ce moment, grimpez immédiatement sur l'immeuble à votre gauche, en vous plaçant bien dans le coin formé par ce dernier et le building se situant juste à sa droite. Plus précisément, grimpez dans le coin juste en face de vous, tout en sachant que vous ne pouvez continuer qu'en prenant appui dans des angles. Montez alors lestement jusqu'au sommet.

Chapitre 39

Dans la peau de Kong, vous allez devoir vous battre contre une horde d'avions. Mais de toute façon ne vous embêtez pas, vous êtes obligé de mourir, c'est dans le scénario. Néanmoins essayez d'avoir une mort digne en combattant vaillamment avec l'énergie du désespoir. Il a un vrai sens de l'honneur ce singe géant ! Notez que vous pouvez attraper les avions et les lancer sur leurs semblables pour le fun, si vous désirez vraiment donner un côté épique à la fin du jeu. Ca ne sert à rien, mais c'est plus classe. Admirez alors avec une petite larme à l'oeil la "belle qui a tué la bête" (copyright Denham)...

Chapitre 40

Ce niveau bonus, dont je vous laisse la surprise, vous permettra enfin de vous réconcilier avec le scénario du film et par

extension celui du jeu. Le fin varie en effet grandement, s'avérant beaucoup plus juste. Enfin d'un certain point de vue. Et c'est ainsi que prend fin cette quête qui ne peut se conclure que par la vision du film de Peter Jackson et surtout celle du long métrage de Cooper et Schoedsack de 1933. Bon singe à tous !

King of the Road

© Softlab-NSK / JoWooD 2002

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause et tapez **SLALLCHEATS**. Entrez ensuite l'un des codes suivants en mode Brake.

SLLOTTERY	50.000 $ et une licence
SLROADS	Toutes les routes sont débloquées
SLMAP	Voir tous mes containers sur la carte
SLREPAIR	Appuyez ensuite sur **Backspace** pour réparer.
SLRECOVER	Appuyer sur **Ctrl** 55
SLFILLUP	Carburant illimité
MINEOFF	Pas de mines
SLTURBINE	Appuyez sur **Ctrl** 1, 2, 3 ou 44 pour avoir un turbo.

King's Bounty : Armored Princess

© 1C / Katauri Interactive 2009

CHEAT CODES

En mode Aventure, maintenez les touches SHIFT et ~ (ou ²) enfoncées pour qu'un message apparaisse au milieu de l'écran. Vous pouvez alors saisir tous les codes listés ci-dessous. Retirez les <> et remplacez # par la valeur souhaitée.

`crystal <#>`	Obtenir # cristaux
`Leadership <#>`	Obtenir # points de commandement
`levelup <#>`	Obtenir # niveaux d'expérience
`mana`	Restaurer la jauge de mana
`mana <#>`	Augmenter le total de mana par #
`money <#>`	Obtenir # pièces d'or
`rage`	Restaurer la jauge de rage
`rage <#>`	Augmenter le total de rage par #
`rune <#>`	Obtenir # runes

King's Bounty : The Legend

© 1C / Katauri Interactive 2008

CHEAT CODES (MODE AVENTURE)

Maintenez les touches [SHIFT]+[~] pour faire apparaître la boîte de saisie des codes en mode Aventure.

boat

Faire venir le bateau si vous en avez acheté un.

clearwife

Retirer la femme et les enfants.

crystal <#>

Obtenir # cristaux.

doublearmy <slot>

Remplacer slot par une valeur entre 1 et 5. Cela doublera le nombre de troupes dans ce slot. N'indiquez aucune valeur si vous voulez doublez la totalité de vos troupes.

leadership <#>

Ajouter # points de commandement.

levelup <#>

Remplacer # par le niveau d'expérience souhaité. N'entrez aucune valeur pour obtenir seulement un niveau supplémentaire.

magicbook

Obtenir tous les sorts de niveau 1, ainsi que 7 parchemins pour chacun d'entre eux.

mana <#>

Augmenter le maximum de mana de #. Si vous ne mettez aucune valeur, cela restaurera votre mana.

money <#>

Ajouter ou retirer de l'or.

name <name>

Renommer son héros.

rage <#>

Augmenter la rage maximum de #. Si vous ne mettez aucune valeur, cela restaurera votre rage.

rune <#>

Obtenir # runes.

spirit <#>

Augmenter vos niveaux d'esprit. Le niveau maximum est fixé à 30.

King's Quest : Masque d'Eternité

© Sierra 1998

CHEAT CODES

Appuyez simultanément sur les touches CTRL + SHIFT à gauche de la barre d'espacement, et le chiffre 7. Entrez l'un des codes suivants, et refaites la combinaisons précédente pour désactiver la console. Respectez la masjuscules et les minuscules :

`blackOut`	Ecran noir
`bump`	Désactive la détection de collisions
`coffin`	Téléportation dans une tombe
`conCollide`	Désactive le mode passe-murailles
`doCredits`	Générique
`god`	Invulnérabilité (God mode)
`hench`	Téléportation sur une muraille
`little`	Téléportation devant une maison
`noConCollide`	Mode passe-murailles
`oscar`	Photo
`roof`	Téléportation sur le toit
`rocket`	Photo
`ruth`	Photo
`setFirstPerson`	Vue à la première personne
`setThirdPerson`	Vue à la troisième personne
`start`	Départ
`teleport`	Se téléporter n'importe où sur la carte
`ungod`	Désactive l'invulnérabilité
`urn`	Téléportation près d'une urne
`wizard`	Téléportation près d'un magicien
`give x y`	Donne un objet, où y est la quantité et x :

`CLARITY`	
`CRYSTALS`	
`ELIXIROFLIFE`	
`INVISIBLE`	Potion d'invisibilité
`INVULNERABLE`	
`ITEMz`	Autre objet où z vaut un nombre de 1 à 134
`MUSHROOMS`	Champignons
`SAREDWATER`	
`SILVERCOINS`	Argent
`STRENGTH`	Potion de force

King's Quest : Quest for the Crown

© Sierra 1984

MODE DEBUG

Appuyez sur [Shift Gauche] + [Shift Droit] + [Num +] pour activer le mode Debug afin de changer la plupart des variables proposées. Vous pouvez appuyer sur [Alt] + V pour connaître votre numéro de version.

LA SORCIÈRE

Pour pouvoir entrer dans la maison de la sorcière à son insu, vous devez commencer par goûter sa maison en pain d'épice. Si l'on vous dit que vous entendez des bruits de souris, quittez l'écran et recommencez jusqu'à ce qu'on vous dise que c'est délicieux. Vous pouvez alors frapper sur la porte pour vérifier que la sorcière est partie. Profitez-en pour vous emparer de ce qu'il y a à l'intérieur, puis, dès le retour de la sorcière, cachez-vous et poussez-la dans la cheminée !

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous incarnez Sir Graham, noble chevalier du royaume de Daventry. Votre roi vous a convoqué afin de vous demander de retrouver les trois objets magiques qui ont fait autrefois la grandeur du royaume. Il s'agit d'un miroir qui permet de voir l'avenir, d'un bouclier qui protège son porteur de toute blessure et d'un coffre infiniment rempli d'or. Si vous réussissez, vous deviendrez le prochain monarque de Daventry. Le jeu commence alors que vous quittez l'enceinte du château.

1ère Partie

Partez vers l'est puis passez le pont. Traversez le lac vers le nord pour déboucher dans une clairière. Une fée apparaît et vous accorde un pouvoir. Partez à l'ouest. Marchez dans le potager puis tapez GET CARROT pour ramasser une carotte. Repartez vers l'est jusqu'à atteindre un enclos avec une chèvre. Poursuivez vers la droite jusqu'à la barrière de l'enclos puis tapez OPEN GATE. Entrez dans l'enclos et attendez que la chèvre soit près de vous puis tapez SHOW CARROT. Désormais la brave bête va vous suivre bien gentiment. Poursuivez vers l'est jusqu'à un gros arbre (3X vers l'est depuis l'enclos) puis vers le sud. Approchez vous du rocher devant vous puis tapez MOVE ROCK, puis GET DAGGER. Partez vers l'ouest puis approchez vous des points noirs et tapez GET PEBBLE pour ramasser une poignée de galets. Partez au sud puis à l'est puis à nouveau au sud jusque l'arbre, puis reprenez vers l'est jusqu'au pont. Essayez de le traverser pour qu'un troll vous barre la route. Votre brave biquette renvoie alors ce malotru chez lui à grand coup de cornes avant de s'en aller fièrement. Poursuivez vers le nord puis approchez vous du gnome. Il est prêt à vous aider si vous êtes capable de le nommer. Tapez alors NIKSTLITSELPMUR (à vos souhaits ^^). Vous recevez en retour un haricot magique. Partez vers l'est jusqu'au parterre de fleurs puis tapez PLANT BEANS pour faire pousser un arbre magique, puis tapez CLIMB BEANS. Montez jusqu'en haut en prenant garde à ne pas tomber. Pour vous aider, surveillez ses mains, elles doivent toujours être accrochées à l'arbre. Une fois au-dessus des nuages, partez vers l'est

jusqu'aux arbres puis partez au sud avant de reprendre la direction de l'est deux fois. Approchez vous alors de l'arbre de droite et tapez GET SLING. Partez alors au nord puis à l'ouest. Un géant vient vers vous ! (EDIT : il semble qu'il est possible de gagner plus de points en utilisant l'anneau magique et en attendant simplement que l'ogre s'endorme) Tapez vite USE SLING afin de le mettre hors d'état de nuire puis approchez vous de lui et tapez GET CHEST. Vous voilà en possession du coffre ! (Vous devriez avoir un score de 45 sur 158)

2ème Partie

Partez vers l'ouest jusqu'au haricot puis tapez CLIMB BEAN. Redescendez. Partez vers l'est jusqu'au gros rocher (3X vers l'est) puis partez vers le nord. Une fois au gros arbre, approchez vous de lui puis tapez CLIMB TREE. Toujours en prenant garde à la chute, approchez vous de l'oeuf et tapez GET EGG. Redescendez. A présent il faut partir à l'ouest jusqu'au puits. (Je ne sais pas si les séquences sont aléatoires mais à cet endroit là je me suis fait attaquer par un loup, j'ai dû faire sud, ouest, nord, puis ouest pour passer au lieu de ouest, ouest). Passez derrière le puits puis tapez CLIMB BUCKET (EDIT : il est possible de couper la corde grâce à la dague et récupérer le seau, qu'il est ensuite possible de remplir, ce qui rapporte 2 points au score, il faut alors faire descendre la corde manuellement. Il est également possible de jeter le seau rempli sur le dragon). Une fois en bas, tapez JUMP puis DIVE. Nagez jusqu'en bas puis passez dans le coin sud-ouest avant de finalement remonter à la surface dans le coin nord-ouest. Tapez EXIT WATER puis sortez par l'ouest. Approchez légèrement du dragon jusqu'à ce que celui-ci se réveille puis une fois que de la fumée sort de ses naseaux, tapez THROW DAGGER pour le mettre à terre. Approchez vous du miroir puis tapez GET MIRROR. Repartez par où vous êtes arrivé en tapant DIVE une fois dans l'eau puis CLIMB ROPE une fois revenu au seau. Tapez enfin CLIMB pour sortir du puist (Vous devriez avoir un score de 71 sur 158)

3ème Partie

Partez vers l'ouest jusqu'à ne plus apercevoir l'enclos puis partez au nord. Approchez vous du trèfle à quatre feuilles puis tapez GET CLOVER. Poursuivez par l'ouest jusqu'à rencontrer un elfe. Approchez vous de lui puis tapez TALK ELF puis partez au nord (EDIT : il semblerait que l'elfe puisse vous donner une bague magique pour 3 points de score). Approchez vous du bol puis tapez successivement GET BOWL puis LOOK AT BOWL. Poursuivez vers l'ouest puis après vous être approcher de l'arbre tapez GET WALNUT puis OPEN WALNUT. Continuez vers l'ouest jusqu'à la maison. Devant la porte de la maison tapez EAT HOUSE puis OPEN DOOR. Entrez puis dirigez vous rapidement vers la pièce de droite. Une sorcière pénètre alors dans la maison. Patientez jusqu'à ce qu'elle soit près du feu puis après l'avoir rejoint discrètement tapez PUSH WITCH. Retournez dans la pièce de droite puis approchez vous de la table de chevet. Tapez GET NOTE puis READ NOTE. Dans la pièce principale, approchez vous de l'armoire puis tapez OPEN CUPBOARD puis GET CHEESE. Sortez de la maison et partez au nord jusqu'à atteindre une maisonnette. Entrez puis approchez vous du bucheron. Tapez FILL puis GIVE BOWL. Approchez vous du violon puis tapez GET FIDDLE. Sortez de la maison et partez vers l'ouest puis vers le nord. Dirigez vous vers la souche puis tapez LOOK IN STUMP, GET POUCH et enfin OPEN POUCH. Poursuivez votre route vers le nord jusqu'aux rochers. Le but est ici de se placer au centre de l'écran, à droite de la pierre et d'attendre qu'un aigle passe au-dessus de vous. Tapez alors JUMP pour vous y agripper. Si vous ne voyez pas l'aigle (qui est d'ailleurs fort visible et accompagné par une musique), sortez et revenez à nouveau et bougez votre personnage jusqu'à ce que la séquence se déclenche. Partez vers l'ouest et approchez vous du champignon. Tapez alors GET MUSHROOM pour le ramasser. Repartez vers l'est et pénétrez (^^) dans la fissure au centre de l'écran. Dirigez vous vers le sud puis suivez le chemin vers l'ouest. Approchez vous du rat puis tapez GIVE CHEESE TO RAT. Une fois celui-ci disparut, passez la porte. Tapez alors PLAY FIDDLE avant de poursuivre vers l'ouest. Une fois les Leprechauns disparus, approchez vous du sceptre puis tapez GET SCEPTRE puis du bouclier et tapez GET SHIELD (A ce stade vous devriez avoir un score de 137 sur 158)

4ème Partie

Partez vers l'ouest et approchez vous du trou dans le mur. Tapez alors EAT MUSHROOM pour rapetisser puis entrez rapidement dans le trou. Il est temps de regagner le château avant qu'il ne soit trop tard. Dirigez vous vers le nord à deux reprises puis partez vers l'est jusqu'à atteindre la porte du château. Approchez vous de la herse puis tapez OPEN DOOR (et là vous êtes surpris comme moi car vous n'avez totalisé que 143 points sur les 158 !)

King's Quest II : Romancing the Throne

© Sierra 1987

LES REQUINS (VERSION VGA)

Lorsque vous serez amené à explorer les fonds sous-marins, une sirène vous prêtera un hippocampe vous permettant d'accéder au palais de Neptune. Celui-ci vous demande de lui ramener son trident. Pour cela, vous devez d'abord éviter les requins en contournant scrupuleusement les écrans dans lesquels ils se trouvent. Une fois que vous aurez trouvé l'entrée du royaume des requins, observez les code permettant d'ouvrir la porte de droite et faites diversion en poussant l'hippocampe au milieu de la salle. Profitez-en pour entrer le code de la porte (les pierres numéro 5, 7, 7, 2 en partant de la droite), et emparez-vosu rapidement du trident. Revenez vous cacher et remontez sur l'hippocampe pour échapper aux requins. Lorsque vous vous apprêterez à sortir, utilisez très rapidement le trident sur la porte de sortie pour boucher l'accès avant que les deux requins ne vous rattrapent. Rapportez ensuite le trident à Neptune.

King's Quest III : To Heir is Human Redux

© AGD Interactive 2011

MENU DEBUG

Créez un nouveau fichier **Awards.025** dans le répertoire du jeu. Ouvrez-le avec un éditeur de texte et entrez la ligne : `1D 00 00 00 30 7A 55 31 34 33 36 4B 43 59 73 71 74 70 6A 41 72 6F 77 68 42 65 78 44 4D 4C 37 47 00`.

Appuyez sur F10 en cours de partie pour accéder au menu Debug.

King's Quest VI : Heir Today, Gone Tomorrow

© Sierra 1992

SOLUTION COMPLÈTE

L'Ile de la Couronne

Après avoir échoué sur l'île, ramassez la bague sur la plage, puis soulevez la planche et prenez la pièce en cuivre dans le coffre. Dirigez-vous ensuite vers le château. Parlez aux gardes puis donnez leur la bague pour qu'ils vous laissent entrer. Pendant l'entretien avec le vizir, remarquez l'homme à l'oeil brillant. Partez au village, et entrez chez le prêteur sur gages. Parlez avec lui et donnez-lui la pièce en échange de la boîte d'amadou. Avant de sortir prenez un bonbon à la menthe. Entrez dans la librairie et renseignez-vous sur le livre devant lui. Ensuite, cherchez un livre de poésie dans l'étagère de droite et ramassez la page qui se détache. Regardez et prenez le livre près de la porte, puis sortez. Parlez au vendeur de lampes, puis rendez-vous sur les quais. Refusez l'offre du baigneur, montez sur le bateau, frappez à la porte de la cabine tout à gauche et parlez au ferry man. Demandez-lui sa patte de lapin sur la table. Retournez chez le prêteur sur gages et donnez-lui la bague en échange de la carte magique. Allez sur la plage et rendez-vous sur :

L'Ile de la Montagne Sacrée

Sur la plage, ramassez la plume noire et la fleur. Regardez l'inscription sur la paroi (lisez le passage sur les Falaises de la Logique dans le guide du jeu, ou si vous ne l'avez pas, tapé un peu au hasard ça a déjà marché pour moi). Le premier code est PRISE, le second VIENDRA, le troisième 4ème cercle, 1er et 2nd, le quatrième est DOQG, et enfin le cinquième MONTER. Une fois en haut, attendez que la femme s'en aille, et glissez-vous dans la caverne à droite. Utilisez la boîte d'amadou, passez dans la petite ouverture à droite et prenez une feuille de menthe poivrée avant de sortir. Allez au nord, le Seigneur Azur vous lance un défi, et retournez sur :

L'Ile de la Couronne

Récupérez la bouteille d'encre que le prêteur sur gages a jetée dans le pot devant le magasin, puis allez chez le libraire et parlez-lui du livre sur le comptoir. Echangez la boîte d'amadou contre le rossignol chez le prêteur et allez sur :

L'Ile des Merveilles

Parlez à l'huître sur la plage et lisez-lui un passage sur le livre de la librairie. Quand elle baille, prenez la perle, puis le message quand il se trouve près du rivage. Allez vers le nord, 5 nains apparaissent. Donnez-leur, dans l'ordre, la fleur, le rossignol, le bonbon à la menthe, la patte de lapin et versez de l'encre sur vous. Allez à droite, regardez la toile d'araignée, tirez sur le fil qui pend et prenez le bout de papier. Ensuite, essayez de prendre un livre dans la pile et parlez avec la chenille. Revenez sur la plage puis allez au nord. Dans les marais, prenez une bouteille de lait, puis allez à gauche. Dans le jardin, prenez une tomate mûre et une laitue de glace, puis regardez dans le trou dans le mur (la petite bête noire). Ensuite, ouvrez le portail, parlez aux gardes et ramassez l'écharpe rouge avant de partir. Allez sur la plage, et partez pour :

L'Ile de la Bête

Parlez à la petite bête qui est perchée sur l'arbre et donnez-lui le message trouvé dans la mer. Continuez, jetez la laitue dans l'eau bouillante et prenez la lampe. Plus loin, ne traversez pas le portail, ramassez la brique et retournez sur :

L'Ile des Merveilles

Donnez la petite bête à la chenille, qui vous donnera en échange un livre rare. Retournez sur :

L'Ile de la Couronne

Regardez l'affiche dans le village, puis allez chez le prêteur sur gages et échangez la perle contre la bague. Allez chez le libraire, parlez à Jollo et montrez-lui la bague. Donnez ensuite le livre rare au libraire pour qu'il vous donne le livre de magie. Ouvrez-le et lisez les 6 pages pour connaître les ingrédients recherchés. Allez vers l'arbre au croisement des chemins, jouez un air avec le rossignol mécanique, puis donnez la bague à l'oiseau. Ramassez le ruban et touchez-le dans l'inventaire pour découvrir la mèche de cheveux de Cassima.
Ensuite, donnez le poème à l'oiseau et il vous ramènera un petit mot. Retournez chez le prêteur et prenez la flûte en échange du rossignol. Allez sur :

L'Ile des Merveilles

Dans le jardin, prenez la tasse sur la chaise. Jouez de la flûte pour les tournesols, puis prenez vite le trou. Revenez aux marais et essayez de prendre de la boue avec la tasse. Parlez au " bâton coincé dans la boue ", puis " au nœud de la bûche ", donnez-lui la tomate et prenez un peu de boue sur lui avec la tasse. Retournez sur :

L'Ile de la Couronne

Rendez-vous chez le prêteur sur gages pour reprendre la boîte d'amadou, puis allez au château, suivez le chemin de gauche et utilisez le trou sur le mur. Maintenant retournez sur :

L'Ile de la Montagne Sacrée

Remontez la falaise et vous êtes jeté dans le labyrinthe. Allez 2 fois en haut, 2 fois à droite, en haut, et prenez le crâne. Revenez en bas, 2x à gauche, puis allez en haut et à gauche. Marchez sur les symboles dans l'ordre : en haut, 2x en bas à gauche, 2x en haut, en haut à gauche, en bas à gauche, en bas et sortez à gauche. Allez en haut et prenez le bouclier. Ensuite, allez 3x en haut, 2x à gauche, et récupérez les écus sur le squelette. Revenez 2x à droite, en bas, puis allez à droite. Lancez la brique contre les roues pour bloquer le mécanisme, puis continuez à droite, allez en haut et à droite. Dans le noir, utilisez la lampe d'amadou, puis allez 4x en bas, 3x à gauche, 2x en haut. Regardez la tapisserie, puis repartez 2x en bas. Continuez à gauche, en bas, 2x à gauche, en haut, à gauche, 2x en haut et 3x à droite. Utilisez le trou contre le mur de droite, puis revenez vers la tapisserie en faisant le chemin inverse, et tâtez le mur derrière la tapisserie. Dans la tanière du Minotaure, avancez-vous vers lui, puis lorsque vous êtes près du feu, servez-vous de l'écharpe rouge contre lui. Après avoir vu l'oracle, allez sur :

L'Ile des Brumes

Partez vite à gauche, prenez un morceau de charbon dans le foyer, et la serpe sur la maison à gauche et retournez sur :

L'Ile des Merveilles

Dans le jardin, ramassez la petite bouteille sur la table. Donnez du lait à un bébéchou puis récupérez les larmes d'un autre dans la lampe. Ajoutez-y l'eau que vous a donné l'oracle, puis ouvrez le portail pour revoir les deux reines. Donnez le morceau de charbon à la reine blanche qui vous donnera un œuf pourri. Retournez sur :

L'Ile de la Bête

Retournez près du portail et utilisez le bouclier pour traverser. Plus loin servez-vous de la serpe pour franchir les rosiers. Vous rencontrez alors la bête qui vous donne sa bague. Repartez vers la plage, en chemin prenez une rose blanche. Rendez-vous sur :

L'Ile de la Couronne

Allez directement à la maison qui se trouve juste après le village. Parlez à la servante, donnez-lui la rose et la bague de

la Bête. Quand la Bête Redevient prince, il vous donne un miroir et la servante ses vieux vêtements. Remplissez la lampe d'eau de fontaine et utilisez le livre de magie pour jeter le sort " incantation de la pluie " sur la lampe. Allez sur :

L'Ile des Brumes

Cette fois, les druides viennent vous chercher. Sur le feu, le sort entre en action et le Seigneur des druides vous libère. Ramassezensuite un morceau de charbon avec le crâne, ajoutez-y la mèche de cheveux, l'oeuf. Repartez vers L'Ile de la Montagne Sacrée. Jetez le sort de " la créature de la nuit " sur le cheval noir, il sera alors envoûté et vous emmènera vers :

L'Ile des Morts

Evitez les morts-vivants et parlez au couple de fantômes. Une fois que vous avez leur ticket, allez à droite et parlez à la femme fantôme qui vous donne un mouchoir. Allez tout droit, puis jouez du xylophone avec les os. Quand le squelette perd sa clé, prenez-la, puis donnez le ticket au garde. Dans le temple, approchez-vous du squelette et regardez-le. Prenez-lui son gant et continuez. Prenez un peu d'eau du Stxy (la rivière) dans la tasse, et donnez les écus à l'homme à gauche. De l'autre côté, frappez à la porte, parlez-lui puis répondez AMOUR à son énigme. Approchez-vous du Seigneur des Morts, donnez-lui le gant puis tendez-lui le miroir pour qu'il pleure. Retournez à :

L'Ile de la Couronne

Allez chez le prêteur sur gages et demandez-lui le pinceau, puis buvez le contenu de la fiole " buvez-moi ". Sortez, échangez la lampe auprès du marchand contre une lampe bleue (la deuxième à partir de la droite). Allez au château, vers le grand mur à gauche. Là, mélangez le contenu de la tasse avec la plume noire, servez-vous du pinceau, puis peignez une porte sur le mur et jetez le sort de " la peinture magique ". Ouvrez la porte, entrez et ouvrez les portes en face jusqu'à ce que vous trouviez un enfant fantôme et donnez-lui le mouchoir. Sortez et allez à droite. Ouvrez la porte de droite, donnez la lampe à Jollo, puis ressortez, allez vers le haut et appuyez sur le bras de l'armure. Regardez par le trou dans le mur, puis montez l'escalier et regardez par le trou. Cassima ! Parlez-lui et donnez-lui le poignard, continuez à gauche. Suivez le couloir, regardez dans le trou et continuez jusqu'au cul-de-sac. Juste à gauche se trouve une porte cachée, ouvrez-la et entrez dans la chambre du vizir. Ouvrez le coffre avec la clé, prenez le papier, puis ouvrez la boîte sur la petite table et lisez le mot ZEBU. Retournez dans les couloirs du château et parlez à la porte juste à côté de celle que vous avez peinte. Le code est ALIZEBU. Soulevez le drap et regardez les différents objets, puis vite, ressortez, allez à droite et montez l'escalier. Ouvrez la porte, puis donnez la lettre du vizir à Saladin. Lors de la cérémonie, parlez à Cassima, puis dès que le vizir s'enfuit, suivez-le. Jollo arrive avec la lampe. Utilisez-la sur le génie, puis prenez l'épée contre le mur et frappez le vizir. Quand Cassima le poignarde, frappez-le à nouveau pour le coup de grâce. Et à vous la victoire...

Kingdom Under Fire

© Phantagram Interactive 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER pendant le jeu puis entrez les codes suivants (le premier code à entrer doit être ~MAKEMYDAY) :

~AMOSBEMERCIFUL	Mana au maximum
~BAEGOPA	500000 ressources
~DAYSPRING	Révèle la carte
~GODBLESSU	Santé au maximum
~HASTALAVISTA	Destruction des bâtiments
~KNOWLEDGEISPOWER	Regénération de mana rapide
~LICKMYBUN	Augmenter d'un niveau (nécessite le patch 1.09)
~MAKEMYDAY	Active les cheats
~OPENSESAME	Ouvre les portes en mode RPG
~SIMSIMHAE	Construction rapide
~THEUNTOUCHABLE	Invinsibilité (nécessite le patch 1.09)

CHEAT CODES (VERSION DÉMO)

Prenez les codes de la version complète et rajoutez à la fin de chaque code : **#9#9**.

Kingpin : Life of Crime

© Interplay / Xatrix 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES (DÉMO)

Lancez le jeu avec la commande "kingpin.exe -developer 1". Puis appuyez sur la touche ² pour afficher la console. Entrez alors l'un des codes suivants pour avoir l'effet correspondant :

BATTERY	?
BULLETS x	? (où x est un nombre)
CASH	Donne de l'argent (où x est un nombre)
COIL	?
CROWBAR	?
EXTRACRISPY	Enflamme les ennemis
FLAMETHROWER	Lance-flammes
GAS	? (où x est un nombre)
GIVE ALL	Tous les objets sauf l'argent
GIVE AMMO	Le plein de munitions
GIVE ARMOR	Armure au maximum
GIVE HEALTH	Santé maximale
GIVE WEAPONS	Donne toutes les armes
GOD	Invulnérabilité (God mode)
KEY1-10	?
MAP x	Va au niveau désiré (où x est le nom du niveau)
NOCLIP	Mode passe-muraille
PISTOL	?
SHELL x	? (où x est un nombre)
SHOTGUN	?
WATCH	?
MAP x	Aller à la carte indiquée, où x est l'un des noms suivants :

bar_sr
bike
pawn_sr
sewer
sr1
sr2
sr3

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec la commande KINGPIN +developer 1. Puis, allez dans la console avec la touche 2 puis entrez l'un des codes qui suivent :

GIVE ALL	Donne tout
GIVE AMMO	Donne des munitions
GIVE CASH x	Donne de l'argent (x correspondant à la somme voulue)
GIVE WEAPONS	Donne toutes les armes
IMMORTAL	Invulnérabilité

`MAP x`	Va à la carte désirée (x étant le nom de la carte)
`TOGGLECAM`	Vue à la troisième personne

Kirikou

© Wanadoo / Etranges Libellules 2001

ENLEVER L'ÉPINE DU DOS DE KARABA

A la fin du jeu, pour enlever l'épine du dos de Karaba, posez de l'or par terre. Elle se baissera alors pour le prendre. A ce moment-là, sautez-lui sur le dos.

Kiss : Psycho Circus

© Take 2 Interactive / Third Law Interactive 2000

CHEAT CODES

Appuyez sur ² pendant le jeu pour faire apparaître la console et entrez l'un des codes suivants:

`invuln`	God mode
`gimmiegimmiegimmie`	Toutes les armes
`noclip`	Mode fantôme
`spectator`	Mode vol
`nextarmor`	Plus d'armure
`listcommands`	Liste des commandes
`notarget`	Active le ciblage des monstres

KKND 2 : Krossfire

© Infogrames / Melbourne House 1998

CHEAT CODES

Tout d'abord, lancez le jeu par la commande "KKND2.EXE -badnews" (en créant un raccourci). Pendant le jeu, activez le cheat mode en appuyant exactement en même temps sur CTRL et TAB. Un message s'affichera pour indiquer que votre manipulation a réussi. Désormais, vous pouvez utilisez les combinaisons de touches suivantes :

CTRL + C Termine le niveau avec succès
CTRL + E Désactive informations
CTRL + F Perd le niveau
CTRL + M Argent supplémentaire
CTRL + T Dévoile la position des unités ennemies sur la carte
CTRL + W Active informations

KKND : Krush Kill 'n Destroy

1997

+ D'INFOS FORUM

PATCH SUR SAUVEGARDES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde (GAMEx.SAV où x est un numéro compris entre 0 et 19). Mettez la valeur de votre choix aux emplacements (valeur décimale entre parenthèses) suivants en fonction des ressources que vous voulez accorder au camp de votre choix :

Offset	Camp
08 (08)	Symétrique
12 (0C)	Mutant

Klingon Honor Guard

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez une fois sur TAB , puis entrez l'un des codes suivants :

ALLAMMO	Toutes les munitions
BEHINDVIEW x	Vue externe (x = 1) / Vue normale (x = 0)
FLUSH	Réinitialisation des textures
FLY	Mode vol
GHOST	Mode passe-muraille
GOD	Invulnérabilité (God mode)
HIDEACTORS	Cache tous les monstres, armes et objets
INVISIBLEx	Active l'invisibilité (x = 1) ou la désactive (x = 0)
KILLALL x	Tue tous les monstres de l'espèce x
KILLPAWNS	Tue tous les monstres
OPEN x	Accès au niveau x (où x est le nom)
PLAYERSONLY	Désactive le chronomètre
SHOWACTORS	Affiche tous les monstres, armes et objets
SLOMO x	Mode ralentit (x modifiable à volonté, si x = 1 : mode normal)
SUICIDE	Suicide
SUMMON x	? (où x est le nom d'un monstre, arme ou objet)
WALK	Mode marche. Désactive les modes vol et passe-muraille

Knights of Honor

© Sunflowers / Black Sea Studios 2004

CHEATS CODES

Appuyez sur "Entrée" pour mettre le jeu en pause, puis tapez l'un des codes suivants :

`bsdestroyer`	Augmenter les dégâts
`bskinti`	100 000 or
`bsnoai`	Désactiver l'intelligence artificielle
`bsai`	Activer l'intelligence artificielle
`bsnofog`	Enlever le brouillard de guerre
`bsrai`	Mode sans argent
`bsswitch`	Changer la position de la nation selectionnée
`showspies`	Montrer les espion ennemis sur la barre de royaume

Knights of the Temple

© TDK Mediactive / Starbreeze Studios 2004

TUER EN UN COUP

Avec un éditeur de texte comme Notepad, ouvrez le fichier **RpgWeapons_Char.xrg** qui se trouve dans le répertoire Knights Of The TempleSbz1RegistryRpg. Modifiez les valeurs ***damage** de chaque arme par ***damage 1000** pour faire d'énormes dégâts.

POUVOIRS ILLIMITÉS

Avec un éditeur de texte comme Notepad, ouvrez le fichier **RpgSkills_DivinePowers.xrg** qui se trouve dans le répertoire Knights Of The TempleSbz1RegistryRpg. Modifiez les valeurs ***Mana** de chaque pouvoir par ***Mana 0** pour ne plus dépenser de mana lors de l'utilisation des pouvoirs divins.

KnightShift

© Dreamcatcher / Reality Pump 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER pour afficher la boîte de dialogue, tapez **KnightCheater**, validez avec ENTER puis refaites ENTER pour pouvoir activer l'un des codes suivants (attention aux majuscules)

`1nup`	?
`addcolor <x,y,z>`	?
`AltTabPause`	?
`BeautifulWorld`	Enlever le brouillard de guerre
`ClearCurs`	?
`create`	?
`DeathArea`	?
`DelayedLookAt`	?
`DrinkMoreMilk x`	Mettre le lait à x (un chiffre)
`EagleEye`	En lever le brouillard de guerre sur la zone visible
`EnableFastExit`	?
`enablelevel`	?
`endmission`	Terminer la mission
`Epidemic`	?
`FireRain`	Pluie de feu sur la carte
`Fog`	Restaurer le brouillard de guerre
`follow`	Suivre l'unité sélectionnée
`FollowAlpha`	?
`GameRate <1-160>`	?
`GoToValhalla`	Les unités sélectionnées meurent
`graphminrate x`	?
`graphrate <1-160>`	?
`InitTimer`	?
`killcurs`	?
`LookAt`	?
`MagicGlasses`	Voir les unités ennemis
`MilkyPower`	Jauge de vie des unités sélectionnées au max
`moneyiff`	?
`netcheck`	?
`no2d <0 or 1>`	?
`Plague`	Tuer toutes les unités visibles
`playMusic x`	Jouer la musique (x = un chiffre)
`selunitnum x`	?
`setcountlimit`	?
`setmaxmoney x`	Mettre l'or à x (un chiffre)
`showarea 1`	Afficher la carte
`stats x`	?
`switchtoplayer x`	?
`teleportunit 1`	Teleporter l'unité sélectionnée à la position du curseur
`updateworld`	?

Kohan : Battles Of Ahriman

© Wanadoo / TimeGate Studios 2002

CHEAT MODE

DEMONS	Remporter la mission
GOONS	Faire aparaître Cheater Company
IM GONNA RUSH	Augmenter les limites de la compagnie
MORE PEONS	Augmenter leslilites de productions
WOODEN RABBIT	Constructions rapides
RENTAKOHAN	?
PYRITE	Obtenir Or
SCENE 24	Toute la carte
SHOW FOG	Voir la carte et toutes les unités
SKS	Faire apparaître des chevaliers de l'ombre
CAVS	Faire apparaître des cavaliers
VOIDS	Faire apparaître des void beasts
EGS	Faire apparaître des grenadiers d'elite
GOATS	Faire apparaître des archers
EBS	Faire apparaître des "Bowmen"
SHADES	Faire apparaître des "Shadelings"
PROMETHEUS #	Obtenir la technologie #

Kohan : Immortal Sovereigns

© Ubisoft / TimeGate Studios 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER pendant le jeu, puis entrez l'un des codes suivants.

Code	Effet
ALLREADY	?
ENDGAME	?
FACTION FREE	?
FEELING FINE	?
FREE GOLD	Maximum d'or
GIMME FIVE	?
GOOD TO GO	?
GRIFF SHADOW	?
HOODY HOO	+10 pour toutes les productions
I REPENT	?
MASS PRODUCTION	?
OVERPOPULATION	?
SHOW BLOCKED	Sélectionner les carreaux bloqués
SHOW CONTROL	Sélectionner le contrôle des zones
SHOW DAMAGE	Sélectionner les dégâts des combats
SHOW DETECTION	Sélectionner les zones de détectipn
SHOW FOG	Sélectionner le brouillard
SHOW GRID	Sélectionner la grille
SHOW GUARD	Sélectionner la guarde des zones
SHOW HEALTH	Sélectionner les barres de vie
SHOW POPULATION	Sélectionner la population des zones
SHOW SAIDEBUG	Sélectionner le debug SAI
SHOW SAIREGIONS	Sélectionner les régions SAI
SHOW SUPPLY	Sélectionner l'approvisionnement des zones
SHOW TILENUMS	Sélectionner le nombre de cases
SHOW TYPES	Sélectionner le type de terrain pour les cases
SHOWFOG	Carte complète
SPEED IT UP	Construction rapide
THE END IS NEAR	?
THERE IS NO SPOON	Touts les unités sont disponibles sans tenir comptes de leur race
TIME FLIES	?
UNPLEASANT DREAMS	Cataclysme
XUSTLUAVA	Contrôle de la nature
YEAHBAM	Gagner la mission actuelle

Kohan II : Kings of War

© Take 2 Interactive / TimeGate Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER pendant le jeu pour afficher la console, entrez l'un des codes suivants puis validez avec ENTER :

`gimme`	+ 100 or
`knowitall`	?
`lasik`	Pas de brouillard de guerre
`victoryismine`	Gagner la mission
`wasted`	Perdre la mission

Korea : Forgotten Conflict

© Cenega / Plastic Reality Technologies 2003

CHEAT MODE

Les manipulations suivantes doivent être effectuées dans le menu d'aide pendant le jeu (accessible en appuyant sur F1)

CTRL + I Immortalité
CTRL + X Invisibilité
CTRL + M Munitions illimités
CTRL + H Réussite de la mission

Kreed

© Acclaim / Burut 2004

CHEAT MODE

Appuyez sur ² ou ~ en cours de jeu pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants.

`addwpn #`	Obtenir l'arme #, voir "Liste des armes"
`addwpn ?`	Liste des armes
`cl_showinfo 0`	Désactiver l'affichage du frame rate
`cl_showinfo 1`	Afficher el frame rate
`exit`	Quitter
`g_fly 0`	Désactiver mode vol
`g_fly 1 ou fly`	Mode vol
`g_noclip 0`	Désactiver mode passe-muraille
`g_noclip 1`	Mode passe-muraille
`game_godmode #`	God mode, # étant un nombre définissant le nombre de points de vie
`game_godmode 0`	Désactiver God mode
`gotoroom room #`	Aller à #, # étant un nombre
`hitpoints #`	Affocher les hits points
`load #`	Charger la partie #
`map #`	Charger la carte # (les noms peuvent être trouvés dans le repertoire "areas"
`save #`	Sauvegarder, # étant le nom de fichier
`suicide`	suicide

Kroz

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez sur **!** ou sur **X** suivant le version du jeu et entrez l'un des codes suivants :

SHIFT + 9, → pour sauter le niveau

SHIFT + 0 pour gagner des objets

Krypton Egg

+ D'INFOS FORUM

QUELQUES CODES DE NIVEAUX

```
11. BB9
21. E78E
```

INVINCIBILITÉ

Pour être invincible, au cours du jeu, tapez : IWANTTOBEIMMORTAL (sans espaces). Ce code est indiqué à la fin du jeu.

Kung Fu Panda : Le jeu

© Activision / Beenox Studios 2008

CHEAT CODES

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

Dégâts x4

Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche

Invincibilité

Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche

Tous les personnages en multijoueur

Gauche, Bas, Gauche, Droite, Bas

Grosses têtes

Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite

Chi infini

Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas

Tenue du dragon (en multijoueur)

Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Le rêve de Po

Vous voici à la commande du guerrier dragon, Po. Récupérez la pièce rare sous le pont puis le vase qui est sur le pont. Les vases font partie d'une quête secondaire qu'un villageois vous a demandée. Eliminez les brigands sur la place puis, récupérez le vase sur la droite. Tuez ensuite le brigand de gauche, il vous libérera le passage. En bas à droite se trouve un vase. Remontez la pente puis, récupérez le 4ème vase sur les caisses.

Passez sur la passerelle puis une fois de l'autre côté, roulez dans la cour. Dès que vous êtes sorti du circuit, faites demi-tour et à l'aide des caisses, retournez dans cette zone. Allez récupérer deux vases plus une pièce rare. Dirigez-vous ensuite vers la porte, ramassez le 7ème vase à droite et éliminez les ennemis. Vous entrerez ensuite dans la maison de derrière.

Ramassez le 8ème vase dans l'angle à gauche et envolez-vous après quelques combats. Une fois au sol, regardez derrière, il y a une figurine de Po. C'est un objet rare qui débloque un clip de Po. Allez au centre de la prochaine cour, et récupérez les deux derniers vases. Affrontez ensuite le chef. Après votre victoire, le rêve s'arrête et le niveau s'achève.

Niveau 2 : Tournoi du guerrier dragon

Vous êtes devant le temple et la porte s'est malheureusement fermée sur le nez de Po. Commencez par récupérer derrière la caravane de droite, la figurine de maître Tigresse. Dirigez-vous ensuite à gauche, il y a un trampoline qui vous fera franchir les portes. Une fois sur la place, vous devez défendre le petit lapin. Prenez en main l'arbalète et dégommez les ballons violets pour vous frayer un passage. Récupérez ensuite une fusée et une pièce rare sur ce chemin. Allez ensuite aider le deuxième petit lapin et placez-vous à la commande de cette arbalète. Même travail, allez ensuite récupérer les deux fusées.

Sautez par le mur effondré et aidez le petit lapin. Placez-vous sur le pont pour récupérer la fusée, le pont s'effondrera sous vos pieds, vous vous mettez à rouler pour aider les lapins. Traversez les pièges et allez aider le lapin à côté de l'arbalète. Servez-vous en et récupérez la fusée sur les passerelles. Evitez les pièges puis aidez le dernier lapin dans le coin. Récupérez également la fusée sous l'un des pièges.

A l'aide du trampoline, atteignez les blocs et une fois sur les blocs, sautez sur le trampoline de cette hauteur pour récupérer la pièce rare. Atteignez ensuite la corniche puis le toit. Récoltez la fusée après les pièges puis 2 sur les blocs en descendant du toit.

Une fois sur cette place, récupérez au total 6 fusées. Pour cela, détruisez toutes les caisses, puis placez-vous sur la chaise. Une fois la chaise allumée, vous prenez le contrôle de maître Tigresse. Pour éliminer le Mastodonte, attendez que la cible sorte et tapez dessus. Enchaînez ensuite les combinaisons de touches indiquées à l'écran. Trois coups suffiront à tuer cette machine.

Voici enfin l'arrivée de Po, il est déclaré Guerrier Dragon pour finir ce niveau.

Niveau 3 : Au commencement

Vous voici devant la salle d'entraînement, vous devez détruire tous les mannequins. Pratiquez quelques combos sur chacun et atteignez facilement la prochaine salle. Dans cette salle, apprenez des nouvelles techniques et éliminez les mannequins en moins de 2 minutes.

Récupérez la pièce rare et battez le record de maître Tigresse dans la prochaine pièce. Détruisez les mannequins, cette salle est simple.

Vous débloquez la salle suivante, battez le record de maître Singe à présent. Il y a un mannequin par côté à l'étage du bas puis 2 de chaque côté en haut.

Dans la dernière salle, celle de maître Vipère. Descendez dans la fosse, détruisez tous les gros mannequins puis, au bout, passez derrière les grillages pour atteindre l'échelle au fond. En haut, vous aurez accès à des passerelles et aux derniers mannequins. Le niveau se terminera en même temps que cet entraînement.

Niveau 4 : Protéger le palais

Vous voici dans les aires à la commande de maître Grue. Prenez garde aux orages, vos ailes deviennent roses lorsque vous vous rapprochez trop. Eliminez pendant le vol 18 vautours et récupérez la pièce rare. Vous arriverez ensuite au palais pour reprendre le contrôle de Po.

Vous devez défendre tous les trésors. Récupérez avant tout la figurine à droite du bassin avec l'aide des caisses. Pour

la première vague, dirigez-vous à droite du bassin, il y a un petit trou dans le mur. S'ils veulent s'échapper c'est par là, donc attendez par là et ne laissez passer aucun brigand. Une deuxième vague va arriver, éliminez-les tous puis des ennemis arriveront par les plafonds.

Dirigez-vous à la porte de droite pour refermer les trappes et récupérer la pièce. À partir de la 6ème vague, concentrez-vous sur la porte principale. Vous devrez ensuite aller refermer les trappes de la salle de gauche. Tenez jusqu'à la 12ème vague pour voir une épée tomber du plafond, éliminez son propriétaire. Ce niveau se terminera sur ce combat.

Niveau 5 : Lac de larmes

Vous voici sur le lac, atteignez les nénuphars de droite pour trouver vos deux premiers oeufs. Le troisième se trouve juste après le pont, là où vous rencontrez vos premiers crocodiles. Allez directement sur la gauche, il y a le quatrième oeuf au bout des planches. Atteignez les maisons et sur la droite, il y a un accès pour les nénuphars, il y deux oeufs dans cette direction.

Revenez à la maison et protégez les deux tortues adultes. Allez sur la gauche, une tortue sert d'appui pour atteindre les terres. Obtenez un oeuf et une pièce rare dans cette direction. Revenez sur la droite, là où vous avez aidé la deuxième tortue. Sautez sur sa carapace pour atteindre le 8ème oeuf.

Partez sur le prochain îlot et aidez les deux tortues adultes. Elles vous donneront l'accès aux deux derniers oeufs. La figurine de maître Oogway se trouve derrière le bloc où la tortue sert de tremplin. Allez voir la vieille tortue à la cabane, grimpez ensuite sur son dos. Elle vous déposera sur un îlot plus loin, ne vous précipitez pas. Prenez le chemin de gauche pour trouver une pièce rare.

Allez récupérer le bébé tortue, vous serez par la suite à la commande de maître Grue. Evitez les attaques du sergent croco, vous avez environ 1 minute de poursuite à tenir. Le niveau se terminera sur ce valeureux sauvetage.

Niveau 6 : Temple Wudang

Maître Shifu vous amène au temple en passant par un décor rempli de falaises. Passez le pont de droite et détruisez les 3 cibles qui sont en fait les équipements d'escalade. Lancez la bombe sur le tas de rochers pour obtenir une échelle. En haut, le maître des gorilles ouvre les hostilités. Grimpez en esquivant les explosifs, et traversez le pont.

Prenez une bombe à gauche et allez détruire les explosifs sur la droite. Longez ensuite la falaise, vous détruirez deux équipements d'escalade et au bout, il y aura une pièce rare. Montez sur la butée pour récupérer une relique sacrée et traversez le pont suspendu. Brisez 2 équipements d'escalade et sur la droite, explosez les rochers pour trouver une pièce rare.

Montez sur la butée et récupérez une relique sacrée. Empruntez le pont et sur cette falaise détruisez 3 équipements d'escalade. Sur la butée se trouve là aussi une relique sacrée, atteignez ensuite le pont suspendu. Récupérez la relique sacrée et détruisez ici deux équipements. Ces étapes sont plutôt répétitives. Pareil que pour le précédent, prenez le pont suspendu pour atteindre la prochaine falaise. Récupérez la relique puis prenez le pont montant. Ici vous briserez 4 équipements et une pièce se trouve derrière des rochers à exploser.

Dirigez-vous vers le gorille sur la falaise et récupérez la dernière relique. Accédez au pont de gauche et prenez le contrôle de Shifu. Montez défendre le temple et détruisez 3 équipements d'escalade. Reprenez le contrôle de Po et roulez jusqu'à atteindre le Boss des gorilles. Brisez les 3 derniers équipements puis récupérez la figurine de Shifu. Lancez les bombes sur le gorille, en 3 coups s'en est fini de lui et du niveau.

Niveau 7 : Flots dangereux

Vous voici sur un petit plan d'eau, sautez de nénuphar en nénuphar. Faites attention aux fusées des crocodiles et allez sauver le premier villageois. Il est au fond à droite, après être passé devant le premier crocodile qui tire des fusées.

Atteignez la tour au centre, grimpez sur la tour pour trouver une pièce rare et libérez le prisonnier. Le 3ème prisonnier se trouve du côté gauche de la tour, un peu plus loin sur le lac. Il y a ensuite une pièce rare et un villageois en direction de la barque de Shifu.

Montez dans la barque et menez à bien votre promenade en évitant les fusées. Finissez ce niveau très court à la fin de cette promenade de santé.

Niveau 8 : Sauvetage de Wudang

Vous aurez une petite partie du combat des 5 cyclones contre Tai Lung. Appuyez sur les touches demandées et prenez le contrôle de Shifu pour la suite. Directement derrière vous, se trouvent 2 villageois. Passez le pont, affrontez tous les ennemis en attendant que la porte s'ouvre. Passez le pont et sautez sur les nuages pour atteindre la falaise.

Libérez deux villageois qui se trouvent sur le chemin de gauche, atteignez ensuite les deux ponts au-dessus. Prenez le pont de droite pour libérer maître Grue. Des nuages sont apparus, sautez dessus pour atteindre sur la gauche une autre falaise.

Eliminez les vagues d'ennemis qui arrivent, la porte va alors s'ouvrir. Libérez les deux maîtres, au-dessus d'une cage se trouve une figurine. Continuez ensuite vers la nouvelle porte. Sur cette nouvelle place, à gauche du pont se trouvent 2 villageois et une pièce rare. Des nuages apparaissent après le combat, empruntez-les pour sauver le maître Singe. De nouveaux nuages apparaitront, servez-vous en pour aller sauver deux autres villageois.

Vous trouverez plus loin une arbalète, utilisez-la pour secourir maître Tigresse qui se fait agresser par des gorilles. La porte de droite s'ouvre, allez sauver les 2 villageois puis les 2 autres un étage au-dessus à droite. Prenez les nuages pour atteindre maître Tigresse.

Partez sur les 2 ponts, au total 4 villageois vous attendent et une pièce rare. Tuez ensuite tous les ennemis qui vous arrivent dessus. Le niveau se terminera avec ce combat.

Niveau 9 : Hurler à la lune

Vous commencez ce niveau dans une grande forêt, sautez de branche en branche pour atteindre le sol. Libérez les 4 villageois et attendez que 2 guerrières fassent tomber un arbre. Abattez-les puis empruntez ce nouvel accès. Grimpez sur la plate-forme et au bout, descendez libérer les 2 villageois.

Faites tomber le tronc d'arbre et allez de l'autre côté de la rivière. Libérez-les quatre derniers villageois, reprenez les branches et dès la première branche, laissez-vous tomber. Récupérez la pièce rare et à gauche la figurine de Mante.

Remontez sur vos branches et prenez la branche de droite à côté du tronc, pour récupérer la pièce rare. Montez la dernière partie de la falaise et gagnez contre les soeurs Wu. Ce combat terminera le niveau.

Niveau 10 : Le secret des sables

Vous voici dans le terrain d'entraînement de Tai Lung, descendez sur la grande place. Il y a 2 types de rampe, celle enflammée, et des plus petites avec juste 2 drapeaux. Grimpez sur une petite et grâce à l'élan, atteignez le haut d'une rampe enflammée. Vous pourrez alors libérer une pierre de lune. Libérez les 2 autres pierres de la même manière.

Récupérez ensuite la pièce rare sur le tremplin. Pour l'atteindre, prenez la rampe qui est à droite du saut. Il vous mènera à la rampe. La 2ème pièce rare est du côté de la boule bleue turquoise. Il faut remonter la pente, la pièce rare est

derrière le bloc.

Terminez à présent la pierre de lune et une fois dans la fosse, utilisez les charges explosives pour détruire les 8 verrous. Eliminez ensuite les derniers ennemis et le niveau se termine.

Niveau 11 : Le palais

De retour au palais, Tai Lung n'est vraiment pas content. Vous avez le contrôle de Shifu, résistez à toutes les vagues d'ennemis et protégez les artefacts. Au début, ils attaquent les 2 de la porte principale. Ensuite dans la prochaine vague ce sera ceux du milieu. Servez-vous de la charge de Shifu pour atteindre plus rapidement les brigands sans qu'ils abîment les trésors.

Vous voici face à Tai Lung, évitez tous les rochers qu'il vous lance. Au bout d'un certain nombre d'attaques, il vous lancera une colonne, c'est là que vous devez interagir sur les touches données à l'écran. Apres 3 coups, Tai Lung montera d'un étage.

Allez dans le chemin de gauche, récupérez une pièce rare puis, montez à l'étage. Eliminez les quelques ennemis et combattez à nouveau Tai Lung. Une fois qu'il vous aura lancé 3 colonnes, il remontera d'un étage. Servez-vous de la colonne pour atteindre l'autre côté et récupérez la pièce à droite.

Grimpez à l'étage et éliminez Tai Lung.

Niveau 12 : Le destin du guerrier

Vous êtes dans la ville, au contrôle de Po. Aidez votre père et emparez-vous des 2 tonneaux devant pour éteindre les 2 premiers feux. Allez ensuite sur la place de droite, il y a 4 autres feux et 5 villageois à sauver. Tuez le gros taureau et libérez les derniers villageois puis éteignez les derniers feux.

Allez à la grande porte, faites tomber la statue pour briser cette porte. Servez-vous de l'arbalète pour tuer tous les loups, puis remontez les escaliers de derrière. Prenez un chemin sur la droite pour rouler à côté de la rivière. Revenez un peu sur vos pas pour récupérer la figurine. Allez ensuite récupérer la pièce à droite puis parvenez de l'autre côté de la rivière par la voie de gauche.

Vous êtes à présent à la commande de maître Singe. Sautez de tour en tour et placez l'échelle pour créer un passage à Po. Dirigez-vous ensuite vers la statue dorée pour libérer un autre passage. Passez sur le toit de droite ensuite puis un autre à gauche. Ramassez la pièce rare.

Maintenant, avec Po, rejoignez maître Singe facilement grâce à l'accès que vous lui avez fait. Repoussez tous les ennemis et tuez le boss pour terminer ce niveau.

Niveau 13 : L'ultime bataille

Po nargue Tai Lung avec le rouleau du dragon et voilà qu'il vous saute dessus. Vous commencez à rouler à toute vitesse, récupérez pendant cette course un maximum de pièces jaunes. Sautez pour récupérer la pièce rare et une fois en bas, infligez-lui quelques coups. Vous reprendrez votre charge puis vous atterrirez dans une maison entourée de loups. Tuez-les tous et retournez affronter Tai Lung.

Vous devez ensuite exécuter quelques combinaisons de touches puis un loup vous volera le rouleau du dragon. Une fois sur la place, derrière vous dans un angle, il y a la figurine de Tai Lung. Eliminez ensuite tous vos ennemis.

Vous voila dans la dernière ligne droite. Tuez Tai Lung. Pour cela, aidez-vous des barils et de la technique du ventre de fer. Ce combat terminera le jeu.

L'affaire Morlov

1996

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Studio de Virginie

Entrez dans le hall, puis ouvrez la porte avec sa clé (rouge). Ecoutez son répondeur, puis prenez la photo représentant Virginie sur l'étagère du mur. Regardez la carte d'identité d'Irina.

Appartement d'Irina

Ouvrez la porte avec la clé bleue. Prenez les clés sur le meuble de la cuisine à côté du grille-pain. Allez dans la chambre et prenez l'agenda posé sur le lit. Regardez-le.

Studio d'Irina

Faites le code suivant "2509B". Prenez l'ascenceur et montez au troisième étage (le numéro de l'appartement est inscrit sur la boîte aux lettres). Dirigez vous vers la porte numéro 301 et utilisez la clé pour ouvrir celle-ci. Prenez les clés et la carte grise (sur la table). Regardez le tableau accroché au mur. Pointez votre doigt sur le coin en haut à gauche du cadre. Vous aurez alors accés au coffre-fort. Tapez le code "7181" et ouvrez-le à l'aide de la clé trouvée dans l'appartement d'Irina. Prenez les objets qui s'y trouvent.

Studio de Stéphanie

L'adresse est notée dans l'agenda "34, rue Saint-Denis", mais attendez 20 Heures pour vous y rendre (avancez l'heure si nécessaire). Sonnez à sa porte et montrez-lui la carte grise. Stéphanie vous remettra les clés de voiture d'Irina.

Go Sweet Home

Allez chez vous mais pas avant 21 Heures, sinon la police vous arrêtera. Ouvrez la porte avec votre clé (clé grise), puis prenez l'appareil photo posé sur le bureau.

Studio d'Irina

Refaites le code "2509B". Empruntez l'ascenseur. Vous verrez en dessous des boutons la lettre "P" en rouge à côté d'une serrure. Utilisez la clé trouvée chez Irina et tournez-la. Dans le parking dirigez vous vers la voiture verte située à l'étage supérieur. Prenez votre arme et tenez-vous prêt. Deux malfrats vont surgir et vous attaquer. Abattez les! Utilisez la clé que Stéphanie vous a remis pour ouvrir la portière de la voiture. A l'intérieur, prenez le morceau de papier (code pour l'ordinateur) situé en haut et à droite du pare-brise. Insérez la cassette audio dans le lecteur et écoutez le message. (Vous pouvez stoppez en appuyant sur espace). Reprenez l'ascenceur et montez au troisième étage, porte 301. Utilisez une nouvelle fois la clé trouvée dans l'appartement d'Irina pour entrer. Allez vers l'ordinateur puis tapez :
Login : IRINA
Password :WXARBDE, MORLOV, JORIS, PAVLOV

Beaux-Arts

Soyez devant la grille des Beaux-Arts à 15 Heures précises.(avancez l'heure si nécessaire). Prenez votre appareil photo et faites une photo de PAVLOV (homme en noir avec une cigarette à la main).

Studio d'Irina

Montez au troisième étage et sonnez à la porte 303. Svetlana vous ouvre la porte. Montrez-lui la photo de PAVLOV. Elle vous donnera des informations pour rentrer au Bar de Joris.

Appartement d'Irina

Utilisez la clé bleue pour entrer. Dans la salle de séjour, prenez la carte représentant un joker, située devant le miroir.

Bar de Joris

Soyez au rendez-vous à 21 Heures. Entrez et sonnez à la porte. Prenez le joker et présentez-le. A l'intérieur montez les escaliers. Tournez à gauche. Placez-vous entre Joris et l'autre homme. Un striptease va alors commencer. Vous allez entendre une conversation entre les deux homme à propos de la "Baguette de Bois".

La Baguette de Bois

Entrez à l'intérieur puis allez tout droit au fond de la pièce. Ouvrez la porte à l'aide du canif. Pointez votre révolver sur l'homme qui vous tourne le dos. Il vous renseignera sur le traffic organisé par PAVLOV et vous donnera l'adresse du château où est séquestrée votre petite amie.

Le Château

Entrez. Tournez à droite et descendez les escaliers. Pointez la flêche sur la troisième porte à droite et ouvrez-la. Libérez votre fiancée avec le canif...

FIN

L'Age de Glace 2

© Vivendi Universal Games / Eurocom 2006

CHEAT MODE

Cailloux infinis

Mettez le jeu en pause et faites Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Droite, Haut et Bas.

L'Amazone Queen

© Renegade Software / Interactive Binary Illusions 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En cours de jeu, tapez les codes suivants :

KOWAMORI	Vitesse de déplacement accélérée
GRIMLEYZ	Pour écouter les sons du CD-ROM
ZEROXPARK	Pour choisir un lieu
NEUROTOX	Choisir sa musique
GRIMLEY	Informations générales

L'amerzone

© Microïds 1999

DÉBLOQUER LA PORTE BLINDÉE

Au début du jeu, dans la demeure de l'explorateur, quand vous êtes au sous-sol, vous arriverez à une porte blindée qui ne s'ouvre que grâce à un mécanisme. Revenez sur vos pas. Sur votre gauche, vous verrez un petit couloir. Empruntez-le jusqu'à arriver à une petite salle avec un ordinateur. Pour mettre en marche l'ordinateur, allumez le groupe électrique, abaissez la manette qui se trouve sur la machine, puis poussez le bouton de l'ordinateur. L'écran s'allume. Insérez la disquette dans le lecteur. L'ordinateur vous demande alors de saisir un code d'accès. Il s'agit de la date de naissance de l'explorateur. Vous la trouverez sur la première page de l'agenda de Valembois, qui raconte sa première expédition en Amerzone. Une fois le code saisi, l'ordinateur dévérouillera la porte blindée. Reprenez la disquette avec vous, vous en aurez besoin à nouveau.

PARTIR DU PHARE

Affichez sur l'hydraflot les coordonnées 145, soit 140 trouvé sur la lunette de vue en direction du vol des oies, plus 5 comme indiqué sur le livre. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à trouver l'oeuf pour pouvoir partir.

SOLUTION COURTE

CD 1

Chapitre 1 : Le Phare

- Pour débloquer la porte dans le sous-sol, il faut regarder la date de naissance de Valembois dans son agenda (première page).
- Pour arrêter l'ascenseur à l'étage de l'oeuf, prenez le morceau de fer juste avant le monte-charge et introduisez-le dans le trou en bas du mur, à gauche de la manette.
- Pour trouver les coordonnées, regardez dans la longue-vue au fond du tunnel et additionnez ce chiffre avec l'angle inscrit à la quatrième page de l'agenda de Valembois.

CD 2

Chapitre 2 : L'Ile

- Après avoir fait le plein d'essence, il faut rentrer les coordonnées qui sont sur le tableau de bord de l'épave du premier hydraflot. Pour cela, lancez le grappin, allez le décrocher dans l'eau et rembobinez le grappin : la porte de l'épave sera arrachée.

CD 3

Chapitre 3 : El Pueblo

- Pour sortir de prison, prenez la timbale sur le banc et ramassez le cafard sur le mur à gauche de la porte. Appliquez l'ensemble sur la bouteille à travers le trou de la porte. Prenez la clef.
- Prenez la clef dans la bible, dans l'église, et ouvrez la grille au-dessus de l'autel.

Chapitre 4 : Le Fleuve

- Face aux buffles tricornes, passez en mode grappin, visez les rochers puis ENSUITE, actionnez la manette du grappin.
- Pour récupérer le grappin, allez dans la forêt, trouvez la grotte et ramassez la sarbacane. Utilisez-la sur le rhinopotamus. Décrochez le grappin.

CD 4

Chapitre 5 : Le Village

- Pour que le cérémonial de l'oeuf ait lieu, il faut apporter à l'Indienne : le fruit broyé, les plantes broyées (ramassées près de la grotte) et le cafard (ramassé dans la grotte.

Chapitre 6 : Les Marais

- Appliquez la bourse sur les deux haut-parleurs, revenez, prenez à gauche, avancez trois fois, passez entre les deux arbres au niveau de la grenouille, prenez à droite, avancez neuf fois. Appliquez la bourse sur le haut-parleur.

Chapitre 7 : Le Temple

- Débrouillez-vous, c'est la fin !

SOLUTION COMPLÈTE

CD 1

Chapitre 1 : Le Phare

Prendre la lettre dans la boite située sur le portail du phare puis ouvrir ce dernier. Dans le hall, prenez le marteau près du vélo. Montez par l'escalier à gauche et parlez à l'homme attablé. Regardez le meuble derrière lui à sa droite et prenez les feuilles de papier. Montez à l'étage, prenez le dossier sur le bureau, il vous sera très précieux ! Montez à l'échelle droite et prenez les 2 feuillets sur le bureau, au fond et redescendez. Montez par l'escalier en colimaçon, jetez un coup d'oeil sur la table à dessin, vous y verrez votre futur monture. Si cela vous chante, regardez la télévision : Télé Amerzone, c'est du grand art, digne du début de notre ère télévisuelle française !!! Si vous avez besoin d'air frais, ouvrez la porte et respirez ! Redescendez dans l'entrée du phare et ouvrez la trappe au sol.

Descendez et actionnez l'interrupteur à votre droite. Allez tout droit, descendez l'escalier et continuez, descendez les marches jusqu'à voir une porte fermée. Pour l'ouvrir, faites demi-tour, remontez les marches et STOP ! Entrez dans la salle à votre gauche. Actionnez l'interrupteur principal sur le mur, celui sur l'armoire électrique et allumez l'ordinateur

avec le bouton situé juste en dessous l'écran. Prenez la disquette sur la table et zoomez sur l'ordinateur (quand la loupe apparaît). Introduisez la disquette dans le lecteur et la, comment faire ? Remarquez les groupements de chiffres : 2+2+2. Ouvrez l'agenda de Valembois (l'explorateur) à la première page et déduisez vous-même. Facile ! Ressortez et continuez le couloir. La porte est ouverte. Avant de rentrer dans le monte-charge, prenez la tige de fer par terre à votre droite. Descendez en actionnant la manette. Sortez par la porte et découvrez le hangar, magnifiquement dessiné. Descendez de votre plate-forme et dirigez-vous vers la cabane à gauche de l' hydraflot. Entrez et regardez le plan sur la table. Il vous dit comment faire pour avoir ce sacré oeuf ! Remontez sur la plate-forme, regagnez l'ascenseur et remontez. Restez dans l' ascenseur et appliquez la tige de fer dans un trou au ras du sol sur le mur de gauche par rapport à la manette. Actionnez-la, l' ascenseur descend et se bloque. Dans le mur, appliquez le marteau et brisez les briques. Engagez-vous dans le couloir jusqu' à voir l' oeuf sur son support.

Actionnez la manette près des rails, l' oeuf s' en va de lui-même. Bye-bye, à la prochaine ! On se téléphone et on se fait une bouffe ! Refaites le chemin inverse, Actionnez l' ascenseur retirez la tige de fer et redescendez. Dans le hangar, allez à droite jusqu'à apercevoir des barreaux sur un poteau. Montez et actionnez la manette. Travail vite fait, bien fait. Redescendez et allez dans le tunnel jusqu'au portail. A droite, pénétrez par la passerelle sur la droite. Entrez dans la cabine, appuyez sur le bouton, zoomez dessus et appuyez sur la flèche haute. Sortez de la cabine et regardez dans la longue-vue. Vous ne remarquez rien ? Ouvrez l'agenda de Valembois à la quatrième page et notez l'angle inscrit. Additionnez-le à celui remarqué dans la longue-vue et retournez près de l' hydraflot. Pénétrez dans ce magnifique véhicule, insérez la disquette dans l'ordinateur. Vous devez connaître les coordonnées, n'est-ce pas (longue-vue, etc...) ? En route vers l'Ile...

CD 2

Chapitre 2 : L'Ile

Passez en voilier puis en sous-marin. Une fois accosté, parlez à l'homme : il vous dira ses raisons de ne pas vous parler. Rejoignez la plage par le ponton. Allez à gauche jusqu'au bateau-bar. Rentrez à l'intérieur, dirigez-vous vers le fond et ramassez le casque de scaphandrier sur la table puis le couteau sur la cible. Ressortez et continuez à longer la plage jusqu'au hangar. Entrez, prenez le jerrican puis la clef plate sur la table et ressortez. Appliquez le jerrican sur la pompe à essence. Retournez à l' hydraflot pour faire le plein d'essence (le réservoir se trouve à gauche de l'oeuf). Sur le tableau de bord, passez en mode grappin et lancez-le (manette à droite du tableau de bord). Retournez sur la plage et marchez jusqu'à l'éolienne. Zoomez et tirez sur la poignée. Passez devant l'éolienne (coté eau) zoomez sur le volant à gauche de l'éolienne puis actionnez-le pour faire correspondre les engrenages. Appliquez le masque de scaphandrier sur le tuyau au sol ainsi que la clef plate sur le tuyau au bout du quai.

Actionnez la manette de mise en marche de la pompe. Vous avez votre serviette ? Bonne baignade ! Repérez la borne sur le sable et utilisez le couteau pour couper la corde : vous allez jouer le " Grand Bleu " version personnelle ! Contournez les épaves par la droite et repérez le poteau. Dirigez-vous vers lui. Dégagez le grappin du sable, il va se bloquer dans la porte du reste du premier hydraflot. Allez vous sécher et retournez à l' hydraflot. Reparlez au pêcheur. N'est-il pas plus coopératif ? Rentrez dans l' hydraflot et actionnez le grappin. Marchez sur la plage jusqu'au bout, passez entre les deux rochers et appliquez la clef sur le coffre. Prenez la disquette. Il ne vous reste plus qu'à trouver les coordonnées de votre prochaine destination. Replongez dans l'eau au niveau de l'éolienne et retournez à l'épave pour voir sur le tableau de bord ces fameuses coordonnées. Direction l' hydraflot, insérez la disquette, rentrez les coordonnées et passez en mode hélicoptère. En route vers l'Amerzone !

CD 3

Chapitre 3 : El Pueblo

Passez en mode voilier. A l'embarcadère, descendez et allez 1 fois en face puis prenez le chemin à droite. Parlez avec la personne près des tombes. Prenez sa clef et retournez sur le premier chemin puis prenez à droite jusqu'au portail. Appliquez la clef sur la serrure et rentrez dans le fort. Faites le tour du village par la gauche. Prenez la rue à gauche et là attention au crane ! Le soldat cogne dur. Une fois en prison, prenez la timbale sur le banc et ramassez le cafard sur le

mur à gauche de la porte. Zoomez sur le trou en bas de la porte et appliquez la timbale avec le cafard sur la bouteille de tequila. Aye, aye téquila ! Pauvre garde ! Rezoomez par le trou de la porte et récupérez la clef. Appliquez-la sur la serrure. Sortez. Allez à gauche et récupérez la corde et le jerrican dans la Jeep. Continuez votre tour du propriétaire et lorsque vous arrivez devant l'église, tournez-vous jusqu'à apercevoir le puits. Appliquez la corde et descendez. Continuez le long du couloir et montez à l'échelle. Allez au fond de l'église et parlez au curé. Encore un qui se lasse de vous ! Tournez les pages de la Bible, sur son support, jusqu'au moment où vous verrez la clef. Prenez-la et mettez-vous face à l'autel. Ouvrez la grille avec la clef. Prenez la disquette. Redescendez par l'échelle, dans le confessionnal, et prenez l'épée à droite de la porte. Continuez jusqu'à avoir une grille sur votre droite et une statue sur votre gauche. Appliquez l'épée sur la statue et actionnez-la. Retournez-vous et actionnez la grille. Prenez le couloir et montez à l'échelle. Ouvrez la porte, sortez et rejoignez l' hydraflot. Insérez la disquette, passez en mode glisseur et mettez les gaz.

Chapitre 4 : Le Fleuve

Sortez de l' hydraflot et prenez en face. Si vous le voulez, zoomez et regardez le ventousier se nourrir ! Allez jusqu'à la cabane, entrez, prenez le plan et le jerrican. Retournez à l' hydraflot, faites le plein et repartez. Quand vous serez bloqués par les porcopotamus, donnez un petit coup de klaxon (manette en dessous les gaz). Dirigez-vous vers les buffles tricornes. Et là, pas de bol, le moteur tombe en panne ! Passez en mode grappin et VISEZ les rochers PUIS actionnez la manette de grappin. Au bout d'un moment, plus de rochers ! Visez juste devant le treuil : il y a un rhinopotamus. Visez le et actionnez la manette. Que c'est gentil ! Il vous amène comme une fleur à bon port. Débarquez et prenez le cours d'eau. Dès que vous le pouvez, prenez à droite et essayez de trouver votre chemin pour arriver à la grotte. Prenez la sarbacane et retournez au cours d'eau. Allez à gauche et utilisez la sarbacane sur le rinopotamus. Dégagez le grappin. Retournez à l' hydraflot et " grappinez " encore jusqu'à être bloqué. Descendez et allez en face. Au bout, prenez le morceau de bois en forme de fourche et appliquez-le sur le gros morceau de bois. Winnie l'ourson ne serait pas content ! Retournez à l' hydraflot et continuez à " grappiner ". Après ce voyage, tout le monde descend !

CD 4

Chapitre 5 : Le Village

Prenez l'oeuf, débarquez et prenez à gauche pour rejoindre le village. Trouvez la porte avec l'oiseau en bois sur le chambranle et entrez. Regardez la table, ouvrez le tiroir et prenez la disquette. Sortez par la porte du fond et allez en face. Prenez à gauche, regardez l'arbre avec le fruit et secouez-le. Prenez le fruit et faites demi-tour. Continuez jusqu'à l'entrée de la grotte. Allez 2 fois en avant et regardez sur la gauche, ramassez le cafard rouge parterre. Continuez votre chemin et montez à l'échelle. Avancez au bout et actionnez le volant de la vanne d'eau. Retournez dans la grotte. Juste à la sortie, regardez sur votre droite et ramassez les fleurs. Retournez au village. Entrez dans la case avec le marteau pilon et déposez le fruit dans l'entonnoir. Zoomez et ramassez la coupelle. Ressortez et entrez dans la case avec l'autre machine. Mettez-y, les fleurs. Récupérez la coupelle à l'autre bout de la machine. Allez au centre du village et dirigez-vous vers l'Indienne. Donnez-lui l'oeuf, les fleurs, le liquide du fruit et le cafard. Après le cérémonial, retournez à l' hydraflot, dépassez le et actionnez la manette du barrage. Le serpent s'en va de lui-même, charmé par la musique de l'Indienne. Remontez dans l' hydraflot, insérez la disquette et zou ! A l'ascenseur, actionnez la manette : votre voyage continue. En haut, actionnez l'autre manette. Mettez les gaz.

Chapitre 6 : Les Marais

Ramassez l'oeuf qui flotte et dirigez-vous vers la cabane. Montez, entrez et prenez la bourse au mur. Ressortez et allez vers le haut-parleur. Appliquez la bourse sur les trous en bas du poteau. Une girafe va apparaître au fond. Dirigez-vous vers le deuxième haut-parleur au fond appliquez la bourse sur les trous du poteau (deuxième fois). La girafe va réapparaître. Faites demi-tour et prenez à gauche. Avancez trois fois. Au niveau de la grenouille, prenez entre les deux arbres. Avancez trois fois et prenez à droite. Avancez neuf fois, quelquefois légèrement à droite. Vous arriverez à un reste de cabane. Appliquez la bourse sur les trous en bas du haut-parleur. Les girafes vont apparaître. Cliquez sur celle de gauche, avec l'armature. Montez sur elle. Ce n'est pas un cheval de course, mais ça dépanne ! A l'arrivée, grimpez sur l'échelle et montez en haut de l'arbre. Traversez le pont suspendu. Vous êtes au stade ultime de l'aventure, le ...

Chapitre 7 : Le Temple

Continuez à avancer sur le pont puis jusqu'au temple. Grimpez les marches et entrez dans la pièce. Parlez au Général. Décidément, personne ne vous aime ! Volez-lui ses médailles. Demi-tour et actionnez la roue contre le mur. Ressortez, descendez et entrez par l'ouverture faite dans les marches. Descendez par les escaliers de gauche. Actionnez la roue de la potence et déposez les médailles dans le creuset. Récupérez le résultat, continuez le long du mur jusqu'à apercevoir une stèle sur votre gauche. Introduisez la clef et tournez-la à fond (quatre à cinq fois). Retournez sur vos pas et grimpez sur la passerelle. Avancez et prenez les ailes. Bon voyage et gare à la chute !

Faites le tour du cratère par la droite, prenez l'oiseau de bois sur votre gauche et continuez. Trouvez l'entrée de la grotte sur votre droite puis entrez. Déposez l'oeuf sur le socle de pierre et après l'animation, reprenez-le. Ressortez et continuez le tour du cratère. Allez vers le parapet surplombant la lave et déposez l'oeuf. Appliquez l'oiseau de bois en cliquant deux fois assez vite : le reve de Alexandre Valembois est exaucé. Savourez l'animation qui conclue votre aventure, la renaissance de l'Oiseau Blanc.

L'Entraîneur 3

© Eidos Interactive 1999

CLAUSES DE LIBÉRATION

Si un joueur vous a demandé une clause de libération minimale dans son contrat, vous avez de votre côté la possibilité d'ajouter une clause de libération en cas de relégation et une autre clause de libération en cas de non promotion, même si celles-ci ne seront jamais utilisées (en effet, la clause de libération minimale est toujours en vigueur). Ceci vous permettra de réduire son salaire.

FAIRE SIGNER UN JOUEUR HÉSITANT

Au moment de proposer un contrat à un joueur que vous voulez acheter, certains n'ont "pas la moindre intention de négocier", ou demandent un salaire que vous ne pouvez pas leur payer. Alors, dans le tableau de négociation, montez tout au maximum (salaire, primes et surtout la prime à la signature), et proposez un contrat "mois par mois". Il y a des chances pour que le joueur récalcitrant accepte si la prime est grosse. Une fois qu'il a signé, offrez-lui un vrai contrat qu'il acceptera.

FONDS ILLIMITÉS

Entrez JIMMY RULES à la place de votre nom.

GAGNER FACILEMENT

Contrôlez l'adversaire et placez tous les joueurs sur les côtés. Reprenez ensuite le contrôle de votre équipe et vous gagnerez les matches très facilement.

DIRIGER UNE ÉQUIPE NATIONALE

Lorsque vous choisissez un entraîneur, cliquez sur sa nationalité pour diriger l'équipe nationale.

L'Entraîneur 3 : Saison 99/00

© Eidos Interactive 1999

EQUIPE INTERNATIONALE

Choisissez Ajouter un entraineur, éditez votre nom, allez sur n'importe quelle équipe et cliquez sur un joueur puis sur sa nationalité. Cliquez ensuite sur Prendre le contrôle et sur Oui.

VICTOIRE ASSURÉE

Allez dans les options, ajoutez le l'entraineur de votre prochain martch et placez tous les joueurs sur les ailes quand vous choisissez votre tactique. Vous devriez marquer au moins 30 buts.

AVOIR LA MEILLEUR ÉQUIPE DU MONDE

Pour avoir la meilleure équipe du monde il faut obligatoirement sélectionner toutes les ligues et prendre une équipe qui a des sous pour les salaires. Après avoir fait cette manipulation il faut prendre le contrôle de l'équipe où se touve le joueur que vous désirez. Cliquez sur le joueur et allez fixer le statut : Ce joueur n'est pas indispensable au club, Ce joueur est sur la liste des transfers. Maintenant prenez votre équipe et proposez un achat a l'autre club que vous controlez. Il ne vous reste plus qu'à accepter ce transfert. Attention toutefois à ne faire partir en retraite l'entraineur de l'autre équipe qu'après que le joueur est signé dans votre équipe.

ACHETER UN JOUEUR GRATUITEMENT

Sur le menu d'un joueur, cliquez sur action, proposez un achat à 510 millions et validez. Le club vous répondra un peu plus tard en acceptant la proposition de transfert. Dans les infos, lorsque vous proposez un contrat à un joueur il faut d'abord lui fixer un statut (indispensable), cliquez sur le nom du joueur en haut de l'écran, faites action, retirez offre de transfert et validez. Cliquez sur action, proposez un achat à 0 franc, validez puis faites retour jusqu'à la page où fixer le statut du joueur. Continuez les étapes normales pour l'offre de contrat et c'est gagné mais il faut tout de même qu'il accepte votre offre de contrat.

L'Entraîneur 4 : Saison 2002/2003

© Eidos Interactive 2003

UNE BONNE ÉQUIPE SANS SE RUINER

Voici quelques joueurs peu connus mais qui n'en sont pas moins efficaces.

Eldar HADZIMEHMEDOVIC (Bosniaque, Lyn)
Ernandes Bueno de Castro (Brésilien, club brugge KV)
Fernando Torres (Espagnol, At. Madrid B)
Gaetan Englebert (Belge, Club Brugge KV)
Indridi Sigurdsson (Islandais, Start)
Ivàn Hurtado (Equatorien, gratis)
Jaimie Valentine (Ecossais, Rovers)
Julius Aghahowa (Nigérian, Shaktar)
Kallio (Finlandais, gratis)
Kim Kallström (Suédois, Djurgarden)
Maxi Lopez (Argentin, River)
Mbo Mpenza (Belge, Mouscron)
Overbeek-Bloem (Hollandais, gratis)
Pjanovic (Serbe, Red Star Belgrado)
Teddy Lucic (AIK Solna, Suédois)
Trond Andersen (Norvégien, Wimbledon)
Valery Stripeikis (Biélorusse, BATE)
Wayne Rooney (Anglais, Everton -18)
Wesley Sonck (Belge, KRC Genk)

JOUEURS MOINS CHERS

Proposez un prix assez élevé pour le joueur convoité. Lors de la proposition de contrat, cliquez sur le nom du joueur puis dans action, enlevez l'offre de transfert. Ajustez alors le prix comme vous le voulez (gratuit pourquoi pas...). Revenez alors au contrat et signez-le. Apparemment cette astuce ne fonction que pour la version 4.0.3 de l'Entraîneur 4.

CONSTRUIRE UN NOUVEAU STADE

Ouvrir un éditeur de textes (notepad) et tapez "GROUND". Sauvegardez le fichier sous init.cfg dans le répertoire Data du répertoire du jeu (par défaut C:Program FilesEidos InteractiveCM4data). Lancez une nouvelle partie. Cette astuce ne marche que pour les nouvelles parties.

FONCTIONS CACHÉES DU JEU

Ouvrez un éditeur de textes (bloc-note par exemple) et tapez "ARSE". Sauvegardez ce fichier sous init.cfg dans le répertoire Data du répertoire du jeu (par défaut C:Program FilesEidos InteractiveCM4data). Lancez une nouvelle partie. Cette astuce ne fonctionne que pour les nouvelles parties.

L'Entraîneur : Saison 03/04

© Eidos Interactive / Sports Interactive 2003

JOUEURS PAS CHERS

Si vous désirez avoir des joueurs très performants, sans entamer votre capital, les personnes suivantes sont recommandées :

Alexandr Filimonov (Russe, sans club)
Anatoli Todorov (Bulgare, Litex)
Denis Calencov (Moldave, Anderlecht)
Freddy Adu (Américain, sans club)
Ibrahim Said (Egyptien, Al Ahly)
James McEveley (Anglais, Blackburn)
Jan Kristiansen (Danois, Ejfsberg)
Kim Kallstrom et Andreas Isaksson (Suédois, Djurgarden)
Krasen Trifonov (Bulgare, Burgas)
Radamel Falcao Garcia (Colombien, River Plate)
Suleiman Mohammed (Nigérian, sans club)
Temile (Nigérian, sans club)
Timmy Simons (Belge, FC Bruges)
Veigar Pall Gunnarson (Islandais, KR)
Wael Reyad (Egyptien, Al Ahly)

BONS JOUEURS, BONS PRIX

Voici une liste de joueurs doués et pas chers, de quoi constituer une équipe performante sans se ruiner

Attaquants :
Advaldo (libre)
Alessandro Simonetta (As Rome)
Alessio Cerci (As Rome)
Anatoli Todorov (Litex)
Benjamin Onwuachi (Juventus)
Evrando Roncatto (Guarani)
Julis Aghahowa (Shaktar)
Pazzini (Atalanta)
Wael Reyad
Zlatan Ibrahimovic (Ajax)

Defenseurs :
Alpay (libre)
Conteh (palerme)
Daniele Bonera (Parme)
Diope (libre)
Joseph-Reinette (guingamp)

José Julian De La Cuesta (Atletico Nacional)
Lasha Chelidze (Kutaisi)
Mike Zonneveld (N.E.C)
Orlando Montalvan (St Louis Steamers)
Patrice Evra (monaco)
Philippe Mexes (auxerre)
Sarr (Atalanta)

Gardiens :
Alexander Filiminov (libre)
Emil Ousager (Ab Odense)
François Dubourdeau (Kilmarnock)
Kasper Schmeichel (Manchester City)

Milieux :
Alexander Farnerud (strabsourg)
Demetrius Williams (St louis)
Diego (santos)
Freddy Adu (libre)
Giorgos Karagounis (Inter Milan)
Jan Kristiansen
Jerome Rothen (Monaco)
Kim Kallstrom (Rennes)
Lionel Morgan (Wimbledon)
Mario Rebecchi (Inter Milan)
Mikel Arteta (Rangers)
Morten Gamst Pedersen (Tromso)
Stephane Dalmat (Inter Milan)
Toledo

Milieux défensifs :
Benoit Pedretti (Sochaux)
Fabio Rochemback (Barcelone)
Freddy William Thompson (Communiances)
John Welsh (Liverpool)
Kevin Nolan (Bolton)
Leko Jerko (Dinamo Kiev)
Pah-Modou Kah (AIK)
Renato (santos)

ASTUCES DIVERSES

Pour avoir de l'argent facilement allez dans les options de l'entraîneur puis dans "ajouter un entraîneur". Sélectionnez un club ayant beaucoup d'argent (Real de Madrid...). Prenez ce club et faites lui acheter un joueur de votre équipe de réserve au prix le plus haut possible. Finaliser l'achat et vous aurez gagné beaucoup d'argent pour vos prochaines acquisitions.

THIERRY HENRY POUR 0

Pour avoir Thierry Henry pour 0, attendez le 1er Janvier 2004. Son contrat ne sera alors plus protégé. Proposez-lui un contrat juteux (vous aurez plus de chance avec un grand club) et il rejoindra alors votre club pour une indemnité de transfert de 0.

L'Entraîneur : Saison 2000/2001

© Eidos Interactive / Sports Interactive 2000

ADVERSAIRE SANS JOUEURS

Choisissez une équipe, ajoutez un entraineur, transférez tous les joueurs gratuitement et cliquez sur Abandonner au lieu de Continuer.

DEVENIR PRÉSIDENT

Terminez dans les 5 premiers d'une saison et ayez plus de 80 millions de francs. Allez ensuite voir le président et demander lui d'agrandir le stade, le président démissionnera alors et le directeur administratif vous demandera de la remplacer à ce poste.

AVOIR UNE RÉPUTATION ÉLEVÉE DANS UN PETIT CLUB

Même si vous évoluez dans un petit club, il est possible d'avoir une réputation qui dépasse les frontières de votre pays. Pour cela, n'hésitez pas à organiser des rencontres avec des équipes étrangères et faites la meilleure prestation possible.

OBTENIR UNE BONNE ÉQUIPE SANS SE RUINER

Vous trouverez dans ce jeu de bons joueurs pas trop chers pour constituer une équipe. En voici quelques-uns :
Tomas ROSICKY (Sparta Prague, Tchèque)
Nastja CEH (Maribor Teatanic, Slovène)
Mihalis KONSTANTINOU (Iraklis Salonique, Chypriote)
Andri SIGPORSSON (KR Reykjavik, Islandais gratuit)
Emmanuel OLISADEBE (Polonia Varsovie, polonais)
Dullio DAVINO (?, Mexicain)
Pablo AIMAR et Javier SAVIOLA (River Plate, argentins)
Martin PALERMO (Boca, argentin)
Carlos MARTINS (sans club, portugais)
Espen JOHNSEN (IK Start, norvégien)
Michael YOURRASOWSKI (sans club, belgo-ukrainien)
Michael RIFSUD (La Valette, maltais)
Stephen GIGLIO (La Valette, maltais)
Bosko BALABAN (Croates)
Stipe PLETIKOSA (Croates)
Florentin PETRE (Steua Bucarest, roumains)
Adrian MIHALCEA (Steua Bucarest, roumains)

L'Entraîneur : Saison 2001/2002

© Eidos Interactive / Sports Interactive 2001

JOUEURS GRATUITS

Répérez dans quelle équipe évolue le joueur que vous convoitez et cliquez sur l'option "Ajouter un entraineur". Sélectionnez cette équipe et prenez-la sous votre contrôle. Donnez une sanction au joueur désiré et modifiez sa valeur à 0 Frcs. Reprenez votre équipe originale et "achetez" votre joueur pour la modique somme de 0 Frcs :). Il ne vous reste plus qu'à mettre le nouvel entraineur en retraite.

LES BONS JOUEURS À ACHETER

Voici quelques-uns de très bons joueurs à acheter, en fonction de leur poste :

Gardien de but

Buffon, 20 ME, 23 ans
Carini, 8 ME, 21 ans
Casillas, 10 ME, 20 ans
Costanzo, 5 ME, 21 ans

Arrière latéral gauche

Chivu, 15 ME, 21 ans

Arrière latéral droit

Lamey, 10 ME, 22 ans

Défenseur central

Ferdinand, 20 ME, 22 ans

Milieu défensif

Vieira, 35 ME, 25 ans

Milieu défensif gauche

Ronaldinho, 30 ME, 21 ans

Milieu offensif droit

Casano, 15 ME, 19 ans

Milieu offensif centre

Totti, 35 ME, 25 ans

Ailier gauche

Raul, 35 ME, 24 ans

Ailier droit

Tsigalko, 5 ME, 19 ans

GAGNER LE CHAMPIONNAT EN TRICHANT

Allez à l'option pour ajouter un entraineur. Prenez le club contre lequel vous allez jouer et mettez une tactique sans gardien.

VENDRE UN JOUEUR AU MEILLEUR PRIX

Cliquez sur "Ajouter un entraineur" et prenez une équipe avec un gros portefeuille. Proposez une offre pour l'un de vos joueurs (de l'équipe initiale), et attendez que l'affaire soit conclue. Mettez ensuite l'entraineur à la retraite et voilà, vous avez gagner beaucoup d'argent !

EDITEUR

Cliquez sur le stick gauche pour vous accroupir, vous récupèrez alors votre énegie plus rapidemment.

Voici quelques conseils pour l'éditeur du jeu.

Stats au max

Allez sur l'option des statistiques d'un joueur et entrez handyman.

Equipe leader du championnat passé.

Allez dans l'option Palmarès et non Last Position pour placer une équipe en tête du championnat de l'année précédente.

Augmenter le budget d'un club

Montez la réputation du club au niveau 20, ce qui vous donnera la possibilité d'augmenter son budget jusqu'à 149 999 999£

L'Ile Noyée

© Micro Application / White Birds Productions 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

Plusieurs mandats peuvent être ouverts en même temps. L'ordre de résolution importe peu. Cette solution vous indique les éléments strictement nécessaires pour résoudre l'enquête en mode « contre-la-montre » ; beaucoup d'autres actions et découvertes, permettent de mieux comprendre l'état d'esprit des suspects. Plusieurs appels téléphoniques de Reeves vous bousculeront pour éviter le dépassement de temps nécessaire à la résolution des mandats. Le passage du temps indiqué par l'horloge est multiplié par quatre. Pour rencontrer plus facilement un suspect, sa localisation en temps réel est indiquée dans le PPA.

Jour 1 : vendredi 09 juin

Mandat 1 : La mort de Walter Jones est-elle accidentelle ?

Ce mandat est accessible dès le début de l'enquête, lors de la découverte du corps de Walter Jones.

Actions nécessaires pour répondre à la question :
- Prenez une photographie du visage de Walter Jones.
- Discutez avec Hubert de Nolent : la mort de Walter Jones est-elle accidentelle ?

Indices à produire pour résoudre le mandat :
PHO - Cliché du visage de Walter Jones.
DEC - Nolent explique qu'aucune cause naturelle ne pourrait être à l'origine de la mort de Walter Jones.

Conclusion : La mort de Walter Jones semble criminelle.

Jack Norm, en s'appuyant sur la photo du visage de Walter Jones et le témoignage d'Hubert de Nolent, est persuadé que la mort de Jones n'est pas accidentelle, mais bel et bien criminelle.

Mandat 2 : Qui était au belvédère de la Tortue la nuit de la mort de Walter Jones ?

Ce mandat est accessible dès la prise de clichés de l'une des traces dans le sable au belvédère.

Actions nécessaires pour répondre à la question :
- En haut de la falaise, Nolent vous remet la carte d'accès de la suite 162.
- Ramassez des perles d'un collier, en haut de la falaise.
- Ramassez un lambeau de tissu gris, sur un rocher.
- Sous la tonnelle, prenez une photographie des traces de pieds nus ainsi que de chaussures.
- Suivez Baïna, la jeune indigène. Près de sa cabane, photographiez ses empreintes de pieds.
- Dans le PPA, comparez les traces de pieds nus de Baïna avec les traces de pieds nus trouvées sous la tonnelle. Ces dernières sont bien celles de Baïna.
- Entrez dans la cabane et ouvrez le coffre de Baïna. Ramassez les restes d'un collier de Baïna.
- Dans le PPA, comparez ce collier endommagé et les perles trouvées au belvédère. Ces dernières proviennent du collier de Baïna.

- Montez au 22ème étage de la tour, dans l'atelier de Lorenzo. Récupérez une veste déchirée dans sa garde-robe.
- Dans le PPA, comparez la veste déchirée avec le lambeau de tissu. Ce dernier a été arraché à la veste de Lorenzo Battaglieri.
- Près des ordinateurs de contrôle de Lorenzo, ramassez un carnet de petits papiers carrés et un crayon. Utilisez le crayon dans le taille-crayon et récupérez de la poudre graphite.
- Dirigez-vous dans la bibliothèque du 21ème étage pour y rejoindre Hubert de Nolent. Photographiez ses semelles de chaussures.
- Dans le PPA, comparez les semelles de chaussures de Nolent avec les traces de chaussures trouvées sous la tonnelle. Les empreintes correspondent aux semelles de chaussures de Nolent.
- Interrogez Nolent à propos de la veste en lambeaux de Lorenzo.
- Discutez avec Nolent : qui était au belvédère de la Tortue la nuit de la mort de Walter Jones ?
- Interrogez Lorenzo à propos de sa veste en lambeaux.
- Interrogez Lorenzo à propos des traces de chaussures de Nolent sous la tonnelle.
- Retournez au bord de la falaise près du fauteuil roulant de Walter Jones. Déposez de la poudre graphite sur le bras du fauteuil pour révéler des empreintes digitales.
- Ramassez un fragment de chaînette.
- Retournez voir Baïna pour prendre une photographie de ses mains ainsi que ses empreintes digitales.
- Dans le PPA, comparez les empreintes digitales de Baïna avec les empreintes de doigts trouvées sur le fauteuil de Walter Jones. Elles correspondent.

Indices à produire pour résoudre le mandat :
P - Perles du collier de Baïna.
P - Lambeaux d'une veste de Lorenzo.
E - Cliché de l'empreinte de doigts de Baïna sur fauteuil roulant.
PHO - Cliché des traces de pieds nus de Baïna sous la tonnelle.
PHO - Traces des chaussures de Nolent sous la tonnelle.
DEC - Nolent a vu clairement Lorenzo fuir le belvédère hier soir.
DEC - Nolent a vu Baïna et Lorenzo dehors hier soir.
DEC - Lorenzo affirme qu'il a tout vu et que Walter Jones aurait essayé d'agresser Baïna.
DEC - Lorenzo a bien vu Nolent le soir de la mort de Walter Jones.

Conclusion : Lorenzo, Baïna et Nolent sont passés au belvédère de la Tortue la nuit précédente !

Grâce aux divers éléments matériels et traces laissés autour de la mort de Walter Jones, Jack Norm a pu déterminer les personnes présentes sur le belvédère de la Tortue le soir du crime : Baïna, Lorenzo et Hubert de Nolent.

Mandat 3 : Que s'est il passé entre Walter Jones et Baïna au belvédère de la Tortue ?

Ce mandat est accessible dès la fin du mandat 2.

Actions nécessaires pour répondre à la question :
- Sur la plage au pied de la falaise, prenez une photographie du visage de Walter Jones (déjà fait au mandat 1).
- Suivez Baïna, la jeune indigène. Près de sa cabane, photographiez ses mains. Elle a un ongle cassé.
- Dans le PPA, comparez les mains de Baïna avec le cliché du visage de Walter Jones. L'ongle planté dans la joue lui appartient.
- Ramassez des perles d'un collier, en haut de la falaise (déjà fait au mandat 2).
- Entrez dans la cabane et ouvrez le coffre de Baïna. Ramassez les restes de son collier (déjà fait au mandat 2).
- Dans le PPA, comparez le collier abîmé de Baïna avec les perles trouvées au belvédère. Ces dernières proviennent du collier de Baïna.
- En haut de la falaise, prenez une photographie de traces de pieds nus et des dérapages du fauteuil roulant.
- Discutez avec Lorenzo : que s'est il passé entre Walter Jones et Baïna au belvédère de la Tortue ?
- Discutez avec Nolent : que s'est il passé entre Walter Jones et Baïna au belvédère de la Tortue ?

Indices à produire pour résoudre le mandat :
P - Perles du collier de Baïna.

E - Cliché, dérapages du fauteuil roulant de Walter Jones.
E - Cliché, traces de pieds nus chaotiques.
PHO - Cliché du visage de Walter Jones avec l'ongle de Baïna.
DEC - Nolent a vu Baïna pousser Walter Jones de la falaise.
DEC - Lorenzo a vu Baïna se faire agresser par Walter Jones.

Conclusion : C'est une dispute avec Baïna qui a entraîné la chute de Walter Jones.

Cette nuit-là, Baïna et Walter Jones se sont battus et elle est vraisemblablement responsable de la chute de Jones dans les rochers. La griffure, l'ongle et les pas tumultueux du belvédère confirment Norm dans cette optique.

Jour 2 : samedi 10 juin

Mandat 4 : Quelles sont les causes de la mort de Walter Jones ?

Ce mandat est accessible dès la fin du mandat 1.

Actions nécessaires pour répondre à la question :
- Rencontrez Nolent dans la bibliothèque. Il vous remet deux télécopies.

Indices à produire pour résoudre le mandat :
D - Fax du rapport d'autopsie.

Conclusion : Walter Jones est mort d'une balle tirée dans le dos qui a perforé le poumon droit.

L'arrivée du rapport du médecin légiste chamboule tout ! Walter Jones a été tué par balle, Baïna semble donc être innocente.

Mandat 5 : Walter Jones s'est-il fait voler la chaîne qu'il portait au cou ? Par qui ?

Ce mandat est accessible dès que le fax du rapport d'autopsie est récupéré.

Actions nécessaires pour répondre à la question :
- Ramassez le fragment de chaînette au pied du fauteuil roulant (déjà fait au mandat 2).
- Rendez-vous dans le bureau de Walter Jones et prenez une photographie du portrait peint. La chaînette trouvée au sol est identique à celle présente au cou de Walter Jones.
- Retrouvez Lorenzo dans son atelier pour qu'il vous donne une carte d'accès d'un niveau élevé.
- Allez dans le local technique et récupérez un chalumeau, une paire de gants et une paire de lunettes de protection.
- Rendez-vous dans la suite 151 de Huber de Nolent. Découpez la porte du coffre de sa chambre avec le chalumeau. Il y a la clé de Walter Jones à l'intérieur.
- Déposez de la poudre graphite sur la clé et prenez une photographie. Il y a une empreinte de doigts sur la clé. Prenez la clé.
- Retournez voir Nolent pour lui prendre ses empreintes digitales.
- Dans le PPA, comparez les empreintes digitales de Nolent avec celles révélées sur la clé de Walter Jones. Elles sont identiques.
- Discutez avec Lorenzo : Walter Jones s'est-il fait voler la chaîne qu'il portait au cou ? Par qui ?
- Discutez avec Sonia : Walter Jones s'est-il fait voler la chaîne qu'il portait au cou ? Par qui ?
Il faut avoir recueilli les déclarations de Lorenzo et Sonia pour réaliser que la clé appartient bien à Walter Jones.
- Interrogez Billy à propos de la chaînette de Walter Jones.
- Interrogez Nolent à propos de ses empreintes de doigts sur la clé de Walter Jones.

Indices à produire pour résoudre le mandat :
P - Fragment de la chaîne de Walter Jones.
E - Cliché des empreintes de Nolent sur une clé.

PHO - Cliché du portrait peint de Walter Jones.
D - Fax du rapport d'autopsie.
DEC - Lorenzo déclare que Walter Jones portait bien sa chaîne, comme toujours.
DEC - Sonia confirme que Walter Jones portait bien sa chaînette.
DEC - Nolent prétend qu'il a pris la clé uniquement pour rendre service à Walter Jones.
DEC - Billy confirme pour la chaîne.

Conclusion : Hubert de Nolent a volé la clé de Walter Jones à son cou.

Nolent ne s'était pas rendu sur le belvédère uniquement pour aider son patron ! Il en a profité pour voler la clé du coffre de Walter Jones que ce dernier portait toujours à son cou. Cette clé a été retrouvée par Norm, couverte des empreintes de Nolent dans le coffre de sa suite.

Mandat 6 : Que contenait le coffre de Walter Jones ? Nolent est-il responsable de ce vol ?

Ce mandat est accessible dès l'ouverture du coffre de Walter Jones.

Actions nécessaires pour répondre à la question :
- Rendez-vous au 20ème étage, entrez dans la suite de Walter Jones (utilisez la clé si besoin) et ouvrez le coffre avec la clé de Walter Jones. Il est vide !
- Dirigez-vous dans la salle de bains de la suite 142. Prenez une épingle à cheveux dans un tiroir.
- Avec l'épingle à cheveux, ouvrez les valises qui se trouvent au pied du lit de la chambre. Prenez la boîte en forme de tortue, contenant des alliances.
- Ouvrez le tiroir de la table de chevet pour prendre un discours et le faire-part de mariage de Walter Jones.
- Interrogez Sonia à propos de l'un des objets ou documents récupérés dans sa chambre.
- Interrogez Billy sur la version de Sonia concernant les circonstances du vol des objets du coffre de Walter Jones. Billy confirme les propos de Sonia.
- Interrogez Nolent sur l'explication de Sonia concernant les circonstances du vol des objets du coffre de Walter Jones.

Indices à produire pour résoudre le mandat :
P - Boîte tortue.
P - Alliances.
D - Faire-part de mariage.
D - Discours de Walter Jones.
DEC - Sonia explique dans quelles circonstances elle a volé les objets du coffre.
DEC - Billy confirme les dires de Sonia au sujet du coffre de Nolent.
DEC - Nolent confirme qu'il a bien ouvert le coffre de Walter Jones.

Conclusion : Sonia, avec l'aide de Nolent, a volé les apparats du mariage de Walter Jones et Baïna.

Nolent s'en est servi pour ouvrir le coffre de Walter Jones et récupérer ses dispositions testamentaires. Sonia et Billy l'ont prise sur le fait et, comme l'attestent les objets retrouvés dans son sac, elle s'est emparée du tout ! Le coffre contenait tous les apparats du futur mariage entre Walter Jones et Baïna Mariage qui, s'il avait lieu, aurait déshérité les petits-enfants Jones au profit de la jeune Baïna.

Mandat 7 : Quelle était l'arme du crime ?

Ce mandat est accessible dès la fin du mandat 4.

Actions nécessaires pour répondre à la question :
- Rencontrez Nolent dans la bibliothèque. Il vous remet deux télécopies (déjà effectué au mandat 4).
- Rendez-vous dans le bureau de Walter Jones et placez-vous devant le râtelier des armes et munitions.
- Ouvrez le tiroir en bas à gauche et repérez la boîte de cartouches de 270 Winchester. Il y manque des cartouches identiques à celle mentionnée dans le rapport d'autopsie.
- Ouvrez le tiroir de droite et prenez le chiffon.

- Ouvrez le râtelier et repérez les deux armes de calibre 270 Winchester ; passez-y le chiffon dessus pour identifier celle qui a été récemment utilisée.
- Procédez à un relevé d'empreintes sur l'arme utilisée récemment.
- Prenez la carabine Winchester.

Indices à produire pour résoudre le mandat :
P - Chiffon tacheté de poudre brûlée.
P - Carabine à verrou linéaire avec lunette.
D - Fax du rapport d'autopsie.

Conclusion : La carabine Blaser à canon rayé à verrou avec lunette dans le support aux fusils, dans le bureau de Walter Jones, est l'arme du crime.

En comparant les calibres compatibles avec la balle qui a tué Jones et en découvrant des traces de poudre qui montrent l'utilisation récente du fusil, Norm a pu établir que l'arme du crime est une carabine Blaser avec lunette de visée provenant de la collection de Walter Jones lui-même.

Mandat 8 : D'où a été tiré le coup de feu ?

Ce mandat est accessible dès la fin du mandat 4.

Actions nécessaires pour répondre à la question :
- Rencontrez Nolent dans la bibliothèque. Il vous remet deux télécopies (déjà effectué au mandat 4).
- Dirigez-vous derrière le bureau de la bibliothèque et regardez par la fenêtre. Prenez une photographie du rebord de la fenêtre et ramassez les copeaux de bois.
- Dans le PPA, comparez la carabine à verrou linéaire avec les copeaux de bois. Ces derniers proviennent bien de l'arme.

Indices à produire pour résoudre le mandat :
Le mandat 7 doit être résolu.
P - Copeaux de bois/associés à la carabine.
PHO - Photo du rebord de la fenêtre de la bibliothèque avec des copeaux de bois.
PHO - Cliché d'une éraflure sur l'arme du crime.
D - Fax du rapport d'autopsie.

Conclusion : Le coup a été tiré depuis la fenêtre de la bibliothèque de Walter Jones.

Le coup de feu a été tiré depuis la fenêtre de la bibliothèque, comme l'attestent les morceaux de bois provenant de l'arme du crime retrouvés sur le rebord. Ceci coïncide parfaitement avec le rapport du légiste qui fait état d'une distance de tir impressionnante.

Mandat 9 : Qui est vraisemblablement un bon tireur ?

Ce mandat est accessible dès la fin du mandat 8.

Actions nécessaires pour répondre à la question :
- Allez dans le local technique et récupérez un tournevis qui se trouve sur l'établi.
- Retournez dans le bureau de Walter Jones et récupérez le cadre de photo du safari.
- Contournez le bureau et avec le tournevis, démontez la plaque du pied gauche du bureau. Puis dévissez le fond de tiroir du centre. Prenez le dossier de presse.
- Allez dans l'atelier de Lorenzo et récupérez une médaille de biathlon qui se trouve dans le meuble à gauche de la porte. Si Lorenzo est occupé à contacter les secours et reste devant le meuble, il faudra attendre l'heure du repas (soit 13h00) pour qu'il s'en aille et vous laisse l'accès au meuble.
- Interrogez Lorenzo à propos de sa médaille de biathlon.
- Interrogez Nolent à propos de la photo du safari.

- Interrogez Sonia à propos de la photo du safari.
- Interrogez Marco à propos de la photo du safari.
- Interrogez Marco à propos du dossier de presse de campagne électorale.
- Interrogez Billy à propos de la photo du safari.

Indices à produire pour résoudre le mandat :
P - Médaille d'or de biathlon.
PHO - Photo safari en famille.
D - Dossier de presse "campagne électorale de Marco Jones".
DEC - Sonia avoue avoir participé au safari.
DEC - Marco avoue avoir participé au safari.
DEC - Billy avoue avoir participé au safari.
DEC - Nolent avoue avoir participé au safari.
DEC - Marco avoue avoir été bon tireur même s'il prétend avoir perdu la main.
DEC - Lorenzo avoue avoir été bon tireur même s'il prétend avoir perdu la main.

Conclusion : Lorenzo, Marco, Nolent, Billy et Sonia sont de bons tireurs.

Le nombre de suspects suffisamment doués au fusil pour abattre Jones est conséquent ! Norm a découvert que tous les petits-enfants ainsi que Nolent ont fait du safari avec le vieux Jones. De plus, Marco s'est distingué à l'armée et Lorenzo dans les compétitions de biathlon !

Jour 3 : dimanche 11 juin

Mandat 10 : Quelles sont les dernières personnes à avoir mis les pieds dans la bibliothèque avant le meurtre ?

Ce mandat est accessible dès la fin du mandat 8.

Actions nécessaires pour répondre à la question :
- Après l'annonce de Lorenzo sur l'existence d'une montgolfière, retrouvez dans la bibliothèque Nolent qui doit vous faire une révélation. Mais c'est trop tard, il est mort !
- Prenez la télécommande dans la poche de veste de Nolent.
- Allez dans le bureau de Walter Jones et utilisez la télécommande sur le voyant rouge clignotant du tiroir. Cela débloque la face avant qu'il faut ouvrir. Puis, appuyez sur l'interrupteur. Alors une trappe s'ouvre au-dessous de la statue représentant un cheval, du côté de la fenêtre.
- Récupérez le document comportant un code.
- Rejoignez Lorenzo dans son atelier et demandez-lui : quelles sont les dernières personnes à avoir mis les pieds dans la bibliothèque avant le meurtre ?

Indices à produire pour résoudre le mandat :
D - Imprimé de la consultation de la serrure de la bibliothèque de 21h à minuit.

Conclusion : Nolent et Simbi Laktar sont les dernières personnes à avoir été présentes sur les lieux du crime.

Lorenzo et le logiciel de gestion des keycards de la tour ont permis de connaître l'identité des dernières personnes à être allées dans la bibliothèque : Hubert de Nolent et un certain Simbi Laktar.

Mandat 11 : Que fait encore Simbi Laktar sur l'île ?

Ce mandat est accessible dès la fin du mandat 10.

Actions nécessaires pour répondre à la question :
- Rejoignez Lorenzo et demandez-lui : que fait encore Simbi Laktar sur l'île ?

- Rendez-vous au local technique et regardez le broyeur de plus près. Il semble être bloqué.
- Retournez à l'atelier de Lorenzo et récupérez une clé Allen sur le tas de chiffons au pied de la roue.
- Retournez au local technique et ouvrez le broyeur avec la clé Allen.
- Regardez au niveau des mâchoires, il y a une carte d'accès coincée. Déposez-y de la poudre graphique pour faire un relevé d'empreintes.
- Dans le PPA, comparez les empreintes digitales visibles sur la carte d'accès avec celles de Marco.
- Interrogez Marco à propos de la carte d'accès de Simbi Laktar supportant ses empreintes.
- Demandez à Lorenzo ce qu'il pense de la déclaration de Marco concernant la keycard remise par erreur.

Indices à produire pour résoudre le mandat :
E - Cliché carte d'accès de Laktar avec les empreintes de Marco.
D - Parcours de la carte d'accès "Simbi Laktar" depuis le soir du meurtre.
DEC - Lorenzo dit que Simbi Laktar est un ancien employé licencié depuis 15 jours.
DEC - Lorenzo explique avoir égaré cette keycard.

Conclusion : Marco a utilisé la carte de Simbi Laktar le soir du meurtre.

Ce Simbi Laktar n'a en fait jamais remis les pieds sur l'île de Sagora depuis son licenciement ! C'est Marco qui a utilisé cette carte en dernier avant de la détruire dans le broyeur, comme l'attestent ses empreintes digitales !

Mandat 12 : La mort d'Hubert de Nolent est elle un véritable suicide ?

Ce mandat est accessible dès la découverte du corps de Hubert de Nolent.

Actions nécessaires pour répondre à la question :
- Rejoignez Lorenzo et demandez-lui si « La mort de Nolent est-elle un véritable suicide ? ».
- Rendez-vous près du cadavre de Nolent et prenez une photographie de son visage.
- Retirez une lettre de suicide déchirée, dans sa main gauche.
- Prenez le stylo situé dans la timbale du bureau et écartez le pistolet de la main de Nolent sans y mettre vos empreintes. Déposez de la poudre graphite sur l'arme et prenez une photographie. Il n'y a pas d'empreintes !
- Descendez au niveau de l'ascenseur extérieur de l'héliport et récupérez un morceau de lettre dans la jardinière.
- Dans le PPA, comparez les deux morceaux de lettre pour obtenir la lettre complète de Nolent.

Indices à produire pour résoudre le mandat :
PHO - Cliché du visage de Nolent.
D - Lettre de Nolent à Isabella en deux parties.
E - Cliché du pistolet sans empreinte.
DEC - Lorenzo affirme que Nolent n'est pas du genre suicidaire.

Conclusion : La mort d'Hubert de Nolent est un meurtre maquillé en suicide.

Nolent ne s'est pas suicidé, il s'agit bien d'un meurtre ! L'absence de poudre et d'empreintes ainsi que cette lettre d'adieu, qui n'en est pas une, le prouvent sans ambiguïté.

Mandat 13 : Existe-t-il une ou plusieurs preuves irréfutables de la culpabilité de Marco ? Son alibi tient-il la route ?

Ce mandat est accessible dès la fin des mandats 11 et 12.
Ce mandat comporte deux questions. Suivant le cheminement de votre enquête, la seconde partie ne sera peut-être pas demandée.

Actions nécessaires pour répondre à la question :
- Rendez-vous au local technique et récupérez des morceaux de gants dans le broyeur.
- Allez dans la chambre de la suite 141 et récupérez 2 tickets d'avion et 2 tickets d'achat, dans la corbeille à papier.

- Allez dans la chambre de la suite 142 et faites un relevé d'empreintes sur l'étui de préservatif qui se trouve au sol, près du lit.
- Retrouvez Martin pour lui prendre ses empreintes digitales.
- Dans le PPA, comparez l'empreinte digitale sur l'étui du préservatif, avec celles de Martin.
- Retrouvez Cristina et fouillez sa valise. Récupérez une boîte de préservatifs.
- Interrogez Cristina, à propos des morceaux de gants.
- Interrogez Cristina, à propos des empreintes de Martin, sur l'emballage de préservatifs.
- Interrogez Martin, à propos de ses empreintes, sur l'emballage de préservatifs.
- Allez dans le bureau de Walter Jones, face au râtelier d'armes. Déposez un papier carré sur la bouteille d'huile de lin qui se trouve dans le tiroir de droite. Récupérez la bouteille d'huile.
- Dans le PPA, comparez les taches d'huile présentes sur les morceaux de gants avec celle versée sur le papier.
- Interrogez Lorenzo à propos de la bouteille d'huile de lin.

Indices à produire pour résoudre le mandat :
P - Morceaux des gants de Marco tachés d'huile de lin.
P - Ticket d'achat au "Goum's gloves".
P - Tickets d'avion aller "Atlanta-Moscou".
P - Tickets d'avion retour "Moscou-Salé".
P - Bouteille d'huile de lin.
DEC - Cristina identifie les gants comme appartenant à Marco.

P - Boîte de préservatifs russes entamée OU P - Ticket de caisse « Pharma goum'».
E - Cliché de l'emballage d'un préservatif de Christina avec les empreintes de Martin.
DEC - Cristina avoue qu'elle couchait avec Martin au moment du meurtre.
DEC - Martin avoue qu'il couchait avec Cristina le soir du meurtre.

Conclusion : Les gants de Marco dans le broyeur du local technique, accompagnés de la carte de Simbi Laktar, font de lui l'assassin. Il n'était pas avec Cristina le soir du meurtre car elle couchait avec Martin dans la chambre de Sonia.

Lancez-vous à la poursuite de l'assassin !

L'Ombre De Zorro

© Cryo Interactive / In Utero 2001

NE PAS MOURIR EN TOMBANT

Lorsque vous tombez de très haut et que vous risquez de mourir, appuyez sur ESC avant de vous écraser sur le sol. Répondez de ne pas quitter pas le jeu, et vous verrez que vous n'aurez pas été tué par la chute.

VIES INFINIES

A l'aide d'un éditeur hexadéciaml, éditez le fichier ZORRO.EXE dans le répertoire du jeu. Par deux fois, recherchez la chaîne hexadécimale 0D 00 7F et remplacez-la par 0D 00 EB. Puis, cherchez alors la chaîne 0D 00 75 et remplacez-la par 0D 00 EB. Vous aurez des vies infinies.

L.A. Noire

© Rockstar / Rockstar Leeds 2011

ECHANGER LE PISTOLET CONTRE UN FUSIL

Si vous en avez assez du petit pistolet de base, vous pouvez ouvrir le coffre de votre voiture pour y récupérer un fusil. Cette astuce ne marche qu'en cas de conflit et uniquement avec votre voiture.

La Bataille d'Angleterre

© Empire Interactive / Rowan Software 2000

CHEAT MODE

Ces codes sont à entrer en cours de jeu.

AAA	Tourelles air/air
BYBY	Homing missiles
FASTFIRE	Tir rapide
FIREFEST	Lance-flamme longue portée
SEA HAWK	Vie supplémentaire

La Cite Des Enfants Perdus

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Avertissement

Si Miette est enfermée par Le Gardien

Montez sur les deux caisses et branchez le fusible au-dessus. Au niveau supérieur, ouvrez la grande porte métallique à l'aide de l'interrupteur.

Si Miette est enfermée par La Pieuvre

La première fois, la porte n'est pas fermée à clé, la suivante il semble impossible de sortir.

Le casse de la baraque des recettes

Salle de classe

Engagez la conversation avec La Pieuvre au sujet du casse, prenez le sac de billes sur la bibliothèque au fond de la classe, étagère du haut. Prenez l'éponge sur le tableau noir.

Dans la cour

Allez voir La Pelade, demandez-lui la clé de la cabane des recettes. Au fond de la cour, près de la poubelle ouverte, ramassez l'os à moelle et donnez-le au chien, ramassez les deux bouteilles vides près de la sortie de la cave.
Sortir de la cour. Au niveau du porche (débarras) du 1er étage prenez la bouteille vide. Au niveau du porche (débarras) du niveau inférieur, prenez la brosse.

Le Phare

Prenez la barre métallique sur le ballot en hauteur au début de la jetée, mettez le phare en panne en jetant la barre de métal sur le boîtier de commande électrique. Courez, et accroupissez-vous derrière le rouleau de câble à droite du phare, avant l'arrivée du gardien. Allez à la baraque des recettes pendant que Le Gardien est dans le phare.

Baraque des recettes

Allumez la lumière, interrupteur à gauche de la porte. Pour accéder à l'armoire, bloquez la commande électrique à l'aide de la brosse, prenez l'or dans l'armoire.

Le vol du contenu du coffre de l'usurier

Chez Boule (à coté de la classe)

Echangez le sac de billes contre la potion, prenez toute la nourriture dans les placards, fromage, poulet, gâteau.

Dans la cour

Allez voir La Pelade, pour lui voler la poignée de porte de la baraque, 2 possibilités :
1) Donnez-lui à boire la potion préparée par Boule et il s'endort.
2) Saoûlez-le. Pour cela, allez voir Le Clochard au niveau inférieur et remplissez les trois bouteilles de vin de son tonneau contre de la nourriture (fromage, poulet, gâteau).
Descendez le panier à coté de l'escalier, à l'aide de la manivelle. Prenez le saucisson et la poignée de porte qui sont dedans. Montez chez La Pelade, allumez la lumière à l'aide de l'interrupteur à droite de la porte, prenez la clé de la cour devant le lit.

Entrepôt des quais

Allez parler à L'Ouvrier qui dépanne le camion. Subtilisez-lui la pince qui est près de lui pendant qu'il marmonne. Décrochez la clochette sur le pilier à l'aide de la pince.

Sur les Quais

Pour se débarrasser du Cyclope qui bloque l'accès à la maison de l'usurier, (choisissez le mode de vue en plan large) placez-vous à côté de l'escalier au niveau de la deuxième marche, agitez la clochette. Le Cyclope ne supporte pas le bruit et plonge dans le canal.

Maison de l'Usurier

Prenez le petit coffre sur la table et posez-le sur le plateau de la balance, ce qui déclenche l'ouverture du coffre. Prenez les bijoux.

Antre du Scaphandrier

Prenez la cale de bois au fond de la pièce derrière les caisses, cette cale sert à maintenir une poignée baissée pendant que l'on baisse l'autre. Les deux poignées baissées déclenchent le signal sonore de plongée, baissent le périscope et font sursauter le scaphandrier, qui se cogne la tête sur l'étagère, et donne accès à la clé accrochée au mur.

Prenez la clé du sas sur l'étagère au dessus du lit, montez sur les caisses et regardez dans le périscope où sont emmenés les enfants.

Après le sas, prenez le briquet derrière le socle protégé par la balustrade.

Pour accéder à l'arrière-cour du bar, montez sur la caisse et passez par dessus le mur. Prenez les ciseaux sur l'établi et la bougie au fond à droite, sous le auvent de la maison.

Posez la bougie sur l'établi et allumez-la avec le briquet pour qu'elle brûle la corde. Auparavant et juste pour voir, coupez la corde avec les ciseaux ...

Allez voir One, qui a trouvé une barque. Au bout de la jetée, prenez le bâton.

Montez les escalier pour aller voir le tatoueur qui possède la carte du champ de mines. En passant, prenez la boîte de conserve sur le parapet de la fenêtre. Dans la cour du tatoueur, au pied du bidon, près de la porte, prenez le pulvérisateur.

Redescendez voir le peintre, prenez-lui le pinceau (lorsque qu'il est à droite du bateau) et induisez-le de peinture.

Allez voir Marcello, jetez le bâton sur sa boite de puces savantes et faites jouer l'orgue de barbarie. Pour prendre la montre boussole dans sa main, il vous faut tuer les puces avec le pulvérisateur. Donnez la montre boussole à One.

Pour débloquer le passage menant au pécheur, il faut barbouiller l'oeil du cyclope avec le pinceau induit. Allez dialoguer

avec le pécheur et donnez-lui la boîte de conserve. En échange, il vous donnera l'astuce pour récupérer la carte du champ de mines.

Remontez voir le tatoueur, dévissez l'enseigne et prenez-lui la carte pour la donner à One.

La Dame De Pique

+ D'INFOS FORUM

VOIR LES CARTES DES ADVERSAIRES

Version Windows 95

Ouvrez la base de registre de Windows. Allez à la section Hkey_Current_UserSoftwareMicrosftWindowsCurrentVersionAppletHeart. Dans la zone droite, créez une nouvelle chaîne (clic du bouton droit, Nouveau, Valeur chaîne). Donnez-lui le nom ZB et la valeur 42.

Version Windows 3.11

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier WIN.INI. Ajoutez sous la section [Hearts] une ligne ZB=42.

Maintenant, pour voir les cartes des adversaires, appuyez simultanément sur CTRL , ALT , SHIFT et F12 .

CHANGER LES NOMS DES ADVERSAIRES

Dans la version Windows 95, vous pouvez changer le nom des joueurs dans le logiciel, mais sous Windows 3.11, il vous faudra ajouter sous la section [Hearts] de Win.ini les trois lignes suivantes:
p1name=NomJoueur1
p2name=NomJoueur2
p3name=NomJoueur3

La Guerre de 100 Ans

© Nobilis / Paradox Interactive 2004

CHEAT MODE

aikLose	- $50,000
burp	Un évènement
dimmuborgir	Désactiver le brouillard de guerre
manunited	+ $50 000
richardbad1000	Moins de points de victoire
richardnice1000	Plus de points de victoire
stefanrehn	Mode dieu
svensk	L'ordinateur vous déclare la guerre
utopia	Tous les rebelles sont défaits

La Malédiction de Judas

© Micro Application / Artematica 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette aventure entièrement jouable à la souris dispose de commandes assez simples et intuitives qui ne poseront aucune difficulté au joueur. En effet, un simple déplacement de souris sur les côtés de l'écran et vers le bas vous permettra de sauvegarder (déplacer vers la gauche), d'ouvrir votre bloc-notes (déplacer à droite) et enfin d'accéder à votre inventaire. Pour utiliser un objet et le combiner avec un autre, prenez simplement celui qui vous intéresse et le curseur en prendra la forme, puis agissez sur le décor ou sur un autre objet de l'inventaire avec celui-ci. Notez que les phrases du bloc-notes fonctionnent de la même façon : prenez-les puis faites-les glisser sur des objets ou personnes du décor pour produire d'éventuels effets. Outre le point cerclé de jaune, le curseur prend différentes formes pour ce qui est du système de déplacement. Lorsqu'il se présente sous l'aspect d'un écran avec une flèche rouge, cela permet de déplacer votre personnage en changeant l'angle de caméra. Lorsqu'il prend la forme d'un cercle avec 4 flèches rouges, cela permet d'entrer ou de sortir d'un endroit. Enfin, l'icône de la loupe permet d'"observer" et un clic droit change le curseur en engrenages, ce qui vous permet d' "utiliser". Une option très pratique vous offre d'ailleurs la possibilité de ne rien manquer de tout ce que vous pouvez observer à l'écran. En effet, en gardant le doigt appuyé sur cette touche, vous ferez apparaître les points importants à examiner. Utilisez donc cette commande si jamais vous ne trouvez pas un objet ou emplacement cité dans cette solution... C'est très, voire trop pratique...

Prologue - Murmures du passé

Suite à la conversation téléphonique avec Warren, observez les objets sur la table basse, notamment la pile de livres pour récupérer à proximité de celle-ci votre téléphone portable. Dirigez-vous ensuite vers votre fax pour vous emparer de la montre, puis allez jeter un oeil au fond de la pièce. A l'aide de la touche espace, repérez au bas de l'étagère la "pile de trucs" pour récupérer votre passeport. Votre téléphone sonne et vous êtes alors contraint de rejoindre Londres car on vous annonce que vous êtes en danger de mort.

Chapitre 1 - L'entraînement du chevalier

Après votre discussion avec le commissaire, vous voici en bas de l'immeuble de votre oncle. Engagez alors la conversation avec les policiers, puis après avoir épuisé les dialogues, pénétrez dans le bâtiment. Il faut vous rendre au deuxième étage, dans l'appartement n°5. En vous déplaçant dans la pièce, de nombreuses choses peuvent être observées, et notamment le piano, l'horloge ancienne, la petite statue équestre sur le secrétaire, puis les livres situés face au piano, et sur lesquels vous trouverez un plan de Londres en cliquant avec l'icône des engrenages. Une séquence se déclenche ensuite où Coletti vous menacera avec son arme mais Kat McKendal viendra à votre secours et engagera ensuite une discussion avec vous. Suite à celle-ci, vous devez fouiller à nouveau les lieux pour glaner des indices. Observez à nouveau l'horloge pour constater qu'elle est bloquée sur 10h10. Faites ensuite face à la bibliothèque pour remarquer les livres en désordre. Une phrase à ce sujet s'ajoute alors à votre bloc-notes. Allez ensuite dans la chambre en passant par la porte située à droite de l'horloge, puis observez l'objet mystérieux au-dessus de la vieille télévision. Celui-ci s'ajoute à l'inventaire. On se doute bien que cet objet est lié à la série de livres en désordre, donc cliquez sur "Série de livres" dans votre bloc-notes. Faites glisser la phrase sur l' "engin mystérieux" dans votre inventaire, au bas de l'écran. Il vous faut alors entrer les chiffres romains dans le même ordre que celui des livres de la bibliothèque, qui est donc : VI, IX, I, X, III. Cliquez ensuite sur le côté gauche de l'objet et vous trouverez à l'intérieur un morceau de parchemin. Vous voici maintenant dans la peau de Kat, qui se trouve dans le garage. Déplacez-vous de sorte à observer le mur face à la moto, puis cliquez sur l' "étincelle". Emparez-vous alors des clés de la moto de Frank. Observez la séquence.

Chapitre 2 - Fourbir ses armes

Après les différentes séquences mettant en scène Coletti, le père de Kat et Damien (qui vous remettra un communicateur), vous vous retrouvez chez Robert qui va vous confectionner un faux passeport une fois que vous lui aurez amené une photo. Il vous suggère alors d'aller au Photomaton non loin de là. Sortez donc de la pièce pour vous retrouver dans la rue et allez examiner la grille d'égout quelques mètres devant vous. Jetez-y un oeil à nouveau pour zoomer sur celle-ci et découvrir une pièce que vous ne pourrez atteindre pour le moment. Mais celle-ci sera nécessaire pour utiliser le Photomaton. Continuez alors sur la droite et remarquez la fontaine d'eau potable à l'angle de la rue. Poursuivez pour atteindre le fameux Photomaton et discutez avec le vagabond ivre. Epuisez tous les dialogues pour conclure que vous devriez lui donner quelque chose à boire pour que celui-ci soit plus aimable. Jetez un oeil au sol à sa droite pour trouver un verre brisé, puis une bouteille entière que vous devrez ajouter à l'inventaire. Dans la carcasse de voiture sur votre droite, en y regardant à deux fois, vous pourrez récupérer une figurine religieuse magnétique. Poursuivez ensuite le long de cette rue qui tourne sur la droite pour aller fouiner dans le vieux frigo à l'entrée du petit terrain abandonné et y trouver un Esquimau. Dans les buissons en bas à droite de l'écran de jeu, récupérez le pot de yaourt. Il n'est pas nécessaire de s'attarder sur le reste du décor, donc continuez plutôt à gauche et gagnez le bout de la rue pour atteindre une flaque et l'observer deux fois afin de ramasser le bout de lacet. Vous avez maintenant le nécessaire pour récupérer la pièce située sous la grille d'égout. Rejoignez donc cette dernière en continuant à longer la rue à gauche de l'écran et vous y êtes (allez bien en haut à gauche de l'écran et vous retrouverez le même plan de caméra proposé en sortant de chez Robert).

Dans l'inventaire, associez le bout de lacet à la figurine magnétique pour obtenir une canne à pêche primitive. Observez une fois la plaque d'égout pour zoomer dessus, puis utilisez votre canne à pêche sur la pièce et vous voici riche ! Dirigez-vous vers la fontaine d'eau pour y remplir la bouteille. En y ajoutant l'Esquimau puis ensuite le yaourt, vous obtenez une mixture digne d'un grand cru qu'il va vous falloir donner à l'ivrogne. Celui-ci vous libère la place et vous pourrez faire vos photos après avoir cliqué avec la pièce sur le Photomaton. Retournez maintenant chez Robert pour lui donner les photos. Vous voici dans la peau de Kat. Jetez un oeil à l'abri de jardin puis ramassez les gants au sol devant la porte. Vous pouvez voir des roses grimpantes le long du mur derrière l'abri. Cliquez donc sur celles-ci avec les gants pour que Kat grimpe et se retrouve dans la maison. Elle doit mettre la main sur son faux passeport et son appareil photo numérique. Avancez alors pour prendre les escaliers à gauche de l'écran. Entrez ensuite dans la pièce de droite et avancez pour changer de plan, afin de pouvoir examiner les papiers sur le bureau à droite de l'écran. Vous trouvez le faux passeport. Sortez maintenant de la pièce pour aller dans celle d'en face. Avancez à gauche de l'écran pour changer de plan et dirigez-vous vers le canapé rouge pour trouver l'appareil photo (après avoir cliqué sur le canapé avec l'icône des engrenages). Retour automatique chez Robert, vous n'avez plus qu'à suivre les séquences.

Chapitre 3 - Imago Sanctissimus

Vous voici tout d'abord dans la peau de Damien. Entrez dans le bâtiment pour rejoindre l'appartement de Frank, puis cliquez sur le nouvel ordinateur portable qui se trouve sur le bureau. Un mot de passe est requis et Damien suggère alors de demander de l'aide à Jo. Faites donc glisser la nouvelle phrase qui s'est ajoutée dans le bloc-notes vers le communicateur de l'inventaire. Sur l'écran du communicateur, cliquez ensuite sur l'icône d'enveloppe située à gauche du message que Damien va envoyer, puis choisissez "Jo", en bas à gauche. Vous obtenez une réponse immédiatement, mais celle-ci est négative (quittez l'écran du communicateur à l'aide de la touche On/Off). Prenez alors la clé USB de votre inventaire pour l'insérer dans l'ordinateur portable. La phrase "Liste de livres" s'ajoute au bloc-notes. Faites glisser celle-ci sur le communicateur de l'inventaire, comme précédemment, puis dirigez l'icône de l'enveloppe de la seconde phrase sur Kat.

Vous dirigez maintenant Jo qui se trouve lui à l'aérodrome. Cliquez deux fois sur la planche de bois qui est contre le grillage, puis une troisième fois avec l'icône des engrenages pour pouvoir pénétrer dans la zone. Rejoignez le hangar à gauche pour parler à Alan qui se trouve sur la droite, lorsque vous faites face à l'avion. Epuisez les dialogues et montrez-lui le faux passeport en guise de preuve de votre bonne foi. Dites-lui la vérité, que vous souhaitez rejoindre Chartres et parlez-lui de la bougie (où peut-on la trouver ? Où sont les voleurs ?). Mettez fin à la conversation, puis regardez à l'intérieur de la poubelle de droite pour y trouver un bidon d'ammoniaque. Jetez ensuite un oeil à votre plan de Londres pour cliquer sur l'appartement de Damien. Dirigez-vous à gauche de l'écran pour vous trouver face à ce fameux Pub. Il est fermé, mais peu importe, c'est l'enseigne située à droite de la porte qui nous intéresse. Observez celle-ci puis cliquez au centre pour récupérer la bougie. Retour au hangar via votre plan de Londres pour la donner à

Alan.

Vous voici maintenant dans la peau de Kat et vous devez tout de suite cliquer sur votre communicateur en haut à gauche pour recevoir la liste de livres envoyée par Damien. Celle-ci s'ajoute au bloc-notes et il vous faut maintenant pénétrer dans la bibliothèque à gauche de l'écran. Parlez au bibliothécaire pour lui demander de s'occuper de vos titres de livres, mais il refusera de le faire avant demain. Insistez en lui disant que vous avez besoin de ces livres tout de suite, demandez à chercher vous-même en utilisant l'échelle, mais cela sera en vain. Coupez court à la conversation en lui disant que vous reviendrez, puis allez sur la droite de la pièce. Observez le tas de livres au sol sur votre gauche puis faites-la tomber (icône des engrenages) pour tenter de distraire le bibliothécaire, mais cela ne prend pas. Qu'à cela ne tienne, allez observer l'extincteur sur la droite puis utilisez-le. Ça y est, la voie est libre, vous pouvez jeter un oeil à la bibliothèque. Une fois en face, utilisez la barre d'espace pour trouver facilement les trois livres que recherche Kat. Servez-vous de l'icône des engrenages pour ajouter chaque livre à votre inventaire. Retour chez Damien. Il ne reste plus qu'à suivre les séquences pour passer au chapitre suivant.

Chapitre 4 - Souvenirs de Chartres

Après avoir visionné ce qu'il est advenu de Damien sur votre communicateur qui s'est mis à sonner, allez donc ramasser la boîte de conserve au sol à droite du kiosque. Regardez la cabine téléphonique pour constater que la porte est bloquée, puis dirigez-vous sur la gauche pour observer la fontaine et ramasser un préservatif à proximité de celle-ci. Jetez également un oeil sur le banc pour trouver un journal et l'ajouter à l'inventaire. Allez maintenant tout au fond à gauche pour observer les travaux par deux fois, et ainsi récupérer une barre de fer. Vous pourrez l'utiliser sur la cabine téléphonique après avoir observé cette dernière une première fois. Suite à votre appel, la carte téléphonique s'ajoute à l'inventaire. Changez de plan et dirigez-vous cette fois en haut de l'écran pour passer derrière la statue de cheval et observer une autre statue dans un coin. Vous trouvez un caillou au pied de celle-ci, à ajouter dans l'inventaire. Tentez de lire le message sur la colonne mais c'est illisible. Utilisez donc dessus la boîte de conserve qui contient de la sauce tomate puis ajoutez-y le journal pour faire apparaître une inscription en latin. Prenez maintenant votre téléphone portable et cliquez avec celui-ci sur le journal qui contient ce texte en latin et une nouvelle phrase concernant celui-ci sera ajoutée au bloc-notes. Prenez cette phrase et cliquez sur votre communicateur pour l'envoyer à Kat (faites glisser l'icône de l'enveloppe vers Kat, comme précédemment).

Vous dirigez Kat et il vous faut lire le message reçu sur le communicateur. Allez ensuite parler aux enfants et épuisez tous les dialogues. Vous apprenez que l'on peut rentrer dans la cathédrale par une fenêtre qui s'ouvre facilement. L'info s'est ajoutée au bloc-notes et il vous faut la transmettre à Jo en la faisant glisser sur votre communicateur et en lui envoyant, comme d'habitude. Il n'est plus nécessaire de contrôler Kat pour le moment, donc repassez plutôt du côté de Jo, en cliquant sur son portrait en haut à droite de l'écran.

Lisez le message de Kat et regardez deux fois la fenêtre de la cathédrale, qui se trouve à gauche de la statue. Utilisez alors le bâton d'Esquimau sur celle-ci pour entrer, mais il y a un problème : trop de lumière, donc trop de risques de se faire repérer. La solution est d'associer le préservatif avec le caillou et d'envoyer le tout sur le lampadaire situé en face de la fenêtre. Vous pouvez maintenant entrer dans la cathédrale en utilisant le bâton d'Esquimau sur la fenêtre. Allez observer la boîte sur l'autel qui se situe en face des rangées de chaises. En changeant de plan vous constaterez qu'elle contient la robe de Marie. Le prêtre vous surprend et vous devez épuiser tous les dialogues avant de ressortir automatiquement de la cathédrale. Surprise...

Chapitre 5 - Le mystère dévoilé

Vous vous retrouvez à Rome dans la peau de Kat. Avancez jusqu'aux colonnes recouvertes de rouge à droite de la cathédrale, puis parlez au concierge. Insistez pour qu'il finisse par vous laisser entrer, puis allez observer la fresque de "L'incendie du Borgo", dans la quatrième pièce du musée. Faites glisser sur le pape représenté sur cette fresque la "phrase mystérieuse" de votre bloc-notes. Quittez l'écran de la fresque puis changez de plan en cliquant à droite de Kat. Vous pourrez trouver un trou dans le mur près de la porte en bois. Insérez-y votre allumette pour récupérer au final un cylindre magnétique. Retournez voir le concierge pour lui parler et il vous indiquera la Villa Palombara. Une marque rouge indiquant l'emplacement de la "Porte magique" s'ajoute alors sur le plan de Rome et vous devez vous y rendre. Avancez sur la droite pour observer la porte alchimique et l'architrave en hauteur. Placez au centre du cercle de ce dernier le cylindre magnétique pour récupérer finalement un petit cône magnétique. Regardez à nouveau l'architrave et

placez votre plan de Rome sur la flèche.

Kat trace alors une direction avec son rouge à lèvres mais il lui faut être plus précise. Associez donc votre guide touristique à votre plan de Rome pour avoir le lieu exact : le Panthéon. Rendez-vous y puis parlez au carabinier qui vous refusera l'accès. Epuisez les dialogues pour qu'une nouvelle phrase s'ajoute dans le bloc-notes et retournez alors à l'entrée du musée de la place Saint-Pierre pour aller présenter cette phrase au gentil concierge. Celui-ci vous permettra de rentrer dans le Panthéon. Une fois à l'intérieur, avancez vers la droite de l'écran pour changer de plan et allez observer par deux fois le cercueil d'Humbert 1er et de Marguerite de Savoie. Vous pourrez alors trouver le trou dans lequel il faut placer le petit cône magnétique, ce qui vous donnera une pyramide magnétique. Une trappe s'ouvre au sol et Kat y descend automatiquement. Allez au centre de la pièce puis gagnez la salle du rayon de lumière. Placez-vous face à l'autel au-dessus duquel brille une lumière bleue puis observez-le de plus près. Insérez la pyramide magnétique dans le trou. Vous voici maintenant devant un panneau de contrôle sur lequel se trouvent 7 cristaux bleus qui contrôlent chacun un miroir. Cliquez dans l'ordre sur le cristal le plus à droite, puis sur celui qui se trouve le plus près au-dessous. Cliquez ensuite sur le cristal le plus à gauche et enfin sur celui qui se trouve aussi le plus près au-dessous. Une séquence se déclenche et Kat sera prise sur le fait.

Retour dans la peau de Jo. Cliquez sur votre communicateur pour recevoir la photo de Kat et utilisez votre plan de Londres pour vous rendre chez Damien. En haut des marches, la femme de ménage refusera de vous laisser passer. Allez donc dans le pub d'à côté pour finalement récupérer un pot de moutarde périmé en discutant avec le barman. Retournez au niveau de la femme de ménage, puis montez encore d'un étage pour verser la moutarde sur le sol brillant (changez de plan pour verser la moutarde à l'endroit indiqué par "sol brillant") et redescendez alerter la gardienne. La voie est libre pour entrer chez Damien. Récupérez le morceau de la robe de Marie au niveau du bureau, puis passez dans la chambre de Damien, dans la partie gauche de l'appartement (enfin tout dépend des plans de caméra, mais la chambre se trouve facilement ^^). A droite du lit, vous pourrez récupérer un thermomètre sur la petite bibliothèque. Gagnez le coin de la pièce pour ramasser sous la chaise rouge une boîte à biscuits vide. Rendez-vous maintenant chez Arthur McKendal en utilisant votre plan. Après avoir franchi la porte d'entrée, allez dans la pièce à gauche de l'écran, puis cliquez vers la gauche pour changer de plan et parler à Arthur. Evoquez tous les sujets de conversation puis remettez-lui le morceau de la robe de Marie et ce dernier vous donnera une clé médiévale. Vous ouvrez finalement la consigne de votre oncle avec Twinings et trouvez une vieille montre qui ne marche pas. Retournez donc chez Franck après avoir quitté le commissaire.

Sortez du garage puis montez les escaliers, et une fois chez votre oncle, cliquez sur la phrase du bloc-notes à propos de l'horloge de Franck toujours arrêtée et glissez-la sur la deuxième montre à gousset. Observez les deux montres en votre possession pour que la phrase "Je pourrais essayer de mettre l'horloge sur 5h55" s'ajoute au bloc-notes. Faites maintenant face à la vieille horloge et cliquez une nouvelle fois pour avoir un plan rapproché, puis glissez-y enfin cette phrase. Un tiroir s'ouvre à vos pieds et vous récupérez un petit sabre. Regardez la petite statue équestre sur le secrétaire pour y ajouter ce petit sabre et vous obtenez une partition.
Observez le piano à droite du secrétaire et ajoutez le petit bout de partition sur celle du piano : cela ouvre un tiroir qui détient le médaillon légendaire "Imago Sanctissimus". Suite à l'appel d'Arthur, vous vous retrouvez à l'aéroport. Rangez alors le chariot afin de récupérer la pièce de monnaie. Allez ensuite vous prendre une boisson au distributeur de droite, puis récupérez le crayon sur le comptoir de gauche. En route pour Venise !

Entrez dans le palais des Doges en passant sous l'arche puis avancez à gauche de l'écran pour observer le puits. Parlez à la restauratrice, mais bien sûr l'accès au puits vous sera refusé et il vous faudra distraire la jeune femme. Sur son établi, prenez du papier de verre à droite et observez le pot de plâtre. Donnez votre boisson à la restauratrice et ajoutez le papier de verre au crayon. Enfin, versez la poussière de crayon dans le pot de plâtre. Vous pouvez maintenant descendre dans le puits. Une fois en bas, dirigez-vous à droite de l'image pour observer une pierre avec un petit trou, dans lequel vous devez insérer le passe-partout remis par Arthur. Un panneau avec des engrenages à insérer apparaît alors. Placez les engrenages du plus grand au plus petit en partant de la gauche, puis appuyez sur le petit bouton lumineux du dessus. Un passage secret s'ouvre et il vous faut avancer jusqu'à vous trouver devant des pierres rondes au sol. 5 petites pierres sont à actionner dans le bon ordre. Appuyez donc sur les 3ème, 4ème et 5ème pierres en partant de la gauche et vous pourrez accéder au codex. Traversez donc pour aller ramasser ce dernier sur le piédestal.

Vous voici de retour chez Arthur, avec qui il faut engager une conversation. Celui-ci vous révèle que pour pouvoir lire les

inscriptions de la robe, un mélange d'eau, d'ammoniaque et de mercure est requis, dans cet ordre précis. Pour trouver un point d'eau, rendez-vous à Brixton, chez Robert, pour aller remplir la boîte de biscuits vide au niveau de la fontaine qui fait l'angle. Versez ensuite l'ammoniaque (petit bidon) dans la boîte et ajoutez enfin le thermomètre. Trempez le morceau de parchemin pour faire apparaître la première partie de l'indice laissé par Franck. Prenez la phrase "Deuxième moitié de l'indice" dans votre bloc-notes pour la faire glisser sur ce même morceau de parchemin et vous obtenez alors la phrase "Indice complet que Franck a laissé sur Marie". Retour chez Arthur pour lui présenter cette phrase. C'est ainsi que se clôture le 5ème chapitre, vous n'avez plus qu'à suivre les séquences.

Chapitre 6 - Ombres au clair de lune

Vous êtes sur un échafaudage et un vilain moine monte la garde en bas. Emparez-vous du bâton à gauche de l'échafaudage et cliquez avec sur le moine. Hop ! Bon débarras. Une fois dans le bâtiment, cliquez pour vous déplacer sur la gauche de l'écran et trouvez une boîte à outils, dans laquelle vous récupérerez de l'huile de moteur et une clé universelle. Revenez sur vos pas, puis passez cette fois la petite arche sur votre gauche. Passez ensuite la grande porte sur votre gauche et allez sur votre droite, pour jeter un oeil au trou à côté de la porte (utilisez la barre d'espace pour le situer, ce trou sera utile dans quelques instants) et franchir ensuite cette dernière. Allez à l'entrée de la porte de droite pour apercevoir Kat et ses ravisseurs. Revenez au niveau de la grande porte et changez de plan pour vous trouver face au mur et apercevoir une vis et un câble de métal. Utilisez sur la vis l'huile de moteur et la clé universelle. Sortez avec Kat et allez vous placer face au trou que vous aviez aperçu près de la porte, pour y insérer l'Imago Sanctissimus. Suite à la séquence, avancez toujours à droite de l'image et lorsque vous faites face au portail, insérez à nouveau l'Imago Sanctissimus dans le trou de la fontaine étrange de gauche. Vous n'avez plus qu'à suivre le dénouement de toute cette histoire.

La Momie

© Hip Interactive 2004

CHEAT MODE

Appuyez sur la touche Echap pour mettre le jeu en pause. Choisissez ensuite "Replay Level" et l'option "Bonus Game Mode". Entrez ensuite les codes suivants.

DSDAWSAS	Munitions infinies
SDWWADSA	Energie infinie
WAWDDSSA	Toutes les armes
WWSWDAAD	Vies infinies

La Reine du Nil : Cléopâtre

© Sierra / Breakaway 2000

INSECTES !

Si vous êtes trop ennuyés par les insectes, placez les petites statues de l'option "Beautification" près de l'endroit pour vous en débarrasser.

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur CTRL + ALT + C et entrez les codes suivants. Attention à bien respecter les majuscules et les minuscules.

Big Dave	Détruire les industries
Bird Of Prey	Moins de commerce
Bounty	Bonne inondation
Cat Fight	Détruire plusieurs maisons prestigieuses
Cat Nip	Maisons et bazars remplis
Esektet	Diminuer votre niveau de royaume (culte de Râ)
Life From Death	Double récolte
Fury Of Seth	Détruire tous les bateaux de guerre
Grenow	Détruire les stocks
Help Homeless	Rajoutez des sans abris à votre population
Hippo Stomp	Ville attaquée par des hippopotames
Kitty Litter	Fléau sur la ville
Living Large	Les maisons deviennent des résidences
Meow	Festival des Dieux
Mesektet	Diminuer le classement du royaume
Mockattack1	L'ennemi attaque par la terre
Mockattack2	L'ennemi attaque par la mer
Mummys Curse	Mauvaise inondation
Noble Died	Stock max
Pharoahs Glory	Plus d'exportations
Pharoahs Tomb	Passage au niveau suivant
Seth Strikes	Protection des soldats
Side Show	Plus d'hippopotames
Spirit Of Typhon	Protection contre les envahisseurs
Supreme Craftsman	Stocks plus important
Sun Disk	Augmenter le classsement du royaume
Treasure Chest	1000 Debens
Typhonian Relief	Unités protégées (sélectionner l'unité avant)
Underworld	Détruire les fermes

STYLES DE STATUES SUPPLÉMENTAIRES

Pour obtenir des styles de statues autres que ceux qui apparaissent d'habitude, opérez une rotation en appuyant sur la touche R du clavier avant de placer la statue. Vous verrez alors trois autres styles apparaître, disponibles dans toutes les orientations. Cela est valable pour les trois tailles de statues.

La Somme de toutes les Peurs

© Ubisoft / Red Storm 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur ENTER en cours de jeu et entez l'un des codes suivants :

AMMO	Munitions illimitées
GOD	Suicide
REFILL	?
RUN	Courir plus vite
SHADOW	Invisibilité
SUPERMAN	God Mode
TEAMSHADOW	Invisibilité pour l'équipe
TEAMSUPERMAN	God Mode pour l'équipe

Là-Haut

© THQ / Asobo Studio 2009

CODES DE TRICHE (ABC)

En plus des codes de triche que vous pouvez acheter dans la section dédiée à l'aide des points accumulés dans le jeu, il existe 4 codes à saisir pour débloquer de nouvelles fonctions bonus. Après avoir entré les codes souhaités (voir la liste ci-dessous), lancez votre partie et mettez le jeu en pause. Choisissez l'option Codes et activez-les.

AVIATORGOGGLES	Lunettes d'aviateur
BALLOONPARTY	Ballons multicolores
BUTTERFLY	Attirer les papillons
CARLHEAVYWEIGHT	Bascules pour sauter

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Atterrissage forcé

Après la scène cinématique durant laquelle vous rencontrez Russel, vous devez rattraper la maison qui s'envole dans les airs. Pour cela, suivez le chemin du conduit et lisez les instructions qui apparaissent à l'écran. Approchez-vous du rebord et poussez le bloc de pierre pour libérer le passage. Ensuite, sautez sur les plates-formes qui sont sur l'eau et ramassez la plante qui permet de soigner les blessures.

A présent, sautez en vous dirigeant vers le nord et suivez le chemin. Après la courte scène, utilisez Russel pour vous approcher du papillon volant et l'attraper. Descendez les grandes marches, repérez le bloc de pierre qui est à gauche et interagissez avec. Ramassez, ou écrasez, les insectes qui apparaissent et poursuivez à droite. Approchez-vous du rebord et sautez afin que Carl puisse utiliser sa canne et grimper. Ensuite, tournez-vous et aidez Russel à monter.

Maintenant, avancez vers le nord et sautez par-dessus les plantes épineuses. Avancez légèrement, sautez sur le rebord de droite et faites monter Russel. Ensuite, interagissez avec le tronc d'arbre se trouvant à droite et écrasez les insectes. Poursuivez à gauche, sautez depuis le rebord et accrochez-vous à la corde. Bondissez et atteignez l'autre bord. Ramassez un papillon se trouvant sur la plateforme qui se trouve au sud de votre position puis poursuivez le chemin en prenant à gauche.

Descendez les marches, saisissez un autre papillon puis approchez-vous du rebord par le coté nord. Sautez et agrippez-vous à la corde puis balancez-vous pour atteindre le côté opposé. Suivez le chemin jusqu'à la bifurcation et allez d'abord vers le sud. Sautez sur la plateforme qui est sur l'eau, ramassez la seconde photo et rebroussez chemin. Suivez maintenant le chemin qui mène au nord.

Après la scène cinématique, sautez sur la balançoire et propulsez Russel de l'autre côté. Ensuite, utilisez Russel et poussez le bloc de pierre se trouvant à proximité. Une fois que Carl est remonté, poursuivez. Sautez sur les plates-formes et les planches se trouvant sur l'eau et atteignez ainsi la zone suivante.

Maintenant, suivez le chemin de droite et sautez sur les plates-formes aquatiques. Repérez une troisième photo (au nord) et récupérez-la. Ensuite, prenez à droite et sautez par-dessus des plantes épineuses. Descendez les marches, approchez-vous de la caisse et déplacez-la à gauche. Sautez dessus et utilisez la canne de Carl pour vous accrocher

au rebord puis remontez Russel.

Prenez à gauche, descendez les marches et sautez depuis le rebord pour vous accrocher à la branche. Balancez-vous et sautez de l'autre côté. Faites la même chose à nouveau et sautez sur la première branche. Attendez que le second personnage s'accroche à vos pieds et envoyez-le sur la seconde branche. Continuez ainsi jusqu'à pour atteindre la terre ferme.

Sautez sur la corde, balancez-vous et atteignez le côté opposé. Suivez le chemin qui mène vers le nord, placez Russel sur le socle de pierre pour qu'il fasse la courte échelle pour que Carl puisse sauter sur le rebord. Ensuite, utilisez ce dernier et poussez la caisse pour permettre à Russel de monter.

Poursuivez au nord, descendez les marches et sautez sur les plates-formes qui sont sur l'eau. Récupérez la photo sur la dernière plateforme, poussez le tronc d'arbre et écrasez les insectes. Descendez les marches, prenez un fruit si vous êtes blessé et approchez-vous du dispositif suivant. D'abord, utilisez Russel comme courte échelle et faites monter Carl sur le rocher à droite. Ensuite, placez Russel sur le côté gauche de la balançoire et propulsez-le grâce à Carl. Enfin, utilisez Russel et poussez le bloc de pierre qui se trouve en haut. Une fois que Carl est monté, avancez sur le chemin. Descendez les marches, sautez par-dessus les plantes épineuses et achevez ainsi ce chapitre

Chapitre 2 : Equipiers Rameurs

Après la scène cinématique, vous êtes sur un fleuve et vous devez éviter les obstacles et ramer sans vous arrêter jusqu'à la fin. D'abord, accélérez et contournez les plates-formes qui sont sur l'eau. Ensuite, avancez et faites attention aux deux crocodiles qui se trouvent dans un petit lac. Poursuivez votre chemin et évitez les deux qui sont sur les deux côtés du fleuve.

Ensuite, remontez une petite pente et fuyez trois reptiles qui rôdent dans un autre petit lac. Avancez dans le fleuve et passez entre les deux prochains. Ensuite, faufilez-vous entre les obstacles et passez de nouveau au milieu de plusieurs crocodiles étalés sur les côtés du fleuve.

Maintenant, faites attention aux singes qui lancent des noix de coco. Mettez-vous à couvert derrière les rochers puis ramez jusqu'à la zone suivante. Lorsque vous arrivez près du grand alligator, tournez autour de la plateforme pour l'attirer puis fuyez. Enfin, continuez à avancer, évitez les reptiles qui sont des deux côtés du fleuve et remontez jusqu'à la fin.

Chapitre 3 : Bienvenue dans la jungle

Une fois sur la terre ferme, attrapez le papillon et suivez le chemin vers le nord. Faites attention aux plantes carnivores et évitez de marcher dessus. Si vous êtes pris dans une plante carnivore, appuyez su la touche de saut de façon répétée pour vous libérer.

Avancez jusqu'à la chute d'eau et prenez la photo en chemin. Récupérez un papillon et approchez-vous du rebord de droite. Sortez le miroir de Russel, orientez le réticule vers le serpent et éliminez-le. Sautez sur les plates-formes qui sont sur l'eau, récupérez une autre photo et utilisez la corde suspendue pour atteindre la rive.

A présent, utilisez le sonotone de Carl et faites fuir les porcs-épics. Récupérez la photo à droite, écrasez les bêtes puis sautez sur les plates-formes suivantes. Secouez l'arbre pour ramasser les fruits, sautez sur le rocher qui se trouve à gauche de l'arbre puis faites monter Russel. Sautez sur les plates-formes de gauche, récupérez le papillon puis sautez à gauche.

Maintenant, grimpez à la montagne et allez à gauche. Après la courte scène, sortez votre corde et déplacez-vous vers la gauche afin de ramener Carl sur le rebord. Ne vous approchez pas des plantes épineuses et dirigez-le vers le haut, vers la gauche, vers le bas puis vers le haut.

Continuez à gauche, sautez sur la plateforme puis sur la branche. Balancez-vous, sautez et atteignez le côté gauche de la chute. Descendez par les grands rebords, avancez à droite et atteignez une autre branche. Balancez-vous, rejoignez

l'autre côté et marchez sur la corde. Descendez par les rochers, atteignez une grande plateforme et approchez-vous du tronc d'arbre. Déplacer le tronc, évitez les trois racines et faites avancer Russel. Refaites la même opération avec Carl et faites attention à la chauve-souris qui passe au milieu du tronc.

A présent, suivez le chemin qui mène vers le nord puis allez à gauche et remontez une courte pente. Récupérez un papillon en chemin puis rejoignez la balançoire. D'abord, faites la courte échelle pour que Carl puisse grimper sur la plateforme de droite puis placez-le sur le côté gauche de la balançoire. Puis, prenez la photo et sautez pour propulser Russel vers le haut (un peu à gauche). Par la suite, utilisez ce dernier pour pousser la caisse et ainsi faire remonter Carl. Traversez en marchant sur les cordes, écrasez les insectes et prenez la photo. Enfin, marchez sur une dernière corde et atteignez ainsi la maison.

Chapitre 4 : Pièges dans la jungle

Après la scène cinématique, avancez le long du chemin et faites attention aux chinens qui approchent. Utilisez le sonotone de Carl, ou le miroir de Russel, et battez-les. Projetez-les dans l'eau, ou obligez-les à reculer jusqu'au piège. Poursuivez à droite, utilisez Carl pour sauter sur la plateforme de droite puis aidez Russel à remonter.

Ensuite, sautez sur la plateforme se trouvant juste à droite, prenez la photo et retournez. Sautez en direction du nord, utilisez le sonotone pour faire fuir les porcs-épics et avancez. Faites gaffe aux projectiles que le singe vous lance, utilisez le miroir de Russel et aveuglez-le. Traversez via les planches, couvrez-vous derrière le mur de pierre lorsqu'il lance les projectiles puis courez jusqu'au côté opposée.

A présent, utilisez le sonotone sur les porcs-épics et écrasez les insectes. Avancez tout droit et traversez le vide en passant sur le tronc d'arbre. Evitez les racines du tronc et faites avancer le personnage jusqu'à l'autre côté. Ensuite, faites la même chose avec le second personnage et faites attention aux chauves-souris.

Avancez, utilisez Carl et grimpez sur les plates-formes de droite. Récupérez une photo puis descendez. Poursuivez le chemin vers le nord, récupérez le papillon (à gauche) puis avancez vers la droite. Repoussez les porcs-épics, sautez et chassez le chien. Avancez, utilisez le miroir de Russel et aveuglez le singe. Couvrez-vous derrière les piliers, aveuglez le singe et courez à gauche jusqu'à ce que vous échappiez à ses attaques.

A présent, traversez le long de la corde et utilisez le sonotone pour chasser les porcs-épics. Ensuite, chassez le chien qui se trouve près du levier, prenez la photo dans la cage puis activez le levier. Utilisez Carl pour monter au-dessus de la cage, utilisez la canne pour aider Russel à remonter puis avancez en direction du nord.

Chapitre 5 : Une bécasse prise au piège

Avancez d'abord vers le sud-est, écrasez les insectes et repartez à gauche. Utilisez le miroir pour anéantir le serpent, sautez sur les plates-formes et utilisez les cordes pour traverser. Achevez un autre serpent, avancez et utilisez la courte corde suspendue pour atteindre l'autre côté du vide. Poursuivez le chemin, attendez que Carl sorte la lanterne pour allumer la cave et traversez-la. Une fois que vous êtes de l'autre côté de la cave, sautez sur la plateforme mobile et sautez rapidement à gauche avant qu'elle ne tombe.

Ecrasez quelques insectes, sautez sur la plateforme de gauche et utilisez la canne pour faire monter Russel. Avancez et accédez à l'entrée (à droite). Après la courte scène, mettez-vous à deux et poussez la grande caisse vers le fond. Sautez sur la caisse, prenez la photo puis revenez et entrez dans la grotte.

Montez la pente et sautez. Avancez à gauche, sautez et accrochez-vous à la branche. Attendez que la plateforme mobile émerge de l'eau, sautes dessus puis atteignez la plateforme suivante. Utilisez Russel pour faire la courte échelle et sautez sur la plateforme puis prenez la photo. Ensuite, utilisez le miroir de Russel et chassez les chauves-souris. Incarnez Carl, accrochez-vous à la corde et sautez vers la gauche. Poussez la caisse en bois, utilisez la canne pour remonter Russel et utilisez de nouveau le miroir de ce dernier pour achever le serpent.

Entrez dans la grotte, récupérez le papillon et sortez de l'autre côté. Escaladez la pente, descendez sur la passerelle inférieure et remontez la pente. Prenez la photo en chemin et continuez à avancer. Lorsque le rocher tombe de la

montagne, rebroussez chemin, courez et cachez-vous près de la plante. Remontez la pente à nouveau et récupérez une photo près de la cachette de la grenouille. Utilisez le miroir de Russel, achevez le serpent puis utilisez la corde suspendue pour traverser. Continuez à avancer et prenez à gauche. Approchez-vous de la plateforme qui se trouve près de la balançoire et récupérez le fruit. Descendez et placez le fruit sur le côté droit de la balançoire. Incarnez Carl, montez sur la plateforme de gauche et sautez pour projeter le fruit près des fourmis. Maintenant que les fourmis sont occupées, entrez dans la cave pour clore le chapitre.

Chapitre 6 : Taïaut

Dans ce chapitre, vous incarnez l'oiseau Kevin et vous devez fuir les chiens errants. Pour cela, déplacez le volatile et évitez ainsi les obstacles. Dès que vous en repérez un, sautez pour l'éviter. Si vous heurtez un de ces obstacles, vous perdez un temps précieux et vous risquez d'être rattrapé par les chiens. Traversez donc les chutes d'eau via les planches en bois.

Sautez sur les rebords qui s'effondrent, montez les grandes marches et courez jusqu'au lac. Courez sur les planches et sautez sur les plateformes avant qu'elles ne coulent. Faites attention aux crocodiles, traversez le lac et sautez par-dessus les autres obstacles. Atteignez le chemin montagneux et étroit pour clore ce chapitre.

Chapitre 7 : Embuscade

Dans ce chapitre, vous êtes pris dans une embuscade par des chiens errants. En effet, vous devez utiliser la balançoire comme catapulte et propulser des pierres sur la plateforme qui porte l'ennemi. Utilisez Russel pour placer la pierre sur le coté sud de la balançoire puis utilisez Carl pour monter sur les marches et sautez. Effectuez cette attaque trois fois de suite pour détruire la plateforme. Après chaque lancer, un groupe de chiens errants vous attaque. Utilisez le sonotone de Carl ou le miroir de Russel et projetez-les dans le vide. Une fois que la plateforme du chef des chiens est détruite, le chapitre s'achève.

Chapitre 8 : Retour à la Maison

Ce chapitre est assez simple. En effet, vous n'avez qu'à avancer et sauter d'une plateforme à l'autre. De temps à autre, vous devez effectuer de grands sauts et vous ne devez pas tomber dans le vide. Continuez à sauter jusqu'à ce que vous atteigniez la terre ferme.

Chapitre 9 : La Voix

Dans ce chapitre, dirigez-vous vers le nord, attrapez le papillon et rejoignez Kevin. Approchez-vous de l'oiseau et incarnez-le. Sautez sur les rochers et poussez le plus grand d'entre eux pour créer le passage puis traversez la rivière.

Après la courte scène, allez au sud-ouest de la plateforme et sautez vers la gauche. Ecrasez les insectes, sautez du rebord gauche et accrochez-vous à la corde. Balancez-vous, sautez et accrochez-vous à la branche puis bondissez et atteignez la plateforme suivante. Utilisez Russel comme courte échelle pour faire sauter Carl et placez-le du côté gauche de la balançoire. Une fois qu'il est projeté sur le rocher, sautez sur le rebord du coté sud, ramassez le papillon puis allez vers le nord. Approchez-vous du rebord et sortez la corde. Suivez le chemin de pierre creusé dans la montagne, évitez les plantes épineuses et faites monter Carl.

A présent, utilisez Carl et revenez d'abord à gauche. Récupérez la photo, retournez à droite et ramassez une autre photo. Suivez le chemin, approchez-vous du rebord (à droite) et incarnez Russel. Utilisez le miroir pour chasser les chauves-souris, sautez sur les plates-formes mobiles et atteignez le côté opposé. Poursuivez à droite, récupérez une autre photo et poussez la caisse. Descendez, poussez la caisse vers le nord et utilisez-la pour atteindre la section suivante.

Maintenant, faites attention au tatou et esquivez ses attaques. Le sonotone et le miroir ne sont pas efficaces contre cet adversaire. Approchez-vous du piège (à droite) et utilisez-le pour piéger le tatou . Ensuite, poursuivez à droite, prenez le fruit et utilisez-le pour divertir les fourmis. Poursuivez à droite, récupérez le papillon et approchez-vous du rebord. Utilisez le miroir de Russel pour achever le serpent, sautez sur les rochers et atteignez l'autre côté de la chute d'eau.

Avancez, chassez les porcs-épics et utilisez Carl afin de sauter sur la plateforme rectangulaire qui se trouve à gauche. Poussez la caisse sur les points d'eau pour que Russel puisse sauter sur les plates-formes qui sont au nord. Une fois que Russel atteint le rebord, utilisez-le et avancez jusqu'au levier puis activez-le. Enfin, chassez les porcs-épics, entrez par le passage qui vient de s'ouvrir et avancez jusqu'à ce que le chapitre s'achève.

Chapitre 10 : nouveau Maitre

D'abord, commencez par déplacer le tronc d'arbre à gauche puis déplacez Russel jusqu'à l'autre bout de la zone. Faites la même chose avec le second personnage et évitez les chauves-souris.

Utilisez Russel pour faire la courte échelle et montez sur le rocher puis sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez à droite. Sautez d'une plateforme à l'autre et atteignez une cour. Faites attention au tatou et piégez-le dans les filets. Avancez, utilisez Russel comme courte échelle et montez. Placez Russel sur le côté droit de la balançoire et projetez-le en haut en direction du nord. Ensuite, allez au flanc sud et utilisez la corde pour traverser. Approchez-vous de Kevin, incarnez-le et montez près de Russel. Poussez la caisse à droite, utilisez Carl et Russel et poussez-la de nouveau à droite.

Chassez le chien, sautez sur le rocher et allez à droite. Placez Russel sur le côté droit de la balançoire puis utilisez Carl et grimpez sur les combinaisons rocheuses qui sont au nord avant de sauter. Utilisez Russel, sortez la corde et tirez Carl. Déplacez ce dernier vers le haut puis à droite. Sautez par-dessus les espaces et évitez la chauve-souris. Suivez le chemin, sautez sur la poutre puis remontez. Sautez à droite deux fois et remontez. Récupérez la photo qui est à gauche puis revenez et allez à droite pour achever ce chapitre.

Chapitre 11 : Là où l'eau coule deux fois

Dès que le chapitre commence, avancez puis sautez du rebord vers la gauche. Sautez encore une fois à gauche, approchez-vous du chien et utilisez-le pour ouvrir la porte en acier. Incarnez Doug, engouffrez-vous dans la brèche et activez le levier pour ouvrir la porte.

Entrez, avancez en direction du nord et sautez du rebord. Poursuivez à gauche, balancez-vous sur la corde et sautez à gauche. Grimpez sur les rebords des plates-formes, aidez Russel à remonter et faites attention au tatou. Placez Russel sur le côté droit de la balançoire, grimpez sur le rocher qui est à gauche et sautez. Ensuite, utilisez Russel et sortez la corde. Allez à gauche et sautez, remontez, sautez à droite puis descendez et avancez à droite. Bondissez vers la droite puis remontez en haut jusqu'au rebord.

A présent, récupérez d'abord la photo qui est à gauche puis revenez et allez à droite. Sautez sur le rebord, remontez Russel et traversez via le tronc d'arbre. Ensuite, chassez le chien et grimpez sur le rocher. Faites descendre la cage, faites Grimper Russel au-dessus de la cage et remontez-la. Incarnez Russel, allez à gauche et sortez la corde près du rebord. Suivez les roches et faites monter Carl.

Avancez à gauche, poussez la caisse à droite et utilisez-la pour grimper. Sautez au nord, chassez les chiens et avancez vers le nord à nouveau. Utilisez Russel, grimpez sur le rocher (à gauche), sautez et accrochez-vous au bout de glace qui est à droite. Sautez une autre fois et atteignez ainsi la fin de ce chapitre.

Chapitre 12 : Rafting dans la Rivière

Vous êtes à nouveau sur l'eau et vous devez Ramer jusqu'au début de la rivière. En effet, vous devez remonter cette dernière à contre courant et faire attention aux différents obstacles que vous rencontrez. Evitez d'abord les crocodiles éparpillés des deux côtés. Aussi, vous devez éviter les troncs d'arbres qui risquent de détruire votre embarcation. De temps à autre, faites attention aux tourbillons et contournez-les. Ensuite, fuyez les singes qui vous lancent des noix de coco. Continuez à ramer et descendez les pentes jusqu' à ce que vous aperceviez la maison.

Chapitre 13 : Jamais ! Jamais ! Jamais !

Dans ce chapitre, vous affrontez de nouveau le chef des chiens. Le combat contre cet ennemi se divise en trois phases.

D'abord, attendez que la combinaison rocheuse s'écroule et grimpez sur la plateforme de gauche. Utilisez le club de golf de Carl et lancez des cailloux sur le levier du chien ennemi.

Dans la seconde phase, chassez d'abord les chiens soldats et attendez que la caisse tombe. Poussez-la vers la gauche, utilisez-la pour monter sur la plateforme et lancez des cailloux sur le second levier.

Dans la dernière phase, esquivez d'abord les noix de coco jusqu'à ce qu'un point d'eau apparaisse. Ensuite, placez Carl sur la plateforme mobile et utilisez Russel pour tirer la caisse puis placez-la au-dessus du point d'eau. Incarnez Carl, prenez le club de golf et lancez des cailloux sur le dernier levier.

Chapitre 14 : Elévation

Sautez simplement d'une plateforme à l'autre, utilisez les tourbillons de vent pour remonter et effectuez des sauts planés jusqu'à ce que vous atteignez la terre ferme.

Chapitre 15 : vol au vent

Votre objectif est de transporter la maison jusqu'au bout du canyon. D'abord, suivez les cordes (à droite), récupérez un papillon dans la cave et rebroussez chemin. Ensuite, suivez les cordes (à gauche), attaquez l'oiseau qui porte une photo souvenir et récupérez-la. Enfin, portez la pierre de la maison et avancez vers le milieu. Utilisez le sonotone de Carl et chassez le félin qui bloque le chemin. Montez au niveau supérieur, activez le levier pour descendre la cage, placez la pierre sur cette dernière et activez de nouveau le levier pour remonter la maison.

Ensuite, chassez un autre oiseau (à gauche), prenez la photo et poursuivez à droite. Ramassez un autre papillon, faites attention au tatou et piégez-le dans les filets se trouvant au nord. Continuez jusqu'à la prochaine section et récupérez d'abord la photo sur la plateforme qui est au nord. Ensuite, revenez à la cour et tuez le serpent. Placez la pierre de la maison sur le bout de terre qui est à droite et poussez la caisse sur le point d'eau.

Portez la pierre, avancez à droite et approchez-vous du rebord. Lâchez d'abord la pierre, sautez sur la plateforme qui est au sud et utilisez Russel pour faire la courte échelle pour monter. Approchez-vous de l'oiseau Kevin et incarnez-le. Sautez sur la plateforme du nord, déplacez la première caisse à gauche sur le premier point d'eau et permettez ainsi à Russel d'avancer avec la pierre. Ensuite, déplacez la seconde caisse sur le second point d'eau, incarnez Russel et avancez sur la seconde plateforme. Enfin, déplacez la première caisse sur le dernier point d'eau et franchissez ainsi la chute.

Avancez jusqu'à la section suivante, placez Russel avec la pierre sur le côté droit de la balançoire et lancez-les vers la droite. Ensuite, traversez le long des cordes se trouvant au nord et rejoignez Russel de l'autre côté.

Avancez légèrement et repérez le singe qui vous lance des noix de coco. Allez au sud, chassez le serpent et sautez du rebord. Utilisez Russel pour faire la courte échelle et monter sur la plateforme puis incarnez Russel. Utilisez le miroir pour aveugler le singe, incarnez rapidement Carl et utilisez le club de golf pour lancer des cailloux. Enfin, rebroussez chemin, transportez la pierre et avancez jusqu'au rebord.

A présent, utilisez le miroir de Russel et chassez les chauves-souris. Incarnez Carl, montez sur la balançoire du côté gauche, courez vers le côté droit et sautez sur la plateforme de droite. Utilisez le club de golf et chassez définitivement les chauves-souris. Ensuite, sautez sur la balançoire pour projeter Russel à gauche. Incarnez Russel et sortez la corde. Déplacez Carl le long des rochers, évitez les deux chauves-souris et remontez-le jusqu'au rebord. Poussez la caisse, descendez et transportez le rocher de la maison.

Poursuivez à droite, piégez le tatou dans les filets, chassez le serpent et continuez à avancer. Repérez un autre singe, aveuglez-le grâce au miroir et utilisez rapidement Carl pour lui lancer des cailloux.

Maintenant, prenez le rocher et avancez. Placez-le sur la caisse en bois, pourchassez l'oiseau et emparez-vous de la photo qu'il porte. Ensuite, récupérez une autre photo, au nord de la caisse, puis déplacez celle-ci vers la droite.

Transportez la caisse à droite et relâchez-la. Sautez par-dessus le fossé, approchez-vous de Doug et incarnez-le. Remontez la petite pente à droite et sautez sur la plateforme du nord. Utilisez Russel pour chasser les chauves-souris puis incarnez Doug et sautez à gauche. Entrez par la trappe et poussez la caisse en bois. Enfin, transportez le rocher, chassez le serpent et avancez jusqu'à ce que le chapitre s'achève.

Chapitre 16 : Retrouvailles

D'abord, utilisez Carl, sautez sur les plates-formes et prenez la photo. Incarnez Russel, grillez le serpent avec le miroir et avancez. Sautez sur la branche, balancez-vous et sautez à droite. Pourchassez le petit oiseau, prenez la photo et poursuivez à droite.

Sautez du rebord et agrippez la corde. Balancez-vous et sautez vers le côté opposé. Utilisez le club de golf pour chasser les chauves-souris et permettez ainsi à Russel de passer. Utilisez une autre corde pour traverser, chassez le serpent et approchez-vous de la balançoire. Mettez-vous sur le côté droit de la balançoire, utilisez Russel et escaladez les plates-formes pour rejoindre Kevin. Utilisez ce dernier et descendez par le chemin de Russel. Traversez vers Carl via la passerelle de gauche et sautez sur la balançoire pour propulser Carl.

A présent, poursuivez à gauche et utilisez la corde pour sauter. Faites attention au tatou, utilisez une autre corde pour traverser puis utilisez le club de golf pour chasser les chauves-souris. Suivez le chemin, incarnez Doug et entrez par la trappe. Avancez jusqu'au fond et prenez à droite. Sautez en direction du sud pour rejoindre Russel et mettez-vous à deux pour pousser la caisse.

Maintenant, utilisez Carl et traversez le long de la corde vers la gauche. Chassez d'abord les chauves-souris qui bloquent le chemin de Russel. Pourchassez le petit oiseau, prenez la photo puis continuez. Ensuite, lancez la corde à Carl et déplacez-le le long des pierres jusqu'au rebord inférieur.

Chassez le petit oiseau, récupérez la photo et entrez dans la grotte. Utilisez le miroir de Russel pour chasser le serpent et suivez le chemin. Utilisez le club de golf, chassez les chauves-souris et avancez. Incarnez Russel, prenez le fruit qui se trouve près de l'arbre et placez-le sur le flanc droit de la balançoire. Placez Russel sur la plateforme mobile, utilisez Carl et déplacez la caisse sur le point d'eau. Utilisez Russel et sautez sur la balançoire pour lancer le fruit près des fourmis et ainsi clore le chapitre.

Chapitre 17 : Rapporte !

Suivez le chemin qui mène vers le nord, utilisez le miroir de Russel et chassez les chauves-souris. Avancez, chassez le tigre puis utilisez la corde suspendue pour traverser. Suivez le chemin, chassez les chauves-souris et utilisez une autre corde pour sauter. Marchez sur une autre corde pour passer la rivière et utilisez le tronc pour traverser.

Ensuite, esquivez les attaques du tatou et utilisez le club de golf pour chasser les chauves-souris. Avancez, utilisez la corde suspendue pour traverser et esquivez un deuxième tatou. Chassez le serpent, sautez et suivez le chemin. A la bifurcation, suivez d'abord le chemin gauche, sautez sur la plateforme et utilisez le club de golf pour chasser le singe. Revenez et suivez ensuite le chemin qui se trouve à droite, utilisez la corde suspendue pour traverser et chasser le serpent.

Continuez, esquivez un tatou et approchez-vous du chien Doug pour l'utiliser. Sautez par-dessus les plantes épineuses et poussez la caisse dans le fossé. Ensuite, utilisez Carl et sautez sur la caisse pour continuer la quête.

Chassez le serpent, récupérez le papillon et pourchassez l'oiseau. Prenez la photo, utilisez la corde suspendue puis la deuxième qui est à la verticale et traversez la rivière. A présent, faites attention aux rochers qui tombent de la montagne et avancez le long du chemin. Par la suite, suivez la corde qui est à droite, prenez une autre photo et continuez à avancer. Chassez le tigre, sautez via la corde suspendue et esquivez le tatou.

Chassez les chauves-souris, montez rapidement sur la branche et sautez par-dessus la rivière avant qu'elles ne reviennent. Enfin, récupérez le papillon et suivez le chemin du nord jusqu'à ce que le chapitre s'achève.

Chapitre 18 : Poursuite dans la rivière

Comme dans les autres chapitres, vous devez utiliser le tronc d'arbre et ramer jusqu'à la rive. Faites attention aux plantes épineuses, aux crocodiles et aux alligators que vous rencontrez et évitez-les. Les tourbillons ne sont pas dangereux et ne font que désorienter le tronc. Aussi, évitez les attaques des singes et utilisez les roches avoisinantes pour vous couvrir. Suivez le chemin de la rivière jusqu'à ce que vous atteigniez la rive.

Chapitre 19 : Chasse à l'habitat

Avancez et chassez le serpent. Sautez sur les rochers qui sont à gauche, récupérez une photo et revenez sur vos pas. Sautez sur la plateforme de droite, faites attention aux rochers qui tombent de la montagne et suivez le chemin de droite.

Descendez les grandes marches, chassez le tigre et sautez vers la plateforme suivante. Utilisez le miroir de Russel pour chasser les chauves-souris puis utilisez la corde et balancez-vous vers la plateforme suivante. Chassez le serpent, suive le chemin puis chassez un tigre. Avancez, montez encore plus haut et faites monter Russel grâce à la canne. Allez à droite et revenez au sud. Récupérez la photo qui est au fond puis poursuivez au nord. Achevez le serpent, chassez les chauves-souris et approchez-vous du rebord. Utilisez le grappin de Russel pour rapprocher la corde et traverser la rivière.

Avancez le long du chemin, chassez l'hérisson et le serpent puis avancez. Approchez-vous du rebord, utilisez le miroir de Russel contre les chauves-souris et sautez sur la branche d'arbre. Sautez de l'autre côté, chassez deux autres procs-épics et récupérez la photo puis approchez-vous du grand tronc. Déplacez le tronc à droite et à gauche, évitez les obstacles et avancez jusqu'à l'autre bout.

Suivez le chemin qui mène vers le nord, faites attention au tatou et avancez. Chassez les chauves-souris, utilisez la branche pour atteindre la plateforme suivante puis grillez le serpent avec le miroir. Ensuite, montez la pente et courez vers le petit plateau qui se trouve à droite, avant que la pierre ne vous écrase.

Chapitre 20 : Esprit d'aventure

Dans ce chapitre, l'oiseau Kevin vous emporte sur son dos et échappe aux chiens ennemis. Vous devez l'aider à s'enfuir. Pour cela, vous pouvez incarner Kevin et fuir tout le long de la course. Mais, il est préférable d'incarner Russel et d'attaquer les chiens avec le miroir. Utilisez cette attaque pour ralentir les chiens qui s'approchent. Laissez Kevin courir et sauter par-dessus les obstacles et concentrez-vous sur les chiens errants. Repoussez-les jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que la mission se termine.

Chapitre 21 : les chiens sont de meilleurs guerriers que les hommes

D'abord, utilisez le sonotone de Carl et repoussez les deux chiens qui vous attaquent. Ensuite, restez près de la balançoire et évitez les coups de feu du dirigeable. Attendez qu'une petite pierre apparaisse, récupérez-la et placez-la sur le côté gauche de la balançoire. Utilisez Carl, montez sur la plateforme de droite et sautez sur la balançoire pour lancer la pierre sur le chien. Maintenant, repoussez trois autres chiens grâce au sonotone et répétez la même opération deux fois pour gagner la bataille. Repérez la roche qui est à gauche, cette fois-ci, et prenez un des fruits se trouvant à proximité en cas de blessure puis poursuivez la même attaque.

Chapitre 22 : A la recherche de l'Esprit d'aventure

Ce chapitre est très simple. En effet, vous devez sauter d'une plateforme à l'autre afin de rejoindre la maison. Effectuez de grands sauts et planez. Dirigez vos personnages dans les airs et atterrissez au bon endroit. Faites attention aux plates-formes qui s'écroulent et sautez avant qu'elles ne s'effondrent et vous emportent. Evitez aussi les plantes épineuses et suivez le chemin des plates-formes jusqu'à la fin.

Chapitre 23 : Libération de Russel

Utilisez le chien Doug, avancez à droite et sautez sur la passerelle pour activer le mécanisme et permettre à Carl de sauter. Avancez à droite, attendez que la passerelle se referme et traversez-la avant qu'elle ne se rouvre. Ensuite, activez le levier et marchez sur les ailes du biplan. Sautez sur les passerelles suivantes, faites attention à celle qui se divise en deux puis à la poulie et avancez.

Sautez d'une passerelle à l'autre, incarnez Carl et utilisez la corde pour atteindre la passerelle suivante. Prenez le chemin du nord, sautez à droite puis avancez encore à droite pour entrer par la trappe.

Maintenant, emmenez d'abord Carl à droite, prenez la photo et retournez à gauche. Incarnez Doug et entrez par la trappe qui se trouve dans le portail. A présent, les deux personnages suivront deux chemins parallèles et se retrouveront au bout. Incarnez Doug, sautez sur la passerelle et activez le levier. Sautez rapidement sur la passerelle mobile puis sur la suivante avant qu'elle ne s'ouvre. Incarnez Carl, sautez sur une passerelle mobile puis bondissez rapidement sur la suivante. Marchez sur la corde, activez le levier et traversez via une autre corde. Atteignez le point de rencontre, mettez-vous à deux et poussez la caisse vers la droite. Grimpez sur cette dernière et entrez par la trappe.

A présent, courez à gauche et faites attention aux barils qui roulent dans votre direction. Descendez via les passerelles qui tombent, sautez par-dessus les caisses et suivez le chemin jusqu'à la porte métallique.

Utilisez Doug, entrez par la trappe et activez le levier pour ouvrir la porte. Utilisez Carl, récupérez la photo sur les caisses (au nord) et escaladez-les. Atteignez la passerelle, activez le levier et chassez le petit oiseau afin de récupérer une autre photo. Incarnez Doug, entrez par la trappe qui se trouve dans la porte et approchez de la sortie.

Dans la salle de réunion, pourchassez l'oiseau, prenez la photo et entrez par la porte de gauche. Avancez dans le couloir et entrez dans la pièce suivante. Utilisez Doug et poussez la caisse directement à gauche. Ensuite, placez Carl au-dessus de cette caisse et déplacez-la près de la porte de sortie. Enfin, ouvrez la porte et complétez ainsi ce chapitre.

Chapitre 24 : opération libération des oiseaux

D'abord, écrasez quelques insectes, prenez la photo dans le coin et activez le levier se trouvant sur la caisse. Montez sur la passerelle, faites attention aux jaillissements de vapeur et sautez d'une passerelle à l'autre. Récupérez un papillon, suivez le chemin et approchez-vous du rebord. Utilisez le grappin de Russel et lancez-le pour l'accrocher à la poulie. Ensuite, attendez que les jets de vapeur s'arrêtent et utilisez la corde pour traverser.

Poursuivez le chemin, descendez la pente et affrontez deux chiens ennemis. Utilisez le sonotone de Carl et propulsez-les dans le trou qui se trouve au milieu. Ensuite, récupérez une photo dans le coin sud-ouest et dirigez-vous vers la balançoire qui est au nord-est.

Approchez-vous de la grande caisse (à droite), utilisez Russel pour faire la courte échelle et grimpez. D'abord, sautez sur la passerelle qui se trouve en haut, à droite, prenez la photo et revenez sur la caisse. Placez Russel sur le côté gauche de la balançoire et sautez. Incarnez Russel, activez le levier et descendez. A présent, déplacez la caisse vers la plateforme qui est à gauche et utilisez-le pour monter. Activez le second levier, descendez et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Avancez en direction du sud, faites descendre les deux personnages par la plateforme mobile. Récupérez le papillon, faites remonter Russel et placez-le près du rebord pour lancer la corde à Carl. Remontez, passez au-dessus de la vapeur et descendez. Passez entre les deux jets et évitez les décharges électriques. Passez entre les faisceaux de vapeurs et descendez par la passerelle.

Activez le levier, descendez Russel pour récupérer un papillon puis poursuivez à droite. Évitez les décharges électriques, prenez la photo que porte l'oiseau et récupérez un papillon, près des caisses. Ensuite, approchez-vous du rebord et utilisez le club de golf pour activer le levier. Traversez via la passerelle qui vient de s'abaisser et entrez dans le canal.

Maintenant, prenez d'abord le papillon (à droite), avancez et écrasez quelques insectes. Avancez, prenez une photo dans le coin droit, revenez sur vos pas et grimpez sur les caisses (à gauche). Prenez la photo, sautez à droite et

remontez jusqu'à la trappe. Suivez le corridor, entrez par la porte de gauche et avancez dans le couloir.

Chapitre 25 : l'aventure est là

Sortez du couloir, récupérez le papillon (à gauche) puis avancez vers le nord. Déplacez la caisse près de la cage en verre, grimpez-dessus et faites monter Russel. Sautez sur les cages en verre, pourchassez l'oiseau et prenez la photo. Sautez sur les cages suivantes, passez à travers la corde et sautez à gauche. Lorsque vous atteignez la passerelle, écrasez les insectes puis utilisez la corde pour sauter à gauche.

Maintenant que vous êtes dehors, marchez sur les chaines. Prenez un papillon, récupérez une photo en chemin et continuez. Faites attention à la vapeur qui sort des fenêtres et avancez lorsqu'elle cesse. Ensuite, prenez un fruit si vous êtes blessé et ramassez la photo sur les caisses.

Continuez à droite, utilisez la corde pour sauter, faites attention à la vapeur et entrez par la fenêtre. Avancez au nord, prenez la photo et continuez à droite. Placez Russel sur le côté droit de la balançoire, sautez de l'autre côté et lancez-le sur la passerelle. Utilisez Russel, attrapez la corde suspendue et activez le levier.

Descendez vers la passerelle qui vient d'apparaitre et allez à droite. Écrasez quelques insectes, poursuivez à droite et approchez-vous des deux animaux. Incarnez d'abord, Doug, sautez sur les caisses qui sont au sud puis sur la passerelle accrochée. Courez et sautez à droite. Incarnez Kevin et rejoignez Doug puis utilisez les deux animaux pour pousser la caisse.

A présent, utilisez Carl, atteignez la passerelle suspendue et prenez la photo. Ensuite, grimpez sur la caisse qui vient de tomber, remontez Russel grâce à la canne et escaladez les caisses qui sont au fond à droite. Pourchassez le petit oiseau, prenez la photo et avancez le long de la passerelle. Utilisez la corde pour sauter, évitez les jets de vapeur et passez dès qu'ils cessent. Passez un personnage à la fois puis montez la pente jusqu'à la porte.

Chapitre 26 : La bande de Muntz

Dans ce chapitre, vous êtes de nouveau sur le dos de Kevin et vous devez fuir les attaques des biplans et éviter les obstacles. Il est préférable d'incarner Kevin et de le guider sur le toit du dirigeable. D'abord, sautez au-dessus des trous et des barrières et esquivez les coups de feu. Ensuite, déplacez-vous à gauche et à droite et esquivez les coups de feu. Dans la dernière section, sautez constamment au-dessus des plaques qui s'écroulent puis évitez de nouveau les coups de feu.

Chapitre 27 : Au-dessus du paradis, les cieux

Dans ce dernier chapitre, vous pilotez un Biplan et vous devez protéger la maison de Carl. Pilotez le biplan et attaquez en même temps. D'abord, détruisez quatre biplans ennemis avant que le temps imparti ne s'écoule. Freinez afin de virer rapidement, placez-vous derrière les ennemis et tirez lorsque le viseur tourne au bleu. Détruisez une première vague de quatre biplans puis détruisez une seconde vague de quatre avions avant de devoir abattre six biplans ennemis.

Après la courte scène, visez les quatre moteurs sur le flanc gauche, ceux qui sont sur le flanc droit et détruisez-les tous. Pour ce faire, essayez de freiner pour disposer de plus de temps afin de tirer puis d'accélérer et atteindre l'autre côté. Une fois que les moteurs du dirigeable sont détruits, le chapitre et le jeu s'achèvent. Félicitations, c'est la fin de l'aventure !

Lagaf' : Les Aventures de Moktar

© Titus 1991

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. CGE9
2. 2959
3. FF8F
4. 9808
5. 015A
6. 5472
7. G583
8. 498F
9. 7E3F
10. 6768
11. F2E0
12. CAF3
13. 0EC7
14. 9999
15. 88BD

FINIR LE PREMIER NIVEAU FACILEMENT

Lorsque vous arriverez devant un porte un peu avant un garage, placez-vous devant puis baissez-vous pendant quelques secondes. Vous vous retrouverez alors sur un toit où il ne vous reste plus qu'à sauter sur toutes les dalles avant de descendre vers la sortie.

Land of the Dead : Road to Fiddler's Green

© Brainbox Games 2006

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur la touche ~ (ou ²) pour ouvrir la console afin de saisir les codes.

`all`	Invincibilité et toutes les armes avec le plein de munitions
`allammo`	Le plein de munitions
`axe`	Hache
`behindview 0`	Vue à la première personne
`behindview 1`	Vue à la troisième personne
`fly`	Mode vol (walk pour revenir à la normale)
`glock`	Glock gun
`god`	Invincibilité
`hammer`	Marteau
`machinegun`	Machine gun
`minigun`	Gatling gun
`molotov`	Cocktails molotov
`revolver`	Revolver
`shotgun`	Shotgun
`sniper`	Fusil de sniper
`teleport`	Téléportation
`weapons`	Toutes les armes

Lands Of Lore : Guardians of Destiny

1997

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR LA PIERRE-FORCE

Faites le mélange d'ingrédients suivant : Bouquet de Guerre + Peinture Poison = Pierre-Force.
La Pierre-Force est l'équivalent d'une Pierre des Anciens : elle accorde un niveau d'ancienne magie supplémentaire.
Rappel :
- Bouquet de Guerre = ambre + poche à venin
- Peinture Poison = oeufs lampions + poche à venin

DIFFÉRENTES FAÇONS DE TERMINER LE JEU

Il est possible de terminer le jeu de plusieurs manières, donc de visualiser plusieurs fins différentes (il y en aurait 7). Par exemple, en mode gentil, le Draracle quitte Gladstone alors que Luther et Dawn batifolent allègrement. Par contre, en mode méchant (quand vous tuez tout ce qui bouge), vous avez trois fins possibles :

1) Avant d'entrer dans l'ultime salle du jeu (la chambre de vie), tout de suite Scotia, Sauvegardez. Entrez dans la grande pièce où vous attend Bélial, et laissez-vous tuer. Vous assisterez à la fin durant laquelle Bélial devient tout-puissant et reste sur Gladstone (si vous ne voyez pas la vidéo, recommencez l'opération, car la séquence n' est pas automatique).

2) Allez détruire Bélial à l'aide de la corne. Une fois Bélial mort, vous aurez la visite du daracle. Mais, comme vous n'avez pas été gentil tout le jeu, il va vouloir vous éliminer. Sauvegardez vite, laissez-vous tuez par le daracle. Vous visualisez la fin où le daracle vous laisse mourrir et part de Gladstone (si vous ne voyez pas de vidéo, faites comme précédemment).

3) Dernière fin (en tant que méchant). Tuez le daracle, et appréciez cette ultime fin où Luther se prend pour un Dieu et règle un vieux compte avec les Huliles.

Lands Of Lore III

1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

UNE FONTAINE D'ITEMS

Dans la ville de Gladstone, trouvez une fontaine et montez dessus. Vous finirez par tomber dans l'eau ou se trouvent pas mal d'objets.

OBJETS ET SORTS EN DÉBUT DE JEU

Dans les grottes du Draracle, vous trouverez un passage dans le mur qui ne s'ouvre que si vous disposez de 100000 pièces. Pour obtenir les objets cachés plsu rapidement, utiliser l'ordre "trouver objet" et envoyez votre compagnon récupèrer ces items (sorts, dagues, pierre...)

Lands of Lore: The Throne of Chaos

1993

+ D'INFOS FORUM

ARGENT INFINI EN PATCHANT L'EXÉCUTABLE

Avec un éditeur hexadécimal, éditez le fichier MAIN.EXE. Pour avoir de l'argent infini; secteur logique 605, octet 427, mettre 90 90 90 90 à la place de FF OE 02 BB. Ou secteur logique 605, octet 414, mettre 90 90 à la place de 2B C6 pour éviter que le graphique décrémente (pas obligatoire).

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Grâce à un éditeur hexadécimal, modifier le fichier comme suit :

Modification des points

Sect.	Déplacement	Mettre	Effet
0	120-121 (78-79)	10 27	Protection
0	122-123 (7A-7B)	10 27	Nombre de points de vie actuels
0	124-125 (7C-7D)	10 27	Nombre de points de vie maximal
0	126-127 (7E-7F)	10 27	Nombre de points de magie actuels
0	128-129 (80-81)	10 27	Nombre de points de magie maximal
0	167 (A7)	7F	Niveau combattant
0	168 (A8)	7F	Niveau voleur
0	169 (A9)	7F	Niveau mage
2	(59-5A)	10 27	Argent (attendre d'avoir au moins 2 persos)

Téléportation

Pour pouvoir se téléporter derrière une porte ou derrière un trou, il suffit de modifier les octets de l'adresse 249 et 24A du fichier de sauvegarde (_savexx.dat).
Pour avancer d'un pas vers l'est, augmentez de 1 la valeur en 249.
Pour avancer d'un pas vers l'ouest, diminuez de 1 la valeur en 249.
Pour avancer d'un pas vers le sud, augmentez de 20h la valeur en 24A.
Pour avancer d'un pas vers le nord, réduisez de 20h la valeur en 24A.

INVULNÉRABILITÉ

Pour avoir une santé toujours au maximum, éditez le fichier MAIN.EXE avec un éditeur hexadécimal. Recherchez 5E FC 26 89 7F 39 26 83 et remplacez par 5E FC 90 90 90 90 26 83.

MAGIE INFINIE

Pour avoir la magie toujours au maximum, à l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier MAIN.EXE. Recherchez 5E FC 26 89 7F 3D EB 12 et remplacez par 5E FC 90 90 90 90 EB 12. Recherchez également 5E FC 26 01 47 3D 26 83 et remplacez par 5E FC 90 90 90 90 26 83.

Lara Croft and the Guardian of Light

© Square Enix / Crystal Dynamics 2010

COSTUMES À DÉBLOQUER

Tenue de biker

Obtenir 1 900 000 points en mode solo.

Tenue doppleganger

Obtenir 2 400 000 points en mode solo.

Tenue jungle n°1

Obtenir 1 410 000 points en mode solo.

Tenue jungle n°2

Terminer le jeu.

Tenue Lara Croft Legends

Vaincre Xolotl.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Temple de la lumière

Après la scène cinématique du début, montez les escaliers qui sont derrière vous et ramassez les gemmes éparpillées. Par la suite, redescendez et posez des bombes près des engrenages. Eloignez-vous, déclenchez les explosifs pour ouvrir la porte et entrez.

Montez les escaliers jusqu'à la plateforme, tirez sur les urnes et récupérez les gemmes. Montez les prochaines marches, avancez jusqu'au prochain piège qui lance des flèches et utilisez les bombes pour le détruire. Ramassez les gemmes, traversez le pont et montez aux escaliers.

Après la courte scène, utilisez la lance de Totec et abattez les trois monstres qui vous attaquent. Une fois que la zone est sécurisée, montez les escaliers et prenez à gauche.

Dans la prochaine zone, détruisez d'abord les pièges qui lancent des flèches puis ramassez les gemmes et le second crâne rouge. Ensuite, marchez sur l'interrupteur du milieu et passez la porte qui s'ouvre.

Décochez une lance dans le mur en face de la porte, sautez dessus et utilisez-la pour atteindre le rebord élevé.

Utilisez la source pour guérir de vos blessures, détruisez trois urnes et montez les marches. Tuez cinq monstres, montez et détruisez deux urnes. Détruisez également deux pièges à flèches, ramassez les trois gemmes puis lancez le grappin sur l'anneau se trouvant sur l'autre plateforme. Montez en vous accrochant au grappin, récupérez le troisième crane rouge puis marchez sur l'interrupteur de la porte et descendez. Enfin, passez la porte qui vient de s'ouvrir et montez les marches.

Tuez quatre monstres, avancez et détruisez les barils explosifs. Poursuivez vers la zone suivante, ramassez deux trousses de soin à droite des marches puis avancez à gauche. Agrippez-vous au levier, tirez pour ouvrir la porte et franchissez-la avant qu'elle ne se referme.

Par la suite, abattez quatre monstres et détruisez les deux pièges à flèches à gauche. Descendez les marches pour récupérer une trousse de soin et remontez. Approchez-vous du bord, lancez votre arme dans le mur près du crâne rouge et sautez sur celle-ci pour récupérer le crâne et traverser ainsi vers la prochaine zone.

Détruisez les deux pièges à flèches, récupérez l'Artéfact au milieu et équipez-vous-en. Ramassez les cinq gemmes, tirez le levier et passez la porte avant qu'elle ne se referme. Augmentez votre santé, récupérez les huit gemmes et grimpez à l'échelle à droite. D'abord, détruisez les pièges à flèches et éliminez quatre monstres. Récupérez le cinquième crâne rouge, trois gemmes et poussez les deux sphères vers le niveau inférieur.

Redescendez, placez les deux sphères sur les deux interrupteurs au sol, ouvrez ainsi la porte et entrez.

Montez les escaliers, ramassez quatre gemmes en chemin et continuez jusqu'à la zone suivante.

A présent, sautez d'un vase à l'autre sans toucher le sol, ramassez les gemmes et le crâne rouge qui s'y trouvent et complétez ainsi le défi. Repérez l'anneau sur le mur, lancez le grappin, courez le long du mur et sautez lorsque vous vous approchez de l'autre rebord. Une fois que ceci est fait, entrez vers la section suivante.

Dès que vous entrez, un piège se déclenche. Pour le détruire, avancez d'abord dans le sens des aiguilles d'une montre et poussez la sphère sur le premier interrupteur au sol.

Remarquez alors que la flamme qui se trouve devant la porte s'est éteinte et que le levier est désormais accessible. Tirez alors le levier et détruisez ainsi la moitié du piège. Ensuite, tournez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et poussez la sphère vers le second interrupteur au nord. Enfin, tirez le second levier au sud et détruisez ainsi le piège. Si vous détruisez le piège en moins de 30 secondes, vous obtenez une récompense.

Passez la porte suivante, récupérez le crâne rouge et les deux gemmes. Marchez sur l'interrupteur et traversez rapidement la passerelle qui se dresse.

Dans la section suivante, récupérez trois gemmes au sud et repérez un crâne rouge en haut à gauche de la prochaine porte. Montez sur l'un des pots, placez une lance dans le mur juste sous le crâne et atteignez-le. Une fois qu'il est en votre possession, descendez et prenez l'entrée suivante.

D'abord, détruisez deux pièges à flèches en haut, sautez du rebord et détruisez six autres pièges, en bas.

Ramassez la trousse de soins, descendez les marches et plantez une première sous le crâne rouge. Montez la moitié des escaliers, lancez une seconde lance dans le mur puis lancez une troisième lance à partir de la plateforme élevée. Ensuite, sautez d'une lance à l'autre pour remonter, récupérez aussi le crâne rouge au fur et à mesure et atteignez la plateforme suivante.

Utilisez le grappin sur l'anneau élevé du mur à droite puis courez le long de ce mur pour obtenir l'amélioration santé et revenez sur la plateforme.

Ensuite, tirez sur la cible rouge au milieu et passez la porte qui vient de s'ouvrir. Ramassez les trois gemmes, tirez à nouveau sur la cible à partir de votre emplacement et ouvrez ainsi une seconde porte. Passez-la porte et regardez la scène cinématique.

Après la scène cinématique, abattez deux trolls et huit démons. Effectuez plusieurs roulades pour esquiver l'attaque du troll puis décochez-lui plusieurs lances pour l'abattre. Une fois que la zone est sécurisée, entrez par la porte illuminée.

Tirez sur la cible au fond pour ouvrir la première porte, lancez une lance dans le mur de droite et utilisez-la pour atteindre l'amélioration de santé. Ensuite, revenez à l'entrée, propulsez deux lances sur les statues et traversez ainsi le vide. Grimpez vers la plateforme qui se trouve au-dessus de la cible, obtenez l'amélioration de munitions et revenez là où vous aviez battu les trolls.

A présent, détruisez les sept urnes, montez les marches et détruisez sept autres. Continuez à monter les escaliers et atteignez la zone suivante.

Avancez le long du pont, abattez deux trolls, récoltez six gemmes en chemin et utilisez deux trousses de soins. Lorsque les ennemis sont abattus, entrez par la porte illuminée à droite.

D'abord, récupérez les six gemmes à gauche et tirez sur la cible au fond à droite.

Lorsque la première porte s'ouvre, poussez la sphère jusqu'à l'interrupteur au nord et traversez la passerelle qui vient de se former tout en évitant les flèches. Tirez sur la cible une seconde fois, poussez la seconde sphère à la place de la première et revenez de l'autre côté. Tirez à nouveau sur la cible, poussez la première sphère et placez-la sur le premier interrupteur en bas de l'écran.

Par la suite, faites attention aux flèches et sautez d'une passerelle à l'autre pour approcher des pièges à flèches. Détruisez-les grâce aux bombes, obtenez l'amélioration des munitions et quittez cet endroit.

Maintenant, montez les prochains escaliers, récupérez l'artefact et entrez. Tirez le levier en haut à droite, traversez rapidement les passerelles qui se forment et atteignez la plateforme suivante.

Récupérez rapidement le crâne rouge et les huit gemmes, grimpez sur les deux premières plates-formes puis plantez une lance dans le mur mobile pour atteindre les prochaines plates-formes. Lorsque vous atteignez l'avant dernière, lancez le grappin sur l'anneau et hissez-vous vers la plateforme. Faites attention au rocher qui tombe, sautez rapidement avant que la plateforme ne s'effondre et montez les marches qui mènent vers la sortie.

Chapitre 2 : Les environs du temple

D'abord, récupérez le fusil d'assaut et descendez les marches. Partez directement à droite des marches (au nord de l'écran) et récupérez trois gemmes et un crâne rouge. Ensuite, partez au sud des marches, abattez des crocodiles en chemin et repérez un crâne rouge et trois gemmes.

Par la suite, partez au nord-ouest de la crypte et abattez des monstres qui lancent des boules magiques. Tirez sur les véhicules pour créer une explosion et achevez-les tous. Sécurisez ainsi la zone, détruisez un premier véhicule au sud et revenez. Détruisez un second véhicule juste avant d'atteindre le pont et avancez.

Traversez le pont, abattez deux monstres et sautez sur le rebord inférieur. Plantez une lance dans le mur, utilisez-la pour remonter sur le pont et avancez. Repérez la statue sur laquelle se trouve un crâne rouge, utilisez une lance pour atteindre son sommet et récupérez-le.

Lorsque vous arrivez devant l'entrée du tombeau, partez d'abord à droite, abattez des crocodiles, récupérez une trousse de soins et deux munitions. Suivez le chemin vers la droite, abattez d'autres ennemis et repérez des escaliers. Juste avant les escaliers, au nord, se trouvent des piliers sur lesquels il existe des gemmes et des munitions. Partez vers la rivière au nord-est, repérez la cascade d'eau et récupérez le crâne rouge qui se trouve derrière le rideau d'eau.

Ignorez les escaliers, revenez en arrière et contournez l'entrée du tombeau. Abattez des monstres et des crocodiles, passez à gauche du tombeau et repérez un crâne rouge entre les rochers dans l'eau.

Ensuite, partez au nord du tombeau et traversez la rivière sans toucher l'eau. D'abord, partez à droite des marches,

récupérez six gemmes et revenez sur vos pas. Prenez les escaliers à droite, courez lorsque vous traversez le pont, sautez sur le second pont à gauche plus loin et dépêchez-vous de traverser avant qu'il ne s'effondre.

Ignorez les marches pour l'instant et partez à droite. Abattez un troll, plusieurs crocodiles et des monstres.

Récupérez un crâne rouge au nord, détruisez des véhicules et entrez dans la crypte à droite.

A l'intérieur de la crypte, poussez la sphère à gauche sur la première dalle qui se trouve à proximité.

Ensuite, poussez la seconde sphère vers la dalle qui se trouve à l'extrême droite. Enfin, poussez la première sphère entre les piques et placez-la sur la dalle de droite. Il ne vous reste plus qu'à prendre l'artéfact désormais accessible et sortir.

Revenez maintenant vers les escaliers que vous aviez ignorés, détruisez deux véhicules à gauche des marches puis montez.

Devant l'entrée du temple, récupérez le fusil à pompe à gauche et placez une bombe sous la main. Marchez sur la dalle interrupteur pour ouvrir la porte et explosez la bombe pour soulever la main et bloquer ainsi la porte.

Récupérez le premier disque solaire, passez la porte qui vient de s'ouvrir au sud-ouest et abattez un troll, une douzaine de crocodiles et deux monstres.

Une fois que la zone est sécurisée, rechargez vos munitions en haut des marches puis redescendez et continuez à gauche. Traversez le pont, descendez au niveau inférieur puis descendez la pente. Juste avant de tourner vers le sud, plantez une lance dans le mur au nord et utilisez-la pour atteindre l'amélioration de munitions sur la plateforme, en haut.

Traversez la passerelle en bois et approchez-vous du prochain gouffre. Plantez une lance dans le mur au nord et utilisez-la pour traverser les piques.

Traversez le prochain pont, abattez deux monstres en chemin et continuez. Remplissez votre jauge de santé grâce à la source au nord puis avancez à droite et abattez dix crocodiles. Descendez dans l'eau, abattez un monstre au nord et entrez dans la crypte.

D'abord, placez une bombe près de la cible, ne l'explosez pas pour l'instant et utilisez une lance pour dégager la première barrière et avancer. Explosez la bombe pour dégager la seconde barrière et avancez ainsi en haut des marches jusqu'à la prochaine pièce.

A présent, escaladez un petit pilier puis un autre plus haut, descendez la boule et placez-la entre les piliers. Une fois que les flèches ne peuvent plus atteindre le levier, tirez ce dernier pour soulever la cage et allez chercher le disque solaire avant qu'elle ne se referme.

Ensuite, trouvez la sortie de la pièce au nord du levier et prenez les escaliers.
En sortant, affrontez un troll, plusieurs crocodiles et des monstres. Détruisez les véhicules et partez à gauche.

Descendez les marches, avancez à gauche, dépassez le tombeau central et descendez les marches plus loin. Avancez le long du pont, ne sautez pas par-dessus le vide et descendez via le piédestal. Avancez au nord, abattez plusieurs monstres et entrez dans la crypte.

A partir du haut des marches, lancez une première lance sur le pilier. Descendez au milieu des marches, plantez une seconde lance puis descendez les marches et plantez une dernière lance. Enfin, grimpez sur les lances, récupérez l'Artefact et sortez.

Regrimpez sur le pont, sautez par-dessus le vide et traversez le pont. Récupérez une sphère au nord et poussez jusqu'aux piliers à l'Est. Montez sur la sphère, plantez une lance sur le pilier et grimpez ainsi pour obtenir une amélioration de santé.

Ensuite, allez vers la construction située au nord du pont et utilisez le grappin pour traverser.

Repérez le dernier disque solaire dans la cavité élevée, utilisez une lance pour l'atteindre et rebroussez chemin jusqu'à l'entrée du tombeau de l'araignée. Abattez deux trolls et des crocodiles en chemin, rejoignez l'entrée du tombeau qui s'ouvre puis abattez une douzaine d'araignée, deux trolls et deux monstres. Une fois que la zone est sécurisée, montez les marches et entrez dans le tombeau de l'araignée.

Chapitre 3 : Tombeau des araignées

Suivez le chemin, descendez les marches et approchez-vous du gouffre, plus loin. Faites attention aux nombreuses araignées qui remontent du gouffre, abattez-les en reculant et sécurisez l'endroit.

Une fois que ceci est fait, tirez le levier pour faire apparaitre un anneau et utilisez le grappin pour traverser le gouffre.

Suivez le chemin, descendez les marches et détruisez l'urne pour obtenir des munitions. Avancez jusqu'au croisement, partez d'abord à gauche pour ramasser trois gemmes puis revenez et prenez à droite. Accrochez le grappin à l'anneau en haut du mur, courez le long du mur puis sautez pour traverser le vide.

Sautez sur la plateforme suspendue et étalez ainsi une section du pont. Montez sur la plateforme, sautez vers le pont à gauche et suivez le chemin. Ramassez trois gemmes dans le coin, abattez deux araignées et marchez sur la dalle pour ouvrir la porte.

Dans la pièce suivante, abattez une vingtaine d'araignée et dont trois géantes. Une fois que la zone est sécurisée, récoltez le premier crâne rouge dans le coin, poussez la sphère sur la source de feu et avancez ainsi à gauche.

Prenez la gemme dans le coin, descendez les marches plus loin et entrez dans la crypte.

Ramassez les sept gemmes, le lance-flammes au milieu puis abattez une vingtaine d'araignée et sortez.

A présent, descendez les marches au sud de l'écran, récupérez des munitions dans l'urne et approchez-vous de l'obus en mouvement. Placez un explosif près du poteau central, attendez le moment adéquat et explosez-le afin de l'amener directement sur les flammes à droite. Vous gagnez ainsi une amélioration de santé. Sinon, poussez simplement la roche sur les flammes une fois qu'elle est libérée.

Abattez alors plusieurs araignées, un troll et avancez. Récupérez deux gemmes dans le coin et neutralisez un autre troll et des araignées en chemin. Dirigez-vous vers le nord, sautez sur la plateforme suspendue et étalez ainsi une autre section du pont. Sautez sur la plateforme suivante puis sur la passerelle, avancez et abattez d'autres araignées.

Au croisement, partez d'abord au sud-ouest et montez les marches. Essayez de sauter 12 fois au-dessus du piège et obtenez ainsi une amélioration de munitions. Détruisez ensuite le piège avec une bombe, récupérez les trois crânes rouges et les six gemmes et descendez.

Prenez cette fois l'autre chemin au croisement, marchez sur la dalle pour ouvrir la porte et entrez. Marchez rapidement sur les trois dalles de la pièce suivante, récupérez ainsi trois gemmes et ouvrez une cavité au nord. Récupérez le crâne rouge à l'intérieur et descendez les marches.

A présent, courez sur les dalles qui émergent des piquets, récupérez les trois crânes rouges et marchez sur l'interrupteur du milieu. Pour ouvrir la porte de la crypte, vous devez marcher sur toutes les dalles de façon à atteindre l'entrée en même temps.

A l'intérieur de la crypte, plantez une lance sur l'extrémité droite des planches collées au mur, déclenchez toutes les dalles de droite et sautez sur la lance pour éviter les piquets. Une fois que la cage de l'artéfact est ouverte, attendez que les piquets redescendent, rebroussez chemin et récupérez-le.

Par la suite, sortez de la crypte et entrez par la porte qui se trouve à gauche des marches. Détruisez les urnes, obtenez

les munitions et les trousses de soins et descendez les marches. Sautez par-dessus le vide, abattez quatre araignées et repérez l'anneau sur le pilier. Utilisez le grappin pour descendre en rappel le long du pilier, obtenez une amélioration de santé et remontez. Abattez trois autres araignées et traversez le pont.

Abattez d'autres araignées en avançant, détruisez les deux urnes et obtenez des munitions et une trousse de soin. Ensuite, placez-vous sur la dalle pour stopper la plateforme en rotation, plantez une lance sur le côté de la structure et grimpez dessus. Lorsque la structure se remet à tourner, attendez qu'elle se dirige vers l'autre côté du ravin et sautez pour traverser.

Remontez la courte pente en courant, sautez sur la plateforme suspendue et étalez ainsi le pont. Revenez sur vos pas, marchez sur l'interrupteur au sol pour abaisser la plateforme en rotation et sautez sur son sommet. Sautez de l'autre côté et abattez Leglion, l'araignée géante.

Ignorez le pont pour l'instant, revenez vers les escaliers cassés et sautez par-dessus le vide. Revenez jusqu'à l'endroit du triple piège que vous aviez détruit auparavant, effectuez un grand saut au nord et partez à gauche.
Remontez les marches et suivez le chemin jusqu'à ce que vous sautiez sur une plateforme qui descend vers le bas. Laissez-vous tomber jusqu'au bout, sautez sur le pilier qui est sur votre droite et récupérez le Sceptre de Cihuacoati. Ensuite, sautez sur les plates-formes de gauche et revenez ainsi vers l'endroit où vous aviez battu Leglion.

A présent, descendez les marches au nord et plantez deux lances dans le mur d'en face afin d'atteindre un crâne rouge en haut de la poutre. Maintenant, traversez le pont et faites attention au piège qui se déclenche. Approchez-vous du cylindre épineux, tirez sur les barils explosifs en haut du piège puis accrochez-vous sur le bord du pont pour l'éviter. Il ne reste plus qu'à traverser le pont et entrez pour compléter le chapitre.

Chapitre 4 : Invocation

Avant de traverser le pont, partez d'abord à gauche suivez le chemin vers l'est et repérez un premier crâne rouge entre les rochers dans l'eau.

Récupérez-le, revenez sur vos pas et partez cette fois à droite du pont. Avancez le long du mur, continuez en passant les troncs d'arbres et repérez un second crâne rouge près du mur d'en face. Récoltez-le, revenez sur vos pas et traversez enfin le pont.

Après la scène cinématique, vous serez attaqué par le dinosaure T-Rex et d'autres ennemis. Pour battre le dinosaure, vous devez l'amener sur les pièges à piquets et les déclencher.

D'abord, amenez sur le premier piège près de vous et marchez sur l'un des trois interrupteurs au sol pour le déclencher. Ensuite, partez à l'ouest, repérez le second piège et tirez sur la cible pour faire descendre les piquets. Attirez le dinosaure sur le piège et tirez sur la cible une seconde fois pour le déclencher et blesser ainsi la créature. Enfin, allez au nord de la zone, repérez le piège puis la cible protégée par un mur de briques. Passez derrière le mur, tirez sur la cible pour faire descendre les piquets et attirez le dinosaure pour qu'il détruise le mur. Ainsi, abattez les autres ennemis qui vous attaquent, ou ignorez-les, attendez que le dinosaure mette ses pattes sur le piège et tirez sur la cible pour l'éliminer une fois pour toutes.

Chapitre 5 : Porte oubliée

Prenez la trousse de soin, les munitions et avancez vers la zone suivante. Placez la première boule sur l'un des réceptacles et détruisez les urnes puis prenez leur contenu et montez les escaliers qui sont à droite.

Passez l'entrée illuminée par une torche bleue, éliminez plusieurs crocodiles et descendez à droite. Tirez une première fois sur la cible pour descendre le bloc, placez la sphère dessus et tirez une seconde fois pour le remonter.

Placez une bombe sur le côté droit de la sphère, éloignez-vous et tirez pour la propulser vers la section supérieure de la zone. Enfin, abattez les quatre monstres qui arrivent et poussez la sphère jusqu'à l'entrée.

Placez-la sur l'un des réceptacles et remontez les mêmes marches à droite. Continuez cette fois à remonter, détruisez quatre urnes et sautez par-dessus le vide.

Repérez la plateforme circulaire avec une sphère à l'intérieur et avancez le long du bord de cette plateforme afin de faire tomber la sphère par le trou qui se trouve au centre.

Ensuite, détruisez quatre urnes, prenez leur contenu et montez les escaliers à droite. Mettez-vous sur le carré au sol, tirez sur la cible pour monter le bloc et utilisez le grappin sur l'anneau supérieur. Courez le long du mur, sautez et atteignez la partie supérieure.

D'abord, abattez une douzaine de monstres et récupérez un crâne rouge sur un rebord, au sud.

Remontez à l'aide d'une lance, cassez les urnes et prenez leur contenu. Mettez-vous sur la dalle au sol pour descendre le pilier, relâchez et plantez des lances sur le pilier afin de pouvoir grimper par la suite. Poussez ainsi la boule, récupérez un crâne rouge sur un rebord à gauche et descendez. Poussez la boule là où se trouve la plateforme circulaire et poussez-la sur l'un des rebords à droite, ou à gauche.

Par la suite, montez les escaliers qui sont à gauche de la plateforme circulaire, marchez sur la dalle et entrez dans la pièce suivante.

Abattez un troll, plusieurs crocodiles et des monstres puis détruisez la tombe avec une bombe et récupérez les munitions. Localisez une amélioration de santé dans une alcôve à droite de l'entrée et prenez-la. Repérez le crâne rouge, plantez une lance sur le mur d'en face, récupérez rapidement l'objet et sautez sur la lance pour éviter les piquets. Une fois que ceci est fait, entrez dans la crypte, à droite.

D'abord, placez une bombe près de la cible et mettez-vous en face de l'anneau. Lancez le grappin, explosez la bombe et sautez vers le bloc qui s'élève. Grimpez-dessus à l'aide du grappin, récupérez la Flèche de pierre et sautez par-dessus le vide pour quitter la crypte.

Une fois dehors, descendez via l'échelle à gauche récupérez les pistolets mitrailleurs et descendez par l'autre échelle. A présent, vous devez marcher sur toutes les dalles mobiles pour ouvrir la cage qui renferme une sphère. Pour cela, sautez par-dessus la première dalle puis faites le tour jusqu'à revenir vers celle-ci. Obtenez une amélioration de munitions, sortez la sphère de la cage et poussez-la à droite.

Détruisez les prochaines urnes, récupérez leur contenu et poussez la boule vers la dalle au sol. Remarquez les planches qui s'étalent en haut, poussez la boule jusqu'à son réceptacle et abattez plusieurs ennemis.

Une fois que la zone est sécurisée, remontez une nouvelle fois les escaliers qui sont à droite et allez là où se trouve la plateforme circulaire. Abattez six monstres, courez sur la passerelle à gauche et sautez par-dessus le vide.

Détruisez les urnes, rappelez-vous de l'ordre de lancement des flèches et courez le long du pont. Détruisez les pièges à flèches avec une bombe, montez les marches à droite et plantez une lance dans les planches. Utilisez cette dernière pour atteindre la section élevée du pont et remontez jusqu'à la salle éclairée par les torches bleues.

A l'intérieur de la salle, récupérez les gemmes dans le coin en haut à gauche, détruisez les urnes, le sarcophage et récupérez les munitions et les trousses de soin qui en découlent. Ensuite, grimpez à l'échelle à droite et entrez dans la crypte.

Tuez les six monstres pour obtenir le Spectre de Huitzilopochtli et sortez. Utilisez les lances pour les abattre rapidement.

Suivez le petit chemin au nord et entrez dans une nouvelle zone. Abattez plusieurs monstres, une douzaine de crocodile et des sorciers. Une fois que la zone est sécurisée, tirez le levier à droite, placez une bombe près de la sphère avant que les piques ne reviennent à leur position initiale et explosez-la pour la déplacer.
Essayez d'exploser la bombe et déplacez ainsi la bombe sur le piédestal au nord pour obtenir une récompense.

Ensuite, poussez la boule dans le conduit en bois à gauche et descendez vers la section inférieure. Allez chercher la boule et placez-la sur le réceptacle, grimpez sur le bloc qui émerge à l'aide d'une lance puis sur le second bloc grâce à une deuxième lance. Poussez ainsi la seconde sphère, abattez le troll qui arrive et poussez les deux boules dans le conduit situé à gauche de l'entrée.

A présent, courez à gauche de ce conduit et sautez par-dessus le vide pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez tout droit au prochain croisement, montez les marches et repérez le crâne rouge. Faites attention aux dalles qui s'effondrent, récupérez rapidement le crâne et revenez sur vos pas.

Descendez les marches, récupérez d'abord un autre crâne rouge sur les dalles à piques et utilisez une lance pour grimper sur le rebord élevé. Montez les prochaines marches et entrez dans la pièce suivante.

Grimpez sur les passerelles à droite, utilisez le grappin sur l'anneau et traversez les piques.

Placez la boule sur la dalle interruptrice, récupérez l'amélioration de munitions dans la cavité puis poussez la boule entre les piques jusqu'à ce qu'elle soit bloquée. Placez une bombe derrière la sphère, mettez-vous sur la dalle pour rabaisser les piques et explosez la bombe pour déplacer la boule. Enfin, revenez à l'entrée de la salle grâce au grappin et poussez la boule jusqu'au conduit en bas des marches.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'à la plateforme circulaire et abattez les monstres. Faites descendre les trois boules par le trou de la plateforme circulaire et descendez vers le hall principal pour les placer sur leurs réceptacles.

Entrez ainsi par la porte, détruisez tous les sarcophages grâce à des bombes et trouvez un crâne rouge ainsi que des gemmes. Ensuite, avancez tout droit jusqu'à ce que les pièges se déclenchent. Courez rapidement tout droit et évitez les premiers pièges.

Ensuite, courez sur les dalles qui s'effondrent, faites attention aux rochers qui tombent du ciel et récupérez un crâne rouge en chemin.

Par la suite, vous retrouvez d'autres pistons qui s'ouvrent puis se referment. Avancez doucement lorsque les pièges s'ouvrent, restez au milieu de la zone sécuritaire et repérez les prochains pièges qui vibrent avant de se refermer. Suivez la séquence des pièges et rejoignez une autre section de dalles qui s'effondrent.

Refaites la même chose, courez avant que le pont de dalles ne s'effondre et récupérez trois crânes rouges en chemin. Lorsque vous repérez une grande boule à la fin du chemin, effectuez rapidement des roulades pour atteindre la terre ferme avant qu'elle ne tombe sur vous. Enfin, prenez l'entrée suivante et achevez ce chapitre.

Chapitre 6 : Marais toxique

Approchez-vous de la porte, utilisez le grappin sur l'anneau élevé et remontez pour obtenir une amélioration de santé.

Descendez les marches à droite, partez au sud et utilisez une lance pour grimper sur le rebord de la montagne. Récupérez plusieurs gemmes, descendez et passez rapidement les plantes qui explosent au contact. Avancez pour voir un lézard se faire tuer par l'explosion de la plante, abattez d'autres lézards plus loin et montez les marches.

Récupérez un premier crâne rouge en sautant par-dessus les plantes toxiques, continuez à droite et montez les escaliers.

Abattez plusieurs lézards, ignorez l'entrée pour l'instant et allez du côté droit de la crypte. Utilisez une lance pour grimper jusqu'au sommet de la pyramide et récoltez le second crâne rouge. Ensuite, repérez une tour au nord, utilisez une lance et grimpez. Récupérez des gemmes, redescendez puis entrez dans la crypte.

A l'intérieur, descendez par le rebord de droite, explosez le pilier en rotation et libérez la boule. Ensuite, placez-la près des trois plantes qui sont au nord et remontez-la vers la section supérieur grâce à leurs explosions. Placez la boule sur

la source des flammes et entrez dans la pièce suivante. Ramassez les gemmes au sol, la Plume de pierre sur le piédestal et quittez la crypte.

Maintenant, descendez les marches, abattez des lézards et montez la passerelle au nord. Après la scène cinématique, abattez des lézards et des monstres puis prenez les escaliers à gauche. Faites gaffe aux véhicules qui peuvent exploser à cause des plantes, abattez les ennemis et entrez dans la crypte.

Une fois à l'intérieur, récupérez le lance-grenades sur le piédestal et rechargez-le près des caisses. Ensuite, approchez-vous du bord droit, utilisez votre arme et tirez sur les engrenages pour ouvrir le premier portail.

Sortez, passez le portail, escaladez le premier pilier à droite et sautez d'un pilier à l'autre pour obtenir des gemmes. Avancez ensuite vers la gauche jusqu'à la bifurcation et prenez au nord. Abattez des monstres, poursuivez encore à droite et approchez-vous de la crypte. Eliminez des lézards et des monstres, grimpez au-dessus de l'entrée à l'aide d'une lance et récupérez un crâne rouge. Descendez et entrez dans la crypte.

Utilisez le lance-grenades, tirez sur la boule pour la déplacer et tentez de l'amener vers la source des flammes. Rechargez en bas à gauche et tirez jusqu'à ce que la boule éteigne la flamme. Récupérez alors l'Artefact dans l'alcôve et sortez.

A présent, revenez vers le croisement et prenez cette fois à l'ouest. Dirigez-vous vers les ruines qui sont légèrement au nord, regardez la courte scène cinématique qui suit et préparez-vous à combattre un Mastodonte toxique.

Restez en mouvement, tuez-le avec le lance-grenades et des bombes puis abattez les autres ennemis et remarquez que le gaz toxique s'est dissipé.

D'abord, revenez en arrière, regardez les deux bassins qui étaient remplis de gaz toxique auparavant et récupérez deux crânes rouges sur les piliers qui sont érigés.

Ensuite, revenez là où le mastodonte est apparu et descendez dans le bassin, à droite des marches. Abattez des ennemis, récupérez des gemmes sur un piédestal de droite puis entrez dans la crypte, au nord.

Descendez les marches, rechargez et entrez dans le labyrinthe. Éliminez trois trolls en chemin, plusieurs monstres toxiques et partez vers la gauche. Marchez sur la dalle qui se trouve au nord-ouest de la zone.

Ceci ouvrira une porte métallique sur votre droite. Donc, revenez légèrement en arrière et suive le petit chemin désormais accessible. A présent, marchez sur la première dalle qui est à gauche, utilisez le lance-grenades et tirez sur l'engrenage, à droite. Marchez sur la seconde dalle à droite et tirez sur l'engrenage de gauche.

Maintenant que le second portail est dégagé, sortez de la crypte, abattez des monstres et passez le portail.

Suivez le chemin droit, passez sous un pilier effondré vers la gauche et remontez les marches au sud. Montez sur ce pilier, plantez une lance dans le mur de droite et utilisez-la pour atteindre la plateforme suivante.

Partez à gauche, tuez des ennemis et partez à nouveau à gauche. Récupérez un crâne rouge et des gemmes sur le piédestal puis descendez rapidement et abattez un troll toxique.

Par la suite, revenez à droite, repérez une plateforme élevée au nord du pont brisé et utilisez une lance pour l'atteindre. Repérez l'anneau en haut, tirez sur les plantes pour exploser les fruits toxiques, lancez le grappin et courez le long du mur obtenant une amélioration de santé.

Traversez la passerelle en faisant attention aux plantes, abattez des ennemis et montez les marches. Abattez d'autres ennemis, dépassez les marches à droite et récupérez un crâne rouge et trois gemmes. Ensuite, remontez les marches et approchez-vous des grandes marches du pont.

Traversez le pont du côté gauche, sautez par-dessus la bande de dalles trouées et avancez. A ce moment, des éclairs

frappent les piliers et le pont se brise puis s'effondre. Par conséquent, évitez les ennemis, utilisez le lance-grenades pour exploser le bloc de pierre et partez à droite.

Avancez toujours le long du pont, revenez à gauche puis à droite et dégagez le passage en explosant les murs de pierre pour obtenir un crâne rouge en chemin.

Lorsque vous arrivez de l'autre côté du pont, repérez le troisième portail et descendez les marches, à droite. Abattez des lézards, suivez le chemin et descendez d'autres marches. A ce moment, partez directement à gauche et grimpez à l'échelle d'un grand pilier érigé. Prenez le crâne rouge et descendez. Revenez près des marches et partez cette fois légèrement à gauche puis traversez les planches en bois. Abattez des lézards et entrez dans le temple.

Le principe est simple, d'abord, tirez sur le levier pour abaisser les planches qui sont du côté droit et courez rapidement pour tirer une grenade sur l'engrenage de droite.

Ensuite, répétez le même processus avec le second levier qui est au nord, partez du côté gauche et tirez sur le second engrenage. Enfin, courez sur les dalles à piques du milieu, obtenez une amélioration de munitions et sortez.

Revenez alors vers le portail et entrez.

D'abord, utilisez une bombe et libérez la boule. Ensuite, poussez-la en bas des marches. Faites gaffes aux piques et aux plantes et placez-la sur les flammes pour les éteindre. Poursuivez alors le chemin et prenez l'autre sortie.

Suivez le chemin de droite, prenez les escaliers au nord puis grimpez à l'échelle d'un pilier pour obtenir un crâne rouge. Ensuite, abattez les ennemis qui s'abattent sur vous, revenez en arrière et traversez la passerelle en bois au nord.

Après une courte scène cinématique, traversez la passerelle et approchez-vous de la grande porte. D'abord, montez les marches à gauche et tirez le premier levier. Ensuite, continuez à montez les marches, suivez le chemin qui tournez à droite puis revient automatiquement vers le levier de droite.

Tirez ce dernier, descendez et marchez sur la dalle qui se trouve devant la porte. A ce moment, un plante collée à la paroi de la porte explose et enchaine ainsi plusieurs autres explosions des autres plantes.

Courez alors une nouvelle fois à gauche pour monter les marches et fuir les explosions. Faites le tour de la porte une nouvelle fois et entrez par la porte qui s'effondre.

Chapitre 7 : Passage englouti

Sautez par-dessus le vide, montez les escaliers et tirez la boule pour révéler un crâne rouge.

Ensuite, poussez la boule vers la droite et utilisez-la pour vous protéger des flèches. Détruisez les pièges à flèches, montez les marches et faites attention au squelette qui se relève. Rebroussez chemin, tirez sur les plantes et explosez-le.

Par la suite, tirez le levier pour dégager le passage et utilisez le grappin pour vous accrocher à l'anneau. Attendez que le piège revienne à son état initial, balancez-vous et sautez à droite.

En bas des marches se trouve un grand corridor rempli de pièges à flèches et de plantes toxiques. Attendez que les plantes explosent et que leur gaz commence à se dissiper puis descendez les marches, effectuez une roulade et mettez-vous derrière la boule. Poussez rapidement la boule vers le nord détruisez les pièges à flèches et abattez deux squelettes.

Maintenant que la zone est sécurisée, rebroussez chemin vers le début du corridor et récupérez l'amélioration de santé dans le coin. Ensuite, revenez à la bifurcation et partez d'abord à gauche. Sautez par-dessus les plantes toxiques, éliminez un troll qui arrive et entrez dans la crypte.

Placez la boule sur la dalle, montez sur la boule et lancez une première lance sur le mur. Descendez, lancez une seconde lance, grimpez vers le rebord élevé et récupérez ainsi l'Artefact. Repérez le crâne élevé à gauche, sautez sur l'urne, plantez une lance et utilisez-la pour l'attraper.

Sortez et partez cette fois à droite de la bifurcation. Montez les marches, récupérez un crâne au-dessus de la plante toxique puis poursuivez à droite. Accrochez-vous à l'anneau grâce au grappin et descendez du bord en rappel pour obtenir le crâne rouge.

Ensuite, balancez-vous de droite à gauche, lâchez une grenade lorsque vous êtes au-dessus de la cible et explosez-la dès qu'elle arrive à proximité. Vous ouvrez ainsi la grille métallique.

Remontez le long du grappin, avancez à droite jusqu'à la bifurcation et suivez le chemin de gauche. Détruisez une urne cachée dans le coin, avancez près du bord, projetez des lances sur le mur et traversez.

Abattez un monstre, agrippez-vous à l'anneau suivant et descendez en rappel pour prendre un crâne rouge. Par la suite, suivez l'unique chemin et détruisez les urnes que vous apercevez. Récupérez une nouvelle arme et des munitions dans le coin en bas à droite et prenez l'entrée, au nord.

Dans cette salle, abattez deux trolls et plusieurs autres monstres et crocodiles. Lorsque la pièce est sécurisée, poussez la boule près des piques et utilisez-la pour sauter par-dessus ces pièges. Détruisez donc les pièges à flèches, récupérez le crâne rouge et marchez sur la dalle pour rabaisser les piques. Enfin, tirez le levier et passez la porte suivante.

A présent, placez une bombe près de la cible et ne la déclenchez pas. Utilisez d'abord une lance pour tourner la cible, dépassez la première clôture qui descend et regardez en arrière. Tirez une seconde fois sur la cible avec la lance, dépassez la seconde clôture qui descend et utilisez enfin la bombe pour passer la dernière clôture.

Abattez quatre monstres toxiques, utilisez une lance pour atteindre le crâne rouge sur le mur et entrez dans la crypte à gauche.

Utilisez le lance-grenades, tirez une grenade conte le mur pour qu'elle tombe près de la cible et explose. La porte de la cavité s'ouvre et vous pouvez récolter l'Artefact. Ensuite, repérez un crâne rouge en haut à droite de la porte métallique, montez sur les caisses des munitions et plantez une lance dans le mur. Descendez, lancez une seconde lance et utilisez-les pour atteindre le crâne. Une fois que ceci est fait, sortez de la crypte.

Maintenant, partez à droite de l'écran et sautez par-dessus le vide. Montez les marches, abattez plusieurs lézards puis un troll.

Lorsque vous arrivez en haut des marches, avancez à droite puis à gauche et marchez sur l'interrupteur. Poursuivez le chemin à gauche et faites attention au géant toxique qui apparait. Attirez-le vers la dalle trouée et marchez rapidement sur celle située à droite pour faire sortir les piques et l'abattre.

Par la suite, abattez les quatre monstres toxiques, les trois squelettes et récupérez les munitions et les trousses de soins. Repérez les pièges à flèches à droite, utilisez le lance-grenades et tirez sur les barils explosifs pour tout exploser.

Par la suite, revenez vers le chemin à gauche et tirez le levier.
Revenez vers le chemin de droite, marchez sur la dalle pour abaisser la clôture et abattez plusieurs ennemis. Utilisez les plantes toxiques pour tuer rapidement les ennemis et partez à gauche.

Détruisez les pièges à flèches, abattez les ennemis restants et revenez à droite. Tirez sur la cible pour rabaisser la clôture suivante et explosez les pièges qui se trouvent de l'autre côté avec le lance-grenades. Avancez, abattez d'autres ennemis, récoltez les munitions, des trousses de soin et des gemmes. Marchez sur la dalle de droite et partez à gauche pour atteindre la fin de cette section.

Après la courte scène cinématique, descendez les marches et sautez par-dessus le vide. Montez d'autres marches à

gauche, abattez les ennemis qui apparaissent et atteignez une main portant un grand obus. Marchez sur la dalle pour renverser l'obus, mettez-vous dans le coin pour qu'il ne vous écrase pas et descendez les marches.

Remarquez que le mur de droite est détruit et prenez ce passage. Abattez trois squelettes féroces, détruisez les urnes et récupérez un crâne rouge dans le coin. Enfin, prenez le passage et achevez le chapitre.

Chapitre 8 : Mâchoires de la mort

D'abord, repérez un crâne rouge dans le coin inférieur droit et prenez-le.

Montez les marches, abattez les ennemis et repérez un crâne derrière la colonne, au nord.

Traversez le pont, faites gaffe aux monstres sur les colonnes et avancez. Après la courte scène, courez le long du pont, sautez par-dessus le vide et continuez sur le côté gauche. Récupérez un crâne rouge, avancez et repérez un autre crâne près des plantes toxiques. Faites attention à ne pas les exploser puis sautez par-dessus le vide.

Ensuite, courez jusqu'à ce que vous aperceviez des dalles qui ressortent des piques, ramassez le crâne rouge sur ces dalles et avancez. Tirez sur la cible pour étaler des planches et sautez ainsi par-dessus le vide. Faites attention aux monstres qui lancent des boules magiques et aux poutres qui s'effondrent. Récupérez un autre crâne à gauche et continuez. Evitez les pièges à flèches, récupérez un autre crâne à gauche et passez l'entrée.

Utilisez le grappin pour traverser le vide, remontez et avancez.

Récupérez un crâne rouge près des plantes toxiques à gauche puis continuez à droite. Ensuite, faites attention aux flèches lorsque vous sautez par-dessus les vides et approchez-vous de la fin du pont. A ce moment, marchez sur la dalle de gauche pour soulever des planches et tirez rapidement le levier qui est à droite pour activer le piège et achever ainsi le monstre. Dès que la porte s'ouvre, entrez pour finir le chapitre.

Chapitre 9 : Pont pivotant

D'abord, partez à droite, descendez les marches et récoltez le premier crâne rouge. Abattez les ennemis qui débarquent, revenez en arrière et partez cette fois à gauche. Récupérez les gemmes par terre, abattez d'autres ennemis et revenez sur vos pas.

Suivez maintenant le chemin du milieu, descendez les marches et abattez d'autres ennemis. Remarquez trois chemins différents. Partez à gauche pour détruire un baril explosif et récupérez trois gemmes. Allez à droite, accrochez-vous à l'anneau et descendez en rappel pour attraper le crâne rouge. Enfin, remontez et suivez le chemin central.

A présent, tirez sur la cible une première fois pour tourner le pont et sautez dessus. Tirez sur la cible à nouveau, tournez le pont de façon à atteindre le chemin de gauche et prenez cette direction.

Entrez dans la crypte, partez à droite et utilisez les lances ou le grappin pour traverser de l'autre côté.

Allez pousser la boule vers la dalle, sautez sur les passerelles qui s'étalent et allez vers la cible. Placez une bombe près de la cible, ne l'activez pas et allez pousser la boule à nouveau vers la seconde porte métallique, en bas. Explosez ainsi la bombe pour ouvrir la porte et poussez la boule sur la dalle au sud. Enfin, traversez une dernière fois de l'autre côté et récupérez l'Artefact.

Par la suite, sortez de la crypte, revenez jusqu'au pont mobile et tournez-le de façon à atteindre le chemin de droite. Descendez les marches, abattez des ennemis et récupérez un crâne rouge caché derrière le pilier. Récupérez également une nouvelle Arme, escaladez les prochaines marches et avancez sur la dalle pour ouvrir la porte puis entrez dans la crypte.

Dès que vous entrez, vous serez confronté à plusieurs ennemis féroces. D'abord, utilisez le lance-grenades pour détruire le bouclier du troll puis abattez-le. Éliminez également plusieurs autres ennemis, utilisez les munitions et les

trousses de soin qui se trouvent dans les urnes et lancez des bombes.

Une fois que la zone est sécurisée, allez dans le coin supérieur gauche et tirez le levier.

Sautez rapidement sur les planches qui s'étalent avant qu'elles ne retombent et montez sur la section supérieure.

D'abord, allez sur le rebord inférieur gauche et récupérez une amélioration de munition. Puis, tirez sur la cible et sautez sur les passerelles qui s'étalent au nord. Tirez le levier pour ouvrir la porte, revenez en arrière et entrez par la porte.

Maintenant, montez les escaliers, abattez tous les ennemis qui arrivent puis sautez sur un pont en bois mobile au milieu. Continuez à gauche, sautez vers l'autre côté du pont et marchez sur la dalle. Poursuivez à gauche, rejoignez la terre ferme et abattez plusieurs ennemis. Ensuite, montez les marches, tirez le levier et entrez dans la crypte suivante.

Descendez les marches, sautez d'une plateforme à l'autre et atteignez celle au milieu. Abattez les quelques monstres qui apparaissent, repérez une cible en haut à droite et tirez une lance pour soulever une passerelle. Utilisez-la pour atteindre une autre plateforme éloignée contenant un crâne rouge.

Ensuite, rebroussez chemin et partez à gauche de la plateforme centrale. Tirez également sur une autre cible en haut, sautez sur la passerelle et atteignez la plateforme suivante. Abattez trois ennemis, tirez à nouveau sur la même cible et étalez ainsi la passerelle suivante au nord.

Sautez sur cette passerelle, tirez à nouveau sur la cible et sautez rapidement sur la suivante avant que la première ne disparaisse. Abattez deux squelettes, grimpez sur la plateforme suivante à l'aide d'une lance et obtenez le crâne rouge.

Ensuite, sautez sur la suivante au nord-est et utilisez la cible à nouveau pour passer. Suivez le chemin et remontez ainsi les escaliers pour trouver la sortie.

A présent, descendez les escaliers, abattez les ennemis qui arrivent et sautez sur la plateforme sur votre gauche. Avant de sauter vers la porte de la crypte au nord, plantez une lance dans le mur et utilisez-la pour récupérer le crâne rouge en haut de la porte. Une fois que vous avez cet objet, descendez et entrez dans la crypte.

Suivez le chemin rectiligne et évitez les pièges qui se referment sur vous. Avancez doucement, repérez les blocs qui vibrent et évitez-les car ils vont se refermer par la suite. Une fois à proximité de l'Artefact, récupérez-le et rebroussez chemin sans crainte.

Une fois dehors, retournez sur le pont et partez à droite.
Sautez sur la passerelle en bois puis vers le pont suivant et marchez sur l'interrupteur. Continuez à droite et entrez dans la crypte suivante.

Sautez sur les plates-formes jusqu'à ce que vous atteigniez celle sur laquelle se trouve la cible. Tirez sur cette dernière, sautez sur les plates-formes qui se dressent et récupérez un crâne rouge. Ensuite, revenez vers l'autre côté, utilisez la cible et sautez sur les plates-formes suivantes avant qu'elles ne tombent. Continuez et atteignez la terre ferme, plus loin. Abattez les ennemis qui apparaissent et trouvez la sortie, à gauche.

Maintenant, revenez jusqu'à la plateforme mobile et tournez-la afin de suivre le nouveau chemin qui est au milieu. Abattez les ennemis, sautez sur les passerelles en bois et repérez la section d'un pont contenant un crâne rouge, sur votre gauche. Récupérez-le puis traversez le pont principal.

Abattez des trolls devant les grandes marches et empruntez-les. Faites attention aux boules qui descendent, évitez-les avec des roulades et remontez les longues marches. Dès que vous arrivez en haut, récupérez les gemmes et entrez.

Chapitre 10 : Profondeurs brûlantes

Après la scène cinématique, sautez sur les plates-formes et approchez-vous du mur. Plantez trois lances sur le mur, arrêtez-vous au milieu et utilisez le grappin pour remonter. Récupérez le crâne rouge au nord et redescendez.

Ensuite, sautez à gauche et traversez le pont brisé. Tirez sur le levier, descendez rapidement les marches et entrez dans la crypte avant que les flammes ne bloquent l'entrée.

A l'intérieur, évitez les flammes qui sont en rotation et poussez trois boules sur les trois réceptacles. Un premier à droite, un autre à gauche et un dernier au nord. Une fois que ceci est fait, sautez sur le pilier central et récupérez l'artefact.

En sortant de la crypte, descendez les marches et sautez sur les plates-formes suivantes. Sautez sur les six plates-formes pour obtenir une amélioration de munition. Récupérez un crâne rouge à gauche et faites très attention aux flammes en rotation. Récupérez aussi une amélioration de santé au nord et traversez en direction du sud-est.

Descendez les marches, sautez sur les petites plates-formes en rotation et traversez. Descendez d'autres escaliers, repérez les dalles qui s'enflamment et suivez leur sens pour obtenir deux crânes rouges à droite et à gauche. Faites aussi très attention aux deux géants qui attaquent et récupérez la mitrailleuse sur le piédestal du milieu.

Continuez à avancer, abattez les deux trolls et sautez sur les petites plates-formes en rotation. Lorsque vous arrivez dans la section suivante, vous devez éliminer les groupes d'ennemis qui arrivent pour continuer. Sécurisez la zone pour dégager le passage en haut à gauche et prenez-le. Descendez les marches, utilisez une lance pour atteindre la passerelle élevée et faites attention aux flammes.

A présent, sautez sur les plates-formes circulaires et faites attention aux flammes. Utilisez la cible pour changer le sens de rotation des flammes et traversez vers l'autre passerelle.

Avancez à gauche, attendez les flammes et utilisez le grappin pour descendre en rappel. Balancez-vous à droite et à gauche sous les flammes pour récupérer un crâne rouge et sautez pour descendre.

Soignez vos blessures, abattez les ennemis et avancez à droite. Suivez le train des flammes tout en faisant attention aux flèches. Détruisez les pièges à flèches plus loin et traversez à droite. Abattez deux monstres, récupérez un autre crâne et revenez en arrière.

Descendez, cette fois, les marches au sud-ouest, sautez sur les plates-formes circulaires et faites attention aux flammes. Sautez sur la troisième plateforme, tirez sur la cible pour changer la direction des flammes et progressez vers le nord-est. Montez les marches et entrez dans la crypte.

Sautez sur la plateforme mobile au milieu, tirez sur la cible et placez le pont mobile afin d'atteindre les deux ponts au nord-ouest et au sud. Placez une bombe près de la cible, partez vers la section sud du pont et tirez le levier. Ensuite, courez vers le pont, explosez la bombe en chemin et atteignez ainsi la cavité nord avant qu'elle ne se referme.

Par la suite, sortez de la crypte et retournez sur les plates-formes. Partez cette fois vers l'ouest, utilisez une seconde cible pour changer la direction des flammes et récupérez un crâne rouge sur une plateforme

Obtenez aussi une amélioration de santé sur le côté est et revenez à l'ouest. Enfin, sautez sur la section du pont et suivez le chemin.

Faites le plein de munitions, passez la porte et préparez-vous à combattre plusieurs vagues d'ennemis. Utilisez les bombes, le lance-grenades et abattez-les. Une fois que la zone est sécurisée, passez la porte à droite, descendez les marches et sautez par-dessus le vide.

Ensuite, faites gaffe sur les petites plates-formes en rotation et traversez-les. Commencez par sauter sur celles qui sont à droite, récupérez un crâne rouge et partez rapidement sur celles de gauche. Récupérez un autre crâne au-dessus des dalles en rotation et traversez jusqu'au pont.

Enfin, descendez les marches, faites attention aux boules qui s'effondrent et suivez le chemin en prenant tout droit puis à droite. Récupérez le dernier crâne dans le coin et revenez au croisement pour suivre le chemin du sud. Remontez les marches et trouvez finalement la sortie.

Chapitre 11 : Le ventre de la bête

Traversez le pont et récupérez le lance-roquettes sur le piédestal.

C'est l'arme qu'il vous faut pour battre le T-Rex. Avancez à droite pour que le monstre apparaisse, visez-le et lancez des roquettes. Lorsque vous êtes à court de munitions, marches sur les grandes dalles pour remonter la plateforme qui contient les caisses de munitions et traversez la passerelle qui s'étale. Il existe quatre interrupteurs dans toute la zone, utilisez-les tous pour récupérer les quatre crânes rouges situés sur les passerelles qui s'étalent.

Aussi, sautez sur les 11 plates-formes circulaires représentées par une araignée et débloquez ainsi un artefact. Continuez toujours à tirer sur le T-Rex, rechargez sur la plateforme et abattez-le.

Chapitre 12 : Passage de la forteresse

Avancez tout droit vers le hall principal, affrontez un troll géant et utilisez le lance-roquettes pour l'abattre. Détruisez les urnes, récupérez les gemmes à droite et montez les escaliers à gauche de la porte.

A présent, placez une bombe sur la poutre qui se trouve enfoncée au sol (celle de gauche), marchez sur l'interrupteur de droite et explosez-la (la poutre) lorsque les deux dalles arrivent au même niveau. La boule est ainsi projetée par l'explosion. Ensuite, utilisez les lances pour grimper au pilier et récupérez l'amélioration de munitions.

Poussez la boule en bas des marches et remontez les autres escaliers. Repérez l'anneau à mi-chemin, utilisez le grappin pour vous balancer et récoltez l'amélioration de santé.

En haut des escaliers, repérez une sorte d'entonnoir qui permet de descendre les boules jusqu'au niveau inférieur devant le porte. Utilisez alors une bombe pour soulever la boule dans les airs et l'insérer ainsi dans l'entonnoir.

Par la suite, continuez à droite jusqu'au croisement et partez d'abord au nord. Montez les marches, entrez dans la pièce suivante et remarquez la présence d'une boule dans un bassin de flammes. D'abord, plantez une lance dans le pilier qui se trouve au nord (celui qui est le plus proche du levier) et tirez le levier pour étaler les planches. Grimpez rapidement sur le pilier, sautez vers la planche suivante et relâchez une bombe dans les airs. Descendez rapidement avant que les planches ne retombent et détonez la bombe pour déplacer la boule.

Ensuite, poussez la bombe près de la porte gauche et placez également un bombe du côté droit. Tirez le levier pour ouvrir la porte et détonez la bombe pour faire sortir la boule. Faites-la descendre jusqu'en bas des marches et placez-la dans l'entonnoir grâce à une bombe.

A présent, revenez à l'endroit où vous aviez récupéré la dernière boule et descendez par une échelle à droite. Partez d'abord au nord-est et entrez dans la crypte.

Pour obtenir l'Artefact, il vous suffit de trouver le bon carré dans lequel les piques ne remontent pas en déclenchant la cible. D'abord, déclenchez-la avec une lance, placez une bombe et placez-vous sur le bon carré. En partant du bas vers le haut, et de droite à gauche, il s'agit du carré sécuritaire qui se trouve à l'intersection de la 6ème ligne horizontale et de la 2ème ligne verticale. A ce moment, explosez la bombe pour changer la cible et suivez le chemin jusqu'à l'artefact.

Sortez de la crypte et suivez l'autre chemin vers le sud-ouest. Descendez les marches, repérez un crâne rouge en haut d'un pilier et utilisez deux lances superposées pour l'atteindre (montez sur les marches pour lancer la seconde lance). Récupérez le crâne rouge, descendez et marchez sur le symbole de l'araignée dans le coin supérieur gauche.

Une fois que ceci est fait, rebroussez chemin jusqu'à l'échelle, remontez et revenez là où se trouve l'entonnoir. Prenez cette fois le second chemin qui se trouve à droite et sautez par-dessus le vide.

Faites attention à la statue en rotation qui projette des flammes, sautez par-dessus le vide et grimpez sur le pont suivant à l'aide d'une lance. Abattez deux squelettes, grimpez à l'échelle et avancez en faisant très attention aux deux boules de feu qui tombent du haut. Récupérez l'arme sur le piédestal et montez les marches à droite.

D'abord, montez les marches sur votre gauche et atteignez la section élevée. Sautez sur la poutre du milieu, tirez sur la cible et récupérez une amélioration de santé. Redescendez via la poutre, sautez de l'autre côte et placez la boule près du bord dans le petit creux. Placez une bombe au nord de la boule, explosez-la pour la déplacer et activez aussitôt la cible pour soulever le pilier et permettre à la boule de traverser. Enfin, poussez la boule en bas des marches et descendez.

A présent, vous devez soulever les mains et placer une boule sous chaque main. Pour cela, utilisez une bombe pour soulever les mains et poussez la boule dans le piédestal avant qu'elles ne retombent. Une fois que les deux boules sont placées sur leurs piédestaux sous les mains, partez à la recherche de la troisième boule à l'est.

Suivez le chemin, montez les marches et repérez un anneau. Sautez dans les airs pour attraper le crâne rouge et lancez le grappin sur l'anneau avant de tomber.

Continuez à droite, déclenchez la cible avec une lance et placez une bombe près d'elle. Utilisez une lance pour grimper sur le mur suivant, accrochez-vous au rebord puis déclenchez la bombe et remontez aussitôt.
Montez les marches et atteignez la zone suivante.

Avancez à droite, mémorisez le rythme des flammes et sautez sur la plateforme de droite pour obtenir une amélioration de munitions. Revenez en arrière et avancez au nord. Tirez le levier, sautez sur les petites plates-formes suspendues dans les airs, récupérez un crâne rouge au nord et traversez vers le côté droit.

A présent, placez la boule près de la plateforme au sud (celle où se trouvait l'amélioration de santé) et utilisez une bombe pour l'envoyer au dessus.

Ensuite, tirez le levier au nord, traversez via les petites plates-formes une nouvelle fois et rejoignez celle de l'autre côté. Faites gaffe aux flammes, posez une bombe une nouvelle fois et poussez ainsi la boule hors de la plateforme.

Ensuite, poussez la boule à gauche, tentez de compléter le défi en plaçant la boule sur le piédestal à l'aide d'une bombe puis poussez-la dans le conduit de gauche.

Maintenant, placez la troisième boule sur son réceptacle et tirez le levier pour étaler la passerelle. Poussez ensuite les trois boules en bas des marches et abattez quelques ennemis. Descendez à votre tour et poussez les trois boules dans le conduit.

A présent, allez à l'endroit où se trouve l'entonnoir, abattez des squelettes et utilisez les bombes pour mettre les boules dans l'entonnoir. Descendez encore vers la porte principale du début, abattez des ennemis en chemin et placez les six boules sur les sources des flammes.

Dès que la porte principale s'ouvre, entrez et pénétrez dans la crypte à gauche. D'abord, tirez sur la cible pour soulever les passerelles et placer une bombe. Courez de gauche vers la droite, déclenchez la bombe lorsque vous vous approchez de l'artefact et sautez dans les airs pour atterrir dans la cavité en même temps que la porte s'ouvre. Récupérez l'artefact et sortez.

A présent, courez sur la plateforme suivante, repérez les flammes qui commencent à jaillir du sol et évitez-les. Récupérez deux crânes rouges en chemin, traversez la plateforme et atteignez les dalles qui s'effondrent. Courez toujours vers l'avant, sautez par-dessus le vide et rejoignez une autre plateforme. A ce moment, effectuez rapidement des roulades pour éviter les flammes qui arrivent par le sud et récupérez un autre crâne rouge.

Enfin, dans la dernière section, courez une nouvelle fois sur les dalles qui s'effondrent. Faites attention également aux rochers qui tombent d'en haut et récupérez les crânes rouges restants. Sautez par-dessus les trous, courez jusqu'à l'entrée et trouvez ainsi la sortie du temple. Avant de sortir, explosez la tombe de gauche et marchez sur le symbole de l'araignée.

Chapitre 13 : Réveil du miroir

Avancez en bas à gauche, regardez la carte de la zone puis repérez une boule métallique sur un piédestal et suivez le chemin de gauche. Repérez des barils explosifs sur votre gauche, détruisez-les et entrez par la brèche qui se fait dans le mur. Récupérez donc le crâne qui est au fond et revenez en arrière.

Suivez maintenant le chemin qui mène au nord, récoltez des gemmes au nord puis partez sur le pont, à gauche. Abattez un troll sur le pont et revenez sur vos pas puis partez au nord.

Descendez dans la zone inférieure, allez au nord et récupérez trois crânes rouges près des sources de lave.

Ensuite, suivez le chemin vers le sud, récupérez un cinquième crâne rouge et montez les marches puis entrez dans la crypte, à droite.

D'abord, mettez-vous sur l'interrupteur pour descendre le pilier, relâchez et lancez trois lances lorsque le pilier remonte. Ainsi, vous pouvez grimper à l'aide des lances et atteindre ainsi l'artefact.

Ensuite, sortez et partez à gauche. Descendez les marches pour récupérer un nouvelle arme puis remontez et continuez à gauche.

Après la courte scène cinématique, détruisez le bouclier du gardien puis récupérez la clé qu'il relâche et abattez-le. Utilisez le lance-grenades et, si vous êtes à court de munitions, utilisez des bombes et détruisez les urnes qui sont à proximité.

Une fois que la zone est sécurisée, montez les escaliers à gauche et récupérez un crâne rouge en bas près de la statue en rotation. Ensuite, soignez vos blessures près de la source verte à l'ouest et entrez dans la crypte suivante.

Partez directement à gauche, suivez le chemin et rechargez vos munitions. Continuez à gauche, repérez la boule en rotation et utilisez le lance-roquettes pour la détacher. Ensuite, poussez-la vers la source des flammes, abattez le Golem qui apparait et placez-la.

Passez ainsi l'entrée dégagée et partez d'abord à droite. Récupérez un premier crâne rouge dans le coin à droite et continuez au nord-est.

Abattez les Golems qui apparaissent, récupérez un second crâne rouge dans le coin au nord-est et partez vers la gauche. Repérez un interrupteur juste au sud d'une cavité qui renferme une amélioration de munitions et atteignez-la. Abattez trois Golems en chemins, placez la boule sur la dalle et allez récupérer l'amélioration.

Ensuite, allez récupérer la boule, amenez-la à gauche vers la deuxième source de flammes.

Allez au sud-ouest de la zone, récupérez un troisième crâne rouge puis passez l'entrée que vous aviez dégagée. Ignorez les marches d'en face et continuez à gauche puis au sud. Récupérez l'Artefact sur la dalle et marchez sur cette dernière.

A ce moment, vous serez attaqué par le second gardien. Prenez votre lance-roquettes, approchez-vous-en et videz votre chargeur dessus.

Passez la porte métallique que vous aviez ouverte au sud, allez recharger près des caisses et revenez à l'assaut. Répétez cette méthode trois à quatre fois jusqu'à ce que le gardien abdique. Enfin, récupérez la clé et sortez.

A présent, revenez à droite jusqu'à l'endroit situé sous le pont et retournez là où vous aviez trouvé les premiers crânes rouges. Abattez deux trolls juste sous le pont, avancez et remarquez que les statues sont maintenant actives et en rotation. Au même moment, vous serez attaqué par le troisième gardien.

Faites très attention aux flammes, détruisez son bouclier avec le lance-roquettes puis utilisez les bombes et les roquettes pour l'attaquer. Soyez patient, vigilant et continuez à faire gaffe aux flammes.

Une fois que le gardien est achevé et que la troisième clé est entre vos mains, partez à l'ouest et sautez sur le pont brisé. Approchez-vous du bord, lancez le grappin sur l'anneau en haut et sautez dans le vide.

Remontez à l'aide du grappin, sautez sur le pont élevé à droite et utilisez une lance pour atteindre le toit de la plateforme qui contient le crâne rouge.

Récupérez cet objet, sautez sur le pont élevé, descendez en courant et sautez sur le troisième pont, au sud. Continuez à courir et sautez dans le vide pour atteindre une dernière section du pont puis la terre ferme.

Enfin, suivez le chemin de gauche pour revenir à la porte que Xolotl a fermé et entrez. Traversez le pont jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que le chapitre s'achève.

Chapitre 14 : Forteresse de Xolotl

Vous voilà enfin face à face à Xolotl. Le combat se divise en trois phases.

Dans la première phase, Xolotl utilise deux types d'attaques. Dans la première, il lance des boules toxiques à partir de la plateforme sur laquelle il se trouve. Dans la seconde attaque, il fait jaillir des piques au sol mais heureusement que des cercles indiquent les dalles qui seront piégées.

Après cette démonstration, Xolotl débarque sur l'une des plates-formes de gauche ou de droite. A ce moment, évitez ses attaques et ripostez avec le lance-roquettes.

Suivez ses déplacement tout en faisant attention où vous mettez les pieds et attaquez jusqu'à ce que sa première jauge de santé s'achève.

Dans la seconde phase du combat, des araignées se joignent à la fête et vous compliquent la tâche. Refaites la même opération et faites attention aussi aux déplacements des araignées. Utilisez les bombes pour les achever d'un seul coup puis occupez-vous de Xolotl.

Lorsque sa jauge de santé est à nouveau achevée, ce dernier électrocute le cylindre épineux et le lance en votre direction. A ce moment, courez à l'extrémité droite, attendez que les piques disparaissent et dépassez rapidement le piège avant qu'ils ne remontent à nouveau.

Dans la troisième phase du combat, Xolotl commence à flotter dans les airs et vous attaque en descendant. Avant de vous atteindre, une petite brume noire se forme près de vous. A ce moment, placez une bombe, effectuez rapidement une roulade pour l'esquiver et explosez-la ou tirez avec le fusil à pompe.

Répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce que sa jauge s'achève. Ensuite, plusieurs types d'ennemis débarquent. Utilisez constamment les grenades, les armes lourdes et éliminez-les tous. Par la suite, Xolotl apparait une seconde fois et vous devez encore le battre en utilisant la méthode précédente.

Une fois qu'il est vaincu, pourchassez-le en passant la porte et descendez les marches. Dans l'arène suivante, Xolotl se place sur la plateforme qui se trouve au nord et effectue deux attaques. Dans la première, il lance plusieurs rochers vers vous et dans la seconde il crée une pluie de rochers. Esquivez ces attaques en fuyant et attaquez-le avec la lance pour économiser les munitions. Il est très important de conserver les munitions et les trousses de soin pour la dernière partie du combat.

Lorsque sa jauge de santé est achevée, plusieurs Golems de feu apparaissent. Utilisez le lance-roquettes ou le fusil à pompe pour les abattre rapidement et attendez l'arrivée de Xolotl.

A ce moment, ce dernier amorce une attaque en retombant du ciel que vous devez esquiver. Evitez aussi la pluie de rochers qui tombent du ciel. Utilisez le fusil à pompe et les bombes pour attaquer Xolotl, videz sa jauge une dernière fois et ouvrez le feu lorsqu'il commence à lancer des faisceaux magiques.

Félicitations ! Xolotl est battu et vous avez restauré la lumière dans le temple !

Largo Winch : Aller Simple pour les Balkans

© Ubisoft 2002

SOLUTION COMPLÈTE

La soirée

L'histoire débute lorsque vous présentez une opération humanitaire à la presse organisée par la belle Jenny Lucas. Passez la porte de gauche afin de vous rendre à la soirée. Avancez pour trouver John Sullivan dans le premier compartiment. Engagez une conversation avec lui puis poursuivez votre chemin par la gauche. Vous apercevrez alors un homme à la tenue vestimentaire plutôt mal adaptée à ce genre de soirée mondaine (short et tongs). C'est Simon, votre meilleur ami. Profitez de sa prèsence pour prendre de ses nouvelles. Repartez en direction du reste de couloir inexploré et faites une pause près du bar où vous prendrez la **flûte à champagne** avant de vous remettre en route. Récupérez ensuite la **bouteille de champagne** ainsi que l'**enveloppe** posée sur le fauteuil dans le salon boudé par les quelques invités puis, gagnez la porte donnant au balcon. Une fois en terrasse, ramassez le **transplantoir** délaissé sur la jardinière puis discutez avec Jenny. John fera alors très vite son apparition pour vous informer de l'arrivée de Sharon Green, personne qu'il vous faut rencontrer dans l'urgence. Ressortez donc puis traversez en sens inverse le long couloir pour trouver Sharon. Engagez la parole avec elle pour en apprendre un peu plus sur la situation. C'est alors que Sullivan vous interrompt une seconde fois pour vous signaler une alerte à la bombe située dans la pièce où vous aviez débuté l'aventure. La porte d'accès étant bloquée, il vous faut trouver impérativement une autre issue. Retournez donc prendre l'air sur le balcon et profitez-en pour vous livrer à quelques acrobaties en smoking en passant par-dessus la rambarde à gauche. Glissez-vous jusqu'à la fenêtre puis ouvrez l'enveloppe dans votre inventaire pour y trouver un **badge**. Ce petit objet, par un hasard inespéré, vous servira à ouvrir la fenêtre de l'extérieur. Finissez par vous y engouffrer. Le son d'un Tic-Tac strident se fait entendre. Plus celui-ci grandit et plus vous vous rapprochez de l'objet. Dirigez-vous en fond de salle pour trouver juste sous le gros tableau jaune une cachette sous les dalles. Utilisez alors le transplantoir afin de dégager un panneau. Vous neutralisez alors un dangereux réveil bas de gamme et évitez de peu la catastrophe. Regagnez la soirée puis parlez à vos invités quelque peu bouleversés puis foncez en terrasse dans le but de vous entretenir avec Jenny. Partez ensuite voir Sharon qui se trouve être dans un état encore plus bas que celui de vos hôtes. Combinez le champagne avec la flûte et offrez-lui ce remontant afin qu'elle reprenne ses esprits.
Ah ! Les balades dans Central Park à 11H30 du soir... Quoi de plus logique pour un homme à la tête de plusieurs milliards de dollars ? Vous raccompagnez donc Sharon à son appartement et tombez manque de chance sur un voyou. L'occasion pour vous de disputer votre premier combat du jeu (voir aussi faire le malin devant la belle :). Les affrontements de ce genre ne constituent pas vraiment une révolution dans le soft et se prèsentent comme une version simplifiée des nombreuses phases de combat disputées dans les RPG. Attaquez le bandit à plusieurs reprises jusqu'à sa défaite. Une fois dans l'appartement de la dame prenez la grande porte pour pénétrer dans le hall du salon. Récupérez le **CD** sur le fauteuil situé juste à côté du piano à queue puis insérez-le dans son ordinateur portable près de la baie vitrée pour fouiller les données de la dame. S'en suivra une nuit relativement sympathique (si vous voulez mon avis le fait d'être milliardaire y est pour quelque chose).

Au mexique

Vous vous envolez à Mexico rendre visite au PDG de W Food Research. Parlez au garde puis rentrez dans l'enceinte du labo. Empruntez le **magazine financier** sur la table haute puis inspectez-le dans l'inventaire afin d'en retirer un **article financier** sur lequel vous apparaissez. Discutez avec la secrétaire des lieux puis montrez-lui l'article de presse. Entretenez-vous ensuite avec le patron jusqu'à l'apparition de Jenny. Vous partez alors visiter les locaux en sa compagnie. Sauvegardez juste après le court-circuit car des cobras se baladent dans la salle et la moindre fausse manoeuvre serait fatale. Contournez l'aquarium central par l'allée dépourvue de bestioles puis récupérez le **marteau brise-vitre** sur les étagères en fond de salle. Revenez ensuite sur vos pas puis brisez la vitre retenant l'**extincteur** afin de vous en saisir. Dégoupillez-le (inventaire) et gazez les cobras avec. Parlez avec la secrétaire puis avec le directeur

afin de lui passer un savon. Prenez ensuite l'ascenseur de droite. Vous débouchez dans un couloir pourvu de trois autres ascenseurs. Empruntez celui situé en haut à droite. Arrivé dans le laboratoire numéro 2 allez à l'arrière puis fouillez la commode pour dénicher le **dossier de sécurité**. Observez ce qu'il en est dans votre inventaire. Discutez avec la scientifique et récupérez le **mélangeur** à l'arrière de son bureau. Revenez sur vos pas puis, avant de prendre l'élévateur d'en face (le seul que vous n'avez pas encore utilisé jusqu'à prèsent) parlez avec l'agent de sécurité. Vous voilà de nouveau dans un labo. Parlez au type en blond dans un premier temps puis au brun se trouvant au fond de la salle. Equipez-vous ensuite du mélangeur et ramenez-le au scientifique blond. Retournez voir Salma, la scientifique du laboratoire numéro 2, celle-ci vous apprendra alors l'adresse de Jack Place, le chercheur disparu.

Chez Jack Place

Fouillez dans un premier temps les pots en terre cuite situés sous l'avis de recherche. Vous y trouverez une **clef**. Utilisez-la sur la porte. Une fois à l'intérieur observez le répondeur et passez derrière le fauteuil afin de récupérer le **livre scientifique**. Observez-le de plus près dans votre inventaire, vous y trouverez une **feuille de papier**. Passez dans la pièce suivante et fouinez dans la corbeille du bureau pour y trouver la **cassette audio**. Jetez ensuite un oeil sur son ordinateur puis ouvrez la porte du réfrigérateur pour récupérer le **tube à essai**. Combinez alors le tube avec la feuille de papier vierge pour découvrir le mot de passe du PC : AGYLAP. Lisez la cassette sur le répondeur puis tapez le mot de passe pour pouvoir accéder aux données de Place. Ressortez de l'appartement. Vous tombez malheureusement sur deux hommes qu'il vous faudra combattre. Commencez par vous acharner sur l'un des deux types histoire d'encaisser un minimum de dégâts. Pensez à esquiver au maximum les coups des deux forcenés (flèche arrière pile au moment où ils frappent) pour espérer obtenir la victoire.
De retour à New York, commencez par consulter votre ordinateur situé dans votre bureau (un tantinet logique) puis prenez l'ascenseur pour vous rendre à la salle du BigBoard. Parlez à Sharon puis à Sullivan. Choisissez de vendre votre société puis rendez-vous au central informatique. Vous y trouverez Joy puis prendrez contact avec Kerensky. Vous devrez alors vous livrer à une petite séance de hacking. Pour réussir la manipulation, suivez le chemin suivant : haut, haut, haut, haut, droite, haut puis haut. Vous devez ensuite effectuer un retour au système initial. Empruntez alors cette direction : gauche, puis bas jusqu'à la fin. Vous localisez ainsi le pirate informatique.

La Russie

Vous voilà déjà reparti pour de nouvelles péripéties. Arrivé dans l'immeuble sonnez le gardien afin de lui poser quelques questions. Faites vous passer pour un membre du KGB enquêtant pour la Russie. Celui-ci se montrera alors très coopératif. Montez les escaliers et demandez à Simon de crocheter la serrure de l'appartement 3-A. Mais tout cela serait bien trop facile. La serrure est piégée et il vous faut trouver une autre issue. Continuez donc à monter et sollicitez Simon pour crocheter cette fois-ci la porte de l'appartement 3-B. Fouillez l'armoire côté chambre pour y trouver un **drap propre** puis le lit, toujours côté chambre, pour récupérer un **drap sale**. Sortez sur le balcon enneigé et combinez les deux draps afin de confectionner une corde. Utilisez-la ensuite sur la rambarde afin d'accéder à l'appartement de Kostenko. Malheureusement le plan échoue une nouvelle fois et il vous faut trouver un moyen de couper le courant. Redescendez alors au rez-de-chaussée et dégagez le **fusible** du 3-A sur le disjoncteur derrière les escaliers. Remontez pour pouvoir fouiller le domicile du pirate. Ramassez la **pochette d'allumettes** sur la table et écoutez ses messages grâce au répondeur près de son PC. Regardez dans sa corbeille et vous y trouverez un **fax à moitié brûlé**. Regardez ensuite par terre, près de l'ordinateur et vous apercevrez une **petite clef dorée**. Grâce à elle, retournez dans le hall d'entré pour ouvrir la boîte aux lettres du pirate. Vous trouverez alors une **enveloppe** ; ouvrez-la. Pour finir, retournez auprès de Simon.

La société Omega

Trouvez la secrétaire et engagez la conversation. Celle-ci, très peu accueillante refusera de vous écouter. Montrez-lui le contenu de l'enveloppe puis gagnez l'étage du bas. Parlez avec l'homme à la table et acceptez de jouer au poker avec lui. Si tout comme moi vous découvrez les règles de ce jeu, n'hésitez pas à consulter l'aide très précise en appuyant sur la touche triangle. Si vous sortez victorieux de la partie vous obtiendrez un **jeton en cuivre** en plus de réponses à vos questions. Empruntez ensuite l'issue du fond qui vous mènera, un couloir plus loin, au bureau de Vladimir. N'y trouvant rien de concret, remontez et utilisez le jeton dans la machine. La secrétaire fera ainsi appelle au technicien de maintenance et vous aurez libre-service sur sa caisse à outil. Chapardez-lui son **tournevis** et servez-vous-en pour ouvrir le tiroir fermé à clef dans son bureau. Vous voilà enfin en possession du fameux PC portable. Utilisez-le et

préparez-vous à une nouvelle séance de hacking. Pour cette session, qui diffère entièrement de la première, la méthode consiste à prendre son temps. Relisez les règles pour y voir un peu plus clair puis exercez-vous une bonne dizaine de fois histoire de bien vous familiariser avec le système. Vous devez en faites prendre contrôle de tous les noeuds de l'écran afin de ralentir au maximum l'ordinateur ennemi. Profitez des 20 tours d'avance que vous laisse l'effet de surprise en début de partie pour « coloniser » cette espace en bleu. Lorsque l'ennemi est de sortie (après 20 tours si vous suivez :), celui-ci essaiera de vous coincer. S'il entre en contact avec vous c'est l'échec. Essayez donc de l'esquiver du mieux possible en attendant que ses 20 tours d'action se terminent. A ce moment là il retournera à son point de départ. Profitez-en alors pour prendre possession du maximum des noeuds restants. Une fois l'espace repeint en bleu, atteignez vos objectifs et soyez patient si vous sentez que l'ennemi se rapproche de trop près. En effet, prenez bien en compte le fait qu'il vous faudra atteindre le système du bas, celui du haut, puis le vôtre. En suivant la méthode décrite précédemment cela ne devrait pas poser de grandes difficultés. Bonne chance tout de même ! Une fois en possession du code d'accès vous voilà de nouveau apte à fourrer votre nez de milliardaire dans les affaires des autres (et d'abord c'est lui qui a commencé m'sieur ! :).

Le Gagarine Paradise

Il vous faut dans un premier temps discuter avec les personnes prèsentes dans le bar. Dirigez-vous donc vers la jolie blonde afin d'entamer une conversation. Choisissez ensuite pour deuxième interlocuteur le poivrot puis finissez avec le barman à qui vous commanderez par la même occasion un Ulla Ulla, la spécialité maison. Durant la préparation du cocktail profitez-en pour revenir à la charge avec la serveuse. Vous apprenez alors son nom (mais si, c'est un bon début :). Partez ensuite à l'arrière du bar ou vous trouverez un **tube de somnifères** dans le placard pharmaceutique ainsi qu'un magnifique **balai**. Ressortez prendre l'air, et faites descendre l'échelle auparavant hors d'atteinte à l'aide du balai. Vous assistez alors à une joyeuse scène de beuverie. Regagnez le confort du bar puis approchez du téléphone public. Composez alors le numéro 9002-47-28-32 (le numéro du bar même) et demandez à parler à Tanya, la charmante serveuse. Faites-vous passer pour son frère auprès du barman et toussez pour éviter de répondre à sa première question, incompréhensible car entièrement formulée en Russe. Répondez ensuite dans un vieux patois russe à sa deuxième et dernière interrogative pour que monsieur se décide enfin à déranger la serveuse. A ce moment là, hâtez-vous jusqu'au verre tout à fait à gauche du comptoir pour en déverser les cachetons à l'intérieur. Remontez par derrière le bâtiment grâce à l'échelle et infiltrez le second étage du bâtiment grâce à la fenêtre. Votre touche personnelle apportée au cocktail a bel et bien eu l'effet désiré : le colosse est hors jeu et tape une grosse sieste à même le sol. Dépouillez-le de son **pistolet automatique** puis son **briquet** avant de franchir la porte au fin fond du couloir. Vous retrouvez alors Simon avec quelques amis à lui s'occupant à lui administrer de grosses baffes. La situation devient vite brûlante et il vous faut agir rapidement pour mettre fin à la pesante atmosphère qui règne sur la scène du « je te braque, tu me braques ». Renversez la bouteille d'alcool sur les billets et menacer d'y mettre le feu avec votre briquet. L'argent ayant beaucoup plus de valeur que la vie d'un homme dans ce milieu vous arrivez vite à vos fins.
Une fois revenu dans les ruelles sombres du quartier demandez à votre ami de crocheter la serrure de la porte du fond (Simon est en fait un passe vivant :) .
A l'aérodrome, partez à gauche et vous trouverez, bien en vue, une **pelle**. Ramassez-la et servez-vous-en immédiatement pour faire chuter l'un des tonneaux, juchés sur le haut d'une grosse caisse en bois, sur le hacker. Progressez vers le coin à prèsent accessible puis poussez la voiture bleue sur la nouvelle cachette du vilain. Ramassez ensuite le **chiffon** dans les caisses près du hangar à proximité d'un vieux pneu puis le **briquet** près des deux caisses empilées derrière la voiture. Non loin, à vos pieds se trouve une **bouteille** qu'il vous faudra également convier à votre ramassis d'objets. Combinez à prèsent le chiffon avec la bouteille pour obtenir un cocktail Molotov (Eh oui ! il en sait des choses notre milliardaire), rapprochez-vous des deux caisses en bois empaquetées puis mettez le feu à l'explosif. Vous débusquez enfin le pirate connu sous le nom de Vladimir. Mais comme à l'habitué les événements tournent au vinaigre et il vous faut, vous et votre ami Simon, affronter 3 individus plutôt méchants et plutôt russes :). Pour ce troisième combat contre la mafia rien de plus simple : occupez-vous dans un premier temps des deux jeunots puis finissez la montagne de muscle en employant Simon en tant que bloqueur pour ainsi laisser Largo s'en sortir sans trop de problèmes. Ainsi l'ennemi sera dans l'impossibilité d'attaquer (tant mieux parce que des coups de massue dans la tronche ça va bien une ou deux fois mais guère plus :) et s'en prendra sans relâche plein la tête jusqu'au K.O.
Vous revoilà sain et sauf à New York mais l'énigme de la bague n'est toujours pas résolue. Comme tout homme d'affaire qui se respecte, commencez par consulter votre courrier électronique au calme dans votre bureau puis grimpez jusqu'à la salle du BigBoard afin de régler avec Sullivan les affaires habituelles. Durant l'entretien, choisissez de ne pas vous investir dans la société Mentek. Parlez-lui ensuite de vos petites aventures en Russie pour en savoir un peu plus au sujet du symbole sur la bague. Redescendez après ça dans votre bureau ou vous y trouvez la délicieuse Sharon pour

une légère scène de ménage mais pas de panique ! Vous êtes dans la peau de Largo Winch, tout se passera bien.
.. Pour finir, jetez un coup d'oeil au tableau près de vos bibliothèques. Le lien avec la bague apparaît alors à vos yeux.

Sarjevane

Juste après avoir accosté ouvrez la caisse à outil de couleur rouge pour y récupérer un **marteau** puis, ramassez la **flèche métallique** vers la bouée en canard. Partez ensuite par la droite et observez le gros tuyau d'arrosage. En y regardant de plus près, vous dégottez alors une **bague métallique**. Il vous faut alors passer aux choses pratiques : équipez-vous de la flèche et forcez l'ouverture de l'armoire électrique située juste à droite de la grande grille. Aplatissez ensuite la bague à l'aide du marteau puis placez-la à la place du fusible manquant. Le système réagit alors et la grille plus à droite s'ouvre tranquillement. Gagnez la cour puis montez le long des escaliers pour pénétrer par la double-porte en bois. Une fois à l'intérieur de l'établissement observez le mot ANASTASIE sur l'échiquier puis poursuivez vers le fond jusqu'à la porte bleue où, au lieu de rester planté devant à attendre vous prendrez la courageuse initiative de l'ouvrir. Vous venez de pénétrer dans le bureau des lieux de votre défunt père. Récupérez les 3 statuettes aux allures loufoques (commode, bibliothèque du fond, bibliothèque de devant) puis affichez l'interface de l'inventaire. Vous pourrez alors séparer chaque objet en deux parties bien distinctes et reconstituer trois personnages bien connus de la bible : Marie, Jésus et Joseph (prononcez la phrase d'une traite et vous obtiendrez un juron lui aussi bien connu :). Il ne vous reste plus qu'à placer les statuettes sur l'autel derrière le bureau suivant cet ordre : Joseph, Jésus et Marie (de gauche à droite). Votre succès a pour effet d'ouvrir un passage derrière l'une des étagères. Dans la salle secrète, observez le bénitier puis récoltez la **bouteille** sur le bar ainsi que le **manuel d'échec** sur la table du fond. Redescendez dans la cour et faites le plein d'eau dans la fontaine grâce à votre toute nouvelle trouvaille : la bouteille vide. Réinvestissez la salle secrète puis remplissez le bénitier d'eau. Vous obtenez alors une pièce d'échiquier. Gagnez la salle du père Maurice puis placez le manuel sur le jeu d'échec. Remettez sur le plateau la pièce récemment trouvée puis penchez-vous de plus près sur la chose. Il ne vous reste plus qu'à placer les pièces suivant la technique décrite sur le livre pour faire apparaître un nouveau passage. La salle dans laquelle vous débouchez est pourvue d'un piège, quoi qu'il arrive évitez donc de fouler la dalle représentant une image du Christ. Une grille reste à ouvrir, et pour ce faire il vous faudra reconstituer le nom du père fondateur par vos pas. Ce qui implique en fait une marche successive sur les dalles contenant les lettres de son prénom : M A U R I C E. Continuez alors d'avancer vers ce nouveau passage qui s'ouvre à vous et préparez-vous à une longue confrontation contre... le jeu du Taquin... Vous savez ce jeu qui consiste à déplacer des carreaux illustrant chacun une partie d'image dans le but d'en reconstituer une plus grande. Vous trouverez cette longue besogne sur un office baignant dans la lumière du soleil. Le jeu du Taquin peut devenir très rapidement irritant, et il est rageant de rester bloquer lorsqu'il ne vous reste que deux malheureuses pièces à interchanger. La méthode à suivre pour réussir à reconstituer l'image du Christ consiste dans un premier temps à user de patience. Recommencez autant de fois que nécessaire et réinitialisez la partie si rapidement, vous vous retrouvez bloqué. De plus, vous remarquerez que certaines des pièces ont subi les ravages du temps. En fin de reconstitution, ces marques blanches doivent figurer dans les coins bas-gauche et haut-droit. Jésus, lui, se tiendra entre deux colonnes. La stèle vous laisse alors découvrir le mot AXIO. Direction les Etats Unis pour en savoir plus !
De retour chez soi consultez comme à l'accoutumée vos e-mails. Vous tombez alors sur tout un tas de fichiers parasites contenant divers mots doux. Partez ensuite discuter avec Joy et Sullivan. Demandez au second de dévier votre choix initial sur la deuxième start-up n'ayant pas encore bénéficié d'une analyse méthodique puis parlez-lui des difficultés liées au courrier électronique du groupe W. Gagnez après cela votre bureau pour vous apercevoir que votre ordinateur portable est définitivement saturé. Passez alors au central informatique et prenez contact avec Kerensky grâce au PC connecté directement à l'hôpital (situé à gauche de Joy). Passez ensuite sur l'ordinateur à droite de Joy pour vous livrer à une phase de hacking.
Après votre dernière victoire lors de la précédente épreuve du genre tout vous paraîtra nettement plus aisé. Le principe reste le même : il vous faut prendre possession du plus grand nombre de noeuds afin de ralentir l'ennemi et ainsi vous permettre d'atteindre vos objectifs sans problèmes. C'est un peu le jeu du chat et de la souris qui recommence sauf que cette fois-ci c'est deux matous tentent de se partager le festin. Privilégiez les déplacements sur les noeuds principaux (forme arrondie) qui permettent un contrôle spontané des branches des alentours. Agissez pour la suite avec patience en prenant garde à ne pas vous faire coincer en sandwich. Retournez à votre bureau et renseignez-vous sur le mot AXIO grâce à votre PC portable. Vous découvrez alors plusieurs dossiers au même nom. Retournez au central puis parlez de l'agence d'espionnage avec Joy. Contactez ensuite Kerensky via le pc connecté à l'hôpital puis annoncez à la dame votre départ imminent pour la Sardaigne avant de passer par l'accueil.

La Sargaigne

Arrivé au village, discutez avec le vieillard puis le marchand. Passez ensuite à l'arrière, en prenant l'allée à droite du vendeur. Avancez jusqu'à la voiture en piteux état et ouvrez son coffre pour trouver la **courroie de distribution**. Poursuivez vers les collines. Là- bas, il vous faudra fixer la courroie sur le monte-charge. Mais la manipulation ne suffit pas, il manque encore le carburant apte à le faire fonctionner. Revenez au village et discutez avec la femme en pleure près de la fontaine. Celle-ci vous fera part de son malheur et vous déciderez alors de lui venir en aide. Regagnez les collines pour tenter de retrouver son fils. Celui-ci étendu à même le sol se trouve dans l'impossibilité de marcher à cause d'une blessure à la jambe. Partez près de l'épave et ramassez le **trousseau de clefs** entre les deux caillasses. Servez-vous-en pour ouvrir le coffre avant de l'épave et ainsi récupérer le **ruban adhésif**. Rendez-vous ensuite près du monte-charge et fouillez les buissons à proximité pour trouver les **branches**. Combinez ces dernières avec l'adhésif pour constituer une attelle solide et ainsi pouvoir ramener l'enfant au village. Là bas, la mère du gosse vous remettra son **pendentif en argent** en gage de sa gratitude. Parlez avec elle une nouvelle fois pour apprendre son nom puis allez échanger le pendentif contre le **bidon de gasoil** en précisant le nom de la personne qui vous en a fait don. Rejoignez Joy à l'arrière du village puis utilisez le carburant dans la machine. Il ne vous reste plus qu'à actionner le monte-charge pour accéder au monastère. Fouillez les poches du moine pour trouver la **carte magnétique** (un moine passerait-il des commandes sur le net ? :) puis récupérez le **chiffon** sur la rambarde ainsi que la **corde** dans les cagettes de droite. Regardez ensuite dans le panier en osier pour trouver les **tenues de moines**. Joy partira alors en éclaireur et il vous reviendra la tache de bâillonner convenablement le moine afin d'éviter que celui-ci ne donne l'alerte à son réveil. Utilisez alors la corde et le vieux chiffon. Pénétrez ensuite dans le monastère. Une fois à l'intérieur, évitez de parler avec les moines qui vous démasqueront automatiquement. Prenez à gauche et ouvrez la grande porte. Vous débouchez dans une église. Approchez de l'autel puis observez le tableau plus à gauche. Soulevez-le pour découvrir en dessous un interrupteur qu'il vous faudra actionner pour stopper les faisceaux. Passez après cela derrière l'autel et utilisez la carte magnétique dans la statue qui dissimule en fait un lecteur. Ceci aura pour effet d'ouvrir la porte se trouvant en début de salle. Rendez-vous-y sans plus attendre. Un ascenseur et quelques couloirs plus loin vous vous retrouvez en terrasse. Prenez la seule et unique porte prèsente pour vous retrouver en salle de bibliothèque. Récupérez le **livre rouge** et le **livre vert** sur les établis puis trouvez-leur à chacun un emplacement (encastrez-les dans les étagères où il manque un livre, si le son d'un « clic » retentit cela signifie qu'il se trouve bien dans son bon emplacement). Une des étagères effectue alors un demi-tour sur elle-même à la suite du mécanisme que vous déclenchez, approchez-vous-en et tentez d'actionner les deux livres suspect s'y trouvant (1 à gauche, l'autre à droite). Vous vous rendez compte qu'il faut être deux pour résoudre cette énigme et partez à la recherche de votre partenaire. Revenez sur vos pas jusqu'à vous retrouver dans la cour du monastère. Empruntez alors la seconde porte accessible donnant sur les dortoirs des moines. Dans l'un d'eux, vous finissez par trouver Joy parlez-lui de la bibliothèque et conduisez-la jusqu'à bon port. A deux, vous parvenez alors à dégager un passage secret. Une fois dans les couloirs, détachez le **crucifix** du mur dans le but de vous en servir pour forcer la porte derrière vous (amène :). Dans la salle que vous découvrez, récupérez la **bombonne de gaz** dans la caisse, le **masque à gaz** juste au-dessus ainsi que le **couteau suisse** sur la petite table en fond de salle. Retournez ensuite au dortoir et usez de la bombonne dans les conduits d'aération pour ainsi gazer toutes les personnes occupant l'étage inférieur. Revenez ensuite auprès de Joy puis enfilez votre masque avant de pénétrer par la porte métallique. Vous tombez sur un terminal informatique impressionnant par ses structures. Bousillez l'identificateur d'empreintes à grands coups de couteau suisse pour pouvoir accéder dans la salle suivante.
Consultez les ordinateurs en prèsence pour vous rendre compte que le groupe W était sujet à un espionnage plus que fréquent, puis utilisez le Pc en milieu de table (sous la table en fait) pour vous livrer à votre tour à une séance de hacking. Nouvelle difficulté pour cette nouvelle phase de piratage : l'ennemi possède lui aussi la faculté de transformer les noeuds à son avantage. Par là comprenez qu'il vous faudra repasser systématiquement derrière lui si vous désirez conserver la propriété des conduits. Vous serez confrontez comme lors de la dernière épreuve à deux IA mais la seconde ne pourra interchanger la propriété des couleurs. Notez aussi que seul le deuxième opposant tentera de vous intercepter, le premier favorisant la conquête des noeuds. Augmentez le poids des noeuds dés que possible et favorisez l'approche des centres communiquants. Soyez patient et colonisez au maximum les noeuds pour avoir accès au disque dur des pseudo-moines. Empruntez ensuite l'autre porte. Approchez-vous de l'étagère et observez la statuette africaine. Faites ensuite pivoter sa tête puis appuyez sur l'interrupteur découvert. Un placard dans le meuble du bureau laisse alors entrevoir une tour d'ordinateur. Vous l'avez compris, c'est reparti pour une session hacking (c'est qui commence à aimer ça notre Largo :). L'originalité même du circuit en prèsence est contenue dans le fait que tous les noeuds de départ ne sont constitués que d'une seule pièce. La meilleure méthode consiste à augmenter le poids des noeuds d'un rond à la fois. Ainsi vous aurez continuellement une longueur d'avance sur votre adversaire. Prenez votre temps, et exploitez au maximum la faculté que eux non pas : prendre à votre avantage la couleur des conduits. En suivant ces quelques conseils, la bataille sera certes longue mais facile. Comme d'habitude cette victoire vous donne libre accès aux données de l'ordinateur investi. Il vous faut à prèsent quitter les lieux au plus vite, revenez sur vos pas et combattez

les trois individus qui refond surface (pensez que vous pouvez avoir recours aux objets avec Largo). Affrontez les quatre autres types dans la cour du monastère puis redescendez avec le monte-charge, une fois l'avoir actionné, pour en finir avec la Sardaigne.
Sans même repasser par votre bureau, vous revoilà au Mexique où votre mission consiste à récupérer un DVD aux données plus que compromettantes. Coupez le grappin avec la pince pour obtenir une corde. Puis utilisez une nouvelle fois la pince sur la corde. Servez-vous du résultat en l'adaptant sur la clôture. Coupez ensuite la grille grâce à la pince puis infiltrez la base. A quatre pattes, il vous faut ramper en échappant à la vigilance des gardes. Pour ceci, déplacez-vous uniquement derrière les murets. Une fois suffisamment près, appuyez sur le beeper remis par Simon. La voie sera alors on ne peut plus libre. Montez les escaliers et fracturez la porte à l'aide du pied de biche. Une fois à l'intérieur de l'entrepôt prenez la **fiole d'acide** sur la table au centre de la pièce ainsi que le **tube de somnifères** sur l'établi plus à droite puis, observez les deux interrupteurs rouges afin d'en saisir le mode de fonctionnement. Passez ensuite par l'une des deux portes pour accéder à la salle du vivarium où vous récupérez la **bobine de fil** dans le coin bas droite de l'écran. Revenez jusque dans la première salle et approchez du générateur en hauteur de quelques marches. Fixez alors le fil contenu dans la bobine sur le détecteur de fumé ressemblant vaguement à un lustre rétro. Puis, placez le grappin à l'extrémité du fil. Finissez ce bricolage maison en remettant une couche de ficelle sur l'édifice puis laissez couler quelques gouttes d'acide sur la « chose ». Une fois le sas déverrouillé, passez dans la pièce suivant où il vous sera possible de descendre d'un étage via un ascenseur en marche (ce qui se fait plutôt rare dans le coin). Utilisez l'élévateur droit devant vous afin d'avoir accès au labo. Là-bas, vous devez tenter de déverrouiller la porte donnant au sas en jouant au jeu des Clenches. Le principe de jeu n'est pas trop compliqué à saisir, prenez en compte qu'il vous faut débloquer quatre verrous situés les uns en dessous des autres mais qu'il vous est impossible de bouger l'un d'entre eux lorsqu'un des verrous se trouvant au-dessus de lui se trouve soit dans la même position soit dans celle que vous tentez d'atteindre. Jouez alors sur cette règle et faites ressortir et rentrer les verrous jusqu'à les débloquer à tour de rôle dans l'ordre allant de bas en haut.
Derrière cette porte se trouve le DVD de vos préoccupations et du même coup votre billet de retour pour New York (après un court affrontement que vous réglerez sans problèmes à l'aide de votre ami Simon).
Une fois dans les locaux du groupe W commencez par visionner le DVD sur votre ordinateur puis descendez jusqu'au central informatique afin de consulter le mail sécurisé de Sharon. Dans le hall de son appartement, frappez à la porte avec insistance jusqu'à ce que Largo prenne l'initiative d'entrer. Vous vous rendez compte, mais trop tard, que vous êtes tombé en plein dans un traquenard. A votre réveil, enfilez le smoking trouvé dans l'armoire puis ramassez la paire de **ciseaux** sur la petite table du fond. Passez ensuite dans le coin salon puis récupérez l'**épingle à cheveux** sur la petite table ronde. Utilisez les ciseaux pour découper une plaque de carton dans le paravent que vous glisserez sous la porte. Introduisez ensuite l'épingle à cheveux dans la serrure et la clef sera à vous. Dans la pièce voisine, prenez la **règle en plastic** sur la table du salon ainsi que le tube de **colle forte** dans le coin bureau. Passez dans la cuisine pour prendre la **fourchette** sur le comptoir puis la **bouteille de bourbon** posée sur la table. Repassez côté salon puis déversez le contenu dans l'aquarium histoire d'aider les poissons à passer le temps. Vous récupérez alors le trousseau de clefs et il vous faut quitter l'appartement au plus vite. Sans perdre de temps, filez par la fenêtre du couloir.
De retour à Sarjevan vous piratez le système de mails de votre propre boîte. La méthode à suivre pour espérer réussir est la suivante : commencez par posséder le plus de noeuds possibles puis augmentez le poids au maximum des deux noeuds débouchant dés la sortie de l'IA. Il vous faut ensuite calculer le temps d'agissement qu'il lui reste pour agir et en profiter pour infiltrer le réseau adverse dans un bon timing. C'est-à-dire qu'au moment où elle disparaîtra (pour réapparaître 2 tours plus tard) vous vous trouverez en possession des données et sur le-qui-vive, au plus haut de la branche située la plus à droite. Telle est la seule est unique manière de sortir de ce cul-de-sac en possession des données. Après ce nouveau succès descendez parler à Selma puis consultez vos fiches persos sur l'ordinateur portable afin d'en savoir un peu plus sur Jenny. Trouvez ensuite Joy dans la cour et faites-lui part de vos insolites découvertes. Continuez votre chemin par la gauche et une fois avoir monté quelques marches vous retrouverez Simon qu'il vous faudra à son tour informer. Retournez ensuite dans le bureau de Lario et contactez Kerensky. Celui-ci vous conseille de pirater le FBI. Chose totalement absurde que vous accepterez.. La vitesse est de mise dans cette dernière session de hacking. Contrairement aux fois précédente on ne peut se permettre d'assurer la mise en colonisant le maximum d'espace. Au commencement passez par la gauche puis en haut, jusqu'à prendre possession du noeud à répercussion le plus proche du réseau ennemi. A vous ensuite de gérer par rapport aux temps d'attaque de vos adversaires. Deux ordinateurs sont à fouiller avant de retourner jusqu'à sa base principale et deux IA s'opposent à vous. Prenez ensuite contact avec Salma puis retournez à votre bon vieux PC. Tentez de sortir dehors pour faire avancer l'intrigue : les troupes de Jenny Lucas viennent de débarquer sur l'île ! Ressortez par l'arrière de la pièce (sortir par l'avant entraînerait votre mort immédiate) et ramassez le **collier** dans les escaliers. Retournez au sous-sol, non pas pour vous cacher mais pour trouver une solution. Avancez dans les couloirs souterrains jusqu'au générateur de courant. Baissez-vous pour

ramasser le **câble électrique** puis couper le courant. Placez ensuite le câble en toute sécurité sur l'armoire puis relever le levier pour rétablir le courant. La manipulation aura pour effet d'éliminer un des gardes. Revenez sur vos pas et passer par la grille venant de s'ouvrir. Déplacez la statue du moine pour assommer un second garde puis faites demi-tour pour vous rendre jusqu'à la salle des dalles lettrées. Avancez jusqu'à celle représentant une image puis déposez le collier juste devant. Remontez à l'étage et brisez le petit vase jaune se trouvant dans l'encastrement du mur. Le bruit aura pour effet d'alerter un troisième garde qui tombera alors dans le piège des dalles. Vous pouvez à prèsent sortir en terrasse, dirigez-vous près des cloches et utilisez la corde pour pendre l'homme se trouvant en dessous. Vous finissez par tomber sur Joy, mais les retrouvailles sont de courte durée car un groupe de quatre hommes vous attaquent. Servez-vous du pouvoir de Joy pour endormir les ennemis vous posant le plus de problèmes. Privilégiez l'utilisation de Largo pour les attaques car il demeure largement plus puissant que son garde du corps (cherchez l'erreur :).

Sur le cargo

Récupérez le **grappin** aux abords du bateau puis passez par l'arrière. Forcez l'armoire métallique avec le grappin puis récupérez la bobine de **fil électrique** à l'intérieur. Servez-vous des anneaux pour accrocher le fil et ainsi constituer un piège. Finissez par sonner la cloche afin d'attirer l'ennemi. Continuez votre chemin puis rebranchez le communicateur. Poursuivez par la droite puis passez discrètement derrière les gardes. Prenez le **sceau** et revenez sur vos pas afin de remplir ce nouvel objet d'eau. Retournez voir les deux gardes toujours aussi attentifs et déversez l'eau à leurs pieds. Revenez au communicateur et enclenchez l'interrupteur rouge à sa gauche pour électrocuter les deux gêneurs. Approchez leurs dépouilles et sautez par-dessus bord en vous accrochant à la corde. Faites tomber le garde grâce à votre grappin puis remontez sur le pont. Prenez tout droit et utilisez l'échelle pour monter. Récupérez la **clef plate** ainsi que la **corde** plus à droite, au bas de quelques marches, puis rentrez dans les compartiments. Descendez dans les couloirs jusqu'à trouver la **gaffe brisée** puis remontez tout en haut pour vous glisser dans les conduits d'aération. Prenez à droite et stoppez le ventilateur avec la gaffe pour récupérer la **clef de berne** sans encombres. Partez à l'autre bout du conduit utiliser cette clef sur la grille. Vous pourrez alors couper l'arrivée de vapeur. Ressortez de votre tanière pour redescendre vers les cales (vive les aller-retours). Poursuivez la visite discrète jusqu'à l'endroit où jadis se trouvait l'arrivée des vapeurs. Prenez le conduit autrefois inaccessible et saisissez-vous de la **burette d'huile** sur le mur gauche. Continuez votre ascension par le bas et utilisez l'huile sur la grille grippée. Une action qui signifie pour vous une nouvelle balade à quatre pattes dans les conduits bien crasseux. Arrivé à l'extrême du tube, laissez tomber votre clef sur le garde en faction juste au-dessous de vous puis servez-vous de la corde pour vous constituer un moyen d'atteindre la salle inférieure en l'attachant aux châssis de la grille. Allez ensuite parler à Salma dans sa prison pour entamer un rude combat. D'un côté quatre gardes surentraînés, de l'autre un milliardaire doté d'une logique à toute épreuve. La bataille s'annonce déjà captivante… La technique consiste ici à vous servir de l'extincteur pour aveugler les hommes de main de Jenny puis d'en profiter pour les attaquer à grands coups de pieds (attaque plus forte par rapport aux poings). Tant qu'ils seront neutralisés par la vapeur dégagée par l'extincteur vous éviterez tout dégât. Malheureusement « l'objet magique » ne durera pas éternellement et s'épuisera après un certain nombre d'utilisation. Néanmoins, à ce moment-là, vous aurez éliminé deux hommes voire trois pour les plus costaux d'entre vous. Usez alors de l'esquive et du couteau pour en finir. Une fois tiré d'affaire (pour l'instant), montez les quelques marches puis tapez le code 882 sur l'ordinateur accroché au mur dans le but d'ouvrir la porte. Vous vous retrouvez alors dans la salle d'armement. Ouvrez la mallette et prenez le **détonateur** puis ramassez près du bidon vert le **pain de C4** se trouvant à terre. Ressortez et descendez les escaliers par la gauche. Non loin se trouve un baril vert sur lequel vous trouverez un **minuteur**. Combinez les 3 objets afin de vous constituer une bombe puis placez- la dans la caisse de munitions de la salle d'armes. Remontez par l'échelle présente dans la même salle puis prenez la fuite devant l'escouade ennemie jusqu'à vous retrouver à air libre. Jenny Lucas, alias Helena Deckovar vous rattrape tout de même. Et le combat devient la seule issue possible. Face à cette femme puissante et déchaînée Largo ne détient pas la moindre chance. Il vous faudra donc de nouveau ruser. Commencez par lui jeter le baril d'essence puis profitez de son aveuglement pour lui lancer votre couteau de combat. Quittez ensuite le cargo qui menace d'exploser puis retournez à vos affaires un peu plus classiques de milliardaire en blue-jean !

Fin

Last Bronx

© Sega

CHEAT CODES

Appuyez et maintenez la touche F1 pendant que vous tapez l'un des codes suivants :

AGRAV	Gravité des membres (?)
BTINY	Le personnage devient petit
DEDLY	Donne des armes plus puissantes
FUNKY	?
GOLRG	Le personnage grossit
LUNAR	Gravité lunaire
MUKOR	Invulnérabilité
PEACE	Tue les ennemis
SILKY	Gèle les ennemis

Last Mission

© U.S. Gold Ltd. / Data East Corporation

ENERGIE INFINIE

Pour avoir de l'énergie infinie, tapez OPERA pendant le jeu.

Le Cinquième Elément

© Kalisto 1998

CHEAT CODES

Au menu principal, tapez l'un des codes suivants avant de commencer une nouvelle partie :

BENOIT	Tous les films
DAVID	Munitions infinies
FANETTE	Tous les objets
JEROME	Bouclier
JOEL	Tous les cheat codes activés
OLIVIER	Toutes les armes
RALPH	Choix du niveau
THIERRY	Vos ennemis ne vous tirent plus dessus

Le Fétiche Maya

© Silmarils 1989

CHEAT CODE

Pour obtenir des points de vie illimités, sur la page de présentation Silmarils, pressez les deux SHIFT et la touche +.

Le Livre de la Jungle

1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran de présentation du jeu, tapez le code : SQRQH. Puis, au cours du jeu, utilisez les touches suivantes :

H Fait le plein d'énergie

L Passage au niveau suivant

Le Maître de l'Olympe : Zeus

© Sierra / Impressions 2000

CHEAT CODES

Faites CTRL + ALT + C et tapez alors l'un des codes suivants :

`Ambrosia`	Victoire sur le scénario en cours après quelques mois
`Bowvine and Arrows`	Les tours tirent des vaches
`Cheese Puff`	Costumes bizarres
`Delian Treasury`	+1000 drachmae
`Fireballs from Heaven`	Boules de feu
`SoundFrags`	Effets sonores

GAGNER DE L'ARGENT

Ouvrez le fichier Zeus_Model qui se trouve dans le répertoire Sierra/Le maitre de l'Olympe/Model. Vous pouvez modifier le prix de construction des batiments (premier nombre de la liste). En le mettant négatif, vous pourrez gagner de l'argent en construisant.

ALLER PLUS VITE

Ouvrez le fichier Zeus_figure qui se trouve dans le répertoire Sierra/Le maitre de l'Olympe/Model. En touchant au 9ème chiffre de chaque ligne, vous affecterez la vitesse des personnages (ne pas dépasser 18 !).

Le Mans 24 Heures

© Infogrames / Melbourne House 2002

TOUTES LES VOITURES ET TOUS LES CHAMPIONNATS

Lancez une course en mode championnat (Rookie GT). Quittez le jeu et allez trouver le fichier **BASLUS-20207OPTIONS** dans le repertoire Save du jeu. Sauvergardez le fichier avant de l'éditer avec un éditeur héxadécimal. Repérez les offsets 0396 à 0481 et changez leurs valeurs en 01.
Faites de même pour les offset 5247 à 5253.
Lorsque vous commencerez un championnat, votre nom devra obligatoirement être composé de 3 lettres pour que cette astuce fonctionne.

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom

ENDOFFERS	Toutes les voitures du championnat
LEMANSOFFERS	Toutes les voitures Le Mans
ALLTHECARSNOW	Toutes les voitures Arcade
1999CHEATCARS	Toute les voitures Run
ALLTRACKSPLEASE	Tous les circuits Arcade
19BMW99	99 BMW LMP en mode Training
1999AUDI	99 Audi Roadster en mode Training
TOYOTA1999	99 Toyota en mode Training
MAKEITPEASY	Mode Facile
MAKEITNORMAL	Mode Normal
DEBORACING	Déborah en mode Training
DEBORALM	Déborah en mode Run

Le Monde de Narnia : Chapitre 1 : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique

© Buena Vista Interactive / Traveller's Tales 2005

REGAGNER DE LA VIE

Maintenir L et appuyer sur Bas, Gauche, Gauche, Droite si vous jouez avec une manette.
Ce code peut être effectué pendant la partie.

Le Parrain

© Electronic Arts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause via la touche Echap et entrez les codes suivants à l'aide du clavier :

`cuneo`	$5000
`stracci`	Munitions au max
`corleone`	Energie au max
`tattaglia`	Toutes les vidéos

ARGENT ET RESPECT ILLIMITÉ

Après avoir terminé la première mission, sauvegardez votre partie et quittez le jeu avant de répondre au téléphone. Rechargez votre partie pour constater que vous avez gagné $500 et 500 points de respect supplémentaire. Vous pouvez sauvegarder à nouveau et recommencer l'opération pour accumuler davantage d'argent et de points de respects.

Le Parrain 2

© Electronic Arts 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie

Cuba

Après la scène cinématique du début, approchez-vous de Michael Corleone et parlez avec lui. Ensuite, avancez à gauche, suivez le corridor et entrez dans le grand hall. Poursuivez à droite, descendez les marches jusqu'au music-hall qui se trouve en bas. Repérez la croix qui est sur votre mini-radar, atteignez-la et parlez à Aldo.

Après le court discours, les choses tournent mal et vous devez escorter Aldo et Michael Corleone jusqu'à l'aéroport. Descendez alors les marches, allez vers la cuisine et suivez le didacticiel pour apprendre à vous battre. Assommez les deux soldats qui arrivent et sortez par la porte. Ensuite, apprenez à viser et à tirer avec une arme. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran, sortez par la porte métallique et avancez tout droit vers la grande cour. Tirez sur les soldats, avancez jusqu'à la croix qui est sur votre radar et éliminez tous les ennemis qui se trouvent à gauche et à droite de la cour. Traversez cette dernière, éliminez le soldat posté dans la fenêtre de droite puis traversez le pont. Prenez votre mitraillette, éliminez les autres ennemis qui sont en face et suivez le chemin qui mène vers la gauche. Dégommez d'autres soldats et avancez jusqu'à la clôture pour atteindre votre objectif.

New York

Après la scène cinématique, parlez avec Frank Pentangeli qui se trouve à proximité. Ensuite, avancez à droite, entrez dans la pièce et parlez avec votre première recrue. Demandez-lui sa spécialité puis engagez-le. Ensuite, sortez de la pièce, parlez avec Michael Corleone (il est à droite, au fond) et il vous enseignera la façon de devenir un Don.

Maintenant, sortez de la maison, prenez la voiture et suivez la croix verte sur votre radar. Descendez du véhicule, entrez dans la boulangerie et approchez-vous du videur. Ne tuez pas ce dernier mais utilisez plutôt l'intimidation pour qu'il vous laisse entrer. Descendez au sous-sol, parlez avec le propriétaire du commerce et menacez-le pour qu'il vous paye.

Revenez sur vos pas et parlez à Frank pour qu'il vous indique les nouveaux commerces à contrôler. Dès qu'ils s'affichent sur votre radar, rejoignez-les et utilisez les différentes méthodes d'intimidation pour que ces commerces deviennent sous votre protection. Surtout, ne tuez aucun des propriétaires sinon vous aurez des démêlés avec la justice et vous vous ferez de nombreux autres ennemis.

Commencez d'abord par entrer dans la taverne, assommez les gardes, montez les escaliers et intimidez le proprio qui est sur le toit. Ensuite, allez vers l'Empire room et faites peur au propriétaire. Sélectionnez le menu et choisissez d'engager des gardes pour protéger vos nouveaux commerces. Dès que vous aurez le contrôle de deux de ces commerces, vous devez trouver un téléphone et appeler Michael Corleone. Pour cela, prenez l'une des voitures et suivez le chemin marqué sur votre radar jusqu'au téléphone public. Reprenez la voiture, suivez le chemin de la croix verte sur le radar et rejoignez le domaine de la famille Corleone.

Entrez, parlez à Michael puis ressortez. C'est le moment de recruter un second soldat. Prenez la voiture, suivez la croix et allez jusqu'au parc. Parlez à Bill Bardi, demandez-lui sa spécialité et engagez-le.

Maintenant, vous devez compléter vos activités et prendre le contrôle de la Maison Rouge. Braquez une voiture, rejoignez ce commerce et entrez par la porte arrière. Ordonnez au démolisseur de défoncer la porte et entrez. Eliminez les gardes qui protègent les lieux et montez les escaliers. Entrez dans la pièce de droite, tuez un dernier garde et intimidez la propriétaire pour gagner le contrôle de ce commerce.

Dès que vous aurez pris ce business, l'un de vos commerces se fait attaquer par la famille Rosato. Atteignez le Sweet Lake et protégez-le en éliminant tous les soldats qui tentent de s'en emparer. Ensuite, entrez et repérez le téléphone qui se trouve près du comptoir. Une fois que vous aurez téléphoné, sortez. Prenez ensuite un véhicule et rejoignez la cible indiquée sur le radar. Parlez avec Frank et entrez dans votre nouvelle demeure. Montez les marches, entrez dans la pièce et parlez avec Michael Corleone. Ensuite, prenez les munitions posées sur la table, sortez de la pièce et reparlez à Frank.

Maintenant, sortez de la demeure et trouvez des hommes ayant besoin de vos services. Ces hommes sont indiqués par une clé au dessus de la tête. Dès que vous sortez de la demeure, avancez tout droit et vous trouverez un personnage qui a besoin d'un service. Pour chaque service que vous rendez, vous obtenez des informations concernant les hommes de main de Rosato et de leurs conditions d'exécution.

Entrez dans le menu pause, repérez ces hommes de main et éliminez-les en respectant les conditions obtenues.
Si vous ne respectez pas ces conditions, ils ne mourront pas. Ils seront simplement hospitalisés et réapparaîtront plus tard dans le jeu.

Dès que vous arrivez à éliminer un des soldats de Carmine Rosato, vous recevrez un téléphone de la part de ce dernier vous demandant de signer une trêve. Rejoignez la taverne pour essayer de négocier cette trêve et découvrez la trahison. Dès que la scène se déclenche et que le flic entre, prenez les escaliers et montez sur le toit. Descendez l'homme de Rosato, montez les escaliers de droite et combattez les flics avant de les fuir. Montez, sautez vers l'immeuble suivant et prenez les escaliers. Dégainez votre arme, planquez-vous derrière les murs et éliminez les policiers qui arrivent. Suivez le marqueur vert qui s'affiche sur le chemin menant jusqu'aux escaliers. Descendez et entrez par la fenêtre pour semer les flics. Parlez avec Michael Corleone au téléphone et rejoignez son domaine. Parlez avec ce dernier, entrez dans la cuisine et recrutez un nouveau membre dans la famille.

Sortez du domaine et protégez votre commerce qui est en train d'être attaqué. Ensuite, repérez l'un des business de Rosato et prenez-le. Commencez d'abord par vous diriger vers Sanico Incinération. Repérez les échelles qui sont à gauche de l'immeuble, grimpez et atteignez le toit. Ensuite, descendez par l'échelle qui se trouve au milieu du toit et dégommez les ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Entrez dans la salle d'incinération, dégommez les soldats de Rosato qui sont en bas et avancez vers la droite en traversant la passerelle. Maintenant, entrez dans la salle et dégommez deux autres soldats. Faites peur au proprio pour contrôler ce commerce.

Tout de suite après, dirigez-vous vers le siège de "Sanico Dump and Disposal", qui ne se trouve pas très loin de Sanico Incinération. Eliminez les hommes de main qui se trouvent à l'entrée, avancez vers la porte arrière et explosez-la. Entrez dans l'immeuble, éliminez d'autres soldats puis extorquez le proprio pour obtenir le contrôle du bâtiment. Ensuite, répondez au téléphone et dirigez-vous vers votre demeure pour parler à Michael Corleone.

Il est temps d'attaquer le domaine de Carmine Rosato. Prenez d'abord une voiture et rejoignez le domaine. Sortez du véhicule, planquez-vous derrière une colonne et prenez votre arme. Eliminez les soldats qui sont dehors puis avancez vers la porte d'entrée. Descendez d'autres soldats et montez aux escaliers de droite. Suivez le corridor, dégommez d'autres hommes et faites exploser la porte pour atteindre le Don. Eliminez ses hommes de main puis descendez-le. Enfin, prenez le contenu du coffre si vous disposez d'un cambrioleur dans votre équipe et placez une bombe sur les tuyaux de gaz (dans le coin) pour exploser tout le domaine. Vous disposez d'environs trente secondes pour fuir le domaine avant que tout n'explose.

Maintenant, trouvez un téléphone et parlez avec votre nouveau contact. Ensuite, braquez une voiture et dirigez-vous vers l'aéroport qui désormais s'affiche sur le radar. Entrez, parlez avec la jeune dame et prenez un vol pour la Floride.

Floride

En arrivant à l'aéroport, vous devez rencontrer Hyman Roth à son domicile. Pour cela, braquez un véhicule, ou prenez tout simplement une des voitures garées, puis suivez la croix verte sur le radar. Lorsque vous atteignez la maison de Roth, entrez et parlez avec lui. Après ce petit discours, Roth vous demande de libérer son associé des mains de ses kidnappeurs de Granades.

Par conséquent, sortez de sa maison, prenez un véhicule et dirigez-vous vers la croix verte sur le radar. Repérez les escaliers qui mènent sur le toit et prenez-les. Saisissez le fil à étrangler, mettez-vous accroupi, approchez doucement de l'ennemi et étranglez-le. Ensuite, restez accroupi, poursuivez vers l'avant et étranglez un second homme, plus loin. Si les autres gardes s'aperçoivent de votre présence, prenez votre arme et éliminez-les. Récupérez le pistolet silencieux près des escaliers, montez rapidement et descendez l'homme qui détient l'associé avant qu'il ne le tue. Parlez avec l'homme que vous venez de sauver puis cherchez le téléphone qui est à proximité de la rue dans laquelle vous vous trouvez. Appelez Roth puis rejoignez-le.

Lorsque vous atteignez Roth, parlez avec lui pour qu'il vous offre une nouvelle planque. Ensuite, parlez à Fredo puis recrutez un nouveau membre dans la famille. Il est préférable de recruter un mécanicien. Améliorez l'un de vos soldats en le nommant Capo puis visitez les rues de Floride pour prendre le monopole des Granades et Tony Rosato.

Essayez de prendre le monopole du trafic de diamants car dans toute la Floride, il n'existe que trois entreprises. Prenez le contrôle de ces entreprises et gagnez des gilets pare balles en prime. Effectuez toujours la même technique, éliminez d'abord tous les gardes puis harcelez les propriétaires jusqu'à ce qu'ils lâchent prise et acceptent votre protection.

Lorsque vous contrôlez l'un des monopoles, vous recevez un coup de téléphone de la part de Roth. Rejoignez-le dans sa demeure, parlez avec lui puis parlez à Fredo. Après la discussion, vous obtenez un nouvel objectif. Vous devez éliminer un homme des mains de Tony Rosato et de ses Granades. Pour cela, vous devez d'abord rendre service aux piétons qui disposent d'une clé sur leur tête. Une fois que le service est rendu, vous obtenez des informations concernant l'emplacement des hommes de main et de leurs conditions d'exécution. Remplissez ces conditions pour que les soldats soient définitivement éliminés, sinon ils seront simplement hospitalisés et réapparaîtront plus tard.

En même temps, vous devez protéger vos commerces en engageant des gardes. Plus vous disposez de gardes et plus vous avez de chances de préserver votre business. Si vous êtes à court d'argent, repérez les piétons qui possèdent des billets d'argent sur leur tête et faites ce qu'ils demandent pour gagner des sous. Aussi, il est préférable de contrôler le monopole de la drogue pour décupler les gains quotidiens. Pour cela, envoyez toute votre équipe attaquer l'entrepôt de New York puis attaquez ceux qui se trouvent en Floride.

Une fois que vous aurez tué les deux hommes de main de Rosato et de Granades, trouvez un téléphone et répondez à l'appel de Michael. Ensuite, prenez un véhicule et dirigez-vous vers l'aéroport. Ce dernier est bloqué et les travailleurs sont en grève. Parlez à Fredo, courez à droite de l'entrée de l'aéroport, parler avec Roth puis avec Henri Mitchell, l'agent de la CIA.

Ensuite, suivez le marqueur sur le radar et allez vers le chef du syndicat de l'aéroport. Interrogez-le puis intimidez-le pour qu'il obéisse. Lorsqu'il vous informe de l'emplacement d'Alejandro Almeida, prenez un véhicule et atteignez-le. Faites attention aux nombreux gardes et préparez-vous à une rude bataille. Dès que vous arrivez, éliminez le premier garde qui est sur les marches et montez les escaliers. Avancez droit devant vous, dégommez les hommes armés qui sont en haut et à gauche puis poursuivez le long de la passerelle. Montez, avancez vers la droite jusqu'au bout et tournez à gauche. Dégommez les ennemis qui sont sur les escaliers puis descendez les marches. Entrez dans l'entrepôt, tournez rapidement à droite et montez les escaliers. Repérez Alejandro de l'autre côté de la passerelle et ne le tuez pas avec une arme. En effet, vous devez le balancer dans le vide pour vous débarrasser de lui une fois pour toutes. Pour cela, courez en sa direction, enlevez votre arme, empoignez-le et balancez-le depuis le rebord.

Maintenant que le communiste est mort, revenez à l'aéroport, parlez avec Fredo et l'agent de la CIA puis entrez et partez pour New York.

Deuxième partie

New York

Dès que vous rentrez à New York, prenez un véhicule et rejoignez Michael Corleone dans son domaine. Parlez avec lui puis parlez avec Tom Hagen pour recevoir les nouvelles instructions. Dirigez-vous vers la Maison Rouge, montez les escaliers et parlez avec Rosa. Elle vous demande de détruire des preuves qui l'incriminent. Ces preuves se trouvent dans le bâtiment fédéral de New York.

Mais avant cela, continuez à prendre les monopoles pour débloquer le domaine de Tony Rosato puis attaquez-le. Lorsque vous êtes prêt, allez vers le domaine et éliminez tous les hommes armés de Rosato. Repérez le point faible et faites exploser tout le domaine.

Maintenant, allez au bâtiment fédéral de New York, entrez et allez à gauche. Suivez le corridor et entrez dans la pièce qui est au fond, à gauche. Ouvrez rapidement le coffre et sortez. Si les choses tournent mal et que les flics rappliquent et commencent à vous tirer dessus, sortez rapidement de l'édifice et fuyez les policiers. Ensuite, revenez à la maison rouge et parlez à Rosa. Descendez les marches, parlez à Tom puis sortez pour rencontrer le Sénateur. Vous allez parler affaires avec cet homme, dites-lui que vous voulez gagner son respect puis proposez-lui des filles de joie en échange de son aide. Après la scène cinématique, parlez avec le Sénateur pour avoir de nouvelles informations. Parlez ensuite avec Tom puis rendez-vous à l'aéroport. Prenez le premier vol pour la Floride.

Floride

Dès que vous arrivez en Floride, parlez avec la jeune femme puis allez à gauche. Entrez dans la pièce et discutez avec Michael Corleone. Ensuite, sortez de l'aéroport et détournez un véhicule. Allez rencontrer Don Mangano et discutez avec cet homme.

Maintenant, continuez à étendre votre empire et à prendre les monopoles. Une fois que les familles Granades et Rosato sont exterminées, trouvez un téléphone. Répondez à l'appel de Fredo et rejoignez-le dans votre planque. Dès que vous arrivez, une scène cinématique se déclenche. Ensuite, parlez à Fredo et préparez-vous à la guerre contre Mangano. D'abord, améliorez l'un de vos soldats et nommez-le Capo. Ensuite, recrutez un nouveau soldat et sortez de la maison. Allez parler avec Charlie Green et acceptez de l'aider. Repérez la cible qui ne se trouve pas loin de Charlie et éliminez-la pour remplir votre part du contrat.

Maintenant, dirigez-vous vers l'entrepôt de Mangano. Parlez avec le garde pour faire descendre le pont et traversez. En arrivant, allez à gauche, descendez du véhicule et dégommez les ennemis qui se trouvent dans la grande cour. Appelez l'incendiaire, ordonnez-lui d'enflammer la citerne puis revenez sur vos pas. Faites exploser le mur en béton, entrez et montez les escaliers. Grimpez à l'échelle de droite, planquez-vous derrière le mur et éliminez les gardes qui se trouvent sur le toit suivant. Descendez via une autre échelle, traversez la passerelle et allez à gauche. Montez sur le toit, descendez par la trappe et dégommez d'autres gardes. Descendez les escaliers, allez jusqu'à la cour et rejoignez la plate-forme. Grimpez aux échelles, intimidez le propriétaire et prenez le contrôle de l'entrepôt.

Ensuite, trouvez un téléphone et parlez à Mangano. Allez au point de rencontre avec l'un de ses hommes puis parlez avec Fredo après la scène cinématique. Sortez de la maison, prenez un véhicule et retrouvez Roth au point de rencontre. Après la discussion avec Roth et Mitchell, prenez un véhicule, allez à l'aéroport et prenez un vol direct pour Cuba.

Cuba

D'abord, trouvez un téléphone et parlez avec l'agent Mitchell. Retrouvez-le plus tard et acceptez de l'aider. Vous devez éliminer les meneurs dissidents. Commencez d'abord par éliminer les deux hommes qui se trouvent près de la Banque de Cuba. Approchez-vous de l'immeuble, montez les escaliers blancs qui sont à l'arrière et entrez. Montez les marches, suivez le corridor et dégommez tous les dissidents qui s'y trouvent.

Maintenant que vous avez tué deux de ses meneurs, allez à l'aéroport de Cuba. Avancez à droite du palais, éliminez rapidement toutes les cibles et faites attention à la police. Faites vite puis allez vers la piste de décollage des avions. Repérez un meneur dissident et tuez-le.

Ensuite, prenez un véhicule et allez près de la station de police. Ici aussi, soyez rapide, éliminez les cibles et fuyez avant que la police ne se mette à vos trousses. Si vous êtes recherché par la police et que vous n'arrivez pas à vous en débarrasser, trouvez une planque loin de leur site de recherche et cachez-vous jusqu'à ce que le calme revienne. Enfin, rejoignez la dernière marque sur le radar et trouvez une échelle (à droite de l'immeuble). Grimpez, montez les escaliers et éliminez les derniers renégats.

Une fois que cette tâche est accomplie, trouvez un téléphone et parlez avec Maria. Ensuite, suivez le marqueur vert et allez au palais présidentiel. Après la scène cinématique, ouvrez la porte qui mène à l'emplacement de Fidel Castro et entrez. Mettez-vous accroupi pour ne pas être repéré et avancez jusqu'au marqueur. Vous remarquerez que vous n'avez aucune arme. Par conséquent, allez à droite de la porte et descendez les escaliers. Prenez le fil à étrangler, approchez-vous du premier garde (en bas des marches) et étranglez-le. Si vous êtes repéré, vous disposez d'environs 15 secondes pour tuer le garde avant qu'il n'appelle les renforts.

Ensuite, allez à gauche et suivez le corridor. Attendez que le garde revienne et étranglez-le. Continuez et étranglez un second homme armé. Maintenant, revenez sur vos pas et prenez l'ouverture qui se trouvait près du premier garde. Eliminez rapidement les deux hommes qui sont à gauche, étranglez deux autres au centre puis éliminez le troisième (à gauche). Poursuivez vers la gauche, étranglez le soldat qui est en train de faire ses besoins puis descendez les deux soldats postés devant les escaliers. Montez les marches, éliminez un dernier garde puis repérez le balcon et le fusil (à gauche). Prenez le fusil, visez la tête de Fidel Castro et tirez.

Après la scène cinématique, vous devez quitter le palais à tout prix. Pour cela, prenez votre mitraillette et éliminez les gardes qui vous tirent dessus. Revenez sur vos pas, descendez les marches et repérez la sortie sur votre radar. Descendez aussi les hommes de la mafia cubaine et trouvez le chemin de la sortie. En sortant du palais, éliminez quatre gardes puis sortez par la grande porte.

Maintenant, vous devez rejoindre l'aéroport. Donc, détournez un véhicule et foncez directement vers votre destination. Faites attention aux barrages de l'armée et essayez de les défoncer ou de les contourner dans la mesure du possible. Une fois que vous aurez atteint l'aéroport, rejoignez le marqueur vert là où un avion vous attend.

Troisième partie

New York

Répondez au téléphone puis détournez un véhicule et rejoignez Michael Corleone dans son domaine. Après la scène cinématique, parlez avec Michael et Tom puis retrouvez Vincenzo à votre planque de New York. Mais avant cela, entrez dans le menu Œil du Don et nommez l'un de vos hommes comme Bras droit. Nommez aussi un Capo à la place de ce dernier et recrutez un nouveau soldat.

Maintenant, prenez un véhicule et rejoignez Vincenzo dans votre planque. Sur place, vous trouverez son garde du corps mort. Téléphonez à Tom Hagen et commencez à enquêter sur la disparation de Vincenzo. Interrogez le témoin qui est en face de la maison, avancez à droite et questionnez celui à droite. Ensuite, suivez les marqueurs verts et interrogez tous les hommes indiqués. Maintenant, prenez un véhicule et allez à la Maison Rouge. Montez les escaliers, intimidez les kidnappeurs de
Vincenzo et extirpez-leur des informations sur l'endroit où ils retiennent votre ami.

Sortez de la Maison Rouge, prenez un véhicule et atteignez la construction. Entrez, éliminez les gardes qui sont dehors, ignorez les escaliers et descendez la pente qui se trouve près de la voiture. Eliminez d'autres gardes, plus loin, et entrez par la petite porte puis parlez à Vincenzo.

Après la scène cinématique, parlez à Tom puis avec Michael Corleone. Ensuite, prenez un véhicule et allez à l'aéroport. Prenez un vol pour Cuba, repérez l'immeuble dans lequel se trouve l'agent Mitchell et atteignez-le. Montez les escaliers, éliminez les gardes qui sont éparpillés un peu partout et montez jusqu'au toit. Allez à droite, repérez l'agent et descendez-le. A présent, la guerre des gangs est déclarée. Vous devez éliminer toutes les familles rivales. Pour cela, vous devez commencer par leur prendre tous leurs monopoles. Il est préférable de terminer les attaques de Floride et prendre le contrôle de toute la ville avant d'engager cette guerre. Par conséquent, prenez l'avion et allez en Floride.

Floride et Cuba

Dès que vous débarquez en Floride, jetez un coup d'oeil sur votre carte et repérez tous les commerces que vous ne contrôlez pas. Visez d'abord un monopole et attaquez tous les commerces correspondants à ce premier. Ainsi, vous gagnez des bonus tels que des armures anti-balles, des voitures blindées...etc. Si l'un de vos commerces est attaqué, préparez la défense en envoyant simplement les quatre soldats. Aussi, essayez de placer un maximum d'hommes armés pour avoir plus de chances de préserver vos commerces. Une fois que vous contrôlez tous les monopoles en Floride et à Cuba, vous pourrez attaquer les domaines des Manganos et des Almeidas.

Si vous êtes à Cuba, allez au domaine des Almeidas. Éliminez les hommes de main qui sont à l'entrée et poursuivez le long de l'allée. Dégommez les ennemis qui arrivent et allez à gauche. Repérez l'entrée du domaine (à gauche), entrez et avancez vers la gauche. Ordonnez à vos hommes d'ouvrir la porte puis allez d'abord à droite. Montez les escaliers et éliminez d'autres gardes. Ouvrez le coffre fort et prenez son contenu. Ensuite, allez à gauche et prenez la nouvelle arme améliorée. Entrez par la porte qui se trouve derrière le bureau et repérez les tuyaux de gaz. Dès que vous ordonnez à votre homme d'y mettre le feu, commencez à courir et fuyez le domaine avant qu'il n'explose.

Maintenant que le domaine Almeida est entre vos mains, prenez l'avion pour la Floride et rejoignez le domaine des Manganos. Eliminez les gardes qui se trouvent à l'entrée du domaine, traversez le pont et descendez d'autres hommes dans le jardin. Ensuite, allez à gauche et éliminez les hommes qui sont dans le corridor. Poursuivez vers l'avant, dégommez les gardes qui sont sur la terrasse puis faites exploser le mur qui se trouve au milieu de la zone. Entrez dans le domaine, allez à gauche puis à droite et atteignez ainsi le hall principal. Avancez d'abord à gauche, rejoignez la cuisine et prenez le nouveau pistolet silencieux. Ensuite, revenez au hall et montez les escaliers. Entrez dans la pièce de droite, descendez les derniers survivants et sortez vers le balcon par la porte à droite. Repérez les canaux de gaz et ordonnez à votre homme d'y placer une bombe. Quittez le domaine sans perdre une seconde.

Maintenant, trouvez un téléphone en sortant du domaine et parlez à Tom. Prenez un véhicule, rejoignez votre planque floridienne et discutez avec Michael ainsi qu'avec Tom. Ensuite, sortez de la planque, prenez le véhicule et allez à l'aéroport de Floride. Entrez, allez à droite, parlez avec le policier pour le corrompre. Entrez, montez les marches et préparez-vous à une grosse fusillade. Poursuivez votre chemin vers la porte d'embarquement, soyez rapide et éliminez Roth.
Dès que ce dernier est mort, descendez par la rampe d'embarquement, prenez le gros camion et quittez l'aéroport. Détournez un autre véhicule si vous en avez l'occasion et foncez directement vers l'ancien domaine des Manganos. Faites attention aux policiers qui ne cessent de vous poursuivre et soyez rapide. Une fois que vous êtes en sécurité, avancez et entrez dans le domaine pour une dernière scène cinématique. Félicitations ! Vous êtes désormais le tout puissant Parrain de la mafia !!

Le Pic Rouge

© Anuman Interactive / Electronic Paradise 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Arrivée de Peter à l'auberge. Suite à une brève introduction, Alek vous invite à le suivre jusqu'à son bureau. Profitez-en pour récupérer le plan de l'auberge dans le hall d'entrée sur le mur. Une fois au bureau, Alek vous conduit à la chambre de l'alpiniste mort. Cette pièce est appelée " le musée ". Examinez la chambre pour y trouver une paire de bottes sales que vous remettez immédiatement à Alek.

Alek vous emmène alors à votre chambre. L'enquête commence. Dans la valise de Peter récupérez le paquet de cigarettes et le briquet ; dans la salle de bains vous trouverez le miroir, le rasoir à manche et les serviettes ; enfin, dans la chambre un tube de colle est posé sur le sofa. En essayant de sortir de la chambre vous vous rendez compte que quelqu'un vous a enfermé dans votre chambre. Pas d'inquiétude, allez sur le balcon afin de rejoindre la chambre de votre voisin : Simon Simonet. Sa porte est cependant fermée à clé, de plus la musique qu'il écoute est trop forte pour qu'il puisse vous entendre appeler depuis la fenêtre. Utilisez alors le miroir sur cette dernière et visez la bouteille qui est au sol. Vous devez centrer votre pointeur de souris dans les cercles qui apparaissent. Simonet vous ouvre. Après la conversation, sortez de la chambre, vous vous rendez alors compte que votre porte est désormais ouverte. Récupérez la clé chambre n°4.

Chapitre 2

Peter se souvient alors qu'il doit garer sa voiture dans le garage. Retournez à votre voiture et conduisez-la devant le garage. Observez la porte : le cadenas est gelé et vous n'avez pas la clé. Retournez à l'intérieur de l'auberge. A côté de la bibliothèque (salle du tableau de l'alpiniste mort) vous trouverez Alek essayant de réparer le panneau électrique. Discutez avec lui, il vous confiera alors la clé du garage. Vous vous proposez pour réparer le panneau. Cela consiste à relier les fils de couleur à leur chambre respective. Cependant vous ne pouvez encore rien modifier : à la recherche du tournevis !

Allez dans la cuisine (au RDC) et parlez à Kaïssa, elle vous expliquera le problème du tableau lumineux (celui que vous êtes censé réparer). Dans la pièce suivante, Simonet attend avec impatience l'heure du repas. Ramassez la bouilloire et la bouteille thermos. Branchez les plaques chauffantes, posez la bouilloire dessus et attendez que l'eau soit bouillante. Transportez-la à l'aide du thermos. Vous avez désormais de quoi dégeler le cadenas du garage. Allez donc l'ouvrir et garez la voiture à l'intérieur.

Dans le garage vous trouverez une boîte à outils dans laquelle est rangé le tournevis, récupérez-le. Vous pouvez maintenant réparer le panneau, cependant vous ne connaissez toujours pas les couleurs de tous les boutons d'appel. Allez donc les examiner dans votre chambre, dans le musée, et chez Simonet. Pour les chambres fermées, demandez à leurs propriétaires respectifs. Brunn se trouve avec son oncle (Du Barnstokr) près de la cheminée (RDC). En échange d'une cigarette, Brunn vous confie la couleur de son bouton d'appel. Allez voir Du Barnstokr qui est retourné dans sa chambre (la n°8). Frappez et entrez. Vous avez alors la possibilité d'examiner le bouton d'appel. Les 2 dernières couleurs sont à déduire par vos soins (cela ne vous laisse que 2 possibilités...) .

Vous obtenez :

Chambre Couleur
4 Violet
5 Rouge
6 Bleu clair
7 Orange
8 Bleu
9 Vert
10 Jaune

Quêtes annexes :

Profitez de votre passage dans le garage pour récupérer le bidon d'essence (à côté de la moto), le morceau de tuyau (il faut utiliser le rasoir à manche sur le tuyau enroulé au sol, il faut être très précis avec le pointeur). Combinez alors ces deux objets pour obtenir le bidon avec tuyau. Utilisez-le sur la voiture de Peter pour obtenir le bidon d'essence.

Dans les sous-sols vous trouverez aussi l'entonnoir et non loin de là, dans la cave à vin, vous trouverez un pied-de-biche sur un tonneau (attention à ne pas l'oublier car la salle devient inaccessible par la suite). Vous pouvez aussi aller dans le grenier de l'auberge (au 3ème étage) pour y récupérer la courroie de générateur.

Chapitre 3

Le panneau réparé, Alek vous prie de venir manger. Dans la salle à manger Alek vous propose un verre. Buvez-le cul sec en utilisant le même procédé que pour le miroir (pointez le centre du cercle). Cette tâche accomplie, vous vous retrouvez face à un grand buffet. Vous devez alors composer un menu équilibré, en ne reprenant pas 2 fois d'un même ingrédient. Dans le cas inverse les personnages vous feront remarquer quel aliment est en trop, ajustez votre menu en fonction. Il existe plusieurs possibilités, voici l'une d'entre elles :

-Soupe : Bouillon de poulet
-Salade : Salade Toscane
-Ragoût : Epinard et aneth
-Viande : Boeuf au poivre

Discutez avec tout le monde afin de creuser le scénario. Brunn finit par quitter la table. Quand vous estimez avoir assez parlé, vous avez la possibilité de quitter la table à votre tour.
Peter souligne alors que c'est l'heure de la sieste. Conduisez-le jusqu'à sa chambre. Quelques heures passent. Vous avez la possibilité de jouer au black jack avec Du Barnstokr et Simonet dans la bibliothèque. (Vous avez la possibilité de quitter le mini-jeu à tout moment à l'aide de la touche " Echap " de votre clavier). Dès que vous le souhaitez, rejoignez Alek près de la cheminée et entamez la conversation. Brunn fait son apparition. La conversation tourne court lorsque 2 mystérieux clients arrivent à l'auberge : Olaf et Heenkus...

Chapitre 4

Une nuit passe. Olaf vous attend dans le couloir. Il vous demande de participer à une petite épreuve de ski. Dans le cas où vous refuseriez, Simonet vous proposera la même chose dans le hall d'entrée. Que vous réussissiez ou non l'épreuve n'a aucune importance pour la suite des événements. Le mini-jeu ainsi fait, vous vous retrouvez devant la salle de douche. Simonet et Du Barnstokr attendent leur tour. Heenkus puis Olaf font leur apparition puis repartent.

Qui est dans la douche ? Afin de percer ce mystère vous allez devoir retrouver et discuter avec tous les résidents de l'hôtel. Commencez votre enquête par le hall d'entrée où vous trouverez Olaf. Continuez votre chemin en passant par le bureau d'Alek où se trouve ce dernier ainsi que Moses. Passez par le garage pour trouver Brunn. Allez ensuite au troisième étage pour rencontrer Olga (dans la serre) puis Heenkus sur le balcon. Redescendez enfin par la cuisine pour trouver Kaïssa. Vous vous rendez compte que personne de l'hôtel n'est présent dans la douche. Vous pouvez pénétrer

dans la pièce, personne ne se douche ! Coupez l'eau, vos serviettes sont désormais mouillées. Remontez donc à votre chambre pour les remettre à leur place. Peter soupçonne une intrusion dans sa chambre... Allez inspecter le bureau situé à côté de la fenêtre pour y découvrir un mot. Ce mot décrit Heenkus comme quelqu'un de dangereux.

Chapitre 5

En sortant de la chambre, Peter entend un bruit provenant du musée. Allez donc y jeter un oeil. Vous tombez nez à nez avec Moses, il se plaint du vol de sa montre. Le coupable désigné étant Heenkus, vous avez désormais pour objectif de fouiller sa chambre. Cette dernière étant fermée à clé, vous devez alors récupérer les clés avec passe-partout dans le bureau d'Alek. En discutant il est possible de voir le registre de l'hôtel afin de comparer les écritures (voir les quêtes annexes). Après la discussion sortez du bureau. Vous devez forcer Alek à sortir du bureau. Pour cela il suffit d'aller sonner à l'entrée de l'auberge. Le problème c'est qu'Alek a la fâcheuse habitude de verrouiller son bureau dès qu'il en sort. Allez donc dans la cuisine pour récupérer les allumettes (à côté du panier de légumes). Utilisez ensuite le tube de colle puis les allumettes sur la porte du bureau d'Alek. Sortez du bâtiment. Juste à côté de la porte d'entrée (en haut des quelques marches) vous verrez une sonnette. Appuyez dessus.

Retournez au bureau d'Alek. Ce dernier sort de son bureau : la voie est libre. Entrez dans le bureau, récupérez les clés avec passe-partout puis allez fouiller la chambre d'Heenkus. Vous trouvez un pistolet et la montre de Moses dans sa valise. En sortant de la chambre vous êtes interpellé par Du Barnstokr.

Quêtes annexes :

Profitez d'avoir les clés avec passe-partout d'Alek pour vous promener dans l'auberge, la plupart des pièces étant désormais accessibles.

Le générateur

Allez dans la chambre de Brunn et ramassez la clé qui se trouve au sol à l'entrée. Vous avez désormais tout à votre disposition pour accomplir cette quête. Allez dans les sous-sols, plus précisément dans la petite salle où se trouve le générateur.

-Commencez par utiliser la clé trouvée dans la chambre de Brunn sur le générateur, il s'ouvre.
-Mettez la courroie de générateur en place.
-Posez l'entonnoir sur le générateur.
-Videz l'essence dedans.

Le générateur est maintenant en marche. Il permet d'allumer la salle radio au 3ème étage (salle obscure juste avant la serre).

Le tableau de l'alpiniste

Allez donc à la salle radio et ramassez la petite clé qui se trouve au sol (près de la chaise). Cette clé permet d'ouvrir le coffre-fort situé à l'étage du bureau d'Alek. A l'intérieur vous récupérez un disque optique et du morse. Occupons-nous du disque optique.

- Dans la pièce du tableau de l'alpiniste se trouve un globe terrestre (à côté de la table où Simonet et Du Barnstokr jouaient aux cartes). Utilisez le disque optique sur le globe.
- Le globe vous révèle alors 3 emplacements signalés par des croix sur le tableau de l'alpiniste.
- Allez donc examiner le tableau et cliquez sur les 3 emplacements que vous avez mémorisés.
-Vous obtenez les photos secrètes du staff !

La salle du billard

En vous baladant dans les couloirs vous avez l'occasion de rencontrer Olga ou Simonet. L'un comme l'autre vous propose de vous rendre dans la salle de billard.
Olga est ravie de vous voir affronter Simonet au billard. Gagnez la partie afin d'obtenir le foulard d'Olga. Cet objet est indispensable pour accéder à la " vraie " fin du jeu.

Comparer les écritures

Il est possible de retrouver l'auteur du mot collé sur le bureau de Peter. Pour cela vous allez devoir comparer les écritures de chaque individu.

- Alek : Commencez par aller voir Alek, et demandez à voir son registre. Alek n'est pas l'auteur du mot.
- Brunn : Dans la chambre de Brunn, ouvrez son tiroir et examinez le livre qu'il contient.
- Du Barnstokr : Dès qu'il retourne dans sa chambre, allez discuter avec lui.
- Simonet : à côté du bouton d'appel dans sa chambre se trouve une note, examinez-la.

Chapitre 6

Une soirée se prépare dans la salle à manger. Heenkus est cependant absent, et Alek refuse de débuter tant qu'il ne sera pas descendu du balcon (3ème étage). Si vous allez le voir il refusera de descendre sans une bouteille de whisky écossais. Pour cela rendez-vous au bar de la salle à manger. Sur les étagères vous repérez 5 bouteilles. Prenez la Cutty Spark avec vous et apportez-la à Heenkus ; la soirée commence. C'est à ce moment-là que les différentes fins du jeu vont se jouer alors attention. (Voir quêtes annexes).

- Allez danser, buvez avec Alek, promenez-vous dans l'auberge. A un moment une avalanche se déclenche.
- Allez voir Alek près de la cheminée. Après la conversation un nouveau personnage fait son apparition à l'auberge. Il s'agit de Luardwik, un étrange personnage manchot. Peter part à la recherche d'Heenkus et se retrouve sur le balcon : Heenkus a disparu.
- Dirigez-vous vers le musée. A votre approche vous entendez du bruit. Entrez dans la pièce. Heenkus est là ligoté. Détachez-le à l'aide de rasoir à manche. Une fois de plus il refuse de parler sans whisky. Ne cherchez pas au bar vous ne trouverez rien.

Allez plutôt faire un tour dans la cave à vin. Dans l'étagère du bas à gauche vous apercevez un lot de bouteilles. Prenez le whisky.
Heenkus accepte de parler, mais il paraît évident qu'il ment. Ramenez-le à sa chambre et enfermez-le.

Allez maintenant au rez-de-chaussée dans la chambre voisine de M.Moses.
Luardwik est là, parlez-lui.

A la fin de la conversation Luardwik marmonne le nom de Simonet. Peter et Alek se rendent chez l'intéressé. A leur grande stupéfaction le corps de Simonet est sans vie à même le sol. Récupérez la valise près du corps puis retournez voir Luardwik qui demande à voir le corps. De nouveau sur place s'offrent à vous plusieurs possibilités :

Mauvaise fin

Donnez immédiatement la valise à Luardwik afin d'accéder à cette fin. Fin anecdotique, je ne saurais que trop vous conseiller de poursuivre l'histoire.

Fins intermédiaires

Ne donnez pas la valise à Luardwik. Il retourne se coucher. Allez dans le hall d'entrée et discutez avec Alek. Il vous révèle des choses étranges concernant Brunn. Partez élucider le meurtre de Simonet. Commencez par aller voir Olga. Moses vous met à la porte immédiatement. Afin d'obtenir la permission de les interroger vous devez montrer patte blanche et ne porter aucune accusation envers eux dans vos réponses.

Allez ensuite voir Kaïssa dans la cuisine, puis Du Barnstokr à l'étage. Frappez ensuite chez Brunn et arrangez-vous pour qu'elle vous laisse entrer. Enfin, faites un tour chez Olaf.

Aucun d'entre eux ne paraît être le suspect. Retournons voir Heenkus. Après un bref interrogatoire quittez la pièce. Alek fait son apparition et vous confie une pièce à conviction : un pistolet. Interrogez de nouveau Heenkus, cette fois-ci il vous dévoile tout.

Allez dans le bureau d'Alek où Du Barnstockr, Olaf et Alek vous attendent.
La vérité vous est dévoilée (partiellement). De nouveau vous avez 2 possibilités :

- Remettez la valise et assistez à la seconde fin du jeu.
- Ne remettez pas la valise. Vous vous réveillez dans le bureau. Dirigez-vous à l'extérieur du bâtiment pour y retrouver Alek. Voici la troisième fin du jeu.

Quêtes annexes :

Bonne fin : les cavernes

Repartons au moment de la soirée dansante. Il faut absolument que vous ayez récupéré le châle d'Olga au préalable (gagné lors de la partie de billard).

- Commencez par aller danser avec Olga, Olaf et Simonet.
- Allez ensuite boire un coup avec Alek.
- Retournez voir Olaf et Olga danser et parlez-leur. Simonet est parti.
- Allez boire une nouvelle fois avec Alek jusqu'à ce qu'il quitte la pièce.
- Olaf fait son entrée. Buvez à 2 reprises avec lui. Il s'en va.
- Olga arrive. Ne lui parlez pas, mais utilisez le châle sur elle.

Vous flirtez avec elle et vous vous retrouvez dans sa chambre. Moses vous met dehors. Entrez de nouveau dans la pièce. L'avalanche se déclenche. Suivez alors les démarches entre ******* détaillées plus haut.
Cette fois-ci Luardwik ne prononce pas le nom de Simonet mais d'Olaf. Les événements suivants sont similaires à une exception près : c'est désormais Olaf qui est mort.
Ne remettez pas la valise à Luardwik dans la chambre d'Olaf, auquel cas vous retombez sur la mauvaise fin. Mais continuez l'investigation comme pour Simonet. Après avoir interrogé tout le monde, allez dans le bureau d'Alek. Ce sont Moses, Simonet et Alek qui vous y attendent. Ne donnez pas la valise à Moses. Il vous emmène alors dans les cavernes où vous pouvez observer le vaisseau. Après des révélations vous concernant, vous accédez à la fin du jeu.

Le Pôle Express

© THQ / Blue Tongue Entertainment 2004

LE CHEF

Lorsque vous aurez passé le chef pour récupérer le billet de train et que vous l'aurez rendu au jeune garçon asiatique, vous n'aurez plus rien à craindre du chef qui est à présent de bonne humeur.

Le Roi Lion

© Virgin Interactive / Westwood Studios 1994

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Dans le menu principal, tapez DZQRF (en clavier AZERTY). Désormais, pendant le jeu, tapez :

L Passe au niveau suivant

H Redonne toute l'énergie

Si le code est correctement tapé, vous verrez apparaître au début du jeu CHEAT ENABLED.

PATCH POUR MODIFIER LE NIVEAU DE DÉBUT DU JEU

Editez le fichier LIONKING.EXE à l'aide d'un éditeur hexadécimal, et recherchez la chaîne B8 01 00 00 00 02 05 5B. Remplacez le deuxième octet de cette chaîne (01) par le numéro du niveau auquel vous souhaitez commencer (01 à 0A pour les niveaux purs, 0B et plus pour les bonus level).

Le Secret du Nautilus

© Cryo Interactive / T-Bot Interactive 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

La solution qui suit est rédigée en fonction des salles que vous visiterez. Si toutefois vous avez un doute au sujet de la pièce où vous vous trouvez, regardez dans votre PDA où tous les endroits que vous visitez sont marqués, et schématisés.

PREMIER NIVEAU

LE SAS DE DECOMPRESSION

Arrivé dans le vaisseau, le sas se referme derrière-vous. Approchez de la porte avec un N inscrit dessus et essuyez à plusieurs reprises le hublot. Actionnez ensuite l'espèce de lampe à bulle à gauche de la porte afin de débloquer celle-ci. Empruntez la porte.

LA SALLE DES SCAPHANDRES

En entrant, récupérez le tournevis rouillé sur l'établi du mur droit. Ouvrez le tiroir situé à votre droite afin de vous saisir des gants puis lisez le papier en dessous. Pivotez sur votre gauche et ramassez la bille de zinc sur l'étagère près des bottes. Equipez les gants à votre personnage en les plaçant sur la petite icône représentant le personnage dans votre inventaire puis servez-vous de la bille de zinc sur le compteur électrique à gauche de la porte électrifiée. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la porte.

LE COULOIR

Cette pièce mène à différents endroits du Nautilus mais aucune énigme n'est à résoudre dans cette courte salle.

LA BIBLIOTHEQUE

C'est une des salles accessibles à partir du couloir. Une fois à l'intérieur, utilisez votre tournevis sur la grille d'aération et dévissez deux des vis qui la retiennent fixée, vous casserez alors l'outil. Récupérez les allumettes sur la petite table du milieu, juste sous la lampe puis lisez les deux livres prèsents dans la salle.

LE SALON

Vous y accédez en passant par le couloir. Ouvrez les rideaux rouges puis rabaissez les deux clapets qui apparaissent. S'en suit une cinématique où vous apercevez le sous-marin à votre recherche. Prenez le chandelier sur la grande table du milieu puis gagnez les cuisines.

LES CUISINES

Prenez les notes dans le tiroir de l'étagère et récupérez la cocotte vide placez juste au-dessus. Remplissez-la à l'aide du levier un peu plus à gauche et placez la ensuite sur le réchaud, juste à droite du lavabo. Utilisez la cagette de bois en la plaçant en dessous de la cocotte, rajoutez-y les notes puis mettez-y le feu grâce aux allumettes. Bouchez ensuite le

bouchon de la cocotte en appuyant dessus puis, une fois la cocotte explosée, hâtez-vous de récupérer le couteau à huître dans le placard du dessus et sortez par le salon. Fermez les deux portes menant aux cuisines afin d'éviter que le gaz se propage dans toutes les pièces.

LA BIBLIOTHEQUE (2)

Retournez dans la bibliothèque en empruntant le couloir. Une fois dans la pièce, n'oubliez pas de refermer la porte derrière pour éviter que le gaz se propage. Finissez de dévisser la grille d'aération grâce au couteau à huître puis bloquez les lames à l'aide du chandelier.

DEUXIEME NIVEAU

LE SALON

Deux boulons sont à récupérer dans cette salle, l'un se trouve derrière le système de poulie à gauche près des fenêtres et l'autre se situe juste sous l'escalier montant. Avancez jusqu'au poste de pilotage puis cliquez sur le gouvernail pour ouvrir une séquence de puzzle. Reconstituez le dessin en encastrant les différentes pièces dans les rouages puis tournez-les afin de retrouver leur véritable position. Montez ensuite les escaliers en colimaçon.

LA SALLE DES CARTES

Observez la carte dissimulée derrière le petit coffre en fond de salle puis récupérez la tringle (grand bâton au centre de la pièce).

LE SALON (2)

Grâce à la tringle, ouvrez la soute située à gauche du poste de pilotage et entrez dans l'ouverture.

LA SALLE DES ENGRENAGES

En arrivant, descendez. Récupérez la courroie et l'engrenage disposés sur le sol puis remontez par l'échelle jusqu'au premier étage. Servez-vous des deux boulons trouvés dans le salon en les emboîtant dans leurs emplacements respectifs, puis montez d'un étage supplémentaire pour placer la courroie entre les deux engrenages puis encastrez l'engrenage en votre possession dans l'espace laissé pour, dans le fond. Redescendez sur le plancher des vaches et rabaissez le levier.

LA SALLE DES MACHINES

Avant de pouvoir continuer, il vous faut arrêter l'arrivée de vapeur. Pour ceci, actionnez les leviers sur votre droite suivant ce sens : bas, haut, haut et les leviers sur votre gauche suivant celui-ci : haut, bas, bas. Poursuivez tout droit et récupérez les fusibles dans la drôle de malle. En allant tout au bout de cette longue pièce, vous trouverez un pied de biche, oublié sur le sol. Entrez par la porte à peine visible dans la pénombre.

LE DORTOIR

Allumez la lumière grâce à l'interrupteur sur votre gauche puis progressez le long des lits jusqu'aux placards. Dans le dernier à droite, ramassez les bottes. Faites demi-tour puis recueillez la bouteille cachée sous le matelas du deuxième lit, en bas. Revenez vers la porte puis actionnez le levier sur le mur droit après avoir enfilé vos bottes. Grimpez ensuite par l'escalier en colimaçon.

LE COULOIR ELECTRIFIE

Relevez la manivelle, puis gagnez la porte du fond qui rejoint le salon.

LE SALON (3)

Placez les fusibles sur la batterie, près des deux autres dans l'ordre suivant en partant de gauche : bleu, blanc et vert. Descendez les marches et contournez le poste de commande pour trouver vers le milieu de la salle un placard. Ouvrez-le et placez la bouteille dans l'emplacement prévu pour elle. La seconde porte s'ouvrira alors, vous permettant de récupérer le pic à glace dans le sceau. Retournez dans le couloir électrifié pour prendre à l'aide du pic à glace le câble vers le bas. Retournez ensuite dans la salle des machines.

LA SALLE DES MACHINES (2)

Utilisez le câble sur la batterie afin de rétablir le courant.

LA SALLE DES ENGRENAGES (2)

Actionnez le levier pour remettre le Nautilus en marche.

LE SALON (4)

En sortant du couloir électrifié, allez à gauche et trouvez les poulies et placez les boules suspendues dans cet ordre (en partant de gauche) : en bas, en haut et haut milieu. Trouvez ensuite les poulies opposées et placez cette fois-ci les boules de cette manière (toujours en partant de gauche) : milieu, haut et bas.

LA SALLE DES CARTES (2)

Ouvrez le compartiment situé près des rambardes.

LE MUSEE

Vous y accédez à partir du couloir électrifié, par la seconde porte. A l'intérieur, ouvrez le projecteur et récupérez l'ampoule. Allez placer l'ampoule dans l'espèce de poste dans la salle des cartes. Un point apparaîtra alors sur la carte.

LE SALON (5)

Entrez les directions données par votre PDA dans les commandes du tableau de bord. Vous avez 45 secondes mais sachez que si vous n'avez pas le temps le vaisseau ne fera que ricocher légèrement sur les rochers.

LE MUSEE (2)

Dirigez-vous vers le piano et reproduisez les sons qu'il produit. Observez bien, prenez vos marques puis lancez-vous. Lorsque vous aurez enchaîné le morceau en entier, la porte du fond s'ouvrira. Engouffrez-vous dans cette nouvelle ouverture.

TROISIEME NIVEAU

1LA CHAMBRE DE NEMO
Prenez la mape-monde ainsi que la statue coquillage puis placez-les sur le parquet. Fouillez le lit du capitaine, vous trouverez un médaillon sous l'oreiller. Prenez le hublot d'une des portes. Cliquez sur le hublot de la porte ouverte puis sur le portrait. Vous verrez alors un coffre en dessous. Enfilez le médaillon dans la fente et rentrez le code que vous trouverez sur la carte juste au-dessus du bureau (la constellation de Cassiopée). Ouvrez le coffre et récupérez la clé.

LE LOCAL TECHNIQUE

Vous trouverez ce local au bout du couloir, en descendant les escaliers. Dès votre entrée, un robot sera lancé à vos trousses. Sortez immédiatement de la pièce et appuyez sur le bouton rouge afin de faire apparaître les escaliers et pouvoir remonter. Avec cette action, vous bloquez le robot de défense en bas.

LE MESS DES OFFICIERS

Vous pouvez y accéder en entrant par la première porte que vous rencontrez. Prenez le manteau à votre gauche et enfilez-le. Récupérez les fléchettes sous la cible, le plat sur la table, la lentille holographique et le bras mécanique.

LA CHAMBRE DES INVITES

Vous trouvez cette salle à partir du couloir. Prenez la corde par terre, le miroir, la statue et le lustrant sur le lavabo.

LE LABORATOIRE

La porte de cette pièce se trouve dans la chambre du capitaine Nemo, ouvrez-la grâce à la clé et éteignez le laser une fois à l'intérieur. Récupérez la fiole d'acide et le chiffon dans le tiroir sous le livre. Utilisez la fiole d'acide sur le hublot de la porte et placez une de vos lentilles dessus pour finir. Utilisez la corde trouvée dans la salle des invités sur le tableau périodique des éléments.

LE COULOIR

C'est la pièce qui donne sur à peu près toutes les autres. Placez la statue tout près de la porte de la chambre des invités et posez le plat dans ses bras. Utilisez le lubrifiant puis le chiffon sur le plat afin de le nettoyer. Fixez ensuite le miroir dans la grille d'aération au fond du couloir. Rentrez de nouveau dans la chambre du capitaine et fixez votre deuxième lentille sur le hublot de la porte donnant sur le couloir. Regagnez ensuite le couloir. Avancez tout au bout de la pièce et vous apercevrez le robot de garde, attendant très sagement à l'étage inférieur. Appuyez sur le bouton pour faire descendre l'escalator puis une nouvelle fois pour le faire remonter. Lorsque le robot se trouvera face au miroir que vous avez disposé sur la grille tirez sur la corde dépassant de la bouche d'aération juste au-dessus de l'interrupteur. Vous pouvez à prèsent visiter l'étage du dessous en toute tranquillité.

LE LOCAL TECHNIQUE (2)

Vous trouverez sur l'établi juste en face de vous en entrant des allumettes, du fil de fer ainsi qu'une pince accrochée. En traversant l'hologramme, récupérez la dynamite. Enfin, sur l'étagère du fond, prenez le burin et la barre de fer. Faites couler de l'acide dans la batterie, posez la barre de fer dessus puis combinez avec le fil de fer. Vous obtenez alors un électro-aimant, ramassez-le. Ouvrez ensuite le placard gris et brisez la barre du milieu avec le burin afin de rétablir une température de base. Utilisez la pince pour couper le premier fil rouge, le deuxième fil bleu et le troisième fil vert.

LA SALLE DES POMPES

En sortant de la salle précédente, fixez la dynamite sur la porte en face puis utilisez les allumettes dessus. Après cela vous pourrez entrer. Fixez le bras mécanique sur les pompes à droite puis balancez une fléchette sur la grosse machine derrière la barrière grillagée. Allez dans la salle des invités récupérez la clef grâce à votre électro-aimant fait main puis redescendez dans cette salle pour actionner le bras mécanique à l'aide de votre nouvelle trouvaille (il faut cliquer sur le bras pour le mettre en mouvement). Enfin pour finir, il vous faudra appuyer trois fois sur le levier à droite du bras que vous venez de placer afin de rétablir l'arrivée d'oxygène. Partez ensuite dans la chambre du capitaine, puis gagnez le musée.

QUATRIEME NIVEAU

LE MUSEE ENDOMMAGE

Soulevez le coffre pour récupérer le piolet. Allez au fond de la pièce et prenez le scaphandre ainsi que le morceau d'orgue. Retournez en début de salle et dégagez le harpon avec le piolet pour ainsi pouvoir le ramasser.

LE COULOIR ENDOMMAGE

Abaissez le levier pour vous permettre d'atteindre le dortoir. Enfilez votre scaphandre et plongez.

LE DORTOIR IMMERGE

Enfoncez votre harpon dans la tentacule du monstre puis continuez tout droit jusqu'aux casiers. Actionnez l'interrupteur rouge au mur afin de faire fuir la bête puis récupérez la bouteille d'oxygène dans le casier ouvert et la barre métallique ainsi que le digicode tout près, en dessous.

LA SALLE DES MACHINES

En entrant, récupérez la chaîne, les cinq morceaux de caoutchouc, et les deux crochets. Il vous faudra ensuite remplacer les tuyaux défectueux avec les morceaux que vous avez précédemment ramassés. Placez un des morceaux sur le tuyau de la batterie. Un autre sur le tuyau en haut à gauche de la porte donnant à la salle des engrenages, que vous combinerez avec le morceau d'orgue. Retournez-vous et regardez vers le plafond. Au-dessus de la batterie, à gauche et à droite en hauteur se trouvent deux tuyaux à boucher. Allez ensuite au milieu de la pièce et près de la malle, sur l'un des côtés vous trouverez le cinquième et dernier tuyau à réparer.

LA SALLE DES ENGRENAGES

Montez au deuxième étage et ramassez la clef. Placez la chaîne sur la poutre puis descendez d'un étage pour placer un crochet à une des extrémités de la chaîne, puis un second pour placer le deuxième à l'autre extrémité. Retournez au premier étage et utilisez la barre de fer sur le morceau de métal pour faire levier. Puis placez le rouage montant dans l'engrenage. Vous pouvez à prèsent accéder au salon en montant par le haut.

LE SALON

Cliquez sur le canapé histoire de le combiner avec l'autre près du poteau. Regardez ensuite vers le haut et enjambez les canapés pour grimper sur le poteau et rejoindre ainsi la salle des cartes.

LA SALLE DES CARTES

Ramassez le fil à terre et utilisez-le sur le mécanisme à côté du balcon. Combinez ensuite avec la clef.

LE SALON (2)

Abaissez le levier à droite du poste de pilotage près d'une des statues. Cette action aura pour effet d'évacuer l'eau des étages inférieurs. Trouvez ensuite la porte équipée d'un système électronique et utilisez votre digicode pour l'ouvrir.

CINQUIEME NIVEAU

LA BIBLIOTHEQUE

Ramassez la bague avec le diamant se trouvant sur un livre à terre.

LA SALLE A MANGER

Ramassez la perche à terre, sous le hublot fissuré puis, à l'aide de votre bague, découpez la vitre de l'armoire couchée sur le sol et récupérez la bouteille d'alcool et le tissu.

LA SALLE DES SCAPHANDRES

En entrant, prenez la corde à votre gauche. Allez en milieu de salle et approchez-vous des leviers afin de rabaisser le premier des deux (le deuxième ne peut pas être activé). Ramassez juste au-dessus le tuyau vert. Enfin, saisissez-vous de la pince dans un des tiroirs à terre.

LE COULOIR

Bougez le tapis et vous découvrirez une trappe. A l'aide de la pince, ouvrez celle-ci. Puis utilisez la corde pour descendre.

LE LOCAL TECHNIQUE

Dès votre entrée, n'avancez pas mais pivotez légèrement sur la gauche. Vous apercevrez alors deux petits boutons blancs à l'origine des lasers. Utilisez votre perche pour les atteindre, et ainsi stopper les lasers. Dirigez-vous ensuite vers la bibliothèque et ramassez l'adaptateur dans les décombres. Prenez la dynamite dans l'armoire de droite (dans un des tiroirs entrouverts) puis remontez direction les cuisines.

LES CUISINES

Ouvrez la petite ouverture près de la deuxième porte à l'aide des pinces. Regardez ensuite vers le haut et vous verrez une arrivée de gaz. Utilisez l'adaptateur dessus puis le tuyau. Cliquez ensuite sur le tuyau afin de le placer dans l'ouverture ce qui mettra fin à l'activité de l'intelligence artificielle du navire. Allez au fond de la cuisine et récupérez la boîte placée sur le haut de l'étagère. Placez ensuite la boîte sur la cuisinière puis combinez avec la dynamite. Placez ensuite le chiffon puis l'alcool. Vous obtiendrez alors une bombe dès lors que vous aurez appuyé sur les boutons de la gazinière.

LA SALLE DS SCAPHANDRES

Regagnez rapidement la salle des scaphandres car la bombe que vous venez de construire est allumée. Vous devez donc trouver à vous en servir avant la fin d'un décompte. Arrivé dans la salle des scaphandres actionnez le deuxième levier puis empruntez la grosse porte au fond du couloir, qui enfin s'ouvrira.

LA CLOCHE D'EVACUATION

Ne rentrez pas directement dans la cloche mais passez derrière elle en la contournant par la droite. Il ne vous reste plus qu'à jeter la bombe à l'arrière de la salle puis de rejoindre l'intérieur de la cloche. Refermez la porte à l'aide du levier un peu plus à droite de la porte puis rabaissez les deux leviers restant pour quitter le vaisseau.

Fin

Le Seigneur des Anneaux : L'Age des Conquêtes

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2009

MODES CACHÉS

Campagne du mal

Terminez la campagne du bien dans n'importe quel niveau de difficulté.

Difficulté légendaire

Terminez la campagne en difficulté héroïque.

SOLUTION COMPLÈTE

Entraînement

Les missions d'entraînement vous permettent de maîtriser les combats et de vous familiariser avec les combinaisons de touches.

Le Guerrier

Vous commencez les missions d'entraînement avec le guerrier. Avancez le long de la montagne, descendez jusqu'à la cour et attendez l'arrivée des ennemis. Lisez les instructions qui apparaissent à l'écran, utilisez les trois types d'attaques (attaque légère, moyenne et forte) et éliminez la première vague d'ennemis. Ensuite, attendez l'arrivée de la seconde vague, apprenez le combo qui apparaît à l'écran et utilisez-le pour dégommer les monstres qui arrivent.

Par la suite, lisez les nouvelles instructions et apprenez les attaques de feu. Attendez l'arrivée de la troisième vague de monstres et utilisez ces nouvelles attaques pour les éliminer rapidement. L'attaque tornade est efficace lorsque vous êtes encerclé. Dégommez tous les ennemis qui arrivent grâce aux attaques de feu ensuite lisez les informations concernant les attaques spéciales.

Utilisez la touche qui apparaît à l'écran pour viser, faites bouger le réticule vers l'ennemi jusqu'à ce qu'il change de couleur puis relâchez la touche pour lancer le projectile. Un seul coup peut tuer l'ennemi.

Ensuite, avancez le long du chemin qui vient de se créer et atteignez les marches. Utilisez l'attaque tornade pour éliminer les monstres qui apparaissent puis ramassez les sphères de santé. Montez les marches, utilisez l'attaque de dispersion pour anéantir les ennemis et continuez jusqu'au point de commandement. Pénétrez à l'intérieur du cercle et défendez ce point jusqu'à ce que vous le capturiez.

Une fois que vous aurez capturé le point, vous pouvez changer de personnage et prendre l'archer.

L'archer

Repérez alors les ennemis qui apparaissent en haut de la montagne, à gauche, effectuez un zoom pour viser et éliminez-les. Par la suite, entrez par la porte brisée et descendez jusqu'au nouveau point de commandement. Utilisez les flèches empoisonnées ainsi que les flèches enflammées, éliminez les ennemis qui s'approchent de vous et capturez ainsi le second point de commandement. Dès que le point est capturé, changez de personnage est choisissez l'éclaireur.

L'éclaireur

Dès que vous incarnez l'éclaireur, appuyez sur la touche de camouflage. Attaquez les orques par derrière et éliminez-les. Ensuite, apprenez les combinaisons de touches, effectuez des combos et dégommez la nouvelle vague d'ennemis. Continuez à éliminer les orques qui arrivent et utilisez les attaques spéciales pour les exploser. Dès que vous les achevez, revenez vers le point de commandement et incarnez le guerrier.

Avancez par le portail désormais accessible, courez le long du chemin et atteignez le nouveau point de contrôle. Utilisez les attaques de feu ainsi que les combos et éliminez tous les orques qui vous entourent. L'attaque tornade est très efficace pour anéantir rapidement les adversaires qui vous encerclent. Cependant, restez à l'intérieur du cercle du point de commandement pour le capturer. Une fois que ce point est sous votre contrôle, le mage est débloqué.

Le mage

Une fois dans la peau du mage, appuyez sur la touche qui permet de charger la foudre et tirez sur les agglomérations d'ennemis pour provoquer un max de dégâts. La foudre peut se propager vers les autres ennemis. Ensuite, utilisez les attaques standards et descendez les quelques orques qui osent s'approcher de vous. De temps à autre, repérez vos compagnons blessés et guérissez-les. Une fois que tous les ennemis sont exterminés, revenez vers le point de commandement et choisissez de combattre en tant que héros.

Isildur

Isildur est un héros. Il possède les mêmes techniques d'attaque que les autres guerriers sauf que ses attaques sont encore plus puissantes. Pour battre Sauron, effectuez des attaques de feu, esquivez les assauts du grand monstre ou bloquez-les puis ripostez. Réalisez des attaques spéciales, des attaques de feu et des combos afin de lui infliger d'importants dégâts. L'attaque tornade est très efficace dans ce genre de situations. Continuez à esquiver ses coups et répétez les mêmes attaques plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit mort.

Votre entraînement est désormais fini, passez maintenant aux choses sérieuses.

Guerre de l'anneau

Gouffre de Helm

D'abord, vous devez choisir un personnage pour commencer la mission. Toutefois, lors de cette campagne, vous n'avez le choix qu'entre le guerrier et l'archer. Cependant, les deux personnages peuvent être efficaces lors de cette mission. En effet, votre objectif est de défendre le mur du gouffre. Si vous choisissez l'archer, restez éloigné, utilisez les flèches enflammées ainsi que les flèches empoisonnées et éliminez un maximum d'ennemis.

Si vous choisissez le guerrier, effectuez plusieurs combos, réalisez des attaques de feu et descendez les orques qui vous submergent. Les attaques spéciales peuvent aussi être efficaces lors de ce combat. Défendez le mur pendant

environ deux minutes pour terminer le premier objectif.

Maintenant, les orques voudront mettre à feu le mur que vous protégez. Ne les laissez pas faire. En tant qu'archer, restez au-dessus du mur, visez ces orques de loin et lancez-leur plusieurs types de flèches. Si vous êtes un guerrier, vous devez alors descendre vers le champ de bataille et attaquer ces ennemis de plus près. Les petites flèches orangées qui apparaissent en haut à droite de votre radar représentent les orques qui portent des torches. Repérez-les, ignorez les autres ennemis et dégommez-les avant qu'ils n'atteignent le pied du mur.

Dès que tous les orques sont éliminés, battez en retraite et remontez sur le mur via l'une des échelles. Ensuite, remontez rapidement les marches et atteignez la grande porte. Cependant, il est préférable d'incarner le guerrier pour accomplir l'objectif suivant. Par conséquent, repérez la statue qui se trouve à droite du mur et atteignez-la puis changez de personnage.

Dès que vous aurez atteint la grande porte, vous devrez la défendre. Utilisez les attaques de feu pour éliminer les ennemis qui vous assaillent. Effectuez des combos ainsi que des attaques-tornades et ne laissez pas les orques s'approcher du portail.

Maintenant, battez en retraite, remontez la pente puis montez les marches, à gauche. Accédez à la salle de Theoden, repérez les quatre officiers orques et descendez-les. Ces derniers bloquent souvent les attaques, utilisez donc vos coups puissants pour abaisser leur garde. Les combos peuvent aussi s'avérer efficaces pour éliminer ces officiers.

Maintenant choisissez Aragorn et continuez vers l'objectif suivant. Sortez de la salle, descendez les marches et tournez à droite. Revenez au mur que vous avez défendu précédemment et essayez de le reconquérir. Attendez l'arrivée des renforts et attaquez le premier point de commandement. Utilisez les combos et les attaques puissantes pour achever les ennemis. Continuez à les repousser jusqu'à ce que vous capturiez le premier point de commandement. Par la suite, descendez les marches, allez vers le second point de commandement et capturez-le aussi.

Lorsque les deux points sont sous votre contrôle, vous devez défendre la brèche de la muraille. Descendez les marches et éliminez tous les orques qui s'y approchent. Effectuez des combos ainsi que des attaques spéciales et défendez l'entrée pendant une minute et demie. Une fois que cet objectif est atteint, la première mission s'achève.

La marche des Ents sur Isengard

Cette mission est assez simple. Votre objectif est de tuer les soldats ennemis et de capturer les points de commandements. Pour cela, choisissez le guerrier ou l'éclaireur et avancez jusqu'au drapeau rouge. Utilisez les combos et attaquez les ennemis qui arrivent. Repérez les groupements de soldats et lancez-leurs des bombes. Défendez ainsi le premier point jusqu'à ce que vous le capturiez.

Ensuite, descendez le long du pont en bois et repérez le capitaine des orques. Faites attention car ce dernier est plus puissant que les autres soldats. Effectuez des combos ainsi que des attaques spéciales pour lui infliger d'importants dégâts. Il est difficile d'effectuer une attaque sournoise parce que l'ennemi n'arrête pas de bouger et l'espace est restreint. Lancez également des bombes jusqu'à ce qu'il soit mort.

Maintenant, descendez par le pont suspendu qui se trouvent à droite et atteignez la machine. Visez la base de cette machine et lancez des bombes pour la détruire. Entre temps, éliminez quelques soldats ennemis pour remonter la jauge de magie puis reprenez le bombardement.

Une fois que la machine est détruite, le personnage 'Langue de serpent' apparaît. Il porte la clé de la tour dont vous avez besoin pour accéder à la zone. Le meilleur moyen de l'éliminer est de réaliser une attaque sournoise. Par conséquent, vous devez vous camoufler et le surprendre par derrière.

Ensuite, remontez la rampe et saisissez la clé de la tour. Continuez à monter le long de la seconde rampe, à gauche, et éliminez les ennemis qui se trouvent sur le pont.
Une fois au sommet de la montagne, donnez la clé à Sylvebarbe. Ce dernier est un arbre capable d'assommer plusieurs

ennemis à la fois. Par la suite, approchez-vous d'un arbre endormi et contrôlez-le. Votre objectif est de détruire les deux tours sur lesquelles se trouvent les archers. Pour cela, attaquez la base des tours avec des coups puissants. Faites attention aux mages ennemis car ils sont capables de vous brûler et de vous infliger d'importants dégâts.

Lorsque les tours sont détruites, vous devez prendre le contrôle du point de commandement qui se trouve en face d'Isengard. Gardez le contrôle de l'arbre, mettez-vous près du drapeau rouge et éliminez toutes les troupes ennemies qui s'en approchent. Dès que le point est sous votre contrôle, incarnez Gandalf.

Vous devez tuer Saroumane. Entrez à l'intérieur du temple et montez les marches. Dégommez le capitaine qui garde l'entrée des escaliers puis montez les marches. Lorsque vous apercevez Saroumane, il commencera à vous lancer des attaques de foudre. Activez votre bouclier défensif pour le contrer et attendez qu'il termine son attaque. Si vous êtes touché, utilisez Sagesse guérisseuse pour vous soigner. Attaquez-le aussitôt qu'il termine son action. Effectuez l'un des deux combos pour lui infliger un max de dégâts. Lorsqu'il se lève, éloignez-vous et effectuez la même opération jusqu'à ce qu'il meure.

La reconquête de la mine de la Moria

Au début de cette mission, choisissez n'importe quelle classe car vous allez incarner Gimli par la suite. Descendez les marches, éliminez les soldats qui s'approchent de vous puis continuez jusqu'au fond de la salle. Eliminez la seconde troupe d'ennemis qui apparaissent puis accédez à la tombe qui se trouve à droite.

Maintenant, changez de classe et choisissez de poursuivre avec Gimli. Ce dernier est un guerrier très puissant et provoque d'importants dégâts. Vous devez protéger la tombe de Balin contre les soldats ennemis. Pour cela, réalisez des longs combos et des attaques spéciales. Evitez la confrontation avec le grand monstre et dégommez tous les autres soldats.

Une fois que la tombe est protégée, montez à l'étage supérieur via les escaliers de droite. Poursuivez le long du chemin, éliminez les ennemis qui apparaissent puis descendez les marches qui se trouvent au milieu. Dégommez les quelques soldats qui s'approchent puis dirigez-vous vers la grande porte. Activez le levier situé à gauche pour fermer la porte et stopper ainsi l'arrivée des monstres géants.

Montez les escaliers de droite et capturez le point de commandement qui se trouve aussi à droite. Si vous disposez encore de Gimli, poursuivez et éliminez autant de soldats que possible. Sinon, choisissez l'éclaireur, ou l'archer, mettez-vous à l'intérieur du cercle jaune et repoussez tous les ennemis jusqu'à ce que le point devient sous votre contrôle.

Poursuivez en haut des marches situées plus loin et tournez à gauche. Montez puis tournez à droite. Descendez les marches, rejoignez Gandalf et choisissez-le pour continuer la mission. Votre objectif est d'éliminer Balrog. Pour cela, attaquez-le de loin grâce à la foudre puis enchaînez avec une boule magique. Restez éloigné du grand monstre enflammé et répétez les mêmes attaques jusqu'à ce qu'il décède.

La résistance d'Osgiliath

Pour cette mission, choisissez l'éclaireur ou le mage. D'abord, avancez directement vers la cour qui se trouve en face. Vous devez protéger le mur des orques qui arrivent. Donc, effectuez des attaques spéciales, de longs combos et lancez des bombes pour éliminer vos ennemis. Ensuite, battez en retraite jusqu'à l'endroit où vous aviez commencé la mission et montez à cheval. Frayez-vous un chemin entre les nombreux orques et éliminez-les tout en restant sur votre monticule. Si vous tombez du cheval, remontez et reprenez l'assaut. Ensuite, poursuivez à droite, descendez jusqu'au point de commandement et descendez du cheval. Repoussez les nombreux orques qui s'approchent, lancez-leur des bombes et capturez ce point.

Une fois le point en question sous votre contrôle, changez de classe et choisissez Faramir. Avancez à gauche, montez la rampe puis dirigez-vous encore vers la gauche. Courez jusqu'à l'entrée où se trouve Frodon ainsi que les rôdeurs.

Votre objectif est désormais de protéger ce dernier et de l'escorter jusqu'à la place du marché. Suivez alors Frodon et toute la troupe en traversant le pont et attaquez les soldats qui s'approchent. Utilisez toutes les attaques possibles et dégommez-les tout en protégeant Frodon.

Une fois que vous aurez atteint la place du marché, éliminez les deux grands trolls. Si vous incarnez encore Faramir, effectuez des combos puissants, éloignez-vous pour esquiver ses attaques et ripostez.
Si vous ne disposez plus de Faramir, incarnez l'éclaireur et alternez entre bombes et combos. Vous pouvez aussi effectuer une attaque sournoise pour les éliminer tous les deux en un seul coup.

Le Gondor

Cette mission est assez difficile. Il est préférable de choisir le mage pour cette mission. Au début, vous devez protéger la grande porte pendant deux minutes. Le meilleur moyen est de lancer constamment des boules magiques en direction de la porte. Aussi, essayez de viser les groupements d'ennemis et lancez-leur des boules magiques ainsi que votre attaque de foudre. Par la suite, deux trolls arrivent sur le champ de bataille. Changez de classe, prenez l'éclaireur et effectuez une attaque sournoise pour les éliminer en un seul coup.

Maintenant, remontez les escaliers et atteignez la muraille qui se trouve à droite. Utilisez les attaques de feu et détruisez les deux tours en bois pour empêcher l'arrivée des ennemis. Si vous avez le mage, lancez deux boules magiques sur chaque pont pour le détruire. Il faut que le bouclier des mages ennemis soit inactif pour que vos attaques ne soient pas contrées.

Après la destruction des ponts, vous devez défendre le point de commandement qui se trouve plus loin. Le mage est encore très efficace et peut neutraliser plusieurs ennemis rapidement grâce à ses boules de feu.

Ensuite, remontez le long du chemin jusqu'au troisième niveau. Choisissez de continuer avec Gandalf et reprenez la bataille. Vous devez défendre cet endroit pendant deux minutes. Pour cela, concentrez-vous d'abord sur les capitaines, visez les groupements d'orques et lancez-leur des boules magiques. Lorsque les trolls arrivent, éloignez-vous et lancez à nouveau des boules magiques de loin.

La charge du champ du Pelennor

Choisissez l'éclaireur pour cette mission. Votre objectif est de repousser les troupes ennemies et les empêcher d'atteindre la ligne rouge. Pour cela, repérez une catapulte, visez la base des tours et détruisez-les. Sinon, courez jusqu'aux deux tours de siège, effectuez une attaque sournoise et éliminez le troll qui se trouve derrière l'une d'elles puis allumez le feu. Refaites la même opération et détruisez la seconde tour.

Ensuite, vous devez tuer les Oliphants qui s'approchent. Par conséquent, gardez le contrôle de la catapulte, visez et lancez des obus sur les bêtes. Deux obus suffisent pour tuer un Oliphant. Restez près de la catapulte et tuez maintenant la seconde créature. Par la suite, éliminez deux autres Oliphants et détruisez la tour qui avance doucement. Si votre catapulte est détruite, vous pouvez tuer les Oliphants en vous approchant d'eux et en attaquant leurs pattes.

Maintenant, changez de classe et choisissez de continuer avec Eowyn. Votre objectif est de tuer le roi sorcier. Pour cela, fuyez rapidement ses attaques, camouflez-vous et effectuez une attaque sournoise par derrière. Cette attaque éliminera le roi sorcier en un seul coup. Toutefois, ce dernier se déplace rapidement et peut vous poser quelques problèmes. Par conséquent, attendez qu'il achève son attaque puis attaquez-le rapidement par derrière.

Minas Tirith

Dans cette mission, il est préférable de choisir le mage ou l'éclaireur. Dès que la mission commence, avancez tout droit jusqu'au point de commandement et commencez la capture. Utilisez les attaques magiques à distance et visez les groupements de guerriers orques pour les éliminer rapidement. Ensuite, effectuez des combos et éliminez ceux qui

s'approchent un peu trop.

Lorsque le point de commandement est entre vos mains, poursuivez vers l'avant. Continuez à éliminer les orques qui s'approchent et détruisez les palissades qui bloquent le chemin du bélier. Toutefois, les ennemis sont nombreux et risquent de vous compliquer la tâche. Pour cela, éliminez-les de temps à autre puis reprenez la destruction des palissades jusqu'à ce que le pont soit dégagé.

Une fois le pont dégagé, changez de classe et choisissez de poursuivre avec Aragorn. Deux trolls et quelques orques apparaîtront tout de suite après. Mettez-vous derrière le troll et appuyez sur la touche qui apparaît à l'écran pour l'éliminer en un seul coup.

Dès que les portes sont détruites, entrez et avancez à gauche. Eliminez les orques qui se trouvent à l'intérieur et capturez le point de commandement qui se trouve dans la cour. Ensuite, montez les escaliers situés à gauche, dégommez les orques qui vous attaquent puis remontez le long de la rampe de gauche. Eliminez le capitaine qui se trouve dans le couloir puis activez le levier qui est à gauche de l'entrée afin d'ouvrir la porte de la prison. Battez en retraite et accédez à la cour de la prison. Vous êtes alors attaqué par des dizaines d'orques furieux.
Votre objectif est de libérer les prisonniers. Donc, accédez aux cellules des prisonniers et détruisez les portes grâce à des attaques de feu. Effectuez des combos sur les portes des cellules pour les détruire rapidement.

Une fois que les hommes du Gondor soient libérés, vous devez détruire les sources de puissance. Pour cela, sortez de la prison, montez aux escaliers de droite et attaquez le diamant vert qui émet une lumière. Faites attention aux guerriers ennemis ainsi qu'au Nazgul qui vous attaque. Essayez d'éliminer un max d'ennemis puis poursuivez la destruction de la source. Remontez les marches par la gauche, poursuivez le long du chemin jusqu'à l'autre bout et détruisez la seconde source. Ensuite, continuez à éliminer les orques, avancez à droite et détruisez la troisième source. La mission s'achève lorsque toutes les sources sont détruites.

L'assaut sur les portes noires

Votre premier objectif dans cette mission est de défendre votre position contre les nombreux assaillants pendant environ deux minutes et demi. Choisissez Aragorn ou Gandalf car ces derniers infligent le plus de dégâts. Dès que les portes s'ouvrent, lancez des boules magiques sur les ennemis, de loin et attaquez ceux qui s'approchent. Continuez le combat jusqu'à l'arrivée de la seconde vague d'ennemis. Poursuivez les assauts et les attaques et faites attention aux trolls qui arrivent. Si vous avez choisi Aragorn, essayez d'attaquer les trolls par derrière pour les éliminer en un seul coup. Si vous avez choisi Gandalf, lancez des boules magiques et effectuez des attaques de foudre. Evitez leurs attaques puis recommencez jusqu'à ce qu'ils meurent.

Une fois la position défendue, avancez en direction de la porte et capturez le point de commandement. Changez ensuite de héros et choisissez Legolas.

Maintenant, visez les capitaines ennemis qui se trouvent au-dessus des tours de contrôle et lancez-leur des flèches. Restez loin des ennemis, effectuez un zoom et lancez des flèches explosives pour leur infliger plus de dégâts. Lorsque vous en aurez fini avec eux, vous devez tuer la bouche de Sauron.

Gardez Legolas, repérez le monstre de loin, effectuez un zoom et lancez-lui des flèches de tous types. La Bouche de Sauron peut activer son bouclier et contrer vos flèches. Par conséquent, attendez qu'il s'approche et désactivez son bouclier. Recommencez ensuite à lui lancer des flèches. Dans ce cas, n'effectuez pas de zoom car ceci risque de perturber votre vue. Quelques flèches explosives suffisent pour éliminer le monstre.

Enfin, vous devez repousser les assauts des ennemis et prendre le camp. Ceci n'est pas une tâche facile car le nombre d'assaillants est considérable. Essayez de garder Legolas, visez les ennemis de loin et tirez constamment des flèches sur les orques ennemis. Après une minute de combat intense, plusieurs trolls feront surface et se joindront aux troupes ennemies. Tentez des les éliminer grâce à des flèches explosives. Continuez à lancer des flèches jusqu'à ce que la majorité des orques soit anéantie et que le temps s'écoule. Si vous sentez que vous êtes submergés d'ennemis, vous pouvez changer de personnage et prendre Aragorn ou Gandalf.

Essor de Sauron

Sauron recouvre l'anneau unique

Après avoir choisi Nazgul, éliminez les quelques orques reconnus comme traîtres puis suivez le chemin tout droit. Dégommez les guerriers orques qui bloquent le chemin puis activez le levier pour ouvrir la porte. Entrez, traversez le pont, éliminez l'archer ennemi puis continuez. Tuez plusieurs autres archers et guerriers puis continuez vers la gauche. Avancez vers le casque qui brille de loin et emparez-vous de cet objet.

Maintenant, battez en retraite, courez tout droit vers la porte et activez le levier pour l'ouvrir. Entrez, avancez jusqu'au milieu de la salle et placez ainsi le casque. Ensuite, vous devez tuer 20 orques avant que la magie ne cesse de faire effet. Les attaques puissantes vous permettront d'éliminer plusieurs ennemis à la fois, donc ayez recours à ces dernières si vous êtes submergé d'orques.

Une fois que les orques sont éliminés, vous allez changer de classe et continuer avec le Roi-sorcier. L'objectif est d'éliminer les deux capitaines. Donc, ouvrez la porte en activant le levier et dirigez-vous vers l'autre salle. Repérez les deux capitaines et attaquez-les un par un. Effectuez de longs combos pour leur infliger un ma de dégâts. Eliminez les quelques orques qui se trouvent aux alentours puis reprenez les assauts sur les capitaines. Lorsque ces derniers sont morts, battez en retraite, montez la rampe et attendez l'arrivée du troll. Tentez de contourner ce monstre pour le surprendre par derrière et l'éliminer en un seul coup.

Ensuite, traversez le pont et continuez tout droit. Ouvrez la porte, éliminez les orques qui arrivent puis remontez jusqu'à Frodron. Vous allez maintenant vous concentrer sur ce dernier et l'éliminer. Par conséquent, effectuez de longs combos pour lui infliger d'importantes blessures. Après quelques attaques, Frodron commencera à disparaître et à battre en retraite. Poursuivez-le jusqu'au pont en ruine et continuez à l'attaquer jusqu'à ce qu'il soit mort. Faites attention à ces attaques car il peut vous balancer dans le vide.

L'invasion orque d'Osgliath

Lors de cette mission, incarnez le mage. Dès que ce dernier apparaît, prenez la torche qui se trouve en face puis avancez tout droit. Eliminez les soldats du bien grâce à des attaques magiques puis continuez à droite. Ignorez les archers qui se trouvent sur le toit et dégommez les guerriers qui s'approchent par la droite. Ensuite, éliminez les soldats ennemis sur les balistes et poursuivez tout droit jusqu'à la place du Forum.

Maintenant, défendez cette zone et repoussez les troupes du bien pendant un court laps de temps. Pour cela, lancez des boules magiques sur les groupes de soldats puis alternez avec la foudre. Dès que cet objectif est atteint, changez de classe et continuez avec Bouche de Sauron.

Avancez tout droit jusqu'à la salle, entrez, dégommez quelques soldats puis montez les marches à gauche. Repérez le bélier, à droite en sortant. Maintenant, vous allez devoir escorter le bélier le long du pont jusqu'à la porte. Eliminez, donc, tous les soldats qui s'approchent et tentent de le détruire. Les boules magiques et les attaques de foudre sont très efficaces pour éliminer plusieurs ennemis à la fois. Continuez à dégommer les troupes du bien puis détruisez les palissades qui bloquent le chemin du bélier.

Dès que la porte est détruite, entrez et préparez-vous à tuer Faramir. Accédez à la grande cour, éliminez les quelques archers (à droite) puis montez les marches. Alternez entre les boules magiques et les attaques de foudre pour lui infliger d'importants dégâts. Ensuite, approchez-vous de lui et effectuez un long combo. Par la suite, esquivez ses attaques et reprenez les mêmes techniques jusqu'à qu'il soit mort.

Minas Tirith

Choisissez un éclaireur ou un mage puis montez les escaliers. Avancez à gauche, éliminez les soldats qui se trouvent dans la cour et capturez le point de commandement. Dans cette mission, un troll vous accompagne. Essayez de le protéger lorsqu'il est submergé de soldats ennemis.

Une fois que le point est entre vos mains, poursuivez le long du pont. Éliminez les soldats et le capitaine qui s'y trouvent. Accédez ensuite à l'intérieur de la salle et saisissez la couronne du Gondor.

Ensuite, continuez à droite, sortez de la salle et descendez les archers et les guerriers qui se trouvent à l'extérieur. Poursuivez à droite, descendez le long de la rampe et continuez à dégommer les soldats qui arrivent. Montez les escaliers de gauche et accédez à la cour. Utilisez les attaques magiques ainsi que les combos et éliminez les nombreux soldats qui s'y trouvent. Ne vous approchez pas du milieu de la cour car le dragon volant peut vous attraper et vous tuer sur le coup.
Une fois que les ennemis sont anéantis, Nazgul prendra la couronne.

Poursuivez alors à droite, entrez à l'intérieur de la salle et dégommez les soldats du bien. Ensuite, sortez de l'autre côté de la salle et allez dans la cour. Avancez à gauche, continuez le long du couloir et rejoignez le bélier. Dégagez le passage pour ce dernier, descendez les ennemis qui tentent de le détruire et détruisez les palissades qui bloquent son chemin. Dès que le bélier atteint la porte, vous aurez l'opportunité de continuer avec un héros. Choisissez Saroumane.

Entrez par la porte que le bélier a détruite, montez les escaliers de gauche et préparez-vous à une rude bataille. Les soldats du bien sont très nombreux et peuvent facilement vous submerger. Par conséquent, courez à gauche dès que vous montez les marches et commencez à éliminer les soldats qui se trouvent sur ce côté. Ensuite, progressez vers le milieu et descendez les guerriers qui vous attaquent. Brûlez l'arbre blanc qui se trouve au milieu de la cour grâce à des boules magiques puis poursuivez vers la droite. Achevez les soldats restants puis montez les escaliers qui se trouvent au milieu. Eliminez les capitaines qui se trouvent dans la salle et capturez ainsi la salle du trône.

Les puits noirs de la Moria

Dans cette mission, vous pouvez choisir l'éclaireur ou l'archer. Avancez tout droit jusqu'à l'entrée, montez à l'échelle et tournez à gauche. Si vous avez choisi l'archer, restez sur la rampe, effectuez un zoom et lancez constamment des flèches sur les soldats ennemis. Une fois que la première vague est neutralisées, descendez le long de la rampe et capturez le point de commandement. Ceci peut prendre beaucoup de temps car le nombre d'ennemis ne cesse de croître. Par conséquent, prenez place à proximité du drapeau et dégommez-les avec vos flèches. Si l'un des ennemis s'approche, fuyez, descendez-le puis reprenez votre place jusqu'à ce que le point soit sous votre contrôle.

Maintenant, descendez la seconde rampe, tuez les soldats de loin puis poursuivez à gauche. Eliminez d'autres soldats et remontez les escaliers. Lorsque vous accédez à la salle, vous devez tuer le guerrier porteur de la pierre. Visez-le et lancez-lui des flèches explosives pour lui infliger un max de dégâts. Lorsque vous sentez que vous êtes submergé par soldats ennemis, reculez légèrement ou battez en retraite. Descendez les ennemis de loin puis poursuivez. Lorsque le guerrier est tué, éliminez vingt soldats du bien et entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Apportez la pierre à l'autel situé au milieu de la salle puis avancez à droite. Détruisez la porte, visez les ennemis de loin et canardez-les. A ce moment, les soldats du bien deviennent plus coriaces et n'arrêtent pas de débarquer sur les lieux. Effectuez donc un zoom, visez la pierre tombale de Balin et lancez des flèches explosives pour la détruire. Une fois la tombe est détruite, entrez dans la salle et montez les escaliers, à droite. Tournez à gauche, descendez les marches et éliminez les guerriers qui approchent. Visez les archers situés en haut (à gauche), les guerriers qui se trouvent en bas et éliminez-les. Ensuite, visez le mage porteur de la pierre et lancez-lui des flèches jusqu'à ce qu'il soit mort. Ensuite, battez en retraite et regagnez la salle de l'Autel. Vous devez éliminer 25 soldats du Gondor pour que la pierre soit acceptée. Ensuite, apportez la pierre à l'Autel, choisissez de poursuivre avec Balrog et préparez-vous à tuer Gimli. Balrog est très puissant. Localisez simplement Gimli et effectuez des combos pour l'éliminer rapidement.

Le Mont venteux

Dans cette mission, vous pouvez choisir un personnage appartenant à n'importe quelle classe. Commencez d'abord par

détruire les armureries qui se trouvent à gauche. Ensuite, avancez à droite et dirigez-vous vers les trois emplacements qui s'affichent sur le mini-radar. Vous pouvez utiliser l'Oliphant et détruire la catapulte qui se trouve au milieu. Ensuite, descendez de la bête et détruisez la catapulte qui se trouve sur la colline. Si vous avez choisi le mage, lancez des boules de feu sur les Ents pour les brûler. Ensuite, dirigez-vous vers le dernier emplacement et détruisez la caserne.

Une fois que tous les emplacements sont détruits, avancez tout droit vers le point de commandement et capturez-le. Mais avant cela, détruisez les palissades qui bloquent l'accès. Ensuite, choisissez de poursuivre la mission avec Saroumane et revenez sur vos pas. En effet, vous devez éliminer cinq gardes royaux. Dès que vous descendez la colline, avancez légèrement à droite et éliminez deux de ces gardes. Utilisez des boules de feu ainsi que de longs combos pour les achever rapidement. Ensuite, revenez à gauche et commencez à escalader la montagne du milieu. Descendez un troisième garde près de la caserne des soldats Gondor puis continuez à monter. Ensuite, éliminez un quatrième garde en montant par la gauche avant d'achever les deux derniers en poursuivant encore à gauche.

Une fois que toute la garde royale est éliminée, remontez jusqu'au sommet de la montagne pour affronter le roi Aragorn. Ce dernier est un adversaire très puissant et coriace. Il est rapide et effectue des combos sans cesse. Pour l'éliminer, vous devez toujours tourner autour de lui pour esquiver ses attaques meurtrières puis riposter avec des boules de feu et des éclairs. Essayez aussi d'esquiver les attaques des éclaireurs ennemis et éliminez-les si vous le pouvez. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'Aragorn soit mort.

La chute de Fondcombe

Pour cette mission, il est préférable de choisir l'archer ou le mage. Après que vous ayez choisi le point d'apparition, traversez le pont et éliminez les quelques soldats qui approchent. Poursuivez à gauche, montez la rampe et descendez d'autres ennemis en chemin. Avancez ensuite à droite, visez les soldats Sylvain de loin et lancez-leur des flèches. Lorsque le nombre d'ennemis présents devient faible, avancez et capturez le point de commandement. Restez vigilant et continuez toutefois à lancer des flèches sur les ennemis qui approchent. Ensuite, avancez à gauche de l'entrée et repérez le troll endormi qui se trouvent à votre gauche. Appuyez sur la touche adéquate pour incarner ainsi ce monstre et accédez à la grande cour. Faites attention au grand nombre d'ennemis présents dans la cour et capturez encore une fois le point de commandement qui se trouve en plein milieu de la zone.

Maintenant, repérez la torche se trouvant à proximité du point de commandement et emportez-la jusqu'aux cloches des Elfes. Pour cela, avancez au-dessous de la passerelle qui se trouve à gauche des escaliers et avancez. Le nombre d'ennemis ne cesse d'augmenter tout au long de cette mission. Utilisez le troll pour en éliminer le maximum et pour détruire les palissades qui bloquent le chemin. Une fois que vous aurez emporté la torche jusqu'aux cloches, battez en retraite et montez les marches de gauche. Entrez dans le temple des Elfes, repérez les archives et détruisez-les. Le troll est capable de les détruire rapidement. Une fois que les quatre archives sont anéanties, vous devez éliminer Elrond, le roi des Elfes. Essayez de garder le troll car ce dernier est très puissant. Il est capable d'éliminer Elrond en quelques coups. Donc, même si vous mourez, revenez à l'endroit où se trouve le troll et manipulez-le à nouveau. Effectuez des attaques légères rapidement jusqu'à ce qu'Elrond s'écroule.

Maintenant, prenez l'anneau de l'air et quittez le temple. Eliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et revenez jusqu'au premier point de commandement. Choisissez de poursuivre avec Sauron et attaquez la maison de la rivière. Montez les escaliers de droite, effectuez des combos et éliminez les ennemis que vous apercevez. Montez jusqu'au point de commandement et capturez-le.

Une fois que ce point est neutralisé, poursuivez vers l'avant et accédez à la cour où se trouve Legolas et Elrond. Repérez ces derniers sur le champ de bataille et effectuez des combos pour les éliminer. Legolas ne cesse de se déplacer, essayez de le coincer dans un coin pour qu'il ne s'échappe pas et attaquez-le rapidement. Si vous sentez que vous êtes entourés de plusieurs ennemis, éliminez ces derniers puis concentrez-vous sur Legolas et Elrond. La mission s'achève lorsque ces deux-la sont morts.

La destruction de la Comté

Choisissez l'archer pour cette mission. En effet, dès que la mission commence, les Hobbits jaillissent pour défendre leur village. Grâce à l'archer, vous pouvez les viser, les éliminer et brûler leur village tout en restant loin de la bataille. Gardez vos distances, effectuez un zoom et dégommez les Hobbits avec vos flèches. Les flèches empoisonnées peuvent ralentir les Ents mais il vaut mieux utiliser les flèches enflammées pour brûler les six petites maisons ainsi que les arbres Ents qui s'approchent de vous. Aussi, faites attention aux groupements de Hobbits car ces derniers sont plus puissants lorsqu'ils sont nombreux.

Une fois que les six maisons sont détruites, choisissez Balrog et préparez-vous à incinérer Sylvebarbe. Effectuez des attaques spéciales pour le brûler et lui infliger d'importants dégâts jusqu'à ce qu'il meure. Ensuite, traversez la passerelle et éliminez cinquante Hobbits pour faire venir Gandalf. Réalisez les différents types d'attaques et tuez les villageois jusqu'à ce que Gandalf fasse son apparition. Dans ce combat final, vous allez choisir Sauron et affronter Gandalf. Le meilleur moyen pour l'éliminer est de le submerger de combos surpuissants.
Ne lui laissez pas le temps de réaliser une attaque. Effectuez des assauts puissants et infligez-lui d'importants dégâts. Dès que vous éliminez Gandalf, la mission ainsi que le jeu s'achèvent.

Le Seigneur des Anneaux : La Bataille pour la Terre du Milieu

© Electronic Arts 2004

OPTIMISER LES ATTAQUES

Pour renforcer les attaques des trolls, faites-leur arracher des arbres pour s'en servir comme de massues. De la même façon, faites en sorte que les Ents utilisent des rochers pour les envoyer sur vos ennemis.

Le Seigneur des Anneaux : La Bataille pour la Terre du Milieu II : L'Avènement du Roi-Sorcier

© Electronic Arts 2006

COMPÉTENCES ILLIMITÉES

Lorsque vous créez un héros, entrez le code **18541** à la place du nom de joueur pour avoir des compétences illimitées.

Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau

© Vivendi Universal Games / Surreal Software 2002

LE SQUELETTE DU MONT GALGAL

Montez les escaliers au fond de la grotte. Arriver dans une pièce vide, trouvez le coffre et livrez un combat.

BATTRE LE BOSS DE FIN

Pour battre le boss final, placez-vous entre le cavalier noir et la tête du Nazgûl. Frappez avec votre épée jusqu'à ce qu'il s'envole et qu'il vous envoie des boules d'énergie. Esquivez-les et attendez qu'il passe eu dessus de la tour pour monter et lui décocher une flèche.

CHEAT MODE

Des vies en plus
Au niveau d'entraînement, récupérez toutes les lettres formant le mot TILT afin d'avoir une vie. Renouvelez l'opération aussi souvent que nécessaire (attention, version Anglophone, formez le mot FLIK).

10 000 000 $ (truc réservé à ceux qui ont des notions d'informatique)
Pour obtenir 10 millions de dollars, éditez votre fichier de sauvegarde AV.DAT à l'aide d'un éditeur héxadécimal. Sauvegardez le fichier avant de la modifier au cas où. Allez au secteur 9 déplacement 436. Remplacez ce qui s'y trouve par 00 CA 9A 3B.

Choix du niveau
À l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier AT.INI qui se trouve dans le répertoire du jeu. Recherchez la chaîne LEVEL= et changez le nombre qui suit pour aller au niveau souhaité.

TRICHE

Esprit illimité (Gandalf)

Terminez le jeu et trouvez au moins 12 secrets.

Munitions illimitées (Frodon et Aragorn)

Terminez le jeu.

Santé illmitée

Terminez le jeu et battez plus de 400 ennemis.

Pouvoir de l'Anneau illimité (Frodon)

Terminez le jeu en utilisant l'anneau moins de 3 fois.

ARME SECRÈTE POUR ARAGORN

Approchez-vous de l'arbre situé devant le deuxième campement où sont postés des trolls et des loups, et avancez pour trouver Gollum. Celui-ci vous donnera un poisson qui fera office de nouvelle arme pour Aragorn.

Le Seigneur des Anneaux : La Guerre de l'Anneau

© Sierra / Liquid Entertainment 2003

LE GOUFFRE DE HELM

Pour réussir plus facilement le niveau du gouffre de Helm, commencez par mettre tout les archers elfes en haut des remparts et tous les guerriers devant la porte. Ensuite, lorsque vous devez tuer 80 orcs, répétez la même opération jusqu'à ce que l'on vous demande d'attendre l'aube (10 minutes). Mettez tous les elfes et tous les guerriers en attaque sur la machine qui enfonce la porte principale. Envoyez aussi Légolas, Aragorn et Gimli, et lorsque leur santé devient critique, éloignez-les du combat. Répétez l'opération jusqu'à ce que Gandalf et les Huorns apparaissent, invoquez des Ents dès que possible, et éliminez toutes les unités adverses jusqu'à ce que le niveau soit fini.

Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi

© Electronic Arts 2003

CHEAT CODES

Lorsque vous aurez terminé le jeu une première fois, vous pourrez utiliser les cheat codes suivants. Mettez la pause en appuyant sur ESC . Maintenez ensuite les touche SHIFT Gauche + CTRL Gauche + ALT Gauche puis entrez l'un des codes suivants.

5964	Mode parfait
6869	Personnage puissant
7578	Invincibilité
7755	Restaurer l'énergie
7795	Armes de jet illimitées
8967	Toutes les améliorations
9587	Cible

Pour obtenir 1000 points d'experience pour chacun des personnages :

4684	Legolas
5564	Gimli
5689	Gandalf
6474	Pippin
6494	Sam
7687	Faramir
8764	Aragorn
9689	Frodon
9974	Merry

NIVEAUX BONUS

Terminez le jeu pour obtenir les niveaux Palantir de Sarumane et Palentir de Sauron.

PERSONNAGES BONUS

Terminez le jeu pour pouvoir jouer avec Faramir, Pippin et Merry.

INTERVIEWS

Terminez le jeu pour débloquer les interview d'Andy Serkis, Billy Boyd, Dominic Monaghan et David Menham.

Le Temple du Mal Elémentaire

© Atari / Troika Games 2003

CHEAT MODE

Lancez le jeu en ajoutant une des lignes de commandes suivantes.

`-nofog`	Enlever le brouillard
`-startmap <map name>`	Choix de la carte
`-nosound`	Enlever le son
`-fps`	Afficher le nombre d'images par seconde

Le Trésor d'Alkaïm

© Micro Application / Saturn+ 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Le jeu contient deux aventures différentes qui dépendent du personnage que vous choisissez en début de partie. Cette solution décrit donc la marche à suivre pour Jazz et pour Faust. Comme d'habitude dans les jeux d'aventure, il faut parler à tout le monde et bien observer les décors pour ne pas passer à côté d'objets qui pourraient être utiles pour la suite de vos pérégrinations. Il est conseillé de faire d'abord l'aventure de Jazz puis celle de Faust.

Jazz

Er-Elp

Prenez le **gin** et utilisez-le sur le policier pour le réveiller.
Sortez du commissariat et regardez dans la cellule pour parler à l'homme et à son rat.
Prenez la **grande hache** à gauche de l'entrée du commissariat.
Dirigez-vous vers la place du marché et parlez au vendeur qui vous dit d'aller voir Hugo.
Sur la place de la taverne, parlez à Hank qui est assis par terre : il veut un cigare.
Entrez dans la taverne pour parler à Hugo puis, asseyez-vous sur le tabouret en cliquant dessus. La serveuse vous demande ce que vous voulez. Sélectionnez un petit sac d'or dans votre inventaire et cliquez sur la jeune femme pour acheter une **bouteille de vin**.
Sortez de la taverne pour aller au port. Prenez la **lanterne** à droite de l'écran et le **boulet de canon** qui se trouve au sol à côté du canon.
Revenez à la place du marché et parlez au commerçant. Il a soif : donnez-lui la bouteille de vin et parlez-lui une nouvelle fois.
Dirigez-vous vers la maison de la veuve derrière la fontaine et parlez à la femme : elle attend du tissu.
Revenez-voir le marchand et cliquez sur le **tissu** qui se trouve au bout de l'étalage. Donnez un sac d'or au commerçant pour l'acheter. Allez remettre le tissu à la veuve.
Vous avez dorénavant accès à la maison de campagne de la veuve. Parlez à l'homme et ramassez la **bouteille vide** et le **chapeau**.
Dirigez-vous vers la place de la taverne pour montrer le chapeau à Hank. Il veut un cigare. Entrez dans la taverne et montrez la bouteille au gérant. Remarquez la boîte de cigare rouge sur le comptoir. Le cafetier vous empêche d'y toucher. Il faut créer une diversion. Cliquez sur la chope sur la table où se trouvent les deux hommes. Une bagarre va éclater vous laissant ainsi toute liberté pour prendre **2 cigares**.
Donnez en un à Hank sur la place de la taverne, puis montrez-lui à nouveau le chapeau.
Allez à la maison de la veuve et cliquez sous le pont pour constater que le clochard est endormi. Profitez-en pour ramasser le **chiffon sale**. Utilisez la hache sur la **corde** pour pouvoir la prendre.
Il faut maintenant réveiller le clochard. Pour cela, dirigez-vous vers la place de la taverne et prenez la **chope vide** sur la table en bas à droite de l'écran. Allez la remplir avec l'eau de la fontaine de la place du marché et videz le tout sur la tête du clochard. Montrez-lui le chapeau et la bouteille vide pour obtenir des informations.
Revenez voir Hank sur la place de la taverne, parlez-lui puis donnez-lui votre dernier cigare.
Entrez dans la taverne et parlez aux deux hommes. Achetez une **bouteille de vin** à la serveuse et offrez-la aux deux hommes pour qu'ils vous donnent des infos.
Sortez sur la place de la taverne pour lire le prospectus affiché sur la porte. Entrez à nouveau, puis montez les escaliers pour accéder à la chambre du magicien. Discutez avec l'apprenti qui vous confie que pour parler à son maître il faut

d'abord lui faire cadeau d'un objet qui ne peut se trouver que sur un cadavre.
Sortez de la taverne. Il fait nuit. Allez à la maison de campagne de la veuve et cliquez à droite de l'écran pour accéder au cimetière. Parlez à l'homme qui vous donne une **décoration en or**. Utilisez le boulet de canon sur la pierre tombale de gauche pour obtenir des **fragments de pierre tombale**. Enfin, prenez le **harpon** derrière la petite grille du centre de l'écran.
Allez donner la décoration à l'apprenti (1er étage de la taverne). Vous pourrez ainsi parler au magicien.
Redescendez et parlez à Hugo qui va vous engager sur le Smoky (un navire).
Allez au port, puis à l'embarcadère et prenez la **cage videN en bas à droite de l'écran. Remarquez le tonneau rempli d'huile à côté des escaliers.**
Au poste d'amarrage, regardez le bateau et parlez à l'homme qui est devant. Il ne veut pas que vous embarquiez.
Dirigez-vous vers la taverne pour savoir comment monter sur le bateau. Ils vous apprendront qu'il faut être magicien.
Allez voir celui du 1er étage, il vous dit que vous avez besoin d'une pierre tombale (vous l'avez) et d'une tête de mort que nous allons aller chercher.
Pour cela, essayez d'entrer dans la maison de campagne de la veuve. Cela n'est pas possible à cause de la lanterne : mettez le chiffon dessus puis allez écouter à la porte. Regardez dans le puits. C'est trop sombre. Prenez la lanterne et utilisez-la sur le puits. Prenez le harpon pour pouvoir atteindre la tête. Jazz va refuser de la prendre.
Allez à la maison de la veuve et utilisez l'échelle qui est posée sur le sol pour accéder au balcon. Mais avant, pour distraire la femme, frappez à la porte. Une fois sur le balcon, prenez le **panier**.
Revenez au puits et utilisez le harpon. La **tête** sera automatiquement mise dans le panier.
Allez à la taverne et SAUVEGARDEZ votre partie ! Donnez la tête et les morceaux de pierre tombale au magicien.
Hélas, celui-ci veut une pierre tombale entière.

C'est le premier puzzle du jeu. Pour le résoudre vous devrez faire tourner les morceaux de pierre avec un clic droit. Il est aussi possible de déplacer les pièces en les sélectionnant avec le clic gauche, puis en indiquant la position que vous voulez qu'elles prennent. Le dessin final représente des cercles avec un petit dessin en son centre. Pour plus de facilité, les pierres sont notées comme des points cardinaux. Ainsi, la pierre en haut à gauche est la pierre Nord-Ouest, la pierre en haut au centre est la pierre Nord... Voici la marche à suivre. Attention, car même si la position des pierres ne varie pas d'une partie à l'autre (elles ont toujours la même place Nord, Est...), leur degré de rotation peut varier : il vous faudra alors peut-être tourner les pierres un nombre de fois différent pour arriver à finaliser le dessin. En clair, les déplacements de cette solution seront toujours valides, mais pas les rotations.
- tournez la pierre Nord-Ouest 3 fois
- déplacez la pierre Nord avec la pierre Ouest (la pierre Nord se retrouve à l'Ouest et la pierre Ouest au Nord)
- tournez la pierre Nord 2 fois et la pierre Ouest 3 fois
- déplacez la pierre Sud-Ouest avec la pierre Nord-Est
- tournez la pierre Sud-Ouest 2 fois et la pierre Nord-Est 2 fois
5 pierres sont désormais placées correctement : Nord-Est, Nord, Nord-Ouest, Ouest et Sud-Ouest. Le schéma commence à prendre forme. Continuons :
- déplacez la pierre Sud avec la pierre Est
- tournez la pierre Est 2 fois, la pierre Sud-Est 3 fois, la pierre Sud 3 fois
- enfin, tournez la pierre du centre 2 fois
Une fois que la pierre tombale est reconstituée, le magicien vous donnera une **amulette**, **deux pierres** et une **potion magique**.

Allez au poste d'amarrage et utilisez la potion magique sur l'homme qui est devant le bateau : il disparaît. Montez à bord pour apprendre qu'il faut trouver une solution pour les rats et allumer le phare avant de partir.
Sur la place du commissariat, à côté de la plante à droite de l'écran, prenez la jarre vide.
Sur le porche parlez au prisonnier : il veut bien vous prêter son rat si vous demandez de la nourriture à sa mère.
Parlez à la veuve pour obtenir un**petit colis de nourriture**.
Allez amener ces provisions au prisonnier. Utilisez la cage vide pour pouvoir transporter le **rat**.
A l'embarcadère, utilisez la jarre vide sur l'huile à côté des escaliers pour obtenir une **jarre pleine d'huile**.
Allez au phare. Cliquez dessus avec la lampe. Jazz va la poser au sol. Remplissez-la avec de l'huile et allumez avec les deux pierres. Utilisez la **lampe allumée** sur le phare.
Embarquez à bord du Smoky.

Les îles noires

Vous êtes dans une prison. Hank donne à Jazz un **panier à pain** et sort.
Regardez la dalle sur le sol. Dessous se trouve un **parchemin**.
Un rat entre dans la salle. Cliquez dessus avec le panier à pain pour le poser. Le rat va manger.
Hank entre. Cliquez sur le squelette pour l'assommer.
Utilisez le parchemin sur le rat pour diminuer votre taille. Un garde entre et ne vous voit pas puisque vous êtes minuscule. Vous sortez de la cellule et enfermez les deux hommes.
Prenez le **tisonnier**, les **clés** et la **jarre d'eau**. Cliquez sur la torche : c'est trop chaud. Utilisez la jarre sur le feu pour l'éteindre et ainsi prendre la **torche** et son **manche**.
Parlez au prisonnier en haut des marches. Donnez-lui le manche et utilisez le tisonnier sur les barreaux de la prison pour pouvoir les faire céder.
Utilisez les clés sur la porte pour pouvoir vous rendre sur la place de la prison.
Allez vers le dépotoir, puis dans la taverne.
Asseyez-vous au comptoir, puis suivez l'homme pour assister à une bagarre. Sortez de la taverne et cliquez sur le bateau.

Khaen

Allez vers la ruelle. Une discussion s'engage et vous vous retrouvez enchaîné sur le marché en tant qu'esclave.
Parlez à l'autre prisonnier pour obtenir une **assiette vide**. Lancez-la sur les jarres du commerçant pour en casser une.
Une discussion animée s'engage et vous aurez les **clés d'une chaîne**. Utilisez-les pour libérer l'autre prisonnier. Il s'enfuit poursuivit par le garde, ce qui vous donne l'occasion de vous lever et de prendre la **chaîne**.
Dirigez-vous vers la ruelle (le chemin : canal > port > poste d'amarrage > ruelle) et entrez dans le fumoir d'opium.
Parlez à l'homme assis et prenez le **tisonnier très chaud**. Ressortez dans la ruelle et trempez-le dans le tonneau pour obtenir un **tisonnier froid**.
Revenez dans le fumoir pour donner ce tisonnier à l'homme assis qui vous remettra un **narghileh**.
Donnez-le à l'homme debout.
Revenez aux portes du harem et parlez au garde qui ne veut pas vous laisser entrer. Retour à la ruelle. Cliquez sur le tapis rouge. Vous ne pouvez pas le prendre car il est trop haut. Entrez dans le fumoir pour reprendre le **tisonnier** à l'homme assis. Utilisez-le pour décrocher le **tapis**.
Allez dans le bureau de change (sur le port) et parlez à l'homme qui se tient au guichet. Il ne veut pas vous donner de voile sauf si vous lui amenez quelque chose en échange.
Prenez le **sablier** dans le fumoir et amenez-le au bureau de change pour avoir le **voile**.
Allez dans le fumoir pour vous changer et ressortez, il fait nuit. Ainsi déguisé, vous n'aurez aucun mal à entrer dans le harem en parlant au garde.
Discutez avec l'homme puis cliquez sur le rideau à droite de l'écran. Ressortez du harem et une cinématique se déclenche.

Le relais

Dans la forge prenez les **pinces** qui sont non loin du feu.
Entrez dans le campement intérieur et parlez à Faust. Une fois que la discussion est terminée, sortez sur la place.
Utilisez l'amulette sur le fauve lorsqu'il se trouve près de vous. Terminez par utiliser la chaîne. Après une petite conversation, vous gagnerez une **moitié de cristal**. Profitez-en pour prendre une **pomme**.
Sortez vers la place puis vers l'étal des marchands. Parlez aux hommes assis. Ressortez vers la place et revenez à l'étal. Les marchands ont disparu : ils sont entrés. Observez la fenêtre ouverte sur la gauche de l'écran. Prenez la pince et utilisez-la sur le feu pour récupérer un **morceau de charbon brûlant** que vous devez mettre en contact avec les pieds de la tente pour qu'elle s'effondre.
Allez sur la place et utilisez la pomme sur le dromadaire qui vous permettra d'écouter la conversation. Allez dans le désert puis dans les cavernes.

La ville des morts

Utilisez les deux pierres pour allumer un feu près de l'entrée de la grotte. Servez-vous du foyer pour allumer votre torche et entrez dans la grotte.
Prenez la **pioche** à côté de l'entrée et parlez au Yehu qui vous conduit dans un autre endroit. Utilisez la pioche pour

tenter de libérer le Yehu. Vous n'y arrivez pas.
Parlez à la personne qui garde l'entrée de la ville souterraine : elle va vous aider. Revenez dans la salle précédente pour enfin parvenir à libérer le Yehu. Montrez-lui la moitié de cristal pour obtenir un **champignon lumineux**.
Allez vers le temple. Une discussion s'engage. Une fois qu'elle est finie, donnez le cristal puis le champignon lumineux à Lousa.
Entrez dans le temple. Lousa se fait kidnapper.
Montez les marches et parlez à Faust qui est en contrebas (cliquez dessus et attendez un long moment, le temps que Jazz se déplace).
Remontez, Faust vous suit pour faire diversion. Montez sur la poutre et allez au bout pour secouer la toile d'araignée et faire tomber quelques objets : une **paire de gants**, un **sabre** et un **os**.
Revenez sur la poutre et utilisez le sabre sur le second cocon : la bête fait une chute mortèle. Utilisez ensuite le sabre sur le premier cocon : c'est trop haut. Parlez à Faust. Il va se charger de réceptionner le cocon.
Utilisez à nouveau le sabre sur le premier cocon : il est trop glissant. Utilisez les gants.
Parlez à Lousa et à Faust pour avoir les **2 moitiés de cristal**.
Tentez de mettre le cristal dans la gueule du dragon. Cela ne marche pas. Parlez à Faust et les quatre amis vont se placer sur des pierres lumineuses. Lancez l'os dans la gueule du dragon et regardez la fin de la partie avec Jazz.

Faust

Er-Elp

Ramassez la **moitié de cristal**. Dirigez-vous vers le taverne. Avant d'entrer, parlez à Hank qui veut un cigare.
A l'intérieur, parlez à tous les clients et asseyez-vous pour discuter avec la serveuse. Un policier, qui veut vous interroger, entre et tombe à cause du croche-pied de l'un des marins. Tentez de sortir : vous ne pouvez pas.
Prenez une **bouteille de vin** sur le comptoir et assommez l'un des marins avec. Vous obtenez un **fragment de bouteille**.
Dirigez-vous vers le commissariat : vous ne pouvez pas y entrer.
Allez mettre en gage le cristal au commerçant de la place du marché : il vous remet **2 sacs d'or**. Parlez au petit garçon.
Revenez dans la taverne et donnez un sac d'or à l'homme assis au fond de la salle. Il vous donne un **pistolet** et une **pièce de monnaie**.
Allez sur la place du marché. Tentez de prendre un des objets de l'étalage : le marchand vous voit. Parlez au jeune homme pour qu'il distrait le marchand. Il ne veut pas. Donnez-lui la pièce de monnaie pour le convaincre. Tentez de prendre le cristal sur l'étalage : le commerçant vous voit quand même. Mettez le fragment de bouteille sur l'étalage pour enfin récupérer le **cristal**.
Entrez dans le commissariat et parlez au policier. Donnez-lui un sac d'or pour avoir une **permission** de quitter la ville.
Allez au poste d'amarrage et donnez la permission pour appareiller.

Les îles noires

Parlez à l'homme à l'entrée de la taverne. Dirigez-vous ensuite vers l'entrepôt. Balayez l'écran avec le curseur de la souris pour cliquer sur tout ce qui peut être clicable (chien, chat, tonneau, ordure, filet, chiffon).
Revenez devant la taverne pour passer au dépotoir. Parlez au jeune homme qui vous dit qu'il aimerait retrouver son chat. Tant que vous êtes là, remarquez le requin à droite de l'écran du quartier de la prison.
A l'entrepôt, cliquez sur le tonneau (celui du milieu de l'écran, pas celui de gauche) pour avoir le **bouchon de liège**.
Cliquez à nouveau pour que Faust emprisonne le chien. Cliquez une dernière fois sur le tonneau pour avoir le **chat**.
Revenez au dépotoir pour donner le chat à son propriétaire qui vous parle du capitaine de la Cigogne.
Entrez dans la taverne pour y parler. Il va se faire arrêter par la police.
Discutez avec l'homme à l'entrée de la taverne. Il a besoin d'un filet.
Sur la place de l'entrepôt, parlez à l'homme et cliquez sur le filet. Entrez dans le bâtiment.
Cliquez sur le filet à droite de l'écran. Faust met le feu à l'entrepôt.
Une fois à l'extérieur, prenez le **vieux filet**.
Donnez-le au pêcheur à l'entrée de la taverne, puis entrez pour parler à la femme qui tient le bar. Enfin, sortez et prenez la **corde** à droite du panneau d'affichage.
Dans le dépotoir, prenez la **hache** et l'**os**.

Vous êtes maintenant équipé pour aller vers la forêt de bambous (passez par l'entrepôt).
Comme d'habitude lorsque vous arrivez dans un nouvel endroit, cliquez sur tout ce qui peut l'être (divinité, monstre...).
Regardez les arbres sous l'arcade de droite et utilisez votre hache dessus. Une fois que la cage est construite, utilisez la corde puis revenez à l'entrepôt.
Cliquez sur le tonneau dans lequel le chien est enfermé puis utilisez l'os pour l'attirer.
Sur la place de la prison, utilisez la hache sur le requin pour prendre une **tête de poisson**.
Mettez-là dans la cage. Une fois que le monstre est emprisonné, cliquez dessus.
Parlez à la dame au bar de la taverne : elle vous remet une **amulette**. Ressortez et cliquez sur le navire pour partir.

Khaen

Sur la ruelle vous assistez à une bagarre. Utilisez le pistolet sur l'un des agresseurs : ils partent et vous conduisez le blessé au fumoir d'opium.
Parlez au gérant qui vous donne un **narghilé**. Remettez-le à l'homme blessé pour le soulager. Il vous remercie avec un **petit sac d'or**.
Discutez à nouveau avec le gérant puis sortez et dirigez-vous vers le bureau de change du port pour parler à l'employé.
Revenez au fumoir pour questionner l'homme blessé. Parlez à nouveau à l'employé du bureau de change et donnez-lui votre sac d'or.
Allez au marché des esclaves (passez par le canal et par les portes du harem). Parlez au commerçant : il veut du vin.
Revenez au bureau de change et demandez-en à l'employé. Donnez-lui le pistolet. Il vous faut un récipient pour le vin.
Aux portes du harem parlez au charmeur de serpent. Echangez le narghilé contre la jarre. Pour la prendre, mettez le bouchon en liège dessus. Vous avez la **jarre contenant le serpent**.
Pour vous débarrasser du serpent, mettez-la sur le feu au fumoir, vous disposerez ainsi de la **jarre vide** et vous pourrez l'amener à l'employé du bureau de change pour avoir la **jarre de vin**.
Remettez-la à l'homme blessé au fumoir d'opium. Il vous donne un **petit sac d'or**.
Au marché aux esclaves, parlez à Jazz qui veut être libéré. Discutez avec le commerçant et donnez-lui le sac d'or.
Parlez ensuite à l'esclavagiste pour libérer Jazz.
Revenez voir le blessé du fumoir puis dirigez-vous vers le passage de la guêpe près des portes du harem.
Prenez le **manteau en lambeaux**, le **carquois de flèches** et la **vieille épée**. Mettez le manteau sur le squelette.
Parlez au commerçant du marché des esclaves et donnez-lui le carquois en échange de **miel**. Placez ce dernier sur le squelette du passage des guêpes. Traversez le pont vers le désert.

Le relais et le palais

Ouvrez le coffre jaune qui se trouve dans le campement intérieur pour prendre les **bandages** et le **somnifère**.
Parlez aux marchands dans leur étal, puis rendez une petite visite au forgeron. Donnez-lui la vieille épée. Sortez et entrez tout de suite dans la forge pour venir chercher vos **fers à cheval**. En passant, le bandage de votre inventaire disparaîtra et une **corde à crochet** apparaîtra. Ne me demandez pas pourquoi, je n'en sais rien !
Amenez les fers aux marchants pour qu'ils vous remettent la **carte**.
Allez dans le désert pour accéder au palais.
Parlez au blessé rétabli : il vous conduit au sultan. La discussion aboutira à ce qu'apparaissent trois objets dans votre inventaire : un **sifflet**, une **note** et des **fruits**. Lisez la note dans votre inventaire (clic gauche dessus).
Pour entrer dans le palais utilisez la corde sur la fenêtre de droite.
Une fois à l'intérieur sélectionnez le sifflet dans votre inventaire. Une fois que la conversation avec Lousa est terminée, allez sur la place et dirigez-vous vers le temple abandonné.
Regardez la gravure et placez l'amulette en son centre.
Après la cinématique, donnez les fruits aux voleurs qui vous remettent un **miroir**.
Enfin, cliquez sur le Sultan au sol pour vous déguiser.
Lousa vous donne un **anneau**.
Entrez dans le palais pour donner l'anneau à la femme, puis le somnifère. Cliquez sur la bête en cage à gauche pour reconstituer le **cristal**.
Parlez à Lousa sur la place : vous y remettez une moitié de cristal et vous vous retrouvez au relais.
Discutez avec Jazz à l'étal des marchants.

La ville des morts

Regardez le décor. Avancez vers la mare verte et touchez le cadavre pour le déplacer.
Entrez dans le temple. Utilisez le miroir sur les petites hydres pour les faire disparaître et prendre la **pince de l'hydre**.
Parlez à Lousa pour qu'elle vous rende sa moitié de cristal (vous disposez ainsi du **cristal entier**).
Parlez à Jazz : les 4 amis se placent sur les pavés lumineux.
Placez la pince de l'hydre dans la gueule du dragon.
Félicitations ! Vous venez de terminer le jeu !

Leadfoot

© Midway

+ D'INFOS FORUM

PLUS D'ARGENT

Sur l'écran 'Nouvelle carrière', taper MEGASAXON pour avoir 1 000 000 $ supplémentaires.

Left 4 Dead

© Valve / Turtle Rock Studios 2008

CHEAT CODES

Après avoir ouvert votre **compte Steam**, allez dans le répertoire Left 4 Dead et faites un clic droit pour afficher les propriétés puis les paramètres de lancement du jeu. Indiquez "**-console**" puis validez. Lorsque vous lancerez le jeu, une console de saisie apparaîtra dans le menu du jeu. Tapez "**bind c toggleconsole**" puis validez. Fermez la console et choisissez le style que vous voulez utiliser. A présent, lorsque vous lancerez le jeu, la console sera accessible en tapant "**c**". Vous devrez alors saisir "**sv_cheats 1**" puis entrer l'un des codes de la liste ci-dessous.

give ammo	Max de munitions
give autoshotgun	Fusil à pompe automatique
give health	+ 100 points de santé
give health	Santé au max
give hunting_rifle	Fusil de chasse
give molotov	Cocktail molotov
give pipe_bomb	Bombes artisanales
give pistol	Pistolet
god	Invincibilité
god 1	Invincibilité de toute l'équipe
noclip	Passe-muraille
sv_infinite_ammo 1	Munitions illimitées
z_spawn boomer	Fait apparaître un boomer
z_spawn hunter	Fait apparaître un hunter
z_spawn mob	Fait apparaître une horde de zombies
z_spawn smoker	Fait apparaître un smoker
z_spawn tank	Fait apparaître un tank
z_spawn weapon_SMG	Obtenir une mitraillette
z_spawn <bossname>	Fait apparaître un infecté particulier (remplacer <bossname> par : hunter, boomer, smoker, witch o

SOLUTION COMPLÈTE

Préambule

Left or Dead est un jeu d'action dans la plus pure tradition. Cela dit, ce jeu est dynamique et à chaque nouvelle partie, les ennemis ne se situeront pas aux mêmes endroits. Au cours de cette solution, nous avons pris le parti de vous indiquer quand un ennemi sera présent dans une zone afin que vous soyez le moins surpris possible. Sa location précise, par contre, ne vous sera pas donnée, ceci comme vous l'aurez compris étant impossible.

Sans merci

Les appartements

Vous débutez votre périple sur le toit d'un immeuble accompagné de vos fidèles compagnons, qui seront toujours à vos

côtés, capables de vous prêter main forte face aux zombies. Avancez donc vers la table et prenez le fusil à pompe et le kit de soin. Allez vers la porte qui mène aux escaliers et descendez. Commencez votre carnage en nettoyant la cuisine des zombies qui l'infestent.

Avancez en compagnie de vos amis et nettoyez le salon. Tuez le gros zombie appelé Boomer tout en restant à distance pour qu'il ne vous explose pas au visage. Descendez ensuite l'escalier et tuez les zombies qui viennent à votre rencontre. Restez bien entouré lorsque vous avancez à cet étage. Il grouille de méchants zombies qui ne manqueront pas une occasion pour se jeter sur vous. Avancez maintenant jusqu'à la brèche dans le mur et entrez.

Avancez et descendez par le trou au sol. Tuez le Boomer qui essaye de s'approcher de vous. Avancez vers la porte et sortez dans l'allée. Prenez le pistolet à l'arrière de la voiture blanche et avancez dans la rue. Eliminez les hordes de zombies en chemin. Avancez en essayant de ne pas tirer sur les voitures. Si une d'entre elles vient à être touchée, son système d'alarme se déclenchera et attirera des dizaines de zombies. Avancez vers la bouche du métro et descendez. Entrez par le trou puis dans l'abri. Faites le plein de munitions et de kits soin. Fermez maintenant la porte de l'abri.

Le métro

Ouvrez la porte et commencez par tuer les zombies qui se trouvent en bas. Sautez ensuite dans le trou et éliminez les zombies qui se trouvent à l'arrière de la salle. Descendez dans la station et passez la caisse. Montez les escaliers de droite pour arriver devant un métro investi par des zombies. Entrez-y et nettoyez-le. Avancez à l'intérieur pour sortir par l'arrière. Avancez dans le tunnel et montez sur le quai de droite. Tirez comme d'habitude sur tout ce qui bouge.

Avancez vers la table près d'un compartiment et ramassez les munitions. Continuez d'avancer dans le tunnel en restant groupé pour mieux affronter les hordes d'ennemis qui avancent vers vous. Avancez et entrez dans les compartiments pour sortir par l'arrière. Montez sur le quai gauche et choisissez une des nouvelles armes sur la table. Sortez ensuite par la porte et montez les marches.

Avancez à l'intérieur du sous-sol rempli de zombies et suivez les lampes rouges pour atteindre la sortie. Montez les marches et tuez les ennemis qui surgissent par la fenêtre. Entrez ensuite dans la salle des turbines et restez planqué derrière les tables. Exterminez les mort-vivants qui vous entourent avant d'avancer vers le bouton de la porte d'en face. Appuyez dessus et courez vers la tourelle à droite.

Avant que la porte ne s'ouvre, des hordes d'ennemis surgiront de nulle part. Exterminez-les en utilisant la tourelle et n'épargnez pas le mort-vivant colossal que l'on appelle " Tank ". Vous pouvez aussi, si vous le souhaitez lancer des cocktails Molotov sur vos ennemis. Une fois la porte ouverte, entrez et montez les escaliers. Avancez vers le bureau ouvert pour ramasser les munitions qui se sont sur la table. Tournez à droite en direction de la porte de sortie et éliminez les ennemis qui obstruent le passage. Avancez dans le couloir jusqu'aux escaliers. Descendez et avancez vers la réception en faisant exploser vos ennemis en chemin. Sortez dans la rue et allez vers la boutique située à droite au bout de la route. Des projecteurs vous indiquent sa localisation. Avancez en éliminant les ennemis et en essayant de ne pas toucher les voitures pour ne pas déclencher les alarmes et attirer ainsi les morts-vivants. Une fois dans la boutique, entrez dans l'abri et fermez la porte lorsque tout le monde est à l'intérieur.

Les égouts

Ramassez les munitions et sortez par la porte. Suivez le chemin à gauche et exterminez les zombies en chemin. Entrez par la porte arrière du restaurant et dirigez-vous vers sa devanture pour nettoyer la rue avant de sortir. Allez à droite et montez dans l'ascenseur, activez-le. Des hordes de zombies vous attaquent par le toit et par le sol. Si vos amis s'occupent des ennemis qui arrivent par le toit, occupez-vous de ceux qui rappliquent d'en bas et essayent de monter à l'échelle. Restez dans l'ascenseur jusqu'à ce que le calme revienne.

Avancez maintenant sur le toit et entrez par la fenêtre du bâtiment de droite. Descendez par le trou qui se trouve au sol et faites le plein de munitions. Avancez dans le couloir et descendez par l'escalier. Avancez vers la porte avec un trou. Avant de l'ouvrir, éliminez les ennemis que vous apercevrez par le trou. Entrez dans le dépôt et nettoyez-le pour atteindre la porte située à l'autre bout, à gauche. Sortez, tournez à droite et suivez le couloir jusqu'aux escaliers.

Descendez et affrontez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Focalisez vos tirs sur le Tank qui est la menace la plus dangereuse. Avancez et descendez par la bouche d'égout. Suivez le chemin qui est éclairé par les lampes et éradiquez toute présence ennemie. Entrez maintenant par la porte située à droite. Passez par la canalisation à gauche et avancez tout droit jusqu'à la sortie. Eliminez les ennemis qui entourent l'échelle rouge et ceux qui se trouvent de l'autre côté des égouts.

Montez ensuite à l'échelle pour sortir dans la rue. Eliminez les zombies tout en avançant vers l'hôpital. Eliminez le Tank qui est dans la zone avec l'aide de vos amis. Entrez dans l'hôpital et nettoyez-le avant d'entrer dans l'abri. Fermez la porte quand tout le monde est à l'intérieur.

L'hôpital

Soignez-vous, prenez les munitions et ouvrez la seconde porte de l'abri. Tournez à droite et tenez-vous près à affronter tout le staff médical infecté. Des malades sont aussi infectés et passeront à l'attaque. Avancez en suivant les panneaux " EXIT " jusqu'aux escaliers. Montez en tuant les morts-vivants. Empruntez la porte et suivez le chemin de gauche. Entrez par la porte double et faites attention aux zombies à l'étage, ils vous sauteront dessus.

Avancez vers les escaliers et montez. Tuez les différents ennemis qui se trouvent de l'autre côté du couloir avant d'avancer. Avancez et montez les escaliers. Continuez dans le couloir pour affronter un Tank. Encerclez-le avec vos amis pour l'abattre plus facilement. Tournez maintenant à droite et avancez en éliminant les morts-vivants en chemin. Avancez dans le couloir en suivant la direction de l'ascenseur. Evidemment, éliminez les ennemis qui se dressent sur votre route.

Une fois devant l'ascenseur, prenez les munitions et appelez-le. Avant qu'il n'arrive, des hordes de morts-vivants surgiront de tous les côtés en détruisant les murs de droite et de gauche. Occupez-vous d'un côté pendant que vos amis nettoieront les autres. Restez groupé et montez dans l'ascenseur. Sortez ensuite au 28ème étage qui est en construction et avancez en restant près du bord. Eliminez les nombreux ennemis en chemin. Longez le bord jusqu'au bout et suivez le chemin entre les constructions en vous guidant des lampes pour trouver l'abri. Entrez-y et fermez la porte.

Final sur les toits

Ramassez les munitions et le kit de soin puis sortez par la porte. Montez à l'escalier en tuant les zombies qui viennent à votre rencontre. Avancez dans le couloir jusqu'au bout et tournez à gauche. Détruisez la grille à droite de la porte et entrez. Eliminez les ennemis et montez les échelles en direction du toit.

Repérez la zone d'atterrissage de l'hélicoptère et nettoyez-la avant de la rejoindre. Descendez en bas et passez par l'échelle qui fera office de pont vers la zone d'atterrissage. Descendez la rampe vers la salle radio et répondez à l'appel. Faites le plein de munitions et soignez-vous. Demandez de l'aide par radio. Vous devez maintenant résister aux multiples assauts ennemis en attendant l'arrivée de l'hélicoptère.

Montez sur le toit et utilisez la mitrailleuse pour repousser la première vague ennemie. Lorsqu'elle arrive à votre niveau, laissez la mitrailleuse et battez en retraite jusqu'à la porte. Fermez-la et descendez en bas dans la salle radio. Restez dans le coin droit et repoussez les zombies. Eliminez aussi les zombies Tanks qui vous lancent des blocs de ciment. Restez toujours groupé pour vous entraider lorsque cela sera nécessaire. Quand l'hélicoptère débarque, avancez en tuant les ennemis qui se dressent devant vous et montez à l'intérieur de l'hélico avec vos amis. Si vous montez en premier, pensez à protéger vos amis lorsqu'ils avancent.

Arrêt de mort

Le péage

Avancez vers la voiture et prenez une arme et des munitions. Ramassez un des kits de soin à terre, à gauche. Avancez en éliminant les zombies et avancez sur le pont pour s'apercevoir qu'il est coupé. Descendez alors par son côté droit et

nettoyez la zone avant de monter à l'échelle. Avancez dans le tunnel en exterminant les zombies tout en essayant de ne pas toucher les voitures. Dépassez l'amas de voitures et de camions en éliminant les zombies pour atteindre le bout du tunnel.

Entrez alors par la porte située à gauche puis dans une grande salle. Suivez la passerelle jusqu'aux escaliers. Montez et sortez dans la forêt. Suivez la lumière en exterminant les zombies. Montez ensuite la pente, entrez dans l'abri et fermez la porte.

Les conduits

Ramassez les munitions, soignez-vous et sortez de l'abri. Eliminez les ennemis dans le bassin et tournez à droite pour entrer dans le tuyau. Avancez jusqu'à une nouvelle grande salle. Avant de quitter le tuyau, liquidez les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez maintenant sur la passerelle et trouvez l'échelle qui vous permettra de descendre. Ramassez les nouvelles armes et progressez dans le tunnel d'en face. Tournez ensuite à gauche pour entrer dans une nouvelle salle.

Descendez sur la passerelle et allez à droite. Montez à l'échelle et traversez le pont. Attendez que tout le monde se regroupe et appuyez sur l'interrupteur. Restez près du grillage et repoussez la horde de zombies qui vous attaque. Traversez ensuite le nouveau pont et avancez jusqu'à la porte située à droite. Entrez et prenez les kits de soin et les munitions. Sortez et tournez à droite vers le tuyau d'en haut.

Eliminez les ennemis en chemin et tournez à droite. Entrez dans la nouvelle salle et nettoyez-la. Avancez et tournez à droite vers l'escalier détruit. Utilisez-le comme une échelle et montez. Sortez ensuite par la fenêtre de droite et foncez vers le hangar en éliminant les ennemis en chemin. L'abri se trouve dans le wagon. Avancez accompagné de vos amis et entrez. Refermez la porte quand tout le monde sera à l'intérieur.

L'église

Avancez, en suivant les rails vers le bâtiment qui se trouve au fond. Exterminez les morts-vivants et encerclez le Tank pour mieux le combattre. Montez ensuite les escaliers à gauche du bâtiment. Passez sur les toits des wagons et descendez sur la route de droite. Avancez en éliminant les ennemis qui vous attaquent. Restez groupé dans cet espace ouvert, passez le bus et continuez d'avancer en suivant la route.

Entrez dans la cabane située à droite et ramassez les pilules pour vous soigner. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à la maison. Entrez et ramassez les munitions sans effrayer la Witch qui pleure dans un coin. Eteignez les lumières et sortez par la porte arrière. Affrontez la horde et allez vers l'ambulance pour récupérer de nouvelles pilules. Continuez votre route et traversez le cimetière en éliminant les infectés en chemin. Entrez dans l'église et parlez à l'homme qui refuse de vous faire entrer dans l'abri. Repoussez ensuite les hordes d'ennemis qui arrivent de tous les côtés. Quand vos amis se focalisent sur un côté, occupez-vous de l'autre tout en restant à l'intérieur de l'église. Après la fin de l'assaut, la porte de l'abri s'ouvre et l'homme devient infecté, éliminez-le et prenez place dans l'abri.

La ville

Soignez-vous, prenez des munitions et sortez de l'abri. Avant de descendre, nettoyez la route des morts-vivants qui l'occupent. Descendez ensuite et passez par le trou dans le mur qui se trouve à droite. Avancez et tournez à gauche en compagnie de vos amis. Entrez dans le magasin et repoussez la horde et les Boomer. Passez par la porte arrière pour sortir de l'autre côté de la rue. Avancez derrière les bus et la voiture de la chaîne de télévision et entrez dans la boutique du fleuriste. Sortez par la porte arrière et tuez le Tank qui attaque en compagnie de la horde. Utilisez les grenades ou les cocktails Molotov contre ce groupe d'ennemis.

Avancez maintenant dans la rue et tournez à droite vers les appartements illuminés avec des projecteurs. Montez sur le van situé à gauche et entrez dans le bâtiment. Entrez dans la salle de droite et approchez-vous des fenêtres. Lancez une grenade ou un cocktail Molotov sur les infectés qui se trouvent en bas dans le rue et descendez. Prenez les cachets, les armes et les munitions sur la table. Dirigez-vous maintenant vers le chariot élévateur, abaissez-le et courez vous placer derrière la tourelle. La horde ne va pas tarder à débarquer. Exterminez-les tous avec la mitrailleuse alors

que vos amis protégeront vos arrières.

Une fois le calme revenu, avancez à gauche sur la rampe et sautez de l'autre côté de la rue. Eliminez les ennemis en chemin et avancez jusqu'au bout.
Tournez ensuite à gauche vers l'allée. Avancez et repoussez la horde pour rejoindre les escaliers. Montez et entrez dans la cabane. Nettoyez-la et sortez par la fenêtre. Traversez le pont et entrez dans un autre bâtiment. Sortez par la fenêtre de gauche et avancez sur le toit. Sautez de l'autre côté de la ruelle et courez vers l'abri.

Final dans le hangar

Faites le plein de munitions et de kits de soin puis sortez. Nettoyez le garage, ouvrez la porte de sortie et tirez sur la horde qui essaye d'entrer. La rue grouille de zombies. Restez dans le garage et tirez sur les zombies pour les attirer à vous. Ils s'aligneront devant la porte pour essayer d'entrer, à vous maintenant de tous les exterminer.

Sortez et allez vers la maison à gauche. Entrez, prenez les munitions et sortez par la porte arrière. Avancez vers la cabane et éliminez le Tank tout en reculant pour éviter ses tirs. Avancez sur le sentier éclairé par un baril en feu et éliminez les ennemis en chemin. Continuez votre route vers la maison qui se trouve au bord de la rivière et entrez. Répondez à la radio, faites le plein de munitions et soignez-vous. Appelez maintenant le secours et résistez le temps qu'ils arrivent. Sortez et dirigez-vous vers le quai à droite de la maison pour attendre les secours. Avant leur arrivée, des hordes d'ennemis vous attaqueront de tous les côtés. Accroupissez-vous et occupez-vous de l'entrée du quai pendant que vos amis feront le reste. Quand le bateau arrive, montez et protégez vos amis jusqu'à ce qu'ils embarquent.

Trous d'air

La serre

Ramassez les armes, munitions et les kits de soin sur la table et descendez les escaliers. Traversez la serre en éliminant les infectés qui rodent ici. Sortez ensuite sur le toit et traversez les planches qui forment pont. Tuez les ennemis sur l'autre toit et avancez vers le bâtiment qui se trouve à gauche. Avancez et ramassez les munitions de la cuisine. Continuez ensuite jusqu'au fond et passez sur le toit par la fenêtre. Allez vers l'échelle jaune située à droite et montez-y.

Eliminez le Boomer et avancez au bout du toit. Descendez vers la porte ouverte et entrez. Nettoyez la zone et descendez les escaliers. Passez par la fenêtre et sautez sur la remorque du camion. Eliminez les zombies sans toucher aux voitures, les alarmes se déclencheraient et des hordes d'ennemis attaqueront. Descendez du camion et entrez dans l'hôtel. Repérez l'abri au fond, entrez y et fermez la porte derrière vous.

La grue

Prenez les munitions, soignez-vous et sortez. Tuez les ennemis en chemin et sortez dans la cour. Montez la pente située à gauche et sautez par dessus le grillage. Allez à gauche et montez sur les cartons pour atteindre l'échelle jaune. Montez ensuite les escaliers de secours et entrez dans l'appartement. Prenez les nouvelles armes et repoussez les ennemis en avançant dans le couloir. Montez les escaliers et nettoyez la pièce tout en faisant attention au Tank. Vous êtes dans un milieu fermé, vous ne pourrez donc pas vous en éloigner. Passez d'une pièce à l'autre pour l'obliger à vous suivre. Sa taille énorme l'empêchera de passer facilement les portes. Tirez-lui dessus lorsqu'il tentera de le faire.

Sortez ensuite par la fenêtre et allez vers la grue. Montez-y et actionnez le levier. Restez en hauteur et éliminez les hordes d'ennemis qui rappliquent de tous les côtés. Allez maintenant vers la benne et escaladez-la pour atteindre l'autre toit. Nettoyez celui de droite avant de traverser les planches. Montez sur la pente et traversez d'autres planches en direction du toit suivant tout en éliminant les infectés dans les environs. Entrez ensuite dans le bâtiment situé à gauche et avancez dans le couloir jusqu'au bureau. Passez par la fenêtre vers un appartement et avancez pour récupérer des kits de soin et des munitions.

Descendez les escaliers. Avancez entre les bureaux vers le fond de la salle et éliminez les ennemis pour rejoindre les

escaliers. Descendez encore et traversez une nouvelle salle contenant des bureaux. Les escaliers se trouvent comme d'habitude au fond. Descendez et sortez dans la rue, évitez de tirer sur les voitures en avançant à gauche vers la boutique ouverte. Entrez et planquez-vous dans l'abri.

Le chantier

Avec le plein de munition, sortez de l'abri et tournez à gauche. Suivez l'allée et tuez les ennemis qui infestent la zone. Avancez vers le chantier et entrez dans le bâtiment en construction pour sortir par l'arrière où se trouve la barricade. Tirez sur bidons d'essence pour la détruire et attendez-vous à être pris d'assaut par les hordes. Montez les marches qui se trouvent à droite et restez en hauteur pour mieux contrer les attaques ennemies.

Empruntez maintenant le nouveau chemin et allez jusqu'au bout de l'allée pour prendre de nouvelles munitions. Avancez ensuite vers l'allée centrale et traversez-la jusqu'à trouver une porte ouverte (elle est située au fond). Entrez, nettoyez la zone et avancez vers la sortie qui mène à l'aéroport. Avancez vers les terminaux, tournez à gauche pour atteindre le parking. Eliminez les ennemis sans toucher aux voitures. Montez au deuxième étage du parking et traversez la passerelle vers l'aéroport. Courez ensuite tout droit vers l'abri.

Le terminal

Sortez de l'abri et avancez dans l'aéroport. Tuez les zombies et entrez par la double porte. Avancez dans le couloir et éliminez les ennemis sans vous attarder trop dans les bureaux. Sortez et ramassez les armes sur la caisse. Descendez ensuite par les escaliers et quand tout le groupe est réuni, démarrez le van. Repoussez la horde qui arrive. Avancez maintenant par le nouveau chemin à droite et ramassez les munitions devant les comptoirs d'embarcation à gauche. Passez sur le tapis roulant des bagages et avancez par le trou. Avancez en éliminant tous les infectés pour sortir par la porte d'en bas.

Avancez ensuite et ne passez pas entre les détecteurs de métaux ou l'alarme se déclenchera et attirera les ennemis. Allez vers la statue et ramassez les munitions. Montez les escalators de droite et avancez tout en éliminant les monstres jusqu'à l'abri de droite.

Final sur la piste

Sortez de l'abri et avancez sur la passerelle. Avant de descendre, nettoyez un peu la zone en bas pour assister au crash d'un avion. Avancez à droite vers l'avion et le camion citerne. Répondez à la radio sur le cadavre et préparez-vous à l'affrontement. Demandez des secours et installez-vous derrière la mitrailleuse pour repousser les ennemis. Méfiez-vous surtout des Tank qui arrivent. Quittez la tourelle quand les ennemis attaquent par l'arrière et allez aider vos compagnons. Une fois le réservoir plein, montez dans l'avion pour fuir cet enfer.

Sanglante moisson

Les bois

Prenez les armes, le kit de soin et suivez le sentier jusqu'au pont en éliminant les ennemis en chemin. Traversez le pont et entrez dans la cabane située à gauche pour prendre des cachets et des munitions. Sortez et suivez encore le sentier en tuant les zombies. Maintenant, vous devez avancer et longez les rails jusqu'à la grande cabane où se trouve l'abri. Entrez et fermez la porte.

Le tunnel

Prenez les munitions nécessaires, soignez-vous et sortez de l'abri. Tournez à droite et descendez les escaliers. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle de gauche. Brisez la fenêtre et passez sur la passerelle du hangar. Nettoyez la zone en bas et avancez pour atteindre la pente. Descendez et entrez par la porte d'en face. Ouvrez la porte de secours pour que l'alarme se déclenche. Repoussez alors les hordes de zombies qui vous assaillent par l'avant et l'arrière. Entrez par la porte et avancez à gauche jusqu'au fond où se trouve une porte.

Sortez sur les rails et ramassez les nouvelles armes qui se trouvent sur la table. Suivez le tunnel de gauche et éliminez les ennemis qui se planquent entre les wagons. Montez ensuite sur les débris et avant de descendre, nettoyez la zone pour être en sécurité, une fois en bas. Avancez et montez sur le wagon citerne. Descendez de l'autre côté et entrez par l'ouverture dans le mur de gauche. Avancez dans le couloir pour trouver enfin l'abri.

Le pont

Soignez-vous, prenez les munitions et sortez de l'abri. Tournez à gauche et avancez tout en suivant les lampes rouges qui indiquent la sortie. Eliminez le comité d'accueil qui vous attend à la sortie et avancez dans le sentier. Entrez ensuite dans le bâtiment, au bout du sentier. Avancez et descendez les escaliers. Suivez le couloir jusqu'aux rails. Tournez à gauche et suivez les rails. Entrez dans le hangar de droite pour prendre des munitions et sortez.

Avancez vers le premier wagon et déverrouillez ses freins pour qu'il détruise le pont. Repoussez ensuite la horde et montez sur le pont qui vous dirige vers un nouveau sentier. Avancez tout droit vers l'abri et éliminez les zombies qui l'entourent.

La gare

Soignez-vous, prenez les munitions et sortez de l'abri. Eliminez les zombies qui se cachent entre les arbres pour atteindre la grange. Entrez et Sortez par la porte arrière. Avancez vers les rails et nettoyez la zone en bas avant de descendre. Descendez, entrez dans la grande salle et prenez les armes. Sortez et éliminez les zombies sans toucher les voitures pour ne pas déclencher les alarmes et avertir ainsi la horde. Suivez les rails jusqu'à la grande maison qui se trouve au fond. Entrez et montez les escaliers. Sortez par la fenêtre et descendez. Avancez sur le pont et entrez dans le wagon qui fait office d'abri.

Final dans la ferme

Prenez les munitions nécessaires, soignez-vous et sortez de l'abri. Avancez le long des rails et éliminez les ennemis qui se dressent devant vous. Montez sur le toit dernier wagon à l'aide de l'échelle jaune et avancez dans la forêt. Descendez ensuite dans le champ de maïs et avancez à droite jusqu'à la ferme. Eliminez les ennemis qui l'entourent et entrez. Répondez à l'appel radio et quand tout le monde est prêt appelez les secours. Prenez un coin près d'une fenêtre et repoussez les vagues d'attaques ennemis. Si un Tank entre en jeu, laissez la table avec la radio toujours entre vous pour qu'il ne puisse pas vous atteindre. Restez toujours dans cette zone ou il y a des réserves de munitions. Quand le véhicule de transport militaire arrive, il s'arrête entre la maison et la gange. Aussitôt l'attaque des infectés devient plus féroce. Restez groupé et sortez par la porte arrière de la maison pour atteindre le camion. Montez en compagnie de vos amis pour fuir cette zone. Félicitations, vous venez de terminer le dernier chapitre et donc le jeu.

Left 4 Dead 2

© Valve 2009

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans Options, puis dans Clavier/Souris, et activez la fonction permettant d'afficher la console des développeurs. En cours de partie, appuyez sur la touche ~ (ou ²) pour saisir les codes suivants.

boom	Faire apparaître une pipebomb active
buddha 1	Invincibilité partielle
director_force_panic	Forcer la panique
director_no_human_zombies 0/1	Activer ou non le contrôle du boss infecté
director_no_mobs <1/0>	Pas de mobs
director_panic_forever 0/1	Activer ou non les paniques illimitées
director_stop	Stopper tous les wanderers, mobs, spécials et boss
Ent_Remove	Retirer tous les bots
firstperson	Activer la vue subjective
give ammo	Munitions au max
give autoshotgun	Obtenir le fusil à pompe automatique
give first_aid_kit	Obtenir un kit de soin
give gascan	Obtenir le gascan
give health	Regagner toute son énergie
give hunting_rifle	Obtenir le fusil d'assaut
give molotov	Obtenir le molotov
give oxygentank	Obtenir l'oxygentank
give pipe_bomb	Obtenir les bombes
give pistol	Obtenir le pistolet
give propanetank	Obtenir le propanetank
give rifle	Obtenir le MK 47
give_pain_pills	Obtenir les painkillers
god	Invincibilité
impulse 101	Munitions pour l'arme principale
noclip	Passe-muraille
sb_friendlyfire <1/0>	Autoriser ou non le tir ami des bots
sb_openfire	Les bots tirent tout le temps
sv_infinite_ammo 1	Munitions illimitées
thirdperson	Vue à la troisième personne
thirdperson_mayamode	Caméra fixe
thirdpersonshoulder	Caméra sur l'épaule
tongue_range <#>	Portée de l'attaque spéciale des smokers (750 par défaut)
z_common_limit	Fixer la limite du nombre de zombies
z_frustration_lifetime <#>	Fixer le délai de perte de contrôle du tank
z_health	Modifier l'énergie d'un zombie
z_pounce_damage X	Dégâts infligés aux survivants
z_spawn <bossname>	Faire apparaître un infecté spécial
z_spawn boomer	Faire apparaître un boomer
z_spawn hunter	Faire apparaître un hunter
z_spawn mob	Faire apparaître une horde zombie
z_spawn smoker	Faire apparaître un smoker
z_spawn tank	Faire apparaître un tank
z_spawn weapon_SMG	Obtenir le SMG

`z_spawn zombie`	Faire apparaître un zombie
`z_speed`	Modifier la vitesse d'un zombie
`z_tank_health <#>`	Fixer l'énergie max du tank
`z_witch_allow_change_victim <1/0>`	Autoriser ou non les witchs à changer de cible
`z_witch_burn_time`	Délai de mort des witchs par le feu
`z_witch_damage <#>`	Paramétrer les dégâts infligés par les witchs

SOLUTION COMPLÈTE

Centre de la mort

Remarques

-Les emplacements des zombies et des infectés spéciaux (Witch, Boomer, Smoker, Hunters...) sont aléatoires et à chaque fois que vous lancez une nouvelle partie leurs positions changent.
-La même caractéristique s'applique aux objets, kits de soin, armes et munitions qui sont disposés aléatoirement.
-Si vous vous attardez longtemps dans une zone, même nettoyée, les groupes de zombies n'arrêteront pas de rappliquer.

Chapitre 1 : Hôtel

Après la cinématique, allez à droite et prenez une arme et un kit de soin. Descendez l'escalier et entrez dans le huitième étage. Ouvrez la porte pour affronter les premiers zombies. Quand l'un d'eux fonce sur vous, repoussez-le puis éliminez-le avec votre arme. Restez toujours à proximité de vos amis pour qu'ils couvrent vos arrières. Avancez et éliminez le Boomer qui se trouve dans la salle de droite puis prenez la bile de Boomer. Cette bile attire les Hordes, vous pouvez l'utiliser en la lançant au loin pour les éloigner.

Continuez d'avancer dans le couloir en massacrant les zombies. Approchez-vous des ascenseurs qui sont tous bloqués. Tournez alors à gauche et sortez sur la corniche. Avancez en éliminant les zombies avant qu'ils ne s'approchent de vous et qu'ils ne vous poussent dans le vide. Entrez par la dernière fenêtre et nettoyez la chambre. Sortez dans le couloir et surveillez la porte de l'escalier qui se trouve à droite. Tenez-vous près à éliminer les zombies lorsqu'ils défoncent la porte. Pensez à toujours venir en aide à vos amis qui sont à terre. S'ils sont tous à terre et que vous aussi êtes mis à terre, vous perdez la partie.

Descendez vers l'étage inférieur et restez près de la porte pour accueillir les zombies qui foncent sur vous. Avancez et entrez dans la chambre accessible qui se trouve à gauche pour prendre le katana qui est très efficace au corps à corps contre les Hordes. Avancez ensuite en éliminant les Boomers. Eliminez aussi les Hunters avant qu'ils ne s'approchent de vous. Continuez votre chemin jusqu'à l'ascenseur. Entrez et appuyez sur le bouton pour descendre.

Une fois à l'étage inférieur, sortez de l'ascenseur et ramassez le pistolet mitrailleur. Attendez ensuite l'arrivée de la horde de zombies. Ils arrivent par le coté droit et par le plafond. Eliminez-les avant d'avancer et de prendre à droite. Entrez dans le bureau qui se trouve encore à droite et prenez les armes qui se trouvent dans le casier.

Sortez ensuite et continuez d'avancer dans le couloir. Entrez dans la cuisine, éliminez les monstres et sautez par-dessus les tables. Avancez entre les flammes et sortez par la porte qui se trouve à gauche. Continuez d'avancer entre les flammes en éliminant les zombies et sortez par la porte qui se trouve à gauche. Nettoyez le grand hall d'en face puis avancez, entrez dans l'abri et fermez la porte derrière vous quand tous vos amis sont à l'intérieur.

Chapitre 2 : Rue

Avant de sortir de l'abri, faites le plein de munitions et soignez-vous. Sortez ensuite et commencez par éliminer les ennemis qui arrivent par la droite. Avancez entrez les bus et éliminez d'autres zombies. Tirez aussi sur la bonbonne de gaz qui se trouve à droite pour l'exploser et bruler les morts-vivants. Avancez en éliminant le Boomer et le Jockey.

Descendez ensuite le long de la route et ouvrez la porte qui se trouve à droite. Une Witch se trouve à l'intérieur. Evitez de l'effrayer pour qu'elle ne se déchaine pas sur vous et passez derrière elle en éteignant la lampe de votre arme. Descendez et sortez par la porte pour accueillir la horde de zombies. Sortez ensuite et allez à gauche en suivant la route. Passez sur l'autre voie et avancez à droite. Montez sur le toit de la benne et commencez à canarder les zombies qui vous entourent. Descendez dans la route suivante et montez les marches qui se trouvent à droite. Eliminez le Boomer qui sort par la porte ensuite repoussez les ennemis qui arrivent par l'arrière.

Entrez dans le bâtiment, montez l'escalier et prenez l'AK47 et le kit de soin. Sortez ensuite par la porte située à gauche et exterminez les zombies qui se trouvent sur la route, en bas à gauche. Eliminez aussi ceux qui montent sur le camion et essayent de vous atteindre. Descendez ensuite dans cette même route et avancez. Montez à l'escalier situé à droite et nettoyez la zone. Evitez de marcher ou de rester dans l'acide toxique vert. Avancez à gauche et tuez le Smoker. Montez les escaliers puis repoussez la horde d'ennemis qui montent derrière vous. Avancez ensuite sur la passerelle jusqu'à l'escalier suivant. Descendez, nettoyez la zone et allez à gauche pour entrer dans la boutique d'armes. Choisissez votre arme et prenez le viseur laser.

Approchez-vous ensuite de l'interphone et parlez au proprio de l'armurerie qui s'est barricadé, en haut. Il vous propose de détruire le camion qui bloque votre passage à condition de lui rapporter du soda. Montez les escaliers et sautez vers la boutique fermée. Ouvrez la porte pour que l'alarme se déclenche et attire plusieurs ennemis. Entrez et restez près de la porte pour contenir les attaques des zombies. Repoussez-les et entrez prendre le soda. Vous ne pouvez pas utiliser vos armes pendant que vous portez les bouteilles mais vous pourrez toujours repousser les ennemis loin de vous. Allez vers la sortie de la boutique et quand un groupe vous attaque, posez le soda et neutralisez les assaillants. Quittez la boutique et son alarme qui n'arrête pas d'attirer les zombies et allez à gauche. Avancez ensuite vers l'escalier qui se trouve à droite et montez. Eliminez les zombies et remettez les sodas au proprio de l'armurerie.

Revenez ensuite à la route et avancez par le chemin ouvert grâce à l'explosion du camion. Avancez vers le centre commercial en éliminant les ennemis qui se trouvent sous les tentes et devant l'entrée du centre commercial. Entrez ensuite dans le repère qui se trouve dans le centre.

Chapitre 3 : Centre commercial

Avant de sortir de l'abri, soignez-vous et faites le plein de munitions. Sortez et commencez par éliminer les zombies qui sont derrière la porte. Allez à droite et repoussez les zombies. Avancez vers l'escalator et explosez le Boomer avant qu'il ne vous crache dessus. Avancez ensuite vers la grille et passez en dessous. Avancez vers l'escalator suivant et descendez. Nettoyez la zone et avancez vers l'escalator suivant. Montez et évitez la Witch qui se trouve dans l'étage suivant. Avancez à droite et passez par la porte défoncée qui se trouve à droite. Avancez dans le couloir infesté d'ennemis et surveillez vos arrières pour ne pas être surpris par des zombies. Eliminez les Smokers et les Hunters qui rodent dans la zone.

Avancez dans le couloir et entrez dans le dernier bureau de gauche. Suivez vos amis pour entrer dans une autre salle ou l'un d'eux va tirer sur l'alarme qui se mettra à sonner. Vous devez la désactiver pour arrêter l'arrivée des hordes. Avancez et passez par la vitre brisée. Avancez vers l'escalator qui mène à l'étage suivant en massacrant les zombies qui vous attaquent. Une fois à l'étage supérieur, allez à droite et éliminez le Hunter qui surgit de nulle part. Entrez ensuite dans la salle de contrôle qui se trouve à gauche et désactivez l'alarme. Sortez ensuite par la sortie de secours et descendez l'escalier. Sortez par la porte et affrontez les ennemis. Tirez en reculant sur le zombie Tank qui fonce sur vous. Montez ensuite en empruntant les escalators et allez au fond à gauche pour entrer dans l'abri.

Chapitre 4 : Atrium

Soignez-vous et rechargez votre arme ensuite sortez de l'abri. Avancez jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour descendre. Sortez ensuite et éliminez les zombies. Il vous faut huit bidons d'essence pour remplir le réservoir de la voiture et quitter le centre commercial. Prenez d'abord celui qui se trouve devant l'ascenseur et allez vers la voiture.

Versez l'essence dans le réservoir de la voiture. Montez ensuite les escaliers qui se trouvent à gauche et allez à droite pour trouver deux autres bidons. Eliminez les zombies qui rappliquent et restez toujours à coté de vos amis.

Montez ensuite les escaliers qui se trouvent à droite et visitez les deux étages. Dans chaque coin se trouvent deux bidons d'essence. Prenez-les et jetez-les au rez-de-chaussée près de la voiture. Cela vous évitera de faire des allers-retour vers la voiture.

Dès que vous aurez accumulé la quantité nécessaire, retournez près de la voiture et remplissez son réservoir tout en repoussant les attaques ennemies. Une fois que le plein est fait, embarquez et quittez l'endroit.

Lugubre carnaval

Chapitre 1 : Autoroute

Commencez par prendre une arme et la trousse de secours qui se trouve derrière la voiture. Avancez dans l'autoroute et montez sur les voitures pour avoir une meilleure vue sur les zombies. Eliminez le groupe d'ennemis qui arrive par le coté gauche. Neutralisez ensuite les Jockeys qui se cachent derrière les véhicules. Suivez la sortie de l'autoroute vers la droite et avancez vers le véhicule militaire puis ramassez des munitions pour votre arme. Avancez ensuite à gauche sous les ponts et surveillez ces derniers pour que les Spitters et les Boomers ne vous crachent pas dessus. Eliminez le Charger qui fonce sur vous et avancez vers le motel.

Visitez les chambres du rez-de-chaussée pour prendre les munitions et les kits de soin. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la cour en évitant de tirer sur les voitures stationnées pour ne pas déclencher leurs alarmes et attirer les hordes de zombies. Montez ensuite à l'étage et éliminez le Charger. Avancez jusqu'à la dernière chambre à droite et entrez.

Avancez et passez par la fenêtre pour finir dans le balcon. Eliminez les zombies et allez vers l'escalier. Quand vous entendrez les sanglots de la Witch, éteignez votre torche et soyez discret quand vous passerez près d'elle. Passez ensuite derrière le motel et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas de la colline avant de glisser vers leur position. Abattez ceux qui se trouvent près du court d'eau et suivez ce cour en éliminant les mort-vivants jusqu'à la voiture. Allez alors à gauche et remontez la colline. Eliminez le Tank ensuite le Charger qui se trouve devant le parc d'attraction et avancez vers l'entrée du parc où se trouve un abri situé dans la cabane.

Chapitre 2 : Parc d'attraction

Prenez les munitions, soignez-vous et sortez de l'abri. Allez vers l'entrée du parc pour qu'un Tank et un Charger vous attaquent. Eliminez aussi les autres zombies qui rappliquent et avancez à gauche jusqu'au banc pour prendre l'AK47. Eliminez les Jockeys qui infestent la zone et allez derrière le grand bâtiment. Entrez par le garage et éliminez le groupe de zombies qui arrive. Avancez en ramassant les munitions et sortez par la porte de derrière. Eliminez les zombies qui se trouvent à l'extérieur et tirez sur les bonbonnes de gaz et les bidons d'essence pour causer plus de dégâts.

Tournez ensuite à gauche et suivez le chemin descendant. Allez encore à gauche et traversez l'allée. Entrez dans la le bâtiment qui se trouve à droite et montez l'escalier. Repoussez les zombies qui vous pourchassent et montez l'échelle vers le toit. Exterminez les ennemis qui se trouvent sur le toit et qui foncent sur vous. Avancez, montez sur le toit suivant et descendez en prenant le toboggan. Neutralisez le Charger qui se trouve en bas et allez à droite. Suivez la flèche qui vous montre le chemin vers le haut de l'escalier.

Montez et avancez dans le balcon. Avant de descendre dans la cour, tirez sur les ennemis qui se trouvent en bas pour réduire leur nombre. Descendez ensuite et allez vers l'interrupteur qui se trouve à droite du manège. Appuyez dessus pour ouvrir la porte. Le manège est activé par la même occasion et attire plusieurs zombies. Vous devez alors le désactiver pour arrêter le flux des créatures. Allez alors à gauche du manège et évitez la Witch. Eliminez les hordes de zombies en chemin et passez derrière le manège. Avancez jusqu'au levier et abaissez-le pour arrêter le manège. Allez ensuite à droite vers l'attraction " le Tunnel de l'Amour " où se trouve l'abri. Eliminez le Boomer en chemin et entrez.

Chapitre 3 : Grand 8

Ravitaillez-vous et ouvrez la porte pour avancer dans le Tunnel de l'Amour. Eliminez les zombies et suivez le tunnel à droite. Neutralisez le Charger qui fonce sur vous et continuez votre route. Entrez dans la salle de maintenance qui se trouve à gauche et montez les escaliers. Allez à gauche et montez d'autres escaliers. Avancez vers le trou qui se trouve au sol et balancez un cocktail Molotov avant de descendre. Attendez que le feu se dissipe et descendez. Eliminez le Spitter et avancez à droite jusqu'à la porte de sortie.

Eliminez le Charger et le Boomer ensuite sortez par la porte. Sortez dans la cour et entrez dans le bâtiment qui se trouve à gauche. Prenez la trousse de secours qui se trouve dans l'armoire à pharmacie. Ensuite, sortez par la porte de derrière et explosez le Jockey et le Charger. Allez à droite et passez par-dessus la barrière défoncée. Eliminez les zombies qui vous entourent et passez sous le grand huit. Allez à gauche et appuyez sur l'interrupteur pour activer la grande roue.

Préparez-vous ensuite à affronter les hordes de zombies qui n'arrêteront pas de rappliquer. Vous devez maintenant arrêter les wagons pour désactiver l'alarme qui attire les hordes d'ennemis. Avancez sur les rails du grand huit en repoussant les zombies en tous genres.

Eliminez les clowns qui attirent les autres zombies vers vous. Evitez de croiser le chemin d'un Charger, il risque de vous éjecter hors des rails et vous devrez alors recommencer tout le chemin. Continuez à massacrer les zombies jusqu'à atteindre l'interrupteur. Désactivez alors l'alarme et avancez sur la passerelle qui se trouve à droite. Eliminez les ennemis qui se trouvent devant l'abri et entrez.

Chapitre 4 : Etables

Faites le plein de munitions et de kits de santé et sortez de l'abri. Allez à gauche et éliminez le clown accompagné par une horde. Avancez à gauche ensuite allez vers l'attraction des auto-tamponneuses. Eliminez le Charger qui fonce vers vous ensuite entrez par la porte arrière qui se trouve à gauche. Avancez en éliminant le Smoker et entrez dans la nouvelle zone, à gauche. Eteignez vos torches quand vous entendez une Witch et avancez. Repérez l'étable qui se trouve à gauche et entrez.

Eliminez le Tank qui arrive par la porte et passez par cette même porte. Eliminez le Jockey et le Smoker ensuite sortez par la porte arrière et montez sur le toit. Repoussez le groupe d'ennemis qui arrive sur le toit et neutralisez un autre Smoker. Passez ensuite d'un toit à l'autre et descendez dans une autre zone du parc. Allez à droite et éliminez le Charger et le Boomer. Allez vers l'entrée du stade et allez dans le coin droit. Approchez-vous de la fenêtre et abaissez le levier pour ouvrir la grille qui se trouve à droite. Pendant l'ouverture de la grille, une horde d'ennemis passe à l'attaque. Prenez les munitions qui se trouvent sur l'échafaudage et repoussez ces zombies. Entrez ensuite et suivez l'allée à gauche. Neutralisez les ennemis qui arrivent par cette allée et avancez. Allez à gauche vers l'entrée et éliminez les ennemis et surtout les clowns qui rappliquent. Entrez ensuite dans l'abri.

Chapitre 5 : Le concert

Sortez de l'abri et avancez dans le couloir en éliminant les zombies. Entrez sur la scène et escaladez les gradins situés à droite. Utilisez la console pour allumer les projecteurs de la scène. Descendez par les gradins et montez sur scène. Allez vers la console située à droite et commencez le concert en allumant les feux d'artifice et en augmentant le son. Restez ensuite dans le coin ou sur l'estrade où se trouvent les kits de soin pour atteindre les hordes d'ennemis qui arrivent, attirés par le son et les feux d'artifice.

Restez groupés pour vous protéger mutuellement et repérez le coté par lequel vont attaquer les zombies, pour les repousser. Allez vers l'avant de la scène et appuyez sur la pédale pour allumer les feux d'artifice et bruler les zombies qui essayent d'atteindre la scène. Repoussez le Tank en restant à l'abri derrière les caisses de l'estrade centrale. Soignez-vous ainsi que vos amis pour résister jusqu'à l'arrivée de l'hélicoptère. Quand ce dernier arrive, assurez-vous que tous vos amis sont à coté de vous avant d'embarquer et de vous enfuir.

Marais infectés

Chapitre 1 : Pays des planches

Sortez du wagon et avancez à droite vers la station service. Eliminez les zombies et allez à gauche. Avancez dans le chemin qui passe devant les maisons. Eliminez les zombies et fouillez les maisons pour prendre les munitions et les différents objets. Approchez-vous du fleuve, nettoyez la zone et allez à droite pour activer le moteur qui ramène le ferry vers votre rive. Pendant l'arrivée du ferry, plusieurs hordes d'ennemis vont vous attaquer, attirées par le bruit du moteur. Explosez les Boomers loin de votre position et neutralisez les Jockeys et les Hunters. Montez ensuite à bord du ferry pour atteindre l'autre rive. Marchez à gauche sur la passerelle en bois, montez l'escalier ensuite tournez à droite pou traverser le pont.

Descendez dans le marais et allez à droite. Tournez ensuite à gauche et suivez le chemin qui est à gauche, indiqué par des planches au sol. Eteignez votre lampe pour éviter la Witch et continuez d'avancer jusqu'au tunnel. Entrez ensuite dans l'abri.

Chapitre 2 : Le marais

Sortez de l'abri et avancez dans le marais. L'avancée est lente dans le marais mais pas pour les zombies qui avancent rapidement vers vous. Les zombies dit boueux vous aveuglent avec de la boue quand ils vous frappent et sont très rapides dans les marais.

Eliminez-les et continuez votre chemin jusqu'à atteindre la barque. Tournez alors à gauche et suivez le sentier. Eteignez votre lampe pour ne pas effrayer la Witch. Marchez jusqu'à la cabane en ruine et allez à gauche. Avancez sans marcher dans l'eau et allez à gauche vers la carcasse de l'avion. Entrez dans l'appareil et ouvrez la porte. L'alarme se déclenche et attire plusieurs zombies.

Sortez et restez sur l'aile de l'appareil pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis pendant que vous les massacrerez. Avancez ensuite sur l'aile et descendez. Continuez tout droit jusqu'à atteindre la cabane qui contient des munitions et des trousses de secours. Sortez à gauche et avancez. Tournez à droite et passez par les autres cabanes. Passez dans le marais et avancez vers la cabane engloutie par l'eau. Avancez jusqu'à la route et suivez-la en prenant à droite.

Quand vous arrivez au barrage, allez à droite pour trouver l'abri. Entrez, attendez que tout le monde vous suive et fermez la porte.

Chapitre 3 : Cabane

Sortez de l'abri et avancez entre les cabanes. Eliminez les zombies boueux qui foncent sur vous. Allez vers la maison qui se trouve au bout à gauche et entrez. Sortez par la porte arrière et éteignez votre lampe pour ne pas effrayer la Witch. Avancez entre les caravanes et explosez le Boomer puis ramassez les munitions éparpillées dans la zone. Passez à gauche du baril en feu et traversez la passerelle. Allez à droite du baril en feu suivant et passez sous la passerelle. Montez les marches et avancez sur la passerelle jusqu'à la maison devant laquelle se trouve une lampe allumée. Eliminez le Hunter et le Boomer et entrez.

Prenez les différents objets de soin qui se trouvent dans la cabane et sortez par la porte arrière. Avancez et suivez le sentier en éliminant le Tank en chemin. Continuez votre route jusqu'à arriver à un autre groupement de cabanes. Montez sur la planche et traversez la première cabane pour atteindre le levier. Utilisez-le pour abaisser le pont et attendez l'arrivée de la horde. Repoussez les zombies tout en restant groupés. Traversez ensuite le pont et avancez jusqu'à la cabane indiquée par le baril en feu. Entrez et sortez par la porte arrière. Avancez dans le sentier ensuite tournez à gauche. Avancez en éliminant les zombies et repérez la cabane qui se trouve à gauche. Allez vers elle et entrez enfin dans l'abri.

Chapitre 4 : Plantation

Sortez de l'abri, allez à droite et entrez dans le village. Fouillez les maisons en éliminant les zombies. Allez à droite dans le village et, à l'intersection, tournez à gauche. Avancez sur la route en faisant attention aux ennemis qui arrivent par le coté droit de la route. Tournez ensuite à gauche et nettoyez le jardin du grand bâtiment.

Allez à gauche de ce bâtiment et montez sur l'échafaudage. Entrez par la fenêtre et descendez par le trou. Eliminez les mort-vivants et allez vers le hall. Fouillez ce bâtiment pour prendre des armes et des munitions ensuite allez à l'étage. Allez au balcon qui se trouve à l'arrière et utilisez la mitrailleuse pour neutraliser les zombies qui se trouvent en bas. Descendez, prenez le kit de soin et faites le plein de munitions. Allez vers le grand portail et utilisez la radio qui se trouve à gauche pour demander les secours.

Restez ensuite près du tas de munitions et repoussez les vagues d'ennemis qui arrivent. Protégez vos amis et ne laissez aucun d'eux à terre pour qu'ils puissent vous aider en cas de besoin. Après chaque vague de zombies, allez vers le tas de munitions et faites le plein. Quand la dernière vague composée de deux Tanks arrive, dispersez-vous pour que ces derniers ne poursuivent qu'un seul d'entre vous. Concentrez ensuite vos tir sur un Tank à la fois pour l'éliminer et diminuer la menace. Quand le portail est détruit, avancez vers le bateau en vous assurant que vos amis ne sont pas à terre et qu'ils vous suivent. Traversez l'eau et montez dans le bateau pour quitter cet endroit.

La paroisse

Chapitre 1 : Front de mer

Une fois sur le quai, prenez une arme et montez par le chemin de gauche. Avancez et éliminez les zombies qui portent des protections. Eliminez les groupes d'ennemis qui sortent de la petite porte d'en face et entrez par cette dernière. Avancez à gauche ensuite tournez à droite en éliminant les créatures en chemin. Entrez dans l'allée qui se trouve à droite et abattez les zombies et le Boomer qui se trouvent dans la cour. Avancez à gauche et entrez par la porte. Avancez dans la cuisine et éliminez le Hunter et le Jockey puis sortez par l'avant du restaurant. Ne tirez pas sur les voitures pour ne pas déclencher les alarmes qui attirent la horde de zombies. Allez à gauche et exterminez ceux qui sautent par-dessus le grillage puis entrez dans l'abri qui se trouve à gauche.

Chapitre 2 : Le parc

Sortez de l'abri et neutralisez les ennemis qui vous attendent dans la rue. Allez à droite et montez les marches pour atteindre le parc. Entrez dans le parc par la droite et avancez jusqu'à la statue. Eliminez le Charger et le Tank ensuite sortez par l'arrière du parc. Allez à gauche et entrez dans l'allée qui se trouve à droite pour atteindre l'autoroute. Allez à gauche en éliminant les zombies en chemin et entrez dans la caravane. Fermez la porte derrière-vous, soignez-vous puis ouvrez la deuxième porte. Courez dans le chemin indiqué par les flèches marquées au sol.

Eliminez les hordes de zombies qui vous attaquent de tous les cotés et prenez les munitions et les armes qui se trouvent en chemin. Montez ensuite les deux échelles et coupez l'alarme pour arrêter le flux d'ennemis. Descendez ensuite et entrez dans la station de bus. Sortez par l'avant de la station et avancez à droite. Eliminez les zombies et allez dans la petite rue à droite pour atteindre une autre zone de la station. Repérez l'abri qui se trouve au fond et rejoignez-le. Entrez et fermez la porte.

Chapitre 3 : Cimetière

Quittez l'abri et allez à gauche en avançant sous l'autoroute. Tournez ensuite à droite et éliminez les mort-vivants. Suivez la route et neutralisez le Charger avant qu'il ne vous touche. Avancez jusqu'à la dernière maison et montez en empruntant l'escalier qui se trouve à gauche. Entrez par la porte et ramassez les armes et les munitions. Sortez et avancez dans le balcon pour faire le tour de la maison et descendre de l'autre coté de la rue. Avancez jusqu'au grillage et contournez-le en allant à gauche. Eliminez le Charger qui arrive et continuez d'avancer. Marchez jusqu'au bout de la route et montez les marches de la maison qui se trouve à droite. Tuez le Spitter en chemin et entrez dans la dernière chambre, à gauche. Eliminez ses occupants et sortez par le trou qui se trouve dans le mur. Sautez en bas, éliminez les zombies et allez à gauche.

Entrez dans la maison en ruine et éteignez vos lampes pour ne pas effrayer la Witch. Montez à l'étage, ramassez les munitions et les armes ensuite descendez par le trou. Sortez par l'arrière et éliminez le Charger. Montez à l'échelle qui se trouve à droite pour atteindre le toit de la caravane. Restez en haut pendant un moment pour repousser les zombies qui essayent de vous atteindre. Descendez ensuite et allez à gauche pour entrer par le trou qui se trouve dans la

maison. Suivez le couloir et sortez par la porte principale. Allez ensuite à droite et descendez dans les égouts.

Avancez tout droit et éteignez votre lampe pour ne pas effrayer la Witch. La bouche de sortie se trouve tout droit. Montez à l'échelle et prenez votre arme de corps à corps si vous le voulez. Vous ne devez pas tirer sur les voitures pour ne pas attirer les zombies. Avancez ensuite sous le pont et éliminez le Tank et le Charger. Approchez-vous de l'échelle et explosez le Boomer. Montez ensuite sur le pont et allez vers l'ambulance pour vous soigner. Après l'explosion du pont, avancez et descendez à gauche. Eliminez les zombies et avancez dans le cimetière. Eliminez les groupes de mort-vivants et ramassez les objets qui se trouvent devant les cryptes. Neutralisez les Chargers et les Smokers qui infestent le cimetière. Avancez entre les cryptes jusqu'à atteindre l'avant du cimetière. Quittez ce dernier et éliminez les zombies. Allez à droit et entrez dans le bâtiment. Sautez par-dessus le comptoir et entrez dans l'abri.

Chapitre 4 : Quartier français

Sortez de l'abri et avancez pendant que l'armée bombarde la zone. Eliminez les ennemis et entrez dans le bâtiment qui se trouve au fond. Montez à l'étage et sortez dans le balcon. Restez dans ce dernier pour avoir une meilleure vue sur les zombies et canardez-les.
Sautez ensuite en bas et allez à gauche. Tuez le Tank et entrez dans le dernier bâtiment, à droite. Montez à l'étage et allez à gauche. Sautez en bas et sortez par le garage. Eliminez le Spitter et avancez dans la ruelle qui se troue à gauche. Entrez par l'arrière du bâtiment qui se trouve à droite et montez au dernier étage en éteignant la torche pour éviter la Witch. Sortez ensuite dans le balcon et dégommez les zombies qui se trouvent à l'extérieur et ceux qui sont sous vos pieds. Sautez en bas et allez démarrer le tracteur pour qu'il tire le char.

Revenez en haut en montant les escaliers et passez sur le toit qui se trouve près de l'échafaudage. Repoussez les hordes d'ennemis jusqu'à ce que le char se place entre les deux immeubles et forme un pont. Traversez ce pont et neutralisez les ennemis qui se trouvent dans le nouveau bâtiment. Descendez et sortez par la porte arrière. Avancez dans l'allée et entrez dans un autre bâtiment. Eliminez le Spitter et ouvrez l'armoire à pharmacie pour prendre un kit de soins. Sortez dans la rue et allez à gauche. Eliminez le Charger et entrez dans le dernier bâtiment, à droite. Evitez la Witch et montez à l'étage. Eliminez le Boomer ensuite sortez dans le balcon et sautez dans l'allée située à gauche. Avancez vers le pont et nettoyez les environs. Eliminez le Spitter et passez à gauche sous le pont. Tournez à droite et courez vers l'abri.

Chapitre 5 : Pont

Escaladez l'échelle et sortez de l'abri. Approchez-vous du cadavre et utilisez la radio.

Vous devez abaisser le pont et le traverser pour atteindre l'hélicoptère qui viendra vous chercher de l'autre coté. La traversée du pont sera rude puisque vous n'aurez aucun répit avec toutes les hordes d'ennemis qui vous attaquent. La meilleure tactique est de rester toujours groupés pour repousser tous les zombies. Tirez sans arrêt sur les ennemis qui foncent sur vous.

Vous trouverez des munitions et des armes le long de la route. Avancez alors entre les camions et dégommez les créatures. Eliminez les Jockeys et les Spitters et continuez votre route. Evitez de tomber dans les trous ou d'être poussé par les ennemis hors du pont. Vous pouvez monter sur les camion-citernes pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis. Avancez entre le camion blanc et la voiture où se trouve un tas d'armes. Refaites le plein de munitions ou changez d'arme ensuite montez la parcelle de route défoncée qui se trouve à droite.

Avancez ensuite à gauche pour éviter le trou et prenez les munitions qui se trouvent près du camion militaire. Descendez ensuite à droite vers la route qui est en bas et continuez votre extermination de zombies. Descendez sur la route et prenez les munitions qui se trouvent derrière le camion situé à gauche. Avancez ensuite sur la voie de droite pour apercevoir un Tank qui arrive vers vous. Commencez à tirer sur ce zombie et évitez les projectiles qu'il vous lance. Evitez aussi de rester derrière une voiture quand il s'approche de vous pour qu'il ne vous la pousse pas dessus.

Continuez à tirer sur ce monstre en restant près de vos amis pour venir à bout de cet ennemi. Eliminez aussi le Charger qui arrive par derrière. Continuez d'avancer et éliminez la nouvelle horde d'ennemis qui foncent sur vos. Prenez ensuite les munitions qui se trouvent à l'arrière du camion situé à droite. N'oubliez pas de vous soigner si nécessaire. Avancez

ensuite à gauche et montez sur le camion citerne muni d'une échelle. Sautez vers la route et continuez votre avancée. Descendez sur la route d'en bas pour voir l'hélicoptère arriver. Avancez alors et prenez la sortie de droite. Affrontez la plus grande attaque de zombies, attirés par le bruit de l'hélicoptère. Eliminez aussi le Tank et assurez-vous qu'aucun de vos amis ne soit à terre avant d'embarquer dans l'hélicoptère et quitter cet enfer une fois pour toutes.

JOUER EN ÉCRAN SPLITTÉ SUR LA VERSION PC

De nombreuses personnes le savent : il est possible de jouer à Left 4 Dead 2 en écran splitté sur PC ! Mais le hic c'est que personne ne sait vraiment comment faire. Pas de panique, cessez les recherches, la solution se trouve ci-dessous !

ATTENTION
Jouer nécessite au moins une manette Xbox 360. Il vaut mieux en avoir 2 pour éviter d'avoir à configurer le fichier de contrôle de la manette.
Désactivez l'outil "steamcloud" dans les paramètres de Left 4 Dead 2.
Activez la (les) manette(s) Xbox 360 dans les options "clavier/souris".

I/ Faire apparaître la console

Pour commencer, il faut faire apparaître la console en jeu. Pour cela deux solutions :

1/ Méthode la plus complexe

Allez dans **C:\Program Files\Steam\SteamApps\common\left 4 dead 2\left4dead2\cfg**
Ouvrez le fichier **config-default.cfg** à l'aide du bloc-notes
Appuyez sur Ctrl F
Dans la barre de recherche ainsi ouverte tapez "toggleconsole"
Cherchez la ligne : **bind "ESCAPE" "cancelselect"**, et remplacez la ligne suivante par : **bind "F10" "toggleconsole"**
Procédez de la même manière pour le fichier **config.cfg**
Lancez Left 4 Dead 2 puis appuyez sur F10 et la console apparaît.

2/ Méthode la plus simple

Dans l'onglet "mes jeux" sur Steam faites un clic droit sur Left 4 Dead 2 puis allez dans "propriétés". Ensuite allez sur "définir les options de lancement" puis tapez "**-console**". Là lancez votre jeu favori puis la console apparaîtra !

II/ Les commandes à entrer

Une fois la console sous les yeux, le plus gros est fait.
Commencez par écrire "**ss_splitmode 1**" ou "**ss_splitmode 2**" pour séparer l'écran de façon horizontale ou verticale.
Ensuite, lancez une partie en écrivant "ss_map" suivi du nom de la campagne (ex : "**ss_map c1m1**" pour la 1ère carte de la 1ère campagne).
Une fois le chargement de la map fini appuyez sur "mettez le jeu en pause" et écrivez "**connect-splitscreen localhost 2**" dans la console.
Voilà vous n'avez plus qu'à jouer !

III/ Autres commandes utiles

Pour changer de mode de jeu tapez "**ss_map c1m1 versus**" ou "**ss_map c2m4 survival**".
Pour changer le nom du joueur 2 tapez "**cmd2 name nomdujoueur**"
Dans le mode versus seulement : "**sv_cheats 1**" puis "**sb_all_bot_team 2**" pour que les bots soit les survivants et "**sb_all_bot_team 3**" pour que les bots soit les infectés (remarque : si les 2 joueurs jouent les infectés des bots se joindront à eux pour que la partie soit un 4vs4). Pour choisir votre équipe tapez "**cmd1 jointeam 2 ou 3**" et "**cmd2**

jointeam 2 ou 3"

En cas de déconnexion de partie avec un message d'erreur de la part de Steam, déconnectez-vous tout simplement d'internet puis redémarrez Steam en mode "hors-connexion".

Left 4 Dead 2 : The Passing

© Valve 2010

LISTE DES SUCCÈS STEAM

Porteur de flambeau

Terminez la campagne Le passage.

Trouble-fête

Charger, attrapez un survivant et envoyez-le s'écraser contre 8 chaises sur le lieu du mariage.

Gâchette facile

Avec votre M60, tuez 25 infectés sans relâcher la gâchette.

Profanateur

Récupérez 10 éléments perdus par un survivant déchu.

Souverain mutant

Jouez dans les 6 modes de mutation.

Balle !

Décapitez 18 infectés à l'aide du club de golf.

Chante, la mort chante

Passez la nouvelle chanson des Midnight Riders sur un juke-box.

Sois un homme !

Tuez un Tank en faisant uniquement appel aux survivants du jeu original.

Chasse au trésor

Ouvrez 5 malles.

Port de collecte

Jouez 5 parties complètes en mode Collecte sur le port.

Legacy

© Eidos Interactive / Microsoft 2006

CORRECTION DE BUG

Dans la version française, lorsque l'on rentre dans la salle du téléscope dans le monde parallèle égyptien, le jeu peut bloquer car la phrase écrite est trop longue.
Dans le répertoire éditez le fichier MESSAGES.FRE et à la ligne 171, réduire la phrase.

PATCH

Pour avoir le maximum de magie, d'énergie, d'experience, éditez une sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Allez au secteur 10, déplacement 144 et écrivez :

```
FF 00 FF 00 EF 00 DF 00 CF 00 BF 00 AF
00 00 00 00 00 9F 00 8F 00 7F 6F 00 5F
00 00 00 4F 00 3F 00 2F 00 1F 00 0F 00
FF 00 EF 00 DF 00 CF 00 BF AF 00 9F
```

Attention ! Vos caractéristiques ne deviennent pas illimitées mais passent simplement à un maximum très élevé. Malgré tout, ne reprenez dans le jeu ni cristaux, ni trouse à pharmacie. Et dès que l'énergie et la magie redescendent, recommencez l'operation.

Legacy of Kain : Defiance

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution n'a pas pour but de vous dire exactement le cheminement de l'aventure, celle-ci étant très linéaire. Vous y trouverez cependant une description plus ou moins détaillée (en fonction du niveau de difficulté) du chemin à prendre et des énigmes à résoudre.

Forteresse Séraféenne : Kain

Après avoir parcouru quelques mètres, deux gardes vont venir vous conter fleurette. Débarrassez-vous-en puis continuez à avancer en passant par la gauche après avoir atteint l'étage supérieur en vous aidant des murs. Un peu plus loin, il vous faudra monter sur le mur de gauche pour poursuivre votre route. Dans les geôles, outre quelques prisonniers bien appétissants, vous pourrez dénicher un **talisman de santé**. Brisez par la suite le mur d'une des cellules et continuez à avancer. Arrivé à l'étage supérieur, une **rune télékinésique** vous attendra à droite. Poursuivez par la gauche. A l'air libre, plusieurs gardes vous attendront. Eliminez-les. Une fois arrivé dans la cour extérieure, prenez à gauche pour trouver un **tome des Arcanes**. Ouvrez ensuite la double porte qui fait face à la statue du chevalier. Continuez et détruisez si besoin les mécanismes vous envoyant des flèches enflammées. Une double porte passée, un point de passage s'activera de lui-même. Après avoir acquis un **talisman de santé**, à droite, pénétrez au fond de la salle pour avoir droit à une cinématique et quelques gardes à abattre. Prenez ensuite le **symbole** qui se trouve sur un socle. Tuez les gardes, poussez la porte de droite après avoir détruit le sceau. Un peu plus loin, vous trouverez un couloir et des gardes à occire dans une pièce circulaire. Sortez par la droite, utilisez votre pouvoir de télékinésie pour faire tomber les gardes qui sont sur les remparts puis détruisez le pilier ébréché qui se trouve à droite. Utilisez-le pour monter puis passez la grille pour arriver dans la salle d'entraînement. A noter que vous trouverez une **rune télékinésique** avant de pénétrer dans la salle en faisant le tour par la gauche, puis en longeant les remparts. Descendez et prenez la seule porte disponible. Dans la pièce suivante, montez le mur de gauche puis détruisez le mécanisme pour faire baisser le pont-levis. Continuez votre chemin pour revenir dans la cour extérieure. Tuez les gardes puis passez par la grille qui vient de s'ouvrir en vous positionnant devant la statue. Le passage se trouve à droite derrière vous. Continuez, tuez de nouveaux gardes et détruisez un sceau pour passer une double porte. Après être arrivé dans la grotte, vous obtiendrez un nouveau point de passage. Détruisez les piliers de roche et poursuivez. En allant tout droit, après avoir détruit les piliers, vous trouverez un **talisman de santé**. Revenez un peu en arrière puis passez à droite et continuez. Tuez les spectres qui arriveront après votre conversation avec Moebius.

Abysses : Raziel

Après avoir ramassé le **tome des Arcanes** qui se trouve en bas du niveau, à droite, poursuivez par la gauche en grimpant aux parois rocheuses et en planant de monticule en monticule. Dans la seconde partie (avec en bonus un point de passage), poursuivez par la droite puis après avoir parlé à l'Ancien, dévorez six âmes pour que le chemin vers la troisième partie du niveau s'offre à vous. Dans la troisième partie, anéantissez les six ennemis pour poursuivre. Dans la partie suivante, vous devrez monter rapidement les étages en évitant de vous faire rattraper par la brume et en faisant en sorte de ne pas tomber quand l'Ancien détruira des parties du décor. Arrivé tout en haut, un point de passage sera disponible. Allez ramasser le **tome des Arcanes** qui se trouve dans la pièce suivante, revenez en arrière et grimpez sur les monticules de pierres qui se trouvent à gauche pour atteindre le haut de la pièce. Une fois devant la porte en fer, sautez derrière vous sur une plate-forme, à gauche, puis de là, sautez sur une plate-forme à droite. Enfin,

prenez le couloir devant vous. Passée la cinématique, traversez la grille de gauche qui se trouve un peu en hauteur. A l'air libre, détruisez vos ennemis et assistez à une cinématique.

Forteresse Séraféenne : Kain

Passez par la porte prise par Moebius, tout en ramassant l'**insigne du faucon**. Vous voici revenu au début du niveau. Revenez maintenant dans la pièce circulaire où vous avez combattu des gardes et insérez l'insigne du faucon dans la cavité prévue à cet effet. Pour y arriver, prenez l'escalier de droite dans la prison et suivez le couloir jusqu'à ce que vous arriviez dans la grande salle du château où vous aviez trouvé un symbole sur un socle. En parlant d'objets, vous trouverez d'ailleurs une **rune télékinésique** dans la deuxième cellule de droite. Dans la grande salle, prenez à droite, tuez les gardes et poussez la double porte. Un peu plus loin, dans la cour extérieure, tuez les gardes. En vous tenant devant la statue, prenez la porte qui se trouve à gauche. Continuez, passez le pont-levis, la salle d'entraînement (qui contient plusieurs gardes) et une fois dehors, prenez la porte de droite après avoir tué les gardes. Une fois dans la pièce circulaire, approchez-vous de la cavité pour que d'autres ennemis arrivent. Tuez-les et insérez l'insigne du faucon dans le mur. Pénétrez dans le passage et une fois en haut, allez à gauche pour trouver un autre passage. Poursuivez votre route, sautez de l'autre côté de la grande salle et ramassez un **talisman de santé** à gauche. Prenez ensuite la porte de droite après l'avoir ouverte grâce à vos pouvoirs télékinésiques. Dans la pièce suivante, vous trouverez un point de passage, un **tome des Arcanes** et un bloc de pierre à pousser dans le trou pour obtenir un **bouclier**. Revenez à présent dans la cour extérieure, en abattant plusieurs ennemis, pour poser le bouclier sur la statue et ainsi avoir accès à une porte derrière cette dernière. Au deuxième étage de la cour extérieure, vous trouverez une **rune de télékinésie** et une double porte à ouvrir. En ouvrant celle-ci, vous arriverez dans un endroit où vous devrez vous battre contre plusieurs ennemis qui protégeront une **épée** posée sur une statue qu'il vous faudra bien sûr dérober. Revenez ensuite dans la cour extérieure, tuez les gardes et posez l'épée sur la statue pour ouvrir la porte de gauche. Ouvrez-la et suivez le couloir pour trouver un peu plus loin un point de passage, juste avant une pièce où vous devrez affronter des gardes. Montez au mur de droite pour détruire la première partie du mécanisme puis montez l'escalier de gauche pour détruire la seconde et ainsi abaisser le pont-levis. Tuez les gardes qui se dressent sur votre route, sautez de l'autre côté du pont puis montez au mur de droite. Détruisez la première partie du mécanisme puis deux murs sur votre droite pour arriver dans une pièce où se trouve la seconde partie du mécanisme qui, détruite, fera s'effondrer le pont-levis. Passez ensuite dans la pièce en dessous de vous pour trouver un point de passage. Ramassez l'**épée décorative** et tuez les gardes qui vont arriver. Revenez dans la pièce d'où vous avez fait tomber le premier pont-levis, non sans avoir tué quelques gardes. Utilisez l'épée décorative sur l'emblème de gauche et poursuivez pour trouver un autre point de passage dans une petite pièce. Tournez le mécanisme pour ouvrir la porte qui est face à vous et ainsi trouver un **artefact** qui va vous permettre d'enflammer ennemis et objets. A présent, enflammez toutes les coupes et sortez de la pièce pour trouver quelques gardes. Revenez dans la pièce où vous avez trouvé l'épée décorative puis passez la double porte. Dans la grande salle, enflammez les deux piliers grâce à votre pouvoir et montez tout en haut de la salle. Utilisez par deux fois vos pouvoirs (en visant un sigle sur le mur) pour faire apparaître des plates-formes et ainsi progresser pour assister un peu plus loin à votre seconde entrevue avec Moebius. Après cela, ramassez le **talisman de santé** puis sortez pour vous envoler.

Cimetière : Raziel

Avancez tout droit en terrassant plusieurs ennemis puis prenez par la droite après être sorti de la cour intérieure. Vous arriverez à un moment sur une petite place où vous attendront un point de passage et quelques spectres. Montez ensuite un petit escalier et poursuivez votre route jusqu'à ce que vous arriviez à une grande place où vous devrez affronter plusieurs ennemis. Une fois battus, atteignez la fenêtre de droite et passez de l'autre côté du mur. Passez ensuite dans le monde matériel. Sortez, en activant un point de passage, et revenez alors au début du niveau pour trouver un **talisman de santé**. En chemin, vous devrez affronter des mercenaires sur la petite place, devant une porte circulaire nécessitant une Reaver gorgée d'énergie des ténèbres pour être ouverte. Passez à présent la double porte, celle que vous avez passée pour arriver dans ce niveau. Débarrassez-vous des ennemis puis continuez votre chemin. Au bout de votre périple, plongez et nagez au fond du gouffre, passez dans la pièce où l'eau laisse filtrer de la lumière puis nagez vers le haut pour sortir de l'eau. Tirez le pilier puis montez dessus pour atteindre la plate-forme et prendre le **bouclier décoratif**. Plongez à nouveau et remontez au sommet du gouffre pour sortir de l'eau. Allez sur la plate-forme où se trouve une porte pour poser le bouclier sur la statue de droite. Continuez à présent votre route. Une porte plus

loin, vous devrez affronter plusieurs spectres. Montez à présent les marches et avancez de plus belle. A l'air libre, revenez dans le monde matériel et occupez-vous des mercenaires de Moebius. Prenez ensuite la porte derrière le feu de camp. Poursuivez pour trouver un point de passage et plusieurs ennemis. Une fois dehors, sautez sur le promontoire en face, tuez les mercenaires et récupérez une **rune de télékinésie**. Faites le tour des ruines, planez jusqu'à vous retrouver devant une porte (avec en prime un point de passage) que vous devrez passer. Poursuivez, tuez les spectres qui vous traqueront et une fois dehors montez sur l'édifice de pierre. Passez dans le plan spectral puis sautez sur le promontoire rocheux en face de vous. Repassez dans le monde matériel, ouvrez la porte grâce à votre Reaver puis continuez. Dans la forge des ténèbres, rendez-vous au centre de la salle pour affronter plusieurs spectres. Passez ensuite par le portail dimensionnel. Débarrassez-vous à présent des spectres qui vont arriver puis poursuivez pour trouver un point de passage. Passez dans le monde spectral, franchissez la grille, laissez-vous tomber au bas de la pièce et revenez dans le monde matériel en vous aidant de l'âme qui erre dans une des pièces annexes à la grande salle. Anéantissez vos ennemis et allez au centre de la grande salle pour forger la Reaver en l'imprégnant de l'énergie des ténèbres. Détruisez ensuite le mur fissuré pour trouver un **talisman de santé**. Utilisez ensuite votre Reaver sur les deux orbes lumineuses pour activer à nouveau le portail dimensionnel. Pénétrez maintenant dans la seconde pièce annexe et grimpez au mur. Vous vous retrouverez ainsi au début du niveau. Tuez les mercenaires qui sont apparus puis prenez à nouveau le portail dimensionnel. Montez à l'étage, chargez votre épée des ténèbres grâce à la pierre prévue à cet effet puis utilisez le pouvoir de votre Reaver pour vous rendre invisible et ainsi pouvoir passer. Une fois dehors, une cinématique vous montrera où aller. Vous devrez ainsi vous rendre dans la pièce où deux gargouilles vous empêchaient de passer. Utilisez alors le pouvoir des ténèbres de la Reaver pour continuer. Un peu plus loin, passez dans le monde spectral pour franchir la grille, revenez dans le monde matériel, montez les marches, sautez sur le premier pilier, repassez en mode spectral pour atteindre le second pilier puis l'ouverture en face. Vous vous retrouverez un peu plus loin dans le mausolée de Kain. Prenez le **blason de Kain**, tuez vos ennemis et passez par la gauche. Tuez les spectres puis tournez le buste de Kain pour ouvrir la porte qui se trouve en face. Passez-la, vous voici revenu dans la grande salle. Anéantissez les spectres, montez les marches qui sont à gauche puis posez le blason de Kain sur la porte à l'étage pour l'ouvrir. Continuez et faites tomber un peu plus loin le pilier en contrebas. Tirez-le ensuite pour le positionner en face du promontoire où se trouve une porte. Montez sur l'édifice en pierre puis planez jusqu'au pilier et enfin sautez sur la plate-forme pour pouvoir ouvrir la porte. Utilisez alors vos pouvoirs télékinésiques pour détruire la plaque de pierre qui obstrue l'ouverture en hauteur. Pour ce faire, utilisez la caméra pour visualiser la plaque puis visez-la et tirez.
Grimpez ensuite au mur qui se trouve à droite du portail. Ramassez la **sphère à facettes** puis allez la poser sur le socle en bas. Utilisez ensuite le portail dimensionnel. Poursuivez par la gauche pour trouver un point de passage, passez dans le monde spectral et franchissez la grille. Laissez-vous tomber, revenez dans le monde matériel, allez ramasser un **tome des Arcanes** dans une des pièces annexes puis forgez à nouveau votre Reaver en vous rendant au centre de la pièce principale. Anéantissez l'ange de pierre qui apparaît (attendez qu'il attaque, esquivez et frappez-le) puis détruisez le mur fissuré. Montez à nouveau au mur et laissez-vous tomber. Prenez le seul chemin disponible. Vous voici au premier étage de la grande salle. Il va maintenant falloir vous rendre dans deux pièces pour trouver des orbes noires puis utiliser votre épée de lumière sur ces artefacts. Le portail dimensionnel à nouveau activé, passez en mode spectral, franchissez la grille par laquelle vous êtes arrivé puis revenez un peu plus loin dans le monde matériel. Franchissez alors le portail dimensionnel. Tuez les spectres pour pouvoir sortir. Une fois dehors, vous verrez où vous devez vous rendre.

A ce stade, vous pouvez également aller au début du niveau, là où tout a débuté. Franchissez la double porte, longez le couloir, montez sur un gros pilier de pierre puis planez jusqu'à un autre pilier. Pour les situer, une vasque d'énergie se tient entre les deux piliers. Utilisez alors votre Reaver de lumière pour ouvrir une porte et récupérer un **talisman de santé**.

Une seconde porte avec une orbe noire se trouve dans le mausolée de Kain. Vous y trouverez une **rune de télékinésie** . Pour la trouver, rendez-vous dans la pièce où se trouve le portrait de Kain, grimpez sur le mur de droite et utilisez votre Reaver de lumière pour ouvrir la porte.

Continuez ainsi votre chemin par la droite après vous être laissé tomber. Vous arriverez ainsi devant une porte qui ne s'ouvrira qu'en utilisant votre Reaver de lumière et des ténèbres.

Les Colonnes (Ere des Séraféens) : Kain

Descendez les escaliers, tuez les gardes puis en bas de l'escalier, allez à droite pour découvrir une cinématique et un point de passage. Passez ensuite derrière les piliers pour trouver un **talisman de santé**. Au besoin, utilisez vos pouvoirs pour venir à bout des archers. Revenez en arrière, prenez à gauche, franchissez la grille et continuez. Terrassez les gardes qui vous attendent puis détruisez le pilier qui se trouve dans le coin droit. Grimpez dessus puis sur le mur pour récupérer un **tome des Arcanes**. Tuez les archers et les gardes puis poursuivez votre route. Passé un point de passage, assistez à la cinématique. Récupérez ensuite le **disque de pierre** à droite. Revenez au début du niveau poser le disque de pierre sur le socle de pierre devant la porte. Allumez les torches de part et d'autre de la porte puis tournez le pilier qui est apparu pour ouvrir la porte. Continuez à avancer après le point de passage, tuez les spectres et allez ramasser la **rune de télékinésie** à droite. Détruisez ensuite le visage de pierre qui se trouve en hauteur à gauche de la rune de télékinésie. Utilisez une nouvelle fois votre pouvoir sur le sigle qui était caché par le visage de pierre pour faire apparaître deux plates-formes qui vous permettront de progresser en hauteur pour ramasser le **fragment de l'équilibre**. Retournez à présent à l'endroit où vous aviez trouvé le disque de pierre. Défaites-vous des gardes qui apparaîtront en chemin. Placez enfin le fragment de l'équilibre sur le monument qui se trouve juste devant le gouffre. Pour terminer ce petit chapitre, placez-vous sur le cercle bleu pour vous transformer en chauve-souris.

Les Colonnes (500 ans après) : Raziel

Sautez dans l'eau puis atteignez la berge pour affronter plusieurs mercenaires. Ramassez ensuite un **talisman de santé**. Poursuivez pour vous retrouver devant la porte empruntée par Kain le chapitre précédent. Grimpez sur le mur de droite puis continuez votre route en sautant sur la corniche derrière vous. Tuez vos ennemis puis utilisez la Reaver de lumière pour ouvrir la porte suivante. Vous voici dans une grande salle avec une petite énigme. Grimpez au mur qui se trouve à droite du portail. Tournez ensuite le pilier qui est à gauche par deux fois. Redescendez, poussez le bloc de pierre au centre. Montez à nouveau à l'étage pour tourner trois fois le pilier. Redescendez à nouveau, poussez le bloc en dessous du mécanisme en forme de spirale puis activez-le grâce à vos pouvoirs télékinésiques. Tirez ensuite le bloc enflammé au centre de la pièce pour activer le portail dimensionnel que vous devrez emprunter pour arriver dans la forge du feu. Après la cinématique fort intéressante, continuez par la droite pour arriver dans une grande pièce circulaire. Laissez-vous tomber, passez dans une des pièces annexes où vous pourrez grimper à l'étage afin de trouver un **tome des Arcanes** dans une pièce à gauche. Rebroussez chemin puis passez dans le monde spectral où vous allez devoir affronter l'esprit de la gardienne de la nature.

- Boss :
La Gardienne de la nature est assez simple à battre. Bougez tout le temps pour éviter les tentacules qui sortent du sol et les boules d'énergie que va créer votre ennemi. Ensuite, essayez de placer un combo de trois coups puis éloignez-vous de la gardienne avant qu'elle ne génère un champ d'énergie qui vous enverra valdinguer.

Une fois la Gardienne battue, sortez de la pièce, avalez plusieurs âmes pour vous régénérer puis franchissez la seconde grille pour affronter un nouveau gardien.

- Boss :
Le Gardien du Conflit est un peu plus coriace puisqu'il dispose d'un bouclier d'énergie autour de lui. Attendez qu'il génère des spectres ou qu'il vous lance une boule d'énergie et vous verrez à ce moment son bouclier s'évaporer. Placez alors un combo de trois coups et reculez car dans le cas contraire il créera également un champ d'énergie qui fera beaucoup de dégâts.

Quand vous aurez battu votre adversaire, sortez de la pièce, revenez dans le monde matériel et allez au centre de la grande salle pour imprégner la Reaver du pouvoir du feu. Utilisez ensuite votre Reaver de feu pour allumer deux vasques dans une pièce annexe. Remontez à l'étage en empruntant le passage que vous avez utilisé pour arriver dans la pièce où se trouvait le tome des Arcanes. Empruntez le passage dans le mur puis longez le mur en prenant à gauche pour arriver dans une pièce et affronter quelques spectres. Ici, il va vous falloir activer un mécanisme en hauteur (en utilisant vos pouvoirs télékinésiques) qui va faire sortir deux petits piliers à droite et gauche du mécanisme. Il va ensuite

falloir utiliser rapidement votre Reaver de feu pour enflammer les deux piliers, ce qui activera le portail dimensionnel que vous vous ferez une joie d'emprunter. Revenez à présent devant la porte que vous ne pouviez ouvrir tout à l'heure. Enflammez les deux piliers de part et d'autre de la porte puis tournez l'énorme pilier jusqu'à ce qu'un pointeur soit en face de la porte. Continuez, terrassez les ennemis puis poursuivez pour assister à une cinématique. Tuez ensuite les mercenaires qui vont arriver. Ramassez la **rune de télékinésie** puis prenez le chemin derrière les colonnes qui cache un point de passage. Ramassez le **tome des Arcanes** et tuez les mercenaires qui vont arriver. Allez ensuite ramasser le **disque de bronze** puis revenez au niveau des colonnes pour insérer le disque dans une grille à gauche des piliers. Avant cette action, vous devrez une fois de plus affronter plusieurs mercenaires. Poursuivez votre route en venant à bout de plusieurs ennemis. Arrivé dans l'enceinte détruite, montez sur le pilier le plus haut, passez dans le monde spectral, sautez sur la corniche en face puis repassez dans le monde matériel. Continuez tout droit, dépassez le point de passage et tuez le mercenaire qui rôde. Il va vous falloir maintenant planer pour atteindre une porte sur votre droite. Ouvrez la porte après avoir battu plusieurs spectres puis pénétrez dans la forge de l'air. Descendez et utilisez les deux blocs de pierre pour boucher les ouvertures d'où souffle l'air. Bloquez d'abord l'ouverture de gauche (en activant également un mécanisme) puis celle de droite. Plantez ensuite votre Reaver dans l'ouverture d'où souffle l'air. Vous allez ainsi planer jusqu'à l'étage supérieur où vous récupérerez la **pierre de coeur**.
Redescendez, utilisez la pierre sur le socle et tirez à nouveau les deux pierres pour que l'air souffle sur la pierre de coeur et active le portail dimensionnel. Passez ensuite par le portail. Laissez-vous tomber dans le trou et achevez vos adversaires. Poursuivez votre route puis passez dans le monde spectral. Franchissez la grille pour vous retrouver devant un gardien.

- Boss :
Le Gardien, à l'image de ses pairs, n'a pas son pareil pour produire un champ d'énergie qui vous enverra planer si vous vous approchez trop près de lui. En plus de lancer quelques boules d'énergie, il créera également jusqu'à trois clones qu'il faudra faire disparaître avant de s'en prendre au véritable gardien. Comme toujours, les roulades et le combo de trois coups seront les clés de la victoire.

Après l'avoir battu, prenez le passage à gauche de la tombe du gardien. Grimpez au mur puis à l'étage, courez au fond du couloir pour traverser une grille. Repassez dans le monde matériel, ramassez un **talisman de santé**, repassez dans le monde spectral, franchissez à nouveau la grille puis laissez-vous tomber dans le premier trou que vous verrez à gauche pour arriver dans une pièce. Vous allez y rencontrer un nouveau gardien.

- Boss :
Ce gardien ne vous donnera pas beaucoup de fil à retordre. Il se téléportera à plusieurs endroits de la pièce et vous lancera quelques boules d'énergie que vous éviterez facilement en faisant quelques roulades. Frappez-le pour en finir au plus vite

Revenez dans la grande salle, passez dans le monde matériel puis forgez votre Reaver en allant au centre de la pièce. Utilisez votre Reaver Air pour planer en vous servant du mécanisme qui est dans le sol derrière vous. Mettez ensuite le feu à une première jarre. Redescendez et grimpez à un mur qui se trouve à gauche. Sautez ensuite à droite pour pouvoir mettre le feu à une seconde jarre. Descendez et allez au centre de la pièce. Utilisez votre Reaver Air sur le mécanisme au sol pour pouvoir planer et atteindre une corniche. Deux portes se trouvent sur ladite corniche, l'une portant le symbole de la lumière et l'autre des ténèbres. Tournez les piliers qui sont à côté de chacune d'elle pour afficher le symbole correspondant. Actionnez ensuite le mécanisme qui se trouve sur le mur, entre les deux portes qui vont alors s'ouvrir. Changez alors l'orbe de lumière en orbe des ténèbres et inversement avec l'autre orbe pour que le portail dimensionnel s'active enfin. Pénétrez à nouveau dans le portail dimensionnel puis sortez de la forge de l'air grâce à votre Reaver de feu. Revenez à présent à l'endroit où vous aviez trouvé le disque de bronze, non sans avoir battu une tripotée de mercenaires. Utilisez la Reaver Air sur le sol pour atteindre le haut d'une corniche. Avancez tout droit pour boucler le niveau.

La citadelle des vampires : Kain

Débarrassez-vous des spectres puis sortez de la pièce. Un point de passage plus tard, descendez les escaliers, tuez les spectres et passez la grille pour trouver un autre point de passage. Laissez de côté la grille qui est sur la gauche et poursuivez en anéantissant les barbares. Après la cinématique, ramassez le **tome des Arcanes**. Continuez par l'unique route disponible puis après avoir tué quelques ennemis, continuez en remarquant la grille sur la gauche qui ne peut être ouverte pour le moment. Devant le point de passage suivant, ramassez la **roue de la vie** puis débarrassez-vous des barbares qui vont arriver. Revenez maintenant à l'endroit où une grille était fermée, juste après avoir descendu le grand escalier. Utilisez la roue de la vie pour l'ouvrir. Continuez pour trouver un point de passage. Après avoir anéanti plusieurs spectres et barbares, vous trouverez un **talisman de santé** en passant par la gauche à l'embranchement. Après ceci, prenez à droite puis franchissez le portail dimensionnel un peu plus loin. Tuez les barbares, passez le point de contrôle et détruisez l'ange de pierre dans la grande pièce circulaire. Dans une des pièces annexes à la grande salle se trouve un **tome des Arcanes**. Dans l'autre un barbare à occire et un mur qui n'attend qu'une chose : que vous lui grimpiez dessus. De l'autre côté du mur, continuez face caméra, puis de retour dans la pièce circulaire, prenez tout à droite pour franchir une grille derrière laquelle se trouve un point de passage. Bien entendu, éliminez tous les barbares qui sont sur votre route. Prenez le portail dimensionnel. Passez par l'ouverture en face de vous et prenez à droite, après avoir tué les spectres, pour trouver une **rune de télékinésie** dans la première pièce que vous trouverez. Laissez-vous tomber au rez-de-chaussée puis tuez les barbares. Dans une des pièces annexes, vous pourrez grimper sur deux rebords pour atteindre une pièce, à gauche, où se trouvent plusieurs barbares, un point de passage et un portail dimensionnel qu'il va falloir franchir. Vous voici dans une nouvelle forge avec en prime un nouveau point de passage. Passez la grille en face de vous, continuez par la gauche puis pénétrez dans la pièce qui se trouve au bout du chemin. Dépassez le point de passage et allez à gauche pour trouver un **talisman de santé**. Revenez sur vos pas, débarrassez-vous des spectres puis laissez-vous tomber en contrebas. Il va falloir maintenant détruire deux portes fissurées, venir à bout de barbares puis ramassez le **crane de pierre** ainsi que la **balance rouillée**. Utilisez ensuite les deux artefacts pour ouvrir une pièce annexe à la grande salle. Pénétrez dans la pièce où se trouve un point de passage. Utilisez vos pouvoirs pour activer le mécanisme qui se trouve sous l'eau, à votre gauche, puis allumez les deux torches à droite et à gauche de l'artefact. Laissez-vous tomber puis allez ramasser le **fragment de l'équilibre**. Tuez ensuite les spectres puis utilisez le sceau que vous venez d'obtenir pour ouvrir un passage à droite de la porte. Sortez, tuez les barbares puis utilisez vos pouvoirs pour activer un mécanisme en hauteur qui va ouvrir une porte annexe. Tuez les barbares puis grimpez au mur. De l'autre côté du mur, avancez face caméra puis préparez-vous à détruire un ange de pierre. Ceci fait, sortez, prenez à droite, tuez les barbares puis utilisez le fragment de l'équilibre sur la porte tout à droite. Continuez pour trouver un point de passage et une gargouille à abattre. Prenez ensuite le portail dimensionnel puis préparez-vous à attaquer deux gargouilles qui gardent un point de passage. Un bon moyen pour en venir à bout consiste à se placer entre les deux gargouilles et à esquiver leurs attaques pour qu'elles se frappent mutuellement. Quand vous les aurez battues, prenez le couloir de gauche, laissez-vous tomber un peu plus bas sur la droite puis continuez pour arriver dans la pièce centrale. Quelques barbares et spectres plus loin, vous devrez passer dans une pièce annexe pour grimper à un mur. De l'autre coté du mur, prenez au fond du couloir puis débarrassez-vous des deux gargouilles avant de prendre le portail dimensionnel. Franchissez la grille, laissez-vous tomber en contrebas, tuez les barbares puis prenez le dernier portail dimensionnel qui se trouve dans une pièce annexe. Vous voici à nouveau à l'air libre. Revenez à l'endroit où une grille était verrouillée (juste avant de trouver la roue de la vie). Utilisez alors le fragment de l'équilibre pour l'ouvrir, ceci concluant ce chapitre.

Le Manoir de Vorador : Raziel

Admirez la superbe cour extérieure du manoir puis rendez-vous devant la porte principale du château. Vous allez devoir affronter deux anges de pierre. Une fois que vous les aurez battus, grimpez sur le monticule de pierres puis sur la plate-forme en face. Brisez la vitre, passez dans le monde spectral, franchissez la grille puis continuez jusqu'à pouvoir repasser dans le monde matériel. Vous devrez un peu plus loin battre plusieurs ennemis dans une immense salle. Ceci fait, prenez une des deux portes en haut de l'escalier (qui mènent au même endroit) puis après avoir tué quelques ennemis, vous arriverez dans une salle circulaire où vous devrez actionner un mécanisme en hauteur. Ce dernier fera apparaître deux torches qu'il conviendra d'enflammer pour pouvoir avancer dans la salle de la fontaine afin de trouver un point de passage et quelques tentacules belliqueux. Utilisez ensuite votre Reaver Air sur un des mécanismes dans le sol puis planez jusqu'à la corniche derrière vous. Ouvrez ensuite la porte Air, franchissez le point de passage puis continuez en descendant les marches et en vous débarrassant des spectres. Vous voici maintenant dans une pièce où vous allez devoir plonger dans l'eau après vous être débarrassé de deux gardes. Passez dans le monde spectral pour franchir la grille, anéantissez les ennemis qui vous attendent puis grimpez au mur dans le fond de la pièce. Vous

atteindrez ainsi l'étage supérieur où vous pourrez repasser dans le monde matériel. Tuez les monstres qui vont apparaître (pour plus de rapidité, expédiez-les dans l'eau) puis passez la porte qui se trouve près du mur que vous avez escaladé. Continuez à avancer pour arriver dans une salle. Montez les escaliers, aidez-vous du mur pour progresser en hauteur puis faites de même avec un second mur qui vous attendra plus loin. En haut de la salle, vous devrez utiliser vos pouvoirs télékinésiques pour briser la vitre puis passer dans le monde spectral pour franchir la grille. Revenez ensuite dans le monde matériel, sautez sur le premier pilier à droite, passez ensuite dans le monde spectral pour atteindre deux autres colonnes puis une corniche. Si vous veniez à tomber pendant la traversée des piliers, vous pourriez remonter en vous aidant d'un pilier dans le coin droit au fond puis du mur en face sur lequel vous pouvez grimper. Continuez via l'unique chemin puis repassez dans le monde matériel où vous attendront des ennemis. Tuez-les et continuez par le couloir en face de vous. Passée la porte au bout du couloir, franchissez le point de passage, assistez à la cinématique puis activez le mécanisme qui se trouve au-dessus de la statue pour trouver une des six orbes que vous allez devoir imprégner du pouvoir des ténèbres. Voici maintenant la procédure à suivre pour continuer :

- Sautez sur le chandelier. Utilisez ensuite votre pouvoir des ténèbres pour vous rendre invisible et sautez de poutre en poutre pour arriver de l'autre côté de la pièce où vous devrez imprégner votre première orbe du pouvoir des ténèbres.

- Redescendez puis faites de même avec une autre orbe qui se trouve derrière la statue de l'ange.

- Pour la troisième orbe qui se trouve dans la cheminée, utilisez également votre pouvoir des ténèbres afin de vous rendre invisible, ceci empêchant le feu de s'allumer, et imprégnez-la du pouvoir des ténèbres.

- Cassez ensuite la première vitre de gauche pour avancer (tout en étant invisible) et trouver la quatrième orbe.

- Pour la cinquième orbe, grimpez sur le mur qui se trouve à gauche de l'ange toujours en étant invisible.

- La dernière orbe se trouve sur un mur, en hauteur, à droite de l'ange. Pour l'atteindre, montez les escaliers qui mènent à une porte, montez sur le petit pilier à gauche, devenez invisible puis sautez de plate-forme en plate-forme.

Descendez pour aller chercher le **traqueur d'âmes** que porte la statue. A présent, revenez dans la salle de la fontaine en passant par la cour extérieure du manoir pour gagner du temps. Arrivé dans la salle, montez à l'étage puis plantez la lance dans la statue qui se trouve à droite, devant la fresque. Par la suite, vous pourrez briser ladite fresque pour trouver une vasque remplie d'âmes. Maintenant, prenez la porte de feu qui se trouve à gauche. Avancez puis après avoir tué des spectres, passez dans le monde spectral pour franchir une grille au bout du couloir. Vous arriverez un peu plus loin à l'extérieur. Prenez le chemin qui descend, à droite, pour trouver une âme qui vous permettra de revenir dans le monde matériel. Il va alors falloir allumer trois braseros pour que la porte s'ouvre. Utilisez le pouvoir du feu pour les allumer tous en même temps.
Débarrassez-vous des ennemis qui pullulent puis revenez en arrière, où se trouve une statue. Montez sur le pilier cassé puis sautez derrière vous, sur le sommet des ruines. Sautez un peu plus loin de façon à pouvoir casser la fenêtre du manoir grâce à vos pouvoirs. Pénétrez alors dans le manoir pour trouver un point de passage et plusieurs ennemis. A l'embranchement, prenez à gauche pour trouver une **rune de télékinésie** puis passez à droite pour vous débarrasser de plusieurs spectres. Positionnez-vous ensuite devant la cheminée et utilisez votre pouvoir de feu pour enflammer les deux torches, ce qui éteindra le feu dans l'âtre. Passez dans le plan spectral puis franchissez la grille que vous découvrirez en détruisant le mur fissuré. Passez sur la plate-forme de gauche puis sautez sur le pilier en face de vous en faisant attention à ne pas tomber dans la brume. Sautez ensuite sur la corniche de gauche. Passez ensuite dans le plan matériel et allez ouvrir la porte de droite. Après avoir activé un point de passage, poursuivez en vous débarrassant de tous vos ennemis jusqu'à arriver dans une immense salle possédant elle-aussi six orbes qu'il va falloir imprégner du symbole de la lumière. Et c'est reparti :

- La première orbe se trouve au rez-de chaussée.

- la deuxième orbe se trouve à l'étage, à gauche. Vous pouvez l'atteindre en vous positionnant à sa droite, sautez puis planez jusqu'à elle. Un autre moyen consiste à aller juste en dessous, à tirer un pan de la bibliothèque vers vous, à

monter dessus puis à sauter en face de vous pour atteindre l'orbe.

- La troisième orbe se trouve derrière un pan de mur que vous pouvez également tirer vers vous. Vous la trouverez en prenant l'escalier qui est à gauche de la statue et en allant tout au fond de la pièce.

- Pour la quatrième, orbe, grimpez au mur qui est à droite de la porte d'entrée puis sautez sur les poutres qui sont derrière vous après avoir activé le mécanisme qui se trouve au fond de la pièce.

- La cinquième orbe se trouve dans la cheminée. Pour éteindre le feu, détruisez la table qui est au centre de la pièce puis poussez la statue sur le mécanisme qui se trouvait sous la table.

- La dernière orbe se trouve derrière le tableau qui fait face à la statue.

Allez prendre à présent la **lance** que tient la statue puis revenez dans la salle de la fontaine (non sans avoir battu trois anges de pierre) pour la planter dans la statue de gauche. Vous pourrez ensuite, tout comme la première fois, détruire un mur fissuré derrière vous pour découvrir une vasque remplie d'âmes. Prenez à nouveau la porte du feu. Détruisez le mur fissuré au bout du couloir puis continuez. Une fois dehors, tuez les spectres puis détruisez un autre mur fissuré. Laissez-vous tomber dans le trou puis continuez à avancer dans les égouts. Une fois arrivé dans une pièce remplie d'eau, activez le mécanisme qui se trouve au fond puis sautez très rapidement de pilier en pilier pour aller prendre la **moitié d'or du blason de Vorador**. Tuez ensuite une dizaine de spectres pour pouvoir sortir des égouts (en grimpant par le conduit principal), éliminez les ennemis qui vous attendent dehors puis revenez dans la salle de la fontaine et passez par la porte Air. Avancez et brisez le mur fissuré dans la pièce où se trouve une étendue d'eau. Continuez, anéantissez vos ennemis puis placez la moitié d'or du blason de Vorador devant la fresque. Continuez, passez la porte de droite puis poursuivez pour trouver un mur fissuré. Passez par l'ouverture, continuez jusqu'à arriver dans une pièce avec quatre colonnes. Regardez la fresque centrale et tournez les piliers de façon à reproduire le dessin. Un pilier va alors monter. Grimpez dessus puis sautez sur la plate-forme pour ramasser la **moitié d'argent du blason de Vorador**. Revenez dans la crypte pour insérer la seconde moitié du blason devant la fresque. Tuez les spectres puis continuez votre route pour vous retrouver dans une pièce circulaire où se trouve un point de passage. Enflammez tous les lustres, en vous positionnant au milieu de ces derniers puis avancez devant la statue pour pouvoir affronter deux gargouilles. Une fois que vous les aurez battues, allez prendre le **voleur d'âmes** que vous devrez planter dans la dernière statue qui se trouve dans la salle de la fontaine à l'étage. Ceci activera le portail dimensionnel et vous pourrez de plus détruire un mur fissuré derrière vous pour trouver une rune de télékinésie. Avant cela, revenez dans la pièce où vous avez obtenu la première lance. En chemin, vous découvrirez un mur fissuré dans la pièce où il y a une femme enchaînée et où vous devez sauter de plate-forme en plate-forme puis grimpez à deux murs. Derrière ledit mur, vous trouverez un **talisman de santé**.
Arrivé dans la pièce, montez par les escaliers puis détruisez le tableau qui se trouve à droite de la porte. Récupérez ainsi un **tome des Arcanes**. Revenez dans la salle de la fontaine et prenez le portail dimensionnel. Suivez le couloir puis passez dans le monde spectral, après le point de passage, pour franchir la grille. Descendez en contrebas et affrontez les deux gardiens.

- Boss :
Ce combat est assez difficile puisque vous allez devoir éviter les attaques de vos deux adversaires en même temps. Ceci étant, il n'y a pas de technique particulière et vous devrez vous défaire de ces ennemis de la même façon que contre leurs frères. En esquivant avec des roulades, en évitant leur champ d'énergie et en leur portant des combos. Si vous veniez à manquer d'énergie, il vaudrait mieux pour vous battre quelques Sluagh pour absorber leurs âmes. Une fois que vous aurez battu le premier gardien, les Sluagh disparaîtront. Il conviendra donc de faire plus attention à vous. Le meilleur moyen est de détruire en premier le gardien vous fonçant dessus avec une attaque toupie, celui-ci étant plus facile à toucher que son comparse. Un bon moyen pour avoir le second gardien consiste à passer en mode Normal (en mode Attaque vous seriez trop lent), à éviter ses boules d'énergie et tout de suite après courir vers lui pour le frapper. Cette technique s'avère également très efficace quand votre ennemi fonce vers vous entouré d'électricité.

Le combat terminé, rendez-vous dans une pièce annexe pour revenir dans le monde matériel. Vous trouverez dans

cette même pièce un **talisman de santé**. Revenez dans la salle principale pour forger votre Reaver. Allez ensuite dans une des salles annexes pour éteindre deux vasques enflammées. Revenez dans la salle principale, gelez une des deux cascades pour monter à l'étage, gelez la cascade du milieu puis grimpez à cette dernière pour trouver une autre vasque enflammée à éteindre. Redescendez, pénétrez dans la salle qui se trouve à gauche de la chute d'eau pour trouver une autre vasque enflammée à souffler. Passez dans le plan spectral, prenez à droite, continuez votre chemin jusqu'à pouvoir revenir dans le monde matériel et ainsi pouvoir éteindre la dernière vasque. Passez dans le plan spectral, franchissez la grille, prenez à droite, franchissez l'autre grille puis passez dans le plan matériel un peu plus loin. Tuez les spectres qui approchent puis passez à nouveau par le portail dimensionnel. Revenez maintenant à l'endroit où vous avez allumé six braseros, à l'extérieur, devant une porte. Le chemin sera bien sûr truffé d'ennemis. Eteignez alors, grâce à votre Reaver Eau, les trois bougies qui portent le symbole Eau. Après la cinématique, riche en révélations, vous obtiendrez le **sceau de bibliothèque**. Retournez maintenant à l'endroit où vous avez obtenu la seconde lance en montant sur le pilier un peu plus loin puis en passant par la fenêtre brisée. Après la cinématique, allez détruire un vitrail à gauche de la statue (en haut des premières marches) pour trouver un **tome des Arcanes**. Ensuite, placez le sceau de la bibliothèque derrière la statue de l'ange pour pouvoir vous rendre à Avernus.

La citadelle des vampires : Kain

Avancez, tuez les spectres et les barbares puis sautez un peu plus loin pour pouvoir atteindre un portail dimensionnel. Vous voici dans la forge de la terre. Après la cinématique, rendez-vous dans la pièce centrale, tuez les barbares puis utilisez le fragment de l'équilibre sur la seule porte accessible. Dans la pièce suivante, détruisez le pilier de gauche, dans le coin, puis grimpez à l'étage où vous devrez vous défaire d'une gargouille. Ensuite, après le point de passage, prenez la porte qui vient de s'ouvrir. Tuez les spectres puis sautez sur la gauche, dans un trou protégé par une grille. Dans la caverne, anéantissez d'autres spectres puis ramassez le **globe terrestre**. Détruisez le mur fissuré au fond de la grotte pour trouver dans la pièce suivante un **talisman de santé**. Revenez à présent dans le couloir d'où vous vous êtes laissé tomber puis utilisez le globe terrestre sur la porte au bout du couloir. Pénétrez dans la pièce et utilisez le portail dimensionnel. Vous trouverez deux points de passage supplémentaires, un avant de prendre le portail et un autre après. Franchissez la grille devant vous. Sautez en contrebas, tuez les barbares et les deux anges. Après votre victoire, grimpez au mur d'une des pièces annexes, prenez à gauche puis dans la pièce suivante, ramassez la **sphère d'énergie** qui est posée devant le portail en ruines. Détruisez les deux anges de pierre, revenez dans la grande salle en franchissant la grille puis prenez à gauche pour trouver une **rune de télékinésie**. Sautez à présent sur la corniche qui est de l'autre côté de la pièce. Traversez la grille puis passez le portail dimensionnel après un point de passage. A votre arrivée, vous devrez vous défaire de deux anges de pierre. Prenez ensuite le couloir de gauche, détruisez spectres et barbares puis utilisez la sphère d'énergie sur le portail qui se trouve dans la pièce suivante. Franchissez alors le portail dimensionnel derrière lequel un point de passage et un ange de pierre vous attendent. Après la cinématique, laissez-vous tomber au rez-de-chaussée de la grande salle pour tuer plusieurs barbares. Franchissez une grille pour arriver dans une pièce remplie de barbares. Tuez-les, détruisez le mur qui est à gauche du tombeau, grimpez au mur dans la pièce suivante, tuez les spectres et avancez tout droit pour trouver un point de passage et un portail dimensionnel que vous devrez emprunter après avoir détruit deux anges de pierre. Avant cela, allez tout de même récupérer un **tome des Arcanes**, au fond du couloir, à droite du portail dimensionnel. De l'autre côté du portail se trouvent un point de passage et deux pans de mur, à droite et à gauche où se tiennent deux têtes de faucon. Activez le mécanisme qui se trouve à côté de chacune des têtes pour les cacher. Ensuite, utilisez votre fragment de l'équilibre en l'incrustant sous chacune des deux têtes. Récupérez alors le **symbole du temps** sur le socle. Ouvrez ensuite la porte face à vous grâce à l'artefact. Laissez-vous tomber en contrebas puis prenez le portail dimensionnel dans une des pièces annexes pour revenir au niveau de la citadelle. Revenez à présent à l'endroit où se tenait une porte, en bas d'un petit escalier entre deux fresques usées. Utilisez le fragment de l'équilibre pour ouvrir la porte puis assistez à la cinématique. Ramassez ensuite le talisman de santé et plongez dans le portail dimensionnel. Une cinématique plus tard, anéantissez les spectres et sortez de la pièce. Allez tout droit puis prenez à droite pour assister à une cinématique. Enfin, allez sur le cercle bleu pour vous transformer en chauve-souris.

Cathédrale d'Avernus : Raziel

Avancez puis prenez à gauche ou à droite pour trouver une porte un peu plus loin. Ouvrez-la et préparez-vous à affronter quatre gargouilles. Une fois que vous les aurez battues, utilisez les quatre plates-formes apparues pour aller

chercher la **sphère d'obsidienne** que vous poserez sur le socle en contrebas pour activer le portail dimensionnel qu'il faudra emprunter. Après la cinématique, prenez à gauche pour trouver une rune de télékinésie et un point de passage. Passez dans le monde spectral, franchissez la grille et laissez-vous tomber pour affronter deux gardiens.

- Boss :
Ces deux gardiens se révèlent moins coriaces que les deux précédents, ceci venant du fait que vous avez des âmes qui tournent autour de vous pendant le combat et qui sont toutes prêtes à être dévorées si vous veniez à manquer d'énergie. Evitez simplement les attaques en restant à portée quand les gardiens utilisent leurs attaques spéciales et frappez-les. Il arrive parfois que vous puissiez venir à bout d'un gardien (celui entouré d'un champ protecteur jaune) sans que celui-ci ne vous touche. Il vous faudra en effet frapper sans relâche votre adversaire qui essaiera constamment d'envoyer une attaque spéciale.

Après ce combat, pénétrez dans une des pièces annexes pour revenir dans le plan matériel. Tuez les barbares, rechargez votre Reaver grâce au cristal puis utilisez le pouvoir des ténèbres pour devenir invisible. Sortez, prenez à droite puis passez dans la pièce gardée par une tête de faucon. Prenez à gauche, gelez la cascade d'eau pour monter puis avancez face caméra. Laissez-vous tomber tout à gauche, tuez vos ennemis puis imprégnez l'orbe du pouvoir de la lumière. Revenez dans la salle où se trouve le cristal de charge. Utilisez à nouveau le pouvoir des ténèbres puis tout en étant invisible pénétrez dans la seconde pièce annexe gardée par une tête de faucon pour imprégner le cristal de lumière de ténèbres. Vous pouvez maintenant aller forger votre Reaver au centre de la salle principale. Utilisez ensuite la Reaver de Terre sur le mécanisme dans le sol pour créer des plates-formes qui vous serviront à atteindre une plate-forme à l'étage (celle qui se trouve en face de la dernière plate-forme de pierre). Utilisez votre Reaver Air pour monter sur la corniche qui se trouve au-dessus de vous. Tournez les deux piliers sur le symbole Feu. Activez ensuite le mécanisme au milieu. Prenez le passage de droite pour aller éteindre un premier brasero. Revenez en arrière, positionnez les piliers pour que le symbole Air apparaisse. Prenez le couloir de gauche et allez éteindre un second brasero. Sortez de la niche. Maintenant, vous allez devoir planer jusqu'à une plate-forme (à gauche) où deux braseros sont éteints. Allumez les braseros puis sautez en contrebas. Reformez les plates-formes de pierre, sautez sur les trois plates-formes et à la dernière, sautez sur la corniche de droite. Allumez les deux braseros, passez ensuite dans le plan spectral, franchissez la grille, continuez votre chemin, revenez dans le monde matériel et passez le portail dimensionnel. De retour dans la cathédrale, revenez au tout début du niveau pour utiliser la Reaver Terre sur le mécanisme dans le sol. Utilisez les plates-formes apparues pour progresser en hauteur et sautez à gauche à la dernière plate-forme. Ramassez le **talisman de santé**, tuez les prêtres et allez prendre le **texte obscur** que vous devrez placer devant l'ange au rez-de-chaussée. Empruntez la distorsion après la cinématique. Continuez votre chemin pour assister à une nouvelle cinématique. Ramassez le **tome des Arcanes** et continuez votre route pour affronter un démon et deux prêtres. Poursuivez pour affronter à nouveau un démon et deux prêtres puis assistez à une cinématique. Continuez votre route, ouvrez la porte et regardez la superbe cinématique. Vous voici face à un de vos anciens frères.

- Boss :
Turel n'est pas si difficile que cela à battre. Vous possédez au fond de la pièce deux vasques remplies d'âmes pour vous recharger le moment voulu. Evitez les boules d'énergie de votre frère en sautant constamment et en courant. De même, évitez la charge de Turel via le même procédé. A un moment, Turel va produire un cercle d'énergie qui vous entourera. C'est à cet instant que vous devrez frapper un des quatre gongs (grâce à vos pouvoirs ou à la Reaver) qui brillera au fond de la pièce (au-dessus des vasques d'énergie). Turel sera ainsi sonné par le son du gong et vous pourrez le frapper plusieurs fois. Répétez cette technique puis à la fin du combat, faites briller tous les gongs pour achever Turel.
A noter qu'il faudra que vous restiez à distance de Turel pendant le combat car dans le cas contraire votre ennemi vous enverra un coup de patte ou produira un souffle dévastateur qui vous balaiera comme un fétu de paille.

Une fois le combat terminé, vos pouvoirs télékinésiques augmenteront. Détruisez alors le pilier qui se trouve à droite de la fosse puis progressez en grimpant au mur pour vous rendre à l'étage.

Cathédrale d'Avernus : Kain

Après la cinématique, vous allez devoir affronter Raziel.

- Boss :
Ce combat est assez simple, Kain perdant peu d'énergie quand il se fait toucher par Raziel. Ce dernier est rapide et parfois difficile à toucher mais vous en viendrez facilement à bout en utilisant vos pouvoirs télékinésiques ou en enchaînant les combos sur votre ennemi.

Une fois le combat terminé, assistez à la cinématique et affrontez Kain.

- Boss :
Kain dispose des mêmes pouvoirs que Raziel mais se veut un peu plus puissant. Utilisez la même technique que pour le premier combat et vous ne devriez pas avoir trop de mal. Un autre bon moyen pour l'avoir consiste à courir tout autour de la salle pour restaurer vos pouvoirs télékinésiques et à attaquer à distance Kain sans que celui-ci ne puisse vous atteindre (straffez tout en tirant) puis à réitérer cette petite course d'endurance.

Ce second combat arrivé à terme, vous pourrez assister à une cinématique, prendre possession du coeur des ténèbres et partir de la cathédrale pour vous rendre au manoir de Vorador.

Manoir de Vorador : Raziel

Passée la cinématique, revenez à l'endroit où gît Janos en éliminant tous vos ennemis. Pour ce faire procédez ainsi. Détruisez le pan de mur, à droite, qui se trouve au rez-de chaussée. Continuez pour détruire un second mur. Prenez le grand escalier sur votre gauche pour arriver à la salle de la fontaine. Sautez au rez-de-chaussée pour trouver un **talisman de santé**. Sortez de la salle de la fontaine, prenez à droite puis passez la porte au fond du couloir. Ramassez le **tome des Arcanes** qui traîne devant un vitrail puis détruisez une colonne en bas qui, en s'écroulant, révélera un mur sur lequel vous pourrez grimper pour monter à l'étage. Détruisez la barricade qui obstrue la porte puis continuez votre route. Ouvrez ensuite la porte Terre pour arriver dans une grande salle où plusieurs mercenaires vous attendent. Récupérez la **rune de télékinésie** qui se trouve à gauche, sur le balcon. Prenez ensuite la petite porte en bas de l'escalier, continuez votre route jusqu'à arriver dehors sur la corniche. Sautez en contrebas, utilisez vos pouvoirs sur le pilier destructible (le premier à gauche par rapport à la grille d'entrée du manoir). Un mécanisme d'Air dans le sol est maintenant accessible. Rendez-vous à l'entrée du manoir (en montant les escaliers) puis détruisez la statue de Vorador pour découvrir un **talisman de santé**. Revenez dehors, utilisez le mécanisme d'Air pour atteindre la corniche de gauche. Sautez ensuite de pilier en pilier pour atteindre la corniche de droite. Détruisez une statue qui est un peu plus loin, à gauche, montez dessus pour atteindre une fenêtre en hauteur. Passez dans le plan spectral et franchissez la fenêtre. Laissez-vous tomber tout en bas, continuez à avancer puis repassez dans le plan matériel (le point de transition entre les deux univers se situe derrière des barils sous un escalier). Continuez votre chemin en passant une porte. Plongez dans l'eau puis passez dans le plan spectral pour franchir une grille et obtenir un **tome des Arcanes**. Remontez en grimpant par le mur dans le fond de la salle puis repassez dans le plan matériel. Armez-vous ensuite de votre Reaver Terre pour marcher au fond de l'eau et détruisez le mur friable pour continuer votre route. Plus loin, optez pour une autre forme de Reaver pour pouvoir à nouveau nager et sortir de l'eau. Avant cela, remettez en place les deux piliers cassés tout à droite pour ouvrir une grille et récupérer une **rune de télékinésie**. Avancez dans les égouts, sortez au bout du tunnel (en grimpant aux murs) pour vous retrouver à l'air libre. Vous trouverez un **talisman de santé** en vous rendant au niveau de la fenêtre cassée précédemment (en montant sur l'édifice en ruines et en planant jusqu'à ladite fenêtre). Revenez maintenant à la crypte de Janos pour utiliser le coeur des ténèbres et assister à une cinématique.

Janos va, pendant la cinématique, vous téléporter à la citadelle des vampires et vous donner l'**Orobore d'or**. Avancez pour descendre le grand escalier emprunté par Kain quelque temps auparavant. Tuez les démons et spectres puis passez dans le plan spectral pour franchir une grille. Prenez à droite, éliminez vos adversaires et continuez pour arriver

dans la pièce où Kain avait rencontré l'Oracle (la pièce au bas du petit escalier entre deux fresques usées). Utilisez alors l'Orobore d'or sur la porte à droite de la pièce. Continuez, passez la porte, sautez dans l'eau puis en utilisant votre Reaver terre, détruisez l'éboulis de gauche pour poursuivre votre route. Grimpez au mur et longez le grand couloir une fois sorti de l'eau. Passez la porte pour assister à une cinématique. Descendez au centre de la pièce et frappez les tentacules pour qu'ils s'écartent du halo d'énergie. Remontez à l'étage et utilisez la Reaver des ténèbres sur la stèle illuminée portant le sceau des ténèbres. Faites de même avec la stèle de lumière. Descendez à nouveau en contrebas pour frapper une nouvelle fois les tentacules. Grimpez rapidement à un mur pour atteindre un endroit révélé dans la cinématique où vous pourrez utiliser votre Reaver Terre pour créer des plates-formes. Empruntez ces dernières pour atteindre un autre mur et revenir à l'étage où vous devrez utiliser votre Reaver Feu sur la stèle tout à gauche et la Reaver Eau sur la stèle Eau. Redescendez tout en bas, utilisez votre Reaver Terre pour frapper les tentacules. Armez-vous ensuite de votre Reaver Eau pour geler la cascade d'eau qui se trouve au niveau d'une petite corniche et progresser en hauteur. Allez ensuite à gauche pour planer jusqu'à l'endroit où vous trouverez le mécanisme Terre. Procédez de la même façon qu'auparavant pour atteindre l'étage et utilisez vos Reaver Terre et Air sur les deux dernières stèles.
Descendez une dernière fois en bas pour frapper les tentacules et assister à une cinématique au terme de laquelle vous obtiendrez une nouvelle Reaver très puissante. Il vous faut maintenant retourner voir Janos en haut de la citadelle. Montez sur le bloc de pierre qui est tombé puis planez jusqu'à la cascade. Procédez de la même façon qu'auparavant pour atteindre le sommet de la pièce. Poursuivez votre route en anéantissant vos ennemis grâce à votre nouvelle Reaver et soyez témoin de votre nouvelle puissance ! Passée la cinématique, vous allez devoir affronter Janos Audron.

- Boss :
Pour atteindre Janos, attendez qu'il s'envole dans le haut de la pièce et lorsqu'il concentre son énergie en s'entourant d'un halo vert, utilisez vos pouvoirs télékinésiques pour le faire revenir au sol où vous pourrez l'atteindre. Vous pourrez aussi le toucher quand il s'envolera pour créer un tourbillon d'air que vous devrez éviter avant d'aller le frapper. Votre adversaire possède également une attaque où il fond sur vous tel un prédateur. Pour l'éviter, rien de telle qu'une roulade. Restez bien toujours à distance pour éviter ses attaques de proximité à base d'énergie ou son tourbillon. Enfin, il arrivera que votre ennemi crée deux spectres pour vous attaquer. Une aubaine puisque avec votre nouvelle Reaver, vous pourrez les tuer en deux coups pour prendre leurs âmes et vous régénérer.

La fin de ce combat marquera le début d'une cinématique et la fin du chapitre.

Catacombes d'Avernus : Kain

Et non, Kain n'est pas mort et il va pouvoir le démontrer à tous les ennemis qui l'attendront après la cinématique qui ouvre ce dernier chapitre. Prenez ensuite le portail dimensionnel. Grimpez au mur pour aller à l'étage et ramassez le **talisman de santé**. Sortez alors de la pièce en prenant à droite puis la porte au fond juste derrière un point de passage. Avancez, tuez les démons qui entraveront votre route et ramassez le **tome des Arcanes** en chemin. Passez par la distorsion pour revenir à la cathédrale. Affrontez plusieurs prêtres et quittez les lieux en vous rendant sur le cercle bleu. Arrivé à la citadelle, ramassez la rune de télékinésie puis rendez-vous dans la pièce où Kain avait rencontré l'Oracle pour la première fois. Prenez alors le chemin ouvert par Raziel, après avoir battu quelques spectres, puis avancez sans craindre la petite étendue d'eau qui n'est plus là. Passez le long couloir pour arriver dans la pièce où Raziel avait obtenu sa plus puissante forme de Reaver. Assistez ensuite à une somptueuse cinématique et affrontez votre dernier ennemi, l'Oracle.

- Boss :
Tout d'abord, attendez que le tentacule qui tente de vous frapper s'arrête. Evitez ses attaques en restant bien au premier plan et en sautant constamment, coupez-le en deux puis allez frapper l'oeil qui sera vierge de toute protection. Vous devriez normalement pouvoir placer deux combos de trois coups. A noter qu'il vaudra mieux revenir au premier plan et courir constamment de droite à gauche pour éviter les redoutables boules d'énergie envoyées par votre ennemi. Faites de même lorsque le tentacule revient. Continuez comme cela jusqu'à qu'un deuxième tentacule apparaisse. Maintenant, faites en sorte de frapper le même tentacule pour pouvoir le couper et aller frapper à nouveau l'oeil. Un

troisième tentacule arrivera bientôt et il vous faudra alors détruire un nouveau tentacule pour pouvoir frapper une fois encore l'oeil et ainsi battre l'être à la base de toute la mythologie des Legacy Of Kain.

Admirez la cinématique de fin, soupirez un grand coup et remerciez comme il se doit Eidos et Crystal Dynamics pour cette magnifique saga qui se ponctue par un épisode, certes bancal, mais extrêmement plaisant à parcourir.

Legacy of Kain : Soul Reaver

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 1999

SOLUTION COMPLÈTE

Le Monde du Dessous

Le jeu débute dans la Sphère Spectrale. Ce niveau va vous servir d'entraînement pour la suite. N'étant pas très difficile (vous ne pouvez pas mourir), je vais quand même vous expliquer le déroulement de cette phase. Vous apprendrez tout d'abord à vous servir des téléporteurs. Continuez à avancer et repaissez vous d'une âme ou deux, histoire de grignoter. Vous passez la porte maintenant ouverte et grimpez les marches de plus en plus haute. Ensuite, vous apprenez à utiliser vos moignons d'ailes pour sauter de longues distances. La prochaine étape consiste à tuer deux suhags, des charognards. Profitez en pour vous rompre aux différentes techniques de Raziel. Enfin, grimpez les marches et continuer jusqu'à atteindre une sorte d'arène entourée de piliers. Là, un portail vous transportera dans le monde réel.

Les Piliers

Pour votre première sortie dans la Sphère Matérielle, vous vous retrouvez entouré de piliers. Avancez en direction de la seule issue possible et faîtes attention dans votre progression à l'eau dans la fosse. Vous arrivez bientôt en vue de deux vampires, fils de Dumah. Sautez la grande piscine et occupez vous des deux immortels... Trois solutions : se débarrasser d'eux par la lumière, l'eau derrière vous, le feu ou bien encore une pique qui se trouve sur un des murs. Une fois débarrassé d'eux, allez pousser le gros cube de pierre vers le mur du fond. En haut une ouverture est maintenant accessible, elle vous conduira à la Cathédrale.

Le Barîment des piliers

Allez récupérer une lance sur le mur. Grâce à votre capacité de déplacement silencieux, approchez vous doucement du vampire et pourfendez-le de votre lance en un seul coup. Efficace non ? Avancez ensuite puis allez à gauche jusqu'à trouver un téléporteur, activez le. Revenez ensuite et prenez l'autre chemin pour vous retrouver aux Abysses.

Les Abysses

C'est ici que l'essentiel de votre progression dans le jeu se décide. Les Abysses vous permettent d'accéder à toutes les zones et clans. Procédez comme L'Ancien vous le conseille : votre zone de clan est à l'ouest...

Le Clan Raziel

Avancez jusqu'à la prochaine porte. Vous arrivez dans la première cour. Après vous être débarrassés des vampires, la porte s'ouvre. Juste à gauche de cette porte, vous trouverez un bloc de pierre. Déplacez-le dans le sens opposé vers la grille... ça pourrait être utile plus tard... Continuez à avancer en vous débarrassant des vampires et en ouvrant les portes. Tout à fait en haut, vous trouverez deux portes. Activez le téléporteur en passant par la porte de droite puis revenez ouvrir la porte de gauche. Remarquez l'eau sur votre gauche et en haut de l'autre porte. Vous avez maintenant atteint la Cour Octogonale.

La Cour Octogonale

Frayez-vous un passage jusqu'au sommet de l'escalier en colimaçon. Une fois arrivé vous remarquerez un cadran au milieu, et un commutateur sur le mur en face de vous. Vous devrez revenir ici après avoir obtenu le pouvoir de constriction en utilisant ce pouvoir sur le cadran du milieu afin de révéler la Zone Bonus. Activez le commutateur et

traversez le pont.

La Nécropole de Melchiah

Pas grand'chose à faire ici, si ce n'est marcher en vous débarrassant des zombies jusqu'à atteindre le cimetière, allez à droiten dans une salle avec un bloc de pierre sur votre droite. Tirez ce bloc de pierre complètement vers la gauche et sautez par dessus pour accéder à la prochaine zone... Où vous êtes accueilli par l'image d'un de vos frères défunts. Choisissez l'un ou l'autre des chemins qui montent, et frayez-vous un passage jusqu'à le téléporteur, c'est la seule sortie possible. Continuez après le téléporteur. Vous vous retrouvez maintenant face à un gigantesque lac. Dirigez-vous vers la droite et déplacez le bloc de pierre complètement à gauche. Maintenant arrangez vous pour que ce bloc se trouve juste en dessous de la corniche, où vous pouvez voir un autre bloc un peu plus haut. Retournez vers le lac et utilisez les dalles pour sauter de l'autre côté... Surtout ne tombez pas dans l'eau, ou vous devrez recommencer depuis le début !!! Enfin, vous arrivez à la Grande Crypte.

La Grande Crypte

Au début, localisez un bloc de deux pierres portant le symbole de la Soul Reaver, ils vous serviront plus tard car en les brisant avec la Soul Reaver, vous arriverez dans une zone bonus. Dirigez-vous vers le bas. Ici, il n'y a aucune sortie possible vers la sphère matérielle. Pour la dévoiler, placez-vous près de l'entrée et passez en sphère spectrale ; un nouvel ennemi s'approche. Remarquez le mur sur votre gauche... Bien vu ! Un passage vient de se créer ; vous avez la possibilité de monter. Localisez le passage planaire et passez en sphère matérielle... Maintenant sautez à gauche : vous trouvez un bloc de pierre. Déplacez-le dans l'alcôve (trou dans le mur) en le retournant. Une fois que vous l'aurez correctement positionné, la barrière montera. Sautez sur la première poutre ; regardez en bas et vous verrez des plates-formes accrochées par des cordes de chaque côté. Sautez en bas de l'un d'eux et l'autre se soulèvera.

Maintenant vous êtes coincé dans une pièce (toujours une alcôve sur le côté) devant un énorme gouffre... et sans le moindre bloc de pierre en vue. En fait, le bloc de pierre est caché derrière le mur opposé. Tirez et poussez-le dans le gouffre. Maintenant vous pouvez le retourner et l'emmener vers l'alcôve, de l'autre côté. Cela soulèvera la petite porte. Maintenant passez au Royaume Spectral en escaladant la corniche... Un grand saut par dessous l'échafaud soulevé (à faire uniquement dans le Royaume Spectral, sinon l'échafaud retombe !), puis un autre sur la prochaine poutre, et vous vous retrouvez sur la plate-forme avec une portail planaire. Dans la prochaine pièce vous trouverez deux blocs portant chacun un symbole. Positionnez les deux blocs dans l'alcôve en collant des deux symboles l'un face à l'autre (une petite manipulation est nécessaire pour retourner le deuxième bloc) : la porte s'ouvre. Poussez ensuite le bloc pour qu'il tombe du haut de la corniche et descendez. Maintenant, si vous déplacez le premier bloc, l'autre bloc restera au-dessus de l'autre. Donc il vous faudra pousser ces blocs un peu plus loin sur la droite pour pouvoir accéder à la crypte principale. Continuez par la suite en longeant le lac et en avançant.

La Crypte Principale

A l'intérieur de la crypte, cherchez un commutateur sur un mur et un levier sur le sol. Tirez le commutateur et empruntez l'ascenseur pour descendre. Vous arrivez dans la Salle des Machines. Trouvez un commutateur et une manivelle, activez le premier puis la seconde. Maintenant que le moteur est en marche, réutilisez l'ascenseur et tirez le levier. Le plancher descend maintenant. Allez en bas et extrayez du mur un bloc d'acier. Cela ouvrira une des alcôves à droite du bloc. Suivez le chemin jusqu'au niveau inférieur. Un saut sur la corniche et vous verrez quatre poutres tenant le plancher supérieur, ainsi que quatre blocs de pierre de feu. Il vous faut déplacer chaque bloc de pierre de feu sous chaque poutre. Maintenant, si vous regardez le plancher, vous apercevrez des traces qui dirigeront les blocs de pierre de feu vers le centre de la pièce. Insérez les quatre blocs à chaque coin respectif et le plancher descendra encore d'un autre niveau. Sautez en bas et suivez le corridor sombre pour votre premier Boss :)

Melchiah

Faites très attention à la scène cinématique d'avant le combat. Melchiah est très lent mais sa capacité à traverser les murs le rend dangereux. Evitez une rencontre frontale avec lui. En examinant la pièce, vous trouvez une salle avec un levier sur chaque côté et une grosse cage en spirale au centre.. Courez vers chacune des porte à levier et sautez pour accéder à ceux-ci. Activez le. Tenez le enclenché jusqu'à ce que Melchiah passe en dessous et laissez la herse tomber

sur lui. Une fois que Melchiah l'a dans la peau, allez de l'autre côté et recommencez l'opération. Empalez le deux fois et débrouillez vous pour le faire se retrouver dans la cage centrale. Une fois que Melchiah arrive dans la cage, sortez et foncez activer la manivelle au centre près du trône. La mort de Melchiah vous donne accès à la capacité spéciale de traverser les portes.

Le Glyphe de Force

Allez vous suicider dans l'eau une fois près du lac, en dehors de la Crypte afin de retourner dans le plan spirituel. Vous pouvez maintenant traverser les portes. La première mène à un Artefact de vie. Traversez la seconde porte et avancez jusqu'à trouver un portail qui vous mène au plan Matériel. Dans la pièce qui comporte le Glyphe de Force, poussez les trois piliers centraux pour faire tout écrouler. A partir de maintenant, dans certains endroits, un artefact de vie sera présent pour vous permettre de rester plus longtemps dans le plan matériel.

A côté de la porte qui mène au glyphe de force se trouve une zone avec un artefact de vie. Il y en a deux autres accessibles dès maintenant en revenant en arrière si vous voulez. Le premier se trouve dans la grande pièce où vous avez combattu vos premiers vampires, dans l'espèce de fosse. Le deuxième se trouve quant à lui dans le clan de Raziel, en sautant sur le bloc que vous aviez poussé.

Maintenant, pour continuer dans le jeu, vous devez retourner devant le grand bâtiment et allez tout à droite. Une grille est maintenant tout à fait traversable par votre nouveau pouvoir. Repassez dans le plan matériel.

Première rencontre avec Kain

Ouvrez les double portes et rencontrez Kain. Après la cinématique, Kain disparaît et réapparaît à intervalles réguliers. Il faut que vous le touchiez trois fois quand il est visible. Une fois défait, vous récupérez Soul Reaver. C'est aussi le moment de votre première rencontre avec Ariel. Allez maintenant vers les piliers et, dans le plan spectral, passez à travers la grille.

La Cour

Localisez le changeur de plan et passez dans le plan matériel. Allez ensuite dans un chemin aux alentours puis grimpez et allez activer le téléporteur. Revenez ensuite, ouvrez la grande porte, ouvrez la grâce à la Soul Reaver et tuez les deux vampires ressemblant à des araignées. Continuez votre progression. Passez les grandes portes après être revenu au plan matériel puis avancez dans la Cour. Là, va y avoir du sport ! Il vous faut monter par une des tours par les grands blocs qui sont juste devant. Vous aurez à utiliser le mode planeur aussi souvent que possible pour vous assurer de bien tomber. Après sautez en déviant pour atteindre la petite corniche avec la fenêtre grillagée juste à votre gauche. Sautez alors derrière vous sur le toit le plus proche. Essayez d'atteindre un grand bloc en longueur dans la pierre. Une fois là, vous êtes devant une corniche avec une lance incrustée sur la gauche. Sautez-y. Allez au niveau de la lance en passant d'abord à droite puis à gauche et retournez vous puis sautez sur le toit tout près un peu plus bas. Une fois là, il ne vous reste plus qu'à atteindre la plus haute tour avec un petit bloc de pierre en haut pour vos petits pieds. Montez ensuite sur le toit de cette tour et regardez autour de vous, vous apercevez une légère pente. Sautez sur cette pente et vous arrivez à l'entrée de la cathédrale ! Ouf !!

Continuez maintenant à avancer jusqu'à voir un des vampires araignées tissant sa toile sur une victime. Descendez vous en débarrasser puis sautez sur le petit monticule à gauche. Là grimpez jusqu'en haut. Ouvrez la double porte et vous arrivez dans une très grande salle avec deux grosses canalisations et un grand puits au centre. Evitez de tomber dedans, ça vous ralentirait.

La pièce principale

Dirigez vous vers la grosse canalisation la plus à gauche et passez dans le plan spectral. Là, grimpez sur la canalisation et continuez jusqu'à arriver à un portail pour passer dans le plan matériel. Montez sur la plate-forme juste au dessus de vous et avancez jusqu'à un interrupteur et deux portes. Activez l'interrupteur, une plate-forme en bois descend. Montez sur la plate-forme pour que le loquet la bloque. Allez maintenant à droite et ouvrez la porte du fond. Descendez et passez la grille dans le plan spectral pour repasser derrière dans le plan matériel. Tuez les trois araignées et remettez

les cubes à leur place en vous aidant des dessins. Faites cela le plus vite possible sinon les araignées reviennent. Ensuite, revenez et prenez la porte à gauche de l'interrupteur de tout à l'heure et descendez. Allez baisser l'interrupteur et remontez. La deuxième plate-forme est descendue et faites lui subir le même sort que la première. Le système de ventilation se met en place. Sautez dans le grand puits et mettez vous à planer...

Les Cloches

Faites une sauvegarde. Sautez à votre gauche et remontez la corniche. Ouvrez la porte vitrée. Prenez la première porte à gauche et avancez jusqu'à la grille. Passez en mode spectral, traversez là et revenez dans le mode matériel vous occuper des vampires. Là, le but du jeu est encore de remettre les 4 gros cubes à leur place respective en pensant bien à reconstituer l'intégralité des tuyaux. Une fois la scène cinématique terminée, foncez jusqu'à la cloche qui se trouve le plus près de vous et tapez dedans. Ensuite magnez vous d'aller jusqu'à la toute première cloche. Il faut vous débrouiller (en planant par exemple) pour que vous frappiez la première cloche quand la deuxième sonne encore. Ceci fait, le verre qui vous bloquait le passage va se briser. Allez vers l'entrée maintenant dégagée et utilisez la manivelle un peu plus loin sur votre droite. Un porte automatique s'ouvre mais se referme au bout de trois secondes environ. La solution consiste à activer rapidement la manivelle et de passer tout de suite en Sphère Spectrale. Là, la porte reste ouverte vous laissant libre cours pour la passer. Dirigez vous maintenant dans la pièce avec les grosses canalisations partout.

Les Valves

Utilisez ces canalisations comme d'escaliers et atteignez le niveau supérieur. Continuez jusqu'au portail et repassez en matériel. Retournez maintenant jusqu'à la porte automatique et servez vous de la valve sur le mur pour la bloquer en position ouverte. Continuez votre exploration en allant dans la pièce à gauche de la porte automatique quand vous entrez. Allez ouvrir la porte vitrée à gauche et sautez jusqu'à la plate-forme en face. Ouvrez la porte vitrée suivante. Avancez jusqu'à une autre porte. Passez à travers la grille et résolvez ce nouveau puzzle. Plus difficile, une fois que les quatre premiers cubes sont placés, quatre autres arriveront... Pfff ! Un emplacement avec un artefact de vie est alors accessible. Ensuite remontez encore un peu plus haut vers la porte en bois, et résolvez le dernier puzzle pour briser un des dômes. Retournez sur vos pas jusqu'aux canalisations. Prenez la première à gauche après le changeur de plans et dirigez vous vers cette grande grille rouge. Passez la en mode spectral et prenez la première à gauche.

Les Valves 2

Trois valves dans cette pièce. N'ouvrez que les deux dernières afin de casser un des dômes restants révélant un interrupteur pour le conduit d'aération. Repartez ensuite.

Les Valves 3

Encore trois valves. Ouvrez cette fois les deux dernières valves, ce qui a pour effet de casser le dernier dôme. Tous les interrupteurs sont maintenant disponibles. Enclenchez les tous et entrer dans le conduit d'aération. En montant, remarquez que certaines connexions sont interrompues. Débrouillez vous pour reformer les deux connexions et sautez ensuite dans l'entrée juste au dessus des canalisations.

La Salle Aux Trois Canalisations

Maintenant vous êtes dans une pièce avec trois grandes canalisations sur la gauche et deux énormes blocs avec des interrupteurs sur la droite. Enclenchez ces interrupteurs afin de faire bouger les blocs. Allez maintenant vers l'ouverture qui vient d'apparaître en sautant sur les différentes plates-formes métalliques. Continuez dans le couloir et passez la grille en fantôme. Descendez maintenant et repassez en mode matériel pour tourner la roue. Remontez ensuite par les tubes à gauche derrière vous et remontes vers la droite en sautant de tube en tube, prenez ensuite le passage en haut. Dans la pièce où vous arrivez, poussez les bloc afin de pouvoir activer l'interrupteur. Une rampe s'est formée avec les blocs qui sont tombés quand vous avez poussé celui qui tenait tout. Utilisez cette rampe pour accéder tout en haut de la salle. Dans cette pièce, poussez le bloc vertical pour assurer la connexion et montez pour pousser l'interrupteur. Retournez dans la pièce aux trois canalisations et maintenant, il y a assez d'air pour vos frêles petites ailes. Prochain arrêt : Zephon.

Zephon

Avant d'aller en découdre avec Zephon, allez d'abord activer le téléporteur et une petite sauvegarde serait la bienvenue. Pour tuer cette saloperie tout droit venue de l'enfer, il va falloir ruser. Baladez vous entre ses jambes jusqu'à ce qu'il vous plaque au sol. Puis, attaquez lui les jambes. Cela a pour effet de lui faire pondre un oeuf. Mettez vous debout et ramassez l'oeuf. apporter le près de la flamme et cramez le. Utilisez votre oeuf mollet maintenant et jetez le à la tête de sa mère. Faites ceci trois fois pour vaincre Zephon. Facile non ? Sa mort vous donnera en tout cas la capacité spéciale de grimper aux murs.

Les Piliers

Maintenant que vous êtes devenu le meilleur des alpinistes, rendez-vous aux piliers (ceux où vous avez combattu Kain) par un téléporteur. Discutez un peu avec Ariel et escaladez la colonne. Avancez jusqu'à trouver une entrée. Peu importe la porte que vous empruntez, elles mènent toutes les deux au même endroit. Suivez ensuite le petit chemin sur la gauche de la grille.

La Tombe Du Séraphéen

A gauche des piliers un téléporteur. Activez la. Revenez sur vos pas et devenez un fantôme pour passe la grille au centre. Ensuite revenez dans le plan matériel et ouvrez la porte en face de vous. Tirez le bloc du mur et entrez dans la tombe. Placez vous au centre de la pièce et repassez dans le plan des morts. Vous tombez en dessous et sortez par la prochaine porte.

Morlock

Retournez dans le monde des vivants. Morlock arrive alors au centre de la pièce. Faites attention à sa capacité spéciale de projection. Réussissez à l'approcher et arrangez vous pour le rouer de coups jusqu'à ce qu'il soit assommé. Ensuite, transpercez le de votre Soul Reaver et poussez le dans l'eau. Vous récupérez la capacité spéciale de projection.

La Tombe Du Séraphéen 2

Utilisez votre nouvelle compétence pour pousser le petit bloc de pierre tout au fond contre le mur. Sortez par cette nouvelle entrée. Frayez vous un chemin et passez dans l'eau jusqu'à une autre salle avec des piliers. Reprenez votre forme physique et sautez sur le mur jusqu'en haut. Ensuite, sautez et planez jusqu'au pilier sur votre gauche. En utilisant votre pouvoir télékinétique, dégagez le bloc qui vous embarrasse sur le pilier suivant. Sautez dessus et planez jusqu'à la prochaine corniche un peu plus loin. Une fois dans ce passage, vous avez deux possibilités. Prenez les escaliers et utilisez la projection sur la porte. La porte s'ouvre et vous récupérez le glyphe de Eldricht. Retournez à l'embranchement et partez sur la droite. Traversez le portail et montez les escaliers jusqu'à une salle avec une cage au milieu. Mettez vous dans le plan matériel et utilisez la projection de nouveau pour pousser le bloc contre le mur derrière la cage. Traversez ensuite la cage en mode spectral et utilisez le bloc poussé tout à l'heure pour grimper puis sautez sur le rebord. Continuez sur ce chemin jusqu'à arriver près de l'eau.

L'Abbaye Engloutie

Une fois sur la corniche, vous voyez un bateau en contrebas. Passez dans le plan matériel et tombez sur le bateau. Passez ensuite dans le plan spectral et du pont vous devriez être capable sauter sur une corniche. Allez à gauche. La porte de droite mène au téléporteur du niveau. Prenez ensuite celle de gauche et avancez jusqu'à une porte avec un gros losange bleu au milieu. Servez-vous de la Soul Reaver pour l'ouvrir. De la corniche, sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à apercevoir un démon près du mur du fond. Allez vous en occuper et continuez sur cette voie jusqu'à la salle de drainage.

Salle de Drainage

Passez à travers la grille au fond de la pièce. Au bout du couloir, ouvrez la porte et entrez dans une très grande pièce. Repassez en mode matériel et traversez l'eau grâce aux plates-formes. a mi-parcours, repassez en fantôme et finissez

de traversez comme ça. Prenez la porte qui se trouve au bout du passage et encore les deux portes suivantes. Suivez le chemin dans le tunnel et sous la Chapelle.

La Chapelle Sous l'Eau

Examinez bien tout autour de vous. Vous devez trouver une arche près du mur le plus proche. Sautez sur cette arche et trouvez le changeur de plan. Passez dans la Sphère Matérielle et escaladez le mur situé derrière vous. De la corniche, sautez sur les poutres jusqu'à atteindre l'autre côté de la Chapelle. Passez par la porte sur la gauche et utilisez la projection de force pour briser la fenêtre.

Le Drain

A partir de là, vous pouvez apercevoir des têtes de pierre qui ressortent du mur de droite. Sautez sur l'une d'elles puis sur l'autre et ainsi de suite jusqu'à arriver sur le rebord d'un bâtiment. De là, faites un big jump et planez jusqu'au toit de la construction circulaire au centre de la cour. Sautez ensuite sur le clocher à l'autre bout. Tirez la chaîne, descendez à travers l'eau et prenez la porte à gauche. Sautez de pilier en pilier pour atteindre le plus haut avec un changeur de plan dessus. Repassez dans le plan matériel et affrontez Rahab.

Rahab

En usant de la projection de force, cassez toutes les fenêtres de la pièce. Quand le soleil passera dans la salle, vous vous rendrez compte que Rahab ne l'aime pas trop. Vous obtenez la capacité spéciale de Nage. Vous avez la possibilité de retourner au bateau de tout à l'heure. Sautez dans l'eau et trouvez un passage de l'autre côté du lac. Cela vous mènera à une zone de bonus.

Raccourci pour trouver Skinner

Il existe un raccourci pour sortir rapidement de l'Abbaye Engloutie. Retournez à la Chapelle et trouvez une porte sous l'eau. Utilisez la force pour ouvrir cette porte. Nagez ensuite en longeant les escaliers jusqu'aux cryptes. Localisez la sortie et empruntez la. Continuez ensuite par la salle circulaire en passant dans l'ouverture en haut. Enfin, nagez dans la cave. Pour en sortir, allez dans l'alcôve en haut à gauche. Remontez les escaliers.

La Forge

Cette partie va vous permettre d'améliorer la puissance de vos tirs avec la Soul Reaver. Pour obtenir ce bonus, revenez à l'Abbaye Engloutie et dans le raccourci. Descendez tout en bas et cherchez une vitre teintée. Dégommez la et passez jusqu'à atteindre une pièce avec un gros feu au fond. Traversez ce feu pour que votre Soul Reaver obtienne le pouvoir. Votre arme est maintenant plus puissante. Au cas où ce pouvoir disparaitrait, il est possible de le récupérer en approchant la flamme d'un brasier, d'une torche ou de toute autre source de flamme.

Le Glyphe de Pierre

Retournez au lac dans le coin de Melchiah. Sautez dedans et prenez le premier passage à gauche. Utilisez les rebords pour monter tout en haut. Ensuite, passez dans le plan matériel, escaladez le mur du fond et sautez dans le canyon du crâne.

Le Canyon du Crâne

Tout à gauche se trouve un téléporteur que vous feriez mieux d'activer. Sautez dans l'oeil gauche du Crâne. Descendez le passage et sautez sur la grosse bûche au-dessus de vous. Puis sautez sur la corniche à gauche et passez dans le plan spectral. Ressautez sur la bûche qui s'est maintenant déplacée. Marchez jusqu'à la prochaine corniche et cherchez la bûche suivante, sautez dessus et avancez jusqu'au changeur de plan. Passez en matériel, ressautez sur la bûche et sur celle du dessus. Continuer sur cette voie jusqu'à une volée de marche sur votre droite. Sautez sur les corniches et continuez.

Le Crâne

Vous vous retrouvez au niveau de la mâchoire du Crâne. Dirigez vous vers la dent manquante et en regardant à travers, vous apercevez une corniche sur la montagne. Sautez dessus et restez sur ce chemin jusqu'à un tunnel. Sautez maintenant sur la corniche à droite et ramenez le bloc dans la pièce principale. A ce stade, il vous faut compléter le puzzle avec vos six blocs. Le Glyphe de Pierre sera alors vôtre.

Le Glyphe du Son

Retournez à la Cathédrale silencieuse et trouvez la pièce principale avec les canalisations et le grand puits au centre. Tombez au fond du puits et trouver un tunnel. Vous arrivez dans une zone avec une fenêtre en haut. Cassez cette fenêtre avec la projection de Force et grimpez sur le mur de droite. Passez dans le plan spectral et traversez la prochaine porte. Continuez jusqu'à trouver un changeur de plan. Revenez dans la sphère matérielle et ramasser le maillet derrière vous. Maintenant faites demi-tour et repartez vers l'entrée de la pièce. A droite de la porte, escaladez le mur. Une fois sur la corniche, visez l'alcôve de gauche avec le maillet. Passez en fantôme et sautez sur le premier pilier. Revenez en matériel, sautez dans l'alcôve et récupérez le maillet. Ressautez sur le premier pilier puis sur les suivants. Une fois sur le dernier, posez le maillet et cassez la fenêtre avec une projection de Force. Reprenez le maillet et jeter le par la fenêtre. Passez dans la sphère spectrale et sautez à travers. Maintenant allez récupérer votre maillet et faites sonner la cloche avec.

Le Glyphe du Soleil

Retournez à la Cathédrale silencieuse. Sautez dans les douves devant le bâtiment et passez par le portail de droite. Si vous le souhaitez, le portail de gauche mène après avoir grimpé au mur à une zone bonus. Revenez et nagez à présent jusqu'au phare. Marchez sur les corniches jusqu'à arriver au pied du phare. Continuez ensuite pour atteindre la cave. Suivez le passage. Quand vous sortez, vous pouvez voir le phare. Passez en sautant depuis la corniche et entrez par la porte à gauche du phare.

Le Canyon

Prenez le passage à gauche et entrez dans la première alcôve sur la gauche. Ouvrez la porte et suivez le corridor sur la droite. Arrêtez vous quand vous arrivez dans la salle de la Roue à Gaz.

La Salle de la Roue à Gaz

Escaladez les ventilations au milieu et poussez le bloc en haut pour qu'il tombe. Tournez la manivelle et des flammes vont bientôt sortir des murs. Servez vous du bloc pour bloquer la roue en le plaçant dans la petite cassure du mécanisme. Retournez sur vos pas et dirigez vous sur le passage à gauche. Sautez sur les plates-formes pour retourner au phare. N'utilisez pas les escaliers mais continuez dans le passage qui se trouve en bas de la Salle du Piston. Restez sur ce chemin et vous arriverez après une double porte à la Salle de la Roue à Eau.

La Salle de la Roue à Eau

Sautez dans le puits et remettez les blocs de façon à reformer la connexion entre les deux canalisations. Suivez ces canalisations vers l'interrupteur de la roue et tournez le. Allez de l'autre côté de la roue. Sautez et planez tout en évitant, un à un, les jets de vapeur. Une fois arrivé sur la corniche, sautez en bas au moment où il atteint son maximum d'amplitude, sautez sur la corniche de l'autre côté de la pièce. Suivez ce chemin jusqu'à la Salle du Piston. Grimpez les escaliers cassés pour vous retrouver en haut. Utilisez les plates-formes dans l'eau pour aller de l'autre côté.

L'Autel du Glyphe du Soleil

Passez la porte juste à droite après la dernière plate-forme. Quand vous approchez, vous pouvez voir un rayon de lumière frapper le logo du Glyphe. Passez en spectral quand la lumière touche le logo. C'est tout ! :)

Le Glyphe de l'Eau

Retournez aux Abysses et sautez sur la seconde plate-forme. Cherchez l'entrée de gauche, celle d'où une cascade descend. Suivez ce canal, tournez à gauche et nagez jusqu'à la surface. Passez la porte dans le coin, près du mur du fond.

La Tour de Garde

Tirez les blocs des murs et mettez les près du mur de gauche. Ainsi, vous avez accès en montant dessus à la section un peu plus en hauteur. Sauter dans la cour intérieure après la scène.

La Cité

Continuez votre chemin sur la droite, passez une porte et descendez ensuite. Maintenant, tournez à gauche puis montez les escaliers et ensuite à droite. Allez à gauche par la double porte et pénétrez dans la Cité. Sautez maintenant dans l'eau juste en face des deux rampes. Passez dans le mode Spectral et traverser la grille en dessous. Revenez en réel, utilisez la projection de Force sur le portail circulaire et nagez en remontant la canalisation par la grande hélice puis dans l'autre canalisation. Nagez jusqu'à la surface et sautez hors de l'eau. Entrez dans la pièce en haut des escaliers.

La Salle du Glyphe de l'Eau

Montez les escaliers à la droite de la statue et sautez au dessus de l'eau. Tirez le bloc du mur et poussez-le dans la flotte. Poussez le bloc ensuite dans la pièce de gauche puis dans le circuit d'évacuation. Une fois que la pièce est inondée, revenez vers la statue et prenez le Glyphe de l'Eau. Avant d'aller vers la suite, vous pouvez vous amuser à visiter la Cité...

Le Glyphe du Feu

Rendez vous au clan de Raziel. Allez à la porte dont les escaliers mènent sous l'eau. Descendez les escaliers et nagez vers l'entrée dans le coin droit du mur. Normalement, au fur et à mesure que vous nagez, les couleurs des murs virent du bleu au vert puis au jaune. Vous arrivez en bout de course à une pièce circulaire.

La Citerne

A l'entrée, récupérez une torche éteinte d'un des côtés. Avec la torche en main avancez jusqu'à la prochaine salle en haut. Cherchez un couloir gardé par deux gardes vampires et ouvrez la porte. Au bout du couloir, viser et lancez la torche à travers le puits vers la corniche de l'autre côté. Revenez ensuite dans la pièce circulaire et allez à l'autre entrée de l'autre côté. Tournez la manivelle et passez rapidement au mode spectral. La porte automatique sera stoppée. Passez les portes, revenez en matériel et sautez de la plate-forme dans la Salle du Glyphe de Feu. Tournez la manivelle et entrez dans la pièce suivante par la porte dernièrement ouverte. Maintenant retournez à la corniche où vous avez lancé votre torche. Avancez jusqu'à la statue et allumez les urnes avec votre torche. Enfin, sautez pour récupérer le Glyphe du feu.

Le Village des Cendres

Allez dans l'abysse, à l'endroit où vous avez été sacrifié. Sautez jusqu'à la plate-forme, en face de vous. Vous devriez apercevoir un pont détruit. Sautez dans l'eau et faites un super saut jusqu'à l'autre côté du pont. Avancez plus avant jusqu'à la cité dans le canyon. Le seul moyen d'y arriver et de grimper sur le pilier à votre droite et de glisser en bas jusqu'au mur de gauche. Descendez maintenant et passez dans le plan spectral pour passer les deux grilles. Vous êtes dans la Cour.

La Cour

Face à la Cour, progressez jusque l'autre côté et passez dans le plan matériel. Usez maintenant de votre projection pour pousser le gros bloc de pierre contre le mur. Repassez en fantôme et passez la grille, puis sautez sur le fameux bloc et grimpez sur la corniche. Retournez à la sphère matérielle et descendez sur rebord en face de vous. Continuez en avant. Vous pouvez remarquer que la sortie et dans le coin en haut à droite. Tirez le bloc et utilisez le pour grimper.

Ensuite, sautez à travers le couloir sur le rebord suivant. Continuez sur cette voie pour arriver à la salle du puzzle.

La Pièce des Blocs

Poussez l'interrupteur à droite de la corniche centrale. Le but du jeu sera de faire remonter les 2 blocs depuis la fosse du bas jusqu'à la fosse du haut. Utilisez la technique de retournement et placez 2 blocs en rangée pour pouvoir retourner deux autres blocs dans l'autre fosse. A celle du haut, vous devriez avoir 4 blocs. Empilez-les et servez-vous du dernier comme d'une marche pour aller jusqu'au 3ème. Maintenant, grimpez dans la ventilation.

La Fournaise

A partir de maintenant, retenez bien le chemin que vous allez emprunter. Trouvez la roue à Gaz et activez le levier de l'autre côté. Une explosion vous ouvre alors la porte et en l'empruntant, vous arrivez sur une corniche qui surplombe la Cour. Poussez le bloc en dehors de la corniche et empilez les deux blocs sur la corniche que vous n'avez pas encore explorée. Passez dans le plan spectral, sautez sur la corniche de gauche et continuez à sauter en cercle jusqu'à aller au plus haut. Ensuite, bondissez à travers la pièce et changez pour la sphère matérielle. Allez sur la corniche comportant un levier et tirez-le. Le pont-levis s'abaisse. Traversez le passage ainsi ouvert et prenez à droite à la première intersection. Tirez le bloc pour accéder à la salle un peu au-dessus. Sautez maintenant sur le pilier le plus proche et passez dans le plan spectral. Sautez ensuite sur le pilier suivant et revenez dans la réalité. Continuez avec cette méthode jusqu'à arriver tout en haut et vous pourrez sauter à travers la grille carrée avec un pilier au centre. Poussez le pilier pour dégager la voie jusqu'à Dumah.

Dumah

Trouvez Dumah. Retirez lui ses trois pals et regardez le revenir à la vie. Une fois qu'il commence à vous attaquer, reculez de quelques pas en le gardant bien en vue. Ne vous éloignez pas trop de lui car sinon, il va retourner sur son trône et vous n'aurez plus qu'à recommencer et faites aussi attention à sa capacité d'immobilisation. Balancez lui quelques projectiles et retournez patiemment jusqu'à la Fournaise. Là, débrouillez-vous pour que Dumah se retrouve au centre et tournez la roue à Gaz puis tirez le levier. C'en est fini de Dumah. Vous avez maintenant le pouvoir de constriction. Vous pouvez retourner maintenant dans la Cour et chercher une statue avec un bâton dans la main, utilisez votre nouveau pouvoir pour ouvrir trois salles secrètes. Avant de partir, réutilisez votre pouvoir sur la statue.

L'Oracle

Quittez le village des cendres et partez vers le canyon qui conduit à la cave des Oracles. Vous apercevez un cadran solaire sur le sol, utilisez votre capacité de constriction dessus de telle façon que le cadran pointe sur l'entrée. Activez ensuite le téléporteur sur la droite et passez dans le plan spectral. Entrez par l'ouverture sur votre gauche et partez dans le hall sur la droite. Passez à travers le portail et revenez dans la sphère matérielle. Tirez le bloc avec le symbole Y et laissez le tomber sur le sol. Reprenez ensuite le bloc et arrangez-vous pour le placer dans l'alcôve marquée d'un Y. Retournez maintenant au cadran solaire et partez vers l'autre entrée. Allez dans le plan matériel et occupez vous de placer le bloc marqué Z dans son alcôve. Repartez vers le bloc Y, sortez le et placez dans l'alcôve O. Les larges portes s'ouvrent à présent, utilisez la constriction sur le cadran solaire pour lui faire montrer ces portes. Passez le coin à droite et passez en spectral pour traverser la prochaine porte. Une fois en haut de la crête, sautez sur la corniche en face. Sautez ensuite jusqu'au portail de changement de sphère et retournez en matériel. Retournez sur la dernière corniche et sautez à travers le tunnel. Placez les deux blocs vers les trous qui leur correspondent (les plus proches). Après, reculez vous et utilisez a projection pour placer les blocs dans les trous. Maintenant, vous vous retrouvez dans un hall avec quatre piliers. Utilisez la constriction pour que la partie blanche du pilier soit face au centre de la pièce et repartez par la suite vers la Cave des Oracles et entrez par les larges portes. La pièce qui suit possède un grand creuset en son centre. Faites le tourner avec la constriction pour que la pièce soit vers la sortie. Partez.

L'horlogerie de Moebius

Vous vous trouvez dans une pièce circulaire. Allez à côté de la statue et tournez les mains jusqu'à ce que l'horloge indique 6 heures. Sautez ensuite à travers l'ouverture aux pieds de l'horloge.

La Salle de la lentille

Utilisez la constriction pour faire correspondre les quatre lentilles avec les couleurs qui se trouvent derrière chacune. Ouvrez ainsi la porte et sortez.

L'horloge sur le sol

Faites une constriction sur les cadrans pour que la couleur des mains soit en accord avec celle sur le mur. Les trous s'alignent alors pour former une ouverture.

La Salle des machines

Tirez les deux blocs en arrière pour faire fonctionner la machine, le troisième bloc se dégage alors. De la plate-forme de l'entrée, sautez sur l'essieu de la machine de gauche puis sur la plate-forme qui s'est élevée un peu plus tôt. Essayez de rejoindre la plate-forme de la pendule en faisant attention à son balancement. Descendez maintenant par la cage et avancez-vous dans le hall. Vous êtes maintenant face à 2 entrées avec des blocs sur des plates-formes. Poussez les deux blocs au sol avec la projection. Passez l'entrée en bas. Dans cette pièce, retournez les blocs pour qu'ils correspondent à l'image sur le sol. Ce dernier s'ouvre alors, sautez dans ce nouveau passage. Regardez bien les symboles sur le mur et mémorisez-les. Allez maintenant dans chacune des trois pièces et tournez les cadrans pour qu'ils pointent vers le symbole correspondant. Les pendules de chaque pièce vont se mettre alors à se balancer. Grimpez sur chacun d'entre eux afin de tirer l'interrupteur en haut de chaque pendule. Au total 3 interrupteurs sont à actionner, ceci fait, la porte s'ouvre. Entrez et vous allez passer devant des portails vous montrant des scènes du passé et de futur. Au dernier portail, un téléporteur sur votre gauche vous transportera jusqu'à votre seigneur et maître… Kain.

Kain

Avancez dans le couloir et passez la porte au bout. Kain va entamer les hostilités dans la partie inférieure de la pièce. Le centre de la pièce correspond à une zone de récupération de vie et tant que vous ne frapperez pas Kain avec la Soul Reaver, celui-ci ne subira aucun dommage. En tout, vous devrez le frapper trois fois en sachant qu'à chaque fois que vous le touchez, il remonte d'un niveau, se rendant plus difficile à atteindre. Une fois que Kain sera touché trois fois, Raziel le poursuivra par le portail temporel, vous amenant face à Moebius lui-même pour la scène finale.

CHEAT MODE

Mettez la pause pendant le jeu ESC et passez en mode clavier dans le menu des options. Entrez ces codes (sans utiliser le pavé numérique mais les chiffres au dessus des lettres). Vous entendrez à chaque fois un son pour confirmer que le code a bien fonctionné.

263434	Energie de Raziel au maximum
364141	Recharger l'énergie de Raziel au maximum
4432216213	Passer dans le monde matériel sans utiliser les portails
31534	Glyphe de Force
3641322	Glyphe de Pierre
2236443	Glyphe de Son
4424582	Glyphe de Feu
16122441	Glyphe de Lumière
36432	Glyphe d'eau
5232451	Energie de glyphe au maximum
35822331532	Obtenir la Soul Reaver
3661254	Pouvoir traverser les grilles
538243	Pouvoir d'escalader certains murs
126121	Obtenir le projectile de force télékinésique

4632614	Pouvoir de nager
34226443	Pouvoir d'enserrer
342431623	Obtenir la Fire Reaver

Legends of Might and Magic

© 3DO / New World Computing 2001

RAYON DE BAGUETTE MAGIQUE ILLIMITÉ

Jouez avec la sorcière, maintenez enfoncé le bouton droit de la souris et appuyez sur V. Relachez le bouton de la souris et appuyez encore sur V. Si vous avez fait cette manipulation correctement, le rayon de la baguette magique sera actif jusqu'à ce que vous cliquiez à nouveau sur le bouton droit de la souris.

Lego Batman : Le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Traveller's Tales 2008

CHEAT CODES

Ces codes sont utilisables pour le mode Jeu Libre. Ils doivent être saisis depuis l'ordinateur situé au deuxième niveau de la Batcave.

Personnages

BDJ327	Bruce Wayne
BJH782	Acolyte du Pingouin
CCB199	Le Joker (Tropical)
CRY928	Homme du Sphinx
DDP967	Commissaire Gordon
DWR243	Balayeur du Zoo
GTB899	Homme de Poison Ivy
HGY748	Poissonnier
HJK327	Homme du clown
HKG984	Tireur d'élite de Police
HTF114	S.W.A.T.
JCA283	Chapelier fou
JFL786	Scientifique
JKR331	Batgirl
JRY983	Officier de police
KJP748	Sbire du Pingouin
M1AAWW	Catwoman (Classique)
MKL382	Policier militaire
MVY759	Nightwing
NAV592	Marin
NJL412	Yéti
NKA238	Homme du Pingouin
NYU942	Man-Bat
PLB946	Garde de sécurité
UTF782	Acolyte du Joker
XEU824	Acolyte du Sphinx
XVK541	Freeze Girl
YUN924	Acolyte du Joker
ZAQ637	Alfred

Gameplay

18HW07	Score x 10
BBD7BY	GlideSlam (Glide Suit)
EVG26J	Pièces rapides (Attract Suit)
HJH7HJ	Régénération d'énergie
JXUDY6	Immunisation contre la glace
ML3KHP	Coeurs supplémentaires
WYD5CP	Invincibilité
XWP645	Plus de cibles pour le Batarang

ZOLM6N	Marcher plus vite (Magnet Suit)

Véhicules

BCT229	Kart de Mr. Freeze
BTN248	Sous-marin du Penguin
CHP735	Hélicoptère de Port
CWR732	Hélicoptère de Police
DUS483	Benne à ordures
EFE933	Armored Truck de Double-Face
GCH328	Helicoptère
HAHAHA	Jet du Sphinx
HPL826	Moto de Catwoman
HS000W	Planeur du Chapelier fou
ICYICE	Iceberg de Mr. Freeze
JUK657	Vaqn du Joker
KJL832	Voiture de Police
KNTT4B	Bat-Tank
LEA664	Jet privé de Bruce Wayne
LJP234	Vélo de Police
M4DM4N	Bateau à vapeur du Chapelier fou
MAC788	Van de la police
PLC999	Bateau de Police
RDT637	Hammer Truck d'Harley Quinn
TTF453	Sous-marin de Robin
VJD328	Watercraft de Police

PERSONNAGES SECRETS

Hush

Sauvez les 25 civils du jeu.

Ras Al Ghul

Récupérez tous les mini-kits du jeu.

PERSONNAGES DE DC COMICS

Azrael (Jean-Paul Valley)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 1 500 000 pièces.

Huntress/Tigress (Paula Brooks)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 200 000 pièces.

SOLUTION COMPLÈTE

I-Niveaux : Héros

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Batman à la banque

Avancez à droite en détruisant tout ce qui se trouve sur votre chemin. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et prenez l'allée pour détruire les poubelles. Utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille et approchez-vous de la pile de Lego pour construire une accroche pour votre grappin. Approchez-vous ensuite de la marque au sol et lancez votre grappin pour atteindre la corniche supérieure. Ramassez les briques et utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille d'en bas. Montez à l'échelle pour récupérer le premier Bloc de Lego et descendez. Allez vers la grille ouverte et prenez le deuxième Bloc de Lego.

Avancez encore à droite et détruisez les fenêtres du bâtiment d'en bas. Entrez et libérez l'otage. Sortez ensuite et utilisez le grappin pour atteindre la prochaine corniche. Avancez à droite et utilisez le fil suspendu pour atteindre une nouvelle corniche. Avancez vers les piles de Lego et construisez un support de fil suspendu pour atteindre la nouvelle zone.

Avancez vers le nouveau costume de Batman et emparez-vous-en. Vous pouvez maintenant placer des bombes pour vous frayer un chemin. Descendez et avancez à droite en détruisant tout sur votre passage. Placez ensuite une bombe devant le camion. Avancez ensuite par cette même route jusqu'à atteindre le deuxième camion. Avancez dans la nouvelle zone et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Allez à l'endroit entouré par les arbres et assemblez les pièces de Lego pour obtenir un nouveau costume pour Robin (sachez que vous pouvez incarner Batman ou Robin à n'importe quel moment du jeu. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton spécifique). Portez-le et allez vers l'interrupteur (là où il y a la marque au sol). Actionnez-le pour prendre les commandes d'une petite voiture téléguidée. Dirigez-la vers la rampe verte et jaune. La voiture entre dans la boutique par le petit trou qui est devant la rampe. Une fois à l'intérieur, appuyez sur les trois interrupteurs rouges. La porte de la boutique s'ouvre.

Revenez à Batman et entrez dans la boutique puis détruisez tout ce qu'il y a. Détruisez la porte qui se trouve à droite pour affronter votre premier boss.

Boss : Gueule d'Argile
Frappez ce boss en incarnant Batman jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Utilisez ensuite les bombes et placez-en quelques unes à droite et à gauche du boss. Quand Gueule d'argile se sauve et se place sur la cage, utilisez votre Batarang pour toucher les trois interrupteurs qui se trouve derrière lui. Gueule d'argile tombera dans la cage et se retrouvera prisonnier.

Niveau 2 : Un accueil bien froid

Eliminez les ennemis qui arrivent des deux camions qui se trouvent dans la zone. Les renforts n'arrêteront pas de rappliquer jusqu'à la destruction totale des deux camions. Allez ensuite à gauche et détruisez les briques de Lego. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir un nouveau costume pour Robin. Ce costume vous permet de marcher sur les surfaces magnétiques. Allez ensuite vers les pièces de Lego qui se trouvent en face de chaque camion et construisez deux canons. Pour les actionner, sautez sur la pompe pour créer une boule rose qui détruira le camion.

Allez ensuite à gauche vers le camion de glace et détruisez les piles de Lego pour obtenir les pièces manquantes du camion. Réparez-le et détruisez toutes les structures métalliques et surtout celles qui se trouvent près du cercle central. Placez ensuite le camion sur le cercle et descendez. Construisez ensuite l'interrupteur de la plateforme circulaire. Actionnez-le pour échanger le camion contre un grand cône de glace. Détruisez ce cône pour obtenir un Bloc Lego.

Détruisez ensuite les accroches qui maintiennent le grillage central avec votre Batarang. Allez à gauche et activez le levier pour modifier la couleur de la glace (bleu). Utilisez Robin pour atteindre le deuxième levier, en haut. Modifiez la couleur de la glace vers le rouge pour ouvrir le portail central.

Dans cette nouvelle zone, détruisez les piles de Lego puis construisez une manivelle. Tournez-la vers la gauche pour déplacer le flux de gaz glacial de couleur bleue. Rassemblez ensuite d'autres pièces pour obtenir le nouveau costume "planeur" de Batman. Enfiliez-le et planez en appuyant deux fois sur la touche du saut et en vous dirigeant vers la plateforme suivante. Eliminez les ennemis et réparez le pont pour permettre à Robin de traverser.

Avancez ensuite à droite et utilisez le Batarang pour détruire les deux blocs de glace suspendus. Construisez ensuite un escalier et montez sur les deux vannes puis arrêtez le flux de gaz. Avancez à droite et montez en incarnant Robin sur la plateforme magnétique pour placer l'accroche que Batman utilisera pour monter à son tour.
Continuez d'avancer à droite jusqu'au tuyau magnétique. Montez dessus (avec Robin) et construisez un bloc. Poussez-le ensuite dans le vide.

Descendez et construisez une plateforme mouvante qui vous mènera vers une autre plateforme. Montez encore une fois avec Robin jusqu'au sommet et actionnez le levier pour ouvrir la porte. Avancez dans la nouvelle zone.

Planez avec Batman vers la plateforme suivante. Tournez ensuite la manivelle pour déplacer l'accroche vers Robin. Tournez la manivelle dans l'autre sens pour ramener Robin auprès de vous. Sautez ensuite sur la vanne pour créer des escaliers sur la pente. Attendez que Robin en fasse de même avec la vanne d'en haut et montez.

Sautez ensuite sur les deux plates-formes circulaires avant que celles-ci ne descendent et disparaissent dans la vapeur. Eliminez les ennemis et utilisez le canon pour ouvrir le robinet et pour gélifier le liquide dans les cuves. Avec ce même canon, éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Traversez ensuite les deux cuves. Utilisez Robin pour avancer sur la plateforme magnétique et atteindre le levier. Actionnez-le et utilisez votre grappin pour vous hisser vers le haut. Poussez la caisse qui se trouve à gauche jusqu'au fond ensuite sautez sur les deux interrupteurs pour pourvoir entrer dans l'ouverture circulaire.

Boss : Mister Freeze
Commencez à frapper votre ennemi et quand il effectue une pause et changez de personnage avant qu'il ne vous tire dessus avec son arme. Si vous être pris dans la glace, bougez rapidement les touches directionnelles dans tous les sens. Continuez à le frapper jusqu'à ce qu'il saute au sommet de la dénivellation. Allez alors au centre de la pièce et construisez le canon. Sautez sur la pompe du canon pour créer et lancer le projectile qui détruit le ventilateur.

Mister Freeze reviendra à l'assaut. Remettez-vous au travail jusqu'à ce qu'il se sauve une nouvelle fois. Il va ensuite remplir les deux cuves qui se trouvent à droite et à gauche. Allez avec Robin vers la cuve de droite et montez. Sautez sur le cercle vert puis vers le levier. Tirez-le pour faire apparaître des piles de Lego en bas. Refaites la même chose avec l'interrupteur de gauche. Sautez ensuite en bas et construisez deux wagons avec les piles de Lego. Poussez-les vers l'avant pour qu'un bloc de glace tombe sur votre ennemi.

Le boss repasse à l'attaque avec l'aide des ses acolytes. Contentez-vous de frapper votre ennemi en passant d'un personnage à l'autre jusqu'à sa défaite totale. Quand il attaque l'un des personnages, passez vite à l'autre et attaquez-le par derrière pour plus d'efficacité.

Niveau 3 : La chasse à Pile ou Face

Dans ce niveau, vous pouvez utiliser la Batmobile ou la moto de Robin. Roulez dans les rues et localisez le grand van vert. Tirez continuellement sur ce van et sur les autres véhicules ennemis. Tirez aussi sur les éléments du décor pour récupérer différentes briques et bonus.

Une fois le van vert renversé, lancez votre crochet et remorquez le véhicule jusqu'à la zone indiquée par le projecteur de l'hélicoptère. Affrontez ensuite trois autres vans verts et remorquez-les tous vers la zone.

Boss : Pile ou face
Il conduit son camion blindé à travers les rues de la ville. Poursuivez-le et tirez sans arrêt sur les ennemis qui vous interceptent. Pile ou Face lancera de petites voitures téléguidées. Elles roulent vers vous et explosent au contact de votre véhicule. Tirez sur elles pour les exploser avant qu'elles ne vous touchent. Tirez aussi sur le camion de Pile ou Face jusqu'à le renverser. Remorquez-le ensuite jusqu'au projecteur. Refaites cette opération trois fois pour capturer Pile ou Face.

Niveau 4 : Un rendez-vous empoisonné

Dès le début, avancez vers le carré de sable et semez les graines pour faire pousser des carottes géantes. Détruisez-les pour obtenir le premier Bloc Lego. Eliminez les ennemis qui rappliquent sans cesse. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin et assemblez les pièces pour construire une fontaine au milieu du bassin. Montez sur cette fontaine pour atteindre des briques de Lego. Avancez ensuite dans le carré qui se trouve en face du bassin et détruisez tout ce qui s'y trouve. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un bulldozer. Utilisez-le pour tout raser dans le jardin (même les plantes qui s'accrochent au mur).

Avancez ensuite vers la fontaine et détruisez-la. Assemblez les pièces pour gagner un nouveau costume pour Batman. Il s'agit du costume sonique. Utilisez votre Batarang pour détruire les plantes suspendues aux plates-formes supérieures. Approchez-vous ensuite de la porte et utilisez votre arme sonique pour briser la vitre et entrer.

Avancez et avec votre arme, détruisez les trois réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent le chemin. Avancez à droite et détruisez la porte vitrée. Entrez et détruisez un autre réservoir. Libérez l'otage de l'emprise de la plante et sortez avant d'éliminer les ennemis sur votre route. Détruisez les deux autres réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent l'entrée de l'allée. Prenez ensuite cette l'allée et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Détruisez tous les éléments qui se trouvent dans cette allée pour trouver les pièces nécessaires à la construction de la borne du costume de Robin. Prenez ensuite le costume "Attraction" et ramassez les pièces de Lego éparpillées dans la zone.

Baladez-vous donc dans la zone et ramassez au moins 25 pièces de Lego. Avancez ensuite vers la plante carnivore et allez à sa droite. Placez les pièces de Lego dans la boite Attracto pour créer une bombe qui explosera la plante. Franchissez le passage qui était obstrué par la plante.

Avancez dans la caverne et avec votre Batarang visez le cadenas qui bloque l'échelle. Montez ensuite en utilisant cette même échelle. Ramassez les briques et montez la dénivellation pour atteindre d'autres briques. Descendez ensuite et détruisez les piles de Lego pour trouver les pièces qui constituent la nouvelle borne de costume pour Batman. Prenez le costume de protection thermique et assemblez les barres rouges qui vous permettent d'atteindre l'alcôve qui se trouve en haut.

Revenez ensuite en bas et sautez sur la feuille géante lorsqu'elle est abaissée. Avancez avec Batman et sautez sur les structures métalliques chaudes. Construisez le support de la corde suspendue. Utilisez-la ensuite pour atteindre la nouvelle zone.

Entrez dans le laboratoire et éliminez les ennemis. Allez avec Robin et déposez les 25 pièces dans la boite Attracto pour ouvrir la porte. Franchissez-la et brisez l'armoire de gauche. Construisez ensuite trois plantes et appuyez dessus pour faire apparaître trois plates-formes dans le bassin toxique. Sautez dessus et un fois de l'autre coté de la rive détruisez les deux arbres pour ensuite construire une manivelle qui (une fois tournée à gauche) ouvre la porte.

Boss : Poison Ivy
Battez les hommes de Ivy et allez vers les piles de Lego devant la plante carnivore de gauche pour construire la première bombe. Il faut impérativement tuer tous les ennemis qui sont dans la zone pour que les plantes crachent les derniers morceaux de la bombe. Construisez ensuite une autre bombe devant la plante du milieu. Après la destruction des deux plantes Ivy va descendre pour vous combattre. Changez de personnage pour échapper à Ivy et construisez la

troisième bombe pour détruire la dernière plante. Combattez ensuite Ivy au corps à corps jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Règlement de comptes

Avancez à droite en détruisant tout sur votre chemin. Approchez-vous ensuite du coté gauche de la porte et détruisez la structure de Lego. Rassemblez les pièces et allez vers le container et détruisez-le. Continuez alors votre construction et actionnez les deux interrupteurs. Montez ensuite dans le camion et avancez vers la porte. Après le scan, la porte va s'ouvrir. Avancez avec le camion et détruisez tout sur votre passage.

Descendez et utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur le rebord du pont. Assemblez ensuite les pièces qui se trouvent au bout du pont et prenez la tenue de planeur de Batman. Placez-le ensuite sur la plateforme marron et incarnez à Robin. Tournez la manivelle. Une fois Batman en haut, incarnez-le à nouveau et sautez puis planez vers la rive opposée. Utilisez ensuite votre Batarang contre l'hélice pour rompre le champ qui protège l'interrupteur. Actionnez cet interrupteur pour permettre à votre acolyte de vous rejoindre.

Revenez maintenant vers le camion, traversez le pont et placez le véhicule sur la structure bleue pour ouvrir la porte. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Restez dans le camion et roulez sur le carré rouge (à droite) pour détruire la structure. Rassemblez ensuite les morceaux pour récupérer la tenue magnétique de Robin. Détruisez tout dans cette zone à l'aide du camion.

Descendez ensuite et allez au fond à droite. Utilisez le grappin pour atteindre un Bloc Lego. Descendez et rassemblez toutes les pièces qui se trouvent devant l'entée pour récupérer un autre Bloc Lego. Allez ensuite à gauche et montez vers l'interrupteur. Actionnez-le et sautez à droite vers les barres fixes. Déplacez-vous à droite ensuite sautez vers le haut pour atteindre la plateforme supérieure. Détruisez les pièces qui se trouvent près du bord et fixez une corde suspendue pour permettre à Robin de vous rejoindre.

Montez sur la nacelle et détruisez les outils. Construisez un autre interrupteur et abaissez les deux interrupteurs à la fois.
Une fois en haut, brisez la grille rouge pour entrer. Frappez Pile ou Face pour le faire fuir et allez à gauche pour détruire les piles de Lego. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Ramassez alors les pièces de Lego (s'il n y'en a pas assez, revenez en bas pour en trouver d'autres).

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre jusqu'à la boite Attracto. Placez les 25 pièces de Lego pour obtenir un aéroglisseur. Allez vers Pile ou Face et frappez-le encore pour qu'il prenne la fuite. Suivez-le et construisez trois plates-formes. Sautez dessus pour atteindre la rive d'en face et éliminez les ennemis. Montez l'escalier qui se trouve à droite et actionnez l'interrupteur. Planez ensuite vers l'interrupteur de droite et actionnez-le aussi. Descendez ensuite et entrez par le passage central.

Dans la salle suivante, marchez sur les quatre plates-formes bleues en évitant les rayons verts. Entrez ensuite par la porte pour affronter les deux prochains boss.

Boss : Le Sphinx et Pile ou Face
Commencez par détruire les lingots d'or qui se trouvent à gauche. Combattez ensuite Pile ou Face jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite le deuxième lot de lingots qui se trouvent à gauche et assemblez la machine qui contre les attaques du Sphinx. Assemblez ensuite les pièces des deux coffres qui se trouvent à droite. Détruisez-les puis construisez la machine. Combattez ensuite le Sphinx et Pile ou Face lorsque ce dernier est contrôlé par le premier. Essayez de placer votre adversaire entre Batman et Robin pour le surprendre par l'arrière à chaque fois.

Episode 2 : Le pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Encore elle

Avancez à gauche et éliminez les ennemis sur votre chemin. Avancez jusqu'au fond et assemblez la plaque qui sert de manivelle. Ouvrez la grille et construisez un petit véhicule. Montez et allez à droite et détruisez tout sur votre passage.

Allez au fond de la dernière ruelle et détruisez les barils. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite sur la plateforme métallique. Actionnez le levier pour faire descendre les échelles et montez vers le balcon. Une fois en haut, utilisez la corde suspendue pour atteindre un nouveau balcon. Utilisez votre grappin pour monter encore plus haut et assemblez les pièces de Lego pour installer une corde suspendue. Traversez-la. Assemblez l'échelle et montez sur le toit.

Avancez et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Montez à l'échelle et utilisez votre grappin pour atteindre un autre toit. Prenez la tenue "Planeur" de Batman et descendez. Avancez à droite et planez vers un autre immeuble. Assemblez ensuite le pont pour que Robin vous rejoigne. Avancez et descendez par la première échelle. Eliminez les ennemis et détruisez les vitres. Semez ensuite les graines pour faire pousser des fleurs et ouvrir la grille de gauche. Montez dans le petit véhicule qui se trouvait derrière la grille et rasez toutes les plantes pour récupérer un Bloc Lego.

Revenez ensuite en haut, avancez et descendez par l'échelle suivante. Avancez sur la passerelle et, avec Robin, traversez la plateforme magnétique jusqu'au sommet. Construisez une accroche pour Batman pour qu'il puisse monter à son tour. Planez avec Batman vers la structure suivante et descendez via l'échelle. Tournez la grue pour votre ami et descendez tout en bas. Détruisez le baril qui se trouve en bas, à gauche. Assemblez ensuite les pièces pour fixer une corde suspendue. Avancez ensuite à droite pour affronter Catwoman. Frappez-la jusqu'à ce qu'elle prenne la fuite.

Planez ensuite vers le toit suivant et installez la corde pour Robin. Atterrissez sur le toit suivant et sauvez l'otage qui se fait agresser. Revenez ensuite en haut et montez avec Robin sur la plaque magnétique. Actionnez le levier pour abaisser l'échelle. Descendez et prenez la tenue technologique de Robin. Montez avec Batman et prenez la tenue de destruction. Allez ensuite sur le toit de droite et placez une bombe devant les bonbonnes pour les détruire puis assemblez le petit véhicule. Avancez ensuite avec Robin vers le panneau de contrôle pour contrôler la voiture téléguidée.

Dirigez-la à travers la fente et appuyez sur les deux interrupteurs rouges pour faire apparaître un lot de bonbonnes de gaz. Placez des bombes pour les détruire ensuite assemblez l'hélicoptère qui vous mènera vers un autre toit (à droite). Détruisez les bloc de Lego qui se trouvent à droite et construisez avec les débris deux interrupteurs. Abaissez-les pour ouvrir une trappe au sol. Passez par cette trappe et détruisez les fenêtres pour sortir. Fixez une corde et passez vers un autre bâtiment. Entrez par la grande fenêtre, éliminez l'ennemi et poursuivez Catwoman.

Boss : Catwoman
Commencez à frapper votre ennemi jusqu'à ce qu'elle se sauve. Construisez une échelle pour la poursuivre. Utilisez ensuite votre grappin pour atteindre le toit le plus haut. Commencez à la frapper pour qu'elle se sauve encore une fois. Elle envoie ses sbires contre vous. Éliminez-les et poursuivez-la à nouveau. Le combat consiste à poursuivre Catwoman pour la combattre. Elle est très rapide et ne reste pas longtemps au même endroit. Battez ses sbires avant de vous concentrer sur elle.

Niveau 2 : La bataille en Batbateau

Avancez avec le Batbateau vers la droite et détruisez tout sur votre chemin. Batman possède la capacité de tracter des mines pour détruire des obstacles tandis que Robin peut lancer des torpilles contre les cibles vertes et rouges. Accrochez une cible sur le phare pour la tracter et allumer ce dernier. Avancez ensuite sur la rampe et sautez pour prendre un Bloc Lego. Tractez ensuite la mine qui se trouve au centre et avant d'atteindre la porte, faites un demi tour pour que la mine prenne la trajectoire du portail.

Entrez dans la nouvelle zone et sautez sur une autre rampe pour dépasser le portail. Brisez-le ensuite pour permettre à Robin de vous rejoindre. Avec ce dernier, lancez une torpille contre les barrières de droite pour les détruire. Revenez à Batman et traînez la mine pour la lancer contre le portail qui bloque la route. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin jusqu'à atteindre un vaste bassin. Tractez une mine contre le portail sombre puis tirez sur l'interrupteur. Utilisez ensuite la torpille de Robin pour détruire les barrières vertes et rouges et tirez sur le deuxième interrupteur. Tirez ensuite sur les deux derniers interrupteurs qui se trouvent à droite.

Boss : Sous-marin du Pingouin
Pour couler le sous-marin, vous devez utiliser les mines contre lui. Vous devez projeter quatre mines sur les quatre

cotés du sous-marin. Tirez continuellement et placez vos mines. Quand les ennemis pingouins apparaissent, utilisez les torpilles de Robin pour les éliminer. Détruisez aussi les mines rouges qui vous empêchent de bien manoeuvrer pour placer vos bombes. N'arrêtez pas tirer (surtout à la fin de la bataille) quand le sous-marin est entouré de plusieurs sortes d'ennemis. Quand les quatre cotés sont touchés, tirez sur le sous-marin pour le couler une fois pour toutes.

Niveau 3 : Sous la ville

Avancez dans les égouts en éliminant les assaillants. Détruisez les pièces de Lego ensuite rassemblez-les pour avoir une tenue pour Robin. Utilisez cette tenue pour montez la plateforme métallique. Actionnez le levier pour descendre l'échelle pour Batman. Montez avec ce dernier et prenez la tenue du destructeur. Placez une bombe devant la grille de droite pour l'exploser et passez.

Avancez et ramassez les briques de Lego sur votre chemin. Neutralisez les ennemis en utilisant votre Batarang. Détruisez les pièces de Lego qui se trouvent à droite ensuite rassemblez-les pour construire une sorte de robinet. Tournez-la avec Batman et attendez que Robin se place sur la valve rouge. Passez à Robin et sautez vers le nouveau costume. Cette tenue vous permet de nager sous l'eau. Continuez à droite pour trouver un otage à libérer.

Revenez au coté gauche de la zone et utilisez votre grappin pour atteindre le haut de la cuve de gauche. Sautez dans la cuve et avancez vers celle de droite. Montez à l'échelle et construisez une pompe. Sautez dessus pour vider les cuves et permettre à Batman d'avancer. Avec ce dernier, placez une bombe devant la porte blindée, explosez-la et entrez par cette ouverture. Avancez ensuite à droite en sautant sur les tuyaux. Une fois sur le toit de la cabane, placez une bombe devant la grille pour la détruire. Construisez ensuite l'accroche pour votre grappin. Montez et prenez les costumes de Batman et de Robin. Incarnez ce dernier et sautez à droite vers la plaque métallique. Traversez-la et éliminez les crocodiles qui vous attendent sur l'autre rive. Détruisez ensuite les objets qui se trouvent à droite et appuyez sur les deux interrupteurs pour déployer un pont.

Revenez en arrière et prenez la tenue de destructeur de Batman. Rebroussez chemin et placez une bombe sur la grille des égouts. Descendez par cette ouverture. Avancez à droite jusqu'au bassin. Détruisez l'amas de Lego près des deux escalators et réparez-les. Utilisez votre Batarang pour cibler les deux boîtiers qui se trouvent au fond de la salle. Nagez ensuite vers le bout de la pièce et assemblez les pièces de Lego pour construire un interrupteur. Actionnez-le et revenez aux escalators. Montez à celui de droite et montez encore d'autres escaliers. Assemblez et actionnez un levier avant de détruire la grille avec une bombe.
Assemblez le crocodile et bondissez dessus pour faire sortir des briques de Lego de sa bouche.

Descendez et avancez à droite avec Robin et montez vers la dénivellation. Prenez la tenue de plongée et sautez dans l'eau. Actionnez le levier pour remplir la cuve de droite. Avec Batman, sautez sur les trois plates-formes pour atteindre la rive de droite. Montez ensuite à l'échelle pour rencontrer Killer Croc.

Boss : Killer Croc
Vous devez éviter les projectiles que lance Killer Croc. Quand il vous attaque, frappez-le sans cesse jusqu'à ce qu'il se replie derrière le liquide toxique. Restez à proximité de votre ennemi pour voir les trajectoires des projectiles qu'il lance. Revenez ensuite à l'assaut et répétez cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à la défaite du boss.

Niveau 4 : A deux au zoo

Eliminez les premiers assaillants qui foncent sur vous. Avancez vers le bâtiment qui se trouve au fond et détruisez ses portes. Eliminez les ennemis qui sortent de la salle de jeux ensuite détruisez les machines d'arcade. Rassemblez les éléments Lego pour obtenir le costume planeur de Batman.

Allez ensuite au bâtiment de gauche et neutralisez tous les ennemis qui se trouvent dans ces lieux. Prenez la tenue magnétique de Robin et sortez. Avancez ensuite vers la porte et allez à droite pour reconstruire le pingouin et récolter des briques de Lego. Allez ensuite à gauche et montez, avec Robin, sur la plateforme magnétique. Construisez l'accroche pour que Batman vous rejoigne. Avec ce dernier, planez vers le bâtiment central.

Avancez à droite et sautez derrière la grille. Construisez un bulldozer et défoncez-la. Défoncez ensuite la grille de

gauche pour atteindre une nouvelle zone. Foncez sur le tas et éliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Entrez dans la cage aux lions pour récupérer des briques de Lego. Visitez ensuite la zone des éléphants et montez sur l'un d'eux pour récupérer un Bloc Lego.

Avancez ensuite et allez près du bâtiment vitré et assemblez les pièces qui sont à sa gauche pour prendre la tenue technologique de Robin. Allez à droite de ce bâtiment et détruisez les blocs de Lego pour construire ensuite un panneau de contrôle.

Planez ensuite avec Batman pour atteindre la rive de droite. Détruisez les tas de Lego à droite et à gauche de la porte. Construisez une tortue sur la gauche et une manivelle à droite de la porte. Tournez cette manivelle pour déployer le pont. Revenez avec Robin et utilisez le panneau de contrôle vert. Conduisez la tortue à travers l'ouverture qui se trouve en bas à droite du bâtiment vitré. Placez la tortue sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez avec Batman, libérez l'otage et prenez la tenue sonore. Traversez alors le pont et allez vers l'interrupteur qui est bloqué par une vitre. Brisez cette vitre et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte et rejoindre une nouvelle zone.

Avancez vers le bateau et éliminez la horde d'ennemis qui se trouvent dans les environs. Détruisez ensuite tous les éléments de la barque, même le Macaron. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un plongeoir. Bondissez ensuite sur les feuilles pour éviter les crocodiles et atteignez la rive opposée. Une fois sur la rive de droite, détruisez tout ce qui est autour de la structure cylindrique. Construisez ensuite une échelle et une borne de tenue. Prenez la tenue de destructeur de Batman.

Revenez au bateau en bondissant sur les feuilles. Avancez vers le bas de l'écran, à droite, pour trouver un Bloc de Lego et sautez ensuite dans le bateau. Placez une bombe sur la grille de la cale. Descendez ensuite par cette trappe pour affronter le boss.

Boss : Man-bat
Commencez par le frapper jusqu'à ce qu'il prenne son envol. Evitez ses bombes et détruisez les structures de Legos qui se trouvent au centre. Assemblez ensuite les morceaux pour construire une sorte de phonographe. Tournez la manivelle pour émettre de la musique. Man-bat va atterrir à cause du son et vous pouvez l'attaquer à ce moment. Quand il reprend ses esprits, il va s'envoler encore une fois et enverra ses sbires pour vous combattre. Il détruira aussi votre machine. Eliminez les hommes de Man-bat et reconstruisez le phonographe puis tournez la manivelle. Répétez cette opération jusqu'à la défaite de Man-bat.

Niveau 5 : La tanière du Pingouin

Eliminez les ennemis et les pingouins qui vous attaquent. Détruisez tous les arbres qui se trouve à droite ensuite semez les graines pour faire pousser une carotte. Avancez ensuite vers la droite. Pour atteindre la borne du costume, détruisez les plantes qui se trouvent devant la dénivellation et construisez une échelle. Montez et prenez la tenue "Planeur". Descendez et planez vers la rive de droite.
Neutralisez vos ennemis et détruisez tout ce qui trouve dans cette zone.

Rassemblez ensuite les pièces manquantes à la pompe et sautez dessus pour gonfler le bateau pour que Rabin vous rejoigne. Allez ensuite à gauche et semez d'autres graines pour faire pousser une deuxième carotte. Utilisez votre Batarang pour détruire les stalactites et construisez ensuite un four devant la porte glacée de la cabane. Entrez et prenez le costume de plongeur de Robin. Plongez avec ce dernier et abaissez le levier pour monter le pont.

Traversez le pont et, avec Batman, allez à gauche et détruisez les arbres. Utilisez votre grappin pour monter et planez à gauche pour atteindre un Bloc Lego. Revenez en bas et allez au bout du chemin de droite pour libérer l'otage des mains des ennemis. Semez aussi les graines pour que la dernière carotte vous permette de recevoir un Bloc Lego. Avancez ensuite dans la grotte pour rencontrer le dernier boss de cet épisode.

Boss : Catwoman et le Pingouin
Attaquez Catwoman jusqu'à ce qu'elle vous laisse tranquille et monte auprès du Pingouin. Lancez votre Batarang contre les deux turbines qui se trouvent derrière le Pingouin. Il commencera alors à vous envoyer des pingouins-bombes. Utilisez les volets qui sont en bas pour diriger les bombes vers les protections des générateurs. Explosez ensuite les

générateurs sans protection. Utilisez ensuite votre Batarang contre les voyants lumineux qui se trouvent au dessus des générateurs pour débloquer un Bloc Lego.

Une fois les générateurs détruits, le Pingouin va planer au dessus de vous. Faites-le atterrir en utilisant votre Batarang et attaquez-le. Répétez cette action jusqu'à la défaite du Pingouin.

Episode 3 : Le retour du Joker

Niveau 1 : Dans le domaine du Joker

Avancez et détruisez les cadenas pour pouvoir entrer. Utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur la plateforme du haut. Détruisez aussi les deux supports qui se trouvent au dessus des ennemis. Assemblez ensuite les pièces qui sont tombées pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Détruisez tout ce qui ce trouve dans la zone pour aspirer au moins 25 pièces de Lego. Allez ensuite vers la boite Attracto et déposez les 25 pièces pour obtenir un véhicule. Utilisez-le pour aspirer les flaques toxiques vertes en passant dessus. Allez ensuite à droite et détruisez le tas de Lego rouge et jaune. Assemblez ensuite les barres fixes et montez. Utilisez votre grappin pour atteindre le niveau supérieur. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue de planeur pour Batman. Sautez à gauche et construisez des vannes pour arrêter le flux de gaz vert. Avancez à gauche et planez vers la rive gauche. Fixez une corde suspendue pour Robin ensuite montez à l'échelle.

Suspendez-vous avec votre ami des deux cotés de la plateforme qui contient des barils pour les faire tomber. Descendez ensuite par le trou nouvellement créé. Eliminez les ennemis et sortez par la gauche. Poussez le bloc de Lego pour le faire tomber. Planez vers le coté gauche et faites la même chose avec le bloc de Lego. Descendez ensuite et neutralisez vos ennemis. Récoltez 25 pièces de Lego et placez-les dans la boite Attracto pour détruire la grille de droite. Revenez alors à la première zone et amenez le véhicule aspirateur pour aspirer le liquide vert. Déposez ensuite tout le liquide vert dans le réservoir de droite pour obtenir un Bloc Lego.

Allez ensuite vers la porte et rassemblez les pièces de l'engrenage de la porte. Actionnez ensuite les deux leviers pour ouvrir le portail. Entrez et avancez à droite. Utilisez votre Batarang pour éliminer vos ennemis. Montez les marches et poussez vers le bas les trois blocs qui se trouvent sur les plates-formes. Rassemblez ensuite les pièces pour construire un véhicule. Montez sur ce véhicule et détruisez tout sur votre chemin. Avancez au niveau du gaz vert qui bloque le chemin (en haut) et construisez une petite plateforme. Sautez dessus pour arrêter le flux de gaz.

Allez ensuite vers la gauche de la structure verte et construisez une échelle pour monter. Avancez à droite et planez vers l'interrupteur puis sautez dessus pour arrêter le flux de gaz. Descendez ensuite et éliminez vos ennemis à nouveau. Ramenez votre véhicule dans cette zone et détruisez les blocs bleus. Assemblez ensuite la manette, grimpez sur la barre fixe à l'arrière et sautez en direction des blocs présents dans le coin gauche. Reconstituez le robinet et revenez au niveau du sol. Tournez la manette pour placer le robinet à droite. Montez ensuite vers le levier et actionnez-le pour remplir le container. Sautez sur les plates-formes et planez vers la rive de droite.

Abaissez un deuxième levier pour déployer le pont. Revenez à votre véhicule et amenez-le dans cette nouvelle zone. Positionnez ce dernier sur la plateforme orange pour activer l'ascenseur. Montez dans cet ascenseur et allez à droite. Entrez dans le tunnel vers une nouvelle zone.

Eliminez les ennemis qui vous attaquent et utilisez votre Batarang pour détruire les bonbonnes qui se trouvent en haut. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite à droite, assemblez la batterie du générateur et poussez-la vers son emplacement pour déployer une partie du pont. Planez ensuite avec Batman vers la gauche et assemblez les pièces manquantes du même pont. Avancez ensuite et, avec Robin, montez la dénivellation pour assembler une manette. Tournez-la pour ouvrir la porte du garage.

Boss : Le Chapelier Fou
Commencez par attaquer votre ennemi pour le faire fuir. Si le Chapelier fou se met sur la trappe de droite, allez à droite et montez avec Robin vers la dénivellation. Avancez sur le pont pour le faire tomber. Batman va vous rejoindre et vous devez sauter sur les deux boutons rouges pour faire tomber votre ennemi. Descendez ensuite et attaquez votre ennemi

au corps à corps. Allez ensuite à gauche et assemblez l'ascenseur et montez activer les deux boutons pour faire tomber votre ennemi à nouveau. Revenez ensuite au corps à corps pour vaincre le chapelier Fou

Niveau 2 : Chagrin au grand chapiteau

Avancez à droite et défoncez la porte de la cabane qui contient la tenue de destruction de Batman. Enfilez-la et allez à droite pour placer une bombe devant la grille de droite. Entrez ensuite et éliminez la horde d'ennemis qui vous attendent. Détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite et construisez une manette. Tournez-la pour faire apparaître une plateforme magnétique. Allez ensuite au coin droit et prenez la tenue sonique de Batman. Brisez ensuite les vitres de l'immeuble central. Rassemblez les pièces de Lego pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Revenez à la plateforme magnétique et montez dessus. Construisez une accroche pour Batman et sautez vers la droite.

Allez vers les chaises et les tables et détruisez-les. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Récoltez au moins 25 pièces et placez-les dans la boite Attracto. En cherchant des pièces de Lego, allez derrière les tasses de café et libérez l'otage de ses agresseurs. Montez ensuite à l'échelle qui apparaît suite à l'injection des 25 pièces dans la machine. Avancez à gauche et entrez dans la tour pour glisser sur le toboggan et récolter au passage un Bloc Lego. Entrez ensuite dans le bâtiment vitré et allez à droite. Avancez ensuite encore à droite vers la porte et détruisez tout sur votre passage. Construisez ensuite une manette pour ouvrir la porte.

Boss : Harley Quinn
Restez près du cercle central et poursuivez Harley pendant qu'elle effectue ses cascades. Lorsqu'elle est étourdie par le nombre de roulades, approchez-vous d'elle et attaquez-la. Eliminez ensuite ses alliés avant de recommencer la poursuite jusqu'à sa défaite.

Niveau 3 : Le vol de la chauve souris

Tirez continuellement pour éliminer vos ennemis et pour détruire les éléments du décor. Détruisez ensuite la caisse grise et jaune pour récupérer des bombes avec l'avion de Batman. Utilisez une bombe contre la tour ennemie pour qu'elle explose le panneau qui bloque le chemin. Avancez dans la nouvelle zone et récupérez des bombes. Détruisez alors les trois tours. Détruisez aussi la structure qui se trouve près des deux tours pour obtenir une mine volante que Robin peut tracter avec son hélico. Avancez sur le pont et prenez le Bloc Lego qui se trouve sur les rails. Détruisez ensuite les tours qui se trouvent à droite et prenez le Bloc Lego qui flotte derrière elles. Avec Robin, prenez une mine et lancez-la sur le tuyau en feu. Avancez ensuite dans la nouvelle zone.

Détruisez tout et prenez les bombes. Repérez ensuite toutes les cibles en violet et détruisez-les pour ouvrir le passage et rencontrer le boss.

Boss : l'Epouvantail
Avec Batman, récupérez les bombes et détruisez les tourelles qui vous tirent dessus. Passez ensuite à Robin et cherchez l'avion ennemi. Accrochez-vous à lui avec votre câble et immobilisez-le. Revenez à Batman et lancez vos bombes sur le boss pendant qu'il est immobilisé. Soyez rapide et tirez avant que le câble de Robin ne lâche et laisse filer l'Epouvantail. Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à la défaite de votre ennemi.

Niveau 4 : Dans le noir

Avancez à droite et détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite de la porte. Construisez ensuite un ascenseur et montez dessus. Sautez à droite et allez vers la cabine téléphonique puis détruisez-la. Allez ensuite à la ruelle et construisez un ventilateur. Actionnez le levier pour le faire fonctionner.
Sautez dessus pour vous envoler vers la corniche de gauche. Avancez ensuite encore à gauche et sautez vers la plateforme.

Détruisez les pièces de Lego pour construire une manette. Placez Batman sur l'ascenseur et tournez la manette avec Robin. Prenez la tenue de destruction de Batman. Revenez ensuite en bas et détruisez le camion qui bloquait la route.

Entrez dans la salle de jeu et éliminez vos ennemis. Détruisez le tas de Lego qui se trouve en bas, à droite, et

rassemblez le bloc de Lego. Poussez-le ensuite contre le mur pour faire apparaître un interrupteur. Allez ensuite vers le comptoir de droite et détruisez les chaises pour construire une accroche pour votre grappin. Montez et fixez une corde suspendue. Traversez-la et détruisez tous les projecteurs. Descendez et réparez le sol avec les pièces du projecteur. Poussez le bloc bleu contre le mur et actionnez les deux leviers pour ouvrir la porte.

Entrez dans la nouvelle salle et construisez deux enceintes à droite et à gauche de la statue. Détruisez ensuite cette statue pour obtenir la tenue technologique de Robin. Allez ensuite à la piste de danse et explosez le bloc qui se trouve sur la piste. Construisez une boule à facettes. Marchez ensuite sur les carreaux qui s'illumine au sol (à la Billie Jean) jusqu'à l'apparition d'un Robot. Allez alors vers le panneau de contrôle et commandez ce robot. Dirigez-le vers le mur fissuré pour qu'il l'explose. Entrez ensuite par cette ouverture.

Allez en bas à droite et libérez un otage. Avancez ensuite vers les blocs de Lego qui se trouvent à droite et détruisez-les. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Avancez ensuite près du liquide vert et allez sur la plateforme magnétique. Une fois de l'autre coté, construisez la pompe pour aspirer tout le liquide toxique. Utilisez ensuite les bombes de Batman pour détruire les blocs de Lego et construire une autre plateforme magnétique. Allez à gauche pour prendre le Bloc Lego puis allez à droite. Traversez la corde suspendue et actionnez le levier pour faire descendre l'échelle pour Batman.

Placez ensuite une bombe devant la grille pour accéder au toit. Utilisez votre Batarang pour détruire les structures murales et les blocs qui se trouvent sur le toit. Rassemblez les pièces pour construire une lance à eau. Sautez-la sur les deux boutons pour éteindre le feu qui brûle en bas. Descendez alors et explosez l'obstacle avec une bombe. Continuez votre route jusqu'à la porte et entrez.

Boss : Killer Moth
Attaquez votre ennemi pour qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite tous les blocs de la zone ainsi que les bonbonnes de gaz rouges. Reconstituez le générateur de gauche. Allez ensuite à droite et poussez la batterie jusqu'au fond, à droite. Allez ensuite vers la gauche près de l'interrupteur et prenez le costume technologique de Robin. Revenez au générateur de gauche et tournez la turbine. Allez ensuite actionner les deux leviers pour allumer la grosse lampe. Votre ennemi sera attiré par la lumière et tombera ensuite à proximité de vos personnages. Ruez-vous dessus avant qu'il ne se sauve encore une fois. Reconstituez ensuite le générateur de droite et allumez la lumière puis attaquez votre ennemi jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Le haut de la tour

Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui agressent un otage. Allez vers le portail central et prenez la tenue de destruction de Batman. Allez à droite vers la tour et utilisez votre grappin pour monter. Explosez la grille avec une bombe et prenez la nouvelle tenue de Robin. Allez ensuite à gauche et explosez la gargouille qui se trouve devant la tour pour assembler une plateforme magnétique. Poussez vers la droite la statue (qui se trouve à droite). Montez ensuite sur la tour et sautez encore vers la droite. Tournez la manette qui se trouve à droite pour voir Harley apparaître.

Descendez alors vers les camions de police et installez-vous sur l'une des lances à eau. Visez votre ennemi et trempez-le. Après la contre-attaque de votre ennemi qui détruit les deux camions, assemblez une autre lance à eau et tirez sur Harley. Allez ensuite vers la gargouille qui vient de tomber et assemblez les pièces pour construire un ventilateur. Sautez dessus pour voler jusqu'au balcon et entrez par la porte.

Avancez à droite et détruisez les pièces de Lego qui se trouvent dans le coin pour dévoiler un levier. Actionnez-le pour abaisser la statue et allez à droite. Montez les escaliers et assemblez une plateforme magnétique pour Robin. Montez dessus et actionnez le levier pour déplacer le lustre. Sautez avec Batman sur le lustre pour atteindre l'autre rive. Montez à l'escalier et prenez la tenue du planeur pour Batman. Montez ensuite à l'échelle et planez vers le coté gauche. Tournez la manette pour aider Robin à vous rejoindre puis placez Batman sur l'interrupteur au sol. Allez avec Robin à la plateforme magnétique et montez dessus. Sautez sur la statue puis vers la gauche et construisez une accroche pour Batman. Avancez ensuite derrière les vitres et actionnez les deux interrupteurs.

Boss : Le Joker
Reconstruisez le petit tas de blocs (tout en bas à gauche) pour pouvoir grimper sur la plateforme à l'aide du grappin.

Planez ensuite avec Batman vers la plaque suivante et servez-vous du nouveau tas de Lego pour construire un élément qui permettra à Robin de vous rejoindre. Positionnez-vous sur les deux boutons, avec vos deux héros. Reconstruisez ensuite les dalles sur le côté droit et faites en sorte de pouvoir monter sur la plateforme. Dégagez un accès pour Batman et montez simultanément sur les deux boutons.

Vous devez maintenant affronter un hélicoptère. Assemblez les deux canons à eau qui se trouvent au centre. Prenez les commandes de l'un d'eux et tirez sur l'hélico. Inutile de suivre l'hélico, visez le centre et l'hélico sera obligé de traverser le jet d'eau.

Après la destruction de l'hélico, le Joker viendra vous attaquer au corps à corps. Frappez-le et quand il utilise la technique de la poignée électrique, changez de personnage pour riposter. Refaites cette action plusieurs fois pour le battre.

II-Niveaux : Vilains

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Le Sphinx fait un retrait

Allez à droite et actionnez le levier. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à tourner la manette qui ouvre le portail. Passez par cette porte et avancez à droite. Eliminez les forces de police qui se trouvent en place et allez avec Face d'argile vers le camion orange. Déplacez-le en le poussant par l'arrière pour dévoiler deux interrupteurs et un ascenseur. Actionnez les interrupteurs pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez à gauche et repérez l'otage qui se trouve derrière la fenêtre. Frappez la vitre sans arrêt et grâce à un bug vous allez pouvoir éliminer l'ennemi et libérer l'otage. Sautez ensuite en haut avec Face d'argile pour vous accrocher à la barre fixe et tirer la plateforme bleue. Montez dessus et allez à gauche. Faites un double saut pour atteindre l'échelle et la déplier. Montez ensuite à cette échelle et avancez dans la nouvelle zone. Descendez et soulevez les camions qui bloquent la route avec Face d'argile. Allez ensuite au camion qui se trouve au fond et traînez-le jusqu'à la plateforme orange. Avec le Sphinx prenez le contrôle de l'ouvrier qui se trouve à gauche et forcez-le à actionner le levier.

Complétez la construction du véhicule et allez à droite pour détruire la grille. Allez encore à droite et défoncez une autre grille. Eliminez les assaillants et continuez à droite pour défoncer les piliers qui se trouvent dans le coin. Soulevez ensuite la trappe avec Face d'argile et entrez par cette ouverture.

Allez devant la banque et construisez l'échelle qui vous mène vers la corniche d'en haut. Fixez une corde suspendue et traversez-la. Contrôlez ensuite l'homme qui se trouve derrière la fenêtre et placez-le sur la barre rouge pour faire tomber la gargouille. Sautez ensuite en bas et détruisez les bancs. Montez dans la voiture de police et détruisez tout ce qui se trouve dans la zone. Défoncez les portes rouges (à gauche) pour atteindre un Bloc Lego. Détruisez ensuite les objets situés à droite de l'entrée. Construisez un détonateur et sautez dessus pour exploser la porte.

Niveau 2 : Sur les roches

Eliminez les policiers et allez vers le tuyau de gauche. Soulevez le bloc et sautez sur le ventilateur pour voler et atterrir sur le rebord droit. Avancez à droite et détruisez le cornet de glace et faire apparaître un interrupteur. Allez à droite en utilisant la barre fixe et détruisez le deuxième cornet de glace. Actionnez ensuite les deux interrupteurs, descendez et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Tirez la poignée orange avec Mr Freeze et montez dessus. Déplacez-vous à droite et sautez sur la plateforme. Sautez ensuite sur la plateforme bleue qui se trouve dans le bassin. Créez des plates-formes de glace avec Mr Freeze pour atteindre la rive d'en face. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve sur cette rive. Forcez-le à construire une manette qu'il tournera ensuite pour monter le niveau de la glace.

Allez ensuite à gauche de la porte et détruisez le bloc qui est sur le mur. Réparez la porte, faites-la coulisser vers la droite et montez les marches. Avancez avec le Sphinx à droite et contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à détruire le tas de Lego et à construire un levier qu'il actionnera. Remontez la caisse vers le haut et poussez-la avec Mr Freeze pour la faire tomber sur la grille. Sautez ensuite dans le trou et allez à droite. Tirez le pilier pour ouvrir un passage pour votre ami. Remontez ensuite à l'échelle et placez le Sphinx sur la valve. Contrôlez l'homme qui se trouve en haut des escaliers et placez-le sur la deuxième valve pour déployer le pont.

Avancez à droite et sautez sur la dénivellation où se trouve une partie du levier. Utilisez les pièces de Lego pour réparer le levier et actionnez-le. Tirez ensuite sur le liquide pour le congeler et traversez dessus. Placez ensuite le Sphinx devant les petits volets pour qu'il oblige l'homme à ouvrir la porte.

Eliminez les policiers et détruisez les blocs pour créer un canon qui détruira le ventilateur. Approchez-vous alors du fond de la salle et contrôlez l'homme qui se trouve sur la dénivellation. Eliminez les policiers et poussez la caisse vers le bas. Allez au coin gauche et prenez le Bloc Lego. Revenez ensuite à vos deux héros et construisez l'échelle. Montez et appuyez sur les boutons dans cet ordre de couleur ; bleu, vert, jaune et rouge.

Niveau 3 : La main verte

Avancez à gauche et détruisez les blocs de Lego qui se trouvent en face de la porte. Construisez un véhicule et utilisez-le pour détruire tout sur votre chemin. Défoncez aussi les deux grillages situés des deux cotés de la porte. Allez ensuite à gauche et montez pour atteindre un Bloc Lego. Allez ensuite à gauche du portail et construisez une manette. Montez ensuite sur le monte-charges. Accrochez-vous ensuite à la barre et rejoignez la corniche. Traversez avec Ivy la toxine verte et actionnez le levier du coté gauche tandis que le Sphinx actionne celui de droite pour ouvrir la porte d'en bas.

Descendez donc et entrez dans la nouvelle zone. Faites pousser deux fleurs dans le bassin avec Ivy pour pouvoir passer. Allez à droite de la cage et faites pousser un champignon. Sautez dessus puis sur un autre pour atteindre les balcons. Avancez à gauche et poussez la statue sur la cage. Construisez un volet avec les débris et placez le Sphinx devant ces volets pour qu'il vous ouvre la porte par ses propres moyens.

Allez vers le coin haut, à droite, et détruisez tout dans la zone. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière la vitre et forcez-le à abaisser le levier. Avec les nouvelles pièces, vous pourrez compléter votre construction. Construisez alors une plante mécanique. Montez dessus et détruisez le portail de droite. Descendez ensuite et assemblez la barque pour traverser le basin en évitant les mines. Descendez ensuite sur le rive de droite et prenez le contrôle du jardinier qui se trouve derrière la porte. Forcez-le à détruire les blocs de droite et de gauche puis placez-le sur le bouton rouge qui se trouve à droite. Entrez ensuite par la porte et actionnez le levier qui se trouve à gauche.

Avancez à droite et détruisez les blocs pour construire un véhicule. Amenez cette voiture vers le Sphinx. Montez dessus avec le Sphinx et traversez le liquide toxique. Descendez et allez devant le volet pour ouvrir la porte. Entrez et descendez dans une nouvelle zone.

Avancez à droite avec Ivy et appuyez sur le bouton rouge. Montez ensuite à l'échelle et actionnez le levier. Allez encore à droite et appuyez sur un autre bouton. Descendez et passez en compagnie du Sphinx par le tunnel. Avance ensuite à droite et commencez la construction de l'ascenseur. Faites pousser deux plantes à droite de l'ascenseur et sautez dessus pour atteindre les dernière pièces. Montez ensuite vers une autre zone.

Vous devez exécuter les manoeuvres suivantes tout en éliminant les ennemis qui n'arrêtent pas de rappliquer. Détruisez les fleurs de droite pour construire une valve. Sautez dessus plusieurs fois pour faire monter la batterie. Allez ensuite à gauche et prenez le contrôle de l'homme qui se trouve en haut. Poussez la statue vers le bas et, avec les débris, assemblez la deuxième batterie. Allez ensuite vers les trois leviers, au centre, et sautez dessus pour faire pousser trois arbres.

Niveau 4 : Un vol bien entreprenant

Eliminez les policiers et allez à droite. Détruisez les blocs de Lego et construisez une manette devant les escalators.

Tournez-la pour changer le sens des escalators et montez. Allez ensuite à gauche, détruisez le tas de Lego et assemblez quatre boutons. Appuyez sur ces boutons dans cet ordre ; bleu, rouge, jaune et vert. Entrez ensuite par la porte.

Montez à l'échelle et utilisez la barre fixe pour vous hisser à droite. Actionnez l'interrupteur pour inonder la zone. Sélectionnez ensuite Pile ou Face et nagez vers le coin droit, en bas. Construisez un générateur et poussez-le contre le mur. Allez ensuite au fond, à gauche, et faites-en de même pour ouvrir la porte de droite. Passez par cette porte vers une autre zone.

Assemblez le robot et allez devant la grande vitre pour prendre le contrôle du technicien. Placez-le devant le panneau de contrôle. Faites avancer le robot vers les rayons laser pour qu'il les détruise. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Montez ensuite vers le rebord grâce aux accroches. Traversez la zone toxique par la gauche avec Pile ou face et détruisez le couvercle jaune du générateur. Descendez ensuite et actionnez le levier. Montez sur le véhicule et tournez autour du dôme vitré en passant au dessus des rectangles rouges.

Après l'ouverture de la porte du dôme, entrez et tournez la manette pour faire sortir une plateforme. Montez dessus et allez à droite pour détruire le deuxième générateur. Descendez et allez vers la porte de droite.

Appuyez sur les boutons jaune, rouge et vert pour enclencher le mécanisme. Avec le Sphinx, contrôlez le technicien qui se trouve à gauche. Abaissez le levier pour obtenir un premier tas de Lego. Incarnez ensuite Pile ou Face et allez vers la droite puis traversez le liquide toxique pour abaisser un autre levier et obtenir un autre tas de Lego. Détruisez ensuite ces tas et construisez un robot. Utilisez-le pour détruire les bobines rouges et avancez vers l'arme qui se trouve au centre.

Niveau 5 : Casser les briques

Eliminez les ennemis qui gardent la zone. Allez vers la droite jusqu'au chantier. Contrôlez l'ouvrier avec le Sphinx et construisez une bombe et un détonateur. Forcez l'ouvrier à sauter sur le détonateur pour exploser la bombe et la porte en même temps. Entrez et réparez la grue grâce aux blocs de Lego. Utilisez ensuite la grue pour détruire les containers qui se trouvent devant l'échelle du pilier de droite.

Montez à cette échelle, brisez le projecteur et construisez une batterie. Poussez-la ensuite pour remettre le courant et actionner le levier. Fixez ensuite une corde suspendue. Traversez-la pour atteindre les balcons. Remettez la batterie du coté gauche en place et revenez au centre. Rassemblez les pièces pour construire une machine et placez le Sphinx dessus. Prenez le contrôle du pilote de l'hélicoptère et détruisez le portail central.

Descendez et entrez. Détruisez les bancs pour construire deux manettes. Tournez-les ensuite et prenez le contrôle de l'homme se trouvant derrière la vitre pour abaisser le levier. Passez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir. Allez à droite et détruisez le panneau de contrôle pour ouvrir la grille. Détruisez le tas de Lego et construisez un bloc. Poussez-le vers les rayons lasers. Pour les détruire.

Avancez ensuite avec Pile ou Face et entrez dans l'ascenseur. Incarnez le Sphinx et construisez une manette puis tournez-la pour faire monter votre allié. Revenez à Pile ou Face et détruisez le cadenas de la porte centrale puis actionnez le levier pour permettre à votre ami de vous rejoindre. Contrôlez l'homme qui se trouve derrière la grille pour qu'il vous ouvre la porte.

Détruisez les trois panneaux de contrôle qui activent les lasers et avancez. Passez ensuite la fumée verte avec Pile ou Face et tirez le levier. Poussez ensuite le bloc vers le bouton rouge au sol pour ouvrir la grille. Entrez et détruisez la machine pour arrêter la fumée verte. Placez vos deux amis sur les valves qui se trouvent devant la porte pour désactiver les rayons rouges. Avancez ensuite et tirez sur le panneau de contrôle pour désactiver les rayons-laser.

Eliminez les ennemis qui vous attendent et avancez avec Pile ou Face dans la salle pleine de liquide toxique. Actionnez le levier et sortez. Commencez la construction d'un robot à l'aide des pièces qui se trouvent au centre. Construisez ensuite un trampoline à gauche de la porte blindée et sautez dessus pour atteindre le rebord. Faites tomber un bloc de

Lego. Descendez, construisez un levier et actionnez-le.

Avec le Sphinx, contrôlez l'homme derrière la vitre. Construisez une échelle et montez. Construisez une manette à droite et tournez-la pour ouvrir la grille. Allez ensuite à gauche et descendez dans la pièce d'en bas. Actionnez enfin le levier. Continuez ensuite la construction du robot géant. Commandez-le et tirez sur la grille centrale pour accéder aux lingots d'or. Avancez avec le robot vers le sas et sautez dans le coffre.

Episode 2 : Le Pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Le rock dans le débarcadère

Lancez un pingouin explosif sur la grille de droite et entrez. Eliminez vos ennemis et soulevez la remorque qui bloque le chemin. Montez ensuite dans le camion et défoncez le portail. Foncez ensuite sur les blocs bleus, à gauche, et détruisez-les. Placez ensuite le camion sur la plateforme orange pour ouvrir la porte.

A l'intérieur de l'entrepôt, brisez les éléments situés en haut, à gauche, pour reconstituer une bouche d'air qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une passerelle. Avec le Pingouin, volez jusqu'à la plateforme de droite, puis détruisez les fils rouges pour permettre à Bane de vous rejoindre.

Incarnez ce dernier, soulevez l'obstacle et avancez en utilisant la force de Bane contre tous les obstacles. Avancez sur le liquide toxique et soulevez la grille des égouts. Avancez ensuite vers le navire et éliminez les marins. Détruisez les bonbonnes avec les pingouins explosifs. Construisez un bloc et tirez le navire vers l'avant. Montez dedans et allez à droite.

Envoyez un pingouin explosif sur le portail. Entrez ensuite et nettoyez la zone avec Bane. Franchissez ensuite la porte qui se trouve à droite, derrière les containers que Bane soulèvera avec sa force. Traversez ensuite la flaque toxique avec Bane et actionnez le levier. Allez ensuite à gauche et actionnez le deuxième levier. Brisez un bloc pour réparer ensuite le câble électrique. Traversez le bassin pour actionner un autre levier. Revenez ensuite au centre et montez dans l'ascenseur. Allez à gauche et prenez le Bloc Lego puis allez à droite. Lancez un pingouin à droite et descendez pour construire la parabole.

Niveau 2 : Un spectacle merveilleux

Sautez sur le ventilateur pour atteindre le toit. Planez ensuite vers le toit de droite. Fixez une corde suspendue pour que Catwoman vous rattrape. Descendez pour éviter les ventilateurs et planez vers la droite pour actionner le levier et les arrêter. Montez ensuite à l'échelle et allez vers la fenêtre avec Catwoman pour qu'elle ouvre la porte. Montez sur la dénivellation, détruisez les pièces puis construisez un bloc et poussez-le vers le Pingouin. Construisez une échelle et montez. Envoyez ensuite un pingouin explosif sur la bonbonne pour construire un monte-charges. Montez et affrontez l'hélicoptère de la police.

Quand l'hélico se place sur la gauche et se prépare à larguer sa bombe, placez-vous sur le bouton rouge pour repousser la bombe vers l'hélico. Répétez cette action jusqu'à la destruction de l'hélico.

Avec les débris de l'hélico, construisez une échelle et montez. Avancez et placez vos deux amis sur les deux champignons. Allez ensuite vers le ventilateur qui vous enverra vers une autre plateforme. Utilisez le double saut de Catwoman pour atteindre le toit. Eliminez les ennemis et construisez une manette pour permettre au Pingouin de vous rejoindre. Avancez à droite et descendez par l'échelle. Brisez les barrières sur le mur et actionnez le levier pour tourner le ventilateur. Remontez et sautez sur le ventilateur pour atteindre un autre toit. Actionnez les deux leviers, poussez la statue et sautez vers le bas.

Dans le musée, sautez pardessus les rayons laser avec Catwoman en vous aidant des barres de soutient du pilonne. Puis, désactivez les sécurités pour pouvoir emprunter les squelettes des dinosaures situés à gauche. Avancez sur vos montures et détruisez les grandes caisses jaunes et bleues. Longez entièrement le couloir vers la droite et gagnez

l'étage en sautant sur les barres fixes, dans le coin.

Avancez à gauche et construisez une manette. Tournez-la pour déplacer la statue devant les lasers. Votre ami se positionnera sur le bouton pour désactiver le laser en question. Déplacez encore une fois la statuette vers les lasers. Sautez ensuite avec Catwoman pardessus une autre rangée de rayons et détruisez le générateur qui les commande. Avancez ensuite vers la salle du diamant. Allez à gauche et sautez avec Catwoman vers l'échelle. Montez et reconstruisez la partie manquante de l'échelle. Actionnez le levier derrière le cadre de gauche et placez-vous avec le Pingouin à droite puis tirez le levier. Descendez ensuite et envoyez un pingouin explosif dans la salle vitrée.

Niveau 3 : rancune au port

Prenez les bombes avec le sous-marin du Pingouin et déverrouillez le portail avec l'une des torpilles. Tirez sans arrêt sur vos ennemis et utilisez encore une fois vos torpilles contre un deuxième portail. Plongez et allez derrière le portail violet. Enfoncez les deux boutons et laissez le troisième pour Killer Croc. Détruisez ensuite les trois barils qui diffusent le liquide vert et continuez votre route. Explosez les tours avec vos torpilles et appuyez sur deux autres boutons rouges. Avancez encore et explosez trois autres tours pour finalement passer entre les deux gargouilles.

Boss : Le Vaisseau nautique policier
Avancez avec Killer Croc vers le liquide vert et appuyez sur le bouton rouge. Passez ensuite au sous-marin et ramassez les torpilles. Lancez vos torpilles sur les cibles se trouvant sur le vaisseau. Quand le vaisseau est sérieusement touché, il détruira la borne auprès de laquelle vous pourrez faire le plein de torpilles. Passez alors à travers la lumière du projecteur et attendez qu'un missile vous cible. Plongez alors au dessous du vaisseau pour que le missile le touche et le coule.

Niveau 4 : Une rescousse audacieuse

Sélectionnez Killer Croc pour avancer dans la zone contaminée par le liquide toxique. Au bout, brisez tous les tas de Lego que vous rencontrez et construisez une machine et son levier. Abaissez le levier pour déclencher l'électricité et revenez vers le couloir principal. Allez ensuite à gauche et profitez de la force de Killer Croc pour soulever la porte en fer. Continuez à gauche encore, planez au-dessus de l'eau avec le Pingouin pour atteindre une autre machine qui vous servira à déclencher l'électricité du sas qui vous empêche d'explorer le reste du niveau. Abaissez le levier et revenez sur vos pas jusqu'au début du niveau.

Avancez par l'ouverture vers la zone suivante. Sautez dans le trou jaune avec le Pingouin et assemblez la première partie de l'accroche du premier niveau. Planez ensuite vers la berge de gauche pour assembler la seconde partie de l'accroche. Sautez dans le trou vert pour vous retrouver un niveau plus haut et brisez le mur de Lego pour trouver un trou de couleur rouge.
Sautez dedans pour ressortir dans le coin droit. Avancez ensuite à droite.

Utilisez Killer Croc pour soulever le sas et entrez à l'intérieur du conduit. Dans la salle qui suit, placez-vous au niveau de l'eau et détruisez tout sur votre chemin. Détruisez aussi les trois grilles qui sont à gauche. Construisez ensuite un grand crocodile et montez dessus pour pouvoir progresser vers la droite en détruisant les obstacles en chemin. Passez ensuite par la porte bleue dans le coin, en bas, à droite, pour rejoindre une nouvelle salle. Soulevez la petite grille au centre avec Killer Croc. Détruisez ensuite le gros sas muni d'une vanne et envoyez Killer Croc sous le conduit d'eau. Remontez de l'autre côté grâce à l'échelle puis allez arracher la seconde grille située à gauche

Avec le Pingouin, placez un pingouin explosif dans le conduit du bas. Avec les débris que vous récupérerez, construisez la bouche de ventilation et placez-vous au dessus pour atteindre l'échelle située bien plus haut. Avancez et éliminez les gardiens dans les toilettes publiques, puis empruntez la porte de droite. Détruisez ensuite le cadre orange qui est sur la droite pour trouver un coffre. Tirez-le à gauche avec Killer Croc et placez-le à proximité des barreaux. Sautez dessus puis derrière les barreaux pour désactiver le système de sécurité en vous plaçant sur la turbine bleue et jaune dans le petit coin droit.

Poursuivez par la porte rouge qui s'ouvrira. Dans la pièce aux cellules, visitez chacun des emplacements pour obtenir une série de blocs qui vous servira à reconstituer un ventilateur. Servez-vous-en pour atteindre le niveau supérieur, puis

activez le levier qui est à droite et libérez les prisonniers. Envoyez ensuite une bombe pingouin sur la cage d'ascenseur et placez vos deux personnages sur les deux interrupteurs au sol, pour faire démarrer l'engin. Descendez de l'ascenseur pour déboucher dans la pièce où se trouve la cellule de Catwoman. Eliminez vos ennemis avant de vous diriger à gauche. Grimpez alors à l'échelle avec le Pingouin pour planer vers un levier situé sur votre gauche. Actionnez-le pour qu'un navet vienne tomber sur la dalle, plus bas. Rassemblez les débris pour pouvoir déplacer la bombe sur la droite.

Niveau 5 : terre polaire

Avancez à droite jusqu'à trouver un énorme bloc de glace qui bloque le passage. Utilisez Catwoman pour sauter sur l'élévation accessible, contre le mur, puis bondissez à nouveau vers la plateforme. Utilisez les blocs Lego près des bancs pour construire une partie de l'échelle. Détruisez ensuite les bancs pour compléter la construction de cette échelle. Depuis l'échelle de droite, utilisez le Pingouin pour planer vers une plateforme. Sautez sur les deux plaques grises pour les faire tomber plus bas pour permettre à Catwoman de vous rejoindre. Actionnez le levier qui se trouve près du ventilateur en incarnant Catwoman et placez le Pingouin sur le ventilateur pour qu'il vole vers une petite plateforme. Soyez rapide parce que le souffle sortant du ventilateur ne durera pas éternellement. Depuis la plateforme, lancez un pingouin explosif dans la petite cavité. Sautez ensuite sur la plateforme de droite et déplacez les deux blocs de glace vers le bas. Revenez sur le sol et faites sauter la bombe à l'aide d'un pingouin explosif. Construisez ensuite un véhicule et détruisez les blocs de glace près de la pompe rouge.

Reconstituez la pompe et sautez sur le socle à plusieurs reprises pour déployer un pont. Traversez au volant de votre véhicule, avancez à gauche et détruisez la barrière de glace. Construisez ensuite un petit levier sur la droite et abaissez-le pour activer le monte-charge.

Placez votre véhicule sur le monte-charges et foncez vers les blocs de glace obstruant l'entrée pour créer une ouverture. Entrez ensuite par ce passage. Dans la pièce suivante, éliminez les gardiens avant de réparer le sol, en haut à gauche. Brisez les objets qui sont aux alentours pour trouver des éléments qui vous serviront à boucher les trous. Puis, poussez le pilier vers le générateur afin de faire fondre un bloc de glace. Sélectionnez ensuite Catwoman et présentez-vous devant le volet pour que l'on vous déverrouille l'accès à la zone suivante.

Commencez par tourner la manette rouge et verte de façon à ce que le rayon laser de gauche atteigne les cibles roses (à gauche aussi). Eliminez ensuite la première vague d'ennemis. Construisez ensuite la deuxième manette qui vous permettra de viser les deux cibles roses de droite.
L'électricité étant à nouveau fonctionnelle, marchez vers la droite et faites un double saut avec Catwoman pour atteindre le rebord. Changez de personnage tout en laissant le premier sur son perchoir et, avec le pingouin, montez les petits escaliers qui se forment.
Parcourez la zone de droite à gauche et brisez les éléments pour construire un passage pour votre partenaire. Actionnez ensuite les deux leviers de la machine en même temps.

Episode 3 : le retour du Joker

Niveau 1 : une surprise pour le commissaire

Avancez et sautez avec Harley sur la plateforme supérieure tandis que le Joker avance en bas. Alternez entre les deux personnages pour que chacun d'eux débloque un chemin pour l'autre. Commencez par tourner la manette avec Harley et montez sur la balance avec le Joker. Détruisez ensuite le générateur avec Harley. Construisez ensuite deux pièces l'une en haut et l'autre en bas. Sautez avec Harley sur le détonateur et explosez l'obstacle du Joker. Sautez ensuite avec Harley sur la plateforme jaune pour ouvrir le passage. Faites la même chose avec le Joker pour faire passer Harley.

Avancez ensuite vers la droite jusqu'à trouver une petite cabane dont la porte est fermée, juste à côté d'une grande roue. Utilisez alors le Joker pour actionner la turbine à gauche de la porte. Placez ensuite un de vos personnages dans la nacelle rouge, puis faites sauter l'autre sur la balance qui est à l'intérieur de la petite cabane. Poursuivez par le chemin à droite, derrière la grande roue. Faites un double saut avec Harley sur la première échelle pour atteindre un

levier. Abaissez-le et marchez vers le bord droit pour effectuer un saut vers les planches de droite. Utilisez le Joker pour remettre de l'électricité dans la turbine, puis servez-vous du petit ascenseur jaune pour monter sur le chemin des rails.

Détruisez la barrière pour fixer une corde suspendue et atteindre une petite plateforme. Progressez vers la droite et brisez les deux séries de caisses et fixer une série de barres sur le mur. Grimpez sur les barres fixes, ensuite sur l'échelle et utilisez Harley pour bondir vers la plateforme de gauche. Sautez ensuite vers le levier et activez-le pour mettre en place une échelle, puis faites grimper le Joker pour qu'il puisse atteindre la turbine sur la plateforme suivante, d'un saut. Un wagon viendra percuter les rochers qui bloquent l'entrée sur le chemin de droite. Empruntez ce nouveau chemin.

Avancez ensuite à droite et brisez les éléments gris en roulant dessus avec la camionnette trouvée à proximité. Reconstruisez un canon avec les morceaux obtenus. Une fois la porte de la cabane détruite, entrez et détruisez les placards de gauche pour obtenir un indice de couleur. L'ordre dans lequel les couleurs s'allument est le suivant ; bleu, rouge et jaune. Sautez sur les plaques rondes de droite dans cet ordre. Poursuivez par le portail pour affronter le Boss du niveau.

Boss : Commissaire Gordon
Laissez Harley s'occuper des policiers. Remettez en état de marche la grande grue grâce aux capacités du Joker. Placez-vous ensuite aux commandes de l'engin. Saisissez l'un des objets rouges dans la benne et laissez tomber l'explosif sur les véhicules de police qui débarquent à plusieurs reprises dans l'arène de combat. Après la destruction de chaque véhicule, le commissaire Gordon viendra vous affronter directement. Profitez-en alors pour lui porter un maximum de coups. Répétez cette tactique jusqu'à la défaite du commissaire.

Niveau 2 : Une explosion en biplane

Avec l'hélico, tractez une bombe à partir du coin gauche jusqu'au bloc moteur de droite. Répétez l'opération une seconde fois, puis poursuivez vers la zone suivante. Sélectionnez l'avion de l'Epouvantail et larguez une torpille sur la tour des missiles, située à droite. Passez ensuite par l'ouverture. Dans la zone suivante, commencez par neutraliser la tour à l'aide de l'engin commandé par l'Epouvantail, puis tractez une bombe avec l'hélicoptère du Joker jusqu'à l'horloge située à droite. Avancez toujours dans la même direction et neutralisez les deux tourelles à l'aide des bombes de l'avion de l'Epouvantail. Tirez ensuite sur le mur marron pour révéler une grille et tractez une bombe jusqu'à celle-ci en employant l'hélicoptère.

Boss : Hélicoptère de combat
Inutile de cibler l'hélico au départ, il est invulnérable. Neutralisez les tourelles avec l'avion de l'Epouvantail pour qu'elles ne vous gênent pas pendant le combat. Vous trouverez les bombes à tracter dans une petite zone, sur votre gauche. Brisez les éléments orange pour que le panneau se détache de lui-même. Tractez deux bombes vers les deux générateurs indiqués avec l'hélicoptère du Joker pour mettre fin à l'invulnérabilité de votre adversaire. Tirez ensuite simplement sur l'hélicoptère ennemi jusqu'à ce qu'il tombe.

Niveau 3 : le chef d'oeuvre du Joker

Construisez la turbine grâce aux éléments trouvés un peu plus en haut à gauche de votre point de départ. Poussez ensuite les deux colonnes vers la gauche. Positionnez ensuite le Joker devant la turbine pendant que vous actionnerez le levier avec l'Epouvantail. Incarnez le Joker et activez la turbine pour gagner en hauteur. Avancez ensuite en sautant vers les plates-formes de droite. Frappez les deux accroches murales pour faire tomber le lustre du plafond. Construisez une planche avec les débris pour permettre au second personnage de passer. Emmenez l'Epouvantail devant le petit volet marqué par des points d'interrogation pour que l'on vous ouvre la porte.

Avancez, nettoyez la salle et construisez une manette, à droite. Tournez-la pour révéler une pièce secrète. Activez la turbine à l'aide du Joker afin de désactiver la sécurité de la porte suivante. Avancez ensuite dans le couloir. Dans la peau du Joker, montez les marches et traversez le nuage de vapeur toxique pour vous rendre sur la gauche. Abaissez le levier, puis réparez le sol en vous servant des blocs au mur. Poussez l'objet contre le mur afin de permettre à l'Epouvantail de vous rejoindre puis dirigez-vous dans le bout de la zone. Montez ensuite sur la colonne en vous servant

des accroches disposées sur le mur de gauche. Changez de personnage et poussez l'objet sur la droite. Avancez sur la plateforme de droite pour trouver un tas de Lego à assembler. Continuez par l'issue qui s'ouvre en contrebas. Dans la pièce suivante, avancez vers la statue du fond et détruisez les deux éléments qui l'encadrent pour construire une manette. Tournez-la et sautez sur la statue qui vous emmènera alors sur la plateforme supérieure. Détruisez ensuite la statuette de droite pour construire une échelle.

Explosez les trois tableaux dans le coin, en haut et à droite, afin d'activer le levier situé un peu plus haut. Actionnez-le pour faire apparaître des tas de Lego qui vous permettront de construire une turbine. Activez l'objet grâce au Joker et montez dans l'ascenseur pour atteindre la salle suivante.

Détruisez les caisses qui se trouvent à droite. Construisez ensuite un escalier avec les débris des caisses. Eliminez les ennemis et allez à droite pour actionner le levier. Poussez ensuite le bloc jusqu'au bout de la plateforme et tournez la turbine. Sautez ensuite dans le bassin et détruisez les blocs de Lego pour construire une caisse. Actionnez le levier pour la soulever et montez dans la grue qui se trouve à gauche. Déplacez les deux caisses et placez-les sur les deux interrupteurs pour déployer le pont. Allez avec l'Epouvantail vers la petite fenêtre pour ouvrir le garage. Avancez ensuite et éliminez vos ennemis.

Niveau 4 : le leurre de la nuit

Avancez à droite et construisez une bouche d'aération pour voler sur la passerelle, puis poursuivez sur la droite. Planez vers la passerelle suivante et brisez les barrières pour fixer une corde suspendue qui permettra au Joker de vous rejoindre. Actionnez la turbine pour pouvoir poursuivre d'un bond vers le toit suivant. Poussez ensuite le bloc de Lego vers le sol. Redescendez au niveau du sol et utilisez les morceaux obtenus pour construire une bombe qui vous permettra de continuer votre chemin en progressant par la droite. Éliminez les ennemis et détruisez l'objet bleu, sous l'échelle, de manière à pouvoir escalader jusqu'à la turbine. Activez-la pour pouvoir utiliser l'ascenseur et traversez la zone vers la droite. Suspendez ensuite le Joker à la barre fixe située juste derrière un gros interrupteur au sol. Placez ensuite le deuxième personnage dessus pour permettre au Joker d'atteindre la turbine qui se trouve derrière les grilles. Vous obtiendrez ainsi un tas de Lego, utilisez-le pour construire un hélico.

Montez à bord de l'hélico et tirez sur la barrière de droite pour progresser. Conduisez jusqu'au parc pour enfants et escaladez l'arbre situé dans le coin, en haut à droite, afin de pouvoir pousser une statue vers le bas. Avec les débris, construisez une manette et tournez-la pour ouvrir le portail menant vers la prochaine zone.

Avancez à droite et sélectionnez le Joker pour assembler toutes les pièces de Lego baignant dans la zone toxique. Sautez sur l'avant de la boîte pour faire surgir un énorme robot clown. Montez à bord et filez affronter le commissaire Gordon. Pour le battre, il vous suffit de marcher sur les camions ayant un compartiment ouvert. Ecrasez les trois véhicules et marchez en direction du commissaire pour en finir avec lui.

Niveau 5 : Mort de rire

Eliminez vos ennemis et avancez vers le fond de l'église. Activez la turbine avec le Joker pour pouvoir pousser un chariot vers la gauche. Utilisez Harley pour atteindre le balcon et allez faire descendre l'échelle qui se trouve plus à droite pour que le Joker puisse monter à son tour. Actionnez la seconde turbine et utilisez le monte-charges pour monter. Avancez à droite et sautez par-dessus le vide. Faites un double saut avec Harley vers les policiers et allez fixer la corde de l'autre côté. Le Joker pourra ainsi vous rejoindre et activer la prochaine turbine. Poursuivez sur la droite en prenant garde à la fragilité du pont qui s'effondre sous vos pas. Montez les escaliers et servez-vous du tas de blocs pour construire la première partie d'une plateforme. Utilisez Harley pour sauter de l'autre côté et finissez de construire la plateforme. Le Joker pourra alors vous rejoindre et activer la dernière turbine.

Montez ensuite à l'échelle. Dans la dernière zone, il vous faut actionner les deux machines à doubles interrupteurs pour progresser. Sautez avec Harley sur la plateforme située en bas à gauche, détruisez les deux barrières et construisez deux accroches. Sautez ensuite sur la plateforme d'en haut (à gauche) et détruisez les bonbonnes pour construire un levier. Actionnez-le et placez vos deux personnages sur les interrupteurs pour sonner la première cloche. Allez ensuite à droite et sautez sur la plateforme pour permettre au Joker de monter à son tour. Positionnez-vous sur les deux

boutons rouges pour sonner la seconde cloche. Remontez les deux bobines du fond pour terminer le travail.

Lego Harry Potter : Années 1 à 4

© Warner Interactive / TT Games 2010

CODES DES SORTILÈGES

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Accio	VE9VV7
Anteoculatia	QFB6NR
Calvorio	6DNR6L
Colovaria	9GJ442
Engorgio Skullus	CD4JLX
Entomorphis	MYN3NB
Flipendo	ND2L7W
Glacius	ERA9DR
Herbifors	H8FTHL
Incarcerous	YEB9Q9
Locomotor Mortis	2M2XJ6
Multicorfors	JK6QRM
Redactum Skullus	UW8LRH
Rictusempra	2UCA3M
Slugulus Eructo	U6EE8X
Stupefy	UWDJ4Y
Tarentallegra	KWWQ44
Trip Jinx	YZNRF6

CODES DES BRIQUES D'OR

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Brique d'or 01	QE4VC7
Brique d'or 02	FY8H97
Brique d'or 03	3MQT4P
Brique d'or 04	PQPM7Z
Brique d'or 05	ZY2CPA
Brique d'or 06	3GMTP6
Brique d'or 07	XY6VYZ
Brique d'or 08	TUNC4W
Brique d'or 09	EJ42Q6
Brique d'or 10	GFJCV9
Brique d'or 11	DZCY6G

CODES DIVERS

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Carottes	AUC8EH
Coeurs bonus	J9U6Z9
Coeurs régénérés	89ML2W
Creuser rapidement	Z9BFAD
Déguisement	4DMK2R
Détecteur d'emblèmes Poudlard	TTMC6D
Détecteur de briques d'or	84QNQN
Détecteur de briques rouges	7AD7HE
Détecteur de jetons	HA79V8
Invincibilité	QQWC6B
Magie rapide	FA3GQA
Mandragore chantante	BMEU6X
Noël	T7PVVN
Patinoire	F88VUW
Pièces LEGO	H27KGC
Pièces LEGO magnétiques	67FKWZ
Sauvetage	ZEX7MV
Score x2	74YKR7
Score x4	J3WHNK
Score x6	XK9ANE
Score x8	HUFV2H
Score x10	H8X69Y
Silhouettes	HZBVX7

LES 20 BRIQUES ROUGES

Brique rouge 1 (Mandragore chantant)

Elle se trouve dans la deuxième serre (Pour y aller, entrer dans la salle de botanique puis sortir par la porte du haut et entrer ensuite dans la serre de droite). Il faut créer la potion de puissance pour tirer sur la corde à gauche qui servira à ouvrir une porte. Il suffit ensuite de mettre les trois mandragores de la salle dans les trois pots pour avoir la brique rouge.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 2 (détecteur de jetons personnages)

Elle se trouve dans une salle sous la pièce ou l'on apprend le sort LUMOS. Ouvrir le coffre à gauche de la salle avec Gripsec puis entrer dans la trappe "?". Ensuite avancer en évitant de marcher sur les grilles et continuer en évitant les "chiens". entrer ensuite dans la salle ou se trouve cette brique.¨Parler en fourchelang au serpent a droite puis détruire avec un personnage du mal la pierre que le serpent libère: la brique rouge est dedans.
vlPRIX: 250 000

Brique rouge 3 (Rescousse de chute)

Elle se trouve dans le parc devant la maison d'Hagrid. Lancer un wingardium Leviosa sur les briques rondes qui sont a gauche du parc pour former un nuage : arroser la terre avec ce nuage pour créer 4 parterres de fleur, détruire chacun de ces parterres avec un wingardium Leviosa et la brique rouge apparaîtra.

vlPRIX: 125 000

Brique rouge 4 (pièces personnages)

Elle se trouve dans la grande salle. Il faut simplement frapper la dinde au bout de la table qui est a l'extrême gauche pour avoir la brique.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 5 (Score X2)

Elle se trouve dans la salle de l'horloge (au présent) (accessible en détruisant un épouvantard dans la cour de l'horloge pour avoir une clé et ouvrir un cadenas vert). Il faut mettre 4 mini-horloges sur leurs piliers (on sait lequel vont avec telles horloges grace à leurs couleurs.) Les horloges se trouvent dans 2 coffres sur les cotés des 4 piliers.
vlPRIX: 200 000.

Brique rouge 6 (Score X4)

Elle se trouve dans le dortoir des Serpentard. Cette brique est déjà visible et peut être prise sans faire aucune action, elle se trouve devant le lit à droite de la pièce.
vlPRIX: 400 000.

Brique rouge 7 (Score X6)

Elle se trouve dans la salle derrière la "maisonnette" dans le grand escalier. Il suffit de frapper une fois l'imprimante puis une deuxieme fois le papier que va imprimer l'imprimante pour l'avoir.
vlPRIX:600 000.

Brique rouge 8 (Score X8)

Elle se trouve dans les toilettes des hommes (salle fermé d'un cadenas en métal dans le couloir des toilettes). Il faut réparer deux des quatres douches en collant sur ces deux douches deux morceaux qui sont visible sur le sol. Il faut ensuite frapper les 4 boutons des 4 douches pour avoir la brique.
vlPRIX: 800 000.

Brique rouge 9 (Score X10)

Elle se trouve dans la salle suivant la salle du cours de potion(il faut entrer dans le cours de potion et prendre la porte de droite). Elle est en hauteur et pour l'avoir il faut fabriquer des escaliers avec des pièces de Tetris. pour avoir ces pièces, il faut 3 clés:
1 la première est dans l'armoire que l'on ouvre avec un personnage qui a un livre.
2 la deuxième est dans le portrait d'un poufsoufle(il faut prendre un poufsoufle pour l'avoir
3 la troisieme est dans la bouche du serpent, pour lavoir, il faut détruire la gragouille de gauche et fabriquer un coffre avec ce qu'elle renfermait. Il faut ensuite ouvrir le coffre avec Gripsec.
vlPRIX: 1 000 000.

Brique rouge 10 (Aimant a pièce)

Elle se trouve dans le terrain devant le stade de quidditch (au passé). Il suffit de briser le bloc de glace a droite de la tente avec un marteau pour l'avoir.
vlPRIX: 250 000

Brique rouge 11 (régénérer coeur)

Elle se trouve dans la salle derrière la salle de l'épouvantard (que l'on a après avoir cassé un coffre et construit la porte.). Il faut détruire 5 épouvantards pour l'avoir:

1. il se trouve a droite du hibou.
2. il se trouve en haut, on y accède en sautant sur un ressort.
3. il se trouve a l'extrême droite de la salle: on y accède en marchant sur les rouages.
4. il est près de l'escalier (il est retenu par un lutin)
5. il est en haut des escaliers : il faut une potion de puissance pour tirer sur la corde pour la prendre.
vlPRIX: 50 000

Brique rouge 12 (coeur bonus)

Elle se trouve dans la salle du dragon blanc (salle qui se trouve sous la trappe"?" de la salle où on apprend le wingardium leviosa. Pour l'avoir, il faut détruire la pierre noire a droite de la salle avec un personnage du mal.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 13 (Invincibilité)

Elle se trouve dans le bureau de Dumbledore, en haut du grand escalier. Il faut simplement s'approcher du phénix pour qu'il s'enflamme et libère la brique rouge.
vlPRIX: 500 000.

Brique rouge 14 (Détecteur de brique rouge)

Elle se trouve dans la 2eme salle de la bibliothèque(on y accède en faisant quelques actions et en préparant une potions de vieillissement). Il suffit de ranger les livres de l'étagère en haut a droite de la salle par couleur pour que la brique tombe.
vlPRIX : 250 000.

Brique rouge 15 (Détecteur d'emblème Poudlard)

Elle se trouve dans la salle commune des Serdaigles. Il faut construire un oiseau au centre de la salle avec les objets alentours, frapper ensuite l'oiseau qui s'envolera et laissera tomber la brique rouge.
vlPRIX : 250 000.

Brique rouge 16 (Détecteur de brique dorée)

Elle se trouve dans la volière, au 1er étage (au passé).Il faut réparer le vidéo-projecteur en lancant un wingardium leviosa sur un objet a gaucge ges tiroirs. Lancer un autre wingarduim leviosa sur l'image qui va s'afficher pour l'avoir.
vlPRIX: 250 000.

Brique rouge 17 (Noël)

Elle se trouve dans le dortoirs des poufsoufles. Il faut frapper les feuilles au centre de la pièce pour faire pousser un arbre. Frapper ensuite toutes les fleurs de cette arbres pour avoir la brique.
vlPRIX: 80 000.

Brique rouge 18 (Récolter les pièces des fantômes)

Elle se trouve dans la cour du clocher. Il faut juste détruire les 4 statues autour de la fontaine et avec les débris reconstruire un personnage qui va libérer la brique rouge.
vlPRIX: 99 000

Brique rouge 19 (Magie rapide)

Elle se trouve dans la salle de l'épouvantard. Il faut simplement détruire la pierre noire avec un personnage de mal pour l'avoir.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 20 (creuser rapidement)

Elle se trouve dans le dortoir des Gryffondor. Il faut soulever la plante à gauche de la pièce avec un wingardium leviosa et ensuite frapper la valise pour l'avoir.
vlPRIX: 60 000

SOLUTION COMPLÈTE

Année 1

Que la magie commence

Après avoir fait la connaissance d'Harry Potter et d'Hagrid, explorez la zone et récupérez des pièces d'or. Ensuite, approchez-vous de la citerne (nord-est), changez de personnage et utilisez la magie de Hagrid pour soulever Harry Potter vers le haut. Montez les marches, récupérez le mécanisme et redescendez. Placez-le sur la porte du milieu, utilisez à nouveau la magie d'Hagrid pour l'ouvrir et sortez.

Utilisez la magie d'Hagrid pour soulever les pièces de Lego et sur le mur d'en face. Une fois que ce dernier s'ouvre, sortez et approchez-vous d'abord de la fenêtre, à gauche. Appuyez sur la touche qui s'affiche, récupérez la section d'armure qui sort de la porte et poursuivez à droite. Utilisez la magie d'Hagrid sur le baril, créez ainsi un robot nettoyeur et suivez le chemin.

Au bout du chemin, approchez de la toile d'araignée pour ramasser l'objet et mettez-le dans le chaudron, au fond. Mettez-y également la glace qui se trouve à proximité puis récupérez les fleurs sur la table de droite et plongez-les également dans le chaudron pour l'exploser.

Ensuite, avancez dans le couloir et parlez avec le chef de l'assemblée. Après la cinématique, vous prenez le contrôle de ce dernier. Allez alors à gauche pour ouvrir la serrure, entrez et utilisez Hagrid pour tirer le levier de la prochaine porte métallique.

Entrez, utilisez le cochon pour ouvrir le coffre fort puis utilisez Hagrid pour créer un tableau avec les pièces de Lego. Interagissez avec ce dernier pour ouvrir un portail et entrez.

Après la courte séquence, avancez à gauche et tirez sur le levier pour faire disparaitre le dragon. Utilisez la clé du cochon pour activer le mécanisme qui est à proximité et franchissez la porte. Une fois dehors, avancez au sud et entrez dans la taverne de droite.

Le chaudron baveur

Après la scène, apprenez comment lancer des sorts et jetez-les sur la machine qui se trouve au milieu. Ensuite, lancez des sorts sur les toits des lits, ramassez les pièces d'or et ouvrez également les coffres qui sont près des lits. Enfin, lancez le sort sur les araignées qui bloquent la sortie droite et sortez.

Dans la zone suivante, interagissez avec les différents objets et jetez-leur des sorts pour ramasser des pièces. Ensuite, avancez et repérez la table qui mange les pièces de Lego et qui bloque le chemin. Lancez un sort sur le tableau de droite puis sur le magicien qui est dans le tableau et attirez ainsi la table pour pouvoir passer.

Avancez vers le sud puis à gauche, descendez les escaliers et montez d'autres marches à droite. Approchez-vous du tuyau en verre, prenez le contrôle de Ron et relâchez un Croûtard. Dirigez ce dernier à travers les canalisations et poussez le levier. Ensuite, descendez les marches, saluez le tableau pour rediriger les marches et descendez.

Jetez des sorts sur les armures jaunes, le tableau se trouvant au-dessus de la première armure et poursuivez à gauche pour prendre l'entrée. Dans le grand hall, avancez à gauche, détruisez plusieurs objets pour récupérer des pièces et poursuivez à gauche. Prenez encore la sortie gauche, suivez le professeur et entrez.

Après la scène, avancez à droite et utilisez la magie pour descendre le contrepoids et sauver ainsi le premier de vos camarades. Ensuite, avancez à gauche et repérez les pièces de Lego dans le coin. Placez-les de la même façon que l'image du tableau et montez ainsi au niveau supérieur. Lancez un sort sur le tableau puis tirez le contrepoids pour sauver le second ami.

Ensuite, poursuivez à droite et repérez le troisième contrepoids. Avant de le tirer, placez les trois morceaux d'armure sur leur piédestal et tirez pour libérer ainsi le troisième ami. Placez le thorax d'abord, la tête en forme de boule puis le bâton.

Par la suite, sortez, repérez l'étudiant à gauche et utilisez votre nouvelle capacité pour attraper la pomme sur l'étagère. Ensuite, partez à droite et entrez par la prochaine porte.

De retour dans le grand hall, suivez le professeur jusqu'à la porte métallique et repérez le tableau à gauche. Utilisez la magie pour soulever les cubes et placez-les comme dans l'ordre du tableau (bleu, vert et jaune).

Une fois que la porte est ouverte, entrez et suivez le chemin jusqu'à un autre hall. Avancez d'abord à droite de la porte, utilisez la magie sur le dispositif bleu et récupérez les pots de fleurs. Ensuite, partez à gauche, relâchez la petite souris et remontez le tuyau pour ramener la tête de la statue.
Utilisez la magie pour recoller la tête et les bras de la statues et ouvrez ainsi la section de gauche.

A présent, approchez-vous de l'armoire magique et utilisez Hermione pour résoudre son énigme. Rappelez-vous de l'ordre selon lequel les vitres s'allument et reproduisez-le à votre tour pour gagner de nombreuses pièces. Enfin, allez devant la grande porte, utilisez la magie pour rétablir les pièces de Lego se trouvant devant la porte et ouvrez-la.

Hors du cachot

Après la scène cinématique, lancez des sorts sur les pots de fleurs près de la bibliothèque et suivez ce chemin. Après la séquence durant laquelle le monstre détruit le mur, envoyez Croûtard dans les canalisations. Poussez d'abord l'interrupteur qui est en haut, à gauche, poursuivez à droite et poussez un autre à l'extrémité du tuyau. Une fois que les jets de vapeur sont arrêtés, avancez à droite et rejoignez la prochaine section.

Repérez l'étagère de droite, tirez sur les cubes puis placez-les sur le bloc mauve pour pouvoir grimper au niveau supérieur. Tirez sur les deux pots de fleurs, sautez par-dessus la fontaine pour atteindre l'autre côté (à droite) et utilisez la magie sur la torche. Ensuite, descendez et utilisez la magie sur les pièces qui viennent de tomber et créez ainsi un trident pour la statue de droite. Cette dernière débloquera le chemin par la suite. N'oubliez pas de tirer sur deux autres pots et de poursuivre à droite.

Utilisez la magie sur les objets qui se trouvent devant le tableau et créez ainsi une lampe. Ensuite, lancez un sort sur le tableau pour qu'il vous transforme en fille et entrez dans les toilettes des filles. Tirez sur deux autres pots de fleurs avant d'entrer.

Dans les toilettes, vous allez affronter le monstre en question. Pour ce faire, attirez son attention pour qu'il détruise les portes des toilettes et fuyez ses attaques. Lorsque des fragments s'écroulent du toit, utilisez la magie pour les lancer sur lui. Par la suite, attendez qu'il vous lance un projectile et utilisez votre magie pour le renvoyer sur lui. Dès qu'il est assommé, approchez-vous vous de lui et utilisez la magie sur son bâton pour le frapper une fois pour toutes.

Poudlard

Après la scène, suivez le professeur et allez jusqu'à la salle de classe. Utilisez la nouvelle magie acquise (Lumos) pour récupérer les six coins de l'étoile et placez-les à leur place. Avancez à gauche, placez les blocs pour grimper au niveau supérieur et ramassez les cônes restants. Une fois que ceci est fait, sortez de la salle de classe et suivez le fantôme jusqu'à la zone suivante.

Utilisez alors le nouveau sort acquis pour dégager les pattes d'araignée qui bloquent le chemin et avancez à droite. Approchez-vous de la porte métallique qui est au fond, utilisez Lumos et ouvrez ainsi la porte.

Après la scène, vous devez trouver les trois ingrédients se trouvant dans la salle pour concocter la potion magique. D'abord, utilisez la magie sur le serpent collé au poteau qui est au milieu de la pièce et récupérez le premier ingrédient.

Allez au nord-ouest de la pièce, assemblez les objets devant le tuyau et envoyez Croûtard à l'intérieur. Récupérez ainsi le second ingrédient et allez, cette fois, au sud-ouest de la pièce. Utilisez la magie sur les blocs jaunes puis sur le mécanisme blanc pour récupérer le dernier objet. Enfin, placez tous les ingrédients dans le chaudron et buvez la potion pour obtenir davantage de puissance. Tirez ainsi sur le levier, à droite du chaudron, ouvrez la porte se trouvant au sud-ouest et franchissez-la.

Suivez ensuite le fantôme jusqu'au grand hall et montez les marches. Grimpez sur les rebords du mur, utilisez la magie sur la caisse et ouvrez ainsi le passage secret, sous la statue. Suivez le fantôme vers la gauche, dégagez les pattes d'araignées et suivez-le jusqu'à la serre vitrée.

Après la scène, lancez le sort Lumos Solem sur les pattes d'araignées à gauche puis sur le dispositif blanc à droite. Ensuite, changez de sort et utilisez la magie pour assembler un chariot qui est placé sur les rails. Montez sur ce wagon pour détruire la toile se trouvant au nord puis utilisez le sort pour libérer votre ami.

Sortez de la serre, revenez en arrière et entrez par la porte de gauche. A présent, apprenez à piloter un balai magique et tentez de récupérez le bol. Lancez des sorts et tirez sur les statues au mur. Lorsque l'une d'elles s'envole dans les airs, poursuivez-la et frappez-la à trois reprises. Enfin, tirez sur les trois fleurs du monstre collé au mur et récupérez le bol.

Ensuite, suivez le fantôme, à droite, et attaquez les trois étudiants qui tourmentent leur camarade. Poursuivez à droite et atteignez un autre jardin.

D'abord, lancez des sorts Lumos Solem sur les quatre bestioles au sol et libérez les objets. Tirez également sur le dispositif au sud-ouest et dégagez un autre objet. Ensuite, rassemblez le dispositif et placez-le sur son réceptacle. Par la suite, vous devez trouver les trois ingrédients pour réaliser la potion magique. Cherchez dans les herbes se trouvant dans les coins de la cour et utilisez le sort Lumos Solem pour les découvrir. Placez-les dans le chaudron, buvez de cette potion et tirez sur le levier du dispositif.

Montez sur le balais, volez vers la droite et suivez le fantôme jusqu'à la tente.

Un balai ensorcelé

Descendez les marches, levez le drapeau et déplacez les blocs à gauche des marches. Passez derrière les escaliers, avancez et traversez le vide à l'aide d'un balai magique. Descendez au niveau inférieur, levez un second drapeau puis un troisième, à droite.

Lorsque vous arrivez devant la canalisation, placez les bouts du tuyau aux bons endroits. Levez un autre drapeau à droite puis envoyez Croûtard dans le tube. Guidez-le vers le niveau supérieur pour qu'une séquence se déclenche et des blocs de Lego tombent.

Regardez l'affiche sur le mur d'en face, placez les blocs de Lego dans le bon ordre et remontez d'un niveau. Dégagez les blocs, avancez, tirez sur les boutons jaunes et assemblez une bibliothèque magique. Utilisez Hermione pour allumer les vitres dans le bon ordre et prenez le passage à droite.

Maintenant, levez deux drapeaux puis tirez sur le rideau orange. Tirez sur le tableau pour faire tomber l'étudiant, placez les blocs colorés afin de grimper et, une fois en haut, prenez l'échelle.

A présent, allumez la bibliothèque (à droite) et obtenez des pièces. Soulevez les pièces vers le mur d'en face et placez-les sur les accroches. Ensuite, assemblez les objets qui sont à gauche pour former des escaliers. Montez et

grimpez sur les rebords du mur.

Enfin, avancez à gauche, tirez sur le dispositif qui est à gauche puis utilisez la magie pour dégager le passage.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'au château de Poudlard, utilisez la magie pour former le pont et avancez à gauche. Après la courte scène, avancez jusqu'au tableau, faites un signe et entrez.

Le Rayon restreint

Après la scène cinématique, utilisez la Cape d'invisibilité et attrapez les deux livres rouges dans la salle. Approchez-vous de la statue de droite et tirez sur les plantes qui sont à proximité. Soulevez le chaudron qui apparait et mettez-le à sa place.

Ensuite, placez-vous sur le livre de la statue pour que votre camarade vous porte vers le haut. Approchez-vous des pots de fleurs, récupérez le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron. Remontez une nouvelle fois sur le rebord de droite et tirez, cette fois, sur l'étagère pour révéler une toile d'araignée. Prenez le second objet, placez-le dans le chaudron et partez près de la statue de gauche.

Tirez sur le tiroir pour faire sortir un livre et utilisez la magie pour l'assembler et le mettre en place. Placez-vous sur le livre jaune, sautez sur le tas de bouquins et sautez vers le niveau supérieur. Déplacez la torche sur la glace pour dégager le portail et récupérez le dernier objet du chaudron. Mettez-le, dégagez ainsi le passage et entrez.

Maintenant, tirez sur le tas de livres et récupérez un tuyau vert. Placez-le dans le mécanisme de la porte, placez également les deux autres tuyaux qui se trouvent à proximité et ouvrez ainsi la porte. Avancez dans le couloir, récupérez la clé et revenez la mettre dans la serrure de la porte de droite.

Entrez, tirez sur les livres qui sont à l'entrée du tube et envoyez Croûtard à l'intérieur. Remontez-le et faites tomber le mécanisme près du bord. Ensuite, reprenez le contrôle d'Harry et placez-le sur la porte pour l'ouvrir.

Entrez, avancez à gauche jusqu'à la cavité comprenant des pattes d'araignée et utilisez la lumière Lumos. Ensuite, tirez sur les deux chauves-souris qui se sont placées en haut du rideau et approchez-vous du miroir.

Après la scène cinématique, poursuivez le fantôme jusqu'au jardin et poursuivez jusqu'à la demeure d'Hagrid.

La forêt interdite

D'abord, attaquez les abeilles avec Hagrid et avancez à droite. Repérez l'étudiant pris entre les pattes d'araignée et sauvez-le. Avancez à droite, assemblez les morceaux qui sont devant l'arbre et formez ainsi un nuage. L'arbre grandit et une échelle se forme. Incarnez le chien, grimpez à l'échelle et creusez un trou près du bord.

Lorsqu'une autre échelle se forme, reprenez le contrôle d'Harry et grimpez-y. Avancez à droite, détruisez la ruche d'abeilles et utilisez le chien pour creuser là où se trouvent quelques feuilles de fougères puis entrez par le trou.

Avancez, utilisez la lumière Lumos pour dégager les branches, tirez sur les branches suivantes et entrez.

Avancez à droite, descendez dans le lac et creusez sur le petit bout de terre pour dégager l'eau. Dégagez les branches, creusez à droite puis utilisez Hagrid pour tirer le levier qui apparait.

Ensuite, remontez une nouvelle fois au niveau supérieur, tirez sur les toiles d'araignées pour libérer deux blocs de Lego et creusez pour obtenir le troisième. Placez-les afin de monter vers le bord supérieur, avancez le long du rebord de droite et atteignez les trois toiles d'araignée qui bloquent le passage. Tirez dessus pour les détruire, récoltez les pièces et entrez pour achever ce niveau.

Poudlard

Suivez le spectre, saluez le tableau pour changer la direction des escaliers et entrez par la porte suivante.

Le visage de l'ennemi

D'abord, tirez sur le tableau collé au mur et obtenez un jouet. Tirez sur ce dernier pour le gonfler, soulevez-le et donnez-le aux chiens. Ensuite, assemblez les pièces pour obtenir une harpe, neutralisez ainsi le chien et descendez par la trappe.

A présent, dégagez les branches avec le sort Lumos, libérez votre ami en tirant sur les plantes et descendez par le trou, à droite.

Avancez à droite, dégagez les plantes puis tirez sur la grosse clé jaune.

Ensuite, approchez-vous de l'armure jaune et soulevez le sceau se trouvant à proximité. Montez sur le balai magique, tirez sur la clé à trois reprises puis utilisez la magie pour l'insérer dans la serrure.

Dans la pièce suivante, vous devez jouer aux échecs et battre l'équipe des blancs. Pour cela, tirez d'abord sur les pions noirs, montez sur la tour puis assemblez les objets pour créer une reine. Stimulez la reine pour qu'elle fonce vers le roi adverse qui abdiquera.

Boss : Voldemort
Dans ce combat, esquivez d'abord les boules de feu que l'ennemi vous envoie, attendez qu'il vous jette un sort de couleur verte et renvoyez-le sur lui. Une fois qu'il est assommé, approchez-vous de lui et frappez-le pour lui infliger des dégâts. Répétez cette attaque deux autres fois, faites attention lorsque vous sautez par-dessus le ravin et battez ainsi ce boss.

Année 2

Poudre de Cheminette !

Explorez le jardin, ramassez des pièces et entrez dans la maison. Utilisez la magie sur les assiettes pour les mettre sur la table, réparez le robinet et tirez sur le tas de livres. Par la suite, avancez à gauche, tirez sur le fauteuil orange et saluez le tableau qui se trouve au-dessus de la cheminée. Obtenez ainsi la poudre de cheminette et placez-la dans la cheminée pour l'allumer.

A présent, versez le contenu de la fiole se trouvant au-dessus de l'aquarium puis utilisez le balai pour nettoyer le miroir qui est en bas des marches. Incarnez Hagrid, approchez-vous de la main (entre l'aquarium et la main) et tirez le levier qui est invisible (toutefois, visible dans le miroir).

Tirez sur un coffre à gauche pour obtenir d'autres éléments puis assemblez toutes les pièces pour obtenir une épée. Mettez cette épée dans le tableau, obtenez ainsi une clé et insérez-la dans la serrure de la porte qui est à droite.

Une fois dehors, tirez sur les blocs de Lego et libérez les pièces du levier. Assemblez-le et placez-le à son emplacement puis utilisez Hagrid pour le tirer. Suivez ainsi le nouveau passage, utilisez Hagrid pour tirer le levier et sortez.

Poudlard

De retour au château de Poudlard, suivez le spectre vers la cour et tirez sur les plantes pour trouver les trois ingrédients de la potion. Mettez-les dans le chaudron, buvez la potion et tirez sur le levier près du poteau.

Prenez l'entrée de droite, suivez le fantôme et entrez dans la serre. D'abord, tirez sur les bols qui sont au milieu et partez au nord de la serre. Ouvrez le placard pour obtenir des oreillettes, attrapez les plantes qui crient et mettez-les

dans les bols.

Sortez de la serre et revenez en arrière jusqu'au hall. Entrez dans le placard près du mur de gauche pour obtenir des oreillettes puis neutralisez la plante qui n'arrête pas de crier à droite. Prenez ainsi la sortie de droite et suivez le spectre jusqu'au prochain hall.

Remontez les marches (à droite), entrez dans le placard puis revenez près des autres arches à gauche. Prenez la Mandragore (la plante qui crie) et placez-la devant la porte pour la détruire. Ensuite, avancez et entrez par la porte.

Une fois que vous êtes en classe, tirez sur les lutins une première fois pour les immobiliser puis une seconde fois pour les détruire. Achevez toutes les créatures et apprenez ainsi le sort Immobulus.

Sortez de la salle de classe, descendez les marches et suivez le spectre pour entrer dans la tente.

Le plan de Dobby

D'abord, levez les deux drapeaux sur les côtés, ouvrez la trappe du milieu et descendez. Tirez sur le coffre près de l'échelle, tirez sur le dispositif qui vient de sortir et détruisez le mur de gauche. Partez dans cette direction, assemblez les morceaux qui sont par terre et revenez à droite. Placez l'affiche sur le mur, sautez sur le dispositif que vous venez de construire et atteignez le niveau élevé.

Avancez à droite jusqu'au bord, tirez sur Dobby pour le faire fuir puis utilisez Hagrid pour tirer le levier. Traversez la passerelle, tirez sur Dobby une seconde fois et utilisez votre nouvelle compétence pour éliminer les deux lutins. Dégagez les branches de la plante, avancez à droite et assemblez les objets pour créer des escaliers.

Montez, avancez à droite et retrouvez Dobby. Levez les deux drapeaux, soulevez également le poids pour l'accrocher à la chaine et ouvrez ainsi la porte.

Entrez, grimpez à l'échelle de gauche et utilisez Hagrid pour tirer le levier.

Descendez, placez les pièces de Lego et remontez au niveau supérieur, à droite. Tirez sur le coffre fort au milieu, sur Dobby une autre fois et descendez. Tirez sur les lutins qui empêchent le pont de s'étaler, traversez-le et tirez sur la poubelle. Soulevez-la pour faire sortir Dobby et tirez sur lui.

Après la scène, utilisez la magie pour soulever le lit à gauche puis rassemblez les pièces de Lego pour former une armure qui ouvrira la porte. Avant de prendre la porte, placez la tête du squelette sur le corps et obtenez le premier objet à placer dans le chaudron.

Ensuite, utilisez l'enseignante pour détruire le cadenas du placard à droite et faites entrer Hermione. Prenez le Mandragone, utilisez-le pour détruire la vitre près de la porte et mettez le second ingrédient dans le chaudron.

Ensuite, prenez la porte, repérez un balai mauve à proximité et utilisez-le pour détruire la toile d'araignée à deux reprises. Récupérez ainsi le dernier objet, mettez-le dans le chaudron et sauvez ainsi Harry Potter.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'à la salle de classe et entrez. Utilisez le nouveau sort Expellarmius pour attaquer cinq robots qui sortent des trois portes, changez de personnages et détruisez cinq autres. Ensuite, attaquez l'étudiant sur la table à plusieurs reprises et maitrisez ainsi cette technique.

Suivez à nouveau le spectre jusqu'à une grille métallique fermée et interagissez avec le serpent à droite. Ensuite, placez les morceaux du serpent sur le piédestal à gauche et ouvrez ainsi la grille.

Entrez, descendez les marches et tentez d'ouvrir la porte qui est au milieu des marches. Regardez la scène cinématique qui suit puis remontez les marches et suivez le spectre.

Dans la prochaine pièce, tirez sur une caisse se trouvant à gauche pour qu'un serpent attaque un étudiant et vous permette de récupérer le premier objet.

Ensuite, déplacez le mur jaune en bas à gauche, éliminez le lutin qui est à l'intérieur et obtenez le second objet. Enfin, approchez-vous de la table qui est en bas à droite et tirez sur les trois bouteilles colorées pour créer un arbre. Récupérez le troisième objet de la plante, mettez-le dans le chaudron et débloquez ainsi un personnage. Buvez du chaudron, prenez l'apparence du personnage que vous venez de débloquer et saluez le tableau de droite pour maitriser la technique Polynectar.

Sortez par la porte sud-ouest, suivez le spectre et atteignez une nouvelle zone du château. Lorsqu'un faisceau de vapeur vous bloque le chemin, changez la position du tuyau pour changer la direction du faisceau et passez.

Après une scène cinématique, prenez la porte qui est désormais accessible.

Crabbe et Goyle

D'abord, soulevez le balai dans le coin gauche et obtenez une vanne. Placez-la dans la citerne du mur gauche, obtenez le premier objet et mettez-le dans le chaudron.

Ensuite, approchez-vous des deux étudiants endormis à droite et soulevez leurs cheveux pour obtenir le second ingrédient. Placez-vous sur le couvert d'une toilette, tournez la vanne élevée grâce à la magie puis sautez d'un couvert à l'autre vers la gauche. Ensuite, déplacez la pièce vers le bac de fleurs à gauche et déplacez le produit obtenu pour acquérir le dernier objet à placer dans le chaudron. Enfin, approchez-vous de ce dernier et buvez.

Après la courte scène, descendez les marches, dégagez les branches dans la cavité de droite et déplacez le coffre. Assemblez les pièces et obtenez ainsi une flute. Ensuite, tirez sur les têtes des quatre serpents qui apparaissent des égouts et assemblez ainsi les objets obtenus. Une fois que l'eau est arrêtée, interagissez avec la porte et entrez.

Avancez à l'extrême droite, repérez le grand bol et soulevez-le. Placez le poisson dans l'aquarium contenant le crâne, soulevez le crâne puis placez les yeux du serpent.

Journal de Tom Jédusor

Boss : Mimi Geignarde
Pour battre ce boss, renvoyez les objets qu'il vous envoie afin de détruire toutes les portes des toilettes puis visez-le lorsqu'il se place dans la dernière cabine et tirez pour le blesser. Répétez cette technique trois fois jusqu'à ce qu'il commence à s'envoler dans les airs. A ce moment, visez-le rapidement et tirez pour l'abattre.

Après le combat, approchez de l'étagère qui est à proximité et secouez-la pour obtenir le premier objet à mettre dans le chaudron.

Avancez à droite, sautez sur les interrupteurs au sol puis sautez sur les plates-formes du mur et atteignez la section élevée, à gauche. Tirez sur le tonneau dans le coin, récupérez le second objet et mettez-le dans le chaudron. Ensuite, refaites le même procédé pour atteindre un niveau plus élevé à droite et tirez sur le banc pour obtenir le dernier ingrédient.

Avant de boire la potion, approchez-vous d'une cavité entre deux drapeaux et assemblez les pièces pour former un placard. Entrez-y pour obtenir des oreillettes, avancez à droite et capturez le Mandragore. Utilisez-le pour briser la vitre, neutralisez-le dans le pot puis buvez la potion et tirez le levier.

Par la suite, attaquez les lutins pour récupérer deux autres pièces de Lego et placez-les sur les autres blocs pour pouvoir sauter d'un bord à l'autre. Buvez la potion une seconde fois, remontez le long des plates-formes, sautez sur les blocs que vous aviez placés et tirez le levier au fond. Enfin, descendez et prenez la sortie.

Avancez au sud puis à droite, entrez dans la cavité et marchez sur le bouton pour changer la direction des escaliers.

Montez, tirez sur le tableau pour obtenir la pièce du bouton et placez-le. Marchez dessus, prenez les marches et repérez une table près du mur.

Faites tourner la table pour tourner le placard à droite et changez rapidement de personnage et passer de l'autre côté. Ensuite, tournez une seconde table pour rassembler les deux hommes et partez à droite.

A présent, tirez sur le long drapeau près de l'homme assis sur le banc et assemblez les pièces qui en découlent. Sautez sur le tremplin ainsi formé, dégagez les branches et obtenez ainsi des petites plateformes. Descendez, placez ces dernières sur le petit mur de droite et utilisez-les pour monter au niveau supérieur. Enfin, réorganisez les poutres pour dégager le passage et achever ce niveau.

Suivre les araignées

D'abord, utilisez la magie pour soulever le dispositif enfui dans le sol et montez à bord. Bougez-le à droite et utilisez-le pour sauter sur le rebord. Ensuite, tirez sur les herbes qui se trouvent près du gigantesque tronc et révélez ainsi des morceaux de nuage. Assemblez les morceaux, placez le nuage au-dessus de l'arbre à gauche et créez ainsi une échelle pour permettre à vos camarades de monter.

Maintenant que l'équipe est rassemblée, incarnez le chien et creusez près du tronc qui se trouve à droite. Traversez-le, repoussez l'attaque des abeilles et traversez un pont. A l'extrémité du pont, utilisez le balai pour voler au-dessus de l'eau puis détruisez la ruche et atteignez le côté droit de la rive. Assemblez les morceaux qui se trouvent sur le second pont et permettez ainsi à vos amis de vous rejoindre.

Grimpez à l'échelle, avancez à droite et abattez les lutins puis creusez un trou près du tronc.

Boss : Aragog
Dans ce combat, tirez d'abord sur une araignée grise pour l'assommer, soulevez-la puis appuyez à nouveau sur le même bouton pour la tourner et l'envoyer sur l'araignée. Faites attention aux toiles qu'elle envoie, attaquez-la à trois reprises et battez-la.

Par la suite, conduisez rapidement la voiture et klaxonnez pour dégager les araignées qui s'agrippent au toit.

Basilic

D'abord, avancez à gauche et tirez sur le tableau pour libérer l'accès au tube. Ensuite, ouvrez les cabines des toilettes et déplacez les tuyaux. Envoyez la souris dans le tube, poussez un premier bouton pour obtenir quelques pièces puis poursuivez à droite. Dégagez les plantes pour déplacer les tuyaux puis poussez un second bouton encore à droite. Ensuite, placez le morceau au bon endroit et atteignez ainsi le second bouton du tube.

A présent, suivez le morceau qui est entré dans un casier et soulevez ce dernier. Assemblez les pièces obtenues, montez sur la ventouse et entrez dans la seconde toilette pour libérer les morceaux restants. Enfin, assemblez toutes les pièces pour obtenir un lavabo et placez le dans son emplacement à droite. Révélez ainsi un passage secret et descendez dans le trou.

Dans les égouts, avancez à gauche, repérez une ventouse sur les débris et utilisez-la pour neutraliser la pieuvre. Assemblez ainsi les morceaux obtenus, montez sur la plateforme et atteignez le niveau supérieur.

Avancez à droite, assemblez les pièces d'un pêcheur qui révèle une ventouse et une pieuvre. Utilisez le jet d'eau pour atteindre l'autre côté (à droite), assemblez les morceaux et obtenez un pont. Traversez-le, faites descendre le serpent vert puis montez dans sa gueule pour aller vers le haut. Enfin, entrez dans le tunnel et préparez-vous à affronter le boss.

Boss : Basilic
Dans ce combat, vous devez d'abord vous placer devant les tas de pierres pour blesser le serpent et obtenir en même temps un objet pour le chaudron. Placez-vous devant le tas de gauche, déplacez ensuite une pierre pour révéler le petit

serpent et récupérez un premier objet.

Placez-le dans le chaudron, mettez-vous devant le premier tas de pierre (à partir de la droite), déplacez une autre pierre et récupérez le second objet. Ensuite, détruisez le dernier tas, à droite, et obtenez le dernier objet en interagissant avec le serpent.

Par la suite, buvez la potion et allez à gauche pour tirer le levier. Après la courte séquence, revenez au milieu de la salle et tirez sur la cavité située au-dessus du chapeau. Revenez à gauche, assemblez les pièces obtenues et remontez sur le rebord. Avec l'aide d'Hermione, soulevez les chaines puis tirez pour abaisser le canal pour y entrer.

Avancez à droite et soulevez le chapeau pour obtenir une épée.
Enfin, attendez le bon moment et placez-la sur sa tête pour l'achever une fois pour toutes.

Année 3

Des nouvelles d'Azkaban

Faites attention au livre qui vous attaque, sautez sur le lit pour l'éviter et redressez le tableau. Tirez ensuite sur le second tableau, suivez la scène dans laquelle le livre est assommé et neutralisez-le.

Malheureusement, le livre est coriace. Retournez sur le lit, redressez le tableau une nouvelle fois et tirez cette fois sur le tableau situé au-dessus de la cheminée. Déplacez les pièces dans la cheminée, utilisez le soufflet pour allumer la braise et tentez de neutralisez à nouveau le livre. Enfin, redressez le tableau près du lit une dernière fois et neutralisez le livre une fois pour toutes.

Une fois à la gare, tirez sur la cage de l'oiseau puis déplacer le pot de fleurs sur le faisceau de vapeur pour l'arrêter. Avancez à l'extrême droite, placez le haut-parleur sur le poteau et réveillez les passagers.

Ensuite, tirez sur les deux valises près du quai pour obtenir un premier ingrédient pour la potion et des pièces de Lego. Assemblez les pièces pour obtenir un cube et placez-le sur un autre cube à gauche près du wagon.

Sautez sur le toit du wagon, dépassez la barrière à gauche et descendez de l'autre côté du quai. Assemblez à nouveau les pièces pour créer un chaudron. Placez le premier ingrédient et repérez une cage en or à gauche. Tirez dessus pour obtenir un second ingrédient et placez-le dans le chaudron. Ensuite, remontez à nouveau sur le toit du train, récupérez un dernier ingrédient à droite et rajoutez-le à la soupe.

Avant de boire la potion, tirez sur une valise bleue non loin et formez le levier. Buvez la soupe, tirez ce levier et entrez dans le wagon.

A l'intérieur du train, suivez le chariot et donnez des bonbons aux petits enfants jusqu'à ce que vous obteniez une clé. Insérez-la dans la serrure, entrez dans la cabine et regardez la scène qui suit.

Par la suite, incarnez le professeur Lupin et partez à gauche. Utilisez le sort Patronus pour détruire le Détraqueur, entrez dans la cabine et ouvrez le coffre pour récupérer une pioche. Utilisez la pioche pour détruise le bloc de glace, assemblez les morceaux suivants pour obtenir un chariot et placez les valises de la cabine dans le chariot. Tirez sur ce dernier pour ouvrir la porte de droite et entrez.

A présent, avancez à droite et déplacez les pièces qui bloquent l'accès au tube. Envoyez Croûtard dans la canalisation, poussez le livre au fond puis tirez sur la valise pour l'ouvrir. Récupérez la clé à l'intérieur, avancez à l'extrême droite et insérez-la dans le boitier. Prenez la pioche dans le boitier, brisez la glace et entrez.

Débloquez le placard grâce à Hermione, assemblez les pièces obtenues et formez un rideau. Placez-le sur la fenêtre pour permettre à Lupin de passer et utilisez la pioche (près de la fenêtre) pour briser la glace. Enfin, soulevez un second rideau sur la prochaine fenêtre et abattez les trois Détraqueurs, au bout du chemin.

Poudlard

Suivez le professeur Lupin vers la salle de classe et préparez-vous à apprendre un nouveau sort. Approchez-vous de la zone d'attaque et attaquez l'épouvantard trois fois avec le sort Ridikulus. Changez de personnage, attaquez l'araignée trois fois et complétez ainsi cette leçon.

Ensuite, sortez de la salle, avancez à droite et approchez-vous de la porte bloquée. Repérez l'épouvantard qui sort d'une valise, attaquez-le avec un Ridikulus et obtenez une clé. Insérez-la dans le cadenas de la porte à droite et entrez.

Dans le jardin suivant, accrochez-vous aux pots de fleurs sur les attaches du mur et dégagez ainsi le passage. Mais avant de suivre la jeune femme, tirez sur les herbes au sud-ouest, au nord-ouest et au nord-est et obtenez ainsi les trois ingrédients de la potion. Ingurgitez-la, tirez le levier près du mur au nord-est et volez sur le balai pour déloquer le personnage.

Une fois que ceci est fait, suivez la dame et entrez dans la pièce suivante. Déplacez la première tasse sur la sous-tasse et allez au nord-est de la pièce. Tirez sur la pyramide de tasses devant le placard, assemblez les pièces et placez ainsi la seconde tasse. Enfin, allez au sud-est de la pièce, tirez sur une autre pyramide de tasses, utilisez Hermione pour déchiffrer le placard et formez ainsi la dernière tasse.

Maintenant, sortez de la salle, suivez les flèches et atteignez la forêt. Avancez à droite jusqu'au tronc d'arbre, tirez sur les plantes à proximité puis utilisez le chat de Hermione pour creuser le sol. Dégagez les branches, récupérez le premier morceau de poulet et revenez près de Hagrid pour le placer sur la table.

Ensuite, avancez à droite et descendez dans le creux. Poursuivez à l'extrême droite, détruisez une ruche d'abeilles, récupérez un second morceau de poulet dans le coin et revenez le mettre sur la table.

Revenez à nouveau dans le creux de droite et déplacez une roche, utilisez le chat pour creuser le sol et grimpez à l'échelle. Tirez sur les feuilles pour qu'elles flottent sur l'eau, utilisez-les pour atteindre le dernier morceau de poulet puis pour rebrousser chemin jusqu'à la table.

Une fois que le Manier Buck est maitrisé, suivez le spectre jusqu'à ce que le prochain niveau commence.

Pré-au-Lard

Descendez, avancez à droite et dégagez les branches avec un Lumos Solem. Abattez le lutin, placez la plateforme sur le support de droite et atteignez-la. Déplacez une seconde plateforme à droite, mettez-la sur le second support et ainsi de suite jusqu'à ce que vous traversiez le ravin.

Ensuite, déplacez le poids vers le support de droite et rabaissez le pont. Traversez-le, soulevez la torche vers les branches pour les dégager et traversez.

Maintenant, incarnez l'un des deux frères et neutralisez l'homme qui sort du coffre de droite en utilisant un Ridikulus. Tirez le rideau rouge ; placez la fleur devant le visage au grand nez, le gâteau devant celui à la grande bouche et le cadre devant celui aux grands yeux. Enfin, remontez les marches et grimpez à l'échelle.

Maintenant, repérez le paquet rose sur l'étagère et placez-le sur la balance.

Sortez, avancez vers le bonhomme de neige et regardez la courte séquence. Récupérez la torche que le vieillard a laissée, faites fondre la neige au bord du trottoir puis déplacez le tout près du bonhomme pour le faire fondre.

Poursuivez votre chemin et préparez-vous à affronter Drago.

Boss : Drago
Dans ce combat, évitez les trois premiers projectiles puis renvoyez le quatrième sur Drago (Ce dernier fait un signe avant de lancer le projectile le plus lent). Répétez cette attaque trois fois jusqu'à ce qu'il crée un canon. A ce moment,

renvoyez tous les projectiles qu'il lance et battez-le ainsi.

Après le combat, déplacez le balai vers la grosse boule de neige, avancez au sud et placez la cage au-dessus du traîneau. Déplacez le second balai vers la boule de neige, approchez-vous des sapins près de la fontaine et tirez dessus pour obtenir un troisième balai. Montez sur le balai pour vous approcher de la boule et placez-le pour pouvoir entrer dans l'auberge.

Le méfait est accompli

D'abord, utilisez la torche du mur gauche sur les branches du plafond et récupérez la première clé. Insérez-la dans la serrure de gauche, tirez sur l'armoire de droite et assemblez les pièces. Tirez ensuite sur l'armure ainsi créée, récupérez la clé et insérez-la pour ouvrir la porte avec votre ami.

Traversez le couloir jusqu'à la pièce suivante, utilisez Ron pour tirer sur l'araignée qui sort du coffre de droite puis tirez sur le placard.

Assemblez les pièces pour former un chaudron, soulevez le marteau et frappez la plante pour obtenir un premier ingrédient à placer dans le chaudron. Tirez sur le drapeau enroulé au nord-ouest, récupérez le second objet et ajoutez-le à la sauce. Ensuite, empilez les cubes vert, rouge et bleu puis descendez dans la trappe et tirez sur le squelette pour obtenir le dernier ingrédient.

Une fois que la potion est prête, buvez-la et tirez sur le levier dans la trappe. Placez ensuite la pierre sur le piédestal de gauche et ouvrez la porte.

Dans la zone suivante, utilisez Ron pour abattre l'épouvantard de gauche puis Harry Potter pour interagir avec le serpent. Assemblez ainsi les pièces obtenues et créez une passerelle dans le mur.

Avancez à droite, dégagez les branches pour voir le chaudron et utilisez la pelle pour obtenir une plante. Récupérez ainsi le premier ingrédient et placez-le dans le chaudron.

Maintenant, descendez par les passerelles dans le mur, tirez sur la toile d'araignée et récupérez le second ingrédient. Remontez, tirez sur les angles de la fontaine, formez la vanne et tournez-la pour faire couler l'eau. Remontez au niveau supérieur grâce à la plante, entrez par la fenêtre pour prendre le morceau de poulet et revenez le mettre dans le chaudron.

Une fois que la sauce est prête, faites boire vos deux personnages et remontez. Avancez à droite, tirez sur les deux chaines pour ouvrir la fenêtre et entrez.

A présent, avancez dans le couloir, tirez sur les deux coffres pour obtenir des pièces et formez ainsi un violon.
Jouez du violon pour obtenir la clé, insérez-la dans la serrure de la porte qui est à gauche et complétez ainsi ce niveau.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'à la salle de classe et préparez-vous à prendre une nouvelle leçon. D'abord, utilisez Spectro Patronum, tirez sur le coffre pour faire sortir les Détraqueurs et tirez sur eux une seconde fois pour les éliminer. Achevez le lutin qui est à gauche, ouvrez le coffre et tirez sur un autre Détraqueur.

A droite, se trouve un coffre pris entre des branches. Utilisez la lumière pour dégager les branches et neutralisez le Détraqueur qui s'y trouve. Enfin, tirez sur le placard au sud-est, formez un projecteur avec les pièces de Lego et tirez sur le tableau pour obtenir le dernier coffre.

A présent, suivez le spectre jusqu'à la maison d'Hagrid et regardez la scène qui suit.

La cabane Hurlante

Boss : Saule cogneur
Pour battre le Saule cogneur, esquivez d'abord ses attaques en sautant lors de l'impact. Lorsqu'il attaque avec sa main centrale, approchez-vous-en et montez. Visez l'une des trois sphères, tirez et infligez-lui ainsi des dégâts. Répétez cette attaque trois fois et libérez ainsi le trou qui se trouve près du tronc.

Après le combat, descendez dans le trou et utilisez la lumière pour étaler un pont formé de branches. Traversez, descendez et tirez deux fois sur la branche brune (à droite) pour libérer une boule verte. Ensuite, tirez sur la plante pour arroser la boule verte et grimpez aux rebords ainsi créés.

Par la suite, sautez sur la première toile d'araignée et atteignez la cavité de gauche. Déplacez un mécanisme dans le coin et dégagez la première branche qui bloque le passage supérieur.

Ensuite, passez au-dessous de la toile (à droite) et déplacez un second mécanisme. Remontez et poursuivez à droite le long les toiles d'araignées. Tirez sur les deux boules violettes accrochées au rebord et bouchez les deux trous qui crachent de l'eau. Ensuite, utilisez la planche pour remonter, utilisez le mécanisme de gauche puis poursuivez votre chemin par la droite.

Maintenant que vous incarnez Cyrius et Lupin, poursuivez la souris et tirez sur les objets qui vibrent. Une fois que vous avez acquis toutes les pièces, assemblez ainsi un piège à souris et capturez la bête.

Après la courte scène, dégagez les branches et soulevez les pièces enfouies dans le sol. Tirez sur la boule ainsi formée, placez les cubes et atteignez la partie supérieure.

Avancez à droite, utilisez le chat d'Hermione et creusez au sol pour obtenir le chaudron. Repérez un squelette en haut à gauche et tirez pour le libérer. Réparez-le, obtenez le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron. Tirez sur les trois pierres autour de ce chaudron, soulevez les boules vertes pour créer des plantes et récupérez le second ingrédient. Enfin, tirez sur les objets accrochés au mur de la montagne et ramassez le dernier ingrédient.

Buvez la potion, tirez le levier et utilisez le chat d'Hermione pour creuser un trou. Grimpez à l'échelle ainsi formée et attaquez les araignées. Avancez, libérez l'étudiant de la toile d'araignée, assemblez les pièces de Lego pour former un champignon et sautez pour compléter ce niveau.

Baiser du Détraqueur

Avancez au nord-ouest, entrez dans le placard et mettez les oreillettes. Avancez à droite, tirez sur la plante dans le sceau et placez le Mandragore dans le sceau.

Ensuite, tirez sur la plante qui réapparait à gauche du sceau et versez ainsi un second sceau à gauche. Prenez le poisson, donnez-le à Buck puis assemblez les pièces obtenues. Donnez également le morceau de poulet à Buck, utilisez la hache qui apparait et libérez-le.

Par la suite, avancez à droite, descendez dans le bassin vide et tirez sur les lutins. Assemblez les pièces pour former un nuage puis sautez sur la grande feuille pour atteindre la zone supérieure suivante. Avancez sur le bord gauche, dégagez les branches et assemblez un haut-parleur.

Ensuite, revenez et approchez-vous de l'arbre se trouvant au milieu de l'ile. Tirez sur le crochet, attachez-le à l'arbre et ouvrez le coffre en lui tirant dessus. Récupérez l'objet, revenez sur vos pas et placez-le dans le haut-parleur. Mettez également le disque se trouvant à proximité et regardez la courte scène qui suit.

Maintenant, avancez à gauche et soulevez les branches pour fabriquer un pont. Traversez-le, grimpez à la montagne et tirez sur la plante à droite. Assemblez une grosse boule, descendez et tirez sur tous les Détraqueurs pour finir le niveau.

Par la suite, approchez-vous de Buck et montez-le pour commencer le niveau suivant.

La tour noire

Avancez à droite, tirez sur le coffre pour obtenir une pioche et utilisez-la pour briser la glace. Dégagez les branches, avancez jusqu'à la fontaine et bougez le lampadaire pour l'allumer. Déplacez le tonneau vers le jardin, tirez sur les fleurs et remontez au niveau supérieur.

Tirez sur la statue pour faire fondre la moitié de la glace, tirez sur le coffre à droite et assemblez les pièces pour obtenir une autre statue. Tirez dessus également pour faire fondre l'autre moitié, ouvrez ainsi la porte et entrez.

Dans la cabane, avancez sur la passerelle de droite et déplacez la plateforme sur le support de gauche. Allez sur la passerelle de droite, utilisez la torche et brulez les branches qui sont à droite pour libérer la palette. Revenez à nouveau sur la passerelle de droite et déplacez une autre plateforme. Faites le va-et-vient, assemblez les pièces pour passer et ouvrez ainsi la porte au fond.

Une fois dehors, avancez à droite, mettez le chaudron en place et approchez-vous de l'arbre qui est au nord-est. Utilisez la magie pour révéler une hache, coupez une section de l'arbre et récupérez le premier ingrédient de la potion. Revenez en arrière, tirez sur le bac à fleurs rouges et obtenez le second ingrédient. Descendez à l'échelle qui se trouve au sud-ouest, soulevez la statue pour détruire la vitre et entrez. Utilisez Hermione pour ouvrir l'armoire, obtenez le dernier objet et mettez-le dans le chaudron.

Enfin, buvez la potion, tirez le levier et traversez le pont qui vient d'être étalé. Abattez les Détraqueurs, montez les escaliers et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Maitre Détraqueur
Dans ce combat, abattez les Détraqueurs qu'il invoque et versez les deux tonneaux pour obtenir des pièces. Lorsque le maitre Détraqueur commence à aspirer, il sera assommé par les objets que vous aviez placés au sol. Ensuite, tirez sur les deux statues pour faire fondre la glace, versez le contenu des tonneaux et répétez le même processus jusqu'à ce que vous le battiez.

Année 4

La coupe du monde de Quidditch

Une fois que vous avez le contrôle d'Hermione, avancez tout droit et repérez Ron pris au piège sous une table. Tirez sur le Mangemort, soulevez la table et libérez-le. Revenez au point de départ, partez à droite et tirez sur les fusées pour libérer Goerge.

Poursuivez à droite et retrouvez Arthur. D'abord, tirez sur le barbecue pour obtenir le premier objet, puis sur la toile d'araignée pour le second ingrédient et utilisez le chat d'Hermione pour creuser le sol et vous emparer du dernier objet. Buvez la potion, soulevez la poêle à proximité et frappez le Mangemort.

Restez invisible, suivez le chemin qui est le plus à gauche et neutralisez le livre. Avancez, soulevez la tente qui bouge et libérez ainsi Weasley.

Maintenant que tout le monde est parti, tirez sur la sorte de balançoire qui est en face de vous et formez ainsi un trampoline. Utilisez-le pour sauter par-dessus les débris puis avancez à droite et soulevez l'armoire pour trouver un sceau. Utilisez le sceau pour éteindre les flammes, le chat pour creuser et placez la roue dans le véhicule de droite. Poussez-le, suivez le chemin et tirez sur le coffre en chemin. Soulevez la hache qui en sort, suivez le passage ainsi créé et tirez sur la caisse qui se trouve au-dessus du tonneau.

Récupérez ainsi un premier ingrédient, avancez à l'extrême droite et libérez le chaudron des pattes vertes. Mettez l'ingrédient dans le chaudron, tuez le lutin, prenez le robinet et placez-le dans le tonneau, au sud. Eteignez les flammes, récupérez un second ingrédient dans le trou puis un troisième ingrédient dans les débris de gauche.

Buvez la potion, tirez le levier à gauche de la porte et entrez.

Boss : Serpent
Pour battre ce boss, vous devez battre tous les Mangemorts qui vous attaquent. Anticipez leurs positions, tuez-les, abattez également les petit serpents qui arrivent et achevez ainsi ce boss.

Château de Poudlard

A présent, suivez le spectre jusqu'à la salle de classe dans laquelle vous allez apprendre une nouvelle leçon.

D'abord, dégagez les livres qui sont à l'entrée du tube et envoyez le chat d'Hermione à l'intérieur. Libérez l'oiseau de la cage, reprenez le contrôle de l'un des personnages et tirez sur ce dernier qui se pose sur la table. Placez la viande d'oiseau au-dessus de l'aquarium, obtenez ainsi le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron.

Au sud-est, tirez sur le coffre pour obtenir une petite pièce que vous devez placer dans la pompe à gauche. Montez sur cette pièce pour pomper l'eau et obtenir ainsi le second ingrédient.

Enfin, allez au sud-ouest de la pièce, déplacez les cornes de la statue et ouvrez le placard avec Hermione. Assemblez les pièces obtenues, mélangez les couleurs une par une et obtenez ainsi le troisième ingrédient pour la potion. Buvez de la potion de vieillesse pour qu'une scène se déclenche.

Une fois que ceci est fait, suivez le spectre vers la prochaine salle, regardez la scène et suivez jusqu'à la maison d'Hagrid.

Dragons

Avancez à droite, déplacez l'oeuf violet sur le support violet en haut à gauche puis tirez sur le cadenas et entrez. Déplacez l'oeuf dans le tube pour le faire sortir de l'autre extrémité. Continuez à avancer à droite et éliminez les lutins devant le pont. Assemblez un levier avec les pièces obtenues et utilisez Hagrid pour tirer.

Traversez le pont dès que la voie est libre, dégagez les branches et formez un champignon rouge avec les pièces obtenues. Sautez sur le champignon pour atteindre le niveau supérieur et construisez un levier. Tirez-le avec Hagrid, et traversez le pont.

Lorsque vous apercevez le prochain dragon, déplacez le dispositif à gauche de la cage pour étaler un instrument de musique. Suivez la couleur des notes que le dragon vous indique, jouez-les et le dragon s'endormira. Poursuivez ainsi votre chemin à droite, sautez par-dessus les trous tout en évitant les flammes bleues et poursuivez vers la gauche.

Lorsque vous arrivez près des flammes, récupérez le bac au sol, remplissez-le avec l'eau du bassin et déversez-le sur les flammes plusieurs fois pour les éteindre. Créez une passerelle avec les pièces au sol et montez.

Déplacez l'anneau violet et placez-le derrière les trois attaches pour que le dragon brise les chaines de la porte bloquant le passage. Avancez, placez les pièces de Lego l'une sur l'autre pour pouvoir sauter vers l'autre côté du pont et avancez à droite. Mettez-vous à deux pour tirer les deux chaines du mur et poursuivez à droite.
A présent, utilisez le chien pour creuser le sol et descendez dans la section inférieure avec Hagrid. Tirez le levier, laissez Harry Potter en haut et utilisez la Cape d'invisibilité pour passer le dragon. Avancez, dégagez les branches avec la lumière et tirez sur la plante. Soulevez le bloc gris pour faire passer vos amis, avancez à droite, attendez qu'il vous ouvre le passage à travers le tronc et entrez.

Enfin, incarnez le chien et creusez le trou. Utilisez Hagrid pour soulever la chaine et utilisez Harry pour tirer sur l'attache de la chaine.

Château de Poudlard

Sortez de la chambre, suivez le spectre jusqu'à la salle de classe et apprenez une nouvelle technique. Durant cet exercice, tirez sur les étudiants qui sont pris au piège et apprenez ainsi la technique Reducto.

Ensuite, suivez les flèches et le spectre jusqu'à la tente.

La première tâche

D'abord, utilisez le tonneau de gauche et avancez à droite pour éviter les boules de feu du dragon. Au bout du chemin, assemblez les pièces au sol et fabriquez un chien.

Une fois que la barrière de rocher est détruite, avancez à droite et approchez-vous de l'impasse. D'abord, déplacez le cratère violet et mettez-le sur son emplacement, au-dessous du dragon. Assemblez ainsi les objets obtenus et formez le chaudron.

A présent, dégagez les branches pour obtenir le premier ingrédient. Reconstruisez le squelette (à droite) pour le second ingrédient et tirez sur le serpent (à gauche) pour le troisième.

Maintenant, buvez la potion, montez sur le cratère et tirez le levier pour faire fuir le dragon. Grimpez, déplacez le second cratère sur le support violet (à droite) et utilisez-le pour traverser le ravin. Par la suite, évitez les flammes et sautez lorsque le dragon souffle loin de vous. Soulevez le baril pour éteindre les flammes et continuez à avancer.

Tirez sur le rocher vert pour dégager les pièces de Lego vertes et assemblez-les. Utilisez le chat d'Hermione pour creuser et déterrer le morceau bleu et tirez sur les lutins (à gauche) pour obtenir la pièce rouge. Placez-les selon l'ordre de couleurs indiqué sur le mur et grimpez dessus pour atteindre le niveau supérieur.

Après la courte scène, courez le long de la muraille, fuyez les flammes et entrez dans le château. Continuez à fuir jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que le niveau s'achève.

Le secret de l'oeuf

Dès que vous commencez, déversez le tonneau en bas de l'écran et assemblez les pièces obtenues. Placez-le sur les toilettes, entrez dans la cabine et utilisez la magie à deux pour obtenir le premier coquillage.

Mettez-le dans son emplacement près du bassin et revenez à gauche. Tirez sur les casiers pour libérer un objet jaune, donnez-le au vieil homme dans le tableau et obtenez le second coquillage. Tirez également sur les lavabos pour obtenir un autre coquillage et récupérez un dernier coquillage sur le sol.

Une fois que vous avez placé tous les coquillages, entrez par la trappe qui vient de s'ouvrir et atteignez la zone suivante.

D'abord, avancez jusqu'à la vitre et utilisez le balai pour la nettoyer.

Ensuite, tuez les scorpions pour pouvoir assembler les pièces et former un train. Déplacez ensuite le nuage du train vers la vitre, l'eau monte et la sirène vous donne une valve. Placez cette valve sur le dispositif de droit, regardez la scène qui suit et achevez ce niveau.

Le lac noir

Nagez à droite, passez par le conduit bleu et nagez encore à droite. Repérez un autre conduit bloqué par des pierres et tirez dessus pour les détruire. Faites passez Cédric à travers le conduit, nagez à droite et mettez-vous à deux pour dégager les pattes de la pieuvre qui bloque le chemin.

Nagez encore à droite, assemblez les pièces pour former un poisson et dégagez la voie. Ensuite, envoyez chaque personnages dans un chemin différent et avancez. D'abord, tirez sur les plantes au niveau inférieur et passez.

Ensuite, déplacez le crabe géant sur le support violet et faites passer le personnage en haut. Tirez sur l'oeil de la pieuvre située en haut, utilisez la lumière pour passer et faites attention à l'encre.

Passez dans le tunnel en haut à droite, tirez sur la plante pour récupérer la perle et descendez dans le tunnel inférieur pour la placer dans le coquillage.

Après la courte scène, déplacez les ancres situés à gauche et à droite de la zone puis tirez sur les pierres qui bloquent le conduit.
Entrez-y pour changer de position, déplacez la boule mauve sur la balance et tirez sur les attaches pour libérer vos trois compagnons.

Le retour de Voldemort

Dans le labyrinthe, tirez d'abord sur les plantes qui sont autour du piédestal et assemblez les pièces obtenues. Tirez sur l'armure, entrez dans les couloirs selon l'ordre que la statue a indiqué et atteignez la zone suivante.

A présent, éliminez les lutins et faites la même opération. Dans la pièce suivante, dégagez les branches avec un Lumos Solem et répétez la même méthode.

Dans la prochaine zone, avancez tout droit et évitez les murs mobiles. Repérez un lutin sur la droite, éliminez-le et prenez l'objet. Placez-le sur le support plus loin et tournez-le pour déplacer le mur.

Entrez, avancez à droite au croisement et fouillez le livre. Assemblez les pièces obtenues, sautez sur le tremplin et passez au-dessus du mur de droite. Dégagez les branches, placez une première mouche sur la toile d'araignée puis placez une seconde sur une autre toile collée au mur.

Une fois que les murs sont détruits, approchez-vous du Sphinx et assemblez les pièces d'une mouche pour qu'il bouge et dégage le chemin.

Boss : Voldemort
Dans ce combat final, éliminez les Mangemorts qui sont aux alentours pour que Voldemort apparaisse. A ce moment, appuyez de façon répétitive sur la touche d'attaque qui s'affiche et renvoyez le sort sur Voldemort. Répétez cette attaque trois fois et battez ainsi ce monstre.

Félicitations ! Vous avez battu Voldemort et terminé le jeu !

TOUS LES PERSONNAGES

Voici l'emplacement de tous les personnages du jeu.

- Harry Chemise Bleue: Sur la terrasse avant la grande salle, après avoir ouvert les rideaux rouges (avec un Poufsouffle), derrière les escaliers.
- Harry Pull-Over: Dans le chemin de traverse (année 2, niveau 1) dans un coffre.
- Harry Poudlard: Année 1 niveau 2, avant de rentrer dans les toilettes des filles, dans le bureau cadenassé à droite.
- Harry tâche dragon: Année 4 niveau 3, après le mur de pierre dans une boule noire à casser avec un méchant.
- Harry tâche lac: Année 4 niveau 5, dans un coffre à gauche après le premier tuyau.
- Harry tache labyrinthe: Poudlard, salle secrète dans le cours de Riddiculus, tirer sur les 3 étendards 4 couleurs en haut de la salle.
- Harry Quidditch: Cours de vol sur balai, creuser les 5 trous.
- Harry fille: Année 1 niveau 3, prendre un animal de compagnie et passer sous les marches.
- Harry serpentard: Année 1 niveau 6, dans une armoire cadenassée dans la salle des clés.
- Harry pyjama: Année 1 niveau 4, cassé les objets métallique de la première salle.
- Harry Smoking: Au chemin de traverse, dans la boutique à personnage, dans la cabine d'essayage de droite, avec un sorcier.
- Hermione Poudlard: Dans la volière, avec le retourneur de temps, à l'étage avec le tourne disque.

- Hermione capuche Rouge: Année 3 niveau 4, quand on sort de la cabane hurlante, dans un coffre cadenassé.
- Hermione haut bleu: Dans le cours de Divination, dans l'armoire à ouvrir avec un méchant.
- Hermione capuche grise: Dans la volière à droite.
- Hermione Chat: Dans le couloir vers les toilette de mimi, ouvrir la bibliothèque sur la gauche construire le petit meuble puis l'ouvrir.
- Hermione robe de bal: Au chemin de traverse, dans la boutique à personnage, refaire le portique de vêtement.
- Ron Poudlard: Dans un coffre de la chambre Griffondor.
- Ron Pyjama: Dans la salle de cours Reducto, allumer les 4 torches.
- Ron Pull Over: Année 2 niveau 5, là où les bestioles bleues démontent l'échelle.
- Ron Veste Marron: Dans le jardin d'Hagrid, Faire un Wingardium leviosa sur les 3 champignons.
- Ron déguisement Serpentard: Année 2 niveau 3, dans la salle commune Serpentard, à droite dans un bureau cadenassé.
- Ron déguisement fille: Année 1 niveau 2, au début du niveau dans la bibliothèque à ouvrir avec hermione.
- Ron Smoking: Sauver l'étudiant en danger sur le ponton près du lac.
- Ron gilet: Année 1 niveau 6, à la partie d'échec, dans une pièce noire sur le pont de sortie.
- Professeur Dumbledore: Dans le bureau de Dumbledore, au fond de la pièce, dans un coffre noir à détruire avec méchant.
- Dumbledore gris: Dans le bureau de Dumbledore, avec la potion force, puis détruire structure.
- Professeur McGonagall: Poudlard, salle secrète dans le cours de metamorphose, transformer 9 pantins.
- Hagrid: Année 1 niveau 5, dans un coffre cadenassé près d'une construction de LEGO.
- Professeur Flitwick: Poudlard, salle secrète dans le cours de Lumos, dans un coffre riddiculus.
- Professeur Rogue: Dans la salle secrète du cours de potion: dans un coffre cadenassé sur le balcon.
- Maugrey Fol Oeil: Poudlard, salle secrète dans le cours de Windgardium Leviosa, casser les 2 boules grises devant le dragon.
- Professeur Quirrell: Poudlard, salle secrète dans le cours de Riddiculus, au bout du passage secret.
- Professeur Lupin: Année 3 niveau 5, à droite de l'arbre qu'on utilise pour aller chercher un coffre au fond de l'eau, dans un coffre cadenassé.
- Madame Bibine: Dans les toilettes à coté de ceux de Mimi, faire une peinture au mur à droite de l'armoire verte.
- Gilderoy Lockhart veste verte: Dans le jardin d'Hagrid, avec le retourneur de temps, tirer sur la hache cadenassée.
- Gilderoy Lockhart: Année 2 niveau 6, sous les toilettes, dans un coffre à ouvrir avec un méchant après avoir fait un Lumos.
- Madame Pomfresh: Année 2 niveau 2, dans la deuxième pièce de l'infirmerie, au mur avec un méchant.
- Madame Pince: Retourner les 3 tableau dans le couloir pour aller à la cabane d'Hagrid.
- Professeur Chourave: Au fond de la salle de cours Mandragore, prendre le passage secret, puis la pièce au fond de ce passage, casser 5 verres avec Mandragore.
- Professeur Trelawney: Dans le cours de Divination, dans le coffre fort.
- Professeur Binns: Allumer les bougies devant l'entrée du bureau de Dumbledore.
- Professeur Sinistra: Année 2 niveau 5, après avoir passé l'eau dans un coffre à ouvrir avec un méchant.
- Professeur Vector: Année 2 niveau 4, dans un coffre fort à la fin du niveau.
- Katie Bell: Lever les drapeaux griffondor devant terrain de Quidditch.
- Seamus Finnigan: Dans le dortoir Gryffondor, utiliser le retourneur de temps, dans un coffre
- Percy Weasley: Sortir les 4 carrottes dans le parc devant chez Hagrid.
- Percy Pull Over: Quand on monte vers le bureau de Dumbledore, devant la porte bleue, tirer sur les pots de fleur puis sur les fleurs.
- Fred Weasley: Poudlard, salle secrète dans le cours de metamorphose, derrière le tableau au fond de la salle.
- Fred Quidditch: Année 1 niveau 3, dans un coffre cadenassé là où il faut construire un escalier LEGO.
- Fred Pull Over: Année 3 niveau 3, quand on prépare la potion d'invisibilité, la pièce où se trouve la cuisse de poulet, passer derrière la table.
- Neville Londubat: Vers la salle commune Poufsouffle, casser 3 verres avec Mandragore.
- Neville pyjama: Année 1 niveau 4, dans la salle du miroir de Rised, dans une armoire à oouvrir avec un méchant.
- George Weasley: Année 2 niveau 1, creuser au fond du jardin, derrière le panier de basket.
- George Quidditch: Près du terrain de Quidditch, avec le reourneur de temps, faire fondre la glace du stand.
- George pull-over: Année 3 niveau 3, après le premier couloir, dans l'armoire à ouvrir avec Hermione.
- Olivier Dubois: Dans la cours avant la salle de divination, faire la potion force, ouvrir la porte (ce qui libère des anneaux) passer dans tous les anneaux avec Harry sur un balai.

- Ginny Weasley: Dans la salle de cours Riddiculus, derrière la grille au fond de la salle, ouvrir avec méchant.
- Ginny capuche: Année 4 niveau 2, dans la deuxième partie, après être passer au-dessus des flammes, aller détruire les débris en bas.
- Ginny Gilet: Dans le parc devant chez Hagrid, allumer la fusée bleue et prenez la citrouille volante pour aller la chercher en hauteur.
- Colin Grivey: Dans la grande salle, objet métallique au fond de la salleà droite.
- Parvati Patil: Tirer sur les 4 livres dans la salle où on apprend Riddiculus.
- Parvati Patil robe de bal: Dans la salle de cours du Patronus, tirer sur les trois toiles d'araignées.
- Dean Thomas: Dans le dortoir Gryffondor, utiliser le retourneur de temps, dans un coffre.
- Angelina Jonhson: Tirer sur les 10 torches dans la cours se trouvant derrière le pendule.
- Lee Jordan: Dans la salle avant le cours de potion, sur le balcon de droite, tirer sur les 3 statues en or.
- Alicia Spinnet: Poudlard, dans la bibliothèque, passer le passage vieillesse, ouvrir l'armoire avec Hermione, construire le chariot et ramasser 5 livres roses à terre.
- Garçon griffondor: Derrière un fauteuil de la salle commune Griffondor.
- Fille gryffondor: Dans la salle avant le cours de potion, un garçon tient le jeton dans les mains. Lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il se trouve devant le serpent qui sort du saut, puis lui faire peur en faisant sortir le serpent.
- Drago Malfoy: Poudlard, salle secrète dans le cours de Riddiculus, tuer 4 bestioles bleues.
- Drago Quidditch: Année 2 niveau 2, après avoir touché Doby la deuxième fois, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Drago pull-over: Année 3 niveau 2, après avoir tué Drago, tirer sur le sorcier rose qui tient le jeton dans les mains, puis lui faire peur avec le serpent.
- Drago Poudlard: Année 1 niveau 5, dans une grosse boule à casser avec un méchant, à côté de l'étang à vider.
- Vincent Crabbe: Année 2 niveau 3, dans les toilette derrière les panneaux métalliques.
- Crabbe pull-over: Année 3 niveau 2, après le pont, dans la boule noire à casser avec un méchant.
- Gregory Goyle: Année 2 niveau 3, dans la salle commune Serpentard, à droite de la cheminée, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Goyle pull-over: Année 3 niveau 2, à la sortie du tunnel, dans la boutique, dans le guichet cadenassé.
- Marcus Flint: Année 1 niveau 3, dans la deuxième partie du niveau, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Millicent Bulstrode: Dans la salle avant le cours de potion, dans l'armoire à ouvrir avec un méchant.
- Préfet Serpentard: Dans la cours derrière le pendule, ouvrir le coffre noir, puis faire tourner le fleur.
- Garçon Serpentard: Dans la salle commune de Serpentard, tirer sur le tableau à l'entrée puis sur la valise entre les canapés.
- Fille Serpentard: Dans la salle commune de Serpentard, allumer les 5 lampes de chevet.
- Padma patil: Lever les drapeaux Serpentard devant le terrain de Quidditch.
- Padma robe de bal: Dans le dortoir Serdaigle, au dessus du premier lit.
- Cho Chang: Dans la volière, à l'étage, mettre 3 disque dans le tourne disque (1 disque dans le chevet de droite).
- Pénélope Deauclair: Vers le salle commune Serdaigle, derrière la grille fermée.
- Préfet Serdaigle: Dans la cours avec le pendule, casser la statue de métal dans la fontaine, puis ramasser les 5 tâches jaunes au sol.
- Garçon Serdaigle: Près du terrain de Quidditch, mettre 4 fleurs sur le stand à droite.
- Fille Serdaigle: Poudlard, dans la bibliothèque, ouvrir la grille cadenassée, construire le poste de musique puis le mettre en route.
- Justin Finch Fletchley: Salle de cours des potions, quand on prépare le polynectar la première fois.
- Cédric Diggory: Année 4 niveau 4, dans les toilettes des préfets, dans le coffre Riddiculus.
- Cédric tache dragon: Année 4 niveau 3, éteindre le premier feu.
- Cédric tâche lac: Dans le parc devant chez Hagrid, tirer sur la fusée avec un réducto, puis aller chercher le jeton en l'air avec la citrouille volante.
- Cédric tâche labyrinthe: Année 4 niveau 6, tirer sur les 8 fleurs jaunes tout au long du niveau.
- Cédric Pull-over: Année 4 niveau 2, après le troisième dragon, dans un coffre fort.
- Susan Bones: Poudlard, dans la bibliothèque, au dessus des 3 plantes sous le tableau du sorcier dans la baignoire. (Attention la première fois, la plante jaune ne tournait pas...BUG...)
- Ernie MacMillan: Dans la salle avant le cours de potion, sur le balcon de gauche, casser les 6 verres avec la mandragore.
- Hannat Habbot: Dans la salle avant le cours de potion, allumer les 8 torches au mur.
- Préfet Poufsouffle: Dans la cours avec Buck, avant d'aller délivrer Sirius Black, ouvrir le coffre puis construire un

escalier pour aller chercher le jeton en l'air.
- Garçon Poufsouffle: Casser les 5 verres avec la mandragore dans la cours où se trouve le pendule.
- Fille Poufsouffle: Dans le dortoir Poufsouffle, dans le coffre enchainer puis construire le poste.
- Arthur Weasley: Année 2 niveau 1, chez Barjow et Buk, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Molly Weasley: Dans la grande salle, objet métallique au fond de la salle à gauche.
- Sorcière grise: Année 3 niveau 4, au saule cogneur, creuser à droite puis ouvrir le coffre avec un méchant.
- Sirius Black: Année 3 niveau 6, là où on fait la potion de force, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Lily Potter fantôme: Année 3 niveau 6, quand on rentre dans le château, dans un coffre cadenassé.
- James Potter fantôme: Année 3 niveau 6, derrière la porte cadenassé, avec l'étudiant en danger en contre-bas.
- Lord Voldemort: Rassembler les 200 briques dorées, aller dans la boutique Barjow et Buck dans l'allée des embrumes et faire le niveau bonus.
- Professeur Quirrell (Voldemort): Année 1 niveau 6, à la partie d'échec, dans une pièce noire sur le pont de l'entrée.
- Lucius Malfoy: Année 2 niveau 5, face à l'araignée, dans un coffre cadenassé.
- Tom Jedusor: Année 2 niveau 6, dans la salle du Basilic, dans un coffre fort.
- Peter Pettigrow: Année 3 niveau 4, dans la cabane hurlante, dans l'armoire à ouvrir avec un méchant sur la gauche.
- Igor Karkaroff: Dans l'allée des embrumes, sur une passerelle.
- Barty Croupton Jr.: Année 4 niveau 1, quand il faut sauver Harry, dans un coffre cadenassé là où il faut faire la potion force.
- Mangemort: Année 4 niveau 1, dans la première partie du niveau, dans une boule noire à casser avec un méchant.
- Le Baron Sanglant: Dans l'allée des embrumes, au dessus d'un chariot.
- Le Gros Moine: Dans la salle commune de Poufsouffle, Tirer sur le tableau à gauche (près de l'armoire pour mandragore) puis détruire le gâteau.
- La dame grise: Année 3 niveau 3, là où on fait la potion d'invisibilité, sur le balcon dans la fenêtre cadenassée.
- Nick Quasi-sans-Tête: Dans le bureau de Dumbledore, tirer sur la lampe à droite.
- Mimi Geignarde: Année 2 niveau 4, dans les toilette à droite dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Mimi Geignarde maillot de bain: Année 4 niveau 4, au début dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Crockdur: Année 1 niveau 5, au début du niveau, dans un trou à creuser en bas à droite, derrière une plante lumos.
- Dobby: Année 2 niveau 2,dans l'infirmerie, au dessus d'un lit.
- Gripsec: Année 1 niveau 1, dans les sous-sol de la bank Gringotts, dans un coffre cadenassé.
- Amos Diggory: Dans le jardin d'Hagrid, dans le coffre cadenassé puis Riddicullus.
- Barty Croupton Sr.: Dans la volière, avec le retourneur de temps, ouvrir armoire cadenassée puis ramasser les taches au sol.
- Doris Crockford: Allumer les 3 torches dans le couloir pour aller vers la cabane d'Hagrid et les 6 dans la salle avant la bibliothèque.
- Sorcier rouge: Poudlard, dans la bibliothèque, passer le passage vieillesse, sur le balcon tirer sur les livres.
- Sorcière blanche: Avant la grande salle, dans une armoire noire à ouvrir avec un méchant.
- M. Ollivander: Année 1 niveau 1, dans la bank Gringotts, dans un coffre cadenassé (gauche).
- Tom le Tavernier: Année 1 niveau 1, dans la bank Gringotts, dans un coffre cadenassé (droite).
- Rusard: Année 1 niveau 4, dans un coffre fort de la deuxième salle.
- Madame Guipure: Année 1 niveau 2, dans les toilettes des filles, dans l'armoire verte cadenassé.
- Madame Rosmerta: Dans la salle d'horloge, avec le retourneur de temps, dans l'armoire cadenassé à ouvrir avec Hermione.
- Stan Rocade: Année 3 niveau 1, sur le quai de la gare, dans le coffre cadenassé à ouvrir avec un méchant.
- Rita Skeeter: Vers la salle commune Serpentard, avec Hagrid tirer sur les 2 poignées dans les bassins d'eau.
- Cornelius Fudge: Année 3 niveau 5, à droite du Lac, dans un arbre où il faut parler fourchelangue.
- Ernie Danlmur: Année 3 niveau 1, sur le quai, dans l'armoire à droite, à ouvrir avec un méchant.
- Macnair: Année 3 niveau 5, à droite du lac, dans un rocher à détruire avec un méchant.
- Garçon: Salle Wingardium Leviosa, bouger 3x les livre sur le balcon.
- Fille: Salle Lumos, allumler les 4 bougies.
- Chanteur: Année 2 niveau 4, dans la deuxième partie avec Tom, dans un coffre fort.
- Guitariste: Année 4 niveau 5, après avoir former le poisson pour casser un mur, dans un coffre.
- Bassiste: Vers le Lac, tirer sur les taupes.
- Batteur: Au fond de la salle de cours Mandragore, prendre le passage secret, puis la pièce au fond de ce passage, dans le coffre Riddicullus.
- Sorcier vert: Année 2 niveau 6, sous les toilettes, dans un coffre à ouvrir avec un méchant après avoir fait un Lumos.

- Dresseur de dragon: Année 4 niveau 2, juste avant Le Magyar à Pointe, dans un coffre cadenassé.
- Sorcier Louche: Dans l'allée des embrumes, dans un coin, utiliser la table à coté.
- Sorcière à chariot: Année 3 niveau 1, dans le train, dans le premier compartiment à ouvrir avec un méchant.
- Chef de gare: Allumer les 4 torche dans la salle où on apprend Riddiculus.
- Fleur Delacour: Au fond de la salle de cours Mandragore, prendre le passage secret, dans un coffre cadenassé.
- Fleur tache dragon: Année 4 niveau 3, sur les remparts du chateau, quand on rentre dans la première salle à droite tout de suite.
- Fleur tache lac: Dans la salle de bain des préfets, ouvrir le placard cadenassé.
- Fleur tâche labyrinthe: Année 4 niveau 6, dans un coffre Riddiculus à gauche du premier mur mouvant.
- Krum requin: Année 4 niveau 5, dans un coffre là où il faut détacher les otages des sirènes.
- Viktor Krum: Dans le parc devant chez Hagrid, allumer la fusée attaché par un cadenas noir méchant.
- Viktor tâche dragon: Cours de vol sur balai, dans le coffre cadenassé puis passer dans les anneaux avec un balai.
- Viktor tâche lac: Année 4 niveau 6,prendre le deuxième passage à débloquer avec un méchant, creuser en bas .
- Viktor smoking: Poudlard, salle secrète dans le cours de Riddiculus, allumer 7 lampes.
- Gabrielle Delacourt: Dans la salle commune Serdaigle, dans le coffre à l'entrée.
- Elève Durmstrang: Année 4 niveau 2, à droite de l'aquarium, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Vernon Dursley: Dans la salle d'horloge, avec le serpent.
- Pétunia Dursley: Dans le jardin d'Hagrid, avec le retourneur de temps, creuser au fond.
- Dudley Dursley: Toujours dans cette salle, tirer deux fois sur l'ordinateur.
- Laitier: Dans la salle d'horloge, avec le retourneur de temps.
- Madame Mason: Aller dans cette porte bleue, au fond de la pièce, tirer sur une bestiole marron par terre.
- M. Mason: Tirer sur le perso sur le banc au fond de cette même pièce, puis sur le perso qui en sort.

Lego Indiana Jones 2 : L'Aventure Continue

© LucasArts / Traveller's Tales 2009

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES

En cours de partie, appuyer sur Start puis entrer les codes suivants dans le menu "Extras" et "Saisir code secret".

Boxeur

7EQF47

Dovchenko

WL4T6N

Indiana Jones 1

PGWSEA

Indiana Jones 2

FGLKY5

Indiana Jones 3

DZFY9S

Indiana Jones (désert)

M4C34K

Indiana Jones (déguisement désert)

2W8QR3

Indiana Jones (smoking)

QUNZUT

Indiana Jones (kali)

J2XS97

Indiana Jones (officier)

3FQFKS

Lao Che

7AWX3J

Mannequin (femme)

U7SMVK

Mannequin (homme)

QPWDMM

Mannequin (fille)

3PG5EL

Mannequin (garçon)

2UJQWC

Mola Ram

82RMC2

Mutt

2GK562

Henry Jones

4C5AKH

Rene Belloq

FTL48S

Sallah

E88YRP

Willie

94RUAJ

DÉBLOQUER LES OBJETS

En cours de partie, appuyer sur Start puis entrer les codes suivants dans le menu "Extras" et "Saisir code secret".

Fouet serpent

2U7YCV

Aimant à pièces

EGSM5B

DÉBLOQUER LE VAISSEAU DE L'ÊTRE INTER-DIMENSIONNEL

En cours de partie, appuyer sur Start puis entrer le code suivant dans le menu "Extras" et "Saisir code secret".

Vaisseau

PXT4UP

Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2008

NIVEAUX SECRETS

Trouvez tous les artefacts de chaque film pour débloquer les trois niveaux secrets.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue : Indy jeune
Le Temple Maudit : La Cité ancienne
La Dernière Croisade : L'entrepôt

MOTS DE PASSE (PERSONNAGES)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir :

04EM94	Barranca
0E3ENW	Enfant esclave
0GIN24	Second
12N68W	Bandit
13NS01	Commandant Toht
1MF94R	Opérateur radio ennemi
1MK4RT	Bandit avec épée
24PF34	Guide de la jungle
2K9RKS	Colonel Dietrich
2MK45O	Officer ennemi (Désert)
2NK479	Lao Che
2NKT72	Assassin de Pankot
3M29TJ	Kazim (Désert)
3NFTU8	Walter Donovan
3NK48T	Chen
3NSLT8	Wu Han
3RF6YJ	Dresseur de singe
4682E1	Sage du village
4J8S4M	Indiana Jones (Tenue désert)
4NSU7Q	Soldat ennemi (Désert)
572E61	Officier ennemi
8246RB	Boxeur ennemi
8EAL4H	Colonel Vogel
B73EUA	Commandant britannique
B84ELP	Pilote ennemi
C7EJ21	Danseuse
CHN3YU	Belloq (Désert)
CNH4RY	Chattar Lal (Thuggee)
DJ5I2W	Soldat britannique
ENW936	Chattar Lal
FJUR31	Mola Ram

H0V1SS	Hovitos
JSNRT9	Elsa (Désert)
KD48TN	Dignitaire du village
MEN4IP	Willie (Pyjama)
MK83R7	Soldat avec bazooka (Croisade)
N48SF0	Bandit masqué
ND762W	Mitrailleur sherpa
NE6THI	Chevalier du Graal
NFK5N2	Maharajah
NRH23J	Kazim
S93Y5R	Soldat avec bazooka (Aventuriers)
T2R3F9	Prêtre Thuggee
TDR197	Belloq (Jungle)
V75YSP	Fedora
VBS7GW	Surveillant d'esclaves Thuggee
VEO29L	Belloq (Robe)
VJ37WJ	Bagarreur Sherpa
VJ3TT3	Capitaine Katanga
VJ48W3	Valet ennemi
VJ5TI9	Officier britannique
VJ7R51	Garde ennemi
VJ85OS	Indiana Jones (Officier)
VK93R7	Willie (Smoking)
VM683E	Thuggee
VMJ5US	Elsa Schneider (Officier)
VN28RH	Garde de Pankot
WMO46L	Kao Kan
YR47WM	Garde ennemi (Montagnes)

MOTS DE PASSE (DIVERS)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir. Les bonus peuvent ensuite être activés dans le menu Extras.

0P1TA5	Super Baffe
33GM7J	Patinoire
378RS6	Excavation rapide
3HE85H	Silhouettes
3X44AA	Personnages secrets
4ID1N6	Déguisements
A72E1M	Trésor x8
B1GW1F	Engrais
B83EA1	Invincibilité
FJ59WS	Réparation rapide
H86LA2	Aimant à trésor
MDLP69	Régénérer coeurs
V83SLO	Construction rapide
V84RYS	Trésor x6
VI3PS8	Trésor x10
VIES2R	Pièces personnages
VIKED7	Détecteur de Reliques
VKRNS9	Désarmer les ennemis

VLWEN3	Trésor x4
VM4TS9	Trésor x2
VN3R7S	Super cri
VNF59Q	Bip-Bip
VUT673	Détecteur de colis
WWQ1SA	Argent sale

COOPÉRATION

Si vous jouez en coopération et que l'un des deux joueurs se retrouve bloqué d'une manière ou d'une autre et entrave la progression, vous pouvez tricher en le retirant de la partie (choisissez "Abandonner dans le sous-menu") pour débloquer la situation avant de le refaire entrer dans la partie.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

A l'instar du précédent opus évoquant la trilogie Star Wars, la licence Lego revisite une autre trilogie bien connue de tous : Indiana Jones. Ce soft vous permet ainsi de revivre les aventures de notre cher Indy, aventurier au grand coeur, en évoluant dans un décor grandement destructible, étant donné que la plupart des éléments qui le composent ne sont qu'un assemblage de pièces de Lego. Ainsi, tout en parcourant les plus grandes scènes des trois films qui sont " Les aventuriers de l'Arche perdue ", " Le temple maudit " et " La dernière croisade ", il s'agira la plupart du temps de détruire un maximum d'éléments du décor, pour ensuite utiliser certaines pièces qui vous permettront, après les avoir reconstruites, de créer un élément vous donnant la possibilité de poursuivre votre route. Celle-ci sera bien sûr parsemée d'embûches et d'ennemis à éliminer, et il vous faudra ramasser une infinité de pièces grises, jaunes et bleues, dans le but de vous confectionner un petit butin, vous permettant d'acheter plus tard à l'université (point de départ avant de débuter les niveaux) quelques trésors et autres bonus que vous aurez omis sur votre passage. Notez que cette soluce ne prend en compte que la progression principale, sans traiter du mode libre, qui vous permet de vous lancer en quête d'artéfacts plus ou moins faciles à trouver en relançant un chapitre déjà bouclé avec les personnages de votre choix.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue

Chapitre 1 - Le temple perdu

Lorsque vous prenez les commandes de votre personnage accompagné de son équipier, commencez par détruire le décor pour récupérer vos premières pièces de Lego. Partez ensuite sur la droite, sautez par dessus un premier précipice en vous accrochant à la liane, puis approchez-vous des pièces de Lego en mouvement pour appuyer sur le bouton indiqué et démarrer ainsi une construction. Il s'agit d'un tremplin que vous pourrez utiliser pour récupérer quelques pièces supplémentaires. Donnez donc un coup de fouet à ce totem gris pour le mettre hors d'état de nuire, puis franchissez le prochain précipice de la même manière que précédemment. Sélectionnez votre équipier pour aller creuser à l'endroit qui scintille et découvrir des pièces de Lego qui vous permettront de créer une passerelle en appuyant sur les boutons indiqués. Continuez d'avancer en détruisant les éléments du décor pour récupérer un maximum de pièces. Prenez garde au petit piège qui apparaîtra lorsque vous marcherez sur la structure orange placée après le troisième totem gris, puis vous arriverez devant une porte en pierre, en face de laquelle vous pourrez creuser pour récupérer un morceau de totem gris identique à celui de droite. Après l'avoir placé sur la gauche, faites en sorte que les deux personnages poussent chaque totem pour découvrir deux interrupteurs sur lesquels marcher afin de

déclencher l'ouverture de la porte. Franchissez-la donc.

Vous voici maintenant sur les rives d'un fleuve, et vous devez construire un radeau grâce aux pièces qui gigotent en face de vous. Appuyez alors sur le bouton indiqué afin de diriger le radeau, puis rendez-vous sur le ponton de droite. Une fois à cet endroit, partez sur la droite pour détruire quelques éléments du décor et faire face à de gros scarabées. Il s'agira de les éliminer (ils arrivent toujours par deux à l'infini), pour ensuite aller vous accrocher mutuellement sur la corde de droite et de gauche afin de déclencher l'ouverture de la porte en fond de plan. Prenez garde aux lances qui jaillissent du sol en prenant soin de ne pas marcher sur les plaques sombres (vous pourrez récupérer ces mêmes lances pour vous en servir contre les scarabées).

Commencez par monter à l'échelle située en haut à gauche, puis utilisez le fouet d'Indy pour vous rendre sur la plate-forme d'en face, au niveau de laquelle sont situés trois interrupteurs. Placez la caisse sur l'interrupteur du milieu, ce qui fera disparaître le piège du milieu, en bas. Placez-vous maintenant sur l'interrupteur de gauche pour faire disparaître le premier piège, puis changez de personnage, pour le faire se déplacer jusqu'à la deuxième plate-forme. Reprenez le contrôle d'Indy, puis placez-vous sur le troisième interrupteur afin de permettre à votre équipier de franchir le secteur du bas et d'aller actionner le mécanisme permettant de désactiver définitivement les pièges, pour laisser Indy les passer à son tour. Positionnez ensuite ce dernier sur la plaque de bois carrée, afin qu'il utilise son fouet pour faire disparaître un piège et utiliser les pièces qui en résulteront pour construire une échelle. Une fois en haut de cette dernière, accrochez-vous à la liane pour poursuivre vers la droite et rejoindre une passerelle dont quelques planches ne tarderont pas à s'effondrer. Une fois de l'autre côté de celle-ci, marchez sur les dalles de couleur différente afin de ne pas vous faire piéger, puis ouvrez la porte pour accéder au tunnel. Prenez garde aux lances qui sortent du sol et aux scarabées, pour bientôt arriver devant un système à actionner. Pour trouver la clé à insérer dans ce dernier, accrochez-vous simplement à la corde qui pend sur la gauche, puis placez la clé dans son emplacement pour ensuite la faire tourner et actionner une grosse structure pierreuse au centre. Rendez-vous au centre de celle-ci pour finalement trouver le trésor et déclencher une petite séquence. À la suite de celle-ci, le secteur ne tardera pas à s'effondrer et vous aurez à franchir la porte qui s'ouvre en arrière-plan.

De retour à l'extérieur, filez à droite en passant par dessus le précipice grâce à la liane, puis continuez dans cette direction en évitant les éboulements. Une fois arrivé un peu plus bas, utilisez une nouvelle liane pour aller finalement vous pendre vous et votre collègue à deux petites cordes. Ceci déclenchera un mécanisme libérant un rocher qui vous ouvrira un passage. Une fois dans ce nouveau tunnel, foncez en direction de la caméra en évitant les trous et les pièges, jusqu'à la sortie. Suite à la nouvelle séquence, vous devrez vous diriger vers l'hydravion situé à gauche et récupérer les deux morceaux bleus (l'un est dans l'eau) pour les placer sur les socles verts, tout ceci en vous occupant des indigènes qui ne cessent de venir vous compliquer la tâche.
Après avoir assemblé ces deux morceaux, approchez-vous d'eux pour construire l'hélice et la placer automatiquement sur le nez de l'avion. Restera alors à réparer l'engin. Pour ce faire, vous devrez utiliser la clé anglaise de votre collègue en allant le placer sur l'engin et en appuyant sur le bouton indiqué. Une fois ceci effectué, la séquence de fin de niveau se déclenche...

Chapitre 2 - Dans les montagnes

Vous débutez le niveau dans le bar de Marion. Choisissez de diriger cette dernière pour aller la placer sous l'échelle et la lui faire attraper à l'aide d'un saut. Ceci aura pour effet de faire tomber la clé à insérer au niveau des engrenages, près de la porte de gauche. Vous aurez ensuite à combattre Toht accompagné de ses sbires, en utilisant votre fouet et les nombreux éléments du décor à votre disposition. Le but ici sera de toucher Toht en lui envoyant un projectile avant qu'il ne quitte la pièce pour y pénétrer à nouveau par l'autre porte. Lorsque vous aurez effectué ceci trois fois de suite, le bar va s'enflammer et un ennemi muni d'une mitrailleuse viendra vous importuner. De la même manière que précédemment, récupérez un élément du décor comme une chaise, puis envoyez-lui en pleine face après l'avoir ciblé. Après lui avoir réglé son compte tout en vous étant occupé des autres ennemis, Toht va réapparaître et vous aurez à l'attaquer une dernière fois...

Une fois dehors, éliminez les ennemis qui surgissent, pour ensuite attraper une torche sur la maison de gauche et faire exploser la dynamite placée devant les barrières argentées, nettement plus à droite de l'écran. Vous pourrez confectionner une planche à placer sur la structure verte, plus à droite. Il va falloir la remettre en marche en réparant le système bleu, détruit sur la gauche. Pour ce faire, vous pourrez trouver une clef anglaise dans la caisse marron à

proximité, puis après avoir remis en marche le mécanisme, utilisez la plaque élévatrice pour attraper le tuyau horizontal. Longez-le alors sur la droite pour atteindre l'autre côté en passant par-dessus le précipice. Tenez-vous maintenant sur les planches de bois avec Indy, puis sautez vers la droite afin qu'il utilise automatiquement son fouet. Placez-vous au niveau des pièces de Lego qui fourmillent ici afin de reconstruire le pont, puis poussez ensuite le tout vers la gauche pour permettre à Marion de vous rejoindre. Retraversez le pont vers la gauche pour aller récupérer une torche, puis amenez celle-ci au niveau des caisses de dynamite situées dans le coin. Vous pourrez alors confectionner un nouveau bonhomme de neige, puis il vous faudra utiliser le saut de Marion afin qu'elle fasse tomber l'autre baril de dynamite en le poussant. Celui-ci va alors exploser et vous devrez utiliser la fonction de construction pour compléter les bâtons de dynamite qui se trouvent devant la barricade argentée. Il ne reste alors plus qu'à aller récupérer une nouvelle torche de l'autre côté du pont, puis de l'amener au niveau de cette dynamite, et vous vous retrouverez dans le secteur suivant.

Avancez dans cette caverne vers la droite, franchissez le précipice grâce au fouet d'Indy, puis utilisez la caisse de Lego pour confectionner un tuyau horizontal qui permettra à votre équipière de l'utiliser pour traverser. En poursuivant un peu plus à droite, sautez dans l'alcôve de gauche pour tourner la clé, ce qui actionnera le mécanisme d'ouverture de ces grandes portes. Détruisez les deux statues positionnées sur les piliers, réparez le mécanisme de droite en utilisant la clé anglaise sur la structure bleue, puis il restera à trouver la planche à installer en guise d'élévateur. Prenez alors les commandes de Marion pour la placer sur un des deux piliers et ainsi sauter à côté de la statue située derrière les portes ouvertes. Poussez ensuite celle-ci vers la gauche de manière à ce qu'elle tombe et se brise, puis récupérez les Lego qui en résultent pour construire cette fameuse planche à amener sur l'élévateur de droite. Prenez garde aux ennemis qui viendront vous en empêcher, puis poursuivez sur la droite en évitant les effondrements du sol et en utilisant les petits rebords accrochés à la falaise afin de rejoindre finalement l'entrée du temple.

Une fois à l'intérieur de cette grande salle, détruisez les deux structures orangées en fond de décor. Vous trouverez une pelle à utiliser quelques mètres en face des marches, au niveau de l'endroit qui scintille. Ceci vous permet de récupérer la clé à insérer au niveau des engrenages situés près de l'entrée et d'abaisser la corde de gauche. Avant de l'emprunter, montez les escaliers au centre du décor pour déplacer la grande statue entièrement vers la gauche. Retournez au niveau de la corde abaissée, puis une fois en haut de celle-ci, montez sur la planche qui surplombe l'entrée.
Utilisez les rebords pour finalement atteindre le dernier tuyau dans le coin, et sautez sur le sommet de la statue que vous aviez déplacée. Utilisez votre équipier pour repousser la statue vers la droite, ce qui permettra au personnage du haut de sauter vers la planche de droite et de construire ainsi une corde avec les pièces qui se trouvent à cet endroit. Votre équipier va pouvoir vous rejoindre en l'utilisant, puis des tuyaux apparaîtront autour du grand pilier de pierre. Longez ces derniers, sautez ensuite sur la petite plate-forme ronde située un peu plus en bas à droite, puis attrapez la corde pour atteindre la sortie de cette salle.

À nouveau dehors, montez sur le lama pour aller vous placer sur la plaque carrée et ainsi déclencher un élévateur sous l'effet de vos poids additionnés. Empruntez alors celui-ci pour vous retrouver sur les toits et récupérer un bazooka. Redescendez au sol, puis tirez une roquette dans la caisse argentée située sur la droite, avant le pont. Poussez alors la palette verte qui résultera de la construction des pièces, puis vous vous ferez bientôt assaillir par une bande d'ennemis. Notez que le fait d'avoir poussé la palette a fait apparaître sur la gauche du pont une caisse contenant un nouveau lance-roquette. Après vous être débarrassé des ennemis, utilisez le court laps de temps durant lequel vous serez plus tranquille pour détruire le camion du fond et bientôt faire exploser la porte, ce qui déclenchera la séquence de fin de niveau.

Chapitre 3 - La ville du danger

Suite à la séquence, envoyez une banane au singe situé en hauteur, afin qu'il vous renvoie une clef anglaise et que vous puissiez aller réparer la manivelle sur le côté gauche de l'écran. Ceci vous permet d'emprunter l'élévateur et de franchir la porte qui vous fait face. Une fois derrière celle-ci, dirigez-vous sur la gauche pour reconstruire les caisses de fruits après avoir éliminé vos ennemis, puis envoyez une banane au singe qui vous renverra en échange une pelle. Utilisez celle-ci sur le tas de sable au centre de la place. Déclenchez la construction avec les pièces apparues pour ensuite détruire le tout et faire ainsi le plein de Lego. Finissez de reconstruire les stands, puis allez détruire les objets situés sous le singe afin de pouvoir construire une l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, sautez vers la gauche de manière à rebondir sur la toile de l'étalage de bananes, pour ensuite atteindre le rebord sur lequel la clé est posée. Retournez maintenant vers la droite du décor, au bout de la rue, pour bientôt faire face à la porte barricadée. Placez

alors la clé sur l'un des engrenages situés de chaque côté de la porte, puis partez ensuite vers le côté droit du village, en franchissant les quelques marches. Continuez d'éliminer vos ennemis, puis amenez le gros chariot de droite vers la gauche, non loin de l'endroit où Marion doit sauter et rebondir sur une toile. Faites en sorte qu'elle atterrisse sur le sommet du chariot pour ensuite attraper la corde et faire apparaître une petite palette contre le mur. Atterrissez sur celle-ci pour continuer sur le rebord d'en face et récupérer la deuxième clé. Allez la placer sur le deuxième lot d'engrenages à côté de la porte, puis tournez les deux clés afin de déverrouiller celle-ci.

Une fois de l'autre côté, détruisez un maximum d'éléments du décor sur cette place, puis dirigez-vous vers la charrette en fond de plan pour assembler quelques pièces au niveau du point d'attache, ce qui vous permettra de la tirer et découvrir ainsi un passage à emprunter. Franchissez cette ruelle pour ensuite monter les escaliers tout en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis vous atteindrez le toit. Rendez-vous au fond à gauche pour utiliser votre fouet sur la rambarde du singe et la faire chuter. Allez récupérer une banane sur la droite, pour l'envoyer au singe et qu'il vous renvoie en échange de la dynamite. Envoyez celle-ci sur le bidon de gauche afin de le faire exploser, puis reconstruisez le tout afin de pouvoir emprunter l'échelle et vous retrouver encore plus haut. À cet endroit, détruisez tout ce que vous trouverez, ensuite reconstruisez lorsque cela est possible. Poursuivez vers le fond du décor pour atteindre une demi-sphère au niveau de laquelle vous devrez pousser une palette qui libérera des marches. Une fois en haut de celles-ci, poussez la boule verte pour déclencher une séquence et faire ainsi tomber la planche. Traversez-la pour poursuivre le long de l'échafaudage en bois et continuez à détruire le décor avant de partir sur la droite.

Franchissez maintenant ce secteur en prenant garde aux planches étroites qui s'écrouleront rapidement, tout en continuant vers la droite jusqu'à trouver une caisse de bananes.
Récupérez-en une, pour ensuite l'envoyer au singe situé au fond du décor qui vous renverra une clé à insérer dans les engrenages d'en face. Après l'avoir tournée, une passerelle apparaîtra et vous pourrez continuer tout droit. Allez maintenant récupérer une banane dans le coin gauche, puis envoyez-la au singe de ce secteur afin de récupérer une clef anglaise. Servez-vous-en pour réparer la structure bleue à côté des bananes. Ensuite la première partie d'un objet qui vous permettra en fait de construire un levier apparaîtra. Placez-le sur la dalle verte, puis utilisez le fouet d'Indy en vous plaçant sur la dalle de planches de droite et rejoindre ainsi le bâtiment d'en face. Vous pourrez y récupérer la deuxième partie du levier, puis pourrez détruire la barricade argentée afin de créer ensuite un pont par-dessus les cordes à linge. Allez placer l'objet sur la dalle verte, puis construisez enfin ce levier, pour ensuite sauter vers le manche et ouvrir la trappe au sol. Sautez à l'intérieur et détruisez tout dans ce secteur avant de vous diriger vers la droite.

Vous verrez une grande barrière métallique infranchissable pour le moment. L'idée ici sera d'aller tabasser deux gardes plus à droite et de récupérer leur casquette. Retournez ensuite vers la barrière pour frapper à la fenêtre près de la porte de droite, puis on vous ouvrira le passage. De l'autre côté, débarrassez-vous des ennemis, avant d'aller reconstruire l'avant du camion en utilisant les Lego au sol. Vous trouverez ensuite une clef anglaise dans les outils de droite, qui vous permettra de réparer l'engin. Conduisez-le maintenant pour foncer dans la barrière et vous diriger vers la droite, afin de détruire cette lourde porte. Il ne vous restera plus qu'à descendre de l'engin pour passer la porte d'en face et suivre la séquence...

Chapitre 4 - Le puits des âmes

Une fois dans le puits, déplacez Indy sur la planche de bois pour qu'il utilise son fouet et fasse avancer une plaque. Étant donné qu'il est effrayé par les serpents, utilisez son équipier pour vous rendre en face et pousser les piliers situés de chaque côté. Celui de droite fait apparaître une torche enflammée, tandis qu'en déplaçant celui de gauche, vous ferez apparaître quelques pièces de Lego à reconstruire. Enflammez ensuite le tout à l'aide de la torche, puis Indy pourra rejoindre son équipier. Placez enfin les deux personnages sur les interrupteurs afin d'ouvrir la porte dans le secteur suivant. Visitez cette pièce en détruisant un maximum d'éléments du décor, puis rendez-vous au fond de la pièce pour trouver un livre dans le pot de gauche, ce qui vous permettra de déchiffrer les hiéroglyphes, une fois placé en face d'eux. La porte s'ouvre alors et vous pouvez rejoindre la prochaine salle.

Dans cette pièce, commencez par faire tourner le premier pilier de gauche à l'aide de la palette, puis allez chercher la clé dorée sur les escaliers. Ces derniers vont alors disparaître pour ne laisser place qu'à une pente glissante. Occupez-vous des bestioles qui surgissent ensuite placez la clé vers les engrenages de gauche. Faites tourner le tout pour écarter les parois et détruire le mur apparu. Utilisez ensuite les pièces de Lego pour reconstruire la tête d'une statue à positionner sur la première statue de gauche, au niveau de la pente. Ceci fera réapparaître les marches.

Ramassez la palette orange pour aller la placer sur le pilier situé juste à côté, dans le coin droit. Tirez-la maintenant de sorte à faire tourner entièrement le pilier vers la gauche. Allez ensuite placer Indy sur le tout premier pilier que vous aviez fait tourner, à l'entrée de la pièce, au niveau du pilier gauche. Sautez maintenant sur le pilier d'en face, puis utilisez votre équipier pour qu'il pousse la palette située juste au-dessous de vous, de sorte à faire tourner le pilier entièrement vers la droite. Ceci vous permettra de vous placer sur une planche de bois, afin d'utiliser votre fouet et de rejoindre le pilier du coin droit. Une fois sur ce dernier, utilisez votre équipier pour le faire tourner entièrement à droite, en lui faisant pousser la palette, puis vous pourrez enfin rejoindre le pilier du dernier coin, au premier plan à droite. Indy va alors atterrir sur un interrupteur jaune qui va faire tomber un bloc. Amenez-le en haut des escaliers, en fond de plan. Vous trouverez d'ailleurs un deuxième bloc identique sur la patte droite de ce sphinx. Placez-vous, le bloc en main, sur un des deux espaces rectangulaires au sol afin d'être surélevé automatiquement, puis appuyez sur le bouton adéquat pour lâcher le bloc au niveau de l'oeil. Répétez l'opération avec le deuxième oeil, puis franchissez la porte ouverte.

Dans cette nouvelle section, il s'agira de placer trois boules jaunes au niveau des emplacements dans le mur du fond. Ramassez-en une première au sol, pour aller la placer dans un des trous, puis une deuxième sera à déterrer non loin de l'entrée de la pièce, sur la gauche. Placez-la également, en sachant que pour atteindre le trou du milieu situé en hauteur, il vous faudra aller casser le mur de gauche pour trouver une plaque à positionner sur un élévateur, qui vous permettra justement d'aller placer la boule jaune. Vous trouverez la troisième sphère en hauteur sur la droite, et vous pourrez l'atteindre après avoir déchiffré les hiéroglyphes en utilisant le livre enterré non loin d'ici. Servez-vous alors des tuyaux apparus sur les murs afin de vous placer devant la boule jaune et utiliser votre fouet pour l'attraper. Après avoir placé les trois sphères jaunes dans les trous, observez la séquence qui va suivre, puis vous vous retrouvez à nouveau avec Marion.

De retour dans une salle remplie de serpents, détruisez les deux poutres accrochées au pilier de droite pour ensuite placer Indy sur la planche carrée de gauche. Sautez alors avec Marion pour attraper la corde, ce qui élèvera Indy, lui permettant d'atteindre le pilier de droite avec son fouet. Celui-ci va s'écrouler contre le mur, en créant une ouverture dans laquelle vous engouffrer. Dans le secteur suivant, longez le mur vers la droite grâce aux tuyaux, utilisez la liane, puis continuez sur la droite jusqu'à la planche vous permettant d'utiliser le fouet et d'atteindre l'autre côté. En déterrant le levier et en l'actionnant, vous permettrez à votre équipière de vous rejoindre et vous pourrez ainsi vous accrocher chacun à une corde afin d'ouvrir le passage vers le prochain secteur. Comme à votre habitude, détruisez tout ce que vous pourrez dans cette pièce, puis amenez les deux engrenages de droite, ainsi que la clé qui se trouve entre eux dans l'alcôve, vers le mécanisme situé sur le mur adjacent, à gauche. Après avoir complété le mécanisme, placez votre Indy sur la plate-forme de droite et tournez la clé.

Une fois en hauteur, partez vers la droite pour vous placer sur les deux interrupteurs et ainsi ouvrir la porte vers la salle suivante. Si vous tombez avant d'atteindre ces derniers, vous devrez remonter via la plate-forme la plus à gauche. Toutefois, Indy ne pourra pas sauter dessus, car celle-ci sera trop haute pour lui. Pour l'aider à l'atteindre construisez le bloc sur le damier et poussez-le sur vers le coin gauche. Ceci permettra à Indy de grimper dessus, pour ensuite atteindre la plate-forme qui était trop haute pour lui. Vous voici dans un couloir à traverser, avec des rangées de tombeaux placés contre les murs. Après avoir franchi le couloir, vous vous retrouverez dehors, et il s'agira d'aller récupérer deux clés dorées, à gauche et à droite du secteur. Pour le côté gauche, la planche indique qu'il vous faudra utiliser Indy et son fouet. Construisez ensuite les deux tuyaux à accrocher sur le mur, puis placez-vous sur la prochaine plate-forme carrée pour utiliser à nouveau le fouet. Courez sur la plaque qui vient de tomber pour enfin récupérer une des deux clés. Pour le côté droit, il faudra utiliser le saut de Marion pour atteindre la liane et sauter sur la plate-forme d'en face, afin de détruire les objets et trouver la deuxième clé. Allez ensuite fixer les clés sur les deux systèmes situés dans les coins de la plate-forme centrale, puis tournez le tout en même temps. Ceci va alors faire apparaître un serpent géant. La technique pour l'éliminer consistera à lui envoyer cinq fois de suite une des torches que vous trouverez sur le pilier de gauche. Après l'avoir vaincu, utilisez les résidus de ce boss pour construire un élévateur et utilisez-le pour rejoindre la planche du haut. Restera ensuite à pousser le bloc beige pour clore le niveau.

Chapitre 5 - Sur la piste de l'Arche

Dans ce premier secteur, détruisez le maximum d'éléments, mais récupérez surtout la première caisse bleue posée au sol pour l'amener sur le support vert indiqué. Il va falloir trouver la deuxième. Pour ce faire, placez Indy juste en face et à gauche de la grue d'à côté, pour utiliser le fouet et déplier une échelle. Utilisez-la pour atteindre l'autre caisse bleue, à poser à côté de la première, puis vous aurez à reconstruire le tout. Suite à ceci, allez vous placer dans la grue pour

attraper le gros cylindre de gauche et le placer sur la droite, au niveau du plateau rond. Celui-ci va alors être écrasé sous le poids du cylindre, relevant ainsi la plaque ronde d'à côté. Avant de monter dessus, rendez-vous entièrement à droite du niveau pour aller pousser le petit chariot marron et reconstruire les planches qui apparaîtront. Vous aurez alors confectionné un morceau de chemin de fer, à aller fixer sur les rails situés en fond de plan.
Vous pourrez trouver un autre morceau sur le sol non loin de là, afin de le fixer également sur les rails. Le dernier morceau quant à lui sera à déterrer au niveau du coin droit du niveau, au premier plan.

Après avoir reconstruit le chemin de fer du fond, revenez vers la grue et le cylindre pour monter sur le plateau surélevé et pouvoir poursuivre sur ce chemin en hauteur, en contournant le coin, jusqu'à atteindre le véhicule situé sur le chemin de fer. Sautez dessus, puis utilisez votre équipier pour le pousser et vous permettre d'atteindre le côté droit. Construisez ensuite la corde qui permettra à votre équipier de vous rejoindre, puis accrochez-vous chacun à une corde pour ouvrir le passage vers les escaliers menant à la prochaine section. Ici, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour récupérer une casquette afin d'aller duper le garde de droite et qu'il vous ouvre la porte vers la place suivante. Le but à cet endroit sera d'ouvrir la porte de droite, bloquée par deux barrières. Vous devrez récupérer deux moteurs pour lever ces dernières. Le premier sera à construire simplement et vous attend dans le coin droit de la place, puis vous aurez à le placer ensuite à droite ou à gauche de la porte. Le second sera à attraper en utilisant les deux personnages. Montez sur la première tourelle de gauche, au niveau des engrenages, pour ensuite vous accrocher à la corde de droite. Utilisez votre équipier pour qu'il monte également face au mécanisme et tourne la clé (après avoir tiré la corde centrale et reconstruit le tout). La corde se déplace alors sur la droite, vous pourrez sauter de celle-ci vers la tourelle suivante, contenant elle aussi un système d'engrenages. Dirigez vite le personnage qui est resté sur la première tourelle pour lui faire utiliser à son tour la corde et rejoindre la tourelle du milieu avant qu'elle n'ait retrouvé sa position initiale. Répétez l'opération pour atteindre la troisième tourelle, ce qui vous permettra d'accéder au deuxième moteur nécessaire pour l'activation de l'autre barrière.

Franchissez la porte, vous aurez à combattre le boss, un type invincible, mais bête comme ses pieds. Pour le vaincre, il s'agira par trois fois de le faire frapper une enclume que vous transporterez jusqu'à lui. Reste maintenant à trouver ces trois enclumes...La première sera située simplement sur la gauche de l'entrée de cette place. Soulevez-la pour l'amener ensuite vers le boss, puis il perdra un premier coeur. Pour dégoter la deuxième enclume, il s'agira de détruire le camion ennemi qui surgira dans peu de temps, en montant dans l'avion et en tirant une rafale sur l'engin. Les pièces qui résulteront vous permettront de confectionner la seconde enclume à présenter au boss. Pour la dernière enclume, répétez simplement l'opération en faisant sauter le nouveau camion ennemi apparu. Suivez la séquence qui suit la défaite du boss, puis une course-poursuite sera engagée, où vous aurez à combattre des ennemis sur le toit d'un camion à pleine vitesse, pour ensuite sauter sur le camion de devant et bientôt prendre la place du conducteur (vous devez avoir vaincu tous les autres ennemis pour que le conducteur vienne vous attaquer à son tour). Appuyez alors sur le bouton indiqué pour accélérer et rejoindre la prochaine série de camions, où vous aurez les mêmes actions à effectuer. Répétez l'opération une fois encore, pour bientôt sauter dans la camionnette qui transporte l'arche et vous placer au volant après avoir vaincu tout le monde. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence de fin de niveau.

Chapitre 6 - L'ouverture de l'Arche

Sur le premier plan, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour ensuite amener la caisse marron sur un des rectangles verts situés sur le sous-marin. Passez ensuite de l'autre côté, en arrière-plan donc, pour vous rendre entièrement à gauche et utiliser le fouet d'Indy afin de faire descendre une échelle. Montez au sommet de celle-ci pour ensuite marcher sur le rebord en revenant sur la droite. Sautez sur la petite plate-forme attachée et utilisez votre équipier pour tourner l'engrenage situé contre le mur afin de déplacer la structure. Une fois de l'autre côté, sautez pour continuer sur la droite, actionnez la poignée orange qui fera descendre une échelle pour votre collègue. Empruntez-la afin de vous retrouver à hauteur de la porte et actionnez les leviers situés de chaque côté. C'est dans cette pièce que vous trouverez la deuxième caisse à amener sur le sous-marin, à côté de la première. Eliminez les hommes et récupérez-la, pour ensuite vous placer au bord de l'eau tout en tenant la caisse. Votre équipier tournera la clé de l'autre engrenage, puis vous pourrez marcher sur une plaque qui vous mènera au sous-marin.
Posez la caisse à l'endroit prévu, construisez finalement une mitrailleuse. Prenez-en les commandes pour envoyer des rafales sur les palettes vertes uniquement, situées en fond de plan, afin de faire monter les deux symboles verts au maximum. Ceci aura pour effet d'élever une échelle que vous vous empresserez d'emprunter, pour ensuite partir vers la droite, contournez le coin et poursuivez jusqu'à la sortie.

Progressez vers la droite, pour aller utiliser le fouet sur la planche prévue à cet effet, à droite de la petite arche barricadée en fond de plan. Il en résultera des morceaux de tuyau à reconstruire pour vous permettre d'atteindre la planche carrée située plus haut à droite et utiliser à nouveau le fouet. Assemblez une fois encore les morceaux de tuyau pour permettre à votre collègue de vous rejoindre, puis continuez vers la droite, pour éliminer deux gardes et trouver une clé anglaise à leur niveau. Récupérez-la, puis descendez pour réparer le camion après avoir vaincu les ennemis. Conduisez-le pour foncer dans la porte de gauche et ainsi l'ouvrir (il faudra vous rendre à l'endroit indiqué par la caméra), puis revenez à droite et au premier plan afin de vous accrocher sur les deux cordes ensemble, ce qui déclenchera l'ouverture de l'enclos où sont situés des chevaux. Montez sur l'un d'entre eux pour rejoindre le côté gauche et vous placer sous la plate-forme désignée précédemment par la caméra, dans le coin gauche. Appuyez sur le bouton indiqué de manière à ce que le cheval vous envoie sur la plate-forme, puis vous verrez sept interrupteurs orange à cet endroit. L'idée sera de placer la bassine et le gros bloc, puis vos deux personnages sur quatre de ces interrupteurs, de sorte à ce que le chiffre 4 soit représenté sur le panneau. Une porte va alors s'ouvrir au-dessous de vous, vous pourrez récupérer un lance-roquettes. Tirez maintenant dans la barricade située juste à droite afin de passer sous l'arche et de continuer vers le secteur suivant.

Suite à la séquence, la caméra va vous montrer le prochain boss à éliminer. Commencez d'abord par vous occuper des autres ennemis tout en détruisant le décor, puis rejoignez le côté gauche pour placer la boîte ressemblant à un cercueil sur le rectangle vert. Un indicateur multicolore apparaît alors, il vous faut utiliser Marion pour rejoindre les hauteurs et aller toucher une première fois le boss. Il va filer vers la droite, vous aurez à reconstruire une plate-forme grise qui ira se fixer sur le mur de droite. Utilisez un de vos personnages pour monter à l'échelle de l'échafaudage situé à proximité, attendez que l'autre s'accroche à la corde. Ceci va vous permettre de monter sur la plate-forme grise, puis de sauter vers le boss pour le toucher une deuxième fois. Ce dernier ira ensuite se cacher en hauteur en fond de décor, vous devrez y grimper avec Indy. Vous aurez à attraper la corde qui pend au-dessus de l'arche. Pour ce faire, vous devrez sauter sur les rebords situés à droite et à gauche des hiéroglyphes pour ensuite vous lancer vers cette corde. Sautez ensuite vers les tuyaux accrochés contre la paroi, puis placez-vous sur la planche sur laquelle utiliser le fouet. Ceci vous permet d'abaisser une petite planche contre le mur, à utiliser pour toucher le boss une fois encore. Frappez-le simplement par la suite et il perdra ses deux derniers coeurs. Vous n'avez plus alors qu'à observer la séquence finale du chapitre.

Le Temple Maudit

Chapitre 1 - Règlement de comptes à Shangaï

Le niveau débute au club Obi-Wan. Suite à la séquence introductive, Indy va se retrouver empoisonné. Étant donné que vous ne pourrez pratiquement rien faire avec lui dans cet état, il va falloir utiliser en majeure partie son équipière. L'idée ici sera de récupérer des diamants bleus éparpillés dans le niveau afin de les envoyer aux gangsters qui se trouvent sur les côtés, en hauteur. Envoyez le premier diamant au gangster qui détient l'antidote, puis il l'enverra à un de ses collègues. Vous aurez alors à envoyer un nouveau diamant à ce dernier, il le fera passer à un autre gangster. Répétez l'opération jusqu'à pouvoir finalement récupérer l'antidote et guérir Indy. Vous trouverez un diamant bleu sur la table au centre de la pièce, un autre après avoir tiré la corde de derrière et fait tomber les ballons (détruisez-les), un troisième derrière la vitrine de droite (faites crier la jeune femme pour qu'elle la détruise), puis un quatrième diamant derrière la vitrine de gauche (placez-vous chacun sur un des interrupteurs pour l'ouvrir). Après avoir finalement récupéré l'antidote, il restera à éliminer l'ennemi équipé d'une mitraillette. Pour ce faire, placez-vous de part et d'autre de cette statue de batracien (sur les interrupteurs) puis la gueule s'ouvrira, vous permettant d'obtenir un sabre. Récupérez-le, envoyez-le sur la corde rouge qui retient le gong accroché au mur, à droite du batracien. Celui-ci va ensuite tomber, vous devrez l'utiliser en appuyant sur le bouton indiqué, afin de rouler sur l'ennemi et de détruire d'ailleurs la porte de sortie située juste derrière lui.

Suite à la séquence, vous vous retrouvez donc à l'extérieur, devant le club Obi-Wan. Votre objectif maintenant sera de réparer la voiture en récupérant deux pièces. Commencez par grimper à la corde située au premier plan sur la gauche, en utilisant Indy. Partez ensuite à droite et en fond de plan, puis une fois à l'extrémité du balcon, utilisez votre équipière restée en bas pour qu'elle attrape la corde suspendue afin d'abaisser une première palette bleue. Utilisez Indy pour franchir cette dernière, puis répétez l'opération avec la deuxième palette. Sautez enfin en direction de la première pièce à assembler, amenez-la près de la voiture, sur le rectangle vert. Pour trouver la deuxième pièce, utilisez l'enfant afin

qu'il se glisse dans l'ouverture que vous apercevez au sol, au niveau du bâtiment d'en face. Il se retrouvera ensuite sur le balcon, vous devrez lui faire longer les tuyaux situés au-dessus de lui pour qu'il longe également le mur adjacent vers la droite et qu'il attrape la corde. Progressez vers la droite en rebondissant sur la toile, rejoignez finalement la plate-forme située un peu plus en hauteur pour récupérer la deuxième pièce. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez le tout, des gangsters sortiront du garage de gauche. Réglez-leur leur compte, puis allez donc chercher la clef anglaise dans le garage afin de vous en servir pour réparer votre voiture. Montez à l'intérieur de celle-ci, puis foncez dans la porte en bois pour quitter cette ruelle.

Vous voici maintenant arrivé à un aéroport, et il s'agira ici de réparer l'avion. Commencez par sauter tout de suite sur la droite avec la jeune femme, pour aller pousser la caisse beige et faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va permettre à l'enfant de s'engouffrer dans l'ouverture que vous venez de créer, afin qu'il détruise les caisses situées un peu plus haut et qu'il trouve une première caisse marron à amener près de l'avion (comme d'habitude, sur le rectangle vert). Dirigez-vous maintenant sur la gauche du hangar, afin qu'Indy monte sur les caisses et aille sauter vers la planche carrée lui permettant d'utiliser son fouet. Vous trouverez alors la deuxième caisse marron de l'autre côté, à amener à côté de la première. Après avoir reconstruit l'hélice, il s'agira de monter dans l'avion. Pour ce faire, retournez dans le hangar de gauche pour utiliser le transpalette et l'amener près de l'avion. Placez Indy sur ce dernier (automatique), puis positionnez-vous près d'une des deux planches surélevées, à droite et à gauche de l'avion. Une fois qu'Indy se trouvera dessus, il pourra utiliser son fouet pour faire repartir les hélices latérales. Lorsque vous aurez réparé les hélices situées de part et d'autre de l'avion, vous n'avez plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Les secrets de Pankot

Montez sur les éléphants afin de traverser la boue, (libérez la liane d'un coup de fouet pour faire passer les autres) puis empruntez le chemin à droite du pont relevé pour aller chercher un premier tas de planches, en utilisant les défenses de l'éléphant après avoir appuyé sur le bouton indiqué.
Allez ensuite les placer sur un des socles verts situés devant le pont, puis utilisez maintenant Willie en vous dirigeant vers la gauche pour trouver un point au niveau duquel elle pourra sauter pour attraper les tuyaux. Longez ensuite le tout vers la gauche puis assemblez les quelques pièces que vous trouverez au bout, afin de créer une poignée. Après l'avoir tirée, ceci fera apparaître une planche au-dessus de cette mare de serpents. Récupérez ensuite la deuxième caisse de planches pour l'amener à côté de la première, puis reconstruisez ensuite ce tas de Legos afin de faire apparaître une planche carrée sur laquelle Indy devra utiliser son fouet. Ceci permet d'abaisser le pont et de le traverser avec les éléphants. Une fois de l'autre côté, vous pourrez récupérer une pelle en vous plaçant sur la plate-forme carrée située au niveau de la boue, et en utilisant le fouet d'Indy. Ceci vous permet d'aller creuser légèrement avant le plan de boue pour découvrir une clé. Récupérez-la, puis traversez ensuite la boue avec un éléphant pour aller la placer dans les engrenages de gauche et la faire tourner. Avant de continuer plus loin, retournez prendre une banane avec le fouet d'Indy, sur le côté gauche du plan de boue. Tout de suite après avoir franchi la première porte, vous trouverez un singe en hauteur sur votre gauche. Envoyez-lui donc la banane, afin qu'il vous renvoie en échange la clé à fixer sur la prochaine série d'engrenages. Faites-la tourner pour ouvrir la deuxième porte, puis empruntez le chemin de droite avec au moins un éléphant pour piétiner les serpents et ensuite le placer sur le rectangle orange de gauche. La grande porte commence à s'ouvrir, il vous faut positionner vos personnages sur les trois interrupteurs de droite pour finalement avoir accès au palace.

Suite au charmant repas, vous serez assailli par des gardes, après vous être chargé de ces derniers, il s'agira de vous rendre à droite de la pièce pour vous positionner sur la planche carrée et d'utiliser le fouet. Ceci aura pour effet de faire sonner la cloche, faisant ainsi tomber une clé et apparaître de nouveaux ennemis. Chargez-vous-en, puis insérez la clé au niveau des engrenages situés à gauche de la pièce. Allez ensuite récupérer la pièce grise au centre de la grande table pour la placer également sur les engrenages. En tournant la clé, vous relèverez un panneau sur votre droite, qui vous permettra de tirer un levier déclenchant l'ouverture de la grande porte. Franchissez-la pour rejoindre le couloir. Progressez à l'intérieur de celui-ci en vous occupant du comité d'accueil et en détruisant tout sur votre passage, puis après avoir monté les deux séries d'escaliers, vous vous retrouverez dans une chambre. Détruisez le décor en criant avec la fille sur la vitrine pour trouver un livre, puis ressortez de la chambre par la gauche. Poussez alors la plante verte dans le renfoncement. Ceci fait apparaître une série de hiéroglyphes à déchiffrer à l'aide du livre. Cela vous permet d'accéder à une deuxième chambre, dans laquelle vous devrez vous occuper des ennemis, avant de pousser le lit sur la droite. Sautez maintenant sur le tabouret puis sur le lit avec Indy. À partir d'ici, sautez sur la plate-forme carrée de droite pour utiliser le fouet et vous retrouver de l'autre côté de la pièce. Actionnez alors le levier pour faire apparaître des

pièces de Lego à assembler, puis en tirant cette poignée ainsi construite, vous accéderez à un nouveau passage secret. Une fois à l'intérieur de celui-ci, il vous faudra utiliser la corde pour le traverser et gagner la prochaine section.

Actionnez maintenant le levier de droite pour faire apparaître une échelle, puis une fois en haut de cette dernière, utilisez Indy pour vous balancer jusqu'à l'autre côté. Accrochez-vous alors à la liane, puis changez de personnage. Au-dessous d'Indy, vous trouverez des pièces à assembler, ce qui créera un passage pour l'enfant. Empruntez-le avec ce dernier, puis il se retrouvera en hauteur et devra s'accrocher à son tour à l'autre liane. Ceci aura pour effet d'élever un bloc vous permettant d'accéder au secteur suivant, puis vous devrez traverser cette barrière d'araignées par la droite grâce au fouet, pour ensuite récupérer une torche, qui vous permettra ensuite de marcher sans danger sur les insectes si vous la tenez en main. Dirigez-vous vers vos équipiers pour finalement les escorter vers les trois interrupteurs. Une fois tout le monde en position sur ces derniers, un passage s'ouvre vers un couloir qui vous mènera dans une salle piégée. En vous plaçant sur la planche carrée et en utilisant le fouet, vous ferez apparaître des squelettes à détruire. Allez ensuite placer les deux caisses qui en résultent sur les rectangles verts, pour enfin assembler le tout.
Vous aurez alors construit une statue qui bloquera l'abaissement du plafond, et vous permettra de quitter les lieux et d'observer la séquence de fin de niveau...

Chapitre 3 - Le temple de Kali

Votre premier objectif sera de rassembler deux caisses sur les rectangles verts de la statue de droite. Pour commencer, descendez au niveau inférieur pour aller trouver une première caisse, puis utilisez alors l'autre personnage pour aller fabriquer la petite échelle sur la droite et atteindre le damier dans l'alcôve légèrement plus haute. Faites-lui pousser l'objet de couleur rouge et verte de sorte à ce qu'il tombe et se détruise. Reconstruisez les pièces éparpillées pour obtenir une palette à aller fixer sur la gauche, puis il vous restera à la tourner pour surélever le socle au-dessus de la lave de gauche, après avoir placé votre personnage tenant la caisse sur ce socle. Ceci permettra ainsi à votre équipier d'aller positionner la première caisse vers la statue. Pour aller récupérer la deuxième caisse, dirigez-vous entièrement à gauche et utilisez le fouet d'Indy pour atteindre l'autre côté. Allez ensuite récupérer des torches après vous être occupé du comité d'accueil, puis placez-les sur les socles du pont qui en sont dépourvu. La moitié de pont va alors se redresser, permettant à votre équipier de vous rejoindre pour aller se glisser dans la petite ouverture. Une fois plus haut, actionnez le levier pour relever l'ouverture et vous pourrez ainsi récupérer la deuxième caisse. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez les pièces pour créer un toit au-dessus de la statue et grimpez ensuite dessus. Vous pourrez alors poursuivre sur la droite en utilisant les cordes qui vous permettront d'atteindre ensuite les deux piliers rotatifs. Franchissez ce passage en vous accrochant aux rebords, puis atteignez ceux situés sur la partie supérieure du deuxième pilier pour pouvoir atterrir sur la plate-forme au niveau de laquelle des ennemis vous attendent. Après leur avoir réglé leur compte, actionnez chacun un levier pour rejoindre le secteur suivant.

Suite à la petite séquence, il va vous falloir sauver votre dulcinée. Pour ce faire, deux leviers auront besoin d'être actionnés. Commencez par vous diriger vers la droite, puis reconstruisez la partie supérieure de l'autel avec les pièces à proximité. Détruisez le décor sous la cheminée de droite, puis vous découvrirez un passage pour l'enfant. Engouffrez-vous-y avec ce dernier, puis utilisez Indy pour pousser l'autel, de sorte à ce que l'enfant saute dessus. Pour que l'enfant puisse atteindre le rebord situé plus à gauche, il va falloir qu'Indy tire le second autel. Ceci va permettre à votre équipier d'aller tirer un premier levier. Pour vous occuper du second, rendez-vous sur la gauche de la salle, puis après vous être occupé des ennemis, allez tourner les engrenages situés dans le coin afin de faire avancer un autel. Montez à l'échelle située plus au premier plan avec Indy, puis utilisez le fouet pour traverser jusqu'à l'autre côté. Vous n'avez plus qu'à marcher sur le rebord et contourner le coin pour ensuite utiliser le toit de l'autel et atteindre le deuxième levier à actionner. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis vous aurez à supprimer un ennemi en particulier. Frappez-le simplement pour qu'il perde ses deux premiers coeurs, puis il ira se placer sur une des deux grilles orange. Vous aurez maintenant à récupérer le turban d'un des ennemis blancs puis à le porter pour vous placer devant chacune des statues (l'une après l'autre, pas besoin que les deux personnages s'en chargent) et appuyer sur le bouton adéquat pour prier. Vous verrez ensuite des flammes jaillir des grilles, ce qui blessera le boss. Finissez-le avec de simples coups de poing si nécessaire et vous en aurez terminé avec ce niveau.

Chapitre 4 - Libérer les esclaves

Dans ce premier secteur, utilisez Willie pour sauter au-dessus du mur de gauche et lui faire assembler le tuyau qui permettra à Indy de suivre. Allez ensuite vous placer avec ce dernier sur la plate-forme carrée située dans le coin, puis

utilisez votre fouet pour élever un bloc à gauche, qui vous permettra de récupérer une première caisse à placer sur un des rectangles verts. Vous trouverez la deuxième caisse directement à droite de la plate-forme carrée, puis en assemblant le tout, vous permettrez au chariot de rouler le long des rails pour aller finalement créer une ouverture dans le mur. Dirigez-vous alors jusqu'à celle-ci en utilisant la corde et le tuyau contre la paroi de gauche, éliminez quelques ennemis, puis pénétrez dans l'ouverture. Dans le secteur suivant, tournez les engrenages de droite afin d'abaisser une cage et de libérer un esclave enfant.
Celui-ci ira se faufiler par le petit trou de droite, puis il vous permettra de rejoindre la salle suivante en ouvrant la porte avec le levier du haut. Ici, utilisez le fouet pour vous diriger en fond de plan et traverser les rails afin de détruire le décor et trouver une petite pièce dorée. Placez-la sur la plate-forme verte qui surplombe les rails pour ensuite faire tourner les engrenages, amenant ainsi la pièce de l'autre côté. Celle-ci sera à placer sur le petit carré vert, puis il faudra sauter sur la plate-forme de droite. Utilisez votre fouet pour vous emparer de la caisse, laissez-la sur cette plate-forme, puis sautez sur celle du milieu. De même, utilisez à nouveau votre fouet pour récupérer la pièce et la poser sur cette plate-forme (faites en sorte de bien vous placer dans l'axe et assez près pour être sûr de l'attraper au fouet). Sautez alors sur la troisième plate-forme, puis attrapez cette pièce avec le fouet. Enfin, posez-la à cet endroit, puis rejoignez le côté droit, pour l'attraper une fois encore, allez enfin la placer sur le système bleu et vert de gauche. Allez récupérer la clé anglaise située un peu plus en arrière, puis réparez alors le tout afin de réactiver l'élévateur.

Détruisez ensuite les éléments du décor, notamment ceux situés à droite de ce secteur, afin de dévoiler une clé au niveau de la chute d'eau, à placer sur les engrenages situés en fond de plan. Après avoir tourné le mécanisme, vous révélerez une plate-forme carrée, synonyme de fouet. Pour monter sur celle-ci, utilisez l'élévateur de gauche, puis rejoignez la plate-forme du coin, pour ensuite vous placer à l'extrémité droite et utiliser le fouet. Dirigez-vous alors sur la droite pour détruire une deuxième cage contenant un esclave enfant, puis celui-ci vous aidera à sortir de la pièce en vous ouvrant la porte du fond. Éliminez tous les gardes qui apparaissent, puis allez récupérer de la dynamite dans la caisse verte de cette nouvelle salle, afin de détruire les débris situés en fond de plan. Franchissez l'accès dévoilé pour avoir à vous charger de nouveaux gardes, puis détruisez les débris sous l'échafaudage de droite afin de ramasser une petite pièce carrée. Apportez celle-ci sur la gauche pour la placer contre la paroi indiquée, puis tirez le tout afin de faire apparaître trois marches. Une fois en haut de ces dernières, vous trouverez une pelle en détruisant les objets sous la cage de gauche, qui vous permettra de déterrer une pièce à récupérer plus en avant sur la gauche. Allez la placer au niveau de la pièce verte indiquée, puis tirez cette poignée pour libérer ces nombreux esclaves. Chargez-vous des ennemis apparus, puis sautez ensuite le long des deux plates-formes relevées sur la droite pour continuer votre route à travers l'ouverture dans le mur (après avoir détruit les débris) et déclencher une séquence.

Comme vous le voyez, ce boss verra son énergie sans cesse régénérée grâce à l'aide du sorcier. Commencez par aller récupérer de la dynamite dans la caisse marron située sous le sorcier, puis envoyez-la au niveau de la cellule de Short Round. Prenez ensuite les commandes de ce dernier pour vous glisser dans la petite ouverture de droite. Attaquez alors le sorcier, puis il réapparaîtra plus à droite. Détruisez le décor juste à côté de vous pour récupérer une clef anglaise, puis réparez la première nacelle de droite. Empruntez ensuite ces deux nacelles se déplaçant verticalement pour aller toucher une nouvelle fois le sorcier, puis il partira de nouveau. Restez à cet endroit avec l'enfant, utilisez un des deux autres personnages pour pousser le grand wagon vert entièrement à droite. Celui-ci va permettre à Short Round de sauter dessus, pour rejoindre ensuite le sorcier sur la plate-forme du coin. Après l'avoir frappé une fois encore, une petite séquence se déclenchera à la suite de laquelle le boss vous enverra des rochers. Le but ici sera de vous emparer de bâtons de dynamite, pour lui envoyer dessus au moment où il soulève un rocher. Si vous le touchez à cet instant, il va chuter et le rocher lui tombera dessus. Répétez l'opération jusqu'à faire disparaître tous ses coeurs de vie et c'en sera fini pour ce niveau.

Chapitre 5 - Sortir des mines

Commencez le niveau en éliminant vos assaillants, puis reconstruisez le chemin de fer en détruisant le décor à proximité des rails manquants, pour déjà reconstruire celui de droite (et trouver une clé anglaise) après avoir détruit les caisses. Le rail gauche quant à lui se situe plus au premier plan, vous n'avez qu'à aller le ramasser pour le fixer à sa place. Il s'agira maintenant de réparer le wagonnet de droite. Pour ce faire, allez tirer le levier près de la caisse rouge et noire afin de récupérer de la dynamite, puis envoyez-la au niveau des débris de droite.
Assemblez les pièces qui fourmillent ici afin de reconstruire le wagonnet, puis montez à l'intérieur pour finir les réparations avec la clé anglaise. Poussez le wagonnet entièrement sur la gauche (jusqu'à ne plus pouvoir le faire avancer), puis dirigez-vous au niveau du mur gauche. Longez-le vers la gauche pour trouver des engrenages à faire

tourner, après avoir placé Indy sur la planche mobile de gauche. Ceci lui permet de rejoindre une planche carrée sur laquelle utiliser le fouet. Continuez de longer le mur vers la droite, pour bientôt tirer un levier qui abaissera une échelle. Sautez ensuite sur la plate-forme surélevée de droite, puis faites en sorte que les deux autres personnages vous rejoignent. Ceci abaissera la plate-forme sous l'effet du poids, mais relevant ainsi le chariot de l'autre côté. Contournez alors cette dernière pour aller emprunter l'échelle de droite et ainsi monter dessus. Poussez enfin le chariot de gauche jusqu'au déclenchement d'une cinématique...

Vous voici maintenant dans deux wagonnets, à dévaler les rails à toute vitesse. Ici, vous aurez pour principal objectif de frapper 3 feux rouges en utilisant votre pelle et en contrôlant alternativement le wagon d'Indy et celui des deux autres. Soyez vif et prêt à frapper les feux lorsque vous les approchez, puis ils tourneront au vert. Une fois que les trois feux ont tourné au vert, vous aurez accès à la prochaine section. Ne tardez pas trop à frapper les feux, car ils reprennent leur couleur rouge après un certain temps. Dans le prochain secteur, vous devrez répéter l'opération en frappant cette fois 5 feux (pour l'un d'eux, vous devrez vous pencher à gauche et changer de rail à un croisement), une séquence se déclenchera.

Chapitre 6 - Combat sur le pont

Suite à la séquence, il va vous falloir fuir ce tunnel inondé en courant vers la caméra et en évitant les obstacles. Si toutefois vous vous faites rattraper par l'eau, vous vous retrouverez tout de suite dans le secteur suivant. Une fois à cet endroit, Indy se retrouvera sur la droite, tandis que les deux autres se trouveront sur l'autre côté. Descendez tout en bas avec Indy, puis activez l'élévateur, pour l'emprunter et vous accrocher à la corde. Après avoir grimpé au maximum, sautez vers la plate-forme de gauche, contrôlez un des deux autres personnages. Faites-leur grimper la corde, utilisez l'enfant pour qu'il s'engouffre dans la petite ouverture. Ceci lui permettra d'aller récupérer la clé à ramener vers les engrenages. Tournez ces derniers afin de permettre à Indy de vous rejoindre, puis utilisez son fouet en vous plaçant sur la plate-forme carrée située à gauche des engrenages. Un rocher s'écrasera ensuite au sol. Avec les morceaux qui en résultent, vous devrez construire des tuyaux horizontaux qui vous permettront de grimper un peu plus haut, pour bientôt vous retrouver au sommet de la falaise. Partez en fond de plan pour poursuivre vers le secteur suivant.

Poursuivez maintenant votre route vers la droite, en évitant de tomber dans les trous cachés par les arbustes, puis vous devrez vous occuper d'un groupe d'ennemis. Récupérez deux de leurs turbans pour les faire porter par la femme et l'enfant, placez-vous sur la plate-forme carrée afin de faire descendre l'échelle avec le fouet. Montez en haut de celle-ci avec un des personnages portant un turban, puis faites une prière au niveau de la statue. Ceci va faire apparaître une pièce bleue à faire descendre en bas et à apporter au niveau d'une des trois autres statues de droite. Récupérez maintenant la pelle située dans le coin droit, pour aller creuser non loin du pied de l'échelle, afin de faire apparaître des pièces à assembler. Ceci va vous permettre de créer une ouverture pour l'enfant, dans laquelle il pourra se glisser afin d'aller prier devant une autre statue. Comme précédemment, une pièce va apparaître, il vous faudra l'amener au niveau des trois statues de droite. Pour aller récupérer la dernière pièce, il va vous falloir sauter avec Willie sur le rocher de gauche, au pied duquel vous pouvez apercevoir le symbole multicolore. Elle pourra ensuite prier devant la statue et récupérer cette troisième pièce à placer à côté des deux autres.

Après avoir franchi la porte, utilisez Indy pour sauter sur les rochers plus au premier plan et finalement vous placer sur la plate-forme carrée au niveau de laquelle utiliser le fouet. Vous détruirez la partie gauche de la structure d'en face, ce qui vous permettra de monter dessus pour poursuivre votre avancée. Continuez en utilisant les tuyaux fixés contre la paroi, en progressant vers la droite, vous trouverez une nouvelle plate-forme sur laquelle utiliser le fouet. Détruisez la pierre qui se trouvera face à vous, puis utilisez Short Round pour qu'il saute sur le grand rocher d'à côté, et qu'il aille s'engouffrer dans l'ouverture de droite.
Faites-lui casser la pierre de gauche, puis le pont se dressera finalement, vous permettant de poursuivre vers le fond du décor. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond, vous trouverez une petite ouverture que l'enfant pourra utiliser sur la droite, derrière une plante. Ceci lui permettra d'aller s'accrocher finalement à la corde de gauche, tandis que Willie devra s'agripper à celle située à droite de la porte. Ceci aura pour effet de faire apparaître un interrupteur en forme de tête de mort au centre, vous n'aurez plus qu'à marcher dessus pour déclencher l'ouverture de la porte.

Après avoir franchi la porte, vous allez devoir mener un combat contre le boss sur la passerelle. Commencez par éliminer ses sbires puis rouez-le de coups pour lui faire perdre un premier coeur. Il ira ensuite placer à l'une des extrémités de la passerelle, et enverra un nouveau groupe d'ennemis. Éliminez-les en récupérant le sabre de l'un d'eux,

il s'agira ensuite d'envoyer l'arme sur l'un des quatre points d'attache de la passerelle, au niveau desquels vous pourrez voir apparaître des indicateurs. Après avoir coupé une des cordes, le boss va sauter sur la passerelle et vous aurez ainsi l'opportunité de lui prendre un nouveau coeur de vie. Répétez ensuite l'opération en récupérant le sabre d'un des ennemis, en coupant une nouvelle corde, puis en touchant le boss, jusqu'à éliminer définitivement ce dernier et observer la séquence finale.

La Dernière Croisade

Chapitre 1 - À la recherche de Sir Richard

Vous débutez ce premier niveau sur un ponton, et devez diriger Elsa pour qu'elle saute jusqu'à la corde en hauteur. Allez ensuite tirer le levier de droite avec un autre personnage, de sorte à faire apparaître une toile qui permettra à Elsa de rebondir dessus, pour se rendre sur le balcon du bâtiment. Sautez sur la terrasse d'en face, et tirez le levier situé plus sur la droite avec Indy ou Brody, de sorte à abaisser trois autres stores. Rebondissez dessus avec Elsa de sorte à aller récupérer la clé, puis redescendez au sol pour insérer cette dernière au niveau des engrenages situés à droite de la fontaine centrale. Tournez la clé de sorte à faire apparaître une plate-forme carrée, ainsi Indy pourra utiliser son fouet pour rejoindre l'autre côté. Vous trouverez alors une clé tout au fond du décor, en détruisant les barreaux à gauche de la plante. Allez l'insérer au niveau des engrenages, à proximité du pont, tournez-la, de manière à ce que celui-ci soit opérationnel. Cela permet à Elsa et Brody de passer. Vous devrez ensuite continuer vers la droite jusqu'à vous trouver face à des hiéroglyphes à déchiffrer, en haut d'une porte verte. Utilisez le livre d'Elsa ou celui de Brody pour franchir finalement la porte et vous retrouver dans la bibliothèque.

À cet endroit, vous aurez pour but de rassembler quatre caisses au centre de la pièce. Vous pourrez récupérer une première caisse après avoir reconstruit le mécanisme de l'échelle coulissante et l'avoir déplacée sur la droite, de manière à atteindre l'alcôve du coin. Une deuxième caisse sera située quant à elle juste sous la grande fresque et sera également à positionner sur un rectangle vert. Vous trouverez la troisième caisse en vous plaçant sur la planche carrée située à gauche de la fresque, et en utilisant le fouet pour faire apparaître une palette verte. Faites-la tourner jusqu'à faire apparaître entièrement les escaliers tournants, puis montez alors les marches, pour déchiffrer les hiéroglyphes du mur droit et faire apparaître la caisse. Après l'avoir placée sur un des deux autres rectangles verts, rendez-vous au niveau de la bibliothèque de gauche, au premier plan, pour tout détruire et faire apparaître un levier qui vous permettra de récupérer la dernière caisse à placer au centre. Après avoir rassemblé tous les morceaux, une croix se dessine sur le sol, et la configuration de la pièce change quelque peu en hauteur. Remontez alors les escaliers de gauche, puis sautez vers la corde de droite qui vous permettra d'atteindre les tuyaux fixés au-dessus de la fresque. Vous pourrez alors rejoindre l'autre côté de la bibliothèque, puis vous placer sur la plate-forme carrée. Indy va alors pouvoir lancer son fouet sur le lustre qui s'écroulera au centre de la croix, révélant ainsi un passage à emprunter.

Une fois dans ces catacombes, ouvrez les cercueils pour trouver une pelle, filez à droite en passant sur le pont. Vous trouverez alors un point à creuser dans l'eau, ce qui fera apparaître une caisse. Récupérez-la, puis amenez-la plus au fond à droite, sur le rectangle vert, afin d'assembler ensuite les pièces. Vous allez alors créer un ventilateur, il faudra tirer la poignée orange d'en face pour faire apparaître un pilier de pierre sur lequel monter. Ceci va activer un interrupteur qui mettra en route le ventilateur, révélant ainsi des hiéroglyphes sur le mur adjacent. Après avoir déchiffré les signes, poursuivez à travers ce passage ouvert, puis contrôlez Indy de sorte à ce qu'il aille chercher une torche, de l'autre côté de cette marre de rats (en effectuant un double saut), pour revenir escorter Elsa une fois la torche en main. Utilisez ensuite cette dernière pour sauter et s'agripper à la corde de gauche, de sorte à ce qu'Indy puisse actionner le levier du centre. Le passage vers le prochain secteur s'ouvre alors.

À cet endroit, sautez avec Elsa utilisez les tuyaux fixés sur la paroi pour rejoindre le côté droit, tandis que vous pouvez y parvenir en utilisant le fouet d'Indy. Accrochez-vous ensuite à la corde avec Elsa, puis placez Indy sur la plate-forme carrée la plus à droite. Donnez un coup de fouet à la toile d'araignée, puis relancez votre fouet pour tirer un interrupteur. Ceci fait alors apparaître des plates-formes un peu plus en bas à droite, vous permettant de vous placer dessus et de tirer les deux leviers.

Dans la salle suivante, poussez le cercueil quasiment contre le mur, de sorte à ce qu'Elsa puisse sauter dessus pour atteindre le secteur situé en hauteur. Poussez ensuite la caisse carrée entièrement vers la gauche, pour la faire tomber

au sol et la placer sur un des deux carrés du damier. Placez-vous sur la planche carrée de gauche pour faire tomber la deuxième caisse avec le fouet, puis placez cette dernière sur l'autre carrée du damier.
Tenez-vous chacun sur un des interrupteurs, puis la grille d'en face s'ouvrira, faisant également apparaître un cercueil entre vos deux personnages. Placez Elsa sur celui-ci, puis poussez-le vers la porte avec Indy. Sautez dans l'ouverture grâce à Elsa, puis une séquence se déclanchera.

Suite à la cinématique, vous devrez mener un combat contre un boss et commencer par lui enlever deux coeurs tous en réglant leur compte aux autres ennemis. Suite à ceci, votre ennemi va s'enfuir en bateau, puis il faudra le poursuivre en empruntant le bateau d'à côté. Vous aurez à le toucher trois fois, avant que votre ennemi aille se réfugier sur l'île. Rejoignez-le pour lui donner quelques coups de poing, puis il reprendra la fuite en bateau. Poursuivez-le à nouveau avec le votre, puis touchez-le trois fois encore pour le voir s'arrêter en face de la falaise de droite. Rejoignez-le sur son bateau pour l'achever, puis observez la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Rescousse au château

Vous débutez dans le hall du château, il vous faut récupérer une épée sur une des armures, afin de la jeter sur la corde en hauteur qui retient la grille fermée. Une fois de l'autre côté, éliminez tous les soldats en avançant jusqu'au bout de ce couloir, puis poussez la table du fond vers la droite, de manière à monter dessus pour vous placer sur la plate-forme carrée et utiliser le fouet. Échappez-vous maintenant par la fenêtre ouverte. Une fois à l'extérieur, utilisez votre fouet pour vous retrouver de l'autre côté, puis reconstruisez la passerelle pour faire traverser votre équipière. Dirigez-vous ensuite au fond du décor pour sauter avec Elsa et construire une palette tournante, avec les pièces résultant de la destruction de la gargouille. Après l'avoir actionnée, utilisez le fouet sur la plate-forme carrée pour déclencher une autre séquence.

Après la trahison d'Elsa, vous vous retrouverez dans une bibliothèque en feu avec votre père. Détruisez le décor sur la droite pour ensuite reconstruire les pièces et créer une échelle. Une fois en haut de celle-ci, courez le long de la bibliothèque vers la gauche, puis une fois de l'autre côté des flammes, tirez la corde du grand rideau pour dévoiler une statue dorée. Détruisez-la afin de récupérer le bouclier, placez-le sur une des deux petites statues de gauche. Détruisez ensuite la lampe pour récupérer également un bouclier et le placer sur l'autre petite statue. Tirez la poignée située entre les deux petites statues, puis montez à la corde pour sauter sur les plateaux et rejoindre le sommet de l'étagère de gauche. Continuez sur la gauche le long de l'étagère suivante, sautez par-dessus les flammes pour vous retrouver face à une cheminée et une sorte de table verte et rouge. Enfoncez l'étagère située à gauche de la cheminée, vous révélerez des hiéroglyphes à déchiffrer avec le livre du papa. Ceci a pour effet de déplier la table verte et rouge. Il s'agira ensuite de la pousser comme une palette pour faire tourner la cheminée et découvrir un passage secret à emprunter. Dans cette pièce, détruisez tout le décor en éliminant vos ennemis, puis allez reconstruire la radio dans le coin droit, sans oublier d'y fixer les deux haut-parleurs gris se trouvant dans la pièce. Tournez enfin les engrenages de gauche pour mettre en marche la radio et détruire les fenêtres de droite.

Une fois de l'autre côté, occupez-vous des ennemis, pour finalement vous attaquer au boss, qui possède une clé dont vous avez besoin. Après lui avoir ôté deux coeurs de vie, il va s'échapper en haut des escaliers et vous aurez à lui asséner quelques coups supplémentaires pour lui enlever deux autres coeurs. Poursuivez-le ensuite sur la droite pour l'achever et récupérer ainsi la clé. Retournez à l'entrée de ce secteur, au niveau du bas, pour insérer celle-ci sur les engrenages du mur adjacent aux fenêtres. Après les avoir tournés, l'alarme se déclenche et la porte de gauche s'ouvre, laissant arriver quelques ennemis. Récupérez le chapeau de l'un d'eux, puis remontez les escaliers de gauche, pour cette fois partir vers la gauche et frapper à la fenêtre de l'homme qui garde la grille. Il va vous ouvrir l'accès grâce à votre tromperie, puis vous aurez à actionner un levier contre le mur, qui vous donnera accès à une boîte contenant un lance-roquettes. Récupérez-en un, puis repartez sur la droite pour rester à cet étage et vous diriger vers la tourelle grise et jaune de droite. Tirez alors dans les réservoirs situés au pied de celle-ci pour la faire tomber et vous en servir pour traverser vers l'autre côté. Occupez-vous des ennemis du secteur, puis dupez un nouveau garde afin qu'il vous ouvre la grande porte de droite à franchir. Dans cette nouvelle pièce, il vous restera à pousser la chaise de gauche jusqu'à l'autre bout du damier pour déclencher la séquence finale en approchant de ces escaliers.

Chapitre 3 - Evasion en moto

Commencez par détruire les caisses superposées de droite, pour reconstruire la palette verte et la faire tourner. Récupérez ensuite la caisse qui était accrochée à cette petite grue, pour aller la placer sur un des rectangles verts. Allez ensuite actionner le levier contre le mur du fond, afin de mettre en marche le tapis roulant et de récupérer la deuxième caisse. Placez-la à côté de la première, puis détruisez la caisse située à droite ce levier afin de faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va alors créer un deuxième levier contre le mur qui, après l'avoir actionné, vous permettra d'accéder à la moto de droite. Assemblez les pièces résultant des deux caisses posées sur les rectangles verts, afin de créer un side-car. Il va vous falloir réparer le tout avec la clé située derrière les panneaux gris, entre les deux leviers créés. Récupérez ensuite chacun une moto, pour aller vous placer sur les deux interrupteurs orange que vous voyez sur le sol, puis la porte de sortie s'ouvrira.

Vous allez maintenant poursuivre votre chemin à moto, il faudra suivre la route qui tournera bientôt sur la gauche et franchir le tremplin, tandis que vous serez poursuivi par des ennemis. Suite à ceci, vous devrez éviter des éboulements de rochers jusqu'à la petite cabane jaune. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis récupérez une casquette pour tromper le garde et franchir ainsi la grande barrière blanche. Remontez sur vos motos et continuez votre route jusqu'à un autre tremplin que vous aurez besoin de mettre en place au préalable, en allant tourner les engrenages situés juste avant. La suite consistera à traverser un chemin rempli de mines, puis il vous faudra à nouveau tromper un garde et lui faire relever la barrière, après avoir récupéré la casquette d'un des ennemis.

Après avoir poursuivi vers la prochaine section, il va vous falloir quitter vos motos pour aller actionner les deux leviers au niveau de la porte verte située en fond de plan. Ceci va libérer des ennemis et notamment un qui vous permettra de récupérer une casquette. Portez-la, puis allez tromper le garde de droite pour qu'il relève la porte de l'abri de gauche. Détruisez tout ce qui se trouve à l'intérieur pour récupérer une pelle. Allez creuser sur le petit plan d'herbe rectangulaire au niveau de la maison de pierre de gauche. Ceci révélera un trampoline, qui vous permettra de vous retrouver sur le rebord de cette maison et d'y entrer par la fenêtre de gauche. Dans cette ferme, utilisez le fouet pour vous rendre sur le côté gauche et détruire les caisses. Il en restera une à transporter au niveau du socle vert, devant la cage du bas. Vous allez pouvoir créer une palette à tourner, ce qui vous permettra de récupérer un bazooka dans la cage. Remontez ensuite par l'échelle pour sortir de la ferme, puis rendez-vous maintenant sur la droite du niveau, afin d'aller tirer dans les objets situés devant le pont et reconstruire ainsi une poignée à tirer. Ceci relèvera le pont que devrez ensuite franchir avec vos deux motos. Roulez enfin chacun sur un des interrupteurs pour ouvrir la porte et continuez votre route jusqu'à atteindre rapidement une porte, après avoir évité les obstacles. À cet endroit, éliminez tous les ennemis pour que s'ouvre bientôt un troisième abri duquel surgiront d'autres soldats, mais où vous pouvez récupérer un bazooka. Il s'agira maintenant de détruire les trois tourelles en leur envoyant chacune quatre roquettes. Effectuez ceci en vous chargeant également des ennemis qui ne cessent de survenir, puis après avoir détruit les trois tourelles, la porte du fond s'ouvrira et vous pourrez vous enfuir.

Chapitre 4 - De gros ennuis dans le ciel

Commencez par éliminer les gardes, puis le type en noir ira tirer le levier de droite pour se rendre au fond du décor. Récupérez des objets sur la table pour lui envoyer et lui faire perdre tous ses coeurs de vie. Suivez la séquence après avoir éliminé ce mini-boss, puis vous vous retrouverez à proximité d'une ferme, après vous être crashé en avion. Détruisez l'avant de ce dernier pour récupérer une pièce à placer sur le socle vert, reconstruisez le tout pour créer une hélice vous permettant de rejoindre le côté gauche grâce à sa force de ventilation. Placez-vous maintenant sur la plate-forme carrée de gauche pour utiliser le fouet et faire apparaître l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, agrippez-vous aux tuyaux fixés au mur afin de rejoindre le sommet de la maison de droite. Détruisez l'horloge pour vous emparer d'un engrenage et le ramener vers le secteur droit (après avoir utilisé également le fouet sur la planche carrée de droite), afin de le fixer sur le levier de droite. Abaissez maintenant ce dernier pour franchir la porte.
Dirigez-vous entièrement à droite tandis que des parachutistes viendront semer la pagaille. Trouvez une pelle dans le petit abri à gauche de la cabane et utilisez-la pour creuser juste à droite. Cela révélera une plaque beige qui se rehaussera lorsque vous vous accrocherez à la corde de gauche. Ceci vous permet d'atteindre le toit de la cabane, à droite duquel vous trouverez une corde qui vous permettra de passer de l'autre côté du mur droit. Rejoignez le secteur suivant en partant au fond à droite.

Progressez vers la droite en éliminant vos ennemis, puis commencez à reconstruire la voiture beige en assemblant les pièces à proximité. N'oubliez pas d'ajouter le volant qui se trouve non loin d'ici. Allez ensuite détruire le tracteur plus au fond à gauche, pour récupérer une pièce à amener sur un des socles verts, à droite de la place du fond. Revenez au

premier plan, dirigez-vous à droite de l'arche, détruisez un nouveau tracteur bleu et emparez-vous de la pièce. Ramenez-la à proximité de la précédente, sur le socle vert donc, puis occupez-vous ensuite du tracteur de gauche afin de récupérer la dernière pièce à placer au côté des deux autres. Ceci permet de faire apparaître un interrupteur rouge sur lequel marcher, faisant monter une échelle vous menant au balcon de la maison de derrière, dans le but de récupérer la clé anglaise. Une fois celle-ci en main, allez vous charger de réparer la voiture beige, puis montez à l'intérieur pour continuer votre route sur la droite jusqu'au pont. Utilisez le fouet d'Indy pour rejoindre l'autre côté, détruisez la caisse que vous trouverez à cet endroit, puis assemblez les pièces pour reconstruire totalement le pont. Franchissez ce dernier avec la voiture et foncez dans la clôture.

Une fois de l'autre côté du tunnel, il va falloir vous charger de trois avions en trouvant des groupes de mouettes qui iront gêner le pilote et le faire se crasher. Commencez donc par descendre tout en bas en suivant le chemin, puis un groupe de mouettes s'envolera vers le premier avion. Chargez-vous ensuite des parachutistes qui surgissent. Placez-vous sur le socle de pierre de droite afin de monter à l'échelle et rejoindre celui du dessus. En utilisant les tuyaux fixés à la paroi, puis en continuant vers l'extrémité droite avec la corde et d'autres tuyaux, vous pourrez faire fuir un nouveau groupe de mouettes qui s'occupera du deuxième avion. Afin de dénicher le troisième groupe de mouettes, revenez sur la plage, récupérez une pelle au niveau de la deuxième cabane en partant de la droite. Revenez ensuite entièrement vers la gauche, non loin des engrenages et des escaliers jaunes, pour creuser à cet endroit et trouver la clé à insérer dans le mécanisme. Après avoir tourné le tout, les marches de l'escalier jaune se relèveront et vous pourrez les utiliser pour rejoindre la partie gauche de la plage, derrière les rochers. Avancez ensuite vers le bateau échoué pour utiliser la corde et monter jusqu'aux mouettes de gauche. Après les avoir fait fuir, il ne vous reste plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 5 - Guet-apens dans le désert

Dans ce premier secteur, vous aurez à rassembler trois caisses et à les placer sur les socles verts de droite. Tandis que vous en trouverez une première résultant de la destruction du camion au premier plan, vous pourrez récupérer la deuxième en entrant dans la grotte du fond, dont l'accès est pour l'instant bloqué par quelques planches à détruire simplement. Dans cette caverne, creusez au niveau du mécanisme vert pour trouver une pièce grise à assembler à celui-ci, ce qui activera un ascenseur. Après avoir rejoint le rebord du haut, longez-le vers la gauche pour utiliser la petite échelle et sortir finalement par la gauche. Vous trouverez la caisse à cet endroit, devrez la ramener au sol pour aller la poser à côté de la première. Partez maintenant sur la droite, jusqu'au cheval, pour monter sur celui-ci et qu'il vous fasse sauter au sommet de la structure cylindrique, là où se trouve la dernière caisse. Après avoir rassemblé les 3 caisses sur les rectangles verts, reconstruisez les pièces qui en résultent afin de créer finalement un petit bulldozer. Quittez les lieux grâce à ce dernier en passant sous l'arche de gauche, après avoir détruit les barricades grises.

Suite à la petite séquence, vous aurez à vous charger de détruire le tank ennemi. Pour y parvenir, vous aurez besoin de créer des mines et de le faire rouler dessus à trois reprises. Déplacez-vous à proximité d'une première charrette grise, pour que l'ennemi vous lance une roquette et la détruise, puis assemblez les pièces qui en restent pour créer une première mine. Dirigez-vous ensuite vers l'autre charrette pour répéter l'opération.
Il vous faudra assembler l'échelle sur la gauche, pour rejoindre les hauteurs et vous diriger vers le petit pont qui ne tardera pas à s'effondrer lorsque vous le franchirez. Poussez la caisse qui se trouve sur la plate-forme du fond le long du damier, afin de la faire chuter au sol et de pouvoir construire la dernière mine. L'ennemi va alors rouler dessus et vous libérer le passage vers le prochain secteur.

Ici, utilisez un cheval pour rejoindre la plate-forme du haut en évitant les attaques de votre ennemi, puis poursuivez vers la droite, en prenant garde aux planches qui s'écrouleront sur votre passage. Le tank détruira alors le tas de rochers et vous devrez continuer vers la droite pour bientôt déclencher une séquence poursuite. Tout en restant sur le tank, vous devrez vous occuper des ennemis qui viendront vous importuner, puis frapper le conducteur durant l'instant où il fera surface. Après avoir effacé son dernier coeur de vie, vous n'aurez plus qu'à observer la séquence...

Chapitre 6 - Le Temple du Graal

Tout en vous occupant des ennemis, allez creuser avec le personnage qui possède une pelle dans le coin droit, au fond du décor. Une statue va alors apparaître, il vous faudra la détruire. Ceci vous permet de construire une échelle, en haut de laquelle vous pourrez vous agripper à des tuyaux fixés au mur afin de faire face à une série de hiéroglyphes.

Déchiffrez-les avec l'un des personnages possédant un livre, puis rendez-vous face aux hiéroglyphes de gauche pour faire de même. Cela fait alors apparaître deux leviers à aller actionner pour déclencher l'ouverture de la porte. Une fois dans le temple, frappez la statue sur la droite et utilisez la pelle pour récupérer le bloc rouge. Allez le placer sur la porte au bout du passage de gauche. Récupérez ensuite une torche en franchissant le passage de droite. Utilisez-la sur le pot situé à gauche des hiéroglyphes afin de l'éclairer. Il vous reste maintenant à déchiffrer ces signes et à récupérer le bloc bleu pour l'amener à côté du rouge. Vous n'avez plus qu'à franchir la porte pour suivre la séquence.

Suite à la cinématique, déchiffrez les hiéroglyphes de gauche avec le livre d'Indy, ensuite évitez les pièges tranchants ainsi que les lances, afin de vous retrouver sur le côté droit. Maintenant, franchissez le pont de droite, puis allez creuser sur la gauche pour détruire l'objet apparu. Utilisez les pièces qui en résultent pour construire des tuyaux qui iront se fixer sur la paroi de gauche. Déplacez-vous le long de celle-ci en évitant les nouvelles scies circulaires et les lances (n'oubliez pas qu'il existe un bouton pour lâcher un tuyau et retomber ainsi au niveau du tuyau du bas). Une fois de l'autre côté, placez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et traverser le pont apparu. Allez ensuite déterrer la statue pour la détruire, puis assemblez les pièces afin de créer une plaque verte qui vous permettra de pousser la passerelle. Franchissez-la pour aller récupérer sur la droite un petit morceau vert à ramener vers la gauche, mais il sera nécessaire de rétracter les lances en faisant tourner la palette verte avec l'autre personnage. Dirigez-vous vers la gauche, pour ensuite remonter la pente et allez placer la pièce verte en fond de décor, à l'endroit désigné par l'indicateur blanc. Tournez maintenant cette nouvelle palette verte, et la grande porte à franchir s'ouvrira.

Dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour utiliser la corde et vous retrouver de l'autre côté. Déchiffrez les hiéroglyphes de ce secteur, puis un bloc beige apparaîtra contre le mur. Placez-vous sur la plate-forme carrée de gauche. Utilisez le fouet pour récupérer le deuxième bloc beige à placer à gauche du premier. Ceci va vous permettre de récupérer la clé à placer sur les engrenages de gauche. Il vous faudra les tourner tous les deux en même temps. Dirigez-vous au bout de la passerelle que vous venez d'élever, puis sautez à gauche, sur les tuyaux fixés dans le mur, afin de vous déplacer contre ce dernier et atteindre l'autre côté. Comme vous le remarquez, il va vous falloir retrouver un bloc bleu. Dirigez-vous donc entièrement à droite pour vous placer sur la plate-forme carrée. Utilisez le fouet pour rejoindre la plate-forme d'en face et reconstruire une corde, qui permettra à votre équipier de vous rejoindre. Contrôlez ensuite ce dernier pour qu'il parte vers la droite en évitant les serpents, puis qu'il ramène une torche à leur niveau afin de faire passer Indy. Vous pourrez alors poursuivre jusqu'au bloc bleu et vous placer sur la plate-forme carrée pour le tirer avec le fouet. Une fois ce bloc en main, partez à gauche actionner le levier avec votre équipier, afin qu'Indy place le bloc sur celle-ci.
Dirigez-vous vers l'autre côté pour l'accueillir, puis apportez-le enfin au niveau de la porte de gauche, pour le placer à l'endroit manquant et franchir cette dernière. Vous allez vous retrouver face au puzzle, au niveau duquel il vous faudra marcher respectivement sur les lettres IEHOVAH. Franchissez alors l'accès dévoilé.

À cet endroit, marchez droit devant au niveau du pont, comme s'il était visible, pour vous retrouver de l'autre côté comme par magie. Répétez l'opération avec le prochain pont, puis tenez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et rabaisser un troisième pont, visible cette fois. Emparez-vous de la caisse située ici, puis ramenez-la de l'autre côté, afin de la placer sur le rectangle vert. En reconstruisant les pièces apparues, vous créez une palette à faire tourner. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grande porte du fond, à rejoindre en traversant le dernier pont invisible. Après avoir franchi la porte, avancez jusqu'au bout du parcours pour déclencher une cinématique. Suite à celle-ci, frappez d'abord le chevalier afin qu'il soit essoufflé et qu'il vous laisse tranquillement déchiffrer les hiéroglyphes sur la gauche, pour ouvrir la salle de droite. Utilisez ensuite le fouet pour vous rendre au fond de celle-ci et vous retrouver face à plusieurs coupes. Vous aurez alors à choisir laquelle est le vrai Graal. Récupérez la coupe qui a une couleur différente des autres, marron donc, puis revenez dans la pièce précédente pour l'utiliser sur la fontaine située au centre. La séquence finale se déclenche alors, puis vous en aurez fini avec l'histoire principale.

L'ARGENT TOMBE DU CIEL

Si vous manquez de points pour débloquez tous les bonus du jeu, essayez de terminer l'aventure à 100% pour faire tomber une pluie d'argent !

Lego Island

© Mindscape

DANSE

Au centre d'information, cliquez sur les flèches jusqu'à ce que vous ayez l'ascenseur. Entrez-y et sélectionnez le troisième étage. Cliquez alors sur la flèche de droite puis devant le bureau sur le tiroir du milieu. Pendant le jeu, appuyez simultanément sur les touches Z et T pour faire danser les arbres et les fleurs.

MODE VOL

Entrez dans l'ascenseur du centre d'information, attendez environ une minute puis appuyez sur Haut et vous pourrez voler.

CHANGER LA MUSIQUE

Cliquez sur le trou à coté du magasin Pizasony et sélectionnez la radio pour changer les chansons.

AVION EN PAPIER

Allez dans la tour de contrôle, montez, tournez et vous verrez une antenne. Cliquez dessus pour lancer des avions en papier.

Lego Loco

© Lego Media / Intelligent Games

BRÛLER LES TRAINS

Une fois dans le jeu, vous pouvez mettre le feu dans un train. Pour cela, appuyez sur la pelle mécanique puis mettez le feu sur les rails (le rectangle rouge doit être sur les rails).

GRANDE FONTAINE

Placez quatre fontaines sur une place pour créer une grande fontaine.

ROBOT GÉANT

Placez une grande tour IG près d'une station radar et vous aurez un robot géant.

BASE DE LANCEMENT DE NAVETTE SPACIALE

Placez deux stations radars côté à côte pour créer une base de lancement de navette spatiale.

TRAIN FANTÔME

Règlez l'horloge de votre PC sur le 31 Octobre (date d'Halloween) et vous pourrez voir un train fantôme.

BRIQUES DE FÊTE

Règlez l'horloge de votre PC sur le 25 Décenbre pour avoir des briques de Noël, sur le 31 Octobre pour des briques d'Halloween et sur le 4 Juillet pour des Briques spéciales 4 Juillet.

CHANGER DE SAISON

Hiver
Pour jouer en hiver, appuyez sur la touche CAPS LOCK avant de lancer le jeu. Vous pouvez aussi règlez la date de votre PC sur le 25 Décembre.
Printemps
Règlez l'horloge de votre PC sur la date de Pâques.
Eté
Règlez l'horloge de votre PC sur une date du mois de juin.
Automne
Règlez l'horloge de votre PC à la date du 31 Octobre.

MANOIR

Assemblez deux maison de briques rouges pour obtenir un manoir.

CAMION DE PIZZA

Placez un générateur près d'une route et un camion de pizza apparaitra au bout d'un moment.

VOITURES ROUGES

Placez une station d'essence près d'une route et des voitures rouges apparaitront au bout d'un moment.

VOITURES JAUNES

Placez une maison de briques rouges avec des fenêtre 3D et des voitures jaunes apparatront au bout d'un moment.

MONSTRE DU LOCK NESS

Placez un étang n'importe où sur la carte puis plantez des tournesols tout autour. Vous pourrez alors voir le monstre du Lock Ness.

Lego Pirates des Caraïbes : Le Jeu Vidéo

© Disney Interactive / Traveller's Tales 2011

CODES

Au menu principal, allez dans la section Codes du menu Options pour saisir les codes suivants. N'entrez qu'un code à la fois.

13glw5	Jimmy Legs
4djlkr	Davy Jones
644thf	Clubba
64bnhg	Cannibale affamé
bwo656	Jacoby
d3dw0d	Barbe Noire
dlrr45	Angelica (déguisée)
ew8t6t	Ammand le Corsair
gdetde	Maîtresse Ching
kdlfkd	Twigg
ld9454	Gouverneur Weatherby Swann
p861jo	L'Espagnol
rked43	Roi George
rt093g	Koehler
rx58hu	Quartermaster
vdjspw	Jack Sparrow
vgf32c	Cannibale en colère
wev040	Phillip
y611wb	Canonnier
zm37gt	Clanker

NAGER SANS AVOIR BESOIN DE RESPIRER

Pour aller dans l'eau sans avoir besoin de remonter régulièrement pour prendre sa respiration, hissez-vous dans un tonneau puis allez dans l'eau. Vous pourrez y rester autant de temps que vous voudrez !

SOLUTION COMPLÈTE

La malédiction du Black Pearl

Chapitre 1 : Port royal

Après la cinématique, vous incarnez Will Turner avec son ami Mr Brown. Vous pouvez alterner entre les personnages en appuyant sur le bouton indiqué. De cette façon aussi, vous pouvez utiliser les aptitudes de chacun d'entre eux pour

arriver à vos fins.

Récoltez aussi les pièces de Lego qui se trouvent éparpillées dans la zone. Allez ensuite vers la roue qui se trouve à droite et réparez-la.

Passez ensuite à Brown pour qu'il répare la machine scintillant en rouge. Tournez ensuite la manivelle pour faire monter la roue. Allez à la caisse qui se trouve à gauche pour prendre une carotte. Donnez-la au mulet pour qu'il se réveille et montez dessus. Utilisez ce dernier sur le bras de l'engrenage pour remettre le mécanisme en marche.

Le capitaine Jack Sparrow entre en scène et vous devez maintenant l'affronter. Donnez un premier coup au capitaine pour qu'il se sauve en haut, sur la plateforme en bois. Allez à gauche et formez un mur à escalader avec les restes de la charrette.

Escaladez ce mur et allez à droite sur la plateforme pour affronter le capitaine. Attaquez-le en le suivant sur les poutres et les plates-formes jusqu'à l'arrivée des soldats qui le capturent.

Après la cinématique et le kidnapping de la princesse, vous devez trouver un moyen de libérer le capitaine. Allez à droite vers la dernière cellule pour récupérer l'os du squelette. Revenez vers le chien et donnez-lui l'os. Incarnez ensuite l'animal et entrez par l'ouverture qui se trouve à gauche.

Une fois en haut de la dénivellation, faites tomber la table. Revenez à Will et posez la table sur la plateforme verte pour ouvrir la porte à Jack. Revenez au chien et allez vers la dernière cellule pour creuser et récupérer un rouage. Revenez à un personnage humain et placez le rouage sur le mécanisme de la porte qui se trouve à droite pour l'ouvrir et sortir.

Avancez à droite dans la cour et, avec Jack, sautez sur le tonneau. Déplacez-vous sur ce dernier et placez-le sur la dalle qui se trouve à gauche de la porte. Continuez de rouler le tonneau pour ouvrir la porte. Combattez ensuite les gardes qui rappliquent. Utilisez ensuite la boussole de Jack pour trouver les planches enfouies dans le sable. Utilisez le chien pour creuser et trouver ces planches. Revenez à Jack et placez-les pour créer un pont puis traversez-le.

Nettoyez la nouvelle zone et utilisez vos haches pour cibler le soldat qui se trouve dans la fenêtre, en haut. Revenez ensuite à la première zone et montez sur le tonneau. Roulez dessus, traversez le pont et placez-le sur le socle, à droite de la porte. Continuez de le rouler pour ouvrir la porte.

Avancez dans le nouveau chemin et utilisez le tonneau pour plonger dans l'eau et placez-vous dans la cage. Une fois sur le quai, descendez pour récupérer la manivelle qui se trouve à gauche. Remontez près de la grue et placez la manivelle dans son socle pour tourner la grue. Sautez vers la corde qui se trouve en haut et hissez-vous au sommet de la grue.

Utilisez votre épée pour lancer la corde vers le navire et utilisez-la comme tyrolienne.

Chapitre 2 : Tortuga

Avancez vers la grille rouge et prenez une torche. Revenez ensuite vers le canon et tirez sur la porte pour l'exploser. Passez par ce nouveau chemin. Avancez à droite dans la place de la ville et placez les deux roues sur le chariot. Allez ensuite vers le puits et prenez la pomme verte.

Donnez-la au cheval pour l'apprivoiser. Montez dessus pour déplacer le chariot qui bloque le passage.

Entrez dans la nouvelle zone et allez à droite. Détruisez la grande caisse qui se trouve à gauche du paysan dormant. Rassemblez les pièces de Lego pour fabriquer un bassin. Prenez la manivelle qui se trouve dans le bassin et placez-la dans le mécanisme, à droite. Utilisez ce mécanisme pour faire monter le récipient vide.

Allez ensuite à droite et détruisez la deuxième grande caisse. Accrochez-vous ensuite à l'échelle pour monter. Prenez le récipient et placez-le sur la dalle verte située à gauche. Versez de l'eau dans ce récipient et remettez-le à sa place initiale.

Après la cinématique, vous serez rejoint par Mr Gibbs. Allez avec ce dernier à gauche et réparez le mécanisme de la porte pour l'ouvrir et revenir à la place de la ville. Allez vers la chaudière et réparez les pièces qui scintillent en rouge.

Entrez ensuite dans la chaudière et récupérez une torche. Allez vers l'entrée de la ville et utilisez la torche pour exploser les feux d'artifices.
Descendez alors dans ce nouveau passage.

Avancez jusqu'à la grotte et ramassez la pelle qui se trouve à gauche. Avec Jack, cherchez l'arme à feu avec votre boussole pour trouver sa position. Utilisez alors la pelle pour déterrer le coffre et prenez l'arme à feu. Donnez ce dernier à Marty pour qu'il vous rejoigne. Incarnez-le pour passer par la petite ouverture dans le mur qui se trouve à gauche.

Une fois dans la cellule, utilisez votre arme pour détruire la structure argentée et faire descendre un monte-charge. Tirez sur les blocs argentés dans le monte-charge et montez à l'échelle.

Allez à gauche avec Mr Gibbs et réparez la machine de couleur rouge pour remonter le chandelier. Accrochez-vous ensuite au premier chandelier qui se trouve à droite et sautez d'un chandelier à l'autre jusqu'à atteindre l'étage. Entrez dans la chambre d'Anamaria et sauvez-la des griffes des pirates. Pour vous suivre, elle vous demande de lui trouver un rubis rouge. Utilisez la boussole de Jack pour trouver cet objet dans le meuble à droite.

Remettez ensuite le rubis à la femme pour qu'elle vous rejoigne. Utilisez ensuite le double saut d'Anamaria pour fermer les stores et empêcher l'arrivée des pirates et des bombes. Neutralisez ensuite les assaillants pour quitter la chambre.

Restez avec Anamaria et utilisez les perches pour atteindre les bâtiments, à gauche. Avancez dans le balcon et poussez le bloc vers le bas. Descendez ensuite et ramassez la boite à musique pour la placer sur la dalle qui se trouve à droite.

Quand la porte s'ouvre, entrez dans la taverne. Poussez le bloc vers la gauche et sautez dessus avec Anamaria. Neutralisez ensuite les ennemis qui sont attaqués par le perroquet. Suivez ce dernier sur le chandelier pour le faire tomber. Le perroquet reviendra alors à Cotton qui vous rejoindra immédiatement. Revenez ensuite au quai et montez sur la barque qui vous ramène au bateau.

Chapitre 3 : L'attaque du Black Pearl

Prenez la torche accrochée au mat et utilisez-la pour tirer avec le canon sur la première grille du vaisseau pirate. Utilisez Mr Gibbs pour réparer le deuxième canon et explosez la seconde grille. Sautez ensuite dans la cale. Utilisez la torche avec le premier canon pour exploser une autre grille. Passez ensuite au dernier canon à droite et tirez sur la grille suivante.

Détruisez ensuite le décor (à droite) et accrochez-vous au plafond pour faire tomber des pièces bleues et blanches. Rassemblez ces pièces et portez-les près de la machine qui se trouve derrière le canon central. Placez alors ces pièces sur le sol pour former une dalle. Allez ensuite à gauche, détruisez le décor et accrochez-vous au plafond pour faire tomber d'autres pièces blanches et bleues en plus d'une manivelle.

Prenez cette manivelle et placez-la sur le mécanisme situé à droite du canon central pour ouvrir la fenêtre. Tirez alors avec ce canon qui tombe en morceau. Ramassez-le et placez-le sur le monte-charge vert. Revenez ensuite à gauche et ramassez les pièces bleues et blanches. Placez-les sur le sol pour former une dalle et poussez le premier bloc du monte charge. Allez ensuite à droite et poussez le deuxième pour faire monter le canon.

Montez ensuite sur le pont principal avec l'échelle. Placez ce canon sur le socle situé à droite et tirez sur la dernière grille pour libérer Jack.

Après la cinématique, allez à gauche et assemblez la dalle pour pouvoir pousser le bloc de Lego jusqu'à le faire tomber dans l'étage inférieur. Descendez ensuite dans la cale et utilisez un tonneau pour plonger dans l'eau.

Au fond du navire inondé, avancez sur les deux boutons au sol avant de remonter à la surface.

Assemblez le bloc que vous aviez fait tomber d'en haut et poussez-le à gauche pour remonter la grille de la zone inondée. Plongez encore une fois à l'aide d'un tonneau et passez la grille pour prendre le médaillon.

Après que le singe vous ait dérobé le médaillon, vous devez le poursuivre pour reprendre votre bien. Commencez par le poursuivre avec Jack et passez sur le mat.

Allez ensuite à gauche et attaquez le singe pour le faire fuir. Allez à gauche et utilisez la corde pour monter sur le mat. Avancez ensuite sur les planches pour l'attaquer une nouvelle fois et quand il s'échappe, sautez et agrippez-vous à la chaine pour faire tomber un bloc. Ramassez-le et placez-le sur la dalle verte. Assemblez ensuite les pièces.

Passez ensuite à Gibbs et réparez le mécanisme qui se trouve à gauche.

Utilisez le tonneau avec le mécanisme pour faire monter la barque et le bloc.
Placez ce dernier sur la deuxième dalle verte et assemblez les pièces. Tournez ensuite le mécanisme pour déployer des plates-formes. Passez à Anamaria et sautez en haut du mat pour poursuivre et attaquer le singe. Terminez enfin la poursuite au sol.

Chapitre 4 : Tanière de contrebandiers

Utilisez votre boussole pour trouver la trappe au sol. Pour la déterrer, il vous faut la pelle que tient le singe. Avant d'aller le voir, placez le bois à droite en attendant de faire un feu. Vous devez ensuite utiliser votre boussole pour trouver un bananier et récupérer une banane. Troquez la banane contre la pelle du singe et déterrez l'entrée. Détruisez ensuite le cadenas et descendez.

Roulez le tonneau sur le mécanisme pour soulever la première partie du pont. Passez à Elisabeth et effectuez un double saut pour vous accrocher à la corde (en haut) et remonter la deuxième partie du pont. Avancez sur ce dernier et effectuez un double saut pour atteindre la perche. Sautez à droite jusqu'à atteindre la rive puis allez au dernier squelette (à droite) et frappez-le pour récupérer une manivelle.

Prenez-la et revenez près du pont. Placez-la sur le mécanisme pour soulever la dernière partie du pont pour que Jack vous rejoigne.

Utilisez ensuite l'épée de Jack avec un autre mécanisme pour ouvrir une trappe. Elizabeth fera descendre l'échelle qui vous permettra d'atteindre la surface.

Avancez à gauche en suivant le singe et utilisez la longue-vue. Suivez le soldat bleu qui n'arrive pas à vous voir dans le noir.

Après la cinématique, utilisez votre boussole pour trouver l'emplacement de la catapulte. Détruisez les décors pour continuer l'assemblage de la catapulte. Allez prendre les pièces qui se trouvent près de la trappe et placez-les sur la catapulte. Utilisez la manivelle pour lancer les pièces sur l'île située à gauche.

Traversez ensuite le navire pour atteindre l'île située à gauche. Descendez au sous-sol et allez à droite pour assembler la structure qui va dévier la lumière et déployer deux gouvernails. Placez vos héros devant ces gouvernails pour dévier la lumière jusqu'à exploser le bloc.

Allez ensuite à droite pour assembler les pièces et déviez encore une fois la lumière à gauche.

Assemblez les planches pour créer un pont et allez récupérer celles qui se trouvent à gauche. Placez-les dans le monte-charge pour le faire monter. Récupérez ensuite la pièce jaune et allez la placer à gauche des escaliers.

Déviez la lumière vers cette pièce et montez à la surface. Allez récupérez les planches qui se trouvent dans le monte charge et placez-les dans le feu de camp en plus des planches de tout à l'heure pour raviver le feu et attirer l'attention du navire britannique.

Chapitre 5 : L'île de la Muerta

Avancez avec Jack et utilisez son épée pour déployer une planche. Passez ensuite à Elizabeth et traversez la planche.

Sautez sur la corniche et avancez à gauche. Prenez la manivelle et revenez à droite pour l'insérer dans le mécanisme. Utilisez la manivelle pour faire tourner le pont pour Jack. Sautez ensuite d'une perche à l'autre pour atteindre le rocher. Avec Jack, avancez sur le pont et utilisez la corde pour atteindre votre amie. Accrochez-vous aux cordes pour ouvrir le passage devant vous.

Eliminez les ennemis en restant dans la lumière et utilisez leurs ossements pour créer un gouvernail.

Tournez ce dernier pour déployer un pont à droite. Traversez-le avec Jack et prenez la torche. Tournez le gouvernail avec Elizabeth pour déployer un autre pont pour Jack. Utilisez le canon et explosez les trois grilles pour former un pont.

Traversez-le et utilisez la boussole pour trouver la lampe. Placez-la sur son socle et détruisez le décor pour récupérer les deux coupoles qui vous aideront à dévier la lumière jusqu'au crane qui se trouve dans le mur.

Vous devez maintenant combattre Barbossa. Affrontez-le dans le noir pour pouvoir l'affaiblir et quand il lance ses hommes sur vous, combattez-les dans la lumière.

Utilisez leurs ossements pour fabriquer un tonneau que vous roulerez sur le socle qui se trouve à gauche. Vous déployez alors une première partie du pont.

Allez ensuite à gauche, combattez Barbossa puis ses hommes. Utilisez leurs os pour monter et atteindre les deux blocs à pousser pour dévoiler une autre partie du pont.

Allez ensuite à droite, faites fuir Barbossa et neutralisez ses sbires. Utilisez les os pour dévoiler une cible et lancez une des haches de Will sur cette cible pour faire monter la plateforme.

Montez ensuite et poussez les deux blocs. Traversez le pont et combattez Barbossa jusqu'à sa fuite.

Poursuivez-le en évitant de tomber dans les gouffres. Pendant l'affrontement final, lancez une pierre sur le boss pour l'étourdir et attaquez-le tout de suite après. Si son singe vient vous perturber, changez de personnage et continuez avec la même tactique jusqu'à battre le boss.

Le secret du coffre maudit

Chapitre 1 : PeLegotos

Vous êtes emprisonné dans une cage d'os et vous êtes suspendu dans le vide. Balancez-vous de droite à gauche pour sauter ensuite à gauche. Suivez le chemin et sautez sur la rampe pour atteindre l'autre rive. Suivez le chemin et écrasez les deux ennemis avant de vous placer sur le socle de la boule d'ossements.

Passez par le nouveau chemin et détruisez tout dans la cave. Remontez ensuite et montez la dénivellation grâce au filet. Ecrasez les ennemis et allez à gauche.

Placez-vous sur un socle pour libérer le passage et traversez le pont. Montez la dénivellation et entrez dans la roue pour la tourner et faire circuler l'eau. Sautez ensuite sur la rampe pour atteindre l'autre rive. Avancez à droite et entrez dans la grande roue pour qu'elle vous amène sur la plateforme supérieure.

Allez à droite et passez par les grandes roues pour que votre ami vous remonte. Une fois en haut, passez par le trou au mur pour ouvrir un passage à votre ami pour qu'il vous rejoigne.

Montez ensuite vers les ennemis et écrasez-les avant de vous placer sur les socles afin d'ouvrir le passage. Traversez

le pont et avancez dans le chemin descendant en évitant les pièges au sol et aux murs.

Evitez aussi de tomber dans les trous en chemin. Traversez ensuite le pont pour finir en bas et retrouver Jack.

Utilisez la boussole pour trouver un os et donnez-le au chien. Utilisez ensuite la boussole pour trouver le bloc de Lego et utilisez le chien pour le déterrer. Placez ce bloc sur la dalle verte puis nagez vers la rive droite et déterrez les planches avec le chien pour ensuite constituer un pont.

Allez à droite, ramassez la caisse de pièces et traversez le pont pour placer la caisse sur la dalle verte. Rassemblez les pièces et escaladez le mur. Réparez ensuite le mécanisme avec Gibbs. Utilisez la tyrolienne pour atteindre la dénivellation de droite et tirez sur la corde pour faire tomber un rocher.

Eliminez les ennemis et avancez par ce nouveau chemin. Détruisez enfin le barrage pour atteindre la plage.

Chapitre 2 : Le doigt du destin

Utilisez votre boussole pour trouver l'emplacement de l'oeil de Ragetti. Utilisez la pelle qui se trouve sur place pour déterrer cet oeil et remettez-le à Ragetti qui vous rejoigne aussitôt.

Utilisez encore une fois la boussole pour repérer et récupérez l'arme de Pintel et remettez-la lui. Replacez ensuite la cage sur la barque et tournez la manivelle pour avancer avec tout ce beau monde. Quand la barque est bloquée par les tentacules vertes, allez sur la plateforme de droite et détruisez tout pour obtenir de la dynamite.

Utilisez la torche pour exploser la dynamite et libérer la barque. Avancez ensuite et lancez les haches de Will sur les cible pour tourner les plates-formes.

Prenez une torche et sautez sur ces plates-formes sans tomber dans l'eau. Allumez la dynamite pour libérer le chemin de l'emprise des tentacules et réparez le chemin avec Gibbs. Continuez ensuite à bord de la barque.

Sautez avec Gibbs sur la plateforme verte pour atteindre le mécanisme de la grue et réparez-le. Utilisez ensuite la grue pour remonter la cage du singe et placez-la sur la catapulte.

Utilisez l'épée de l'un de vos personnages pour tourner la catapulte et lancez la hache de Will sur la cible pour catapulter la cage. Tirez ensuite la corde qui se trouve en bas à droite pour déployer le pont.

Traversez les deux ponts et changez la position de la cage du singe pour qu'elle soit emportée par un crocodile géant. Sautez sur les planches à gauche et avec Jack, utilisez la corde pour atteindre une nouvelle zone. Poussez les deux blocs à droite et à gauche pour déployer un pont.

Quand vous affrontez le crocodile, évitez ses attaques lorsqu'il se jette sur le quai et attendez que les indigènes vous lancent des bombes pour faire rebondir ces dernières dans sa gueule. Répétez cette action plusieurs fois pour venir à bout de la bête.

Allez ensuite prendre la cage et placez-la sur la balance. Allez à droite et utilisez les épées de vos personnages sur les deux mécanismes pour remonter la manivelle. Revenez avec cette manivelle vers le mécanisme et placez-la dessus. Tournez-la pour déployer un pont, montez sur la cage et roulez-la jusqu'au socle pour ouvrir la porte.

Après la cinématique, tirez les cordes à droite pour dévoiler les escaliers. Accrochez-vous ensuite au plafond pour faire tomber les pièces bleues et blanches. Descendez ensuite et rassemblez ces pièces au sol.
Allez à droite et détruisez la table pour faire tomber un bloc. Poussez ce bloc à gauche et utilisez votre épée avec le mécanisme pour faire tomber ce bloc à l'étage inférieur.

Descendez ensuite et rassemblez les pièces de la carte. Utilisez la longue-vue pour suivre le navire.

Chapitre 3 : Le secret du Hollandais

Prenez une lampe et allez vers le pont supérieur. Avec Bill, illuminez les tentacules qui se trouvent au centre pour leur faire peur et prenez le passage entre les deux portes. Allez à droite avec Bill pour faire peur à d'autres tentacules et faire tomber des planches. Descendez et assemblez les planches pour constituer un escalier.

Montez alors avec Will et grimpez au mat. Tirez une hache sur la cible pour faire tomber le filet. Descendez et assemblez les pièces du premier pirate.

Tournez ensuite le levier pour faire monter le canon jusqu'au sommet avant de le faire tomber. Allez vers la zone d'impact et rassemblez les pièces du deuxième pirate. Donnez ensuite à ce pirate le balai qu'il demande.

Utilisez votre épée avec le mécanisme pour étaler des algues au sol. Passez par ces algues en utilisant Bill pour finir dans partie gauche du navire. Détruisez le récipient marron et rassemblez les pièces du dernier pirate.

Après la cinématique, descendez par la trappe et allez à gauche. Montez sur le tonneau et placez-le sur le socle pour ouvrir le premier mécanisme de la grille d'en haut. Utilisez Bill pour traverser le mur de droite et tournez le gouvernail pour faire descendre une échelle. Utilisez cette échelle pour remonter. Pendant que l'un de vos personnages place son épée dans le mécanisme, le deuxième poussera le bras vert pour ouvrir la grille.

Suivez le capitaine et entrez dans ses quartiers. Incarnez Bill pour qu'il traverse les algues et utilisez son épée avec le premier mécanisme. Revenez à Will, poussez le gouvernail à droite ensuite tournez-le. Revenez à Bill et utilisez votre sabre sur le deuxième mécanisme situé à gauche. Poussez le deuxième gouvernail à gauche avec Will et tournez-le pour former un chemin.

Ramassez le bloc de Lego et passez sur le chemin. Placez le cube sur la dalle pour voir les dalles se colorer. Sautez dessus en commençant par les bleues puis les violettes et enfin les roses. Sautez vers le capitaine.

Chapitre 4 : L'ile des quatre vents

Utilisez la boussole pour trouver la banane et donnez-la au premier pirate. Utilisez ensuite la boussole pour chercher l'objet qui se trouve en bas à droite de la sélection. Pour le déterrer, prenez la pelle qui se trouve contre le navire en ruine.

Assemblez ensuite les pièces de la catapulte puis allez à droite et escaladez le cocotier. Accrochez-vous à la perche pour faire tomber une noix de coco. Placez cette noix sur la catapulte et tirez-la sur l'étoile de mer géante qui se trouve sur le navire.

Entrez dans ce navire avec Jack et utilisez la corde pour monter. Allez à droite pour atteindre l'autre coté de la plage. Utilisez votre boussole pour trouver un crabe géant qui vous catapultera dans la première zone de la plage. Tournez alors la catapulte vers le crabe et lancez-lui deux noix de coco. Traversez ensuite le sable mouvant en sautant sur les restes du crabe et déterrez le trésor.

Après la cinématique, pourchassez Jack et lancez-lui vos haches. Quand il entre dans le fort, assemblez les pièces pour former un rouage et allez le placer dans le mécanisme de droite. Utilisez ensuite votre épée pour mettre en marche ce mécanisme et faire sortir une caisse contenant un marteau. Prenez ce dernier et réparez le mécanisme de la porte scintillant en rouge. Entrez ensuite dans le fort.

Utilisez votre hache sur la cible située en haut de la porte pour faire descendre une planche. Montez sur cette planche et utilisez le mécanisme pour permettre à votre ami de monter. Montez encore un étage ensuite agrippez-vous à l'échelle pour la faire descendre jusqu'à votre amis et montez. Attaquez encore une fois Jack avant qu'il ne s'échappe.

Sortez par la porte et prenez la torche. Avancez sur le rebord et montez à l'étage en grimpant au mur. Allumez la mèche située à gauche pour ouvrir un passage dans le mur. Utilisez ensuite votre hache et escaladez le filet. Suivez Jack sur les planches et combattez-le.

Vous tombez ensuite en compagnie de votre ami sur une grande roue. Attaquez les pieds de Jack qui est coincé dans

la roue. Affrontez-le ensuite au centre de la roue en passant par les plates-formes mouvantes.

Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à ce qu'il remonte au sommet de la roue pour vous affronter. Repoussez-le jusqu'à atteindre la plage.

Une fois sur la plage, vous devez battre les pirates dans un court laps de temps pour qu'ils ne puissent pas se régénérer. Ignorez alors les simples pirates et focalisez-vous sur ceux indiqués. Utilisez les tirs de loin pour gagner du temps et essayez de regrouper au moins deux pirates pour les éliminer en même temps.

Chapitre 5 : Le Kraken

Allez à gauche et utilisez la torche avec le canon pour tirer sur les ventouses du tentacule du Kraken pour qu'il lâche cette zone et libère le passage pour l'un de vos amis.

Allez au canon situé à droite et rééditez la même opération pour être rejoint par un autre ami.

Placez ensuite la première caisse de dynamite sur l'une des plaques vertes. Allez ensuite à gauche et attendez l'attaque de tentacule pour assembler la caisse de dynamite et placez-la sur un plaque verte. Allez vers la troisième caisse qui se trouve dans une cage de fer. Passez à Marty, tirez sur la chaine pour libérer la caisse et placez-la sur la dernière plaque verte.

Allez ensuite vers le mat et réparez les bras du tourniquet avec Gibbs. Tournez-le ensuite pour faire monter les caisses de dynamite jusqu'à l'étage supérieur. Montez ensuite et tournez le gouvernail pour abaisser les plates-formes qui sont devant vous. Utilisez Marty pour passer par la trappe qui se trouve à gauche de la grille. Poussez la caisse de dynamite à droite pour la sortir de la grille et placez-la sur la plaque verte.

Allez ensuite à gauche et tirez sur la cible pour que la tentacule lâche la caisse de dynamite. Ramassez cette dernière et placez-la sur la plaque verte. Montez ensuite les escaliers pour qu'ils s'effondrent. Assemblez alors les deux bras du tourniquet et tournez-le pour faire monter les caisses de dynamite. Escaladez enfin l'escalier de droite pour atteindre le pont supérieur du navire.

Allez vers le mat et essayez de tourner le tourniquet mais le mécanisme est défectueux.

Passez alors à Jack et utilisez la corde pour monter au sommet du mat. Utilisez la tyrolienne pour atteindre la mat suivant et avancez sur la planche. Détruisez le verrou pour libérer la corde. Utilisez ensuite Gibbs pour qu'il grimpe à cette corde et atteigne le mat. Réparez alors le mécanisme du tourniquet. Tournez ensuite ce dernier pour monter les caisses de dynamite. Allez à gauche, prenez une torche et utilisez le canon pour tirer sur les caisses.

Vous devez maintenant affronter le Kraken en face à face. Cachez-vous derrière la grande caisse située à droite pour éviter d'être aspiré par votre ennemi.

Lorsqu'il crache différents objets, allez en ramasser un et approchez-vous du boss pour le lui lancer dans la gueule. Répétez ces actions plusieurs fois pour qu'il change de tactique.

Il essayera maintenant de vous toucher avec ses tentacules. Evitez-les et leurs ondes de choc quand elles percutent le sol. Prenez ensuite une torche et allez sur la tentacule du boss pour allumer la caisse de dynamite.

Rééditez la même opération de l'autre coté. Le boss changera alors de tactique pendant la phase finale du combat.

La tactique est la même que lors de la première phase mais cette fois le boss crachera une caisse de bombes parmi les autres objets. Ramassez alors à chaque fois une bombe et lancez-la dans la gueule du Kraken. Restez à l'abri pendant les phases d'aspiration et répétez ces actions jusqu'à en finir avec le boss.

Jusqu'au bout du monde

Chapitre 1 : Singapour

Avancez à gauche et détruisez l'étale de poisson pour en récupérer un. Donnez-le ensuite au vendeur, en haut.

Effectuez ensuite un double saut pour atteindre la perche et montez sur le toit. Utilisez la tyrolienne pour atteindre une nouvelle zone. Avancez à gauche et attendez devant le pont pour que Barbossa utilise son épée avec le mécanisme et vous le déploie. Sautez ensuite d'un perche à l'autre pour atteindre l'autre rive. Brisez la chaine pour déployer un pont pour Barbossa.

Brisez les blocs pour dévoiler les escaliers situés au fond et montez. Utilisez vos épées avec les mécanismes pour débloquer un chemin à gauche et descendez. Utilisez ensuite la barque pour atteindre la zone suivante. Utilisez ensuite le gouvernail et le levier pour faire sortir la boule du labyrinthe et ouvrir le portail. Le gouvernail sert à ouvrir les passages verts et bleus et le levier vous permet de tourner la roue.

La boule doit sortir par le bas pour que la porte s'ouvre. Avancez et poussez les deux jacuzzis. Avancez ensuite vers les personnages situés au fond.

Après la cinématique, allez à droite et récupérez un pistolet pour le donner Tai Huang pour qu'il rejoigne votre équipage. Avec ce dernier, tirez sur la cible qui se trouve sur le toit, à gauche. Récupérez la carotte et donnez-la au pirate tatoué. Avec ce dernier, tirez la poignée qui se trouve sous Tia Dalma pour créer un pont et aider cette dernière à descendre.

Neutralisez ensuite les soldats qui arrivent et allez à droite. Tirez le pont avec le pirate tatoué et traversez. Utilisez ensuite Tai Huang pour tirer sur la cible et faire tomber une grande caisse. Portez cette caisse avec le tatoué et placez-la sur la plaque verte. Assemblez les pièces du chariot et poussez-le contre la barricade jusqu'à ce qu'il explose et libère le passage.

Avancez et placez le canon sur son socle, utilisez ensuite la torche pour tirer et écarter les ennemis de votre chemin. Continuez d'avancer et tirez sur la cible pour déployer une planche qui vous mènera jusqu'au navire.

Chapitre 2 : le coffre de Davy Jones

Utilisez la boussole pour trouver la barque et le Jack imaginaire possédant une pelle. Utilisez ensuite la boussole pour trouver son canard en plastique pour qu'il accepte de vous rejoindre. Allez alors à droite et avec ce dernier, déterrez la partie avant du navire. Utilisez ensuite la boussole pour trouver la fleur violette.

Donnez-la au bouc pour l'apprivoiser. Utilisez ensuite le Jack imaginaire possédant un pistolet et tirez sur la cible. Montez dans le navire puis escaladez jusqu'au sommet du mat pour faire tomber un autre Jack imaginaire.

Trouvez-lui une cacahuète avec la boussole pour qu'il vous rejoigne.

Allez alors à gauche et lancez des bombes avec le dernier Jack pour libérer la partie arrière du navire. Assemblez ensuite les pièces. Montez sur le bouc et utilisez-le pour tirer cette partie. Embarquez ensuite dans le navire et tournez le tourniquet pour lever l'encre. Accrochez-vous à la corde de la proue.

Après la cinématique, descendez d'un étage et avec Marty, explosez la grille qui se trouve à droite pour libérer un pirate.

Allez ensuite au centre et assemblez les pièces de l'engrenage. Allez à gauche et tirez sur la cible pour faire tomber une caisse. Ramassez-la et placez-la sur la plaque verte. Assemblez ensuite les pièces et revenez à la prison (à droite) pour prendre la manivelle. Placez-la sur le mécanisme (à gauche) et tournez-la pour ouvrir la grille et faire sortir un autre pirate.

Descendez ensuite d'un autre étage et entrez par la trappe de droite. Poussez le baril à gauche et explosez les autres, ceux qui bloquent le chemin. Passez à Barbossa et utilisez son épée pour ouvrir le robinet et réveiller Gibbs. Remontez ensuite vers le pont supérieur.

Libérez les deux pirates attachés au mat en tirant avec Marty sur la chaine.

Tirez ensuite sur les deux canons pour libérer un autre pirate. Utilisez ensuite une torche avec le baril d'explosif pour libérer un quatrième pirate. Passez à Barbossa et grimpez à la chaine. Passez au mat suivant en utilisant la corde et placez votre épée dans l'engrenage. Une fois que la cage argentée est en bas, tirez dessus avec Marty pour la détruire et libérer un autre pirate. Allez ensuite vers le gouvernail et explosez-le pour réveiller Will.

Allez enfin vers la chaine et accrochez-vous. Balancez-vous de droite à gauche pour terminer le niveau.

Chapitre 3 : Le choix de Norrington

Allez à gauche du navire et utilisez votre épée avec le mécanisme. Tirez ensuite avec un soldat sur la cible.

Accrochez-vous à la chaine pour faire tomber une caisse qui ouvrira un passage vers l'intérieur du navire.

Descendez tout en bas et faisant peur aux tentacules avec la torche. Faites peur ensuite à la tentacule qui se trouve sur la plaque en damier. Faites peur aussi à la tentacule qui se trouve au fond à gauche. Poussez ensuite le mécanisme et utilisez les gouvernails pour dégager le chemin.

Placez le mécanisme dans son socle et utilisez votre épée sur ce dernier. Passez à un soldat et prenez l'épée qui se trouve à gauche pour la placer dans le deuxième mécanisme et ouvrir la trappe.

Descendez alors et allumez le baril explosif pour détruire la grille de la prison. Montez à l'échelle en éliminant les ennemis en chemin et passez au pirate tatoué. Utilisez sa force pour ouvrir le passage, à gauche. Utilisez ensuite la torche avec les deux canons pour libérer le passage.

Avancez à droite et avec Elisabeth, effectuez un double saut pour vous accrocher à la barre et déployer le filet. Sautez ensuite, avec Tai Huang, à droite d'une plateforme à l'autre et accrochez-vous à la dernière pour dévoiler un gouvernail. Tournez-le pour remonter la barque. Sautez sur cette barque et tirez sur la cible.

Accrochez-vous ensuite à la chaine et sautez à droite. Neutralisez les ennemis et utilisez la torche pour faire peur aux tentacules. Sautez dans le balcon ensuite en tyrolienne vers l'autre navire. Passez au pirate tatoué et tirez sur les quatre poignées.

Chapitre 4 : Le tribunal de Confrérie

Avancez et placez vos épées dans les mécanismes pour faire tomber une caisse. Complétez la construction de la statue pour qu'un membre de la confrérie parte à la réunion.

Avancez ensuite à gauche et suivez le chemin jusqu'à trouver un autre membre de la confrérie. Placez l'engrenage sur la plaque verte et poussez le tourniquet. Utilisez ensuite la boussole de Jack pour trouver une torche et utilisez-la sur le canon pour tirer sur les cadenas du coffre. Vous avez aidé un deuxième membre de la confrérie à participer à la réunion.

Allez ensuite à gauche et descendez en contre bas. Poussez le bloc situé à gauche pour récupérer la première perruque de la dame. Placez-la alors sur la plaque verte. Utilisez ensuite la boussole pour trouver la deuxième perruque et placez-la sur la plaque verte. Avancez ensuite sur la planche, au sud du balcon, pour prendre la troisième perruque et la mettre au même endroit. La dame acceptera alors de partir à la réunion.

Revenez tout en bas et avancez à gauche jusqu'au fond vers un autre membre. Tournez le gouvernail pour faire bouger le labyrinthe et tirez la chaine pour changer de sens.

Récupérez ensuite le cylindre et placez-le dans son socle, à droite. Utilisez votre épée avec le mécanisme pour que le membre monte dans l'ascenseur.

Revenez ensuite à gauche et montez avec le monte-charge. Allez à droite et utilisez la boussole pour trouver une manivelle. Utilisez la manivelle avec le mécanisme à droite et avec l'aide de votre ami remontez la barque pour sauver le membre de la confrérie.

Descendez ensuite et allez à gauche. Effectuez des sauts muraux pour atteindre le sommet où se trouve votre cible. Agrippez-vous ensuite aux chaines suspendues. Vous devez suivre les danseuses qui sautent sur le damier. Concentrez-vous sur le mouvement d'une seule danseuse et répétez ses mouvements. Votre ami se placera alors sur les bonnes dalles. Après les trois sessions, le dernier membre de la confrérie embarquera dans l'ascenseur.

Montez également dans cet ascenseur et utilisez vos épées sur les mécanismes pour l'activer. Une fois en haut, placez vos épées dans les socles comme tous les autres membres.

Après la cinématique, entrez dans la salle (à gauche) et prenez l'os du premier squelette. Remettez cet os au chien de la première salle et utilisez ce dernier pour qu'il ouvre un passage au sol dans la salle de gauche.

Toujours avec le chien, entrez par la trappe de droite et accrochez-vous au crochet (en haut) pour ouvrir la porte. Entrez ensuite et prenez la valise. Portez cette valise jusqu'à la grande salle et placez-la sur la table.

Chapitre 5 : le Maelstrom

Utilisez la longue-vue pour apercevoir la dame sur l'autre navire. Suivez-la avec le regard pour qu'elle vous envoie une bouée. Récupérez la bouée et placez-la dans la cuvette.

Allez ensuite à gauche et détruisez les caisses pour trouver une trompette.
Ramassez cette trompette et placez-la dans la cuvette.

Allez ensuite à droite, derrière la mat, et ouvrez le coffre pour récupérer une ombrelle. Donnez-la à Ragetti pour qu'il perde son oeil de verre. Prenez alors son oeil et placez-le dans la cuvette. Allez ensuite avec Will à droite et tirez sur la cible qui se trouve en haut, derrière le gouvernail. Grimpez ensuite à la corde et allez à gauche pour récupérer la pierre précieuse noire. Descendez et placez-la dans la cuvette.

Revenez ensuite en haut du mat et utilisez la corde qui se trouve à gauche pour atteindre le mat suivant. Utilisez la torche sur la mèche du canon pour exploser les caisses situées en bas. Descendez et récupérez la saucisse pour la mettre dans la cuvette. Prenez ensuite une torche et sautez sur la barque. Faites peur aux tentacules pour récupérer le dernier objet et placez-le dans la cuvette.

Après la cinématique, allez à droite et tournez le gouvernail trois fois pour faire descendre le canon sur le pont principal. Rejoignez ensuite ce canon et placez-le dans son socle. Un éclair fera tomber un autre canon à placer dans son socle aussi. Prenez une torche et utilisez les deux canons sur le navire ennemi.

Visez les planches sur le coté. Assemblez ensuite les pièces autour du canon central et tournez le gouvernail. Utilisez ensuite le canon sur la dernière cible sur le navire.

Après la cinématique, commencez par affronter Bill Turner. Assemblez ensuite ses membres pour le contrôler par la suite.

Traversez le passage d'algues et prenez la lanterne. Allez ensuite au centre du navire et faites peur aux tentacules. Poussez ensuite le bloc contre le coffre à gauche.

Passez ensuite à Jack, montez sur le coffre et utilisez la corde pour atteindre Davy Jones. Affrontez-le avant qu'il ne prenne la fuite. Passez alors à Bill pour le suivre par le passage d'algue et attaquez-le. Revenez ensuite à Jack pour pouvoir suivre Davy Jones en utilisant les cordes.

Suivez-le d'un mat à l'autre pour l'attaquer et grimpez à la dernière corde pour l'atteindre et en finir avec lui.

La fontaine de jouvence

Chapitre 1 : Londres

Commencez par neutraliser les soldats et prenez un fusil. Tirez sur les cibles qui se trouvent à gauche ensuite assemblez les pièces pour amener une corde à Jack. Utilisez-la pour monter dans le balcon et poussez la statue vers le bas.

Tirez ensuite sur la corde pour faire basculer le lustre. Descendez et poussez la statue sur la table, à gauche. Montez-dessus et accrochez-vous au lustre. Sautez ensuite dans le balcon, à droite. Utilisez la corde pour atteindre l'autre balcon et passez la porte.

Descendez les marches et avancez dans le couloir. Neutralisez les gardes et détruisez la vitrine située à droite pour libérer le canon. Assemblez ensuite ses pièces et tirez sur la statue. Tirez ensuite sur les cible qui se trouve sur l'immeuble d'en face.

Sortez par la fenêtre et grimpez à la gouttière. Passez ensuite par le mur et les perches pour atteindre la corde située à droite. Utilisez-la pour atteindre le rebord d'un autre immeuble. Passez sur la planche à gauche et réparez le mécanisme avec Gibbs.

Utilisez l'épée de Jack avec le mécanisme pour remonter Gibbs puis avancez avec ce dernier à droite pour déployer une échelle pour Jack.

Balancez-vous sur les cordes pour déployer les planches et sautez dans le balcon de droite. Traversez les planches et escaladez la gouttière. Utilisez ensuite la corde comme tyrolienne pour descendre sur le chariot.

Après la cinématique, sautez sur le chariot jusqu'à celui où se trouvent les soldats. Neutralisez-les et prenez un fusil pour tirer sur la cible et déployer un pont.

Continuez de sauter sur les chariots jusqu'à atteindre celui contenant des cercueils. Détruisez-les pour former un pont vers un autre chariot. Sautez ensuite jusqu'au chariot transportant du charbon et réparez le mécanisme avec Gibbs. Utilisez l'épée de Jack pour activer le mécanisme et lancez du charbon sur les deux cibles à l'arrière du chariot.

Vous devez maintenant combattre le faux Jack. Touchez-le une première fois et neutralisez ses sbires. Détruisez la porte avec Jack pour poursuivre votre ennemi.

Combattez-le avant qu'il ne prenne la fuite encore une fois. Montez ensuite sur le tonneau et placez-le dans son socle, à droite, et roulez-le pour ouvrir l'accès au monte-charge, à gauche. Montez et attaquez votre ennemi sur les poutres. Revenez ensuite en bas et placez-vous sur la soufflerie pour faire tomber du charbon sur le sol. Quand le faux Jack passera sur ce charbon il tombera de son tonneau. Attaquez-le alors une dernière fois.

Chapitre 2 : Queen Anne's Revenge

Avancez à droite et utilisez votre épée avec le mécanisme pour faire tomber des boules de canon qui vont détruire la grille de droite.

Réparez le sol pour pouvoir pousser la caisse de dynamite à droite. Utilisez ensuite votre boussole pour chercher la caisse de bombes. Lancez ces bombes sur les câbles qui tiennent le hamac du Chef. Ce dernier a besoin d'un oeuf. Utilisez alors votre boussole pour lui dénicher un oeuf. Remettez-le-lui pour qu'il vous prépare une omelette.

Laissez-la pour l'instant et allez au fond à droite. Utilisez les bombes sur le hamac de Garheng. Jouez ensuite de la guitare pour Garheng pour qu'il vous rejoigne.

Utilisez ce dernier pour tirer la poignée de la grille de la prison. Revenez au chef et prenez l'omelette pour la donner à

Salaman. Avec ce dernier, réparez le mécanisme qui scintille en rouge. Prenez ensuite une torche et explosez la dynamite. Assemblez enfin l'échelle et montez.

Dans ce niveau, utilisez les bombes sur les trois blocs argentés au plafond pour fermer les fenêtres et arrêter l'arrivée des ennemis. Allez ensuite à gauche et frappez le squelette pour faire apparaitre un baril de dynamite. Explosez cette dynamite en utilisant une torche et entrez dans la nouvelle zone.

Avance à gauche et arrachez la grille de la prison avec Garheng. Allez ensuite au fond à droite et montez sur un tonneau. Roulez ce dernier jusqu'à la prison pour le placer dans son socle. Roulez-le pour faire apparaitre un squelette tenant une mèche. Utilisez la torche sur cette mèche pour exploser la dynamite. Montez ensuite à l'escalier.

Après la cinématique, allez à l'arrière du navire (à gauche) et détruisez les chandeliers. Utilisez les débris pour compléter les engrenages du mécanisme. Utilisez l'épée de Jack sur ce mécanisme tandis que l'autre personnage se placera sur le geyser d'eau. Une fois en haut du mat, prenez le fusil et tirez sur la cible, à droite. Sautez ensuite sur les plates-formes qui se balancent et rejoignez le mat suivant.

Frappez les blocs qui se trouvent sur le mat pour faire tomber des pièces. Avec Jack, assemblez-les pour utiliser la corde et atteindre le mat puis utilisez votre épée sur le mécanisme. Utilisez ensuite la tyrolienne, à droite, pour atterrir à l'avant du navire. Utilisez le gouvernail pour placer le prisonnier à votre niveau et brisez ses liens pour le libérer.

Chapitre 3 : Baie de White Cap

Attaquez-vous à la barque sur la plage ensuite utilisez ses pièces pour assembler un bloc. Poussez ce bloc pour qu'il comble le trou dans le quai. Utilisez ensuite votre boussole pour trouver une caisse. Prenez la pelle du squelette et creusez pour déterrer cette caisse.

Portez-la ensuite sur le quai et utilisez l'épée d'un autre personnage pour qu'il vous déploie le pont. Placez la caisse sur la plaque verte et passez à Angelica.

Allez à droite et utilisez le double saut ensuite la perche pour atteindre la dénivellation. Allez à gauche et tournez la manivelle pour déployer une échelle pour vos amis. Montez les escaliers et dégagez le chemin pour vos amis avec Garheng.

Montez au sommet du phare, prenez la torche en chemin et allumez la première lampe. Descendez ensuite à l'étage inférieur et réparez le mécanisme avec Salaman. Rallumez la première lampe et revenez en bas. Tournez la structure pour alimenter la deuxième lampe. Tournez ensuite le gouvernail pour ouvrir la vanne pour que le liquide atteigne la lampe.

Montez alors et allumez cette lampe. Revenez en bas et rééditez la même opération pour la troisième lampe. Une fois les trois lampes allumées, utilisez la longue-vue pour repérer la sirène et suivez-la du regard.

Après la cinématique, descendez en bas du phare et allez à gauche près de la sirène. Cette dernière lancera alors un cri qui brisera la glace qui emprisonnait la caisse. Allez à droite et utilisez la corde avec Jack pour monter. Utilisez le gouvernail pour faire monter la caisse et placez-la sur la plaque verte. Tournez encore une fois le gouvernail pour faire descendre le crochet.

Descendez ensuite et embarquez sur la barque. Récupérez une caisse et revenez sur le quai. Traversez les planches sans tomber dans l'eau et accrochez la caisse au crochet. Remontez ensuite près du gouvernail et tournez-le pour faire monter la caisse. Placez-la aussi sur une plaque verte et utilisez la torche pour exploser la dynamite.

Chapitre 4 : un héritage espagnol

Commencez par pousser le coffre à droite. Allez ensuite à gauche et utilisez votre sabre avec le mécanisme pour faire tomber un coffre. Poussez-le alors à droite aussi. Assemblez ensuite les débris pour construire une échelle et montez.

Allez à gauche et détruisez les objets pour les assembler par la suite et obtenir une harpe.

Grimpez au mur et accrochez-vous au filet du plafond pour faire tomber des pièces. Rassemblez-les pour réparer le chemin en damier. Poussez ensuite la harpe au bout du chemin en damier. Allez ensuite au fond à gauche et montez sur un tonneau. Placez ce tonneau dans son socle à droite et roulez-le pour faire descendre un piano.

Détruisez les objets à droite et assemblez les pièces pour reformer le chemin en damier. Poussez ensuite le piano jusqu'au fond. Un trésor apparaitra alors au pied du lit. Ouvrez-le puis placez-le sur la plaque verte pour utiliser la longue-vue. Suivez le cavalier jusqu'à ce qu'il entre dans le fort.

Après le changement de décor, avancez en sautant d'une planche à l'autre et approchez-vous de la porte du fort. Avec Barbossa, lancez ensuite une grenouille rouge sur le garde.

Entrez et détruisez tout le décor à droite et assemblez les pièces pour placer les couverts sur la table. Détruisez ensuite les objets à gauche pour assembler des chaises. Placez le poulet qui se trouve à droite sur la plaque verte et tournez-le pour le rôtir. Placez ensuite ce poulet sur le plat à gauche et tirez sur les cordes avec votre ami pour sonner la cloche.

Entrez ensuite par le grand portail, à gauche. Utilisez l'épée du premier personnage avec le mécanisme. Prenez une torche avec le second et tirez avec le canon sur les charnières de la porte ensuite sur la porte elle-même. Avancez ensuite en neutralisant les soldats. Utilisez votre pelle pour déterrer la première caisse et déposez-la sur la plaque verte. Utilisez ensuite la boussole pour trouver la deuxième et placez-la sur la plaque verte.

Allez ensuite à droite, détruisez les blocs et récupérez la dernière caisse. Placez-la sur la plaque verte puis assemblez le tout pour former un pont.
Traversez-le et dans la zone suivante, entrez dans la tente et prenez un calice.

Après la cinématique, attaquez votre ennemi pour le faire fuir. Quand il vous lance des bombes depuis le toit, placez-vous près des blocs argentés pour qu'elles explosent dessus. Esquivez-les pour ne pas être touché et assemblez ensuite les pièces pour les placer sur la plaque verte.

Tournez ensuite la manivelle et placez les deux chaises au sommet du cocotier. Placez-vous enfin sur ces chaises pour être catapulté loin de votre ennemi.

Chapitre 5 : la fontaine de jouvence

Utilisez la boussole pour trouver la longue-vue. Impossible de la récupérer pour l'instant puisque vous n'avez pas de pelle. Passez à Angelica et utilisez son double saut pour atteindre la dénivellation et prendre la pelle. Déterrez la longue-vue et placez-la ensuite sur son socle. Utilisez-la pour suivre le cours d'eau dans les rochers. Entrez ensuite dans la grotte.

Avancez et frappez la grande toile d'araignée à plusieurs reprises. Rassemblez ensuite les pièces pour former une lanterne. Allez ensuite à droite et montez sur le tonneau pour le placer sur son socle. Roulez-le pour faire monter la lanterne qui fera fondre la glace et permettre à l'eau de circuler.

Avancez à droite et utilisez le double saut d'Angelica pour vous accrocher à la chaine et faire monter la lanterne près de la glace.

Avancez vers le fond de la caverne. Utilisez votre boussole pour trouver la lampe noire et assemblez ses pièces. Prenez ensuite le gouvernail et placez-le sur son socle. Tournez-le pour faire monter la dernière lanterne et faire fondre la glace. Placez-vous ensuite au centre de la flaque d'eau pour remonter à la surface.

Après la cinématique, allez à gauche et utilisez la boussole pour trouver la première statue de sirène. Tirez ensuite sur la cible qui se trouve en haut à gauche pour faire tomber le squelette et la pelle. Prenez cette dernière pour déterrer la statue. Assemblez-la et poussez-la pour arrêter le geyser d'eau.

Allez ensuite à droite et utilisez la boussole pour trouver la caisse de bombes. Utilisez une bombe contre les rochers argentés pour obtenir des pièces. Assemblez-les pour former une échelle. Escaladez-la et neutralisez les deux soldats. Récupérez la deuxième statue de sirène et descendez avec elle. Poussez ensuite la caisse marron qui se trouve à droite pour la placer dans l'alcôve.

Poussez l'autre caisse à gauche pour au final former un pont de planches. Traversez ce pont et placez la statue sur la plaque verte ensuite poussez-la sur le geyser. Traversez ensuite le pilier pour affronter le boss.

Commencez par éviter les tirs de Barbe noire. Attaquez-le avec l'épée quand il vient vers vous pour l'étourdir. Après la cinématique, évitez les tirs du boss ensuite étourdissez-le à nouveau. Pendant ce laps de temps, passez à Syrena et donnez à boire à Angelica.

Quand le boss vous lance de plus gros projectiles, attendez qu'il vous balance des bombes pour les lui renvoyer à la figure et l'énerver. Attaquez-le une nouvelle fois en duel pour l'étourdir. Passez encore une fois à Serena pour lui faire boire l'eau de la fontaine. Rééditez ces actions jusqu'à guérir Angelica et tuer Barbe noire. Félicitations ! Vous avez terminé tous les épisodes de Pirates des Caraïbes.

Lego Racers

© Lego Media / High Voltage 1999

RACCOURCIS

Raccourcis

Circuit du pont-levis

Prenez le passage sur la droite avant la rivière.

Circuit Grand Prix impérial

Au premier circuit du jeu, attendez d'être au milieu du tunnel. Alors, vous apercevrez des tonneaux. Prenez un canon ou un lanceur d'électricité et tirez dedans. Un passage secret s'ouvrira. Prenez-le : ce raccourci vous fera gagner quelques précieuses secondes.

Circuit Rallye des Pyramides

Juste avant de renter dans la grotte, regardez sur votre gauche. Vous verrez un passage dans la roche qui vous fera gagner des bonus et pas mal de temps. Tirez sur les deux dessins de statues sur la pyramide au 4ème virage. Au 6ème virage, tirez dans la statue du sphinx avec les deux symboles.

Circuit de la cascade

Allez vers la cascade au début de la piste Amazonienne et suivez le chemin qui se trouve là pour gagner du temps.

Circuit des météorites

Dans le tunnel qui suit le lanceur d'éclairs, tournez à droite. C'est un raccourci qui vous fera gagner de précieuses secondes.

Circuit intergalactique

Au 5ème virage, visez le centre de la course, vers les flèches jaunes pour ouvrir un passage.

Trophée Totem

En arivant au lac, tournez à gauche dans la grotte. Vous verrez plein de Légo.

Circuit Jambe de Bois

Roulez dans le petit passage entre le poste avancé et la passerelle de pirate à gauche.

Aventure marsienne

Répétez les trois couleurs que vous verrez juste avant l'arrivée pour ouvrir un passage.
Avant d'arriver aux couleurs, et après les volcans, vous verrez 2 murs. Foncez dans le second pour trouver un passage.

Circuit extrême galaxie

En sortant de la grotte avec les lanternes, tournez à gauche pour trouver un passage.

Circuit des Temples Maudits

Juste derrière la grosse statue de droite qui se trouve près du départ, il y a un passage.

CHEAT CODES

Créez ou éditez un pilote. Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

FLYSKYHGH	Voiture volant
FSTFRWRD	Mode Turbo
LNFRRRM	Inverse le parcours de rocket racer
MXPMX	Avoir le maximum dans tout les bonus
NCHSSS	Pas de chassis
NDRVR	Pas de conducteur
NMRCHTS	Désactive tous les codes
NSLWJ	Vitesse maintenue en dehors de la piste
NWHLS	Pas de roue
PGLLGRN	Que des bonus verts
PGLLRD	Que des bonus rouges
PGLLYLL	Que des bonus jaunes
RPCRNLY	Inverse le parcours des maritimes

DÉPART RAPIDE

Attendez de voir le mot "Partez" sur l'écran et appuyez sur l'accélérateur juste à ce moment là.

Lego Rock Raiders

© Lego Media / Data Design Interactive

CHEAT CODES

Enrez l'un des codes suivants au menu principal :

LRRMONTY	Rock Monsters
LRRVE	Tous les véhicules
LRRWARP	Choix du niveau

Lego Star Wars : Le Jeu Vidéo

© Eidos Interactive / Traveller's Tales 2005

NOUVEAUX PERSONNAGES

Entrez l'un des codes suivants pour pouvoir acheter différents personnages en mode Free Play.

LA811Y	Boba Fett
F8B4L6	Clone
ER33JN	Clone (Episode III)
BHU72T	Clone (Episode III, Pilote)
N3T6P8	Clone (Episode III, Marais)
RS6E25	Clone (Episode III, Walker)
VR832U	Clone déguisé
14PGMN	Count Dooku
987UYR	Droïde de combat
EN11K5	Droïde de combat (commandant)
LK42U6	Droïde de combat (Geonosis)
KF999A	Droïde de combat (Sécurité)
H35TUX	Dark Maul
A32CAM	Dark Sidious
R840JU	Droïde PK
DH382U	Droideka
U63B2A	Droïde Gonk
PP43JX	Garde royal
ZTY392	Garde du corps de Grievous
SF321Y	Général Grievous
19D7NB	Geonosien
PL47NH	Jango Fett
DP55MV	Ki-Adi Mundi
CBR954	Kit Fisto
A725X4	Luminara
MS952L	Mace Windu (Episode III)
92UJ7D	Padmée
BEQ82H	Princesse Leïa
EUW862	Shaak Ti
XZNR21	Super Droïde de combat
L54YUK	Trooper rebelle

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants pour ajouter des options dans le menu "Extra Options".

NR37W1	Blasters fous
L449HD	Blasters classiques
SHRUB1	Brosses

LD116B	Détecteur minikit
IG72X4	Gros Blasters
4PR28U	Invincibilité
RP924W	Moustaches
MS999Q	Silhouettes
PUCEAT	Tasses à café
YD77GC	Violet
186BFJ9	Argent en plus

Lego Star Wars II : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2006

CHEAT CODES

Après avoir terminé la démo jouable, vous recevrez en guise de récompense des codes fonctionnant sur la version finale du jeu. Voici ces codes :

NAH118	10 générateurs
PEJ821	Greedo
JAW499	Jawa
YDV451	Sandtrooper

NIVEAUX BONUS

Episode IV : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 8 briques d'or.

Episode V : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 16 briques d'or.

Episode VI : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 32 briques d'or.

INVINCIBILITÉ

Au chapitre 5 de l'épisode IV, en mode Free Play, utilisez C3PO pour déverrouiller la première porte. Ensuite, prenez un Jedi pour qu'il use de la force afin de pousser le frigo dans la pièce. Ce dernier s'ouvrira en faisant sortir un Super Bloc Rouge, ce qui vous permettra d'acheter l'option Invincibilité à la Cantina pour 900 000 pièces.

MISSIONS "CHASSEUR DE PRIMES"

Achetez tous les chasseurs de primes, à savoir Greedo, Boba Fett, IG-88, Bossk, Dengar et 4-LOM.

PERSONNAGES DU 1ER LEGO STAR WARS

Si vous jouez en ayant une sauvegarde du premier Lego Star Wars sur votre carte mémoire, vous pourrez acheter l'objet "Use Old Save" dans le menu Extras pour 250 000 points. Ensuite, en cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans le menu Extras et activez l'option "Use Old Save". En rejouant un niveau en mode Libre, vous aurez accès à tous les anciens personnages du premier Lego Star Wars.

PERSONNAGES BONUS

Entrez l'un des codes suivants dans la cantina de Mos Eisley pour débloquer le personnage correspondant en mode libre :

UCK868	Beach Trooper
BEN917	Ben Kenobi (fantôme)
VHY832	Garde bespin
WTY721	Bib Fortuna
HLP221	Boba Fett
BNC332	Tropper étoile de la mort
TTT289	Ewok
YZF999	Garde gamorrean
NFX582	Droïde gonk
SMG219	Grand Moff Tarkin
NAH118	Greedo
YWM840	Han Solo
NXL973	IG-88
MMM111	Garde impérial
BBV889	Officier impérial
VAP664	Pilote de shuttle impérial
CVT125	Espion impérial
JAW499	Jawa
UUB319	Lobot
SGE549	Garde du palace
CYG336	Pilote rebelle
EKU849	Rebel Trooper (Hoth)
YDV451	Sandtrooper
GBU888	Garde skiff
NYU989	Snowtrooper
PTR345	Stormtrooper
HHY382	L'empereur
HDY739	Tie Fighter
NNZ316	Pilote de Tie Fighter
QYA828	Tie Interceptor
PEJ821	Tusken Raider
UGN694	ugnaught

LIBÉRER LA PRINCESSE

Pour terminer la mission 4 de l'épisode IV, vous devez trouver la cellule dans laquelle est enfermée la princesse Léia. Pour cela, vous devez actionner les leviers qui se trouvent dans le couloir où arrivent les Stormtroopers, en activant les leviers deux par deux. A chaque fois, une cellule s'ouvrira, cachée dans un renfoncement invisible sur le côté que vous pourrez localiser en longeant les murs.

FONTAINE DE LEGO

Récupérez les 99 briques d'or et utilisez-les pour construire une fontaine à l'extérieur du spatioport afin de produire des Lego à l'infini.

Lego Star Wars III : The Clone Wars

© Activision / Traveller's Tales 2011

CHEAT CODES

Pour rentrer ces codes, il suffit de faire pause, d'aller dans le menu Extras, puis de choisir Saisir Code Secret.

Personnages

272y9q	Amiral Ackbar (Classique)
2c8nhp	Super Droïde de Combat Doré
2d3d3l	Princesse Leia (Classique)
2kef2d	MagnaGarde
2klw5r	Robonino
2vg95b	Aayla Secura
2vj9th	Ahsoka
3neuxc	Lieutenant Thire
4592wm	Poggle le Bref
4axty4	HELIOS 3D
4ptp53	Rys
4vvyqv	Whorm Loathsom
574226	C-3PO
5a7xyx	Hondo Hohnaka
5c62yq	Chancelier Palpatine
5c62yq	Sionver Boll
5kzq4d	Jango Fett
5mxsya	R4-P17
5w6fgd	Garde Impérial (Classique)
5xzqsv	Commandant Stone
5y7ma4	Droïde de combat
66uu3t	Chewbacca (Classique)
7cb6ns	Commandant Bly
7fnu4t	Général Grievous
7gfncq	Shadow Trooper (Classique)
7pmc3c	R6-H5
8nvrwj	Mace Windu
8x87u6	Padmé Amildala
9muts2	Droïde destroyer
9q7yct	Sénateur Philo
9u4tf3	Bib Fortuna
ayrec9	Jek
bh2ehu	Pirate Voyou
bjb94j	Neimoidien
bnje79	Waxer
btvtz5	Barriss Offee
bud4vu	Plo Koon
c686pk	Droïde d'alimentation GNK
csqtmb	Yoda
d8sngj	Capitaine Antilles (Classique)
db7zqn	Onaconda Farr

drglws	Wedge Antilles (Classique)
ea4e9s	Sénateur Kharrus
eabpcp	IG-86
egqq4v	L'Apprenti à Vador (Classique)
epbplk	Commando du Sénat
eraewe	Lando Calrissian (Classique)
eub8ug	Hevy
ewr7wm	Comte Dooku
f9vuyj	Anakin Skywalker
ffbu5m	Obi-Wan Kenobi (Classique)
fm4jb7	Dark Vader (Classique)
fuw4c2	Greedo (Classique)
fyvshd	Tee Watt Kaa
g2bfen	Adi Gallia
g4n7c2	Shahan Alama
g65kjj	Super Droïde de Combat Lourd
gafzud	Garde Géonosien
gc2xsa	Pillard Tusken (Classique)
gd6fx3	Capitaine Typho
gehx6c	Bail Organa
hebhw5	Turk Falso
hgbctq	Ki-Adi-Mundi
hpe7pz	Stormtrooper (Classique)
hq7bvd	Pilote Clone
j9hnf9	Obi-Wan Kenobi
jb9e5s	Echo
jrpr2a	Commandant Ponds
kfdbxf	Han Solo (Classique)
lkhd3b	Qui-Gon Jinn (Classique)
lsu4lj	Commandant Droïde de combat
m2v1jv	Aurra Sing
mb9emw	Dr Nuvo Vindi
mell07	Savage Opress
mespts	Jar Jar Binks
mjkdv5	Super droïde de combat
mkuyq8	Luminara Unduli
mp9dre	Soldat Clone Sportif
mw3qyh	Capitaine Rex
ng6pyx	Amiral Yularen
NH2405	Grand Moff Tarkan
nhme85	Cad Bane
nmjfbl	Dark Vader Endommagé (Classique)
np5gtt	Soldat Clone
pe7fgd	TX-20
pg73hf	Luke Skywalker (Classique)
pywj6n	Kit Fitso
pzmqnk	Commando Rebelle (Classique)
q5q39p	Boil
qegu64	Droïde commando
qfyxmc	Nute Gunray
qgenfd	Mort-vivant Géonosien
qh68ak	Dark Maul (Classique)
qxy5xn	Dark Sidious (Classique)
r35y7n	Villageois Lurmen
rz5huv	R2-D2

s4y7vw Commando du Sénat (Capitaine)
s6grnz MSE-6 (Droïde souris)
sm3y9b Droïde LEP domestique
smn259 Commandant Cody
tkcyuz Lok Durd
ty2byj Boba Fett (Classique)
u25hfc Commandant Fil
u2t4sp Droïde sonde
v4wmjn Droïde de luxe
vruvsz Wag Too
wsfzzq Garde Gammorean
wufdya Eeth Koth
wxutwy Soldat Clone Armes Lourdes
yg9dd7 Asajj Ventress
z87pau R3-S6
zkxg43 Nahdar Vebb
zp8xvh Wat Tambor
zqrn85 Reine Neeyutnee

Vaisseaux République

25fmvt Chasseur Jedi à Obi-Wan
77qejl Yacht Royal Type-H
aka9bb Chasseur V-19 Torrent
bet7cu Frégate Médicale (Torpilles)
bqcxwr Navette d'Attaque République
c7m3du Canonnière République
h68d3k Chasseur Jedi à Kit Fitso
hrx2uk Navette Jedi
j2jndd Canonnière République (Feu Rapide)
j3mfjz Croiseur de la République (Missiles/Torpilles)
l4lcdv Chasseur Jedi à Plo Koon
rctflv Chasseur Jedi d'Anakin
t4k5L4 Le Crépuscule
xpy46k Vaisseau Furtif (Missiles/Torpilles)
xtl6y3 Chasseur Y-Wing
zy3ae2 Chasseur ARC-170 (Feu Rapide)

Vaisseaux terrestres République

3nqgyL Char Speeder Pirate
3re9xv Speeder Starhawk
aa279h NA-TT (AT-AP)
p8z9m5 Char RX-200
vbezez AT-TE
ymwv33 Speeder BARC
z7h46t NR-TT (AT-RT)

Vaisseaux Séparatistes

6lt4ql Navette Neimoidienne
7rl23g Sans-Ame (Feu Rapide)
7w7k7s Droïde Vautour
edenec Chasseur Géonosien
hj5hhd Chasseur MagnaGarde

jsbljs Vaisseau d'Assaut Trident (Missiles/Torpilles)
kddqvd Slave I
lq2svt Xanadu Blood (Feu Rapide)
mhg3xb Le Halo (Feu Rapide)
npgg24 Bombardier Hyena
pj2u3r Voilier Solaire Géonosien
z567hr Soucoupe Pirate (Missiles)

Vaisseaux terrestres Séparatistes

3nqgyL Char Speeder Pirate
3re9xv Speeder Starhawk
59uu88 STAP
7nec36 OG-9 Droïde Araignée Chercheuse
c9prkp CAB (AAT)
nacmgg Droïde Araignée Nain
rylvnw Super Char
t7xf9z Droïde Hailfire

Briques rouges

2d7jns Régénérer Coeurs
3F5L56 Ricochet Parfait
43t5e5 Score X4
4gt3vq Phosphorescence
6mz5ch Aimant à Pièces
b1d3w3 Super Speeders
bs828k Super-Coupé-Sabre
byfsaq Score X8
c4es4r Deux-sabres
csd5na Détecteur de Minikit
gchp7s Construction Rapide
j46p7a Invincibilé
n1ckr1 Score X10
n3r01a Détecteur de Brique Rouge
qd2c31 Pièce Personnage
sebhgr Score X6
x1v4n2 Coté Obscur
yzphuv Score X2

VÉHICULES BONUS

1. Camion à Glace (Vous l'avez dès le début).
2. Moto (Vous l'avez dès le début).
3. Mech Porte-Charge (Avoir tous les mini-kits du niveau "L'Héritage de la Terreur")
4. Droïde d'Alimentation (Avoir tous les mini-kits du niveau "Les Bleus").
5. Tracteur-Tondeuse (Avoir tous les mini-kits du niveau "le virus de l'Ombre Bleue").
6. Voiture Orange (Avoir tous les mini-kits du niveau "L'ennemi caché").
7. Voiture Noire (Avoir tous les mini-kits du niveau "La bataille de Géonosis").
8. Récolteur de pâte visqueuse (Avoir tous les mini-kits du niveau "Les Bleus").
9. Droïde Crabe (Avoir tous les mini-kits du niveau "Embuscade!").
10. Eléphant (Avoir tous les mini-kits du niveau "Liberté sur Ryloth").

11. Véhicule de service (Avoir tous les mini-kits du niveau "L'antre de Grievous").
12. OVNI (Avoir tous les mini-kits du niveau "Le Général Gungan).

MISSIONS DU VAISSEAU DES SÉPARATISTES

Ces missions sont disponibles sur le vaisseau des Séparatistes.

Mission 1 : R2-D2

Il se situe dès le début du niveau, utiliser Robonino pour charger le panneau de contrôle puis passer par la trappe.

Mission 2 : Yoda

Très bien caché, il se trouve tout au fond du niveau derrière un arbre rose, à gauche du char.

Mission 3 : Padmé Amidala

Tout au fond du niveau, utiliser le panneau de contrôle droïde, puis entrer dans la salle, elle est devant le jukebox.

Mission 4 : Anakin Skywalker

Alterner un perso qui vole puis un droïde pour progresser dans le niveau, Anakin se trouve au fond de la 'gare'.

Mission 5 : Capitaine Rex

Construire le mécanisme pour descendre avec le fouet, puis prendre tout de suite à gauche et voler au dessus du ravin, Rex se trouve quelques mètres plus loin.

Mission 6 : Plo Koon

Très simple, poser son vaisseau et se diriger vers la droite, il est tout au fond en train de se battre.

Mission 7 : Aayla Secur

Très dur, elle n'est sur aucune des 3 flèches bleues, il faut en fait passer de l'autre coté du gros vaisseau pour faire exploser le haut du vaisseau et débloquer une nouvelle flèche bleue, se poser puis vous la trouverez à droite des toilettes.

Mission 8 : Obi-Wan Kenobi

Se poser sur la 2eme flèche bleue, puis utiliser un petit perso pour passer dans la trappe.

Mission 9 : Ahsoka

Elle se trouve dès le début du niveau, en se dirigeant sur la gauche.

Mission 10 : Kit Fisto

Dans la salle circulaire, voler vers la gauche, ouvrir la porte avec un chasseur de prime, Kit se trouve à coté du billard.

Mission 11 : Bail Organa

Tuer les soldats bleus pour prendre leur casque, ouvrir la porte puis remettre le courant afin d'avoir accés à la 2eme salle où Bail se situe.

Mission 12 : Waxer

Pour débloquer Waxer il faut détruire les 3 parties argentées grâce aux bombes de certains chasseurs de primes, pour la partie la plus haute, s'élancer d'un rocher avec un perso volant.

Mission 13 : Commandant Cody

Le plus simple de tous, se trouve sur la passerelle au sud.

Mission 14 : Commandant Ponds

Il est dans un recoin le long de la paroi droite de la grotte, juste avant la 2eme porte 'triforce'.

Mission 15 : Luminara Unduli

Au fond de la grotte, utliser un droïde avec le panneau de contrôle pour accéder à la salle du train, Luminara s'y trouve.

Mission 16 : Eeth Koth

Assez vicieux celui-là , il faut en fait bombarder 5 fois le pare-brise du vaisseau pour débloquer Eeth.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

L'arène Géonosienne

Dans cette arène, vous allez apprendre les commandes de base de vos personnages. Vous êtes enchainé en compagnie de vos amis à des piliers. Suivez les indications qui s'affichent pour utiliser la force contre la bestiole.

Utilisez ensuite la force sur le pilier pour créer un escalier. Montez jusqu'au sommet et utilisez la force encore une fois pour détruire votre cible.

Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour changer de personnage. Passez alors à Padme et appuyez sur le bouton indiqué pour vous hisser en haut du pilier. Appuyez sur le bouton indiqué pour restreindre le Reek et incarnez Obi-Wan pour utiliser le premier comme monture. Vous allez ensuite charger le Nexu avec ce Reek pour le mettre KO.

Vous allez ensuite affronter l'Acklay ; attaquez ses jambes pour les découper et passez ensuite à Padme. Appuyez sur le bouton indiqué pour restreindre l'Acklay. Passez à un Jedi et placez-vous sur la marque bleue pour lancer une attaque spéciale contre cette bestiole. Répétez cette action jusqu'à battre ce monstre.

Quand le chasseur de primes arrive, suivez les indications pour lancer votre sabre sur le chasseur et le toucher. Attaquez votre ennemi jusqu'à l'arrivée des trois vaisseaux de sauvetage. Approchez de chaque vaisseau et appuyez sur le bouton indiqué pour ouvrir les portes et permettre au Jedi de monter.

Fermez ensuite les portes pour que le vaisseau décolle. Sauver tous les Jedi pour quitter cette arène.

Comte Dooku

Chapitre 1 : La bataille sur Géonosis

Il s'agit d'une mission de combat durant laquelle vous devez utiliser de la stratégie pour capturer les bases ennemies. Vous allez en même temps apprendre les rudiments de contrôle de ce genre de niveaux. Vous allez rencontrer plusieurs niveaux de bataille dans le jeu qui se gèrent de la même manière.

Vous possédez un radar où sont représentées les bases alliées (en bleu) et les base ennemies (en rouge). Il vous permet aussi de distinguer les bases ennemies qui possèdent des boucliers dans autres. Ces boucliers sont imperméables aux tirs et ils ne permettent pas aux véhicules d'entrer dans la base. Donc vous devez avancer à pied vers le générateur de bouclier pour abaisser le levier et l'arrêter.

Utilisez les Speeders qui sont éparpillés un peu partout sur le champ de bataille pour vous déplacer plus rapidement. Défoncez les unités de droïdes qui avancent vers vos positions et pensez toujours à récolter le maximum de pièces pour posséder la somme nécessaire à la construction des bases fraichement acquises.

Utilisez les chars et autres tanks pour détruire les installations ennemies. Rappelez-vous toujours que pour détruire les structures argentées, il vous faut une puissance de tir explosive du type canon. Pour détruire les structures dorées, il vous faut un tir laser puissant ou à répétition. Vous pouvez même prendre le contrôle des engins ennemis en les affaiblissant par des attaques pour les arrêter avant de les contrôler.

Utilisez tout l'arsenal allié pour détruire les bases ennemies.

Vous pouvez installer de nouvelles bases sur les sites ennemis ou tout simplement les laisser neutres. Une fois les bases ennemies détruites, vous gagnez cette bataille.

Chapitre 2 : Le général Gungan

Après l'entrainement, vous passez aux choses sérieuses. Une autre bataille s'offre à vous et vous devez détruire les trois tours puissantes avec les torpilles protons. Le générateur de torpilles se trouve au centre, entre les bases. En incarnat Jar Jar, utilisez les Skalder comme monture pour vous déplacer dans la zone. Vous pouvez utiliser ces bêtes pour charger sur les unités et véhicules ennemis.

Les tours sont protégées par un premier bouclier qui couvre toute la base et un autre généré par un générateur indépendant. Commencez par détruire quelques bases ennemies pour affaiblir leurs défenses. Suivez ensuite le flux du bouclier de la tour pour trouver le générateur. Pour le détruire, attaquez un canon ennemi pour le faire taire sans le détruire. Contrôlez-le et tirez sur le générateur.

Prenez ensuite un véhicule ennemi et utilisez-le pour récupérer les torpilles puis lancez-les sur les trois tours indiquées en rose pour les exploser.

Chapitre 3 : Le crash

Vous pilotez cette fois un vaisseau partant à la rescousse du croiseur attaqué par les ennemis. Le vaisseau prend feu et vous devez déclencher ses trois extincteurs manuellement. Avancez vers la première zone d'atterrissage indiquée par une grande croix rouge et posez-vous. Avancez en haut à droite et effectuez des double-sauts entre les deux murs en damier pour monter la dénivellation.

Une fois en haut, avancez jusqu'au fond et abaissez l'interrupteur. Quand la porte s'ouvre, poussez la batterie qui se trouvait derrière la porte sur le chemin en damier. Branchez ensuite la batterie au premier extincteur pour le remettre en marche.

Revenez à votre vaisseau et allez à droite pour vous poser au deuxième point d'atterrissage. Descendez le chemin qui

se trouve en bas de l'écran et allez à gauche. Placez-vous sur la marque bleue et effectuez une brèche dans la structure.

Allez ensuite à gauche et assemblez les pièces qui se trouvent près du coin. Revenez ensuite à la brèche et abaissez le levier pour remettre en marche le deuxième extincteur.

Revenez au vaisseau et partez vers le dernier extincteur. Sortez de votre vaisseau et allez à droite. Utilisez la force pour déployer la plateforme et sautez à droite. Abaissez ensuite l'interrupteur pour remettre le troisième extincteur en marche. Revenez enfin à votre vaisseau.

Votre travail de sauvetage n'est pas encore terminé. Allez avec votre vaisseau à gauche et posez-vous sur la zone indiquée. Avancez vers la clôture et assemblez les pièces pour former un générateur de torpilles. Allez à droite et abaissez le levier pour activer ce générateur. Revenez à votre vaisseau, récoltez les torpilles et lancez-les sur les cibles qui sont sur le vaisseau.

Entrez ensuite dans le hangar du vaisseau républicain.
Commencez par éliminer le nombre indiqué de droïdes en utilisant votre sabre laser. Prenez le contrôle d'un clone et approchez de la porte. Utilisez le grappin sur la cible située à gauche de la porte.

Avancez ensuite dans le couloir et montez à bord du vaisseau. Pilotez à gauche et lancez les torpilles sur les cibles du vaisseau ennemi. Revenez à votre vaisseau mère pour amarrer.

Chapitre 4 : les défenseurs de la paix

Après le crash, allez à droite et utilisez la force pour dégager le commandant Bly coincé sous les décombres.

Utilisez ensuite le grappin de ce dernier sur le vaisseau. Utilisez le fouet de Wag Too sur le vaisseau aussi pour tirer les pièces. Incarnez un Jedi et utilisez la force pour assembler les pièces et pour faire sortir le noyau électrique du vaisseau.

Avancez vers ce noyau qui forme le centre d'une base et construisez un canon. Utilisez-le pour démolir les rochers argentés qui bloquent le passage.

Vous vous retrouvez sur un champ de bataille où il faut comme d'habitude détruire les bases ennemies. Prenez possession de la première base. La nouveauté pour cette fois est que vous pouvez demander un support aérien. Construisez alors un générateur de véhicules pour obtenir les renforts envoyés par les vaisseaux alliés. Utilisez ces véhicules pour terrasser vos ennemis et envahir leurs bases. Utilisez comme convenu les canons puissants contre les structures argentées. Une fois les générateurs des boucliers ennemis explosés, vous pouvez ignorer le reste des bases, prendre un bipède et aller dégommer le véhicule du chef des ennemis.

Chapitre 5 : L'usine d'armement

L'aventure commence sur le champ de bataille où vous devez comme d'habitude envahir les bases ennemies. Utilisez les Speeders et autres véhicules contre les droïdes. Les renforts ennemis sont considérables et à chaque percée de votre part, de nouvelles bases se déploient.

Vous pouvez construire des casernes pour des clones Blasters et des clones à roquettes. Utilisez un clone commandant pour commander un groupe de clones. Utilisez la puissance de feu des lasers des clones contre les structures dorées tandis que les clones lance-roquettes sont efficaces contre les structures argentées ennemies.

Utilisez les bipèdes et les chars ennemis pour exploser les canons.

Au fur et à mesure que vous capturez des bases, installez des générateurs de véhicules notamment des chars RX-200 qui sont efficaces contre les structures dorées.

Utilisez ces derniers pour détruire les installations ennemies et éradiquer la présence droïde dans la zone.

Vous passez ensuite à Ahsoka. Allez vers la marque bleue et faites un trou dans le mur pour entrer. Avancez dans la caverne jusqu'au fond. Allez devant le mur où il y'a les triangles jaunes et frappez-le. Utilisez ensuite la force pour déplacer les triangles qui possèdent une base violette pour les placer sur la porte située à gauche.

Passez par cette porte qui s'ouvre et avancez dans un autre tunnel. Approchez-vous du mur du fond pour trouver le même mécanisme que tout à l'heure. Il vous manque encore une fois trois triangles. Détruisez la structure à gauche pour faire tomber un triangle.

Allez ensuite vers la marque bleue située devant le mur et faites un trou pour récupérer le deuxième triangle à placer sur la porte. Allez ensuite à droite vers les triangles jaunes. Lancez votre sabre sur le triangle de la deuxième porte pour le faire tomber. Placez-le sur la porte pour l'ouvrir et entrer.

Avancez vers la zone suivante et éliminez tous les ennemis qui vous attaquent. Détruisez ensuite tout le décor de la zone avant d'assembler les pièces au centre pour former un trampoline. Sautez dessus pour atteindre la salle du générateur.

Quand le char arrive, attaquez les deux tourelles qui se trouvent sur ses cotés. Sautez ensuite vers la tourelle qui se trouve en haut du char et explosez-la. Prenez le contrôle du véhicule et tirez sur les parties découvertes du générateur.

Vous devez ensuite dévoiler deux autres parties du générateur pour les détruire. Quittez le char et attaquez le droïde invincible bleu. Quand il perd sa tête, emparez-vous-en et utilisez-la pour utiliser les interrupteurs qui se trouvent à droite et à gauche. Reprenez le contrôle du char en explosant ses tourelles et finissez le travail en détruisant les deux dernières parties du générateur.

Chapitre 6 : l'héritage de la terreur

Avancez à gauche et frappez les grandes pièces de Lego. Utilisez ensuite la force pour former un escalier. N'hésitez pas à contrôler un clone et montez l'escalier. Utilisez le grappin pour tirer le pilier puis marchez dessus pour le faire tomber. Incarnez un Jedi et utilisez les débris du pilier pour former une partie de la statue de la porte.

Contrôlez ensuite le commandant Cody et commandez les unités des clones Blaster pour qu'ils tirent sur les blocs dorés situés à droite. Incarnez à nouveau un Jedi et utilisez les murs en damier pour monter la dénivellation. Détruisez les débris et reconstituez le chemin en damier puis poussez la statue pour la faire tomber. Revenez en bas et assemblez la deuxième partie de la statue de la porte pour l'ouvrir.

Entrez et avancez dans le tunnel sombre. Utilisez le grappin d'un clone pour défoncer le premier mur qui vous bloque et utilisez le sabre contre le deuxième mur. Une fois au fond de la grotte, lancez votre sabre sur les pièces qui sont collées au plafond pour les faire tomber. Assemblez-les pour ouvrir le trou au sol et descendre.

Dans la nouvelle zone, contrôlez un clone et allez à gauche. Utilisez son grappin pour faire tomber le pilier devant le trou par lequel débarquent les ennemis. Revenez à un Jedi et allez à droite. Poussez le pilier qui se trouve à droite pour qu'il obstrue le chemin aux ennemis. Avancez ensuite par le nouveau chemin disponible.

Eliminez les ennemis en chemin jusqu'à arriver au boss. Commencez par utiliser la force contre le pilier qui se trouve à gauche.

Evitez ensuite les projectiles blancs du boss et utilisez les projectiles violets pour former un escalier à droite. Montez et attaquez un ennemi pour prendre votre sabre laser. Allez sur la marque bleue et utilisez l'attaque spéciale contre le pilier. Revenez en bas et utilisez la force contre ce même pilier pour le démolir. Restez ensuite à gauche, près des blocs argentés, quand le boss vous balance des bombes. Ces bombes détruiront les blocs argentés pour vous.

Montez ensuite la dénivellation en utilisant les murs en damier et placez-vous sur la marque bleue. Lancez une attaque spéciale sur ce pilier aussi. Descendez et utilisez la force pour faire tomber le pilier. Avancez ensuite vers la marque

bleue pour libérer le Jedi.

Pour fuir cet endroit, il vous suffit de suivre les pièces en ignorant les ennemis en chemin.

Asajj Ventress

Chapitre 1 : L'ennemi caché

Commencez par détruire la vitre avec Anakin et passez au soldat clone. Utilisez son grappin comme tyrolienne pour atteindre l'autre rive. Revenez ensuite à Anakin pour rejoindre vos amis en utilisant la tyrolienne.

Détruisez la vitre et combattez les droïdes avec vos amis. Fermez la porte qui se trouve à droite avec la force pour arrêter le flux de renforts ennemis. Allez ensuite dans la salle de gauche et fermez la porte qui se trouve à gauche. Retirez ensuite la prise de courant du canon central et lancez ce dernier avec la force sur la porte située à droite pour la bloquer. Entrez dans l'ascenseur qui s'ouvre au centre.

Une fois sur le toit de l'immeuble, combattez les hordes d'ennemis et appuyez sur les boutons rouges au sol devant la porte de gauche et celle de droite pour les fermer temporairement et arrêter l'affluence de droïdes. Allez ensuite au centre et utilisez la force pour assembler le canon. Prenez place dans ce canon et explosez les deux DCA qui se trouvent à droite et à gauche. Combattez ensuite le droïde bleu et récupérez sa tête. Allez vers le vaisseau pour quitter les lieux.

Placez les pièces de Lego bleues au dessus de la porte fermée à gauche pour ouvrir cette dernière. Vous allez ensuite affronter Asajj. Effectuez des attaques au sol en sautant ensuite frappez le sol avec votre sabre près de votre ennemi. Quand elle lâche son sabre, allez le prendre et attaquez-la.

Répétez cette action encore trois fois jusqu'à ce qu'elle change de tactique. Quand elle vous lance des projectiles, attendez que le projectile scintille en bleu pour le renvoyer à son expéditeur et la toucher par la même occasion. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à ce qu'Asajj prenne la fuite.

Poursuivez-la et utilisez la même tactique pour récupérer son sabre et l'attaquer. Poursuivez-la encore une fois et renvoyez-lui ses projectiles. En même temps, utilisez les trois pièces de Lego qui se trouvent en bas pour créer des marches et monter. Poursuivez encore une fois votre ennemi pour qu'elle vous attaque cette fois avec un robot.

Utilisez votre sabre et visez l'origine du rayon laser. Lancez votre arme rapidement pour toucher et neutraliser le canon. Refaites la même tactique avec les autres faces du robot. Attaquez en même temps les droïdes qui commencent à arriver en masse. Quand le robot essaye de vous écraser avec ses pattes, évitez cette attaque et l'onde de choc puis placez-vous dans le cercle bleu pour utiliser l'attaque spéciale contre sa patte.

Effectuez le même travail avec l'autre patte. Pendant la chute, repoussez les projectiles sur Asajj et sautez vers elle pour l'étourdir avec une attaque au sol sautée. Rééditez ces attaques jusqu'à battre ce boss et vous enfuir.

Chapitre 2 : Embuscade !

Avancez à droite avec Yoda et éliminez les droïdes en chemin. Devant le barrage en corail, passez au clone à roquettes et explosez la structure argentée qui se trouve à droite de la barrière. Passez ensuite au clone mitrailleur et explosez la structure dorée qui se trouve à gauche du barrage. Revenez ensuite à Yoda et utilisez la force pour créer des barrières avec les structures dorée et argentée.

De cette façon, vous arrêtez le flux de droïdes. Le barrage central sera alors détruit par les forces ennemies. Avancez dans le nouveau chemin et utilisez le clone mitrailleur pour tirer sur la structure dorée qui bloque le chemin.

Après la cinématique, revenez à Yoda et contrôlez un droïde de combat gris pour utiliser ses tirs contre la structure dorée. Avancez ensuite par le nouveau passage.

Utilisez le lance-roquettes contre les canons du char.

Ensuite revenez à Yoda pour exploser ce char en vous plaçant sur le cercle bleu. Avancez ensuite vers le deuxième char et utilisez la force pour contrôler un droïde gris et attaquer les canons du char. Explosez encore une fois ce char avec Yoda. Passez au troisième char et utilisez le grappin d'un clone pour détruire ses canons. Revenez à Yoda et neutralisez ce véhicule.

Avancez dans la zone suivante pour affronter les droïdes armés de boucliers invulnérables aux lasers et aux sabres. Utilisez la force de Yoda pour pousser les droïdes qui arrivent à droite dans le trou de droite. Pour les droïdes de gauche, utilisez le lance-roquettes du clone pour faire tomber les rochers qui se trouvent au dessus d'eux.

Chapitre 3 : Le virus de l'ombre bleue

Avancez à droite en neutralisant les droïdes et détruisez les caméras de surveillance qui vous repèrent et vous envoient des ennemis. Incarnez ensuite un clone pour utiliser une grenade avec le panneau.

Descendez ensuite dans le trou. Avancez dans le tunnel et fermez les deux premières portes avec Ahsoka. Fermez ensuite les deux autres portes avec le clone. Quand les droïdes Destroyers arrivent, changez de personnage et contrôlez Obi-Wan. Tirez sur les générateurs de boucliers puis sur la trappe jusqu'à l'exploser.

Sautez ensuite dans le trou. Avancez à droite en éliminant vos ennemis et utilisez la force sur la structure rose suspendue. Sautez ensuite dans le nouveau trou pour rejoindre vos amis.

Utilisez la force pour assembler un interrupteur et utilisez-le avec le clone. Allez à gauche et tirez la plateforme située à gauche. Placez ensuite l'autre Jedi sur cette plateforme et utilisez sa force pour faire monter cette plateforme. Une fois en haut, utilisez le Jedi pour faire une brèche dans la structure et détruisez le système.

Vous passez maintenant à Anakin. Avancez dans le tunnel et fermez les deux portes par lesquelles les ennemis arrivent. Pour neutraliser le bouclier du droïde, utilisez les barils et les capsules qui se trouvent dans la zone. Lancez cette capsule sur votre ennemi pour neutraliser son bouclier puis éliminez ensuite ce droïde. Avancez avec le clone et fermez deux autres portes avec le grappin. Neutralisez les Destroyers et allez à droite pour faire une brèche dans la porte avec Anakin.

Pour combattre le boss du labo, lancez-lui les éléments argentés qui se trouvent dans le décor. Evitez ses tirs et attendez qu'il passe d'une plateforme à l'autre pour l'attaquer. Répétez ces attaques jusqu'à ce que le boss prenne la fuite.

Passez ensuite à Jar Jar qui saute plus haut que les Jedi et sautez vers l'interrupteur rouge qui se trouve au dessus de la porte fermée. Abaissez-le et franchissez la porte.

Neutralisez les ennemis et avancez. Utilisez le grappin de Padme pour monter la dénivellation, à gauche. Elle sera rejointe par Jar Jar. Placez ces deux personnages sur les boutons rouges pour ouvrir le passage. Le groupe se verra alors divisé.

Avec Padme, avancez dans la serre et attendez que les plantes bougent pour lancer une attaque dans cette direction. Quand le droïde apparait, attaquez-le pour qu'il se refugie encore une fois dans les plantes. Attendez qu'il se déplace encore une fois pour le débusquer et l'attaquer.

Répétez ces actions jusqu'à ce qu'il prenne la fuite et ouvre la porte. Poursuivez-le dans la salle suivante et tirez-lui dessus tout en éliminant les droïdes qu'il appelle. Pourchassez-le jusqu'à l'exploser en morceaux.

Revenez à Anakin et Obi-Wan et avancez en éliminant les droïdes. Effectuez une brèche dans la porte pour entrer. Repoussez ensuite les bombes que le boss vous envoie en utilisant la force. Revenez ensuite à Padme et assemblez l'interrupteur pour l'utiliser.

Chapitre 4 : tempête sur Ryloth

Pilotez votre vaisseau et atterrissez dans l'endroit indiqué. Allez à gauche et utilisez votre sabre pour créer une brèche et faire apparaitre une prise de courant. Utilisez la force pour placer la prise et ouvrir la porte. Entrez et allez vous placer derrière les commandes d'une tourelle. Explosez les trois canons du vaisseau ennemi et revenez à votre vaisseau.

Allez à l'avant du vaisseau et posez-vous. Avancez vers l'interrupteur et abaissez-le pour faire apparaitre le générateur de torpilles à protons. Ignorez ce générateur pour l'instant et revenez à l'arrière du croiseur à bord de votre vaisseau. Atterrissez sur le coté gauche du vaisseau et utilisez la force pour assembler un interrupteur. Abaissez ensuite cet interrupteur et placez la prise à droite pour ouvrir la porte. Entrez et utilisez une tourelle pour exploser les trois canons du vaisseau ennemi.

Revenez à votre vaisseau et utilisez le booster qui se trouve à l'arrière du croiseur. Vous atteignez alors le haut du croiseur. Atterrissez et entrez par l'ouverture dans le toit. Avancez sur le pont principal et actionnez l'interrupteur situé à gauche.

Revenez à votre vaisseau, utilisez les boosters pour revenir à l'avant du croiseur où se trouve le générateur de torpilles. Prenez trois torpilles et allez à gauche pour détruire les cibles indiquées en rose sur le vaisseau ennemi. Prenez ensuite trois autres torpilles et explosez les cibles du vaisseau situés à droite.

Revenez à la première zone d'atterrissage et posez-vous.
Entrez dans la salle et utilisez la tourelle pour exploser les canons du vaisseau. Revenez à votre vaisseau, allez à gauche et posez-vous. Entrez dans le vaisseau pour atteindre la salle avec les tourelles. Utilisez une tourelle pour exploser les canons ennemis.

Revenez encore une fois à votre vaisseau et utilisez le booster pour atteindre l'ouverture au sommet du croiseur. Entrez, neutralisez les ennemis et actionnez le levier qui se trouve à droite.

Chapitre 5 : Les innocents de Ryloth

Contrôlez le clone armé d'un lance-roquettes et explosez le pilier argenté situé à gauche. Contrôlez ensuite le commandant Cody et appelez votre unité de clones. Visez ensuite le pilier doré et balancez la sauce jusqu'à le détruire.

Revenez à Obi-Wan et utilisez la force pour diriger les bombes vers les tourelles ennemies. Allez ensuite au centre de la zone et, avec l'unité du commandant Cody, détruisez la structure dorée. Utilisez la force d'Obi-Wan pour assembler un canon. Utilisez ce dernier pour exploser le mur devant vous. Utilisez ce canon pour exploser les ennemis qui arrivent par l'ouverture.

Avancez ensuite dans la ville en éliminant vos ennemis et assemblez ensuite le radar pour demander des renforts. Montez à bord du bipède et avancez en écrasant tout sur votre chemin. Explosez le barrage et nettoyez la zone devant la porte.

Allez ensuite à droite de la porte et détruisez les plaques qui bouchent le trou et explosez le robot qui en sort. Utilisez ensuite la force pour rassembler le socle à grappin. Explosez ensuite la porte de la maison (à gauche) pour libérer un autre robot. Détruisez-le pour utiliser ses pièces pour rassembler un socle à grappin. Utilisez un clone et lancez son grappin sur le socle pour soulever la porte.

Quand les créatures ennemies arrivent, contrôlez Waxer et utilisez son lance-roquettes pour exploser les barrières argentées. Tirez ensuite sur les créatures pour les immobiliser et montez sur le dos de l'une d'elles. Placez-la sur l'un des interrupteurs qui se trouvent dans les alcôves. Rééditez la même action avec les autres créatures pour ouvrir la porte.

Passez par cette porte et avancez dans le couloir en éliminant les ennemis en chemin. Actionnez les interrupteurs pour ouvrir les cellules et entrez dans la dernière. Utilisez le sabre laser pour faire une brèche dans le mur. Utilisez ensuite le lance-roquettes pour explosez le bloc argenté à droite.

Revenez à Obi-Wan et utilisez la force pour reconstituer le chemin en damier. Utilisez encore une fois la force pour déplacer le bloc depuis la brèche dans le mur jusqu'à l'interrupteur, à droite. Utilisez ensuite un clone avec l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortir.

Avancez et attaquez les canons pour les affaiblir. Prenez le contrôle de ces canons pour exploser les canons argentés ennemis.

Quand le char ennemi arrive, laissez le canon et allez derrière le char. Abaissez l'interrupteur pour couper le bouclier. Revenez à l'un des canon et explosez le blindage argenté du véhicule. Approchez-vous ensuite du cercle bleu devant le char avec Obi-Wan et utilisez l'attaque spéciale pour le neutraliser.

Chapitre 6 : Liberté sur Ryloth

Dans cette mission de bataille générale, vous devez comme d'habitude prendre en possession les bases ennemies pendant que vous avancez vers la forteresse. Les bases principales à prendre sont celles qui se trouvent à droite e à gauche du pont. Utilisez tous votre arsenal pour détruire les engins ennemis et optez pour les canons pour leur puissance de tir surtout contre les structures argentées ennemies.

Une fois les deux bases principales entre vos mains construisez les tours électriques qui vont déployer le pont. Traversez ensuite le pont à bord du bipède et explosez la porte de la forteresse pour entrer.

Général Grievous

Chapitre 1 : Duel de droïdes

Avancez en éliminant les ennemis en chemin et contrôlez l'Astromech R3-S6 pour utiliser le panneau à droite et ouvrir la porte.

Passez ensuite au capitaine Rex le clone et placez la bombe à droite. Revenez à Ahsoka et détruisez le bloc qui se trouve près du trou au sol. Utilisez ensuite la force pour assembler les pièces. Revenez à Rex et utilisez votre grappin pour faire monter le panneau central. Posez ensuite la deuxième bombe sur ce panneau.

Avancez pour placer des bombes en utilisant le même procédé. Dans la salle avec trois bombes à poser, utilisez votre sabre laser pour faire un trou dans la structure centrale. Assemblez un panneau et placez une bombe dessus. Ouvrez ensuite la porte avec l'Astromech, changez la place de la prise de courant en utilisant la force et placez une bombe.

Avancez ensuite dans le couloir et ouvrez une autre porte avec l'Astromech. Utilisez le grappin pour faire tomber les blocs sur la tourelle ensuite placez une bombe.

Avancez vers la salle suivante où quatre bombes devraient être placées. Assemblez la structure centrale pour utiliser le grappin dessus et placez une bombe sur l'interrupteur. Ouvrez ensuite la porte avec l'Astromech. Utilisez la force contre les tentacules et placez la deuxième bombe.

Ouvrez les deux grandes portes, éliminez les ennemis et placez les bombes sur les panneaux, au fond de chaque couloir.

Vous allez ensuite affronter Grievous. Utilisez la force pour lui envoyer les caisses qui se trouvent dans l'entrepôt. Attaquez-le ensuite avec votre sabre jusqu'à ce qu'il s'échappe dans les hauteurs de l'entrepôt. Passez ensuite à Anakin pour affronter les Magnaguards.

Attaquez-les en appuyant rapidement sur le bouton qui s'affiche pour les battre. Avancez ensuite jusqu'au fond et utilisez la force pour assembler R2-D2.

Revenez ensuite à Ahsoka et détruisez l'étagère pour former un escalier et monter. Utilisez la force pour placer une

bombe sur la porte. Revenez ensuite à Anakin et utilisez R2-D2 pour déclencher les explosions et permettre à Ahsoka de passer par la porte. Sortez ensuite à gauche vers le hangar.

Passez à R2-D2 et allez en bas à droite du hangar pour utiliser le panneau. Planez ensuite à gauche pour atteindre la passerelle. Utilisez le panneau suivant et affrontez R3-S2. Appuyez rapidement sur le bouton qui s'affiche pour le repousser.

Quand votre ennemi fait descendre un gros panneau entre vous, passez à Anakin et commencez à nettoyer le hangar. Prenez le contrôle d'un Quadripède ennemi et explosez les blocs argentés.

Rassemblez ensuite le générateur de torpilles au centre du hangar et allez au fond à droite où se trouve le vaisseau. Ouvrez la porte du vaisseau pour récupérer des pièces et assemblez votre vaisseau chasseur. Contrôlez ce vaisseau et récupérez trois torpilles. Lancez-les sur les cibles qui se trouvent sur la passerelle.

Chapitre 2 : L'ombre du Malveillant

Avancez vers le booster et utilisez-le pour aller en bas du vaisseau ennemi. Atterrissez dans la zone d'atterrissage et allez vers le levier qui se trouve à droite pour l'abaisser. Revenez ensuite à votre chasseur et récupérez les torpilles. Torpillez les deux cibles roses en bas et allez refaire le plein de projectiles. Utilisez le booster pour atteindre le niveau supérieur du vaisseau et explosez les trois cibles à torpiller.

Rejoignez ensuite la prochaine zone d'atterrissage et tirez sur le générateur de bouclier. Atterrissez ensuite et activez le générateur de torpille à l'aide de l'interrupteur qui se trouve en bas à gauche. Revenez au chasseur et faites le plein de torpilles pour exploser les autres cibles dans le secteur. Allez vers un autre générateur de torpilles et détruisez le générateur de bouclier. Sans quitter votre vaisseau, récupérez les torpilles et explosez les cibles. Une fois toutes les cibles détruites, utilisez le booster pour atteindre le coeur du vaisseau (en bas à droite) et lancez une torpille dessus.

Chapitre 3 : Détruisez le Malveillant

Avancez en éliminant les ennemis et descendez jusqu'au quai. Planez avec R2-D2 pour atteindre l'interrupteur et utilisez-le pour arrêter le train.

Passez sur ce train ensuite sur la plateforme suivante. Utilisez ensuite la force pour faire planer R2 jusqu'à la plateforme au nord. Passez à R2 et placez-le sur le bouton rouge. Allez ensuite utiliser l'interrupteur pour arrêter le train. Avancez et déplacez la plateforme pour la placer à gauche. Sautez vers le quai suivant et lancez votre sabre sur le pilier de la plateforme pour la faire descendre.
Faites planer R2 jusqu'à cette plateforme, appuyez sur le bouton rouge ensuite utilisez l'interrupteur.

Quand le train suivant arrive, utilisez la force pour le transformer en grue.

Utilisez cette dernière pour déplacer le wagon du train et le mettre sur les rails de gauche pour pouvoir avancer. Suivez le couloir jusqu'à atteindre Padme.

Avancez à droite et utilisez la force pour placer les tubes dans leurs emplacements respectifs. Passez ensuite à R2 et utilisez le panneau pour activer les extincteurs et éteindre le feu.

Incarnez Anakin, avancez dans le couloir et détruisez les blocs qui se trouvent à gauche.

Utilisez la force pour placer le crochet pour grappin sur la structure qui se trouve à droite de la porte. Passez ensuite à Padme et utilisez son grappin sur la cible. Passez à C-3PO et observez les signaux lumineux qui s'affichent sur le panneau. Reproduisez ces signaux selon l'ordre de leur affichage.

Revenez ensuite à Obi-Wan et neutralisez le vaisseau ennemi avec une attaque spéciale. Assemblez un panneau et passez à R2 pour l'utiliser. Branchez la prise en utilisant la force d'Obi-Wan et revenez à R2. Utilisez les deux panneaux qui se trouvent des deux cotés de la porte pour aligner les lumières de la même couleur sur la porte. Avancez dans la

nouvelle zone. Descendez et neutralisez les droïdes. Planez avec R2 jusqu'aux deux panneaux et actionnez les générateurs de torpilles.

Utilisez la force pour lancer ces torpilles sur les cibles. Revenez à R2 et utilisez-le avec le panneau central.

Revenez à Padme et utilisez son grappin pour faire sortir les bobines. Placez-les sur leurs socles en utilisant la force d'Anakin. Utilisez ensuite le grappin de Padme pour tirer les deux prises.

Revenez à Anakin et utilisez sa force pour brancher les deux prises. Utilisez C-3PO pour reproduire la combinaison de lumière et ouvrir la porte. Montez dans l'ascenseur et nettoyez la salle de contrôle. Effectuez deux trous dans les structures indiquées et utilisez C-3PO avec le panneau qui se trouve au centre de la salle. Utilisez ensuite la force avec la commande centrale pour diriger le vaisseau vers la lune. Neutralisez d'autres droïdes et quittez le pont par l'ascenseur situé à gauche.

Revenez ensuite à Obi-Wan et R2. Pour affronter Grievous, lancez-lui les blocs sur la gueule. Eliminez ses sbires quand il change de position. Attaquez-le ensuite de la même manière et passez derrière lui pour activer l'interrupteur.

Rééditez la même tactique quand il se déplace à droite. Neutralisez les droïdes et lancez un autre bloc sur votre ennemi. Passez derrière lui et marchez sur le bouton rouge. Avancez dans l'ascenseur.

Chapitre 4 : L'antre de Grievous

Avancez jusqu'au portail et utilisez le clone avec le lance-roquettes pour exploser le pilier qui se trouve à droite. Passez ensuite au commandant Fil et appelez son unité qui se trouve à gauche. Ciblez le pilier doré avec toute l'unité pour l'exploser.

Utilisez ensuite les grappins de deux clones pour remonter le store. Utilisez ensuite la force pour placer les pièces dans leurs socles respectifs pour ouvrir la porte.

Avancez et utilisez la force pour placer les plates-formes sur les piliers et pouvoir passer les gouffres. Neutralisez ensuite tous les ennemis et avancez dans le couloir. Branchez les deux prises pour ouvrir la porte et entrez. Passez au clone équipé de lance-roquettes et explosez les droïdes ainsi que les blocs argentés. Utilisez ensuite la force d'un Jedi pour placer les membres du droïdes sur la porte pour l'ouvrir.

Vous allez ensuite combattre Grievous. Lancez-lui la caisse qui se trouve dans la salle et quand il est étourdi, passez à un clone et utilisez le grappin pour lui retirer une jambe. Répétez ensuite cette action jusqu'à ce qu'il s'accroche au plafond. Lancez-lui encore une fois les caisses et quand il tombe au sol attaquez-le avec le sabre laser.

Entrez dans la salle suivante et marchez sur le bouton rouge. Après la chute, assemblez les pièces pour former un escalier à droite et montez. Avancez à droite pour entrer dans une nouvelle salle. Quand la bestiole attaque, utilisez les grappins de deux clones pour l'immobiliser. Revenez ensuite à un Jedi et allez vers la marque bleue pour lancer une attaque spéciale. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à battre la bête.

Avancez ensuite jusqu'à la piste d'atterrissage. Eliminez les ennemis et débranchez la batterie qui se trouve à gauche. Poussez-la ensuite jusqu'au bout du chemin en damier puis branchez la prise du radar qui se trouve à gauche dans la batterie.
Utilisez la force pour rassembler les blocs qui se trouvent à gauche et enlevez la partie supérieure du radar.

Placez à sa place la structure que venez d'assembler. Placez ensuite la parabole du radar pour appeler votre vaisseau. Combattez ensuite Grievous jusqu'à l'arrivée de votre vaisseau.

Chapitre 5 : Les bleus

Commencez par éliminer les robots qui vous barrent la route. Vous pouvez utiliser les grenades pour immobiliser les robots ensuite les éliminer avec votre arme. Construisez ensuite une sorte de monte-charge et utilisez le grappin pour

descendre en rappel.

En bas, tirez sur le serpent géant quand il ouvre sa gueule en évitant ses attaques. Quand il défonce les plaques à gauche, allez dans cette zone et construisez un pont. Traversez-le et combattez le serpent de la même manière pour l'éliminer une fois pour toutes. Construisez l'escalier pour monter sur les plates-formes. Appuyez sur le bouton rouge et détruisez l'interrupteur. Passez ensuite à Heavy et utilisez sa mitrailleuse pour détruire la grille dorée.

Utilisez ensuite le grappin pour sauter vers la plateforme suivante. Tirez sur les blocs dorés qui obstruent l'ouverture de la grotte.

Entrez et éliminez les ennemis et explosez les blocs argentés. Attaquez le droïde invincible pour prendre sa tête puis assemblez l'interrupteur et utilisez-le en portant la tête du droïde pour ouvrir la porte. Entrez et neutralisez les ennemis en chemin. Entrez dans la grande salle et faites le ménage.

Avancez ensuite avec Heavy en dégommant les droïdes et explosez la grande caisse dorée. Montez ensuite à bord du chariot et rebroussez chemin pour mettre ce chariot sur la dalle orange qui est au sol devant la barrière. Revenez ensuite au commandant Cody et montez les marches. Avancez à droite sur la passerelle et poussez la batterie jusqu'à l'interrupteur de gauche.

Abaissez ensuite cet interrupteur pour ouvrir la porte. Détruisez la grille avec une roquette et montez sur le chariot puis placez-le sur une des dalles de couleur orange au sol.

Allez ensuite à gauche et réparez les conduits de l'interrupteur. Abaissez-le pour ouvrir la porte. Entrez dans le couloir et tirez une roquette sur la grille, en haut. Utilisez ensuite le grappin pour soulever le store. Avancez et éliminez l'ennemi sur le chariot pour prendre ce dernier et le placer sur la deuxième dalle orange.

Revenez au premier chariot et avancez maintenant dans le chemin qui était bloqué. Placez ce dernier chariot sur la dernière dalle pour exploser la station.

Chapitre 6 : L'intrigue de Grievous

Avancez jusqu'à la porte et commencez par éliminer les droïdes avant l'arrivée de Grievous. Lancez-lui les objets du décor pour l'étourdir et attaquez-le par la suite. Répétez ces actions jusqu'à être capturé par Grievous.

Vous passez ensuite à Anakin en compagnie d'Adi Gallia. Avancez jusqu'à la grande salle et allez à gauche pour créer une brèche dans la structure et découvrir la boule bleue. Courez à droite et détruisez les deux autres boules pour enlever la barrière qui bloque le chemin. Avancez vers la salle suivante et utilisez la force pour placer la structure de gauche sur le socle violet pour libérer la première boule bleue. Utilisez ensuite la force pour contrôler un droïde de combat. Dirigez ses tirs vers la grille dorée pour la détruire.

Détruisez ensuite la boule bleue qui se trouve derrière la grille et celle qui se trouve à coté. Détruisez enfin la boule qui se trouve à gauche.

Avancez vers le pont principal et neutralisez les ennemis. Allez vers le droïde invincible et attaquez-le pour récupérer sa tête. Utilisez-la avec l'interrupteur qui se trouve près du Jedi emprisonné pour le libérer.

Vous passez ensuite à Obi-Wan. Eliminez les sbires de Grievous ensuite utilisez la force pour lancer les objets sur votre ennemi. Quand il est étourdi, attaquez-le avec votre sabre. Répétez ces actions jusqu'à ce qu'il vous oblige à reculer dans une autre salle. Cette fois, et après avoir étourdi le boss, utilisez la force pour le soulever et le jeter dans le décor pour lui faire mal. Poursuivez ensuite votre ennemi en trouant les portes. Pendant l'affrontement suivant, attaquez Grievous avec le Jedi qui se trouve derrière lui. Evitez ensuite son attaque tournoyante et répétez la même opération jusqu'à sa fuite.

Passez ensuite à Anakin avec le vaisseau. Atterrissez et avancez vers la passerelle effondrée. Créez des brèches dans les murs et détruisez les tuyaux pour faire apparaitre des plates-formes pour vos amis.

Revenez alors à Obi-Wan et combinez l'utilisation de la force et les aptitudes du clone pour monter d'une plateforme à l'autre.

Poursuivez Grievous et trouvez le mur pour détruire les conduits et ouvrir la porte. Avancez à droite dans le hangar et détruisez les caisses qui se trouvent près du mécanisme rouge. Réparez ensuite ce mécanisme et abaissez le levier. Passez ensuite à Anakin, montez dans le vaisseau et faites le plein de torpilles. Lancez-les sur les cibles pour exploser le vaisseau. Allez ensuite vers le hangar pour exfiltrer vos amis.

Epilogue : La bête de Zillo

Dans ce niveau final, vous devez d'abord batailler pour capturer les bases ennemies. Vous devez avancer d'une base à l'autre en explosant les structures argentées avec les canons et les structures dorée avec les chars RX-200.

La base centrale ennemie est la plus importante. Vous devez la capturer pour obtenir l'arme fatale qui anéantira les droïdes. Mais pour capturer cette base vous devez neutraliser son bouclier qui est alimenté par la structure dorée qui se trouve dans la base ennemie qui est en bas de la carte. Une fois la base principale capturée, appelez vos amis pour qu'ils lancent l'arme ultime qui attaque seulement les droïdes.

Vous devez ensuite combattre la bête de Zillo. Commencez par construire des canons dans les bases pour vous permettre par la suite de construire des points de ravitaillement de char. Evitez les chars et autres véhicules lancés par la grande bête et ramassez, si vous en manquez, les pièces qui s'éparpillent dans la zone. Construisez ensuite le maximum de char RX-200 et contrôlez l'un d'eux. Visez le collier doré de la bête et tirez votre rayon pour que les autres chars vous suivent.

Restez mobile pour éviter les attaques du boss et continuez à l'attaquer jusqu'à le battre une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez repoussé la grande attaque des droïdes et vous avez terminé le jeu.

Leisure Suit Larry 3 : Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals

© Sierra 1989

VOIR LES CONCEPTEURS DU JEU

Vous pouvez obtenir quelques points supplémentaires en demandant a Larry d'engager la conversation avec avec les clients les plus proches de la sortie du bar "Comedy Hut". Ce sont en fait les créateurs du jeux qui discutent .Ils disparaîtront juste après.

Leisure Suit Larry 7 : Drague en Haute Mer !

© Sierra 1996

VOIR LES SEINS DE JAMIE (VERSION DOS)

Pour voir les seins de Jamie, cliquez sur Larry, choisissez Autre et tapez "rêver".

VOIR LES SEINS D'OTAPIE

1ère méthode

Lorsque vous vous trouvez en face d'Otapie, cliquez sur la branche gênante, glissez sur autre et tapez pousser. La branche s'écartera et laissera voir les seins d'Otapie.

2ème méthode

Pour voir Otapie nue, après le show des roploplettes, allez vers le microphone puis cliquez sur la table de mixage. Glissez sur "Autre", tapez "Toucher" puis allez parler à Otapie de Anton Fokker. Vous ne serez plus obligé de la regarder dans lez yeux.

3ème méthode

Après avoir battu Brigitte, prenez la poudre orgasmique et allez à la piscine, en vous assurant d'avoir la valise d'Otapie. Mettez de la poudre orgasmique dans l'Erection Colossale. Cliquez sur celui-ci et tapez dans Autre "Boire". Ensuite, parlez-lui de la valise.

TRICHER AUX DÉS

Pendant que vous jouez contre Brigitte Laraie, maintenez la touche CTRL enfoncée. Pendant que vous maintenez cette touche, appuyez simultanément sur les touches X et C : vous verrez l'intérieur du gobelet de Brigitte.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Je vous recommande d'activer le sous-titrage (Jeu/Sous-titrage). Certaines traductions sont tout bonnement inexploitables sans la version écrite. Puisque vous ne pouvez pas mourir ou perdre dans ce jeu, lâchez-vous ! N'hésitez jamais à faire tout ce qui vous passe par la tête ! Comme tout bon jeu d'aventure qui se respecte, si vous voulez

progresser, cliquez sur tout et n'importe quoi, parlez à toutes les personnes que vous croisez et discutez de tout ce qui est imaginable avec ces personnes. Je ne le répèterai pas : à chaque fois que vous discutez avec quelqu'un, épuisez tous les sujets de conversation avant de poursuivre !

I. Appartement de La Costa Lotta

Prenez tout d'abord le Nécessaire à coiffure. Ouvrez-le. Prenez les Tenailles SM et utilisez-les sur l'Aiguille. Utilisez les Menottes avec l'Aiguille tordue. Cassez la Porte-fenêtre (faites Autres puis tapez "Casser").

II. Arrivée à bord du P.M.S. Bouncy

Rendez-vous au Salon (utilisez le Plan pour vous déplacer rapidement dans le paquebot). Sortez par la porte en face de vous. Dès que vous croiserez une femme pirate, Ma Pilon, discutez avec elle. Allez sur la gauche. Ouvrez l'Armoire lance à incendie. Prenez la Lance à incendie. Allez sur la gauche. Prenez le Buisson mouton. Parlez à Rod.

III. Épreuve du LoveMaster 2000

Rendez-vous dans la Bibliothèque. Poursuivez au fond de la pièce pour discuter avec Victorienne Principes. Utilisez le sujet de conversation Autre avec n'importe quel mot. Victorienne Principes se retourne alors vers son ordinateur. Profitez-en pour prendre la Colle sur son bureau. Retournez à Das Grande Atriumo. Rendez-vous à la Piscine mi-textile. Parlez à Rocco.

Discutez avec Otapie Summer. Profitez-en aussi pour Pousser la Branche encombrante. Avant de quitter la Piscine mi-textile, jetez un coup d'oeil ("Prendre") au Magazine IciGala. Rendez-vous dans votre Cabine 0. Couchez-vous sur le Lit. Prenez la Bombe aérosol (sous les Toilettes) et le PQ. Retournez à la Piscine mi-textile. Parlez à Rocco. Reparlez à Otapie Summer de son livre. Cette fois-ci, elle vous le donne. Rendez-vous à la Bibliothèque. Détournez l'attention de Victorienne Principes en lui parlant d'autre chose pour qu'elle se retourne vers son ordinateur. Profitez-en pour prendre le livre jaune "Prude et fière" au-dessus de la pile sur le bureau. Enlevez la couverture de ce livre. Utilisez le livre "Les aventures hérotiques d'Hercules" avec la Jaquette de "Prude et fière". Re-détournez à nouveau l'attention de Victorienne Principes pour utiliser le Livre ennuyeux (la pile sur le bureau) avec "Érotisme" sous jaquette "Prudes". Retournez à votre Cabine 0.

Allez dans la pièce Êtes-vous une bête de sexe ?. Utilisez la Carte de score CB sur le CyberCard 2000. Poussez le Bouton important (vert) à droite de la quatrième loge. Retournez dans votre Cabine 0. Rendez-vous à la Bibliothèque et allez discuter avec (la nouvelle) Victorienne Principes. Si vous vous retrouvez dans votre cabine, retournez poursuivre la conversation avec Victorienne Principes.

IV. Épreuve du concours d'élégance

Rendez-vous au Concours d'élégance. Ouvrez la fermeture éclair de la Braguette du mannequin. Allez dans La salle de bal du Capitaine Queeg. Franchissez la porte. Discutez avec Jaimi Lee Coitus. Rendez-vous au Jardin sculpté El Replicant.

Regardez le Pied de Venus puis prenez le Gros orteil de Venus. Rendez-vous dans Das Grande Atriumo. Retournez au Jardin sculpté El Replicant. Grimpez le long de l'échelle. Prenez le Tournevis. Rendez-vous à l'endroit Réservé aux employés. Franchissez les lasers (inoffensifs). Poussez la Porte bien protégée. Prenez le tube de Lubrifiant Megagliss à côté de l'évier et le câble rouge Anti-Jackpot au-dessus du micro-ondes. Jetez un coup d'oeil aux casiers verts. Allez sur la Passerelle. Montez en haut de l'échelle. Examinez la Voile. Redescendez. Entrez dans le poste de pilotage. Resortez sur la Passerelle. Utilisez le Tournevis sur la Boîte électrique. Utilisez les Cosses de batterie (c'est en fait l'Anti-Jackpot) sur le Fusible du cabestan. Remontez en tout en haut de l'échelle et attendez une annonce au micro : les voiles descendent. Allez au restaurant Oh-hisse. Léchez la Sculpture glacée du Capitaine Belcuisse. Tout au fond de la salle se trouve Une porte : regardez-la, écoutez-y et tentez de l'ouvrir. Mangez de la Purée de haricots. En cliquant sur Larry, vous avez désormais une nouvelle action : péter. Faites-le ! Regardez ensuite le Couteau à viande (sélectionnez le personnage asiatique sur la droite). Parlez à Ho Lee. Re-discutez avec lui pour obtenir une seconde portion de Corned Tripes. Une fois qu'il est parti, prenez le Couteau à viande et la Lampe à réchauffer. Retournez sur la Passerelle.

Remontez à l'échelle. Si les voiles ne sont pas dépliées, attendez une annonce au micro. Utilisez le Couteau à viande sur la Voile. Bonne nuit, Larry ! Rendez-vous dans La salle de bal du Capitaine Queeg. Parlez avec Jaimi Lee Coitus. Donnez-lui le Tissu polyester (en fait, le morceau de Voile). Retournez à La salle de bal du Capitaine Queeg. Lisez le mot que vous a laissé Jaimi Lee Coitus sur la porte (Entrée de la salle de bal). Ouvrez la Porte des coulisses (au fond fu couloir). Rendez-vous à nouveau au Concours d'élégance. Ouvrez encore la fermeture éclair de la Braguette du mannequin.

V. Épreuve du tournoi de craps

Rendez-vous au Casino La belle paire. Tentez de jouer à la Table de craps. Retournez au restaurant Oh-hisse manger de la Purée de haricots. Revenez au Casino La belle paire. Re-tentez de jouer à la Table de craps. Pétez à proximité de la Table de craps. Enfin seul… Jouez à la Table de craps pour vous en approcher. Jouez encore deux fois à la Table de craps pour récupérer et lancer les dés. Utilisez les Dés cadeau sur la Table de craps. Utilisez le PQ sur vos Dés cadeau. Jouez à nouveau sur la Table de craps pour récupérer les dés de Jacques le croupier. Utilisez vos nouveaux Dés pipés sur la Table de craps. Votre chance va attirer sur vous les regards d'une somptueuse créature : Brigitte Laraie. Elle vous invite dans sa chambre pour une partie de "421-strip-dés-menteurs". Lisez et tentez d'assimiler parfaitement les règles (un peu compliquées au premier abord, mais la pratique vous éclaircira probablement les idées) de ce jeu. Un petit truc pour tricher ? Pressez simultanément les touches CTRL + X + C pour voir le jeu de Brigitte Laraie. Parlez-lui pendant la partie. Si vous vous débrouillez suffisamment bien, elle doit enlever successivement ses chaussures, son chemisier, sa jupe, ses boucles d'oreille, sa culotte, puis...

V. Épreuve de fers à cheval

Retournez dans la Cabine 510 de Brigitte Laraie à l'aide de votre plan. Prenez la Bouteille de poudre verte sur le petit meuble, à gauche. Rendez-vous sur la Promenade où vous discuterez avec Ma Pilon. Rendez-vous à l'endroit Réservé aux employés. Regardez Un casier vert. Revenez parler à Ma Pilon qui vous indiquera le casier exact. De retour à l'endroit Réservé aux employés, essayez d'ouvrir le casier en question. Re-discussion avec Ma Pilon qui finira par vous donner le code. Allez enfin ouvrir le casier ! Entrez sur votre gauche... Discutez avec Xqwzts jusqu'à ce que vous puissiez lui acheter les photos qu'il possède. Rendez-vous à Das Grande Atriumo. Discutez avec E. Talon. Utilisez le Téléphone maison pour faire une farce. Écartez-vous du bureau pour contempler Das Grande Atriumo... Puis rendez-vous à la Promenade. pour discuter avec Ma Pilon. Retournez à Das Grande Atriumo. Discutez avec E. Talon. Utilisez la Colle sur les Photos cochonnes. Utilisez cette Photo gommette avec votre Carte d'acès cabine. Montrez votre Carte avec photo à E. Talon. Retournez dans l'endroit Réservé aux employés. Ouvrez le Casier correct. Allez sur votre gauche pour discuter avec Xqwzts. Donnez-lui votre Passeport. Prendre le Passe-partout qu'il a laissé avant de partir. Rendez-vous à La salle de bal du Capitaine Queeg. Lisez le mot sur l'Entrée de la salle de bal. Retournez dans votre Cabine 0. Tirez la chasse d'eau des Toilettes (faites "Rougir" je vous l'accorde, la traduction est quelque peu douteuse). Utilisez la Lance à incendie sur le Tuyau d'eau près de l'entrée. Tirez la chasse d'eau à nouveau. Rendez-vous maintenant sur la Dunette d'aisance.

Discutez avec Les Roploplette. Rendez-vous au Salon. Sortez par le bas de l'écran pour vous retrouver au bar. Parlez avec Éric Hare. Commandez un Érection kolossale. Dès qu'il part le préparer, écartez-vous du bar et empruntez la petite porte sur votre gauche qui mène à la loge des Roploplette. Près du miroir, utilisez le Déodorant avec le Lubrifiant siliconé. Jetez un coup d'oeil à leur Système karaoké avant de pousser le gros Bouton rouge. Ressortez de la loge. Regardez la Plateforme lumineuse sur laquelle il y a un projecteur. Prenez le Projecteur. Utilisez la Lampe à réchauffer sur le Pas de vis vide. Recommandez un Érection kolossale à Éric Hare pour pouvoir entrer à nouveau dans la loge. Repoussez sur le gros Bouton rouge... Retournez dans votre Cabine 0 puis revenez dans le Salon. Rendez-vous à nouveau dans le Salon. Prenez les Guirlandes électriques qui trainent sur la scène. Allez sur la gauche de la scène. Allumez M. Microphone et prenez la Télécommande. Rendez-vous au Concours de fer à cheval. Utilisez votre Carte de score CB avec la Fente derrière le Centaure. Jouez au Lancer de fers. Reprenez votre carte dans la Fente. Rendez-vous au Jardin sculpté El Replicant.

Montez en haut de l'échelle. Utilisez vos Guirlandes à piles avec la Barre de fer dépassant du plafond. Retournez au Concours de fer à cheval. Utilisez votre Carte de score CB avec la Fente derrière le Centaure. Allumez la Télécommande. Jouez au Lancer de fers. Reprenez votre carte dans la Fente.

VI. Épreuve de bowling

Rendez-vous au Concours de bowling. Utilisez votre Carte de score CB avec le Morse décoratif. Prenez la Boule de bowling. Jouer dans les Allées du bowling. Retournez chez Xqwzts (près de l'endroit Réservé aux employés).

Utilisez votre Tournevis sur la Gaine d'aération. Dans le noir, déshabillez-vous (Larry devrait être du côté en bas à droite de l'écran)... Lorsque la femme en noir est repartie, ramassez son Mouchoir en dentelle. Rendez-vous au restaurant Ho-hisse et prenez la porte du fond. Jetez un coup d'oeil à la Chaise près de la table la plus en bas à gauche. Prenez le Papier plié qui s'y trouve : c'est une Police d'assurance vie. Lisez-la. Rendez-vous à Das Grande Atriumo. Parlez à E. Talon. Utilisez le Téléphone maison pour appeler Sally Lakeuh deux fois de suite. Ensuite, demandez à E. Talon l'état de votre compte. Pendant sa courte absence, jetez un coup d'oeil au Téléphone du commissaire sur son bureau. Poussez le Bouton DAC rouge. Maintenant, sur votre "Plan", apparaît la Suite du propriétaire. Allez-y sans plus attendre ! Ouvrez la Porte vitrée. Montez sur le Gros objet couvert, sur le lit. Après être revenu dans votre Cabine 0, Retournez à la Suite du propriétaire. Cett fois, devant la Porte vitrée, poussez le Bouton rouge à droite. Discutez avec Sally Lakeuh puis donnez-lui la Police d'assurance vie. Elle vous offre en contrepartie un Certificat de titres. Allez maintenant dans la Cale arrière. Utilisez le Passe-partout sur la Poignée. Utilisez le Déodorant sur la Réserve à quilles. Utilisez le Lubrifiant Megagliss sur le Mouchoir de femme. Retournez au Concours de bowling. Utilisez votre Carte de score CB avec le Morse décoratif. Utilisez le Mouchoir usagé sur la Boule de bowling. Jouer dans les Allées du bowling.

VI. Épreuve du concours de cuisine

Rendez-vous à la cuisine. Prenez le Poisson enveloppé sur la table. Prenez aussi la Casserole puis le Sel sur la table en bas à gauche. Faites fonctionner le CaviarMaster 2000. Lisez la Page de magazine que vous venez de récupérer. Allez au Salon. Allez au bar et commandez un Jus de citron vert à Éric Hare. Allez à la Cale arrière inférieure. Utilisez le Passe-partout sur la Poignée. Maintenant, choisissez n'importe lequel Castor vénézuélien. Dans l'option "Autre", tapez « Traire ». Rendez-vous dans la Bibliothèque. Il y a deux livres que vous devez tenter de prendre : l'un est un traité d'électromagnétisme et l'autre est une biographie de Anton Herman Gerard Fokker. Allez à la Cale avant. Utilisez le Passe-partout sur la Poignée. Rendez-vous dans Les quartiers du Capitaine. Jetez un coup d'oeil au Tableau du concours CB pour constater que vous approchez du but. Frappez à la Porte de cabine du Capitaine. Allez à la Piscine mi-textile.

Parlez à Rocco puis à Otapie Summer. Retournez à la Cale avant. Prenez Une valise, celle qui vient de tomber. Retour à la Piscine mi-textile. Parlez à Rocco puis à Otapie Summer. Tirez la chasse d'eau. Faites un tour au Salon et revenez dans votre Cabine 0. Prendre la Moisissure qui s'est formée dans la douche. Rendez-vous dans la Cuisine. Utilisez le Lait de castor vénézuélien sur le CyberFromage 2000. Utilisez les Kumquats avec le Fromage de castor vénézuélien. Regardez le Serpent par terre, près de la table. Utilisez la Poudre orgasmique avec la Quiche aux kumquats. Rendez-vous au Concours de cuisine. Posez la Quiche de Larry sur le Tapis roulant.

VII. Conclusion

Maintenant que vous avez gagné le concours du Capitaine Belcuisse, il est grand temps d'aller réclamer votre lot ! Rendez-vous dans Les quartiers du Capitaine. Frappez à la Porte de cabine du Capitaine. Discutez avec le Capitaine Belcuisse puis donner-lui votre Certificat de titres. Tout est bien qui finit bien.

VOIR VICKY NUE

Après avoir transformé Victoria en Vicky maintenez enfoncée la touche CTRL et cliquez sur l'homme situé à gauche de l'ordinateur. Un oeuf de Pâques apparaîtra dans le coin en haut à droite. Parlez à Vicky du temps puis regardez.

VOIR LES ROPLOPLETTES NUES

Pour voir les Roploplettes nues dans leur loge, allez dans la bibliothèque et cliquez sur le castor, choisissez Autre et tapez : "traire". Maintenant parlez au barman pour une "érection colossale". Le temps qu'il prépare, allez dans la chambre des Roplopettes et vous les verrez nues.

PHOTOS CACHÉES

Allez dans le répertoire "Driver" qui se trouve à l'intérieur du répertoire où est installé le jeu (par défaut SierraLsl7driver). Vous y trouverez de nombreux fichiers portant l'extension "DRV". Copiez ces fichiers dans un autre repertoire et changez leur extension en "BMP". Ensuite, double-cliquez sur les fichiers que vous venez de créer et vous vous aperceverez qu'il s'agit en fait d'images.

Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude

© Vivendi Universal Games / Sierra 2004

MODE NU

Terminez le jeu puis allez acheter l'option "Tout le monde tout nu" au bar. Ce mode sera ensuite disponible dans le menu "Extras" des options.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Dans la chambre de Larry, suivez les indications du Tonton pour en apprendre un peu plus sur les bases du jeu. Jouez un peu sur la télé afin de gagner en confiance puis sortez dans le hall du dortoir. La solution qui suit décrit alors la marche à suivre pour séduire chacune des demoiselles rencontrées. Référez-vous directement à la miss désirée grâce au découpage en paragraphes ; chacun traitant d'une fille en particulier.

SALLY MAE

Rendez-vous dans le salon du dortoir et parlez à Sally Mae. Durant le jeu, chaque conversation avec les jolies filles que vous rencontrerez se décline en une sorte de mini-jeu réflexe où vous devrez faire preuve d'adresse. Vous dirigez un petit spermatozoïde, et votre but est de toucher les icônes vertes tout en évitant les obstacles rouges. Plus vous assurez, et plus Larry parviendra à captiver sa proie de sa douce voix sensuelle. Prenez trop d'obstacles, et c'est la déculottée assurée ! Dans tous les cas ne paniquez pas, on prend très vite la main.Une fois que la belle mord à l'hameçon, avancez près du mini-bar pour lui servir un cocktail maison. Encore une fois, la manipulation se décline en mini-jeu. Appuyez sur les touches apparaissant à l'écran en commettant moins de 5 erreurs et le breuvage sera parfait. Retournez ensuite parler à la charmante fermière. Après avoir fait mouche une seconde fois, allumez la radio puis revenez vers la fille afin d'entamer un peu de boogie. Ici, le but est d'appuyer sur les touches au moment où celles-ci apparaissent à l'écran. Maintenez le niveau de coeur assez haut pour ne pas vous ridiculiser. Continuez à discuter avec Sally puis débutez une partie de Quarters avec elle. Le Quarters est le passe temps préféré des étudiants du campus, et il consiste, je vous le donne en mille, à tûrler. Votre première adversaire n'étant pas très douée à ce « sport », profitez-en pour assimiler parfaitement les principes de ce jeu. Pas vraiment évident dans un premier temps, vous deviendrez très vite, avec un peu d'entraînement, un pro de la manoeuvre du Quarters. Il vous suffit en fait de placer la main de Larry de manière à viser le verre, puis d'orienter d'un mouvement bref et rapide le stick analogique vers le haut pour qu'il puisse lancer la pièce. Durant la manipulation, restez le plus droit possible. Si vous faites mouche, votre adversaire boit, le premier qui est ivre perd la partie.

IONE

Une fois la première veste digérée, sortez du bâtiment pour gagner le campus principal. Dirigez-vous vers la bibliothèque et entrez à l'intérieur. Montez les escaliers et engagez la conversation avec Ione, assise à une table. Ressortez et rendez-vous au quartier grec en passant sous le pont directement à droite. Trouvez le SDF complètement bourré et remportez la danse contre lui. Après avoir obtenu le cognac, reprenez la route du dortoir et entrez dans la chambre de Ione pour lui rendre la bouteille. Engagez une conversation avec elle, puis jouez au Quarters pour la saouler. Partez ensuite à nouveau dans la chambre de la demoiselle afin de discuter une nouvelle fois avec elle. Vous

pourrez ensuite la maquiller. Le principe de ce mini-jeu est semblable à celui des cocktails. Appuyez sur les touches s'affichant à l'écran sans commettre plus de 4 fautes et l'affaire est dans le sac !

Ressortez et parlez à Uma, la présentatrice de swingles. Vous participez alors à une compétition de trampoline, assurez jusqu'au bout et la participation à swingles sera définitivement acquise. Vous débloquerez ainsi de nouveaux lieux, ainsi que de nouvelles nanas. Recommencez l'opération dès que l'on vous prévient qu'il est possible d'avancer dans l'étape du jeu, vous ferez ainsi progresser l'avancée du jeu.

ZANNA

Partez pour les quartiers grecs, et vous trouverez la fille bien en chair, toute seule, près d'une porte. Engagez la conversation avec elle. Les services de l'immigration ne tarderont pas à débarquer pour briser la douce ambiance qui commençait à s'installer entre vous et la fille. Mettez la main sur tous les fichiers du SIN afin de tirer la belle de ce mauvais pas. Evitez également les agents, ou ce ne serait qu'une défaite de plus pour ce pauvre Larry. Après toutes ces émotions, retournez dans le quartier grec et parlez à Zanna sous la véranda. Poursuivez en jouant aux Quarters avec elle. Autant vous prévenir de suite que le combat s'avérera particulièrement difficile. La bougresse tient particulièrement bien l'alcool, et la saouler constituera pour Larry un pari à la hauteur de sa pseudo réputation. Une fois la dure prouesse réalisée, achetez le costume au gars en jaune, dans le gazon, toujours au quartier grec. Enfilez ce joli costume (passez par le livre noir et changez de menu en appuyant sur les flèches de gauche), puis gagnez le club des filles pour retrouver Zanna près de la cheminée. Parlez-lui à nouveau et Zanna vous lancera un défi au trampoline. Sortez-en victorieux pour en terminer avec cette nana là.

HARRIET

En traînant vers la bibliothèque, vous apercevrez une hurluberlue fanfaronnant avec foi. C'est Harriet, la heu.Comment dirais-je.L'amputée du cerveau ! Parlez avec elle, puis engagez le jeu du tape main dont voici l'explication. A tour de rôle, vous devez tenter de frapper les mains de votre adversaire avant que celle-ci ne les retire. Tant que vous y parvenez c'est à vous de jouer, mais dès qu'Harriet esquive c'est à elle de lancer l'offensive. Pour jouer, faites grimper la barre de puissance en bombardant la touche B, puis appuyez sur A lorsque cette dernière sera pleine. Quand c'est au tour de votre concurrente d'attaquer, retirez vos mains lorsqu'elle fléchit 3 fois de suite des genoux. Face à une telle nunuche, c'est dans la poche ! Allez ensuite faire un tour dans les jolies rues, et retrouvez la gentille mais limitée Harriet dans la discothèque. Engagez la conversation avec elle à nouveau (attention à ne pas trop être bourré, sinon la manipulation du spermatozoïde ne se fera pas sans mal). Parlez-lui une nouvelle fois, et vous entamerez un mini-jeu dans lequel, Larry, déguisé en mascotte ridicule devra convaincre au moins 10 personnes avec son petit numéro. Vous êtes limité en temps, et la tâche ne sera pas des plus faciles à réaliser. Soyez bien en confiance avant de vous atteler au défi, récupérez tous les bonus de temps, puis essayez de convaincre plusieurs personnes en même temps pour gagner du temps. Evitez également de marcher sur les obstacles pour ne pas vous vautrer lamentablement. Enfin, après chaque pirouette, pensez à bien revenir vers Harriet pour recharger votre saut. Vous poursuivrez par une petite séance de sadomasochisme. Appuyez sur les bons boutons lorsque ceux-ci apparaissent à l'écran afin de convaincre la blonde de vos talents de dresseur et c'est au lit que cette chevaleresque aventure s'achèvera.

ANALISA

Près du quartier grec, une jolie brune attend au pied d'un arbre mort. Engagez la conversation avec elle pour faire connaissance. S'en suivra une petite phase du jeu du quarters. Si vous parvenez à saouler la jolie brune, filez 10 dollars au molosse devant la porte de la fraternité (toujours dans les quartiers grecs) pour retrouver Analisa et discuter à nouveau avec elle afin de la convaincre de ne pas rentrer chez elle. Parlez à nouveau avec elle pour l'inviter à un « strip-trampoline ». Une fois la jolie italienne mise en petite tenue, tentez de convaincre son père par téléphone, puis filez vers la piaule de Larry sans vous faire attraper par la mafia. Récupérez mes 10 items clef et foncez jusqu'à la sortie indiquée par la flèche pour parvenir à fuir les complications.

LUBA

Vous la trouverez à la discothèque près du comptoir. Commencez par boire deux bières si vous êtes sobre (c'est le seul moyen de lui parler), puis engagez la conversation avec elle. Durant la conversation, gardez bien en tête que les cafés

font dessoûler, et permettent ainsi un meilleur maniement du spermatozoïde. Revenez ensuite au campus principal et retrouvez la Miss d'un soir près des trampolines. Veillez à être complètement bourré avant de vous attaquer à cette tâche, sans quoi les choses deviendront extrêmement difficiles. Retournez ensuite à la discothèque, parlez-lui, puis concoctez un cocktail puissant à côté, grâce aux boissons posées sur le bar. Donnez-lui la boisson puis finissez-la aux quarters. Gérez la prochaine conversation avec succès, puis ramenez-la dans l'appartement de Larry pour enfin commencer à connaître intimement la demoiselle.

SWEETWATER

Allez le trouver dans les rues dangereuses et ce mac aux allures d'Huggie les bons tuyaux vous assignera d'une mission bien peu honorifique : lui ramener 12 filles susceptibles de faire le trottoir. Fouillez la ruelle vers l'entrée de la zone et montez à l'étage grâce aux escaliers pour trouver quelques filles supplémentaires.

BLIZARBRA

Achetez la tenue relax dans le sex-shop nommé Plaid Mart (vers les rues dangereuses) et parlez à la miss tout près du comptoir. Soyez persuasif face au videur gay pour pouvoir rentrer au Spartacus. Invitez ensuite la belle à dîner (il vous faudra alors débourser 10 dollars, alors pensez à sauvegarder avant de tenter votre chance car à chaque essai vous raquerez à nouveau !). Partez ensuite pour les jolies rues, et entrez dans la galerie d'art, puis passez dans la classe de dessin en empruntant le couloir de droite. Discutez à nouveau avec Blizarbra pour enclencher une séance photos. Obtenez un score de 160 pour triompher. Pensez à bien attendre que la belle prenne la pose pour appuyer sur la détente de votre appareil photo. Réussissez enfin la discussion autour du script pour débuter la dernière séance réflexe concernant la fille.

BEATRICE

Allez acheter la tenue de neuneu à la bibliothèque, puis partez pour le labo, dont l'entrée se trouve dans le hall de ce même bâtiment. Assise à son bureau, vous tomberez alors sur Béatrice. Parlez-lui, puis allez nourrir les singes dans la boutique juste derrière. Retournez voir la demoiselle pour que celle-ci vous assigne d'une nouvelle mission. Une fois que vous serez parvenu à saouler le singe aux Quarters, revenez discuter avec la charmante Béatrice. Une discussion et un jeu de balle plus loin, vous obtiendrez une nouvelle preuve d'affection.

CHARLOTTE

Parlez à la fille en tee-shirt rouge, tenant un speaker à la main, sur le campus. Aidez-la ensuite à distribuer des prospectus. Terminez 4 vagues et vous remporterez cette première épreuve. Discutez de nouveau avec elle pour entamer un discours devant toute l'assemblée. Sauvegardez, débuter le jeu requiert 10 dollars. Si vous veniez à échouer, chargez votre partie pour ne pas avoir à débourser à nouveau. Peignez la statue de taureau en commettant moins de 5 erreurs et vous sortirez victorieux de cette courte session. Retournez voir Charlotte, puis retrouvez-la au dortoir. Dans la séquence qui suit, saisissez-vous de Léopold (NDLR le primate masturbateur) pour débuter un nouveau mini-jeu. Attrapez toutes les clefs et gagnez la sortie avant la fin du temps imparti. Passez ensuite par le portail donnant sur le campus pour gagner la sortie.

KOKO
Allez traîner vers les jolies rues et parlez au mime. Vous allez devoir impressionner ensuite 12 personnes avec des techniques de mimes que vous enseignera Koko. Entrez dans la galerie d'art et parlez à nouveau à l'artiste, se trouvant cette fois derrière le présentoir. La miss vous demandera après coup de la photographier. Obtenez au minimum 300 (pensez à cadrer Koko, mais aussi les tableaux devant lesquels elle pose), puis retrouvez-la dans la salle de dessin non loin. Payez 5 dollars pour jouer à l'artiste. Parlez-lui à nouveau pour la ramener dans votre chambre et vous décrocherez alors la timbale.

RUSSELL

Aider le pauvre Russel à changer de look pour conquérir la femme de ses rêves vous tente ? Partez le trouver dans le couloir donnant accès à la piaule de Larry (lorsque vous aurez atteint la dernière ligne droite de swingles), et débutez la partie de relookage. Le rythme est très rapide, et vous devez parvenir au chiffre 50 en ayant commis moins de 5 erreurs. Sachez qu'en cas de victoire, vous aurez accès à la chambre de Luba et Lone, et pourrez ainsi mettre la main sur quelques jetons secrets supplémentaires. Partez ensuite parler à Russell toujours dans les mêmes couloirs, ce qui vous apportera également quelques bonus. Bon courage.

GUY DAHMS IONE ET LES LESBIENNES

Allez parler au patron du Spartacus lorsque vous aurez revêtu votre habit de cuir récupéré dans le bar non loin. Acceptez le boulot qu'il vous donne et parlez-lui ensuite. S'en suivra une séquence musicale mémorable, où vous devrez gérer les trajectoires du petit spermatozoïde. Vous pourrez alors tenter à nouveau le coup avec Ione après avoir échangé quelques pas de danse avec Helmut et avoir fait quelques séances d'exhibitionnisme.

LES DIO

Parlez à Big Daddy War Pig dans le bâtiment de la fraternité près des quartiers grecs. Celui-ci vous lancera alors toute une série de défis. Préparez-vous à débourser 10 dollars pour chaque défi. Il y en a 5 en tout, alors préparez-vous à racler.

AVOIR DU STYLE

Les filles qui suivent n'étant pas des plus faciles, vous devez impérativement posséder toutes les tenues ainsi que tous les accessoires qui vont avec, avant de tenter quoi que ce soit. Le costume et ses compléments se trouvent dans le quartier Grec, et c'est l'étudiant en jaune près du vomi qui le possède. Achetez, un à un, les divers éléments constituant l'ensemble, pour faire apparaître les suivants. La tenue Neuneu s'achète à la bibliothèque. La BCBG, au sex-shop. Et enfin, la tenue Cool dans le bar où se trouve l'oncle de Harry (rues dangereuses).

MORGAN

Allez dans la bibliothèque et avancez près de la station de boisson afin de concocter un petit café à notre miss, patientant gentiment à l'étage près de la grande fresque. Attention car la tâche ne sera pas des plus faciles. Le rythme devient très soutenu en cette fin de partie ! Persévérez et apprenez les enchaînements par coeur, pour augmenter votre taux de réussite. Optez pour la tenue de neuneu au complet, pour aller lui parler lorsque vous en aurez terminé avec la mixture. Quand la belle intello débarquera chez vous, une nouvelle phase de discussion débutera alors. Après coup, vous commencerez une partie de « strip j'te tape sur les doigts ». Faites monter la barre et attaquez à l'aide de la touche A. Repérez les moments où attaque l'adversaire. Il vous faut en fait retirer vos mains quand Morgan fronce des sourcils après avoir légèrement abaissé ses mains. Si vous parvenez à déshabiller la belle, une discussion coquine autour d'un jeu de rôle aura lieu. Morgan est décidément une jeune fille pleine de ressources, trouvez la bonne parade à Donjon et dragons et elle vous proposera une sympathique séance d'exhibitionnisme.

BARBARA

Affublez-vous de vos fringues BCBG au complet et allez au club des filles retrouver Barbara, la pom-pom-girl hystérique. Après une discussion et une séance musclée de trampoline (choisir « se dégonfler » dans les menus apparaît comme une très bonne solution au problème), retournez dans vos appartements et utilisez le téléphone. Allez ensuite la chercher au club des filles et invitez-la au resto (prévoyez alors 15 dollars). Dans la séquence qui suit, trempez le buste de 8 filles pour remporter l'épreuve. Pour cela, attendez bien que les minettes lèvent les deux mains vers le ciel pour tirer. Retournez ensuite au club des filles pour revoir Barbara et si vous sortez le bon baratin, il vous sera possible d'essayer de la saouler aux Quarters. Sortez victorieux de cette dernière séquence pour rafler sa marque d'affection.

TILY

Vous la trouverez dans le quartier grec. Une fois le joli costume accessoirisé revêtu, cette chouette fille acceptera de

vous adresser la parole. Après la première conversation, rendez-vous à la fraternité et prenez des photos du garçon, ou plutôt des fesses de ce garçon.Cadrez de près et attendez qu'il prenne ses poses pour marquer le plus de points possibles. Au club des filles, entrez dans son bureau auparavant verrouillé. Partez ensuite pour les galeries d'art et souillez les tableaux de votre urine lors de la prochaine épreuve (commencez par ceux du haut pour que le surveillant vous laisse tranquille au début). Rechargez votre stock d'urine au comptoir dès que cela s'avère nécessaire et touchez 11 tableaux pour remporter la mission. Retrouvez-la ensuite dans les rues dangereuses et relevez le défi qu'elle vous propose.

SUZY

Partez pour la discothèque installée dans les jolies rues. Parlez à Lucius, le gros balèze gardant l'entrée VIP. Dirigez-vous ensuite vers les rues dangereuses, et discutez avec le videur du club de striptease, le dénommé Julius. Allez faire un tour dans la boîte gay et mitraillez de votre appareil le corps musclé d'Helmut. Retournez voir Julius pour lui donner les photos, et l'intérieur du club de striptease sera alors accessible. Allez voir à présent Lucius, et apprenez la poignée de main secrète. Vous pouvez enfin entrer dans le salon VIP. Enfilez les vêtements cool et parlez à Suzy (ah enfin une discussion avec le sexe opposé !). Distribuez les prospectus à travers le mini-jeu dont vous connaissez déjà le principe, puis parlez à nouveau avec elle. La tâche effectuée, vous aurez pour mission de convaincre l'adjoint au doyen de laisser le groupe jouer. Montrez ensuite que vous aussi vous avez votre place à l'intérieur du groupe et jouez au mieux pour impressionner l'assemblée. Parlez à nouveau avec elle et la dernière épreuve s'offrira à vous. Fessez la belle jusqu'à ce que sa gourmandise de douleur soit satisfaite, et vous obtiendrez alors la dernière marque d'affection tant attendue.

ZENNA

Parlez au videur des lieux pour avoir accès à tous les bonus la concernant. Il faudra en contrepartie allonger l'oseille.

SWINGLES : LA FINALE

Lorsque vous aurez obtenu toutes les marques d'affection du jeu, allez parler à Uma, la présentatrice du jeu. Sauvegardez avant cela de manière à pouvoir reprendre la partie à ce point si vous désirez voir les 3 fins possibles. Lorsque l'émission débutera, vous vous retrouverez avec Morgan, Suzy et Barbara, à siroter un coup dans le bar. Vous allez en fait devoir choisir entre une des 3 filles, à savoir : entre l'amour, la perversion, ou le sexe pur et dur. Sortez brillamment de la conversation qui suit, et vous devrez ensuite éliminer une des trois filles. Parlez-lui pour qu'elle aille voir ailleurs.Une courte séance de danse en petite tenue suivra alors. Après coup, éliminez à nouveau une des deux filles en parlant avec elle. Voilà, profitez bien de la dernière séquence du jeu et pensez à recharger la partie si vous désirez contempler toutes les fins possibles !

Leisure Suit Larry Goes Looking for Love in Several Wrong Places

© Sierra 1988

VOIR L'UN DES CONCEPTEURS DU JEU

Tapez quelque chose d'obscène lorsque la femme de ménage se trouve dans la pièce, son frère arrivera. Il s'agit de Carlos, l'un des concepteurs du jeu.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

© Sierra 1987

PASSER LES QUESTIONS

A la première question, appuyez simultanément sur CTRL , ALT et X : vous irez alors directement à la dernière question.

SOLUTION COMPLÈTE (222/222 POINTS)

Lefty's Bar

NOTE : Utiliser le spray quand le programme vous fait des remarques sur votre haleine.

Entrer dans le bar. S'asseoir au comptoir sur le tabouret vide. Parler au barman. Commander un whisky. Aller dans la pièce au fond. Prendre la rose sur la table. Parler à l'homme assis par terre. Donner le verre de whisky à l'homme. Il vous donne en échange une télécommande de télévision. Ouvrir la porte de droite. Lire les graffitis sur le mur des toilettes jusqu'à lire le mot de passe "Ken sent me". Regarder dans l'évier. Prendre la bague en diamant dans l'évier. Utiliser les toilettes. Retourner au comptoir. Frapper à la porte de droite. Donner le mot de passe "Ken sent me" au garde. Utiliser la télécommande sur la télé. Utiliser de nouveau la télécommande jusqu'à trouver une chaîne érotique. Monter l'escalier. Prendre la boîte de bonbons sur la table près de la fenêtre. Ouvrir la fenêtre. Passer par la fenêtre pour aller sur le balcon. Aller sur la gauche du balcon afin de tomber dans les poubelles juste en-dessous. Fouiller dans les poubelles afin de trouver un marteau. Descendre des poubelles. Aller à l'entrée du bar. Appeler un taxi en cliquant sur l'affiche jaune sur le poteau. Monter dans le taxi et parler au chauffeur. Aller au casino. Payer le chauffeur une fois arrivé.

Casino

Utiliser la machine à sous sur la droite ou le blackjack sur la gauche pour gagner jusqu'à 500 $. Aller dans la pièce au fond. Prendre le badge dans le cendrier. Aller dans la salle de droite. Ressortir et retourner dans la salle pour changer le spectacle. S'asseoir sur le siège le plus à droite près du poteau. Sortir du casino. Acheter une pomme au jeune homme dans la rue. Appeler un taxi. Monter dans le taxi et parler au chauffeur. Allez au magasin. Payer le chauffeur une fois arrivé.

Convenience Store

Entrer dans le magasin. Regardez les magazines dans le rayon de droite. Prendre le magazine érotique. Aller dans l'inventaire et lire le magazine. Prendre une bouteille de vin dans le rayon du fond. Lire l'écriteau sur le comptoir. Demander au vendeur un préservatif en cliquant sur l'écriteau. Choisir le type de préservatif. Payer le vendeur. Sortir du magasin. Donner de l'argent puis la bouteille de vin au clochard dans la rue. Il vous donne en échange un couteau suisse. Utiliser la cabine téléphonique. Téléphoner au 800 326-6654 (bureau de Sierra). Regarder la cabine téléphonique. Un numéro de téléphone est inscrit dessus. Téléphoner au 555-6969. Répondre aux questions de la femme. Entrer dans le magasin ou aller à droite puis revenir à l'entrée du magasin. Décrocher le téléphone qui sonne. Appeler un taxi. Monter dans le taxi et parler au chauffeur. Allez au bar. Payer le chauffeur une fois arrivé.

Lefty's bar

Entrer dans le bar. Frapper à la porte de droite. Donner le mot de passe "Ken sent me" au garde. Monter dans la chambre. Enlever la veste puis le pantalon. Mettre le préservatif. Utiliser l'icône de la braguette sur la femme. Enlever le préservatif. Sortir du bar. Appeler un taxi. Monter dans le taxi et parler au chauffeur. Aller à la discothèque. Payer le chauffeur une fois arrivé.

Disco

Montrer le badge au videur. S'asseoir à côté de la jeune femme. Regarder la jeune femme puis lui parler jusqu'à ce qu'elle dise qu'elle aime les cadeaux. Donner la boîte de bonbons, la rose puis la bague en diamant à la jeune femme. Elle accepte de danser avec vous. Retourner s'asseoir près de Fawn après la danse. Regarder Fawn. Lui donner 200 $. Sortir de la discothèque. Appeler un taxi. Monter dans le taxi et parler au chauffeur. Aller à l'église. Payer le chauffeur une fois arrivé.

Wedding Chapel

Parler à l'homme avec un imperméable. Se mettre devant lui et lui reparler. Entrer dans l'église. Après la cérémonie de mariage, sortir de l'église. Aller à l'écran de gauche.

Casino

Entrer dans le casino. Aller dans la pièce au fond. Utiliser l'ascenseur. Aller au 4ème étage. Frapper à la porte avec un coeur dessus. Parler à Fawn. Allumer la radio. Un message publicitaire vous donne un numéro de téléphone pour acheter de la liqueur. Eteindre la radio. Sortir de la chambre. Utiliser l'ascenseur. Descendre au rez de chaussée. Sortir du casino. Appeler un taxi. Monter dans le taxi et parler au chauffeur. Aller au magasin. Payer le chauffeur une fois arrivé.

Convenience Store

Utiliser la cabine téléphonique. Téléphoner au 555-8039. Appeler un taxi. Monter dans le taxi et parler au chauffeur. Aller au casino. Payer le chauffeur une fois arrivé.

Casino

Entrer dans le casino. Aller dans la pièce au fond. Utiliser l'ascenseur. Aller au 4ème étage. Frapper à la porte avec un coeur dessus. Parler à Fawn. Prendre la bouteille dans le seau et se servir à boire. Toucher Fawn puis utiliser l'icône de la braguette sur elle. Fawn vous attache avec le ruban et part avec votre argent. Utiliser le couteau suisse sur le ruban. Prendre le ruban. Sortir de la chambre. Utiliser l'ascenseur. Descendre au rez de chaussée. Utiliser la machine à sous sur la droite ou le blackjack sur la gauche pour gagner jusqu'à 300 $. Sortir du casino. Appeler un taxi. Monter dans le taxi et parler au chauffeur. Aller au bar. Payer le chauffeur une fois arrivé.

Lefty's bar

Entrer dans le bar. Frapper à la porte de droite. Donner le mot de passe "Ken sent me" au garde. Monter dans la chambre. Passer par la fenêtre pour aller sur le balcon. Utiliser le ruban sur Larry puis sur le balcon. Essayer de toucher la fenêtre de droite. Utiliser le marteau sur la fenêtre. Prendre les aphrodisiaques. Revenir sur le balcon. Détacher le ruban du balcon puis de Larry. Descendre dans l'allée. Aller à l'entrée du bar. Appeler un taxi. Monter dans le taxi et parler au chauffeur. Aller au casino. Payer le chauffeur une fois arrivé.

Casino

Entrer dans le casino. Aller dans la pièce au fond. Utiliser l'ascenseur. Aller au 8ème étage. Regarder la jeune femme. Lui parler jusqu'à ce qu'elle dise qu'elle aime les romantiques. Donner les aphrodisiaques à Faith. Regarder le bureau de Faith. Appuyer sur le bouton pour ouvrir l'ascenseur de droite. Entrer dans l'ascenseur. Aller dans la pièce de droite.

Ouvrir le placard. Souffler dans la poupée gonflable. Utiliser l'icône de la braguette deux fois dans la bouche de la poupée. Parler à la jeune femme dans la piscine jusqu'à ce qu'elle vous invite à la rejoindre. Enlever les vêtements de Larry. Regarder la jeune femme. Donner la pomme à la jeune femme. Eve vous emmène dans sa chambre.

Lemmings

© Psygnosis / DMA Design 1991

PASSAGE AUTOMATIQUE DES NIVEAUX

En choisissant le code BILLANDTED, vous pourrez accéder au niveau suivant en appuyant sur la touche 5 du pavé numérique.

CODES DES NIVEAUX

Voici la liste des codes des 120 niveaux du jeu :

Rating FUN	Rating TRICKY	Rating TAXING	Rating MAYHEM
01. BAJHLDHBCL	01. HBANLMFPDV	01. MFIBAJLNFS	01. NHMFHFALHV
02. IJHLDHBCCU	02. BINLMFHQDO	02. FIBIJLMOFL	02. HMFHFINMHO
03. NHLDHBADCR	03. BAJHLDIBEO	03. IBANLMFPFY	03. MFHFAJLNHX
04. HLDHBINECK	04. IJHLDIBCEX	04. BINLMFIQFR	04. FHFIJLMOHQ
05. LDHBAJLFCT	05. NHLDIBADEU	05. FAJHLDHBGT	05. HFANLMFPHN
06. DHBIJLLGCM	06. HLDIBINEEN	06. IJHLDHFCGM	06. FINLMFHQHW
07. HBANLLDHCJ	07. LDIBAJLFEW	07. NHLDHFADGJ	07. FAJHLDIBIW
08. BINLLDHICS	08. DIBIJLLGEP	08. HLDHFINEGS	08. IJHLDIFCIP
09. BAJHMDHJCU	09. IBANLLDHEM	09. LDHFAJLFGL	09. NHLDIFADIM
10. IJHMDHBKCN	10. BINLLDIIEV	10. DHFIJLLGGU	10. HLDIFINEIV
11. NHMDHBALCK	11. BAJHMDIJEX	11. HFANLLDHGR	11. LDIFAJLFIO
12. HMDHBINMCT	12. IJHMDIBKEQ	12. FINLLDHIGK	12. DIFIJLLGIX
13. MDHBAJLNCM	13. NHMDIBALEN	13. FAJHMDHJGM	13. IFANLLDHIU
14. DHBIJLMOCV	14. HMDIBINMEW	14. IJHMDHFKGV	14. FINLLDIIIN
15. HBANLMDPCS	15. MDIBAJLNEP	15. NHMDHFALGS	15. FAJHMDIJIP
16. BINLMDHQLC	16. DIBIJLMOEY	16. HMDHFINMGL	16. IJHMDIFKIY
17. BAJHLFHBDO	17. IBANLMDPEV	17. MDHFAJLNGU	17. NHMDIFALIV
18. IJHLFHBCDX	18. BINLMDIQEO	18. DHFIJLMOGN	18. HMDIFINMIO
19. NHLFHBADDU	19. BAJHLFIBFR	19. HFANLMDPGK	19. MDIFAJLNIX
20. HLFHBINEDN	20. IJHLFIBCFK	20. FINLMDHQGT	20. DIFIJLMOIQ
21. LFHBAJLFDW	21. NHLFIBADFX	21. FAJHLFHBHW	21. IFANLMDPIN
22. FHBIJLLGDP	22. HLFIBINEFQ	22. IJGLFHFCHP	22. FINLMDIQIW
23. HBANLLFHDM	23. LFIBAJLFFJ	23. NHLFHFADHM	23. FAJHLFIBJJ
24. BINLLFHIDV	24. FIBIJLLGFS	24. HLFHFINEHV	24. IJHLFIFCJS
25. BAJHMFHJDX	25. IBANLLFHFP	25. LFHFAJLFHO	25. NHLFIFADJP
26. IJHMFHBKDQ	26. BINLLFIIFY	26. FHFIJLLGHX	26. HLFIFINEJY
27. NHMFHBALDN	27. BAJHMFIJFK	27. HFANLLFHHU	27. LFIFAJLFJR
28. HMFHBINMDW	28. IJHMFIBKFT	28. FINLLFHIHN	28. FIFIJLLGJK
29. MFHBAJLNDP	29. NHMFIBALFQ	29. FAJHMFHJHP	29. IFANLLFHJX
30. FHBIJLMODY	30. HMFIBINMFJ	30. IJHMFHFKHY	30. FINLLFIIJQ

Lemmings 2 : The Tribes

© Psygnosis / DMA Design 1994

ACCÈS AU CHEAT MODE

Au prompt du Dos, dans le repertoire de Lemmings, tapez ceci :

Echo Cheat = 1 >> L2.INI ENTER

Désormais, dans le jeu, sélectionnez "prefs", puis "cheat mode"

Lemmings 3D

© Psygnosis / Clockworks Entertainment 1995

+ D'INFOS FORUM

QUELQUES CODES DE NIVEAUX

2. NASTALIK
3. PADUASOY
4. BRELOQUE
5. OCHIDORE
6. CECROPIA
7. KABELJOU
8. DOUMPALM
9. HANABERA
10. PARERGON

MOTS DE PASSE SPÉCIAUX

SJ5Z	Pour s'entraîner
L2RP	Pour l'écran de continues
FMWY	Pour accéder à la séquence de fin

TEMPS ILLIMITÉ

Pour avoir le temps illimité, avec un éditeur de secteurs, éditez le fichier LM3D.EXE.
Recherchez FE 0E 4E 20 79 11 et remplacez par 90 90 90 90 79 11.
Recherchez C7 06 4E 20 00 00 et remplacez par C7 06 4E 20 01 00.

OUTILS ILLIMITÉS

Pour avoir des outils illimités, éditez le fichier LM3D.EXE avec un éditeur hexadécimal.
Cherchez FE 4F 01 60 B0 11 et remplacez par 90 90 90 60 B0 11.
Cherchez FE 4F 01 64 C6 45 et remplacez par FE 4F 01 64 C6 45.

MASSACRE DE LEMMINGS

Au cours du jeu, entrez le code : RASPUTIN. Le pointeur de la souris se transformera alors en viseur. Désormais, cliquez sur les lemmings pour les tuer (1 lemming tué = 1 lemming sauvé!).

DERNIER NIVEAU

Tapez BABIRUSA à l'écran des mots de passe pour accéder directement au dernier niveau.

CHOIX DU NIVEAU

Tapez LAMPWICK commme mot de passe pour choisir votre niveau.

Les 102 Dalmatiens : A la Rescousse

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2001

TROUVER ROLLY

Entrez dans la cuisine. Rolly est caché dans le meuble.

TROUVER LUCKY

Lucky est cachée dans la maison, derrière la chaise. Poussez le mur pour la trouver.

TROUVER UN OS

Un os est caché dans la caisse enregistreuse du magasin de jouets.

ATTRAPER JASPER

Lorsque Jasper vous poursuit, courez au point que Fidget vous a montré. Jasper se fera attraper.

ATTRAPER HORACE

Vous trouverez Horace près des marches bleues de Piccadilly. Ouvrez le trou et laissez les chiens s'occuper du bonhomme.

BATTRE CRUELLA

Lancez-lui 5 ananas. Les steacks tout autour vous redonneront de la vie.

Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent

© 2K Games / Visual Concepts

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Artworks	Trouver 4 jetons
Couvertures de comics (1)	Trouver 4 jetons
Couvertures de comics (2)	Trouver 4 jetons
Costumes ultimes	Trouver 12 jetons
Les 4 Fantastiques (1990)	Trouver 12 jetons
Les 4 Fantastiques (2000)	Trouver 12 jetons

Les Aventures de Bill et Mandy : Le Jeu

© Midway 2007

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Les quatre personnages débloquables sont déjà jouables en mode VS, mais il vous faut les débloquer si vous voulez les utiliser en mode histoire.

Eris
Terminez le mode histoire une fois avec Billy, Mandy, Grim ou Irwin.

Fred Fredburger
Terminez le mode histoire une fois avec Billy, Mandy, Grim ou Irwin.

Hoss Delgado
Terminez la mission 9 du mode mission.

Mogar
Terminez le mode histoire une fois avec Billy, Mandy, Grim ou Irwin.

Nergal
Terminez le mode histoire une fois avec Billy, Mandy, Grim ou Irwin

PERSONNAGES BONUS

Nerglings
Terminez le mode histoire avec tous les personnages sur n'importe quel mode de difficulté.

Chicken
Terminez le mode histoire avec tous les personnages sur n'importe quel mode de difficulté avec 10 heures de jeu.

Vikings
Terminez le mode histoire avec tous les personnages et détruisez toutes les lettres dans les crédits.

NOUVELLES TENUES

Lot 1

Terminer le mode Histoire avec n'importe quel personnage pour débloquer son premier lot de tenues.

Lot 2

Terminer toutes les missions pour débloquer le second lot de tenues pour tous les personnages.

Les Chevaliers d'Arthur

© Cryo Interactive 2000

ENTRER DANS LES CATACOMBES

Pour entrer dans les catacombes, vous aurez besoin d'une clé pour ouvrir la porte de fer marquée d'une coupe. Cette clé se trouve dans la bouche de l'enfer (en appuyant sur la barre d´espace). Mais pour ne pas vous brûler, vous devrez d'abord vous munir de la pince à feu qui est chez le forgeron.

Les Chevaliers d'Arthur 2

© Cryo Interactive 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Dans ce jeu, votre supérieur va vous raconter l'histoire du chevalier Bradwen, apportez le livre blanc à votre supérieur, l'aventure commence.

Allez à Uffington, et parlez à Olwen. Après avoir récolté quelques informations allez au sud du château, en direction du manoir de Lucius. Discutez avec le maître des lieux, puis avec l'enfant pour obtenir un indice. Examinez ensuite les lieux puis sortez de la villa. Un combat vidéo se déclenche, prenez ensuite la hache et dirigez-vous au château. Pour entrer reparlez à Olwen, remettez-lui la hache trouvée précédemment et parlez-lui de l'indice obtenu vers l'enfant. Vous pouvez alors rentrer dans le château. Discutez avec le garde, le roi mais aussi le forgeron. Vous obtenez le nom d'un nouveau lieu : Magovenium, allez-y. Avancez, et parlez à Dionicus dans son monastère. Parlez-lui du roi puis examinez les dessins sur les côtés pour obtenir un indice. Parlez de ce dernier à Dionicus, il vous parle de la lettre de Cadfanan. Avancez ensuite jusque dans les catacombes, utilisez votre cor pour éveiller l'attention du chevalier.

Parlez-lui de la lettre de Cadfanan, et vous l'obtenez. Priez ensuite devant la statue pour sortir de cet endroit. De nouveau "libre", prenez le temps d'examiner cette lettre, vous obtiendrez un nouvel indice. Retournez voir Dionicus dans le monastère et conversez de votre découverte. Examinez donc les miroirs présents dans ce monastère, puis allez trouver le moine dans la salle voisine et faites-les lui inspecter, vous obtenez le miroir de Salomon. Quittez maintenant cet endroit et retournez à Uffington, au château. Utilisez votre miroir sur le trône puis parlez au roi de la couronne. Allez ensuite au monastère, repérez le moine ivrogne et parlez-lui de la couronne. Vous obtenez un nouvel indice, parlez-en à l'ivrogne puis au forgeron dans le château. Allez ensuite dans la villa de Lucius, discutez avec la veuve (parlez-lui de tout), avancez ensuite dans sa petite "boutique", prenez l'épée et ressortez-en.

Discutez de nouveau avec la veuve, vous obtenez alors 3 épées. Retournez maintenant à Mangovenium, allez dans le cirque et utilisez vos 4 épées. Vous obtenez ainsi 4 documents, lisez-les. Allez ensuite dans les ruines, examinez l'arbre et vous trouverez des fragments d'une couronne. Explorez aussi la colline pour en trouver d'autres. Retournez dans la maison de Lucius, examinez le dessin pictural et vous obtenez de nouveaux fragments. Avancez ensuite jusqu'à la colline St Georges (au sud-ouest de cette villa) et vous obtiendrez les derniers fragments. Vous avez alors en votre possession la couronne des Attrébates. Retournez maintenant au château de Uffington, allez dans la salle du trône et utilisez cette couronne devant ce trône. Discutez avec la dame, puis sortez de cette salle. Vous apercevez un autre personnage, parlez-lui de "Novélius", il vous remet un parchemin. Lisez ce dernier et rendez-vous à Arden.

Là, allez à l'est, sur le petit monticule, utilisez l'épée pour délivrer Novélius. Discutez ensuite longuement avec lui, puis allez à la roche noire, située au nord-ouest de cette zone. Là, parlez avec le diable, vous obtenez ainsi un indice et une épée. Direction maintenant le lac, au sud de cette zone. Parlez à Lancelot, puis retournez au cirque à l'est. Localisez l'accès à la zone des enfers, utilisez l'épée récupérée précédemment pour ouvrir l'accès aux catacombes. Descendez-y, prenez l'épée posée puis examinez la statue et utilisez devant votre épée. Remontez, et retournez au monastère. Novélius est là, parlez-lui, puis priez devant l'autel. Ressortez du monastère, retournez au cirque, examinez le cerf blanc, allez en discuter avec Novélius puis revenez l'examiner. Vous rencontrez Merlin, parlez-lui puis allez à la grande chasse au nord-est.

Discutez avec le responsable, puis allez à la roche noire, située à l'ouest. Utilisez votre épée sur le rocher au centre, parlez ensuite de la chasse, puis retournez dans la zone de la grande chasse, vous apercevez ici aussi le cerf blanc. Localisez ensuite le chevalier, éliminez-le. Aux enfers prenez la pierre située sur la gauche, puis parlez au chevalier.

Allez donc ensuite dans la tour située au nord, gravissez-la, parlez à la fée du chevalier, écoutez attentivement son énigme, utilisez le système de téléportation, prenez l'élément de réponse pierre du père, reparlez à la fée. Redescendez ensuite, parlez du chevalier à la nouvelle personne, utilisez votre épée et récupèrez les graines.

Partie 2

Direction l'arbre prison au sud de Ardent. Examinez la dalle, vous obtenez un indice, allez en parler à la fée. Direction maintenant le complexe à l'ouest, discutez avec tout le monde, prenez les symboles suivants : végétal, animal, minéral. Reparlez à la personne non loin de là, vous obtenez une coupe. Retournez maintenant à l'arbre prison, utilisez la coupe sur le sol, passez par l'ouverture, utilisez une graine pour réveiller la personne. Parlez-lui, elle se rendort, utilisez une nouvelle graine, lui parler encore. Sortez de cet endroit, et conversez. Résolvez la petite énigme pour avoir une autre graine, retournez dans l'arbre et réveillez encore le personnage.

Vous obtenez enfin un indice, ressortez de cet endroit et allez à Tintagel. Allez tout d'abord dans le petit bois, discutez avec le personnage puis allez voir le bucheron. Discutez avec lui, prenez les croix cachées dans les buissons. Continuez votre exploration des lieux, ramassez le bouclier d'un soldat mort dans un petit sentier. Continuez à fouillez les lieux et vous trouverez le fantôme du soldat mort. Donnez-lui son bouclier puis allez au château voisin. Allez derrière le trône et placez sur le sol vos 3 croix trouvées dans les buissons. Priez ensuite devant chaque croix et vous obtenez une tête de serpent. Rendez-vous ensuite dans le village, explorez l'église et utilisez votre épée pour ouvrir le système. Placez la tête de serpent à l'intérieur, récupérez les indices. Parlez ensuite au prêtre, allez chez le forgeron et prenez la pince.

Récupérez ensuite la crosse, utilisez cette dernière sur le sol dans les marais, avancez le long du chemin, franchissez le pont, discutez avec Melatus puis retournez au petit village. Posez la relique obtenue, prenez l'épée et retournez dans les marais. Posez l'épée dans la cabane, récupérez le nouvel objet et utilisez-le dans le village. Parlez ensuite au roi, vous obtenez le sceau, apportez-le à l'enfant rencontré dans le château au début de votre quête, utilisez l'objet récupéré dans la zone précédente. Une fois téléporté, utilisez votre épée pour continuer votre progression, explorez les lieux avant de partir. Retournez maintenant dans la villa de Lucius, examinez les lieux pour trouver des étoiles.

Allez maintenant voir le forgeron dans l'enceinte du château, il vous remet une ceinture. Allez maintenant au monastère, parlez à Dame Lutisse, vous obtenez entre autre une clé. Utilisez-la puis allez aux ruines pour défier le chevalier. Parlez à Dionicus et vous obtenez ainsi le bâton. Allez ensuite sur la colline voisine, placez le bâton et vous obtenez une lance. Récupérez ensuite les diverses fresques, placez-les sur le monastère, Vous arrivez dans la dernière zone, recherchez Tudglyd et Cadfanan et parlez-leur du dragon. Localisez ensuite le fantôme de Novelius, parlez-lui, et allez dans la zone où se trouvent les différents crocs. Prenez l'objet, puis après la scène ramassez l'épée, donnez-la au blessé.

Avancez et prenez la larme du dragon. Avancez encore, éliminez Melatus (grâce à la larme), avancez, prenez la lanterne. Faites ensuite demi-tour jusqu'au chevalier Bradwen couché, et utilisez votre lanterne. Fin de votre quête.

Les Chevaliers de Baphomet

© Avalon Interactive / Revolution Software 1996

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1 : Paris

Ramassez le journal. Allez au chantier. Après l'interview de Rosso dans le café parlez à Nico la photographe. Questionnez-la au sujet du clown et de Plantard (la victime du clown) jusqu'à ce qu'elle vous dise tout ce qu'elle sait et vous donne son numéro de téléphone. Retournez au chantier et donnez le journal à l'ouvrier. Prenez l'outil dans la boîte à outils dans la tente. Allez dans l'allée accessible par la partie droite de l'écran de la vitrine du café. Utilisez l'outil sur la bouche d'égout. Ramassez le nez de clown dans le premier conduit puis le tissu et le bout de vêtement dans le second conduit. Montez l'escalier vers la cour. Montrez la carte de Rosso au concierge puis le morceau de vêtement. Questionnez le concierge au sujet de la veste. Dites au revoir au concierge puis retournez au chantier. Téléphonez à Nico en regardant le morceau de papier et en sélectionnant le numéro afin d'obtenir son adresse. Quittez le chantier par la droite pour avoir accès à la carte de Paris. Allez à la rue Jarry... Parlez à la fleuriste pour identifier l'adresse de Nico. Essayez d'ouvrir la porte qui est coincée puis questionnez de nouveau la fleuriste au sujet de Nico. Allez à l'appartement de Nico. Montrez le bout de vêtement à Nico et prenez la photographie. Allez à la "Risée du Monde" et montrez la photographie au costumier. Parlez lui du clown. Quittez le costumier (en prenant le buzzer). Téléphonez à Todrik le tailleur et questionnez-le sur Khan (utilisez l'icône de la photo). Allez à l'hôtel Ubu. Parlez à Mme Piermont de la photo et d'elle-même. Essayez de prendre la clé. Parlez à Mme Piermont de la clé et de l'assassin. Lorsque le réceptionniste est parti, prenez la clé. Montez à l'étage. Utilisez la clé sur la première porte à droite. Ouvrez la fenêtre et montez sur la corniche. Entrez dans la chambre sur la droite de l'écran par la fenêtre. Essayez de quitter la pièce par la porte. Lorsque l'assassin repart, il laisse sur le lit un pantalon. Fouillez le pour obtenir la carte d'identité et la boîte d'allumette. Sortez par la porte. Parlez au réceptionniste du coffre-fort puis montrez-lui la carte d'identité. Montrez la carte d'identité à Mme Piermont qui vous soutiendra pour récupérer le manuscrit. Ceci fait, retournez sur la corniche à l'étage et jetez le manuscrit au sol. Sortez de l'hôtel. Après la fouille, allez dans l'allée pour récupérer le manuscrit. Parlez à Nico du manuscrit. Allez sur la carte afin de vous rendre au musée. Examinez le trépied au centre de la pièce. Quittez le musée, allez sur la carte puis à l'Aéroport. (Vous pouvez retourner à l'appartement de Nico d'abord pour entendre parler de Peagram avant de partir pour l'Irlande). Allez en Irlande.

Acte 2 : Irlande

Si vous arrivez sans avoir parlé à Nico, vous aurez besoin de parler à O'Brien pour avoir des informations sur Peagram. O'Brien est assis tout au fond du bar. Parlez à Maguire de Peagram et des fouilles. Entrez au MacDevitts. Parlez à Ron puis dites-lui au revoir. Attendez qu'il éternue pour prendre rapidement le collet sur la table. Questionnez Sean Fitzgerald à propos des fouilles. Questionnez Doyle au sujet de Peagram, des fouilles et de Fitzgerald puis acceptez s'il veut une bière. Reparlez-lui de Fitzgerald. Pendant que Doyle boit, prenez le dessous de verre sous son coude. Parlez-lui encore des fouilles. Sortez et demandez à Maguire des informations sur Fitzgerald. Rentrez dans le bar et questionnez Fitzgerald à propos des fouilles, de Peagram et de la gemme. Parlez-lui du paquet. Lorsque Fitzgerald est parti et que Maguire surgit, retournez dehors. Arrêtez la pompe à bière en tournant l'interrupteur placé derrière la porte du pub. Retournez dans le bar et demandez à Mick Leary un verre (vous aurez besoin de finir votre verre avant d'en commander un nouveau si vous en aviez déjà un). Montrez-lui la carte d'identité. Utilisez le collet sur la prise du lave-vaisselle. Allez dans le cellier et actionnez le levier qui retenait la trappe. Retournez dans la rue et ouvrez la trappe. Retournez dans le cellier et prenez la gemme. Ouvrez le robinet afin de mouiller le torchon. Quittez le bar et prenez le chemin vers la porte du château. Questionnez le fermier au sujet de l'enlèvement de Fitzgerald. Grimpez sur la meule de foin pour entrer dans le château. Insérez la clé dans le mur puis cliquez sur le trou au sommet pour enjamber le mur. Approchez la chèvre par la droite (en cliquant avec le bouton gauche sur l'échelle). Dès que la chèvre vous percute, cliquez sur la poutre tout à fait à gauche. Lorsque la chèvre est coincée, utilisez l'échelle. Prenez le plâtre du sac.

Bougez la statuette pour qu'elle tombe dans le sable. Relevez-la et jetez du plâtre dans les trous par terre. (si le torchon a séché, retournez le mouiller au robinet du bar). Essorez le torchon sur le plâtre. Ramassez l'empreinte de plâtre et utilisez-la sur les trous dans le mur. Entrez dans la pièce secrète.

Acte 3 : Paris

Montrez la gemme à Nico. Allez au poste de police. Questionnez Moue sur Marquet. Allez à l'hôpital. Questionnez le réceptionniste sur Marquet. Montrez-lui votre carte d'identité. Parlez de l'infirmière jusqu'à ce qu'elle vous indique le chemin. Descendez le corridor. Parlez à Sam l'agent d'entretien puis débranchez la machine. Lorsque Sam part, ouvrez la porte du cabinet et prenez la blouse de docteur. Retournez à la réception et questionnez le type près de la porte. Retournez au pavillon de la nurse. Donnez-lui le tensiomètre puis dites-lui de l'utiliser sur Eric Sopmash (l'icône de droite). Allez dans la chambre de Marquet et parlez-lui de tout ce dont vous pouvez. Allez au musée et parlez à Lobineau du manuscrit et du chevalier jusqu'à ce qu'il vous parle de l'Espagne. Revenez chez Nico. Retournez au musée. Lorsque le gardien ne regarde pas, ouvrez la fenêtre puis lorsqu'il va la fermer, cachez-vous dans le sarcophage. Lorsque le raid commence, poussez le totem.

Acte 4 : les catacombes de Montfaucon

Parlez au jongleur et essayez de jongler. Parlez au gendarme et montrez-lui le nez rouge. Parlez au jongleur et essayez de nouveau de jongler. Lorsque le jongleur et le gendarme partent, utilisez la clé pour égout pour soulever le couvercle puis descendez sous les rues. Examinez l'arche la plus à droite. Utilisez la clé pour égout afin de faire un trou dans le plâtre. Examinez le mécanisme. Poussez le levier. Montez dans le bateau. Abaissez la chaîne. Prenez le crochet et attachez-le au mécanisme. Montez dans le bateau et rembobinez. Entrez dans la pièce suivante. Regardez dans le trou du mur pour voir la réunion des Templiers. Regardez de nouveau dans le trou pour voir les Templiers partir. Descendez les escaliers, mettez le trépied au milieu du cercle puis placez la gemme sur le trépied.

Acte 5 : Espagne

Utilisez le tensiomètre sur le tuyau près de la fenêtre. Entrez dans la maison. Allez à droite. Lorsque les chiens aboient, double-cliquez sur l'armure. Montez à l'étage. Parlez à la Comtesse de tout ce qui est possible. Prenez la Bible sur le pupitre. Examinez l'échiquier sur le pupitre. Parlez-en à la Comtesse. Parlez à la Comtesse pendant que Lopez cherche les pièces. L'énigme de l'échiquier. Les pièces blanches ne peuvent être placées que sur la colonne centrale. Mettez le roi noir échec et mat... (fou en haut, cavalier au milieu, roi dans la case sous le cavalier).

Acte 6 : Syrie

Montez les marches. Montrez les allumettes au vendeur de tapis. Essayez d'entrer dans les toilettes du club Alamut. Lisez le panneau. Questionnez Ultar à propos du panneau. Retournez dans la rue principale. Regardez puis parlez à Arto le vendeur de kebab. Parlez à Nejo au sujet de Arto. Offrez à Nejo la balle rouge et sélectionnez OUI lorsqu'il vous demandera si vous voulez vraiment le faire. Utilisez la phrase sur Arto. Retournez parlez à Nejo. Retournez au club et donnez la brosse de toilette au manager du club. Allez dans les toilettes, déverrouillez l'essuie-mains et prenez-le. Retournez l'étal de Nejo - Nejo devrait maintenant jouer avec la balle. Bousculez le chat puis faites sonnez la cloche l'étalage. Ramassez la statue cassée. Utilisez le mouchoir sur la statuette. Parlez à Duane et vendez-lui la statuette pour 50 dollars. Retournez au club et montrez la photo à Ultar. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous offre de vous emmener à la colline de la tête de taureau puis donnez-lui l'argent. Rencontrez Ultar au camion et donnez lui l'essuie-mains. Prenez la branche du buisson et utilisez-la sur l'essuie-mains. Utilisez la combinaison des deux sur la bordure de la falaise et descendez. Examinez la niche dans le rocher jusqu'à ce que vous trouviez l'anneau puis tirez-le. Cherchez le corps de Klausner, regardez Baphomet et lisez l'inscription. Ne mentez pas à Khan. Lorsqu'il offre de lui serrer la main, acceptez et utilisez le buzzer (prenez le dès que possible). Lorsque Khan est à terre, sautez.

Acte 7 : Montfaucon

Montrez le calice au prêtre et laissez-le nettoyer. Examinez la tombe de droite contre le mur (utilisez le bouton gauche de la souris pour lire les inscriptions). Examinez le parchemin dans la main de la statue. Combinez la lentille avec le parchemin. Parlez de nouveau au prêtre pour récupérer le calice. Allez au musée et parlez à Lobineau de Baphomet.

Allez au site de Baphomet à partir de la carte de Paris.

Acte 8 : L'excavation à l'institut Nerval

Descendez les marches vers le hall. Cliquez du bouton gauche sur la porte des toilettes. Demandez au garde la clé (icône de la brosse de toilette). Utilisez les clés sur la porte des toilettes. Ramassez le savon de l'évier. Utilisez le jeu de clé sur le savon pour faire une empreinte de la clé de la salle d'excavation. Utilisez le plâtre sur le savon. Utilisez le savon sur les robinets pour mouiller le plâtre et faire une copie de la clé de la salle d'excavation. Retournez au hall et rendez les clés au garde. Retournez à l'extérieur et essayez d'utiliser la clé en plâtre sur le pot de peinture. Retournez au hall et téléphonez à Nico. Retournez parler au peintre au sujet du téléphone. Placez la clé en plâtre dans le pot de peinture pour lui donner un aspect réel. Redescendez dans le hall et examinez le thermostat sur le mur. Questionnez le garde à propos du thermostat. Cliquez avec le bouton gauche sur le thermostat pour le régler sur froid (le garde mettra alors ses gants). Rendez les clés au garde. Utilisez la clé peinte sur le trousseau de clés pour l'échanger contre la réelle clé d'excavation. Rendez les clés au garde (il ne peut sentir que la clé est fausse avec ses gants). Essayez d'utiliser la clé de la salle d'excavation sur la porte. Appelez Nico et attendez les développements. Retournez dans le hall et utilisez la clé pour rentrer dans la salle d'excavation. Utilisez le calice sur le symbole du sol du niveau le plus bas. Cela vous permettra de voir le reflet sur le calice. Cela vous ramène automatiquement à l'appartement de Nico. Maintenant, vous avez de nouveau accès à l'Espagne sur la carte de l'Europe.

Acte 9 : Espagne

Prenez le miroir dans le cagibi. Parlez à la comtesse. Allez au mausolée et examinez le chandelier. Utilisez le crochet de la fenêtre pour fermer la fenêtre. Utilisez le tissu sur le crochet puis allumez-le avec les bougies près du pupitre. Allumez la bougie avec le tissu enflammé pour récupérer la clé de pierre. Prenez la Bible. Donnez la Bible à la comtesse et faites la regarder les références. Prenez-le sur l'arbre par la fenêtre de la pièce d'utilité et montrez-le à Lopez. Examinez la tête de lion et poussez la dent. Bougez IMMEDIATEMMENT! Examinez le mur exposé. Utilisez le miroir pour illuminer le trou de la serrure dans le mur. Trouvez le trou de serrure en touchant la porte secrète de nouveau puis utilisez la clé de pierre sur la porte. Après être retourné chez Nico, George peut aller à l'aéroport et s'envoler vers Bannockburn.

Acte 10 : Train

Essayez de quitter le compartiment pour esquiver la visite du garde. Quitter le compartiment et aller vers la gauche au bout du corridor. Après avoir confronté Guido, qui passe la tête par une porte de compartiment, continuez tout au bout du train vers la gauche. Après que George reconnaisse klund, retournez à votre compartiment. Allez au second compartiment et parlez à Geordie sur la gauche. Ouvrez la fenêtre et sortez par là. Allez vers la droite sur le toit. Entrez dans la voiture des bagages. Lorsque Guido est jeté hors du train tirez la sonnette d'alarme. Essayez de quitter le compartiment. Après avoir parlé à Nico, quittez le compartiment.

Acte 11 : Ecosse

Dans la tour de l'église, tournez la poignée sur le mécanisme de la roue pour la casser. Prenez l'engrenage et la manivelle. Examinez les décombres jusqu'à ce que vous trouviez un second engrenage. Utilisez les deux sur le démon. Utilisez la manivelle sur le démon. Entrez dans la crypte et marchez vers la sortie au loin. Pour déjouer les plans du grand maître, jeter la torche la plus proche sur la poudre à canon.

Fin.

GUIDE VIDÉO : PARTIES 31 À 35 (FIN)

Les Chevaliers de Baphomet : Le Manuscrit de Voynich

© THQ / Revolution Software 2003

BONUS

Finissez le jeu et sauvegardez pour accéder aux différents bonus (Artworks...) qui s'afficheront dans le menu "Extras" des Options.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

S'il aura fallu attendre de nombreuses années pour retrouver Nico et Georges, disons que le plaisir de la découverte, la verve des protagonistes et l'humour propre à la série, n'auront pas réussi à masquer les carences de ce titre. Malgré cela, c'est avec un réel plaisir que les fans de la première heure se seront replongés dans l'aventure et celà méritait bien une petite solution faite maison.

Chapitre 1 : Congo 1

L'histoire commence alors que Georges vient de s'écraser en avion au beau milieu du Congo. Votre premier souci va être de s'échapper de la carlingue brinquebalante avant que celle-ci ne tombe du haut d'une falaise. Tout d'abord, actionnez la ceinture de sécurité pour vous dégager. Au premier plan à gauche, ramassez la **bouteille de bière**. Maintenant, vous allez devoir pousser la lourde caisse au fond de l'avion. Défaites la boucle puis poussez-la au premier plan. Ceci fait, vous pouvez maintenant aller dans le cockpit pour retrouver Harry. Fouillez-le pour trouver son **décapsuleur** (et dire que c'est lui qui pilotait l'avion !). Passez dans l'inventaire et combinez le décapsuleur et la bouteille de bière. Utilisez la bouteille de bière ouverte sur Harry. Prenez l'extincteur et utilisez-le sur la vitre brisée de l'appareil puis essayez de sortir. Parlez alors à Harry pour faire en sorte que ce dernier aille à l'arrière de l'avion pour répartir les poids. Sortez par l'issue de fortune, autrement dit la vitre brisée. Rejoignez Harry. C'est parti pour une petite séance de grimpette. Le but du jeu va être de rejoindre une grotte située plus haut. Pour ce faire, il suffira simplement de longer des corniches, de sauter sur des rebords, de vous agripper, etc. Inutile de détailler cette partie sachant que vous ne pouvez pas mourir et que le chemin est des plus linéaires. Arrivé devant la grotte, passée une cinématique, nous nous retrouvons à Paris dans la peau de la belle Nico.

Chapitre 2 : Paris 1

Prenez le **crayon** accroché au tableau d'affichage. Ouvrez la porte-fenêtre pour vous retrouver sur un balcon. Tirez le piédestal, passez de l'autre côté, poussez-le, montez dessus puis agrippez-vous à la gouttière pour vous rendre sur l'autre balcon situé à gauche. La fenêtre étant fermée, longez la balustrade pour atteindre le balcon suivant. Ouvrez la porte-fenêtre avec votre carte de presse. Examinez les lieux puis ouvrez la porte à gauche. Fouillez le cadavre pour trouver la **carte de visite de Vernon**, ramassez la **douille** par terre puis examinez un peu la pièce. Rendez-vous dans la cuisine. A ce moment, une mystérieuse tueuse va essayer de vous abattre. Appuyez sur le bouton d'action quand une petite main apparaît à l'écran. Réitérez ceci lorsqu'une seconde icône (la porte de frigo) apparaît pour que Nico se sorte de cette mauvaise situation en mettant en fuite la tueuse. Rentrez à nouveau dans l'appartement. Ecoutez les

messages sur le répondeur. Prenez le **relevé de compte** dans la poubelle à droite. Soulevez le tapis se trouvant à l'intersection de la cuisine et du salon. Tirez la latte de bois pour découvrir un coffre. Vous ne pouvez pas l'ouvrir pour l'instant. Sortez par la porte de la cuisine. Descendez l'escalier de secours. Prenez le **journal** près des poubelles. Grimpez par dessus le mur en face de vous (notez le petit clin d'œil des développeurs aux anciens épisodes quand Nico essaie d'utiliser la gouttière pour grimper sur le mur !). Ramassez la **perruque** et examinez-la. Grimpez de l'autre côté du mur. Pour avoir des informations sur la tueuse, allez discuter avec la femme de ménage et le skater. Vous pourrez trouver la petite amie de Vernon dans le parc "gardé" par la pervenche. Discutez avec cette dernière en épuisant tous les sujets de conversation. Une cinématique s'enclenche alors. Discutez enfin avec l'inspecteur.

Chapitre 3 : Congo 2

Retour au Congo avec mister Stobbart... Avec deux "B" ! Parlez à l'homme gisant sur le sol. Vous trouverez une **carte d'identité** sur lui. Sur la table située en contre-bas, se trouvent une **carte postale de Glastonbury** et une **loupe**. Examinez la carte postale pour avoir un commentaire de Georges. Poussez la caisse sur le bouton pressoir pour ouvrir la porte fermée. Rentrez dans la pièce et utilisez le levier de la machine. Suite à l'explosion, ramassez le **levier métallique** sur votre droite. Vous pouvez, si vous le voulez, jeter un oeil par l'interstice dans le mur pour voir ce qui vous attend dehors. Utilisez le levier métallique dans le trou à l'entrée de la pièce. Tirez le levier puis prenez le. Maintenant, il va falloir pousser la caisse contre le mur où se trouve une ouverture, un peu en hauteur, près de la machine du professeur. Montez sur la caisse puis passez par l'ouverture. Utilisez le levier sur le **nid** à droite. Ramassez-le. Sortez de la grotte en passant par la gauche, en longeant le mur et en vous agrippant à la paroi. En examinant la statue, Georges va découvrir du bois calciné. Utilisez le nid avec le bois puis servez-vous de la loupe pour allumer un feu. Dirigez-vous rapidement vers la jeep et appuyez sur "Action" pour sauter dedans.

Chapitre 4 : Glastonbury 1

Une fois arrivé dans la charmante bourgade, parlez au colonel Butley qui se tient sur le trottoir puis à Eamon O'Mara assis sur un banc (un des dialogues les plus drôles du jeu !). Epuisez tous les sujets de conversation. Allez parler à la voyante Zazie qui tient boutique en bas de la rue. Dirigez-vous à la boutique Cosmic Faerie. Examinez attentivement ce qui traîne dans la boutique. Regardez les livres de poésie sur le comptoir. Parlez à Tristan. Une fois encore, épuisez tous les sujets de conversation. Il vous donnera alors un exemplaire du **livre de poésie** qu'il a écrit (enfin si je puis dire !). Sortez. Combinez la barre métallique et le livre de poésie pour récupérer **trois pièces d'argent**. Allez parler à Eamon pour que ce dernier rentre dans une colère noire et aille voir Tristan. Vous revoilà au Cosmic Faerie. Montez à l'étage en attendant quelques instants pour ne rien manquer de la conversation entre Tristan et Aemon. Parlez à Melissa Butley. Redescendez pour parler à Tristan. Au terme de cette conversation, Tristan vous donnera le **caleçon de Bruno**. Allez voir Madame Zazie, la voyante qui se trouve en bas de la rue. Donnez-lui les pièces d'argent. Questionnez-la sur la carte postale puis donnez-lui le caleçon sale. Une fois sorti de cette séance de voyance, dirigez-vous devant la porte qui se trouve au bout d'une petite ruelle à gauche du bar. Vous vous apercevez que celle-ci est bloquée. Parlez à Eamon pour que celui-ci vous aide à défoncer la porte. Un homme vêtu d'une bure s'enfuit d'une grange. Direction cette fameuse grange. Vous voici devant la première énigme Tomb Raideresque ! Poussez la caisse de gauche une fois vers le haut puis à droite. Poussez celle de droite deux fois vers le bas et trois fois à gauche. Grimpez sur la caisse près de vous, poussez la caisse la plus haute. Descendez. Mettez maintenant la caisse qui est au premier plan contre le mur de la grange, juste devant les deux caisses surélevées. Montez sur les caisses, poussez la caisse contre le mur de la grange, montez dessus et entrez dans la grange. Allez détacher Bruno puis sortez. Parlez avec Bruno en épuisant tous les sujets de conversation.

Chapitre 5 : Paris 2

Home sweet home pour Nico. Ecoutez les messages sur le répondeur. Après avoir jeté un œil à l'appartement, être passé par les WC, sortez et retournez à l'appartement de Vernon. Montez par l'échelle de secours. Examinez la porte. Utilisez le journal sous la porte, le crayon dans la serrure puis récupérez la **clé de la cuisine de Vernon**. Utilisez-la pour ouvrir la porte. Une fois dans la cuisine, ramassez un **mouchoir** près de la poubelle à droite. Rendez-vous dans la chambre de Vernon pour parler à Béatrice, la girl-friend de Vernon. Donnez-lui le mouchoir et parlez-lui du coffre-fort.

Vous allez maintenant pouvoir ouvrir le coffre grâce à la date d'anniversaire donnée par Béa. Ramassez le **DVD** et le **diagramme**. Sortez, descendez l'échelle de secours. Un peu plus loin, vous allez devoir éviter une voiture en appuyant encore une fois sur le bouton "Action" quand une petite icône apparaîtra. Retournez à votre appartement. Utilisez le DVD dans votre lecteur qui se trouve sur la table. Téléphonez par la suite à André. Une fois que votre ami sera là, épuisez tous les sujets de conversation. Appelez alors votre boulot. Parlez encore à André puis sortez pour vous rendre au théâtre. Une fois devant le théâtre, allez sur la droite puis tout au bout de la ruelle à gauche. Dans la Jaguar qui se trouve au bout, vous trouverez un masque. Retournez sur vos pas et montez sur l'échafaudage. Vous allez devoir, dans un premier temps, aller derrière un grand panneau. Pour cela, montez l'échelle, allez tout au bout de l'échafaudage puis montez. Montez à nouveau. Descendez puis montez à l'échelle en face de vous. Défaites la corde qui retient le panneau. Revenez sur vos pas et sautez au dessus du trou, près d'une échelle. Poursuivez, servez-vous de la caisse pour atteindre un endroit en hauteur puis faites basculer le panneau. Marchez sur le panneau puis montez à l'échelle de l'autre côté. Prenez une autre échelle à votre gauche et descendez. Passez par la porte de droite. Passez par le couloir à votre gauche et descendez les marches. Arrivé au niveau du comptoir, Nico va se cacher automatiquement derrière celui-ci. Une cinématique s'enclenche.

Chapitre 6 : Paris 3

C'est au tour de Georges de visiter la capitale. Allez vers le fond de l'écran et passez sous le porche. Poussez la caisse pour l'amener entre le mur et la benne à droite. Montez dessus et poussez le couvercle de la benne. Montez sur la benne, examinez la fenêtre cassée, ouvrez-la puis entrez. Une fois dans la pièce, passez par la porte au fond. Prenez la porte au fond à gauche. Une fois entré, poussez la caisse de gauche vers les deux autres à droite. Tirez la caisse dans le coin opposé puis poussez-la à gauche de la première caisse que vous avez poussée. Montez dessus et tirez la caisse du haut. Actionnez l'interrupteur. Poussez à nouveau la caisse qui est en hauteur pour la remettre où elle se trouvait au départ. Tirez la caisse du milieu vers vous. Descendez par la trappe ainsi révélée. Continuez dans le couloir, grimpez aux deux échelles que vous trouverez. Passez par la porte qui se trouve à droite de la scène. Montez à l'échelle. Allez à droite et défaites le noeud qui retient le système d'éclairage. Agrippez-vous à ce dernier pour passer de l'autre côté de la scène. Faites le tour de l'échafaudage puis détachez les deux sacs de sable pour en faire tomber un sur le truand. Passées les retrouvailles entre Nico et Georges, descendez de la scène et revenez au comptoir où s'est fait capturer Nico. Ramassez le **gobelet en carton**. Repartez maintenant devant la scène et prenez la porte de gauche, descendez les escaliers. Tournez deux fois à gauche. Ramassez un **bâtonnet de maquillage** qui traîne sur une caisse. Remontez et utilisez le bâtonnet dans le gobelet puis faites chauffer le tout à l'aide d'un projecteur sur la scène pour obtenir du **maquillage fondu**. Descendez à nouveau. Prenez à gauche et à la bifurcation allez à droite pour pouvoir entrer dans une loge. Jetez un oeil dans les environs pour découvrir entre autres un coffre-fort. Sortez puis prenez à gauche jusqu'à vous retrouver devant une porte en fer au bout du couloir. Ouvrez-la, descendez les marches. En continuant à gauche vous trouverez un cadavre. Vous pouvez d'ailleurs le fouiller. Revenez sur vos pas pour trouver une porte à gauche. Ouvrez-la et entrez dans la pièce. Utilisez le maquillage fondu pour huiler la poutre rouge. A l'aide de Nico (en passant dans l'inventaire et en "utilisant" Nico), déplacez la poutre rouge pour faire tomber le coffre qui s'ouvre en révélant tous ses secrets. Ramassez donc la **carte d'accès** et l'**artefact serti de cristaux**. Sortez, prenez à droite et allez ouvrir la porte blindée grâce à la carte d'accès. Prenez l'ascenseur. Poursuivez dans le couloir et ramassez la **pierre Omega** prisonnière du halo d'énergie. Rebroussez chemin, une cinématique va alors s'enclencher. Courez vite vous suspendre à la falaise à côté de Nico pour ne pas vous faire voir. Allez à gauche, remontez puis courez rapidement dans le couloir pour échapper à Petra. Prenez l'ascenseur. Utilisez le décapsuleur pour bloquer la porte d'ascenseur. Revenez au niveau où vous avez trouvé le bâtonnet de maquillage. Montez sur le monte-charges et actionnez-le. Descendez de la scène et sortez de la pièce en passant par l'ouverture par laquelle Georges est arrivé, en haut à droite de la salle de commandes. Et une cinématique, une ! Une fois dans l'appartement de Nico, discutez avec tout le monde en épuisant tous les sujets de conversation.

Chapitre 7 : Congo 3

Et vous voici de nouveau au Congo, décidément. Utilisez le levier métallique pour ouvrir la porte cadenassée. Comment ça, ça ne fonctionne pas ?! Bon et bien demandez de l'aide à Nico et pendant qu'elle pousse la porte, utilisez le levier métallique pour casser le cadenas. Rentrez par la porte maintenant ouverte. Passez dans la pièce suivante et utilisez la pierre Omega sur la porte. Empruntez le couloir. Vous voici devant un premier piège. Pour éviter les pics, agrippez-vous

à un rebord et traversez la pièce. A droite, se trouve le mécanisme qu'il va falloir arrêter grâce à la barre métallique. Pour fouiller le cadavre qui se trouve au centre de la pièce, utilisez les deux blocs de pierre en les poussant et en les tirant de façon à ce que les pics ne vous touchent jamais. En gros, Georges se trouvera constamment entre les deux blocs qui lui serviront de bouclier. Ramassez l'**écharpe ancienne** puis examinez-la. Vous découvrez une **tablette de métal**. Passons donc au piège suivant. Vous allez devoir traverser une pièce remplie de symboles. Le but du jeu est de dire à Nico sur quel symbole marcher, parmi 4 différents, pour qu'elle vous ouvre le chemin. Voici la marche à suivre :

Poisson
Scorpion (s'arrêter à la première dalle uniforme)
Serpent
Poisson
Oiseau
Scorpion
Serpent (à ce niveau, prenez la direction Ouest en allant vers la gauche)
Oiseau
Poisson
Scorpion
Serpent

Montez sur le mur. Passez par l'ouverture en face de vous. Sautez dans le trou et descendez. Passez par l'ouverture dans la roche pour vous retrouver dans une grotte. Vous voilà encore devant une de ces satanées énigmes à la Tomb Raider. Allez ainsi à gauche devant les deux caisses. Poussez la caisse en hauteur vers la gauche puis tirez celle du bas vers vous. Amenez-la complètement à gauche en la tirant vers vous deux fois, neuf fois à gauche, quatre fois en haut et deux fois à droite. Amenez maintenant la caisse de droite vers la gauche, entre les deux blocs de pierre adjacents au mur du fond. Montez dessus puis tirez la pierre de gauche vers vous jusqu'à l'amener vers la droite au bord de la plate-forme de pierre. Ramenez maintenant la pierre qui est entre les deux blocs de pierre à droite juste en dessous de la pierre que vous venez de mettre au bord de la plate-forme. Montez dessus puis tirez deux fois la pierre en hauteur, passez de l'autre côté, poussez-la une fois puis tirez-la une fois vers vous. Passez de l'autre côté puis poussez-la une fois. Ce qui vous reste à faire maintenant est très simple. Vous allez devoir ramener la pierre la plus à gauche à son emplacement de départ. Une fois ceci fait, repositionnez également l'autre pierre de gauche à son emplacement initial, montez dessus puis faites passer la pierre la plus en hauteur à droite sur le rocher instable. Voilà, vous pouvez maintenant sauter de l'autre côté. Passez par l'ouverture. Vous voici devant une immense salle. En allant à droite, vous trouverez un pupitre de commandes. Voici ce qu'il conviendra de faire. Tournez deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre, actionnez, tournez une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, actionnez, tournez une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, actionnez, tournez une fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, actionnez, actionnez à nouveau, tournez deux fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, actionnez. Une fois la machinerie en place, partez vers la droite et passez par l'ouverture. Dans l'autre pièce, allez actionner le panneau de contrôle qui se trouve en haut à gauche. Tournez maintenant le cristal de droite (celui qui brille) trois fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Tournez le second cristal illuminé pour que le rayon touche le cristal du bas. Tournez à présent le cristal du bas vers la droite. Faites en sorte que le cristal de droite touche le cristal qui se trouve en haut. Ensuite, tournez le cristal du haut de façon à ce que le rayon touche la machine de gauche. Une fois le passage révélé, allez chercher Nico. Vous voici de retour dans la pièce aux cristaux. Notez que quatre cristaux forment un carré d'énergie. Tournez le cristal du bas à gauche une fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Le rayon va alors toucher un cristal qui se trouve à gauche. Faites en sorte que le rayon touche le cristal qui se trouve à gauche du cristal précédent puis enfin tournez le cristal pour que le rayon d'énergie touche le cristal de droite. Le Rayon pointe alors vers la pièce métallique. Retournez dans la pièce où vous avez assemblé la machinerie. Sur le côté droit de la machine se trouve un boîtier de commandes.
Actionnez-le pour inverser le flux énergétique (celui-ci va alors tracter au lieu de pousser) puis revenez dans la pièce aux cristaux. Il va falloir maintenant actionner les deux boîtiers de commandes, à droite et à gauche, en parfaite synchronisation à l'aide de Nico pour ouvrir une porte. Franchissez-la. Continuez votre bonhomme de chemin jusqu'à atterrir dans une pièce avec une porte fermée. Utilisez la tablette de métal dans la cavité à gauche puis très vite maintenez-la grâce à l'écharpe. Nico va alors se proposer de maintenir la tablette pour que vous puissiez passer par la porte. Une fois de l'autre côté, allez récupérer la **pierre Alpha**. Rebroussez alors chemin pour retrouver Nico. Sortez. Une cinématique va alors s'enclencher avec Petra qui, en bonne tueuse professionnelle, va vous menacer de...TA DA... Son index !! Encore merci aux nombreux bugs du jeu ! Courez pour éviter les stalactites.

Chapitre 8 : Paris 4

Passée la cinématique, vous revoici au théâtre. Retournez au sous-sol en passant par la porte à gauche de la scène. Rendez-vous dans la loge, là où se trouvait le coffre-fort. Laissez-vous tomber dans le trou au plancher. Sortez, allez au fond de l'écran, tournez à droite puis passez la porte qui se trouve à droite. Fouillez la pièce si vous le désirez. Quand Flap va vouloir vous étrangler, appuyez sur le bouton "Action" pour vous dégager de son emprise. Passez dans la pièce du fond. Examinez puis "actionnez" les documents se trouvant sur le bureau.

Chapitre 9 : Prague 1

Arrivé devant le château, parlez avec Nico en épuisant tous les sujets de conversation. Allez appuyer sur l'interrupteur près de la porte d'entrée du château. Un garde arrive alors et vous rembarre. Parlez donc avec Nico pour que celle-ci appuie à son tour. Pendant que votre belle va divertir le garde (attention dialogue croustillant !), profitez-en pour vous infiltrer dans le château. Grimpez sur le mur de gauche pour vous retrouver de l'autre côté. En faisant attention au garde, grimpez sur le mur de gauche suivant puis sautez. Allez maintenant dans la petite cour à gauche balayée par un faisceau lumineux. Fouillez les poubelles pour trouver un **bout de ficelle**, du **papier d'aluminium** et un **hamburger entamé**. Passez maintenant sous le petit porche pour arriver dans un endroit où se trouvent plusieurs caisses. Poussez la caisse en hauteur sur la caisse de droite puis utilisez la caisse la plus basse pour la mettre entre les deux caisses superposées et le mur. Poussez la caisse en hauteur. Montez sur les deux caisses superposées pour atteindre le chemin de garde en hauteur. Allez à la droite de Georges et montez sur le petit rebord. Progressez jusqu'à atteindre l'autre côté du bâtiment et descendez sans vous faire voir du garde. Allez à gauche puis passez au bout à droite sous le porche en attendant que le garde ait le dos tourné. Encore des caisses ! Tirez celle qui est la plus à droite une fois, tirez la suivante vers la droite, poussez la suivante vers le fond de l'écran et poussez enfin la caisse la plus à gauche vers la gauche. Montez dessus et sautez par dessus le muret. Donnez le hamburger entamé au chien dans le chenil puis attendez que le garde ait le dos tourné pour vous faufiler derrière lui en marchant à tâtons. Une fois dans la grande cour, prenez à droite et longez le mur jusqu'à vous retrouver devant la grille où vous retrouverez Nico. Continuez votre chemin à droite, en longeant toujours le mur, jusqu'à trouver une jeep. Ramassez la **télécommande**. Revenez devant la grille et utilisez la télécommande pour ouvrir les portes. Rebroussez chemin avec Nico jusqu'à vous retrouver devant un endroit entouré par de la taule et des barbelés. Dites à Nico d'appuyer sur le bouton à droite. Pendant ce temps, entrez dans l'enclos, ramassez le **bout de charbon** à droite (qui vous servira en fonction de la façon dont Nico entrera dans le château) et le **cric** qui coince la porte. Revenez du côté de la jeep. Utilisez le cric pour l'abaisser et poussez la voiture contre le mur. Allez maintenant du côté de la voiture noire. Montez dessus puis utilisez le cric pour ouvrir la fenêtre. Demandez alors à Nico de se faufiler. Pour votre part, revenez au niveau de la jeep. Montez sur le capot pour atteindre le chemin de garde. Grimpez à la gouttière de gauche.

Chapitre 10 : Prague 2

Montez les escaliers et ouvrez la porte de la cave. Montez les escaliers, longez le couloir et prenez à droite au fond. Passé la cinématique, prenez à gauche jusqu'à vous retrouver dans un couloir avec un superbe tapis rouge. Allez au bout de ce couloir et rentrez dans la chambre de Petra. Ouvrez la malle au pied du lit. Ramassez le **séche-cheveux**. Ouvrez la malle derrière le paravent. Ramassez la **perruque brune**. En examinant la malle d'un peu plus près, vous découvrirez un compartiment secret. Utilisez alors le crayon pour l'ouvrir. Ramassez la **pierre à aiguiser**. Rebroussez chemin, au niveau de l'entrée de la cave. Allez complètement à gauche pour entrer dans la cuisine. Discutez avec le cuisinier et offrez-lui la pierre à aiguiser. Emparez-vous de la **bouteille d'eau de javel**. Retournez dans la chambre de Petra. Allez dans les WC et utilisez la perruque et l'eau de javel dans le lavabo. Utilisez alors le sèche-cheveux sur la perruque. Sortez et rendez-vous dans le hall d'entrée.

Chapitre 11 : Prague 3

Positionnez la caisse contre le mur à gauche de façon à atteindre le chemin en hauteur. Montez les escaliers et passez par dessus le petit muret à droite. Poussez le dragon et poursuivez. Vous allez ensuite vous retrouver juste au dessus d'un balcon. Laissez-vous alors tomber. Agrippez-vous au tuyau à gauche et laissez-vous tomber une fois passé de

l'autre côté. Rentrez par la fenêtre ouverte. Poussez la caisse en hauteur vers le mur du fond. Tirez alors la caisse en dessous vers la droite puis positionnez-la entre les deux caisses qui sont contre le mur du fond. Tirez la caisse en hauteur vers la droite. Enfin, tirez la caisse la plus à gauche vers vous. Vous pouvez enfin sortir de la pièce par le petite passage. Une fois dehors, allez au fond de l'écran et descendez l'escalier jusqu'à vous retrouver dans un petit jardin. Continuez tout droit et ramassez la **boîte de conserve**. Retournez dans la pièce pleine de caisses et utilisez la boîte de conserve sur la lampe à huile préalablement ouverte pour récupérer le précieux liquide. Revenez dans le petit jardin. Essayez d'ouvrir la grille puis utilisez l'huile sur cette dernière pour lubrifier les gonds. Ouvrez la grille et passez par l'ouverture.

Chapitre 12 : Prague 4

Grimée en Petra, discutez avec les gardes. Examinez la porte verrouillée puis parlez au garde qui est assis pour obtenir des informations sur le chef de la sécurité. Répondez négativement quand il vous demande si vous avez déjà une carte de sécurité. Pour trouver le chef de la sécurité, vous allez devoir sortir. Allez à droite pour atteindre le patio puis continuez tout droit pour passer par l'ouverture de droite gardée par un soldat. Vous trouverez le chef de la sécurité un peu plus loin qui vous donnera une **carte invalide**. Revenez dans le hall d'entrée et prenez la porte de gauche pour trouver une technicienne. Discutez avec elle pour qu'elle reprogramme votre carte invalide. Vous voici en possession d'une **carte validée**. Sortez et utilisez la carte validée sur le lecteur de carte pour ouvrir la porte verrouillée. Descendez les marches et suivez le couloir.

Chapitre 13 : Prague 5

Poussez la machine à laver sur le chariot puis poussez le tout contre la porte fermée. Suivez le couloir. A la première intersection, prenez à droite puis continuez jusqu'à vous faire assommer par Nico. Revenez un peu en arrière pour ouvrir la porte fermée grâce à Nico. Entrez dans les vestiaires et prenez un **uniforme de garde**. Sortez, prenez deux fois à gauche et passez devant le poste de garde. Continuez et entrez dans la cellule ouverte. Vous allez devoir ici placer les caisses de façon à créer un escalier pour atteindre la grille en hauteur. Ecoutez à la grille. Après la cinématique, utilisez la pièce d'argent pour dévisser la grille. Demandez à Nico de passer par l'ouverture. Ouvrez alors la porte de la pièce dans laquelle se trouvait Bruno et appuyez sur le bouton, sous le bureau, pour découvrir un passage. Sortez du bureau. La cinématique terminée, vous voilà de retour à Paris.

Chapitre 14 : Paris 5

Une fois la cinématique terminée, vous voilà dans un endroit que vous reconnaîtrez sûrement, enfin surtout ceux qui ont joué au premier épisode. Arrêtez la batterie derrière l'ouvrier. Quand il aura le dos tourné, allez prendre dans son sac la **clé des égouts**. En montant sur l'échafaudage, vous vous ferez vite rembarrer par la dame pipi. Allez discuter avec elle. Une fois qu'elle sera retournée près des gogues, montez à nouveau sur l'échafaudage, montez à l'échelle puis allez prendre la **corde** au bout en descendant au second niveau. Utilisez maintenant la clé des égouts sur la plaque près du camion. Flobbage va alors vous parler. En discutant avec lui, vous apprendrez que son acolyte, Alphonse, déteste les tremblements de terre. Combinez donc la clé d'égout et la corde puis attachez ceci au camion. Allez parler à Alphonse pour que le camion démarre et que la plaque d'égout saute. Rentrez dans les égouts. Suivez le chemin jusqu'à une porte avec un crâne. Utilisez le **cylindre en pierre** sur le crâne pour ouvrir la porte. Prenez le passage. A la première intersection, prenez à droite, à la suivante encore à droite et rentrez dans la pièce à droite. Fouillez le cadavre qui est contre le mur derrière la porte pour trouver une **vieille clé en fer**. Au bout du couloir se trouve un garde et vous ne pouvez donc pas passer. Utilisez le micro-ondes dans la pièce aux cadavres. Sortez et allez dans les vestiaires à gauche. Attendez que le garde rentre dans la pièce de droite, fermez la porte et utilisez la vieille clé en fer pour verrouiller le tout. Poursuivez alors votre chemin jusqu'à la cave à vin, en passant par la droite. Au fond de la pièce se trouvent différents crus. Pour résoudre cette énigme qui s'appuie sur le voyage du chevalier Stéphane, tirez les bouteilles comme suit : la verte, la rouge en haut à gauche, la rouge à droite puis la blanche et enfin la bleue. Empruntez le passage. Continuez votre chemin puis après avoir parlé au frère, montez les escaliers et ouvrez le passage secret. Examinez la pendule puis sortez. Il va maintenant falloir atteindre la porte de gauche. Notez la chair éclairée juste devant vous. Passez derrière la nef et attendez que le garde soit à gauche pour courir et franchir la porte

à votre droite. Examinez les statues puis essayez de régler l'horloge. Examinez à nouveau le socle de la statue du milieu. Revenez dans la grande salle puis examinez la bible qui se trouve dans la chair. Grâce aux indications laissées sur le socle de la statue, en rapport au chapitre Révélations, vous obtiendrez une heure (1:03) qui vous servira à régler l'horloge, ce qui fera apparaître un passage secret que vous vous ferez un plaisir d'emprunter. Passées la cinématique et son lot de révélations, vous vous retrouvez à Paris. Discutez avec Nico puis utilisez chaque pierre (Psi, Omega et Alpha) devant l'écran d'ordinateur. Et en avant pour un petit voyage en Egypte.

Chapitre 15 : Egypte

Passez par la gauche en ne vous faisant pas voir du garde. Rejoignez Nico qui se trouve un peu plus loin derrière le grand rocher. Un peu plus loin, utilisez le cric sur la partie rocheuse, à gauche, qui diffère un peu au niveau des teintes. Empruntez le passage. Utilisez les trois pierres pour ouvrir la porte ovale. La cinématique finie, il vous reste à passer l'énigme du gardien. Procédez comme suit :

Choisissez le meurtrier
Traversez la rivière
Traversez la rivière à nouveau
Choisissez le frère
Traversez la rivière
Choisissez le meurtrier
Traversez la rivière
Choisissez le témoin
Traversez la rivière
Traversez la rivière
Choisissez le meurtrier
Traversez la rivière

Vous pouvez maintenant passer par la porte de droite. Lors de la scène cinématique, appuyez sur le bouton "Action" à deux reprises (quand les symboles apparaissent) pour vous en sortir. Discutez avec Bruno et épuisez tous les sujets de conversation. Ramassez la **clé de Salomon** sur la machine. Montez les marches qui se trouvent de l'autre côté de la pièce. Prenez à gauche pour trouver une bombe un peu plus loin. Appuyez une fois de plus sur le bouton "Action" au bon moment pour ne pas être soufflé par l'explosion. Amenez le bloc qui se trouve dans la tranchée vers la gauche pour pouvoir monter dessus et poussez le bloc en hauteur. Poussez le bloc en hauteur au bord de la tranchée. Ramenez le bloc dans la tranchée à droite pour pouvoir monter dessus et poussez le bloc en hauteur vers Bruno et Nico. Maintenant, poussez vers le fond de l'écran le bloc qui est dans la tranchée. Amenez ensuite le bloc en hauteur sur le bloc qui est dans la tranchée et faites passer ce dernier à gauche puis au fond de l'écran contre le mur de façon à pouvoir atteindre un endroit en hauteur. Montez à l'étage supérieur. Une cinématique s'enclenche. Dans la pièce suivante, actionnez une des trois statues qui se trouve sur la maquette.

Chapitre 16 : Glastonbury 2

Vous revoilà à Glastonbury pour la dernière ligne droite. La dernière énigme à base de caisses se trouve au bout de la rue à droite. Le but est ici de mettre la caisse la plus en hauteur (à gauche) contre le mur de gauche de façon à grimper sur le mur.

Tout d'abord poussez la caisse du milieu à gauche. Poussez la caisse de droite derrière la caisse que vous venez de pousser. Tirez la caisse en hauteur (sur l'estrade de bois) une fois vers le bas. Poussez la caisse qui est contre une meule de foin à gauche une fois vers le haut puis tirez une fois à gauche. Poussez maintenant la caisse de gauche qui est contre le mur deux fois vers le haut, une fois à droite puis une fois vers le bas. Poussez la caisse qui est à droite (derrière les deux caisses superposées) une fois à gauche et une fois vers le haut. Tirez la caisse en hauteur de droite complètement vers la gauche. Amenez la caisse qui est à droite des deux caisses superposées à gauche entre le mur et les trois caisses superposées. A partir de cet instant, c'est très simple puisqu'il va vous falloir utiliser les deux caisses de gauche pour amener la caisse en hauteur (celle qui est sur deux niveaux) à gauche sur la caisse coincée entre le

mur et les trois caisses superposées. Poussez alors la caisse en hauteur (sur trois niveaux) à gauche. Vous pouvez maintenant monter sur le muret.

Après la cinématique, vous vous retrouvez dans une chambre sacrée. Utilisez la clé de Salomon sur le socle en pierre et prenez l'**épée emprisonnée**. A vous maintenant de réécrire la légende de Saint Georges et du Dragon façon Les Chevaliers de Baphomet. Vous voici face au Grand Maître transformé. Dans un premier temps, évitez ses boules de feu en allant à gauche puis en vous cachant derrière les murs de pierre (à droite puis à gauche). Attendez alors que le dragon se tienne sur ses deux pattes pour lui porter l'estocade finale en enfonçant votre épée dans sa gueule.

Et voilà, c'est la cinématique de fin (buggée sur PS2, merci beaucoup Revolution Software !), il ne nous reste plus qu'à attendre un 4ème épisode, en 2D si possible, pour une aventure qu'on imaginera encore plus passionnante... Que les deux premiers volets.

Les Chevaliers de Baphomet : Les Boucliers de Quetzalcoatl

© Avalon Interactive / Revolution Software 1997

SOLUTION COMPLÈTE

Chez le professeur

Regardez la bibliothèque et utilisez le morceau de bois. Utilisez le crochet métallique ; ouvrir le bureau et prendre la tequila, prendre le vers tombé par terre ouvrez ensuite le tiroir du secrétaire. Regardez le pot que vous avez récupéré. Prenez le sac à main et lisez la lettre qui était dedans. Prendre la fléchette et aller vers le feu. Utilisez la fléchette sur le placard, utilisez la culotte sur le cylindre et utilisez ce cylindre sur le siphon et enfin utilisez le siphon sur le feu. Enfoncez la porte et descendez ; prenez l'article de journal à côté du téléphone regardez cet article. Utilisez le téléphone et utilisez la clé sur la grande porte et ouvrez la porte

A Paris

Appelez le serveur une fois comme il ne daigne pas vous parler parlez en conséquence à l'homme. Répondez ce que vous voulez à la question qu'il vous pose et ensuite abordez tous les sujets. Rappelez le serveur pour la deuxième fois ; parlez de tous et lorsque André arrive parlez aussi de tous les sujets. Une fois qu'il est parti, reparlez avec le gendarme de lui-même ; attrapez alors la flasque d'absinthe. Continuez de parler de TOUS les sujets avec le gendarme pour certains il faudra recommencer plusieurs fois... Regardez votre café ; appelez le serveur et parlez-lui du café... SORTEZ et choisissez d'aller à la galerie d'art (2eme icône) Montrez au gros bonhomme le pot que vous avez ramassé chez le professeur Oubier. Parlez de tous les sujets. Utilisez l'absinthe avec le verre du bonhomme ; recommencez une deuxième fois. Allez à gauche et regardez la caisse ramassez l'étiquette...

A Marseille

Allez vers la baraque, regardez la fenêtre et parlez de tous les sujets avec le gardien... Descendez l'escalier à gauche de la baraque ; ramassez la gaffe (dans l'eau) et l'utiliser pour ramasser la bouteille qui est dans l'eau. Remontez l'escalier, touchez la cheminée. Utilisez la bouteille sur la cheminée pour la refroidir et prenez immédiatement le chapeau de la cheminée ; réutilisez la bouteille sur la cheminée. Descendez l'escalier et passez par la trappe, prenez les biscuits pour chiens et ressortez. Utilisez les biscuits sur la plate-forme, et... utilisez la gaffe sur la plate-forme. Remontez l'escalier et passez le grillage. Allez complètement à gauche de l'écran et montez à l'échelle, ouvrez la première fenêtre utilisez la gaffe sur le ventilateur. Ressortez et redescendez par l'échelle ; frappez à la porte. Dites n'importe quoi pour le pousser à sortir (il faudra peut-être insister un peu pour certains choix) et dès qu'il dit qu'il va sortir remontez à l'échelle. Allez vers le tonneau à droite et lancez-en un pour attirer l'indien et recommencez une deuxième fois pour le pousser. Entrez à l'intérieur de l'entrepôt ; ouvrez le petit tiroir pour récupérer une petite clé. Regardez le panneau d'affichage pour voir un reçu : il vous donnera votre prochaine destination... Allez vers la droite et donnez la petite clé à l'homme. Appuyez sur le bouton pour appeler l'ascenseur. Utilisez la caisse la plus proche de vous pour coincer l'ascenseur ; appuyez sur l'interrupteur ; regardez les éraflures à gauche sur le sol et ouvrez la porte. Entrez dans la pièce ; allez vers Nico et détachez-la et prenez la statue avant de sortir. Parlez à Nico de TOUT. Utilisez le ruban adhésif sur la cellule photoélectrique et repoussez la caisse à sa place. Déplacez alors la petite caisse sur celle que vous avez remise en place et poussez ainsi celle que vous avez dégagée. Utilisez le diable, utilisez la corde sur la statue puis utilisez la corde sur la poulie. Réutilisez le diable et essayez de pousser la statue tout seul puis parlez-en à Nico pour qu'elle vous aide et Sortez... Utilisez les menottes sur le câble. Profitez de la petite scène non-interactive...

A Quaramonte

Parlez avec le garde et parlez avec le groupe de musique de tous les sujets possibles ; parlez avec Pearl de tous les

sujets et allez à la gendarmerie. Parlez avec le général de tous les sujets et parlez avec Rénaldo de tous les sujets. Allez vers la carte et essayez de la regarder. Sortez et parlez avec Nico de tous les sujets. Allez vers la droite pour regarder la deuxième fenêtre de la prison et pour parler ensuite avec Duane de tous les sujets... Parlez avec Oubier de tous. Montez à l'escalier et parlez de tous les sujets puis sortez. Retournez voir Duane et reparlez-lui. Revenez ensuite voir Pearl ; et remontez les escaliers pour reparler avec la patronne ; et sortez. Parlez avec Nico de la carte. Parlez avec le général ; parlez avec Rénaldo et sortez pour parler avec Pearl. Regardez enfin cette carte. Revenez alors voir la patronne de la compagnie minière pour lui parler de la carte. Ouvrez le placard et sortez une fois que vous aurez récupéré le détonateur. Donnez le détonateur à Duane. Allez à la prison et parlez avec Miguel. Avec Nico chez le général ; regardez tout et parlez avec le général de tout. Retour avec Georges : Parlez à Miguel et utilisez la corde sur la fenêtre de la cellule et donnez la corde à Duane...

Dans la jungle

Ramassez la plante. Allez vers la gauche et posez le relevé bancaire sur les feuilles mortes et utilisez la statue sur la roue métallique. Parlez au père Hubert de tous les sujets. Utilisez la plante sur le pressoir ; posez le col du prêtre sur le pressoir et prenez la croix pour l'utiliser sur le pressoir. Ramassez le col et donnez-le au prêtre puis parlez de tous les sujets.

Au village indien

Parlez au garde de tous les sujets et lorsqu'il vous demande un cadeau pour le Shaman choisissez alors le paquet de biscuit pour chien... Quand il vous rend la boîte mettez-y la pierre maya dedans puis redonnez-la-lui. Entrez dans le village et parlez au Shaman.

De retour dans la Jungle

Utilisez le cône métallique sur le pressoir et utilisez les racines sur le pressoir et utilisez la croix sur le pressoir. Prenez le cône et montez à l'échelle.

Aux caraïbes

Parlez à l'homme ; regardez le théodolite et parlez-en à Bronson. Allez vers la droite et parlez à Rio le petit pêcheur. Allez à l'escalier, en haut : regardez le chat, utilisez l'échelle et essayez d'y monter ; puis essayer d'ouvrir la porte. Parlez aux mémées de TOUS. Revenez voir Rio et parlez-lui de tout. Allez parler à Bronson puis revenez parler aux sœurs Ketch. Allez voir Rio et parlez-lui de tous les sujets ; pour sa pêche donnez-lui le ver de terre. Revenez voir Bronson et après avoir épuisé tous les sujets ; allez voir Rio pour lui parler de sa pêche... Regardez la bicyclette, attendez quelques secondes qu'il pêche un poisson puis demandez-lui de vous le donner. Revenez à la maison, montez à l'échelle et utilisez la chambre à air sur le mat de droite puis descendez et accrochez le poisson à la chambre à air. Ramassez la balle ; remontez à l'échelle et prenez la chambre à air ; descendez et utilisez-la sur l'arbre. Prenez l'échelle, ramassez la cible, descendez l'escalier et allez prendre les plans de Bronson et son théodolite. Remontez et montrez les plans aux sœurs Ketch.

Au British Museum

Parlez au gardien, regardez les placards puis reparlez au gardien. Parlez de ce que vous voulez à Oubier et continuez à parler avec le gardien de tous même après la découverte du vol. Prenez la clé sur le placard pour l'utiliser sur le placard qui contient le poignard ; ouvrez le placard et prenez le poignard. Reprenez la clé et montez-la au gardien. Poussez le rideau et utilisez le poignard sur la sortie.

Dans le musé aux Caraïbes

Prenez la plume, prenez la carte et posez la sur le pupitre, prenez la lanterne et posez la sur l'encrier. Ouvrez le coffre et parlez de tout avec Emily, puis allez regarder le portrait et reparlez à Emily. Sortez; utilisez la plume sur le chat. Ramassez la plume abîmée et allez voir Rio pour lui parler de tout. Retournez au musé, donnez le coquillage à Emily, utilisez la croix sur le repose-plume, sortez et allez voir Rio et parlez-lui...

Sur l'île aux zombies

Regardez la saillie puis regardez (Clic droit) le bateau, parlez à Rio et utilisez le filet sur la saillie.

Dans le métro Londonien

Regardez le sac de Nico, utilisez la barrette sur la fente du distributeur, prenez la pièce refusée, et utilisez la sur la balance ; utilisez le poignard sur le placard et ensuite utilisez la carte sur la fissure. Appuyez sur le bouton et attendez que le métro arrive...

Retour sur l'île aux Zombies

Allez vers la sortie du haut à droite, prenez un roseau et sortez par le haut à droite ; utilisez le roseau sur la tanière, revenez sur vos pas pour sortir de la jungle. Prenez la sortie en bas à droite... allez tout à fait à droite et utilisez la fléchette sur le roseau. SAUVEGARDEZ MAINTENANT. Le but est d'utiliser la sarbacane sur le sanglier et de s'accrocher à la branche pour que le sanglier ouvre un passage vers le haut de l'écran. Allez complètement à droite et sortez ; enlevez la végétation de l'aiguille rocheuse et utilisez la cible su le filet puis ceci sur la végétation et enfin cette dernière sur l'aiguille. Sortez par le bas de l'écran. Sortez par la voie tracée par le sanglier. Posez le théodolite sur les trous. Utilisez le théodolite, tournez vers la droite jusqu'à observer le reflet de la cible et observer alors le piller qui est dans l'axe. Sortez par l'avant du mont.

Sur les Docks

Allez vers l'autre caisse, monter à l'échelle. Dès que le garde discute avec l'indien ouvrez le placard remontez à l'échelle et dès que le garde est rentré dans le placard fermez la porte et bloquez-la avec le balai. Regardez le hublot de droite ; parlez à Oubier, prenez sa pierre. Utilisez le poignard sur Karzac.

Sur le tournage du film

Ramassez la crêpe sur la table, le sirop d'érable et un bun. Utilisez le sirop sur la crêpe. Parlez au garçon. Donnez la crêpe à l'homme (inutile de parlez avec lui plus longtemps pour l'instant). Lancez un bun dans le buisson. Allez en chercher un autre et recommencez jusqu'à ce que les frelons sortent du buisson.

Sur la plage

Parlez avec tout le monde de tous les sujets. Prenez la caméra portable puis parlez avec Hawks.

Au village Indien

Parlez à Titipoco, essayez de pousser le tonneau et parlez en à Titipoco. Prenez la pierre et sortez par la gauche.

A la pyramide

Parlez à Titipoco, prenez le cylindre sur le générateur, utilisez le poignard sur le tuyau d'écoulement, utilisez le cylindre sur le tuyau d'écoulement et utilisez ceci sur le bouchon du moteur. Allez vers la gauche et parlez au garde. Revenez vers la droite, prenez la corde et donnez-la à Titipoco. prenez la corde et utilisez la sur le moteur. Mettez le moteur en route en appuyant sur le bouton rouge... Utilisez le levier pour comprendre le fonctionnement du moteur et parlez à Titipoco ; montez sur le monte-charge et parlez à Titipoco. En haut de la pyramide : prenez la ceinture de munitions. Redescendez. En bas : Prenez la torche et amenez-la à Titipoco pour qu'il l'allume. Jetez la ceinture dans le feu. En haut : Parlez au général puis détachez George. Regardez les deux leviers et parlez à George.

1ère Enigme

Le but est d'enfoncer le groupe des quatre carreaux. Pour cela il faut remarquer que ces carreaux sont une association par superposition de deux des dix carreaux précédents. Il faut donc enfoncer deux des dix carreaux correspondants :

pour en enfoncer un il faut faire tourner les deux roues de façon à mettre en regard la partie supérieure et la partie inférieure de ce carreau. La partie supérieure du carreau est contenue dans la roue de gauche et donc l'autre contient la partie inférieure de chacun des dix carreaux. Par exemple le 1er carreau est composé du 2eme et du 5eme carreau qui font parti du groupe des dix...
Sortez par le passage secret. Prenez la torche et donnez-la à Titipoco. Actionnez le levier. Ramassez la torche et allumez celle qui est au mur.

2ème Enigme

Le but est de sortir de la pièce où vous vous trouvez en ouvrant une porte secrète située dans le mur de droite. Pour cela il faut fermer la porte de gauche sans en fermer aucune autre. Il y a donc deux pièces et un couloir. Utilisez le levier qui se trouve dans la pièce dans laquelle vous êtes puis sortez par la gauche et utilisez les deux leviers. sortez dans le couloir et rentrez dans l'autre pièce... la porte est ouverte. Sortez. Utilisez le levier. Et descendez à "Une mort certaine"...

Admirez la fin.

Les Chevaliers de Baphomet : Les Gardiens du Temple de Salomon

© THQ / Revolution Software 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Comme dans tous les jeux point&click, veillez à bien parler à tous les protagonistes que vous rencontrerez et à cliquer sur le moindre objet. Cela vous permettra de prendre des items importants ou d'avoir des indices pour la suite. Vous disposez dès le départ de l'aventure d'un PDA qui vous permet d'accéder au journal des actions accomplies et de passer des coups de fil. Vous remarquerez aussi une icône représentant Anna Maria qui vous permettra "d'utiliser" la jeune femme comme n'importe quel item. Cette solution est organisée de façon à ce que les titres vous indiquent à la fois le lieu où se déroule l'action, mais aussi l'objectif de la mission en cours.

New-York

Le bureau de cautionnement - Rejoindre la ruelle

L'aventure commence alors que des malfrats essaient de défoncer la porte du bureau de George Stobbart dans lequel il se trouve avec Anna Maria. En fait, les voyous souhaitent mettre la main sur un mystérieux manuscrit qui serait la clé permettant d'accéder à un trésor inestimable. Récupérez d'abord le **club de golf** puis dirigez-vous vers la porte du fond pour sortir. Hélas, celle-ci est coincée. Utilisez votre club de golf pour l'ouvrir. Une fois passé, poussez la commode et grimpez dessus. A l'étage supérieur Anna va retenir la porte de l'ascenseur. Pour l'y aider, coincez le club de golf pour bloquer la porte. Prenez les escaliers pour descendre. Vous ne pouvez pas sortir car les malfrats sont déjà là. Remontez et allez voir la grille d'aération. En cliquant dessus, George s'aperçoit qu'il ne peut pas l'ouvrir seul. Demandez donc à Anna de l'aide (en cliquant sur son portrait dans l'inventaire puis en désignant la grille). Tirez le gros ventilateur et utilisez-le pour bloquer la porte de l'ascenseur ce qui vous permettra de récupérer votre **club de golf** qui vous sera encore très utile par la suite. Entrez dans le conduit d'aération.

Longez le mur et grimpez sur le toit en cliquant sur l'échelle. Montez sur la petite grue et cliquez sur la chaîne se trouvant au bout pour la déployer. Utilisez ensuite votre club de golf sur la chaîne pour passer sur le toit d'en face. Enfin, actionnez la manivelle de droite pour permettre à Anna de vous rejoindre. Attrapez la corniche qui est sur le mur de droite et suivez-la à la force des bras pour passer de l'autre côté du toit. Continuez votre chemin jusqu'à ce que vous tombiez sur des escaliers. Ne les prenez pas tout de suite, à la place franchissez le seuil de la porte et prenez la **ficelle**. Repassez de l'autre côté de la porte et refermez-la. Fermez aussi le loquet, puis faites un clic droit sur la porte et cliquez sur le bouton utiliser (les petits engrenages). La porte va tomber, permettant à Anna de vous rejoindre. Descendez les escaliers pour accéder à l'étage du dessous. Contre un mur se trouve le disjoncteur. Vous pouvez cliquer sur l'interrupteur, mais cela n'a aucun effet car il revient toujours en position on. Pourtant, vous devez l'éteindre pour continuer. Demandez donc à Anna de maintenir le levier enfoncé. Pendant ce temps, descendez à l'étage du dessous (pas par les escaliers mais par la droite en longeant le mur). Poussez la caisse jaune pour qu'Anna puisse vous rejoindre. Demandez-lui de tourner la manivelle pour ouvrir la porte coulissante. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur la porte pour partir d'ici.

L'hôtel - S'introduire chez Anna Maria

Parlez à Alphonso, le gérant de l'hôtel en épuisant tous les sujets de conversation. Il vous remet un **prospectus** mais refuse de vous louer une chambre. Toujours dans le hall, regardez la pendule puis allez parler à l'homme qui lit un livre

installé dans son fauteuil. Essayez de monter dans les étages en cliquant sur la grande porte. Hélas, il vous faut une clé magnétique pour y accéder. Revenez voir l'homme au bouquin pour lui demander de vous prêter la sienne. Il refuse. Essayez de lui prendre sa carte en cliquant dessus (il l'utilise comme marque-page pour son livre sur les oies). A nouveau, c'est un échec. Parlez de cet homme au gérant pour en savoir un peu plus sur lui. Ensuite, regardez le prospectus qui se trouve dans votre inventaire (clic droit) pour obtenir le numéro de l'hôtel. Appelez le gérant via votre PDA. Pour que l'appel soit concluant, il faut que vous le passiez depuis les toilettes. L'homme au bouquin va se déplacer pour prendre l'appel ce qui vous permettra de piquer la **clé magnétique** qu'il aura laissée dans le livre sur la table basse. Désormais, vous pouvez monter.

Rendez-vous au deuxième étage. Après l'appel d'Anna vous tomberez sur un placard à balais émettant un bruit étrange. Hélas, un homme vous empêche de jeter un oeil. Vous ne pouvez pas non plus entrer dans aucune des chambres : soit elles sont fermées, soit l'homme vous dit de déguerpir. Allez voir la fenêtre au bout du couloir. Vous ne pouvez pas passer par là non plus. L'accès au troisième étage est aussi bloqué car des insecticides ont été répandus. Observez la pancarte puis regardez par terre, vous pouvez ramasser un **termite**. Regardez le dispositif d'ouverture du placard à balais : il vous faut un code. Descendez dans le hall et montrez le termite au gérant. Puis, parlez-lui en épuisant les sujets de discussion. Posez l'insecte sur la pendule et parlez au gérant. Il va filer voir sa précieuse pendule. Pendant ce temps, ouvrez la vitre du comptoir et prenez le **briquet**.

Remontez au deuxième étage et allez devant la fenêtre. Attendez que l'homme se retourne et ouvrez-la. Dirigez-vous ensuite vers le pot de fleurs séchées à côté de la porte 23 et pendant que le garde ira refermer la fenêtre, enflammez-les. Les arroseurs vont se mettre en fonction et vous pourrez enfin accéder à la chambre d'Anna.

L'hôtel - Faire entrer Anna Maria

Ramassez le **stylo** par terre, entre la table de chevet et la fenêtre. Allez dans la salle de bains. Regardez le ventilateur : il est en marche. Pour l'arrêter, appuyez sur son interrupteur, puis introduisez la ficelle. George va vous demander si vous avez vraiment besoin de la ficelle. Répondez non, puis remettez le ventilateur en marche. Il va tomber dans la rue, permettant à Anna de vous rejoindre. Elle va vous avouer qu'elle s'est fait voler son précieux manuscrit. Epuisez les sujets de discussion avec elle.

L'hôtel - Recherche d'indices

Montrez le stylo à Anna. Puis sortez dans le couloir et glissez le prospectus et le stylo sous la porte du placard à balais pour que la personne qui est à l'intérieur vous écrive le code. Entrez dans la pièce en cliquant sur le dispositif d'ouverture et regardez la cinématique.

Le bureau de cautionnement - Retour chez Big Bro

Ramassez les cigarettes italiennes sur le bureau de George. Sortez par la porte bleue et retournez à l'hôtel.

L'hôtel - Retour à l'hôtel

Discutez avec tout le monde et montrez le paquet de cigarettes au policier. Discutez à nouveau avec lui pour qu'il vous dise où se trouve l'une des bases du gang. Désormais, vous pouvez sortir de l'hôtel : une nouvelle destination est apparue sur la carte.

L'usine de conditionnement - Pénétrer dans l'usine

Discutez avec Chico dans sa boutique de salamis. Allez derrière le camion stationné dans la cour qui attend son chargement. La porte de l'usine est ouverte, mais un garde vous empêche d'entrer si vous n'avez pas de tablier. Parlez avec lui. Il va vous falloir vous procurer un tablier. Revenez dans la boutique et échangez vos cigarettes contre du **salami**. Chico a envie d'en griller une tout de suite, mais pour cela, il doit sortir au moment où il n'y aura personne dans la boutique. Sortez et mettez-vous à côté des poubelles. Attendez un petit instant : Chico va sortir par la porte de derrière. Entrez à nouveau dans la boutique et prenez le **tablier** pendu derrière le comptoir.

L'usine de conditionnement - Fouiller la fabrique

Maintenant que vous avez revêtu le tablier, vous pouvez entrer dans l'usine. Allez dans la seconde pièce, là où se trouvent tout un tas de caisses. Prenez la **couverture ignifugée** sur le mur. Avancez vers la prochaine pièce. Actionnez le broyeur d'os, puis prenez les **clés de sécurité** qui se trouvent dessus. Continuez d'avancer. George entend de la musique. Poussez le conteneur vert jusqu'au chariot élévateur. Essayez d'en prendre le contrôle. George va s'apercevoir qu'il ne fonctionne pas. Utilisez les clés, puis faites monter le conteneur. Montez sur le chariot puis sur la caisse pour espionner une conversation à travers une petite fenêtre. Vous apprenez que les mafieux ont rangé le fameux manuscrit dans cette pièce. Il faut donc tenter de les faire sortir pour le récupérer. Descendez du chariot et revenez dans la salle au broyeur d'os.

Ouvrez la porte bleue et regardez le petit boîtier marqué d'une croix rouge. A l'intérieur se trouve un lecteur de cartes magnétiques. Revenez dans la première salle (là où se trouvent des cochons pendus). Traversez-la pour aller dans la pièce du fond. Essayez d'ouvrir la porte tout à gauche : la poignée est brûlante. Utilisez la couverture ignifugée. Entrez et ramassez le **morceau de bois fumant** sur les braises (avec la couverture évidemment). Sortez et prenez un **morceau de glace** dans le camion frigorifique. Revenez à l'endroit où vous avez surpris la conversation. Posez d'abord le bois brûlant sur le rebord de la fenêtre, puis la glace. La fumée va faire sortir les bandits. Si votre glace a totalement fondu avant que vous n'arriviez à la fenêtre, vous pouvez toujours aller en chercher d'autre dans le camion.

L'usine de conditionnement - Trouver l'entrée secrète du bureau

Il nous manque encore la carte magnétique pour le lecteur. Allez dans la pièce aux cochons pendus et actionnez plusieurs fois l'interrupteur bleu, jusqu'à ce qu'un corps apparaisse. Fouillez-le pour mettre la main sur la **carte magnétique**. Vous devinez la suite : il faut l'introduire dans le lecteur. Une porte secrète apparaît alors.

L'usine de conditionnement - Ouvrir le placard et prendre le manuscrit

Entrez et avancez jusqu'au bureau. Le manuscrit est dans le coffre, qui est évidemment fermé. Ouvrez le tiroir central pour tomber sur quelque chose enveloppé dans un mouchoir. Faites un clic droit dessus dans votre inventaire pour tomber sur une **photo de Lucy Chu** et sur un **mouchoir en soie**. Regardez par la fenêtre noircie. Vous voyez le chariot élévateur. Essayez de pousser le coffre (clic droit). Les roues sont rouillées. Allez dans le fumoir (là où vous aviez trouvé le bois fumant) puis utilisez le mouchoir en soie sur un jambon pour récolter un peu de **graisse**. Revenez devant le coffre et utilisez le mouchoir gras sur les roulettes pour les dégripper. Essayez de pousser à nouveau ce coffre. Il va tomber dans le broyeur. Reprenez les **clés de sécurité** qui se trouvent sur le chariot élévateur (clic droit) et servez-vous en pour mettre en marche le broyeur. Il s'ouvre. Prenez le **jukebox mp3** et la **page manuscrite**.

Le bureau de cautionnement - Chercher le manuscrit

Lisez la page manuscrite et regardez les illustrations. Essayez de vous connecter sur le net avec votre PDA. Parlez aussi à Anna. Essayez de discuter avec Virgil, il ne dit rien. Donnez-lui le **jukebox mp3**. Epuisez les sujets de discussion. Connectez-vous au serveur privé de Lobineau avec votre PDA. Il va falloir pirater le système. Pour cela, il vous faut relier le symbole de votre PDA au symbole se trouvant en bas à gauche. Placez donc les pièces de façon à y arriver, mais attention, car il vous faudra obligatoirement passer par le symbole de l'ordinateur pour avoir un point d'accès. Le but est donc de placer correctement les différentes pièces qui sont à votre disposition en évitant que le rayon ne parvienne sur les PC barrés.

Une fois que vous y serez parvenu, vous aurez accès à la base de données sur votre PDA (dans Notes > Base de données historiques > Baphomet). Lisez attentivement en cliquant sur tous les hyperliens. ATTENTION ! Il faut faire défiler les textes avec la molette de la souris et non pas avec les petites flèches en bas du PDA. Ces dernières vous emmènent en effet directement à la fin ou au début du document, ce qui vous empêche d'avoir accès aux hyperliens se trouvant au milieu des textes. Pour vous faciliter la tâche, voici les différents liens sur lesquels vous devez cliquer en partant de la première page (pour revenir sur celle-ci, cliquez plusieurs fois sur la flèche circulaire en bas à droite du PDA) :

Baphomet > Templiers > Grand Secret
Baphomet > Templiers > Philippe le Bel > Suite > Clément V
Baphomet > Templiers > Jacques de Molay > Suite
Baphomet > Templiers > Chevaliers hospitaliers
Baphomet > Saint Jean-Baptiste

Une fois que vous aurez tout consulté, Regardez à nouveau le parchemin et cliquez sur la ville fortifiée à droite. George va déduire qu'il vous faut aller à Istanbul. S'il ne fait pas cette déduction, regardez à nouveau tout le manuscrit (textes et illustrations) et repassez dans la base de données du PDA. Sortez et en route pour Istanbul.

Istanbul

Le Pacha Palace - Localiser la citadelle

Regardez l'ordinateur et la photo sur le comptoir puis discutez avec la réceptionniste. C'est une passionnée de golf, montrez-lui votre club. Parlez au serveur (Mevlut) dans la salle du restaurant. Revenez voir la réceptionniste pour discuter du Palais Topkapi. Jetez un oeil sur la carte accrochée au mur pour voir ce fameux Palais. Cliquez sur tout ce qui est cliquable, c'est-à-dire sur :

- le harem
- la cour de la fontaine
- le musée
- le vestibule des amants
- la cour
- l'entrée

De nouvelles possibilités de dialogues ont été débloquées, allez donc voir Mevlut puis la réceptionniste. Profitez-en aussi pour parler avec Anna. Sortez de l'hôtel.

Le Palais de Topkapi - Obtenir l'accès

Parlez au garde : il ne vous laisse pas entrer dans le palais car vous n'avez pas de carte de journaliste. Impossible non plus de vous faire passer pour Eamon O'Mara sans pièce d'identité.

Le Pacha Palace - Obtenir l'accès

Parlez d'Eamon 2 fois à la réceptionniste. Remarquez qu'il y a une lettre sur le comptoir. Essayez de la prendre. Vous ne pouvez pas car la réceptionniste vous dit que ce n'est pas pour vous. Il va donc falloir la distraire. Pour cela, parlez d'Eamon à Anna puis, prenez votre club de golf et montrez-le à la réceptionniste. Vous allez lui faire une petite démonstration ce qui permettra à Anna de s'emparer du document. Parlez-lui pour l'obtenir et faites un clic droit sur le nouvel objet de l'inventaire pour avoir : un **trombone**, une **carte du palais** et la **carte d'identité d'Eamon**. Profitez-en aussi pour ramasser le **couteau** se trouvant sur la deuxième table à droite du restaurant.

Le Palais de Topkapi - Obtenir l'accès

Il fait nuit. Essayez de montrer la carte d'identité au garde. Rien ne se passe car George pense que comme la photo ne correspond pas à son visage, il ne trompera personne. Faites un clic droit sur la carte. La photo tient à peine. Utilisez le couteau sur votre carte de cautionnement pour obtenir votre **photo**. Combinez-la avec la carte d'Eamon. Vous obtenez une **carte d'identité pour Topkapi** et une **photo d'Eamon**. Montrez la nouvelle carte au garde qui vous laisse enfin entrer. Allez voir le deuxième garde, devant la grande porte, qui vous dit de vous mettre sur le côté car il attend une personne importante. Montrez-lui la photo d'Eamon, il vous dit que c'est bien lui qu'il attend. Vous ne pouvez pas entrer par là. Essayez de passer à gauche, là où un garde patrouille. Il vous empêche de passer (il y a d'ailleurs une erreur de traduction à cet endroit, puisque la phrase dit que l'on peut passer alors que ce n'est pas le cas). Demandez à Anna de le distraire (clic gauche sur son portrait dans l'inventaire pour la sélectionner puis clic gauche sur le garde). Désormais,

vous pouvez avancer. ATTENTION ! Ne courez pas, car sinon, le garde pourrait entendre le bruit de vos pas.

Grimpez sur l'échafaudage de droite. Sur le mur se trouve le **téléphone portable** d'un garde (il est tout à fait à droite, pas loin du lampadaire). Faites un clic droit dessus dans votre inventaire pour avoir son numéro. Remettez le téléphone en place sur le mur, puis appelez-le avec votre PDA. Le garde va aller répondre ce qui va perturber sa patrouille : il ne sera plus synchronisé avec son collègue, ce qui va vous permettre de passer. Allez sur l'échafaudage de gauche et attendez que le garde vous tourne le dos pour monter sur le mur.

Le Palais de Topkapi - S'introduire dans le palais

Vous arrivez derrière un pilier et il vous faut essayer d'aller sous l'arche au bout du chemin. Attendez que le garde vous tourne le dos pour le suivre et monter sur l'arche (ne courez pas). Une petite cinématique se déclenche pour vous montrer que le prochain garde est assisté d'un chien. Remarquez la petite tasse devant eux. Ca se complique. Sur la fenêtre juste à côté de là où vous vous trouvez, vous remarquez du plâtre friable. Utilisez le couteau pour gratter. Un peu de plâtre tombe en contrebas. Le garde va aller voir ce qui se passe ce qui vous permet d'avancer et de boire le contenu de la tasse. Revenez vite en arrière car le garde ne va pas tarder à revenir. Il va s'apercevoir que la tasse est vide et va partir la remplir. Vous voilà débarrassé du garde. Descendez les escaliers. Le chien est dans la cour. Remontez et dénouez la corde à linge qui pend au bord du petit balcon. Coupez une **tranche de salami** à l'aide du couteau et utilisez-la sur la corde à linge. Voilà qui va occuper le chien, vous permettant de passer.

Le Palais de Topkapi - Traverser le musée

Une cinématique se déclenche pour vous montrer la fontaine et l'entrée du musée. Mais le coin est bourré de gardes. Descendez les escaliers pour utiliser l'ordinateur. Il y a un mot de passe que vous ne connaissez pas. Remarquez aussi le triangle rouge qui indique que le système d'alarme infrarouge est activé. Revenez devant l'ordinateur et utilisez votre PDA pour essayer de vous connecter en le piratant. Vous arrivez devant une énigme où il vous faut placer des pièces pour faire en sorte que le rayon parvienne au point d'arrivée, et tout ça en passant par les ordinateurs (ce sont des points de passage obligatoires). Voici l'une des possibilités si vous n'arrivez pas à pirater le système :

```
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | |X| |/| | | ||
| | | |X| |P| | | | |
| | | |X| |P| | | |P|
| |/| | | | | | | |/|
| | | | | | | | | |D|
| |^| | | | | | | | |
|O| |P| | || | | |/|
|X|X|X| | | | | | | |
|X| | | |A| | | | | |
```

Pièces déjà sur la grille :
D = départ
X = petite croix bleue
O = ordinateur à ne pas toucher
P = point de passage obligatoire
A = arrivée

Pièces à placer :
/ ou = sens des barres réfléchissant le rayon
^ = Coude (à placer en dernier dans cette énigme, il vous faut le tourner de manière à ce que le rayon soit en biais sur l'arrivée)

Une fois piraté, choisissez Système > Mode test pour neutraliser les lasers. Ils ne seront pas totalement inactifs. En fait, il ne s'éteindront que par moments. Entrez dans la pièce voisine en ouvrant la grille. N'avancez pas dans le musée. Avant tout, ouvrez la ventilation à côté de la grille et introduisez-y le prospectus de l'hôtel. Mettez-y le feu avec votre briquet. La fumée va vous permettre de voir les lasers. Avancez prudemment et ne franchissez les différents lasers que lorsque ceux-ci sont éteints. Vous arrivez devant une porte fermée par des barres de fer. Pour l'ouvrir, actionnez les leviers dans l'ordre suivant : 2-4-1. Anna vous rejoint. Face à cette porte, un autre accès est lui aussi fermé. Pour l'ouvrir, il y a deux têtes de part et d'autre de la porte. Demandez à Anna d'en tourner une pendant que vous tournez l'autre.

Le Palais de Topkapi - Fontaine dans la cour

La cour est bien gardée. Avancez sur la gauche en longeant le mur. Vous arrivez devant l'alimentation électrique de la fontaine. Coupez les fils avec votre couteau et revenez à l'entrée du niveau. La fontaine va s'arrêter et le garde va aller voir ce qui se passe avec le boîtier. Allez dans la fontaine et touchez-la. Il vous faut de l'aide. Anna va venir d'elle-même. Attendez-la. Une fois qu'elle se trouve à côté de la fontaine, demandez-lui de pousser la statue avec vous. Sautez dans le trou.

Le Palais de Topkapi - Fouiller les catacombes

Ce niveau est constitué d'un couloir avec plusieurs leviers et vannes qu'il va falloir actionner pour faire passer l'eau et créer une surpression pour faire céder le mur au bout du chemin. Voici la position des différents leviers et robinets et les réglages qu'il faut adopter (de gauche à droite) :

```
                    X
  O     C     O           X     X
                    X

                    V
ouvert      fermé           V     H
                    H
```

X = robinet
O = vanne
C = compteur de débit
H = position horizontale
V = position verticale

Une fois que vous avez paramétré comme indiqué sur le petit schéma, allez fermer la dernière vanne tout à gauche, à côté du capteur de pression. L'eau va s'accumuler. Ouvrez ensuite cette même vanne pour créer un passage. Montez et avancez jusqu'au déclenchement d'une cinématique. Essayez d'appuyer sur le bouton orné d'une main. Rien ne se passe. Demandez à Anna d'en faire de même. Rien non plus. Pour ouvrir la porte, il faut en fait demander à Anna d'appuyer sur le bouton et se placer tout de suite sur la peinture dessinée sur le sol non loin de là. Ainsi, vous pourrez passer dans la salle suivante.

1ère énigme des chevaliers
Cliquez sur le chevalier en armure. Regardez les symboles religieux en bas à droite du manuscrit. En fait, il faut faire comme s'ils étaient dans les cases vides de l'énigme. Ensuite, il faut placer en bas les symboles qui manquent dans chaque colonne. Cela nous donne donc :

croissant - croix - étoile - croissant

2ème énigme des chevaliers
Un nouveau chevalier apparaît avec l'énigme correspondante. Cette fois-ci, elle a trait aux fleurs de lys du manuscrit. Il faut en fait faire comme si les fleurs de Lys constituaient une suite logique. Vous remarquez que chacune bouge d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (d'abord la rouge et ensuite la bleue). Il vous faut continuer

cette suite dans l'énigme. Ce qui nous donne :

Premier cadran : rouge en bas, bleu en haut
Second cadran : rouge en bas, bleu à gauche

3ème énigme des chevaliers
Il s'agit d'une énigme sur les armoiries, et c'est toujours une suite logique. On a quatre symboles à placer correctement, voici la solution :

```
Trois fleurs de lys jaunes            Deux lions rouges
      fond bleu                           fond jaune

   Deux lions bleus                 Une fleur de Lys blanche
      fond rouge                          fond jaune
```

Enigme des villes

Remarquez les deux alcôves de part et d'autre de la salle. Il vous faut demander à Anna de se placer dans l'une d'entre elles (en cliquant sur son portrait dans l'inventaire, puis sur le sol dans l'alcôve). Le centre de la salle descend. Avancez jusqu'à la statuette. Vous êtes enfermé dans la pièce. Regardez tous les symboles au sol. Ils représentent chacun une ville. Vous avez le parcours à effectuer sur le manuscrit (grand paragraphe). Il vous faut donc toucher chacun des symboles correspondants suivants (clic droit) :

1. Saint-Jean-d'Acre 2. Londres 3. Paris 4. Chypre

Enigme du socle

Vous pouvez vous emparer de la statuette sans danger. Maintenant, il vous faut sortir de la salle. Pour cela, regardez le socle au centre de la pièce. Vous pouvez le faire tourner d'un quart de tour vers la droite ou vers la gauche. Le bouton du bas sert à valider une position. La solution à cette énigme est indiquée dans le dernier paragraphe du manuscrit. Il faut donc, faire face à Constantinople, puis aller à l'ouest, au sud et enfin se détourner de la forteresse (donc aller à l'est). La combinaison correcte est donc :

ouest - ouest - sud - est

Dirigez la flèche du socle vers chacune des directions dans le bon ordre et n'oubliez pas de valider les positions en appuyant sur la touche bas. Une cinématique se déclenche.

Le Palais de Topkapi - George c'taulard

George est en prison et il a perdu tous les objets qu'il possédait. Cliquez sur le rat, puis sur le trou. George attrape le rat. Remettez la main dans le trou. Vous y trouvez une **équerre**. Regardez le mur de gauche : une pierre ne tient presque plus. Utilisez l'équerre pour gratter. Tirez la pierre (clic droit). Après la cinématique, vous aurez trois nouveaux objets dans votre inventaire : une **souris mécanique**, un **jouet qui fait pouet** et un **sac de billes**. Faites un clic droit sur chacun des objets. Vous aurez la **clé de la souris**, un **bout de tissu**, une **corde en nylon** et des **billes**. Maintenant, il va falloir essayer de vous échapper.

Le Palais de Topkapi - S'échapper de la cellule

Utilisez les billes sur la petite rigole de la première cellule. Elles vont s'éparpiller devant les barreaux. Allez ensuite dans la seconde cellule et cliquez sur la porte pour appeler le garde. Celui-ci va glisser sur les billes. Cliquez sur sa tête pour avoir les **clés de la cellule**. Sortez et utilisez la corde en nylon sur le garde pour l'attacher puis le bout de tissu pour le bâillonner. Vous pouvez avancer. Vous arrivez dans une salle gardée par un chien. Utilisez le jouet qui fait pouet sur l'animal et pendant qu'il est occupé, prenez la **boîte de corned beef** posée sur la table. Ouvrez-la en utilisant la clé de

la souris. Occupez à nouveau le toutou avec le jouet et profitez-en pour verser le contenu de la conserve dans la gamelle. Vous pouvez sortir de la prison.

Le Palais de Topkapi - S'échapper du palais

Vous vous retrouvez dans la salle à l'ordinateur. Utilisez la souris sur la grille qui donne sur le musée. Elle va bientôt donner l'alerte, alors montez vite les escaliers et attendez que les gardes aillent voir ce qui se passe. Pendant qu'ils sont occupés, grimpez sur la vigne que vous voyez sur le mur en cliquant sur le toit. Un garde surveille le seul accès. Regardez la pierre à gauche et posez-y votre jouet. Le garde va se déplacer, vous permettant de passer. Sautez sur le toit d'en face et regardez la cinématique.

Le Pacha Palace - Chercher des indices

Vous contrôlez désormais Nico et vous avez à nouveau votre inventaire. Essayez de monter dans les étages : la réceptionniste vous en empêche car vous n'avez pas de chambre. Allez discuter avec elle pour qu'elle vous confie la **clé de la chambre 505**. Montez. Une fois dans la chambre, vous dirigez à nouveau George. Passez par la fenêtre. Cliquez sur le bord de la corniche face à la troisième fenêtre. Allez vers la gauche : vous allez tomber au quatrième étage. Sautez par dessus la rampe de droite et descendez au troisième étage. Utilisez à nouveau la force des bras de George pour avancer en utilisant la corniche. Ainsi, vous ne vous ferez pas remarquer en passant devant les fenêtres. Entrez dans la chambre d'Anna par la fenêtre. Aux pieds du lit, à gauche, se trouve un **rosaire**. Et dans la poubelle de la salle de bains, vous pouvez trouver un **reçu de carte de crédit**. Epuisez tous les sujets de discussion avec Nico. Ensuite, essayez de vous connecter via votre PDA pour pirater le système de carte de crédit et ainsi trouver l'adresse d'Anna. Voici une des possibilités :

```
| | | | | | | | | |D|
| | | | | | | | | | |
|/| | || | | | | | |
| | | |P|X| | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | || | | |P| |/|
| | |X| | | | |X| | |
|| |P| | | || | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | |X|P| | | |
| | | | | | | | | | |
|A| | | | | |/| | | |
```

Pièces déjà sur la grille :
D = départ
X = petite croix bleue
P = point de passage obligatoire
A = arrivée

Pièces à placer :
/ ou = sens des barres réfléchissant le rayon

Rome

La rue - Essayer d'entrer dans l'appartement

Discutez avec frère Mark qui est en train de balayer, puis avec le clochard. Remarquez le morceau de pain. Vous ne pouvez pas le prendre. Allez voir la voiture jaune : frère Mark vous avoue qu'il est fan de Lucy Chu. Discutez encore avec lui et revenez voir le clochard. Il vous dit que la clé pour entrer dans l'immeuble est sous le pot de fleurs à gauche de l'entrée. Essayez de la prendre : frère Mark vous en empêche. Il va falloir le distraire. Demandez à Nico de lui faire

du charme et essayez de bouger le pot de fleurs. Ca ne fonctionne pas car seul le clochard est intéressé par Nico. Essayez encore de faire du charme au frère avec Nico, mais cette fois-ci, allez prendre le **pain rassis** d'Archie. Posez-le sur la voiture. Les pigeons arrivent, et frère Mark va tenter de les chasser. Vous pouvez prendre la **clé du bâtiment** sous le pot de fleurs et entrer.

L'immeuble - Accéder à la chambre

Montez les escaliers et essayez d'ouvrir les deux portes : elles sont fermées. Allez sur le balcon. Montez sur la jardinière et accrochez-vous à la corniche. Dirigez-vous à gauche : la corniche a cédé. Allez plutôt à droite et descendez sur l'autre balcon. Accrochez-vous à la corde pour passer sur l'immeuble d'en face. Avancez et ouvrez la porte. La soeur va vous voir et va venir sur votre balcon. Avant qu'elle ne vienne, enjambez la rampe et allez sur le dernier balcon à droite (clic droit pour enjamber la rampe à nouveau). Montez sur la corniche et passez de l'autre côté de la rue. Regardez par la petite fenêtre et essayez de prendre l'objet posé sur la table à gauche. George n'a pas le bras assez long. Utilisez votre club de golf sur le loquet en haut de la porte. Vous pouvez entrer.

L'appartement - Fouiller l'appartement

Regardez l'horloge sur la cheminée et prenez la photo d'**Anna Maria en bonne soeur**. Remarquez les livres et l'ordinateur. Dans la cuisine, prenez la **souche de billet d'avion**. Dans la chambre, prenez le **ticket de métro**. Sortez de l'appartement et en route pour le Vatican.

La cour - Trouver comment passer le mur

Essayez d'entrer par les grandes portes. Impossible, les gardes suisses veillent. Regardez la plaque du monastère. Sonnez pour discuter avec Soeur Serena. Discutez à l'autre Soeur à l'accueil. Revenez à l'appartement d'Anna Maria.

L'appartement - Trouver comment passer le mur

Il va falloir pirater le serveur du Vatican avec votre PDA. Comme d'habitude dans ce genre de situations, voici une des solutions possibles :

```
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |X|X|X|  |  |  |
|  |  |  |  |X|^|  |  |  ||
|A|X|X|X|  |  |  |  |  |  |
|  |  |X|  |  |  |  |X|  |  |
|  |  |T|  |  |  |X|/|  |/|
|  |^|  |  |  |  |X|P|  |  |
|  |  |P|X|X|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |^|  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |X|Y|X|  |  |  |
|  |  |  |  |  |X|D|X|  |  |  |
```

Pièces déjà sur la grille :
D = départ
X = petite croix bleue
P = point de passage obligatoire
A = arrivée

Pièces à placer :
/ ou = sens des barres réfléchissant le rayon
Y = Pièce en forme de Y (placé à l'endroit)
T = Pièce en forme de T (placé de biais pour récolter les trois signaux)
^ = Coude

Vous avez le numéro de la fabrique d'hosties.

La cour - Trouver comment passer le mur

Placez-vous dans le coin de façon à voir la bonne soeur assise à son poste. Téléphonez à la fabrique. Angelica va se lever pour prendre le coup de fil. Regardez le planning qu'elle a posé sur son bureau. Une visite de l'inspecteur de l'hygiène est prévue. Parlez à la soeur et faites-vous passer pour ce fameux inspecteur.

La fabrique - Traverser la fabrique d'hosties

Discutez avec la soeur. Allez dans la zone d'emballage des hosties (là où il y a les caisses). Regardez le carton ouvert sur la table. Un dialogue va commencer entre George et Serena au sujet de l'interdiction de nourriture dans cette zone. Observez le carton blanc au-dessus de la pile. Poussez-le. La soeur va s'occuper de le remettre en place. Pendant qu'elle ne vous regarde pas, mettez le pain de votre inventaire dans la carton ouvert.
Serena va vous laisser continuer la visite tout seul. Essayez de sortir par le couloir voisin. L'autre soeur vous en empêche. Revenez dans la zone d'emballage et regardez sur les étagères. Il vous faut utiliser votre couteau pour prendre une **mignonnette** dans un des cartons. Montez les escaliers et allez jusqu'à la mélangeuse. Ouvrez-la et introduisez le vin à l'intérieur. Redescendez et observez les événements. Maintenant que les deux soeurs sont occupées vous pouvez entrer dans le monastère.

Le monastère - Informations sur Anna Maria

Montez sur les caisses et longez la corniche. Entrez dans le jardin. Posez du pain sur le socle se trouvant en haut à droite (entre les deux moines), ça va les occuper. Ensuite, sortez du jardin et longez la haie de gauche. Une fois arrivé au bout, attendez que le moine qui patrouille soit de dos et entrez dans le monastère. Montez les escaliers et progressez dans la galerie jusqu'à la dernière porte. Entrez. Observez le tableau puis prenez le dossier dans le tiroir du bureau. En sortant du monastère, le père Grégor va vous donner sa **carte**.

L'immeuble - Enquêter sur Anna Maria

Sortez de l'appartement et allez frapper à la porte de frère Mark. Montrez la carte de Grégor et discutez avec lui. Il vous donne un **paquet adressé à Anna Maria**. Ouvrez-le pour trouver un **DVD**. Allez le lire dans l'appartement d'Anna avec l'ordinateur. Nico part à Phoenix. Montrez le stylo à Mark. Parlez-lui ensuite du club du chat noir. Sortez, direction le club du chat noir.

Le club du chat noir - Enquêter sur Anna Maria

Discutez avec le vigile. Il vous empêche d'entrer car vous n'avez pas de carte de membre. Retournez donc voir Mark.

L'immeuble - Enquêter sur Anna Maria

Discutez avec Mark pour lui demander sa carte de membre. Donnez-lui la photo de Lucy. Il trouve qu'elle n'est pas assez personnelle, donc signez-la avec le stylo. Mais attention, ne faites cela que lorsque Mark ne regarde pas. Eloignez-vous un peu de son appartement. Donnez-lui la photo signée et il vous remettra sa **carte de membre**.

Le club du chat noir - Enquêter sur Anna Maria

Maintenant que vous avez la carte de membre, le vigile vous laisse entrer. Dirigez-vous vers les vestiaires puis vers la salle de bains. Au fond, vous voyez une serviette mais son propriétaire ne veut pas vous la céder. Revenez dans le vestiaire. Déplacez la dernière plante (celle qui est à côté du tableau) pour accéder au robinet d'eau chaude. Actionnez-le. Maintenant que l'eau chaude arrive, vous pouvez vous emparer de la **serviette**. Progressez jusqu'à ce que vous tombiez sur Duane. Discutez avec lui. Sortez. Vous êtes prisonnier.

Le club du chat noir - S'échapper du club

Commencez par toucher à la prise. Avec l'outil, poussez la chaîne deux fois pour faire tomber le bibelot. Touchez à nouveau à la prise. Vous voilà détaché. Ouvrez le rideau pour assister à une conversation. Appuyez sur le petit bouton à côté de la vitre pour ouvrir la porte. Revenez dans le sauna et parlez à Duane qui peut communiquer avec vous via le conduit central. Revenez au vestiaire chercher vos vêtements et votre équipement que vous aviez laissés dans le casier. Combinez le trombone et le rosaire et utilisez l'objet sur le conduit du sauna pour prendre la **clé**. Ouvrez la buanderie (la porte sur laquelle il y a une image de machine à laver). Vous êtes libre !

L'appartement - Désamorcer la bombe

Il vous faut d'abord des renseignements sur les bombes. Pour cela, piratez le serveur de l'armée avec votre PDA. Voici une des solutions possibles :

```
| | | | |D| | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | |/| |T| | || | |
| | | | | | | | | | |
|X|X|S|X|X|X|X|S|X|X|
| |O| | |O| | | | | |
|/|S|/|P| ||O| |O| |
| | | | | | | | | | |
|P|O| | | |Y| ||P||
|| |/|O|A| |O| |O|S|
| |O| | |O| |O|| |/|
|O| | | | | | |O|O| |
```

Pièces déjà sur la grille :
D = départ
X = petite croix bleue
O = ordinateur à ne pas toucher
P = point de passage obligatoire
S = case avec sens de rayon à respecter
A = arrivée

Pièces à placer :
/ ou = sens des barres réfléchissant le rayon
/ ou = sens des doubles barres réfléchissant le rayon dans les deux sens
Y = Pièce en forme de Y (placez-le tourné d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre dans cette énigme)
T = Pièce en forme de T (placez-le à l'envers sur cette énigme)

Une fois que vous avez fait cela, lisez les indications sur le désamorçage et la protection. Essayez de toucher à la bombe. Il vous faut des **gants**. Demandez à Mark. Maintenant, vous pouvez toucher la bombe sans problème. Utilisez le trombone sur le branchement du second fil bleu et reliez-le au branchement du second fil rouge (le câble sous tension du détonateur). Ensuite, coupez le dernier fil bleu à l'aide du couteau. La bombe est désamorcée, et vous obtenez du **C4**.

Phoenix

La base militaire - Pénétrer dans le complexe

Vous jouez avec Nico. Regardez dans le 4x4. Un **manche de cric** s'y trouve. Utilisez-le pour ouvrir la grille. Avancez jusqu'à trouver une poubelle avec deux caisses. Désactivez le frein de la poubelle en touchant le levier. Poussez la poubelle. Tirez ensuite l'une des caisses pour la mettre à la place du conteneur et ainsi pouvoir monter. Une fois en haut, passez sur les grilles et longez la corniche. Progressez vers la gauche jusqu'à atteindre le toit. Ramassez les **gravats**. Regardez l'échelle qui est sur l'immeuble d'en face. Il va falloir lancer les gravats dessus pour l'abaisser. Pour

cela, il va falloir utiliser l'antenne. Poussez-la de façon à ce qu'elle soit placée à l'horizontale par rapport à l'écran puis, posez les gravats dessus. L'échelle s'abaisse. Montez sur le toit d'en face. Poussez la caisse blanche, puis le tuyau. Rampez à l'intérieur de ce dernier pour passer de l'autre côté. Poussez les gravats dans le second trou pour voir s'il n'est pas trop profond puis descendez.

La base militaire - Fouiller

Regardez l'ordinateur. Vous ne connaissez pas le mot de passe. Essayez de vous connecter avec votre PDA. Voici une des solutions possibles pour le piratage :

```
|D| | | | | | | | |
| | | | | |-| | | |
| | | | | | |P| | |
| | | | | | | |I| |
| | |P| | | | | | |
| |I| | | | | | | |
| | |P| |P| |P| | |
| | | |T| | | |I| |
| | | | |P| |P| | |
| | | | | |Y| | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | |A| | | |
```

Pièces déjà sur la grille :
D = départ
P = point de passage obligatoire
A = arrivée

Pièces à placer :
/ ou ou I ou - = sens des barres réfléchissant le rayon
Y = Pièce en forme de Y (placé à l'endroit)
T = Pièce en forme de T (placé de biais)

Lisez les fichiers piratés. Pour trouver le code de la porte, il vous faut regarder sur le bureau. Il y a une photo avec une date : 12-08-91. Le code de la porte est en fait cette date à l'envers. Descendez et remarquez le trou au centre de la pièce. Nico va tomber. Allez dans la pièce d'en face. Dans la cuisine, ramassez le **crochet** puis poussez la table et prenez le **morceau de chewing-gum**. Sortez dans le couloir, avancez pour aller dans le vestiaire des hommes. Dans un des casiers (que vous pouvez ouvrir grâce au cric), vous trouvez de l'**huile de moteur**. Regardez le dispositif de fermeture de la porte : vous n'avez pas de clé magnétique. Il va falloir le pirater.

```
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | |/| |D|
|X|X|X|X|X| | | | |
| | | | | |S| |P| | |
| | |/|P| |S| | | ||
| | | | |/|S| | |P|/|
| | | | | |S| | | | |
| | |P| | |S| | | | |
| | || |/|S| | | | |
| | | | | |X| | | |X|
| | | | | |X| || |A|
```

Pièces déjà sur la grille :
D = départ

S = case avec sens de rayon à respecter
X = petite croix bleue
A = arrivée

Pièces à placer :
/ ou = sens des barres réfléchissant le rayon

Sortez et passez par la dernière porte. Descendez les escaliers. Suivez le couloir. Vous êtes dans la salle de départ. Quelqu'un vous enferme. Essayez d'ouvrir la porte : une cinématique se déclenche.

La base militaire - Tenter d'ouvrir le coffre

Discutez avec le scientifique. Montez sur la table pour accéder à l'étage supérieur. Remarquez le panneau de contrôle. Il fonctionne mais la chaîne est rouillée. Mettez de l'huile pour la débloquer.
Utilisez la chaîne (droite puis bas). Descendez attacher le coffre avec le crochet. Remontez pour utiliser le panneau de contrôle (haut puis gauche). Le scientifique vous rejoint. Il va maintenant falloir faire fonctionner le tapis roulant. A l'autre bout de la salle se trouve le panneau de contrôle. Utilisez-le. Il ne semble pas fonctionner. Demandez au scientifique (dans votre inventaire). Il vous dit qu'il faut connecter les fils. Essayez de le faire (les fils sont sur le devant du panneau de contrôle. Ils se détachent. Utilisez le chewing-gum pour les fixer. Demandez à nouveau à Maynard de faire fonctionner le panneau. Il s'exécute. Maintenant, il va falloir mettre le coffre dans la centrifugeuse. SAUVEGARDEZ avant de toucher à quoi que ce soit. Voici les manipulations à effectuer si vous voulez y arriver en partant de la position de départ :

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

Le coffre est en place. Essayez de le pousser. Vous ne pouvez pas toute seule. Demandez de l'aide à Maynard. Après la cinématique, appuyez sur le bouton. La centrifugeuse fonctionne, le coffre est détruit.

La base militaire - Echapper aux hommes de main

Ramassez les documents dans la centrifugeuse. Vous obtenez les **clés de Maynard**, faites un clic droit sur la chemise pour avoir le **relevé bancaire**. Sortez de la centrifugeuse et utilisez les clés pour ouvrir la porte. Vous vous retrouvez dans la cage d'escaliers. Montez d'un étage. Eteignez la lumière avec l'interrupteur. Ouvrez ensuite la porte. Nico s'aperçoit que l'ascenseur est sous bonne garde. Utilisez l'huile sur le système d'ouverture. Cliquez dessus pour débloquer la porte. Le garde va revenir et glisser sur l'huile. Entrez dans le couloir et allez dans la pièce où se trouve l'ascenseur. Refermez la porte à clé et prenez l'ascenseur pour sortir.

Retour à Rome

La cour - Trouver un moyen d'entrer

Discutez avec Archie. Remarquez la bouteille d'alcool à brûler à côté de lui. Regardez dans la poubelle à côté du mur du monastère. Vous pouvez y trouver une **bouteille de champagne à moitié vide**. Revenez la montrer à Archie, puis parlez-lui pour l'échanger contre l'alcool. N'oubliez pas ensuite de prendre la **bouteille d'alcool à brûler** à côté du banc. Versez-la dans la poubelle et mettez-y le feu avec votre briquet. Les gardes suisses vont quitter leur poste. Entrez par la fabrique d'hosties.

Le monastère - Chercher des indices

Entrez dans la salle du fond. Goûtez aux hosties puis essayez de mettre en marche la machine. Remarquez l'or à la base des cuves. Après la cinématique, suivez le Cardinal jusqu'au bureau de Devlin. Ouvrez la porte. Lisez le **manuscrit**. Revenez dans la pièce à la trappe et essayez de l'ouvrir. Utilisez votre club. Vous ne pouvez pas. Demandez à frère Mark de tirer sur les portes et utilisez à nouveau votre club. Descendez les escaliers. Vous arrivez dans une pièce avec deux anges de la mort et quatre sabliers. Il faut tourner ces derniers correctement. La solution était

sur le tableau dans l'appartement d'Anna Maria. Voici les positions correctes de gauche à droite.

1er sablier : sable en bas
2ème sablier : sable à droite
3ème sablier : sable en bas
4ème sablier : sable à droite

Appuyez ensuite sur la tête du premier ange. Un déclic se fait entendre. Appuyez sur la seconde tête. Une trappe s'ouvre, mais elle se referme aussitôt. Demandez à Frère Mark d'appuyer à votre place pour que vous puissiez descendre. En route vers les catacombes !

Les caves du Vatican - Rechercher l'arche et trouver Nico

Utilisez la couverture ignifugée pour prendre l'**ampoule** à côté de la porte. Allez éteindre la lumière en cliquant sur l'interrupteur. Il fait noir. Ouvrez le boîtier voisin avec le couteau et trifouillez les fils avec les gants. Rallumez la lumière. Placez le C4 dans la douille et reconnectez les fils avec les gants. La porte explose : vous pouvez passer. Une cinématique se déclenche. Après ça, vous pouvez parler aux PNJ présents, lire les différentes inscriptions murales puis avancer.

L'énigme des croix

Vous remarquez que sur la première ligne de l'énigme, les croix tournent d'1/8ème de tour et que sur la troisième ligne, la rotation est de 3/8ème de tour. Sur la deuxième ligne, la rotation sera donc de 2/8ème de tour (soit 1/4 de tour). Pour prendre une base, il faut regarder le dessin en haut à droite du manuscrit. Le deuxième Jesus qui porte la croix donne la position de la deuxième case de la deuxième ligne (la case vide). Il suffit ensuite de faire les rotations d'1/4 de tour pour trouver la position des autres croix. Le haut de la première croix sera donc orienté au nord-est, le haut de la deuxième croix au sud-ouest et la dernière croix vers le sud-est.

L'énigme des symboles

Le texte du manuscrit indique la marche à suivre. La voici sous forme de schéma :

```
|  |  |15|  |
|12|13|14|  |
|11|  |  |  |
|10|09|08|  |
|  |  |07|06|
|  |  |  |05|
|  |02|03|04|
|  |01|  |  |
```

Avancez. Il faut maintenant activer les leviers dans le bon ordre pour faire sortir George : templier, turc, mamelouk et assassin. Vous allez vous retrouver devant une statue. Mettez un bout de papier (le plan par exemple) entre ses bras et enflammez-le avec le briquet pour que la porte s'ouvre. C'est un piège : un gaz s'échappe. Mettez vite le rosaire dans le médaillon et sortez. Une fois devant l'arche, cassez les deux chérubins avec votre club de golf. Félicitations, vous venez de terminer Les Chevaliers De Baphomet : Les Gardiens du Temple de Salomon.

Les Chroniques de Sadwick : The Whispered World

© Deep Silver / Daedalic Entertainment 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Forêt d'automne

Cirque

Après la scène cinématique durant laquelle Sadwick fait un cauchemar, observez la note située au-dessus du lit puis ouvrez le tiroir. Regardez ce qui se trouve à l'intérieur, récupérez la note et ouvrez la porte de gauche.

Une fois dehors, prenez Spot le petit verre de terre et placez-le dans la Bassine près de la caravane. Parlez à Ben en effectuant toutes les conversations puis parlez à Pépé.

Par la suite, allez vers la forêt (à gauche) puis reparlez à Ben. Discutez également avec Pépé de tous les sujets et obtenez ainsi la boussole.

Ensuite, ouvrez la porte de la roulotte (à droite) et entrez. Récupérez la résille sur le mur, près de la porte, puis récupérez le dentier et la résille qui se trouve près du lit. Fermez la porte, repérez le bouchon sur la droite, récupérez-le et sortez.

Maintenant, entrez dans la seconde roulotte, à gauche, et observez le trou dans le four. Placez Spot (lorsqu'il est en état " dégonflé ") dans le trou du four et attendez qu'il vous ouvre ce dernier. Prenez le coffret qui est à l'intérieur et observez-le. Regardez la peau de l'ours au sol, ouvrez sa gueule et récupérez la clé qui s'y trouve. Enfin, entrez dans l'inventaire et utilisez la clé pour ouvrir le coffret.

Maintenant, sortez de la roulotte et récupérez la pelle juste à gauche. Partez à nouveau vers la forêt et allez à Rive.

Rive

Lors de votre aventure vous rencontrez un messager. Discutez avec lui de toutes les conversations pour qu'il vous demande de lui pêcher un poisson capable de le nourrir. Pour cela, ramassez la branche juste devant vous et combinez-la avec la résille dans votre inventaire. Ensuite, utilisez le tout devant le lac pour pêcher un poisson et donnez-le au messager.

Après la discussion, rebroussez chemin et allez aux Ruines.

Ruines

Traversez le pont, observez les deux statues en forme de tortue puis la plus grande. Lisez l'inscription sur la langue, examinez la mousse et utilisez le mouchoir de votre sac pour la nettoyer.

Rive

Reparlez à Bobby le messager et dites-lui ce que vous aviez trouvé dans les ruines. Epuisez toutes les conversations et insistez pour qu'il vous donne la pierre chuchotante. Une fois que cette dernière est entre vos mains, retournez aux ruines.

Ruines

De retour aux ruines, placez la pierre chuchotante dans le trou de la statue. Après le tremblement, retournez voir Bobby à la rive.

Rive

En retournant à la rive, vous découvrez que Bobby a été capturé par les Asgils. Récupérez les deux bombes et le couteau au sol, puis revenez aux ruines à nouveau.

Ruines

Approchez-vous des buissons, à droite de la statue puis utilisez le couteau pour les découper et prenez le nouveau chemin.

Approchez des deux Frères de pierre, discutez avec eux puis répondez à leur questionnaire.
-Qui est Shana ? : Shana est une femme serpent-mystique.

-Combien de yeux a Plusoeil ? : Onze.
-Où habite Kalida ? : Au milieu du lac.

Obtenez ainsi la poudre de pierre, ouvrez la porte de droite puis passez de l'autre côté pour pouvoir descendre et atteindre Shana. Observez l'horloge, cliquez à l'extrême gauche de l'écran et retournez parler aux deux frères de pierre.

Revenez à nouveau vers l'horloge de la cabane de Shana et observez-la de plus près. Utilisez l'arête de poisson sur l'horloge pour remplacer celle qui est manquante. Tournez les aiguilles pour les régler sur 12h30 et appuyez sur le bouton (entre les aiguilles). Ainsi, une lumière brille sur les notes qui sont sur l'étagère. Observez la note qui est en bas et touchez-la pour la lire.

Consultez votre inventaire, lisez la notice pour connaitre l'heure à laquelle Bruno est censée se réveiller. Retournez à l'horloge, réglez les aiguilles sur 12h15 et appuyez sur le bouton du milieu. Ensuite, lisez la nouvelle note en surbrillance, regardez l'heure du réveil inscrite sur la note et réglez les aiguilles sur 5h30.

Par la suite, discutez avec Shana et elle finira par interpréter votre rêve. Ensuite, continuez à lui poser toutes les questions disponibles puis sortez de chez elle. Rebroussez chemin jusqu'à l'endroit où se trouve la statue, revenez à la carte et allez vers l'Arbre.

Arbre

D'abord, parlez aux lucioles volantes puis placez le bouchon dans le trou du grand arbre.

Parlez une seconde fois aux lucioles et suivez-les. Soulevez la pierre de droite, utilisez la pelle pour creuser le sol dégagé et entrez dans le trou.

Avancez jusqu'à l'autre bout, examinez la flaque d'eau et remontez par le côté gauche. Observez l'île et le lac, rebroussez chemin et revenez vers le tronc d'arbre. Repérez la résine sur le tronc, observez-la mais il vous faut un récipient pour la récupérer.

Par conséquent, revenez vers le menu de la carte et allez au cirque.

Cirque

Entrez dans la roulotte de gauche, récupérez le bonnet au pied du lit et examinez-le dans votre inventaire. Récupérez les griffes de l'ours, examinez les tuyaux électriques et sortez.

Discutez avec Pépé de tous les sujets puis avec Ben et demandez-lui s'il a peur des Asgils. Dites-lui que ces derniers possèdent des griffes tranchantes, qu'ils ont deux têtes et des dents acérées.

Une fois que ceci est fait, retournez vers la carte et allez aux ruines. Sur place, prenez les deux statues en forme de tortues, retournez à la carte et allez à la Grotte (à droite).

Grotte

Observez le totem ainsi que le bol accroché à celui-ci et essayez de le récupérer. Gonflez votre compagnon Spot, placez-le sur le bol et saisissez-le. Ensuite, rebroussez chemin et allez vers l'arbre.

Arbre

En revenant auprès du tronc de l'arbre, utilisez le bol et récupérez la résine. Dans votre inventaire, trempez les statues de tortues dans le bol de résine, combinez le tout avec les griffes d'ours puis le dentier.

Une fois que ceci est fait, repartez vers le cirque.

Cirque

Montrez à Ben le monstre que vous avez créé, récupérez la boule qu'il laisse tomber, le pantalon accroché à la corde puis allez aux ruines.

Ruines

Approchez de la créature bizarre, donnez-lui la boule de Ben et récupérez l'oeuf de Noahi. Revenez sur vos pas et allez au Cirque.

Cirque

Placez l'oeuf de Noahi dans le piège à dragon, placez Spot sur le dragon de feu et ce dernier s'enflammera. Une fois que ceci est fait, revenez à la carte et allez à la Grotte.

Grotte

Entrez dans la grotte de droite, utilisez Spot enflammé sur la toile d'araignée et entrez. Approchez-vous des yeux, gonflez Spot et utilisez-le dessus. Ensuite, récupérez la corde près du crâne, sortez et prenez la direction du cirque.

Cirque

Maintenant, entrez dans la roulotte de droite et mettez la corde dans le chaudron. Sortez et allez vers l'arbre.

Arbre

Descendez dans le trou et avancez à gauche. Dans votre inventaire, combinez les bombes avec la mèche et placez le tout sur la flaque. Enflammez Spot, placez-le sur la flaque et montez en haut du tronc.

Dans votre inventaire, combinez le bonnet avec la poudre de pierre et placez le tout dans le trou du tronc. Enfin, touchez le trou pour y pénétrer et faites ainsi l'homme-canon.

Chapitre 2 : Le réveil de Kalida

Rive

Après la cinématique, achevez toutes les discussions avec le vieil homme et observez la statue. Ensuite, suivez le vieil homme et récupérez la pelle cassée, près du pilier.

La montagne

Traversez le pont, observez la cloche et avancez à droite, le long de la clôture. Entrez dans une sorte de grotte et observez la roue située à droite de l'entrée. Par la suite, récupérez le silex se trouvant par terre devant l'entrée, sortez et montez les escaliers. Avancez à gauche et entrez dans la cabane.

Cabane de Bando

Complétez la discussion avec l'homme triste, prenez la dent sur le tapis et prenez l'échelle à gauche.

Entrez dans la pièce voisine (à droite), récupérez la hache à gauche des engrenages et ramassez l'engrenage cassé au sol. Ouvrez le placard de droite, revenez voir Bando et questionnez-le à propos de l'oiseau qui en sort.

Sortez de la cabane, suivez le chemin de droite et entrez dans la maison de Ruben.

Cabane de Ruben

Complétez la conversation avec Ruben et sortez. Allez jusqu'au pont, utilisez le silex pour couper la corde près du pilier gauche puis revenez vers la cloche.

Dans votre inventaire, combinez le crochet avec la corde et utilisez le tout sur la cloche. Par la suite, tirez sur la corde pour que Ruben appelle Bando et entrez dans la maison pour récupérer la clé accrochée près de la fenêtre.

Maintenant que la clé est entre vos mains, descendez les quelques marches et utilisez-la pour entrer dans la cabane qui se trouve à gauche.

Cabane de la corne

Récupérez le parchemin accroché au mur, examinez-le dans l'inventaire puis prenez la baguette sur le tabouret.

Approchez-vous de la grande corne et essayez de souffler en cliquant sur la bouche. Malheureusement, elle est bouchée. Par conséquent, Gonflez Spot et utilisez-le sur la corne.

Par la suite, sortez et revenez dans la cabane de Brando. Récupérez la chaussette sur le tabouret, fermez la porte et examinez le trou de souris en bas à gauche. Utilisez la chaussette sur le trou pour attirer la souris puis capturez-la. Enfin, ouvrez la porte et sortez.

Allez devant la maison de Ruben, utilisez l'échelle contre la fenêtre et entrez.

Maison de Ruben

D'abord, utilisez le pantalon sur l'animal de compagnie et ligotez ainsi sa bouche. Montez les escaliers à droite, prenez une perle parmi les milliers qui existent, observez le lit et le clou puis ressortez par la porte.

Maintenant, retournez voir Bando et parlez-lui. Ce dernier n'a pas de pelle pour relancer l'usine. Sortez, descendez jusqu'au pont, traversez-le et atteignez la rive.

Rive

Utilisez la hache sur la hampe et récupérez-la. Dans votre inventaire, assemblez la hampe avec la pelle cassée et allez donner l'ensemble à Bando.

L'usine de Perles

Par la suite, descendez les marches et entrez dans l'usine à droite. Ramassez le rouage cassé en bas de l'écoulement de lave, sortez et revenez chez Bando.

Cabane de Bando

Entrez dans la pièce voisine à droite, mettez les deux rouages cassés dans l'étau, enflammez Spot et utilisez-le sur les rouages pour les fusionner.

Ensuite, placez ce rouage dans le mécanisme, placez les autres rouages dans le bon endroit afin de faire bouger celui qui est à droite puis activez le levier qui est en haut à gauche. La porte de droite s'ouvre et vous pouvez entrer.

Cabane de Mulachei

Entrez dans la cabane, discutez avec Mulachei et résolvez son casse-tête. Pour ce faire, placez les dames dans l'ordre. Une fois que ceci est fait, prenez la bougie sur la table et sortez.

Forêt des Yakis

Regardez le poteau indicateur à droite de la cabane puis suivez le chemin. Observez les Yakis, revenez en arrière et éteignez toutes les bougies pour qu'un Yaki apparaisse près de bord.

Approchez-vous de lui et essayez de l'attraper. Celui-ci disparait et réapparait sur le baril situé près de la cabane. Tentez de le capturer mais il s'enfuit une nouvelle fois. Gonflez Spot, placez-le sur le baril et essayez de capturer le Yaki. Ce dernier réapparait sur le poteau indicateur. Enfin, prenez la hache, détruisez le poteau et attrapez le Yaki pour qu'il revienne auprès de ses semblables.

Montagne

Lorsque vous aurez complété cette partie, retournez chez Bando et soufflez les bougies. Sortez, descendez les marches et éteignez toutes les bougies que vous croisez. Allez près du pont, éteignez les deux dernières et continuez jusqu'à la rive.

Une fois que toutes les bougies sont éteintes, revenez dans la maison de Ruben et entrez par la fenêtre.

Maison de Ruben

Montez les escaliers, utilisez la bougie sur le clou au sol, enflammez Spot et allumez-la. Le cinquième Yaki sort au-dessus du lit et s'en va rejoindre les autres.

Forêt des Yakis

Prenez le chemin de la cabane de Mulachei, continuez à droite et observez maintenant les cinq Yakis.

A présent, rebroussez chemin et allez à l'usine des perles.

Usine de perles

Rendez à Spot son état normal, placez-le dans la presse et tournez la roue. Lorsqu'il se divise en 5 boules, allez chercher l'échelle près de la fenêtre de la maison de Ruben et revenez à l'usine. Utilisez l'échelle dans le trou et descendez. Récupérez Spot, sortez de l'usine et retournez dans la forêt des Yakis.

Forêt des Yakis

Utilisez les cinq morceaux de Spot sur les Yakis pour qu'ils vous suivent. Rebroussez chemin et allez jusqu'à la rive.

Rive

En arrivant à la rive, vous remarquez que les yakis se sont placés sur les mains de la statue mais ils ne chantent pas. Regardez la note dans votre inventaire, remarquez que les notes représentent les Yakis et que l'échelle représente les mains de la statue.

Enfin, utilisez la baguette pour faire chanter les Yakis dans l'ordre suivant : en haut à droite, en haut à gauche, en bas à droite, au milieu à droite et en bas à gauche.

Chapitre 3 : Les Asgils

Entrée des Asgils

Ramassez la pierre qui est au milieu et observez le support qui se trouve au-dessous de celle-ci. Examinez la porte de droite, avancez à gauche et repérez les leviers en os. Activez le premier levier à droite et l'avant dernier à gauche puis marchez sur le support pour ouvrir la porte et entrez.

Grotte

Approchez-vous des marches et jetez un coup d'oeil par la fenêtre de gauche. Espionnez ainsi les Asgils puis récupérez la corde juste au-dessous de la fenêtre. Revenez à la grotte en cliquant en haut de l'écran, combinez la corde avec la pierre dans votre inventaire puis attachez l'ensemble à la corne juste au dessus du garde.

Une fois que le garde est assommé, entrez dans la sorte de gueule et atteignez ainsi la pièce que vous étiez en train d'espionner. Regardez le plan de bataille, observez également les disques de pierre et sortez.

Cachot

Prenez un peu de foin puis observez la botte de foin afin de récupérer une aiguille.

Observez le trou de la serrure, appelez le garde en cliquant sur la bouche, dites que vous avez Faim puis dites que vous voulez vous plaindre auprès du cuisinier.

Récupérez le plateau de nourriture, utilisez-le contre le vide-ordure pour jeter la nourriture puis passez le plateau vide à travers le passe-plat. Dans votre inventaire, combinez la cuillère en bois avec l'aiguille et utilisez l'ensemble sur le trou de serrure.

Enfin, récupérez le plateau avec la clé et combinez cette dernière avec la cuillère en bois et avec l'aiguille. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et sortez.

Passerelle

Avancez à droite et entrez par la première porte à droite. Prenez l'assiette et les baguettes sur la table et ramassez la côte juste au-dessous. Allez à gauche, parlez avec la bête à fourrure et sortez. Empruntez l'entrée à l'extrême droite, l'extrême gauche puis prenez à droite.

Arsenal

D'abord, prenez l'arc à droite de la porte et le couteau émoussé sous l'arc. Touchez l'armure près du pilier, récupérez la matraque près de celle-ci puis fermez la porte. Revenez voir le cuisinier caché dans l'armure et parlez-lui.

Dites-lui les phrases suivantes : " Qu'est ce que tu fais là-dedans ",

" Je vais le raconter au patron. ",
" Il s'appelle Loucaux ",
" Je vais lui dire : je sais où se trouve le cuisinier. ".

S'il ne commence pas à vous supplier, c'est que vous avez mal répondu.

Par la suite, redemandez la recette de la soupe de moisissures et menacez-le de le dénoncer pour qu'il accepte.

Dites les phrases suivantes pour qu'il accepte :
" EEH OOOOOH !! LOUUUUCAAUUUUUX !!! ",
" JEE SAAIIS OOU SE TROUUVE LE CUISINIERRR ! ",
" IICII!!!! DAANNS L'AAARSENAAL ! ".

Une fois que ceci est fait, sortez de l'arsenal.

Passerelle

Retournez à la passerelle inférieure, utilisez le couteau sur la meule et aiguisez-le. Utilisez le couteau aiguisé sur la corde du pont-levis (à gauche) et atteignez ainsi la grotte, plus loin.

Grotte

Montez les escaliers, utilisez le couteau et coupez le noeud de la corde avec pierre. Récupérez la corde et la pièce puis remontez espionner par la fenêtre à nouveau. Une fois que ceci est fait, revenez vers la passerelle.

Passerelle

D'abord, prenez la pièce que vous aviez trouvée et aiguisez-la contre la meule. Dans l'inventaire, combinez la pièce pointue avec la côte, assemblez la flèche avec l'arc et l'arc avec la corde. Vous obtenez ainsi une corde et un arc.

Avancez à l'extrême droite de la passerelle et atteignez un petit bassin dans lequel se trouve une grenouille. Utilisez l'arc avec corde sur la poutre en bois (en haut) et touchez la corde pour atteindre l'autre côté.

Touchez la grenouille afin de la récupérer mais elle s'enfuit. Mettez le plateau collant à l'endroit où se trouvait la grenouille et éloignez-vous. Dès qu'elle revient, allez la récupérer et retournez à la cuisine.

Cuisine

Repérez la mouche au dessus de la table et utilisez les baguettes pour l'attraper. Allez à gauche dans la cuisine et plongez la mouche dans le chaudron. Ensuite, prenez le couteau et coupez les champignons se trouvent à droite du chaudron. Ajoutez-les également ainsi que la grenouille avec le plateau et crachez dans la soupe en cliquant sur la bouche.

Ensuite, ajoutez du foin pour raviver le feu et soufflez en cliquant sur la bouche. Lorsque la soupe est prête, prenez l'assiette et utilisez-la sur le chaudron pour la remplir. Allez à droite, placez l'assiette sur la table et revenez à gauche. Utilisez le bâton sur la bête à fourrure puis utilisez l'ensemble sur le gong.

Maintenant, sortez de la cuisine et retournez à la grotte.

Grotte

Montez les escaliers, regardez par la fenêtre et parlez à Spot pour que vous puissiez accéder à son menu. Changez-le en boule de feu pour qu'il brule sa cage puis changez-le en 5 petites boules et placez-le sur le trou de souris, en bas à gauche.

Par la suite, retournez à la passerelle et entrez dans la cuisine. Profitez du sommeil de Loucaux, volez son passe-partout et sortez.

Passerelle

Allez à l'extrême droite (là où vous aviez trouvé la grenouille), utilisez le passe-partout sur la soupape et tournez-la. Ensuite, revenez en arrière et allez à l'Arsenal.

Arsenal

Approchez-vous de la section droite du mur, observez-le minutieusement et révélez ainsi un passage secret. Prenez ce passage, utilisez le passe-partout sur la seconde soupape et tournez-la. Quittez l'arsenal et retournez en prison.

Prison

Dans la prison, changez Spot en boule de feu et brulez la botte de foin pour révéler une soupape. Utilisez le passe-partout sur la troisième soupape, tournez-la et sortez pour aller dans la grotte.

Grotte

Utilisez le passe-partout et entrez dans la pièce de Loucaux. Prenez le bâton avec la bête à fourrure, frappez le disque à gauche et sortez. Vous arrivez ainsi sur la passerelle qui est au milieu de la montagne. Prenez la première entrée à droite puis celle de gauche.

Laissez la porte entrouverte, revenez en arrière vers la passerelle au milieu et entrez dans la chambre qui se trouve à droite.

Chambre

Fermez la porte, récupérez la sorte de fourchette au pied de la cheminée puis utilisez le passe-partout sur la soupape qui est à droite.

Par la suite, frappez deux fois le disque qui se trouve à droite de la fenêtre, ouvrez la porte et sortez. Empruntez l'entrée qui est juste à gauche, avancez à l'extrême gauche et entrez dans la grotte.

Grotte

Regardez par la fenêtre, utilisez la sorte de fourchette sur le sceau et faites-le tomber. Ensuite, revenez sur la passerelle et rebroussez chemin jusqu'à la chambre.

Chambre

Frappez trois fois le disque de pierre de droite, sortez de la chambre et retournez à la grotte.

Grotte

Entrez dans la pièce de Loucaux, récupérez le sceau et sortez.

Passerelle

Allez là où vous aviez capturé la grenouille et remarquez que la grande roue tourne. Dans l'inventaire, combinez la sorte de fourchette avec le seau et placez l'ensemble sur le levier situé en haut à gauche de la soupape. Ensuite, changez Spot en 5 boules, mettez-le dans le seau et changez-le en une grosse boule pour activer le levier. Enfin, il ne vous reste plus qu'à prendre l'ascenseur qui apparait et à quitter cet endroit.

Le chemin de Corona

Prenez la pierre ronde, allez à gauche et parlez avec le gardien de la gare.

Dites-lui que vous devez vous rendre à Corona et demandez-lui si vous pouvez voir la locomotive puis choisissez les réponses suivantes :
" Je serai prêt à payer dix pièces d'or pour quelque chose d'aussi super ! ".
" Comment vont les affaires ? "
" J'ai plusieurs proposition pour améliorer tout ça ".
Une fois qu'il a accepté de vous engager en tant que conseiller, choisissez les réponses suivantes : " Tu pourras baisser les prix ?",
" Tu pourras le renommer Musée médium de Maurice " et complétez toutes les autres discussions.

Une fois que vous êtes devenu son conseiller, son jardinier, son clown et son blanchisseur, récupérez le pantalon, la chemise et la corde à linge. Plantez la matraque avec la tête de fourrure dans le jardin, utilisez les baguettes sur la matraque puis utilisez la chemise sur la matraque.

Ensuite, reparlez avec le gardien et demandez-lui si vous pouvez voir la locomotive. Celui-ci accepte et vous pouvez accéder à sa cabine.

Cabine du gardien de la gare

Examinez l'ouverture à droite de la commode et utilisez la sorte de fourchette sur l'ouverture pour obtenir un levier.

Utilisez le pantalon sur les rouages de la porte d'ascenseur puis actionnez le levier. Utilisez la corde à linge sur la barre, transformez Spot en grosse boule, utilisez-le sur le fil et actionnez le levier.

Par la suite, reprenez le pantalon et placez-le sur le levier. Utilisez le couteau sur le support droit de l'étagère, mettez Spot aplati sur les rouages, posez la pierre ronde sur le support incliné de l'étagère et entrez rapidement dans l'ascenseur avant qu'il ne se referme.

Locomotive

Placez Spot aplati dans la boite à charbon, enflammez-le et allumez ainsi la chaudière. Ensuite, utilisez-le sur l'anti démarrage et transformez-le en une grosse boule pour briser le cadenas.

Chapitre 4 : Corona

L'entrée du château

D'abord, récupérez le bâton près des branches et utilisez Spot aplati dans l'interstice situé sous la porte.

Cour du château

En incarnant Spot, avancez à gauche, enflammez-vous brulez l'herbe qui est à gauche de la balançoire.

Un fois que le trou de souris est révélé, divisez Spot en cinq boules et envoyez-le dans le trou. Changez Spot en grosse boule, lancez-le sur la balançoire et rendez-lui sa forme normale avant que la pierre ne retombe sur la balançoire. Enfin, divisez Spot en cinq petites boules et descendez le long de la gouttière.

Lorsque Bobby entre dans l'étable, entrez à nouveau par le trou de souris et atteignez la balançoire. Sautez, changez-le cette fois-ci en cinq petites boules pour atteindre le toit de l'étable et descendez dans le trou.

Etable

Gonflez Spot pour que la chaussette atteigne le sol, déplacez-le à droite puis divisez-le en cinq boules pour qu'il soit projeté vers le haut. Ensuite, allumez le feu de Spot pour propulser la sorte de montgolfière dans les airs.

Cour du château

Lorsque vous arrivez sur la passerelle située au-dessus de la porte, transformez-le en une grosse boule et faites-le tomber sur la roue.

Entrée du château

De retour à Sadwick, récupérez le pantalon sur le buisson puis entrez à l'intérieur du château.

Etable

Entrez dans l'étable, complétez la discussion avec Bobby puis ramassez le fil posé à droite du tabouret. Sortez, avancez à gauche dans la cour et entrez dans la salle du trône.

Salle du trône

Observez la mosaïque murale et placez les morceaux dans l'ordre de l'image située à l'entrée du trône.

Ensuite, observez la tapisserie à l'étage supérieur et actionnez le levier qui se trouve derrière. Refermez la tapisserie, utilisez Spot aplati sur le bouclier puis gonflez-le. Enfin, utilisez le bâton sur la chaîne qui vient d'apparaitre et franchissez ainsi l'entrée en toute tranquillité.

Avancez à droite, montez les escaliers et atteignez la salle d'astronomie.

Salle d'astronomie

Après avoir fait connaissance avec l'astronome, observez la bibliothèque qui est à gauche de la porte et examinez les lexiques. En effet, vous devez placer les livres dans le bon ordre alphabétique afin de que l'astronome puisse parler correctement.

Une fois que ceci est fait, remontez auprès de l'astronome et parlez-lui de tous les sujets. Ensuite, prenez la craie sous le tableau.

Prenez la manivelle près du système planétaire en rotation, un heurtoir de porte accroché à gauche de la bibliothèque, un ornement de lune à droite des marches et la clé qui se trouve à droite de la porte.

Une fois que tous ces objets sont dans votre inventaire, sortez de la salle d'astronomie et revenez à la salle du trône.

Salle du trône

D'abord, descendez les marches, utilisez la clé sur la serrure du trône (à droite de la chaise) et révélez ainsi un passage secret. Observez le trône ouvert et obtenez ainsi un pied-de-biche, une pince et une scie.

Ensuite, utilisez le pied-de-biche sur la mosaïque au sol et récupérez un fragment de mosaïque. Placez ce fragment dans le creux de la pierre murale mais vous devez d'abord changer sa couleur. Pour cela, sortez de la salle du trône et dirigez-vous vers la cour.

Cour

Allez à droite, placez le heurtoir sur la porte de la tour, ouvrez-la et entrez.

Laboratoire

Regardez la commode, récupérez le flacon vide qui se trouve au-dessus puis ouvrez le tiroir et prenez le mortier et le pilon à l'intérieur.

Ensuite, mettez le flacon sous le mélangeur de peintures et utilisez les couleurs suivantes pour obtenir le bleu ciel royal :

Dans la première lignée en haut, utilisez les couleurs selon l'ordre suivant: Bleu, Jaune, Jaune et Violet. Dans la seconde lignée au milieu : Violet. Et dans la dernière lignée : Rouge.

Ensuite, tirez sur le levier du robinet, récupérez le flacon de peinture et sortez.

Cour

Approchez-vous du puits, utilisez la manivelle pour faire remonter un sceau d'eau et récupérez-le. Ensuite, combinez la craie avec le mortier et versez la poudre de craie dans le sceau d'eau.

Ajoutez le flacon de peinture bleu au sceau de peinture blanche et obtenez ainsi une couleur bleue royale. Enfin, trempez le morceau de mosaïque dans le flacon de peinture bleu clair et allez dans la salle du trône.

Salle du trône

Placez le morceau de mosaïque dans le creux de la mosaïque murale puis suivez le nouveau passage à gauche de la chaise.

Prison

Utilisez la scie sur le chevalet qui est à droite, enflammez Spot puis allumez le brasier et poussez le Charbon ardent.

Utilisez la pince sur le lit de clous et obtenez ainsi des clous. Ensuite, approchez du squelette se trouvant dans la cage ronde et attrapez sa main. Dans l'inventaire, combinez la pince avec la main du squelette puis attachez l'ensemble avec la corde. Enfin, aplatissez Spot, placez-le sur le chevalet et utilisez le cordon avec pince dans la main de squelette pour lui enlever la pierre chuchotante.

Une fois que la pierre est entre vos mains, utilisez l'ornement lunaire sur le squelette et obtenez ainsi une faucille. Mettez le pantalon du messager sur le crochet, à droite de la cage cylindrique. Rendez à Spot son état normal dans le pantalon, entrez dans la cage cylindrique et changez Spot en grosse boule. Récupérez ainsi la branche d'olive qui tombe, récupérez Spot et retournez au laboratoire.

Laboratoire

Mettez les olives dans le ballon de verre à droite, regardez les canalisations qui sont sur le mur et tournez-les afin de faire parvenir le circuit jusqu'au flacon vide sur la fenêtre. Prenez les deux bouchons sur la commode et utilisez-les pour fermer le circuit. Ensuite, revenez à l'écran initial et enflammez Spot pour bruler le Ballon de verre.

Pour récupérer le flacon d'huile, divisez Spot en cinq petites boules et lancez-le sur le flacon pour le faire tomber.

Une fois que ceci est fait, sortez du laboratoire et allez à l'étable.

Etable

Utilisez le sceau vide sur la vache qui avale l'huile puis sortez et retournez dans la salle de l'astronomie.

Salle d'astronomie

D'abord, prenez le sceau d'huile et essayez de le verser dans le réservoir. L'astronome vous interrompt et vous informe

que vous avez besoin d'un entonnoir. Montez les marches, utilisez les clous sur le tableau puis récupérez le cornet acoustique du vieil homme. Redescendez, placez le cornet dans le réservoir puis versez l'huile.

Par la suite, mettez la pierre chuchotante sur la console du système planétaire puis alignez correctement les planètes. En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par l'extrême gauche, placez la boule rouge, violette, jaune, bleue et verte. Enfin, prenez la manivelle et tournez le système planétaire.

Après la scène cinématique, utilisez le flacon vide sur l'eau de fontaine et remplissez-le pour qu'une autre scène se déclenche.

Ensuite, utilisez la manivelle sur les rouages sous la console et regardez une autre scène. Discutez avec l'astronome sur tous les sujets puis quittez la salle.

Salle du trône

Descendez à l'étage inférieur et tentez de sortir de la salle du trône.

Prison

De retour en prison, parlez au messager dans la seconde cage puis parlez au garde en cliquant sur la bouche près de la porte. Dites au garde que vous voulez changer de cellule et lorsqu'il remonte votre cage, récupérez le caillou sur la fenêtre.

Lancez ce caillou sur le messager pour qu'il se plaigne à son tour au garde. Lorsque ce dernier remet les cages à leur état initial, récupérez la Cale de pierre à gauche et placez-la sur la poulie de la cage voisine. Ensuite, jetez encore une fois des cailloux sur Bobby pour que le garde déplace les cages.

Récupérez le flacon et le cocon de Spot puis remontez. Prenez le pied-de-biche en bas des marches, reparlez avec le garde, demandez-lui de parler à Loucaux et dites que vous avez une proposition à lui faire.

Salle du trône

Prononcez les phrases suivantes :
" Je veux proposer mes services en tant que clown",

" Je peux roter l'alphabet " puis choisissez les lettres de son nom L, O, U, C, A, U et X.

Une fois que vous êtes devenu le clown de Loucaux, sortez de la salle et allez dans la cour.

Cour

Ouvrez la sacoche du monstre volant et récupérez les bombes. Parlez au garde et complétez toutes les conversations.

Salle du trône

Montez à l'étage, utilisez le pied-de-biche sur les tuyaux suspendus puis allez à la salle d'astronomie.

Salle d'astronomie

D'abord, montez les escaliers et utilisez le pied-de-biche sur le télescope. Récupérez le débris de verre et utilisez-les pour couper la corde attachée à l'astronome.

Récupérez la corde, trompez-la dans le réservoir d'huile et prenez l'entonnoir. Dans l'inventaire, combinez la corde huilée avec les bombes et placez l'ensemble dans le télescope. Ajoutez l'entonnoir, le cocon de Spot et utilisez le débris de verre sur le rayon de lumière pour allumer les mèches des bombes.

Après la courte scène, franchissez la porte qui est en haut à gauche et atteignez le pont.

Pont

Essayez de traverser le pont mais celui-ci s'effondre. Parlez au monstre de goudron qui n'est autre que Loucaux et achevez la conversation. Prenez le flacon de votre sac et utilisez-le sur la gouttière.

Après la scène cinématique, récupérez le pantalon de Pépé sur le bord et entrez dans la tour.

La tour royale

Utilisez le pantalon de Pépé pour nettoyer le miroir et regardez la scène qui suit. Ensuite, discutez avec vous-même dans le miroir et parlez de tous les sujets.

Vous réalisez enfin que vous étiez dans le coma depuis le début de l'aventure. Enfin, utilisez le pied-de-biche sur le miroir de droite et retournez ainsi dans le vrai monde.

Félicitations ! Vous êtes sorti de votre coma !!

Les Cochons de Guerre

© Infogrames 2000

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

`MARDY PIGS`	Equipe Lard et choix du niveau
`NAUGHTY PIGS`	Promotion pour les cochons
`PRYING PIGS`	Voir les séquences vidéo
`WATTA PORK`	Séquence vdiéo bonus

POUR NE PAS PERDRE TOUS SES COCHONS

Ne restez jamais groupé sur la carte pour éviter de perdre tous vos cochons d'un coup lors d'un tir ennemi à la grenade ou au bazooka. Au contraire, dispersez-vous sur toute la carte.

Les Dents de la Mer

© Majesco / Appaloosa 2006

CHEAT CODES

Commencez une nouvelle partie et mettez l'un des codes suivants en guise de nom de profil :

`blooood`	Un million de points
`shaaark`	Tous les bonus

GOD MODE

Trouvez les 50 coffres aux trésors.

CHOIX DU NIVEAU

Rassemblez les 45 plaques d'immatriculation pour accéder au mode de choix du niveau.

Les Enquêtes de Nancy Drew : Danger au Coeur de la Mode

© Micro Application / Her Interactive 2006

DÉVELOPPER SES PHOTOS INSTANTANÉMENT

Dans la chambre noire du studio de Dieter, tirez la chasse d'eau des toilettes dix fois de suite jusqu'à ce que vous entendiez un son. Un oeuf bleu apparaîtra alors dans votre inventaire. Vous pourrez constater que toutes vos photos seront déjà développées sans que vous ayez besoin de suivre tout le processus.

FINS ALTERNATIVES

Fin alternative n°1

Dites à Minette que Heather lui a envoyé l'une des lettres de menace.

Fin alternative n°2

Ne dites pas à Minette que Heather lui a envoyé une lettre de menace.

Les Enquêtes de Nancy Drew : Dernier Train pour Blue Moon Canyon

© Micro Application / Her Interactive 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce point & click par excellence nous fait vivre, en majeure partie dans un train, une des nombreuses aventures de la série des Nancy Drew. Les commandes sont caractéristiques de ce type de jeu et sont assez intuitives. Pointez sur un objet et la loupe sera entourée de rouge si il y a possibilité d'interagir avec celui-ci. Vous pouvez alors éventuellement l'ajouter à l'inventaire lorsque l'icône se change en main (avec une petite valise). Lorsque vous vous trouvez face à des personnes, parlez-leur une fois que le curseur aura pris la forme d'une bulle de BD. Classique en somme, mais toujours aussi efficace ; alors pourquoi changer une équipe qui gagne ? Par ailleurs, pour les non initiés, un tutorial récapitulatif des commandes du jeu, on ne peut plus explicite, vous aidera à mener au mieux votre enquête, en apprenant à vous déplacer et à utiliser les objets de l'inventaire, ou encore votre téléphone portable et votre journal. Mais ceci est tellement intuitif que vous n'aurez aucune difficulté à progresser dans le jeu. Cette solution a été construite selon le mode de difficulté "détective expérimenté", c'est-à-dire que vous ne recevez simplement aucune aide pour progresser dans le jeu, mais celui-ci reste le même.

Trouver Lori, première observation du train, première série de tuyaux

Vous êtes invité par Lori Girard avec d'autres détectives, policiers et célébrités à bord d'un train pour partir à la recherche de Jake Hurley, le propriétaire de ce même train, qui fut porté disparu après avoir découvert une mine d'or. D'après les dires de Lori, ce train a la réputation d'être hanté, puis peu après son discours, la lumière va s'éteindre et celle-ci va disparaître. A-t-elle été kidnappée ? Est-ce un coup monté ? C'est ce que nous allons tenter de découvrir dans un premier temps, dans la peau de Nancy. Parlez donc à Charleena. Celle-ci pense que tout ceci n'est qu'une mise en scène de la part de Lori. Joe va vous appeler et vous devrez le suivre dans la pièce d'à côté pour discuter avec ce dernier et Franck. Après la discussion, rendez-vous dans la cuisine (pièce de derrière) pour téléphoner au mécanicien. Celui-ci ne vous sera d'aucune aide.

Examinez un peu la cuisine et regardez le fourneau sur la gauche, avec les représentations d'un carré et d'un canard. Regardez la valve de droite, puis lisez le message d'avertissement à propos de celle-ci, qu'il ne faut pas ouvrir à moins que les tuyaux soient tous connectés. Vous ne pourrez pas ouvrir la porte tant que le train sera en marche, donc revenez dans la salle de dîner, là où se trouvent Joe et Franck. Regardez le lustre au-dessus de la table pour remarquer un objet ressemblant à une pierre précieuse. Observez dans la caisse qui se trouve sur votre droite juste avant l'entrée vers le bar, pour y trouver une boîte de saumon en conserve qui vous servira pour une future énigme. Observez ensuite sur votre droite le tableau de l'aigle pour vous rendre compte que quelque chose se trouve derrière, mais vous ne pouvez pas faire grand-chose pour l'instant. Jetez ensuite un oeil aux chaussures roses posées sur le fauteuil : ce sont deux chaussures gauches et vous pouvez lire à l'intérieur l'inscription "Sadie Crawford". Dirigez-vous maintenant vers le bar puis sortez par la porte située derrière Charleena. Observez l'oeil droit de la tête de l'animal en face de vous, puis regardez la petite table sur votre gauche. Ouvrez donc le tiroir pour y trouver un puzzle dont la résolution ne vous posera pas trop de problèmes, étant donné que le modèle à réaliser se trouve juste au-dessus. Sachez que vous pourrez faire pivoter les pièces d'un clic droit après les avoir attrapées. Vous serez récompensé par une lettre qui s'ajoutera dans l'inventaire. Empruntez ensuite le couloir de gauche pour lire le poème sur les deux poupées, accroché au bout de celui-ci. Sortez donc de ce wagon par la porte située juste à côté.

Allez au bout du couloir puis tournez dans la pièce de droite pour discuter avec John Grey de tous les sujets de conversation disponibles. Faites ensuite demi-tour puis avancez d'un pas pour regarder à gauche sur le sofa et prendre le vieux jeton sur lequel est inscrit le chiffre 7. Jetez ensuite un oeil au manuel de broderie, puis tournez-vous deux fois

sur la droite pour trouver sur la table le jeu mécanique. Tournez alors la molette en haut à gauche de l'objet, puis appuyez sur le gros bouton rouge au bon moment de manière à faire sauter le cheval par-dessus les obstacles. Continuez ainsi jusqu'à la fin de la mélodie et le couvercle va s'ouvrir. Emparez-vous alors de la partition qui s'y trouvait. Tournez-vous ensuite une fois sur la droite (vous faites donc face à John) et observez le caisson au sol sur la droite. Derrière celui-ci vous pourrez ramasser une feuille sur laquelle est dessinée une poupée dont un des yeux est vert et l'autre bleu, avec une inscription. Faites ensuite un demi-tour et avancez une fois. Regardez alors la boîte posée sur la chaise de droite.

Le texte parle d'une poupée nommée Teddy Eberhardt... Faites encore un pas de plus vers l'avant, puis tournez-vous sur la gauche pour observer le piano. Vous pouvez y poser la partition en la sortant de votre inventaire, mais lorsque vous appuierez sur les touches de l'instrument, John vous demandera d'attendre qu'il ait terminé. Continuez alors d'avancer d'un pas de plus pour observer la table dans le coin. En ouvrant le tiroir de celle-ci, vous trouverez un papier qui vous permettra d'utiliser la partition. Vous trouverez également dans le tiroir une mèche de cheveux sur laquelle est accrochée une étiquette portant le nom de Thomasina O'Neil. Fermez donc le tiroir pour jeter un oeil à la boîte posée sur la table, mais vous ne pouvez pas ouvrir. Regardez ensuite le tableau brodé sur le mur, et n'oubliez pas qu'il y a une liste de ces mêmes symboles dans le manuel de broderie. Notez au centre le dessin de la poupée "Affreuse Ursula". Enfin, observez le grillage avec les boulons bizarres, situé sous le tableau. Vous avez besoin d'un outil spécial pour tourner ces boulons. Sortez donc pour rejoindre le wagon suivant, mais votre téléphone sonne : c'est Bess. Après avoir discuté avec elle, franchissez la porte.

Entrez donc dans la pièce pour aller parler à Tino Balducci. Évoquez tous les sujets de conversation puis il vous remettra le jeton numéro 3. Allez ensuite observer derrière lui les objets métalliques et notamment la passoire en bois. Revenez une fois en arrière puis faites un demi-tour pour observer le rubis violet encastré dans la statue de puma. Jetez un oeil au tableau de la classification périodique des éléments accroché au mur, au-dessus de la console qui se trouve au centre de la pièce. Vous en aurez besoin par la suite, mais regardez pour le moment le livre sur les pierres précieuses posé sur le meuble. Regardez ensuite la boîte à cigares. Il faut utiliser les combinaisons de couleurs pour ouvrir celle-ci, mais vous n'avez pas la solution pour le moment. Notez que le symbole Ag, d'après le tableau, représente l'argent. Observez ensuite le portrait de Camille qui tient deux poupées dans sa main : Hagar Anderson et Chantilly Hildegard. Regardez le tampon sur la table située juste derrière vous. Faites ensuite face au canapé au fond de la pièce pour ramasser une lettre au pied de celui-ci, sur la droite. Il s'agit encore d'une poupée nommée cette fois Eliza Sandberger. Observez ensuite le globe à gauche du canapé pour découvrir une autre pierre précieuse à son pied. Lorsque vous faites face à la porte qui se trouve derrière vous, faites donc un quart de tour sur la droite pour observer le grillage au bas du mur. Ouvrez celui-ci et il vous faudra maintenant faire pivoter les morceaux de tuyaux entre eux de manière à les connecter et à obtenir une figure ressemblant à ceci :

```
      _     ______
  _ _|  |_|    ___|
 |_|   _|  |  |_____
    |_|   _|  |_
 __|  |_|______|
```

Sortez maintenant de la pièce pour aller au bout du couloir et y trouver une vieille balance encastrée dans le mur. La porte d'à côté est fermée. Vous constatez que sur celle-ci sont gravées une tête de hibou et deux cerises. Cela ne vous rappelle-t-il rien ? Regardez maintenant la balance pour constater qu'en plaçant les jetons 3 et 7 sur la balance, cela éclaire différents symboles. Souvenez-vous alors de la broderie accrochée au mur de la pièce où se trouve John Grey : le symbole du hibou est lié au 7, puis celui des cerises au 10. Placez donc le jeton numéro 7 sur un des deux côtés de la balance, ce qui éclairera le symbole du hibou. Posez ensuite le jeton numéro 3 sur le jeton précédent de manière à obtenir 10 et éclairer le symbole des cerises. La porte est maintenant déverrouillée.

Vous voici dans le wagon des machines, où vous devrez reconstituer plus tard le projecteur de Jake. Observez le meuble de droite et ouvrez les tiroirs pour trouver le jeton numéro 8, un bout de papier sur lequel est écrite la phrase "Argent est orange, bleu, vert, rouge, violet, jaune". Ceci est en fait la combinaison pour ouvrir la boîte avec le symbole Ag, vue précédemment. Dans le troisième tiroir en partant du haut, ôtez le double fond pour récupérer le plan d'une sorte de machine. Lisez ensuite la note recto verso que vous trouverez dans le dernier tiroir, à propos de la poupée Naughty Tina. Faites ensuite un tour d'inspection de la pièce pour observer les différentes machines que vous utiliserez

plus tard, en remarquant également la boîte au code de 8 lettres située sur le petit pilier près de la porte du fond. Vous y reviendrez plus tard, mais l'important ici est d'ouvrir cette porte. Regardez donc à gauche de celle-ci pour trouver un pavé à 9 touches sur lequel vous devrez mémoriser la bonne séquence pour l'ouverture de la porte. Cette séquence est totalement aléatoire, mais il s'agit de trouver le bouton qui restera enfoncé et ce, neuf fois de suite. Dès que vous vous trompez, vous revenez au départ mais cela vous permet de bien mémoriser la séquence. Une fois la porte ouverte, vous franchissez le wagon suivant et vous retrouvez Lori.

Deuxième série de tuyaux, récupérer les premières pierres

Après la discussion, lisez la lettre de Jack que vous a remise Lori. Celle-ci contient des informations importantes pour la suite des événements. Lorsque vous faites face à Lori, faites demi-tour une fois puis cliquez sur la droite. Vous vous retrouvez face à des chaussons roses, mais la marque de ces derniers est illisible. Comme le suggère Nancy, appelez donc Bess avec votre portable pour tenter d'obtenir le nom de cette fameuse marque. Appuyez sur la touche "Rép" de votre téléphone et sélectionnez Bess Marvin, avant de cliquer sur "composer". Cette dernière vous suggère alors de prendre une photo des chaussons, puis de lui envoyer. Pour ce faire, laissez les chaussons pendus là où ils sont, puis cliquez sur le bouton "photo" de votre téléphone. Là, centrez sur les chaussons puis cliquez sur le bouton "envoyer". Choisissez alors Bess, puis envoyez. Regardez ensuite l'objet posé sur la droite lorsque vous faites face à la porte de sortie. Cela ouvre une grille de 64 lettres, dans laquelle vous devrez retrouver en réalité le nom des lieux visités par Jack et que ce dernier a mentionné dans la lettre que vous a remise Lori. Ainsi, il vous faudra repérer les lieux "Calico", "Silverado", "Central City", "Dodge City", "Virginia City" et "Tombstone". Voici comment cela se présente (repérez les lettres en gras) :

Premier tableau :

n	v	t	i	c	y	a	e
v	m	y	z	l	a	t	n
t	r	b	s	t	r	t	e
c	i	r	t	n	e	i	c
a	o	g	i	o	y	c	g
l	i	i	n	t	b	d	a
i	s	l	v	e	r	a	d
c	**o**	a	c	i	d	o	o

Deuxième tableau :

		t	i	c	y	a	e
	v	y	z	l	a	t	n
	m	b	s	t	r	t	e
	r	r	t	n	e	i	c
	i	g	i	o	y	c	g
n	o	i	n	t	b	d	a
v	**i**	**l**	**v**	**e**	**r**	**a**	**d**
t	**s**	a	c	i	d	o	**o**

Troisième tableau :

	t	**i**	**c**	y	a	
	y	z	**l**	**a**	t	e
v	b	s	t	**r**	**t**	**n**
m	r	t	n	e	i	**e**
n r	g	i	o	y	c	**c**
v i	i	n	t	b	d	g
t o	a	c	i	d	o	a

Quatrième tableau :

		z				
v	b	s	t	**y**	**t**	
m	r	t	n	e	**i**	
n r	g	i	o	y	**c**	**e**
v i	i	n	t	b	**d**	**g**
t o	a	c	i	**d**	**o**	a

Cinquième tableau :

		z				
v	b	s	t			
m	r	t	n			
n **r**	**g**	**i**	o	e		
v i	**i**	**n**	**t**	**y**		
t o	**a**	**c**	**i**	b	a	a

Sixième tableau :

	v		z	t	
n	**m**	**b**	**s**	**n**	**e**

Il vous reste alors les 8 lettres N V R Z T B A A.
Avant de sortir du wagon, ouvrez le coffre noir sur la gauche pour récupérer un outil. Celui-ci vous permettra d'ouvrir le grillage aux boulons bizarres que vous aviez vu en sortant de la voiture où se trouvait John Grey.

Vous voici à nouveau dans le wagon des machines. Cliquez une seule fois sur la droite pour vous retrouver à nouveau face à la boîte où vous aviez 8 lettres à entrer. Entrez donc celles trouvées plus haut, et cela enclenchera un mécanisme qui fera apparaître une carte sur le support prévu à cet effet. Elle ne vous sera pas utile pour le moment. Retournez donc dans le wagon où se trouve Tino Balducci.
Dirigez-vous vers le globe et récupérez la pierre qui se trouve au-dessous. Retournez maintenant dans le wagon où se trouvait John Grey, puis ouvrez le grillage situé sous la broderie, avec l'outil que vous avez récupéré dans le wagon de Lori. Commencez par tourner le boulon situé en haut à droite et positionnez-le dans le même sens que l'encoche. Vous remarquez qu'en tournant celui-ci, vous avez fait bouger un autre boulon. Allez donc positionner ce dernier dans le sens de son encoche pour vous occuper du prochain boulon qui aura bougé, et ainsi de suite, pour terminer par le deuxième boulon en partant de la droite, le seul qui n'affecte aucun autre boulon lorsque vous le tournez. La grille s'ouvre et vous devez à nouveau connecter des tuyaux. Réalisez donc la figure suivante (les tuyaux bleus bougent ensemble et les rouges entre eux également, ce qui rend la tâche plus facile que sur la première série de tuyaux) :

```
        ___       ___
 ___   |_  |     |
    |_ _| |   _|___
 ___| |_  | |
    |___|_|_|_____
```

Rendez-vous maintenant au niveau de la tête de l'animal qui vous faisait face lorsque vous êtes sorti du wagon bar et dont l'oeil droit est une pierre verte dont il faut vous emparer. Allez ensuite parler à Charleena dans le wagon bar, en évoquant tous les sujets de conversation. Parlez ensuite à Joe et Frank dans la pièce d'à côté, puis revenez voir Charleena pour lui demander de trouver le nom du mécanicien. Retour maintenant dans la pièce de Joe et Frank, puis cliquez au niveau du pied de la table pour pouvoir appuyer sur un bouton au sol, pour constater que cela ouvrira un passage secret par lequel Lori s'est sûrement échappée tout à l'heure.
Récupérez ensuite la pierre au niveau du lustre, puis parlez à nouveau à vos deux amis. Ils vous parlent de la dispute qui a eu lieu entre Charleena et Lori. Retournez alors au fond du train pour voir Lori, mais dans le wagon des machines, le train va brusquement s'arrêter. Vous vous retrouverez alors à nouveau face à Joe et Frank. Comme le dit Nancy, allez donc voir Tino Balducci. Évoquez avec lui tous les sujets disponibles puis demandez-lui si vous pouvez regarder la statuette de puma, mais vous ne pourrez pas récupérer la pierre violette pour le moment.

Suite à la discussion, tournez-vous, puis allez vous occuper d'ouvrir la boîte à cigares sur laquelle se trouve le symbole Ag. Souvenez-vous du papier que vous aviez trouvé précédemment et sur lequel est écrit "Argent est orange, bleu, vert, rouge, violet, jaune". Placez donc le pétale orange sous le pointeur, puis appuyez sur ce dernier. Faites ensuite tourner la fleur pour placer le pétale bleu sous le pointeur et appuyez à nouveau. Répétez l'opération pour chacune des couleurs et la boîte s'ouvrira. Deux papiers se trouvent à l'intérieur de celle-ci. Des informations importantes seront contenues dans la lettre de Thomas Willson, mais nous y reviendrons plus tard de toute façon. Récupérez le papier sur lequel sont indiqués des pas de danse. Allez à nouveau jeter un oeil aux outils situés derrière Tino pour ouvrir le petit bidon de carbure et en récupérer un peu dans votre inventaire.

Il est temps maintenant de rejoindre le wagon de Lori, au bout du train. Parlez avec elle de tous les sujets disponibles puis revenez dans le wagon de Tino après cette discussion. Discutez avec lui, puis allez ensuite parler à John Grey en évoquant tous les sujets de discussion. Il faudra ensuite parler avec Charleena, puis à Joe et Franck. Retournez enfin dans le wagon de Lori pour parler un peu avec elle, mais surtout pour appeler Bess et obtenir le nom de la marque des chaussons : "chaussettes chatoyantes".

Ouvrir le placard aux poupées grâce aux chaussons, récupérer une nouvelle pierre et ouvrir le fourneau

Placez-vous maintenant sur le tapis de danse puis prenez les chaussons pour les poser au centre. Mémorisez maintenant le schéma des pas de danse qui est placé dans votre inventaire, puis reproduisez ces mêmes pas sur le tapis, dans l'ordre indiqué. Ainsi, prenez le chausson gauche puis placez-le sur le carré du dessus, le droit sur le deuxième carré, puis reprenez le gauche pour le placer en position 3, et ainsi de suite, toujours en suivant le schéma. Attention toutefois, il faut faire ceci d'une traite car si vous regardez le schéma entre-temps, vous reviendrez au point de départ. Lorsque vous avez réalisé les pas dans le bon ordre, cela ouvrira le placard des poupées. Après l'ouverture, une pierre va tomber par terre ; pensez donc à la récupérer.

Regardez à nouveau la lettre de Jack à sa nièce Ruth : une fois après avoir trouvé la marque des chaussons, vous devrez donner un ordre aux poupées. D'après tout ce que vous avez pu observer jusqu'à maintenant, vous êtes en mesure de connaître le nom de chacune des poupées. Ceci est important car il faudra noter les initiales de chacune d'elles pour reproduire au final les deux mots "CHAUSSETTES CHATOYANTES". Ainsi, la poupée située tout à gauche est Chantilly Hildegarde, vue sur la photo avec Camille. Laissez donc celle-ci à sa place. Nous avons donc CH de placé. Le AU correspond à l'Affreuse Ursula, cette poupée aux cheveux rouges et en robe jaune. Celle qui porte les initiales SS est cette poupée aux yeux vert et bleu que vous aviez trouvée sur la feuille cachée derrière le caisson, dans le wagon de John Grey. Il s'agit de la poupée Sara, celle qui a une robe verte (même si l'on n'a pas le deuxième mot en S, c'est bien ici qu'il faut placer la poupée, par élimination). La quatrième poupée à placer sera Edna la Terrible, évoquée dans le poème sur les deux poupées, qui porte la robe orange et dit "ma-man" quand vous l'attrapez. La poupée suivante est Teddy Eberhardt et il s'agit du garçon au pull vert. Placez ensuite Sadie Crawford, la blonde à la robe jaune et aux deux pieds gauches (lol !).

La prochaine poupée est Hagar Anderson, le deuxième garçon (aux bretelles) vu aussi sur le portrait avec Camille. Placez ensuite Thomasina O'Neil, la poupée à laquelle il manque une mèche de cheveux que vous aviez trouvée avec l'étiquette accrochée. La prochaine est Alice, évoquée dans le poème sur les deux poupées. C'est celle qui a les yeux fermés (par élimination également, même sans connaître le sens de l'initiale Y, cette poupée se place bien ici). L'avant-dernière poupée est Naughty Tina, vue sur la note recto verso dans un des tiroirs d'un meuble situé dans le wagon des machines. Elle a la robe bleue et le crâne fendu. La dernière est donc Eliza Sandberger, au ruban rouge. Une fois les poupées positionnées correctement, le tiroir du dessous se débloque et vous pourrez récupérer les jetons 1 et 2, puis observez une illustration (sûrement Jack et Camille)… Mais retournez maintenant devant la balance pour y placer vos nouveaux jetons, ce qui vous permettra de débloquer d'autres choses.

Nous allons nous occuper des symboles du carré et du canard que nous avions vus sur le fourneau dans la cuisine. En réalité, cette balance fonctionne de telle manière que vous devez placer un nombre de jetons égal à la position du symbole qui vous intéresse. Par exemple, pour le symbole du hibou, un seul jeton était nécessaire, tandis que pour le symbole des cerises qui se trouve en deuxième position, deux jetons étaient nécessaires. Lorsque nous regardons sur la broderie qui se trouve dans la pièce occupée par John Grey, on constate que le carré est lié au chiffre 4, et le canard au chiffre 1. Il nous faut donc, en utilisant trois jetons, obtenir 4 sur la balance (négatif ou positif n'a pas d'importance). Placez donc le jeton numéro 7 à gauche, puis les jetons 1 et 2 à droite. Cela allume le voyant du carré. Ajoutez ensuite le jeton numéro 3 sur le côté droit de la balance pour éclairer le symbole du canard. Vous pouvez maintenant aller dans la cuisine fouiller à l'intérieur du fourneau. Vous y trouvez un papier sur lequel sera écrit le nom du mécanicien de Jake : James Thurson. Allez donc ensuite parler à Joe et Franck de votre découverte, puis ces derniers se mettront à la recherche de renseignements sur ce dernier. Retournez les voir peu de temps après, puis suite à la discussion vous arrivez à Copper Gorge.

Arrivée à Copper Gorge, ouvrir la caisse du vendeur de bonbons, récupérer une pierre dans la crypte de Camille

Sur l'illustration en noir et blanc, vous pouvez cliquer sur trois destinations différentes : le cimetière (en haut à gauche), le musée, ainsi que le train. Retournez donc dans celui-ci pour appeler le mécanicien et lui parler du frein d'urgence. Pour ressortir, vous pouvez maintenant utiliser la porte de la cuisine.

Rendez-vous au musée, puis vous discuterez avec le vendeur déguisé. Vous devrez jouer ensuite à deux jeux. Tout

d'abord, allez donc vers la machine de "la ruée vers l'or". Il s'agit de grimper la montagne et d'arriver avant le yéti. Vous n'avez rien d'autre à faire si ce n'est d'appuyer sur le bouton de droite, "début", pour lancer une boule qui, selon l'endroit où elle atterrira, favorisera votre personnage ou le yéti. Vous pouvez lancer autant de boules que vous le désirez. Bon courage, car vous n'avez aucune autre influence sur le déroulement de ce jeu et le moment de votre victoire dépendra de votre chance. Vous récupérerez en récompense un jeton doré. Passez ensuite à l'autre jeu, où il s'agit simplement de miser sur votre cheval favori pour récupérer une deuxième médaille une fois que celui-ci aura gagné la course. Là non plus, vous n'avez pas grande influence sur le déroulement des choses. Après avoir récupéré le deuxième jeton, placez-vous devant la machine de bonbons au caramel, puis prenez les deux jetons dans votre inventaire pour les glisser dans les fentes. Vous obtenez votre sucette, observez maintenant la caisse grise qui se trouve face au vendeur. Celle-ci présente les initiales de Jake Hurley. Demandez donc au vendeur si vous pouvez y jeter un oeil, puis vous trouverez un compromis : en échange d'un autographe de Charleena, vous pourrez observer la caisse. Sortez maintenant pour vous rendre au cimetière.

Le gardien vous informe qu'il a perdu la clé de la crypte de Camille. Lorsque vous faites face à celle-ci, la clé se trouve à vos pieds, sous le grillage. Utilisez alors votre sucette pour la récupérer. Pénétrez maintenant dans la crypte en utilisant la clé à partir de votre inventaire. Avant de descendre les escaliers, prenez le jeton numéro 6 qui se trouve sur votre gauche parmi d'autres cailloux. Descendez maintenant les marches pour faire face au cercueil ainsi qu'à une vitre quadrillée de différentes couleurs. Observez donc cette dernière de plus près. A chaque métal correspond un code de couleurs. Cliquez sur le cercueil lorsque votre loupe devient rouge pour découvrir sur le dessus un emplacement identique à celui qui se trouvait sur la boîte à cigares, sur lequel vous pourrez poser la fleur métallique aux 6 couleurs que vous aviez récupérée de cette même boîte. La fenêtre quadrillée nous a indiqué que le code de couleurs correspondant au cuivre Cu est le suivant : vert, rouge, violet, jaune, orange, bleu. Après avoir entré ce code avec la fleur métallique, vous pourrez récupérer une pierre.

Avant de sortir de la crypte, observez les quatre piliers situés aux coins de la pièce. Vous avez besoin de papier pour décalquer ces motifs. Rendez-vous donc dans le train pour parler à Charleena et obtenir l'autographe. Celle-ci vous demande un stylo et il vous faudra alors en chercher un auprès de Tino. Toutefois, celui-ci vous demandera de battre son score aux jeux des "lézards sauteurs" pour qu'il vous prête un stylo. Il s'agit en fait d'un jeu de solitaire classique, où vous devez éliminer le maximum de boules en en faisant passer une par-dessus une autre sur un emplacement vide. Il doit vous rester moins de cinq boules pour battre le score de Tino et récupérer un stylo. Retournez voir Charleena pour qu'elle vous remette la photo dédicacée, puis partez au musée. Joe et Franck viendront discuter un moment et vous pourrez ensuite donner la photo dédicacée au vendeur. Il vous est maintenant possible d'observer cette caisse. Il s'y trouve également un emplacement pour y incruster la fleur métallique aux six couleurs, mais aucune indication concernant le métal n'est cette fois mentionnée. La réponse se trouve sur la petite note que vous aviez récupérée au début du jeu et sur laquelle était mentionné : "pour ouvrir ce qui est fermé, la clé est en plomb." Le code de couleurs du plomb "Pb" que nous donne la vitre quadrillée dans la crypte de Camille est le suivant : rouge, vert, bleu, orange, jaune, violet. Entrez donc ce code grâce à la fleur métallique et vous obtiendrez finalement la lampe de Jake, ainsi que le jeton numéro 10.

Obtenir le piolet et la longue-vue, récupérer la dernière pierre, troisième et quatrième séries de tuyaux, construire le projecteur

Demandez des informations à propos du piolet au vendeur. Celui-ci l'utilise pour ouvrir les noix de coco... Il acceptera de vous le remettre en échange d'un nouveau service : trier les bonbons au caramel avec la machine. Entrez alors dans la fabrique de bonbons (même si sur la porte il est indiqué qu'elle est strictement réservée au personnel). Prenez un morceau de papier sulfurisé sur la table, cela vous permettra plus tard de décalquer les motifs sur les piliers de la crypte. Tournez-vous ensuite sur la gauche pour faire face à la machine. Vous devez trier les bonbons qui défilent sur le tapis roulant en les plaçant dans les bacs qui leur sont réservés. Regardez sur la droite à quel parfum correspondent les couleurs des bonbons et laissez filer les rebuts. Une fois ceci terminé, retournez voir le vendeur pour qu'il vous remette le piolet. Vous recevez ensuite un coup de téléphone de Frank en sortant du magasin.

Vous voici maintenant dans la peau de ce dernier, et il vous faut confectionner les hamburgers qui vous sont demandés sur la note de gauche puis sonner la cloche une fois le sandwich terminé. Ainsi, créez un Volcano Burger, un Classic Burger, un Hayashi Burger, un Colossal Burger et un Choix du Chef (libre à vous de mettre ce que vous voulez). "L'oeil du tigre regarde les étoiles. Le zircon est pris au piège de serres menaçantes. L'améthyste se fraye un chemin dans

l'eau. La citrine remplit le bec de l'oiseau. La tourmaline s'abandonne aux bras des profondeurs. Le péridot repose aux pieds de la jument.". Cette phrase vous aidera à placer correctement les pierres lorsqu'il vous faudra assembler le projecteur dans le wagon des machines. Il est temps maintenant d'aller jouer un peu au piano, étant donné que les passagers sont momentanément absents. Rendez-vous donc dans le wagon de John Grey.

Avant de faire face au piano, mémorisez les indications qui vous aideront à jouer la mélodie et qui se trouvent sur le papier situé dans le tiroir de la table du coin. Jouez ensuite les notes indiquées sur la partition, c'est-à-dire GGEGAGEEDFEDC. Vous récupérez alors la longue-vue. Allez ensuite dans le wagon suivant pour récupérer la pierre violette encastrée dans la statue de puma. Retournez ensuite face à la balance, car il est temps de vous occuper du tableau de l'aigle. Vous aurez besoin de six jetons et d'obtenir le résultat 2 ou - 2, comme indiqué sur la broderie. Placez donc les jetons 6 et 10 à gauche, puis les 1, 2, 7, 8 sur la droite. Vous pouvez maintenant aller retirer le tableau de l'aigle qui se trouve dans la salle de Joe et Franck, puis relier ensuite les tuyaux comme suit :

```
          ___
        _|___|___  _
_  _  _|_ _______|
_|  |_ _|_ _ _ _|_
_|_|  |___|_|_|
```

Il vous reste maintenant une dernière série de tuyaux à relier, mais pour ce faire, vous aurez besoin de retourner dans la crypte de Camille pour décalquer les décorations sur les piliers. Une fois face à ces derniers, placez donc la feuille de papier sulfurisé que vous aviez obtenue chez le marchand de bonbons, puis utilisez le crayon par-dessus. Répétez ensuite l'opération sur les trois autres piliers pour compléter le motif. Vous obtenez les mots "sagesse", "charité", "éternité" et "pureté". Dans le livre de broderie que vous trouverez sur le divan à côté du piano, vous constatez en tournant la page que ces mots sont liés respectivement aux mots "hibou", "colombe", "couronne" et "harpe". Allez donc ensuite regarder sur la broderie accrochée au mur quels chiffres sont associés à ces mots. Nous trouvons donc le code suivant : 7 9 6 3. Retour maintenant dans le train pour aller assembler la dernière série de tuyaux. Celle-ci se trouve en réalité derrière la grille située dans le wagon au bout duquel est accroché le poème de deux poupées. La grille se trouve à droite de la porte de sortie, au sol. Le code à entrer sera donc 7 9 6 3 et les tuyaux sont à assembler de la manière suivante :

```
_  _          ___
  |_|_ _   |_   |_ _
      _|_|     |___|
     |   ___    _ _|
     |_|     |_|_|___
```

Vous venez d'assembler la dernière série de tuyaux, mais avant d'aller tourner la valve dans la cuisine, allons construire ce projecteur. Rendez-vous donc dans le wagon des machines. Après avoir tourné le volant sur votre gauche, vous découvrez l'emplacement sur lequel vous devrez placer la longue-vue (à droite) et la lampe récupérée dans la caisse du marchand de bonbons (à gauche). Placez ensuite le carbure que vous aviez récupéré plus tôt dans le jeu à l'intérieur de la lampe. Occupez-vous ensuite de la machine droite, sur laquelle il vous faudra placer les 6 pierres récupérées au cours du jeu. Ainsi, ouvrez chacun des 6 pots dorés pour y placer une pierre à chaque fois (au-dessus).

Voici la correspondance des symboles :

Étoile de mer = Oeil du Tigre trouvé sous le globe
Aileron = Améthyste de la statue de puma (grâce à la boîte de saumon trouvée dans le wagon salle à manger au tout début)
Bec d'oiseau = Citrine trouvée dans la crypte
Tentacule = Tourmaline trouvée dans l'armoire des poupées
Sabot de cheval = Péridot trouvé sur l'oeil droit de la tête de l'animal
Griffe = Zircon trouvé dans le lustre

Occupez-vous maintenant du piolet qu'il faut placer sur la machine la plus à gauche de l'entrée, puis tirez sur le

manche. Celui-ci va alors se casser et vous aurez besoin de ruban adhésif que vous pourrez trouver auprès de John Grey. Celui-ci en possède effectivement, mais il se trouve dans sa boîte à outils dont il a perdu la clé. Vous devrez alors ouvrir cette boîte en trouvant la bonne combinaison.

Si l'on numérote les cases comme suit :

1 2 3
4 5 6
7 8 9

…alors il faut presser les touches dans cet ordre : 2, 4, 9, 6, 3, 7, 1, 5, 8.

Vous récupérez ensuite le ruban adhésif. Profitez-en pour aller tourner la valve dans la cuisine avant de revenir dans le wagon du projecteur. De retour dans celui-ci, utilisez l'adhésif sur le manche brisé, puis tirez-le à nouveau. Un mécanisme va alors s'enclencher et la lumière indiquera sur la carte l'emplacement de la mine : Brimstone Canyon. Après la discussion avec Lori, vous voici arrivé sur le lieu en question.

Arrivée à la mine

Faites deux pas en avant et vous verrez le train partir sans vous. Qu'importe, tournez-vous et continuez d'avancer à l'intérieur de la mine, jusqu'au canon. Six pinces se trouvent sur le cercle métallique du canon et il vous faudra trouver le bon ordre pour toutes les ouvrir ; un petit jeu de mémoire en somme. Ceci va allumer la mèche et le canon tirera droit dans le mur de pierres. Traversez donc cette nouvelle ouverture et vous voici arrivé dans la fameuse mine. Comme le fera remarquer Nancy, vous verrez apparaître le disque de couleurs en bas à droite de l'écran, et celui-ci pointe sur le violet. Avancez ensuite pour voir sur les murs des lézards de différentes couleurs. Plus précisément, des lézards violets sur la gauche, puis un jaune sur le passage de droite. Le disque pointe sur le violet, mais allez d'abord jeter un oeil sur la droite pour vous trouver face à un point d'eau et y observer un poisson ainsi qu'une planche sur laquelle se trouve un symbole à mémoriser. Revenez maintenant en arrière pour emprunter cette fois-ci le passage de gauche.

Le disque indique ensuite la couleur rouge. Empruntez donc le passage du lézard rouge et le disque pointera alors sur la couleur jaune. Avancez une fois vers l'avant, puis déplacez la souris vers la droite pour voir un couloir étroit renforcé par des piliers en bois. Empruntez donc ce passage pour arriver dans une alcôve où vous verrez au sol un tas de pierres numérotées de 1 à 6 en chiffres romains et sur laquelle se trouvent différents symboles. Regardez ensuite le symbole sur la planche à côté de la chaise. Chacune des six pierres est en réalité liée à un lieu de la mine dans lequel se trouvera une de ces planches. Il vous faudra retenir chacun des symboles gravés sur celles-ci. Sortez maintenant de l'alcôve puis déplacez la souris pour vous tourner sur la droite et suivre les lézards jaunes, comme indiqué sur le disque. Vous atteignez un ascenseur. Regardez la planche qui se trouve à droite de celui-ci, juste à côté de la pierre suspendue. Entrez maintenant dans l'ascenseur et tirez le levier pour descendre une première fois, puis tirez à nouveau pour vous retrouver deux étages en dessous. Continuez alors tout droit jusqu'au cactus, puis tournez une fois à gauche pour noter le symbole sur une nouvelle planche. Reprenez ensuite l'ascenseur pour monter cette fois d'un étage seulement.

Avancez alors trois fois tout droit, puis cliquez ensuite sur la direction de gauche (le curseur de la souris se transformera en flèche recourbée vers la gauche) de manière à vous retrouver sur la planche où un dessin de serpent est gravé. Après ce clic, faites un demi-tour et notez ce nouveau symbole sur la planche qui se trouvait derrière vous. Faites à nouveau un demi-tour, puis allez tout droit pour avoir le choix entre le lézard rouge à gauche et le violet à droite. Comme l'indique le disque de couleurs, suivez le lézard rouge. Vous vous trouverez face à des rails recouverts par un tas de pierres. Cliquez donc sur la droite une fois, puis avancez tout droit pour vous retrouver dans une sorte de salle des machines. Avancez jusqu'aux lézards violets, puis continuez tout droit pour finalement trouver la dernière planche, juste à côté du lézard jaune.

Allez maintenant sur la droite pour vous trouver face à des poteaux aux différents symboles. Selon les symboles qui se trouvaient sur les pierres numérotées de 1 à 6 dans l'alcôve de tout à l'heure, nous pouvons conclure que :

- le symbole trouvé au point d'eau dans lequel nageait le poisson correspond à la pierre V, soit 5.

- l'alcôve elle-même, et donc le symbole qui se trouvait sur la planche à côté de la chaise correspondent à la pierre II, soit 2.
- le rocher accroché et le symbole de la planche à proximité de celui-ci correspondent quant à eux à la pierre IV, soit 4.
- le symbole sur la planche proche du cactus correspond à la pierre I, soit 1.
- la planche sur laquelle était gravé le serpent ainsi que le symbole à proximité correspondent à la pierre III, soit 3.
- enfin, le dernier symbole correspond à la pierre VI, soit 6, car vous entendrez des cris de chauves-souris peu après.

Déplacez donc les piliers en partant du symbole numéro 1 (celui du cactus), jusqu'au numéro 6. Vous pouvez maintenant passer et vous vous trouvez face au squelette de Jake ! Cliquez donc sur la photo de Camille qu'il tient encore dans ses mains, puis récupérez la lettre qui se trouve en dessous. C'est une lettre d'Abraham Lincoln et celle-ci doit valoir une fortune comme le remarque Nancy. Après la discussion avec Lori, celle-ci va vous piéger en faisant chuter les pierres pour vous laisser croupir dans la grotte. Faites alors demi-tour et placez-vous dans le petit wagonnet. Cliquez alors vers l'avant pour lancer une séquence interactive dans laquelle vous devrez choisir rapidement entre les différents chemins qui s'offrent à vous. Préparez-vous à choisir une direction dès que vous franchissez un panneau sur lequel est représentée une tête de mort. Soyez vigilant au moment où le curseur prendra la forme des flèches. Le chemin à prendre est le suivant : droite, droite, droite, gauche, gauche. Il ne vous reste plus qu'à regarder tranquillement la séquence finale.

Les Enquêtes de Nancy Drew : La Malédiction du Manoir de Blackmoor

© Micro Application / Her Interactive 2005

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Ce jeu tient compte de l'heure qu'il est. Ainsi, il ne sera possible d'effectuer certaines actions qu'à une heure précise. Quand c'est le cas, cette solution le précise. Pour changer d'heure, il vous suffira de vous rendre dans la chambre de Nancy et de régler le radio-réveil sur l'horaire souhaité. Les autres conseils que l'on peut donner sont communs à tous les autres jeux d'aventure : veillez à sauvegarder souvent la partie (d'autant que dans Nancy Drew, il est possible de mourir et de perdre en étant renvoyé du manoir), parlez à tout le monde et fouillez bien les décors pour ne pas passer à côté d'un objet ou d'un indice important. Pour ce qui est des deux niveaux de difficulté proposés, ceux-ci ne font pas varier l'aventure en elle-même (les puzzles restent identiques) mais les aides dont on dispose et la difficulté de certaines épreuves (telle que la rapidité avec laquelle on doit réussir l'épreuve de dactylographie ou encore le niveau de l'adversaire dans les mini-jeux). Cette solution est donc valable quel que soit le niveau de difficulté choisi. Dernière petite chose : le jeu permet une grande liberté dans l'ordre de résolution des énigmes et cette solution est une des possibilités de progression mais n'est pas la seule. Une épreuve que vous avez résolue en début de partie peut très bien l'être en fin de solution (et vice versa). Si vous êtes bloqué, le plus simple est donc de suivre pas à pas le cheminement décrit depuis le début pour être sûr de ne rien oublier et de pouvoir progresser.

Solution

Vous incarnez Nancy Drew, jeune détective américaine qui est envoyée dans un vieux manoir anglais dans le but de découvrir pourquoi Linda Penvellyn, une jeune mariée qui a tout pour être heureuse, refuse depuis peu de se laisser approcher. Cette enquête va cependant très vite prendre des allures plus inquiétantes...

Madame Drake, Linda et Jane

Vous voici donc dans la chambre que l'on vous a affectée pour la durée de votre séjour. Tout d'abord, familiarisez-vous avec l'interface en cliquant sur votre journal et sur votre téléphone pour consulter vos messages et appelez les personnes présentes dans votre répertoire. Il vous faut aller parler à Madame Drake qui se trouve dans la serre. Pour ce faire, sortez de la pièce et descendez au rez-de-chaussée. Le porte de la serre est celle qui est en métal. Discutez avec Madame Drake des premiers sujets pour apprendre que Jane suit des cours jusqu'à 14 heures. Revenez dans votre chambre pour mettre la sonnerie du radio-réveil à 14 heures (2 PM). Mais en pleine nuit, vous allez être réveillé par d'étranges bruits. Sortez de votre chambre et avancez dans le couloir. Soulevez le drap jaune posé sur la cage. Un perroquet nommé Loulou est là et vous précise que tous les gens se lèvent à 6 heures. Revenez vous coucher jusqu'à 14 heures et ainsi vous pourrez discuter avec Jane. Mais avant de vous y rendre, allez voir sa belle-mère Linda dont la chambre est à deux portes de la vôtre. Elle est cachée derrière un rideau. Une fois la discussion terminée, allez frapper à la porte de Jane qui est juste à côté de celle de Nancy.

Jane est une petite fille qui adore jouer. Mais elle peut aussi vous donner de précieux renseignements, c'est pourquoi il faut tenter d'épuiser les sujets de discussion en y parlant plusieurs fois sans jouer avec elle pour l'instant. Elle va vous parler d'une mystérieuse femme en noir. Une fois cet indice récolté, regardez bien ce qu'il y a dans la chambre de la petite fille. Vous pourrez y trouver :
- sur une table : un livre à lire, une photo
- dans la bibliothèque : un livre sur les monstres, un document d'introduction aux runes
- sous un coussin : un arbre généalogique de 4 pages (cliquez sur tous les noms pour avoir des infos dessus qui vous serviront plus tard)

- sur le bureau : une photo, les sujets de cours, des posters accrochés au mur
- dans un coin de la pièce : une tapisserie

Sortez de la chambre de Jane. Vous rencontrez sa préceptrice : Ethel. Allez parler de la femme en noir à Linda. Epuisez les sujets de discussion en parlant une seconde fois à Linda. Elle vous parlera d'une mystérieuse malédiction et d'un passage secret. Allez voir si Jane en sait plus. Elle veut bien vous révéler où se trouve le passage secret si vous gagnez contre elle à un jeu. Il s'agit d'un jeu de hasard. Une fois battue, elle vous révélera que ce que vous cherchez est dans le hall est. Avant de vous y rendre appelez Ned et Paliki via votre téléphone portable pour avoir des infos sur la lycanthropie.

La bibliothèque

Descendez au rez-de-chaussée. Sur le chemin, vous allez recevoir un coup de fil de Madame Petrov qui va vous dire que le docteur qui a examiné Linda a dit qu'elle était pâle et avait la peau sèche (symptômes de la lycanthropie comme vous avez pu l'apprendre avec Paliki). Allez dans la bibliothèque pour voir Nigel. Epuisez les sujets de discussion puis regardez la statue juste en face Nigel. Observez aussi les rayonnages et surtout l'ordinateur qui est au fond de la pièce. Un mot de passe est nécessaire. Il va falloir le trouver. Pour cela, allez voir la petite Jane, qui est toujours de bon conseil. Celle-ci veut bien vous dire quel est le mot de passe du PC, mais seulement si vous la battez au jeu des crânes. Une fois ceci fait, elle vous avoue que le code est écrit sur le blason de son grand-père. Celui-ci est dans le hall, sous la photo de l'homme avec le béret, les lunettes et la veste kaki. Il s'agit du terme latin **purgamentum exit**. Tapez-le dans la boîte de dialogue de l'ordinateur du fond de la bibliothèque pour prendre connaissance du challenge des 13 fantômes.

Les 13 fantômes

Allez mettre la sonnerie de votre réveil à minuit (12 AM). Revenez à l'ordinateur de la bibliothèque, tapez le mot de passe (purgamentum exit) et appuyez sur le bouton orange à gauche du texte "je suis" pour déclencher la chasse aux fantômes. L'ordinateur vous donne le top départ. Vous avez peu de temps alors dépêchez-vous. Vous pouvez toujours recommencer si vous n'y arrivez pas la première fois.
Voici la position des fantômes :

- 4 dans le hall
- 2 dans la serre
- 3 dans le couloir de la cuisine (il y a deux portes pour y accéder : de part et d'autre du grand escalier du hall)
- 3 dans le couloir du premier étage
- 1 au grenier (les escaliers pour y aller sont juste à côté de votre chambre)

Une fois que vous les avez tous trouvés, revenez à l'ordinateur pour chercher votre récompense. Il s'agit d'un indice : "quand tu te trouves face au dragon vert, regarde sur la gauche et tire sur le vase avec l'arbre". Cliquez sur la flèche en haut de l'écran pour fermer.

La serrure de la chambre de Jane

Vous avez certainement remarqué la serrure qui se trouve à côté de la porte de Jane. Il faut trouver la clé qui l'ouvre. Pour ce faire, montez au grenier. Vous tombez sur des leviers qu'il faut actionner dans un ordre prédéfini. Celui-ci s'obtient en écoutant les sons qui se déclenchent lorsqu'on monte les escaliers. Chaque levier correspond à un son. Voici les sons entendus et les correspondances avec les leviers :

Bling	Whoop	Waah	Bla Ding	Whoop	Waah	Bang	Bang
B	A	D	C	A	D	E	E

Une fois actionné, une trappe contenant la clé souhaitée s'ouvre. Redescendez face à la porte de Jane et introduisez la clé dans la serrure. Rien ne se passe. Il faut huiler le mécanisme. Pour cela, il va falloir commander un plat contenant beaucoup de graisse au cuisinier. Mettez votre réveil sur 8 heures du matin (8 AM). Utilisez le téléphone de votre chambre pour appeler le cuisinier. Celui-ci parle un drôle de verlan. Pour avoir des infos sur cet étrange langage, allez

discuter avec Madame Drake dans la serre. Revenez pour commander de la lindemuche (dinde). Le cuisinier vous demandera si vous souhaitez du leurrebem et du lainpuche (du beurre et du pain). Répondez oui, puisque c'est ce qui nous intéresse. En attendant la livraison, regardons plus en détail ce qu'il y a dans la chambre de Nancy.

La chambre de Nancy

Sur le coin gauche en haut de la cheminée il y a un livre que vous devez ouvrir. Sur l'une des pages, vous trouverez un petit papier sur lequel sont représentés les symboles de l'eau, de la terre, du feu et de l'air.

Ouverture de la boîte aux symboles animals
Sur une chaise se trouve une boîte ornée de symboles animals. Elle comporte cinq faces. En ouvrant un des côtés, il est possible de changer la couleur de fond et la phase de la lune. Le but est donc simple : trouver la bonne combinaison couleur/phase de la lune pour chacun des cinq animaux. Regardez les armoiries et en particulier les phases de lune au dessus de la cheminée. Ceci va vous permettre de faire une recherche sur les étoiles sur votre navigateur internet. Un autre indice est nécessaire pour résoudre cette énigme. Il se trouve sur l'oeuvre située sur le bureau. Celle-ci montre les quatre changements de saison (les deux équinoxes et les deux solstices). Sur la cinquième page se trouvent les cinq mêmes animaux que sur la boîte :

- le dragon au nord
- le lion à l'est
- le lièvre au sud
- les poissons à l'ouest
- le lynx au centre

Il suffit de combiner ce renseignement avec celui que l'on voit au dessus de la cheminée pour ouvrir la boîte ce qui donne :

- le dragon rouge entièrement ouvert
- le lion rouge avec un cache sur le bord droit
- le lièvre vert avec la moitié gauche cachée
- les poissons bleus avec une face masquant le bord gauche
- le lynx entièrement fermé (n'importe quelle couleur)

La boîte s'ouvre et vous permet de prendre la **lentille d'un télescope**. Sortez et dirigez-vous vers la chambre de Jane qui est actuellement en cours. Mettez le réveil sur 14 heures et demandez à Jane si elle sait où est-ce qu'il y a un télescope. Elle veut bien le remettre dans votre chambre si vous reconstituez un puzzle. Pour plus de facilité, commencez par les bords.

Puzzle de la chambre de Jane : la clé de Jupiter

Revenez dans votre chambre. Normalement, la dinde est arrivée. Prenez la **viande** et le **beurre**. Mettez ce dernier dans la serrure de la porte de Jane et introduisez la clé. Montez sur le promontoire qui est apparu pour accéder à une énigme. Le but de ce puzzle est de mettre les symboles dans le bon ordre.
Celui-ci est donné par la tapisserie de la chambre de Jane sur laquelle un texte est écrit :

"Ne crains point la **lune** qui se lève mais puise en toi la **force** des amis absents et **bois** en leur mémoire dans la joie et l'émerveillement. Avec le coeur empli de la détermination d'un **chevalier** que la **charité** soit ton **ange gardien**. Reste ancré dans ton savoir comme un géomètre consciencieux et ne crains pas les ravages de notre père le **temps**. Car, mon cher enfant, en apprenant les leçons de la **folie**, les secrets de ce monde seront révélés à ton âme tels les rayons du **soleil levant**."

En gras, j'ai signalé les éléments qui sont représentés sur l'énigme. Il suffit donc de les remettre dans le bon ordre en les bougeant. En bas à gauche il faut donc placer la lune, juste au-dessus l'homme qui porte une grosse boule (la force), encore au-dessus les trois coupes (bois)... Vous devez parvenir à obtenir ceci (n'hésitez pas à recommencer si vous n'y arrivez pas du premier coup) :

```
trois coupes    chevalier    mains    ange    compas       homme à la capuche

homme fort                                                 fou

lune                                                       soleil
```

Vous obtiendrez alors la **clé de Jupiter** (un éclair).

La salle est : le dragon vert et les passages secrets

Allez voir la porte qui se situe au bout du couloir de l'étage : elle est fermée. Parlez-en à Jane. Elle vous donne la **clé**. Ouvrez la porte. Vous tombez nez à nez avec un dragon vert. Cela ne vous rappelle rien ? La récompense pour avoir trouvé les 13 fantômes y faisait allusion car elle disait "quand tu te trouves face au dragon vert, regarde sur la gauche et tire sur le vase avec l'arbre". Tournez-vous vers la gauche et touchez à l'étagère sous le vase pour ouvrir un passage secret. Entrez-y : Nancy va dévaler un toboggan qui mène vers le hall. Sur celui-ci, vous remarquez néanmoins une cible. Il faudrait y jeter quelque chose dessus pour voir s'il se passe quelque chose.

Avant de partir à la recherche d'un objet qui pourrait faire l'affaire, remontez dans la salle. Les mains du dragon vert peuvent être déplacées. Pour cela, il faut observer les armoiries affichées sur la porte de la salle. Voici les positions à adopter pour chacune des six mains :

```
doigts vers la droite      doigts vers le haut

doigts vers le bas         doigts vers la gauche

doigts vers le bas         doigts vers la droite
```

Une fois la manipulation effectuée, les yeux du dragon s'illuminent et un nouveau passage secret s'ouvre. Mais Nancy ne peut pas avancer puisqu'il y fait trop noir : il faut donc trouver quelque chose pour s'éclairer. Devinez qui peut vous procurer une lampe de poche ? Jane évidemment ! Allez la voir pour lui demander. Elle veut bien vous donner un **bâtonnet lumineux** si vous gagnez à un jeu (dans celui-ci, n'hésitez pas à mélanger le tirage à plusieurs reprises pour obtenir des glyphes que vous pouvez facilement aligner). Une fois que vous avez le précieux item, vous pouvez vous rendre dans le passage secret. Descendez jusqu'en bas. Vous arrivez devant une porte. Cliquez sur la poignée : elle est fermée. Cliquez à deux reprises sur l'écriteau pour voir ce qu'il y a d'écrit. Il est fait allusion à un perroquet. Remontez et allez parler au perroquet. Il veut un mot magique avant d'en dire plus.

Les mots magiques et le perroquet

Allez dans la serre pour discuter du perroquet (Loulou) avec Madame Drake. Elle vous précise la phrase magique : "Loulou est magnifique et très très intelligente". Remontez parler au perroquet. Celui-ci vous dit que le terme moine correspond à "abbaye".
Redescendez dans le passage secret pour inscrire ce mot. Un nouveau mot vous sera alors demandé en relation avec "pêche". Allez voir le perroquet pour savoir s'il le connaît. Il vous lâche le terme "appât". Hélas, vous ne pouvez pas redescendre tout de suite dans le passage secret puisque votre bâton lumineux est éteint. Il va falloir de nouveaux jouer au jeu de Jane pour en obtenir un autre. Une fois que c'est fait, redescendez et écrivez le mot "appât*". Une troisième énigme apparaît, cette fois-ci avec le mot "bébé". Le perroquet ne veut rien dire avant d'avoir mangé un morceau. Allez dans la chambre de Jane, il y a un petit coin cuisine avec tous les ingrédients pour faire un gâteau. Avant de commencer, faites une petite recherche sur le net pour savoir ce que mangent les perroquets car il s'agit de ne pas empoisonner notre amie Loulou. Cliquez sur le plat et mettez-y les ingrédients suivants :

- haricots
- cacahuètes
- poivrons salsa
- biscuits
- laitue

- myrtilles
- asticots

Faites cuire le tout au four et donnez le gâteau à Loulou qui devrait apprécier et vous donner le terme correct. Il va falloir encore faire l'aller-retour perroquet <> passage secret deux fois, mais si vous ne voulez pas y passer du temps, voici les correspondances pour tous les mots :

moine > abbaye
pêche > appât*
bébé > bonnet
animal > zoo***
cafard > blatte

Vous pouvez désormais ouvrir la porte. Avancez jusqu'au prochain puzzle. Hélas d'ici, vous ne pouvez voir qu'une moitié de l'énigme. Pour l'instant, contentez-vous de tourner tous les triangles dans le bon sens (pointe vers le haut) puis sortez du passage secret. Une discussion va s'engager avec Ethel.

La gargouille

Allez discuter avec Linda puis rendez-vous face à la gargouille qui trône dans le couloir. Remarquez son oeil rouge. Il est aussi possible de la faire tourner. Allez dans le hall pour regarder de près le portrait de Corbin Penvellyn (celui sous lequel il n'y a pas de blason) qui comporte une gargouille en second plan. Demandez des infos à Nigel dans la bibliothèque. Il vous demande de passer une épreuve de dactylo. Le but est de taper les lettres qui apparaissent à l'écran le plus vite possible. Si vous n'y arrivez pas, le mieux est d'appuyer n'importe comment sur un maximum de touches du clavier avec tous vos doigts. Une fois l'épreuve réussie, Nigel vous demande de taper ses mémoires et vous laisse. Lisez ses notes et prenez le blason de Corbin sur le bureau. Sortez de la bibliothèque. Vous assistez à un curieux rituel d'Ethel et de Jane.

Le télescope : la clé de lune

Montez dans votre chambre. Pendant vos pérégrinations, Jane vous a remis le télescope. Regardez-le : vous voyez la peinture murale à travers lui. Mettez la lentille dessus pour apercevoir cinq symboles :

- un masque tragique
- un oiseau
- une lyre
- deux flûtes
- un masque comique

Allez-voir le coffre sous les coussins. Un emplacement accueille la lentille parfaitement. Tournez-là pour accéder au puzzle. Celui-là est assez simple : il suffit de cliquez sur les symboles dans l'ordre en suivant ce que vous indique internet sur les signes du zodiaques (passage de la recherche "étoiles"). Si vous ne voulez pas vous casser la tête, voici l'ordre qu'il faut suivre (commencez par le 1 et terminez par le 12). Vous allez ensuite pouvoir prendre la **clé de lune**.

```
11    01    04    10
03    05    07    12
09    08    02    06
```

Le jeu de l'automate : la clé de Vénus

Allez voir l'automate dans le hall. Appuyez sur le bouton rouge. Il ne fonctionne plus. Descendez dans la serre pour en parler avec Madame Drake. Elle veut bien vous donner une manivelle si vous résolvez un petit problème consistant à faire rentrer des plants dans une boîte. Pour ce faire, voici l'une des possibilités.

Position des plantes sur le côté du bac :

```
01          02          03
04          05          06
07          08      09      10
11          12      13      14
```

Pour les placer dans le bac, nous allons commencer par prendre des grandes pour faire une première ligne et ainsi avoir trois colonnes.
Ce sera plus facile pour l'explication. Placez donc dans un premier temps en haut du bac, les plantes numéro 03, 12 et 01. Ensuite, placez les autres sous ces plantes comme suit (l'étoile à côté d'un numéro signifie que vous devez faire un clic droit sur la plante pour la faire pivoter dans l'autre sens) :

```
   03              12              01
14     11          05*
                                   02
       13*         06
09                                 08*
       04       10   7
```

Ce schéma se lit ainsi : sous la plante 03 se trouvent les plantes 14 et 11. Sous la plante 14 se trouve la plante 09... Procédez par colonne, c'est plus facile qu'en ligne. Une fois que c'est fait, Madame Drake ira chercher le précieux item. Sortez et entrez à nouveau dans la serre pour avoir la **manivelle**. Vous savez ce qu'il vous reste à faire : rendre une visite à notre cher automate qui, grâce à cet artifice, va de nouveau marcher comme un charme. Vous êtes face à des cartes. Avant de commencer, appuyez sur les boutons des symboles que vous avez vu dans le télescope pour que l'automate mette en jeu la clé de Vénus. Je vous rappelle de quoi il s'agissait :

1. Masque tragique > Melpomene
2. Oiseau > Erato
3. Lyre > Terpsichore
4. Flûtes > Euterpe
5. Masque comique > Thalia

Appuyez ensuite sur le bouton rouge. La partie commence. Il faut la gagner pour obtenir la précieuse clé. Vous voyez 10 trios de cartes dont certaines sont retournées. Le but du jeu est d'avoir au minimum cinq tierces complets avant son adversaire. Une fois la partie gagnée, l'automate vous remet la **clé de Vénus**.

Le passage secret de la gargouille

Regardez le blason que vous a remis Nigel, il vous donne la méthode pour ouvrir le passage secret de la gargouille du premier étage. Il suffit de compter les petits symboles qui sont sur chacune des deux colonnes ce qui nous donne : droite, droite, gauche, droite, gauche, gauche, droite. Un passage va s'ouvrir. Entrez-y (il est possible que vous ayez à demander à Jane un autre bâtonnet luminescent. Je vous rappelle que les cours de Jane se terminent à 14h). Avancez de trois pas puis regardez à droite : vous pourrez voir au travers d'un Judas dans la chambre de Linda. Sa main est toute poilue ! Continuez à avancer et lisez la malédiction puis cliquez sur l'oeil : un nouveau puzzle à résoudre apparaît. Le but est d'écrire ELINOR en symboles runique. Pour cela, vous pouvez toujours aller consulter le document dédié dans la chambre de Jane, sinon, voici sur quelles runes appuyer :

```
A     B     C     D
E     F     G     H
I     J     K     L
M     N     O     P
```

N - E - D - J - H - P

Descendez. Vous arrivez devant l'autre moitié de l'énigme aux triangles. Comme tout à l'heure, mettez-les tous pointe vers le haut. Revenez dans la pièce au dragon vert, placez ses mains correctement pour redescendre dans le passage

et ainsi pouvoir redresser les autres triangles. Un nouvel accès s'ouvre. Avancez jusqu'à la porte et prenez la pierre d'éclairage qui permet d'avoir de la lumière de façon illimitée. SAUVEGARDEZ impérativement la partie à cet endroit car il y a des risques de mort juste après. Ouvrez la porte et progressez jusqu'à la prochaine comportant le symbole de Mars (un rond avec une flèche) pour l'ouvrir elle aussi. ATTENTION ! N'ENTREZ SURTOUT PAS SI VOUS NE VOULEZ PAS MOURIR ! Refermez la porte en cliquant en haut à droite (ou à gauche) de la porte. La salle pivote. Ouvrez à nouveau la porte de Mars (elle donne dorénavant sur un mur) et refermez-la. La salle bouge une seconde fois. N'ouvrez plus la porte de Mars mais faites un demi-tour sur vous même.
Vous pouvez alors voir une autre porte avec le symbole de Mercure (un demi-cercle, un rond et une croix). Entrez : nouvelle énigme. Cliquez dessus pour que Nancy se demande ce que veulent dire les symboles. Il faut aller le demander à Nigel dans la bibliothèque. Pour vous y rendre, il faut procéder de la même manière qu'à l'aller : ouvrez et refermez deux fois la porte de Mars, faites demi-tour et ouvrez la porte de Mercure. Nigel vous dit que ces symboles ont un rapport avec l'alchimie. Faites une recherche sur le net pour vous renseigner.

Le laboratoire d'alchimie

En bas à droite de l'écran s'affiche la recette que vous devez réaliser. Les ingrédients sont les symboles apparaissant dans le tableau de gauche (leur signification se trouve sur le net). Le but du jeu est simple : choisir les bons ingrédients pour les cinq recettes qui vous seront demandées. Une fois les ingrédients choisis, il faut cliquer sur le petit chaudron en bas de l'écran. Pour vous simplifier la vie, voici la signification des symboles :

distillation	sel ammoniacal	léthargie
vinaigre	cinabre	nitre
feu	air	soufre
vitriol	esprit de sel	chaux vive

Et enfin, voici les cinq recettes à accomplir successivement :

1. aqua fortis = vitriol + nitre
2. aqua regia = vitriol + nitre + 3 doses d'esprit de sel
3. mercure = feu + cinabre
4. vinaigre distillé = distillation + vinaigre
5. liquor hepatis = distillation + soufre + chaux vive + sel ammoniacal

Entrez dans la salle d'alchimie. Fouillez partout, jetez un oeil aux documents, aux bouquins, à la statue et à la serrure. Prenez le **moule** se trouvant sur la forge. Montez les quelques marches pour accéder au puzzle d'Eole. Celui-ci consiste à capturer les quatre vents sans tomber dans les trous qui sont représentés par des étoiles. Les flèches servent à faire avancer le pion d'une ou de deux cases. Pour commencer, cliquez sur le bouton bleu. Ensuite, essayez de ne JAMAIS vous placer sur une des lignes ou des colonnes sur lesquelles il y a un trou car si jamais un vent souffle, vous tomberez illico presto. Pour capturer un des vents, il faut que votre pion soit sur la même case qu'une des figurines. Pour ce qui est des vents sud, est et ouest, il est plus facile d'attendre patiemment sur une des cases qu'ils empruntent pour les capturer. Pour se faire, si par exemple vous êtes sur une des cases de la ligne du bas, il vous suffit d'appuyer sur une des flèches pointés vers le bas. Vous n'avancerez ainsi pas et vous pourrez patiemment attendre que le vent vienne sur votre case. Une fois que tous les vents seront capturés, de l'air se dirigera vers la forge.

Sortez de la salle (rappelez-vous : porte de Mars deux fois, demi-tour et sortie par la porte de Mercure). Faites un pas pour franchir la porte de Mercure et tournez tout de suite à gauche pour tomber sur l'énigme des triangles. Le but du jeu est d'avoir quatre triangles (et seulement quatre) sur le second panneau. Pour y arriver, il faut déplacer successivement les triangles d'un panneau à l'autre en cliquant sur un des boutons verts pour choisir le lot que vous souhaitez déplacer. Enfin, il faut cliquer à nouveau sur un autre bouton vert pour désigner l'endroit où l'on veut placer les triangles. Pour y arriver sans peine, commencez par réinitialiser le tout et cliquez sur les boutons suivants :

1- 2 - 2 - 3 - 3 - 1 - 2 - 3 - 1- 2 - 2 - 3

La forge est dorénavant alimentée en eau, ainsi que la fontaine se trouvant dans la serre.

La clé de Mercure

Allez face aux pièces tournantes mais n'entrez pas. Retournez-vous et faites un pas. Vous arrivez à un endroit où vous avez le choix entre aller à gauche ou aller à droite. Prenez à droite. Avancez et montez deux séries de marches. Vous arrivez sur un pallier où vous avez le choix entre prendre à droite par les escaliers ou prendre tout droit. Prenez tout droit pour tomber sur un lieu où vous pouvez apercevoir la bibliothèque. Un nouveau puzzle s'offre à vous. Il consiste à faire tourner la statue de Mercure de la bibliothèque.
Pour y arrivez, voici la marche à suivre :

- tirez le bouton rosé central vers vous
- poussez le quatrième doigt (Nigel dit quelques mots)
- poussez le sixième doigt (Nigel hurle)

Montez les marches que vous avez laissées de côté tout à l'heure sur le palier. Vous aboutissez dans le couloir du premier étage. Un coup de téléphone retenti. C'est Ned. Allez voir la statue dans la bibliothèque. Vous l'avez faite tourner et vous pouvez dorénavant prendre la **clé de Mercure** (c'est une sorte de bâton).

La clé de Mars

Maintenant que vous avez alimenté la fontaine se trouvant dans la serre (voir la fin du passage sur le laboratoire d'alchimie), vous pouvez tenter de résoudre le puzzle s'y rapportant. Prenez le tuyau d'arrosage au bord de la fontaine de la serre. Le but est de créer un passage pour faire passer la grenouille à gauche de l'écran. Parfois, vous serez gêné par un crocodile, mais voici un chemin qui fonctionne (recommencez par les mêmes cases si vous n'y arrivez pas la première fois car le crocodile finira par vous laisser passer) :

A = arrivée
D = Départ
X = cases à ne pas arroser
1, 2, 3... : chemin à suivre

X	X	X	**4**	**3**	**2**	**1**
A	**7**	**6**	**5**	X	X	**D**
X	X	X	X	X	X	X

Et voilà ! La **clé de Mars** est à vous !

La clé de Saturne

Vous vous rappelez du passage secret à gauche du dragon vert ? En descendant du tobogan, Nancy avait vu une cible. Il nous faut un objet pour tenter de la toucher. Allez dans le couloir de la cuisine pour prendre la **balle de cricket**. Elle fera l'affaire. Montez au premier étage, allez dans le couloir est et touchez l'étagère à gauche du dragon vert pour pouvoir dévaler la pente. Avant tout, veillez à avoir la balle en main avant d'entamer la descente pour pouvoir toucher la cible d'un simple clic. Une fois que vous y serez arrivé, vous aurez gagné la **clé de Saturne**.

Utilisation des six clés

Bon, c'est bien beau d'avoir collecté ces six clés, mais encore faut-il que vous sachiez comment vous en servir. Et bien c'est très simple, chacune d'entre elles trouve naturellement sa place dans une des colonnes du grand hall et l'ouvre. Le but est de faire tourner les tubes de façon à former un grand rectangle. La colonne de Jupiter (celle près de la porte de la bibliothèque qui s'ouvre avec l'éclair) a un déversoir que vous devez orienter vers le bas et celle de la lune (près de la porte de la serre) a un entonnoir que vous devez orienter vers le haut. Les autres colonnes n'ont que des coudes qu'il est très facile d'orienter (tous ont le plus grand côté vers le bas). Une fois que tout sera correctement placé, Nancy va prononcer une phrase et vous ne pourrez plus bouger les tubes. Et voilà ! La forge est de nouveau alimentée en huile !

Faire fonctionner la forge

Vous allez devoir participer à une épreuve chronométrée. Avant de commencer, je vous conseille de repérer les trois gargouilles du manoir. La première est à l'étage, la deuxième est dans la même pièce que le dragon vert et la troisième est dans le grand hall. Le but est de cliquer sur la tête de chacune d'entre elles avec le bâton de Mercure dans un temps très limité. Commencez par la première, puis allez vers la salle est et cliquez sur la seconde. Empruntez le toboggan pour descendre et cliquer sur la dernière. Enfin, dirigez-vous vers le centre du hall pour cliquer sur le trou dans lequel Jane a versé l'huile. La forge est allumée.

Le laboratoire d'alchimie : suite et fin

Retournez au laboratoire d'alchimie. Il va falloir confectionner la clé entrant dans la serrure avec le moule que vous avez pris sur la meule. Pour ce faire, vous avez assez d'indices avec le Mutus Liber et les différentes armoiries et citations latines du hall. Dans votre inventaire, il faut donc cliquez sur chaque segment du moule de façon à avoir les morceaux suivants colorés en noir :

```
-|-     |-     -|-     |
 |     -|      |     -|
-|-     |-     -  -   -|
```

Une fois fait, cliquez sur le métal fondu de la forge pour confectionner la **clé** et placez-là dans la serrure.
Une trappe s'ouvre sur une météorite. Jane va la prendre ce qui va déclencher un piège. Dès que Nancy dit "Non, n'y touche pas !" il vous faut reculer pour ne pas être vous aussi pris au piège. Pour libérer Jane, allez au puzzle d'Eole et avancez la figurine jusqu'à la boîte. Bravo, vous avez fini le jeu !

RÊVE SECRET

Allez dans la chambre de Jane et cliquez dix fois de suite sur l'objet posé sur son bureau, puis allez vous coucher pour assister pendant la nuit à un rêve spécial.

Les Enquêtes de Nancy Drew : Le Loup Blanc d'Icicle Creek

© Micro Application / Her Interactive 2008

RÊVE SECRET

Allez aux toilettes en haut des escaliers pour entendre Nancy révéler un numéro secret (**1-555-Mystico**). Appelez ce numéro et dites que vous voulez quelque chose de spécial. Allez ensuite pêcher jusqu'à ce que vous obteniez un oeuf. Rendez-vous ensuite dans la pièce vide (en face de la vôtre) dans laquelle vous pouvez maintenant entrer. Ressortez et allez dormir tout en tenant l'oeuf. Nancy fera alors un rêve étrange.

Les Enquêtes de Nancy Drew : Secrets Can Kill

© Dreamcatcher / Her Interactive

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Au lieu d'appeler Bess, George ou Ned dans le lycée, prenez le téléphone du milieu et composez l'un des numéros suivants. Vous aurez quelques réponses intéressantes.

1.555-TONY
2.555-4855
3.555-JUDO
4.1-800-432-JOIN
5.555-5253

Les Experts

© Ubisoft / 369 Interactive 2003

SOLUTION COMPLÈTE

1ère enquête : Hôtel Mortel

Pour l'instant vous êtes guidé par une voix off qui vous explique comment le système fonctionne. Suivez ses conseils jusqu'à la fin de la démonstration.

Dès qu'on vous laisse la main, cliquez sur le corps de la victime et utilisez le gant pour récupérer le billet.
Ramassez avec le gant, le bracelet qui se trouve derrière Grissom.
Sous une chaise, au pied du lit, cliquez sur la télécommande et utilisez le pinceau pour relever des empreintes digitales.
Cliquez sur la tv et utilisez de nouveau le pinceau pour relever des empreintes digitales.
Allez dans la salle de bain et utilisez le luminol sur le lavabo pour faire apparaître des traces de sang. Utilisez le tampon pour prélever un échantillon.

Appartement de Jenny Strickland

Parlez avec elle.

Bureau de Brass

Discutez avec lui.
Nouveau lieu créé : Appartement de Kylie.

Morgue

Discutez avec le légiste.
Il vous remettra un échantillon de peau retrouvée sous les ongles de la victime.

Labo

Donnez vos indices à Greg : cheveu, échantillon de sang, échantillon de peau, tissu déchiré, billet.
Ordi central : faites une recherche sur les empreintes de la télécommande et de la tv et comparez-les.

Appartement de Kylie

Cliquez sur la petite table au centre de la pièce et utilisez le pinceau à empreintes sur le flacon, puis prenez le flacon avec le gant.
Sur le plan de travail, cliquez sur la liasse de papier et prenez-les avec le gant, ce sont les reçus pour la chambre d'hôtel.
Cliquez sur le répondeur et écoutez le message (vous récupérerez dans vos preuves la cassette).
Cliquez sur l'ordinateur et sur le fichier « Agenda » (une preuve imprimée s'ajoutera automatiquement dans vos preuves « document »).

Labo

Donnez vos indices à Greg : flacon, reçus de l'hôtel, cassette.

Sur l'ordi central : faites une recherche des empreintes du flacon puis comparez-les avec les deux premières, faites une recherche sur l'agenda et comparez vos empreintes avec la fiche de Devon.

Bureau de Brass

Posez la dernière question (des nouvelles sur la victime) et ensuite demandez à interroger le proprio.
Interrogez-le et faites un prélèvement ADN (tampon) et de cheveux (pince).

Labo

Donnez l'ADN à Greg et comparez les cheveux sur le microscope.

Bureau de Brass

Demandez à réinterroger le proprio.
Ensuite demandez à interroger Devon.
Faire un prélèvement d'ADN (tampon) et de cheveux (pince).

Labo

Donnez l'ADN à Greg et comparez les cheveux au microscope.

Bureau de Brass

Finissez d'interroger Devon.

2e enquête : Mettez le feu !

Lieu du crime

Interrogez le propriétaire.
Cliquez dans le coin à droite (vers le tableau) : lampe UV sur morceaux de bois brûlés. Prenez-les.
Ramassez le verre coloré.
Cliquez sur le tableau et utilisez le détecteur olfactif (dirigez-le vers le halo de fumée, le voyant doit passer au vert et cliquez une fois).
Sur le bureau : prenez les empreintes sur le papier avec le Ninhydrine mais ne le ramassez pas ; téléphone : appuyez sur Redial pour écouter le message.
Sous le bureau, ramassez le briquet et le chiffon.
Cliquez sur les morceaux de verre vers la fenêtre brisée : rien à faire de spécial.
A l'extérieur : plâtre à mouler sur empreintes par terre. Prenez le morceau de verre sous la fenêtre.
Interrogez le propriétaire à propos du briquet.

Labo

Donnez vos indices à Greg : morceaux de bois brûlé, verre coloré, briquet, chiffon brûlé, éclat de verre, échantillon de fumée, empreinte prise vers la fenêtre.
Ordi central : faites une recherche sur les empreintes digitales du papier.

Bureau de Brass

Discutez. Nouveau lieu créé : Bureau de James Ritchie.

Bureau de Ritchie
Discutez.

Bureau de Brass

Discutez. Nouveau lieu créé : Aéroport Henderson.

Aéroport

Cliquez à l'arrière de l'avion.
Prendre le chiffon dans le tonneau.
Sur le bureau : ramassez la note.
Sur les étagères de carton : cliquez sur l'étiquette et prenez-la.

Labo

Donnez à Greg le chiffon du hangar.

Bureau de Brass

Demandez à interroger Gray. A la fin de l'interrogatoire un nouveau lieu créé : Appentis de Gray.

Appentis

Sur le sol : 2 moulages d'empreintes de pas et prenez les empreintes sur la poignée avec le pinceau.
Bidon : prenez un échantillon avec le tampon.
Bouteille sur l'étagère : prenez-la avec le gant.
Clou à droite des outils : prenez le fil avec la pince.

Labo

Donnez à Greg : échantillon essence, fil du clou.
Ordi Central : recherchez : les 2 empreintes de pas ; empreintes qui se chevauchent : une fois séparées, faites une recherche de chaque empreinte.

Bureau de Brass

Demandez à interroger Gray puis Ginns et ainsi de suite jusqu'à avoir la vérité et le coupable !

3e enquête : Coup double

Lieu du crime

Sur le corps du policier : faites un moulage de la blessure à la tête avec le Mikrosil, cliquez sur l'abdomen pour voir l'impact des balles mais vous n'avez rien d'autre à faire.
Sur l'arme qui se trouve près de la voiture : prenez les empreintes avec le pinceau et collectez-le avec le gant.
Trace de sang aux pieds de Nick : prenez un échantillon avec le tampon.
Sur le démonte-pneu derrière Nick : utilisez la loupe pour faire un gros plan sur le fil rouge puis utilisez la pince pour le collecter et prenez le démonte-pneu avec le gant.
Dans la voiture : utilisez le luminol pour faire apparaître une tache de sang sur le fauteuil du conducteur et prenez-en un échantillon avec le tampon. Prenez la carte de flic et une feuille du bloc-notes.

Labo

Donnez vos indices à Greg : arme de l'officier, démonte-pneu, carte d'identité, feuille de bloc-notes, moulage de la blessure, fil rouge, les 2 échantillons de sang.

Ordi central : faites une recherche sur les empreintes du revolver puis une sur la carte d'identité.

Lieu du crime

Prenez le revolver avec le gant.

Labo

Donnez le 2e revolver à Greg.

Morgue

Discutez avec le légiste, il vous remet une des deux balles trouvées dans le corps du policier.

Labo

Allez tchater sur l'ordi central. Cliquez sur les questions à droite en bas de l'écran (surnom Luv2Solve).
Puis donnez à Greg la balle.

Bureau de Brass

Discutez. Nouveau lieu créé : Domicile de Jack Riley.

Domicile de Riley

Discutez avec lui. Sans mandat, il ne vous laissera pas entrer chez lui.

Bureau de Brass

Demandez un mandat.

Domicile de Riley

Une fois entré chez lui, prenez les empreintes avec le pinceau sur la boîte de soda ; cliquez sur les livres qui se trouvent sur le bureau puis sur un des écrans d'ordi et sur le panneau d'affichage.

Labo

Ordi central : faites une recherche sur les empreintes de la canette.

Bureau de Brass

Discutez. Nouveau lieu créé : Salle info UNLV.

Domicile de Riley

Discutez avec lui.

UNLV

Discutez avec le prof. Sur le bureau derrière Nick, prenez les empreintes sur la canette.

Labo

Ordi central : faites une recherche sur les empreintes dernièrement trouvées et comparez-les avec celles trouvées chez Riley.

Bureau de Brass

Discutez. Interrogez Laskin et prenez avec la pince un fil de son pull.

Labo

Donnez le fil à Greg. Faites une comparaison des fils sur le microscope.

UNLV

Cliquez sur le pull. Utilisez la loupe puis prélevez les pellicules avec la bandelette adhésive et prenez le pull.

Labo

Donnez les pellicules à Greg puis le pull. Au microscope, comparez les fils et le pull.

Bureau de Brass

Demandez des échantillons d'ADN. Vous pourrez prendre ceux de Riley et Franklin.

Domicile de Riley

Prélevez l'ADN avec le tampon.

UNLV

Discutez avec le prof. Prélevez un échantillon d'ADN.

Labo

Donnez les ADN à Greg.

Bureau de Brass

Demandez à interroger Franklin.

4e enquête : Les jeux sont faits.

Ordi central

Ecoutez l'appel puis sélectionnez et lisez chaque courbe correspondant à celle de l'anonyme (2e, 4e et 5e courbe). Cliquez sur annuaire en ligne, la recherche est déjà affichée sous vos yeux : éléphant + machine à sous = Hôtel et Casino Monaco (nouveau lieu créé).

Casino

Téléphone : relevez les empreintes digitales.
Tonneaux : sans mandat, vous ne pouvez rien faire.

Sur le sol entre les tonneaux et Warrick, utilisez le plâtre à mouler sur les traces de pneus.
Parlez au dresseur et regardez l'éléphant.

Bureau de Brass

Discutez avec lui. Pas de mandat.

Casino

Utilisez la caméra infrarouge sur le tonneau le plus clair.
Prenez le jeton dans la bouche de la victime. Quittez ce plan et cliquez sur son jean : bandelettes adhésives sur les tâches brunâtres, faites de même avec les tâches vertes qui se trouvent plus bas sur le jean.
Ré-interrogez le dresseur.

Morgue

Discutez avec le légiste. Il vous remettra un prélèvement de pollen et une liste sur les plantes.

Labo

Donnez à Greg : prélèvement de pollen et les 2 bandelettes adhésives.
Ordi central : faites une recherche des empreintes du téléphone et des traces de pneus.

Bureau de Brass

Discutez. Nouveau lieu créé : Jardins Désertiques.

Jardins

Cliquez sur la porte de l'appentis : fermée.
Dans la poubelle : utilisez la loupe, ramassez le cheveu et le mouchoir.
Traces de pneus (à droite vers les 3 pigeons) avec le dépoussiéreur électrostatique.
Pince à épiler sur la pierre à côté des traces de pneus.
Regardez l'herbe.

Labo

Donnez vos indices à Greg : cheveu, mouchoir et prélèvement de terre.
Ordi central : faites une recherche des nouvelles empreintes de pneus puis comparez-les avec celles du Casino.

Morgue

Discutez avec le légiste et prenez l'ADN.

Labo

Donnez l'ADN à Greg.

Bureau de Brass

Discutez. Nouveau lieu créé : Pharmacie.

Pharmacie

Discutez avec l'employée.

Nouveau lieu créé : Cabinet Médical.

Cabinet Medical

Discutez avec le médecin.
Nouveau lieu créé : Résidence Wilkinson.

Résidence

Discutez avec sa femme.
Nouveau lieu créé : le garage.

Le Garage

Utilisez la bandelette adhésive sur le pneu.
A l'arrière de la fourgonnette : ramassez le papier, des morceaux de bois et prélevez un liquide épais et collant.

Labo

Donnez échantillon à Greg : substance collante et morceaux de bois.
Ordi central : faites une recherche sur les traces de pneus puis comparez-les avec celles du jardin et du casino.

Bureau de Brass

Discutez avec lui. Demandez à interroger Leda et prélevez l'ADN. Faites de même avec le Dr et sa femme.
Redemandez à interroger Leda, le Dr et sa femme jusqu'à ce qu'ils n'aient plus rien à dire.
Important : n'allez pas faire analyser l'ADN de Leda tout de suite après l'avoir eu, attendez d'avoir les autres et d'avoir fini d'interroger tout le monde.

Labo

Donnez les 3 ADN à Greg.

Bureau de Brass

Demandez à réinterroger Leda.

5e enquête : Le Chant du cygne de Leda

Bureau de Brass

Discutez avec lui. 3 lieux accessibles : prison, jardins, chez Leda.

Prison

Interrogez Leda.

Jardins

Discutez avec le jardinier.
Prenez les empreintes de pas près des cactus ; une larve d'insecte près des pigeons ; empreintes de pneus vers le lampadaire et une écaille de peinture sur le lampadaire.

Chez Leda

Bibliothèque : prenez un échantillon de la tache grasse sur la vitre ; regardez le livre sur la mythologie grecque.
Prenez la bouteille sur l'étagère du meuble à droite de la bibliothèque.
Sur la table ronde entre les deux canapés : ramassez les jetons de casino.
Il y a un téléphone portable sur le canapé (du côté où se trouve Catherine), faites apparaître les empreintes et prenez le téléphone.
Album photo sur le meuble à gauche : prenez les empreintes sur la page cartonnée et arrachez la feuille transparente de l'album.
Sur la petite table qui se trouve à gauche de l'entrée : prenez les empreintes avec le Ninhydrine sur le morceau de journal et prenez-le ainsi que la lettre brûlée, ramassez les clés.

Labo

Donnez vos indices à Greg : insecte, trace de peinture, bouteille, téléphone, transparent plastique, les 2 clés, lettre brûlée et le morceau de journal, échantillon de tache grasse, jetons de casino.
Ordi central : faites une recherche : des empreintes digitales et comparez-les, du morceau de journal, des traces de pas, traces de pneus.

Brass

Discutez. Vous récupérez les indices des affaires 1 et 4 (lien de l'hôtel, jetons de casino, billet, empreintes de pneus).

Labo

Donnez à Greg vos indices remis par Brass (lien de l'hôtel, jetons de casino et billet)
Ordi central : faites une recherche de l'empreinte du flacon et comparez-les aux deux autres et faites de mêmes avec les traces de pneus.

Bureau de Brass

Discutez avec lui.
3 nouveaux lieux créés : Hotel, Appartement de Kylie, Résidence Wilkinson.

Chambre d'hôtel

Interrogez le gérant. Cliquez sur la fenêtre ouverte près du lit. Une fois à l'extérieur, sur les escaliers de secours, cliquez sur le rebord de la fenêtre et faites un gros plan avec la loupe sur la tache grasse et prenez un échantillon.

Appart de Kylie

Cliquez sur l'ordi, puis sur « Agenda », un imprimé se met automatiquement dans vos preuves documents.

Labo

Donnez à Greg : l'échantillon récupéré à l'hôtel.
Ordi : faites une recherche sur l'agenda.

Résidence Wilkinson

Parlez avec le Dr. Nouveau lieu : garage.

Garage

Parlez avec le Dr.

Bureau de Brass

Discutez. Nouveau lieu créé : Entrepôt de stockage.

Cellule

Interrogez Leda.

Brass

Discutez.

Prison

Parlez à Leda.

Entrepôt

Entrez dans l'entrepôt. La porte étant coincée il vous faudra prendre une barre près du conteneur à droite et le tonneau au fond de l'entrepôt.

Admirez vos résultats. Un 100% à chaque affaire vous donne le droit à un petit bonus.

Les Experts : Complot à Las Vegas

© Ubisoft / Telltale Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Affaire 1 : Cuisson express

Spa Superla

Vous débutez cette affaire dans un spa ravagé par le feu. Vous devez trouver des indices dans les décombres à la recherche de la source du feu pour établir s'il s'agit d'un accident ou si c'est une oeuvre criminelle.

Avancez et commencez par interroger Pedro Baxa appelé Pete.

Demandez le nom de la compagnie d'assurance du spa. Epuisez ensuite le dialogue pour aller à la recherche d'indices. Il vous donne alors une " carte de visite de Pete Baxa ". Examinez-la et utilisez le kit d'empreinte pour récupérer " l'empreinte digitale de Pete Baxa ".

Avancez ensuite vers les décombres où se trouvent les deux bains de boue, à gauche. Examinez le morceau de pierre qui se trouve au pied du bain de droite. Quand le menu des outils apparait, choisissez la boite de moulage pour faire un moule des trous qui se trouvent sur le morceau de pierre.

Vous obtenez alors le " moulage de deux trous distincts dans la cloison sèche du spa ". Revenez en arrière pour avoir une vue sur les deux baignoires et examinez le mur fumant qui se trouve derrière elles. Dans le menu des outils, prenez l'outil de collecte pour saisir un échantillon de " suie prélevée près des bains de boue du spa ".

Revenez encore en arrière et entrez dans la salle qui se trouve à droite. Avancez vers le four et prenez la " substance brulée dans le four du spa, probablement à l'origine du feu ". Regardez ensuite à gauche puis examinez le mur et collectez un autre " échantillon de suie dans la salle de pause du spa". Regardez ensuite le plafond et examinez le faux plafond et collectez la " substance chimique ".

Entrez ensuite dans la chaufferie située à gauche et examinez le mur qui se trouve à droite pour collecter la " suie prélevée dans la chaufferie du spa ". Examinez ensuite les bonbonnes de gaz et regardez en bas de celle de gauche pour voir le conduit endommagé. Utilisez le tube de moulage pour faire un moule des " marques du conduit de gaz ".

Revenez ensuite dans la salle des bains de boue et réexaminez les deux bains. Observez celui de gauche qui est encore plein de boue. Utilisez alors l'appareil à ultrasons pour regarder ce qui se trouve dans la boue. Vous découvrez alors un corps humain emprisonné dans la boue cuite solidifiée. Prenez alors la direction de la morgue pour examiner ce corps.

Morgue

Parlez au Docteur Robbins des conditions dans lesquelles le corps a été retrouvé. Il vous annonce que la première étape consiste à nettoyer le corps pour pouvoir l'examiner et cette procédure de nettoyage va prendre beaucoup de temps. En attendant l'appel du Dr Robbins, allez au labo pour examiner les preuves collectées.

Labo

Faites un tour dans les labos pour avoir une idée sur le matériel d'analyse ensuite entrez dans celui de droite. Utilisez l'ordinateur d'analyse de substance qui se trouve à gauche pour analyser les échantillons récupérés. Choisissez l'analyse de substance chimique dans le menu et commencez par analyser la substance brulée retrouvée dans le four du spa.

Appuyez sur " recherche " pour faire apparaitre des exemples de substances dans la colonne située à droite. Choisissez alors les résultats 1, 5 et 6. Vous concluez qu'il s'agit d'un muffin.

Analysez ensuite la suie prélevée près des bains de boue du spa. Choisissez alors la première et la quatrième substance pour trouver une correspondance avec l'échantillon. Examinez ensuite la suie prélevée dans la salle de pause du spa et choisissez les résultats 1 et 3 pour avoir une correspondance.

Examinez ensuite la suie prélevée dans la chaufferie du spa et choisissez les résultats 1, 2 et 3 pour avoir une correspondance. Examinez ensuite la substance chimique prélevée sur le plafond du spa et choisissez les résultats 1, 5 et 6.

Ces analyses, en plus du trou fait dans la cloison sèche, vous conduisent affirmer que le feu a été provoqué délibérément. Vous recevez alors un appel du Dr Robbins qui vous demande de le rejoindre à la morgue.

Morgue

Parlez avec le Dr à propos du corps et de l'autopsie jusqu'à terminer le dialogue. Récupérez alors la " fiche d'empreinte de la victime " et " l'ADN de la victime ". Examinez ensuite le corps et utilisez l'appareil photo pour photographier la " photo des contusions sur le bras de la victime ". Parlez encore une fois avec le Dr Robbins avant de partir vers le labo.

Labo

Allez vers l'ordinateur d'analyse d'empreintes et faites une recherche sur la victime. Ses empreintes ne sont pas fichées dans l'ordinateur. Allez ensuite vers l'ordinateur d'analyse de substance et entrez l'ADN de la victime pour chercher son identité. Pas de résultat non plus.

Passez chez Bras pour demander à voir Pete Baxa. Vous décidez alors de demander à Pete Baxa s'il connaissait la victime.

Barbier, bureau de Pete Baxa

Allez vers le lieu de travail de Pete et frappez à la porte pour qu'il vous ouvre. Discutez avec lui à propos de la victime et épuisez le dialogue. Il vous accompagnera alors à la morgue et identifiera le corps. Vous passez ensuite à la salle d'interrogatoire pour collecter plus d'infos sur la victime et le spa.

Salle d'interrogatoire

Commencez l'interrogatoire avec Pete et quand il nie savoir où Portia aurait pu être exposée à l'amiante, présentez-lui la preuve " amiante provenant du plafond du spa " pour contrer sa réponse. Continuez ensuite à poser vos questions normalement jusqu'à la fin de l'interrogatoire.

Loft de la victime

Vous décidez de fouiller le loft de la victime à la recherche d'indices. A peine arrivé, vous trouvez la porte défoncée et vous surprenez une personne dans le loft tenant un marteau de pompier. Il s'agit de Brian Reid le compagnon de Portia. Direction la salle d'interrogatoire pour l'interroger.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Brian jusqu'à ce qu'il nie avoir frappé Portia et utilisez la preuve " photo des contusions sur le bras de Portia "

pour le contredire. Continuez votre interrogatoire puis revenez au loft de la victime.

Loft de la victime

A l'entrée, examinez l'empreinte de chaussure et utilisez l'appareil photo pour avoir " l'empreinte de chaussure relevée devant le loft de la victime ".

Utilisez ensuite l'outil de collecte pour avoir la " substance prélevée sur l'empreinte de la chaussure devant le loft de la victime ".

Approchez-vous de la poignée de la porte et utilisez le kit de moulage pour obtenir " les marques laissées sur la porte de l'appartement de Portia ".

Entrez ensuite dans le loft et avancez vers la cuisine. Approchez-vous du four et ouvrez le tiroir inférieur pour trouver " le registre comptable indiquant que le spa Superla n'était pas prospère ". Revenez ensuite en arrière et récupérez le " TNT de pompier de Brian Reid ".

Après l'appel de Brass, approchez-vous du rideau de perle qui se trouve par terre et récupérez le " cheveu du rideau de perle de l'appartement de Portia Weissman ".

Avancez ensuite vers le bureau où se trouve le pc et remarquez qu'il manque le disque dur. Revenez ensuite au labo.

Labo

Allez vers l'ordinateur d'analyse chimique et utilisez la substance trouvée sur l'empreinte de chaussure. Effectuez la recherche et choisissez les résultats 2, 3 et 4. Allez ensuite vers l'ordinateur de droite pour effectuer une comparaison macroscopique entre le TNT et le moulage des marques laissées sur la porte de l'appartement de Portia et obtenir une concordance entre les deux.

Utilisez encore une fois la comparaison macroscopique pour comparer le TNT avec le moulage des deux trous dans la cloison du spa. Vous obtenez une autre correspondance ce qui implique que Brain est un suspect potentiel.

Continuez la comparaison avec les deux moulages pour obtenir une autre concordance. Direction la salle d'interrogatoire.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Brian et, quand il nie avoir forcé la porte de l'appartement, réfutez sa réponse en utilisant les marques de TNT relevées sur la porte. Continuez votre interrogatoire et quand il nie avoir déclenché le feu au spa, réfutez encore une fois sa réponse en utilisant le moulage des trous sur la cloison. Terminez ensuite votre interrogatoire avec Brian.

Barbier, bureau de Pete Baxa

Revenez voir Pete Baxa, demandez-lui s'il a du TNT chez lui. Après la conversation, regardez à gauche de la porte où se trouve le " mouchoir taché du sang de Pete Baxa " et récupérez-le. Direction le labo pour analyser ce sang.

Labo

Examinez le mouchoir dans votre inventaire pour collecter du sang. Utilisez l'analyse ADN pour comparer le sang de Pete Baxa avec le cheveu du rideau de perle de l'appartement de Portia. Pour faire la comparaison, vous devez déplacer les allèles et les superposer pour comparer les deux ADN.

Vous concluez que Pete est passé chez Portia. Allez donc voir Brass pour demander un mandat de perquisition chez Pete en lui présentant le cheveu de Pete Baxa prélevé dans l'appartement de Portia comme preuve.

Barbier, bureau de Pete Bexa

Entrez chez le barbier et avancez vers le bureau. Prenez le " dossier contenant le registre comptable du spa tenu par Portia Weissman ". Entrez dans votre inventaire de preuves et examinez le dossier.

Prenez la carte qui se trouve dans le dossier et examinez-la pour obtenir " l'empreinte relevée sur le livre de comptes trouvé dans le bureau de Pete Baxa ". Prenez ensuite " le paquet de muffins végétariens à la myrtille ". Prenez aussi le " disque dur trouvé chez le barbier " qui se trouve à droite.

Allez ensuite à droite et ouvrez le tiroir pour prendre " la déclaration fiscale du spa indiquant d'importantes recettes ".

Revenez en arrière et entrez dans la pièce de droite. Regardez en bas, à gauche, et prenez les " chaussures chez le barbier ". Examinez-les et récupérez la " substance prélevée sous les chaussures trouvées chez le barbier ". regardez près des lacets de la chaussure droite pour récupérer " l'empreinte relevée sur les chaussures trouvées chez le barbier ".

Restez dans la même pièce et examinez le " bidon d'acétone " qui se trouve sur l'étagère. Regardez ensuite à droite et ouvrez la boite à outils pour récupérer " les cisailles de plombier trouvées dans la boite à outils chez le barbier ". Examinez ensuite la boite à outils elle-même pour récupérer " l'empreinte relevée sur la boite à outils ". Allez ensuite dans le coin droit de la pièce et prenez le " TNT trouvé chez le barbier ".

Examinez-le dans votre inventaire et récupérez "l'empreinte relevée sur le TNT trouvé chez le barbier ". Allez ensuite au labo pour examiner toutes ces preuves.

Labo

Entrez dans le labo de gauche et effectuez une analyse informatique sur le disque dur. Allez ensuite vers la base de données des empreintes pour faire la comparaison d'empreintes. Comparez celle de Pete avec celle relevée sur les chaussures pour avoir une correspondance.

Comparez ensuite les empreintes de Pete avec celles trouvées sur la boite à outils pour obtenir une nouvelle correspondance.

Comparez ensuite les empreintes de Portia avec celles trouvées sur le livre de comptes trouvé dans le bureau de Pete Baxa ensuite avec le TNT trouvé chez Pete pour trouver une concordance dans les deux cas.

Passez au labo de droite et effectuez une comparaison entre la substance trouvée sur les chaussures de Pete et celle trouvée sur l'empreinte de chaussure trouvée devant le loft, il y a encore une fois une concordance.

Comparez ensuit le muffin brulé trouvé dans le four du spa et le paquet de muffins trouvé chez Pete. Analysez la substance trouvée dans le bidon d'acétone de chez Pete et choisissez le résultat 1, 5, 7 et 8.

Allez ensuite vers le microscope et effectuez une comparaison microscopique entre les cisailles et les marques du conduit de gaz endommagé du spa.

Réglez le microscope à 60x et ajustez la vue pour avoir une concordance. Effectuez ensuite une comparaison macroscopique entre le TNT de Portia et les deux trous dans la cloison ensuite avec les marques prélevées sur la porte de l'appartement.

Effectuez une autre comparaison macroscopique entre l'empreinte de chaussure relevée devant le loft et les chaussures de Pete.

L'étau se resserre sur Pete Baxa que toutes les preuves le condamnent. Avant de partir à sa recherche, un invité surprise arrive dans la salle d'interrogatoire.

Salle d'interrogatoire

C'est Beatriz Salazar appelée la reine de la ruche qui passe vous voir. Il s'agit du chef d'une grande organisation mafieuse liée au trafic de stupéfiants et au blanchiment d'argent.

Discutez avec elle et contrez sa réponse en lui montrant le registre comptable indiquant que le spa n'était pas prospère. Terminez ensuite la conversation et partez chez Pete.

Barbier, bureau de Pete Baxa

Vous trouvez Pete Baxa mort sur son fauteuil et devant lui une caméra. Examinez la vidéo pour visionner la confession de Pete avant son suicide.

Affaire 2 : Jardin secret

Hall de l'hôtel-casino l'Avventura

Balayez du regard les environs de la scène du crime ensuite avancez. Allez à droite et récupérez le " casque de la victime ".

Avancez encore vers le cadavre et prenez une photo de " l'empreinte repérée dans la terre près du corps ". Parlez à votre coéquipier puis revenez en arrière pour interroger l'ouvrier qui se tient à droite. Demandez à prendre une photo de ses semelles avant de partir vers le balcon d'où la victime est tombée.

Balcon de l'hôtel-casino l'Avventura

Regardez en bas de l'escabeau et récupérez " le câble d'alimentation ". Regardez ce câble de près pour récupérer " l'empreinte relevée sur le câble ".

Avancez au bord du balcon et examinez la rambarde tachée de sang et récupérez un échantillon de " sang prélevé sur la rambarde du balcon ". Examinez encore une fois la rambade et utilisez l'outil de collecte d'empreintes pour relever " l'empreinte sur la rambarde du balcon ".

Descendez ensuite et reparlez avec Marcus l'ouvrier pour prendre ses empreintes. Avant de partir vers le labo pour examiner les preuves, passez à la morgue voir le Dr Robbins.

Morgue

Parlez au docteur Robbins pour prendre l'empreinte, l'échantillon de sang de la victime, ses vêtements et sa lettre d'adieu. Examinez ensuite le corps et prenez des photos de " la petite marque de ligature autour du cou de la victime " et " la plus grande marque de ligature autour du cou de la victime ".

Examinez ensuite la lettre d'adieu de plus près et relevez " l'empreinte digitale relevée sur la lettre d'adieu ". Avec ces nouvelles preuves, partez au labo pour examiner le tout.

Labo

Allez à la base de données et entrez les empreintes de Marcus Kunachi pour retrouver son fichier. Entrez ensuite l'empreinte de la victime pour obtenir son identité.

Comparez ces empreintes avec celles relevées sur la rambarde pour obtenir une concordance. Comparez l'empreinte relevée sur le câble avec celle de la victime pour trouver une concordance.

Entrez ensuite l'empreinte trouvée sur la lettre d'adieu et effectuez une recherche pour tomber sur un certain Zachary

Lynch, le PDG de la compagnie de construction. Vous aurez droit ensuite à une discussion avec l'agent de l'FBI Huntby.

Puisque vous êtes dans le bureau de Brass, demandez un mandat de perquisition pour le bureau de Zachary en vous basant sur son empreinte relevée sur la lettre d'adieu de la victime. Revenez ensuite au labo.

Effectuez une analyse ADN pour comparer le sang de la victime avec celui trouvé sur la rambarde, ils concordent. Allez ensuite vers le microscope et comparez le câble d'alimentation avec la photo de la plus grosse de deux marques de ligatures autour du cou de la victime.

Il s'agit bien la trace du câble d'alimentation. Avec le mandat de perquisition en main, partez au balcon de l'hôtel où se trouve le bureau de Zachary Lynch.

Balcon de l'hôtel-casino l'Avventura

Entrez dans le bureau et parlez à Zachary Lynch. Une fois la conversation terminée, vous récupérez " la photo de semelles de Zachary Lynch ". Allez ensuite à droite vers l'ordinateur et utilisez le cristal violet pour pouvoir utiliser le tampon et prélever un échantillon de " sang sur le clavier ".

Regardez ensuite à gauche du clavier et relevez " l'empreinte digitale relevée sur l'ordinateur de bureau du chantier ". Prenez " l'ordinateur de bureau ", parlez encore une fois à Zachary avant de partir vers le labo.

Labo

Effectuez une analyse informatique sur l'ordinateur de bureau. Entrez l'empreinte trouvée sur le clavier et effectuez une recherche pour conclure qu'elle appartient à Zachary. Effectuez ensuite une comparaison ADN entre le sang trouvé sur le clavier et le sang de la victime. Les deux ADN concordent et toutes ces preuves incriminent Zachary. Allez alors voir Brass pour demander un mandat d'arrêt contre Zachary en vous appuyant sur la preuve de l'empreinte sur le clavier.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Zachary et réfutez sa réponse en utilisant l'ordinateur de bureau come preuve. Finissez ensuite l'interrogatoire et parlez avec l'agent Huntby. Après la conversation, revenez au hall de l'Avventura.

Hall de l'hôtel-casino l'Avventura

Approchez-vous du petit jardin et examinez la plante fanée avant de collecter " la plante extraite du lieu du crime ".

Examinez-la dans votre inventaire et récupérez " la substance marron prélevée sur la plante ". Revenez illico au labo pour examiner cette substance marron.

Labo

Effectuez une analyse chimique sur la substance marron prélevée sur la plante. Choisissez ensuite les résultats 2, 5, 6 et 8. Vous obtenez alors la nature de l'engrais utilisé. Direction chez Brass pour qu'il vous fasse venir l'acheteur de cet engrais.

Salle d'interrogatoire.

Le nouveau suspect s'appelle Todd Stuart. Ne contredisez pas Todd pour le moment puisqu'il vous manque des éléments. Discutez avec lui et prenez une photo de ses semelles. A la fin, récupérez l'ADN de Todd.

Labo

Revenez au labo et effectuez une comparaison macroscopique entre la photo des semelles de Todd et la photo de l'empreinte trouvée près du corps. Elle indique que Todd était présent dans la scène de crime.

Salle d'interrogatoire

Revenez voir Todd pour lui montrer la photo des semelles comme preuve de sa présence sur les lieux du crime. Continuez ensuite votre interrogatoire et laissez pour le moment Todd pour aller à la recherche de nouvelles preuves.

Balcon de l'hôte-casino l'Avventura

Entrez dans le bureau et en suivant les informations données par Todd, tournez à droite et enlevez le tapis pour dévoiler un coffre.

Ouvrez ce dernier pour récupérer " l'ordinateur portable du bureau du chantier ", " la fibre prélevée dans le coffre " et " la bande de cerclage de liasse de billets ". Avec ces nouvelles preuves, revenez au labo pour les examiner.

Labo

Commencez par analyser la fibre et choisissez les résultats 2, 3, 7 et 8. La fibre provient d'un gant à usage industriel. Effectuez ensuite une analyse informatique sur l'ordinateur portable.

Ce dernier vous prouve que Marcus vous a menti. Direction alors le bureau de Brass pour demander un mandat de perquisition à l'encontre de Marcus en vous appuyant sur l'ordinateur portable comme preuve.

Bureau de Marcus Kunchai

Entrez et avancez à gauche pour fouiller la ceinture d'outil accrochée au mur et prendre le " furet électrique ".

Regardez ce furet de plus près et prenez-le en photo. Examinez son extrémité pour récupérer " la fibre prélevée sur le furet électrique ". Revenez ensuite au labo.

Labo

Effectuez une analyse chimique sur la fibre et choisissez les résultats 2, 3, 7 et 8 ou comparez-la directement avec celle trouvée dans le coffre pour avoir une concordance. Effectuez ensuite une comparaison macroscopique avec un agrandissement 60x entre la photo du furet électrique et la photo de la plus petite des deux marques de ligature autour du cou de la victime.

Vous réalisez qu'il s'agit bien du furet qui a laissé une marque sur le cou de la victime. Allez donc voir Brass pour demander un mandat d'arrêt contre Marcus en lui montrant le furet électrique comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Marcus et contrez sa réponse en utilisant la photo du furet. Contrez-le ensuite une autre fois en utilisant l'ordinateur portable. Continuez votre interrogatoire pour obtenir " l'ADN de Marcus " et le " gant de travail de Marcus ". Examinez le gant pour obtenir " le sang prélevé sur le gant de Marcus ".

Examinez ensuite l'intérieur de ce dernier pour obtenir " des cellules épithéliales prélevées à l'intérieur des gants de travail de Marcus Kunchai ". Revenez rapidement au labo pour examiner le tout.

Labo

Comparez le sang trouvé sur le gant de Marcus avec celui de la victime, il s'agit du même sang. Comparez ensuite l'ADN des cellules épithéliales prélevées à l'intérieur du gant de Marcus avec l'ADN de Todd.

Les résultats vous prouvent que le vrai assassin est Todd Stuart le jardinier. Allez donc voir Bras dans son bureau pour demander un mandat d'arrêt et présentez les cellules épithéliales comme preuves.

Salle d'interrogatoire

Cuisinez Todd et contrez sa réponse en lui présentant les cellules épithéliales comme preuves. Contrez sa deuxième négation en lui présentant la fibre de gant de travail trouvée dans le coffre.

Pour sa troisième et dernière négation, présentez-lui le sang trouvé sur les gants de travail pour le contrer. Il passera alors aux aveux et l'enquête se couronne de succès.

Affaire 3 : Code mort

Chalet de la famille Marst

Balayez la zone du regard avant d'avancer vers le corps de la victime. Regardez à droite et récupérez " les morceaux cassés du régulateur de morphine de Mary Marst ". Examinez ensuite la poche de morphine pour obtenir " l'empreinte trouvée sur la poche de morphine ".

Regardez ensuite en bas et examinez la trace de pas et prenez une photo des " traces de pas boueuses près du corps de Mary Marst ". Parlez ensuite avec l'infermière Pauline Liu qui se trouve à gauche.

Allez ensuite à droite vers le hall. Allez au fond à gauche et photographiez les " traces de pas boueuses près du buste de Frank Marst ".

Examinez le buste de près et utilisez le tube de mikrosil pour réaliser un moulage et obtenir " l'éraflure sur le buste de Frank Marst ". Avant de quitter le chalet, parlez avec la demi-soeur de la victime Jayne Barrett et épuisez le dialogue. Partez vers le labo pour analyser ces premiers indices.

Labo

Allez vers le labo de droite et effectuez une comparaison macroscopique des deux traces de pas. Les deux traces sont issues de la même chaussure. Allez ensuite à la table qui se trouve à droite et réassemblez les pièces du régulateur de morphine pour trouver son numéro de série.

Récupérez aussi le coupeau de métal trouvé dans les débris du régulateur cassé. Utilisez le microscope pour comparer ces derniers avec le moulage de l'éraflure trouvée sur le buste. Vous obtenez une concordance entre les deux.

Allez ensuite faire un examen chimique sur le coupeau de métal et choisissez les résultats 3, 5, 6 et 7. Allez ensuite au labo de gauche et entrez l'empreinte trouvée sur la poche de morphine pour effectuer une recherche. L'empreinte et celle de Jayne Barrett la demi-soeur de la victime.

Effectuez ensuite une recherche dans la base de données médicale en entrant le numéro de série du régulateur de morphine. Allez alors au bureau de Brass pour obtenir un mandat à l'encontre de Jayne en présentant l'empreinte sur la poche de morphine comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Jayne et contrez sa réponse en utilisant l'empreinte sur la poche de morphine. Contrez sa nouvelle négation en vous appuyant sur la même preuve ; l'empreinte sur la poche de morphine.

Continuez votre interrogatoire jusqu'au bout pour obtenir entre temps " les enregistrements du système de sécurité établissant l'alibi de Jayne Barrett " et " la photo des éraflures présentes sur le clapet de frein de la voiture accidentée de Mary Marst ". Allez ensuite vers la morgue pour examiner le corps.

Morgue

Comme d'habitude parlez au Dr Robbins pour obtenir les empreintes de la victime. Examinez ensuite le corps et en particulier la main de Mary et prenez " le petit bout de matière inconnue sur le dos de la main de la victime ". Allez ensuite au labo pour de nouvelles analyses.

Labo

Effectuez une analyse chimique sur le petit bout de matière inconnue trouvé sur le dos de la main de la victime. Choisissez les résultats 1, 4, 5 et 7. Il s'agit d'un morceau de faux ongle. Effectuez ensuite une analyse de document sur l'enregistrement du système de sécurité.

Allez donc voir Brass pour demander que l'on vous apporte Pauline l'infirmière en vous basant sur le bout d'ongle comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Discutez avec l'infirmière et contrez sa réponse sur les faux ongles en utilisant le bout d'ongle trouvé sur le dos de la main de la victime. Epuisez ensuite la conversation avec Pauline.

Bord du lac, chalet de la famille Marst

Regardez à droite où se trouvent les bidons et examinez-les pour récupérer " un échantillon d'huile de moteur ".

Allez ensuite à gauche et descendez les escaliers. Effectuez un moule des " traces d'empreintes de pas laissées dans la boue du lac par John Barrett ". Discutez avec Brian et revenez au labo pour effectuer d'autres analyses.

Labo

Effectuez une comparaison macroscopique entre les empreintes trouvées près du lit et du buste dans le chalet et celle trouvée près du lac.

Elles sont du même type. Allez donc chez Brass et utilisez ces empreintes de pas pour demander un mandat à l'encontre de John Barrett. La demande nécessite du temps et vous allez rendre un service à l'agent Huntby.

Il vous donne " la statue de St Ambroise utilisée pour assassiner Umberto Salazar " et " l'échantillon de référence d'ADN de Beatriz Salazar". Examinez alors la statue et regardez à sa base pour prélever l'échantillon de sang.

Comparez ensuite l'échantillon de sang récupéré et l'ADN de Beatriz. Après l'erreur d'analyse et la discussion avec Catherine, Brass vous livre le mandat pour fouiller la chambre de John Barrett.

Chambre de John Barrett

Avancez vers le lit et prenez le " sous-vêtement, récupéré dans la chambre de John Barrett ". Examinez la culotte de plus près et prélevez un " échantillon de matériel génétique féminin prélevé sur le sous-vêtement " et un " échantillon de sperme, prélevé sur le sous-vêtement ".

Allez ensuite à gauche et fouillez la poubelle. Ramassez le " bout de faux ongles ". Examinez ce bout pour prélever " du matériel génétique attaché au morceau de faux ongle ".

Allez ensuite à droite du lit, ouvrez le dressing et prenez les " chaussures boueuses trouvées dans chambre de John ". Revenez avec ces nouvelles preuves au labo pour les examiner.

Labo

Commencez par comparer, grâce à une analyse chimique, le morceau d'ongle trouvé sur le dos de la main de Mary et celui trouvé dans la poubelle de la chambre de John pour obtenir une concordance.

Effectuez ensuite une recherche ADN sur l'échantillon de matériel génétique féminin attaché au faux ongle trouvé dans la poubelle, il appartient à l'infirmière Pauline.

Comparez l'ADN de Liu avec le matériel génétique prélevé sur la culotte pour obtenir une concordance. Effectuez une recherche ADN sur le sperme prélevé sur la culotte, choisissez le quatrième résultat pour découvrir qu'il appartient à John.

Allez ensuite au microscope et comparez les deux bouts d'ongles trouvés pour remarquer qu'il s'agit du même ongle, donc de Pauline.

Utilisez ensuite le macroscope pour comparer les chaussures boueuse trouvées chez John et les empreintes de pas trouvées près du buste et celles près du lit de Mary. Passez ensuite chez Brass pour demander un mandat contre Pauline en briguant le matériel génétique trouvé dans la chambre de John comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Cuisinez Pauline et quand elle commence à nier les faits, utilisez le fragment de faux ongle trouvé dans la poubelle pour la contredire.

Utilisez matériel génétique trouvé sur la culotte pour la contredire encore une fois. Terminez l'interrogatoire et revenez au bord du lac pour chercher d'autres preuves.

Bord du lac, chalet de la famille Marst

Avancez vers le bateau et prenez la " marionnette ayant une grande valeur sentimentale pour John " qui se trouve derrière le siège du conducteur.

Retournez ensuite au chalet à la recherche de John. Discutez avec lui pour savoir que Mary utilisait le morse pour communiquer avec son frère. Revenez alors au labo.

Labo

Effectuez une autre recherche dans la base de données médicale sur les résultats du régulateur pour transformer les résultats en code morse. Revenez ensuite voir John au chalet.

Chalet de la famille Marst

Discutez avec John qui vous donnera la " clé d'un placard du bateau où est enfermée une autre paire de chaussures boueuses ".

Bord du lac, chalet de la famille Marst

Revenez à cet endroit et dirigez-vous vers le bateau puis utilisez la clé pour ouvrir le placard et récupérer " la paire de chaussures boueuses, enfermée dans un placard du bateau ". Examinez ces chaussures de plus près et récupérez " le cheveu avec sa racine trouvé sur les chaussures " coincé entre les lacets. Revenez donc au labo pour l'examiner.

Labo

Effectuez donc une recherche ADN sur le cheveu retrouvé sur les chaussures et choisissez le premier résultat. Vous disposez maintenant d'une bonne preuve pour demander un mandat chez Brass à l'encontre de Jayne Barrett.

Salle d'interrogatoire

Interrogez votre suspect et utilisez le cheveu trouvé sur les chaussures pour contrer sa négation. Récupérez ensuite le téléphone portable de Jayne. Examinez-le de plus près et prélevez " la tache visqueuse sur le téléphone ". Direction le

labo pour analyser cette nouvelle preuve.

Labo

Examinez cette tache visqueuse chimiquement et choisissez les résultats 1, 3, 6 et 7. Comparez ensuite cet échantillon avec l'huile de moteur trouvée près du lac pour obtenir une concordance. Allez ensuite chez Brass pour demander l'appareil à ultrasons et approfondir vos recherches. Utilisez la tache d'huile comme preuve.

Bord du lac, chalet de la famille Marst

Allez à droite et utilisez l'appareil à ultrasons pour sonder la zone près des bidons. Vous récupérez alors un " marteau enterré dans l'endroit où s'es rendu Jayne Barrett " et une clé à mollette enterrée aussi mais qui n'a rien à voir avec les preuves.

Examinez le marteau de plus près et collectez les " marceaux de métal trouvés dans les encoches de la tête du marteau ". Relevez aussi une " empreinte digitale " sur la poignée du marteau. Revenez ensuite au labo.

Labo

Comparez les coupeaux de bronze avec les morceaux de métal trouvés dans les encoches de la tête du marteau pour avoir une concordance. Entrez ensuite l'empreinte trouvée sur le marteau et comparez-la avec celle de Jayne pour trouver une concordance qui condamne définitivement Jayne.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Jayne Barrett la demi-soeur de la victime jusqu'à ce qu'elle passe aux aveux. Vous concluez cette affaire en coinçant la coupable.

Affaire 4 : Grand nettoyage

Station de lavage Sun' n'Moon

Effectuez une vue générale sur la scène de crime et examinez l'écran de la caméra de surveillance qui se trouve en haut à droite.

Approchez-vous ensuite de la scène puis observez la victime par le coté droit et constatez qu'il lui manque une boucle d'oreille. Allez à gauche de la voiture et ramassez la " seringue utilisée par la victime " qui se trouve sur le siège droit. Examinez-la de plus près et relevez " l'empreinte sur la seringue ". En bas du siège il y a un " GPS trouvé hors de son socle " à prendre.

Regardez ensuite en haut pour trouver le socle du GPS. Examinez-le et collectez " l'empreinte sur le socle du GPS ". Avant de partir, interrogez Veronica Carver l'amie de la victime. Ramenez toutes ces preuves au labo pour les analyser.

labo

Analysez le contenu de la seringue et choisissez les résultats 2, 5, 6 et 8. C'est mélange de drogue qui peut conduire à une crise cardiaque. Effectuez ensuite une recherche sur l'empreinte trouvée sur le socle du GPS pour obtenir le nom de Manuel Molinez. Partez ensuite à la morgue.

Morgue

Parlez avec le Dr Robbins pour obtenir " l'ADN de la victime Jessica Marnier ", " les empreintes de Jessica Marnier " et " l'ADN trouvé sous les ongles de la victime ". Dirigez-vous vers la station de lavage pour collecter d'autres preuves.

Station de lavage Sun' n'Moon

Avancez à droite et regardez la poubelle pour trouver le gobelet laissé par l'amie de la victime.

Prenez un échantillon " d'ADN de Veronica ". Partez à gauche et examinez la brosse de lavage bleue pour trouver une " fibre rouge trouvée dans la brosses de la station de lavage ". Revenez ensuite au labo.

Labo

Catherine vous apporte un échantillon des combinaisons rouges des employés de la station. Comparez alors, avec le macroscope, ces échantillons avec la fibre rouge trouvée dans le rouleur de lavage pour ne pas aboutir à une concordance. Ceci écarte les employés de votre liste de suspects.

Comparez les empreintes de la victime avec celle trouvée sur la seringue pour trouver une concordance. Comparez ensuite l'ADN de Veronica avec l'ADN trouvé sous les ongles de la victime pour avoir une concordance. La voiture est enfin amenée dans le garage du labo pour un contrôle plus minutieux.

Garage du labo

Dès l'entrée vous obtenez " l'enregistrement vidéo de la station de la lavage ".

Approchez de la voiture et ouvrez la portière gauche. Examinez le siège du conducteur et ramassez le " sachet de drogue trouvé dans la voiture de la victime ". Examinez ce sachet de plus près pour prélever " une empreinte sur le sachet de drogue ".

Regardez ensuite l'appuie tête du siège et remarquez la petite déchirure. Effectuez nu prélèvement pour obtenir " le résidu sur la déchirure ". Revenez au labo avec ces nouvelles preuves.

Labo

Analysez le contenu du sachet de drogue et choisissez les résultats 1, 4, 5 et 6. Comparez le résidu trouvé dans déchirure avec celui trouvé dans la seringue pour avoir une correspondance.

Effectuez ensuite une recherche de l'empreinte qui se trouve sur le sachet de drogue pour obtenir le nom de Guillermo Rice. Repassez à la morgue pour parler au Dr Robbins avant de passer chez Brass et demander un mandat contre Guillermo en lui montrant son empreinte sur le sachet de drogue.

Salle d'interrogatoire

Interrogez le suspect qui sera assez coopératif et vous donnera un échantillon de " fibre du pull collectif " et un " échantillon d'ADN ". Revenez donc au labo pour examiner ces nouvelles preuves.

Labo

Allez directement au macroscope et comparez la fibre du pull de Rice et celle trouvée dans le rouleau de lavage. Les deux fibres sont du même pull. Allez à la maison de Rice pour faire une fouille.

Appartement de Will, Jessy et Veronica

Avancez vers le salon et prenez " le téléphone portable de la victime " qui se trouve sur la table basse. Avancez à droite vers l'écran et ouvrez le livre pour trouver une " coupure de journal sur Beatriz Salazar ".

Examinez cette coupure de près et prélevez en haut à droite " l'empreinte digitale qui se trouve sur la coupure ". Prélevez ensuite une " empreinte digitale sur la coupure de journal " sur le coté gauche. Allez ensuite vers la chambre de la victime et ramassez le " cheveu trouvé sur l'oreiller de la victime ".

Allez à droite vers le lavabo et ouvrez le placard pour prendre le " flacon de morphine ". Examinez-le de plus près et relevez " l'empreinte digitale sur le flacon de morphine ". Sortez de la chambre pour rencontrer Manuel Molinez que vous amenez avec vous pour l'interroger. Epuisez le dialogue avec Manuel.

Labo

Vous récupérez encore une fois la statue de St Ambroise. Commencez par l'examiner pour récolter un échantillon de la substance trouvée sur la statue.

Analysez cette substance et choisissez les résultats 2, 4, 6 et 7. Après la conversation avec Brass et Catherine, revenez à votre labo.

Analysez le flacon trouvé dans la chambre de Will Rice et choisissez les résultats 1, 2, 3 et 7 pour confirmer que c'est bien de la morphine. Comparez ensuite l'ADN du cheveu trouvé dans la chambre de la victime avec celui de Veronica pour trouver une correspondance.

Allez dans l'autre labo et effectuez une recherche sur les deux empreintes prélevées sur la coupure de journal pour trouver l'empreinte de Will Rice et de la Victime. Effectuez une recherche sur l'empreinte prélevée sur le flacon de morphine pour trouver encore une fois le nom de Will.

Effectuez une analyse audio sur le téléphone portable de la victime pour écouter le message laissé. Passez alors chez Brass et demandez à parler à Rice.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Rice et utilisez l'empreinte sur le flacon de morphine pour le contredire une première fois. Utilisez ensuite l'empreinte sur la coupure de journal pour le contredire une deuxième fois. Terminez ensuite votre interrogatoire. Repassez chez Brass pour demander la convocation de Veronica avec la fibre du pull collectif comme preuve.

Interrogez alors Veronica et contredisez-la en présentant le téléphone portable. Contrez sa deuxième négation en utilisant l'ADN trouvé sous les ongles de la victime. Après l'interrogatoire, partez avec Catherine vers la caravane de Manuel.

Caravane de Manny Molinez

Avancez vers la caravane et prenez le " téléphone portable de Manny " qui se trouve sous le gilet sur le canapé.

Entrez ensuite dans la caravane et parlez avec Manny. Examinez les toilettes de la caravane et revenze voir Brass. Demandez un mandat de perquisition de la chambre de Veronica en utilisant le téléphone de Manny comme preuve.

Appartement de Will, Jessy et Veronica

Entrez dans la chambre de Veronica et récupérez " la boucle d'oreille de la victime qui se trouve sur le lit ". Examinez-la de près pour collecter " une fibre brune ".

Regardez à gauche et prenez le " câble d'ordinateur portable ". Examinez ce câble pour trouver " une empreinte digitale sur le câble ". Revenez ensuite au labo pour l'analyse.

Labo

Effectuez une recherche sur l'empreinte retrouvée sur le câble pour obtenir le nom de Manny.

Passez alors chez Brass pour demander à reparler à Veronica.

Salle d'interrogatoire

Utilisez le téléphone de Manny pour contredire sa réponse. Utilisez ensuite la boucle d'oreille de la victime trouvée dans sa chambre pour contrer sa deuxième affirmation.

Terminez ensuite votre conversation et passez chez Brass pour demander à voir Will Rice.

Interrogez Will et contredisez sa réponse en lui montrant le téléphone de Manny Molinez. Terminez votre interrogatoire et partez chez Manny. Discutez encore une fois avec Manny avant de revenir chez Brass. Demandez cette fois un mandat pour fouiller la caravane de Manny. Utilisez le câble d'alimentation de l'ordinateur portable de la victime comme preuve pour le mandat.

Caravane de Manny Molinez

Avant d'entrer dans la caravane, examinez le cadre de la porte d'entrée pour trouver " une fibre rouge ". Entrez ensuite et prenez " l'ordinateur portable " qui se trouve sur le comptoir. Visitez les toilettes et examinez la canalisation pour trouver " un gant brun coincé dans les toilettes de Manny ". Revenez ensuite au labo pour examiner ces preuves.

Labo

Effectuez une analyse informatique sur l'ordinateur portable. Après la conversation avec vos collègues, comparez l'ADN de Will et de celui de Beatriz pour trouver sept allèles en commun. Parlez ensuite avec Will Rice et épuisez la conversation.

De retour au labo, comparez la fibre rouge trouvée dans les brosses de lavage et celle trouvée sur le cadre de la porte d'entrée de la caravane de Manny. Elles proviennent du même pull. Utilisez encore une fois le microscope pour comparer la fibre trouvée sur la boucle d'oreille de la victime avec le gant trouvé dans les toilettes de la caravane de Manny.

La fibre provient effectivement de ce gant. Allez donc voir Brass pour demander un mandat d'arrêt contre Manny en vous appuyant sur le gant comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Cuisinez Manny et quand il nie les faits, utilisez la fibre trouvée sur la boucle d'oreille de la victime pour le contredire. Manny passera alors aux aveux.

Morgue

Vous apprenez que Will Rice est assassiné. Allez à la morgue et récupérez " l'ADN trouvé sous les ongles de Will Rice ". Allez alors au labo pour analyser cet ADN.

Labo

Comparez directement cet ADN avec celui de Beatriz Salazar qui est la mère de Will. La reine de la ruche a tué son propre fils et a même laissé un message expliquant que la reine doit tout faire pour protéger sa ruche.

Affaire 5 : Duel au sommet

Centre de détention de Pendleton

Avancez vers la cellule et ramassez le " pistolet trouvé près de la victime ". Examinez-le de plus près pour prélever du " sang sur le pistolet " et un " éclat trouvé coincé dans la glissière du pistolet ".

Regardez à gauche du pistolet pour prélever " la trace de poudre jaune relevée sur le lieu du crime ". Entrez ensuite dans la cellule et examinez le corps.

Revenez à l'entrée et allez vers le bureau du garde. Récupérez " l'enregistreur numérique cassé " qui se trouve à droite du garde.

Interrogez ce dernier et récupérez ensuite le " chiffon utilisé pour éponger la blessure à la tête du sergent Lipp ". Examinez ce chiffon de près pour récupérer " l'ADN extrait du chiffon ensanglanté ". Ramenez toutes ces preuves au labo pour des examens avancés.

Labo

Dans le labo, vous recevez une " balle de calibre 22 extraite de l'arme trouvée près de Manuel ". Comparez ensuite le sang de Lipp à celui trouvé sur le pistolet pour trouver une concordance. Effectuez une analyse chimique de la trace de poudre jaune et choisissez les résultats 4, 6, 7 et 8. Allez ensuite vers la table et rassemblez les pièces de l'enregistreur.

Ajoutez la pièce trouvée encastrée dans le pistolet au régulateur pour terminer l'assemblage. Partez ensuite vers la morgue.

Morgue

Parlez avec le Dr Robbins pour obtenir " la balle extraite de la tête de la victime ", " la balle extraite du coeur de la victime ", " l'ADN de Manuel Molinez " et " le crachat prélevé sur le corps de la victime ". Revenez au labo pour effectuer les examens.

Labo

Comparez les deux balles au microscope pour obtenir une correspondance. Effectuez une recherche ADN du crachat et choisissez le deuxième résultat pour découvrir le nom de Beatriz Salazar. Passez ensuite au bureau de Brass pour demander à voir le sergent Lipp avec l'enregistrement numérique comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Interrogez le sergent Lipp et contredisez-le avec le crachat de Beatriz Salazar. Continuez à le cuisiner et contredisez-le encore une fois en utilisant l'éclat de l'enregistreur trouvé sur le pistolet. Prenez ensuite une " photo de la blessure à la tête du sergent Lipp ". Faites un tour dans le labo pour vérifier sa version.

Labo

Utilisez la table pour comparer la blessure avec le pistolet et retournez ce dernier pour que la blessure corresponde à une seule marque de pistolet.

Revenez donc à la salle d'interrogation pour reparler avec Lipp qui n'arrête pas de vous mentir.

Salle d'interrogatoire

Utilisez la photo de la blessure pour contredire Lipp pour qu'il passe aux aveux. Après l'interrogatoire, vous récupérez le téléphone du sergent Lipp.

Labo

Effectuez une analyse audio sur le téléphone et réécoutez le deuxième segment pour entendre une nouvelle voix qui indique un endroit à visiter.

Gleason Family Self-storage

Entrez dans le dépôt et ouvrez le carton pour obtenir une " photo de famille de l'agent Huntby ". Allez ensuite à gauche et ouvrez la boite pour récupérer des " chaussures de l'agent Huntby ". Regardez ces chaussures de plus près et

récoltez une " matière végétale ".

Ouvrez une autre boite à gauche et récupérez le classeur de " feuilles vierges sentant le jus de citron ". Examinez ce classeur de plus près avant de revenir au labo.

Labo

Effectuez une analyse chimique de la substance végétale trouvée sous les chaussures. Choisissez les résultats 1, 2, 5 et 7. Effectuez une analyse des documents et utilisez les commandes à droite pour découvrir ce qu'il est écrit.

Revenez à la salle d'interrogatoire pour reparler avec Lipp. Discutez avec ce dernier pour avoir d'autres informations sur Huntby.

Morgue

Les choses s'accélèrent et un cadavre est déposé à l'entrée de la Morgue, il s'agit de l'agent Huntby. Examinez le chariot qui se trouve à droite et effectuez un moulage pour récupérer " l'impression du numéro de série du chariot ".

Examinez la tache bleue à gauche du chariot et collectez la " substance non identifiée sur le chariot ". Passez au cadavre et collectez un " échantillon d'ADN de l'agent Huntby ".

Labo

Parlez au Dr Robbins dans le labo et épuisez le dialogue. Effectuez ensuite une analyse chimique sur la substance collectée sur le chariot. Choisissez les résultats ; 1, 3, 7 et 8. Allez ensuite chez Brass.

Bureau de Brass

Demandez des informations sur la peinture d'automobile et sur le numéro de série du chariot. Demandez ensuite qu'il vous ramène la voiture du Dr Robbins au labo.

Garage du labo

Ouvrez la portière et examinez le volant pour prélever une " empreinte relevée sur le volant ". Allez ensuite à l'arrière de la voiture pour voir l'éraflure. Ouvrez le coffre et prélevez un " échantillon de sang prélevé dans la voiture ". Pour cela, utilisez le cristal violet puis le tampon. Revenez au labo pour examiner tout ça.

Labo

Comparez le sang et son ADN trouvé dans la voiture avec l'ADN de Huntby pour avoir une concordance. Effectuez ensuite une recherche sur l'empreinte trouvée sur le volant de la voiture pour obtenir le nom du conducteur.

Morgue

Allez à la morgue où le Dr Robbins à terminé son autopsie. Epuisez le dialogue et allez à droite pour trouver l'estomac de Huntby dans un bac.

Utilisez le tampon pour collecter " la substance prélevée dans l'estomac de Huntby ". Revenez ensuite au labo pour analyser cette substance.

Labo

Effectuez une analyse chimique sur la substance trouvée dans l'estomac de Huntby. Choisissez les résultats ; 1, 2, 6 et 7. Il s'agit de " l'ADN du miel prélevé dans l'estomac de l'agent Huntby " et " l'ADN du lys des bois sud-ouest ". Comparez ces deux ADN pour obtenir une concordance. Ceci vous aidera à localiser la zone où a été tué l'agent

Huntby. Passez chez Brass pour faire une descente dans la planque de Beatriz.

Ruche, planque de Beatriz Salazar

Après l'explosion, avancez en face et récupérez le " disque dur " qui se trouve près de l'unité centrale. Revenez au labo et effectuez une analyse informatique sur le disque dur pour obtenir la liste des corrompus de Beatriz Salazar.

Revenez ensuite en arrière et allez à droite pour examiner la chaise à laquelle était attaché l'agent Huntby. Examinez ensuite le sol à gauche pour trouver plein d'abeilles écrasées. Utilisez le Luminol pour dévoiler des traces de pas. Suivez ces traces pour atteindre une trappe.

La trappe est protégée par un code, utilisez la poudre pour dévoiler les empreintes et connaitre les chiffres du code.

Pour connaitre l'ordre des chiffres, ouvrez le dossier de Beatriz qui se trouve sur votre smart phone. Entrez ensuite dans la trappe pour arrêter Beatriz. Epuisez ensuite le dialogue avec elle pour clore cette enquête.

Les Experts : Meurtres à Las Vegas

© 369 Interactive / Ubisoft 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution devrait vous permettre d'obtenir systématiquement le classement expert si vous ne demandez pas d'aide de la part des autres enquêteurs, ainsi que la totalité des bonus pour chaque affaire.

Affaire N°1 : Cascade Tragique

Peu après que Grissom vous ait résumé l'affaire et présenté les autres membres de l'équipe, choisissez votre destination : le site de la cascade au casino ou l'hôpital Saint-Antoine.

Site de la cascade au casino
-Parlez à David McLadden, le directeur de cascades de l'émission, pour rajouter un suspect dans le dossier. Continuez la conversation pour rajouter Ace Dillinger dans les victimes, puis demandez à David McLadden en quoi consiste son travail sur l'émission pour mettre à jour le dossier, puis dans quelle mesure il connaissait la victime. Vous apprenez ensuite que c'est lui qui a contrôlé la moto de la victime dans sa remorque sur le parking, ce qui vous rajoute un nouveau lieu.
-Examinez la moto accidentée qui se trouve de l'autre côté et zoomez sur le guidon. Collectez l'autocollant à l'aide de la pince à épiler. Observez maintenant la flaque près de la moto et utilisez le tampon pour prélever la substance liquide jaunâtre. Zoomez sur la roue avant et prélevez une trace de pneu avec la bandelette adhésive.
-Examinez l'huile sur le sol près du camion. Utilisez le tampon pour prélever la substance chimique.
-Tournez la tête à droite et approchez-vous des traces de dérapage sur le sol afin que Catherine vous aide à compléter les informations concernant la victime.
-En observant les traces de pneus laissées sur la rampe, Catherine vous apprend que le saut a été particulièrement bien étudié.
-Zoomez enfin sur l'amas de poussière à gauche de la moto accidentée pour trouver une nouvelle question à poser à David McLadden. Notez les informations qu'il vous donne dans le dossier.
-Revenez examiner la moto et zoomez sur le carburateur modifié. Zoomez à nouveau et ramassez le ressort cassé avec les gants. Regardez un peu plus haut et utilisez la poudre dactyloscopique pour révéler une empreinte sur le moteur. Utilisez le tampon sur le câble d'accélérateur un peu plus bas afin de collecter une nouvelle substance.

Il est temps d'aller rendre une petite visite au cascadeur à l'hôpital.

Hôpital Saint-Antoine
-Posez à Ace Dillinger toutes les questions que vous pouvez afin de compléter votre dossier et rajouter un nouveau suspect : Cory Muzotti.

Rendez-vous ensuite au laboratoire.

Laboratoire
-Donnez l'autocollant à Greg Sanders pour connaître le nom de la société d'entretien de l'engin : Vegas Motorcycle.
-Donnez-lui la première substance pour vérifier sa nature.
-Donnez-lui la trace de pneu et utilisez l'ordinateur pour l'analyser. Comparez-la avec la deuxième trace obtenue pour confirmer la correspondance.
-Donnez à Greg les deux autres substances ainsi que l'empreinte sur le moteur. Analysez-la sur l'ordinateur mais

aucune réponse ne semble correspondre.
-Double-cliquez sur le ressort et utilisez la loupe. Double-cliquez sur le bout sectionné de droite afin d'obtenir de nouvelles déductions, puis montrez-le à Greg.

Direction maintenant le bureau de Brass.

Bureau de Brass
-Interrogez-le pour connaître l'adresse de Vegas Motorcycle.
-Demandez-lui de chercher où se trouve Draffler Promotions.

Vous disposez maintenant de deux nouveaux lieux supplémentaires.

Vegas Motorcycle
-Entrez dans la boutique et interrogez Leslie Handleman qui devient votre troisième suspect. Posez-lui toutes les questions que vous avez en tête et obtenez l'autorisation de fouiller la boutique.
-Zoomez sur le comptoir et utilisez la poudre dactyloscopique pour faire apparaître une empreinte.
-Devant la porte du magasin, examinez le sol et utilisez le dépoussiéreur électrostatique pour collecter une autre empreinte de pneu.

Bureau de Draffler Promotions
-Interrogez Cory Muzzoti puis commencez à examiner la pièce.
-Zoomez sur les éclaboussures sur le mur et prélevez la substance avec le tampon.
-Approchez-vous de la porte et utilisez la poudre dactyloscopique pour collecter une empreinte.

Laboratoire
-Donnez à Greg l'empreinte du comptoir et faites une recherche sur l'ordinateur. Comparez-la avec celle de Cory Muzotti qui s'avère avoir un casier judiciaire.
-Donnez-lui la nouvelle empreinte de pneu et utilisez l'ordinateur pour établir la correspondance entre vos deux empreintes de pneus.
-Donnez-lui le prélèvement récolté sur le mur du bureau de Draffler Promotions pour découvrir qu'il s'agit simplement de traces de café.
-Donnez-lui les empreintes récupérées sur la porte du bureau et comparez-la sur l'ordinateur avec celle du moteur.

Site de la cascade au casino
-De retour au site de la cascade, interrogez à nouveau David McLadden avec les nouvelles questions disponibles.

Il vous faut à présent un mandat pour inspecter la remorque du directeur des cascades.

Bureau de Brass
-Demandez à Jim Brass de vous donner un manda pour fouiller la remorque de David McLadden.

Remorque de McLadden
-Prenez la pince coupante dans le tiroir ouvert à l'aide du gant.
-Utilisez également le gant pour récupérer le café.
-Prenez la cassette vidéo endommagée qui se trouve dans la poubelle, toujours avec les gants.
-Prenez le morceau de ressort dans la pelle à poussière avec les gants.
-Observez enfin le balai.

Il va falloir faire analyser vos nouvelles preuves.

Laboratoire
-Montrez le morceau de ressort à Greg. Double-cliquez sur le gros ressort et faites glisser le morceau de ressort dessus pour voir qu'ils se complètent.
-Montrez le ressort reconstitué à Greg. Double-cliquez à nouveau dessus pour examiner la jointure à la loupe, puis montrez-le à nouveau à Greg.

-Donnez-lui la pince coupante pour constater que ce n'est pas la bonne.
-En examinant la cassette vidéo, il en tire quelques photos que vous pouvez regarder au microscope. La quatrième semble plus nette que les autres.
-Donnez le café à Greg pour qu'il l'examine.

Site de la cascade au casino
-Vous avez une nouvelle question à poser au directeur des cascades concernant la cassette vidéo, mais il n'a pas l'air de vouloir en parler.

Hôpital Saint-Antoine
-Interrogez la victime concernant sa dernière visite à Vegas Motorcycle.

Vegas Motorcycle
-Demandez à Leslie comment elle explique la présence des traces de pneus trouvées devant sa porte.

Bureau de Draffler Promotions
-Posez toutes les questions que vous pouvez à Cory Muzzoti pour compléter un peu plus votre dossier et savoir pourquoi il s'est rendu à Vegas Motorcycle.

Bureau de Brass
-Demandez à Jim Brass de vous donner un mandat pour perquisitionner le bureau de Daffler Promotions.

Bureau de Draffler Promotions
-Récupérez la lettre de menaces sur le bureau avec les gants.
-Consultez l'e-mail crypté sur l'ordinateur de Cory Muzotti,

Laboratoire
-Montrez la disquette à Greg et analysez le message crypté sur l'ordinateur. Il concerne Vegas Motorcycle.

Vegas Motorcycle
-Interrogez Leslie à nouveau pour rajouter une nouvelle information au dossier.

Bureau de Brass
-Demandez à Jim Brass de vous donner un mandat pour fouiller la boutique Vegas Motorcycle.

Vegas Motorcycle
-Informez Leslie que vous avez un mandat pour perquisitionner le magasin.
-Passez de l'autre côté du comptoir et emparez-vous des certificats sur l'étagère sous la lampe.
-Fouillez le comptoir pour trouver une enveloppe et un ticket de loterie.
-Regardez les mails dans l'ordinateur.
-Prenez l'outil Komawa dans l'étagère de droite. Double-cliquez dessus, et utilisez la poudre dactyloscopique pour faire apparaître une nouvelle empreinte.

Laboratoire
-Double-cliquez sur la tasse à café et utilisez la poudre magnétique pour faire ressortir une empreinte. Montrez-la à Greg.
-Utilisez la ninhydrine pour faire la même chose sur l'enveloppe. Montrez-la à Greg.
-Donnez à Greg l'empreinte relevée sur le Komawa.
-Analysez les trois empreintes sur l'ordinateur.
-Donnez l'outil Komawa à Greg. Il correspond bien aux marques laissées sur le ressort.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass de vous arranger un interrogatoire avec Leslie.
-Posez-lui toutes les questions possibles et relevez ses empreintes.

Laboratoire
-Montrez les empreintes de Leslie à Greg.
-Comparez les empreintes de Leslie avec celles relevées sur le Komawa.
-Comparez l'empreinte de l'enveloppe avec celle du comptoir.
-Comparez l'empreinte de la tasse à café avec celle laissée sur la porte et sur le moteur.

Bureau de Draffler Promotions
-Interrogez Cory pour savoir s'il a envoyé un message à Leslie.
-Demandez-lui de s'expliquer sur les raisons de l'enveloppe trouvée chez Leslie.
-Interrogez-le sur la visite de David McLadden.

Hôpital Saint-Antoine
-Ace vous en apprendra plus sur les intentions de Leslie.

Site de la cascade au casino
-Engagez la discussion sur la visite de David au producteur. Puisqu'il ne veut pas parler, vous allez faire appel à Brass pour l'interroger.
-Examinez à nouveau les traces de pneu laissées avant le tremplin et sur le tremplin. Catherine réagira et vous pourrez en savoir plus sur la photo.

Laboratoire
-Examinez la quatrième photo au microscope pour que Catherine réagisse à nouveau et fasse un autre agrandissement dessus.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass de vous arranger un interrogatoire avec David McLadden et posez toutes les questions que vous pouvez.
-L'interrogatoire tourne vite à la possibilité de sabotage et McLadden se défend comme il peut. Son explication concernant la détérioration de la cassette n'est pas crédible.
-Demandez maintenant à Brass d'interroger Leslie concernant le sabotage pour qu'elle finisse par lâcher le morceau.
-Vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour demander à Brass un interrogatoire avec Cory Muzotti. C'est bien lui votre coupable.

Affaire N°2 : Sans-abri, sans identité

Après avoir fait la connaissance de Warrick, rendez-vous directement à la morgue pour une nouvelle affaire.

Morgue
-Doc vous présente l'état du cadavre et insiste sur la présence de truffes françaises dans son estomac ainsi que sur son taux d'alcoolémie extrêmement élevé. Vous avez trois questions à lui poser avant de vous intéresser au cadavre.
-Sur le corps, examinez le torse, la main gauche, l'ecchymose sur l'épaule gauche, l'estomac, et utilisez le tampon sur le jean en bas à gauche pour récolter un échantillon de vomi.

Bureau de Brass
-Interrogez Brass pour rajouter deux nouveaux lieux : l'asile abandonné et le restaurant Le Figaro.

L'asile abandonné
-A gauche de Warrick vous pouvez déjà prendre un fragment de verre droit.
-Un fragment de verre pointu peut également être ramassé avec le gant sur la table dans le coin de la porte.
-Cliquez sur la flaque d'eau près du mur taggé, et utilisez le tampon pour relever un échantillon liquide.
-Au-dessus, il y a un emplacement où vous pouvez examiner le mur taggé. Utilisez le tampon pour collecter un échantillon de peinture.
-Sur le sol, près des traces de sang, examinez la fissure et soulevez la dalle pour trouver une larve de mouche bleue que vous pouvez récupérer avec la pince à épiler.

-Entre le mur taggé et les traces de sang, vous pouvez cliquer sur une empreinte de pas. Récoltez l'empreinte à l'aide de la bandelette adhésive.
-Avancez vers la pièce du fond et collectez une autre empreinte avec le dépoussiéreur électrostatique.
-Sur le fauteuil roulant au fond de la pièce, utilisez la lampe à UV de manière à lire le nom de l'hôpital. Inspectez ensuite le métal près de la poignée gauche, et utilisez le Mikrosil pour relever l'impression du numéro de série. Sur la poignée gauche en haut du fauteuil, utilisez la poudre dactyloscopique pour révéler une nouvelle empreinte.

Le Figaro
-Devant le restaurant, vous tombez sur Markus Hellen, le propriétaire du Figaro. Interrogez-le sur les truffes françaises, les sans-abri, la victime et la clientèle.
-Dans la benne à ordures, vous pouvez récupérer un reçu pour truffes et aubergines, un reçu pour truffes et asperges, un reçu pour truffes et omelette norvégienne et de la nourriture jetée en haut à droite de l'écran.
-Près du néon, sur le fil barbelé au-dessus du grillage, vous pouvez prendre le morceau de tissu déchiré avec la pince à épiler.

Laboratoire
-Commencez par transmettre une par une toutes vos preuves à Greg.
-Faites une recherche sur l'ADN dans l'ordinateur, mais aucune de celles qu'on vous propose ne correspond. En faisant examiner la tache sur le pantalon, vous obtenez un nouvel ADN que vous pouvez analyser, mais les deux ne correspondent pas.
-Analysez l'empreinte prise dans la boue et comparez-la avec la réponse 5923. Les deux correspondent.
-Observez la larve de mouche au microscope et comparez-la avec celle prise au bout de 28 heures pour déterminer l'heure de la mort.
-Montrez le morceau de tissu à Greg pour obtenir un nouvel ADN.
-Double-cliquez sur le fragment de verre droit et faites glisser dessus le fragment de verre pointu pour les assembler. Ensuite, utilisez la poudre dactyloscopique pour faire apparaître deux fragments d'empreinte.
-Double-cliquez sur le morceau de viande et observez-le à la loupe, puis utilisez la lame adhésive de prélèvement afin de récupérer de la substance poudreuse. Montrez-la à Greg pour détecter de la mort-aux-rats.

Bureau de Brass
-Il est temps d'interroger Brass car vous avez bon nombre de questions à lui poser. Vous obtenez ainsi un mandat pour fouiller le restaurant, et l'adresse du repaire d'un gang de loubards.

Morgue
-Revenez voir Doc pour lui poser de nouvelles questions sur le cadavre.

Repaire
-Avec le gant, ramassez la feuille de papier sur la table basse.
-Ramassez la bombe de peinture sur le carton.
-Collectez le mégot de cigarette avec la pince à épiler.

Laboratoire
-Montrez à Greg le mégot de cigarette pour obtenir un nouvel ADN.
-Montrez-lui la bombe de peinture et la feuille de papier. Il vous rajoute un nouveau lieu : l'adresse d'un prêteur sur gages.
-Double-cliquez sur la bombe de peinture et utilisez la poudre dactyloscopique pour faire apparaître une autre empreinte partielle.
-Maintenant que vous avez trois empreintes partielles, assemblez-les en double-cliquant sur une puis en faisant glisser les deux autres dessus. Vous obtenez ainsi une nouvelle empreinte que vous pouvez analyser sur l'ordinateur. Elle correspond à celle de Lane Jackson, la troisième réponse donnée par l'ordinateur.

Prêteur sur gages
-Ramassez le mégot de cigarette avec la pince à épiler.
-Fouillez la poubelle pour prendre une feuille chiffonnée avec le gant. La porte étant fermée, profitez-en pour faire un détour au labo.

Laboratoire
-Montrez à Greg la feuille chiffonnée puis le nouveau mégot et comparez l'ADN des deux mégots sur l'ordinateur. Vous constaterez qu'ils correspondent à la même personne.

Prêteur sur gages
-Un homme est planté devant la porte, c'est Lane Jackson. Interrogez-le jusqu'à ce que vous n'ayez plus de question à lui poser.
-Prenez l'anneau qui se trouve par terre à droite de la poubelle.
-Au même endroit, utilisez la pince à épiler pour prélever un échantillon de poil sur la veste, et le tampon pour récupérer un échantillon de la tache.

Laboratoire
-Montrez à Greg l'anneau, l'échantillon de la tache et l'échantillon de poil.
-Observez l'échantillon de poil au microscope et établissez la correspondance avec la seconde réponse : le chat de Singapour.

Prêteur sur gages
-vous pouvez maintenant interroger Lane Jackson sur l'anneau, mais il ne vous dira pas grand-chose.

Morgue
-Questionnez Doc sur la taille de l'annulaire de la victime.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass de vous trouver l'adresse d'éleveurs de chats de Singapour. Il vous donnera l'adresse de la résidence.
-Demandez-lui de vous arranger un interrogatoire avec le propriétaire du restaurant Le Figaro : Markus Hellen.
-Interrogez Markus Hellen aussi longtemps que vous le pouvez pour qu'il vous livre des informations. Vous récupérerez ainsi un échantillon de son ADN, ses empreintes digitales ainsi qu'une facture de carte bleue.

Laboratoire
-Montrez à Greg l'ADN et l'empreinte du propriétaire du restaurant ainsi que la facture.
-Sur l'ordinateur, comparez l'empreinte de Markus et l'empreinte sur la poignée.
-Comparez son ADN avec l'ADN de la tache sur le pantalon.
-Toujours sur l'ordinateur, recherchez le nom du propriétaire de la carte bleue.

Résidence North Meadows
-Vous rencontrez Claire Thomas, nouveau suspect.
-Interrogez-la autant que possible pour découvrir de nouveaux indices concernant cette affaire.

Bureau de Brass
-Interrogez Brass sur la résidence North Meadows puis sur Claire Thomas. Vous obtiendrez un mandat pour fouiller la résidence.

Résidence North Meadows
-Présentez le mandat à Claire Thomas et fouillez la maison.
-Examinez le carton contenant de la vodka sur le canapé.
-Examinez la cage du chat et prélevez un poil avec la pince à épiler.
-Approchez-vous de la cheminée et observez les feuilles de papier brûlé. Récupérez-les avec la pince à épiler. Plus à droite, il y a une larve de mouche bleue que vous pouvez prendre avec la pince.
-Au-dessus de la cheminée, examinez le tableau à la loupe et notamment le motif sur la cravate.

Laboratoire
-Montrez à Greg le poil de chat et comparez-le sur le microscope à l'autre poil de chat pour voir qu'ils appartiennent au même animal.
-Montrez-lui la larve de mouche bleue afin qu'il en tire de l'ADN. Comparez cet ADN avec celui de la victime pour établir

la concordance.
-Donnez à Greg les feuilles de papier brûlé.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass un nouvel interrogatoire avec Claire Thomas.
-Questionnez-la sur l'asile et le fauteuil roulant.
-Récupérez l'ADN de Claire et ses empreintes digitales.

Laboratoire
-Donnez l'empreinte de Claire à Greg et comparez-la sur l'ordinateur à celle trouvée sur la poignée du fauteuil.
-Donnez-lui l'ADN de Claire et comparez-le avec celui de la tache sur le pantalon.

Bureau de Brass
-Il ne vous reste plus qu'à interroger une nouvelle fois Claire Thomas pour conclure cette enquête.

Affaire N°3 : Une histoire à creuser

Faites rapidement connaissance avec Sara et prenez note de l'affaire qui vous attend. Vous n'avez pour l'instant qu'une seule destination disponible.

Chantier de construction
-Commencez par interroger Elliot Lansdown, le propriétaire du terrain, et posez-lui toutes les questions que vous pouvez.
-Allez inspecter le trou qu'il vous indique, là où ont été trouvés les ossements. L'endroit où vous pouvez cliquer se trouve juste à droite de la fosse.
-Zoomez sur le sol sombre à gauche du squelette et utilisez la lame adhésive de prélèvement pour prendre un échantillon de terre.
-Dépoussiérez les ossements de la main à l'aide du pinceau.
-Observez le crâne, la coupure près de l'orbite et la dentition du squelette.
-Ramassez les éclats de verre près de l'orbite avec la pince à épiler.
-Approchez-vous ensuite de l'arbre de l'autre côté, puis du nid d'oiseaux.
-Reculez-vous et cliquez en bas à droite de l'arbre pour repérer des vieilles traces de pneu. Utilisez le plâtre et cadre de moulage afin de prélever une empreinte de pneu sèche.
-Juste au-dessus de la trace de pneu, vous pouvez ramasser avec le gant une pointe de flèche.

Laboratoire
-Montrez à Greg l'échantillon de terre.
-Montrez la trace de pneu sèche pour que Greg la numérise dans l'ordinateur.
-Montrez-lui les éclats de verre et observez-les au microscope. Les déductions de Sara sont impressionnantes.
-N'oubliez pas de lui montrer également la pointe de flèche.

Bureau de Brass
-Vous devriez avoir trois questions à poser à Brass. Il tentera de faire venir un archéologue mais il est encore trop tôt pour obtenir un interrogatoire avec Elliot.

Chantier de construction
-De retour sur le site, vous découvrez un nouvel individu présent sur les lieux. Interrogez-le pour savoir son nom, John Montana. Il s'agit de l'archéologue que Brass a fait venir sur les lieux.
-Interrogez John sur la pointe de flèche, puis posez les deux autres questions relatives au site Paiute. Questionnez-le une dernière fois puis allez parler à Elliot.
-Elliot affirme que le terrain a été expertisé avant qu'il ne l'achète mais il ne possède pas de copie du rapport d'expertise.
-Lorsque vous n'avez plus de question à lui poser, approchez-vous de la caisse à gauche de John Montana, et examinez la batte de base-ball à la loupe. Vous y décelez un objet incrusté. Utilisez la pince à épiler pour récupérer ce

fragment de verre.
-Emparez-vous de la batte de base-ball brûlée avec le gant.
-Prenez la montre-bracelet endommagée à l'aide du gant.

Laboratoire
-Montrez à Greg le fragment de verre et examinez-le au microscope. Etablissez la correspondance entre les deux éclats de verre.
-Double-cliquez sur la batte de base-ball et passez dessus la lampe à UV pour y déceler quelque chose. Montrez la batte à Greg pour obtenir de nouvelles déductions.

Morgue
-Allez voir Doc à la morgue et demandez-lui de faire venir le corps.
-Posez-lui toutes les questions possibles pour obtenir un échantillon d'ADN de la victime, une radio des sinus, et examinez le squelette.
-Observez la main droite à la loupe et en particulier l'index. Prélevez la fibre sale avec la pince à épiler.
-Vous pouvez également observer la dentition et l'orbite.

Laboratoire
-Donnez l'échantillon d'ADN à Greg et analysez-le sur l'ordinateur.
-Montrez-lui la fibre sale et examinez-la au microscope.
-C'est en lui montrant la radio des sinus et en l'analysant sur l'ordinateur que vous découvrirez l'identité de la victime : Freddy Sloan. Il a un casier judiciaire pour vol et fraude

Bureau de Brass
-Interrogez Brass pour rajouter la médium Madame Lazora parmi vos suspects et son cabinet dans vos destinations possibles.
-Demandez-lui d'établir la liste des anciens propriétaires du terrain afin de rajouter Adam Kilborn parmi vos suspects. Vous pouvez également obtenir son adresse à Vista Court.

Cabinet de médium
-Rencontrez Madame Lazora et interrogez-la.
-Prenez note de ce qu'elle vous dit puis observez les lieux.
-Inspectez la boule de cristal, l'étagère avec l'essence à brûler et le bord droit du tapis. Vous pouvez y prélever une fibre de moquette avec la pince à épiler.

Vista Court
-Posez toutes vos questions à Adam Kilborn.
-Puisqu'il ne veut pas vous laisser jeter un oeil dans l'appartement, quittez les lieux.

Bureau de Brass
-En posant toutes les questions à Brass sur Adam Kilborn, vous pouvez obtenir un mandat pour fouiller son appartement.

Vista Court
-De retour à Vista Court, Adam Kilborn semble avoir quitté les lieux.
-Examinez la petite statue en bas à gauche et utilisez le luminol dessus pour mettre en évidence du sang. Prenez la statue chinoise avec le gant.
-Observez le papier sur les cartons à gauche de la pièce et récupérez cette lettre de refus avec le gant.
-Approchez-vous du bureau au fond de la pièce et récupérez la cassette informatique avec le gant.
-Inspectez l'étagère et prenez la hachette à l'aide du gant.

Laboratoire
-Montrez à Greg la lettre de refus et analysez-la sur l'ordinateur.
-Montrez-lui la statue chinoise pour qu'il en tire l'ADN des traces de sang. Utilisez l'ordinateur pour l'analyser.
-Montrez-lui la cassette informatique et faites une recherche sur l'ordinateur. Elle ne donne rien mais de son côté Greg

parvient à trouver quelque chose. Utilisez le microscope pour examiner la photographie du rapport afin d'y découvrir John Montana portant la même montre que celle que vous avez trouvée.
-Montrez-lui la hachette.
-Montrez-lui la fibre de moquette et observez-la au microscope.

Morgue
-Questionnez Doc sur la statue chinoise qui pourrait être l'arme du crime.

Cabinet de médium
-Dialoguez à nouveau avec Madame Lazora pour constater que la conversation tourne au vinaigre.
-Continuez à poser vos questions pour que Sara décèle un anagramme entre "Eddy Sloan" et Dale Edison".

Bureau de Brass
-Demandez à Brass de rechercher un lien éventuel entre Eddy Sloan et Dale Edison.

Chantier de construction
-Les nouvelles questions que vous avez à poser à John Montana vous révèlent plusieurs éléments importants.
-Continuez à l'interroger jusqu'à ce que vous n'ayez plus de questions.

Bureau de Brass
-Demandez un interrogatoire avec Adam Kilborn.
-Posez-lui un maximum de questions et prélevez un échantillon de son ADN.

Laboratoire
-Montrez à Greg l'échantillon d'ADN d'Adam Kilborn puis comparez-le avec celui du sang sur la statue. La correspondance semble confirmer son histoire.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass un mandat pour fouiller la caravane de travail.

Caravane de l'archéologue
-Approchez-vous des roues de la caravane et utilisez la bandelette adhésive pour récupérer une trace des pneus.
-Observez la tache au-dessus de la fenêtre et prélevez un échantillon de cette substance sèche à l'aide du tampon.
-Entrez dans la caravane et observez les savons dans le placard ouvert.
-Examinez la moquette et prélevez un échantillon de fibre de l'ancienne moquette et de la nouvelle moquette avec la pince à épiler.
-Examinez le mur au-dessus de l'évier. Utilisez le luminol pour faire apparaître le sang. Prélevez le sang sur le mur à l'aide du tampon.
-Regardez la pelle à droite et prélevez un échantillon des traces de sang avec le tampon.

Laboratoire
-Montrez la trace de pneu de la caravane et établissez la correspondance avec la trace de pneu sèche sur l'ordinateur. Si vous faites une recherche dessus vous verrez qu'elle correspond à la quatrième réponse donnée par l'ordinateur.
-Montrez la substance sèche.
-Montrez la fibre de l'ancienne moquette et celle de la nouvelle moquette. Utilisez le microscope pour voir que la fibre trouvée sous l'ongle de la victime correspond à celle de l'ancienne moquette.
-Montrez le sang de la pelle et le sang sur le mur de la caravane. Comparez le sang trouvé sur le mur de la caravane avec l'ADN de la victime sur l'ordinateur.

Chantier de construction
-Demandez à John Montana s'il est impliqué dans l'affaire des sculptures de savon d'Amérique et écoutez ses explications.
-Vous pouvez à présent inspecter à nouveau l'arbre et vous emparer du nid d'oiseaux avec le gant.

Laboratoire

-Montrez le nid d'oiseaux à Greg pour qu'il établisse un rapport avec la substance de jaune que vous avez décelée auparavant.

Bureau de Brass
-Demandez un interrogatoire avec John Montana.
-Posez-lui toutes vos questions pour reconstituer une partie du meurtre. Il s'en tire en prétendant que la caravane appartenait à Adam Kilborn il y a deux ans.
-Demandez maintenant un nouvel interrogatoire avec Adam Kilborn.
-Posez-lui la question pour savoir s'il a donné la caravane à John Montana il y a deux ans. Il en viendra finalement à tout avouer.

Affaire N°4 : Meurtre par accident

Cette fois vous serez accompagné de Nick Stokes pour résoudre cette affaire où une actrice a perdu la vie.

Théâtre Colossus
-Parlez à Heather Colby, une autre actrice qui se tient sur la scène. Interrogez-la pour en savoir plus et découvrir le nom d'un autre suspect, un certain Gus, le directeur technique.
-Parlez à Clayton Regis, le mari de Meryl, l'actrice décédée, qui se trouve près de la scène. Posez-lui toutes vos questions.
-Approchez-vous du corps de Meryl et de la plaie sanglante. Prélevez un échantillon du sang de la victime avec le tampon. Récupérez le pétard sur la poitrine de la victime avec la pince à épiler.
-Observez la tête de Meryl et utilisez la lampe à UV pour examiner sa joue et repérer une marque suspecte.
-Examinez la table de nuit et le pistolet. Prélevez la poudre à canon du pistolet factice à l'aide du tampon, puis saisissez l'arme avec le gant.
-Observez la croix qui sert de marque à droite de Heather Colby et parlez-lui à nouveau.

Magasin d'accessoires
-Cliquez en-dessous de la fontaine au fond de la pièce pour remarquer une flaque. Prélevez un échantillon de la flaque d'eau avec le tampon.
-Observez les photos dans le casier et prenez-en une avec le gant.
-Récupérez aussi les chaussures de sport juste à côté.
-Sur le bureau, intéressez-vous aux deux boîtes de cartouches et récupérez une cartouche à blanc avec le gant dans la première boîte. Sur la deuxième boîte, cliquez sur le rebord et faîtes apparaître une empreinte en utilisant la ninhydrine.
-Observez les outils pour constater qu'il en manque un.
-En regardant la rangée de fusils sur la droite, vous remarquerez également qu'il manque une arme.

Morgue
-Demandez à Doc de faire venir le corps de la victime, puis interrogez-le.
-En posant vos questions vous pourrez récupérer des fragments de balle.
-Examinez le corps.

Laboratoire
-Montrez à Greg l'échantillon de sang, la poudre à canon, la flaque d'eau et l'empreinte digitale. Analysez l'empreinte digitale, l'ADN de la victime et l'échantillon d'eau sur l'ordinateur.
-Montrez-lui la photo et examinez-la au microscope.
-Montrez-lui le pétard, le pistolet factice, les chaussures de sport, la cartouche à blanc et les fragments de balle.
-Analysez l'empreinte de chaussure sur l'ordinateur et comparez-la avec l'avant-dernière réponse fournie par l'ordinateur.

Bureau de Brass
-Interrogez Brass pour vérifier l'alibi de Clayton.

Théâtre Colossus
-Questionnez à nouveau Heather Colby, cette fois à propos de l'arme du crime.

Magasin d'accessoires
-Vous pouvez maintenant prendre la bonne cartouche à blanc à l'aide du gant dans la seconde boîte de cartouches.

Laboratoire
-Montrez la nouvelle cartouche à Greg.
-Double-cliquez sur les fragments de balle et examinez-les à la loupe avant de les montrer à nouveau à Greg.

Morgue
-Demandez l'autorisation à Doc d'examiner le corps.
-Utilisez le mikrosil pour faire un moulage de la blessure la plus basse.

Laboratoire
-Montrez le moulage de la blessure à Greg.

Théâtre Colossus
-Observez le mannequin et mettez l'appareil en marche. L'angle donne sur la fosse d'orchestre.
-Utilisez la poudre dactyloscopique pour mettre en évidence une empreinte sur le détonateur.
-Récupérez le détonateur avec le gant.
-Questionnez Heather Colby à propos de la fosse d'orchestre.

Laboratoire
-Montrez le détonateur et l'empreinte trouvée dessus.
-Sur l'ordinateur, analysez l'empreinte trouvée sur le détonateur et faites-la correspondre avec la première réponse : Gus Harrison.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass de vous arranger un entretien avec Gus Harrison.
-Posez-lui toutes les questions que vous pouvez. Tout en obtenant des détails sur l'enquête, vous pourrez également obtenir un outil multifonction.

Laboratoire
-Montrez l'outil multifonction à Greg pour qu'il vous fasse part de ses déductions.

Bureau de Brass
-Il faut maintenant que Brass vous donne les adresses de Heather Colby et de Clayton Regis. Questionnez-le donc à ce sujet.

Domicile de Mme Colby
-Questionnez Heather Colby à propos de la dispute, ce qui a pour effet de la mettre sur la défensive et de vous interdire de fouiller les lieux sans un mandat.

Domicile des Regis
-Vous ne pouvez pas faire grand-chose pour l'instant car Clayton Regis n'est pas d'accord pour que vous jetiez un oeil dans son appartement.

Bureau de Brass
-Demandez un mandat pour inspecter le domicile de Mme Colby.

Domicile de Mme Colby
-Informez Heather Colby que vous disposez à présent d'un mandat.
-Examinez la lettre de menaces sur la table et utilisez la ninhydrine pour mettre en évidence une nouvelle empreinte.

Récupérez ensuite la lettre avec le gant.
-Jetez un oeil sur le diplôme accroché au mur.
-Observez le sous-vêtement sur le sol près du canapé et utilisez la lampe à UV dessus. Récupérez ensuite le slip à l'aide du gant.

Laboratoire
-Montrez à Greg la nouvelle empreinte, la lettre de menaces et le slip qui vous permettra de récupérer l'ADN.
-Sur l'ordinateur, établissez la correspondance entre l'empreinte trouvée sur la lettre de menaces et celle relevée dans le magasin d'accessoires.
-Toujours sur l'ordinateur, comparez l'ADN obtenu sur le slip avec l'ADN de Meryl. Les deux correspondent.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass de se renseigner pour connaître les diplômes de Clayton.
-Demandez qu'il vous arrange un interrogatoire avec Heather Colby.
-Interrogez-la pour qu'elle nie avoir eu une liaison avec Meryl et prétende ne pas avoir écrit la lettre de menaces.
-Récupérez l'empreinte digitale d'Heather Colby.

Laboratoire
-Montrez l'empreinte d'Heather à Greg et analysez-la sur l'ordinateur.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass un mandat pour fouiller l'appartement de Clayton Regis.

Domicile des Regis
-Demandez à Clayton pourquoi sa femme passait du temps au domicile de Heather. Questionnez-le sur la lettre de menaces et posez toutes vos questions jusqu'à lui apprendre que vous avez un mandat pour perquisitionner son domicile.
-Sur la gauche de l'écran, vous pouvez vous emparer des mocassins avec le gant.
-Examinez le poumon sur l'étagère.
-Approchez-vous de l'évier, observez le morceau de savon percé de trous et prenez-le avec le gant. Vous pouvez également récupérer le thermos juste à côté.
-Ouvrez le tiroir et saisissez les tenailles avec le gant.

Laboratoire
-Montrez à Greg tout ce que vous avez trouvé au domicile de Clayton Regis : les mocassins, le savon, le thermos et les tenailles. Ses déductions feront avancer votre enquête.
-Sur l'ordinateur, analysez les mocassins et comparez-la avec la dernière réponse fournie par l'ordinateur.
-Analysez aussi l'échantillon d'eau prélevé dans le thermos.

Théâtre Colossus
-Cliquez sur le mannequin et actionnez le mécanisme pour vérifier la version de Gus. Cette fois, le faisceau pointe sur le balcon.
-Sur le balcon, utilisez le dépoussiéreur électrostatique pour prélever l'empreinte de mocassin sur la droite et l'empreinte de chaussure de sport à gauche. Cliquez sur la rampe et utilisez la lame adhésive de prélèvement pour récupérer la poudre noire. Cliquez sur le fauteuil et prélevez un échantillon de la tache d'eau à l'aide du tampon.

Laboratoire
-Montrez l'empreinte de mocassin, l'empreinte de la chaussure de sport, la poudre noire et la tache d'eau.
-Sur l'ordinateur, analysez la tache d'eau pour constater que sa constitution est quasiment la même que celle trouvée dans le thermos.
-Analysez l'empreinte de chaussure et comparez-la avec la deuxième réponse donnée par l'ordinateur. Confirmez la correspondance avec l'empreinte de mocassin.
-Analysez l'empreinte de chaussure de sport et comparez-la avec la troisième réponse donnée par l'ordinateur. Confirmez la correspondance avec l'autre empreinte de chaussure de sport.

Bureau de Brass
-Exigez à nouveau un entretien avec Gus Harrison.
-Questionnez-le à propos des chaussures de sport. Parlez-lui également des mocassins et de la flaque d'eau.

Domicile des Regis
-Demandez à Clayton s'il est monté sur le balcon du théâtre récemment. Mais il nie y être allé.

Bureau de Brass
-Exigez un interrogatoire avec Clayton Regis.
-Demandez-lui pourquoi il a menti à propos du balcon.
-Relevez ses empreintes digitales.

Laboratoire
-Montrez l'empreinte de Clayton à Greg puis analysez-la sur l'ordinateur. Comparez-la avec celle relevée dans le magasin d'accessoires. Les deux correspondent.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass un ultime interrogatoire avec Clayton pour qu'il avoue tout. C'est bien lui qui, ayant appris que Heather était la maîtresse de Meryl, a frappé sa femme, envoyé une lettre de menaces à Heather et commis le crime depuis le balcon du théâtre. Nouvelle affaire résolue.

Affaire N°5 : Le varan volé

Un varan de Komodo indonésien est porté disparu du cirque des lézards. Cette fois c'est Grissom en personne qui vous accompagnera pendant cette dernière enquête.

Cirque des lézards
-Rencontrez Arnorld Ziegler, le promoteur du spectacle. Interrogez-le pour rajouter Ernie Rowntree dans votre liste de suspects. Il vous parle également d'un certain Victor Kaufman et vous donne l'adresse des pompes funèbres. Il vous parle aussi du spectacle qui a eu lieu dans la toute première enquête.
-Allez jeter un oeil sur le cobra cracheur.
-Observez le morceau de vinyle sur le cactus et récupérez-le avec le gant.
-Examinez les traces sur le sol et utilisez le plâtre et cadre de moulage pour obtenir des traces de roues étroites.
-Inspectez la cage et la tache de sang. Il ne reste qu'un orteil humain que vous pouvez prendre avec le gant.
-Approchez-vous du bois dans la partie gauche de la cage. Avec la loupe, vous pouvez localiser un minuscule cheveu et le prendre à l'aide de la pince à épiler. Ensuite, récupérez le morceau de bois avec le gant.
-Interrogez Arnold Ziegler sur l'orteil trouvé dans la cage du varan et sur le morceau de bois.

Pompes funèbres
-Engagez le dialogue avec Victor Kaufman et posez-lui toutes les questions que vous pouvez. Apparemment, il en sait plus qu'il ne veut le dire sur Ernie.
-Vous pouvez déjà jeter un coup d'oeil rapide sur les cercueils exposés au fond de la pièce.

Laboratoire
-Donnez à Greg le morceau de vinyle et examinez-le au microscope.
-Montrez-lui les traces de roues et analysez-les sur l'ordinateur.
-Montrez-lui le cheveu pour qu'il en tire de l'ADN et observez-le au microscope. Il s'agit d'un cheveu humain. Sur l'ordinateur, faites une recherche sur l'ADN du cheveu.
-Montrez-lui le morceau de bois.
-Montrez-lui l'orteil humain. Sur l'ordinateur, analysez l'ADN de l'orteil, mais aucune réponse ne correspond. Analysez ensuite l'empreinte de l'orteil et comparez-la avec celle de Domenic Petrenko, la dernière, ce qui vous permet de mettre un nom sur la victime.

Pompes funèbres

-Vous avez de nouvelles questions à poser à Victor Kaufman, et ses réponses sont dignes d'intérêt.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass de faire une recherche sur Domenic Petrenko.
-Demandez-lui de trouver l'adresse de Red Curtain Imports.
-Demandez-lui de trouver l'adresse du bureau de Julius Rivelli.

Red Curtain Imports
-Etrangement, la porte est ouverte mais il n'y a aucun signe d'effraction.
-Observez la vitre à gauche de Grissom puis celle de droite. Vous trouvez une cage qui renferme le varan. Regardez la plaie au niveau de sa tête.
-Vous apercevez des traces de poussière sous le chariot. Utilisez le dépoussiéreur électrostatique pour prélever les traces du chariot.
-Il y a d'autres marques sous la chaise. Utilisez le luminol pour révéler les traces de sang, puis prélevez le sang nettoyé avec le tampon.
-Approchez-vous du bureau et prenez le reçu de dépôt bancaire avec le gant.
-Dans la cage de droite, vous pouvez également récupérer le papier journal à l'aide du gant.

Bureau du Dr. Julius Rivelli
-Interrogez le docteur sur Victor Kaufman. Apparemment, il serait venu chez lui pour chercher un certificat de décès pour un sans-abri.

Laboratoire
-Montrez à Greg les traces de chariot, le sang nettoyé, le reçu de dépôt bancaire et le papier journal.
-Sur l'ordinateur, comparez l'ADN du sang du bureau avec l'ADN de l'orteil. Les deux correspondent parfaitement.
-Analysez aussi les traces de roues du chariot.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass sur quel compte a été déposé l'argent du reçu du dépôt bancaire.
-Demandez-lui ensuite de faire une recherche sur les membres du conseil d'administration.
-Demandez-lui sur quel compte l'argent a été retiré. Ceci vous permet de rajouter les bureaux du cirque parmi vos nouvelles destinations.

Laboratoire
-Revenez au laboratoire pour montrer à nouveau à Greg le reçu de dépôt bancaire. Vous obtiendrez de nouvelles déductions importantes.

Bureaux du cirque
-Questionnez à nouveau Arnold Ziegler et demandez-lui pourquoi sa compagnie a payé $15.000 à Red Curtain Imports.
-Il refuse que vous jetiez un oeil à son bureau.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass un mandat pour perquisitionner les bureaux du cirque et rajouter Arnold Ziegler parmi vos suspects.

Bureaux du cirque
-Dites au directeur que vous avez un mandat pour fouiller les lieux.
-En bas à gauche de l'écran, vous devez utiliser la poudre dactyloscopique sur la photo pour récupérer l'empreinte sur le Polaroid.
Saisissez le Polaroid du serpent à l'aide du gant.
-Sur la veste, la loupe vous permet de repérer une déchirure qui révèle un morceau de manche en vinyle que vous pouvez prélever à l'aide de la pince à épiler. Prenez également la veste avec le gant.
-Zoomez sur l'étagère de droite et récupérez le morceau de papier à l'aide du gant.
-Approchez-vous du bureau et du téléphone. Le morceau de papier vous permet de connaître le numéro d'un homme que vous pouvez appeler en cliquant sur la touche Redial du téléphone. Il s'agit du répondeur de Domenic Petrenko.
-Demandez à Arnorld Ziegler s'il l'a contacté récemment.

Laboratoire
-Montrez à Greg l'empreinte sur le Polaroid, le morceau de manche en vinyle, le Polaroid du serpent, le morceau de papier et la veste en vinyle.
-Sur le microscope, examinez le Polaroid de cobra et observez le morceau de vinyle de la manche de veste.
-Sur l'ordinateur, analysez l'empreinte du Polaroid et comparez-la avec celle de Domenic Petrenko, la deuxième réponse. Les deux correspondent.

Bureau de Brass
-Proposez à Brass un interrogatoire avec Arnold Ziegler.
-Posez-lui toutes les questions que vous pouvez et demandez-lui s'il sait où trouver Ernie Rowntree et ce qu'il pense de lui. Demandez-lui s'il a tué Domenic Petrenko. La version de Grissom est abominable mais crédible.
-Brass est appelé sur l'interphone et doit quitter la pièce. Continuez l'interrogatoire sans lui, demandez-lui ce qu'il a fait des restes de Domenic et pourquoi il a amené le varan à son domicile.
-Un imprévu incite Brass à laisser Arnold Ziegler seul dans la salle d'interrogatoire. Demandez à Brass de rencontrer ce visiteur surprise. Il s'agit de Domenic Petrenko.
-Interrogez Domenic Petrenko. Il avoue avoir voulu voler le varan, avoir dû se défendre avant de le tuer et avoir perdu un orteil. Mais la blessure est critique et il s'attend à mourir. Grissom lui promet un détour par l'hôpital avant un long séjour en prison. Posez-lui toutes les questions suivantes jusqu'à la fin de l'interrogatoire.

Morgue
-Demandez à Doc de récupérer le cadavre du varan.
-Ceci fait, demandez-lui quelle est la cause de la mort et ce que révèle l'autopsie. Observez ensuite l'animal.
-Observez la plaie au niveau de la tête.
-Utilisez le tampon au niveau des intestins pour prélever le contenu de l'estomac du varan.

Laboratoire
-Montrez à Greg le prélèvement du contenu d'estomac. Il révèle deux extraits d'ADN différents.
-Sur l'ordinateur, vérifiez que le prélèvement numéro 1 correspond à celui de l'ADN du cheveu du morceau de bois. Analysez le second et comparez-le avec la réponse numéro 1, une certaine Angela Carson dont le dossier est vide.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass de faire une recherche sur Angela Carson et demandez-lui de la localiser. Apparemment, elle serait morte dans un accident de voiture il y a 17 ans et pourtant son ADN se trouverait dans l'estomac du varan. Or il se trouve que le médecin qui s'est occupé d'elle à sa mort n'est autre que le Dr. Julius Rivelli.

Bureau du Dr. Julius Rivelli
-Questionnez le docteur sur Angela Carson et demandez-lui de retrouver son dossier. Cette femme ayant accepté de donner ses organes, cela explique pourquoi son ADN a été retrouvé avec un autre dans l'estomac du varan. Son dossier ne dit pas si elle avait de la famille ou pas.

Bureau de Brass
-Demandez à Brass de chercher si Angela Carson avait de la famille. Il semble qu'elle était mariée à Victor Kaufman, le croque-mort.

Pompes funèbres
-Demandez à Victor Kaufman si sa femme est morte dans un accident de voiture.
-Demandez-lui s'il sait que le docteur Julius Rivelli était le médecin traitant de sa femme à sa mort.
-Il accepte que vous jetiez un oeil dans son appartement.
-Ouvrez la porte de la pièce du fond. Observez le diplôme d'embaumeur et inspectez le sac dans la poubelle. Vaporisez du luminol sur le côté gauche pour faire apparaître des traces de sang et récupérez-en un échantillon à l'aide du tampon. Sur le côté droit du sac mortuaire, utilisez la loupe pour déceler un morceau de vinyle que vous prendrez avec la pince à épiler.
-Inspectez la table d'opération et utilisez la bandelette adhésive pour obtenir un échantillon des traces de roues.
-Ouvrez le tiroir et prenez la feuille manuscrite qui se trouve dedans.
-Examinez le carnet parmi les documents sur l'étagère de gauche, puis prenez la feuille du livre de compte à l'aide du

gant. Sur le coin de la table à gauche, vous trouverez également une clé USB que vous pouvez récupérer.

Laboratoire
-Montrez à Greg l'échantillon de sang, les traces de roues de la table d'opération, le morceau de vinyle, la feuille manuscrite, la feuille de livre de compte et la clé USB.
-Sur le microscope, comparez le morceau de vinyle du vieux sac mortuaire avec le morceau de vinyle du cactus. Les deux coïncident.
-Sur l'ordinateur, comparez les traces de roues du chariot des pompes funèbres avec les traces de roues étroites pour vérifier la correspondance.
-Comparez l'ADN du sang trouvé sur le sac mortuaire avec l'ADN du premier prélèvement trouvé dans le ventre du varan de Komodo. Comparez-le également avec l'ADN du cheveu du morceau de bois.
-Montrez-lui à nouveau la feuille manuscrite et la feuille du livre de compte. Sur l'ordinateur, faites une recherche sur chacun de ces deux documents pour trouver des déductions intéressantes.

Pompes funèbres
-Posez vos nombreuses questions à Victor Kaufman qui semble peu disposé à parler.

Bureau du Dr. Julius Rivelli
-Demandez au docteur s'il a aidé Victor Kaufman à retrouver les organes de sa femme. Il prétend qu'il l'a menacé de détruire sa carrière s'il ne l'aidait pas. Faites avancer la discussion pour en apprendre plus sur cette affaire.

Pompes funèbres
-Demandez à Victor Kaufman s'il faisait des réductions sur ses services aux familles des gens ayant reçu les organes de sa femme. Une fois de plus, il n'est pas du tout coopératif.

Bureau de Brass
-Expliquez à Brass qu'il vous faut un mandat pour trouver de nouvelles preuves aux pompes funèbres.

Pompes funèbres
-Ouvrez la porte de la salle de préparation des corps qui vous était interdite.
-Dans le cercueil de gauche, vous retrouvez le cadavre du sans-abri de la seconde affaire. En cliquant au niveau de son épaule gauche, vous découvrez que le cadavre de Ernie Rowntree était caché dessous.
-Inspectez le frigo pour trouver des organes d'Angela Carson.

Bureau de Brass
-Exigez un interrogatoire avec Victor Kaufman. Il va maintenant vous falloir le trouver puisqu'il n'est plus aux pompes funèbres.

Bureau du Dr. Julius Rivelli
-Lorsque vous arrivez sur les lieux, Victor Kaufman menace le docteur avec une seringue.
-Cliquez sur Kaufman pour que Grissom le calme en lui parlant doucement puis commencez à poser vos questions.
-Demandez-lui s'il connaissait Ernie Rowntree. Peu à peu, il va finir par tout vous révéler et provoquer lui-même sa chute.

Les Experts : Miami

© Ubisoft / 369 Interactive 2005

SOLUTION COMPLÈTE

CAS N°1 : UN ALLIGATOR AU CLUB

Après avoir échangé quelques mots avec Horatio, partez sur les lieux du crime en passant par l'onglet "Lieux" et en cliquant sur la balle de golf. Sur place, parlez au Juge Lawford assis dans la voiturette, ainsi qu'à Ty Landon, l'homme sur les marches près du bâtiment. Rapprochez-vous du cadavre de l'alligator visible au loin, et, à l'aide du tampon (l'espèce de coton-tige), prélevez un peu d'huile sur le morceau de bras. Ramassez ensuite celui-ci grâce à l'icône de gant puis quittez les lieux pour vous rendre à la morgue. Là bas, demandez à Alex de vous montrer les entrailles de la bête. Fouillez alors celles-ci de manière à en dégager une carte mémoire de PDA, ainsi qu'un bracelet en argent. Rendez-vous alors au labo et faites glisser les objets (contenus dans le menu du même nom) sur Valera (la carte, le bras et le bracelet). Effectuez ensuite la même manipulation avec l'analyse contenue dans l'onglet "preuves". Utilisez le PC et sélectionnez "recherche archives/fonctions spéciales". Faites glissez la carte mémoire d'un coup de souris vers le centre. Et appuyez sur recherche. A l'aide de l'interface de déchiffrage du cryptogramme, il vous faudra alors reconstituer un message. Les adeptes de jeux fléchés, codés et autres mots croisés se régaleront et reconnaîtront immédiatement le principe. Pour les autres, voici la phrase qu'il vous faut rentrer : "J'arrête tout. Je suis en train de détruire ma famille. Tu ne me reverras plus."

Le message déchiffré, retournez à Palm Glem. Parlez à Ty à propos du bracelet de manière à en apprendre un peu plus sur son éventuel propriétaire. Revenez sur le green où l'alligator gisait jadis et rapprochez-vous des taches de sang sur la pelouse. Cliquez alors sur l'onglet "outils", puis "détection". Sélectionnez alors le luminol, sorte de vaporisateur (dernière icône de la rangée) et appliquez le produit sur le sang. Collectez ensuite un échantillon de sang grâce au tampon, puis prenez du recul par rapport au green de manière à pouvoir gagner le pont un peu plus loin sur la droite. A droite du tuyau d'écoulement des eaux se trouve un morceau d'estomac de la bête. Prenez-le sur vous, puis ramassez le petit bout de plastique à l'aide des pinces. Retournez au labo. Donnez le bout de plastique, l'échantillon de sang ainsi que le contenu d'estomac à Valera puis partez demander l'adresse des Coles à Yelina. Rendez-vous à la nouvelle adresse obtenue et commencez par interroger la femme sur le transat une fois sur les lieux. Celle-ci n'est autre que Heather Cole. Après votre court entretien, observez les planches de bois foncées sur le ponton de manière à ce que votre collègue puisse prendre une photo. Essayez de regarder en dessous puis approchez-vous du petit établi, et regardez de plus près les échantillons de peinture. Grossissez à la loupe le tube bleu et prélevez le cheveu grâce aux pinces. Prenez ensuite le tube, puis ramassez également la scie un peu plus loin à droite, à même le sol. Intéressez-vous à présent au sac de golf près de la baie vitrée. En se rapprochant, vous découvrirez une étiquette au nom de Tim Cole. Passez dans l'onglet "Détection" et utilisez la poudre dactyloscopique pour révéler une empreinte. Enfin, utilisez la main sur le bateau du fond (rapprochez-vous alors au maximum) puis parlez une nouvelle fois avec Madame Cole. Revenez sur Palm Glem pour parler à Ty des nouvelles informations qui viennent de vous être confiées. Allez ensuite au labo, et donnez le cheveu (qui s'avèrera être un poil non humain), l'empreinte ainsi que la scie à Valera pour qu'elle puisse les étudier de plus près. Ces premières impressions données, observez le poil au microscope et cherchez une correspondance avec les échantillons déjà répertoriés. Effectuez ensuite une recherche sur l'empreinte digitale retrouvée sur l'étiquette du sac de golf, grâce au PC. Cliquez sur "rechercher", et choisissez le 5ème échantillon en partant de gauche pour trouver la bonne correspondance. Partez faire un tour à la morgue, puis présentez la scie à Alex. Allez ensuite voir Yelina afin de lui demander des infos sur Ronni Landon et Russ Cole. Le garage des Landon à présent disponible dans votre inventaire des lieux, partez-y immédiatement. Sur place, parlez à Jessica, la fille des Landon, puis pénétrez à l'intérieur du garage pour vous entretenir avec Ronni. Retournez parler à Heather Cole. Allez de nouveau voir Yelina et demandez-lui où habite le juge Lawford. Rendez-vous à son bureau pour l'interroger puis retournez rendre visite à Yelina pour lui demander de vous procurer une copie de procédure de divorce de Ronni. Portez ces papiers à Valena au labo et retournez au garage des Landon afin de vous entretenir avec Ronni.

Après quelques mots d'échange, celle-ci vous permettra de jeter un premier coup d'oeil sur les lieux. Commencez par vous intéresser à la tache noirâtre sur le sol et prélevez le morceau de plastique à l'aide des pincettes. Rapprochez-vous ensuite des clubs de golf et regardez l'étiquette pour en apprendre le nom du propriétaire. Observez la petite poche juste en dessous, et sortez-en le portrait. Faites un grossissement à la loupe juste à droite du visage et vous apercevrez alors un nouveau poil. Collectez-le grâce aux pinces puis prenez le tableau sur vous. Parlez de nouveau à Ronni puis, avant de retourner au labo, passez voir Heather pour discuter avec elle. Donnez ensuite le plastique, le tableau et le poil à Valena, et comparez les deux poils trouvés lors de l'enquête. La correspondance est confirmée ! Allez parler avec Ty au club de golf, puis allez vous entretenir, à tour de rôle, avec le juge et Heather. Passez ensuite au bureau de Yelina et demandez-lui si elle a des nouvelles de Russ et si elle peut vous obtenir une autorisation parentale pour interroger Jessica. Celle-ci viendra alors directement à vous et il vous sera possible de l'interroger sur place. Retournez voir Ronni au garage puis allez demander un avis de perquisition à Yelina. Faites-en part à Ronni et celle-ci déplacera le véhicule présent pour que vous puissiez fouiller les lieux à votre aise. Commencez par observer la vitre brisée sur la droite, et une nouvelle fois, utilisez la poudre dactyloscopique pour révéler une empreinte sur le rebord de fenêtre. Approchez-vous ensuite de l'établi et sortez votre lampe torche pour éclairer les ténèbres. Sous l'établi, placez la lumière entre les cartons de manière à éclairer le fourreau de tronçonneuse. Collectez un peu d'huile grâce au tampon et ramassez le fourreau. Pour finir, jetez un coup d'oeil aux casiers un peu plus à droite. Ouvrez les deux plus à l'est et ramassez la main dans la petite poche du sac de Ronni. Revenez au labo et comparez les deux échantillons d'huile ainsi que l'ADN de la main avec celle du bras. Recherchez également grâce aux empreintes, à qui appartient la main (faites pour ceci glisser la main dans le cadre, appuyez sur la touche recherche, et sélectionnez la seconde empreinte en partant de gauche). L'étau se resserre ! Parlez à Alex, la charmante demoiselle de la morgue et posez-lui des questions sur la main et son éventuel découpage à la tronçonneuse. Partez parler à Heather puis demandez à Yelina un interrogatoire de Ronni. Après l'entretien, demandez à parler de nouveau avec Jessica puis appelez Russ du poste de l'inspectrice. Demandez un avis de perquisition des Coles. Vous obtenez celui pour le ponton. Rendez-vous à la résidence et mentionnez votre autorisation à Heather. Jetez un coup d'oeil sous le ponton. Eclairez la petite feuille entre les lattes et saisissez-la. Déplacez ensuite le faisceau de votre lampe au dessus du poteau de soutien de droite, un tantinet à gauche. Vous verrez alors deux taches. Prélevez un échantillon toujours à l'aide du tampon puis allez faire analyser cette nouvelle preuve au labo. Comparez-le avec les deux échantillons d'huile. Demandez une perquisition pour le bateau des Coles. Vous l'obtenez facilement, foncez jusqu'à l'embarcation et prélevez le morceau de plastique sur le sol. Reculez et observez attentivement le sol devant l'étroit passage qui vous permet d'embarquer dans le bateau. Vous vous rendrez compte qu'il y a des taches. Utilisez le luminol dessus et faites un prélèvement en ayant recours au tampon. Donnez l'ADN et le nouveau morceau de plastique à Valena au labo. Passez par le microscope pour établir un lien entre le nouveau bout de plastique et celui retrouvé à Palm Glem. Utilisez ensuite l'ordinateur pour comparer le nouvel échantillon d'ADN avec un des précédents. Demandez à Yelina un interrogatoire pour Heather. L'affaire est dans le sac, vous avez résolu avec succès votre première enquête !

CAS N°2 : COUP FATAL

Après avoir fait connaissance avec votre coéquipier sur cette affaire, partez pour le club Fate. Dès votre arrivée, parlez à l'homme présent sur les lieux. Il s'agit d'Enrique Sanchez, le serveur de l'établissement. Votre petit entretien terminé, marchez en direction du cadavre et intéressez-vous dans un premier temps aux objets présents sur la gauche. Ramassez les morceaux de verre, le boulon ainsi que le spot tout entier, puis déplacez votre intérêt vers le corps. Regardez à l'intérieur de son portefeuille qui dépasse de sa ceinture et retirez la carte de visite de celui-ci afin de la rajouter à votre inventaire. Observez ensuite le crâne de la victime et prélevez un peu d'ADN à l'aide du tampon. Enfin, jetez un coup d'oeil sous les chaussures de l'homme et utilisez la lame de prélèvement sur le chewing-gum. Parlez à nouveau au serveur puis gagnez les quartiers du labo. Donnez toutes vos trouvailles à Valera (la carte de visite, les morceaux de verre, le boulon, la boule à facettes, la substance poudreuse, ainsi que le prélèvement d'ADN). Grâce au PC, effectuez une recherche sur la carte de visite. Après ceci, passez derrière le microscope et analysez la substance trouvée sous une des chaussures de la victime. Allez ensuite reconstituer la vitre brisée sur l'établi du fond, derrière Valena. Commencez par les gros morceaux et les contours pour vous rendre la tâche plus facile. Sachez également que lorsque deux pièces concordent réellement et que vous les placez côte à côte, elles se collent d'elles-mêmes pour de bon et s'emboîtent alors à la perfection. Le puzzle reconstitué, double-cliquez sur l'icône qui symbolise cette preuve et passez de la poudre dactyloscopique sur sa surface. Vous découvrez une empreinte… Retournez au Fate et parlez à Enrique pour obtenir ses empreintes. Retournez au labo et donnez-les à Valera. Confirmez la correspondance des deux empreintes en votre possession, grâce au PC. Passez à la morgue, et demandez à Alex de rapatrier le corps. Posez-lui toutes les questions disponibles et examinez la tête du cadavre. Utilisez le Mikrosil pour constituer un moule de son

étrange blessure sur la tempe. Tous les sujets de conversation épuisés, allez au labo et donnez le moulage à Valena. Retournez au club pour vous entretenir de nouveau avec Enrique Sanchez. Partez alors pour le Whisky Stop, l'autre bar de Simmons. Parlez à la femme accoudée au comptoir à l'arrière de la salle. Jetez un coup d'oeil rapide au simulateur de golf situé tout à gauche de l'écran puis rapprochez-vous de la vitrine contenant de multiples trophées. Intéressez-vous à celui en forme de gant de boxe et observez la cavité en forme d'étoile. Fabriquez un moule à partir de celle-ci, puis regardez le haut du trophée. Passez un coup de luminol sur son sommet et vous découvrirez plusieurs traces de sang. Prélevez-en un échantillon grâce au tampon (décidément la police criminelle n'irait pas bien loin si le coton tige n'avait pas été inventé :). Avant de quitter les lieux pour vous rendre au labo, parlez une nouvelle fois à la serveuse. Donnez ensuite l'échantillon de sang ainsi que le moulage à Valena. Le moulage n'ayant aucune correspondance particulière avec celui réalisé sur la blessure de la victime, rabattez-vous sur une analyse d'ADN au PC. Lancez la recherche et choisissez le dernier échantillon entre les cinq présentés. A nouveau bredouille, rendez-vous à présent à la micro brasserie. Sur place, discutez dans un premier temps avec Ron Preston. Sur la caisse de gauche, examinez la chope et de nouveau, réalisez un moulage dans l'encoche à l'aide du tube de Mikrosil. Embarquez ensuite la tasse, puis étudiez la tache sur le sol près des marches. D'un coup de tampon, prélevez un échantillon. Regagnez les locaux du laboratoire, et remettez à Valera l'échantillon de levure de bière, la chope et l'empreinte réalisée dans celle-ci. Comparez le moulage de la blessure avec celle de la chope de manière à essuyer un nouvel échec, puis comparez la substance trouvée dans la tasse à celle de l'échantillon de bière renversée. Partez ensuite vous entretenir avec Sanchez, au Fate, puis avec Nicky, au Whisky Stop. Allez rendre une petite visite à Yelina et demandez-lui de consulter les relevés bancaires d'Enrique Sanchez. Vous obtenez du même coup l'autorisation de fouiller la voiture du jeune homme. Commencez alors par ouvrir la boîte à gants du véhicule. Révélez l'empreinte déjà partiellement visible sur le sachet de poudre blanche qui s'y trouve, puis ramassez l'objet avec vos gants. Récupérez l'enveloppe de billets sous le siège passager. Examinez ensuite les sièges arrières de la décapotable et utilisez la lampe à ultraviolets pour révéler tout un tas de charmantes sécrétions.
Effectuez un prélèvement puis passez à présent derrière la voiture pour en ouvrir le coffre. Prenez la pince étau et retournez voir Valera. Donnez-lui toutes les preuves récemment rassemblées (empreinte sur le sachet de poudre, échantillon de sécrétions, enveloppe, pince, et enfin sachet de poudre). Attelez-vous ensuite à l'ordinateur et effectuez une recherche concernant l'empreinte décelée sur le sachet. Choisissez le quatrième échantillon proposé par la base de données pour vous rendre compte qu'elle appartient à Nicky, l'employée du Whisky Stop. Recherchez ensuite une correspondance à l'ADN retrouvé à l'arrière du véhicule de Sanchez. Choisissez alors le deuxième prélèvement proposé en comparatif. Enfin, effectuez un scan de la substance poudreuse pour confirmer vos soupçons… Ce n'était donc pas du talc mais de la cocaïne !) Retournez au Fate voir comment notre ami Sanchez s'explique à propos de toutes les jolies choses retrouvées dans sa caisse. Allez ensuite voir Nicky, puis descendez dans la brasserie pour parler avec Ron. Allez ensuite voir Yelina pour vérifier les casiers de Ron et Nicky. Retournez voir Ron puis repartez pour le bureau de Yelina comme vous le suggère Speedle votre partenaire d'enquête. Demandez alors à la belle brune si les relevés bancaires de Sanchez sont enfin disponibles. Au labo, remettez les relevés bancaires à Valera puis examinez-les grâce à l'ordinateur (je vous rappelle qu'il faut alors passer par le menu Recherche Archives/Fonctions Spéciales). Essayez d'en apprendre un petit peu plus auprès de Sanchez. Celui-ci restant de marbre demandez à Yelina un interrogatoire le concernant. Posez-lui toutes les questions présentes dans l'inventaire puis demandez un mandat pour le Fate. Là bas, approchez-vous du comptoir près du grand bar et examinez les pompes à pression. Regardez l'écrou d'un peu plus près et effectuez un moulage de sa forme grâce au Mikrosil. En utilisant le luminol toujours sur celle de droite, vous révèlerez des traces de sang sur la manette. Effectuez un prélèvement grâce au tampon puis intéressez-vous à la caisse enregistreuse. Appuyez sur le bouton vert de manière à l'ouvrir. Rapprochez-vous ensuite au maximum des billets de banque, et faites apparaître l'empreinte (près de la coupure de gauche) sur le billet de cent dollars à l'aide du Ninhydrine. Prenez le billet puis approchez-vous du petit comptoir où est disposé un escabeau juste derrière. Appliquez alors la poudre magnétique sur la barre du milieu. Vous révèlerez une nouvelle empreinte légèrement sur la gauche. Partez ensuite pour le labo afin de remettre les deux empreintes, l'analyse de sang, le billet et le moulage à Valera. Examinez le billet de plus près et cliquez sur la légère déchirure de manière à engendrer un gros plan. Prélevez un échantillon de poudre blanche présente sur les bords à l'aide de la lame adhésive de prélèvement, dans l'onglet "Collecte". Montrez votre petite trouvaille à Valera. Comparez le moulage obtenu sur la pompe à celui du cadavre puis effectuez quelques comparaisons d'ADN pour vous rendre compte qu'il n'existe pas de correspondance particulière. Comparez ensuite l'empreinte relevée sur le billet avec celle retrouvée sur le sachet de poudre. Celle de l'échelle avec l'empreinte de Sanchez. Puis enfin, vérifiez la substance blanche trouvée sur le billet, grâce à l'ordinateur. Retournez voir Yelina afin de poursuivre l'interrogatoire de Sanchez. Demandez ensuite à Yelina de vous en apprendre plus sur le dénommé Frank Lamb. Demandez-lui ensuite un interrogatoire pour Nicky, puis convoquez à nouveau Sanchez. Demandez un mandat pour pouvoir interroger Ron. Enfin, sollicitez de nouveau la belle Yelina pour un mandat

concernant la microbrasserie. Rendez-vous alors sur les lieux et rapprochez-vous de la cuve du fond. En regardant à l'intérieur, vous remarquerez une drôle de substance au milieu du récipient. Prélevez-en un échantillon grâce au tampon puis videz le contenu de la cuve grâce à la petite vanne rouge à peine plus bas. A l'aide des gants, ramassez la pince. Partez ensuite pour le labo et donnez les pinces ainsi que l'échantillon à Valera. Attelez-vous sur le microscope et comparez la substance trouvée sous les chaussures de la victime avec celle prélevée dans la cuve de la microbrasserie. Il ne vous reste plus qu'à passer au bureau de Yelina pour parler une dernière fois avec Ron. Voilà, vous l'avez enfin votre coupable !

CAS N°3 : CROISIERE MORTELLE

Dans un premier temps, filez jusqu'au bateau présent dès le départ dans l'onglet "lieux". Sur place, approchez-vous du cadavre de la victime et examinez sa tête. Après la cinématique, regardez de plus près les draps juste au dessous de la tête de la jeune femme. A l'aide de la lampe à ultraviolets, révélez les traces de sperme en haut à droite de l'écran. Prélevez un échantillon de la semence en utilisant le tampon. Intéressez-vous ensuite au poignet gauche de la victime. Après les quelques remarques induites par votre coéquipier, avancez vers l'étagère vitrée (là où se situe la télévision) et zoomez sur la case où un appareil semble avoir été retiré. La photo souvenir réalisée, observez la caméra de surveillance légèrement plus haut. Récupérez ensuite la cassette vidéo la plus en hauteur de la pile de droite, dans le compartiment du bas (n'oubliez pas d'utiliser l'icône gants sans quoi l'interaction avec l'objet ne sera pas possible). Repérez le masque de carnaval accroché sur le mur, non loin, et soulevez-le afin de révéler une caméra en dessous. Près du mur de droite, fouillez la petite corbeille et ramassez son contenu (toujours avec vos gants). Récupérez le rouleau d'adhésif sur le renforcement mural où se trouve la lampe de gauche. Enfin, près du miroir de gauche se trouve une corde à même le sol. Ramassez celle-ci. Faites un saut à la morgue et demandez à Alex de faire rapatrier le corps. Discutez avec elle puis jetez un oeil sur le cadavre. Observez alors sa blessure sur la tempe gauche. Parlez à nouveau avec Alex puis gagnez les locaux du laboratoire. Donnez les échantillons de sperme et de liquide retrouvés sur le lit du bateau, la photo du placard vide, la balle extraite du cadavre, la corde, le ruban adhésif, les morceaux de photo, et enfin, la cassette vidéo à Valera. Attelez-vous au microscope optique et placez la balle sous l'objectif. Parmi le choix d'échantillons que vous propose la base de données, choisissez le dernier en partant de gauche. Regardez ensuite l'adhésif puis passez sur l'ordinateur. Avec celui-ci, effectuez une recherche concernant le sperme retrouvé dans la cavité utérine de la victime. Autant vous le dire de suite, vous ne trouverez aucune correspondance particulière, mais cette étape reste nécessaire à l'avancée de l'intrigue. Effectuez la même opération pour ce qui est de la tache retrouvée sur le lit. Passez ensuite à l'arrière du labo et reconstituez le puzzle de la photo. Donnez la reconstitution obtenue à Valera et effectuez un scanner de la photo grâce à l'ordi. Allez voir Yelina et discutez avec elle de tous les sujets possibles. Vous obtenez alors l'accès à un nouveau lieu. Rendez-vous dans la maison en bord de mer et parlez avec la femme présente. Retournez voir Yelina pour lui demander un enregistrement de la voix de Julia Alvarez. Au labo, donnez les deux enregistrements (conversation téléphonique + voix Julia Alvarez). Comparez ensuite les échantillons grâce à l'ordinateur. La concordance établie, retournez en rendre compte à Julia. Allez voir Yelina et demandez un mandat pour pouvoir interroger la jeune femme. Rendez-vous de nouveau à la maison en bord de mer et discutez avec l'homme se trouvant sur le ponton. Celui-ci vous autorisant à jeter un coup d'oeil sur le quai, empruntez le ponton de gauche et effectuez un prélèvement de sang dans la tache près du gros rondin de droite, sur la poutre couchée sur le sol. Vers le milieu de l'écran, sur le bord du ponton, se trouve une empreinte de pas. Servez-vous de la bande adhésive pour en conserver une preuve. Partez ensuite pour l'arrière du quai et utilisez la loupe sur la borne d'amorçage pour découvrir une fibre. Partez alors pour le labo et donnez l'empreinte de pas, l'analyse de sang et la fibre de corde à Valera. Au microscope, confirmez la correspondance entre la corde et la fibre retrouvée sur le ponton. Sur le PC, comparez l'ADN retrouvé sur le ponton avec celui découvert sur le lit du bateau. Allez ensuite voir Thad et parlez de nouveau avec lui. En repassant au bureau de Yelina, demandez à poursuivre l'interrogatoire de Julia. Revenez voir Thad puis retournez questionner Julia. Discutez avec Yelina des sujets nouvellement disponibles puis utilisez l'ordinateur du labo pour établir un scan du pistolet de Julia. Rendez-vous ensuite dans la demeure de Troy pour vous entretenir avec lui. Devant le silence de celui-ci, demandez à Yelina un mandat pour l'emmener au poste et interrogez-le. Faites ensuite venir Thad en obtenant de nouveau un mandat et prélevez-lui un échantillon d'ADN. Passez alors au labo et effectuez différentes comparaisons d'ADN. Parlez une dernière fois à Julia Alvarez puis demandez à Yelina de vous indiquer le lieu de plongée.
Rendez-vous immédiatement sur place. Sur la gauche de l'écran se trouve une sacoche. Approchez celle-ci et ouvrez-en la poche du milieu. Récupérez l'équipement vidéo et la bouteille, se trouvant à l'intérieur. Récupérez ensuite le téléphone portable au milieu de l'écran puis double-cliquez sur l'icône de la bouteille. Faites un gros plan au niveau du goulot et utilisez la poudre dactyloscopique pour révéler une empreinte. Retirez l'adhésif avec la pince. Allez voir

Valera afin de lui remettre toutes vos nouvelles trouvailles. C'est-à-dire : la bouteille, le papier adhésif, l'empreinte du même papier, le téléphone portable, et l'équipement vidéo. Comparez alors l'adhésif retrouvé sur la bouteille avec celui du bateau puis observez la photo sous l'objectif du microscope. L'ordinateur ne donnant rien, revenez au bureau de Yelina lui demander s'il est nécessaire de poursuivre les recherches sous-marines. De nouveau dans les profondeurs, explorez le fond des lieux (cliquez en plein milieu de l'écran de départ) et regardez à l'intérieur de la faille. Prenez le pistolet à l'aide de vos gants et double-cliquez sur l'icône de celui-ci. En zoomant sur le canon, vous découvrirez un nouveau bout d'adhésif. Détachez-le à l'aide des pinces. De retour au labo, donnez l'arme à feu et le bout d'adhésif à Valera. Etablissez une correspondance entre l'adhésif prélevé sur l'arme à feu et celui retrouvé sur la bouteille grâce au microscope. Comparez ensuite la balle ayant tué la victime avec celle du pistolet puis scannez l'arme grâce à l'ordinateur. Allez voir Yelina et demandez à parler à Troy. Ses empreintes récupérées, amenez-les à Valera et confondez-les avec celles retrouvées sur la bouteille. Demandez un mandat pour fouiller la résidence du docteur. Là bas, repérez les chaussures dans l'arrière-salle et embarquez-les. Récupérez ensuite les coupures de presse sur la table basse puis amenez le tout à Valera, au labo. Comparez alors l'empreinte des chaussures avec celle retrouvée sur le ponton. Revenez parler à Troy, dans la salle d'interrogatoire et écoutez les explications de ce dernier. Le docteur aurait-il besoin de consulter ? Sans aucun doute…

CAS N°4 : COUP DE SOLEIL

Rendez-vous sur la plage et discutez dans un premier temps avec Hugo Jackson, le cuisinier de la victime. Intéressez-vous ensuite à la victime, Roy Diamond. Vous ne pouvez interagir avec la dépouille pour le moment. Regardez le bloc-notes sur la petite table et saisissez-le avec vos gants. Récupérez les pages déchirées en dessous, puis ramassez le flacon de crème solaire sous la chaise longue, sur le devant. A l'arrière de l'écran, en dessous et un tout petit peu plus à gauche du troisième cocotier en partant de droite, se trouve une trace de pas. Approchez celle-ci de manière à pouvoir constituer un moulage de l'empreinte grâce au plâtre et cadre de moulage. Double-cliquez ensuite sur l'icône de la crème solaire. Sortez votre loupe et repérez la légère trace sur le flacon. Faites apparaître une empreinte grâce à la poudre dactyloscopique. Effectuez la même opération sur le bouchon du flacon pour lui trouver une petite soeur. Partez pour la maison de la plage et parlez avec l'avocat du défunt. Approchez-vous du grand aquarium. En suivant le long de la rainure produite par l'angle du récipient, vous remarquerez une subtile trace de doigt vers le haut. Utilisez la poudre dactyloscopique pour faire apparaître une empreinte supplémentaire. Regardez à l'intérieur de l'aquarium et examinez la pieuvre morte. Prenez le poisson inerte à ses côtés puis entretenez-vous ensuite un court moment avec Jackson. Passez ensuite à la morgue et demandez à Alex de vous obtenir un prélèvement d'ADN de la victime. Passez ensuite au labo et remettez à Valera toutes les preuves obtenues : l'empreinte de pas de la plage, les deux empreintes obtenues à partir du flacon de crème solaire, le flacon lui-même, le poisson mort, le cadavre canin, le cocktail, la page déchirée, le bloc-notes, l'empreinte sur l'aquarium et enfin, l'ADN de Diamond (pauvre Valera, vous la faites décidément bosser très dur !). Utilisez ensuite l'ordinateur et effectuez une recherche pour les 3 empreintes. Si pour celle de l'aquarium vous ne trouvez rien de particulier, choisissez la troisième correspondance pour celle du bouchon du flacon et la quatrième pour celle du flacon. Comparez ensuite les empreintes entre elles pour vous apercevoir qu'elles ne correspondent pas. Faites une recherche sur l'empreinte de pas, sur la crème solaire et sur l'ADN de Diamond également. Ceci étant passez à la table de reconstitution et reformez l'original. Pour vous aider, sachez que la marge rouge est tout à fait à gauche et que le message inscrit est le suivant :
Denise ---- 10
Martin ---- 5
Profit ----- 85
Le travail terminé, donnez la fiche à Valera puis repartez pour la maison sur la plage. Parlez avec Jackson et demandez-lui de vous trouver Denise Diamond et Martin Fordham. Ces deux personnages ne tarderont pas à débarquer. Discutez avec chacun d'eux puis passez au bureau de Yelina pour lui poser les deux questions disponibles. Allez voir Donny Bronson, l'avocat de Diamond Roy et demandez-lui d'avoir accès à l'héritage. Après cela, rendez-vous à la morgue pour demander à Alex de vous dégotter un prélèvement sanguin du chien. Demandez ensuite à examiner le contenu stomacal du défunt et prélevez-en un échantillon. Ceci étant, repassez au laboratoire et donnez l'empreinte de Jackson, le contenu d'estomac de la victime, le prélèvement sanguin du chien et le testament à Valera. Grâce à l'ordinateur, établissez une correspondance entre l'empreinte retrouvée sur l'aquarium et celle de Jackson. Pour finir, faites des recherches pour le contenu stomacal de Diamond et le prélèvement sanguin du chien. Partez rendre visite à Martin et posez-lui quelques questions. Allez ensuite discuter avec Jackson puis rendez-vous dans la chambre de Denise Diamond. Après avoir parlé avec elle, vous obtiendrez la permission de fouiller sa piaule. Récupérez la fiole dans le tiroir de son bureau puis approchez-vous de sa table de chevet. A l'aide de la loupe, repérez la trace de doigt et

améliorez la preuve grâce à la poudre dactyloscopique. Embarquez la seringue avant de filer, et rendez-vous au laboratoire afin de remettre tous ces objets à Valera. Sautez sur l'ordi et faites se confondre les empreintes du flacon et de la seringue. Lancez ensuite une recherche sur le produit contenu dans la fiole. Retournez alors voir Denise pour la questionner sur la fameuse fiole puis passez par la morgue demander un prélèvement sanguin de Ron Diamond avant d'aller le faire analyser au labo. Après avoir effectué une recherche via l'ordinateur, demandez à Yelina (il vous faut alors obligatoirement repasser par son bureau) un mandat pour pouvoir interroger Denise dans vos locaux. Allez voir Martin puis retournez dans les quartiers de yelina afin d'obtenir un mandat de perquisition pour sa chambre.
Jetez alors un coup d'oeil dans la petite corbeille et ramassez la seringue (inutile à ce stade de la soluce de vous rappeler qu'il vous faut impérativement utiliser les gants pour ramasser n'importe quel objet susceptible de faire avancer l'enquête). Prenez le flacon d'insecticide dans le placard sous le lavabo puis intéressez-vous à la boîte verte près de l'évier. Passez un peu de poudre magnétique sur la droite du couvercle et vous découvrirez une empreinte. Prenez la boîte sur vous puis récupérez le flacon d'insuline sur l'étagère de gauche avant de repartir. De retour au labo (vous connaissez le chemin à présent non ?) donnez l'empreinte obtenue sur la boîte, l'insecticide industriel et l'insuline à Valera. A grands renforts technologiques (et par là j'entends "utilisez l'ordinateur"), trouvez une relation entre l'empreinte découverte sur le flacon de crème solaire et celle relevée sur la boîte. Lancez également une recherche au sujet de l'insecticide, puis comparez l'ADN de la seringue usagée avec celui de la victime. Au bureau de Yelina, demandez un mandat pour Martin Fordhom. Interrogez-le et vous obtiendrez un cryptogramme. Donnez-le à Valera et déchiffrez-le en écrivant la phrase suivante : "Tu n'as pas le choix. Rejoins-moi dans ma chambre cette nuit ou tu en subiras les conséquences". Poursuivez l'interrogatoire de Denise en passant par Yelina. Repartez pour la maison en bordure de plage et récupérez la pieuvre morte au fond de l'aquarium. Amenez celle-ci à Valera puis allez en discuter à Alex à la morgue. Allez voir Martin en salle d'interrogatoire puis allez parler à Jackson. De retour sur la plage, inspectez l'endroit à droite de l'écran, entre les rochers. Utilisez alors le dépoussiéreur pour faire immerger une deuxième bouteille d'écran solaire. En zoomant au maximum sur la même zone, dépoussiérez le faux ongle à demi enfoui dans le sable et récupérez-le avec les pinces. Passez ensuite au labo, donnez le flacon et le faux ongle à Valera. Analysez le contenu du flacon via l'ordinateur puis effectuez une recherche concernant l'ADN retrouvé sous le faux ongle. Choisissez le quatrième échantillon parmi les résultats que vous affiche le PC et vous tiendrez alors votre coupable. Poursuivez une dernière fois l'interrogatoire de Denise pour mettre fin à cette quatrième enquête.

CAS N°5 : L'ULTIME JUGEMENT

Le juge Lawford n'est plus et il n'en revient qu'à vous de trouver l'assassin. Rendez-vous à son cabinet et examinez la victime. Observez alors sa tête, et sa main droite où vous passerez la loupe sur ses doigts. Effectuez ensuite un prélèvement de sang à l'endroit de la blessure en utilisant le tampon. Sur son bureau, ramassez son ordinateur portable ainsi que son stylo, en prenant vos gants. Pivotez légèrement vers la gauche et vous apercevrez une roulette de jeu suspendue contre le mur. Usez de votre poudre dactyloscopique sur le numéro 17 pour révéler une empreinte. Pour poursuivre cette fouille minutieuse, approchez du petit meuble où il y a une imprimante. Ressortez la poudre dactyloscopique et passez-en sur le bouton rouge pour faire ressortir une seconde empreinte. Dirigez-vous ensuite vers le buste en pierre blanche et observez celui-ci. Juste à gauche se trouve une cheminée, penchez-vous sur son âtre et servez-vous du pinceau pour dépoussiérer la disquette. Ramassez-la puis ouvrez la fiche de l'objet. Utilisez la pince sur la petite tache grise pour trouver une substance organique. Fouillez à nouveau l'âtre, mais un petit peu plus à gauche. Dissimulé dans les débris, un petit bout de papier reste visible. Prenez-le également. Avancez ensuite vers l'étagère ouverte, et prenez l'agenda sur le comptoir juste devant. Sortez votre lampe torche et éclairez dans l'espace entre le comptoir et le meuble. Faites un prélèvement dans la tache grâce au tampon puis ramassez la bouteille de médicament. Dans l'inventaire, double-cliquez sur l'icône de cette bouteille et passez de la poudre dactyloscopique sur son bouchon. Et une empreinte de plus, une ! Allez ensuite à la morgue et entretenez-vous avec Alex. Demandez-lui de faire rapatrier le corps et observez-le rapidement. Ceci étant, partez pour le labo. Remettez à Valera les 3 empreintes (roulette, imprimante, bouteille), la substance organique, le fragment de papier, le prélèvement de la tache, l'agenda, le stylo, l'ordinateur portable, la disquette et enfin la bouteille de médicament. Sur l'ordinateur, lancez une recherche sur l'empreinte retrouvée sur la roulette. Choisissez la 5ème empreinte proposée par la base de données pour trouver à qui celle-ci appartient. Etablissez un lien entre l'empreinte retrouvée sur l'imprimante et celle de la bouteille en les comparant l'une à l'autre. Effectuez alors une recherche concernant l'une d'entre elles et optez pour la quatrième empreinte proposée par le PC. Lancez ensuite une recherche sur le sang du juge, puis sur le morceau de chair. Choisissez alors le quatrième échantillon pour trouver à qui ce charmant souvenir appartient. Enfin, effectuez des recherches concernant la tache, la bouteille de médicament puis la disquette pour lancer le programme de cryptogramme. Le message à déchiffrer est le suivant : "Je pense que le célèbre avocat Donny Bronson a soudoyé des

membres du jury". Retournez sur les lieux du crime et observez attentivement le mur où se trouve une vitre affichant une batte et une crosse croisées. Un impact de balle est visible en bas à gauche. Observez celui-ci puis avancez vers la bibliothèque. Penchez-vous alors sur le livre rose et ouvrez-le. A l'intérieur se trouve une balle incrustée dans le papier. Dégagez-la à l'aide de la pince. Passez au labo faire examiner le projectile par Valera. Sous l'optique du microscope, choisissez la deuxième balle en partant de gauche pour établir la correspondance. Rendez-vous au bureau de Yelina pour lui poser quelques questions puis allez jusqu'à Palm Glem afin de vous entretenir avec Ty landon et Donny Bronson. Revenez dans les bureaux de Yelina et demandez un entretien avec le prisonnier Troy Sullivan. Après celui-ci, demandez à Yelina si l'homme a reçu des visites ces derniers jours puis retournez à Palm Glem afin de discuter avec Ty. Regagnez les quartiers de Yelina et demandez à présent une entrevue avec Heather Cole. Allez voir Ty et sollicitez une fois de plus Yelina pour parler avec Denise Diamond. Allez ensuite trouver l'avocat au Palm Glem puis questionnez Yelina au sujet de Louis Stanfort. Partez poser deux, trois questions à Ty, puis allez discuter avec Yelina. Demandez-lui un mandat pour la maison des Coles (celui-ci vous sera refusé pour le moment), ainsi qu'un entretien avec Heather. Au Palm Glem, allez converser avec Donny Bronson puis repassez voir Yelina pour pouvoir parler une fois de plus avec Heather Cole. Obtenez un mandat pour fouiller la microbrasserie. Là bas, vous trouvez Ron Preston, parlez-lui, puis convoquez-le au bureau via Yelina. Retournez ensuite à la microbrasserie et récupérez le cigare au sol à l'aide des pinces. Au labo, donnez le mégot à Valera et établissez une correspondance entre l'ADN du cigare et celui de l'échantillon du juge Lawford.

En passant par Yelina ou non, parlez avec toutes les personnes suivantes dans cet ordre : Troy Sullivan, Ron Preston, Troy Sullivan à nouveau, Louis Stanton, Donny Bronson, Heather Cole. Demandez ensuite un mandat pour la maison des Coles. Sur place, ramassez la bouteille de whisky et prélevez une empreinte grâce à la poudre dactyloscopique en passant par le menu preuve et en double-cliquant sur l'icône correspondante. Sous les marches du ponton se dissimule une arme à feu. Récoltez dans un premier temps le bout de peau présent puis ramassez l'arme avec vos gants. Observez ensuite l'écran et vous vous apercevrez que plusieurs traces demeurent au milieu du ponton. Zoomez sur la zone et effectuez un prélèvement d'empreinte de chaussure à l'aide des bandelettes adhésives. Regagnez le laboratoire et donnez à Valera les preuves suivantes : le bout de peau retrouvé sur l'arme, l'arme, la bouteille de whisky, l'empreinte prélevée sur celle-ci, le relevé de trace de pas, et enfin les lettres de Ron et Heather (Noir 17 et Rouge 30). En utilisant le microscope, comparez la balle trouvée par Valera dans le pistolet avec celle retrouvée dans le livre de la bibliothèque du juge. Passez ensuite sur l'ordinateur et lancez une recherche pour l'empreinte prélevée sur la bouteille de whisky. Effectuez ensuite une recherche avec la trace de pas retrouvée sur le ponton des Coles, et choisissez le quatrième échantillon que vous proposera la base de données. Après cela, comparez l'ADN sur le pistolet avec celui sur la disquette afin d'établir une nouvelle correspondance. A l'aide du dernier menu, recherchez le propriétaire et l'arme. Allez voir Alex à la morgue et demandez-lui de prélever les empreintes du juge. Renseignez-vous également sur sa pointure. De retour au laboratoire, faites ressortir le lien entre l'empreinte du juge et celle retrouvée sur la bouteille de whisky. Allez voir Yelina et demandez-lui un entretien avec Stanford. En repassant à la morgue, vous obtiendrez un échantillon de sang du juge après avoir échangé quelques mots avec elle. Lancez une recherche sur le sang du juge grâce à l'ordinateur du labo. Trouvez ensuite ces personnes dans l'ordre chronologique de manière à pouvoir vous entretenir avec elles : Heather Cole, Donny Bronson, Donny Bronson à nouveau mais avec un mandat cette fois-ci, Heather Cole, Ty Landon. Retournez voir Yelina et demandez-lui deux mandats de perquisition : un pour la maison des Diamond, l'autre pour la résidence de Sullivan. Dans le premier de ces lieux, contentez-vous de ramasser le mouchoir sur la table basse. Dans le second, saisissez-vous du verre de whisky puis passez de la poudre dactyloscopique sur celui-ci pour ajouter une nouvelle empreinte à votre collection. Retrouvez la charmante compagnie de Valera et remettez-lui le verre, l'empreinte et le mouchoir. En passant par les menus de l'ordinateur, faites le rapprochement entre l'empreinte prélevée sur le verre et celle du juge. Comparez ensuite l'ADN du mouchoir avec l'ADN du juge. Repassez au bureau de Yelina et demandez à parler successivement à Troy, puis à Denise. Vous obtenez deux nouvelles lettres à chiffres. A ce moment de la partie, vous êtes en possession de 4 lettres du même genre. Chacune provient d'un des meurtriers des enquêtes précédentes et tous les chiffres sont accompagnés d'une couleur : rouge ou noire. Retournez dans le bureau du rouge et avancez vers la roulette de jeu. Les numéros ainsi que leur couleur concordent et sont présents sur le plateau de jeu. Pour résoudre cette énigme, il va vous falloir appuyer sur chacun des chiffres décrits par les lettres. Pour ce qui est de l'ordre, vous devez agir suivant l'ordre chronologique des meurtres. Cela donne : 30 (Heather Cole, cas N°1), 17 (Ron Preston, cas N°2), 11 (Troy Sullivan, cas N°3), et enfin 18 (Denise Diamond, cas N°4). Le déclic produit, examinez la petite trappe dans le plancher près de la porte d'entrée. Dans la cache se trouvent une chaussure de golf et plusieurs morceaux de papier. Embarquez le tout et prélevez un échantillon de sang sur le haut de la chaussure grâce au tampon. Passez au laboratoire pour changer, et donnez l'échantillon de sang retrouvé sur la chaussure et les morceaux de papier à Valera. Faites des recherches ADN à l'ordinateur pour ce qui est du sang (optez alors pour le deuxième échantillon en partant de gauche) puis passez à la table de montage pour remettre en ordre l'image déchirée.

Une nouvelle énigme vous attend alors. Retournez une dernière fois au bureau du juge et approchez le buste en pierre. Ouvrez-le et vous trouverez à l'intérieur une cassette vidéo. Partez la visionner au labo pour finir.

Les Experts : Morts Programmées

© Ubisoft / Telltale Games 2007

TOUTES LES MISSIONS

Entrez le mot **CONFESSION** comme nom de profil pour débloquer toutes les missions.

Les Fourmis

© Microïds 2000

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec le paramètre /11 (lesfourmis.exe /11) puis appuyez sur F11 pendant le jeu et entrez un des codes suivants :

`disco`	Spots lumineux et musique (!)
`showmap`	Dévoile la carte
`wannafood`	Nouriture supplémentaire
`wannamat`	Matériaux supplémentaires
`wannaspiderweb`	Toile d'araignée supplémentaire
`winlevel`	Passer au niveau suivant

Les Fourmis : Les Guerres de l'Ouest

© Microïds 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec le paramètre /11 (lesfourmis.exe /11) puis entrez un des codes suivants durant la partie:

`disco`	Spots lumineux et musique (!)
`showmap`	Dévoile la carte
`wannafood`	Nouriture supplémentaire
`wannamat`	Matériaux supplémentaires
`wannaspiderweb`	Toile d'araignée supplémentaire
`winlevel`	Passer au niveau suivant

Les Fous du Volant

© Infogrames / Appaloosa 2000

CHEAT CODES

Ces codes sont a rentrer dans la section "cheats" du menu principal.

BARGAINBEAST	**Toutes les capacités des véhicules**
CRACKEDNAILS	**Mode Escargot**
WACKYGIVEAWAY	**Tous les circuits**
WACKYSPOILERS	**Tous les véhicules**

CONTENU À DÉBLOQUER

Mode miroir : Collecter tous les miroirs dissimulés sur chaque circuit du jeu.
Le bolide écarlate (véhicule piloté par Max le rouge) : Finir le mode 1 joueur.
La Démone double-zéro (véhicule piloté par Diabolo et Satanas) : Finir le mode championnat.

RACCOURCIS

Canyon niveau 2

Aprés le tunnel, avant le virage de gauche, tournez à droite.

Désert niveau 1

Après les rampes de gauche, tournez à droite dans le coin. Ensuite, juste avant la rampe courbée, tournez à gauche et allez tout droit. Cela vous mènera directement vers la ligne d'arrivée.

Ville niveau 3

Juste après le stade de football, prenez le passage piéton tout le long.

Ville niveau 1

A la patinoire, roulez dans le trou dans la barrière, il vous évitera de faire un grand détour sur le côté.

Les Grandes Aventures de Wallace & Gromit

© Focus Home Interactive / Telltale Games 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : Les abeilles font mouche

Chapitre 1

Vous incarnez Gromit qui doit préparer le petit déjeuner de Wallace. Commencez par aller à droite et tirez le levier pour faire descendre Wallace de sa chambre.

Utilisez ensuite le robinet de miel qui se trouve derrière Wallace et commencez par lui apporter le bol de miel.

Sortez ensuite de la salle à manger et allez dans le hall pour récupérer le courrier. Rapportez-le à Wallace pour qu'il s'occupe de ses factures. Quand il utilise tout un mécanisme pour faire venir un stylo, prenez la poupée blaireau qui apporte ce stylo. Revenez ensuite dans le hall, allez au fond de la maison et entrez dans la cuisine.

Utilisez la machine à toast pour qu'un écureuil débarque et vous pique les toasts. Allez alors au réfrigérateur et prenez le morceau de beurre. Placez-le sur la plaque verte qui se trouve près de la machine à toast et préparez d'autres toasts.

Quand l'écureuil arrive, cette fois, il glissera en marchant sur le beurre et ne vous piquera pas les toasts.

Allez ensuite à droite de la cuisinière et réglez le marteau sur " taper ". Allez près du réfrigérateur et appuyez sur le bouton rouge. Le mécanisme n'est pas complet pour que l'oeuf atteigne la poêle. Placez alors le blaireau sur le câble et actionnez le mécanisme une deuxième fois. Vous obtenez donc votre oeuf cuit.

Rapportez-le ainsi que les toasts à Wallace pour compléter son petit déjeuner. Avant que Mr Paneer ne rapplique pour demander une chose à Wallace.

Chapitre 2

Vous contrôlez maintenant Wallace qui se trouve dans sa cave qui fait office de labo. Vous devez préparer 200 litres de miel pour Mr Paneer. Avancez à gauche et prenez la fleur qui se trouve sur la table.

Prenez aussi la télécommande qui se trouve sur l'étagère de gauche. Allez maintenant vers la machine et utilisez la fleur avec la machine. Il vous faut plus de fleurs pour obtenir la quantité de miel voulue.

Montez alors l'escalier et prenez le prospectus qui arrive dans la boite aux lettres. Montez dans la chambre de Wallace et prenez le fromage qui se trouve sur la table de chevet, à coté du lit.

Descendez ensuite et entrez dans la cuisine. Prenez le toast froid et allez vers la boite de sachets de thé. Malheureusement pour vous, vous ne trouvez pas un sachet de thé.

Sortez de la maison et parlez à votre voisine à propos des fleurs. Elle vous donnera alors des graines.

Utilisez-les avec la petite parcelle de terre dans votre jardin. Les fleurs ont besoin de plusieurs mois pour éclore et vous êtes pressé par le temps. Vous décidez alors de concocter une potion qui accélèrera le processus. Vous partez donc à

la recherche des ingrédients requis.

Sortez dans la rue, allez à droite et parlez au Commandant Crum.

Prenez ensuite l'escargot qui se trouve à sa droite. Continuez ensuite d'avancer jusqu'au centre ville. Parlez à Mr Paneer et prenez la carte qu'il vous donne. Prenez aussi le fromage gratuit qui se trouve à droite. Avancez ensuite jusqu'au kiosque à journaux et regardez les pots de fleurs qui se trouvent devant la fenêtre, en haut. Prenez ensuite le pot de fleurs jaunes. Parlez à Mme Gabberley.

Elle vous demande de l'aider à trouver deux mots. Choisissez pour elle " endommager " et " crapaud ". Pour les deux autres mots, choisissez " doux " et " gentlemen ". Récupérez ensuite le pot de fleurs violettes.

Avancez ensuite jusqu'au poste de police et allez dans la ruelle qui se trouve à droite. Lancez le morceau de fromage par la fenêtre de la cellule.

Revenez ensuite vers le policier et sélectionnez son casque. Quand il l'enlève, placez le morceau de fromage restant dans son casque. Allez devant le poste de police et lisez la pétition pour libérer votre souris métallique le " sniffer 3000 " qui a semé le désordre la veille. Discutez ensuite avec le policier.

Pendant que l'agent de police interroge le sniffer 3000, utilisez la télécommande pour sélectionner le nom du morceau de fromage placé dans le chapeau du policier.

Sélectionnez ensuite le nom du fromage lancé dans la cellule. Enfin, sélectionnez le troisième nom de fromage. L'agent de police sera convaincu des réponses du sniffer 3000 et le libérera. Après la sortie de votre invention, elle laissera derrière elle une pile que vous allez devoir récupérer.

Utilisez ensuite la carte pour revenir à la maison et sortez dans le jardin. Montrez l'escargot à votre voisine pour qu'elle commence à crier comme une sirène.
Le Commandant Crum, rappliquera alors chez vous pour se mettre à l'abri d'une attaque aérienne. Donnez ensuite le toast à l'écureuil qui se trouve en haut de l'arbre pour qu'il lâche le sachet de thé.

A cause de votre maladresse habituelle, le sachet de thé atterrit sur le torse de votre voisine et vous ne saurez pas comment le récupérer. Même si vous parlez à votre voisine, vous ne réussirez pas à le reprendre. Placez alors le pot de fleurs violettes avec les fleurs qui se trouvent près de la barrière pour que Felicity se penche pour les sentir et fasse tomber le sachet de thé. Prenez-le et entrez dans la maison.

Examinez la corbeille qui se trouve dans le coin gauche et prenez les plaques d'identification de Gromit. Descendez ensuite à la cave. Allez au fond à droite et faites tournez le tourne-disque pour attirer les abeilles. Allez ensuite à la ruche qui se trouve à gauche et prenez le couvercle. Allez ensuite voir le Commandant Crum.

Donnez-lui les plaques d'identification de Gromit. Examinez ensuite les photos du Commandant Crum placées sur la table. Il vous demande de lui trouver un casque pour qu'il commence à distribuer les rations. Donnez-lui alors le couvercle de la ruche en guise de casque.

Examinez ensuite la valise du Commandant pour récupérer deux barres de Grotéine. Parlez ensuite à Gromit pour que le Commandant confie toute sa valise de Grotéine à Gromit. Montez ensuite à l'escalier vers la cuisine. Placez la pile, le sachet de thé et la Grotéine dans le mixeur et mélangez le tout. Après la cinématique, cueillez les fleurs et descendez au labo.

Utilisez ces fleurs avec le Pollenator et produisez les 200 litres de miel pour Mr Paneer.

Chapitre 3

Après la cinématique qui vous montre l'apparition des abeilles géantes, Crum occupe la salle à manger de Wallace et le mette à la porte. Vous incarnez cette fois Gromit. Montez à la chambre de Wallace et prenez la raquette qui se trouve à

droite du lit. Descendez ensuite dans la cuisine.

Ramassez le répondeur et la poêle. Sortez et, une fois dans le couloir, fouillez les vêtements de Wallace pour prendre la télécommande et la carte.

Sortez ensuite dans le jardin et touchez le panneau du premier nain de jardin pour faire apparaitre le petit bassin. Allez ensuite à gauche et placez la raquette entre les mains du deuxième nain de jardin. Allez ensuite à droite pour parler à Felicity qui est accrochée à une branche d'arbre. Elle vous donnera une note à apporter à Wallace. Quittez le jardin et allez au centre ville.

Passez devant le magasin de Mr Paneer et prenez le morceau de fromage qui se trouve par terre, à droite. Allez ensuite à droite et utilisez le répondeur avec Mme Gabberley. Allez vers le poste de police et frappez à la porte pour faire sortir l'agent de police. Après son discours, il vous donnera le morceau de fromage laissé par Wallace précédemment. Prenez ce morceau et revenez devant le kiosque de Mme Gabberley.

Utilisez la poêle avec la cane du store du kiosque. Revenez vite au magasin de Mr Paneer et allez à gauche où se trouve la gouttière. Secouez-la pour éloigner des abeilles de l'entrée du magasin.

Elles iront se réfugier sous le store du kiosque où elles seront piégées. Revenez ensuite à la maison de Wallace.

Entrez dans la salle à manger et utilisez le levier pour piéger l'abeille qui dormait dans la chambre de Wallace.

Allez ensuite parler au commandant Crum. Vous devez maintenant l'aider à neutraliser les abeilles qui se trouvent dans le jardin.

Commencez par tirer sur la porte de la remise de jardin (à droite) pour faire sortir le robot tendeur de gazon. Tirez ensuite sur l'abeille qui le survole pour qu'elle tombe dans le robot.

Tirez ensuite sur le robot pour qu'il retourne dans la réserve. Tirez ensuite sur l'arbre où est accroché Felicity pour faire venir l'écureuil. Tirez ensuite sur la poubelle pour enlever son couvercle. Tirez ensuite sur l'abeille qui survole la poubelle pour la faire tomber dans cette dernière. Tirez sur l'écureuil pour l'énerver et en même temps remettre le couvercle de la poubelle.

Regardez ensuite à gauche et tirez sur l'abeille qui survole le bassin. Quand elle tombe dans le bassin, tirez sur le panneau " stop " tenu par le nain de jardin qui se trouve à droite. Vous voilà donc débarrassé des abeilles qui se trouvaient dans le jardin.

Montez maintenant à la chambre de Wallace et prenez le disque de la berceuse du tourne-disque.

Sortez maintenant à l'arrière de la maison et jetez un morceau de fromage Gorgonzola dans la cave où se trouve la ruche des abeilles.
Entrez dans la maison et descendez dans cette cave.

Utilisez la télécommande et sélectionnez le morceau de fromage Wenslaydale qui est encore en votre possession pour faire venir le sniffer 3000. Entrez dans ce robot pour éviter les piqures des abeilles.

Choisissez ensuite, avec la télécommande, le marceau de fromage Gorgonzola pour atteindre le tourne-disque sans danger. Soyez rapide et échanger le disque avant que les abeilles ne vous balancent d'en haut. Vous réussissez alors à endormir toutes les abeilles avec le disque de la berceuse.

Remontez dans la cuisine et annoncez la nouvelle à Wallace. Toutefois, ce dernier sera kidnappé par la reine des abeilles.

Chapitre 4

Après la cinématique, commencez par examiner le tableau de bord de la camionnette et activez le pilotage automatique. Ouvrez ensuite la boite à gant et prenez la manivelle.

Appuyez sur le bouton central pour ouvrir le toit de la camionnette. Montez sur le toit et utilisez la manivelle avec la boite de commande de l'échelle pour déployer cette dernière.

Après l'échec de la première tentative de sauvetage, revenez à la cabine de la camionnette et appuyez sur le bouton de gauche pour activer les essuies-glasses. Remontez sur le toit et prenez la plume.

Montez sur l'échelle et utilisez la plume avec la reine des abeilles pour la chatouiller. Elle lâchera alors Wallace qui tombe dans la cabine de la camionnette.

Incarnez Wallace et utilisez la formule de croissance avec l'écoutille de la citerne de la camionnette.

Ouvrez ensuite la radio et changez de station jusqu'à ce que la reine des abeilles commence à rire. Utilisez ensuite le rétroviseur pour regarder Gromit. Vous passez alors à ce dernier. Tirez du miel dans la bouche de la reine quand elle commence à rire.

Puisque le miel est mélangé avec la formule de croissance, l'abeille commencera à grandir jusqu'à être coincée dans le tunnel.

De retour à la maison, Wallace trouve un remède à la formule de croissance mais affichera comme d'habitude sa maladresse.

Episode 2 : Alerte à Wensleydale-plage

Prologue

Vous incarnez Gromit qui rapplique dans la cave inondée. Vous devez aider Wallace à arrêter l'écoulement d'eau. Avancez sur les tables jusqu'à atteindre la clé anglaise qui se trouve à droite. Ramenez cette clé à Wallace qui ne fera qu'empirer les choses.

Il vous demande de couper le disjoncteur qui se trouve à droite. Essayez de l'atteindre mais l'eau monte et les tables coulent. Revenez en arrière et sautez sur votre tortue gonflable.

Allez au fond à gauche et ramassez la bonbonne de gaz. Allez ensuite à la prise qui se trouve à gauche et utilisez la bonbonne avec cette prise pour vous catapulter vers le disjoncteur et le couper.

Wallace réussira alors à arrêter les fuites d'eau mais la cave reste inondée. C'est à ce moment que Wallace décide de transformer sa maison en plage.

Chapitre 1

Vous contrôlez cette fois Wallace. Pour parvenir à réaliser son projet, Wallace devra récupérer du sable, un parasol et quelque chose qui fera office de soleil. Avancez vers le petit portail comme pour sortir du jardin pour remarquer le parasol porté par Duncan McBiscuit l'ami de votre voisine Felicity.

Continuez votre chemin vers le centre ville. Examinez les caisses de fromage qui se trouvent à gauche. Mr Paneer vous informera alors qu'il vous a envoyé votre part de fromage à la maison. Parlez encore une fois à Mr Paneer à propos du projecteur. Allez ensuite à droite vers le kiosque de Mme Gabberley.

Prenez le bulletin météo et revenez voir Mr Paneer. Montrez-lui ce bulletin pour prendre le projecteur.

Revenez à votre maison pour trouver la livraison spéciale de fromage. Parlez à Felicity et quand elle essaye d'écouter le

tonnerre, approchez-vous des caisses pour les regarder. L'estomac vide de Wallace fera un son semblable au tonnerre ce qui implique le départ de Duncan qui laisse derrière lui son parasol. Prenez alors ce parasol.

Prenez ensuite le bon de commande de la livraison du fromage qui se trouve sur le mur, au dessus des caisses. Revenez ensuite au centre ville et allez à droite pour parler à l'agent Dibbins et au commandant Crum.

Quand ces derniers vous demandent de décider qui commande, regardez la grande pancarte publicitaire qui se trouve sur le mur pour les mettre d'accord.

Donnez ensuite l'ordre de commande au commandant Crum pour qu'il vous apporte le sable jusqu'à chez vous. Revenez alors à la maison et tournez le panneau du nain de jardin pour descendre le sable dans la cave. Vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour construire votre " cave-sur-mer ".

Chapitre 2

Vos clients ne sont pas satisfaits et demandent à être remboursés. Vous ne pouvez pas les rembourser alors vous devez satisfaire leurs désirs un par un. Parlez à Mr Paneer qui est agacé par Duncan qui n'arrête pas de lui détruire son château de sable.

Allez ensuite voir le commandant Crum qui manque d'objets pour vous raconter une bataille historique. Allez ensuite à droite pour trouver Felicity et examinez le magazine qui se trouve à ses cotés. Elle aimerait bien avoir le look de la femme qui est sur la couverture pour être plus heureuse.

Dirigez-vous à droite des escaliers et choisissez les chants d'oiseaux de mers comme musique.

Montez ensuite vers la cuisine pour prendre le thé préparé par Gromit. Entrez ensuite dans le salon et parlez à l'agent Dibbins pour prendre l'avertissement à l'attention de Felicity à cause du comportement de ses chiens. Allez ensuite à gauche et prenez les pelotes de laine.

Allez ensuite au décor de la photo et appuyez sur le bouton pour changer de décor jusqu'à tomber sur celui de la Grèce. Prenez le drapeau grec et sortez du salon.

Entrez dans la salle à manger pour trouver Mme Gabberley en pleur. Elle subit les insultes de Duncan qui la rendent triste. Vous devez la consoler en discutant avec elle et en utilisant les éléments qui se trouvent sur la table.

Quand elle vous dit qu'elle devrait rentrer chez elle, utilisez le livre qui est sur la table.

Quand elle vous dit qu'elle s'estime heureuse, examinez le panneau. Quand elle vous demande si vous la comprenez, utilisez le verre pour lui répondre. Son attitude changera et elle saura répondre à une énième et dernière insulte de Duncan. Laissez Mme Gabberley et montez à votre chambre. Prenez la lunette qui se trouve à droite sur la table de chevet et descendez dans la cave.

Donnez le thé et les pelotes de laine au commandant Crum pour qu'il récite son histoire avant de s'endormir.
Prenez alors le petit soldat, allez voir Mr Paneer et placez le soldat sur la tour qui se trouve à gauche.

Quand Duncan essayera de détruire le château, il se prendra le soldat dans le pied et laissera Mr Paneer tranquille et donc satisfait de ses vacances. Allez à droite et parlez à Felicity. Donnez-lui le drapeau de la Grèce et les lunettes pour qu'elle devienne aussi satisfaite de ses vacances. Donnez-lui ensuite l'avertissement de l'agent Debbins. Elle remontera alors voir ses chiens ce qui satisfera l'agent Dibbins.

Chapitre 3

Pendant le diner, Duncan sera attaqué et disparaitra dans le noir. Vous devez donc trouver son agresseur parmi vos clients. Vous contrôlez Gromit dans cette quête de preuves. Allez à droite, levez le seau et utilisez ensuite la petite pelle jaune pour le déterrer.

De retour dans la salle à manger, accusez les chiens de Felicity de cette attaque. A vous ensuite de trouver le mobile, l'arme et le témoin. Allez vers l'agent Dibbins et dites-lui qu'il doit interroger le commandant Crum.

Suivez l'agent dans la cuisine et, après les déclarations du commandant Crum, prenez la photo des deux agresseurs qui se trouve par terre (à droite) et le petit bonnet de marin qui se trouve sur le buffet (à gauche). Montez ensuite dans la chambre de Wallace et passez par la fenêtre pour quitter la maison.

Prenez la fleur de couleur orange qui se trouve dans le jardin de Felicity et allez au centre ville. Allez au kiosque à journaux et prenez le magazine " la mode du jour ". Revenez à la maison et tournez le panneau du nain de jardin pour entrer dans la cave. Montez ensuite dans le salon.

Donnez le magazine à Felicity ainsi que le petit bonnet de marin. Elle vous demande de choisir une nouvelle tenue pour ses deux chiens. Choisissez alors les bonnets de marin, les bandanas et les lunettes à la mode.

Restez ensuite dans le salon et allez à droite vers la machine de barbe à papa et prenez-en une. Sortez ensuite du salon et allez à la chambre de Wallace. Appuyez sur les ressorts du matelas jusqu'à faire apparaitre celui qui se trouve à l'extrémité.

Laissez-le en place et examinez la pancarte à votre effigie. Quand les deux chiens arrivent, appuyez sur le bouton rouge pour les balancer en bas. Leur os à mâcher en plastique restera piégé dans le ressort. Prenez cet os et revenez à la salle de manger.

Parlez à l'agent Dibbins et indiquez-lui qu'il doit interroger Mme Gabberley. Descendez dans la cave et discutez avec elle et Duncan. Utilisez l'os à mâcher pour rafraichir la mémoire de Duncan.

Donnez-lui ensuite la barbe à papa et enfin la fleur orange pour qu'il se souvienne de tout. L'arme du crime est le maillet pour le gong du diner. Revenez voir l'agent Dibbins et indiquez-lui qu'il doit interroger Mr Paneer. Allez donc au salon et pendant l'interrogatoire, ramassez la barbe à papa qui contient le maillet posé par Mr Paneer.

Revenez ensuite à la salle à manger et remettez la prise de la machine de détection de Wallace. Vous allez ensuite aider ce dernier à trouver les coupables.

Appuyez sur le bouton du mobile et montrez l'os à mâcher à Wallace. Appuyez ensuite sur le bouton de l'arme et montrez le maillet à Wallace. Appuyez enfin sur le bouton du témoin et choisissez le commandant Crum comme témoin. L'agent Dibbins déclarera alors que les deux chiens de Felicity sont les coupables.

Chapitre 4

Après la cinématique, Wallace se trouve en difficulté, harcelé par les deux chiens, et risque d'être entrainé dans la canalisation. Vous incarnez encore une fois Gromit. Commencez par récupérer le seau jaune plein d'étoiles de mer. Lancez une étoile sur la bonbonne de gaz rouge qui se trouve sur le banc, à droite.

Récupérez-la ensuite et lancez une étoile sur le levier du jeu sur la plage. Lancez une autre étoile de mer sur l'os à mâcher qui se trouve sur le bras du parasol. Les deux chiens sauteront dans le tourbillon pour essayer de rattraper l'os.

Vous devez maintenant sauver votre ami Wallace. Utilisez la bonbonne de gaz avec le casque de Wallace pour vous catapulter loin du tourbillon et atterrir sur la terre ferme.

Episode 3 : Bâillonnés

Prologue

Vous incarnez Gromit qui doit aider Wallace à retrouver les pièces manquantes pour sa nouvelle invention ; une camionnette de glace avec des gadgets made in Wallace. Après l'invasion des chiens qui ont attaqué la camionnette,

allez vers le lapin en peluche qui se trouve contre le mur et prenez-le. Donnez-le au chiot qui mord le pneu de la camionnette pour le calmer.

Allez voir ensuite le chien qui se trouve à gauche et qui tient la manivelle dans sa gueule. Ce dernier aime les objets dorés comme cette manivelle. Examinez la camionnette pour que ce chien fasse le mort et lâche la manivelle.

Ramassez cette dernière et, avant de la placer dans son socle sur la camionnette, plongez-la dans le pot de peinture bleue qui se trouve à gauche. Placez-la ensuite sur la camionnette avec sa nouvelle couleur. De cette façon, le chien ne l'arrachera plus.

Montez ensuite l'escalier, ramassez le magazine qui se trouve devant la porte d'entrée et sortez de la maison. Ignorez pour l'instant le chien qui cache le levier dans le jardin de Felicity. Sortez dans la rue et allez à droite pour trouver le comandant Crum. Essayez d'obtenir des biscuits, mais en vain. Allez alors au centre ville et ramassez le formulaire de concours qui se trouve près de la fontaine.

Allez à droite et donnez ce formulaire à Mme Gabberley pour qu'elle le signe. Revenez avec ce formulaire et montrez-le au commandant Crum. Il vous laissera alors son paquet de biscuits.

Prenez ce paquet et revenez au jardin de la maison. Parlez à Felicity qui se plaint du chien qui saccage ses plantes. Utilisez alors un biscuit et lancez-le sur la passerelle de terre vierge qui se trouve à droite. Il laissera alors le levier et mangera le biscuit. Récupérez ce levier et ramenez le chien avec vous dans la maison.

Une fois dans la cave, essayez de replacer le levier. Il vous manque un écrou important pour le faire. Le petit chiot vous apportera alors l'écrou nécessaire. Terminez donc d'installer le levier pour remettre en marche la camionnette de glace.

Chapitre 1

Vous incarnez encore Gromit qui accompagne Wallace dans la foire. Commencez par aller voir Mr Paneer qui se trouve à droite. Vous devez trouver le nombre exact de boules de chewing-gum qui se trouvent dans le bocal pour qu'il lâche le morceau du prospectus qui vous intéresse.

Allez au centre ville et commencez par prendre un ballon juste pour le fun. Allez ensuite à droite vers la poubelle et regardez le sachet de chewing-gum qui indique 300 boules. Il ya 10 boules de chewing-gum qui sont restées dans le sachet.

Avant de revenir à la fête foraine, ramassez les graines pour oiseaux qui se trouvent devant la maison de Mme Gabberley.

Revenez ensuite voir Mr Paneer et entrez le nombre 290 dans le compteur de la machine à chewing-gum. Mr Paneer laissera tomber le prospectus après la victoire mais il n'y aura qu'un chewing-gum en guise de cadeau. Vous récupérez donc aussi un chewing-gum. Ramassez ce prospectus qui s'assemblera avec celui que vous possédez déjà.

Revenez ensuite à la maison et dans la cuisine, ouvrez la boite de recettes et choisissez de préparer une tarte aux pommes de terre. Revenez à la foire et allez à l'extrême gauche pour trouver le stand " Frira, Frira pas ? " pour frire votre tarte. Revenez et donnez-la à Monty Muzo qui s'occupe du concours de tartes.

Revenez ensuite à gauche près de Duncan et passez derrière la machine qui se trouve à sa gauche. Choisissez alors les trois mots suivants dans la machine ; " Vos cheveux ", " Ressemble à s'y méprendre à " et " De l'or de pirates ".

Appuyez ensuite sur le bouton rouge pour lancer le biscuit chinois à Duncan pour qu'il termine son poème et laisse tomber le morceau de prospectus. Ramassez ce dernier avant de partir à la recherche du dernier.

Allez vers la machine du jeu tic tac toe pour jouer contre une poule. Utilisez les graines pour oiseaux pour obliger la poule à faire tourner une case et l'induire en erreur.

Après votre victoire, vous gagnez un poisson rouge. Amenez ce poisson à la machine de glace de Wallace pour obtenir une glace à la saveur de poisson. Allez voir Monty Muzo et ajoutez la glace à la tarte pour gagner le concours de tartes. Ceci vous permet de monter sur scène et de prendre le dernier morceau du prospectus pour l'assembler aves les autres et découvrir que Monty Muzo emprisonne les chiens qui étaient dans le refuge.

Chapitre 2

Monty Muzo réussit à capturer Gromit et le place dans une cellule. Vous incarnez encore Gromit qui doit quitter sa prison. Utilisez votre pistolet sur Chipeur le chien à coté de vous pour qu'il fasse le mort.

Utilisez ensuite la tasse métallique pour faire du bruit et alerter Monty. Quand ce dernier ouvrira la grille, Chipeur qui faisait le mort lui sautera dessus et lui piquera sa clé dorée. Attendez ensuite que Monty parte et réutilisez le pistolet sur le chien. Prenez ensuite la clé pour ouvrir la cellule.

Montez à l'échelle et donnez des graines à la poule.

Descendez ensuite en empruntant l'échelle et allez à gauche. Prenez la clé, le biscuit chinois et le seau de graisse. Donnez la clé au chien Excavateur qui fait tourner le manège pour qu'il creuse un trou et pour la cacher. Heureusement pour vous, Chipeur prendra la relève pour faire tourner le manège. Lancez ensuite le biscuit chinois dans la cage du petit chiot Nervouille pour qu'Excavateur surgisse dans la cage.

Nervouille pourra alors quitter la cage en passant par le trou. Prenez ensuite un autre biscuit chinois et placez-le à coté du trou pour faire revenir Excavateur. Subtilisez-lui la clé pour éviter qu'il ne replonge dans le trou.

Montez ensuite à l'échelle puis à la deuxième qui se trouve à gauche. Une fois près du conduit, utilisez la clé pour l'ouvrir. Utilisez ensuite la graisse pour graisser Nervouille et lui permettre de quitter les lieux. Ce dernier alertera Wallace à propos des magouilles de Monty.

Chapitre 3

Vous incarnez Wallace qui essaye de sauver son ami Gromit des mains de Monty Muzo. Allez vers la machine des biscuits chinois et prenez-en un.

Allez ensuite à droite où se trouve le concours de mangeurs de tartes. Parlez au commandant Crum. Prenez ensuite les plats qui se trouvent en bas à gauche et montrez-les au commandant pour qu'il abandonne. Allez ensuite sur la scène et donnez le message trouvé dans le biscuit chinois à Mr Paneer.

Approchez de la sortie de la foire pour apercevoir le commandant Crum qui est interdit de manège à cause de son poids. Allez alors dans la ville et prenez un Ballon. Revenez à la foire et donnez-le au commandant Crum. Il pourra maintenant monter dans le manège. Il causera alors la destruction de ce dernier et Monty Muzo sera démasqué et prendra la fuite.

Chapitre 4

Après le décollage de la camionnette, montez sur le toit et placez la boule de chewing-gum dans la mixture.

Revenez ensuite dans la cabine et examinez le tableau de bord. Appuyez sur le bouton " bidon " pour mélanger la mixture. Tirez ensuite le levier pour tirer sur l'hélice de la montgolfière de Monty. Remontez ensuite sur le toit et prenez la manivelle. Utilisez cette dernière pour déboulonner les roues et gagner de l'altitude.

Utilisez ensuite les graines sur Monty pour que les poules l'attaquent. Appuyez sur le bouton " servir " sur le tableau de bord pour attraper Nervouille.

Après la cinématique et après la destruction de la camionnette, vous êtes en chute libre et vous devez trouver un moyen pour faire un atterrissage en douceur. Prenez le bras de la machine et utilisez-le pour atteindre le sac d'argent. Lancez

ce sac sur l'hélice et quand Monty lâche la bonbonne d'hélium, attrapez-la et utilisez-la avec Wallace et sa moustache gonflable pour atterrir en douceur. Quant à Monty Muzo, il atterrira directement dans la cellule de la prison du commissariat.

Episode 4 : Le croque mitaine

Chapitre 1

Vous incarnez Gromit qui doit aider son maitre et ami Wallace. Commencez par tirer le levier pour faire descendre Wallace dans la salle à manger. Après la cinématique, entrez dans la salle à manger et prenez les ciseaux qui se trouvent sur la table de droite. Allez ensuite vers le journal et utilisez les ciseaux pour découper la photo de Wallace.

Allez derrière la machine à porridge et prenez la clef anglaise, le dénicheur d'indices et surtout l'oreille indiscrète. Sortez de la maison et, après la scène, approchez de la fenêtre de Felicity et utilisez l'oreille indiscrète pour écouter la conversation entre Felicity et sa tante.

Après la fin de la conversation, allez au centre ville et essayez de prendre la lettre qui se trouve sur les caisses à droite du magasin de Mr Paneer. Après l'intervention de l'agent Dibbins, examinez les caisses qui se trouvent à gauche. Il vous donnera alors un pot de beurre de noix. Allez au kiosque à journaux et placez la photo de Wallace sur le magazine qui se trouve en bas du comptoir.

Revenez à la maison et allez à la clôture qui se trouve à gauche. Utilisez le pot de beurre de noix sur le plateau d'alimentation. Quand l'écureuil entre et se retrouve coincé dans le pot, reprenez ce dernier. Allez au centre ville et placez ce pot dans les caisses, à gauche du magasin de Mr Paneer. Toutes ces actions obligeront Paneer à inviter Wallace dans le Country Club de golf.

Chapitre 2

Vous passez maintenant à Wallace. Commencez par tirer la balle de golf qui atterrira sur le casque de l'agent Dibbins. Ce dernier arrive pour fermer ce club de golf. Wallace prendra donc les choses en main pour essayer de trouver l'acte de propriété du parcours de golf et de cette façon permettre au club de rouvrir.

Vous devez commencer par récolter les trois indices. Le premier se trouve dans l'armoire de droite.

Le deuxième entre les livres, derrière la table de billard, et le troisième se trouve près du bureau, près de l'entrée. Approchez-vous de ces endroits pour que Wallace trouve automatiquement les indices.

Allez ensuite derrière Mr Paneer et sonnez la cloche pour que l'horloge passe à trois heures.

Allez examiner cette horloge et laissez-la ouverte. Allez à droite et ouvrez la boite à musique pour qu'une clé sorte de l'horloge. Allez vers la cloche qui se trouve à droite de Duncan. Sonnez-la pour commencer une partie de golf avec Duncan.

Prenez le club rouge pour frapper la balle depuis la deuxième ligne. Quand Duncan commence à rire, prenez le club rouge et échangez-le avec son club. Après sa frappe ratée, prenez le club bleu et frappez depuis la deuxième ligne. Echangez encore une fois les clubs avec Duncan pendant qu'il rit. Après un autre coup raté, prenez le club jaune et tirez depuis la deuxième ligne. Vous récupérez alors la clé dorée.

Revenez ensuite dans votre maison, entrez dans la salle à manger et prenez le verre de lait. Allez ensuite au centre ville. Donnez le verre de lait à Mme Gabberley ensuite utilisez votre club de golf avec le pot de beurre de noix. Utilisez ce club avec l'agent Dibbins pour qu'il vous montre le grip du Gange.

Revenez ensuite au club et utilisez le grip du Grange avec la bille blanche du snooker pour récupérer la clé de porcelaine. Utilisez ensuite la peinture qui se trouve derrière Duncan et utilisez chaque clé avec le cadenas

correspondant. Vous réussissez à ouvrir une chambre secrète contenant l'acte de propriété.

Chapitre 3

Vous devez maintenant battre Duncan dans une partie de golf pour devenir le président du club. Commencez par le premier trou. Malheureusement votre balle finit dans les égouts. Passez donc à Gromit et descendez dans les égouts. Prenez un champignon et tournez la valve rouge.

Revenez ensuite en haut et, avant d'aller au club, prenez le panneau de score de Wallace. Allez ensuite au club.

Sonnez la cloche qui se trouve à droite de la table de billard et prenez le livre de blagues. Quittez le club et allez chez-vous. Examinez les notes situées sur la table, à droite. Donnez le livre de blagues à Mr Paneer pour qu'il raconte une blague. Pendant que Duncan rit, prenez le golf de mesure qui se trouve devant vous.

Donnez ensuite le panneau de score de Wallace à Mr Paneer. Après le départ de ce dernier, entrez dans la salle à manger et ouvrez la radio pour que Felicity quitte la salle. Approchez-vous du paquet qui se trouve sur la table et prenez les timbres et l'étiquette d'adresse. Revenez ensuite au centre ville.

Prenez la note sur les trous qui se trouve par terre. Descendez dans les égouts pour que Felicity rapplique et vaporise les champignons pour les éliminer. Allez ensuite vers la balle de golf pour la montrer à Wallace. Remontez en haut et faites tourner le ventilateur qui se trouve devant le kiosque à journaux.

Descendez près de Wallace et choisissez pour lui le club grip du Gange. De cette façon, il pourra placer sa balle dans le trou en haut.

Remontez et placez le ticket d'adresse et les timbres sur la balle de golf.

Proposez ensuite à Wallace d'utiliser un des clubs de golf normaux. La balle finira dans la boite aux lettres. Elle sera ensuite délivrée chez-vous par l'agent Dibbins.

Entrez dans la maison pour que Duncan repousse la balle de Wallace. Sortez alors de la maison et utilisez le club de mesure avec l'arbre qui se trouve dans le jardin de Felicity pour dévoiler le trou n°18.

Proposez ensuite les clubs normaux à Wallace. L'écureuil arrivera sur les lieux et vous piquera la balle. Utilisez alors le champignon avec le trou pour que l'écureuil laisse tomber la balle pour prendre le champignon. Revenez à Wallace et proposez-lui encore une fois d'utiliser les clubs normaux.

Cette fois Wallace réussira à placer la balle dans le trou et deviendra automatiquement le nouveau président du club.

Chapitre 4

Vous vous trouvez maintenant emprisonné dans le sable. Vous devez déplacer vos amis afin d'atteindre la porte. Pour cela, déplacez chaque personnage vers un emplacement vide. Vous ne pouvez pas vous approcher ni de Duncan ni de Prudence Flitt.

Il ya plusieurs possibilités pour atteindre la porte, déplacez donc les personnages selon cet ordre :
Crum, Paneer, Duncan, Crum, Paneer, Dibbins, Mme Gabberley, Prudence, Felicity, Duncan, Crum, Paneer, Wallace, Mme Gabberley, Dibbins, Felicity, Duncan, Crum, Paneer, Wallace, Felicity, Dibbins, Prudence, Duncan, Crum, Paneer et enfin Wallace.

Ou bien :
Crum, Dibbins, Mme Gabberley, Prudence, Felicity, Paneer, Duncan, Crum, Dibbins, Felicity, Paneer, Duncan, Crum, Debbins, Wallace, Mme Gabberley, Felicity, Paneer, Duncan, Crum, Debbins, Wallace, Mme Gabberley, Felicity, Prudence, Duncan, Crum, Debbins et enfin Wallace.

Quand Gromit, arrive, il tombe directement dans un autre piège de ce club.

Avancez sur le tapis roulant et allez à gauche pour prendre le nettoyeur de balles.

Allez ensuite à droite vers le portail écrabouilleur et placez le club de mesure pour le bloquer. Passez de l'autre coté du portail et utilisez la clochette de thé qui se trouve à gauche. Utilisez ensuite le nettoyeur de balles avec la clochette. Revenez de l'autre coté du portail et reprenez le club de mesure. Placez ce club sur le pendule de l'horloge et regardez le mécanisme qui arrêtera le piège à l'oeuvre.

Allez alors vers la porte pour libérer vos amis qui malgré les dangers, sont tous ravis. Félicitations ! Vous avez terminé le dernier épisode des grandes aventures de Wallace & Gromit.

Les Guignols de l'Info

© Canal+ Multimedia 1995

ASTUCE SUR LES SAUVEGARDES

Enregistrez une partie dans un répertoire quelconque. Le fichier de sauvegarde est un fichier texte! Vous pouvez donc l'éditer avec n'importe quel éditeur de texte (le bloc-notes de Windows par exemple) et modifier les nombres correspondant aux différents guignols (comme le vôtre). Ne dépassez pas 100-100 comme combinaison. Ces nombres indiquent la place des différents guignols sur le Gigamat. Pour gagner, mettez 100-100, lancez le jeu, faites une mission et quittez-la tout de suite. Il ne vous reste plus qu'à réussir l'épreuve finale du jeu.

CONSEILS

Lors des missions se déroulant dans le C.E.R.B.E.R :
- A la question "Choisissez une arme et avancez bravement...", il faut choisir la cafetière.
- A la question "Défendez vous, choisissez une réplique...", voici les correspondances. Folembray : Carlos ; Maréchal/Schuler : espions américains ; Manifestations : otages au Liban.
- A la question "Sélectionnez la première image suspecte...", il faut cliquer sur l'image sous-titrée de "???"
- A la question "Écoutez et enregistrez la première conversation suspecte", enregistrez celle commençant par : "Allo, Mamadou. C'est Norbert !"
- A la question "Quelle est votre priorité pour l'aménagement du territoire ?", cliquez sur la caméra ou la clé.
- A la question "Mettez en lumière les deux idées saines...", allumez les mots "nationalité ; contrôle ; obéissance ; surveillance". Si vous échouez, ce n'est pas grave : si vous avez suivi les conseils prodigués plus haut, le C.E.R.B.E.R. ne
doit pas planter.
- Pour reconstituer les portraits-robots, un ordre est établi : Jean-Paul II ; Giscard ; Delon ; Chirac ; Cantonna ; Bruel ; Bernard-Henri Lévy ; Barre ; Balladur ; Toubon ; Guy Roux ; Rocard ; Papin ; Tapie ; Montand ; Mitterrand ; Léotard ; Jospin ; Johnny. Attention ! le premier fragment de visage n'est pas forcément celui du pape ! L'ordre reste cependant inchangé.

Lorsque l'on choisit une mission ou que l'on en lit le résumé, on peut toujours revenir au menu en appuyant sur ESC .
Voilà ! bon courage pour finir ce jeu.

Les Guignols de l'Info : Le Cauchemar de PPD

© Canal+ Multimedia 1996

BEAUCOUP DE PATATES

Au second mois que vous travaillez pour Monsieur Sylvestre, allez chez CHRISSINE (WEB), et interrogez "Phippe et Cherge" sur le prochain invité à interviewer. Ne leur coupez jamais la parole, et bien au contraire, offrez-leur une bonne poire. Notez bien les noms (l'invité). Et ensuite, allez tout de suite chez Sabatier, achetez un animateur et prenez celui qui porte la même initiale que l'invité proposé chez Chrissine.
Exemple :
Si Philippe Alexandre ou Serge July vous parle de GISCARD, achetez l'animateur qui correspond à son initiale. En l'occurence "G" ; donc par exemple "GILDAS". Faites votre grille de programme, mettez tout cela en PRIME-TIME et à la fin du mois une surprise vous attend.... beaucoup, beaucoup de Patates.

VOIR LES SÉQUENCES ANIMÉES

Les séquences animées sont stockées sur le cédérom sous le format Apple Quick Time. Vous pouvez donc toutes les visualiser. Pour cela, il suffir d'ouvrir le répertoire "Anims" et de lancer l'animation à visualiser.

BOMBE ATOMIQUE

Le code de la bombe atomique qui se trouve à l'Elysée n'est pas BB166447, comme le prétend Chirac, mais PILEPOIL. Attention, n'oubliez pas de sauvegarder avant de l'utiliser.

POIRE OU QUESTION

Pas toujours facile de de savoir s'il faut poser une question, ou donner de la poire à Cherge et Phi-ipe. Voici quelques circonstances :

QUESTION

Ils parlent de Maradona.
Ils disent à Chrissine de relancer.
Cherge prie un repas chez Tata Lucette que Toubon foutra une branlée au juge.
Phi-ipe parle des choses figées mais pas caramélisées.
Ils parlent des acquis sociaux.

POIRE

Phi-ipe cherche ses clefs.

Phi-ipe dit que tout le monde est mou.
Phi-ipe dit qu'il y a un problème, mais qu'il n'est pas là.
Ils parlent des olives dénoyautées et renoyautées.
Cherge dit que Phi-ipe travaille sur Fun Radio, mais Phi-ipe dit que c'est sur RTL.
Ils racontent ce qui s'est passé quand Chrissine était fermée.

Les Incroyables Machines Du Professeur Tim

© Sierra / Dynamix

OUTILS CACHÉS

Pour avoir des outils additionnels, essayez de lancer le jeu à ces dates :

14 février	Un petit cupidon qui vole en crevant tous les ballons sur son passage
25 décembre	Une lampe en forme de Père Noël
31 octobre	Une chauve-souris qui ne fait pas grand chose à part voler
17 mars	Le jardinier du Pr Tim

Les Indestructibles

© THQ 2004

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause, puis entrez l'un des codes suivants dans le menu "Secrets" pour activer les Cheat Codes.

AthletesFoot	Trace de feu
bHUD	Activer le HUD
BOAPLACE	Mode facile
BWTheMovie	Ralenti
DanielTheFlash	Hypervitesse
DashLikes	Incredi-power illimités temporairement
DeEvolve	Petites têtes
DiscoRules	Couleurs alternatives
Einsteinium	Grosses têtes
EMode	Couleurs lumineuses
Flexible	Pouvoirs Elastigirl illimités
GazerBeam	Tirer des rayons temporairement
Hi	Scene d'introduction
InvertCameraX	Contrôle de la caméra horizontal
InvertCameraY	Contrôle de la caméra vertical
Kronos	Findtrails et Superpunch
LABOMBE	Rend les bombes moins puissantes
McTravis	Vitesse et Ramming Incredi-power
ROTAIDALG	Déverouille le mode combat
SassMode	Jeu plus rapide
Showtime	Incredi-points illimités temporairement
SmartBomb	Détruit tous les items et ennemis proches
UUDDLRLRBAS	Redonne 25% de vie
YourNameInLights	crédits

Les Indestructibles : La Terrible Attaque du Demolisseur

© THQ / Heavy Iron Studios 2005

CHEAT CODES

Allez dans le menu des secrets et entrez l'un des codes suivants :

FROZBOOM	Super mouvement pour Frozone
FROZMASTER	Toutes les améliorations pour Frozone
FROZPROF	1000 exp. pour Frozone
MRIBOOM	Super mouvement pour M Indestructible
MRIMASTER	Toutes les améliorations pour M Indestructible
MRIPROF	1000 exp. pour M Indestructible

Les Mésaventures de P.B. Winterbottom

© 2K Play / The Odd Gentlemen 2010

LISTE DES SUCCÈS STEAM

P.B. brûlant

Vous avez volé 10 tartes.

P.B. affamé

Vous avez terminé le film "Salutations savoureuses".

P.B. diabolique

Vous avez Brûlé, écrasé ou effacé 50 clones.

P.B. tic-tac

Vous avez terminé le film "Tartes tic-tac".

P.B. grillé

Vous avez terminé le film "Délicieusement dangereux !".

P.B. trop cuit

Vous avez terminé le film "Chasse aux friandises".

P.B. rassasié

Vous avez terminé les cinq films.

P.B. pensif

Vous avez terminé 10 défis Enregistrement dans les niveaux bonus.

P.B. retentissant

Vous avez terminé 10 contre-la-montre dans les niveaux bonus.

P.B. agile

Vous avez terminé 20 contre-la-montre dans les niveaux bonus.

P.B. conservateur

Vous avez terminé 20 défis Enregistrement dans les niveaux bonus.

P.B. gourmand

Vous avez terminé tous les défis Enreg. et contre-la montre.

Les Razmoket : A la Recherche de Reptar

© THQ / n-Space 1999

CONSEIL

Lorsque vous devrez choisir entre l'idée des grumaux et celle de La Binocle, prenez l'idée d'Alphonse et continuez jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien à dire. Parlez ensuite à La Binocle et terminez par Sophie. Lors de certains passages un peu longs où vous ne pouvez rien faire, appuyez sur la barre Espace pour passer à autres choses.

Les Rois de la Glisse

© Ubisoft 2007

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans Extras, puis Cheat Codes, et entrez l'un des codes suivants.

ASTRAL	Planche astrale
FREEVISIT	Tous les championnats
GOINGDOWN	Toutes les zones de glisse
IMTHEBEST	Jouer avec Tank Evans
KOBAYASHI	Jouer avec Tatsuhi Kobayashi
MONSOON	Planche Monsoon
MULTIPASS	Tous les niveaux multi
MYPRECIOUS	Toutes les planches
NICEPLACE	Galerie d'artworks
SLOWANDSTEADY	Jouer avec Geek
SURPRISEGUEST	Jouer avec Elliot
THELEGEND	Jouer avec Zeke Topanga
TINYBUTSTRONG	Jouer avec Arnold
TINYSHOCKWAVE	Planche Tine Shockwave
TOPFASHION	Customisation pour tous les persos
WATCHAMOVIE	Galerie vidéo

ASTUCES DIVERSES

Personnages

Arnold	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 2
Big Z	Obtenez 100 000 points dans Legendary Wave
Elliot	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu North 3
Geek	Obtenez 60 000 points dans Pen Gu South 4
Tank	Obtenez 40 000 points dans The Boneyards
Tatsuhi	Obtenez 15 000 points dans Pen Gu South 2

Accessoires

Back	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 1
Wrist	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu South 3

Les Schtroumpfs

© Infogrames 1997

CODES DES NIVEAUX

Acte 5	Le Lac	Farceur - Schtroumpfette - Gourmand - A lunettes
Acte 9	La Grotte	Grand Schtroumpf - A lunettes - Farceur - Gourmand
Acte 13	La Descente	Costaud - Gourmand - Grand Schtroumpf - Schtroumpfette

Les Sims

© Electronic Arts / Maxis 2000

CHEAT CODES

Activez les codes en appuyant sur CTRL + ALT + SHIFT + C en cours de jeu. Tapez ensuite les codes suivants :

;	Sépare deux codes
!	Répète le dernier code
#EXPORT	Crée le fichier TUNING.TXT
#IMPORT	Lire TUNING.TXT
ALL_MENUS	Tous les menus
ALLOW_INUSE	?
ASSERT	?
AUTO_LEVEL	?
AUTO_RESET	?
AUTONOMY x	Changer ce que pensent les Sims (x compris entre 1 et 100)
BROWSER_FAILSAFE	Empêche les crashs du navigateur web
BUBBLE_THWEAK x	Où x est la valeur de l'offset Z
CAM_MODE	Mode caméra
CHT x	Exécute le fichier x contenant une liste de cheat codes
CORE_DUMP	Dump mémoire dans le fichier CORE_DUMP_[Date:Heure].TXT
CRASH	Crashe la partie (!)
DEBUG_SOCIAL	Bulle pour les actions sociales
DRAW_ALL_FRAMES OFF	Ne dessine pas toutes les images de l'animation
DRAW_ALL_FRAMES ON	Dessine toutes les images de l'animation
DRAW_FLOORABLE OFF	Grille de sol désactivée
DRAW_FLOORABLE ON	Grille de sol activée
DRAW_ORIGINS	Dessine des points colorés à l'origine de chaque personne
DRAW_ROUTES OFF	N'affiche pas le chemin de la personne sélectionnée
DRAW_ROUTES ON	Affiche le chemin de la personne sélectionnée
DUMP_HAPPY	?
DUMP_MC	?
EDIT_CHAR	Mode création de personnages
EDIT_GRASS x	Modifie la valeur pour le gazon (où x est un nombre)
FAM_TEST x	Effectue une série de x opérations aléatoires sur une famille
FLUSH	Met l'application en mémoire virtuelle sous Windows NT
GROW_GRASS x	Faire pousser la végétation (x de 0 à 150)
HIST_ADD	Nouvel historique pour la famille en cours
HISTORY	Sauvegarde le fichier historique
HOUSE x	Charge automatiquement la maison dont le numéro est indiqué
HTML	Active/désactive la création de pages web
IMPORT x	Importe automatiquement le fichier FAM spécifié
INTERESTS	Voir les intérêts de vos sims
KLAPAUCIUS	1000$ (version non patchée)
LOG_ANIMATIONS	Log des animations dans la fenêtre événements de Windows
LOG_MASK	?
LOT_BORDER x y z t	?
LOT_SIZE	?

MAP_EDIT OFF	Editeur de cartes désactivé
MAP_EDIT ON	Editeur de cartes activé
MEMVIEW	Vue mémoire
MOVE_OBJECTS ON	Déplace les objets
MUSIC	Arrêter ou relancer la musique
OBJ_COMP	Active et ou désactive la compression des objets dans la sauvegarde
QUATS	?
PLUGH	Message "Plugh"
PORNTIPSGUZZARDO	Message "Porntipsguzzardo"
PREPARE_LOT	?
PREVIEW_ANIMS OFF	Aperçu des animations activé
PREVIEW_ANIMS ON	Aperçu des animations désactivé
QUIT	Quitte la partie
REBUILD_CP	Reconstruit l'écran de contrôle de zéro
REFRESH_FACES	Rafraîchissement des faces
REFRESH_TEXTURES	Rafraîchissement des textures
RELOAD_PEOPLE	?
REPORT_ASSETS	?
RESTIRE_TUT	Restaure le tutoriel
ROSEBUD	1000$ (version patchée)
ROTATION x	Fait tourner la caméra (x de 0 à 3)
ROUTE_BALLOONS OFF	Ballons de debugging désactivés
ROUTE_BALLOONS ON	Ballons de debugging activés
SAVE	Sauvegarde la maison en cours
SET_HOUR x	Change l'heure (x de 1 à 24)
SET_SPEED x	Change la vitesse du jeu (x de -1000 à +1000)
SHRINK_TEXT x y	Création texte en BMP (x : taille police ; y : texte)
SIM_LIMIT x	Nombre maximal de millisecondes autorisées
SIM_LOG BEGIN	Début de log
SIM_LOG END	Fin de log
SIM_PEEK	?
SOUND	Active ou désactive le son
SOUND_LOG	Log pour les sons
SOUNDEVENT	?
SIM_SPEED x	Vitesse du jeu (x de -1000 à 1000)
SWAP_HOUSES x y	Echange les maisons de numéro x et y
SWEEP OFF	?
SWEEP ON	?
TILE_INFO OFF	Stats programmeur désactivée
TILE_INFO ON	Stats programmeur activées
TUTORIAL OFF	Tutoriel désactivé
VISITOR_CONTROL	?
WATER_TOOL	Rajouter de l'eau
WRITE_DESTLIST	Liste des routes de destination écrite dans le fichier ALLROUTES.TXT
WRITE_ROUTES	Ecrit un fichier RTE à chaque fois qu'un chemin est trouvé
XYZZY	Message "xyzzy"

PLUS DE FACTURES

Payez une facture dès qu'elle arrive puis rapidement achetez des objets pour que vos crédits descendent en-dessous de la somme de la facture. La lettre sera envoyée et rien ne vous sera débité. Revendez ensuite les objets immédiatement pour qu'ils ne perdent pas de valeur pour retrouver la somme initiale.

LES SIMS NUS

Activez le code **MOVE_OBJECTS ON** lorsqu'un Sims prend une douche ou un bain. Allez alors sur Achat et avec la main, cliquez sur la douche et déplacez-la. Vous verrez votre sims nu en train de se laver.

REMONTER LA BARRE D'HUMEUR

Demandez à votre Sim d'aller se coucher et entrez le code MOVE_OBJECTS ON. Allez dans le mode achat, sélectionnez le lit et supprimez-le. En revenant dans le jeu normal, l'humeur de votre Sim sera gonflée à bloc.

TUER UN SIM

Invitez un Sim à aller se baigner avec vous. Lorsqu'il sera dans l'eau, sortez et retirez l'échelle. Vous n'avez plus qu'à le regarder se noyer au milieu de la piscine (ça peut prendre un peu de temps).

MODIFIER LES TOITURES

Ouvrez le répertoire GameData/Roofs du jeu. Vous trouverez ici tous les types de toits disponibles. Grâce à un logiciel de dessin, créez une nouvelle texture de votre choix en respectant les dimensions de celles du jeu (un carré de 0.84 cm). Sauvegardez cette texture au format Bitmap sous un nom Rx_ tel que x soit un nombre entier compris entre 5 et 8. Placez-la dans le répertoire Roofs. Pendant le jeu, vous pourrez désormais l'utiliser pour créer vos toits.

PLUS D'ARGENT

Commencez un métier et tentez d'avoir le plus de primes possible avant de changer de boulot. Là aussi essayez d'avoir beaucoup de primes. Ce sera plus facile car vos aptitudes auront déjà évolué. Changez à nouveau de métier et ainsi de suite. Vous aurez alors beaucoup d'argent, de plus en plus facilement.

LE JARDINIER ET LA BONNE TRAVAILLENT À L'OEIL

Engagez un jardinier et une bonne et laissez-les travailler normallement. Juste avant qu'ils ne terminent leurs tâches, passez en mode MOVE_OBJECTS ON puis ne mode ACHAT avant de les payer. Ils vous suffit alors de les supprimer !

UN COUPLE TRÈS RICHE

Vous voulez un couple plein aux as sans cheat mode ? Créez deux personnages. Construisez une maison pour chacun et enrichissez-les. Mettez-les ensuite en couple dès que cela leur permettra d'atteindre une fortune de 40 000 dollars. Répétez cette opérations avec 4 couples. Tuez une personne dans chaque couple de manière à ce qu'il ne reste que deux hommes et deux femmes. Mariez-les. Tuez encore, vous voilà en possession d'un couple qui détient la fortune de 4 familles.

PLAFOND MAGIQUE

Si vous voulez impressionner votre entourage, construisez une maison sans mur avec un toit uniquement soutenu par des colonnes. Retirez ensuite les colonnes et vous verrez le toit tenir tout seul dans les airs.

PISCINE D'INTÉRIEUR

Si vous voulez mettre une piscine dans votre salon, rien de plus simple. Détruisez tous les murs de la pièce, le jeu considérera alors qu'il s'agit d'une pièce d'extérieur. Construisez la piscine puis remettez les murs en place. Vous pouvez faire la même chose avec tous les objets d'extérieur (paniers de basket...).

UNE FORME OLYMPIQUE

Maintenez les touches CTRL + SHIFT + C et tapez **move_objects on**. Allez dans le mode achats et sélectionnez votre personnage puis supprimez-le. Quittez le menu. Votre Sim est alors en super forme !

AUCUNE FACTURE

Activez le code **move_objects on** puis supprimez la boîte aux lettres pour ne plus recevoir de factures !

MAISON VOLANTE

Créez 4 murs contigus au niveau du sol et construisez votre maison à l'étage. Une fois l'étage terminé, retirez les quatre murs de base. Pour faire monter vos Sims, mettez un
escalier ou téléportez-les avec le code "move_objects on".

LE JARDINIER TRAVAILLE GRATUITEMENT

Quand vous avez assez d'argent, placez des plantes un peu partout sur votre terrain. Si vous en avez mis assez, le jardin sera débordé. Lorsqu'il aura terminé de s'occuper de toutes les plantes, celles par lesquelles il aura commencé seront fanées. Il ne partira donc jamais, et vous n'aurez pas à le payer. Si vous décidez de retirer quelques plantes, n'oubliez pas de virer le jardinier avec le code "move_objects on" pour ne pas qu'il vous réclame sa paye.

UN TOIT AU DESSUS D'UN BALCON

Vous avez toujours rêvé d'avoir un toit au dessus de votre joli balcon ? Et bien c'est très simple ! Il suffit de mettre 4 murs autour du balcon, puis de les supprimer et de les remplacer aux deux coins extérieurs par deux piquets.

BONNE HUMEUR

Pour que les sims soient toujours de bonne humeur, faites le processus habituel (shift, ctrl, alt, C) et tapez MOVE_OBJECTS ON. Allez dans le menu Acheter puis selectionnez votre sims et supprimer-le. Revenez en mode Jouer et cliquez sur votre sims. Celui-ci sera d'excellente humeur, il manquera juste un peu de distractions.

DE L'ARGENT A LA PELLE

Au lieu de taper "klapaucius" et refaire le cheat des centaines de fois, tapez "klapaucius; ;" puis laissez appuyer Entrée pour remplir votre porte-monnaie indéfiniment. Vous pouvez aussi mettre des points d'exclamation, plus il y en aura, et plus les sous tomberont : klapaucius'!'!'!'!'!'!'!'!'!'!'!

REVENIR EN ARRIÈRE

Votre Sims a décidé de rester au lit ce matin, résultat, le téléphone sonne : vous êtes viré ! Pas de panique ! Il ne faut surtout pas sauvegarder avant de réaliser cette petite manipulation :

- Mettez en pause
- Appuyez simultanément sur Ctrl, Alt et Maj, un rectangle apparaît en haut de l'écran.
- Tapez le code "move_objects on"

- Mettez vous en mode achat et supprimez votre Sims comme un objet
- Pour le faire réapparaître cliquez sur son visage dans la barre de vie

Le tour est joué : votre sims a oublié qu'il avait perdu son emploi et affiche une grande forme, vous pouvez sauvegarder.

RÉPARATIONS GRATUITES

Pour avoir des réparations gratuites, c'est à dire ne pas avoir à payer le réparateur, il faut l'appeler une première fois, le tuer en faisant le cheat code "move_objects on", puis le rappeler. Il reviendra sous forme de fantôme mais cette fois vous n'aurez pas à le payer.

Les Sims 2

© Electronic Arts / Maxis 2004

POST TRAITEMENT

Faites Ctrl + Maj + C pendant le jeu pour afficher la console, puis entrez **BoolProp TestingCheatsEnabled true** pour activer le post traitement (false pour le désactiver). Notez que pour pouvoir utiliser ce code triche, votre carte graphique doit pouvoir nuancer les pixels (technologie pixel shader). Si vous l'utilisez alors que votre carte n'a pas cette technologie, il y a de fortes chances pour que votre écran devienne partiellement noir jusqu'à ce que vous désactiviez ce code en tapant "BoolProp enablePostProcessing false". Des problèmes d'affichage peuvent également se produire pendant la lecture des cinématiques si ce code est activé.

bloom r g b x : Ce code ajoute un effet de flou, semblable à celui des flash-back dans les sitcoms. Mettre un chiffre compris entre 0.0 et 1.0 pour les quatre lettres (r g et b = couleurs ; x = intensité du flou).

vignette x y z : Ajoute un effet de flou autour du centre spécifié. Si vous saisissez "vignette 0.5 0.5 0.5", les bords de l'écran devraient s'estomper. Vignette 0.5 0.5 1.0 correspond au niveau maximal d'estompement des bords. Il faut donc remplacer x y et z par un chiffre compris entre 0.0 et 1.0.

filmGrain x : Ce code donne un effet de grain à l'image. Remplacez x par un chiffre compris entre 0.0 et 1.0.

letterBox x : Fait passer l'affichage en mode cinéma. Remplacez x par un chiffre compris entre 0.0 et 0.4.

Ce code de "Post traitement" ouvre des possibilités gigantesques... Une fois activé, il vous donne accès à quantité de nouveaux menus. Dans le mode de création de Sims, avec le code activé, appuyez sur Maj + N et vous débloquerez tous les skins du jeu ainsi que des nouvelles coupes de cheveux, apparences... Dans le jeu, appuyez sur Maj et cliquez sur un élément :
- Maj + boite aux lettres permet d'atteindre le niveau max dans sa profession, de choisir sa profession, de débloquer les objets de récompenses professionnelles, de se faire instantanément des amis...
- Maj + Sim ouvre des tas de nouveaux menus permettant de mettre les aspirations au max, la santé au max...
- En cliquant sur les aptitudes (cuisine, mécanique, ...) vous pouvez rajouter autant de points que vous le voulez si le code est activé.

CHEAT CODES

Faites Ctrl + Maj + C pendant le jeu pour afficher la console, puis entrez l'un des codes suivants (attention aux majuscules) :

`aging x` : Empêche les Sims de vieillir. Cela peut perturber le déroulement harmonieux du jeu, et le petit Johnny ne grandira jamais, alors n'activez pas non plus ce code à la légère. (remplacez x par on ou off)

`autoPatch x` : Ce code triche vous permet de réactiver les notifications vous informant de la disponibilité de mises à jours pour Les Sims 2. Activez l'autoPatch et allez dans Visualiseur de contenu personnalisé (le petit bouton en forme de flocon sur l'UCP (Universal Control Panel) du quartier). Si une mise à jour est disponible, un message vous demandera si vous voulez la télécharger. (remplacez x par on ou off)

`deleteAllCharacters` : Effacer tous les Sims (à utiliser sous l'angle de caméra des voisins)

`exit` : Fermer la console

`expand` : Agrandir ou rétrécir la console

`help` : Liste des codes

`help x` : Afficher des informations sur le cheat (remplacez x par la commande du cheat)

`Kaching` : + 1 000 Simflouze

`maxmotives` : Humeur parfaite pour le personnage sélectionné.

`motherlode` : + 50 000 Simflouze

`motivedecay off` : Empêche les jauges d'envie de baisser. Entrez **motivedecay on** pour le désactiver.

`moveObjects x` : Supprime les limitations de distance pour placer les objets en mode Achat et en mode Construction. Supprime les limitations de l'outil Main pour les objets en cours d'utilisation ou ne pouvant normalement pas être déplacés. Crée des problèmes avec des éléments du jeu, comme les déplacements, la manipulation et la génération des objets cachés, etc. Notez que ce code triche vous permet d'effacer des objets qui ne peuvent normalement pas l'être, comme les Sims, les boîtes aux lettres ou les poubelles. Si vouseffacez ces objets, vous ne pourrez pas les faire réapparaître, alors utilisezce code très prudemment ! (remplacez x par on ou off)

`slowMotion x` : Mouvements lents (remplacez x par un nombre de 0 (normal) à 8 (plus lent))

`StretchSkeleton` : Faites des Sims plus grands ou plus petits

`TerrainType x` : Choix du type de terrain (remplacez x par desert ou temperate, à utiliser sous l'angle de caméra des voisins)

`Vsync x` : Activer ou désactiver la synchronisation verticale (remplacez x par on ou off)

ASTUCES DIVERSES

- Vous pouvez combiner les récompenses professionnelles : si un Sim donne du lait futé à votre bébé en portant la casquette pensante, celui-ci gagnera des compétences 4 fois plus vite !

- Plutôt que de devoir passer du temps à ranger tous les livres sortis de la bibliothèque, contentez vous de passer en mode construction pour les supprimer, cela n'affectera rien.

- Vous pouvez aussi supprimer les biberons utilisés (du moins ceux de lait futé) plutôt que de devoir les ranger et avec un peu de chance, cela peut même vous rapporter de l'argent !

- Méthode pour passer en école privée :
Invitez votre directeur. Assurez vous d'avoir un Sim qui maîtrise un minimum la compétence cuisine, ou sinon achetez un banquet et vous gagnerai facilement des points "repas". Ensuite, pour la visite, à chaque fois que vous entrez dans une pièce, transportez-y en mode achat tous vos éléments de déco et fenêtre, pour gagner 10 points à chaque visite de pièce sans avoir rien à acheter de supplémentaire. Utiliser enfin le "lèche botte" à bon escient et voilà !

- Les pizzas non-acceptées ne pourriront pas si elles ne sont pas ouvertes.

- Profitez que votre bambin ait une envie pressante pour lui apprendre à aller sur le pot.

- Vous pouvez faire gagner des points de cuisine à vos Sims tout en les distrayant en les faisant regarder la chaîne "Miam TV".

- Marre des musiques traditionnelles des Sims ? Vous pouvez mettre toutes vos musiques au format mp3 dans le fichier **Mes documentsEA GamesLes Sims 2Music** et dans un des dossiers présents, selon le style de la musique (pop, salsa, rock...). Ensuite, dans le jeu , allumez votre chaîne-hifi et faites : "changer de CD". Sélectionnez le dossier dans lequel vous avez mis les musiques et faites "chanson suivante" jusqu'à arriver à votre musique.

- Pour "peindre un portrait", pas besoin que la personne représentée soit présente tout le temps, il suffit qu'elle soit là quand l'artiste commence, mais elle peut partir en plein milieu sans rien changer au résultat final.

MÉDITATION, DANCE ET YOGA

Il existe 3 compétences cachées dans le jeu en plus des compétences classiques comme la cuisine ou la logique.

Méditer
Pour méditer, il faut avoir au moins 3 points de logique (que l'on peut obtenir avec un telescope on un jeu d'échecs, par exemple). Il suffit de cliquer sur son propre personnage pour avoir accès à l'intéraction "Méditer". Le sims qui médite parvient à maintenir un niveau à peu près constant d'humeurs. Encore mieux, au bout de quelques heures de méditation, le Sim se met à léviter et pourra même bientôt se téléporter à guise ! Pensez au possibilités : lorsque votre Sim est au top de sa forme 2 heures avant le boulot, il est difficile de conserver son humeur. Avec cette méthode il suffit de méditer puis de se téléporter à proximité de la voiture !

Danser
Tout le monde connait bien l'interaction "Danser avec" disponible le plus souvent à proximité d'une chaîne stéréo allumée. Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que votre Sim s'améliore en dansant (exclusivement avec les autres, cela ne marche pas en solo). Devenez un Michael Jackson !

Yoga
Pour faire du Yoga, il faut avoir au moins 3 points de Physique (que l'on peut obtenir avec une piscine, un banc de musculation Epuisator 5000 ou une télé par exemple). Il suffit de cliquer sur son propre personnage pour avoir accès à l'intéraction "Faire du Yoga". Cela permet au Sim de gagner des points de Physique sans les inconvénients hygiéniques du banc.

Les Sims 2 : Académie

© Electronic Arts / Maxis 2005

CHEAT CODES

Pendant le jeu, ouvrez tout d'abord la console de commande en appuyant simultanément sur Ctrl + Maj + C et tapez l'un des codes suivants. Notez que les codes de triche tiennent compte des majuscules et des minuscules.

changeLotZoning X : change le type de zone du quartier. Avant de changer le type de zone d'un quartier grâce à ce code triche, assurez-vous qu'aucun Sim n'y habite. Pour utiliser ce code triche, entrez dans le quartier dont vous voulez changer la zone puis saisissez le code en choisissant l'une des options de zone. Pour ce faire, remplacez X par l'un des cinq mots suivants : residential, community, greek, dorm ou secretsociety.

boolProp dormSpecificToolsDisabled true/false : active/désactive les outils des modes achat et construction qui seraient normalement désactivés sur un terrain dortoir.

boolProp allow45DegreeAngleOfRotation true/false : permet/interdit de faire tourner les objets à 45° au lieu des 90° autorisés pour la plupart des objets.

Les Sims 2 : Animaux & Cie

© Electronic Arts / Maxis 2006

CHEAT CODES

Pour saisir ces codes de triches spécifiques à Animaux & Cie, ouvrez tout d'abord la console de commande en appuyant simultanément sur Ctrl + Maj + C. Notez que les codes triches tiennent compte des majuscules et des minuscules. Pour consulter les codes du jeu de base des Sims 2, regardez la rubrique astuce de ce titre.

Pour les animaux

Annuler les actions des animaux
boolProp petActionCancel [true/false]

En mode Construction

Supprimer toutes les clôtures du terrain
deleteAllFences

Supprime tous les murs du terrain
deleteAllWalls

Supprime tous les stores du terrain
deleteAllAwnings

Supprime tous les escaliers, portes et fenêtres du terrain
deleteAllObjects [Doors/Windows/Stairs]

Supprime tous les demi-murs du terrain
deleteAllHalfWalls

Les Sims 2 : Au Fil des Saisons

© Electronic Arts / Maxis 2007

CHEAT CODE

Pour saisir ce code de triche spécifique à l'add-on Au fil des Saisons, ouvrez tout d'abord la console de commande en appuyant simultanément sur Ctrl + Maj + C. Notez que ce code tient compte des majuscules et des minuscules. Pour consulter les codes du jeu de base des Sims 2, regardez la rubrique astuce de ce titre.

bugJarTimeDecay on
Si vous attrapez des lucioles et que vous les mettez dans un pot, ce code permet de les garder en vie indéfiniment.

Les Sims 2 : Bon Voyage

© Electronic Arts / Maxis 2007

CHEAT CODES

En cours de jeu, appuyez sur Ctrl-Shift-C et entrez les codes suivants.

`aging [on/off]`	Activer le vieillissement
`aspirationLevel [0-5]`	Gagner beaucoup de points d'aspiration
`aspirationPoints [#]`	Aller au niveau N°#
`exit`	Fermer la fenêtre de triche
`familyfunds [name] XXXX`	La famille "name" gagne la somme XXXX
`Forcetwins`	Une femme enceinte aura des jumeaux
`unlockCareerRewards`	Récompenses de carrière pour un Sim

OBTENIR LES RÉCOMPENSES DES LOTS SECRETS

Lieu secret "Montagne"

Il vous faut trouver le Terrier caché. Là bas, il y aura un Yéti. Sympathisez avec lui et vous pourrez ensuite l'inviter à vivre avec vous.

Lieu secret "Ile Twikkii"

Récupérez la carte pour vous rendre à la Hutte Mystérieuse. Vous y trouverez un sorcier qui, si vous lui réparez son mobilier, vous donnera sa poupée vaudou.

Lieu secret "Village Takemizu"

Si vous réussissez à découvrir la Pagode dans la brume, alors ne décevez pas le vieux sage qui y réside et montrez-lui que vous êtes habile au Tai-Chi. Vous pourrez écouter la passionnante légende du dragon.

Les Sims 2 : La Bonne Affaire

© Electronic Arts / Maxis 2006

CHEAT CODES

Pendant le jeu, ouvrez tout d'abord la console de commande en appuyant simultanément sur Ctrl + Maj + C et tapez l'un des codes suivants. Notez que les codes de triche tiennent compte des majuscules et des minuscules et que ce qui suit est spécifique à l'add-on La Bonne Affaire et ne peut pas être réalisé sans.

AddneighbortoFamilycheat [on/off] : Active une interaction à destination des Sims non joueurs permettant de les ajouter à votre famille.

Forcetwins : Lorsqu'une Sim est enceinte, sélectionnez-la et saisissez ce code pour qu'elle donne immédiatement naissance à des jumeaux.

Plumbbobtoggle [on/off] : Désactive le diamant. Idéal pour les films.

PLUS DE RESTRICTIONS POUR LES OBJETS

Pour supprimer les restrictions de placement d'objets sur les murs :
- Appuyez sur Ctrl + Alt en plaçant l'objet pour activer le code de triche.
- Les règles de placement d'objets sur les murs seront supprimées. Vous pourrez alors placer des objets sur des murs déjà occupés par d'autres objets.

Les Sims 2 : La Vie en Appartement

© Electronic Arts / Maxis 2008

CHEAT CODES

Appuyez sur Ctrl + Shift + C pour ouvrir la console et entrez les codes suivants. Remplacez les valeurs entre [ ] par celles que vous souhaitez.

Changer de lieu de résidence

changelotzoning [residential | community | apartmentbase]

Changer de classification

changeLotClassification [low | middle | high]

Annuler un changement de classification

clearLotClassValue

Tous les outils de construction

boolProp aptBaseLotSpecificToolsDisabled false

Imprimer la classe de l'appartement

printLotClass

Nouvelle version du jeu après utilisation du code Expand

gameVersion

Agrandir ou diminuer la taille de la fenêtre

Expand

Lister les commandes du jeu

Help

Placer des marches en dehors de l'appartement

boolprop locktiles [true/false]

Annuler le vieillissement

Aging [on/off]

Améliorer les performances du jeu

Vsync [on/off]

Les Sims 2 : Nuits de Folie

© Electronic Arts / Maxis 2005

CHEAT CODES

Pendant le jeu, ouvrez tout d'abord la console de commande en appuyant simultanément sur Ctrl + Maj + C et tapez l'un des codes suivants. Notez que les codes de triche tiennent compte des majuscules et des minuscules.

familyfunds N X : attribue la somme d'argent indiquée (X) à une famille (N) du quartier.

roofslopeangle X : ajuste l'angle de tous les toits du quartier (remplacez X par un chiffre entre 15 et 75).

showHeadlines on/off : masque/affiche toutes les bulles de pensée, de dialogue, ainsi que les titres de type ++/--.

unlockCareerRewards : le Sim sélectionné obtient immédiatement l'accès à toutes les récompenses de carrière du catalogue.

maxMotives : remplit la barre des besoins de tous les Sims sur le terrain (contrôlables ou non).

motiveDecay on/off : arrête/démarre le déclin de la barre des besoins.

aspirationPoints num : applique le niveau d'aspiration choisi au Sim sélectionné.

lockAspiration on/off : Arrête le déclin/gain d'aspiration.

aspirationLevel X : Donne des points de récompense d'aspiration au Sim sélectionné (remplacez X par un chiffre entre 0 à 5).

agesimscheat on : Active le code triche anti-vieillissement (aging) en cliquant sur un Sim tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

Les Sims 2 : Quartier Libre

© Electronic Arts / Maxis 2008

CHEAT CODES

Sur l'écran du voisinage, maintenez Ctrl+Shift+C pour ouvrir la console et saisissez le code suivant.

kaching

Empocher 1 000 simflouz

modifyneighborhoodterrain on

Modifie l'élévation du terrain dans votre voisinage.

motherlode

En cours de partie, appuyez sur Entrée et saisissez le code `motherlode` pour empocher 50 000 flouz.

Les Sims 3

© Electronic Arts / Maxis 2009

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur CTRL + Maj + C pour ouvrir la console, puis saisissez les codes suivants.

constrainFloorElevation [false]

Ce code vous permet de soulever ou d'abaisser le sol, même lorsqu'il y a des objets et des murs présents. Entrez `constrainFloorElevation [true]` pour annuler cette fonction.

disableSnappingToSlotsOnAlt [on]

Déplacez les objets sans qu'ils reviennent sur la grille du plancher en maintenant la touche ALT. Entrez `disableSnappingToSlotsOnAlt [off]` pour annuler cette fonction.

fadeObjects [off]

Les objets ne sont plus flous lorsqu'on zoome avec la caméra. Entrez `enableLlamas fadeObjects [on]` pour annuler cette fonction.

familyfunds [nom de famille]

Ajoute ou supprime des Simflouze à une famille.

fps [on]

Affiche le nombre d'images par secondes en haut à droite de votre écran. Entrez fps [off] pour annuler cette fonction.

fullscreen [on]

Passer en mode plein écran. Entrez fullscreen [off] pour passer en mode fenêtré.

Help

Vue d'ensemble de tous les codes de triche du jeu.

hideHeadlineEffects [on]

Cache les bulles de pensées des Sims. Entrez `hideHeadlineEffects [off]` pour annuler cette fonction.

jokePlease

Une blague apparaît aléatoirement dans la fenêtre des cheats codes.

Kaching

+ 1 000 Simflouze.

motherlode

+ 50 000 Simflouze.

MoveObjects on

Déplacer librement tous les Sims et tous les objets. Entrez `moveobjects off` pour annuler cette fonction.

resetSim [prénom] [nom]

Votre Sim sera réinitialisé à un endroit sûr.

slowMotionViz [0 à 8]

Augmente le délai de toutes les animations ne portant pas atteinte au cours du temps (0 = vitesse normale, 8 = vitesse lente).

testingCheatsEnabled true

Permet d'augmenter ou de diminuer les besoins, de changer de carrière en cliquant sur la boîte aux lettres, et bien d'autres choses. Entrez `testingCheatsEnabled false` pour annuler cette fonction.

unlockOutfits [on]

Code de triche a utiliser lorsque vous créez un Sim. Vous obtenez tous les vêtements du jeu (par exemple les vêtements de carrière). Entrez unlockOutfits [off] pour désactiver cette fonction.

RÉSURRECTION

Rendez-vous au cimetière et repérez un buisson de fleurs près de la grille d'entrée. Vous pouvez y faire pousser une fleur spéciale puis la rajouter ensuite dans votre inventaire. Conservez-la tout le temps avec vous. Si vous l'avez dans votre inventaire lorsque vous mourez, La Mort acceptera de prendre la fleur en échange de votre vie, et vous ressusciterez automatiquement.

NE PLUS PAYER SES FACTURES

Pour ne plus devoir payer vos factures, ne les payez pas pendant un certain temps. Un huissier viendra pour vous réquisitionner des meubles.

A ce moment-là, **faites rapidement CTRL + MAJ + C**. Cela ouvrira une " console " de saisie tout en haut de votre écran.

Tapez :
`resetSim [prénom] [nom]`

Insérez le prénom et le nom de l'huissier, ce qui aura pour effet de le faire partir et vous n'aurez plus besoin de payer vos factures !

Les Sims 3 : Destination Aventure

© Electronic Arts / Maxis 2009

TOMBEAU DE LA DÉCOUVERTE

1. Rentrez dans le tombeau en passant la porte. Prenez les escaliers et, en arrivant dans la salle, lisez l'affiche à côté de l'arche.

2. Passez la porte et allez prendre les pièces anciennes puis ouvrez le coffre et récupérez la clef de voûte "croissant". Allez la placer dans le coffret près de la porte.

3. Entrez dans la pièce et mettez-vous sur la plate-forme avec des pieds dessinés dessus.

4. Des escaliers vont apparaître ; descendez-les et mettez-vous sur la plate-forme.

5. Passez la porte. Dans cette salle, il y a une statue ; tirez-la sur la plate-forme au sol. La porte fermée s'ouvrira.

6. Passez la porte et faites la même chose avec la statue à gauche de la plate-forme. Mettez-vous sur celle qui va apparaître.

7. Passez la porte. Ici vous avez deux chemins disponibles, soit vous montez directement les escaliers (point 9), soit vous ouvrez la porte cachée au bout du chemin gris (point 8)

8. Allez ouvrir la porte caché puis prenez tout ce qu'il y a dans la salle (pièces, trésors...). Revenez dans l'autre salle.

9. Prenez les escaliers et récupérez le butin qui est dans le coffre puis mettez-vous sur la plate-forme.

10. Passez la porte. Vous pouvez partir, il n'y a plus rien à découvrir.

CODES DE TRICHE

En cours de partie, appuyer sur les touches Control + Shift + C, entrer les codes suivants et valider avec la touche Entrée.

1 000 $ supplémentaires

kaching

50 000 $ supplémentaires

motherlode

Mode plein écran ou fenêtré

fullscreen on/off

Envoie un message disant "Llamas enabled".

enableLlamas on/off

Blague

jokePlease

Quitter le jeu

quit

Nombre d'images par seconde affiché

fps on/off

Mode Triche sur un Sim

testingcheatsenabled true

Recréer votre sim (en cas de blocage)

resetSim *NOM DU SIM*

Les Sims : Abracadabra

© Electronic Arts / Maxis 2003

CHEAT CODES

Activez les codes en appuyant sur CTRL + ALT + SHIFT + C en cours de jeu. Tapez ensuite les codes suivants :

;	Sépare deux codes
!	Répète le dernier code
#EXPORT	Crée le fichier TUNING.TXT
#IMPORT	Lire TUNING.TXT
ALL_MENUS	Tous les menus
ALLOW_INUSE	?
ASSERT	?
AUTO_LEVEL	?
AUTO_RESET	?
AUTONOMY x	Changer ce que pensent les Sims (x compris entre 1 et 100)
BROWSER_FAILSAFE	Empêche les crashs du navigateur web
BUBBLE_THWEAK x	Où x est la valeur le l'offset Z
CAM_MODE	Mode caméra
CHT x	Exécute le fichier x contenant une liste de cheat codes
CORE_DUMP	Dump mémoire dans le fichier CORE_DUMP_[Date:Heure].TXT
CRASH	Crashe la partie (!)
DEBUG_SOCIAL	Bulle pour les actions sociales
DRAW_ALL_FRAMES OFF	Ne dessine pas toutes les images de l'animation
DRAW_ALL_FRAMES ON	Dessine toutes les images de l'animation
DRAW_FLOORABLE OFF	Grille de sol désactivée
DRAW_FLOORABLE ON	Grille de sol activée
DRAW_ORIGINS	Dessine des points colorés à l'origine de chaque personne
DRAW_ROUTES OFF	N'affiche pas le chemin de la personne sélectionnée
DRAW_ROUTES ON	Affiche le chemin de la personne sélectionnée
DUMP_HAPPY	?
DUMP_MC	?
EDIT_CHAR	Mode création de personnages
EDIT_GRASS x	Modifie la valeur pour le gazon (où x est un nombre)
FAM_TEST x	Effectue une série de x opérations aléatoires sur une famille
FLUSH	Met l'application en mémoire virtuelle sous Windows NT
GROW_GRASS x	Faire pousser la végétation (x de 0 à 150)
HIST_ADD	Nouvel historique pour la famille en cours
HISTORY	Sauvegarde le fichier historique
HOUSE x	Charge automatiquement la maison dont le numéro est indiqué
HTML	Active/désactive la création de pages web
IMPORT x	Importe automatiquement le fichier FAM spécifié
INTERESTS	Voir les interêts de vos sims
KLAPAUCIUS	1000$ (version non patchée)
LOG_ANIMATIONS	Log des animations dans la fenêtre événements de Windows
LOG_MASK	?
LOT_BORDER x y z t	?
LOT_SIZE	?
MAP_EDIT OFF	Editeur de carte désactivé
MAP_EDIT ON	Editeur de carte activé

MEMVIEW	Vue mémoire
MOVE_OBJECTS ON	Déplace les objets
MUSIC	Arrêter ou relancer la musique
OBJ_COMP	Active et ou désactive la compression des objets dans la sauvegarde
QUATS	?
PLUGH	Message "Plugh"
PORNTIPSGUZZARDO	Message "Porntipsguzzardo"
PREPARE_LOT	?
PREVIEW_ANIMS OFF	Aperçu des animations activé
PREVIEW_ANIMS ON	Aperçu des animations désactivé
QUIT	Quitte la partie
REBUILD_CP	Reconstruit l'écran de contrôle de zéro
REFRESH_FACES	Rafraichissement des faces
REFRESH_TEXTURES	Rafraichissement des textures
RELOAD_PEOPLE	?
REPORT_ASSETS	?
RESTIRE_TUT	Restaure le tutoriel
ROSEBUD	1000$ (version patchée)
ROTATION x	Fait tourner la caméra (x de 0 à 3)
ROUTE_BALLOONS OFF	Ballons de debugging désactivés
ROUTE_BALLOONS ON	Ballons de debugging activés
SAVE	Sauvegarde la maison en cours
SET_HOUR x	Change l'heure (x de 1 à 24)
SET_SPEED x	Change la vitesse du jeu (x de -1000 à +1000)
SHRINK_TEXT x y	Création texte en BMP (x : taille police ; y : texte)
SIM_LIMIT x	Nombre maximal de millisecondes autorisées
SIM_LOG BEGIN	Début de log
SIM_LOG END	Fin de log
SIM_PEEK	?
SOUND	Active ou désactive le son
SOUND_LOG	Log pour les sons
SOUNDEVENT	?
SIM_SPEED x	Vitesse du jeu (x de -1000 à 1000)
SWAP_HOUSES x y	Echange les maisons de numéro x et y
SWEEP OFF	?
SWEEP ON	?
TILE_INFO OFF	Stats programmeur désactivée
TILE_INFO ON	Stats programmeur activées
TUTORIAL OFF	Tutoriel désactivé
VISITOR_CONTROL	?
WATER_TOOL	Rajouter de l'eau
WRITE_DESTLIST	Liste des routes de destination écrite dans le fichier ALLROUTES.TXT
WRITE_ROUTES	Ecrit un fichier RTE à chaque fois qu'un chemin est trouvé
XYZZY	Message "xyzzy"

GAGNER PLUS DE PIÉCETTES MAGIQUES

Pour gagner facilement des piécettes magiques, ayez le plus possible en charisme puis allez sur une parcelle de Magicland où on peut faire des spectacles. Une fois sur scène, commandez à votre sim de faire des tours différents pendant qu'il fait son spectacle puis, une fois qu'il a terminé le 1° tour, il exécutera le 2° sans quitter la scène. Répétez le processus autant de fois que vous le désirez. En descendant de la scène, vous gagnerez environ 25 piécettes par tour correctement exécuté (si votre charisme est au max).

LES ENFANTS MAGICIENS

Pour que vos enfants puissent aussi utiliser les ingrédients de magie il faut :
- larme de dragon : achetez un nid de dragon
- écailles de dragon : achetez un nid de dragon également et occupez-vous du petit dragon jusqu'à ce qu'il produise les ingrédients.
- Poussière de fée : investissez dans un coffre à jouet pour enfant. Pour obtenir de la poussière de fée, vos enfants devront charger et jouer avec la baguette.

SORTS DES SIMS ADULTES

Crapaudisation : beurre + champignons vénéneux + bave de crapaud
Transforme en crapauds (chargeur de baguette)
La belle ou la bête : 3 cires d'abeilles
Vous transforme en créature imaginaire (magimaximax)
Meilleures relations : 2 miel + poussière de lutins
Vous fait des pré-ami(e)s (chargeur de baguette)
Corne d'abondance : fil d'or + 2 haricots magiques
Vous donne à manger (magimaximax)
Enchanter : beurre + champignons vénéneux + poussière de lutins
Anime les choses (chargeur de baguette)
Vaisselle magique : 2 fil d'or + crachats de lama
Vous faits votre vaisselle (magimaximax)
Bonheur : miel + raisin + poussière de lutins
Rends heureux (chargeur de baguette)
Richesse : cire d'abeilles + poulet en caoutchouc + poussière de diamants
Vous donnes des simsflouz (magimaximax)
Tunique de peau : 2 cire d'abeilles + sable du temps
Vous changes en fantôme (magimaximax)
Tout sourire : miel + ail + bave de crapaud
Faits des ami(e)s (chargeur de baguette)
Attirance : cire d'abeilles + écailles de dragon + crachats de lama
Rends irrésistible (magimaximax)
Bannir : beurre + venin de serpent + ail
Bannit les méchants (sur votre ordres) (chargeur de baguette)
Robot-clone : cire d'abeilles + sable du temps + plume de pégase
Faits un clone de corvées (magimaximax)
Jardin parfait : fil d'or + haricots magiques + trèfle à 4 feuilles
Arrose les plantes (magimaximax)
Humeur magique : cire d'abeilles + haricots magiques + cristal magique
Rends les autres de bonne humeur (magimaximax)
Coup de foudre : miel + larmes de dragon + poussière de lutins
Rends fous amoureux (chargeur de baguette)
Hypnotiser : beurre + bave de crapaud + confettis de clown
Hypnotise (chargeur de baguette)

Logis parfait : fil d'or + cristal magique + plume de pégase
Fantôme range tt (magimaximax)
La grande question : miel + confettis de clown + cils de sorcier
Demande en mariage (chargeur de baguette)
Célébrité : cire d'abeilles + poussière de lutins + roses noires (nécessite Superstar)

Un(e) véritable ami(e) : beurre + bouchées pour animaux + confettis de clown
Change votre animal en humain(e) (attention c'est irréversible) (chargeur de baguette)

Certains ingrédients ne sont disponibles qu'en parlant aux vendeurs comme : plume de pégase, crital magique, venin de serpent, confettis de clown, cil de sorcier...

Les Sims : Ca vous Change la Vie

© Electronic Arts / Maxis 2000

SIM ÉLITE

Créez un Sim avec des attributs à 0, faites lui fabriquer une potion jaune, et faites lui boire. Votre Sim aura tous ses attributs à 10.

CHEAT CODES

Activez les codes en appuyant sur CTRL + ALT + SHIFT + C en cours de jeu. Tapez ensuite les codes suivants :

;	Sépare deux codes
!	Répète le dernier code
autonomy #	Changer ce que pensent les sims
crash	Crash de la partie
debug_social	Bulle pour les actions sociales
edit_char	Mode création de personnages
grow_grass #	Faire pousser la végétation (# de 1 à 150)
interests	Voir les interêts de vos sims
map_edit on/off	Editer la carte
move_objects	Dépace les objets
music	Arrêter ou relancer la musique
quit	Quitte la partie
rosebud	1000$
rotation #	Fait tourner la caméra (# de 0 à 3)
set_hour #	Change l'heure (# de 1 à 24)
set_speed #	Change la vitesse du jeu (# de -1000 à +1000)
sim_speed #	Vitesse du jeu (de -1000 à 1000)
water_tool	Rajouter de l'eau

ECOUTER VOS MORCEAUX PRÉFÉRÉS

Pour que les Sims se déhanchent sur vos musiques favorites, sauvegardez vos morceaux au format MP3 dans le répertoire maxis/les sims/music/stations/rock (ou latino...).

LES SIMS NUS

Activez le code **MOVE_OBJECTS ON** lorsqu'un Sims prend une douche ou un bain. Puis, allez dans le mode Achat. Cliquez sur la douche et déplacez-la. Vous verrez votre sims nu en train de se laver.

OBTENIR UN SIMS D'ÉLITE

Créez un nouveau Sims mais ne lui attribuz aucun point de personnalité (dynamisme, caractère...). Donnez-lui une maison et investissez dans un laboratoire. Préparez ensuite une potion. Si votre mixtue est jaune, buvez-la entièrement ce qui remplira toutes les capacités de votre Sims.

LES DIFFÉRENTES POTIONS

Jaune : Inverse les capacités de votre Sims
Rouge : Potion d'amour
Bleue : Adoucie la personne
Violette : Transforme votre Sims en monstre
Verte : Stresse votre Sims
Orange : Potion d'invisibilité
Verte foncée : Créer un clône démoniaque

UNE FORME OLYMPIQUE

Maintenez les touches CTRL + SHIFT + C et tapez **move_objects on**. Allez dans le mode achats et sélectionnez votre personnage puis supprimez-le. Quittez le menu. Votre Sim est alors en super forme !

AUCUNE FACTURE

Activez le code **move_objects on** puis supprimez la boîte aux lettres pour ne plus recevoir de factures !

RENCONTRE DU 3ÈME TYPE

Faites regarder votre sims dans le téléscope. A tout moment, un vaisseau matérialisé par une lumière peut enlever votre sim. Attention, car à la suite de ça, votre sim peut devenir fou !

Les Sims : En Vacances

© Electronic Arts / Maxis 2002

CHEAT CODES

Activez les codes en appuyant sur CTRL + ALT + SHIFT + C en cours de jeu. Tapez ensuite les codes suivants :

;	Sépare deux codes
!	Répète le dernier code
#EXPORT	Crée le fichier TUNING.TXT
#IMPORT	Lire TUNING.TXT
ALL_MENUS	Tous les menus
ALLOW_INUSE	?
ASSERT	?
AUTO_LEVEL	?
AUTO_RESET	?
AUTONOMY x	Changer ce que pensent les Sims (x compris entre 1 et 100)
BROWSER_FAILSAFE	Empêche les crashs du navigateur web
BUBBLE_THWEAK x	Où x est la valeur le l'offset Z
CAM_MODE	Mode caméra
CHT x	Exécute le fichier x contenant une liste de cheat codes
CORE_DUMP	Dump mémoire dans le fichier CORE_DUMP_[Date:Heure].TXT
CRASH	Crashe la partie (!)
DEBUG_SOCIAL	Bulle pour les actions sociales
DRAW_ALL_FRAMES OFF	Ne dessine pas toutes les images de l'animation
DRAW_ALL_FRAMES ON	Dessine toutes les images de l'animation
DRAW_FLOORABLE OFF	Grille de sol désactivée
DRAW_FLOORABLE ON	Grille de sol activée
DRAW_ORIGINS	Dessine des points colorés à l'origine de chaque personne
DRAW_ROUTES OFF	N'affiche pas le chemin de la personne sélectionnée
DRAW_ROUTES ON	Affiche le chemin de la personne sélectionnée
DUMP_HAPPY	?
DUMP_MC	?
EDIT_CHAR	Mode création de personnages
EDIT_GRASS x	Modifie la valeur pour le gazon (où x est un nombre)
FAM_TEST x	Effectue une série de x opérations aléatoires sur une famille
FLUSH	Met l'application en mémoire virtuelle sous Windows NT
GROW_GRASS x	Faire pousser la végétation (x de 0 à 150)
HIST_ADD	Nouvel historique pour la famille en cours
HISTORY	Sauvegarde le fichier historique
HOUSE x	Charge automatiquement la maison dont le numéro est indiqué
HTML	Active/désactive la création de pages web
IMPORT x	Importe automatiquement le fichier FAM spécifié
INTERESTS	Voir les interêts de vos sims
KLAPAUCIUS	1000$ (version non patchée)
LOG_ANIMATIONS	Log des animations dans la fenêtre événements de Windows
LOG_MASK	?
LOT_BORDER x y z t	?
LOT_SIZE	?
MAP_EDIT OFF	Editeur de carte désactivé

MAP_EDIT ON	Editeur de carte activé
MEMVIEW	Vue mémoire
MOVE_OBJECTS ON	Déplace les objets
MUSIC	Arrêter ou relancer la musique
OBJ_COMP	Active et ou désactive la compression des objets dans la sauvegarde
QUATS	?
PLUGH	Message "Plugh"
PORNTIPSGUZZARDO	Message "Porntipsguzzardo"
PREPARE_LOT	?
PREVIEW_ANIMS OFF	Aperçu des animations activé
PREVIEW_ANIMS ON	Aperçu des animations désactivé
QUIT	Quitte la partie
REBUILD_CP	Reconstruit l'écran de contrôle de zéro
REFRESH_FACES	Rafraichissement des faces
REFRESH_TEXTURES	Rafraichissement des textures
RELOAD_PEOPLE	?
REPORT_ASSETS	?
RESTIRE_TUT	Restaure le tutoriel
ROSEBUD	1000$ (version patchée)
ROTATION x	Fait tourner la caméra (x de 0 à 3)
ROUTE_BALLOONS OFF	Ballons de debugging désactivés
ROUTE_BALLOONS ON	Ballons de debugging activés
SAVE	Sauvegarde la maison en cours
SET_HOUR x	Change l'heure (x de 1 à 24)
SET_SPEED x	Change la vitesse du jeu (x de -1000 à +1000)
SHRINK_TEXT x y	Création texte en BMP (x : taille police ; y : texte)
SIM_LIMIT x	Nombre maximal de millisecondes autorisées
SIM_LOG BEGIN	Début de log
SIM_LOG END	Fin de log
SIM_PEEK	?
SOUND	Active ou désactive le son
SOUND_LOG	Log pour les sons
SOUNDEVENT	?
SIM_SPEED x	Vitesse du jeu (x de -1000 à 1000)
SWAP_HOUSES x y	Echange les maisons de numéro x et y
SWEEP OFF	?
SWEEP ON	?
TILE_INFO OFF	Stats programmeur désactivée
TILE_INFO ON	Stats programmeur activées
TUTORIAL OFF	Tutoriel désactivé
VISITOR_CONTROL	?
WATER_TOOL	Rajouter de l'eau
WRITE_DESTLIST	Liste des routes de destination écrite dans le fichier ALLROUTES.TXT
WRITE_ROUTES	Ecrit un fichier RTE à chaque fois qu'un chemin est trouvé
XYZZY	Message "xyzzy"

ECOUTER VOS MORCEAUX PRÉFÉRÉS

Pour que les Sims se déhanchent sur vos musiques favorites, sauvegardez vos morceaux au format MP3 dans le répertoire maxis/les sims/music/stations/rock (ou latino...).

LES SIMS NUS

Activez le code MOVE_OBJECTS ON lorsqu'un Sims prend une douche ou un bain. Puis, allez dans le mode Achat. Cliquez sur la douche et déplacez-la. Vous verrez votre sims nu en train de se laver.

PLUS D'ARGENT

Activez les codes en appuyant sur CTRL + ALT + SHIFT + C en cours de jeu. Tapez rosebud;: puis maintenez la touche ENTER enfoncée. Un message vous avertira que ce code n'existe pas. Maintenez toujours la touche enfoncée pour gagner 99 millions de simolians.
Vous pouvez aussi entrez le code rosebud puis appuyez successivement sur ! et ; pour gagner de l'argent.

UNE FORME OLYMPIQUE

Maintenez les touches CTRL + SHIFT + C et tapez **move_objects on**. Allez dans le mode achats et sélectionnez votre personnage puis supprimez-le. Quittez le menu. Votre Sim est alors en super forme !

AUCUNE FACTURE

Activez le code **move_objects on** puis supprimez la boîte aux lettres pour ne plus recevoir de factures !

Les Sims : Entre Chiens et Chats

© Electronic Arts / Maxis 2002

CHEAT CODES

Activez les codes en appuyant sur CTRL + ALT + SHIFT + C en cours de jeu. Tapez ensuite les codes suivants :

;	Sépare deux codes
!	Répète le dernier code
#EXPORT	Crée le fichier TUNING.TXT
#IMPORT	Lire TUNING.TXT
ALL_MENUS	Tous les menus
ALLOW_INUSE	?
ASSERT	?
AUTO_LEVEL	?
AUTO_RESET	?
AUTONOMY x	Changer ce que pensent les Sims (x compris entre 1 et 100)
BROWSER_FAILSAFE	Empêche les crashs du navigateur web
BUBBLE_THWEAK x	Où x est la valeur le l'offset Z
CAM_MODE	Mode caméra
CHT x	Exécute le fichier x contenant une liste de cheat codes
CORE_DUMP	Dump mémoire dans le fichier CORE_DUMP_[Date:Heure].TXT
CRASH	Crashe la partie (!)
DEBUG_SOCIAL	Bulle pour les actions sociales
DRAW_ALL_FRAMES OFF	Ne dessine pas toutes les images de l'animation
DRAW_ALL_FRAMES ON	Dessine toutes les images de l'animation
DRAW_FLOORABLE OFF	Grille de sol désactivée
DRAW_FLOORABLE ON	Grille de sol activée
DRAW_ORIGINS	Dessine des points colorés à l'origine de chaque personne
DRAW_ROUTES OFF	N'affiche pas le chemin de la personne sélectionnée
DRAW_ROUTES ON	Affiche le chemin de la personne sélectionnée
DUMP_HAPPY	?
DUMP_MC	?
EDIT_CHAR	Mode création de personnages
EDIT_GRASS x	Modifie la valeur pour le gazon (où x est un nombre)
FAM_TEST x	Effectue une série de x opérations aléatoires sur une famille
FLUSH	Met l'application en mémoire virtuelle sous Windows NT
GROW_GRASS x	Faire pousser la végétation (x de 0 à 150)
HIST_ADD	Nouvel historique pour la famille en cours
HISTORY	Sauvegarde le fichier historique
HOUSE x	Charge automatiquement la maison dont le numéro est indiqué
HTML	Active/désactive la création de pages web
IMPORT x	Importe automatiquement le fichier FAM spécifié
INTERESTS	Voir les interêts de vos sims
KLAPAUCIUS	1000$ (version non patchée)
LOG_ANIMATIONS	Log des animations dans la fenêtre événements de Windows
LOG_MASK	?
LOT_BORDER x y z t	?
LOT_SIZE	?
MAP_EDIT OFF	Editeur de carte désactivé

MAP_EDIT ON	Editeur de carte activé
MEMVIEW	Vue mémoire
MOVE_OBJECTS ON	Déplace les objets
MUSIC	Arrêter ou relancer la musique
OBJ_COMP	Active et ou désactive la compression des objets dans la sauvegarde
QUATS	?
PLUGH	Message "Plugh"
PORNTIPSGUZZARDO	Message "Porntipsguzzardo"
PREPARE_LOT	?
PREVIEW_ANIMS OFF	Aperçu des animations activé
PREVIEW_ANIMS ON	Aperçu des animations désactivé
QUIT	Quitte la partie
REBUILD_CP	Reconstruit l'écran de contrôle de zéro
REFRESH_FACES	Rafraichissement des faces
REFRESH_TEXTURES	Rafraichissement des textures
RELOAD_PEOPLE	?
REPORT_ASSETS	?
RESTIRE_TUT	Restaure le tutoriel
ROSEBUD	1000$ (version patchée)
ROTATION x	Fait tourner la caméra (x de 0 à 3)
ROUTE_BALLOONS OFF	Ballons de debugging désactivés
ROUTE_BALLOONS ON	Ballons de debugging activés
SAVE	Sauvegarde la maison en cours
SET_HOUR x	Change l'heure (x de 1 à 24)
SET_SPEED x	Change la vitesse du jeu (x de -1000 à +1000)
SHRINK_TEXT x y	Création texte en BMP (x : taille police ; y : texte)
SIM_LIMIT x	Nombre maximal de millisecondes autorisées
SIM_LOG BEGIN	Début de log
SIM_LOG END	Fin de log
SIM_PEEK	?
SOUND	Active ou désactive le son
SOUND_LOG	Log pour les sons
SOUNDEVENT	?
SIM_SPEED x	Vitesse du jeu (x de -1000 à 1000)
SWAP_HOUSES x y	Echange les maisons de numéro x et y
SWEEP OFF	?
SWEEP ON	?
TILE_INFO OFF	Stats programmeur désactivée
TILE_INFO ON	Stats programmeur activées
TUTORIAL OFF	Tutoriel désactivé
VISITOR_CONTROL	?
WATER_TOOL	Rajouter de l'eau
WRITE_DESTLIST	Liste des routes de destination écrite dans le fichier ALLROUTES.TXT
WRITE_ROUTES	Ecrit un fichier RTE à chaque fois qu'un chemin est trouvé
XYZZY	Message "xyzzy"

ECOUTER VOS MORCEAUX PRÉFÉRÉS

Pour écouter vos propres morceaux pendant la partie, sauvegardez-les au format MP3 dans le répertoire maxis/les sims/music/stations/rock (ou latino...).

LES SIMS NUS

Activez le code **MOVE_OBJECTS ON** lorsqu'un Sims prend une douche ou un bain. Allez alors sur Achat et avec la main, cliquez sur la douche et déplacez-la. Vous verrez votre sims nu en train de se laver.

PLUS D'ARGENT

Activez les codes en appuyant sur CTRL + ALT + SHIFT + C en cours de jeu. Tapez rosebud;: puis maintenez la touche ENTER enfoncée. Un message vous avertira que ce code n'existe pas. Maintenez toujours la touche enfoncée pour gagner 99 millions de simolians.
Vous pouvez aussi entrez le code rosebud puis appuyez successivement sur ! et ; pour gagner de l'argent.

DRESSER VOS CHIENS ET CHATS

Repètez plusieurs fois un ordre à votre animal pour le dresser.

UNE FORME OLYMPIQUE

Maintenez les touches CTRL + SHIFT + C et tapez **move_objects on**. Allez dans le mode achats et sélectionnez votre personnage puis supprimez-le. Quittez le menu. Votre Sim est alors en super forme !

AUCUNE FACTURE

Activez le code **move_objects on** puis supprimez la boîte aux lettres pour ne plus recevoir de factures !

UNE NOUVELLE STATUE

Attendez que la postière arrive. Supprimez la boîte aux lettres quand elle se trouve devant. Elle ne bougera plus. Vous aurez alors une statue excentrique !

Les Sims : Et Plus si Affinités...

© Electronic Arts / Maxis 2001

CHEAT MODE

Appuyez sur CTRL + SHIFT + C pendant le jeu pour accéder à la console en haut à gauche de l'écran. Entrer l'un des codes suivants pour avoir l'effet désiré.

#EXPORT	Ecrire les adaptations de comportements du fichier Tuning.txt
#IMPORT	Lire les adaptations de comportements du fichier Tuning.txt
ALLOW_INUSE	Affiche du menu pour les objets
ALL_MENUS	Affiche tous les menus pour le contrôle d'une personne
ASSERT	Forcer une affirmation à être tester
AUTONOMY <1-100>	Régler le libre arbitre
AUTO_LEVEL	Les outils d'architecture sont automatiquement réglé au niveau adéquat
AUTO_RESET	Fonction auto-réinitilisation pour les objets
BROWSER_FAILSAFE	Empêche le crash du navigateur web
CAM_MODE	Mode caméra
CHT <nom du fichier>	Exécute le fichier spécifié comme un fichier de cheat codes
CORE_DUMP	Dump la mémoire vers un fichier .TXT dont le nom est [date:heure].txt
CRASH	Planter le jeu
DEBUG_SOCIAL	Mode debugging pour les interactions entre personnes
DRAW_ALL_FRAMES OFF	Désactiver toutes les animations
DRAW_ALL_FRAMES ON	Activer toutes les animations
DRAW_FLOORABLE OFF	Désactiver la grille de sol
DRAW_FLOORABLE ON	Activer la grille de sol
DRAW_ORIGINS	Dessiner un point de couleur pour l'origine de chaque individu
DRAW_ROUTES OFF	Cacher le chemin des personnes sélectionnées
DRAW_ROUTES ON	Afficher le chemin des personnes sélectionnées
DUMP_HAPPY	Met dans un fichier la liste des interactions de la personne la plus récente
DUMP_MC	?
EDIT_CHAR	Mode création de personnages
EDIT_GRASS <number>	Donne la valeur de l'herbe
FAM_TEST <nombre>	Lance une série d'opérations aléatoires sur les familles sans logis
FLUSH	Vider complètement la Mémoire Virtuelle pendant que Windows NT tourne
GROW_GRASS <0-150>	Régler la vitesse de croissance de l'herbe
HISTORY	Sauvegarder l'histoire familiale
HIST_ADD	Ajouter de nouvelles caractéristiques à la famille actuelle
HOUSE <# de maison>	Charger automatiquement la maison demandée
HTML	Création de pages web activée/désactivée
IMPORT <fichier FAM>	Importer et charger le fichier FAM
INTERESTS	Afficher la personnalité et les interêts
LOG_ANIMATIONS	Affiche le détail des animations dans la fenêtre de logs
LOG_MASK	?
LOT_SIZE <number>	Taille de lot
MAP_EDIT OFF	Désactiver l'éditeur de cartes
MAP_EDIT ON	Activer l'éditeur de cartes
MEMVIEW	Vue mémoire
MOVE_OBJECTS ON	Déplacer n'importe quel objet
MUSIC	Musique on/off
OBJ_COMP	Compression d'objets activée/désactivée

PLUGH	Dire "plugh"
PORNTIPSGUZZARDO	Dire "porntipsguzzardo"
PREPARE_LOT	Test et corrige les objets
PREVIEW_ANIMS OFF	Désactiver la prévisualistaion des animations
PREVIEW_ANIMS ON	Activer la prévisualisation des animations
QUATS	Transformations "quaternion"
QUIT	Quitter le jeu
REBUILD_CP	Reconstruire entièrement le panneau de contrôle
REFRESH_FACES	Rafraichit les ressources BMP
REFRESH_TEXTURES	Rafraichit ls textures
RELOAD_PEOPLE	Recharge les squelettes, les animations, les costumes et les peaux
REPORT_ASSETS	?
RESTORE_TUT	Restituer le tutorial
ROSEBUD	1000 Simoleons
ROTATION <0-3>	Tourner la caméra
ROUTE_BALLONS OFF	?
ROUTE_BALLONS ON	?
SAVE	Sauvegarder la maison
SET_HOUR <1-24>	Régler l'heure du jeu (seulement dans la version non patchée)
SHRINK_TEXT <#><texte>	?
SIM_LIMIT <#>	?
SIM_LOG BEGIN	?
SIM_LOG END	?
SIM_PEEK	?
SIM_SPEED <-1000-1000>	Régler la vitesse du jeu
SOUNDEVENT	Déclencher un évènement sonore
SOUND_LOG	Log du son
SOUND	?
STATS TILE_INFO	Programmeur
SWAP_HOUSES <#><#>	Echanger les familles dans les deux # de maisons
SWEEP OFF	?
SWEEP ON	?
TILE_INFO	Statistiques pour programmeurs
TUTORIAL OFF	Désactiver le tutorial sur la création d'objet
VISITOR_CONTROL	Les visiteurs sont contrôlables au clavier
WATER_TOOL	Créer des douves ou des ruisseaux
WRITE_DESTLIST	construit le fichier de destinations AllRoutes.txt
WRITE_ROUTES	Ecrit un fichier RTLE à chaque fois qu'une route est trouvée
XYZZY	Dire "xyzzy"

UNE FORME OLYMPIQUE

Maintenez les touches CTRL + SHIFT + C et tapez **move_objects on**. Allez dans le mode achats et sélectionnez votre personnage puis supprimez-le. Quittez le menu. Votre Sim est alors en super forme !

AUCUNE FACTURE

Activez le code **move_objects on** puis supprimez la boîte aux lettres pour ne plus recevoir de factures !

Les Sims : Histoires d'Animaux

© Electronic Arts / Maxis 2007

CHEAT CODES

Activez la console en appuyant simultanément sur Shift + Ctrl + C puis entrez les codes suivants. Ne fonctionne pas en mode Story.

`Aging Off`	Les Sims ne vieillissent pas
`Aging On`	Les Sims vieillissent
`Exit`	Fermer la console
`Expand`	Agrandir la console
`Kaching`	+ 1000 Simoleons
`Motherlode`	+ 50000 Simoleons

Les Sims : Histoires de Vie

© Electronic Arts / Maxis 2007

CHEAT CODES

En mode libre, appuyez sur Ctrl + Maj + C pour afficher la console, puis entrez l'un des codes suivants (attention aux majuscules) :

aging x : Empêche les Sims de vieillir. Cela peut perturber le déroulement harmonieux du jeu, et le petit Johnny ne grandira jamais, alors n'activez pas non plus ce code à la légère. (remplacez x par on ou off)

aspirationpoints x : Ajouter des points d'spiration au personnage sélectionné (remplacez x par le nombre souhaité).

autoPatch x : Ce code triche vous permet de réactiver les notifications vous informant de la disponibilité de mises à jours pour Les Sims 2. Activez l'autoPatch et allez dans Visualiseur de contenu personnalisé (le petit bouton en forme de flocon sur l'UCP (Universal Control Panel) du quartier). Si une mise à jour est disponible, un message vous demandera si vous voulez la télécharger. (remplacez x par on ou off)

deleteAllCharacters : Effacer tous les Sims (à utiliser sous l'angle de caméra des voisins)

exit : Fermer la console

expand : Agrandir ou rétrécir la console

help : Liste des codes

help x : Afficher des informations sur le cheat (remplacez x par la commande du cheat)

Kaching : + 1 000 Simflouze

maxmotives : Besoins de la famille au maximum.

motherlode : + 50 000 Simflouze

moveObjects x : Supprime les limitations de distance pour placer les objets en mode Achat et en mode Construction. Supprime les limitations de l'outil Main pour les objets en cours d'utilisation ou ne pouvant normalement pas être déplacés. Crée des problèmes avec des éléments du jeu, comme les déplacements, la manipulation et la génération des objets cachés, etc. Notez que ce code triche vous permet d'effacer des objets qui ne peuvent normalement pas l'être, comme les Sims, les boîtes aux lettres ou les poubelles. Si vouseffacez ces objets, vous ne pourrez pas les faire réapparaître, alors utilisezce code très prudemment ! (remplacez x par on ou off)

slowMotion x : Mouvements lents (remplacez x par un nombre de 0 (normal) à 8 (plus lent))

StretchSkeleton : Faites des Sims plus grands ou plus petits

TerrainType x : Choix du type de terrain (remplacez x par desert ou temperate, à utiliser sous l'angle de caméra des voisins)

unlockCareerRewards : Débloquer toutes les récompenses de carrière pour le personnage sélectionné.

Vsync x : Activer ou désactiver la synchronisation verticale (remplacez x par on ou off)

Les Sims : Superstar

© Electronic Arts / Maxis 2003

CHEAT CODES

Activez les codes en appuyant sur CTRL + ALT + SHIFT + C en cours de jeu. Tapez ensuite les codes suivants :

;	Sépare deux codes
!	Répète le dernier code
#EXPORT	Crée le fichier TUNING.TXT
#IMPORT	Lire TUNING.TXT
ALL_MENUS	Tous les menus
ALLOW_INUSE	?
ASSERT	?
AUTO_LEVEL	?
AUTO_RESET	?
AUTONOMY x	Changer ce que pensent les Sims (x compris entre 1 et 100)
BROWSER_FAILSAFE	Empêche les crashs du navigateur web
BUBBLE_THWEAK x	Où x est la valeur le l'offset Z
CAM_MODE	Mode caméra
CHT x	Exécute le fichier x contenant une liste de cheat codes
CORE_DUMP	Dump mémoire dans le fichier CORE_DUMP_[Date:Heure].TXT
CRASH	Crashe la partie (!)
DEBUG_SOCIAL	Bulle pour les actions sociales
DRAW_ALL_FRAMES OFF	Ne dessine pas toutes les images de l'animation
DRAW_ALL_FRAMES ON	Dessine toutes les images de l'animation
DRAW_FLOORABLE OFF	Grille de sol désactivée
DRAW_FLOORABLE ON	Grille de sol activée
DRAW_ORIGINS	Dessine des points colorés à l'origine de chaque personne
DRAW_ROUTES OFF	N'affiche pas le chemin de la personne sélectionnée
DRAW_ROUTES ON	Affiche le chemin de la personne sélectionnée
DUMP_HAPPY	?
DUMP_MC	?
EDIT_CHAR	Mode création de personnages
EDIT_GRASS x	Modifie la valeur pour le gazon (où x est un nombre)
FAM_TEST x	Effectue une série de x opérations aléatoires sur une famille
FEAR_STARS	Toutes les étoiles
FLUSH	Met l'application en mémoire virtuelle sous Windows NT
GROW_GRASS x	Faire pousser la végétation (x de 0 à 150)
HIST_ADD	Nouvel historique pour la famille en cours
HISTORY	Sauvegarde le fichier historique
HOUSE x	Charge automatiquement la maison dont le numéro est indiqué
HTML	Active/désactive la création de pages web
IMPORT x	Importe automatiquement le fichier FAM spécifié
INTERESTS	Voir les interêts de vos sims
KLAPAUCIUS	1000$ (version non patchée)
LOG_ANIMATIONS	Log des animations dans la fenêtre événements de Windows
LOG_MASK	?
LOT_BORDER x y z t	?
LOT_SIZE	?
MAP_EDIT OFF	Editeur de carte désactivé

MAP_EDIT ON	Editeur de carte activé
MEMVIEW	Vue mémoire
MOVE_OBJECTS ON	Déplace les objets
MUSIC	Arrêter ou relancer la musique
OBJ_COMP	Active et ou désactive la compression des objets dans la sauvegarde
QUATS	?
PLUGH	Message "Plugh"
PORNTIPSGUZZARDO	Message "Porntipsguzzardo"
PREPARE_LOT	?
PREVIEW_ANIMS OFF	Aperçu des animations activé
PREVIEW_ANIMS ON	Aperçu des animations désactivé
QUIT	Quitte la partie
REBUILD_CP	Reconstruit l'écran de contrôle de zéro
REFRESH_FACES	Rafraichissement des faces
REFRESH_TEXTURES	Rafraichissement des textures
RELOAD_PEOPLE	?
REPORT_ASSETS	?
RESTIRE_TUT	Restaure le tutoriel
ROSEBUD	1000$ (version patchée)
ROTATION x	Fait tourner la caméra (x de 0 à 3)
ROUTE_BALLOONS OFF	Ballons de debugging désactivés
ROUTE_BALLOONS ON	Ballons de debugging activés
SAVE	Sauvegarde la maison en cours
SET_HOUR x	Change l'heure (x de 1 à 24)
SET_SPEED x	Change la vitesse du jeu (x de -1000 à +1000)
SHRINK_TEXT x y	Création texte en BMP (x : taille police ; y : texte)
SIM_LIMIT x	Nombre maximal de millisecondes autorisées
SIM_LOG BEGIN	Début de log
SIM_LOG END	Fin de log
SIM_PEEK	?
SOUND	Active ou désactive le son
SOUND_LOG	Log pour les sons
SOUNDEVENT	?
SIM_SPEED x	Vitesse du jeu (x de -1000 à 1000)
SWAP_HOUSES x y	Echange les maisons de numéro x et y
SWEEP OFF	?
SWEEP ON	?
TILE_INFO OFF	Stats programmeur désactivée
TILE_INFO ON	Stats programmeur activées
TUTORIAL OFF	Tutoriel désactivé
VISITOR_CONTROL	?
WATER_TOOL	Rajouter de l'eau
WRITE_DESTLIST	Liste des routes de destination écrite dans le fichier ALLROUTES.TXT
WRITE_ROUTES	Ecrit un fichier RTE à chaque fois qu'un chemin est trouvé
XYZZY	Message "xyzzy"

LA FAMILLE S'AGRANDIT

Commencez une partie avec un couple Sims et faites-les s'embrasser plusieurs fois jusqu'à ce qu'il vous demandent un bébé. Acceptez alors leur requête et vous aurez un bébé dans la maison.

AUCUNE FACTURE

Activez le code **move_objects on** puis supprimez la boîte aux lettres pour ne plus recevoir de factures ! Attention, une fois que vous aurez fait cela, vous continuerez à recevoir le message vous disant que vous êtes en retard dans vos factures et quelqu'un pourra venir saisir vos biens.

Les Sims : Surprise-Partie

© Electronic Arts / Maxis 2001

CHEAT MODE

Appuyez sur CTRL + SHIFT + C pendant le jeu pour accéder à la console en haut à gauche de l'écran. Entrer l'un des codes suivants pour avoir l'effet désiré.

#EXPORT	Ecrire les adaptations de comportements du fichier Tuning.txt
#IMPORT	Lire les adaptations de comportements du fichier Tuning.txt
ALLOW_INUSE	Affiche du menu pour les objets
ALL_MENUS	Affiche tous les menus pour le contrôle d'une personne
ASSERT	Forcer une affirmation à être tester
AUTONOMY <1-100>	Régler le libre arbitre
AUTO_LEVEL	Les outils d'architecture sont automatiquement réglé au niveau adéquat
AUTO_RESET	Fonction auto-réinitilisation pour les objets
BROWSER_FAILSAFE	Empêche le crash du navigateur web
CAM_MODE	Mode caméra
CHT <nom du fichier>	Exécute le fichier spécifié comme un fichier de cheat codes
CORE_DUMP	Dump la mémoire vers un fichier .TXT dont le nom est [date:heure].txt
CRASH	Planter le jeu
DEBUG_SOCIAL	Mode debugging pour les interactions entre personnes
DRAW_ALL_FRAMES OFF	Désactiver toutes les animations
DRAW_ALL_FRAMES ON	Activer toutes les animations
DRAW_FLOORABLE OFF	Désactiver la grille de sol
DRAW_FLOORABLE ON	Activer la grille de sol
DRAW_ORIGINS	Dessiner un point de couleur pour l'origine de chaque individu
DRAW_ROUTES OFF	Cacher le chemin des personnes sélectionnées
DRAW_ROUTES ON	Afficher le chemin des personnes sélectionnées
DUMP_HAPPY	Met dans un fichier la liste des interactions de la personne la plus récente
DUMP_MC	?
EDIT_CHAR	Mode création de personnages
EDIT_GRASS <number>	Donne la valeur de l'herbe
FAM_TEST <nombre>	Lance une série d'opérations aléatoires sur les familles sans logis
FLUSH	Vider complètement la Mémoire Virtuelle pendant que Windows NT tourne
GROW_GRASS <0-150>	Régler la vitesse de croissance de l'herbe
HISTORY	Sauvegarder l'histoire familiale
HIST_ADD	Ajouter de nouvelles caractéristiques à la famille actuelle
HOUSE <# de maison>	Charger automatiquement la maison demandée
HTML	Création de pages web activée/désactivée
IMPORT <fichier FAM>	Importer et charger le fichier FAM
INTERESTS	Afficher la personnalité et les interêts
KLAPAUCIUS	Avoir de l'argent taper !; plusieurs fois
LOG_ANIMATIONS	Affiche le détail des animations dans la fenêtre de logs
LOG_MASK	?
LOT_SIZE <number>	Taille de lot
MAP_EDIT OFF	Désactiver l'éditeur de cartes
MAP_EDIT ON	Activer l'éditeur de cartes
MEMVIEW	Vue mémoire
MOVE_OBJECTS ON	Déplacer n'importe quel objet
MUSIC	Musique on/off

OBJ_COMP	Compression d'objets activée/désactivée
PLUGH	Dire "plugh"
PORNTIPSGUZZARDO	Dire "porntipsguzzardo"
PREPARE_LOT	Test et corrige les objets
PREVIEW_ANIMS OFF	Désactiver la prévisualistaion des animations
PREVIEW_ANIMS ON	Activer la prévisualisation des animations
QUATS	Transformations "quaternion"
QUIT	Quitter le jeu
REBUILD_CP	Reconstruire entièrement le panneau de contrôle
REFRESH_FACES	Rafraichit les ressources BMP
REFRESH_TEXTURES	Rafraichit ls textures
RELOAD_PEOPLE	Recharge les squelettes, les animations, les costumes et les peaux
REPORT_ASSETS	?
RESTORE_TUT	Restituer le tutorial
ROSEBUD	1000 Simoleons
ROTATION <0-3>	Tourner la caméra
ROUTE_BALLONS OFF	?
ROUTE_BALLONS ON	?
SAVE	Sauvegarder la maison
SET_HOUR <1-24>	Régler l'heure du jeu (seulement dans la version non patchée)
SHRINK_TEXT <#><texte>	?
SIM_LIMIT <#>	?
SIM_LOG BEGIN	?
SIM_LOG END	?
SIM_PEEK	?
SIM_SPEED <-1000-1000>	Régler la vitesse du jeu
SOUNDEVENT	Déclencher un évènement sonore
SOUND_LOG	Log du son
SOUND	?
STATS TILE_INFO	Programmeur
SWAP_HOUSES <#><#>	Echanger les familles dans les deux # de maisons
SWEEP OFF	?
SWEEP ON	?
TILE_INFO	Statistiques pour programmeurs
TUTORIAL OFF	Désactiver le tutorial sur la création d'objet
VISITOR_CONTROL	Les visiteurs sont contrôlables au clavier
WATER_TOOL	Créer des douves ou des ruisseaux
WRITE_DESTLIST	construit le fichier de destinations AllRoutes.txt
WRITE_ROUTES	Ecrit un fichier RTLE à chaque fois qu'une route est trouvée
XYZZY	Dire "xyzzy"

DREW CAREY

Si vous faites une fête assez grande, vous aurez la visite de Drew Carey.

UNE FORME OLYMPIQUE

Maintenez les touches CTRL + SHIFT + C et tapez **move_objects on**. Allez dans le mode achats et sélectionnez votre personnage puis supprimez-le. Quittez le menu. Votre Sim est alors en super forme !

AUCUNE FACTURE

Activez le code **move_objects on** puis supprimez la boîte aux lettres pour ne plus recevoir de factures !

VOIR LE PÈRE NOËL

Pour voir le Père Noël il faut acheter une cheminée (n'importe laquelle), un sapin de Noël et des gâteaux de mamie. Le soir une fois que tout le monde dort, placez le sapin et les gâteaux près de la cheminée et vers minuit le Père Noël apparaîtra et vous déposera des cadeaux au pied du sapin !

Les Sims Medieval

© Electronic Arts 2011

CHEAT CODES

En cours de partie, faites **Ctrl+Shift+C** pour ouvrir la console de saisie des codes.

DisableClothingFilter	Filtre désactivé
DisableRespos	Désactiver les responsabilités
enablellamas	Activer le mode mode llama
enablerespos	Activer les responsabilités
fadeobjects	Fondu sur les objets de près
fps	Afficher le frame rate
fullscreen	Plein écran
help	Afficher la liste des codes
kaching	+ 1 000 Simflouz
motherlode	+ 50 000 Simflouz
moveobjects	Pas de limite de placement
RerollQuests	Quêtes aléatoires
setKingdomPoints [#]	Obtenir # points de royaume
setKP #	Obtenir # ressources
setQP #	Obtenir # points de quête
ShowAllQuests	Débloquer toutes les quêtes

Les Trois Royaumes : Le Destin Du Dragon

© Eidos Interactive / Overmax Studio 2001

CHEAT MODE

Appuyez sur ENTER puis entrez l'un des codes suivants:

!OBJ+ALL!	Plus de ressources
!OBJ+BOOZE!	?
!OBJ+CHEATING!	?
!OBJ+CHIPS!	?
!OBJ+CORN!	Plus de maïs
!OBJ+FOOD!	Plus de nourriture
!OBJ+GOD!	?
!OBJ+GOLD!	Plus d'or
!OBJ+GREED!	?
!OBJ+INGBOARD!	?
!OBJ+IRON!	Plus de fer
!OBJ+TIMBER!	Plus de bois
!OBJ+MOOHLA!	?
!OBJ+OUTOFMYWAY!	?
!OBJ+PIGGY!	?
!OBJ+RAWMEAT!	Plus de viande
!OBJ+SPLINTER!	?
!OBJ+WINE!	Plus de vin
!OM+ASIFBYMAGIC!	?
!OM+FOG!	Plus de visibilité
!OM+FPS!	Afficher la vitesse de trame
!OM+GODBLESSGREED!	Toutes les ressources à 100 000
!OM+GONZALES!	?
!OM+ICANSEEAGAIN!	Carte complète
!OM+IMAPUPPET!	?
!OM+SMARTBOMB!	Tuer toutes les unités
!OM+SUPERMAN!	?
!OM+WIN!	Victoire instantanée
!OM+YOUREAPUPPET!	?

Les Visiteurs : La Relique de Sainte Rolande

© Ubisoft / Silmarils 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Le château

Tuez l'ogre sur votre gauche et récupérez la clé. Utilisez la clé sur la porte devant vous et tuez le deuxième ogre. Détruisez les deux barils près de la porte pour récupérer le vin et la potion magique. Montez sur la table et sautez pour récupérer les deux jambons. Ressortez, détruisez les barils au fond devant vous et actionnez le levier. Passez la grille et prenez sur votre droite. Tuez l'épouvantail, actionnez le levier et passez la grille derrière vous. Continuez sur votre droite jusqu'au prochain levier et actionnez-le. Passez ensuite la grille du fond. Continuez votre progression et ramassez la corde près de la potence. Si votre épée a été brisée pendant le combat, vous trouverez un ange qui la restaurera au fond à droite en longeant le bâtiment. Dirigez-vous ensuite vers l'entrée de la bâtisse et tuez l'ogre. Récupérez le ticket de loterie et retournez vers la grille. Actionnez le levier d'ouverture et avancez jusqu'au prochain levier sur votre droite. Utilisez-le et passez par la grille que vous n'avez pas encore prise. Ouvrez la porte tout au fond de la cour et entrez dans la porcherie. Prenez le seau qui s'y trouve. Ressortez et utilisez la corde et le seau sur le puits pour récupérer le débouche toilette. Dirigez-vous vers la deuxième porte à gauche de la porcherie et utilisez le levier.

Vous vous trouvez dans un couloir avec cinq interrupteurs sur le sol. Avancez sur chaque dalle vers la grille, puis reculez en passant sur chacune des dalles. Placez-vous sur la première dalle et sautez en avant pour atterrir sur la troisième dalle. Sautez vers l'avant pour atterrir sur la dernière dalle, puis reculez pour en passant sur chaque dalle pour ouvrir la grille. Avancez tout droit et contournez l'entrée du donjon par le fond à droite. Tuez l'épouvantail et récupérez la clé. Utilisez la clé pour rentrer dans le donjon.

Le donjon

Tuez l'ogre devant vous et récupérez le briquet. Montez les escaliers et tuez l'ogre. Prenez la porte sur votre gauche et montez le escaliers. L'ogre vous demande de lui porter sa soupe. Redescendez et prenez la porte sur votre gauche. Montez sur la table et récupérez les patates et le chou. Tuez le cochon pour récupérer le baladeur et passez dans la salle suivante. Détruisez le baril au fond de la pièce pour récupérer l'aubergine et passez dans la cuisine. Vous trouverez deux jambons en sautant à droite de la cheminée. Détruisez le premier baril sur votre gauche pour trouver les poireaux. Prenez les carottes et le bol sur la table et approchez-vous de la cheminée. Placez un légume de chaque dans la marmite et utilisez le briquet sur la marmite pour allumer un feu. Utilisez ensuite le bol avec la marmite. Ressortez de la cuisine et de la salle à manger et prenez la porte sur votre gauche. Courez dans la salle en face de vous en évitant les boules de feu et entez dans la salle des boucliers. Placez le bouclier rond rouge à droite du tableau. Mettez l'autre bouclier rond à droite de celui que vous venez de placer. Mettez à droite du deuxième bouclier rond le bouclier ayant la même forme que celui à gauche de la porte. Placez ensuite le bouclier rectangle à droite de celui à droite de la porte. Il ne vous reste que deux boucliers, placez le gris à côté du rectangle que vous venez de mettre, puis placez le dernier bouclier. Récupérez la boite à meuh et ressortez. Passez les boules de feu et retournez voir l'ogre pour lui donner sa soupe.

Le centre commercial

Sortez des toilettes et parlez à la femme de ménage. Ce niveau ne pose aucune grosse difficulté. Il vous suffit de retrouver les cinq reliques qui sont cachées dans les boites aux lettres jaunes en évitant de vous faire attraper par le gardien. Si vous vous faites avoir, le gardien vous enverra dans le local des poubelles du centre commercial où vous pourrez trouver des pizzas et des bananes pour faire augmenter votre énergie. Une fois que vous avez récupéré les cinq reliques, retournez parler à la femme de ménage. Si vous ne trouvez plus les toilettes une fois que vous avez

trouvé toutes les reliques, faites-vous attraper par le gardien qui vous envoie dans le local des poubelles, sortez, et allez tout droit sur votre gauche pour trouver la femme de ménage.

Les oubliettes

Regardez à gauche du lit pour trouver une bouteille de vin. Allez ensuite actionner le bouclier à gauche de la cheminée. Entrez dans la cheminée. Avancez sur votre droite vers la grille de droite et passez sur la dalle devant pour déclencher un mécanisme. Rebroussez chemin et sautez par dessus la grosse dalle au milieu du couloir. Continuez d'avancer tout droit et passez la grille que vous avez ouverte. Continuez d'avancer jusqu'aux bocaux enflammés. Avancez en vous protégeant des flèches et en tuant les rats sur votre passage jusqu'à arriver à un grand trou dans le sol. Prenez votre élan et sautez de l'autre côté. Continuez d'avancer. Passez les haches sans vous faire toucher et sautez le prochain trou. Une fois de l'autre côté, longez le mur du côté droit pour éviter les pièges. Faites attention aux piques qui sortent du mur, sautez les trous et continuez d'avancer prudemment. Continuez d'avancer tout droit et prenez à droite chaque fois que vous le pouvez, sinon prenez à gauche. Évitez les squelettes que vous ne pouvez pas détruire. Vous arriverez dans une salle avec un interrupteur. Actionnez-le et ressortez. Continuez de prendre à droite à chaque fois que possible et prenez à gauche quand vous ne pouvez pas. Vous trouverez une deuxième salle avec un autre interrupteur qu'il vous faudra actionner. Continuez de prendre à droite à chaque fois que possible pour arriver jusqu'au pont. Traversez-le et passez la porte sur votre droite. Sautez sur la plate-forme devant vous et actionnez l'interrupteur de droite. Allez sur la plate-forme qui vient de se lever et actionnez l'interrupteur qui s'y trouve. Sautez sur la plate-forme que vous venez de lever et actionnez l'interrupteur. Sautez vers la plate-forme suivante et actionnez l'interrupteur. Au lieu de sauter sur la plate-forme devant vous, mettez-vous sur celle juste derrière vous et actionnez l'interrupteur. Sautez ensuite sur la corniche devant vous sans marcher sur la plate-forme devant vous. Continuez votre progression en sautant par dessus des tonneaux que vous lance l'ogre. Une fois assez proche de lui, tuez-le. Entrez dans la première pièce sur vote gauche et détruisez le mur de gauche. Passez de l'autre côté, tuez les souris et récupérez le fromageon. Ressortez par la deuxième porte et tuez l'ogre sur votre droite. Récupérez le trousseau de clés et ouvrez la porte à droite de celle d'où vous êtes sorti. Tuez l'ogre qui vous laissera une potion magique. Ressortez et prenez la première porte sur vote gauche. Prenez l'arbalète. Passez ensuite dans la dernière pièce non visitée à l'aide du trousseau de clés. Utilisez l'arbalète pour détruire les sacs qui tournent au plafond. Une fois la cage du facteur descendue, donnez-lui la potion de téléportation. Allez ensuite actionner le levier sur le mur et entrez par le passage qui s'ouvre devant-vous. Cassez les deux barils pour récupérer le vin et montez les escaliers. Tuez l'ogre qui s'avance vers vous et avancez tout droit. Tuez l'épouvantail en évitant ses coups et récupérez le club de golf. Descendez les escaliers devant-vous et placez-vous sur la dalle verte. Tirez sur la cible de gauche plusieurs fois grâce à votre arbalète jusqu'à ce que vous receviez la balle de golf. Retournez à l'endroit où vous avez tué l'ogre et prenez le couloir sur votre gauche. Entrez dans la salle devant vous.

Le château

Descendez les escaliers devant-vous et prenez la porte sur votre gauche. Prenez ensuite la première porte sur vote droite. Descendez les escaliers et contournez la maison devant-vous. Tuez le cochon pour récupérer du jambon et continuez à avancer. Vous arriverez à une porte que vous ne pourrez pas ouvrir. Détruisez-la avec votre arme et entrez. Montez tout en haut de la tour et récupérez la clé. Redescendez, sortez de la tour et avancez tout droit. Montez les prochains escaliers, ouvrez la porte et prenez sur votre droite. Utilisez la clé sur la porte et entrez dans la cour du château. Dirigez-vous vers la dernière porte sur votre droite et actionnez le levier. Passez la grille derrière-vous et utilisez le levier un peu plus loin sur votre droite. Prenez la grille du fond et entrez dans l'église.

Le parking

Sortez des toilettes et allez trouver le garde. Une fois localisé, approchez-vous de lui et utilisez votre corne de brume pour le sonner quelque temps. Lancez ensuite une peau de banane et placez-vous derrière elle pour attirer le garde. Si le garde glisse sur la peau de banane, il fera tomber des pièces. Recommencez l'opération jusqu'à avoir trois pièces. Si vous n'avez pas assez de bananes, vous pourrez en trouver dans le local des poubelles. Montez ensuite au troisième étage, trouvez le distributeur de boules puantes et achetez-en. Localisez ensuite l'ascenseur menant au parking en utilisant les panneaux d'affichage. Utilisez la clé de la concierge et descendez dans le parking. Prenez à gauche à chaque fois que vous le pouvez jusqu'à arriver devant une grille fermée. Utilisez votre corne de brume pour paralyser les voyous que vous rencontrez sur votre passage. Détruisez la grille avec votre arme et entrez dans la pièce. Vous

êtes dans le local des poubelles. Faites le plein d'énergie avec les pizzas et les bananes qui s'y trouvent. Ressortez et continuez de prendre sur votre gauche à chaque fois que possible. Dès que vous croisez le skatter, frappez-le pour récupérer le ticket de bowling. Vous arriverez devant une autre grille à détruire. Rentrez dans le couloir et utilisez le boîtier noir devant vous. Ressortez et prenez à gauche. Passez la barrière et prenez à droite. Ensuite prenez à gauche à chaque fois que possible jusqu'à arriver à une troisième grille à détruire. Entrez dans le passage qui s'ouvre et utilisez la boite noire. Ressortez et prenez à gauche à chaque fois que possible jusqu'à voir un panneau de bowling. Entrez dans la salle en face de vous et baissez les trois interrupteurs. Détruisez le grillage au fond de la salle et avancez dans le couloir. Allez tout au fond du premier couloir, prenez à gauche. Continuez d'avancer jusqu'à ce que les ventilateurs vous entraînent. Laissez-vous aller et prenez à gauche. Continuez d'avancer et prenez sur votre droite. Avancez un peu plus loin, et faites vous emporter par le ventilateur en faisant attention de ne pas tomber dans le trou. Continuez d'avancer jusqu'à la grille et lancez deux boules puantes à proximité des deux gardes. Détruisez ensuite la grille et descendez dans la salle. Actionnez ensuite les quatre leviers de gauche à droite.

Les herses

Placez-vous contre le poteau près du chandelier à gauche de la porte pour activer un levier invisible. Un passage secret s'ouvre. Descendez les escaliers, tuez le rat et ramassez-le. Prenez la première à droite et longez le mur pour éviter les pièges qui tombent du plafond. Ramassez l'aile de chauve-souris là où sont placés les pièges qui tombent du plafond. Avancez droit devant vous en évitant le squelette et activez le levier sur votre droite. Revenez sur vos pas et prenez sur votre droite dès que possible et passez la grille que vous venez de lever. Continuez d'avancer et actionnez le levier sur votre gauche. Prenez le couloir de gauche, évitez la boule et passez par la grille que vous venez de lever. Actionnez le levier sur votre gauche et ramassez l'aile de chauve-souris qui se trouve à proximité. Retournez ensuite au premier que vous avez actionné et avancez tout droit. Ramassez les champignons, et actionnez le levier. Avancez tout droit en évitant les boules qui se balancent du plafond et ramassez le champignon. Tuez tous les squelettes devant vous et ramassez leur crâne. Vous devrez aussi tuer tous les rats, les chauves-souris et récupérer tous les champignons du niveau. Actionnez le levier au fond du couloir et revenez sur vos pas. Faites attention de ne pas marcher sur les grosses dalles marron, sinon il vous faudra aller actionner le dernier levier. Retournez à la grille que vous venez d'ouvrir et entrez dans la salle. Actionnez le levier devant vous et ressortez. Prenez sur votre gauche à chaque fois que possible en sautant par dessus des grosses dalles marron et en tuant tous les squelettes car l'un d'eux détient le téléphone que vous cherchez. Longez le mur de gauche jusqu'à arriver à un grand orgue. Approchez-vous de l'instrument et installez-vous pour en jouer. Vous devez reproduire les quelques accords joués avec les touches Haut, Gauche et Droite. Si vous échouez, quittez le siège et essayez de nouveau. Prenez le passage qui s'ouvre derrière vous. Montez les escaliers en longeant le mur de droite. Une fois dans la chambre, récupérez la griffe près du lit puis continuez par les escaliers qui descendent. Tuez la sorcière et prenez le parfum qu'elle laisse derrière elle. Placez dans le chaudron un œil, un champignon à pois et une aile de chauve-souris puis buvez la potion avec le bol. Vous allez danser pendant un moment. Placez ensuite un rat, un oeil et une griffe. Buvez. Vous voilà transformé en cochon. Rajoutez une mygale, deux champignons à pois et un crâne et buvez. Il vous pousse maintenant une queue en tire-bouchon. Mettez finalement dans le chaudron trois crânes, deux ailes de chauve-souris et un champignon sans pois et buvez. Si vous avez récupéré tous les objets, vous serez alors transporté dans les couloirs du temps.

Le clochard

Sortez des toilettes et suivez le mur de gauche jusqu'au petit couloir, puis entrez dans la salle avec les caisses un peu plus loin. Montez sur le carton à gauche puis cassez la petite caisse pour monter sur la grosse. Passez de l'autre côté et courez sur les grilles sans cadenas avant qu'elles ne se dérobent sous votre poids. Sautez par dessus les petites caisses. Allez casser celles au dessus de la caisses à gauche puis revenez et détruisez celles à droite. Montez sur la grosse caisse et sautez en face. Cassez les dernières caisses et allez rejoindre le clochard. Réveillez-le avec le cor. Il veut des chaussures, vous les trouverez au bowling. Il ne vous reste plus qu'à sortir et allez chercher ce qu'il demande. Sortez de la salle avec les caisses et prenez toujours à gauche jusqu'au bowling. Donnez le ticket et faites une partie. Vous devez obtenir 100 points pour avoir les chaussures. Retournez maintenant voir le clochard et donnez lui les chaussures. Cette fois, il réclame un TNT burger. Revenez dans le centre commercial et allez au fast-food qui se trouve au second étage. Entrez dans les cuisines et préparez un TNT burger (pain du dessous, viande, piment, pain du dessus) en appuyant sur les bonnes manettes aux bons moments. N'oubliez pas d'inclure un plateau, des frites et une boisson. Allez cherchez le tout derrière les caisses puis apportez le repas au clochard. Il vous demande cette fois un Viandox burger. Retournez au fast food et préparez donc un Viandox burger (pain du dessous, viande, fromage, viande,

pain du dessous, viande, pain du dessus). Apportez-le au clochard qui vous demande alors une cassette vidéo. Allez aux toilettes et libérez le facteur en utilisant la clé. Il vous donne un dollar pour vous remercier. Montez au deuxième étage et louez une vidéo que vous rapporterez au clochard. Ce dernier vous remet alors la fiole qui vous permet de repartir à votre époque. Regardez la séquence de fin.

Lettrix

© Software 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

```
 5. 4489
10. 2350
15. 6719
20. 9521
25. 2245
30. 1379
35. 4830
40. 4522
45. 2047
```

LFP Manager 2004

© EA Sports / Electronic Arts 2003

GAGNER FACILEMENT UN MATCH

Commencez à jouer normalement un match puis dès que vous sentez que ça tourne mal, quittez le match et simulez sa fin. Vous gagnerez alors pratiquement à tous les coups.

LFP Manager 2005

© EA Sports / Electronic Arts 2004

FAIRE SAUTER LES CARTONS JAUNES

Quand un joueur a reçu un carton jaune, allez dans les remplaçement et remplacez le joueur qui a reçu le carton. Annulez ensuite le remplacement et le carton devrait disparaître.

LHX Attack Chopper

© Electronic Arts

COMBINAISON DE TOUCHES

Appuyez simultanément sur les touches CTRL et R pour faire le plein de carburant et de munitions.

Liberation Day

© Interactive Magic / Micomeg

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier LIBDAY.INI qui se trouve dans le répertoire EXE, lui-même situé dans le répertoire du jeu. Remplacez alors la phrase "cheats=0" par "cheats=1" et relancez le jeu.
Au cours d'une partie, vous pourrez désormais appuyez simultanément sur la touche TAB et l'une des touches suivantes pour obtenir l'effet correspondant :

D	Ressources supplémentaires
L	Vous perdez le scénario en cours
P	Nombre de points d'action infini
R	Protection maximum
W	Vous gagnez le scénario en cours

Light Corridor

© Infogrames 1990

CODES DES NIVEAUX

Voici les 50 codes du jeu :

0000	5400	0101	3901	2602	9902
4303	9003	6904	3305	9305	3406
0407	6407	2008	7408	4709	3810
0511	6811	3212	0213	8213	5014
1015	8215	5116	0117	7017	5518
2819	9919	7320	2521	0622	3722
1223	4523	4124	1825	1926	9726
5927	0528	7328	3929	3030	0531
8431	9932				

Light Speed

+ D'INFOS FORUM

PATCH

Pour une puissance de feu plus importante, éditez le fichier LIGHTSPD.EXE et remplacez la chaîne hexadécimale E9 BE 03 A1 F3 par la chaîne 90 90 90 A1 F3.

Lighthouse : The Dark Being

© Sierra 1996

SOLUTION COMPLÈTE

La maison

La maison de vacances

- Ecouter les trois messages du répondeur sur votre bureau
- Prendre le **briquet** dans la boîte sur le bureau
- Pousser la chaise, ouvrir le tiroir du bureau, lire le **journal**
- Ouvrir le tiroir de l'autre table, déplacer les objets et prendre les **clefs**
- Prendre sur le porte manteau, le **parapluie** et la **sacoche**
- Sortir et prendre la voiture avec le jeu de clefs

Le phare

Devant le phare

- Ouvrir la boîte aux lettres et prendre le **courrier**
- Aller sous le porche, regarder en bas, déplacer les pots de fleurs et prendre la **clef**
- Ouvrir la lanterne, prendre la **clef de cadenas**
- Contourner la maison par la droite, utiliser la clef de cadenas pour ouvrir la cabane du générateur
- Dans la cabane prendre le **pied de biche**, ouvrir la boîte du disjoncteur et baisser les deux leviers de gauche (éclairage de la maison et alimentation du laboratoire)
- Ouvrir la porte du phare

Dans le phare

- Allez à la première porte à droite (**le bureau**)
- Ouvrir le tiroir du haut du secrétaire, prendre le **coupe-papier**
- Ouvrir la lettre récupérée dans la boîte aux lettres avec le coupe papier
- Ouvrir le secrétaire prendre les **notes** du professeur
- Ne pas s'occuper de la boîte pour le moment
- Déplacer les livres dans la bibliothèque, un coffre apparaît
- Pour ouvrir le coffre regarder dans la lettre la combinaison (**5-18-28**)

" Faire 3 tours pour initialiser le coffre, tourner jusqu'au 5 par la droite en faisant un tour complet (attendre 5 secondes), aller au 18 par la gauche en faisant un tour complet (attendre 5 secondes), aller au 28 par la droite "

- Prendre le **journal** du professeur
- Relever le code de la porte du laboratoire à la page 59 (**8 -24-96**)
- Sur l'étagère prendre **l'oiseau en or, les pierres rouges et les coquillages**

La chambre

- Ramasser le **soldat mécanique** et prendre la **clef** qu'il a dans le dos
- Prendre les **notes** sur la table de chevet
- Prendre le **réveil** avant de sortir

Le salon

- Ouvrir le réfrigérateur, prendre le **biberon**
- Prendre les **notes** sur la table de cuisine
- Ouvrir la bibliothèque et prendre la **boussole**

Retourner dans la chambre pour donner le biberon à Amanda cela la calmera. Si un bruit étrange survient et que Amanda pleure, aller dans la chambre. Amanda est kidnappée par l'être noir. A ce moment on peut franchir la porte temporelle (1mm) ou poursuivre l'exploration du phare.

Le laboratoire

- Entrer le code d'accès " 82496 "
- Aller à la table à côté de l'ordinateur
- Prendre les **notes**
- Prendre le **fer à souder**, du **fil électrique** et l'**ampoule**
- Aller à la machine à la droite de l'ordinateur
- Ouvrir la porte, retirer l'ampoule grillée et le fil fondu, les remplacer par ceux pris sur la table, ressouder le fil aux deux extrémités
- Aller au coffre à l'entrée du Laboratoire, utiliser deux fois le pied de biche pour l'ouvrir, prendre **une des trois ampoules** qui se trouve à l'intérieur
- Aller au générateur (sorte de petite tour située derrière les machines) le mettre en marche
- Retourner au disjoncteur à l'extérieur de la maison, baisser le **troisième levier** et retourner dans le Laboratoire
- Aller à la machine en face de l'ordinateur, **enclencher les huit boutons** et abaisser **le levier de gauche**
- Monter l'escalier jusqu'à la trappe, ouvrir le cadenas en le frappant trois fois avec le pied de biche
- Sur la plate-forme, changer l'ampoule du phare et brancher le paratonnerre qui se trouve au-dessus
- Retourner en bas et lancer l'ordinateur en appuyant sur la **touche réessayer**
- Actionner le levier de droite qui ouvre le passage sur l'autre monde
- Prendre le passage

La tour des aigles

Sur la plage

- Prendre les **5 cailloux** par terre au cour de l'exploration
- Aller au ponton, en bas de l'escalier prendre la **clef à tête verte**
- Regarder la bouteille qui se trouve dans les débris de bateau (position 20N-118O)
- Aller à la tour

La tour

- Faire descendre le pont-levis en ouvrant un orifice dans la colonne de gauche et en utilisant la clef trouvée sur le ponton
- Manoeuvrer le crochet à l'aide du levier pour ouvrir le mécanisme et abaisser le pont
- Monter tout en haut
- Pour que l'aigle vous laisse passer, prendre dans votre inventaire l'oiseau en or, remonter-le avec la clef trouvée sur le soldat mécanique, cliquer l'oiseau sur la pendule a votre droite, mettre la pendule en marche en actionnant le balancier, elle sonne et l'aigle s'envole

Le bureau

- Dans le bureau en haut du phare aller rapidement au secrétaire, ouvrir le petit tiroir en bas à droite, faire tomber les vis et ouvrir la cachette qui se trouve en dessous, prendre la **clef**
- Aller à la fenêtre, fermer la grille puis fermer la serrure avec la clef que vous venez de trouver

Si vous ne le faites pas assez rapidement un homme-oiseau entre dans la pièce et prend dans le bureau le levier du sous-marin

- Se tourner vers le squelette, lui prendre son **pendentif**
- Sur le bureau, regarder dans le compartiment fermé au centre, à l'intérieur se trouvent des documents à lire (ils n'apparaissent pas dans votre inventaire)
- Ouvrir le tiroir en bas à gauche, regarder dans les dossiers, dans le troisième se trouve une **clef**, prenez-la
- Avec la clef, ouvrir le tiroir en haut à droite. Prendre l'objet qui se trouve à l'intérieur
- Déplacer les deux vases qui se trouvent sous le tiroir. L'un va à côté de la tête de mort et l'autre à côté du vase à droite
- Cliquer dans la case où ils se trouvaient, il y a un petit loquet qui permet d'ouvrir une trappe, prenez l'**ampoule** qui se trouve à l'intérieur
- Ouvrir le tiroir en haut à gauche, déplacer les objets jusqu'à pouvoir prendre un **ressort**
- Ouvrir le tiroir central du bureau, prenez le levier qui se trouve à l'intérieur

Si l'homme-oiseau est rentré dans la pièce, cet objet n'y est plus, vous le retrouverez plus tard

- Sortir de la pièce et aller à l'atelier qui se trouve à l'étage inférieur

L'atelier

- Aller au bout du couloir, l'homme-oiseau vous voit et ferme la grille, pour pénétrer dans l'atelier, il faut jeter un cailloux sur l'homme-oiseau et un autre sur le levier qui est à droite
- Une fois la grille ouverte l'homme-oiseau part, fermer la fenêtre derrière lui avec la clef qui a servi à fermer la fenêtre du bureau

Si vous ne le faites pas l'homme-oiseau va casser la radio qui se trouve sur la table vous devrez la réparer

- Pour réparer la radio, il faut prendre sur les différentes tables des petits objets et le ressort trouvé dans l'atelier, utiliser la **clef multiforme**, positionner la radio sur la table la plus à droite, cliquer sur le bras articulé pour ouvrir la radio, changer le ressort, pour cela dévisser les écrous à droite et à gauche du ressort cassé, si la radio a été cassée, mettre les petits objets trouvés sur la table à l'intérieur et refermer la radio. La radio réapparaît dans l'inventaire
- Retourner dans le bureau

Le bureau

- Tourner dans la pièce, à côté du lit vers le haut il y a une échelle. Pour la faire descendre, utiliser la radio sur la fonction ECHELLE puis ACTIVER
- Monter à l'échelle, vous arrivez dans le grenier

Le grenier

- Aller au bureau, prendre **la petit clef** derrière la lampe à pétrole
- Ramasser les **roues crantées** au sol
· Prendre sur le mur du fond la **manivelle** qui est accrochée au clou

- A côté de l'échelle qui va au toit, il y a une petite manette, utiliser la clef prise sur le bureau pour la débloquer (cela fait descendre une machine volante)
- Aller à côté de la machine volante, placer les roues crantées dans le pilonne, mettre la manivelle sur la roue du milieu
- Tourner **13 fois** la manivelle vers la droite, cela sert à tendre le ressort de la machine volante
- Entrer dans la machine volante

Dans la machine volante

- Enlever la sécurité sur le levier à gauche
- Lever le levier
Vous arrivez au temple des anciennes machines

Le temple des anciennes machines

En bas de la falaise

- Ramasser **des coquillages** sur la plage
- Prendre l'ascenseur
- Vous arrivez dans un couloir : prendre la porte de droite

La pièce de droite

- Aller à la sculpture au centre de la pièce
- Faire sonner les deux carillons à la droite et à la gauche de la sculpture, cela ouvre les yeux électriques
- Refaire la même action, cela ouvre le bulbe de la sculpture
- Aligner à l'intérieur de la statue le deux bras horizontaux jusqu'à créer une fente
- Faire descendre le troisième bras dans la rainure que vous avez faite. Le quatrième bras doit être mis derrière le troisième
- Pour que le dernier bras reste en place, rapidement faire sonner le carillon une nouvelle fois: un **CD vidéo** sort de la sculpture; le ramasser
- Sortir de la pièce
- Aller dans la pièce la plus à gauche

La pièce de gauche

- Poser le CD sur la machine qui se trouve à gauche en entrant, appuyer sur le bouton pour que le CD se mette en marche
- Une fois l'histoire terminée, aller dans la pièce centrale

La pièce centrale

- Ecouter les informations de Liryl
- Placez-vous derrière le tableau de commande à gauche en entrant, au second clic sur la machine l'homme-oiseau entre dans la pièce
- S'emparer de lui avec l'électro-aimant
- Si vous y parvenez, Liryl a **confiance en vous** et elle vous autorise l'accès aux étages inférieur et supérieur
- Si vous n'aviez pas la manette du sous-marin, elle se trouve maintenant à terre ; que vous ayez ou pas capturé l'homme-oiseau
- Si vous n'avez pas capturé l'homme-oiseau, donner les coquillages à Liryl pour gagner sa confiance, elle vous donnera alors accès aux étages supérieurs et inférieurs

Pour monter ou descendre, utiliser la manette au centre de la salle
- Retourner à la machine volante pour revenir à la tour des aigles

Utilisation du téléporteur

Dans la salle inférieure :
- Récupérer un circuit imprimé, un objet de forme bizarre et 3 pièces métalliques
- Sur le mur, récupérer le plan d'une arme étrange
- Devant la console, appuyer sur les deux gros coquillages pour obtenir la position géographique du volcan (22.01N

et 119.11O)
Dans la salle supérieure :

- Raccorder le câble électrique des trois générateurs
- Enclencher le levier d'énergie (écran central gauche)
- Presser les quatre boutons se trouvant sous les écrans de gauche
- Sur la partie droite du pupitre, presser le bouton le plus à droite. Tourner la roue de gauche, arrêter la roue sur l'image du lieu désiré. Tourner la roue de droite, arrêter la roue sur l'image de la pièce désirée
- Pousser le petit bouton à droite de la roue
- Retourner au centre, regarder en bas, actionner les leviers de droite et de gauche
- Appuyer sur le bouton en bas à gauche
- A l'aide des quatre roues placer les lignes à l'intérieur du cercle
- Abaisser les deux leviers de gauche et droite.
- Actionner le levier horizontal en haut de l'écran jusqu'à ce que l'aiguille soit à la limite de la zone rouge, le remettre dans la position initiale quand cela est fait
- Quand l'énergie est suffisante, actionner l'interrupteur qui se trouve en bas à droite
- Retournez-vous et allez sur l'estrade

Réparation de la machine si elle disjoncte:

- Ouvrir la trappe du haut
- assembler les trois pièces récupérées à l'étage inférieur
- remplacer le petit moteur grillé

La tour des aigles

La tour

- Allez au premier étage, dans le couloir qui conduit à l'atelier sur la droite, il y a un escalier qui descend. En bas de cet escalier se trouvent le quai et un sous-marin.

Sur le quai

- Au bout du quai il y a un treuil: le faire pivoter pour prendre les deux poids. Placer les sur la plate-forme qui est dans l'eau. Quand les deux poids sont sur la plate-forme, soulever le levier à gauche de la grue, il ouvre la grille qui bloque la grotte.
- Sur le ponton qui conduit au sous-marin, il y a une machine qui fait avancer la passerelle. Pour la mettre en place, tourner la manivelle vers la droite et bloquer-la avec la sécurité qui se trouve au-dessus.
- Entrer dans le sous-marin.

Le sous-marin

- Pour démarrer le sous-marin, aller dans la cabine de pilotage à l'avant de l'appareil.

Le tableau de bord se présente de la façon suivante :

```
1
2
345      6
7
```

1: Levier : électricité dans la salle des machines
2: Levier : électricité sur la console de navigation
3: Levier : électricité sur la console des ballasts
4: Clef de contact
5: Ouverture de la cabine de pilotage (en position haute, la porte est ouverte)
6: Ouverture de la salle des machines (en position haute, la porte est ouverte)
7: Levier de commande de marche du bateau (permet de faire avancer le sous-marin)

- Actionner les leviers 4,1, et 6
- Aller dans la salle des machines, tirer le levier de droite, cela met les machines en marche
- Revenir dans la salle de contrôle, couper le levier 1 utilisé précédemment et actionner le levier 3
- Aller vers le tableau de contrôle des ballasts à gauche dans la cabine de pilotage
- Actionner les leviers de commande des purges de gauche puis de droite
- Tourner la vanne de gauche, quand le niveau du liquide atteint la couronne bleue, ouvrir la vanne de droite
- Retourner au tableau de bord du sous-marin, fermer le levier 3, actionner le levier 2
- Allez dans la pièce du centre du sous-marin, regarder sur la table à cartes à droite en sortant de la cabine de pilotage
- Regarder les cartes sur le mur du fond. Une position est inscrite dessus
- Tourner sur votre droite, cliquer sur la machine de droite puis cliquer sur la commande à gauche, entrer les coordonnées sur la machine
- Cliquer sur l'antenne de gauche pour entrer la longitude (20.67N) et sur l'antenne de droite pour entrer la latitude (118.96O) du point de la carte
- Appuyer sur " ENTER ", la position s'affiche sur la carte
- Retourner dans la cabine de pilotage, placer le levier trouvé, soit dans le bureau en haut de la tour des aigles, soit au temple des anciennes machines après l'attaque de l'homme-oiseau
- Pousser le levier
- Une fois le sous-marin arrivé, aller devant la porte de la salle des machines, regarder en bas: il y a une trappe. Entrer dans le module
- Sur le haut de l'écran il y a deux manettes, actionner celle de droite pour fermer le sas puis celle de gauche pour libérer le module du sous-marin
- Tourner sur votre droite actionner le levier à côté du tube transparent (c'est la commande des ballasts du module). Vous arrivez près d'une épave

L'épave sous-marine

Dans le module

- Aller à l'avant de l'épave (droite, droite, droite, tout droit)

" Pour diriger le module, utiliser le manche du poste de pilotage pour indiquer la direction à prendre puis enclencher la manette de gauche pour avancer "

- Descendre à l'intérieur de l'épave, pour cela actionner le levier de remplissage des ballasts
- A l'intérieur de l'épave tourner le module, jusqu'à être en face d'un crochet métallique posé au mur
- Cliquer sur la manette à droite du hublot, cela fait descendre le système de contrôle du bras articulé

Le bras fonctionne de la façon suivante :
- le levier de gauche permet de le diriger
- le levier de droite lance le bras "

- Servez-vous du bras pour prendre le crochet (bras dans l'axe du crochet et à fond vers le bas puis une légère impulsion vers le haut)
- Actionner le levier de vidange des ballasts

- Aller dans la cabine du capitaine (droite, droite, tout droit, droite, droite, tout droit)
- Actionner le levier de vidange des ballasts
- Tourner le module afin de vous trouvez face au coffre fort, dégager avec bras mécanique le débris qui se trouve devant en bas (bras dans l'axe du coffre et à fond vers le bas)
- Tourner le module sur la gauche, utiliser le crochet qu'il y a au bout du bras mécanique pour faire tomber la poutre métallique qui se trouve en haut de l'écran. Placer le crochet dans la boucle de la poutre (bras dans l'axe de la boucle et en position milieu)
- Ouvrir le coffre avec le bras (bras dans l'axe de la poignée et à fond vers le bas)
- Prendre **l'objet qui se trouve à l'intérieur** (bras dans l'axe de l'objet et à fond vers le bas). Le module retourne

automatiquement au sous-marin
- Redémarrer le sous-marin (levier 4 et 1 du poste de pilotage)
- Aller dans la salle des machines, tirer le levier de droite, cela met les machines en marche
- Retourner au tableau de bord du sous-marin et actionner les leviers 1 et 2
- Aller dans la salle des cartes et cliquer sur la machine de droite
- Cliquer sur la position centrale pour sélectionner les coordonnées d'une île
- Appuyer sur " ENTER ", la position s'affiche sur la carte
- Retourner dans la cabine de pilotage et pousser le levier de marche

L'île forteresse

Le quai

- Sortir du sous-marin et aller sur le quai. A droite aller vers la canne à pêche, prendre **le poisson** qui est au bout de la ligne
- Entrer dans l'atelier de menuiserie et aller dans la pièce du fond pour la commande des éoliennes
- Sur le pilonne du fond, actionner la manette de gauche, cela fait monter les éoliennes
- Aller à la machine qui se trouve à l'entrée de la pièce et baisser la manette pour accoupler le générateur au pignon de l'éolienne, retourner à la machine du fond
- Actionner le levier de droite pour enclencher la rotation, retourner dans la menuiserie

En cas de fausse manipulation, si l'engrenage vient à se briser, il y en a un autre dans le seau de la menuiserie

La menuiserie

- **Couper deux grandes planches**
- **Couper huit petites planches**
- Regarder par la fenêtre, on voit l'être noir et le monstre
- Retourner dans la salle du fond, monter l'escalier et aller dans l'autre tour jusqu'au toit
- Regarder en haut, il y a un crochet : accrocher le poisson dessus
- Redescendre dans la salle aux statues et ouvrir la porte qui se trouve entre le dragon et le buste (le monstre se trouve derrière)
- Retourner à la menuiserie et regarder par la fenêtre. Attendre que le monstre pénètre dans la tour de droite
- Une fois le monstre entré dans la tour de droite, aller dans le couloir sombre à gauche de la fenêtre, placer les deux grandes planches que vous avez coupées en travers du canal et les autres planches par-dessus pour former un pont. Si le monstre n'est pas complètement rentré, il détruira le pont que vous faites
- Une fois le pont construit avancé, vous arriverez dans la fonderie. Prendre l'escalier qui se trouve au fond de la fonderie

Le canon

- Monter sur le toit et aller au canon
- Retirer la goupille et placer le canon dans la direction de l'autre tour où se trouve le monstre
- Pour charger le canon, prendre de la poudre et un boulet, les mettre dans cet ordre dans le fût du canon. Prendre une mèche, l'allumer avec le briquet (le monstre est éliminé)
- Retourner à la fonderie

La fonderie

- Aller à l'établi, prendre le **moule** qui se trouve sur la table
- Prendre du **plomb**, le mettre dans le chaudron
- Prendre du **bois** et du **charbon**, les mettre dans le four. Le bois en premier et le charbon ensuite. Allumer le tout avec votre briquet
- Actionner la manette en dessous du chaudron, attendre 30 secondes que le plomb fonde

- Ramener le chaudron, aller à gauche placer le moule au milieu. Appuyer sur le bouton de droite, le plomb va dans le moule. Actionner le levier de gauche pour refroidir le plomb. Une fois le plomb refroidi, actionner de nouveau le levier de gauche
- Ouvrir le moule et prendre la **pièce moulée**
- Retourner dans la salle des sculptures
- Ouvrir la porte derrière laquelle se trouvait le montre et aller dans la tour opposée

La deuxième tour

- Aller sous l'aile de l'avion, placer la pièce moulée sur le crochet
- Aller vers la table prendre la clef
- Retourner à la salle des sculptures

La salle des sculptures

- Sur le socle de la statue du milieu, ouvrir la trappe avec la clef
- Prendre l'objet qui s'y trouve
- Retourner dans l'autre tour

La deuxième tour

- Actionner le levier qui se trouve à droite, l'avion libellule se retourne
- Actionner le levier qui se trouve à gauche de la porte. En premier le bouton noir, ensuite la manivelle
- Entrer dans l'appareil

L'avion libellule

- Actionner la manivelle de gauche
- Actionner le bouton en haut à droite
- Abaisser la manette de gauche
- Pousser le levier de droite
- Vous arriver au temple des anciennes machines

Le temple des anciennes machines

- Monter dans la salle du téléporteur
- Dérouler la séquence de téléportation vers le phare du professeur

Voir l'utilisation du téléporteur précédemment

Le phare

- Résoudre l'énigme de la boîte sur le secrétaire

Solution du puzzle du cube

- Faire tourner la boîte par la gauche.
- Arrêter quand vous arrivez à la face opposée de celle de départ.
- Tourner la clef au centre : une porte s'ouvre.
- Presser les petits carrés de gauche à droite et de haut en bas.
- Déplacer les autres pièces jusqu'à ce qu'un bouton rouge apparaîsse, presser-le.
- Une autre porte s'ouvre, presser le gros bouton rouge à l'intérieur.
- Retourner la boîte, appuyer sur le bouton au centre de la face.
- Retourner et appuyer sur le gros bouton rouge. Cela ouvre un tiroir avec une petite clef, prenez-la.
- Appuyer à nouveau sur le gros bouton rouge, cela entrouvre une porte.

- Cliquer en bas à droite dans l'entrebâillement de la porte, cela l'ouvre complètement.
- Résoudre le puzzle en faisant coulisser les pièces: l'image à reconstituer se trouve page 118 du journal (pour éviter le puzzle, il faut s'éloigner du meuble puis ouvrir à nouveau la boîte trois fois de suite. Un bouton " Solve it? " apparaît).
- Une fois le puzzle terminé un papier sort de la boîte, relever les motifs.
- Tourner vers la face où la clef est à la verticale et la faire pivoter.
- Tourner la boîte vers la droite, appuyer sur le bouton au centre de l'écran, cela ouvre le puzzle des poissons.
- Cliquer sur les 4 cases bleues, cliquer sur le poisson du bas.
- Appuyer sur l'interrupteur.
- Cliquer sur les 4 cases grises, cliquer sur le poisson du haut.
- Tourner la clef que vous avez trouvée plutôt, cela ouvre le puzzle de l'amulette.
- Mettre l'amulette au centre de l'écran, placer les deux gemmes rouges en dessous.
- Appuyer sur le bouton au-dessus de la boîte, une porte s'ouvre.
- Tourner les anneaux afin d'avoir une série de carrés puis une série de ronds ensuite une série de triangles et pour finir la série des motifs trouvée plus tôt (rond, triangle, carré, étoile).
- Récupérer le flacon.

- Aller au Laboratoire, changer l'ampoule du phare
- Franchir la porte vers l'autre monde

La tour des aigles

- Aller en haut de la tour des aigles près de la machine volante
- Remonter le ressort de 13 tours et rendez-vous au temple des anciennes machines

Le temple des anciennes machines

- Retourner dans la salle de téléportation
- Localiser le sous-marin en plaçant les cadrans sur la salle de pilotage
- Dérouler la séquence de téléportation vers le sous-marin

Le sous-marin

- Actionner les boutons 1,2 et 4, aller dans la salle des moteurs, mettre en marche
- Aller dans la salle des cartes, entrer les coordonnées du volcan (22.01N 119.11O)
- Aller dans la salle de pilotage, pousser le levier de droite

Le volcan, domaine des ténèbres

- Sortir du sous-marin.
- Aller vers la locomotive, regarder dans la caisse à outils et prendre la **pince coupante**.
- Aller jusqu'à la grille, couper le cadenas avec la pince, ouvrir la grille.
- Monter dans la locomotive, la mettre sous tension avec l'interrupteur qui se trouve sur le mur du fond.
- Aller à l'avant mettre le contact en actionnant le bouton à gauche, presser le levier de gauche pour faire avancer le train.
- Le train s'arrête automatiquement sur une plate-forme de direction.
- A l'extérieur, actionner le levier qui se trouve sur la gauche de la manivelle, cela fait monter la plate-forme.
- La manivelle sert à orienter la plate-forme en différentes directions.
- Orienter le train vers le sud, arrêtez-vous à la première intersection.
- Prendre une barre de fer dans la caisse à côté du train, la mettre dans l'aiguilleur.
- Prendre dans la caisse à outils la clef multiforme et l'utiliser sur la barre qui est dans l'aiguilleur.
- Pour actionner les aiguillages, utiliser la manette qui se trouve en bas à gauche quand vous êtes face au tableau de bord dans la locomotive.
- Faire avancer le train jusqu'à la salle où il y a Amanda.

La salle du bébé

- Mettre le parapluie dans la porte métallique qui permet l'accès au broyeur, quand celle-ci est ouverte.
- Sur le tableau de bord en face du bébé, lever le levier qui est à gauche, cela ouvre une grille. Vous pouvez vérifier si la grille est ouverte en regardant par la porte métallique.
- Reprendre le parapluie.
- Remonter dans le train, faire une marche-arrière, aiguiller le train sur la droite à la première intersection. Aller jusqu'au pont-levis en marche-arrière.
- Faire descendre le treuil. Appuyer sur le bouton au-dessus de la manette qui permet de changer l'aiguillage, actionner le levier qui est en haut à gauche. Le treuil descend. Puis remonter-le.
- Une fois le pont-levis descendu, revenir sur la plate-forme.
- Diriger la tête du train vers le nord : ne pas changer l'aiguillage. Vous arrivez dans la salle des chaudières.
- Aller dans la salle qui se trouve à droite de la chaudière, une fois dans cette salle, regarder à droite avec le parapluie, vous aller remonter la partie de la passerelle qui est décrochée. La bloquer avec la petite goupille qui se trouve à droite.
- Aller jusqu'au centre de commande qui se trouve au bout de la balustrade, actionner le levier qui est sur le tableau de commande, cela fait remonter une capsule.
- Monter dans la capsule. Le levier de droite sert à monter et descendre, celui de gauche sert à diriger le bras mécanique, l'étoile qui se trouve au-dessus sert à faire pivoter la main mécanique.
- Ouvrir tous les robinets sauf ceux qui libèrent la pression par les deux petites cheminées. Descendre récupérer l'objet qui se trouve dans le cocon. Si les robinets sont mal ouverts, le cocon restera fermé.
- Remonter en fermant tous les robinets qui ont été ouverts en descendant, si cela n'est pas fait la grille d'entrée restera fermée.
- Retourner dans la salle des chaufferies.

Les vannes correspondent à (de gauche à droite) :
1 Tapis roulant dans la salle du bébé
2 Grille d'entrée
3 Grue dans la salle du bébé
4 Porte métallique 1
5 Levier
6 Plaque tournante
7 Porte métallique 2
Ouvrir les vannes 3, 4 et 7

- Retourner dans la salle du bébé.
- Bloquer la porte de protection avec le parapluie. Ouvrir la vanne de droite au-dessus de la console en face du bébé. Actionner la manette de droite vers le bas, cela amène un électro-aimant au-dessus du tapis roulant. Appuyer sur le bouton qui se trouve sur la console pour prendre une pierre (une pierre sur trois est attirable)
- Avancer deux fois le levier de la grue pour que la pierre se retrouve au-dessus d'une manette argentée. Faire tomber la pierre sur la manette en appuyant sur le bouton de la console.
- Passer sur le tapis roulant et aller récupérer Amanda.

- Aller au pont-levis impérativement en marche avant, Faite attention, un rail de la voie est cassé. Sur la gauche il y a une voie désaffectée, prendre dans la caisse à outils la **grosse pince**, enlever le rail défectueux et le remplacer par celui que vous allez prendre sur la gauche.
- Avancer tout droit. La voie s'arrête sur un cul-de-sac. Mettre en marche la turbine avant de la locomotive, pour cela, appuyer sur le bouton qui se trouve au milieu en haut du tableau de bord.
- Entrer dans la salle que vous venez de mettre à jour. C'est ici que vous devez assembler le canon (utiliser le plan de l'arme).
- Aller devant la porte métallique. Cliquer dessus pour l'ouvrir.
- Placez-vous derrière la console de commandes des électrochocs.
Les manettes sont numérotées de gauche à droite.
- Actionner la manette de gauche 1.
- Baisser le levier 3.
- Caler la roue 4 sur la fréquence du professeur.

- Quand cela est fait abaisser le levier de droite 5. Le faire trois fois.
- Le professeur se réveille, ne vous en occupez pas pour le moment.
- Retourner sur la plate-forme. Diriger l'avant du train au Nord, changer l'aiguillage pour aller à gauche.
- Pour dégager la voie, prendre la dynamite dans la caisse à outils, allumer la mèche avec votre briquet.
- Aller à la porte et ouvrez celle-ci: l'être noir s'enfuit.

Pour connaître la méthode de fonctionnement de la machine, il faut observer l'être noir avant de le capturer.
- Retourner à l'autre porte et l'ouvrir.
- Utiliser le canon sur l'être noir.
- Prendre le **marteau** dans la caisse à outils.
- Une fois l'être noir capturé, aller au coffre, l'ouvrir avec le marteau.
- Prendre le **plan** qui se trouve à l'intérieur.

Avant de quitter définitivement ce monde des ténèbres, il est possible de tout faire exploser.
- Retourner à la locomotive.
- Ouvrir le caisson et prendre la dynamite.
- Placer le circuit imprimé puis le réveil dessus.

Il reste une heure avant que tout n'explose.

- Aller vers la machine qui se trouve au fond de l'atelier.

Les manettes de la machine sont numérotées de gauche à droite:
- Tourner 2 fois la vanne 1.
- Abaisser le levier 2.
- Baisser le levier 3.
- Tourner 3 fois la vanne 4.
- Baisser le grand levier à droite 5.
- Donner au professeur le bébé et le plan.
- Prendre le passage, discuter avec le professeur.

Vous venez de terminer Lighthouse…

Limbo

© Playdead 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Dès que vous avez le contrôle du personnage, partez d'abord à gauche, marchez sur l'objet qui brille et déverrouillez un premier succès - mauvais sens.

Ensuite, repartez à droite, descendez doucement du tronc et sautez par-dessus le creux. Poursuivez à droite, tirez la caisse en face et utilisez-la pour grimper sur la plateforme.

Sautez et accrochez-vous à la corde, descendez sur la palette et atteignez la montagne à gauche. Par la suite, sautez par-dessus le creux à droite, entrez dans le tunnel et sautez dans le bateau.

Une fois que vous arrivez de l'autre côté de la rive, sautez sur la terre ferme puis tirez le bateau jusqu'au bord du rocher à droite et utilisez-le pour atteindre le niveau supérieur du rocher. Grimpez sur le tronc d'arbre à droite, sautez sur la corde suspendue et remontez.

Poursuivez le chemin à droite, faites attention aux deux pièges collés l'un à l'autre et tirez sur le premier pour pouvoir sauter en toute sécurité. Sautez donc par-dessus les pièges et continuez à droite.

Lorsque vous arrivez devant une corde suspendue, placez le piège à ours au-dessous de la corde et sautez sur celle-ci pour que le piège se referme sur les débris. Ensuite, balancez-vous à l'extrémité de la corde, remontez légèrement et sautez pour atteindre le rocher à droite.

Avancez jusqu'au prochain trou, sautez par-dessus le creux pour atteindre le tronc oblique et revenez rapidement sur vos pas avant qu'un immense rocher ne vous écrase. Ensuite, sautez par-dessus ce rocher et continuez à droite.

Chapitre 2

A présent, avancez à droite jusqu'au bord du lac, tirez la caisse et placez-la sous la corde suspendue à une branche.

Montez sur la caisse, sautez sur la corde, balancez-vous et sautez sur la branche de droite. Escaladez ainsi d'une branche à l'autre, rejoignez la partie du tronc à moitié découpée et poussez-la à droite pour la briser.

Avant de descendre, sautez à partir de la dernière branche vers la gauche et accrochez-vous à la corde. Balancez-vous pour atteindre une autre branche à gauche et obtenez ainsi l'objet d'un succès.

Ensuite, descendez sur la terre ferme, poussez la caisse à droite puis le tronc dans l'eau.

Juste avant que la caisse ne tombe dans les profondeurs du lac, grimpez dessus, traversez le long du tronc et sautez pour atteindre l'autre côté de la rive.

Chapitre 3

Maintenant, avancez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez une araignée géante et faites attention à son attaque. Pour la battre, vous devez détruire ses pattes avec un piège à ours. Ce dernier se trouve suspendu à l'arbre. Pour le

faire tomber, approchez-vous de l'araignée et fuyez dès qu'elle lève sa patte pour attaquer.

Répétez cette opération deux fois pour récupérer le piège. Ensuite, poussez-le vers l'ennemi, restez immobile un moment et lorsque l'araignée lève la patte, placez le piège à votre place. Bang ! Refaites la même opération jusqu'à ce qu'elle perde toutes ses griffes et s'en aille.

Par la suite, avancez à droite jusqu'à ce qu'une araignée vous capture et vous hisse dans un cocon. Dès qu'elle part, balancez-vous dans le cocon pour le détacher et avancez à droite. Sautez par-dessus le vide, continuez à droite, descendez le long d'une pente et sautez au dernier moment avant de tomber dans le trou.

Poussez le rocher à droite et dès qu'elle commence à tomber dans le trou, courez à gauche pour que le tronc ne vous écrase pas.

Traversez, sautez sur le grand rocher circulaire et placez-vous sur la moitié droite pour le faire avancer vers la droite. Reculez pour ne pas tomber et restez du côté droit pour avancer. Soyez rapide car l'araignée arrive et atteignez ainsi l'autre bord. Enfin, avancez à droite et laissez-vous tomber pour enlever ainsi le cocon.

Chapitre 4

Dès que vous reprenez vos esprits, avancez à droite et approchez de l'homme pour qu'une plateforme s'effondre. Ensuite, sautez sur la corde à droite et balancez-vous rapidement à gauche pour éviter le piège à ours qui dégringole d'en haut. Enfin, balancez-vous à la corde et atteignez la terre, à droite.

Chapitre 5

A présent, avancez à droite, sautez sur les trois premières plates-formes grises puis sur la noire. Ensuite, sautez sur la branche pour la casser et revenez rapidement à la plateforme précédente pour éviter le tronc qui tombe.

Traversez dessus, sautez sur la prochaine plateforme qui commence à tomber (à droite) et sautez au dernier moment. Ensuite, bondissez sur la plateforme suivante (la plus basse), faites attention au projectile qui arrive et sautez dans les airs pour l'éviter. Enfin, sautez à droite, glissez le long de la pente et sautez pour atteindre le tronc, à droite.

Maintenant, avancez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez une machine ressemblant à des pattes d'araignée. Attendez que la machine se lève et passez rapidement dessous.

Avancez à droite, sautez par-dessus l'eau et ne progressez pas trop vers la droite (ne vous éloignez pas du gouffre). Faites attention à un pneu enflammé qui déboule, revenez en courant et sautez par-dessus l'eau pour l'éviter. Une fois que la roue enflammée est dans l'eau, retournez à droite, sautez par-dessus un petit rocher enflammé et continuez jusqu'à l'abri. Grimpez à l'échelle, sautez à gauche et grimpez à une seconde échelle.

Chapitre 6

Avancez à droite, faites gaffe aux deux pièges accrochés à deux cordes, restez sous la première plateforme et déplacez-vous à gauche puis à droite pour les éviter. Ensuite, agrippez-vous à la corde, sautez sur les deux plates-formes de droite et atteignez ainsi l'autre côté du gouffre.

Avancez à droite jusqu'au tronc d'arbre et poussez-le dans l'eau.

Sautez sur le bout de terre puis sur le tronc suivant et avancez à droite jusqu'au prochain tronc en forme de balançoire. Restez au milieu, attendez que l'araignée mette la patte sur l'extrémité gauche puis courez et sautez à gauche pour atteindre l'autre bout de terre.

Avancez à droite, poussez le prochain tronc et utilisez-le pour sauter par-dessus le vide. Ensuite, continuez à droite jusqu'au rocher, sautez sur le morceau de bois qui le bloque et revenez à gauche. Descendez d'un niveau et longez le flanc droit. Le rocher heurtera ainsi l'araignée qui mourra.

Continuez à droite, sautez par-dessus le vide puis sur le tronc et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez un creux rempli d'épines. Attendez que l'araignée blessée arrive à gauche, laissez-la attaquer et agrippez-vous à sa patte.

Tirez-la à droite pour l'arracher, poussez ensuite sa tête vers le creux d'épines et utilisez-la pour sauter vers la prochaine zone. Avancez à droite, dépassez les cages et descendez le long de la pente.

Chapitre 7

Grimpez à l'échelle, avancez à gauche et sautez sur les deux cages puis dans les airs pour détacher la corde de la deuxième cage et ainsi tomber en bas. Poussez la cage à droite jusqu'au bord et utilisez-la pour grimper.

Avancez jusqu'au prochain lac et sautez sur le cadavre.

Attendez qu'un autre homme se noie dans le lac et utilisez-le pour traverser. Ensuite, tirez le dernier cadavre vers la droite, jetez-le dans le gouffre pour que le container s'écrase dessus et traversez.

Descendez la pente à droite, avancez et approchez-vous du premier piège. Sautez sur la dalle au milieu pour l'éviter, avancez vers le second piège et évitez cette fois de marcher sur la dalle pour l'éviter. Poursuivez à droite et sautez par-dessus le creux. Lorsque vous apercevez les chasseurs et rebroussez chemin rapidement. Évitez toujours les interrupteurs et laissez-les mourir grâce aux pièges.

Chapitre 8

Maintenant que la voie est libre, poursuivez à droite et descendez à l'échelle plus loin. Tirez le chariot à droite et poussez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête tout seul.

Remontez à l'échelle, sautez sur la plateforme de droite puis sur la longue corde. Lorsque celle-ci descend à cause du poids, remontez vers le haut pour ne pas être déchiqueté par les scies.

Ensuite, sautez rapidement sur la plateforme, descendez, montez sur le chariot et agrippez-vous à la corde par son extrémité. Tirez-la à nouveau vers le bas, balancez-vous, sautez à droite et attrapez la seconde corde. Descendez-la doucement pour soulever le second obstacle et partez à droite avant que les deux obstacles ne se referment.

Maintenant, avancez à droite jusqu'à ce qu'une bestiole vous envoie une sorte de larve sur la tête.

Repartez à droite, descendez une pente et sautez au dernier moment.

Avancez jusqu'à la caisse et poussez-la d'abord à gauche sous les insectes mangeurs de larves. Montez sur la caisse pour vous débarrasser de la larve puis poussez la caisse à droite. Utilisez-la pour grimper sur le rocher et continuez jusqu'à ce que vous aperceviez un mécanisme.

Chapitre 9

D'abord, dépassez le mécanisme, avancez jusqu'à ce vous voyez une grenouille et grimpez sur le rocher, au-dessus de sa cachette. Sautez sur la canalisation qui se trouve en haut à gauche du rocher, sautez dans les airs pour faire tomber la substance blanche collée au tuyau et descendez rapidement à droite pour empêcher la grenouille de regagner sa cachette.

Ensuite, courez derrière la grenouille (à gauche) jusqu'au mécanisme et tirez le levier de la machine pour faire tomber de la pluie.

Maintenant, partez à droite, grimpez au rocher et descendez dans le trou. Tirez le tronc pour le placer au milieu, agrippez-vous à la corde (à gauche) pour remonter et attrapez la petite corde accrochée à la canalisation pour acheminer l'eau dans le trou.

Enfin, balancez-vous de droite à gauche, sautez à droite sur le tronc puis sur la terre ferme. Maintenant, progressez à droite, accrochez-vous aux algues et descendez la longue pente.

Chapitre 10

Poussez la caisse à droite, placez-la sous la section grise de la passerelle et grimpez à l'échelle.

Tirez le morceau élevé de la passerelle, descendez et tirez le levier de droite.

Lorsque l'eau monte, grimpez rapidement à l'échelle et sautez sur la caisse qui monte. Attendez qu'elle s'approche d'une échelle élevée (en haut, à gauche) et sautez pour l'attraper avant d'atteindre les épines du plafond.

Escaladez-la, tirez une autre caisse dans le creux (à droite) et montez dessus. Attendez l'arrivée de l'eau pour remonter et sautez sur la terre ferme à droite.

A présent, glissez le long de la pente et sautez pour atteindre la plateforme inférieure. Tirez la section de la passerelle, attendez que le rocher saute dans les airs et refermez la passerelle.

Ensuite, poussez la roche à droite et dès qu'elle commence à descendre de la petite pente, relâchez-la et grimpez à l'échelle de gauche. À présent, placez-vous sur la structure en bois, attendez que le rocher arrive et restez en équilibre lors de la montée de l'eau.

Avancez vers la zone suivante, passez sous la plateforme, tirez le levier pour remonter l'eau puis refermez-le.

Grimpez à l'échelle, sautez sur la caisse qui est dans l'eau et traversez le bassin. Tirez un second levier pour descendre une caisse, traversez-la et sautez sur une petite caisse puis sur la terre ferme.

Chapitre 11

Maintenant, avancez à droite, sautez par-dessus le vide et tirez la caisse, à gauche.

Avancez à droite pour qu'une bestiole vous attaque avec une larve qui vous étourdit. Vous commencez alors à partir à gauche contre votre volonté. Utilisez la caisse pour sauter à gauche, avancez jusqu'à la lumière puis revenez à droite. Sautez à nouveau puis atteignez les échelles à droite.

Descendez et sautez sur les canalisations. L'une d'elles s'effondre mais ne vous en faites pas. Continuez sur les canalisations jusqu'à ce que vous atteigniez une autre source de lumière.

Rebroussez chemin une seconde fois jusqu'à la source de lumière de gauche puis revenez et grimpez jusqu'au sommet de l'échelle de droite. Attendez que l'eau monte et libère un morceau de plancher puis sautez au bon moment et atteignez la terre à droite pour vous débarrasser de la larve.

Avant de grimper à l'échelle de droite, attendez que l'eau remonte à son niveau maximum et tirez la section du tuyau vers la droite. Placez-le à droite de façon à ce que la moitié du tuyau dépasse le bord.

Montez dessus, sautez sur la corde suspendue et libérez ainsi un objet de succès.

Une fois que ceci est fait, grimpez à l'échelle et sautez par-dessus le vide. Poursuivez à droite, glissez le long d'une pente et sautez au dernier moment sur la plateforme suivante.

Bondissez sur la canalisation du mur, remontez puis sautez à droite.

Chapitre 12

Avancez à droite jusqu'à la grande enseigne lumineuse HOTEL, attendez que la lumière de la lettre H s'éteigne et

sautez dessus.

Passez rapidement sur la prochaine lettre O qui pousse le T à droite. Descendez directement en bas, sautez sur la corde suspendue sous la lettre T et atteignez l'autre côté.

Tirez le levier du générateur pour éteindre la lumière, revenez à gauche puis remontez le long de la canalisation et sautez sur les lettres de l'enseigne. Faites attention à la lettre L car elle tourne, sautez rapidement sur la flèche puis sautez vers la terre ferme avant qu'elle ne s'écroule.

Chapitre 13

Avancez à droite, sautez sur le toit en vitre et continuez à avancer. Glissez le long de la dernière vitre qui se fissure et poursuivez à droite. Tirez l'échelle à gauche jusqu'à la vitre, grimpez dessus rapidement et sautez sur la vitre pour la briser.

Glissez alors le long d'une courte pente et sautez au dernier moment pour atteindre une plateforme suspendue. Sautez sur la seconde plateforme à gauche puis agrippez la corde. Restez accroché jusqu'à ce qu'elle descende à son plus bas niveau, relâchez-la et partez à gauche.

Avancez jusqu'à la structure, faites attention lorsqu'elle s'effondre et courez à droite. Continuez jusqu'à la bestiole qui vous lance une larve, avancez à gauche jusqu'à la lumière puis revenez à droite.

Descendez du prochain bord, sautez sur la plateforme suspendue pour traverser et descendez la pente. Sautez au bout, traversez d'une poutre horizontale à l'autre et franchissez le gouffre.

Lorsque vous vous approchez d'une grue portant une caisse, marchez sur le bouton au sol et ralentissez vos pas jusqu'à ce qu'elle relâche la caisse. Montez dessus et utilisez-la pour sauter au-dessus de la scie circulaire qui arrive. Grimpez enfin au rebord et débarrassez-vous de la larve grâce aux bestioles du plafond.

A présent, vous devez revenir sur vos pas et retourner à gauche. Attendez que la scie s'approche du mur de droite et sautez au bon moment pour l'éviter.

Sautez sur la poutre, placez-vous à chaque fois sur les extrémités de la poutre pour la dévier vers le haut et le bas puis sautez sur la prochaine poutre à gauche.

Tirez cette dernière à droite et à gauche pour la balancer, montez dessus lorsqu'elle prend de la vitesse et sautez à gauche vers la poutre oblique.

Chapitre 14

A présent, remontez la pente, dépassez le monte-charge et tirez la caisse qui se trouve dans le trou à gauche.

Placez-la sur le monte-charge, appuyez sur l'interrupteur et remontez-la. Maintenant, appuyez sur l'interrupteur pour descendre le monte-charge et utilisez la caisse pour atteindre le toit du monte-charge avant de sauter sur la corde, à gauche. Remontez le long de la corde au fur et à mesure qu'elle descende, repérez l'objet du succès qui tombe et redescendez jusqu'en bas pour le récupérer.

Par la suite, remontez le long du monte-charge et poussez la caisse de droite jusqu'au milieu de la balançoire sans que cette dernière ne bouge. Appuyez à nouveau sur l'interrupteur et tirez la poutre avant qu'elle ne descende.

Placez-la sur l'extrémité gauche de la balançoire et remontez ainsi la caisse jusqu'à la section suivante. Enfin, tirez le levier à droite, placez la caisse sous la corde et utilisez-la pour attraper rapidement la corde.

Balancez-vous, sautez à droite et approchez-vous des deux prochaines grues. Marchez sur le premier interrupteur, attendez un peu et marchez sur le second. Revenez rapidement en arrière, poussez la première caisse à droite de

façon à ce que la seconde caisse tombe sur la première.

Montez sur le tas de caisses, évitez la scie et sautez pour atteindre le rebord de droite.

Avancez à droite, ignorez l'échelle pour l'instant et continuez vers l'obscurité. Descendez la pente jusqu'à ce que vous entendiez le bruit de l'eau. À ce moment, sautez en haut pour attraper une plateforme suspendue et avancez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez l'objet brillant du succès.

Ensuite, rebroussez chemin, grimpez à l'échelle que vous aviez ignorée et partez à droite.

Chapitre 15

Dans le creux, approchez-vous doucement de la libellule et sautez au moment adéquat pour vous accrocher à ses pattes. Remontez en haut, avancez à droite jusqu'au mécanisme et passez sous la plateforme.

Grimpez à la petite échelle, placez la caisse sous la grande échelle à gauche et utilisez-la pour grimper jusqu'en haut.

Partez à gauche, tirez le dispositif pour pouvoir avancer et remettez-le à sa place (extrême gauche). Poussez le second dispositif à gauche, activez la machine et déplacez les dispositifs afin de ramener la roue à droite.

Descendez, poussez la petite caisse qui se trouve sous l'échelle de gauche, descendez par la droite et allez à gauche. Poussez la roue au fond à gauche, courez à droite et grimpez jusqu'à la caisse.

Attendez que la roue active le mécanisme une seconde fois et poussez la caisse de l'autre côté de la dalle pour la faire tomber.

Chapitre 16

Poussez la caisse à droite et utilisez-la pour atteindre la plateforme suspendue. Activez le levier pour actionner la grande roue, descendez et poussez la caisse vers l'engrenage pour la soulever vers l'autre côté.

Montez à votre tour sur la roue, sautez sur une plateforme en haut à droite et tirez une seconde caisse vers la roue. Descendez-la, poussez la première caisse à l'extrême droite près du mur et poussez la seconde sur l'interrupteur au sol. Profitez alors du mécanisme qui émerge du sol et grimpez pour atteindre la zone suivante à droite.

A présent, accrochez-vous à la chaine et balancez-vous de droite à gauche. Lorsque la corde aura pris assez d'élan, sautez à gauche pour allumer le générateur et agrippez-vous à la chaine à nouveau. Sautez cette fois à droite et dépassez ainsi le fer électrifié.

Chapitre 17

Descendez la pente, poussez l'engrenage vers la droite et déclenchez la rotation de tout l'écran.

Reculez alors à gauche, éloignez-vous du bout de fer qui tombe à gauche lors de la rotation puis grimpez dessus pour avancer. Remontez sur les pics de l'engrenage, sautez à gauche et rejoignez la zone suivante.

Maintenant, avancez à gauche et descendez près de la caisse. Activez la machine pour désactiver le champ magnétique et poussez la caisse à l'extrême droite puis courez appuyer sur la machine.

Une fois que le champ magnétique est réactivé, la caisse se trouve entre l'échelle et le rebord droit. Sautez alors sur le rebord de droite, activez la machine de droite pour soulever la dalle et utilisez la caisse pour grimper rapidement à l'échelle et passer sous la dalle avant qu'elle ne se referme.

A présent, activez le prochain levier et avancez rapidement à gauche. Tirez la caisse pour la placer sous la chaine et utilisez-la pour attraper la chaine pour rester accroché le temps que tout l'écran bascule.

Lorsque la caisse arrive au-dessous de votre position, relâchez la chaine, attendez qu'elle glisse le long de la pente et sautez au bon moment pour éviter la scie et attraper une seconde chaine à gauche. Ensuite, relâchez et descendez le long de la courbe.

Chapitre 18

Suivez le chemin de droite, activez un second levier pour basculer l'écran et attendez qu'une caisse tombe. Poussez-la près du bord, utilisez-la pour sauter par-dessus le vide et avancez à droite.

Avancez jusqu'à l'engrenage, traversez-le et continuez jusqu'à ce qu'une larve vous attaque. A ce moment, vous revenez à gauche. Grimpez à l'engrenage, sautez sur la plateforme et rejoignez la source de lumière.

Lorsque vous revenez à droite, progressez jusqu'au tapis roulant, faites attention au concasseur et sautez au bon moment. En vous approchant du deuxième concasseur, accrochez-vous à son extrémité gauche puis attendez le moment de sa descente et traversez-le rapidement.

Sautez sur le prochain tapis et utilisez l'une des caisses pour sauter et vous débarrasser ainsi de la larve.

Une fois que ceci est fait, utilisez l'une des caisses et sautez sur l'extrémité droite du concasseur. Attendez encore une fois le moment de sa descente, partez à droite et sautez vers l'échelle. Si vous échouez, refaites le même processus en vous accrochant à l'extrémité droite cette fois et attrapez l'échelle.

Chapitre 19

Continuez en haut de l'échelle à droite, passez entre les engrenages du rouage et tirez le levier.

Attendez que l'engrenage du rouage situé à droite arrive au milieu, remettez le levier à sa position initiale et grimpez sur cet engrenage afin d'atteindre l'échelle qui est en haut.

Remontez, sautez sur le second rouage à gauche et atteignez le rebord supérieur.

A présent, avancez à droite, dépassez le levier et l'échelle et tirez le chariot pour le placer sous le levier élevé.

Revenez à gauche, poussez l'échelle à gauche puis activez le levier se trouvant plus loin, toujours à gauche. Sautez à nouveau sur l'échelle en mouvement, atteignez la passerelle élevée et sautez à droite pour vous accrocher au second levier, en haut à droite. Une fois qu'il est activé, laissez-vous tomber sur le chariot et partez ainsi dans le tunnel.

Restez dans le chariot en mouvement, grimpez rapidement à l'échelle que vous rencontrez et avancez parallèlement au chariot. Faites attention à la scie qui s'approche, sautez dans les airs et atterrissez au bon moment dans le chariot.

Restez dans le chariot, dépassez les rails électriques et descendez. Tirez le chariot de la trappe, utilisez-le pour sauter sur la plateforme et avancez à droite.

Sautez juste avant d'atteindre le levier pour éviter le choc électrique. Activez le levier pour balancer la structure, poursuivez le chemin et sautez pour attraper une échelle.

Grimpez, avancez et sautez sur une poutre horizontale. Repérez une caisse sur cette poutre, tirez-la, faites-la tomber à gauche et laissez-vous tomber dessus.

Sautez à droite évitant ainsi le courant électrique et continuez jusqu'à la zone suivante.

Chapitre 20

A présent, faites attention aux deux mitrailleuses, l'une verticale et mobile et l'autre est horizontale et fixe. Lorsque vous passez devant le rayon laser, il lui faut quelques secondes pour tirer. Profitez de ces quelques secondes, sautez sur la

plateforme de sécurité puis sautez sur la mitrailleuse horizontale pour attirer l'autre arme.

Déclenchez cette arme une nouvelle fois pour qu'elle ouvre le feu et endommagez ainsi la mitrailleuse horizontale. Répétez cette opération deux fois pour détruire la mitrailleuse et traversez ainsi sans vous faire couper les pieds.

Chapitre 21

Dans la zone suivante, descendez près des deux caisses et poussez celle qui est à droite vers l'extrême droite en remontant une pente.

En revenant à gauche, ne marchez pas sur l'interrupteur au sol, poussez la seconde caisse légèrement à gauche et utilisez-la pour atteindre le rebord. Une fois que le champ magnétique est activé, la caisse remonte et s'approche de votre position. Attendez que le champ s'arrête et que la caisse tombe pour la pousser à gauche et utilisez-la pour atteindre l'échelle.

Ensuite, avancez à droite et agrippez-vous à la prochaine échelle qui s'étale vers le bas.

Maintenant, allez chercher la seconde caisse et poussez-la le long de la pente à nouveau. Relâchez, grimpez rapidement à la longue échelle et allez chercher la caisse qui monte à gauche de la passerelle. Tirez-la, placez-la près de la plateforme élevée et redescendez via l'échelle.

Faites le même processus avec la caisse du bas, montez sur celle d'en haut et atteignez ainsi la plateforme élevée dès que le champ est activé.

Avancez à droite, activez le panneau pour descendre le monte-charge puis réactivez-le pour le remonter et entrez rapidement à l'intérieur.

Une fois en haut, activez le second panneau et redescendez le monte-charge. Remontez-le et sautez rapidement sur le toit de l'élévateur. Faites attention à la mitrailleuse qui se déclenche et descendez avant qu'elle ne vous explose la cervelle.

La mitrailleuse coupe ainsi la chaine qui suspend la caisse. Par la suite, placez la caisse près du bord gauche du toit du monte-charge et activez le panneau puis montez sur la caisse.

Lorsque l'élévateur est en haut, sautez à gauche et agrippez-vous au rebord de la planche située au-dessus de la mitrailleuse.

Avancez à gauche, utilisez le panneau de contrôle pour déplacer la caisse et profitez de la pente pour la ramener de votre côté. Allumez et éteignez le panneau de manière à soulever la caisse au-dessus de l'obstacle.

Une fois que la caisse est de votre côté, poussez à l'extrême droite et retournez près du monte-charge.

A présent, poussez la caisse qui se trouve sur le toit de l'élévateur à droite jusqu'au pied de l'échelle.

Utilisez-la pour grimper cette dernière, activez le panneau qui inversera le champ de gravité et avancez à gauche. Allez chercher la seconde caisse qui est désormais en haut à gauche et ramenez-la près de la première.

Maintenant, remarquez le piston qui se dilate et se contracte et essayez de placer les caisses afin de pouvoir grimper au rebord élevé lorsque le champ de gravité revient à la normale. Pour cela, placez la première caisse de façon à ce qu'elle tombe sur le piston et la seconde de façon à ce qu'elle tombe sur la terre ferme, non loin du piston dilaté.

Attendez que le piston commence à se dilater et activez le panneau. Grimpez rapidement sur la caisse, le piston, la seconde caisse puis montez à toute vitesse avant que le piston ne se contracte.

Chapitre 22

Descendez via l'échelle de droite, avancez vers le panneau de contrôle qui se trouve sous la plateforme et activez-le.

Revenez en arrière, activez et désactivez le premier panneau afin de soulever le grand container à gauche et garder celui de droite à sa place.

Grimpez ainsi d'une plateforme à l'autre et arrêtez-vous près du panneau du champ de gravité. Activez-le pour ramener le grappin vers votre position puis désactivez-le lorsqu'il est à mi-chemin et attrapez rapidement le tyrolienne pour traverser. Relâchez la tyrolienne avant qu'il n'arrive au bout pour ne pas finir dans les clous.

Chapitre 23

Ensuite, descendez la pente, sautez au dernier moment et activez le panneau lorsque vous êtes dans les airs.

Fuyez la scie en courant vers le nord, sautez à nouveau et activez le second panneau dans les airs. Aussi, faites attention à ne pas tomber sur la lettre H lorsqu'elle est électrifiée. Ayez le bon timing et restez dans une section non électrique au milieu de la lettre.

Ensuite, attendez que la lumière s'éteigne et sautez sur le conduit à droite. Attendez à nouveau le moment opportun, sautez à nouveau sur la section inférieure de la lettre H et attrapez rapidement la corde sous le conduit. Enfin descendez le long de la corde et poursuivez à droite.

Sautez dans les airs et activez le panneau qui dispose d'une minuterie.

Poussez la caisse à droite une première fois et revenez avant que le temps ne s'achève. Réactivez le panneau, poussez rapidement la caisse au fond à droite et utilisez-la pour grimper au rebord et dépasser rapidement la scie circulaire avant que le temps ne s'achève.

Vous descendez ainsi sur une pente. Glissez légèrement, sautez et activez un autre panneau dans les airs.

Avancez à droite et descendez sur la plateforme élevée. Ensuite, sautez à droite juste avant la fin de la minuterie, activez le panneau et évitez ainsi la mitrailleuse au sol. Si vous échouez, revenez sur la plateforme et recommencez.

Maintenant que la minuterie est permanente, approchez-vous du grand bloc, grimpez dessus dès qu'il redescend et franchissez-le à droite. Sur la poutre suivante, attendez la fin de la minuterie pour descendre et remontez ainsi au-dessous de la poutre. Traversez à gauche le temps que le bloc est levé et descendez.

Chapitre 24

Ensuite, vous devez sauter dans les airs au dernier moment afin d'éviter les deux scies circulaires qui sont superposées.

Enfin, ayez le bon timing, sautez lorsque vous êtes suspendu à l'envers. Dépassez le panneau et activez-le en retombant.

Vous traversez ainsi le mur de droite et atteignez la zone de sécurité. Avancez enfin à droite et retrouvez votre soeur.

Félicitations ! Vous avez complété Limbo !

Line of Sight : Vietnam

© Infogrames / N-Fusion Interactive 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur L en cours de jeu pour ouvrir le Chat et entrez **/cheatcheat**, balidez avec ENTER . Etrez ensuite l'un des codes suivants. Pensez à effacer le /tell avant d'entrer un code.

`/ac`	God mode, munitions illimitées et mode vol
`/godmode`	God Mode
`/invis`	Invisibilité
`/fly`	Mode vol
`/ammo`	Munitions illimitées
`/fovs`	Revèle le champs de vision ennemi
`/winmission`	Remportez la mission
`/losemission`	Perdre la missions
`/hitlermode`	Mode Hitler
`/astar`	?
`/arrival`	?
`/dogmode`	?
`/give`	?
`/stats`	?
`/cvdraw`	?
`/pathdraw`	?
`/noint`	?
`/wpcondraw`	?
`/wpdraw`	?

Line Rider 2 : Unbound

© Genius Products / inXile Entertainment

PERSONNAGES CACHÉS

Bailey

Trouver 20 jetons en mode Story.

Chaz

Trouver 150 jetons en mode Story.

Classic Bosh

Trouver les 260 jetons en mode Story.

Links 2001

© Microsoft 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu appuyez sur la touche [Caps Lock], puis entrez l'un des codes suivants :

HITMANIA	Swing puissant
LIGHTER	Balles de golf plus légères
LOWER	?
MAGENT	?
PEOPLE	Railleries
VBCOURSES	Plus de parcours

REJOUER UNE BALLE SANS PÉNALITÉ

Lorsque vous avez joué une balle et que votre coup ne semble pas fameux (si la direction est mauvaise lorsque la balle est en l'air), cliquez sur le bouton droit de la souris. Ainsi, votre coup sera effacé et vous pourrez le rejouer comme si de rien n'était.

Lionheart : King's Crusade

© Paradox Interactive / Neocore 2010

CHEAT CODES

En cours de partie, faites CTRL + SHIFT + 1 pour ouvrir la console, puis appuyez sur F1 pour obtenir la liste des codes possibles.

Lionheart : Legacy of the Crusader

© Black Isle Studios / Reflexive Entertainement 2003

CHANGER LE TRÉSOR

Dès que vous trouvez un coffre à trésor, sauvegardez rapidemment la partie avec F9 . Si vous n'obtenez pas l'objet désiré, reprenez votre partie juste avant l'ouverture du coffre jusqu'à ce que vous obteniez l'objet voulu.

Litil Divil

© Gremlin Interactive

CHEAT MODE

Lancez le jeu en tapant (attention, respectez bien les majuscules et minuscules) :

`DIVIL KmCINpOcKet` Pendant le jeu, appuyez sur la touche F1 pour changer de niveau.

`DIVIL MEANING` Appuyez simultanément sur SHIFT et T pour refaire le plein d'énergie.

`DIVIL DONKEY` Appuyez sur T pour avoir des trésors supplémentaires

`DIVIL GRUMPY` Appuyez sur K pour obtenir des clés supplémentaires

`DIVIL nicole` Appuyez simultanément sur SHIFT et P pour traverser les murs.

Il est possible de combiner ces codes. Par exemple : DIVIL KmCINpOKet MEANING nicole.

Little Big Adventure

© Electronic Arts / Adeline Software 1994

DÉCOUVERTE

Lorsque vous trouvez un objet, de l'argent ou de la vie, changez de site (fin de scrolling) puis revenez en arrière. En retournant fouiller lobjet, vous découvrirez soit la même chose soit autre chose, mais toujours quelque chose.

BOÎTES DE TRÈFLES INFINIES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde. Puis, modifiez-le en fonction des indications suivantes.

Nombre de boîtes de trèfles

Déplacement de 266 octets à partir de la dernière lettre du nom de la sauvegarde

Nombre de trèfles

Déplacement de 457 octets à partir de la dernière lettre du nom de la sauvegarde (ne pas mettre une valeur trop importante)

Little Big Adventure 2

© Ubisoft 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ESC , puis tapez l'un des codes suivants :

BOX	Ajoute une boîte de trèfle
CLOVER	Ajoute un trèfle
FULL	Tout au maximum
GOLD	Argent
LIFE	Vie
MAGIC	Magie
PINGOUIN	Ajoute 5 nitro méca pingouins dans l'inventaire
SPEED	Affiche le nombre d'images par seconde

ACCESSOIRES CACHÉS

Dans la maison de Twinsen, il y a une porte qui ne s'ouvre pas. A gauche, se trouve une armoire. Faites "ACTION" en mode normal : une clé apparaitra. Prenez-la et ouvrez la porte. Dans la pièce, il y a une balle magic, un holomap, trois fléchettes...

VIES INFINIES

Editez un fichier de sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal. A l'offset 206 en décimal, entrez la valeur 99. Attention, si au cours d'une partie vous récoltez un trèfle, l'astuce sera alors annulée et le compteur de vie se videra...

JEU CACHÉ

Sur le cédérom du jeu, allez dans le sous-répertoire nommé Unsupp, puis Popcorn. Il s'agit d'une sorte de jeu de casse-briques : c'est en fait le premier jeu conçu par Frédéric Raynal, l'auteur de Little Big Adventure.

FRAGMENT DE CLÉ DE L'ÎLE DES KNARTAS

Voici comment trouver le fragment de clé dans l'île des Knartas. Suivez le petit oiseau, il vous emmènera dans sa niche. Lorsque vous êtes devant sa niche, cliquez sur espace en mode normal, vous aurez une sorte de clé : elle vous permettra d'ouvrir l'armoire qui se trouve vers le monsieur désespéré. Vous trouverez dans cette armoire une partie des mémoires d'un homme qui a enterré le fragment de clé (celui-ci se trouve, si vous regardez en direction de l'usine, à gauche, juste après un arbre) vers une tache assez visible. Vous pourrez l'avoir en le déterrant à l'aide d'une pelle (qui se trouve juste dans la maison à l'arrivée de l'île).

CERCLE DE PROTECTION

Pour avoir le cercle de protection, demandez à votre Dino-Fly d'aller sur l'ilot en face de l'Hacienda. Descendez sur la plage et utilisez votre jetpack pour entrer dans la grotte et atterrir sur une pente. Sautez par dessus les pics et tuez les 2 lapichons-squelettes. Montez la cage à l'aide de l'ascenceur puis servez-vous-en pour pousser la deuxième cage au-dessus. Formez un escalier de cette manière avec les 2 cages. Montez à l'étage. Avancez, tuez les 2 autres squelettes et tuez le Boss. Une cage de glace s'ouvre. Prenez-le cercle de protection.

TRÈFLES INFINIS

Sur l'île de la Citadelle, allez vers la vache près des ruines. Allez sous le porche et récoltez quelques points de magie. Alors, placez-vous derrière le postérieur de la vache. Puis, esquivez-vous en avant vers elle (touche X et sur la touche avant). La vache vous donnera un trèfle. Renouvelez l'opération à volonté.

SOLUTION COMPLÈTE

Finalité : Arrêter la tempête

Dans votre maison, fouillez la petite armoire à gauche de la porte, une clé. Servez-vous-en sur la porte pour l'ouvrir. Dans la nouvelle pièce, prenez la balle magique jaune, l'holomap et les troids fléchettes sur la table. Descendez les escaliers pour atteindre le hall et ouvrez le tableau de Sendell. Votre tunique se trouve au musée. Rentrez-y par la fenêtre à l'étage supérieur plutôt que d'y aller par la porte d'entrée. Appuyez sur le bouton et tirez le levier. Descendez en bas et prenez votre tunique dans la cloche en verre. Son fils, paraît-il, restaure les plans des égouts. Regardez les plans sur son bureau, le voisin vous dit qu'il faut de l'acide gallique pour les restaurer, mais on en trouve que sur l'île du Désert. Suivez les conseils de Zoe et allez à la pharmacie de l'île. Malheureusement on n'y guérit pas les dino-fly. La dame bouboule vous dit qu'elle sais comment guérir un dino-fly. Un voleur s'introduit et vole le parapluis de la bouboule, cette dernière vous donnera le moyen de soigner le dino que si vous lui retrouvez son parapluie. Sortez de la pharmacie et regardez dans le parc en face de vous, il y a le voleur. Approchez-vous en mode discret par derrière lui, il vous parlera, dites-lui de vous rendre le parapluie. Il vous le rendra, donnez-le à la dame qui l'a perdu. Elle vous dira d'aller voir le mage Ker'aooc. Sur l'île du Désert. Pour s'y rendre il faut un ticket de ferry mais vu le temps, le ferry ne partira pas. Seul le mage météo peut y remédier, mais il ne peut diriger le temps qu'en haut du phare. Le gardien du phare est absent mais on dit qu'il a l'habitude de s'approcher des falaises pour faire de la guitarre.

Allez sur les collines, dans la prairie qui se trouve à côté de la maison du mage. Derrière la prairie, il y a les falaises, puis, la mer, prenez un bon angle de vue en appuyant sur ENTREE et sautez. Il y a une petite plate-forme. Dirigez-vous

vers la grotte... Avancez, montez les escaliers, à gauche, il y a Ralph, le gardien du phare, mais il est dans un cachot, il va falloir le libérer. Allez à droite en faisant attention aux chauve-souris. Arrêtez-vous aux tonneaux, prenez votre balle magique. Vous voyez le levier ? Il faut tirerdessus, une fois le levier abaissé, la porte s'ouvre. Entrez dans la pièce à gauche et ressortez-en par l'autre porte. Allez dans la pièce suivante. Sautez par-dessus les fossés, faites attention aux balles. Montez sur les rochers et à l'aide de votre balle, tirez sur le levier. La porte s'ouvre, revenez sur vos pas. Sautez sur les échelons et montez-les. Passez la grille. Joe le lutin vous saluera et disparaîtra en étant victime de sa magie. Allez à la pièce suivante. Dégommez le monstre, il vous donnera une clé. Sautez sur la pierre et montez sur la plate-forme, dégommez le deuxième monstre et récupérez la deuxième clé. Remontez les escaliers et sautez par au-dessus des pics pour atteindre la porte que vous ouvrirez grâce à la clé, courez vers l'autre porte en face car il faudra éviter un corbeau. Ouvrez-la avec l'autre clé. Voici le monstre. Pareil que les deux autres mais en version beaucoup plus grande. Tuez-le, les rochers éclateront et vous aurez des bonus supplémentaires à la clé que vous donne le monstre. Allez à la pièce suivante où vous rencontrerez Ralph qui vous donnera un trèfle. Sortez du cachot avec la clé, sortez de la grotte, vous rencontrez Zoé... Allez au phare, Zoé et vous et parlez au mage. Les aliens débarquent ! Maintenant que le temps s'est rétabli, prenez le ferry au port pour l'île du désert.

Finalité : Devenir Mage

A l'île du désert, allez chez le guérisseur Ker'aooc. Il n'est pas là, prenez le flocon d'acide gallique sur l'étagère, la ménagère vous dit d'aller à l'école de magie. Prenez la carte, vous voyez les montagnes de rochers au milieu et qui contiennent quelque chose au centre ? Et bien allez-y. Contournez cet ammas de roches et contournez-le jusqu'à trouver une petite entrée sur le côté. Entrez-y, traversez le cimetière. Franchissez la porte. Montez les escaliers et franchissez l'autre porte. Traversez les tables en évitant les fantômes. Mettez-vous en mode discret, allez vers le coffre et actionez-le. Revenez sur vos pas en évitant les fantômes. Montez les escaliers à gauche et ouvrez la porte avec la clé. Traversez le couloir. On vous proposera d'être membre de l'école pour 120 kashes. Si vous les avez, payez, sinon, allez au temple de Bû. Payez l'entrée où passez à travers le garde mais je vous conseille de payer. Allez au stand et payez trois fléchettes. Dégommez les canards qui défilent sur le stand, vous gagnez des balons qui vous envolent vers le puits de Bû. Sautez sur les plate-formes et prenez les champignons qui vous rapporteront pas mal. Renouvellez l'opération si besoin est. Retournez au temple de Bû, ouf ! La porte est restée ouverte, vous n'avez donc plus besoin de repasser ces tables infernales. Payez la cotisation de l'école et passez la première épreuve : Ouvrez la porte, vous devez dégommer toutes les cibles dans les temps avec votre balle et du centre de la pièce. Quand vous aurez terminer, vous gagnerez une sarbacane. La deuxième épreuve consiste à récupérer la balsamine impatiente qui se trouve sur une montagne du désert, seulement, on y accède que par un tremplin, et qui dit tremplin, dit voiture. Allez chez Jérôme Baldino, en ville, parlez-lui et vous aurez le volant de votre voiture. Vous pouvez directement parler à Zoé grâce à la radio, sur le meuble. Achetez un ticket de ferry, en ville, et allez sur l'île de la citadelle. Allez voir Zoé et donnez-lui le volant.

Rachetez un ticket de ferry et embarquez pour l'île du désert, chez Baldino. Il vous donnera un talki-walkie. En sortant de chez Baldino, Zoé vous appellera par radio pour vous dire qu'elle a réparé la voiture et qu'elle vous attend à l'embarcadère de l'île du Désert. Allez-y, prenez la voiture. Regardez l'holomap et allez à l'endroit de la balsamine. Juste au sud-est, il y a une autre montagne, allez-y, avec votre voiture et cherchez un endroit pour y monter. Prenez de l'élan, puis la direction nord-ouest, vous foncerez sur le tremplin, et arriverez sur l'autre montagne, sortez de la voiture, et prenez la fleur de la balsamine impatiente. Retournez à l'école de magie, le mage vous donnera une conque de triton en échange de la fleur. Elle vous donne le pouvoir de guérir. Prenez un ticket de ferry pour l'île de la citadelle et allez voir le dino-fly, derrière votre maison. Soignez-le grâce à la conque de triton. Maintenant, il peut vous emmener où vous voulez. Dites-lui d'aller à l'îlot du dôme de l'ardoise, lieu de la dernière épreuve. Regardez sur l'inscription en ardoise à côté de la porte. La porte qui est en face de vous se trouve en haut, sur la carte. Regardez le chemin à prendre, puis recopiez-le sur un bout de papier et entrez, vous devez atteindre la porte en face que vous, sur le plan, l'ennuie, c'est que, vous ne voyez pas où vous allez, et que vous risquez de tomber dans le vide. Une fois arrivé, vous verrez le mage qui vous donnera une ardoise magique, qui sert à mémoriser tous les dessins et les plans que vous voyez. Revenez sur l'île de la citadelle, allez voir votre voisin. Donnez l'acide gallique au voisin, il vous donnera la clé pyramidale. Regardez les plans sur le bureau, ils seront enregistrés sur votre ardoise magique. Allez voir le directeur de l'école de magie pour vous donner votre diplôme. Contournez le dôme par la gauche et montez les échelons pour prendre le dinofly après. Allez sur l'île du désert. Prenez votre diplôme à l'école de magie, le directeur vous informe que plein de mages disparaissent, à vous de les retrouver ! Allez vous promener sur les sentiers de l'île du désert. Quand vous rencontrerez le fakir dans son tapis volant, arrétez-le et présentez-lui votre diplôme de mage, vous pourrez lui acheter une tenue de

mage pour 50 kashes. Allez à l'hacienda, allez à la pièce suivante, allez dans le sauna pour filles de façon à pouvoir déclencher une émeute auprès d'elles. Sortez du sauna. Le barman arrivera pour vous engueler. Foncez dans la pièce d'entrée, allez dans le bar et montez les échelles. En haut, parlez au mage et utilisez la longue-vue, il y a un îlot en face. Vous pouvez y aller avec votre dino pour y prendre un cercle de protection.

Finalité : S'échapper de Zeelich

Allez à l'hacienda, allez à la pièce suivante et parlez à l'esmer, il vous invitera à visiter sa planête. Acceptez et admirez la scène d'intro. Dans le vaisseau, prenez le traducteur, vous pouvez parler aux aliens. Regardez la borne de l'office du tourisme de Zeelich à gauche. Actionnez la borne à côté du disque de route. Vous arrivez, suivez les instructions du garde. Une fois entré, Joe-le-lutin vous reconnaîtra, malheureusement, et l'empereur aussi, comble de bonheur ! Vous êtes aussitôt enfermé. Et Joe vient vous expliquer la situation dans votre cellule. Le gardien ouvre la cellule pour faire regagner la place de Joe, le pauvre. Sautez sur le gardien et tuez-le. Sortez de la cellule. Allez, à gauche, arrétez l'alarme si elle est allumée, en appuyant sur le bouton. Montez les escaliers, turez le gardien. Appuyez sur le bouton qui se situe en hautde la cellule du prisonnier, vous le libérez. C'est un mosquibee, un des autochtones de Zeelich, enfin... d'en-dessous. Mais, laissez tomber, vous comprendrez plus tard. Redescendez les escaliers. Vous pouvez parler au mosquibee. Vous pouvez sortir par la sortie Nord où 3 gardiens vous chercheront des noises, où par la sortie Sud où c'est un tas de boulons qui vous cherchera des noises... Appuyez sur les boutons et allez par la sortie Sud, elle est moins bien gardée. Tuez le robot, quand il explosera, le grillage partira avec lui. Sortez par le grillage ainsi ouvert, allez à droite dans l'enclos d'entraînement des chiens puis entrez dans le bâtiment en face de vous. Vous pouvez parler avec les touristes mais, l'heure est plutôt à rentrer à la maison. Vous pouvez sortir par l'un des deux passages à douane, prenez celui de gauche et foncez vaire le trou car l'alarme se déclenche. Celui de droite est gardé. Sautez dans le trou, foncez vers la sortie. Dehors, courrez entre les deux gardes, courrez à droite et contournez par la gauche la tour de contrôle. Derrière la tour, des escaliers, en bas desquels il y a une entrée ! Entrez-y. Tuez les deux gardes et montez les escaliers. En haut, tuez le garde, ainsi que l'ingénieur qui vous tirent dessus, les deux autres ne vous feront pas de mal. Prenez le disque de route. Redescendez, sortez de la tour, attendez les gardes, foncez vers la navette spaciale, contournez-la par la droite, les gardes vous suivront par la même directions, dès que vous voyez le sas du vaisseau, rentrez-y. Mettez le disque de route à sa place. Vous êtes de retour sur Twinsun.

Finalité : Aller sur la lune d'émeraude

Après un somptueux scrash sur la prairie, vous pouvez fouiller votre vaisseau pour voir Joe qui s'est échappé. Allez à la maternelle où vous verrez la maîtresse, elle vous apprendra la disparition des enfants de Twinsun et vous expliquera comment cela s'est passé (vidéo). Rentrez chez-vous en évitant les tireurs d'élite sur les toits, les chiens dans le parc, les militaires près des maisons, les robots et les patrouilleurs. Allez voir Zoé, elle vous dira d'aller à la consigne pour aller chercher votre protopack. Donc, allez à la consigne en évitant les gardes. Parlez au gars qui ouvrira la porte derrière lui. Allez-y, servez-vous des ascenceurs et allez à la nouvelle pièce. Vous verrez une sorte de rose des vents à flèches. Les flèches servent à diriger le transporteur de caisses à hélices. Localisez la caisse et amenez-la à l'élévateur indiqué par la flèche. Montez les échelons, parlez à l'employé, il fera le travail pour vous pour 102 kashes, si vous ne les avez pas, poussez la caisse et suivez les flèches. Revenez au comptoir et récupérez le contenu de la caisse. Prenez le dino-fly pour l'île du désert jusqu'à l'école de magie. Parlez au directeur de l'école qui vous dit qu'il faut avoir le sort de la foudre pour ramener les enfants ainsi que les mages disparus. Regardez la carte (TAB), regardez au Sud, il y a de la terre fraîche, allez-y. Devant le ponton, il y a une arche en bois, munie d'une clochette, actionnez-la. Une tortue arrivera. Mettez-vous de dos à la tortue et appuyez sur ENTREE pour avoir un meilleur angle de vue. Sautez sur le dos de la tortue, elle vous amène à une grotte. Montez les escaliers et utilisez le proto-pack par dessus les pics. Prenez la perle d'incandescence. Allez voir le mage Météo sur l'île de la citadelle qui lui aussi, c'est fait enlevé. Utilisez la perle d'incandescence dans la marmite et vous aurez le sort de foudre. Allez au bar (en temps normal, pour atteindre la cave, il faut insérer 5 kashes dans la music box et choisissez LBA's Theme. Le barman sort de son comptoir pour écouter la musique. Il faut aller au comptoir, fouiller le tonneau pour prendre la clé de la cave et ouvrir la porte grâce à la clé). Au bar, tuez tout le monde, y compris le garde ivre-mort qui vous bloque le passage, allez au comptoir, fouillez le tonneau bleu. Vous récupérez une clé. Ouvrez la porte (au pied de l'escalier). Suivez le couloir, fouillez les tonneaux, l'étagère et les distributeurs de points de vie pour avoir plein de points de magie, d'argent et de vie. Maintenant, sautez dans le trou planqué derrière une caisse, au milieu. Vous attérissez dans les égouts. Fouillez le tonneau pour avoir plus de magie. Utilisez la clé pyramidale sur le socle doré, au sol. La porte s'ouvrira. Entrez, si vous avez le plein de magie, utilisez le sort de foudre, sinon, resortez et reprenez de la magie dans le tonneau autant de fois que vous voulez pour remplir

votre magie. Resortez de la pièce et sautez sur un tronc d'arbre (en sauvegardant auparavant). Sautez sur le trottoire de droite et prend l'ascenceur, au fond. Vous arriverez Sur le colline, au-dessus de la maternelle. Allez à l'île du désert, puis au temple de bû en évitant les gardes. Tuez les deux chiens ainsi que le garde. Prenez le wagonnet et entrez dans la première salle. Sautez du wagonnet et explorez le temple. Vous devez tirer sur les bornes de directions pour anguilloner le wagonnet dans la direction qu'indique la borne. Voici la direction que doivent avoir les bornes. Elles sont indiquées dans l'ordre que les bornes apparaîssent par rapport au rail.

1ère borne : sud-ouest
2e borne : sud-ouest
3e borne : nord-est
4e borne : nord-est
5e borne : nord-ouest
-tunnel-
6e borne : nord-est
7e borne : nord-ouest
8e borne (à côté de la porte) : sud-ouest
-dernière salle-

Une fois à la dernière salle, le wagonnet partiravers la côte, puis continuera vers le bas. Une fois à la hauteur du coffre et entre les deux statues qui tirent, sautez sur sa plate-forme et prenez la clé à l'intérieur du coffre. Dirigez vous vers les échelons qui descendent, puis continuez vers le petit couloirs et utilisez la clé dans la porte. Prenez à gauche, descendez les marches, tuez les esmers et prenez la combinaison du garde sur sa table de chevet, vous récupérerez sa clé. Sur la table, appuyez sur le bouton pour connaître le code de l'opération (normalement Opération GREEN MOON). Remontez les marches et allez au nord, passez la porte. Allez à droite, tuez le garde et récuppérez sa clé. Continuez tout droit en ignorant la navette. Continuez tout droit, puis à gauche et prenez l'ascenceur. Utilisez le proto-pack pour traverser le couloir éléctrique.
Tuez le garde, prenez sa clé et ouvrez le coffre avec elle pour prendre le disque de route. Débranchez le courant électrique, devant le couloir infernal et rebranchez-le dès que le garde viendra vers vous... Débranchez-le, reprenez l'ascenceur et entrez dans la navette. Mettez le disque de route. Prenez la combinaison qui se trouve dans la cabine à l'étage d'en-dessous. Dites le code d'entrée (Opération GREEN MOON). Vous êtes arrivé, malvenu sur la Lune D'Emeraude !

Finalité : Retrouver Jérôme Baldino et s'enfuire de la Lune d'Emeraude

Sortez du vaisseau, faites un petit coup de ALT pour regarder le tir, pas mal, non ? Sautez un peu, gambadez... génial, non ? Dirigez-vous vers le petit bâtiment au Sud. Entrez. Entrez dans la cabine. Fermeture du sas. Entrez par la porte. Tuez les méchants. Regardez le panneau, en haut à droite. C'est le plan de la base, il s'enregistre sur votre ardoise magique. Regardez à gauche, actionnez les boutons représentant un carré, un triangle et un rond. Cela ouvre toutes les trois portes d'entrée de la base. Revenez dans le sas. Entrez dans la cabine et prenez votre combinaison. Ouverture du sas. Sortez. Entrez par la porte d'entrée en face de vous, panneau CARRE. Déposez votre combinaison, et entrez. Actionnez le volant à côté de la porte rayée de jaune et de noir. Elle s'ouvrira. Entrez et tuez l'ingénieur. Montez les marches et tuez les deux gardes qui vous tirent dessus. Les deux autres types préféreront reprendre doucement leur travail. Actionnez le levier à gauche de l'escaliers et une porte s'ouvrira. Redescendez les marches, sortez de la pièce, allez à la sortie, à gauche. Prenez la porte rayée, au nord. Tuez le garde et récuppérez sa clé. Suivez le couloir pour voir notre ami Jérôme Baldino qui s'était aventuré sur cette planête avec son astronef. Parlez-lui ainsi qu'à l'Esmer à côté de lui. Suivez-le jusqu'au tournant du couloir, là, tournez le volant. Rejoignez Baldino qui s'occupera de l'ingénieur. Comme par hazard, la porte et refermée. Retournez actionner le levier en haut des escaliers. Sortez et mettez votre combinaison. Scène d'intro.

Finalité : Trouver le gazogem et prendre le fragment de clé

Bon, il vous faut détruire l'îlot CX, mais il faut aussi trouver les dissidents qui conspirent contre l'empereur et qui vous aideront. D'autant plus que Jérôme Baldino a besoin du carburant gazogem pour réparer son astronef et pour vous donner un jetpack, plus puissant que le proto-pack. Alors, il faut déjà sortir, d'ici. Vous pouvez sortir avec votre proto-pack en prenant l'une des deux sorties à droite ou à gauche. Si vous prenez la droite, vous tombez sur la base

militaire et l'astroport d'où vous vous êtes échappés la dernière fois. N'y allez donc pas, allez à droite, vous irez tout droit vers le port. Un détail important, sur Otringal, si vous lisez des affiches sur les murs, vous avez une chance de tomber sur une affiche vous concernant, vous êtes recherchés. Les gardes, vous voyant à côté de l'affiche comprenant votre photo vont faire le rapprochement et vous risquez d'avoir plus de gardes et qui vous tirent dessus. Donc, je vous conseille de ne lire aucune affiche. Normalement, vous n'avez pas d'argent sur vous, argent qui vous sera obligatoire pour naviguer entre les îles de Zeelich. Il vous faudra 100 Zlitos pour aller sur l'îlot CX et encore d'autres pour aller sur les autres îles. 150 Zlitos suffiront. Allez jusqu'au centre-ville, parlez au pompiste. Le gazogem se trouve sur l'îlot des Knartas. Allez voir la petite foule qui écoute le prêtre, à l'ouest et parlez au prêtre. A gauche, il y a un petit bâtiment, entrez-y. Vendez votre diplôme de mage et votre argent twinsunnien. Vous pouvez acheter une visionneuse mémorielle, mais pour l'instant vous n'avez pas assez d'argent. Allez au bâtiment à gauche, gardé par un alligator et entrez-y. L'interphone vous demandera 5 zlitos pour entrer. Donnez-les.

Allez à la course de chiens dans le casino, à droite. Pariez sur une des rangées. Les chiens sortiront, et si le premier est celui de votre rangée, vous gagnez 10 zlitos. Sinon, vous pouvez aller à gauche. Allez sur l'une des quatre bornes et pariez sur une borne. Attendez que l'autre joueur parie et la petite bête sortira. Si elle tombe devant votre borne, vous gagnez 10 zlitos. Vous pouvez faire les machines à sous. Vous pouvez y gagner 25 zlitos de points de magis ou de vie, ou alors la clé. Elle vous donnera accès à la salle dont la porte est en zlitos. Entrez-y si ça vous chante mais il va y avoir de la bagarre. Tournez la roue, tuez les deux monstres. Il vous rapporteront 50 zlitos chacun, donc 100 en tout. Mais si vous vous faites tuer par l'un d'eux, vous aurez plus un sou ! Continuez à avoir de l'argent jusqu'à environ 150-200 zlitos. Allez au port, parlez au vieus marin et demandez-lui d'aller sur l'îlot CX avec sa Léontine. Il vous arnaquera de 100 zlitos parcequ'il vous emmènera sur l'îlot de la célébration. Arrivez là-bas, évitez le combat et foncez tout droit. Montez vers le cratère et parlez au type couvert de bandelettes sur la droite. Il vous parlera du patron d'un bar sur Otringal. Allez-y. Le bar se trouve en face du port. Montez sur la scène et allez derrière les rideaux, il y a une porte, entrez-y. En face de vous, il y a des poulies, actionnez la deuxième, puis, la première, puis la troisième. Descendez les caisses et poussez les colonnes en carton. Mettez la petite au milieu et la grande, en dessous de la grille. Montez sur les caisses, sautez sur la première sur la deuxième et entrez dans le conduit d'aération. Parlez au patron qui vous parlera de Johnny Rocket, à l'Hôtel Impérial. Pour aller à l'Hôtel Impérial, il vous faut le jet-pack, mais vous n'avez que le proto-pack. Pour avoir le jetpack, il faut du gazogem. Prenez un bateau pour l'îlot des knartas. Allez dans le bâtiment, à la sortie du village, tout de suite à gauche et achetez un pioche. Les gens du village parlent d'un certain fragment, mais on ira plus tard. Pour l'instant, allez à la raffinerie au nord.

L'entrée est bien gardée. Montez sur le bas tuyau à droite, et, de là, sautez sur le grillage qui s'est un peu effondré, devant vous. Sautez à l'intérieur. Faites le tour du bâtimen en face de vous. Tuez le garde, de l'autre côté et entrez par la porte. Et si vous avez le cercle de protection, se sera une vraie partie de plaisir, en attendant, voici ce qu'il faut faire. Tournez les volants à votre gauche et à votre droite. A droite, il y a un ingénieur, tuez-le et tournez le volant au-dessus avec votre balle. Avancez-vous vers les bassins. Sautez vers la fontaine, puis sautez vers la deuxième fontaine. Sautez au sol, allez sur l'élévateur. Tuez le garde et tournez la manivelle. Redescendez, tournez la manivelle, en bas et prenez la clé. Allez à la pièce suivante. Tournez les deux manivelles. Montez avec l'élévateur, tuez le garde, prenez de l'élan, sauvegardez et sautez vers les deux bassins.
Descendez, montez les tuyaux et prenez la clé au fond. Remontez vers la porte et allez à la pièce suivante. Tuez le garde, tournez la manivelle, calculez votre coup et montez les marches, puis, foncez à travers les trois fontaines de gaz. Actionnez les deux manivelles. Mattez vous en mode discret et allez sur la passerelle et sortez de la pièce. Sautez tuez le garde. Tournez la manivelle. Allez sur la fontaine à droite, et tuez l'ingénieur, prenez sa clé avec la balle magique. Descendez, ouvrez la grille, tuez les chiens, montez les escaliers, tuez le garde et récuppérez sa clé. Mettez vous en mode discret et montez les escaliers. Tournez la manivelle, ouvrez la porte, prenez le gazogem, prenez le clé. Redescendez, et sortez. Sautez sur les tonneaux dehors, puis sur la grille, et sautez dehors. Regardez la carte, allez au palmier, un peu à l'égart de la ville, à l'ouest. Puis, sautez 4 fois en mode sportif en direction du sud-est, à gauche, il y a une barrière et à droite, il y a une petite descente, allez à droite, dans cette cuvette, et creusez avec votre pioche, vous récupérerez un fragment de clé.

Finalité : Aller sur l'îlot CX et prendre les deux fragments

Retournez sur Otringal, donnez le gazogem a Jérôme Baldino et vous aurez le jetpack, vous pouvez maintenant allez sur la ville haute, à l'Hôtel impérial. Pour y accéder, vous pouvez y aller de l'îlot CX (on y est pas encore arrivé) ; du bâtiment, au nord du centre-ville (mais les ascenceurs sont en panne). Ou par la rivière, avec le jet-pack. Au Nord-ouest

du village, vous voyez la rivière qui coule, utilisez le super jetpack et traversez-la jusqu'à une petite pente, où vous pourrez passer. Foncez en évitant les mitrailleuses. Contournez le bâtiment et vous verrez une fenêtre, entrez par là. Sortez de la pièce. Entrez dans la salle du milieu. Tuez les deux types. Deux mécapingouins suffiront. Ensuite, fouillez la partie gauche de l'armoire, vous aurez deux trèfles. Evidemment, vous pouvez resortir de la pièce et y re-rentrer pour avoir de nouveau les trèfles. Sortez de cette pièce et descendez les marches. Parlez à Johnny Rocket sur son transat, il vous amènera dans sa chambre et vous donnera la bague des dissidents. Allez au bâtiment qui accède au centre-ville. Descendez des tapis roulants et sautez de l'ascenceur. Sortez par la porte. Au centre-ville et retournez à la boutique. Vous pouvez maintenant acheter la visionneuse mémorielle pour revisionner toutes les scènes vidéo que vous avez découvertes dans le jeu. Faites le plein aussi de nitro méca pingouins. Montrez la bague au marchand et il vous montrera un passage secret dans la bibliothèque. Descendez, parlez à tous les dissidents. Ils vous donneront un pistolaser et vous diront que pour accéder à l'îlot CX, on peut y aller par le sous-gaz. Pour aller au sous-gaz, il vous faut aller à l'ascenceur du sous-gaz. Pour aller à l'ascenceur du sous-gaz, il vous faut un bateau militaire de ceux qui existent au port militaire de l'îlot des Knartas. Pour atteindre ce port, il vous faut un pistolaser. Votre pistolaser ne fonctionne qu'avec un cristal. Ce crystal se trouve sur l'île de la célébration. Allez-y, montez sur le cratère, allez par le sentier à gauche.

Calculez vos coups et traversez les trois écoulements de lave. Au dernier, sautez sur le roc, puis sautez vers les escaliers tout en maintenant la touche vers le haut enfoncée. Traversez le petit étang. Utilisez votre pioche sur le cristal. Vous avez le cristal. Sautez sur la petite plate-forme à gauche. Montez les échelons et sautez à gauche sur la crête du cratère. Continuez et allez vers l'îlot des Knartas. Allez à la Raffinerie mais entrez par le bâtiment à gauche, surveillé par deux gardes. A l'intérieur, tuez le garde. Tuez les gardes au fond avec votre pistolaser et, toujours avec le pistolaser, actionnez les interrupteurs de gauche à droite de cette manière : Haut, bas, haut, bas. Les deux portes s'ouvriront. Marchez sur le pont et franchissez la porte. Allez sur le quai de gauche, passez sous la grue et allez embarquer ce bateau. Vous irez à l'ascenceur du sous-gaz. Là-bas, un monstre vous attend, tuez-le, prenez sa clé et sautez vers l'ascenceur. En bas, mettez vous en mode discret et tirez avec votre balle par-dessus le mur sur l'interrupteur de gauche. La barrière éléctrique de gauche se désactivera. Allez-y, et sortez. Il va falloir atteindre l'îlot CX. Pour ça, il faut atteindre l'îlot des Mosquibees, pour atteindre l'îlot des mosquibees, il faut payer un passeur. Un passeur se paye en gemmes. Quatre gemmes. Pour avoir les gemmes, il faut aller à la mine. Continuez tout droit, passez le bâtiment et commencez un sonder la paroi droite pour chercher une ouverture, vous entrerez dans une grotte, en vérité une mine. Allez vers le bas, suivez les rails et arrêtez-vous au pont. Allez vers le bas, en cherchant bien, vous trouverez deux gemmes, prenez les escaliers jusqu'à la plate-forme dans la lave, il y a une gemme. Allez à l'autre plate-forme en bas. Utilisez le jetpack sur celle de droite, il y a une gemme.

Revenez à celle de gauche et continuez à gauche pour atteindre la grotte suivante. Utilisez le jetpack pour atteindre la suivante plate-forme. Allez à gauche avec le jetpack, montez, prenez le gant de boxe, le trèfle et la gemme. Retournez à droite, continuez, montez les marches. Sauvegardez et foncez, puis, tuez le type de l'autre côté et prenez sa clé. Ouvrez la porte. Prenez le fragment de clé sur la table, tuez les types. Revenez par là d'où vous venez et prenez le maximum de gemmes. Allez sur la presqu'il au nord de l'île des Blafards. Entrez dans la grotte, avancez tout droit, allez à gauche, allez par la porte de droite, au fond du couloir. Prenez le gant de boxe qui est sur le porte-manteau si vous ne l'avez pas déjà, prenez aussi un morceau de tarte aux lucioles sur la table.
Sortez de la salle, donnez la tarte aux lucioles au vieillard, il vous donnera une clé. Montez les marches et utilisez la clé sur la porte barricadée. Foncez vers les échelons en évitant les boules de feu. Parlez au prêtre. Sortez de la chapelle, sortez de la pièce à boules de feu. Descendez les marches. Allez vers le bas, entrez dans la pièce. Parlez à la femme de ménage, elle vous apprendra une chanson. Sortez de la grotte, sortez de la presqu'île et dirigez-vous vers la droite du garde qui vous attend en face. Traversez le pont et placez-vous sous le petit chapiteau. Récitez la chanson, le passeur viendra dans sa barque. Parlez-lui, allez sur l'îlot des Mosquibees. Normalement, il ne vous reste plus qu'une gemme. Utilisez le jetpack et traversez la lave. Prenez la gemme près de la paroi. Dirigez vous vers le Mosquibee qui vole et demandez-lui de voir sa reine. Parlez à la reine, montrez-lui votre bague des dissidents. Vous êtes dissidents, mais pas Mosquibee, c'est pas grave, vous allez passer l'épreuve de bravoure. Il faut détruire une pierre qui roule en mode agressif ou avec votre balle. Si un caillou qui se détruit possédait une clé, prenez sa clé et ouvrez l'une des trois portes. Une seule porte est la bonne, les autres contiennent des monstres à tuer. Pour ma part, je crois que la bonne est celle du milieu, mais je n suis pas sûr. A l'intérieur vous aurez la sarbacane. Allez voir la reine, un messager apparaîtra pour dire qu'ils sont envahis par les forces de l'Empereur.

Sortez d'ici, pour cela, il faut trouver la sortie. Hem ! Il existe donc deux sorties, l'une se trouve par celle où vous êtes

rentrés, sur le sol, l'autre est celle où vous devez sortir, c'est un trou sur le mur. Quand vous l'aurez trouvée, sortez par là. Longez la paroi, jusqu'au tournant, prenez la gemme à côté du garde. Continuez plus loin, à droite du pont, il y a une gemme. Franchissez le pont. Entrez par la porte. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à l'ascenceur, montez. Dehors, faites le tour de l'arène par la droite, jusqu'à arriver à des échelons, montez-les. Mettez votre gant de boxe et allez défier le monstre en vous approchant de lui. Appuyez sur ALT pour utiliser votre gant de boxe. Utilisez-le quand le monstre est en train de tirer. Vous renverrez sa boule de feu sur lui et se la prendra en plein dedans. Il meurt en pas longtemps. Une fois mort, prenez sa clé, redescendez les échelons et allez à droite, vous verrez un coffre, ouvrez-le avec la clé, vous aurez le fragment de clé. Parlez au gardien du fragment, à côté. Ils ont capturé la reine et une partie des Mosquibees a réussi à s'enfuir sur l'île de la lave. N'y allez pas, c'est très dangereux, long et pénible, d'autant plus que cela ne vous apprendra qu'une chose : que la reine se trouve à la Building Company sur l'îlot des Blafards. Sortez d'ici et revenez à la salle du trône de là, cherchez le trou de sortie sur le sol. Allez à l'îlot des Blafards, vous avez normalement juste quatre gemmes. Vous pouvez voir un mineur qui a des problêmes. Sauvez-le grâce à votre Conque de Triton, il vous dira que la reine est enfermée dans la Building Company, et que vous pouvez avoir accès à ce bâtiment à partir de la mine. Mais c'est assez compliqué et vous risquez de rester enfermé dans une caisse et vous vous baladerez sur les toits de la Building Company. Le meilleur moyen d'aller dans la prison de la Building Company, il vaudrait mieux y aller par la Building Company. Le petit problême, c'est que cela nécessite un nitro méca pingouin, mais je pense que vous avez suivi mes indications et que vous avez fait le plein avant de partir. Allez à l'unique bâtiment de l'île et entrez par la porte de côté. Forcez le passage et mettez vous en mode discret pour éviter le mitrailleur. Montez les escaliers à gauche et tuez le garde qui fait sa ronde. Allez à la deuxième pièce à droite. Tapez le directeur, il vous donnera une clé. Actionnez la statue derrière lui et elle vous montrera un "passage secret". Utilisez la clé sur le coffre pour avoir 150 zlitos. Redescendez les marches. Allez par la porte Est, après les barrières métaliques. Tuez le garde en bas. Mettez vous à l'intérieur de la nouvelle pièce, tout près de la porte Est, placez un méca pingouin dans sa direction et écartez-vous. Le méca-pingouin ouvre la porte Nord en traversant celle de l'Est. Tuez les deux gardes dans la nouvelle pièce et abaissez le levier. Parlez à la reine dans le cachot. Elle vous donnera la clé du passage pour l'îlot CX. Faites le plein de gemmes dans la mine et allez à l'îlot des Mosquibees. Montez dans la salle du trône grâce à la corde qui pendait par là et que vous avez actionné. A l'ancienne place de la reine, il y a un boss que vous devez tuer plus deux mitrailleuses.
Allez sur le trône de l reine et utilisez la clé qu'elle vous a donné sur le trône, cela ouvre un passage, avancez. Prenez la pomme verte ainsi que les 60 points de magie qu'elle contenait. Continuez tout droit et prenez l'ascenceur. Vous arrivez sur l'îlot CX.

Finalité : Tenter de détruire les projecteurs de la lune d'émeraude et trouver le quatrième fragment.

Vous êtes sur l'îlot CX. Placez-vous le plus près du coindes deux couloirs pour éviter les coups de mitrailleuse. Tuez le garde à gauche et les deux autres à droite avec votre laser. L'un des gardes avait une clé. Prenez-là et allez par la porte de gauche. Traversez la salle brumeuse avec votre jetpack pour atteindre la plate-forme à l'autre bout. Plate-forme qui est en fait un élévateur. Utilisez-le. En bas, prenez les bonus jusqu'à l'autre bout, et là-bas, prenez l'ascenceur. Utilisez le jetpack pour atteindre la plate-forme à votre gauche. Actionnez les intérrupteurs et volez jusqu'à la sortie à l'ouest. Si les monstres vous gênent, vous pouvez vous en débarrasser à distance. Vous attérissez dans un couloir à peu près pareil que l'ancien à une chose près qu'il se trouve à l'opposé de l'ancien. Tuez les deux gardes de l'autre côté et montez les échelons et tuez les deux autres gardes au-dessus tout en évitant les obus de la tourelle à chaque coin. Prenez la clé qu'à laisser le garde et entrez dans la tour. Montez les marches au nord et tuez le garde en haut. Mettez vous en mode discret et dégommet le volant avec votre balle juste en-dessous. Entrez dans la porte rayée. Vous ne pouvez pas tuer les gardes impérials pour le moment, mais vous pourrez les tuer quand vous aurez le sabre, bientôt. Montez les marches, faites tourner le volant et sortez par la porte rayée à votre gauche. Tuez le garde qui vous donnera un trèfle. Vous pouvez resortir et revenir pour retrouver le trèfle. Prenez la clé, accrochée sur le mur. Utilisez la mitrailleuse pour vous amuser. Sautez par au-dessus des barricades des mirailleurs qui se sont tous enfuis. Allez à la porte Est et ouvrez-la avec votre clé. Utilisez l'élévateur.

Vous rencontrez l'empereur. Après son discours, tapez-lui dessus, malgrès vos vains efforts, il enclenchera la mise à feu des réacteurs lunaires. Sendell vous parlera, il vous faut récupérer le dernier fragment de clé. Tuez le garde qui vous tire dessus, prenez la clé de l'empereur et ouvrez le coffre. Vous aurez un sabre avec lequel vous pouvez tuer le garde impérial qui arrive. Vous pouvez utiliser le sabre dans plusieurs comportements, en normal, Twinsen se bat normalement ; en sportif, il saute en arrière ; en agressif, il se bat rapidement et en discret, il se bat lentement. Vous

devinez que le meilleur comportement est l'agressif. Remontez avec l'ascenceur, sortez de la pièce, montez les marches, et entrez par la porte rayée. Tuez les deux gardes dont l'un laissera tomber une clé que vous récupérerez pour ouvrir la porte non-rayée au Nord. Vous accédez à la tour. En haut des escaliers, faites tomber le garde et montez. En haut, tuez le garde et prenez le disque de route. Redescendez, tuez le garde. Sortez de la tour. Dehors, montez dans une cabine. Intro. Mettez le disque de route à sa place. Vous azeelichez près du palais impérial. Affrontez les deux gardes à son entrée et récupérez leur clé. Entrez dans le palais. Vous devez trouver une clé dans la pièce où vous êtes qui peut ouvrir les deux portes. C'est aussi un labyrinthe. Les clés se trouvent dans les coffres, à moins que ce ne soit les gardes qui les ont, dans ce cas, il faut les tuer. Vous devez passer par les portes au Nord des pièces, vous rencontrerez des gardes impérials et des tireurs. Une fois qu'il n'y a plus de porte au Nord, prenez toutes les portes à l'ouest jusqu'à atteindre une salle avec trois gnomes. Marrants tous pleins, il y en a un qui possède un gigantesque marteau, l'autre un rateau et l'autre un couteau et ils s'éjectent à chaque fois que vous les tapez. Une fois morts, il vous donneront une clé qui permettra d'ouvrir la double-porte, au Nord. Vous êtes arrivés. Tuez les gardes impériaux en file indienne. Puis la statue au bout finira par se briser et vous devrai tuer le "petit" domestique de l'Empereur. Facile à abattre avec votre sabre. Utilisez sa clé sur le coffre, vous récupérerez le dernier fragment de clé. Vous avez ainsi la clé qui permet de commencer la cérémonie de Dark Monk. Mais comme vous l'a dit l'Empereur, ce n'est qu'un imposteur qui tire les ficelles. Et comme vous l'a dit Sendell, il faut neutraliser cet imposteur ! Descendez au port et allez sur l'île de la célébration. Utilisez la clé sur la fontaine de lave, au centre.

Finalité : Libérer les mages et les enfants. Tuer Funfrock

Donc, Funfrock était l'imposteur, vous vous en doutiez n'est-ce pas ? Mais rassurez-vous, dans LBA2, pour le tuer, ce sera une autre paire de manche que de le tuer dans LBA1... Après l'élévation de la statue, suivez les colonnes à droite, et allez sur la petite motte au fond. De là, sautez sur la première colonne, puis sur les autres, puis sur le livre, sur la main, sur le bras et entrez dans la grotte, dans l'épaule. - Tuez tout le monde, allez au fond, il faut désactiver les écrans représentant les mages en utilisant les quatre claviers dans l'ordre : le deuxième, puis, le premier, puis le quatrième, puis le troisième. Allez actionner la manette rouge, à droite. Si vous vous trompez, appuyez sur le bouton gris, là où passent les cables éléctriques rouges, à droite des écrans. Entrez dans la cage par le trou et actionnez l'élévateur.

- Redescendez dès que Funfrock est parti.
- Redescendez les marches, découpez en rondelles le grobo-clone et laissez-vous tomber dans le trou.

- Là, il vous faut une clé. Contournez la trappe par où sont tombés les enfants pour trouver un petit passage entre la basse-grille et le mur, derrière le télétransporteur, à droite. Une fois à l'intérieur de la basse-grille, sondez le mur, vous devriez tomber sur un passage secret, au bout duquel il y a plein de nitro méca pingouins, ainsi que deux champignons dont l'un contient deux trèfles. Resortez du passage et rentrez-y à nouveau, il y aura un méca pingouin et encore deux trèfles, continuez cette opération plusieurs fois. Sortez de la basse-grille, et allez à droite en évitant le maximum de confrontation avec les éléphants lance-roquettes et les éléphants à massue. A droite, continuez vers le bas pour traverser un couloir et atteindre la main. Tuez l'éléphant lance-roquettes et récupérez sa clé. Vous pouvez revenir vers la gauche et utiliser la clé sur la porte. Tuez les deux grobbos-clones qui s'amèneront et laissez-vous tomber dans le trou.

- Descendez les marches, tuez le clone lance-roquettes aux "orteils" et utilisez sa clé sur la porte, à la grille. Tuez le clone-lance roquettes. Descendez le clone à massue qui s'approche de vous sur à l'étroit passage, il vous donnera trois trèfles. Avancez. Vous êtes face à Funfrock, ainsi que deux lapichons-clone mitrailleurs. Les mitrailleurs sont très énervants car ils vous compliquent considérablement la tâche, mais voici une technique infaillible pour les tuer : Attirez-les vers le passage d'où vous venez, si vous avez bien réussi votre coup, ils tomberont dans la lave. Je sais, c'est bête, mais les enfants sont tombés dans la lave, enfin, vous aurez fait de votre mieux. Combattez au sabre Funfrock et son double. Si vous tuez son double en premier, un autre clone viendra peut-être le remplacer, n'hésitez pas à utiliser tous vos méca pingouins sur eux quand ils sont groupés. Tuez-les. Maintenant qu'ils sont tous morts, approchez-vous du gouffre, à gauche. Fin.

LNF Football Manager 2001

© Electronic Arts 2000

CONSEILS TACTIQUES

Il n'y a pas de tactique type pour les matchs. Tout dépend des joueurs dont vous pouvez disposer... Cependant, la tactique en 4-4-2 classique s´adapte à presque toutes les équipes. Quoiqu'il en soit, le jeu n´aime pas trop les changements de systèmes trop fréquents. La plupart du temps, il vaut donc mieux garder un système équilibré (442, 442 Off).

TRANSFÉRER LES JOUEURS

Avant de lancer une partie, allez voir le fichier **editor**. Vous pourrez alors éditer le jeu et notamment transférer tous les joueurs que vous voudrez.

MISE À JOUR DES TRANSFERTS DE D1

Pour que LNF 2001 prenne en compte les changements, dézippez le fichier dans le dossier "Editor" du jeu. Lancez ensuite l'éditeur et appuyez sur Fichier, Charger, et choisissez le fichier "d1.dbp", et validez puis exportez. A la prochaine de vos parties, les modoifications seront prises en compte. Cela dit, vous pourrez toujours revenir aux données initiales grâce à l'éditeur (fonction restaurer)

VOS ADVERSAIRES JOUENT EN 4-4-2 OFF

Si vos adversaires jouent en 4-4-2 off, essayez de riposter par une 4-4-2 aussi mais ordonnez à vos milieux gauches de contenir.

LE JEU EN COUPE EUROPÉENNE

Quand vous jouez en Coupe Européenne à l'exterieur, prenez des risques et alignez une équipe offenssive comme 4-3-3 off ou 4-4-2 off.

APROPOS DES JEUNES JOUEURS

Un peu d'expérience

En début de partie, n'hésitez pas à prêter vos jeunes recrues qui reviendront plus expérimentées. Au contraire, transférez vos joueurs de plus de 30 ans qui ne progresseront plus et leur valeur va décroître.

Les promotions

Autre conseil concernant la promotion des jeunes joueurs. Sachez que la valeur qui leur est attribuée n'est qu'une estimation. Elle descendra de 50 à 60% au bout de 2 semaines.

Améliorer les performances

Pour améliorer les performances de vos jeunes joueurs, pensez à vous munir d'un centre de formation évolutif.

ACHAT DE JOUEURS PLUS ÉCONOMIQUE

Si vous optez pour un club à petit budget, sachez que les joueurs hors communauté européenne coûtent jusqu'à 30% moins cher et pour des qualités égales.

UN STADE PLUS ATTRACTIF

Ne sous-estimez pas l'importance de l'agrandissement ou de l'aménagement de votre stade. Plus de places c'est plus d'argent. Les magasins et autres parkings sont attractifs et avoriseront la venues de spectateurs plus nombreux,

DE L'ARGENT FACILE

Pour pouvoir acheter plein de joueurs, il faut vendre les abonnements très chers : 9000 Frs (pas plus sinon l'ordinateur considère que personne n'acheterait les places). Choisir une équipe qui a un très grand stade pour faire un maximum de recettes. Ainsi, si le stade dispose de 50 000 places vous obtiendrez 9000 X 50 000 = 450 000 000. Pas mal pour commencer la saison !

LNF Manager 2002

© Electronic Arts 2001

REMPLAÇANTS DE JOUEURS

Voici quelques noms de remplaçents de joueurs ayant pris leur retraite :

-C.Pinault remplaçent de M.Owen (Liverpool, premership)
-R.Ivanov remplaçent de Pandilovski (Kratovo, d1 Macédoine)
-Shlomi Shikva remplaçent de D.Balabonov (Dobrish, d1 Israel)
-De Oliveira Joao remplaçent de Denilson (Real Bétis, primera)
-Geovanni da silva remplaçent No.9 (Ronaldo)(Inter, Série A)

ATTIRER DE BONS JOUEURS

Si vous avez du mal à faire venir de bons joueurs au bout de quelques saisons, remplissez leur contrat comme suit :

3 500 000 de salaire par semaine
Contrat d'une durée de un an maximum
Prime de signature de 11 000 000
Prime de match de 11 000
Prime de promotion de 11 000
Une voiture et une maison

PLUS D'ARGENT

Maintenez les touches CTRL + ALT et tappez SertViopEzartGefehr.

LNF Stars 2001

© Electronic Arts 2000

GESTES TECHNIQUES

Rateau : maintenez enfoncé L ou R, et appuyez sur B.
Roulette : maintenez enfoncé L ou R, et appuyez sur A.

AUGMENTER LES JOUEURS SANS PERDRE D'ÉTOILE

Assurez-vous d'être en plaine saison. enregistrez votre partie. Allez dans le menu des étoiles et augmentez vos joueurs puis sortez. Confirmez ces modifications et retournez à l'accueil. Quittez mais ne sauvegardez pas. Retournez dans la saison et chargez votre saison. Les joueurs auront été augmenté mais vous n'aurez pas perdu d'étoiles.

Loch Ness

© Wanadoo / Galilea 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Premier jour, le lundi 17 décembre

Château, rez-de-chaussée, le petit salon

Rencontre avec Lady Mac Farley.
Lire le journal "Scotish Telegraph" qui se trouve sur le bureau.
Sortir dans le Hall d'entrée et monter au 1er étage.
Entrer dans la chambre de Camerone (2ème porte à gauche en haut de l'escalier).

Château, 1er étage, la chambre de Camerone

Sur la table près de la fenêtre, lire la lettre de Lord Mac Grab.
Sur le lit , prendre la sacoche de Camerone. A l'intérieur il y a déjà les objets suivants : une flasque de bourbon, un couteau, une échelle de corde, un appareil photos, de la poudre d'oxyde de cuivre, de l'encre et une feuille vierge.
Lire le télégramme dans le porte-documents.
Rendez-vous dans la cuisine (c'est un conseil dans le carnet de notes).
Sortir de la chambre, prendre la porte qui se trouve au fond du couloir à droite et descendre l'escalier.

Château, rez-de-chaussée, la cuisine

Ouvrir le tiroir de la table de droite, prendre la bougie et les allumettes.
A gauche de la porte il y a un petit caisson à clés. Prendre le passe dans le caisson.
Dans l'évier, prendre le chiffon. La sonnette de Lady Mac Farley retentit.
Actionner la montée du passe-plat qui contient une tasse de thé.
Remonter au 1er étage par l'escalier en colimaçon et entrer par l'autre porte de service à droite.

Château, 1er étage, la buanderie

Prendre la tasse de thé qui se trouve dans le passe-plat.
Ressortir par la porte de service et traverser le couloir vers le grand escalier.
Entrer dans la chambre de Lady Mac Farley (porte à droite en haut de l'escalier).

Château, 1er étage, la chambre de Lady Mac Farley

Camerone nous indique qu'il faut trouver des pilules.
Aller explorer à nouveau le petit salon et revenir dans la chambre.

Château, rez-de-chaussée, le petit salon

Regarder sur le divan et soulever la banquette. Prendre la petite clé et les pilules qui se trouvent dans le médaillon.
Retourner dans la chambre de Lady Mac Farley.

Château, 1er étage, la chambre de Lady Mac Farley:

Ajouter les pilules dans la tasse de thé.
Donner la tasse de thé à Lady Mac Farley. Elle se met à parler d'une histoire de cristaux et d'un fantôme nommé Banshee en écossais.
Ouvrir le tiroir de la commode et prendre le flacon de chloroforme.
De l'autre côté du lit, ouvrir le tiroir du guéridon et prendre le dessin.
Dans la salle de bains, utiliser la petite clé pour ouvrir le coffret. Prendre la clé du grenier.
Sortir de la chambre et aller dans la pièce suivante à gauche.

Château, 1er étage, la chambre de Lord Mac Farley

Utiliser le passe pour ouvrir la porte de la chambre.
Ouvrir la bibliothèque de gauche et prendre la feuille de papier glissée entre les livres. C'est un pense-bête pour utiliser le télégraphe.
Ouvrir le tiroir de la table pour lire dans l'agenda le rendez-vous à la distillerie avec Lord Mac Grab.
Sur le rebord gauche de cette petite table il y a des empreintes. Déposer de la poudre d'oxyde de cuivre sur les empreintes, ajouter de l'encre et appliquer la feuille de papier vierge. Les empreintes ont été transférées sur la feuille. Ramasser la feuille.
Sortir et emprunter le couloir de gauche pour monter jusqu'au grenier.

Château, 2ème étage, le grenier

Traverser le long couloir et ouvrir la porte du fond avec la clé du grenier. La porte nous claque dans le dos, il faut faire de la lumière.
Avancer une fois et à gauche se trouve un chandelier. Poser la bougie dessus et utiliser les allumettes pour éclairer le grenier.
Avancer près d'un petit meuble sur lequel se trouve un coffret. Prendre la photo de Lord Mac Farley qui se trouve dans l'album. On peut y découvrir la photo de Moira sa fille et de Lord Mac Grab le propriétaire de la distillerie.
Dans un autre meuble en contournant la pièce, on peut trouver le plan de la région qui est maintenant disponible dans notre inventaire mais qui ne peut pas encore être utilisé pour se déplacer plus rapidement d'un endroit à un autre.
Au centre de la pièce se trouvent des caisses. Prendre le pied-de-biche.
Aller dans la tour ronde et ressortir, il s'est passé quelque chose. Avec le pied-de-biche dégager les planches qui obstruent la fenêtre. Regarder par l'ouverture, le monstre du Lochness est là. Prendre une photo comme preuve.
Sortir du grenier par l'autre porte en utilisant le pied-de-biche. Au bout du tunnel, emprunter la trappe. On se retrouve dans la buanderie. C'est alors qu'apparaît le Banshee.
Il faut prendre un petit remontant pour se remettre de toutes ces émotions.

Château, rez-de-chaussée, le petit salon

Sur la table roulante, verser du bourbon dans le verre. On y découvre le cristal de Camerone.
Traverser le hall d'entrée pour entrer dans la salle de réception.

Château, rez-de-chaussée, la salle de réception

Dans le petit meuble à alcool, prendre le flacon d'hydromel. Il ressemble à celui sur le dessin.
De l'autre côté de la salle, utiliser le couteau pour ouvrir la vitrine. Prendre le "Traité de l'Auld Alliance" qui se trouve dans un coffret. Maintenant on peut sortir du château.

La Croix Celtique

En sortant du château, droit devant, se trouve une croix celtique.
Déposer le flacon d'hydromel au pied de la croix. Il faut trouver la fleur dont le modèle est sur le dessin. Aller jusqu'à la serre "The Greenhouse".

The Greenhouse

A l'aide du couteau, récupérer la fleur d'orchidée. Retourner au pied de la croix pour l'y déposer.

La Croix Celtique

Déposer la fleur d'orchidée. Le Banshee réapparaît. Il faut empêcher Lord Mac Grab de mettre en application son projet funeste et retrouver les cristaux.

Deuxième jour, le mardi 18 décembre

Château, 1er étage, la chambre de Camerone

En sortant de la chambre on peut entendre des voix. Emprunter le couloir et descendre les escaliers.
Entrer dans la bibliothèque (porte à gauche en bas de l'escalier).

Château, rez-de-chaussée, la bibliothèque

Eteindre le tourne-disques qui nous empêche d'entendre les voix.
Monter par l'escalier de bois en colimaçon et observer par la trappe du plafond. On surprend une conversation entre Moira et Lord Mac Grab. Cela ne se passe pas très bien entre eux. Il faut en savoir plus sur ce Lord Mac Grab (voir le carnet de notes).

Château, rez-de-chaussée, le Hall d'entrée

Sur une banquette du Hall d'entrée se trouve la serviette de Lord Mac Grab. Regarder dedans et prendre le courrier de Mac Grab et la chevalière.
Lord Mac Grab arrive et se présente. Direction la distillerie.
En sortant du château prendre à gauche et suivre le chemin jusqu'à un appontement près du pont de "Stone Bridge" où se trouve une barque. Prendre les rames et partir en bateau.

La distillerie de Lord Mac Grab

Frapper à la porte. Le gardien nous envoie promener. Il ne faut pas insister au péril de notre vie.
Regarder par la fenêtre, le gardien est en train de lire. Il faut s'en débarrasser (voir le carnet de notes).
En longeant le mur près des tonneaux, ramasser une pince monseigneur.
Longer la rivière jusqu'à la roue à eau et entrer dans le hangar.
Couper la chaîne de la double porte du fond avec la pince monseigneur et entrer dans la remise. Il faut être très discret et ne pas bousculer les bouteilles qui jonchent le sol ou cela va mal se terminer.
Ouvrir l'autre porte et entrer dans la salle des chaudières à distiller.
Dans l'inventaire assembler le chloroforme et le chiffon.
Avancer et entrer dans le bureau à droite où se trouve le gardien. Appliquer le chiffon imbibé de chloroforme sur le visage du gardien. La voie est libre.
A coté de la table il y a une sacoche. Prendre le livre de Kélia qui s'y trouve.
Par terre il y a la canne de Lord Mac Farley avec un pommeau sculpté. Ouvrir le pommeau et prendre la clé du coffre. Ne pas oublier de ramasser la canne.
Il faut maintenant entrer dans la cave de la distillerie mais l'eau dans la remise nous en empêche.
Aller vers la roue à eau et bloquer le mécanisme avec la canne.
Dans la remise le passage secret vers la cave est libéré. Descendre l'échelle par la trappe.
Regarder sous la chaise électrique et ouvrir le petit coffre. Prendre les disques d'ambre et les disques miroir.
Déplacer la chaise électrique et appliquer la chevalière sur le motif "oiseau" pour ouvrir le passage secret.

Les galeries souterraines

Avancer dans la galerie jusqu'au carrefour.
Il y a trois autres galeries chacune marquée par un symbole:

- La galerie marquée de l'oiseau mène jusqu'à une grande roue de pierre;
- La galerie marquée de la croix mène jusqu'à une porte encore fermée;
- La galerie marquée du blason mène jusqu'à la cave du château.

Emprunter cette dernière. Dans la cave du château il y a du matériel de plongée.
Sortir à l'extérieur et marcher jusqu'à la porte d'entrée du château.
Il faut trouver le bureau de Lord Mac Farley (voir le carnet de notes).

Château, rez-de-chaussée, la bibliothèque

Aller dans la bibliothèque du château. Au fond il y a une niche avec une empreinte sculptée dans le mur. Enfoncer la canne de Lord Mac Farley dedans et entrer dans le bureau secret.

Château, rez-de-chaussée, le bureau secret

Avec la clé du coffre ouvrir le placard du bas de la bibliothèque. On y trouve un coffre-fort avec une combinaison en chiffres romains. Le code est celui de la date du Traité de l'Auld Alliance qui est dans l'inventaire : MCCXCV (1295).
Entrer le code et prendre le plan du fauteuil.
Monter dans la mezzanine. Tout en haut il y a la porte du laboratoire.

Château, 2ème étage, le laboratoire

Sur un établi, ramasser un gant métallique et une poignée de fenêtre.
Redescendre dans la mezzanine.

Château, 1er étage, le bureau secret - mezzanine

Il y a un fauteuil. Actionner le mécanisme conformément à la notice de l'inventaire, le siège s'ouvre.
Pour prendre le cristal il ne faut pas oublier de mettre le gant métallique au risque d'y perdre la vie.
Récupérer le cristal de Lord Mac Farley.
A ce moment la gouvernante ferme la porte du bureau. On a peu de temps pour sortir. Avancer deux fois par la gauche et ouvrir la fenêtre avec la poignée trouvée dans le laboratoire.
Après une chute vertigineuse dans les douves du château on est recueilli par Moira et son majordome.

Troisième jour, le mercredi 19 décembre

Il faut absolument contacter Scotland Yard (voir le carnet de notes).
Moira nous a remis un nom de code (voir dans l'inventaire).

Château, 1er étage, la chambre de Camerone

Sortir de la chambre et aller dans le bureau de Lord Mac Farley.

Château, rez-de-chaussée, le bureau secret

Ouvrir le tiroir du bureau et prendre la clé de l'observatoire et une dague indienne.
Monter jusqu'au laboratoire et utiliser la clé de l'observatoire sur la porte métallique.
Monter jusqu'à l'observatoire.

Château, 3ème étage, l'observatoire

Ouvrir l'armoire, prendre la statuette de corbeau et le dossier.
Regarder la machine à télégraphier. Le code du "pan télégraphe" se trouve dans l'inventaire sur la fiche "Mémo".
Baisser l'interrupteur d'alimentation de la machine et utiliser le code d'urgence 75436 avec l'identifiant 65.
Placer sur le plateau à côté les trois documents à transmettre : le code de Moira, la photographie du monstre du Lochness et les empreintes. Une sonnerie retentit, c'est l'accusé de réception de Scotland Yard.

Retourner dans le laboratoire.

Château, 2ème étage, le laboratoire

Avancer vers la machine à hologrammes. Le dossier dans l'inventaire permet de la faire fonctionner.
Suivre la chronologie en déposant successivement : les disques d'ambre, les disques miroir, la statuette du corbeau et le cristal de Lord Mac Farley.
L'hologramme dévoile le message suivant : "si tu saisis le triskel, seul le corbeau saura t'ouvrir la voie".
Récupérer le cristal et la statuette.
Une sonnerie retentit, aller à l'observatoire.

Château, 3ème étage, l'observatoire

Récupérer la réponse de Scotland Yard, le dessin du sous-marin ainsi que le message de Lord Mac Farley. Retourner dans le bureau secret.

Château, rez-de-chaussée, le bureau secret

Regarder de plus près le portrait de Lord Mac Farley, derrière se cache un petit coffre que l'on ouvre à l'aide de la dague indienne.
Prendre la clé de la chapelle et le poème.
Rendez-vous à la chapelle (voir le carnet de notes).

Sirdach Chapelle

Utiliser la clé de la chapelle pour ouvrir la porte. La clé casse dans la serrure. Le Banshee apparaît et indique qu'il existe une autre entrée par le ciel dont la clé se trouve dans le livre de Kélia.
Il faut trouver une corde. Rendez-vous sur l'appontement près de Stone Bridge.

Stone Bridge - appontement

Il y a un coffre que l'on ouvre avec la pince monseigneur. Prendre la corde et le grappin. Assembler les deux objets et retourner à la chapelle.

Sirdach Chapelle

Faire le tour de la chapelle et envoyer le grappin vers le clocher. Une fois en haut, il y a un passage fermé par un mécanisme.
Le poème dit qu'il faut écrire son nom "SIRDACH". Les sept symboles doivent être enfoncés dans un ordre précis dont le code est dévoilé dans le livre de Kélia. Seule la lettre D n'est pas décrite, se sera donc le symbole non utilisé.
Appuyer sur les symboles suivants dont les numéros sont de 1 à 7 de gauche à droite : 4-6-1-3-5-2-7.
La porte s'ouvre. Utiliser le grappin pour descendre dans la chapelle. Une grande stèle dévoile un message : il faut orienter les statues pour que leurs regards se croisent, c'est à dire vers le centre.
Lorsque cela est fait une dalle se soulève libérant un passage secret.
Descendre dans les catacombes. Au centre il y a une colonne avec un triskel. Prendre le triskel, la colonne s'enfonce et l'ouverture vers la chapelle se referme. Déposer la statuette de corbeau sur la colonne, elle s'enfonce totalement et ouvre la porte vers les galeries souterraines.

Les galeries souterraines

La seule sortie possible est par la galerie marquée du blason écossais. Traverser la cave du château et sortir jusqu'à l'entrée du château.

Château, rez-de-chaussée, le Hall d'entrée

Rencontre avec Chasrha, un fidèle serviteur de Lord Mac Farley.

Quatrième jour, le jeudi 20 décembre

Il faut rencontrer quelqu'un dans le château (voir le carnet de notes).

Château, rez-de-chaussée, le petit salon

Aller dans le petit salon et regarder par la fenêtre près du billard. Le monstre du Lochness apparaît sur le lac.

The Greenhouse

Aller devant la serre et prendre la brouette avec le tuyau dedans.

Château, la cave

Une fois dans la cave du château, récupérer la combinaison de plongée qui se trouve dans l'armoire ainsi que la paire de bottes et le scaphandre du coffre. Déposer le tout dans la brouette qui se trouve à côté.

The Greenhouse

Aller dans la serre demander de l'aide au majordome pour effectuer une plongée dans le lac.

Plongée dans le lac

Le fond du lac est un vrai labyrinthe. Le point de départ sera aussi le point de sortie. A cet endroit il y a une bicyclette cassée. Prendre le temps de bien repérer les lieux. Il faut trouver une bouteille cassée qui se trouve près d'un squelette. Puis il faut trouver une entrée souterraine fermée par une porte métallique recouverte d'algues. On y arrive en passant entre deux algues montantes. Avec la bouteille cassée dégager la porte, deux corbeaux sculptés apparaissent. Il est préférable de sauvegarder à cet endroit.
Maintenant direction la surface. Il faut sortir vite car l'oxygène vient à manquer. Une fois devant le vélo, remonter sur la dune de sable. En sortant l'on découvre le majordome assommé.
Le cri de Moira retenti, il faut retourner au château.

Château, rez-de-chaussée, le bureau secret

En arrivant dans le bureau secret, on constate que tout a été chamboulé. Lady Mac Farley demande de l'aide pour retrouver sa fille qui a été kidnappée dans la distillerie.
Avant de partir il faut récupérer le revolver qui se trouve dans le tiroir du guéridon de la chambre de Lady Mac Farley.

La distillerie de Lord Mac Grab

Utiliser la carte pour aller directement à la distillerie.
Aller dans le hangar et récupérer un sac de farine de bois.
Entrer dans la distillerie puis ressortir par la porte de devant.
En sortant Camerone se fait assommer par la servante et se retrouve prisonnier dans la cave.
Prendre la lanière de cuir et la fixer sur les barreaux de la fenêtre. Accrocher l'autre extrémité à la machine sur le mur de l'autre côté de la pièce. Démarrer la machine et les barreaux cèderont.
S'évader par la fenêtre et récupérer la sacoche près des tonneaux. La servante arrive et se tient prête à tirer. Avec le revolver tirer sur la corde qui retient un gros sac de blé au dessus de la servante.
Récupérer le dossier de Lord Mac Grab dans sa sacoche. Le Banshee apparaît et parle de lumière et d'un dénommé Arthur.

Cinquième jour, le vendredi 21 décembre

Direction les souterrains.

Les galeries souterraines

Entrer dans les galeries souterraines par la cave du château. A l'embranchement, prendre la direction marquée par le corbeau. Au bout il y a une pierre avec des inscriptions (noms de personnages et signes du zodiac). Le Banshee a parlé d'un certain Arthur ou Arthuan. De plus dans le dossier de Lord Mac Grab ce nom est inscrit. Il est associé au solstice d'hiver avec le signe du Capricorne. Il faut donc aligner sous le faisceau lumineux le Nord (Alban Arthuan) et le signe du Capricorne. Sans connaître le signe du Capricorne il suffit de faire tourner la pierre pour déclencher un bruit sourd indiquant l'ouverture d'une porte.
Passer par la pierre marquée du triskel. On arrive à côté d'un système de salles tournantes équipées de hublots par lesquels on peut voir ce qu'il se passe à l'intérieur. Il faut surprendre la cérémonie de Lord Mac Grab avec les membres de la secte. A la fin de la cérémonie il faut éviter de croiser les membres de la secte. Se déplacer une fois sur la droite suffit pour les éviter.
Une fois tranquille, aller au centre du dispositif près d'un gros pilier. Sur une face il y a un mécanisme qui permet de faire tourner les trois pièces pour accéder à l'intérieur. Une des salles est déjà ouverte, entrer dedans.

Les galeries souterraines, la salle du rituel

Sur le bureau, prendre l'écrin de triskel. Dans le tiroir, récupérer une pince métallique et une clé platine. Sur le mur il y a un mécanisme, tourner la vanne.
Retourner au pilier central et procéder à l'ouverture des deux autres salles. Commencer par explorer celle de gauche.

Les galeries souterraines, le laboratoire

Dans un caisson fixé sur le mur, prendre la pipette, les bouteilles de glycérine, d'acide sulfurique et d'acide nitrique. Sur l'étagère il y a un livre sur les explosifs et notamment sur la fabrication de la dynamite. Prendre note des ingrédients et quantités de la recette.
Aller dans la troisième pièce.

Les galeries souterraines, la salle des tortures

Lord Mac Farley est attaché sur une chaise électrique. Commencer par lire l'avertissement placardé au dessus de la table. Il faut d'abord couper l'alimentation électrique du casque ! Sur le coffret il y a trois interrupteurs, permuter celui du milieu en premier puis les deux autres dans n'importe quel ordre.
Sur la table, prendre la bouteille contenant un remontant. Lord Mac Farley se réveille. Il faut retrouver Moira et récupérer le triskel.
Faire une sauvegarde à cet endroit, ça va chauffer.
Commençons par sauver Moira. Trouver l'écoutille qui mène au quai du sous-marin. Il faut entrer un code qui se trouve marquer dans le dossier de Lord Mac Grab (code 421).

Les galeries souterraines, le quai du sous-marin

Descendre sur le quai. Dans un seau, récupérer une clé en étoile. Au pied d'un pylône il y a un boîtier de commande. Enclencher la clé en étoile puis baisser le levier. La cage où se trouve Moira est déposée sur le quai. Couper la chaîne avec la pince monseigneur. Moira est libérée.
Retourner au laboratoire pour fabriquer de la dynamite.

Les galeries souterraines, le laboratoire

Déposer dans le "Becher" 120ml d'acide nitrique (verser 4 fois), 80ml d'acide sulfurique (verser 4 fois), 5ml de glycérine (verser 1 fois). Prendre le "Becher" et le vider dans le récipient de gauche. Récupérer la nitroglycérine qui s'est déposée au fond avec la pipette. Déposer la farine de bois dans la bouteille de droite puis vider la pipette par-dessus. Récupérer la bouteille contenant la nitroglycérine.

Les galeries souterraines, le sous-marin

Aller sur le sous-marin et déposer la bombe dans le réservoir à l'arrière du pont.
Il faut maintenant récupérer le triskel. Remonter au niveau supérieur et trouver l'escalier qui monte à la porte de la salle du triskel. Il faut entrer un code qui se trouve marquer dans le dossier de Lord Mac Grab (code 532).

Les galeries souterraines, la salle du triskel

Ouvrir la porte de verre avec la clé de platine. Déposer l'écrin sur le rebord. Prendre le triskel avec la pince métallique et le déposer dans l'écrin. Prendre l'écrin contenant le triskel avant de partir vers l'observatoire du château.

Château, 3ème étage, l'observatoire

Rencontre avec Moira. Regarder par la vitre dans la direction du lac, le monstre apparaît. Détruire le sous-marin avec laser.

La Croix Celtique

Aller déposer l'écrin contenant le triskel au pied de la croix. C'est la dernière apparition du Banshee et la fin d'une légende.

Fin

ASTUCE POUR LES SÉQUENCES DE CONTRE LA MONTRE

Lors des séquences contre la montre (compte à rebours), il y a un moyen de prendre son temps. Il suffit d'effectuer une sauvegarde pendant le décompte et de reprendre la partie. Alors on ne meurt plus en fin de chrono.

Lode Runner 2

© GT Interactive / Prestige Software

CHEAT MODE

Au cours du jeu, appuyez sur ESC , puis tapez **glazed donut** pour activer le cheat mode. Puis, entrez l'un des codes suivants (un son retentira si vous avez saisi un code correctement) :

F3 Retourne au niveau précédent
F4 Passage au niveau suivant
ALT + 8 Bombes infinies en mode 1 joueur
ALT + B ?
ALT + I ?
ALT + K Ballon de plage
ALT + S ?
ALT + T ?
ALT + F7/F8 ?
ALT + F12 Cinq vies supplémentaires en mode 1 joueur

Lode Runner : The Legend Returns

© Sierra / Presage Software 1994

VIES ILLIMITÉES

Pour avoir de 6 à 999 vies, commencez la partie, appuyez immédiatement sur la touche ESC et appuyez sur la touche ? autant de fois que vous voulez de vies.

BONHOMMES ROUGES

Lorsque que vous êtes en train de jouer à Lode runner, dans certains "level" il y a des magiciens qui vont moins vite que vous. Quand vous en rencontrez un, faites un trou en avant avec la touche 9 ou la touche 7 sur le pavé numérique. Si le magicien ne réussit pas à sortir du trou, il se fait disparaître quand la terre se referme.

Logical

© Rainbow Arts Software 1991

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran de menu, choisissez comme d'habitude l'option "mot de passe" et entrez :

`HUGO SAYS x`	(x étant le numéro du tableau auquel vous voulez jouer. Exemple : HUGO SAYS 23 pour accéder au niveau 23)
`THE FINAL CUT`	Pour accéder à l'éditeur
`THE FINAL CUTX`	Pour éditer les tableaux d'origine

Lombard RAC Rally

© Mandarin Software / Red Rat Software

MAXIMUM D'ARGENT

Pour avoir un maximum d'argent, éditez le fichier de sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Allez à l'offset 6 et mettez les valeurs FF 7F.

Loopz

© Audiogenic Software

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. XTBQ
6. JRNP
11. LSFH
16. ZMWK
21. BCQX
26. DGPR
31. KXQC
36. BZKG
41. GNPW
46. VJLF

Lords of EverQuest

© Ubisoft / Rapid Eye Entertainment 2003

CODES

Ces codes sont à taper pendant le jeu dans la console (respectez les majuscules et minuscules)

`AllIsRevealed`	Débloquer toutes les missions de la campagne
`BlingBling`	Gagner 10 000 Platinum
`Coinage`	Gagner 1 000 Platinum
`Gamma #`	Mettre la luminosité à #
`Help`	Aide de la console
`IAmTheOne`	Gagner la partie
`IAmNotTheOne`	Perdre la partie
`KingMe`	Lord est au niveau le plus élevé
`LayOnHands`	Guérir toutes les unités
`LetThemEatCake`	Les troupes gagnent un niveau
`LevelLord`	Lord gagne un niveau
`ManaBoost`	Mana au maximum
`ManaKing`	Mana jamais épuisé
`MaxKnight`	Les chevaliers sont au niveau le plus élevé
`Omniscience`	Enlever le brouillard de guerre
`PowerBurst`	Les troupes sont au niveau le plus élevé
`SirKnight`	Les chevaliers gagnent 1 niveau
`StaminaBoost`	Stamina au maximum
`StaminaKing`	Stamina jamais épuisé
`SuperShopper`	Tous les upgrades

Lords of Magic

© Sierra / Impressions 1997

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur les touches CTRL et *. Un écran apparaît. Entrez alors l'un des codes suivants :

HOCUSPOCUS	Donne 1000 mana à l'équipe sélectionnée, et l'accés à tous les sorts
JACKPOT	Donne 200 en or, cristaux et ales
MARATHON	Donne 1000 points de mouvement à l'équipe sélectionnée
PUFF	Donne un dragon

Lords of Magic : Special Edition

© Sierra / Impressions 1998

CHEAT CODES

Appuyez sur CTRL + C pour activer les cheats codes puis entrez l'un codes suivants.

ALL SPELLS	tous les sortilèges et toute la mana
BINGO	Argant, bière et cristaux gratuits
GO FAR	Obtenir 1000 mouvements
ZILLA	Dragons gratuits

Lords of the Realm

© Impressions 1994

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

CATTLE 8	Nourrit votre peuple
CROPS 2	Nourrit votre peuple et vos soldats
SHEEP 2	Moissons très intéressantes

BEAUCOUP D'ARGENT

Editez votre fichier de sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Allez aux offsets 87.990, 87.991 et 87.992. Changez les valeurs qui s'y trouvent par FF. Désormais, vous devriez avoir suffisamment d'argent.

Lords of the Realm II

© Sierra / Impressions 1996

PATCH SAUVEGARDE

Editez votre fichier de sauvegarde (.SAV) à l'aide d'un éditeur hexadécimal :
Placez les valeurs suivantes aux offsets indiqués ci-dessous :

Obtenir	Placer
25	19
50	32
100	64
255	FF
1000	3E8
65535	FFFF

Version DOS

Or	14B48
Pierre	14B58
Bois	14B60
Arbalètes	14B70
Massues	14B74
Epées	14B78
Piques	14B7C
Arcs	14B80
Armures	14B84

Version Windows

Or	14B80
Fer	14B88
Pierre	14B90
Bois	14B98
Arbalètes	14BA8
Massues	14BAC
Epées	14BB1
Piques	14BB4
Arcs	14BB8
Armures	14BBC

Vous pouvez égallement obtenir 16 millions d'or en tapant FF FF FF à la position 14B80.

Lords of the Realm III

© Sierra / Impressions 2004

RÉPONSES RAPIDES

Pour recevoir les réponses instantanément, envoyez une lettre puis sauvegardez votre partie, enfin chargez-là et voilà !

CHEAT CODES

Appuyez sur SHIFT + ENTER en cours de jeu puis entrez le code souhaité

`unlock_all #` Débloquer les scénarios du pays indiqué (# étant le pays)

Lost

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : Force majeure

Le jeu vidéo Lost commence comme la série télé par le crash de votre avion. Vous vous réveillez dans la jungle sans savoir qui vous êtes. Amnésique, votre périple sur l'île débute ici. Vous pouvez examiner les sièges de l'avion à vos côtés, mais ils ne révèlent rien de spécial. Suivez donc le seul chemin disponible. Vous trouverez une victime accrochée dans un arbre puis un peu plus loin une personne qui disparaît aussitôt. Continuez à avancer. Il y a une chaussure sur un rocher à gauche, mais elle ne vous servira à rien. Parlez à Kate qui vous attend quelques mètres en avant. Passez tous les sujets de conversation en revue. Elle vous donnera alors **1 bouteille d'eau** et vous demandera de la laisser tranquille. L'eau vous rappelle quelque chose et déclenche la première séquence de flash-back. Observez bien la photo déchirée avant que ne débute la séquence.

flash-back - 815

Dans ces phases de jeu, votre objectif est de prendre une photo correspondant au cliché déchiré que vous verrez furtivement au début de chaque flash-back. Ici, vous devez prendre une photo au moment où l'hôtesse de l'air donne de l'eau à Kate. N'oubliez pas de zoomer et de faire la bonne mise au point pour réussir. La deuxième partie du flash-back consiste à retrouver 3 objets souvenirs. Le premier d'entre eux est simplement votre **sac à dos** posé à vos pieds. Examinez-le. Regardez aussi le **magazine** posé sur le siège à côté de vous puis les **photos** sur l'accoudoir. Pour terminer le flash-back, parlez à l'hôtesse. Elle vous apprendra que Kate est une fugitive, ce qui explique l'utilisation des menottes.

Objets-souvenirs
- Sac à dos à vos pieds
- Magazine sur le siège
- Photos sur l'accoudoir

Parlez de nouveau à Kate et mentionnez les menottes. En échange de votre silence à ce sujet, Kate acceptera de vous aider. Elle vous indique qu'un chien était dans l'avion et que l'animal pourrait vous permettre de trouver la plage. Faites quelques pas, le jeu chargera pour laisser place à une séquence de poursuite dans la jungle. Vous devez suivre le chien à travers la jungle. Attention, le Labrador n'est pas toujours simple à suivre des yeux parmi la végétation assez dense. Le mieux est de rester très près de lui et de courir. Si vous vous perdez, appelez rapidement l'animal pour qu'il s'arrête. Fouillez les quelques mètres autour de vous pour essayer de le retrouver. Si vous n'y arrivez pas, le mieux est encore de recommencer la séquence.

C'est le chaos total sur la plage. Un morceau de l'avion s'est écrasé ici. Il y a des bouts de carlingue partout sur le sable, et des survivants paniqués un peu partout. Parlez au premier d'entre eux. Il s'agit de Michael trop occupé à chercher son fils Walt pour vous accorder beaucoup de temps. Puisque vous êtes dans un jeu vidéo et que la morale ne compte pas vraiment, laissez-le chercher son fils et partez de votre côté ramasser les **3 noix de coco** sur la droite. Longez la jungle, toujours sur la droite pour trouvez encore **4 noix de coco** ainsi qu'**1 bouteille d'eau**. Rebroussez chemin jusqu'à Michael. Restez surtout bien éloigné des réacteurs qui risquent d'exploser d'un instant à l'autre. Locke est assis quelque part sur la gauche, lui parler ne sert pas encore à grand-chose puisqu'il vous priera simplement de vous occuper d'aider les autres. Notez que son fauteuil roulant se trouve à quelques mètres de lui. Descendez un peu plus sur la plage. Il y a quelques bagages près d'un morceau de tôle derrière Hurley. Fouillez-les et vous trouverez une nouvelle **bouteille d'eau**. Vous pouvez parler à Hurley qui évoquera sa malédiction. Rien d'important pour l'instant. Continuez vos

recherches en vous intéressant à Claire, la jeune femme assise près de l'avion. Elle non plus ne semble pas avoir besoin de vous pour le moment. Laissez-la donc seule et partez prendre la bouteille d'eau cachée près de là où l'avion touche l'océan. Notez qu'une montre en or est accrochée à un morceau de débris sur la plage. Vous ne pourrez pas la prendre. Terminez votre tour d'exploration en allant voir Jack qui effectue un massage cardiaque à une victime. Il vous charge d'une mission de la plus haute importance : arrêter une fuite de kérosène. Remontez vers Locke, déjà au travail pour tenter de vous aider, et repérez le panneau électrique de l'avion. Il va falloir le bidouiller pour stopper la fuite.

Panneau électrique : fuite de kérosène

Ici, vous devez placer des résistances le long du circuit afin de réduire l'intensité électrique. En suivant le parcours, placer les -5V, -30V, -15V et -15V.
Il faudra certainement pivoter cette dernière pour terminer l'intervention et arrêter la fuite.

Jack vous félicite d'avoir réussi à arrêter la fuite. Il vous encourage maintenant à fouiller la plage pour essayer de trouver vos affaires. Cela vous permettra peut-être de retrouver la mémoire. Vous pouvez lui parler. Il va vous dire qu'il compte partir avec quelques autres à la recherche du cockpit pour envoyer un message de détresse. Commencez vos fouilles près de l'avion. Il y a un jeu d'échecs sur le sable, mais cela n'évoque rien de particulier pour vous. Prenez la **bouteille d'eau** près de l'aile. Kate s'est installée non loin de là, entre la jungle et l'aile. Derrière elle, une valise vide et donc sans intérêt. Parlez à Kate. Elle prétend avoir trouvé un sac à dos dans la jungle. Le sac est désormais rangé avec les autres bagages, mais de l'autre côté du camp. Il faudra le récupérer plus tard. Il y a un CD sur le sable près du feu. Il s'agit de la chanson "You all everybody" du groupe Driveshaft... Suivez la lisière de la jungle jusqu'à trouver **1 noix de coco**. Revenez vers l'avion et passez de l'autre côté en traversant près de la jungle. Vous trouverez Sawyer en train de fouiller un tas de valises. Il vous accueillera assez froidement. Pas la peine de trainer dans le coin. Continuez en longeant la jungle afin de ramassez encore **3 noix de coco**. Notez que Sun est assise sur votre gauche près d'un feu. Vous pouvez tenter de faire connaissance, mais à moins de comprendre le coréen, ce n'est pas forcément très utile pour l'instant. Sur la plage, vous trouverez une bande dessinée en espagnol ainsi qu'une valise vide. L'une est aussi inutile que l'autre. Votre sac est par contre très précieux et vous pourrez le récupérer dans le tas de bagages tout à fait au bout de la plage, près du feu de camp. Lorsque vous vous pencherez pour le ramassez, une vieille connaissance vous frappera dans le dos et vous sommera de lui donner l'appareil photo afin de détruire un certain cliché. Fin de l'épisode.

Episode 2 : Un nouveau jour

Vous débutez cet épisode sur la plage. Jack vous empêche de retourner dans la jungle, donc autant en profiter pour faire le ménage et parler à tout le monde. **5 noix de coco** vous attendent sur la plage (2 de ce côté, 3 autres de l'autre côté de l'avion). Vous pouvez parler à Sawyer qui sera d'accord pour échanger quelques objets. Ne faites rien pour le moment, et allez plutôt parler avec Kate. Elle vous renseignera sur la position du cockpit mais vous mettra aussi en garde contre ce qui rode dans la jungle. Tout en lui parlant, vous noterez qu'une femme marche sur la plage derrière elle. Il s'agit de la même femme aperçue à votre réveil dans la jungle. Elle se tient maintenant debout sur la plage. Approchez-vous d'elle pour lui parler.

flash-back - Douce nostalgie

Prenez une photo lorsque la femme pose devant vous avec une main sur la hanche et l'autre sur la cuisse. Examinez l' **agenda** posé sur la chaise, puis le **journal** en face. Le **magnétophone** sur la caisse constitue le dernier objet souvenir à regarder. Parlez à la femme en maillot de bain. Elle mentira au pêcheur pour obtenir son bateau.

Objets souvenirs
- Agenda sur la chaise
- Journal sur la chaise
- Magnétophone sur la chaise

Votre objectif est désormais d'entrer dans la jungle sans que Jack ne vous voie. Parlez à Claire qui est assise près de l'avion. Puis allez voir Jack et dites-lui que la jeune femme s'est évanouie. Le médecin ira à son secours, libérant l'accès à la jungle. Caché dans les banians, Locke vous appelle. Il vous conseillera de vous tenir à l'abri dans les racines

creuses en cas d'attaque. En effet, un monstre de fumée noire rode dans la végétation. Il émet heureusement un son très particulier et vous pourrez vous cacher à l'avance si vous venez à l'entendre. Locke vous apprend également que le cockpit de l'avion se trouve un peu plus loin. Comme il n'est pas simple de s'orienter dans la jungle, vous aurez besoin de repères pour avancer. Approchez-vous des débris juste derrière vous. Il y a deux morceaux de tôle. Celui de droite permet de vous rediriger vers la plage tandis que celui de gauche vous conduira au prochain repère dans la jungle. En l'activant, votre regard se tournera automatiquement vers la direction à suivre. Allez par là en prenant soin de récupérer en chemin les **4 papayes** sur le rocher à votre gauche. N'oubliez pas de vous mettre à l'abri si vous entendez le monstre. Naviguez ainsi de débris en débris en vous cachant pour laisser passer le monstre. Outre les fruits déjà ramassés près de Locke, vous trouverez encore **4 papayes** éparpillées près du 4ème repère. Après 6 morceaux de tôle, vous verrez l'homme qui vous a attaqué posté un peu plus loin. Et cette fois il est armé. Ne perdez donc pas de temps et continuez votre périple en courant. Vous atteindrez rapidement le dernier repère. A ce moment-là, le monstre s'occupera de l'homme armé et vous pourrez entrer dans la zone suivante.

Prenez les **4 noix de coco** sur le chemin, puis la **bouteille d'eau** près d'un morceau d'avion. Vous rejoindrez Michael en train de couper du bois. Il vous remettra un briquet et vous explique qu'il collecte du bois pour construire un radeau. Tout comme Sawyer, Michael se propose d'échanger des objets. Prenez **3 torches** contre 15 noix de coco et entrez dans la grotte. Avancez jusqu'à ce que vous n'y voyiez plus rien et sortez immédiatement une torche pour avoir de la lumière. N'oubliez pas de la sélectionner dans l'inventaire sans quoi le briquet restera votre seule source lumineuse. En règle générale, ne restez jamais sans lumière dans la grotte pour ne pas vous faire attaquer. Avancez jusqu'à ce que des chauves-souris surgissent. Elles feront s'éteindre la torche. Rallumez-la aussitôt et continuez prudemment sur le petit pont de pierre. Vous entendrez puis verrez une cascade sur la gauche. Il faut la traverser. Pensez juste à éteindre votre torche avant de le faire. Sinon, l'eau la rendra inutilisable. Il y a deux cascades à traverser puis un petit couloir à prendre sur la gauche. Ce dernier mène à un ours polaire blessé. Ramassez la **torche** qui traîne près de sa gueule puis continuez votre chemin. La sortie n'est plus très loin. Passez une cascade, tournez à gauche, puis à droite devant l'autre cascade, et enfin tout de suite à gauche. Avancez tout droit et vous verrez la lumière du jour réapparaître. Suivez le chemin dans la jungle et vous finirez par atteindre le cockpit.

Entrez dans l'appareil. Décidément la première classe n'est plus ce qu'elle était... Il y a une soute au fond à droite, mais elle est fermée à clé et vous ne pouvez pas encore l'ouvrir.
Progressez jusqu'à la cabine de pilotage, et examinez les traces de sang puis le **livre** par terre. Il s'agit de L'Odyssée d'Homère. Vous pouvez le prendre. Derrière vous se trouvent deux panneaux électriques. Celui de gauche semble fonctionner tandis que celui de droite est endommagé. Pour autant, il n'est pas inutile et vous permet de récupérer les **9 fusibles**. Trafiquez maintenant le panneau de gauche.

Panneau électrique : soute de l'avion

Ligne du haut : vide
Ligne du milieu : -30V, -30V, -15V
Ligne du bas : -5V, -15V
Tournez correctement chaque fusible pour que le courant atteigne les deux voltmètres à droite.

Une fois que la soute sera ouverte, vous pourrez récupérer vos **fusibles**, ils pourront toujours servir plus tard. Prenez enfin l'**appareil photo** et l'**ordinateur portable** dans la soute. Vous pouvez sortir du cockpit. Les "gentils" vous attendent dehors. Fin de l'épisode.

Episode 3 : Via Domus

Retour au campement. Comme d'habitude, commencez par remplir votre sac avec par exemple les **4 noix de coco** qui traînent sur le sable. Il y en a deux de chaque côté du camp. Vous trouverez également **3 bouteilles d'eau** (une près d'un récolteur de pluie, une autre dans la dernière cabane à l'extrême gauche de la plage, une troisième près de Sawyer). Parlez justement à Sawyer pour procéder à un échange et libérer un peu de place dans votre inventaire. Echangez 6 bouteilles d'eau, 6 noix de coco, 8 papayes et le livre contre sa **lanterne** et **2 jerrycans d'huile**. La transaction devrait revenir à $90. Discutez ensuite avec Jack, Hurley, Locke et enfin Sayid. Ce dernier coupe du bois à la lisière de la jungle. Présentez-lui votre ordinateur et il vous renverra vers Locke qui pourrait avoir une batterie pour remplacer celle de votre portable. Retournez donc vers Locke, qui refuse malheureusement de vous aider. Un

flash-back démarre alors, vous avez visiblement déjà rencontré Locke avant de prendre l'avion.

Flash-back - Derrière la vitre

Pour se souvenir de cette séquence, vous devez coucher sur pellicule la discussion entre la femme et l'homme au comptoir. Prenez soin d'inclure Locke en fauteuil dans cette photo. Locke était effectivement dans le magasin ce jour-là et vous avez donc déjà croisé sa route. Pour compléter le flash-back, examinez le **répondeur** et le **message**, tous les deux posés sur le bureau puis l'**article** sur le carton. Terminez la séquence en parlant à Rico.

Objets souvenirs
- Répondeur sur le bureau
- Message sur le bureau
- Article sur le carton

Parlez de nouveau à Locke pour l'informer que vous connaissez son secret. S'il refuse toujours de vous aider avec les batteries, fouillez la lisière de la plage et vous trouverez son fauteuil roulant. Cela peut jouer en votre faveur. Locke vous donne rendez-vous dans la jungle pour vous indiquer où trouver ce que vous cherchez. Enfoncez-vous dans la jungle, Jin est là. Il tente de vous mettre en garde contre les Autres, sans grand succès. Suivez les marques sur les arbres jusqu'à la prochaine zone. Ne perdez pas de temps en route car Jin avait raison, les Autres sont bien dans le coin et vous tireront dessus. Heureusement pour vous, le parcours n'est pas très long et ne comporte que 5 arbres marqués. Vous finirez par tomber sur le bunker. Locke vous rejoindra là-bas. Prenez les **4 noix de coco** et la **bouteille d'eau** qui traînent autour de l'entrée. S'il le faut, vous pouvez retourner à la plage pour échanger quelques fruits avec Sawyer et faire de la place dans votre sac. Examinez ensuite les nombres. 4, 8, 15, 16, 23, 42. Prenez une photo de cette étrange suite numérique (**bonus : 4, 8, 15, 16, 23, 42**). Demandez à Locke de vous donner les batteries. Il se proposera de vous y conduire. Ne le suivez pas encore mais retournez vous et revenez au bunker. Il y a désormais une lumière qui jaillit par la petite fenêtre. Prenez une photo de cette lumière (**bonus : rayon de lumière**). Vous pouvez maintenant suivre Locke. Il se trouve vers la grotte.

Vous pourrez prendre **5 papayes** par terre (3 avant le pont, 2 après). Avant de pénétrer dans la caverne, parlez à John Locke et procédez à des échanges s'il vous faut de la lumière. Une fois dans la grotte, privilégiez les torches déjà entamées avant d'en utiliser d'autres ou de sortir la lanterne. Vous ferez ainsi un peu de place dans l'inventaire en vous débarrassant d'objets inutiles. Dès votre entrée, vous serez confronté à l'apparition de la femme qui vous hante depuis le début de l'aventure. Suivez-la en faisant très attention à ne pas tomber dans les crevasses. Arrivé près d'une cascade, vous pourrez trouver **1 boite de nourriture** posée sur un rocher, et **1 torche** contre la paroi. Il y a une autre **torche** si vous prenez le chemin de droite derrière la cascade, au lieu de tourner à gauche pour suivre la femme. Suivez ensuite la paroi contre laquelle était posée cette torche, en partant sur votre gauche. Le chemin va tourner sur la droite pour arriver à une bifurcation. Des cascades coulent sur les deux chemins. Traversez d'abord la petite cascade de gauche. Une succession de chutes d'eau vous conduira finalement dans une salle où vous trouverez **2 livres** par terre. Vous connaissez la valeur de ces objets. Mieux vaut donc les prendre, quitte à faire de la place dans votre inventaire en jetant des fruits. Revenez maintenant sur vos pas et traversez de nouveau toutes les cascades. Après la dernière d'entre elles, faite un virage en tête d'épingle sur la gauche. Vous devriez voir Lisa en contrebas.
Rejoignez-la. Prenez la **boîte de nourriture** posée par là puis suivez la femme jusqu'à pouvoir lui parler enfin. Sautez. Il y a un cadavre en bas. Sans remords, volez la **boussole** que la femme morte tient dans la main. Fin de l'épisode.

Episode 4 : Quarante-deux

Commencez par trouver Charlie. En l'absence de Sawyer, parti avec Jin et Michael sur le radeau, c'est lui qui s'occupe de vous fournir ce dont vous avez besoin. Echangez 4 bouteilles d'eau, 10 noix de coco, 2 livres et 2 boîtes de nourriture contre **1 arme** et **1 chargeur**. On ne sait jamais et puis c'est toujours utile de vider un peu son sac. Profitez-en pour épuiser tous les sujets de conversation avec Charlie. Partez maintenant ramasser quelques objets sur la plage. La récolte commence avec **5 noix de coco** (éparpillées aux extrémités du camp) et **3 bouteilles d'eau** (une près de la cabane bleue à gauche du campement, une à côté du récepteur de pluie près de Charlie, une dernière à droite du camp près de la grande cabane bleue). Parlez à toutes les personnes présentes sur la plage (Locke, Hurley, Sun, Kate). Vous savez maintenant où est Sayid. Mais patience, vous irez le voir plus tard. Pour le moment, restez sur la plage et prenez quelques photos pour débloquer le **bonus : Trésor des naufragés**. Voilà les clichés qui vous

intéressent :

- La guitare de Charlie (posée derrière lui dans son abri)
- L'avion de Kate (entre ses mains, pensez à zoomer suffisamment)
- Le fauteuil roulant de Locke (caché à la lisière de la jungle)

Notez que si vous oubliez de photographier l'avion dans cet épisode, vous pourrez toujours le retrouver dans l'épisode 5. Il se trouvera posé sur un canapé dans la Station Cygne. De même, si vous ratez le fauteuil de Locke, il se retrouvera au même endroit à chaque fois que vous reviendrez à la plage dans les chapitres suivants. Vous pouvez même attendre le chapitre 7 pour le photographier. Puisque vous êtes encore sur la plage, commencez à chercher l'entrée de la Station Médicale. Pour cela, examinez les objets suivants, dans l'ordre.

- Malette dans un abri à gauche de la plage. Elle porte l'inscription Love 4 Ever.
- Les coquillages près de l'eau. Ils forment le symbole de l'infini, ou le chiffre 8, c'est selon.
- Le morceau de tôle posé contre l'abri bleu à droite de la plage. Le chiffre 15 est peint dessus.
- La caisse posée sous la toile, à droite de la plage. Elle est marquée d'un 16.
- Le chariot de nourriture près d'Hurley. 23.
- La boîte de Dominos de Charlie. Il joue apparemment au Texas 42.

Lorsque vous aurez vu tous ces objets (et donc reconstituer la suite de chiffres 4, 8, 15, 16, 23, 42), le jeu vous proposera de vous rendre à la Station Médicale. Acceptez et prenez une photo du logo Dharma juste à l'entrée (**bonus : Station Médicale**). Fouillez les lieux. Vous ne trouverez pas grand-chose si ce n'est **2 barres Apollo** (dans la chambre et dans le cabinet médical). Ne les oubliez surtout pas car elles s'échangent à 50 dollars chacune ! Vous pouvez désormais retourner sur la plage et partir à la recherche de Sayid.

Vous verrez des indications affichées sur les arbres. Il s'agit de coordonnées que vous devez suivre avec votre boussole. Comme dans les séquences des épisodes précédents, il vous suffit de trouver votre chemin dans l'épaisse jungle. Il y a en tout 17 points de repère à suivre. Si vous êtes attaqué dans la jungle, n'hésitez pas à sortir votre arme et à abattre les assaillants. Sinon, contentez-vous de courir. Pour vous aider à vous repérer et savoir où vous en êtes, voilà la liste de repères et les quelques objets que vous pourrez trouver en chemin.

```
  215°
   |
  185°
   |
  280° <-- un ennemi vous attaque ici
   |
  330°
   |    <-- 2 papayes (en chemin)
  105° <-- un ennemi vous attaque ici
   |    <-- bouteille d'eau (en chemin)
   0°
   |    <-- bouteille d'eau (en chemin)
  335°
   |    <-- boîte de nourriture, noix de coco (près du dernier repère)
  255°
   |
Desmond
```

Après ce périple dans la jungle, vous finirez par trouver Desmond en train de chercher quelque chose dans sa valise. Il vous parlera du bunker, des nombres et d'un certain agenda dans la tour d'écrou.
Ecoutez ce qu'il a à dire puis entrez dans la prochaine zone qui n'est autre que celle du bunker.
Près du bunker, ramassez la **bouteille d'eau**, les **3 noix de coco** et surtout la **barre Apollo**. Au besoin, retournez voir Charlie sur la plage pour procéder à quelques échanges. Privilégiez alors les fusibles dans la mesure où vous en aurez besoin plus tard. Notez la cascade un peu plus loin. Elle cache l'entrée d'une grotte. Malheureusement, la porte au bout

de la caverne est bien fermée. Parlez à Sayid posté près de la Station Cygne. Remettez-lui la batterie pour qu'il tente d'allumer votre ordinateur portable. En attendant qu'il y parvienne, vous devez retourner sur la plage. Peut-être que quelqu'un se souviendra de votre nom. Hurley détient la clé de vos souvenirs. Lorsqu'il évoquera l'hôtel Perséphone de Sydney, vous serez entraîné dans un nouveau flash-back.

Flash-back - Crise identitaire

Attendez que Rico se retourne pour prendre une photo du dossier sur le comptoir. Le nom de l'hôtel et de Zoran Savo sont inscrits sur la couverture. Regardez de nouveau ce **dossier** pour obtenir le premier objet souvenir. De l'autre côté du magasin, vous verrez plusieurs étagères. Fouillez-les pour découvrir une **lettre** ainsi qu'un **magnétophone**. Lorsque vous aurez lu et écouté ces documents, vous pourrez aller parler à Rico. Dans la conversation, vous apprendrez votre nom. Vous vous appelez Elliott Maslow.

Objets souvenirs

- Dossier sur le comptoir
- Lettre sur l'étagère
- Magnétophone sur l'étagère

Tout heureux d'avoir retrouvé votre nom, vous pouvez vous présenter aux quelques naufragés sur la plage. Allez surtout annoncer la nouvelle à Sayid qui vous laissera alors entrer dans la Station Cygne juste derrière lui. Ne vous gênez donc surtout pas et ouvrez la porte pour descendre dans la station.
En bas des escaliers, une lourde porte blindée s'abaissera et vous laissera seul dans la station. Vous devez trouver un moyen de l'ouvrir. Assez rapidement, le compte à rebours du bouton se mettra en marche. Vous avez quelques minutes pour trouver l'ordinateur et entrer les nombres 4 8 15 16 23 42 (avec des espaces pour séparer chacun). Appuyez sur la touche Execute en bas à droite pour valider. Après cela, ce sera l'heure de sortir votre appareil photo pour prendre quelques clichés souvenirs. Prenez une photo du livre La tour d'écrou posé sur l'étagère près de la cible de fléchettes (**bonus : La tour d'écrou**). Photographiez aussi les tâches de sang au plafond près de la lampe à lave (**bonus : Radzinsky**). Enfin, prendre des photos des objets suivants pour débloquer le **bonus : Passé de Desmond**.

- La peinture de Desmond dans le couloir
- L'armoire à pharmacie près de la réserve
- La combinaison siglée Dharma près des machines à laver

Le bunker abrite de nombreux objets. Faites donc votre marché en récupérant ce qui vous intéresse et en vous débarrassant des objets devenu inutile. Laissez par exemple tomber les fruits, ils n'ont pas une grande valeur au troc. En plus des **32 fusibles** qu'il vous faut absolument prendre, vous trouverez **4 canettes de bière**, une **barre Apollo** et **5 boîtes de nourriture**. Pendant votre visite, vous pouvez regarder le matériel de sport, le mur en béton ou encore le journal posé dans la bibliothèque. Notez enfin qu'il y a un interrupteur et des lumières dans la salle de l'ordinateur ainsi que trois panneaux électriques qui ornent les murs. Vous avez certainement compris qu'il va falloir réparer les trois panneaux pour allumer les lumières, activer l'interrupteur et finalement ouvrir la porte blindée. Allez, au boulot !

1er Panneau électrique (près de la porte blindée)

Ligne du haut : -5V, -15V, -5V, -5V
Ligne du milieu : -30V, -15V, -15V
Ligne du bas : -30V, -5V
Tournez correctement chaque fusible pour que le courant atteignent les quatre voltmètres à droite. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 50, 10, 5 et 40.

2ème Panneau électrique (près des machines à laver)

Ligne du haut : -30V, -15V, -5V
Ligne du milieu : -15V
Ligne du bas : -30V, vide, -5V

Faites attention à la ligne du milieu. Le premier fusible à gauche est un -15V mais il ne doit alimenter que le circuit de gauche et du haut. Positionnez-le de telle sorte à ce qu'il ne soit pas connecté avec le circuit de droite. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 55, 30 et 25.

3ème Panneau électrique (dans la chambre)

Ligne du haut : -15V, -15V, -5V
Ligne du milieu : -15V, -5V, vide, -5V
Ligne du bas : -5V, -30V, -30V
Pour la ligne du milieu, le premier fusible à gauche doit être tourné comme un T. Il ne doit pas alimenter le circuit du haut. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 50, 55 et 20.

Une fois que le troisième panneau aura été piraté et que les trois lumières seront activées, vous pourrez enfin baisser le levier. Attention, dès que le levier sera baissé, vous vous retrouverez enfermé dans la salle avec plusieurs choses à faire dans un temps limité. Il y a notamment deux photos à prendre pour commencer à débloquer le **bonus : Tracer la carte de l'île** du chapitre 6. Si vous n'avez pas le temps de prendre ces photos, faites vous simplement mourir pour essayer de nouveau. Au pire, la seconde photo peut aussi être prise un peu plus tard dans le jeu au chapitre 5. La pièce est maintenant dans le noir. Prenez une photo du plan sur la porte à gauche du levier puis utilisez l'ordinateur qui vous pose une question. Tapez **Via Domus** qui est la traduction du message "Avancez sur le chemin de la maison" puis sur la touche Execute. Cela rallume les lumières et vous donne accès au menu Porte Blindée. Appuyez sur la touche D et validez pour ouvrir le menu Lumière Noire. Le vieil ordinateur ne peut ouvrir le menu demandé qu'à condition de remplir un petit test de QI. Validez pour accéder au test.

Test de QI du bunker

Question 1
Suite : 3 - 7 - 15 - 31 - (?)
Réponse : 63, chaque nombre et le double du précédent +1.

Question 2
Suite : D - F - H - J - (?)
Réponse : L, la suite suit l'alphabet en sautant une lettre sur deux.

Validez à chaque fois que vous donnez une réponse pour passer au menu suivant. Dans le menu Lumière Noire, activer les lumières A puis B (validez chaque fois) puis revenez au menu Porte Blindée avec la touche C. Ouvrez la porte 2 avec la touche B (c'est celle avec le plan que vous avez déjà photographiée). Quittez l'ordinateur et courez dans la salle principale. Prenez une photo de la carte sur la porte près de la lampe à lave. Revenez enfin à l'ordinateur, ouvrez la porte 3 et sortez par là. Une cinématique se déclenche avec Jack et Sayid. Si vous voyez cette séquence sans avoir réussi à prendre les photos, vous pouvez revenir au menu du jeu et relancer la partie au dernier point de sauvegarde, c'est-à-dire juste avant l'ordinateur, ou simplement décider de prendre les photos au chapitre suivant. Vous aurez alors tout le temps pour le faire. Fin de l'épisode.

Episode 5 : Hôtel Perséphone

Ouvrez votre inventaire. Tout a disparu à l'exception du briquet. Allumez-le pour y voir plus clair et vous apercevoir que Jack et Sayid vous ont enfermé dans la cellule. Parlez à Kate de l'autre côté de la porte. Elle vous explique que votre ordinateur contenait des listes de neurotoxiques et de cobayes humains. Elle évoque aussi Chenchey, ce qui semble vous rappeler quelque chose.

flash-back - Perséphone

Vous vous retrouvez dans le hall de l'hôtel Perséphone. Vous devez prendre une photo de Lisa en train d'utiliser son

ordinateur. Elle se trouve près des baies vitrées. Le problème est que vous ne devez pas vous approcher trop près d'elle car Savo ne doit pas vous voir ensemble. De toute manière, elle fermera son ordinateur si vous la collez trop. Placez-vous au niveau du pilier derrière elle et prenez la photo de sorte à voir aussi son écran. Ecoutez le message enregistré sur le **magnétophone** posé sur la table basse près de l'entrée. Lisez ensuite la **lettre** ainsi que le **dossier** sur la table de Lisa. Terminez le flash-back en parlant à cette dernière.

Objets souvenirs

- Magnétophone sur la table basse
- Lettre devant Lisa
- Dossier devant Lisa

Retour dans la cellule. Expliquez à Kate que vous êtes journaliste et que les informations trouvées dans votre ordinateur vous ont servi pour un article. Elle acceptera de vous donner un peu de temps et ouvrira la porte pour vous laisser sortir. Au passage, vous récupérerez toutes vos affaires. Vous pouvez reparler rapidement à Kate si vous le souhaitez puis vous promener dans le bunker. Si vous avez loupé la photo de l'avion de Kate au chapitre 4, vous pouvez vous rattraper en le photographiant. L'objet se trouve sur l'un des bancs de la table. De même, vous pouvez trafiquer l'ordinateur comme expliqué à la fin du chapitre 4 afin de prendre les photos des plans et débloquer la première partie du **bonus : Tracer la carte de l'île**. Enfin, les **bonus La tour d'écrou**, **Le passé de Desmond** et **Radzinsky** peuvent aussi être débloqués à ce moment. Là encore, je vous invite à vous référer au chapitre 4 pour connaître la liste des photos à prendre. Une rapide fouille des lieux vous permettra d'ajouter **4 boîtes de nourriture**, **2 canettes de bière** et **2 barres Apollo** à votre inventaire. Sortez désormais du bunker.

Vous vous trouvez face à une petite cascade. Si les objets dans le bunker ne vous ont pas suffi, vous trouverez encore **2 noix de coco** devant vous. Votre objectif est d'atteindre la salle électromagnétique qui attire tant votre boussole. Scellée par deux murs de béton à l'intérieur du bunker, la salle est aussi condamnée par une grosse porte derrière la cascade d'eau. Il va falloir jouer avec de la dynamite pour réussir à entrer. Retournez donc vers la plage où quelqu'un acceptera peut-être de vous en fournir. Peu avant d'arriver devant l'entrée du bunker, vous trouverez encore **3 noix de coco**, juste au cas où.

Si vous êtes du genre collectionneur, vous pourrez obtenir sur la plage encore **5 noix de coco**, **1 canette de bière** et **1 boîte de nourriture**. Charlie est sur la plage. N'hésitez pas à lui parler et à échanger quelques objets. Si ce n'est pas déjà fait, investissez dans une arme, une lanterne, des chargeurs et des bidons d'huile. Cela coûte cher, mais en faisant quelques allers-retours jusqu'au bunker pour chercher les objets supplémentaires, vous devriez avoir de quoi vous offrir ce que vous voulez. Demandez ensuite à Charlie s'il sait où est-ce que vous pourriez vous procurer de la dynamite. Il vous renvoie vers Locke, mais c'est finalement Hurley qui vous indique où aller. Il mentionne le territoire sombre, un endroit dangereux et peu accueillant. Avant de vous y rendre, vous pouvez profiter d'un petit rayon de soleil en parlant à la mignonne Sun, pas assez présente dans ce jeu. Quittez maintenant la plage et partez en direction du bunker. C'est par là que vous pourrez atteindre le territoire sombre. Il y a deux drapeaux accrochés près du bunker. Prenez le drapeau noir pour repère et enfoncez-vous dans la jungle.

Faites très attention, la fumée noire rôde dans la zone suivante. Il va falloir être rapide. Précisons qu'à partir de maintenant, nous ne détaillerons pas les fruits et autres objets à ramasser ici. Votre sac doit être déjà suffisamment garni pour s'amuser à le trier. Surtout avec un monstre aux fesses. Regardez donc le premier repère et suivez sa direction pour vous cacher rapidement dans des banians. Attendez que le monstre s'en aille pour continuer vers le second repère. Juste après ce second repère, vous trouverez encore des banians pour vous dissimuler.
Au lieu de cela, courez sur leur gauche et suivez le chemin qui vous conduira tout droit au van Dharma. Prenez le véhicule en photo (**bonus : Tour Dharma**) puis revenez sur vos pas pour retrouver les banians et le repère. Vous pourrez aussi voir le van en courant entre le troisième et quatrième repère. Le parcours prend fin au cinquième drapeau.

Vous êtes désormais tout près du Black Rock. Avancez prudemment jusqu'aux deux grosses pierres en travers du chemin. Un ennemi vous tire dessus et ces blocs vous seront utiles pour vous cacher. Sortez votre arme (ou courez à la plage pour en obtenir une) et débarrassez-vous du tireur perché dans un arbre. Ici aussi vous trouverez des fruits par terre. Il y a notamment **3 papayes**. Servez-vous si vous le souhaitez. Suivez le sentier jusqu'au bateau et entrez par le trou béant laissé dans la coque. Une **boîte de nourriture** est posée près de l'entrée. Mais vous n'êtes pas là pour manger. La dynamite que vous cherchez se trouve au fond de la cale. Avant de vous en emparer, prenez une photo du

squelette allongé près des escaliers (**bonus : Esclave**).

Vous allez maintenant devoir transporter de la dynamite et il va falloir être extrêmement prudent avec l'explosif. Pour faire simple : vous ne devez absolument pas courir lorsque vous transportez la dynamite. Une sacrée trotte vous attend puisque vous devez rebrousser chemin jusqu'à l'entrée de la Station Cygne. Bonne chance pour le segment à parcourir dans la jungle avec le monstre de fumée noire ! Dans la zone du bunker, traversez la cascade et allez placer la dynamite sur la porte scellée. Reculez au bout du couloir et tirez sur l'explosif afin d'exploser la porte. Vous allez enfin pouvoir pénétrer dans la salle magnétique.

Tout est en piteux état dans cette salle. Outre la **canette de bière** et la **boîte de nourriture**, c'est l'ordinateur qui vous intéresse ici. Un nouveau test de QI est à compléter.

Test de QI de la salle magnétique

Question 1
Suite : 26 - 17 - 20 - 11 - 14 - 5 - (?)
Réponse : 8, la suite alterne -9, +3.

Question 2
Suite : Z - X - V - T - (?)
Réponse : R, la suite suit l'alphabet à l'envers en sautant une lettre sur deux.

Question 3
CAS est à SAC ce que 394 est à (?)
Réponse : 493, CAS est l'envers de SAC. Donc 394 est l'envers de 493.

Après cette formalité, vous pourrez désactiver le réacteur en utilisant la touche C. Fin de l'épisode.

Episode 6 : A tout prix

Le chapitre 6 commence fort avec une séquence de course à travers la jungle. Poursuivi par la fumée noire, Elliott doit éviter les dangers qui se dressent sur sa route. S'il y a des troncs sur le sol, il faudra sauter par-dessus. A l'inverse, certains troncs peuvent laisser un espace pour glisser en dessous. Courez donc le plus vite possible en faisant le moins d'erreurs possible pour ne pas vous faire rattraper par le monstre. A un moment, vous aurez à courir sur des passages un peu plus étroits, restez bien sur le chemin pour ne pas tomber de la falaise ou ne pas ralentir la cadence dans le cas de la zone boueuse. Au bout d'un moment, la course prendra fin. Vous regarderez le monstre face-à-face et il s'en ira inexplicablement. Vous vous retrouverez seul près du champ de force des Autres. Avancez vers les poteaux afin que Juliet arrive et vous encourage à ne pas avancer plus loin. Suivez son conseil et ne tentez pas de traverser entre deux pylônes. Ce serait la mort immédiate. Approchez-vous tout de même suffisamment de la femme pour lui parler. Elle vous apprendra un fait intéressant sur votre passé. Vous seriez apparemment responsable de la mort de Lisa. Le flash-back qui démarre vous aidera peut-être à vous souvenir.

flash-back - A tout prix

Au début de cette séquence, vous ne pouvez pas vous déplacer mais simplement bouger la tête et viser avec votre appareil photo. Pointez en direction du garde et de Lisa pour prendre la photo juste quand votre interlocutrice se pousse et que le garde sort son arme. Vous pouvez maintenant vous déplacer. En regardant par la fenêtre, vous pourrez noter la présence de Michael, assis à une table dehors. Lisez le **journal** posé sur la table basse près de l'entrée puis le **registre** sur le comptoir. Terminez par regarder l'**agenda** sur la table en face de Lisa. Parlez à votre amie et profitez de ce moment pour en apprendre un peu plus sur votre passé. Enfin, allez voir le garde et dénoncez Lisa. Le garde ira la chercher vous laissant libre accès à l'ascenseur.

Objets souvenirs
- Journal sur la table basse
- Registre sur le comptoir

- Agenda sur la table de Lisa

Retour au présent. Parlez de nouveau à Juliet pour lui dire que vous n'avez pas tué Lisa. Après la désactivation de la barrière, vous pourrez passer et échanger quelques objets avec Juliet. Ne suivez pas encore le sentier près de la femme. Revenez plutôt dans la clairière et cherchez une poignée bleue au sol. En suivant les pylônes vers la clairière puis en longeant la jungle, vous trouverez un gros arbre, la poignée est juste à côté de l'arbre. Lorsque vous serez devant elle, l'option "prendre" apparaîtra. Il s'agit de l'accès à la station Perle. Vous trouverez **2 barres Apollo** à l'intérieur ainsi qu'un ordinateur capable de vous donner des rapports sur toutes les stations de l'île. Ne partez surtout pas sans avoir pris une photo de l'emblème de la station dans le couloir (**bonus : Station Perle**). De retour dans la clairière, vous pourrez ramasser **3 papayes** posées dans la fougère. Suivez désormais le petit sentier près de Juliet. Il grimpe jusqu'à la station Flamme. Notez que vous aurez besoin de beaucoup de lumière dans la section suivante. Juliet peut être utile pour échanger des jerrycans d'huile ou au pire des torches.

Malgré tout le bazar posé sur les étagères dans le bâtiment, vous ne trouverez rien d'utile. Enfoncez-vous donc plus en avant dans la station. Une fois la double porte passée, vous vous retrouverez pratiquement dans le noir. Il est donc temps de sortir votre source lumineuse. Outre le nid de cafards, vous trouvez **4 fusibles** dans cette première pièce. Suivez le couloir du fond et entrez dans la première pièce ouverte sur votre gauche. Il y a là un autre **fusible** ainsi qu'un manuel à lire concernant le ravitaillement. Revenez dans le couloir et continuez votre exploration. Fouillez le coin juste en face de la porte d'où vous sortez. Il y a une rangée de vêtements suspendus sur des cintres. Prenez le **fusible** par terre et la **boîte de nourriture** si vous le souhaitez. Revenez dans le couloir. Celui-ci fait un angle sur la droite et semble continuer encore plus loin. Poursuivez donc votre chemin mais empruntez le premier tournant à droite. Ne prêtez pas attention aux voix que vous entendrez. Fouillez le petit local. Il cache **2 canettes de bière** et une **boîte de nourriture**. De nouveau dans le couloir, vous pourrez prendre un **fusible** posé à gauche des casiers en face de la porte. Retrouvez votre chemin jusqu'à l'embranchement du couloir (là où vous entendiez les voix).
Prenez maintenant sur votre droite (ce qui correspond à aller tout droit si vous n'êtes pas venu jusqu'au local). Notez la porte immédiatement à droite. N'entrez pas encore. Nous reviendrons là dans une seconde. Allez plutôt récupérer le fusible tout au bout du couloir, près du grillage. Revenez maintenant vers la porte et entrez dans cette salle. Il y a plein de casiers à l'intérieur. Eparpillés un peu partout, vous pourrez dénicher **2 boîtes de nourriture** et **2 fusibles**. Traversez la chambre pour atterrir sur un nouveau couloir de l'autre côté.

Récupérez les **2 fusibles** qui traînent par là. L'un est à côté des monte-charges, l'autre est simplement par terre près de l'angle du couloir. Vous trouverez encore **2 fusibles** (un près des caisses au fond et un dans la salle de contrôle). Il y a également **1 boîte de nourriture** posée sur un bureau. Faites le tour de la salle par la gauche. Vous tomberez sur un local plus petit avec **1 canette de bière** et encore **1 fusible**. Revenez dans la salle principale et passez maintenant à droite. Il y a **1 fusible** par terre. Descendez par la rampe sur votre gauche pour récupérer **1 fusible**. Remontez et examinez le panneau électrique tout au bout du passage. Vous avez compris qu'il va falloir le réparer.

Panneau électrique : Station Flamme

Ligne du haut : Vide, -5V, -5V
Ligne du milieu : -5V, -5V, -5V
Ligne du bas : -5V, -5V, -15V
Toute l'astuce de ce panneau consiste à faire partir le jus en bas dès le départ. Faites ensuite une dérivation au dernier fusible en bas à droite pour que le courant puisse atteindre le cadran du haut. Ce dernier doit afficher 50, tandis que vous pourrez lire 65 sur celui du bas.

Une porte grillagée s'ouvre juste à côté. Montez à l'échelle pour rejoindre le niveau principal. Vous voilà enfin revenu à la lumière du jour. Vous entendrez de nouveau des voix et apparemment, quelqu'un parle de vous. Dans la chambre, prenez le **chargeur** sur le bureau, la **boîte de nourriture** et la **canette de bière**. Sur les étagères de la pièce suivante, vous pourrez récupérer encore **2 canettes de bière**. Il y a aussi un ordinateur ici. Grâce à la machine, vous pouvez larguer du ravitaillement (code 24) ou écouter une archive audio vous concernant (code 32). La communication avec le continent a pour sa part été coupée. Tentez d'opérer le sonar. Celui-ci est inopérable. Ne tapez surtout pas le code 77 qui avertirait d'une intrusion dans la station et qui vous ferait mourir instantanément. Passez dans l'autre pièce. Il s'agit du salon. Vous pourrez remplir votre sac avec tout plein d'objets (**1 chargeur**, **1 barre Apollo**, **1 canette de bière**, **4 boîtes de nourriture**). Vous remarquez que les deux hommes en train de parler ne sont plus très loin. N'allez pas

encore les voir mais sortez votre appareil photo pour enfin terminer le **bonus : Tracer la carte de l'île** commencé au chapitre 4 (ou 5 pour certains joueurs). Pour cela, prenez simplement un cliché de la carte posée sur la table à droite de la pièce. Vous êtes maintenant prêt à affronter l'ennemi derrière la porte. Faites tout de même très attention : une seule balle reçue et c'est la mort assurée pour vous. Pour compliquer le tout, votre cible est très rapide et n'hésitera pas à vous abattre si elle se sent menacée. La bonne technique pour l'avoir consiste à vous placer devant la porte et à l'ouvrir (sans montrer votre arme). Alignez votre vision avec le corps de l'homme puis dégainez dès qu'il se mettra à parler. Là, il ne restera qu'à appuyer sur la détente pour le tuer. Fin de l'épisode.

Episode 7 : Une valeur de mille mots

Votre réveil se fait dans une sorte de cellule que les fans de la série reconnaissent sans doute. Faites le tour de la pièce. Lisa fait une apparition avant de vous laisser de nouveau seul... Vous n'avez pas d'autres choix que de parler à Tom de l'autre côté de la vitre. Le nom Hanso sonne familier.

flash-back - Hanso

Vos souvenirs vous renvoient à l'hôtel Perséphone de Sydney. Entrez dans la suite Opale et filez vous cacher dans le placard tout au fond à gauche. L'option "se cacher" sera disponible lorsque vous serez au bon endroit. Savo arrivera accompagné d'un homme détenant une mallette. Prenez une photo au moment précis où la mallette est transmise. Vous devez voir les bras des deux hommes ainsi que le logo Hanso sur la valise. Le flash-back se termine avec l'entrée de Lisa dans la suite. Il n'y a pas d'objets souvenirs à trouver ici.

Expliquez à Tom ce dont vous venez de vous rappeler. Il acceptera de vous laisser quitter la cellule. Votre inventaire est de nouveau complètement vide. La première chose à faire consistera à le remplir. La réserve juste en face de votre cellule vous donne **1 fusible** et **2 boîtes de nourriture**. Allez fouiller la pièce dans laquelle se trouvait Tom (à gauche en sortant de votre cellule). Prenez les **3 fusibles** posés sur la table. La petite salle de contrôle juste en face vous permet quant à elle de trouver **1 canette de bière** de même que **2 fusibles**. Retournez dans le couloir, vers votre cellule. En passant, notez l'emblème sur le mur qui vous informe que vous vous trouvez dans la station Hydre. Suivez le couloir jusqu'à la rampe qui descend. La zone en bas est inondée (Jack ?). Restez donc au sec et entrez dans la salle ouverte un tout petit peu avant la rampe (Research est inscrit sur la porte). Visiblement, les Autres aiment jouer aux petits génies et mènent des expériences sur des animaux. Prenez les **2 fusibles** sur la petite desserte et sortez par l'une des deux portes.

La prochaine zone, juste après la double porte, peut sembler confuse, mais il n'en est rien. Le couloir se sépare en trois, mais se rejoint juste après. En fait, le couloir décrit un cercle avec un axe central conduisant à la salle Advisory Room, fermée pour l'instant et gardée par un panneau électrique. Prenez à gauche et vous arriverez à un petit entrepôt (**2 fusibles** et **1 boîte de nourriture**) puis le chemin de droite pour atteindre le Staging Tank (c'est inscrit sur la porte). Cette salle contient un grand bassin dans lequel se trouve un requin. Ne vous occupez pas de l'animal. Prenez la **boîte de nourriture** ainsi que les **2 canettes de bière** avant d'allumer l'ordinateur. Lisez le message puis appuyez sur Execute. Un nouveau test de QI vous attend.

Test de QI de la station Hydre

Question 1
Suite : 2 - 4 - 8 - 10 - 20 - 22 - (?)
Réponse : 44, la suite alterne +2 et x2.

Question 2
Suite : A - B - D - E - G - (?)
Réponse : H, la suite suit l'alphabet selon cette règle : lettre suivante, saute une lettre, lettre suivante, saute une lettre, etc.

Question 3
Suite : Z - X - C - V - (?)
Réponse : B, qui est simplement la prochaine lettre sur le clavier (dans le jeu).

Une fois piraté, l'ordinateur vous révèle quelques informations supplémentaires sur votre passé. Lisez et écoutez tout ce que vous pouvez puis activez la plate-forme du requin. Le poisson est en piteux état suite aux expériences menées sur lui par les Autres. Récupérez le **dispositif** collé contre sa peau, il contient les derniers fusibles dont vous aurez besoin. Retournez dans le couloir et trouvez le panneau électrique près de la porte Advisory Room.

Panneau électrique : Advisory Room

Ligne du haut : -15V (vers la gauche), -30V, -15V (vers la droite), -30V
Ligne du milieu : -15V (vers la droite), -30V, -15V (vers la gauche)
Ligne du bas : -15V (vers le haut), -15V (vers le haut)
Vous remarquez que ce panneau n'utilise aucun fusible -5V. Pour vous aider, nous avons indiqué dans quel sens doit pointer la tige du T.

Ben et Juliet vous attendent de l'autre côté de la porte. Avant de leur parler, examinez le dossier sur la table. Parlez d'abord à la femme puis au chef des Autres. Vous avez désormais une mission : amener Jack au Black Rock. Si vous y parvenez, Ben s'est engagé à vous donner un billet pour rentrer chez vous.

Vous êtes reconduit au campement où personne ne semble s'être inquiété de votre absence, ce qui fait toujours plaisir. Sawyer est revenu de son escapade en radeau. Il a repris les rênes de la boutique et n'a désormais que des chargeurs à échanger. Ce qui ne vous arrange pas tellement dans la mesure où vous n'avez plus d'arme pour le moment.
Si le coeur vous en dit, vous pourrez toujours lui en prendre quelques-uns, et si vous cherchez un financement, vous trouverez sur le sable **2 bouteilles d'eau**, **2 noix de coco** et **1 canette de bière**. Notez que vous pouvez prendre le fauteuil de Locke en photo si vous avez oublié de le faire précédemment. Il se trouve caché à la lisière de la jungle et vous permet de débloquer un bonus. Parlez ensuite à Kate, Hurley, Sayid puis Jack qui se désaltère seul de l'autre côté de la plage. Il vous invite à le rejoindre au Black Rock. Ne vous faites pas prier et tracez votre route jusqu'au navire.

En chemin, vous aurez le loisir de ramasser **2 papayes** par terre, puis encore une autre près du bateau lui-même. Jack vous attend à l'entrée de la cale, là où vous aviez trouvé la dynamite. Il vous remet une arme. On dirait que quelqu'un a fait le ménage ici puisque l'explosif a disparu. Qu'à cela ne tienne ce n'est pas ce que vous êtes venu chercher cette fois. Montez sur les ponts supérieurs jusqu'à trouver Mr Sympa. Jack et Kate sont faits prisonniers. Après une courte séquence souvenirs où vous assistez à l'exécution de Lisa, vous revoilà dans le Black Rock avec une décision à prendre. En fait, vous n'avez pas beaucoup d'options. Si vous tirez sur l'un des Autres, Jack ou Kate sera abattu (notez que le jeu vous interdit de les abattre vous-même). Si vous tirez sur la dynamite, l'explosion tuera Kate. La seule solution est de vous placer devant Kate avant de tirer sur l'explosif. Vous serez blessé, mais vous aurez sauvé vos amis. Après tout cela, Jack décide de vous laisser sur un coin de l'île.

Juliet vous réveille plus tard pour vous rendre votre boussole et votre appareil photo. Elle vous indique aussi dans quelle direction aller pour rejoindre un bateau qui pourra vous ramener chez vous. Mais vous devez vous dépêcher, vous avez moins de 2 minutes pour l'atteindre. Ne perdez pas une seconde et courez vers votre seul moyen de quitter l'île. Comme dans le chapitre précédent, sautez par-dessus les obstacles et glissez en dessous des gros troncs. Comme si cela ne suffisait pas, vous serez aussi la cible de tireurs. Ne vous arrêtez donc pas en chemin sous peine de recevoir une balle. Locke vous attend sur le ponton. Parlez-lui une dernière fois puis rejoignez le bateau injustement baptisé Via Domus. Fin de l'épisode et du jeu.

Liste des bonus

Tour Dharma

Episode 5 : prenez la photo du van bleu dans le territoire sombre.

Station Médicale

Episode 4 : sur la plage, examinez dans l'ordre les objets comportant les chiffres maudits 4, 8, 15, 16, 23, 42.

- Malette dans un abri à gauche de la plage. Elle porte l'inscription Love 4 Ever.

- Les coquillages près de l'eau. Ils forment le symbole de l'infini, ou le chiffre 8, c'est selon.
- Le morceau de tôle posé contre l'abri bleu à droite de la plage. Le chiffre 15 est peint dessus.
- La caisse posée sous la toile, à droite de la plage. Elle est marquée d'un 16.
- Le chariot de nourriture près d'Hurley. 23.
- La boîte de Dominos de Charlie. Il joue apparemment au Texas 42.

Cela vous donnera accès à la station Médicale. Une fois à l'intérieur, prenez une photo du logo sur le mur.

Rayon de lumière

Episode 3 : prenez une photo de la lumière qui jaillit du bunker. Celle-ci apparaît lorsque vous revenez tout seul, sans Locke.

Passé de Desmond

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez les trois photos suivantes :

- La peinture de Desmond dans le couloir
- L'armoire à pharmacie près de la réserve
- La combinaison siglée Dharma près des machines à laver

Tracer la carte de l'île

Ce bonus est particulier dans la mesure où vous devez prendre deux photos dans les épisodes 4 et 5, puis une dernière dans l'épisode 6.
Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez des clichés des cartes secrètes peintes sur les portes blindées. Le seul moyen de les trouver est de jouer avec l'ordinateur pour fermer les portes et activer les lumières noires. Même s'il est possible de prendre les photos au cours de l'épisode 4, il est à noter que vous aurez bien plus de temps pour vous en occuper pendant l'épisode 5.
Episode 6 : prenez une photo de la carte posée sur la table

4 8 15 16 23 42

Episode 3, épisode 4 ou épisode 5 : prenez une photo de la série de nombres sur le haut du bunker.

Station Perle

Episode 6 : trouvez l'entrée de la station Perle dans la clairière au début du chapitre (près du gros arbre) puis prenez une photo du logo à l'intérieur.

Radzinsky

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez une photo des taches de sang au plafond (près de la lampe à lave).

Trésors des naufragés

Episode 4 : sur la plage, prenez des photos d'objets précieux pour les naufragés.

- La guitare de Charlie
- L'avion de Kate (peut aussi être pris à l'épisode 5, dans le bunker sur un banc)
- Le fauteuil roulant de Locke caché entre la plage et la jungle (peut aussi être pris à l'épisode 7)

Esclave

Episode 5 : prenez une photo du squelette dans la cale du Black Rock.

La tour d'écrou

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez une photo du livre La tour d'écrou. Celui-ci se trouve sur un étage.

Lost Eden

© Virgin Interactive / Cryo Interactive 1995

ASTUCE POUR DÉBUTANTS

Les joueurs aguerris n'auront pas beaucoup de peine à terminer ce jeu. Pour les autres, un petit coup de pouce : retrouvez le ptérodactyle ami dans votre chambre. Ses conseils sont utiles. Une fois récupéré le talisman, donnez-le à Dina avant de l'emmener chez le bourreau à la langue coupée. Elle vous traduira ses borborygmes. Utilisez la dent sur le squelette de vos ancêtres puis sur celui gardant la salle suivante. Fouillez-le ensuite. Le reste de l'aventure est du même tonneau (prisme sur tablette de Moorkong, etc.). Restez logique et primaire car, même évolués, les dinosaures ne sont que de grosses bestioles !

SOLUTION COMPLÈTE

La citadelle de Mô

Le grand Hall
Avancez. L'orc qui garde la porte de la citadelle s'appelle Cecil. C'est le chef de la garde du Roi.
Il ne vous laissera pas sortir sans l'autorisation du Roi.
Avancez sur la gauche et descendez dans les soubassements de la forteresse.
Continuez votre progression tout droit jusque dans la salle du trône.

La salle du trône
Parlez à Eloi et au Roi.
Vous apprenez le début de l'invasion des Tyrannosaures commandés par Moorkus Rex.
Regardez le tableau au fond de la pièce pour en apprendre plus sur l'histoire de Moorkus Rex.
Retournez dans le couloir qui mène à la salle du trône et entrez dans la salle des anciens.

La salle des anciens
Parlez à Monk.
Regardez la momie de plus près.
Parlez à nouveau à Monk.
Il regrette la perte de la connaissance de la construction des citadelles qui permettrait de résister à l'envahisseur.
Il vous remet un talisman.
Regardez la plaque sur la table.
Allez dans votre chambre, c'est la pièce d'en face.

La chambre d'Adam
Parlez à Eloi.
Il vous apprend l'arrivée de Dina.
Il vous remet une petite pierre en forme de boussole.
Sortez et empruntez le deuxième passage fermé par une herse.

La sortie secrète
Parlez à Dina.

Suivez-la et rencontrez Tau, son grand-père.

La caverne de grand-père Tau
Parlez à Tau.
Il vous apprend que dans la citadelle se trouve le secret des bâtisseurs.
Récupérez le coquillage.
Prenez l'épée de Graa sur la table et déposez-la dans votre inventaire.
Retournez à la citadelle de Mô et entrez dans la dernière pièce non explorée.

La salle des tortures
Parlez à Jabber le bourreau. Vous ne comprenez rien de ce qu'il raconte.
Sortez et donnez le talisman à Dina pour la rassurer.
Elle vous suit dans la salle des tortures.
Parlez à nouveau à Jabber et récupérez une dent en guise de cadeau.

La salle des anciens
Parlez à Monk.
Regardez la momie de plus près et déposez la dent dessus.
Avancez dans la galerie souterraine.

Les galeries souterraines
Déposez la dent sur le squelette et traversez l'oeil de pierre.
Regardez les fresques de construction des citadelles (11 fois).
Vous venez de comprendre le secret des bâtisseurs.
Acceptez la flûte de Dina et ramassez le prisme aux pieds du grand dinosaure.
Il faut maintenant rétablir la confiance entre les humains et les dinosaures pour combattre la tyrannie de Moorkus Rex.

La salle des anciens
Parlez à Monk et montrez-lui le prisme.
Déposez le prisme sur la plaque. Vous rentrez en contact avec l'horrible Moorkus Rex.
Parlez à Monk et prenez la première plaque.

La salle du trône
Parlez à Eloi et au Roi.

La vallée de Chaamar

Cherchez Chong, le chef des Chorriens et parlez avec lui.
Trouvez des gros champignons et donnez-les aux Brontosaures.
Jouez-leur de la flûte pour les rallier à votre cause (construction d'une citadelle).
Parlez à nouveau à Chong. Il vous donne une pierre de lune.
Parlez à Cecil dans votre inventaire. Il vous remet une pomme.
Cherchez le Mosasaure dans les lacs et donnez-lui une pomme.
Il vous indiquera le moyen de combattre les Tyrannosaures de la vallée : la pierre de feu.
Cherchez les Apatosaures et jouez-leur de la flûte pour les convaincre de vous emmener.
Si vous rencontrez les Tyrannosaures, fuyez vite.

La vallée d'Uluru

Cherchez Lian, le chef des Ululés et parlez avec lui.
Trouvez des gros champignons et donnez-les aux Brontosaures.
Jouez-leur de la flûte pour les rallier à votre cause (construction d'une citadelle).
Parlez à nouveau à Lian. Il vous donne la 2ème plaque.
Parlez à Cecil dans votre inventaire. Il vous remet une pomme.
Cherchez le Mosasaure dans les lacs et donnez-lui une pomme.

Il vous indiquera le moyen de combattre les Tyrannosaures de la vallée : le doigt céleste.
Si vous rencontrez les Tyrannosaures, fuyez vite.

La vallée de Koto

Cherchez Kommala, la chef des Kobus et parlez avec elle.
Les Kobus ne pourront pas vous aider si vous n'arrivez pas à rallier à la cause les Vélociraptors.
Parlez à Mango. Il vous indique que les Ulurus connaissent bien les Vélociraptors.
Prenez dans une grotte la pierre de soleil. Regardez les peintures murales.

La vallée d'Uluru

Cherchez Lian, le chef des Ululés et parlez avec lui.
Il vous apprend que les Vélociraptors aiment l'or et pourront combattre les Tyrannosaures avec un objet de puissance.
Récupérez le joyau de feu votre premier objet de puissance.
Il est efficace dans la vallée de Chaamar.
Il vous demande de lui rapporter trois masques. Pour chaque masque il vous donnera un objet de puissance.

La vallée de Chaamar

Parlez à Mango.
Il vous dit que l'on peut trouver de l'or près des lacs.
Allez chercher de l'or et trouvez les Vélociraptors.
Donnez de l'or et l'objet de pouvoir du joyau de feu aux Vélociraptors.
Ils se rallient à votre cause.
Allez informer Kommala de la bonne nouvelle.

La vallée de Koto

Cherchez Kommala et parlez avec elle.
Trouvez des gros champignons et donnez-les aux Brontosaures.
Jouez-leur de la flûte pour les rallier à votre cause (construction d'une citadelle).
Parlez à nouveau à Kommala. Elle vous donne le masque de l'union.
Parlez à Cecil dans votre inventaire. Il vous remet une pomme.
Cherchez le Mosasaure dans les lacs et donnez-lui une pomme.
Il vous indiquera le moyen de combattre les Tyrannosaures de la vallée : la foudre divine.
Si vous rencontrez les Tyrannosaures, fuyez vite.

La vallée d'Uluru

Cherchez Lian et donnez-lui le masque de l'union.
Il vous donne en échange deux objets de pouvoir : le doigt céleste et la foudre divine.
Prenez l'un des pouvoirs et allez le donner avec de l'or aux Vélociraptors des vallées d'Uluru et de Koto.
Prenez un nouveau départ vers la vallée du désespoir.

La vallée de Tamara

Cherchez Narim, prince des Aquasores et montrez-lui l'épée de Graa.
Après la bataille avec les Tyrannosaures, chercher Tahlomi, chef des Tamiens.
Parlez avec lui.
Vous faites la connaissance de Georges. Il vous donne un sac de terre.
Trouvez des gros champignons et donnez-les aux Brontosaures.
Jouez-leur de la flûte pour les rallier à votre cause (construction d'une citadelle).
Parlez à Cecil dans votre inventaire. Il vous remet une pomme.
Cherchez le Mosasaure dans les lacs et donnez-lui une pomme.

Il vous indiquera le moyen de combattre les Tyrannosaures de la vallée : l'ultime recours.
Si vous rencontrez les Tyrannosaures, fuyez vite.
Prenez un nouveau départ et traversez la mer des dangers.
Donnez la pierre de passage à Tahlomi.

La vallée de Cantura

Dès votre arrivée à Cantura, Tahlomi retire son masque.
En fait, Tahlomi s'appelle Eve.
Dina vous quitte pour rechercher Mango.
Cherchez Cabuka, le chef des Castras et parlez avec lui.
Il fait prisonnière Eve et veut en échange Dina.
Allez chercher Dina dans la vallée de Tamara.

La vallée de Tamara

Cherchez Dina près des lacs.
Montrez-lui le message de la 2ème plaque où Moorkus Rex a tué Mango (cliquez la plaque sur Adam dans l'inventaire).
Dina accepte de revenir avec vous chez les Castras.

La vallée de Cantura

Allez dans la grotte des Castras et échangez Dina contre Eve.
Répondez aux trois questions de Cabuca et donnez les objets dans l'ordre suivant : la pierre de soleil, la pierre de lune et le sac de terre.
Il vous remet une 3ème plaque.
Trouvez des gros champignons et donnez-les aux Brontosaures.
Jouez-leur de la flûte pour les rallier à votre cause (construction d'une citadelle).
Parlez à Cecil dans votre inventaire. Il vous remet une pomme.
Cherchez le Mosasaure dans les lacs et donnez-lui une pomme.
Il vous indiquera le moyen de combattre les Tyrannosaures de la vallée : l'oeil du cyclone.
Allez à la grotte des Castras pour récupérer le masque de la naissance.

La vallée d'Uluru

Cherchez Lian et donnez-lui le masque de la naissance.
Il vous donne en échange deux objets de pouvoir : l'ultime recours et l'oeil du cyclone.
Prenez l'un des pouvoirs et allez le donner avec de l'or aux Vélociraptors des vallées de Tomara et de Cantura.

Faites le tour des 5 vallées et récupérez des nids d'oiseaux.
Si le nid est plein, donnez-le à Cecil qui va s'en occuper.
Cherchez les Tricératops et donnez-leur un nid vide.
Eve leur entonnera une petite mélodie pour les rallier à votre cause.

En quittant la dernière vallée, Eloi vous apprend que le Roi est mort.
Allez à la citadelle de Mô et rencontrez Monk.

La citadelle de Mô

La salle du trône
Parlez à Monk et récupérez le cor de chasse.
Vous devez aller chez les embaumeurs pour y déposer le corps de votre père.

La grotte des embaumeurs

Quittez la citadelle.
Parlez à Marinda, le chef des embaumeurs.
Il faut un volontaire pour accompagner le corps du Roi.
Allez chercher Jabber à la citadelle.

La citadelle de Mô

La salle des tortures
Parlez à Jabber et donnez-lui le cor de chasse.

La grotte des embaumeurs

La cérémonie peut avoir lieu.
Marinda vous remet le masque de la mort.
Seul l'épée en or de famille peut vous identifier comme étant le Roi.

La citadelle de Mô

La salle des anciens
Déposez le corps du Roi.

La vallée d'Uluru

Cherchez Lian et donnez-lui le masque de la mort.
Il vous donne en échange un objet de pouvoir : le collier de la rivière éternelle.

La vallée de Shandovra

Cherchez la reine Chazia et parlez avec elle.
Vous apprenez que c'est votre soeur. Elle possède l'épée d'or de Mashar.
Trouvez des gros champignons et donnez-les aux Brontosaures.
Jouez-leur de la flûte pour les rallier à votre cause (construction d'une citadelle).
Shazia vous remet l'épée d'or de Mashar.
Parlez à Cecil dans votre inventaire. Il vous remet une pomme.
Cherchez le Mosasaure dans les lacs et donnez-lui une pomme.
Il vous indiquera le moyen de combattre les Tyrannosaures de la vallée : la rivière éternelle.
Allez chercher de l'or et trouvez les Vélociraptors.
Donnez de l'or et l'objet de pouvoir la rivière éternelle aux Vélociraptors.
Allez chercher un nid et trouvez les Tricératops.
Eve leur entonnera une petite mélodie pour les rallier à votre cause.
Si vous rencontrez les Tyrannosaures, fuyez vite.
Avec l'épée d'or, allez voir les embaumeurs.

La grotte des embaumeurs

Montrez l'épée d'or à Marinda.
Elle vous remet trois instruments de musique : un cor, un tambour et une cloche.
Retournez combattre les Tyrannosaures à Shandovra.

La vallée de Shandovra

Donnez le tambour à Cecil, la cloche à Monk et prenez le cor pour vous.
A l'issue du premier combat vous obtenez une 4ème plaque.
Utilisez la plaque sur vous dans l'inventaire pour rentrer en contact avec Moorkus Rex.
Terminez les combats contre les Tyrannosaures.

Suivez les conseils de Shazia et retournez à Mô.

La citadelle de Mô

La salle du trône
Regardez de près le tableau au fond de la pièce et introduisez l'épée d'or dedans.
Vous accédez à un labyrinthe.
Eve est capable de vous diriger, n'hésitez pas à lui demander.
La salle secrète contient l'oeuf du destin des dinosaures.
Donnez-le à Eloi et ne suivez pas les conseils de Monk.
Quittez la citadelle de Mô et prenez les airs vers l'arche blanche.

L'arche blanche

Eloi s'en va remettre l'oeuf dans son nid.
A son retour il vous remet une 5ème plaque.
Faites un saut dans la grotte des Castras et rencontrez Dina.
Elle vous remet la racine des temps pour accéder à la vallée des brumes.
De retour sous la grande arche blanche, mangez la racine des temps.

La vallée des brumes

Montrez une des plaques au grand ancien des dinosaures.
Ecoutez le grand ancien vous raconter l'histoire des plaques de puissance.
Reculez deux fois pour revenir sous l'arche et envolez-vous vers le repère de Moorkus Rex.

Le repère de Moorkus Rex

Entrez sur votre droite, dans le repère de Moorkus Rex.
La dernière et 6ème plaque se trouve à droite des escaliers.
Prenez-la pour former un cube.
Montez les escaliers pour affronter Moorkus Rex.
Reculez pour retrouver tous vos amis et Mango qui n'a pas été tué.
De retour sous l'arche blanche l'oeuf du destin des dinosaures va révéler son secret.

FIN

Lost Empire : Immortals

© Paradox Interactive / Blue Label Entertainment 2008

CODES DE TRICHE

Maintenez CTRL et **appuyez sur C** pour ouvrir le menu de triche. Vous pouvez alors cocher directement les codes que vous souhaitez activer dans la liste. Sachez cependant que le joueur adverse contrôlé par l'IA possèdera les mêmes bonus que vous jusqu'à ce que vous les désactiviez.

Note : Cette astuce ne fonctionne qu'avec la mise à jour 1.04.

Lost in Time

© Sierra / Coktel Vision 1993

+ D'INFOS FORUM

MOTSDE PASSE DES NIVEAUX

```
1-5   100001
6-10  274612
11-15 950271
16-20 856234
21-25 922012
26-30 254867
31-35 791134
```

Lost Patrol

© Ocean of America / Shadow Software

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Si vous ne faites rien pendant 10 minutes, vous récupérerez 2% de votre énergie.

Lost Planet 2

© Capcom 2010

MODE EXTREME

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer le mode Extreme.

TOUTES LES ARMES

Energy Gun SP

Atteindre le niveau 70 avec les Femmes fatales.

Fire Cracker

Atteindre le niveau 30 avec les Femmes fatales.

Gun Sword SP

Atteindre le niveau 70 avec les Rounders.

Hand Cannon SP

Atteindre le niveau 50 avec les Rounders.

Lance-flammes SP

Atteindre le niveau 50 avec les Snow Pirate Elites.

Machine Gun SP

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de la démo de Lost Planet 2.

Plasma Cannon SP

Atteindre le niveau 50 avec NEVEC.

Plasma Gun SP

Atteindre le niveau 30 avec NEVEC.

Shotgun SP

Atteindre le niveau 50 avec les Femmes fatales.

Shuriken

Atteindre le niveau 30 avec les Rounders.

V-Device SP

Atteindre le niveau 70 avec NEVEC.

PERSONNAGES CUSTOMISÉS

Terminez la campagne dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer la possibilité d'utiliser des personnages customisés en mode Campagne. Vous pouvez activer et désactiver cette option à l'écran de sélection des personnages.

COMBAT IA

Terminez tous les entraînements (Basique et Avancé) pour accéder aux combats IA.

JACKPOT BONUS

Gagnez tous les bonus disponibles à partir du jackpot de base pour débloquer un jackpot bonus qui vous permettra de gagner des récompenses de faction en déboursant 10 000 crédits.

LES BONUS DE LA FACTION FEMMES FATALES

Eléments Carpetbagger

Atteindre le niveau 1.

Eléments Jungle Pirate

Atteindre le niveau 10.

Eléments Waysider

Atteindre le niveau 20.

Eléments Firecracker (SP Release Grenade)

Atteindre le niveau 30.

Eléments Sandraider

Atteindre le niveau 40.

Shotgun SP (Confetti Shotgun)

Atteindre le niveau 50.

Eléments NEVEC

Atteindre le niveau 60.

Energy Gun SP

Atteindre le niveau 70.

Des éléments d'autres factions dans le menu de personnalisation des personnages

Atteindre le niveau 80.

La tête du chef Sandraider

Atteindre le niveau 90.

LES BONUS DE LA FACTION ROUNDERS

Eléments du modèle A de Mercenaire

Atteindre le niveau 1.

Eléments du modèle A de Waysider

Atteindre le niveau 10.

Eléments du modèle B de Mercenaire

Atteindre le niveau 20.

Shuriken

Atteindre le niveau 30.

Eléments du modèle B de Mercenaire

Atteindre le niveau 40.

Hand Cannon SP

Atteindre le niveau 50.

Eléments du modèle B de Waysider

Atteindre le niveau 60.

Gun Sword SP

Atteindre le niveau 70.

Des éléments d'autres factions dans le menu de personnalisation des personnages

Atteindre le niveau 80.

La tête du chef Waysider

Atteindre le niveau 90.

La tête du chef Mercenaire

Atteindre le niveau 99.

JACKPOT (MOTS DE PASSE)

12887439	Street Jack
18213092	T-Shirt vert WCP baseball
25060016	T-Shirt 4Gamer.net
31354816	T-Shirt blanc et bleu
31354816	T-Shirt blanc
34297758	T-Shirt rose Playboy
52352345	T-Shirt GAMEJAPAN
56428338	T-Shirt bleu
63152256	T-Shirt noir
65162980	T-Shirt bicolore
71556463	T-Shirt mauve D
73154986	T-Shirt Famitsu
88020223	T-Shirt famitsu.com
96725729	T-Shirt jaune

Louvre : L'Ultime Malediction

© Index + 2000

LA GRANDE CHAMBRE DU ROI (PÉRIODE MÉDIÉVALE)

Traversez la pièce et dirigez-vous vers la fenêtre de droite. Découpez-la avec le couteau, et associez l'arbalète et le carreau d'arbalète pour éliminer le garde. Découpez le tissu du trône avec le couteau, et lisez l'inscription à l'aide de la formule de révélation. Après avoir vu le kabbaliste, vous pourrez trouver la bouteille de fleur d'aconit dans un coffre en plaçant la lampe-torche sur la relique. Pour déverrouiller le mécanisme du banc près de la cheminée, vous devez utiliser la clé de diamant. Activez-le pour déclencher un passage secret. Eteignez le feu dans la cheminée avec la cruche d'eau, et montez à l'aide de la corde.

ACCÉDER AUX JARDINS (PÉRIODE MÉDIÉVALE)

Utilisez la clé de bronze ramassée près du corps du garde dans la grande salle pour ouvrir la porte dans la cour du château. Tirez sur la serrure du coffre avec l'arbalète, afin de récupérer le safran. Prenez la cruche d'eau-de-vie entre les tonneaux, puis découpez la fenêtre avec le couteau. Associez l'arbalète avec la corde et le grappin pour atteindre le pavillon. Dans les jardins, récupérez la rose sous la tonnelle et avancez jusqu'au bout pour surprendre une conversation. Faites demi-tour pour revenir dans la cour du château, et descendez dans le puits à l'aide de la corde.

OBTENIR LA CLÉ DU MANUSCRIT (PÉRIODE MÉDIÉVALE)

Dans le puits, prenez la clé de diamant cachée derrière le crâne au-dessus de la porte, ainsi que la formule de révélation. Associez le safran avec la rose puis avec l'eau de vie. Placez la pâte bleue obtenue sur l'alambic afin de récupérer la clé du manuscrit.

TROUVER LE DÉCODEUR EN IVOIRE (PÉRIODE MÉDIÉVALE)

Accédez à la chambre du roi en passant par la cheminée. A l'intérieur de l'armoire, récupérez l'encens et associez-le avec la bouteille de fleur d'aconit, puis avec le salpêtre obtenu en grattant le mur de la première salle avec le couteau. Prenez le tabouret et placez-le devant l'armoire, puis utilisez la lampe-torche pour trouver la clé en argent. Prenez le passage derrière les rideaux, et emparez-vous du parchemin codé situé sur le banc, en face du roi. Sortez, puis revenez après qu'il soit parti, et ouvrez le manuscrit rouge à l'aide de la clé de manuscrit. Vous obtiendrez alors l'indication pour activer les panneaux zodiacaux au plafond. Appuyez sur le capricorne, le verseau et le poisson (ils sont tous les trois sur le même écran) afin de trouver le décodeur en ivoire. Associez-le avec le parchemin royal pour récupérer de précieux indices.

TROUVER PAZUZU, LA SECONDE STATUETTE (PÉRIODE MÉDIÉVALE)

A partir de maintenant, ne retirez pas le masque à gaz de votre inventaire. Associez l'arbalète, la corde et le grappin pour atteindre le pont à gauche dans la cour du château. Dirigez-vous vers la porte, et observez bien les symboles sur votre parchemin royal décodé. Lisez les planètes de gauche à droite et de bas en haut. L'ordre des mécanismes est le suivant : Soleil, Mars, Jupiter, Mercure, Saturne, Vénus, Lune. Ensuite, placez la clé d'argent dans la serrure pour entrer dans la salle du trésor. Ouvrez le petit coffre avec la clé en or, et récupérez le rubis rouge. Placez-le sur l'oeil du cheval de la tapisserie, puis prenez la statuette Pazuzu dans l'accoudoir du fauteuil du roi. Vous devez maintenant fuir par la porte qui fait face à la tapisserie en 2 clics maximum. Dans la salle de garde, jetez les graines rouges dans le brûlot situé tout de suite à droite en entrant, et mettez vite le masque à gaz pour accéder à l'époque d'Henri IV.

ATTEINDRE LA SALLE DES CARIATIDES (PÉRIODE HENRI IV)

Prenez l'antimoine qui se trouve au pied de la colonne, et cliquez sur le soupirail pour atteindre la cour du château. Ramassez la pierre et jetez-la vers la carriole. Allez jusqu'à la fenêtre illuminée à gauche, et utilisez le couteau pour découper la fenêtre et accéder à l'échansonnerie. Ouvrez l'armoire pour prendre la tenue vestimentaire de Jacqueline, puis utilisez la lampe torche pour éclairer l'étagère et trouver une clé en bronze. Prenez également la clé de desserte et le pistolet situé sous la table. Fermez la volet de gauche près de la porte pour trouver la petite clé de monte-charge. Revenez dans la cour, et accédez jusqu'à la haie d'honneur entre les gardes. Cherchez près des barils de poudre pour prendre la ciguë, et entrez dans la salle des Cariatides.

ATTEINDRE LA CHAMBRE DU ROI (PÉRIODE HENRI IV)

A partir de la salle des Cariatides, allez à gauche de la tribune, et appuyer sur l'un des carreaux rouges sous la fenêtre. Associez l'arbalète, la corde et le grappin, et visez la tribune en haut. Après avoir pris le marteau et le burin posés sur le sol de la tribune, allez dans l'ancienne tour de la Librairie en passant par le passage secret ouvert. Prenez la formule d'ouverture, puis placez l'antimoine sur l'alambic. Rajoutez la ciguë pour obtenir la flasque de potion d'ensommeillement. Ensuite, revenez dans la salle des Cariatides puis allez vers le tribunal. Là, utilisez la clé de desserte pour ouvrir la porte. Montez les escaliers, et utilisez la clé de monte-charge afin d'actionner le mécanisme. Prenez le panier de linge, et entrez dans la chambre du roi.

ATTEINDRE LA SALLE DES AMBASSADEURS (PÉRIODE HENRI IV)

Dans la chambre du roi, lancez la potion d'ensommeillement sur le laquais, et ramassez la chevalière. Allez au cabinet royal pour prendre la note et la flasque d'urine. Ouvrez les volets, puis associez l'arbalète, la corde et le grappin, pour accéder au premier étage de la galerie. Ouvrez le coffre à gauche de la cheminée pour prendre une bûche que vous placerez dans la cheminée. Récupérez les pinces à feu, situées à droite de la cheminée. Ensuite, utilisez la chevalière pour actionner le tableau de Louis XI, puis celui de François Ier, de Charles VIII, et de François II. Empruntez le passage secret et utilisez la formule d'ouverture sur le mur.

TROUVER LA CLÉ ZODIACALE (PÉRIODE HENRI IV)

Depuis la salle des ambassadeurs, longez le mur de droite pour entrer sous l'échaffaudage, puis agrandissez le trou de la bâche à l'aide du couteau. Associez l'arbalète et le carreau pour éliminer la sentinelle. Placez la statuette Pazuzu sur le piédestal qui fait face au vase-aigle rouge, et mettez le masque à gaz. Prenez le vase et rendez-vous au rez-de-chaussée de la galerie. Utilisez la poire à poudre et les balles de pistolet en plomb sur le garde endormi, puis retournez dans la salle des Ambassadeurs. Montez sur l'échafaudage, et placez-vous sous le signe zodiacal du Taureau. Placez le marteau et le burin sur ce symbole, puis prenez la clé zodiacale taurine.

UTILISER LA LETTRE RÉVÉLÉE (PÉRIODE HENRI IV)

Après avoir récupéré la clé zodiacale, rendez-vous dans la salle des Cariatides. Allez à gauche du lit funéraire, et prenez le sceptre royal avec les pinces à feu. Dirigez-vous vers l'échansonnerie, et placez la flasque sur la tête de Jacqueline d'Escoman. Récupérez les livres posés sur la fenêtre et placez-les sur le sol. Prenez la lettre et associez-la avec la formule de révélation. Allez dans la chambre du roi, et donnez la lettre révélée au dauphin.

ACCÉDER À LA PÉRIODE LOUIS XV

Après avoir donné la lettre révélée au roi, revenez dans le rez-de-chaussée de la galerie pour prendre le portfolio de l'horloger devant le huitième banc à droite. Cliquez sur la tapisserie de gauche puis sur celle de droite près de la porte-fenêtre pour déterminer un emplacement au centre de la poutre. Allez dans la chambre du roi, placez les aiguilles de la pendule sur 1h55, et validez avec le sceptre royal. Utilisez la clé zodiacale pour faire apparaître le signe du Bélier dans la fenêtre. Tournez les chiffres pour faire apparaître la date 1553, puis prenez la figurine de fondation en forme de Taureau et revenez dans la cour du chateau. Placez-vous entre le soupirail et les tonneaux de poudre, associez le pistolet, la poudre et une balle de plomb, puis tirez sur les barils de poudre.

TROUVER LA FORMULE MAGIQUE (PÉRIODE LOUIS XV)

Dans la salle Saint Louis, allez sous la voûte et récupérez le fil de cuivre posé sur le sol. Rendez-vous dans la cour carrée du Louvre, et passez derrière les ruines pour arriver devant la carriole de la prostituée. Parlez-lui et prenez ses vêtements ainsi que la bourse du client tombée par terre. Revenez à gauche des ruines, puis associez l'arbalète avec la corde, puis avec le grappin. Tirez vers le soupirail afin d'atteindre les ruines de la cour carrée. Vous maintenant récupérer le collier de perles du tiroir et la formule magique.

TROUVER LA MARQUISE (PÉRIODE LOUIS XV)

Après avoir récupéré la formule magique, rendez-vous dans l'autre partie des ruines, puis associez l'arbalète avec le carreau. Visez le haut du toit en ruine, et ramassez une tuile de zinc sur le tas de gravas, puis sortez par la porte dans la cour carrée du Louvre. Allez devant la carriole, et ramassez le faîtage tombé au sol. Ensuite, dirigez-vous vers le clochard devant la salle des Cariatides, et donnez-lui la bourse. Récupérez la partition de Mozart, Bastien & Bastienne, puis dirigez-vous vers le tribunal. Cliquez sur la tête de la marquise pour pouvoir dialoguer avec elle.

ATTEINDRE LA SALLE DE DIANE (PÉRIODE LOUIS XV)

Après votre discussion avec la marquise, rendez-vous dans la salle des gardes de la reine, et approchez-vous du rafraîchissoir pour récupérer le plateau et la coupe de champagne. Associez ensuite le plateau et la coupe de champagne avec le collier de perles, puis retournez au tribunal. Donnez le verre de champagne et le collier de perles à la marquise pour obtenir la clé de commode en forme de coeur. Revenez dans la salle des gardes de la reine, et ouvrez la commode à l'aide de la clé de coeur. Prenez la robe, et placez la partition sur le clavecin. Récupérez la clé de bibliothèque dans l'inventaire, et rendez-vous dans la salle de Diane.

TROUVER LA BOUTEILLE DE LEYDE (PÉRIODE LOUIS XV)

Dans la salle de diane, prenez la manivelle sous la toile du Louvre, et approchez-vous de la statuette de marbre montrant l'enfant à la cage. Appliquez la formule d'ouverture sur la cage de marbre, puis rendez-vous dans la desserte du 1er étage. Placez la flasque d'acide sur la serrure de l'armoire à flasques, et prenez la flasque de sulfate et les lamelles de zinc et de cuivre. Dirigez-vous ensuite vers l'Académie des Sciences. Prenez le Mémoire sur l'électricité rangé dans la bibliothèque de gauche, et ouvrez la bibliothèque de droite avec la clé de la bibliothèque. Associez le recueil "Expédition scientifique en Perse" avec la formule de révélation, puis placez la manivelle sur le générateur. Actionnez-le pour charger la bouteille de Leyde, et récupérez-la une fois chargée.

TROUVER LE SCULPTEUR (PÉRIODE LOUIS XV)

Lorsque vous avez chargé la bouteille de Leyde en électricité, rendez-vous dans la salle de Diane, et approchez-vous de la porte ornée de deux poignées de cuivre. Appliquez la bouteille de Leyde chargée en électricité sur les poignées de portes, puis pénétrez dans la galerie d'Apollon en cliquant sur la porte. Cliquez sur le peintre Duplessis pour lui parler, puis prenez l'escabeau au centre de la galerie. Allez dans le Salon Carré pour récupérer le catalogue de l'exposition, et descendez par l'escalier dans le couloir de la petite galerie . Là, prenez le sac de charbon et entrez dans l'atelier du sculpteur. Cliquez sur lui pour lui parler.

TROUVER LE NOUVEAU PORTRAIT (PÉRIODE LOUIS XV)

Après avoir parlé au sculpteur, donnez-lui le recueil "Expédition scientifique en Perse", puis dirigez-vous vers le Salon Carré. Placez l'escabeau sous le portrait de Gabriel Allegrain situé au centre de la pièce, en haut à gauche en remontant les escaliers, puis récupérez le portrait. Allez dans la galerie d'Appolon, et donnez le portrait au peintre pour qu'il vous en donne un nouveau.

ACCÉDER AU 21ÈME SIÈCLE (PÉRIODE LOUIS XV)

Lorsque vous serez en possession du nouveau portrait, rendez-vous dans l'atelier du sculpteur, et donnez le nouveau portrait au sculpteur. Récupérez ensuite la vaisselle en étain (dans l'armoire à droite de l'établi), et placez le sac de charbon dans le four. Placez ensuite la vaisselle en étain et le faîtage en cuivre dans le réservoir au-dessus du four, et mettez le masque à gaz. Récupérez le marteau, posé sur l'étagère au-dessus de la porte, et utilisez-le pour casser le moule. Emparez-vous du Pazuzu jaune, et rendez-vous dans l'Académie des Sciences. Placez la flasque bleue de sulfate dans le bain vide à gauche du bain rempli d'un liquide jaune. Mettez ensuite Pazuzu à gauche dans le pot de sulfate, et placez la tuile de zinc à droite dans le pot de sulfate. Placez la lamelle de zinc à gauche dans le récipient rempli d'un liquide jaune, et mettez la lamelle de cuivre à droite dans ce récipient. Utilisez le fil de cuivre pour relier les quatre éléments entre eux, et récupérez Pazuzu. Enfuyez-vous par la cheminée. Enfin, placez la formule d'ouverture sur la cheminée pour ouvrir un passage secret qui vous ramèvera au 21ème siècle.

RETOUR AU 21ÈME SIÈCLE

Au début, dirigez-vous vers la grille qui ferme les escaliers, et associez l'arbalète avec un carreau d'arbalète pour tirer sur la serrure de la grille. Placez le lion, le taureau, l'aigle et Pazuzu sur les quatre piédestals qui leur correspondent, puis allez vous placer sous la voûte. Mettez la formule de révélation dans la niche, et la formule d'ouverture sur la tombe. Ensuite, associez la fibule magique avec la formule magique. Vous voilà dans la Louvre de Philippe Le Bel. Découpez la fenêtre à gauche de la porte à l'aide du couteau. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à associer l'arbalète avec un carreau d'arbalète pour tirer sur le Templier.

SOLUTION COMPLÈTE

DISQUE 1

Vous débutez votre aventure au Louvre, sous la pyramide. Allez sur la droite, et gravissez les escaliers. Avancez jusqu'à la porte en face de vous, examinez le boîtier sur la gauche, et utilisez la carte magnétique bleue située dans votre inventaire pour ouvrir la porte. Avancez jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche. Vous voilà repérée et enfermée. Avancez, puis allez sur la droite et encore à droite. Vous arriverez dans une salle avec des statues. Prenez alors la statue Lion brûle-parfum posée sur un socle à votre droite. Nouvelle vidéo et rencontre avec le fantôme du musée. Vous allez donc devoir voyager à travers plusieurs époques dans le but de trouver divers objets avant les membres d'une mystérieuse confrérie...

Conseil : sauvegardez le plus souvent possible.

DISQUE 2

Premier voyage dans le temps. Allez au fond de la salle et ouvrez le coffre sur la gauche. A l'intérieur, prenez le nécessaire, c'est à dire l'arbalète légère, la corde en nylon, le couteau de diamant et les carreaux d'arbalète. Allez maintenant à l'autre bout de la salle, et utilisez votre couteau sur les traces blanches en hauteur sur le mur, vous récupérerez ainsi du salpêtre. Grimpez ensuite le long de l'escalier sur la droite. Avancez légèrement puis examinez le fauteuil à votre droite, utilisez votre couteau dessus, et observez le papier écrit en arabe. Ensuite, avancez dans la salle et examinez la fenêtre sur la droite. Utilisez votre couteau afin de briser la vitre. Observez ensuite ce qui se passe dehors par l'ouverture dans la fenêtre. Un garde est posté devant vous, non loin de là. Associez votre arbalète et les carreaux, équipez-la et tuez ce garde. Retournez maintenant vers le fauteuil dans lequel vous avez trouvé l'écrit arabe, et sortez par la porte à gauche. Montez le petit escalier sur votre gauche afin de vous retrouver au niveau supérieur.

Avancez un peu et observez sur la droite le lustre et la corde. Utilisez votre couteau sur la corde légèrement à gauche du lustre pour le faire tomber et éliminer un nouveau garde. Faites ensuite demi-tour et redescendez les escaliers. Avancez dans la salle jusqu'à la table, et ramassez la clé en bronze posée sur le sol à gauche de cette table. Observez ensuite le meuble sur la gauche, et prenez la cruche remplie d'eau. Enjambez la table en face de vous, et emparez-vous des vêtements du garde sur votre gauche. Retournez maintenant de l'autre côté de la table, et sortez par la porte de droite. Vous voici dans la cour du château.

Avancez sur la gauche, traversez la cour et utilisez votre clé de bronze pour ouvrir la porte. Avancez au fond de la nouvelle salle, et ouvrez le coffre à gauche à l'aide de votre arbalète. Récupérez à l'intérieur le safran. Dissociez ensuite votre arbalète et les carreaux, puis associez cette dernière avec la corde. Ouvrez maintenant le coffre de droite, posez dedans votre clé de bronze, prenez le grappin. Associez maintenant votre arbalète (et la corde) avec votre grappin. Puis tournez-vous, et approchez-vous des tonneaux situés sur votre gauche. Entre les 2 premiers se trouve une bouteille d'eau-de-vie, prenez-la. Observez ensuite la fenêtre à gauche de ces tonneaux, utilisez une nouvelle fois votre couteau pour briser la vitre. Regardez par la fenêtre, vous êtes face aux jardins. Utilisez votre arbalète sur la petite batîsse à gauche des jardins pour vous y rendre. Rentrez dans l'espèce de serre, et avancez. Ramassez une rose sur la gauche, puis avancez encore. Après avoir écouté la discussion, faites demi-tour, utilisez de nouveau votre arbalète afin de regagner le château et la salle précédente. Sortez de la pièce et, de retour dans la cour, avancez puis allez sur la gauche pour trouver un puits. Dans votre inventaire, associez alors la rose avec le safran, puis l'espèce de pâte rouge que vous obtenez avec l'eau-de-vie afin d'obtenir une pâte bleue. Dissociez ensuite votre arbalète, la corde, et le grappin. Utilisez maintenant la corde pour descendre au fond du puits. Après avoir discuté avec l'alchimiste, tournez-vous et ouvrez le coffre posé par terre. Déposez à l'intérieur votre couteau, corde, grappin et arbalète. Ensuite, regardez sur la gauche, et prenez la formule magique de révélation posée sur le pupitre. Examinez le crâne au dessus de la porte derrière vous, et prenez la petite clé de meuble sertie de diamants camouflée derrière. Observez ensuite l'atelier de l'alchimiste, placez la pâte bleue au milieu, puis récupérez la petite clé pour fermoir de manuscrit. Retournez dans le coffre, posez la cruche remplie d'eau et reprenez votre arbalète, grappin et corde. Associez-les puis sortez de cette salle par la porte surmontée du crâne. De retour dehors, allez sur la droite, avancez, examinez le corps, et prenez la clé en or à côté de lui.

Faites ensuite demi-tour jusqu'à la pièce dans laquelle vous avez trouvé l'écrit dans le fauteuil (deuxième salle visitée). Approchez-vous justement du trône, examinez-le et placez la formule magique de révélation sur l'écrit arabe. Retournez maintenant dans la première salle visitée (porte à droite du trône), et allez dans le coffre. Prenez votre lampe torche. Retour dans la salle précédente, avancez au milieu puis tournez-vous. Approchez-vous et examinez l'objet sur le sol, devant la table. Utilisez votre lampe torche pour voir à l'intérieur. La lumière effraie alors le garde qui s'enfuit. Allez reposer la torche dans le coffre puis revenez dans cette salle. Allez ensuite vers la cheminée, au fond de la salle. Examinez le contenu du coffre sur la droite et prenez une bouteille de fleur d'aconit. Observez ensuite le banc situé devant la cheminée, et utilisez la petite clé de meuble sertie de diamants pour ouvrir la serrure. Déplacez ensuite la barre au milieu du banc. Retour au coffre pour prendre la cruche remplie d'eau (posez avant la clé utilisée dernièrement et la formule magique de révélation pour avoir de la place). Revenez vers la cheminée et versez la cruche remplie d'eau pour éteindre les braises. Nouveau retour dans le coffre, reprenez la lampe torche, dissociez votre arbalète, corde et grappin et retournez à la cheminée. Rentrez dans le foyer, utilisez la corde sur la gauche pour grimper et passer par la grille ouverte. Vous voici dans la chambre du roi. Associez arbalète corde et grappin, puis prenez le tabouret sur la gauche, à côté du lit. Allez maintenant de l'autre côté de la chambre, ouvrez l'armoire, et prenez de l'encens. Associez cet encens avec la bouteille de fleur d'aconit. Vous obtenez des graines jaunes. Associez ces graines avec le salpêtre et vous voilà en possession des graines rouges. Retournez vers la cheminée, dissociez votre arbalète, utilisez la corde pour redescendre, allez prendre la torche dans le coffre, posez dedans au passage les carreaux d'arbalète, revenez vers la cheminée, remontez et associez de nouveau arbalète corde et grappin.

Retournez vers l'armoire et posez devant votre tabouret. Montez dessus et utilisez la lampe torche pour éclairer le dessus de l'armoire. Ramassez la clé en argent. Redescendez du tabouret, et sortez à gauche de cette armoire en tirant le rideau. Avancez dans la salle puis, après la vidéo, prenez un parchemin royal codé posé sur une petite étagère. Sortez de cette pièce par la même porte et rentrez de nouveau à l'intérieur. Le roi n'est plus là, avancez et examinez le gros livre situé devant le trône, et utilisez la petite clé pour fermoir de manuscrit afin de l'ouvrir. Regardez ensuite ce qui est écrit de plus près. Observez ensuite en l'air en face du trône. Il y a différents panneaux arrondis. Zoomez sur ceux devant le trône du roi légèrement à droite, et appuyez sur celui de droite, puis celui de gauche et enfin celui du milieu. Un passage s'ouvre, récupérez alors la plaque d'ivoire utile dans le cadre des missives secrètes royales. Associez

ensuite cette plaque avec le parchemin royal codé. Regardez cela, vous savez maintenant où se trouve le trésor. Ressortez de cette pièce, posez la lampe torche dans le coffre situé devant le lit, dissociez votre arbalète, corde et grappin, puis utilisez la corde pour redescendre par la cheminée. Traversez la salle et sortez par la porte de gauche. Avancez dans la nouvelle pièce et sortez dehors par la porte à gauche. Avancez jusqu'au bout de la cour, et regardez à droite. Associez votre arbalète avec la corde et le grappin et utilisez-la en l'air. Vous voilà en hauteur, tournez-vous sur le côté et observez la porte fermée. Il y a 8 petites boules blanches et noires. Appuyez tout d'abord sur celle représentant un cercle avec un point noir, puis sur celle avec un cercle et une flèche au dessus, sur le chiffre 4, sur le symbole étrange en bas à gauche, sur l'espèce de S avec une croix, sur le cercle avec une croix en bas et enfin sur le croissant de lune. Utilisez ensuite la clé en argent dans la serrure pour ouvrir la porte. Rentrez, avancez et allez sur la droite. Localisez un coffre avec un autre au dessus. Examinez le petit coffre et ouvrez-le avec la clé en or. Prenez ensuite le rubis du sceptre de Charles V. Tournez-vous ensuite et avancez jusqu'à la tapisserie sur la gauche du trône. Observez-la et placez le rubis sur la tête du cheval. Prenez maintenant le masque à gaz dans le coffre voisin. Examinez ensuite le trône sur la droite. Ouvrez l'accoudoir de gauche, et prenez le démon assyrien Pazuzu. Malédiction les gardes arrivent. Retournez devant la tapisserie et sortez par la porte en face. Dans cette nouvelle salle, regardez derrière-vous, près de la fenêtre, et jetez les graines rouges. Utilisez ensuite rapidement votre masque à gaz et vous parvenez à vous enfuir..

Après une nouvelle rencontre avec le fantôme, vous voici projetée dans une nouvelle époque. Allez jusqu'au coffre, prenez votre arbalète, corde et grappin, puis le couteau et la lampe torche. Retournez de l'autre côté de la salle, prenez la pastille d'antimoine sur le sol à droite de la voûte puis sortez en passant sous cette voûte. Tournez tout de suite à gauche et sortez par la fenêtre en hauteur. Vous voilà dans la cour, ramassez la pierre non loin de vous et jetez-la sur la calèche à votre gauche. Approchez-vous ensuite des fenêtres derrière-vous, et écoutez la conversation. Utilisez ensuite votre couteau pour briser cette vitre et rentrez dans la pièce.
Avancez, ouvrez l'armoire et prenez le vêtement pour vous déguiser. Utilisez ensuite votre torche pour éclairer en bas de cette armoire, prenez la clé de desserte. Observez ensuite sous la table et prenez le pistolet des gens de Monsieur de la Force. Approchez-vous de la porte, observez-la, tirez le petit volet et prenez derrière la clé de monte-charge. Ressortez de cette pièce par la fenêtre et associez votre arbalète avec la corde et le grappin. Avancez dans la cour jusqu'aux gardes, regardez derrière vous et examinez les tonneaux : récupérez de la ciguë. Passez maintenant par la porte entre les gardes. Avancez puis allez à gauche vers la cheminée. Ecoutez la conversation, puis parlez à la reine. Allez maintenant à droite de la cheminée, posez dans le coffre votre couteau, pistolet, clé de monte-charge et clé à desserte. Allez ensuite à l'autre bout de la salle, vers les 4 statues. Dirigez-vous sur la gauche, vers la fenêtre et regardez par terre. Passez le curseur pour trouver un carreau que vous pouvez enfoncer. Actionnez-le, un passage s'ouvre. Tournez-vous du côté des statues et préparez puis utilisez votre arbalète pour gagner le niveau supérieur. Ramassez devant vous le marteau et le burin puis engoufrez-vous dans le passage. Vous voici chez l'alchimiste, observez son atelier et posez la pastille d'antimoine puis la ciguë dans l'appareil duquel s'échappe la vapeur.

Vous récupérez alors une flasque remplie d'une solution neutralisante. Prenez ensuite la formule d'ouverture derrière l'alchimiste. Ressortez de la pièce et utilisez la corde (après avoir dissocié l'arbalète) pour redescendre. Retournez maintenant vers le coffre, associez votre arbalète avec la corde puis le grappin, et reprenez votre couteau, les 2 clés et les carreaux d'arbalète. Ouvrez ensuite la porte à gauche avec la clé de la desserte. Allez à droite et gravissez l'escalier. Observez ensuite la cache à côté de l'escalier, et ouvrez-la avec la clé de monte-charge. Actionnez le levier et prenez le panier rempli de linge. Grâce à ce panier, vous pouvez rentrer dans la chambre du roi. Avancez jusqu'au serviteur et jetez-lui dessus la solution neutralisante. Observez ensuite le lit à gauche et ramassez la chevalière royale. Déposez par la suite dans le coffre en face du lit les 2 clés et la formule d'ouverture. Examinez maintenant le meuble à gauche de ce coffre, ouvrez-le, examinez les tiro rs à droite, prenez la note royale dévoilant l'entrée d'un passage secret dans celui du haut, puis la flasque pleine d'urine dans celui en dessous. Observez ensuite la fenêtre non loin de là, sur le mur à gauche. Ouvrez les volets, et regardez dehors. Regardez sur la droite, voilà une autre partie du Louvre, utilisez l'arbalète pour vous y rendre. Dans la nouvelle salle, ouvrez le coffre vers la cheminée qui se trouve à votre droite. Ramassez une bûche puis jetez-la dans le foyer. Examinez les objets à droite de la cheminée et prenez une pince à feu. Maintenant tournez-vous et lisez les inscriptions gravées derrière le trône. Vous allez devoir actionner des tableaux à l'aide de la chevalière royale dans un certain ordre. Vous êtes derrière le trône, avancez et actionnez le tableau de Louis XI à gauche. Avancez encore et actionnez le tableau à gauche de François Ier.

Actionnez maintenant le tableau à gauche de ce dernier : celui de Charles VIII. Enfin, avancez et actionnez à gauche celui de François II. Un passage s'ouvre. Avancez dans la salle, déposez dans le coffre la chevalière royale, la note

royale, puis la corde et le grappin (après avoir dissocié l'arbalète). Prenez le masque à gaz, la formule magique de révélation et d'ouverture. Equipez votre arbalète d'un carreau puis sortez ensuite par le petit passage à droite du coffre. Utilisez la formule d'ouverture pour libérer le passage. Nouveau lieu, observez la plaque sur le mur à votre droite, puis avancez. Au fond de la pièce, il y a une échelle à votre gauche, passez dessous. Observez la toile à votre gauche et utilisez le couteau pour la déchirer. Tuez ensuite le garde en face avec l'arbalète. Après la vidéo, mettez le démon assyrien Pazuzu dans le socle du vase bleu. Utilisez vite votre masque à gaz. Nouvelle vidéo, récupérez en face du vase bleu le vase surmonté d'un aigle romain. Retournez derrière la toile que vous avez déchirée et grimpez le long de l'échelle. Avancez sur l'échafaudage tout en regardant les peintures au plafond. Observez la première e plus près. Il s'agit d'un taureau, utilisez dessus le marteau et le burin. Retournez au coffre pour poser la formule d'ouverture et revenez ici. Prenez la clé zodiacale en forme de taureau. Allez dans l'inventaire, consultez le plan du Louvre et choisissez de vous rendre dans la cour. De là, rentrez dans la salle derrière vous par la fenêtre.
Utilisez votre flasque pleine d'urine sur la femme endormie au milieu de la table. Cela la réveille, et elle commence à vous parler d'une cachette avant de s'évanouir. Allez jusqu'au coffre, posez votre couteau, masque à gaz et arbalète. Observez ensuite la fenêtre sur le mur à droite d'une sorte de sculpture. Prenez les livres royaux. Retournez vers le coffre et posez les livres par terre, devant la sculpture.

Montez sur les livres et prenez la missive rédigée à l'encre sympathique. Associez cette lettre à la formule de révélation pour la lire. Ressortez de cette pièce, traversez la cour et retournez dans la salle avec la reine. Avancez, passez de l'autre côté du lit, observez la statue et utilisez la pince à feu pour récupérer le sceptre royal. Approchez-vous ensuite de la cheminée, allez à droite, passez par la porte, montez le long de l'escalier sur la droite, et entrez dans la chambre du roi. Avancez et donnez la missive fort compromettante à l'enfant assis devant le bureau. Utilisez maintenant le plan pour vous rendre à la galerie de portraits des rois. De là, descendez par le passage et allez sur la gauche puis encore à gauche, dans la nouvelle galerie. Avancez, un garde dort sur la droite, allez ouvrir le coffre à gauche. Posez dedans le marteau et le burin, la flasque remplie d'urine, et la pince à feu. Prenez le pistolet. Examinez ensuite le garde, prenez à se ceinture des balles de pistolet en plomb et une poire à poudre. Associez le pistolet avec tout cela. Faites ensuite demi-tour, et examinez les bancs du même côté que celui du garde. Sous l'un d'eux, ramassez les plans de l'horloge allemande. Arrivé au bout de ce couloir, vous apercevez 2 tapisseries. Examinez-les et faites bouger celle de gauche jusqu'à voir un homme marchant sur la droite et tenant une tige sur l'épaule. Faites ensuite bouger celle de droite jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche. Un nombre apparaît : 1553. Retournez maintenant à la chambre du roi grâce au plan. Avancez et examinez le cadran du haut de l'horloge à droite. Utilisez le petit cadran en bas à droite avec le "+" pour régler les aiguilles sur 1h55. Puis placez en dessous le sceptre royal. Examinez ensuite le cadran de l'horloge le plus bas. Placez au centre la clé zodiacale en forme de taureau. Faites ensuite tourner pour avoir la tête du bélier "Aries" sur la flèche en hauteur. Composez ensuite le code 1553. Le mécanisme se déclenche, prenez la figurine assyrienne de fondation en forme de taureau. Equipez maintenant votre pistolet et rendez-vous dans la cour. Vous voici maintenant poursuivie : pas de panique, avancez légèrement tirez sur les tonneaux avec votre pistolet.

DISQUE 3

Encore une rencontre avec le fantôme... Vous allez devoir visiter une nouvelle époque. Allez vers le coffre, prenez l'arbalète, la corde et le grappin (associez-les pour gagner de la place) puis les carreaux d'arbalète. Sortez ensuite en passant sous la voûte de l'autre côté de la salle. Avancez et ramassez le fil de cuivre par terre. Revenez légèrement sur vos pas et sortez par la fenêtre sur le côté. Vous voilà dans la cour, avancez, allez sur la gauche, passez derrière les ruines. Dirigez-vous vers la femme pour lui parler. Ramassez ensuite la bourse bien garnie, par terre, à droite du chariot et les vêtements en haut des marches pour vous déguiser. Faites demi-tour, et arrêtez-vous tout de suite. Observez le mur sombre des ruines, et utilisez votre arbalète pour grimper à la cime et redescendre de l'autre côté. Avancez puis, après la discussion, observez le petit meuble en bois sur la gauche, près du tournant. A l'intérieur, prenez la formule magique dévoilant certains secrets d'Anselme. Ouvrez le tiroir dessous et emparez-vous du collier de perles. Empruntez ensuite le passage à gauche, puis localisez en hauteur un morceau de toit troué. Zoomez dessus puis dissociez votre arbalète et associez-la aux carreaux. Tirez sur le pic vertical au sommet du toit. Regardez de l'autre côté et examinez les débris sur le sol dans l'angle. Ramassez la tuile de Zinc. Allez ensuite à droite et avancez. De retour dans la cour, retournez dans la salle basse (grâce au plan, niveau -1) pour faire de la place dans votre inventaire. Posez votre arbalète, la corde et le grappin, puis le fil de cuivre. Prenez la formule d'ouverture. Puis retournez dans la cour.

Avancez et allez derrière les ruines en passant par la gauche. Ramassez par terre le faitage en cuivre que vous avez fait tomber précédemment en tirant dessus avec votre arbalète. Retournez à l'entrée de la cour, et regardez l'homme

assis sur la gauche. Donnez-lui votre bourse bien garnie... après la vidéo, observez la caisse en face de vous, légèrement sur la droite. A l'intérieur, prenez la partition de Bastien et Bastienne (premier opéra de Mozart). Tournez ensuite à gauche et avancez. Allez maintenant à droite et parlez à la femme assise sur le canapé. Sortez par la porte derrière vous. Avancez, passez par la porte en face. Regardez à gauche dans la salle suivante, et examinez le meuble à gauche de la porte. Prenez la flûte de champagne, et associez-la avec le collier de perles. Ressortez de cette salle et retournez vers la femme assise. Donnez-lui la flûte puis observez la table sur la gauche. Ramassez la clé de coeur. Retournez maintenant dans la salle où vous avez trouvé la flûte de champagne. Tournez-vous et examinez le meuble à côté de la cheminée. Utilisez la clé de coeur pour ouvrir le tiroir : vous trouvez un nouveau déguisement. Posez ensuite la partition sur le piano. Après la vidéo, examinez le banc sur la gauche et prenez la clé de bibliothèque posée dessus. Sortez ensuite de cette pièce par la grande double porte. Dans la nouvelle salle, regardez à droite et prenez la manivelle de générateur sous le tableau. Examinez la statue en face du tableau, utilisez la formule d'ouverture pour ouvrir la petite cage. A l'intérieur, prenez la flasque pleine d'acide. Ressortez de cette salle par la même porte qe vous avez empruntée pour y entrer, tournez à gauche et passez par l'autre porte. Grimpez ensuite le long du petit escalier sur votre gauche. Examinez le petit meuble en face de vous et versez la flasque pleine d'acide dessus pour déverrouiller les portes. Ouvrez-les, puis prenez dans le tiroir la lamelle de cuivre, celle de zinc, puis au dessus la flasque de sulfate. Passez ensuite par la porte à droite de ce meuble. Posez dans le coffre voisin sur la droite les 2 lamelles, et la flasque de sulfate. Prenez la formule magique de révélation. Observez ensuite les armoires en verre à droite de la porte par laquelle vous êtes entrée.

Ouvrez celle de gauche et prenez les mémoires sur l'électricité. Ouvrez ensuite celle de droite avec la clé de bibliothèque, et prenez les notes d'une expédition scientifique en Perse. Utilisez la formule magique de révélation sur ces notes et lisez-les. Regardez ensuite à droite sur la paillasse. Posez la manivelle sur le générateur à gauche, puis récupérez la bouteille de Leyde chargée en électricité. Posez ensuite la clé de la bibliothèque dans le coffre mais prenez le masque à gaz. Ressortez de cette pièce, descendez le long du petit escalier sur la gauche, et passez par la porte à droite. Tournez-vous à droite et sortez par la double porte. Examinez la porte au fond à gauche, et utilisez sur les poignées la bouteille de Leyde chargée en électricité. Sortez ensuite par cette porte.
Regardez le peintre à votre droite et discutez avec lui. Traversez ensuite toute la galerie, et prenez l'escabeau derrière une toile. Continuez à avancer jusqu'au coffre (posez dedans, et sortez par la porte à droite. Avancez dans la salle sans examiner les murs (cela est primordial) et approchez-vous du petit meuble tout au fond. Ramassez dessus le catalogue de l'exposition du salon carré. Descendez ensuite par l'escalier à droite. Ouvrez le coffre dans le couloir, posez dedans faitage en cuivre. Prenez ensuite le sec de charbon à droite au bout du couloir. Posez dans le coffre puis passez par la porte entrouverte en face du coffre. Discutez avec le sculpteur en face de vous et donnez-lui les notes parlant de l'expédition en Perse.

Ressortez, et remontez par l'escalier. De retour dans la salle ornée de tableaux, posez votre escabot sous le grand tableau allongé représentant 2 personnages se courant après avec un public tout autour. Au dessus de ce tableau se trouvent 3 tableaux. Prenez celui de gauche : le portrait de Christophe Gabriel Allegrain. Sortez de cette salle par la porte, et avancez dans la galerie jusqu'au peintre. Parlez-lui puis posez le tableau sur son chevalet. Récupérez-le ensuite, retournez de l'autre côté de la galerie et posez dans le coffre l'escabeau, les mémoires sur l'électricité, et le catalogue sur l'exposition du salon carré. Reprenez par contre le sac de charbon sur vous ainsi que le faitage en cuivre. Retournez dans la salle du sculpteur, donnez-lui le tableau, il vous prépare un moule. Tournez-vous et prenez la vaisselle en étain dans l'armoire. Placez le sac de charbon dans le four pour raviver le feu. Mettez ensuite au dessus la vaisselle en étain puis le faitage de cuivre. Un gaz nocif s'échappe, utilisez votre masque à gaz. Tournez-vous ensuite et prenez le maillet de sculpteur au dessus de la porte. Utilisez ce maillet pour détruire le moule, et récupérez ainsi une reconstruction de la statuette du démon assyrien Pazuzu. Direction maintenant l'académie des sciences, via le plan, au premier étage. Posez dans le coffre le maillet, le masque à gaz, les notes à propos de l'expédition et la bouteille de Leyde. Prenez par contre la lamelle de zinc et celle de cuivre, la tuile de cuivre, la solution de sulfate et la tuile en zinc. Examinez ensuite la paillasse avec les 2 récipients. Versez le flacon de sulfate dans celui de gauche. Observez, vous pouvez mettre 2 objets dans chacun des récipients. Placez dans celui de gauche la reconstruction de la statue, sur le côté gauche, et à côté la tuile en zinc. Placez ensuite dans le récipient de droite la lamelle de zinc à gauche et la lamelle de cuivre à droite. Enfin, posez le fil en cuivre entre les 2 récipients, un peu en hauteur. L'électrolyse se déclenche. Prenez ensuite la statue du démon assyrien Pazuzu. Un garde arrive, vous devez fuir, allez devant la cheminée sur la droite et utilisez la formule magique de révélation pour dévoiler une ouverture.

Nouvelle et dernière rencontre avec le fantôme, il s'avère être un traitre et vous devez agir rapidement. Avancez et

ouvrez le coffre. A l'intérieur, prenez votre arbalète, les carreaux, le couteau de diamant, et les 3 formules : d'ouverture, de révélation et celle sur Anselme. Allez ensuite de l'autre côté de la salle, passez sous la voûte, associez votre arbalète avec les carreaux puis tirez sur la grille. Après la petite vidéo, faites demi-tour, 4 supports sont apparus. Allez au fond de la salle, et approchez-vous du support à gauche du coffre. Posez dessus la statue du Lion brûle-parfum. Examinez après le support en face, posez dessus la figure assyrienne en forme de taureau. Allez maintenant de l'autre côté de la salle, posez le vase surmonté d'un aigle romain sur le support à côté des vitrines sur la droite. Enfin, approchez-vous du dernier support pour y poser la statue du démon. Une vidéo se déclenche alors, 3 fantômes apparaîssent et vous déconseillent de poser cette statue. Rangez donc la statue du démon dans votre inventaire. Passez ensuite sous la voûte et examinez le sol sur la gauche. Utilisez la formule magique de révélation pour découvrir une tombe puis la formule d'ouverture pour l'ouvrir. Prenez à l'intérieur la fibule magique réalisée par Anselme. Associez cette fibule avec la formule d'Anselme. Vous êtes alors transportés dans une nouvelle époque. Prenez le couteau puis l'arbalète et les carreaux. Examinez ensuite la fenêtre sur la gauche. Utilisez votre couteau pour briser la vitre. Associez l'arbalète et les carreaux, puis tirez sur l'homme attaché dehors au milieu de la cour. Contemplez la séquence de fin.

Lucky Luke

© Infogrames

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

	Joe	William	Jack	Averell
2.	4 000	3 000	1 000	0 000
4.	6 000	8 000	1 000	5 000
6.	5 000	3 000	7 000	1 000
8.	7 000	1 000	4 000	9 000
10.	1 000	8 000	3 000	-9 000

ASTUCES DIVERSES

L = Lucky Luke ; J = Jolly Jumper ; D = Dalton ; R = Rantanplan

2. J-D-R-L
3. D-L-D-J
4. L-D-J-L
5. R-L-D-D
7. D-R-R-D
8. D-D-L-J
10. J-R-R-D
11. L-J-L-R

PASSER LES NIVEAUX

Pour pouvoir passer au niveau suivant il faut faire sur le menu principal :

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

Un son confirmera la saisie du code. Ensuite, démarrer la partie et faites A + B+ Select. Vous passerez alors au niveau suivant.

Lula : Pimperator Contre-attaque

© Focus Marketing 2000

CLIENTS SATISFAITS DES CHAMBRES ROUGES

Dans chaque chambre, il vaut mieux avoir un meuble pour chaque style (il n'y a même pas besoin d'un meuble du style de la fille). En effet, sachez que si vous sélectionnez un seul style par chambre vos clients ne seront que "plus ou moins satisfaits"... Il est important que vous fassiez attention à l'état de fatigue de la fille. Si celle-ci se révèle être trop fatiguée, même si votre ameublement est bien choisi et si la fille est expérimentée, les clients ne seront pas très contents. De même, lorsque vous mettez une nouvelle recrue dans une chambre, mettez-lui le maximum de temps avec le client. Enfin, n'oubliez pas d'augmenter régulièrement le salaire des filles pour qu'elle fassent leur job consciencieusement. Tous ces petits conseils devraient vous permettre de voir vos clients sortir des chambres rouges avec un beau au-dessus de la tête.

PAS D'ENNUIS

Evitez aux filles de faire plus de 200 passes pour qu'elles ne squattent pas une chambre, une place au dortoir ou même une place à l'infirmerie si elle refuse de travailler.
Comblez le plus possible votre équipage . Ainsi le premier officier trouvera facilement sa route, la doctoresse soignera plus vite les filles, l'ingénieur réparera plus vite, les cannonières auront des tirs plus précis, l'officier de communication interceptera les messages des pirates, la magasiniere vous permettera un bon troc au centre d'affaire, quant aux gigolos n'hésitez pas à les prendre expérimentés, ils seront de plus en plus efficaces.

Lumines

© WildTangent / Q Entertainment 2008

PERSONNAGES CACHÉS

Dog

Eliminer 30 blocs en mode Time Attack 60 secondes.

Mouse

Eliminer 90 blocs en mode Time Attack 180 secondes.

Heart

Eliminer 150 blocs en mode Time Attack 300 secondes.

TOUTES LES SKINS

Ces skins peuvent être obtenues en atteignant le niveau indiqué en mode Challenge.

Skin	Niveau
Aback	Niveau 40
Aoi	Niveau 8
Bad boy century	Niveau 48
Bean Jam?	Niveau 12
Block the Sky	Niveau 4
Cuckoo clock	Niveau 76
Dao	Niveau 56
Darkside Beside The River	Niveau 60
Fanatic	Niveau 88
Hikaru frame work	Niveau 80
Hometown	Niveau 32
Kabuki	Niveau 36
Kawaii	Niveau 64
Mysterious travel to Asia	Niveau 72
Round About	Niveau 16
Shadow of Grand Father	Niveau 68
Sister Walk	Niveau 52
So that someone may visit you	Niveau 24
Talk 2 You	Niveau 28
The mission to The moon	Niveau 44
Tintoy	Niveau 84
You are not here	Niveau 20

Luxor 2

© Mumbo Jumbo 2007

LE CHALLENGE D'HORUS

Terminer le mode solo en Expert.

M.I.A. : Missing in Action

© GT Interactive / Glass Ghost 1998

CHEATCODES

Lorsque vous êtes dans la salle des missions, appuyez sur la touche F1, puis entrez l'un des codes suivants :

`MIA LEVEL`	Accès à toutes les missions
`MIA MEDAL FULL`	Donne toutes les médailles disponibles

Au cours d'une mission, appuyez sur la touche F1, et tapez l'un des codes qui suivent :

`MIA COMPLETE`	Termine la mission en cours
`MIA COUNT`	Informations
`MIA DAVE`	Munitions infinies
`MIA DOG`	Invulnérabilité (temporaire)
`MIA GIVEMEMEDAL`	Médaille si la mission réussit

Mace : The Dark Age

© Midway

EXÉCUTIONS

Koyasha
Arrière, Avant, Arriere, Avant, B
Taria
Maintenez C-Gauche pendant trois secondes.

Mach 3

© Loriciel 1987

FUEL INFINI

Pour avoir du fuel infini, recherchez dans le fichier MACH3.EXE, avec un éditeur hexadécimal, les octets 83 2E 7C B6 et remplacez les par 90 90 90 90.

ABATTRE LES ENNEMIS

Lorsque vous verrez apparaître la suite des vaisseaux qui doivent être touchés deux fois pour être abattus, placez-vous en bas à gauche et, une fois qu'ils seront presque sur vous, partez vers la droite et ensuite faites le tour de l'écran, car vous perdriez une vie automatiquement si vous essayiez de leur tirer dessus.

Machiaveli The Prince

© MicroProse / Holistic Design

CHANGER LE RAISONNEMENT DE L'ORDINATEUR

Dans les fichiers .CFG du répertoire PRINCE, vous pouvez régler les raisonnements de l'ordinateur. Si vous connaissez quelques mots d'anglais, vous vous en sortirez très bien. De toute façon, en changeant les nombres au début des lignes, vous arriverez toujours à un résultat.

CHANGER LES CARACTÉRISTIQUES DES TROUPES

Dans les fichiers .STS du répertoire PRINCE, vous pouvez régler respectivement :

- Le nom de la troupe
- Le nombre de tours à attendre avant qu'elle soit disponible
- La ville dans laquelle la troupe sera disponible
- La composition de la troupe

Vous pouvez créer des troupes formidables en changeant les nombres dont voici la signification :

- 7 = Chevalier
- 8 = Train de siège
- 9 = Cavalerie
- 10 = Archers à cheval
- 11 = Marins
- 12 = Fusilier
- 13 = Archers
- 14 = Fantassins

Vous pourrez créer des troupes très puissantes, mais attention au prix qu'elle vous coûteront si elles le sont trop...

CHANGER LES CARACTÉRISTIQUES DES ARMÉES ENEMIES

Dans les fichiers .DAT du répertoire PRINCE, vous pouvez régler les armées hostiles. Le système est presque le même que pour les mercenaires.

CHANGER LES GRAPHISMES, LES SONS ET LES ANIMATIONS DU JEU

Dans les fichiers .PCX des répertoires PRINCE et SCNR, vous pouvez modifier les graphismes du jeu et les animations des calamités. Vous pouvez aussi changer les sons du jeu dans le répertoire S.

ASTUCE POUR GAGNER BEAUCOUP D'ARGENT

1) Débrouillez-vous pour obtenir un poste (autre que celui de Chef du Conseil des Dix)
2) Ne dépensez pas un florin du budget qui vous est attribué
3) Jouez, faites "end turn" et "OK"
4) L'ordinateur vous dira que vous risquez de perdre une partie de votre popularité pour ne pas avoir dépensé le budget.
5) Faites "Cancel"
6) Voilà, vous venez de gagner de l'argent
7) Recommencez jusqu'à ce que vous ayez assez d'argent.

CHEAT MODE

`HDIVIEW`	Toute la carte
`HDIKASH`	50 000 Florins
`HDIKARNAGE`	Désactive les groupes de mercenaires
`HDISPY`	Voir les mouvements de l'ennemi

Machinarium

© Amanita Design 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La ferraille

Dès le début du jeu, cliquez deux fois sur la baignoire puis cliquez sur le corps du robot pour le faire tomber. Ensuite, cliquez sur la tête pour l'assembler au corps. Cliquez ensuite à nouveau sur la tête, maintenez la touche enfoncée et allongez le corps vers le haut. Récupérez le jouet, cliquez sur cet objet dans votre inventaire en haut de l'écran et donnez-le à la souris. Cette dernière vous offrira le second pied.

Par la suite, cliquez sur l'aimant pour le récupérer, récupérez aussi le fil de la bobine et combinez les deux objets dans votre inventaire. Marchez à droite et cliquez sur le tuyau en acier pour le faire pencher. Sortez l'aimant qui est combiné au fil et cliquez sur la petite roue en haut des canalisations. Enfin, marchez à droite pour atteindre la prochaine zone.

Chapitre 2 : Poste de police

Après la cinématique, approchez-vous des cônes et cliquez dessus plusieurs fois. Ensuite, approchez-vous du sceau qui est à gauche, prenez le cône dans votre inventaire et plongez-le dans la peinture. Prenez le petit sceau bleu dans votre inventaire et mettez-le également dans le grand sceau blanc. Reprenez le cône, plongez-le à nouveau dans le grand sceau et obtenez ainsi un cône de couleur bleu clair.

A présent, allez vers le lampadaire et grimpez-y à deux reprises. Prenez le bout de fer qui se trouve en bas du lampadaire et placez-le en haut du poteau pour grimper encore plus haut. Refaites la même opération et grimpez jusqu'au sommet. Enfin, Allongez le corps du robot et récupérez la lampe.

Combinez la lampe avec le cône et placez-les sur la tête du robot. Avancez vers la droite, allongez le corps et tirez sur la corde pour appeler le garde.

Chapitre 3 : Entrée de la mine

D'abord, avancez à droite et approchez-vous de la citerne d'eau. Rétrécissez votre personnage et cliquez sur l'appareil qui est à droite. Placez le curseur gauche sur 2, le curseur droit sur A puis allez à gauche. Montez les escaliers, ramassez un crochet sous le levier et placez-le sur le bout du garde-corps des marches.

Ensuite, allongez-vous et grimpez sur la canalisation qui est en haut. Déplacez-vous à droite, récupérez l'objet accroché et descendez. Prenez cet objet et placez-le sur les rails. Depuis votre position, utilisez le garde-corps des marches et activez ainsi le levier de loin. Refaites cette opération plusieurs fois jusqu'à ce que le chariot s'écroule près de la citerne.

Enfin, prenez les roues du chariot et placez-les sur les rails. Mettez-vous sur les roues et actionnez le levier de loin pour entrer dans la salle suivante.

Chapitre 4 : Salle d'incinération

Cliquez sur le bouton qui clignote en rouge, au milieu de la pièce. Approchez-vous de la porte de droite et récupérez le bout de métal suspendu. Ensuite, approchez-vous du panneau de contrôle et cliquez dessus. Déplacez le premier curseur vers le bas, le second vers le haut et le dernier vers le bas. Ensuite, appuyez sur le bouton rouge, reprenez rapidement votre forme normale et placez-vous rapidement dans le chariot. Dès que la pelleteuse vous embarque et

monte, cliquez rapidement sur la plateforme de gauche pour l'atteindre.

A présent, prenez le bout de métal dans votre inventaire et placez-le sur le mécanisme qui est à gauche. Cliquez de nouveau sur le mécanisme et inversez le branchement des deux fils bleus. Descendez, appuyez sur le bouton rouge du panneau de contrôle et placez-vous rapidement dans le chariot. Par la suite, repérez la flèche lorsque la pelleteuse approche du tube qui se trouve à droite et entrez. Après la scène cinématique, vous serez envoyé en prison.

Chapitre 5 : Cellule de détention

Interagissez avec le prisonnier, avancez à droite et ramassez les herbes dans la canalisation. Cliquez sur la vanne de la canalisation deux fois et prenez-la aussi. Ensuite, avancez à gauche et ramassez le papier toilette. Allongez-vous, prenez les herbes dans votre inventaire et placez-les sur la lampe pour les sécher. Combinez les herbes sèches avec le papier toilette, créez ainsi une cigarette et donnez-la au prisonnier.

Par la suite, repérez le trou dans le mur (à gauche), approchez-vous-en et rétrécissez-vous. Prenez le bras du prisonnier dans votre inventaire et rentrez-le dans le trou. Repérez deux autres trous dans la cellule suivante et allongez le bras dans le trou qui se trouve au nord. Secouez l'élément pour faire tomber le balais et ramassez-le. Enfin, combinez le balais avec la vanne et utilisez-les pour ouvrir la plaque d'égouts, au sol. Descendez et avancez à droite.

Chapitre 6 : Salle de garde

Poursuivez à droite jusqu'à ce qu'une plaque apparaisse. Utilisez le balais-vanne et ouvrez la plaque. Allongez-vous, attendez que la chaise du garde penche en arrière et poussez-la pour le faire tomber. Dès qu'il tombe, cliquez sur les billes qui sont sur la table pour les ramasser. Le garde se relève et s'approche de la cible afin de ramasser les autres billes. A ce moment, volez la clé et sortez rapidement du tunnel. Avancez à gauche et placez la clé dans la serrure de gauche.

Prenez les billes, placez-les au sol et retournez dans le tunnel.

Les prisonniers commencent à s'échapper, le garde qui tente de les rattraper glisse sur les billes avant de les rejoindre en sortant de la salle. Ainsi, sortez du tunnel, montez les escaliers et sortez.

Dans la pièce suivante, montez les escaliers et regardez à travers le télescope. Avancez à gauche, appuyez sur l'interrupteur près de la porte et regardez l'horloge qui affiche 4h45. Ensuite, descendez et retournez à la pièce précédente. Allez à gauche et entrez dans la prison.

Entrez dans la cellule du milieu, allongez-vous et récupérez la ventouse au plafond. Sortez et prenez à gauche puis interagissez avec le clavier. Réglez l'heure à 4:45 et appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir la cellule. Entrez, appuyez sur le casier et résolvez le puzzle pour l'ouvrir. En effet, vous devez déplacer les points verts afin de former un triangle au milieu de la structure.

Une fois que vous aurez résolu le puzzle, obtenez le pistolet et sortez. Retournez dans la salle où se trouve le télescope et prenez la porte en haut des marches.

Chapitre 7 : Les tours

Avancez à droite des caisses et déplacez-les vers la gauche jusqu'à la zone suivante. Poussez-les à nouveau, passez à gauche des caisses et montez les marches. Repérez un panneau de contrôle, à droite de la dame, et interagissez avec. En effet, vous devez changer le positionnement des flèches et les placer dans le sens inverse (les trois flèches orange vers le bas et les trois flèches jaunes vers le haut). Supposons que le bouton du haut représente le bouton numéro 1 et celui d'en bas est le numéro 7.

Appuyez sur les boutons suivants pour résoudre le puzzle : 3, 5, 6, 4, 2, 1, 3, 5, 7, 6, 4, 2, 3, 5, 4.. Si vous vous êtes trompé de bouton, appuyez sur le bouton rouge pour reprendre du début.

Ensuite, discutez avec la dame et poussez la caisse jusqu'à son emplacement initial. Mettez-vous à droite de la caisse, grimpez sur la pierre puis sur la caisse. Allongez-vous et grimpez à l'échelle. Devant ce panneau de contrôle, bougez simplement la flèche vers le sud-est grâce au bouton qui se trouve à l'extrême droite et appuyez sur le bouton vert pour déplacer la bouée. Appuyez sur le bouton d'huile pour relâcher l'huile et attirer l'attention du robot domestique. Faites revenir la bouée à sa position initiale, descendez, combinez le pistolet avec la ventouse et utilisez-les pour attraper le chien.

Enfin, retournez voir la dame et rendez-lui son chien. Prenez le parapluie et utilisez-le pour passer sous l'eau (à gauche). Montez les escaliers et entrez dans la ville.

Chapitre 8 : La ville

Une fois que vous êtes dans la ville, montez les escaliers au nord et rejoignez une grande cour avec une fontaine.

La fontaine

Parlez avec le robot qui est à gauche, avancez près du bassin, repérez la manivelle au rebord et prenez-la. Ensuite, revenez près de la porte gauche et repérez le trou ainsi que le bout de papier au dessus. Prenez la manivelle, placez-la dans le trou et tournez-la jusqu'à ce que l'heure indique 7h35.

Après que le robot soit entré dans l'immeuble, examinez le papier qui est au-dessus du banc et revenez à la manivelle. Actionnez-la de nouveau et affichez 21h30 sur l'horloge pour que le garde de la tour termine son travail.

Ensuite, montez les marches et entrez dans la tour de garde. Récupérez le haut-parleur, redescendez puis discutez avec le robot assis sur la chaise roulante et prenez le récipient d'huile. Maintenant, montez les escaliers qui sont à gauche de la dame robot et atteignez le pont.

Le pont

Dès que vous atteignez le pont, mettez-vous à gauche de l'échelle et grimpez. Enlevez la prise de courant du robot puis tirez sur le fil rouge lorsque vous tombez. Ensuite, approchez du lampadaire et ouvrez le panneau. Essayez de résoudre le puzzle jusqu'à ce qu'un bout du puzzle se sépare du lampadaire. L'oiseau viendra ainsi le prendre.

Par la suite, déplacez-vous à gauche sur le pont pour que l'oiseau vous suive. Allongez-vous et rétrécissez-vous constamment jusqu'à ce que la corde qui tient l'oiseau se détache. Récupérez la plaque, prenez le fil électrique et attachez-le au pont.

Cette fois, retournez au lampadaire, placez la plaque manquante dans le puzzle et résolvez-le. Dès que le garde-corps du pont est électrifié, grimpez à l'échelle de droite et touchez le chat endormi sur le toit. Ce dernier essayera de fuir et sera électrocuté sur le pont. Par la suite, retournez au lampadaire et enlevez la plaque du puzzle. Saisissez le chat assommé et retournez en ville (là où se trouvent les musiciens).

Allez voir les musiciens, prenez le chat dans votre inventaire et mettez-le dans le tube.

Ensuite, entrez par la porte qui se trouve près des artistes et rejoignez ainsi le poste de police. Choisissez le récipient dans votre inventaire et placez-le sur la flaque d'huile pour le remplir. Une fois rempli, revenez en ville et entrez dans le bar qui se trouve à droite.

Le Bar

Entrez dans le bar et prenez place devant le robot sur la table. Jouez au mini jeu contre ce robot et battez-le.

Ensuite, ramassez les cinq écrous par terre, récupérez le papier suspendu sur l'étagère qui est à droite et sortez.

La Ville

Donnez les cinq écrous au joueur de trompette puis ramassez la plante après la scène. Ensuite, allez à droite près du conduit d'égouts, prenez le papier de votre inventaire et ramassez les insectes volants.

Entrez dans le bar, prenez les insectes et lancez-les sur le barman. Une fois qu'il est distrait, prenez le baril et donnez-le au batteur. Ensuite, saisissez la radio que la dame a lancé et retournez à la fontaine.

La fontaine

A présent, donnez l'huile au robot assis sur la chaise roulante puis reprenez le récipient. Ouvrez la plaque d'égouts qui est sous la chaise roulante et entrez.

Le Réservoir

Combinez le haut parleur avec la radio, parlez avec la clef à mollette se trouvant à droite et donnez-lui la radio. Ensuite, parlez-lui de nouveau pour qu'elle vous ouvre la citerne d'eau.

Après la scène, ramassez la clef d'une vanne au sol et avancez à droite. Ouvrez le tiroir, feuilletez les pages du livre et récupérez une autre clef de vanne. Maintenant que vous avez trois clefs en tout, cliquez sur les canalisations du milieu. Placez deux clefs sur les deux vannes qui sont à gauche et une clef sur la deuxième vanne de gauche.

Dès que l'eau est drainée, remontez via l'échelle et entrez dans le bassin de la fontaine. Ouvrez la porte de la canalisation, entrez et atteignez ainsi le mur de la ville.

Le Mur de la ville

Descendez, appuyez sur le bouton rouge dans le mur puis regardez par la fenêtre. Une courte scène se déclenche et vous incarnez votre bien aimée pendant quelques instants.

La Cuisine

D'abord, ouvrez l'étagère dans la cuisine et prenez le maïs. Enlevez la casserole de la plaque et placez-la au sol. Prenez ensuite le maïs et placez-le sur la plaque.

Saisissez le bout de ferraille qui est tombé et donnez-le à votre petite amie.
De retour dans la cuisine, montez sur la casserole, prenez le bâton de fer et ouvrez la grille surgelée se trouvant en haut. Utilisez le bâton métallique à nouveau et récupérez les canalisations qui sont à l'intérieur.

Descendez, remettez la casserole sur la plaque et placez les canalisations surgelées dans la casserole. Prenez le tuyau, placez-le au bout de la petite citerne près de la porte et récupérez ainsi de l'huile.

A présent, activez le levier rouge près des rails puis ouvrez le panneau de contrôle près du réservoir. Inversez l'emplacement des points rouge et gris puis appuyez sur le levier pour remonter.

Le Toit

Cliquez sur le ventilateur et répondez inexactement aux questions qu'il vous pose jusqu'à ce que son hélice se détache. Ensuite, entrez dans le canal et allez dans une serre.

La Serre

Ouvrez les deux tiroirs puis cliquez sur le panneau de contrôle près de la table. A présent, vous devez résoudre six puzzles pour allumer les six voyants du panneau.

Puzzle 1 :

Pour résoudre ce puzzle, commencez par le carré en haut à gauche et choisissez l'un des deux sens des flèches. Appuyez sur les autres flèches qui s'affichent et résolvez ainsi le premier puzzle.

Puzzle 2 :

Commencez le puzzle en cliquant sur la case qui se trouve en bas près de la rouge. Ensuite, cliquez sur les flèches suivantes : gauche, haut, droite, bas, gauche, haut, droite, bas et droite.

Puzzle 3 :

La case de départ se trouve en bas de la case rouge qui est à droite. À partir de cette case choisissez les flèches : bas, gauche, haut, droite, bas, gauche, bas, droite et haut.

Puzzle 4 :

La case de départ se trouve entre les deux cases rouges en haut du puzzle. A partir de cette case, choisissez les flèches : bas, gauche, bas, droite, haut, droite, haut, gauche et bas.

Puzzle 5 :

La case de départ se trouve sur la ligne qui ne comporte pas de case rouge et sur la seconde colonne en partant de la gauche. Faites suivre les flèches suivantes : haut, gauche, bas, droite, haut, droite, bas, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas et gauche.

Puzzle 6 :

La case de départ se trouve sur la troisième ligne qui est au milieu et sur la seconde colonne en partant de la gauche. Suivez les flèches : bas, gauche, haut, droite, bas, droite, bas, gauche, haut, droite et bas.

Une fois que les puzzles sont résolus, approchez-vous de l'appareil qui se trouve à gauche et poussez-le vers la droite. Récupérez le bâton, retournez au panneau de contrôle que vous aviez débloqué et appuyez sur le bouton clignotant (en bas) pour faire pousser les feuilles de l'arbre.

Par la suite, montez les marches, prenez le bâton de l'inventaire et placez-le sur la plante carnivore. Fouillez l'intérieur de la plante et récupérez une loupe. Descendez, poussez le même appareil deux fois vers la gauche, prenez la plante de votre inventaire et mettez-la dans le pot. Retournez au panneau de contrôle qui est à droite, activez l'appareil pour faire pousser la plante puis cliquez dessus pour récupérer les graines de tournesol.

Ensuite, allez à droite, prenez la loupe et placez-la sur le projecteur. Prenez les tiroirs que de la table et mettez-les dans le projecteur. Faites défiler les images jusqu'à ce que vous aperceviez un papillon avec des points rouges sur les ailes.

Gardez cette image et approchez-vous de la porte de gauche. Activez le panneau de contrôle de la porte et reproduisez la même image en plaçant les points rouges dans le panneau. Enfin, tirez la queue pour ouvrir la porte et entrez.

L'Extérieur de la serre

Approchez-vous de la machine de droite, placez les graines de tournesol à l'intérieur et descendez les marches. Placez le récipient sous le tube de sortie, retournez à la machine et actionnez le levier pour créer de l'huile.

Reprenez le récipient, traversez le pont et descendez le long de la canalisation.

La Fontaine

Montez les marches et rejoignez le robot sur la chaise roulante. Donnez-lui le récipient rempli d'huile de tournesol et obtenez un laissez-passer pour la salle de jeux. Récupérez le bandage, allez à gauche et montez les escaliers.

Le Pont

Traversez le pont, insérez le bandage dans le dispositif près de la porte et entrez.

La Salle de jeux

Avancez à gauche, utilisez la machine en forme de bicyclette et alimentez ainsi la première machine. Jouez à la première machine, tuez les monstres et accumulez 1000 points pour gagner une pièce d'argent.

Ensuite, positionnez le levier du générateur sur la machine n°2 et remontez à bicyclette pour l'alimenter. Jouez à la seconde machine et résolvez les cinq puzzles de la manière suivante :

Puzzle 1 :

Bas, droite, haut, droite et droite.

Puzzle 2 :

Droite, bas, gauche, haut, droite, droite, bas, bas, gauche, haut, haut, gauche, bas, droite, haut, gauche, bas, bas, droite, droite, haut, haut, gauche, bas, droite et droite.

Puzzle 3 :

Bas, droite, haut, haut, bas, gauche, gauche, bas, droite, haut, haut, gauche, bas, droite, bas, gauche, haut, droite, droite, bas, gauche, haut, gauche, haut, droite, bas, bas, droite, haut, haut, bas et droite.

Puzzle 4 :

Haut, gauche, gauche, gauche, droite, droite, bas, droite, haut, gauche, gauche, bas, droite, haut, gauche, gauche, bas, droite, haut, droite, bas, gauche, haut, droite, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, gauche, haut, droite, droite, droite, bas, haut, gauche, gauche, gauche, bas, droite, haut, droite, bas, gauche, gauche, haut, droite, droite et droite.

Puzzle 5 :

Haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, gauche, bas, gauche, haut, droite, droite, droite, bas, droite, haut, gauche, gauche, gauche, gauche, bas, droite, haut, droite, droite, droite, bas, gauche, haut, gauche, gauche, bas, gauche, haut, droite, bas, droite, haut, droite, droite, gauche, gauche, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, haut, droite, droite, bas, gauche, haut, droite, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, droite, haut, gauche, gauche, gauche, bas, droite, droite, droite et droite.

Maintenant, allez vers l'autre pièce et sortez car la troisième machine est en panne. Retournez vers la fontaine et approchez-vous du distributeur de batteries, à droite. Utilisez les deux pièces et achetez deux batteries.

Sautez de nouveau dans la fontaine, refaites le même chemin et utilisez le carburant de nouveau pour remplir le réservoir de l'élévateur. Montez, allez à l'extérieur de la serre, approchez-vous du policier et discutez avec lui. Combinez le bandage avec les piles et donnez-lui le tout. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez.

L'Ascenseur

Examinez le grand pot contenant une plante, à droite, pour qu'un robot arrive et nettoie la saleté. Dès que celui-ci arrive, capturez-le puis récupérez la prise de courant qu'il laisse tomber.

Ensuite, avancez à gauche et approchez-vous des panneaux. Allongez-vous, touchez la feuille de la plante pour savoir comment atteindre le second étage. Cliquez sur le panneau de contrôle puis sur les prises afin d'obtenir une forme

d'étoile et sortez de l'ascenseur.

La Réception

Avancez à gauche et actionnez le levier vers le bas à plusieurs reprises jusqu'à ce que la machine à nettoyer disparaisse dans la pièce suivante. Entrez dans cette même pièce, montez sur la machine et récupérez les ciseaux sur l'étagère.
Par la suite, revenez à la pièce précédente et actionnez le levier en haut deux fois pour le faire revenir sous le lustre. Repérez la boite électrique près de l'entrée (à droite) et cliquez dessus pour désactiver le courant. Ensuite, montez sur la machine, prenez les ciseaux et coupez le fil électrique pour récupérer le lustre.

Descendez, prenez le lustre et placez-le derrière la machine. Ensuite, rétablissez le courant électrique et actionnez le levier vers le bas deux fois. Une fois que la machine est dans la salle de bain, accrochez le lustre dans les toilettes et actionnez le levier de nouveau vers le bas.

Par la suite, approchez-vous du trou et appuyez sur le papier toilette pour descendre. Cliquez sur la bombe pour l'atteindre et désarmez-la. Pour ce faire, récupérez tous les fusibles et placez-les dans cet ordre : D, B, E, A et C.

Une fois que la bombe est désarmée, retournez à la réception et montez les escaliers.

La Salle de contrôle

Avancez à gauche, appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir l'armoire et résolvez les deux puzzles. L'objectif est de déplacer les chaines afin de placer la verte au bon endroit.

Une fois que les puzzles sont complétés, récupérez le fil électrique et approchez du grand robot, au milieu. Utilisez le fil sur la tête du robot et effectuez le mini jeu qui suit. En effet, l'objectif du jeu est de récupérer le pistolet pour éliminer tous les monstres.
Mais avant de vous emparer du pistolet, vous devez trouver la clé de la cellule. Pour cela, allez à droite, droite, droite, bas, gauche, gauche, gauche, haut et au sud. Ensuite, rebroussez chemin, récupérez le pistolet et achevez les 33 monstres du labyrinthe. Si votre état de santé est critique, ramassez les points bleus pour le restaurer.

Une fois que ce mini-jeu est achevé, vous obtenez la dernière prise de l'ascenseur. Par conséquent, descendez les marches et retournez à l'ascenseur.

L'Ascenseur

Entrez dans l'ascenseur, prenez la prise de l'ascenseur et formez une étoile à huit pointes pour descendre au sous-sol.

Le Sous-sol

Marchez vers la droite, prenez le marteau et frappez la vitre. Prenez la clé et retournez à l'ascenseur. Repérez un guichet à droite de l'ascenseur, utilisez la clé et ouvrez-le. Prenez la bombonne qui s'y trouve et retournez au sous-sol.

Approchez-vous du cadenas, utilisez la bombonne pour le geler puis utilisez le marteau pour le détruire.

Après la scène durant laquelle vous sauvez votre amie, sortez de la tour et allez à gauche. En examinant le panneau, vous remarquez que le dispositif émet des sons différents. En effet, vous devez reproduire le son qui est joué par la radio qui se trouve à l'intérieur de la tour. Pour ce faire, retournez à l'intérieur, ouvrez la radio et mettez la fréquence 7 : 108. Écoutez le son émis et reproduisez-le avec le dispositif.

Supposons que la touche de gauche et le numéro 1 et la dernière (à droite) est le numéro 5. Voici la séquence qu'il faut effectuer : 1, 4, 2, 3, 5, 2 et 3. Une fois que l'échelle apparait, utilisez l'autre robot et tournez rapidement le clapet près de l'échelle. Enfin, grimpez à l'échelle et prenez l'avion. Félicitations ! Vous êtes venu à bout de Machinarium !

Machine Hunter

© Eurocom

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran des mots de passe, entrez l'un des codes suivants :

???HOST???	Option cheat menu
2UNLIMITED	Munitions infinies
GET SACKED	Vous vous trouvez en face de tous les boss
GRIMREAPER	Les ennemis sont vulnérables avec un seul tir
INVINCIBLE	Invulnérabilité (God Mode)
LAZYPLAYER	Tous les bonus
NO MISSION	Ouvre les sorties
SHOWCREDIT	Affiche les crédits du jeu
SHOWDROIDS	Introduction

CODES DES PREMIERS NIVEAUX

HIQBIAEISQ
HUQBACBYQQ
XYAKA?FYIQ
PFBJQTFIEQ

Machines

© Acclaim / Charybdis 1999

INVINCIBILITÉ

Tapez "machines4eva" au menu principal.

Mad Dog II : The Lost Gold

© American Laser Games 1994

CHOIX DU NIVEAU

Pour choisir le niveau du jeu, sauvez une partie (n'importe où), puis quittez le jeu. Allez éditez cette sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Le fichier s'appelle STATE.GAM. Recherchez la chaîne ASCII "CUR_SCENE" et remplacez le numéro trouvé par un nombre de 1 à 206 (où 206 est le max. et aussi la fin).

Mad Tv

© Rainbow Arts Software

STRATÉGIES GAGNANTES

Mad TV est un jeu de gestion commerciale qui simule l'univers des chaînes de télévision. Votre rôle est de prendre en main une chaîne qui ne marche pas très fort et de faire remonter son audience au détriment de deux chaînes adverses (gérées par l'ordinateur). Pour réaliser vos ambitions, on vous alloue au départ un capital de 200.000 $ pour vous permettre de réorganiser les programmes de votre chaîne et d'améliorer la qualité des informations.

L'intérêt du jeu consiste à obtenir sans trop de frais une grosse audience qui permettra d'honorer des contrats publicitaires (votre seule source de revenus) et d'augmenter l'image de marque de votre chaîne qui se calcule d'après un pourcentage. Au départ, votre image de marque s'élève comme pour vos adversaires à 33%. Au fur et à mesure que seront diffusées les émissions, cette valeur variera. Le premier but du jeu consiste à atteindre une image de marque de 100% et d'écarter ainsi les chaînes concurrentes qui arrêtent toute diffusion lorsqu'elles ont atteint la valeur minimale de 0% d'image de marque. Le deuxième but (plus simple) consiste à épouser Betty, la directrice (chérie) du dernier étage, en lui finançant divers cadeaux de plus en plus luxueux jusqu'à aboutir au voyage de lune de miel d'un million de dollars (lorsque vos adversaires sont annihilés, il est assez facile de rentabiliser votre budget pour atteindre cette somme, car l'audience étant très élevée, vous pouvez honorer des contrats publicitaires très lucratifs et revendre des films achetés de grande valeur). Le jeu s'arrête lorsque votre promise est enfin acquise à vous.

Ce jeu nécessitant surtout des décisions stratégiques, il est impossible de donner une solution unique (comme pour un jeu d'aventure) car chaque partie jouée aura ses propres conditions de jeu; on vous propose donc ici différentes astuces qui devraient vous permettre d'obtenir la victoire.

Conditions de jeu

Au menu général, sélectionnez le niveau de difficulté : facile (easy) qui rend les chaînes concurrentes moins rapaces et moins organisées dans leur choix de programmes et cliquez sur New Game.

Votre travail étant tributaire du temps, vous devez dès que possible atteindre votre bureau (lorsque votre patron vous aura relâché du compte-rendu quotidien de départ) et cliquer dans le menu de votre bureau sur la case en haut à droite qui fera apparaître divers véhicules sur le bas de l'écran. Sélectionnez le véhicule lent (en bas à gauche) qui ralentira la vitesse du temps; cela vous permettra de mieux gérer vos actions et même de contrecarrer des coups bas. Lorsque vous serez habitué au jeu, vous pourrez toujours ré-accélerer la vitesse du temps surtout en fin de journée, lorsque toutes vos décisions du jour ont été prises.

Vos heures de diffusions s'étalent de 18h à 1h du matin ce qui vous donne 7 tranches horaires de diffusion. Chaque heure se délimite ainsi : les 5 premières minutes sont consacrées à un flash d'informations et les 5 dernières au flash publicitaire. Les 50 minutes principales sont consacrées aux émissions que vous avez sélectionnées. Démarrant chaque jour à 17h, vous n'avez donc que peu de temps pour remettre à jour les informations (diffusées dès 18h), sans oublier d'acheter des films et de renouveler les contrats publicitaires. Il convient donc dès le premier jour de remplir la grille de programmation du lendemain et de se contenter à surveiller celle du jour pour pouvoir parer à des imprévus (manque d'audience, erreur de programmation ...)

Choix des émissions

Si l'on excepte le premier jour, où votre chaîne a déjà une grille complète pour la journée (de qualité moyenne), ce choix est à votre entière dépendance. Ce choix se réfère à 3 types d'émissions :

- **les journaux télévisés** : leur importance est limitée, leur principal but est d'avoir des nouvelles récentes qui favoriseront l'audience. A noter qu'à certains jours est attribué (sur une durée de 2 jours) un "Sammy" (genre de 7 d'or) pour les journaux télévisés, qui remporté, permet d'augmenter de 8 points votre image de marque. Au départ, vous n'avez le droit que de diffuser des informations générales de type bleu. Cliquez dès que possible sur la case pour informations de type vert qui permet d'étendre le choix de vos informations (laissez tomber la case rouge peu productive). Renouvelez vos informations de préférence en début de journée en achetant si possible les plus chères. N'achetez d'informations supplémentaires que lorsque votre audience est limite pour atteindre le quota du contrat publicitaire ou lorsque le "Sammy" de l'information est en jeu.

- **les émissions choisies** : l'audience globale a une courbe ressemblant à une cloche, c'est à dire qu'à 18h, malgré tous vos efforts, l'audience est assez faible. Elle augmente régulièrement jusque vers 21 heures où elle atteint l'apogée pour redescendre régulièrement jusqu'à 1h. La stratégie idéale est donc d'atteindre pour chaque tranche horaire l'audience la plus grande, ceci pour gagner un point d'image de marque par heure et pour honorer des contrats publicitaires dont le gain dépend directement de l'audience. Tout l'art du jeu consiste à obtenir une audience raisonnable qui ne ruine pas (par des films coûteux) le budget mais qui vous place en tête dans l'image de marque et dans la gestion de la chaîne. Pour le premier jour, nous vous proposons d'acheter deux bons films (un à 100000 $, l'autre à 50000 $) et de les placer entre 20h et 24 h et de laisser les autres émissions (plutôt culturelles) en place. Il est évident que vous ne pourrez donc pas obtenir à chaque heure la meilleure audience et comme dit le proverbe : qui veut aller loin, ménage sa monture...

Lorsqu'un film a été diffusé, sa valeur diminue d'environ 30%. Cette valeur ré-augmentera à chaque jour qui passe sans sa rediffusion. L'idéal est de revendre le film au bout de 2 ou 3 jours sans le rediffuser et d'acheter avec l'argent un nouveau film (même si le prix d'un film indique grosso modo son audience, une rediffusion diminue sensiblement votre résultat d'audience).

Intéressez-vous pour les premiers jours aux films monumentaux ou anciens qui sont peu chers et rapportent toutefois une audience satisfaisante (par exemple : Citizen Kane pour le 2ème jour jusqu'à 1h). Même si vous ne gagnez beaucoup de points images, ces films aident à consolider votre gestion financière. L'essentiel des émissions choisies étant de fournir une audience suffisante à honorer les contrats publicitaires lucratifs.

- **les contrats publicitaires** : "piliers" de votre gestion, ils sont votre unique ressource d'argent. La difficulté de leur choix repose dans le fait qu'on ne sait pas vraiment à l'avance, quelle sera l'audience des émissions programmées. On est donc obligé d'estimer approximativement quelle sera cette audience. En tout cas, retenez qu'un contrat "signé" (emporté) à l'agence publicitaire ne peut plus être rendu et doit impérativement être honoré sous peine d'une amende qui peut être coûteuse (précisée dane le contrat). Ces contrats requièrent généralement trois conditions pour être remplis - la première liée à une audience minimale - la seconde liée à une durée limite de diffusion (c'est à dire qu'un contrat "pour 3 jours" doit être honoré avant la fin du quatrième) - la troisième, plus rare, qui définit des critères du type d'émission à diffuser avec les spots (ce type de contrat même s'il est intéressant financièrement, est plutôt à éviter, s'il possède trop de ce genre de critères, car l'ordinateur a tendance à vous gêner dans votre choix d'achat de film, surtout si vous êtes dans le dernier jour du contrat...)

En tenant compte de la courbe d'audience en cloche, il convient donc de prendre plusieurs types de contrats et d'adapter les audiences requises par rapport aux audiences effectives affichées en bas de l'écran. Attention, si vous avez déjà rajouté des émetteurs pour votre chaîne, il convient aussi de lire le pourcentage d'audience minimal exigé qui ne doit pas être inférieur au taux d'audience réel (calculé en pourcentage).

En règle générale, pour réussir à honorer de façon satisfaisante les contrats publicitaires, il convient d'acheter des spots horaires sur une avance maximale de 2 jours (en gros 14) et de renouveler chaque début de journée "ce stock". Certains contrats sont plus alléchants que d'autres, par exemple préférez les contrats avec peu de diffusions (car le paiement des diffusions publicitaires ne s'opérera que lorsque la dernière diffusion du contrat sera accomplie) ou encore ceux dont le rendement par publicité unitaire est élevé; les meilleurs contrats étant donc Softshop et Hoffmann pour 0,25 Mil. d'audience, Rushware et Delikat pour 0,5 M
Baguette et Baraus pour 1 Mil., Capitalia et Nipponix pour 2,5 Mil. et Chinawock et SSI pour 5 Mil. d'audience.
Mais n'oubliez pas que vos concurrents préfèrent aussi les contrats les plus rentables...

A noter que tant que votre spot n'a pas été diffusé, vous pouvez toujours modifier sa programmation ; lorsque vous avez

par exemple prévu "La Baguette" (1 Mil. d'audience minimum) et que l'audience de l'émission en cours n'est que de 0,8 M de téléspectateurs, il faut donc si possible remplacer ce spot par un spot qui n'exige que 0,5 M d'audience (par exemple Rushware). Vous pouvez même vous rendre à l'agence de publicité pendant l'heure de l'émission, mais l'ordinateur a souvent tendance dans ce cas à vous gêner en vous retardant ou en limitant le choix des publicités (peut-être pour protéger ses "poulains").

Gestion financière

La santé financière de la chaîne dépend directement de la manière dont vous gérez ses ressources. En résumé, il n'existe pas dans Madtv de véritable gouffre financier (excepté les contrats publicitaires non honorés), mais il y a un ensemble de petits frais qui sont déduits à chaque début de journée selon l'importance de vos ressources. De ce fait, il convient de se consacrer surtout à faire aboutir chaque séance publicitaire afin que chaque heure de diffusion soit rentabilisée pour compenser ces pertes régulières.

Dès le second jour, vous pourrez demander à votre patron une rallonge de prêt de 100000 $. Avec cette rallonge, profitez-en pour investir dans un émetteur à 100000 $ qui accroîtra votre potentiel de téléspectateurs de près de 4 Millions (sélectionnez la carte à droite de votre bureau et choisissez l'emplacement de votre émetteur par exemple proche de la Californie). Grâce à cet investissement, certains de vos grands films obtiendront une audience supérieure à 2,5 Mil voire 5 Mil et vous permettront donc d'avoir accès à des contrats publicitaires beaucoup plus lucratifs.

N'oubliez pas en cas de nécessité de revendre les films déjà diffusés. Globalement, il vaut mieux fixer la barre d'audience assez haute, ce qui procure à chaque fois des points d'image au détriment de vos adversaires et vous permet de signer des contrats publicitaires plus rentables (même dès les premiers jours).

Un point important : prévoyez toujours quelques dépenses dans l'achat de cadeaux pour Betty, il faut que vous soyez le premier dans son estime, car son influence est forte dans l'attribution des "Sammy"; Au bout de quelques jours, elle vous procurera même un passe-partout qui vous permettra d'espionner les bureaux de vos adversaires et ainsi de mieux faire face à leurs projets.

Image de marque

Tout au long de Madtv, votre principal objectif sera d'améliorer votre image de marque et d'atteindre les 100% de confiance et d'écarter vos adversaires; Il y a deux manières pour faire évoluer cette image, la première se calcule à chaque heure de diffusion et la chaîne qui a obtenu le taux d'audience le plus élevé reçoit un point au détriment de celle qui a obtenu le taux le plus faible. Si vous obtenez 4 points positifs pour une journée, vous aurez donc eu une bonne journée...
La seconde dépend de l'attribution des Sammy. Les Sammy sont un genre de 7 d'or. Environ tous les 3 jours sont successivement attribués les Sammy de l'information, de la culture et des productions personnelles. Celui de l'information vaut 8 points, celui de la culture vaut 6 points et celui des productions personnelles 4 points.Si vous remportez le Sammy, les points seront déduits moitié-moitié à vos adversaires.
Pour avoir une tendance du vote du jury dont Betty fait partie, vous pouvez toujours consulter le graphique dans son bureau, si c'est votre nom qui figure sur le tableau, vous êtes en bonne voie.

Enregistrements de la partie en cours

Faites de fréquents enregistrements de votre partie en cours, au minimum un tous les 5 jours (de jeu). Ces enregistrements vous permettront en cas de mauvaise gestion, de repartir sur des bases saines; le jeu se bloquant quelquefois, vous éviterez aussi de repartir à zéro. A noter que pour accéder aux enregistrements, il faut cliquer sur le graphique à gauche dans votre bureau personnel.

Diffusion de films

Certains films ne peuvent être diffusés qu'à partir de 21 heures, veillez à ne pas vous faire désagréablement surprendre par la censure qui annulera tout simplement votre diffusion si vous outrepassez ces recommandations.

Audimat prioritaire

Dans l'attribution du point horaire pour l'image de marque, c'est le pourcentage de téléspectateurs qui a priorité sur le nombre (taux d'audimat).

Cadeaux pour Betty

Prévoyez de temps à autre, d'acheter un cadeau à Betty, car sa "conquête" passe par ces cadeaux. Elle vous favorisera dans les décisions de Sammy et vous permettra d'accéder grâce à un passe-partout dans les bureaux adverses. De toutes manières, il faudra lui acheter toute une panoplie de cadeaux pour arriver à être l'élu de son coeur et ce n'est que lorsque la côte de coeur, en bas de l'écran, est pleine que vous devez lui acheter le voyage de lune de miel, si vous l'achetez avant, vous regretterez votre million de dollars...

Distribution de films

Au bout d'une dizaine de jours, il arrive que l'agence de films soit fermée car son gérant doit se rendre à un enterrement. Prévoyez de changer les films avant 18h. Généralement les films vendus aux enchères (en cliquant sur le gérant de l'agence) ne sont pas de grandes affaires, achetez les uniquement si vous avez déjà les "reins solides".

Productions personnelles

Vous n'y couperez pas, elles sont nécessaires à partir du 6ème jour, surtout pour gagner le Sammy des productions personnelles. Investissez plutôt dans de petites productions, car votre studio d'enregistrement est soit trop étroit, soit trop cher (si vous en changez). A noter qu'en cas d'accord d'une production, le studio reste bloqué pendant 1 ou plusieurs jours, donc ne vous y prenez pas trop tard, si vous vous lancez dans cette aventure. Théoriquement il est probable que vous puissiez même vous en passer, même si de temps en temps vous laisserez échapper 2 ou 4 points (si vous n'avez plus qu'un adversaire) d'image de marque pour le Sammy des productions personnelles, ce qui ne plaira pas trop à votre patron.

Attaques terroristes

A partir du 5ème jour, vos adversaires jaloux de votre réussite vont avoir un atout que vous ne possédez pas, ils font appel à des terroristes dont le but est de détruire une partie de votre patrimoine. Les dégâts sont souvent chers (50.000 $) et vous empêchent de profiter de la pièce touchée.
Pour éviter ces attaques, le mieux est de se rendre au tableau d'informations du rez-de-chaussée avant 18h et d'intervertir vos étiquettes avec celles d'un concurrent mal placé. Les terroristes se fiant au tableau, iront chez le pauvre concurrent, précipitant encore davantage sa chute.

Diffusion culturelle

Même si elle vous rapporte peu d'audience, investissez dans les émissions culturelles, de préférence dans celles qui sont les plus chères. De toutes manières, le prix de ces émissions est dérisoire par rapport aux films, et certains jours est distribué "le Sammy" de la Culture qu'il vaut mieux remporter, car il rapporte 6 points d'image de marque.

GAGNER BEAUCOUP D'ARGENT

Allez dans le magasin de vidéo. Cliquez dans le coin inférieur droite de la valise à cassette. Une vidéo rarissime apparaitra alors. Vous pourrez la revendre au magasin pour gagner beaucoup d'argent et vous pourrez en faire apparaitre d'autres pour les revendre elles aussi. Cependant, chaque cassette vendue fera disparaitre à jamais du jeu la cassette que vous acheterez par la suite.

BEAUCOUP D'ARGENT

Pendant le jeu, rendez-vous à H.G. Higwig Agent de l'Etat. Louez votre atelier puis louez-le rapidement une seconde fois. continuez l'opération jusqu'à ce que le signe négatif devant votre somme d'argent disparaisse. Vous aurez alors beaucoup d'argent !

Madagascar 2

© Activision / Toys For Bob 2008

JUS DE CAROTTE INFINI

Entrez le code suivant : **Marty, Marty, feuille verte, feuille verte, feuille rouge, feuille verte, feuille rouge, feuille verte**.

Madden NFL 07

© Electronic Arts / EA Tiburon 2006

CARTES GOLD

Dans "Madden cards", allez dans le menu des codes et tapez l'un des codes suivants pour avoir la carte correspondante (attention aux majuscules) :

RLA9R7	#220 Super Bowl XLI
WRLUF8	#221 Super Bowl XLII
NIEV4A	#222 Super Bowl XLIII
M5AB7L	#223 Super Bowl XLIV
YI8P8U	#224 Aloha Stadium
B57QLU	#225 '58 Colts
1PL1FL	#226 '66 Packers
MIE6WO	#227 '68 Jets
CL2TOE	#228 '70 Browns
NOEB7U	#229 '72 Dolphins
YO0FLA	#230 '74 Steelers
MOA11I	#231 '76 Raiders
C8UM7U	#232 '77 Broncos
VIU0O7	#233 '78 Dolphins
NLAPH3	#234 '80 Raiders
COAGI4	#235 '81 Chargers
WL8BRI	#236 '82 Redskins
H0EW71	#237 '83 Raiders
M1AM1E	#238 '84 Dolphins
ZI8S2L	#240 '86 Giants
SP2A8H	#241 '88 49ers

Madden NFL 2000

© Electronic Arts / EA Tiburon 1999

CHEAT CODES

Terminez le mode Madden Challenge et entrez l'un des codes suivants :

BTHEBALL	La camera suit le ballon
COWBOYS	Equipe Marshalls fantasy
FIRSTIS20	?
ITSINTHEGAME	Stade EA Sports
KILLERJOKE	Equipe des Clowns
MOJO	Equipe All '60s
NOPICKS	Pas d'interceptions
PAINFUL	Plus de blessures
PHALANX	Equipe des Centurian
QBINTHECLUB	Passes parfaites
QUARKANDSTAR	Joueurs gros contre petits
SIDEBURNS	Equipe All '70s
SNAPTACLEPNT	Equipe Sugarbuzz team
WILDWEST	Stade Dodge City
XMASGIFT	Stade Xmas Rush

EQUIPES CACHÉES

Entrez les codes suivants dans Codes secrets/Settings :

lionpower	57 Lions
jollygreen	58 Giants
stables	58 Colts

Madden NFL 2001

© Electronic Arts / EA Tiburon 2000

CHEAT CODES

Allez à l'option "Settings", puis choisissez l'option "Secret Codes". Enfin, entrez l'un des codes suivants :

AQUAFINS	Tous les Dolphins
BIGGIANTS	Tous les Giants
BIGCATS	Tous les Panthers
BLACKFALCONS	Tous les Falcons
BLACKSTEELS	Tous les Steelers
BLUEBILLS	Tous les Bills
BLUECHARGERST	Tous les Chargers
BLUECOWBOYS	Tous les Cowboys
BROWNBEARS	Tous les Bears
BUCKINGBRONCOS	Tous les Broncos
CONQUERD	Tous les Vikings
DARKBIRD	Tous les Ravens
GOLDNINERS	Tous les 49ers
GOLDRAMST	Tous les Rams
GREENEAGLES	Tous les Eagles
GREENJETS	Tous les Jets
HIGHBIRDS	Tous les Seahawks
INTHEGAMES	Equipe EA Sports
JAGSROAR	Tous les Jaguars
KINGTUT	Equipe Mummies
MADDENMEN	Equipe Millennium
MARCHINGINS	Tous les Saints
MARSHAL	Equipe Marshals
REDCHIEFS	Tous les Chiefs
REDINDIANST	Tous les Redskins
REDPATS	Tous les Patriots
SCAREME	Equipe Monster
SILVERLIONS	Tous les Lions
SILVERRAIDS	Tous les Raiders
SUGARPLEASE	Equipe Sugar Buzz
SUPERMADDEN	Equipe Super Bowl
TOWEROVER	Tous les Titans
WHITECOLTS	Tous les Colts
YELLOWPACKS	Tous les Packers
GOLDRUSHD	1957 49ers
LIONPOWER	1957 Lions
STABLEST	1958 Colts
JOLLYGREEN	1958 Giants
GREENWINGST	1960 Eagles
THEREWASAMAN	1962 Oilers
GETEMA	1962 Texans
MEGIVEYOU	1966 Chiefs
WHOSHOTJR	1966 Cowboys
CHAMPST	1966 Packers

TUNDRAA	1967 Cowboys
SNOWPLOWD	1967 Packers
BLITZER	1967 Rams
SHOCKERS	1968 Colts
TVTIMEOUT	1968 Jets
HEIDIA	1968 Raiders
NOFLUKEA	1969 Chiefs
FLUKEA	1969 Vikings All
MNFD	1970 Browns
DAMNYANKEEST	1970 Jets
PEOPLEEATERS	1970 Vikings
OVERTIMED	1971 Chiefs
STARSA	1971 Cowboys
LONGESTGAME	1971 Dolphins
AIRSHOW	1972 Colts
PERFECT	1972 Dolphins
AIRTIMES	1972 Jets
SOURD	1972 Raiders
LUCKY	1972 Steelers
JUNGLECATS	1973 Bengals
DEFENDERST	1974 Dolphins
STRUGGLES	1974 Raiders
STEELCURTAIND	1974 Steelers
TARKA	1974 Vikings
HAILMARY	1975 Cowboys
MIRACLELEAPA	1975 Steelers
PURPLED	1975 Vikings
GHOSTTOTHEPOST	1977 Colts
USATEAM	1977 Cowboys
THEGHOSTS	1977 Raiders
ROLLERA	1978 Chargers
CANNEDTUNA	1978 Dolphins
CANNEDTUNA	1978 Oilers
HOLY	1978 Raiders
DYNASTY	1978 Steelers
PIRATEST	1979 Bucaneers
COMEBACK	1979 Cowboys
THECATCHA	1981 49ers
TIGERS	1981 Bengals
IRONMAN	1981 Chargers
NOCHANCES	1981 Cowboys
NOCHANCES	1983 Raiders
MADDEN84	1984 All Madden Team
DANTHEMAN	1984 Dolphins
MAD1985	1985 All Madden Team
UPSETD	1985 Bears
FLYAWAY	1985 Falcons
BLOWOUTS	1985 Patriots
86MADDEN	1986 All Madden Team
THEDRIVEN	1986 Broncos
1987MAD	1987 All Madden Team
MADDEN88	1988 All Madden Team
NOHOPEA	1988 Bengals
MAD1989	1989 All Madden Team
CRUSHED	1989 Broncos

90MADDEN	1990	All Madden Team
WIDERIGHTS	1990	Bills
ONEEYED	1990	Raiders
1991MAD	1991	All Madden Team
NEONLIGHTS	1991	Falcons
TOOMUCH	1991	Lions
MADDEN92	1992	All Madden Team
COMEBACKKID	1992	Bills
HOWBOUTEM	1992	Cowboys
MAD1993	1993	All Madden Team
NOTAGAIN	1993	Bills
BYTHEBAYS	1994	49ers
94MADDEN	1994	All Madden Team
OUCHA	1994	Broncos
CHARGES	1994	Chargers
1995MADN	1995	All Madden Team
MADDEN96	1996	All Madden Team
ALMOST	1996	Packers
DEFENSE	1996	Panthers
MAD1997	1997	All Madden Team
THECATCHTWO	1998	49ers
98MADDEN	1998	All Madden Team
NOLUCK	1998	Packers
MISSEDCHANCES	1998	Vikings
1999MAD	1999	All Madden Team
NOWHEREMAN	1999	Rams
MIRACLEPLAYS	1999	Titans

Madden NFL 2002

© Electronic Arts / EA Tiburon 2001

CHEAT CODES

Choisissez l'option "Settings", puis "Secret Codes". Entrez alors l'un des codes suivants :

GOLDENGOD	Débloque toutes les équipes classiques
GORMENGHAST	Equipe Monster
HYSTERIA	Equipe Sugar Buzz
LACESOUT	Equipe All Rams
NEVERMORE	Equipe All Ravens
PICKEDOFF	1977 Dallas Cowboys
WILDCARD	1972 Oakland Raiders

LES DATES SPÉCIALES

Bonne année !
Changez la date de votre système pour le 1er janvier pour entendre James Brown dire "Happy New Year !"

Thanksgiving
Mettez la date de votre système sur celle de Thanksgiving pour entendre John Madden en parler pendant son commentaire.

Joyeux Noël !
Changez la date de votre système au 25 décembre pour entendre Pat Summerall dire "Season's Greetings" lorsque vous commencez une exhibition.

Madden NFL 2003

© Electronic Arts / EA Tiburon 2002

ED ROBERTSON

Entrez Ed Robertson en guise de nom pour jouer avec ce joueur.

LES DATES SPÉCIALES

Bonne année !
Changez la date de votre système pour le 1er janvier pour entendre James Brown dire "Happy New Year !"

Thanksgiving
Mettez la date de votre système sur celle de Thanksgiving pour entendre John Madden en parler pendant son commentaire.

Joyeux Noël !
Changez la date de votre système au 25 décembre pour entendre Pat Summerall dire "Season's Greetings" lorsque vous commencez une exhibition.

Madden NFL 2005

© Electronic Arts / EA Tiburon 2004

CODE DE CARTE

Pour entrer un code de carte, allez dans : "Options" > "My Madden" > "Maddens Cards" > "Madden Codes"

L48H4U	Carte en or Peyton Manning
P67E1I	Carte en or T.J. Duckett
T67R1O	Super Bowl XLII
UH0ESR	Toutes les cartes

Madden NFL 98

© Electronic Arts / Stormfront Studios 1997

CHEAT CODES

Entrez les noms suivants à la place d'un nom de joueur :

ALOHA	Equipe NFC Pro Bowl
BIG SOMBRERO	Old Tampa Bay Stadium
BIGFOOT	Grands coups de pied
COACH	Toutes les équipes Madden
DANDAMAN	Old Miami Dolphins stadium
DAWGPOUND	Cleveland Browns stadium
GHOST TOWN	Wild West stadium
GLOVES	Prises faciles
GOLD RUSH	Toutes les équipes 80s
JACKHAMMER	Bras raides
JETSONS	Astrodome
LEADERS	Toutes les équipes championnes
LEECH	Défense puissante
LOIN CLOTH	Equipe Tibéron
LUAU	Equipe AFC Pro Bowl
OLDDC	RFK Stadium
ORRS HEROE5	Equipe EA Stars
PAC ATTACK	Toutes les équipes 60s
SHARKSFIN	Tiberum Sports Complex
SNAKE	Old Oakland Stadium
STEELCURTAIN	Toutes les équipes 70s
STEROIDS TEAM	Equipe avec des caractéristiques maximales

Madden NFL 99

© Electronic Arts / EA Tiburon 1998

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants pour activer la fonctionnalité correspondante :

AFCBEST	Equipe des AFC All-Stars
BELLBOTTOMS	Equipe des années 70
BESTNFC	Equipe des NFC All-Stars
BOOM	Equipe Madden '98
DOGPOUND99	Stade Cleveland
EA STADIUMS	Stade EA
FOR RENT	Stade Astrodome
GEARGUYS	Equipe équipement NFL
HEREANDNOW	Equipe des années 90
IMTHEMAN	Equipe Stats Leaders
INTHEGAME	Equipe de développement de EA Sports
NOTAFISH	Stade Old Miami
OURHOUSE	Stade Tiburon
PEACELOVE	Equipe des années 60
SOMBRERO	Stade Old Tampa Bay
STICKEM	Stade Original Oakland
THEHOGS	Stade RFK
THROWBACK	Equipe du 75ème anniversaire
TURKEYLEG	Equipe des meilleurs joueurs de tous les temps
WELCOMEBACK	Equipe '99 Cleveland Browns

Maelstrom

© Codemasters / KDV Games 2007

CHEAT CODES

+1000 à toutes les ressources
En pleine partie, tapez **feedme**. Inutile de mettre la pause ou d'ouvrir la console.

Débloquer les campagnes
Sur l'écran de sélection de campagne, tapez **conquerearth**.

Mafia

© Take 2 Interactive / Illusion Softworks 2002

TROUVER LES INDICATEURS DE MISSION

En mode Free Ride, si vous avez du mal à trouver les indicateurs de mission, rendez-vous au phare et tentez d'ouvrir la porte. A chaque clic, vous verrez l'image d'un indicateur et de sa position. Il vous suffit de retrouver cette localisation grâce à l'image.

SOLUTION COMPLÈTE

Une offre qui ne se refuse pas

Le jeu commence doucement par une mission assez facile. Semer vos assailants en prenant le plus de virages possibles ou en provoquant un accident pour les ralentir. Lorsque vous serez tranquille, vous devrez rejoindre le Bar Salieri. Il se trouve à l'autre bout de la ville. Pour y parvenir, il faudra traverser les deux grands ponts. Utilisez la carte pour trouver le plus court chemin.

Le fuyard

La première partie de ce niveau est vraiment pépère. Contentez-vous de conduire vos clients là où ils désirent aller. Le premier veut se rendre à l'église de Down Town. Le second, à l'hôpital de New Ark (prenez-soin de le déposer devant l'entrée). Le client suivant est une femme. Elle souhaite se rendre au théâtre de Central Island (passez par le pont Guiliano). Le quatrième client vous fera aller au bar Pompéï de Hoboken. Le cinquième et dernier client veut se rendre à Little Italy en passant par le pont Guiliano puis le tunnel. La suite du niveau est un peu plus physique.
Les truands que vous aviez semés dans le premier stage vous reconnaissent et s'en prennent à vous. Il va falloir les semer une nouvelle fois. Problème : vous êtes à pied et ils sont armés ! Courez tout droit jusqu'à la flèche verte. Suivez-la sur la droite dans la petite ruelle qu'il faut traverser. Continuez par la rue qui part en face de vous légèrement sur la gauche. Tournez à droite au niveau de la flèche (une voiture sort de la ruelle). Tournez immédiatement à gauche et montez les escaliers. Tournez à droite puis de suite à gauche pour descendre les escaliers. Descendez encore des marches juste devant l'homme à la salopette bleue. Tournez à gauche puis encore à gauche dans la ruelle. Passez sous le porche puis courez de l'autre côté de la rue jusqu'au bar de Salieri légèrement sur la gauche.

Cocktail explosif

Une fois que vous serez armé et véhiculé, conduisez jusqu'au bar Morello représenté par une croix bleue sur la carte. Quelqu'un est posté à l'entrée, ne vous faites pas repérer et allez vous garer dans la petite cour juste à gauche. Sortez de la voiture et passez par les escaliers au fond à droite. Ouvrez la grille qui mène au parking, et assommez, ou plutôt tuez, l'homme d'un grand coup de batte de base-ball. Lancez les cocktails molotovs sur les voitures pour les détruire (attention aux explosions, pensez à reculer...) puis finissez le travail à coups de batte s'il le faut. Dépêchez-vous avant que les hommes de Morello ne rappliquent. Retrouvez ensuite votre acolyte dans la voiture puis retournez jusqu'au bar de Salieri. Garez-vous et entrez.

La routine

Traversez le restaurant et sortez par la porte derrière le comptoir pour atterrir dans la petite cour. Montez aux escaliers dans la ruelle à droite et allez parler à Vincenzo pour obtenir une arme. Revenez dans la cour et parlez cette fois à Ralph qui bricole une voiture. Il vous fournira un véhicule et vous apprendra au passage comment forcer les portières de ce modèle de voiture (il faut pour cela laisser appuyer le bouton droit de la souris pendant un certain temps). Montez au volant de la voiture, Sam et Paulie vous rejoignent. Sortez de la cour et dirigez-vous vers Central Island. Garez-vous à l'endroit indiqué et attendez que Paulie aille récupérer l'argent. Ensuite, direction Hoboken. Même topo, vous garez la voiture et attendez Paulie qui va chercher l'argent. La prochaine destination se trouve au nord, en dehors des limites de la villes. Suivez toujours la route jusqu'à ce qu'une cinématique se déclenche. Des coups de feu sont tirés, Paulie sort du motel mal en point et Sam est toujours à l'intérieur. Vous devez le sortir de là. Commencez par crever les pneus de la voiture jaune, ça pourra toujours servir plus tard. Faites le tour du bâtiment. Tuez le chien, s'il vous ennuie puis escaladez toutes les caisses pour atteindre le balcon et entrez. Ouvrez la porte des toilettes à droite et tirez sur l'homme qui s'y trouve. Récupérez son Colt 1911. Revenez rapidement sur vos pas et entrez dans la chambre juste en face de la porte par laquelle vous êtes arrivé. Un ou plusieurs malfrats sont maintenant dans le couloir, Tuez les par l'ouverture de la porte en utilisant le Thompson 1928 posé sur le lit. Faites ensuite le tour du couloir, entrez dans la dernière chambre et passez dans la salle de bains. Ouvrez la pharmacie pour vous soigner puis revenez dans le couloir et descendez les escaliers. Il reste encore des ennemis à abattre ici. Il y en a trois normalement. Deux d'entre eux se cachent derrière les tables de billard, et le troisième et derrière le bar. Lorsqu'ils seront out, un quatrième apparaitra par la porte de l'autre côté de la pièce. Tirez-lui dessus puis ramassez toutes les armes que vous trouverez. Enfin, rejoignez Sam dans la pièce annexe. Le dernier truand que vous avez touché se relève et il vous faut l'abattre pour de bon cette fois. Retrouvez Sam une seconde fois. Un malfrat s'enfuit avec votre argent. Courez à votre voiture et commencez à le poursuivre. Il vous faut absolument arrêter cet homme avant de le perdre de vue. Tirez dans les pneus pour le ralentir (même si vous l'avez déjà fait dans la première partie de la mission, il est nécessaire de le refaire). Tentez de vous placer sur sa droite à la même hauteur que lui puis sortez une arme (autre que le Thompson). Visez sa tête et tirez. Etant donné qu'une vitre blindée le protège par derrière et que vous ne pouvez pas tirez vers la droite, ceci est la méthode la plus fiable pour l'abattre. Vous pouvez aussi, si vous le désirez, provoquer un accident pour l'obliger à s'arrêter, mais c'est assez difficile à faire.

Fair-play

Allez parler à Ralph dans son garage derrière le bar. Il vous donnera plus de détails sur votre mission et vous montrera comment forcer les Schubert Six. Ouvrez la portière et roulez jusqu'au circuit municipal à l'ouest de la ville. Garez-vous devant la barrière, sortez touchez deux mots à Bobby l'ami de Ralph puis remontez en voiture. Attendez que Bobby vous rejoigne dans la voiture puis foncez vers les garages. Celui qui vous intéresse se trouve au fond à droite, il est marqué d'une croix rouge sur votre radar. Arrêtez-vous à côté et sortez avec Bobby. Montez dans le bolide et conduisez (prudemment !) jusqu'au garage de Bertone, sous le pont de Guiliano. Faites attention à l'accident sur ce pont qui pourrait vous faire échouer la mission. Je rappelle que vous ne devez absolument pas amocher la voiture pendant le trajet. Faites aussi attention aux flics, ne vous faites pas arrêter ! Une fois que la voiture sera trafiqué, vous devrez la ramener jusqu'au circuit. Le timing est très serré aussi, vous ne devez pas perdre une seconde. Comme avant, faites très attention à ne rien abîmer. Garez la voiture dans son garage puis revenez au bar de Salieri. Laissez la voiture dans le cour et entrez dans la bar.
Après la cinématique, vous apprenez que vous devez prendre le volant pour concourir dans la course qui à lieu dans à peine une demi-heure. Foncez rejoindre Franck au circuit. Ecoutez bien les conseils qu'il vous donne puis en piste pour la course. Cette épreuve n'est vraiment pas évidente en raison de la maniabilité catastrophique de la voiture. Essayez de vous placer dans le trio de tête dès le premier virage puis grappillez quelques mètres sur vos adversaires au fur et à mesure. Ne jouez pas les casse-cou, vous risqueriez de finir sur le bas côté. Conduisez prudemment et ralentissez bien pour chaque virage (les seuls que vous pouvez prendre à fond sont ceux qui sont relevés). Savourez votre victoire à la ligne d'arrivée !
Un retour chez Bertone s'impose. Ce dernier vous apprend comment voler des Lassiter. Après la leçon, place à la pratique. Une voiture de ce type est justement garée sur le parking du centre municipal. Allez-y. Volez la caisse et ramenez votre butin au bar de Salieri.

Sarah

Luigi, le barman, vous demande d'escorter sa fille Sarah jusqu'à chez elle. Il craint que les voyous qui l'ont embêtée hier ne posent encore d'autres problèmes ce soir. Vous acceptez avec joie et vous voilà à marcher aux côté d'une

charmante demoiselle. Discutez avec elle puis suivez-la lorsqu'elle tourne dans la ruelle sur la gauche. Comme vous le pensiez, les ennuis débutent avec l'arrivée des voyous de la veille. Munissez-vous de la planche en bois sur votre droite puis commencez à frapper dans le tas tout en reculant (cliquez plusieurs fois et rapidement sans prendre la peine de charger à bloc la jauge de force). Attention tout de même à ne pas frapper Sarah ! Cette dernière s'enfuit dans une cour sur la gauche. Mieux vaut la suivre pour ne pas la perdre de vue. Continuez de frapper tout le monde jusqu'à ce que chacun s'enfuit. Allez ensuite voir Sarah. Vous pourrez alors rejoindre son appartement situé quelques rues plus loin.

T'as intérêt à t'habituer

Allez récupérer une arme chez Vincenzo derrière le bar. Munie de votre batte, grimpez en voiture et allez à Chinatown au nord. Vous y rencontrerez Biff qui vous rencardera sur l'endroit où se retrouvent les nouveaux malfrats. Prenez de nouveau votre voiture pour aller faire un tour dans leur planque. Garez-vous près du portail rouge et entrez avec Paulie. Frappez tous les bandits avec votre batte, mais attention, ne restez jamais côté à côté avec Paulie pour ne pas le blesser. Préférez prendre les ennemis en sandwich. Le coups de batte dans la nuque font très mal et peuvent être fatal. Lorsque plus personne ne viendra vous ennuyer, avancez jusqu'à l'homme en bleu. Il vous remerciera de l'avoir sauvé. Grimpez les escaliers et sautez de l'autre côté de la plate-forme. Les ennemis ici sont un peu plus dangereux puisqu'ils n'hésitent pas à sortir leurs pétoires. Faites-en de même et munissez-vous de votre Colt. Tirez sur celui près de la maison puis allez vous cacher derrière ce bâtiment. Attendez que les ennemis arrivent vers vous pour les descendre un par un. Avancez dans la ruelle suivante et dégommez ceux qui se planquent derrière des recoins. Certains d'entre eux prendront la fuite en voiture. Regagnez la vôtre et lancez-vous à leur poursuite. Ne les perdez pas de vue, ce ne sera pas bien long car très rapidement ils perdront le contrôle de leur caisse et iront s'emboutir dans un immeuble. Arrêtez-vous près d'eux et regardez la cinématique.

La prostituée

Roulez jusqu'à l'hôtel Corleone à Down Town. Entrez par la porte principale. Votre mission se divise en plusieurs parties : tuer le patron, tuer la prostituée et faire sauter le bureau. Commencez par la fille. Montez au deuxième étage et passez par la double porte de droite. Tournez à droite et entrez dans le seconde porte que vous trouverez. Tom se laisse apitoyer par l'histoire de la fille qu'il a déjà rencontrée chez Sarah et la laisse filer. Redescendez au rez-de-chaussée et demander où se trouve le patron au réceptionniste. Il vous indique le restaurant sur votre gauche. Le patron porte un costume blanc. Gardez toujours votre arme cachée et rejoignez le resto. Le patron est bien là, mais dès que vous commencerez à le canarder ou même à lui parler, ses hommes de mains feront irruption, mieux vaut donc s'occuper d'abord de son garde du corps, l'homme assis en noir sur un fauteuil. Placez-vous derrière-lui, sortez votre arme et abattez-le froidement d'une balle dans la tête. Sans bouger, occupez-vous du patron qui s'enfuit puis des trois autres gardes qui arrivent. Attention, car l'un deux porte un fusil à canon scié. Ramassez leurs armes si vous êtes à court de munitions. Récupérez la clé du directeur à la réception puis montez au troisième étage. Dans les escaliers, vous aurez à vous occuper de trois gardes... Ouvrez la porte du bureau du patron et tirez sur le dernier gars qui se cache à l'intérieur. Voler les documents posés sur le bureau. Tom se chargera d'installer les explosifs sous le bureau. Ne vous éternisez pas dans le coin et sortez dans le couloir.
Grimpez sur la corniche à droite et montez les escaliers de secours jusqu'en haut. Tournez à droite, suivez la rambarde et ouvrez la porte. Montez encore la série d'escaliers et sortez. Aidez-vous de la corniche sur votre droite pour atteindre le toit en face de vous. Tournez ensuite à droite et sautez sur le toit de l'immeuble suivant. Courez sans vous soucier des tirs de policiers que vous entendrez. Allez dans le coin tout au fond à droite, descendez sur le toit de la cabane puis sur le toit de l'immeuble. Baissez-vous tout en avançant. Tirez sur le flic qui se trouve quelques toits plus loin et qui semble vous avoir déjà repéré. Descendez ensuite sur le toit sur votre gauche grâce à la cabane. Vous trouverez un passage au fond à droite, mais de nombreux policiers (4 ou 5) ont déjà investi les lieux. Descendez-les prudemment puis courez et montez sur le toit suivant. Vous trouverez des escaliers en bois sur la gauche. Faites-en le tour et montez. Une cinématique se déclenchera et vous serez à l'abri.

Le prêtre

Vous êtes sur un clocher en rénovation. Descendez par l'échelle. Vous trouverez une miraculeuse boîte à pharmacie pour panser vos plaies. Continuez votre descente. Vous interrompez une cérémonie d'enterrement. Manque de bol, celui qu'on pleure n'est autre que celui que vous avez tué dans la voiture quelques missions plus tôt. Eliminez sans tarder tout ce beau monde. Vous pouvez prendre position derrière le cercueil. C'est une bonne planque qui vous offre

une vue sur à peu près tout le monde. Faites attention à celui dans l'ombre à gauche puis à celui qui tire des rafales au balcon tout au fond. Lorsqu'ils seront tous morts, 3 ou 4 nouveaux truands feront irruption dans l'église. Ils seront armés de fusil à canon scié et seront par conséquent extrêmement dangereux. Profitez des nombreuses cachettes de l'endroit pour vous en débarrasser puis sortez de l'église. La mission n'est toujours pas terminée car il vous faut encore semer les flics. Montez dans le corbillard garé en face de vous et rejoignez au plus vite le bar de Salieri. Ne vous préoccupez pas des limitations de vitesse. Il est conseillé de passer par le pont Guiliano car l'autre est fréquemment fermé pour laisser passer les bateaux. Si vous arrivez au mauvais moment, vous perdrez un temps précieux.

Ballade à la campagne

Demandez une voiture à Ralph puis rejoignez Paulie à l'entrepôt à l'extrême est de la ville. Vous partez ensuite tous les deux vers une vieille ferme à la campagne. Sam devrait vous y attendre, mais il n'est apparemment pas là. Vous êtes désigné pour aller voir ce qu'il se passe. Dirigez-vous vers les lumières. Vous remarquerez une imposante grange sur votre droite (celle avec trois entrées). Retenez bien sa position, il faudra y revenir plus tard pour récupérer de l'énergie. Avancez toujours pour trouver un camion et... des ennuis. Réfugiez-vous dans l'une des granges derrière vous pour attendre les trois truands qui arrivent. Tuez-les tous puis nettoyez l'imposante grange de tout à l'heure. Vous pouvez laisser ceux à l'étage tranquille, car vous reviendrez là avec Paulie dans un instant. Soignez-vous si c'est nécessaire puis courez jusqu'à votre camion en tuant les bandits qui sortent des cabanes de part et d'autre du chemin. Ne tirez surtout pas sur Paulie, ni sur vos amis, mais mettez-vous à leurs côtés pour descendre les quelques ennemis qui oseront s'approcher. Paulie insiste pour que vous retrouviez Sam. Cette fois, il vous accompagne. Retournez donc à la grande grange et montez à l'étage. Paulie trouvera une barre capable de forcer la porte de la « prison » de Sam. Sortez et suivez votre ami. Lorsque la porte sera ouverte, foncez à l'intérieur et abattez les deux bandits derrière la charrette puis celui à l'étage. Montez pour profiter d'une nouvelle pharmacie. Encore plus haut, vous trouverez Sam. Pendant que Paulie va chercher le camion, deux nouvelles voitures de bandits se garent juste au-dessous de vous. Tuez tout le monde par la fenêtre. Attention tout de même car certains peuvent monter pour vous prendre à revers. Paulie arrive enfin et vous vous installez à l'arrière du camion. Tirez sur les voitures qui vous pourchassent. Voilà, vous êtes tiré d'affaire pour l'instant. Avant de rejoindre le bar de Salieri, passez voir Bertone sous le pont de Guiliani. Il vous demande de prévenir l'un de ses potes de l'arrivée imminente des flics. Foncez jusqu'à Hoboken. Frappez à la porte éclairée puis revenez voir Lucas. Pour vous remercier, il vous indique comment faucher des Ulver Airstream Fordor. Passez immédiatement à la pratique en allant voler celle garée à Oakwood. Rapportez-la à Salieri.

Omerta

Commencez par aller prendre un flingue chez Vincenzo et une voiture chez Ralph. Montez jusqu'à Chintown pour discuter avec Biff, il se tient sous le panneau de glaces Norton. Malheureusement, celui-ci ne sait pas où est caché Franck. Reprenez votre voiture et filez voir Tony qui se trouve lui vers la galerie d'art de Central Island. Lui non plus ne sait pas grand chose, mais il vous conseille d'aller parler à Jo qui traîne près du garage de Lucas. Jo, c'est celui qui est tout chauve. Parlez-lui plusieurs fois. Devant son refus de collaborer, cognez-le jusqu'à ce qu'il crache le morceau. Vous savez maintenant où est Frank, foncez à cet endroit, près des cours de tennis. En approchant du lieu, vous constatez que Frank est emmené ailleurs. Filez sa voiture jusqu'à l'aéroport.
Frank est maintenant à l'aéroport. Evitez la voiture qui fonce sur vous puis entrez et zigouillez les quatre protecteurs de Frank. Ne vous souciez pas des otages… Frank s'enfuira par la porte de derrière. Avant de la suivre, reprenez quelques forces grâce à la providentielle boîte à pharmacie accrochée au mur. Sortez mais restez sur vos gardes, il reste encore plusieurs ennemis pour défendre votre ancien ami. Avancez donc prudemment vers le grand hangar en vérifiant derrière chaque caisse que personne ne s'y cache. Vous pouvez aussi voler le camion qui passe à condition de vous débarrasser au préalable de son chauffeur (ce qui ne devrait pas être trop difficile, le malheureux n'est armé que d'un pied de biche). Votre plus gros souci ici sera vos munitions, ne gaspillez pas celles que vous possédez et pensez à ramasser celles de vos ennemis. Si vous ne vous sentez pas tellement l'âme d'un guerrier, vous n'êtes pas obligé de tuer tout le monde. Emparez-vous du camion et foncez vers le bâtiment à l'enseigne jaune près du dirigeable. Faites-en le tour. Frank est derrière, seulement accompagné de deux gardes. Tuez ces derniers sans toucher votre ami puis approchez-vous de lui. Il vous demande de retrouver sa famille. Sa femme et sa fille sont dans le bâtiment à l'enseigne jaune. Allez-y. Tuez les deux ou trois bandits qui vous attendent à l'entrée puis allez parler à la dame au manteau rouge près de la cabine téléphonique. Retournez chercher Frank et escortez-le jusqu'à ses proches. Cette fois, il vous demande de trouver les billets d'avion qu'on lui avait promis. Ces derniers sont posés sur le comptoir de l'accueil de l'aéroport (la première salle que vous avez traversée). Prenez votre camion et retournez jusque là-bas les chercher et

apportez-les ensuite à Frank. Vous le laisserez partir mais il vous remettra une clé qui permet d'ouvrir un coffre à la First National Bank.
Ne perdez pas de temps, allez chercher votre voiture sur le parking principal puis rendez-vous à cette banque. Garez-vous tout prêt et entrez chercher les documents qui vous intéresse. Après cela, vous aurez le choix. Soit vous rentrez immédiatement au bercail, soit vous faites une halte chez Bertone. Si vous optez pour la seconde solution, votre ami vous demande de tabasser un dénommé Big Stan. Vous le trouverez devant le Black Cat dans les quartiers ouest de la ville. Souvenez-vous, vous ne devez pas le tuer mais simplement lui donner une bonne leçon, n'utilisez que vos poings, une batte de baseball ou à la rigueur un pied de biche. Lorsqu'il en aura eu assez, revenez voir Bertone, il vous apprendra à faucher des Thor 810. Faites-vous la main sur celle garée à Oak Hill puis revenez chez Salieri.

Un petit tour chez les riches

Allez récupérer une batte et un colt chez Vincenzo puis choisissez la voiture que vous voulez. Passez prendre Salvatore à Hoboken puis direction Oak Hill, la villa du procureur. Entrez par la petite grille sur le côté, demandez à Salvatore de forcer la serrure. Plusieurs gardes patrouillent dans le jardin. Il va falloir les éliminer un à un discrètement à coup de batte dans la nuque. Vous pouvez demander à Salvatore de vous attendre dans un coin ou de vous suivre (parlez-lui pour lui dire quoi faire). Planquez-vous derrière la statue à gauche et demandez à Salvatore de rester là. Attendez que le garde passe devant vous pour lui donner un gros coup sur la nuque. Fouillez-le pour trouver une clé. Allez ensuite vers la droite du jardin en passant par les allées du milieu. Vous verrez un petit abri en bois. Un garde est posté à l'intérieur. Montez lui briser la nuque à lui aussi. Approchez-vous ensuite de la maison. Un homme fait les cent pas devant l'escalier. Attendez qu'il soit sur la droite et de dos pour le frapper. Retournez chercher Salvatore. Montez les escaliers et entrez dans la salle grâce à la clé que vous avez. Les lumières devraient être éteintes et doivent absolument le rester pour ne pas éveiller la curiosité des gardes restants dehors. Passez par la porte de droite et suivez le couloir jusqu'aux escaliers qui mène à l'étage. Si vous croisez la bonne, assommez-la avec la batte avant qu'elle n'alerte les autres. Montez et cherchez le coffre dans le bureau à gauche. Alors que Salvatore s'occupe de forcer la serrure, le procureur décide de rentrer chez lui. Il va falloir la jouer fine maintenant. Prenez les documents, passez par la porte juste en face de celle du bureau, descendez les escaliers pour arriver près de la salle à manger. Il y a un garde posté dans cette pièce. Débarrassez-vous en puis courez dehors jusqu'à la porte par laquelle vous vous êtes introduit. Ramenez Salvatore à son domicile puis regagnez le Bar de Salieri.

Une affaire géniale !

Cette mission ne demande pas énormément de tact mais beaucoup de sang froid pour venir à bout des nombreux ennemis. Une nouvelle transaction doit avoir lieu pour vous procurer du whisky. Montez au dernier étage du parking et approchez-vous du groupe de personnes. Tout semble se dérouler pour le mieux jusqu'à ce que les hommes de Morello débarquent. Une énorme bataille commence donc dans le parking. Faites attention à ne pas tirer sur Paulie et Sam et avancez jusqu'en bas en repoussant les vagues d'attaques successives. Tout en bas, vous trouverez d'ailleurs une boîte à pharmacie pour vous soigner. Lorsque tout le parking sera calme, remontez chercher le camion de whisky et descendez. Deux voitures noires se lanceront à votre poursuite. Semez-les et atteignez l'entrepôt de Salieri vers Hoboken.

Bon appétit !

Salieri a besoin de vous pour l'accompagner au restaurant de Pepe à New Ark. Prenez le volant de sa voiture et en route ! Le repas se déroule sans encombre mais au moment du dessert, plusieurs hommes armés ouvrent le feu sur vous. Ne perdez pas de temps et passez par la porte de derrière. Il y a une boîte à pharmacie, laissez-la pour l'instant et sortez par la porte de droite. Tirez sur l'homme dans la ruelle et récupérez son arme. Passez ensuite par la porte au-dessus des escaliers. Tirez sur tous les bandits qui se précipitent sur vous (n'oubliez pas la boîte à pharmacie de la pièce précédente...). Montez ensuite les escaliers et tuez le garde posté à la fenêtre. Prenez sa position pour abattre les gardes que vous pourrez apercevoir en contrebas puis descendez terminer le travail. Une cinématique se déclenche alors et vous voilà parti demander quelques explications à Carlo. Entrez dans son appartement et suivez le Don dans les étages. Vous frappez à la porte de Carlo mais celui-ci a le temps de déguerpir. Défoncez la porte et passez par la fenêtre pour le poursuivre. Il se cache derrière les cabanes rouges. Tuez-le puis retournez-vous pour vous occuper des trois hommes qui arrivent sur vous. L'un d'eux est armé d'un colt, faites attention à lui. Les deux autres n'ont que des battes, ils ne posent donc aucun problème.

Joyeux anniversaire !

Salieri veut organiser l'assassinat d'un ami de Morello. Vous devrez agir pendant sa fête d'anniversaire à bord d'un bateau à vapeur. Allez demander une voiture à Ralph. Il vous donne une Crusader Chromium Fordor et vous montre au passage comment faucher ce type de caisses. Rejoignez le bateau. La sécurité refuse de vous laisser monter à bord. Retournez-vous et entrez dans la grande maison. Passez par la porte au fond à droite, descendez les escaliers et entrez dans le vestiaires. Si vous ne pouvez pas monter habillé en costume, peut-être qu'une tenue de marin sera plus adaptée. Changez-vous et remontez vers le bateau. Cette fois c'est bon, on vous laisse embarquer. Prenez le pont sur votre droite et ramassez le sceau dans les toilettes tout au fond. Montez sur le pont supérieur et rejoignez la poupe du bateau (l'arrière). Vous trouverez une porte avec l'inscription « le skipper à la clef ». Tentez de l'ouvrir. Redescendez sur le pont inférieur et parlez plusieurs fois au skipper (celui qui porte une chemise rayée) afin de le convaincre de vous remettre la clé. Une fois que vous l'aurez, remontez et ouvrez la porte condamnée. Vous trouverez le flingue de Vincenzo à l'intérieur. Profitez pour passer un coup de serpillière comme vous l'avez promis au skipper puis allez lui rendre sa clé. Montez ensuite sur le pont supérieur et attendez près de l'orchestre le discours de votre future victime. Placez-vous derrière elle et tirez une balle dans sa tête. Pas la peine de moisir ici. Foncez vers les escaliers, dévalez-les quatre à quatre et trouvez le bateau de Paulie qui vous ramènera sur la terre ferme.

Veinard !

La prochaine étape du plan de Salieri consiste à se débarrasser de Sergio, le frère de Morello. Allez chez Vincenzo et prenez le colt qui vous est destiné puis descendez voir Ralph. Paulie se chargera de lui demander une bagnole et il vous montrera comment forcer les portières de Guardian Terraplan Fordor. Allez au restaurant où aime déjeuner Sergio. Lorsque Paulie est en position, passez un coup de fil pour attirer votre cible près du téléphone. Malheureusement, ce n'est pas Sergio qui décroche et la mission tourne à la catastrophe. Remontez dans votre véhicule et semez la voiture à vos trousses. N'attirez pas l'attention de la police sur vous pour ne pas être ralenti. Une fois tranquille, retournez chez Salieri.
Le Don a un autre plan pour éliminer Sergio. Il veut que vous alliez placer un bombe sous sa voiture. Cette dernière doit être garée à Oakwood. Prenez une arme sur le bureau de Vincenzo puis une voiture et allez-y. Attendez que le type près de la voiture rentre dans la maison pour poser les explosifs. Encore une fois, votre plan échoue car c'est la copine de Sergio qui prend la voiture.
Paulie veut en finir une bonne fois pour toute. Conduisez-le jusqu'au restaurant indiqué sur la carte. Manque de bol, l'arme s'enraye et vous devez encore semer vos poursuivants avant de rentrer bredouille chez Salieri. Fatigué, le Don donne le contrat à d'autres personnes et vous demande simplement de les observer à la tâche. Eux aussi manquent leur coup et vous voilà à filer le train à la voiture de Morello. Suivez-la jusqu'aux docks. Une fusillade éclate. Protégez-vous derrière votre voiture. Tuez le truand à votre droite puis celui en face de votre voiture. Visez celui derrière la haie à gauche et attendez celui qui surgit de derrière le camion. Ramassez le Thompson 1928 de l'un des cadavres et montez à bord du camion. Conduisez jusqu'au fond du quai en prenant toujours à gauche (vous passerez devant le hall des départs). Arrêtez-vous près de la maison et tuez les quelques gardes qui se trouvent par là. Certains arriveront par derrière... Essayez de garder vos munitions de Thompson pour la partie suivante de la mission. Entrez dans la porte bleue tout près. Dans l'une des pièce, vous surprendrez un ennemi. Abattez-le sans ménagement. Fouillez le bâtiment, il y a une boîte à pharmacie derrière la porte au fond du couloir, mais si vous vous êtes bien débrouillé, vous devriez être en plein forme. Gardez-la pour plus tard. Sortez puis approchez-vous des deux wagons citernes. Tirez sur le garde caché entre les tas de planches puis sur celui posté en haut de la tourelle (utilisez le Thompson pour ce dernier). Revenez vers les wagons. Manipulez le levier pour changer la direction des rails et ôtez la cale en bois sous les roues du premier wagon. Revenez vous soigner maintenant puis courez vers le wagon que vous avez déplacé (il est encastré dans le mur de l'une des baraques). Une cinématique se déclenche et vous pouvez entrer.
Munissez-vous de votre Thompson et tirez sur tout ce qui bouge. L'un des gardes est posté en hauteur, les autres se cachent entre les caisses. Ils sont environ cinq ou six à l'intérieur. Morello est tout au fond. Vous pouvez l'abattre de loin sans problème. Entrez dans le pièce derrière lui pour vous soigner puis préparez-vous à sortir. Tournez à droite en sortant et courez sans vous arrêter jusqu'au camion le plus proche. Montez à bord et roulez jusqu'à l'entrée des docks. Prenez votre voiture pour la suite. Vous avez maintenant le choix de rentrer immédiatement chez Salieri ou passer voir Bertone. Comme d'habitude, la seconde option est plus intéressante car elle vous ouvre la porte à plusieurs bonus. Cette fois, le garagiste vous demande d'aller récupérer l'un de ses amis salement amoché à Chinatown et de l'amener chez le médecin à Oakwood. Le timing est très serré aussi ne perdez pas une seconde. Une fois à Chinatown, vous vous rendrez compte que votre caisse est trop petite pour transporter le blessé, arrêtez la première voiture à quatre

portes que vous verrez et foncez illico jusqu'à Oakwood. Retournez ensuite voir Lucas pour une petit récompense : une Bruno Speedster. Enfin... ce sera quand même à vous de la voler près de Central Island. Attention au gardien ! Ramenez la voiture chez Salieri et profitez de votre repos bien mérité.

La crème de la crème

Salieri veut en finir avec Morello. Le plan consiste à la buter à la sortie d'un spectacle. Allez chercher une arme chez Vincenzo puis prenez une voiture, direction le Music Hall de Central Island. Le spectacle semble avoir fini plus tôt que prévu et Morello vous passe sous le nez. Faites demi tour et poursuivez-le sans jamais le perdre de vue. Il existe ici deux méthodes pour finir la mission. Soit Morello décide de tourner à l'aéroport, soit il continue tout droit. S'il choisit de poursuivre tout droit, ne le lâchez pas et suivez-le. Au bout d'un moment, votre ennemi sera coincé et fera une chute vertigineuse d'un pont inachevé. S'il choisit l'aéroport, il faudra alors que vous sortiez de votre voiture, que vous descendiez les deux gardes qui vous tirent dessus et que vous couriez derrière l'avion. Vous trouverez une voiture qui vous permettra de tenir la distance. Tirez sur l'avion pour abattre Morello. Quel que soit la tournure de la mission, vous pourrez rentrer au bar lorsque votre ennemi sera mort. Déposez-y Sam et Paulie puis allez voir Bertone qui comme d'habitude a un service à vous demander. Il veut que vous vous débarrassiez d'une voiture. Faites attention à tous les flics de la ville qui sont après ce véhicule ! Amenez-le jusqu'au phare en prenant la route entre Oak Hill et Oakwood. Laissez la voiture près du phare et allez à pied en voler une autre pour pousser la première dans le ravin. Retournez chez Bertone. Il vous indique une voiture à voler sur un parking de New Ark. Dépêchez-vous d'y aller avant que son propriétaire ne revienne. Lorsque vous l'aurez, rentrez à votre tour chez Salieri.

Campagne électorale

Toujours selon les ordres de Salieri, vous devez maintenant abattre un politicien qui donne un meeting. Allez chercher le fusil à lunettes chez Vincenzo. Il vous donne également un colt au cas où. Demandez une voiture à Ralph et partez vers la prison désaffectée d'où vous devrez tirer. Garez-vous devant et faites le tour par le côté. Il y a une bouche d'égout ouverte. Assommez le travailleur à côté pour pas qu'il vous embête et descendez. Sortez par l'autre ouverture. Vous êtes dans la cour de la prison. Longez le bâtiment pour trouver une porte. Entrez et traversez la pièce délabrée. Tournez au niveau de la grille et continuez jusqu'aux escaliers plus loin. Montez et abattez les quatre squatters qui s'en prennent à vous. Tournez à droite. Tuez les deux bandits dans la pièce sur la droite (après la grille). L'un d'eux détient un fusil à pompe, faites attention à lui et pensez surtout à récupérer son arme après l'avoir descendu. Allez sur la rambarde et tirez sur les quatre chiens en contrebas. Revenez au niveau des escaliers et traversez la pièce. Sortez sur le balcon en face, montez les escaliers et entrez dans la pièce sur la gauche. Défoncez la porte pour surprendre un ennemi. Deux autres arrivent en face de la porte. Tuez les aussi. Un quatrième est planqué derrière des barils sur la droite. Ramassez des munitions et continuez vers la droite. Entrez dans la dernière cellule sur la droite. Trois nouveaux ennemis arrivent dans votre dos. Attendez le premier dans la cellule et sortez tuer les deux autres. Suivez le couloir qui part vers la droite. Un bandit se cache dans l'ombre dans le coin. Lorsque vous en aurez fini avec lui, continuer un peu. Vous trouverez des escaliers qui montent. Quatre ennemis vous attendent sur les marches. Tuez-les tous et montez au dernier étage. Sortez sur la balustrade, munissez-vous de votre fusil à lunettes et visez le politicien. Si vous le manquez, vous pouvez essayer de l'abattre en tirant dans son dos. Mais ce n'est pas évident, de plus, ses gorilles le protègent et l'évacuent dès le premier tir. Soyez donc précis. Redescendez ensuite par les escaliers. Allez tout en bas, sortez dans la cour et tirez sur le verrou de la grande porte pour sortir.
Si vous n'avez pas tué ou assommé le travailleur près de l'égout au début de la mission, celui-ci vous dénoncera aux autorités et il faudra les semer. Si vous l'avez fait, vous serez tranquille. Dans tous les cas, volez une voiture et allez chez Lucas. Votre ami vous demande de récupérer une de ses connaissances. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour y aller, aussi ne perdez pas une seconde. L'homme est indiqué par une croix sur le plan. Le mieux est d'arriver vers lui par le sud et de repartir vers l'est. Ainsi, vous sémerez facilement les bandits qui peuvent arriver lorsque vous récupérez le malheureux. Ramenez l'homme chez Lucas qui vous indiquera alors une Lassiter V16 Appolyon à voler à Oak Hill. Allez-y. La voiture est la première des trois garées. Ne vous souciez pas des hommes qui discutent à côté, ils ne vous diront rien. Montez au volant et retournez chez Salieri.

Relax, Max !

Comme avant pratiquement toutes les missions, allez voir Vincenzo pour une arme puis Ralph pour une caisse. Conduisez ensuite jusqu'au point de rencontre à Works Quarter. Descendez de voiture, écoutez ce que Paulie a à vous

dire puis laissez Sam. Repartez avec Paulie jusqu'au port. Attendez sur le parking qu'un camion sorte. Suivez-le. Il ira décharger sa cargaison dans un entrepôt plus loin. Laissez-le faire et allez vous garer dans la ruelle à gauche un peu plus loin. Faites en sorte de bloquer le passage avec votre voiture. Patientez jusqu'à ce que le camion s'amène. Ouvrez sa portière pour en sortir le chauffeur et tabassez-le. Fouillez-le pour prendre ses papiers puis prenez le camion et allez au port. Vous passerez le contrôle d'identité sans problème. Conduisez tout droit et arrêtez-vous en face du hall de départ, là où un type vous attend. Il vous demandera de charger des caisses dans un entrepôt. Les caisses en question se trouvent dans un petit passage en face de votre camion. Deux gars discutent à côté et pourront vous prêter main-forte si vous le leur demandez. Empilez les caisses dans l'entrepôt et attendez le retour du patron. Celui-ci vérifiera votre boulot et retournera près des caisses de Scorcese (celles qui vous intéressent). Suivez-le et parlez-lui pour faire diversion. Lorsqu'il ne sera plus là, dépêchez-vous d'embarquer toutes les caisses de cigares et quittez au plus vite le port. A la sortie, le gardien donnera l'alerte. Rejoignez vite Sam et Paulie au lieu de rendez-vous et abattez tous les ennemis à votre poursuite. Emmenez ensuite la marchandise jusqu'à l'entrepôt de Salieri pour terminer la mission.

Au clair de lune

Finalement, vous vous laissez tenter pas le plan de Paulie qui souhaite braquer une banque. Suivez-le jusqu'à la banque où il vous expliquera la manière dont se dérouleront les événements. Il vous demande d'aller vous armer chez un de ses amis, un dénommé Yellow Pete. Prenez donc le train jusqu'à la station de Central Hoboken et continuez à pied jusqu'au cinéma Twister où se trouve Pete. Frappez à la porte sur le côté pour entrer. Pete vous proposera toutes sortes d'arme. Ne soyez pas timide et prenez un Colt 1911 (vous devriez déjà avoir en votre possession un modèle Detective Special, si ce n'est pas le cas, prenez-en un ici), une Thompson 1928, un S&W Model 27 Magnum et un S&W Model 10 M&P. Filez ensuite voir Lucas. Il vous demande de remettre un paquet à un de ses amis sous le pont Marshall Est. Allez-y. Malheureusement, vous aurez été suivi et il faudra vous débarrasser de trois malfrats pour continuer. Servez-vous des barils pour vous protéger. Retournez voir Lucas, il vous indiquera une Trautenberg Model J à faucher près du lycée d'Oakwood. Dépêchez-vous d'y aller avant qu'elle ne parte. Si vous arrivez une peu tard, suivez la voiture et éjectez son propriétaire pour vous en emparer (attention, l'homme est armé). Vous pouvez maintenant aller chercher Paulie chez lui. Garez-vous devant son appartement et klaxonnez pour le faire descendre.
Rendez-vous tous les deux à la banque pour le casse. Neutralisez le garde dans la première salle puis celui qui arrive par la porte du fond. Occupez-vous ensuite de celui derrière la porte vitrée près de l'entrée. Paulie ira demander les clés à un employé. Seules celles de la grille sont là (prenez-les, elles sont accrochées derrière le comptoir). Celles qui ouvrent le coffre sont dans le bureau du directeur à l'étage. Montez donc les chercher. Faites attention au garde dans le couloir. Tournez ensuite à gauche, le bureau que vous cherchez est le premier à gauche. Braquez le directeur et parlez-lui. Il vous indique que les clés sont dans son placard. Prenez-les et sortez du bureau. Abattez le nouveau garde et regagnez les escaliers. Descendez tout en bas. Ouvrez la grille et suivez le couloir. Passez les deux portes et arrêtez-vous à l'angle après les étagères. Deux gardes sont postés juste après. Tuez-les et ouvrez le coffre. Remontez ensuite voir Paulie et fuyez. Si vous avez été assez rapide, vous ne rencontrerez aucune voiture de police, sinon, il faudra les semer pour enfin arriver au Palermo Club. Entrez par la porte bleue sur le côté et garez-vous à l'intérieur. Parlez à Paulie pour terminer cette longue mission.

La mort de l'art

Comme convenu, vous passez voir Paulie le lendemain. Le pauvre s'est fait buter. Les flics sont déjà dans l'immeuble, aussi il vaut mieux planquer votre arme. Sortez les mains vides et prenez la bagnole de flic. Allez voir Pete à Hoboken pour lui prendre quelques armes, ça peut toujours servir. Optez pour un Colt 1991, deux s1W (un Model 27 Magnum et un Model 10 M&P). Je vous laisse le choix pour la dernière arme, soit vous prenez un fusil à pompe soit un fusil à lunettes. C'est comme vous voulez. Après vos petites emplettes, passez voir Lucas. Il veut que vous suiviez une fille pour connaître l'adresse d'une personne à qui il doit parler. Partez en direction de l'hôtel que vous aviez détruit vers le début du jeu. Une fille en sortira. Suivez-la à pied en restant toujours à bonne distance afin de ne pas vous faire repérer. Lorsque vous la verrez rentrer dans un immeuble, vous pourrez retourner voir Lucas. La voiture qu'il vous indique est à Chinatown. C'est une Thor 812. Allez la récupérer si vous le souhaitez, mais faites attention aux chiens qui gardent le parking. Tuez-les d'abord puis emparez-vous de la bagnole. Vous pouvez maintenant rejoindre Sam à la galerie d'art de Central Island.
Comme vous vous en doutiez peut-être, c'est un piège. Sam veut vous abattre et il n'est apparemment pas le seul à en juger le nombre d'hommes qui l'accompagnent. Tuez les deux premiers. Deux autres arriveront par la porte de droite et

un par celle de gauche. Débrouillez-vous comme vous voulez, mais il faut les tuer tous les trois. Continuez par la porte de droite. Traversez trois salles puis tuez les deux gardes dans la suivante. Le second portait un fusil à pompe, prenez-le si vous n'en aviez pas déjà. Courez ensuite vous mettre à l'abri dans le couloir. Arrêtez-vous juste avant le tournant et tuez les quatre ennemis sur la gauche. Courez le plus vite possible devant les escaliers (sans monter). Vous entendrez deux grenades tomber derrière vous. Après l'explosion, retournez-vous et tuez les deux hommes qui viennent d'apparaître. Ramassez ensuite le Thompson 1928 sur l'un des cadavres et montez par les escaliers. Sam vous parle quelques secondes puis l'action reprend de plus belle. Tuez les deux hommes en haut des escaliers de gauche en vous protégeant derrière la statue. Montez et cherchez les trois autres ennemis qui se cachent dans le coin. Si vous en avez besoin, vous trouverez une boîte à pharmacie près des deux escaliers (attention aux grenades qui tombent d'en haut). Cherchez la seule porte ouverte et tuez les deux ennemis juste derrière. Traversez ensuite les salles restantes en prenant soin d'éliminer tous les gardes qui s'y trouvent. Généralement, ils sont cachés derrière les éléments du décor. Vous finirez par retrouver Sam. Cachez-vous derrière le mur. Sam et de l'autre côté prêt à vous tirer dessus. Montrez le bout de votre nez et revenez immédiatement à couvert pour qu'il tire un salve. Répétez cela plusieurs fois pour vider son chargeur. Lorsqu'il devra recharger son arme, tirez lui dessus. Au bout d'un moment, il s'enfuira. Suivez-le. Vous verrez des traces de sang au sol. Préparez votre arme car Sam surgit du couloir. Tirez le premier pour terminer le jeu et découvrir la séquence finale si… moralisatrice!

MODE CIRCULATION ULTRA LIBRE

Dans ce mode, vous pouvez aller à peu près n'importe où dans la ville en toute liberté (nouvelles voitures et pas de police).. Vous aurez aussi à trouver 20 hommes qui agitent les bras (comme celui devant votre maison). Vous pourrez vous rendre au phare pour bénéficier d'indices supplémentaires.

GAGNER LA COURSE

Roulez normalement jusqu'à voir la pub TRACO au dessus de la piste. Peu après, tournez à gauche dans la route barre. Ne tenez pas compte du message qui indique que vous roulez en sens contraire et continuez dans cette direction. Lorsque vous aurez rejoint la piste, appuyez sur 0 et vous serez replacé juste devant la ligne d'arrivée. Passez là pour effectuez vtre premier tour. Recommencez ainsi cinq fois l'opération pour gagner la course et passer ce niveau si délicat.

LES SNIPERS DE LA MISSION "VEINARD !"

Pour vous débarasser facilement des gardes postés sur les grues rouges du port, repérez le camion transportant 4 citernes (près de la dernière grue). Tirez sur les citernes pour tout faire exploser et ne restez pas dans le coin si vous ne voulez pas mourir avec vos adversaires.

UNE SURPRISE CENSURÉE

En mode free ride, regardez derrière le panneau censuré qui se trouve près de votre maison (en bas de la carte). Vous verrez une jolie pin up.

ECHAPPER FACILEMENT AUX POULETS

Si vous êtes recherché par les forces de l'ordre, montez dans le train le temps que la barre de recherche disparaisse. Les policiers ne viendront pas vous ennuyeux.

COURSE POURSUITE

En mode circulation libre, repérez une voiture de la mafia. Sortez votre arme et commencez à tirer. Faites de même en croisant une voiture de police. Vous serez ainsi poursuivi par la mafia et les forces de l'ordre.

VOITURE CACHÉE

En mode Free Ride, dans la zone en travaux, cherchez deux blocs de béton derrière une palissade, vous y trouverez une voiture.

RACCOURCIS

Bar de Salieri

Lorsque vous voulez rentrer au bercail pour finir une mission, passez par le tunnel au nord puis coupez par le park sur votre gauche. Continuez entre les deux immeubles, tournez à droite, et vous voici près du garage de Salieri.

Garage de Lucas

Lorsque vous empruntez le Grand Pont pour allez chez Lucas, tournez tout de suite à gauche et suivez le trottoir qui longe le pont. Ainsi, vous éviterez un grand détour. N'oubliez pas de klaxonner pour ne pas écraser de piétons et ne pas être poursuivi par la police.

BONUS DU MODE FREE RIDE EXTREME

Rendez-vous au phare et appuyez sur TAB pour faire apparaître la carte. Vous verrez alors l'emplacement de toutes les personnes à retrouver.

TUER RAPIDEMENT SAM À LA DERNIÈRE MISSION

Munissez-vous d'une Thompson, tournez-vous et prenez le couloir sur votre droite. Vous arriverez ainsi dans le dos de Sam. Tirez-lui plusieurs fois dessus et il finira par s'enfuir. Suivez les traces de sang au sol pour le trouver. Il surgira au détour d'un couloir. Soyez plus rapide que lui pour l'achever.

TUER SAM FACILEMENT

Vous pouvez profiter d'un bug pour tuer Sam. Collez-vous au mur et avancez sur la droite jusqu'à l'appercevoir mais en restant caché. Même si votre arme pointe vers le mur, tirez sur Sam.

ARGENT BRÛLÉ

En mode Free Ride, rendez-vous à l'armurerie de Yellow Pete pour prendre des coktails molotovs. Jetez les sur les voitures de mafieux. Vous pourrez recupérer l'argent contenue dans la voiture mais aussi celui que les mafieu transportaient.

TUER PAULIE PLUS VITE

Pour tuer Paulie, utilisez un simple colt qui peut s'avèrer plus efficace qu'une sulfateuse.

LES FLICS DE LA MISSION OMERTA

Une fois que vous aurez repéré Franck, tuez les deux policiers près de la maison puis occupez-vous rapidement de l'homme dans la cabine avant qu'il n'appelle du renfort.

CHEAT CODES (VERSION AMÉRICAINE)

Pendant le jeu appuyez sur SHIFT et sur ² (la touche au dessus de tabulation) simultanément puis entrez l'un des codes suivants :

BADGANGSTERS	Mode invincible
DEADGUNS	Toutes les armes

TOUTES LES VOITURES

En mode circulation ultra-libre, allez au nord-est du quartier "Oak-wood". Arrêtez-vous à la première cabine téléphonique et frappez à la porte bleue de la maison juste derrière. Lorsque vous voyez le point d'exclamation en bas à gauche, appuyez sur action dessus (clic droit de la souris par défaut). L'icône disparait. Retournez dans votre maison pour sauvegarder puis arrêtez la partie, prenez le mode libre circulation, et surprise, vous avez toutes les voitures à disposition et ce, sans avoir fait toutes les missions !

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de partie.

boxer	Grosses mains
cornufse	Tous les vols de voitures autorisés
cumdal	Augmente les distances de vol
jizda	Décapotable
krefjezivot	Regain d'énergie
municak	Munitions illimitées
parnik	Un Titanic sous les ponts

Mafia II

© 2K Games / 2K Czech 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La terre des ancêtres

Vous incarnez Vito Scaletta qui suite à une arrestation et pour échapper à la condamnation, accepte l'offre de l'armée de se faire enrôler. Ses origines italiennes l'amènent en Italie puisqu'il pourra interagir avec la population locale.

Dans cette première mission, vous allez apprendre les bases de contrôle et les ABC du combat. Suivez alors les indications pour buter l'officier qui menace les habitants depuis le haut des marches.

Avancez ensuite vers le bâtiment et entrez par la fenêtre défoncée située à gauche. Longez le mur droit et approchez-vous de la fenêtre. Lancez une grenade contre la mitrailleuse pour l'exploser.

Après la grande déflagration, suivez vos amis et ramassez les armes et les munitions qui se trouvent dans la pièce suivante.

Abritez-vous derrière le mur, à droite de la porte, et quand vos amis ouvrent la porte, penchez-vous pour éliminer les soldats ennemis qui se trouvent en haut des escaliers. Montez ensuite ces escaliers et mettez-vous à couvert pour éliminer les ennemis qui se cachent derrière les bureaux. Avancez ensuite vers la porte fermée et défoncez-la. Visez la tête de l'ennemi qui menace les otages et éliminez-le.

Sortez ensuite dans le balcon et mettez-vous à couvert derrière la corniche. Eliminez les soldats qui arrivent sur la route et qui se planquent derrière les stands du marché. Avancez ensuite vers l'entrée et éliminez les soldats ennemis qui projettent votre camarade dans le vide.

Entrez dans la salle et contrôlez la mitrailleuse MG42 qui se trouve sur le balcon. Dégommez les ennemis jusqu'à l'arrivée du char. Vous serez sauvé par un homme d'honneur de la mafia qui déclarera la fin de la guerre.

Chapitre 2 : La douceur du foyer

De retour au pays, vous serez accueilli par votre ancien ami Joe. Après les festivités du retour, vous prenez un taxi pour retourner chez-vous. Utilisez le radar pour localiser votre maison et entrez dans la ruelle. Tournez à droite et entrez par la porte. Montez à l'appartement de votre mère et sonnez à la porte.

Entrez dans votre chambre et interagissez avec le lit pour dormir. A la fin de chaque chapitre vous devrez utiliser le lit pour dormir et passer au chapitre suivant. Au réveil, allez vers l'armoire pour trouver des vêtements ensuite allez à la cuisine pour parler à votre mère.

Sortez dans la rue pour voir votre soeur se disputer avec un homme. Vous allez commencer votre premier combat du jeu. Suivez les indications qui s'affichent pour apprendre les rudiments du combat et à esquiver, donner des coups rapides et des coups puissants. Mettez votre adversaire au tapis et parlez ensuite à votre soeur.

Marchez ensuite en direction de la marque rouge sur votre radar. Approchez-vous du couple qui se dispute autour d'une voiture en panne. Quand l'homme quitte les lieux, approchez-vous du capot de la voiture et appuyez sur le bouton indiqué pour la réparer. Vous apprenez alors comment réparer une voiture si elle tombe en panne après un violent accident. Poursuivez ensuite votre chemin à pieds jusqu'à l'appartement de Joe.

Sortez de l'immeuble par la porte arrière pour vous retrouver devant les garages. Montez dans la voiture et conduisez, en suivant le repère sur votre radar. Entrez ensuite dans la ruelle et arrêtez-vous près de la voiture blanche. Entrez chez Giuseppe le faussaire pour prendre votre certificat de démobilisation. Achetez ensuite un kit Rossignol. Allez vers la serrure d'essai et apprenez à crocheter une serrure.

Sortez ensuite de la boutique et allez vers la Jefferson blanche. Crochetez sa serrure et volez la bagnole.

Allez vers l'atelier de carrosserie et changez les plaques pour échapper à l'avis de recherche de la police. Vous pouvez aussi customiser votre véhicule et améliorer ses performances dans ces garages. Mais vous ne pouvez pas le faire pour l'instant puisque vous êtes à court d'argent. Dirigez-vous ensuite vers la casse de Mike Bruski. Parlez à ce dernier et dirigez-vous vers la voiture rouge pour tirer sur ses pneus. Tirez ensuite sur le réservoir de la voiture pour l'exploser. Bruski vous donne ensuite votre premier job. Vous devez voler une voiture pour son compte.

Allez alors à l'emplacement de la voiture en suivant votre radar. Escaladez la clôture et combattez le garde aux poings.

Défoncez ce dernier avant d'aller vers la voiture. Ignorez les ennemis qui arrivent et brisez la vitre pour la voler. Défoncez la clôture et allez voir Bruski. Une fois le travail accompli, revenez avec Joe à son appartement. Allez vers la cuisine et utilisez le canapé pour dormir.

Chapitre 3 : Ennemi d'état

Au réveil, répondez au téléphone, empruntez des vêtements dans l'armoire et sortez de l'appartement. Prenez votre voiture et allez au port. Montez l'escalier et entrez dans le bureau pour parler à Derek Papalardo. Acceptez son job et descendez dans le hangar en suivant Steve.

Transportez une caisse et sortez ensuite du hangar pour quitter ce boulot minable.

De retour chez Derek, ce dernier vous offre un nouveau travail mieux payé. Vous devez racketter les dockers du port qui n'ont pas encore payé le " coiffeur ". Descendez dans le hangar et parlez aux dockers pour qu'ils vous payent.

S'ils refusent, secouez-les un peu pour qu'ils crachent les sous. L'un d'eux refuse de payer et vous affronte dans un duel. Combattez-le et utilisez les coups rapides pour le toucher. Exécutez ensuite un combo pour le mettre à terre. Revenez ensuite voir Derek pour prendre votre paye.

Quittez ensuite le port et allez au bar chez Freddy. Vous y ferez la connaissance d'Henry Tomasino. Vous recevez alors votre premier job de vrai mafieux ; vous devez dérober des coupons d'essence. Avant tout, allez voir Maria Agnello dans son appartement en suivant votre radar.

Vous devez ensuite la déposer à l'hôpital en écoutant ses indications qui seront utile pour réussir le cambriolage.

Allez ensuite en direction du bâtiment fédéral. Escaladez la clôture et avancez vers la fenêtre ouverte. Sortez des toilettes et allez à gauche jusqu'à la grande porte. Entrez et montez les escaliers qui se trouvent à droite. Attendez que le garde avance dans le couloir gauche et attaquez-le par derrière.

Avancez ensuite et tournez à droite. Surveillez le second garde et attaquez-le par derrière. Descendez ensuite les escaliers, repérez le garde qui se trouve derrière le comptoir et attaquez-le aussi par derrière.

Avant de monter vers le bureau du directeur, allez vers le sous-sol pour trouver la salle de contrôle du système d'alarme.

Désactivez le système et montez en suivant votre radar jusqu'au bureau du directeur. Prenez les clés qui se trouvent sur le bureau et sortez. Allez vers le bureau où se trouve le coffre et crochetez la serrure de la grille. Ouvrez ensuite le coffre et prenez les coupons.

Sortez du bureau et allez à gauche. Entrez dans la salle qui se trouve au fond et sortez par la première fenêtre. Allez à

gauche et descendez d'un toit à l'autre jusqu'au sol. Grimpez ensuite à la clôture pour sortir. Allez alors voir Henry au bar.

Vous devez maintenant vendre les coupons aux stations service. Prenez votre voiture et commencez par visiter la station la plus proche. Vous devez réussir votre mission avant la fin du temps imparti.

Placez un repère sur votre carte pour afficher le chemin vers la station sur votre radar. Faites le tour des stations en allant à l'est sur la carte ensuite au sud ensuite à l'ouest jusqu'à Sand Island et enfin au nord. Revenez ensuite chez Joe et allongez-vous sur le canapé.

Chapitre 4 : La loi de Murphy

Au réveil, habillez-vous et dirigez-vous vers le bar chez Freddy pour rencontrer Joe et son ami. Votre nouvelle mission consiste à braquer une bijouterie. Sortez du bar et allez en voiture jusqu'à la bijouterie. Allez vers la porte en surbrillance et crochetez-la.

Entrez ensuite pour vider la bijouterie. Après un certain moment, un autre gang débarque dans la bijouterie pour la cambrioler. Pendant cette pagaille les flics débarquent et vous devez quitter les lieux rapidement.

Suivez Joe en ignorant les ennemis jusqu'à entrer dans la librairie. Mettez-vous alors à couvert derrière le comptoir.

Vous devez couvrir Joe pendant qu'il force la porte. Eliminez alors les ennemis avant qu'ils n'entrent et ne se mettent derrière les présentoirs. Suivez Joe lorsqu'il aura ouvert la porte et montez vers le toit. Couvrez encore une fois votre ami pendant qu'il ouvre la prochaine porte et éliminez les flics qui sont à vos trousses.

Avancez ensuite sur le toit et restez à couvert pour éliminer les deux flics qui arrivent.

Accompagnez Joe et traversez le rebord pour atteindre l'autre coté du toit. Suivez-le jusqu'à rencontrer d'autres flics. Mettez-vous à couvert derrière le rebord du toit, repérez vos ennemis sur votre radar et liquidez-les avant de traverser la passerelle.

Mettez-vous à couvert derrière les cheminées et neutralisez les policiers pendant que Joe crochète la serrure. Si Joe réussit à ouvrir rapidement la porte, ignorez le reste des flics et suivez votre ami. Descendez les escaliers de secours pour atteindre la rue.

Volez une voiture et filez à droite pour éviter les voitures de police. Semez celles qui vous poursuivent et arrêtez-vous près d'un magasin de vêtements. Achetez de nouvelles fringues pour neutraliser l'avis de recherche vous concernant.

Pensez à voler une autre voiture puisque la première est également recherchée par la police. Revenez à l'appart de Joe et allez dans la cuisine pour dormir sur le canapé.

Chapitre 5 : La sulfateuse

Au réveil, parlez à la femme qui se trouve dans l'appartement, habillez-vous et sortez. Avancez vers cette même femme qui a eu un accident et parlez à l'homme qui lui crie dessus.

Donnez-lui une bonne correction en enchainant les coups rapides. Vous recevrez ensuite les remerciements de la jeune femme.

Conduisez ensuite jusqu'au restaurant chez Freddy pour retrouver Joe. Après le briefing, vous devez aller chez Harry pour prendre votre commande. Prenez votre voiture et allez à Kingston où se trouve Harry. Entrez dans la ruelle et frappez à la porte.

Entrez pour rencontrer Harry qui s'avère être aussi un ancien soldat. Prenez ensuite la caisse de la mitrailleuse MG42 et chargez-la dans la camionnette qui se trouve à l'extérieur de la boutique. Conduisez ensuite prudemment et allez voir

Henry et Joe.

Une fois dans l'appartement de surveillance, les hostilités commencent quand les ennemis découvrent votre planque. Utilisez votre mitrailleuse pour dégommer les hommes qui se trouvent à l'extérieur et qui essayent de se planquer derrière les voitures. Une fois que la rue est sécurisée, laissez la MG42 et descendez dans la rue.

Mettez-vous à couvert derrière la voiture blanche pour liquider les deux mafieux qui arrivent. Avancez ensuite à droite en suivant vos amis et défoncez la porte.

Mettez-vous directement à couvert sur la gauche et commencez le massacre des ennemis qui se protègent derrière les caisses et les tonneaux.

Avancez en compagnie de vos amis et restez derrière les caisses. Evitez le feu et avancez vous mettre à couvert derrière le pilier qui fait face aux escaliers. Eliminez l'ennemi qui vous tire dessus avec un fusil et montez l'escalier.

Restez derrière les tables et éliminez les ennemis qui arrivent. Avancez à couvert et accueillez les deux ennemis qui arrivent par l'ascenseur. Montez dans ce dernier et appuyez sur le bouton pour monter.

A la sortie de l'ascenseur, passez par la porte située à gauche et avancez derrière les caisses pour contourner les ennemis qui bloquent vos amis. Attaquez-les par le flanc pour dégager le chemin.

Allez ensuite à gauche, entrez par la porte et éliminez l'ennemi qui se trouve en haut des escaliers. Mettez-vous à couvert derrière les caisses et neutralisez l'homme armé avant d'avancer vers la grosse baleine. Transformez ce dernier en passoire pour terminer le contrat. Malheureusement pour vous, Henry est touché et vous devez le ramener chez El Greco, le toubib de la mafia.

Rebroussez alors chemin et descendez par les escaliers. Avancez à gauche vers l'ascenseur et descendez par les escaliers. Après l'explosion, le bâtiment prend feu et vous devez vous frayer un chemin entre les flammes. Avancez alors e tenez-vous prêt à neutraliser les trois ennemis qui arrivent par la porte qui se trouve au fond. Passez par cette porte et descendez les escaliers. Avancez ensuite en évitant les flammes en vous dirigeant vers la sortie qui se trouve à gauche.

Montez ensuite dans votre véhicule et défoncez les clôtures pour atteindre la route. Semez les voitures des flics tout en évitant les accidents pour ne pas aggraver la situation d'Henry.

Entrez chez el Greco et laissez votre ami entre les mains du docteur. Allez maintenant voir votre soeur pour lui donner l'argent pour qu'elle puisse rembourser la dette de votre père. Retournez enfin chez Joe pour vous reposer.

Chapitre 6 : Les grandes vacances

Vito est arrêté et condamné à 10 ans de prison pour la vente des coupons d'essence. Une fois dans le pénitencier, obéissez aux gardes jusqu'à rejoindre votre cellule.

Trois jours plus tard, vous avancez dans la cour de la prison à la recherche de Leo Galante. Renseignez-vous auprès des prisonniers mais personne n'est en mesure de vous aider. Allez alors au coin à droite où se trouvent les joueurs d'échecs.

Avant de parler à Leo, vous tombez nez à nez avec Brian O'neill que vous aviez rencontré pendant le casse de la bijouterie. Il a une dent contre vous et un combat se déclenche. Battez-vous du mieux que vous pouvez mais vous ne réussirez pas à battre votre ennemi puisque les gardes vont intervenir.

Après deux jours dans le trou, vous serez libéré par Leo qui a besoin de vos aptitudes au combat. Vous allez apprendre à utiliser le contre dans cet affrontement.

Suivez les indications pour contrer plusieurs fois votre sparring partner. Parlez ensuite aux autres membres du gang qui

se trouvent dans le gymnase avant de vous diriger vers la sortie.

A la sortie, un chinois défie Leo qui vous envoie le combattre. Contre ce combattant rapide, optez pour les coups rapides pour ne pas être contré quand vous lancez des attaques puissantes. Contrez aussi votre adversaire pour pouvoir enfin le punir sans trop de mal.

Une semaine plus tard, vous être convoqué par Leo. Suivez le garde ensuite l'homme de Leo jusqu'à la blanchisserie où se tiendra votre prochain combat.

Vous affrontez un colosse puissant et résistant mais moins rapide que votre précédent adversaire. Utilisez comme d'habitude les contres et les coups puissants et enfin enchainez avec un combo pour donner le coup de grâce à votre ennemi.

Après le combat allez voir le garde qui vous conduit vers la salle des visites pour voir votre soeur. Vous serez ensuite conduit vers votre cellule. Au réveil, suivez le garde qui vous amène vers votre lieu de travail. Vous devez nettoyer les toilettes de la prison. Nettoyez les deux urinoirs et dirigez-vous ensuite vers les douches.

Vous allez devoir repousser les assaillants sous la douche. Utilisez les contres autant que possible pour battre les deux ennemis avant que les gardes n'interviennent.

Vous retournez au trou pendant quelque temps avant d'être libéré à nouveau. Leo a un boulot pour vous ; vous devez tabasser et blesser Brian pour qu'il arrive amoindri au combat. Esquivez les puissantes attaques de Brian et optez pour les coups rapides pour toucher votre ennemi. Soyez patient et contrez les attaques d'O'Neill.

Mettez-le au tapis une première fois et accueillez-le dès qu'il se relève par des coups rapides pour le renvoyer au tapis. Brian n'aime pas trop le déroulement du combat et sort un couteau. Vito se trouve obligé d'éliminer O'Neill une fois pour toutes.

Chapitre 7 : A la mémoire de F. Potenza

Pour vous remercier du travail effectué dans la prison, Leo usera de ses connaissances pour vous faire sortir cinq ans avant la date initiale de libération. Allez voir Joe qui vous a trouvé un nouvel appartement.

Prenez ensuite sa voiture et allez vers le bâtiment où se trouve votre appartement, au dernier étage. Après la visite guidée, sortez et allez vous acheter un beau costume avant de revenir chez Joe.

Vous faites la connaissance d'Eddie un membre de la famille Falcone. Allez ensuite avec vos amis pour fêter votre libération. Après une soirée bien arrosée, remontez dans la voiture pour sentir l'odeur d'un cadavre qu'Eddie a oublié dans le coffre. Vous devez alors faire le sale boulot d'Eddie puisqu'il est ivre mort. Pendant le trajet, arrêtez-vous quand Eddie vous le demande pour qu'il puisse vomir.

Continuez ensuite votre route sans alerter les flics et défoncez le grillage pour entrer dans le sentier. Sortez ensuite le cadavre du coffre et enterrez-le avant de déposer vos deux amis chez Joe.

Chapitre 8 : L'équipée barbare

Au lendemain de la soirée mouvementée, Joe vient vous réveiller pour l'aider dans un petit boulot. Conduisez alors le camion jusqu'à Riverside en vous assurant de ne pas endommager le camion ou la marchandise en chemin.

Pendant la vente, tendez les paquets de cigarette selon la couleur demandée. Continuez à faire le même travail dans les zones suivantes jusqu'à être attaqué par les Gominés qui mettent le feu à la marchandise. Essayez ensuite de rattraper les fuyards mais en vain.

Allez alors vers une cabine téléphonique et parlez à Eddie. Allez au bar Crazy Horse tenu par les Gominés. En compagnie de vos amis, tirez sur le bar pour le détruire. Allez ensuite prendre les cocktails Molotov qui se trouvent dans

le coffre de la voiture et lancez-les sur le bar pour le réduire en cendre.

Rendez-vous ensuite dans la fonderie qui est le fief des Gominés. Une fois qu'ils ont déclenché les hostilités mettez-vous à couvert derrière une voiture et butez les premiers ennemis.

Avancez ensuite prudemment en restant toujours à l'abri derrière les bennes et les containers. Pensez à récupérer les armes et les munitions de vos ennemis et avancez toujours en compagnie de vos amis. Vos cibles continuent à tirer en courant à reculons.

Profitez de ce moment pour les canarder avant qu'ils ne trouvent des abris. Les derniers ennemis de cette première section vont se barricader derrière les trois voitures. Essayez de les attaquer par le flanc droit tout en restant à couvert.

Entrez ensuite à droite dans la section suivante de la fonderie. Il faut rester vigilant dans cette zone puisque les Gominés peuvent vous attaquer depuis les passerelles en hauteur. Restez toujours groupé avec vos amis et n'avancez que si vous ne voyez plus de cibles rouges sur votre radar.

Quand le chemin devient de plus en plus étroit, méfiez-vous de ceux qui essayent de vous contourner ou de venir vous attaquer par les cotés. Continuez votre massacre en avançant à droite et rejoignez ensuite votre groupe.

Pour rembourser Eddie, vous avez l'idée de vendre les bolides des Gominés. Montez alors dans la Hot Rod rouge et roulez prudemment jusqu'aux quais. Placez ensuite la voiture sur la plateforme de la grue et descendez pour terminer la vente. Vous pouvez maintenant retourner voir Eddie et le rembourser. Rentrez enfin chez vous.

Chapitre 9 : Une vraie boucherie

Répondez au téléphone et allez ensuite vers le Faucon Maltais pour retrouver Eddie. Après le briefing de la mission, sortez et allez au bar chez Freddy. Attendez que Luca Gorino sorte du bar et prenez-le en filature.

Restez à une bonne distance de lui pour ne pas le perdre et pour qu'il ne vous repère pas. Luca entre dans la boucherie de Clemente et vous devez trouver un moyen pour entrer. Allez parler à l'homme qui répare sa voiture. Il vous indique que le seul moyen d'entrer dans la boucherie est de passer par les égouts.

Allez alors à droite vers la clôture et passez par la petite ouverture. Entrez dans les égouts et avancez jusqu'à l'échelle. Montez rapidement sur les bennes pour vous éloigner du chien qui aboie. Avancez ensuite et montez sur la grille qui se trouve sur les tuyaux pour entrer dans le bâtiment.

Vous devez maintenant avancer furtivement sans alerter les gardes. Passez près de l'ouvrier qui dort et empruntez le couloir. Allez à gauche pour apercevoir la salle du fond où se trouve votre cible. Longez le mur droit et mette-vous à couvert derrière le mur gauche.

Attendez que l'ouvrier sorte et entrez dans la salle qui se trouve à droite. Avancez à droite et passez par la porte. Franchissez ensuite celle qui se trouve à droite puis mettez-vous à couvert derrière les tables de travail et avancez pour contourner les ennemis. Restez derrière le mur de droite et attendez qu'ils quittent la salle pour entrer par la porte située à droite. Passez ensuite dans le couloir et avancez pour entrer dans la salle située à droite où se trouvent vos amis.

Combattez l'homme de Luca et utilisez les contres pour l'envoyer au tapis. Neutralisez ensuite le reste des ennemis et libérez vos amis.

Poursuivez ensuite Luca en éliminant les gardes qui se trouvent dans le couloir. Allez près de la sortie et mettez-vous à couvert sous la fenêtre. Butez les ennemis qui arrivent et ceux qui essayent d'entrer dans la boucherie. Déplacez-vous ensuite derrière le mur gauche et neutralisez les hommes qui ont réussi à entrer. Il ne vous reste maintenant que Luca qui est barricadé dans la salle qui se trouve à gauche. Laissez votre ami s'occuper de Luca et quittez la boucherie.

Prenez la décapotable de Luca et allez au Faucon Maltais pour tout raconter à Eddie. Vous devez vous changer avant de revenir voir vos amis. Allez alors vers une boutique et achetez le costume sur mesure le plus cher et revenez au

Faucon Maltais.

Pour vous remercier pour votre courage et sous le parrainage de Leo Galante, vous allez être intronisé dans la famille Falcone en compagnie de Joe.

Chapitre 10 : Service d'étage

Répondez au téléphone et allez voir Joe. Amenez-le avec vous et allez à l'hôtel Empire. Entrez dans le parking et descendez. Allez vers l'entrée qui se trouve à gauche et avancez dans la buanderie pour retrouver Joe. Prenez les uniformes de garçons d'étage et avancez vers l'ascenseur. Nettoyez le sol à la demande du garde et entrez dans l'ascenseur pour monter.

Une fois en haut, un garde vous amène vers la salle de réunion où vous devez nettoyer une tache de sang. Placez la bombe et terminez le nettoyage pour suivre ensuite Joe jusqu'au toit.

Ce dernier est gardé par plusieurs ennemis. Mettez-vous à couvert derrière les tuyaux et descendez les ennemis qui se trouvent en face de vous. Montez ensuite sur le toit et liquidez ceux qui arrivent par le coté droit. Avancez ensuite vers la nacelle et remontez-la. Ligotez le laveur de vitres et descendez en utilisant la nacelle.

Commencez le nettoyage des vitres pendant que Joe relie le détonateur à la bombe.

Remontez ensuite pour que la bombe se déclenche. Entrez ensuite dans la salle de réunion par les vitres. Avancez, éliminez le premier ennemi qui essaye de se redresser et passez par la porte qui se trouve à gauche. Planquez-vous derrière la table et éliminez les mafieux qui arrivent.

Allez ensuite vous mettre à couvert derrière le comptoir. Dégommez les ennemis qui sont derrière les briques en verre tout en faisant attention à ne pas encaisser leurs salves. Soyez patient et profitez des moments de répit (quand ils rechargent leurs armes) pour les neutraliser. Avancez ensuite et prenez leurs armes.

Passez par le couloir droit et éliminez les ennemis avant que ce chemin ne soit bloqué par le feu d'un Molotov. Allez au couloir gauche et avancez en éliminant tout le monde et en vous abritant près des portes.

Approchez-vous de l'ascenseur pour voir Clemente s'enfuir escorté par ses hommes. Attendez l'arrivée de l'ascenseur et évitez de tirer sur la femme de ménage.

Prenez l'ascenseur et descendez. Dès l'ouverture des portes, éliminez l'ennemi qui vous attend. Avancez ensuite et éliminez ceux qui se trouvent dans la salle suivante et ceux qui se trouvent en haut sur la passerelle.

Continuez votre chemin en passant par la buanderie tout en éliminant les hommes de Clemente. Allez vers votre voiture pour réaliser que vos ennemis ont liquidé Maty le copain de Joe. Montez dans la voiture et prenez celle de Clemente en chasse. Foncez sur la bagnole noire pour l'obliger à s'arrêter pendant que Joe la crible de balles. Laissez ensuite votre ami finir le boulot avant de repartir chez lui.

Laissez Joe dans son appartement et rentrez. Allez dormir pour être réveillé en pleine nuit par l'appel du barman du Lone Star. Entrez et parlez à Joe qui, par accident, tue le barman. Allez vers le cadavre et trainez-le jusqu'à la voiture en passant par la porte de derrière.

Placez le corps dans le coffre et conduisez prudemment pour ramener Joe chez lui. Partez ensuite vers la casse de Bruski. Placez la voiture dans le broyeur et actionnez-le pour détruire la caisse et faire disparaitre le corps en même temps. Rentrez enfin chez-vous et reposez-vous.

Chapitre 11 : Un ami très cher

Sortez de la maison et parlez à Henry.

Montez dans sa voiture et allez au Faucon Maltais. Henry va être accepté dans la famille Falcone, suite à votre recommandation, qui décide de s'attaquer à la famille Vinci. Ils décident aussi de neutraliser la tête pensante de cette famille en éliminant le Consigliere Leo Galante le mentor de Vito. Bien évidement Vito refuse de le faire et laisse Henry s'en occuper.

Quittez le bar, prenez une voiture et allez vers la maison de Leo. Défoncez la grille et entrez dans la maison. Convainquez Leo de s'enfuir au même moment qu'Henry entre dans la maison. Vous pouvez vous laisser capturer par Henry et essayer de le convaincre de laisser partir Leo. Vous pouvez aussi réussir à vous échapper en compagnie de Leo.

Passez la première porte et avancez à gauche dans le salon. Tournez encore à gauche et passez par la porte d'en face. Regardez à gauche pour prendre les draps et les utiliser pour former une corde et descendre du balcon. Prenez ensuit la voiture de Leo et quittez la maison.

Déposez Leo à la gare et revenez chez-vous.

Parlez à votre soeur qui vous attend sur le palier. Vous devez donner une leçon à son mari qui la maltraite. Allez alors vers l'appartement d'Eric le mari de votre soeur et entrez. Allez dans la cuisine et donnez-lui une correction pour qu'il apprenne les bonnes manières.

Rentrez ensuite chez-vous et répondez au téléphone pour recevoir les remerciements de votre soeur. Allez dans votre chambre et dormez.

Vous serez réveillé par les cris du gang des irlandais qui brulent votre domicile et essayent de vous éliminer. Sortez alors par la fenêtre et allez vers la rue pour prendre une voiture et quitter les lieux. Allez chez Joe pour lui expliquer la situation et prenez des vêtements dans son armoire.

Prenez ensuite sa voiture et allez vers le bar Hill of Tara. Entrez et après les retrouvailles avec les irlandais, planquez-vous à gauche et éliminez les premiers ennemis avant qu'ils ne trouvent le temps pour se planquer. Neutralisez ceux qui restent et méfiez-vous de celui planqué à gauche près de la porte arrière.

Une fois le bar nettoyé, sortez et prenez une voiture pour poursuivre le dernier irlandais. Approchez-vous de sa voiture pour laisser le temps à Joe de le descendre. Revenez ensuite chez Joe, déposez-le et allez à l'appartement de Marty.

Chapitre 12 : Chinoiseries

Répondez au téléphone et allez vers le parc pour rencontrer Henry. Pour votre prochain boulot vous devez emprunter de l'argent à Bruno pour pouvoir acheter de la drogue.

Allez le voir et prenez l'argent pour aller ensuite vers l'entrepôt de Sea Gift. Suivez les gardes pour rencontrer le boss chinois et terminez la transaction. Suivez ensuite Henry vers la sortie pour rencontrer un groupe de faux policiers.

Suivez vos amis et montez les escaliers. Traversez le pont et entrez dans le bâtiment. Restez à couvert près des fenêtres et neutralisez les renforts ennemis.

Nettoyez la rue et allez à droite pour défoncer la porte et vous retrouver dans un hangar. Restez en haut et éliminez les hommes qui se trouvent en bas avant de descendre. Butez les renforts qui arrivent et sortez du hangar. Mettez-vous à couvert et dégommez ceux qui arrivent dans les voitures. Laissez-en une intacte pour vous enfuir avec par la suite.

Nettoyez ensuite la zone et montez dans le véhicule. Défoncez la porte de l'entrepôt et quittez la zone. Vous serez pris en chasse par deux voitures ennemies. Roulez rapidement pour les semer pendant que vos deux amis s'occupent de tirer. Rendez-vous ensuite au point de rendez-vous pour continuer la transaction.

Chapitre 13 : Dans la gueule du dragon

Répondez au téléphone et allez au parc pour rencontrer Henry. Vous allez assister à l'assassinat d'Henry à coups de machettes par les chinois. Neutralisez ces ennemis ensuite prenez la voiture et poursuivez leur chef.

Entrez dans le restaurant du Red Dragon pour prendre votre revanche. Le restaurant grouille d'ennemis. Mettez-vous à couvert derrière les piliers et le comptoir et nettoyez la première salle. Méfiez-vous de ceux qui se trouvent sur les balcons. Allez ensuite dans la cuisine, planquez-vous derrière les tables de travail et dégommez tout le monde puisque même les cuisiniers se mettent à vous tirer dessus.

Allez à gauche et nettoyez le couloir en avançant en compagnie de Joe. Restez à coté de la porte bleue trouée et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la cour. Défoncez ensuite cette porte et montez les escaliers en suivant votre ami. Descendez via l'ascenseur et éliminez furtivement le premier homme.

Allez vers la salle suivante et si vous êtes repéré dégommez tout le monde. Sinon, allez vers l'ascenseur et montez. Avancez jusqu'au bureau de Mr Wong et exécutez-le. Quittez ensuite le restaurant en suivant Joe pour vous heurter à la police. Repérez les policiers qui se trouvent devant le restaurant et évitez-les. Prenez la première voiture que vous trouvez, évitez le barrage de police et foncez vers la maison de Joe. Rentrez ensuite chez-vous.

Chapitre 14 : Ascenseur pour l'échafaud

Répondez au téléphone et sortez pour trouver Joe en bas de chez-vous. Montez avec lui et allez vers votre prochaine mission. Cette mission n'a de sens que pour les connaisseurs du premier opus de Mafia avec Tommy Angelo comme protagoniste. Conduisez prudemment et livrez les salutations de Don Salieri à Tommy Angelo.

Semez ensuite les policiers et les fédéraux et déposez Joe chez lui. Allez ensuite au port pour essayer de trouver du boulot chez Derek pour ramasser de l'argent pour pouvoir rembourser Bruno. Vous allez faire le boulot de briseur de grèves en allant voir les dockers qui protestent.

Après la rencontre avec les dockers, vous apprenez que Derek est le commanditaire de l'assassinat de votre père et que Steve était l'exécuteur. Vito, fou de rage, se retourne contre ses employeurs. Sortez du hangar et placez-vous derrière les caisses. Eliminez les premiers ennemis avant qu'ils ne se mettent à l'abri. Avancez ensuite d'un abri à l'autre en éliminant les hommes qui arrivent en renfort. Parmi ces ennemis se trouve Steve qui est votre première cible. Eliminez-le et dirigez-vous vers l'entrepôt. Neutralisez le garde et entrez.

Allez derrière les caisses qui se trouvent à gauche et neutralisez l'ennemi qui se trouve sur la passerelle d'en haut. Butez aussi ceux qui essayent de s'approcher de vous. Changez régulièrement de cachette pour éviter les cocktails Molotov de Derek.

Eliminez l'homme qui se trouve sur la passerelle de gauche. Une fois le rez-de-chaussée nettoyé, restez à couvert et éliminez les ennemis qui descendent par l'escalier. Vous pouvez aussi rester à gauche pour que Derek touche ses hommes avec les cocktails quand ils descendent les escaliers pour vous attaquer. Neutralisez alors tous les assaillants et montez à votre tour en empruntant l'escalier.

Prenez Derek en chasse et abritez-vous derrière les caisses. Eliminez enfin Derek et allez ensuite dans son bureau. Prenez ses économies et sortez.

Il ne vous reste que quelques centaines de Dollars pour réunir la moitié de l'argent que vous doit Bruno. Allez alors près de la casse de Bruski et volez des voitures pour les broyer et gagner de l'argent. Vous pouvez aussi braquer des boutiques mais les voitures sont moins risquées et vous feront gagner plus d'argent.

Avec les sous en poche, allez voir Joe chez lui. Joe est introuvable. Allez alors voir Eddie au Faucon Maltais et demandez des nouvelles de Joe. Aucune trace de cet homme pour l'instant. Allez alors chez Giuseppe qui vous donne des renseignements. Allez donc au bar de la famille Vinci, le Mona Lisa. Vous serez alors capturé par ses hommes et conduit auprès de Joe.

Au réveil, vous êtes suspendu à un tuyau et Joe se trouve à vos cotés. Après la cinématique, vous réussissez à vous

libérer et à neutraliser le premier garde. Prenez son arme et avancez furtivement pour balancer dans les airs le garde qui se trouve à gauche. Restez discret et éliminez celui qui se trouve à droite. Allez enfin vers le dernier homme, attendez qu'il change de place et attaquez-le par derrière.

Vous allez maintenant entamer une descente aux enfers où vous allez affronter les hommes de Vinci les plus coriaces. Descendez les escaliers arme à la main et éliminez les trois ennemis qui vous attendent en bas. Trouvez une plaque et neutralisez tous les gardes qui essayent de s'approcher de vous.

Allez au fond, descendez par les escaliers et butez les deux hommes qui s'y trouvent. Ramassez le Magnum en chemin et continuez votre descente. Une fois en bas, allez à gauche pour éviter les flammes et montez sur la plateforme en bois.

Cachez-vous ensuite derrière les caisses et commencez le massacre des mafiosi. Restez toujours à couvert près de votre ami et éliminez les premiers assaillants. Avancez ensuite vous mettre à l'abri à gauche et neutralisez le groupe d'ennemis. Allez enfin à la salle qui se trouve à droite pour vous mettre à l'abri et butez le reste. Avancez au fond et descendez par les escaliers situés à droite.

Avancez ensuite et mettez-vous à couvert derrière un pilier. Restez en haut pour avoir une bonne vue sur vos ennemis et neutralisez ceux qui se trouvent en bas et ceux cachés dans l'étage d'en face. Descendez ensuite les escaliers prudemment pour débusquer et tuer les hommes qui sont encore cachés.

Avancez ensuite vers le dernier garde qui va se rendre. Joe va l'exécuter avant de sortir du bâtiment.

Trouvez une voiture et amenez Joe vers El Greco.
Allez ensuite voir Bruno pour le rembourser. S'il vous manque quelques dollars, passez dans une boutique en chemin pour effectuer un hold-up et donnez le tout à Bruno pour rembourser votre dette à temps.

Chapitre 15 : Per Aspera Ad Astra

Répondez au téléphone pour avoir Eddie à l'autre bout. Il vous demande d'aller à l'observatoire d'Hillwood. Sortez alors de votre appartement pour être intercepté par les hommes de Leo Galante qui revient en ville.

Il vous explique qu'il vient rembourser sa dette en vous sauvant la vie. Il vous informe que Falcone prépare votre mort à cause de votre trafic avec Henry qui s'est avéré être un indic pour les fédéraux. Vous devez alors changer de camp, accepter l'offre qui ne se refuse pas de Leo et aller buter le boss Don Carlo Falcone.

Dirigez-vous alors vers l'observatoire et entrez par la droite.

Une fois les hostilités commencées, restez derrière les gros pots de fleurs et éliminez les ennemis qui essayent de vous débusquer. Abattez ceux qui se trouvent en haut des escaliers avant de monter. Ramassez leurs armes en chemin et avancez. Utilisez les piliers comme abris et dégommez les gardes qui arrivent. Avancez prudemment et jetez constamment un coup d'oeil sur votre radar pour repérer les ennemis.

Allez vers la porte d'entrée et restez en retrait pour éviter que l'on vous lance des grenades dessus. Eliminez les ennemis qui se trouvent en haut de l'escalier et ceux à gauche près de la porte. Avant d'entrer, repérez l'homme qui se trouve sur le toit et liquidez-le. Entrez ensuite dans la salle et montez l'escalier. Eliminez les deux mafiosi qui gardent le dôme et franchissez sa porte.

Descendez lentement les escaliers et éliminez les ennemis qui essayent de monter et ceux qui se trouvent dans le hall. Courez ensuite et mettez-vous à couvert derrière le mur. Commencez à éliminer les hommes de Falcone puis avancez et abritez-vous derrière les présentoirs.

Une fois derrière le deuxième présentoir, attendez l'arrivée des renforts et canardez-les avant qu'ils ne s'installent derrière les abris. Avancez ensuite et mettez-vous à couvert à gauche, derrière la structure circulaire centrale. Eliminez les trois ennemis avant qu'ils ne vous encerclent.

Butez ensuite l'homme qui garde la grande porte où se trouve Carlo Falcone.

Ouvrez ensuite la porte pour rencontrer Carlo qui ordonne à Joe de vous liquider. Ce dernier va se mettre de votre coté et éliminera les hommes de Carlo avec vous. Après la cinématique, commencez par reculer et vous mettre à couvert derrière les sièges. Tirez ensuite sur les hommes de Carlo présents dans le dôme. Surveillez les cotés gauche et droit pour repérer les gangsters qui arrivent par vagues.

Eliminez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Utilisez vos meilleures armes et rechargez pendant les courts moments de répit entre les vagues d'assaillants. Restez près de votre ami pour bénéficier de sa couverture. Il vous sera aussi utile pour repérer les ennemis qui arrivent.

Après la mort du dernier homme de Falcone, approchez-vous de ce dernier et concluez votre dernière mission en le butant.

Sortez ensuite avec Joe de l'observatoire pour rencontrer les hommes de Vinci en compagnie de Leo Galante. Montez avec ce dernier et assistez à la conclusion de Mafia 2.

Mageslayer

© GT Interactive / Raven Software 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans la console et entrez l'un des codes suivants, puis faites ENTER :

`BIGFINALE`	Séquence de fin
`DIR MAPS`	Liste les cartes disponibles
`FLY`	Mode vol activé/désactivé
`IMPULSE 10`	Attaque magique
`IMPULSE 11`	Invulnérabilité (God mode)
`IMPULSE 42`	Easter Egg
`IMPULSE 43`	Mort
`IMPULSE 69`	Suicide
`MAP x`	Charge la carte x
`NOCLIP`	Possibilité de passer à travers activée/désactivée
`ODE TO JACK`	Tue tous les monstres du niveau
`PC_SPAWNTHING x`	Fait apparaître l'objet ou le monstre x (scorpion, spider, rat...)

Magic : The Gathering

© MicroProse 1997

VOIR LA FIN DU JEU

La vidéo de la fin du jeu est stockée dans un fichier au format AVI dans le répertoire du jeu. I vous suffit de visualiser le fichier MTGEND.AVI pour voir la scène de fin.

Magic Boy

© Empire Interactive 1993

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Pour avoir les vies infinies pour les deux joueurs, il suffit de changer la chaîne hexadécimale F8 C8 00 00 en EB 02 80 00 dans le fichier MAGICBOY.EXE.

Magic Carpet

© Electronic Arts / Bullfrog 1994

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Mettez votre tapis à l'arrêt. Tapez i, puis RATTY (RQTTY en clavier AZERTY) et validez. Désormais, vous avez accès aux combinaisons de touches suivantes :

ALT + F1 Pour avoir tous les sorts
ALT + F2 Pour avoir toute la manne
ALT + F3 Détruit tous les adversaires
ALT + F4 Détruit tous les forts
ALT + F5 Détruit tous les ballons
ALT + F6 Reprenez de l'énergie
ALT + F7 Tue tout le monde
SHIFT + C Change de niveau
WIN ## ENTER Accès au niveau ## (où ## est compris entre 01 et 51)
R VGA / SVGA

ENERGIE INFINIE

Editez, grâce à un éditeur hexadécimal, le fichier CARPET.EXE. A l'offset 79CCF, vous trouvez la chaîne 08 10 27 00 00 8B : remplacez-la par 08 FF FF FF 00 8B. Ensuite, à l'offset 7A94F, remplacez la chaîne 7E 03 89 53 par 90 90 89 53.

Magic Carpet 2 : The Netherworld

© Electronic Arts / Bullfrog 1995

CHEAT MODE

Durant la partie, appuyez sur la touche i, entrez le mot WINDY et appuyez sur la touche entrée. Vous pouvez alors utiliser les combinaisons de touches suivantes :

ALT + F1 Donne accès à tous les sorts
ALT + F2 Donne plus de mana
ALT + F3 Détruit tous les joueurs
ALT + F4 Détruit tous les chateaux
ALT + F5 Détruit tous les ballons
ALT + F6 Rétablit vos points de vie
ALT + F7 Détruit toutes les créatures
ALT + F8 Donne plus de points d'expérience
ALT + F9 Activation et désactivation de l'utilisation libre des sorts
ALT + F10 Activation et désactivation de l'invincibilité
SHIFT + D Atteint l'objectif courant
SHIFT + C Termine le niveau courant

ARMES AU MAXIMUM

Voici une bidouille afin d'avoir chacune des 25 armes à la puissance 3 dès qu'on la découvre : plus besoin alors d'améliorer les armes. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier SAVEx.GAM (où x désigne le numéro de la sauvegarde). Mettez la valeur 65565 (ou FFFF en hexadécimal) aux positions D2, D6, DA, DE, E2, E6, EA, EE, F2, F6, FA, FE, 102, 106, 10A, 10E, 112, 116, 11A, 11E, 122, 126, 12A, 12E, 132. Soit 25 adresses à remplacer pour les 25 armes.

Magic Marble

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. ADVERTISER
2. EVERYWHERE
3. TOOTHPASTE
4. CONNECTION
5. CLEVERNESS
6. COPYWRITER
7. TELEVISION
8. CIGARETTES
9. COMPLICATE
10. IMPOSSIBLE

FIN INTERESTED

Magic Pockets

© Konami / The Bitmap Brothers 1991

CODES DES NIVEAUX

Pour entrer un code, appuyez sur la touche F2 et insérez un des codes indiqués ci dessous :

01.	1053	02.	3425	03.	8282
04.	4476	05.	7766	Bonus1	1467
07.	5284	08.	4757	09.	2818
10.	1960	11.	6331	Bonus2	8712
12.	3505	13.	0692	14.	1786
15.	9877	16.	7962	17.	4125
18.	2219	Bonus3	3123	19.	8498
20.	4370	21.	3541	22.	2823
23.	1286	24.	6067	25.	5139
26.	4400				

Magic Sokoban

© Strong Games

ANNULER LE DERNIER MOUVEMENT

Pour annuler la dernière action, appuyez sur la touche U.

Magicland Dizzy

© Codemasters 1990

VIES INFINIES

Tapez **DIAMONDS AND PEARLS** pour avoir des vies infinies.

Mais où se Cache Carmen Sandiego ?

© Bam! / Broderbund Software 2000

SAVOIR LA CACHETTE DU BANDIT

Lancez le jeu par "Carmen cheat" au lieu de taper "Carmen". Cela vous permettra de savoir automatiquement (par téléphone) la cachette du bandit.

Majesty : The Fantasy Kingdom Sim

© Hasbro Interactive / Cyberlore Studios 2000

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER pendant la partie puis entrez l'un des codes suivants:

BUILD ANYTHING	Tous les bâtiments disponibles
CHEESY TOWERS	Sort illimités
FILL THIS BAG	1000 or
FRAME IT	Affiche le nombre d'images
GIVE ME THE POWER	Tous les sorts
GROW UP	Fais gagner 5 niveaux au personnage choisi
HIGHLIGHTED	Héros plus puissant
I'M A LOSER BABY	Perdre la partie
NOW YOU DIE	Tuer l'adversaire
RESTORATION	Redonne des points de vie
REVELATION	Carte dévoilée
VICTORY IS MINE	Gagner la partie

Majesty : The Northern Expansion

2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites ENTER , puis tapez l'un des codes suivants :

BUILD ANYTHING	Toutes les constructions
CHEESY TOWERS	Sorts illimités
FILL THIS BAG	+10.000 unités d'or
FRAME IT	Voir la vitesse d'affichage
GIVE ME POWER	Tous les sorts
GROW UP	Le héros sélectionné gagne 5 niveaux
I'M A LOSER BABY	Perdre la partie
NOW YOU DIE	Tuer l'adversaire
RESTORATION	Redonne des points de vie
REVELATION	Carte complète
VICTORY IS MINE	Victoire

Major League Baseball 2K10

© 2K Sports

RÉCOMPENSES

Batte MLB 2K10

Remporter le titre de batteur en mode Franchise ou MyPlayer. Ou bien faites 150 homeruns.

Casque MLB 2K10

Faire un Grand Slam dans n'importe quel mode de jeu.

Maillot 2K Sports

Remporter un match dans n'importe quel mode de jeu.

Maillot Eva Longoria

Gagner la récompense du meilleur Fielder en mode Franchise ou MyPlayer.

Mall Tycoon

© Take 2 Interactive 2002

CHEAT MODE

Sur l'écran principal, maintenez la touche [Ctrl] et entrez l'un des codes suivants.

`hdiart`	Visualiser les données d'animation
`hdicash`	$100,000 en plus
`hdidizzy`	Maintenez [Alt] + Haut ou Bas pour contrôler la vue
`hdilore`	Toutes les recherches technologiques
`hdimax`	Editeur
`hdirate`	Ajouter 100 points au taux du centre commercial
`hditech`	Terminer le projet de recherche en cours
`hdizooma`	Activer le zoom illimité

Mall Tycoon 2

© Global Star / Virtual Playground 2003

CHEAT MODE

Sur l'écran principal, maintenez la touche [Ctrl] et entrez l'un des codes suivants.

`hdidizzy`	Vue alternative
`hditech`	Recherche en cours terminée
`hhdilore`	Toutes les recherches technologiques
`hdirate`	Ajouter 100 points au taux du centre commercial
`hdicase`	100000 $ en plus

Mall Tycoon 3

© 2K Play / Cat Daddy Games 2006

CHEAT MODE

Entrez le mot clé **IAmACheater** pour activer le Cheat Mode. Validez ensuite les codes de votre choix.

`CatEdit`	Editeur CatEdit
`EngineDebug`	Mode Engine Debug
`MovieCapture`	Active la capture vidéo
`GameDebug`	Mode Game Debug
`BEdit`	Ouvre un éditeur
`SafeMouse`	Pointeur de souris
`DebugAI`	Paramètres de l'IA
`CatDebug`	Active les options Debug
`Maintenir M`	Plus d'argent
`Maintenir U`	Plus de résidents

Manhunt

© Take 2 Interactive / Rockstar 2004

PAS DE PIED DE BICHE ?

Lorsqu'un pied de biche est recquis pour ouvrir une grille, tirez simplement sur le cadenas pour ouvrir.

Mankind

© Cryo Interactive / Vibes 1998

CONSEILS POUR DÉBUTER

Lors d'une attaque, utilisez de préférence des Corona-X. Leur petite taille les rend quasiment invulnérables. Regroupés en escadrilles de 10 et avec le soleil dans le dos, ils deviennent les meilleurs chasseurs de la galaxie.
Il n'est pas nécessaire d'attendre la fin de construction d'un bâtiment par un K-Pilar ou un First, plusieurs constructions peuvent être faites en même temps (pour l'instant en tous cas...).
La meilleure méthode pour protéger une base spatiale ou terrestre est de faire un cercle autour de celle-ci, composé de DCA et de boucliers. En avant de cette barrière, il est utile de placer des chasseurs rapides (des CoronaX par exemple...) afin de soutenir les défenses.
Enfin, il important d'avoir des alliés.

Marble Madness

© Electronic Arts / Atari 1986

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Restez où vous êtes au premier niveau. Vous aurez une surprise !

Marc Ecko's Getting up : Contents under Pressure

© Atari 2006

CHEAT CODES

Allez dans le menu des codes se trouvant dans les options et entrez l'un des codes suivants (répétez le code pour annuler son effet) :

BABYLONTRUST	Santé au maximum
DEXTERCROWLEY	Toutes les vidéos
DOGTAGS	Toutes les compétences de combat
FLIPTHESCRIPT	Compétences infinies
GRANDACELIA	Toutes les chansons de l'iPod
IPULATOR	Tous les niveaux
MARCUSECKOS	Santé infinie
NINESIX	Toutes les légendes
SHARDESOFGLASS	Tous les graf du livre noir
SIRULLY	Gallerie complète
STATEYOURNAME	Tous les personnages
VANCEDALLISTER	Compétences au maximum
WORKBITCHES	Toutes les arènes

Marine Sharpshooter 3

© Groove Games / Jarhead Games Inc.

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur la touche **~ (ou ²)** pour ouvrir la console, puis saisissez l'un des codes suivants.

AllAmmo	Munitions au max
flymode	Mode Vol
FreezAll	Fige les personnages
God	Mode God
loaded	Arsenal complet
SetSpeed #	Modifie la vitesse (de 0 à 100)
SloMo	Ralenti

Marine Sniper

© Hip Interactive / Jar Head Games 2004

CHEAT MODE

Appuyez sur la touche 9 en cours de jeu puis entrez l'un des codes suivants. Un son confirmera la validité du code.
mpgod God Mode
mpguns toutes les armes et maximum de munitions

Martian Gothic

© Take 2 Interactive / Creative Reality 2000

CHEAT CODES

Ouvrez l'inventaire et mettez en surbrillance le livre "Hints For Videogames". Puis, tapez l'un des codes suivants (attention, vous derez avoir le dernier patch du jeu, ces codes ne fonctionnant pas sur la version originale) :

IFEELUNUSUAL	Munitions illimitées
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT	Voir les crédits
PATRICKMARLEY	Ecouter l'enregistreur de Darnley
QUICKSUCKITOUT	Immunisé contre le poison
YOULOOKINATME	Santé infinie

Marvel Super Hero Squad Online

© Gazillion Entertainment / The Amazing Society 2011

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section des codes de triche du menu Options.

Costumes

111111	Costume pour Iron Man
177674	Costume pour Captain America
222222	Costume pour Hulk
246246	Costume pour Agent A.I.M.
333333	Costume pour Wolverine
444444	Costume pour Thor
555555	Costume pour Surfeur d'argent
666666	Costume pour Falcon
925627	Costume pour Captain America
925678	Costume pour Spider-Man
999999	Costume pour Dr. Doom

Codes de triche

476863	Code de triche : Grounded
663448	Code de triche : One-hit takedown
742737	Code de triche : Infinite Shard
777777	Code de triche : Super Knockback
847936	Code de triche : Thrown Object Takedown
888888	Code de triche : No Blocking

Marvel Ultimate Alliance

© Activision / Raven Software 2006

CHEAT CODES

Tous les personnages
Faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Entrée dans le menu de sauvegarde ou sur le menu principal.

Tous les pouvoirs
Faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Entrée dans le menu de sauvegarde ou sur le menu principal.

Tous les costumes
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Entrée dans le menu de sauvegarde ou sur le menu principal.

Toutes les couvertures de comics
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Droite, Entrée dans le menu Review.

Tous les concept art
Faites : Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Entrée dans le menu Review.

Toutes les cinematiques
Faites : Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Entrée dans le menu Review.

Tous les wallpapers
Faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas dans le menu Review.

L'attaque extrême ne coûte pas d'énergie
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Bas, Bas, Haut en pleine partie.

Invincibilité
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Entrée en pleine partie.

Touché de la mort
Faites : Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Gauche, Entrée en pleine partie.

Super vitesse
Faites : Haut, Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite en pleine partie.

100 000 pièces d'or
Faites : Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Entrée sur le menu équipe ou sur l'écran de management des héros.

Equipe de niveau 30
Faites : Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Entrée sur le menu équipe.

Marvel Ultimate Alliance 2

© Activision / Vicarious Visions

CHEAT CODES

Personnages

Hulk

En cours de partie, faites : **Bas, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Bas, Gauche, Start**.

Jean Grey

En cours de partie, faites : **Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Start**.

Thor

En cours de partie, faites : **Haut, Droite, Droite, Bas, Droite, Bas, Gauche, Droite, Start**.

Tous les héros

En cours de partie, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start**.

Divers

Costumes

En cours de partie, faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Start**.

Dossier

Au menu principal, faites : **Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Start**.

Fusion

En cours de partie, faites : **Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Haut, Gauche, Start**.

Journal

Au menu principal, faites : **Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Droite, Start**.

Plus d'argent

Sur l'écran des détails des héros, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas, Start**.

Pouvoirs

En cours de partie, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Start**.

Vidéos

Au menu principal, faites : **Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Start**.

PERSONNAGES BONUS

Bouffon vert

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

Deadpool

Terminez le niveau D.C.

Hulk

Trouvez les 5 régulateurs gamma.

Iron Fist

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Rebel.

Jean Grey

Trouvez les 5 morceaux de M'Kraan.

Ms. Marvel

Terminez le niveau NYC.

Nick Fury

Terminez le jeu.

Songbird

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Register.

Thor

Trouvez les 5 runes d'Asgard.

Venom

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

Mashed

© Empire Interactive / Supersonic Software 2004

CHEAT MODE

Pour avoir tous les circuits, toutes les voitures et tous les modes de jeux, mettez votre partie en pause et faites : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas.

Mass Destruction

© BMG Interactive / NMS Software

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, tapez l'un des codes suivants :

AMMO	Avoir toutes les armes
GOLEVxx	Accède au niveau xx (où xx représente un n° de niveau de 01 à 24)

Mass Effect

© Electronic Arts / BioWare 2008

BONUS DE FIN

Mode Hardcore

Terminez le jeu en Normal.

Mode Insane

Terminez le jeu en Hardcore.

Niveau de compétences accru (51 à 60 points)

Terminez le jeu une fois.

New Game +

Après avoir terminé le jeu, lancez une nouvelle partie en utilisant une carrière existante et vous pourrez jouer avec votre ancien personnage, tous ses objets et ses compétences seront conservés.

CHEAT CODES

Allez dans le répertoire Config de Mass Effect sur votre PC et ouvrez le fichier BIOInput. Sous la ligne [Engine.Console] ajoutez la ligne ConsoleKey=Tilde. En cours de partie, appuyez sur la touche ~ pour ouvrir la console et saisissez l'un des codes suivants.

`GiveAllArmor X`	Toutes les armures (remplacer X par un nom d'armure, comme manf_aldrin_armor_onyx)
`GiveAllBioamps`	Tous les Bio Amps
`GiveAllOmniTools`	Tous les Omni Tool
`fly`	Mode vol
`ghost`	Traverser les murs
`giveall`	Tout obtenir sauf l'armure
`givetalentpoints #`	Obtenir # points de talent
`givexp #`	Obtenir # points d'expérience
`setparagon #`	Obtenir # points de paragon
`setrenegade #`	Obtenir # points de renégat
`walk`	Annuler le mode vol

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : Cette solution a été réalisée à l'origine pour la version Xbox 360. La version PC est identique mais il se peut que certaines indications de touches diffèrent.

Toutes les races de la galaxie sont menacées et c'est vous, John Shepard, vétéran de guerre ayant fait jadis vos preuves, qui allez devoir mener à bien la mission de sauvetage, accompagné de votre commando. Cet "action-RPG "de science-fiction qu'est Mass Effect vous ouvre les portes d'un univers particulier, où vous rencontrerez toutes sortes d'êtres vivants, avec lesquels vos discussions auront un impact sur le déroulement des choses et sur la manière dont va évoluer le caractère de votre héros. Ainsi, selon les réponses que vous donnerez et les choix que vous aurez à effectuer, vous pourrez parfois avoir un réel impact sur le déroulement de certaines séquences, comme notamment décider du sort de diverses personnes, tel un dieu devant un simple mortel. Sachez d'ores et déjà que la soluce ne vous influence aucunement vers un caractère conciliant ou plutôt pragmatique à adopter, et que ce sera à vous de faire vos choix quant aux réponses à donner (choisir les répliques du haut donnent en général des points de conciliation, tandis que celles du bas donnent des points de pragmatisme). Quoi qu'il en soit, la trame principale et les objectifs à effectuer resteront les mêmes.

Pour mener à bien les missions, vous devrez vous constituer un commando de deux soldats, pour ensuite faire progresser les différentes capacités du groupe, comme dans tout bon RPG qui se respecte. La soluce suit la trame principale dans la peau de John Shepard, mais vous pouvez très bien créer votre propre héros en lui conférant d'autres capacités dans le mode prévu à cet effet. Vous rencontrerez de nombreuses personnes (et recevrez des messages radio), notamment à la Citadelle, qui vous demanderont de l'aide, ceci faisant ainsi l'objet de quêtes annexes que vous pourrez accomplir si vous souhaitez entièrement explorer l'univers de Mass Effect.

Après avoir discuté brièvement avec le pilote, allez trouver le capitaine Anderson en parlant si vous le souhaitez au navigateur Pressly ou encore au docteur Chakwas. Vous faites face au spectre Nihlus, puis le capitaine viendra ensuite vous rejoindre pour vous assigner votre mission : récupérer une balise sur Eden Prime. Suite à la séquence, vous atterrissez sur les lieux.

Eden Prime

Commencez par partir sur la gauche tout en prenant vos marques quant au contrôle de votre soldat, puis une séquence se déclenchera, durant laquelle vous perdrez un de vos hommes. Eliminez les ennemis du secteur, puis poursuivez dans leur direction. Après deux autres altercations, une nouvelle scène va alors s'enclencher, où vous devrez soutenir cette femme soldat, en éliminant les deux ennemis droit devant. Elle se nomme Ashley et va se joindre à l'équipe. Ramassez ensuite les contenus des deux caisses, pour ensuite descendre par le passage de gauche, abattre quelques gêneurs et vous trouver à l'endroit où devrait être située la balise, mais ce n'est pas le cas...

Fouillez le secteur pour ensuite franchir la montée de derrière et déclencher une nouvelle cinématique. Après avoir abattu ces monstres, fouillez la cabane sur votre gauche, puis vous devrez déverrouiller la porte pour pénétrer dans la pièce de droite. Choisissez un override manuel ou dépensez un peu d'omni-gel pour avoir une conversation avec les deux personnes cachées dans cette pièce. Quittez alors les lieux pour descendre derrière la cabane et ensuite déclencher une scène durant laquelle Nihlus rencontre un collègue, Saren, apparemment pas du même côté...

Dirigez-vous vers la place occupée par des ennemis pour les éliminer à distance en restant bien protégé derrière les rochers, puis allez déverrouiller la cabane sur votre droite pour récupérer quelques objets (en déverrouillant la caisse si vous en avez la compétence) après avoir conversé avec un groupe de personnes et obtenu un pistolet. Descendez ensuite sur la place où se trouvaient les ennemis, puis vous trouverez le cadavre de Nihlus. Après l'avoir observé, vous aurez une conversation avec un survivant caché derrière les caisses. Suite à la discussion, partez sur la gauche pour

faire face à de nouveaux ennemis et descendez ensuite les escaliers de gauche. Avancez, puis entrez dans le long couloir de droite pour progresser petit à petit en éliminant les gêneurs, tout en vous protégeant derrière les murets. Vous devrez finalement aller activer le train au bout du couloir.

Suite à la séquence, vous aurez 5 minutes pour atteindre les bombes et toutes les désamorcer. Commencez par vous occuper de la première, avant de monter la pente et vous trouver sur la passerelle supérieure. Éliminez les ennemis de cette distance, pour ensuite gagner l'autre côté et trouver la deuxième bombe sur la gauche. Le secteur étant nettoyé, vous aurez ainsi tout le temps pour la désamorcer en toute sécurité. Une fois ceci effectué, allez tout droit pour bientôt trouver la troisième bombe sur votre gauche et vous en occuper. Poursuivez encore tout droit, jusqu'au bout cette fois pour trouver la quatrième et dernière bombe, puis après l'avoir désamorcée, revenez quelque peu sur vos pas pour franchir le passage qui se présentait à vous sur la gauche. Descendez par la gauche en vous occupant du comité d'accueil, puis fouillez cette place afin de récupérer quelques items avant de vous trouver face à la balise et de déclencher ainsi une nouvelle cinématique.

Vous vous retrouverez ensuite au Normandy et devrez prendre part à plusieurs discussions, avant de récupérer quelques items dans la caisse située à droite et de sortir du centre médical. Allez ensuite parler à Joker en allant tout droit et en empruntant les escaliers de gauche, pour aller le trouver au poste de pilotage et gagner ensuite la Citadelle.

La Citadelle

Après la séquence mettant en scène le Conseil et la discussion avec le capitaine et l'ambassadeur, descendez les escaliers de gauche après avoir ouvert la porte, pour aller trouver le terminal de transit et choisir de rejoindre la Tour de la Citadelle. Une fois sur les lieux, vous allez assister à une courte discussion entre deux turiens, puis vous devrez ensuite monter les marches situées derrière et continuer sur les prochains escaliers après avoir passé le petit parc. Vous trouverez bientôt le capitaine Anderson qui vous attend pour rejoindre le Conseil.

Après la séquence, revenez sur vos pas, vers le petit parc, pour vous trouver devant le terminal de transit et choisir le Site des Secteurs, puis sélectionnez enfin l'Antre de Chora, un club prisé du coin. Une fois arrivé, avancez, éliminez des ennemis, puis rejoignez la porte au bout du couloir, au fond à gauche par rapport à la porte par laquelle vous êtes entré. Contournez la piste de danse pour aller écouter une discussion entre deux krogans. Une fois que Wrex s'en va, parlez à Harkin, l'humain assis à la table d'à côté. Suite à la conversation, revenez sur vos pas pour faire face au terminal de transit et choisir l'infirmerie après avoir sélectionné le Site des Secteurs.

Ouvrez la porte sur votre droite pour déclencher une petite séquence et vous devrez ensuite éliminer ces intrus. Une fois le secteur nettoyé, allez parler au docteur Michel. Garrus va ensuite se joindre à vous, et il vous faudra quitter la pièce, partir sur la droite pour descendre les escaliers, puis prendre la porte de gauche et traverser le couloir. Vous voici dans l'ascenseur qui mène à l'Académie du SSC. Une fois sorti de celui-ci, regardez sur votre gauche pour assister à une altercation entre Wrex et d'autres hommes. Peu après, Wrex rejoindra votre équipe, et il vous faudra retourner à l'Antre de Chora pour nettoyer le secteur occupé par Fist et ses hommes. Allez au fond pour ouvrir la porte, puis vous trouverez Fist derrière la porte suivante. Vous pourrez neutraliser deux tourelles dans les coins droit et gauche pour toucher Fist plus facilement. Il va s'ensuivre une conversation avec lui, puis vous devrez repartir vers la discothèque pour une nouvelle séquence de shoot, sans oublier de récupérer le contenu de la caisse verrouillée avant de quitter la pièce. En sortant du club, revenez vers le terminal de transit, sans toutefois l'emprunter, mais montez plutôt les escaliers, passez la porte et montez une fois de plus pour déclencher une petite cinématique, avant de reprendre les armes et nettoyer le secteur.

Après avoir sauvé la quarienne, vous vous retrouvez aux côtés de l'ambassadeur. Tali va alors rejoindre votre équipe. Descendez pour emprunter le terminal de transit afin de rejoindre la Tour de la Citadelle, où se trouve le Conseil (approchez du capitaine). Après la conversation avec les membres du Conseil, vous allez obtenir le statut de Spectre.

Lorsque le capitaine et l'ambassadeur vous quittent, retournez face au terminal de transit pour choisir le Site des secteurs, puis la destination de l'Académie SSC. Une fois sur place, partez prendre les escaliers de gauche, afin d'aller faire quelques emplettes auprès de l'officier d'approvisionnement. Remontez ensuite les marches pour aller prendre

l'ascenseur qui vous fait face, menant à la baie d'amarrage du Normandy. Il va s'ensuivre une discussion avec vos supérieurs qui vous nommeront commandant du Normandy (peu importe la réponse que vous donnerez entre Féros, Novéria et Artémis Tau). Une fois à l'intérieur du vaisseau (après avoir subi la phase de décontamination), vous allez avoir une discussion avec Joker et vous motiverez vos troupes avec la plus grande classe. Rendez-vous ensuite au niveau de la carte de la galaxie située quelques mètres devant vous, pour choisir la destination de Artémis Tau (Site de fouilles de Liara/Knossos/Thérum) ceci dans l'optique d'aller trouver Liara.

Thérum

Progressez dans ce véhicule droit devant vous en prenant la direction de la raffinerie, dont l'emplacement est indiqué sur votre carte. Avant d'y parvenir, un vaisseau va surgir au-dessus de vous et il vous faudra éliminer les Geth apparus. Une fois ceci effectué, poursuivez en montant la pente jusqu'à vous trouver cette fois face à de grandes tourelles à détruire au loin, gardant l'entrée de cette raffinerie. Contournez donc cette dernière par la droite en détruisant une nouvelle tourelle et en éliminant les ennemis jusqu'à vous trouver à l'intérieur du camp. Sortez du véhicule et allez jeter un oeil dans les cabanes situées aux alentours, pour trouver quelques items à déverrouiller si vous en avez les capacités, mais surtout pour ouvrir les portails. Remontez dans le Mako, direction le nord-ouest de la carte. Frayez-vous un chemin à travers les ennemis, puis quand le terrain deviendra impraticable pour le véhicule (après le deuxième tunnel), continuez à pied jusqu'au camp de mineurs, en dégageant la zone de toute trace ennemie. Un comité d'accueil sera présent sur le camp de mineurs, puis lorsque vous vous en serez occupé, montez la pente pour pénétrer à l'intérieur de la structure. Il vous faudra descendre jusqu'en bas pour trouver Liara.

Il va vous falloir trouver un moyen de la libérer. Descendez les escaliers situés derrière vous, puis repérez le laser qui se trouve au bas des marches, pour y entrer la bonne séquence de quatre boutons successifs, afin de le mettre en marche et de créer une ouverture sous l'endroit où Liara est prisonnière. Allez lui parler après avoir utilisé l'élévateur, puis une fois libérée, elle va vous accompagner pour quitter cet endroit. De retour à l'étage supérieur, vous serez accueilli par un petit groupe d'ennemis à éradiquer avant qu'une nouvelle cinématique ne se déclenche (après avoir éliminé le Krogan), dans laquelle votre troupe prend ses jambes à son coup pour tenter d'échapper aux éboulements.

Une fois de retour au vaisseau, une longue conversation va avoir lieu avec Liara, puis celle-ci rejoindra votre groupe. Parlez au Conseil, puis avant de rejoindre la carte de la galaxie, allez, si vous le souhaitez, faire quelques emplettes au niveau inférieur du vaisseau (descendez les escaliers puis prenez l'ascenseur), en parlant à l'officier d'approvisionnement.

Féros

Revenez sur la carte de la Voie lactée pour voir apparaître la destination, de Féros, dans l'Attique Bêta. Rendez-vous à cet endroit (vous recevrez entre-temps un message pour une quête optionnelle). Après avoir atterri, avancez vers Joker pour ensuite prendre la porte de gauche et choisir votre commando. Une fois ceci fait, vous allez être accueilli par un homme mais serez tout de suite coupé dans la discussion par une attaque des Geth. Éliminez-les, puis partez vers les escaliers au bout du couloir. Neutralisez cet ennemi qui se déplace rapidement, puis une fois en haut des marches, entrez dans la pièce de droite, où vous trouverez des survivants en train de... survivre ! Empruntez alors le couloir droit devant, ouvrez la porte au bout et vous trouverez Fai Dan. Durant la discussion, vous serez attaqués par des Geth. Empruntez le couloir par lequel ils ont surgi après les avoir vaincus, pour monter les escaliers et éliminer un nouveau groupe d'ennemis à droite. Montez les escaliers, traversez le couloir puis montez une dernière série de marches en face de l'ascenseur menant vers l'autoroute, afin d'éliminer une horde d'ennemis, avant de déclencher une petite séquence dans laquelle vous voyez un vaisseau ennemi quitter les lieux. Récupérez les items de cette pièce avant de la quitter, puis repartez trouver Fai Dan, en redescendant les escaliers situés à droite de l'ascenseur menant à l'autoroute (pour l'instant hors service).

Suite à la discussion, revenez emprunter l'ascenseur maintenant opérationnel, puis vous devrez rejoindre le Mako sur votre gauche et avancer droit devant. Nettoyez le secteur en blastant les ennemis apparus, puis continuez plus loin

avec Mako, jusqu'aux abords d'ExoGeni, comme indiqué sur la carte. Continuez à pied jusqu'à trouver Lizbeth. Une fois qu'elle vous a remis son badge, éliminez les ennemis du secteur, puis passez la porte au fond à droite, pour ensuite monter les escaliers. Une séquence avec un Krogan va s'enclencher, puis vous devrez l'éliminer pour aller à votre tour parler à l'I.V. et tenter de glaner quelques infos au sujet du Thorien. Allez emprunter les escaliers en partant sur la gauche, puis éliminez les deux Geth du haut du balcon. Descendez là où les deux ennemis se trouvaient pour emprunter le passage situé sous le balcon et tournez à gauche une fois dans la pièce au large bouclier d'énergie bleu. Montez les escaliers, puis suivez la route jusqu'à bientôt vous trouver dans la pièce de la porte de la baie d'amarrage, comme indiqué sur la carte. Une fois à cet endroit, nettoyez le secteur pour ensuite vous approcher des panneaux de contrôle en haut des escaliers. Approchez-vous du centre de la machine pour ensuite toucher à la deuxième, quatrième et cinquième valve (en partant de la gauche) sur votre gauche. Suite à la cinématique, retournez dans la salle où le bouclier s'est maintenant désactivé (en descendant les escaliers), passez au travers de celui-ci et vous retrouverez Lizbeth, qui vous accompagnera un moment. Avancez dans cette pièce pour finalement rejoindre votre Mako à droite et refaire le parcours avec le véhicule en sens inverse, en vous débarrassant des ennemis sur votre passage.

En atteignant la fin du parcours, vous allez recevoir un message radio et Lizbeth va alors sortir du véhicule. Suivez-la pour assister à une scène dans le quartier ExoGeni. Diverses discussions s'enclencheront, puis vous obtiendrez une amélioration pour grenades, de la part de la mère de Lizbeth. Cela vous permet de les utiliser sur les colons à Zhu's Hope, sans les tuer, pour obtenir des points de conciliation supplémentaires. En revanche, le fait de les tuer augmentera votre jauge de pragmatisme. Revenez au Mako pour continuer le parcours en sens inverse et ainsi atteindre Zhu's Hope, où vous pourrez éliminer tout le monde ou garder en vie les colons grâce au gaz de vos grenades. Une fois au bout, vous aurez à éliminer un premier Thorien. Ouvrez le portail et vous serez assailli par tout un groupe du même type. Allez ensuite ouvrir la porte en haut à gauche, puis avancez le long du parcours en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre la pièce où vous aviez rencontré Fai Dan.

Approchez pour activer les commandes de la grue, puis Fai Dan apparaîtra de cet endroit révélé, pour bientôt mettre fin à ses jours avant de se laisser totalement posséder. Pénétrez ensuite dans cette ouverture pour bientôt devoir affronter une Asari, accompagnée de Thoriens. Nettoyez cet endroit de toute trace ennemie, puis montez les escaliers après avoir fait exploser le ganglion nerveux à droite de ces derniers, alors que ce gros alien gluant va bientôt nous pondre une nouvelle Asari. Mais vous devrez vous charger du groupe de Thoriens apparu à votre niveau, avant de poursuivre dans le couloir d'où ils proviennent.
Vous trouverez bientôt un deuxième ganglion agrippé au mur, à faire exploser en tirant sur la charge à proximité. Poursuivez dans le couloir de gauche pour atteindre le troisième ganglion nerveux après avoir nettoyé le secteur, puis continuez votre avancée. Après avoir fait exploser le quatrième ganglion, vous vous trouverez en hauteur, sur la gauche du monstre. Regardez dans l'ouverture sur votre gauche pour aller faire exploser le cinquième ganglion, puis passez sous celle-ci, pour ensuite remonter les escaliers, tout en éradiquant tous ces zombies. Passez la porte une fois en haut des marches, puis allez détruire le sixième et dernier ganglion après vous être occupé des Thoriens. Le monstre va céder et vous aurez une discussion avec Shiala. Suite à cette longue conversation, elle va vous remettre l'Enigma et vous devrez décider de son sort. Une dernière cinématique va s'enclencher, et vous devrez reprendre la route du Normandy en utilisant votre carte.

Suite à la séquence avec Liara, faites votre rapport ou non au Conseil, puis approchez de la carte de la galaxie, pour que Joker vous contacte. Allez alors dans la salle des transmissions, juste derrière la carte de la galaxie, pour communiquer avec le Conseil, puis revenez face à la carte de la galaxie, pour prendre la destination de Novéria (Nébuleuse de la tête de cheval/ Pax/Novéria).

Novéria

En sortant de votre vaisseau, partez sur la droite, puis tournez au coin pour bientôt vous trouver face à deux femmes soldats. Après avoir reçu votre identification in extremis, entrez dans le bâtiment et allez parler à Gianna, au fond de la pièce. Descendez les quelques marches qui font face au comptoir pour prendre l'ascenseur, puis allez parler à Opold dans le couloir de droite. Il va vous demander de récupérer un paquet pour lui. Vous pourrez ensuite lui acheter des objets, puis il vous faudra aller récupérer le paquet d'Opold juste à côté de votre vaisseau. Faites donc machine arrière pour aller le ramasser, puis revenez le donner à Opold. Vous recevez ainsi 250 crédits.

Descendez les deux séries d'escaliers de cette pièce pour aller ensuite passer la porte gardée par deux soldats sur votre gauche. Traversez tout d'abord une première pièce, puis demandez à Gianna de parler à Anoleis dans la pièce suivante. Son bureau se trouve derrière, au fond de la pièce. Glanez un maximum d'informations auprès de lui, malgré son comportement exécrable, puis revenez parler à Gianna. Elle vous dira d'aller trouver Lorik Qui'in, au bar. Pour le rejoindre, sortez de cette pièce, puis de la suivante, et partez entièrement au fond à droite de cette grande pièce (par rapport à la porte gardée par deux soldats que vous avez franchie). Vous trouverez un ascenseur à emprunter. Une fois en haut, avancez dans le bar et Lorik Qui'in, un turien, se trouvera sur votre gauche. Parlez-lui et acceptez sa requête si vous souhaitez obtenir le passe du garage. Retournez dans le Port Hanshan puis descendez les escaliers de droite en sortant de l'ascenseur. Avancez tout droit, puis tournez à droite au fond. Montez les marches puis prenez cet ascenseur. C'est par là que se trouve le pc de Lorik (en haut). Une fois le secteur nettoyé et la manipulation sur le pc terminée, revenez vers Lorik, pour ensuite aller au garage (vers l'ascenseur menant au bureau de Lorik). Après avoir tué les Geth et suite à la séquence, allez au bout du garage pour entrer dans le Mako. Eliminez les Geth qui tenteront de vous barrer la route et vous atteindrez finalement le Pic n°15 après un parcours de plusieurs minutes.

Entrez dans le bâtiment et vous devrez faire face à plusieurs Krogan accompagnés de quelques Geth dans ce hangar. Après avoir nettoyé le secteur, empruntez les escaliers au fond à gauche, pour ensuite revenir dans l'autre sens et franchir la porte de droite. Passez entre ces deux tourelles heureusement inactives pour d'abord aller récupérer quelques items dans la pièce de droite, et revenir ensuite prendre l'ascenseur de gauche. Eliminez les Geth de la pièce suivante pour déclencher une petite séquence, puis occupez-vous de ces bêtes rampantes, pour ensuite monter les marches situées à droite de la porte par laquelle vous êtes entré. Longez le couloir vers la gauche en entrant dans les différentes alcôves, puis allez finalement emprunter l'ascenseur, après la porte située au bout du couloir.

En entrant dans la prochaine pièce, allez au fond et entrez dans la structure ronde par derrière. Descendez grâce à l'ascenseur qui s'y trouve, puis vous devrez réactiver le noyau mémoriel, soit en payant 100 omni-gel, soit manuellement, en transférant chacun des quatre blocs bleus vers le Y ou X. Par exemple, en effectuant la longue série de touches suivante, vous parviendrez à réactiver le noyau sans payer le moindre omni-gel : X, B, X, Y, B, Y, X, B, Y, X, Y, B, X, B, X, Y, B, Y, B, X, Y, X, B, Y, X, B, X, Y, B, Y. Une fois la mémoire réactivée, vous allez parler à Mira l'I.V. du Pic n°15.

Suite à la discussion, allez dans la pièce précédente pour emprunter la première porte sur la gauche et entrer dans la salle du réacteur principal après avoir emprunté l'ascenseur. Récupérez les items de cette pièce et passez la porte droite ou gauche (en sachant que les deux mènent au même endroit) pour être accueilli par une horde d'ennemis dans la pièce suivante. Après avoir éliminé ces derniers, occupez-vous d'activer l'arrivée de carburant au centre, pour revenir vers l'ascenseur. Retournez dans la pièce de l'I.V. Mira pour passer la porte de derrière et aller utiliser un nouvel ascenseur qui vous mènera au toit. Nettoyez le secteur pour ensuite aller tout droit et réactiver les lignes terrestres. Une fois ceci effectué, reprenez l'ascenseur pour vous trouver à nouveau dans la salle de l'I.V. et prendre la porte de droite dans la pièce suivante, pour rejoindre un nouvel ascenseur. L'accès au téléphérique est rempli de Rachnis... Vous pouvez choisir d'en cramer quelques-uns en entrant dans la première pièce sur votre droite et en effectuant un override manuel sur le panneau de contrôle (si vous en avez les compétences), ou bien vous pouvez demander à Mira d'ouvrir la porte afin d'avancer en blastant tout sur votre passage.
Poursuivez jusqu'à la salle du téléphérique, à emprunter.

Une fois arrivé à destination, sortez du téléphérique, puis prenez la porte de gauche. Dans la prochaine pièce, prenez l'ascenseur derrière la porte de droite et vous parlerez bientôt au capitaine. Dites-lui que vous recherchez Bénézia (l'Asari), puis il vous donnera accès aux labos fortifiés. Éliminez les Rachni apparus, puis rendez-vous tout d'abord vers ces labos. Pour les rejoindre, reprenez l'ascenseur, puis utilisez celui d'à côté en sortant. Parlez à Yaroslav dans cette pièce, puis après un brin de causette, vous serez attaqué par un Rachni. Réduisez-le en bouillie, récupérez le code de la bombe sur le corps de Yaroslav, puis passez la porte du fond pour parler à Mira. Demandez-lui d'activer l'autodestruction. En retournant vers l'ascenseur, prenez garde à la horde de Rachni qui vous attend !

En sortant de cet ascenseur, prenez celui de gauche pour passer la porte du fond. Vous vous trouverez dans une grande pièce, piégé par le capitaine et ses hommes, qui vous attaqueront sous les ordres de Bénézia. Avancez pour passer la dernière porte au fond à gauche de ce secteur (zone interdite). Suivez le parcours en éliminant vos ennemis, avant de trouver l'ascenseur. En sortant de ce dernier, passez une première porte, puis empruntez ensuite la première porte sur votre gauche pour finalement trouver Bénézia. Une fois la petite discussion terminée, elle enverra trois vagues

d'ennemis. Après vous être chargé de les éliminer, attaquez-vous à Bénézia pour déclencher une première séquence. Suite à celle-ci, battez-la pour de bon en éliminant également les autres soldats Asari et une nouvelle scène s'enclenchera alors. Effectuez votre choix quant au sort des Rachni, puis revenez au téléphérique pour retourner à votre vaisseau. Après une séquence et un rapport éventuel au Conseil, revenez vers la carte de la galaxie pour prendre la direction de Virmire (Sentry Oméga, Hoc, Virmire).

Virmire

La mission commence en Mako, où il faudra avancer jusqu'à passer sous une première salle de garde. Vous pourrez y récupérer des objets si vous en avez les compétences. Poursuivez jusqu'à la deuxième salle de garde en suivant le tracé sur la carte. Une fois arrivé à ce barrage, montez les escaliers de droite, puis allez cette fois dans la pièce de gauche après le couloir pierreux et surtout après avoir éliminé le comité d'accueil. Ouvrez les portes et désactivez l'alimentation DCA sur les panneaux de contrôle de la pièce du fond, puis revenez au Mako pour poursuivre. Vous vous trouverez rapidement au troisième barrage, puis après avoir monté les escaliers de gauche, ouvrez les portes grâce au panneau de contrôle dans la pièce du fond. En poursuivant avec le Mako, vous atteindrez une base galarienne et devrez aller parler à Wrex suite à la conversation avec le capitaine des lieux. Vous aurez le choix entre calmer les choses ou le tuer. Allez faire vos emplettes dans la tente la plus à gauche si vous le souhaitez, puis retournez parler au capitaine. Vous devrez choisir quel soldat de votre équipe partira avec lui, puis après avoir constitué votre commando, commencez par avancer tout droit pour faire face à une première vague d'ennemis. Suivez les indications sur votre carte en rejoignant les points indiqués. Ainsi, il vous faudra commencer par brouiller la tour de triangulation une fois parvenu à la tour de transmission, puis poursuivre votre avancée jusqu'à atteindre la tour de liaison satellite. Une fois dans celle-ci, rejoignez le centre de recherche, passez la porte à droite de celui-ci, puis rendez-vous au poste de sécurité, dans lequel vous trouverez un ascenseur menant au labo.

En sortant de l'ascenseur, récupérez les items sur votre gauche et partez sur la droite avant de vous faire attaquer par ces zombies qui vont quitter leur cellule de confinement. Avancez dans cette pièce jusqu'à trouver une porte sur la gauche et pénétrez par celle-ci. Partez ensuite à gauche et vous allez bientôt atteindre une pièce où vous trouverez une Asari qui vous suppliera de la laisser en vie. Décidez de son sort, puis poursuivez à travers la porte qu'elle vient de déverrouiller pour franchir la passerelle et atteindre la porte suivante. Prenez l'ascenseur et descendez les escaliers jusqu'à la balise. Suite à la séquence, remontez pour sortir de la pièce et une nouvelle scène s'enclenchera. Vous recevrez ensuite un message de Joker et il vous faudra reprendre l'ascenseur pour rejoindre le centre d'élevage. En sortant de la pièce où vous aviez rencontré l'Asari, une passerelle va s'abaisser juste devant vous. Empruntez-la, puis après vous être frayé un chemin droit devant, vous atteindrez un secteur avec une tourelle à désactiver.

Vous devrez bientôt prendre un ascenseur et traverser une cour où vous recevrez un message de Joker, avant de voir bientôt atterrir le Normandy à cet endroit. Un de vos soldats devra rester garder la bombe et il vous faudra reconstituer un commando avant de repartir vers la tour antiaérienne (celle située à gauche de la carte). Ouvrez donc cette grande porte, occupez-vous des ennemis, puis allez prendre l'ascenseur au fond de la pièce. En sortant, montez la petite pente de gauche pour bientôt avoir à choisir quel soldat vous souhaitez sauver. Selon votre choix, il vous faudra soit retourner au niveau du Normandy où se trouve l'un de vos soldats, ou bien continuer vers la tour antiaérienne pour aller secourir l'autre. Quoi qu'il en soit, vous rencontrerez bientôt Saren et devrez le combattre. Tirez-lui dessus en restant caché derrière le pilier, puis après l'avoir touché suffisamment, une séquence se déclenchera...

De retour au vaisseau, approchez de la carte après les différentes cinématiques, et vous retournerez à la Citadelle.

La Citadelle

Après une discussion avec le Conseil, vous vous retrouvez à nouveau au Normandy. C'est alors que vous recevez un message de Joker : le capitaine Anderson vous attend au club "l'Electron libre "(via le Site des Secteurs sur le terminal de transit). Vous le trouverez à une table près du bar. Il va vous aider à quitter les lieux avec le Normandy. Vous aurez à choisir par quel moyen il devra vous aider, puis après être revenu au Normandy (sélectionnez "Site des Secteurs ",

"SSC ", puis utilisez l'ascenseur menant à la baie d'amarrage), vous mettrez le cap sur Ilos.

Ilos

Pour rejoindre cet endroit, sélectionnez "Étendue de Pangée ", puis "Refuge ", puis "Ilos ", sur la carte de la galaxie. Juste avant votre arrivée avec le Mako, vous voyez Saren vous fermer la porte... Il vous faut trouver un moyen de la franchir. Pour ce faire, empruntez le chemin qui s'offre derrière-vous, face à cette porte donc, en vous frayant un passage dans ce secteur infesté d'ennemis. Ainsi, vous passerez par la place, comme indiqué sur la carte, pour rejoindre la cour, tout en éliminant les Geth. Trouvez l'ascenseur après avoir éliminé le dernier groupe d'ennemis, puis empruntez-le pour ensuite traverser un couloir en sortant à droite. Vous vous trouverez face à l'entrée d'un tunnel. Ne l'empruntez pas, mais montez plutôt le long d'une des pentes situées sur les côtés, afin de vous trouver dans la salle où est situé un panneau de sécurité à activer, ce qui déclenchera une petite séquence, et vous permettra ensuite de redescendre et d'aller cette fois au bout du tunnel, pour utiliser l'ascenseur sur votre droite. En sortant, allez trouver le Mako à l'endroit indiqué sur la carte. Une fois à l'intérieur de celui-ci, avancez tout droit jusqu'à être bloqué par un champ de force. Il vous faudra alors sortir du véhicule et emprunter l'ascenseur sur votre gauche. Une fois sorti de celui-ci, avancez tout droit pour déclencher une cinématique qui vous apportera beaucoup de réponses, puis suite à celle-ci, retournez au Mako pour poursuivre tout droit, le champ de force ayant disparu. Après un parcours de plusieurs minutes et parsemé de Geth, vous atteindrez le canal. Dirigez-vous au centre de celui-ci après avoir vu la Citadelle se faire attaquer par la flotte de Saren et avant la fin du temps imparti...

La Citadelle

Occupez-vous des ennemis avant d'aller emprunter l'ascenseur sur votre gauche et d'observer ainsi une nouvelle séquence. Il vous faut maintenant poursuivre à pied, droit devant vous, comme indiqué sur la carte, en blastant les Geth sur votre chemin. Suivez le parcours imposé une fois sur la plaine d'échappement, jusqu'à devoir bientôt ouvrir une tourelle de défense alors qu'un vaisseau ennemi se pose devant vous. Eliminez tous les Geth qui apparaissent pour que le vaisseau quitte les lieux et vous permette de poursuivre. Eliminez les tourelles et ennemis de ce dernier secteur de la plaine, puis ouvrez la trappe au sol sur la gauche. Avancez jusqu'à trouver Saren en haut des marches de la chambre du Conseil, puis il vous faudra à nouveau le combattre. Tirez-lui dessus alors qu'il voltige sur son overboard, en sachant qu'il utilisera un maximum de boucliers de protection. Après l'avoir vaincu, montez activer le panneau de contrôle, et il vous faudra choisir si le Conseil doit continuer à vivre ou bien mourir. Suite à cela, vous aurez une bien bonne surprise lorsque votre commando se sera assuré que Saren est bel et bien mort... Pour vaincre ce monstre, touchez-le un maximum de fois alors qu'il saute de part et d'autre de la pièce. Pas d'autre solution pour en venir à bout. Bon courage.

IMAGES DE JOUEUR

Terminez le jeu en difficulté Hardcore ou Insane pour débloquer ces images de joueurs, ou bien remplissez les conditions indiquées ci-dessous.

"N7"

Remporter le succès "Medal of Valor".

Saren

Remporter le succès "Distinguished Combat Medal".

Mass Effect 2

© Electronic Arts / BioWare 2010

RÉCOMPENSES DES MISSIONS DE LOYAUTÉ

Nouvelles tenues

Terminez la mission de loyauté d'un membre de votre équipe pour qu'il ait accès à des tenues de couleurs différentes.

Compétences de loyauté

Terminez les missions de loyauté de tous les membres de votre équipe pour débloquer leurs capacités individuelles.

RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

200 000 crédits

Recommencez une partie après avoir terminé le jeu une fois.

50 000 points pour chaque ressource

Recommencez une partie après avoir terminé le jeu une fois.

Bonus de 25% d'expérience

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

BONUS D'IMPORTATION DE PERSONNAGES

Ces bonus vous sont octroyés lorsque vous importez un personnage issu du premier Mass Effect.

+ 5 000 ressources

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 50.

+ 10 000 ressources

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 60.

+ 2 000 XP

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 50.

+ 4 000 XP

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 60.

+ 30 000 crédits

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 50.

+ 50 000 crédits

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 60.

+ 100 000 crédits

Importer un personnage du premier Mass Effect en ayant le succès Riche.

Démarrer au niveau 5

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 60.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Remarque : vous êtes libre de choisir d'être Conciliant ou Pragmatique dans le jeu. Vos choix dans les dialogues et vos actions feront la différence. La mission principale ne sera pas affectée par la conciliation ou le pragmatisme, seuls quelques détails changent. Toutefois, les cicatrices de Shepard disparaitront si vous êtes plus conciliant que pragmatique.

Sauvez Joker

Après la cinématique et l'attaque de votre vaisseau, vous devez chercher le Joker (un membre de votre équipe) qui se trouve à l'avant de l'appareil, pour l'évacuation.

Commencez par ordonner à Ashley de quitter le vaisseau. Avancez ensuite dans le vaisseau en feu et prenez le chemin de droite. Montez les marches et avancez jusqu'à atteindre Joker. Après l'avoir aidé, le vaisseau explose et vous vous retrouver en train d'errer dans l'espace.

Retour à la vie

Après la cinématique et le réveil brusque, suivez les indications par radio de Miranda. Avancez vers le casier pour prendre le pistolet et votre armure. Allez ensuite à droite pour vous mettre à l'abri dans la zone indiquée. Avancez ensuite vers la porte et prenez les cartouches qui se trouvent par terre. Chargez votre arme et sortez par la porte. Sautez par-dessus la table et tournez à droite pour éliminer votre premier ennemi.

Montez les marches, ouvrez la porte et mettez-vous à couvert. Zoomez et tirez sur les Mécas qui arrivent par la porte d'en face et celle de gauche. Ramassez les munitions et suivez le couloir. Sortez dans le balcon et ramassez le lance-grenades qui se trouve près du cadavre. Sélectionnez-le et visez la porte qui se trouve en bas. Attendez que les Mécas ouvrent la porte et balancez une grenade sur eux pour les exploser. Allez ensuite à droite et descendez via

l'ascenseur.

Foncez ensuite pour traverser le feu en suivant les indications. La liaison avec Miranda est coupée et vous devez faire cavalier seul. Continuez votre chemin et entrez dans la salle vitrée. Vous pouvez examiner les deux portables pour accéder aux données de Ceberus. Allez vers le coffre qui se trouve au centre. Vous devez pirater le système en connectant les symboles correspondants avant la fin du temps imparti. Suite à cela, vous obtiendrez 975 crédits. Quittez cette salle et continuez votre chemin. Montez ensuite à l'escalier, entrez par la porte et avancez pour rencontrer Jacob. Eliminez les Mécas qui se trouvent sur le balcon d'en face. Parlez ensuite à Jacob et demandez-lui des renseignements. Vous devez ensuite coopérer avec ce dernier pour neutraliser les Mécas. Visez-les ensuite choisissez la télékinésie pour que Jacob les balance dans les airs.

Parlez encore une fois à Jacob ensuite entrez par la porte et suivez le couloir. Entrez dans la salle suivante et mettez-vous à couvert derrière la barrière puis éliminez les Mécas. Allez ensuite à droite et suivez le chemin jusqu'à atteindre Wilson. Après la conversation, prenez à droite pour récupérer du Medi-gel pour Wilson et soignez-le. Quand les Mécas débarquent, lancez une décharge sur les caisses pour les exploser. Reprenez ensuite votre chemin en éliminant les ennemis jusqu'à retrouver Miranda.

Parlez à l'homme trouble

Une fois dans la nouvelle station, avancez à gauche pour trouver un panneau qui sert à personnaliser votre armure et votre tenue normale.

Descendez ensuite les marches et avancez dans le seul chemin pour rencontrer l'homme trouble. Posez-lui des questions pour ensuite recevoir une nouvelle mission. Remontez et parlez à Jacob et à Miranda. Allez enfin vers la porte pour commencer la nouvelle mission

Freedom's progress

Explorez la colonie

Pendant le trajet, parlez à Miranda et Jacob, ils sont sous votre commandement. Après l'atterrissage, avancez et entrez par la porte. Avancez jusqu'à sortir de l'autre coté. Continuez d'avancer jusqu'à la grande porte et ouvrez-la. Courez vous mettre à couvert et éliminez les Mécas qui se trouvent en face et ceux qui arrivent par les escaliers de droite.

Montez ensuite à ces escaliers et entrez dans le bâtiment. Piratez le coffre pour prendre les crédits et prenez le kit médical qui se trouve sur le lit. Allez vers la prochaine porte et éliminez les deux Mécas qui sortent. Entrez ensuite dans ce bâtiment pour retrouver Talia. Faites équipe avec elle et partez à la recherche de Veetor.

Trouvez Veetor

Sortez par la porte, descendez les marches et entrez dans le bâtiment suivant. Eliminez le Méca qui se trouve à gauche. Piratez le coffre et prenez les crédits.

Sortez et explosez les drones de sécurité qui se déploient un peu partout dans la zone. Entrez dans le bâtiment qui se trouve à droite et prenez le kit médical. Sortez, descendez l'escalier et mettez-vous à couvert pour éliminer les drones. Allez ensuite vers la porte du hangar et placez vos deux amis à droite et à gauche de la porte. Mettez-vous ensuite à couvert derrière la barrière située devant la porte.

Une fois devant le Méca YMIR, mettez-vous à couvert derrière les caisses pour éviter les tirs puissants de cet ennemi. Vous devez vider ses jauges de bouclier pour pouvoir le toucher avec vos balles. Utilisez votre lance-grenades et votre fusil d'assaut pour surcharger les boucliers de ce Méca ensuite explosez-le. Allez voir Talia qui s'occupe des blessés ensuite dirigez-vous vers la porte du bâtiment où se trouve Veetor. Parlez avec cet homme et coupez les écrans pour qu'il vous prête toute son attention. Parlez à Talia qui arrive et laissez-la emporter Veetor.

Après la série de cinématiques, vous vous retrouvez dans la réplique de votre ancien vaisseau Normandy. Faites le tour du vaisseau et parlez à l'équipage. Vous devez ensuite constituer votre équipe. Mettez le cap sur la station Omega pour votre premier recrutement.

Omega

Trouvez le professeur

Avancez jusqu'à Aria, qui se trouve dans le club, et parlez-lui du professeur Mordin et d'Archangel pour les localiser. Vous devez aller à la zone de quarantaine pour trouver le premier. Localisez la zone sur votre carte et allez-y. Parlez au garde et demandez d'entrer. Avancez dans la zone infectée et ne tirez pas sur les deux gardes.

Avancez et passez par la porte située à droite. Descendez les marches et éliminez les deux mercenaires qui se trouvent au bout du couloir. Parlez ensuite au malade qui se trouve à droite pour obtenir plus d'informations sur Mordin. Avancez dans le chemin qui se trouve à gauche du malade. Franchissez la porte et continuez à gauche pour rencontrer un groupe d'ennemis barricadés, à gauche. Commencez à tirer ensuite allez attaquer par le flanc droit pendant qu'ils sont occupés par vos alliés.

Ramassez ensuite les munitions des morts et passez par le chemin qui se trouve derrière la barricade. Vous atteignez un territoire hostile. Placez-vous derrière le pilier et commencez par éliminer les bêtes qui foncent sur vous. Courez ensuite vous mettre à couvert derrière la barrière et attendez que les ennemis sortent de leurs abris. Vous pouvez utiliser aussi le fusil sniper pour les débusquer. Avancez ensuite tournez à droite et passez par la porte pour atteindre la clinique. Parlez à Mordin qui accepte de vous rejoindre à condition de l'aider à éradiquer le virus.

Vous devez propager le remède dans l'air en utilisant le système de contrôle atmosphérique. Prenez alors la nouvelle arme et passez par la porte arrière. Avancez en éliminant les ennemis en chemin. Montez ensuite à l'escalier. Entrez dans la salle située à gauche pour trouver et sauver l'assistant de Mordin. Entrez ensuite dans la salle située à droite. Éliminez les ennemis qui se trouvent en face et descendez les marches. Mettez-vous à couvert derrière la corniche et utilisez la télékinésie de Jacob pour éliminer les ennemis qui utilisent des lance-roquettes. Eliminez le reste des ennemis et descendez vers la porte de la salle de contrôle atmosphérique. Eliminez les deux ennemis qui gardent la zone et montez l'escalier qui se trouve à gauche.

Vous allez rencontrer le chef des commandos Berserker qui collaborent avec les collecteurs. Commencez par éliminer les ennemis qui gardent les ventilateurs. Avancez ensuite et balancez le remède dans les ventilateurs.

Il faut maintenant les remettre en marche pour diffuser le remède. Il y a deux générateur à allumer chacun d'eux se trouve d'un coté de la salle. Chaque générateur est gardé par des unités Berserkers. Vous devez avant tout les éliminer pour pouvoir accéder aux salles des générateurs. Vous pouvez ignorer les ennemis qui se trouvent en haut, sur les balcons. Eliminez alors les gardes et remettez les ventilateurs pour réussir la mission avant de revenir voir Mordin.

Vous pouvez visiter le Normandy mais puisque vous êtes déjà dans l'Omega, restez-y pour continuer votre recrutement.

Trouvez Archangel

Revenez voir Aria et demandez-lui des informations sur Archangel. Vous devez alors vous rendre au salon privé de recrutement des mercenaires qui se trouve dans le club. Enrôlez-vous alors avec les mercenaires. Sortez ensuite du club, allez à la gare routière et parlez au chauffeur. Quand vous rejoignez la zone de l'affrontement contre Archangel, allez voir Jaoth le chef des Eclipses. Sortez ensuite par la porte, avancez dans le couloir et entrez dans la salle de gauche (là où se trouvent les Mécas).

Vous devez les reconfigurer et pour ce faire piratez le système des Mécas d'assaut et ne vous trompez pas sinon il sera déverrouillé. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'à retrouver le sergent Cathka. Après la conversation avec ce dernier et pour l'empêcher de réparer l'aéronef, vous pouvez pour une fois faire une action du coté pragmatique et le tuer. De cette façon, vous aurez moins de problèmes pendant votre fuite.

L'assaut est donné et vous devez vous frayer un chemin jusqu'à l'Archangel. Avancez et éliminez les deux mercenaires, montez à l'escalier et éliminez les deux ennemis qui se trouvent à droite. Entrez et parlez à Archangel qui est en réalité Garrus un ancien ami de Shepard. Après la cinématique, prenez place derrière la corniche du balcon et commencez à éliminer les ennemis qui arrivent par le pont. Quand des snipers arrivent, sortez votre fusil à lunettes et dégommez-les tous en restant sur le balcon. Restez attentif à ce que dit Garrus pour savoir de quel coté les ennemis attaquent. Repoussez alors ceux qui essayent d'atteindre votre position et restez près des escaliers.

Quand le Méca d'assaut arrive, ne l'affrontez pas si vous avez réussi à le pirater. Il s'attaquera à tout ce qui bouge et éliminera les mercenaires qui participent à l'assaut à votre place. Descendez jusqu'en bas des escaliers et attaquez les ennemis qui sont occupés par le Méca d'assaut. Eliminez aussi Jaroth le chef des Eclipses s'il survit. Revenez ensuite en haut pour rencontrer Garrus.

Après la cinématique, laissez Jacob avec Garrus pour le protéger et descendez l'escalier. Passez par la porte qui se trouve sous ces escaliers. Descendez au sous-sol et allez vers la porte centrale pour la sceller. Appuyez sur le bouton et mettez-vous à couvert pour repousser les ennemis qui essayent d'entrer. Il faut 10 secondes pour que la porte se referme, donc tenez-le coup et repoussez les ennemis pendant ce lapse de temps. Allez ensuite à la deuxième porte qui se trouve à gauche. Mettez-vous à couvert et éliminez les Vorchas qui se trouvent derrière les barricades. Passez d'une barricade à l'autre et fermez la porte avant l'arrivée des renforts. Rebroussez chemin et allez à la dernière porte qui se trouve à droite. L'endroit grouille d'ennemis qui protègent la porte. Utilisez les caisses comme abris et éliminez vos ennemis avec la surcharge. Avancez ensuite vers la porte et verrouillez-la en vous assurant qu'il n'existe aucun ennemi pour empêcher la fermeture.

Après la cinématique, vous revenez au repère de Garrus qui est attaqué par Garm et ses hommes. Commencez par éliminer les hommes de Garm et empêchez-les de monter l'escalier. Montez ensuite vers Garrus et attaquez Gram et son acolyte Krogan. Pour éliminer Garm, utilisez la surcharge ou la déchirure de Miranda pour affaiblir son bouclier. Continuez ensuite vos attaques jusqu'à l'éliminer.

C'est le tour des hommes du Soleil Bleu d'attaquer. Eliminez les légionnaires qui arrivent par le bas en restant sur les balcons. Repoussez les ennemis qui essayent de monter les marches puis ceux qui débarquent par les fenêtres. Tarak arrive avec son aéronef qui n'est pas bien réparé. Sortez alors votre lance-grenades et tirez sur l'appareil. Mettez-vous à l'abri de ses tirs, qui sont dévastateurs. Continuez vos attaques jusqu'à l'explosion de l'aéronef et récupérez Garrus au sein de votre commando.

Trouvez Jack

Une fois dans le Normandy, vous pouvez inspecter les lieux et parler à votre équipage. Vous devez ensuite retrouver Jack. Elle est détenue (oui il s'agit d'une femme) dans le vaisseau Purgatory qui se trouve dans la nébuleuse du Sablier. Parlez au superviseur Kuril et suivez le chemin qu'il vous indique. Il vous mène droit dans un piège. Ce dernier à décidé de vos emprisonner et lance ses gardes contre vous. Mettez-vous donc à l'abri et éliminez les gardes puis avancez et passez par la porte. Suivez le couloir vitré qui va à gauche et éliminez d'autres gardes. Entrez ensuite dans la salle et tuez le technicien. Piratez les commandes pour libérer Jack.

Sortez ensuite par la porte qui se trouve à gauche et descendez vers la zone des cellules. Suivez le chemin défoncé par Jack. Allez ensuite sur le pont et attendez que les prisonniers et les soldats s'entretuent avant de concentrer vos tirs sur le Méca. Avancez ensuite vers la zone d'affrontement suivante et tirez sur les objets explosifs pour éliminer plus facilement vos ennemis.

Avancez ensuite d'un abri à l'autre et utilisez les aptitudes spéciale de votre groupe contre les Mécas. Avancez pour atteindre Kuril qui se protège derrière un bouclier. Commencez par éliminer ses hommes en restant toujours à l'abri. Détruisez ensuite les générateurs du bouclier, Kuril passera alors à l'attaque.

Il possède son propre bouclier incorporé à son armure. Vous aurez besoin de la puissance de feu de tout votre groupe pour neutraliser les défenses de ce dernier. Utilisez aussi leurs pouvoirs pour détruire le bouclier de Kuril et l'achever par la suite. Retrouvez ensuite Jack et convainquez-la de vous rejoindre.

Korlus

Trouvez le Seigneur de guerre

Baladez-vous sur le Normandy et parlez aux membres de votre commando. Vous devez ensuite aller chercher le dernier membre. Allez à la nébuleuse de l'aigle avant de rejoindre la planète Korlus. Avancez dans la planète et éliminez les premiers mercenaires. Avancez pour trouver un mercenaire blessé. Interrogez-le puis reprenez le chemin vers le laboratoire. Eliminez les légionnaires du Soleil Bleu qui se trouvent en haut des bâtiments d'en face et sur le pont gauche. Avancez encore en éliminant les mercenaires jusqu'à atteindre le Krogan qui lui aussi est en train de dégommer des mercenaires. Parlez-lui pour qu'il vous indique le chemin du labo.

Passez par le nouveau chemin pour rencontrer des mercenaires en fuite. Eliminez-les et avancez pour connaitre la raison de leur fuite. Vous devez combattre maintenant les Berserkers Krogans puissants. Avancez en restant toujours à couvert derrière les barricades. Continuez d'avancer jusqu'à la porte fermée. Piratez-la et entrez. Ramassez les munitions et le kit médical avant de passer la porte suivante.

Sortez sur les balcons, mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Suivez ensuite le chemin de gauche. Entrez à gauche et planquez-vous derrière les bureaux. Les mercenaires arrivent par la porte qui se trouve au fond, à gauche. Avancez vers cette porte en éliminant les ennemis. Utilisez les aptitudes spéciales de vos deux amis pour neutraliser assaillants équipés d'armes lourdes. Entrez par la porte et montez pour rencontrer d'autres unités de mercenaires. Supprimez tous ceux qui occupent cet étage et avancez vers la porte. Montez encore une fois et entrez par la porte. Nettoyez la zone et avancez pour entrer dans le labo et parler à Hokir.

Vous faites un marché avec lui et il vous demande de tuer Jédora. Allez vers la zone d'affrontement et placez-vous derrière une barrière ou un pilier. Méfiez-vous des Krogans qui vous attaquent par les flancs et tirez sur Jédora qui se trouve en face de vous. Elle vous lance des Mécas d'assaut, utilisez votre lance-grenades pour les exploser ou laissez vos amis s'en occuper pendant que vous vous concentrez sur Jéroda. Reprenez alors vos tirs jusqu'à l'éliminer.

Revenez voir Hokir qui s'est sacrifié pour sauver la vie du Krogan incubé. Vous allez ensuite transporter la cuve où se trouve le Krogan à bord de votre vaisseau. Une fois dans le vaisseau allez à la salle de cargaison babord et, malgré l'objection de votre équipage et de l'IDA, libérez le Krogan. Convainquez-le de rejoindre votre commando. Allez ensuite à la salle de débriefing pour parler à l'homme trouble et recevoir votre nouvelle mission.

Horizon

Repoussez le raid des Récolteurs

La colonie est attaquée par les Récolteurs mais cette fois vous arrivez pendant qu'ils sont encore sur place. Avancez dans la ville déserte jusqu'à rencontrer le premier groupe d'ennemis. Certains d'entre eux placeront des barrières énergétiques qui formeront un bouclier devant eux. Attaquez-les par les flancs ou attendez que leurs boucliers s'affaiblissent pour les toucher. Nettoyez la zone et avancez à gauche. Allez vers la zone d'habitation pour une autre confrontation. Les Récolteurs vous envoient des zombies qui chargent sur vous.

Ils ne sont pas armés mais foncent sur vous et vous attaquent au corps à corps. Eliminez-les avant qu'ils ne vous atteignent. Abattez ensuite les autres ennemis et avancez. Examinez le cadavre du zombie et reprenez votre chemin. Rejoignez la zone d'habitation suivante pour trouver les colons en stase. Visitez les habitations pour trouver des crédits ensuite sortez et avancez à droite.

Vous allez affronter un autre groupe de Récolteurs. Leur chef Augure, prendra le contrôle de l'un de ses drones depuis sa base et l'utilisera pour vous attaquer.

Ce drone sera renforcé avec un bouclier supplémentaire. Restez à l'abri pour éviter ses tirs et commencez par éliminer les autres drones. Si vous n'éliminez pas les autres Récolteurs, à la mort du premier hôte, Augure contrôlera un autre

corps et vous attaquera. Nettoyez alors la zone et concentrez-vous ensuite sur Augure pour l'éliminer. Allez ensuite à droite et piratez la porte pour entrer.

Parlez au mécanicien pour obtenir plus d'infos sur l'attaque des Récolteurs. Sortez ensuite par la porte qui se trouve à gauche et éliminez les zombies et l'ennemi appelé Engeance. Augure sera présent aussi en contrôlant un Gardien Récolteur. Eliminez tous les ennemis avant de vous attaquer à Augure. Piratez ensuite la porte et entrez pour arriver à une grande zone ouverte abritant la tourelle et infestée de Récolteurs. Courez et montez les marches qui se trouvent à gauche. Mettez-vous à l'abri pour avoir une meilleure vue sur l'ensemble de la zone et sur les ennemis. Commencez par repousser les zombies ensuite attaquez-vous aux Engeances.

Utilisez le lance-grenades ou le laser de l'arme des Récolteurs pour éliminer rapidement ces colosses. Neutralisez ensuite la vague suivante de zombies. Avancez vers la tourelle et utilisez le transmetteur.

Vous devez ensuite défendre cette tourelle contre les renforts ennemis qui arrivent. Revenez alors à votre position de tout à l'heure et attendez leur arrivée. Augure sera aussi de la partie. Placez vos amis à l'abri de ses attaques et utilisez les attaques spéciales pour l'affaiblir avant de l'éliminer. Repoussez une autre vague avant l'arrivée de l'ennemi volant appelé Prétorien. Utilisez le canon à particules des Récolteurs ou les lance-grenades pour affaiblir son bouclier. Attaquez-le ensuite avant qu'il ne se régénère pleinement et ne replace son bouclier. Détruisez encore une fois son bouclier pour pouvoir le toucher et continuez vos assauts tout en restant à couvert pour éviter ses tirs. Les ennemis prennent la fuite après les attaques des défenses de la colonie. Parlez ensuite à Ashley et regagnez votre vaisseau.

Parlez à tout l'équipage et à l'homme trouble pour obtenir le point sur la situation. Parlez à Jacob et à Miranda qui ont besoin de votre aide pour des affaires personnelles. Ce sont les missions de loyauté de votre équipage. Si vous les accomplissez ces membres seront loyaux envers vous et ceci est important pour la dernière mission du jeu. Faites ensuite un détour vers la citadelle.

Parlez au capitaine Anderson

Après le point de contrôle, passez la porte et parlez au sergent Bailey. Baladez-vous dans la citadelle et faites vos achats. Allez ensuite vers le Présidium et parlez au capitaine Anderson. Revenez ensuite au Normandy et reprenez la composition du commando.

Illium

Trouvez l'assassin

Allez à la planète Illium où se trouvent deux des nouveaux candidats pour votre commando. Vous serez accueilli par la concierge de Liara. Cette dernière est une vieille connaissance de Shepard et une bonne source d'informations. Parlez à cette concierge pour obtenir plus d'informations. Dans cette planète aussi, vous pouvez effectuer la mission optionnelle et aider Miranda à protéger sa soeur.

Pour cela, vous devez aller voir Lanteia qui vous donnera des informations sur votre soeur et sur les unités Eclipses qui veulent l'intercepter. Vous devez alors affronter les agents de l'Eclipse et les éliminer jusqu'à atteindre leur chef Enyala. Tirez sur les containers explosifs pour affaiblir les boucliers des ingénieurs et utilisez les pouvoir biotique de vos amis pour neutraliser l'armure et le bouclier d'Enyala. Ensuite, videz vos chargeurs sur elle pour l'éliminer.

Revenez à votre mission principale puis allez voir Liara et demandez des renseignements sur Samara et Thane. Elle vous indique que la première est allée voir l'officier de sécurité Dara et que le deuxième a rencontré une certaine Séryna.

Allez vers la zone de fret et de manutention et parlez à Séryna. Après la conversation, elle vous conduit vers la tour Dantius. Après le débarquement, avancez et éliminez les deux Mécas qui foncent sur vous. Explosez les deux autres Loki et avancez. Allez à gauche pour trouver un kit médical et des crédits. Allez ensuite à droite et parlez à l'ouvrier galarien. Soignez-le et récoltez quelques informations sur les mercenaires et leur chef. Avancez ensuite dans l'étage en

construction et mettez vous à couvert derrière les différents matériaux de construction.

Vos ennemis sont les Mécas et les mercenaires d'Eclipse. Eliminez ceux qui se trouvent en face de vous, avancez ensuite et affrontez ceux qui se trouvent à gauche. Explosez les Mécas chien qui foncent sur vous avant qu'il ne vous atteigne et cela arrive éloignez-vous d'eux pour éviter leurs explosions quand vous les abattez. Continuez votre chemin jusqu'à la porte et entrez.

Montez sur la passerelle et entrez par la porte suivante. Prenez les kits médicaux et les munitions et allez à gauche. Planquez-vous et attendez l'arrivée en masse des ennemis. Utilisez les pouvoirs de vos amis pour neutraliser les boucliers des unités porte-étendards d'Eclipse. Nettoyez cet étage en avançant lentement en passant d'un abri à l'autre. Dégommez tous les ennemis et ignorez pour l'instant la porte qui se trouve au centre. Allez à gauche, piratez la porte et libérez les ouvriers. Parlez avec eux pour obtenir plus d'informations sur Nassana et l'assassin. Prenez le kit médical et les crédits et quittez cette salle. Allez vers la porte de l'ascenseur et appelez ce dernier. Allez vous mettre à l'abri pour bien accueillir les hommes qui descendent de l'ascenseur. Utilisez les pouvoirs de vos amis pour neutraliser les boucliers du chasseur de prime et de l'un de ses acolytes. Une fois sans boucliers, visez les têtes de vos ennemis pour les éliminer plus rapidement.

Montez ensuite dans l'ascenseur pour rencontrer le fantassin de l'Eclipse. Demandez des renseignements et à vous de choisir si vous l'épargnez ou si vous le balancer dans les airs. Passez ensuite par la porte qui se trouve à droite de l'ascenseur. Explosez les Mécas avant qu'ils ne se réactivent. Neutralisez les fantassins et allez à gauche vers la porte. Déverrouillez-la et entrez pour sauver les ouvriers. Sortez ensuite et avancez à gauche. Parlez à Nassana à la radio et ramassez l'arme et les munitions. Escaladez ensuite la passerelle.

Dans l'étage suivant, vous ne trouvez que l'élite des unités Eclipse. Restez à couvert et éliminez les porte-étendards Eclipse. Avancez ensuite à gauche, ramassez les munitions et le kit médical. Avancez vers le pont et éliminez les soldats de l'Eclipse. Traversez le pont et sortez votre fusil de précision. Eliminez les soldats et visez ensuite les canons pour les détruire et pouvoir passer. Avancez vers la position ennemie et éliminez ceux qui se trouvent dans le balcon, en face de vous.

Montez ensuite et tuez les soldats qui gardent la porte. Entrez pour retrouver Nassana et l'assassin Thane. Il acceptera de rejoindre votre équipe sans rien en échange. Une fois de retour sur le Normandy, parlez à vos amis pour en savoir un peu plus sur eux et pour voir s'ils ont besoin de quelque chose.

Recrutez la probatrice

Revenez ensuite sur Illium pour chercher la probatrice Asari. Allez donc au bureau de la sécurité et parlez à l'officier Dara. Demandez-lui où se trouve Samara puis prenez un taxi pour la rejoindre. Avancez dans la nouvelle zone et entrez dans le poste de police. Parlez à Anya qui vous indique la zone où se trouve la probatrice. Elle enquête dans la zone du crime. Sortez du poste de police, allez à gauche et entrez dans la zone du crime. Cette zone est contrôlée par les unités d'Eclipse.

Suivez le chemin et attaquez par surprise les unités Eclipse. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à gauche pour rencontrer la probatrice. Après la cinématique, allez voir Pitne For et prenez le passe de la base des soeurs de l'Eclipse. Montez dans l'ascenseur qui vous amènera à la base Eclipse.

Dès l'ouverture de l'ascenseur, explosez le Méca. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et avancez. Mettez-vous à couvert et affrontez les porte-étendards de l'Eclipse. Tirez sur les containers toxiques et restez à l'abri. Le sable rouge augmente les capacités biotiques mais, en même temps, il est toxique et l'exposition prolongée à ce produit chimique engendre la mort de vos ennemis (ou la votre si vous êtes piégé dans la nuée). Entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Ouvrez celle qui se trouve à droite et parlez à Elnora, il s'agit d'une meurtrière donc à vous de choisir de l'épargner ou de la tuer.

Poursuivez ensuite votre chemin et montez les escaliers. Passez par la porte et avancez pour affronter d'autres ennemis. Explosez toujours les containers toxiques quand les ennemis sont à proximité. Eloignez-vous des containers sinon les ennemis utiliseront la même tactique contre vous. Continuez votre chemin et montez les étages en éliminant

les ennemis qui se pointent devant vous. Une fois dans la zone d'atterrissage, faites attention à ceux qui se trouvent en haut, sur les passerelles, et qui sont équipés de lance-roquettes. Eliminez-les en premier et continuez votre chemin. N'oublier pas de ramasser les kits médicaux et les crédits qui se trouvent en chemin. Allez à droite de la zone et entrez dans la salle de droite. Entrez par la porte qui se trouve à droite et avancez jusqu'à atteindre la zone suivante.

Vous devez abattre un aéronef qui survole la zone. Utilisez votre lance-grenades ou le canon à particules contre cet appareil et tirez pendant le court laps de temps dans lequel l'aéronef ne tire pas . Restez toujours à couvert et quand l'appareil change de position, changez selon la nouvelle position de l'aéronef pour rester à l'abri. Une fois l'appareil abattu, piratez la porte qui se trouve à droite et entrez. Avancez et parlez à Niftu Cal avant de passer par la porte située à droite.

Vous devez combattre le Capitaine Wasea, la cheftaine des Eclipse. Avec son pouvoir biotique, elle projettera les containers de sable rouge sur vous. Quittez alors les zone d'impact et pensez à exploser les projectiles quand Wasea ou ses unités sont proches d'eux.

Utilisez les pouvoir des vos amis pour neutraliser son bouclier et son armure, avant de vous attaquer à elle. Suivez-la en restant à couvert derrière les caisses. Montez les marches et éliminez Wasea avec des tirs en pleine tête. Ramassez ensuite les munitions des morts et descendez vers le bureau pour prendre le data base de Wasea. Revenez ensuite au hall principal du spatioport.

Entrez dans le poste de police et parlez à Anya pour lui donner des indices sur l'assassin et le contrebandier. Parlez ensuite à Samara et donnez-lui les informations dont elle a besoin pour qu'elle rejoigne votre commando. De retour au Normandy et comme d'habitude, faites le tour du vaisseau et parlez à votre équipage. Vous pouvez prendre le temps de faire les missions de votre commando pour gagner leur loyauté pendant les affrontements.

Trouvez Tali

Allez dans le système Dholen et rejoignez la planète Haestrom. Dans cette planète, l'exposition à la lumière du soleil endommagera vos boucliers et entrainera la mort. Essayez alors de rester toujours à l'ombre et sprintez dans la zone de lumière. Avancez avec vos amis en vous assurant qu'ils ne restent pas dans la lumière. Entrez dans le poste de contrôle qui se trouve à droite de la grande porte. Prenez le kit médical et utilisez les commandes situées à droite pour ouvrir la grande porte. Entrez par cette porte et mettez-vous à l'bri. Eliminez les soldats Geths tout en restant dans l'ombre. Avancez ensuite et tournez à droite. Montez les escaliers et avancez à droite en éliminant les Geths. Descendez ensuite la passerelle et sprintez vers l'abri qui se trouve à droite.
Éliminez les Geths qui attaquent les hommes de Tali puis prenez la radio qui se trouve sur un cadavre pour parler à Kal'Reegar.

Après la cinématique, vous devez chercher de l'explosif pour déblayer le passage. Le bâtiment qui abrite les charges se trouve à gauche. Eliminez le Geth en chemin et méfiez-vous du Geth chasseur qui est presque invisible. Allez ensuite à gauche, mettez-vous à couvert et neutralisez les ennemis. Les Geth ne sont pas très résistants mais leurs armes sont très puissantes. Entrez dans le garage et prenez la charge explosive qui se trouve sur la table. Montez ensuite sur la passerelle qui se trouve à droite.

Sortez du garage, et affrontez le colosse Geth Prime. Evitez ses tirs et utilisez les pouvoirs de vos amis pour affaiblir ses boucliers ensuite achevez-le. Sortez et tournez à gauche. Passez dans le chemin qui est en bas et éliminez les ennemis. Entrez dans l'abri pour prendre la deuxième charge. A votre sortie vous rencontrez une forte résistance ennemie. Commencez par neutraliser ceux équipés de lance-roquettes et qui se trouvent sur la passerelle d'en haut. Ensuite empêchez les Geths qui se trouvent en bas de s'approcher de vous. Nettoyez la zone avant d'avancer à gauche vers le bloc en béton qui obstrue le passage. Placez la charge et reculez pour éviter l'explosion. Ouvrez ensuite la porte rapidement avant de fondre sous le soleil. Entrez dans la salle de contrôle pour ne trouver que des cadavres. Examinez-la zone ensuite utilisez la console de transmission pour parler à Tali.

Lorsqu'elle vous aura ouvert la porte, avancez jusqu'à l'extérieur. Mettez-vous à couvert et éliminez les drones qui ne sont visibles que lorsqu'ils commencent à tirer. Restez à l'abri du soleil et éliminez le Geth Prime. Avancez ensuite et sprintez pour éviter les rayons du soleil. Affrontez la vague suivante de drones et éliminez le Geth Prime qui garde la

porte. Entrez dans le bâtiment et appuyez sur le bouton de la console de sécurité.

Vous devez affronter un colosse Geth accompagné par des soldats. Avancez vers la position de Kal'Reegar qui vous donne trois solutions pour aborder le colosse. Empêchez Kal de prendre partie du combat pour qu'il reste en vie. Vous devez en premier lieux éliminer les snipers qui se trouvent sur le coté élevé, à droite. Restez à l'abri et tirez tout juste après le tir du colosse. Neutralisez tous les snipers ensuite nettoyez la zone centrale pour pouvoir avancer. Montez sur la passerelle qui se trouve à gauche et mettez-vous à couvert derrière les caisses.

Tirez sur les Geths et sur les containers explosifs pour vous aider à éliminer le reste de vos ennemis. Avancez et planquez-vous derrière le mur pour avoir le colosse en vue. Eliminez les ennemis qui le gardent avant de sortir votre canon à particules et tirez après la longue salve de l'ennemi. Tirez sans arrêt pour détruire son bouclier avant qu'il ne se replie sur lui-même et se régénère. Continuez à tirer jusqu'à l'exploser. Neutralisez ensuite ce qui reste des ennemis et ramassez les munitions. Allez vers la porte qui se trouve au centre et avancez pour retrouver Tali qui acceptera directement de vous rejoindre.

De retour au Normandy, parlez à votre équipage et à Kelly en particulier pour qu'elle vous fasse le point sur tout ce qui se passe sur le vaisseau. Allez ensuite à la salle de débriefing pour parler à l'homme trouble. Il vous donne votre prochaine mission qui consiste à aborder un vaisseau de Récolteurs endommagé.

Vaisseau Récolteur

Fouillez le vaisseau Récolteur

Après l'abordage, avancez en suivant votre radar. Allez à gauche et examinez le module. Continuez d'avancer et examinez la pile de cadavres. Tournez ensuite à gauche, avancez, prenez les crédits et utilisez le terminal de contrôle.

Ramassez une nouvelle arme et reprenez votre route en saisissant les objets et les crédits en chemin. Continuez d'avancer dans ce vaisseau organique et montez jusqu'au terminal de contrôle. Après l'avertissement de Joker, avancez dans le chemin montant jusqu'à atteindre ce qui semble une ruche. Avancez, approchez-vous de la plateforme et utilisez la console de commande.

Vous tombez dans le piège des Récolteurs. La plateforme va s'élever et d'autres plates-formes vont se rapprocher. A bord de ces plates-formes se trouvent les Récolteurs et les Engeances. Augure sera aussi de la partie en contrôlant un gardien Récolteur. Placez vos amis à couvert et attendez l'assaut.

Commencez par éliminer les gardiens et utilisez les pouvoir de vos amis contre les Engeances pour neutraliser leurs boucliers. Abattez tous les gardiens et les drones Récolteurs avant de vous attaquer à Augure. Restez toujours à couvert et ripostez directement après l'attaque d'Augure. Neutralisez ensuite les Engeances et attendez la vague suivante d'ennemis. Utilisez votre fusil sniper pour cibler les Récolteurs qui arrivent par les plates-formes. Vous pouvez aussi utiliser votre canon à particules pour neutraliser les boucliers des Engeances et d'Augure. Repoussez cette vague et éliminez Augure ensuite utilisez la console de commande.

Après l'atterrissage de la plateforme, avancez, ramassez le kit médical et passez la porte qui est à votre droite. Courez vous mettre à couvert pour repousser les Récolteurs. Augure est présent aussi. Laissez-le en dernier et utilisez les pouvoir de vos amis pour neutraliser son bouclier ensuite achevez-le rapidement. Allez à gauche et descendez dans le chemin pour retrouver un autre groupe d'ennemis. Restez à couvert et éliminez-les avant l'arrivée des assassins Récolteurs par la gauche. Ces derniers sont équipés de redoutables canons à particules. Restez toujours à couvert, unissez vos forces avec vos amis et neutralisez leurs boucliers avant de les finir. Explosez ensuite les zombies kamikazes avant qu'il n'atteigne votre position. Concentrez ensuite vos tirs sur Augure pour l'élimer comme à chaque fois.

Ramassez les munitions et le kit médical qui se trouvent dans la zone et continuez votre chemin. Mettez-vous à couvert dans la zone suivante et sortez votre canon à particules pour abattre le Prétorien pendant que vos amis s'occupent des zombies. Tirez sans arrêt pour abaisser le bouclier du prétorien ensuite le toucher. Quand, il régénère son bouclier,

répétez l'action jusqu'à le toucher et l'exploser. Avancez ensuite en suivant les indications de l'IDA. Pendant votre fuite, vous affronterez toutes les unités des Récolteurs et Augure qui est toujours présent. Eliminez ensuite la horde de zombies avant qu'ils ne vous atteignent. Courez enfin vers votre navette.

De retour sur le Normandy, parlez à l'homme trouble qui vous donne votre prochaine mission. Vous avez le choix aussi de continuer votre mission ou de renforcer votre équipe. Choisissez de renforcer votre équipe. Si vous continuez directement cette mission principale et celle d'après vous ne pouvez pas finir toutes les missions de loyauté de votre équipe à temps. Cette action aura aussi un grand impact sur le déroulement de l'histoire comme la mort de quelques membres de votre commando. Donc, il est préférable de terminer les missions de loyauté avant de partir vers les deux prochaines missions principales.

Epave de Moissonneur

Récupérez le module d'identification Moissonneur

Allez à la nébuleuse Hawking Eta. Faites le plein de carburant pour le vaisseau et quittez le système Chandrasekhar. Allez ensuite au système Thorne où se trouve l'épave de Moissonneur. Abordez l'épave et avancez à gauche. Examinez le registre opérationnel et poursuivez votre chemin dans le vaisseau fantôme. Prenez les kits médicaux et allez à droite. Après la conversation avec Joker avancez sur la passerelle, examinez le registre et continuez à droite.

Affrontez les zombies et optez pour le fusil à pompe pour les neutraliser. Avancez ensuite pour voir les zombies tomber sous les tirs d'un sniper. Ramassez les munitions, tournez à gauche et éliminez les survivants en explosant les containers qui se trouvent dans la zone. Explosez aussi l'Engeance et avancez. Examinez l'autel et prenez le kit médical qui se trouve à droite. Examinez aussi le registre qui se trouve à droite. Revenez en arrière et passez par le chemin qui se trouve sur votre gauche. Déverrouillez la porte et entrez.

A votre surprise, un Geth vous donne un coup de main. Il s'agit du sniper de tout à l'heure. Repoussez ensuite les hordes d'ennemis qui foncent sur vous. Explosez l'Engeance et avancez pour rencontrer une autre horde de zombies. Exterminez-les et continuez votre chemin. Montez ensuite à l'escalier de gauche et tournez à gauche pour prendre le kit médical et les munitions. Avancez ensuite à droite, éliminez d'autres zombies et descendez vers la plateforme inférieure. Abattez d'autres zombies et continuez votre chemin. Utilisez votre sniper contre les autres ennemis et les Engeances. Avancez encore et sortez votre fusil d'assaut puis arrosez les zombies qui arrivent en masse et utilisez les pouvoirs biotiques sur les Engeances. Avancez, ramassez le kit médical et passez par la porte. Récupérez le kit d'identification et sortez de la salle.

Avancez vers le noyau pour que les hordes de zombies arrivent par les cotés. Eliminez-les en restant groupé. Quand le noyau est ouvert, concentrez vos tirs sur ce dernier et ordonnez à vos compagnons de tirer dessus. Quand ce dernier se referme, d'autres zombies passent à l'attaque. Repoussez-les pour que le noyau se dévoile une nouvelle fois. Utilisez votre canon à particules pour endommager le noyau jusqu'à l'exploser.

Sur le Normandy, comme toujours décidez de réactiver le Geth malgré l'opposition de tout le monde pour récolter des informations et savoir pourquoi il vous a sauvé. L'IDA commence l'étude du module mais ceci nécessite beaucoup de temps. Vous devez exécuter des missions secondaires avant que le module d'identification ne soit prêt. Vous pouvez aussi terminer toutes les missions de loyauté s'il en reste encore.

Résistez au Récolteurs

Après deux missions secondaires l'IDA vous demande d'embarquer avec votre équipe sur une navette pour qu'elle teste le module. C'est à ce moment là que les Moissonneurs arrivent, attaquent votre vaisseau et emportent avec eux tout l'équipage à part Joker. Vous allez incarner ce dernier pour essayer de sauver le Normandy. Suivez les instructions de l'IDA et suivez les points lumineux rouges qui clignotent au sol. Ne quittez pas ce chemin ou vous serez attaqué et tuer par les ennemis. Descendez par l'échelle et traversez l'infirmerie pour atteindre le noyau et l'interface IDA. Utilisez les commandes ensuite descendez par l'échelle. Avancez jusqu'aux escaliers et attendez que les ennemis passent pour monter. Entrez à gauche et activez les moteurs.

Quand Shepard et le reste du commando arrive, prenez la décision de passer par le relais Omega 4 . Vous devez améliorer le vaisseau, l'équiper avec deux blindages et le canon Thanix pour qu'il supporte le voyage et ensuite les attaques des vaisseaux ennemis. Ces améliorations peuvent être achetées dans les zones commerciales. Si vous manquez de blindages et d'armes, vous perdrez trois membres de votre équipe pendant le voyage ; Jack, Légion et Thane. Le Normandy sera ensuite abordé par un Oculus. Allez alors à la rencontre de cet ennemi. Evitez ses lasers et utilisez votre canon à particules pour le repousser une première fois. Quand il revient après la cinématique, utilisez votre canon à particules pour le détruire une fois pour toutes.

Base des Récolteurs

Infiltrez la base des Récolteurs

Vous devez ensuite planifier l'assaut contre la base des Moissonneurs. Utiliser les compétences de Tali qui va s'introduire par les conduits de ventilation et pirater les portes. Vous devez ensuite placer un leader pour la deuxième escouade et il doit être loyal. Choisissez Miranda ou Garrus qui sont de bons leaders. Choisissez ensuite votre équipe et avancez dans la base ennemie.

Avancez en éliminant les drones et les assassins Récolteurs. Augure sera de la partie en contrôlant les Récolteurs. Appuyez sur les interrupteurs verts avant que la jauge qui se trouve en bas à droite de votre écran ne diminue. Vous ouvrez alors le chemin pour Tali. Il y a en tout 8 interrupteurs et chaque interrupteur est bien gardé.

Eliminez les ennemis pour atteindre l'interrupteur à chaque fois. Utilisez le pouvoir de vos amis pour neutraliser les boucliers d'Augure et méfiez-vous des ennemis équipés de canons à particules. Appuyez ensuite sur le dernier interrupteur et entrez par la porte pour vous regrouper. Vous trouvez alors les modules avec votre équipage à l'intérieur ou Lilith et les habitants de la colonie si vous êtes passé directement par le relais sans perdre du temps. Vous pouvez alors soit sauver Kelly ou la voir mourir. Le docteur Chakwas quand à elle survivra à tous les coups.

Après le sauvetage de quelques membres de votre équipe, choisissez un spécialiste en biotique comme Samara ou Jack pour qu'elle forme un bouclier. Garrus sera le leader de la deuxième escouade et Mordin escortera les survivants au vaisseau.

Escortez le spécialiste biotique

Avancez en restant dans le champ du bouclier. Vous devez repousser les collecteurs et Augure qui vous barrent la route. Empêchez ce dernier de s'approcher de votre position et de s'attaquer à la biotique.

Une fois les ennemis écartés, ordonnez au spécialiste d'avancer jusqu'à rencontrer des zombies. Explosez-les ensuite utilisez votre canon à particules pour atomiser l'Engeance. Avancez encore pour affronter d'autres vagues d'ennemis. Quand le spécialiste commence à courir, éliminez les zombies qui essayent de lui couper le chemin jusqu'à la porte. Vous pouvez perdre un coéquipier avant d'entrer dans le sas. Ceci dépend de votre choix de spécialiste.

Détruisez les Récolteurs

Vous devez ensuite choisir votre équipe et laisser les autres s'occuper de la protection de la porte. Choisissez deux membres qui sont loyaux. Ils seront utiles à la fin du jeu. Montez ensuite sur la plateforme et attendez l'arrivée des Récolteurs sur d'autres plates-formes aussi. Restez toujours à couvert et éliminez les Récolteurs.

Utilisez les pouvoirs de vos amis pour détruire le bouclier d'Augure qui contrôlera les corps de quelques ennemis. Utilisez aussi ces pouvoirs pour vous projeter des ennemis hors des plates-formes. Avancez sur la plateforme suivante après la mort de tous les ennemis et placez-vous à couvert en attendant la plateforme suivante qui apporte avec elle son lot de nouveaux assaillants. Eliminez-les en évitant les tirs de canons à particules.

Repoussez les ennemis jusqu'à l'arrivée de la dernière plateforme qui apporte avec elle deux Engeances et des zombies. Explosez ces derniers pour affaiblir les premiers et avant qu'ils ne s'approchent de vous. Sortez ensuite votre

canon à particules et neutralisez les deux Engeances. Allez à la dernière plateforme et utilisez le terminal.

Détruisez la larve humaine de Moissonneur

Vous arrivez devant le moissonneur géant qui a une forme humaine. Pour empêcher son alimentation, vous devez détruire les tubes qui contiennent le liquide. Ces tubes seront protégés par un bouclier quand des ennemis débarquent. Vous devez donc éliminer les Récolteurs et Augure pour que les tubes se dévoilent. Utilisez votre canon à particules pour détruire deux tubes à la fois avant que le bouclier ne se remette en place. Eliminez d'autre Récolteurs ensuite explosez les deux autre tubes.

Après la chute du moissonneur, vous aurez droit à une transmission en provenance de l'homme trouble. Vous avez maintenant le choix entre détruire la base ennemie ou juste éliminer tous ses occupants avec une bombe spéciale et laisser la première intacte. Si vous choisissez de tout raser, vous serez soutenu par Miranda. Faites votre choix et placez la bombe.

Après la cinématique, le moissonneur géant sous forme humaine sera réactivé et passe à l'attaque.

Restez à couvert et visez ses points faibles qui sont les points lumineux sur ses yeux et son torse. Quand il commence à charger de l'énergie, visez ses yeux avec votre canon à particules.
Laissez vos amis s'occuper des Récolteurs et pensez à utiliser leurs pouvoirs pour affaiblir Augure s'ils ne l'ont pas déjà fait. Quand le colosse commence à agiter ses mains et frappe les plates-formes, quittez la plateforme touchée et mettez-vous à l'abri sur une autre. Pendant les moments de calme, pensez à ramasser les munitions laissées par les Récolteurs. Continuez vos tirs sur les points faibles du colosse jusqu'à l'éliminer une fois pour toutes.

Pendant sa chute il entraine avec lui les plates-formes pour essayer de vous faire tomber. Si vos amis sont loyaux envers vous, ils survivront à tout cela sinon vous perdrez un ou deux coéquipiers. Les survivants seront utiles par la suite lorsque vous sauterez vers le Normandy. C'est l'un d'eux qui vous aidera à grimper dans le vaisseau. Parlez enfin à l'homme trouble.

Félicitations ! Vous avez terminé Mass Effect 2 et sauvé l'humanité... pour l'instant.

La survie ou la mort de quelques membres de votre équipage dépend de leur loyauté et de votre parcours dans le jeu. Vos choix seront déterminants surtout pendant la dernière partie du jeu où vous devrez composer les équipes. Après les crédits, vous pouvez continuer à jouer pour terminer les missions secondaires. Vous pouvez aussi développer vos relations avec les membres de l'équipage.

Master of Magic

© MicroProse / SimTex 1995

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Editez un fichier de sauvegarde grâce à un éditeur hexadécimal. Maintenant, voici les emplacements correspondants aux éléments à modifier (attention, ici les déplacements sont numérotés en partant du début du nom de la ville que vous modifiez : ainsi 00 correspond au premier caractère du nom de la ville) :

Dépl.	Elément
14	Race (06 = Homme, 08 = Hafling)
15	Coordonnée X
16	Coordonnée Y
17	Mode auquel appartient la cité (00 = Arcanus, 01 = Myrror)
19-20	Population de la cité
34	Présence de Barracks (01 = Présent, FF = absent)
35	Présence d'Armory (01 = Présent, FF = absent)
37	Armorers guild
38	War college
41	Animist guild
42	Fantastic stables
48	Sages guild
49	Oracles
57	Marketplace
67	Présence de l'enchantement Wall of Fire (00 = absent, 01 = présent)
68	Chaos riff (00 = absent, 01 = présent)
70	Evil presence
71	Crused Lands
72	Pestilence
74	Famine
76	Nature Ward
77	Sorcery Ward
78	Chaos Ward
79	Life Ward
80	Death Ward
82	Earth Gate
84	Gaia's Blessing
85	Inspiration
86	Prosperity
87	Astral Gate
89	Consecration

Les offsets suivants sont des déplacements tels qu'ils sont donnés par PC TOOLS :

3389-3390	Quantité d'or
3139-3140	Quantité de Mana

OBTENIR UNE SUPER VILLE

Pour obtenir une super ville, recherchez à l'aide d'un éditeur hexadécimal le nom de votre ville dans le fichier de sauvegarde, puis remplacez la série des FF par 01.

CHEAT MODE

Pendant l'écran MAGIC, tenez appuyée la touche ALT et tapez l'un des mots suivants :

`POWER` Pour exécuter n'importe quel sort, et recevoir une large quantité de Mana

`REVEAL` Toute la carte est dévoilée

ECONOMISER LES POINTS DE MANA

Voici une astuce pour ne pas perdre de mana lors de la téléportation d'un objet à l'un de vos héros qui est dans la forteresse. Après avoir obtenu l'objet en question, vous vous trouverez dans le tableau de gestion pour l'attribuer à un héros, le briser ou le placer dans les richesses de votre forteresse. Placez-le dans les richesses de votre forteresse, et tous les héros se trouvant dans la forteresse pourront se le faire attribuer sans que vous ayez à dépenser de points de mana !

ATTAQUER PLUSIEURS FOIS DANS LES COMBATS

Au cours d'un combat, faites jouer toutes les unités sauf une. Lancez un sort global (Counter Magic par exemple). Toutes les unités retrouveront alors leurs points de mouvement. Cette technique fonctionne également en lançant un sort individuel sur une unité qui retrouvera alors ses points de mouvement. De cette façon, Torin the Chosen pourra attaquer/se déplacer 6 fois dans le même tour, si on lui lance succesivement les sorts Dispel Magic, Holy Weapon, Holy Armor, Dispel Magic, Dispel Magic (avec un magicien qui puisse les lancer). Pour faire lancer plusieurs sorts par un magicien, il suffit de recliquer dessus et de recliquer sur le bouton Spell. Vous choissisez le nom du magicien voulu et le tour est joué.

SUPER HÉROS

Dans le sort fabriquer objet magique, sélectionnez un objet (ex :amulette). Mettez-lui 4 enchantements. Changez son nom (obligatoire). Tentez de lui mettre un 5ème enchantement. Il dira que c'est impossible. Votre objet devrait être entouré d'une aura bleue et porter un nom qui dépasse la case. Ne lui mettez plus que 1 d'attaque et 1 de résistance. Et voilà. Cet objet mis sur un héros lui donne tous les pouvoirs, une force hors-norme et des déplacements titanesques.

Master Of Orion

© MicroProse / SimTex

POPULATION MAXIMALE DANS LES VILLES

Pour avoir la population maximale dans les villes, faites une sauvegarde d'une partie en retenant le nom d'une de vos villes. Ensuite, éditez le fichier SAVE1.GAM. Recherchez le nom de votre ville. Allez 24 déplacements plus loin que le nom, vous y trouverez trois chiffres identiques séparés par des 00. Ces chiffres correspondent à la population de votre ville : vous pouvez y mettre les chiffres que vous voulez en hexadécimal (FF donnera par exemple une population de 255 millions d'habitants).

Master Of Orion 2

© MicroProse / SimTex 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, maintenez la touche ALT enfoncée et tapez :

CRUNCH	Construction instantanée
EINSTEIN	Donne toutes les technologies
EVENTS	Pas d'épreuves aléatoires
ISEALL	Omniscience
MENLO	Recherches plus rapides
MOOLA	Donne $1000
SCORE	Connaître son score

Master Of The Skies : The Red Ace

© Electronic software / Small Rockets

ACTIVER LE CHEAT MODE

Créez un pilote et appelez-le Test. Sortez du jeu et ouvrez le fichier character.ini dans le dossier du jeu. Dans le fichier, vous trouverez une section avec le nom de votre pilote (Test). Cherchez la ligne **mission = xx**. Remplacez les xx par la valeur 26. Sauvegardez et relancez le jeu. Vous aurez maintenant un menu de cheats dans le menu de goodies du jeu.

Master Rallye

© Microïds / Steel Monkeys 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à la place du nom du pilote :

OPENROYSLOT	Toutes les voitures
MEGOTPELKA	Débloque tout
MONKEYMRMAGIC	Master Rally
MRWHIPPIER	Invitation
NINETYFOUR	Toutes les classes de voiture
SWEDGERAMA	challenge

Mat Hoffman's Pro BMX

© Activision 2001

CHEAT MODE

En gardant la configuration de touches par défaut, mettez la pause puis maintenez SHIFT enfoncé tout en tapant les codes suivants. (n'utilisez pas le pavé numérique pour les chiffres)

S66S	Gros pneus
4AWD	Equilibre parfait
4W62	Ajouter 8 minutes
648W	Niveau Burnside
648A	Niveau de l'école
648D	Niveau de l'entrepôt
648S	Rouler avec une grand-mère
4AW8	Enlever les indications à l'écran
466WSS	Multiplier le score par 10
SSW664	Diviser le score par 10
AS86WA84	Jauge de spécial toujours pleine

Math Rescue

© Apogee / Redwood Games

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur les trois touches suivantes simultanément :

`EL,` Donne les objets

`PQ,` Change de niveau. Entrez un chiffre, et vous irez au niveau correspondant.

Remarquez que ces codes fonctionnent aussi bien avec la version shareware qu'avec la version enregistrée du jeu.

Max 2

© Interplay / Flatcat

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants (avec les crochets) et validez par ENTER. Attention, n'utilisez surtout pas ces codes lors des campagnes :

[LOS]	Ligne de vue
[MAXSPY]	Retire le brouillard de guerre
[MAXSTORAGE]	Ressources des cargos au maximum
[MAXSUPER]	L'unité sélectionnée est upgradée
[MAXSURVEY]	Vision des ressources sur la carte
[THREATS]	L'ordinateur dévoile les plans des ennemis sur la carte avec les cases

TOUTES LES CAMPAGNES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier MAX2.INI qui est situé dans le répertoire du jeu. Ajoutez les lignes suivantes et commencez le jeu :

```
current_campaign_1_mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49
```

Attention : faites bien une copie de sauvegarde du fichier INI avant de tenter cette manipulation.

Max : Mechanised Assault And Exploration

© Interplay

CONSEIL SIMPLE

Les scouts, très mobiles et possédant un excellent radar, sont carrément nuls en combat, mais couplés avec un lance-missiles en retrait, ils constituent un duo redoutable.

CHEAT CODES

Tapez à l'écran de jeu, les codes suivants, suivi par ENTER :

[MAXAMMO]	Munitions au maximum
[MAXSPY]	Tout voir (on ne peut pas tirer dessus)
[MAXSTORAGE]	Avoir des minerais
[MAXSUPER]	L'unité ciblé est au niveau 30
[MAXSURVEY]	Montre les ressources de la carte

Attention, en mode multi-joueurs ces codes détruisent toute votre armée.

ACCÈS À TOUTES LES MISSIONS

Editez avec un éditeur de texte le fichier MAX.INI situé dans votre répertoire d'installation. Observez le paragraphe qui commence par [SETUP]. En face de la ligne : last_campaign, il y a un chiffre. Celui-ci correspond à la dernière mission que vous ayez réussie. Remplacez ce chiffre par 9, et vous aurez accès à toutes les missions de la campagne.

Max Payne

© Take 2 Interactive / Remedy 2001

CHEAT MODE

Lancez le jeu en passant par la commande Executer du menu démarrer et prenez soin d'ajouter **-developer"**.
La ligne de commande doit donc ressembler à cela **"C:Program FilesMaxPayneMaxPayne.exe" -developer"**.
Pendant la partie, appuyez sur F12 pour afficher la console puis entrez l'un des codes suivants.

C_ADDHEALTH #	Ajouter l'énergie indiqué par #
CODER	Debug mode
GETALLWEAPONS	Toutes les Armes
GETBASEBALLHAT	Avoir une casquette de baseball
GETBERETTA	Avoir le Beretta
GETBERETTADUAL	Avoir deux Beretta avec le plein de munitions
GETBULLETTIME	Avoir plus de Bullet Time
GETCOLTCOMMANDO	Avoir le colt commando
GETDESERTEAGLE	Avoir le Desert Eagle
GETDUALBERETTA	Avoir deux Beretta avec le plein de munitons
GETDUALINGRAM	Avoir deux Ingrams avec le plein de munitions
GETGRENADE	Avoir les grenades
GETHEALTH	Regagner de l'énergie
GETINFINITEAMMO	Munitions infinies
GETINGRAM	Avoir l'Ingram
GETINGRAMDUAL	Avoir deux Ingrams avec le plein de munitions
GETJACKHAMMER	Avoir le Jackhammer
GETMOLOTOV	Avoir les coktails molotovs
GETMP5	Avoir le MP5
GETM79	Avoir le M-79
GETSAWEDSHOTGUN	Avoir le fusil à canon scié
GETSNIPER	Avoir le sniper
GETPUMPSHOTGUN	Avoir le fusil à pompe
GETPAINKILLERS	Avoir les Pain Killers
GOD	God mode
JUMP #	Régler la hauteur de saut
MORTAL	Désactiver le Gode mode
NOCLIP	Pas de clipping
NOCLIP_OFF	Désactive le mode sans clipping
SETNORMALSTATE	Régler la marche normale
SETWOUNDEDSTATE	Régler la marche lorsque Max est blessé
SHOWFPS	Afficher le frame rate

Lancez le jeu en passant par la commande Executer du menu démarrer et prenez soin d'ajouter **-developerkeys**.
La ligne de commande doit donc ressembler à cela **"C:Program FilesMaxPayneMaxPayne.exe" -developerkeys**.
Pendant la partie, appuyez les touches correspondantes pour activer les cheats. Vous pouvez aussi combiner cette manipulation avec les cheats précédents. La ligne de commande sera alors **"C:Program FilesMaxPayneMaxPayne.exe" -developer -developerkeys**.

Basculer entre les 3 modes de caméra

Changer d'apparence

PG↑ et PG↓

Changer les textures

CTRL + PG↑ et CTRL + PG↓

Changer la vitesse du jeu

↖ et END

Vitesse normale du jeu

↖ + END

Aller au prochain point de départ

Insert

Aller au précédent point de départ

DEL

Changer l'IA

F7 et F8

Sélectionner les statistiques

F11

Ouvrir la console

F12

Caméras externes

Flèches de direction

SAUTER LES DIALOGUES DU DÉBUTS

Lancez le jeu en passant par la commande Executer du menu démarrer et prenez soin d'ajouter **-nodialog"**.
La ligne de commande doit donc ressembler à cela **"C:Program FilesMaxPayneMaxPayne.exe" -nodialog"**.
Vous pouvez combiner cette manipulation avec toutes les autres.

SAUTER LA SÉQUENCE DE DÉBUT

Lancez le jeu en passant par la commande Executer du menu démarrer et prenez soin d'ajouter **-skipstartup"**.
La ligne de commande doit donc ressembler à cela **"C:Program FilesMaxPayneMaxPayne.exe" -skipstartup"**.
Vous pouvez combiner cette manipulation avec toutes les autres.

CAPTURE D'ÉCRAN

Lancez le jeu en passant par la commande Executer du menu démarrer et prenez soin d'ajouter **-screenshot"**.
La ligne de commande doit donc ressembler à cela **"C:Program FilesMaxPayneMaxPayne.exe" -screenshot"**.
Pendant le jeu, appuyez sur F10 pour faire une capture d'écran. Vous pouvez combiner cette manipulation avec toutes les autres.
Les captures seront sauvés dans le dossier "screenshots" dans le repertoire principal du jeu.

MODE FENÊTRE

Lancez le jeu en passant par la commande Executer du menu démarrer et prenez soin d'ajouter **-window"**.
La ligne de commande doit donc ressembler à cela **"C:Program FilesMaxPayneMaxPayne.exe" -window"**.
Vous pouvez combiner cette manipulation avec toutes les autres, mais elle ne fonctionne pas si vous utilisez une carte accélératrice 3D.

SOLUTION COMPLÈTE

Section I : Le rêve américain

Prologue

Le jeu commence dans votre maison, il y a 3 ans. Examinez le tag sur la mur. Décrochez le téléphone dans le salon puis prenez votre **fusil à pompe** dans l'un des placards. Montez les escaliers. Vous entendrez votre femme crier. Tentez de passer par la salle de bains mais la porte reste bloquée. Revenez aux escaliers et tuez les deux malfaiteurs qui sortent de la chambre de votre enfant. Entrez alors dans cette chambre et découvrez avec horreur ce qui s'est passé. Continuez jusqu'à votre chambre. Tirez sur le dernier homme et approchez-vous de votre femme.

Chapitre un : Station Roscoe Street

Vous êtes sur le quai n°5. Les grilles étant fermées, vous n'avez pas d'autres choix que d'emprunter la porte de l'autre côté. Suivez les traces de sang. Vous trouvez un homme mort sur le sol. A partir de là, Max dégainera son arme pour pouvoir se défendre (et aussi pour attaquer !). Ouvrez le placard juste en face de vous pour récupérer des **munitions de Beretta**, puis des **antalgiques** dans l'autre placard. Revenez ensuite sur le quai et tuer les deux hommes qui s'y trouvent. Pensez à récupérer leurs **2 Desert Eagle**. Montez les escaliers, vous entendrez des coups de feu. Préparez-vous alors à tuer les deux hommes dans le couloir de droite. Récupérez quelques **munitions de Desert Eagle** sur les corps et allez tuer le troisième ennemi au bout du couloir à gauche. Il est derrière une grille, donc ne pourra pas venir vers vous. Les deux grilles sont fermées, descendez les escaliers pour accéder au quai n°4. Une fois

sur le quai, allez abattre le garde dans le renfoncement de gauche, prenez le **fusil à pompe** qu'il avait sur lui. Le panneau de contrôle ne vous est d'aucune utilité pour l'instant alors ouvrez la grille sur votre gauche et descendez les escaliers. Tuez les trois ennemis sur le quai n°2 (1 à gauche et 2 à droite). Récupérez leurs armes (un **2 Beretta** et des **munitions de Desert Eagle**). Entrez dans le vestiaire de droite. L'homme assis sur la chaise est mort (vous pouvez le faire tomber si ça vous amuse). Dans le placard près du miroir, vous trouverez **2 antalgiques** et des **munitions de le fusil**. Dans un casier, vous pouvez prendre des **munitions de Desert Eagle**. Allez au fond du couloir mais ne vous approchez pas trop de la porte pour ne pas vous faire repérer. Des hommes parlent d'attaquer une banque. Revenez sur vos pas jusqu'au quai n°2. Allez ouvrir la porte et tirez immédiatement sur le bandit de l'autre côté. Ramassez son **fusil à pompe**, vous trouverez aussi des **munitons de fusil** dans un casier. Le placard contient des **munitions de Desert Eagle**. Le garde que vous venez de sauver vous demande de l'escorter jusqu'à la salle de contrôle en haut. Remontez les escaliers jusqu'au panneau de contrôle. Laissez le garde entrer le code d'accès. La porte s'ouvre et il se fait tuer. Utilisez de nouveau le panneau pour ouvrir la porte et entrez. Traversez la pièce pour aller vers la salle de contrôle. Quatre ennemis sont en embuscade dans la salle de contrôle. Abattez-les prudemment puis ramassez un **Desert Eagle**, **2 fusils à pompe** et **2 Berettas**. Entrez dans la porte de droite. Appuyez sur le bouton de la ligne 2 pour y remettre le courant. Ouvrez le petit placard pour prendre les **4 antalgiques**. Enfin, regardez le moniteur pour vérifier l'état de la rame. Sortez et revenez sur le quai n°2. Avant de monter dans le métro jaune, entrez dans la porte et récupérez les **munitions de Beretta** et les **munitions de fusil** dans les placards. Entrez dans le métro jaune et faites-le fonctionner (placez-vous devant le volant) pour défoncer la barrière. Sortez par l'avant et sautez par dessus ce qu'il reste de la barrière. Préparez-vous à tuer les quatre ennemis un peu plus loin. Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez tirer sur la bouteille de gaz sur la gauche, en explosant, elle peut tuer les ennemis. Ramassez toutes les **munitions** que vous trouverez. Remarquez la grille à droite, c'est celle de tout à l'heure où vous avez surpris une conversation. Sortez par les escaliers de gauche.

Chapitre deux : En direct depuis la scène du crime

Suivez le couloir et tuez les deux ennemis. Ramassez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Entrez dans la porte de droite et tuez immédiatement l'homme qui se trouve juste à gauche. Ramassez ses **Berettas** et descendez les escaliers. Faites attention à celui qui s'enfuit en vous tirant des coups de fusil à pompe. Abattez-le puis prenez son **fusil à pompe**. Vous débouchez dans une rame de métro désaffectée et inondée. Prenez à droite et suivez le couloir. Sur le quai de droite, tuez les 3 ennemis et ramassez les **Berettas**. Continuez par les escaliers et ne vous inquiétez pas de l'explosion qui fait tomber des débris du plafond.
Vous pouvez faire la chasse aux rats si ça vous amuse, sinon continuez de monter. Tuez les quatre ennemis qui se trouvent derrière les caisses. Vous pouvez ensuite leur prendre des **Berettas** et une **carabine à canon scié**. Remarquez la porte avec les explosifs sur la droite, il manque le détonateur. Descendez par la gauche. Vous atterrissez dans le coffre fort d'une banque. Il y a ici quatre ennemis à descendre et **2 fusils à pompe**, des **Berettas**, un **Desert Eagle** et des **munitions de Beretta** à prendre. L'alarme se déclenche alors. Utilisez le panneau de contrôle pour ouvrir la porte et tuez les quatre autres ennemis. Ramassez un **Desert Eagle**, des **munitions de fusil** et des **Berettas**. Répondez au téléphone et à l'aide du panneau de contrôle, ouvrez à tour de rôle les porte A, et C. Récupérez le détonateur dans la porte A et lisez les documents dans la porte C. Ouvrez ensuite la porte B et retournez à la porte aux explosifs. Faites attention aux trois gars qui vous tirent dessus. Abattez-les puis récupérez une **grenade**, des **Berettas** et des **munitions de fusil**. Placez le détonateur sur la porte et reculez un peu. Vous assistez alors aux courtes retrouvailles entre Max et Alex. Les trois grilles sont fermées. Reculez-vous un peu et tuez les 3 ennemis qui descendent des escaliers. Ramassez le **Desert Eagle**, le **fusil à pompe** et les **Berettas**. Vous trouverez également **4 antalgiques** dans le placard du petit poste de contrôle. Montez les escaliers et tuez les 4 ennemis dans la salle en haut. Prenez le **fusil à pompe**, le **Desert Eagle** et la **grenade**. Prenez aussi les **4 antalgiques** dans le placard du petit poste de contrôle. Actionnez le levier qui ouvre les grilles de sortie et passez par ces grilles. Suivez le couloir puis sortez.

Chapitre trois : Dans la peau de Bogart

Tuez les deux frères et prenez le **fusil à pompe** et le **Desert Eagle** qu'ils avaient. Lisez la lettre sur le bureau puis tuez les 3 truands qui se précipitent dans la pièce. Ramassez leurs **armes**. Sortez et descendez par les escaliers. Dans la pièce de gauche, ramassez les **2 antalgiques**. Sortez et allez écouter la radio dans un coin de la pièce suivante. Vous trouverez un **Beretta** dans un meuble sous l'escalier. Tirez sur la fenêtre et sortez sur la terrasse. Tournez à gauche et entrez dans la seconde porte. Il y a 3 ennemis à tuer. Vous pouvez viser les têtes des bonbonnes de gaz pour les faire exploser. Ramassez les **2 Berettas** et les **munitions de Beretta**. Continuez tout droit, Prenez le **Beretta** dans le

meuble de gauche puis revenez sur vos pas et entrez dans la porte à votre gauche. Descendez les escaliers et défoncez la porte. Entrez dans la 1ère porte à gauche du couloir devant vous. Tuez l'homme qui s'y trouve et faites vibrer le lit pour prendre la **carabine à canon scié** qui se trouve en dessous. Continuez dans le couloir et entrez dans la prochaine chambre (la chambre 302) où vous trouverez des **antalgiques** dans le tiroir du meuble. Sortez et continuez. Tuez l'homme qui regarde la télé puis les deux autres qui accourent. Ramassez les **3 Berettas**. Continuez et entrez dans les toilettes. Vous trouverez des **antalgiques**. Laissez tranquille le drogué et sortez des toilettes. Passez par la porte de sortie et réfugiez-vous rapidement dans la pièce juste à gauche. Tuez l'ennemi qui s'y trouve et attendez qu'un autre arrive. Prenez ensuite la **carabine à canon scié** et le **Beretta**. Faites exploser le cadenas de la porte de sortie puis traversez la pièce en désordre. Tuez les 4 ennemis dans le couloir (2 de chaque côtés) et ramassez leurs **armes**. Tournez à gauche et entrez dans la chambre de droite. Regardez la télé. Allez dans la pièce d'à côté et fouillez le placard pour y trouver des **antalgiques**. Prenez aussi les **munitions de Beretta**. Sortez de la chambre et continuez par la droite. Tournez ensuite de nouveau à droite et entrez dans la pièce à gauche. Laissez le camé tranquille et allez prendre les **munitions de Beretta** sur l'étagère à gauche. Sortez par la porte de droite et tuez les 4 ennemis qui vous foncent dessus par la droite. Ramassez les **Berettas**, le **fusil à pompe** et le **cocktail Molotov**. Suivez le panneau EXIT. Vous arrivez devant la chambre de Muerte, la chambre 313. Ouvrez la porte et faites un pas sur le côté pour éviter le coup de feu. Entrez et prenez le **fusil à pompe** sur la chaise et la **carabine à canon scié** sur le lit. Lisez la lettre puis prenez les **munitions de fusil** à côté, et les **antalgiques** et **munitions** sur la petite table. Sortez et tournez à droite. Entrez dans les toilettes et tuez le type armé au fond. Prenez son **fusil à pompe** et les **antalgiques** puis revenez dans le couloir.
Tirez sur la paroi fragile en face de vous. Entrez et brisez une vitre pour sortir sur une petite corniche. Tournez à droite et cassez la fenêtre pour entrer. Un homme est mort, et il y a une inscription au sol. Ramassez les **cocktails Molotov**, les **munitions de Desert Eagle** et les **antalgiques** (n'oubliez pas ceux sur le canapé). Revenez vers la chambre de Muerte et continuez dans le couloir. Tuez les deux hommes au bout et ramassez leurs **Berettas**. Continuez par le couloir de gauche jusqu'à la salle de la chaudière. Eloignez-vous un peu de la chaudière et faites-la exploser. Vous pouvez maintenant descendre par le trou dans le plancher. Il est préférable de descendre à reculons, pour pouvoir tirer sur les 2 ennemis du dessous. Ramassez ensuite le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Prenez à gauche, tuez l'homme qui se cache derrière une caisse et prenez son **Beretta**. Laissez le drogué de la pièce d'à côté tranquille. Trouvez et entrez dans la chambre 216. Lisez l'agenda de la prostituée posé sur le bureau. Ouvrez la double porte pour accéder à la pièce avec la caméra. Récupérez les **munitions de fusil** et les **munitions de Beretta** sur les étagères puis continuez par la porte suivante. Tournez à gauche puis de suite à gauche et tuez les trois malfrats. Récupérez leurs **3 Berettas**. Utilisez l'ascenseur réservé au personnel au bout du couloir.

Chapitre quatre : Les veines de New York

Sortez de l'ascenseur et tournez immédiatement à gauche pour tuer les 3 ennemis. Ramassez les **2 Berettas** et les **munitions de Beretta**. Regardez la télé. Ouvrez la porte derrière vous. 2 ennemis vous y attendent. Pour le fun, visez la bonbonne de gaz orange près du type de gauche. En explosant, elle tuera aussi l'ennemi de droite. Récupérez le **Beretta** et les **fusil à pompe**. En détruisant toutes les caisses et tous les cartons, vous trouverez des **munitions de Beretta**, des **munitions Ingrams** et des **antalgiques**. Passez par la porte qui était bloquée par des caisses. Tournez à gauche et tuez l'ennemi. Examinez le journal par terre. Récupérez ensuite la **batte de baseball** et les **munitions de fusil** dans le placard derrière la chaudière. Entrez dans les cuisines (porte en haut des escaliers) et tuez les 3 ennemis qui vous y attendent. Récupérez les **2 Berettas** et le **fusil à pompe**. Vous trouverez sur la droite un placard contenant **2 antalgiques**. Continuez par les escaliers de l'autre côté des cuisines. Ouvrez la porte et entrez dans la grande pièce. Ouvrez le placard de gauche pour prendre un **Beretta**. Ecoutez un peu la conversation puis entrez dans la deuxième porte à gauche pour tuer les 5 bandits qui s'y trouvent. Ramassez ensuite les **5 Berettas**. Fouillez un peu la pièce, vous trouverez des **munitions de fusil** et une **carabine à canon scié** sur la table, un **cocktail Molotov** dans le placard du fond à gauche et des **antalgiques** dans celui de droite. Ouvrez les 2 mallettes sur la grande table puis prenez la clé sur la petite table et revenez dans la pièce précédente. Entrez dans les toilettes pour prendre les **2 antalgiques** dans la pharmacie. Entrez dans le bar. Vous surprenez Muerte en charmante compagnie. Il s'enfuit et vous laisse avec la prostituée et 4 de ses hommes qui vous tirent dessus. Eliminez-les tous les 5 puis ramassez **4 Berettas**, des **munitions de Beretta**, un **fusil à pompe**, des **munitions de Desert Eagle** et des **antalgiques**. Sortez par la sortie et vous devez maintenant affronter Muerte et 2 de ses hommes. Ramassez ensuite **2 Berettas** et un **Ingram**. Entrez dans la pièce du standard (tout droit) et fouillez la pièce. Vous trouverez des **munitions de Beretta** dans le placard et **2 antalgiques**. Utilisez le standard. Montez ensuite les escaliers et entrez dans le club. Suivez le couloir et tuez les 2 ennemis dans la pièce du bout. Prenez le **Desert Eagle** et le **Beretta** qu'ils vous laissent. Sortez sur le toit et brisez la vitre pour

descendre. Vous vous retrouvez au centre d'une pièce et 4 ennemis vous prennent pour cible. Abattez-les et récupérez les **3 Berettas** et l'**Ingram**. Revenez à la réception près du standard et appuyez sur le bouton EXIT. Courez ensuite vers les portes de sorties.

Chapitre cinq : Laissez parler la poudre

Suivez la route et entrez dans le magasin « Pawn Shop ». Tuez les deux voleurs à l'intérieur et prenez le **Beretta**, le **fusil à pompe**, les **munitions de Beretta** et les **munitions de Desert Eagle**. Dans la petite pièce avec les télés, tirez sur la présentoir pour briser la vitre et prendre l'**Ingram**. Revenez dans la rue et continuez. Juste au coin d'un immeuble, il y a un distributeur de journaux. Vous pouvez lire les titres. Continuez dans la rue jusqu'au Van.
Ouvrez-le pour prendre un **fusil à pompe**. Revenez un peu sur vos pas et descendez les escaliers pour entrez dans un immeuble. Tuez les 3 ennemis et prenez les **munitions de Desert Eagle**, les **munitions de fusil**, le **Beretta**, la **carabine à canon scié** et les **3 cocktails Molotov**. (Une autre technique pour tuer les ennemis consiste à donner un coup de batte sur le Van pour déclencher l'alarme et les attendre pour les descendre un à un.) Poursuivez par la porte de gauche. Longez le couloir sans vous soucier des pièces annexes. Lorsque vous arriverez vers les bonbonnes de gaz, il y aura une explosion derrière vous, vous empêchant de faire demi-tour. Placez-vous dans l'angle du couloir et tirez sur les bonbonnes de gaz. L'une d'elles sera projetée contre la porte qui refusait de s'ouvrir, libérant ainsi le passage. Il y a 2 ennemis dans la prochaine salle. Tuez-les (il est possible que l'un d'eux soit tué par l'explosion) et ramassez les **2 Berettas**. Prenez également les **2 antalgiques** dans le petit placard et continuez par la droite. Tuez les 2 ennemis deux salles plus loin puis prenez le **Desert Eagle**. Continuez par les escaliers où un ennemi vous attend. Prenez son **Ingram** et les **munitions de Desert Eagle** sur le banc. Répondez au téléphone dans le couloir. La police arrive... Vous êtes dans un grande salle avec 2 ennemis à tuer et donc un **fusil à pompe** et un**Ingram** à récupérer. Attention, il y a une explosion qui fait s'effondrer une partie du plafond. Continuez par la petite salle à droite. Faites sauter le cadenas de la porte suivante. Prenez les **2 fusils à pompe**, les **antalgiques** et la clé de la cage d'escalier. Lisez ensuite la lettre sur le comptoir. Après cela, les forces de police investissent les lieux. Dépêchez-vous de retournez dans la grande salle. Traversez-la et entrez dans la cage d'escalier. Attention, un ennemi surgit de nulle part ! Tuez-le rapidement et récupérez son **Desert Eagle**. Montez par les escaliers. Vous rencontrez 3 ennemis (l'un d'eux possède des grenades). Tuez-les et ramassez la **carabine à canon scié**, les **2 Ingrams** et les **grenades** restantes. Entrez dans les toilettes des dames pour y trouver des **munitions** et **3 antalgiques**. Revenez aux escaliers et montez au troisième étage. Une explosion se produit. Traversez le balcon en sautant par dessus le trou à gauche et entrez dans la prochaine porte. Tournez à droite et entrez dans la pièce suivante. Tuez les 4 ennemis et récupérez un **fusil à pompe**, **2 Berettas**, un **Desert Eagle** et des **munitions de Desert Eagle** dans la cuisine puis des **antalgiques** dans la chambre. Sortez ensuite par la fenêtre de la cuisine.

Chapitre six : Quand la peur donne des ailes aux hommes

Descendez dans la rue par l'échelle de secours. Laissez les clochards et entrez dans le bâtiment d'en face. Suivez le couloir. La porte de la laverie est fermée pour l'instant. Sortez donc par la porte de droite. Vous êtes dans le rue. Entrez dans la première porte à gauche. Dans la pièce de droite, vous trouverez des **munitions de fusil**, des **munitions de Desert Eagle** et des **munitions de Beretta**. Continuez par le couloir. Laissez les 3 drogués et tuez les 3 ennemis qui descendent des escaliers. Prenez les **Berettas**, les **Desert Eagle** et le **fusil à pompe**. Montez faites le tour de la pièce. Toujours des drogués et 2 ennemis qui descendent. Tuez-les et prenez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Montez encore. Ouvrez la porte à votre droite et réquisitionnez l'homme pour vous faire entrer dans la laverie. Redescendez avec lui jusqu'à la laverie. Foncez dès que la porte s'ouvre et tuez les 2 hommes qui se trouvent à l'intérieur. Récupérez le **Desert Eagle** et le **Beretta** puis le **fusil à pompe** et les **munitions** sur la table. Entrez dans la salle suivante et tuez l'homme qui surgit. Ramassez ses **2 Berettas**. Continuez. Prenez les **2 antalgiques** derrière le comptoir de la salle avec le distributeur. Utilisez l'ascenseur pour monter. Entrez dans la chambre au bout du couloir. Frappez à la porte des toilettes jusqu'à ce que l'homme en sorte. Tuez-le aussitôt et prenez l'**Ingram** près du lavabo puis les **munitions de Beretta** dans le placard. Regardez ensuite la télé. Passez par la fenêtre pour aller sur le toit. Rejoignez l'autre bâtiment en marchant sur les conduits et entrez par la fenêtre. Tuez les 3 malfrats et récupérez le **fusil à pompe** et les **2 Berettas**. Prenez les **munitions Ingrams** dans le placard de la cuisine. Sortez par la fenêtre de la cuisine, marchez sur les conduits et entrez dans l'autre bâtiment. Ne faites pas attention à l'explosion et allez sur la balustrade. Tuez les 2 ennemis à l'étage du dessus et continuez par la droite.
Vous trouverez 2 ennemis en pleine discussion à propos des fils d'une bombe. Visez la bombe pour les éliminer tous les deux puis essayez d'ouvrir la porte à gauche. Celle-ci ne s'ouvrira pas mais vous pourrez tout de même passer...

Continuez jusqu'aux débris de l'étage du dessus. 2 ennemis descendront et il faudra bien évidemment les tuer. Ramassez ensuite la **carabine à canon scié** et le **Beretta**. Montez puis allez sur la balustrade. Tuez l'ennemi qui arrive de l'autre côté et ramassez les **2 fusils à pompe** et le **Beretta**. Entrez dans la pièce suivante et fouillez le placard pour y trouver des **munitions Ingrams**. Continuez par la porte de gauche. Tuez les 3 hommes de Gognitti et ramassez la **carabine à canon scié**, les **Ingrams** et le Berettaa. Prenez aussi les **2 fusil à pompe** accrochés au mur. Lisez la lettre froissée sur le bureau. Lancez-vous maintenant à la recherche de Gognitti. Passez par la fenêtre, traversez les conduits, entrez dans l'autre bâtiment, prenez à droite, montez les escaliers et sortez par la porte à votre droite. Gognitti parvient à s'échapper. Attendez le prochain train et sautez dessus...

Chapitre sept : Brutalité policière

Vous êtes sur un toit. Descendez sur les tuyaux juste en dessous et rendez-vous sur le toit d'en face Tuez les 2 ennemis et récupérez le **Beretta** et le **Desert Eagle**. Continuez sur la gauche jusqu'à ce que le muret du toit laisse une ouverture. Sautez alors sur l'autre bâtiment. Tirez sur les 2 hommes sur un autre toit à votre droite. Ne vous occupez pas de l'hélicoptère de la police et continuez jusqu'à la porte. Entrez et prenez les **munitions de fusil** sur la caisse à gauche. Approchez-vous des escaliers. Gognitti envoie 3 hommes à votre rencontre. Attendez le premier et allez à la rencontre des 2 autres. Ramassez le **Desert Eagle** et l'**Ingram**. Descendez. Sortez dans une ruelle et tuez les 3 ennemis. Ramassez les **2 Berettas**, les **Ingrams** et le **Desert Eagle**. Vous trouverez aussi des **munitions Ingrams** près du grillage avec la porte. Continuez ensuite par le petit passage entre les immeubles. Gognitti s'enfuit toujours. Montez les escaliers. Tuez l'homme qui arrive et allez prendre dans le camion des **munitions de fusil** et des **munitions de Desert Eagle**. Descendez dans le trou pour récupérez un **Beretta**. Remontez en vous aidant des caisses. Faites le tour du trou et allez vers le grillage, tirez sur l'ennemi sur le toit en face. Appelez le petit ascenseur et montez. Tuez l'homme sur le toit et prenez son **Ingram**. Descendez d'un étage par les « escaliers » pour récupérer des **munitions Ingrams** puis remontez. Continuez sur le toit. Tuez les 4 truands et ramassez le **fusil à pompe**, la **grenade**, les **2 Ingrams** et les **2 antalgiques**. Continuez. Remarquez le panneau publicitaire pour Captain baseballbat Boy (le héros de la BD du journal d'avant). Brisez les vitres puis sautez dans la pièce pour surprendre et tuer les 2 ennemis. Prenez le **Beretta** et le **Desert Eagle** et ramassez les **munitions de Beretta**, le **fusil à pompe** et l'**Ingram**. Dans les petites caisses, vous trouverez des **munitions de Beretta**, des **munitions Ingrams** et des **antalgiques**. Montez aux escaliers et sortez sur un autre toit. Tournez de suite à gauche et sautez sur les escaliers de secours. Descendez d'un étage et entrez dans la porte entrouverte. Regardez la télé. Sur le bureau derrière la porte, vous trouverez des **munitions de fusil** et des **munitions de Beretta**. Dans la salle de bains, vous trouverez **3 antalgiques**. Prenez aussi le **Beretta** du mort dans la cuisine. Approchez-vous ensuite de la porte. Vous entendez les ennemis qui s'organisent derrière. Ouvrez prudemment la porte et tuez les 5 types. Ramassez le **fusil à pompe**, les **Ingrams en duo**, le **Desert Eagle**, un **Ingram** et une **carabine à canon scié**. Sortez par la porte du fond, traversez la cour et continuez par la porte d'en face. Au fond du couloir à gauche, vous devez tuer un homme qui vous lance des grenades. Prenez son **fusil à pompe**. Sortez et préparez-vous à une belle fusillade. Dehors, 7 ennemis vous attendent. Tuez-les tous et récupérez **2 fusils**, **2 Ingrams**, **2 carabines à canon scié** et des **Ingrams en duo**. Il ne vous reste plus alors qu'à vous occuper de Gognitti.

Chapitre huit : Ragna Rock

Faites le tour des grilles et entrez dans le local de sécurité. Prenez le **fusil à pompe** dans le placard. Dans le local Tickets, actionnez le levier Security et retournez vous pour tuer les ennemis qui arrivent. Ramassez alors un **Desert Eagle** et un **fusil à pompe** ainsi que les **2 antalgiques** et les **munitions** que vous trouverez sur l'étagère.
Lisez ensuite le livre sur la table. Ouvrez la porte et tuez les 2 ennemis dans le club. Faites attention aux grenades que l'un d'eux vous lance. Ramassez le **fusil à pompe** et les **2 Berettas** dans un coin. Faites aussi attention aux cocktails Molotov qui tombent d'en haut. Tirez sur l'homme qui tire d'en haut puis passez par la porte derrière la scène. Au panneau Disco, tournez à droite et tuez les 2 ennemis puis celui au bar de l'autre côté. Ramassez la **carabine à canon scié** et les **2 Ingrams** puis suivez le panneau lumineux BAR. Passez la porte et tuez les 3 types. Ramassez les **antalgiques** et le **fusil à pompe** derrière le bar puis les **Berettas**. Lisez les livres sur la tables. Appuyez ensuite sur l'interrupteur pour ouvrir la grille et continuez. Tuez le type qui s'interpose et ramassez ses **Berettas**. Montez les escaliers. Supprimez les 2 ennemis sur la balustrade puis traversez la salle sur les spots de lumières. Faites alors le plein de **munitions**, d'**antalgiques** et de **cocktails Molotov**. Revenez sur la première balustrade et sortez par la porte à votre droite. Continuez par la porte de droite et tuez les 2 hommes qui arrivent par la droite. Ramassez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. N'oubliez pas les **antalgiques** sur la table de mixage. Sortez de la salle et montez les escaliers. Passez par la porte ouverte et tuez les 6 ennemis. Récupérez ensuite toutes les **munitions**. Faites le tour des tonneaux de vin

et tuez l'homme qui arrive. Récupérez sa **carabine à canon scié**. Montez les escaliers en tuant les 3 ennemis qui s'y baladent et en leur prenant un **Beretta**, un **Desert Eagle** et un **Ingram**. Attention, car si vous tombez des escaliers, une trappe s'ouvre et vous mourrez instantanément. Sortez sur le toit puis entrez par la petite ouverture en face de vous. Marchez prudemment sur les poutres en bois et tuez les ennemis en bas. Sortez par l'autre ouverture puis continuez sur le toit. Marchez sur les petites corniches pour rejoindre un porte un peu plus loin sur la droite. Descendez les escaliers et les 3 types qui s'y trouvent. Ramassez le **fusil à pompe** et le **Beretta**. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la grille et tirez de suite pour tuer l'ennemi. Attendez les 3 autres avant d'aller chercher les **4 antalgiques** dans la pharmacie au bout de la passerelle. Ramassez toutes les **munitions** puis descendez les escaliers. Les deux caisses sous les escaliers contiennent des **antalgiques** et des **munitions de fusil**. Testez les talents de Max à la batterie puis au micro et enfin piétinez la guitare avant de continuer par les escaliers en face. Touchez aux moniteurs. L'un d'eux contrôle les effets pyrotechniques, l'autre ouvre une porte au dessus de la scène d'où 2 ennemis arrivent. Tuez les puis prenez les **antalgiques** sur l'un des moniteurs. Redescendez et empruntez le passage que vous avez ouvert. Montez et actionnez les leviers pour vous créer un passage. Mettez le levier 1 en haut et baissez les autres. Descendez et allez de l'autre côté des décors. Tuez le type sur l'escalier de gauche puis montez à votre tour et récupérez son **Ingram**. Allez tout en haut. Traversez sur les planches en bois (ne traînez pas sur celle qui s'apprête à craquer) et sortez par la porte au bout.

Chapitre neuf : L'empire du diable

Allez lire la lettre déchirée sur le canapé, puis les notes de Lupino sur la table. Enfin, allez jeter un œil au carnet de Lupino au centre de la pièce. Passez derrière le rideau et montez tout en haut des escaliers. Ouvrez la grille et entrez dans la pièce. Sur la table, vous trouverez de nombreuses **munitions** et des **antalgiques**. Avant d'affronter Lupino, vous devez vous débarrasser de 10 de ses hommes, après quoi, il apparaîtra accompagné d'encore 2 ennemis. Tuez-les tous les 3.

Section II : Une froide journée en enfer

Prologue

Retour dans le passé, dans la maison de Payne. Traversez les longs et interminables couloirs. A la première bifurcation, tournez à gauche, puis au carrefour, allez encore à gauche. Continuez tout droit puis allez à droite. Vous arriverez ainsi dans le salon. Regardez la photo à côté des escaliers, puis celle sur la cheminée. Montez les escaliers. Allez dans la salle de bains et tenter de passer par la porte. Demi-tour. Allez maintenant dans la chambre de votre enfant. Encore des longs couloirs. Suivez ensuite la trace de sang sans vous en éloigner au risque de mourir. A deux reprises, vous devrez sauter sur une autre trace de sang. Vous arriverez alors enfin à la chambre. Remarquez les cubes par terre qui inscrivent le mot DEAD. Continuez par la porte suivante. Vous arrivez dans votre bureau. Lisez le journal de votre femme sur la table puis entrez dans la chambre...

Chapitre un : La batte de baseball

Avec la batte de baseball, cassez le cadenas du placard puis récupérez **2 antalgiques** à l'intérieur. Ouvrez ensuite la porte en face du placard. 9 ennemis patrouillent dans la zone suivante. Attirez-les un par un pour les frapper et les tuer avec la batte. Récupérez ensuite **3 Desert Eagle**, des **Ingrams**, un **fusil à pompe** et **2 carabines à canon scié**. Maintenant que votre stock d'armes est à nouveau complet, faites le tour du couloir par la droite et entrez dans l'entrepôt à gauche. Cassez les caisses pour prendre des **antalgiques**, des **munitions Ingrams** et des **munitions de Beretta**. Sur les étagères, vous trouverez des **antalgiques** et **2 Berettas**. Sortez de l'entrepôt par là où vous êtes entré et entrez dans la petite porte en face. Ramassez les **3 Berettas**, les **2 grenades**, le **Desert Eagle**, le **fusil à pompe**, les **munitions de fusil**, les **munitions Ingrams** et les **antalgiques**. Prenez aussi les **munitions de Desert Eagle** dans une caisse. Revenez dans l'entrepôt et traversez-le pour en sortir de l'autre côté puis entrez dans la porte en face, un peu sur la droite. Tuez les 2 ennemis et récupérez un **fusil à pompe** et un **Desert Eagle**. Ramassez aussi les **munitions de Beretta** par terre et dans une caisse. Lisez le journal. Sortez. Trouvez puis entrez dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton. Attention, il s'ouvrira du côté opposé sur une grande salle zone avec 6 ennemis. Tuez-les tous et récupérez **2 Desert Eagle**, un **fusil à pompe**, une **carabine à canon scié**, des **Ingram**, des **munitions de fusil** et des **munitions de Desert Eagle**. Prenez aussi les **4 antalgiques** dans la petite pharmacie. Sortez maintenant dans la ruelle et prenez par la droite. Arrêtez-vous avant la grande rue. Il y a une unité de police qui bloque la route à droite, donc tournez à

gauche et entrez dans l'hôtel. Ecoutez à la porte Lounge puis entrez et tuez les trois hommes. Récupérez un **Beretta**, un **Desert Eagle** et un **fusil à pompe**. Sur la petite table, prenez **3 antalgiques** et des **munitions Ingrams** puis écoutez la radio. Entrez dans les toilettes au fond et tuez le type dans celles de droite. Prenez-lui sa **carabine à canon scié**. Sortez et allez au bar. Frankie et là, accompagné de 3 de ses hommes. Tuez-les rapidement et ramassez leurs **Ingrams**, le **Beretta** et la **carabine à canon scié**.

Chapitre deux : Une offre que tu ne peux pas refuser

Entrez dans le poste de garde, tuez l'homme et prenez les **2 fusils à pompe** et les **munitions de fusil**. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la grille puis sortez. Passez la grille et tuez les 2 ennemis qui arrivent par la droite. Ramassez les **2 fusils à pompe**. Appuyez sur le bouton de l'entrepôt 4. Entrez et tuez les 2 types ainsi que celui qui est à l'étage. Ramassez le **fusil à pompe** et le **Beretta**. Continuez par la petite porte à droite. Tuez les 2 ennemis (vous pouvez vous aider pour cela du baril au fond), l'un d'eux est caché dans le camion. Récupérez l'**Ingram**, les **2 fusils a pompe**, les **munitions de fusil** et le **Beretta**. Continuez par l'entrepôt 5 et tuez l'homme à l'étage. Montez avec l'ascenseur et prenez l'**Ingram** et les **4 antalgiques** dans la pharmacie. Appuyez sur le panneau de contrôle pour débloquer la porte. Attention car 2 ennemis armés arrivent au même moment en bas. Tuez-les puis descendez et récupérez la **carabine à canon scié** et le **Desert Eagle**. Passez par la petite porte. Eliminez les 5 gardes qui patrouillent ici et prenez les **3 fusils à pompe**, le **Desert Eagle** et le **Beretta**. Il y a aussi deux petits abris qui contiennent des **Berettas**, des **munitions Ingrams**, des **munitions de Beretta**, des **munitions de Desert Eagle** et des **antalgiques** Pensez à détruire la petite caisse pour trouvez d'autres **antalgiques**.
Montez sur la grue et appuyez sur le bouton pour ainsi relever un container et libérer un passage. Tuez les 2 ennemis qui en sortent et n'oubliez pas celui qui vous tire dessus d'un balcon derrière vous. Récupérez les **2 Berettas** puis continuez par le nouveau chemin. Tuez l'homme qui surgit devant vous et prenez lui son **fusil à pompe**. Passez sous la machine, et courez vous réfugiez dans la porte de gauche. Ramassez le **fusil à pompe**, le **Desert Eagle** et les **munitions de Desert Eagle**. Attendez que la machine soit passée et qu'elle ait tout défoncé pour sortir et tuer les 2 ennemis qui arrivent par la droite. Prenez le **Beretta**, le **fusil à pompe** et les **antalgiques** et continuez. Tuez le garde à droite et prenez la **grenade**. Dans le passage à droite, il y a encore une grande machine. Tuez le type qui la contrôle (tout en haut) puis les 5 autres gardes qui arrivent. Récupérez ensuite **2 fusils à pompe**, **3 Berettas** et une **carabine à canon scié**. Passez sous la machine, tournez à gauche puis encore à gauche. Tuez le garde et prenez le **Desert Eagle** et les **antalgiques**. Tuez le type dans la petite impasse de droite et prenez le **Beretta**. Revenez et continuez. Ouvrez la porte à gauche, tuez l'homme à l'intérieur et prenez le **Beretta**, les **antalgiques**, le **fusil sniper** et les **munitions de fusil sniper**. Sortez et continuez. Tournez à droite et tuez l'homme pour lui prendre son arme. Tirez aussi sur les ennemis tout au fond puis allez prendre le **fusil à pompe** et le **Beretta**. Faites sauter le cadenas sur le grillage en face de l'entrepôt et entrez pour récupérer un **Ingram**, des **munitions de Desert Eagle** et des **antalgiques**. Sortez et tirez sur la cale sous les roues du camion. Revenez ensuite sur vos pas et tuez les 5 ennemis qui sont apparus. Prenez les **Ingrams**, la **carabine à canon scié**, le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Passez par la petite impasse qui n'en est maintenant plus une. Tuez les hommes qui sortent des entrepôts et ramassez le **fusil à pompe** et le **Beretta**. Entrez dans la première porte à droite. Ramassez les **2 grenades**. Appuyez sur le bouton pour ouvrir une salle secrète. Entrez et prenez les **Ingrams**, la **grenade**, le **Desert Eagle**, les **munitions de fusil sniper**, les **munitions de fusil** et les **munitions de Desert Eagle**. Sortez et tuez le type qui est entré. Prenez son **Desert Eagle**. Sortez de cette pièce puis entrez dans l'entrepôt à votre droite.

Chapitre trois : Dans la cale avec les rats

Tuez l'ennemi en haut sur les caisses devant vous puis celui qui arrive. Ramassez son **Ingram**. Allez au fond à droite pour vider l'étagère de tout ce qu'elle contient. Faites ensuite le tour des caisses et tuez les deux ennemis qui apparaissent derrière l'étagère. Récupérez les **2 grenades**, les **munitions de fusil** et les **munitions Ingrams**. Faites encore le tour des caisses et tuez les trois ennemis. Attention, il y en a un sur la plate-forme au dessus de vous. Ramassez toutes leurs armes. Vous trouverez aussi une autre étagère avec des **munitions** et des **antalgiques**. Montez sur la passerelle et tuez l'homme qui sort de la porte derrière la caisse. Faites le tour de la pièce et prenez son **Beretta** avant de sortir par la porte. Tuez le type en face de vous sur la machine. Lorsque la machine se sera arrêté, montez dessus et récupérez le **fusil sniper** et les **munitions de fusil sniper**. Sur la machine, il y a 4 panneau de contrôle. Grâce à ses commandes, vous devez diriger la machine sur ses rails. Après l'avoir fait avancer, tuez les gardes sur les miradors à l'aide du fusil sniper. Vous trouverez des **antalgiques** sur le dernier mirador. Tuez aussi les 2 gardes en bas. Entrez dans la porte suivante. Dans cet entrepôt, vous devez tuer 6 ennemis. Ramassez ensuite les **2**

fusils à pompe, le **Desert Eagle**, et les **munitions de Beretta** que vous trouverez sur des caisses en hauteur. Dans un coin de la salle, vous trouverez des **munitions Ingrams** et des **antalgiques** dans la caisse. N'oubliez pas de tuer aussi un malfaiteur enfermé dans une genre de cage. Montez ensuite sur la passerelle et entrez dans la porte tout au bout. Approchez-vous de la fenêtre et à l'aide du fusil sniper, tuez le garde que vous apercevrez. Appuyez sur le bouton près de la porte pour ouvrir la grille de la cage et revenez dans l'entrepôt. Tuez les 2 ennemis et récupérez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Entrez dans la cage et ramassez le **Beretta**, le **Desert Eagle**, les **munitions de Beretta**, les **munitions de fusil**, les **munitions Ingrams**, les **munitions de Desert Eagle** et les **antalgiques**. Sortez par la porte. Tuez les 2 hommes à gauche et ramassez le **Desert Eagle** et le **fusil à pompe**.
Montez sur le cargo et attendez le type qui arrive de la gauche pour le tuer. Prenez son **Beretta**. Dépassez les grandes caisses et pivotez sur la gauche pour tuer un homme. Avancez légèrement et tournez à gauche pour tuer celui qui arrive par là. Ramassez son fusil à pompe. Prenez aussi le **Desert Eagle** et les **munitions de Desert Eagle** sur une caisse juste à côté. Montez ensuite les escaliers pour tuer le type dans la cabine et pour récupérer les armes des morts. A savoir **2 fusils à pompe** et un **Ingram**. Répondez enfin au téléphone dans la cabine. Avant de poursuivre, prenez les **4 antalgiques** dans la pharmacie. Ouvrez ensuite l'écoutille dans le fond de la cabine. Il y a un homme en bas des escaliers et si vous avez de la chance, il se tuera tout seul avec une grenade mal lancée. Sinon, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Récupérez son **Beretta**. Descendez prudemment les escaliers car un autre garde est là à vous attendre. Tuez-le et prenez son **Beretta**. 3 autres malfrats sont à éliminer dans les escaliers. Ramassez ensuite les **2 fusils à pompe** et le **Desert Eagle**. Ouvrez l'écoutille de droite. Vous avez trouvé votre homme, mais il n'est pas seul et 3 ennemis l'accompagnent. Tuez-les tous et récupérez le **Beretta** et les **3 fusils à pompe**. Remarquez qu'il y a des bonbonnes de gaz dans la pièce, pensez à vous en servir... Dans la cale, ramassez aussi un **Ingram**, un **Desert Eagle**, **2 grenades**, des **munitions de fusil**, des **munitions Ingrams** et des **antalgiques**. Passez par l'écoutille opposée puis écoutez ce que vous dit Vladimir, ramassez toutes les **armes** que vous voulez, dont un **colt commando**. Remontez ensuite sur le pont.

Chapitre quatre : Eteinds mes ardeurs à l'essence

Vous vous retrouvez dans le restaurant de Punchinello. Il n'y a pas beaucoup d'ennemis dans ce niveau. Tout ce que vous avez à faire, c'est de courir en évitant les flammes. Voici par où passer. Dès le début, pivotez sur votre droite puis tournez à gauche et foncez tout droit vers la double-portes à droite du bar. Passez ensuite par la double-portes en face. Faites le tour des étagères de droite et continuez par la petite porte. Suivez le couloir et tournez à gauche dans la grande pièce. Suivez de nouveau un couloir. Vous arrivez dans une nouvelle salle. Contournez les sièges par la droite (il faudra sauter par dessus une rangée) puis tournez à gauche pour vous enfoncer dans un couloir avec des escaliers. Continuez. Entrez dans la porte à votre gauche. Continuez par la porte au fond à droite. Tournez à droite et attendez que les étagères explosent. Sautez par dessus les étagère renversées et avancez doucement en naviguant entre les flammes. A un moment, une bonbonne de gaz sera projetée juste devant vous. Attendez que l'explosion s'arrête et tournez à gauche. Sautez par dessus le comptoir puis revenez à la double porte de droite. Tuez l'ennemi qui vous attend derrière et ramassez le **Beretta** et les **grenades**. Vous trouverez **2 antalgiques** sur un comptoir et des**grenades**, un **Desert Eagle** et des **munitions** près d'un lavabo. Descendez les escaliers et tuez les 2 ennemis. Ramassez le **fusil à pompe** et les **Ingrams**. Passez par la trappe derrière les étagères. Tuez les 4 truands et ramassez les **Berettas**, l' **Ingram** et le **fusil à pompe**. Suivez la passerelle et tuez encore 5 ennemis. Prenez les **fusils à pompe**, l'**Ingram** et le **Desert Eagle**. Montez les grands escaliers et sortez par la porte.

Chapitre cinq : L'ange de la mort

Avancez et entrez dans la porte à votre gauche. Examinez le cadavre. Sortez et continuez. Vous trouverez des **munitions de Beretta**, des **munitions Ingrams** et des **munitions de fusil** sur une étagère. Tuez ensuite les 3 truands et ramassez les **Berettas**, le **fusil à pompe** et l'**Ingram**. A l'intersection, optez pour la porte de gauche et tuez l'homme dans la petite pièce. Prenez sa **carabine à canon scié** et les **2 antalgiques** sur un baril. Revenez dans le couloir. Tuez 3 ennemis et prenez leurs armes. Derrière la chaudière, vous trouverez des **munitions de fusil**, des **munitions de Desert Eagle**, des **munitions de Beretta** et des **munitions Ingrams**. Continuez par le petit couloir avec les escaliers. Vous arrivez dans la cuisine. Examinez les photos sur la table puis ramassez les **antalgiques**, les **munitions Ingrams** et les **munitions de fusil** éparpillées un peu partout. Dans un meuble, vous trouverez des **munitions de Desert Eagle**. Passez par la porte ouverte et affrontez le premier tiers du trio. Il est accompagné de 2 autres ennemi et tous les trois sont cachés derrière une table. Descendez-les et prenez leurs **armes**. Cachez-vous derrière la table pour accueillir comme il se doit les 2 autres ennemis qui arrivent.

Ramassez les **2 Desert Eagle** et revenez dans la cuisine. Passez maintenant par l'autre porte (celle qui était fermée auparavant). Tuez l'ennemi et prenez son**Beretta**. Eliminez aussi celui qui est au balcon puis continuez par la porte suivante. Tuez l'ennemi qui se cache derrière la plante de gauche et prenez ses **Berettas**. Poursuivez. Descendez les 2 types dans la salle suivante puis ramassez la **carabine à canon scié**, les **antalgiques** et les **munitions** derrière le bar. Passez par la prochaine double-portes pour vous retrouver dans l'entrée. Tuez les 2 ennemis et prenez le **fusil à pompe** et l'**Ingram** puis montez. Prenez la porte de droite. Tuez les 3 ennemis dont le deuxième tiers du trio. Ramassez le **fusil à pompe**, les **Berettas** et les **Ingrams**. Prenez aussi les **munitions Ingrams** sur la table, le **fusil à pompe** accroché au mur et les **antalgiques** dans le tiroir sous le chandelier. Sortez de là, faites le tour de la rambarde puis approchez-vous de la porte d'en face. Ecoutez ce que dit le truand puis éloignez-vous rapidement. Après l'explosion, entrez puis tuez les 3 ennemis. Prenez les **Berettas**, le **M79** et les **antalgiques** dans la table de chevet de gauche. Continuez par la salle de bains, où un ennemi vous attend. Ramassez ses **Ingrams** et prenez les **3 antalgiques** dans la pharmacie. Continuez. Tuez l'homme dans la pièce suivante et ramassez son **arme**. Examinez le corps de la femme sur le lit. Prenez les **munitions de fusil** dans la pièce d'à côté puis répondez au téléphone. Sortez par la porte devant vous, puis poursuivez l'homme dans la prochaine pièce. Tuez les hommes (dont le dernier tiers du trio) et récupérez une **carabine à canon scié**, **2 fusils à pompe** et des **munitions Ingrams**. Ouvrez les tiroirs des meubles pour y trouver des **munitions de Desert Eagle** et des **munitions Ingrams**. Continuez par la porte de gauche. 3 hommes arrivent dans la pièce. Tuez-les et récupérez les **3 colts commando**. Revenez ensuite sur vos pas, deux salles en arrière.

Section III : Un peu plus près du paradis

Prologue

Vous êtes encore drogué et désarmé. Passez par la porte ouverte et vous vous retrouverez chez vous. Traversez le salon puis montez à l'étage. Passez par la chambre de votre enfant, puis allez dans votre chambre... Retour dans le bureau de Punchinello. Lisez la lettre puis répondez au téléphone. Sortez par la porte... Retour au bureau de Punchinello. Lisez la lettre puis répondez au téléphone. Retour chez Max. Suivez le chemin et montez à l'étage. Longez le couloir puis suivez les traces de sang (vous devrez parfois descendre d'un niveau, parfois sauter sur d'autres traces). Vous finirez par arriver dans la chambre et devrez alors « vous tuer ».

Chapitre un : Conduisez-moi à Cold Steel

Brisez la vitre et sautez dans le bâtiment. Il y a des lasers infrarouges dans la salle d'à côté. Bien sûr, il ne faut pas les toucher. La meilleure technique consiste à se placer dans la salle où vous êtes tombé du toit et de tirer sur l'un des capteurs infrarouge sur le mur. Une fois que le passage est libre, prenez la porte de droite. Dans un placard, vous trouverez une **grenade**, prenez aussi le **fusil sniper**, les **munitions de fusil sniper**, les **munitions de colt commando** et les **antalgiques** sur les étagères. Ecoutez ensuite la radio. Ouvrez la porte suivante mais ne la dépassez pas. Essayez plutôt d'abattre les 2 ennemis avec le fusil sniper. Si vous vous faites repérez, attendez-les dans la pièce puis tuez-les. Prenez un **colt commando** et un **Desert Eagle**. Faites le tour de la rambarde et ramassez un **colt commando** et des **munitions de colt commando**. Descendez et avancez prudemment car un ennemi est caché dans un grand container. Tuez-le puis prenez son **fusil à pompe**. Prenez aussi les **munitions de fusil** dans sa cachette. Fouillez l'autre container pour prendre un **cocktail Molotov**. Entrez dans le petit bureau (celui avec une vitre) et attendez l'ennemi qui va vous suivre. Tuez-le et ramassez son **colt commando**. Prenez les **munitions de colt commando** et les **munitions de Desert Eagle** sur les étagères puis les **3 antalgiques** dans la pharmacie. Sortez du bureau et allez ouvrir le grand rideau de fer qui se trouve à votre gauche. Appuyez sur le panneau de contrôle et tuez les 2 ennemis. Récupérez le **fusil à pompe** et le **colt commando**. Continuez par l'autre porte. Encore un faisceau infrarouge, placez-vous dans l'encadrement de la porte et détruisez le capteur sur le mur. Tournez ensuite à droite pour tuer un ennemi et prendre son **colt commando**. Ouvrez le grand rideau de fer suivant et éliminez les 3 ennemis qui vous attendent de l'autre côté. Ramassez ensuite le **Desert Eagle**, le **colt commando** et le **fusil à pompe**. Ramassez les **munitions de colt commando** sur une caisse puis le **fusil sniper**, les **munitions de fusil sniper**, les **munitions de Beretta** et les **munitions de Desert Eagle**. A l'étage, vous trouverez **2 antalgiques** dans une pharmacie. Redescendez et allez ouvrir la petite porte dans un coin de la salle. Il y a 2 ennemis et un capteur infrarouge. Tirez sur le capteur pour tuer au moins un des deux ennemis puis occupez-vous de l'autre. Ramassez le **fusil à pompe** puis les **Berettas**. Dans le placard, il y a aussi un **fusil à pompe** que vous pouvez prendre. Sortez par la porte de gauche. Tuez les 2 ennemis. Montez les escaliers et sautez sur le gros tuyau pour traverser. Lorsque vous sauterez, 2 nouveaux ennemis

apparaîtront. Tuez-les puis ramassez toutes les armes (**3 colts commando** et un **Desert Eagle**). Prenez aussi les **munitions de colt commando** sur une caisse puis montez à l'étage et prenez la porte du fond. Longez ce couloir en tuant 3 ennemis et en leur prenant **2 colts commando**, une **grenade** et des **antalgiques**. Passez dans la pièce suivante. Tuez les 2 ennemis puis ramassez les **2 colts commando** et les **antalgiques**. Vous arrivez de nouveau dans un couloir. Placez vous du côté droit et avec votre fusil sniper, dégommer le type de dos. Tuez ensuite son camarade. Entrez dans la pièce et ramassez les **2 colts commando** et les **munitions de Beretta**, le **fusil à pompe**, les **munitions de fusil à pompe** et les **munitions de colt commando** que vous trouverez en fouillant la pièce. Ecoutez le talkie-walkie puis revenez dans le couloir et sortez par la porte de gauche.

Chapitre deux : Les vérités cachées

Avancez un peu et tuez le type qui arrive par la porte de gauche puis celui derrière la vitre en face. Entrez dans la pièce en face. Ramassez les 2 **fusils à pompe**, les **munitions de Beretta**, le **cocktail Molotov** dans le placard et les **3 antalgiques** dans la pharmacie.
Lisez ensuite le document sur le bureau avant de sortir. Prenez la **grenade**, les **munitions Ingrams** et les **munitions de colt commando** sur les étagères puis ramassez le **Desert Eagle** du mort. Sortez par la porte de gauche. Tuez le garde à droite puis prenez son **Desert Eagle** et détruisez la petite caisse pour trouver des **antalgiques**. Tirez de loin sur la capteur infrarouge de la pièce suivante puis utilisez le volant pour arrêter la fuite de gaz. Continuez par la porte. Traversez la passerelle en tuant les deux ennemis à droite. Tirez ensuite sur le capteur du deuxième faisceau pour tous les détruire. Ramassez la **grenade** à gauche. Continuez par la porte suivante pour vous retrouver cette fois sur l'autre passerelle. Tuez l'ennemi à droite et continuez. Cette fois, pas question de tirer sur les capteurs car vous perdriez de la vie. Placez-vous du côté droit du mur et coller-vous au premier faisceau. Lorsque le gaz s'arrête, sautez par dessus puis passez entre les trois autres. Pivotez à droite et tuez l'ennemi derrière les tuyaux. Sautez par dessus la rambarde pour éviter les jets de gaz et ramassez le **Desert Eagle** du mort. Tirez sur le panneau de contrôle à travers la grille pour l'ouvrir et allez récupérer les **munitions** et les **antalgiques**. Actionnez le volant pour arrêter le gaz puis passer par la porte maintenant accessible. Une série d'explosions se fait entendre avant que la porte ne s'ouvre sur une salle dévastée. Tuez l'ennemi de l'autre côté dans une petite salle puis placez-vous au dessus du monte charge et descendez sur la caisse avant de sautez au sol. Montez les escaliers et appuyez sur le bouton pour ouvrir la passerelle. Tuez le garde qui sort du container et allez prendre son **colt commando** et les **munitions de colt commando** sur la caisse. Récupérez aussi le **M79** et les **munitions de Desert Eagle** dans la cachette de l'ennemi. Eloignez-vous du monte-charge et tirez sur la caisse qu'il transporte. Elle explosera et fera reculer la machine, libérant ainsi le passage. Faites 2 pas dans la porte puis sortez. Un ennemi mourra dans l'explosion et l'autre arrivera. Tuez-le et prenez le **Desert Eagle** et les **colt commando**. Ramassez les **munitions de Beretta** et les **munitions de fusil** puis les **3 antalgiques** dans la pharmacie. Sortez par la porte de droite. Eliminez les deux ennemis en hauteur (attention aux bombes) puis sautez sur les caisses à droite. Traversez la pièce et récupérez un **cocktail Molotov** dans un placard. Revenez sur le grillage et sautez sur la plate-forme qui monte. Tuez le type qui sort de la porte et ramassez les **2 colts commando** et les **Desert Eagle**. Passez par la porte ouverte et tuez les 2 ennemis à gauche derrière une grille. Prenez ensuite les **antalgiques** sur la caisse puis les armes à travers le grillage. Continuez par la porte de droite. Prenez la **grenade** dans un placard puis le **colt commando** du mort, les **munitions de M79**, le **Desert Eagle**, les **munitions de fusil**, les **munitions de colt commando** et les **2 antalgiques**. Regardez enfin le moniteur. Retournez-vous rapidement et tuez le garde qui apparaît. Prenez son **colt commando**. Sortez. Passez par la grille à droite puis par la porte. Tuez les 2 ennemis en bas puis faites le tour de la passerelle et prenez la **grenade** et les **munitions** sur l'étagère. Descendez pour ramasser leurs **2 colts commando**. Vous trouverez également des **munitions de colt commando** sur une caisse et des **munitions de M79** dans un placard. Actionnez le levier sur le panneau de contrôle puis allez tirer sur le rideau de fer pour le détruire. Tuez les 2 ennemis derrière et prenez la **grenade** et le **fusil à pompe**. Passez par la porte à gauche et courez vous réfugier droit devant vous. Collez-vous au mur et lancez une grenade sur les faisceaux pour les faire exploser et l'ennemi avec. Allez prendre les **3 colts commando**, les **munitions de colt commando**, les **munitions de Desert Eagle** et les **antalgiques**. Revenez ensuite et passez par la porte à votre gauche. Vous arrivez dans un véritable brasier. Commencez par vous déplacez latéralement à gauche. Détruisez les capteurs infrarouges. Puis approchez-vous du chariot et lorsque les flammes de droite de sortent pas, sautez deux fois jusqu'à l'endroit où se trouvaient les capteurs. Tirez sur les capteurs plus loin à gauche. Sautez sur le chariot renversé puis sur le passage du milieu et rejoignez le panneau de contrôle lorsque la voie est libre. Ouvrez le rideau de fer. Tuez les 2 gardes derrière et faites attention au chariot qui arrive. Ouvrez le rideau de gauche et tuez les 2 ennemis. Ramassez ensuite les **2 fusils à pompe**, le **Desert Eagle**, les **Berettas**, les **2 antalgiques**, le **colt commando**, la **grenade**, les **munitions de M79**, les **munitions de colt commando** et les **munitions de fusil**.

Actionnez le levier pour arrêter les flammes puis revenez entre les deux rideaux de fer et passez par la petite porte. Tuez les 2 ennemis et prenez le **fusil à pompe** et le **colt commando**. Videz aussi l'étagère en prenant les **munitions de colt commando**. Détruisez les capteurs infrarouges puis passez par la porte. Tuez les 2 gardes et récupérez le **colt commando**. Montez les escaliers et appuyez sur le bouton pour enclencher la passerelle. Celle-ci fonctionne mal et vous devez sauter pour rejoindre l'autre côté. Continuez par le rideau de fer de droite. Tuez le garde et prenez son **colt commando**. Vous êtes devant la porte D-6. Approchez et attendez qu'elle s'ouvre. Tuez les deux gardes qui en sortent, récupérez leurs **armes** et entrez dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton.

Chapitre trois : Au cœur de l'enfer

Le troisième chapitre débute fort. Eliminez les 2 types en costards de l'autre côté de la vitre. Pour cela, vous pouvez vous cacher derrière les caisses. Appuyez sur les boutons du panneau vert à droite pour ouvrir les vitres et allez ramasser les **Berettas**. Examinez le logo au sol puis sortez par la porte PROCESSING. Tuez le plus d'ennemis possible avant qu'ils ne s'enfuient puis ramassez leurs armes. Dans une petite caisse, il y a des **munitions de Beretta**. Continuez par la porte TEST FACILITIES. Tuez les autres ennemis et ramassez leurs armes et les **antalgiques**. Continuez par la seconde porte TEST PROCESSING. Faites le tour de cette salle et examinez l'ordinateur dans la zone TEST-SUBJECTS CELL. Vous n'avez pas encore le code PIN et devrez donc revenir ici un peu plus tard. Poursuivez par la porte LABORATORIES. Faites le tour de la pièce et sautez par dessus les caisses. Tirez sur la vitre de la porte pour la casser puis visez la bonbonne de gaz qui se trouve dans la pièce. En explosant, elle cassera la porte et vous pourrez entrer pour prendre **3 colts commando**, une **grenade**, **2 antalgiques** et des **munitions de Desert Eagle**. Sortez et entrez dans la grande porte vitrée. Examinez les 2 ordinateurs puis retournez dans la zone TEST-SUBJECTS CELL. Utilisez l'ordinateur et entrez dans l'ascenseur BLOCK-B. Appuyez sur le bouton. Sortez et foncez dans la zone BLOCK-B. Ouvrez la cellule B7, pour libérer le scientifique puis suivez-le dans l'ascenseur. En sortant de l'ascenseur, vous aurez à tuer 2 ennemis tout en protégeant le scientifique. Ramassez les **2 colts commando** puis poursuivez jusqu'au sas de décontamination. Passez dans le sas. Continuez dans la prochaine salle sans vous préoccuper des tirs derrière la vitre. Passez par dessus les bureaux pour éviter les flammes puis continuez par l'ascenseur LABORATORIES 2. Entrez et appuyez sur le bouton. Sortez de l'ascenseur. Il y a une toile de lasers infrarouge. Avancez un peu et tirez sur les capteurs un peu plus loin (sur un petit pilier) pour faire le ménage. Il ne reste alors que quelques lasers que vous pouvez facilement enjamber (sauter par dessus) ou même détruire pour les plus éloignés. Examinez l'ordinateur avec le logo. Sortez par l'ascenseur STORAGE. Utilisez l'ordinateur violet pour ouvrir la porte et entrez dans le sas de décontamination. Ne perdez pas de temps dans le sas. Vous serez bloqué et un compte à rebours de 30 sec se déclenche. Eloignez-vous de la porte et tirez sur le capteur infrarouge puis dépêchez-vous de passer par la porte SECURITY CENTER puis par l'ascenseur SURFACE STORAGE. Attention à ne pas marcher sur la grille de l'ascenseur pour ne pas tomber.

Chapitre quatre : Le traître

Tuez les 4 hommes de B.B. et prenez les **3 fusils à pompe** et le **colt commando**. Descendez dans le parking et tuez les 2 premiers ennemis puis les 2 autres qui arrivent par la droite. Récupérez les **munitions de colt commando** sur une caisse puis les armes des morts (un **Beretta**, des **munitions de fusil** et des **antalgiques**). Entrez dans le parking proprement dit et faites attention à la camionnette noire sur la droite qui vous tire dessus. Une fois qu'elle sera passée, 2 ennemis apparaîtront. Tuez-les et récupérez toutes les armes par terre, à savoir **2 fusils à pompe** et **2 Berettas**. Il y a aussi **4 antalgiques** dans une pharmacie de l'autre côté de ce niveau du parking. Continuez par le passage à gauche du grand panneau Park et tuez les 2 ennemis qui vous attendent. Avant de récupérer les armes, montrez-vous une fraction de seconde au coin du mur. La camionnette va tirer mais ne vous touchera pas, par contre, encore 2 ennemis en sortiront et se dirigeront vers vous. Tuez-les. Maintenant vous pouvez récolter les armes et les munitions. Il y en a aussi sur des caisses dans le coin gauche. Prenez le **colt commando**, le **fusil à pompe**, le **Desert Eagle**, les **munitions de colt commando**, les **2 Berettas**, les **munitions Ingrams**, les **munitions de fusil** et la **grenade**. Descendez et remarquez la camionnette qui vous attend à droite. Approchez doucement, et comme d'habitude, elle s'enfuit en vous tirant dessus et en laissant apparaître 2 ennemis. Tuez-les et prenez le **Desert Eagle** et le **Beretta**. Un nouvel ennemi approche, tuez-le et ramassez son **Beretta**. Faites le tour de cet étage pour en débusquer un autre. Eliminez-le et prenez son arme. Ouvrez le camion et prenez la **grenade**, le **colt commando**, les **munitions de colt commando**, les **munitions de fusil** et les **antalgiques**. Passez au niveau suivant et tuez les 3 malfrats dans le tournant. Prenez le **Beretta**, le **colt commando** et le**fusil à pompe**. Eliminez l'homme derrière la grille puis faites exploser le cadenas pour ouvrir la grille. Entrez et attendez que la camionnette noire ait fini son cirque pour tuer les 10

autres ennemis qui arrivent par vagues successives. Une fois qu'ils seront tous morts, vous pourrez ramasser sur cet étage **6 antalgiques**, **2 fusils à pompe**, **3 Ingrams**, un **Desert Eagle**, **3 Berettas**, **4 colt commando** et des **munitions de M79**. Ecoutez ensuite la radio dans le petit local. Passez à la zone suivante. Tuez 2 ennemis dans la descente et ramassez un **fusil à pompe** et un **colt commando**. Eliminez les 7 malfrats dans cette zone et récupérez **2 colts commando**, **2 fusil à pompe**, **2 antalgiques** et des **munitions de fusil**. Descendez encore. Tuez 3 malfrats et récupérez **2 Berettas** et un **fusil à pompe**. Un accident de voiture se produit alors et B.B. Et sa bande court vers vous. Tuez les 4 hommes de main de B.B. et ramassez **3 Jackhammers** et des **Ingrams**. Puis allez dans le bureau près de la sortie et récupérez un **fusil à pompe**, des **munitions Ingrams** et des **munitions de colt commando**. Occupez-vous de B.B. Il est armé d'un Jackhammer et de quelques grenades. Une fois mort, prenez lui ses armes. Allez ensuite répondre au téléphone.

Chapitre cinq : Au pays des aveugles

Descendez par les escaliers dans le coin opposée de la cour dans laquelle vous vous trouvez. Au premier embranchement, allez prendre les **antalgiques** à droite, puis revenez et faites exploser les capteurs infrarouges. Tuez l'ennemi qui arrive au bout du couloir. Prenez son **colt commando** et sa **grenade**. Tournez à droite et tuez les types. Ramassez les **colts commando**, les **munitions de colt commando** sur l'étagère et la **grenade** sur une caisse. Montez les escaliers et passez par la porte. Traversez le couloir. Vous pouvez vous arrêtez au milieu pour tuer l'ennemi sur le balcon à droite. Continuer ensuite et ouvrez la porte de droite, celle avec le digipad vert. Prenez les **4 antalgiques** dans la pharmacie et les **2 fusil à pompe** sur le mur. Approchez-vous des moniteurs et pivotez de suite sur la gauche pour tuer les 2 ennemis. Ramassez leurs armes puis allez inspecter les moniteurs. Ramassez le **Beretta** et le **Desert Eagle** près des écrans puis sortez dans le couloir de gauche. Tournez à droite et tuez un garde. Prenez son **colt commando** puis passez par la porte de sortie avec le digipad vert. Attention, dès l'ouverture de la porte, il y a de grandes chances que vous receviez un cocktail Molotov dans la tête. Tuez le plus rapidement possible l'expéditeur de ce cadeau puis allez récupérer ses autres **cocktails Molotov**. Tuez aussi l'ennemi qui arrive par la gauche et celui dans les escaliers. Prenez le **colt commando** et le **fusil à pompe** et montez. Restez sur les escaliers pour tuer le garde de l'étage supérieur et pour attendre celui qui va descendre de l'ascenseur. Ramassez ensuite les **2 colts commando**. Montez encore en faisant très attention aux grenades qui peuvent tomber. Tuez l'ennemi dans les escaliers et prenez son **colt commando**. Entrez dans la double-portes de gauche avec le digipad vert. Prenez les **munitions de Desert Eagle** dans le bureau de droite puis glissez sur la gauche en faisant attention au faisceau laser. Une fois que l'ennemi apparaît, retournez à droite et lancez une grenade vers le faisceau pour faire d'une pierre deux coups. Récupérez le **colt commando** et tournez à droite. Tuez l'autre ennemi et prenez son **colt commando**. Ecoutez la radio. Retournez et tirez sur les capteurs infrarouges dans le fond. Allez ensuite dans cette direction et tournez à gauche. Récupérez un **M79** et des **munitions de M79** dans le dernier bureau. Tirez un coup de M79 dans le mur avec le capteur pour le faire exploser puis rejoignez la porte de sortie. Tournez à droite et tuez les 2 ennemis. Récupérez ensuite les **2 colts commando** puis sortez par la porte au fond à gauche. Prenez la cassette vidéo sur le bureau puis avancez dans l'autre pièce. Regardez la télé puis le document sur le bureau.
Passez dans la pièce suivante. Ouvrez le placard pour y prendre des **munitions de Desert Eagle**, des **munitions de colt commando** et des **antalgiques**. Continuez par la porte au digipad vert. Tuez le garde sur la balcon et prenez son **colt commando**. Entrez dans la porte de sortie. A partir de maintenant, ça se gâte un peu. Descendez d'un étage en tuant les 4 gardes dans les escaliers. Passez par la porte de droite, traversez le couloir, continuez par la porte de gauche et tuez l'ennemi sur le balcon en face. Revenez aux escaliers et prenez maintenant la porte de droite. Ramassez les **colts commando** et les **munitions de fusil**. Revenez aux escaliers et descendez. Prenez la porte à droite. Tuez l'ennemi dans cette salle et prenez les **munitions de Desert Eagle** et les **antalgiques** sur les panneaux de contrôle. Sortez et prenez maintenant la porte de gauche. Descendez les escaliers en tuant les 2 gardes. Ramassez leurs armes puis entrez dans le couloir suivant. Tuez l'ennemi au fond et détruisez le faisceau laser. Ramassez le **colt commando**. Continuez votre périple en détruisant les lasers (avec des grenades, ça marche bien) jusqu'à la porte au bout du couloir.

Chapitre six : Rapport de force Byzantin

Glissez sur la droite et tuez l'ennemi devant vous puis pivotez à gauche et tirez sur les 2 autres qui arrivent de ce côté. Il y a encore 2 ennemis sur le balcon juste au dessus de votre tête. Tuez-les puis ramassez l'**Ingram** et les **2 fusils à pompe**. Allez ensuite lire les documents sur la table. Montez sur les casiers renversés pour accéder au balcon. Faites-en le tour et tuez l'ennemi qui accourt vers vous. Ramassez ensuite les **2 colts commando**, le **fusil à pompe**, le

cocktail Molotov et les **antalgiques**. Montez les escaliers et tuez le garde. Attention, il a des grenades. Ramassez les **grenades** qui restent une fois qu'il sera mort. Allez derrière les escaliers suivant pour récupérer **4 antalgiques** dans une pharmacie. Montez encore et prenez la dernière porte à droite. Tuez les 3 ennemis en faisant attention aux lasers rouges puis ramassez les **2 colts commando**, le **Desert Eagle** et les **2 antalgiques**. Détruisez les faisceaux infrarouges et montez à l'étage grâce au pilier qui se sera effondré. Continuez par la porte de gauche (celle avec le digipad vert). Attendez dans ce couloir que la porte au fond à gauche s'ouvre pour tuer les 2 ennemis qui en sortent. Récupérez les **2 Berettas** et les **antalgiques** puis passez par cette porte pour prendre un **fusil sniper**, des **munitions de fusil sniper** et encore des **antalgiques**. Revenez sur vos pas et continuez par la Press Room. Attendez dans cette pièce que 2 ennemis arrivent par la porte de sortie pour les tuer et prendre les **2 Berettas**, le **fusil sniper**, les **munitions de fusil sniper** et les **antalgiques**. Passez à votre tour par la porte de sortie. Tuez l'homme qui court vers vous puis celui de l'autre côté du balcon et enfin l'ennemi à l'étage du dessous. Récupérez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Poursuivez par l'autre porte de sortie et descendez par les escaliers à droite. Tuez les 2 ennemis qui arrivent par le toit et prenez le **colt commando** et le **fusil à pompe**. Sortez par la porte en bas des escaliers. Avancez un peu et tuez le garde sur le balcon à gauche puis continuez. La porte devant vous s'ouvre, tuez l'ennemi qui en surgit puis prenez le **colt commando** et les **antalgiques**. Ne passez par cette porte car elle ramène à la bibliothèque, tournez plutôt à gauche. Tuez les 2 gardes et occupez-vous aussi de celui à l'étage supérieur. Prenez le **colt commando**, le **fusil sniper**, les **antalgiques**, le **Jackhammer** et les **munitions Jackhammer**. Continuez par l'autre porte de sortie puis prenez les escaliers de droite. Passez par la porte ouverte en bas et tuez les 2 ennemis dans cette salle. Prenez le **fusil à pompe**, le **colt commando** et les **antalgiques**. Sortez par la porte EXIT et préparez-vous à une belle fusillade. Vous êtes dans le grand hall face à 5 ennemis. Tuez-les tous et prenez le **Jackhammer**, l'**Ingram**, le **fusil à pompe** et les **2 colts commando**. Il y a aussi des **munitions Jackhammer** et des **antalgiques** dans un coin de la pièce. Vous pouvez maintenant sortir.

Chapitre sept : Rien à perdre

Vous n'avez pas d'autres choix que de passer par les détecteurs à métaux. Bien entendu ils se mettront à sonner. Tuez les 3 gardes qui arrivent alors et ramassez le **colt commando** et les **Ingrams**. Faites les tour des ascenseurs par la gauche et descendez les 3 ennemis postés sur des balcons à droite qui vous tirent dessus. Ceci n'est pas évident à faire et le fusil sniper peut s'avérer utile.
Avancez et tuez les 2 gardes au fond du couloir. Prenez les **2 colts commando**. Passez ensuite par le sas de gauche. Détruisez les faisceaux infrarouge sur les escaliers et montez. Attention, il y a d'autres faisceaux entres les deux escaliers. Le mieux est de sauter d'un escalier à l'autre sans passer par le palier intermédiaire. Tuez les 6 ennemis en haut et prenez le **M79**, le **fusil à pompe**, la **grenade**, le **Desert Eagle**, les **2 colts commando** et les **antalgiques**. Il y a aussi **2 antalgiques** dans une pharmacie à cet étage. Avant de continuer à monter, passez par le sas et tuez les ennemis qui restent dans cette zone (un ou deux). Prenez leurs armes et les **M79** des morts précédents. Maintenant vous pouvez monter. Tuez l'ennemi, prenez le **colt commando** puis passez par le sas à gauche pour récupérer un **M79** . Revenez et empruntez le couloir tout droit. Il est rempli de lasers en mouvements. Pour les passer, vous devez sauter par dessus ou passer en dessous suivant le cas. Lorsqu'il y en a deux, attendez qu'ils soient en même temps en bas pour sauter par dessus. Arrivé à mi-parcours, vous devrez tuer un ennemi qui surgit au bout du couloir. Prenez le **colt commando**. Dans la grande pièce ou vous arrivez, tuez les 2 ennemis et ramassez les **2 colts commando**. Prenez ensuite l'ascenseur avec le voyant vert. Après la petite séquence, vous aurez à battre 3 gardes. Prenez les **2 colts commando** et le **Desert Eagle**. Appuyez encore sur le bouton de l'ascenseur et entrez. L'ascenseur n'a pas de toit ce qui vous permet de tirer sur les capteurs infrarouge. En haut, tuez les 4 ennemis dans la pièce (2 en haut, 2 en bas). Ramassez les **2 colts commando** et entrez dans l'un des deux sas. Tuez l'ennemi et prenez le **Beretta** et les **2 antalgiques** dans la pharmacie. Approchez du grand écran. Ouvrez le cache pour le bouton et appuyez. Sortez et tuez les 3 ennemis. Prenez les **2 colts commando** et le **Desert Eagle**. Continuez par l'ascenseur qui est ouvert. Appuyez sur le bouton. En pleine descente, vous serez attaqué par un hélicoptère. Fuyez en sautant dans l'autre ascenseur (n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton). Il y a 3 gardes à tuer, un à droite et deux à gauche. Ramassez ensuite l'**Ingram** et les **Berettas**. Entrez dans la pièce et tuez les 5 autres gardes. Prenez les **2 Ingrams**, les **2 colts commando**, le **Desert Eagle** et les **2 antalgiques**. Continuez par le dernier ascenseur à droite. Sortez et tuez les 3 gardes. Prenez les **2 colts commando** et le **Jackhammer**. Montez et tuez les 3 autres gardes. Prenez les **2 colts commando**, le **fusil à pompe** et les **antalgiques**. Regardez l'ordinateur sur le bureau puis allez à l'ascenseur avec la lumière verte sur votre gauche.

Chapitre huit : Douleur et souffrance

Tuez les quatre gardes de Horne. Ramassez les **4 colts commando** puis allez vite vous cacher derrière l'immonde sculpture pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Lorsque la voie est libre, appuyez sur le bouton vert pour fermer le rideau métallique et stopper l'hélico. Tuez les 2 ennemis qui sortent par la porte et récupérez les **2 colts commando** et les **antalgiques**. Passez par cette porte. Tournez à gauche et attendez l'ouverture de l'ascenseur pour tuer le garde qui en sort. Prenez son **colt commando** et les **antalgiques**. Passer par la sas de l'autre côté. Vous êtes dans une petite bibliothèque. Sortez sur le balcon, sautez sur la petite plate-forme qui longe l'immeuble sur votre gauche et rejoignez l'autre balcon. Faites attention aux tirs de l'hélico. Entrez dans la petite pièce avec les sculptures et attendez que le sas s'ouvre pour tuer l'ennemi et prendre le **colt commando** et les **antalgiques**. Montez les escaliers en évitant la grenade puis tuez les 2 gardes qui vous attendent en haut et les 2 autres qui sortent au fond. Ramassez ensuite les **Ingrams**, les **3 colts commando** et les **antalgiques**. Tuez maintenant les 4 gardes dans la pièce qui s'ouvre et récupérez les **3 colts commando**, le **fusil à pompe** et les **antalgiques**. Continuez par la porte de gauche. Tuez les 2 ennemis cachés sur la gauche et récupérez le **colt commando**, les **munitions de colt commando**, l'**Ingram** et les **munitions Ingrams**. Passez par la porte avec le voyant vert. Faites le tour de l'ascenseur et tuez l'ennemi qui sort de la porte à droite. Prenez son **colt commando** puis continuez. Eliminez le garde qui surgit de derrière l'ascenseur et ramassez les **antalgiques** et les **Ingrams**. Montez les escaliers et tuez les 4 ennemis dans la grande salle. Ramassez les **3 colts commando**, l'**Ingram** et les **antalgiques**. Allez derrière le bureau et appuyez sur le petit bouton à gauche. Allez dans le passage secret qui vient de s'ouvrir et montez.
Tirez sur Horne lorsque vous la verrez. Sur le toit, tirez sur l'attache du câble sur votre droite puis dépêchez-vous de tuer les 4 gardes qui arrivent (ils laisseront derrière eux **2 colts commando**, un **fusil sniper** et un **M79**). Montez ensuite sur la structure où vous avez détaché le câble et visez l'attache du câble de gauche avec le fusil sniper. Tirez ensuite sur la grosse structure métallique au centre de la tour avec une arme puissante (le M79 fera l'affaire). Voilà, vous avez terminé Max Payne !

MAX N'AIME PAS LA MUSIQUE

Au chapitre 5 de la 1ère section, après la fusillade de la laverie, allez dans l'ascenseur. Vous entendrez de la musique, regardez en haut et tirez sur le haut-parleur pour l'arreter. Max vous remerciera.

SECRETS DU CHAPITRE 6 DE LA 1ÈRE SECTION

Sur le terrain de basket, il y a des Berettas coincés dans le panier. De plus, allez devant le grillage qui mène à la rue. Attendez un peu et tirez sur la voiture qui passe. Elle s'arretera et le conducteur sortira pour ouvrir le feu sur vous.

PIÈCE SECRÈTE DANS LE TUTORIAL

Faites le tutorial jusqu'à la section de l'entraînement au tir. Sautez sur le van puis sur le système de ventilation. De là, sautez sur les escaliers et montez. Cassez la fenêtre pour entrer dans le bâtiment. Vous trouverez alors des Ingrams dans la pièce.

NIVEAU SECRET

En terminant le jeu en mode Mort à L'arrivée, vous pourrez jouer dans un niveau secret. Celui-ci est truffé d'ennemis et il comporte une galerie de photos.

MAX N'AIME PAS NON PLUS LES ALARMES

Au chapitre 2 de la première section, pendant l'attaque de la banque, une alarme sonne au dessus du panneau de controle des portes. Detruisez-la pour que Max vous remerciera.

MODIFIER LA SÉQUENCE D'INTRO

Si vous voulez changer la vidéo d'intro du jeu, ouvrez le dossier C:Program FilesMax PayneMovies. Remplacez ensuite le fichier intro.mpg par un autre fichier au même format en gardant le même nom. Lorsque vous lancerez le jeu la fois suivante, la vidéo sera celle que vous venez de mettre.

PSEUDO-INVINCIBILITÉ

S'il ne vous reste plus beaucoup de vie, équipez-vous du M79 et lorsque vous verrez des ennemis, activez le Bullet Time tout en tirant par terre. Vous tuerez ainsi le méchant, votre abrre de santé sera rouge mais vous ne serez pas mort.

PIÈCE SECRÈTE DANS "BRUTALITÉ POLICIÈRE"

Après avoir tué tous les ennemis possibles du haut de la terrasse, rendez-vous au coin opposé (auprès de l'antenne parabolique) pour apercevoir un point brillant (un pistolet) sur l'un des balcons de l'immeuble d'en face. Montez sur le mur et mettez-vous dans l'axe de l'autre immeuble et sautez sur la corniche. Allez sur le balcon pour ramasser le pistolet puis sautez sur le grillage et enfin dans la cour intérieure, entre les deux portes. Ouvrez celle de gauche, prenez les grenades. Ouvrez la porte en face et ressortez sou les escaliers qui montent.

JOUER DU PIANO

Dans le niveau Manoir de Punchinello, à l'étage supérieur vous passerez à proximité d'un piano, approchez vous en et appuyez sur la touche Utiliser pour entendre quelques notes du thème principal du jeu,

LES RATS N'AIMENT PAS LES GRENADES.

Au début du niveau "En direct de la scène du crime", balancez une grenade dans le trou juste devant vous, d'où sortent des rats. Avancez jusqu'à ce que vous entendiez une déflagration, montez les escaliers. Regardez en direction des rats et attendez. Ils finiront par sortir armés de Berettas !

UN PIÈTRE CHANTEUR

Vers la fin du chapitre 8 section 1 (Ragna-Rock), vous passerez à côté d'une guitare et d'une batterie. En face de la batterie se trouve deux micros. Examinez les micros pour entendre un petit commentaire de Max.

Max Payne 2 : The Fall of Max Payne

© Take 2 Interactive / Remedy 2003

LES SECRETS DE MONA (VERSION US)

Lancez le jeu en ajoutant **-developerkeys** à la ligne de commande. Faites défiler les modèles de personnages avec Page Up et Page Down jusqu'à voir un modèle de Mona sous la douche.

CHEAT CODES

Changez la ligne de commande du jeu en ajoutant **-developer** et lancez le jeu. En cours de partie, ouvrez la console avec ² et entrez l'un des codes suivants.

CODER	Mode God, munitions illimitées, santé au max
GETALLWEAPONS	Toutes les armes
GETBERETTA	Beretta avec 1000 munitions
GETBULLETTIME	Obtenir Bullettime
GETCOLTCOMMANDO	Colt Commando avec 1000 munitions
GETDESERTEAGLE	Desert Eagle avec 1000 munitions
GETDRAGUNOV	Dragonov avec 1000 munitions
GETGRAPHICSNOVELPART1	Débloquer cinématique 1
GETGRAPHICSNOVELPART2	Débloquer cinématique 2
GETGRAPHICSNOVELPART3	Débloquer cinématique 3
GETHEALTH	Santé
GETINGRAM	Ingram avec 1000 munitions
GETKALASHNIKOV	Kalashnikov avec 1000 munitions
GETMOLOTOV	Coktails Molotov
GETMP5	MP5 avec 1000 munitions
GETPAINKILLERS	Obtenir des anti-douleur
GETPUMPSHOTGUN	Fusil à pompe avec 1000 munitions
GETSAWEDSHOTGUN	Fusil à canon scié avec 1000 munitions
GETSNIPER	Fusil de snipe avec 1000 munitions
GETSTRIKER	Striker avec 1000 munitions
GOD	Activer God Mod
MORTAL	Désactiver God Mode
QUIT	Quitter le jeu
SHOWFPS	Afficher le frame-rate

Conseils de routine

Ce guide de The Fall Of Max Payne devrait vous éviter de vous perdre dans le jeu. Théoriquement, cela ne devrait pas arriver très souvent puisqu'en général, on n'a guère le choix. Certains passages, cependant, peuvent s'avérer assez labyrinthiques (le Chapitre 4 - Toujours aller de l'avant, par exemple). Et puis des fois on est tête en l'air alors on ne voit pas le chemin à suivre.
Vous trouverez ici tout ce qui concerne votre orientation mais également le signalement des anti-douleurs et des munitions indispensables. Ils ne sont pas tous référencés de manière exhaustive, mais avec ceux qui sont signalés, vous devriez avoir largement de quoi vous en sortir.

Petits conseils avant de vous laissez en paix. Lorsque vous tuer un ennemi, vous devez **toujours** penser à prendre ses munitions, voir les anti-douleurs, qu'il laisse tomber.
Pendant un combat, ne restez pas plantés, faites des shootdodges et surtout **abusez du bullet time** pour visez juste et économiser des munitions et n'hésitez pas non plus à vous mettre à couvert en cas de besoin.
Dans la plupart des niveaux, vous verrez fréquemment des caisses de munitions, des bidons d'essence ou des barils explosifs. Servez-vous en. Tirez dessus et vous ferez du vide. Dans le même ordre idée, les grenades et les cocktails molotovs sont particulièrement efficaces..

Enfin, dernier point, j'ai à l'occasion signalé des choses amusantes à faire. Mais il y en a de nombreuses autres (les "easters eggs"). Alors lorsque vous aurez terminé le jeu, libre à vous de chercher celles qui manquent (dialogues, photos, références et allusions plus ou moins subtiles).

Première partie : L'obscurité intérieure

Prologue

Bien, visiblement Max est encore dans un bon jour. Avant de sortir, fouillez l'armoire à gauche pour y trouver quelques **painkillers**. Sortez dans le couloir et prenez la porte à droite. Max a un flash de Mona, une fois qu'il est terminé, sortez de cette pièce. Sous le panneau "Exit" face à vous se trouve une trousse à pharmacie, prenez les **painkillers**. Vous pouvez aller répondre au téléphone si vous le souhaitez. Sinon, sortez par la porte sur la droite, à côté de la porte Exit. Vous y trouvez un cadavre qui va vous laisser son arme vu qu'il ne s'en sert guère, un homme cagoulé arrive, descendez-le. Poursuivez. Max a de nouveau un Flash. Sortez de cette pièce par la porte sur la gauche et tournez à droite dans le couloir, vers la réception. Profitez de l'émission de télé. Une porte d'ascenseur s'ouvre, entrez et descendez. Une nouvelle cinématique vous présente la mort de Jim Bravura et l'explosion de l'ascenseur. Sortez de l'ascenseur, à gauche puis à droite. Découvrez le corps de Winterson. Fin du Prologue.

Chapitre 1 - En apesanteur

Vous voici devant l'entrepôt. Dans la première fourgonnette, vous trouverez des **painkillers** et des **munitions**. Tournez-vous vers le mur et partez à gauche, il y a une grille ouverte. Continuez jusqu'à un escalier et entrez. Allez vers la télé dans le bureau improvisé. Dans le second bureau (pas celui sur lequel se trouve la télé), vous trouverez des **anti-douleurs**. Un agent de nettoyage arrive. Avant de le suivre, allez à gauche et cherchez des caisses sur lesquelles vous pouvez monter, vous trouverez des **munitions** pour le Ingram. Suivez maintenant l'agent de nettoyage.
Suivez-le, après qu'il ait ouvert, vous vous doutez de ce qui va arriver. Liquidez-le, lui et son complice. A droite il y a un monte-charge. Utilisez-le et montez sur la planche. Sautez sur les caisses et prenez les **painkillers** en haut. Sortez d'ici en ouvrant le rideau de fer. Dans le placard, vous trouverez des **anti-douleurs**. Tuez les deux gus en train de discuter de leur boulot de "nettoyeurs" et sortez par la porte sur la gauche. Continuez jusqu'à l'escalier. Méfiez-vous des deux autres types en haut. Continuez jusqu'au répondeur pour écouter le message de Vladimir. Fouillez les placards vous y trouverez des **antalgiques** et des **munitions**.
Continuez jusqu'à la prochaine pièce. A droite, dans les placards, prenez **munitions** et **anti-douleurs**. A gauche, dans le bureau sur lequel la lampe est posée, la même chose. Allez à droite, regardez la cinématique, c'est l'heure de jouer

les héros, vengez la donzelle. Servez-vous dans ce bureau. Au fond, un fusil à canon scié vous tend les bras, de même que des **painkillers** sur l'étagère. Y a du monde qui arrive. Retournez dans le couloir et prenez la porte de droite qui est ouverte. Liquidez tout le monde et fouillez les placards. Partez sur le chemin métallique. Mona fait son entrée. "Faut qu'on arrête de se voir comme ça." Prenez l'ascenseur. Une fois en bas, poursuivez les nettoyeurs, je doute que vous vous perdiez.

Chapitre 2 - un criminel visionnaire

Nous voilà de retour au Ragnarok, rebaptisé en Vodka. Que de souvenirs, n'est-ce pas Max ? C'est parti, allons sauver la peau de Vlad. Commencez par prendre les **anti-douleurs** à côté des cadavres et filez ensuite par l'escalier, vous entendrez avant de les voir 3 types que vous allez descendre. Allez voir dans le couloir ensuite, dans la pièce ouverte. D'abord le téléphone, puis le micro. Inutile mais bon... Vous trouverez des **painkillers** dans le bureau de Vladimir. Reprenez l'escalier et faites la connaissance de Mike le Cowboy avant de poursuivre. Après une petite pièce en haut de l'escalier, prenez le couloir, au fond, après la porte ouverte, vous trouverez 3 ennemis. Attendez Mike pour entrer et leur régler leur compte. Au passage, faites attention, Mike n'aime pas les balles perdues. Si vous lui tirez dessus et qu'il n'en meurt pas, il se vengera. Faites le plein dans la grosse caisse de **munitions** et prenez l'anti-douleur à l'entrée, sur la table.
Arrivé à un nouvel escalier, montez et veillez à ce qu'il n'y ait personne en haut. Passez la porte et faites le ménage. Descendez l'escalier et pensez à bien prendre les armes sur les corps. Vous trouverez notamment une kalashnikov. A gauche, un chemin mène à la sortie. Dans l'étagère il y a des **anti-douleurs**. Après la porte, vous trouverez un escalier sur votre gauche et un sur la droite. Sur ce dernier, juste en dessous il y a un bad guy, et d'autres au rez-de-chaussée. Un autre sortira de la porte près du sommet de l'escalier de gauche. Après avoir fait le vide, cherchez la porte qui se trouve au premier étage de l'escalier droit.
Passez une seconde porte, liquidez les types mais prenez garde à l'étagère, il y a des caisses explosives dessus. Au fond, ouvrez le placard pour prendre des grenades, des **munitions** et des amphétamines. Derrière l'étagère, à gauche de la porte en bois, prenez d'autres amphétamines et sortez. Il y a un homme à abattre à votre gauche, et plusieurs autres en bas qui vont tenter de monter par l'échafaudage. Au fond, en haut, prenez ce qu'il y a sur la table avant de descendre. Sortez par la double porte. La suite est un énorme gun fight. Après la cinématique, de nouveaux hommes de main débarquent. Expédiez les (un cocktail molotov lancé au bon moment devrait régler ça rapidement).

Chapitre 3 - L'insondable légèreté de l'être

Bienvenue dans le cauchemar de Max. Vous êtes dans le salon. Comme ce sera souvent le cas, une télé diffuse la série "Address Unknown". On frappe à l'entrée avec insistance. Sortez par la porte fermée. Suivez le couloir jusqu'à l'escalier. Vous voici à la morgue. Pas de porte, ou du moins aucune qui daigne s'ouvrir. Allez faire un tour du côté des casiers, l'un d'entre eux est entrouvert. C'est Mona, qui se retrouve assise sur la table. On frappe toujours à la porte et le téléphone se met à sonner. Allez décrocher (derrière Mona à droite). Changement de décor, vous êtes face à la police, mains en l'air. Courez (n'importe où). Fondu au noir et réveil au commissariat. Sur le bureau à droite il y a un revolver. Prenez-le, et tuez Winterson et Bravura (ben c'est un cauchemar). Réveil ! Mona est là, mais pour de vrai cette fois.

Chapitre 4 - Chacun pour soi

Allez à gauche en prenant garde au sniper. Dans la chambre, téléphonez à Winterson puis prenez le painkiller sur la table de chevet. Vous trouverez des **munitions** dans la salle de bains (armoire) et dans le hall d'entrée de Max, avant de sortir. Suivez le couloir, prenez à gauche vers la porte ouverte. Madame n'a pas l'air commode mais elle a un faible pour Max, acceptez son arme et fouillez l'armoire à côté pour trouver un anti-douleur. Après l'avoir quittée, sortez par la fenêtre juste derrière. Sautez sur le rebord de gauche. Une camionnette arrive en dessous, balancez une grenade à l'arrière, cela devrait suffire. Repartez sur le rebord opposé, après l'angle entrez par la première fenêtre. Prenez la porte de gauche, le type ronfle comme un sonneur, vu le nombre de bouteilles vides, ça n'a rien d'étonnant. Coupez sa télé pour le réveiller. Ressortez par la fenêtre et entrez par la suivante. Un nettoyeur va sortir devant vous, tuez-le, un second arrive par le couloir à gauche et le troisième est planqué là d'où le premier sortait. Prenez à gauche pour aller parler à la femme en rouge qui va vous offrir des **antalgiques**. Suivez-la dans le salon, sortez à droite et passez par la fenêtre. Montez sur l'échafaudage, puis entrez de nouveau par la fenêtre, vous êtes dans la planque du sniper. Utilisez l'appareil photo pour voir ce qui se passe chez vous. Vous pouvez également écouter la bande magnétique au fond.

Sortez, mais vérifiez que vous avez bien pris le fusil de snipe à la fenêtre. En sortant, passez dans la salle de bains pour y trouver des **anti-douleurs**.
En sortant, faites attention aux deux nettoyeurs à droite. Suivez le couloir, au distributeur, vous voyez une porte ouverte en face, un nettoyeur en sort, tuez-le, ses copains vont rappliquer. Montez l'escalier jusqu'au septième étage et prenez l'ascenseur. Vous trouverez des vilains à gauche en sortant.
Prenez le couloir à gauche et entrez par la porte au fond. Descendez l'escalier. Servez-vous dans la trousse à pharmacie en bas, regardez la cut scene. Remontez. 2 nettoyeurs arrivent. Prenez l'escalier face à l'ascenseur pour trouver des **munitions** au troisième étage. Retournez prendre l'ascenseur. Débloquez la porte des nantis. En face, une porte est ouverte. Foncez, 3 nettoyeurs vont en sortir. Entrez et prenez des **painkillers** dans l'armoire. Vous en trouverez également dans la salle de bains ainsi que des **munitions** dans le salon. Allez maintenant dans la cuisine (vers la droite). Il y a une porte et un nettoyeur qui veut vous faire un lavage à sec. Faites-lui une tâche. Dans cette nouvelle pièce, fouillez les armoires et filez par la fenêtre. Longez la corniche. Si vous avez tué les types de la camionnette, vous devriez être tranquille. Une fois au bout, laissez-vous tomber sur celle d'en-dessous. Laissez-vous tomber, ne sautez pas ! On vous tire dessus depuis une fenêtre en bas à droite. Descendez encore et entrez dans l'immeuble. Prenez l'antalgique sur l'étagère et changez de pièce. Vous en trouverez d'autres sur la commode. Sortez. Une cut scene met fin à ce chapitre.

Chapitre 5 - Une trace de son passage

Suivez le couloir et prenez à gauche, là où se trouve l'ascenseur. Des nettoyeurs arrivent par la porte. Tuez-les (est-il besoin de le préciser ?) et prenez les **painkillers**. Si vous montez l'escalier, vous tomberez sur une pile de carton. Faites les tomber pour prendre **munitions** et **anti-douleurs**. Descendez. Vous arrivez face à une porte bloquée. Libérer-la, ainsi que votre copain clochard. Descendez 2 étages plus bas et allez ouvrir la double porte à droite pour trouver Violet. En sortant, aller tout droite, 3 nettoyeurs arrivent. Passez par la même porte qu'eux et descendez couper le gaz. Dans les casiers, prenez les **painkillers**. Remontez pour tomber sur 3 autres agent d'entretien du diable. Montez deux étages (niveau A3) et allez dans l'appartement de Max. Prenez garde aux flammes et sortez par le fenêtre. Suivez le rebord. Si vos amis sont avec vous, ils liquideront les nettoyeurs en bas. Après l'angle, sautez sur l'échafaudage. Montez, passez sur la corniche, sautez sur la suivante puis sur le second échafaudage. Attention, il s'effondre. Lorsque la partie sur laquelle vous êtes commence à tomber, décalez-vous sur la gauche ou lad droite pour tomber sur la passerelle précédente et évitez de vous ramasser comme un flanc dépressif. Une fois en vas, une camionnette vient livrer quelques ennemis. Vous pouvez vous mettre à couvert sur la droite dans le renfoncement. Fin du chapitre.

Chapitre 6 - Angoisses à répétition

Attention, niveau barré. Inutile de vous dire par où passer ici, c'est tout droit. Vous arrivez à une sorte de cage qui est en fait un ascenseur. Sur le chemin, vous pourrez trouver un tag disant "Les miroirs sont plus fun que la télévision". Descendez et continuez jusqu'à un second ascenseur qui vous fera remonter. Après la cut scene, passez la porte rouge à droite. Entrez dans la grosse bouche. Vous tombez sur une cabine téléphonique. Décrochez. Vous allez arriver dans les coulisses, après la série de panneaux "There is no escape". La première porte mène à un "chamboule-tout" pour ceux qui veulent jouer avec le moteur physique. Montez les escaliers au fond. Continuez sur la rampe jusqu'à l'extérieur. Sautez sur le toit en tôle et entrez par la fenêtre dans l'appartement de Mona. Fouillez-le bien, vous y trouverez beaucoup de bonnes choses. Au final, allez vers la porte grise de la salle de bains, à droite de la salle principale.

Chapitre 7 - La question à un million de dollars

Sortez de l'ascenseur et partez tout droit, passez le deuxième ascenseur et entrez dans l'appartement (porte rouge). Tuez les nettoyeurs. Sortez par le balcon (en face). A gauche, il y a une ouverture dans la grille, passez à travers. Attention aux deux hommes armés. Entrez et montez l'escalier. Il y a du monde en haut. A gauche, dans la salle de bains, vous trouverez des **anti-douleurs**. Allez dans la pièce du fond pour trouver le cadavre. Du monde arrive. Tuez les nettoyeurs et sortez dans le couloir, prenez à droite dans le hall, vers la porte ouverte. Dans l'appartement, prenez les escaliers pour descendre. Vous entendez de la musique. Deux nettoyeurs jouent les mélomanes sur un piano. Descendez-les, attention un troisième va sauter par la baie vitrée. Vous pouvez jouer sur le piano le thème de Max Payne si vous ça vous dit. Sortez sur le balcon. Allez à gauche et sautez sur le bord puis sur le auvent en dessous. Les deux types parlent de vous et de Mona on dirait. Enfin, parlaient plutôt. Entrez ensuite dans l'appartement. Il y a pas mal

de monde ici, je préfère vous le signaler. Notamment un nettoyeur qui se cache derrière les étagères, faites attention si vous avancez trop, vous l'aurez dans le dos. A droite, dans la cuisine, il reste deux types dont l'un risque de vous lancer une grenade. Une fois le ménage terminé, sortez d'ici. Dans le hall prenez à gauche vers un autre appartement. Fouillez la salle de bains pour récupérer des **anti-douleurs** et prenez ensuite les escaliers. Sortez, allez à droite dans le couloir et tuez le type en planque. Entrez dans l'appartement qu'il gardait, comme le dit si bien Max. Derrière les piliers se trouvent les deux agents que vous entendez discuter. Utilisez l'ascenseur de vitrier. Descendez le long de l'échafaudage vers la fenêtre ouverte à droite. Attention, ennemi juste à l'entrée. Prenez les **painkillers** sur le plan de travail de la cuisine. Sortez et tuez les 3 agents dans le hall puis partez à gauche. Il y a 2 autres nettoyeurs derrière la vitre. Faites un shootdodge pour une belle scène d'action. Kaufman arrive. Tuez les types qui sortent de l'ascenseur (éventuellement une grenade pourra faire un peu de vide. Ne restez pas où vous êtes car d'autres agents vont arriver dans votre dos.
Prenez l'ascenseur pour boucler ce chapitre et la première partie.

Deuxième partie : Une seule alternative

Prologue

Vous voici au commissariat. Après avoir quitté Bravura, allez au bureau de Max, au fond, dans le dernier bloc à droite et utilisez l'ordinateur pour lancer une cinématique. Allez faire un tour dans la salle d'identification, c'est juste en face. Attendez que l'identification soit finie et parlez au témoin si vous le désirez. Après la cut scene, allez vers le bureau de Bravura. Vous pouvez au choix passer de suite la double porte ou entrer par celle du fond pour aller casser les pieds de deux flics. Commencez par trifouiller le radiateur avec le panneau "Do not use"" puis allez vous poser devant la télé et enfin, éteignez-la carrément. Encore un truc inutile mais ça détend.
Bien descendez l'escalier après la double porte pour aller voir Mona. Prenez la porte "Lockup" ou allez visiter le hall du commissariat. Utilisez les interrupteurs pour ouvrir les portes et allez voir Mona au fond du couloir. Après la discussion, retournez vers le bureau et passez votre coup de fil. Une bombe explose. C'est une diversion. Prenez une arme dans le casier et attendez que la porte des cellules s'ouvre pour liquider les 3 tueurs derrière. Filez dans la direction de la cellule de Mona et passez la porte. Tuez tout le monde. Prenez les grenades dans la fourgonnette, une seconde arrive. Partez à gauche vers l'extérieur.

Chapitre 1 - Mes choix, mes dilemmes

Tuez les deux types derrière la grille et dirigez-vous vers l'escalier. Deux grenades tombent du ciel, reculez et dégommez les deux farceurs. Au fond du couloir, grimpez sur la caisse pour aller chercher des **munitions** et montez l'escalier. Arrêtez-vous à la première porte. Prenez les **antalgiques** et actionnez le levier pour faire une frayeur aux deux nettoyeurs en bas avant de les tuer. Reprenez l'escalier et avant de passer la porte récupérez les cocktails molotov. Partez à droite et passez la porte. Vous êtes au-dessus de la grosse seringue que vous avez vue tout à l'heure. Attendez le bon moment et actionnez le levier pour économiser des balles. Allez franchir la porte à l'autre bout. A droite, il y a du monde. Continuez et descendez l'escalier. Tuez tout le monde en progressant vers la prochaine porte qui vous conduira dehors. Incrustez-vous dans le jeu de Mona. Le rideau de fer s'ouvre pour laisser sortir deux types, entrez. Suivez l'escalier, attention au type à l'entrée du couloir. Sortez, vous voyez Mona qui s'éclate. Aidez-la. De la rue, allez vers le garage jusqu'à ce que Mona vous parle. Laissez-la faire du vide, c'est proposé si gentiment. Allez terminer le nettoyage et sortez par la porte au fond à droite.

Chapitre 2 - Au coeur de l'inconnu

Commencez par remonter dans le van pour prendre des **munitions** et des **antalgiques**. Ensuite partez à droite, vers l'escalier. Deux tueurs viennent voir ce qui retarde leur collègue. Expliquez leur. Continuez. Les caisses rouges sont dangereuses pour vous, mais aussi pour eux. Souvenez-vous-en. Une seule porte peut s'ouvrir, franchissez-la (la double). Allez attendre sous l'escalator que les deux bad guys descendent. Montez, prenez la passerelle. Tirez sur les caisses rouges pour vous faire une porte. Descendez dans la cage d'ascenseur. Prenez la porte à droite, vous voilà dehors. Tuez le type sur le balcon. Et faite le reste du ménage. Entrez dans le petit bâtiment pour faire le plein. Sur le toit vous trouverez une caisse pleine de bonnes choses. Descendez et entrez par la porte de droite. Là, prenez à droite, puis à gauche, dans l'escalier, liquidez les 3 agents qui montent pour qu'ils ne vous prennent pas à revers. Revenez et

allez tout droit. Dans la grande salle, passez par la double porte. Attention, 2 nettoyeurs arrivent par la gauche. D'autres vont suivre. Suivez le couloir de gauche. Ouvrez la porte à droite pour prendre des **anti-douleurs**, des grenades et des cocktails molotov. Retournez dans le couloir, entrez à gauche pour des **painkillers**. Sortez et franchissez la porte en face pour sortir de l'autre côté (couloir de droite donc) et partez à gauche. Des hommes vous attendaient au détour du couloir. Si vous ne les prendrez pas complètement à revers, au moins aurez-vous comme ceci une plus grande marge de manoeuvre. Passez la porte à double battant puis celle de gauche. Montez deux étages. Sautez pour passer au-dessus du sol effondré. Vous revoilà dans une zone similaire à la précédente. Il y a du monde, faites attention. Allez sur la gauche en vous méfiant du tueur au bout du couloir. Passez l porte de droite et ressortez de l'autre côté. Attention, un nettoyeur est planqué derrière le paravent et deux autres vont surgir au bout du couloir. Bien poursuivez. La double porte est bloquée, prenez l'autre et continuez à travers le mur.
Ouvrez la porte. Ici, vous avez 2 types en face, 1 à la porte suivante et 2 autres sur la gauche. En vous débrouillant bien, vous pouvez même les tuer d'ici. Maintenant allez sauter au-dessus du trou pour entrer dans la pièce suivante. Une réserve d'armes. Faites le plein dans les caisses et partez par l'escalier. En haut, dans la première salle, au fond à droite, prenez le fusil de snipe. Continuez jusqu'à la passerelle qui traverse le hall d'entrée. Ne vous tracassez pas avec les types en-dessous, sautez et allez de l'autre côté, dans la salle, prenez les **munitions** dans la caisse et entrez dans la cage d'ascenseur. Montez sur les caisses. Sortez et allez sur la passerelle. Trois commandos vont sortir en face. Prenez garde aux caisses rouges. Sortez par la porte au fond à droite et suivez l'escalier. Faites de même dans la salle suivante. Vous entendez une radio. Tuez le type derrière la porte. Passez la double porte et empruntez la passerelle. Dans la prochaine pièce, il y a 3 hommes armés. Continuez à travers deux portes pour boucler le chapitre.

Chapitre 3 - Feu d'artifice

Suivez le seul chemin qui ne soit barré par les flammes. Pensez à prendre les **antalgiques** dans la caisse avant la porte. Au bout du couloir, entrez par la porte à droite avant le trou. Un nettoyeur hurle "Payne !". Ne bougez pas, et admirez l'effet d'un incendie dans un entrepôt de **munitions**. Passez dans le trou. Vous allez déboucher sur une pièce sans issue. Notez le mur percé sur la gauche. Tirez sur les caisses. Utilisez les poutrelles pour gagner l'autre côté. Suivez le couloir et descendez là où le sol s'est écroulé. Tournez et suivez le couloir en dessous. Sautez au-dessus des flammes pour atterrir plus bas, il y a deux agents ici. Continuez à travers le couloir (ne craignez pas de monter sur les débris qui tombent) jusque dans une grande pièce. Nettoyez-la et prenez les **painkillers** sur le comptoir. Avant de descendre dans le trou, lancez une grenade. Caisse de **munitions** et barils explosifs feront le reste. Descendez et passez encore dans un trou. Sortez dans le couloir et prenez à droite. Tirez sur les caisses rouges pour souffler les flammes. Entrez par le mur détruit dans le pièce en feu. Passez au centre, vers la fin et la chute de Max. Décidément, il tombe beaucoup.

Chapitre 4 - Toujours aller de l'avant

Voilà enfin l'occasion d'incarner Mona et son fusil de snipe. Allez vers la gauche et prenez l'escalier. Tuez le type au second. Passez la porte au premier niveau. Avec le fusil de snipe, "effacez" l'homme en face, sur le balcon. Avancez mais prenez garde. Au-dessus de vous il y a un nettoyeur. Plongez en arrière pour l'éliminer. Poursuivez par l'escalier et méfiez-vous des mauvaises rencontres en haut. Continuez jusqu'au sommet. Allez prendre le monte-charge. En bas, récupérez les **painkillers** et prenez à droite. Passez la porte. Les nettoyeurs ne manquent pas ici. Utilisez les diffèrents blocs pour progresser à couvert. Au fond, sur une caisse, vous trouverez 2 **anti-douleurs**. Allez à droite, vers les planches penchées. Il y a pas mal de monde là-dedans et je ne conseille pas de les affronter dans cet espace exigu. Montrez-vous pour les faire venir et reculez. Ils ne viendront pas tous mais ça fera déjà un peu de vide. En fait, il ne doit en rester qu'un seul au sommet. Continuez, vous arrivez dans une petit pièce donnant sur une autre plus grande et sombre. Il y a quelques nettoyeurs ici mais des commandos vont arriver ensuite. Petite leçon de massacre. D'où vous êtes, foncez vers la salle à gauche, un tireur embusqué vous canarde à droite, ignorez-le. La salle où vous arrivez a deux entrées, un nettoyeur va se pointer par la seconde, tuez-le. Il y a une autre pièce encore à gauche. Vous allez plonger vers elle et tirer sur le nettoyeur qui se trouve sur la droite. Ressortez, et tournez-vous vers la droite, là ou le passage est large, avec des caisses posées. Un nettoyeur a tuer. Les commandos arrivent par là, tirez dans le tas. Tournez-vous immédiatement sur la gauche car d'autres vont entrés par la porte. Tirez sans relâche. Voilà c'est fini. Si tout c'est bien passé, vos ennemis n'ont pas du avoir le temps de tirer des masses de plomb. Ramassez les **munitions** et les **painkillers** à côté de l'escabot, au fond de la salle. Continuez. Lorsque Max vous parle à la radio, passez la porte. Derrière vous trouverez 3 nettoyeurs en train de s'amuser, et peut-être même en train de se moquer de Mona. Participez. Continuez vers le fond à droite. Méfiez-vous des ennemis un peu partout. Passez dans le petit bloc et de

l'autre côté, allez à droite vers le trou. Sautez dedans.

Chapitre 5 - Les règles du jeu

Tournez-vous pour ramasser les **munitions** et sortez, allez à gauche pour attendre le gus qui va descendre. Allez tout droit, à droite, sautez entre les deux planches pour aller prendre des **anti-douleurs**. Pour revenir, faites un plongeon. Repartez, prenez à droite, puis à gauche. Et passez la porte. Attention aux deux tueurs en haut. Allez tout droit et passez la porte. Continuez jusqu'à l'extérieur. Vous voyez Max en bas, en mauvaise posture, telle qu'on l'a quitté tout à l'heure. A droite, prenez les **munitions**. Un nettoyeur déboule du même côté. Sortez le snipe et couvrez Max. Bien, c'est bon pour cette fois, mais il est loin d'être sorti d'affaire. Allez à droite, attention au type derrière la caisse à pharmacie. Allez faire votre séance de tir. Pour la suite vous l'avez compris, l'angle de tir est mauvais. Revenez sur vos pas jusqu'à rencontrer 2 commandos. Ensuite, allez à gauche, votre nouveau poste de tir. Couvrez Max qui reste malheureusement pris au piège. C'est reparti. Partez à gauche, la route est simple, il vous suffit d'aller là où il y a du monde pour vous attendre. Attention, après avoir tué les deux premiers ennemis, la porte en face explose et laisse arriver 3 autres types. Continuez, vous devriez arriver sans problème (d'orientation en tout cas) sur l'échafaudage. Vous y trouverez des nettoyeurs, il y en a également un en haut. Et n'oubliez pas celui qui se cache juste en dessous de vous. Montez et allez à gauche pour entrer de nouveau dans l'immeuble. Allez vers le trou.

Chapitre 6 - La chute infernale

Dégommez le tireur en face, prenez les **anti-douleurs** et allez sur la plate-forme. Faites un carton sur les bouteilles de gaz dans le bâtiment à gauche. On repart pour un autre poste de tir. Sortez de là, allez à droite et au fond pour trouver la porte mais également un peu de compagnie. Poursuivez pour arriver dans une grande salle avec une tonne de produits divers (caisses, pots de peintures), à droite, prenez les cocktails et passez sur les planches pour accéder au nouveau poste de snipe. Tirez en bas vers la droite. Ecoutez la conversation radio, deux nettoyeurs vont arriver sur la passerelle au-dessus. Cette dernière va ensuite tomber vous permettant de monter. Entrez, prenez à gauche, puis à droite et vers la porte. Des commandos arrivent, tuez le premier qui va passer la porte et les deux autres en contrebas. Descendez à votre tour, faites demi-tour pour voir une issue. Passez le pont en bois, gare au commando qui va sortir. Prenez les **painkillers**, faites du vide. Avancez mais attention, il y encore deux types en haut à gauche, après l'angle. Aucune difficulté pour trouver son chemin ensuite, il vous suffit de suivre l'échafaudage. Par contre, ce sont les ennemis qui vont vous donner du fil à retordre, avancez prudemment. En bas du second échafaudage, prenez les **anti-douleurs** sur les caisses avant de descendre les escaliers. Une fois en bas, prenez garde aux commandos qui se dirigent vers vous et surtout aux nettoyeurs en haut de l'échafaudage sur la droite. Continuez vers la gauche, après la grille servant au béton armé, allez à gauche pour passer sur les planches, continuez. Prenez les **antalgiques** et tuez les deux commandos qui discutent derrière le gros machin jaune. Direction gauche pour l'ascenseur. Regardez la cinématique. C'était donc vrai, Max a bien tué Winterson.

Troisième partie : La fin du rêve américain

Prologue

Une fois de plus, Max délire et nous en fait profiter. Cette partie n'est qu'un "simple" élément de mise en scène alors vous n'aurez besoin d'aucun guide. Profitez du délire, des Max enfermés dans leur cellule. Après avoir parlé à Bravura, écoutez la bande magnétique. Une fois dans les bureaux du commissariat, allez au bureau de Winterson.

Chapitre 1 - Trop têtu pour mourir

Pas d'armes et un commando à la porte, sans parler de tous les autres qui rôdent dans le coin. Bien, ça pourrait être pire, au moins vous avez la santé. Tournez-vous et prenez les **painkillers** dans l'étagère. Maintenant sortez et fuyez à gauche, par la double porte, montez au deuxième étage et prenez la porte, allez à gauche, dans le couloir, prenez la première porte à gauche puis la porte de droite. Après une porte à double battants, vous voyez une porte avec un panneau "Recovery". Allez-y et franchissez la porte ouverte à gauche. Allez-vous planquer au fond. Un nettoyeur et un commando viennent fouiller. Un gardien va aussi débouler. Pour son plus grand malheur. Mais à toute chose malheur

est bon, prenez son arme. Fouillez les placards pour prendre des **anti-douleurs**. Attention, Payne is back !
Sortez par là où est arrivé le gardien. Dans le couloir, entrez à gauche dans le poste de sécurité puis dans la pièce suivante, faites le ménage. Fouillez les vestiaires du fond. Sortez et allez à gauche, vers le couloir. Prenez la première à droite, tuez les deux commandos et prenez les amphétamines au fond. Retournez dans le couloir et avancez, tuez 3 commandos. Vous voilà dans le hall, la télé diffuse Lords And Ladies. Ouvres, mais ne franchissez pas la porte Exit à droite. Laissez les commandos venir se faire dérouiller. Ensuite descendez (attention allez à droite sinon vous allez rater une marche). En bas de l'escalier, vous arrivez dans le parking. Liquidez les commandos. Et allez vers le van.

Chapitre 2 - Droit dans le mur

Prenez le MP5 si vous l'avez et utilisez la lunette pour dégommer les 3 types devant vous. Montez, prenez les **painkillers** à droite sur les cartons puis passez la double porte au fond à droite. Dans la cuisine prenez les **anti-douleurs** au fond et passez la porte à gauche. Il y a du monde partout ici, à gauche, à droite, en haut. Entrez, tuez tout le monde, prenez garde au mec au second qui vous canarde au fusil à pompe. Montez l'escalier. Attention, deux tueurs vont sortir par la porte à droite. Entrez dans le sas et attendez que les autres arrivent. Après la porte, allez chercher les **munitions** au fond à gauche puis revenez pour entrer dans le couloir à droite. Montez l'escalier. Vous arrivez en haut, 2 types vous attendent derrière la porte à droite. Ne leur faites pas faux bond. Vous trouverez ici quelques **anti-douleurs**. Poursuivez. Attention, derrière cette porte, de petits farceurs vous ont tendu un piège. Ne vous laissez pas aller à tirer à l'aveuglette, IL N'Y A PAS DE NETTOYEUR mais un épouvantail attaché à deux barils plein d'essence sur lequel sont posées des caisses de **munitions** et deux roquettes. Ah les coquins. Allez au fond pour trouver les farceurs puis revenez après l'explosion pour passer par le trou. Suivez l'échafaudage vers le haut et une fois de l'autre côté, descendez. Entrez dans la pièce suivante dans laquelle pas de mal de tueurs vont arriver. Continuez et descendez l'escalier jusqu'au garage. Tuez les trois gus qui s'y trouvent et fouillez bien la zone pour trouver des **munitions** et des **painkillers**. Pensez au van du centre. Sortez par la porte de droite. Montez l'escalier. Au premier niveau, une petite fusillade de rien. Continuez, avant le second niveau, stoppez, lancez un cocktail molotov vers les deux hommes armés, le plus loin possible et laissez faire les caisses de **munitions** qui se trouvent derrière eux. Allez dans le couloir au fond et entrez par la première porte pour refroidir les deux rigolos.

Chapitre 3 - Guerre des gangs

Sortez de là, attrapez les cocktails molotov sur l'étagère. Montez l'escalier et descendez le commando, tournez-vous pour vous charger de ceux qui entrent au bas de l'escalier. Montez, prenez à gauche toute jusqu'à vous retrouver sur un balcon. Tuez les tireurs que vous voyez aux fenêtres au-dessus. Revenez et montez encore. En haut, l'escalier est coupé, faites exploser le mur avec le bidon d'essence. Entrez vers la droite, vous trouverez un **anti-douleurs** près du type qui regarde la télé. Passez la porte suivante, franchissez l'escalier de secours et entrez de nouveau. Allez à droite pour voir un nettoyeur en civil se faire descendre, montez et liquidez les types en haut. Derrière la cage d'escalier vous trouverez un anti-douleur.
Redescendez deux étages. Vous rencontrez deux truands et ensuite vous prenez à gauche, sur les planches. Une fois revenu à l'intérieur, allez dans le couloir. Montez deux étages et entrez dans la chambre ouverte, tuez les deux gangsters et prenez les **antalgiques** dans la salle de bains. Revenez un étage plus bas, entrez par la porte, puis celle de droite, deux truands essaient de passer sur les poutres. Tuez-les et passez. Une fois dans l'autre immeuble, sortez de la salle de bains et prenez les **anti-douleurs** à droite avant de sortir par la porte noire. Vous avez droit à une cut scene. Les hommes de Vinnie vous prennent pour un des leurs. Suivez les.
Une fois la rue nettoyée, entrez par la première porte verte à droite.

Chapitre 4 - Max, mon ami

Vinnie s'est mis dans un sale guêpier. On va tenter de l'en sortir, mourir comme ça, on n'a pas idée. Gardez toujours un oeil sur son niveau de santé. Bien suivez-le, il va se planquer une première fois dans le bureau. Vous trouverez là des **munitions**. Faites demi-tour pour liquider les commandos qui arrivent. Suivez Vinnie, et continuez seul jusqu'au bureau (il y a des **munitions** et de **anti-douleurs** dans les armoires. Tuez la première vague d'ennemis sur le parking puis retournez dans la salle où se trouve Vinnie. Postez-vous à la fenêtre pour aligner tous les commandos qui vont débouler. Suivez Vinnie à travers la double porte jaune. Tuez les deux commandos de l'entrepôt. Vous arrivez avec Vinnie à une porte qu'il ne peut pas emprunter. Pendant qu'il cause, tournez-vous et ouvrez l'armoire pour récupérer des **anti-douleurs**. Suivez-le dans la pièce suivante. Un commando arrive par la porte de droite puis deux autres par la

porte d'où vous venez. Allez ensuite descendre les autres tueurs qui sont entrés par la fenêtre (au fond à droite d'où vous venez). Suivez Vinnie jusqu'à l'ascenseur. Prenez les **antalgiques** à gauche et commencez à mitrailler tout ce qui sort de la porte à droite. Montez avec Vinnie. Une fois en haut, laissez-le aller se planquer dans son appartement et bloquez l'escalier. Rejoignez notre ami collectionneur. Fouillez le buffet à l'entrée et suivez monsieur Captain Base-Ball. Sortez sur le balcon. Oups, du monde arrive par là. Tuez les types dans le parking, descendez avec Vinnie et filez à droite, devant lui pour nettoyer la zone suivante. Un van se pointe, il va falloir assurer pour couvrir Vinnie et éviter de vous faire descendre. Continuez à surveiller l'entrée du parking pendant qu'il ouvre la porte du garage. Entrez, sur l'étagère en bas de l'escalier, il y a des **painkillers**, faites les tomber en tirant sur les cartons et montez l'escalier. Activez l'élévateur et tenez-vous prêt à zigouiller quelques commandos qui vont défoncer la porte de l'atelier. Vinnie prend le couloir suivez-le mais attendez avant de descendre l'escalier que de nouveaux tueurs se mettent à vos trousses. Rejoignez Vinnie dans le garage.

Chapitre 5 - Perdu d'avance

Bien, allez tout droit, jusqu'à la grande salle où un truc tombe. Prenez l'escalier à gauche, vous verrez que le garde-fou est cassé, sautez par là. Allez à droite, tout droit vers la pente. Le mur tombe. Restez en haut et simplifiez-vous la vie en tirant sur les bidons. Eloignez-vous et attendez que tout ça ait fini de faire boum. Descendez et faites attention aux diverses explosions. Passez derrière la voiture. Un pilier s'effondre révélant un passage dans le mur. Continuez jusqu'à un gros éboulement et montez sur le pilier qui vient de tomber. Sautez à droite, puis allez à droite en sautant vers le bas derrière les flammes. Continuez jusqu'à une salle aux murs verts, sortez par la droite. Poursuivez. Vous voici dans une grande pièce enfumée, un rouleau énorme va se déplacer vers vous, partez à droite toute. Prenez les **painkillers** sur la gauche et actionnez le système anti-incendie afin de pouvoir avancer tout droit. Vous voyez les générateurs au fond ? Ne vous en approchez pas et entrez par la porte de gauche. Passez une pièce avec des bidons puis une autre porte. Attention aux caisses qui se cassent la gueule. Continuez et allez couper le courant. Revenez aux générateurs pour prendre l'escalier. Filez droit jusqu'aux restes de Vinnie, avant de terminer le chapitre dans l'appartement de Mona que vous devriez trouver sans problèmes.

Chapitre 6 - La mort est inévitable

On est reparti dans un délire. Max s'est tout de même manger une balle en pleine tête, c'est pas rien. Prenez la porte à gauche pour voir Bravura. Vous êtes ensuite dans un mélange entre l'hôpital et le commissariat. Allez dans la salle d'identification (vous devez maintenant savoir où cela se trouve). Tiens, Max se tire dessus ? Sortez et empruntez le couloir dans la seule direction possible.
Filez toujours tout droit, vous n'avez guère le choix. Lorsque un ciel rouge apparaît, continuez pour prendre la porte de droite au fond. Ressortez de l'autre côté. Vous allez tomber sur 3 portes au bout du couloir. Les portes de gauche et droite mènent à des miroirs. Pour atteindre la fin du niveau, continuez toujours tout droit.

Chapitre 7 - Les histoires d'amour finissent mal

Dans le van, prenez les **anti-douleurs**. Allez ramasser les **munitions** et entrez dans le manoir. Restez bien derrière la porte en haut des escaliers, les colonnes sont piégées et vont exploser. Vous pouvez ensuite prendre la porte et liquidez les deux types prêt du piano. Sortez à droite par la baie vitrée. Petit gunfight ici avant une cut scene. Le rideau de fer remonte, tuez tout le monde et entrez, allez à gauche, dans le salon, prenez les **painkillers** dans l'armoire et passez ensuite la porte de la bibliothèque. Une étagère tombe, derrière elle, un premier commando. D'autre vont arriver d'un peu partout et surtout de l'étage supérieur. Gare à vous. La porte de droite s'ouvre lorsqu'une équipe vient tenter de vous tuer.
Passez la porte, à gauche, fouillez l'armoire ainsi que celle en face de vous. Allez tout droit vers la suite. Dans la grande salle, de nombreux commandos à éliminer. Je ne peux guère le faire à votre place. Sortez en face, attention à l'escalier, il y a un type qui vous attend au tournant et d'autres encore au-dessus. En haut, prenez les **anti-douleurs** dans l'armoire, continuez pour finir dans un QG de sécurité, fouillez tous les casiers et utilisez l'écran de contrôle avant de poursuivre votre route. Entrez dans le salon. Attention à la suite, ouvrez prudemment la porte suivante en vous tournant vers la droite et tirez immédiatement. Sortez. Descendez l'escalier, attention, un commando se trouve derrière-vous, sous les arches et un autre va descendre l'escalier après vous. Allez vers les arches pour trouver plein de bonnes choses puis remontez l'escalier et passez la porte. Ne faites pas de shootdodge, il y a un trou béant devant vous. Ensuite, suivez le seul chemin possible jusqu'à un balconnet extérieur.

Chapitre 8 - Une impression de déjà vu

Bien, sortez et tuez le premier homme. La panic room tombe juste derrière vous, entrez-y tout de suite et fermez la porte pendant que les bombes explosent. Ensuite, sortez et allez dans le couloir, sautez à travers les décombres. Allez à droite, liquidez les deux tueurs et prenez la porte de droite au fond. Foncez vers l'escalier, sautez lorsqu'il s'écroule et ouvrez la porte. Deux types arrivent au détour du couloir et un autre se planque sous l'escalier. Montez, attention, ouvrez la porte mais reculez aussitôt. Attendez la fin de l'explosion et allez-y. Poursuivez jusqu'à rencontrer Vlad à travers une vitre pare-balles.
La vitre s'ouvre, entrez par la porte en face et descendez les deux chiens de garde de Vlad. Fouillez bien pour trouver des **munitions** et surtout des **anti-douleurs** et écoutez les messages sur le répondeur de Woden. Prenez l'ascenseur. Vous voici dans la chambre, faites du vide, prenez les **painkillers** au pied du lit et sortez par la porte. Les escaliers explosent. Actionnez le monte-charge de Woden. Le facétieux Vlad le fait remonter, recommencez et attendez qu'il arrive en restant à couvert dans la chambre. Une fois qu'il est en bas, montez à l'intérieur et activez-le. Canardez copieusement l'étage supérieur. En haut, passez la porte et tenez-vous paré pour l'affrontement final.

Suite : En finir avec Vlad et fin du jeu

Vlad est allé se percher sur une plate-forme. Cette fin n'est pas sans rappeller celle du premier opus (un double sens dans le titre du chapitre ?). Ce à quoi vous devez prêter attention si vous voulez vivre, ce sont les grenades qu'il vous balance de là-haut. Ne restez pas immobile. La première chose à faire, c'est de repérer les fixations de la plate-forme au bout des tubes de métal. Il y en a 4, vous devez en décrocher 3. Je vous conseille de vous servir du MP5 et de sa lunette. Toutefois ce sera aussi efficace avec n'importe quelle arme. Une fois que la plate-forme sera tombée, n'allez pas croire que tout est terminé. Vous devez voir une forme oblongue juste au-dessus. Tirez sur les 4 attaches qui la retiennent. Elle tombe sur Vlad. Dernière étape, le bougre est résistant. Mitraillez-le copieusement et vengez-vous.

Voilà, vous avez fini Max Payne 2. Enfin il vous reste les autres modes de jeu et les nombreux mods disponibles sur le net.

DUKE NUKEM FOREVER ?

La première fois que vous allez dans le commissariat de police, avant d'aller dans la salle d'identification, visitez les lieux et particulièrement le parking (descendez l'escalier). Vous pourrez y entendre la discussion entre deux hommes dont l'un s'appelle Broussard. L'autre homme lui explique qu'il doit réaliser quelque chose très vite et Broussard lui répond que ce sera fait quand ce sera fait ("when it's done"). C'est pas bien de se moquer de Duke Nukem Forever messieurs les développeurs.

MDK

© Interplay / Shiny Entertainment 1997

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche F1 pour activer l'écran d'aide. Puis tapez les codes suivants en clavier AZERTY (chaque code ne peut être utilisé qu'une seule fois par niveau). Ensuite, appuyez sur ESC ou ENTER pour relancer le jeu. Tous les codes ne fonctionnent pas sur chaque version du jeu :

Tous les patchs

INEEDQBIGGUN	Gatt powerup
HOLOKURTISFUN	Decoy powerup
NASTYSHOTTHANKS	Homing sniper grenade powerup
TORNQDOQZQY	Twister powerup
ILIKETOLOB	Motar powerup
KILL	Suicide
486OK	Permet de faire tourner le jeu sur un 486

Version américaine

,QKE,EFULL	Redonne toute l'énergie
,QSTERBLQSTER	
TZISTQNDSHOUT	
486ZILLBESLOZ	Permet de faire tourner le jeu sur un 486

Version européenne

HEQL,E	Redonne toute l'énergie
INEEDQBIGGUN	Gatt powerup
HOLOKURTISFUN	Decoy powerup
TORNQDOQZQY	Twister powerup
486OKBY,E	Permet de faire tourner le jeu sur un 486

CLIP VIDÉO

Pour avoir droit à un clip vidéo, au tout début du premier niveau, allez à l'écran d'aide F1 et tapez SHOZ,OVIE,DKBWK (clavier AZERTY). Vous aurez droit à un clip.

INVULNÉRABILITÉ

Version 3Dfx

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier de lancement du jeu dénommé MDK95.EXE. Rendez-vous à l'offset 430279 (690C7 en hexa) et mettez 90 90 à la place de 29 C2 que vous trouverez à cet endroit.

Version DOS

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier MDK.EXE. Allez à l'offset A4F4B (en hexa) puis mettez 90 90 à la place de 29 C2.

MDK 2

© Interplay / BioWare 2000

RALENTI

Jouez avec Max, tenez la touche Feu enfoncée puis appuyez sur Equip 4 fois.

CHEAT MODE

Appuyez sur la touche ² pour faire apparaître la console puis tapez l'un des codes suivants:

`mdkNewGame(1,12)`	Niveau 1
`mdkNewGame(2,12)`	Niveau 2
`mdkNewGame(3,12)`	Niveau 3
`mdkNewGame(4,12)`	Niveau 4
`mdkNewGame(5,11)`	Niveau 5
`mdkNewGame(6,8)`	Niveau 6
`mdkNewGame(7,11)`	Niveau 7
`mdkNewGame(8,8)`	Niveau 8
`mdkNewGame(9,13)`	Niveau 9
`mdkNewGame(10,7)`	Niveau 10
`GodDebugToggle()`	God mode

MITAILLETTE ULTIME

Mettez la pause pendant le jeu et appuyez sur CTRL + ALT + X + K pour obteni la mitraillette ultime.

Meat Puppet

© Playmates / Kronos

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez les codes suivants :

~BOOM	Petites explosions
~DANSMARTBOMB	Tue les ennemis à l'écran
~INGESTA	Munitions au maximum
~INGESTH	Points de vie au maximum
~INGESTW	Munitions au maximum
~INGETSTE	Energie au maximum

Mecane

+ D'INFOS FORUM

INVULNÉRABILITÉ

Pour être invulnérable, éditez le fichier MECANE.EXE avec un éditeur hexadécimal. Allez au secteur 6, à l'offset 80 et remplacez 74 par EB. Enfin, allez au secteur 7, offset 63 et remplacez 74 par EB.

Mech Commander

© MicroProse / Fasa Studio 1998

CHEAT CODES

A l'aide de l'explorateur Windows, allez dans le répertoire du jeu. Faites une copie du fichier **windows.fit** sous le nom **ixtlriimceourl** (sur certains versions plus récentes, le nom doit être **buymechcommander.2** : si vous n'êtes pas sûr, créez les deux fichiers). Entrez alors l'un des codes suivants au cours d'une mission. Un signal sonore confirmera l'activation du code (attention, l'utilisation répétitive de certains codes peut faire planter le jeu).

DEADEYE	Compétences de tir maximum sur tous vos Mechs
FRAMEGRAPH	Affiche le nombre d'images affichées par seconde
HEALALL	Soigne les pilotes blessés
LORDBUNNY	Artillerie illimitée
LORRIE	Redonne armure et munitions
MINEEYESHAVESEENTHEGLORY	Carte entière
OSMIUM	Invulnérabilité activée/désactivée
HEREITCOMES	Toutes les armes
OUNDOFFLESH	1000000 points de recourse

Au cours d'une mission faites : CTRL + ALT + W pour être victorieux dans la mission en cours.

Mechwarrior 2 : Mercenaries

© Activision 1996

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur les touches CTRL , ALT et SHIFT pour activer le cheat mode. Ensuite, tapez les codes suivants :

SUPERFUNKICALIFRAGISEXY	Invulnérabilité
ISEENFIREANDISEENRAIN	Munitions infinies
OOOHHHLLLAAALLLAAA	"Heat tracking"
INMYBEAUTIFULBALOON	Donne les jump jets
ITSDABOOOMB	Autodestruction des ennemis
CRAZYSEXYCOOL	Jump jets infinis
BUBBLEBOY	Sphères rebondissantes
LIKETHECOMSTARBABY	Finir la mission
ONTIMEEVERYTIME	Temps imparti
ANTIJOLT	Temps étendu
BEHOLDMYGLORY	Mode "Free Eye" activé
UNDFLASHYFLASHY	Auto-groupage activé (toutes les armes visent la même cible)
WALKTHISWAY	Rectangle activé (les ennemis sont attirés par vos projectiles)
WEDIDITAGAIN	MW2
DOREDJACKANDTICKRULES	?

Mechwarrior 2 : Titanium Trilogy

© Activision 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncées les touches CTRL , ALT et SHIFT , puis tapez l'un des codes suivantes :

BC	Nouvelle vue
CR	Carburant infini
IN	Mode Kangourou
IS	Munitions infinies
IT	La cible sélectionnée est irradiée
LI	Mission terminée
OO	Détection thermique activée/désactivée
RE	La cible sélectionnée est détruite
SU	Invulnérabilité (God Mode)

MechWarrior 3

© MicroProse 1999

TUER LES ADVERSAIRES PLUS FACILEMENT

Pour tuer les adversaires plus facilement, commencez par viser une jambe. Comme celles-ci sont plus faibles que le torse, vous aurez moins de mal à terrasser vos adversaires. Vous pourrez en outre récupérer plus de pièces détachées et de munitions, puisque les éléments du Mech adverse seront moins endommagés.

CONSEIL DE JEU

Il est conseillé de tuer tous les ennemis des niveaux pour gagner des munitions et des mechs. N'hésitez pas non plus à vous faire réparer le plus souvent possible.

ARMEZ-VOUS CORRECTEMENT

Dans la mesure où les munitions sont limitées sur le Mechwarrior mais aussi dans les B.O.M, il est conseillé de ne pas récupérer les munitions qui ne vous servirait pas (par exemple les munitions d'armes que vous ne possédez pas).

Mechwarrior 4 : Vengeance

© Microsoft 2001

CHEAT CODES

Tenez enfoncées les touches CTRL + ALT + SHIFT puis entrez les codes suivants:

HF	Arrêt du scanner
IB	Destruction du Mech ennemi
IY	Invulnérabilité
ML	Terminer la mission
UO	Munitions illimitées

Medal of Honor

© Electronic Arts / Danger Close 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Gare à Tarik

Gardez (Afghanistan)

En pleine guerre contre le terrorisme, vous opérez en Afghanistan derrière les lignes de l'ennemi. Vous incarnez Rabbit de l'équipe AFO Neptune. Vous devez trouver votre informateur qui se trouve dans la ville normalement désertée par les Talibans.

Après l'embuscade, avancez à droite en restant à couvert. Eliminez les deux premiers ennemis qui arrivent vers vous et continuez d'avancer. Eliminez ensuite ceux qui essayent de se cacher derrière les bennes à ordure. Utilisez le viseur et visez la tête pour plus d'efficacité. Avancez ensuite et placez-vous derrière le chariot pour vous mettre en face des balcons du bâtiment. Eliminez les hommes qui se trouvent dans les balcons avant d'avancer à droite.

Entrez par la porte du garage et canardez l'ennemi pendant qu'il est étourdi. Suivez votre ami pour sortir par la porte arrière. Avancez dans l'allée et planquez-vous derrière le mur, à gauche. Prêtez main forte à vos amis qui se trouvent dans les balcons de droite et canardez les ennemis qui se tiennent dans les balcons situés à gauche et en face.

Quand le chemin est dégagé, avancez vers la porte et défoncez-la. Eliminez ensuite l'ennemi qui se trouve à l'intérieur. Allez ensuite à l'interrupteur qui se trouve à droite et frappez-le pour couper les lumières. Activez votre vision nocturne et entrez par la porte. Profitez du noir pour nettoyer les salles suivantes avant de monter à l'escalier.

Avancez dans le couloir et refroidissez le garde. Suivez ensuite votre ami et défoncez la porte. Dégommez les ennemis en restant à couvert avant d'entrer. Suivez ensuite votre ami jusqu'à l'escalier et montez. Sortez sur le toit et éliminez les ennemis pour retrouver vos amis.

Une fois devant la mitrailleuse, attendez que vos amis vous couvrent pour courir à droite et traverser le pont qui mène au toit suivant. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent sur le toit et avancez.

Le sol s'effondre sous vos pieds et vous vous retrouvez à l'intérieur du bâtiment. Suivez votre ami pour sortir et éliminez les ennemis qui se trouvent en chemin. Montez ensuite sur le toit avec l'aide de votre ami. Avancez avec tout le groupe jusqu'à la cour.

Mettez-vous à couvert et neutralisez les ennemis qui arrivent par tous les cotés.

Suivez les indications de vos amis pour localiser les ennemis. Eliminez ceux qui arrivent par la droite ensuite ceux qui débarquent par la gauche. Neutralisez aussi ceux qui se trouvent derrière la clôture de la maison qui se trouve en face de vous. Avancez ensuite vers cette maison et planquez-vous derrière la voiture. Attendez que les ennemis ouvrent la porte pour les éliminer. Entrez ensuite et montez à l'étage pour tomber dans un piège.

Après l'explosion, suivez encore vos amis et sortez par l'arrière de la maison. Avancez et passez par le chemin de

gauche pour prendre les ennemis à revers pendant qu'ils tirent sur vos alliés. Avancez vers la porte du fort et attendez le bombardement de la porte avant d'entrer.

Entrez et mettez-vous à couvert derrière le camion. Vous devez faire taire la mitrailleuse pour pouvoir avancer. Allez alors à gauche en passant d'un abri à l'autre jusqu'à atteindre la porte située à gauche. Attendez que les ennemis ouvrent la porte et éliminez-les. Sortez votre fusil à pompe et avancez dans le couloir.

Eliminez le premier ennemi avant de monter la dénivellation. Neutralisez ensuite l'ennemi qui se trouve à droite et approchez-vous de la porte. Mettez-vous à couvert et attendez que les assaillants vous atteignent pour les éliminer. Allez ensuite à gauche et prenez le fusil sniper Dragunov qui se trouve sur la caisse.

Utilisez cette arme pour dégager le chemin pour vos alliés en éliminant l'homme qui se trouve derrière les fenêtres et ceux qui arrivent d'en bas.

Visez toujours la tête pour plus d'efficacité. Restez ensuite sur le toit, allez à gauche et éliminez les soldats qui gardent l'entrée de l'entrepôt. Descendez ensuite pour rejoindre vos amis. Passez par le hangar pour vous retrouver dans la ruelle arrière. Avancez à droite pour retrouver des gardes ennemis. Restez toujours derrière les caisses et neutralisez vos ennemis. Lancez des grenades derrière le camion pour tuer les ennemis ou les obliger à se mettre à couvert.

Avancez ensuite et défoncez la porte suivante. Entrez en compagnie de vos amis et nettoyez la salle avant de sortir à l'air libre. Défoncez une autre porte et tirez rapidement une balle dans la tête du terroriste qui tient votre informateur. Avancez enfin vers l'arrière du camion pour monter et quitter cet enfer.

Bagram à Bagram

Aérodrome de Bagram (Afghanistan)

Pendant le trajet tirez sur les ennemis qui se trouvent à droite de la route. Abattez aussi ceux qui arrivent avec les voitures. Tirez ensuite sur les citernes qui se trouvent à gauche pour éliminer ceux qui se trouvent à coté.

Une fois devant la position ennemie, prenez place derrière la mitrailleuse du véhicule et éliminez les ennemis qui gardent l'entrée. Tirez sur les citernes qui se trouvent à droite et à gauche pour provoquer un maximum de dégâts. Neutralisez ensuite le tireur qui se trouve derrière la tourelle du véhicule qui arrive puis sur le véhicule pour l'exploser.

Vous partez ensuite à droite à la recherche des mortiers. Une fois à pied, avancez à droite et mettez-vous à couvert derrière la carcasse du char. Eliminez l'ennemi équipé d'un RPG qui se trouve sur le toit. Neutralisez ensuite les autres hommes qui sont sur le toit et ceux qui arrivent d'en bas. Avancez ensuite dans le bâtiment en ruine.

Entrez dans ce bâtiment et commencez le nettoyage en restant toujours à couvert et en compagnie de vos amis. Surveillez l'étage pour débusquer les ennemis tout en neutralisant ceux qui se trouvent en bas. Avancez encore un peu et tournez à gauche pour vous retrouver en face de la résistance ennemie. Lancez vos grenades et neutralisez les survivants avant de monter les escaliers.

Utilisez ensuite le viseur laser pour la frappe aérienne. Visez entre les deux tours qui gardent l'entrée. Quand le blindé ennemi arrive, visez-le avec le laser pour le faire exploser également. Descendez ensuite et préparez-vous à neutraliser les deux ennemis qui arrivent par la droite. Éliminez ensuite celui qui se planque à gauche et montez l'escalier situé à gauche.

Eliminez les deux hommes qui se trouvent à droite et approchez-vous du bord pour cibler et neutraliser les ennemis et leurs mortiers qui se trouvent en bas à droite. Avancez ensuite et tirez rapidement sur l'RPG qui se trouve dans le bâtiment en ruine à gauche.

Montez l'escalier, allez à gauche et éliminez un autre ennemi. Approchez-vous du bord et descendez les deux équipes de mortiers qui se trouvent à droite et à gauche pour faire taire leurs armes. Descendez ensuite et passez le grillage.

Avancez dans le cimetière d'avions et neutralisez une autre équipe de mortiers qui se trouve à gauche. Vous devez ensuite sécuriser ce cimetière. Commencez par éliminer les deux ennemis qui se trouvent dans les avions, à droite.

Passez ensuite aux autres Talibans qui se trouvent à gauche. Continuez d'avancer en éliminant les ennemis et tirez sur les bonbonnes de gaz pour les exploser quand les ennemis sont à proximité. Tirez ensuite sur le manieur de la mitrailleuse situé en haut à gauche dans le balcon puis éliminez les ennemis qui arrivent par la droite tout en avançant vers l'entrepôt.

Entrez dans cet entrepôt et commencez à éliminer les Talibans qui avancent sur la passerelle. Neutralisez ceux qui se trouvent en bas avant l'arrivée du véhicule ennemi. Eliminez le tireur derrière la tourelle du véhicule et montez l'escalier.

Suivez vos amis et sortez par la porte arrière. Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent à gauche derrière le mur. Neutralisez ensuite le manieur de la mitrailleuse et empêchez d'autres ennemis de prendre le contrôle de cette arme. Avancez ensuite dans la cour e neutralisez ceux qui se cachent à droite entre les containers. Approchez-vous ensuite de la porte du hangar et tuez l'ennemi qui surgit. Entrez et montez l'escalier à droite pour prendre à revers les ennemis pendant qu'ils tirent sur vos amis. Explosez les réservoirs rouges pour tuer ceux qui les entourent.

Nettoyez le hangar ensuite sortez en direction de la tour. Utilisez votre viseur pour cibler et tuer les ennemis qui se trouvent à son sommet. Montez ensuite l'escalier situé à droite et prenez place derrière le mur. Eliminez les snipers qui arrivent. Descendez et entrez dans la base de la tour.

Eliminez les premiers ennemis et avancez jusqu'au couloir. Faites taire la tourelle qui se trouve au fond du couloir pour pouvoir avancer. Suivez vos amis jusqu'au premier étage où se trouvent plusieurs Talibans. Avancez à gauche et neutralisez-les. Défoncez ensuite la porte qui se trouve à gauche et dégommez les ennemis qui se replient. Nettoyez la zone et avancez jusqu'à la zone du regroupement.

Montez au sommet de la tour et utilisez le marqueur laser pour cibler les unités ennemies pour les frappes aériennes. Suivez les indications de votre ami pour repérer les renforts ennemis et les cibler. Changez d'arme et utilisez le marquage pour les missiles des unités mobiles. Eliminez les tireurs armés de RPG, les voitures munies de tourelles avant qu'ils ne s'approchent de votre position et les chars avant qu'ils n'avancent à une distance de tir.

1er jour

Cours avec les loups...

Gardez, position 15501000

Vous incarnez Deuce et l'équipe AFO Wolfpack. Montez sur votre quad et suivez votre GPS qui se trouve sur le volant, à droite. Vous pouvez utiliser votre vision nocturne pour mieux repérer le chemin et les ennemis par la suite. Respectez les consignes de votre ami qui vous devance pour ne pas être repéré. Une fois l'objectif atteint, laissez le quad et avancez vers le village. Visez ensuite le garde qui se trouve dans la tour de droite et éliminez-le. Suivez ensuite votre ami et entrez dans le village.

Pénétrez ensuite dans le bâtiment qui se trouve à gauche et éliminez les deux guetteurs qui se trouvent dans les tours. Votre ami alertera les gardes qui sortiront du bâtiment d'en face. Eliminez-les et regroupez-vous avec votre unité. Revenez ensuite à votre quad pour partir dans une autre zone.

Sortez votre fusil sniper et visez les ennemis qui se trouvent au loin. Restez calme et ne vous précipitez pas en tirant sur les deux hommes qui se trouvent dans le camp. Utilisez ensuite la vision thermique pour localiser l'ennemi qui se trouve dans la tour et éliminez-le. Repérez enfin un autre Taliban qui monte dans la tour et abattez-le avant de reprendre votre chemin.

Entrez dans le village suivant et suivez les indictions de votre partenaire. Eliminez alors le garde qui sort par la porte qui se trouve de l'autre coté du village. Couvrez votre ami pendant qu'il marque le camion et suivez-le ensuite en restant dans l'ombre. Neutralisez un ennemi quand votre ami vous le demande pour qu'il s'occupe du deuxième.

Avancez ensuite vers le camion suivant et attendez que votre ami vous dégage la route pour avancer. Placez le marqueur et butez l'un des gardes. Avancez ensuite vers votre ami pour qu'il vous aide à grimper. Avancez et laissez passer la patrouille pour traverser la cour en silence. Montez l'escalier, entrez dans la cabane et éliminez l'homme seul qui vous tourne le dos. Avancez vers le camion par son coté droit et marquez-le.

Rebroussez chemin et éliminez le garde qui patrouille. Attendez le signal de votre ami pour traverser la cour et le retrouver. Remontez la dénivellation et avancez avec votre ami. Une fois devant les ennemis, restez dans l'ombre et butez-les. Eliminez celui qui se trouve à gauche et montez l'escalier. Avancez en éliminant les gardes en chemin. Montez la dénivellation avec l'aide de votre ami et courez vers les quads. Roulez ensuite jusqu'à retrouver vos camarades.

Dorothy est une catin

Vallée de Chah-e-Kot, position 19009210

Vous incarnez Rabbit et son équipe Neptune. Avancez, en suivant vos amis et neutralisez le premier groupe de gardes. Laissez passer le deuxième groupe et continuez à suivre vos amis. Avancez à gauche et attendez l'ordre de tir pour dégommer les éclaireurs Talibans qui se trouvent autour du feu.

Avancez ensuite vers la position AA pour faire taire la batterie, la zone est bien gardée par les Talibans. Restez à couvert en haut à droite et neutralisez les premiers ennemis qui se trouvent à droite. Eliminez ensuite ceux qui descendent par le coté gauche et méfiez-vous de leurs grenades. Avancez à droite, montez la pente et débusquez les ennemis qui sont derrière les sacs de sable. Nettoyez alors la zone en avançant lentement pour ne pas tomber entre les tirs des ennemis et placez une charge sur la batterie AA. Explosez-la et montez la dénivellation avec l'aide de votre ami.

Avancez ensuite et suivez votre camarade Mother. Utilisez ensuite le marqueur laser pour marquer le premier camion du convoi pour une frappe aérienne.

Regroupez-vous ensuite avec vos amis et approchez-vous du village. Attendez l'arrivée de la patrouille et neutralisez-la. Restez à couvert et butez les Talibans qui arrivent vers vous pendant que l'avion de soutien allume le village et ses occupants. Avancez ensuite en suivant vos amis et passez devant par la droite. Vous serez alors désarmé par un Taliban mais vos amis sont là pour vous sauver.

Reprenez votre route et enfoncez la porte de la maison en ruine. Entrez ensuite dans la grotte, passez en vision nocturne et passez devant pour ouvrir le chemin pour votre équipe.

Eliminez l'homme qui agonise mais qui essaye de vous tirer dessus quand même. Sortez ensuite de la caverne et approchez-vous du camp ennemi. Avancez à gauche pour vous placer derrière les ennemis et enclencher les festivités. Neutralisez ceux qui se trouvent dans ce camp en restant toujours à couvert derrière les rochers. Avancez ensuite à gauche et attendez le raid sur la DCA.
Avancez ensuite jusqu'au bord de la falaise et ciblez les positions ennemies avec les marqueurs lasers.

Avancez ensuite et passez par une autre caverne. Vous devez ensuite aider l'avion allié qui est dans la ligne de mire des ennemis. Canardez les premiers hommes qui arrivent par la gauche ensuite prenez le RPG qui se trouve sur la table. Ciblez les caisses de munitions et tirez pour obtenir un joli feu d'artifice.

Les entrailles de la bête

Vallée de Chah-e-Kot, position 17809020

Vous incarnez le Spc Dante Adams du 1er bataillon du 75ème régiment Ranger. Après le débarquement, avancez dans l'oued que vous devez nettoyer pour le reste des troupes. La visibilité est terrible dans cette zone donc avancez lentement. Vous devez avancer d'un abri à l'autre et vous fier aux indications de vos amis pour repérer les Talibans.

N'avancez que si toute l'équipe avance pour avoir une bonne couverture. Méfiez-vous des grenades ennemies et des Talibans qui foncent vers vos positions. Utilisez votre viseur pour localiser les ennemis et butez-les. Avancez encore à gauche et éliminez en premier les ennemis équipés de RPG. Nettoyez tout l'oued et continuez de suivre vos camarades.

Avancez et entrez dans le village. Sortez votre fusil à pompe et neutralisez les ennemis qui s'y cachent.

Passez ensuite par la maison de droite et butez les deux Talibans qui se cachent derrière la clôture située à droite. Avancez encore et butez les Talibans qui se trouvent à gauche. Utilisez vos grenades contre ceux qui sont bien barricadés.

Continuez d'avancer jusqu'à repérer la position fortifiée ennemie. Vous devez marquer cette position avec le fumigène pour la frappe aérienne. Pendant que votre ami avancera vers la position ennemie, vous devez maintenir la mitrailleuse ennemie sous pression en tirant sans relâche. Eliminez aussi les ennemis qui se placent à droite sur la cabane ou à gauche pour éviter leurs tirs.

Maintenez la cadence et n'arrêtez de tirer que lorsque votre ami place le fumigène. Restez ensuite à couvert en attendant le bombardement de la position.

Regroupez-vous avec vos amis et avancez jusqu'au petit canyon. Avancez d'un abri à l'autre et neutralisez les ennemis qui se trouvent en haut, à gauche. Éliminez ensuite ceux qui vous barrent la route avant qu'ils ne se replient. Une fois dans la zone où se trouvent les carcasses de chars russes, restez à couver et neutralisez les soldats qui se trouvent en haut, en face de vous, et ceux qui rappliquent par la droite. Continuez d'avancer et restez attentif aux indications de vos amis pour repérer les talibans. Tuez alors les deux qui arrivent dans le canyon ensuite ceux qui sont postés en haut à droite.

Approchez de la ZA à nettoyer et avancez vers la première hutte.

Cette dernière est piégée et l'explosion vous laissera étourdi pendant un moment. Une fois rétabli, sortez votre arme et canardez les ennemis qui arrivent par la colline. Courez ensuite vers la hutte qui se trouve à gauche et prenez place derrière une fenêtre. Repoussez les ennemis qui avancent vers votre position et repliez-vous quand un RPG est lancé contre votre position.

Défendez ensuite votre flanc gauche et repoussez les ennemis jusqu'à un autre tir de RPG qui défonce le mur de la hutte. Trouvez un abri derrière les murs qui résistent et continuez de protéger votre position. Tirez ensuite sur le véhicule qui fonce sur vous et éloignez-vous de sa trajectoire.

Vous devez maintenant protéger vos deux flancs puisque les ennemis arriveront par les deux cotés. Eliminez-les avant qu'ils ne s'approchent de votre position et surveillez constamment l'autre coté pour repousser les débordements. Résistez aux attaques en restant près de vos amis et tenez vos positions jusqu'au dernier répit.

Au dernier moment, quand votre chef annule la demande de renforts puisque vous allez bientôt succomber au surnombre ennemi, deux Apaches arrivent et commencent à canarder les Talibans qui se replient et vous laissent tranquille.

Gunfighters

Vallée de Chah-e-Kot, position 15109160

Vous incarnez le capitaine Brad " Hawk " Hawkins du 1er bataille du 2ème régiment d'aviation et vous contrôlez un

Apache. Commencez par tester vos armes ensuite localisez vos cibles. Utilisez les missiles Hellfire pour détruire les trois positions de mortier et reprenez votre route.

Une fois au dessus du village, commencez par exploser les trois voitures qui y entrent par le pont. Tirez ensuite sur les Talibans qui se trouvent dans le village.
Repérez les RPG et éliminez-les rapidement avant qu'ils ne vous tirent dessus. Ils se trouvent généralement sur les toits des maisons.

Utilisez vos roquettes pour plus de dégâts. Eliminez ensuite les trois ennemis équipés de lance-roquettes qui se trouvent sur la colline, à droite. Après avoir fait le tour du village, votre ami est sérieusement touché. Tirez alors sur les ennemis qui se replient sans oublier de viser ceux équipés de RPG qui se trouvent dans la cour et sur le toit de la maison de droite.

Ciblez enfin le bâtiment qui se trouve au fond du village avec vos roquettes pour éliminer ceux qui y sont retranchés et qui vous lancent des roquettes.

Une fois le village nettoyé, vous allez suivre l'Apache allié. Tirez sur les cibles identifiées par votre ami avant qu'ils ne trouvent le temps de lancer leurs roquettes.

Utilisez les missiles Hellfire pour les positions de mortier localisées par votre ami. Lancez les roquettes sur les caisses de munitions pour les exploser. Suivez les indications de l'Apache allié pour neutraliser les fuyards et nettoyer la zone.

Vous serez ensuite attaqué par une autre position ennemie. Utilisez les Hellfire contre les positions indiquées et explosez les véhicules et le canon anti-air qui se trouve à sa droite. Explosez aussi le canon qui se trouve près de la voiture située au sommet de la colline avant de les survoler pour ne pas être ciblé par eux. Utilisez enfin votre Hellfire contre la cible localisée pour terminer le travail et revenir à la base.

Des ennemis venus de loin

Vallée de Chah-e-Kot, position 28509540

Vous revenez à Deuce de l'AFO Wolfpack. Utilisez le sniper et suivez les indications de votre camarade Dusty pour localiser et dégommer les ennemis qui se trouvent dans la crête.

Retenez votre respiration pour obtenir plus de stabilité au moment de tirer avec votre sniper. Eliminez ensuite l'équipe de mortier. Passez ensuite au camp ennemi et nettoyez-le. Repérez les snipers ennemis et liquidez-les avant qu'ils ne vous ciblent. Neutralisez ensuite le reste des ennemis avant d'être repéré.

Pendant votre repli, éliminez les ennemis en commençant par ceux qui sont équipés de RPG. Repoussez ensuite vos poursuivants et restez toujours à couvert derrière les rochers. Restez près de votre ami et éliminez tous les ennemis qui étaient à vos trousses.

Suivez ensuite Dusty et passez à coté du blessé ennemi qui agonise et appelle ses amis. Montez alors à gauche pour tendre une embuscade à ceux qui arrivent. Éliminez le RPG en premier et neutralisez ensuite le reste des ennemis. Vous combattez en plus des Talibans, les combattants d'Al-Qaida tchétchènes et arabes qui sont surentrainés et bien équipés.

Continuez d'avancer jusqu'à avoir le camp des ennemis en vue. Rampez jusqu'au bord de la colline et sortez votre sniper. Passez à la vision thermique pour localiser les ennemis et neutralisez-les. Suivez encore une fois vers une autre position de tir où vous devez donner un coup de main à l'équipe Neptune qui se replie. Tirez sur les ennemis armés de RPG en premier. Ils seront localisés pour vous par Dusty. Neutralisez tous les ennemis pour faciliter la retraite de vos amis.

Compromis

Vallée de Chah-e-Kot, position 20508890

Vous incarnez Rabbit et l'équipe Neptune qui, malgré les efforts de Deuce et Dusty, sont encore sous le feu ennemi. Tenez votre position à couvert et commencez par éliminer celui qui manie le RPG situé en haut de la crête.

Repoussez ensuite ceux qui s'approchent de vous par la gauche essentiellement. Couvrez la retraite de vos amis jusqu'au lancement du fumigène. Quittez alors votre position et repliez-vous près de Mother.

Mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis qui vous pourchassent. Repliez-vous ensuite vers l'hélicoptère mais il lui est impossible d'atterrir vu le danger en bas. Avancez vers les ruines et mettez-vous en position. Utilisez le marqueur laser pour marquer la hutte pour une frappe aérienne.

Tenez ensuite votre position derrière une fenêtre et repoussez la charge ennemie. Allez ensuite à l'arrière et montez la dénivellation avec l'aide de votre ami. Après la blessure de ce dernier, vous prenez sa mitrailleuse.

Avancez vers un autre village et nettoyez-le avec votre mitrailleuse. Courez ensuite vers l'hélicoptère et prenez position derrière la mitrailleuse.

Canardez les ennemis en bas et commencez toujours par cibler les RPG qui sont dangereux pour l'hélicoptère. Preacher et Voodoo restent en bas pendant que votre hélico se replie à cause des tirs RPG reçus.

2ème jour

Les filets de Neptune

Takur Ghar, position 20108890

Vous revenez pour exfiltrer vos deux amis qui sont restés sur les lieux de votre dernière mission. Mais suite aux tirs ennemis l'hélicoptère est touché et décroche. Vous tombez alors de l'hélico et vous ne disposez que de votre couteau comme arme. Avancez alors à droite pour retrouver Mother. Rampez sous les rochers et attaquez furtivement l'ennemi. Vous disposez maintenant d'un pistolet.

Reprenez votre route et rampez pour éliminer en silence l'ennemi qui se trouve à droite. Continuez d'avancer pour apercevoir deux hommes vous tournant le dos. Neutralisez-les rapidement avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter.

Allez ensuite à gauche et planquez-vous pour laisser la patrouille des trois hommes s'approcher. Quand ils vous tournent le dos, attaquez-les en commençant par celui qui possède le RPG. Avancez ensuite et neutralisez ceux qui se trouvent sur le chemin.

Continuez votre route jusqu'à la rencontre avec Mother. Remontez la pente pour repérer un camp ennemi. Allez à gauche et placez-vous en haut de la pente. Attendez que les ennemis se séparent et éliminez-les rapidement pendant qu'ils patrouillent.

Commencez par tuer les ennemis qui sont à gauche ensuite celui qui arrive par la droite avant qu'il ne repère les corps. Neutralisez ensuite les deux qui se trouvent en haut sur le pont, à gauche. Nettoyez le camp avant d'avancer.

Suivez Mother et rampez sous les ponts. Attendez que la patrouille passe avant de continuer votre chemin.

Prenez à gauche pendant que votre ami part à droite. Eliminez l'ennemi qui se trouve sur le pont et celui qui se trouve à gauche. Suivez ensuite votre ami et neutralisez les ennemis qui arrivent par la gauche.

Avancez à droite puis rampez à gauche pour entrer dans la caverne. Attendez l'ordre de Mother pour vous déplacer et vous mettre à l'abri. Commencez à neutraliser les ennemis qui occupent la colline. Avancez ensuite vers cette dernière

et prenez position derrière les caisses. Canardez ceux qui arrivent et qui lancent des fumigènes. Oubliez votre vision nocturne et profitez de la lumière des fumigènes pour localiser et buter vos ennemis.

Avancez ensuite vers la cabane et entrez. Quand cette dernière est touchée par les roquettes, vous serez étourdi et trainé par votre ami. Pendant qu'il vous traine, tirez sur les ennemis qui vous poursuivent jusqu'à sortir de la cabane. Avancez alors en courant jusqu'au bord de la falaise et sautez. Vous tomberez malheureusement dans les mains des combattants d'Al-Qaida.

Secourir les secouristes

Takur Ghar, position 20508890

Vous incarnez à nouveau le Ranger et le Spc Dante Adams qui partent au secours de l'équipe Neptune. Après le crash, prenez les commandes de la tourelle de l'hélicoptère et canardez les ennemis qui approchent. Ciblez comme toujours ceux qui manient les RPG avant qu'ils ne tirent. Tirez des courtes rafales pour ne pas surchauffer la mitrailleuse.

Quittez ensuite l'hélicoptère et déployer-vous autour de l'épave pour protéger le périmètre. Repoussez les assaillants et restez à couvert pour éviter les tirs de la mitrailleuse qui se trouve au fond. Utilisez ensuite le marqueur laser pour cibler la mitrailleuse dans le bunker pour la frappe aérienne.

Continuez votre chemin pour vous retrouver face à une autre mitrailleuse. Avancez par la droite en éliminant les ennemis et prenez place pour cibler au laser la mitrailleuse. Après la frappe, nettoyez la zone et avancez vers le bunker.

Entrez ensuite dans la grotte et éliminez les premiers ennemis qui se replient.

Continuez d'avancer et mettez-vous à couvert pour neutraliser d'autres hommes armés. Suivez ensuite le couloir sombre et activez votre vision nocturne. Quand les soldats allument un fumigène dans la grande salle, désactivez la vision nocturne et mettez-vous à couver derrière le pilier central. Canardez les hommes qui arrivent par la droite ensuite par la gauche et encore une fois par la droite. Suivez ensuite votre ami à la poursuite des ennemis. Une fois près de la sortie de la grotte, vous retrouvez deux membres de l'équipe des SEALS Neptune.

Vous devez ensuite partir à la recherche des deux autres membres. Commencez par attaquer le premier camp et avancez en compagnie du reste du groupe pour avoir un bon soutien. Attaquez par le flanc gauche et avancez d'un abri à l'autre. N'avancez que si une zone est complètement nettoyée pour ne pas subir des attaques par derrière ou sur les flancs.

Avancez vers le camp suivant et éliminez les combattants d'Al-Qaida qui arrivent derrière les caisses.
Avancez ensuite vers le camp par le flanc droit et neutralisez les ennemis qui se trouvent derrière les caisses.

Méfiez-vous des hommes cachés sur la colline située à gauche. Montez ensuite sur cette même colline en passant par le chemin de gauche et sortez votre fusil à pompe pour accueillir les ennemis qui arrivent. Nettoyez ensuite la zone en avançant pour pouvoir monter la dénivellation.

Continuez à suivre vos amis jusqu'à tomber sur d'autres combattants d'Al-Qaida. Restez à couvert derrière les rochers et éliminez les ennemis qui avançant à droite. Repérez ensuite ceux équipés d'RPG et neutralisez-les en premier.

Avancez ensuite à gauche et restez à couvert derrière les rochers qui se trouvent au bord de la falaise. Comme vous l'indique vos amis, neutralisez les ennemis qui manient des RPG et qui se trouvent à droite. Neutralisez ensuite ceux qui bloquent votre chemin, à gauche. Utilisez vos grenades pour débusquer vos ennemis et avancez lentement quand vous voyez que les combattants se replient. Prenez place ensuite derrière les rochers qui font face au bunker ennemi.

Utilisez tout votre arsenal et surtout vos grenades contre ces combattants pour les faire sortir de leurs cachettes. Tenez ensuite votre position et repoussez les ennemis jusqu'à l'arrivée des renforts aériens qui dégagent le chemin devant vous.

Avancez ensuite et entrez dans la grotte à la recherche de Mother et de Rabbit.

Vous les trouverez encore en vie mais Rabbit est dans un sale état et il a besoin de secours. Malheureusement les secours n'arriveront pas à temps et Rabbit succombera à ses blessures malgré vos efforts. Félicitations ! Vous avez terminé le jeu mais la guerre n'est pas encore finie.

Medal of Honor : Batailles du Pacifique

© Electronic Arts 2004

CHEAT CODES

Ajoutez la mention +set cheats 1 +set ui_console 1 +set developer 1 dans la cible du jeu (clic droit sur propriété dans le bureau). Lancez le jeu, appuyez sur alt gr + ² et tapez l'un des codes suivants et validez avec Entrée :

`Noclip`	Mode passe-murailles
`fps 1`	Affiche le nombre d'images par seconde
`fullheal`	Donne de la santé
`notarget`	Les ennemis vous ignore
`maplist`	Changer de niveau (double cliquez sur le nom de la carte)
`dog`	Invincibilité
`wuss`	Toutes les armes
`spawn X`	Faire apparaître un objet. Remplacez X par un des codes suivants (exemple : spawn weapons/us_thompson_30.hag)

```
statweapons/model99_mortar_carryable.hag
statweapons/usboys55_carryable.hag
statweapons/uslewis_single_carryable.hag
weapons/Johnson.hag
weapons/Reising.hag
weapons/jpn_44.hag
weapons/jpn_model96lmg.hag
weapons/jpnfrag_grenade.hag
weapons/m1_carbine.hag
weapons/m2frag_grenade.hag
weapons/m38_arisaka.hag
weapons/model97_sniper
weapons/nambu_pistol.hag
weapons/psyman.hag
weapons/satchel_charge.hag
weapons/springfield_m1903_sniper.hag
weapons/sword.hag
weapons/thompson.hag
weapons/type100_smg.hag
weapons/us45.hag
weapons/us_Garand.hag
weapons/us_axe.hag
weapons/us_bar.hag
weapons/us_colt45.hag
weapons/us_demolitionpack.hag
weapons/us_riot.hag
weapons/us_springfield.hag
weapons/us_thompson_30.hag
```

Medal of Honor : Débarquement Allié

© Electronic Arts / 2015 2002

CHEAT CODES

Démarrez le jeu en lançant le fichier "mohaademo.exe" qui se trouve dans le répertoire du jeu, et dans le sous-répertoire "moh demo". Mettez comme options de ligne de commande les informations suivantes "+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1". Commencez alors une partie en solo, et apuyez sur ² pour faire afficher la console. Alors, entrez l'un des codes suivants :

TOGGLE CG_3RD_PERSON	Vue à la troisième personne
COORD	Afficher les coordonnées actuelles
DOG	Invulnérabilité
FULLHEAL	Santé maximale
HEALTH <X>	Modifier la santé, x représente un nombre
GIVEWEAPON WEAPONS/"<NOM DE L'ARME>".tik	Créer l'arme indiqué
KILL	Suicide
MAP <X>	Choix du niveau où x est le nom d'une carte
MAPLIST	Affiche la liste des maps (cliquez sur l'une d'elles pour vous y rendre)
LISTINVENTORY	Faire une liste de l'inventaire
NOCLIP	Mode passe-murailles
NOTARGET	Affiche le numéro de version
TELE <X Y Z>	Se téléportez aux coordonnées (x y z)
VERSION	Affiche la version de votre jeu
WUSS	Toutes les armes et munitions

Liste des armes

bar
bazooka
colt45
kar98
kar98sniper
m1_garand
m2frag_grenade
mp40
mp44
p38
panzerschreck
shotgun
springfield
steilhandgranate
thompsonsmg

Liste des maps

m1l1
m1l2a
m1l2b
m1l3a

```
m1l3b
m1l3c
m2l1
m2l2a
m2l2b
m2l2c
m2l3
m3l1a
m3l1b
m6l3e
```

LES NAZIS DEVIENNENT FOUS

Dans la mision où vous devez voler les papiers à un allemand, entrez dans la salle où trois nazis jouent aux cartes. Regardez par la fenêtre et appuyez sur la touche d'action, les deux allemands commenceront à danser et à faire les fous.

LES MÉDAILLES

Médaille de la Légion du mérite

Mission 1 : Sauver un allié sur le point de se faire tuer.

Croix de guerre norvégienne

Mission 2 : Dérober le manifeste dans le sous-marin U-529 avant qu'il ne parte en fumée.

Médaille de la campagne américaine

Mission 3 : Réussir le débarquement

Médaille du service honorifique

Mission 4 : Protéger les 3 membres d´équipage du char

Médaille de bonne conduite

Mission 5 : Détruire les 2 Tigre Royal près des grillages dans la mission de renseignement

Médaille de citation à l´ordre de l´armée

Mission 6 : Limiter les pertes alliées à 4 à la sortie du train

Les 3 dernières étoiles

Terminez la mission 6 en mode facile, normal et difficile

Medal of Honor : Débarquement Allié : L'Offensive

© Electronic Arts 2003

CHEAT CODES

Changez le ligne de commande du jeu en **moh_spearhead.exe" +set cheats 1 +set ui_console 1 +set thereisnomonkey 1** et lancez le jeu. En cours de partie, ouvrez la console avec ² et entrez l'un des codes suivants. La version 1.1 (ou supérieure) du jeu est nécéssaire pour activer les cheats,

`COORD`	Afficher les coordonnées actuelles
`DOG`	God Mode
`FADEOUT`	Niveau terminé
`FULLHEAL ou FULLHEALD`	Santé au max
`GIVEWEAPON WEAPONS/"#".TIK`	Obtenir l'arme #
`HEALTH #`	Définir le niveau de santé, # est un chiffre
`LISTINVENTORY`	Liste de l'inventaire.
`MAP #`	Choix du niveau, ou # est le nom du niveau.
`MAPLIST`	Liste des maps (pour le code de choix du niveau)
`NOCLIP`	Mode sans clipping
`NOTARGET`	Invisible
`PLAYERMODEL`	Liste des modèles alliés
`RESTART`	Rejouer le niveau
`SET SV_GRAVITY #`	Définir la gravité, # est un chifre
`SET SV_WALKSPEED #`	Définir la vitesse de déplacement, # est un chiffre
`SETA G_T2L1 "1"`	Débloquer la mission 2
`SETA G_T3L1 "1"`	Débloquer la mission 3
`SETA G_T4L1 "1"`	Débloquer la mission 4
`SETA G_T5L1 "1"`	débloquer la mission 5
`SETA G_T6L1 "1"`	Débloquer la mission 6
`TELE X Y Z`	Se téléporter aux coordonnées x, y, z
`TOGGLE CG_3RD_PERSON`	Vue à la troisième personne
`WUSS`	Toutes les armes et munitions
`KILL`	suicide

LISTE DES MAPS

A utiliser pour le cheat code de choix du niveau

e1l1
e1l2
e1l3
e1l4
e2l1
e2l2
e2l3
e3l1

e3l2
e3l3
e3l4

LISTE DES ARMES

A utiliser avec le cheat code de choix des armes

colt45
m2frag_grenade
p38
steilhandgranate
m1_garand
kar98
shotgun
bazooka
panzerschreck
bar
mp44
thompsonsmg
mp40
springfield
kar98sniper

Medieval : Total War

© Activision / The Creative Assembly 2002

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants sur la carte de campagne pour activer le cheat mode correspondant.

.BADGERBUNNY.	Débloquer toutes les unités et tous les batiments.
.CONAN.	Jouer avec les rebelles (effets non réversible)
.DEADRINGER.	1 000 000 Florins
.MATTEOSARTORI.	Voir toute la carte.
.MEFOUNDSOMEAG.	Toutes les provinces reçoivent de l'argent.
.MEFOUNDSOMEAU.	Toutes les provinces reçoivent de l'or.
.MEFOUNDSOMECU.	Toutes les provinces reçoivent du cuivre.
.VIAGRA.	Toutes les provinces reçoivent du fer.
.WORKSUNDAYS.	Construction plus rapide

DEBUG MODE

LAncez le jeu en passant par l'option executer du menu démarrer. Entrer la ligne de commande **"C:Program FilesMedievalmedieval_tw.exe" -ian command**. Pendant le jeu, appuyez sur les touches suivantes pour activer les cheats correspondants.

A	Contrôle automatique
G	God mode et voir toutes les unités et régions
H	AI
I	AI
S	Mode tour
F5	Mode tour
CTRL + I	Afficher l'interface

Medieval II : Total War

© Sega / The Creative Assembly 2006

CHEAT CODES

Utilisez la touche ~ (ou ù) pour faire apparaître la console afin d'entrer les codes suivants. Vous êtes libre de remplir les champs entre guillements à votre convenance, sans mettre les guillemets ! Par exemple, pour avoir de l'or, vous devez entrer : **add_money 40000**.

Augmenter la population de votre cité : add_population "nom du camp" "chiffre"

Affecter un niveau d'aptitude à un général en particulier : give_trait "personnage" "aptitude" "niveau"

Construction automatique : process_cq "nom du camp"

Obtenir plus d'argent : add_money "montant"

Activer ou désactiver le brouillard de guerre : toggle_fow

Gagner une bataille (entrez ce code sur le parchemin de bataille en entrant soit attacker soit defender) : auto_win "attacker/defender"

Permettre à un personnage de bouger deux fois sur la carte de campagne (à faire après le premier mouvement) : character_reset

Medieval Lords

© Focus / Monte Cristo Multimédia 2004

PETITS TRUCS AVEC LES PORCHERIES

- Vous savez que les porcheries doivent absolument se placer près des maisons, mais alors la demeure n'aura pas une excellente sérénité. Pour avoir les avantages de la porcherie sans en avoir les inconvénients, placez une maison loin des autres et des porcheries autour. Détruisez la maison et les porcheries continueront à fonctionner.

- Quand une terre est trop arride pour construire une porcherie, vous pouvez quand même en bâtir une si vous construisez au préalable un jardin fleuri.

Mega Man X3

© Capcom 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des mots de passe suivants :

1454 3535 6162 7162	Sabre Zero's beam
3721 1281 3751 4456	Passer l'intro
4478 4863 4627 7358	Crush crawfish
5114 6385 6872 3153	Tous les pouvoirs, packs d'énergie et santé
6414 4155 6872 3356	9ème chip

MegaRace

© Cryo Interactive 1994

+ D'INFOS FORUM

PATCH POUR CHOISIR LE NIVEAU

Terminez la première course et sauvez le jeu sous le nom CHEATMNU, puis quittez le jeu. Editez ensuite le fichier CHEATMNU.SAV pour qu'il soit comme ce qui suit :

```
00000000     33 30 00 00 00 00 01 00 02 00 02 00 00 00 33 4C
00000010     45 46 54 20 20 20 20 3A 2E 2E 2E 20 34 52 49 47
00000020     48 54 20 20 20 3A 2E 2E 2E 20 1E 53 50 45 45 44
00000030     20 55 20 3A 2E 2E 2E 20 2C 53 54 4F 40 20 20 20
00000040     20 3A 2E 2E 2E 20 39 46 49 51 01 00 01 00 01 00
00000050     01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00
00000060     01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00
```

Maintenant, relancez le jeu et chargez la sauvegarde CHEATMNU et sélectionnez une voiture : un menu apparaît pour choisir votre niveau.

PATCHS

Pour choisir son circuit, dans votre sauvegarde modifiez l'octet 08 du secteur 00 comme ceci :

Circuit	Valeur
NEW SAN 1	00
MAEVA 1	01
NEW FAC 1	02
NGLOOP 1	03
SUBURB 1	04
NEW SAN 2	05
MAEVA 2	06
PARTICULE	07
NEW FAC 2	08
JUNKYARD	09
MAEVA 3	0A
NEW FAC 3	0B
NEW SAN 3	0D
LAST	0E
TOKYO	0F
SKYHOLDER	10

Pour avoir toutes les voitures, mettez 01 aux octets suivants : 94, 96, 98, 100, 102, 104, 106 et 108. Pour avoir trois canons dans les voitures, mettez 03 aux octets suivants : 74, 76, 78, 80, 82, 84, 86 et 88. Pour avoir son niveau, mettez 01 pour NOVICE ou 02 pour HARDENED au déplacement 06.

MegaRace 2

© Mindscape / Cryo Interactive 1996

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

Lancez le jeu à partir du DOS par : m CHEAT
Au menu principal, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le drapeau à damier. Achetez une voiture et vous arriverez alors à un nouveau tableau qui vous permettra de choisir votre circuit.

GAIN DE VITESSE

Lancez le jeu par : m SPEED
Vous gagnerez ainsi normalement 20% de vitesse supplémentaire.

NE PAS SE FAIRE DOUBLER

Pour éviter de se faire doubler, mettez des flaques d'huile au milieu des virages ou des mines en sortie.

GAGNER BEAUCOUP D'ARGENT

Lancez le jeu à partir du DOS par : m MONEY
Vous obtiendrez 99 999$.

PATCH SUR SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier GAME.SAV (dans le répertoire TEXTE). Voici les adresses (décimales) à modifier pour la première sauvegarde :

00 - 14	Nom de la partie
24	Numéro de la course
36 - 37	Argent (00 00 à FF FF)
52	Numéro de la voiture
184	Type d'arme avant n°1
188	Type d'arme avant n°2
196	Type d'arme arrière n°1
200	Type d'arme arrière n°2
204 - 205	Nombre de munitions avant, arme n°1

208 - 209	Nombre de munitions avant, arme n°2
216 - 217	Nombre de munitions arrière, arme n°1
220 - 221	Nombre de munitions arrière, arme n°2
192 - 195	Bouclier présent (05 00 00 00)/absent (FF FF FF FF)
212	Etat du bouclier (00 à FF)

Pour la seconde sauvegarde, ajoutez 256 à ces adresses, 512 pour la troisième, 768 pour la quatrième, etc.
Les valeurs à mettre pour les courses, armes, voitures sont :

N°	Voitures	Armes	Courses
00	Thunder V	Gros missile	Fonderie
01	Vipper	Moyen missile	Tibet
02	Astra B	Petit missile	Extra-terrestrial
03	Strata VII	Mine	Moonbase 9
04	CoCoon	Huile	Bayou
05	BenHur 2000	Bouclier	Bronx
06	MyWay	Lanceur gros missile	
07	Traction XII	Lanceur moyen missile	
08	Futura IV	Lanceur petit missile	
09	Condor	Lanceur mines	
0A	Flyzz II	Lanceur huile	
0B	Tonncar		
0C	Flyzz		
0D	Blatt 96		

PARAMÈTRES LIGNE DE COMMANDE

Ajouter ces paramètres après le nom du jeu, lorsque vous le lancez :

MAP	Affiche la carte durant le parcours
DEBUG	Pendant le jeu, tapez sur O ou I (Attention, risque de plantage)
TESTPRIZE	N'affiche que l'écran du vainqueur du jeu
NOLANCE	Plus de Lance Boyle
GAME	Saute les démos d'introduction
TESTLANCE	Fait planter le jeu

Memento Mori

© DTP Entertainment AG / Centauri Production 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

La propriété juridique de toutes les peintures, les pièces intérieures et les lieux extérieurs appartient au musée de l'Ermitage à Saint-Pétersbourg. Quelle est cette conspiration contre le Pr Abramchikov ?

Acte I : Le commencement

Lyon France, le lundi 08:00 - Lara

L'appartement de Lara

L'histoire commence par un coup de téléphone. Ecoutez le message enregistré sur le répondeur du téléphone fixe. Vous devez rappeler immédiatement le colonel de la milice russe. Commencez par vous habiller ; direction la penderie. Votre téléphone portable se trouve dans votre veste, pendue au vestiaire, dans l'entrée de l'appartement ; mais la batterie est " à plat " ! Récupérez le chargeur situé sur le meuble sous la télévision. Déplacez la corbeille à papier devant la prise électrique. Placez le chargeur dans la prise électrique. Raccordez le téléphone portable sur le cordon d'alimentation du chargeur. Après un court instant, reprenez votre téléphone et contactez Ostankovic.

La mission confiée est confidentielle. La conversation est coupée, faute de batterie. Dans l'inventaire, regardez le téléphone et faites-le pivoter. Ouvrez le couvercle au dos et retirez la vieille batterie. Avant de partir, ramassez le boîtier de CD qui est sur la table basse et placez-y l'album CD situé dans le lecteur de l'ordinateur. Dans l'inventaire, associez le CD et le boîtier. Prenez le stylo indélébile. Profitez-en pour regarder les informations télévisées (2 fois). Le savant russe, Abramchikov, est décédé dans des circonstances peu ordinaires. Il devait se rendre au musée de l'Ermitage, à Saint-Pétersbourg.

Interpol

Discutez avec les deux gendarmes. Entrez dans le bâtiment et montez à l'étage de votre bureau. Installez-vous devant votre ordinateur pour lire vos courriels. Le premier concerne la mort du Pr Abramchikov qui, avec sa nouvelle machine, devait effectuer des tests d'authentification des toiles du musée de Saint-Pétersbourg. Un autre courriel de Pierre Bouiller vous demande de réaliser une comparaison de deux photographies d'un tableau de Bruegel. Le dernier courriel provient de Maxime Durant (Max) qui s'excuse de ne pouvoir vous accompagner à une exposition. La base de données mentionne que Max est un ancien faussaire d'oeuvres d'art. Téléphonez au standard pour obtenir une communication avec Max. Utilisez le téléphone fixe et composez le 302, comme indiqué sur le mémo.

Avant toute chose, votre amie Muriel vous rappelle qu'elle attend toujours le CD qu'elle vous a prêté ! Allez en bas de l'immeuble et discutez avec le brigadier qui garde l'entrée. Il ne semble pas connaître Muriel, mais la coïncidence est surprenante. Donnez-lui le boîtier de CD. Il finira par accepter de le remettre à Muriel. Montez à l'étage du laboratoire. Vous êtes accueilli par Demers ; il ne semble pas vous porter dans son coeur. Observez l'agenda du photographe, de plus près. Faites pivoter les photographies jusqu'à celle correspondant au Bruegel, dont un détail du tableau est disposé sur la table. Prenez votre stylo indélébile et posez-le sur la photographie du détail. En l'utilisant, une loupe apparaît pour permettre une meilleure vision des erreurs. Il y en a 3 (au minimum à détecter) : manque un personnage dans l'ombre sous l'arche ; la gueule du poisson est pleine et l'objet placé derrière le personnage qui mange est différent

Note : Si les 3 différences ne sont pas parfaitement identifiées, Lara ne sera pas promue à la fin de l'aventure.

C'est un faux de toute évidence. Retournez dans votre bureau et envoyez un courriel à Pierre Bouiller à ce sujet. Téléphonez à Muriel au 302, à propos du CD. Téléphonez à Jennings, le technicien chargé des équipements, au 513, à propos d'une batterie de téléphone. Il finit par accepter de commander la pièce. Après quelques instants, la nouvelle batterie de téléphone est sur le bureau. Dans l'inventaire, associez le téléphone et la batterie. Dès le téléphone opérationnel, Max vous appelle. Vous vous donnez rendez-vous au parc du musée.

Le musée - 15:00

Après une petite explication, Max doit retrouver Ostankovic à Saint-Pétersbourg.

Acte II : Le dossier archivé

Saint-Pétersbourg Russie, le lundi 21:00 - Max

Le poste de police

Sous la menace d'Ostankovic, vous n'avez pas d'autre alternative que d'obtempérer. Ostankovic est le responsable de la collection d'oeuvres d'art à l'Ermitage. Mais, le système de sécurité intérieure du musée a été désactivé. Personne n'est entré et rien ne semble avoir été volé. Par contre, un échange de tableaux est toujours possible.

Récupérez le laissez-passer pour l'Ermitage qui se trouve sur le bureau. Ramassez le briquet sur la table basse.

L'Ermitage

Donnez le laissez-passer au policier qui garde l'entrée de l'Ermitage. Mais ce dernier fait du zèle et vous refuse l'accès. Ostankovic vous appelle et raccroche. Vous remarquez que le policier possède une cigarette éteinte. Tendez-lui votre briquet pour améliorer les relations. Entrez dans l'édifice et montez l'escalier vers le hall. Tout est sombre, c'est la tempête dehors. Téléphonez à Ostankovic, près d'une fenêtre, pour capter le réseau de télécommunication. Dirigez-vous vers le couloir. Une barrière bloque l'accès, le temps de la rénovation. Téléphonez à nouveau à Ostankovic, près d'une fenêtre du hall. Pendant ce temps, une silhouette traverse le couloir, en renversant la barrière. Poursuivez-la !

Au fond du couloir, il n'y a personne. Utilisez votre briquet pour éclairer la zone. Il y a un courant d'air dans le bas du mur ; il doit y avoir un passage secret. L'espace sous la porte est trop étroit, il faut quelque chose de plus mince. Revenez sur vos pas et examinez de plus près, le chandelier effondré de la barrière. Faites le tour du chandelier pour récupérer le second crochet. Ramassez aussi la corde qui traîne au sol. Récupérez le second bout de corde (facultatif) disposé sur l'autre chandelier. Dirigez-vous vers la porte secrète et utilisez le crochet dans le trou pour la déverrouiller. Franchissez la porte.

Acte III : Sous la surface

Saint-Pétersbourg Russie, le lundi 22:50 - Max

L'Ermitage

La porte du souterrain s'est refermée derrière vous, empêchant quiconque de vous retrouver. Avancez et ramassez un pavé qui traîne sur le carrelage. Etudiez les vieux tuyaux de plus près, la soupape est bloquée. Récupérez le bout de tissu isolant, près du volant. La fixation du tuyau est branlante. Utilisez le pavé pour la désolidariser. Récupérez la fixation cassée. Déposez le pavé sur la porte secrète pour la maintenir entrouverte.

Note : Si la porte est laissée entrouverte, Max sera sorti du coma à la fin de l'aventure.

L'échelle qui descend dans le souterrain est mal fixée. Utilisez une des cordes pour la maintenir sur la rambarde. Vous

ne descendez pas dans le noir. Dans votre inventaire, associez la fixation et le tissu pour former une torche. Utilisez le briquet sur celle-ci pour la jeter au fond du trou. Descendez.

Franchissez la porte pour découvrir un personnage revêtu d'une bure de moine. La discussion tourne court. Au moment où vous approchez, la passerelle cède sous votre poids et vous plongez dans le cours d'eau glacée.

Acte IV : Assistance

Lyon France, le mardi 09:00 - Lara

Interpol

Pierre Bouiller vous téléphone pour vous féliciter du travail d'analyse des tableaux (seulement si vous avez trouvé 3 erreurs exactes sur le tableau). Il vous demande de calibrer le chromatographe ; les instructions sont dans la base de données. Lisez-les (fiche CGT55-XD). Rendez-vous au laboratoire et approchez-vous du chromatographe. Lisez la notice posée sur la cloison gauche du caisson. Faites le tour de l'appareil et branchez le cordon de secteur. Enclenchez l'interrupteur positionné sur le caisson de droite ; l'écran s'allume. Appuyez sur le bouton jaune de démarrage.

Entrez le type d'environnement : 2.
Entrez le numéro de protocole de calibrage : 3.
Entrez le numéro de spécification de l'accélérateur : 1.
Entrez le mode initial par défaut : 3.

Retournez consulter vos courriels dans le bureau. Le décès d'Abramchikov est classé sans suite : mort par noyade. Répondez positivement au coup de fil d'Ostankovic, concernant l'accident de Max.

Acte V : Le réveil

Saint-Pétersbourg Russie, le mardi 17:00 - Lara

Le poste de police

Ostankovic vous brosse les derniers événements. Max est hors de danger. Vous proposez de l'héberger dans l'appartement de votre tante.

L'appartement de la tante

Max se souvient qu'un moine détenait un tableau de Paul Delaroche, identique à celui qui se trouve dans la galerie. Retrouvez votre tante, dans sa chambre. Quittez l'appartement.

Dans son sommeil, Max fait un rêve : son frère, André, tombe dans le lac. Il est repêché de justesse par Max.

Acte VI : La traque

Saint-Pétersbourg Russie, le mercredi 07:00 - Max

L'appartement de la tante

André rejoint Max dans l'appartement. Ce sont des retrouvailles. Après quelques explications, il faut trouver un spécialiste du 19ème siècle, pour remonter la piste du tableau volé. Continuez la conversation avec André. Récupérez le téléphone portable, laissé par Lara. Il se trouve sur le clavier de l'ordinateur. Utilisez celui-ci pour lire votre courriel et contactez Malvin, à propos de recel d'oeuvres d'art. Parlez à André et allez rencontrer la tante de Lara dans sa chambre. Cette dernière vous propose une séance de voyance avec un jeu de tarot. Vous n'avez pas le choix car André vous y obligera. Le tirage des cartes est le suivant :

-n° 12 le pendu, il faudra surmonter les épreuves pour accéder à la connaissance
-n° 6 le hiérarque, vous allez rencontrer quelqu'un qui connaît la voie
-n° 21 le monde, la mort rôde, c'est le moment de la transition
-la quatrième carte ne sera pas retournée...

Récupérez le carnet de notes qui se trouve à la tête de lit. Tirez le rideau et attrapez la bombe de peinture verte. L'embout est bouché !

L'Ermitage

Entrez dans le bâtiment et traversez le hall. La barrière a été replacée pour empêcher l'accès au fond du couloir. Remarquez la présence d'une caméra au-dessus de la porte ; elle a peut-être enregistré quelque chose d'intéressant ? Parlez au gardien de la caméra de surveillance. Mais la police a déjà emporté les images.

Le poste de police

Discutez avec Ostankovic des images enregistrées ; mais la période d'enregistrement a été partiellement effacée. Récupérez les captures d'écran de la vidéo. Dans votre inventaire, observez chacune des images en regardant de plus près le tampon dateur, les tableaux, le gardien et des parasites. Vous découvrez que les images ont été trafiquées. Parlez à nouveau avec Ostankovic, qui reconnaît son inattention.

Dans la rue, avant de partir, ramassez le journal de Saint-Pétersbourg sur le banc public. Vous pouvez lire les articles sur chacune des pages du journal.

L'Ermitage

Traversez toutes les salles ; le gardien a disparu ! Vous téléphonez à Ostankovic. Entrez à nouveau dans le bâtiment et abordez un autre gardien qui se trouve sur le palier de l'escalier. Utilisez le ton interrogatif pour connaître l'adresse du gardien Fedorov.

Le quai Makarov

Entrez dans l'immeuble, en direction des appartements. A l'étage, sur le palier, sont disposées une bouche d'incendie et une armoire de distribution électrique. Dans le coffret d'incendie récupérez une bouteille de dissolvant. Sonnez à la porte. Tanya ouvre, mais refuse de parler aux étrangers. Pour gagner sa confiance, il lui faut un animal de compagnie. Redescendez dans la rue. Contournez le bâtiment pour aller à l'intérieur. Approchez-vous du graffiti. Dans votre inventaire, combinez le dissolvant et la peinture pour dégager l'embout. Utilisez la bombe de peinture sur le graffiti pour y apposer votre signature. Descendez dans le bar, mais l'accueil n'est pas enthousiaste. Répondez à la barmaid de façon interrogative pour qu'elle vous apprenne qui est l'auteur du graffiti extérieur et qu'elle déteste la puanteur de son animal. Engagez la conversation avec le voyou. Apprenez-lui que quelqu'un a badigeonné son " oeuvre ", pour le faire sortir. Récupérez la caisse de transport contenant l'animal. Quittez le bar et remontez voir Tanya pour lui donner le petit animal de compagnie (un lézard). Tanya vous confie sa poupée, pour son papa.

Note : Il est possible d'être accompagné par André si vous lui demandez. Alors Tanya pourra le voir et lui parler. Mais elle sera emportée par la maladie.

L'appartement de la tante

Prenez la tasse de café et donnez-la à la tante de Lara. Vous recevez un courriel, allez le lire. C'est Malvin qui vous informe que le faussaire utilise la Boîte de Pandore comme signature ! Informez immédiatement Lara de cette nouvelle piste. Ostankovic vous téléphone ; rejoignez-le.

Le poste de police

Le gardien a été retrouvé et arrêté. Contraint, vous acceptez de faire passer l'interrogatoire.

Le centre de détention

Le gardien avoue avoir participé au méfait, sous la menace d'une organisation qui avait enlevé sa fille. Il a aperçu un des voleurs ; il portait une bure et était marqué d'un tatouage sur le cou. Poursuivez l'entretien jusqu'à ce que le gardien dessine le tatouage sur le carnet de notes.

L'appartement de la tante

Lisez vos courriels et répondez à Lara afin qu'elle vous rappelle. Elle vous indique l'adresse d'un bibliothécaire qui pourra vous donner des informations concernant les symboles.

Acte VII : Les symboles

Saint-Pétersbourg Russie, le mercredi 11:30 - Max

La bibliothèque

Entrez dans le bâtiment pour discuter avec le bibliothécaire. Ce dernier est très intéressé par votre quête. Il va essayer d'en savoir plus. Il faut lui retrouver un livre assez fin, reçu la semaine dernière. Allez consulter le registre sur la table de la salle voisine. Le seul livre pouvant vous intéresser porte le numéro d'enregistrement : C4423-211. C'est un traité d'histoire sur les sectes dans les pays scandinaves. Le livre correspondant se trouve dans le rayonnage du milieu. Pour déplacer l'échelle coulissante, il faut d'abord ouvrir le loquet de sécurité qui se trouve au pied de l'échelle. Grimpez à l'échelle et attrapez le livre fin, en haut à gauche. Une lecture rapide dans votre inventaire permet d'identifier le numéro d'enregistrement. Déposez le livre sur le registre à l'emplacement de son enregistrement. Il est temps de le donner au bibliothécaire.

Acte VIII : Le secret

Lyon France, le jeudi 08:30 - Lara

Interpol

Rendez-vous dans votre appartement pour chercher des informations sur la Boîte de Pandore.

L'appartement de Lara

Recherchez dans votre bibliothèque un livre parlant de la boîte de Pandore. Celle-ci est l'oeuvre d'Héphaïstos.

Le musée

Vous rencontrez un vieil homme qui donne à manger aux pigeons. Vous apprenez qu'Héphaïstos était handicapé. C'était un artiste, et non un forgeron.

Interpol

Placez-vous devant votre écran d'ordinateur et recherchez dans la base de données des artistes avec handicap physique. Trois noms s'affichent à l'écran. DIAZ Aurélio possède le surnom d'Héphaïstos ! Cliquez sur le lien de son surnom. Téléphonez à Ostankovic. Vous recevez l'ordre de gagner Lisbonne.

Acte IX : L'initiation

Lisbonne Portugal, le jeudi 12:00 - Lara

Rua das Flores

Approchez de l'entrée de l'immeuble et observez les boîtes aux lettres pour connaître le numéro d'appartement. Il y a une lettre dans la boîte, mais impossible de la récupérer. Utilisez l'interphone pour entrer. Diaz est absent. Essayez à nouveau avec la sonnerie des voisins. La personne répond en portugais, il faut de l'aide pour traduire. Utilisez votre téléphone portable et appelez Diego. Sonnez à nouveau à l'interphone. La phrase magique ne suffit pas ! Appelez à nouveau Diego et déposez le portable sur l'interphone. La porte est ouverte.

L'immeuble de Diaz

Vous montez à l'étage. Repérez la porte n°6 et frappez. Personne ne répond. Essayez de prendre l'extincteur qui se trouve à côté. Un fil de fer rouillé retient l'extincteur. Sortez de l'immeuble.

Rua das Flores

Allez vers la station de taxi et avancez jusqu'au kiosque à journaux. Non loin, dans l'herbe, traîne un billet de banque. Ramassez-le. Traversez la rue. Un distributeur automatique se trouve sur le trottoir d'en face. Achetez une friandise : une sucette. Composez le n°135. Vous récupérez la monnaie. Déballez la sucette et mangez-la. Il vous reste le bâton. Poursuivez votre chemin jusqu'au chantier. Récupérez une tenaille dans la remise en bois. Contournez le compresseur pour apercevoir l'ouvrier faire sa sieste. Montez le son de la radio pour le réveiller. Changez de fréquence, mais rien n'y fait. Bougez l'antenne radio pour capter la fréquence et faire sursauter l'ouvrier. Parlez- lui, mais vous n'arrivez pas à vous comprendre. Son marteau-piqueur reste inactif ! Ramassez la radio endommagée. Approchez-vous du compresseur. Appuyez sur l'interrupteur principal ; mais le démarreur se détache. Appuyez à nouveau sur l'interrupteur principal et utilisez rapidement votre bâton de sucette sur la partie droite de l'interrupteur pour le bloquer. Appuyez maintenant sur le bouton de droite pour envoyer l'air dans le bon tuyau. Vous pouvez remarquer et enregistrer le numéro de téléphone des taxis à partir de l'affiche sur le haut du mur.

L'immeuble de Diaz

Utilisez la tenaille sur l'extincteur pour le détacher. Utilisez l'extincteur pour défoncer la porte de Diaz. Le marteau-piqueur doit être en fonction pour couvrir le bruit. Votre ex vous téléphone. Libre à vous de lui répondre.

L'appartement de Diaz

Il fait sombre. Actionnez les deux interrupteurs pour avoir de la lumière dans la pièce principale et dans les toilettes. Ouvrez le rideau et regardez les affiches posées au mur. C'est toujours la même fille sur les affiches, LIV. Soulevez le tapis brosse de l'entrée pour récupérer une clé. Regardez l'affiche près de la fenêtre : c'est encore LIV Santi ! LIV est écrit en majuscule à chaque fois. Ouvrez le tiroir du bureau et repérez le papier portant les chiffres romains. Ce tableau doit être important pour Diaz. Récupérez une calculatrice, mais beaucoup plus lourde. Utilisez le bouton de marche, mais les piles sont à plat.

Dans votre inventaire, observez la radio et ouvrez le capot sur l'arrière. Récupérez les batteries, à l'aide d'une pièce de monnaie. Dans votre inventaire, observez la calculatrice et positionnez les batteries dans le compartiment à piles. Elle fonctionne. Lorsque vous utilisez le clavier, seulement 3 chiffres s'inscrivent ! En appuyant sur le signe " = ", un déclic retentit derrière la bibliothèque. Cette calculatrice doit servir à autre chose. Observez la bibliothèque. Il y a des marques sur le sol. Elle a dû être déplacée. Un album de timbres repose sur les étagères. Tournez plusieurs pages et récupérez une pince à épiler. C'est l'occasion d'aller chercher l'enveloppe qui se trouve dans la boîte à lettres de Diaz.

Rua das Flores

Pour ouvrir la boîte à lettres, il faut que personne ne vous voie. Donnez des pièces à l'homme sandwich pour qu'il s'en aille. Utilisez la pince à épiler sur la boîte à lettres et récupérez la lettre. Examinez-la. Et lisez le document des studios WAD.

L'appartement de Diaz

Les livres de la bibliothèque portent un chiffre inscrit par Diaz. La calculatrice sert de télécommande. Il faut afficher un

code à 3 chiffres. LIV doit être la clé de ce code. En chiffres romains, la décomposition de LIV correspond à 50, 1 et 5. Il faut repérer les titres des livres contenant ces nombres :

" 50 manières de prévenir le mal de dos ", le chiffre 7 est écrit sur la tranche
" Un oeil, un esprit ", Diaz a ajouté le chiffre 1
" Cinq siècles de gravure ", le Rossenwald, sur celui-ci, il y a le chiffre 3

La combinaison résultante est : 7, 1, 3. Prenez la calculatrice et affichez le nombre 713. Appuyez sur " = ". Le meuble de la bibliothèque se déverrouille. Poussez le meuble pour dégager l'entrée d'une salle secrète.

La salle secrète de Diaz

Utilisez la clé trouvée sous le tapis pour ouvrir le tiroir du placard métallique. A l'intérieur se trouvent des lettres. Un relevé de compte bancaire indique le payement d'un voyage en Ecosse. Pendant ce temps, un moine arrive et vous assomme. Il brise la lampe et vous enferme dans la salle secrète.

Acte X : Les ténèbres

Lisbonne Portugal, le jeudi 13:00 - Lara

La salle secrète de Diaz

Ramassez une arme sans chargeur, derrière le placard métallique. Sur la table, récupérez un chargeur. Dans l'inventaire, assemblez l'arme et son chargeur. Examinez la machine à rayon X, de plus près. Faites le tour et ouvrez le couvercle, à l'aide des pièces de monnaie. Récupérez une fiole de gaz explosif. Déposez la fiole sur le fond de mur de la bibliothèque. Utilisez le revolver chargé sur la fiole. Il faut vous protéger de la détonation. Déplacez l'armoire métallique pour vous protéger et tirez une balle dans la fiole. La voie est libre.

En sortant de l'immeuble, vous découvrez l'homme sandwich allongé, mort, sur les marches.

Rua das Flores

Utilisez rapidement votre téléphone portable pour appeler un taxi. Si le numéro n'est pas déjà enregistré dans le répertoire, utilisez le téléphone sur l'affiche publicitaire. Ou alors, faufilez-vous par le chemin à droite du chantier.

Note : Si vous êtes repéré par la police locale, Lara sera contrainte de démissionner.

Acte XI : Le témoin

Saint-Pétersbourg Russie, le jeudi 15:00 - Max

La bibliothèque

Lara vous informe que la destination de Diaz est en Ecosse, dans la ville de Ladybank. Il y a là-bas un trafiquant de tableau : Teahan. Pendant ce temps, le bibliothécaire a un malaise. Il faut appeler une ambulance. Allez jusqu'à la cabine téléphonique et déplacez la tasse en plastique pour laisser apparaître les numéros d'urgence. Vous appelez le 03 pour demander une ambulance.

Acte XII : Confidentialité

Lyon France, le jeudi 15:00 - Lara

L'appartement de Lara

Après avoir rendu compte de vos péripéties à Ostankovic, vous n'avez d'autre choix que de partir en Ecosse sur la piste de Diaz.

Le musée

Vous pouvez rencontrer le vieil homme qui semble en connaître beaucoup sur votre vie. Parlez-lui une seconde fois.

Interpol

Rendez-vous dans votre bureau. Après le coup de fil de Muriel, lisez vos courriels. Quelqu'un du service se rend en Ecosse. Ecrivez un courriel à Charlotte pour en savoir un peu plus. Après le coup de fil du service technique, consultez à nouveau vos courriels. C'est Sébastien Garnott qui doit se rendre en Ecosse. Cliquez sur son nom pour ouvrir sa fiche personnelle et connaître son numéro de poste : 548. Téléphonez-lui. Par chance, il vous cède sa place.

Acte XIII : La rencontre

Edimbourg Ecosse, le jeudi 18:30 - Lara

L'entrée à Ladybank

Ramassez un fragment de plante grimpante et déposez-le sur la caméra de surveillance. Récupérez une pierre sur le tas qui se trouve sous le lampadaire. Escaladez le mur pour pénétrer dans la propriété de Teahan.

La poignée de la porte et le soupirail sont verrouillés. Il vous faut des outils. Essayez de grimper à la gouttière. Ramassez le support de gouttière tombé par terre. Repassez de l'autre côté du mur et déposez le support de gouttière sur la grande pierre plate. Frappez sur le support avec la pierre pour obtenir des crochets à serrures (morceaux de métal). Approchez-vous de la porte du bâtiment et glissez les morceaux de métal dans la serrure. Placez en premier le morceau du bas en position horizontale, dans l'alignement de la serrure. Puis placez le morceau du haut en butée haute, à gauche. Lorsque la porte se déverrouille, vous refusez d'entrer, mais vous récupérez un tournevis et un petit couteau. Allez face au soupirail. Les nouveaux outils ne permettent pas d'ouvrir la fenêtre. Refranchissez le mur d'entrée et dévissez la plaque de la propriété. Maintenant, utilisez la plaque pour faire sauter le loquet du soupirail. Entrez dans la bâtisse.

Le sous-sol à Ladybank

Récupérez un morceau de tissu, dans une des boîtes sur l'étagère. Dirigez-vous vers la porte en acier, elle est fermée. Actionnez l'interrupteur qui est à droite de la porte pour allumer dans le sous-sol. Observez à nouveau la porte en acier pour apercevoir les câbles de commande électrique. De l'autre côté de la pièce se trouve une boîte à fusibles. Ouvrez-la avec le tournevis. A ce moment, le postier dépose une enveloppe à l'entrée de la propriété.

Acte XIV : Le colis

Edimbourg Ecosse, le jeudi 19:00 - Lara

L'entrée à Ladybank

Soulevez la palette pour atteindre la fenêtre et allez récupérer l'enveloppe. Dans votre inventaire, observez la forme de l'enveloppe. Il y a une surface bosselée. Il y a aussi une petite bosse ; et enfin un objet oblong dans l'enveloppe. Utilisez le petit couteau sur le dos de l'enveloppe pour l'ouvrir. Il y a une bombe à l'intérieur ! Déconnectez le détonateur pour récupérer deux câbles électriques. Récupérez aussi une boîte métallique. C'est une tabatière. Ouvrez-la. Il y a une lettre à l'intérieur. Lisez la lettre. Retournez dans le sous-sol.

Le sous-sol à Ladybank

Finissez votre travail pour ouvrir la boîte à fusibles. Utilisez votre pierre pour forcer le tournevis. Ramassez le tournevis

qui est tombé par terre. Il y a un schéma à l'intérieur du coffret. La porte en acier est connectée au dispositif d'éclairage. Commencez par couper le courant, en disjonctant le dispositif. Utilisez votre petit couteau sur les 4 câbles du haut. Avec vos deux câbles électriques effectuez un pontage entre les fils du coffret. Le fil de droite de commande de la porte, avec le fil de droite de l'éclairage ; et le fil de gauche de commande de la porte, avec le fil de gauche de l'éclairage. Enclenchez le disjoncteur. Si l'interrupteur d'éclairage est déjà en position On, alors la porte en acier s'ouvre ; sinon, allez allumer l'éclairage du sous-sol.

La cave

Observez le corps sans vie de Teahan. Sa mort est récente. Il a sûrement été surpris. Il ne faut pas altérer les indices de la scène du crime. Regardez les écrans de vidéosurveillance. Il y a un blessé dans une autre pièce. Empruntez le couloir pour retrouver le mourant. C'est Diaz ! Il délire complètement. Le tableau renferme un secret qu'il ne faut pas voir. Récupérez le PDA qui traîne sur la table devant les écrans. Il renferme les informations concernant la transaction entre Teahan et le jeune moine. Dans votre inventaire, essuyez le PDA avec le morceau de tissu et reposez le PDA sur le bureau.

Note : Si vous oubliez de nettoyer vos empreintes sur le PDA, Lara ne sera pas promue.

Regardez la caméra et le DVD. Les DVD ont été emportés. Quittez les lieux.

Acte XV : Le vol

Saint-Pétersbourg Russie, le jeudi 16:00 - Max

La bibliothèque

Après le retrait du corps, allez chercher le carnet de notes du bibliothécaire. Il semble que des moines tatoués vouent le culte de la mort. Lisez les détails qui ont été notés.

Le poste de police

Donnez les notes à Ostankovic. Vous lui demandez de vous rendre en Finlande et essuyez un refus. En sortant, André décide de se rendre en Finlande préparer le terrain. Lara devrait pouvoir vous procurer un passeport.

L'appartement de la tante

Vous révélez vos ennuis avec la police, à la tante et votre rencontre avec Lara. Sur le clavier de l'ordinateur, il y a un mot d'André qui se rend en Finlande. Ecrivez un courriel à Lara pour qu'elle vous apporte un passeport. Quelques instants après, Lara vous téléphone. Elle vous indique que les journaux regorgent d'annonces de receleurs. Lisez les petites annonces du journal que vous avez récupéré sur le banc face à l'hôtel de police. En page 4, une annonce indique le transfert de livres en langues étrangères. Il faut aller lire les messages déposés sur le panneau d'affichage en face de la bibliothèque.

La bibliothèque

Observez le panneau d'affichage. Déplacez les annonces pour dégager celle qui vous intéresse : bandes dessinées en anglais ; demander au barman du rock-café sur le quai Makarov.

Le quai Makarov

Parlez à l'ivrogne. Il vous apprend que Tanya est décédée. Dirigez-vous vers le bar. Parlez à la barmaid. Pour pouvoir accéder à la galerie de BD (nom qui désigne les faux passeports), il faut lui répondre sur un ton interrogatif. Vous devez lui fournir une photo d'identité.

L'Ermitage

Pour obtenir une photo, il faut réussir à passer devant l'objectif du visiteur qui photographie le vase en tous sens (cliquez au niveau du pied du vase pour faciliter cette opération). Une fois l'opération faite, récupérez votre photo dans la corbeille.

Le quai Makarov

Donnez votre photo à la barmaid. Après les formalités administratives, vous récupérez le faux passeport.

Acte XVI : Le repos éternel

Monastère du Repos Eternel Finlande, le samedi 15:00 - Max

Vous êtes accueilli par le moine gardien du monastère. Rendez-vous dans la cour du monastère.

La cour et les jardins

Après un accueil chaleureux, allez dans votre chambre en passant sous les arcades.

La chambre

Récupérez le broc qui se trouve sur la table. Allez le remplir à l'extérieur.

La cour et les jardins

Un jeune moine travaille la terre dans le jardin. Il ne peut vous répondre, car il n'a pas de langue ! Son visage vous rappelle quelqu'un, mais qui ? Le moine gardien arrive à ce moment. Approchez-vous de la fontaine pour y remplir le broc.

Le réfectoire

Dans l'ouverture de la cheminée, récupérez une serviette qui est en train de sécher. Discutez avec le moine qui observe son ouvrage à la loupe.

La chambre

Posez le broc d'eau sur le poêle. Prenez la boîte d'allumettes qui se trouve sur la table. Ouvrez la porte du poêle. Ramassez du petit bois qui est rangé près du poêle ; et déposez-le dans l'ouverture. Mettez-y le feu avec vos allumettes. Ouvrez le cendrier qui se trouve au bas du poêle. Après quelques instants, l'eau est chaude. Utilisez la serviette pour prendre le broc très chaud. Versez l'eau chaude dans le lavabo. La buée révèle un texte sur le miroir. Vous devez vous rendre à la chapelle dans la forêt.

Le réfectoire

Vous croisez André en traversant la cour. Il est temps de prendre le souper avec l'abbé. Vous posez quelques questions pour rédiger votre pseudo livre. André interviendra brutalement lors de la conversation.

La chapelle

La nuit est venue. Rendez-vous là où vous avez été accueilli par le moine gardien. Allumez les bougies pour voir les petits ornements de la chapelle. Faites un saut rapide au réfectoire pour emprunter la loupe du moine. Regardez de plus près, avec la loupe, la main à gauche de la mosaïque. Prenez le message qui se trouve dans le renfoncement secret. Le message vous invite à entrer dans la crypte.

La crypte

Descendez dans le coeur de la crypte. Regardez et notez la signification des symboles gravés sur chacune des tombes :

Manque de foi = symbole de la croix
Avarice = symbole de la balance
Fierté spirituelle = symbole du miroir
Impatience = symbole du sablier
Désespoir = symbole

Cette découverte correspond aux notes du bibliothécaire de Saint-Pétersbourg. Dans votre inventaire, lisez les notes en page 5. Le texte correspond à l'ordre des 5 vices.

Tu n'es qu'un parmi la multitude = fierté (miroir)
Accompagne ton âme soeur = avarice (balance)
Dans l'espoir et la détermination = désespoir (spirale)
La foi et le destin = foi (croix)
Aujourd'hui, demain, pour toujours = impatience (sablier)

Rendez-vous à la fresque et appuyez sur les boutons des armoires dans l'ordre : miroir, balance, spirale, croix et sablier.

La salle secrète

Cliquez sur l'interrupteur de la lampe pour éclairer la pièce. Retrouvez le tableau de l'Ermitage. Il faut trouver un moyen de les récupérer sans se faire remarquer. Avant, il faut répondre à votre informateur mystère.

La chambre

Déposez le carnet de notes sur l'encrier afin de rédiger le message à cacher à la chapelle, immédiatement.

Acte XVII : La vérité

Monastère du Repos Eternel Finlande, le dimanche 14:00 - Max

La chapelle

Après une très longue nuit, rendez-vous à la chapelle pour récupérer la réponse au message. André est déjà réveillé. Le message vous demande de désactiver l'alarme et de provoquer une diversion.

La cour et les jardins

Allez vers l'entrée de la crypte. Le moine gardien se tient sur un banc et risque de vous voir. Le trousseau de clés du monastère est posé sur le banc. Revenez sur vos pas et faites tomber une poutre qui retient le mur. Le moine arrive. Profitez-en pour récupérer le trousseau de clés et la boîte à outils qui se trouve près de la remise à bois. Traversez la crypte.

La salle secrète

Observez le tableau se trouvant au mur, en face le bureau. Il cache un coffret. Utilisez le trousseau de clés pour l'ouvrir. Appuyez sur l'interrupteur pour désactiver le système de sécurité.

Observez la caisse en bois pour le transport des oeuvres d'art. Elle est fermée par des clous. Dans la caisse à outils de votre inventaire, récupérez un marteau, une pince et des clous (ils se trouvent dans le petit tiroir). Utilisez la pince sur les 4 clous qui ferment la caisse. Ouvrez la caisse. Il reste de la place à l'intérieur. Prenez l'un des tableaux de l'Ermitage pour les disposer dans la caisse. Refermez le couvercle de la caisse et déposez 4 clous aux quatre coins de

la caisse. A partir du PC qui se trouve sur le bureau, expédiez un courriel à Ostankovic pour qu'il intercepte la caisse à Rotterdam.

La cour et les jardins

Reposez le trousseau de clés sur le banc, pour ne pas éveiller de soupçons. Le moine gardien vous invite au souper.

Le réfectoire

L'abbé vous attend et engage la poursuite du récit. Après une intervention musclée d'André, vous quittez la table.

La cour et les jardins

Il fait nuit. Deux moines transportent la caisse contenant les oeuvres d'art vers l'extérieur.
Rendez-vous près de la meule de foin et mettez-y le feu avec une allumette.
Après votre départ, les moines terminent leurs préparatifs pour l'étape suivante...

Acte XVIII : La folie

Saint-Pétersbourg Russie, le dimanche (2 semaines plus tard) 15:00 - Lara

De retour en avion, Max contacte Lara. L'échange de conversation fait prendre conscience à Max que son esprit lui a menti pendant des jours, concernant les retrouvailles avec son frère. Il sombre dans la folie.

L'appartement de la tante

La tante retourne la dernière carte de tarot : la mort !

La clinique Saint-Anne

Sonnez à l'interphone. La secrétaire refuse de vous ouvrir. Remarquez le nom inscrit sur le badge à l'intérieur de la voiture : Petrov. Sonnez à nouveau à l'interphone. Pour convaincre la secrétaire, il faut répondre positivement, négativement et enfin positivement. Entrez dans le bâtiment rejoindre le professeur.

Après une altercation entre Max et son fantôme de frère, Max réalise qu'il n'a été qu'une marionnette dans les mains du Passeur des âmes vers les ténèbres.

Demandez au professeur d'ouvrir la porte de la cellule. Répondez positivement puis négativement pour obtenir le trousseau de clés. Essayez d'ouvrir la porte avec la clé, mais cela ne fonctionne pas. Parlez à nouveau au professeur jusqu'à ce qu'il parte.

La cellule - Max

Après une longue explication sur les objectifs et les méthodes d'André, placez la chaise sous l'ampoule de plafond. Décrochez le pied de table qui est fixé au câble électrique. Vous pouvez briser le miroir du lavabo et prendre un éclat de verre. Utilisez le pied de table sur la grille de la fenêtre.

Le couloir - Lara

Prenez la hache du coffret de sécurité, pour défoncer la porte.

Epilogue : Lyon

France, le mercredi 17:00

Cette dernière vidéo présente la rencontre du vieil homme et d'André. Elle n'est accessible que dans le cas d'une fin d'aventure la plus favorable. Tanya est sauvée de la maladie.

La fin de l'aventure dépend des actions menées pendant celle-ci. Il y a huit fins, selon la combinaison des actions repérées dans cette solution.

Max : meurt, reste dans le coma, peint un chef d'oeuvre mais son esprit est hanté, guéri et devient un peintre de talent, se marie avec Lara.

Lara : est congédiée d'Interpol (si elle fait deux erreurs), démissionne d'Interpol, poursuit sa petite carrière, est promue, se marie avec Max.

Ostankovic reçoit une médaille du président.

Men in Black : The Game

© Southpeak Interactive / Gigawatt Studios

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur ESC pour retourner sur le menu principal. Tapez DOUGMATIC plusieurs fois jusqu'à ce que cela vous ramène dans le jeu. A ce moment, appuyez de nouveau sur ESC, et saisissez l'un des codes suivants. Un signal sonore indiquera que l'astuce est enclenchée :

AGENTJ	Agent J
AGENTK	Agent K
AGENTL	Agent L
AGENTX	Change de personnage
AMAZON	Niveau Amazon
ARCTIC	Niveau Arctic
FRALES	Dernier niveau
GIGAWATT	Active le cheat mode
GIVEME	Toutes les armes
HEALME	Santé maximum
HQ	Retour au quartier général
KILLEM	Tue les ennemis en cours
LOADME	Munitions infinies
MOVEME	Passe à un autre niveau
NEWYORK	Niveau New York
PROTECTME	Invulnérabilité
TEMPLE	Niveau Temple
UNDERGROUND	Niveau Underground

ENLEVER LES LUNETTES DE SOLEIL

Au cours du jeu, appuyez sur la touche G pour enlever ou rmeettre les lunettes de soleil (sauf pour Laurel).

Men of Valor

© Sierra / 2015 2004

ASSAUT DE LA COLLINE

Au début du jeu, vous avez pour mission de prendre d'assaut une colline. Pour accomplir cet objectif, il vous suffit de foncer en courant du côté droit sans tuer personne. Vous n'y arriverez pas si vous essayer de les éliminer un par un car ils réaparaissent indéfiniment.

Menace

© Psygnosis / DMA Design

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Recherchez dans MENACE.EXE la chaîne hexadécimale 83 3E AE 17 00 75 03 et remplacez-la par 83 3E AE 17 00 EB 03.

Mercedes-Benz Truck Racing

© THQ / Synetic 2000

CHEAT CODES

Tapez **buggygirl** pour activer les cheats puis entrez les codes suivant directement dans le jeu :

`alloff`	Annuler les cheats
`mogli`	Gagner la partie
`D`	Vue spéciale 2
`F`	Affiche le taux de rafraichissement
`I`	Vue spéciale 1
`J`	Change le mode graphique
`U`	Vue d'hélicoptère
F12	Capture d'écran

Mercenaries 2 : L'Enfer des Favelas

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2008

NOUVELLES TENUES

Terminez le niveau 3 d'un défi d'armes pour débloquer de nouvelles tenues pour vos personnages. Vous aurez accès à ces défis en parlant avec Fiona depuis le PMC. Chaque personnage peut obtenir 5 tenues différentes.

RESTAURER L'ÉNERGIE DES VÉHICULES

Pour restaurer instantanément l'endurance d'un véhicule et refaire le plein de munitions, garez-le, entrez dans un bâtiment et ressortez.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant Propos

Avant de débuter Mercenaries 2 : L'enfer des Favelas, prenez note des mouvements que peut réaliser votre personnage. Appuyez sur la touche Select, pour voir les objectifs à réaliser ainsi que la carte qui vous permettra de vous diriger tout au long de cette aventure.

Sauvez Carmona !

Objectifs :
-Tuer les ennemis 4/4
-Détruire la porte
-Tuer les ennemis 3/3
-Attendre la livraison du véhicule
-Détruire la porte
-Aller à la livraison du char

Vous êtes à bord d'un bateau, atteignez le rivage et dirigez-vous vers la caisse d'armes. Faites une attaque de mêlée, pour ouvrir cette dernière. Prenez le petit chemin, vous trouverez les 4 ennemis que vous devez tuer. Appuyez sur le haut de votre flèche directionnelle et utilisez une frappe aérienne. Cela détruira la porte et vous pourrez continuer votre contrat. Continuez votre chemin en suivant l'objectif qui est indiqué en jaune sur votre carte. Sur votre chemin, vous trouverez 2 gardes, un à gauche et un à droite. Ainsi qu'un petit barrage avec 2 gardes dont 1 avec une mitraillette lourde. Planquez-vous derrière les rochers sur votre gauche et jetez une grenade, pour tuer le garde. Poursuivez votre route, vous trouverez 2 cabanes avec un semblant de feu de camp. Nettoyez la zone, l'hélicoptère vous emmènera votre voiture.

Une fois la voiture en main, suivez votre radar, pour rallier le point voulu. Vous voici devant une porte en fer, commencez par tuer les 2 gardes se trouvant face à vous, ainsi que derrière les tas de sable, puis le garde en hauteur.

Demandez une frappe aérienne pour détruire la porte, continuez votre route. Vous voici en possession d'un char, quel bonheur ! Continuez à suivre le point voulu, vous traverserez un petit village avec quelques guerriers. Utilisez votre canon pour tirer sur les maisonnettes et tuer les ennemis par la même occasion.

Descendez le versant de la colline, face à vous se trouve une grande demeure. Utilisez le canon de votre char une dernière fois avant de traverser le fleuve. Contournez la maison, par la droite, la mission se termine.

Emménagement

Objectifs :
-Eliminer les troupes vénézuéliennes de la villa à Solano
-Rejoindre la villa de Solano
-Tuer l'entourage de Solano (5/5)
-Aller dans la cour de devant
-Voler le char
-Eliminer l'escorte de Solano (10/10)

Prenez un véhicule et rendez-vous au point indiqué sur votre carte. Face à vous un barrage de guerriers et sur votre gauche une grande entrée avec des gardes. Commencez par tuer les gardes. Puis prenez le chemin sur votre gauche. Vous voici face à la villa de Solano. Prenez le C4 qui se trouve à gauche du portail et faites sauter ce dernier.

Vous voici dans la propriété de Solano, commencez par nettoyer les lieux. Vous trouverez les 5 gardes à abattre sur votre radar, 2 au nord-ouest et 3 autres au nord. Allez à l'intérieur de la villa, dans le hall d'entrée sur votre gauche un char détruira la porte. Pour voler ce dernier, placez-vous près du char. Vous y voici, 10 gardes qui vous tirent dessus avec des lance-roquettes, utilisez le canon de votre char pour tirer dans le tas et tuez rapidement ses 10 gardes. La mission se termine.

Missions Factions

Faction : SMP: Universal Petroleum

Objectif :
-Voler le camion

Les bandits de Solano ont volé des armes à UP. Récupérez-les, ils vous parleront peut-être de Blanco.

Prenez votre GPS et mettez une balise sur le point à rejoindre. Une fois la zone atteinte, vous trouverez le pick-up au milieu de guerriers. Vous avez 2 solutions, soit vous prenez la méthode ni vue, ni connue, qui consiste à sauter dans le camion et à recevoir des coups de mitraillette, ou de nettoyer la zone. Une fois la marchandise récupérée, placez une nouvelle balise sur votre GPS pour ramener le camion au QG de l'UP. Déposez le camion dans le cercle jaune, le contrat est rempli. 9.5K$

La faction SMP vous proposera divers défis pour vous perfectionner dans le maniement d'armes et également débloquer de nouveaux armements pour votre équipement, en les réussissant vous monterez dans l'estime de Fiona et gagnerez de l'argent par la même occasion.

Faction : SMP: Convoi de la Mort

Objectifs :
-Conduire la Cacharrao de Muerte
-Course de points de contrôle 6/6
-Rejoindre la mine
-Course de points de contrôle 28/28

Prenez la voiture et faites un tour de quartier. Pour la 2e partie de la course, suivez les instructions que l'on vous donne. Vous serez chronométré durant votre course dans la mine.

Faction : SMP: Défi course de destruction 1,2 et 3

Objectifs :
-Course de points de contrôle 27/27
-Détruire les cibles pour gagner du temps 6/6

Suivez le parcours que votre GPS vous indique, tirez dans les tonneaux rouges pour gagner du temps et finir la course tranquille. 100k$.

Faction : SMP: Défi course 1,2, et 3

Objectifs :
-Monter dans la voiture Inferno de Course

Suivez le parcours que votre GPS vous indique, vous devrez rouler d'une façon plutôt sportive pour réussir ce parcours. 100k$

Faction : SMP: A la recherche de Blanco

Objectifs :
-Trouver Blanco
-Capturer Blanco
-Détruire le Derrick

Prenez droit devant vous en direction de la mer et récupérez le bateau près de la digue. Vous trouverez la plate-forme au milieu de la mer. Grimper sur celle-ci et montez sur le haut de la plate-forme, cette dernière est très vulnérable en matière de sécurité. Vous trouverez Blanco sur le pont supérieur dans un petit bureau. La deuxième partie de la mission s'annonce plus compliquée, la plate-forme est en alerte maximale et en plus vous devez capturer Blanco. Descendez sur le pont inférieur, vous trouverez Blanco derrière les containers tuez-le et prenez une photo.

Placez une charge de C4 au centre de la plate-forme celle-ci explosera. Votre contrat sera rempli.

Faction : SMP: Misha Milanich

Objectifs :
-Récupérer une bombe anti-bunker 3/3
-Faire sauter le bunker

Vous devez tuer un lieutenant qui harcèle Misha, commencez par rassembler la bombe. Allez sur l'île concernée, montez le petit versant et prenez sur votre droite, vous trouverez la première bombe, derrière des tas de sable, seulement 2 gardes sont présents, marquez-la et demander qu'on vienne la récupérer. Faites-en de même pour la bombe 2 et 3. Une fois en possession de celle-ci le GPS vous indiquera le nouveau point à rejoindre.

Cette petite île sera très bien gardée. Au premier abord, vous trouverez 3 bunkers et pas moins de 8 tourelles et 2 casernes de gardes avec des lance-roquettes. La tâche s'annonce difficile. Une fois cet obstacle franchi, prenez la jeep et filez dans le chemin en terre. Vous trouverez un bunker et une tourelle, n'y prêtez pas attention, mais plutôt le char qui se trouve sur la route. Interceptez-le et tirez sur la mini base à gauche de la route. Poursuivez, vous voici devant le dernier bastion de cette île. Détruisez les 2 bunkers et les 2 tourelles qui vous font face, vous trouverez sur votre gauche 2 casernes, placez des charges de C4 pour les détruire. Vous trouverez un bâtiment au centre de celle-ci, contournez-le, derrière se trouve une réserve de carburant, marquez-la. Cela détruira le premier bâtiment et laissez

apparent le bunker à anéantir. Vous devrez avoir 300 en ressources d'essence, armez-vous de la bombe anti-bunker, visez-la avec le laser et assistez au spectacle.

Faction : SMP: Coincer Solano

Objectifs :
-Monter dans le Lucky Lady
-Détruire les cibles 4/4
-Rentrer dans la SMP

Prenez une voiture de la faction et camouflez-vous. En vous faisant passer pour un guérrilero de la faction, vous atteindrez plus rapidement votre but. Arrivez devant le bunker de Solano, prenez le chemin sur votre gauche, vous trouverez une artillerie lourde, prenez possession de celle-ci et détruisez l'hélicoptère. Retournez devant le bunker et utilisez votre bombe anti-bunker.
Le bunker résistera, il vous faudra une bombe anti-bunker nucléaire, seul les Américains ou les Chinois la possèdent. Le QG de la SMP se fera attaquer, vous aurez 10 minutes pour retourner au QG et les secourir. Vous voici devant le QG SMP, détruisez les 4 blindés, par la suite vous devrez également tuer les gardes qui vous tirent aux lance-grenades, faites-le. Vous devrez poursuivre Carmona en voiture, prenez la Jeep devant la SMP et lancez-vous à sa poursuite. Vous n'aurez qu'à le tuer et prendre une photo.

Faction : SMP: Défi Treuillage niveau 1,2 et 3

Objectifs :
-Mettre la caisse à 5m d'hauteur

Mettez-vous aux commandes de l'hélico puis prenez les containers que vous devrez placer dans la zone jaune. Une fois cette action réalisée, prenez la caisse rouge et posez-la dessus. 500k$

Missions Universal Petroleum

Faction : UP : Le Devastator

Objectifs :
-Aller chercher un véhicule le Devastator.
-Livrer le Devastator.

Prenez une voiture et allez cherchez le Devastator. Sur votre route, vous verrez des guerriers Vénézuéliens. Utilisez votre AK ou un lance-roquettes pour détruire leur véhicule. Continuez votre chemin et vous verrez un mercenaire de l'UP, parlez avec ce dernier. Vous trouverez le Devastator, derrière le char. Pour tout vous dire, c'est un scooter rose... Regagnez le QG de l'UP. Le contrat est rempli et vous empochez 25K$. La grille s'ouvrira, continuez dans la cour principale et allez dans le petit cercle jaune.

Faction : UP : Chassé-Croisé

Objectifs :
-Utiliser l'hélicoptère pour livrer les postes d'écoutes et pister les ravisseurs.
-Voler le véhicule du ravisseur
-Livrer l'otage au QG de l'UP
-Entrer dans le Lucky Lady

Appuyez sur votre GPS, vous devrez livrer 3 postes d'écoutes. Nous commencerons par celui se trouvant au nord-est. Faites bien attention, un char patrouille devant la base. Placez une charge de C4 devant le portail pour le faire sauter. Ensuite procédez de façon méthodique, tuez les 2 gardes sur la tourelle à gauche et à droite, ainsi que le garde sur la tourelle du char. Vous voici à l'intérieur de la base, prenez sur votre droite, vous verrez le cercle jaune à rejoindre.

Avant de signaler l'emplacement pour le poste d'écoute, prenez votre lance-roquettes et détruisez le bâtiment sur votre droite, pour vous situer les gardes vous tirent à coup de lance-roquettes.

En route, pour le 2e poste d'écoute se trouvant au nord-ouest. La base est sensiblement mieux gardée que la première. Devant vous se trouve un barrage, tuez les 2 gardes face à vous et pénétrez dans celle-ci. Légèrement sur votre droite, se trouve un bâtiment d'infanterie, prenez votre lance-roquettes et détruisez le bâtiment. Continuez votre progression en suivant votre radar, il vous mènera sur un parking, montez sur le toit. Face à vous se trouvent 2 gardes avec une DCA, détruisez-le. Placez le fumigène dans le cercle jaune, pour livrer le 2e poste d'écoutes. Vous aurez 15 min pour placer le dernier poste d'écoutes se trouvant plein sud.

Vous voici devant le dernier campement, pour éviter de perdre du temps. Vous ferez vite, quitte à vous faire tirer dessus, vous prendrez le fumigène et vous le placerez dans le dernier cercle jaune. Puis prenez la fuite, le temps vous est compté.

Prenez possession du fourgon blindé qui sera indiqué sur votre GPS, une fois ce dernier en main, ramenez-le au QG de l'UP. Allez dans l'hélicoptère et retournez au QG de la SMP. Le contrat se termine vous empochez 500k$.

Faction : UP : Avant-poste d'Altagracia

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Prenez une voiture de la faction ennemie à Altagracia, vous n'aurez plus qu'à rentrer dans l'avant-poste, incognito dirai-je, faites sauter les 2 casernes se trouvant dans l'avant-poste et appelez les hommes de l'UP pour capturer ce coin stratégique. 300k$

Faction : UP : Avant-poste de l'aéroport de Maracaibo

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Arrivez devant la base, vous trouverez des sacs de sable avec des croix en fer. Un garde tiendra une mitraillette lourde, délogez-le et rentrez dans la base. Vous trouverez des snipers sur les tourelles, tuez-les. Posez des charges de C4 sur les casernes et demandez un largage des forces UP pour capturer ce nouvel avant-poste. 300 k$

Faction : UP : Avant-poste de Cambias

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Prenez l'hélicoptère pour rallier le point plus rapidement. Cet avant-poste sera hautement sécurisé contrairement aux autres. Premier barrage, premier ennui, détruire les 2 blindés. Vous voici à l'entrée de la base, tuez les gardes se trouvant derrière les sacs de sable. Directement sur votre droite vous trouverez une caserne, faites-la sauter avec les charges de C4. Un char viendra vous gêner dans votre progression, interceptez-le et prenez son contrôle. Vous n'aurez plus qu'à demander les forces de l'UP pour capture du poste.

Faction : UP : Conçu pour la vitesse

Objectifs :
-Monter dans Veloce

Vous devrez prendre possession d'un bolide de course et foncer à travers les rues. Rien de plus simple, suivez les balises jaunes qu'on vous indique sur votre GPS. La course vous rapportera 300k$

Faction : UP : Surtout pas de trace

Objectifs :
-Trouver le directeur
-Parler au directeur
-Amener le directeur au premier point
-Amener le directeur au deuxième point
-Ramener le directeur au QG de l'UP

Commencez par tuer les 8 gardes se trouvant devant les blindés et rentrez dans le bâtiment derrière les gardes. Vous trouverez 2 soldats des UP et le directeur, parlez-lui. Prenez une voiture et amenez le directeur sur le premier site. Laissez le directeur dans l'entrepôt et allez vous poster sur le navire. Utilisez le lance-missiles pour contrer les attaques des factions ennemies qui viendront 2 fois au nord et une fois au sud. Une fois les attaques repoussées, récupérez le directeur et amenez-le au 2e point. Laissez le directeur dans l'entrepôt et montez sur la structure métallique avec les soldats de l'UP. Utilisez les lance-grenades qui sont devant vous pour repousser les attaques. La faction UP vous laissera sur le toit de la structure métallique des armes lourdes, équipez-vous en et tirez sur les 3 hélicoptères qui tournent autour de la zone. Une fois cet ultime assaut repoussé, retournez voir le directeur. Amenez-le au QG, vous empocherez 995k$

Faction : UP : Dans le vert

Objectifs :
-Parler au directeur
-Livrer le directeur

Une petite course à 330k$, vous devez amener le directeur au QG de l'UP en 3:30, indiquez le chemin à suivre sur votre GPS pour le ramener au plus vite.

Missions PLAV

Faction : PLAV : Avant-poste du fleuve Orinoco

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Arrivez aux avant-postes. Un petit contrat simple à remplir et qui vous rapportera 300k$. Vous n'aurez qu'à marquer le bâtiment principal de ce mini camp. Des guerriers de la PLAV viendront finir le boulot pour la réussite de ce contrat.

Faction : PLAV : Avant-poste Est de la Mérida

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste.

Suivez la route indiquée, faites bien attention, cet avant-poste est mieux gardé que celui de Orinoco. Vous trouverez divers gardes à tuer. Une fois cette base bien nettoyée, la PLAV en fera un avant-poste.

Faction : PLAV : Ville à Sac

Objectifs :
-Détruire les bâtiments 3/3
-Tuer Mendez
-Aller à la cathédrale
-Protéger la cathédrale
-Trouver Mendez

Placer les objectifs à détruire sur votre carte, vous devrez en tout et pour tout, détruire 9 casernes. Nous commencerons par celles se trouvant près de l'avant-poste du sud-est de Merida.
Le premier bâtiment se trouve dans la ville de Mérida, une grande tour, cachez-vous dans les décombres et utilisez la frappe d'artillerie pour détruire le bâtiment. Cap sur le 2e bâtiment, vous trouverez des snipers et des blindés, éviter les routes et utilisez comme refuge les forêts. Vous trouverez le 2e bâtiment au loin, même principe que la première fois, utilisez un char pour le détruire. Répétez cette opération pour le dernier bâtiment. Filez en direction de l'église et protégez-la. Des chars vous arriveront de part et d'autre de la place, détruisez-les avec le lance-missiles. Allez en direction du stade de Solano, une fois dedans, tirez avec votre char dans le tas, le contrat sera rempli, prenez une photo, pour preuve.

Faction : PLAV : Chasseur de têtes

Objectifs :
-Descendre les cibles 4/4

Equipez-vous du fusil à lunette, passez la colline derrière vous. Vous trouverez vos 2 premières cibles en hauteur dans une petite base, tuez-les, ce sont de hauts responsables de Universal Petroleum. Vous trouverez les 2 dernières cibles dans la base de UP, tuez-les. Ils seront plutôt simple à abattre, un se trouvera à côté d'une station essence, l'autre sur un parking. Le contrat vous rapportera 300k$

Faction : PLAV : Croisière dans la Jungle niveau 1

Objectifs :
-Monter dans le patrouilleur Prestes

Votre mission consistera à passer entre des balises jaunes, tout en évitant des civils et des navires, pour noter votre comportement à bord d'un bateau rapide. Vous empocherez 800k$

Faction : PLAV : Fuite de l'île tropicale

Objectifs :
-Détruire la tour
-Détruire le pont
-Détruire le château

Allez au point indiqué, à savoir une petite île près de la base des UP. Cette dernière sera très bien gardée. Commencez par monter le versant de ce château, en prenant au sud-ouest de votre position, rejoignez le château, nettoyez les zones qui vous seront indiquées sur votre radar. Utilisez l'artillerie et des charges de C4 pour détruire la tour, le pont et le château. Vous êtes libre par la suite de détruire les casernes se trouvant aux alentours, elles sont au nombre de 8. Vous gagnerez 850k$

Faction : PLAV : Capture de l'avant-poste amazonien sud-ouest

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste

La base à capturer sera plutôt vulnérable, vous trouverez 4 tourelles, une à chaque coin de la base et une caserne de garde aux lance-roquettes. Hormis ses quelques difficultés énumérées, demandez un largage de vénézuéliens pour capturer ce poste. 300k$

Missions Pirates

Faction : Pirates : Parcours du débutant 'Niveau 1,2,3'

Objectifs :
-Monter dans little dimba

Vous prenez le contrôle d'un jetski, vous devrez réaliser le parcours que l'on vous demande pour s'attacher les services de la faction Pirates. Vous gagnez 100k$.

Faction : Pirates : Avant-poste insulaire central

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste

Vous trouverez cet avant-poste, dans un recoin de la forêt. Vous trouverez 2 tourelles et un casernement de gardes qui vous tirent des lance-roquettes. Utilisez le char qui se trouve dans la base, d'une part vous détruirez le bâtiment des gardes et de l'autre les 2 tourelles. Faites un largage de soutien, les pirates iront occuper l'avant-poste.

Faction : Pirates : Et glou et glou et glou.. " Niveau 1, 2, et 3 "

Objectif :
-Acquérir le camion
-Livrer au moins 4700$ de rhum

Vous serez en territoire ennemi dans la zone des UP. Nettoyez la zone et récupérez le pick-up jaune, vous verrez le rhum à l'arrière de celui-ci. Placez-vous sur votre GPS et indiquez le chemin à emprunter. Evitez les camions des UP qui sont armés de lance-roquettes, ils détruiront votre camionnette. Une fois le point de livraison atteint, descendez du véhicule pour valider le contrat. Après, différents niveaux se proposent à vous et vous permettront de monter dans l'estime de la faction. Niveau 2 : 8500$ et niveau 3 : 15100$

Faction : Pirates : Avant-poste continental

Objectif :
-Capturer l'avant-poste

Pour vous situer sur la carte, vous serez sur le territoire de Caracas. Commencez par tuer les gardes se trouvant sur les 3 tourelles, puis les mitraillettes lourdes. Montez les escaliers. Sur votre gauche et votre droite aux extrémités de la base vous trouverez une caserne avec des gardes qui vous tirent des roquettes. Prenez des charges de C4 et faites-les sauter. Poursuivez votre chemin et répétez cette opération pour la 2e partie de la base. Poursuivez votre chemin, vous trouverez le bâtiment à capturer. A l'entrée de la base, 2 tourelles et sur votre gauche une caserne de gardes aux lance-roquettes. Nettoyez la zone et demandez un largage de pirates pour qu'il capture cet avant-poste. 300k$

Faction : Pirates : Marché noir " Niveau 1, 2 et 3 "

Objectif :
-Monter dans le camion et livrer la cargaison.

Même principe que les missions sur les livraisons de bouteilles de rhum, vous devez conduire un pick-up à un point voulu que vous trouverez sur votre GPS. Vous disposez de 7 minutes. Autant vous dire que la route sera parsemée d'embûches, faites bien attention à votre cargaison, vous transportez des organes. 300k$

Faction : Pirates : Cargaison en danger

Objectifs :
-Livrer pour 13300 $ de perroquet

Prenez le pick-up jaune et amenez-le au point indiqué sur votre GPS en ayant une conduite calme pour livrer la marchandise dans un bon état.

Missions Nations alliées

Dès que vous avez fini chaque mission de chaque faction, 2 choix vous seront proposés, soit de collaborer avec les Nations alliées ou soit avec les Chinois pour combattre Solano. Vous pourrez donc avoir deux fins possibles.

Faction : NA : Avant-poste Sud Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Prenez un blindé pour cette mission, allez au point voulu et foncez dans l'avant-poste. Un char viendra compromettre vos plans, interceptez-le et faites sauter les casernes aux alentours. Vous n'aurez plus qu'à appeler les forces NA pour venir occuper le bâtiment. 1Mk$

Faction : NA : Avant-poste du port de Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Aucune difficulté pour cet avant-poste à capturer. Soyez prudent dans vos actes, vous trouverez le bâtiment en haut des escaliers en rentrant dans la base. 1Mk$

Faction : NA : Avant-poste sud-est de Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

En prenant le monopole de la Zone, les NA tentent d'encercler l'armée chinoise pour pouvoir la limiter dans ses mouvements ! Vous voici devant le 3e avant-poste à capturer, ce dernier est bien protégé, par 4 tourelles ainsi que des gardes se trouvant au sol.

Faction : NA : Commando Missile

Objectifs :
-Détruire les cibles 3/3
-Détruire les navires 3/3
-Tuer les officiers chinois 3/3

Vous trouverez les 3 cibles en haut d'une colline, faites attention sur la route menant à vos objectifs, vous risquez de tomber nez-à-nez avec un tir de roquettes. Vous pouvez utiliser soit des largages de bombes, d'une part vous éviterez d'engager votre vie dans la partie, sinon un tir de roquette sur les blindés suffira à les faire sauter. Revenez près des bases NA, vous devez faire sauter les navires. Ils sont au nombre de 3 dans le fleuve. Rien de plus simple que d'utiliser les armes mises à disposition par les Chinois à savoir des lance-roquettes ou lance-missiles pour couler leur flotte. Ensuite vous devez rentrer dans les bidonvilles pour tuer les officiers chinois, trouvez vos cibles et tuez-les. 5km$

Faction : NA : Récupération

Objectifs :
-Détruire l'épave de l'avion 3/3

Pour cette mission, je vous conseille d'utiliser un hélicoptère pour aller sur l'île, d'une part cela vous permettra de réussir vos objectifs tranquillement grâce aux missiles de ce dernier. Vous trouverez la première épave au nord-est de votre

position près du port, la 2e se trouvera au centre de l'île, n'hésitez pas, utilisez les largages aériens que vous aurez acheter au préalable. Le dernier morceau d'épave se trouve au nord-ouest, détruisez-le. 10kM$

Faction : NA : Avant-poste sud-est Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Vous devrez récupérer cet avant-poste qui vient d'être pris par les Chinois une 2e fois, la base étant déjà gardée par des Nations alliées, vous n'aurez qu'à les déloger pour récupérer l'avant-poste.

Faction : NA : Tentez votre chance 'Niveau 1,2 et 3'

Objectif :
-Course de points de contrôle 36/36

Vous devrez passer les cercles jaunes au nombre de 36 à travers la ville, une fois le parcours terminé vous remportez 1Mk$

Faction : NA : Prise de Caracas aux Chinois

Objectifs :
-Détruire la DCA chinoise 4/4
-Capturer le général Peng

Vous devez détruire la DCA, pour cette opération utilisez un Super Char des NA pour détruire les DCA au loin sans risquer de se faire tirer dessus, une fois ses 4 objectifs réalisés vous devez capturer le Général Peng. Autant vous prévenir que la capture du Général Peng sera difficile, la route menant au lieu indiqué sur la carte sera parsemée de blindés chinois. Vous trouverez le Général Peng à l'avant du château. Tuez-le et prenez une photo, vous gagnez 25Mk$, vous obtiendrez la bombe anti-nucléaire bunker

Faction : SMP : Coincer Solano, la suite

Objectifs :
-Détruire le Bunker de Solano
-Capturer Solano
-Détourner l'hélicoptère de Solano

Utilisez votre bombe gratuite, une fois ce dernier détruit, foncez dedans et trouvez Solano, Vous sauterez sur son hélico et faites les actions que l'on vous demande. Assistez au crash de l'hélico de Solano. Mercenaries 2 se termine.

Merchant Prince 2

© Talonsoft

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes sur l'écran de Venise.

HDIKARNAGE	Tous les groupes mercenaires sont activés
HDIKASH	50 000 Florins
HDISPY	Voir les actions de l'adversaire
HDIVIEW	Carte complète

Messiah

© GT Interactive / Shiny Entertainment 2000

CHEAT MODE

Appuyez sur ESC pendant la partie et tapez l'un des codes suivants (avec le clavier QWERTY):

`ucantkillme`	Invincibilité
`bigbang`	Bazooka
`braindead`	Intelligence artificielle désactivée
`einstein`	Intelligence artificielle activée
`freezecam`	Arrête Caméra
`thawcam`	Redémarre la caméra
`toohardforme`	Termine la partie
`voodooextreme`	Fait apparaître un Bazooka
`softwarebuys`	Fait apparaître des Grenades
`weldme`	Fait apparaître une Torche
`buzzbuzz`	Fait apparaître des hallucinogènes
`boomstick`	Fait apparaître un Fusil à Pompe
`rapidfire`	Fait apparaître une Mitrailleuse
`slicendice`	Fait apparaître un Maimer
`lightmeup`	Fait apparaître un Lance-Flammes
`cooloff`	Fait apparaître un Pak Gun
`bigbang`	Fait apparaître un Bazooka
`coolfx`	Fait apparaître un Maser
`stickaround`	Fait apparaître un Fusil à Harpons
`illbeback`	Fait apparaître des munitions
`getsome`	Fait apparaître des Grenades
`fleshnblood`	Désactive l'invincibilité
`worldwireoff`	Enlève les cadres

SOLUTION COMPLÈTE

Zone d'embarquement

Vous commencez en tant que policier. Montez par les escaliers et faites exploser la caisse pour franchir la porte. Sautez ensuite au dessus du trou, et possédez le policier que vous rencontrez. Montez les escaliers, tirez sur les caisses pour faire exploser le circuit et ouvrez la pièce avec le scientifique. Utilisez ensuite le panneau de contrôle pour ouvrir la porte quatre puis allez dans les baraquements pour prendre un lance-flammes. Allez au niveau inférieur, prenez possession du scientifique, passez la porte et débarrassez-vous des policiers. Passez ensuite la salle de décontamination, montez sur les caisses pour sauter au dessus du mur énergétique et possédez le policier suivant puis montez le plus haut possible sur la gauche.

Descendez dans la pièce suivante, allez au troisième ventilateur sur la gauche et appuyez sur le bouton pour le faire monter deux fois. Allez ensuite au deuxième sur la gauche et faites le monter une fois avant de monter sur la hauteur puis sur les ventilateurs. Prenez possession de l'homme qui travaille là et activez tous les panneaux de contrôle dans la

pièce. Descendez ensuite par l'ascenseur, passez la zone de radiations et prenez possession du soudeur puis du commandant dans la pièce suivante. Sortez par la porte du garage puis passez les portes 3 et 2 pour combattre vos nombreux adversaires. Récupérez ensuite le lance-roquettes derrière la caisse puis sortez par la grande porte.

La vieille ville

Passez le mur énergétique de gauche en le faisant exploser avec le bazooka, tuez tous les ennemis qui arrivent, montez par la rampe et passez la porte. Jetez ensuite 3 corps dans le brouilleur, volez jusqu'à la plate-forme de gauche, passez sous les lasers et appuyez sur le levier. Poussez maintenant le baril, montez puis volez sur la plate-forme suivante et appuyez sur le panneau de contrôle avant de passer la porte de l'incinérateur.

Montez sur le tonneau, sur le tuyau puis volez jusqu'au plus haut d'entre eux. Passez ensuite la porte suivante puis prenez possession du rat pour passer dans le petit tunnel. Possédez ensuite le prochain personnage que vous rencontrez, faites exploser les caisses pour continuer à avancer et prenez à droite en sortant. Brisez ensuite la vitre sur la gauche des policiers, désactivez le mur énergétique puis allez là où il se trouvait et montez les escaliers.

Utilisez le panneau de contrôle au fond de la pièce, récupérez le bazooka puis allez à l'ascenseur près de la sortie du tunnel. Prenez la porte suivante, tirez sur les caisses, passez dans les tuyaux et montez sur la plate-forme. Tirez sur la grille pour continuer, récupérez l'arme et descendez en tirant sur les vitres jusqu'au gros tuyau. Passez une nouvelle fenêtre, possédez le commandant, entrez dans la pièce et prenez la porte de droite en haut des escaliers. Activez l'un des deux ordinateurs, retournez dans la salle des commandants, sortez de l'autre cote et tuez tout vos ennemis sans mourir. Tuez ensuite les commandants, passez la porte et utilisez le panneau de contrôle. Tirez sur les plates-formes pour vous débarrasser de vos adversaires et vous débarrasser du mur énergétique.

Entrez dans la pièce, utilisez le panneau de contrôle sur la droite puis ouvrez la porte devant les policiers puis celle derrière les caisses. Traversez la pièce, passez la porte du garage puis utilisez un policier pour scanner la cible verte sur le sol. Allez jusqu'à l'ascenseur et sortez de votre corps d'emprunt quand il tombe en panne, passez l'ouverture et possédez le soudeur. Réparez l'ascenseur et montez jusqu'aux garages puis jusqu'à une grande pièce circulaire. Entrez dans le garage de droite, montez avec l'ascenseur, prenez à gauche et montez les escaliers les égouts.

Avancez jusqu'à une porte avec des barreaux verts, prenez à droite à l'intérieur et traversez le pont et débarrassez vous de votre corps. Traversez l'eau, descendez au bout du pont et prenez à droite. Rampez sous le laser près du corps, désactivez-les et possédez l'homme au fond de la pièce pour utiliser l'ordinateur et remettre le courant dans la périphérie.

Retournez là où se trouvaient les lasers, passez la porte et progressez jusqu'à la porte verte que vous connaissez. Passez tout droit, montez les escaliers, prenez à gauche et continuez jusqu'à un policier avec un lance-roquettes. Tuez-le et passez sous la grande porte pour aller dans le garage de gauche. Allez ensuite jusqu'au laser rouge et tirez sur l'interrupteur derrière le mur. Avancez et montez par l'ascenseur puis passez sous la porte du laboratoire et prenez possession du scientifique pour utiliser la console avec la lumière qui clignote. Ressortez enfin, montez puis marchez sur la dalle sur le sol.

L'entrepôt

Possédez le premier policier que vous rencontrez, tuez le deuxième et puis traversez la pièce suivante. Utilisez le panneau de contrôle, quittez la petite pièce, passez la porte de gauche puis celle de droite et montez par l'ascenseur. Utilisez le panneau de contrôle, reprenez le dernier ascenseur puis le suivant dans la pièce suivante. Tuez tous les policiers, prenez possession d'un des travailleurs pour utiliser le panneau de contrôle du robot puis descendez deux fois avec l'ascenseur. Utilisez le nouveau panneau de contrôle, descendez au rez-de-chaussée, utilisez la nouvelle console et entrez par la porte marquée B.S. puis descendez encore et manipulez le cœur avec un technicien.

Montez par les ascenseurs jusqu'au niveau du garage, avancez tout droit par la grande portez et entrez dans l'annexe. Prenez à droite, suivez le mur gauche, montez les escaliers, utilisez la console et retournez en arrière jusqu'à la zone en contrebas. Revenez au garage pour prendre un nouveau corps puis allez utiliser la console pour rétablir l'énergie vers la porte. Remontez, retournez aux escaliers et montez sur la caisse puis sur les tuyaux que vous trouvez en haut. Sautez

de tuyau en tuyau jusqu'à une petite plate-forme avec des flammes. Arrivé sur le troisième, sautez sur le tuyau à votre gauche et ouvrez la porte.

Tirez sur les caisses derrière les ennemis de l'autre coté du trou puis descendez vers la console. Activez-la, montez sur le rail puis sur la plate-forme et sautez jusqu'à la porte. Avancez et montez sur les caisses, avancez sur la gauche après la porte de l'annexe et passez la porte suivante au fond du couloir.

Dans les rues

Courrez immédiatement sur votre droite, passez la porte avec le visage, montez sur les caisses, sautez et volez pour prendre possession du policier sur le pont. Tuez le deuxième, sautez du pont, activez la console et passez la porte. Ignorez les policiers, sautez sur le tuyaux puis dirigez-vous vers le tapis roulant en sautant sur les plates-formes. Utilisez les caisses pour sauter les lasers et montez sur la hauteur à gauche et activez l'ascenseur. Utilisez ensuite le panneau de contrôle puis l'ascenseur (avec les petits boutons blancs).

L'usine d'armement

Possédez un scientifique pour utiliser la console avec le grand écran puis passez la porte, prenez possession d'un policier et tuez les autres. Sortez par la porte en face du distributeur d'armes, utilisez le panneau de contrôle puis prenez l'ascenseur. Utilisez ensuite la console sur la gauche dans la pièce suivante et récupérez le maser. Montez par le nouvel ascenseur, sortez à droite puis descendez au rez-de-chaussée. Attendez que le scientifique active les lasers puis utilisez le maser, sautez et prenez la première porte à droite. Sautez ensuite sur les plates-formes, utilisez la console, traversez le pont et reprenez votre maser avant de revenir en arrière. Chargez-le et retournez à l'ascenseur, montez d'un niveau, prenez les escaliers et passez la porte marquée EXIT.

Descendez les escaliers, prenez la porte de gauche et traversez la zone pour monter grâce à l'ascenseur de gauche. Utilisez le panneau de contrôle au fond du couloir, redescendez et utilisez le sas derrière les policiers. Utilisez ensuite le maser sur le Béhémoth de l'autre coté de la porte puis avancez tout droit et entrez dans le tunnel. Débarrassez-vous de quatre nouveaux adversaires en utilisant les couverts puis prenez la porte la plus éloignée. Débarrassez-vous de votre corps puis effectuez une série de sauts et passez deux portes avant de posséder l'homme qui travaille là. Retournez ensuite dans la pièce précédente et passez par la porte de gauche.

L'usine de déchets

Descendez par les plates-formes jusqu'à la sortie en face et avancez jusqu'à ce qu'une section du sol s'écroule. Sautez alors sur la plate-forme à votre gauche, avancez jusqu'au coin et volez vers le bout du couloir avant d'aller jusqu'à l'entrée sous le mur énergétique. Avancez sur les plates-formes et possédez le technicien une fois sur la plus haute avant de passer la porte. Montez ensuite par l'ascenseur et allez derrière le camion au bout du tapis roulant. Possédez le commandant, utilisez la console pour charger le camion puis montez à l'intérieur.

Quartiers chauds

Partez sur la gauche, sautez sur la hauteur et suivez la margelle en sautant au dessus des lasers. Accrochez vous au rebord au niveau des grosses barres, remontez de l'autre coté, sautez quelques lasers de plus puis retrouvez le plancher des vaches. Prenez possession d'un policier, tuez les autres, montez les marches jusqu'en haut et passez la porte. Allez jusqu'à la dernière cabine, prenez possession de l'homme qui s'y trouve puis redescendez d'un niveau. Passez la zone de décontamination puis descendez les escaliers et passez la porte.

Allez au fond de la pièce, utilisez la console sur le mur puis montez au plus haut niveau avec l'ascenseur. Sautez ensuite sur le piston du haut quand il est en position basse avant de sauter sur la hauteur pour prendre possession d'un rat et passer dans le petit tunnel. Possédez ensuite la jeune femme, utilisez le panneau de contrôle et abandonnez le corps avant de passer la porte. Prenez possession de Pimp, récupérez sa carte derrière les panneaux et utilisez la console à deux reprises.

Utilisez ensuite la carte pour aller au club, sautez sur votre gauche et prenez possession de l'homme qui se trouve là

pour utiliser les consoles avant de vous débarrasser du corps. Sautez et volez vers la nouvelle console, activez la puis sautez et franchissez la porte avant qu'elle ne se ferme. Sautez ensuite sur la plate-forme tournante sur la gauche, montez sur la troisième et sautez sur la hauteur à votre droite. Utilisez les plates-formes pour approcher du pont et prenez possession du policier pour passer à travers le sol. Rampez par le tunnel à droite du pont puis activez une nouvelle console retournez en arrière. Utilisez ensuite les ventilateur pour atteindre la plate-forme et sautez sur l'ascenseur quand il monte pour passer à travers la grille défoncée sur la gauche.

Passez deux portes, utilisez le panneau de contrôle pour libérer l'accès vers l'ascenseur et empruntez-le afin de possédez l'homme à l'intérieur. Arrivé en haut, utilisez une nouvelle console et suivez les instructions avant d'entrer dans le club.

Club Kyd

Passez les rideaux et avancez jusqu'au placard à balais, prenez possession de la personne qui se trouve là et passez par la porte marquée Bar 2. Montez ensuite les escaliers, passez tout droit à travers les rideaux, prenez possession de la danseuse sur la table et passez par le rideau du milieu. Montez les escaliers, passez un autre rideau et … dansez :). Montez ensuite par l'ascenseur, passez deux rideaux, tuez le policier et prenez possession du commandant avant de sortir par la porte.

Zone militaire

Sautez sur la gauche, tuez les policiers et prenez la porte avec la cible jaune. Passez une autre porte, utilisez le panneau de contrôle puis prenez possession du commandant et continuez à avancer. Utilisez la console puis l'arme montée pour tuer tous vos adversaires avant de descendre par l'ascenseur pour atteindre une pièce rouge. Prenez possession d'un rat, suivez le petit passage, prenez la première à gauche puis descendez de la hauteur sur laquelle vous vous retrouvez. Utilisez ensuite la console rouge pour activer le Béhémoth, sautez dessus et passez les portes avec les cibles pour marcher sur la plaque et ouvrir la grande porte. Débarrassez-vous de vos adversaires, passez la porte suivante et prenez possession du scientifique pour utiliser la console et entrer dans le téléporteur.

Activez ensuite le panneau de contrôle à votre droite puis partez dans la direction opposée et passez le coin à droite. Activez les deux nouvelles consoles, ouvrez les portes en face du téléporteur et enclenchez la dernière console. Retournez ensuite à la porte avec le pentacle et prenez le téléporteur qui se trouve derrière.

Avant-poste

Sautez sur l'île en bas des piliers, faites le tour et prenez possession du premier policier que vous rencontrez pour vous débarrasser de tous les autres. Abandonnez votre corps pour prendre celui d'un autre personnage et récupérer l'arme d'un policier puis tuer tous ceux que vous rencontrez. Fermez ensuite toutes les vannes et montez sur la droite pour affronter vos derniers ennemis.

Metal Fatigue

© Psygnosis

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (DÉMO)

Appuyez sur l'un des touches suivantes :

F9 Carte complète pendant 2 minutes

F11 Niveau de vie bloqué (ennemis également)

CHEAT CODES (VERSION COMPLÈTE)

Appuyez sur Y pendant le jeu puis entrez un des codes suivants:

`lava`	Metajoules infinies
`robots`	3 Combots
`panzer`	20 Tanks
`time warp`	Camions plus rapides
`missiles`	20 missiles

Metal Gear Solid

© Microsoft / Konami 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Dock

Descendez tout d'abord les escaliers en face de vous pour arriver dans l'eau. Sur votre droite, une demi-ration. Remontez et passez en rampant sous la conduite puis allez vous caler contre le mur devant vous. Attendez que le garde ne regarde plus puis foncez tout à droite vers le dernier axe vertical. Là, attendez que le garde ne regarde pas et parte sur la gauche, puis foncez vers le haut de la pièce jusqu'à un appareil de levage. Là, attendez que l'ascenseur descende et que le garde s'en aille pour aller dans l'ascenseur qui montera tout seul.

Héliport

Courez à droite de l'héliport et attendez que les deux projecteurs soient aussi loin que possibles l'un de l'autre. Puis foncez, ramassez les chaff grenades et continuez à courir jusqu'à la pièce à gauche. Puis placez-vous sur le mur du haut. Déplacez vous entre les caisses et évitez la caméra de surveillance pour aller prendre les stun grenades. Ressortez de la pièce et remontez un peu plus haut. Normalement, le garde est trop loin et vous pourrez monter dans le camion, entre les deux caméras. Vous y trouvez le socom. Ensuite, attendez un peu et foncez pour monter l'escalier en haut à droite près de la caméra. En passant juste en dessous, vous devriez ne pas vous faire remarquer. Il ne reste plus qu'à attendre que le garde en haut parte à gauche, et hop vous le suivez tranquillement jusqu'à la gaine de ventilation où vous vous infiltrez.

Tank Hangar

Avancez par la droite et continuez jusqu'à trouver un trou, descendez. Faîtes attention à la caméra à droite et descendez jusqu'à la pièce des livraisons tout à droite. Allez récupérer les thermal goggles en évitant la caméra. Sortez de la pièce, descendez encore et passez le pont à gauche. Là, en haut, une caméra. Passez la et descendez les escaliers. Derrière ceux-ci, des balles pour le Socom vous attendent. Quand la voie est dégagée, allez à droite pour trouver l'ascenseur avec écrit EV dessus. Appuyez sur le bouton et entrez. Allez en B1.

Cell

Descendez et allez à droite jusqu'à trouver une échelle. Empruntez-la. Suivez la conduite en n'oubliant pas de regardez par les grilles, quand vous en trouvez une. Dans la première canalisation à gauche, des balles pour le socom, revenez et continuez jusqu'au bout. Après la longue scène avec le chef du DARPA, tirez sur les vagues successives d'ennemis et ramassez les rations et les munitions. Ensuite, la clé du niveau 1 en poche, vous pourrez ouvrir toutes les portes qui portent le numéro 1. Revenez dans la pièce que vous venez de quitter pour y récupérer des munitions supplémentaires. Sortez et trouvez l'ascenseur pour descendre au niveau B2.

Armory

Sortez de l'ascenseur et descendez dans la pièce au milieu en bas pour y prendre des munitions. En faisant attention aux dalles piégées, foncez et allez dans la pièce à gauche. A l'intérieur, récupérez en vitesse les grenades et sortez. Allez dans la pièce du milieu en haut pour y prendre le C4. Rendez-vous vers l'ascenseur et placez l'explosif sur le mur avec les fissures bleues à droite de l'ascenseur. Faîtes de même de l'autre côté de l'ascenseur. Récupérez toutes les power ups et descendez alors tout en bas à gauche. Là, éclatez le mur à l'explosif, entrez dans une petite salle et utilisez une fois de plus le C4 sur l'autre mur. Ensuite, détruisez le mur du haut (pas celui à droite).

Tuez Revolver Ocelot quand il recharge son arme après 6 coups. Une fois assommé, approchez-vous de lui en tirant.

Vous récupérez la clé du niveau 2. Retournez alors dans la grande salle B2 et allez dans la pièce de niveau 2 en bas à droite. Mettez vos thermal goggles et évitez les capteurs infrarouges pour récupérer le Famas (vous pouvez aussi utiliser les cigarettes pour les capteurs). Ressortez par l'ascenseur et montez au Tank Hangar.

Tank Hangar

Appelez Meryl à la radio. Elle va vous ouvrir la grande porte à droite mais en attendant, sortez de l'ascenseur et allez par la porte à droite. Là, déplacez-vous lentement vers le garde assoupi et tuez-le. Prenez alors le supressor et utilisez-le. Sortez de la pièce et rendez-vous au deuxième étage du Tank Hangar. Passez la première porte pour y prendre la Cardboard box et les chaff grenades. Partez, traversez la passerelle et aller dans la pièce située en haut à droite. Ramassez le mine detector et les rations. Maintenant, redescendez, tuez les gardes et passez par la grande porte. Utilisez les thermal goggles pour éviter les capteurs et passez la porte au fond.

Canyon

Longez le mur de gauche en vous aidant du mine detector. Ensuite montez et continuez jusqu'à arriver au tank. Là tournez-lui autour en balançant des grenades sur la tourelle. Vous êtes automatiquement transporté au Nuke Building 1 ensuite.

Nuke Building 1

Courez à gauche pour prendre les rations. Dans cette entrée, descendez un peu plus bas et rampez pour passer en dessous de la porte. Collez-vous au mur du bas et cachez-vous avec la cardboard box. Une fois que le garde est passé, continuez à gauche et montez les escaliers. Ramassez ce que vous pouvez en avançant mais je vous conseille de ne pas vous attarder sur les bonus qui seraient hors de portée. Une fois les escaliers montés, allez prendre l'ascenseur et descendez au niveau B1.

Nuke Building B1

Allez à gauche dans les toilettes et tuez le garde prenant une pause. Maintenant, passez la porte en bas et allez dans le bureau. Tuez le garde et ouvrez toutes les portes possibles. Récupérez le Nikita et les munitions et repartez vers l'ascenseur pour descendre au niveau B2.

Nuke Building B2

Collez-vous au mur de droite, puis descendez jusqu'au mur du bas. Quand vous pénétrez par la deuxième porte, vous entendez un bruit de gaz. Là, dépêchez-vous de tirer un missile Nikita et de le guider jusqu'à l'interrupteur sur le mur en haut à gauche. Sortez pour respirer un peu et revenez pour visiter les deux pièces sur le mur de droite. Prenez les rations et le Gas Mask puis avancez dans le passage jusqu'à un choix à faire. Allez à gauche pour récupérer les différents bonus et revenez pour prendre à droite. Passez la porte. Suivez le Ninja et préparez-vous à combattre. Pour le tuer, n'utilisez que des coups de poing. Quand vous commencez à le battre un peu, il part se cacher. Là, utilisez les thermal goggles et continuez à frapper. Quand il commence à vous tourner autour, balancez une stun grenade et continuez à le dégommer. Au bout d'un moment, il va essayer de s'enfuir dans une grande boule bleue. Utilisez alors le Famas pour le zigouiller. Vous récupérez la clé du niveau 4. Ensuite, retournez sur vos pas jusqu'à l'ascenseur et remontez au niveau B1.

Nuke Building B1

Allez dans le grand bureau et tuez le garde qui patrouille sur la droite. Laissez vous remarquer par le garde sur la gauche. Quand il fuit, poursuivez le jusqu'à la dernière cabine dans les toilettes pour femmes et regardez dedans. Meryl va vous donner la clé du niveau 5 et la PAL key. A présent, passez la double porte à gauche de l'ascenseur et combattez Psycho Mantis.

Mantis va commencer par contrôler Meryl, utilisez une stun grenade pour le faire sortir. Attention, il prévoit ce que vous allez faire ! Evitez les objets qu'il vous balance et tuez-le. Quand il essaie de réveiller Meryl, réutilisez une stun grenade jusqu'à ce qu'il se décourage. Une fois vaincu, sortez par la porte cachée derrière l'étagère en haut à droite.

Cave

Meryl part à droite, suivez le chemin enneigé et rampez sous le pont. Ensuite courez jusqu'à la cave en restant le plus à droite. Une fois arrivé en bas à droite, rampez pour parler à Meryl. Repartez par les portes aux nord.

Underground Passage

Meryl est touchée. Repartez en courant vers la première maison et allez au niveau B2. Entrez dans la pièce du niveau 5 en haut à gauche et récupérez le PSG1. Puis, courez jusqu'à l'endroit où Meryl a été touchée. Durant votre retour, vous pouvez vous arrêter dans le bureau dans le niveau B1 où vous trouverez la Carboard Box B.

Maintenant, préparez-vous à faire un concours de snip avec Sniper Wolf. Aidez-vous des pilules de Diazepam si vous voulez. Elle tire en courant et vous n'avez qu'à la toucher quelques fois. Une fois tuée, avancez dans le passage et essayez la porte à droite. Vous êtes capturé.

Torture

Pendant la torture, tout ce que vous avez à faire, c'est d'appuyer sur le bouton rond pour survivre. C'est long et l'autofire n'est pas permis par Ocelot. La fin du jeu va dépendre de votre résistance donc soyez fort !

Entre les scènes de torture, vous vous retrouverez dans une cellule. La première scène ne sert à rien. La deuxième fois, Otacon arrive et vous donne du Ketchup, une écharpe et la clé du niveau 6. Pendant ce temps, le garde va partir aux toilettes. Profitez en pour vous cacher sous le lit. Le garde va alors ouvrir la porte et vous laisser une chance de vous échapper. Quoiqu'il en soit, si vous réchappez à la torture, vous vous évaderez.

Suivez le passage jusqu'à la salle de torture sans oublier de ramasser la grosse caisse rouge qui contient toutes vos affaires. Sortez par la porte et faîtes attention au canon au-dessus d'elle. Partez de là en utilisant l'ascenseur jusqu'au Tank Hangar.

Le retour

Depuis le Tank Hangar, revenez jusqu'à l'endroit où vous avez battu Sniper Wolf. Quand vous arrivez à l'endroit où Meryl s'est faite shooter, ouvrez la porte avec la clé de niveau 6.

Communications Tower A

Longez le corridor et ouvrez la porte. L'alarme se met en route et ramassez en vitesse la corde et les stun grenades pour courir comme un diable. Montez les escaliers aussi loin que les autres, les repoussant avec des stun grenades quand ils s'approchent trop. Ne vous occupez pas de la porte à mi-parcours et continuez à courir.

Une fois en haut, sortez et montez les escaliers en haut à gauche. Après que le satellite soit détruit, utilisez la corde pour monter sur la corniche. Faîtes attention à la vapeur et aux balles dans la séquence qui va suivre. Dès que vous toucherez le sol, l'hélico va arrêter de vous poursuivre. Allez maintenant ouvrir la porte mais n'entrez pas. Armez votre PSG1 et dégommez les gars qui attendent de l'autre côté du pont. Une fois partis, remontez le chemin et ouvrez la porte.

Communications Tower B

Prenez le stinger et les munitions et sortez par la porte la plus basse. Là, courez à droite et suivez les escaliers jusqu'à ce que vous trouviez des escaliers cassés. A partir de là, retournez sur vos pas. Vous allez rencontrer Otacon. Commencez à monter les escaliers et avancez. Tous les 4 tournants, des canons vous attendront. Si vous lancez une

chaff grenade, a passera tout seul. Ouvrez la porte et sortez. Voici Liquid Snake dans son hélicoptère. Evitez ses tirs, et montez jusqu'à ce qu'il commence à vous balancer des missiles. Là, sortez votre stinger et explosez-lui sa tête.

Une fois battu, entrez dans la tour et avancez jusqu'à trouver l'ascenseur et utilisez le pour descendre au rez-de-chaussée. Dans l'ascenseur, 4 ennemis invisibles vont vous attaquer. Mettez vos thermal goggles pour vous en débarrasser. Quand vous sortez de l'ascenseur, allez à droite pour récupérer les rations et les munitions pour les PSG1. Ensuite, allez à avancer sur la droite pour sortir par la porte. Foncez alors à travers le couloir en évitant les tirs des canons.

Snowfield

Allez aussi loin que vous pouvez, vous vous faîtes shooter. Utilisez le Nikita et cela devrait suffire si vous vous cachez.

Entrez dans le bâtiment en haut et au milieu. Courez jusqu'en haut à droite et descendez les escaliers.

Blast Furnace

Débarrassez-vous du premier garde et ramassez les munitions. Puis allez à droite et avancez sur le plus long des deux ponts. Une fois traversé, allez vous coller sur le mur d'en face et montez . Baissez-vous pour éviter le crochet qui passe. Une fois passé, traversez le pont jusqu'aux escaliers. A gauche, ration et munitions. Descendez jusqu'au pont de droite et entrez par l'ouverture dans le mur sud.

Dedans, faîtes attention à la vapeur. Une fois dehors, prenez le body armor et les munitions et revenez. Allez à la porte au nord.

Cargo Elevator

Foncez en direction de la plate-forme et attendez que l'ascenseur monte. Allez dessus et activez-le en utilisant le panneau de contrôle à votre droite. Vous devrez tuer quelques gardes pendant la descente. Une fois en bas, montez puis allez à droite vers un autre ascenseur. Redescendez et allez aux portes au nord.

Warehouse

Vous allez combattre Vulcan Raven. Allez derrière lui et balancer lui un missile stinger. Une fois tué, allez au nord par la porte.

Passageway

Tirez une chaff grenade et courez. Sortez par la porte en haut. Allez sur votre droite et montez les escaliers pour récupérer les 15 missiles stinger.

Underground Base 1

Suivez le passage en dehors du REX, allez à droite et montez à l'échelle. Allez à gauche puis en haut et escalader l'échelle. Montez sur l'autre échelle et descendez par l'autre échelle en face. Tuez le garde après avoir avancé un peu. Continuez à avancer puis monter les escaliers.

Redescendez tout en bas et cherchez la PAL key. Si vous récupérez un objet appelé BOMB, allez dans l'inventaire et utilisez le comme une ration. Si vous n'arrivez pas à trouver la clé, shootez un rat dans l'eau et vous la trouverez sûrement.

Maintenant remontez jusqu'à la salle de contrôle et allez utiliser la clé sur l'ordinateur le plus à gauche. Après, vérifier les autres ordinateurs afin de comprendre qu'il vous faut changer la carte elle-même.

Foncez dans le warehouse et baladez-vous un peu en attendant qu'elle devienne bleue. Remontez et utilisez-la.

Retournez ensuite au Blast Furnace et utilisez la PAL key pour qu'elle devienne rouge. Allez maintenant l'utiliser dans la salle de contrôle.
L'alarme va alors se déclencher et du gaz va arriver dans la pièce. Appelez Otacon sur 141.12 et il ouvrira la porte.

Pour vaincre REX, balancez-lui une chaff grenade et tirez-lui dessus au Stinger. Au début vous ne lockerez que sur le satellite. Ensuite, que sur la cabine où se trouve Snake. Evitez tous les autres tirs et la chaff grenade va déstabiliser les missiles si vous courez pour les éviter.

Maintenant battez-vous à mains nues contre Snake. Au début, faîtes-lui une combo de trois coups. Puis, vous ne pourrez lui infliger qu'un seul coup. Ensuite il réplique avec deux coups donc reculez un peu. Vous devez le faire tomber du rebord pour le vaincre.

The Chase

Vous devez maintenant vous échapper du complexe. Déjà, retournez par la porte d'où vous venez et prenez la ration. Puis allez à gauche. Suivez Meryl ou Otacon et entrez dans la voiture. Tirez sur les barils, puis, au prochain arrêt tirez sur tout le monde et ensuite les barils. Au dernier arrêt, tirez seulement sur tout le monde.

Tirez sur Liquid Snake et continuez en utilisant des rations si vous perdez de la vie. Vous avez terminé le jeu.

CHEAT MODE

Lancez le jeu avec le paramètre -cheatenable puis appuyez sur les touches suivantes pendant le jeu:

F2	God mode
F4	Munitions infinies
F7	Recommencer le niveau

CHEAT MODE

Lancez le jeu avec la commande -cheatenable (mgsi.exe -cheatenable) puis utilisez les touches suivantes:

- F2 God mode
- F4 Munitions infinies
- F5 Mode normal
- F6 Mode observateur
- F7 Recommencer le niveau

MUNITIONS INFINIES

Terminez le jeu sans vou sauver Meryl. Chargez la nouvelle sauvegarde et mettez votre bandana pour des munitions infinies.

NOUVELLES TEXTURES

Récupérez le bandana et la tenue de camouflage. Commencez une nouvelle partie et comabttez le ninja sans utiliser les 2 objets.

CHANGER DE COSTUME

Récupérez le bandana et la tenue de camouflage. Vous aurez une nouvelle tenue si vous recommencez une nouvelle partie.

CODES DU CODEC

Fréquences du Codec :
Deepthroat : 140.48
Mel Ling : 140.96
Campbell/Naomi : 140.85
Otacon : 141.12
Master : 141.80
Meryl : 140.15
Nastasha : 141.52

VOIR LES LASERS

Pour voir les faisseaux lasers sans les lunettes thermiques, il vous suffit d'utiliser une cigarette.

BATTRE REVOLVER OCELOT

Ocelot est le premier boss du jeu. Il est assez facile à battre, il suffit de tourner autour de Baker en prenant bien garde de ne pas toucher de fil. Dès que Ocelot recharge, foncez vers lui en lui tirant dessus, attention il a tendance à prévoir vos mouvements, restez donc mobile.

BATTRE RAVEN

Commencez tout d'abord par récupérer les claymores (il suffit d'aller discrètement sur elles, en rampant). Une fois que le combat commence, utilisez directement une grenade Chaff pour neutraliser son tank. Ensuite il suffit de tourner autour du tank en lançant des grenades frags sur lui, vous pouvez aussi poser des claymores si vous en avez récupérées auparavant.

BATTRE NINJA

Dès le début du combat, il vous faut frapper Ninja à mains nues. Après 2 coups, il lâchera son arme pour vous affronter au corps à corps. Là, la technique est simple, évitez et frappez directement. Une fois qu'il se rend invisible l'idéal est d'utiliser les lunettes infrarouges. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à utiliser des grenades chaff pour l'immobiliser. Une fois qu'il n'aura quasiment plus de vie, achevez-le au Famas !

BATTRE PSYCHO MANTIS

La technique contre ce boss est de brancher un second contrôleur pour l'empêcher de lire dans vos pensées. Si vous n'avez que votre clavier, ce n'est pas grave, il existe une autre technique. Une fois Meryl assommée, contactez le codec du colonel. Insistez jusqu'à ce qu'il vous réponde et vous dise de brancher un second contrôleur. Laissez-vous tuer et recommencez jusque là. Encore une fois, il faut assommer Meryl et recontacter le colonel mais cette fois ci, il vous indiquera qu'après avoir brisé les deux statues dans la salle, il sera impossible à Mantis de lire dans vos pensées. Il est après très simple à battre.

BATTRE SNIPER WOLF

Pour être plus à l'aise en la combattant, utilisez les lunettes infrarouges durant l'action.

MEI LING TIRE LA LANGUE

Il faut appeler Mei Ling trois fois d'affilé sur sa fréquence sans jamais sauvegarder, une fois qu'elle vous demande de ne plus l'appeler, continuez et au sixième appel elle vous tirera la langue.

MERYL EN SOUS-VÊTEMENTS (PREMIÈRE FOIS)

Juste avant d'entrer dans la cellule de Donald Anderson, allez vers l'autre chemin du conduit d'aération pour voir la cellule de Meryl. Après avoir regardé, retournez en arrière et sortez du conduit. Revenez ensuite dans le conduit pour constater que Meryl a changé d'exercice. Répétez l'opération encore une fois et elle sera en sous-vêtements.

MERYL EN SOUS-VÊTEMENTS (DEUXIÈME FOIS)

Avant d'affronter Psycho Mantis, Meryl va courir vers les toilettes des dames (se situant à droite). Poursuivez-la pour l'apercevoir avant qu'elle n'ait le temps de se rhabiller totalement.

Metal Gear Solid 2 Substance

© Konami 2003

ECRAN TITRE DIFFÉRENT

Après avoir terminé le jeu une fois, l'écran titre sera bleu.

JEU PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu pour avoir accès à un mode de difficulté supplémentaire.

VOIR VOTRE NOM SUR LE GÉNÉRIQUE DE FIN

Dans l'usine, une fois que vous aurez trouvé l'ordinateur du radar, Raiden devra y inscrire des informations personnelles. Entrez alors votre nom, votre sexe, votre date de naissance, votre groupe sanguin et votre nationalité. A la fin du jeu, après le générique, toutes ces informations seront inscrites sur la médaille que porte Raiden.

PROFIL DE HIDEO KOJIMA

Entrez le nom de Hideo Kojima dand l'ordinateur de l'usine pour voir des informations le concernant.

LES OBJETS BONUS

Tout au long du jeu, en comptant les 5 niveaux de difficulté, ramassez un certain nombre de plaques d'identification pour débloquer les objets bonus.

Objets que Solid Snake obtient sur le Tanker

L'appareil photo
Terminez le jeu une fois.
Le bandana de munitions illimitées
Récupérez 30% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 46 Dog Tags)
Le camouflage optique
Récupérez 50% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 78 Dog Tags)

Objets que Raiden obtient sur la grosse carcasse

La perruque de munitions infinies
Récupérez 30% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 73 Dogs Tags)
Le camouflage optique
Récupérez 50% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 121 Dog Tags)
La perruque B (Grip illimité)
Récupérez 70% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 170 Dog Tags)
La perruque A (O2 illimité)
Récupérez 90% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 218 Dog Tags)

PROBLÈMES AUX TOILETTES

Dans la pièce avec les otages, lorsque vous devez écouter la conversation entre Solidus et Ocelot, déplacez le micro sur la gauche pour pointer vers les toilettes, vous entendrez alors un soldat malade.

CASTING THEATER

Une fois que vous aurez terminé le jeu, entrez dans le menu special et choisissez l'option Casting Theater. Vous pourrez ici revoir toutes les cinématiques du jeu en modifiant les personnages à l'écran. Par exemple, vous pourrez remplacer Fortune par Raiden, ou Snake par Vamp !

PERVERSIONS

Lorsque vous jouez avec Snake, pensez à appeler Otacon a chaque fois que vous regarderez un poster de charme en vue à la première personne.

Avec Raiden, vous pouvez regardez les jambes de la fille retenue en otage. Endormez-la grâce à une fléchette et glissez-vous sous la table en face... Lorsque vous escorterez Emme, endormez-le elle aussi et allongez-vous sur elle. Appelez ensuite vos correspondants avec le Codec pour entendre leurs réflexions…

JAUGE DE GRIP

Il y a deux méthodes d'améliorer votre jauge de grip. Soit vous faites une centaine de tractions pour augmenter d'un niveau (maximum niveau 3) soit vous vous lâchez et vous rattrapez à une barrière plus bas une dizaine de fois.

LE MASSACRE DES MOUETTES

Si vous vous sentez l'âme d'un guerrier, vous pouvez vous défouler sur les mouettes qui volent autour de la Grosse Carcasse. Vous subirez alors la colère du Colonel, de Rose et d'une mouette qui viendra éventuellement défendre ses congénères. Si vous regardez en l'air, il se peut aussi que l'une d'elle vous fasse dessus.

UN HOMME À LA MER !

Au tout début du jeu, vous pouvez jeter les gardes à la mer. Assommez-les et transportez-le sur un des côtés du bateau. Snake se chargera de les balancer.

JEU DE QUILLES

Une fois que vous aurez gagné le combinaison optique pour Snake, allez dans l'une des trois calles et ammusez-vous avec les Marines. Faites-en tomber un et observez la réaction en chaîne que cela provoquera.

BATTRE LES METAL GEAR RAY

Commencez par en attirer un au centre de la plate-forme en lui tirant plusieurs fois dessus avec le stinger. Approchez vous de lui et évitez le rayon qu'il crachera en faisant une roulade. Sans perdre de temps, reprenez le stinger et tirez dans la bouche du tank pour lui enlever beaucoup d'énergie. Répètez cette opération plusieurs fois pour en venir à bout. Pensez à évite tous les missiles en faiant des roulades !

RÉCUPÉRER LES DOG TAGS

Glissez-vous discrètement dans le dos d'un garde et passez en vue à la première personne. Dégainez votre arme pour paralyser le garde. Faites en le tour pour vous placer devant lui et visez la tête pour qu'il lâche son Dog Tag. S'il refuse, tirez lui dans un bras ou une jambe. Il comprendra que vous êtes sérieux et y mettra un peu du sien (ne tirez pas avec les flèchettes pour ne pas l'endormir !).

RÉVEILLER LES SOLDATS

Le spray réfrigérant peut vous aider à réveiller les soldats endormis si vous visez leurs visages.

OTACON S'ÉNERVE

Lorsque vous aurez battu Olga, tentez de lui tirer dessus avec une fléchette de M9. Otacon s'énervera pas Codec interposé.

MEI LING

Dans le tanker, sauvegardez dès que vous arrivez dans une nouvelle salle. Au bout d'un moment, les dictons d'Otacon deviendront de plus en plus idiots et vous aurez même droit à une intervention de Mei Ling !

LES CARTONS

Pour se déplacer dans n'importe quel étai de la Shell 1, il suffit de se rendre sous l'Héliport et d'utiliser le tapis roulant qui fait circuler les boîtes. Pour cela, cacher-vous dans un de vos cartons puis montez sur le tapis (en bas à gauche). Suivant le carton que vous utiliserez, vous serez transporté à différents endroits de la Shell 1.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission avec Snake

Cette mission est relativement courte et simple dans tout niveau de difficulté, vous allez prendre les commandes de Snake, à bord du Tanker, et l'objectif est de prendre des photographies du Metal Gear présent dessus afin d'en prouver l'existence.

Après un longue cinématique et une discussion avec Otacon vous voilà sur le pont du Tanker. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champs vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc. Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous seront données tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur le pont du Tanker, commencez par le fouiller (n'hésitez pas à passer par dessus certaines caisses bloquant l'accès à des bonus) afin de trouver sur la gauche du navire une ration et un bandage, vous trouverez aussi sur le côté droit du bateau des grenades chaff et un pentazemein. Allez ensuite sur la droite du bateau, gravissez l'escalier métallique et approchez discrètement vers le garde pour le supprimer. Fouillez ce corps, cachez-le puis pénétrez à l'intérieur du bateau en passant par la porte métallique. Commencez par vous sécher (appuyez sur le bouton X de nombreuses fois) car vous êtes tout mouillés et les goutelettes d'eau laissées sur le sol durant votre progression témoigneraient de votre présence dans les lieux. Une fois sec, avancez un peu et ramassez les munitions de M9 sur le côté. Continuez ensuite votre progression, et une vidéo se déclenche. Cette petite séquence vous montre que vous

pouvez repérer les garde grâce à leuurs ombres, mais attention car eux aussi peuvent le faire. Avancez donc dans le dos du garde, et endormez-le. Trainez-le ensuite à l'entrée du couloir pour que ses alliés ne le trouvent pas, fouillez-le puis poursuivez votre route le long de ce couloir pour grimper à l'étage supérieur. Avancez un peu le long du nouveau chemin et vous arrivez à proximité d'une caméra. Placez-vous donc dos au mur et avancez afin de passer sans qu'elle vous repère. Poursuivez votre route, prenez les grenades chaff dans le placard, avancez le long du couloir et passez par la petite ouverture dans le mur en rampant afin de trouver une ration. Revenez un peu sur vos pas et gravissez les nouveaux escaliers pour atteindre le pont D.

Avancez vite sur la droite et cachez-vous, car un garde approche dans votre direction. Endormez-le avec votre pistolet, fouillez-le puis cachez le corps avant de poursuivre votre route. Vous recevez alors un message de Otacon et ce dernier vous prévient de la présence de rayons infra-rouges. Avancez donc un peu, endormez le soldat au loin et tirez sur l'extincteur afin de repérer les rayons et de pouvoir éviter le piège. Pour cela rampez simplement afin de passer sous les rayons, puis continuez votre progression et gravissez les nouveaux escaliers. Avancez un peu sur la gauche et vous allez affronter le premier boss du jeu, une forte femme répondant au nom d'Olga. Ce combat ne va toutefois pas vous présenter de réelles difficultés : commencez par vous camoufler derrière des caisses afin d'éviter ses tirs et effectuez de vifs déplacements lattéraux lorsqu'elle approche afin de la toucher avec votre pistolet. Au bout de quelques coups Olga décroche une sorte de bâche afin de vous géner, allez alors sur la gauche de l'écran et tirez en diagonale pour toucher Olga. Le combat se poursuit et Olga utilise un puissant projecteur pour vous repérer, placez-vous donc encore sur la gauche et tirez sur l'ampoule du projecteur afin de le détruire. Puis cachez-vous derrière de nouvelles caisses, et utilisez la même technique que celle employée en début de combat pour en finir avec Olga (prenez tout de même garde au passage aux grenades qu'elles lancent si vous restez trop souvent au même endroit). Une fois Olga vaincue approchez-vous d'elle et fouiller son corps afin d'obtenir divers objets très intéressants comme un USP par exemple. Puis avancez un peu dans cette zone et grimpez le long de l'échelle afin de trouver en haut des lunettes thermiques. Redescendez, allez sur la droite et un garde arrive. Endormez-le, fouillez puis allez prendre la Wet-box. Vous pouvez maintenant faire demi-tour et redescendre au niveau du pont A (attention à la caméra au passage). Allez alors sur la droite, descendez le long des escaliers, et entrez dans la salle des machines.

Avancez donc un peu dans cette salle et prenez les munitions pour l'USP (ne vous souciez pas de l'ombre sur le sol, ce n'est qu'un leurre). Avancez maintenant sur la gauche pour passer dans une nouvelle pièce, et descendez le long du petit escalier. Avancez un peu, cachez-vous et endormez discrètement le garde avant de cacher son corps et de le fouiller. Descendez ensuite au niveau inférieur et débarrassez-vous du garde de la même façon que celle utilisée pour le soldat précédent. Continuez votre route en suivant la même méthode et, une fois en bas, avancez et prenez les munitions, la ration et les grenades. Avancez encore, grimpez le long des escaliers et passez dans la pièce suivante, puis allez vite vous cacher (dans un placard par exemple). Un soldat ne tarde pas à arriver, attendez simplement qu'il passe avant de vous montrer et de poursuivre votre route. Une fois vers la sortie Otacon vous informe de la présence de nouveaux rayons infra-rouges. Utilisez alors vos lunettes thermiques et tirez sur les deux détonateurs sur le sol (un de chaque côté) ainsi que celui en hauteur sur le côté gauche avec votre USP. Prenez ensuite les munitions et continuez votre route. Vous voilà dans un nouveau couloir, avancez tout en éliminant les quelques gardes afin de trouver sur eux muntions et rations, puis franchissez la porte au fond à droite.

Avancez maintenant le long du couloir suivant et une vidéo se déclenche. Vous êtes repérés par divers soldats et allez devoir les éliminer le plus rapidement possible car la zone de combat est étroit et vos ennemis utilisent des grenades. Cachez-vous donc derrière une caisse et effectuez de petits déplacements sur le côté afin d'avoir un ou plusieurs soldats dans votre ligne de mire et de les descendre. Les soldats éliminés une nouvelle vidéo se déclenche et vous allez devoir terminer cette mission à bord du Tanker en un temps limité. Avancez un peu, descendez le long de l'échelle et vous atteignez les calles du bateau. Accroupissez-vous et rampez pour traverser la première calle sans vous faire repérer par les soldats et franchissez la porte située au bout. Traversez la nouvelle calle rampant là encore derrière les soldats et ouvrez la nouvelle porte au fond pour atteindre la troisième et dernière calle. Vous voilà maintenant dans la salle où se trouve le Metal Gear, vous allez devoir le photographier sous quatre angles différents : avancez un petit peu et prenez une première photo pour avoir le côté droite, puis couchez-vous et rampez pour progresser dans la salle, éliminez le garde et prenez une photo derrière le Metal Gear, au niveau de l'inscription lisible dessus. Rampez encore pour atteindre le côté gauche du robot, et prenez une troisième photo. Avancez ensuite au centre de la pièce sans vous faire repérer (rampez une fois de plus) et prenez une photo de face du Metal Gear. Avancez ensuite pour finir en bas à droite de la pièce et utilisez l'ordinateur pour transmettre les photos à Otacon, mission accomplie, ces photos constitue une preuve indéniable de l'existence d'un Metal Gear, une longue cinématique se déclenche alors, fin de la première

mission.

Mission avec Raiden

Cette seconde et dernière mission est nettement plus longue que la précédente mais elle n'est pas tellement plus difficile si ce n'est vers la fin du jeu. Vous allez dans cette mission contrôler Raiden et participer au sauvetage du président, retenu sur une plate-forme pétrolière par des terroristes.

Après un longue cinématique et une discussion avec votre boss vous voilà sur la plate-forme pétrolière. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champs vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc. Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous seront données tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur la plate-forme pétrolière infestée de terroristes, la mission peut débuter. Commencez par retourner dans l'eau et vous trouverez les lunettes thermiques, puis ressortez-en et fouillez la salle pour trouver de nombreux bonus dans le décor. Franchissez ensuite la porte, et avancez. Petite vidéo, continuez ensuite votre progression dans la nouvelle salle et approchez-vous de l'ordinateur. Activez-le et utilisez-le, vous pouvez maintenant vous servir de votre radar afin de localiser les portes, et soldats ennemis. Attention toutefois, vous ne pourrez pas vous en servir si vous êtes repérés par des soldats, il vous faudra donc vous cacher et attendre le retour à la normale avant de vous remontrer. Puis cachez-vous dans la salle pour éviter le soldat et attendez que l'ascenseur arrive à votre niveau. Contournez alors le garde pour atteindre l'ascenseur sans vous faire repérer et utilisez-le pour gagner l'étage supérieur. Avancez ensuite, accroupissez-vous et faufilez-vous par l'ouverture dans le grillage en rampant. Avancez un peu et franchissez la porte, et vous voilà dans une nouvelle salle. Approchez-vous un peu du garde et donnez des coups sur le mur afin de l'attirer. Passez alors dans son dos et approchez-vous de l'ordinateur qu'il surveillait. Actionnez donc l'ordinateur puis avancez en haut de l'écran et franchissez la nouvelle porte. Vous voilà sur l'une des passerelles de la plate-forme pétrolière. Une petite séquence se déclenche et vous obtenez des informations concernant la configuration des lieux et les modes de surveillance. Avancez donc le long de la passerelle en vous suspendant lorsque cela est nécessaire afin d'éviter de vous faire repérer par le robot volant. Avancez et entrez dans le nouveau bâtiment. Une vidéo se déclenche alors, avancez un peu et activez simplement le second ordinateur avant de continuer votre progression.

Avancez et passez dans la salle suivante, progressez discrètement et fouillez les lieux pour obtenir divers bonus. Poursuivez maintenant votre route le long de la nouvelle passerelle et vous atteignez le troisième bâtiment de la plate-forme pétrolière après une petite séquence animée. Commencez par explorer les lieux à votre gauche et à votre droite pour obtenir de nouveaux bonus, puis avancez et franchissez la porte pour atteindre la pièce suivante. Avancez, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets dont un bien pratique qui va vous permettre de détecter la présence des bombes que vous allez devoir désamorcer. Avancez donc un peu dans la pièce, utilisez l'ordinateur puis votre capteur pour repérer l'emplacement des explosifs. Prenez donc la direction des toilettes et désamorcez la première bombe présente en utilisant votre spray obtenu suite à la dernière cinématique. Traversez ensuite le bâtiment et franchissez la porte pour atteindre le nouveau pont. Avancez en vous suspendant afin de ne pas vous faire repérer par le robot de surveillance, et entrez dans le nouveau bâtiment après avoir détruit la caméra présente (il ne semble pas possible d'échapper à son champ de vision pour pénétrer dans le local). Une fois à l'intérieur avancez un peu et débarrassez-vous du garde.
Fouillez son corps, prenez la ration, et cachez-le. Avancez encore un peu et éliminez deux autres gardes afin de vous retrouver seul dans le bâtiment. Activez alors l'ordinateur comme il est coutume et utilisez votre capteur pour localiser une seconde bombe, approchez-vous en et soulevez la petite trappe pour l'atteindre et la désamorcer comme

précédemment. Vous pouvez maintenant continuer votre progression et passer dans le bâtiment suivant, le bâtiment E de la plate-forme pétrolière. Une fois à l'intérieur baissez-vous et rampez.

Avancez et allez sur la droite pour atteindre l'ordinateur, activez-le, et prenez la boîte située non loin. Revenez un peu en arrière, et gravissez les escaliers, puis avancez sur le toit du bâtiment. Utilisez alors votre capteur pour détecter le bombe et votre spray pour la rendre impuissante. Fouillez ensuite les alentours pour trouver quelques bonus, puis revenez sur vos pas et descendez le long de l'escalier. Suivez ensuite le passage, entrez dans le bâtiment et prenez le détecteur de mines en bas. Il vous faut maintenant faire demi-tour dans les autres bâtiments afin de désamorcer les bombes restantes. Revenez donc pour commencer au bâtiment B (les bombes à l'intérieur des bâtiments C, D et E doivent être désamorcées), en suivant le même chemin que celui emprunté auparavant (attention aux robots de surveillance) et désamorcez la bombe dans le bâtiment en utilisant la même technique que précédemment. Direction maintenant le premier bâtiment visité, c'est à dire le local A. Dirigez-vous dans la pièce où se trouvent les pompes, éliminez le soldat et longez le mur pour éviter de vous faire repérer par la caméra et descendez le long des escaliers. Avancez ensuite, et accroupissez-vous pour poursuivre votre route. Utilisez votre capteur pour localiser la bombe et désamorcez-la. Fouillez ensuite les alentours pour ramasser une boîte et retournez dans la partie principale de ce bâtiment. Allez alors sur la gauche et utilisez le nouvelle passerelle à l'extérieur pour atteindre le bâtiment F de la plate-forme. Il va vous falloir progresser le long du bâtiment en descendant d'étage en étage mais les gardes sont nombreux, trop nombreux pour échapper à leur vigilance. Essayez donc des les éliminer un par un lorsqu'ils ont le dos tourné, puis arrivé tout en bas de cette zone activez le dernier ordinateur. Revenez ensuite un peu sur vos pas et localisez la bombe afin de la désamorcer. Faites maintenant demi-tour et revenez au premier bâtiment de la plate-forme. Utilisez l'ascenseur tout en haut pour atteindre le sous-sol et avancez dans la nouvelle pièce et désamorcez la bombe placée sous le sous-marin. Faites ensuite demi-tour dans la salle précédente, et un boss vous attend. Inutile d'essayer de le vaincre, c'est sans espoir car il est bien trop puissant. Il va donc vous falloir éviter ses assauts jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche, avancez ensuite en direction du bâtiment F de la plate-forme et poursuivez votre route dans le bâtiment E.

Grimpez alors sur le toit de cet endroit et utilisez votre capteur afin de détecter la bombe et de la désamorcer. Une nouvelle vidéo se déclenche et un combat contre un troisième boss vous attend. Le combat est relativement simple, utilisez une arme classique pour lui tirer dessus et servez-vous de vos outils classiques pour désamorcer les bombes qu'il met en place. Le combat gagné approchez-vous du corps de votre adversaire, tirez-le et désamorcez la bombe maintenant accessible. Vous pouvez maintenant quitter cet endroit, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets. Retournez donc en bas du bâtiment E et prenez la direction de l'installation F de la plate-forme. Avancez un peu à l'intérieur et utilisez votre carte niveau 2 acquise à l'issue du précédent combat pour atteindre une nouvelle zone et poursuivez votre route dans le nouveau bâtiment. Avancez un peu le long du passage en vous faufilant entre les soldats et vous arrivez dans une salle avec un ascenseur et un ordinateur. Activez ce dernier puis utilisez l'ascenseur afin de gagner un nouvel étage. Avancez encore un peu, vous arrivez alors dans la salle informatique du bâtiment. Allez donc sur la droite, utilisez l'ordinateur puis ramassez les divers objets présents. Revenez ensuite un peu sur vos pas, et utilisez de nouveau l'ascenseur pour gagner l'étage précédent. Une fois à destination avancez sur la droite, et passez dans la zone suivante. Utilisez le nouvel ordinateur, puis menacez le garde qui arrive pour l'approcher du système d'ouverture des portes par contrôle rétinien afin de faire s'ouvrir les portes. Effectuez ensuite la petite séquence de reconnaissance, une nouvelle vidéo se déclenche et vous voilà démasqué et recherché dans tout le complexe. Cachez-vous donc et attendez que la situation se calme, quittez ensuite cette zone pour retourner dans le bâtiment D de la plate-forme pétrolière.

Une fois à l'intérieur grimpez rapidement à l'étage, ouvrez la nouvelle porte et franchissez-la. Avancez donc le long du nouveau pont en désamorçant les dix bombes présentes afin de traverser en toute tranquilité (c'est assez long, mais vraiment simple). Une vidéo se déclenche ensuite, et un nouveau combat vous attend.Utilisez vos nouvelles armes pour détruire la machine ennemie tout en évitant ses missiles en vous plaçant sur la partie inférieure du pont. Le calme revenu avancez un peu et gagnez le nouveau bâtiment. Suivez alors le chemin longeant le bâtiment en effectuant quelques sauts, neutralisez les gardes au passage, et vous arrivez vers un autre complexe. Longez-le lui aussi en suivant la passerelle et en éliminant les quelques gardes, vous arrivez alors vers un nouveau bâtiment, entrez dedans (attention tout de même au système de surveillance). Utilisez tout d'abord votre système de micro pour écouter la conversation de Olga (hé oui, elle est encore là), puis avancez un peu et descendez le long des escaliers. Une fois en bas avancez encore, activez l'ordinateur puis avancez sur la gauche et en haut pour atteindre un ascenseur, empruntez-le. Vous voici dans un nouvel étage du bâtiment, activez pour commencer l'ordinateur, puis avancez un peu

et plongez dans l'eau. Il vous faut maintenant progresser dans l'eau pour atteindre une nouvelle pièce (pensez à reprendre votre respiration au niveau des points d'oxygène) et ramassez une nouvelle arme. Puis faites demi-tour, retournez au niveau de l'ascenseur et dirigez-vous au niveau précédent. Avancez un peu et ramassez des munitions pour votre nouvelle arme de destruction, avancez ensuite au niveau du système d'aération de la pièce, grimpez sur une caisse pour vous mettre à la bonne hauteur et utilisez votre arme afin de tirer un missile. Faites suivre le conduit au missile et il arrive dans la salle où est détenu le président.

Faites-le exploser sur le générateur, puis allez libérer le président. Une vidéo se déclenche, utilisez ensuite de nouveau l'ascenseur pour atteindre l'autre étage et allez dans l'eau. Nagez donc sur la droite, ouvrez la porte et traversez une nouvelle salle pour atteindre une seconde porte, ouvrez-la (attention à votre réserve d'oxygène durant le périple) et vous voilà de retour sur la terre ferme. Un nouveau boss vous attend, tirez-lui dessus dans l'eau et dès qu'il sort afin de bloquer au maximum ses mouvements et vous n'aurez aucun mal à vous en débarrasser. Retournez ensuite dans l'eau et suivez le nouveau passage pour atteindre une salle. Activez l'ordinateur, prenez les bonus et vous allez rencontrer une personne à escorter jusqu'à la sortie du bâtiment. Faites-le en revenant sur vos pas, utilisez l'ascenseur pour regagner l'autre étage, neutralisez les gardes et sortez dehors. Suivez le pont en éliminant tous les systèmes de surveillance, avancez (utilisez le spray pour calmer le feu) et une vidéo se déclenche, vous voilà en possession d'une carte vous permettant d'accèder à de nouveaux endroits. Entrez ensuite dans le bâtiment, avancez et éliminez les soldats. Avancez encore et vous allez devoir couvrir votre amie durant sa traversée en éliminant les ennemis et prenant garde aux explosifs.

Une vidéo se déclenche et le dernier boss ressurgit, tirez-lui quelques salves dans la tête pour l'éliminer définitivement. Nouvelle séquence et vous reprenez les commandes de Raiden dans le bâtiment E de la plate-forme. Avancez et franchissez la porte vous permettant d'accèder au local où se trouve le système de contrôle rétinien, une fois la passerelle franchie. Avancez un peu et utilisez l'ascenseur, vous assistez alors à une cinématique et allez devoir lutter pour votre survie en pressant de nombreuses fois le bouton triangle du pad. Vous reprenez le contrôle de Raiden dans une situation quelque peu cocasse, ramassez les médicaments voisins et franchissez la porte. Avancez, activez l'ordinateur et passez dans la salle suivante. Continuez votre progression, gravissez l'escalier et, nouvelle vidéo et vous allez continuer votre progression avec l'aide d'un allié, avancez donc tout en éliminant les gardes et un nouveau combat contre des Metal Gear vous attend. Déséquilibrez-les en tirant au niveau de leur support, puis attaquez la tête des robots. Nouvelle vidéo, et Solidus essaie encore de vous tuer : appuyez là encore sur le bouton triangle de nombreuses fois (mais plus intensivement que la fois précédente) afin de vous libérer et vous assitez à une nouvelle vidéo. Vous allez maintenant livrer le dernier combat du jeu : contre Solidus.
Utilisez donc votre sabre, et déplacez-vous continuellement autour de lui pour éviter ses assauts et ainsi contre-attaquer. Au bout de quelques coups le combat prend une autre tournure car votre ennemi devient beaucoup plus rapide. Effectuez maintenant des roulades pour éviter ses attaques et frappez dès que Solidus relâche sa garde (après avoir attaqué par exemple) pour l'éliminer. Admirez maintenant la séquence de fin, ce fut court mais merveilleux.

ROSE VOUS LARGUE

Dans la scène où vous devez écouter le coeur des otages, endormez le garde et frappez les otages jusqu'à les assommer. Le général vous insultera et Rose vous larguera.

PRENDRE UNE PHOTO DE REVOLVER OCELOT

Vers la fin du Tanker, prenez le conduit qui mène du Hold 2 au Hold 3. Vous serez alors sous Metal Gear Ray. Prenez l'autre conduit sur la droite et montez à l'échelle. Sortez rapidement l'appareil photo et visez la patte gauche de Metal Gear. Vous verrez alors Revolver Ocelot pendant un très court instant. Si vous prenez une photo et que vous la montrez à Otacon, vous aurez droit à un drôle de commentaire.

UNE LEÇON DE MORALE

Lorsque vous serez dans le zone C, rendez-vous aux toilettes des hommes et récupérez la revue dans la première cabine. Contactez alors le colonel ou Rose qui vous feront la morale. rose refusera même de sauvegarder pendant un petit moment.

DES DIAPOSITIVES PLUS COQUINES

Dans la cale n°2 du tanker, trafiquez plusieurs fois les projecteurs. Au bout d'un moment, une image plus jolie que celle du colonel apparaitra.

LES PHOTOS MARRANTES

Prenez des photos de Olga pour entendre un commentaire de Otacon.

Lorsque Snake doit prendre des photos du Metal Gear, visez le colonel pour entendre Otacon.

Prenez des photos de tous les posters de charme que vous verrez pour avoir une remarque d'Otacon.

RAIDEN SE FÂCHE

Quand vous aurez retrouvé Emma, rendez-vous dans les zones innondées et contactez Snake. Otacon va vous répondre et vous dira ce que Snake pense de vous. Raiden s'énervera alors avant qu'Otacon ne lui apprenne que Snake entend tout.

JOUER AVEC IROKOY PLISKIN

Terminez 50% des VR missions avec Snake.

EPIER LES PENSÉES D'EMMA

Lors de la phase de sniper en extérieur, attendez qu'Emma passe derrière la colonne et utilisez le D.C.Micro dans sa direction pour entendre ce qu'elle pense de Raiden.

JOUER AU DOMINO AVEC LES GARDES

Dans le tanker, lorsque vous devez prendre des photos du Metal Gear, endormez un garde avec le M9 et donnez lui des coups de poing. S'il tombe sur un autre garde, ce dernier retombera sur un autre en provoquant une réaction en chaîne.

TOUS LES PERSONNAGES (MISSIONS VR)

Entrez le nom **UUDDLRLRBA** comme nom de fichier lorsque vous créez une nouvelle partie. Ceci équivaut aux initiales du code légendaire de Konami en version anglaise (Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A). Vous pouvez aussi ne pas mettre de nom du tout, le fichier sera alors nommé "?" et tout le contenu du mode VR Missions sera débloqué.

Metal Marines

© Mindscape / Namco 1994

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

N°	Code
1	PNTM
2	HBBT
3	PCRC
4	NWTN
5	LSMD
6	CLST
7	JPTR
8	NBLR
9	PRSC
10	PHTN
11	TRNS
12	RNSN
13	ZDCP
14	FKDV
15	YSHM
16	CLPD
17	LNVV
18	JFMR
19	JCRY
20	KNLB

Metal Mutant

© Silmarils

TOUS LES ARMES

Pour avoir toutes les armes, éditez le fichier CAC40.FIC et recherchez la chaîne hexadécimale :
10 0B FF FF FF FF FF FF FF 4A FF FF 00 00 01 00 01
Remplacez-la par :
00 00 00 00 00 00 FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00

Meurtres En Serie

+ D'INFOS FORUM

QUESTIONS DE LA FIN DU JEU

Voici quelques réponses aux questions de la fin du jeu :

Q1	J.K. Dickson
Q3	49.60
Q7	Steno
Q8	15 h 00
Q10	3
Q11	21

Microsoft Casino

© Microsoft 2000

ARGENT INFINI

Lorsque vous êtes dans le lobby, allez sur l'option "Cash". Vosu pourrez-y ramasser autant d'argent que souhaité.

Midnight Club II

© Take 2 Interactive / Rockstar 2003

CHEAT CODES

A l'écran des options, choisissez la section "Cheats codes" et entrez l'un des codes suivnats :

AQUASPARK	?
GRISWOLD	Toutes les villes
HAPPYHOUR	?
HOWFASTCANITBEx	Ajuster la vitesse (x de 0 à 9)
HOWHARDCANITBEx	Ajuster la difficulté (x de 0 à 9)
LEATHERANDLACE	Appuyez sur H pour tirer au lance-roquettes, dommages désactivés
OCTANE	Nitro
OPERATIONDOOM	?
QUICKFIX	?
STARLITE	Vue psychédélique
STARPOWER	Appuyez sur F pour tirer, dommages désactivés
THEPARROT	Tous les modes de jeu
TUMBLER	?
UPUPDOWNDOWN	Toutes les villes, véhicules et modes de jeu (en mode arcade)
YERBAMATE	Nitro infinie

MOTO

Battez 5 motos dans une longue course pour débloquer la moto.

VOITURE DE POLICE DE LOS ANGELES

Remportez toutes les courses de Los Angeles en mode arcade pour débloquer la voiture de police de L.A.

VOITURE DE POLICE FRANÇAISE

Remportez toutes les courses de Paris en mode arcade pour débloquer la voiture de police française.

VOITURE DE POLICE DE TOKYO

Remportez toutes les courses de Tokyo en mode arcade pour débloquer la voiture de police de Tokyo.

GRAFFITI

Lorsque vous êtes à Los Angeles, regardez certains graffiti sur les murs, et vous pourrez voir des choses amusantes. Ainsi, près de l'aéroport, une inscription "Vice City" nous rappelle que Rockstar a créé à la fois la série des GTA et celle de Midnight Club. Dans le jeu, on peut aussi voir un mur taggé "Rockstar".

Midnight Outlaw : Illegal Street Drag

© THQ / Canopy Games 2003

100 000 $

Créez un nouveau profil avec le nom de **HenryJarl** pour avoir 100 000 $.

Midnight Resistance

© Data East

ITEMS INFINIS

Tapez **ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW**.

Midtown Madness

© Microsoft 1999

CHEAT CODES

Choisissez l'option "New" sur l'écran de sélection du joueur, puis entrez l'un des noms suivants pour activer la fonction correspondante :

amizdA eoJ	Trafic en sens inverse
Big Bus Party	Tous les bus de la ville
Jet Planes	Tous les avions
Showme Cops	La police est visible sur la carte
Tiny Car	Toutes les petites voitures
Warp Eleven	Intelligence artificielle plus rapide
vaboeing_small	Choisissez le bus en mode cruise pour conduire un mini-jet
vabus	Choisissez le bus en mode cruise pour conduire un bus avec une nouvelle couleur
vacompact	Choisissez la VW Bug en mode cruise pour avoir une VW Rabbit
vadelivery	Choisissez la Ford F350 en mode cruise pour avoir un camion de livraison
vadiesels	Choisissez le bus en mode cruise pour conduire un diesel
valimo	Choisissez la Mustang GT en mode cruise pour avoir une limousine variable
valimoangel	Choisissez la Mustang GT en mode cruise pour avoir une limousine blanche
valimoblack	Choisissez la Mustang GT en mode cruise pour avoir une limousine noire
vapickup	Choisissez la Ford F350 en mode cruise pour avoir un pickup
vasedanl	Choisissez le Bullet en mode cruise pour conduire une voiture générique
vasedans	Choisissez la Cadillac en mode cruise pour avoir une voiture générique
vataxi	Choisissez la Cadillac en mode cruise pour avoir un taxi jaune
vataxicheck	Choisissez la Cadillac en mode cruise pour avoir une voiture verte
vavan	Choisissez la Ford F350 en mode cruise pour avoir un van

Au cours du jeu en mode 1 joueur, maintenez simultanément enfoncées les touches CTRL + ALT + SHIFT + F7 jusqu'à ce qu'un prompt apparaisse. Puis, entrez l'un des codes suivants :

/big	Habitants gros
/bridge	Ponts très rapides
/damage	Rétablit les dommages
/dizzy	Ciel tournoyant
/fuzz	Active/désactive le radar de la police
/grav	Gravité faible
/nodamage	Pas de dommages
/nosmoke	Désactive la fumée des pneus
/postal	Utilisez votre klaxon pour tirer les boîtes aux lettes
/puck	Voiture glissante
/slide	Les autres voitures glissent
/smoke	Active la fumée des pneus
/swap	Les trains deviennent des lignes aériennes
/talkfast	Commentaire rapide
/talkslow	Commentaire lent
/tiny	Habitants petits
/ufo	Les avions deviennent des OVNI

RACCOURCIS

North River Run

Après le premier checkpoint sur Navy Spier, tournez légèrement à gauche pour monter sur un plan incliné qui mène à un parking. Traversez-le, puis sautez directement sur le checkpoint suivant.

Soldier Field

Au lieu de faire le tour de l'Adler Observatory, après le checkpoint situé entre celui-ci et la mer, entrez par la porte, foncez : vous casserez un mur et ressortirez de l'autre côté, juste en direction du tremplin.

PLUS DE TEMPS

Pour enlever le timer en mode Blitz, appuyez sur "vue" pour passer en vue intérieure, puis regardez en arrière et appuyez une fois de plus, le tableau de bord et le timer disparaitront.

Midtown Madness 2

© Microsoft 2000

+ D'INFOS FORUM

TEMPS ILLIMITÉ

Appuyez sur A pour faire apparaître la carte pendant le jeu, puis appuyez deux fois sur F2 et à nouveau sur A pour bloquer le temps.

VOITURES MODIFIÉES

Sélectionnez la Voltswagon Beetle Rsi et appuyez sur Haut quand le curseur est en haut de la liste des couleurs.

CHEAT CODES

Au cours du jeu en mode 1 joueur, appuyez sur Y pour afficher le prompt. Puis, entrez l'un des codes suivants :

`DAMAGEFREE`	Pas de dégâts pour la voiture
`MIDTOWNCARS`	Toutes les voitures

TREMPLINS

San Fransisco

Dans le mode Croisière (Cruise), observez bien l'écran de chargement, vous y verrez 2 grands carrés rouges avec un poeu de vert. Allez à cet endroit et vous trouverez un tremplin qui mène à un garage souterrain.

Londres

Dans le mode Croisière (Cruise), entrez dans le château (il se trouve à côté de "the city"). Il y a un tremplin à l'intérieur qui peut vous mener sur des péniches.

ROULER À 200 MILES/H

Assurez-vous d'avoir déverouillé le véhicule Panoz GTR-1. Prenez-le puis sur le menu principal, prenez San Fransisco, sans traffic, sans policiers et sans piétons. Allez maintenant sur la pont. Partez de Presidio et allez jusqu'au tunnel. Vous atteindrez alors 200 miles/h !

MONTER SUR LES TOITS DE SAN FRANSISCO

1ère méthode

Dans le niveau de San Fransisco, repérez les 3 maisons orange. Entrez dans l'une d'elle et passez par les escaliers. Collez-vous au mur du fond puis prenez votre élan tout en vous placant légèrement sur le côté. Vous vous retrouverez ainsi sur les toits.

2ème méthode

Placez-vous devant la fontaine en face du port de façon à voir l'entrée du bâtiment. Pénétrez dans le bâtiment et allez tout au fond. Montez à droite. Vous serez sur un toit. Avancez jusqu'au bord puis retournez-vous et foncez droit devant, vers la pente au dessus de l'entroit par lequel vous êtes entré. VOus serez alors sur les toits de la ville.

DÉBLOQUER TOUTES LES VOITURES

Aston Martin DB7 Vantage

Terminer l'entraînement de Londres.

Nouvelle Beetle RSI

Terminer l'entraînement de San Fransisco.

Nouvelle Mini Cooper

Terminer au moins 3ème dans les 5 courses de « London Blitz ».

Panoz GTR-1

Terminer au moins 3ème dans les 6 courses de « London Checkpoint ».

Nouvelle Mini Dune

Terminer au moins 3ème dans les 5 courses de « San Fransisco Circuit ».

Camion de pompiers américain

Terminer au moins 3ème dans les 5 courses de « San Fransisco Blitz ».

Audi TT

Terminer au moins 3ème dans les 5 courses de « San Fransisco Checkpoint ».

TOUS LES VÉHICULES FACILEMENT

Ouvrez le répertoire C:Program FilesMicrosoft GamesMidtown
Madness 2players puis supprimer tous les dossiers à l'exception de london.sf et players.dir. Redémarrez le jeu et vous aurez toutes les voitures à votre disposition.

LE SAUT DE LA MORT

Prenez une voiture assez puissante et allez à San Francisco. Prenez la seconde à gauche et montez dans le batiment de droite. Faites un demi tour au sommet et accélérez pour monter sur le toit. Allez jusqu'à l'entrée en maintenant votre vitesse. juste devant la porte, tournez un peu sur la droite, accélérez davantage et vous vous envolerez pour un giga saut de la mort !

MODIFIER LE JEU

Allez dans C:Program filesMicrosoft GamesMidtown Madness 2 et ouvrez le fichier "Midtown2.ICD" avec NOTEPAD ou Bloc-Notes. La dernière ligne devrait être "tDD3334G87". Remplacez cette ligne par "bDD3336F56". Enregistrez, puis ouvrez le fichier CLCD16.DLL avec le même programme que pour le premier fichier. Allez complètement à droite et supprimez le texte "CLCD32.DLL CLCD16.DLL". Enregistrez et fermez le fichier. Lancez la partie pour avoir accès à de nouvelles fonctions du jeu.

360°

Choisissez une voiture (comme une Aston Martin). Appuyez sur la touche pour reculer. Maintenez-la enfoncée et après quelques mètres, appuyez sur le frein à main et tournez dans un sens ou un autre. Maintenez ces 3 touches enfoncées et votre voiture va réaliser de superbes 360° aussi longtemps que vous le souhaitez.

SORTIR DE LONDRES

Pour sortir de Londres, choisissez la Panoz GTR-1 (c'est la seule assez puissante) puis rendez-vous dans la rue située en face de la Tour de Londres (le château à côté du Tower Bridge), en vous orientant vers la Tour. Démarrez le plus loin possible pour acquérir le plus de vitesse sans risquer de percuter les bâtiments, puis contournez la Tour par la droite en suivant la route et engagez-vous sur les quais longeant la Tamise (attention aux trottoirs qui peuvent être fatals à la fragile Panoz).

Longez le fleuve et, lorsque vous arrivez au niveau de la butte située le long de la route, utilisez-la comme un tremplin. Visez légèrement à gauche et, si vous avez acquis assez de vitesse, vous vous retrouverez de l'autre côté des immeubles ! Vous pourrez vous balader tranquillement et atteindre facilement plus de 250 miles à l'heure. Par contre, il n'y a aucun moyen de retourner dans la ville.

Mig-29 Fulcrum

© Novalogic 1998

CHEAT CODES

Appuyez sur T pour afficher l'écran de dialogue, puis entrez l'un des codes suivants :

`big gulp`	Le plein de carburant
`chiliburger`	Répare les dommages
`damn that corner`	Désactive les crashs
`food goes here`	Recharge les armes
`paperairplane`	Avion en papier
`patsux`	Message "Yes he does"
`spindive`	L'avion ne peut pas être touché
`upside down`	Vol à l'envers
`you got what i need`	Munitions illimitées
`youre here forever`	Invincibilité

Might and Magic : Les Nuages de Xeen

© New World Computing 1992

VOIR LA FIN DE LA PARTIE

Pour voir la fin de la partie, modifiez le fichier XEEN.CFG au secteur 00, déplacement A. Remplacez la chaîne 00 00 00 00 00 00 00 00 par 65 72 65 69 61 6D 6A 68.

Autre méthode, plus simple pour le même effet : allez à un miroir de téléportation et tapez SHOZTI,E (en clavier AZERTY).

CHEAT CODES

Entrez ces codes devant le miroir des téléportations :

COUNT DU MONEY	Pour se rendre dans l'antre du Dragon
I LOST IT	Donne l'épée magique
LORD XEEN	Pour se rendre chez Lord Xeen
SHANGRI-LA	Pour se rendre dans la ville cachée

Might and Magic III : Isles of Terra

© New World Computing 1991

CODES DE TÉLÉPORTATION

Baywatch	Niveau : Seadog
Blistering Heights	Niveau : Red Hot
Fountain Head	Niveau : Home
Swamp Town	Niveau : Doomed
The Arena	Niveau : The Arena
Wildbar	Niveau : Freeman

Might and Magic IX

© 3DO / New World Computing 2002

OBJETS INFINIS

Une fois dans la salle de la porte scelée sur l'île des Ashes, ouvrez le coffe à droite . Ne cliquez pas sur le livre. Resortez et retournez aux ruines Verhoffin. Ne passez pas les portes mais descendez le couloir et ouvrez le coffre se trouvant au fond. ramassez tout et repartez. Retournez à la porte ouverte et regardez le coffre. Celui-ci devrait être fermé. Ouvrez-le et ramassez tout. Retournez aux ruines, et retournez au coffre. Il est à nouveau fermé. Ouvrez-le et récupérez tout. Vous pouvez répéter cette actions autant de fos que souhaité.

Might and Magic VI : The Mandate of Heaven

© New World Computing / 3DO 1998

GAGNER DES POINTS D'EXPÉRIENCES

A la Baie des bandits, se trouve à l'Est le repaire du seigneur du feu (à coté du cirque). Si vous faites sa quête, quand vous retournez le voir pour chercher votre expérience, vous pourrez exploiter un bug du jeu. En effet, vous pourrez appuyer sur "quête" autant de fois que vous voulez (à chaque fois vous engrangerez 30.000 points d'expérience). Attention car si vous arrêtez de lui parler et si vous y retournez cela ne marchera plus. Cette astuce ne fonctionne qu'au moment ou vous venez chercher vos points d'expérience.

ARGENT INFINI

Lorsque vous aurez visité la quinzaine d'obélisques dans chaque région du monde, le message secret qui en découle vous entrainera dans la région de Dragonsand où vous devez trouver une grosse pierre blanche, entourée de petites pierres, faisant office de caverne d'Alibaba (Nord-Est de la carte). Or, à chaque fois que vous ouvrirez ce "coffre", vous gagnerez de nouveau l'argent ! Si vous ne savez que faire de tout cet argent, il vous est possible de le transformer en XP en buvant l'eau d'un des puits de la ville de Kriegspire. Vous voilà blindé pour affronter les Golds Dragon.

ARGENT ET NOURRITURE INFINIE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez un fichier de sauvegarde du jeu. A l'offset 00060048, entrez la chaîne : 00 00 00 2B D0 5E 54. Vous obtiendrez plus de 150 millions de nourriture. A l'offset 0005FEDC, entrez la même chaîne, soit 00 00 00 2B D0 5E 54. Vous aurez le même effet mais sur l'argent que vous possédez.

GAGNER BEAUCOUP D'ARGENT

Atteignez le niveau expert ou maintre en eau et obtenez le sort enchantement d'objets. Allez vous achetez une armure (minimum 450 Pd). Enchantez-la grace au sort puis allez la revendre. Vous devriez en tirez beaucoup de Pd (surtout si vous etes maitre en marchandage).

TRANSFORMER DES ENNEMIS EN AMIS

Pour transformer vos ennemis en personnages neutres, lancez le sort esprit faible et le sort charme. Ainsi, les points rouge deviendront des points vert.

Might and Magic VII : Pour le Sang et l'Honneur

© 3DO / New World Computing 1999

PLUS D'EXPÉRIENCE

Battez vous contre un monstre qui rapporte beaucoup d'expérience (dragon par exemple) et lancez un sort de paralysie sur son corps pour le ramener à la vie. Vous pourrez le tuer d'un seul coup et gagner à nouveau l'expérience.

GAGNEZ DE L'ARGENT

Utilisez le sort Aura de feu (uniquement disponible pour les Grands maîtres de feu) sur les armes qui ne sont pas déjà ensorcelées. Vous ferez ainsi gagner 2000 PO à la valeur de celles-ci. Il ne vous reste plus qu'à les revendre pour avoir de l'argent.

GAGNER DES POINTS DE COMPÉTENCE

Les fers à cheval que vous trouverez dans le jeu servent à gagner des points de compétence. Allez dans l'inventaire, cliquez sur le fer à cheval puis faites-le glissez sur le portrait du personnage. Vous lui ferez alors gagner 2 points de compétence.

Might and Magic VIII : Day of the Destroyer

© Infogrames / 3DO 2000

LA QUÊTE DE L'OBÉLISQUE

Allez à Murmurwoods et attendez le 24 juin. Entre 5 heures et 9 heures cherchez le Roi Unicorne. Récupérez sa clé et retournez à Ravenshore. Trouvez ensuite l'endroit cloturé.

Mirror's Edge

© Electronic Arts / Dice 2009

CONTRE-LA-MONTRE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Contre-la-montre.

SOLUTION COMPLÈTE

Zone d'entraînement

Vous débutez l'aventure par un entraînement. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour effectuer ce parcours. Commencez par apprendre à sauter et vous accroupir. Avancez ensuite vers le premier obstacle. Repérez les éléments de couleur rouge avec lesquels Faith peut interagir. Courez donc sur la rampe et sautez vers le toit d'en face. Glissez ensuite sous les conduits en utilisant la touche indiquée. Suivez le chemin de droite et descendez les escaliers. Sautez depuis la rampe rouge vers le toit (là où se trouve Celeste).

Maintenant vous devez la suivre et exécuter les mêmes acrobaties pour avancer. Allez sur la rampe rouge et sautez sur le toit d'en face. Escaladez ensuite le grillage et observez à nouveau Celeste. Utilisez la touche du saut pour courir sur le mur rouge. Sautez ensuite par-dessus les conduits d'air et défoncez la porte rouge. Avancez sur le tube (de couleur rouge) et maintenez l'équilibre pour ne pas tomber. Courez et escaladez le mur d'en face. Montez les marches vers Celeste.

Courez et sautez pour attraper la barre puis vers la gouttière. Montez un peu, sautez vers la gouttière de gauche puis vers la plateforme. Hissez-vous vers le haut et accrochez-vous au rebord du toit. Tournez à gauche et hissez-vous à nouveau. Vous devez maintenant enchaîner les touches de saut avant de faire un demi-tour et sauter encore une fois pour monter jusqu'en haut. Grimpez sur le toit et déplacez-vous latéralement sur la corniche sans perdre l'équilibre.

Avancez ensuite vers la tyrolienne et sautez pour la saisir. Quand le toit rouge n'est plus dans votre champ de vision, laissez-vous tomber pour atterrir dessus. Traversez ensuite la rampe rouge et avancez vers les planches. Sautez et repliez les jambes avec la touche de l'accroupissement pour éviter les barbelés. Sautez ensuite sur la rampe et, en atterrissant, exécutez une roulade avec la touche " accroupi " pour amortir la chute. Utilisez l'objet en rouge comme tremplin pour atteindre l'échelle d'en face (en rouge elle aussi). Sautez ensuite sur le toit droit et rejoignez Celeste.

Vous allez vous entraîner au combat. Suivez les consignes pour frapper les mains de Celeste en utilisant un coup normal puis un coup vers le bas. Courez ensuite vers elle et sautez puis frappez en même temps pour exécuter un coup sauté. Courez à nouveau et glissez en frappant pour parfaire le coup glissant. Suivez ensuite les consignes pour désarmer Celeste et apprendre à tirer. Appuyez ensuite sur la touche indiquée pour entrer dans un état de grâce et ainsi ralentir le temps. Désarmez ensuite votre adversaire du jour avec plus de facilité. L'entraînement s'achève ici, mais vous pouvez rester sur place et effectuer le parcours à nouveau.

Prologue : Le fil

Passage A

Avancez et descendez sur le toit. Courez ensuite et sautez vers celui d'en face. Faites une roulade pendant l'atterrissage pour amortir la chute. Escaladez ensuite le grillage et glissez sous les tubes. Montez sur le toit d'en face et sautez vers la tyrolienne. Dès que vous aurez atterri, courez et sautez sur les conduits pour atteindre le toit. Avancez sur les toits et sautez sur le bâtiment de gauche. Traversez le tube en gardant l'équilibre. Descendez ensuite à gauche et avancez en marchant sur le mur droit. Sautez ensuite sur la rampe et accrochez-vous à la gouttière de l'immeuble d'en face. Montez, avancez et défoncez la porte.

Avancez dans le couloir, montez les marches et escaladez les caisses. Sautez ensuite vers le rebord du mur droit. Faites un demi-tour et sautez sur le conduit d'air. Avancez à gauche et ramassez le **sac caché n°1**. Sautez vers l'ouverture qui se trouve plus haut et avancez dans le conduit d'air. Avancez jusqu'au fond et laissez-vous tomber en vous accroupissant pour amortir la chute. Fuyez vos ennemis en suivant le chemin de droite. Montez les marches rapidement et défoncez la porte rouge. Tournez à gauche et avancez jusqu'au bout de la salle. Montez sur les caisses jusqu'au sommet pour prendre le **sac caché n°2**. Ensuite sautez en bas, courez vers la porte de sortie et défoncez-la. Tournez à gauche et traversez la passerelle jaune avant d'utiliser la rampe pour sauter et atteindre un autre immeuble.

Passage B

Utilisez ensuite l'objet marqué en rouge comme tremplin pour sauter sur le toit. Descendez de l'autre côté et sautez sur un autre objet en amortissant la chute. Sautez sur l'immeuble de gauche et c'est là qu'apparait un policier. Assénez-lui un coup sauté ou glissé et avancez à gauche vers les escaliers. Montez et mettez KO le prochain policier avec un coup glissé. Revenez sur vos pas et descendez les escaliers puis tournez à gauche et passez entre les ventilateurs pour prendre le **sac caché n°3**. Remontez ensuite et grimpez à nouveau sur le toit. Sautez sur la rampe vers la passerelle du prochain immeuble. Hissez-vous et montez jusqu'au toit.

Passage C

Après la rencontre avec Celeste et l'arrivée des flics, courez et escaladez le grillage. Passez ensuite sous les tubes et sprintez tout droit avant de vous accrocher à l'hélicoptère.

Episode 1 : L'envol

Passage A

Allez à gauche puis sautez sur le toit de droite en amortissant la chute. Avancez et montez sur le conduit d'air puis sur le toit de gauche. Sautez à gauche pour passer le grillage électrifié et amortissez la chute avant de vous placer en face du tube rouge. Courez et prenez appui dessus pour sauter encore plus haut. Joignez les pieds pour franchir les barbelés. Avancez ensuite entre les deux conduits d'air. Faites face au mur gauche, sautez et faites demi-tour. Sautez à nouveau pour atteindre la barre. Tournez pour vous mettre en face de mur, balancez-vous et sautez sur le toit pour atteindre le **sac caché n°4**. Descendez, courez sur la rampe et sautez vers l'immeuble d'en face.

Courez encore et franchissez les toits des deux cabanes. Tournez ensuite à droite et sautez pour attraper la barre. Balancez-vous et sautez par-dessus les barbelés. Montez sur le toit de la cabine d'en face et restez près du bord droit. Courez et sautez vers la passerelle de l'immeuble d'en face (n'oubliez pas d'amortir la chute). Avancez, défoncez la porte et entrez dans l'immeuble. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour l'appeler. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter. Une fois en haut sortez de l'ascenseur.

Passage B

Après la cinématique, courez à droite et sautez par-dessus la corniche. Courez et tournez à gauche. Sautez par-dessus le comptoir et tournez à gauche, derrière les vitres. Restez sur le coté droit pour éviter les tirs ennemis et sautez par-dessus les obstacles. Montez les escaliers jusqu'au bout et avancez dans les couloirs jusqu'à apercevoir un ascenseur. Tournez alors à gauche et entrez dans le bureau de gauche. Dépassez le comptoir et montez d'autres escaliers. Tournez ensuite à gauche et allez au bout de la salle. Sautez ensuite vers la zone où se trouve des conduits d'air. Allez à gauche à nouveau et descendez dans une autre salle. Courez à gauche et escaladez le mur vers la

corniche. Allez à droite et repérez le conduit d'air qui se trouve dans le mur droit. Marchez sur la poutre et sautez. Entrez dans le conduit et avancez. Sautez pour atteindre un autre conduit et avancez pour descendre dans une nouvelle salle.

Passage C

Tournez à gauche, courez et défoncez la porte. Une fois à l'extérieur, allez à gauche et sautez pour glisser le long de l'immeuble. Au bout de la pente, sautez vers l'immeuble d'en face. Courez ensuite à gauche entre les ventilateurs pour vous couvrir des tirs de l'hélicoptère et sautez sur le toit de l'immeuble suivant, situé à droite. Descendez de toit en toit et courez à droite. Evitez les obstacles en sautant par-dessus et atteignez la rampe pour rejoindre un autre immeuble. Allez à droite et passez tous les grillages en les escaladant. Tournez à gauche, passez le dernier grillage et sautez sur le toit de droite pour atteindre le **sac caché n°5** qui se trouve entre les conduits d'air. Sautez ensuite vers les escaliers bleus et montez jusqu'au bout. Avancez ensuite sur la passerelle et montez sur la canalisation. Marchez sur le mur droit pour atteindre la canalisation suivante. Sautez ensuite sur le toit qui se trouve à gauche. Allez à gauche, sautez par-dessus les tubes et tournez à droite. Escaladez le grillage sans barbelés, avancez vers la rampe et sautez dessus. Avancez sur le nouveau toit et défoncez la porte. Allez à droite et escaladez le grillage. Avancez, escaladez un autre grillage, entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton.

Passage D

Sortez ensuite de l'ascenseur et suivez le couloir de droite jusqu'à la porte de sortie. Allez à gauche et descendez la dénivellation. Marchez sur le mur gauche pour atteindre le toit d'en face. Défoncez la porte et entrez. Allez à droite et descendez les escaliers. Tournez ensuite à gauche et défoncez la porte. Descendez la dénivellation et sautez sur le mur incliné pour glisser jusqu'en bas. Courez et traversez le pont. Restez toujours à droite pour éviter les flics et entrez dans le tunnel bleu qui se trouve à droite. Avancez et tournez à gauche pour descendre les escaliers. Glissez sous la grille et avancez à gauche. Tournez ensuite à droite et courez à toute vitesse vers la porte encore ouverte (à gauche) avant qu'elle ne se referme. Descendez les escaliers, avancez et tournez à droite pour monter d'autres escaliers vers la Centurion Plaza.

Passage E

Courez vers le premier flic et placez un coup sauté puis enchaînez les frappes pour le mettre KO. Désarmez ou neutralisez le deuxième policier et courez vers l'escalier orange qui se trouve à gauche, au bout de la route. Avant de monter, allez à gauche des escaliers et escaladez le grillage. Allez derrière les structures et prenez le **sac caché n°6**. Revenez ensuite aux escaliers, montez et avancez à droite.
Escaladez le mur, au bout du chemin, et tournez à gauche. Montez à l'échelle, tournez à droite et avancez. Sautez vers la tyrolienne et glissez jusqu'en bas. Sautez par-dessus la corniche et glissez sur le toit incliné.

Episode 2 : Jacknife

Passage A

Montez sur le tube qui se trouve à droite. Sautez ensuite sur la barre située à gauche. Balancez-vous et sautez vers le rebord du climatiseur. Longez-le en prenant à gauche et faites demi-tour pour faire face à une autre barre. Balancez-vous et sautez par-dessus les barbelés. Avancez et escaladez le grillage. Avancez et descendez la dénivellation jusqu'au canal des eaux usées. Avancez à droite et dépassez les barrières sur votre chemin. Montez ensuite sur le bord droit et avancez. Traversez les planches qui font office de pont. Restez sur le bord gauche et passez derrière les piliers pour ramasser le **sac caché n°7**. Continuez d'avancer en suivant le canal et évitez le laser rouge de la mitrailleuse de l'hélico. Montez ensuite sur le bord droit et entrez par la porte ouverte au bout du chemin. Passez une autre porte et suivez le couloir jusqu'à la valve. Tournez-la et avancez vers le tremplin. Sautez dessus et accrochez-vous au tube. Montez et sautez vers le tube droit ensuite vers un autre se trouvant à droite. Montez et tournez à droite puis sautez vers le conduit d'air. Suivez le chemin vers une autre salle.

Passage B

Avancez et défoncez la porte rouge. Tournez à gauche et montez sur le container rouge ensuite sur celui de droite. Sautez ensuite sur les planches suspendues. Avancez et sautez sur les planches suivantes. Sous votre poids les planches vont craquer et commencer à tourner. Attendez de faire face à une plateforme et sautez. Allez à gauche et sautez vers la barre. Balancez-vous et sautez sur une autre barre. Descendez ensuite sur la plateforme. Sautez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre la prochaine barre. Utilisez-la pour descendre sur une autre plateforme. Avancez et sautez vers une nouvelle barre. Balancez-vous et sautez vers le tube. Glissez vers le bas et sautez vers la plateforme située à gauche. Avancez en courant sur le mur jusqu'à la troisième plateforme. Utilisez la barre pour atteindre le tube et glissez en bas à nouveau. Sautez vers le tube de gauche et glissez jusqu'à la plateforme inférieure. Allez à l'interrupteur qui se trouve à gauche, sur la deuxième plateforme. Appuyez sur le bouton et courez à droite sur le mur jusqu'à atteindre le tremplin. Sautez dessus pour atteindre la plateforme supérieure. Tournez à droite et montez jusqu'à la porte. Entrez.

Passage C

Avancez et repérez l'échelle de la passerelle de gauche. Faites face au mur qui est en face de l'échelle. Exécutez ensuite un saut en Tic-Tac pour atteindre l'échelle. Montez, tournez à droite et sautez vers le tube. Balancez-vous et sautez sur la passerelle d'en face. Avancez et appuyez sur le bouton pour ouvrir la grande porte située à droite. Descendez et entrez.

Avancez vers l'échelle qui se trouve à droite et montez. Avancez sur la passerelle puis sautez sur celle de gauche. Avancez et sautez sur une autre passerelle. Avancez, tournez à gauche et traversez les planches qui forment un pont. Sautez sur la caisse pour atteindre la passerelle supérieure. Marchez sur la barre en gardant l'équilibre et sautez vers la passerelle d'en face. Tournez ensuite à droite et sautez sur la suivante. Avancez et tournez à droite. Sautez vers une autre passerelle et utilisez la caisse pour atteindre l'échelle. Faites attention, les snipers sont là pour vous accueillir. Ne vous attardez pas dans cette zone et évitez leurs viseurs laser. Montez et allez à droite. Traversez une autre barre en gardant équilibre et sautez sur l'échelle qui se trouve à droite. Montez et avancez à droite. Sautez vers la barre puis sur la passerelle. Sautez ensuite sur une autre passerelle, avancez et tournez à gauche. Sautez vers la caisse et utilisez-la pour atteindre l'échelle qui se trouve en haut. Avancez tournez à gauche puis sautez vers la position du sniper. Neutralisez-le avec un coup sauté ou désarmez-le s'il est proche de vous. Vous pouvez ensuite éliminer les autres snipers avec son arme.

Allez à gauche et sautez sur la caisse pour atteindre la passerelle suivante. Avancez et sautez sur une autre. Sautez ensuite vers le tube. Balancez-vous d'un tube à l'autre jusqu'à atteindre la passerelle. Montez à l'échelle et utilisez la caisse de gauche comme tremplin pour atteindre la corniche du mur.

Avancez à gauche et sautez de corniche en corniche jusqu'à la troisième d'entre elles. Tournez alors à droite et avancez sur les prochaines corniches en sautant. Atteignez enfin la passerelle et prenez le **sac caché n°8**. Revenez sur vos pas jusqu'à la troisième corniche et continuez votre route jusqu'au bout. Tournez à droite et utilisez la première tyrolienne pour atteindre le coté gauche de la porte. Déplacez-vous latéralement sur la corniche puis appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte.
Entrez et sautez vers le rebord du mur d'en face. Longez le rebord de gauche et sautez vers celui du mur gauche. Hissez-vous vers le haut et grimpez au mur de droite. Avancez et glissez sur l'eau puis atterrissez sur les tubes. Allez à droite et marchez sur le mur droit jusqu'au pont. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Marchez sur le mur ou déplacez-vous sur la corniche pour plus de sécurité et franchissez la porte.

Passage D

Allez à gauche et sautez sur les planches suspendues. Faites demi-tour et sautez sur la plateforme de droite. Marchez sur le mur gauche pour atteindre le tuyau et montez. Passez au tuyau de gauche et montez. Sautez sur la plateforme de gauche et utilisez la caisse comme tremplin pour atteindre le toit de l'ascenseur. Tournez ensuite et sautez vers la plateforme. Avancez et sautez vers le tuyau. Montez et sautez sur l'échelle située à droite. Avancez, tournez la vanne et sautez vers la barre. Balancez-vous et sautez vers une autre barre suspendue. Descendez sur la plateforme et traversez une barre en gardant votre équilibre. Sautez sur les caisses vers le toit de l'ascenseur. Tournez-vous et sautez vers la plateforme supérieure. Sautez vers un autre tuyau, montez et sautez sur l'échelle de gauche. Montez et appuyez sur le bouton pour hisser la grue. Sautez sur la planche suspendue de la première grue et allez au bout.

Attendez que les planches de la deuxième grue s'élèvent pour sauter dessus.

Passage E

Une fois en haut, sautez et avancez vers le container orangé. Allez à sa gauche et prenez le **sac caché n°9**. Faites un demi tour et allez à droite pour éviter les flics. Allez à l'arrière du camion de droite et montez sur la caisse puis sur le toit. Passez sur le deuxième camion puis le troisième et sautez en joignant les pieds par-dessus les barbelés. Montez sur la dénivellation de droite et défoncez la porte pour entrer. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour l'appeler. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

Passage F

Quittez l'ascenseur, passez la grille et défoncez la porte pour vous retrouver sur le toit. Vous devez poursuivre Jacknife en sautant vers la tyrolienne. Passez ensuite sous les tubes et sautez depuis la rampe. Descendez ensuite vers le grillage et escaladez-le. Montez sur le toit d'en face et poursuivez Jacknife en utilisant les caisses comme tremplins. Passez sous les tubes et montez sur le toit qui se trouve à gauche.

Courez sur la rampe et sautez vers le toit suivant. Allez à gauche et traversez les planches qui forment un pont. Sautez ensuite sur un autre pont avant d'atterrir sur le toit d'en face. Allez à gauche et sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Escaladez le grillage, passez sous les conduits et montez sur le toit pour atteindre la tyrolienne. Glissez et sautez vers le bas. Passez le grillage et tournez à droite. Sautez vers un autre immeuble et passez sur les conduits d'air. Escaladez le grillage qui est à gauche et sautez sur les briques pour atteindre le toit. Avancez, sautez vers un autre toit et descendez la dénivellation. Courez vers la droite et entrez par la porte. Avancez dans le couloir jusqu'à l'ascenseur. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

Passage G

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur. Après la cinématique, courez à gauche et sautez pour vous suspendre à la barre. Sautez vers la deuxième barre puis sur le climatiseur. Marchez sur le mur vers le tuyau, montez et sautez sur celui de droite. Montez et sautez sur le tuyau suivant (toujours à droite). Sautez ensuite sur la corniche de droite et avancez un peu. Faites face à la partie la plus avancée de l'immeuble d'en face et sautez en amortissant la chute. Sautez sur les briques pour atteindre le toit de droite. Descendez les escaliers et sautez sur la rampe pour atteindre l'échafaudage. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et allez vers Jacknife.

Episode 3 : Feu

Passage A

Avancez à droite et escaladez le grillage. Sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Sautez ensuite sur le toit gauche. Repérez les tuyaux et sautez sur celui de gauche. Passez ensuite sur le tuyau de droite et montez vers le toit. Avancez jusqu'au bout du chemin et prenez l'allée (entre les deux bâtiments). Sautez en Tic-Tac pour atteindre le toit puis sur la caisse pour atteindre le toit suivant. Allez à droite et sautez sur le conduit d'air de l'immeuble d'en face. Allez à gauche et revenez à l'immeuble précédent de l'autre coté du grillage. Avancez à droite sur la corniche et sautez vers le conduit de l'immeuble d'en face. Avancez ensuite et atterrissez dans la terrasse. Montez la rampe, sautez sur les ventilateurs puis sur les conduits. Allez à droite et sautez par-dessus les barbelés. Montez sur la structure métallique de droite et sautez en Tic-Tac pour atteindre la barre suspendue. Balancez-vous et sautez vers le toit d'en face.

Passez sous le conduit et montez sur le bâtiment jaune. Sautez vers l'immeuble suivant et défoncez la porte. Suivez le couloir jusqu'au bout et sautez en Tic-Tac pour atteindre l'ouverture située au dessus de la porte. Passez par le conduit d'air et avancez. Descendez dans une salle et allez derrière les cartons pour trouver le **sac caché n°10**. Passez ensuite à travers la fente qui se trouve entre le mur et les conduits. Suivez le couloir jusqu'à la porte ouverte, entrez et montez les marches. Sautez vers la passerelle d'en face et suivez le couloir. Traversez les portes jusqu'à la salle fermée. Allez à droite et sautez pour atteindre la bouche du conduit d'air (au plafond). Avancez dans le conduit et sautez pour atteindre

le suivant. Continuez ensuite votre route.

Passage B

Après la cinématique, emparez-vous du flingue qui se trouve sur la table et sortez par la porte située à droite. Sortez par la porte de droite et descendez les escaliers qui se trouvent à gauche. Courez et grimpez sur la structure qui se trouve en face de vous. Montez encore à droite et sautez à travers la vitre. Avancez et détruisez la vitre d'en face puis courez sur le mur et rejoignez le balcon d'en face. Tournez à droite et courez. Sautez sur les caisses pour atteindre l'étage suivant. Brisez la vitre qui est devant vous, avancez et tournez à droite. Brisez la vitre suivante et utilisez les deux barres suspendues pour atteindre l'autre rive. Tournez à gauche et sautez sur le rebord du mur. Faites un demi-tour et sortez sur la corniche vers un autre étage. Allez à gauche et suivez le chemin jusqu'à la porte qui mène à la terrasse.

Allez à gauche, déplacez-vous sur le mur et sautez vers la rive suivante. Courez en évitant les policiers qui sortent des portent et avancez à droite lorsque l'un d'eux lance une grenade aveuglante. Continuez jusqu'à la passerelle jaune. Sautez sur la caisse pour atteindre l'immeuble suivant.

Tournez alors à droite, courez et glissez sous les générateurs qui se trouvent à gauche. Continuez à courir jusqu'à la porte du fond et défoncez-la. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur. Attendez que la porte s'ouvre et sautez sur le tuyau. Glissez jusqu'en bas et entrez par la porte de l'ascenseur. Tournez à gauche, suivez le couloir et sortez.

Passage C

Montez sur le toit de droite et avancez vers la tyrolienne. Glissez ensuite vers un autre immeuble. Avancez tout droit et sautez sur la rampe vers le prochain immeuble. Allez à droite et sautez vers le bas. Avancez vers le tuyau et escaladez-le. Allez à droite vers la tyrolienne et glissez vers un autre immeuble.

Tournez à droite et franchissez la porte ouverte. Grimpez sur le tuyau de gauche puis tournez-vous et sautez sur le deuxième tuyau. Montez ensuite sur le toit. Tournez à gauche et sautez sur les briques pour atteindre les ventilateurs. Sautez encore vers l'avant puis vers le bâtiment d'en face. Tournez à gauche et sautez vers un autre toit (un peu plus bas). Tournez à droite et montez sur la rampe. Glissez et sautez vers l'immeuble sur le toit duquel se trouvent trois policiers.

Courez vers le premier, mettez-vous en état de grâce et désarmez-le. Eliminez ensuite les deux autres avec l'arme du premier. Utilisez ensuite les deux tuyaux qui se trouvent à droite pour atteindre le toit. Montez ensuite sur le toit du bâtiment en jaune et sautez sur l'immeuble d'en face. Allez à gauche du grillage et ramassez le **sac caché n°11**. Allez ensuite à droite, passez sous le ventilateur et défoncez la porte pour entrer. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Entrez ensuite et appuyez sur le bouton.

Passage D

Sortez de l'ascenseur et suivez le couloir jusqu'à la porte. Défoncez-la et sortez sur le toit. Tournez à droite et avancez. Sautez ensuite sur la rampe vers le toit suivant. Amortissez la chute et montez sur le toit du bâtiment d'en face. Avancez et sautez vers la rampe. Utilisez-la ensuite pour atteindre un autre toit. Escaladez le grillage et continuez votre avancée. Tournez à droite et marchez sur les planches horizontales puis sautez vers l'immeuble suivant. Montez sur les structures qui se trouvent à droite et sautez vers le toit (à droite). Tournez à gauche et sautez depuis la rampe vers les échafaudages.

Avancez et marchez sur le mur pour atteindre l'autre bout. Tournez à droite et descendez via l'échelle. Avancez ensuite, marchez sur le mur et escaladez une autre échelle. Traversez une barre en restant bien en équilibre et attrapez le rebord d'en face. Tournez à gauche et sautez vers le niveau suivant. Utilisez les briques pour atteindre le niveau supérieur et montez. Sautez ensuite et hissez-vous vers le sommet. Faites demi-tour et sautez vers la rampe. Marchez sur le mur gauche et sautez vers la plateforme. Tournez à gauche et courez jusqu'au fond en passant sous l'obstacle. Poussez le policier dans le vide et tournez à gauche. Accrochez-vous au rebord gauche et longez-le vers la droite. Sautez vers le niveau supérieur situé encore à droite et montez sur les planches puis sur le toit (à gauche). Avancez tout droit et sautez sur la rampe vers un autre immeuble.

Foncez sur le flic qui se trouve à gauche et désarmez-le. Utilisez ensuite son arme pour neutraliser son collègue. Montez ensuite sur la structure qui se trouve sous la grande pancarte et faites face à la première grue. Sautez par-dessus les barbelés en joignant les pieds. Montez ensuite sur les échelles de la grue. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Avancez sur le bras de la grue et sautez sur les barres portées par la deuxième grue. Avancez et sautez sur les amortisseurs couverts d'une bâche. Allez ensuite vers la deuxième grue et montez à l'échelle. Tournez à droite vers la deuxième échelle et montez. Avancez sur la passerelle et prenez le **sac caché n°12**. Sautez directement sur la bâche et allez à droite. Défoncez la porte et entrez.

Episode 4 : Ropeburn

Passage A

Tournez à gauche, courez et sautez vers l'immeuble d'en face. Allez à droite et sautez sur la rampe. Accrochez-vous au tuyau et montez tout en haut. Allez à droite et appuyez sur le bouton qui se trouve à droite de la porte pour couper l'électricité. Allez à gauche et escaladez le grillage. Allez à gauche à nouveau et utilisez la caisse comme tremplin pour atteindre le ventilateur. Sautez ensuite sur le toit suivant et utilisez les planches situées à gauche comme rampe pour atteindre le toit suivant. Montez la pente située à gauche et sautez sur le ventilateur. Sautez sur les machines suivantes et traversez les barbelés en joignant les pieds.

Bondissez sur le toit suivant, allez à gauche et marchez sur le mur de droite. Avancez et ramassez le **sac caché n°13** qui se trouve près des cartons et des planches. Accrochez-vous ensuite au tuyau et glissez vers le bas. Avancez vers la porte, défoncez-la et entrez.

Tournez à gauche et entrez dans la salle de droite. Montez sur le tas de planches pour atteindre le faux-plafond. Allez à gauche et entrez dans le conduit d'air. Avancez puis montez dans le conduit suivant. Avancez et descendez par l'une des ouvertures qui se trouvent en bas. Avancez, tournez à gauche et continuez votre route jusqu'au pont. Marchez sur le mur droit et sautez sur les tuyaux. Marchez ensuite sur le mur gauche et sautez vers la barre suspendue. Sautez ensuite sur le conduit d'air. Allez à droite et sautez vers une autre barre. Sautez sur un autre conduit puis tournez à droite et sautez. Montez ensuite l'échelle, tournez-vous et sautez vers l'ouverture qui est à proximité. Avancez et descendez puis passez entre le mur et la structure métallique. Montez sur cette même structure pour tourner la vanne. Descendez, avancez dans le trou (à gauche) et montez à l'échelle. Défoncez la porte et sortez. Avancez tout droit et descendez puis tournez à droite et montez sur la caisse pour atteindre la plateforme.

Passage B

Avancez vers la porte qui se trouve au fond et utilisez les escaliers pour monter jusqu'au toit.

Sur place, Ropeburn vous attrape et vous jette à terre. Attendez qu'il se rue sur vous avec une barre et désarmez-le lorsque la couleur de cette barre vire au rouge. Après la cinématique, tournez à droite, passez la porte du grillage et défoncez la porte rouge. Entrez, suivez le couloir et défoncez une autre porte située en haut des escaliers.

Passage C

Avancez vers la porte de gauche et entrez. Il y a trois policiers dans cette salle, ignorez-les et filez à gauche vers l'ascenseur. Montez par la trappe dans le plafond et appuyez sur le bouton. Une fois en bas, descendez du toit de l'ascenseur et accrochez-vous au rebord de la porte gauche. Attendez que le policier ouvre la porte et mettez-le KO. Prenez ensuite le **sac caché n°14**. Revenez ensuite en bas et passez par le conduit d'air qui se trouve à droite.

Passage D

Une fois en bas, défoncez la porte et tournez à droite vers les tuyaux. Escaladez-les puis sautez vers l'arrière pour atteindre la passerelle. Avancez à droite et marchez sur le mur gauche. A l'extrémité du mur, sautez en équerre vers la barre suspendue puis vers la passerelle suivante. Entrez ensuite par l'ouverture située à gauche. Descendez dans la salle et allez à gauche vers les escaliers. Mettez-vous en face de l'échafaudage, courez et sautez pour vous accrocher

au rebord. Hissez-vous vers le haut et montez vers le niveau suivant.

Sautez ensuite sur l'échafaudage de gauche. Marchez sur le mur gauche et franchissez les fils barbelés. Avancez dans la station et tournez à droite. Descendez les marches et glissez sous la grille. Avancez à gauche et glissez sous les grilles. Si elles se referment, appuyez sur le bouton qui se trouve au centre, entre les grilles, pour les ouvrir et passer. Une fois devant les escalators, préparez-vous à rencontrer plusieurs flics sur les quais de la station. Il est inutile de les affronter car même si vous les battez d'autres rappliqueront. Descendez alors vers les quais et courez à droite en vous mettant à couvert derrière les piliers qui se trouvent en chemin.

Dès que le métro passe (vers la fin du quai), sautez sur les rails et allez à droite. Montez à l'échelle et traversez la barre pour franchir l'ouverture. Allez à droite et marchez sur le mur puis sautez vers la dernière barre. Balancez-vous et sautez pour atteindre l'autre rive. Avancez, tournez à droite et accrochez-vous à la barre métallique qui se trouve à droite, en haut. Tournez-vous vers la droite et sautez vers le rebord. Hissez-vous vers le haut pour prendre le **sac caché n°15**. Marchez ensuite sur le mur gauche pour atteindre une autre ouverture. Passez dans ce conduit pour atterrir devant une porte, défoncez-la et entrez.

Passage E

Avancez et allez devant la porte n°5. Sautez sur le mur d'en face en Tic-Tac pour atteindre la barre suspendue. Sautez ensuite sur la passerelle et allez à droite. Entrez par la porte et appuyez sur le bouton qui se trouve à droite. Revenez ensuite en bas et allez à la première porte qui vient de s'ouvrir. Avancez dans le tunnel gauche et abritez-vous dans les fentes lorsque le métro passe.

Avancez et évitez la zone de débarquement des agents de l'ordre. Une fois dans la zone des piliers, passez par le trou qui se trouve dans le grillage droit et montez à l'échelle. Sautez ensuite vers la barre suspendue et bondissez vers la porte. Entrez et descendez tout en bas de la salle. Passez par l'ouverture et allez à droite. Entrez par la porte ouverte (à gauche) et montez à l'échelle. Avancez et sautez vers la barre suspendue. Décalez-vous vers la gauche et balancez-vous pour sauter et atteindre la passerelle suivante. Avancez en restant à gauche et marchez sur le mur avant de sauter vers la plateforme. Appuyez sur le bouton pour arrêter le ventilateur et revenez rapidement sur la passerelle précédente en marchant sur le mur. Glissez sous le ventilateur de gauche avant qu'il ne se remette en marche. Avancez ensuite vers une autre zone.

Passage F

Avancez sur le pont et attendez l'arrivée du métro pour sauter dessus. Anticipez l'arrivée du train car il est très rapide. Restez accroupi sur le toit de l'appareil le long de la route et évitez les obstacles en vous déplaçant à droite et à gauche. Sautez ensuite sur le métro de droite en évitant les piliers qui sont au centre du tunnel. Continuez à éviter les obstacles en vous déplaçant sur les cotés, en sautant ou en vous accroupissant. Lorsque le train s'arrête, sautez rapidement sur les rails et courez vers la porte située à gauche avant l'arrivée d'un autre métro. Montez les marches vers l'extérieur.

Episode 5 : Le New Eden

Passage A

Avancez, marchez sur le mur droit puis sautez sur le tuyau qui se trouve en face. Glissez jusqu'en bas et sautez sur le tuyau de droite. Glissez encore jusqu'en bas et avancez dans la grande rue avant de grimper au grillage d'en face. Escaladez le tuyau situé à gauche et, une fois en haut, faites demi-tour puis sautez vers la passerelle bleue. Avancez et montez vers l'ouverture qui se trouve à gauche. Suivez la plateforme en tournant à droite puis à gauche. Continuez votre route et montez les marches vers le métro.

Attendez le passage des deux trains et avancez vers la gauche. Restez au milieu, entre les rails, pour les éviter. Continuez d'avancer en effectuant de petites pauses près des piliers avant de traverser les rails jusqu'à la porte située à gauche. Ne prenez pas cette porte mais regardez en face et vers la droite pour apercevoir une tyrolienne. Sautez dessus et glissez jusqu'en bas. Avancez vers la porte et entrez dans le bâtiment. Suivez le couloir et franchissez les

portes jusqu'à l'ascenseur. Appelez-le, entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

Passage B

Sortez vers le toit et montez les escaliers bleus. Tournez à gauche et escaladez le mur. Sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Avancez à gauche, passez le grillage et courez sur la rampe pour bondir vers un autre immeuble. Avancez sur la passerelle jaune et sautez sur le container de gauche. Marchez sur le mur pour atteindre le climatiseur et sautez sur la passerelle suivante. Montez enfin sur le toit. Allez à droite et escaladez le grillage. Avancez et tournez à gauche. Montez sur le toit et sautez à droite pour passer derrière les barbelés. Passez entre les deux générateurs pour prendre le **sac caché n°16**.

Remontez sur le toit et sautez à droite. Avancez à gauche et sautez vers le toit suivant. Continuez d'avancer vers la gauche et sautez vers le tuyau. Glissez jusqu'en bas et sautez à droite sur le conduit d'air. Traversez-le jusqu'au toit suivant. Avancez et neutralisez le premier policier. Prenez son arme et descendez les escaliers. Eliminez les deux autres policiers et allez vers le tuyau qui se trouve à droite. Montez jusqu'au toit et avancez vers la tyrolienne. Glissez jusqu'au bâtiment suivant, défoncez la porte et entrez. Avancez vers la cage d'ascenseur et sautez vers le tuyau. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre la porte. Tournez à gauche et sortez.

Passage C

Montez les escaliers et utilisez les planches comme rampe pour bondir vers le toit suivant. Avancez à gauche et sautez sur le tuyau. Montez, sautez vers le tuyau de droite et continuez à monter jusqu'au toit. Tournez à gauche et sautez sur la caisse pour atteindre un autre toit. Tournez encore à gauche et courez sur la rampe pour sauter vers un autre immeuble. Tournez à droite et courez sur le mur gauche pour atteindre les climatiseurs. Marchez encore sur le mur gauche et sautez en équerre vers les climatiseurs de l'immeuble opposé. Courez sur le mur droit et accrochez-vous au tuyau. Montez et sautez vers celui de gauche puis progressez jusqu'au toit. Sautez sur la rampe située à gauche.

Courez droit devant vous en ignorant les flics et montez sur le toit d'en face (là où se trouve la tyrolienne). Utilisez-la pour glisser puis marchez sur le mur droit pour atteindre un autre bâtiment. Passez sous les conduits, avancez à gauche et utilisez les briques pour sauter par-dessus les barbelés. Avancez et montez sur les générateurs de droite puis sautez vers l'autre bâtiment. Passez sous les générateurs et allez au coin gauche pour monter sur le conduit d'air. Courez sur le mur droit pour atteindre le sommet de la structure métallique et prenez le **sac caché n°17**.

Revenez près du conduit d'air et utilisez la caisse pour sauter au dessus des barbelés. Montez sur le toit le plus haut des bâtiments de droite et sautez à gauche au dessus des barbelés. Avancez ensuite, défoncez la porte et entrez. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et entrez. Sortez ensuite, descendez les marches et entrez par une autre porte. Avancez et entrez par la seule porte ouverte qui se trouve au fond, à gauche. Avancez jusqu'au bout et sautez sur la caisse pour atteindre le rebord. Sautez en arrière pour atteindre la barre fixe. Balancez-vous et sautez vers l'ouverture. Avancez dans le conduit et descendez dans le garage. Montez sur le toit du camion et prenez le **sac caché n°18**. Allez ensuite vers la porte arrière du garage. Suivez le couloir jusqu'à une autre porte et entrez.

Passage D

Vous vous retrouvez dans le centre commercial. Avancez et tournez à gauche. Avancez en suivant la personne qui court devant vous et glissez sous les grilles. Dans la grande salle, allez à gauche pour vous mettre à l'abri des tirs ennemis.
Montez dans l'ascenseur et restez accroupi dans le coin droit pour éviter les balles.

Quand l'ascenseur s'arrête, sautez par la fenêtre de droite. Avancez dans le chemin de droite puis sautez à gauche, vers le niveau inférieur. Avancez à gauche et utilisez les escalators pour monter. Allez à droite et sautez sur la caisse pour atteindre le pot de plantes. Tournez-vous ensuite, marchez sur le mur gauche et sautez vers le niveau supérieur. Courez vers le fond, à gauche, et montez sur les casiers puis sur le rebord pour atteindre le conduit d'air. Avancez et traversez le conduit vers l'autre rive. Entrez dans un autre conduit qui vous mène dans une nouvelle salle fermée.

Avancez, tournez à gauche et sautez en Tic-Tac contre le mur d'en face pour atteindre la passerelle d'en face. Montez,

allez à droite et entrez dans un autre conduit d'air. Avancez à gauche pour éviter le ventilateur et appuyez sur le bouton pour l'arrêter. Descendez entre les hélices du ventilateur pour atterrir dans le centre commercial.

Avancez dans le seul couloir illuminé et entrez par la porte située à gauche. Avancez vers la porte vitrée située à droite et brisez-la pour passer. Ignorez les policiers et avancez dans le couloir. Tournez à gauche et sautez sur les briques pour atteindre le plafond. Passez sur les planches de gauche et brisez les vitres de droite. Courez sur le mur droit (ou gauche) et sautez sur la barre suspendue. Alignez-vous avec la passerelle, balancez-vous et sautez. Bondissez ensuite vers la passerelle suivante, avancez et tournez à gauche vers le conduit d'air. Descendez dans une autre zone, tournez à gauche et montez à l'escalier. Entrez par la porte, montez via le tuyau et sautez à droite. Avancez vers la porte et sortez.

Episode 6 : Pirandello Kruger

Passage A

Tournez à droite, montez sur le tas de sable pour atteindre le niveau supérieur. Traversez ensuite les planches qui vous servent de pont et sortez par la porte située à gauche. Descendez les marches puis marchez sur le mur gauche pour sauter sur le conduit d'air. Descendez sur celui d'en bas et avancez. Marchez sur le mur pour atteindre le toit d'en face. Ramassez le **sac caché n°19** qui se trouve sur le toit. Allez ensuite vers le coin du toit et sautez sur le tas d'objets couverts par une bâche pour amortir la chute de Faith. Avancez dans la rue de gauche et repérez les tuyaux situés à droite. Montez sur celui de gauche et sautez vers les deux autres à droite. Montez jusqu'au sommet et sautez en arrière vers la plateforme. Montez ensuite sur la passerelle et montez les escaliers.

Une fois en haut, faites demi-tour, courez sur le mur gauche et sautez sur la barre suspendue. Sautez ensuite sur la passerelle suivante. Montez à l'échelle vers le toit. Escaladez le grillage de gauche et montez sur les ventilateurs pour sauter vers le toit suivant. Allez à droite et descendez la dénivellation. Avancez pour passer les barbelés qui bloquent le chemin vers le haut. Revenez alors sur le toit supérieur et entrez par la porte.

Allez au fond de la pièce et montez sur les gros engins, à droite. Allez à gauche et sautez en Tic-Tac pour atteindre le conduit d'air. Avancez alors vers l'ouverture qui se trouve à droite. Tournez ensuite à gauche et sautez sur le toit. Montez sur le toit suivant, courez et sautez vers l'immeuble qui se trouve derrière les barbelés, à droite. Descendez et avancez vers la grande enseigne où se trouve un sniper. Poussez-le dans le vide et utilisez la tyrolienne pour atteindre le bâtiment suivant. Descendez sur le container jaune puis sautez sur le toit du camion. Contournez les policiers et allez vers la porte située à droite. Entrez et sautez sur l'étagère de droite. Marchez ensuite sur le mur gauche pour atteindre celle du coté opposé. Sautez ensuite sur la passerelle jaune et montez les escaliers. Une fois en haut, sautez en Tic-Tac pour atteindre la passerelle suivante.

Passage B

Avancez et montez les escaliers. Sautez ensuite sur la plateforme suspendue. Une fois en bas, allez vers le bouton qui se trouve à gauche et appuyez dessus pour ouvrir le garage. Entrez et allez à droite vous abriter derrière les caisses. Montez les escaliers et neutralisez le premier flic. Prenez son arme et courez sur la passerelle de droite. Eliminez ensuite les deux policiers qui sortent par la porte. Ignorez le dernier et revenez sur vos pas. Marchez sur le mur du bureau pour sauter ensuite sur le conduit d'air puis sur la passerelle. Entrez dans le bureau.

Avancez et prenez le **sac caché n°20** qui se trouve sur la dernière étagère, à gauche. Tournez ensuite à gauche et sortez par la porte. Montez les marches et sautez vers la barre suspendue. Attendez que la vapeur cesse et sautez vers l'ouverture qui vous conduit dans une autre zone. Suivez le couloir et sortez par la porte qui se trouve à gauche.

Passage C

Avancez jusqu'aux escaliers et descendez. Avancez à droite entre les silos et escaladez le grillage. Allez au fond du dépôt, à droite, et montez sur l'étagère qui se trouve derrière la caisse pour trouver le **sac caché n°2**1. Allez ensuite vers le chariot élévateur et avancez vers les étagères d'en face. Sautez sur les caisses puis sur celles de droite. Montez

ensuite jusqu'au sommet et suivez le chemin pour faire face au bureau qui se trouve au milieu de la salle. Utilisez les deux barres suspendues pour atteindre le toit du bureau. Entrez ensuite par l'ouverture qui se trouve sur le toit. Allez à gauche et entrez dans la salle qui donne sur les tapis roulants. Appuyez sur le bouton pour les remettre en marche. Rebroussez chemin et sortez par la porte. Descendez les escaliers, allez vers les tapis roulants et passez sur l'un d'eux. Passez sous la porte du garage située à gauche. Grimpez ensuite le grillage et entrez par la porte.

Tournez à gauche et entrez par la porte. Avancez vers l'étagère et exécutez un saut en Tic-Tac pour atteindre la passerelle d'en haut. Avancez et descendez à l'échelle qui se trouve à droite. Sorte et tournez à gauche. Marchez sur le mur droit et sautez vers la barre suspendue. Sautez vers la passerelle suivante et tournez à droite pour descendre à une autre échelle. Marchez ensuite sur le mur gauche et sautez vers la barre suspendue. Décalez-vous à droite et sautez sur la plateforme d'en face. Sautez sur le toit incliné situé à gauche et descendez jusqu'en bas.

Entrez dans le bureau et appuyez sur le bouton du monte-charge. Sortez et escaladez le grillage puis avancez vers le trou au sol.
Avancez dans le couloir et entrez par la porte qui s'ouvre automatiquement. Suivez un autre couloir et descendez les marches. Tournez à gauche et avancez jusqu'à la porte du fond. Entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Une fois en haut, sortez.

Passage D

Après la cinématique, courez tout droit vers la rampe. Montez ensuite les dénivellations situées à droite. Avancez et montez d'autres dénivellations sans vous attarder, les flics sont à vos trousses. Tournez à gauche et sautez vers une autre plateforme. Sautez ensuite vers le bas, à droite. Montez sur la caisse et sautez vers le sommet de la dénivellation. Allez à droite sur la passerelle rouge. Suivez le chemin et sautez vers l'autre rive. Tournez à gauche et sautez sur la plateforme située à droite. Sautez ensuite sur celle à gauche et montez les marches. Avancez sur la passerelle et entrez par la porte. Avancez, tournez à gauche et entrez dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour monter.

Passage E

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur et courez droit devant vous. Sautez par la fenêtre vers un autre bâtiment. Avancez et sautez par la fenêtre en la brisant. Une fois sur le toit d'un autre bâtiment, allez à droite vers la rampe et sautez vers les escaliers. Montez jusqu'au toit et allez à droite en ignorant les flics. Courez sur les planches situées à droite et sautez sur le conduit d'air de l'immeuble de droite. Avancez et sautez sur le conduit de droite. Avancez jusqu'au bout et sautez à gauche vers le conduit d'air. Sautez ensuite sur le toit de droite. Allez à gauche et sautez sur un autre toit. Avancez encore à gauche sur les planches et sautez sur les objets amortisseurs. Descendez, allez à droite et attendez l'arrivée du métro pour sauter dessus en passant par la rampe.

Episode 7 : En chasse

Passage A

Avancez et descendez sur le conduit d'air. Allez à droite et sautez vers la barre suspendue. Sautez ensuite sur les climatiseurs. Sautez en bas sur le toit et allez à gauche. Sautez vers le tuyau et glissez jusqu'en bas. Allez à droite et tournez à droite près du chariot élévateur. Regardez à droite pour trouver et ramasser le **sac caché n°22**. Revenez ensuite près du tuyau et avancez vers le camion.

Passage B

Après la cinématique et, une fois dans le bateau, sortez du camion et neutralisez le premier policier qui vous tourne le dos. Eliminez le deuxième et ramassez son arme. Avancez et planquez-vous derrière les deux camions situés au fond, dans le coin gauche. Attendez que les renforts ennemis viennent vous chercher pour les éliminer facilement avec votre arme. Changez d'arme et prenez celles de ceux que vous éliminez pour avoir plus de munitions. Restez en place et montez sur le toit du camion de droite puis sautez vers le tuyau. Sautez à gauche, sur le conduit d'air. Sautez ensuite sur le conduit de gauche et avancez jusqu'au bout. Montez sur le conduit de droite, avancez et tournez à gauche pour

atteindre le **sac caché n°23**. Revenez à votre point de départ (près du conduit de gauche) et allez à droite. Suivez le couloir et descendez à l'échelle dans un autre niveau.

Sortez par la porte de droite et désarmez le premier policier. Prenez son arme et planquez-vous dans le coin droit, près des voitures. Laissez les deux autres agents s'approcher de vous pour les éliminer facilement. Le dernier se trouve au bout du pont, à droite. Avancez en restant à l'abri derrière les voitures et éliminez-le avec une arme. Une fois le pont nettoyé allez vers la porte de la salle d'aération qui se trouve derrière le dernier flic abattu. Tournez la vanne pour l'ouvrir et entrez. Ouvrez une autre porte, à droite, et entrez. Allez à droite et passez dans le petit espace entre le mur et le conduit d'air. Sortez ensuite par l'ouverture qui se trouve à gauche.

Passage C

Avancez et montez à l'aide du tuyau. Sautez sur le rebord du conduit de gauche. Décalez-vous à gauche jusqu'au niveau de la barre suspendue et sautez. Balancez-vous et sautez sur le conduit d'air d'en face. Montez sur celui de droite et sautez vers la barre fixe. Balancez-vous et sautez sur le prochain conduit. Montez ensuite vers l'ouverture et avancez. Glissez ensuite vers une nouvelle salle.

Montez les marches et avancez. Faites face à la grille de gauche et saute en Tic-Tac pour vous accrocher au rebord. Longez-le vers la gauche jusqu'au bout. Sautez ensuite en arrière vers le rebord supérieur. Sautez ensuite sur le conduit d'air de gauche puis sur celui de droite. Montez ensuite sur la passerelle et avancez sur le conduit d'air de droite. Courez sur le mur et au bout, sautez en Equerre pour atteindre le rebord du conduit qui se trouve en haut, à gauche. Montez dessus et suivez le chemin vers l'ouverture. Détruisez la grille et descendez dans le dortoir.

Tournez la valve pour ouvrir la porte et sortez. Allez à gauche et ouvrez une autre porte. Montez jusqu'au bout des escaliers et sautez sur le mur gauche en Tic-Tac pour atteindre le rebord. Longez-le du coté droit et montez sur la passerelle. Avancez à gauche et entrez dans la salle d'aération. Descendez ensuite par le trou au sol.

Passage D

Allez à droite et sortez par la porte en tournant la valve. Courez vous mettre à l'abri du sniper derrière les machines, à droite. Entrez dans la salle sombre qui est à droite et avancez à gauche puis allez à droite. Prenez le **sac caché n°24** et sortez par la deuxième porte en restant à l'abri. Avancez à droite jusqu'au bord du pont. Avancez alors vers le sniper tout en restant à couvert. Avancez vers le coté gauche et montez à l'échelle rapidement. Avancez et tournez à droite pour éviter les tirs ennemis. Montez à une autre échelle et avancez pour vous mettre à l'abri. Sautez ensuite en bas, à droite, et mettez-vous à couvert. Avancez vers la passerelle sur laquelle se trouve le sniper. Allez à droite et montez les escaliers. Courez vers lui et exécutez un coup glissé ou sauter pour le toucher. S'il est touché, profitez de ce moment de faiblesse pour essayer de le désarmer. Ensuite prenez-le en chasse. Entrez par la porte et descendez les marches.

Passage E

Prenez à droite et tournez la vanne pour ouvrir la porte. Allez à gauche et ouvrez une autre porte. Descendez les escaliers, sautez vers l'assassin et suivez-le dans le couloir. Glissez sous la dernière porte et poursuivez-le. Avancez à droite et montez sur les caisses situées au fond puis sur la plateforme de droite. Passez par la porte qui se trouve à droite et tournez à gauche. Sautez en bas et avancez dans le couloir. Sautez de la même façon que votre cible et poursuivez-le dans le couloir en évitant les jaillissements de la vapeur.
Arrivé à une zone fermée, sautez en Tic-Tac contre le mur droit pour atteindre la plateforme supérieure. Tournez à droite et continuez de suivre votre cible. Sautez ensuite en bas et utilisez la tyrolienne pour atteindre le port.

Passage F

Avancez, sautez sur le toit de la cabine puis par-dessus les barbelés. Avancez à gauche et montez sur les containers pour rejoindre l'assassin et le combattre. Effectuez des attaques sautées ou glissées et désarmez-le tout de suite après. Laissez Faith s'occuper du reste.

Episode 8 : Le convoi

Passage A

Descendez sur le toit gauche et avancez en passant les obstacles jusqu'à la rampe. Sautez vers l'immeuble suivant et prenez à droite. Sautez vers un autre immeuble encore à droite. Passez le grillage et sautez par la rampe qui se trouve au bout du toit. Glissez sous les tuyaux, montez sur le toit d'en face et sautez depuis la rampe. Tournez à gauche et sautez vers un autre immeuble. Montez sur le toit situé à gauche et tournez à droite pour atteindre un autre immeuble.

Tournez à droite et escaladez le grillage. Avancez à droite, courez sur le mur droit et sautez vers la plateforme bleue. Montez la dénivellation et sautez sur le conduit d'air. Sautez ensuite sur le toit de gauche. Sautez en vous appuyant sur les briques pour atteindre le toit de droite. Avancez et montez sur le premier toit, à gauche, ensuite sur le deuxième et courez sur la rampe pour sauter sur les objets amortisseurs qui se trouvent en bas. Descendez et entrez par la porte située à gauche. Suivez le couloir et entrez par la porte de droite. Tournez à droite et cherchez derrière les cartons pour trouver et ramasser le **sac caché n°25**. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Quittez-le et suivez le couloir jusqu'à la porte de sortie.

Passage B

Avancez tout droit et sautez sur un autre toit. Continuez d'avancer jusqu'à la rampe et sautez. Escaladez ensuite les deux toits qui sont sur votre gauche et sautez depuis la rampe vers le tuyau. Glissez jusqu'en bas et tournez à droite. Sautez vers l'immeuble suivant pour voir surgir des policiers. Ignorez-les en avançant derrière les containers pour éviter leurs tirs. Utilisez le tuyau qui se trouve au fond, à droite, pour atteindre le niveau supérieur. Sautez par-dessus le grillage de droite et sautez sur la structure métallique inférieure et enfin sur le toit de gauche. Sautez ensuite sur les climatiseurs et courez sur le mur pour atteindre les tuyaux qui se trouvent à gauche. Sautez sur les climatiseurs qui se trouvent à gauche. Courez sur le mur et sautez sur le monte-charge. Marchez sur le mur de droite et sautez en équerre vers la machine suspendue. Sautez ensuite sur le toit et entrez par la porte. Avancez à gauche et prenez l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour monter.

Passage C

Sortez de l'ascenseur et allez à gauche. Avancez à gauche vers l'objet marqué en rouge et qui indique la présence d'un sac caché. Montez dessus et sautez sur l'échafaudage. Sautez en Tic-Tac pour atteindre le niveau suivant et prendre le **sac caché n°26**. Revenez en bas et allez à droite vers l'échafaudage qui se trouve contre le mur. Allez à sa droite et sautez pour atteindre le rebord. Sautez ensuite à gauche et hissez-vous vers le haut. Courez sur le mur gauche et sautez en équerre vers l'échafaudage suivant.

Marchez sur le mur de droite et sautez vers le niveau suivant. Prenez appui sur les briques et sautez pour atteindre la passerelle. Allez à droite et marchez sur le mur pour atteindre la rampe. Courez dessus et marchez sur le mur vers la plateforme suivante. Allez à gauche et marchez sur le mur gauche ensuite sautez pour atteindre le niveau suivant. Sautez ensuite en Tic-Tac pour atteindre la passerelle en béton.

Avancez à gauche et sautez sur le conduit d'air qui se trouve à droite. Traversez la barre et descendez sur la passerelle. Allez à gauche et marchez un peu sur le mur puis sautez en équerre vers l'échafaudage. Montez sur la rampe et sautez vers l'arrière pour monter. Sautez ensuite en Tic-Tac vers la passerelle suivante. Marchez sur le mur qui possède une enseigne de couleur jaune et sautez vers la passerelle qui se trouve du coté gauche.

Sautez sur l'échafaudage situé au centre. Marchez ensuite sur le mur et sautez pour atteindre le niveau supérieur. Avancez à gauche jusqu'au bout et sautez vers le bout d'échafaudage qui se trouve en face. Marchez sur le mur et sautez pour monter au niveau supérieur. Avancez jusqu'au mur et sautez à gauche pour atteindre la passerelle. Avancez sur celle-ci jusqu'au bout et sautez vers celle de droite. Avancez sur cette dernière et utilisez les briques pour sauter vers le conduit d'air.

Avancez tout droit et descendez dans un autre conduit. Avancez droit devant vous, ignorez le passage de droite et avancez. Tournez à gauche et prenez le **sac caché n°27**. Revenez vers le passage ignoré auparavant puis avancez. Montez vers un autre conduit et avancez jusqu'à la salle où se trouve le fusil sniper.

Passage D

Descendez dans la salle et prenez le fusil sniper situé près des fenêtres. Attendez l'arrivée du convoi et visez le moteur du van qui passe derrière la première voiture de police. Allez ensuite à gauche et sortez par la porte. Suivez le couloir jusqu'à une autre porte. Entrez avec le fusil-sniper en main.

Passage E

Descendez les escaliers et tuez le premier policier. Prenez son arme et continuez à descendre. Eliminez un autre policier en chemin. Attendez derrière un pilier que les flics viennent vers vous plutôt que de descendre les affronter. Tuez ensuite les deux flics armés de fusils à pompe et prenez leurs armes. Descendez encore et explosez les deux agents suivants. Prenez un fusil d'assaut et descendez à nouveau. Sans descendre au rez-de-chaussée, éliminez les deux policiers qui se trouvent près des fenêtres et ceux planqués sous les escaliers. Faites gaffe car parmi ces policiers il en existe qui utilisent des mitrailleuses, restez donc à l'abri et attendez que vos ennemis rechargent pour les attaquer. Une fois l'immeuble nettoyé, descendez et sortez dans la rue.

Episode 9 : L'éclat

Passage A

Avancez et entrez par la porte puis descendez les escaliers bleus. Ne descendez pas les prochains escaliers mais marchez sur le mur de droite et sautez en Equerre sur les tuyaux. Entrez par la fente et marchez sur le mur pour atteindre la barre fixe située en haut. Balancez-vous ensuite et sautez sur les tuyaux d'en face. Avancez à gauche, passez sous les tuyaux et sautez vers la rive suivante. Avancez et marchez sur le mur pour atteindre la plateforme. Suivez le couloir et sortez par la porte. Avancez à droite et arrêtez-vous sous l'ouverture qui se trouve sur le toit. Sautez en Tic-Tac pour atteindre le plafond et prendre le **sac caché n°28**. Descendez, continuez à droite et tournez la valve. Faites demi-tour et courez vous abriter dans l'ouverture qui se trouve à gauche.

Après l'explosion, sortez et entrez par la porte de droite. Descendez les escaliers et suivez le couloir de gauche jusqu'à la porte de sortie.

Passage B

Avancez à gauche dans le parking. Passez sous les tuyaux, ignorez les policiers et montez les marches. Défoncez la porte et entrez dans ce niveau du parking. Courez à gauche et descendez la pente. Allez vers les vitres qui se trouvent derrière le camion et brisez l'une d'elles pour avancer. Appuyez sur le bouton de l'ascenseur et prenez celui de gauche. Appuyez rapidement sur le bouton pour monter. Soyez rapide pour ne pas avoir à affronter tous les flics de la zone.

Sortez ensuite de l'ascenseur et allez à gauche. Prenez appui sur la chaise et sautez vers la corniche. Hissez-vous vers le haut et entrez par la porte.

Passage C

Après la cinématique, tournez directement à droite. Avancez et tournez à gauche vers le coin où se trouve une chaise. Utilisez-la comme tremplin pour atteindre le balcon où se trouve le **sac caché n°29**. Courez sur le mur vers le balcon d'en face. Avancez et descendez les marches en éliminant les policiers en chemin. Prenez leurs armes et éliminez le policier qui se trouve à droite, près des ascenseurs. Appuyez ensuite sur le bouton central et entrez dans l'ascenseur de droite. Si vous êtes rapide, les flics n'arriveront pas à vous ralentir. Dans le cas contraire, vous devez les éliminer tous et entrer dans l'ascenseur avant l'arrivée des renforts. Appuyez sur le bouton pour monter.

Passage D

Appuyez ensuite sur le bouton rouge, à gauche, et sortez par la trappe au plafond. Tournez à gauche et sautez vers l'échelle. Descendez tout en bas et attendez le passage des deux ascenseurs pour sauter vers la barre puis vers la

corniche d'en face. Tournez-vous ensuite et sautez vers le bas sur la passerelle qui se trouve au milieu. Sautez ensuite sur le tuyau situé en face et glissez jusqu'en bas. Tournez-vous et traversez la barre qui sert de pont. Avancez et montez à l'échelle. Avancez ensuite sur la corniche de droite jusqu'à atteindre deux tuyaux. Montez sur l'un d'eux et, une fois en haut, sautez en arrière vers la barre suspendue. Sautez ensuite vers le conduit d'air et avancez.

Descendez dans une nouvelle zone. Marchez sur le mur droit et sautez vers la barre fixe. Balancez-vous et sautez vers la barre suivante. Sautez ensuite sur le conduit d'air. Avancez vers le mur et sautez en Tic-tac pour attraper la barre suspendue. Sautez vers le conduit suivant et tournez à gauche pour monter sur le dernier d'entre eux. Marchez sur le mur de droite et sautez vers la sortie. Tournez à droite, avancez et entrez dans le conduit d'air. Suivez le chemin et montez dans un autre conduit. Descendez ensuite par l'ouverture au sol. Suivez le chemin de gauche jusqu'au symbole des sacs caché. Sautez alors en Tic-Tac sur la paroi d'en face pour atteindre le niveau supérieur et en même temps le **sac caché n°30**. Revenez en bas et prenez le deuxième chemin. Sautez à nouveau en Tic-Tac pour atteindre le conduit supérieur et continuer votre chemin. Descendez et avancez vers la grille. Défoncez-la et sortez.

Passage E

Avancez droit devant vous et sautez vers l'immeuble d'en face. Evitez les lasers des viseurs des snipers et franchissez le grillage qui se trouve à droite. Montez les marches du bâtiment qui est sur votre gauche et grimpez jusqu'au toit. Traversez les conduits d'air vers un autre toit. Sautez ensuite en bas à droite puis vers l'immeuble se trouvant dans le coin droit. Prenez à gauche et entrez par la porte ouverte. Montez sur les objets et sautez pour atteindre le toit où se trouve le premier sniper. Eliminez-le et sautez vers l'immeuble suivant. Ignorez les snipers et avancez sur la passerelle bleue. Marchez ensuite sur le tuyau qui se trouve à gauche et éliminez le sniper qui se trouve sur le toit d'en face. Montez ensuite à l'escalier et sautez vers l'immeuble de droite. Entrez par la porte, suivez le couloir de droite jusqu'à l'ascenseur. Attendez qu'il s'ouvre et montez.

Passage F

Sortez de l'ascenseur et entrez dans la salle des serveurs. Il y a quatre groupes de serveurs. Vous devez les détruire. Il vous suffit de détruire un seul serveur du groupe pour désactiver le tout. Il vous faut donc détruire quatre serveurs. Dès que les deux premiers flics débarquent avancez vers l'un d'eux et désarmez-le. Prenez son arme et éliminez le deuxième. Cachez-vous entre les serveurs blancs (les plus grands de la série) pour que lorsque votre ennemi vous tire dessus, il détruira l'appareil. Prenez l'arme du policier fraîchement abattu et avancez sur la passerelle centrale. Détruisez ensuite les deux derniers serveurs.

Revenez ensuite à la passerelle et montez les escaliers jusqu'en haut. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et avancez dans le couloir de gauche. Entrez par la porte de gauche et montez les escaliers. Une fois en haut, allez à droite puis à gauche et sautez par-dessus le grillage. Avancez, prenez à gauche et montez les escaliers jusqu'au toit.

Passage G

Après la cinématique, courez droit devant vous vers les caisses jaunes et sautez dessus. Avancez ensuite et sautez depuis l'hélidrome jusqu'à l'hélicoptère. Laissez le reste à Faith, elle saura sauver sa soeur toute seule. Félicitations, vous venez de terminer le jeu !

Mission Barbarossa

© Focus / Active Gaming 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pendant le jeu, affichez la console en appuyant sur ~ ou ². Entrez le message **@Password("Panzerklein")** sans oublier les espaces après la première parenthèse et avant la seconde. Cela activera le cheat mode. Il ne vous plus qu'à entrer les codes suivants.

`SetIGlobalVar( "Cheat.Enable.Chapters", 1 )`	Choix du niveau
`@God( 0, 1 )`	God mode
`@Win( 0 )`	Passer le niveau

Mission Eye

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

La base EYE

Vous arrivez en hélicoptère sur la base EYE. Avancez vers le sas d'accès.
[Communication] : Lorsque vous entendrez un avertisseur sonneur "bip bip bip…", cliquez sur le bouton rond en bas à droite de l'écran. C'est votre module de communication. Ecoutez toutes les communications jusqu'au bout puis coupez la liaison en cliquant sur le bouton "retours".

Le hall d'entrée

[Communication] : message de bienvenue.
Il y a quatre portes et un escalier à ce niveau. Commencez par explorer les quatre salles. Ouvrez la porte tout à gauche.

La salle d'accueil

Activez l'ordinateur qui se trouve sur le bureau. Renseignez la fiche de données personnelles et "enregistrez" vos coordonnées. Ejectez votre badge d'accès aux différents secteurs de la base EYE. Cliquez sur le bouton "retours".
Le badge apparaît dans votre barre d'inventaire. Cliquez dessus. Sur le badge sont indiquées à gauche vos coordonnées et à droite les autorisations d'accès dans les différents locaux de la base. A ce stade de l'exploration, seule l'entrée de la base est activée. Il faudra obtenir les autorisations d'accès pour les six autres secteurs.
Passez dans la salle d'à côté.

L'atelier

Prenez la boîte à outils rouge qui se trouve au sommet de plusieurs conteneurs. Elle apparaît dans votre barre d'inventaire.
Traversez le hall d'entrée.

La salle des cartes

Prenez le module qui ressemble à une boussole qui se trouve sur la table. Ce module apparaît dans la barre d'inventaire et permet de visualiser les plans intérieurs des différents sites qui seront explorés. L'accès aux ascenseurs vient de se libérer automatiquement (badge + boite à outils + module cartes).
Approchez-vous de la maquette. [Communication] : Rendez-vous.
Passez dans la salle suivante et retournez dans le hall d'entrée.

Le hall d'entrée

Montez les escaliers. Une fois dans le premier ascenseur, descendez au niveau inférieur.

Le stand de tir

Vous devez abattre 20 cibles avec vos missiles (il y a 20 mille missiles à têtes chercheuses qui sont très efficaces).
Lorsque le score dépasse 20 vous gagnez le module "armement" dans votre barre d'inventaire.
L'accès à la "zone de tir" a été activée sur votre badge. Sortez du stand de tir et empruntez le deuxième ascenseur.

Montez au premier étage et empruntez la navette à droite en sortant.
[Communication] : Rappel
entrez dans la salle des coffres.

La salle des coffres

Prenez le caisson à la marque de radioactivité. Ce caisson servira à recueillir tous les objets lors de l'aventure. Touchez le générateur, cela vous donne l'autorisation d'accès "matériel radioactif" sur le badge.
Sortez de la salle et prenez l'ascenseur. Il vous mène directement au niveau du laboratoire.

Le laboratoire

Entrez dans le laboratoire et prenez la valise de test qui se trouve sur la table.
Sur une des paillasses d'expérimentation, touchez les flacons. Cela active l'autorisation d'accès au "laboratoire" sur le badge.
Reprenez la navette puis utilisez celle qui va dans l'autre aile de la base EYE.
Empruntez l'ascenseur.
[Communication] : On vous attend !

La bibliothèque

Entrez dans la bibliothèque. Cliquez sur l'écran d'ordinateur derrière un des fauteuils à gauche.
Vous avez accès à la base de données de la base EYE. Appuyez sur le bouton vert pour engager le bras de lecture sur le disque. Appuyez une deuxième fois pour lancer la rotation du disque. Faites défiler les images jusqu'à la dernière puis appuyez une troisième fois sur le bouton vert pour récupérer le CD-ROM. Le module "encyclopédie" est déposé automatiquement dans la barre d'inventaire.
Cela active l'autorisation d'accès au "conseil de direction" sur le badge.
Sortez de la bibliothèque et montez à l'observatoire.

L'observatoire

Prenez place sur le siège pour visionner le film sur la galaxie.
Redescendez de deux niveaux et empruntez la navette.
Vous avez maintenant les 7 modules nécessaires pour la suite de l'exploration et il ne manque plus que l'autorisation d'accès au "vaisseau EYE" sur le badge.
En face la salle du conseil, appuyez sur le module d'identification de la porte.
Appuyez sur l'œil rouge pour enclencher la lecture du badge. Appuyez sur "identification" et récupérez votre badge.
Entrez dans la salle du conseil.

La salle du conseil

Parlez à l'hôtesse d'accueil derrière son bureau. Vous assistez à la conférence et découvrez l'objet de la mission qui vous est confiée. L'autorisation d'accès au "vaisseau EYE" est activée sur votre badge.
Sortez de la salle du conseil et empruntez l'ascenseur vers le niveau supérieur.
Effectuez l'identification sur le module de la porte du hangar. Entrez dans le hangar.

Le hangar

Avancez sur la gauche et prenez dans un recoin le jeu de plans du vaisseau EYE.
Avancez vers l'ascenseur qui mène à la plate-forme de décollage.
Montez à bord du vaisseau. Au centre de la pièce principale se trouve la console du projecteur virtuel spatio-temporel. A l'arrière du vaisseau se trouve le centre de stockage des armes. A l'avant se trouve de poste de pilotage.
[Communication] : Vaisseau.

Explication pour le pilotage du vaisseau EYE

Le vaisseau permet de décoller et de quitter la base.
Pour décoller, il faut monter les énergies des moteurs > 70% en appuyant sur les flèches droite et gauche du cadran de pilotage. Puis il faut valider en appuyant sur la flèche centrale. Le premier vol se termine sur une vue en altitude panoramique.
Pour voyager, vous devez basculer sur l'écran de navigation qui permet de détecter les zones sensibles. L'analyse d'une période active fait apparaître un point sur la carte.
Les lieux détectés restent visibles mais ne sont actifs que dans la période historique qui les concerne.
Un clic rapide permet de déplacer l'icône de son vaisseau sur une zone. Si cette zone est active, vous pouvez passer en mode pilotage pour se transporter dans les différents sites des missions.
Il vaut mieux faire les missions dans l'ordre chronologique et complètement, sous peine de devoir revenir plus tard.
Une mission est accomplie lorsque vous avez trouvé un objet spécifique.

Voyage temporel I : origine 100.000 AV JC

[écran pilotage] : Effectuez le décollage.
[Communication] : Navigation.
[écran navigateur] : Déplacez la barre temporelle aux origines ~100.000 AvJC.
Lancez l'analyse et déplacez-vous sur le point actif rouge de la carte.
[écran pilotage] : Dirigez-vous vers le ciel. Le vol conduit le vaisseau dans l'espace.
[Communication] : Analyse.
Quittez le poste de pilotage (bouton retour) et allez au centre du vaisseau sur le projecteur virtuel.
Lancez l'analyse [film 1 : la Création]
Quittez la console du projecteur virtuel.
[Communication] : Objet proche!
Retournez sur le projecteur virtuel et lancez l'analyse.
[Puzzle] : Il faut stopper les symboles en cliquant dessus sur l'horizontale pour les placer par famille. Lorsque les éléments sont à leur place, un chandelier apparaît et se place automatiquement dans le coffre de l'inventaire.
[Communication] : Bravo!
[écran pilotage] : Dirigez-vous vers la terre.

Voyage temporel II : an 5.000 AV JC

[écran navigateur] : Déplacez la barre temporelle à ~5.000 AvJC.
Lancez l'analyse et déplacez-vous sur le point actif rouge de la carte.
[écran pilotage] : Cap au Sud, cliquez dans la plaine enneigée.
Quittez le poste de pilotage et sortez du vaisseau.
Allez dans la plaine à gauche et ramassez le jeu de plans de l'arche de Noé.
Repassez devant le vaisseau et prenez la direction de la montagne vers l'arche de Noé.
[Communication] : Etrange.
Entrez dans l'arche de Noé.
Descendez d'un pont.
[Communication] : Et l'objet?
Cherchez une plaque de pierre gravée de pictogrammes.
Activez la fonction traducteur de la valise de tests et visionnez [film 2 : le déluge]
Remontez sur le pont principal et entrez dans la salle du fond. Sur la table de droite, il y a une cage avec une colombe.
Ouvrez la cage à l'aide de la pince dans la boîte à outils. Prenez le rameau d'olivier qui se place automatiquement dans le coffre de l'inventaire.
Sortez de l'arche et retournez au vaisseau. Allez au poste de pilotage.
[écran pilotage] : Effectuez la procédure de décollage.

Voyage temporel III : an 2.000 AV JC

[écran navigateur] : Déplacez la barre temporelle à ~2.000 AvJC.
Lancez l'analyse et déplacez-vous sur le point actif rouge de la carte.
[écran pilotage] : Cap au Sud, cliquez dans la pleine désertique.

Quittez le poste de pilotage et allez recharger votre armement.
Sortez du vaisseau.
Avancez entre les rochers puis sélectionnez votre module d'armement dans la zone de combat.
Il faut détruire 20 robots. Si vous manquez de munitions, vous pouvez recharger au vaisseau.
Une fois le combat achevé, retournez au vaisseau.
[écran pilotage] : Effectuez la procédure de décollage.
[écran navigateur] : Le navigateur vous indique qu'il est en panne.
[Communication] : Recherche.
A partir du mot de passe "Abraham", trouver le lieu du prochain site à explorer.
Quittez le poste de pilotage et activez votre encyclopédie. Entrez le mot "Abraham" et faites un agrandissement de la carte d'Israël. Abraham s'est dirigé vers Hébron.
[écran navigateur] : Déplacez le vaisseau sur le point bleu correspondant à la Hébron.
[écran pilotage] : Effectuer la procédure de décollage.
[Communication] : Système débloqué.
Sortez du vaisseau et dirigez-vous vers le campement.
[Communication] : Cherchez!
Cherchez une plaque de pierre gravée de pictogrammes dans une des tentes.
Activez la fonction traducteur de la valise de tests et visionnez [film 3 : Patriarches]
Allez dans l'espace réservé au four et ramassez le jeu de plans du campement.
Avancez jusqu'au bosquet de chênes.
[Communication] : Type d'objet.
Avancez jusqu'à l'autel en pierre et activez la fonction magnétisme de la valise de tests.
Après avoir repéré l'emplacement de l'objet métallique prenez la pelle dans la boîte à outils et creusez dans le sol.
Récupérez le couteau qui se place automatiquement dans le coffre de l'inventaire.
[Communication] : Génial!
Retournez au vaisseau. Allez au poste de pilotage.
[écran pilotage] : Effectuez la procédure de décollage.

Voyage temporel IV : an 1.300 AV JC

[écran navigateur] : Déplacez la barre temporelle à ~1.300 AvJC.
Lancez l'analyse et déplacez-vous sur le point actif rouge de la carte.
[écran pilotage] : Cap au Sud, cliquez dans le désert.
Quittez le poste de pilotage et sortez du vaisseau.
Prenez la direction de l'arrière du vaisseau et trouvez le jeu de plans du Forum.
Repassez devant le vaisseau et franchissez les montagnes.
[Communication] : C'est chaud.
Continuez et avancez sur la gauche. Vous trouverez un rouleau de papyrus.
Activez la fonction traducteur de la valise de tests et visionnez [film 4 : Exode]
Continuez l'exploration jusqu'à l'entrée du forum.
[Communication] : Trouvez l'objet!
Entrez dans le forum.
[Communication] : Tabernacle
Cliquez sur la pierre puis sur le bénitier pour vous purifier. Retournez-vous et prenez la robe des prêtre.
Entrez dans la tente et allumez le chandelier. Passez derrière le voile.
Activez la fonction spectromètre de la valise de tests. Vous découvrez les tables de la loi. Quittez la valise test et récupérez les tables de la loi qui se placent automatiquement dans le coffre de l'inventaire.
[Communication] : Excellent !
Retournez au vaisseau. Allez au poste de pilotage.
[écran pilotage] : Effectuez la procédure de décollage.

Voyage temporel V : an 1.000 AV JC

[écran navigateur] : Déplacez la barre temporelle à ~1.000 AvJC.
Lancez l'analyse et déplacez-vous sur le point actif rouge de la carte.

[écran pilotage] : Cap au Nord, cliquez sur le centre de la cité de Jérusalem.
Quittez le poste de pilotage et sortez du vaisseau.
Prenez la direction du temple et récupérez le jeu de plans près de la statue aux têtes de taureaux.
Entrez dans la première salle du temple et regardez le parchemin sur la table de droite.
Activez la fonction traducteur de la valise de tests et visionnez [film 5 : Royauté]
Sortez du temple et prenez la direction du palais.
[Communication] : Reconstitution.
Entrez dans le palais et explorez la partie de gauche.
[Communication] : Trouvez l'entrée!
Explorez la partie de droite du palais. Avancez et entrez dans la tour des gardes (cliquez deux fois).
Montez à l'étage.
[Communication] : Courage!
Redescendez et ouvrez la trappe qui se trouve sous l'escalier. Avancez vers le trône, puis à droite vers la table. Prenez le marteau dans la boîte à outils et brisez le présentoir.
Récupérez la couronne qui se place automatiquement dans le coffre de l'inventaire.
[Communication] : Excellent!
Retournez au vaisseau en sortant directement par la porte. Allez au poste de pilotage.
[écran pilotage] : Effectuez la procédure de décollage.

Désamorçage du robot VI

[écran navigateur]
[Communication] : Danger! Toute la procédure de voyage temporel est bloquée.
[écran navigateur] : Déplacez le vaisseau directement sur le point orange en Méditerranée.
[écran pilotage] : Cap au Sud, cliquez sur l'île.
Quittez le poste de pilotage et sortez du vaisseau.
Avancez près du robot.
Ouvrez votre boîte à outils :
- prenez le tournevis et retirez les deux vis du haut;
- appuyez sur la touche rouge;
- prenez le tournevis et retirez la vis du petit engrenage;
- retirez le petit engrenage;
- prenez la clé anglaise et tournez les 3 commutateurs rouge pour créer un contact continu entre la pile et le moteur.
Une fois le mécanisme désactivé, le navigateur du vaisseau EYE peut à nouveau fonctionner.
[Communication] : Navigation OK.
Retournez au vaisseau et allez au poste de pilotage.
[écran pilotage] : Effectuez la procédure de décollage.

Voyage temporel VII : an zéro

[écran navigateur] : Déplacez la barre temporelle à l'an 0.
Lancez l'analyse et déplacez-vous sur le point actif rouge de la carte.
[écran pilotage] : Cap au Sud, cliquez sur les montagnes près de la cité de Jérusalem.
Quittez le poste de pilotage et sortez du vaisseau.
Avancez.
[Communication] : Elément.
Continuez en montant au sommet de la colline.
Récupérez le jeu de plans du tombeau.
Avancez vers les croix et regardez la pancarte au pied de l'une d'elles.
Activez la fonction traducteur de la valise de tests et visionnez [film 6 : Evangile]
Redescendez la colline et avancez vers le tombeau. Entrez dedans.
[Communication] : Rayonnement.
Prenez la lampe torche dans la boîte à outils et cliquez sur la torche du mur pour éclairer toute la pièce.
Avancez dans la deuxième salle.
Activez la fonction radioactivité de la valise de tests et balayez toute la pièce. En quittant le test, une coupe apparaîtra

dans un rayonnage. Prenez la coupe qui se place automatiquement dans le coffre de l'inventaire.
[Communication] : Quel succès!
Retournez au vaisseau en sortant directement par la porte. Allez au poste de pilotage.
[écran pilotage] : Effectuez la procédure de décollage.

Voyage temporel VIII : an 100 AP JC

[écran navigateur] : Déplacez la barre temporelle à l'an 100 ApJC.
Lancez l'analyse et déplacez-vous sur le point actif rouge de la carte.
[écran pilotage] : Cap au Sud Ouest, cliquez vers la plaine.
Quittez le poste de pilotage et sortez du vaisseau.
Avancez dans le Colisée.
[Communication] : Spectacle.
Récupérez le jeu de plans dans les arènes.
Descendez par la trappe sous les arènes.
Prenez la scie dans la boîte à outils et entamez le barreau de la grille de gauche (faire le mouvement) puis donnez un coups de marteau dessus.
Entrez dans la cellule et regardez le parchemin sur la table.
Activez la fonction traducteur de la valise de tests et visionnez [film 7 : Eglise]
Sortez de la cellule et ouvrez la porte du fond.
[Communication] : Code.
Cherchez dans l'une des trois cellules, une brique du mur marquée d'un poisson.
Prenez la brique qui se place automatiquement dans le coffre de l'inventaire.
[Communication] : Retour base.
Retournez au vaisseau en sortant directement par la porte. Allez au poste de pilotage.
[écran pilotage] : Effectuez la procédure de décollage.

La base EYE

[écran navigateur] : Déplacez le vaisseau sur le point violet en Suisse.
[écran pilotage] : Cap à l'Ouest pour entamer le retour sur la base EYE.
Quittez le poste de pilotage et sortez du vaisseau.
Dirigez-vous vers la salle du conseil.
Parlez à l'hôtesse d'accueil derrière son bureau. Vous assistez à la conférence finale. Votre mission a été un succès.
[Communication] : Conclusion.

Mobile Forces

© Rage Software 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur ~ pendant une partie pour faire apparaître la console et tapez **HORSEY** pour activer les cheats mode. Entrez ensuite l'un des codes suivants.

GOD	God Mode
TEAMGOD	NGod mode pour l'équipe
AMPHIBIOUS	Pouvoir respirer sous l'eau
FLY	Voler
GHOST	Mode passe-muraille
LOADED	Toutes les armes
SETTEAM 0 ou 1	Changer d'équipe
INVISIBLE	Devenir invisible
KILLSPAWN	Tue tous les NPC
KILLENEMY	Tue tous les ennemis
KILLCARS	Détruit tous les véhicules du niveau
VIEWN	Déplace la caméra sur un autre joueur
SETJUMPZ #	DAugmente la hauteur de saut à #
SETSPEED #	Augmente la vitesse à #
SETWEAPON #	Fournit l'arme # (par équipe) parmi cette liste :

RageWeapons.RageKnife
RageWeapons.Pistol
RageWeapons.Shotgun
RageWeapons.MachineGun
RageWeapons.HeavyMachineGun
RageWeapons.RageRifle
RageWeapons.RocketLauncher
RageWeapons.Grenades
RageWeapons.TripBombs
RageWeapons.AdrenalineShot

SUMMON #	Fournit l'item # parmi cette liste :

Rage.Buggy
Rage.Humvee
Rage.Truck
Rage.Armadillo

KILLKILLTEST	Inconnu
SETTIME	Inconnu
DETONTETEST	Inconnu
DANBUG	Inconnu
CAUSEEVENT	Inconnu
CHEATVIEW	Inconnu
ALLAMO	inconnu

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

© Ubisoft 1998

RÉGLAGES GRAND PRIX D'AUSTRALIE

Réglages pilote

Carburant 15l
Direction Angle de braquage 10°
Pneu Tendre

Aérodynamique

Aileron avant 16.5°
Aileron arrière 13°

Répartition du freinage

Avant 48%
Arrière 52%

Rapports de boîte

Première 27
Seconde 30
Troisième 33
Quatrième 36
Cinquième 39
Sixième 42

Réglages ingénieur

Amortisseurs

Détente/compression avant-gauche 72%/38%
Détente/compression avant-droite 72%/38%
Détente/compression arrière-gauche 85%/35%
Détente/compression arrière-droite 85%/35%

Hauteur de caisse

Avant 39mm
Arrière 60mm

Angle de roue

Parallélisme avant-droit 1.0°
Parallélisme avant-gauche 1.0°

Parallélisme arrière-droit 1.0°
Parallélisme arrière-gauche 1.0°
Carrossage avant-droit -4.0°
Carrossage avant-gauche -4.0°
Carrossage arrière-droit -1.0°
Carrossage arrière-gauche -1.0°

Longueur de butée

Avant-gauche 0
Avant-droite 0
Arrière-gauche 0
Arrière-droite 0

Ressorts

Raideur du ressort avant-gauche 75%
Raideur du ressort avant-droite 75%
Raideur du ressort arrière-gauche 63%
Raideur du ressort arrière-droite 63%
Moteur 16 600tr/min

Modification pour la course

Carburant 61l

Aérodynamisme

Aileron avant 15°
Aileron arrière 12.8°

Hauteur de caisse

Avant 43mm
Arrière 70mm

Ressorts

Raideur du ressort avant-gauche 70%
Raideur du ressort avant-droit 70%
Raideur du ressort arrière-gauche 60%
Raideur du ressort arrière-droit 60%

Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge

© LucasArts 1991

GAGNER DE L'ARGENT

Dans l'île de Phatt, allez à la bibliothèque et demandez une carte de bibliothèque. Puis, allez chez le barman dans Wood-stick et achetez les 2 boissons bleu et jaune que vous allez mélanger pour que ça donne une mixture verte. Enfin, allez à l'île de Booty fait le concours de crachat.Vous faites un très mauvais score, alors utilisez la corne de brume que vous trouverez chez le commerçant qui est sur cette île, et déplacez vite les drapeaux pendant que l'arbitre n'est pas là. Avec la
paille, buvez la mixture verte et préparez-vous à cracher (en prenant les phrases dans l'ordre). Lorsque le foulard de la dame du fond s'envole, crachez. Vous gagnez une plaque en bronze que vous allez revendre au magasin. Comme ça, vous gagnez beaucoup d'argent.

SCÈNE DE MONKEY ISLAND 1

Lors du dernier acte, quand vous fabriquez la poupée vaudou de Lechuck's, prenez l'ascenseur : vous vous retrouverez alors dans une rue de Monkey Island 1 !

SOLUTION COMPLÈTE

1/ Première partie : Le début du jeu

Laissez le méchant Largo vous piquer la totalité de votre porte-monnaie. Vous n'avez plus un sou en poche. A côté du pont, prenez le panneau puis la pelle. Allez ensuite chez le cartographe (Wally). Discutez avec lui et épuisez tous les dialogues. Profitez-en pour ramasser la feuille de papier reposant sur le sol. Quand Wally détourne le regard, volez lui son monocle. Allez à la taverne et parlez au barman. En sortant, récupérez le crachat qui dégouline le long du mur grâce à la feuille de papier. Accédez à la cuisine du bateau en passant par la fenêtre de celui-ci. Une fois dans la place, saisissez le couteau et sortez par la même fenêtre. Allez à l'hôtel. Après avoir coupé la corde du crocodile, prenez dans le bol les morceaux et sortez. Allez à la blanchisserie. Ramassez le seau sous les trois pirates (vous ne devrez faire cette action que dans le mode difficile).

Sortez de la ville, allez à la plage et prenez le bâton qui se trouve par terre (mode difficile). Rejoignez le cimetière. Grimpez la colline et creusez avec la pelle la tombe du grand-père de Largo. Vous avez entre vos mains un de ses os. Rejoignez le marais. Une fois sur place, remplissez le seau de boue. Naviguez grace au cercueil et dirigez-vous vers la tête de mort. Dans le temple vaudou prenez la ficelle (mode difficile). Discutez avec la prêtresse qui vous confiera la liste des ingrédients nécessaires à la fabrication de la poupée vaudou. Donnez-lui le crachat et l'os du grand-père de Largo. Retournez à l'hôtel et entrez dans la chambre de Largo. Prenez la perruque (et si vous êtes en mode facile la chemise sur le lit qui contient les quatre ingrédients de la poupée). Posez le seau au sommet de la porte de la chambre fermée. Rendez-vous à la blanchisserie. Parlez à Mad Marty. Retournez dans la chambre de Largo après son intervention. Volez le ticket du blanchisseur (il se trouve derrière la porte) et récupérez l'habit de Largo chez le blanchisseur (mode difficile).

Retournez au marais donner les derniers ingrédients obtenus. Jouez à la poupée vaudou grace aux aiguilles sur la poupée (le pirate est dans sa chambre). Retournez à la blanchisserie. Veillez à ouvrir la boîte à côté des trois pirates. Accrochez le bâton auquel vous pourrez attacher le bout de ficelle. Mettez le fromage dans le piège. Dès que le rat commence à manger, tirez sur la ficelle. Le piège a fonctionné. Récupérez le tout. Retournez dans la cuisine du bateau et mettez le rat dans la "vichyssoire". Sortez et commandez au barman un bon repas. Acceptez l'emploi. Vous prenez la place du cuisinier dans la cuisine avec un jackpott de 450 pièces de huit. Sortez par la fenêtre et allez vers la péninsule du sud de l'île. Discutez avec le Capitaine Dread. Donnez-lui le monocle et payez votre voyage ; vous voilà parti.

2/ Seconde partie : Retrouver les 4 morceaux de la carte

Une fois sur le bateau, ramassez les graines et allez parler au capitaine. Demandez-lui de vous conduire à l'île de Phatt. Vous voilà en prison. Prenez le bâton se trouvant sous votre matelas et utilisez-le avec l'os. Utilisez ce dernier pour prendre la clé se trouvant sur le chien. Ouvrez la porte. Saisissez les deux enveloppes sur l'armoire (une seule dans le mode facile). Votre inventaire est contenu dans ces enveloppes. A la bibliothèque. Inscrivez-vous y via le bibliothécaire. Une fois votre carte provisoire en poche empruntez le livre des recettes vaudous, celui des grandes épaves et un autre (peu importe). Avant de partir n'oubliez pas d'ouvrir le phare miniature pour y prendre la lentille. Sortez de la bibliothèque. Suivez le joueur dans l'allée et frappez à la porte pour avoir le numéro suivant. Donnez le premier chiffre que vous montre la main lorsqu'elle est apparue. Allez au niveau de la grande roue et utilisez-y le numéro. Vous gagnerez une invitation au bal costumé. Allez chez le gouverneur, persuadez le garde qu'il y a le feu aux cuisines. Montez dans la chambre du gouverneur. Prenez le livre qui repose sur son ventre en le substituant par le livre emprunté au hasard à la bibliothèque. Rendez-vous au magasin de l'île de Booty.

Dans un premier temps, allez chez le marchand de costumes pour obtenir un déguisement grace à l' invitation. En sortant, prenez un prospectus en parlant à la dame qui les distribue (Kate). Faites ensuite vos petites courses au magasin : achetez la scie, le panneau "Attention perroquet", la corne de brume et la plume (elle se trouve sous le comptoir). Procurez-vous aussi le miroir : vous devez pour cela utiliser vos graines de perroquet sur le crochet qui tenait le panneau que vous venez d'acheter (dans le mode facile, achetez directement le premier morceau de carte). Rendez-vous chez le gouverneur.

Entrez par la porte principale de la maison. Dans le salon volez le morceau de carte. Sortez. Parlez gentiment à Elaine. Prenez la rame (sur le mur) et sortez de la maison. Allez derrière celle-ci et secouez maintes fois la poubelle. Le cuisinier énervé par vos vilaines manières sortira et vous poursuivera. Tournez autour de la maison pour le semer. Entrez dans la cuisine et prenez le poisson. Prenez le chien (en vous approchant petit à petit). Vous pouvez essayer de récupérer le morceau de carte, mais il s'envolera systématiquement (dans le mode facile, le morceau de carte est accessible directement).

Rendez-vous au port de Phatt. Donnez le poisson au pêcheur, vous obtiendrez sa canne à pêche. Utilisez cette dernière pour récupérer le morceau de carte au niveau de la falaise de Booty. Allez à l'arbre géant. Utilisez la rame avec le trou et montez dessus. Réparez votre rame chez le charpentier de Scabb. Utilisez de nouveau l'objet au niveau de l'arbre de Booty. Grimpez jusqu'au sommet et prenez le téléscope. Dans la cabane, utilisez le chien sur le tas de papier. Ca y est vous obtenez le morceau de carte ! Et d'un !

Allez à la taverne de Scabb. Grace à votre carte de bibliothèque, commandez une boisson jaune et une boisson bleue. Mélangez-les. Utilisez la banane sur le métronome (à gauche sur le piano) afin de capturer le singe. Rendez-vous à Phatt et utilisez le prospectus sur votre avis de recherche. Sortez de cet écran et revenez-y. A la prison, utilisez la clé pour délivrer l'innocente enfermée à votre place. Volez lui son enveloppe (elle contient une bouteille). Rendez-vous aux chutes d'eau. Derrière la cascade utilisez votre singe sur la pompe et passez dans le trou formé au milieu de la chute.

Entrez dans la maison et menacez le vieil homme s'y trouvant. Acceptez son défi. Soyez rapide : pendant que le pirate part se chercher un verre, utilisez le votre sur l'arbre et remplissez-le avec la bouteille que vous avez volée à la prison. Après votre écrasante victoire sortez et utilisez le télescope dans l'arbre. Rentrez de nouveau dans la maison, posez le miroir dans le cadre et ouvrez les volets. Appuyez sur la brique éclairée (elle est sur le mur de gauche au fond de la pièce). Une fois dans la cave, prenez le deuxième morceau de carte. Et de deux (on notera que dans le mode facile, il vous suffira de pousser le levier à côté de la trappe et de prendre la carte au squelette).

Allez sur Booty, et participez au concours de crachat. Pour gagner utilisez quelques petites astuces : servez-vous de la corne et déplacez les drapeaux dès que l'arbitre s'est éloigné. Buvez votre breuvage verdâtre et ne crachez que lorsque le foulard de la dame s'envolera. Vous obtenez une plaque de bronze. Vendez-la chez le marchand. Dans le livre des épaves, notez les coordonnées du naufrage du Singe Fou.
Louez le bateau de Kate et rendez-vous y. Remontez grâce à l'ancre la tête de singe. Il ne vous reste plus qu'à retourner au magasin pour échanger votre nouvel objet contre le troisième morceau de carte. Et de trois, plus qu'un !

Retournez sur l'île de Scabb. Allez à la blanchisserie pour couper avec la scie la jambe de bois du pirate. Prenez le marteau et les clous du menuisier. Rendez-vous sur Booty et trouvez le vendeur de cercueils. Lorsque Stan entre (après votre insistance) dans une de ses boîtes, utilisez le marteau et les clous pour l'enfermer. Volez la clé de la crypte qui se trouve au-dessus du comptoir. Ouvrez la crypte avec la clé. Entrez et lisez le livre que vous avez volé chez le gouverneur. Ouvrez la bonne tombe (dans le mode facile, vous obtiendrez le nouveau morceau de carte).

Après avoir pris les cendres, rendez-vous chez Mojo dans les marais. Dans la première pièce prendre le pot "Cendres". Allez donner à Mojo les cendres du mort avant de retourner au cimetière de Scabb. Utilisez la potion sur Rapp Scalion. Acceptez le marché. Prenez la clé et allez à l'auberge de la plage de Scabb. Utilisez la clé pour entrer et coupez le gaz. Retournez voir Rapp qui vous confiera le dernier morceau de carte. Yeaah !

Donnez ensuite la carte reconstituée à Wally. Par la même occasion, confiez-lui la lentille du phare pour qu'il la reproduise sur une seule grande feuille. Il le fera que si vous allez chercher chez Mojo un sac. Allez-y. Dedans, vous y trouverez une bombe et des allumettes. Retournez voir Wally, Horreur, LeChuck l'a capturé ! Retournez au marais et entrez dans la grosse caisse.

3/ Troisième partie : Petite visite de la forteresse de LeChuck

Vous voilà dans la forteresse. Cherchez Wally dans la prison. Parlez-lui. Vous devrez partir à la recherche de la clé. Retournez au niveau des panneaux lisez-les et allez dans le fond (deuxième plan). Examinez le papier où il y avait le crachat. Hourra, ce n'est rien d'autre que le plan qui permet d'accéder à toutes les autres parties de la forteresse. Poussez dans le bon ordre les différentes statues et prenez le passage secret qui vient de s'ouvrir. Vous aurez sans doute remarqué que la quatrième strophe n'est autre que la première du paragraphe qui la suit. Si vous avez choisi le mode facile, vous pourrez avancer dans la forteresse jusqu'à la porte. Poussez celle-ci (en mode difficile, elle n'apparaîtra que si vous ne vous êtes pas trompé dans l'ordre des paragraphes). Prenez la clé se trouvant côté du trône.

Ca y est vous découvrez les geôles de la forteresse. Libérez-vous rapidement en buvant à l'aide de la paille la boisson (mixture) verte et en crachant par deux fois sur le bouclier se trouvant à votre droite. Si vous avez choisi le mode facile, acceptez l'idée que Wally vous proposera. Vous voilà dans l'obscurité. Grattez une allumette dans le sac à gri-gri. Vous voilà prêt à affronter la quatrième et dernière partie.

4/ Quatrième et dernière partie : L'île au trésor

Arrivé sur la plage, parlez à l'ermite. Ramassez la bouteille, le verre de martini et le levier. Brisez la bouteille sur un rocher. Remplissez le verre d'eau de mer et utilisez le tout dans l'alambic. Bon dessalage de l'eau en perspective. Utilisez enfin le levier pour ouvrir le tonneau. Vous récupérerez trois biscuits (dans le mode difficile, vous n'en obtiendrez qu'un seul).

Arrivé dans la jungle, prenez à gauche et arrivez au niveau de l'arbre. Dans le mode difficile, utilisez votre bouteille cassée sur le sac en l'air pour récupérer un paquet de gateaux. Retournez au niveau du perroquet et donnez-lui un biscuit : il vous donnera une direction (notez-la). Retournez dans la jungle mais tournez à droite. Vous arriverez devant une petite étendue d'eau. Détachez la ficelle qui entoure la boîte et ouvrez cette dernière avec votre pied de biche. Prenez la dynamite à l'intérieur. Le perroquet vous a donné une direction, empruntez-la. Arrivé à destination, donnez-lui un autre biscuit. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous arriviez au niveau d'une grande croix. Creusez alors avec la pelle et lorsque vous atteindrez le dur, posez-y les explosifs après les avoir allumés avec votre dernière allumette.

Pour sortir de cette nouvelle galère, utilisez la corde avec le levier, vous obtiendrez un grappin flambant neuf. Lancez-le au niveau des tiges du plafond. Récupérez le coffre, une fois de plus vous vous retrouvez dans les ténèbres. Actionnez l'interrupteur sur votre gauche. Horreur, LeChuck est non seulement vivant mais à deux mètres de vous. Retournez dans la salle du coffre et prenez le ticket. Allez ensuite dans la salle où sont entreposés les cartons (prenez-y le ballon, la poupée et la bouteille). Rejoignez alors l'infirmerie et récupérez la seringue, la tête de papa dans le tiroir et la paire de gants dans la poubelle de droite. Dans la pièce du distributeur de grog, tirez le retour de pièces pour en obtenir une. Puis gonflez à l'aide de l'hélium le ballon et les gants. LeChuck arrivera et se penchera afin de ramasser la piecette. Voler le slip du pirate en utilisant l'action "prendre" sur LeChuck. Appelez l'ascenseur. Tirez sur le levier pour le faire partir dès l'arrivée du pirate. Vous pouvez maintenant récupérer sa barbe. Redescendez. Donnez au pirate le mouchoir, il vous le rendra sali. Vous avez désormais tous les ingrédients pour fabriquer une nouvelle poupée vaudou. Mettez la poupée en plastique, le slip, le crâne, le mouchoir et la barbe dans le sac à gri-gri. Vous obtenez une magnifique poupée. Vous avez la poupée, vous avez une aiguille (la seringue), utilisez ces deux objets ensemble quand vous rencontrez LeChuck. Cinématique finale.

Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge : Special Edition

© LucasArts 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I : The Largo Embargo

L'ile SCABB

Après la cinématique, récupérez la pelle accrochée à l'enseigne " interdit de creuser ". Lorsque vous traverserez le pont, Largo LaGrande vous prendra tout votre argent quelque soit le dialogue que vous choisirez.

Continuez tout droit jusqu'à la deuxième porte à droite et prenez le monocle de Wally le cartographe lorsqu'il se frotte les yeux. En bas de sa chambre se trouve une rame de papier, prenez-en une. Passer ensuite au bateau, tout en haut. Discutez avec les trois pirates qui dorment et vous obtiendrez un oeuf. N'oubliez pas de prendre le seau posé juste à gauche. Retournez à la première porte, à l'entrée du village, vous pouvez ainsi acheter le " Wood polish " du menuisier. Tout en bas, vous trouvez le bar. Discutez avec le barman jusqu'à l'arrivée de Largo. Prenez le papier blanc et ramassez le crachat. Sortez du bar, passez à travers la fenêtre ouverte en bas du même bateau et vous vous retrouverez dans la cuisine. Prenez le couteau posé sur la table et sortez par la fenêtre.

Passez au dernier bateau à gauche, utilisez le couteau pour libérer le petit alligator attaché. Ramassez quelques morceaux de fromage et puis passez à la chambre supérieure. Dépêchez-vous de prendre la perruque en face avant que Largo n'arrive. Retournez maintenant au point de départ et continuez tout droit. Une carte de l'ile s'affichera, dirigez-vous vers la plage (Beach). Prenez la branche qui se trouve sous les arbres.

Revenez à la carte et dirigez-vous vers le cimetière, en bas. Sur la colline, vous trouvez quatre tombes, utilisez la pelle pour creuser la première, celle de " Marco Largo LaGrande ".

Vous obtiendrez ainsi un os. De retour à la carte, dirigez-vous vers le marais (Swamp), remplissez le seau avec de la boue puis utilisez le cercueil comme barque. Naviguez tout droit jusqu'à la cabane (Shack).

Prenez un bout de fil à côté de la tête de mort et puis avancez à droite. Il fait un peu sombre mais vous pourrez apercevoir un passage. Parlez avec la dame qui vous donnera une liste Vaudou. Vous possédez déjà la perruque, le crachat et l'os. Votre prochaine destination sera alors la chambre de Largo. Fermez la porte et placez le seau plein de boue juste au dessus de cette dernière.

Suivez Largo à la blanchisserie, appliquez le " Wood polish " sur le pied du pirate et vous obtiendrez un oeuf. Ouvrez la boite qui est juste au dessous, placez la branche pour la maintenir ouverte puis reliez la branche au fil et placez les morceaux de fromage dans la boite. Placez-vous à droite et dès que le rat commence à manger, tirez le fil. Ouvrez la boite et récupérez le rat. Jetez-le dans la marmite qui se trouve dans la cuisine du bar puis parlez au barman. Dès qu'il vire le cuisinier, acceptez la place vacante et vous obtiendrez 420 oeufs.

Sortez par la fenêtre et retournez à la chambre de Largo. Fermez la porte et récupérez le ticket de réclamation ce qui vous permettra d'obtenir le soutien-gorge de l'employée de la blanchisserie. Ramenez ce dernier ingrédient à la dame Vaudou qui vous donnera une poupée et des aiguilles.

De retour à la chambre de Largo, combinez rapidement les aiguilles et la poupée Vaudou. Après la cinématique, vous aurez un livre et Largo quittera l'ile.

Ouvrez l'inventaire et cliquez avec le bouton droit sur le livre. Maintenant, allez à " Peninsula " en bas de la carte, à gauche. Entrez dans la maison-bateau et parlez au capitaine Dread. Donnez lui le monocle pour compléter le chapitre.

Chapitre II : Four Map Pieces

Avant d'entrer à la maison-bateau, récupérez le poster du perroquet posé juste à votre gauche puis parlez au capitaine Dread, vous aurez ainsi une carte et votre destination sera l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Surprise ! Vous êtes recherché ! Discutez avec le gardien. Toutefois, quelles que soient les réponses, le gardien vous emmènera chez le gouverneur puis direct en prison. En bas, vous trouverez un lit. Cliquez dessus puis ramassez le bâton.

Utilisez ce dernier pour récupérer l'os du squelette à gauche. Il ne vous reste qu'à donner l'os au chien qui vous laissera la clé. Ouvrez la porte de la cellule et prenez les deux enveloppes posées sur le bureau d'en face puis sortez de la prison. Ouvrez votre inventaire et cliquez sur les enveloppes pour récupérer vos outils, une banane et un organe. A votre droite, vous trouvez une allée, une bibliothèque et une deuxième allée.

Le casino

Dans la première allée se trouve le dealer et un joueur qui ne rate pas ses coups. Au départ ne misez rien. D'abord suivez le joueur qui se présentera devant la porte verte dans la deuxième allée. Après son départ, frappez à la porte et demandez le prochain numéro gagnant. L'homme à son tour vous demandera un code. Indiquez toujours le premier chiffre qu'il montre des doigts et ne faites pas attention à ce qu'il dit. Refaites ça trois fois et vous aurez le numéro gagnant. Maintenant allez au dealer et misez sur ce numéro. Refaites le coup pour gagner les trois récompenses.

La bibliothèque

A l'entrée de la bibliothèque, vous trouvez la miniature d'un phare, ouvrez-la et prenez la lentille. Maintenant demandez un livre à la vielle dame qui se trouve au fond de la bibliothèque. Donnez-lui des informations sur vous, n'importe lesquelles et vous aurez une carte.

Allez au catalogue et choisissez les titres suivants (vous en aurez besoin plus tard) :
- Reciepes Voodoo : " The joy of Hex " 101 essential Voodoo recieps. Casier "PQR"
- Quotations " Famous Pirate Quotation ". Casier "PQR"
- Disaster " Great Shipwreeks of our centery " from lime-life disaster series. Casier "CD"

Vous pouvez ainsi les récupérer auprès de la vielle dame.

Sortez de la bibliothèque et parlez au pécheur assis au bord du quai. Il vous proposera un défi, acceptez-le. Prochaine destination, la maison du gouverneur qui se situe en bas de l'ile PHATT. Ouvrez le portail et parlez au gardien. Montez à la chambre du gouverneur et échangez le livre de " Big Whoop " avec celui posé sur son ventre. Prenez le bateau de Dread et passez à l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique se trouvant à votre gauche et achetez la scie, la corne et l'enseigne " Beware of Perrot ". En achetant ce dernier, son crochet restera vide. Attachez le poster du perroquet au dessus et ainsi vous pourrez acheter le miroir.

Sortez de la boutique et allez au magasin des costumes. Présentez au vendeur votre invitation et il vous donnera une robe. Sortez du magasin et parlez à la jeune femme habillée en vert. Demandez-lui une de ses brochures ensuite continuez tout droit. Sur la carte de l'ile, dirigez-vous vers la maison qui est en haut, à gauche. Montrez l'invitation au gardien et mettez votre costume pour qu'il vous laisse passer.

Avant d'entrer à l'intérieur de la grande maison, passez par derrière. Poussez la poubelle deux fois, ainsi le cuisinier vous prendra en chasse, faite le tour de la maison et entrez par la cuisine.

Prenez un poisson dans le seau posé sur la table puis sortez. Retournez à la maison, ouvrez la porte et entrez. Prenez la première pièce de la carte posée sur le tableau accroché à votre gauche. En sortant, vous serez fouillé par le jardinier puis il vous conduira à la gouvernante Elaine. Discutez avec elle et faites en sorte qu'elle ait pitié de vous (choisissez toujours la première réponse) puis demandez-lui la carte. Elle la jettera par la fenêtre. Sortez de la maison et essayez d'attraper la carte. Revenez maintenant à la chambre d'Elaine et récupérez la rame accrochée au mur. Quittez la maison et prenez le chien avec vous, vous en aurez besoin plus tard.

Allez maintenant au grand arbre qui est au sommet de l'ile BOOTY. Prenez la rame et enfoncez-la dans le deuxième trou du tronc de l'arbre puis essayez de monter dessus. Appréciez le show ensuite ramassez la rame cassée et sortez en allant à l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Prenez la brochure de capitaine Kate et collez-la sur l'affiche qui porte ta photo en tant que recherché. Visitez le pêcheur au bord du quai et montrez-lui le gros poisson que vous aviez volé à la cuisine. Ainsi, vous emportez le défi et vous gagnez sa canne à pêche.
Montez sur le bateau du capitaine Dread, pendant ce temps, capitaine Kate sera interpelée par le gardien et emprisonnée. Retournez à l'ile et allez à la prison, prenez l'enveloppe posée sur le bureau puis libérer Kate avec la petite clé. Allez maintenant à l'ile SCABB.

L'ile SCABB

Présentez la rame cassée au menuisier. Descendez maintenant au bar, demandez tout ce qu'il y a à boire grâce à la carte de la bibliothèque. Il en existe trois sortes ; bleu, jaune et rouge. Accrochez la banane au métronome placé sur le piano, vous pourrez ainsi attraper le singe hypnotisé. Passez à la blanchisserie et sciez la jambe en bois du pirate puis revenez vite à la menuiserie.

Prenez le marteau et quelques clous. Quittez l'ile SCABB vers l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique de Stan et parlez au vendeur de cercueils. Demandez-lui une démonstration, dès qu'il entre dans le cercueil, ouvrez vite l'inventaire et combinez le marteau aux clous. Ainsi il sera enfermé, ce qu'il vous permet d'attraper la clé accrochée à la plus grande pierre tombale.

Retournez à la falaise en bas de l'ile, là où se trouve la carte. Utilisez la canne à pêche pour la récupérer. Un oiseau vous la piquera à mi chemin, suivez-le donc jusqu'au grand arbre. Enfoncez la rame réparée au deuxième trou. Grimpez sur la première planche puis sur la deuxième, ramassez la première et enfoncez-la au troisième trou. Montez dessus, ramassez la rame et enfoncez-la au quatrième trou et ainsi de suite jusqu'à atteindre le sommet. Récupérez le télescope tout en haut puis entrez dans la baraque. Placez le chien sur le tas de papiers et il vous remontera la première pièce de la carte. Descendez au village et participez au concours de crachat.

Soufflez dans la corne, pendant que tout le monde est distrait par le coup de canon, trichez en rapprochant les drapeaux à la ligne de départ. Mixez la boisson bleue avec la jaune dans votre inventaire, vous obtiendrez ainsi un mélange vert. Utilisez la paille pour le boire. Portez-vous volontaire pour le concours. Le premier essai sera un échec, ne paniquez pas, réessayez à nouveau.

Cette fois attendez que le ruban rouge de la spectatrice se mette à bouger avec le vent, à ce moment crachez ! Vous gagnerez ainsi la première place et une plaque du crachat comme récompense. Revenez maintenant au " BOOTY boutique ", présentez la plaque du crachat au vendeur en essayant de le convaincre que c'est le crachat de celui qui a tué LeChuck, vous obtiendrez 6000 pièces de Huit. Sortez de la boutique, ouvrez votre inventaire et lisez le livre intitulé " Great Shipwrecks of our century ". Vous obtiendrez des coordonnées comme par exemple " 39 Nord 86 Ouest ".

Notez-les.

En échange de ces 6000 pièces de Huit, louez le bateau du capitaine Kate. Indiquez sur la carte les coordonnées que vous aviez notées auparavant. Plongez et récupérez le galion (tête de singe). Refaites surface à l'aide de l'ancre. Enfin, échangez l'objet récupéré contre la deuxième pièce de la carte chez l'antiquaire de " BOOTY boutique ". Naviguez vers PHATT.

L'ile PHATT

Dirigez-vous vers les chutes d'eau, montez au sommet et fermez la pompe à l'aide du singe Jojo. Pénétrez dans la caverne qui apparaitra à la place des chutes et continuez tout droit vers la sortie. Montrez en direction de la maisonnette, ouvrez la fenêtre qui est à gauche et entrez par la porte. Discutez avec le vieillard, il vous offrira à boire. Versez le contenu du ver dans le petit arbre à gauche. Ouvrez l'inventaire et sélectionnez l'enveloppe que vous a donnée Kate, vous obtiendrez ainsi une bouteille de vin. Combinez-la avec votre verre.

En buvant le pirate retraité s'évanouit. Profitez-en pour accrocher le miroir que vous possédez sur le cadre. Sortez de la maisonnette et placez le télescope dans la main de la statue-singe. Poussez enfin la brique indiquée par la lumière puis prenez la troisième pièce de la carte de la main du squelette.

L'ile SCABB

De retour à SCABB, allez au cimetière. Utilisez la clé crypte pour y pénétrer. Lisez le livre intitulé " Famous Pirate Quotation ". Ouvrez ainsi le cercueil correspondant à la citation de " Rapp Scallion ".

Récupérez un peu de ses cendres et visitez la cabane de la dame-Vaudou. Prenez la crème " Asch 2 Life " qui se trouve entres les jarres, dans l'armoire.

En donnant les cendres à la dame-Vaudou, elle prépare un élixir pour la résurrection des morts. Retournez à la tombe de Rapp Scallion et appliquez cet élixir sur les cendres. Il vous donnera une clé et vous demandera d'éteindre le gaz qu'il a oublié de fermer, dans son restaurant.
Dirigez-vous vers la plage et pénétrez à l'aide de la clé dans la cabane, au fond, puis éteignez le gaz. Retournez à la tombe, réveillez Rapp à nouveau pour récupérer la dernière pièce de la carte.

Revenez désormais à Wally, le cartographe, donnez-lui la lentille puis n'importe quelle pièce de la carte. Il vous demandera une faveur. Allez à la dame-Vaudou pour la récupérer. De retour auprès de Wally, ce dernier aura disparu laissant un petit mot sur la table, lisez le. Revenez à la marée, ouvrez la caisse et entrez.

Chapitre III : Le Chuck Fortress

Continuez tout droit, pénétrez dans le tunnel (pas à l'arrière-tunnel) en allant tout droit.

Wally, emprisonné, vous demandera de chercher la clé pour le libérer. Revenez maintenant à l'arrière-tunnel et avancez à gauche. Cliquez avec le bouton droit sur le papier portant le crachat de Largo LaGrande et lisez les quatre strophes.

Chaque strophe correspond à une combinaison des membres d'un squelette, de haut en bas. Trouvez les portes représentant successivement de haut en bas les quatre strophes (respectez l'ordre indiqué).

Dans cet exemple, la première strophe dit que les mains sont connectées à la tête, la tête est connectée au bassin et que le bassin est connecté au pied. Poussez la porte représentant cette première strophe et entrez. Si cette porte ne se trouve pas dans votre chambre actuelle, cherchez-la dans la chambre voisine à gauche et ainsi de suite.

En pénétrant par la porte représentant la dernière strophe. Vous vous trouverez devant une énorme porte qui semble être verrouillée. Ne vous fiez pas aux apparences, en cliquant dessus elle s'ouvrira. Récupérez la clé attachée au mur pour réaliser qu'il s'agit d'un piège !

Wally et vous, serez suspendus par les bras dans la chambre de torture conçue spécialement par Le Chuck en votre honneur. Dépêchez-vous de combiner la paille avec la boisson verte. Crachez ensuite une fois dans la casserole qui est sous vos pieds et deux fois sur le bouclier à gauche de Guybrush. Vous serez libéré mais vous vous retrouverez dans une chambre toute sombre. Utilisez les allumettes pour éclairer la place.

Chapitre IV : Dinckey Island

Ramassez la bouteille à la plage, le verre de martini et la barre de fer (crowbar). Ouvrez le baril derrière le perroquet, dedans se trouve un autre morceau de biscuit. Discutez ensuite avec le vieillard.

Revenez à gauche et pénétrez dans la jungle, prenez la première allée à gauche et continuez tout droit. Brisez la bouteille sur le tronc de l'arbre puis utilisez-la pour déchirer le sac accroché à la branche.

Ramassez le paquet de biscuits puis retournez à la plage. Remplissez le verre de martini d'eau de mer puis versez-le dans la machine à distiller (Still). Combinez-le avec le paquet de biscuits. Vous aurez ainsi deux morceaux. En nourrissant le perroquet avec ces morceaux, il vous indiquera le chemin complet vers le trésor.

Revenez à la jungle, prenez le chemin qui mène en haut.

Ouvrez le trésor à l'aide de la barre de fer, récupérez les dynamites qui s'y trouvent. Prenez au milieu, à droite, encore à droite puis dépassez le dinosaure puis le dauphin.

Enfin, passez au milieu, à droite du tas de rochers. Creusez à l'aide de la pelle au dessus de la croix, combinez les dynamites avec les allumettes et utilisez-les sur le ciment.

Combinez la corde avec la barre de fer et accrochez-les en haut du puits.

Cherchez l'interrupteur dans le noir. Le Chuck vous téléportera par magie dans une autre chambre, il fera ainsi à chaque fois que vos chemins se croisent. Débrouillez vous, en suivant les indications, pour accéder à la chambre des premiers-secours. Ramassez la tête-de-mort, ouvrez le tiroir et récupérez la seringue. Enfin, ouvrez la poubelle au fond et ramassez les gants usés.

En sortant de l'infirmerie, continuez tout droit puis prenez la première porte à droite. Récupérez la poupée, le ballon vert et la bouteille se trouvant dans des boites par terre. Sortez, continuez tout droit puis pénétrez dans la seconde chambre, à droite. Utilisez le distributeur qui expulsera une pièce de monnaie. Quand LeChuck se penchera pour la ramasser, arrachez-lui sa culotte. Gonflez ensuite les deux gants et le ballon vert à l'aide de la bouteille d'hélium.

A la rencontre suivante avec Le Chuck, dépêchez-vous de lui tendre le mouchoir, il éternuera dedans. En accédant à l'élévateur, dépêchez-vous de tirer le levier. La barbe de Le Chuck sera coincée, ramassez-la. Ouvrez la porte d'en face, sortez et fabriquez tranquillement votre poupée-Vaudou.

Vous disposez désormais de tous les ingrédients : le sac juju, la tête-de-mort, la poupée, le mouchoir, la barbe de LeChuck et enfin sa culotte, il ne reste qu'à les combiner !

A la prochaine rencontre avec LeChuck, dépêchez-vous d'enfoncer la seringue dans la poupée-Vaudou en les combinant. Prenez-le en chasse jusqu'à la victoire.

Monopoly 2

© Hasbro Interactive / Infogrames

CRÉER UN JOUEUR PERSONNALISÉ

Vous pouvez éditer un joueur. Pour cela, à l'aide d'un éditeur de texte, allez dans le dossier Westwood et choisissez un joueur dans le dossier **ai**. Changez les propriétés pour qu'il soit à votre guise, puis enregistrez.

IMMUNITÉ

Pour éviter de perdre de l'argent avec l'ordinateur, propose-lui l'échange suivant : donnez-lui 10.000 Frs et en échange faites une immunité sur les cartes que vous ne voulez pas payer si vous tombez dessus. Vous pouvez même le faire sur des hôtels.

MEILLEURS MONOPOLES

Orange : Bas prix, bon taux de fréquentation et loyers quand même élevés
Jaune : Bon taux de fréquentation et loyers élevés
Bleu pale : très bas prix et bon taux de fréquentation
Chemins de fer : Bon taux de fréquentation (Seulement pour obtenir des fonds pour améliorer un autre monopole, mauvais comme monopole prédominant)
Bleu foncé : Évidemment, quand on tombe sur Promenade avec un hotel, c'est souvent la faillite, mais c'est rare et le cout des maisons est élevé

Monopoly Tycoon

© Infogrames / Deep Red 2001

REMPORTER LES ENCHÈRES

Commencez une enchère. Sauvegardez immédiatement la partie dès que l'écran des enchères apparaît. Quittez la partie et chargez votre sauvegarde. Souvent, les joueurs dirigés par l'ordinateur auront abandonné l'enchère, vous permettant par la même de remporter l'enchère à bon marché. Si ça ne fonctionne pas, réessayez plusieurs fois.

SCÉNARIO MÉGAPOLE

Terminez tous les scénarios avec n'importe lequel des personnages. Vous accéderez aors à un nouveau scénario qui vous permettra de construire une Mégapole sans aucune contrainte ni aucun concurrent. Vous disposerez d'un portefeuille de 200,000,000 dollars !

Monster Jam

© Activision 2008

VÉHICULES À DÉBLOQUER

El Toro Loco	70 000 Points
Suzuki	110 000 Points
Maximum Destruction	235 000 Points
Destroyer	710 000 Points
Blacksmith	750 000 Points

Monster Madness : Battle for Suburbia

© Southpeak Interactive / Artificial Studios 2007

COSTUMES

Andy (surfeur)

Obtenez n'importe quel rang sur chaque niveau en difficulté Child Play.

Carrie (ninja)

Obtenez toutes les armes de niveau 3 pour Carrie.

Carrie (fermière)

Obtenez n'importe quel rang sur chaque niveau en difficulté Horror.

Jennifer (infirmière)

Améliorez toutes les armes au niveau 3 pour Jennifer.

Zack (mort)

Obtenez n'importe quel rang sur chaque niveau en difficulté Thriller.

Monster Truck Madness

© Microsoft / Terminal Reality

+ D'INFOS FORUM

PILOTER UN DINOSAURE

Pendant la course, tapez : TREX et vous conduirez alors une sorte de dinosaure mécanique, destructeur de voitures. Pour redevenir normal, faites Pause, allez dans le Replay et revenez immédiatement au jeu. Vous serez alors comme avant.
Selon la même méthode, tapez DANCE ou FRAME pour des surprises.

ASTUCES DANS LE RALLYE DES PLAINES

Terrain de foot

Au début du **Rallye des plaines**, reculez et vers la gauche vous apercevrez un terrain de foot.

Forteresse

Partez dans la direction opposée du terrain de foot. Entre 2 champs, une sorte de route se formera, empruntez-la et vous arriverez dans une forteresse.

Raccourci

Avant le 3ème Checkpoint, prenez le passage à droite. Il est dificile, mais il vous fera gagner de précieuses secondes.

LES TOILETTES

Dans le circuit **Crazy Eight**, dès le début de la course, partez en marche arrière vers les stands. Vous apercevrez rapidement des toilettes (petites baraques dont l'une est orange). Percutez-les et vous devriez entendre quelqu'un s'écrier "Hey! I'm still here!"

MARCHE ARRIÈRE PLUS RAPIDE

Pour avoir une marche arrière plus rapide, appuyez sur le bouton marche arrière et également sur le bouton marche avant.

TOUR DU MONDE DANS L'ARIZONA

Dans l'Arizona, vous allez arriver vers une voie de chemin de fer. Empruntez-la et suivez-la. Si vous êtes parti dans le bon sens, vous aurez fait le tour du monde !

GRAND HUIT

Tournez à gauche juste avant le dernier checkpoint et passez derrière le dinosaure puis entre les deux collines et vous trouverez un passage.

FIN DU NIVEAU

En cours de partie, tapez le code suivant pour terminer le niveau : **leveurb**.

Monster Truck Madness 2

© Microsoft / Terminal Reality

CIRCUIT CACHÉ

Sélectionnez le circuit Serpentin, puis allez jusqu'au 4ème Checkpoint. Ensuite, tournez à droite juste après la passerelle, défoncez les panneaux de signalisation puis filez sur le chemin qui va vous mener sur une autre passerelle. Tournez à droite et franchissez le terrain de camping sauvage. Un message vous demandera alors de fermer votre jeu. Retournez alors sous Windows et relancez à nouveau le jeu : un nouveau circuit vous attend : La salle des tortures.

KLAXON "CARTOON"

A l'aide d'un éditeur de texte, éditez le fichier MONSTERX.INI dans le répertoire System. Allez au paragraphe [GAME], vous verrez la ligne KookyHornFlag=0. Remplacez 0 par 1. Relancez le jeu, le klaxon aura un son "cartoon" (pas toujours à la première tentative).

TRANSPORT PAR UN OISEAU PRÉHISTORIQUE

Lorsque vous vous perdez dans les décors de ce jeu, vous pouvez vous faire ramener sur la route par un hélicoptère en appuyant sur H (par défaut). Pour cette astuce, appelez donc l'hélicoptère mais dès qu'il vous emporte, retapez tout de suite H et il vous lachera. Ensuite, tapez à nouveau H. Là, un oiseau prégistorique aura remplacé l'hélicoptère.

RACCOURCI DANS LE CIRCUIT SERPENTIN

Sélectionnez le circuit Serpentin. Faites la course normalement jusqu'au quatrième Checkpoint. Un peu après la passerelle qui mène au camping, vous pourrez voir d'autres barrières. Arrêtez-vous et mettez-vous face à ces barrières, et appuyez à fond. Vous arriverez alors sur une autre route. Continuez et vous arriverez tout de suite au cinquième Checkpoint en laissant vos adversaire bien loin derrière.

RACCOURCIS

Sélectionnez le circuit "le casse pattes". Effectuer normalement votre course jusqu'au 3ème checkpoint, Juste à droite de celui-ci il y a des caisses en métal. Après avoir passez le checkpoint freinez et tournez à droite, juste après le checkpoint. Vous arrivez vers de la verdure et au fond, vous apercevez le 4éme checkpoint... Allez droit vers lui et continuez la course... En ayant gagné une bonne dizaine de secondes.

Monster Trucks Nitro

© Miniclip / Red Lynx

+ D'INFOS FORUM

VÉHICULES BONUS

Allez dans le menu des paramètres et entrez les codes suivants dans la section du contenu Extra.

DEVHOSENAUTO	Formula Monster Truck
PIGGYRIDE	Pig Monster Truck
YELLOWMONSTER	School Bus

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section bonus du menu des paramètres.

DEVIWANTALLGOLDNOW	Tous les niveaux GOLD
DEVIWANTITALLNOW	Accès à tous les niveaux

Monster Ville

© Cryo Interactive / Intelligent Games 2002

CHEAT MODE

Démarrez le jeu avec une des lignes de commandes suivantes.

Désactiver tout

/noai

Editeur de niveau

/mapdesign

Montezuma's Return

© Software 2000 / Utopia Tech.

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Lorsqu'on vous demande un nom, appuyez sur ENTER. Puis, allez dans le menu du joueur et effacez le nom "Utopia" par défaut. Maintenant, commencez une partie et tous les niveaux seront disponibles, sauf les niveaux bonus (note : tous les noms de joueur doivent être effacés avant que le code puisse être activé).

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

MRBIONIC	Coups de poings et coups de pieds lents
MRGOD	Invulnérabilité (God mode)
MRPOLO	Sauter plus haut et nager plus vite
MRSPEED	Mode Turbo
MRSPIRIT	Appuyez sur une touche du clavier numérique pour bouger rapidement
MRTOUGH	Invincibilité

Monty Python : The Quest For The Holy Grail

© 7th Level

JEU CACHÉ

Juste après être parti en courant, tapez LOBSTERGIRL, et vous obtiendrez un jeu caché.

SE DÉPLACER SUR TOUT L'ÉCRAN

Sur l'écran d'options, juste après avoir démarré une nouvelle partie, tapez URANUS pour pouvoir vous déplacer n'importe où sur l'écran.

Moon Bugs

© Windmill Software

VIES INFINIES

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier MOONBUGS.COM les octets FF 0E 8A 91 et remplacez-les par 90 90 90 90.

Mortal Kombat

© Acclaim / Midway 1994

PLUSIEURS CHANCES DE GAGNER

Au cas où, pendant un tournoi, vous n'arriveriez pas à battre un adversaire, faites la manip suivante : si vous êtes le joueur 1, appuyez sur F2 , si vous êtes le joueur 2, appuyez sur F1 avant que le compteur s'affiche. Ceci entraîne la rentrée de l'autre joueur dans le tournoi. Après avoir fracassé ce dernier (ce qui ne devrait pas être trop difficile si vous jouez seul !), appuyez sur ESC quand le compteur s'affiche. Vous reprendrez alors la partie à l'adversaire contre lequel vous aviez perdu, ce qui vous donne une deuxième (ou troisième ou quatrième ...) chance !

MENU CACHÉ

Quand l'écran avec "Start" apparait, appuyez sur F10 et vous arriverez au menu de config. Là, mettez votre clavier en Caps Lock et tapez DIP : vous accéderez à un nouveau menu avec 8 commutateurs ON-OFF :

0. Activation des fatalités
1. Sang
2. Sons durant la séquence de titre
3. Désactivation des sons digitalisés
4. CPU réussit toutes ses fatalités (sinon hasard)
5. Parties gratuites
6. Reptile (ON/OFF)
7. ?
8. CPU récupère plus lentement

Remarque : pour combattre REPTILE, faites un DOUBLE FLAWLESS (2 perfects) et une fatalité sur le décor du pont lorsque le 6 est activé.

NE PAS PERDRE DE CRÉDITS

En mode 1 joueur, lorsque vous perdrez contre un ennemi, appuyez sur la touche F2 avant que votre adversaire ne fasse sa fatalité. Ainsi, vous ne perdrez pas de crédits.

COUPS SPÉCIAUX

Cage

Attaque rapide	Avance, recule, avance, recule, poing.
Jet d'énergie	Avance, recule, avance, poing.

Kano

Attaque en boule	Bas-avance, bas-recule, haut-recule.
Jet de couteau	Recule, recule, avance.

Lui kang

Attaque aérienne	Avance, recule, avance, poing.
Jet de feu	Avance, avance, poing.

Rayden

Attaque aérienne	Recule, recule, avance.
Jet d'électricité	Bas-avance-poing.

Scorpion

Attaque arrière	Bas-recule-poing.
Jet de flèche	Recule, recule, poing.

Sonya

Attaque aérienne	Recule, avance, recule, poing.
Jet d'énergie	Recule, recule, poing.

Sub-zero

Attaque au sol	Avance, recule, avance, recule.
Jet de glace	Bas-avance-poing.

Mortal Kombat 3

© Acclaim / Midway 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au lieu de taper MK3 pour lancer le jeu, tapez plutôt :

MK3 666	Personnage Smoke
MK3 1995	Invisibilité
MK3 831	Combattants invisibles
MK3 8000	Mode turbo
MK3 603015	Mode lenteur
MK3 9966	Mode miroir
MK3 8888	Personnages jumbo
MK3 1111	Personnages miniatures flottants
MK3 12345	Grands personnages
MK3 54321	Petits personnages
MK3 1000000	Active Shao et Monty (mode 2 joueurs seulement)

TOUS LES COUPS

Voici les correspondances des touches :

R	Run (courir)
BL	Blocage
HP	High Punch (poing haut)
LP	Low Punch (poing bas)
HK	Higk Kick (coup de pied haut)
LK	Low Kick (coup de pied bas)
HD	Hold (garder appuyé)
AV	Avant
AR	Arrière
H	Haut
B	Bas

Tout d'abord, coment faire les Mercy (avant l'animalité) : Au 3e round : HD,R,B,B,B. Les animalités ne sont possibles qu'avec les Mercy. Frienship et Babalité : gagnez le dernier round sans utiliser le blocage. Les "pits" se font trés près dans "Shao Kahn's Tower" : "Subway" et "Pit3".

MOTARO

Fireball : AV+HP
Grab : AV, AV+LP
Teleport : B, H
Fail Whip : AR+LK

SHAO KAHN

Dash : AV, AV+LP
Uppercut : AV, AV+HP
Fireball : AR, AR, AV+LP
Marteau : AR, AR, AV+HP
Rire : B, B, HK
Intimidation : B, B, LK

SHANG TSUNG

-Transformations
Cyrax : BL, BL, BL
Jax : AV, AV, B, LP
Kabal : LP, BL, HK
Kano : AV, AR, AV, BL
Kung Lao : R, R, BL, R
Nightwolf : Rotation de 360°
Sektor : H, H, H
Sheeva : AV, B, AV, LK
Sindel : AR, B, AR, LK
Sonya : B+R+LP+BL
Stryker : AV, AV, AV, HK
Subzero : AV, B, AV, HP
Smoke : AR, AR, LP

Fireball 1 : AR, AR, HP
Fireball 2 : AR, AR, AV, HP
Fireball 3 : AR, AR, AV, AV, HP
Eruption : AV, AR, AR, LK
Fatalité 1 : (près)HD LP, (B, AV, AV, B)
Fatalité 2 : (près)HD LP, (R, BL, R, BL)
Animalité : (balayage)HD LP, (R, R, R)
Babalité : R, R, R, LK
Friendship : LK, R, R, B
Pit : H, H, AR, LP
Combo 27% : LK, HP, HP, LP, AR+HK
Combo 19% : HK, HK, AR+HK

SINDEL

Fireball : AV, AV, LP
Air Fireball : (en l'air) B, AV, LK
Voler : AR, AR, AV, HK
Crier : AV, AV, AV, HP
Fatalité 1 : (balayage) R, R, BL, R, BL
Fatalité 2 : (près) R, R, BL, BL, R+BL
Animalité : (balayage) AV, AV, B, HP
Babalité : R, R, R, HP
Friendship : R, R ,R, R, R, H
Pit : B, B, B, LP
Combo : HK, HP, HP, B+HP, Jumpkick, Air Fireball
Combo 33% : HK, HP, HP, LP HK

JAX

Fireball 1 : AR, AV, HP

Fireball 2 : AV, AV, AR, AR, HP
Charging punch : AV, AV, HK
Grab and punch : AV, AV, LP
Back breaker : (en l'air) BL
Ground slam : LK pendant 2 secondes
Fatalité 1 : (près) H, B, AV, H, BL
Fatalité 2 : (loin) R, BL, R, R, LK
Animalité : (près) HD LP,(AV, AV, B, AV)
Babalité : B, B, B, LK
Friendship : LK, R, R, LK
Pit : B, AV, B, LP
Combo 33% : HK, HK, B+HP, HP, BL, LP, AR+HP
Combo 19% : HK, HK, B+HK

KANO

Coup couteau : B,AR, HP
Lancer couteau : B ,AV, HP
Secoue + étranglement : B, AV, LP
Rouler : LK (2 secondes)
Jeter à terre : (en l'air) BL
Fatalité 1 : (près) HD LP (AV, B, B, AV)
Fatalité 2 : (balayage) LP, BL, BL, HK
Animalité : (près) HD HP (BL, BL, BL)
Babalité : AV, AV, B, B, LK
Friendship : LK, R, R, HK
Pit : H, H, AR, LK
Combo 37% : HP, HP, B+LP, B+HP, Jumpkick, Lancer couteau
Combo 31% : HP, HP, AV+LP, Jumpkick, Lancer couteau

LIU KANG

Boule feu bas : AV, AV, LP
Boule feu haut : AV, AV, HP
Bicyclette : LK (4 secondes)
Pied volant : AV, AV, HK
Fatalité 1 : (loin) AV, AV, B, B, LK
Fatalité 2 : H, B, H, H, BL+R
Animalité : (balayage) B, B, H
Friendship : R, R, R, B+R
Babalité : B, B, B ,HK
Pit : R, BL, BL, LK
Combo 40% : Bicyclette, HP, HP, BL, LK, HK, HK, LK
Combo 36% : HP, HP, BL, LK, LK, HK, LK
Combo 28% : HP, LK, LK, HK, LK

SONYA

Purple rings : B, AV, LP
Air punch : AV, AR, HP
Bicyclette : AR, AR, B, HK
Leg grad : B+LP+BL
Fatalité 1 : HD BL+R (H, H, AR, B)
Fatalité 2 : AR, AV, B, B ,R
Animalité : (près) HD LP (AR, AV, B, AV)

Friendship : AR, AV, AR, B, R
Babalité : B, B, AV, LK
Pit : AV, AV, B, HP
Combo 31% : HK, HK, HP, HP, LP, AR+HP
Combo 19% : HK, HK, B+HK

STRYKER

Grenade basse : B, AR, LP
Grenade haute : B, AR, HP
Baton throw : AV, AV, HK
Baton trip : AV, AR, LP
Fatalité 1 : (près) B, AV, B, AV, BL
Fatalité 2 : (loin) AV, AV, AV, LK
Animalité : (balayage) R, R, R, BL
Friendship : LP, R, R, LP
Babalité : B, AV, AV, AR, HP
Pit : AV, H, H, HK
Compo 50% : HK, HP, HP, LP, Jumpkick, Baton throw
Compo 19% : LK, LK, B+LK

SMOKE

Téléportation : AV, AV, LK
Harpon : AR, AR, LP
Invisibilité : H, H, R
Fatalité 1 : (distance max.) H, H, AV, B
Fatalité 2 : (distance balayage) HD R+BL (B, B, AV, H)
Animalité : (loin) B, AV, AV, LK
Friendship : R, R, R, HK
Babalité : B, B, AR, AR, HK
Pit : AV, AV, B, LK
Compo 36% : Téléportation, harpon, uppercut
Compo 31% : Harpon, HP, HP, LK, HK, LP
Compo 19% : HK, HK, LP

SUB-ZERO

Gel : B, AV, LP
Statue glace : B, AR, LP
Double glace 1 : B, AV, HP
Double glace 2 : B, AV, AR, HP
Double glace 3 : B, AR, AV, HP
Glissade : AR+LP+BL+LK
Fatalité 1 : (balayage) AR, AR, B, AR, R
Fatalité 2 : (près) BL, BL, R, BL, R
Animalité : (près) AV, H, H
Babalité : B, AR, AR, HK
Friendship : LK, R, R, H
Pit : AR, B, AV, AV, HK
Combo 30% : HP, HP, LP, LK, HK, AR+HK
Combo 19% : HK, HK, AR+HK
Combo 18% : HP, HP, AR+HK

CYRAX

Filet : AR, AR, LK
Téléportation : AV, B, BL
Bombe : HD LK (AR, AR, HK)
Bombe : (loin) HD LK (AV, AV, HK)
Air throw : (en l'air) B, AV, BL, BL puis LP
Fatalité 1 : B, B, H, B, HP
Fatalité 2 : (près) B, B, AV, H, R
Animalité : (près) H, H, B, B
Babalité : AV, AV, AR, HP
Friendship : R, R, R, H
Pit : R, BL, R
Compo 30% : Bombe (près), bombe (loin), uppercut, HP, HP, HK, HP, HK,AR+HK
Compo 19% : HK, HK, B+HK

SEKTOR

Téléportation : AV, AV, LK
Missile : AV, AV, LP
Missile dirigé : AV, B, AR, HP
Fatalité 1 : (balayage) LP, R, R, BL
Fatalité 2 : (1/2 de l'écran) AV, AV, AV, AR, BL
Animalité : (près) AV, AV, B, H
Babalité : AR, B, B, B, HK
Friendship : R, R, R, R, B
Pit : R, R, R, B
Combo 33% : Missile dirigé, HP, HP, HK, HK, AR+HK
Combo 19% : HP, HP, B+LP

NIGHTWOLF

Hachette : B, AV, HP
Arc : B, AR, LP
Coup d'épaule : AV, AV, LK
Réflection : AR, AR, AR, HK
Fatalité 1 : (près) H, H, AR, AV, BL
Fatalité 2 : (loin) AR, AR, B, HP
Animalité : (loin) AV, AV, B, B
Babalité : AV, AR, AV, AR, LP
Friendship : R, R, R, B
Pit : R, R, BL
Combo 28% : LK, LK, HP, LP, Hachette
Combo 27% : HK, HP, HP, LP, AR+HK
Combo 19% : HK, HK, AR+HK

SHEEVA

Téléportation : B, H
Tremblement de terre : AR, B, AR, HK
Fireball : B, AV, HP
Fatalité 1 : (près) AV, B, B, AV, LP
Fatalité 2 : (près) HD HK (AR, AV, AV)
Animalité : (près) R, BL, BL, BL, BL
Babalité : B, B, B, AR, HK
Friendship : AV, AV, B, AV, HP
Pit : B, AV, B, AV, LP

Combo 42% : HP, HP, LP, HK, HK, LK, AR+HK
Combo 25% : HP, HP, LP, AV+LP

KUNG LAO

Lancer chapeau : AR, AV, LP
Flying kick : (en l'air) B, HK
Téléportation : B, HK
Spin : AV, B, AV, R
Fatalité 1 : R, BL, R, BL, B
Fatalité 2 : (balayage) AV, AV, AR, B, HP
Animalité : (près) R, R, R, R, BL
Babalité : B, AV, AV, HP
Friendship : R, LP, R, LK
Pit : B, B, AV, AV, LK
Combo 34% : HP, LP, HP, LP, LK, HK, AR+HK
Combo 19% : LK, LK, AR+HK
Combo 18% : HP, LK, AR+HK

KABAL

Tornade : AR, AV, LK
Fireball : AR, AR, HP
Buzz saw : AR, AR, AR, R
Fatalité 1 : (balayage) B, B, AR, AV, BL
Fatalité 2 : (près) R, BL, BL, BL, HK
Animalité : (près) HD HP (AV, AV, B, AV)
Friendship : (balayage) R, LK, R, R, H
Babalité : R, R, LK
Pit : BL, BL, HK
Combo 45% : LK, LK, HP, HP, B+HP, Jumpkick, Fireball
Combo 27% : LK, LK, HK, AR+HK
Combo 21% : LK, LK, AR+HK

Pour certaines manoeuvres (fatalités), lorsqu'il faut faire AV, H, H par exemple, appuyer en même temps sur "bloc" pour éviter de sauter. Bonne bastonnade !

Mortal Kombat 4

© Acclaim / Midway 1998

CHEAT MENU

Dans le menu Practice, positionnez-vous sur Difficulty setting et maintenez simultanément enfoncés Block et Low kick. Après une dizaine de secondes, le cheat menu apparaîtra.

COUPS SPÉCIAUX

Cage

Attaque rapide : Arrière, Avant, Petit coup de pied
Jet d'énergie : Bas, Avant, Grand coup de poing
Jet d'énergie en bas : Bas, Arrière, Petit coup de poing

Fujin

Tornade : Avant, Bas, Petit coup de poing
Arbalète : Arrière, Arrière, Petit coup de poing

Jarek

Attaque rapide : Arrière, Avant, Petit coup de pied
Etoile : Bas, Arrière, Petit coup de poing

Jax

Missile : Bas, Avant, Petit coup de poing
Massue : Bas, Avant, Grand coup de poing
Attaque rapide : Bas, Arrière, Petit coup de poing

Lui Kang

Jet de feu : Avant, Avant, Grand coup de poing
Jet de feu bas : Avant, Avant, Petit coup de poing
Attaque aérienne : Avant, Avant, Grand coup de pied

Quan Chi

Attaque rapide : Avant, Bas, Petit coup de pied
Aimant : Avant, Arrière, Grand coup de poing

Raiden

Téléportation : Bas, Haut
Electricité : Bas, Arrière, Petit coup de poing
Marteau : Avant, Arrière, Grand coup de poing
Attaque rapide : Avant, Avant, Petit coup de pied

Reiko

Téléportation : Bas, Haut
Etoiles : Bas, Avant, Petit coup de poing
Massue : Bas, Arrière, Grand coup de poing

Reptile

Jet d'acide : Bas, Avant, Grand coup de poing
Hache : Arrière, Arrière, Petit coup de pied

Scorpion

Attaque arrière : Bas, Arrière, Grand coup de poing
Flèche : Arrière, Arrière, Petit coup de poing

Sonya

Attaque aérienne : Avant, Arrière, Grand coup de poing
Jet d'énergie : Bas, Avant, Petit coup de poing

Sub-Zéro

Glace : Bas, Avant, Petit coup de poing

Tania

Jet d'énergie : Bas, Avant, Grand coup de poing
Attaque rapide : Avant, Avant, Petit coup de pied

Mortal Kombat II

© Acclaim / Midway 1996

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Il y a un coup qui fonctionne avec tous les personnages. Il faut être au tableau où il y a la rivière, lors de la fatalitie. Faire 3 fois avant, puis bas, puis high punch, le tout en étant collé à son adversaire, et ce dernier se prend alors un coup de poing au visage qui l'envoie faire un tour dans l'eau.

CHEAT MENU

Tapez QICULEDSSUL (en clavier AZERTY) pendant l'écran avec les copyrights (premier écran qui apparaît après avoir lancé le jeu). Attendez l'écran AKKLAIM et appuyez sur F9 . Vous accédez au menu suivant :

CHEAT MODE	Active le mode "triche"
FREEPLAY	Crédits infinis
NO DAMAGE TO PLAYER 1	Energie infinie pour le joueur 1
NO DAMAGE TO PLAYER 2	Energie infinie pour le joueur 2
1 HIT KILLS PLAYER 1	1 coup tue le joueur 1
1 HIT KILLS PLAYER 2	1 coup tue le joueur 2
SOAK TEST	Mode démo
BACKGROUND	Choix du lieu du combat
BATTLEPLAN	Choix du plan de bataille (1 à 11) ou d'un personnage caché
DRONE ENDING	Choixi de la finale de l'adversaire
STOP CLOCK	Arrête le temps
SET DRONES	Choix de l'adversaire

COMBATTANTS CACHÉS

Outre ses douze personnages réguliers, MORTAL KOMBAT 2 possède trois combattants cachés. Pour les affronter, il faut un peu de chance et la connaissance de quelques astuces.

JADE

Pour affronter JADE, il faut, lors du combat qui précède le point d'interrogation dans l'ordre du tournoi, gagner un round en n'utilisant que le coup de pied bas (LOW KICK).

SMOKE

L'Accession au stage de SMOKE est nettement plus aléatoire. Une chose est sure : il est impératif de se trouver dans le tableau THE PORTAL. La suite est plus fortuite. Cela peut arriver plusieurs fois dans un combat, ou au contraire ne pas se produire. Il n'y a pas de règles.
Lorsqu'un visage digitalisé surgit du bord de l'écran et dit "TOASTY", appuyez sur start (F1 ou F2) tout en maintenant le personnage vers le bas.

NOOB SAIBOT

Nettement plus coriace, NOOB SAIBOY ne daignera se battre que si vous gagnez 50 combats d'affilé ce qui n'est réalisable qu'en partie en mode deux joueurs.

COUPS SPÉCIAUX

Pour que la signification soit plus claire, mais aussi plus courte, les raccourcis suivants ont été utilisés :
Pour les coups :
- COUP POING HAUT = HP
- COUP POING BAS = LP
- COUP PIED HAUT = HK
- COUP PIED BAS = LK

Pour les directions :
- EN AVANT = AV
- EN ARRIERE = AR
- EN BAS = B
- EN HAUT = H

Pour les enchainements.
- DEMI-CERCLE VERS L'AVANT = DCAV
- DEMI-CERCLE VERS L'ARRIERE = DCAR
- UN QUART DE CERCLE VERS L'ARRIERE = QCAR
- UN QUART DE CERCLE VERS L'AVANT = QCAV

Enfin pour parer.
- FAIRE BLOC = BLOC

Remarques:
- Un signe + entre deux coups signifie qu'ils doivent être effectués simultanément.
- Les noms originaux des coups ont été conservés.
- Un chiffre devant une position à donner indique le nombre de fois qu'il faut effectuer la manipulation. Par exemple : "2 AV" signifie aller 2 fois en avant.
- Des indications supplémentaires pour réussir un coup sont indiquées entre parenthèses.

LIU KANG

Double Forearm : HP (Près de l'adversaire)
Standard Fireball : 2 AV - HP (Possible en saut)
Crouching Fireball : 2 AV - LP
Flying Kick : 2 AV - HK
Bicycle Kick : Garder LK (4 secondes), puis relâcher
Pit/Spikes : AR - 2 AV - LK
Babality : 2 B - AV - AR - LK
Friendship : AV - 3 AR - LK
Fatality 1 : B - AV - 2 AR - HK
Fatality 2 : Faire tourner le joystick sur 360° à distance réduite de l' adversaire.

KUNG LAO

Headbutt : HP (près de l'adversaire)
Ground Teleport : B - H
Aerial Kick : B + HK (lors d'1 saut)
Hat Throw : AR - AV - LP

Whirlwind Spin : 2 H - LK (garder appuyé BLOC)
Pit/Spikes : 3 AV - HP
Babality : 2 AR - 2 AV - HK
Friendship : 3 AR - B - HK
Fatality 1 : 3 AV - LK
Fatality 2 : Garder appuyé LP (AR - AV) puis relâcher

JOHNNY CAGE

Stomach Jab : HP (près de l'adversaire)
Axe-Kick : HK or LK (près de l'adversaire)
Low Green Bolt : DCAV - LP
High Green Bolt : DCAR - HP
Shadow Uppercut : AR - B - AR - HP
Shadow Kick : AR - AV - LK
Ball Breaker : LP + BLOC
Pit/Spikes : 3 B - HK
Babality : 3 AR - HK
Friendship : 4 B - HK
Fatality 1 : 2 B - 2 AV - LP
Fatality 2 : 2 AV - B - H

REPTILE

Backhand : HP (près de l'adversaire)
Acid Spit : 2 AV - HP
Slide : AR + LP + BLOC + LK
Forceball : 2 AR - HP + LP
Invisibility : 2 H - B - HP (garder appuyé BLOC)
Pit/Spikes : B - 2 AV - BLOC
Babality : B - 2 AR - LK
Friendship : 2 AR - B - LK
Fatality 1 : 2 AR - B - LP
Fatality 2 : 2 AV - B - HK

SUB-ZERO

Backhand : HP (près de l'adversaire)
Iceball : QCAV - LP
Ground Freeze : QCAR - LK
Slide : AR + LP + BLOC + LK
Pit/Spikes : B - 2 AV - BLOC
Babality : B - 2 AR - HK
Friendship : 2 AR - B - HK
Fatality 1 : 2 AV - B - HK AV - B - 2 AV - HP
Fatality 2 : Garder appuyé LP (2 AR - B - AV) puis relâcher

SHANG TSUNG

Flaming Skulls : 2 AR - HP (1 crâne) 2 AR - AV - HP (2 crânes) 2 AR - 2 AV - HP (3 crânes)
Morph en Liu Kang : AR - 2 AV - BLOC
Kung Lao : AR - B - AR - HK
Johnny Cage : 2 AR - B - LP
Reptile : H - B - HP (garder appuyé BLOC)
Sub-Zero : AV - B - AV - HP

Kitana : Faire BLOC 3 fois
Jax : B - AV - AR - HK
Mileena : Garder appuyé HP (2 secondes) puis relâcher
Baraka : 2 B - LK
Scorpion : 2 H (garder appuyé BLOC)
Raiden : B - AR - AV - LK
Pit/Spikes : 2 B - H - B (garder appuyé BLOC)
Babality : AR - AV - B - HK
Friendship : 2 AR - B - AV - HK
Fatality 1 : Garder appuyé HK (2 secondes) puis relâcher
Fatality 2 : H - B - H - LK (garder appuyé BLOC)
Fatality 3 : Garder appuyé LP (30 secondes) puis relâcher

KITANA

Elbow : HP (près de l'adversaire)
Fan Swipe : AR + HP
Fan Throw : 2 AV - HP + LP (possible en saut)
Fan Lift : 3 AR - HP
Aerial Punch : DCAR - HP
Pit/Spikes : AV - B - AV - HK
Babality : 3 B - LK
Friendship : 3 B - H - LK
Fatality 1 : Garder appuyé LK (2 AV - B - AV) puis relâcher
Fatality 2 : Faire BLOC 3 fois - HK

JAX

Overhead Hammer : HP (près de l'adversaire)
Ground Smash : Garder appuyé LK (3 secondes) puis relâcher
Gotcha Grab : 2 AV - LP
Quadruple Slam : Jeter l'adversaire puis HP
Energy Wave : DCAR - HK
AR Breaker : BLOC (seulement en sautant)
Pit/Spikes : 2 H - B - LK
Babality : B - H - B - H - LK
Friendship : 2 B - 2 H - LK
Fatality 1 : Garder appuyé LP (3 AV) puis relâcher
Fatality 2 : Faire BLOC 4 fois - LP

MILEENA

Elbow : HP (près de l'adversaire)
Teleport Kick : 2 AV - LK
Ground Roll : 2 AR - B - HK
Sai jeter : Garder appuyé HP (2 secondes) puis relâcher (possible en saut)
Pit/Spikes : AV - B - AV - LK
Babality : 3 B - HK
Friendship : 3 B - H - HK
Fatality 1 : AV - AR - AV - LP
Fatality 2 : Garder appuyé HK (2 secondes) puis relâcher

BARAKA

Backhand : HP (près de l'adversaire)

Double Kick : Faire 2 HK (près de l'adversaire)
Blade Swipe : AR + HP
Blade Fury : 3 AR - LP
Blue Bolt : QCAR - HP
Pit/Spikes : 2 AV - B - HK
Babality : 3 AV - HK
Friendship : H - 2 AV - HK (garder appuyé BLOC)
Fatality 1 : 4 AR - HP (garder appuyé BLOC)
Fatality 2 : AR - AV - B - AV - LP

SCORPION

Backhand : HP (près de l'adversaire)
Spear : 2 AR - LP
Teleport Punch : QCAR - HP (possible en sautant)
Leg Grab : DCAR - LK
Air jeter : BLOC (seulement en sautant)
Pit/Spikes : B - 2 AV - BLOC
Babality : B - 2 AR - HK
Friendship : 2 AR - B - HK
Fatality 1 : 2 H - HP (garder appuyé BLOC) 2 B - 2 H - HP (garder appuyé BLOC)
Fatality 2 : Garder appuyé HP (B - 3 AV) puis relâcher

RAIDEN

Mini Uppercut : HP (près de l'adversaire)
Body Launch : 2 AR - AV (possible en sautant)
Lightning : QCAV - LP
Teleport : B - H (agiter joystick)
Electrocution : Garder appuyé HP (4 secondes) et relâcher (près de l'adversaire)
Pit/Spikes : 3 H - HP (garder appuyé BLOC)
Babality : 2 B - H - HK
Friendship : B - AR - AV - HK
Fatality 1 : Garder appuyé LK (6 secondes) puis relâcher - Faire BLOC + LK répétés
Fatality 2 : Garder appuyé HP (8 secondes) puis relâcher

Mortal Kombat Trilogy

© Acclaim / Midway 1997

CHOIX DE LA ZONE DE COMBAT

Dans le menu de sélection des personnages, placez-vous sur Sonya puis appuyez simultanément sur Haut et ENTER . Vous aurez alors le choix entre de nombreux rings.

JOUER AVEC CHAMELEON

Pendant le choix des personnages, placez-vous sur Scorpion et gardez les touches Coup de poing Haut et Coup de poing bas appuyées jusqu'au début du combat.

Mortyr

© Redback 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, affichez la console, puis entrez l'un des codes suivants :

`.did`	Affiche la vitesse de rafraichissement
`.diz`	Désactive l'affichage de la vitesse de rafraichissement
`.goto xx`	Choix du niveau (où xx est un nombre)
`.gt xx`	Choix du niveau (où xx est un nombre)
`.prezes`	Invulnérabilité (God mode)
`.wp`	Toutes les armes et objets
`aim off`	Désactive la visée automatique
`aim on`	Activé la visée automatique
`satan`	God mode

Mortyr II

© Redback / Mirage 2004

CHEAT CODES

Appuyez sur ² pendant le jeu pour faire apparaître la console puis tapez l'un des codes suivants :

`gimme x`	Faire apparaître un item (x = nom de l'item)
`invisible 1`	Invisibilité
`runworld`	?
`world`	?
`numlights`	?
`drawfps`	Montrer le nombre d'images par seconde
`drawsnow`	?
`drawsky`	?
`raporttechs`	?
`lightsemitsmoke`	?

Most Wanted

© SG Diffusion 2005

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec la ligne de commande **-cheats -funlabs**. Pendant la partie, ouvrez la console avec ~ ou ² et tapez l'un des codes suivants :

`godmode X`	God mode (remplacez X par 0 ou 1 pour désactiver ou activer le code)
`godmodeteam X`	God mode d'équipe (remplacez X par le nombre)
`mw_aidisableact`	?
`mw_aidisablethink`	?
`mw_failmission 1`	Perdre la mission
`mw_givealllevels 1`	Choix du niveau
`mw_showhud X`	Choix du type de HUD (remplacez X par 0, 1 ou 2 pour choisir votre HUD)
`mw_winmission 1`	Gagner la mission
`noclip 1`	Pas de clipping

Moto Extreme

© Valusoft / Artech Studios

+ D'INFOS FORUM

CIRCUIT BONUS

Maintenez la touche CTRL enfoncée et déplacez le pointeur sur les drapeaux suivants (dans l'ordre) : Canada, USA, Japon, France, Brésil, Egypte, Russie, and Australie. Le circuit lunaire sera alors accessible.

Moto Racer

© Electronic Arts / Delphine Software International 1997

DÉMARRAGE TRÈS RAPIDE

Pendant le compte à rebours, accélérez à fond. Au moment du départ, lâchez l'accélérateur et appuyez sur le bouton pour cabrer. Vous partirez alors en 4ème vitesse à environ 200 Km/h. Le démarrage étant très rapide, vous devrez faire attention aux adversaires qui vous précèdent au départ !

SOUCOUPE VOLANTE

Dans la course **West Way**, après le premier Checkpoint, et après la descente qui suit, arrêtez-vous près de l'entrée du village EL PATIO. Vous pourrez alors entendre une étrange musique et apercevoir une soucoupe volante se poser.

CHEAT CODES

Entrez à la place du nom :

`CDNALSI`	Donne tous les circuits
`CESREVER`	Faire les courses en sens inverse
`CTEKCOP`	Donne des petites motos

CIRCUITS ET MOTOS MÉLANGÉS

Il est possible d'avoir une moto de course sur un terrain de cross et vice versa. Pour cela, il suffit de renommer deux noms de fichiers : **motospd.bpt** et **motoktm.bpt** (échangez leurs noms).

CHANGER LE TABLEAU DES SCORES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier BESTSCOR.DAT. Recherchez les trois lettres que vous avez saisies dans le tableau des scores. Vous pouvez remplacer les autres noms par le vôtre. Sauvegardez les modifications et relancez le jeu pour constater la différence.

VITESSE DE RAFRAÎCHISSEMENT ÉCRAN

Lancez le jeu par la commande : **moto.exe -ijklmnop**
Une fois dans le jeu, appuyez simultanément sur les touches CTRL et F1 deux fois successivement. La vitesse de rafraichissement de l'écran s'incrira à gauche de votre écran.

DINOSAURE DANS RED CITY

Dans Red City, avancez jusqu'à la ville. Arrêtez-vous et regardez au-dessus des bâtiments. Vous verrez un dinosaure passer au-dessus d'une bâtisse.

ROUE AVANT

Freinez en appuyant sur roue arrière.

Moto Racer 2

© Electronic Arts / Delphine Software International 1998

CIRCUITS ET MOTOS MÉLANGÉS

Il est possible d'avoir une moto de course sur un terrain de cross et vice versa. Pour cela, il suffit de renommer les fichiers MOTOSPD.BPT et MOTOKTM.BPT (échangez leurs noms) qui se trouvent dans le répertoire DATA.

CHEAT MODE

Faites l'une des manipulations suivantes au menu de démarage :

Vitesse plus élevée

Haut, Haut, Haut, Droite, Gauche, ESC , ENTER

Sauts plus hauts

Gauche, Gauche, Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Espace, ESC , ENTER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom. Un son confirmera l'activation du code, et vous pourrez alors saisir un vrai nom de pilote :

**SDNALS	Tous les circuits
CESREVER	Circuits inversés
STEKCOP	Mini-motos

Moto Racer 3

© Electronic Arts / Delphine Software International 2001

TOUJOURS GAGNER

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier Datalevelsbarcelonscriptlevel.ini. Vous verrez alors quelque part dans le fichier : NbMaxMotos=12. Remplacez 12 par 1. De même remplacez GainSR_0_0_0=10 par GainSR_0_0_0=1000. De cette manière vous serez désormais seul en course et vous gagnerez à tous les coups beaucoup de crédits.

CHANGER DE RÉSOLUTION

Pendant le jeu, maintenez CTRL + SHIFT enfoncé et appuyez sur un chiffre de 1 à 8 pour modifier la résolution.

ACTIVER LE JOYSTICK

Pendant le jeu, maintenez CTRL + K pour cycler entre les différents modes de joystick. Appuyez sur CTRL + J après la première manipulation.

TOUS LES CIRCUITS

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que le Notepad), ouvrez le fichier Player.ini dans le répertoire Data/Players/Default/ du jeu. Au chapitre [CIRCUITS], remplacez les 0 par 1 pour chaque circuit que vous voulez débloquer. Vous aurez par exemple `Circuit19="3220b294_1"` à la place de `Circuit19="3220b294_0"`.

Motocross Madness

© Microsoft / Rainbow Studios 1998

SE RELEVER VITE APRÈS UNE CHUTE

En mode entrainement sans adversaire, appuyez sur TAB pour vous relever instantanément en cas de chute. En plus, vous vous retrouverez dans la bonne trajectoire.

GAGNER DU TEMPS

Dans les circuits en mode Supercross, s'il n'y a pas de bord, évitez de sauter et de perdre du temps en l'air. Pour cela, roulez le long du bord et faites une esquive rapide de la bosse, puis revenez vite sur le circuit. En faisant bien attention de ne pas déclencher la flèche verte de retour, vous gagnerez un précieux temps (à ne pas tenter partout mais dans les belles lignes droites ou les bosses situées avant les virages).
Cette astuce pourra vous permettre, par exemple, de rattraper les adversaires qui vous auront distancés lors de parties en réseau.

CASCADE

Allez dans l'éditeur de circuits. Construisez-en un avec une longue ligne droite. A peu près à 6 carreaux de la fin, placez la plus grosse bosse possible et mettez-la dos au circuit. Arrivez à vive allure et vous ferez un saut très haut et très loin.

SUPER SAUT

En mode freestyle, prenez beaucoup d'élan pour monter en haut des falaises qui bordent le terrain de jeu. Essayez de vous eloigner un peu et vous serez projetté dans la zone de jeu d'une manière assez expéditive.

Motocross Madness 2

© Microsoft / Rainbow Studios 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GROSSES TÊTES

Tapez BIG HEADS au menu principal.

SE RELEVER PLUS VITE

Appuyez sur TAB et cas de chute pour vous relever instantanément.

ECRAN RAINBOW

Appuyez sur ALT + TAB + A pour changer d'écran pendant le jeu.

MODIFIER LES TEXTURES

Appuyez sur la touche Window en pleine course et cliquez sur Motocross Madness 2 pour modifier les textures.

SUPER SAUT

En mode freestyle, prenez beaucoup d'élan pour monter en haut des falaises qui bordent le terrain de jeu. Essayez de vous eloigner un peu et vous serez projetté dans la zone de jeu d'une manière assez expéditive.

SAUTER DE LA MOTO

Appuyez sur ENTER en plein saut pour sauter de la moto.

Motocross Mania

© Take 2 Interactive / Deibus Studios 2000

CHEAT CODES

Utilisez l'un des codes ci-dessous pour renommer votre profil (vous pouvez ensuite reprendre le nom initial) :

`Beef Cake`	Tous les circuits
`Mad Dog`	Accès à tous les sauts
`Uncle Bill`	Argent supplémentaire
`Vera Champ`	Toujours avancer dans le championnat

MotoGP : Ultimate Racing Technology

© THQ / Climax 2002

SOUS-TERRAIN

Au milieu de la chicane, sur le circuit d'entraînement, ne prenez pas le virage à droite mais tournez à gauche et suivez la route. Vous déboucherez sur un sous-terrain.

REMPORTER LA COURSE EN MODE EXERCICE

Sélectionnez le mode excercice das un niveau qui accepte ce mode puis commencer le jeu. Faites demi tour dès le début sans passer la ligne de départ. Renversez tous les plots et les obstacles jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seconde. Vous pourrez alors faire la course tranquillement.

JEU ARCADE

Une fois que vous aurez débloqué le circuit Sheridan, descendez dans le souterrain juste à l'entrée de la chicane après les arbres. Foncez sur la borne d'arce au milieu de la salle pour débloquer un petit jeu de tir !

RÉUSSIR SON DÉPART

Il existe 2 solutions pour réussir son départ :

- mettre les gaz quand les feux s'éteignent
- mettre le frein, tout en accélérant pour faire tourner le moteur à plein régime et l'enlever dès que les feux passent verts

MotoGP : Ultimate Racing Technology 2

© THQ / Climax 2003

MOTO FLOTTANTE

Appliquez un logo au nom de **kingpin** sur votre engin pour la faire flotter.

VALENTINO ROSSI

Totalisez plus de 1 000 000 de points dans le mode cascade pour débloquer Valentino Rossi.

MODE LÉGENDE

Jouez jusqu'à débloquer les challenges 62 à 66. Le suivant, le challenge 67, est le mode Légende.

TOUT DÉBLOQUER

Ouvrez le fichier "motogp.cfg" qui se trouve dans le répertoire du jeu avec le Bloc-Note Windows et ajoutez les lignes suivantes :

game/unlock_tracks = true
game/unlock_all_riders = true
debugcheat/lullbullbydub = true
debugcheat/freecredits = true
debugcheat/fake_all_challenges_complete = true
debugcheat/minigames_unlocked = true

Vous aurez tous les motards, toutes les pistes...

RÉUSSIR SON DÉPART

Il existe 2 solutions pour réussir son départ :

- Mettre les gaz quand les feux s'éteignent
- Mettre le frein, tout en accélérant pour faire tourner le moteur à plein régime.

MotoGP : Ultimate Racing Technology 3

© THQ / Climax 2005

TOUT DÉBLOQUER

Ouvrez le fichier "motogp.cfg" qui se trouve dans le répertoire du jeu avec le Bloc-Note Windows et ajoutez les lignes suivantes :

game/unlock_tracks = true
game/unlock_all_riders = true
debugcheat/lullbullbydub = true
debugcheat/freecredits = true
debugcheat/fake_all_challenges_complete = true
debugcheat/minigames_unlocked = true

Vous aurez tous les motards, toutes les pistes...

RÉUSSIR SON DÉPART

Il existe 2 solutions pour réussir son départ :

- Mettre les gaz quand les feux s'éteignent
- Mettre le frein, tout en accélérant pour faire tourner le moteur à plein régime.

Motorhead

© Gremlin Interactive / Digital Illusions 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans les options personnelle et entrez les données suivantes :

NOM	TEAM	EFFET
Avenger	Zx	?
Buzz Aldrin	NASA	Gravité lunaire
Demon	Grem	Voiture avec super suspension
G-Ride	West	Suspension sauteuse
Ignition	UDS	Course avec vue de derrière surélevée
Lemmy	Ace	?
R. Peterson	Swe	Après une course, tous les circuits et toutes les voitures
Ramlosa	H20	?
Supercars	Grem	Course avec vue de dessus

CAPTURES D'ÉCRAN

Au cours d'une partie, appuyez sur la touche F12. Vous avez capturé l'image affichée à l'écran. Vous la trouverez dans le répertoire du jeu, au format TGA.

Mount & Blade

© Paradox Interactive / TaleWorlds Entertainment 2008

CHEAT CODES

Lancez le "launcher" du jeu et allez dans "Configure" puis "Game" et ensuite cochez "Enable Cheat". Il ne vous reste plus qu'à utiliser les codes suivants :

Empocher 1000 Denars : Ctrl + X (depuis l'écran d'inventaire)
Empocher 1000 XP : Ctrl + X (depuis l'écran du personnage ou via le menu clan pour les acolytes)
Se téléporter : Ctrl + clic gauche sur la destination (depuis la map)
Rendre les ennemis inconscients : Ctrl + F4
Regagner de la vie en combat : Ctrl + H

Mount & Blade : Warband

© Paradox Interactive / TaleWorlds Entertainment 2010

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Lancez le "launcher" du jeu et allez dans "Configure" puis "Game" et ensuite cochez "Enable Cheat". Il ne vous reste plus qu'à utiliser les codes suivants :

Empocher 1000 Denars : Ctrl + X (depuis l'écran d'inventaire)
Empocher 1000 XP : Ctrl + X (depuis l'écran du personnage ou via le menu clan pour les acolytes)
Se téléporter : Ctrl + clic gauche sur la destination (depuis la map)
Ralentir l'action : Ctrl + F9
Se changer en bot : Ctrl + F5
Rendre les ennemis inconscients : Ctrl + F4
Regagner de la vie en combat : Ctrl + H

Mount & Blade : With Fire and Sword

© Paradox Interactive / TaleWorlds Entertainment 2011

CHEAT CODES

Dans le menu configuration du launcher, cochez la case "Enabled Cheat". Ensuite, en cours de jeu, entrez les combinaisons suivantes. (Note : Les codes ne fonctionnent que dans certains contextes précisés entre parenthèses.)

Ces codes ne fonctionnent pas en multijoueur.

+1000 OR

CTRL + X (Ecran inventaire)

+1000 XP

CTRL + X (Ecran du personnage)

+1000 XP pour les membres du groupe

CTRL + X (Ecran du personnage du membre du groupe)

Se faire mal

CTRL + F3

Vie Pleine

CTRL + H

Vie pleine pour le cheval

CTRL + SHIFT + H

Augmenter l'efficacité de l'arme

CTRL + W

Assommer un allié

CTRL + F6 (En combat)

Assommer toutes les troupes ennemies

CTRL + ALT + F4 (En combat)

Assommer tous vos alliés

CTRL + ALT + F6 (En combat)

Assommer un Ennemi

CTRL + F4

Révéler la carte

CTRL + T (Ecran Mappemonde)

Téléporter votre compagnie n'importe où

CTRL + Clic gauche n'importe où sur la map

Mozart : Le Dernier Secret

© Micro Application / Gameco Studios 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I : Un songe étrange

Le chapitre est composé uniquement d'une cinématique.

Chapitre II : Un réveil difficile

Ouvrez l'armoire et prenez la louche et la marmite. Mettez la marmite sur le pichet d'eau pour remplir cette dernière. Allez vers la cheminée et prenez le crochet qui se trouve sur celle-ci. Mettez le crochet sur le haut de la cheminée (porte-crémaillère) puis moulinez le café qui se trouve sur l'étagère à gauche de la cheminée. Prenez le café moulu et mettez-le sur la marmite pleine d'eau qui se trouve dans la barre des tâches au-dessus de l'écran. Mettez la marmite de café sur le crochet au-dessus du feu de cheminée, puis, avec la louche, prenez le breuvage réchauffé et versez-le dans le bol qui se situe sur la table à droite de la cheminée. Sur cette table, prenez l'étui contenant votre montre et récupérez aussi la partition sur le lit.

La scène de l'aubergiste. Quelqu'un frappe à la porte : c'est l'aubergiste qui veut son salaire. Pour accéder à la porte, il faut d'abord allumer le couloir sombre. Pour ce faire, prenez la bougie à gauche du couloir et allumez-la au feu de cheminée, puis posez-la sur le bougeoir à droite du couloir. Ouvrez la porte au fond du couloir et discutez avec l'aubergiste. Demandez-lui des nouvelles de Mazzini et inquiétez-vous des rumeurs. Dites que vous connaissez l'empereur et demandez un délai pour payer. En échange, l'aubergiste souhaite un objet en gage. Ouvrez l'étui en votre possession en l'appliquant sur l'icône double flèche située à droite de la barre de tâches, en haut de l'écran. Laissez la montre en gage à l'aubergiste puis sortez de la chambre.

Mozart face à son employeur. Discutez avec lui puis montrez-lui la partition en votre possession. Il vous demandera de la terminer. Remontez à votre chambre et mettez la partition sur l'encrier. Il vous faut alors résoudre une énigme : procédez aux changements nécessaires en évitant les erreurs (suivez les indications fournies) puis prenez le divertimento enfin terminé sur le bureau, avant de l'apporter à votre employeur.

Sortez de l'auberge. En bas, l'aubergiste vous indique qu'il faut se rendre à pied chez l'empereur. Plus loin, vous trouvez le cocher Dubcek, mais vous devez demander l'aide de l'aubergiste pour qu'il traduise le tchèque. Après discussion, le cocher accepte de vous emmener. Revenez voir votre employeur dans le hall de l'hôtel et partez avec lui à l'opéra.

Chapitre III : Une matinée à l'opéra

Après avoir discuté avec l'employé préposé à l'accueil, montez l'escalier et prenez la porte du salon de musique. Prenez l'éventail sur le coussin et les graines de perroquet sur le piano. Examinez le perchoir du perroquet. Sur la chaise à gauche, prenez le livre et lisez la lettre d'Haydn. Vous avez désormais en votre possession le livre des harmoniques, consultable en haut à gauche de votre barre des tâches.

En sortant, vous rencontrez la fameuse Alexa qui vous propose chaleureusement de l'accompagner dans le salon de musique où vous discuterez avec elle. Rendez-lui son éventail pour qu'elle finisse par vous rendre la partition tant convoitée ! Superposez les deux morceaux de la partition du divertimento dans la barre des tâches : l'oeuvre est enfin complète ! Vous pouvez maintenant aller répéter avec les musiciens.

Sortez et prenez la porte du salon du directeur. Un ami compositeur vous donne les clés de la loge du Kappelmeister

après discussion. Prenez la baguette de chef d'orchestre sur l'habit bleu et dirigez-vous vers la salle de spectacle (vous pouvez y accéder aussi en revenant par le hall d'entrée).

Mettez la partition sur le pupitre des musiciens et prenez la baguette en vous plaçant sur le pupitre de chef d'orchestre. Il vous faut à présent agiter cette baguette et diriger les musiciens. Suivez le cercle blanc sans vous égarer... Vous obtiendrez un certain nombre d'étoiles suivant votre performance. Si votre maître est satisfait, allez en bas de l'écran pour recevoir votre paye, après avoir donné au maître la baguette de chef d'orchestre.

Chapitre IV : Retour au palais

Un Praguois vous offre une flûte en bois si vous discutez avec lui et acceptez de regarder son étal ; si vous bouchez les orifices de la flûte, vous pourrez réparer la fontaine près de la calèche ; pour cela, allez à l'hôtel et l'aubergiste vous annoncera qu'un pigeon a élu domicile dans votre chambre ! Délogez-le en versant les graines dans le bol vide sur le bureau. En examinant le pigeon, vous découvrez qu'il porte une bague contenant un message : c'est une invitation mystérieuse des francs-maçons.

Il faut maintenant déchiffrer le code contenu dans le livre : suivez au mieux le cercle blanc avec votre baguette et il ne vous restera que peu de lettres à supprimer sur le message codé. Ce dernier est : "le chiffre trois est sacré". Le rendez-vous sera donc à trois heures. Prenez la cire durcie sur le bougeoir et mettez-la sur les braises de la cheminée pour la ramollir. Calfeutrez la flûte en la superposant avec la cire ramollie et allez réparer le tuyau de la fontaine avec cela. Remplissez votre marmite vide. Remontez dans votre chambre et ouvrez la fenêtre puis versez l'eau de votre marmite dans le baquet d'eau, ce qui fera descendre le pigeon qui s'envolera par la fenêtre. Sortez de l'hôtel et allez payer le cocher avec votre bourse. Cliquez sur la calèche pour partir.

Chapitre V : Des nouvelles de l'empereur

Prenez le papier à musique sur la petite table, discutez avec le garde et entrez dans le petit salon. En jouant du clavecin, vous vous rendez compte qu'il est désaccordé. Parlez-en au laquais qui ira vous chercher une clé d'accords pour le réparer. A vous de jouer ! Placez la clé d'accords sur le clavecin comme indiqué sur cette image. Commencez par accorder le La (première touche indiquée sur le clavecin avec un cercle rotatif pour tendre ou détendre la corde). Pas de panique, si vous cassez une corde vous pouvez la remplacer par une autre en haut à droite de l'écran. Le diapason vous permet d'écouter le La qu'il vous faut obtenir. La baguette de chef d'orchestre à droite vous permet d'écouter la gamme correcte en entier. La baguette du bas vous permet de jouer les notes du clavier. Après le La, il faut réussir le Sol et le Do. Quand cela est fait, survient une cinématique. Allez à gauche de cet écran pour trouver (en vous déplaçant) Mazzini.

Parlez-lui de l'empereur, il vous engage à jouer pour ce dernier. Prenez l'encrier qui se trouve dans l'armoire du fond. Superposez la plume, l'encre et le papier sur la barre des tâches et placez l'ensemble ainsi formé sur le bureau. Il ne vous reste plus qu'à corriger la partition, heureusement, de nombreuses erreurs sont tolérées. N'oubliez pas que les notes bleues doivent rester sur la même portée (même ligne). Enfin, posez la nouvelle partition sur le clavecin et jouez pour l'empereur.

Chapitre VI : La tenue

Prenez le miroir sur la petite table du fond, l'écharpe et le tablier maçonniques derrière le rideau rouge de l'autre côté de la pièce, puis parlez aux divers interlocuteurs. Examinez les schémas et le tableau accroché au mur. Entrez maintenant dans la salle du fondateur et faites jouer le non-initié. Il plagie votre oeuvre et vous êtes furieux ! Prenez la règle et le compas de franc-maçon et tirez le rideau jaune. Il révèle une grille fermée à double tour. Revenez dans la pièce précédente et parlez au laquais qui garde la porte de Schultz. Il vous réclame des gants. Demandez à l'homme austère en bleu assis sur le canapé pour qu'il vous pose une énigme : quels piliers soutiennent le temple de Salomon ? Interrogez donc l'Irlandais (en vert).

A présent, vous pouvez résoudre l'énigme du livre des harmoniques : cliquez sur l'icône de pyramide en haut à gauche de la barre des tâches. La réponse à l'énigme réside dans les mots "force et stabilité". Répondez à l'homme austère.

Keller vous donne la clé de l'armoire qui se trouve dans la salle de délibération. Vous y trouverez les rouages de la force et de la sagesse : superposez-les. Posez le tout sur l'armoire sculptée accrochée au mur de la salle principale. Vous devez alors résoudre une nouvelle énigme. Disposez les rouages de la façon suivante :
Récupérez les gants auprès de Keller et superposez-les avec le reste de la tenue en votre possession. Parlez au laquais qui vous laissera maintenant entrer pour discuter avec Schultz. Récupérez le maillet de franc-maçon, discutez à nouveau avec Schultz, récupérez le coffre de vote et revenez dans la salle principale où l'Irlandais vous donnera l'équerre pour préparer le coffre. Dans la salle de délibération, Havel vous indique qu'il faut d'abord placer la règle, puis le compas, puis l'équerre, puis le maillet. Disposez d'abord le coffre sur le socle blanc au milieu de la pièce puis les autres éléments dans l'ordre. Revenez voir Schultz et votez pour ou contre le nouveau prétendant à la loge maçonnique.

Chapitre VII : Un drame inattendu

Placez le miroir en votre possession sur le corps d'Anton Epoch. Vous constatez qu'il est mort. Ramassez la partition tombée à terre et placez-la sur l'encrier de l'autre côté de la pièce pour la corriger. Vous trouverez sur l'image ci-dessous le résultat que vous devez obtenir. Il faut placer les groupes de notes de façon symétrique avec celles des autres portées, de manière à ce que le tout soit harmonieux (exemple : groupes d'une blanche plus une noire, ou trois doubles croches, etc.).

Vérifiez votre composition en la plaçant sur le piano-forte pour la jouer. Récupérez les instruments maçonniques dans la salle de délibération et la clé de Schultz dans la salle du vénérable qui s'est absenté. Dans la salle du piano, ouvrez avec cette clé la grille qui renferme le reliquaire et observez-le. Placez votre équerre sur votre compas et mettez le tout sur le reliquaire. Une cinématique se déclenche.

Chapitre VIII : Emprisonné !

Placez le miroir sur la grille de la cellule et discutez avec votre nouveau compagnon. Trouvez l'éteignoir à votre gauche et fixez-y les clés d'horloger en les superposant dans la barre des tâches, puis donnez tout ceci à votre nouvel ami. Vous êtes maintenant dans sa peau et il vous faut placer tout simplement les clés dans le mécanisme en face de vous. Sortez de cet écran et prenez le gourdin à gauche du costume d'officier. Allez vous poster en embuscade dans la cellule sombre, à droite, armé de votre gourdin. Vous frappez l'officier et libérez Mozart grâce aux nouvelles clés obtenues.

Sortez du cachot, vous êtes maintenant sur les toits et contrôlez à nouveau Havel. Récupérez l'axe et les chevilles à droite de la poulie endommagée ; parlez à Mozart pour qu'il vous prête son maillet et superposez maillet et cheville. Placez l'ensemble ainsi formé sur le support de la poulie. Placez le maillet sur la poulie avec axe tordu puis la roue sur le mécanisme. Combinez votre roue et votre axe et mettez la poulie maintenant fonctionnelle sur le mécanisme.

Chapitre IX : Le mystère s'épaissit

Allez parler au vénérable et prenez un poids sur la balance qui se trouve sur son bureau, puis revenez dans la salle principale et examinez le rideau derrière lequel vous trouverez une veste de serviteur et prendrez un fil doré qui s'y trouve. Combinez le fil et le poids pour faire un fil à plomb. Avec ceci, ouvrez enfin le reliquaire dans la salle du fondateur. Vous récupérez un petit scarabée que vous devrez superposer avec les clés d'horloger pour faire apparaître l'énigme.

Placez le boîtier (qui est situé en haut à droite) au centre du scarabée et cherchez à faire bouger toutes les pattes en même temps. Les chiffres indiquent l'ordre dans lequel les pattes correspondantes vont bouger. Le remontoir en bas du scarabée permet de vérifier le bon fonctionnement de l'ensemble. L'image indique le bon positionnement. En effet, vous avez dû remarquer que la patte du milieu à gauche était en retard sur les autres. C'est pourquoi elle doit être positionnée en 1. Allez ensuite parler du scarabée à Schultz le vénérable, puis revenez placer le scarabée sur le piano-forte et jouez-y la partition d'Anton corrigée. L'énigme est désormais accessible dans l'icône pyramide de la barre des tâches. La réponse est : (il bat au rythme du) "pouvoir secret du premier". Parlez à nouveau à Schultz.

Chapitre X : Premières révélations

Pour calmer le chien des Robertson, jetez votre scarabée sur lui. Il suivra le rythme de la musique et vous pourrez traverser la salle. Derrière la première porte, prenez les deux serre-livres dans la bibliothèque (le deuxième est accessible par l'échelle) et superposez-les. Prenez ensuite la loupe sur le fauteuil et examinez le livre. Celui placé complètement à gauche de l'écran vous indique que le nombre d'or est le treize. Prenez maintenant la deuxième porte. Examinez l'horloge qui dissimule un globe terrestre, le rideau, et prenez la miniature dans le tiroir à gauche du bureau. Ce faisant, vous aurez récupéré un cylindre métallique. "Elève le titan gardien selon la règle du nombre d'or" : cette inscription que vous avez découverte vous indique qu'il faut superposer le socle formé par les deux serre-livres avec la règle de franc-maçon en votre possession. Quant à l'inscription gravée dans la salle de l'horloge, elle doit se lire avec le miroir. Ainsi s'ouvre l'énigme dans le livre des harmoniques. La réponse est "le septième barreau".

Revenez dans la bibliothèque et, en cliquant sur l'échelle, vous trouvez la statuette du gardien Atlas. Ajustez maintenant la statuette sur le socle en votre possession et revenez dans le bureau pour placer l'ensemble dans l'horloge. Derrière l'inscription que vous avez lue au miroir se tient un panneau de bois. Poussez-le pour entrer dans une salle secrète. Regardez l'homme en noir et continuez à gauche. Examinez ensuite le projecteur (le fantasmagore).

Placez le cylindre en votre possession sur le mécanisme et ajustez la miniature sur l'emplacement vide. Dissociez la loupe en la plaçant sur la double-flèche à droite de la barre des tâches et placez la lentille ainsi obtenue sur l'objectif. La mise au point est ainsi faite et vous découvrez la supercherie. Retournez dans le bureau et discutez avec la jeune femme. Elle prend votre miroir et vous sortez. Passez la troisième porte qui vient de s'ouvrir et découvrez Englander bâillonné. Vous êtes attaqué à votre tour.

Chapitre XI : Le pont de pierre

Après discussion avec la bohémienne, Havel vient vous secourir. Celui-ci décide de jouer votre vie au trente-et-un. Heureusement, c'est vous qui incarnez Havel pendant la partie de cartes.

L'objectif est d'avoir plus de points que les autres joueurs, et le mieux est d'atteindre 31. Pour cela, piochez autant de cartes que nécessaire quand c'est votre tour mais faites attention à ne pas dépasser 31 ! Ensuite, cliquez sur l'icône "passer" à droite pour découvrir qui a gagné la manche. Patience, car il y a une grande part de hasard dans ce jeu... Un conseil : ne prenez pas trop de risques. Dans la roulotte, examinez la partition d'Anton à droite et prenez-la ainsi que la clé cachée dessous. Avec cette clé, ouvrez l'armoire au-dessus et prenez l'archer et le violon. Prenez la statuette de sainte dans la salle du fond puis corrigez la partition d'Anton en la plaçant sur l'encrier. Voici le résultat.
Pour réussir, pensez à commencer par les double-croches (le plus facile) puis observez les groupes de notes (blanche-noire) et regardez aussi la hauteur des notes (ex : le fagotto, première portée, est le plus aigu). Prenez la partition corrigée et ouvrez la fenêtre. Pour ouvrir le volet il faut séparer le violon de son archer et placer l'archer sur le volet. Allez vers le pont, ce qui vous fera changer d'écran, puis courez vers... vous-même ! C'est-à-dire vers le devant de l'écran. Courez jusqu'au bout du pont et observez la statue de sainte Lutgarde : il y a une fissure à la base de la statue. Placez-y votre statuette de sainte puis revenez à l'écran précédent. Descendez l'escalier au milieu du pont pour être stoppé dans votre élan par un verrou. Réunissez le violon et l'archer et appliquez-les sur le verrou. Une porte s'ouvre. Examinez la porte de pierre et retournez chercher votre montre. Sur le pont, Mano le bohémien vous intercepte. Discutez avec lui et jouez-lui du violon en plaçant l'instrument sur Mano. Enfin, rendez-lui le violon.

Chapitre XII : Créances et vocalises

Discutez avec l'ouvreur puis montez les escaliers. Prenez la tasse vide dans le salon du directeur et parlez avec la jeune femme. Alexa vous demande un miel chaud. Revenez dans le salon de musique et examinez la bouilloire. Avec le tisonnier qui se trouve à droite de la cheminée, rallumez les braises. Remplissez la tasse vide avec la bouilloire d'eau chaude. Vous trouverez le pain et le miel dans la loge du Kapellmeister (pour s'y rendre il faut repasser dans le hall et prendre le couloir du fond). Au passage, allez dans la salle de spectacle, récupérez le monocle sur un des sièges et parlez avec votre admiratrice. Dissociez le pain et le miel. Associez le miel et la tasse d'eau chaude. Apportez l'infusion à Alexa. Suivez le cercle blanc pour réussir les vocalises d'Alexa. Allez maintenant chercher la clé sous le buste de Bach qui se trouve dans le couloir du fond après avoir descendu l'escalier, juste avant la salle de spectacle. Remettez les clés à Alexa.

Vous êtes enfin dans le bureau d'Haüfer. Jouez du piano et examinez le perroquet qui fredonne "fa mi la sol do". Au

fond de la salle, vous retrouvez une étagère de livres. Tirez les livres correspondant aux notes indiquées par l'oiseau. Un coffre s'ouvre à gauche. Voici l'ordre dans lequel il faut pousser les cylindres pour reconstituer la musique : haut droite/ bas droite/ haut gauche/ bas gauche/ bas milieu/ haut milieu.

Alexa fait irruption avant que vous preniez l'argent. Discutez avec le perroquet et prenez les registres dans le tiroir du bureau. Ouvrez l'armoire et examinez les comptes. Pour lire les registres, regroupez le manche de loupe avec la lentille et placez le tout sur la feuille des registres en votre possession. Vous obtenez le code K527. Prenez maintenant le bon registre dans l'armoire et enlevez la ficelle qui le retient fermé grâce à l'icône double-flèche à droite de la barre des tâches. Parlez à Alexa et refusez de rester plus longtemps avec elle (vous avez mieux à faire !). Vous récupérez votre argent et c'est la fin du chapitre.

Chapitre XIII : Mozart le fugitif

Prenez la perche à droite de l'écran. Attachez la ficelle à la perche, puis l'éteignoir à la ficelle. Vous créez ainsi un éteignoir artificiel. Placez-le sur la lanterne de verre, ce qui la fera s'éteindre. Observez maintenant le muret à gauche de l'escalier. Ramassez le caillou qui se trouve devant la porte au fond de l'écran, vers la calèche que vous aviez empruntée dans un autre chapitre. Observez l'étal au premier plan et remarquez les rats qui courent par terre. En vous collant au muret, jetez un caillou sur l'étal, ce qui fera sortir les rongeurs nuisibles. Lancez-leur du pain. Vous avez réussi à détourner l'attention du garde.

Entrez dans l'hôtel. Discutez avec le tenancier pour récupérer votre montre. Observez le coffre qui contient la montre (blason des Epoch reconnaissable) et montez à votre chambre. Ramassez-y la carte à jouer par terre. Pour la lire, il faut la placer sur le bougeoir puis moudre du café que vous superposez ensuite sur la carte à jouer. Lisez le message d'Havel et ouvrez la fenêtre. Redescendez placer les clefs d'horloger sur le coffre puis la carte : votre montre est détruite. Vous payez le tenancier qui accepte alors de vous aider à détourner l'attention du garde. Descendez parler à l'homme qui vous attend en bas.

Chapitre XIV : Les secrets de l'horloger

Cliquez sur le livre des harmoniques pour faire apparaître l'énigme Rose-croix : suivez le cercle blanc avec votre souris et résolvez l'énigme. C'est un "appel de la fraternité". Comme la porte de la tour est fermée, allez à gauche de l'écran pour faire apparaître une nouvelle zone. Lisez l'affiche et examinez la fenêtre allumée en haut à gauche. Complètement à gauche, examinez le blason qui jouxte la porte de la famille Epoch et entrez. Grâce au mot code que vous avez découvert précédemment dans le livre des harmoniques, vous pouvez entrer. Prenez la montre Epoch dans la vitrine au fond de la pièce. Regardez les deux portraits peints au mur et jouez du clavecin : il est désaccordé. Examinez le panneau ornementé au fond à droite de la pièce, puis sortez. En discutant avec le serviteur, vous apprenez l'existence d'une clé d'accord au rez-de-chaussée. Descendez l'escalier et prenez la clé dans le tiroir. Remontez placer la clé d'accord sur le clavecin.

Pour résoudre l'énigme suivante, tendez ou détendez successivement les cordes des touches de la gamme. Aidez-vous du diapason pour avoir le La et utilisez la corde si vous en cassez une. Si vous jouez maintenant du clavecin, les notes de l'allegro feront s'ouvrir le panneau ornementé. Ecoutez les élucubrations de l'homme assis qui ressemble étrangement à l'empereur. Il s'agit de Léopold, un imposteur en qui vous reconnaissez l'homme emprisonné dans un précédent chapitre. Deux individus font alors irruption et vous devez vous cacher. Prenez la cape noire (à droite du mannequin de gauche) et le masque (en-dessous du tableau à droite), superposez-les et placez l'ensemble sur le portant à droite du mannequin de gauche. Vous passez ainsi inaperçu. Dans le salon de musique, discutez avec le père d'Anton Epoch et acceptez de coopérer. Prenez la partition sur la table et corrigez-la en la plaçant sur le clavecin. Prenez le scarabée sur le cou du serviteur en transe. Pour l'ouvrir, placez-le sur l'outil de démontage dans la petite salle derrière le panneau ornementé. Il faut à présent remonter correctement le scarabée.
Placez maintenant la partition corrigée sur le clavecin : le scarabée est à nouveau opérationnel. Placez le scarabée sur le serviteur endormi et demandez-lui ses clés. Parlez-lui d'Anton Epoch puis demandez-lui d'ouvrir la porte. Une fois hors de la pièce, revenez sur la place de l'horloge et ouvrez la porte de la tour grâce aux clés. Examinez le boîtier du mécanisme de l'horloge et placez les cylindres dans l'ordre suivant : 5, 1, 6, 2, 3, 7, 4, puis tournez la manivelle.
Vous avez ainsi reconstitué la petite musique de nuit et libéré Anton Epoch.

Chapitre XV : La pyramide inversée

Récupérez à terre le violon avec l'archer puis rendez-vous vers le pont. Dirigez-vous vers le devant de l'écran puis placez la statuette de sainte dans la fissure du piédestal avant de prendre les escaliers pour descendre du pont. Vous prenez la porte secrète qui s'ouvrira dès que vous aurez placé le violon et l'archer dessus. Placez la montre sur l'oeil de Ré et reconstituez la course du soleil en appuyant respectivement sur les boutons droit-bas-gauche-haut. Vous voici maintenant au coeur de la pyramide... mais vous êtes bloqué à l'intérieur ! Seule issue : les escaliers du fond. Examinez les bas-reliefs. Prenez le trépied métallique au sol à gauche du bas-relief et combinez-le avec le tisonnier puis posez l'ensemble sur l'arc électrique se trouvant dans la salle précédente. Prenez les graines au sol du monte-charge puis examinez le levier. Vous vous retrouvez comme par magie au théâtre !

Prenez la porte à droite vers le couloir et découvrez la clé sous le buste du musicien. Allez jusqu'au bureau de Haüfer et ouvrez la porte avec la clé obtenue juste avant. Le perroquet veut du cacao mais allez plutôt au fond de la pièce où Alexa fait irruption. Vous vous cachez dans le cagibi puis sortez. Prenez la poudre de cacao sur la table à gauche du cagibi et combinez-la avec votre pain pour saupoudrer une tartine que vous offrez à Papageno, le perroquet, qui fera ainsi tomber la clé du monte-charge. Ramassez-la et revenez à la pyramide, en passant par là où vous êtes venu. L'entrée est derrière le rideau bleu sur la scène du théâtre.

Chapitre XVI : Au coeur des ténèbres

Placez la clé du monte-charge sur le levier rouillé. Trouvez un morceau de corde et combinez-le avec un barreau descellé (contre la grille). Avec ceci, vous libérez Englander prisonnier derrière la dernière grille. Il accepte de vous accompagner un moment, après de multiples révélations. Tirez le levier en même temps que l'Ecossais qui vous offre un flacon de sel avant de s'éclipser au plus vite. Pénétrez dans le temple. Prenez le passage de droite et découvrez l'empereur et son sosie. En enlevant le masque de fer que porte l'empereur, vous déclenchez une discussion.

Après la cinématique, examinez les deux trônes et récupérez la clé en forme d'Ankh et l'indice : souffle, humidité, voûte céleste et terre. Ouvrez le coffre entre les deux statues colossales. Vous récupérez des disques. Versez le sel dans le petit bassin à gauche du coffre. Imbibez les disques de tissu (blanc) d'eau salée en les appliquant sur le bassin. En voulant ressortir par l'oeil d'Horus, une nouvelle énigme apparaît dans le livre des harmoniques. Suivez le cercle blanc et résolvez l'énigme : elle s'ouvrira sous le "regard noir du dieu faucon". Placez le flacon d'encre noire sur l'oeil d'Horus pour être confronté à une nouvelle énigme.
Il s'agit de disposer les disques de manière à ce que les couleurs identiques ne se trouvent pas côte à côte. Reprenez le monte-charge et donnez le mot de passe (que le simple d'esprit et imposteur avait marmonné...) : "Tout sans dieu et rien avec lui" est la bonne réponse. Placez la clé en forme d'Ankh sur le bas-relief puis poussez les symboles hiéroglyphiques (sur le mur de droite) dans l'ordre découvert plus haut : souffle, humidité, voûte céleste et terre. Superposez le calame et l'encre noire et placez tout ceci sur la partition qui vient d'apparaître sur le piano.
Prenez cette quatrième partition corrigée. Jouez-la sur le clavecin que vous avez découvert près des hiéroglyphes. Sortez à gauche du nouvel écran.

Chapitre XVII : Amis ou ennemis

Dites que vous êtes pour l'empereur Joseph II. Parlez avec Havel et choisissez Keller, puis donnez la statuette de sainte à Vana pour jouer votre loyauté au trente-et-un. Pour réussir cette partie, reportez-vous au chapitre XI.

Chapitre XVIII : Echec aux conjurés

Vous contrôlez Havel, puisque Mozart est sous l'emprise du scarabée doré. Prenez les escaliers de gauche et assommez le garde masqué avec le buste de musicien dans le couloir. Dans le salon de musique, prenez la corde sur le piano. Donnez le mot de passe au garde devant la porte du bureau de Haüfer : "tout sans dieu et rien avec lui". Allez chercher l'élixir dans la loge du Kapellmeister. Parlez à Anton Epoch qui vous donne le magnétiseur d'Hiram incomplet. Combinez-le avec la corde de piano. Derrière Mazzini, qui se trouve au fond des gradins dans la salle de spectacle, prenez le flacon de somnifères et mélangez-le à l'élixir. Proposez le tout à Haüfer. Il s'écroule et vous libérez Mozart de son emprise en lui appliquant le magnétiseur d'Hiram complété avec la corde de piano. Prenez la baguette de chef d'orchestre et la symphonie d'Anton sur le bureau et corrigez-la en la plaçant sur l'encrier.

Posez la partition corrigée sur le pupitre des musiciens puis placez la baguette de chef d'orchestre sur votre pupitre. Suivez le cercle blanc. Il faut avoir au moins cinq étoiles pour réussir. Détendez-vous... Dans la nouvelle zone, après la cinématique, prenez le gros contrepoids et placez-le sur le contrepoids du char. Vous pouvez ainsi monter à l'étage. Observez le masque de métal et cliquez dessus pour l'ouvrir. Il s'agit de lever les huit tiges de métal en même temps. Pour cela, suivez cet ordre puis tirez le remontoir.

Regardez maintenant où placer les roues pour reconstituer l'engrenage : attention au compte à rebours !

A présent, vous pouvez profiter pleinement de la cinématique de fin.

MTV Celebrity Deathmatch

© Take 2 Interactive 2003

NOUVEAUX PERSONNAGES ET RINGS

Alien

Terminez l'épisode 5 avec un rank Perfect

Cousin Grimm

Terminez l'épisode 1 avec un rank Perfect

Frankesntein

Terminez l'épisode 2 avec un rank Perfect

Mummy

Terminez l'épisode 3 avec un rank Perfect

Ring Tombe

Terminez l'épisode 3 avec un rank Perfect

Wolfman

Terminez l'épisode 4 avec un rank Perfect

Ring Cimetière

Terminez l'épisode 4 avec un rank Perfect

Ring vaisseau spatial

Terminez l'épisode 5 avec un rank Perfect

Nick Diamond

Terminez l'épisode 6 avec un rank Perfect

Johnny Gomez Magicien

Terminez l'épisode 6 avec un rank Perfect

MTV Sports Skateboarding

© THQ / Darkblack 2000

TOUS LES NIVEAUX

Pour accéder à tous les niveaux, entrez le nom "PASWRD" en mode carrière.

Mutant League Football

© Electronic Arts / Mutant Productions

MOTS DE PASSE POUR LE MUTANT BOWL

Equipes	Mots de passe
Darkstar Dragons	FMK3XYSL1Q
Deathskin Razors	1CK111111H
Icebay Bashers	2CK111111D
Killer Konvicts	HGK111111J
Midway Monsters	3CK111111F
Misfit Demons	JH1111111G
Psycho Slashers	GMK111111D
Rad Rockers	5CK111111M
Road Warriors	BDK111111J
Screaming Evils	KLK111111L
Sixty Whiners	CBK111111J
Slaycity Slayers	LJK111111M
Terminator Trolz	MLK111111J
Turbo Techies	NMK111111Q
Vile Vulgars	4CK111111L
War Slammers	DCK1111112

Mutant Zone

© Opera Soft 1988

ENERGIE INFINIE

Au cours du jeu, tapez EGOS pour avoir de l'énergie infinie.

VIES INFINIES

Au cours du jeu, tapez CHARLY pour avoir des vies infinies.

Muzzle Velocity

© ColdFusion / Digi4Fun

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR 5000$

A l'écran d'inventaire, tapez MONEY pour obtenir instantanément 5000$. Vous pouvez renouveler cette opération à volonté.

MX vs ATV Reflex

© THQ 2010

CHEAT CODES

ALLAI	Tous les bots
BRAPBRAP	Véhicules MX disponibles
COUCHES	Tous les ATV
GEAREDUP	Toutes les combinaisons
KICKS	Toutes les chaussures
READYTORACE	Machines KTM
SAFETYFIRST	Tout l'équipement de sécurité
SKULLCAP	Tous les casques
WHERETO	Tous les lieux
WINDOWS	Toutes les lunettes

MX vs ATV Unleashed

© THQ / Rainbow Studios 2006

CHEAT CODES

Entrez ces codes à l'écran "Cheats" dans le menu des options :

BROKEASAJOKE	1 000 000 de points
Huckit	Débloquer toutes les pistes freestyle
LEADFOOT	Tous les véhicules
TOOLAZY	Tout débloquer
WANNABE	Tous les personnages
WARDROBE	Toutes les vitesses
minimoto	Débloquer les 50 cc

Myst

© Broderbund Software / Cyan 1994

SOLUTION COMPLÈTE

LE DEPART

Tout d'abord, visitez l'île de fond en comble, ses constructions, ses édifices, baladez-vous dans tous les sens, puis revenez à votre point de départ, les docks.
Dans un premier temps, il vous faudra actionner des interrupteurs, sept au total. Ils sont placés sur les docks, près de la roue dentée, devant la fusée, devant le planétarium (la maison à côté de la bibliothèque), devant la cabane, un autre à côté du bassin, un autre un peu plus loin que ce dernier quand on vient de la bibliothèque sur la droite.
Lisez la lettre devant le planétarium, revenez sur les docks et ouvrez le passage secret (exactement à gauche de votre point de départ). Descendez tout en bas et tournez-vous vers la droite; examinez la notice, vous y verrez des chiffres: 40 67 47. Si vous vous souvenez de la lettre, vous comprendrez qu'elle évoquait le nombre d'interrupteurs que vous avez actionnés.

LES INTERRUPTEURS

Vous seriez tenté de mettre 7, mais c'est 8. En effet, l'un d'entre eux ne vous est pas encore accessible. Appuyez sur le bouton vert à côté de la notice et faites ces quatre nombres: 40 67 47 et 08. Attention, pas d'un seul coup, les uns après les autres.
À chaque fois, appuyez sur le bouton rouge du panneau de commande, tournez-vous vers la fontaine, et appuyez sur le bouton central de la fontaine à chaque fois également. Allez à la bibliothèque et regardez les livres qui ne sont pas brûlés, il y en a cinq.
Lisez-les attentivement et prenez en note les différents dessins, ils vous aideront à résoudre les énigmes des différents mondes. Regardez la carte sur l'un des murs de cette même bibliothèque. Appuyez sur les cercles qui clignotent et maintenez votre clic.
Des lignes rouges apparaîtront quand la tour entamera sa rotation. Relâchez alors votre pression et allez vers le tableau représentant des escaliers, puis cliquez dessus. Entrez dans la bibliothèque. Avancez tout droit et entrez dans l'ascenceur. Appuyez sur le bouton. Sortez.
Si vous montez à l'échelle ornée d'un livre, vous verrez la sélection correspondante à l'orientation de la tour. Si vous montez à l'autre échelle, avec un livre, vous aurez des coordonnées. Il faut donc faire l'opération quatre fois, pour toutes les obtenir. Les voici :

- la roue dentée: 2h40 2, 2, 1.
- les docks: 11 octobre 1984 10h04; 17 janvier 1207 5h46; 23 novembre 9791 18h57.
- la forêt: 7, 2, 4.
- la fusée: 59 volts.

Revenez dans la bibliothèque, lisez le livre bleu ainsi que le rose, en mettant dessus la feuille de papier située à leur côté; cliquez sur le tableau représentant une porte ouverte et sortez. Vous devrez ramener des pages dans ces livres pour améliorer la qualité de l'image. Allons maintenant explorer les différents mondes...

LES SONS

Allez dans l'édifice en pierre à côté du bassin devant lequel vous avez déjà activé un générateur. Descendez.
Énumérons les boutons: j'appelle le bouton 1, celui qui est en haut à gauche, le bouton 2, celui qui est en dessous, etc. Le dernier bouton est le 10, en bas à droite.

Appuyez sur: 4, 7, 8 puis 9. OK ? 59 volts. Allez au vaisseau spatial et jouez la mélodie se trouvant dans le bouquin de la bibliothèque. Pour les étourdis qui auraient oublié de noter: toujours en partant de la gauche, appuyez sur la cinquième touche blanche, la douzième blanche, la dixième noire, la huitième blanche et la troisième noire.
Il suffit de reproduire ces notes sur le tableau de commande du vaisseau, en ajustant l'amplitude du son sur les 5 leviers, la première note étant à gauche, la dernière à droite. C'est extrêmement difficile si l'on n'a pas l'oreille musicale...

LA BONNE ECOUTE

Si vous le pouvez, enregistrez chaque note sur cassette, cela vous aidera beaucoup. Une fois fait, cliquez sur le livre.
Familiarisez-vous avec l'environnement, comme dans l'île de Myst. Trouvez les paraboles, il y en a cinq.
À chaque fois, appuyez sur le bouton rouge situé dans l'assiette. Quand vous sortez de votre vaisseau, avancez constamment tout droit, et vous arriverez au gouffre.
L'oasis est dans le coin, revenez vers votre vaisseau spatial et dirigez-vous vers le chemin de droite, vous trouverez l'horloge, puis, juste après, tournez à droite, vers la forêt pétrifiée. Revenez sur le chemin et continuez, vous trouverez le vent.
N'oubliez pas d'enclencher les interrupteurs. Quand vous êtes au vent, descendez dans le puits par l'échelle. Appuyez sur l'interrupteur une fois en bas, longez le couloir et remontez par une autre échelle.
En haut, vous trouverez un panneau de commande, derrière des portes que vous aurez préalablement ouvertes. Utilisez-le. Le but: capter les sons des paraboles que vous avez activées en trouvant la fréquence parfaite, et par conséquent le son pur: la "voix de son maître", quoi! Je vous donne les fréquences: la forêt pétrifiée = 15,5; l'oasis = 153,4; le vent = 212,2; le
gouffre = 130,3; l'horloge = 55,6.
Sélectionnez l'icône appropriée et faites défiler les fréquences à l'aide des deux flèches. Vous n'avez plus qu'à appuyer sur la lettre grecque dont j'ai oublié le nom (sigma?). Les sons seront alors joués dans un certain ordre (forêt, oasis, vent, gouffre, horloge) que vous noterez, en recommençant si nécessaire.
Retournez vers le vaisseau spatial, près du bâtiment que nous n'avons pas encore exploré. Vous n'avez plus qu'à placer cette fréquence avec les potentiomètres, de la même manière que pour démarrer le vaisseau spatial. Entrez et avancez jusqu'au véhicule. Appuyez sur "avance" et suivez cette route : N, O, N, E, E, S, S, O, SO, O, NO, NE, N, SE.
Sortez du vaisseau puis avancez pour enfin cliquer sur le livre. Et hop! De retour à la bibliothèque, mettez la page dans le livre.

AQUATIQUE

Regardez le livre des constellations dans la bibliothèque et redessinez-les. Allez dans le planétarium, à côté de la bibliothèque et éteignez la lumière. Asseyez-vous dans le fauteuil et entrez les 3 dates trouvées dans la tour; puis appuyez sur le bouton, vous obtenez ainsi trois constellations : feuille, serpent et hanneton.
Allez dans le chemin bordé de colonnes et cliquez sur ces 3 plaques. Allez aux docks, montez sur le bateau et entrez dans la cabine du capitaine. Cliquez sur le livre, et en route! Allez vers le parapluie et appuyez sur le bouton de droite. Cela étant fait, allez vers le phare, descendez, et ouvrez le robinet sur le coffre. Lorsque le liquide a cessé de couler, refermez-le. Revenez au parapluie et pressez le bouton du milieu.
Revenez dans le phare, utilisez la clé sur le coffre, prenez celle à l'intérieur, montez l'échelle et utilisez votre trouvaille sur le cadenas. Montez et tournez la manivelle du générateur une dizaine de fois, pour recharger les batteries. Allez sur le petit pont de bois, tralala, qui mène à la longue vue et regardez dedans.

HISTOIRE D'EAU

Repérez le phare et prenez ses coordonnées. Allez dans le rocher pour explorer la chambre; si la lumière s'éteint, vous devez retourner au phare pour recharger la batterie. Vous trouverez une feuille bleue (sur le lit) et une feuille rose (dans le tiroir du bas).
Vous trouverez aussi une page déchirée dans le meuble à cartes. Il est important de la recopier. En sortant de l'une des chambres, vous pourrez ouvrir un panneau mural, sur la droite, possédant un carré rouge à la surface non remplie: entrez-y.
Approchez-vous de la rose des vents. Il suffit de régler l'orientation du compas comme vous l'avez vue dans la lunette, à 135°. Enfoncez le douzième bouchon et retournez au parapluie, où vous enfoncerez le bouton de gauche.

Allez à l'arrière du bateau et avancez dans la cabine; cliquez sur la table puis sur le livre. À la bibliothèque, mettez la page dans le livre.

LE MONDE DES ARBRES

Dans la bibliothèque, recopiez le plan dans le livre des arbres. C'est plus grand que dans les autres niveaux, faites donc un plan. Allez dans la cabane en pleine forêt, entrez dedans, retournez-vous et approchez-vous du coffre.
Faites la combinaison 7, 2 et 4 sur les molettes puis abaissez le levier. Prenez une allumette, frottez-la sur le grattoir de la boîte et allumez la chaudière avec (le renfoncement en bas à gauche).
Tournez la roue de manière à chauffer un maximum puis, une fois que certains bruits étranges se seront arrêtés, éteignez-la et foncez à gauche de la cabane où l'on peut trouver un arbre gigantesque sur un promontoir. Quand l'ascenceur arrive, prenez-le.
Sous terre, vous trouverez le livre, cliquez dessus. Allez dans la cabane de l'éolienne, ouvrez le robinet et suivez le tuyau. À chaque intersection, il vous faut orienter l'eau en la suivant. 1ère intersection: allez à gauche; 2e: à droite; 3e: à droite; 4e: à droite. N'oubliez pas d'orienter l'eau.
Prenez l'ascenceur, et référez-vous au plan du livre de la bibliothèque.

ARBORIGENE

En face de l'escalier, dans une hutte, vous trouverez un interrupteur, actionnez-le. Allez à l'escalier, descendez-le et ouvrez la porte. Revenez à votre première intersection mais, cette fois, dirigez l'eau vers la droite.
Reprenez l'escalier, puis prenez l'ascenceur. Vous arrivez au deuxième "étage". Visitez tout, et prenez la page de la couleur que vous avez choisie. Les emplacements? Feuille rose dans le tiroir du bureau, feuille bleue à même le sol dans l'autre chambre...
Dans la chambre où vous trouverez la feuille bleue, n'oubliez pas de regarder dans les tiroirs du lit. Vous trouverez une page déchirée, qui concorde avec celle trouvée précédemment. Redescendez à la première intersection. Suivez l'eau, que vous dirigerez une fois de plus.
Première intersection: gauche; deuze: gauche; troize: droite. Vous arrivez dans un cul-de-sac, actionnez la manivelle. Avancez jusqu'à ce que vous puissiez tourner à droite, où vous tournerez la manivelle.
Revenez sur vos pas, à la première intersection et, comme d'hab', dirigez les interrupteurs dans les directions suivantes et suivez l'eau; 1: à gauche; 2: à droite; 3: à droite; 4: à gauche. Allez ensuite dans l'ascenceur qui est situé près du tuyau télescopique, montez et sortez. Prenez le livre. À la bibliothèque, mettez la page dans le livre.

LE MONDE DES ENGRENAGES

Allez vers la tour de l'horloge. Il faut bouger les aiguilles de manière à ce qu'elles indiquent 2h40. Faites tourner 8 fois la grande roue et deux fois la petite. Avancez et activez l'interrupteur. Entrez...
Sur les roues, il faut afficher le code 2, 2, 1, trouvé dans la tour. Tirez deux fois le levier de droite, puis celui de gauche pendant 2 ou 3 secondes. Si vous vous plantez, tirez la grosse manivelle à droite.
Allez près des docks, aux engrenages. Entrez sous la roue et cliquez sur le livre. Vous voilà dans le dernier monde.

ENSUITE...

Entrez dans le bâtiment; dans l'une des pièces, vous pourrez constater qu'il y a un trône. Cliquez juste à sa droite et entrez dans le passage secret. Vous pourrez trouver une page rose. Lisez le papier dans le casier à bouteilles.
Dans l'autre pièce, cliquez à gauche de la chaise, entrez et découvrez une page bleue sur l'armoire. Revenez aux roues et sur le tableau de commande ; inscrivez les symboles suivants, de droite à gauche:
Un cercle presque complet ouvert vers le bas, un rectangle entouré de 2 triangles pointant vers le haut et vers le bas, 3 triangles pointant vers le haut avec un cercle dessus et un demi-cercle dont l'arrondi part vers la gauche.
Descendez, cliquez sur le livre. À la bibliothèque, mettez la page dans le livre. Allez désactiver l'interrupteur des docks. Prenez la feuille.

LA FIN

Revenez à la bibliothèque. Regardez le bouquin de droite, sur l'étagère du milieu, celui des codes. Ouvrez-le à la page

158. Recopiez le dessin et entrez dans la cheminée; reproduisez le dessin de la page 158 et appuyez sur le bouton. Cliquez sur le livre vert. Atrus vous parlera; quand il aura fini, cliquez une nouvelle fois sur l'image. Vous vous retrouvez dans un lieu étrange. Donnez la page à Atrus. Attendez qu'il revienne et cliquez sur le livre de liaison.

Fin

Myst III : Exile

© Ubisoft / Presto Studios 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue - Tomahna

Comme d'habitude dans la série, vous commencez sans trop savoir où vous êtes. Retournez-vous pour écouter Catherine. Avancez et écoutez encore ce qu'elle a à dire. Entrez dans le bureau de Atrus et passez un moment pour tout examiner. La tapisserie près du livre à gauche, le livre de Releeshahn, puis les objets sur les étagères et les photos sur le bureau. Lisez aussi la lettre puis revenez au livre de Releeshahn. Atrus apparaît alors et vous remet un petit carnet contenant ses impressions sur l'écriture de Releeshahn, vous le lirez plus tard car pour l'instant, un homme surgit derrière vous et s'empare du livre de Releeshahn avant de s'enfuir. Suivez-le en touchant le livre par terre...

J'nanin

Vous êtes toujours à la poursuite de l'inconnu. Montez l'échelle et suivez-le jusqu'à la porte fermée. Vous pouvez regarder par la fenêtre pour le voir marcher en lisant le livre. Prenez le temps vous aussi de vous plonger dans la lecture du carnet d'Atrus. Ensuite revenez un peu sur vos pas et descendez les deux échelles pour vous retrouver près de l'eau. Tournez à droite et suivez le chemin, toujours tout droit jusqu'aux marches taillées dans la roche. Descendez-les pour trouver un petit abri. Ouvrez la porte, entrez et actionnez le levier à votre gauche. Avancez par le chemin qui vient de s'ouvrir puis appuyez sur le bouton dans la serre. Une grille se baisse derrière vous. Retournez-vous et entrez dans le bureau. Cette pièce est très importante dans le jeu, elle contient des indices pour pratiquement toutes les énigmes du jeu, aussi je l'appellerai la pièce aux indices dans la suite de la solution. Vous pouvez passer un peu de temps à tout examiner dans cette pièce. Prenez le carnet de notes sur le hamac et lisez-le. Il est incomplet mais vous pouvez quand même apprendre quelques infos sur l'inconnu. Il s'appelle Saavedro et en veut à Atrus et sa famille. Observez aussi les schémas, ils vous seront utiles dans un instant. Repérez l'ascenseur dans le fond de la pièce et faites-en le tour. Ouvrez la porte, entrez puis actionnez le levier de droite. L'ascenseur monte et vous pouvez voir Saavedro mais ne pourrez pas le rejoindre. Redescendez grâce au bouton de droite. Sortez.

Examinez le levier coincé entre le mur et l'ascenseur. Actionnez-le pour faire repartir l'ascenseur sans vous et allez en dessous. Il y a ici quatre mécanismes à trifouiller. Vous devez les manipuler pour les placer comme ceux qui sont dessinés dans les notes de Saavedro. Commencez par celui avec les deux engrenages. Tournez celui de gauche jusqu'à ce que le cran cassé soit en face de l'autre roue. Passez au mécanisme suivant (à droite de celui-là). Il y a trois pendules. D'après le carnet de notes, vous devez positionner le premier pendule tout en bas, le second au milieu et le troisième au milieu. Passez au prochain mécanisme. Il y a trois fusibles. Retournez-en un. Enfin pour le dernier mécanisme, il suffit de faire toucher le fusible avec les crans vers vous (pour cela, n'appuyez qu'une seule fois). Sortez de là et rappelez l'ascenseur avec le levier. Montez dedans et encore une fois actionnez le levier. La porte est maintenant du bon côté de la pièce mais au moment où vous arrivez, Saavedro s'en va. Faites le tour de la pièce par la droite. Ramassez les notes par terre et lisez-les. Au fur et à mesure du jeu, vous trouverez ainsi quelques nouvelles pages du carnet de Saavedro. Lisez-les si vous souhaitez en apprendre plus sur ce personnage et ses motivations.

Continuez dans la pièce et appuyez sur le gros bouton bleu. Trois " fenêtres " s'ouvrent alors autour de la pièce et une vidéo d'Atrus se déclenche. Elle est apparemment destinée à ses fils mais au bout de quelques instants elle se brouille et Saavedro apparaît. Il pense qu'il parle à Atrus et lui conseille de venir le rejoindre sur Releeshahn. Pour cela, il faudra d'abord trouver les trois symboles d'accès que Saavedro a pris soin de modifier. Placez-vous dos à la porte. Il y a trois fenêtres autour de la salle, une au fond, une à gauche et une à droite. Dans chacune d'elles, vous devez trouver et faire correspondre un symbole avec son image dans le décor. Pour le trouver, vous utiliserez deux manettes, une pour le zoom (manette de gauche) et une pour la netteté (manette de droite) mais vous pourrez aussi déplacer le champ de

vision directement sur la fenêtre. Les trois symboles sont sur les " cornes d'ivoire de l'île ". Une fois que le symbole sera correctement positionné, repérez les coordonnées des quatre petites boules. Voici les coordonnées à trouver (en partant de la boule du centre et en allant vers l'extérieur). Fenêtre de gauche : **Sud-Est, Sud, Ouest, Sud/Sud-Ouest** (entre le Sud et le Sud-Ouest). Fenêtre du fond : **Sud-Ouest, Sud, Ouest/Sud-Ouest, Nord/Nord-Ouest**. Fenêtre de droite : **Ouest, Sud, Est/Sud-Est, Nord/Nord-Ouest**. Revenez à la porte mais n'y entrez pas. Actionnez le levier à droite. L'ascenseur redescend. Entrez dans la cage et enlevez le verrou de la porte en face de vous. Ouvrez cette porte pour vous retrouver dehors à l'endroit même où vous regardiez Saavedro au tout début.

Dirigez-vous une nouvelle fois vers les marches en pierre (descendez les 2 échelles puis tournez à droite) mais arrêtez vous en chemin au niveau des deux étranges objets sur votre gauche. Approchez-vous et actionnez le volant quatre fois sur la droite. Le spot lumineux dans l'eau éclaire maintenant l'objet de gauche.
Suivez la lumière jusqu'au poteau avec la boule jaune. Regardez à l'intérieur. Vous ne voyez rien de spécial. Faites le pivoter et regardez de nouveau. Il indique maintenant le poteau bleu. Le but est de diffuser la lumière de poteau en poteau en notant à chaque fois les couleurs par lesquelles elle passe. Tournez à gauche et suivez le chemin jusqu'à l'échelle. Montez et regardez dans le poteau du côté qui reçoit la lumière. Il n'y a rien. Faites pivoter le poteau et regardez. La lumière indique maintenant le poteau vert. Descendez et tournez à gauche. Continuez toujours tout droit. Passez sur les rochers dans l'eau puis traversez un pont et enfin montez des escaliers. Avancez encore un peu et montez les escaliers de gauche. Faites pivoter une fois le poteau et regarder dedans. Le prochain poteau porte la couleur rouge. Par chance, il se trouve tout près. Allez-y et faites pivoter le poteau deux fois. Le faisceau lumineux pointe maintenant vers un autre poteau jaune. Redescendez, traversez le pont en sens inverse puis montez les escaliers de gauche. Faites pivoter deux fois le poteau jaune puis regagnez le poteau violet juste à côté. Faites pivoter une fois ce poteau. La lumière indique alors le dernier poteau, le poteau rouge (mais pas le même que tout à l'heure). Avancez et repassez sur les rochers aux milieu de l'eau et montez à la prochaine échelle de droite. Le poteau que vous cherchez est juste à droite. Faites-le pivoter une fois, et voilà ! Il ne vous reste plus qu'à trouver l'endroit que la lumière indique. Il se trouve vers les marches en pierre. Descendez l'échelle puis prenez à droite. Continuez tout droit jusqu'aux marches puis montez au lieu de descendre comme précédemment. Pour ouvrir la porte, appuyez sur les couleurs dans l'ordre par laquelle la lumière est passée. Pour vous aider voici la bonne combinaison : **Jaune, Bleu, Vert, Rouge, Jaune, Violet, Rouge**. La porte s'ouvre. Entrez et approchez-vous du mécanisme devant vous. Disposez les boules comme les coordonnées de la fenêtre de gauche (**Sud-Est, Sud, Ouest, Sud/Sud-Ouest**) puis appuyez au centre. Le livre de Voltaic descend. Ouvrez-le et touchez l'image...

Voltaic

Vous atterrissez devant une cabane de pierre. La porte est fermée. Ouvrez la boule et touchez le livre de J'nanin si vous voulez revenir dans l'Age précédent. Pour l'instant suivez les passerelles. Vous arrivez à une première bifurcation. Continuez toujours tout droit jusqu'à l'échelle qui se trouvera sur votre droite. Descendez et traversez les deux passerelles puis continuez votre périple. Vous passerez devant une sorte de chaudière mais vous ne pourrez rien faire avec pour l'instant. Montez à l'échelle sur l'écran d'après. Retournez la grosse boule pour libérer le passage puis traversez sur le tuyau au dessus du vide. Ouvrez le conduit suivant et entrez dedans. Avancez un peu et descendez par la grille lorsque vous verrez de la lumière. Vous vous retrouvez devant une porte. Derrière celle-ci se trouve un couloir qui rejoint la première bifurcation. Pour l'instant retournez-vous pour vous placer face à un mécanisme.

Vous pouvez agir sur le levier rouge pour le mettre en haut ou en bas. Mettez-le en haut pour agir sur les engrenages et enlever la lave qui inonde la salle suivante. Descendez par l'échelle et ouvrez le sas. Avancez jusqu'à l'autre levier rouge. Actionnez-le en bas, à gauche puis en bas pour monter. Ne vous inquiétez pas du niveau de la lave. Avancez et appuyez sur le bouton pour mettre en marche le ventilateur puis revenez au levier et actionnez-le cette fois en haut, à droite, en haut et à gauche. Sortez par le sas, remontez à l'échelle et actionnez le levier pour faire monter la lave. Ainsi la chaleur sera diffusée par le ventilateur (cela servira un peu plus tard).

Déverrouillez ensuite la porte pour l'ouvrir. Le couloir rouge de droite mène à la bifurcation. Prenez pour l'instant le couloir bleu. Vous arriverez rapidement à une toute petite pièce au milieu du couloir avec une échelle à gauche et un panneau à droite. Ce panneau indique l'énergie qui est distribuée sur l'île. Pour l'instant, il n'y en a pas. Montez à l'échelle puis sur la plate-forme. Tournez le volant pour ouvrir le barrage puis redescendez. Tournez à droite et avancez au bout du couloir (remarquez qu'il y a un hublot cassé, mais ne le touchez pas). La porte devant vous est fermée car n'est pas fournie en énergie. Pour l'ouvrir, vous devez descendre par l'échelle, appuyer sur le bouton rouge, actionner la

manivelle (pour monter un engrenage), revenir à la porte, traverser le couloir et regarder par le hublot cassé. Ouvrez le " store " pour faire tourner la roue. Maintenant la porte peut s'ouvrir. Si jamais vous avez touché au store avant d'actionner la manivelle, vous devez refermer le barrage puis le store et rouvrir le barrage.

Passez par la porte que vous venez de débloquer. Descendez par l'échelle. Appuyez sur le bouton pour regarder la vidéo de Saavedro puis empruntez le chemin avec les plates-formes circulaires. Vous débouchez dans une grande salle avec un immense générateur au centre. Pour activer ce générateur, il faut établir les bonnes connections entre ses circuits. Il y a cinq endroits où il est possible d'agir. Pour vous éviter de tourner pendant des heures, voici comment faire. Examinez les circuits en face de l'échelle par laquelle vous êtes arrivé dans la salle. Appuyez **2 fois sur le bouton en haut à droite, 1 fois sur celui au milieu à droite et 15 fois sur celui en bas à gauche**. Le générateur est maintenant activé. Avant de sortir de cette salle, ramassez les notes de Saavedro qui traînent. Regagnez ensuite le couloir bleu (au passage, regardez le panneau, il y a maintenant des lumières allumées) puis passez dans le couloir rouge. Récupérez les notes de Saavedro puis continuez jusqu'à la " chaudière " (après le couloir rouge, tournez à droite, continuez jusqu'à l'échelle, descendez puis allez toujours tout droit).

Cette énigme est composée de quatre volants, d'un levier pour activer l'ascenseur sur lequel vous vous trouvez et d'un cadran avec une aiguille. Le but est de placer l'aiguille de pression sur la marque rouge, ce qui correspond à une pression de 41. Il y a trois niveaux et à chaque niveau, les valves n'ont pas le même effet sur l'aiguille. Au niveau 1, chaque valve augmente la pression de 10. Au niveau 2, chaque valve augmente la pression de 4. Au niveau 3, chaque valve augmente la pression de 1. Lorsque toutes les valves sont fermées, la pression est 0. Vous devez donc ouvrir 3 valves au niveau 1, 2 valves au niveau 2 et 3 valves au niveau 3 (3 x 10 + 2 x 4 + 3 = 41). La difficulté est que pour accéder au niveau 3, l'aiguille doit obligatoirement se trouver dans la zone rouge. Commencez par fermer toutes les valves du niveau 1 puis montez au niveau 2 avec le levier et fermez aussi toutes les valves. Montez au niveau 3. Ouvrez trois valves puis descendez au niveau 2.
Ouvrez 2 valves. Enfin descendez au niveau 1 et ouvrez 3 valves. L'aiguille est positionnée correctement, il ne vous reste plus qu'à actionner la grosse valve derrière le panneau de gauche pour gonfler la machine volante.

Revenez maintenant sur vos pas, traversez les passerelles et montez l'échelle. Continuez et tournez à gauche dès que vous le pouvez. Allez dans le petit ascenseur. Tirez le levier pour descendre puis continuez sur le chemin. Actionnez le levier qui se dresse devant vous pour faire venir la machine volante. Montez à bord de la nacelle puis actionnez le levier pour la mettre en mouvement. Elle s'arrête à côté d'une plate-forme avec un levier. Descendez de la machine et allez tirer le levier. La plate-forme pivote sur elle-même et la cabane de pierre " s'envole " (dans la pièce aux indices, on pouvait observer le même phénomène dans un tube à essai). Remontez dans la nacelle et utilisez le levier pour atteindre la cabane. Allez ouvrir la porte puis entrez et descendez au fond de la cabane. Ouvrez l'écoutille pour apercevoir le premier des trois symboles que vous cherchez. Le jeu se charge de le mémoriser pour vous. Ouvrez maintenant la trappe devant vous et ouvrez le livre de J'nanin pour revenir sur cette île.

J'nanin

Vous vous retrouvez dans la pièce aux fenêtres. Placez le symbole sur la machine pour déclencher une vidéo de Saavedro. Ecoutez ce qu'il a à dire puis ouvrez la porte et allez dehors. Descendez la première échelle puis tournez à gauche et suivez le chemin jusqu'à découvrir un trou dans la roche. N'y descendez pas tout de suite, vous seriez bloqué par une énorme roue. Cherchez plutôt l'échelle sur le flanc du rocher. Descendez-la, vous êtes en face de deux manettes. Avec ces deux manettes, vous allez pouvoir déplacer la grosse roue pour libérer le passage. Faites Gauche, Droite, Gauche et Droite. Remontez puis descendez dans le trou. Allez ouvrir la porte. Le plancher de la salle suivante est cassé. Faites demi-tout et revenez aux deux manettes. Faites maintenant Gauche, Gauche, Droite, Droite. La roue est tombée dans le trou de la pièce et vous pouvez alors marcher dessus. Retournez dans cette pièce et approchez-vous du mécanisme. Disposez les boules comme les coordonnées de la fenêtre de droite (**Ouest, Sud, Est/Sud-Est, Nord/Nord-Ouest**) puis appuyez au centre. Le livre de Amateria descend. Ouvrez-le et touchez l'image...

Amateria

Observez un peu autour de vous. Vous êtes au centre d'une intersection. Il y a un chemin devant vous, un autre à votre droite (mais des trous vous empêchent de passer) et un dernier derrière vous. Dans cet Age, vous devrez trouver trois codes qui permettront de placer des ponts sur le chemin de droite afin de passer. Commencez par prendre le chemin en

face de vous. Dans le petit abri, il y a le livre qui permet de revenir à J'nanin. Continuez tout droit et entrez dans la grotte. Descendez puis tournez à droite à la première bifurcation. Utilisez l'ascenseur pour monter puis allez observer la boule rouge avant de redescendre. Vous pouvez remarquer que cette face de la boule est constituée de 3 morceaux de bois et d'1 morceau de verre. Revenez à la bifurcation et empruntez maintenant l'autre chemin, celui avec les passerelles en bois. Arrêtez-vous au mécanisme.

Tirez le levier pour vous surélever et observez l'autre face de la boule rouge. Vous voyez 4 morceaux de bois. Donc la boule est en tout constitué d'1 morceau de verre et de 7 morceaux de bois. Tirez le levier à droite pour déclencher le mécanisme. Le principe de cette énigme est tout simple. Il faut que le tuyau devant vous soit en parfait équilibre lorsque la grosse boule passe dessus. Le support du tuyau peut être déplacé dans trois positions ; à gauche, au milieu et à droite. Pour l'instant, vous ne pouvez rien faire de là, aussi redescendez et continuez sur le chemin jusqu'à la petite maison. Entrez pour découvrir le contrepoids de la balance. Vous avez à votre disposition des morceaux de bois, de verre ou de marbre qui ne pèsent bien évidemment pas le même poids. Tous les éléments nécessaires à la résolution de cette énigme se trouvent dans la pièce aux indices. Les explications qui vont suivre sont purement mathématiques, elles vous aideront à comprendre le mécanisme de cette énigme. En observant les balances de la pièce aux indices, on s'aperçoit qu'1 boule de marbre pèse pareil que 4 boules de verre et qu'1 boule de verre pèse pareil que 4 boules de bois. Soit 1 boule de marbre pèse pareil que 16 boules de bois. Considérons la boule de bois comme l'unité de mesure.

On a alors :

1 boule de bois = 1
1 boule de verre = 4
1 boule de marbre = 16
Une boule est constituée de 8 morceaux, donc
1 morceau de bois = 1/8
1 morceau de verre = 4/8 = 1/2
1 morceau de marbre = 16/8 = 2

La boule qui roule est constituée d'1 morceau de verre et de 7 morceaux de bois. Elle pèse donc

4/8 + 7/8 = 11/8

Avec les éléments qui nous sont donnés; il est impossible de construire un contrepoids de la même valeur. Construisez alors un contrepoids du double de cette valeur. En déplaçant le support du tuyau, vous parviendrez à réaliser l'équilibre.

Le contrepoids doit peser 22/8 (2 x 11/8)

Le contrepoids contient déjà 4 morceaux de bois soit 4/8, il manque donc à placer 18/8, soit 1 morceau de marbre et 2 morceaux de bois (16/8 + 2/8 = 18/8).

Placez donc **1 morceau de marbre et 2 morceaux de bois** sur le contrepoids et retournez au mécanisme. Tirez le levier pour monter. Placez le support du tuyau à gauche (si vous voulez des explications sur la position du socle, prenez un bouquin de maths et cherchez à barycentre, je ne voudrais pas vous ennuyer avec ça). Tirez le levier de droite et miracle, la grosse boule traverse le tuyau sans encombre. Notez le code qui apparaît alors devant vous. C'est celui du deuxième pont.

Redescendez et revenez dans la grotte. Tournez à droite, passez devant l'ascenseur et continuez. Vous pourrez remarquer un peu plus loin, une échelle sculptée dans la roche sur la droite puis une peinture représentant les deux fils d'Atrus sur la gauche. Vous finirez par arriver sur des rails. Placez-vous au centre de l'intersection. Sans compter le chemin par lequel vous êtes arrivé, les rails partent dans cinq directions. Numérotez-les en partant de la gauche puis passez par exemple par les rails n°1. Vous arrivez devant un champ magnétique. A sa gauche, il y a un panneau de contrôle. Examinez-le pour découvrir des symboles bizarres et une flèche. Vous pouvez faire pivoter la flèche mais comme vous ne savez pas encore sur quel symbole la placer, laissez tomber. Revenez à l'intersection. Les quatre autres chemins débouchent aussi sur des champs magnétiques avec des panneaux de contrôle. Revenez donc dans la grotte puis montez à l'échelle sculptée dans la roche. Suivez le chemin jusqu'au mécanisme suivant. Actionnez le levier

pour monter. Vous êtes alors face aux rails. Tirez le levier de gauche pour observer ce qu'il se passe. Une boule est lâchée du sommet de la maison sur les rails. Elle passe par la voie n°3 et se fait désintégrer au contact du champ de force.
En même temps, vous remarquez que devant vous une petite boule se fraye un chemin à travers les symboles. L'idée est de retourner sur les rails pour régler les panneaux de contrôle afin que la grosse boule puisse parcourir tout le chemin. Le symbole à placer sur chaque panneau de contrôle correspond à celui que la petite boule touche lorsque la grosse boule traverse le champ de force en question (pas facile à expliquer, désolé...). Retournez donc aux rails. Je vous indique ici le numéro de la voie suivi de la position de la flèche (Nord, Sud, Sud-Est...) :

1-Nord
2-Sud-Est
3-Nord-Ouest
4-Nord-Est
5-Sud

Une fois que tous les panneaux seront correctement réglés, revenez au mécanisme. Tirez le levier pour monter puis l'autre levier pour lâcher la grosse boule. Notez le nouveau code qui apparaît. C'est celui du troisième pont.

Redescendez grâce au levier puis revenez une dernière fois aux rails. Passez par la voie n°5 et suivez le chemin jusqu'à ce que vous découvriez une porte sur votre gauche. Ouvrez-la et entrez. Ramassez les notes de Saavedro par terre à droite. Vous voilà face au dernier mécanisme, peut-être le plus simple aussi.

Comme d'habitude, actionnez le levier pour vous surélever. Déclenchez une première fois le mécanisme pour voir de quoi il retourne. Une boule est lâchée mais rien ne se passe. Vous remarquez trois petits bâtons rouges. Vous devez les prendre et les placer dans les trous. En tournant, les trous feront tomber les bâtons et sauter la grosse boule. Pour mieux comprendre, vous pouvez essayer de les placer au hasard, mais la bonne solution consiste à en placer deux sur la roue de gauche (un au Nord, un au Nord/Est), puis à mettre le troisième sur la seconde roue (au Nord/Ouest). Actionnez le mécanisme puis notez le dernier code. C'est celui du premier pont.

Redescendez puis sortez par la porte derrière vous. Tournez à gauche et suivez ce chemin jusqu'au point de départ de cet Age (juste après l'échelle en corde). Tournez à droite et allez taper le code du premier pont, puis avancez et tapez celui second et enfin celui du troisième.

Pour mémoire voici les trois codes :

```
   X            X            0
0 X X 0      0 0 0 0      0 X X 0
 0 X 0        X X X        X 0 0
X 0 0 X      X 0 0 X      X 0 X X
   X            X            X
```

Ouvrez la trappe puis montez les escaliers. Installez-vous confortablement dans le fauteuil et appuyez sur le bouton pour écouter le message de Saavedro. Après la séquence, tirez la poignée juste au dessus de l'écran pour vous retrouver en lévitation au dessus de l'île.

Appuyez devant vous pour faire apparaître la dernière énigme de l'île. Il y a 9 petits disques qui peuvent pivoter. Il faut dessiner un chemin en partant du côté bleu. Numérotez les disques de 1 à 9 comme suit :

```
1 2 3
4 5 6
7 8 9
```

puis appuyez sur les disques 2, 3, 5, 5, 7, 8, 9. Le chemin est tracé, il ne reste plus qu'à le tester. Regardez en l'air et appuyez sur la lumière bleue. Vous êtes emprisonné dans la sphère lâchée sur les rails. Gardez les yeux ouverts, ça vaut le détour. A l'arrivée, vous trouverez le symbole et le livre de liaison qui vous ramènera sur J'nanin. Ouvrez-le et

touchez l'image...

J'nanin

Retour dans la pièce avec les fenêtres. Placez le second symbole sur la machine et écoutez Saavedro. Au lieu de sortir comme l'autre fois, appelez l'ascenseur et descendez dans la pièce aux indices. Sortez de la pièce. Tournez à droite et ouvrez la porte. Traversez le petit pont puis tournez à gauche dans les rochers. Continuez jusqu'au terrier d'un animal. Appuyez sur le haut du terrier, l'animal sort la tête puis retourne dans son abri. Ouvrez alors sur la plante à droite de l'abri puis appuyez une seconde fois sur le haut du terrier. Cette fois, l'animal sort entièrement et va manger des fruits. Remarquez que les fruits grossissent lorsque l'animal émet un son. Revenez vers le petit pont et continuez tout droit jusqu'à l'échelle sur la roche. Montez. Regardez en l'air, la porte que vous voyez est celle que vous devez atteindre. Vous pouvez voir sur la paroi, le même genre de fruits que ceux que mange l'animal. Approchez-vous de la grande fleur et passez derrière celle-ci pour la faire bouger. Elle joue le rôle d'un ampli et si vous la pointez vers l'animal, elle propagera son cri. Ainsi les fruits à côté de vous grossissent et forment un pont pour atteindre la porte. Montez l'échelle et allez ouvrir la porte. Approchez-vous du mécanisme. Disposez les boules comme les coordonnées de la fenêtre du fond (**Sud-Ouest, Sud, Ouest/Sud-Ouest, Nord/Nord-Ouest**) puis appuyez au centre. Le livre de Edanna descend. Ouvrez-le et touchez l'image...

Edanna

Cette île est constituée d'un dédale de plantes où il est facile de se perdre. Cette partie du jeu est donc très confuse. Je ferai ici le maximum pour que vous puissiez toujours trouver votre chemin. Vous trouverez sur cette île de nombreuses fleurs qui jouent le rôle de " longue-vue ". C'est notamment le cas de celle en face de vous. Regardez en son centre pour voir un livre de liaison vers J'nanin pour l'instant inaccessible. Retournez-vous et suivez l'unique chemin jusqu'à la grande plante ascenseur. Montez. Tournez à gauche, vous verrez alors un grand oiseau traverser le ciel. Regardez dans la fleur et vous pourrez voir cet oiseau nourrir son petit. Revenez à l'ascenseur et passez dans le trou à gauche. Cette fois, vous verrez l'oiseau s'en aller et piquer dans les profondeurs de l'île. A cet écran, vous pouvez aussi remarquer une grosse poche d'eau à votre gauche que vous pouvez toucher mais pas percer. Continuez donc par le chemin qui monte jusqu'au gros tournesol. Ouvrez-le et regardez à l'intérieur. Il ne se passe pas grand chose pour l'instant. Retournez-vous et allez examiner la plante en face. Appuyez sur son centre. Elle libérera l'accès au livre de liaison vers J'nanin (si vous voulez revenir) mais permet surtout au soleil d'illuminer le tournesol. Revenez donc au tournesol et regardez de nouveau à l'intérieur. Dirigez le rayon lumineux sur la grosse poche d'eau de tout à l'heure. Elle éclate sous la chaleur et déverse son liquide sur la feuille d'une autre plante ascenseur qui s'active alors. Descendez vers cette plante puis utilisez-la pour vous enfoncer dans l'île.

La partie embêtante commence. Suivez le chemin entre les parois orangées jusqu'à trouver la raie qui nage dans l'eau sur une feuille sur votre droite. Continuez par le seul chemin pour trouver une drôle de plante sur votre droite. Appuyez dessus pour la fermer. Cela attirera et piègera la raie à l'intérieur. Revenez sur le chemin et ramassez les notes de Saavedro. Collez-vous au mur orange et tournez à droite. Maintenant, le chemin se sépare en deux. Pour l'instant, il n'y a rien à gauche. Tournez donc à droite. Vous entendez un gros bruit sans trop savoir d'où il vient. En fait, c'est l'oiseau qui est tombé et qui est maintenant prisonnier d'une plante. Traversez le pont et suivez le chemin qui tourne. Vous arrivez devant une étrange plante. Tirez sur la tige en tire-bouchon. La plante s'allume et éclaire la feuille à côté qui se déroule alors. Avancez au bout de cette feuille et attrapez le balancier au dessus de votre tête (remarquez aussi la poignée, elle servira dans un instant). Vous pouvez vous balancer droit devant vous (mais le pont vous empêche de vous poser) ou à droite. Allez donc à droite pour le moment. Il y a un piège devant vous. Relevez-le avec la manivelle à droite puis allez cueillir un fruit rose. Faites le rouler pour qu'il ne soit plus sous le piège. Revenez vers la manivelle et glissez dans le passage sombre. Avancez de quelques écrans et vous vous retrouverez à la plante lumineuse. Avancez sur la feuille. Vous apercevez alors l'animal qui mange le fruit du piège. Avancez au bout de la feuille et tirez sur la poignée pour laisser tomber le piège. Bien évidemment, l'animal n'est pas capturé et il s'enfuit par le pont. Ses cris font gonfler les fruits sur le pont qui s'écroule. Reprenez le balancier et maintenant que le pont n'est plus là, allez droit devant.

Allez éclairer la plante lumineuse à gauche. La feuille qui se déroule vous permet alors de rejoindre la bifurcation de tout à l'heure. Vous n'avez pas besoin d'y aller pour l'instant alors continuez par le chemin tortueux. Vous passerez devant la plante où est prisonnier l'oiseau mais ne pourrez rien faire pour l'aider pour l'instant. En fait, le seul moyen d'ouvrir cette

plante est d'électrocuter ses racines (comme dans la pièce aux indices). Pour cela, vous devez amener la raie jusqu'aux racines. Continuez sur le chemin. Dans un virage, vous verrez une peinture sur un mur. Juste devant ce mur, il y a une plante réservoir à fermer pour attirer la raie. Continuez ensuite de descendre d'un écran sur le chemin. Encore une bifurcation. Passez à droite et continuez jusqu'au dernier lilas. Regardez à l'intérieur puis visez le lilas de gauche. Celui-ci s'éclaire. Allez le rejoindre et visez cette fois la feuille enroulée en contre-bas. Elle se déroule pour libérer le passage. Retournez à la bifurcation et descendez cette fois par le chemin de gauche. Vous trouverez bientôt une grosse plante réservoir qu'il faut fermer pour capturer la raie. Continuez sur le chemin. Vous êtes de nouveau devant une bifurcation. Allez à droite pour voir la vidéo de Saavedro puis revenez et passez à gauche. Utilisez la feuille pour traverser et faufilez-vous dans les troncs.
Au bout de 3 écrans, il y a encore une bifurcation. Prenez à droite jusqu'à atteindre une grosse fleur. Regardez à l'intérieur. Elle pointe vers la raie. Vous devez trouver un moyen pour que le soleil passe à travers cette fleur afin de percer le réservoir qui contient la raie. Il y a un lilas derrière vous. Allez le rejoindre et placer le de manière à ce qu'il pointe vers la grosse fleur. Retournez maintenant dans les troncs, descendez à gauche au bout de 2 écrans, traversez la feuille puis remontez jusqu'à la peinture. Tournez à gauche pour rejoindre les lilas. Allez voir celui du fond et visez cette fois-ci le lilas de droite. La lumière se transmettra de lilas en lilas jusqu'à la grosse fleur de toute à l'heure et le réservoir se percera. Cela permet de libérer l'oiseau.

Revenez encore une fois au dernier lilas puis éclairez celui de gauche pour dérouler la feuille. Traversez cette feuille, remontez dans les troncs et tournez cette fois à gauche. Continuez et un peu plus loin, vous trouverez un balancier. Celui-ci vous permettra de descendre. Regardez l'écorce de l'arbre. A un endroit, elle à la forme d'un escalier. Ne passez pas par là mais prenez le petit chemin qui descend à sa gauche. Continuez pour arriver à côté d'un énorme bulbe bleu. Contournez-le jusqu'au lilas. Eclairez le sommet du bulbe pour dresser les pistils et électrocuter une plante un peu plus loin. Comme dans la pièce aux indices, la plante électrocutée s'ouvrira et libérera des insectes (mais vous ne pouvez pas la voir pour l'instant. Revenez un peu sur vos pas. En cherchant dans les feuillages à droite, vous finirez par trouver un passage. Allez-y. Vous débouchez sur la plante électrocutée. Les insectes volent à côté. Tournez d'abord à droite et appuyez sur le cœur de la plante pour qu'elle se dresse et cache le soleil. Cela permet à la grosse plante de se fermer. Approchez-vous maintenant de cette grosse plante puis pressez le bulbe par terre. Il libère un produit qui fait fuir les insectes vers une autre plante qui peut alors s'ouvrir. Entrez dans le trou de la racine bleue puis tournez à gauche. Ramassez et lisez les notes de Saavedro. Continuez. Vous arrivez dans la plante que les insectes viennent d'ouvrir mais vous ne pouvez pas aller plus loin. Tirer la tige au dessus de vous pour appeler l'oiseau qui vous amène jusqu'à son nid. Glissez sur votre gauche et notez le symbole. Enfin, approchez-vous du livre de liaison de J'nanin. Ouvrez-le et touchez l'image...

J'nanin

Vous touchez au but. Placez le symbole sur la machine et écoutez Atrus. Vous pouvez maintenant rejoindre Saavedro à Narayan grâce au livre qui vous attend.

Narayan

Vous atterrissez sur Narayan; le dernier âge du jeu. Vous êtes dans une grande salle. Sur l'un des murs, est accroché une liste de 30 symboles qui correspondent chacun à un mot. Montez les marches, remarquez les appareils à votre gauche. Ils ne fonctionnent pas pour l'instant, donc continuez par les escaliers de droite. Saavedro se montre enfin. Après son speech, il repart dans son abri en fermant sa porte à clé. Tournez la manette vers la droite, vous entendrez alors un bruit vous signalant que les machines du bas sont maintenant en état de fonctionner. Redescendez. Il y a 2 drôles de boules séparées par un levier. Si le levier est à droite, la boule de droite est accessible et inversement si le levier est à gauche. Commencez par le mettre à gauche et ouvrez la boule de gauche. Au vu de ce qu'il y a à l'intérieur vous vous doutez sûrement qu'il va falloir y inscrire des symboles, reste à trouver lesquels. Ouvrez le carnet de Atrus et feuilletez les pages. Vous trouverez quatre phrases écrites en gras.

1- L'énergie active le futur du mouvement.
2- La nature veut une mutuelle dépendance.
3- Le dynamisme des forces exalte au changement.
4- L'équilibre des systèmes stimule la civilisation.
Aux différences de traduction près, vous retrouvez les mots des trois premières sur le mur avec le symboles.

1- Energie / Alimenter / Futur / Mouvement
2- Nature / Encourager / Réciproque / Dépendance
3- Dynamique / Force / Inciter / Changement

Vous savez donc quels symboles utiliser mais pas comment les disposer. Il y a quatre mots par phrase. Regardez maintenant les trois symboles que vous avez récupérés tout au long du jeu. Chacun est en fait l'association de deux symboles.

Changement + Force
Mouvement + Futur
Nature + Encourager

Vous pouvez remarquer que ces mots sont disposer d'une certaine façon l'un par rapport à l'autre.

CHANGEMENT est à gauche de **FORCE**, or **CHANGEMENT** est le quatrième mot d'une phrase et **FORCE** est le second mot de cette même phrase. Vous en déduisez que le quatrième mot doit être placé à gauche du second.

MOUVEMENT est en haut à gauche de **FUTUR**, or **MOUVEMENT** est le quatrième mot d'une phrase et **FUTUR** est le troisième mot de cette même phrase. Vous en déduisez que le quatrième mot doit être placé en haut à gauche du troisième.

NATURE est en haut à gauche de **ENCOURAGER**, or **NATURE** est le premier mot d'une phrase et **ENCOURAGER** est le second mot de cette même phrase. Vous en déduisez que le premier mot doit être placé en haut à gauche du second.

Sachant tout cela, il n'y a qu'une possibilité pour la disposition des mots. Le premier mot doit être placé en haut puis les autres doivent suivre dans le sens des aiguilles d'une montre. Inscrivez de cette manière les phrases dans les emplacements de la boule.

Le portail disparaît et libère le passage. Vous pouvez descendre les escaliers. Ramassez le livre de Tomahna sur votre gauche, mais ne l'utilisez pas, à moins bien sûr que vous ne vouliez voir la mauvaise fin. Vous pénétrez dans une nouvelle salle avec des nouveaux symboles. Il y a ici les trois symboles qu'il vous manquait pour écrire la dernière phrase. Je vous la rappelle :

4- Equilibre / Système / Stimuler / Civilisation

Remontez à l'étage et tournez le levier vers la droite. Ouvrez la boule de droite et entrez cette phrase en respectant toujours avec le même système : le premier symbole en haut puis les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

Saavedro arrive. Après vous être rendu compte de la situation, il vous demande de tourner le levier pour qu'il puisse s'en aller, en échange de quoi, il vous remettra le livre de Releeshahn. Sauvegardez maintenant si vous voulez voir toutes les fins disponibles.

Bonnes fins

Montez les escaliers et actionnez le levier pour couper le courant. Si vous remettez le courant maintenant, Saavedro monte vous tuer. Redescendez et Saavedro vous rendra le livre de Releeshahn. Vous avez alors le choix.
- Soit vous utilisez le livre de Tomahna pour rentrer chez Atrus en laissant Saavedro prisonnier là où il est.
- Soit vous inversez le levier avant de remonter mettre le courant, puis vous rentrez chez Atrus. C'est à mon avis la meilleure fin.

Mauvaises fins

-Ne touchez pas au levier et sortez. Restez immobile devant Saavedro.
-Tournez le levier. Saavedro jette le livre de Releeshahn et s'enfuit. Il ne vous reste plus qu'à utiliser le livre de

Tomahna pour rentrer chez Atrus.
-Montez les escaliers et actionnez le levier pour couper le courant. Si vous remettez le courant maintenant, Saavedro monte vous tuer. Redescendez et Saavedro vous rendra le livre de Releeshahn. Remontez alors activer le courant et Saavedro monte vous tuer.

Myst IV : Revelation

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2004

SOLUTION COMPLÈTE

TOMAHNA

Arrivée à TOMAHNA

La toute jeune fille d'Atrus et Catherine, Yeesha, vous conduit en téléphérique jusqu'à TOMAHNA. Au passage près d'un point de vue magnifique elle vous invite à utiliser votre appareil photographique. Cet outil vous sera très utile pour mémoriser les indices tout au long de l'aventure. Cliquez deux fois sur l'icône de l'appareil photo pour prendre le paysage. Une fois arrivée, Yeesha vous précède et entre dans le laboratoire de son père. Actionnez la manette à droite sur la passerelle pour ouvrir l'iris de la porte du laboratoire. Entrez dans le laboratoire.

Le laboratoire d'Atrus (niveau 3)

Traversez le laboratoire pour rencontrer Atrus. Il vous explique la raison de votre venue : ses deux fils Sirrus et Achenar sont prisonniers dans des " âges prison ". Suivant leur comportement, il est peut-être temps de les libérer ? Pour cela, Atrus compte sur votre jugement bienveillant.
Atrus vous invite à visualiser les âges prison, HAVEN et SPIRE, grâce à une caméra placée dans chacun d'eux. Il faut maintenant effectuer les réglages de fréquences à partir du panneau de contrôle situé à votre droite. Vous devez suivre les indications d'Atrus pour ajuster les fréquences. Le signal à fabriquer est obtenu en superposant deux fréquences dont les 3 paramètres (amplitude, fréquence et période) sont ajustables. Une fois les signaux verrouillés, le modulateur explose rendant la machine hors service. Pendant qu'Atrus part chercher un autre modulateur dans l'âge de RIME, il vous demande de rétablir l'alimentation électrique à partir du barrage et de connecter l'antenne sur le toit. Des cristaux permettront d'obtenir la modulation de fréquence pour chaque âge.
Atrus se retire et vous laisse aussi la garde de sa fille Yeesha.
Commencez par repérer les divers objets dans le laboratoire. A travers le large hublot vous pouvez admirer les niveaux inférieurs de TOMAHNA. Derrière vous se trouve un ascenseur. A droite, l'écran de visualisation des âges ; mais aucun bouton n'est actif sans énergie. Montez les premières marches. Sur la rambarde il y a une manette, mais elle est bloquée. Plus loin il y a un plan de TOMAHNA qui trace sûrement les liaisons électriques à partir du barrage. En le soulevant, il apparaît un schéma du télescope. 3 écrans de veille sont disposés à côté ; mais rien ne marche. Tout en haut des marches il y a le siège du télescope. Mais là encore, le bouton rouge est inactif. Redescendez et fouillez dans les différents tiroirs. Dans l'un d'entre eux vous trouverez le livre d'Atrus. Avancez pour utiliser l'ascenseur. A droite se trouve la poignée de commande d'ouverture de la porte. Dessous il y a un symbole à noter. Dans l'ascenseur face au hublot, sur votre droite se trouve la commande d'ouverture de la porte et sur la gauche la commande de niveaux. Abaissez le levier pour aller au niveau inférieur (le niveau le plus bas n'est pas encore accessible). Sur la passerelle, sous la poignée de commande d'ascenseur se trouve le même symbole que dans le laboratoire.

Les serres (niveau 2)

Avancez sur la passerelle jusqu'à la première serre. Il y a une échelle qui descend plus au fond sous les feuilles. Vous y retournerez plus tard. Ressortez par l'autre accès. Yeesha vous fait signe. Allez jusqu'à elle dans la deuxième serre. Elle vous montre son collier avec le médaillon qui lui permet de voir des événements qu'elle n'a pas vécus ! Revenez sur vos pas entre les deux serres il y a l'entrée du laboratoire arboricole de Catherine.

Le laboratoire arboricole (niveau 2)

Une lampe rouge clignote au dessus d'un pupitre. Approchez et ouvrez le vantail. Observez les symboles lumineux. Celui qui est identique aux symboles déjà rencontrés près de l'ascenseur est au " vert ". Vous pouvez en déduire qu'il y a de l'énergie pour manoeuvrer l'ascenseur. Un autre symbole est aussi au " vert ". Par contre deux symboles sont au " rouge ". La machine associée ne doit pas être alimentée. Divers objets et documents sont éparpillés dans le labo. Ressortez et traversez la deuxième serre pour continuer votre exploration.

La chambre d'Atrus et Catherine (niveau 2)

En empruntant la passerelle de gauche vous arrivez dans la chambre d'Atrus et Catherine.
En continuant au bout de la passerelle, il y a un cul-de-sac, mais d'autres accès seront probablement disponibles plus tard car en contrebas, il reste encore deux salles à visiter.
Revenez sur vos pas à l'embranchement de la passerelle et empruntez le dernier passage.

Le barrage hydraulique (niveau 2)

Un pupitre supporte deux symboles clignotants au " rouge ". Ils sont identiques à ceux rencontrés précédemment dans le laboratoire arboricole. Abaissez le levier qui est en face. Cela provoque l'extinction des symboles ! L'autre bouton rond n'a aucun effet. Retournez voir le pupitre du laboratoire si quelque chose a changé.

Le laboratoire arboricole (niveau 2)

Yeesha est présente et vous apprend que le pupitre sert à commander le générateur. Puis elle vous montre ses expériences. Si vous aviez ouvert auparavant la trappe du vivier à coléoptères, Yeesha n'aurait pas été contente ! Une fois seul, ouvrez le pupitre pour restaurer l'énergie de TOMAHNA.
Il faut en premier découvrir le mode de fonctionnement du pupitre. Les points lumineux représentent la quantité d'énergie emmagasinée pour activer l'équipement correspondant au symbole du dessous. Dans notre cas les symboles représentant celui de l'ascenseur sont déjà au " vert ". L'ascenseur est donc en service. La colonne de points lumineux se termine au sommet par une lampe verte puis une rouge. Il faut donc pour activer l'équipement, allumer les ampoules jusqu'à la limite du vert. Si le voyant rouge est allumé, c'est qu'il y a trop d'énergie. En bas vous avez deux rangées de boutons. Lorsque vous appuyez sur un bouton de la rangée du haut, cela sélectionne la colonne des points lumineux qui sera vidée. Puis lorsque vous appuyez sur un bouton de la rangée du bas, cela sélectionne la colonne des points lumineux qui sera remplie. Le transfert d'énergie d'une colonne à une autre s'effectue en appuyant sur le bouton en bas à droite. L'interrupteur en bas à gauche réinitialise le pupitre. Il faut donc effectuer les transferts d'énergie d'une colonne à une autre pour allumer le voyant vert sans allumer le rouge des deux colonnes correspondant au symbole du barrage.

Puzzle du générateur. Numérotez les colonnes de 1 à 6, de gauche à droite. En partant de la situation initiale, effectuez un premier transfert des colonnes 1 à 6 ; puis de 1 à 3 ; de 6 à 5 ; de 5 à 4 et enfin de 4 à 6. Les deux symboles correspondant au barrage clignotent au " vert ". Allez au barrage.

Le barrage hydraulique (niveau 2)

Les deux symboles sont aussi au " vert ". Appuyez sur le bouton rond pour actionner l'ouverture des collecteurs d'alimentation en eau. La roue du barrage se met à tourner entraînant les chaînes du générateur d'électricité qui se trouve à gauche du barrage. L'énergie semble à nouveau retrouvée à TOMAHNA.
Remontez vers les serres. Sur le chemin vous apercevez Yeesha qui traverse la passerelle en direction de la chambre d'Atrus. Au carrefour, un éboulement se produit, provoquant l'effondrement de la passerelle. Remontez le long des débris.

Le laboratoire arboricole (niveau 2)

Si vous retournez au pupitre de commande du générateur, vous verrez que tous les symboles sont maintenant au " vert ". Il est temps d'emprunter l'ascenseur vers le niveau zéro. En fait en abaissant le levier vers le niveau zéro, la cabine d'ascenseur traverse le lac et remonte au niveau 1. Vous avez donc accès à nouveau du côté de la chambre d'Atrus et Catherine.

La chambre d'Atrus et Catherine (niveau 2)

Sur la passerelle il y a une manette qui commande le déplacement d'une passerelle mobile allant vers la cuisine et la chambre de Yeesha. Dans la chambre d'Atrus, regardez au fond de la cheminée et ramassez le collier de Yeesha. Le médaillon s'ajoute dans votre inventaire. A cet endroit en cliquant dessus vous avez votre première vision montrant la poursuite de Yeesha par un individu. Elle s'est réfugiée dans la cheminée en refermant derrière elle un panneau.
Le médaillon vous donnera de précieuses indications lorsque vous arriverez dans certains endroits. A partir de maintenant il est nécessaire d'observer en détail les lieux et objets pour qu'ils vous révèlent leurs secrets.
Ressortez de la cheminée et regardez de près le tableau [vision].
Lisez la lettre d'Atrus à Catherine qui se trouve sur l'une des tables de nuit.
Face au bureau, ouvrez la petite porte du haut. Regardez le document qui s'y trouve. Il indique l'existence de rayons laser dans la cheminée. Ils sont commandés par les lampes de la chambre. Il existe deux tiroirs secrets dans le bureau. Le bouton de commande est le carré supportant un symbole. Vous ne pouvez l'enfoncer que si la petite porte au dessus est ouverte. A ce moment deux trappes s'ouvrent donnant accès à un livre rouge et un livre bleu.
Pour écouter la narration des livres, cliquez dessus avec la loupe, puis cliquez sur le médaillon de votre inventaire. Enfin, tournez les pages avec la main.
Le livre rouge est la description de SPIRE ; l'âge prison de Sirrus.
Le livre bleu est la description de HAVEN ; l'âge prison d'Achenar.
Prenez en photographie les pages comportant le dessin des 5 cristaux de couleur. Cela servira pour entrer en contact vidéo avec les âges prison.
Allumez les deux lampes situées sur le bureau et sur l'une des tables de nuit. Entrez dans la cheminée ; les rayons laser fonctionnent. Refermez la trappe derrière vous en appuyant sur le bouton rond.
Cela dévoile un panneau composé de 6 lignes et de 8 colonnes. Les rayons laser frappent sur un certain nombre des cases. En cliquant sur une case, vous sélectionnez les quatre cases contiguës. Elles changent alors de couleur. La bonne combinaison consiste à faire passer en rouge les cases qui sont frappées par un rayon laser.

Puzzle des rayons laser. Numérotez les lignes de 1 à 6 de haut en bas et les colonnes de A à H de gauche à droite.
L'une des combinaisons pour activer les cases frappées par un rayon laser est la suivante : 2B - 5A - 4C - 4D - 3F - 6F - 5H.

A ce moment un ascenseur secret vous descend au niveau du lac.

La chambre de liaisons (niveau 0)

L'endroit a été partiellement détruit par la précédente explosion. Une énorme porte métallique repose sur le sol.
Regardez de près son motif central [vision].
Approchez de la sphère et actionnez le levier de gauche. La sphère s'ouvre et vous avez accès aux livres de liaison rouge et bleu vers les âges prison de SPIRE et HAVEN.
Avant de partir dans les âges prison, terminez l'exploration de TOMAHNA.

Passerelles (niveau 1)

Remontez dans la chambre d'Atrus et Catherine et sortez sur la passerelle. Cloutée au sol, il y a une plaque [vision].
Descendez par le côté et actionnez la manette de commande de la passerelle mobile.

La cuisine (niveau 1)

Sur la table de la terrasse, regardez le livre d'écritures D'ni. Prenez une photographie des correspondances entre les lettres D'ni et les lettres arabes.
Au dessus de la cheminée il y a les portraits de Sirrus et Achenar.
Vous pouvez ranimer le feu de la cheminée en utilisant le soufflet.
En partant sur la gauche il y a un jeu d'échec [vision].
An dessus, fixé au mur, il y a le portrait de Yeesha.
Avancez dans la cuisine et regardez les casseroles suspendues [vision].
Vous pouvez verser de l'eau dans l'évier en activant la poignée.

Approchez du fourneau. Il y a sur la hotte l'un des symboles d'énergie.
Regardez de près le fourneau [vision].
Vous pouvez allumer les différents équipements du four.
En sortant sur le mur se trouve le portrait d'Atrus et de Catherine.
Sortez sur la terrasse et commandez la manoeuvre de la passerelle mobile.

La chambre de Yeesha (niveau 1)

A droite en entrant, vous pouvez admirer l'aquarium.
Sur le lit, déplacez le coussin. Il y a le livre intime de Yeesha. Lisez le livre. Yeesha y écrit une description de l'âge de SERENIA. Elle y a rencontré Anya la protectrice de la chambre des mémoires. C'est elle qui lui a donné le collier des souvenirs. Prenez en photographie la page comportant le dessin des 5 cristaux de couleur. Cela servira pour entrer en contact vidéo avec SERENIA. Il est aussi inscrit que les prénoms des membres de la famille sont inscrits sur les tranches des livres de la bibliothèque.
Regardez de près la robe qui se trouve sur son présentoir [vision].
Sur la table, vous découvrirez une statuette sculptée par Sirrus.
Près de la sortie il y a un boulier que vous pouvez renverser.
La bibliothèque comprend une vitrine renfermant un livre de liaison ; probablement celui de SERENIA. Il y a aussi une étoffe avec un signe lumineux. Les livres de la bibliothèque s'enfoncent. Le mécanisme reprend sa position initiale au bout de cinq livres enfoncés. La bibliothèque doit cacher une entrée secrète.

Puzzle de la bibliothèque de Yeesha. La famille est composée de cinq membres : Atrus, Catherine, Sirrus, Achenar et Yeesha. Les prénoms sont inscrits sur la tranche des livres. Il faut dans un premier temps associer à chaque membre de la famille le livre correspondant. Soit vous utilisez le livre d'écritures D'ni pour identifier chaque livre, soit vous allez au niveau bas de la première serre. Il y a un arbre généalogique. En allumant le projecteur et en orientant le faisceau de lumière vous pourrez voir la transcription des noms de la famille directement en D'ni. Comme il s'agit de la dernière génération, les noms sont en haut de l'arbre : les trois frères et soeur sur la ligne du haut et les parents en dessous. Vous reconnaîtrez les différents noms par leur taille.
La correspondance est la suivante :
Atrus = 4ème livre de l'étagère du bas
Catherine = 6ème livre de l'étagère du haut
Achenar = 8ème livre de l'étagère du haut
Sirrus = 3ème livre de l'étagère du haut
Yeesha = 6ème livre de l'étagère du bas
Il faut enfoncer les livres dans l'ordre des âges du plus ancien au plus jeune.

Le ponton (niveau 0)

Il n'y a rien à voir de particulier pour l'instant. Mais Yeesha a disparu de Tomahna !
Il est grand temps de contacter Atrus pour lui relater les événements.
Retournez dans le laboratoire d'Atrus.

Le laboratoire d'Atrus (niveau 3)

Il faut lire le livre d'Atrus dans le détail.
Il vous apprend que la résonance des cristaux permet de créer une signature sonore spécifique à chaque âge. Prenez en photographie la page comportant le dessin des 5 cristaux de couleur.
Regardez de près le moniteur de surveillance des âges, il n'est pas encore alimenté [vision].
Montez les marches et abaissez la manette qui provoque l'ouverture du dôme.
Un peu plus loin, regardez les trois écrans qui sont maintenant en fonction. Ils permettent la surveillance des entrées de Tomahna [vision].
Allez vous asseoir dans le siège du télescope et appuyez sur le bouton rouge clignotant. Une fois en position haute, regardez dans la lunette [vision].
Appuyez sur le bouton rond du télescope pour mettre en place l'antenne.
Retournez devant le moniteur de surveillance des âges pour établir la liaison.

Puzzle du moniteur de liaison. Pour établir la fréquence de liaison avec les différents âges, il faut sélectionner dans chacun des cinq emplacements le cristal correspondant aux dessins présentés dans les livres :
Pour RIME = le livre d'Atrus qui se trouve dans le tiroir du laboratoire.
Pour SPIRE = le livre rouge qui se trouve dans la cachette secrète de la chambre d'Atrus.
Pour HAVEN = le livre bleu qui se trouve dans la cachette secrète de la chambre d'Atrus.
Pour SERENIA = le livre qui se trouve sur le lit de la chambre de Yeesha.
Le levier rotatif de droite permet de sélectionner la couleur du cristal (il y a 6 couleurs).
Le levier transversal permet de sélectionner la forme du cristal (il y a 8 formes).
Le bouton propre à chaque emplacement permet de reproduire le cristal dont la couleur et la forme sont définies sur le panneau de droite.
Le bouton du bas permet de prendre la liaison.
Il faut maintenant reproduire pour chaque âge la séquence des cristaux du livre correspondant :
SPIRE = 2 bleu ; 8 rouge ; 1 mauve ; 5 vert ; 6 jaune.
HAVEN = 1 vert ; 7 bleu ; 8 rouge ; 4 jaune ; 5 ciel.
SERENIA = 7 rouge ; 6 jaune ; 4 mauve ; 3 bleu ; 1 vert.
RIME = 6 rouge ; 3 ciel ; 8 jaune ; 8 vert ; 2 bleu.
Les liaisons de SPIRE, HAVEN et SERENIA vous présentent une image fixe des lieux. Vous entendrez Atrus lors de la liaison avec RIME. A cause d'une tempête il ne peut pas revenir à TOMAHNA. Atrus vous indique la cachette secrète du bureau de sa chambre si vous ne l'avez pas déjà trouvée.

Le laboratoire arboricole (niveau 2)

Afin de terminer complètement l'exploration de TOMAHNA, il reste quelques éléments à glaner au laboratoire de Catherine. Vous pouvez regarder le livre sur les papillons et les plantes au travers des lentilles grossissantes.
Regardez de plus près le pupitre de commande du générateur [vision].
Observez le vivier à coléoptères. Vous n'êtes pas obligé d'ouvrir la trappe qui les laisserait s'échapper !
Au fond du laboratoire il y a une porte qui est bloquée.
Ouvrez le tiroir du meuble supportant plein de livres, et prenez le journal de Catherine. Elle écrit comment elle a déjà rendu visite à ses fils dans les âges prisons, et à l'insu d'Atrus.
Ouvrez le hublot de la couveuse à fleurs [vision].

La chambre de liaisons (niveau 0)

Maintenant vous pouvez choisir de partir dans n'importe quel âge prison. Entrez dans la chambre de liaisons et manoeuvrez le levier pour la refermer. Choisissez l'un des deux livres de liaison : le livre rouge pour aller à SPIRE ou le livre bleu pour aller à HAVEN.

HAVEN

Pour partir dans l'âge de HAVEN, posez la main sur le livre bleu de la chambre de liaisons.

La plage

Vous arrivez dans une petite construction qui est probablement le parloir utilisé par Catherine pour rencontrer Achenar.
A droite dans le bac, il y a le sac de Yeesha [vision]. Elle présente la poursuite de Yeesha.
En haut se trouve une poignée qui active le souffle dans une corne. Cela permet d'indiquer à Achenar l'arrivée de quelqu'un dans HAVEN.
Regardez par terre, la présence de cristaux [vision] de l'explosion.
Derrière vous se trouve le livre de liaison qui permet de retourner à TOMAHNA.
En sortant sur la plage, juste à droite se trouve une construction en bambou. Mais le chemin n'est pas praticable. Un peu plus loin, empruntez l'escalier qui s'enfonce dans la falaise.

La falaise

Au bout, il y a un dessin sur la paroi. Il représente l'attaque du navire par un monstre des mers. Empruntez l'ouverture sur votre gauche vers l'épave. Une échelle de corde vous permet de redescendre sur la plage de l'autre côté des roches. Approchez-vous du totem [vision]. La pièce de bois enfoncée dans le totem est sûrement un indice qui vous servira plus tard. Prenez une photographie du totem. Regardez de plus près le squelette du monstre des mers [vision]. Allez en direction de l'épave. La structure de bois est un ascenseur. Il possède une roue pour faire monter un contrepoids et un levier pour déclencher la montée au niveau supérieur. Une caisse est posée au sol et peut se déplacer vers l'extérieur de l'ascenseur vers une réserve de boulets de plomb. Faites le tour de l'ascenseur et observez la caisse contrepoids qui peut accueillir d'autres boulets de plomb.

Puzzle de l'ascenseur. Pour pouvoir faire monter l'ascenseur il faut qu'il y ait au moins un boulet de plus dans la caisse extérieure de contrepoids par rapport à celle qui est dans l'ascenseur. Il ne faut pas plus de trois boulets dans la caisse extérieure.
Il y a donc 6 combinaisons possibles : 1-0 ; 2-0 ; 2-1 ; 3-0 ; 3-1 et 3-2.

Faites les mouvements de boulets dans les caisses de l'une des combinaisons et tournez la roue à l'intérieur de l'ascenseur. Enclenchez le levier. Une fois à l'étage, vous constatez qu'il manque une passerelle pour accéder à l'épave. Cette passerelle est au niveau inférieur et peut être montée en poussant la caisse de l'ascenseur sur le monte-charge.

Puzzle de la passerelle. Pour provoquer la montée de la passerelle il faut déposer le poids de deux boulets dans le monte-charge. Il n'y a donc qu'une seule possibilité pour accéder à l'épave : déposer 3 boulets dans la caisse extérieure et 2 boulets dans la caisse intérieure.

L'épave

Prenez sur la droite et descendez par les haubans. Regardez sur la table et prenez en photo le dessin. Il représente la correspondance entre des empreintes d'animaux et leur nourriture. Approchez de l'oiseau empaillé [vision].
Dans la cale, regardez de plus près les tenailles [vision]. Il y a sur le plateau un piège à loup et un soufflet qui dégage de la poudre verte. Cette poudre provoque un étourdissement à celui qui la respire !
Remontez deux niveaux au-dessus en empruntant les haubans et une échelle. Poussez l'oiseau pour dégager le passage. Approchez des rouages et déclenchez-les. Cela déploie une grande voile. Sur la voile est représenté le plan de HAVEN [vision]. Actionnez le loquet pour affaler la voile et dégager le passage encombré par le contrepoids.
Pénétrez dans la cale qui n'est autre que la chambre d'Achenar. Regardez le trésor [vision]. Avancez près du lit et lisez le livre d'Achenar. Les animaux ont une grande importance pour Achenar. Vous apprenez le nom des différentes espèces : les Mangrees (singes aux longues oreilles aimant les fruits) ; le Camoudile (prédateur aussi féroce qu'un tigre) ; le Zeftyr (bipède de grande taille et herbivore) ; le Karnak (volatile pêcheur) et le Cerpatee (monstre des mers). Jusqu'à présent vous avez rencontré le squelette du Cerpatee et des Karnak pêchant et mangeant du poisson autour de l'épave.
Quittez le navire et retournez en haut de la falaise.

La falaise

Continuez de progresser jusqu'en haut de la falaise. Vous découvrez l'étendue de HAVEN. C'est une véritable jungle. Remarquez la construction de bois aux pieds de la falaise et la tour à l'horizon. Redescendez d'un niveau sur vos pas et empruntez le passage venteux vers les caisses de bois. Il y a dans le fond de la caverne un abri en toile. Approchez-vous, mais surgit brusquement un Zeftyr. Le vent s'engouffre dans la toile et vous emporte au coeur de la jungle.

Le carrefour de la jungle

Un Mangree vous observe lors de votre réveil, mais un cri d'alarme le fait fuir devant un Camoudile en chasse.
Regardez au sol les empreintes du Camoudile [vision].
Observez de plus près le morceau de toile déchiré et coincé dans une branche d'arbre [vision].
La difficulté maintenant est de se repérer dans cette jungle. A ce point de chute, il y a trois directions :
- en direction des empreintes de Camoudile, vers le domaine des Mangrees.
- en passant à côté de la toile déchirée, vers la falaise.

- en montant par le chemin éclairé, vers la steppe et les marais.

La steppe (domaine Camoudile)

Commencez votre exploration en prenant le chemin éclairé. Avancez deux fois et à la croisée des chemins regardez entre deux rochers les Zeftyr manger de l'herbe. Allez vers eux lorsque brusquement un Camoudile attaque l'un d'eux et le dévore. Passez à côté du carnivore en avançant deux fois. Tournez à gauche et marchez dans les herbes hautes. Contournez le gros rocher par la droite. Vous arrivez au pied d'un totem [vision]. Prenez une photographie du totem. Retournez sur vos pas et approchez au plus près de la mer. A gauche un Camoudile vous prend en chasse, mais au passage près des plantes géantes, celles-ci éjectent leurs graines qui paralysent la bête. Regardez la plante de plus près [vision]. Les graines correspondent à la poudre verte que possède Achenar dans son repère sur l'épave. Retournez vers la sortie.
Au passage à côté de la carcasse du Zeftyr, regardez de plus près la souche de l'arbre mort avec une hache plantée dedans [vision].

La jungle

Prenez le chemin qui monte sur la gauche. Deux Mangrees sont pourchassés par un autre Camoudile. Poursuivez l'ascension jusqu'au prochain carrefour. Puis, empruntez le chemin de droite qui redescend vers la zone de combat. Avancez deux fois et sur la gauche vous apercevrez une herse en bois. Regardez de plus près le petit panneau de bois de gauche [vision]. Soulevez le panneau pour découvrir une serrure à trois pênes.

Le lac (domaine Karnak)

L'accès est bloqué par une herse.

Puzzle de la herse. La serrure est composée de trois pênes qu'il faut rétracter pour hisser la herse. Chaque pêne passe au travers d'un tube à trous. Les tubes peuvent se déplacer à droite ou à gauche suivant la position des deux loquets. Il faut réussir à positionner les deux loquets sur les points blancs sans passer au travers des tubes. Les tubes doivent donc être bloqués complètement à droite ou à gauche le long de leur pêne. A partir de la position initiale de la serrure il faut effectuer les manoeuvres suivantes :
- abaisser le loquet du haut ;
- déplacer sur la gauche le tube du centre de deux crans ;
- relever le loquet du haut ;
- déplacer sur la droite le tube du haut d'un cran ;
- relever le loquet du bas ;
- déplacer sur la droite le tube du centre de trois crans ;
- abaisser le loquet du bas ;
- déplacer sur la gauche le tube du bas d'un cran ;
- abaisser le loquet du haut ;
- déplacer sur la gauche le tube du centre de deux crans ;
- relever le loquet du haut ;
- déplacer sur la droite le tube du haut de deux crans ;
- abaisser le loquet du haut ;
- déplacer sur la gauche le tube du centre d'un cran ;
- relever le loquet du haut, le premier pêne se rétracte ;
- relever le loquet du bas ;
- déplacer sur la droite le tube du centre de deux crans ;
- abaisser le loquet du bas ;
- déplacer sur la gauche le tube du bas de deux crans ;
- relever le loquet du bas ;
- déplacer sur la droite le tube du centre d'un cran ;
- abaisser le loquet du bas, la serrure s'ouvre.

Avancez de l'autre côté de la herse et regardez vers la tour de guet [vision].
Sur votre gauche, dans les branchages il y a un autre totem [vision]. Prenez une photographie du totem.

Retournez à la herse.

La jungle

Continuez à descendre dans la jungle une fois. Observez sur la gauche un Karnak manger du poisson. Agrippez la plante colorée pour lancer le fruit sur le Karnak. Ce dernier s'enfuit. Mais un fruit reste par terre. Continuez votre chemin et avancez deux fois pour arriver à côté du Mangree blessé. Touchez le Mangree jusqu'à ce que son compagnon vous lance un fruit. Remontez le chemin au niveau où se trouvait le Karnak. Le Mangree est là et il a récupéré le fruit. En vous voyant, il pousse son cri d'alarme et s'enfuit.
Retournez sur vos pas et descendez toujours tout droit. Sur le sentier vous passerez à côté d'un piège à loup [vision]. Montez le long de la falaise jusqu'à la caverne.

La falaise

Maintenant vous pouvez observer entièrement les lieux. Dépliez le parchemin fixé sur l'une des caisses. Il représente la construction de la tour de guet. Redescendez au pied de la falaise et revenez sur vos pas. Prenez à gauche à la première intersection.

Le carrefour de la jungle

Suivez la piste dans le sens indiqué par les empreintes du Camoudile.

La forêt (domaine Mangree)

Avancez deux fois. Sur votre droite il y a un groupe de Mangrees en train de jouer sur un totem. Continuez le long du chemin qui contourne les rochers en laissant le totem sur votre droite. Avancez trois fois jusqu'au cul-de-sac. Sur la droite il y a une cabane en haut d'un mât. Ecartez les feuilles qui gênent le passage. Avancez et montez au sommet du mât. Le terrain de jeu des Mangrees est juste en face. C'est un endroit idéal pour la chasse. Avancez au fond de la cabane, les Mangrees vous empêchent de voir la marque du totem. Il faut leur faire peur pour dégager la vue. Sur le rebord de la cabane il y a trois moulins à vent produisant un son de tonalité différente.
Puzzle du cri Mangrees. Pour faire fuir le groupe de Mangrees il faut reproduire leur cri d'alarme. Vous avez déjà entendu ce cri dans la jungle. Pour l'entendre à nouveau, vous devez retourner près de l'arbre à fruits. Lancez un fruit, écartez-vous puis revenez voir le Mangree qui a récupéré le fruit. Le cri se compose de trois sons : un son aigu et long + un son grave et court + un son aigu et long. Reproduisez le cri avec les moulins à vent : un tour complet du moulin de droite + un demi-tour de celui de gauche + à nouveau un tour complet de celui de droite.
Prenez une photographie du totem.
Au sol, il y a une arbalète [vision].
Avant de sortir de la cabane, dépliez le parchemin fixé au dessus de l'entrée. Il y est représenté la pyramide de la chaîne alimentaire sur HAVEN. En bas les empreintes des herbivores (Zeftyr), puis celles des omnivores (Karnak, Mangrees) et en haut celles des carnivores (Camoudile, Cerpatee).

Le carrefour de la jungle

Empruntez à nouveau le chemin éclairé. Avancez quatre fois et à la croisée des chemins prenez à gauche.

Les marais (domaine Zeftyr)

Passez sur les planches de bois. Avancez quatre fois et prenez à gauche à l'intersection. Au bout, vous arriverez face à un totem [vision]. Prenez une photographie du totem.
Revenez sur vos pas et passez sur les passerelles de gauche à l'intersection. Si un Zeftyr vous barre la route, il suffit de le toucher pour lui faire peur. Finalement un pont-levis vous bloque le chemin. Sur la droite de l'infrastructure il y a un pupitre de commande. Regardez de plus près le coffret de protection [vision]. Tirez la poignée qui se trouve reliée à la poulie sous la toiture. Une fois le couvercle de protection soulevé, vous découvrez le mécanisme de commande du pont-levis. Sur la gauche il y a le levier de commande du pont mais cela ne peut pas marcher sans avoir affiché la

combinaison des totems.
Puzzle du pont-levis. Pour afficher la combinaison sur le pupitre de commande, il faut avoir recueilli la marque des cinq totems de HAVEN. Sur le pupitre il y a un dessin gravé en forme de triangle correspondant au dessin de la pyramide de la chaîne alimentaire qui se trouve dans la cabane de la forêt. Cela vous donne l'ordre dans lequel il faut afficher les cinq marques. De gauche à droite il faut afficher la marque du totem du Cerpatee, puis celle du Camoudile, Mangree, Karnak et Zeftyr.
Il faut donc tirer vers le haut les pistons de gauche à droite de 2, 1, 0, 4 et 3 crans.
Abaissez le levier pour manoeuvrer le pont-levis.

La tour du lac

Traversez le pont jusqu'à la tour. Entrez et lisez le livre d'Achenar qui se trouve sur le lit. Vous apprenez que les Mangrees ont chacun un nom. Regardez de près la chemise sur le lit [vision].
Ouvrez le coffre qui est à côté du lit. Prenez une photographie du dessin de Mangree.
Sur la table près de la fenêtre, déroulez le papyrus et prenez une photographie du dessin de Mangree.
Montez à l'étage. Vous pouvez observer par la longue-vue. Regardez dans le cahier posé à côté de la longue vue [vision].
Soulevez la toile de peinture pour découvrir un nouveau dessin de Mangree. Prenez-en une photographie. Regardez la boîte d'encre [vision].
Enfin sur la caisse, prenez une photographie du quatrième dessin de Mangree.
Redescendez et quittez la tour du lac. Traversez le pont jusqu'à l'autre rive.

La clairière de jeu

Au bout du ponton de bois, un Camoudile vous bloque le passage. Prenez le sentier de terre à gauche et grimpez à l'échelle de corde fixée sur l'arbre. Vous apercevez le terrain de jeu des Mangrees.
Le Camoudile essaie de les attraper mais sans succès.
Dans ce poste de guet il y a un dessin de Mangree et un plan du terrain de jeu [vision]. Il faut maintenant se débarrasser du Camoudile.

Puzzle du jeu Mangrees. Le terrain de jeu est entouré de 5 arbres supportant chacun une cache Mangree. Des lianes permettent aux Mangrees de passer d'une cache à une autre. Il ne peut y avoir qu'un Mangree dans chaque cache. Un Mangree ne change de cache que si celle qui est à côté est libre. En bas dans la clairière se trouve le Camoudile. Il essaie d'attraper les Mangrees lorsqu'ils passent d'une cache à l'autre. Au centre de la clairière se trouve une plante produisant les graines paralysantes (déjà rencontrées dans la steppe). Le but de la partie est de faire tomber le Camoudile dans le trou près de la plante et de jeter un projectile sur la plante pour que les graines terrassent la bête. La cache Mangree qui se situe en bas à gauche est le point idéal pour jeter un projectile sur l'ennemi. Seulement, un seul des 4 Mangrees est capable de viser correctement ! Pour appeler un Mangree et le faire sortir de sa cache il faut reproduire des sons le caractérisant. Sous les quatre dessins de Mangree que vous avez photographiés il y a un tableau qui indique comment appeler le Mangree. Dans le poste de guet il y a 3 soufflets à vent qui produisent une tonalité. Chaque tonalité est décrite dans le tableau de la façon suivante : la colonne du tableau correspond au soufflet à vent à utiliser ; la longueur de la marque dans les cases du tableau correspond à la durée du son (bref ou long). Les 4 Mangrees sont donc appelés de la façon suivante :
- Mangree A = 1 tour de la roue de gauche + 1 tour de la roue du milieu ;
- Mangree B = 1 demi-tour de la roue du milieu + 1 demi-tour de la roue de gauche ;
- Mangree C = 1 tour de la roue de droite + 1 demi-tour de la roue du milieu ;
- Mangree D = 1 demi-tour de la roue de gauche + 1 tour de la roue de droite.
Le cinquième dessin présente un Mangree en train de jeter un projectile. Le code est le suivant :
- Jet = 1 tour de la roue de droite + 1 demi-tour de la roue de gauche + 1 demi-tour de la roue du centre.
En faisant des essais, vous constatez que seul le Mangree A est capable de lancer correctement le projectile au centre du terrain sur la plante. Il faut donc placer le Mangree A dans la cache en bas à gauche. Puis il faut placer le Camoudile au pied de l'arbre en bas à droite et le faire traverser le terrain par le centre en déplaçant un Mangree de la cache en bas à droite vers la cache opposée.
En partant de la position initiale du jeu il faut appeler les Mangrees dans l'ordre suivant : D ; C ; D ; A ; B ; D ; C ; A ; C ; et D. Sans perdre de temps il faut faire jeter le projectile.

Pour faire reprendre la position initiale du jeu, il faut retourner jusqu'au pont puis revenir.

Une fois débarrassé du Camoudile, descendez du poste de guet et rendez vous dans la clairière. Suivez les Mangrees et grimpez à l'échelle jusque dans le repère d'Achenar. Regardez de plus près la chemise posée sur les lianes tressées [vision]. Vous observerez aussi une boussole et deux dessins apposés sur des feuilles. Empruntez le pont suspendu et traversez la forêt. Asseyez-vous sur le siège et regardez de plus près la poignée [vision]. Reproduisez les mêmes gestes pour vous débarrasser du serpent-dragon qui enveloppe la poignée : Caressez 4 fois de la droite vers la gauche l'anneau inférieur droit du serpent-dragon, puis tapez-lui sur la tête. Une fois dégagée, actionnez la poignée pour démarrer le téléphérique dans les bambous.

La plage

Vous arrivez sur la plage et entrez dans le parloir pour repartir à TOMAHNA grâce au livre de liaison.

TOMAHNA

La chambre de liaisons (niveau 0)

En face de vous, de l'autre côté du lac, un homme sortant de la chambre de Yeesha utilise un livre de liaison et disparaît ! Le livre tombe sur le ponton.
Vous pouvez choisir d'utiliser le livre rouge pour aller à SPIRE ou de traverser le lac et d'utiliser le livre tombé sur le ponton.

SPIRE

Pour partir dans l'âge de SPIRE, posez la main sur le livre rouge de la chambre de liaisons.

Le sommet du pic

Vous arrivez dans une petite construction qui est probablement le parloir utilisé par Catherine pour rencontrer Sirrus. Derrière vous se trouve le livre de liaison qui permet de retourner à TOMAHNA. En haut se trouve une poignée qui active le souffle dans une corne. Cela permet d'indiquer à Sirrus l'arrivée de quelqu'un dans SPIRE.
De l'autre côté des barreaux brisés, sur la banquette, il y a un livre [vision].
Sortez du parloir. La roche semble contenir des cristaux en grand nombre. Descendez les marches et faites un tour. Il y a un puits très profond, mais le bouton bleu de commande n'a aucun effet !
Continuez la descente jusqu'à la terrasse.

La terrasse (niveau 0)

Tout de suite sur la droite il y a un autre puits d'ascenseur. En appuyant sur le bouton bleu de commande, la plate-forme arrive à niveau. Poursuivez l'exploration de la terrasse et descendez quelques marches pour arriver devant une statue représentant toute la famille près du puits de Myst [vision].
Juste à droite, par terre, il y a un marteau et un burin [vision].
Continuez d'avancer et traversez une passerelle qui mène face à un cristal sur son présentoir [vision]. Apparemment les cristaux sont dotés d'une grande énergie. Sous le cristal il y a une jauge à 9 crans portant une marque blanche au quatrième en partant du haut. Prenez une photographie de la jauge.
Sur votre droite il y a un tunnel qui descend profondément dans la roche [vision].
Il y a donc deux cheminements possibles à partir de la terrasse : l'ascenseur qui descend vers la caverne végétale puis l'entrée de la cellule du trône ; le tunnel qui glisse vers la plate-forme.
Laissez vous glisser dans le boyau vers la plate-forme.

La plate-forme (niveau - 3)

Avec une telle descente, tout retour en arrière est impossible. Regardez sur votre gauche. Comme par enchantement 7 balises lumineuses flottent dans les airs, comme des phares qui indiquent une route vers une autre partie de SPIRE.
Avancez sur la passerelle métallique. Ici il y a une grande énergie électrique transportée par des câbles vers l'ensemble des pupitres et balises. Vous remarquez en regardant en l'air qu'il y a des roches fluorescentes vertes qui flottent retenues par des chaînes. La loi de la pesanteur est quelque peu bouleversée sur SPIRE.
A droite il y a une échelle qui vous permettra de remonter aux niveaux supérieurs. A gauche de l'échelle au ras du sol il y a une poignée que vous pouvez tirer vers le haut. Cela provoque l'ouverture comme un livre, d'un panneau de contrôle des circuits électriques [vision]. La moindre pression sur le panneau produit un bruit de court-circuit.
Approchez tout au bout de la passerelle et regardez au plus près les balises lumineuses [vision]. Vous apprenez que l'électricité statique contenue dans les conducteurs (balises phares) est à l'origine des déplacements des vaisseaux. Mais il faut savoir canaliser cette énergie.
Au centre de la plate-forme il y a un autre pupitre [vision]. Sirrus parle de radeaux (vaisseaux). Ce niveau de SPIRE est une plate-forme d'accostage pour vaisseaux, flottant par la force magnétique produite par les balises phares. Le couvercle du pupitre porte un symbole similaire à l'un de ceux qui se trouve sur le panneau de contrôle des circuits électriques.
Appuyez sur le petit bouton bleu qui se trouve à gauche du pupitre. Le couvercle s'ouvre et dévoile des commandes et voyants. L'interrupteur de gauche permet d'alimenter le pupitre. La targette du bas peut se déplacer transversalement. Chacun de ses déplacements allume ou éteint des DEL (Diodes Electroluminescentes) juste au dessus. Au bout de cinq mouvements, l'appareil enregistre le résultat du nombre de DEL allumées et l'inscrit sur les voyants du haut gradués de 1 à 7. Le vaisseau flottant se déplace alors verticalement sur plusieurs niveaux. Tout à droite une jauge permet de visualiser la position du vaisseau flottant sur 9 niveaux différents d'altitude.

Puzzle du vaisseau (première partie). Sur la jauge du pupitre de commande il y a un tout petit voyant vert situé en cinquième position. Cette position correspond à l'altitude nécessaire pour que le vaisseau puisse parcourir la route entre les pylônes phares. Il faut donc amener le vaisseau à cette altitude en allumant les voyants jusqu'au nombre 5. Dans un premier temps il faut connaître le nombre de DEL qui seront allumées pour chacune des translations de la targette du bas. Voici le résultat en attribuant aux trois positions possibles de la gauche vers la droite les chiffres 1 à 3 :
Passage de 1 vers 2 : - 2 DEL ;
passage de 2 vers 3 : + 4 DEL ;
passage de 3 vers 2 : - 2 DEL ;
passage de 2 vers 1 : + 1 DEL.
Pour allumer 5 DEL en partant de la position centrale n°2 et en cinq coups il faut déplacer la targette de la façon suivante : de 2 vers 3 ; de 3 vers 2 ; de 2 vers 3 ; de 3 vers 2 et de 2 vers 1.
L'appareil enregistre le résultat et allume les voyants du haut jusqu'au nombre 5. Le vaisseau prend la position correspondante et déploie sa voilure. Un pont métallique s'étire de la passerelle au vaisseau.

Montez dans le vaisseau et actionnez la poignée centrale ; mais rien ne se produit ! L'énergie dont parlait Sirrus ne doit pas être bien canalisée.
Regardez à nouveau le panneau de contrôle des circuits électriques. Maintenant il y a 5 indicateurs d'allumés sur le circuit électrique provenant du pupitre de commande de la plate-forme (voir le symbole spécifique). A la vue de l'ensemble du panneau de contrôle, il apparaît évident qu'il existe dans SPIRE deux autres pupitres de commande avec respectivement 4 et 34 indicateurs de niveaux.
Continuez l'exploration de SPIRE et grimpez à l'échelle. Ouvrez la trappe en actionnant le levier. Vous arrivez dans la caverne végétale.

La caverne végétale (niveau - 2)

L'échelle continue plus haut, mais vous irez plus tard. Si vous passez pour la première fois au dessus de la trappe du pied de l'échelle, celle ci est bloquée de l'intérieur. Il faudra la déverrouiller par dessous en passant par la plate-forme.
Avancez vers le gros rocher fluorescent qui flotte dans les airs maintenu par des chaînes [vision].
Juste à votre gauche il y a un chemin menant à l'ascenseur qui monte vers la terrasse ou descend vers l'entrée de la cellule du trône.
Approchez des tables. A droite, regardez dans la longue-vue [vision]. Vous devrez aller jusqu'à cet endroit de SPIRE appelé par Sirrus " le Palais ". Regardez sur la paillasse l'expérience de Sirrus sur l'énergie des cristaux et la gravité de la roche fluorescente [vision]. Vous pouvez vous exercer en tournant la manivelle de droite et en permutant la targette

du centre.
Lisez le livre de bord de Sirrus. Il explique ses découvertes et ses expériences. Cela vous permet de mieux appréhender l'âge de SPIRE.
Contournez la table et approchez-vous de la serre. Regardez de plus près la statue de Catherine [vision]. Observez le dessin sur le plan de travail. Apparemment la substance fluorescente produite par les plantes de SPIRE, confère des propriétés intéressantes sur les roches.
Dirigez-vous de l'autre côté de la caverne en passant à côté de l'échelle. Plus loin par terre, à côté d'un bloc de pierre effondré, il y a une note de calculs de Sirrus. Prenez-en une photographie.
En poursuivant il y a un nouveau tunnel qui descend dans les profondeurs de SPIRE directement à l'intérieur de la cellule. Ne l'empruntez pas tout de suite.
Avancez près du lit et regardez par terre à côté du récipient d'eau la note de test du cristal bleu. Prenez-en une photographie. Regardez l'échiquier sur la table plus loin [vision]. La roche de Nara que constituent les pièces d'échec noires semble avoir les propriétés requises pour les expériences de Sirrus.
Contournez la table et regardez de plus près la jauge à 9 crans du même style que celle déjà rencontrée sur la terrasse et portant une marque blanche au septième cran en partant du haut. Cette jauge s'est brisée lors d'un effondrement. Prenez une photographie de la jauge.
Tournez-vous et approchez du gros cristal [vision]. Lors de la vision vous avez remarqué la même jauge photographiée précédemment.
Sur la table de travail, lisez attentivement les notes sur les propriétés de la roche de Nara. Un schéma semble très important. Il indique le positionnement de 36 pions et l'alimentation par trois câbles électriques. Prenez une photographie. Une autre note à l'autre bout de la table indique qu'il faut précisément 20 unités d'énergie pour la Roche. Prenez une photographie.
Ouvrez la trappe de la table et déplacez l'engrenage qui maintient la feuille. Soulevez la page pour lire d'autres notes. Retenez que les différentes roches possèdent une fréquence propre et que la superposition de ces fréquences déclenche des réactions violentes, des explosions, de quoi fabriquer une bombe !
Il y a donc trois nouveaux cheminements possibles à partir de la caverne : l'ascenseur qui descend vers l'entrée de la cellule du trône ; le tunnel qui glisse vers l'intérieur de la cellule du trône ; l'échelle qui monte dans la salle supérieure de contrôle du vaisseau.
Laissez-vous glisser dans le boyau vers la cellule.

La cellule du trône (niveau - 4)

Approchez-vous de la statue d'Atrus et Catherine. Il y a une page comportant une combinaison de nombres. Asseyez-vous dans le trône et appuyez sur le bouton bleu situé sur le bras droit. Cela provoque l'abaissement d'un tableau de contrôle juste en face de vous. Ce tableau correspond au schéma que vous avez récupéré sur l'une des tables de la caverne. Il y a en haut, 4 + 7 + 25 = 36 voyants verts allumés ou éteints suivant l'enregistrement des voyants correspondants sur les trois pupitres de commande de SPIRE. Si vous avez laissé les 5 voyants allumés sur le pupitre de la plate-forme, il y a donc 5 voyants allumés sur le tableau de contrôle du trône. Au centre du tableau il y a 3 tiges crantées avec 12 marqueurs chacune. A gauche, un curseur bleu permet de changer de niveau le trône s'il est autorisé (il y a un voyant rouge en face des niveaux accessibles). Actuellement seuls deux niveaux sont accessibles : celui de la cellule et celui de la réserve des cristaux. Abaissez le curseur pour descendre dans la réserve des cristaux.

La réserve des cristaux (niveau - 5)

Regardez de plus près la statue d'Atrus et de Catherine [vision].
Aucune action n'est encore possible à ce niveau. Remontez dans la cellule.

La cellule du trône (niveau - 4)

Quittez le trône en appuyant sur le bouton bleu de droite.
A côté du trône il y a un disjoncteur avec un symbole correspondant à celui déjà vu sur le panneau de contrôle des circuits électriques. Si vous redressez la poignée du disjoncteur, cela coupera l'alimentation électrique du tableau de contrôle du siège. Maintenez le disjoncteur en position basse. Il protège le tableau de contrôle de toute surintensité électrique en provenance des 3 câbles (rouge, bleu et vert) reliés aux 3 pupitres de commande de SPIRE.

Quittez la cellule en actionnant la poignée de déverrouillage de la grille. Il n'est pas possible de déverrouiller la grille de l'extérieur.
Montez les marches et ramassez par terre la note relative au comportement du Quartz suivant l'énergie électrique appliquée. Prenez-en une photographie. Le résultat du test indique qu'il faut alimenter le Quartz en appliquant la combinaison 8, 12 et 4.
Appuyez sur le bouton d'appel de l'ascenseur et montez au niveau supérieur.

La caverne végétale (niveau - 2)

Allez directement emprunter l'échelle pour maîtriser la commande du vaisseau à partir du deuxième pupitre de commande.

La salle supérieure de contrôle du vaisseau (niveau - 1)

En face de vous se trouvent 4 balises supérieures qui flottent dans l'air et le deuxième pupitre de commande. Le couvercle du pupitre porte un symbole similaire à l'un de ceux qui se trouvent sur le panneau de contrôle des circuits électriques.
Appuyez sur le petit bouton bleu qui se trouve à gauche du pupitre. Le couvercle s'ouvre et dévoile des commandes et voyants. L'interrupteur de gauche permet d'alimenter le pupitre. La targette du bas peut se déplacer transversalement. Chacun de ses déplacements allume ou éteint des DEL (Diodes Electroluminescentes) juste au dessus. Au bout de trois mouvements, l'appareil enregistre le résultat du nombre de DEL allumées et l'inscrit sur les voyants du haut gradués de 1 à 4. Le vaisseau flottant se déplace alors verticalement sur plusieurs niveaux. Tout à droite une jauge permet de visualiser la position du vaisseau flottant sur 9 niveaux différents d'altitude.

Puzzle du vaisseau (deuxième partie). Maintenant que vous avez une vision globale du système de commande du vaisseau, voici la combinaison qu'il faut afficher sur les deux pupitres de contrôle des balises. La route du vaisseau est encadrée par 7 balises phares qu'il faut nécessairement activer pour que le vaisseau atteigne l'autre rive. Il faudra donc allumer l'ensemble des 7 voyants du pupitre de la plate-forme. Si les 7 balises phares sont activées, cela provoque l'attraction du vaisseau à un niveau trop bas, et il se bloque contre l'aimant inférieur. Il faut donc ramener le vaisseau à la bonne altitude en compensant l'attraction inférieure par une attraction supérieure équivalente à 2 unités. Il faut donc mémoriser 2 voyants sur le pupitre de commande supérieur.
D'abord il faut connaître le nombre de DEL qui seront allumées pour chacune des translations de la targette du bas.
Voici le résultat en attribuant aux trois positions possibles de la gauche vers la droite les chiffres 1 à 3 :
Passage de 1 vers 2 : + 2 DEL ;
passage de 2 vers 3 : - 1 DEL ;
passage de 3 vers 2 : + 2 DEL ;
passage de 2 vers 1 : + 1 DEL.
Pour allumer 2 DEL en partant de la position centrale n°2 et en trois coups il faut déplacer la targette de la façon suivante : de 2 vers 1 ; de 1 vers 2 et de 2 vers 3.
L'appareil enregistre le résultat et allume les voyants du haut jusqu'au nombre 2. Les deux balises actives sont éteintes car elles restituent leur énergie.
Il faut maintenant régler le pupitre de contrôle de la plate-forme.

La plate-forme (niveau - 3)

Puzzle du vaisseau (troisième partie). Pour allumer 7 DEL en partant de la position centrale n°2 et en cinq coups il faut déplacer la targette de la façon suivante : de 2 vers 3 ; de 3 vers 2 ; de 2 vers 3 ; de 3 vers 2 et de 2 vers 3. L'appareil enregistre le résultat et allume les voyants du haut jusqu'au nombre 7. Les sept balises phares actives sont éteintes car elles restituent leur énergie.
Le vaisseau prend la position au niveau de la plate-forme et déploie sa voilure. Le pont métallique s'étire à nouveau de la passerelle au vaisseau.

Montez dans le vaisseau et actionnez la poignée centrale. Le vaisseau se dirige vers le second rocher de SPIRE.

Le Palais

Sortez du vaisseau. Autour du Palais, il y a une myriade de balises lumineuses. Elles sont reliées au troisième pupitre de commande. Mais ce dernier n'est pas accessible, car il se trouve de l'autre côté d'un trou béant. Traversez les passerelles métalliques et regardez la descente dans le puits [vision]. Engagez-vous dedans. Retournez-vous et avancez près de la roue aux chaînes. Les chaînes retiennent un gros rocher en suspension. Essayez d'abaisser le levier de la roue, mais rien n'y fait. Le mécanisme est bloqué. Poussez le morceau de roche qui est coincé entre les dents de la roue. Une fois l'engrenage dégagé, abaissez le levier de la roue. Cela permet de faire remonter le gros rocher.
Revenez sur vos pas et traversez la poutre vers une tresse de chaînes supportant un objectif. Regardez de plus près dans la loupe [vision]. A droite il y a des boutons de visée de l'objectif. Trois points particuliers sont à observer :
- A l'extrémité d'un pic rocheux, un mécanisme relié par des câbles ;
- au dessus, une passerelle qui permet de descendre vers le mécanisme ;
- puis à gauche, un cristal muni de sa jauge à 9 crans portant une marque blanche au troisième en partant du haut.
Prenez une photographie de la jauge.
Lorsque la visée est bien réglée, vous pouvez faire un zoom en appuyant sur le bouton bleu.
Remontez au niveau supérieur et passez au dessus du gros rocher qui obstrue maintenant le trou. A cet endroit vous avez accès à un panneau de contrôle des circuits électriques [vision]. Enfin il y a le troisième pupitre de commande. Regardez le symbole qui se trouve sur le couvercle [vision].
Appuyez sur le bouton bleu pour faire apparaître les commandes et voyants. Le maniement de ce pupitre est identique aux deux autres. Seulement l'énergie qui en ressortira ira au tableau de contrôle du trône et non à la commande du vaisseau.

Puzzle énergie du trône. Il y a 34 voyants et DEL sur ce pupitre. La targette a quatre positions possibles. D'abord il faut connaître le nombre de DEL qui seront allumées pour chacune des translations de la targette du bas. Voici le résultat en attribuant aux quatre positions possibles de la gauche vers la droite les chiffres 1 à 4 :
Passage de 1 vers 2 : - 3 DEL ;
passage de 2 vers 3 : + 10 DEL ;
passage de 3 vers 4 : + 2 DEL ;
passage de 4 vers 3 : + 10 DEL ;
passage de 3 vers 2 : - 3 DEL ;
passage de 2 vers 1 : + 7 DEL.
L'objectif est de fournir le maximum d'unités d'énergie possibles pour le trône, soit 36 unités. Le nombre d'unités est obtenu en faisant la somme des unités d'énergie apportées par chacun des trois pupitres de commande. Il y a déjà 7 + 2 = 9 unités d'énergie. La solution la plus simple pour arriver à 36 est d'activer les 34 balises du Palais et de désactiver les 7 balises de la plate-forme.
Pour allumer 34 DEL en partant de la position n°2 et en cinq coups il faut déplacer la targette de la façon suivante : de 2 vers 3 ; de 3 vers 4 ; de 4 vers 3 ; de 3 vers 4 et de 4 vers 3.
L'appareil enregistre le résultat et allume les 34 voyants du haut. Les 34 balises actives sont éteintes car elles restituent leur énergie.
Au cas où la somme des unités dépasse 36, le disjoncteur coupera l'arrivée de l'électricité pour protéger le tableau de contrôle du trône. Vous pouvez vérifier sur le panneau de contrôle des circuits électriques que les unités sont bien prises en compte.

Retournez sur la plate-forme en empruntant le vaisseau.

La plate-forme (niveau - 3)

Désactivez le pupitre de commande de la plate-forme pour réduire à 36 la somme des unités d'énergie transmises au trône. Vous pouvez vérifier sur le panneau de contrôle des circuits électriques que les unités sont bien prises en compte.

La cellule du trône (niveau - 4)

Vérifiez que le disjoncteur est bien enclenché.
Mettez-vous devant le tableau de contrôle du trône et vérifiez que les 36 voyants sont allumés. Si trop d'unités d'énergie

arrivent jusqu'au trône, alors le disjoncteur sautera. S'il n'y a pas toutes les 36 unités d'énergie disponibles, alors vous n'aurez pas accès à tous les niveaux inférieurs. Si les 36 unités d'énergie sont présentes, alors les 4 symboles à gauche du tableau de contrôle s'allumeront en bleu pâle. Actionnez le curseur vers le cran inférieur.

La réserve des cristaux (niveau - 5)

Actionnez une nouvelle fois le curseur vers le cran inférieur. Cela provoque le basculement des supports de cristaux et le trône se retrouve devant 4 récipients contenant 1 Quartz, 1 morceau de roche, 1 pièce de NARA et 1 cristal bleu.
Ce niveau qui se situe en dessous de SPIRE était visible de l'objectif du Palais. Il y a une structure métallique mais non encore accessible.
En touchant aux curseurs des 3 tiges crantées, vous provoquez l'émission d'une fréquence. Mais il n'y a pas d'harmonie !
Appuyez sur le petit panneau en bas au centre du tableau. Il s'ouvre et révèle un bouton bleu. Pressez- le pour descendre encore d'un niveau.

Le pic à l'envers (niveau - 6)

Vous vous retrouvez au niveau le plus bas de SPIRE. Il était visible de l'objectif du Palais.
Regardez de plus près les outils à droite du mécanisme [vision]. Il faut effectuer le réglage de tension des 3 câbles pour obtenir des fréquences pures lors de l'utilisation du tableau de contrôle. Les 3 roues dentées peuvent pivoter pour tendre plus ou moins les câbles. Il y a 9 positions possibles. Souvenez-vous des 3 jauges que vous avez observées dans SPIRE près des cristaux blancs. Il y avait 9 crans par jauge. Sur les 3 roues il y a une forme géométrique (pentagone, cercle et hexagone). Il faut trouver à quelle jauge correspond l'une des formes.

Puzzle des câbles tendus. Si vous avez pris des photographies des jauges et de leur cristal, il faut les regarder pour trouver la forme de la base du cristal. Si vous n'avez pas de photo, retournez sur les différents lieux où se trouvent les jauges.
Le cristal de la terrasse possède une forme pentagonale. Le marqueur de sa jauge est placé sur la position 4.
Le cristal de la caverne végétale possède une forme hexagonale. Le marqueur de sa jauge est placé sur la position 7.
Le cristal sous le Rocher de SPIRE possède une forme de cercle. Le marqueur de sa jauge est placé sur la position 3.
Faites tourner les roues dentées de gauche à droite sur les positions 4, 3 et 7. Il faut tenir compte que la position initiale compte dans le nombre de crans à passer. Déplacez la roue de gauche de 3 crans, celle du centre de 2 crans et celle de droite de 6 crans. Une fois réglées, les tonalités issues des trois tiges du tableau de contrôle sont harmonieuses.

Remontez dans la réserve en appuyant sur le gros bouton qui se trouve à gauche au dessus de vous.

La réserve des cristaux (niveau - 5)

Maintenant il faut trouver les bonnes fréquences pour mettre en résonance les 4 cristaux et pierres.

Puzzle des fréquences. Pour faire vibrer les cristaux et pierres avec les 3 curseurs sur leur tige, il faut rassembler toutes vos notes et photos afin d'en déduire la bonne harmonie.
Pour le Quartz : Une note trouvée par terre dans la caverne près du bloc de pierre indique que la tige 1 doit prendre la valeur 6 et que les deux autres tiges sont conformes au schéma. Une autre note trouvée par terre dans les escaliers qui mènent à la cellule indique que le code 8-12-4 est assez proche du résultat. La solution est 6-12-4.
Pour la Pierre de Nara : Une note sur la table de travail de la caverne indique qu'il faut mettre toute la puissance. La solution est 12-12-12.
Pour la Roche : Une note sur la table de travail de la caverne indique que le total est 20. Une autre note indique qu'une secousse s'est produite lorsque les deux harmoniques de la partition sont jouées simultanément. Enfin il y a la feuille des harmoniques de la cellule du trône. Sur cette dernière feuille, la solution la plus proche de 20 est 10-6-6. La solution est donc 10-5-5 pour avoir deux harmoniques identiques.
Pour le cristal bleu : Une note trouvée par terre dans la caverne près du récipient d'eau indique que la tige 1 doit prendre la valeur 3. Une note sur la table de travail de la caverne indique que l'énergie totale correspond à celle du jardin et de la station d'amarrage. Il faut comprendre que cela correspond au total des pupitres de commande du vaisseau, soit 11. Comme la première tige a pour valeur 3, il reste 8 unités pour les deux autres tiges. La combinaison

gagnante est 3-1-7.
Essayez l'une des combinaisons et regardez comment réagit le cristal ou la roche dans son encaissement. Lorsque la bonne harmonie est inscrite sur les 3 tiges, le cristal se met à vibrer, quitte son logement et comprime le ressort. Le cylindre qui forme l'encaissement est libéré et se met à tourner lentement. Remarquez que chaque cylindre possède un nombre de trous différents, il y a un index par trou sur le pourtour du cadran (1 pour le Quartz, 2 pour le Cristal, 3 pour la Roche et 4 pour le Nara). Lorsque le cristal se retrouve face à un trou, il pénètre dedans et le mécanisme s'arrête. Il y a donc un laps de temps différent pour chaque cristal ou roche avant que son mécanisme s'arrête (1mn45 pour le Quartz, 1mn05 pour le Cristal, 50s pour la Roche et 25s pour le Nara). [Le patch n° 1.02 permet d'avoir ces temps relativement importants, ce qui n'est pas le cas de la version 1.00 du jeu non patché]. Vous devez maintenant activer les quatre mécanismes en même temps. Il convient de procéder dans l'ordre suivant : 6-12-4 pour le Quarts, 3-1-7 pour le Cristal bleu, 10-5-5 pour la Roche et 12-12-12 pour le Nara.

Une fois les quatre mécanismes activés en même temps, un pont de pierres flottantes se forme devant vous. Quittez le trône et passez de l'autre côté sur la passerelle métallique.
Vous passez devant un gros interrupteur qui se trouve sur la rambarde. Positionnez la targette sous le symbole du cristal. Cela permettra d'activer l'acheminement des cristaux dans la machine plus loin.
Regardez sur le banc le cristal emprisonné dans le mécanisme en métal [vision]. Lisez le livre de Sirrus. Vous apprendrez que la vibration des cristaux permet d'obtenir une explosion. Et que Yeesha ayant appris le langage D'ni, Sirrus souhaite l'utiliser dans ses dessins funestes. C'est lui qui l'a enlevée à TOMAHNA ?
Plus loin sur la passerelle il y a deux chambres de verre. Celle de gauche supporte une plaque marquée du code 10-5-5 concernant la Roche [vision]. Celle de droite supporte une plaque marquée du code 12-12-12 concernant le Nara [vision]. C'est la matière dont parle Sirrus dans son livre. Entre les deux chambres il y a un double réceptacle qui peut se déplacer à droite ou à gauche.
Retournez sur le trône. Affichez le code du Nara 12-12-12. Cela aura pour effet de provoquer une explosion qui détruira les débris de Nara qui se trouvent sur le socle de l'ascenseur.
Allez sur la plate-forme de l'ascenseur et regardez sous la poignée, il y a un pendentif. Actionnez la petite barrette qui retient le fonctionnement des engrenages. Autour du pendentif apparaît 6 pastilles de couleur. Prenez une photographie de l'ensemble. Attention, l'arrangement des couleurs des pastilles change à chaque nouvelle partie.
Relevez la manette de l'ascenseur pour monter au sommet du pic.

Le sommet du pic

Montez au sommet du pic jusque dans le parloir et utilisez le livre de liaison pour retourner à TOMAHNA.
Maintenant vous pouvez comprendre comment se sont échappés Sirrus et Achenar de leur âge prison. Les cristaux leur ont permis de détruire les murs des parloirs et d'utiliser les livres de liaison menant à TOMAHNA.

TOMAHNA

La chambre de liaisons (niveau 0)

Sortez de la chambre de liaisons et rendez-vous directement dans la chambre de Yeesha.

La chambre de Yeesha (niveau 1)

Tout a été bousculé par le Visiteur. Le livre de liaison n'est plus dans la bibliothèque [vision]. Déclenchez le mécanisme de la bibliothèque et descendez sur le ponton.

Le ponton (niveau 0)

Avancez au bout du ponton et utilisez le livre de liaison qui mène à SERENIA.

SERENIA

La grotte

Retournez-vous et regardez la table de pierres [vision]. Yeesha a bien été enlevée et elle se trouve sûrement à SERENIA. Par terre il y a un livre de liaison qui mène à TOMAHNA. Utilisez-le.

TOMAHNA

Le jardin secret (niveau 2)

Regardez l'étoffe qui se trouve sur le banc [vision Myst 3]. Souvenez-vous de Catherine lors de la naissance de Yeesha. Vous revoici à l'époque de MYST 3 : Exile. Franchissez la double porte fermée et entrez dans le bureau d'Atrus. Regardez de plus près les deux tableaux ronds [vision Myst 3]. Contournez le bureau et regardez la plume qui est dessus [vision]. Lisez le livre qui se trouve sur le bureau, vous en apprendrez plus sur l'âge de SERENIA. Juste à côté sur le lutrin il y a un deuxième livre de liaison vers SERENIA. Revenez sur vos pas et sortez de la pièce. Empruntez le deuxième passage et déverrouillez la porte. Elle donne sur le laboratoire de Catherine. Retournez à SERENIA.

SERENIA

La forêt de pierres

Franchissez le pont et laissez sur votre droite une fontaine de bulles. Un peu plus loin sur la gauche il y a une écluse. Poursuivez votre chemin jusqu'au carrefour suivant. Achenar est là et s'enfuit ! Poursuivez-le en empruntant le sentier légèrement sur votre droite. Vous passez à côté d'un petit viaduc monté en planches de bois pour permettre le croisement de canaux d'irrigation. Continuez à marcher sur le chemin de pierres, avancez une fois et regardez à gauche il y a une petite caisse de bois dissimulée dans le renfoncement d'une colonne de pierres [vision]. Ouvrez-la et lisez le journal d'Achenar.

L'intrigue est dévoilée. Avec la connaissance que vous avez de l'âge de SERENIA, vous pouvez comprendre les plans machiavéliques d'Achenar et de Sirrus. A l'insu des Protectrices de SERENIA, les deux frères comptent utiliser le vieux champignon de l'ancienne chambre de mémoire pour absorber l'esprit de Yeesha qui possède la connaissance de l'écriture D'ni. Mais ils doivent se protéger des émanations toxiques produites par les racines du vieux champignon. Achenar compte récupérer la pierre de vie de l'actuelle chambre de mémoire utilisée par les Protectrices afin de détruire l'âge de SERENIA. Cette pierre de vie donne la faculté d'absorption aux champignons. Mais la rivalité est forte entre les deux frères !

Poursuivez le long du sentier. Vous passez à côté d'un feu et arrivez face à un arbre qui sème ses flocons de pollen. Le chemin de gauche vous conduit à un barrage. Empruntez le chemin de droite. Vous passez à côté d'un autre feu et d'une fontaine à bulles. Tournez à gauche et avancez vers l'arche du temple.

Le temple des esprits

Anya, l'une des 6 Protectrices, vous rencontre. Elle ressent le danger qui pèse sur Yeesha et vous demande de poursuivre sur l'allée des cérémonies et de consulter la chambre de mémoire. A gauche il y a le temple des esprits. Rien ne s'y passe pour l'instant. A droite il y a une mosaïque au sol [vision]. Elle représente le réseau d'irrigation. Les canaux ont une grande importance pour la vie à SERENIA.
Passez sous la deuxième arche et descendez les marches. Prenez l'escalier juste à gauche en bas des marches. Il va vers un puits et la chambre de mémoire.
Face au puits, vous voyez un bathyscaphe sortir de l'eau. Sirrus est dedans ! En quittant l'engin, il y jette un cristal provenant de SPIRE et détruit le bathyscaphe.
Avancez sur le chemin et regardez la statue sur votre gauche [vision].
Empruntez le chemin de gauche vers le mécanisme de plongée.

La chambre de mémoire

Regardez le rebord du puits [vision]. Vous comprenez que le bathyscaphe est une moissonneuse qui permet de récupérer au fond de l'eau des globes de mémoire. Sirrus et Achenar en ont besoin !
Revenez sur vos pas et pénétrez sous le champignon. Tout droit vous trouverez deux totems [visions]. Vous verrez trois visions différentes de Yeesha prisonnière, Achenar volant la pierre de vie et Sirrus avec un cristal bleu.
Pénétrez dans le pied du champignon pour y voir le pistil vibrer. Montez les petites marches sur le côté du champignon et entrez dans la chambre de mémoire. Installez-vous sur la banquette, mais rien ne se passe.
Quittez l'endroit pour continuer l'exploration de SERENIA.
En remontant les escaliers vous croisez une autre Protectrice. Elle vous explique l'utilité des globes de mémoire qu'il faut aller récolter au fond de l'eau avec la moissonneuse. Les globes sont le seul moyen pour stocker les souvenirs des anciens. La Protectrice vous demande de rencontrer ses soeurs lors de leur réveil au temple des esprits. Suivez-la près de la moissonneuse brisée. Elle vous apprend qu'il existe une vieille moissonneuse près de l'ancienne chambre de mémoire.
Retournez sur vos pas et grimpez les escaliers. Prenez le chemin sur votre gauche et marchez jusqu'à la grande terrasse.

La grande terrasse

Avancez jusqu'au bout de la jetée. Regardez de plus près le tuyau qui est planté dans le sol [vision]. Retournez-vous et montez les marches. De la terrasse vous apercevez l'ancienne chambre de mémoire. Vous surprenez Achenar en train de voler la pierre de vie. Il accuse sont frère Sirrus d'avoir enlevé Yeesha. Il a tout révélé dans son journal qui est caché dans une colonne de pierres de la forêt. Allez chercher ce journal si cela n'est pas déjà fait. Achenar s'enfuit de l'autre côté du pont cassé. Vous ne pouvez pas le suivre directement. Sur votre gauche il y a un levier le long du pilier. Actionnez- le pour dégager une ouverture dans le sol de la terrasse. Derrière vous il y a un autre barrage qui alimente les cascades de la terrasse. Retournez sur la terrasse et descendez par l'orifice qui est maintenant ouvert.

La salle des pierres de vie

Au pied de l'échelle, il y a un levier qui permet de manoeuvrer la trappe d'accès de la terrasse. Regardez de plus près le piédestal qui se trouve au centre de la salle [vision]. Il y avait la pierre de vie qu'a empruntée Achenar ! Sur les murs de la salle vous remarquez la marque horizontale du niveau de l'eau. Cette salle est inondable jusqu'au seuil des ouvertures taillées dans la roche. Il y a au centre de la salle un mécanisme qui oriente le cours de l'eau.
Retournez près de l'échelle, mais dirigez-vous dans la faille qui se trouve dans les racines pour remonter là où vous avez rencontré Achenar. Suivez le chemin.

L'ancienne chambre de mémoire

En haut du chemin qui descend vers l'ancienne chambre de mémoire, il y a un pont-levis. Si vous n'avez pas déjà rencontré Achenar, le pont-levis est fermé. Il ne peut pas être ouvert de la forêt de pierres. Descendez le sentier vers l'ancienne chambre de mémoire.
La porte de la chambre est close. Sur la gauche, regardez de plus près la table de pierres [vision]. Contournez le champignon jusqu'au puits. Il y a un mécanisme de commande de la moissonneuse. Le levier de gauche permet la montée/descente de la moissonneuse. Le levier de droite ouvre/ferme la porte de la moissonneuse.
Grimpez dans la moissonneuse et refermez la porte derrière vous. Abaissez la barre qui se trouve au dessus du hublot. Cela provoque la plongée de la moissonneuse dans le puits. Au passage vous remarquez qu'il y a une porte éclairée sous le niveau de l'eau qui permet sûrement d'entrer dans la chambre de mémoire. Remontez en surface et sortez de la moissonneuse.
Pour atteindre cette porte il faut faire baisser le niveau de l'eau du puits. Il faut maintenant comprendre l'ensemble du dispositif d'irrigation de SERENIA.
Commencez par le barrage le plus proche : celui de la terrasse.

La grande terrasse

Vous pouvez retourner sur la grande terrasse, soit en passant par la forêt de pierres, soit en passant par la salle des pierres de vie. Rendez-vous face au barrage. Un serpent-dragon identique à celui rencontré à HAVEN bloque la roue de commande des volets [vision]. Effectuez les mêmes gestes pour vous débarrasser du serpent-dragon qui enveloppe la poignée : caressez 4 fois de la droite vers la gauche l'anneau inférieur droit du serpent-dragon, puis tapez-lui sur la tête. Une fois dégagée, tournez le volant. Cela provoque le changement du cours d'eau et remplit la salle des pierres de vie. Vous entendez une corne sonner ! Allez au bout de la jetée pour rencontrer la Protectrice âgée. Elle est très méfiante des inconnus. Le vol de la pierre de vie a de fâcheuses conséquences pour la survie de SERENIA. Allez prévenir les soeurs Protectrices dans le temple des esprits.

Le temple des esprits

Une des protectrices du temple vous informe qu'elle n'arrive pas à comprendre le songe qui vous est destiné. Il va falloir le rencontrer vous même. Mais cela ne sera possible que si vous êtes accompagné d'un guide spirituel. Il y en a trois. Lorsque la Protectrice vous le demandera, posez votre main sur l'étoffe pour connaître l'esprit associé à votre personnalité. Vous pourrez être enfant de l'eau, de l'air ou du feu. Souvenez-vous de l'étoffe dans la bibliothèque de Yeesha. Elle est une enfant de l'eau. En fonction du résultat, vous devrez trouver l'élément correspondant (bulle, pollen, flamme) et l'apporter en offrande au guide spirituel associé. Après cette scène, les Protectrices ont disparu.

La forêt de pierres

Il existe plusieurs endroits où trouver les éléments et les guides spirituels. Il n'y a qu'un guide spirituel pour l'eau, le vent et le feu. Mais il peut se déplacer sur plusieurs positions.

Puzzle du guide spirituel. Il y a beaucoup de possibilités pour parvenir à donner une offrande au guide spirituel désigné. Approchez-vous d'une des sources de l'élément correspondant à votre personnalité. Attrapez avec la main un élément et déplacez-vous délicatement vers l'emplacement où se trouve le guide correspondant :
- pour la bulle, il faut trouver le guide en forme de trombe d'eau se trouvant dans un bassin ;
- pour le pollen, il faut trouver le guide en forme de tornade de vent se trouvant dans une clairière ;
- pour la flamme, il faut trouver le guide en forme feu se trouvant au milieu d'un foyer.

Vous ne pouvez pas parcourir une longue distance sans que l'élément ne se détruise. Si vous passez à côté d'un guide spirituel sans l'élément correspondant, il s'enfuit vers un autre endroit.
Il sera peut-être nécessaire de forcer le déplacement du guide que vous cherchez le plus proche de la source correspondante afin de ne pas avoir à trop se déplacer avec l'élément dans la main.
Une fois que le bon guide aura son offrande, allez à la chambre de mémoire.

La chambre de mémoire

Une Protectrice vous accueille. Une fois allongé, vous commencez le voyage [cinématique avec musique de Peter Gabriel]. Vous rencontrez votre guide qui va vous conduire vers la mémoire des ancêtres. Un songe approche et veut communiquer. C'est sûrement l'esprit de Yeesha. Mais le guide ne comprend pas. Les ancêtres arrivent pour vous aider. Ils sont représentés de toutes les couleurs.

Puzzle des ancêtres. Il faut trouver la bonne harmonie pour que les ancêtres puissent vous faire accéder au songe de Yeesha. L'écran est rempli de globes de couleurs. Lorsque vous passez la main dessus, ils changent de couleur en passant du rouge, au mauve, au bleu, au bleu clair, au vert, au jaune et au blanc, puis ils revirent au rouge. Pour trouver la bonne harmonie il faut réussir à tous les faire passer à la pureté du blanc. Si vous passez la main d'un globe à un autre et que vous revenez en arrière, cela ne changera pas sa couleur. Il faut au minimum une rotation de trois globes pour les faire changer de couleur. Une méthode pour s'y retrouver est de partir d'un petit groupe de 4 à 5 globes et de les faire changer de couleur de façon concentrique. Un seul globe reste toujours blanc, c'est celui de votre guide. Il est bon de le repérer, car il est bien pratique pour terminer ce puzzle.
Une fois que l'ensemble des esprits des ancêtres est en harmonie, le songe de Yeesha se révèle :
Vous avez peu de temps pour noter le code de couleur qui se présente à vous, car vous n'aurez pas la possibilité de le revoir. Yeesha vous transmet l'image de deux groupes de pastilles de couleur :
- un triplet vert, bleu et rouge (dans le sens des aiguilles d'une montre) ;

- un triplet mauve, jaune et bleu clair (dans le sens des aiguilles d'une montre).
Cela peut vous rappeler le pendentif trouvé dans l'âge de SPIRE avec ses 6 pastilles de couleur.

Il est temps de s'occuper de l'irrigation de SERENIA pour accéder par la porte du puits de l 'ancienne chambre de mémoire. En quittant les lieux, une Protectrice arrive et ferme l'entrée de la chambre.

L'ancienne chambre de mémoire

Allez jusqu'au puits pour vous rendre compte de l'effet de la permutation du barrage de la terrasse. Vous surprenez Sirrus qui va essayer de vous faire comprendre que son frère Achenar est devenu fou ; qu'il a enlevé Yeesha et qu'il veut détruire SERENIA. Lequel des deux a raison ? Peut-on les croire l'un ou l'autre ? Sirrus rentre dans l'ancienne chambre de mémoire et referme la porte.
Regardez au niveau du puits. Le canal qui passe sous le petit pont est à sec ; mais il y a toujours autant d'eau dans le puits. Il faut maintenant assécher l'arrivée d'eau passant par le système de pompage. En quittant la zone vous remarquez que l'eau coule à flot dans le lac à partir de la bouche sculptée sous la terrasse.

La forêt de pierres

Dans la forêt de pierres il y a 3 écluses ou barrages. Malgré le schéma présenté sur la mosaïque qui se trouve près du temple des esprits, il n'y a pas d'autres moyens de maîtriser les effets de chacun des barrages qu'en essayant méthodiquement leur influence sur le réseau d'irrigation. Si vous modifiez uniquement la position de l'un des barrages, cela n'a aucun effet sur l'arrivée d'eau passant par les pompes. Il y a donc une combinaison d'au moins deux barrages.

Puzzle des écluses. Il y a 3 écluses dans la forêt de pierres. Pour faciliter l'orientation, considérez la direction du Sud lorsque vous allez vers le lac. Donc au Nord il y a deux écluses et une troisième se trouve au centre de la forêt. Comme le puits de l'ancienne chambre de mémoire se trouve au Sud Ouest, il est logique d'essayer de stopper l'écoulement de l'eau allant vers l'Ouest à partir des écluses.
- La première écluse que vous avez croisée se trouve au Nord Ouest de SERENIA. Elle comporte une demi-roue qui permet de choisir parmi trois positions. La position initiale au centre permet l'irrigation des deux bords. Basculez la demi-roue sur la droite pour arrêter l'irrigation par la pompe de gauche (côté Ouest).
- La deuxième écluse se trouve au Nord Est. Son mécanisme est plus complexe. Il y a trois évacuations possibles. Celle du centre est toujours alimentée. Les deux autres peuvent être fermées par des volets. Le but est de fermer le volet sur la gauche (côté Ouest). Montez sur le ponton de l'écluse. Agrippez et déplacez le chariot vers la droite pour que la roue de commande se solidarise de la barre transversale de l'écluse. Positionnez-vous face à la demi-roue de commande et basculez-la sur la droite. Dégagez le chariot de la barre transversale et descendez du ponton. Déplacez-vous face au volet de droite et tirez sur la poignée une ou deux fois pour stopper l'écoulement d'eau du canal tout à gauche.
- La troisième écluse au centre de la forêt est alors asséchée en amont. Il n'y a donc pas besoin d'y toucher. D'ailleurs son engrenage de gauche a été cassé [vision] par Sirrus pour éviter que quiconque trouve la seconde porte de l'ancienne chambre de mémoire.
La manoeuvre des deux écluses du Nord permet de stopper l'arrivée d'eau au niveau des pompes du puits de la moissonneuse.
Si ce n'est déjà fait, n'oubliez pas d'assécher aussi l'arrivée d'eau du canal en provenance de la grande terrasse.
L'écluse se trouve à côté du lieu de rencontre avec Achenar.

Une fois ces dispositions prises, il n'y a plus d'alimentation en eau du puits de l'ancienne chambre de mémoire.

L'ancienne chambre de mémoire

Même s'il n'y a plus d'arrivée d'eau dans le puits ; il est encore plein.

Puzzle du puits. Un moyen de faire baisser le niveau d'eau est de plonger la moissonneuse dans le puits. Le surplus d'eau s'échappe par le trop plein. Ouvrez la porte de la moissonneuse pour y faire pénétrer de l'eau. Le niveau du puits a donc diminué.
Descendez dans le puits par le petit escalier à droite. Vous entrez dans un tunnel qui est bloqué au fond par une lourde porte. Au milieu du tunnel il y a une roue de commande d'une trappe de purge du puits. Ouvrez la trappe pour faire

descendre le niveau de l'eau. Mais ce n'est pas suffisant pour dégager la lourde porte qui est encore à un niveau inférieur. Sortez du tunnel et remontez la moissonneuse porte ouverte. Fermez la porte et replongez la moissonneuse dans le puits. Le surplus d'eau s'échappe par la trappe de purge. Ouvrez la porte de la moissonneuse qui est sous l'eau et refermez-la pour emprisonner un volume d'eau dedans. Remontez la moissonneuse remplie d'eau pour faire baisser le niveau dans le puits. Maintenant la lourde porte au fond du tunnel est ouverte.

Descendez dans le puits pour arriver face à une nouvelle porte métallique [vision]. Appuyez sur le bouton en dessous du losange pour dégager une mécanisme à code.

Puzzle de la porte secrète. Le mécanisme est composé de 18 pastilles de couleur réparties de façon aléatoire sur un disque. Une pastille peut se déplacer sur les différents emplacements en la sélectionnant et en indiquant la place libre qu'elle peut occuper.
Souvenez-vous du pendentif avec ses 6 pastilles de couleur qui se trouvait dans l'âge de SPIRE (il est encore temps d'y retourner si vous n'avez pas noté ce détail). Regardez la photographie du pendentif et placez 6 pastilles de couleur identique aux mêmes emplacements au centre du disque.
Pour les autres pastilles, il faut les placer de façon à obtenir des triplets de couleurs identiques à ceux que vous avez aperçus dans le songe de la chambre de mémoire :
- 3 triplets vert, bleu et rouge (dans le sens des aiguilles d'une montre) ;
- 3 triplets mauve, jaune et bleu clair (dans le sens des aiguilles d'une montre).
Le mélange de ces trois couleurs forme le blanc.
Une fois le code en place, appuyez à nouveau sur le bouton. Si le code est correct, la porte s'ouvre ; sinon il faut recommencer.

Entrez dans le tunnel suivant. La porte se referme derrière vous sans possibilité de retour !
Au pied de l'échelle, regardez de plus près le masque à gaz [vision]. Grimpez à l'échelle et tournez le volant pour entrer dans la chambre de mémoire. La porte d'entrée est verrouillée, il n'y a plus de possibilité de sortir. Au pied du champignon, tirez la poignée de la porte ronde. Cela vous permet de voir la plante toxique sous le cocon qui nourrit le champignon. Ressortez et approchez-vous du sarcophage. Regardez de plus près le hublot [vision]. Sirrus est à l'intérieur pour effectuer le transfert d'esprit dans le monde des songes.
Faites ici une sauvegarde pour apprécier les trois fins possibles du jeu.
Montez au coeur de la chambre de mémoire. Yeesha est retenue prisonnière sur le siège de transfert.
Elle vous demande de la libérer de ses liens en abaissant la manette d'argent. Passez de l'autre côté du poste de contrôle. Alors survient Achenar. Il vous demande de ne pas faire ce que demande Yeesha, car c'est l'esprit de Sirrus qui est déjà dans le corps de Yeesha. Il faut d'abord inverser les mémoires entre Sirrus et Yeesha en abaissant la manette d'ambre. Mais qui croire ?

Fin n°1 : Si vous tardez à prendre une décision (30 secondes), Yeesha parviendra à prendre l'arbalète et à tuer Achenar, puis vous.

Fin n°2 : Si vous abaissez la manette d'argent (celle de gauche), cela libère Yeesha de ses liens et elle en profite pour faire tomber la pierre des songes sur Achenar et vous.

Fin n° 3 : Si vous abaissez la manette d'ambre (celle de droite), Sirrus perd une première manche. Mais Yeesha agonise sur le siège.
La chambre de mémoire s'éteint. Il est temps d'inverser les esprits des corps de Yeesha et Sirrus. Achenar se sacrifie et se rend dans le pied du champignon pour remplacer la fleur par la pierre de vie. Mais il respire les gaz mortels qui s'échappent. Vous pouvez voir ce que fait Achenar en regardant par le hublot de la porte. Remontez dans la chambre et asseyez-vous dans le second siège. Passez la main devant la pierre au dessus de vous et le voyage commence vers le royaume des songes. Votre guide vous conduit pour retrouver la mémoire de Yeesha. Mais un intrus (Sirrus) s'est déjà introduit et prélève la mémoire de Yeesha. Il faut démêler les souvenirs pour dévoiler l'intrus et libérer Yeesha.

Puzzle des souvenirs n°1. Il y a 5 objets : l'échiquier, le disque de Nara, le livre, le cadre et la statue. En superposition il y a des icônes qui correspondent à des phrases. Passez la main dessus pour les entendre. Le but est de reconstituer les dialogues entre Yeesha et Sirrus et de les rassembler dans le bon ordre au dessus de l'élément correspondant. Pour déplacer les icônes il faut cliquer sur le groupe d'icône et passer sur la droite ou sur la gauche jusqu'à l'objet suivant

pour y déposer le premier de la liste. L'icône vient alors se placer en dessous de la liste. Avec un peu d'entraînement, la manipulation n'est pas si compliquée. Lorsqu'un des morceaux de dialogue correspond à l'objet, il y a un son qui retentit. Lorsque tout le dialogue est reconstitué sur un objet, un halo blanc l'entoure. Les phrases à reconstituer sont les suivantes :
- Sur l'échiquier : Papa est très fort aux échecs - Tu devrais jouer contre lui - J'aimerais beaucoup mais je n'ai pas de jeu d'échecs.
- Sur la statue : Tu n'as qu'à t'en fabriquer un comme mon guide spirituel - C'est une idée mais sculpter d'aussi petites figurines est délicat - Elles se cassent.
- Sur le disque : Ha, Merci ! Dis-leur d'en fabriquer un avec la roche qui a servi à construire cette chambre - Comme ça, je suis sûre de ne pas le casser.
- Sur le cadre : Hum, on pourrait demander à papa ou maman de t'offrir un jeu. Ca te ferait plaisir ?
- Sur le livre : Je leur en parlerai à mon retour.
Pour faciliter la construction des phrases, il est préférable de commencer à reconstituer les plus longs dialogues.

Puzzle des souvenirs n°2. Le principe est rigoureusement le même. Il y a 4 objets : le siège, le livre D'ni, le globe de mémoire et le sarcophage. Les phrases à reconstituer sont les suivantes :
- Sur le siège : Quand j'aurai tourné ce bouton, le fauteuil dans lequel tu es assise se mettra en marche - Des petites lumières s'allumeront - Et tout ce que tu es sera aspiré hors de ton petit corps - Dans lequel, petite soeur, je n'aurai plus qu'à me glisser.
- Sur le livre : Père et mère t'enseigneront l'écriture - Sans réaliser que c'est moi qui en profiterai - Et dès que j'aurai appris à écrire un âge je les tuerai.
- Sur le globe : Tu vois ce globe petite soeur - Comme il est régulier, lisse et vide.
- Sur le sarcophage : Puis je transférerai ma nouvelle mémoire dans mon corps, plus rien ne peut m'arrêter.

L'esprit de Sirrus se détruit et libère celui de Yeesha. Elle retourne à l'état de veille, elle est sauvée.
Au réveil, quittez votre siège. Achenar est devant Yeesha. Il va mourir car il a respiré les gaz toxiques, mais sa petite soeur est vivante.
[cinématique de fin].

Myst V : End of Ages

© Ubisoft / Cyan 2005

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Atrus est vieux et fatigué. Son voyage touche à sa fin. Il est désormais seul à Tomahna. Il a perdu sa demeure, ses livres, ses 2 fils, Sirrus et Achenar, son père, Gehn, sa grand-mère, Ti'ana et son épouse, Catherine. Quant à sa fille, Yeesha, elle est partie également. Atrus a dépensé beaucoup d'énergie pour voir s'écrire la fin de son oeuvre et il se retrouve seul aujourd'hui sans savoir si, tel un sablier qu'on retourne encore une fois, l'avenir de D'ni se poursuivra après lui. Il a confié à Yeesha, dont il est sans nouvelle, ce très lourd fardeau. Aura-t-elle compris et poursuivi sa quête ? L'espoir ne suffit plus à le retenir et Atrus se laisse entraîner vers un monde meilleur.

K'VEER

L'aventure débute dans une caverne circulaire. Des créatures étranges, aux yeux bleus, prennent la fuite à notre venue. Une chauve-souris virevolte au-dessus du sol fissuré par des petits séismes réguliers. A gauche, une table recouverte d'un tapis laisse entrevoir un livre. Il s'agit du tout 1er volume de Myst découvert dans le 1er volet de l'aventure, il y a déjà plus de 10 ans. Celui-ci est définitivement fermé par des cerclages de métal. Derrière cette table l'une des 7 portes de la caverne est fermée. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la porte suivante est la seule accessible. Ce lieu n'est pas sans nous rappeler la dernière scène en compagnie d'Atrus dans le 1er volet de cette épopée.

Franchir la porte en abaissant la poignée. A droite un escalier monte vers une partie condamnée par un éboulement. Prendre sur la gauche.

La pièce s'étire sur la gauche, finement décorée, et semble suivre les contours de la caverne initiale. Descendre un escalier et passer l'embrasure d'une nouvelle ouverture dans la paroi. On accède à une nouvelle pièce. Sur la gauche de celle-ci, une estrade offre, par deux fenêtres, une vue sur un balcon de l'autre côté du mur. Poursuivre l'exploration, et descendre 2 nouveaux escaliers. Trouver sur la gauche, à droite d'une nouvelle ouverture dans la paroi rocheuse, au pied d'une lampe bleue, un appareil photo et un livre vierge intitulé : mon journal de Myst V. En les prenant, ils viennent se placer dans l'inventaire en haut à droite de l'écran. L'appareil photo permet en fait de faire des sauvegardes dans le livre de détails ou phases de jeux, agrémentées, si besoin est, de commentaires écrits.

Après la lampe, un nouvel escalier mène à une autre partie condamnée également par un éboulement.
Revenir au pied de la lampe et passer l'embrasure de la porte. S'ouvre alors une nouvelle caverne finement décorée sur la gauche de laquelle surplombe le balcon déjà observé précédemment et, accessible par 2 escaliers. Sur la droite de la caverne, ce qui ressemble à une énorme bulle de savon aux reflets irisés recèle un piédestal. En son centre, une sorte de tablette, retenue par 4 pieds sculptés de symboles, brille d'une lumière d'un bleu semblable à celui de la lampe. Le sommet de chaque pied est en forme de table inclinée, et chacune de tournure différente.

Entrer dans la bulle. Tout autour de celle-ci apparaissent en alternance 4 paysages différents, des lieux inconnus. Tenter de prendre la tablette n'a pour effet que de provoquer l'arrêt de son scintillement. La lumière bleue disparaît.

A ce stade de l'exploration, rien n'est possible. Tous les chemins ont été explorés, toutes les pièces visitées, tous les objets examinés. Nous sommes dans l'impasse. Pas le moindre indice ou passage secret. Pas plus de traditionnels livres de liaison pour nous transporter en un autre lieu.

Ressortir de la bulle. C'est alors qu'entre en scène Yeesha, dont Atrus était depuis si longtemps sans nouvelles.
Le message qu'elle nous transmet est clair. L'heure de l'ultime voyage a sonné pour Atrus. Il n'a donc plus besoin de notre assistance, Yeesha, si, pour libérer les Bahros.

Cette tablette, qui nous a répondu, et qui détient le pouvoir de l'écriture, sera notre fardeau. Ce pouvoir est très convoité et maintient les Bahros en esclavage. Il nous faudra la récupérer et ne la donner à personne et surtout pas à Yeesha, conformément à sa propre demande. Pour cela il faudra rassembler ce qui a été dispersé. Notre voyage, au travers de 4 âges, une fois la tablette en notre possession, prendra fin en ce lieu. (4 âges, 4 paysages, 4 pieds en forme de tables) .
On peut donc s'attendre à trouver 4 livres de liaison !

Yeesha disparaît alors en nous projetant dans un autre monde.

VOLCANO

Ce lieu ressemble en fait au cratère d'un volcan, avec de petites marmites de matières fumantes, et ce qui semble être une petite mare d'eau claire en son centre. De multiples rochers jonchent le sol du cratère. Ils sont décorés de fresques peintes à la main, et représentent des scènes bien connues des divers épisodes de Myst.

Un nouveau personnage fait son apparition. Esher nous parle de notre entrevue avec Yeesha et nous confirme ne devoir remettre à personne la tablette. Il est au courant de la quête que nous a confiée Yeesha « une quête pour porter les 4, pour libérer la tablette ». Il nous indique aussi le point de départ réel de notre périple : un trou dissimulé derrière l'une des grosses pierres près de lui. Puis il disparaît tout comme Yeesha.

Dans notre inventaire est apparu un nouveau livre, bleuté celui-ci, et qui reprend l'intégralité des différentes interventions de Yeesha et Esher. Un espace, dans l'inventaire, entre ce livre et le 1er trouvé laisse entendre qu'il nous en manque un autre.

Trouver le trou et descendre par l'échelle de corde sous le cratère. Une créature, mi-singe mi-paresseux, comme ceux observés dans la 1ère caverne, s'enfuit à notre arrivée dans une caverne traversée par une rivière souterraine. Du centre de cette 1ère caverne, en se plaçant au bord de la rivière, on peut remarquer deux yeux bleus qui se déplacent et nous observe depuis le plafond, hésitant, semble-t-il, entre curiosité et appréhension.

Au sortir de cette caverne, une ouverture dans la paroi débouche au milieu d'un tunnel. A gauche, comme à droite, le boyau est obstrué par des éboulements, certainement causés par les multiples et régulières secousses sismiques.

En prenant par la droite, le côté gauche du conduit nous livre 2 parties du journal de Yeesha (parties 1 et 2), qui viendront se placer dans l'espace libre de notre inventaire. Plus loin, à gauche toujours, une ouverture dans la paroi permet l'accès à une petite pièce, dans laquelle, outre des ustensiles de travail, comme des brouettes ou des pelles, se trouvent plusieurs couchettes. Cette pièce, à n'en pas douter, devait servir d'espace de vie mais semble avoir été désertée. Un appareil permet de diffuser un message audiovisuel de Yeesha. Sur une couchette, un nouvel épisode (3) de son journal. Sur une autre, une sorte de plan. Au fond un appareil mystérieux, dont un symbole gravé est semblable à celui apposé sur un pupitre nous offrant notre 1er livre de liaison (chiffre 1 en D'ni sur la page de droite) dans une petite niche.
Cliquer sur le livre.

DIREBO

Ce 1er livre de liaison mène à **DIREBO** et à un piédestal. Esher nous y accueille et nous dit que toucher le piédestal, ici aussi contenu dans une bulle irisée, nous conduira au 1er age de **TAGHIRA** où il nous attendra. Esher disparaît à nouveau. Noter au passage la forme de l'ardoise sur le piédestal. Elle est identique à la table de l'un des pieds retenant la tablette où est apparue Yeesha.
Mais avant de prendre le chemin de **TAGHIRA**, il est bon de faire une reconnaissance des lieux. Noter que 2 ponts sont fermés par des barrières. Appuyer sur le bouton bleu à gauche de chaque pont a pour effet d'ouvrir ces barrières. La

traversée de chaque pont ne donne rien puisque l'autre bout est lui aussi condamné par une barrière qui ne peut être ouverte que de l'autre côté. On peut en fait observer 4 ponts, avec donc 8 barrières, 4 bulles, 4 piédestaux menant aux 4 âges, et 4 livres de liaison pour retourner à **VOLCANO**. La forme des 4 ardoises surmontant les piédestaux doit être intimement liée à celle des tables surmontant les pieds retenant la tablette.

Il est donc presque certain, et donc souhaitable, de repartir pour **VOLCANO**, afin de trouver les autres livres de liaison, et ainsi décondamner les accès aux différents ponts. Retourner, grâce au livre de liaison, explorer l'autre bout du tunnel. Repasser par le livre et revenir dans la pièce du 1er livre de liaison.

VOLCANO

Ressortir de la pièce et rejoindre l'autre extrémité du conduit. Sur la droite apparaît sur la paroi une série de symboles gravés.
- En haut à gauche : PB
- En haut à droite : TEB
- En bas à gauche : 20
- En bas à droite : 15

Poursuivre l'exploration. A droite la cloison est partiellement effondrée, révélant une grande salle en forme de demi-sphère. En face de l'entrée, sur le mur du fond, se dessine une ouverture sur une salle, ou un autre tunnel. Sur les côtés droit et gauche se trouvent 2 portes. Esher apparaît à nouveau pour nous révéler que notre route commence par l'une des 2 portes qu'il nous indique.

Commencer par explorer le tunnel au fond de cette caverne. Lui aussi est obturé par un éboulement. On y trouve une autre partie (4) du journal de Yeesha.
Revenir au centre de la caverne. Chacune des 2 portes dispose d'un mécanisme d'ouverture à quelques mètres. Le mécanisme de celle qui se trouve à droite en entrant dans la caverne, ne fonctionne pas. Actionner celui de la porte de gauche. La porte en forme de grosse «pige» s'enfonce dans le sol, libérant l'accès à un nouveau tunnel.

De l'autre côté de la porte, un mécanisme identique au 1er permet de refermer la porte. L'actionner au cas où il y aurait quelque chose à observer de l'autre côté, ou pour le cas où cette porte condamnerait un accès au-dessous. Poursuivre l'exploration en allant tout droit au fond du tunnel. Un grand puits se présente. Un chemin en colimaçon descend tout autour de la paroi du puit. Prendre par la gauche et entamer la descente. Malheureusement, les éboulements ne permettent pas d'aller très loin. Repartir vers la droite. Esher apparaît de nouveau. Finalement il jalonne notre parcours pour mieux nous guider.
Il nous apprend que Re-gah-ro-ti-wah, le grand puits en D'ni, a été construit par ceux d'en bas, son peuple, et qu'il est D'ni. C'est ce puits qui permit à une humaine, Ti'ana, la grand-mère paternelle d'Atrus, de découvrir la cité D'ni. Esher affirme que Ti'ana a tué tout le monde, et que la cité est déserte et en ruine. Il nous apprend enfin, qu'au pied du 1er ascenseur, une petite pièce recèle un livre de liaison menant à **DIREBO** et destiné aux D'nis qui parviendraient jusque-là. Esher nous attendra sur **DIREBO**.

Sur la gauche, où se tenait Esher, actionner le levier au sol. Un contrepoids descend, tandis qu'un bruit sourd se fait entendre. Après quelques instants, une lueur apparaît, puis un ascenseur. Y entrer et actionner la poignée qui pend. Descendre dans les profondeurs du puits.
Sortir de l'ascenseur. Parcourir le chemin en colimaçon de chaque coté de l'élévateur et trouver la petite salle annoncée par Esher. Celle-ci ressemble beaucoup à la 1ère pièce de vie rencontrée avec le 1er livre de liaison. Ici, on trouvera un épisode (5) du journal de Yeesha, mais surtout un 2ème livre de liaison (avec le chiffre 2 en D'ni)
Ce dernier mène lui aussi à **DIREBO**.
Cliquer sur le livre.

DIREBO

Relever la forme de l'ardoise du piédestal et ouvrir les barrières des 2 ponts. Puis revenir par le livre de liaison pour

terminer l'exploration du puits.

VOLCANO

Poursuivre la descente par le chemin en colimaçon jusqu'au 2ème ascenseur. Au pied du levier de commande se trouve un nouvel épisode (6) du journal de Yeesha. Descendre avec l'élévateur. Nous ne sommes toujours pas au rez-de-chaussée. De cet endroit, des promontoires revêtus de moquette rouge, s'avancent vers le centre du puits et débouchent sur le vide. Esher nous informe que nous sommes à 5 kilomètres sous terre, et qu'il nous sera impossible d'aller plus bas sans envoyer de l'air frais dans les galeries. Pour ce faire, il faut soulever le plancher et lancer la ventilation. Le 1er promontoire offre à gauche une vue sur une salle inaccessible, débouchant sur un autre promontoire, tout aussi inaccessible. Poursuivre la descente par le chemin et trouver sur la gauche une ouverture dans la paroi. Descendre un 1er escalier qui se divise plus loin en 2. Un vers la droite et un vers la gauche. Les 2 épousent la forme cylindrique du puits. Les 2 conduisent à 2 salles diamétralement opposées avec au centre un dispositif surmonté d'une lampe, bleue pour l'un et jaune pour l'autre. Les 2 mécanismes sont équipés d'un balancier en arc de cercle. Appuyer sur la lampe entraîne une mise en marche de ce dernier qui revient dans sa position initiale en à peu près 50 secondes. Au pied du mécanisme surmonté d'une lampe bleue, trouver un épisode (7) du journal de Yeesha.

De ces 2 pièces opposées, un dernier passage conduit au centre du puits sur une sorte de plateau possédant en son centre un piédestal cylindrique. Retourner au niveau d'un des 2 mécanismes et appuyer sur la lampe. Sans attendre, aller actionner le dispositif jumeau de l'autre côté du puits, et aller ensuite au centre du plateau. Le piédestal est désormais allumé, en position haute, et luit d'une lueur rouge. Appuyer dessus. Le plateau, activé par 4 énormes vis sans fin, se met à monter, non sans violentes secousses. Il vient se positionner en face des promontoires qui débouchaient dans le vide. A ce niveau, l'accès à une nouvelle salle est désormais possible. Cette salle se compose de 2 pièces. La 1ère est celle de la machinerie de ventilation. Un levier, basculé de la droite vers la gauche, déclenche la mise en route de la ventilation. L'appareil se met à tourner comme le tambour d'une machine à laver. Au pied de cet appareil se trouve un nouvel épisode (8) du journal de Yeesha. Dos à la machine, les grosses gaines reçoivent de l'air comme en témoignent le mouvement des billes bleues que l'on peut voir par un petit hublot à mi-hauteur.
La 2ème salle est une pièce de vie similaire aux 2 autres déjà découvertes. On y trouvera, un 2ème appareil diffusant un message audiovisuel de Yeesha et un 3ème livre de liaison (chiffre 3 en D'ni) qui lui aussi mène à **DIREBO**.
Cliquer sur le livre.

DIREBO

Relever la forme du piédestal et ouvrir 2 nouvelles barrières. Puis revenir par le livre de liaison dans le puits pour y terminer l'exploration et surtout trouver le 4ème et dernier livre de liaison.

VOLCANO

Depuis la pièce de vie, revenir en direction de l'ascenseur. D'après Esher, il est désormais possible d'aller plus bas. En prenant l'ascenseur, on constatera que, depuis les 2 salles aux mécanismes d'activation du plateau, les accès vers le centre du plateau sont condamnés. Remonter au centre du plateau. Actionner le piédestal. Le plateau descend. Immédiatement après son arrivée et stabilisation, l'actionner à nouveau, puis sortir très vite du plateau en direction des escaliers. Attendre sur les escaliers que le plateau monte et libère à nouveau l'accès au centre du puits. L'inscription, gravée répétitivement tout au long de la vis sans fin, prend tout son sens : re-tah-lee-o, la surface ! Avancer vers le centre du puits et, au moyen d'une échelle, descendre, puis remonter sur un nouveau plateau au centre duquel trône un piédestal éteint, celui-là. A côté, le volume (9) du journal de Yeesha. Une passerelle mène du centre du plateau vers un nouveau tunnel. Aller au bout de ce conduit et trouver ce qui semble être une nouvelle machinerie de ventilation. Actionner le levier en le basculant, celui-là aussi, de la droite vers la gauche. Le son, mais aussi une échelle qui descend du plafond au centre du tunnel laissent entendre que la manoeuvre est réussie. Une énorme hélice semble tourner au dessus de la machinerie. Aller jusqu'à cette échelle et y monter. En arrivant, on pivote sur la gauche pour faire face à une nouvelle porte en forme de « pige » au fond d'un tunnel. Au pied du mécanisme d'ouverture de celle-ci, relever une partie du journal (10) de Yeesha. Ouvrir la porte. Elle donne sur le centre du puits. Poursuivre l'exploration

vers l'autre côté du tunnel. On accède à une nouvelle grande caverne en forme de demi-sphère. Au centre, une énorme hélice tourne effectivement au-dessus de la salle des machines. A droite une nouvelle porte fermée dont le mécanisme, cassé, gît au sol. Un nouveau passage (11) du journal de Yeesha se trouve là. Aller vers la dernière porte à gauche du tunnel par lequel on est entré. Une nouvelle salle de vie s'ouvre à nous. On y découvrira, un 3ème appareil diffusant un message de lamentation de Yeesha, le volume (12) de son journal, mais surtout le 4ème livre de liaison, qui, bien sûr, mène à **DIREBO**.
Cliquer sur le livre.

DIREBO

Là aussi aller repérer la forme du piédestal et ouvrir les 2 barrières des ponts.

Résumons ce que nous savons :

Nous avons 4 livres de liaison menant à **DIREBO**.
Les barrières des 4 ponts étant ouvertes, il n'est plus nécessaire de passer par les livres de liaisons.
Pour mieux se repérer :

Derrière le livre 1 : Piédestal menant à **TAGHIRA**
Tablette avec le chapeau en toit à 2 pentes
Derrière le livre 2 : Piédestal menant à **TODELMER**
Tablette avec le chapeau en toit à 4 pentes ou en forme de flèche
Derrière le livre 3 : Piédestal menant à **NOLOBEN**
Tablette avec chapeau en demi-cercle
Derrière le livre 4 : Piédestal menant à **LAKI'AHN**
Tablette en demi-cercle

Par le piédestal, derrière le livre 1, cliquer sur le symbole sous l'ardoise. Nous nous retrouvons sur **TAGHIRA**. Esher nous avait annoncé nous y attendre.

TAGHIRA

Esher nous y accueille et nous en apprend plus sur **TAGHIRA** et le pouvoir des ardoises. Elles renferment un immense pouvoir. On peut écrire tout ce que l'on souhaite sur ces pierres.
Il y a une somme de symboles élémentaires que les créatures peuvent comprendre. Grâce à cela, on va pouvoir utiliser certaines de leurs défenses et leur faire exécuter certaines tâches. Si on lâche l'ardoise les Bahros la récupèreront. Ils obéissent, en fait, aux ardoises et à ce qu'on grave dessus.
A la demande d'Esher, entrer dans la bulle, et prendre l'ardoise en cliquant dessus. Noter, en dessous de l'ardoise, sur le piédestal la présence d'un symbole permettant en cliquant dessus de retourner directement à **DIREBO**. Visiter la caverne glacée. C'est très rapide puisque seul le court boyau visible est accessible. Tout au bout, des constructions sont visibles. A mi-chemin dans ce boyau, au sol, apparaît un symbole gravé dans la glace. Y déposer l'ardoise. Le sol se fissure et on recule. Un son particulier accompagne l'arrivée d'une créature qui se présente par téléportation. C'est un Bahro qui, comme annoncé par Esher, vient récupérer l'ardoise. En posant une main sur l'ardoise et en repartant par téléportation, le même son se fait entendre. Il faudra apprendre à le reconnaître. La faille s'agrandit, et le Bahro disparaît avec l'ardoise. Celle-ci n'est pas non plus sur le piédestal. Reculer d'un pas, le Bahro est craintif et n'approche pas si on reste trop près de celiu-ci. Le Bahro réapparaît et replace l'ardoise, vierge de tout symbole, sur le piédestal. Aller inspecter la fissure. En passant, le sol craque, mais rien de plus ne se passe. Esher précisait de se munir de l'ardoise. Retourner la prendre et passer sur la faille. Le surpoids a pour conséquence de faire céder le sol et de nous projeter dans une caverne sous le boyau initial. De là, la poursuite de l'exploration de **TAGHIRA** est possible.

Continuer la visite. Au sortir de la grotte, à gauche, un chemin permet d'avoir une vue dominante du site. Le site de Taghira semble être une île reliée au continent par des câbles qui l'empêchent de dériver. Tout au bout de ce chemin, on peut voir en contrebas une échelle et un nouveau piédestal. Revenir jusqu'à la sortie de la grotte, se diriger vers

l'échelle et y monter. Muni de l'ardoise, l'ascension est impossible et il faut la déposer au pied de l'échelle, pour espérer pouvoir poursuivre. En haut de la paroi se trouve un nouveau piédestal. Noter la forme du symbole blanc. Pendant ce temps un Bahro vient récupérer l'ardoise. Sur le piédestal, sous la partie sensée pouvoir accueillir l'ardoise, 1 symbole permet, en cliquant dessus, de retourner au 1er piédestal. Relever la forme du symbole gravé dans la glace, sur la paroi au-dessus du piédestal, puis cliquer sur le symbole de la partie basse du piédestal. Nous nous téléportons directement dans la bulle devant le 1er piédestal de **TAGHIRA**. Prendre l'ardoise et dessiner dessus le symbole relevé sur le 2ème piédestal. Poser l'ardoise, s'éloigner et rejoindre tranquillement le 2ème piédestal, pour laisser le temps au Bahro de reposer l'ardoise. En arrivant, l'ardoise est là. Le nouveau symbole est gravé dessus. Graver à présent le symbole de la paroi de glace. L'effet est immédiat et dure 1 minute et 30 secondes. Une forte chaleur est produite et provoque le dégel de certaines parties du site. L'ardoise réapparaît sur le 1er piédestal, mais le symbole y est gravé, ce qui évitera d'avoir à le graver à nouveau en cas de besoin. Sur la gauche de l'ardoise un autre symbole, rayé de 2 traits, permet en cliquant dessus de gommer ce qui a été précédemment dessiné. Noter au passage que le piédestal arbore le 2ème symbole découvert ce qui permet d'y retourner par téléportation. Repos pour les pieds !
Poursuivre l'exploration et passer un pont pour arriver dans le village. En faire le tour. Esher nous explique qu'il va falloir générer de la chaleur. On sait en produire avec l'ardoise. Le village présente principalement 6 petites constructions desquelles sortent des tuyaux. Au pied de chaque construction (6) se trouve une manette. La basculer de la gauche sur la droite a pour effet de distribuer les sources de chaleur, visible à chaque manipulation par un petit jet de vapeur vers 2 blocs de vannes. Trois tuyaux sont reliés à un bloc de 3 vannes bleues, les trois autres à un bloc de 3 vannes rouges. Au centre du village, sur un monticule, une maison ouverte nous livre un plan de connexion des tuyaux. Noter que la cheminée de cette maison fume fortement. Esher intervient à nouveau.
De chacun des blocs de vannes sort une canalisation qui plonge dans une mare gelée emprisonnant un réseau de canalisations organisées de manière semblable au plan.
En montant sur la paroi de glace, en arrière-plan, on distingue des monticules de pierres taillées. Mais plus intéressant on peut voir un site entouré de dents comme autour de la bulle de **K'VEER**, emprisonnant la tablette. Le challenge est clair. Au moyen des vannes il conviendra de distribuer ces sources de chaleur dans les canalisations de la mare pour la dégeler et ainsi pouvoir traverser.

Au pied de la maisonnette centrale se trouve un 3ème piédestal. Noter le symbole principal blanc qui s'y trouve gravé. Il est temps de rapatrier l'ardoise. Cliquer sur le symbole dans la partie basse du 3ème piédestal. Retour à la bulle de Taghira. Prendre l'ardoise et graver le symbole du 3ème piédestal. Reculer. Un Bahro vient et se saisit de l'ardoise. Il grave sur le 1er piédestal le symbole, autorisant le retour par téléportation. Cliquer sur le nouveau symbole gravé. Nous nous téléportons directement au pied de la maisonnette.
Prendre l'ardoise et aller en direction des blocs de vannes. Chaque vanne est sur la position centrale. Dès que de la vapeur est produite, et pour peu que le mécanisme sur chaque maisonnette ait été actionné, celle-ci passe dans les tuyaux et, tels des pistons, propulse vers le haut les manettes des vannes. Sur l'ardoise cliquer sur le symbole en bas à gauche pour faire fondre la glace et déposer l'ardoise au sol. Quand l'effet commence, on a 1 minute et 30 secondes. Essayer chaque vanne en position droite ou gauche successivement pour reproduire sur la mare la copie du plan et ainsi pouvoir la traverser. Aller voir l'effet produit, et revenir aux vannes pour chaque essai. Après 1 minute et trente seconde, l'ardoise retourne dans la bulle initiale. Y retourner par téléportation, revenir et continuer les manipulations. La combinaison finale est :

Positionner les vannes rouges de gauche à droite comme suit :
- Gauche
- Droite
- Gauche

Positionner les vannes bleues de gauche à droite comme suit :
- Droite
- Gauche
- Gauche

Une fois dégelée, la mare laisse apparaître des promontoires à l'identique du plan qui autorise une traversée à pied sec. Passer de l'autre côté. Le site de la bulle de destination est visible. Avancer. Esher nous montre les tombes des prisonniers.
En s'approchant de la zone de la bulle, observer le symbole sur le piédestal. En approchant encore, le bloc, tel un îlot se

détache et part à la dérive à quelques mètres de notre position. Impossible de l'atteindre. Près des tombes, un nouveau piédestal revêtu d'un nouveau symbole va nous permettre de rapatrier l'ardoise. Cliquer sur le symbole au bas du piédestal, en prenant soin de relever le symbole central principal. Au pied du 1er piédestal, prendre l'ardoise et graver le dernier symbole de téléportation trouvé. Reculer. Un Bahro se présente, grave dans le piédestal ce nouveau symbole et part avec l'ardoise. Approcher du piédestal et cliquer sur le symbole pour retourner près des tombes des prisonniers. Face à l'îlot de la bulle, le symbole ultime à graver est encore assez clair, au cas ou nous l'aurions raté précédemment. Il représente une tombe. Prendre l'ardoise et le graver. Déposer l'ardoise près du précipice qui nous sépare de la bulle et reculer. Un Bahro se saisit de l'ardoise et la dépose sur le piédestal de **K'VEER**. Par téléportation retourner au 1er piédestal. Le symbole ultime y est bien gravé. Cliquer dessus. Esher nous accueille à nouveau au pied de la bulle et nous indique la procédure finale. Toucher l'ardoise la consolide et libère le pied. Il reste 3 ardoises.
Il est possible de trouver un symbole actif sur l'un des autres pieds sans ardoise. Auquel cas, il suffit de cliquer sur ce symbole pour accéder à un nouvel Age. Sinon, sur le pied libéré, cliquer sur le symbole de **TAGHIRA**. Sur le 1er piédestal, cliquer sur le symbole ramenant sur **DIREBO**.

DIREBO

Aller en direction du 2ème livre et cliquer, dans la bulle, sur le symbole du piédestal. Direction **TODELMER**.

TODELMER

En arrivant sur **TODELMER**, l'ambiance est radicalement différente. Un chemin à flanc de falaise s'offre à nous. Suivre ce chemin et admirer le paysage. On peut distinguer des astres divers. Mais surtout le site est composé d'aiguilles rocheuses qui sortent verticalement d'un océan. Sur certains d'entre eux, se découpent des télescopes. Accrochés au piton rocheux, sur lequel nous sommes arrivés, des poulies et des câbles partent en direction de certaines structures émergeant de l'océan. De paliers en escaliers, et d'escaliers en paliers, arriver devant l'entrée d'une grande salle taillée dans le pic rocailleux et baignée d'une lueur rougeâtre. Littéralement aspiré à l'intérieur de la salle, le traditionnel comité d'accueil restreint ne manque pas. Esher nous précise la fonction et l'histoire de cet Age. Comme nous avions pu le deviner, le site était dédié à l'observation du ciel. Avant d'entrer, en levant les yeux, on peut distinguer, gravée sur la paroi, une série de symboles. Mais le point de vue est mauvais. Seul la 1ère des 3 figures, à gauche, est à peu près claire. Il s'agit d'un cercle amputé du quartier inférieur droit.
Face à l'entrée, une échelle graduée mentionne des séries de chiffres D'ni. En fait sur deux colonnes verticales des paires de chiffres dont la somme est toujours égale à 15 :

- 15 et 0
- 14 et 1
- 13 et 2
- 12 et 3
- 11 et 4
- 10 et 5
- 9 et 6
- 8 et 7

Visiter cette salle. Outre cette double échelle graduée, trois éléments présentent un intérêt particulier.
Tout d'abord, vers le sommet, ce qui semble être une passerelle métallique circulaire. Devant la double échelle, 4 pupitres et enfin, au fond de la salle derrière la zone des pupitres, ce qui semble être un pupitre de commande générale. Peut-être est-ce un générateur.
Commencer par manipuler cet appareil pour mettre sous tension l'ensemble. En fait il s'agit d'un générateur solaire. Les 2 leviers permettent de focaliser l'ensemble sur une latitude et une longitude donnée. Placer le levier de gauche au centre du rail de guidage. Pour celui de droite, placer le levier totalement à droite et revenir très légèrement vers la gauche. Parfaitement focalisé, l'écran est alors parfaitement illuminé et l'anneau qui l'entoure se met à tourner. L'ensemble est maintenant sous tension. Sortir de la salle et poursuivre l'exploration. Les télescopes laissent apparaître des lumières rouges, tandis que diverses lumières jaunes illuminent les autres pitons rocheux. Plus haut, le chemin est bloqué par un éboulement et un enchevêtrement de câbles qui bloquent le passage. L'appareil commandant ce câble

semble cassé. Revenir en arrière jusqu'à l'entrée de la grande salle. La plupart des équipements visibles semblent être commandés depuis le piton rocheux d'arrivée, par le biais de poulies et de câbles. Les 4 pupitres doivent donc logiquement en commander le mouvement. Il n'est donc pas aberrant de penser que le pupitre cassé commande la poulie défectueuse. Dans la grande salle, sur l'échelle graduée court une aiguille reliée à une roue et une bielle. Il convient de remarquer que l'aiguille descend par la droite et remonte par la gauche. La combinaison du haut est composée de 2 chiffres D'ni, séparés par un tiret lui même encerclé. L'aiguille indique donc en 1er le 0 puis en remontant, le 15. Saisir cette combinaison sur le 1er pupitre cassé au fond à droite. Sur l'écran de gauche afficher le 0 (manette tout en haut) et sur celui de droite le 15. Appuyer sur le bouton vert. Le bruit qui se fait entendre dans la structure laisse augurer qu'une poulie s'est mise en mouvement. Sortir et monter les escaliers. Effectivement le câble s'est enroulé et le passage est libre désormais.
Aller jusqu'au sommet du piton. De là observer les alentours. On distingue principalement 3 pics rocheux intéressants, outre ceux uniquement destinés à recevoir des télescopes. A droite une imposante structure illuminée avec un télescope. Au centre, une fine aiguille surmontée d'une construction métallique illuminée. A gauche un piton de taille intermédiaire avec deux lumières et un télescope. Le sommet révèle des roues et des engrenages destinés à tirer de gros câbles. Trois constructions attirent le regard. L'une au centre sans entrée. L'autre dispose d'une porte ouverte. Et enfin un télescope. Cliquer sur la lentille. Trois boutons en commandent le mouvement :

- Celui de gauche : monter, descendre.
- Celui en haut à droite : loupe.
- Celui en bas à droite : gauche, droite.

Viser le piton de gauche. Une grosse roue nous en masque la vue.
Viser l'aiguille au centre. Un portique, similaire à celui d'un télésiège de station de ski, est traversé par un câble.
Viser le piton de droite.
Le sommet ressemble fortement à celui sur lequel nous nous trouvons. Sur la gauche, un piédestal mal orienté ne peut être observé d'où nous sommes. En dessous, dans la paroi apparaît l'entrée d'une cavité. Un câble en sort, passe par la fine aiguille et arrive jusqu'à nous, au niveau de la grosse roue qui masque le piton de gauche. Au niveau de l'excavation se distingue nettement une nacelle. En dessous de la cavité une nouvelle série de symboles, clairs ceux-ci, nous livrent une 1ère combinaison pour l'un des pupitres de la grande salle. Un cercle amputé du quartier supérieur droit suivi des chiffres D'ni 13 et 24.
Retourner dans la grande salle pour saisir ce code. Sur le 1er pupitre en arrivant à droite, afficher à gauche le nombre 13 en D'ni et 24 sur le cadran de droite. Puis cliquer sur le bouton vert. En sortant rapidement de la salle, on peut voir que ce cadran commande en fait le gros télescope de gauche, celui qui fait face à l'éboulement dans les escaliers. Celui-ci tourne sur lui même et se positionne tel que définit par les coordonnées entrées sur le pupitre. Retourner au sommet et poursuivre l'exploration. Aller dans le bâtiment ouvert. En faisant le tour de la pièce, on trouvera un plan du site de **TODELMER**. Ce plan, au travers des 4 symboles représentés (cercles amputés d'un quartier) nous indique ce que chaque pupitre commande, et sa localisation. Au centre de la porte, appuyer sur le gros bouton sphérique. La porte se referme découvrant dans le mur un autre bouton similaire. Appuyer dessus a pour effet d'escamoter une partie du sol et de faire apparaître un escalier. Descendre par la gauche. Emprunter la passerelle métallique visible de la grande salle en dessous. On arrive sur une passerelle qui sort de la paroi et fait face à la fine aiguille et au plus gros piton rocheux. Un mécanisme sur la droite permet de commander les câbles. Actionner le levier une fois aura pour conséquence de tendre les câbles et de déplacer légèrement la grosse roue qui nous gêne. Remonter au télescope et viser à nouveau le piton rocheux de gauche. La roue ayant tourné d'un cran, le rayon ne fait plus obstacle. Cette fois le sommet révèle un piédestal avec un symbole et un autre télescope.
Retourner jusqu'à la bulle et prendre l'ardoise. Graver le symbole découvert. Poser l'ardoise et s'éloigner un peu. Un Bahro s'en saisi, grave le symbole sur le piédestal en dessous de l'emplacement naturel de l'ardoise, et part avec cette dernière. Retourner au piédestal et cliquer sur le symbole fraîchement gravé.
Nous nous téléportons immédiatement sur le piton rocheux de gauche. L'ardoise se trouve sur ce nouveau piédestal.

D'ici, il est impossible d'observer le sommet du gros piton rocheux de droite. Les 2 énormes télescopes visibles depuis l'entrée de la grande salle font obstacle à une bonne observation. En fait c'est le 2ème, celui du milieu qui est le plus gênant. En revanche, la fine aiguille du centre révèle bien la nature de ses installations. La nacelle, quant à elle n'est pas nettement observable. On en distingue qu'une toute petite partie. Elle doit néanmoins pouvoir courir entre le gros piton rocheux de droite jusqu'au piton de départ via l'aiguille du centre. On observe également beaucoup mieux le 1er code au-dessus de l'entrée de la grande salle. Un cercle amputé du quartier inférieur droit et les chiffres D'ni 6 et 1.

D'après le plan, ce code doit commander la rotation du télescope faisant obstacle.
Muni de ce 2ème code, aller jusqu'à la grande salle pour le renseigner sur le pupitre ad hoc. Pour cela il va falloir se téléporter une nouvelle fois en cliquant sur le symbole du piédestal sous l'ardoise. Sur le 1er pupitre en arrivant à gauche, afficher à gauche le nombre 6 en D'ni et 1 sur le cadran de droite Appuyer enfin sur le bouton vert pour exécuter la commande. En sortant rapidement, on constatera que c'est bien le télescope du milieu qui se positionne correctement. Remonter au sommet du piton et observer au travers du télescope. Au milieu du gros télescope qui nous fait face, une sorte de lentille est focalisée sur un nouveau pupitre. En relever le symbole.

Aller dans la bulle pour reproduire sur l'ardoise le nouveau symbole. Mais l'ardoise est restée sur le piton rocheux de gauche. Se téléporter en cliquant sur le symbole du piédestal sous l'ardoise. Récupérer l'ardoise et revenir par téléportation dans la bulle. Gommer le précédent dessin en cliquant sur le symbole rayé de l'ardoise, et tracer le nouveau symbole relevé. S'éloigner, et revenir au piédestal dès que le Bahro a terminé sa tâche. Cliquer alors sur le nouveau symbole tracé sur le piédestal.
Arrivé sur place, on constatera que les bâtiments sont fermés. Escher nous interpelle à nouveau et nous dit que pour aligner les planètes, il nous faudra soumettre les créatures.
Par les escaliers, descendre au niveau du télescope qui va nous confirmer le 2ème code que nous avions aperçu au-dessus de l'entrée du piton initial. Un cercle amputé du quartier inférieur droit suivi des chiffres D'ni 6 et 1.
A gauche du télescope la nacelle est bien en gare ! Mais inaccessible. En effet la manoeuvre entreprise de l'autre côté l'a fait légèrement reculer.
Retourner de l'autre côté par téléportation. Redescendre au niveau du promontoire du piton rocheux initial et grâce au mécanisme déjà utilisé, envoyer la cabine de l'autre côté. Pour ce faire, basculer le levier de la droite vers la gauche, puis actionner la manette autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce que l'action sur la manette ne produise plus d'effet sur l'entraînement des câbles. Une seule fois, si elle n'a été actionnée qu'une fois initialement pour bouger la grande roue.

Théoriquement bien positionnée, retourner sur le gros piton rocheux en face par téléportation et descendre examiner la nacelle. Elle est munie d'un levier pour automatiser le retour, mais celui-ci est inopérant. En passant par la cabine, entrer dans le bâtiment et monter en haut de la passerelle. Une autre descend mais certaines marches, cassées, empêchent toute progression. Un dispositif de mise sous tension s'offre à nous. Régler la latitude et la longitude en positionnant le levier de droite au centre du rail de guidage, puis celui de gauche en haut. Le redescendre lentement. A 1/3 de sa course, la mise sous tension est effective. L'anneau tourne autour de l'écran. Monter jusqu'au sommet du bâtiment. Cliquer sur le bouton sphérique pour abaisser l'escalier escamotable et entrer dans la partie supérieure du bâtiment. Un nouveau plan de **TODELMER** identique au 1er est placardé au mur. A droite de la porte qui donne sur l'esplanade, se trouve un nouveau symbole gravé à même le mur. Les symboles qui ne sont pas gravés sur les piédestaux génèrent apparemment des intempéries. A quoi doit-on s'attendre avec celui-ci ? Une pluie de météorites ? Redescendre au niveau de la cabine, soit par la porte supérieure, soit par l'escalier intérieur et la passerelle. Actionner le levier de la cabine. En partant, on aperçoit le 1er code sur la paroi. Nous voilà sur le chemin du retour au piton rocheux initial. A mi-chemin, la nacelle s'immobilise. Observer tout autour permet de relever la 3ème série de symboles, un cercle amputé du quartier inférieur gauche et les chiffres D'ni 4 et 5. Terminer le voyage en actionnant à nouveau le levier.

Aller jusqu'à la grande salle pour saisir le dernier code relevé. Appuyer sur le bouton vert. Au-dessus et à droite de chaque cadran, une petite tirette parmi 3 est enfoncée. Faites de même avec la 1ère sur la gauche de chaque cadran. Sur le 4ème, au fond à gauche en entrant dans la salle apparaît l'astre similaire à Saturne. Aller rechercher l'ardoise et y graver le dernier symbole trouvé pour produire des intempéries. Revenir dans la grande salle et observer le 4ème cadran. L'anneau de l'astre se déplace sous l'effet d'une tempête magnétique d'une rare violence. Après une minute et trente secondes, le vent cesse, l'astre se stabilise faisant apparaître un magnifique cyclone. Un point lumineux clignote sur l'anneau. Les tirettes commandent en fait le niveau de grossissement. Appuyer sur la 2ème tirette du centre. Le point lumineux clignote toujours et apparaît plus nettement. Il s'agit en fait d'un piédestal. Enfoncer la tirette de droite révèle le piédestal, celui de **K'VEER** en l'occurrence, et le dernier symbole.

Retourner jusqu'à la bulle et graver ce dernier symbole sur l'ardoise. La déposer sur le sol et aller voir le 4ème cadran. Le symbole ne brille plus. Retourner à la bulle. Le Bahro a bien reproduit le symbole au bas du piédestal et emmené l'ardoise. Cliquer sur le dernier symbole. Esher nous attend. La salle dans laquelle il nous accueille, est en fait en orbite dans les anneaux même de l'astre que nous contemplions de **TODELMER**. Descendre du plateau et trouver les 4 pieds

retenant la tablette de **K'VEER**. Cliquer sur l'ardoise de **TODELMER** pour libérer un 2ème pied.
Il est possible de trouver un symbole actif sur l'un des autres pieds sans ardoise. Auquel cas, il suffit de cliquer sur ce symbole pour accéder à un nouvel Age. Sinon, sur le pied libéré, cliquer sur le symbole de **TODELMER**. Sur le 1er piédestal, cliquer sur le symbole ramenant sur **DIREBO**.

DIREBO

Aller en direction du 3ème livre et cliquer, dans la bulle, sur le symbole du piédestal. Direction **NOLOBEN**.

NOLOBEN

En arrivant sur **NOLOBEN**, face à la mer, prendre par la gauche. Escher nous attend accroupi sur la plage et contemplant l'eau. Bienvenu dans son Age. Un peu plus loin, la plage forme un coude sur la gauche. Une toile, percée de 4 trous, est tendue au-dessus d'un petit autel, sur lequel son disposées 4 coupelles autour d'un oeuf en pierre. Au pied de l'autel, un symbole, puisque gravé dans la roche, doit servir comme les précédents trouvés dans les autres Ages à produire des intempéries. Mais attention, celui-ci se présente tête en bas. Il conviendra donc de la reproduire dans l'autre sens. Tenter immédiatement de produire la pluie en gravant ce symbole sur l'ardoise. De la sorte, ce symbole sera enregistré sur l'ardoise. Regarder l'effet produit sur l'autel. Les coupelles se remplissent d'eau, mais un simple clic, pendant le remplissage, vide les coupelles. Attendre, donc, qu'elles soient pleines et noter les 4 symboles dessinés sur la paroi et qui se reflètent dans l'eau. Poursuivre l'exploration jusqu'au bout de la plage. Sur la gauche, un passage dans la paroi rocheuse permet d'accéder à une nouvelle plage, non sans croiser quelques serpents verts. Sur cette nouvelle plage, partir sur la gauche. Un peu avant d'être de nouveau bloqué dans notre progression, il est possible de passer sur des hauts-fonds et rejoindre une petite île. Une lourde porte en pierre défend l'accès à ce qui doit être une cavité dans la roche.

Faire demi-tour et aller explorer l'autre côté de la plage. En passant derrière la bulle (entre la bulle et la falaise) trouver sur la droite un autre tunnel creusé à même la roche. Notre progression est vite stoppée par une lourde porte en pierre. Ressortir et continuer le chemin. Outre un abri protégé par une toile tendue, sur la droite dans une anse, une poignée en bois reliée à une corde pend de la falaise. Tirer dessus à pour effet immédiat de faire descendre une échelle de corde et de bois. Monter et trouver au sommet de l'île, un plateau herbeux. Au centre trône un gros dôme rocheux, surmonté d'un miroir et ouvert de 15 fenêtres en pierre gravées de symboles. Autour de ce dôme, et aux 4 points cardinaux, se trouvent 4 petits dômes rocheux dont le sommet rotatif est gravé, en cercle, de 8 symboles différents. Cette configuration des lieux n'est pas sans rappeler celle de l'autel sur la plage. Pour le gros dôme, faire un croquis en se basant sur le cadran d'une montre. On trouvera une fenêtre toutes les 4 minutes. En notant le symbole, ouvrir chaque fenêtre. En face, à l'intérieur du dôme seront alors visibles, 2 ou 3 nouveaux symboles, eux-mêmes gravés au-dessus des fenêtres.
Nous sommes en fait confronté à un système de numérotation basique :
Un trait = 1, un cercle = 5
Les symboles de l'autel correspondent donc à :

- 2 traits verticaux = 2
- 2 traits verticaux barrés de 2 traits horizontaux = 4
- 1 cercle barré de 2 traits verticaux et de 2 traits horizontaux = 9
- 2 cercles barrés de 2 traits verticaux = 12

Une fenêtre du dôme est ouverte. Elle permet de visualiser les 1ers symboles de la série. Faire un tour complet en ouvrant et répétant ces observations pour chaque fenêtre. Avec une rotation complète, on obtient donc un symbole extérieur et un autre à l'intérieur pour chaque fenêtre. Pour les 4 symboles observés sur l'autel, trouver les 4 fenêtres au-dessus desquelles ils sont gravés à l'intérieur du dôme. Noter chaque symbole correspondant à l'extérieur du dôme sur chacune des 4 fenêtres. (on peux aussi n'ouvrir que celle au-dessus du symbole intérieur correspondant au chiffre 1, s'en assurer, et ensuite compter les fenêtres pour repérer les symboles sur les fenêtres 2, 4, 9 et 12)

- Au symbole 2, correspond 2 rangées de 3 points.

- Au symbole 9, correspond 2 traits verticaux barrés d'un trait horizontal.
- Au symbole 4, correspond 3 traits horizontaux.
- Au symbole 12, correspond le cercle avec un trait vertical partant de son centre.

Ces 4 nouveaux symboles trouvés, et correspondant aux 4 trouvés sur l'autel, seront à renseigner sur les 4 petits dômes, satellites du dôme principal.
En montant à l'échelle, immédiatement à droite, on trouve le petit dôme N°1. Il correspond à la coupelle de droite à l'avant de l'autel et donc au chiffre 2. Ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, et suivant la disposition sur l'autel, on trouvera les dômes correspondant aux chiffres 9, 4 et enfin 12.
Positionner dans ce même ordre les symboles. Avec un peu de sens de l'orientation, on notera que le petit dôme N°1 est à l'aplomb de la porte de pierre qui nous bloquait le passage dans le tunnel non loin de l'échelle. En fait, à chaque dôme correspond une porte dans un long tunnel tortueux menant juste en dessous du dôme principal.
Ces 4 nouveaux symboles trouvés,et correspondant aux 4 trouvés sur l'autel, seront à renseigner sur les 4 petits dômes, satellites du dôme principal.
Descendre par l'échelle et aller constater que le chemin d'accès au dôme principal par le tunnel est désormais dégagé. A l'aplomb du dôme principal, trouver un nouveau piédestal et donc bien sûr un nouveau symbole. Aller chercher l'ardoise, graver ce nouveau symbole pour qu'un Bahro le reproduise sur le 1er piédestal, et reposer l'ardoise sur le piédestal du dôme. Attention, déposer l'ardoise dans le tunnel ou le dôme, ne produirait aucun effet. Les Bahro semblent refuser d'entrer dans ce lieu.

Retourner dans la cave en dessous du dôme principal. Monter les marches de l'escalier. Escher nous apprend que nous sommes dans son labo. Plus intéressant, il nous demande de monter en haut, mais que pour ce faire, il faudra d'abord sceller l'entrée de ce refuge que craignent les Bahro. Le serpent protège ce lieu de l'intrusion des Bahro. Ils ne s'aventurent nulle part où apparaît ce symbole. Ceci explique cela. Continuer l'exploration du labo. En haut une série de dessins nous livre un nouveau symbole intéressant. Il s'agit en fait du symbole du serpent. En prendre note pour plus tard. Un autre mentionne le lien entre les portes et la cage au sommet du dôme. Aller voir de plus près ce qu'il en est. En montant sur la cage, on peut observer le sommet du labo percé d'un orifice. Une échelle repliée au plafond est inaccessible. Mais un mécanisme en dessous de la cage laisse entendre qu'il est possible d'y remédier. Le dessin prend alors toute sa valeur. Ressortir du labo et retourner au sommet de l'île. Changer le symbole affiché sur les 4 petits dômes.

Redescendre, et aller dans la bulle. Cliquer sur le 2ème symbole. Nous nous téléportons dans le labo. Monter jusqu'en haut. Effectivement, l'échelle est désormais accessible. Sur le toit du labo un nouveau piédestal nous attend. Se téléporter dans la bulle pour faire graver à un Bahro ce nouveau symbole et revenir avec l'ardoise sur le toit du labo. Poser l'ardoise sur le piédestal ou au sol revêtu du symbole du serpent, pour ne pas se la faire chiper par un Bahro malicieux. Aller devant le miroir. Au sol un arbre est gravé, le même que celui de la porte en pierre interdisant l'accès en dessous de la petite île. En montant dessus, il devient luminescent et au travers de la loupe, on distingue la porte de pierre qui s'ouvre. Mais dès qu'on enlève les pieds de l'arbre, la porte se referme. Comment faire ? Nous avons déjà rencontré cette difficulté sur Laki'Ahn. Un Bahro nous était venu en aide. Mais graver le même symbole pour que le Bahro reste un certain temps sur l'arbre ne suffira pas. Le chemin est long jusqu'à la porte en pierre. En revanche, il faut se rappeler un détail. Les symboles gravés sur l'ardoise s'effacent au bout d'un moment. Graver en conséquence le symbole du serpent. Un Bahro se présentera, mais craignant par-dessus tout ce symbole il ne touchera pas à l'ardoise. Pendant ce temps nous aurons parcouru la distance nous séparant de la porte en pierre. Enfin peut-être ! Mais dès que le symbole s'effacera, il prendra l'ardoise, en montant sur l'arbre ouvrant du même coup la porte en pierre. Puis le Bahro emmènera l'ardoise, et la porte se refermera.. En clair, cette manoeuvre devrait permettre d'atteindre la porte, mais celle-ci ne restera ouverte que le temps nécessaire au Bahro de se téléporter. Soit quelques secondes. Exécuter le dessin, poser l'ardoise, se téléporter dans la bulle, et tenter de battre le record du 400 mètres. Arrivé devant la porte de pierre, attendre que le dessin efface de l'ardoise. Le Bahro monte alors sur le dessin de l'arbre pour se saisir de l'ardoise et miracle ! La porte s'ouvre. Vite à l'intérieur ! Le Bahro se téléporte et la porte de pierre se referme. Esher intervient une nouvelle fois pour nous mettre en garde contre les intentions de Yeesha. La seule destination sûre pour la Tablette est l'île de Myst.

Entrer dans la bulle. Mais un détail manque ! L'ardoise n'est pas là ! Cliquer sur le symbole de l'ardoise au bas du piédestal en ayant pris soin de noter le dernier symbole. Dans la bulle, le Bahro a bien rempli sa tâche et l'ardoise est là. Graver le dernier symbole et poser l'ardoise pour que le Bahro joue son rôle une dernière fois. S'éloigner et revenir pour

constater qu'il ne reste plus qu'à cliquer sur le symbole fraîchement gravé pour atteindre le dernier piédestal. Il ne reste plus qu'à toucher l'ardoise pour la solidifier.
Il est possible de trouver le dernier symbole actif sur le dernier pieds sans ardoise. Auquel cas, il suffit de cliquer sur ce symbole pour accéder au dernier Age. Sinon, sur le pied libéré, cliquer sur le symbole de **NOLOBEN**.
Sur le 1er piédestal, cliquer sur le symbole ramenant sur **DIREBO**.

DIREBO

Aller en direction du 4ème livre et cliquer, dans la bulle, sur le symbole du piédestal. Direction **LAKI'AHN**.

LAKI'AHN

En arrivant, Esher nous attend et nous fait part de la vocation de ce lieu. La bulle se trouve sur un terrain qui forme une anse donnant sur une plage. Visiter cette zone et constater, comme l'affirmait Escher que la maison du joaillier est fermée. Par la fenêtre à l'extrême gauche, on peut voir sur une table un carton avec 5 motifs géométriques :

- Un carré sur la pointe
- Un pentagone
- Un triangle sur la pointe
- Un carré
- Un cercle

Aller en direction de la plage. Par la gauche, il n'y a rien de particulier à voir. Par la droite, longer la plage en passant devant une palissade. Arrivé devant des gros rochers qui bloquent toute progression, prendre à droite entre ces derniers. Des squelettes de baleines ornent une cuvette sableuse avec une construction sur la droite. Un animal étrange appelle notre attention. Non loin de lui, sur un rocher, un nouveau symbole gravé s'offre à nous. Gravé à même la roche, notre expérience nous dit qu'il doit être utile pour produire des intempéries. Sortir de cette zone en la traversant et en passant entre les rochers à l'autre bout. Un bras de mer nous barre le chemin. Mais il est possible, soit de le contourner par la droite, soit de le traverser en se mouillant les pieds.
Aller en direction de la construction. Il semble qu'il s'agisse d'une rade. Des bateaux doivent pouvoir y entrer. Au bout, une sorte de cage cylindrique semble recéler un objet qui affleure à peine à la surface de l'eau. Un 1er constat nous dit que le niveau de l'eau doit pouvoir baisser, ou qu'il est possible de faire monter la cage.
Repartir en direction de l'extérieur. Immédiatement à droite, une brèche dans le quai permet de monter et sortir de la rade. Explorer de nouveau cette zone. Tout au fond, on trouvera une machine. Celle-ci est surmontée d'une hélice, telle une éolienne, reliée par un câble au sommet du bâtiment. Une interprétation simple nous dit que l'hélice doit être entraînée par le vent, et que le câble doit permettre de sortir la cage de l'eau. Pour produire du vent, le symbole trouvé ne doit pas être inutile.

Aller examiner la machine de plus près mais il y a fort à parier qu'un problème d'alimentation se fera jour. Bingo ! Rien ne fonctionne. Peut-être le vent suffit-il à la faire fonctionner.
Aller chercher l'ardoise, graver le symbole pour produire des intempéries et la déposer dans le pré devant la machine. Une tempête se lève pour 1 minute et 30 secondes. Monter à la machine et actionner le levier de gauche (mise en marche) puis le levier du centre (monter) puis le levier de droite (tourner). Aller observer le résultat produit dans la rade. Le piédestal est visible ainsi que son symbole. Mais la cage n'est pas ouverte. Recommencer l'opération. Aller chercher l'ardoise et déclencher la tempête. Tourner 2 fois la cage et aller voir. Elle est ouverte. Légèrement sur la droite, on voit un nouveau chenal. Aller au 1er piédestal et graver sur l'ardoise le symbole trouvé pour que le Bahro le grave à la base du piédestal de départ.
Repartir avec l'ardoise pour déclencher la tempête, et essayer avec les boutons de la machine, en fait celui de gauche, de bien orienter la cage.

Retourner au piédestal du départ pour récupérer l'ardoise et se téléporter devant le 2ème piédestal. La cage, bien orientée autorise l'exploration d'une nouvelle zone. On arrive dans une sorte d'arène noyée par les eaux. Un nouveau chenal est ouvert. Il n'y a pas grand chose à y remarquer. Tout au bout à gauche, il est possible de redescendre dans la

cuvette sableuse qui abrite les squelettes de baleines. Mais alors pour revenir, le chemin sera long. Ne pas descendre, et rebrousser chemin. Monter les marches au centre des gradins et arriver sur une esplanade en demi-cercle. Au centre un nouveau piédestal sur un gros tambour est immobilisé au niveau d'une passerelle, et inaccessible. Nous sommes en fait confrontés à une nouvelle énigme reposant sur des pesées. Il y a 5 pupitres. Quatre pour afficher des pesées et celui du centre pour enclencher le système. A gauche un plateau. En montant dessus, le système affiche notre poids. Relever la position actuelle de chaque pupitre ainsi que le nombre de pastilles rouges visibles sur chacun. Si chaque cercle et chaque case rouge valent 1, et qu'on multiplie le nombre de cercles par le nombre de cases rouges, alors on obtient :
4X1 + 3X1 + 2X0 + 1X2 = 9
Notre poids, lui est de :
3X2 = 6

Si on clique sur le cercle du pupitre de droite, les 2 pastilles rouges se retrouvent cachées. Cliquer alors sur le pupitre central. Le piédestal descend révélant un nouveau symbole. Cliquer sur le symbole central au-dessous de l'emplacement de l'ardoise et se téléporter vers le 1er piédestal, puis vers le 2ème.
Prendre l'ardoise et se téléporter vers le 1er piédestal. Dessiner le 3ème symbole pour qu'un Bahro le grave sur le piédestal. Prendre l'ardoise et se téléporter dans l'arène. Jouer un peu avec l'appareil nous enseigne que le piédestal peut se stabiliser au rez-de-chaussée, au niveau de la passerelle ou plus haut. On peut donc déduire la manoeuvre finale à reproduire. Le piédestal doit être tout en haut. Par téléportation nous pourrons accéder au piédestal, et la surcharge fera descendre l'ensemble d'un ou deux niveaux. Il faut donc trouver le juste contrepoids pour stopper au niveau de la passerelle. Le bon contrepoids doit donc tenir compte de notre propre poids augmenté de celui de l'ardoise que nous avons rapatrié sur le piédestal. Effectuer une nouvelle pesée avec l'ardoise dans les mains, puisque l'ardoise n'était pas sur le piédestal, lorsque celui-ci était stabilisé au niveau de la passerelle. L'appareil indique 1+1 pour les 3 cercles et 1 pour le cercle seul. Ce qui fait :
3X2 + 1X1 = 7
Il faut donc ajouter 7 à la pesée initiale. Il faut donc ajouter 1 fois 4 cercles et 1 fois 3 cercles pour faire 7. La bonne pesée est donc :
4X2 + 3X2 + 2X0 + 1X2 = 16

En partant de la gauche, il faut donc successivement pour chaque pupitre, 2 pastilles rouges, 2 pastilles rouges, aucune pastille rouge, une pastille rouge. Appuyer sur le bouton du pupitre central. Le piédestal monte bien au-dessus de la passerelle. Si notre poids a bien été calculé, en se téléportant devant le piédestal, muni de l'ardoise, notre poids devrait stabiliser l'ensemble au niveau de la passerelle. Aller au 2ème piédestal. Se téléporter vers le 1er puis vers le 3ème. Le plateau descend et s'immobilise au niveau de la passerelle.
Dans les gradins, prendre à gauche. Tout au bout, un gros poussoir rouge permet l'ouverture de ce qui semble être un autre chenal. Aller de l'autre côté, vers la droite. Esher nous y attend pour nous parler de ce lieu. Après son départ, aller au bout des gradins et trouver un nouveau poussoir rouge qui ouvre également un petit chenal.
Au milieu des gradins de droite, une porte peut être ouverte avec un code composé de formes géométriques. Celles-là même que nous avions vues dans la maison par la fenêtre. Sur la porte, le triangle n'est pas sur la pointe. Il faut donc inverser le code trouvé et saisir :

- Un cercle
- Un carré
- Un triangle
- Un pentagone
- Un carré sur la pointe

La porte s'ouvre sur l'arrière de la maison du joaillier. De l'intérieur, il est maintenant possible d'ouvrir la porte avant. Dans la maison, outre des peintures et des gemmes rouges un peu partout, on trouve une pièce à gauche et une autre à droite. Dans cette dernière, sur une table, un nouveau code, de couleur celui-là, mentionne l'enchaînement Rouge, Rouge, Vert et enfin Bleu. Rien de plus ici. Redescendre au pied des gradins. Il est possible de descendre tout droit par une brèche dans le mur de soubassement des gradins.

Les deux nouveaux chenaux ouverts ne sont en fait que 2 portes dissimulant un couloir qui les relie. Au milieu de ce couloir, un embranchement en T mène à une plaque circulaire au sol, et plus loin une porte au pied de laquelle se

trouve une petite plaque telle un paillasson.
Entre la plaque circulaire et la porte, à gauche, un mécanisme de contrepoids. Lever ce dernier à fond, puis aller au pied de la porte. Il descend et la plaque, tel un ascenseur, monte et traverse le plafond par un trou de mêmes dimensions. Aller vers le contrepoids provoque la descente immédiate de l'ascenseur. Le but est de monter à l'étage supérieur avec l'ascenseur, mais il est impossible d'y parvenir à temps. Nous allons devoir solliciter l'aide d'un Bahro.
Retourner chercher l'ardoise. Le but est de faire venir un Bahro sur la plaque de la porte. Ensuite lever le contrepoids et avancer sur la plaque circulaire. En partant, le Bahro fera monter l'ascenseur. Mais le Bahro part trop vite et nous n'avons pas le temps d'aller à l'ascenseur. Dans le 7ème volet de son journal, Yeesha précise, en parlant des Bahros, qu'ils chanteront leur reconnaissance. Ils chanteront sans tenir compte de leur situation. A côté de ces mots Yeesha a dessiné une ardoise gravée d'un motif. Reproduire ce motif sur l'ardoise et la déposer sur la plaque au pied de la porte. Aller au contrepoids et le lever à fond. Quand le Bahro est sur le pas de la porte, monter sur la plaque de l'ascenseur. En partant, le Bahro nous propulse à l'étage. Quitter la plaque. Ce qui s'offre à nous à présent n'est pas un labyrinthe mais une organisation géométrique de couloirs. Quatre couloirs se divisent en deux, puis encore en deux, et une dernière fois en deux pour nous livrer 32 portes. A chaque carrefour et sur chaque porte, un poussoir de couleur rouge, bleu, vert ou jaune.

Du trou de l'ascenseur, on peut voir les 4 couloirs, 4 carrefours et donc 4 poussoirs. Dans le sens des aiguilles d'une montre, on a un poussoir rouge, puis un vert, puis un bleu et enfin un rouge. Le code de couleur découvert dans la maison du joaillier précise l'ordre, rouge, rouge, vert et bleu. Il conviendra donc de commencer par un poussoir rouge. Prendre le couloir menant au poussoir rouge, entre les couloirs au poussoir vert et celui au poussoir rouge.
Appuyer sur le poussoir. Prendre à droite et trouver un nouveau poussoir rouge. Appuyer sur le poussoir et prendre à droite. Trouver un poussoir vert et appuyer dessus. Prendre à gauche et trouver une porte avec un poussoir bleu. Appuyer dessus, la porte s'ouvre. Sortir vite sinon la porte se referme. Il y a 32 chemins possibles. Un seul permet un enchaînement direct des 4 couleurs citées et menant à une porte munie d'un poussoir bleu. Si vous décidiez de renoncer à finir Myst, dans l'autre couloir au poussoir rouge immédiatement à droite se trouve un mécanisme similaire à celui de l'étage inférieur et permet donc de redescendre et rebrousser chemin !

Après la porte, nous nous retrouvons sur une plage. A gauche, un poussoir permet l'ouverture durant quelques secondes de la porte, si refaire cette énigme vous tente !
A droite un nouveau piédestal et un nouveau symbole. Retourner par téléportation chercher l'ardoise et demander à un Bahro de bien vouloir graver ce nouveau symbole sur le piédestal initial. Revenir au 4ème piédestal et commencer l'exploration de cette zone.
En partant sur la gauche, près de ce qui ressemble à un quai avec une épave de bateau, Esher continue de ponctuer notre voyage. Sur la droite, une construction attire l'attention. Une série de 7 poids est reliée à un balancier. Faire le tour des rochers et découvrir une porte lestée de poids et reliée à un côté du balancier. En fait, deux portes encadrent un boyau dans la roche. Il faut établir un équilibre pour que le balancier ouvre les 2 portes à la fois. De gauche à droite, il faut lever les poids 1, 2, 4 et 6. Le balancier se stabilise à l'horizontale et ouvre les deux portes. Faire le tour derrière les rochers et monter par le boyau. Sur le plancher, à l'étage de la construction, une fenêtre à la forme de l'ardoise révèle un drapeau orné d'un motif. Certainement le dernier symbole pour accéder au gardien. Mais il faut un peu de vent. Aller chercher l'ardoise et déclencher une tempête. Aller à la fenêtre et relever sur le drapeau le dernier symbole. Aller le faire graver à un Bahro sur le 1er piédestal. Une fois le symbole gravé, effectivement, plus d'ardoise. Cliquer sur le nouveau symbole au bas du piédestal et écouter une nouvelle fois Esher nous mettre en garde. Un choix s'offrira à nous. Il conviendra, après la 4ème ardoise, et une fois la Tablette libérée de faire le bon choix.
Toucher la 4ème Ardoise nous téléportera sur **K'VEER**.
Il est temps de faire une sauvegarde
Entre dans la bulle et toucher l'Ardoise. Nous sommes téléporté sur **K'VEER**

K'VEER

Quatre choix s'offrent à nous :

- Sortir de la bulle sans la Tablette, et aller jusqu'au livre de Myst, l'ouvrir et cliquer dessus...
- Ignorer les mises en garde d'Esher et donner la tablette à Yeesha qui nous attend. Yeesha prend l'ardoise et disparaît. Aller trouver le livre de Myst, l'ouvrir et cliquer dessus...

- Tenir compte des mises en garde d'Esher, passer en l'ignorant, devant Yeesha, et rejoindre l'île de Myst par le biais du livre. Esher est ravi, à un point !
- Prendre la Tablette et la laisser tomber au sol dans la bulle, comme nous l'avons déjà fait avec les Ardoises. Sortir et aller à la rencontre de Yeesha. Il ne reste qu'à admirer...

Mystic Towers

© Apogee / Animation F/X 1998

CHEAT MODE

Pour activer le cheat mode, tapez BQLDRIC pendant un niveau. Un signal sonore vous indiquera que le cheat mode est effectivement activé. Tapez maintenant :

- SHIFT gauche + H : Santé maximale (énergie, faim et soif)
- SHIFT gauche + K : Toutes les clés sauf la dernière
- SHIFT gauche + Z : Toutes les armes
- SHIFT gauche + C : 10 pièces
- SHIFT gauche + ## : Aller directement au niveau ## (où ## est compris entre 01 et 45)

Myth 2

© GT Interactive / Bungie 1999

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran principal du jeu, maintenez enfoncée la touche SHIFT et cliquez sur l'option qui permet de commencer une nouvelle partie. Vous pourrez alors accéder à tous les niveaux.

VICTOIRE/DÉFAITE

Pendant une partie, faites l'une des combinaisons de touches suivantes :

Victoire dans le niveau en cours

Appuyez simultanément sur les touches CTRL , ALT et +

Défaite dans le niveau en cours

Appuyez simultanément sur les touches CTRL , ALT et -

TUER LES ANIMAUX

Faites CTRL + ALT + SHIFT tout en cliquant sur un animal pour le tuer.

Myth 3 : The Wolf Age

© Gathering of Developpers / Mumbo Jumbo 2001

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites l'une des manipulations suivantes :

Victoire immédiate

Maintenez enfoncées les touches CTRL + ALT et appuyez sur la touche + du pavé numérique.

Défaite immédiate

Maintenez enfoncées les touches CTRL + ALT et appuyez sur la touche - du pavé numérique.

Myth : Les Seigneurs Damnés

© Eidos Interactive / Bungie 1997

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Quand vous sélectionnez "new game", maintenez enfoncée la barre d'espacement. Au cours du jeu, appuyez sur les touches CTRL et + pour passer au niveau suivant.

Myth Makers : Super Kart GP

© Metro 3D / Data Design Interactive

500 000 DOLLARS

Tapez RICH et vous obtiendrez 500 000 dollars.

MODE 3D

Pour avoir le mode 3D tapez INTRO3F

CHEAT CODES

Avant la partie, à l'écran Main Menu, entrez les codes suivants (en clavier AZERTY) :

`,QNIC,QRTIN`	Turbo permanent
`EXETER`	Adhérence permanente
`KEBLE`	Fuel permanent
`NUFFIELD`	Vue stéréoscopique
`ORIEL`	Choix du circuit

GAGNER 10000$

Pour gagner de l'argent supplémentaire, à l'écran d'équipement, inscrivez le mot BRASENOSE. Et un gong sera accompagné de la coquette somme de 10000$.

AIDE POUR PATCHER LES SAUVEGARDES

Pour avoir 65 535 dollars et acheter après la première course, le moteur le plus puissant, les meilleurs pneus et le plus gros réservoir, éditez le fichier de sauvegarde SLOT1.SAV (à SLOT6.SAV selon le cas). A l'offset 152 (98 en hexa), tapez FF FF. A l'offset 156 (9C en hexa), tapez également FF FF. La première paire d'octets correspond à la somme d'argent dont vous disposez, et la deuxième paire d'octets correspond à l'ensemble de vos gains de course. Moralité, la bidouille ne fonctionnera que si la deuxième paire d'octets (offset 156) a une valeur supérieure ou égale à la première (offset 152).
Encore plus fort, à partir de l'offset 166 (A6 en hexa), les 8 premiers octets, toujours pour Kevin MOORE, représentent le moteur (1er), les pneus (2ème), la résistance du kart (3ème), la capacité du réservoir (4ème), le nombre de turbos (5ème), le nombre de super grips (6ème), la quantité d'huile (7ème), les points supplémentaires pour le championnat

(8ème).Des réglages corrects sont : 07 (moteur), OF (adhérence), FF (kart pratiquement indestructible), FF (réservoir aussi gros que le circuit !!! Plus d'arrêt au stands !). Pour les turbos et le reste, testez vous-même différentes valeurs... Quant à ceux qui
préfèrent un autre pilote que Kevin MOORE, la bonne méthode consiste, après la première course, à acheter une unité de puissance moteur (01 en hexa) et une unité d'adhérence (toujours 01) puis à rechercher la chaîne 01 01 dans le fichier de sauvegarde. Il est probable qu'il y aura plusieurs paires correspondantes dans le fichier alors faîtes attention ! Notez vos modifs pour éviter de massacrer le fichier!

Nacah

© Virtue Games 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Important

Pendant votre parcours, vous devrez impérativement trouver les 6 pages de la Bible contenant la liste de tous les chapitres. Sans l'une d'entre elles, il ne vous sera pas possible de gagner la partie. Il ne sera pas toujours possible de revenir en arrière !
La réponse à certaines énigmes se trouve dans la Bible.

La grotte

Vous ne pouvez pas avancer dans le passage sombre droit devant vous. Tournez à droite et lisez la phrase gravée sur la plaque du mur : « And God said let there be ». Ce qui veut dire : « Et Dieu dit que cela soit ». Il s'agit de la Lumière. Cliquez sur les lettres pour faire apparaître le mot LIGHT. Cliquez ensuite sur le mot pour que la lumière jaillisse dans la grotte. Avancez jusqu'au pont et regardez à gauche dans une alcôve du mur. Prenez la clé.
Retournez au point de départ et utilisez la clé sur la porte. Entrez et avancez jusqu'au fond. Ouvrez le livre pour lire la première énigme : « Combien de poissons ont été pêchés ? ». Dans le livre de Jean au chapitre 21 se trouve la réponse à la question : 153.
Retournez jusqu'au pont et entrez le code 153 sur l'écran de la boîte posée sur le sol. Une commande apparaît à droite de la boite. Cliquez dessus pour faire descendre le pont-levis.
Traversez le pont et retournez-vous. Regardez vers le haut de la grotte et prenez la clé.
Continuez votre chemin et dans le tunnel sur la gauche il y a une autre énigme avec un calcul à effectuer :

+ Methuselah's age (l'âge de Metuschélah) = 969 ans (voir le livre de la Genèse 5.27)
- The days of Jesus' fasting and temptation (la tentation du Christ) = 40 jours (voir l'évangile selon Saint Marc 1.13)
+ Adam's age (l'âge d'Adam) = 930 ans (voir le livre de la Genèse 5.5)
- The number of times 1000 is use in Rev. 20 (le nombre de fois que le mot "mille" est utilisé dans le livre de la Révélation au chapitre 20) = 6 fois (voir le livre de la Révélation 20) + 1
Le total est 969 - 40 + 930 - 6 + 1 = 1854

Retournez-vous et introduisez la clé dans la fente. Un panneau pivote et laisse apparent un pupitre à touches numériques. Affichez la combinaison 1, 85, 4. Retournez-vous à nouveau et récupérez la clé.
Important ! Juste à gauche de la porte récupérez une page avec le symbole du poisson ! Notez le titre des 10 premiers livres de la Bible.
Utilisez la clé pour ouvrir la porte. Avancez.

L'ascenseur - niveau bas

En face il y a une étagère avec trois boutons. Juste à gauche, cliquez sur la plaque avec les « points d'interrogation ». La référence suivante apparaît : Psaumes 34:14. Le mot important de ce verset est le mot Paix. Cliquez sur les boutons pour faire apparaître le mot PEACE à la place des « points d'interrogation ». Une trappe s'ouvre juste en dessous ; mettez la main dedans. L'ascenseur descend.
Montez dans l'ascenseur et retournez vous. Cliquez sur le bouton en haut à gauche, puis actionnez la manette de commande. L'ascenseur monte dans les niveaux supérieurs.

L'ascenseur - niveau intermédiaire

Lisez la notice qui est affichée au mur. Notez les trois références : Mark 4:6, Acts 1:8 et Luke 1:35. Récupérez à gauche une paire de ciseaux et une page rouge. La porte avec la pancarte « sortie générateur » est fermée à clé. Le voyant indique « Off ». Empruntez l'autre porte et sortez à l'extérieur.

L'île n°1

Avancez jusqu'au bout de la jetée et montez sur la plate-forme du téléphérique.
Important ! Juste au milieu des escaliers récupérez une page avec le symbole du X ! Notez le titre des 6 livres de la Bible.
Récupérez une clé sur une des poutres. L'interrupteur du téléphérique ne marche pas encore. Reprenez le chemin vers l'ascenseur mais au passage, récupérez une page jaune juste avant de rentrer dans le tunnel.

L'ascenseur - niveau intermédiaire

Ouvrez la porte du générateur avec la clé. Avancez dans le couloir et au passage lisez la note fixée sur l'une des poutres. Notez les trois références : Job 1:22, Luke 17:24 et John 1:51. Cette note concerne la mise en fonction de l'ascenseur. Il y a un cadran solaire dessiné dessus.
Au bout du couloir, il y a des canalisations d'eau permettant d'amener l'énergie aux différentes installations. Pour activer l'ascenseur il faut se référer à la note précédemment trouvée. Seule la troisième référence parle de « monter et descendre » : John 1:51. Il faut donc disposer les vannes de telle sorte que l'eau passe de haut en bas dans la sixième canalisation tout à droite. Les autres vannes doivent rester fermées.
Traversez à nouveau le couloir et entrez dans l'ascenseur. Activez la manette de commande pour monter au niveau haut.

L'ascenseur - niveau haut

Une fois arrivé, vous apercevez le cadran solaire avec ses boutons de commande. A droite sur le mur vous pouvez lire la notice d'utilisation du cadran. De l'autre côté se trouve une trappe et au-dessus la référence suivante : 2 Kings 20:10. Ce verset de la Bible indique qu'il faut avancer de 10 degrés. Cliquez sur le bouton central pour remettre à zéro le dispositif, puis cliquez une fois sur le bouton de droite pour décaler l'ombre de 10 degrés. Regardez à gauche et récupérez une page verte dans la trappe.
Attention, il y a un passage secret. Il faut déplacer l'ombre du cadran solaire deux crans avant l'extrémité de droite. Cela fait apparaître le symbole du pouce levé vers le haut dans la trappe. Empruntez l'ascenseur et actionnez la manette pour monter au niveau supérieur.

L'ascenseur - niveau supérieur

Important ! A ce niveau, récupérez une page avec le symbole du cercle ! Notez le titre des 10 livres de la Bible.
Descendez de deux niveaux pour arriver dans la salle du générateur.

L'ascenseur - niveau intermédiaire

Pour activer le générateur de puissance il faut se référer à la note qui se trouve au niveau intermédiaire en face l'ascenseur. Seules les deux dernières références parlent de « puissance » : Acts 1:8 et Luke 1:35. Il faut donc disposer les vannes de telle sorte que l'eau passe de haut en bas dans la deuxième et troisième canalisation. Les autres vannes doivent rester fermées.
Traversez à nouveau le couloir. En dessous du panneau de la porte, le voyant du générateur est allumé et indique « On ». Rejoignez maintenant le téléphérique.

L'île n°1

Avancez jusqu'au bout de la jetée et montez sur la plate-forme du téléphérique.
Installez-vous dans le siège et en vous retournant vous voyez au bas de l'écran les références suivantes : Psalm 23:2, Proverbs 23:31 et 1 Peter 1:7.
Le premier texte parle de « verts pâturages ».

Le deuxième parle de « vin ».
Le troisième parle de « l'or ».
Il faut donc placer les trois pages de couleur verte, rouge et jaune sur le panneau qui se trouve sous l'interrupteur de commande du téléphérique.
Retournez dans le siège du téléphérique et cliquez le symbole du pouce levé vers le haut.

L'île n°2

Descendez du siège et allez regarder dans la longue vue : un voilier passe au loin. Retournez-vous et cliquez sur les 4 boutons qui se trouvent sur la poutre. Déplacez-vous une fois à droite pour apercevoir 4 références : Matthew 15:9, Acts 27:6, Matthew 8:23 et Hebrews 3:12. Seules les deuxième et troisième références parlent de navire et barque. Il faut donc désactiver le premier et le quatrième interrupteur.
Retournez dans le siège du téléphérique et cliquez le symbole du pouce orienté vers le bas.

L'île n°3

Entrez dans la grotte. Important ! Sur le mur de droite, récupérez une page avec le symbole des trois traits ! Notez le titre des 13 livres de la Bible.
Frappez à la porte tout au bout ; elle s'ouvre.
Entrez dans la pièce. Important ! Tournez-vous sur la droite pour récupérer une page avec le symbole du sapin ! Notez le titre des 10 livres de la Bible.
Passez par la porte du même pan de mur et allez jusqu'au bout du couloir. Lisez le répertoire de la Bible. Notez l'ordre des livres contenus dans la Bible. Récupérez sur la table une clé, une caisse et une fleur que vous coupez grâce aux ciseaux.
Retournez dans la pièce centrale face au tableau secret. Tournez votre clé dans la fente qui se trouve en haut à gauche du tableau. Un puzzle apparaît sur l'écran. Vous devez indiquer l'ordre exact des différents livres de la Bible. Vous avez 5 secondes pour désigner les 39 livres de l'ancien testament :

Genesis
Exodus
Leviticus
Numbers
Deuteronomy
Joshua
Judges
Ruth
1 Samuel
2 Samuel
1 Kings
2 Kings
1 Chronicles
2 Chronicles
Ezra
Nehemiah
Esther
Job
Psalms
Proverbs
Ecclesiastes
Song of Solomon
Isaiah
Jeremiah
Lamentations
Ezekiel
Daniel

Hosea
Joel
Amos
Obadiah
Jonah
Micah
Nahum
Habakkuk
Zephania
Haggai
Zachariah
Malachi

Vous avez seulement 3 secondes pour les 27 livres du nouveau testament :

Matthew
Mark
Luke
John
Acts
Romans
1 Corinthians
2 Corinthians
Galatians
Ephesians
Philippians
Colossians
1 Thessalonians
2 Thessalonians
1 Timothy
2 Timothy
Titus
Philemon
Hebrews
James
1 Peter
2 Peter
1 John
2 John
3 John
Jude
Revelation

Une fois ce puzzle réussi, le tableau s'ouvre.
Déposez la caisse en dessous du tableau pour pouvoir grimper dessus. Entrez dans le conduit éclairé. Allez récupérer une clé tout au fond puis revenez dans la pièce centrale.
Utilisez la clé pour ouvrir la porte à gauche du tableau et avancez. Frappez à la porte pour qu'elle s'ouvre. Dans la nouvelle salle il y a 4 pupitres et une commande d'ouverture de mécanisme. Sur les différents pupitres il y a deux boutons en forme de flèche. L'une fait apparaître une image 3D d'un objet ; l'autre fait défiler un choix parmi 3 références de la Bible. Choisissez la bonne référence en fonction de l'image qui apparaît.

Pupitre 1 / branche de ricin / Jonah 3:3
Pupitre 2 / livre / Revelations 10
Pupitre 3 / poisson / Matthew 17:27
Pupitre 4 / fourmi / Proverbs 6:6

Attention, il y a une urne dans laquelle vous devez déposer votre fleur. Elle grossit. Récupérez la fleur jaune avec vos ciseaux.
Actionnez le levier qui se trouve sur le mur en bois. Une porte secrète s'ouvre. Montez dans le wagonnet et avec vos ciseaux, coupez les deux cordes qui le retiennent. Vous arrivez de l'autre coté de l'île. Sortez du tunnel, traversez le pont de bois et avancez jusqu'au pied du sapin. Retournez-vous et avancez une fois.
Important ! Récupérez une page avec le symbole du Carré ! Notez le titre des 17 livres de la Bible.
Entrez dans la maison et lisez la note laissée par l'auteur du jeu. Cette note indique que la solution finale se trouve au chapitre 14 du livre des Révélations. En dessous il y a un code de conversion alphanumérique.
Sur la droite se trouve un haut-parleur. Appuyez sur le bouton et une voix vous demande d'insérer successivement les 6 pages de la Bible que vous devez avoir dans votre inventaire. Il faut incérer dans l'ordre les pages avec les symboles : Poisson, Carré, X, III, Cercle et Sapin. La voix vous demande enfin d'insérer la fleur jaune. La voix vous révèle qu'une clé se trouve en haut du sapin.
A ce niveau du jeu, si vous n'aviez pas tous les éléments (6 pages + fleur jaune) ou si vous avez inséré les éléments dans le mauvais ordre, la partie est perdue. Il ne vous reste qu'à quitter le jeu et le reprendre avec une ancienne sauvegarde ou tout recommencer.
Sortez de la maison et allez au pied du sapin. Regardez en haut et récupérez une clé fixée sur le tronc. Dirigez-vous maintenant vers le ponton d'embarquement du bateau.
Activez la console de droite avec votre clé. En cliquant sur les trois boutons, vous faites défiler des lettres sur le tableau qui est dans votre dos de l'autre côté du ponton. La solution de ce puzzle se trouve dans le premier verset du chapitre 14 des Révélations.
On y fait mention de 144000 personnes. En convertissant 144000 vous obtenez : A WW ZZZ.
Affichez ce résultat en cliquant sur les boutons puis appuyez sur le tableau. Le pont de l'embarcadère descend. Montez à bord du voilier. Approchez de l'avant du bateau pour commencer votre voyage...
Continuez cette aventure dans le jeu « Derek ».

NAM

© GT Interactive / Team TNT

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

NVABLOOD	Toutes les armes
NVACALEB	Invulnérabilité (God mode)
NVACLIP	Mode passe-muraille
NVADEBUG	Mode debug
NVAGOD	Invulnérabilité (God Mode)
NVALEVELxxx	Accès à tous les niveaux (exemple : 205 = Episode 2, Level 5)
NVAMATT	?
NVARATE	?
NVASHOWMAP	Affiche toute la carte
NVDUKE	?
NVUNLOCK	Déverrouille tout

Narco Police

© Dinamic / Iron Byte 1990

+ D'INFOS FORUM

VOIR LA SÉQUENCE DE FIN

Tapez **CONGRA** et appuyez sur ENTER .

NASCAR Racing

© Sierra / Papyrus Design

VOITURE NEUVE

Lorsque vous coulez un moteur, faites ESC et GARAGE. Dans le garage, faites DONE, puis RESUME. Vous aurez une voiture neuve, prête à détruire.

FAIRE LE TOUR DE CHAUFFE, DOUBLER LES CONCURRENTS SANS PÉNALITÉ E

Il faut choisir son circuit, faire NEXT SESSION jusqu'à RACE et si vous voyez le drapeau jaune il faut recommencer (4 à 5 fois voire plus). Mais, ne vous découragez pas et dès que le drapeau vert apparaît, c'est parti ! Vous êtes exempt du tour de chauffe, vous doublez tout le monde et vous prenez de l'avance. Il ne reste plus qu'à conduire prudemment !

ROULER À PLUS 210KM/H SUR TALLADEGA

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier "taladega.txt", qui se trouve dans le dossier NASCAR/TRACKS/TALADEGA. Cherchez le mot "spdway". A côté, vous verrez 3 nombres. Changez seulement le 0 en 1, ou vice-versa. Dès que vous rejouerez à Nascar, choisissez la piste appelée "talladega". Allez dans le garage et réglez votre voiture en mode "ACE". Vous pouvez maintenant rouler à plus de 210km/h !

Nascar Racing 2

© Papyrus Design

CONDUIRE TOUTES LES VOITURES

Allez dans le répertoire **cars**. Déplacez le fichier **T-player**. Renommez alors le fichier de la voiture que vous voulez conduire par **T-player**.

GAGNER UNE COURSE SANS ROULER

Essayer d'être premier lors d'une qualification. Allez à Course et mettez le curseur de la souris sur Course sans cliquer. Quand l'inscription "Course" devient jaune, appuyez sur ENTER . Vous gagnerez la course automatiquement.

NASCAR Racing 2002 Season

© Sierra / Papyrus Design 2002

CASCADES

Dans le répertoire du jeu, ouvrez le dossier du nom de votre personnage avec un éditeur de texte. Changez le premier chiffre 1 en 0. Lancez la partie. Quand vous roulez à l'envers à grande vitesse, votre voiture décolera et fera des cascades.

Nascar Racing 4

© Sierra / Papyrus Design 2001

GAGNER DE LA VITESSE

Pour gagner de la vitesse dans ce jeu, vous pouvez profiter d'une phénomène d'aspiration en suivant une voiture. Vous pouvez aussi par exemple baisser la ratio de la quatrième vitesse.

NASCAR Thunder 2003

© Electronic Arts / EA Tiburon

NOUVEAUX PILOTES

Pour débloquer de nouveaux persos, tapez un des noms suivants à l'écran de création des voitures :

Dale Earnhardt : Dale Earnhardt
Extra Drivers : pilotes exotiques

NASCAR Thunder 2004

© Electronic Arts / EA Tiburon

NOUVEAUX PILOTES

En créant un pilote avec le nom **Extra Drivers**, vous débloquerez tous les pilotes fantaisie.

ELÉMENTS À DÉBLOQUER

En remportant la Winston Cup en mode Carrière, vous débloquerez les sponsors et des kits de peinture pour créer de nouvelles voitures.

Navjet

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

NVJT
SHIP
GUNS
FODD
XXYY

NBA 2K

© Sega / Visual Concepts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans la section "codes" des options.

DEVDUDES	Equipes bonus
MONSTER	Grands joueurs
LITTLEGUY	Petits joueurs
DOUGHBOY	Gros joueurs
SQUISHY	Joueurs en 2D
FATHEAD	Grosses têtes
BIGFOOT	Gros pieds
BEACHBOYS	?
COACHOUCH	Coach malade
HIMOM	Message caché

PARTIE EN EXTÉRIEUR

Utilisez le code "équipes bonus" et choisissez une des trios équipes insomniaques pour jouer en extérieur.

NBA 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts 2009

EQUIPES ET MAILLOTS CACHÉS

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

`2kchina`	Equipe 2K Sports Chine
`2ksports`	Equipe 2K Sports
`eydonscar`	Maillots supplémentaires
`payrespect`	ABA ball
`nba2k`	Equipe des développeurs
`vcteam`	Equipe de design
`wasshcicsl`	Hardwood Classic
`ycprtii`	Blazers "Rip City"

NBA 2K11

© 2K Sports / Visual Concepts 2010

CHEAT CODES

Allez dans la section Codes du menu Bonus et entrez les codes suivants.

`2ksports`	Equipe 2K Sports
`2kchina`	Equipe 2K China
`icanbe23`	MJ : Créer une légende
`nba2k`	Equipe de développement
`payrespect`	ABA Ball
`ronoilnm`	Maillots supplémentaires
`vcteam`	VC Squad

MAILLOTS

Allez dans la section Codes du menu Bonus et entrez les codes suivants.

`agsntrccai`	Maillots Bobcats Nascar Racing
`aifnaatccv`	Maillots Cavs Cavfanatic
`asrdirmga`	Maillots Hornets Mardi Gras
`eydonscar`	Maillots Secondary Road (Grizzlies, Hawks, Mavs & Rockets)
`riiasgerh`	Maillots St Patrick (Bulls, Celtics, Knicks & Raptors)
`wasshcicsl`	Maillots Hardwood Classics (7 équipes)
`ycprtii`	Maillots Trail Blazers Rip City

CODES

Ces codes sont à saisir depuis le menu Codes de la section Bonus.

2Ksports	Débloquer l'équipe 2K Sports
2kchina	Débloquer l'équipe 2K China
icanbe23	Débloquer le mode "MJ: Creating a Legend"
payrespect	Jouer avec les ballons ABA
ronoilnm	Débloquer les maillors secondaires (Orlando, New Orleans & Minnesota)
vcteam	Débloquer l'équipe des Visual Concepts
wydololoh	Débloquer les maillots 2011 All-Star

NBA 2K9

© 2K Games / Visual Concepts 2008

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section Codes du menu Features.

`2kchina`	Equipe chinoise 2K
`2keurope`	Equipe européenne 2K
`2kjapan`	Equipe japonaise 2K
`2ksports`	Equipe 2K Sports
`llaveyfonus`	Maillots All-star
`llmohffaae`	Equipe Superstars
`nba2k`	Equipe de développement NBA
`payrespect`	ABA Ball
`vcteam`	Equipe des concepts visuels

NBA Full Court Press

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

LINEDANCE	Les joueurs dansent
MOVEDANCE	Les joueurs dansent
TOPSPEED	Pour courir plus vite

NBA Hangtime

© Midway 1996

JOUEURS BONUS

Entrez les noms et les codes suivants pour débloquer le joueur correspondant.

Joueurs	Noms	Codes
Penny Hardaway	Ahrdwy	0000
Cliff Robinson	Cliffr	0000
David Robinson	Davidr	0000
Hakeem Olajuwon	Dream	0000
Sean Elliot	Elliot	0000
Patrick Ewing	Ewing	0000
Glenn Robinson	Glennr	0000
Grant Hill	Ghill	0000
Horace Grant	Hgrant	0000
Larry Johnson	Johnsn	0000
Shawn Kemp	Kemp	0000
Jason Kidd	Kidd	0000
Karl Malone	Malone	0000
Reggie Miller	Miller	0000
Dikembe Mutumbo	Motumb	0000
Alonzo Mourning	Mourng	0000
Gheorghe Muresan	Mursan	0000
Scottie Pippen	Pippen	0000
Dennis Rodman	Rodman	0000
Glen Rice	Rice	0000
Rik Smits	Smits	0000
Jerry Stackhouse	Stackh	0000
John Starks	Starks	0000
Spud Webb	Webb	0000
Chris Webber	Webber	0000
Dan Amrich	Amrich	2020
Bardo	Bardo	6000
Carlos Pesina	Carlos	1010
Daniel Thompson	Daniel	0604
Dan Roan	Danr	0000
Sal Divita	Divita	0201
Eddie Ferrier	Eddie	6213
Eugene Geer	Eugene	6767
Jamie Rivett	Jamie	1000
Japple	Japple	6660
John Carlton	JC	0000
Jennifer Hedrick	Jfer	0503
Jon Hey	Jonhey	6000
Ed Boon	Kombat	0004
Martinez	Marty	1010
Mednik	Mednik	6000
Minife	Minife	6000

Air Morris	Morris	6000
John Tobias	Mortal	0004
Larry Munday	Munday	5432
Vinikour	MXV	1014
Nick Ehrlich	Nick	7000
Neil Funk	Nfunk	0101
Patrick Fitzgerald	Patf	2000
Matthew Perry	Perry	3500
Kevin Quinn	Quin	0330
John Root	Root	6000
Shawn Liptak	Shawn	0123
Sheridan Oursler	Sno	0103
Mark Turmell	Turmel	0322

NBA Jam : Tournament Edition

© Acclaim / Iguana Entertainment 1995

CHEAT CODES

Les codes suivants devront être entrés sur l'écran "Tonight's matchup" :
Main rapide : Bas, Turbo, Bas, Turbo, Bas, Turbo.
Puissance maximum : Gauche, Turbo, Droite, Turbo, Haut, Turbo.
Précision du tir : Shoot, Shoot, Bas, Shoot, Shoot.
Précision du tir : A 3 points Shoot, Shoot, Shoot, Haut, Haut, Haut.
Précision des dunks : Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite.
Joueurs bébés : Turbo, Shoot, Turbo, Shoot, Turbo, Shoot.
Joueurs grosses têtes : Bas, Bas, Bas, Shoot, Shoot, Shoot.
Joueurs géants : Haut, Haut, Haut, Turbo, Shoot, Haut.
Turbo infini : Bas, Bas, Bas, Turbo, Turbo, Turbo.

Le cheat suivant vous indiquera, pendant le jeu, le pourcentage de réussite de votre tir selon votre position sur le terrain : Haut, Shoot, Haut, Shoot, Haut, Shoot.

NBA Live 06

© Electronic Arts / EA Sports 2005

CHEAT CODE

Dans le menu des codes entrez :

2345MJ#1	Jordan XX
2585HQW95B	Black T-Mac 5
DRI239CZ49	A3 Garnett
HGS83KP234P	White McGrady 5
JZ3SCARTVY	S.Carter III
193KSHU88J	Boston Celtics
9922NVDKVT	Cleveland Cavaliers
JANTWIKBS6	Detroit Pistons
PSDF90PPJN	Pacers (extérieur)
SDF786WSHW	Pacers (domicile)
XWETJK72FC	Denver Nuggets
2J9UWABNP1	2006 All Stars West (domicile)
234SDFGHMO	2006 All Stars East (domicile)
XCVB5387EQ	2006 All Stars East (extérieur)
39N56B679J	2006 All Stars West (extérieur)

NBA Live 07

© Electronic Arts / EA Sports 2006

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants sur l'écran des codes NBA :

Equipement Adidas

99B6356HAN	Artillery II (noir)
NTGNFUE87H	Artillery II (blanc)
7FB3KS9JQ0	BTB Low (St. Patty's edition)
BV6877HB9N	C-Billups (All-Star edition)
85NVLDMWS5	C-Billups (Vegas edition)
CLT2983NC8	Campus Lt (St. Patty's edition)
CC98KKL814	Crazy 8 (St. Patty's edition)
22OIUJKMDR	Equipement Bball (St. Patty's edition)
HYIOUHCAAN	Garnett Bounce (All-Star edition)
KDZ2MQL17W	Garnett Bounce (Vegas edition)
23DN1PPOG4	Gil-Zero (All-Star edition)
QQQ3JCUYQ7	Gil-Zero (Vegas edition)
369V6RVU3G	Gil-Zero Mid (Extérieur)
1GSJC8JWRL	Gil-Zero Mid (Domicile)
FE454DFJCC	Stealth (All-Star edition)
MCJK843NNC	T-Mac 6 (All-Star edition)
84GF7EJG8V	T-Mac 6 (Vegas edition)

Tenues

WEDX671H7S	Bobcats Secondary road jersey
VCBI89FK83	Jazz Secondary road jersey
D4SAA98U5H	Nets Secondary road jersey
QV93NLKXQC	Wizards Secondary road jersey
5654ND43N6	East All Stars domicile
WOCNW4KL7L	East All Stars extérieur
993NSKL199	West All Stars domicile
XX93BVL20U	West All Stars extérieur

NBA Live 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

CODES

Ces codes sont à entrer à l'écran des codes NBA.

FE454DFJCC	Adidas Duncan Stealth (version All-Star)
23DN1PPOG4	Adidas Gil-Zero (version All-Star)

NBA Live 09

© Electronic Arts

MODE SUPER DUNK

Utilisez le distributeur de Sprite à l'académie NBA et entrez le code **SPRITESLAM** pour débloquer le mode Super Dunk.

NBA Live 2000

© Electronic Arts

PARTIE DE NUIT

Tapez "playground" à n'importe quel moment avant le début de la partie pour jouer de nuit ou de jour.

NBA Live 2001

© Electronic Arts 2001

BATTRE MICHAEL JORDAN EN UN-CONTRE-UN

Marquez un point et la balle ira en mode « winner ». Quand Jordan regarde la balle, allez avec le turbo en Bas à Gauche et faites rapidement un tour autour de lui. Allez vers le panneau et dunkez.

PANIER FACILE

Quand on inspecte la balle pour vous, faites semblant de tirer et ils sauteront. Contournez-les et dunkez.

LAKER'S PEACERS

Une fois que vous aurez battu Michael Jordan en un contre un, vous pourez l'utiliser dans l'équipe classique des années 90. Quand le match commence, vous verrez un homme tenir le ballon. A ce moment-là, maintenez N. Lorsque le logo Ea Sport apparait, maintenez aussi B. Enfin, lorsque les équipes entrent sur le terrain, maintenez également A. Puis lorsque sur le menu tapez **NBA Live 2001**. Vous aurez alors une équipe appelée les Laker's Peacers.

NBA Live 2002

© Electronic Arts / EA Sports BIG

UNE SUPER ÉQUIPE

Constituez-vous l'équipe suivante pour mettre toutes les chances de votre côté

```
O'neal  pivot  (lackers
Briant  arrière  (Lackers)
Carter  arrière  (toronto)
Jordan  attaquant (wachington)
Iverson  attaquant (philadelphie)
```

NBA Live 2003

© Electronic Arts 2002

PANIER DÉFONCÉ

Faites un dunk et laissez le joueur suspendu au panier avant de faire pause. revenez, le panier restera tordu jusqu'au prochain dunk.

NOUVEAUX JOUEURS

Créez des joueurs et donnez-leur les noms de famille suivants pour jouer avec les personnes associées.

CALIFORNIA	Jouer avec Hot Karl
DOLLABILLS	Jouer avec B-Rich
FLIPMODE	Jouer avec Busta Rhymes
GHETTOFAB	Jouer avec Ghetto Fabulous
GOODBEATS	Jouer avec Just Blaze
MIXTAPES	Jouer avec DJ Clue

NBA Live 2004

© Electronic Arts / EA Sports 2003

DE NOUVEAUX JOUEURS

Créez un nouveau joueur et donnez-lui les noms suivants pour jouer avec la personne correspondante :

WHSUCPOI	Aleksander Pavlovic
POCKDLEK	Andreas Glyniadakis
SDFGURKL	Carlos Delfino
NBVKSMCN	James Lang
SOSODEF	Jermaine Dupri
OEISNDLA	Kyle Korver
POSNEGHX	Mario Austin
SKENXIDO	Malick Badiane
BBVDKCVM	Matt Bonner
ZXDSDRKE	Nedzad Sinanovic
QWPOASZX	Paccelis Morlende
ITNVCJSD	Remon Van De Hare
POILKJMN	Rick Rickert
ZXCCVDRI	Sani Becirovic
IOUBFDCJ	Sofoklis Schortsanitists
POIOIJIS	Szymon Szewczyk
XCFWQASE	Tommy Smith
WMZKCOI	Xue Yuyang

CHAUSSURES

Entrez ces codes dans la section Codes NBA du menu "Mon NBA".

23LBJNUMB1	Air Zoom Generation
424TREU777	Nike Shox BB4
CVJ554TJ58	Air Jordan III
XCV6456NNL	Nike Blazer
POUY98GY5	Toutes les chaussures

EA SPORTS BIO

Atteignez le niveau indiqué dans le mode EA Sports Bio.

Niveau 2	Baskets Air Jordan
Niveau 4	1000 points supplémentaires
Niveau 9	Chaussures Jordan #18

Niveau 31	2000 points supplémentaires

RÉCOMPENSES

Si vous possédez des sauvegardes d'autres titres EA Sports, vous recevrez des récompenses (chaussures, points...).

NOUVEAUX JOUEURS

Si vous désirez jouer avec des rappeurs, créez de nouveaux joueurs et nommez-les :

FLIPMODE	Busta Rhymes
GHETTOFAB	Fabolous
SNOOPYbg	Snoop Dogg
thenewbreed	50 Cent

15000 POINTS MAGASIN NBA

Au menu général, rendez-vous dans la section Mon NBA Live, puis sélectionnez Code NBA. Entrez le code 87843H5F9P. Vous disposez maintenant de 15000 points Magasin NBA.

NBA Live 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

CHEAT MODE

09B4ADF90P	Chaussures BG Rollout
1KENZ023XZ	Chaussures Zoom LeBron II
234SDJF9W4	Chaussures Zoom Generation Low
23B8HDFCBJ	Chaussures Nike Shox Elite
VNBA60230T	Chaussures Huarache 2K4
XVLJD9895V	Chaussures Nike Air
234SDJF9W4	Chaussures Nike Air Zoom
1KENZO23XZ	Chaussures Nike Air Zoom 2
XVLID9895V	Chaussures air illimité
FHM389HU80	Toutes les chaussures
1NVDR89ER2	Tout l'équipement de l'équipe
AAPSEUD09U	Autres maillots Dallas Mavericks
BHD87YY27Q	Autres maillots Seattle Supersonics
HDI834NN9N	Autres maillots Atlanta Hawks
JRE7H4D90F	Autres maillots New Orleans Hornets
NAVNY29548	Autres maillots Golden State Warriors
XCV43MGMDS	Autres maillots Boston Celtics
PRYI234N0B	Tous les Hardwood Classics
YISS55CZ0E	50 000 points de Dynastie

NBA Live 95

© EA Sports / Hitmen Productions

JOUEURS BONUS

Créez une nouvelle équipe avec les joueurs suivants à n'importe quel poste : Hakeem Olajuwon, Scottie Pippen, Karl Malone, Latrell Sprewell, Anfernee Hardaway, Shaquille O'neal, Shawn Kemp, Jamal Mashburn, Mitch Richmond, Tim Hardaway, Dikembe Mutombo et Reggie Miller. Baptisez cette équipe "CUSTOM JAMMERS" et faites-la jouer contre les New York Knicks en mode arcade, 2 joueurs. Faites en sorte que le joueur qui joue au clavier mène 58-12 à la mi-temps. Attendez que Anfernee Hardaway soit annoncé comme sortant. Faites alors une pause, et tapez **KATIHOODASLACKS**. Un message apparaitra alors et les personnages suivants seront alors accessibles : Sub Zero, Sonya Blade, Kitana, Alan Border et d'autres accessibles depuis le menu des joueurs secrets.

NBA Live 96

© Electronic Arts / EA Sports 1995

JOUEURS CACHÉS

A l'écran de création des joueurs, entrez le nom d'un des membres de l'équipe de développement du jeu (regardez dans les crédits).

NBA Live 97

© Electronic Arts / EA Sports

PLUS DE RÉUSSITE À TROIS POINTS

Pour avoir plus de réussite à trois points, restez au moins 5 secondes sans bouger sur la ligne.

AIDES DE JEU

Lorsque le cercle de sélection d'un joueur devient :

- Sombre: le joueur est fatigué
- Passe de sa couleur au noir et de nouveau à sa couleur :
    - En Attaque, le joueur est "on fire", il réussira presque tous les tirs, dunks...
    - En Défense, le joueur réussira presque toutes les interceptions, blocs...

L'option "coups spéciaux" validée permet :

- De subtiliser la balle à l'adversaire par pression successive sur le bouton Turbo (attention aux fautes)
- De faire des feintes et des débordements en appuyant deux fois sur une direction (celle qui marche quasiment tout le temps est deux fois "bas").

NBA Live 98

© Electronic Arts / EA Sports 1997

AVOIR 10 ÉQUIPES

Allez dans ROSTER, cliquez sur **Create custom team** et écrivez comme nom (en respectant les majuscules) :
EA Europals
Hitmen AllSorts
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
QA Campers
QA Dbuggers
QA Testtubes
TNT Blasters

AIDE DE JEU

Lorsque le cercle (rouge) de votre joueur bouge, cela signifie qu'il est **on fire**. En défense, il réussira tous les blocks, steals... En attaque, il réussira tous les dunks, lancers à 3 points, etc...

PLUS DE RÉUSSITE À 3 POINTS

Lorsque vous voulez shooter à 3 points, attendez que votre joueur dribble 5 fois. Votre taux de réussite s'en trouvera amélioré.

NBA Live 99

© EA Sports

EQUIPES BONUS

A l'écran "Rosters", choisissez l'option pour créer une nouvelle équipe. Entrez l'un des lieux suivants, avec le nom d'équipe correspondant :

Lieu	Equipe
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Rebounds
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels

Necrodome

© Mindscape / Raven Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur la touche T, et entrez les codes suivants :

KNIGHT	Invincibilité
GIMMESOMESUGARBABY	Tous les équipements et les armes
EXCALIBUR	Toutes les armes
SHRUBBERY	Donne tout l'équipement
RABBIT	Boucliers au maximum
IGOTBETTER	Plein d'énergie
VERYSMALLROCKS	Munitions illimitées
SMALLROCKS	Plein de munitions
UNLADENSWALLOW	Réservoir d'essence infini
SWALLOW	Donne le plein d'essence
CAMELOT	Fin du niveau
GRAIL	Donne le drapeau de l'arène
ALREADYGOTONE	Toutes les arènes sont accessibles
ANTIOCH	Tue tous les ennemis
RUNAWAY	
COCONUTS	

Necronomicon : The Dawning of Darkness

© Wanadoo 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Disque 1

Quelqu'un frappe à la porte, allez ouvrir : c'est votre ami Edgar. Il vous confie une petite pyramide. On refrappe à la porte : cette fois c'est le docteur Egleton. Il vous donne ses coordonnées. Retournez dans le salon. Prenez la clef près du téléphone et utilisez-la sur le tiroir central du secrétaire. Prenez l'argent et les clefs de la moto. Sortez de la maison et utilisez les clefs sur la moto. Allez à droite.

A Pawtuxet, n'hésitez pas à demander des renseignements aux gens que vous croisez. Prenez la rue à droite à l'autre bout du village et perlez avec la vieille. Donnez-lui de l'argent puis allez à l'épicerie (le bâtiment blanc). Parlez à Crumb jusqu'à ce qu'il vous propose une carte. Prenez-en une à gauche et payez-la. Pour la consulter, il vous suffit d'aller dans l'inventaire et de cliquer sur la 3e icône en bas. Elle vous permet de vous déplacer plus vite d'un endroit à l'autre. Achetez aussi des allumettes puis utilisez la carte pour aller chez Edgar (au nord de Pawtuxet).
Sonnez, le portier vous dit qu'Edgar est sorti. Ne l'énervez pas trop sinon il vous tue.

Retournez à Providence et allez chez le père d'Edgar (à l'ouest de votre maison). Parlez-lui et visitez la pièce : observez le portrait, puis sortez.

Retournez à Pawtuxet et parlez à l'épicier Crumb. Donnez-lui de l'argent puis sortez. Allez au port et parlez à l'homme en bleu sur son bateau.

Allez à la Gazette de Providence (le bâtiment qui vient d'apparaître sur la carte). Parlez au rédacteur puis allez dans la salle des archives. Rassemblez un maximum d'informations sur Pawtuxet. N'hésitez pas à utiliser le tabouret.

Retournez à Pawtuxet et parlez à l'homme en bleu (dans le port). Faites demi-tour et allez voir Black Fish dans la maison en face. Il demande de l'alcool. Retournez à l'épicerie et parlez à Crumb puis donnez-lui de l'argent. Il vous donne un alcool très fort ; sortez. Retournez voir Black Fish et donnez-lui la bouteille. Sortez et allez dans la rue qui monte vers l'église ; parlez à l'homme en gris.

Allez chez Edgar et parlez-lui. Puis sortez.

Retournez chez vous et utilisez les coordonnées du Dr Egleton sur le téléphone. Parlez-lui puis sortez.

Allez chez le père d'Edgar et montez à l'étage. Allez dans la chambre au fond à droite. Observez l'étagère à droite et prenez le livre rouge en bas. Dans le secrétaire, ouvrez le 3e tiroir et prenez la clef. Puis sortez.

Allez chez Edgar et utilisez la clef pour ouvrir la porte. Allez devant l'armoire derrière la table et prenez le parchemin dans le tiroir central du bas. Prenez aussi la lettre dans le petit tiroir en haut à droite. Dirigez-vous vers la porte de sortie ; Edgar vous interpelle, puis sortez.

Retournez chez vous et parlez au Dr Egleton.

De retour chez Edgar, entrez dans la salle à manger et ouvrez le tiroir du bas du petit placard d'angle sur votre gauche ; prenez la clef, poussez le médaillon et prenez la carte. Enfin, sortez.
Retournez chez vous et montrez la carte au Dr Egleton.

Utilisez votre carte pour aller au bungalow au sud de Pawtuxet. Entrez dans la propriété et allez derrière la maison. Entrez dans la cabane à outils et prenez les clefs de la voiture. Retournez à l'entrée et utilisez les clefs pour ouvrir le coffre de la voiture ; prenez le pied-de-biche. Allez devant la porte d'entrée du bungalow et utilisez le pied-de-biche pour défoncer la porte. Dans la pièce, allez à droite et poussez le meuble. Ouvrez la trappe dans le mur et utilisez la clef trouvée chez Edgar pour ouvrir la boîte. Prenez la clef et le médaillon. Sur la table, prenez le calendrier. Ouvrez le dossier sur le petit meuble de l'autre côté de la pièce et prenez les documents. Allez dans la salle devant l'escalier ; au fond, poussez le tonneau et ouvrez la trappe. Il y a une plaque où il faut mettre les bons symboles : en haut à gauche, mettez " Cassiel " ; en bas, mettez le symbole de Saturne (le symbole au bas du médaillon) ; et en haut à droite, mettez les deux flèches encastrées. Quand la serrure s'ouvre, mettez la clef dedans, puis descendez. Avancez dans le souterrain et utilisez les allumettes sur les torches pour éclairer votre passage. Quand vous arrivez devant une grille, prenez la porte à droite. Utilisez la dernière allumette sur le chandelier et tirez le levier contre le mur.

Disque 2

Prenez le briquet sur la table. Ressortez de la bibliothèque et allez à droite. Utilisez le briquet sur la lanterne puis revenez. Devant la grille, prenez la porte à droite. Prenez le chemin de droite et ouvrez le cercueil. Soulevez la main du cadavre puis prenez la clef. Revenez dans la bibliothèque et prenez le livre rouge sur la table au fond à droite. Montez les escaliers et prenez le livre vert sur l'étagère. Ressortez de la salle et prenez la porte au fond à droite. Vous faites tomber votre lanterne au fond d'un puits. Allez à droite en longeant le mur. Allumez une torche à droite : attention, vous avez un temps limité et vous ne pouvez plus sauvegarder pour l'instant. Allez jusqu'au puits central en marchant entre les oubliettes (ne tombez pas dedans) et prenez la hache, puis revenez. Retournez dans la bibliothèque et utilisez la hache sur le cadenas du coffre. Ouvrez-le, prenez les clefs et allumez la lanterne avec le briquet. Allez vers l'armoire au fond et ouvrez-la avec une des clefs. Prenez le pétrole et la malle. Ressortez et revenez dans la salle aux puits. Longez encore le mur à droite jusqu'à une grille. Ouvrez-la avec la clef. Avancez et entrez dans le laboratoire ; traversez-le et entrez dans la chaufferie. Remplissez 3 fois la chaudière avec du charbon, mettez du pétrole, puis allumez avec le briquet ; levez la manette. En haut de la chaudière, baissez le levier du milieu puis tournez la valve. Sortez puis revenez de l'autre côté du labo.

Face à la porte, allez à gauche et tournez la valve sur la machine. A gauche de la porte, ouvrez le boîtier et baissez le disjoncteur. Enfin de la lumière ! Allez devant l'évier à gauche et prenez la seringue. Allez au stock de bocaux (mur opposé à l'évier) et mélangez le contenu du deuxième et du sixième bocal de l'étagère du bas dans le flacon. Aspirez le mélange avec la seringue. Allez face à la machine contenant un cerveau, versez le liquide dans l'entonnoir et tournez la manette. Face au clavier, baissez le bouton du milieu (à gauche), puis réglez la fréquence à droite pour que le son soit bon. Parlez au cerveau grâce au clavier : il vous parle un moment d'Eliphas Levi. Allez de l'autre côté de la salle, devant les tiroirs. Ouvrez le tiroir " charbon " et prenez la clef et une pastille. Ouvrez le tiroir " euphorbe " : l'étiquette est effacée, il est à droite du tiroir " lys blanc ", au-dessus du tiroir " ail ". Prenez de l'euphorbe. Allez devant la porte à gauche de celle de la chaudière : c'est une autre plaque où il faut mettre des symboles. En haut à gauche, mettez " Samuel " ; en bas, mettez le symbole de Mars (symbole masculin si vous préférez) ; et en haut à droite, mettez une sorte d'épée. Puis mettez la clef dans la serrure. Dans la salle aux jarres, prenez le couloir tout à gauche. Avancez 5 fois et prenez les sels de la jarre avec l'étiquette " E.L. " (Eliphas Levi). Continuez, passez la porte et descendez dans la salle. Sur le chandelier à droite de la table, posez la pastille de charbon. Dans la mallette (4e icône en bas à gauche de l'inventaire), prenez le 3e flacon (styrax) et versez-le sur la pastille de charbon, puis allumez ça avec le briquet. Dans le tiroir, prenez la feuille d'Eliphas Levi et posez-la sur l'hexagramme. Posez aussi l'euphorbe et les sels, puis prenez dans la mallette la 3e pierre (diamant) et mettez-la dans le trou au milieu. Allumez le tout avec le briquet et écoutez Eliphas Levi.
Dans l'asile, après avoir tué Edgar, prenez la clef à côté du corps.

Allez chez Edgar et ramassez le courrier par terre. Dans la salle à manger, prenez le parchemin sur le petit placard à droite du miroir. Descendez l'escalier et ouvrez la porte grâce à la clef. Prenez la statuette à gauche et le colis à droite. Ouvrez la commode et prenez le Necronomicon.

Retournez chez vous et montrez le Necronomicon au Dr Egleton.

Allez à la bibliothèque de Providence. Avancez et entrez dans la grande salle. Traversez la pièce et prenez la porte à droite. Parlez au bibliothécaire, puis montrez-lui le Necronomicon. Ressortez, traversez la bibliothèque et entrez dans le

dernier rayon à gauche. Sous la fenêtre, prenez le livre intitulé " La lune, porte des âmes " de Diane Hécate. Apportez-le au bibliothécaire. Observez le livre puis ressortez. Prenez la porte en face et descendez. Prenez la porte à gauche ; ouvrez l'étagère de gauche et prenez le livre intitulé " Le dragon rouge ", puis apportez-le au bibliothécaire. Observez le livre puis ressortez. Entrez dans l'avant-dernier rayon à gauche. Sous la fenêtre, prenez le livre intitulé " Langage des Initiés ", puis apportez-le au bibliothécaire. Sur la carte, posez ces objets au bon endroit : la statuette au sud de l'océan Atlantique ; la carte en Afrique ; la lettre en Europe centrale ; le colis en Amérique du Sud ; et la gazette au Groenland. Reliez tous les points pour former un hexagramme ; le sixième point apparaît sur votre carte.

Rendez-vous à ce sixième point. Observez les symboles sur la petite pyramide de votre inventaire, puis reproduisez les mêmes sur ceux de la plate-forme. Allez en face de la serrure qui s'est ouverte et utilisez la clef des Anciens qui se trouve dans la mallette. Mettez ensuite la petite pyramide dans l'encastrement et prenez les trois autres. Dirigez-vous vers la pyramide de l'autre côté de la plate-forme et appuyez sur le bouton triangulaire. Descendez ensuite les escaliers et prenez la porte du milieu. Avancez dans les galeries jusqu'à une dalle ronde. Montez des escaliers, avancez dans le labyrinthe jusqu'à ce que vous trouviez une salle verte. Appuyez sur le piédestal central, puis abaissez une ligne complète de boutons. La grille s'ouvre. Entrez et tournez la clepsydre. Vous devez passer les 5 salles (à chaque fois 1 porte sur 3 est ouverte) et entrez par la grande porte qui s'est ouverte, avant la fin du temps limité. Avancez dans le long couloir, descendez les plates-formes jusqu'à apercevoir Owens. Contournez le gros bâtiment et entrez. Il y a plein de salles avec un piédestal ; à chaque fois, appuyez sur tous les triangles jusqu'à ce que la porte s'ouvre. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous trouviez une porte ouverte sur le côté. Avancez devant le piédestal et insérez les pyramides aux bons endroits (essayez toutes les combinaisons, il n'y en a que 6). Avancez, appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez dans le labyrinthe. Utilisez les boutons carrés sur les murs pour ouvrir ou faire tourner les portes. Quand vous arrivez dans une salle avec des grandes colonnes, placez-vous au milieu, face aux symboles et dos à la porte. Vous ne pouvez plus sauvegarder. Dépêchez-vous d'appuyer sur les symboles dans cet ordre : 2 barres verticales ; 3 barres horizontales ; 3 barres verticales ; 1 rond ; 2 barres verticales ; 2 barres horizontales ; 1 rond ; 1 barre verticale ; 2 barres verticales ; 1 barre horizontale. Entrez et prenez vite le cristal avant qu'Owens ne répande les Ténèbres sur Terre.

NecroVisioN

© 505 Games / The Farm 51 2009

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ² (ou ~) pour ouvrir la console, puis entrez les codes suivants :

`nvnalllevels`	Challenge Room entièrement débloquée
`nvnammo`	Munitions au max
`nvnchain`	Niveau de furie max
`nvnfunny`	Mode Toon
`nvngod`	Mode God
`nvngrinder`	Grinding Machine
`nvngyjmode`	Mode Fairy
`nvnhealme`	Santé au max
`nvnmakemyday`	Munitions et santé au max
`nvnmana`	Mana au max
`nvnsh`	Attaque ShadowHand débloquée
`nvnssao`	Lightning Map
`nvnunlock`	Toutes les attaques ShadowHand
`nvnweapons`	Toutes les armes

Need for Speed : Conduite en Etat de Liberté

© Electronic Arts 1999

CHEAT CODES

Vous devez avoir terminé le jeu au moins une fois avant de pouvoir utiliser ces codes.

TRACKS	Tous les circuits
CARS	Toutes les voitures
ACAR	Voiture Bonus 1
BCAR	Voiture Bonus 2
CCAR	Voiture Bonus 3
DCOP	Voiture de police Bonus 1
ECOP	Voiture de police Bonus 2
TP 00-15	Conduire une voiture du traffic
GOFAST	Booster son moteur (Mode Arcade)
MONKEY	Upgrader sa trasmition (Mode Arcade)
MOON	Gravité réduite(Mode Arcade)
MADLAND	Meilleure IA (Mode Arcade)
GATES	Plus d'argent (Mode Cariere)
BUY	Achat gratuit (Mode Cariere)
UP0	Upgrade a 0 (Mode Cariere)
UP1	Upgrade a 1 (Mode Cariere)
Up2	Upgrade a 2 (Mode Cariere)
UP3	Upgrade a 3 (Mode Cariere)
ALLTIERS	Débloquer les championats (Mode Cariere)
OUTMYWAY	Klaxon surpuissant

CHEAT CODES (VERSION US)

Pour accéder au mode triche, gagnez tous les championnats en mode Carrière. Puis, tapez l'un des codes suivants dans n'importe quel menu, avant de commencer la course :

Mode arcade

GOFAST	Amélioration du moteur
MADLAND	Adversaires surhumains
MONKEY	Amélioration transmission automatique
MOON	Gravité faible
TP xx	Conduire les voitures de la circulation (où x vaut un nombre de 00 à 15)

Mode Career

ALLTIERS	Accès à toutes les phases du mode carrière
BUY	Tout gratuit
GATES	Argent supplémentaire
UP0	Pas d'amélioration

UP1	Première amélioration
UP2	Seconde amélioration
UP3	Troisième amélioration

Mode Pursuit

DCOP	Voiture Bonus
ECOP	Voiture Bonus
FCOP	Voiture Bonus

Autres

ACAR	Voiture Bonus
BCAR	Voiture Bonus
CARS	Toutes les voitures
CCAR	Voiture Bonus
OUTMYWAY	Quand on klaxone, on crève les pneux de la voiture suivante
RESETYA	Quand on klaxone, les trois voitures suivantes reviennent par défaut
SKYVIEW	Vue hélicoptère
TRACKS	Tous les circuits

Need for Speed : Most Wanted

© Electronic Arts 2005

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants sur l'écran titre (avant d'appuyer sur le bouton vous menant au menu principal) :

iammostwanted	Débloquer toutes les voitures
burgerking	Challenge
givemethegto	Pontiac GTO
castrol	Castrol Ford GT

TOUTES LES VOITURES DU JEU

Disponibles dès le début

pChevrolet Cobalt SSS
pFiat Puntoo
pLexus IS3000
pVolkswagen Golf GTII

A débloquer

Ashton Martin DB9	Battez le boss #7, Kaze
Audi A3 3.2 Quattro	Battez le boss #15, Sonny
Audi A4 3.2 FSI Quattro	Battez le boss #14, Taz
Audi TT 3.2 Quattro	Battez le boss #15, Sonny
BMW M3 GTR	Battez le boss #1, Razor
Cadillac CTS	Battez le boss #12, Izzy
Chevrolet C6.R	Terminez le jeu à 100%
Dodge Viper SRT 10	Battez le boss #6, Ming
Ford GT	Battez le boss #4, JV
Ford GT (Castrol Syntec)	Entrez le cheat code
Ford Mustang GT	Battez le boss #12, Izzy
Lamborghini Gallardo	Battez le boss #6, Ming
Lamborghini Murcielago	Battez le boss #4, JV
Lotus Elise	Battez le boss #8, Jewels
Mazda RX-7	Battez le boss #9, Earl
Mazda RX-8	Battez le boss #12, Izzy
Mercedes-Benz CLK 500	Battez le boss #8, Jewels
Mercedes-Benz SL 500	Battez le boss #11, Big Lou
Mercedes-Benz SLR McLaren	Battez le boss #3, Ronnie
Mercedes-Benz Sl65 AMG	Terminez le "Challenge Series #68"
Mitsubishi Eclipse	Battez le boss #14, Taz
Mitsubishi Lancer Evolution VIII	Battez le boss #11, Big Lou

Pontiac GTO	Battez le boss #10, Baron
Porsche 911 Turbo S	Battez le boss #5, Webster
Porsche 911Carrera S	Battez le boss #7, Kaze
Porsche Carrera GT	Battez le boss #3, Ronnie
Porsche Cayman S	Battez le boss #10, Baron
Renault Clio V6	Battez le boss #13, Vic
Subaru Impreza WRX STI	Battez le boss #9, Earl
Toyota Supra	Battez le boss #13, Vic
Vauxhall Monaro VXR	Battez le boss #10, Baron

Need For Speed : Porsche 2000

© Electronic Arts 2000

BEAUCOUP D'ARGENT

Avec un éditeur de secteur, éditez le fichier "3pseudo.sav" du répertoire Savedata du jeu, ou pseudo est le nom utilisé dans le jeu. Allez à l'offset 0x26427 en Hexadécimal ou 156711 en Décimal et mettez FF ainsi qu'aux deux offset suivant.
Et voila, en redémarrant NFS les crédits passent à 16777215.

CHEAT CODES

Créez un pilote et utilisez un de ces codes en guise de nom :

`Dakar`	Caractéristiques du rallye
`fetherw8`	Voitures plus lourdes
`fuzzyfuz`	Police en mode Quick Race (pas sur tous les circuits)
`Gulliver`	Petites voitures
`Smash Up`	Mode derby en multijoueurs
`yraGyraG`	Toutes les voitures ont 933 de caractéristiques

RECOMMENCER UNE COURSE EN PLEIN TROPHÉE

En mode Evolution, si vous voulez recommencer une course en plein Trophée, appuyez sur Echappe, Quitter puis VERS MENU CENTRAL. Vous reviendrez alors au menu central. Retournez dans le mode Evolution et recommencez la course. Cependant si vous voulez recommencer la première course, vous devrez payer encore une fois les droits d'inscription.

GAGNER DE L'ARGENT

Pour gagner des sous facilement en mode évolution, il suffit d'acheter des voitures d'occasion au garage, de les réparer puis de les revendre. Le coût d'achat+réparation étant inférieur au prix de revente, l'opération est plutôt intéressante...

Need for Speed : Poursuite Infernale 2

© Electronic Arts / EA Black Box 2002

TOUTES LES VOITURES ET TOUS LES CIRCUITS

Si vous voulez débloquer toutes les voitures et tous les circuits, vous pouvez choisir de fixer leurs valeur à 0 points. Pour ce faire, ouvrez les fichiers Tracks.ini et Cars.ini à l'aide d'un éditeur de texte (tel que le notepad). Modifiez toutes les valeurs comme ceci Price=0.

VOITURES GRATUITES

Editez (après sauvegarde) le fichier **cars.ini** dans le répertoire du jeu (C:Program filesEA GamesNeed for speed : Poursuite infernale 2Cars). Dans ce fichier se trouvent les caractèristiques des voitures. Localisez la ligne Price : et changez la valeur attribuée en 0. Enregistrez et lancez le jeu, les voitures seront gratuites.

GROSSES RÉCOMPENSES

Editez (après sauvegarde) le fichier **Hot Poursuit.txt** dans le répertoire du jeu (C:Program filesEA GamesNeed for speed Poursuite infernale 2FrontEndHot Poursuit.txt). Dans ce fichier, vous pourrez canger le montant des récompenses (m_reward[0], m_reward[1], m_reward[2]). fixez ce montant aux alentours de 900 000 $ et vous parviendrez rapidement à acheter toutes les voitures, tous les modes et tous les circuits du jeu.

MODIFIER LE POIDS DES VOITURES

Dans le repertoire du jeu, trouvez un dossier nommé Cars (C:Program FilesEA GamesNeed For Speed Hot Pursuit 2Cars). Vous trouverez ici des répertoires portant le nom des véhicules abrégés, à l'intérieur des fichiers portent les noms suivants : **car**, **carracer** , **car_cop** et **car_hp_**. Ouvrez le premier ou le second (respectivement vos voitures et celles des adversaires).
Repèrez la ligne **Mass=** et changez la valeur afin d'attribuer le poid voulu à une voiture. Par exemple, si vous souhaitez modifier le poids de la Ferrari F50 pour le joueur, ouvrez le répertoire F50, le fichier "car" et faites la modification. Vou spouvez faire de même avec vos adversaires ou la police (fichier "car_cop")

Need for Speed Carbon

© Electronic Arts / EA Black Box 2006

CHEAT CODES

Tapez un des codes suivants sur l'écran "Appuyez sur une touche pour continuer" Certains codes peuvent aussi marcher s'ils sont tapés sur le menu principal. Attention ! Si un code n'est pas tapé correctement, cela peut vous conduire à relancer le jeu.

`5grand5grand`	Castrol Cash
`bigredfiredrive`	Camion de pompier en course rapide
`canyonalltheway`	Toutes les pistes
`chasingmobile`	Corvette Z06 Interceptor en course rapide
`cooperlogofreeforyou`	Logo Cooper sur pneu
`friendlyheadlocksapplied`	Jauge équipier infinie
`guesswhoisback`	Cross Corvette Z06 en course rapide
`inthezoneskin`	Vinyl Autozone
`lotsoffreelogos`	Vinyls supplémentaires
`lotsoffreevinyls`	Vinyls spéciaux
`nosforeverever`	Nitro infinie
`pharrellvinylgogo`	Vinyls supplémentaires
`shinycarsarethebestcars`	Voitures chromées
`slowitdownwhenyouwant`	Super contrôle infini
`speed3foryou`	Mazda Speed 3
`syntecskin`	Vinyl Castrol Syntec
`trashtalking`	Rhino en course rapide
`watchoutthebigtruckishere`	Camion benne en course rapide

UN PETIT PÉCULE DE DÉPART

Si vous avez une sauvegarde du jeu Need for Speed Most Wanted, vous aurez un bonus de $10 000 en commençant une carrière dans Carbon.

ASPIROS

Colin

Battez Wolf et le boss de T.F.K.

Neville

Terminez l'entraînement avec Nikki après le prologue.

Nikki

Battez Wolf, Angie et Kenji.

Sal

Terminez 4 à 6 courses.

Samson

Battez Angie et le boss de 21st Street.

Yumi

Battez Kenji et le boss Bushido.

Need for Speed II

© Electronic Arts 1997

CHEAT CODES

Sur l'écran principal du jeu, tapez :

DRIVExx	Permet de conduire d'autres véhicules (où xx est un nombre de 29 à 50)
HOLLYWOOD	Course bonus Monolithic Studio
PIONEER	Avoir un meilleur moteur
SLIP	Meilleurs dérapages

Les codes suivants font apparaître des engins sur la route pendant la course :

ARMYTRUCK	Camion de l'armée Mercedes Unimog
BMW	BMW
BUS	Bus d'école
COMMANCHE	Commanche pick-up
JEEPYJ	Jeep YJ
LANDCRUISER	Toyota Lancruiser
LIMO	Limousine
MERCEDES	Mercedes
MIATA	Mazda Miata
QUATTRO	Audi Quattro
REDRACER	Ford Indigo
SEMI	Semi-remorque
SNOWTRUCK	Camion pour routes enneigées
VANAGON	Volkswagon Combi van
VOLVO	Volvo
VWBUG	Coccinelle
VWFB	Volkswagon Fastback

COURSE DE NUIT

Pour faire une course de nuit, appuyez sur N pendant que la course se charge (concrètement, après avoir appuyé sur RACE, maintenez enfoncée la touche N de votre clavier).

CIRCUIT CACHÉ

Allez à l'écran des mots de passe et inscrivez SHOTME. Sur l'écran principal, à la place du symbole du circuit sélectionné, apparaîtra un autre symbole, celui du circuit caché.

FORD INDIGO

Terminez le championnat en tête et un nouveau véhicule sera disponible : la Ford Indigo qui est recommandable pour les
circuits difficiles (Medditerraneo, Mystic peak).

BATTRE TOUS LES RECORDS DU TOUR

Pour battre tous les records de piste, jouez à 2 par l'intermédiaire d'un câble série. Commencez la partie et laissez filer votre adversaire sans prendre un tour toutefois. Bouclez le premier tour tranquillement, puis lancez-vous à l'assault de votre
retard : l'impression de vitesse sera grisante (l'ordinateur avantageant le retardataire).

CHANGER LES PERFORMANCES DES VÉHICULES

Dans le dossier **NEED FOR SPEED2/GAMEDATA/SIM/CAR DATA**, il vous suffit d'intervertir les noms des fichiers afin de changer les performances de vos véhicules.

Need for Speed II : Special Edition

© Electronic Arts 1998

CHEAT CODES

Au menu principal, en mode normal, saisissez les codes suivants :

BOMBER	Roadster des années 50
CHASE	Toutes les voitures vous suivent et vous imitent
FZR2000	Fusée sur roulettes
GO18	Bus
GO19	Camionnette
GO21	Van
GO23	Volvo
GO26	Coupé Mercedes
GO27	Vieille Peugeot
GO28	Mazda cabriolet
GO31	Convoyeur de fond gris
GO33	Convoyeur de fond rouge
GO34	Bus touristique
GO35	Limousine avec piscine
GO36	Mazda cabriolet rouge
GO37	Bus plus rapide
GO38	Bus plus rapide
GO39	Bus plus rapide
GO40	Caisse en bois
GO41	Brouette d'épinard
GO42	Autre caisse
GO43	T-Rex
GO44	Charrette
GO45	Stand pour touristes
GO46	Autre stand pour touristes
GO47	Autre stand pour touristes
GO48	Tronc
GO49	Caisse grise
GO50	Carton
GO51	Pierre
HOLLYWOOD	ouveau circuit
KCJONES	Ciel et véhicule en multicouleurs (3Dfx seulement)
MAD	Des vaches volantes renplacent la fumée que font les pneus
PIONEER	Moteur de folie
RAIN	Pluie
ROADRAGE	Quand un adverssaire est devant vous, il plante
RUSHHOUR	Trafic aux heures de pointes
SLIP	La voiture ne tient pas la route
SLOT	Vous n'avez plus qu'a accélérer et freiner. L'auto tourne toute seule (modes Arcade et Wild seulement)
TOMBSTONE	Tombstone Daytona Racing Car

COURSE DE NUIT

Appuyez sur N pendant que la course se charge : elle se déroulera de nuit.

RACCOURCI DANS PACIFIC SPIRIT

Dans le circuit **Pacific Spirit**, peu après le départ, vous verrez un parking sur votre gauche. Entrez-y et traversez le terre-plein situé derrière : vous pourrez rejoindre la route en gagnant de précieuses secondes.

RACCOURCI DANS NORTH COUNTRY

Après le village, il y a une suite de virages en U. Il y en a un dans le tunnel, et juste après le virage il y a 2 pancartes. Il faut virer à droite tout de suite après la seconde : vous gagnerez beaucoup de temps.

Need for Speed III : Hot Pursuit

© Electronic Arts 1998

CHEAT CODES

Dans un des menus du jeu, entrez l'un des codes suivants :

1JAG	Jaguar XJR 15
ALLCARS	Toutes les voitures (CLK-GTR, XJR-15, El nino...)
ELNINO	El Nino supercar
EMPIRE	Débloque le circuit Empire City
GOFAST	Mettez le turbo en appuyant sur H
MADLAND	Dérapages difficilement contrôlables
MERC	Mercedes Benz CLK GTR
NFSCARS	Jouer avec toutes les voitures
RUSHHOUR	Route très encombrée

Pour rouler avec les véhicules de circulation, tapez l'un des codes suivants, puis faites une course :

GO00	Cabriolet gris
GO01	Cabriolet blanc
GO02	Vieux 4x4 bleu
GO03	Camion militaire
GO04	Berline verte
GO05	Coupé rouge
GO06	Gros 4x4 gris
GO07	4x4 bleu récent
GO08	Camionnette blanche
GO09	Mustang 65'
GO10	Pick up Ford bleu
GO11	4x4 blanc récent
GO12	Bus scolaire
GO13	Taxi jaune
GO14	Camion frigo blanc
GO15	Break rouge
GO16	Berline jaune
GO17	Voiture police n°1
GO18	Voiture police n°2
GO19	Voiture police n°3
GO20	Voiture police n°4 (4x4 vert)
GO21	Idem GO03

Note : les codes doivent être tapés en majuscules. Pour les chiffres, utilisez les touches du clavier alphabétique.

RACCOURCIS DANS EMPIRE CITY

Dans le circuit caché Empire City, il y a plusieurs petits raccourcis :
1) Juste après la ligne de départ, vous pourrez remarquer un passage dans le mur de gauche.
2) En sortant de ce passage, juste un peu sur la gauche se trouve un autre passage.
3) Lorsque vous arrivez à une descente avec deux bosses (à peu près au milieu de circuit), allez sur la droite sur le passage qui longe le bâtiment et continuez tout droit.
4) Quand vous arrivez en fin de circuit (la route est séparée par des poteaux), il y a des affiches sur la droite qu'il faut défoncer.
Remarque : ces raccourcis fonctionnent seulement dans le sens normal du circuit (forward).

RACCOURCI DANS ROCKY PASS

Après la ville, il y a un virage extrêmement serré. Vous pouvez l'évitez en passant sur l'herbe à gauche.

Need for Speed ProStreet

© Electronic Arts 2007

CODES

Allez dans le menu Alias et saisissez les codes suivants.

1MA9X99	Empocher $2,000
1Mi9K7E1	Empocher $10,000
CASHMONEY	Empocher $10,000
CASHMONEY EXTRA	Empocher $10,000
ENERGIZERLITHIUM	Energizer Lithium Dodge Viper SRT-10 (mode Carrière)
HORSEPOWER	Chevelle SS (mode Carrière)
ITSABOUTYOU	Audi TT 3.2 Quattro (mode Carrière)
L1iS97A1	Empocher $8,000
LEIPZIG	???
MASTERCODE	Débloquer tous les bonus
MITSUBISHIGOFAR	Mitisubishi Lancer Evolution (mode Carrière)
REGGAME	Empocher $10,000
SAFETYNET	5 jetons de réparations
UNLOCKALLTHINGS	Tous le sbonus
W2iOLLO1	Empocher $4,000
WORLDSLONGESTLASTING	Dogde Viper (mode Carrière)
ZEROZEROZERO	Coke Zero Golg GTI (mode Carrière)

VÉHICULES ELITE KINGS

06 Mustang GT (Karol Monroe)

Battez Drag King en mode Carrière.

08 Evo X (Ryo Watanabe)

Battez Showdown King en mode Carrière.

08 M3 E92 (Ray Krieger)

Battez Grip King en mode Carrière.

65 GTO (Nate Denver)

Battez Speed King en mode Carrière.

95 RX-7 (Aki Kimura)

Battez Drift King en mode Carrière.

Need for Speed Undercover

© Electronic Arts / EA Black Box 2008

CHEAT CODES

Allez dans la section des codes secrets du menu Options et saisissez les codes suivants.

!2ODBJ:	Volkwagen R32
!3/$"):	Volkwagen R32
%%$3/"	+ 10 000 $
$EDSOC	+ 10 000 $
-KJ3=E	Lotus Elise
0;5M2;	Lexus IS F
0;6,2;	Lexus IS F
?P:COL	Nissan 240SX (S13)
@/;#/+	Nissan 240SX (S13)
S1D3K1CK	+ d'argent

Need for Speed Underground

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2003

CHEAT CODES

Placez-vous sur le menu Statistiques puis appuyez sur la touche Del pour revenir au menu principal. Entrez alors l'un des codes suivants pour débloquer la fonction correspondante.

111SKYLINE	Skyline
119FOCUS	Focus
2000S2000	S2000
221MIATA	Miata
222LANCER	Lancer
228SUPRA	Supra
239CELICA	Celica
240240SX	240SX
334MYGOLF	Golf
342INTEGRA	Integra
350350Z	350Z
371IMPREZA	Impreza
667TIBURON	Tiburon
777RX7	RX7
77PEUGEOT	Peugeot
889CIVIC	Civic
893NEON	Neon
899ECLIPSE	Eclipse
922SENTRA	Sentra
973RSX777	RSX
ALLMYLVL2PARTS	Débloque les kits de performances pro
ALLMYLVLONEPARTS	Débloque les premiers kits de performances
DRIFTDRIFTBABY	Parcours de drift
GIMMEPPABLO	Petey Pablo
GIMMESOMECIRCUITS	Pistes supplémentaires
GIMMESOMEDRAG	Parcours Drag
GIMMESOMESPRINTS	Parcours Sprint
GIVEMENISMO	?
GOTCHAROBZOMBIE	Rob Zombie
HAVYAMYSTIKAL	Mystikal
NEEDMYLOSTPROPHETS	Lost Prophets
SEEMYLVL2PARTS	Tous les néons
SLIDINGWITHSTYLE	Mode dérapage

CONSEIL SUR LE CHOIX DES VOITURES

Au début du jeu prenez la "Mazda MX5" puis la "Toyota Celica", la "Nissan 350Z", la "Honda S2000", et enfin la voiture la plus puissante du jeu la "Nissan Skyline".

ARGENT FACILE

1. Prendre la Skyline avec les performances de niveau 3
2. Remettre toutes les performances de série
3. Echanger cette voiture contre la Ford Focus
4. Mettre toutes les performances niveau 3 dessus
5. L'échanger contre la Skyline

Faites cela en boucle pour gagner 9500 à chaque fin de série.

150 POINTS DE STYLE DÈS LE DEMARRAGE

Pour bénéficier de 150 points de de style dès le demarrage, il faut avant le départ, pendant que tout le monde fait ronfler le moteur, envoyer un petit coup de nitro. Vous aurez ainsi 150 de points de style au départ.

Need for Speed Underground 2

© Electronic Arts 2004

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants avant d'appuyer sur Entrée pour activer sa fonction. Attention, certains de ces codes ne fonctionnent que si vous recommencez une nouvelle carrière et pas pour les carrières en cours !

`davidchoeart`	David Choe comme sponsor
`gimmechingy`	Débloque un vinyl
`gimmevisual1`	Améliorations visuelles (Niveau 1)
`gimmevisual2`	Améliorations visuelles (Niveau 1)
`goforoldspice`	Vinyle Old Spice
`gotmycingular`	Vinyle Cingular
`gottaedge`	Vinyle Edge
`gottahavebk`	Vinyle Burger King
`needmybestbuy`	Meilleur Vinyle
`needperformance1`	Amélioration des performance (Niveau 1)
`needperformance2`	Amélioration des performance (Niveau 2)
`opendoors`	The Doors comme sponsor
`ordermebaby`	$1,000 en mode Carrière, RX-8 et Skyline en mode Course Rapide
`regmebaby`	$20,000 en mode Carrière
`regmybank`	$200 en mode Carrière
`shinestreetbright`	ShinestStreet comme sponsor
`tunejapantuning`	Japantuning comme sponsor
`wannacapone`	Capone comme sponsor
`wintmyd3`	D3 comme sponsor
`yodogg`	Snoop Dogg comme sponsor

`111SKYLINE`	Skyline
`119FOCUS`	Focus
`2000S2000`	S2000
`221MIATA`	Miata
`222LANCER`	Lancer
`228SUPRA`	Supra
`239CELICA`	Celica
`240240SX`	240SX
`334MYGOLF`	Golf
`342INTEGRA`	Integra
`350350Z`	350Z
`371IMPREZA`	Impreza
`667TIBURON`	Tiburon
`777RX7`	RX7
`77PEUGEOT`	Peugeot
`889CIVIC`	Civic
`893NEON`	Neon
`899ECLIPSE`	Eclipse
`922SENTRA`	Sentra
`973RSX777`	RSX

EMPLACEMENT DES ATELIERS

Lorsque vous apercevez des lampadaires de couleur arrêtez-vous et allez faire un tour dans le coin. Vous devriez trouver des ateliers selon les couleurs:

- Vert : Atelier style
- Jaune : Atelier habitacle
- Rouge : Atelier peinture
- Bleu : Atelier performance
- Turquoise : Concession
- Violet : Garage (1 seul dans le jeu)

KIT LARGE ET AMÉLIORATIONS UNIQUES

La liste suivante vous indique les défis que vous devez faire pour obtenir les améliorations uniques et à quel moment, autrement vous ne pourriez plus les débloquer.

Stage	Nb de victoires	Amélioration unique
2	4	Capot
3	3	Performance(Moteur,Transmission,Pneu)
3	6	Jantes
4	4	Spoiler
4	6	Vinyle
4	9	Performance: (ECU,Turbo,Freins)
5	6	Performance: (Nos,Réduction poids,Suspension)
5	11	Kit large

Nelson Piquet's Grand Prix Evolution

© IncaGold / N-Side Software

MUR DU SON

Lorsque vous franchissez le mur du son, surtout ne vous en approchez pas mais tentez d'y envoyez les adversaires pour leur faire perdre du temps.

Neocron

© Focus / Reakktor 2003

QUITTER LE ZONE D'ARRIVÉE

Il vous faut 1000 crédits pour quitter la zone d'arrivée (MC5) dans Neocron. Allez tuer des créatures ou affronter des bots pour obtenir des récompenses et activer le téleporteur qui vous permettra de rejoindre Neocron.

LES MONSTRES DE BAS NIVEAUX

En début de partie, vous devez vous battre contre des monstres de bas niveau pour vous faire de l'XP et un peu d'argent, vous le strouverez dans les égouts. Pensez alors à les "fouiller", leurs entrailles peuvent être revendues, parfois pour un bon prix.

Nerf Arena Blast

© Hasbro Interactive / Atari 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ² (à gauche de la touche 1 du clavier alphabétique). Entrez l'un des codes suivants et validez par ENTER :

ALLAMMO	Toutes les armes et toutes les munitions
FLY	Mode vol
GHOST	Mode passe-murailles
GOD	Invulnérabilité (God mode)
WALK	Désactive le mode vol et le mode passe-murailles
BEHINDVIEW 1	Vue à la troisième personne
OPEN x	Choix du niveau (où x est un nom de niveau parmi les suivants)

```
AR-Asteroid
AR-Barracuda
AR-Luna
AR-Orbital
AR-Sequoia
AR-Sky
AR-Tut
Autoplay
Entry
Nerf
Nerf-Plaza
PM-Amateur
PM-Asteroid
PM-Barracuda
PM-Champion
PM-Luna
PM-Orbital
PM-Sequoia
PM-Sky
PM-Tut
PMX2-Luna
PMX-Asteroid
PMX-Luna
PMX-Orbital
RR-Amateur
RR-Asteroid
RR-Barracuda
RR-Champion
RR-Luna
RR-Orbital
RR-Sequoia
RR-Sky
SH-asteroid
SH-Barracuda
SH-Luna
SH-Orbital
```

SH-Sequoia
SH-Sky
SH-Tut

Netstorm

© Activision / Titanic 1997

CHEAT MODE

En cours du jeu (mission uniquement), faites ENTER , puis tapez : **.cheatorama 8675309**. Faites encore ENTER , puis ESC . Vous verrez apparaître un menu pour tricher. Cliquez dessus et vous pourrez notamment accéder à toutes les missions.

Neverwinter Nights

© Atari / BioWare 2002

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte tel que le notepad, ouvrez le fichier nwnplayer.ini du jeu (pensez à en faire une copie de sauvegarde au préalable !). Cherchez la section "Game Options" et ajoutez la ligne Debug Mode=1. Sauvegardez ce fichier puis lancez le jeu. Pendant la partie, ouvrez la console (ALT GR + 7). Rien n'apparaît : c'est normal ! Tapez DebugMode 1 dans le vide pour activer le cheat mode (un message "Success" s'affiche). Rappuyez sur les touches ALT GR + 7 puis sur TAB et vous verrez toutes les commandes de cheats. Entrez celle que vous souhaitez dans la console pour profiter du cheat correspondant en faisant attention aux majuscules et aux minuscules. Si vous obtenez un message "Entered Target Mode" il faut sélectionner le personnage auquel vous voulez appliquer le cheat.

`dm_cowsfromhell`	Vaches volantes qui tuent
`dm_givegold x`	Obtenir la somme d'argent souhaitée (x = cette somme)
`dm_givelevel x`	Définir le niveau du perso (x = niveau)
`dm_god`	Invincibilité
`dm_heal`	Récupérer tous les HP
`dm_mylittlepony`	Monter à cheval
`GetLevel x`	Gagner des niveaux (x = nb de niveaux)
`GiveXP x`	Gagner des points d'expérience (x = un nombre)
`ModSaveFort`	Définir le modificateur de sauvegarde d'endurance
`ModSaveReflex`	Définir le modificateur de sauvegarde de reflexes
`ModSaveWill`	Définir le modificateur de sauvegarde de volonté
`ModSpellResistance x`	Définir le modificateur de résistance aux sorts
`SetAge x`	Définir l'age du héros (x = age)
`SetAttackBase x`	Définir l'attaque de base (x = nombre)
`SetCHA x`	Définir le charisme (x = nombre)
`SetCON x`	Définir la constitution (x = nombre)
`SetDEX x`	Définir la dextérité (x = nombre)
`SetINT x`	Définir l'intelligence (x = nombre)
`SetSTR x`	Définir la force (x = nombre)
`SetWIS x`	Définir la sagesse (x = chiffre)

Si votre personnage est corrompu après l'utilisation de ces cheats , ouvrez le fichier nwnplayer.ini et vérifiez que ces 2 lignes soient bien présentes :
Single Player ItemLevelRestrictions=0
Single Player Enforce Legal Characters=0

MODE EXTRA-VIOLENT

A l'aide d'un éditeur de texte tel que le notepad, ouvrez le fichier nwnplayer.ini du jeu (pensez à en faire une copie de sauvegarde au préalable !). Cherchez la ligne Memory Level=1 et modifiez-la en Memory Level=2. Cherchez ensuite la ligne Memory Access=1 et modifiez-la en Memory Access=2. Sauvegardez le fichier et lancez le jeu. Dans les réglges du jeu, vous verrez apparaitre une nouvelle option Spéciale qui permet d'obtenir le mode extra violent.

ARGENT FACILE

Au début du jeu, vous pouvez vendre votre habit pour 1 GP et la récupérer gratuitement. Donc logiquement, en la vendant plusieurs fois et en la récupérant à chaque fois, vous vous ferez de l'argent très facilement.

LES TRÉSORS

Les objets que contiennent les coffres sont définis aléatoirement. Donc sauvegardez avant d'en ouvrir un. Si le contenu ne vous plait pas, relancez votre partie et tentez à noveau votre chance.

CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

Grâce l'éditeur du jeu, créez une pièce remplit de trésors et d'équipement, allez-y et récupérez tous ce que vous souhaitez puis sauvegardez votre perso. Commencez ensuite une campagne en réutilisant ce perso désormais très bien équipé.

MOINS DE MONSTRES

Si vous vous faites surprendre par des monstres en surnombre, utilisez la pierre de rappelle pour revenir au temple. Retournez ensuite à l'endroit des monstres. Ils seront alors bien moins nombreux qu'avant.

GAGNER BEAUCOUP D'ARGENT

Avec l'éditeur, créez une nouvelle map et placez un maximum de sacs d'or et de pièces d'équipements. Commencez une partie sur cette carte et rammassez tout ce que vous pouvez. Sauvegardez votre personnage. Vous pourrez alors l'utiliser dans le chapitre que vous voulez. Il sera muni d'un max de blé et bien équipé.

CRÉER UNE BAGUE DE PROTECTION

Dans un coffre prévu à cet effet, déposez un éclat de quartz et une baie des marais. Fermez le coffre et lancez un sort de protection contre les énergies négatives. Vous obtenez une bague de protection contre le feu, la glace et l'acide.

TUER EN UN COUP

A l'aide d'un éditeur de texte tel que le notepad, ouvrez le fichier nwnplayer.ini du jeu (pensez à en faire une copie de sauvegarde au préalable !). Cherchez la section "Game Options" et ajoutez la ligne Debug Mode=1. Sauvegardez ce fichier puis lancez le jeu. Pendant la partie, ouvrez la console (ALT GR + 7). Rien n'apparaît : c'est normal ! Tapez DebugMode 1 dans le vide pour activer le cheat mode (un message "Success" s'affiche). Bougez le curseur sur votre cible et appuyez sur la touche Y pour la tuer instantanément. Ce truc peut aussi être utilisé pour casser des portes, des coffres...

LE PALADIN MAUVAIS

Si vous êtes paladin, vous ne pouvez pas accomplir de mauvaises actions sans risque. Mais allez voir la courtisanne à côté de l'entrée du Masque de Pierre Lune, donnez-lui 100 pièces d'or à la fin de la conversation et vous gagnerez 7 points du bon côté de la force. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que nécessaire. De quoi accomplir plein de mauvaises actions tout en bénéficiant des avantages du Paladin.

Neverwinter Nights 2

© Atari / Obsidian 2006

CHEAT CODES

Pendant le jeu, ouvrez la console (la touche dépend de votre version, cela peut être ~, ², Alt Gr + 7, ù...). Entrez-y ceci : **DebugMode 1** en faisant attention aux majuscules. Validez avec Entrée et tapez un des codes suivants en faisant toujours attention aux majuscules. X doit toujours être remplacé par un nombre :

`irolltwenties`	20 pour toutes les statistiques du perso sélectionné
`givefeat X`	Add the feat to your currently selected character (use #'s 2 through around 500)
`dm_givegold X`	Donner X pièces d'or
`givexp X`	Donner X points d'XP à votre perso
`SetCHA X`	Mettre le charisme à X
`SetCON X`	Mettre la constitution à X
`SetDEX X`	Mettre le charisme à X
`SetINT X`	Mettre l'intelligence à X
`SetSTR X`	Mettre la force à X
`SetWIS X`	Mettre la sagesse à X

EXPÉRIENCE ILLIMITÉE

Voici un loop infini permettant d'obtenir de l'expérience à volonté. Dans le sanctuaire des Jerro, allez parler au cinquième démon qui vous demandera de la distraire. Ceci fait, elle vous révèlera le nom véritable de Zaxis, le troisième démon. Une fois son nom en votre possession, allez parler à Zaxis et utilisez la nouvelle option de dialogue qui se présente à vous. Zaxis vous suppliera à genou, et il vous permettra d'activer le portail, vous donnant en prime 1000 points d'expérience. La conversation peut être répétée à l'infini, ce qui permet de faire monter ses personnages en niveau rapidement.

Neverwinter Nights 2 : Mask of the Betrayer

© Atari / Obsidian 2007

CHEAT MODE

Activez la console en tapant sur **Alt Gr + 7**, puis tapez DebugMode 1. Ne reste plus qu'à entrer les codes suivants :

`rs ga_time_advance(1,0,0,0) :`	Fait avancer le temps d'une heure.
`rs ka_se_init :`	Vous obtenez le statut de dévoreur d'âmes.
`rs ka_se_terminate :`	Vous enlève votre satut de dévoreur d'âmes, mais vous fait gagner 100 esprits.

Neverwinter Nights : Hordes of the Underdark

© Atari / BioWare 2004

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte tel que le notepad, ouvrez le fichier nwnplayer.ini du jeu (pensez à en faire une copie de sauvegarde au préalable !). Cherchez la section "Game Options" et ajoutez la ligne Debug Mode=1. Sauvegardez ce fichier puis lancez le jeu. Pendant la partie, ouvrez la console (ALT GR + 7). Rien n'apparaît : c'est normal ! Tapez DebugMode 1 dans le vide pour activer le cheat mode (un message "Success" s'affiche). Rappuyez sur les touches ALT GR + 7 puis sur TAB et vous verrez toutes les commandes de cheats. Entrez celle que vous souhaitez dans la console pour profiter du cheat correspondant en faisant attention aux majuscules et aux minuscules. Si vous obtenez un message "Entered Target Mode" il faut sélectionner le personnage auquel vous voulez appliquer le cheat.

`dm_cowsfromhell`	Vaches volantes qui tuent
`dm_givegold x`	Obtenir la somme d'argent souhaitée (x = cette somme)
`dm_givelevel x`	Définir le niveau du perso (x = niveau)
`dm_god`	Invincibilité
`dm_heal`	Récupérer tous les HP
`dm_mylittlepony`	Monter à cheval
`GetLevel x`	Gagner des niveaux (x = nb de niveaux)
`GiveXP x`	Gagner des points d'expérience (x = un nombre)
`ModSaveFort`	Définir le modificateur de sauvegarde d'endurance
`ModSaveReflex`	Définir le modificateur de sauvegarde de reflexes
`ModSaveWill`	Définir le modificateur de sauvegarde de volonté
`ModSpellResistance x`	Définir le modificateur de résistance aux sorts
`SetAge x`	Définir l'age du héros (x = age)
`SetAttackBase x`	Définir l'attaque de base (x = nombre)
`SetCHA x`	Définir le charisme (x = nombre)
`SetCON x`	Définir la constitution (x = nombre)
`SetDEX x`	Définir la dextérité (x = nombre)
`SetINT x`	Définir l'intelligence (x = nombre)
`SetSTR x`	Définir la force (x = nombre)
`SetWIS x`	Définir la sagesse (x = chiffre)
`SetAppearence x`	Changer de corps. Remplacez x par un des chiffres suivants selon le corps désiré :

1 Elfe ; 2 Sans tête ; 3 Halfeline ; 4 Humaine ; 5 Demi orc ; 6 Humaine ; 8 Blaireau ; 9 Blaireau sanguinaire ; 10 Chauve souris ; 11 Armure fantome ; 12 Ours noir ; 13 Ours brun ; 14 Ours polaire ; 15 Ours sanguinaire ; 17 Scarabée geant ; 18 Scarabée de feu ; 19 Scarabée geant ; 20 Scarabée ; 38 Balor ; 39 Liche ; entre 40 et 51 il y a les dragons ; en 51 la sublime nymphe, en 55 la petite pixie...

Si votre personnage est corrompu après l'utilisation de ces cheats, ouvrez le fichier nwnplayer.ini et vérifiez que ces 2 lignes soient bien présentes :
Single Player ItemLevelRestrictions=0
Single Player Enforce Legal Characters=0

TUER EN UN COUP

A l'aide d'un éditeur de texte tel que le notepad, ouvrez le fichier nwnplayer.ini du jeu (pensez à en faire une copie de sauvegarde au préalable !). Cherchez la section "Game Options" et ajoutez la ligne Debug Mode=1. Sauvegardez ce fichier puis lancez le jeu. Pendant la partie, ouvrez la console (ALT GR + 7). Rien n'apparaît : c'est normal ! Tapez DebugMode 1 dans le vide pour activer le cheat mode (un message "Success" s'affiche). Bougez le curseur sur votre cible et appuyez sur la touche Y pour la tuer instantanément. Ce truc peut aussi être utilisé pour casser des portes, des coffres...

Neverwinter Nights : Shadows of Undrentide

© Atari / BioWare 2003

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte tel que le notepad, ouvrez le fichier nwnplayer.ini du jeu (pensez à en faire une copie de sauvegarde au préalable !). Cherchez la section "Game Options" et ajoutez la ligne Debug Mode=1. Sauvegardez ce fichier puis lancez le jeu. Pendant la partie, ouvrez la console (ALT GR + 7). Rien n'apparaît : c'est normal ! Tapez DebugMode 1 dans le vide pour activer le cheat mode (un message "Success" s'affiche). Rappuyez sur les touches ALT GR + 7 puis sur TAB et vous verrez toutes les commandes de cheats. Entrez celle que vous souhaitez dans la console pour profiter du cheat correspondant en faisant attention aux majuscules et aux minuscules. Si vous obtenez un message "Entered Target Mode" il faut sélectionner le personnage auquel vous voulez appliquer le cheat.

dm_cowsfromhell Vaches volantes qui tuent
dm_givegold x Obtenir la somme d'argent souhaitée (x = cette somme)
dm_givelevel x Définir le niveau du perso (x = niveau)
dm_god Invincibilité
dm_heal Récupérer tous les HP
dm_mylittlepony Monter à cheval
GetLevel x Gagner des niveaux (x = nb de niveaux)
GiveXP x Gagner des points d'expérience (x = un nombre)
ModSaveFort Définir le modificateur de sauvegarde d'endurance
ModSaveReflex Définir le modificateur de sauvegarde de reflexes
ModSaveWill Définir le modificateur de sauvegarde de volonté
ModSpellResistance x Définir le modificateur de résistance aux sorts
SetAge x Définir l'age du héros (x = age)
SetAttackBase x Définir l'attaque de base (x = nombre)
SetCHA x Définir le charisme (x = nombre)
SetCON x Définir la constitution (x = nombre)
SetDEX x Définir la dextérité (x = nombre)
SetINT x Définir l'intelligence (x = nombre)
SetSTR x Définir la force (x = nombre)
SetWIS x Définir la sagesse (x = chiffre)

Si votre personnage est corrompu après l'utilisation de ces cheats , ouvrez le fichier nwnplayer.ini et vérifiez que ces 2 lignes soient bien présentes :
Single Player ItemLevelRestrictions=0
Single Player Enforce Legal Characters=0

TUER EN UN COUP

A l'aide d'un éditeur de texte tel que le notepad, ouvrez le fichier nwnplayer.ini du jeu (pensez à en faire une copie de sauvegarde au préalable !). Cherchez la section "Game Options" et ajoutez la ligne Debug Mode=1. Sauvegardez ce fichier puis lancez le jeu. Pendant la partie, ouvrez la console (ALT GR + 7). Rien n'apparaît : c'est normal ! Tapez DebugMode 1 dans le vide pour activer le cheat mode (un message "Success" s'affiche). Bougez le curseur sur votre cible et appuyez sur la touche Y pour la tuer instantanément. Ce truc peut aussi être utilisé pour casser des portes, des

coffres...

New York Police Judiciaire : Jeu Set et Meurtre

© Mindscape / Legacy Interactive 2005

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

New York Police Judiciaire : Jeu, Set et Meurtre se compose de deux principales phases de jeu. Dans la première, vous incarnez un inspecteur chargé de l'enquête. Dans la seconde, il vous faut traduire en justice le criminel afin de le mettre une bonne fois pour toutes sous les verrous.

1ère PHASE : L'ENQUETE

LA SCENE DU CRIME

Le plus logiquement du monde, votre enquête débute sur les lieux du crime. Commencez par observer les traces de sang dans l'angle du banc de gauche, puis prenez la seringue sur le sol à droite du corps. Un peu plus loin, sous le banc de droite, un bouton de chemise n'attend plus que vous vous baissiez pour le ramasser. Prenez ensuite la direction des toilettes et faites une petite halte dans le second compartiment des vestiaires. Jetez un coup d'oeil au magasine puis poursuivez. Dans les sanitaires, saisissez-vous de la carte d'accès laissée à l'abandon sur le sol. Après cela, allez retrouver la victime et observez le casier verrouillé dans l'arrière scène. Un code à 3 lettres protège l'accès au « jardin secret » de notre tenniswoman. Son surnom n'est autre que l'Ace Ukrainien, essayez donc de rentrer ACE... La porte du casier ouverte, arrachez la photo scotchée sur le montant puis jetez un coup d'oeil à l'intérieur du compartiment. Ramassez l'enveloppe pleine de pilules ainsi que la clef accrochée au sac de sport et allez interroger la fille en rouge. Posez-lui toutes les questions disponibles dans l'inventaire et montrez-lui toutes les preuves en votre possession afin d'obtenir plusieurs commentaires. En règle générale, à chaque fois que vous mènerez un interrogatoire face à un témoin, commencez par le questionner jusqu'à ce que vous ne disposiez plus d'aucune alternative (jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de questions disponibles dans le menu de droite). Passez ensuite à l'étayage des preuves et confrontez votre vis-à-vis à chacune d'entre elles (vous avez alors 3 catégories dans lesquelles celles-ci sont réparties : les suspects, les objets et les documents, symbolisées par 3 icônes dans le bas de l'écran).

PREMIERE VISITE A LA MORGUE

Pour vous rendre chez le médecin légiste de l'équipe, passez par la carte (grâce au petit menu en bas à gauche de l'écran) et cliquez tout simplement sur l'étiquette en question. Sur place, parlez au médecin puis examinez le corps de la victime (sa main, puis sa tête). Ramassez ensuite toutes les preuves mises à disposition sur le meuble de gauche puis embarquez le rapport d'autopsie (en deux parties) sur le bureau d'à coté avant de partir tambour battant mener une longue série d'interrogatoires...

SWETLANA KUSAROVA

Après avoir épuisé tous les sujets de discussion, montrez donc la photo, le bouton et la conclusion d'autopsie à la maman...

FRANK MORELLI

Pareillement à l'entrevue précédente, conversez tranquillement en usant des sujets proposés dans l'inventaire à

questions, puis montrez vos preuves pour jouir des petits commentaires de Frankie. Vous obtiendrez également à l'issue de cet entretien un échantillon ADN du suspect.

MARK GREENFIELD

Le manager de la défunte joueuse n'est pas particulièrement loquace, mais partez toutefois l'interroger...

PATRICK McENROE

Un passage sur les courts vous permettra de rencontrer le dernier entraîneur en date de notre ex-vedette. Usez des mêmes pratiques que précédemment avant de clore l'entretien pour de bon.

RODRIGO SILVA

Le beau gosse de la raquette coupera court à la conversation dès lors que ses intérêts se verront menacés. Redonnez-lui le goût de parler en lui mettant la photo trouvée dans le casier sous le nez.

L'APPARTEMENT DE LA VICTIME

Suite à la conversation avec Rodrigo, vous apprenez l'existence du second pied-à-terre de la victime. Rendez-vous sur les lieux et glissez la petite clef en votre possession dans la serrure de l'appartement. Sur la petite table près du canapé, prenez le verre vide. Partez ensuite pour la cuisine et intéressez-vous aux morceaux de papier sur le parquet. Pour pouvoir emporter la lettre avec vous, il vous faudra au préalable la reconstituer. Pour cela, procédez suivant la bonne vieille méthode qui consiste à débuter la tâche par les bords. Enfin, sachez qu'en double-cliquant sur les pièces du puzzle, vous retournez l'échantillon choisi. Prenez note du commencement du message pour vous faciliter la tâche : « On ne sort plus ensemble. Je ne suis plus ton petit ami. Tu n'es plus ma copine. Cesse de dire à tout le monde ». En vous retournant, vous observerez un petit cadre sur le mur de droite : prenez-le. Passez ensuite à l'inspection de la table à proximité et saisissez-vous du mot et des biscuits. Utilisez alors la nourriture auprès du perroquet pour obtenir une jolie mélodie de sa part.
Pour lui trouver une utilisation concrète, repérez dans un premier temps le petit piano sur un meuble dans un coin de la pièce. Vous l'aurez sans doute compris, c'est cette même chansonnette qu'il va vous falloir reproduire sur le minuscule instrument. Pour faciliter la tâche à tous ceux qui n'auraient pas passé 5 ans au conservatoire, voilà la solution toute faite. Commencez par pianoter afin d'associer les touches aux notes (en cliquant sur les touches, les noms apparaissent dans les carrés du haut). Composez alors l'association suivante : Do#, Do#, Do#, Si, Do#, Re, Mi, Re, Do#. Le coffre s'ouvre, laissant alors à découvert une jolie carte postale que vous glisserez dans votre poche. En ressortant, balayez le hall de votre curseur jusqu'à trouver la porte d'une voisine de la victime. Ouvrez alors pour lui parler.

TELEPHONE PORTABLE

Dans le menu en bas à gauche de l'écran se trouve une petite icône en forme de mobile. Cliquez sur celle-ci pour pouvoir téléphoner. Choisissez Howard Cragen dans la liste proposée et conversez avec lui. Vous pouvez également, à tout moment de la partie, passer un petit coup de fil au juge de manière à ce qu'il vous coache sur certains aspects du jeu, tels que la constitution de dossiers ou autre...

DIVISION DES ARCHIVES

Dans les locaux de la division des archives, vous effectuez essentiellement un travail de recherches. Lorsque vous approchez du premier bureau à votre entrée, vous apercevez tout un tas de paperasse : ce sont en fait des dossiers vierges qu'il vous faudra constituer. La méthode à employer pour ce qui est de remplir ces papiers est assez simple. Il vous suffit de cliquer sur l'un des dossiers puis de faire glisser l'élément sur lequel vous voulez lancer des recherches dans le petit carré blanc. Cliquez ensuite sur « soumettre » puis attendez patiemment que vos petits collègues vous rappellent pour vous tenir au courant de leurs découvertes. En règle générale, il est préférable de lancer des recherches sur tous les éléments en votre possession. Néanmoins, pour un souci de cohérence, il ne sera cité ici que les éléments faisant véritablement avancer l'enquête.

Recherches et Archives : Cliquez sur ce dossier et effectuez une recherche concernant la carte d'accès. On apprend alors le nom du détenteur de cette carte (Jimmy Rousso). Lancez ensuite un processus pour chaque suspect présent dans votre inventaire afin de constituer de solides dossiers. Enfin, placez également la carte postale dans le petit carré blanc pour en apprendre d'avantage sur le message qu'elle contient (il vous faudra au préalable la reconstituer. Calquez alors les morceaux de phrases avec les brides de lettres en respectant les cohérences entre deux lignes). Pour vous rendre dans la salle des résultats, gagnez le fond de cette même salle et franchissez la porte de gauche.

Surveillance : En plaçant des individus sous surveillance, vos services se chargeront de prendre ces suspects en filature pour vous en apprendre un peu plus sur leurs habitudes. Si vous lancez une recherche sur chacun d'entre eux, vous remarquerez que seule l'observation de Svetlana Kusarove (la mère de la victime) demeure inachevée. Le bureau de filature se trouve au fond à droite de la pièce.

Labo : Le labo se révèlera très utile pour la plupart des objets que vous trouverez sur le terrain. Le verre à vin, l'échantillon de salive, les comprimés, l'échantillon de sang, les cellules embryonnaires ainsi que la seringue devront donc tous passer entre les mains du labo scientifique.

Evaluation Psychologique : Réaliser une évaluation psychologique d'un suspect peut permettre d'en apprendre un peu plus sur la personnalité profonde qui est la sienne. Malheureusement pour vous (et votre enquête) certains refusent toute évaluation, et la loi ne peut les contraindre à se soumettre à un tel examen si vous ne disposez pas de preuves tangibles à son sujet...

JIMMY RUSSO

Jimmy Russo est le détenteur de la carte magnétique retrouvée dans les douches près de la scène du crime. Une fois l'analyse de l'objet réalisée (voir « Recherches et archives ») son nom apparaît sur la carte et vous êtes libre d'aller lui rendre une petite visite. Face à notre bonhomme, interrogez-le afin d'obtenir les vidéocassettes de surveillance (à transmettre au labo et à la section de recherches des archives). Présentez-lui également la carte d'accès afin d'obtenir ses empreintes digitales. Retournez ensuite au bureau des archives où un nouveau travail de fond vous attend.

JIMMY RUSSO OU PETER HAMLIN ?

Au bureau des archives, sélectionnez le dossier de recherches et archives et lancez des demandes pour les cassettes ainsi que pour Russo. Sollicitez ensuite les services du labo pour obtenir des informations supplémentaires sur la carte d'accès. Le suspect semble vous avoir menti, son vrai nom n'est autre que Peter Hamlin... Lancez une recherche sur ce nouveau nom en sollicitant à nouveau les talents du bureau des archives. Parmi les nombreuses informations obtenues, un nouveau nom fait surface : Claire Thomas. Allez l'interroger dès à présent.

CLAIRE THOMAS

Après un court entretient avec la jeune joueuse, un nouveau nom vient s'ajouter à la liste des suspects. Allez donc voir cette fameuse Kaya Talib pour poursuivre.

KAYA TALIB

Kaya n'est autre que la partenaire d'Elena en double. Discutez avec elle avant de repartir voir Svetlana. Regagnez ensuite la division des archives afin de mettre en place un dossier de perquisition.

PERQUISITIONNER HAMLIN

Sur le bureau aux dossiers, choisissez celui mentionnant « mandat de perquisition ». Commencez par placer Peter Hamlin dans la case suspect en faisant glisser l'icône le représentant grâce à la souris. Il vous faut ensuite mettre à comparution les preuves nécessaires à l'accord de la perquisition. Placez alors dans les cases en contrebas le rapport sur Hamlin, prouvant son lien avec la victime dans le passé, ainsi que le rapport sur la carte d'accès (pour ce qui concerne les rapports, cliquez sur la dernière icône de gauche dans la barre des preuves). Appuyez sur soumettre et le

tour est joué !

APPARTEMENT D'HAMLIN

Dans l'obscurité partielle, dirigez-vous vers la lumière. Vous trouvez une lampe torche sur votre chemin, mais celle-ci n'est plus alimentée par sa batterie. Franchissez la porte droit devant vous et vous tomberez dans une salle particulièrement encombrée. Votre but est de mener votre personnage jusqu'à l'étagère de droite de manière à trouver de nouvelles piles pour la lampe. Pour cela, il vous suffit de déplacer les caisses à l'aide de la souris afin de vous frayer un passage parmi les nombreuses caisses. La chose est plus facile qu'il n'y paraît, commencez par déplacer les caisses du haut vers le bas, et passez par le haut pour rejoindre le chemin menant aux étagères. La pile réquisitionnée, il ne vous reste plus qu'à refaire le même parcours en sens inverse. Dans la salle principale, placez la pile dans la lampe en effectuant un glissé souris afin de pouvoir débuter l'exploration des lieux. Repérez la zone de couchage et récupérez les bouteilles sur le sol avant d'examiner l'article d'Elena sur les caisses. Observez ensuite les cartes bancaires à proximité de la télévision puis gagnez la petite salle dédiée au culte du tennis féminin. Jetez un oeil sur l'ambiance particulière de la pièce puis faites main basse sur la vieille machine à écrire. Pour finir, trouvez l'armoire nécessitant un code pour son ouverture. Inscrivez alors « Claire Thomas » en laissant un carré vierge avant chaque mot pour l'ouvrir. Saisissez les cassettes vidéo avant de repartir.

TRAVAIL DE FOND

Avec tous ces nouveaux indices en notre possession, inutile de vous dire que le bureau des archives va avoir du pain sur la planche ! Grâce au formulaire de recherches et archives, soumettez les vidéos, Kaya, ainsi que Claire Thomas à des analyses poussées. En passant par celui du laboratoire, demandez une inspection minutieuse des bouteilles et de la machine à écrire. Lorsque les résultats seront disponibles auprès du labo, il vous faudra établir la correspondance entre le message de menace et la machine à écrire. Parmi 12 échantillons de lettres, vous devez alors choisir celles s'accordant avec la lettre. Chaque échantillon comporte 3 lettres. En numérotant les échantillons de 1 à 12, de gauche à droite puis de bas en haut, entourez les lettres suivantes pour déterminer le lien.
Echantillon 1 : 2ème lettre (en numérotant les lettres de haut en bas, de 1 à 3)
Echantillon 2 : 3ème lettre
Echantillon 3 : 3ème lettre
Echantillon 4 : 1ère lettre
Echantillon 5 : 1ère lettre
Echantillon 6 : 3ème lettre
Echantillon 7 : 1ère lettre
Echantillon 8 : 2ème lettre
Echantillon 9 : 1ère lettre
Echantillon 10 : 2ème lettre
Echantillon 11 : 2ème lettre
Echantillon 12 : 3ème lettre

Peu de temps après l'obtention de vos premiers résultats, vous recevez un message vous informant que l'homme figurant sur les bandes vidéo a été identifié comme étant le père de la victime. Allez questionner Omar Talib, le père de Kaya, puis foncez rencontrer le père d'Elena.

YURI ZALISKI

Le papa d'Elena est assez bourru dans son genre. Dès le début de cet entretien, il dément toute parenté avec la victime. Montrez lui donc le cadre trouvé dans l'appartement de la victime pour lui rafraîchir la mémoire. Questionnez-le puis retournez voir Sevtlana.

CLINIQUE POUR FEMMES EASTSIDE

Le bureau de filature vous appelle à ce moment de l'intrigue pour vous signaler que la surveillance de Svetlana est arrivée à terme (il vous faut bien sûr au préalable avoir placé Svetlana en filature grâce au dossier adéquat dans le

bureau des archives). Allez donc consulter le rapport et une nouvelle adresse viendra se rajouter à celles déjà présentes sur la carte. En arrivant à l'hôpital, montrez la photo aux femmes sur place puis parlez avec la responsable des lieux, Eleanor Sullivan. Après avoir épuisé tous les sujets de conversations, une nouvelle personne fera son apparition (il s'agit de Toki Yamamato). Parlez-lui pour obtenir enfin les réponses à vos questions.

PERQUISITIONNER SEVTLANA KUSAROVA

Toujours grâce au formulaire de perquisition (disponible au bureau des archives), placez Svetlana dans la case du suspect et étayez les preuves suivantes dans celles du dessous :
-Rapport de surveillance Svetlana
-Rapport de recherches vidéos
-Toki Yamamato

DEMEURE DES KUSAROVA

Dans le premier compartiment de la résidence, commencez par observer les indices et cadres aux murs. Dans la deuxième pièce, regardez la facture et ramassez la fiche de vols sur la table. Repérez ensuite la tapisserie fixée sur le mur du fond. Tirez sur la ficelle de droite et un coffre apparaîtra. Entrez le code 6461 (la victoire d'Elena 6-4, 6-1) pour ouvrir ce dernier. Prenez le testament à l'intérieur, puis regardez les bijoux. Enfin, récupérez le relevé de compte sur la table basse derrière le canapé, ainsi que le petit miroir côté salon avant de ressortir.

REVELATION TESTAMENTAIRE

Appelez Cragen et dites-lui que le testament est en votre possession. Il acceptera ainsi de vous livrer de nouvelles informations. Allez ensuite voir Mark Greenfield de manière à ce qu'il vous remette une nouvelle pièce à conviction. Glissez donc la photo parmi les preuves que vous conservez, et allez l'agiter sous le nez de notre bon vieux Peter (Hamlin). Montrez-lui le rapport de recherches à son sujet (si ce n'est pas déjà fait, procédez immédiatement au rapport). Interrogez-le puis revenez dans le quartier des archives. Envoyez la photo avec menace au labo puis faites analyser le testament d'Elena ainsi que le relevé de miles et de comptes par le département de recherches et d'archives. Retournez alors voir Hamlin et proposez-lui de poursuivre votre petit interrogatoire au poste. Montrez-lui alors le test de laboratoire sur la photo où figure une bien vilaine menace puis poursuivez l'entretien jusqu'à la fin. Convoquez ensuite Claire Thomas et récupérez l'article qu'elle vous remettra. Faites alors appeler Rodrigo pour lui montrer le bout de papier. Cela aura pour effet de lui redonner le goût de parler. Discutez donc avec lui jusqu'à obtenir un échantillon d'ADN de sa personne. Faites alors parvenir au plus vite le test au labo et consultez vos messages. Si comme mentionné plus haut, le relevé de comptes a bien été remis au bureau des recherches et archives, des révélations d'ordre primaires devraient vous être révélées...

PERQUISITIONNER GREENFIELD

Après avoir positionné son joli minois dans la case du suspect, il vous faut mettre en évidence les preuves suivantes afin d'obtenir un mandat :
-Rapport de recherches Mark Greenfield
-Relevé de comptes
-Testament d'Elena

APPARTEMENT DE MARK GREENFIELD

En arrivant dans ce bel appartement, commencez par récupérer la veste sur le portemanteau. Entre la table et le canapé, ramassez la petite clef sur la table basse puis passez côté bar. Saisissez-vous du tisonnier à gauche de la cheminée. Usez ensuite du miroir pour observer le contenu du conduit, puis attrapez le document dissimulé dans l'âtre avec l'aide du tisonnier. Celui-ci n'est autre qu'un reçu de fourrière. Rendez-vous ensuite dans la salle de bain pour saisir le flacon de vitamines B et les seringues dans l'armoire. Penchez-vous après cela sur le coffre et entrez le mot de passe « POSTICHE » pour accéder à son contenu. Prenez la perruque, puis retournez en direction de la 27ème...

ANALYSE DES INDICES TROUVES CHEZ MARK

De retour au bureau des archives, envoyez toutes vos nouvelles preuves subir des examens poussés au labo. Laissez également au service des recherches et archives le soin d'analyser le reçu de fourrière puis, les résultats obtenus, retournez rendre une petite visite à la voisine d'Elena. Questionnez celle-ci sans relâche pour obtenir de nouvelles informations essentielles à l'avancée de l'enquête.

JESUS GOZALEZ LIMOUSINES CITY SERVE

En passant par la carte, rendez-vous dans ce garage afin de questionner l'homme que vous rencontrerez. Vous obtenez alors une copie de registre. Partez voir Mark et consultez vos messages, la correspondance d'ADN est formelle, Greenfield était bel et bien le père du bébé qu'attendait la victime. Montrez à l'homme les preuves en votre possession. Face à son obstination une seule solution s'impose...

MANDAT D'ARRET CONTRE MARK GREENFIELD

Utilisez le dossier de mandat d'arrêt, et placez Greenfield dans la case du suspect. Utilisez ensuite les éléments suivants pour prouver le bien fondé de votre demande :
-Test de laboratoire Cheveux
-Test de laboratoire Perruque
-Test de laboratoire Cellules embryonnaires
-Rapport de recherches Mark Greenfield
-Veste
-Bouton
-Registre City Serve
-Testament d'Elena
-Toki Yamamato (bénévole dans la clinique pour femmes)

2ème PHASE : LE PROCES

PROFILES PSY

Pour commencer, faites dresser les portraits psychologiques de Mark Greenfield, Eleanor Sullivan et Toki Yamamato.

BUREAU DE GREENFIELD

Dans cette seconde phase de jeu, il vous est possible d'investir le bureau de Greenfield, un lieu riche en indices ! Prenez la facture d'hôpital sur la petite table en verre, ainsi que les chèques sur son bureau. Regardez la liste non loin, et ramassez le passeport et les billets d'avion. Sur le meuble derrière le bureau, prenez le papier d'imprimante et le document financier. Grâce à la petite clef présente dans votre stock d'indices, ouvrez le tiroir verrouillé. A l'intérieur se trouve un ticket de caisse de la boutique d'Odessa : prenez-le. Regardez ensuite le cadre en haut à gauche, puis fermez le rideau de la fenêtre dans l'angle. Cette manipulation vous permet d'obtenir une bien meilleure visibilité quant à l'écran de son ordinateur. Rentrez alors le mot BABE (le joueur de baseball pas le cochon ;)) en tant que mot de passe. Une erreur système vous empêche alors toute opération. Retournez-vous et glissez la feuille d'imprimante dans le télécopieur. Un relevé de comptes à l'étranger s'imprime alors de lui-même : embarquez donc ce précieux document.

BOUTIQUE ODESSA

Rendez-vous à la boutique et parlez avec le gérant dès votre arrivée. Passez ensuite à l'exploration du fond de la salle et intéressez-vous au PC. Observez les formes géométriques sur le ticket de caisse provenant de cette même boutique (un triangle bleu au-dessus d'un cercle orange, lui-même disposé au-dessus d'un carré rouge). Il vous faut alors reproduire les figures grâce au logiciel. Cliquez sur les cases de droite pour sélectionner celles que vous voulez changer puis modifiez leur forme, taille et couleur à l'aide de celles de gauche. Le code géométrique reconstitué, appuyez sur «

Soumettre ».

BUREAU DU PROCUREUR

C'est dorénavant par ce bureau que vous effectuerez toutes recherches et examens concernant les indices, preuves, documents et témoins...
En utilisant le dossier intitulé « recherches et archives », faites soumettre les éléments suivants à un examen complet : factures d'hôpital, chèques, document financier, passeport, Ivana Kirenikov et enfin, relevé de comptes étrangers.

IVANA KIRENIKOV AMBASSADE D'UKRAINE

Le nom d'Ivana Kirenikov faisant surface dans les démêlés de l'enquête, une courte visite à l'ambassade s'impose. Questionnez la demoiselle sur son lien avec l'accusé puis partez la mettre sous surveillance en passant par votre bureau chez le procureur. Allez voir Kaya une dernière fois afin d'être prêt pour votre première confrontation au tribunal.

AU TRIBUNAL 1ère PARTIE : L'ACCUSATION

Lors de la première partie du procès, vous devez parvenir à convaincre les jurés ainsi que le procureur du bien-fondé de votre accusation. Pour cela, il faut tout simplement présenter suffisamment de preuves à la cour. Avant de vous lancer dans la bataille, passez par le bureau du procureur afin de constituer un dossier béton.
Dans la fiche « citation à comparaître », placez les témoins suivants (peu importe l'ordre) : McEnroe, Yuri Zaliski, Jesus Gonzalez et Sophie Marguilies.
Dans celui des preuves à charge, optez pour ces éléments : bouton, veste, évaluation psychologique Mark, rapport de recherches Mark, rapport de fourrière, rapport relevé de compte à l'étranger, rapport de recherches chèques, test de laboratoire cheveux, rapport de recherches testament, testament, test de laboratoire sang, test de laboratoire cellules embryonnaires, registre City Serve, rapport d'autopsie, test de grossesse, rapport de recherches document financier.
Lorsque tout est ok, cliquez sur l'onglet « PROCES ».
Lors de l'exposé de l'accusation (votre exposé donc), vous devez appeler à la barre les témoins choisis précédemment pour les confronter à vos questions. Vous devez alors veiller à ce que vos questions soient claires et pertinentes, car sans cela, la défense pourra faire objection et vous perdrez en crédibilité auprès des jurés et du procureur. La défense est en droit d'interroger chacun des témoins que vous amenez à la barre dès lors que vous en avez fini avec eux. C'est alors à votre tour d'émettre des objections lorsque ses formulations vous apparaissent impropres et porteuses de quiproquos. Pour frôler le sans-faute, voici la marche à suivre, détaillée point par point, question par question. Appelez alors chacun des témoins et posez les questions citées. Faites ensuite objection aux dires relevés dans la partie concernée.

MCENROE

Questionnement :
-Depuis combien de temps étiez-vous l'entraîneur d'Elena Kusarova ?
-Pendant cette période, avez-vous constaté chez elle des signes de dopage ?
-Son jeu était-il devenu inégal ?
-Elena vous a-t-elle dit qu'elle prenait des antidépresseurs ?
-Les jeunes athlètes sont-elles soumises à une pression qui sort de l'ordinaire ?
-Est-il difficile pour les joueuses d'atteindre le niveau qu'on attend d'elles ?
Objections :
Lors de la première question de l'avocat de la défense.
Lorsque l'avocat adverse parle d'augmentation de dose.
-Cette même drogue que la victime a utilisée pour se donner la mort ?

DOC GEOFFREY HOFFMAN

Evaluation psychologique Mark Greenfield :
-Veuillez donner à la cour votre avis sur l'état psychologique de Mr Greenfield.
-Eprouve-t-il des remords quant à sa liaison avec la victime ?

-Comment conçoit-il ses relations avec ses clients ?
Objections :
Objectez lorsque l'avocat adverse parle d'immaturité et d'irresponsabilité en citant la victime.
Mais aussi lorsqu'il stipule qu'Elena n'a jamais dit à Greenfield qu'elle était enceinte.

LENNIE BRISCOE

Registre City Serve :
-Qu'a répondu l'accusé quand vous lui avez demandé où il se trouvait le matin du meurtre ?
Bouton :
-Que pouvez-vous dire à la cour au sujet de cette pièce à conviction ?
Veste :
-Quelle est l'importance de cette veste dans cette affaire ?

JESUS GONZALEZ

Questionnement :
-Le matin du meurtre, à quelle heure avez-vous déposé Mr Greenfield au stade ?
-L'homme que vous avez amené au stade est-il présent dans cette salle ?

TONNY JEFFERSON

Rapport de recherches Mark Greenfield :
-Qu'ont révélé vos recherches sur la situation financière de l'accusé ?
Rapport de recherches reçu de fourrière :
-Qu'avez-vous découvert sur ce document ?
Rapport de recherches compte à l'étranger :
-Qu'ont révélé vos recherches sur les comptes bancaires de l'accusé au Costa Rica ?
Rapport de recherches chèques :
-Qu'avez-vous découvert à propos de ces chèques ?
Rapport de recherches document financier :
-Qu'avez-vous découvert sur ce document ?
Rapport de recherches testament :
-Que pouvez-vous nous dire au sujet de ce document ?

YURI ZALISKI

Questionnement :
-Depuis combien de temps n'avez-vous pas vu votre fille ?
-Pourquoi avoir attendu aussi longtemps ?
-Pour quelle raison avez-vous été incarcéré dans votre pays ?
-Vous voulez dire que vous torturiez ?
-Vous a-t-on dit que votre passé pourrait nuire à la carrière de votre fille ?
-Quel était le sujet de votre dispute avec Svetlana au stade, la veille de la mort d'Elena ?
-Avez-vous rencontré Mr Greenfield ?
-Vous a-t-il dit qu'il refusait de vous laisser compromettre la carrière de votre fille ?
-Quelle a été la réaction de Mr Greenfield lorsque vous avez refusé son offre ?
Objections :
Lors de sa première question.
Lors de la question portant sur la carte postale.

SOPHIE MARGUILIES

Questionnement :
-Avez-vous remarqué un homme dans la rue en bas de votre immeuble la veille du meurtre ?

-Avez-vous entendu un couple se disputer ce soir-là dans l'appartement de la victime ?

DOC SHARON RUTLEDGE

Rapport d'autopsie :
-Pouvez-vous dire aux jurés ce qui a causé la mort de la victime ?
-Comment la drogue a-t-elle été administrée ?
-S'agit-il d'une technique dite « normale » ?
Test de grossesse :
-Pouvez-vous dire aux jurés à quel stade était la grossesse de la victime ?
Objections :
Lors de la question portant sur les stéroïdes.
-Depuis quand cette jeune femme se savait enceinte ?

ELIZABETH HERNANDEZ

Test de laboratoire échantillon de sang :
-Qu'a révélé l'analyse de sang de la victime ?
-Quelles auraient été les conséquences de la DHEA sur la grossesse ?
Test de laboratoire cellules embryonnaires :
-Pouvez-vous dire à la cour qui était le père de l'enfant que portait Elena Kusarova ?
Analyse sur cheveux et perruque :
-Avez-vous été en mesure d'identifier l'origine des cheveux découverts sous les ongles de la victime ?
Objections :
Dès la première question.
Lorsque l'avocat de la défense parle de prise simultanée d'antidépresseurs et de stéroïdes.

PHASE DE RECHERCHES N°1

Si vous avez correctement suivi les conseils donnés pour cette première audience, le procureur devrait juger votre accusation valable. Vous débutez alors une nouvelle phase de recherches en attendant l'argumentation de la défense (2ème partie du procès).

GUS OLSEN

Consultez votre messagerie vocale puis allez voir Gus Olsen dont le nom vient tout fraîchement d'apparaître sur la carte. Commencez le traditionnel interrogatoire et poursuivez jusqu'à ce qu'un petit caprice de l'homme vienne interrompre son débit de parole. Le bougre désire un aménagement en l'échange des informations qu'il a à vous transmettre. Passez donc un coup de fil au procureur pour qu'il vous arrange ça, et demandez-lui de vous aider à convaincre Olsen de parler. Partez ensuite à votre bureau, et récupérez le fax de négociation de plaidoyer dans la machine dans l'angle gauche de la pièce. Retournez voir Gus et remettez-lui le document avant de poursuivre l'entretien.

HENRY HASKINS

Un témoin vous amenant à un autre, le nom d'Henry Haskins vient agrémenter de sa présence la jolie carte des lieux, particulièrement fournie à ce stade du jeu. Celui-ci vous en apprendra plus sur la passion dévorante de Greenfield, à savoir : les paris.

SVETLANA SOUS SURVEILLANCE

Consultez vos messages puis placez Svetlana pour la deuxième fois sous surveillance. Lorsque vous vous rendez au bureau d'enquête pour obtenir les résultats, on vous remet une bande sonore à reconstituer. Voici le message original, celui-ci devrait vous aider à recoller les morceaux plus facilement :

« Voilà, j'ai apporté ce que tu veux. Tu nous laisses tranquille.
-Pourquoi dire à tout le monde que je suis mort ? Je pense que c'est ton souhait.
-Non ! Je travaille très très dur pour notre fille ici en Amérique. Je laisse ma vie de côté pour elle, pour son avenir.
-Pleurer est une bonne chose. Je pensais que tu ne savais pas pleurer. »

AU TRIBUNAL 2ème PARTIE : LA DEFENSE

C'est au tour de la défense de faire jouer ses atouts. Cette deuxième session juridique se déroule quasiment à l'identique de la première, sauf que les rôles sont ici inversés. Vous n'avez donc pas le choix des témoins, mais pouvez tout de même les interroger à bon escient.

RODRIGO SILVA

Objections :
-Et son obsession vous énervait tellement que vous lui avez envoyé une lettre de menace ?
-Donc, vous avez injecté une dose de cette...
Objectez également lorsqu'il émet l'hypothèse d'un suicide.
Questionnement :
-Elena vous a-t-elle jamais dit qu'elle prenait des produits dopants ?
-Lui avez-vous jamais laissé entendre que vous preniez des stéroïdes ?
-Vous a-t-elle demandé de lui procurer de la DHEA dans les semaines précédent son décès ?

PETER HAMLIN

Objections :
A la première question.
Lorsqu'il parle de Claire Thomas pour la première fois.
-A quel moment avez-vous projeté d'éliminer Kusarova ?
Questionnement :
-Avez-vous vendu des stéroïdes à Elena ?
-Aviez-vous revu Elena entre le moment de votre arrestation pour l'avoir agressée il y a trois ans et le matin du meurtre ?
-Ce matin-là, lorsque vous l'avez vu se disputer avec Claire Thomas, vous auriez violé votre injonction en entrant dans les vestiaires, n'est-ce pas ?
-Sachant que Claire était la favorite dans cet Open, pour quelle raison auriez-vous voulu tuer Elena ?

CLAIRE THOMAS

Objections :
-Comment a-t-elle réagi à cette nouvelle, sachant qu'elle refusait toujours...
-Même après que vous lui ayez injecté une dose mortelle de stéroïdes ?
Questionnement :
-Doutiez-vous de vos chances de vaincre Elena dans cet Open ?
-Avez-vous été contrôlée positive à une quelconque substance dopante ?
-L'accusé a-t-il été votre agent ?
-Souhaitiez-vous que l'accusé redevienne votre agent ?
-Avez-vous évoqué avec Mr Greenfield la possibilité que vous puissiez retravailler ensemble ?
-Vous a-t-il dit qu'il prévoyait d'abord de se débarrasser d'Elena ?
-N'était-ce pas la vraie raison de votre altercation avec Elena ce matin-là ?

KAYA TALIB

Objections :
-Etait-ce difficile d'avoir des relations professionnelles avec quelqu'un d'aussi difficile et immature qu'Elena Kusarova ?

-Ah ah ! Quel tact...
Questionnement :
-Quels ont été vos résultats à cet Open avec cette nouvelle partenaire ?
-Est-ce après le meurtre d'Elena que vous et votre nouvelle partenaire avez décidé de jouer ensemble ?
-Aviez-vous envisagé de former cette équipe avec votre nouvelle partenaire avant la mort d'Elena ?
-Elena vous a-t-elle confié qu'elle ne se sentait pas bien ?
-Saviez-vous qu'elle était enceinte ?
-Que vous a dit Elena au sujet de cette grossesse ?
-Vous a-t-elle révélé qui était le père ?

SVETLANA KUSAROVA

Objections :
Lorsqu'il parle de déséquilibre.
Questionnement :
-Avez-vous prélevé de l'argent sur les comptes d'Elena ?
-Saviez-vous que l'accusé utilisait l'argent d'Elena pour rembourser ses propres dettes ?
-Pour quelle raison votre fille avait-elle refusé de revoir son père qu'elle croyait mort ?
-Si le passé du père d'Elena avait été rendu public, cela aurait affecté sa carrière ?

MARK GREENFIELD

Objections :
-Rodrigo Silva affirme que sa relation...
Questionnement :
-Avez-vous déjà parié sur votre propre cliente, Elena Kusarova, dans les tournois auxquels elle participait ?
-Avez-vous eu recours à de faux noms pour faire ces paris ?
-Après la mort d'Elena, avez-vous parié sur la victoire de Kaya Talib et de sa nouvelle partenaire à cet Open ?
-Ne redoutiez-vous pas que le passé du père d'Elena compromette le contrat très lucratif que vous vous apprêtiez à signer ?
-Avez-vous tué Elena parce qu'elle menaçait de révéler votre liaison et sa grossesse ?
-En tuant Elena, vous auriez pu faire une pierre deux coups, n'est-ce pas ? La faire taire au sujet de sa grossesse et mettre un terme à votre collaboration ?
-Pourquoi avez-vous menti à la police quant à votre emploi du temps le matin du meurtre ?
-Combien d'argent avez-vous perdu en pariant sur l'Open, après la mort d'Elena ?

PHASE DE RECHERCHES N°2

Si vous ne l'avez pas déjà fait, placez Ivana Kiranikov sous surveillance. Faites la même chose avec Omar Talib, puis consultez vos messages avant d'allez chercher vos premiers résultats au bureau d'investigation. Appelez David Benninger afin d'essayer d'obtenir des informations.

ENTREPOT EMPIRE

Rendez-vous à l'entrepôt en passant par la carte des lieux. En arrivant, jetez un coup d'oeil au registre laissé à l'abandon sur le comptoir. Le nom d'Ivana Kirenikov apparaît au centre de la fiche. Retenez les initiales un peu plus à droite : IGK. Partez ensuite pour le couloir et placez-vous devant la pièce numérotée « 106 ». Intéressez-vous de plus près au cadenas et entrez le code des initiales trouvées sur le registre juste avant. A l'intérieur de la pièce, repérez la collection de poupées. Ce joli étalage constitue en fait une sorte de puzzle où vous devez trouver le bon ordre dans lequel les actionner. En numérotant les poupées de 1 à 15, de gauche à droite, voici l'ordre que vous devez respecter pour réaliser un sans-faute : 3, 4, 5, 10, 15, 14, 9, 8, 13, 12, 11, 6, 1, 2, 7. Vous trouvez alors l'existence d'une cache murale contenant un petit coffre en bois. Reconstituez l'image sur son couvercle en cliquant sur les boutons du haut pour obtenir l'accès à son contenu : une disquette. Faites analyser ce nouvel élément par le bureau de recherches et d'archives puis empressez-vous d'aller chercher le résultat à la 27ème division. Allez ensuite voir Ivana afin de

l'interroger.

DERNIERS PROPOS A RECUEILLIR

Avant d'aborder la phase finale du procès (celle qui vous verra triompher si tout va bien ;)), il nous faut recueillir quelques propos supplémentaires. Commencez par aller récupérer le fax publicitaire au bureau, et soumettez-le aux services de recherches et d'archives de la 27ème. Le résultat obtenu, rappelez Benninger et faites glisser l'icône du rapport de fax sur sa personne dans le téléphone. Posez-lui ensuite toutes les questions disponibles dans le menu de droite. Allez ensuite rendre visite à Yuri Zaliski. Parlez avec lui jusqu'à ce qu'il se bloque en demandant votre aide. Proposez-lui alors gentiment le billet d'avion pour qu'il accepte de coopérer. Pour en finir avec les visites de courtoisie, allez voir Omar Talib et appelez le procureur pour lui demander de vous aider à convaincre Omar de parler lorsqu'il refusera toute coopération. Allez récupérez le fax de proposition d'immunité et donnez-le à Omar. Finissez l'entretien et filez jusqu'au bureau du procureur.

AU TRIBUNAL : LE VERDICT

Pour la constitution du dernier dossier (= Assignation en contre preuve), il est conseillé de choisir les témoins suivants : Svetlana Kusarova, Yuri Zaliski, Omar Talib et Ivana Kirenikov. A noter qu'il n'est pas nécessaire de présenter de nouvelles preuves pour cette dernière phase du procès. Allez, trêve de bavardages et en avant les artistes !

YURI ZALISKI

Questionnement :
-L'accusé vous a-t-il payé pour que vous vous taisiez à propos de l'âge d'Elena ?
-Saviez-vous que Svetlana avait laissé votre fille cadette dans un orphelinat avant d'émigrer au Etats-Unis ?

SVETLANA KUSAROVA

Questionnement :
-Pour quelle raison avez-vous prélevé des sommes d'argent sur le compte d'Elena pour les donner à l'accusé ?
-Pourquoi n'avez-vous pas aidé la police à déterminer le rôle qu'il avait joué dans le décès d'Elena ?
Objections :
-N'est-il pas vrai que vous avez menti à cette cour...

IVANA KIRENIKOV

Questionnement :
-Qui vous a payé pour falsifier l'acte de naissance d'Elena ?
-Avez-vous perçu de l'argent de la part de l'accusé ?
-L'accusé vous a-t-il dit pourquoi vous deviez garder le silence ?
-A votre avis, que serait-il arrivé si l'âge réel d'Elena avait été révélé au public ?

OMAR TALIB

Questionnement :
-Mr Greenfield vous a-t-il demandé de vous fournir de la DHEA ?
-Comment vous êtes-vous procuré cette drogue ?
-Pourquoi avez-vous accepté d'aider l'accusé ?
-Avez-vous discuté de la grossesse d'Elena avec l'accusé ?
Objections :
Vous avez donc menti à la cour pour...

Voilà, tout est terminé ! Il ne vous reste plus qu'à mettre fin à votre démonstration et à vous en remettre à la délibération

du jury. Aurez-vous réussi à convaincre ?

New York Police Judiciaire Episode 2 : Quitte ou Double

© The Adventure Company / Legacy Interactive 2004

SOLUTION COMPLÈTE

PARTIE I : L'ENQUETE

Sélectionnez mettre les preuves en évidences et travail d'équipe puis cliquez sur terminé. La scène est coupée par la découverte du corps de William Ramos.

Scène du crime :

- Cliquez sur la fenêtre du passager et prenez les empreintes,
- Cliquez sur la porte du passager et entrez dans la voiture,
- Prenez les clés sur le contact,
- Cliquez sur la boîte à gants, cliquez sur l'icône des clés, la boîte à gants s'ouvre,
- Prenez la carte d'identité de William Ramos,
- Sortez de la voiture.

Questions à la Bartkowsky devant l'hôtel :
Quand avez-vous découvert le corps ?
Si vous êtes portier ici pourquoi étiez vous à l'intérieur de l'immeuble ?
Avez-vous entendu un coup de feu depuis là haut ?
Avez-vous remarqué quelque chose d'anormal dehors ?
Vous aviez déjà vu la victime dans le quartier ?
Qui habite l'appartement 4-b ?
Vous avez vu Linda Keller aujourd'hui ?

Enregistrer son témoignage. Soumettre les empreintes de la fenêtre du passager au test de laboratoire.

Questions à Linda Keller :
Vous connaissez William Ramos ?
Ramos était censé passer à votre appartement ?
Que faisiez-vous pour Ramos ?
Depuis quand travailliez vous pour Ramos ?
Combien vous devait Ramos ?
Vous êtes déjà allé chez Ramos ou à son bureau ?
Vous avez attendu Ramos ici toute la soirée ?
Le portier ne vous a pas vu entrer pourquoi ?

Enregistrer son témoignage.

Questions à Célia Ramos à la maison de la victime :
Quand avez-vous parlé à votre mari pour la dernière fois ?
Où travaillait votre mari ?
Votre mari travaillait souvent tard ?
Qui pourrait nous parler de son stress au travail ?
Vous saviez que votre mari était en ville avec 5 000 dollars en poche ?

Si vous me permettez, vous vous entendiez bien avec votre mari ?

Enregistrer son témoignage.

Questions à Diana Quinn :
- Vous étiez une proche collaboratrice de Ramos ?
- Vos recherches avec le docteur Ramos étaient elles classées confidentielles ?
- Il s'est peut être fait des ennemis à cause de son côté excentrique ?
- Pourquoi le Dr Ramos était-il en ville hier avec 5 000 dollars ?
- Qui est Donald Kent ?

Enregistrer son témoignage.

Questions à Donald Kent :

Quand avez-vous vue le docteur Ramos pour la dernière fois ?
Et où en étaient ses recherches ?
Parlez-nous de la vie personnelle du docteur ?
Et vous pensez que si Ramos rentrait tard hier soir, c'était parce qu'il allait voir sa maîtresse ?
A quel hôtel était-il ?

Chez le légiste :

- Cliquez sur le rapport d'autopsie et le prendre,
- Cliquez sur les fragments de balles et les prendre,
- Cliquez sur la carte magnétique et la prendre.

A l'hôtel J.Robbie :

- Cliquez sur la carte magnétique et rentrer dans la chambre,
- Cliquez sur l'invitation sur la table et lisez le numéro 2439,
- Cliquez sur le verre sur la table de nuit et le prendre,
- Cliquez sur le coffre fort de hôtel et entrez le code 2439,
- Ouvrez le coffre et prendre le chèque,
- Soumettre le chèque au test de laboratoire,
- Soumettre le verre au test de laboratoire.

Questions à Philip Wright :
- Quand avez-vous parlé au docteur Ramos pour la dernière fois ?
- Ramos vous a-t-il déjà fait part de pressions professionnelles ?
- pourquoi Ramos voulait-il que cela reste secret ?
- Ramos vous a-t-il donné des détails sur sa découverte ?
- pourquoi Ramos cherchait-il à lever des fonds dans le dos de Kent ?
- Ramos avait t'il une liaison extraconjugale ?

Enregistrer son témoignage.

Question à Martin Tanner :
Quelle était votre relation avec la victime ?
Pourquoi avez-vous choisi de financer Ramos ?
20 000 dollars, c'est un bel investissement, non ?
Le docteur Ramos cherchait d'autres investisseurs ?

Enregistrer son témoignage. Soumettre Martin Tanner à une recherche. Lire les résultats de tous les tests de laboratoire.

Questions à Diana Quinn :
La nuit où Ramos a été assassiné vous étiez dans sa chambre d'hôtel ?
Sélectionnez l'icône du verre soumis au test de laboratoire,
Vous étiez amant depuis longtemps ?
Ramos savait que sa femme le suspectait d'être infidèle ?
Vous avez exigé quelque chose de Ramos ?
Vous espériez retirer des dividendes du projet secret de Ramos ?

Soumettre Diana Quinn à une surveillance. Enregistrez son témoignage.

Questions à Célia Ramos :
Pourquoi nous avoir caché la liaison de votre mari ?
Et vous auriez été jusqu'à demander le divorce ?
En comptant l'assurance la mort de votre mari est donc rentable pour vous, n'est ce pas ?

Obtenez un mandat de perquisition pour le laboratoire Avery labs

Pour l'obtenir :

Mettez Donald Kent comme suspect,
Puis comme témoin : Philip Wright, Célia Ramos, Martin Tanner, Linda Keller

Laboratoire Avery Labs :

Cliquez sur la machine à détruire le papier, rassembler les morceaux. Une tache d'encre doit se trouver en bas à gauche et une autre en haut à droite.

- Prendre le mot anonyme,
- Cliquez sur l'ordinateur puis le prendre,
- Soumettre l'ordinateur pour une recherche,
- Soumettre le mot anonyme pour un test de laboratoire,
- Lire les résultats de la recherche sur Martin Tanner puis le prendre,
- Lire les résultats du laboratoire sur le mot anonyme puis le prendre.

Retournez voir Martin Tanner mais à la place c'est Cindy Tanner que vous trouverez.

Questions à Cindy Tanner :
Que vouliez vous donc reprendre à Ramos ?
Pourquoi ce ton agressif dans ce mot ?
Vous pensiez vraiment pouvoir récupérer l'argent que vous avez investi ?
Pourquoi tant de précipitation à vous faire rembourser ?
Où était votre mari la nuit du meurtre du docteur Ramos ?

Questions à Shirley Sho :
Vous étiez comptable au laboratoire Avery Labs ?
Quelle était la raison de votre renvoi ?
Vous avez entendu parler du remboursement de l'investissement des Tanner ?
Que savez-vous sur Linda Keller ?
Est-ce qu'il y a des documents spécifiant ce que Keller faisait pour Ramos ?

Prendre son témoignage.

Retournez au laboratoire Avery Labs

- Cliquez sur le tiroir du bureau où se trouvait l'ordinateur,
- Cliquez sur la clé que Shirley Célia a donné,
- Prenez la décharge.

Questions à Linda Keller :
Cliquez sur la décharge,
Que savez vous du projet de recherche sur lequel travaillait Ramos ?
Pourquoi nous avoir caché cela ?
Combien deviez vous recevoir ?
Quand l'expérience devait elle commencer ?
Si vous n'avez pas été payée comment vivez-vous ?

Soumettre Linda Keller pour une surveillance. Lire les résultats de recherche du laboratoire.
Le mail dit : confidentiel pour wtr de dsk, je tiens à vous signaler que tous les financements de projets de clonage humain que vous supervisez seront annulés si je ne reçois pas le rapport financier ceci est mon dernier avertissement avant l'arrêt de votre financement. Prendre le résultat. Allez voir Donald Kent.

Questions à Donald Kent :
Depuis combien de temps travailliez-vous sur le clonage humain au laboratoire Avery ?
Vous saviez que Ramos cherchait à vous évincer du projet ?
Et à quel stade en était le projet de clonage ?
On pourrait penser que ses recherches avaient été concluantes et que vous n'aviez plus besoin de lui, non ?
Ramos était-il prêt à passer au test de clonage sur un sujet humain ?

Lire le rapport de surveillance de Linda Keller.

Pour obtenir un mandat de perquisition chez Linda Keller :

Mettre Linda Keller comme suspect,
Mettre comme témoin : Shirley Sho,
Mettre comme preuve : la décharge et le rapport de surveillance de Linda Keller.

Chez Linda Keller :

- Cliquez sur le cd puis le prendre,
- Cliquez sur le prospectus des Parangons puis le prendre,
- Soumettre le cd à un test de laboratoire,
- Soumettre le prospectus à une recherche,
- Lire les résultats sur le cd,
- Soumettre Brenda Lyons à une recherche,
- Lire les résultats sur le prospectus et Brenda Lyons.

Questions à Brenda Lyons :
Pourquoi partiez vous si précipitamment ?
Vous avez essayé de saboter le projet de clonage du Dr Ramos ?
Vous pensez avoir réussi votre mission ?
Vous comptez nous faire croire que vous n'êtes pas impliquée dans le meurtre de Ramos ?
Pourquoi Martin Tanner vous aurait-il menacé par téléphone ?

Prenez la cassette et son témoignage.

Questions à Morales :
Cliquez sur la cassette.
Comment avez-vous connu Linda Keller ?
Pourquoi avez-vous menacé Keller ?

Avez-vous menacé Ramos pour qu'il vous rembourse ?
Vous étiez dans le quartier de Keller la nuit du meurtre ?
A quelle heure êtes vous arrivé à votre travail la nuit du meurtre ?

Questions à Donny Morales :
Quel est le travail de Martin Tanner ?
La nuit du meurtre, à quelle heure Tanner est il arrivé au travail ?
Tanner avait il l'air soucieux ou distrait ?
Vous avez vu quelque chose d'anormal cette nuit là ?
Tanner a-t-il un poste à lui ?

Prendre son témoignage.

Chez Airways Delivery :

- Prendre les bottes,
- Prendre la photo,
- Soumettre les bottes et la photo à un test de laboratoire ?
- Lire les résultats des tests de laboratoire.

Obtenir un mandat de perquisition chez Martin Tanner

Dans la case preuves mettre :
Le mot anonyme, le résultat du test du mot anonyme, le chèque, les bottes de Tanner, les résultats du test des bottes.

Chez Martin Tanner

- Cliquez sur le rapport financier vu motors qui se trouve sur la table de la cuisine et le prendre.
- Le soumettre à une recherche.

Pour le mandat d'arrêt

Mettre dans la case preuves :
Le mot anonyme de Ramos, le test du laboratoire du mot anonyme, le test de laboratoire du chèque, les bottes, le test de laboratoire des bottes, le test des empreintes sur la fenêtre de la victime, le test de laboratoire de la photo.

PARTIE I TERMINEE
SCORE DE 100%

PARTIE II : LE PROCES

- Soumettre Martin Tanner à un test d'évaluation psychologique,
- Lire le test d'évaluation psychologique,
- Lire le rapport de chez évaluation motors.

Questions au Dr Richard Blythe
Vous vous êtes occupé du petit ami après son accident ?
Quel était votre pronostic pour Jamie ?
Qu'avez-vous fait pour Jamie ?
Qu'avez-vous conseillé aux Tanner ?
M. tanner a-t-il pu contacter le Dr ramos avant la mort de Jamie ?

Lire le rapport de la royal motors.

Question à Josh Berman :
Pourquoi les Tanner possédaient t'ils un rapport financier d'américan motors ?
Quels étaient les termes de l'accord ?
Que demandaient les Tanners ?
Pourquoi avoir transigé si les Tanners n'avaient pas de preuves à charge ?
Si les tanners étaient si remontés contre vous pourquoi ont-ils accepté si peu ?

Ensuite passez à la partie tribunal. Mettre comme témoins : Brenda Lyons, Donny Morales, Dr Richard Blythe, Shirley Sho. Mettre comme preuves : le mot anonyme, le test du mot, le chèque de Tanner, le test du chèque, le rapport d'autopsie, les fragments de balles trouvés chez le légiste, la cassette, le test des empreintes trouvées sur la fenêtre de la voiture, le test de la photo de Cindy, le rapport de recherche de Martin Tanner.

Au tribunal :

Questions à Brenda Lyons :
Melle Lyons, pouvez-vous identifier cette voix ?
La défense objectera, réponse de l'accusation :
- La protection contre l'auto-inculpation ne s'applique pas ici car il est question d'une identification et non d'un témoignage.
L'accusation continue :
Comment avez-vous réagi au message de Tanner ?
Fin de l'interrogatoire, place à la défense. Objectez pour :
Et vous auriez tué le Dr Ramos ce dangereux bio nazi ?
Admettez que vous en avez tiré des conclusions hâtives…

Questions à Donny Morales :
M. Morales, quelles sont vos relations avec l'accusé ?
M. Tanner a-t-il pris un congé l'année dernière ?
Dans quelles circonstances M. Tanner est t'il revenu travailler ?
La nuit du meurtre, à quelle heure est arrivé l'accusé à son travail ?
Vous rappelez-vous autre chose sur le comportement de Tanner ce soir là ?

Fin de l'interrogatoire, place à la défense.
Objectez pour :
- Seriez-vous assez obtus pour ne pas comprendre que l'accusé est bouleversé par la mort de son fils ?

Questions au docteur Blythe
Dr comment avez-vous connu l'accusé ?
Avez-vous déjà parlé du Dr Ramos avec l'accusé ?
Avez-vous continué à travailler avec les Tanner ?

Fin de l'interrogatoire, pas d'objection pour la défense.

Shirley Sho :
- Melle sho, vous étiez comptable au laboratoire Avery Labs ?
- Pour quel motif ?
- Saviez vous que M. Tanner soutenait financièrement le Dr Ramos ?
- Vous rappelez-vous si Ramos a remboursé Tanner ?

Fin de l'interrogatoire, pas d'objections pour la partie défense.

Questions à Paul kim :
Photo et empreintes de la voiture.

Avez-vous relevé des empreintes de la voiture sur la photo trouvée dans le casier de Tanner et sur la voiture de Ramos

?
Chèque et mot.
- Avez-vous comparé les calligraphies du chèque émis par Tanner et du mot anonyme adressé au Dr Ramos ?
Fin de l'interrogatoire, place à la partie défense.
Objectez pour :
Les empreintes relevées sur la voiture de la victime ne datent-elles pas de plusieurs semaines avant sa mort ?

Questions à Scott Donovan :
- Pouvez-vous expliquer au jury ce qu'a révélé l'examen des finances de Tanner ?
Fin de l'interrogatoire, pas d'objections.

Questions à Lennie Briscoe :
Mot anonyme.
Que pouvez-vous dire à la cour concernant le mot manuscrit déposé comme preuve ?
Chèque.
Comment la police est elle entrée en possession de l'enregistrement téléphonique déposé comme preuve ?
Fin de l'interrogatoire, pas d'objections.

Questions à kathleen Mac Donnell
Rapport d'autopsie.
Pouvez-vous exposer au jury les résultats auxquels vous a conduit l'autopsie du Dr Ramos ?
Éclats de balles.
Que pouvez-vous dire sur ces éclats de balles ?
- Ensuite cliquez sur lever l'audience,
- Lire le rapport de surveillance de Diana Quinn.

Questions à Diana Quinn :
Quelles sont vos relations avec M. Pappas et les Parangons ?
Etiez-vous intéressé par les propositions de M. pappas alors que vous travailliez au laboratoire ?
Et la manière dont les Parangons comptaient mettre en pratique leurs recherches ne vous inquiétait pas ?
Où en était le projet de clonage du Dr Ramos au moment de sa mort ?

Questions à Arias Pappas :
Quelles étaient vos relations entre les Parangons et William Ramos ?
Pourquoi Ramos n'a-t-il pas voulu collaborer avec vous ?
Le refus de Ramos vous a t'il mis en colère ?
Avez-vous été en contact avec les Tanners ?
Pourquoi Ramos a-t-il arrêté son projet de clonage avec les Tanners ?

Retournez au tribunal

Donald Kent
Objectez pour :
Et vous étiez furieux de découvrir que ramos…
Questions :
Quelle est la situation actuelle du laboratoire Avery Labs ?
Que sont devenues les percées faites par le Dr Ramos ?
Vous avez rencontré le Dr Ramos la nuit du meurtre, de quoi avez-vous discuté ?
Maintenant que Ramos est mort, combien pensez-vous gagner ?

Célia Ramos
Objectez pour :
Quand avez-vous confronté votre mari au sujet de sa liaison avec le docteur Quinn ?
Etiez-vous assez jalouse pour assassiner votre mari ?

Questions :
Avez-vous discuté avec votre mari de l'éventualité d'un divorce ?
Si vous avez suspendu la procédure de divorce, c'était vraiment pour sauver votre couple ou pour retrouver votre épargne ?
Avez-vous retrouvé tout votre actif depuis la mort de William ?
Que vous a rapporté sa mort ?

Diana Quinn :
Objectez pour :
Lorsque vous avez appris qu'il ne divorcerait pas vous lui en avez voulu ?
Et vous leur avez alors parlé des Parangons ?
Questions :
Le Dr Ramos vous a-t-il dit pourquoi il ne voulait pas collaborer avec les Parangons ?
Le Dr Ramos vous a-t-il dit pourquoi il a arrêté de travailler avec les Tanner ?
Les tanner ont-ils fait allusion à tout l'argent qu'ils avaient versé au Dr Ramos ?
Avez-vous parlé aux Tanner le jour du meurtre ?

Chiny Tanner :
Questions :
Quand Diana Quinn vous a appelé, pourquoi vous disputiez-vous avec votre mari ?
Qu'avez-vous fait après votre dispute ?
Pourquoi ne pas avoir pris d'avocat finalement puisque le Dr Ramos ne vous remboursait pas ?
Si vous l'avez harcelé par téléphone et menacé par lettre, pourquoi avez-vous pensé ensuite qu'il allait vous rembourser ?

Martin Tanner :
Objectez pour :
J'imagine que vous avez discuté avec lui en toute cordialité ?
Vous n'aviez aucune raison de vouloir la mort du Dr Ramos ?
Questions :
Si pour vous, Ramos était un héros, pourquoi cette lettre de menace ?
Pourquoi ne pas avoir écrit « veuillez me rembourser ou je prendrai un avocat » ?
Comment votre empreinte s'est elle retrouvée sur la portière du Dr Ramos ?
Pourquoi est il passé à votre travail ?
Ensuite allez voir le Dr Blythe.

Questions au Dr Blythe :
Comment en êtes-vous venu à parler du Dr Ramos aux Tanner ?
Y aurait il une raison médicale expliquant que Ramos ait annulé l'expérience de clonage du petit Tanner ?
Pour avoir un maximum de chances, Ramos devait donc être expert dans tous les domaines scientifiques mis en œuvre ?

Questions au Dr Rita Miller :
Avez-vous eu des contacts récents avec le Dr Ramos ?
Les résultats de l'analyse étaient ils anormaux ?
Pourquoi le Dr Ramos a-t-il demandé ces tests ?
Que sont devenus les échantillons ?
Comment pouvons-nous être sûrs que Ramos a repris les échantillons ?

Questions à Donny Morales :
Pouvez-vous nous parler à nouveau des agissements de Tanner la nuit du meurtre ?
Vous connaissez Cindy Tanner ?
Que voulait savoir Cindy, au juste ?

Questions à Burt Larsky :

Vous travaillez avec Airways Delivery ?
A quand remonte votre dernier passage ?

Chez Hudson Métal Works

Prenez le pied-de-biche à côté des voitures,
Prenez la pince à couper à côté du réfrigérateur,
Ouvrez le camion à l'aide du pied-de-biche,
Prenez l'armoire,
Prenez le radiateur,
Ouvrez la boîte à outils à l'aide de la pince,
Prenez le revolver, faite un test de laboratoire,
- lire les résultats du test de laboratoire,
- Retournez au tribunal,
- Mettez comme témoin : le Dr Rita Miller,
- Mettez comme preuve : le test de laboratoire du revolver.

Questions à Paul Kim :
Mr Kim avez-vous procédé à l'examen du revolver de type 38 spécial déposé comme preuve ?
Y avait il des empreintes digitales sur l'arme ?

Questions à Rita Miller :
Quel est votre domaine d'expertise, Dr Miller ?
Avez-vous récemment effectué des tests pour le Dr Ramos ?
Pouvez-vous nous parler de cette maladie ?
Comment le Dr Ramos a-t-il réagi en apprenant vos résultats ?
Pouvez-vous nous parler du registre de votre laboratoire déposé comme preuve ?
Répondre :
Ce document est un enregistrement officiel et constitue en tant que tel une exception à la règle de témoignage par ouï-dire ?
Continuez les questions :
A quoi correspond la signature sur la ligne suivante ?
« bio 8 » ?
Objectez pour :
Comptiez vous faire croire au jury que ces échantillons étaient prélevés sur Jamie Tanner ?
Cliquez sur lever l'audience.

VERDICT COUPABLE
SCORE 100%

Newman Haas Racing

© Studio 33 / Psygnosis 1998

PISTE FIREBIRD

Faites exprès de tomber en panne d'essence et vous aurez accès aux qualifications. Faites un premier bon tour puis cassez la voiture sur les adversaires et vous pourrez rouler sur la piste Firebird.

NFL Blitz

© Midway / Point of View

CHEAT CODES

Ces codes sont utilisables sur l'écran du jeu qui comporte 3 cercles. Le bouton Turbo actionne l'icône 1, Pass la 2, et Jump la 3. Les codes ci-dessous indiquent combien de fois vous devez appuyer sur chacune des trois touches, puis la direction à choisir. Exemple : "021D" veut dire 0 turbo, 2 pass, 1 Jump, puis Droite.

001B	?
010H	?
012B	Pas d'assistance du CPU (2 joueurs)
021D	? (2 joueurs)
030B	Brouillard
032G	?
040H	Têtes énormes
041B	Brouillard épais
045H	Super Blitz
050D	?
102D	Cache le nom du receveur
111B	Mode tournoi (2joueurs)
111H	? (2 joueurs)
115G	? (2 joueurs)
123D	Equipe sans tête
123G	?
141D	Equipe de gros joueurs
151H	?
200D	Grosse tête
203D	Equipe de grosses têtes
210H	?
211G	?
212G	Temps clair
222D	Nuit
223D	?
233H	?
250G	Passes rapides
310D	Equipe de petits joueurs
312G	?
312H	Attaque améliorée
314B	?
321G	Pas de tête
333G	?
344H	Pas d'interception
404G	Vitesse accrue (2 joueurs)
421H	Défense améliorée
423B	?
423D	? (2 joueurs)
433H	Invisibilité
444H	Super Blitz (2 joueurs)
500G	?
514H	Turbo infini

522B ?
525B Neige
555D Pluie
555H ? (2 joueurs)

NFL Quarterback Club '95

© Acclaim 1994

PLUS DE FUMBLES

Appuyez sur A, Y, B, A, Y, B à l'écran de copyright. Ce code ne peut pas être utilisé avec un autre code.

NHL 07

© Electronic Arts / EA Canada 2006

MEILLEUR JOUEUR

Débutez le mode Dynasty avec n'importe quelle équipe. Au bout d'un an, lorsque vous serez dans le menu "free agents", choisissez le joueur nommé S.Whitaker. Vous consterez qu'au bout de deux ans, il sera classé en superstar avec des stats à 99 partout.

NHL 08

© Electronic Arts / EA Canada 2007

CHEAT CODES

Entrez le code **h3oyxpwksf8ibcgt** sur le menu RBK Edge pour débloquer tous les RBK Edge jerseys.

NHL 2000

© Electronic Arts / EA Canada 1999

CHEAT CODES

Tapez l'un des codes suivants au cours du jeu ou sur l'écran des crédits :

AWAYGOAL	Marque un but à l'équipe adverse
BARRYWHITE	Changement de commentaires
BUFFED	Gros joueurs
GULLIVER	Gros gardiens
HEADBONE	Grosses têtes
HOMEGOAL	Marque un but à l'équipe receveuse
MASSRINK	?
NIGHT	Jouer la nuit
SLOMO	Jeu lent
SPOTS	Allume les spots avant le match
SQUEAKY	Changement de commentaires
WARP9	Jeu rapide
ZAMBO	Zamboni sur la glace
ZEROG	Pas de gravité pour la rondelle
GRAB	Retenir le joueur qui est devant vous

ASTUCES DIVERSES

Commencez un match normalement puis appuyez sur accédez au menu et changez d'équipe. Dans le choix du gardien, mettez sortir. Reprenez votre équipe et continuez le match. L'équipe adverse n'aura plus de gardien.

NHL 2001

© Electronic Arts / EA Sports 2000

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants en respectant les majuscules :

`Broken tomato`	Les joueurs saignent (écran crédits)
`starsrus`	Tous les coups spéciaux (écran crédits)
`Magnet`	Les palets foncent vers le goal (écran crédits)
`HOMEGOAL`	But à domicile (écran Gameplay)
`AWAYGOAL`	But à l'extérieur (écran Gameplay)

SUPERS JOUEURS

Entrez les noms des programmeurs (que vous trouverez dans les crédits) pour avoir des caractéristiques au maximum.

SARCASMES

Appuyez sur la touche V quand vous venez de marquer ou quand l'aversaire reçoit une pénalité.

NHL 2002

© Electronic Arts / EA Canada 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

AWAYGOAL	Marquer un but à l'équipe adverse
BARRYWHITE	Changement de commentaires
BUFFED	Gros joueurs
GRAB	Retenir le joueur devant vous
GULLIVER	Gros gardiens
HEADBONE	Mode grosses têtes
HOMEGOAL	Marquer un but
NIGHT	Jouer de nuit
SLOMO	Ralentir le jeu
SPOTS	Allumer les spots avant le match
SQUEAKY	Changer les commentaires
WARP9	Accélrer le jeu
ZAMBO	Zamboni sur la glace
ZEROG	Mode lunaire (sans gravité pour le palet)

SÉQUENCES FMV

Déplacez les dossiers suivant dans le répertoire du jeu pour voir les séquances FMV

Séquence	DossierFMV sequence Folder
But	goal_home
But adverse	goal_away
Fin d'une période	end_of_period
Generique	generic
Palet sorti de la patinoire	puck_over
Penalty	pen_home
Penalty adverse	pen_away
Pendant les bagarres	fight
Remporter une série de playoff	playoff_series_win
Temps limite	time_running_out
Victoire de la Stanley Cup	cup_presentation

COMBATS PACIFISTES

Lors des combats, ne donnez aucun coup de poing à l'adversaire. Ainsi, vous ne récolterez que 2 minutes de prison au lieu de 5 habituelles.

JOUER AVEC LE GROUPE BARENAKED LADIES

Lorsque vous créez un nouveau joueur, appelez-le Steven Page, Ed Robertson, Kevin Hearn, Tyler Stewart ou Jim Creeggan pour débloquer le membre correspondant du groupe.

EQUIPES ALL STARS

Terminez une saison complète en All Star. Sauvegardez votre partie et deux équipes All Stars seront alors disponibles.

LISTE DES JOUEURS INTERDITS

Gari Biasillo
Chris Deas
Dave Forshaw
Alan Price
Ian Yip
Alan Hughes
Teed Streibel
Jesse Joudrey
Jeremy Walker
James Laurenstin
Funky Swadling
Jonathan Lawlor
Jeff Skelton
Alexander Strachan
Mike Heilemann
Jeff Wong
Brian Wideen
Brooks Gordon
Charles Bostik

TOUTES LES CARTES

Pour obtenir toutes les cartes dans le menu NHL Cards, il faut réussir toutes les tâches dans le menu Tasklist, à tous les niveaux de difficultés (1, 2, 3, 4 + beginner, easy, medium, hard).

NHL 2003

© Electronic Arts / EA Canada 2002

JOUER AVEC MATHIEU GARON

Créez un nouveau joueur et appelez-le Mathieu Garon. toutes les statistiques réelles du joueur seront alors chargées.

FAIRE UNE BONNE SAISON

Si en pleine saison, vous n'êtes pas satisfaits d'un match, arrêtez la rencontre avant la fin. Ainsi, votre progression ne sera pas sauvegardée et vous pourrez reprendre la saison plus tard.

NHL 2004

© Electronic Arts / EA Black Box 2003

NOUVEAUX JOUEURS

Entrez un des noms suivants en créant un nouveau personnage.

Groupe Alien Ant Farm

Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell ou Tye Zamora.

Groupe Gob

Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman ou Craig Would.

Equipe de développement

Entrez un nom trouvé dans les crédits du jeu.

NHL 2K8

© 2K Games

DÉBLOQUER LES MAILLOTS DE LA SAISON 2007-2008

A partir du menu principal, allez dans les options et entrez le code suivant : **S6j83RMk01**

NHL 97

© Electronic Arts / EA Canada 1996

CHEAT CODES

Pour activer le cheat mode, pendant l'hymne national, tapez WAGD en gardant la touche SHIFT enfoncée. Maintenant tapez :

H But pour l'équipe receveuse
V But pour l'équipe visiteuse
F Une bagarre éclate entre vous et le prochain joueur plaqué (voire avec l'arbitre)
P Fin de la période
G Fin de la partie
O Prolongation
I Un joueur se blesse pour la durée de la partie
5 Lancer de pénalité
F2 Deux minutes de pénalité
F4 Quatre minutes de pénalité
SHIFT + T Joueurs de plus en plus larges

EQUIPES SECRÈTES

Allez à l'écran des credits en cliquant sur le X au menu principal. Tapez *PIONEER*, attendez un peu et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour sortir des credits. Ensuite, commencez un "exhibition game". Dans la liste des équipes, vous aurez deux équipes supplémentaires : EASports 1 et EASports 2.

NHL 98

© Electronic Arts / EA Canada 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Durant la partie, tapez :

AWAYGOAL	Donne un but à l'équipe visiteuse
BIGBIG	Agrandit les joueurs
CHECK	Donne plus de mise en échec et cause des bagarres
FLASH	Flashs d'appareils photo
GRAB	Idem que CHECK mais avec des coups de crosses
HOMEGOAL	Donne un but à l'équipe locale
INJURY	Pour blesser un joueur
KICKASS	Bagarre
MANTIS	Fait grandir vos joueurs
NHLCOW	Transforme les joueurs en vache
NHLKIDS	Fait rétrécir vos joueurs
PENALTY	Donne une pénalité
SPOTS	Allume les lumières autour de la piste
VICTORY	Pour faire des feux d'artifice dans l'arena
ZAMBO	Pour que la Zamboni passe durant la joute

Dans l'écran de sortie ("EXITS NHL98" ET "CREDIT"), tapez :

EAEAO	Equipe invincible
STANLEY	Pour voir le film de clôture
ULTIMATEJUDGE	Obtenir l'option Internet

TACTIQUE POUR MARQUER

Voici une petite astuce pour marquer avec de bonnes probabilités de succès : déplacez-vous à l'extrémité gauche du point de lancement près du but adverse gauche (ou à l'extrémité droite du point de lancement près du but adverse droit) et tirez.

JOUEURS INTERDITS

Entrez les noms suivants quand vous devez donner un nom à des nouveaux joueurs. Le jeu affichera un message d'erreur. Faites OK et les joueurs auront d'excellentes caractéristiques et de nouveaux visages :
Adriano Celentano
Andy Harris
Ben St John
Brian O'Sully
Bryce Cochrane
Cory Yip

Dejan Stanisvlijevic
Funky Swadling
Gary Johnson
Jay Bulbrook
Jay MacDonald
Jeff Dyck
Jeff Mair
John Rix
Juan Jacyna
Lance Wall
Mark Gipson
Mark Johnston
Mike MacKinnon
Mike Smith
Phillip Chow
Sissel Tangen
Ted Nugent
Tedd Streibel
Tom Papadatos
Trenton Shumay
Troy Church
Victoria Wong

NHL 99

© Electronic Arts / EA Sports 1998

CHEAT CODES (VERSION US)

Entrez ces codes au cours du jeu :

AWAYGOAL	But pour l'équipe visiteuse
CHECK	Mise en échec
FLASH	Flashs de caméras
GRAB	Mise en échec avec la canne
HOMEGOAL	But pour l'équipe receveuse
INJURY	Provoque une blessure
MANTIS	Donne aux joueurs de longs bras, jambes et nez
NHLKIDS	Petits joueurs
PENALTY	Donne un penalty
SPOTS	Allume les spots
VICTORY	Feux d'artifice
ZAMBO	La Zambonie est sur la glace pendant le jeu

JOUEURS INTERDITS

Entrez les noms suivants quand vous devez donner un nom à des nouveaux joueurs. Le jeu affichera un message d'erreur. Faites OK et les joueurs auront d'excellentes caractéristiques et de nouveaux visages :

Andrew Chan
Andy Harris
Bruce McMillan
Bryce Cochrane
Chris Deas
Cory Yip
Darcy Gog
Dave McCarthy
Dave Warfield
Doug Hollinrake
Eric Lau
Funky Swadling
Gregg Haggman
Hong Chin
Jay MacDonald
Jeff Dyck
Jeff Mair
John Rix
Juan Jacyna
Ken Sayler
Kyle Seller
Lance Wall
Mark Lesser

Martin McQueen
Mike Mann
Paul Martin
Suzan Smith
Tedd Streibel
Tom Papadatos
Trent Shumay
Troy Church

CHEAT CODES

Cliquez sur Quit et allez aux crédits (dans la section des crédits des programmeurs). Là, écrivez l'un des codes suivants. Si vous avez réussi, un signal sonore vous le confirmera et l'un des programmeurs lèvera les bras).

`1999`	Video de la Coupe Stanley
`BUFFED`	Géants
`CRANKIT`	Déverouille toutes les résolutions possibles
`EAONLINE`	TCP/IP
`GULLIVER`	Gardiens de buts gros et grands
`HEADBONE`	Grosse tête (poupée)
`NOBODY`	Personne dans les estrades
`QUICKER`	Mode Turbo
`WARP9`	Plus rapide que le mode Turbo

Ni.Bi.Ru : Sur la Piste des Dieux Mayas

© Micro Application / Unknown Identity 2005

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Prague

Le pont

Allez parler au peintre, puis observez le piédestal de la statue et revenez questionner le peintre. Il va vous donner un **portrait**. Observez-le dans votre inventaire puis faites un clic droit sur le piédestal pour récupérer un **message de Barbora**. Regardez de quoi il s'agit dans votre inventaire (et faites-le d'ailleurs pour chaque objet que vous ramassez tout au long de l'aventure). Enfin, faites un clic droit sur votre téléphone.

Le quartier de Barbora

Utilisez l'interphone de l'immeuble. Tentez d'abord d'appeler Barbora : pas de réponse. Essayez les autres locataires. Le cinquième essai sera le bon et la porte s'ouvrira. Une fois à l'intérieur regardez les boîtes aux lettres de gauche pour avoir le numéro de l'appartement dans lequel Barbora habite. Prenez l'ascenseur pour vous y rendre. Sonnez à sa porte puis frappez deux fois : personne n'ouvre. Utilisez les escaliers pour tenter de monter au grenier : il est fermé, il va falloir trouver la clé. Pour cela, redescendez au rez-de-chaussée et observez deux fois le panneau d'affichage à côté de l'entrée. Vous découvrez que la clé du grenier est à l'étage de Barbora. Remontez et prenez la **clé** qui est à côté de l'extincteur. Vous pouvez maintenant monter au grenier. Une fois que vous y êtes, commencez par allumer la lumière en utilisant l'interrupteur un peu à droite de la porte. Ramassez le **chiffon** sous les étagères et la **corde**, pendue non loin du poêle. Observez le coin sombre et regardez ce qu'il y a dans l'armoire : elle est vide. Intéressez-vous aussi aux briques qui font office de pied pour l'armoire en question. Elle va tomber, ce qui fera un trou dans le sol, trou dans lequel vous pouvez prendre une **bille**. Utilisez le chiffon sur la fenêtre pour casser les vitres. Utilisez ce même chiffon une deuxième fois pour enlever les restes de verre. Enfin, utilisez la corde sur la poutre et passez par la fenêtre pour rejoindre l'appartement de Barbora, mais dès que vous y mettez les pieds, vous êtes assommé par un mystérieux individu.

L'appartement de Barbora

Vous vous réveillez au petit matin et ce que vous voyez confirme vos craintes : l'appartement est sens dessus dessous. Passez dans la salle-de-bain : Barbora a été assassinée et gît inanimée dans sa baignoire. Observez le chat. Son collier vous indique son nom : Felix. Revenez dans la salle à manger et ramassez le **sac à main** de Barbora. Ouvrez-le pour trouver un **badge**. Utilisez l'ordinateur : le mot de passe n'est pas difficile à trouver puisqu'il s'agit de felix. Une cinématique se déclenche. Quittez les lieux.

Le quartier des archives centrales

Discutez avec le retraité sur son banc. Entrez ensuite dans le bâtiment. Hélas, le portier vous empêche d'aller plus loin. Ressortez du bâtiment et du parc. Vous arrivez devant un immeuble de bureaux. Tentez de parler au clochard : il est endormi. Dirigez-vous vers le kiosque puis vers le passage souterrain. Une discussion avec une petite fille s'engage. Donnez-lui la bille pour avoir des **pétards**. Achetez des **allumettes** au kiosque puis parlez au clochard qui est maintenant réveillé. Il veut des cigarettes, faites donc un tour au kiosque pour lui acheter son paquet de **cigarettes** et remettez-lui. Revenez voir le retraité sur son banc. Tentez d'amorcer la discussion, puis utilisez les pétards. Il veut bien vous aider si vous lui ramenez une bouteille de vin. Allons voir au kiosque s'ils ont ça. Hélas, ils ne disposent que de

briques de vin. Il faut donc trouver une bouteille pour rendre le breuvage plus présentable. Parlez au clochard puis prenez une des **bouteille vide** derrière lui. Remplissez-là avec la brique pour obtenir la **bouteille de vin** à remettre au retraité qui tient parole et vous donne en échange l'**autorisation** tant convoitée.

A l'intérieur des archives centrales

Donnez l'autorisation au portier qui accepte enfin de vous laisser passer. Prenez l'ascenseur. Utilisez le badge sur le lecteur de carte pour ouvrir la porte du bureau de Barbora. Regardez de plus près le bureau et prenez un **crayon** (dans le porte-crayons) et un **taille crayon** (clic droit sur la photo du chat qui est à l'envers). Combinez ces deux objets pour avoir un **crayon taillé** que vous utilisez tout de suite sur le bloc-note pour obtenir **un morceau de papier portant un code chiffré**. Lisez-le dans votre inventaire. Le tiroir du bureau est fermé. Pour l'ouvrir, prenez la **clé** cachée dans le pot de fleur. Utilisez-là pour récupérer le **tampon**. Ressortez du bureau et intéressez-vous au monte-charge. Pour l'activer il faut être assez rapide. Utilisez tout d'abord le badge puis le papier avec le code.
Vous récupérez des **documents sur le projet NI.BI.RU** (lisez-les). Revenez dans le bureau de Barbora et intéressez-vous à l'ordinateur. Le mot de passe est là aussi très facile à deviner puisqu'il a trait toujours au même chat. Mais attention, car vous l'avez certainement remarqué, sur ce bureau la photo de Felix est à l'envers. Le code est donc felix à l'envers soit xilef. Une fois que vous avez fini de faire mumuse avec le PC, n'oubliez pas de prendre le **rapport** dans l'imprimante. Ressortez des archives et dirigez-vous vers les bureaux non loin du kiosque.

L'institut des monuments historiques

Parlez à la secrétaire : elle ne veut pas vous laisser entrer dans le bureau du directeur et refuse de vous transmettre une quelconque autorisation. Parlez-lui à nouveau pour obtenir sa **carte de visite**. Sortez et re-rentrez pour lui parler une troisième fois : elle est intransigeante. Allez plutôt discuter avec le clochard. Il vous indique quelle est la voiture de la secrétaire : c'est la Mercedes au fond de l'écran. Allez voir ce véhicule pour relever son numéro d'immatriculation. Combinez ensuite la carte de visite de la secrétaire avec votre téléphone pour lui passer un coup de fil et ainsi l'obliger, par une ruse très habile, à déplacer sa voiture. Elle sort donc de son bureau ce qui vous laisse l'occasion d'entrer dans le bureau du directeur. Avant de parler à ce grand ponte, n'oubliez cependant pas d'apposer le tampon sur le rapport pour obtenir le **rapport tamponné** et ainsi vous donner toutes les chances d'obtenir l'autorisation de fouille.

Chapitre 2 : Bohème occidentale

Le campement de jour

Parlez d'abord au commandant. Observez les lieux : il va vous empêcher de regarder les plans posés sur la table et ne vous permettra pas d'entrer dans la tente. Avancez vers le pont et faites un clic droit sur la forêt, la rivière et les champignons. Continuez vers la caravane et cliquez sur tout ce qui est clicable : la porte de la caravane (fermée), la cabane (fermée), les rondins. Parlez avec le civil (Stasek). Dirigez-vous vers la mine. Observez les caisses de bois et tentez d'entrer dans le tunnel : le militaire vous en empêche. Discutez avec lui deux fois. Revenez voir Stasek et épuisez les sujets de discussion puis retournez parler au commandant et au militaire qui s'occupe de la barrière. Enfin, parlez plusieurs fois à Stasek jusqu'à ce que la nuit tombe. Si vous n'avez rien à dire à Stasek et que la nuit ne tombe pas, vous avez certainement oublié une étape. Reparlez à tout le monde et observez bien les décors.

Le campement de nuit

Montez dans la caravane et fouillez les lieux. Il est possible de prendre **l'ouvre-boîtes** qui est sur la table et les **haricots en boîte** sur l'étagère. Regardez dans le manteau (clic droit) pour trouver un **morceau de papier**. Lisez-le dans votre inventaire. Sortez de la caravane et prenez le chemin de la mine. Vous ne pouvez pas avancer sous peine de vous faire voir par le garde. Il faut donc trouver un moyen de couper l'électricité pour éteindre les projecteurs. Allez à l'entrée du campement et parlez au militaire en faction. Faites un aller-retour en sortant de l'écran (vers le pont) puis revenez parler au militaire. Il a faim : il faut lui trouver à manger. Prenez les **champignons** qui sont à côté du pont. Ouvrez la boîte de haricots dans votre inventaire à l'aide de l'ouvre-boîte puis ajoutez les champignons à la préparation. Pour faire cuire le tout, retournez dans la caravane et utilisez les allumettes sur le poêle puis mettez la boîte sur le feu. Prenez la **boîte réchauffée** et allez la donner au militaire de l'entrée. Sortez de l'écran en allant jusqu'à la caravane puis

retournez voir le militaire. Il doit quitter son poste pour aller aux toilettes ce qui vous laisse toute latitude pour entrer dans la tente et prendre les **clés** dans l'uniforme du commandant et le **talkie-walkie** posé sur le meuble. Sortez et allez dans la cabane que vous pouvez désormais ouvrir grâce aux clés.

Une fois à l'intérieur de la cabane, plusieurs objets sont à ramasser : la **corde**, le **marteau** et la **boîte à outils**. Ouvrez cette dernière pour trouver de la **ficelle**, un **tournevis**, une **clé anglaise**, une **burette à huile** et une **lampe-torche**. Utilisez le tournevis sur le couvercle du générateur pour l'ouvrir. Une sonnerie de téléphone provenant des casiers survient. Essayez de les ouvrir : c'est bien fermé. Utilisez le marteau pour forcer le cadenas. Vous découvrez un cadavre. Fouillez-le (clic droit) pour découvrir son identité. Enfin, éteignez les lumières du camp en actionnant l'interrupteur du générateur deux fois. Une cinématique se déclenche. Une fois terminée, vous vous retrouvez enfin dans la mine.

Chapitre 3 : La mine

Les tunnels

Regardez la **tige de fer** qui dépasse du baril. Essayez de l'enlever : vous ne pouvez pas. Utilisez la clé anglaise pour la débloquer. Allez dans le couloir de gauche et observez l'éboulement. Vous ne pouvez pas aller plus loin alors revenez à l'entrée de la mine et prenez l'autre couloir (tout droit). Prenez le **serre-joint** coincé dans une poutre à gauche de l'écran. Prenez le couloir de gauche. Examinez la charge et le crochet. Regardez l'ouverture dans le mur de droite sous la lampe, puis le monticule de terre qui se trouve au sol. Grattez ce monticule à l'aide de la pince (serre-joint) pour dégager la **commande des soupapes** qui se place automatiquement dans votre inventaire, mais qui n'aura pas le temps d'y rester puisque vous allez l'utiliser tout de suite sur l'ouverture. Tournez-la pour faire descendre la charge. Récupérez le **crochet**. Revenez à la croisée des couloirs et prenez ensuite celui de droite. Examinez les lieux. Faites demi-tour et continuez vers le fond de la mine. Vous arrivez devant une porte. Observez l'ouverture puis la serrure : il manque une clé. Revenez dans le couloir obstrué par un éboulement et examinez-le. Utilisez la tige en fer sur les gravas pour faire apparaître une crevasse. Regardez ce trou : il fait trop sombre. Utilisez donc la lampe-torche sur la crevasse pour y voir mieux. Vous découvrez un cadavre. Prenez **l'épingle** dans sa poche et refaites un clic droit pour prendre le **petit trousseau de clés**.

Revenez devant la grande porte métallique pour mettre les clés dans l'ouverture prévue à cet effet. Il faut maintenant manipuler les molettes de façon à ce que les encoches soient tournées chacune dans un sens précis (représentant grosso modo une croix gammée) :
- encoche Nord tournée vers la droite
- encoche Est tournée vers le bas
- encoche Sud tournée vers la gauche
- encoche Ouest tournée vers le haut

En l'occurrence, tournez la molette Nord 3 fois, la molette Est 0 fois, la molette Sud 1 fois, mais il y a un problème avec la molette Ouest. Essayez de la faire tourner et observez-la plusieurs fois : elle est bloquée. Dans votre inventaire, regardez votre burette d'huile et essayez de l'utiliser sur la molette rouillée. La burette est vide. Il faut donc trouver un moyen d'obtenir de l'huile. Pour cela, revenez dans le couloir inondé. Eclairez l'eau avec votre lampe-torche pour apercevoir un bidon. Combinez la corde et le crochet dans votre inventaire pour fabriquer une **ancre**. Utilisez-là sur le **bidon d'huile** pour le récupérer. Remplissez la burette et utilisez-la sur la molette Ouest de la porte métallique. Tournez celle-ci de façon à ce que l'encoche soit vers le haut. La porte s'ouvre.

Les salles souterraines

La réserve
Allumez la lampe à huile avec les allumettes. Il faut mettre en route le générateur pour produire de l'électricité et pour avoir, par voie de conséquence, de la lumière. Pour se faire, tournez la première commande puis la seconde. Celle-ci ne bouge pas. Utilisez la burette d'huile pour la graisser un peu et tournez à nouveau : toujours rien. Utilisez la clé anglaise pour la faire bouger en forçant. Enfin, actionnez le levier. La lumière est là ce qui vous permet d'avancer. Observez le panneau sur le mur de droite qui vous donne quelques indications sur l'agencement des lieux. Prenez le couloir de gauche pour vous rendre à la réserve (utilisez les clés pour ouvrir la porte). Fouillez les lieux pour récupérer

une **ampoule**, un **bidon de kérosène** (à droite, dans la pièce SA 44) et un **tube à essai** (au fond dans la salle SA 46). Utilisez la pince pour ouvrir la caisse en bois et ainsi prendre la **dynamite**. Sortez de la réserve et dirigez-vous vers les archives (couloir de droite). Utilisez les clés pour ouvrir la porte, mais celles-ci se cassent dans la serrure. Qu'à cela ne tienne ! Revenez dans la réserve et touchez la batterie qui est au sol par terre. Elle bascule. Utilisez le tube à essai dessus pour récupérer **l'acide**. Mettez cet acide sur la serrure de la porte des archives pour la faire fondre et ainsi pouvoir entrer.

Les archives
Une fois dans les archives examinez les casiers de gauche. Utilisez le bout de papier D2 82 de votre inventaire sur le tiroir correspondant pour l'ouvrir. Prenez la boîte métallique et ouvrez-la pour prendre les **aimants**. Continuez vers le fond des archives et observez le décor (la plate-forme, le panneau et l'échelle). Regardez la table et prenez une **boîte en bois**, une **règle** et une **loupe**. Allez ensuite examiner la lampe. Regardez l'ampoule qui se trouve dans votre inventaire (clic droit). Utilisez-la sur la lampe pour l'allumer. Examinez le levier à droite de la lampe et l'armoire métallique.
Regardez par terre : un sillon a été formé par l'armoire. Cliquez sur l'armoire pour la déplacer et ainsi découvrir un mur secret. Examinez-le et utilisez la pince pour le creuser. Placez la dynamite dans la fissure et mettez-y le feu avec les allumettes. La mèche est trop courte. Retournez dans la réserve et prenez un autre bâton de **dynamite**. Examinez-le dans votre inventaire pour isoler la **mèche**. Utilisez cette dernière sur la dynamite placée dans la fissure et mettez-y le feu. Une cinématique se déclenche. Revenez voir le résultat une fois que vous reprenez le contrôle. La fissure est désormais trop grande pour y placer un nouveau bâton de dynamite. Il faut trouver une astuce.

Dans votre inventaire associez la règle et la boîte en bois pour fabriquer un **piège à rats**. Ouvrez la boîte de conserve avec l'ouvre-boîte et placez ces haricots dans le piège à rats pour avoir un **piège à rats avec appât**. Sortir de la salle des archives et allez à la croisée des couloirs. Examinez le trou à rats sous le panneau et placez-y le piège. Revenez dans la salle des archives puis retournez voir si le piège a fonctionné. Ramassez le piège et examinez le pour prendre le **rat** qui se trouve à l'intérieur. Allez faire un dernier tour à la réserve pour prendre un autre bâton de **dynamite**. Associez-le avec le rat pour obtenir un **rat ficelé à la dynamite** que vous allez utiliser tout de suite sur la fissure dans la salle du fond des archives. La porte cachée s'ouvre alors.

Les salles secrètes

La chambre secrète
Allumez la lumière en appuyant sur l'interrupteur à gauche de l'entrée. Examinez la pièce et profitez-en pour récupérer le **fer à repasser** et le **journal du scientifique** que vous devez lire. Une fois que c'est fait, associez-le avec la loupe pour découvrir une page sur-imprimée. Il faut maintenant trouver un moyen de révéler ce qu'elle cache. Regardez la plaque métallique derrière la chaise. Sortez de la chambre secrète et de la salle des archives pour retourner à la croisée des chemins. Cette fois-ci prenez le couloir d'en face. Regardez l'objet sur la gauche. Il s'agit d'une énigme à accomplir : il faut ranger les aimants de votre inventaire dans le triangle creux. Vous pouvez déplacer les aimants et même les faire tourner par un simple clic droit. Mettez d'abord le losange en bas, puis les deux grands triangles en haut. Les trois coins du triangle creux sont désormais occupés. Il ne vous reste que quatre pièces à placer. Cela ne devrait pas poser trop de problème. Placez d'abord le parallélogramme puis les trois petits triangles. Une fois que le triangle creux est plein, appuyez sur le bouton rouge : l'ascenseur s'ouvre. Prenez-le.

Le laboratoire secret
Examinez les lieux. Regardez sur la table de gauche, il y a un **aimant**. Examinez le brûleur. Utilisez le bidon pour remplir le brûleur puis posez le fer à repasser dessus. Une fois qu'il est chaud, ouvrez le journal à la dernière page et passez le fer chaud au bas de la page : une série de chiffre apparaît : 47922. Intéressez-vous maintenant à la grille qui est au sol, non loin de l'entrée. Quelque chose brille au fond. Combinez la ficelle et l'aimant dans l'inventaire et utilisez l'objet obtenu sur le tuyau pour récupérer la **petite clé**. Retournez dans la chambre secrète.

La chambre secrète
Utilisez la petite clé pour ouvrir la plaque métallique. Vous vous trouvez nez à nez avec un coffre-fort qu'il va falloir ouvrir. Ce ne sera pas difficile puisque vous venez d'obtenir le code dans le journal (47922). Voici cependant la marche à suivre de façon détaillée :
- le curseur est sur le point zéro, tournez la molette dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à arriver sur le chiffre

4 (soit 4 clics gauche)
- à partir du chiffre 4, faites tourner la molette dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à arriver sur le chiffre 7 (soit 7 clics droit)
- à partir du chiffre 7, faites tourner la molette dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à arriver sur le chiffre 9 (soit 2 clics gauche)
- à partir du chiffre 9, faites tourner la molette dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à arriver sur le chiffre 2 (soit 7 clics droit)
- à partir du chiffre 2, faites tourner la molette dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à arriver sur le chiffre 2 (soit 10 clics gauche)

Si vous avez réussi la manipulation, le coffre s'ouvre et vous pouvez prendre la **statue**. Sortez de la salle. Vous tombez sur le meurtrier de Starek qui vous menace. Vous êtes contraint de lui remettre le journal et la statue. Vous lancez tout ça sur la plate-forme. Lorsque l'assassin se penche pour les ramasser, actionnez très vite le levier à votre droite. Ainsi, une caisse tombera sur la tête du meurtrier. Vous pourrez ensuite vous envoler vers la France. Attention, car si vous n'actionnez pas le levier assez vite, l'assassin vous tuera et ce sera Game Over. Alors ne traînez pas !

Chapitre 4 : France

De nuit

Entrez dans l'hôtel et actionnez la sonnette sur le bureau de la réception. Après la discussion avec le réceptionniste, parlez au client. Toujours sur le comptoir de l'accueil, intéressez-vous ensuite au cendrier pour prendre les **allumettes**. Examinez-les dans votre inventaire pour avoir le numéro de téléphone de l'hôtel. Observez justement le téléphone et sortez. Utilisez la cabine publique pour appeler le réceptionniste. Revenez à l'hôtel pour enfin pouvoir prendre la **clé** de votre chambre. Montez au premier et allez vous reposer (première porte à gauche). Redescendez dans le hall pour avoir le numéro de téléphone du professeur. Utilisez le téléphone de la réception pour l'appeler. Sortez et dirigez-vous vers les quais. Observez l'entrepôt et parlez au pêcheur trois fois (répondez "Si" à la question). Le pêcheur vous guide alors en bateau jusqu'à la villa du professeur. Sonnez et entrez. Le professeur vous remet une **enveloppe contenant un billet d'avion**. Observez-la dans votre inventaire pour en tirer le **billet d'avion** et la **lettre du professeur**. Observez ces deux items puis partez. Vous revenez sur les quais et vous allez être piégé. A votre réveil, vous allez devoir agir vite puisque ce passage est chronométré. Vous n'avez qu'une minute avant que tout n'explose. Il vous faut ramasser le **couteau** qui est par terre et l'utilisez sur le bouton. Ensuite, il vous suffit d'utiliser les épingles de votre inventaire sur les menottes pour vous libérer. Sortez de l'entrepôt avec l'échelle.

De jour

Vous arrivez devant la demeure du professeur qui a été tué. Parlez au détective. Donnez-lui la lettre du professeur. Entrez dans la villa. Prenez la **pyramide** qui est sur la table puis passez dans la bibliothèque. Cliquez sur le sablier et sur le buste. Une trappe renfermant un coffre-fort s'ouvre sur la droite. Examinez-le puis prenez le **sablier**. Observez-le dans votre inventaire et utilisez le couteau dessus pour récupérer la **petite clé**. Utilisez-la sur la pyramide pour découvrir une **vieille carte Maya**. Regardez-la dans votre inventaire. Intéressez-vous ensuite au poster qui est au-dessus de la cheminée, puis au téléphone. Ecoutez les messages du répondeur. Regardez le coffre-fort : il vous faut le code. Retournez-voir le poster. Un nom y est écrit : TIKAL. Essayez de faire correspondre chaque lettre à un chiffre en vous aidant du téléphone (un peu comme quand vous écrivez un SMS). Cela donne donc :

```
T = 8
I = 4
K = 5
A = 2
L = 5
```

Tapez donc 84525 sur le coffre-fort et validez. Le coffre s'ouvre mais les statues ne sont plus là. Sortez et retournez à l'hôtel. Entrez dans le hall de réception. Après la discussion, sortez et dirigez-vous vers l'arrière de l'hôtel (rue de droite). Essayez de tirer l'escalier de secours. Vous êtes trop petit. Regardez la canne de la mendiante et parlez-lui en. Elle accepte de vous la prêter contre un hot-dog. Allez en acheter-un au snack qui est devant l'hôtel et donnez-lui. Elle ne

l'accepte pas car il est à la moutarde et pas au ketchup (et oui, elle fait la difficile !). Revenez au snack, mais le vendeur n'a pas de hot-dog au ketchup. Prenez-en un nature et chipez le ketchup sur le comptoir de l'hôtel. Combinez les deux éléments et donnez le hot-dog au ketchup à la mendiante qui accepte enfin de vous prêter sa canne. Servez-vous en pour tirer l'échelle. Une fois dans l'hôtel descendez d'un étage et observez la porte marron clair située au bout du couloir. Parlez ensuite au réparateur qui vous dit que c'est un placard de service. Entrez dans votre chambre et ramassez le **vase** qui est sous le miroir. Utilisez le vase sur la prise de courant (après l'avoir préalablement observée) pour créer un court-circuit avec l'eau. Parlez au réparateur qui va tenter de rétablir l'électricité de votre chambre. Pendant ce temps, prenez les **clés** sur l'escabeau et entrez dans la pièce du fond grâce à elles. Ramassez le **chiffon** par terre à droite et prenez le **balai** et le **diluant**. Associez ces deux derniers objets et versez un peu de diluant dessus pour obtenir un **balai avec serpillière et diluant**. Mettez-y le feu pour déclencher l'évacuation de l'hôtel. Vous pouvez maintenant aller dans le hall et chiper la **clé numéro 32**, celle qui ouvre la chambre des meurtriers. Montez au second et ouvrez la porte de cette chambre. Observez le lit plusieurs fois pour regarder dessous où se trouve un porte-documents. Celui-ci est hélas fermé. Il vous faut le code. Il s'agit du nombre 371. Il n'y a pas de logique à cela et ce code est en fait trouvable en tâtonnant longuement, en passant tous les nombres possibles depuis 000.

Chapitre 5 : Mexique

Le village

Allez à la porte du magasin de George : c'est fermé. Prenez la rue voisine et parlez au videur ainsi qu'au clochard couché sur le banc. Il dort profondément. Revenez sur l'écran précédent et regardez la porte de la maison jaune. Une conversation se déclenche avec la mère d'Isabella. Ramassez le **bol** devant la fontaine et plongez-le dans l'eau pour le remplir. Utilisez-le sur le clochard pour le réveiller et discuter avec lui. Revenez voir la mère d'Isabella puis parlez au videur : il veut un jeton. Pour l'obtenir parlez au clochard qui vous remet le précieux **jeton**. Il ne reste plus qu'à le donner au videur pour entrer dans l'établissement. Le lendemain, parlez à George deux fois pour épuiser les questions. Sortez et achetez une **statue en pierre** au marchand de gauche. Approchez-vous de la Jeep : elle n'est pas clicable. Revenez parler à George pour qu'il vous la prête puis en route !

Le temple de l'Aurore

Parlez au touriste qui admire le temple. Il vous donne son **appareil photo**. Dirigez-vous ensuite vers le site archéologique et parlez à l'archéologue assis sur les marches, puis à celui qui travaille dans le trou. Revenez enfin parler à l'archéologue sur les marches et revenez à l'endroit où est le touriste pour vous diriger vers le temple à gauche. Entrez dans le temple et parlez à l'archéologue deux fois. Pour vous laisser photographier le temple, il a besoin de fragments de pierre. Retournez voir l'archéologue assis sur les marches pour lui en parler. Regardez sur la table près de lui pour ramasser la fameuse **boîte contenant les fragments**. Remettez-là à l'archéologue dans le temple puis faites une photo avec votre appareil. Rendez ensuite ce dernier au touriste qui vous donne en échange un **cylindre en pierre**. Entrez dans les ruines et examinez le grand trou au sol. Essayez par la suite de pousser le disque en pierre du mur face à vous. Il est bloqué. Sortez de ces ruines et allez devant le temple. Observez les deux statues de l'entrée plusieurs fois. Vous ne pouvez pas prendre l'objet dans celle de gauche car il est coincé. Mettez donc la statue en pierre qui se trouve dans votre inventaire sur la statue de droite. Vous pouvez maintenant récupérer le **cylindre en pierre** qui était coincé dans la statue de gauche. Entrez à l'intérieur des ruines. Placez les deux cylindres dans les orifices prévus à cet effet de chaque côté du disque en pierre. Poussez le disque. Un plateau apparaît. Sauvegardez absolument votre partie avant d'examiner ce dernier, vous pourrez ainsi reprendre l'énigme à son commencement en cas d'échec.

Vous allez devoir résoudre l'énigme la plus difficile du jeu, alors suivez bien l'explication. Voyons tout d'abord ce à quoi vous avez affaire. Il y a quatre lignes de quatre billes de couleur. Mais remarquez bien qu'une place est vide. Cela va vous permettre de déplacer les billes voisines en cliquant dessus. Il est aussi possible de faire tourner les cercles avec un clic gauche (ou un clic droit pour les bouger en sens inverse). Votre objectif est d'avoir, tout comme l'indiquent les triangles de couleur à l'extrémité des lignes :
- une ligne entière de billes jaunes à gauche (Ouest)
- une ligne entière de billes rouges en haut (Nord)
- une ligne entière de billes vertes à droite (Est)
- une ligne entière de billes blanches en bas (Sud)

Il est préférable de commencer par placer les billes correctement sur le petit cercle central. Placez-y donc une bille de chaque couleur correctement en décalant les billes grâce à l'encoche et en faisant tourner les cercles. Une fois que vous avez réussi le premier cercle, passez au second et ainsi de suite. Une fois que tout sera placé correctement, vous pourrez prendre **l'étrange prisme** dans sa niche sur le mur. Si vous n'arrivez pas à placer correctement les billes, nous avons une sauvegarde sur JeuxVideo.com. Sauvegarde que vous pouvez télécharger et utiliser pour vous retrouver directement après cette énigme et ainsi pouvoir poursuivre l'aventure. Elle se trouve ici : `http://www.jeuxvideo.com/downloads/0001/00010185_patch.htm`. Sortez et parlez à l'archéologue assis sur les marches. Vous retournez au village.

Le village

Un jeune garçon vous accoste. Ecoutez-le et allez dans le bar. A la fin de la conversation, reprenez la route avec votre Jeep pour parler à Ours Blanc. Une fois la conversation terminée, vous retournez au village pour préparer votre rendez-vous avec le pseudo-archéologue. Parlez à George. Une fois la nuit tombée, prenez le **sac** sur le comptoir et ouvrez-le pour trouver une **corde**, une **lampe**, un **briquet** et un **marteau**. Prenez ensuite la Jeep.

Le temple de l'Aurore

Placez le prisme sur le piédestal en pierre puis actionnez l'ouverture sur le mur de derrière. Trois symboles s'éclairent. Pedro se met sur l'un d'entre-eux, vous sur un autre, mais il vous faut quelque chose pour maintenir le troisième symbole. Ramassez la **pierre** et mettez-la sur le dernier symbole pour ouvrir le temple. Utilisez la corde sur la statue et descendez. Combinez la lampe avec le briquet et regardez le mur. Une nouvelle énigme : il faut essayer de mettre la plaque dorée à la sortie du carré sur la droite. Pour cela, voici la marche à suivre (sauvegardez avant de commencer pour pouvoir reprendre dès le départ en cas d'échec) :

01. Déplacer la plaque horizontale centrale tout à droite
02. Déplacer la plaque horizontale du bas tout à droite
03. Déplacer la petite plaque verticale du centre tout en bas
04. Déplacer la plaque dorée vers la droite
05. Déplacer la plaque verticale de gauche jusqu'en haut
06. Déplacer la plaque horizontale du milieu tout à gauche
07. Déplacer la grande plaque verticale du centre jusqu'en bas
08. Déplacer la petite plaque verticale de droite d'un cran vers le bas
09. Déplacer la petite plaque horizontale du haut tout à droite
10. Remonter la plaque verticale centrale
11. Déplacer la plaque horizontale centrale tout à droite
12. Redescendre la plaque verticale de gauche
13. Remettre la plaque dorée à gauche
14. Remettre tout en haut la petite plaque verticale centrale
15. Déplacer de nouveau la plaque dorée à droite
16. Remonter la plaque verticale de gauche
17. Déplacer vers la gauche les deux grandes plaques horizontales
18. Descendre jusqu'en bas la grande plaque verticale centrale
19. Descendre de deux crans la petite plaque verticale de droite
20. Déplacer la plaque dorée vers la sortie

Une fois que c'est fait, des escaliers apparaissent. Descendez-les. Utilisez le briquet sur la torche en pierre pour faire un peu de lumière. Observez ensuite les lieux : le symbole, la statue, l'évier... Il vous faut de **l'eau**. Demandez-en à Pedro puis remplissez l'évier. Remarquez l'ouverture à gauche de la statue et utilisez le marteau dessus. Actionnez ensuite le mécanisme comme un levier. L'eau s'écoule. Observez la fissure. Allez demander à Pedro du plâtre. Il vous ramène une **boîte** ouvrez-là pour identifier le **plâtre**. Demandez à Pedro plus d'eau. Utilisez cette dernière pour mouiller le plâtre. Il est dorénavant prêt à l'emploi. Colmatez la fissure avec lui puis verser l'eau dans l'évier et actionnez le levier. Il faut plus d'eau : demandez-en d'autre à Pedro (le pauvre...). Versez le contenu de ce dernier seau d'eau et actionnez le levier pour ouvrir la porte. Ne prenez surtout pas la statuette (sinon, Game Over). Prenez les artefacts et il faut ensuite

résoudre l'énigme des chiffres Maya. Vous avez leur correspondance à l'arrière de la carte que vous avez dans votre inventaire. Il suffit ensuite de faire quelques opérations mathématiques.
- sur la colonne de gauche vous voyez un 3, un 2 et un 12. Comme indiqué au verso de la carte carte, il faut multiplier le premier chiffre par 400, le second par 20 et le dernier par un, soit : (3x400) + (2x20) + (12x1) = 1252 (oui, oui, je l'ai fait de tête ! Quoi, vous ne me croyez pas ? Bon, d'accord, je me suis un peu aidé de la calculatrice Windows)
- sur la colonne de gauche vous voyez un 1, un 17 et un 12, soit : (1x400) + (17x20) + (12x1) = 752
- la somme des deux chiffres donne : 1252 + 752 = 2004
- il faut maintenant décomposer ce chiffre en faisant la même chose en sens inverse. Soit : (2000/400) , (0/20) , (4/1) = 5 , 0 , 4.
504 : c'est le code qu'il faut entrer sous l'autel en chiffres mayas, soit : le trait, l'espèce d'oeil et enfin les quatre petits points. Une musique se déclenche, vous pouvez désormais prendre la **statuette** sans risque et retourner voir Pedro. Une cinématique se déclenche pendant laquelle vous allez voir Ours Blanc puis partir vers le Temple du Roi.

Le temple du Roi

Entrez dans le temple. Regardez la porte : une dernière énigme doit être résolue. Commencez par mettre l'amulette au centre en bougeant les pièces. Ensuite, il ne vous restera qu'à faire correspondre les symboles des pièces aux symboles écrits au-dessous. Une fois que c'est fait, la porte s'ouvre. A l'intérieur, placez chaque statue sur son monolithe et la séquence de fin se déclenchera.

MOTS DE PASSE

Ces codes sont à faire sur l'ordinateur de Barbora.

`felix`	Code d'accès à l'ordinateur privé.
`xilef`	Code d'accès à l'ordinateur du travail.

Nice 2

© THQ / Synetic 1999

CHEAT CODES

Faites une pause au cours d'une course, puis entrez l'un des codes suivants :

ALLOFF	Désactive les codes
CLEMENTINE	?
IMPACT	Munitions infinies en Deathmatch
LIKEPAMELA	Tuning phase 5 pour tous les systèmes
LISELOTTE	Tous les systèmes additionnels à 99
MACHTHREE	nouvelle voiture avec une vitesse maximale de 600 km/h
MCCOY	Switches animés dans les menus
NALICE	Toutes les voitures
OVERKILL	Weaponmode en championnat

Nicky Boom

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. TRONIX	2. MEDIT	3. KRATTY
4. MIRTES	5. ARRAX	6. JANIR
7. TRINOS	8. SIXAN	9. WINNY

VIES INFINIES

Pour avoir des vies infinies, à l'aide d'un éditeur hexadécimal, recherchez dans NICKY.EXE :
FE 4C 22 75 05 et remplacez par 90 90 90 75 05.

Nicky Boom 2

© Microïds

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

DRACO
ATIKH
FIRAM
LURNA
PALET
MIURA
SLORY

Night Shift

© Lucasfilm Games / Attention To Detail 1990

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au menu principal, tapez **everywhere** et faites ENTER . Un son confirmera l'entrée du code. Puis entrez l'un des codes suivants :

ALAIN GUYET	Activer tous les codes
BES	Mode debugging
BLUR	Jouer avec Blur
BOULON	Energie illimitée
BRONKO	Jouer avec un monstre
CHICO	Réduire
DAVID	Combos désactivées
GU	?
LOVDIK	Messages des programmeurs
MOBY	Choix de la piste du CD

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Entrez le code **MPICKLE** à l'écran des highscores afin de passer au niveau supérieur.

Nightmare Creatures

© Kalisto 1997

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants :

BOULON	Munitions et objets infinis
BRONKO	Incarnation en monstre
EVERYWHERE	Accès à tous les niveaux
GU	Mode gore

Nikopol : La Foire aux Immortels

© 505 Games / White Birds Productions 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Une cellule spatiale s'est écrasée dans le second arrondissement. La milice n'a pas retrouvé le prisonnier politique, Nikopol qui était en état d'hibernation. Horus, l'un des dieux arrivés dans la pyramide surplombant Paris, joue un rôle étrange dans cette affaire !

Chapitre 1 : L'Appartement d'Alcide

Gorgon, le chef de la confrérie religieuse, a laissé un message sous la porte d'entrée. Allez ramasser la lettre de Gorgon. Il vous demande de venir le rejoindre avec le portrait de votre père. Récupérez une vieille bobine vidéo de vacances placée sur le rebord de la cheminée. Abaissez l'écran de projection se trouvant au-dessus de la cheminée. Lisez les documents situés sur la table basse du séjour. Approchez le projecteur et déposez la bobine de film dans son logement. Lancez la projection. Ce sont des images de la condamnation de votre père par la cour martiale. L'image du visage de Nikopol sera parfaite pour une reproduction fidèle. Récupérez dans l'atelier votre chevalet, une toile blanche et le kit de peinture. Retournez dans le salon et posez la toile sur le chevalet. Tournez le projecteur de façon à projeter le portrait de Nikopol sur la toile. Avec le kit de peinture, dessinez le portrait.

Peindre le portrait de Nikopol (père)

La palette de peinture comporte 5 tons du blanc au noir. Utilisez le noir pour les cheveux ; le gris foncé sur le cou ; le gris clair sur le menton ; le blanc cassé sur le front et le blanc sur le nez. Le portrait de Nikopol terminé, vous pouvez rejoindre Gorgon.

Avant de partir, écoutez le message laissé sur le répondeur téléphonique qui se trouve au sol, dans la salle d'eau. Quittez l'appartement. Un monstre apparaît. Placez en moins de 25 secondes une poutre bien lourde en travers de la porte. Dirigez-vous vers votre chambre. La porte d'entrée est défoncée. Il faut vous cacher en moins de 20 secondes. Récupérez une chaîne sur la crémone de la fenêtre et placez-la sur les poignées de la porte de la chambre. Allez dans votre atelier. Vous comprenez que le monstre vous piste uniquement à l'aide de son odorat. Comme il n'existe pas d'autre issue que celle de la porte d'entrée, la stratégie consiste à enfermer le monstre dans votre chambre, en le contournant. Derrière le meuble à étagères se trouve une autre porte. Le bloc de pierre empêche l'étagère de bouger. Utilisez le treuil pour retirer le bloc et ainsi préparer le déplacement rapide du meuble. Pour perturber l'odorat du monstre, récupérez dans la chambre un bâton d'encens et faites-le brûler grâce au briquet à proximité. Récupérez la chaîne sur la porte de la chambre et revenez vite dans l'atelier. Déplacez le meuble pour obstruer le passage entre les 2 pièces et reposez le bloc de pierre sur l'étagère. Sortez par la nouvelle porte ainsi dégagée et refermez rapidement celle de la chambre. Posez la chaîne sur ses poignées. Le monstre est finalement enfermé.

L'entrée est bloquée par les débris de la porte et du plafond. Commencez par dégager une surface propre au sol. Prenez le parpaing et déposez-le sur la zone dégagée. Prenez la planche et posez-la sur le parpaing. Avec le marteau trouvé dans l'atelier près de la statue (un burin est récupéré en même temps que le marteau), brisez le reste de la porte. Dans le couloir, tout est effondré. Il y a une sortie derrière la fenêtre murée. Prenez le marteau pour casser les briques.

Casser le mur de briques

En 5 coups, il faut casser toutes les briques pour libérer le passage. Un coup dans une brique l'expulse définitivement et

abîme les briques adjacentes. Il y a plusieurs possibilités pour tout casser : tapez dans la brique au centre de la rangée du haut ; puis dans les 2 briques extrêmes de la seconde rangée ; enfin, dans les 2 briques extrêmes de la rangée du bas. Quittez l'immeuble par la fenêtre.

Chapitre 2 : Le Cimetière

Une fois dans le cimetière, vous rencontrez Gorgon. L'Ordre doit passer un message à ses fidèles : il faut placer les éléments qui permettront de décoder le message. Gorgon vous remet le manuel de rituel. Avancez jusqu'au distributeur d'urnes funéraires. L'appareil sera inopérant sans insertion de pièces de monnaie. Vous n'avez pas accès au tronc du cimetière, tant que l'orientation du miroir permet à Gorgon de voir le larcin. Ramassez des gravas qui traînent sous le tronc et lancez-les sur le miroir. Prenez les 3 pièces qui s'y trouvent. Alimentez le distributeur avec les pièces et cherchez l'urne de votre mère. Son nom est inscrit sur le manuel du rituel : Clémence Morganidon. Pour accéder à cette urne, il faut sélectionner le troisième rayonnage en partant du haut (flèche haut) et faire tourner le plateau jusqu'à ce que le nom de la personne s'affiche sur l'écran (flèche gauche). Appuyez sur le rectangle pour valider le choix et récupérez l'urne et les 2 pièces restantes. En face du distributeur se trouve une petite chapelle improvisée. Récupérez la clé en croix. Poursuivez jusqu'à la salle frigorifique, mais l'entrée est interdite. Vous devez trouver une autre entrée. Sur la gauche, dans le cul de sac, utilisez la clé en croix pour retirer les vis de l'étagère. Percutez la grille de ventilation qui est derrière et entrez dans la zone frigorifique. Dans une des alvéoles, il y a un congélateur dont la porte est coincée par le givre. Dévissez la plaque qui se trouve sur le côté et tournez la vanne pour arrêter la congélation. Ouvrez la porte et récupérez, à l'aide du burin, un bloc de sel pour la conservation des corps. Sortez de la zone frigorifique et continuez l'exploration jusque dans la salle de rituel. Vous n'y voyez rien ! Utilisez votre briquet et repérez l'interrupteur sur le mur. Utilisez le manuel pour accomplir le rituel.

Préparer les éléments du rituel

Pour dessiner sur les murs, ramassez le morceau de craie sur le sol. Il n'y a qu'une seule combinaison correspondant à cette énigme. Dessinez de gauche à droite sur les 8 panneaux : le serpent , la corne d'abondance , le crâne , la mitre , la roue de la fortune , le pendu , la coupe et l'arbre de vie. Pour les dessins sur le sol, il n'y a aussi qu'une seule combinaison possible, à partir du moment où vous avez déjà tracé correctement les dessins au mur. Des dalles de sol sont réparties par terre dans la salle ; certaines sont cassées , il faudra les remplacer par les éléments correspondants. Sur l'échiquier, pour la première colonne de gauche et de haut en bas, il faut placer les éléments suivants : la dalle représentant une clé , la dalle représentant une couronne et la dalle représentant une balance. Pour la colonne du milieu, il faut placer : les 2 pièces ; l'urne et la clé en croix. Enfin, pour la colonne de droite, il faut placer : la dalle représentant une tour ; le bloc de sel et la dalle représentant une épée. Il ne vous reste plus qu'à accrocher le portrait de Nikopol sur le mur au-dessus des bougies. Tous les éléments du rituel sont en place pour le décodage.

A ce moment, quelqu'un vous enferme à clé, dans la salle. Regardez dans la serrure : la clé est encore insérée. Pour la récupérer, il faut dévisser la barre de seuil de la porte avec la clé en croix. Puis, glisser le manuel du rituel sous la porte. Enfin, avec le burin, faites sortir la clé de la serrure pour qu'elle tombe sur le document. Récupérez ce dernier. Ouvrez la porte et dirigez-vous vers la pièce de Gorgon. Il a disparu. Avec la clé, ouvrez le cadenas et entrez. Récupérez sur le mur, une photographie indiquant la sortie de l'ancienne boucherie. Ramassez une lettre codée, sur le bureau. Sur le rayonnage des livres, attrapez le schéma de décodage. Lisez le document qui est dans la mallette sous le lit. Vous comprenez alors que Gorgon est un traître aux ordres des " choublanquistes ". Retournez dans la salle du rituel pour décoder le message.

Décoder la lettre dans la salle du rituel

Introduisez les clés du cimetière dans l'interrupteur sur la droite pour éclairer les panneaux lumineux. Vous remarquez que le schéma de codage correspond à l'agencement de la salle. Sur chaque panneau lumineux est représenté un symbole. Posez les documents sur la tablette pour commencer le déchiffrement. En cliquant sur l'un des espaces à remplir apparaît un clavier sur l'écran et sur la feuille de gauche, un nom de symbole passe en écriture rouge. Ce symbole qui est présent dans la salle correspond à la lettre du schéma positionnée au même endroit. La phrase à inscrire sur le document est la suivante : **" JOUEUR 23 - NIKOPOL L'HOMME - DES ETOILES - RESIDE AU BUNKER - ARRETEZ SON FILS "**.

En sortant de la salle, surgit le Dieu Anubis.
Il vous révèle le complot entre Horus et le gouvernement. Votre père est détenu dans le Bunker National, il faut le retrouver. Anubis vous remet l'Ankh. Gorgon introduit la police pour vous arrêter. Regagnez la chambre froide et poussez le meuble au fond de l'alvéole de droite. Franchissez la porte ainsi découverte.

Chapitre 3 : Le Poste Frontière

Le poste frontière permet d'entrer dans le premier arrondissement de Paris. Il est gardé par plusieurs miliciens et protégé par des rayons lasers. Impossible de passer directement. Ramassez une barre de fer. Descendez dans la bouche de métro. La grille est fermée. Regardez en bas à gauche de la grille, il y a une trappe. Faites-la sauter avec la barre de fer. Utilisez le burin pour briser la chaîne qui retient la grille. Descendez jusqu'au quai du métro. Une rame renversée obstrue le tunnel. Ouvrez le coffret de commande manuel des aiguilles et de la voie. Il faut trouver un moyen de dégager le tunnel.

Dégager la rame du tunnel du métro

L'objectif est d'utiliser une rame de métro encore en état, pour dégager la carcasse qui obstrue le tunnel. Sur le pupitre de commande sont symbolisées les 2 lignes A et B, ainsi que les zones de transfert et d'entretien. Pour alimenter les équipements en énergie, il faut, sur l'écran à particules, orienter un faisceau de particules suffisamment puissant dans les sections correspondantes aux équipements. Un voyant lumineux vert permet de savoir si l'équipement est alimenté. En cliquant 4 fois sur l'écran, vous faites apparaître 4 balises qui attirent les particules. Il faut impérativement maintenir la console alimentée. Ensuite, il faut diviser le faisceau en 2, pour approvisionner successivement les autres équipements. Lorsque le pupitre est alimenté, il apparaît aux écrans de visualisation, une rame sur la ligne 2, placée sur les aiguilles du transfert et une autre rame en zone d'entretien.

1-. Alimentez la ligne B pour dégager la rame qui bloque l'accès de la zone de transfert ;
2-. Alimentez les aiguillages pour former un itinéraire de la voie d'entretien vers la ligne A ;
3-. Alimentez la ligne A pour provoquer l'impact entre les rames dans la station.

Empruntez le tunnel et ramassez une pierre pour la jeter sur la cale de l'échelle. Remontez à la surface. Vous vous retrouvez au coeur du poste frontière et avez contourné le premier garde. Un plan sur le mur permet de repérer les 2 rayons lasers, les postes de garde et la sortie vers le 1er arrondissement du Montparnasse. Il faut en priorité, neutraliser le garde. Prenez le vieux couteau qui est sur la table. Débranchez le câble de la prise électrique. Avec le couteau, coupez le raccord du câble qui traîne par terre et dénudez les fils électriques. Rebranchez la prise électrique. Avec le bout dénudé du câble, électrocutez le garde. Dissimulez le corps dans le poste pour ne pas attirer l'attention. Fouillez-le pour obtenir un passe magnétique. Il faut maintenant neutraliser le second soldat et l'attirer dans le rayon laser. Traversez la rue et ouvrez le coffret en haut à droite. C'est le coffret indicateur de fonctionnement des lasers. Il est actuellement au rouge pour signifier le danger. Inversez les fils électriques pour faire passer l'indicateur au vert. Les 2 balises dans la rue, sont, elles aussi, passées au vert. Mais les lasers sont toujours en émission. Retournez dans le poste de garde et appelez le second soldat par l'interphone. Il se précipite dans le faisceau et s'effondre. Récupérez une clé sur le corps. Avec la clé, ouvrez l'armoire forte et récupérez un fusil à lunette. Avec ce fusil, éliminez les 2 soldats qui se trouvent dans les miradors près des projecteurs. Il faut maintenant désactiver les lasers.

Désactiver les lasers

Sur le pupitre, les lasers sont représentés par des lignes en pointillé vert et rouge. Les faisceaux se font face à face. Il faut pousser la puissance sur l'un des 2 bords, pour détruire les capteurs de l'autre bord. Par exemple, en montant à fond les 2 curseurs de gauche et en abaissant celui de droite. La barrière invisible est rompue. Vous pouvez passer, mais avant, il faut coder la carte magnétique.

Activer le passe magnétique pour sortir

Engagez le passe dans la fente du pupitre. Pour activer le passe magnétique, il faut reproduire l'un des 4 motifs proposés. Celui qui vous intéresse correspond à l'accès vers le premier arrondissement, soit le motif n°2. L'écran tactile est organisé de la façon suivante : il y a 16 touches hexagonales numérotées de 1 à 16 et 8 touches d'effacement

oblique classées de a à h, comme représenté ci-dessous :

```
                    4
            3               8
    2               7               12
1               6               11              16
a   5               10              15              h
b               9               14              g
    c               13              f
            d               e
```

Pour afficher le motif n°2, il faut agir dans l'ordre sur les touches tactiles suivantes : 3 ; 7 ; 10 ; b ; g ; 8 et 7. Le passe magnétique est alors activé. Le codage du passe aux niveaux 3 et 4 permet aussi d'ouvrir la porte du niveau inférieur.

Traversez la chaussée vers les véhicules de l'armée. Dans cette cour se trouve l'entrée de la caserne et le 2ième poste de garde. Votre objectif est d'attirer le dernier soldat, sans déclencher l'alarme générale. Ouvrez le coffret de contrôle de l'alarme. Désactivez le coffret en abaissant le disjoncteur on/off. Débranchez les 2 fils de droite qui correspondent à la sirène. Réenclenchez le disjoncteur on/off. Appuyez sur le bouton d'alarme et cachez vous rapidement derrière les véhicules. Attendez que le garde s'approche du coffret et dirigez-vous vers la porte de sortie. Passez votre carte magnétique activée dans le contrôleur et sortez.

Chapitre 4 : Le Bunker Montparnasse

Discutez avec le garde, au pied de la tour Montparnasse. Vous ne pouvez pas rentrer sans laissez-passer. Par contre, les caisses pour lutter contre la méduse sont le seul matériel à être autorisé à pénétrer dans le bunker. Eloignez-vous dans la zone de stockage, près des caisses. Elles sont verrouillées. Attendez que le garde quitte momentanément son poste pour aller récupérer la clé du coffre, rangée dans le coffret à clés. Ouvrez le coffre et entrez-y.

Une fois les soldats éloignés, allumez votre briquet pour visualiser l'intérieur de la caisse. Sa serrure est accessible de l'intérieur. Avec la clé en croix, retirez le capot de protection de la serrure. Puis, dévissez le boulon. Utilisez le burin pour retirer le fond de la serrure. Ensuite, retirez le bras de levier des 2 verrous. Utilisez le couteau pour écarter le ressort du verrou le plus large. Faites de même pour le loquet. Sortez de la caisse.

Vous êtes au 50ème étage de la tour sur une plate-forme de stockage. Par la vitre au travers de la porte, vous apercevez un garde qui fait sa ronde. Attendez qu'il s'éloigne pour entrer dans la tour. Sur la gauche, se trouve le local de sécurité. Quelqu'un chantonne à l'intérieur. Vous ne pouvez pas entrer tant qu'il reste là. Retournez sur la plate-forme extérieure. Ouvrez la grille de ventilation. La commande permet d'inverser le sens de l'hélice du ventilateur. Récupérez le bidon d'eau de Javel et videz-le dans la bassine. Ajoutez le contenu de la bouteille d'acide chlorhydrique pour que le mélange dégage des vapeurs dangereuses. Rapidement, placez la bassine contenant le mélange près du ventilateur (vérifier que la ventilation fonctionne en aspiration). Le garde du poste de sécurité est intoxiqué. Entrez dans le poste de sécurité et déplacez le corps du garde pour qu'il ne traîne pas dans le couloir. Vous récupérez un pistolet hypodermique.

Regardez les images de l'écran de contrôle central. Vous assistez à une discussion entre votre père et Horus. Le projet d'Horus ne semble pas convaincre Nikopol. Un autre écran vous permet de lire des échanges confidentiels par courriels. Vous apprenez que le monstre qui est venu pour vous arrêter à votre appartement, n'est rien qu'un des tics de la méduse extraterrestre qui envahit la tour. Ces espèces de chiens ont été apprivoisées. Un courriel fait état du rapprochement que les autorités font entre votre père et l'individu aperçu dans l'appartement, en ignorant votre identité. Vous avez aussi confirmation que Gorgon est un traître au service du Grand Centre de l'Autorité du Culte. Pour sortir, attendez le calme dans le couloir et plus de garde en faction. Appuyez sur le bouton rouge du coffret pour ouvrir le hangar d'en face. Traversez le couloir vers le hangar.

Dans l'escalier, vous apercevez une excroissance de la méduse extraterrestre qui envahit la tour, par tous ses orifices. Montez à l'étage et passez derrière la créature qui s'affaire sur son repas. A côté de lui, il y a des cartons pliés. Utilisez le pistolet hypodermique pour endormir le monstre. Récupérez le carton et passez dans le local suivant. Une autre

créature tourne en rond, vous ne pouvez pas l'approcher. Retournez sur vos pas et déposez le carton et le manuel de rituel sur le tentacule de la méduse. Mettez-y le feu avec votre briquet. La réaction de la méduse est immédiate. Avancez près de la seconde créature qui s'est mise à manger. Attrapez le meuble roulant à outils et projetez-le sur la créature. Descendez les marches et ramassez le marteau.

Casser le mur de briques

En 8 coups, il faut casser toutes les briques pour libérer le passage. Un coup dans une brique l'expulse définitivement et abîme les briques adjacentes. Cassez la seconde rangée du haut. Tapez dans les 2 briques extrêmes de la quatrième rangée. Cassez la sixième rangée ; enfin, dans les 2 briques extrêmes de la rangée du bas, empruntez l'escalier vers les cellules. L'alarme a été donnée, des soldats ne vont pas tarder.

Entrez dans la cellule, mais elle est vide. Une navette avec votre père est en cours de préparation vers l'Elysée. Il faut faire vite et bloquer la porte de l'intérieur. Prenez le verre et remplissez-le au robinet du lavabo. Versez son contenu sur le clavier de contrôle de la porte. Prenez le tabouret et jetez-le au travers de la vitre. Il faut descendre en rappel sur la piste qui se trouve en dessous. Ramassez une plume noire et prenez le drap de lit. Avec le drap, ramassez le morceau de verre par terre, sous la fenêtre. Avec ce couteau de fortune, coupez, à 2 endroits, le câble électrique qui vous servira de corde de rappel. Descendez.

Vous profitez de l'absence de surveillance pour vous introduire dans l'une des navettes qui part vers l'Elysée.

Chapitre 5 : L'Elysée

Une fois dans les appartements de l'Elysée, regardez l'écran qui permet de repérer les lieux. L'armurerie est fermée et le passe magnétique n'est pas configuré pour pouvoir l'ouvrir. Sur la porte est représenté un symbole qui représente le motif n°8. L'escalier monte sur les toits, au-dessous de la pyramide des dieux. Passez dans la salle suivante. Le message du dictateur est surprenant, il renonce à sa propre élection et soutient la candidature de Nikopol, contre celle de XB2. Franchissez la porte suivante pour vous retrouver dans le Hall. La sonnerie d'ouverture de la porte du quartier général retentit. Il faut vous cacher. Récupérez la barre de fer qui obstrue la porte du placard technique. Puis cachez-vous dedans. Une fois le garde passé, traversez le hall vers le quartier général.

XB2 veut la mort de Nikopol. Il faut le stopper en récupérant une des armes, stockée dans l'armurerie. Récupérez le téléphone cellulaire qui traîne sur le bureau. La console permet de placer les gardes en faction dans l'Elysée. Il faut affecter le poste de 3 gardes et utiliser la faille de sécurité du système pour accéder à l'armurerie. Placez les gardes de la façon suivante : 1 en surveillance du hall nord, 1 en surveillance du hall sud et 1 en patrouille dans le secteur A-B-C. Traversez le quartier général par l'autre porte d'accès, vers le hall. Il faut impérativement configurer le passe pour ouvrir l'armurerie.

Activer le passe magnétique pour sortir

Engagez le passe dans la fente du pupitre. Pour activer le passe magnétique correspondant à l'accès vers l'armurerie, il faut reproduire le motif n°8 qui correspond au plus haut niveau d'autorisation. L'écran tactile est organisé de la façon suivante : il y a 16 touches hexagonales numérotées de 1 à 16 et 8 touches d'effacement oblique classées de a à h, comme représenté ci-dessous :

```
                        4
                3               8
        2               7               12
    1               6               11              16
a       5               10              15              h
    b               9               14              g
        c               13              f
                d               e
```

Pour afficher le motif n°8, il faut agir sur les touches tactiles suivantes : **6 , 10 , b , c , f , 6 , 10 , 7 , b , g , 7 et 3**. Le

passe magnétique est alors modifié.

L'ouverture de la porte va produire le signal sonore qui risque d'alerter les gardes. Prenez votre couteau de fortune et coupez le câble au sol. Ouvrez la porte et traversez le hall. Passez derrière l'escalier jusqu'à la brèche dans le mur. Laissez passer le garde qui patrouille dans les salles A-B-C. Une fois l'espace libre, positionnez-vous près de la porte du fond de la salle C. Dès que le garde revient, au moment où vous entendez le signal d'ouverture de la porte actionnée par le garde, traversez l'ensemble des appartements C-B-A, dans la salle A ; bloquez l'accès en déplaçant l'armoire devant la porte. Avec votre passe magnétique, entrez dans l'armurerie. Soulevez la grille du râtelier et lisez le descriptif des armes. Il vous faut une arme de longue portée et très silencieuse pour atteindre une personne de l'autre côté de la cours de l'Elysée. Prenez le fusil Bar-89 du tireur d'élite.

Sortez de l'armurerie et montez l'escalier de service. Un matelas bloque l'accès vers la terrasse. Avec votre couteau de fortune, couper la corde pour dégager la porte qui se cache derrière le matelas. Avec votre barre de fer, dégagez les battants de porte et avancez sur la terrasse. Utilisez votre téléphone pour appeler XB2 qui se trouve dans l'appartement invité 1. Prenez votre fusil et attendez que XB2 apparaisse au travers de la fenêtre. Visez et tirez pour abattre XB2. Sauter dans la cour est trop dangereux. Récupérez le matelas et jetez-le dans la cour. Sautez par-dessus la rambarde.

Il est impossible de traverser la cour sans que les soldats ne vous aperçoivent. Utilisez votre téléphone et appelez l'Entrée Salon. Les gardes quittent leur poste. Rendez-vous dans l'autre aile de l'Elysée. L'ouverture des portes des cellules se fait par reconnaissance de l'ADN. Utilisez la plume noire sur le contrôleur d'accès de l'appartement 2. Votre père est mort et Horus vous retrouve. Grace à l'Ankh, vous échappez à sa domination. Tirez la poignée d'alarme qui se trouve à droite de la porte 2. Traversez le couloir et entrez dans le quartier général. Traversez les appartements de l'Elysée jusqu'à l'armurerie. Montez l'escalier de service puis l'échelle qui donne sur les toits. Traversez la passerelle et présentez l'Ankh sous la pyramide. Anubis vient à votre secours et redonne vie à votre père. Nikopol remporte les élections et la pyramide a dégagé le ciel de Paris.

Nine : The Last Resort

© GT Interactive / Tribeca 1996

CHOIX DU NIVEAU

Commencez une nouvelle partie et tapez le code suivant à la porte d'entrée : 120763-090665. Appuyez sur la touche CTRL et cliquez sur OK. Appuyez sur CTRL et 0 et ne sauvegardez pas. Ouvrez alors l'une de vos sauvegardes et entrez l'un des noms suivants pour accéder aux niveaux supérieurs :

```
LOBBY
DRUM
HALL1
TAPESTRY
GARAGE
CHASM
DALI
ATTIC
CELLAR
VRROOM
JUNGLE
```

SOLUTION COMPLÈTE

1ère partie

- Pour entrer : taper le code qui se trouve en bas de la lettre du notaire 0821-1996-A92C sans omettre les tirets. Cliquer sur OK.

- Observer les tableaux dans le vestibule

- Une grille referme l'accès : abaisser la poignée à gauche de la grille

- La grille s'ouvre. Vous recevez le monocle, perdu aussitôt dans la chute en bas des escaliers

- Récupérer dans la salle, la pièce sous les escaliers et la glisser dans la machine de la voyante Isadora

- Redescendre et regarder le cadre sur le mur de gauche : Sounds F-X of War ; cliquer dessus : il se retourne : le titre Dogfight est coché. Noter son numéro (Variable selon les parties).

- Monter à l'échelle de droite et faire le puzzle musical en forme de losange (jeu de kim, deux sons identiques éliminent une paire de petits losanges). Le puzzle achevé la porte est dégagée. Rentrer. Suivre la passerelle pour examiner la muse-machine. Revenir à la porte et sur le schéma affiché, noter les objets à trouver et l'emplacement où les déposer.

- Revenir dans la salle.

- Monter à l'échelle murale métallique du puits à gauche des tikis ; prendre le disque d'or

- Revenir dans la salle pour placer le CD dans son cadre sur le mur droit à côté de la chaudière : cela donne accès au fuel ; allumer la chaudière

- Sous l'escalier tirer le levier libérant la trappe et permettant de faire tourner la roue. Ce levier approvisionne la chaudière en vapeur, ce qui permet de faire fonctionner l'orgue.

- Revenir à la chaudière et baisser la manette rouge. La vapeur s'échappe, le singe rit, l'orgue joue.

- A droite de l'escalier, tirer le levier qui déploie la passerelle et permet l'accès à l'orgue

- Ouvrir la partition et noter les symboles correspondant aux notes

- Jouer cette partition sur l'orgue (tous leviers baissés) : vous devez entendre les notes. (Quand l'orgue ricane, c'est que la partition est juste)

- Aller dans la salle gardée par les deux tikis. Ouvrir la batterie mécanique et baisser la manette.

- Prendre connaissance des six séquences possibles. Puis appuyer sur le bouton rouge.

- Suivre le rythme imposé par le batteur qui vous demandera six séquences (variables selon les parties). Le batteur satisfait vous remet la maracas.

- Aller positionner la maracas dans son emplacement prévu sur la console à l'extrémité de la passerelle.

2nde partie

- Retour à la salle de musique. Mettez-vous face aux masques que vous devez classer ; ils ont des points communs : le premier étant le jaune rond avec oreilles et yeux globuleux ; rouge grandes dents yeux globuleux ; cornu vert ; diable avec mèche ; pâle avec mèche et langue tirée ; bleu long langue tirée yeux rouges ; rond cheveux dressés ; autres cheveux dressés signe de la paix sur le front ; rouge allongé signe de la paix ; noir

- Le classement effectué, vous obtenez un code de quatre masques sur fond coloré (Variables selon les parties). Repérer ces deux paramètres : masque et fond

- Passer dans la pièce suivante et regarder tous les indices muraux avant de jouer au clown rieur particulièrement agaçant. Reproduisez le code que vous venez d'obtenir. L'appareil se bloque. Prenez dans son socle l'engrenage.

- Sur votre gauche, un tableau clignote : noter le nombre de clignotements associé à chaque couleur (jaune 1, rouge 4 et bleu 2).

- Faire demi-tour et aller jusqu'à la porte en bois. En dépit de l'aide de Salty l'aviateur, vous ne pouvez pas entrer dans la salle des tapisseries.

- Retourner dans le hall principal et monter l'escalier. Relever l'indice nécessaire à la tapisserie-guitare derrière le portrait de Thurston Last.

- Avancer jusqu'à l'échelle métallique sur votre droite. La prendre et faire face à la colonne clown. Ouvrir. Baisser jusqu'en bas l'engrenage du bas et celui de droite. Insérer alors l'engrenage que vous possédez. Le tapis roulant est inversé : vous avez accès au couloir.

- Remonter et entrer dans le couloir. Observer tous les objets possibles. Si vous soulevez la grille un chien infernal vous rejette dans le couloir. Au fond à gauche, noter la nouvelle partition musicale. Le four à micro ondes fournit un indice

pour la tapisserie-guitare. Dans la cheminée observer avec les jumelles les jumeaux dans l'abîme.

- Prendre l'ascenseur. Cliquer sur le tableau de l'ascenseur à gauche en entrant. Si vous allez au grenier, une grille vous en barre l'entrée. Redescendez dans le couloir. Observer le gramophone. Chaque encoche du curseur correspond à une série de sons différents : aller sur celle relevée derrière le disque Sounds F-X of War : le gramophone joue Dogfight

- Salty vient vous féliciter.

- Vous ne pouvez pas quitter le couloir par où vous êtes entré (Souvenez-vous, vous avez inversé le tapis roulant). Prendre l'ascenseur pour regagner le hall.

3ème partie

- Traverser la salle de musique, prendre le vestibule du clown rigolard. A droite, la salle des tapisseries vous est désormais accessible. Avant d'entrer, regarder le tableau du chat à gauche de la porte qui vous donnera le troisième indice nécessaire à la tapisserie-guitare. (Ces trois indices varient selon les parties).

- Entrer dans la salle des tapisseries. Examiner toutes les tapisseries et le trône de Thurston.

- A droite de la pieuvre, derrière la tapisserie, se trouve un circuit vidéo que vous devez régler avec les mollettes. La pieuvre vous indique que pour Thurston, son trône était l'élément essentiel. Régler les vidéo sur le trône ; si vous atteignez cet objectif l'œil qui supervise chacune des caméras clignote.

- Aller s'asseoir sur le trône. Appuyer sur le bouton rouge. Vous obtenez le code de la roue de la fortune.

- Aller à la roue de la fortune (derrière la tapisserie, à gauche de la pieuvre). Déplacer la roue pour ajuster lettres et symboles. Noter toutes les correspondances (Variables selon les parties).

- Prenez en dessous la souris. Allez la mettre dans la gamelle du chat (tapisserie du même côté).

- Lorsqu'il l'a mangée, la porte de l'abîme vous est accessible.

- Tapisserie de la pièce guitare : feuilleter la méthode de guitare : noter les lettres correspondant aux cordes. Ouvrir les tiroirs : noter l'accord de la corde (Notation anglo-saxonne et germanique : A pour la) mais ne pas la prendre.

- Tapisserie guitare : reconstituer la guitare avec les trois indices suivants : celui relevé derrière le chat dans le vestibule ; le second derrière le portrait de Thurston en haut des escaliers du hall ; le troisième dans le micro-ondes du couloir.

4ème partie

- Entrer dans l'abîme. Le tour en est relativement vite fait. Deux points stratégiques : le squelette qui se plaint de ce que les jumeaux lui ont dérobé, sa bouteille de whisky et le crâne au diapason sur lequel vous ne pouvez pas agir dans l'immédiat.

- Pour se rendre au squelette, passer la porte, à droite, avancer, à gauche, avancer 3 fois, à gauche, avancer.

- Pour se rendre au crâne, partant de la porte, droite, avancer, gauche, avancer deux fois, gauche, avancer.

- Pour se rendre au bar, partant du crâne, gauche, avancer, gauche, avancer

- Régler le problème du whisky : se rendre au bar. En faire le tour et regarder ce qui est derrière. Revenir devant. Ouvrir

toutes les portes. Noter l'accord de la corde (G = sol). Prendre la bouteille. Porter cette bouteille au squelette. En échange de la bouteille, le squelette vous remet un os qui va vous permettre d'aller affronter le chien du couloir et vous donner accès au garage.

- Retour avec l'os dans le couloir face à la porte de l'ascenseur. Ouvrir la grille, donner l'os au chien. Parler au robot qui vous propose une course sur un circuit de petites voitures.

- Choisir la voiture qui roule à 45 km/h.

- Quand vous avez gagné, regarder sur le siège de la voiture en réparation : vous y trouverez un morceau de partition supplémentaire. Noter soigneusement.

- Retourner au robot et faire trois fois droite-avancer pour atteindre le placard. Dans le placard, différents objets : une grille de décodage, l'engrenage manquant au crâne de l'abîme et une bougie.

- Prendre la bougie et aller la positionner dans la muse-machine.

- Revenir au garage. Prendre l'engrenage. Regarder vers le bas (porte du placard ouverte), un raccourci vers l'abîme vous emmène sur la roche du squelette. Retourner vers le crâne.

- Ouvrir le socle et placer la roue dentée à l'emplacement prévu. Chaque roue pivote sur elle-même qu'elle soit sur son socle ou sur le socle central. Si l'on numérote les roues de gauche à droite et de 1 à 4, vous devez respecter l'ordre suivant 1 34 2. Les 12 pastilles roses sont apparentes. Vous pouvez pénétrer dans la gueule du crâne.

- Vous arrivez à la pièce de Dali.

5ème partie

- Jouer au billard. La boule doit descendre jusqu'à la coupelle du bas qui doit la sortir du jeu. Lorsque cette épreuve relativement facile est réussie (S'assurer avant de jouer du sens de rotation des coupelles) deux essais sont suffisants), cliquer sur la boule pour obtenir une nouvelle partition : celle -ci vous indique comment vous aurez à lire les totems à la fin du jeu et de plus, fait intervenir les lettres en couleurs impliquant que les notes qui leur correspondent doivent être répétées plusieurs fois (en référence au tableau clignotant du couloir du clown rigolard).

- Aller voir la guitare. Elle ne veut pas sortir de son étui car il lui manque une corde : elle insiste sur le sol. Aller récupérer la corde dans le bar de l'abîme et la lui rapporter.

- Sortie de son étui, la guitare vous demande de l'accorder. Utiliser la machine BADGE sur sa gauche.

- La solution est simple. Vous pouvez vérifier l'ordre des clés en retournant à la méthode de guitare dans la salle de tapisseries (tapisserie centrale, côté gauche).

- Noter l'ordre des clés (Variable selon les parties). De retour vers la guitare, comme elle incline la tête vers le bas, cet ordre est inversé. Il n'y a plus qu'à suivre la procédure. Cliquer sur la lettre de l'accordeur correspondant. Tourner doucement la clé de la corde. Lorsque l'accord est trouvé, le triangle rouge de l'accordeur s'allume. Lorsque les six clés ont trouvé leur position, Dame Guitare vous offre le diapason qui se trouve dans l'accordeur. Vous pouvez aller le positionner dans la machine-muse.

6ème partie

- Retour à la salle des tapisseries et plus précisément là où se trouve le projecteur derrière la tapisserie immédiatement à droite du trône (voir fin chapitre 3). Si vous n'avez pas visionné le film, faites-le. Sinon, ouvrir le tiroir du projecteur. Essayer de prendre l'ampoule mais les jumeaux démoniaques sont plus rapides que vous pour s'en emparer. La

pieuvre
vous indique qu'ils sont partis vers l'abîme. Un seul endroit pour dissimuler un objet, le bar. Direction le bar de l'abîme. Rien dans les placards. Passer de l'autre côté et ouvrir la boîte. Vous pouvez récupérer l'ampoule et aller la positionner dans la machine-muse.

7ème partie

- Il vous reste à jouer les partitions sur l'orgue. Leur déchiffrement passe par la Roue de la Fortune, les 24 notes de l'orgue étant représentées par un symbole qui correspond lui-même à une lettre.

- Les partitions se trouvent respectivement : dans le garage : l'une sur le siège de la voiture, l'autre dans le placard du robot (les deux sont complémentaires pour n'en faire qu'une) ; dans la salle de Dali : boule du jeu de billard ; sous le damier à l'extrémité du couloir au tapis roulant (noter que pour le damier, il n'y a rien d'autre à faire qu'à le faire pivoter en cliquant sur l'avant, son axe étant horizontal ; dans le tiroir du meuble de la salle des tapisseries (meuble sur lequel se trouve la méthode de guitare).

- Etablir sur une feuille de papier, une représentation du clavier de l'orgue et y positionner chiffres et signes.

- Le premier code à placer sur votre schéma est celui qui se trouve sur l'orgue lui-même : vous avez déjà 7 ou 8 signes, auxquels vous pouvez faire correspondre les lettres relevées sur la Roue de la Fortune.

- Placer les autres ne présente pas de difficulté.

- Remarque : l'orgue s'essouffle au cours des manipulations. Il faut réactiver la chaudière, et remettre de l'eau (levier sous l'escalier), réactiver la vapeur (manette de la chaudière).

- Code 1 (celui du damier : lever second bouton) : variable selon les parties. Le singe jubile et vous remet un jeton que vous vous empressez d'aller mettre dans la machine d'Isadora. La procédure sera la même après chacune des partitions jouée correctement.

- Code 2 (celui de la salle des tapisseries : lever premier bouton)

- Code 3 (celui du garage) : lever le dernier bouton : Vous disposez d'une grille horizontale et d'une grille verticale affublées de symboles colorés correspondant à des codes : pour la grille horizontale, les codes entrés sur la première ligne correspondaient (mais peut-être est-ce variable en fonction des parties) aux écarts relevés entre les lettres du codage trouvé dans le salon de guitare ; la seconde ligne à ceux relevés entre les lettres du codage trouvé au fond du couloir du tapis roulant : une addition m'a donné le troisième codage vérifiable dans le tableau vertical. Donc vous partez d'une lettre et d'après les écarts que vous venez d'obtenir, vous pouvez trouver les trois manquantes.

- Code 4 (celui de la boule de billard) : lever l'avant dernier bouton : remarquer que dans ce code, les deux premières lettres sont colorées (ce qui signifie qu'il faut les jouer plusieurs fois) ; de même pour la séquence. (Laisser appuyé le curseur sur la note, mais la chaudière est souvent à rallumer) : vous devez dans cette séquence jouer 14 notes

- En échange du dernier jeton, Isadora vous remet une clé.

- Prendre le couloir à l'escalier roulant et tourner à droite. Monter l'escalier. Vous pouvez ouvrir la porte du grenier.

8ème partie

- Avancer jusqu'à l'échiquier sur lequel bondissent des pantins. Vous devez le traverser, ce n'est pas trop difficile, deux ou trois essais suffisent si vous passez par la gauche.

- Vous arrivez vers l'ours en peluche Bommo qui vous dit d'ouvrir

son coffre à jouets.

- Prenez la plaquette marquée de son nom.

- Appeler l'ascenseur et positionner la plaquette sur le panneau de l'ascenseur. Vous avez maintenant accès à la cave. Pousser le levier de l'ascenseur complètement à gauche.

- Rentrer dans la cave pour le tir forain. Vous rechargez votre barillet en cliquant dessus.

- Les rats s'en mêlent. Pour tuer un rat, il faut quatre balles.

- Quand la guirlande est complètement allumée (pas évident d'y arriver !), traverser la pièce et entrer dans la grotte jusqu'au garde-manger à droite. L'ouvrir, déplier le chiffon, prendre le monocle. Aller le positionner dans la machine-muse.

- La machine s'emballe. Faites demi-tour. La passerelle est détruite. Les jumeaux maléfiques vous invitent à les suivre.

9ème partie

- Dans la jungle, prendre la barque. Vous accostez. Faites le tour du propriétaire. Sur la palette, la couleur verte vous indique que si vous avez une lettre de cette couleur, vous devez la jouer plusieurs fois, en réalité trois fois.

- Dirigez-vous vers les totems. Ils vous proposent quatre énigmes (variables selon les parties).

- Code 1 : entremêlant symboles et lettres : quatre notes à jouer

- Code 2 : y impliquant des séquences et des couleurs : 9 notes à jouer

- Code 3 : même chose en plus long : 11 notes à jouer (dont une lettre verte)

- Code 4 : une lettre n'apparaissant pas dans la roue de la fortune : cliquer entre les deux notes où elle devrait être de façon à les jouer ensemble.

- Les jumeaux sont hors d'état de nuire. Vous avez sauvé The Last Resort. Vous assistez à la parade.

Ninja Spirit

© Activision / Irem Software

INVULNÉRABILITÉ

Appuyez sur F9 pour pauser le jeu. Puis, appuyez sur la touche SHIFT de gauche pour être invulnérable.

Nitro Family

© Nobilis / Delphi Eye Entertainment 2004

CHEAT CODES

Appuyez sur ~ ou ² ou F1 selon votre version du jeu pour afficher la console, puis tapez l'un des codes suivants :

`nitro god`	Invincibilité
`nitro giveall`	Toutes les armes et munitions
`nitro givemoney`	999 999 money
`nitro killall`	Tuer les ennemis
`nitro fly`	Mode vol
`nitro ghost`	Clipping
`nitro refresh`	Santé
`nitro changelevel`	Changer de niveau
`nitro speed x`	Régler la vitesse des mouvements (remplacez x par un chiffre de 1 à 10)

No Limits Rollercoaster SImulation

© Mad Data 2002

IMPORTER SES MONTAGNES RUSSE DE RCT1 SUR NOLIMITS

Pour importer une montagne russe de Rollercoaster Tycoon sur No Limits, il faut cliquer sur File >> Import RCT1 Track >> entrez l'adresse du fichier. Le circuit ne sera malheureusement pas de très bonne qualité, mais vous pourrez tout de même tester vos créations.

No Man's Land : Fight for your Rights !

© Focus / Related Designs 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER et tapez l'un des codes suivants. Validez avec ENTER .

angelpass	Victoire instantanée
backwardsbonus	+ 1000 bois
bamboozle!	Unités et bâtiments indestructibles
bloodmode	Débloquer le mode sanglant
goldenmonkey	+ 1000 or
hoppingbonus	+ 1000 nourriture
mudhut	Attaque ennemie
rainbowring	Révéler la carte
wheelofmayhem	Se suicider
wickedwango	+ 10000 ressources

No One Lives Forever

© Fox Interactive / Monolith Productions 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur T pendant la partie et entrez l'un des codes suivants :

MPASSCAM	Vue à la troisième personne
MPBEENTHERE	?
MPBOYISUCK	?
MPBREACH	?
MPBUILD	Montre la version du jeu
MPCAM	?
MPCAMERA	?
MPCAMPOS	?
MPCLIP	?
MPDRDENTZ	Santé au maximum
MPEXORBITANTAMOUNTS	Mode gore
MPFLOWERPOWER	Mode Paintball
MPFOV	?
MPGOATTECH	Toutes les améliorations d'armes
MPHOOKMEUP	?
MPIMYOURFATHER	God Mode activé/désactivé
MPKINGOFTEHMONSTARS	Toutes les armes et le plein de munitions
MPLIGHTADD	?
MPLIGHTSCALE	?
MPMAPHOLE	Terminer la mission
MPMIKED	Quitter la partie
MPMIMIMI	Toutes les armes et le plein de munitions
MPPOLY	?
MPPOS	Affiche la position
MPRACERBOY	Moto
MPROSEBUD	Véhicule sur neige
MPSANTA	Toutes les armes, toutes les munitions et tous les items
MPTELEPORT	?
MPTRIGGERS	?
MPWEGOTDEATHSTAR	Munitions infinies
MPWHOAMI	?
MPWMPOS	?
MPWONDERBRA	Armure au maximum
MPWPOS	?
MPYOULOOKLIKEYOUNEEDAMONKEY	Toutes les options d'armure

SOLUTION COMPLÈTE

MISSION SC1

Cinématique.

MISSION SC2

On vous a donc sorti de la douche pour vous annoncer que vous devez vous rendre à la salle de breafing de l'UNION. Vous voilà dans le hall d'entrée, prenez la porte à gauche et prenez le couloir en tournant à gauche pour rejoindre vos supérieurs Smith et Jones au fond à droite. Au cours du jeu, les différents dialogues vous permettront d'avoir un ton plus calme ou de vous permettre de dire le fond de votre pensée. Au final, vous arriverez toujours au même point. Donc amusez-vous ou soyez sages, comme bon vous semble ! Une fois la scène passée, retournez sur vos pas et prenez à gauche pour rejoindre la zone d'entraînement. Au passage, admirez la splendide sculpture montrant toute la puissance de l'agence. Mouai, pas terrible. Prenez enfin l'ascenseur.

MISSION SC3

Les portes s'ouvrent et vous tombez sur les deux gaillards dont un vous conseille de suivre l'entraînement ou si vous ne le souhaitez pas, prenez tout simplement la sortie. Dans le cas où vous auriez décidé d'en apprendre d'avantage sur Cate, suivez les flèches dans le couloir jusqu'à la salle Tactique de Base " (tout droit au fond du couloir à droite). Suivez tout simplement les instructions dans chaque salle. Une fois cette salle terminée dirigez-vous vers la salle " Tactique Avancée " et suivez également les instructions données à la lettre. Allez ensuite au " Pas de tir ", prenez les munitions sur la gauche et choissez l'arme avec laquelle vous souhaitez vous entraîner pour tirer sur les quatre cibles. Vous pouvez très bien prendre toutes les armes une après l'autre. Avant de sortir, n'oubliez pas de la déposer.

Notes : Une série de documents se trouvent décimés sur tous les niveaux. Ces derniers ne sont pas cruciaux pour l'aventure, mais permettent de comprendre un peu mieux ce qui se passe autour de vous. Du genre pourquoi ce garde a t'il dit çà à ce moment là. En fait, ce n'est pas bien important mais vous trouverez parfois quelques infos croustillantes. Nous ne vous encouragerons pas durant cette soluce de les ramasser. Vous êtes libre de le faire ou pas.

LE DESASTRE MAROCAIN SC1

Après la petite séquence de sniper, dirigez-vous à l'appartement 12 de votre hôtel. Avant de sortir de votre chambre, rangez votre arme et prenez les munitions sur la table. Prenez le couloir jusqu'à la porte marron, ouvrez-la, prenez les escaliers et rentrez dans le couloir. La chambre 12 se trouve à droite au fond. Ramassez les munitions et mettez-vous en position à la fenêtre, un conseil : prenez de préférence votre pistolet Shepherd. Une fois l'ambassadeur parti retournez-vous et abattez à travers la porte et les murs en planches les quatre gardes qui vous ont repéré. Revenez dans la cour extérieure, débarrassez-vous des gardes et sortez par la porte d'en face.

DESASTRE MAROCAIN SC2

Attention à partir de maintenant vous rencontrez plusieurs gardes ! Prenez à gauche, tirez sur le cadenas pour ouvrir les grilles, ouvrez la porte en face, rentrez dans l'hôtel et prenez à gauche, puis au fond à droite, montez les escaliers et débarrassez-vous du garde à droite. La salle 202 contient un gilet pare-balles. Continuez tout droit jusqu'au fond à droite pour arriver à la terrasse du café. Tuez les 2 gardes ainsi que celui sur la tour de droite. Dirigez-vous tout droit et prenez à droite après les toilettes. Dans le grand hall avec le vase au milieu, continuez tout droit, puis à droite, puis tout droit, montez les quelques marches, longez les locaux des employés, tournez à droite, ramassez le gilet, puis tout droit, suivez le tapis rouge jusqu'à ce que vous voyez votre collège.

L'hôtel est maintenant truffé de bombes à désamorcer. Revenez sur votre chemin, débarrassez-vous du garde à l'endroit où vous aviez trouvé votre dernière armure, désamorcez la bombe sur le mur de droite, puis continuez et faites de même pour la bombe sur la seconde porte des employés de l'hôtel. La troisième se situe sur la porte rouge du milieu située face aux fenêtres donnant sur la terrasse. Sauvez ensuite le client de l'hôtel attaqué par deux gardes. Prenez

l'armure à côté du chariot à bagages dans la même salle. Continuez tout droit et désactivez la quatrième située sur le distributeur rouge en face des toilettes, et un peu plus loin celui entre les deux téléphones jaunes. Continuez à revenir sur vos pas. Sauvez les 2 prochains clients et celui agressé sur le balcon.

DESASTRE MAROCAIN SC3

Attention aux trois gardes ! Allez en face, prenez l'armure, descendez les escaliers, une fois dans la ruelle débarrassez-vous des gardes sur le toit et arrivant d'en face. Allez tout droit, suivez la ruelle jusqu'au passage avec un arc. Prenez la porte, ramassez l'armure, continuez et descendez les escaliers, ressortez du bâtiment pour arriver à la cour avec tous les civils accroupis et effrayés, suivez le passage qui monte, puis à droite, passez au dessus des planches, attention aux gardes et suivez le chemin. Prenez le gilet, continuez sur la gauche, n'allez pas sur le balcon, continuez et descendez les escaliers pour arriver dans la cour et courez pour arriver de l'autre côté de celle-ci, vous devriez voir la voiture démarrer.

DESASTRE MAROCAIN SC4

Passez en mode sniper pour vous débarrasser des gardes en face. Une astuce consiste à tirer sur le réservoir de la bagnole pour qu'elle explose. A vous de voir. Suivez le passage, " snipez " le nouveau garde sous sa tente, même chose pour le second dans les ruines. Attention à la voiture. Prenez le gilet et continuez. A la zone minée, vous pouvez, mais ce n'est pas obligatoire, atteindre le camion pour y prendre le matos, en passant par la droite quasiment tout droit en diagonale. Pour rentrer dans l'hacienda, montez sur le toit de la ruine en face et passez dans le trou. Vous voilà dans une grotte, suivez simplement le chemin en faisant attention aux gardes. Montez les escaliers, une fois en haut, ne prenez pas tout de suite à droite, continuez et montez d'autres marches, arrivé dans la salle au tapis rouge, continuez et quand le passage commence à descendre un peu sortez l'arsenal car beaucoup d'ennemis arriveront ! Prenez ensuite à droite et continuez jusqu'à l'escalier donnant sur la grande cour. Descendez et allez en face.

REQUIEM POUR UN ESPION

Suivez les instructions.

BERLIN BY NIGHT SC1

Parlez avec l'homme en imperméable à l'entrée de l'hôtel, allez ensuite répondre au téléphone et retournez à l'hôtel pour sonner à la chambre 205. Prenez l'ascenseur, appuyez sur le bouton caché dans le noir à droite, et tapez à la porte 205. Prenez les documents glissés sous la porte et rejoignez votre contact au bar juste en face de l'hôtel dans la ruelle à gauche. Parlez-lui et allez ensuite faire de même avec le garde à l'entrée de la base. A partir de maintenant, soit vous la jouez discret ou alors bourrin ! Il sera tout de même assez difficile de ne pas faire sonner l'alarme. Mais la discrétion est plus passionnante ! Dans ce dernier cas, n'oubliez pas de ne pas courir, de vous accroupir, et d'éviter les champs de vue des caméras et des gardes. Décadenassez (avec votre barrette ou une arme silencieuse) la trappe située sous la caméra pour rentrer dans les égouts. Vous aurez ensuite à faire de même avec une grille puis montez à l'échelle. Rentrez dans le poste de garde, et enclenchez le levier sur le panneau de contrôle. Rentrez ensuite dans le hangar, ramassez le gilet, sortez par la gauche, continuez jusqu'à une jusqu'à la porte. A l'intérieur, ouvrez la porte de droite, ramassez le gilet, et appuyez sur le bouton. Prenez ensuite le couloir, ouvrez la porte, et sortez de la zone par la grande porte.

BERLIN BY NIGHT SC2

Ouvrez la porte de gauche, débarrassez-vous de tous les gardes, enclenchez ensuite la bombe, continuez tout droit jusqu'au hangar, sortez par la grande porte en bois, contournez le camion, prenez la petite porte de gauche, arrivez à la grande salle et enclenchez la bombe sur les barils. Revenez sur vos pas et décadenassez la grille pour monter sur les caisses et vous retrouver dans un hangar avec la dernière bombe à enclencher. Sortez en appuyant sur l'interrupteur mural, prenez la petite porte derrière le véhicule, vous voilà dans la salle à manger des gardes. Rentrez à droite dans les dortoirs pour prendre un gilet, revenez et montez. Une fois dehors ouvrez la porte d'en face, puis allez à gauche et prenez en photo les documents se trouvant dans les 2 librairies. Si vous n'avez pas de briquet allez en prendre un au dernier étage de la librairie. Sinon, revenez sur vos pas et prenez en face, sortez, et proposez du feu au contact,

revenez ensuite à l'intérieur et prenez la petite porte pour descendre les escaliers et ouvrir une dernière porte, vous arrivez dans une salle apparemment sans issue, mais dont un passage secret se situe derrière une étagère.

BERLIN BY NIGHT SC3

Montez les escaliers, suivez les couloirs jusqu'à l'ascenseur. Montez et allez en face. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous puissiez tourner à gauche. Vous entrez donc dans un couloir en équerre étant une impasse, mais au bout de ce dernier, le Dr Shenker vous attend dans le bureau vitré de droite. Parlez-lui, tuez les gardes qui arrivent, dites-lui de vous suivre (cliquez sur lui sans armes). Attention, il s'arrêtera automatiquement de vous suivre dès qu'une attaque sera lancée. Une stratégie consiste à lui dire de rester (vous lui tapez dessus avec la main), puis à dégager le passage et revenir le chercher. Revenez donc sur vos pas, mais prenez à gauche. Descendez les escaliers, vous avez à droite un gilet, sinon prenez la porte de gauche (derrière le poteau en béton) et sortez.

TURBULENCES IMPREVUES SC1

Sortez de la cabine, prenez à droite (attention aux gardes derrière vous), continuez jusqu'à la cabine où la porte explose, ouvrez la trappe au sol, descendez et sortez de l'autre côté, tuez les gardes à travers les rideaux, prenez le gilet, montez les escaliers et prenez à droite.

TURBULENCES IMPREVUES SC2

Descendez vite ! Ramassez l'arme et abattez rapidement le garde, reprenez le passage en sens inverse, ramassez le gilet, continuez jusqu'à ce que la porte explose et aspire le garde. Prenez alors votre courage à deux main, il vous faut récupérer le parachute de ce dernier !!! Sautez !
Une fois en l'air, le but est de faire attention aux ennemis qui arriveront du haut. Tuez les tous et vous arriverez alors à hauteur de celui auquel vous voulez prendre le parachute. Bon courage !

DES EXPLICATIONS, S'IL VOUS PLAIT ?

Suivez les instructions.

RENDEZ-VOUS A HAMBOURG SC1

Parlez avec la femme en robe blanche, pendant qu'elle occupe le garde à l'entrée, passez par la fenêtre. Vous voilà dans le club, continuez tout droit et prenez à gauche, montez les escaliers et vous trouverez en haut à droite le bureau dans lequel vous devez ramasser l'enveloppe sur la table, rejoignez alors Goodman en bas en revenant sur votre chemin (le gars à la chemise verte fluo). Votre but est maintenant d'attirer l'espion dans les toilettes, continuez le chemin puis descendez, ouvrez la double-porte jaune et vous rentrez dans les toilettes pour dames.

RENDEZ-VOUS A HAMBOURG SC2

Sortez des toilettes et suivez le chemin à droite, vous voilà dans la zone réservée aux domestiques, attention donc aux gardes ! Dans la salle aux marches, un gilet se trouve dans la salle de gauche, sinon rentrez dans la cuisine à droite. Prenez le couloir pour rentrer à nouveau dans le club. Après la scène, rentrez dans la salle " boisée ", prenez le gilet, et sortez dans la ruelle par la fenêtre pour rencontrer votre indic. Malheureusement ce dernier se fait liquider, tuez son agresseur et prenez les munitions derrière lui dans le noir. Prenez la ruelle, descendez les escaliers, suivez le chemin, abattez tous les gardes et descendez prendre le bateau.

ESCALE A L'ATELIER DU PERE-NOEL

Suivez les instructions.

UNE PETITE LONGUEUR D'AVANCE SC1

Tuez le garde, ouvrez rapidement le cadenas avec votre broche à cheveux, passez en mode sniper et abattez les

gardes qui parlent entre eux. Prenez ensuite le chemin à côté d'eux. Ouvrez la vanne pour que la porte du local des gardes s'ouvre. Rentrez et suivez le passage. Sur la passerelle, faites attention aux effusions de gaz, continuez et descendez les escaliers. Allez à droite descendez les marches, abattez les 2 gardes, enclenchez l'interrupteur, remontez et ouvrez la porte à droite, prenez la roue dans le liquide vert toxique, mettez-là à son emplacement et tournez-là. Redescendez et ouvrez la porte pour rejoindre Goodman.

UNE PETITE LONGUEUR D'AVANCE SC2

Abattez le garde, entrez dans le bâtiment, suivez les couloirs jusqu'à tomber sur des caisses. Cette zone est truffée de gardes donc attention ! Entrez dans l'entrepôt d'en face, vous devez enclencher 4 charges explosives. La première se trouve tout de suite sur votre droite. Passez dans l'autre zone et allez au fond à droite, allez ensuite à gauche enclencher la seconde près du treuil, revenez et passez par la porte de gauche, voici la troisième charge, montez les escaliers, suivez les couloirs jusqu'à ce que vous tombiez sur le hangar avec le treuil, mais allez à droite pour arriver au port. Allez à droite et longer le bord pour prendre le gilet et actionner la dernière. Revenez maintenant sur vos pas pour atteindre le point de rendez-vous situé au tout début du niveau.

UNE PETITE LONGUEUR D'AVANCE SC3

Montez et attendez que la discussion entre les 2 gardes prenne fin. Accroupissez-vous pour abattre discrètement celui dans son bureau quand l'autre sera sorti. Prenez le gilet. Sortez et abattez dans le dos (et oui.) le garde. Passez sous l'escalier jaune, descendez les marches situées derrière les containers. Suivez le couloir pour remonter des marches. Montez qu'une fois et sortez pour décadenasser la grille donnant à l'échelle. Montez sur la grue, et sautez sur un container pour monter dans le bateau.

UNE PETITE LONGUEUR D'AVANCE SC4

Vous devez maintenant photographier les quatre barils chimiques. Le premier se situe tout droit à droite (bleu). Revenez sur vos pas et prenez à droite pour aller tout droit et rentrer dans les couloirs. Prenez à gauche, puis à droite, vous trouverez alors le second (jaune). Rentrez dans la nouvelle zone, le troisième (rouge) se situe au fond en face. Revenez mais allez au fond à gauche (en partant du tonneau rouge), vous arriverez à une grille décalée. Passez dans le conduit d'aération, allumez la torche, passez par le dernier chemin allant à droite, ouvrez la grille, descendez par la droite, accroupissez-vous et passez sous les tuyaux, utilisez votre briquet/fer à souder pour décadenasser la grille, puis montez plusieurs échelles.

UNE PETITE LONGUEUR D'AVANCE SC5

Ramassez votre briquet, décadenassez la porte, prenez à droite, ouvrez la porte, à l'endroit où s'échappe du gaz, vous constaterez que la grille est fendue, plongez, ouvrez la porte, remontez à la surface, ramassez le flingue et ses munissions. Replongez et revenez dans le couloir, ouvrez la porte tout au fond du couloir, allez au poste de contrôle, désactivez l'interrupteur, sautez sur la poutre et sur la passerelle pour atteindre la porte (faites une sauvegarde rapide pour ne pas avoir tout le chemin à refaire). Allez à droite, sautez dans la salle en contre-bas, ramassez le flingue, ouvrez la porte, atteignez la vanne qui fuit, tirez dessus, l'explosion fera monter le niveau de l'eau et vous atteindrez le niveau supérieur, foncez jusqu'à la cabine de pilotage et posez l'émetteur sur le poste de radio !

LA PROMESSE DU C.R.I.M.E.

Suivez les instructions.

LA PLONGEE SC1

Débarrassez-vous des gardes qui vous attendent dans le couloir. La porte d'en face donne sur une salle avec un gilet. Revenez dans le couloir, sortez par la double-porte, allez de l'autre côté sans descendre dans le jardin, abattez les gardes, notamment ceux sur les balcons, trouvez la chambre 207, ouvrez la fenêtre et sortez. Passez à gauche, longez le mur jusqu'à l'échafaudage, abattez le garde sur la tour, et utilisez votre grappin dans cette direction.

LA PLONGEE SC2

Ouvrez la fenêtre à gauche, montez sur le toit, ouvrez la nouvelle fenêtre, rentrez, prenez le gilet à droite, passez dans le conduit d'air, longez à droite, sautez sur les vignes, puis descendez en passant par la cabane, grimpez au fond, de retour sur le toit, passez accroupi entre les 2 fenêtres, longez le toit à un niveau un peu plus haut que tout à l'heure et ouvrez la fenêtre, abattez les 2 gardes, ouvrez la fenêtre, longez le toit jusqu'au conduit d'air, vous voilà dans la cuisine, descendez, passez dans le couloir, vous avez un gilet à droite de l'ascenseur, continuez votre chemin, abattez les hommes en hauteur et la porte s'ouvrira pour la sortie.

LA PLONGEE SC3

Rentrez dans le bateau, ouvrez la porte en haut à droite, longez le couloir, la première porte à droite donne sur une salle avec " le manifeste du navire " que vous devez ramasser, sinon descendez, vous arrivez dans un hangar avec plusieurs requins, le but est d'aller dans le conduit tout droit en face. Suivez le conduit et ouvrez la porte, une fois dans la salle, allez à droite, montez par le trou avec les étincelles, ouvrez la porte, allez à gauche, longez le couloir et allez au fond à droite, voici la cabine du capitaine pour prendre ses notes (livre qui flotte sur le lit), revenez sur vos pas et suivez le chemin et attention aux plongeurs !

SI VOUS NE REPONDEZ PAS A NOS EXIGENCES

Suivez les instructions.

UN HOMME D'INFLUENCE SC1

Il vous faudra être très discrêt. Utilisez plutôt votre gaz paralysant pour déstabiliser vos ennemis. Prenez à gauche, allez aux toilettes, poussez les planches, ouvrez la porte au fond à droite de la salle, rentrez dans la salle en face à droite, ouvrez la porte, enfumez le garde au gaz déstabilisant, foncez derrière lui pour désactiver l'alarme, revenez et allez dans le bureau à gauche d'en face. Attendez qu'il y ait moins de monde, foncez dans le bureau au fond du couloir à gauche, juste sous la caméra, activez le porte-stylo sur la table, passez par le passage secret, montez les escaliers, ouvrez la porte avec les hublots, montez les marches, allez à l'extérieur mais en passant à gauche, actionnez le levier pour pouvoir rentrer dans le bureau, actionnez la télécommande sur la table, retournez enfin à la réception.

UN HOMME D'INFLUENCE SC2

Laissez Goodman se débarrasser du premier garde, passez à gauche, et tuez le second discrètement. Rentrez dans le local et actionnez le levier pour ouvrir la grille. Rentrez, abattez les 2 gardes, une fois dans la cour, prenez la porte de gauche, suivez le chemin jusqu'à l'échelle, montez, foncez et tuez le garde hors du champ de la caméra ! Prenez le gilet et photographiez le registre. Revenez dans la cour et allez en face. Ouvrez la porte, puis la suivante, montez sur les caisses jusqu'à la grille ouverte, ouvrez celles au sol, décadenassez la grille et empruntez le chemin aux rails, allez à gauche, montez les escaliers, ouvrez la porte et tuez les 2 ouvriers avant qu'ils lancent l'alarme ! Photographiez le registre, revenez dans la cour et allez à droite, sautez sur un wagon sans container pour passer de l'autre côté, abattez les 2 gardes, prenez la porte à gauche, suivez le chemin, contournez le grillage puis foncez sur les 2 gardes avant qu'ils déclenchent l'alarme, allez au fond à l'échelle, montez, empruntez la jusqu'au couloir, attirez le garde grâce à une pièce, et abattez-le hors du champs des caméras. La première salle à gauche cache un gilet, sinon, placez-vous sous la caméra, attendez et ouvrez la porte et la grille pour pouvoir photographier le dernier registre, il vous faut maintenant trouver d'autres preuves, revenez dans la petite cour, et passez à gauche.

UN HOMME D'INFLUENCE SC3

Allez à la porte et parlez avec le serviteur, dites que vous faites un article sur les " hommes d'influence ", une fois avec le baron, ne parlez que de choses ayant un rapport avec la chasse et les safaris. La dernière question sera : " quel message doit-il donner à ses admirateurs ? ".

ENQUETE INSUFFISANTE

Suivez les instructions.

UNE CHAMBRE-FORTE FRACTUREE SC1

Atteignez la grille, décadenassez-la, rentrez dans le bâtiment, ouvrez la porte à droite, tuez les gardes, actionnez le véhicule, il vous ouvrira une porte, tuez les gardes, ouvrez la porte et descendez les escaliers, dans la nouvelle salle, vous pouvez trouver un gilet derrière le bureau noir, suivez le chemin, décadenassez la grille, actionnez l'interrupteur pour que l'ascenseur se mette en route, prenez le petit monte-charge, sautez sur les caisses et au dessus du grillage pour arriver au point de départ. Allez à l'ascenseur jaune de tout à l'heure et montez.

UNE CHAMBRE-FORTE FRACTUREE SC2

Actionnez le bouton au fond à gauche du plateau, le but est maintenant d'attirer Frau Wagner sur le champ électrique pour l'électrocuter. Attention aux gardes. Courez pour qu'elle vous suive et tout devrait aller. Prenez ensuite l'ascenseur.

UNE CHAMBRE FORTE FRACTUREE SC3

Atteignez l'autre côté en marchant sur la poutre, continuez le chemin en vous débarrassant des gardes. Vous atteindrez une tour (cage d'escaliers) où vous avez en haut un gilet. Redescendez et sautez en bas en passant par le petit mur et les caisses, vous devez avoir au même niveau une porte fermée avec un cadenas avec sur cette dernière une petite pancarte jaune (port du casque), fracturez-la, ouvrez le portail, ramassez le gilet, placez-vous sur la planche sur le sol, regardez en l'air, vous avez une accroche pour votre grappin, utilisez-le dessus, une fois en haut, avancez pour ne pas retomber, tuez les gardes, passez à droite, une fois à la cage d'escaliers, longez le rebord pour atteindre la plaque de métal, utilisez à nouveau le grappin pour monter, tuez le garde, montez sur le toit par les caisses, utilisez les poutres pour atteindre les plaques grises, sautez de l'une à l'autre pour atteindre les nouvelles poutres à droite de la grue, atteignez le balcon et utilisez l'ascenseur pour descendre, prenez ensuite l'échelle pour monter sur la grue.

UNE CHAMBRE FORTE FRACTUREE SC4

Contournez le bâtiment, tuez le garde à droite, rentrez dans la salle aux stores où se trouvent encore 2 gardes, prenez le gilet, sortez, passez à gauche et descendez l'échelle, tirez à distance sur les tonneaux en face, passez par la porte derrière vous, prenez la porte à gauche, contournez la machine, prenez le gilet et actionnez l'interrupteur, ressortez dans la cour où vous avez tiré sur les tonneaux, allez à gauche, montez sur les caisses, ouvrez la grille, passez dans l'aération, tirez sur les autres grilles pour passer, montez sur la machine, tirez à nouveau sur les grilles pour rentrer dans la machine, accrochez-vous à l'échelle et montez (si vous tombez, vous pourrez ouvrir une autre grille pour retourner dans le couloir et refaire la même chose), ouvrez la grille et rentrez dans les appartements. Contournez l'ascenseur, actionnez le petit panneau avec marqué " ouverture porte de secours ", la porte s'est ouverte, accrochez-vous à l'échelle et descendez, passez par la passerelle pour aller de l'autre côté, actionnez le bouton pour que l'échaffaudage arrive, montez dessus et actionnez-le.

UNE CHAMBRE FORTE FRACTUREE SC5

La porte de gauche est une armoire avec à l'intérieur un gilet, sinon ramassez le dossier sur la table (il vous faut trouver au moins 8 éléments de renseignements), sortez dans le couloir, rentrez dans le dernier bureau au coin à droite, ramassez la sacoche, continuez jusqu'à l'espace avec les étagères pleines de magazines, prenez le dossier sur les bancs en face, si vous n'avez pas pris de décodeur dans votre choix d'armement, prenez-le dans le bureau à côté, contournez le coin pour prendre le gilet dans l'ascenseur en panne, revenez ensuite et prenez à droite. Rentrez dans le bureau à gauche, prenez le dossier sous le bureau du coin à droite, passez par la porte, descendez à l'échelle (vous pouvez aussi passez au dessus des conduits d'aération, puis ouvrir la porte pour aller ensuite en face), abattez les gardes dans la nouvelle grande salle, prenez la mallette sous le bureau du coin à droite, sortez puis allez à gauche, puis encore à gauche pour aller dans les toilettes des hommes prendre une sacoche oubliée derrière la porte du milieu, continuez votre chemin et rentrez dans la première salle à droite (avec 3 gros cartons et une petite étagère), prenez le film sur l'étagère, sortez et allez dans le bureau juste en face de la consigne (là où il y a une grille), ramassez le gilet, allez juste à droite de la consigne, ramassez l'enveloppe par terre à côté de la photocopieuse, allez dans l'auditorium, ramassez l'autre enveloppe à côté du pupitre de présentation sur la scène. Voilà vous avez les 8 éléments ! Allez

ensuite dans la consigne, utilisez votre décodeur sur le pavé numérique, ramassez-le une fois l'opération terminée et prenez l'ascenseur.

UNE CHAMBRE FORTE FRACTUREE SC6

Allez en face, traversez la grande salle après vous être débarrassé de tous les gardes, prenez la première porte à gauche, ouvrez l'armoire et actionnez le levier, ramassez le décodeur si vous n'en avez pas pris un dans votre sélection d'équipement, sortez par la porte par laquelle vous être rentré, suivez le couloir, vous trouverez un gilet dans le premier bureau à droite après le local à escalier, continuez le chemin jusqu'à ce que vous arriviez à la salle où vous aviez actionné l'interrupteur (zone avec des paravents blancs quadrillés en noirs), suivez les couloirs, traversez la salle aux tatamis blancs, vous arrivez dans une grande salle avec plusieurs bureaux, prenez le gilet au fond à gauche, montez les marches, ouvrez la première porte, vous avez un autre gilet dans la première salle à droite (où dort un soldat saoul), continuez et vous arrivez au fameux bureau du baron. Montez les marches, passez dans l'autre salle, décodez le pavé numérique situé derrière le tableau penché avec un renard, allez dans la salle des coffres en utilisant vos lunettes infrarouge, passez les 3 premières salles du mieux que vous pouvez, par contre la dernière est plus simple que ce qu'elle en a l'air, ouvrez simplement la grille au sol et passez sous tout ce système, puis photographiez le livre.

ESPOIR ET DESESPOIR

Suivez les instructions et apprenez à rouler en moto.

TENTATIVE DE SAUVETAGE SC1

Sortez, abattez les 2 gardes, allez dans le sens du train et passez dans le wagon suivant, ouvrez la porte, ramassez la liste des passagers et le gilet, revenez dans l'autre sens et passez dans le wagon restaurant, puis dans le wagon suivant, attendez que le contrôleur passe dans le prochain pour vous cacher dans les toilettes, attendez qu'il revienne pour contrôler les gens de votre wagon pour passer dans le suivant et prendre le ticket se trouvant dans le deuxième compartiment sur la tablette, continuez votre progression et passez 2 wagons, tapez ensuite au premier compartiment à gauche pour parler à l'espion, revenez en arrière dans le wagon avec le bureau du contrôleur, tapez au dernier compartiment, revenez maintenant complètement dans l'autre sens (ça fait beaucoup d'allers-retours), au bout du train, sautez sur le dernier wagon, et retournez-vous pour actionner le volant et détacher le train.

TENTATIVE DE SAUVETAGE SC2

Descendez du train, abattez les gardes, prenez le gilet dans la cabane, continuez le chemin, tirez sur les planches, passez dans le tunnel, abattez les gardes à distance, puis montez par l'échelle au bout à gauche, traversez, vous arriverez à un second hangar avec un trou dans le mur en bas à gauche à côté de 2 tonneaux noirs, accroupissez-vous et suivez le chemin jusqu'à l'ouverture dans le planché. Prenez le gilet, passez dans le hangar avec les planches stockées, sortez et prenez le large passage (entre les planches) à droite , puis tout de suite le moyen aussi à droite, et le petit à gauche, vous voilà devant les planches sur lesquelles il faut sauter pour atteindre l'autre côté. Tuez les gardes, prenez la moto, faites de même au poste, descendez, prenez le gilet dans la cabane, ouvrez la barrière, reprenez votre moto, faites attention aux gardes que vous rencontrerez, abattez l'hélicoptère, attention aux mecs dans le poste en hauteur, montez à l'échelle, ramassez le gilet, les munitions et le décodeur, activez le bouton, descendez, décodez le pavé numérique sur la pierre, passez par le passage secret.

TENTATIVE DE SAUVETAGE SC3

Descendez la passerelle, abattez tous les gardes, rentrez par la porte qui vient de s'ouvrir, passez dans le couloir, maintenant passez par le petit labo à droite, prenez le gilet et le briquet sur la table, montez pour passer 2 zones de passerelles, et en redescendant vous tombez au bon endroit. En sortant passez les 2 entrepôts à gauche jusqu'à la grille, dessoudez le cadenas, tuez le garde, prenez le badge et désactivez le système d'alarme, revenez sur vos pas et prenez l'ascenseur en utilisant le badge, récupérez-le, descendez, prenez à droite en sortant, suivez le couloir jusqu'à ce que vous voyez une grande grille au sol, à cet endroit se trouve un ascenseur à droite, prenez le, abattez les 2 gardes derrière la porte, prenez le gilet à côté du baril, suivez le chemin et prenez à gauche, tirez sur le cadenas, vous revoilà avec le docteur, prenez ensuite à droite, ouvrez la porte avec votre décodeur, dans la zone suivante attention

aux éclairs, montez, au bout du chemin, ouvrez la porte avec le décodeur, tuez les gardes, tirez sur le cadenas, prenez les munitions et le gilet, montez, prenez à droite, dites au docteur de vous suivre et montez tout en haut.

UN SERIEUX AVERTISSEMENT

Suivez les instructions.

PROBLEMES SOUS LES TROPIQUES SC1

Abattez les deux gardes, traversez, ouvrez la porte, prenez le gilet et le décodeur dans la salle de gauche, sinon allez dans le couloir à droite, prenez la première à droite, puis encore à droite pour aller dans le débarra ramasser les munitions et le gilet, sortez continuez et montez les escaliers à droite, décadenassez la porte ramassez le viseur, revenez et utilisez le décodeur sur la double-porte, descendez, actionnez le bouton, prenez les munitions derrière les caisses, revenez sur votre chemin et allez à la porte à côté des escaliers (à droite), utilisez votre décodeur, montez, tirez sur la radio, revenez dans le couloir du départ et prenez la grande double-porte à droite, vous voilà dans un entrepôt, allez au fond et activez le bouton sur le mur et sautez vite sur l'ascenseur qui monte. Quand le garde est tombé, sautez sur la poutre, prenez l'échelle, montez de quelques marches, repassez sur la poutre et sautez sur le niveau, ouvrez la porte, passez à gauche, tuez les gardes, en face à droite vous avez un gilet, sinon montez et prenez un décodeur dans la salle pour l'utiliser pour ouvrir la porte et rentrez dans le couloir.

PROBLEMES SOUS LES TROPIQUES SC2

Abattez tous les gardes, prenez le gilet en face, suivez le chemin, attention aux gardes sur les tourelles, arrivé à une grille vous avez un passage à droite un peu avant, empruntez-le, tuez les gardes au pont, traversez sans tomber et en faisant attention aux marches jaunes, suivez le chemin et allez à gauche, arrivé à la cité, prenez à droite, attention aux gardes, puis allez au fond à gauche, descendez, suivez le ruisseau, abattez les gardes sur le rocher, attention à celui caché dans le buisson, allez à gauche du rocher et utilisez le grappin pour monter à la bouche d'égout.

PROBLEMES SOUS LES TROPIQUES SC3

Avancez et dessoudez le cadenas, accrochez-vous aux échelles pour descendre puis plonger, montez sur le rebord, au milieu du tunnel, vous avez un trou, plongez et vous arrivez dans la zone de lancement d'une fusée ! Foncez avec votre " briquet à souder " pour décrocher la rame de lancement, le temps est chronométré, une fois terminé plongez vite sous l'eau pour ne pas vous faire brûler. Après la scène, sortez de l'eau et montez à l'échelle pour atteindre le poste de contrôle en flamme, passez dans la cage d'escaliers et descendez, attention aux gardes, passez la cafétéria, prenez à gauche, montez les escalier et ramassez le gilet et le décodeur que vous utiliserez sur la porte en bas.

PROBLEMES SOUS LES TROPIQUES SC4

Attention, la discrétion est maintenant obligatoire, utilisez seulement votre arbalète de plongée pour plus d'efficacité. Mais attention, il va vous falloir abattre les 2 gardes, un des deux scientifiques qui parlent entre eux (il va déclencher l'alarme) et aussi un autre au passage à droite, empruntez-le, suivez le chemin, tuez les 2 gardes, ouvrez la porte, vous pouvez l'éliminer en lui tirant dessus ou en vous dissimulant derrière les tuyaux à côté de lui pour y ouvrir les vannes qui feront échapper un gaz mortel. Ouvrez la porte, montez et écoutez la conversation entre les 2 scientifiques. Tuez les ensuite, montez à l'échelle, utilisez la radio dans le local. Descendez par l'échelle, et prenez le passage à droite, attention ensuite au scientifique qui court allumer l'alarme, descendez et empruntez le passage en bas à l'autre bout de la pièce. Ouvrez la porte, tuez l'astronaute et prenez-lui sa combinaison.

EN ORBITE AUTOUR DE LA TERRE SC1

Avancez, puis à droite et à gauche, ouvrez le sas, vous voilà dans la zone de sécurité (ligne jaune), atteignez le club pour y prendre un badge de sécurité sur le bar, revenez et prenez à droite, puis la première à droite vers l'ascenseur qui vous amènera à la zone de recherche (ligne violet), tournez à gauche, entrez dans la première porte à gauche, allez en face et ramassez le pistolet, en sortant, tuez le garde, puis rentrez dans l'autre salle à droite prendre le décodeur, sortez continuez le chemin à gauche, utilisez le badge sur l'appareil pour passer, reprenez le badge, vous êtes maintenant en

apesanteur, allez dans le tube du milieu et montez, sortez et abattez les gardes, montez grâce à l'ascenseur, et rentrez dans les deux zones de commandement pour désactiver la sécurité du centre de recherche, n'hésitez pas à liquider les scientifiques. Attention, l'alerte est donnée, vous rencontrerez plein de gardes. Redescendez et rejoignez la zone jaune, en sortant de l'ascenseur, prenez à gauche, puis la première à droite pour reprendre un ascenseur et arrivé dans la zone verte, sortez du local et allez en face, suivez ensuite le chemin.

EN ORBITE AUTOUR DE LA TERRE SC2

Suivez le chemin, vous arrivez dans une salle où 2 scientifiques s'enfuient grâce à des capsules de sauvetage, continuez tout droit, prenez l'ascenseur, l'échantillon se trouve dans la salle en face de vous et accessible de l'autre côté, revenez à la salle aux capsules, malheureusement l'ascenseur explose, vous devez alors sauter d'un bord à l'autre en colimaçon jusqu'en haut, puis échappez-vous !

CHANCE ET VITESSE

Suivez les instructions.

INTRIGUE ALPINE SC1

Le but est de suivre la baronne le plus discrètement possible tout en éliminant avec votre silencieux les gardes postés en arrière. Au bout du chemin, vous devrez attendre que les deux gardes finissent leur discussion pour les abattre discrètement, prenez la rue à droite des cabines téléphoniques et rentrez dans la maison au fond à gauche.

INTRIGUE ALPINE SC2

Abattez le plus rapidement possible tous les gardes, rentrez dans le bâtiment, prenez le gilet, passez dans les dortoirs à côté, puis dans la cuisine et enfin l'autre dortoir avec le tapis vert. Il y a deux gardes dehors, quand celui qui fait la ronde sera le plus loin de la porte, ouvrez-la, reculez ensuite dans cette direction, jetez une pièce pour l'attirer, attendez qu'il rentre pour le descendre avec votre silencieux, l'autre garde arrivera alors, abattez-le et fermez la porte. Passez maintenant par la fenêtre, cachez-vous entre les caisses, accroupissez-vous et attendez que le garde arrive pour l'éliminer, allez ensuite au fond à gauche, abattez les gardes, continuez à aller au fond du chemin, rentrez dans le garage par la porte de gauche, prenez le décodeur, passez dans la salle suivante et sortez par la porte de droite, tuez les 2 gardes, rentrez dans la salle dont la porte est sous la caméra, tuez le garde, utilisez le décodeur pour ouvrir la grille, revenez dans le hangar et allez à droite dans le couloir, allez encore à droite et prenez la valise lance-roquette sur la table et le gilet dans la salle où le garde dort, revenez et sortez par la double-porte, allez en face et ouvrez le portail.

INTRIGUE ALPINE SC3

Allez en face, tuez le garde, allez à gauche, attention au garde en hauteur, suivez le chemin, attention aux ennemis, montez les escaliers, rentez dans les dortoirs, la salle du fond à droite cache un gilet, sinon allez dans celle de gauche et passez par la fenêtre, suivez le chemin, abattez les gardes, montez dans la tour de gauche prendre un gilet, redescendez, ouvrez la grille au milieu de la cour et plongez dans l'eau gelée, tirez sur la grille pour l'ouvrir, avancez tirez sur la glace à moitié gelée pour sortir, suivez vite le chemin jusqu'à la cabane (voir la fumée sortant de la cheminée) pour éviter l'hypothermie.

INTRIGUE ALPINE SC4

Sortez et prenez la moto-neige, suivez le chemin jusqu'à la grille où vous rentrez dans le garde, descendez, tirez sur les tonneaux à côté de la cabane, puis sur le garde dans la tour à gauche, dessoudez le cadenas, ouvrez la grille et reprenez votre moto-neige, au champ de mines, utilisez vos lunettes pour repérer le chemin et passez. Une fois arrivée à l'entrée de la grotte, abattez les gardes, dessoudez le cadenas, ouvrez la grille électrifiée, suivez le passage dans la grotte, utilisez l'ascenseur pour monter, abattez tous les gardes, actionnez la télécabine et montez à l'intérieur.

INDOMPTABLE CATE ARCHER SC1

Passez de l'autre côté par la poutre, descendez les escaliers en colimaçon, allez dans la salle avec la grande roue, ouvrez la porte, contournez les caisses, dans la salle suivante, prenez le gilet à côté de l'étagère et du bureau, allez dans le couloir, sortez par la porte de gauche, tuez les gardes et montez aux escaliers, sautez 2 ou 3 fois au bout pour atteindre le niveau supérieur, rentrez par la fenêtre et descendez par les caisses, tirez sur le cadenas et tuez l'électricien, actionnez l'interrupteur pour faire fonctionner l'ascenseur, revenez sur vos pas, mais ne tournez pas à gauche pour rejoindre les caisses, prenez à droite, une fois face à l'ascenseur, vous pouvez aller dans la salle de droite pour monter à l'échelle et prendre le gilet, sinon rentrez dans l'ascenseur, actionnez-le, une fois en haut avancez et descendez les marches. Pendant votre conversation avec l'écossais, choisissez toutes les phrases provocantes.

INDOMPTABLE CATE ARCHER SC2

Pendant le combat, attendez qu'il s'arrête pour le taper. Une fois le combat terminé, prenez à gauche et sortez par la fenêtre, atteignez ensuite la fenêtre à droite, rentrez dans la salle avec la radio, ramassez votre arme et tuez le garde dans la salle et ceux derrière la grille, ramassez ensuite le silencieux sur la table, ouvrez la grille et sortez, ramassez le gilet, descendez par l'échelle, passez sous le grillage, ramassez le nouveau gilet à côté des caisses, sortez et tuez les 2 gardes, dessoudez le cadenas, rentrez alors dans le nouveau bâtiment, allez en bas à côté des bûches empilées, poussez celles qui débordent et rentrez dans le passage secret.

INDOMPTABLE CATE ARCHER SC3

Abattez tous les gardes, montez par l'échelle en face, suivez le chemin, passez derrière l'ascenseur, rentrez dans la salle, allez à gauche, descendez, prenez le gilet dans le vestiaire de droite, sortez, vous arrivez dans une salle où on essaiera de vous empoisonner, utilisez alors le grappin pour monter, ouvrez la porte, descendez l'échelle et abattez les deux gardes, actionnez le levier et sortez, suivez le chemin et prenez à gauche, tuez les 2 gardes, arrivé aux marches, montez sur la passerelle, prenez à droite, actionnez le bouton, revenez et cette fois-ci descendez, actionnez la porte une fois l'échantillon posé et prenez-le, revenez à l'endroit où vous avez abattu les 2 gardes, prenez à droite, tuez les ouvriers armés et allez à gauche, tirez sur le cadenas de la grille, ouvrez-la et descendez, et allez à gauche vers la porte.

INDOMPTABLE CATE ARCHER SC4

Allez à gauche, suivez le chemin, passez la passerelle, vous voilà face à un escalier et un chemin sur la droite, montez et prenez le gilet, redescendez et suivez le chemin, vous arrivez sur la plate-forme. Prenez le gilet dans le train, montez à l'escalier, entrez et suivez le chemin, vous arrivez dans une salle avec un petit pont en métal, traversez-le, une fois dans l'eau allez là d'où vient le requin, montez sur la plate-forme, montez les marches, ramassez le décodeur dans la salle avec le mec et la chèvre (!?), continuez et utilisez l'ascenseur, dans la salle avec le foyer, actionnez le manche sur le bar, descendez, tuez les 2 gardes actionnez le bouton sur le manche droit du fauteuil, décodez le coffre, prenez la liste des personnes infectées et sortez.

UNE GIGANTESQUE EXPLOSION SC1

Sortez de la cuisine, abattez tous les gardes, prenez le gilet à gauche du feu, passez par la grille, tuez les 2 gardes et entrez dans la salle avec la première des gardes du corps de la baronne, prenez un des deux gilets en face ou en haut à gauche, montez l'escalier, allez à droite et activez le tableau, rentrez dans le passage secret, allez à gauche prendre le nouveau pistolet, sinon à droite pour ouvrir le passage dans le mur et arrivé dans la chambre, tuez les gardes, sortez en activant le bouton dans la cheminée, tuez à nouveau les gardes dans l'autre chambre, ouvrez le passage dans le mur, " snipez " les gardes depuis la grille, sinon ouvrez la porte dans le mur en actionnant le levier, ouvrez la porte du fond à droite de la bibliothèque, allez à gauche prendre le gilet, ne tuez pas le soldat en bas, c'est votre contact. Pour le rejoindre, revenez, appelez l'ascenseur et descendez. #cinématique# Tuez les gardes, allez à droite pour prendre un gilet, sinon à gauche, tuez les gardes, attention à celui lançant des roquettes, ouvrez la grille, avancez, prenez le gilet derrière les caisses, allez à gauche, tuez les gardes et surtout la seconde garde du corps de la baronne, en sortant vous vous faites canarder par la troisième que vous pouvez avoir en mode sniper. Prenez le gilet en bas à gauche à côté des caisses, une fois le combat terminé, montez par la poutre au fond à gauche, prenez ses munitions et le gilet, continuez sur la toiture jusqu'au bout pour descendre vers la porte.

UNE GIGANTESQUE EXPLOSION SC2

Tuez les deux gardes, ramassez le gilet, actionnez la télécabine, montez à l'intérieur et tirez sur les hélicoptères qui vous attaqueront. Quand la télécabine est coincée, utilisez le grappin pour atteindre le poteau. Vous voilà maintenant, face au grand Dimitri Volkov. Mettez-vous à l'abri, prenez le gilet, faites le tour par la droite pour monter prendre le pistolet et le canarder.

LA NATURE DE LA VENGEANCE SC1

Tirez sur la baronne, et dépêchez-vous de faire rentrer tous les civils à l'intérieur de leurs maisons avant l'explosion. Faites juste attention aux gardes, sinon suivez les ruelles.

LA NATURE DE LA VENGEANCE SC2

Abattez le traître.

No One Lives Forever 2

© Sierra / Monolith Productions 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE (DÉMO)

Appuyez sur T en cours de jeu et entrez l'un des codes suivants

ARMOR	Bouclier au max
BADDABOOM	?
BUILD	?
GOD	God Mode
HEALTH	Santé au max
MAPHOLE	Passer le niveau
POLTERGEIST	Invisible
POS	Afficher la position
SKILLZ	Augmentez vos skills

CHEAT CODES

Appuyez sur T en cours de jeu et entrez l'un des codes suivants

AMMO	Toutes les munitions
ARMOR	Bouclier au max
BADDABOOM	?
BUILD	Afficher la version du jeu
GOD	God mode
GUNS	Toutes les armes
HEALTH	Santé au max
KFA	Toutes les armes, munitions, bouclier et santé au max.
MAPHOLE	Choix du niveau
MODS	Lunettes et camera
POLTERGEIST	Invisibilité
POS	Afficher la position
ROSEBUD	scooter des neiges
SKILLZ	Augmenter les skills

SOLUTION COMPLÈTE

Petit préambule

Avant de vous donner quelques conseils préalables, je dois d'abord vous prevenir que cette solution n'est pas exhaustive. D'abord parce que dans No Lives Forever 2, un problème peut avoir plusieurs solutions. Ainsi, si je vous

indique une issue, sachez qu'il en existe peut-être une autre. De plus, vous ne trouverez pas dans cette solution les objectifs secondaires. D'une part ils auraient considérablement alourdis le guide et d'autre part, il faut bien vous laissez chercher un peu :-). en tout cas ne les sous-estimez pas car ils sont sont riches en points d'XP. Ils sont variés et peuvent aussi bien resider dans une simple recherche de documents que dans le meurtre d'un personnage clé. Ici, seule la quête principale vous sera dévoilée.

De l'art de savoir fouiller :
Ce guide a pour vocation de vous emmener le plus rapidemment possible à la fin du jeu. Mais pensez à fouiller chaque recoin, à ouvrir chaque tiroirs, à vider la moindre armoire. Vous y trouverez un grand nombre de documents divers. Vous avez trois bonnes raisons de vous donner du mal. D'abord, ils vous en apprendront plus sur les différents personnages du jeu ou sur vos missions. De plus s'ils peuvent être drôles ou ne sembler présenter aucun interêt, leur découverte vous vaudra au minimum 20 points d'XP supplémentaire. Cela peut faire une différence.

Les points d'XP :
Vous gagnez des points pour chaques objectifs principal ou secondaire accomplis ou pour chaque documents de renseignement découvert. A vous de les répartir à n'importe quel moment du jeu (via le menu). Je vous conseille d'améliorer toutes les compétences qui demandent du temps telle que la fouille des corps, le crochetage de serrure, l'utilisation des gadgets ou votre furtivité. Moins vous mettrez de temps à fouiller, moins vous risquerez de vous faire surprendre en pleine action.

Chapitre 1 : Cate Archer doit mourir

1.1 - Intuition féminine
On commence tranquillement avec ce niveau en forme de tutorial. Suivez le chemin le plus simplement du monde jusqu'au premier perroquet Minha Mark VII. Parlez avec Santa et écoutez tous ses conseils pour obtenir vos premiers points d'XP. Poursuivez votre chemin et ramassez la note et le cadeau qui sont sur votre route. Continuez jusqu'au second perroquet et utilisez la pièce pour faire venir le ninja. Tuez-la et fouillez-la. Prenez la note sur le portail.
En face de l'entrée, au coin de la maison, vous trouverez un paquet. Descendez la rue principale et prenez la note sur les distributeurs. Avancez et empruntez le chemin dérobé sur la droite. Tuez les deux ninjas et engouffrez-vous dans le chemin sur la droite à côté de celui d'où vous sortez. avancez jusqu'à la sortie de zone.

1.2 - Mauvaises nouvelles
Dans ce niveau il vous faut récolter les notes codées laissées par Hatori San. Mais pour les lire vous aurez besoin du décodeur. Lorsque vous voyez une note, faites un clic droit pour en noter la position sur votre boussole. Vous pourrez ainsi les retrouver une fois en possession de l'accessoire adéquat.
Descendez la rue et répérez la première note codée. A l'intersection prenez à droite et sur la gauche, repérez la seconde note. Méfiez-vous des ninjas qui déclencheront facilement l'alarme.
Empruntez le chemin qui part sur la gauche, là où se trouvent des vélos contre un poteau. Au fond, descendez dans la fosse et avancez pour trouver le chat mécanique explosif (dit « chat en colère ») et éventuellement profitez des dialogues. Sympa la famille ninja :). Ressortez, passez le portail et tuez les indésirables. Dans le pavillon, vous trouverez un gilet pare-balles et une lunette pour l'arbalète. Suivez le seul chemin et, entre le portail et le distributeur, localisez la 3ème note codée. Allez prendre le paquet dans lequel se trouve le décodeur.
Utilisez alors la boussole pour retrouver les notes et allez les décoder. Arrivé au dernier message, vous êtes de retour à l'embranchement du début. Dirigez-vous vers le sud. Dans le rue, prenez le chemin à gauche et dans un petit escalier, décodez la note. Plus loin vous trouverez une valise qui doit être remise à Hatori. Allez à droite, vous revoilà au distributeur près duquel vous avez trouvé le décodeur, allez encore sur la droite pour configurer les boîtes à lettres comme indiqué dans les messages d'Hatori, soit, comme suit.

Grise >> fermée
Rouge >> ouverte
Bleue >> ouverte

Retournez-vous et allez parler à Hatori qui vous apprendra que le lieu de réunion a changé. Rejoignez le pavillon dans lequel vous avez trouvé le gilet pare-balles et la lunette. Vous pouvez au choix prêter l'oreille (le mieux étant sans

doutes de retourner de planquer dans la fosse ou vous avez pris le chat) ou affronter les ninjas et décoder ensuite la note épinglée sur un mur. Rejoignez ensuite Hatori pour terminer le niveau.

1.3 - L'espion doit mourir.
Quand vous aurez fini d'admirer le plan que l'on vous a fourni, avancez-vous (après avoir parlé à Hatori). Prenez à droite, et franchissez la porte. Suivez le chemin, lorsque vous verrez une ouverture dans la palissade, contournez la discrètement et faites le tour de la maison en vous faufilant dans la petite ruelle. Essayez d'éviter l'affrontement avec les ninjas. Sinon, tant pis pour elle. Au fond, vous trouverez une double porte, gare à vous, deux ninjas se trouvent derrière. Ca y est, vous êtes infiltré. Vous avez maintenant le choix entre deux entrées, sur votre droite ou face à vous. Celle de droite vous permettra d'obtenir des documents de renseignements, c'est toujours bon pour votre XP. Franchissez la porte qui vous fait face. Suivez votre boussole (le point I) par la droite en vous montrant discret. Sachez que vous pouvez pénétrer dans les maisons et vous cacher dans les placards si vous ressentez le besoin d'un peu d'intimité. Lorsque vous verrez un petit escalier, débarrassez-vous des gardes et suivez l'estrade. Au bout de celle-ci, vous devez voir un bâtiment, contournez-le et entrez à l'intérieur si vous avez une envie de mitrailleuse, mais gardez-là sous le manteau pour le moment. Dirigez-vous vers votre objectif.

C'est maintenant que vous allez devoir faire preuve de furtivité ou à défaut, de dextérité pour éliminer les gêneurs. Vous ne devez déclencher aucune alarme ou la réunion sera annulée. Suivez la boussole jusqu'à la fenêtre, prenez la photo. Maintenant, il s'agit de déguerpir vite fait. Vous avez le droit de sortir la mitrailleuse. Foncez-vers la porte, débloquez-la avant de l'ouvrir et repartez vers votre point de départ, indiqué par votre boussole.

Chapitre 2 : Adieu Espion

Mon Dieu Cate Archer est morte !!! Game Over, vous n'avez plus qu'à profiter du magnifique générique. On fait une pause pub et on revient pour un rebondissement comme on savait les faire dans les années soixante.

Chapitre 3 : Projet Omega

3.1 - Bienvenue en Sybérie
- On n'a pas de pétrole...
On se lance tout en douceur. Dirigez-vous vers votre rougeot et oublieux pilote et crochetez la serrure de la maison. Ressortez pour aller activer le générateur qui se trouve de l'autre côté. Revenez à l'intérieur et allez utiliser la radio. Des hommes vont arriver, nantis d'intention plutôt hostiles. Réglez-leur leur compte et ressortez vers l'abri pour récupérer vos ordres de mission, un pistolet à fléchettes et une bombe de laque/chalumeau (dans le coffre). Vous devez maintenant aller trouver de l'essence pour la moto-neige.
Parlez à Igor afin de marquer l'emplacement de la base militaire sur votre boussole. Prenez le passage derrière l'abri, vers le nord. Entrez dans le bâtiment et neutralisez les gardes avec le pistolet tranquillisant. Ressortez discrètement et allez vers la réserve au fond, après le camion. Ouvrez la grille avec le chalumeau, prenez l'essence et revenez utiliser la moto-neige. Prenez garde à ne pas écraser Igor (ça peut arriver :) ou la mission sera un échec. Repartez vers la base. Au nord de celle-ci, vous trouverez une planche qui fera un excellent tremplin.

- Le pont
Après votre saut, suivez le chemin. Une fois le pont traversé, quittez la moto et descendez par la gauche. Empruntez le passage que forment les poutres pour aller poser les bombes. Vous n'aurez aucune difficulté particulière si vous progressez prudemment, sans vous précipiter sur des poutres susceptibles de s'effondrer. Revenez en passant par la poutre qui descend et remontez via le chemin sur votre gauche. Une fois revenu à la surface, remontez sur la moto-neige et rendez-vous au poste de garde. Liquidez les gardes et entrez dans la bâtisse. Vous pourrez trouver des documents dans l'armoire. Passez la porte pour changer de zone.

3.2 - Créer des ennuis
Avec la moto-neige, avancez jusqu'au camion accidenté. Prenez le chemin sur la droite et jusqu'aux troncs d'arbres. Vous serez bientôt à la tour de communication.

3.3 - La tour de communication
Entrez dans le premier bâtiment. Vous pourrez difficilement faire autrement que de vous faire remarquer, alors n'hésitez pas à arroser copieusement. Pensez à récupérer la banane sur un des bureaux. C'est toujours pratique. Sortez et dirigez-vous vers le second bâtiment, à droite de la cuve. A l'intérieur, fouillez les armoires pour vous procurer les explosifs. Vous pouvez maintenant emprunter le col pour rejoindre la tour. En haut, tuez les gardes. Dans le bâtiment de gauche, vous trouverez une autre banane. Un message radio vous apprend qu'un homme à l'allure suspecte vient d'être fait prisonnier. Diantre, serait-ce Igor ? On verra, en attendant allez poser votre bombe sur la tour à droite.

-Igor, pas à pas.
Et voilà Santa qui vous parle. Igor est bien captif. Redescendez pour le libérer. Il se trouve dans le hangar de droite. Pour qu'il puisse s'enfuir, vous devez dégager la voie. Tuez tous les gardes que vous voyez et allez-lui parler. Il avancera et sortira par la porte de derrière. Dés qu'il stoppe, tuez les gardes qui arrivent et revenez lui parler. Agissez ainsi jusqu'à ce qu'il gagne le portail que vous lui ouvrirez avec l'interrupteur du poste de garde.

Rebroussez chemin avec la moto-neige. L'explosion de la tour vous bloque le passage. Abandonnez votre véhicule et poursuivez à pied jusqu'au camion où vous pourrez reprendre de nouveau une moto. Quand vous aurez franchi un pont, soyez attentif pour localiser un chemin sur la droite. Longez le rebord, vous devriez voir un panneau Saut Interdit. Sautez et suivez le chemin, vous aurez un second saut à faire et vous arriverez dans la cabane de chasse. Vous devrez y revenir plus tard, en attendant, vous avez trouvé un "chat en colère" et un fusil de snipe. Revenez en arrière, mais au lieu de sauter, descendez pour aller franchir le lac gelé. Vous arrivez à un monticule de rochers que vous allez devoir franchir à pied.

3.4 - La Centrale
Progressez le long du chemin jusqu'à la centrale. Introduisez-vous en éliminant discrètement les gardes (le pistolet tranquillisant pourrait être utile, à moins que vous préfériez le snipe). Dans le bâtiment du fond, vous trouverez des explosifs dans une armoire et une note sur un bureau vous indiquant où un capitaliste décadent pourra placer sa bombe. Allez crocheter la serrure de la porte du bâtiment près des générateurs ceints de grillage. Ouvrez la trappe au centre (allumez la lumière à l'entrée pour y voir quelque chose), placez la bombe et tirez-vous dans les 10 secondes. Vous pouvez retourner à la cabane de chasse et contactez l'UNION pour finir la mission.

Chapitre 4 : Un Espion recherché par le C.R.I.M.E

4.1 - Arrivée discrète.
La nuit est votre amie. Dirigez-vous vers la porte sur la droite, crochetez la serrure et entrez. Passez la porte, méfiez-vous des gardes. L'un de vos objectifs secondaires est de faire exploser la porte principale; si vous trouvez des explosifs, vous pourrez venir les placer sur la porte qui se trouve à votre gauche. Allez vers la droite pour entrer dans un dortoir. Vous y trouverez un paquet sur un lit, ce qui vous amènera un nouvel objectif secondaire. Fouillez les coffres pour découvrir un effaceur de cadavres assez utile. Poursuivez votre route vers l'est, ici nous allons opter pour un peu de discrétion, ça changera. Vous remarquez un trou dans le mur ? Passez par là, sur la droite, une plaque bouche un passage, poussez-la et entrez dans les toilettes. Ressortez de l'autre côté. Surveillez les gardes et foncez vers les grilles afin de passer derrière la baraque, trouvez une fenêtre que vous pourrez ouvrir et entrez. Sortez de l'autre côté et prenez le passage sur votre droite, avancez pour terminer. Vous pouvez aussi choisir un passage en force si vous le souhaitez.

4.2 - Un peu plus de raffut.
Crochetez la première porte sur votre droite pour trouver l'utilitaire CT-80. Vous pouvez fouiller cet immeuble pour trouver quelques renseignements. Si vous souhaitez aller droit au but, montez au second étage par l'escalier à droite, en haut, prenez deux fois à droite pour vous retrouver de nouveau dans la cour intérieure. Face à vous vous devez voir une cuve, c'est celle que vous devez faire sauter. Mais avant tout, désactivez la caméra au-dessus de vous, même si ici, il sera difficile d'éviter l'affrontement avec les gardes, inutile d'en rajouter. Allez vers le dernier bâtiment au fond, à gauche, c'est là que vous trouverez les explosifs dont vous avez besoin. Placez la bombe et revenez vers la grille, à gauche se trouve une caméra, neutralisez-la. La grille qui se trouve en dessous est piégée. Pour passer vous devrez couper le générateur. Allez dans la cantine (près de la cuve) et cherchez-y du sucre. Retournez maintenant dans l'ancien bâtiment des archives et descendez au sous-sol. Avancez droit devant-vous jusqu'au générateur. Approchez et

ciblez le bouchon du réservoir pour le saboter en y versant du sucre. Vous pouvez revenir à la grille et la franchir. Vous êtes face au bâtiment des archives. Vous ne pouvez pas entrer par la porte principale, il faudra donc contourner l'immeuble par la gauche pour entrer par derrière. Liquidez le garde au coin et allez-y. Changement de zone.

4.3 - Sous-sol
Entrez dans la cuisine sur la droite pour récupérer un paquet cadeau et écoutez une conversation par les conduits. Ressortez et avancez vers la grille sans faire de bruit. Ouvrez-la soit avec le décodeur soit avec la carte si vous l'avez trouvée. Prenez le plan qui se trouve près du garde endormi et tuez-le. Fouillez-le pour obtenir sa carte et faites disparaître son corps. Entrez dans la salle de stockage près de vous et trouvez un tube d'ordinateur dans une armoire, vous en aurez besoin plus tard. Rendez-vous dans la salle des bureaux (indiquée sur le plan, vous la repèrez à la mention "alarme" en rouge) et fouillez-la. Vous devez y trouver 3 indices sur le projet Oméga. Poursuivez vers la réception puis allez dans la salle de stockage en face. Fouillez un classeur en fer pour trouver une photo. Allez dans le couloir qui longe la lingerie en prenant garde à la caméra. Là encore, fouillez un classeur. Poursuivez jusqu'à l'escalier.

4.4 - Le bâtiment principal
Efforcez-vous de rester discret. A votre droite, dans la cantine (derrière la double porte) vous pouvez trouver un plan du 1er étage. Revenez au début, après l'escalier, prenez à gauche et entrez dans le bureau, liquidez en silence le garde. En cas de besoin, des recharges pour l'effaceur de corps se trouvent dans la lingerie. Ressortez et allez à gauche puis à droite. Passez la porte du milieu et récupérez le plan du second étage sur la table, restez immobile et tendez l'oreille, peut-être entendrez vous des choses intéressantes. Dans la salle adjacente, vous pourrez tuer votre cible secondaire, Nikolai Zhukov. Profitez-en pour fouiller son bureau. En haut de l'escalier, désactivez la caméra et faites attention aux gardes. Suivez le couloir, passez le premier embranchement, lorsque le couloir vire à droite, prenez la première porte. Ramassez le pass M-9 sur le bureau. Revenez au premier étage, dans la salle ou vous avez tué le premier garde. Passez la porte au fond et aller entrer le mot de passe M-9. Pour ça, jetez un oeil sur la droite et remplacez le tube manquant.
Entrez le code.

-Plus haut
Sortez de la pièce où vous êtes arrivé. Devant vous se trouve une console. Vous pouvez soit entrer le code Omega (que vous n'avez pas) pour obtenir les fichiers, soit taper des chiffres au hasard. Inutile de vous attarder à moins que vous ne vouliez voir jusqu'où va la connaissance zoologique des développeurs. Suivez le couloir et entrez dans le bureau de droite pour prendre le code M-9 Oméga. Si vous le souhaitez, fouillez les bureaux en tuant les gardes, sinon, allez consulter les données.
Et voilà, gros balourd, vous avez déclenché l'alarme ! Bon, revenez sur vos pas en dézinguant tout ce qui se présente. notez au passage l'arrivée des gardes du C.R.I.M.E. Redescendez au premier étage, à votre point d'arrivée et entrez dans la lingerie. Au fond à gauche, il y a un conduit (indiqué sur le plan), sautez dedans. Vous revoilà au sous-sol, vous connaissez les lieux maintenant, rebroussez chemin jusqu'à l'extérieur de l'immeuble.

Chapitre 5 : Vol de Nuit

5.2 - Cour intérieure
Une fois dehors, progressez comme bon vous semble jusqu'à la cuve de propane que vous avez piégée tout à l'heure, elle va exploser et libérer un passage, faufilez-vous à l'intérieur.

5.2 - Cour extérieure
Bien, vous êtes dehors. Descendez vers la grille et écoutez Santa. Allez à droite, soit en passant derrière la maison puis en entrant par une fenêtre soit en faisant fi de la discrétion et en tuant tout le monde. Dirigez-vous vers la moto-neige et prenez les explosifs. Dans le bâtiment d'à côté vous trouverez une autre charge, qui pourra toujours être utile. Vous voyez les deux cuves près de la moto-neige ? Montez dessus et placez une bombe. Ensuite, partez vite. Prenez la moto et foncez vers la porte principale. Faites-la exploser et filez avec la moto. Pour sortir, vous devez sauter au-dessus des grilles en vous servant de la butte qui est sur la gauche comme tremplin. Pfiu, mais c'est pas fini.

5.3 - Exfiltration et Surprise, surprise
Foncez avec la moto-neige ! Ne perdez pas de temps et surtout faites attention, des barrages ont été placés en travers

de la route, évitez-les en passant sur les côtés. Une fois au poste de garde, vous trouverez un gilet pare-balles. Remontez sur une moto et continuez votre progression. Vous voyez le compte-à-rebours ? Hé oui, le pont va sauter, vous l'aviez oublié ? Assistez au spectacle et préparez vous à la cascade. Prenez de l'élan et sautez au-dessus du vide. Et voilà, Igor c'est encore mis dans le pétrin. Rendez-vous à la datcha et liquidez tout le monde car comme à son habitude, Igor ne sortira pas avant. Vous le trouverez dans le placard où il se cache lors de votre arrivée en Sybérie, pendant l'attaque, dans le couloir qui mène au poste radio. Igor est fin saoul, alors servez-lui un café. Rendez-vous dans la cuisine et prenez le café sur le poêle. En revenant, versez-le dans une tasse (sur la table) et le tour est joué. Sauvons l'avion maintenant, prenez la moto et suivez la boussole, tuez les hommes du C.R.I.M.E et désamorcez la bombe avant la fin du décompte.

Chapitre 6 : Journal d'un agent double

6.2 - La maison où Melvin habitait.
Pas de problème ici. Allez d'abord sur la droite pour fouiller un peu. Remarquez l'affiche de cinéma et déchirez-la. Le bouton est hors d'usage. Montez à l'étage et commencez la fouille de la maison. Je vous laisse vous débrouiller, il n'y a vraiment aucune difficulté dans tout ça. Sachez simplement que les piles se trouvent à l'étage. Revenez au sous-sol et activez le bouton. Entrez dans la « super-cachette-secrète » et fouillez-la. Ramassez la mitrailleuse sur l'étagère. Vous trouverez le document sur une autre étagère et ensuite, place à l'action ! Montez à l'étage et en haut de l'escalier, prenez à droite pour entrer dans la première pièce à droite. Sortez par la fenêtre ouverte.

6.3 - L'Orage arrive
Les choses sérieuses commencent. La route est bloquée, il va falloir improviser. Sautez du toit et filez par la gauche. Vous remarquerez que les ninjas disparaissent quand vous les tuez, vous ne pourrez donc pas prendre leur shurikens. Entrez dans le cagibi pour prendre un fusil à pompe. Utilisez-le avec parcimonie et ne tirez qu'à courte portée pour ne pas gaspiller les munitions. Suivez la route jusqu'au poteau électrique effrondré. Regardez à gauche, il y a un chemin dérrière les maisons. Suivez le passage. Plus loin, vous vous croyez bloqué ? Passez par la fenêtre ouverte. Continuez. Quand vous voyez un cabanon en bois (avec gilet pare-balles à l'intérieur), prenez le passage entre lui et la palissade. Face à vous se trouve une ouverture bien visible, ce n'est pas le chemin, tournez à droite et continuez jusqu'au trou dans la barrière.

6.4 - Au coeur de la tempête
Ici encore, pas de solution miracle, votre objectif est simple: tuer tous les ninjas. Traversez le niveau en ligne droite, des gilets pare-balles sont dispersés un peu partout. Quand vous en aurez terminé, vous devrez affronter Isako elle-même. Un conseil, soyez mobiles. Au bout de quelques coups, elle s'enfuira dans une maison. Suivez-là et...

6.5 - Autant en emporte les vents
Vous voilà dans les airs, seul face à Isako pour un duel au sabre. Encore une fois, soyez toujours en mouvement quand elle est visible et frappez vite. En revanche, quand elle s'évanouit, le mieux est de vous plaquer contre un mur pour être sûr qu'elle n'apparaisse pas dans votre dos. Courage, ce n'est pas si dur.

Chapitre 7 : Double jeu

7.1 - Le mot de passe
Allez sur la gauche jusqu'au restaurant dès que vous n'entendrez plus les policiers parler. Sur la table ramassez la banane et la pièce. Si les policiers vous poursuivent, la banane pourra les calmer un moment et au pire, ils sont faciles à semer. Revenez sur vos pas jusqu'au point départ. Allez maintenant à droite en faisant très attention à la police. Dirigez-vous vers les étals des marchands et parlez à l'homme qui vend des oeillets pour obtenir une lettre de Kamal. Diantre, on lui fait des ennuis ! Poursuivez le long des étals en vous méfiant de la police à chaque coin de rue. Rejoignez une grille fermée. Crochetez-la dès que le policier au coin sera parti. Passez et vérifiez qu'aucun autre flic ne vous attend. Descendez le petit escalier, crochetez la porte et tuez l'homme derrière. Vous pouvez retrouver Kamal au restaurant en évitant bien la police (si elle vous suit, ce dernier partira plus loin)
Suivez la boussole pour trouver votre prochaine destination. Vous arrivez près d'un étal. Cherchez autour de celui-ci un distributeur de journaux bleu, à l'intérieur se trouve un micro. Allez maintenant à l'hôtel Happy Guest (près du

restaurant) pour placer le micro. Avant de passer la porte à péage, attendez que le policier soit parti. rendez-vous à l'hôtel le plus discrètement possible, vous aurez à crocheter une porte, alors mieux vaut être tranquille. Une fois à l'hôtel, montez à l'étage et entrez dans la chambre de gauche. Placez le micro sur le téléphone et passez dans la pièce voisine pour vous cacher derrière un voile qui couvre un placard. Attendez le coup de fil et écoutez parler Malpani. Quand il a fini de causer, sortez de votre planque et liquidez-le. Prenez ses clefs et ouvrez son coffre. Retournez dans le second quartier de la ville et suivez votre boussole pour localiser le QG. Vous verrez une grande porte face à vous et pas loin, une porte tout ce qu'il y a de plus banal, c'est ici.

7.2 - Le micro espionn
Encore un micro à placer ici et ce ne sera pas évident. Vous pouvez faire un tour des lieux pour récupérer des pièces, elles vous seront utiles pour détourner l'attention des gardes. Revenez au point de départ à côté de Kamal et entrez dans la salle sur votre gauche, montez le petit escalier et entrez dans le couloir, allez au fond à droite, dans les toilettes, sortez par la fenêtre. Attention, si un garde vous voit c'est cuit. Dans le jardin, allez vers la gauche et franchissez une petite porte. Allez jusqu'au hall. Le garde en bas n'est pas très attentif, ce qui n'est pas le cas de ceux à l'étage, attendez qu'ils se mettent à discuter et montez l'escalier, planquez-vous derrière une colonne en faisant attention à l'homme qui est assis sur la gauche, restez accroupi. Le bureau se trouve sur la droite, tout au fond, attendez que les gardes se dispersent et partez vous cacher dans le premier bureau. Attendez un peu que le garde qui fait sa ronde se soit éloigné et filez dans le bureau de Banerjee. Placez le micro et cachez-vous derrière le paravent à gauche. Écoutez la conversation, quand il part, approchez du téléphone et activez le micro pour entendre l'ensemble de la discution. Et voilà, fini.

7.3 - Recherchée
On renoue avec nos amis les policiers qui se mettent à placarder des avis de recherches. Le meilleur moyen d'en finir est de rester tranquille. Vous devez prendre les affiches rapidement ou sinon les civils les liront et les prendront. Le résultat sera de mettre une belle pagaille dans la ville. De plus, quand les flics vous poursuivent, ils ne collent pas d'affiches. Restez donc à couvert en suivant la police, dès qu'une affiche est collée, arrachez-là. Une astuce toute bête, collez un carreau pisteur sur le policier pour le suivre à la trace. Vous devez trouver 8 affiches. Quand vous aurez terminé, vous devrez retrouver Kamal. Evitez d'être suivi ou Kamal partira plus loin. Quand il vous aura donné le code du cadenas, allez récupérer votre matériel près du cinéma, dans la cabine téléphonique.
Derrière vous, vous devez voir le cinéma, contournez-le par la droite, utilisez la torche pour ouvrir le petit portail.

7.4 - Alliance maléfique
Ici la discrétion n'est pas obligatoire, alors ne vous encombrez pas et shootez tout le monde. Allez prendre les explosifs. Au fond à droite, il y a un escalier, descendez-le. En bas, passez sous l'arche et entrez dans la pièce de gauche. Vous voilà équipé. Tournez-vous, passez la porte sur votre gauche, traversez et allez encore à gauche.
Vous êtes dans une loge, descendez l'escalier et allez ouvrir le placard au fond. Vous pouvez placer la première charge. Montez l'escalier qui se trouve dans cette pièce.
En haut, partez sur la gauche, traversez la salle de spectacle pour rejoindre votre point d'arrivée. Montez l'echelle et allez poser la seconde charge. Traversez de nouveau la salle de spectacle, prenez les escaliers de droite, engagez-vous dans le couloir de gauche et montez les escaliers après la porte. Vous arrivez dans la cabine du projectionniste. Vous pouvez placer la troisième bombe. Regardez à droite, il y a une pièce. Entrez-y et ouvrez le panneau secret derrière le tableau, voilà le coffre mais il vous manque la combinaison. Redescendez au rez-de-chaussée, dans la salle des distributeurs. A droite se trouvent des toilettes, allez y jetez un oeil des fois qu'une enveloppe bleue traînerait par-là. Revenez avec le code et ouvrez le coffre.

Chapitre 8 : L'art du meurtre

8.1 - Le coffre
Sortez du bureau de Banjee et parlez à Kamal qui semble tenir à ce que vous vous laviez les mains à l'eau chaude. Descendez et franchissez la grille, au fond du couloir se trouvent des toilettes. Allumez le robinet d'eau chaude et avouez que les developpeurs sont des petits rigolos. Prenez votre paquet dans les toilettes. Sortez et partez sur la gauche, poursuivez à travers la pièce et le couloir jusqu'à la grille verrouillée. Utilisez le décodeur. Descendez au niveau inférieur. Ecoutez les gardes parler, désactivez la caméra avec le CT-80 et endormez les gardes. Montez à l'étage. Dans le bureau sur la droite se trouve une note sur la sécurité. de l'autre côté une salle piégée. Pour passer, pas la

peine de risquer de courir, même si c'est faisable. Utilisez les lampes. Faites un pas en avant pour activer le piège et quand la dalle se remet en place, activez la lampe de gauche et passez vite (très vite) sur la dalle associée. Continuez jusqu'à la fin. En ramassant un document au sol, vous tomberez dans un autre piège mais en ressortirez aussitôt. Allez au coffre et videz-le. Revenez sur vos pas (le piège est désactivé). Remontez à l'étage, vous croisez Kamal, allez à droite et prenez la porte sur la droite, dans la pièce sortez par la gauche. Vous devez revenir dans le hall où se situent les escaliers (vers le bureau de Banjee) et ressortir dans la cour par où vous êtes passé au début du niveau. Si vous empruntez le chemin par lequel vous êtes arrivé, vous trouverez un paquet avec un nouvel objectif secondaire. Si cela ne vous intéresse pas, tournez-vous sur la droite et avancez droit devant une fois dans la cour pour sortir par une porte en bois dans un coin à gauche.

8.2 - Feux croisés

Cette section est tout ce qu'il y a de plus linéaire et vous n'avez aucun choix de directions à faire. Il s'agit d'un gunfight à l'ancienne mais attention, ne tirez pas sur les civils ou vous echouerez. Méfiez-vous surtout des tireurs sur les balcons.

8.3 - Murs invisibles, **** de mimes !**

Ah, ah, quelle bonne blague, il est fort ce Pierre ! Voilà donc pourquoi tous les accès étaient bouchés. Vous voilà pris au piège. Sortez votre torche et regardez en l'air, devant (vous devez voir la cible en spirale sur le mur) là où le câble maintient la cage. Suivez Armstrong et sa vaine tentative. Attention aux mimes qui vont attaquer. Retournez-vous et passez par le seul chemin qui soit libre. Vous arrivez dans ce qui semble être une impasse. Regardez les décombres et montez sur la poutre effondrée. Prenez le couloir vers la droite. Une fois sur la balustrade, entrez dans la seconde pièce et sortez par la fenêtre. Avancez en vous débarrassant des mimes et montez l'echelle. Marchez sur les poutres et franchissez la porte du fond. Sautez dans le trou. De la fenêtre faites un carton sur les mimes avant de sauter. Libérez Armstrong, la porte se situe sur votre gauche, entre les deux caravanes. Ensuite, protègez-le des mimes, restez contre lui, et dégommez-les vite.

8.4 - La fuite

Bon arrêtez de rire. Ici, aucune aide je ne puis vous donner. Tirez sur les mimes et ne tombez pas de votre tricycle.

Chapitre 9 : La station glaciale du mal

9.1 - Antarctique

Ce niveau serait-il un hommage à The Thing ? On avance pour aller dans le bureau d'en face et écouter le scientifique nous mettre en garde. Suivez ensuite le couloir et grimpez sur les débris à gauche pour ressortir de l'autre côté par le trou. Suivez le couloir jusqu'à la grande salle. Descendez l'escalier pour trouver une note. Remontez et grimpez sur le monticule qui obstrue le couloir de gauche. Ouvrez l'armoire et prenez la clé et les documents. Au fond à droite, dans le couloir, éteignez le robinet et allez chercher le fusible par terre dans la pièce située à gauche en venant de votre point de départ. Placez ensuite le fusible dans le compteur de la salle voisine. Vous avez sans doute remarqué les grilles fermées avec un digicode ? Une seule est utilisable, pour l'autre, vous auriez besoin d'un fil de cuivre. Passez cette grille. Poursuivez jusqu'à la cour intérieure en passant par la gauche dans la salle de repos, au-dessus des emballages qui bloquent le chemin.

Dans la cour, le seul accés libre est celui qui vous fait face, alors allons-y. Passez par le trou dans le mur et piratez le digicode pour ouvrir la porte extérieure, allez la franchir. Au bout du couloir, entrez dans la pièce qui vous fait face pour y prendre des clés. Attention, leur position est aléatoire, il est possible que vous les trouviez près, voire sous la table de ping-pong qui est au fond. Le couloir est maintenant bloqué par un jet de vapeur, vous êtes pris au piège. Poursuivez votre exploration des lieux jusqu'à l'arrivée de votre premier Super Soldat, l'affrontement est inutile, vous ne pourrez pas le tuer, vous devez déguerpir en passant dans le trou qu'il a fait dans le mur, entrez dans la pièce de droite et montez sur la conduite qui tombe du plafond. Suivez les tuyaux vers la sortie et filez droit vers les escaliers. Ouvrez la porte avec les clès et prenez le bouton de porte qui vous permettra d'ouvrir le local au centre de la cour. C'est là que sont les explosifs.

Le super soldat est dans la cour, mais il est très lent et un peu sourdingue alors vous pouvez foncer dès qu'il a le dos tourné. Prenez la dynamite sur l'étagère et remontez faire sauter le plancher. Sautez pour arriver dans les cuisines, suivez le couloir (pas le trou) pour revenir dans la salle de repos. Laissez tomber le scientifique qui geint par terre, le super soldat va se pointer par là, foncez dans le couloir retrouver le chercheur qui vous attend et fuyez avec lui.

Le scientifique s'est arrêté, vous revoilà face à la grille à laquelle il manque un bout de fil. Prenez à droite, traversez et

allez ensuite à gauche pour ouvrir la pièce du fond et prendre la bobine de fil. Oh oh, c'est quoi ce bruit ? On dirait que monsieur Muscle est sorti de sa cage, attirez-le dans le couloir et passez par la pièce centrale, réparez et décodez cette porte, mais vite, il arrive. Filez dans le couloir à droite, placez la bombe et évitez de vous faire dégommer, engouffrez-vous dans le passage libéré.

Chapitre 10 : La Malédiction de Kali

Bon, on dirait qu'on va jouer les St Bernard ici, sauvons les civils mais aussi notre peau si possible. Avancez et posez une charge pour dégager un chemin. Un Super Soldat est à l'oeuvre et un civil vous appelle, passez derrière le soldat et ouvrez le portail, vérifiez que le civil se pointe et refermez. Continuez pour trouver un autre soldat et un civil bloqué par le feu, poursuivez en passant la porte ouverte, ensuite, prenez à gauche, passez la grille et allez jusqu'à la cave où le prisonnier se fait tuer lors de votre arrivée en Inde, passez encore une grille pour ramasser le seau au milieu des corps, revenez à la cave le remplir avec le robinet. Allez sauver le premier civil, il faudra verser deux fois de l'eau. Revenez faire le plein avant de passer au suivant. Retournez dans l'allée principale, là où se trouvait le seau, allez à droite et prenez une ruelle à gauche, au travail. Encore une fois, suivez le civil une fois qu'il est libre, vous verrez un autre feu, approchez-vous pour entendre un appel, descendez la rue et gare au soldat qui arrive, prenez à droite, vous serez bloqué par le feu, éteignez-le et sautez par-dessus les obstacles. Avancez et faites une agréable rencontre avec des soldats du C.R.I.M.E, c'est agréable de voir des gens qu'on peut descendre. Après la voiture renversée, vous trouverez un robinet, poursuivez ensuite jusqu'au prochain feu. Tiens, mais c'est Kamal ! Quelles nouvelles apporte-t-il ?

Chapitre 11 - Les intrus

Il y a plusieurs moyen d'accéder à la cafétéria, je vous conseillerai de la trouver seul dans la mesure où cela vous permettra de prendre vos repères dans le QG, mais si vous ne souhaiter pas chercher voici un itinéraire. Suivez le couloir et descendez les escaliers, allez en face, arrivé aux toilettes, prenez à droite, par l'escalier, en bas, allez à gauche. Suivez le couloir, voilà la cafétéria, suivez votre boussole le long des couloirs pour tomber sur les lunettes et un paquet cadeau.

- Les bombes
Encore ces fichus mimes, retournez-vous et attrappez prestemment l'arme qui est posée sur une table pour les finguer. Maintenant, il va falloir protéger le personnel et désarmorcer les bombes. Le décodeur contenu dans le paquet vous sera précieux. Revenez sur vos pas et ouvrez la grille de droite. Avancez, il y a une première charge sur la gauche mais prenez garde aux mimes de l'autre côté. Montez l'escalier à présent, avancez un peu et suivez les balcons, vous allez devoir tirer sur des mimes mais faites attention au personnel de l'UNION. Au bout du balcon vous trouverez la seconde charge sur le panneau central, au milieu de la pièce. On suit toujours le couloir, attention au coin, des mimes vont vous tomber dessus. La troisième bombe est sur l'ascenceur face à vous. Montez l'escalier et entrez à droite, la bombe est au fond. Tant que vous y êtes, rétablissez le courant. De l'autre côté du couloir se trouve le bureau de Shenker allez-y pour lire la note sur la porte.

- Shenker
Redescendez et avancez tout droit jusqu'à la réception, les derniers mimes vont se pointer. Allez sur la gauche et entrez dans le premier bureau pour mettre la main sur Shenker.

Chapitre 12 : Sous l'eau

12.1 - Dock du sous-marin
Avancez et liquidez les gardes, poursuivez jusqu'à l'autre côté pour entrer dans un bureau et prendre une clé. Revenez ensuite en arrière pour monter l'escalier que vous avez croisé en route. Mettez le pont mobile en marche avec la clé, au centre, descendez et passez la porte. Partez à gauche et entrez dans la salle de commandes. Ressortez et suivez le couloir et la porte ouverte. Avant le chariot, il y a une salle où vous trouverez des munitions. Sortez votre CT-80 et désactivez la caméra au fond. tuez le garde dans sa salle de commandes, et prenez la porte de gauche pour entrer dans la base.

12.2 - Pont de commandement

Attrappez le document au sol pour découvrir que les robots semblent avoir des problèmes avec l'électricité. Engagez-vous dans le couloir de droite. Allez au fond du couloir et entrez dans le dépôt pour jeter un oeil dans l'armoire. Un robot arrive, il est temps de vérifier que tout cela marche bien, sortez votre CT-80 et chargez-le avec les munitions que vous venez de trouver. Sortez et avancez pour prende l'autre section du couloir, à l'embranchement, endormez le garde et grillez le robot. La porte en face est bloquée, poursuivez le long du couloir, désactivez la caméra à l'angle et accédez à l'étage supérieur. Avancez, utilisez l'intercom (le bidule qui clignote) pour apprendre que le technicien fait une pause. Poursuivez et entrez dans la salle "Super Computer Room", pas moyen d'utiliser la machine sans la bonne procédure. Prenez la porte à gauche pour trouver le formulaire de demande du manuel. Retournez à l'intercom et... le manuel n'est pas disponible. On va le retrouver nous-même. Le technicien vous donne une carte qui ouvre le bureau fermé de tout à l'heure, allez chercher le bouquin et ramenez la carte. Vous pouvez aller essayer. Et ça ne marche toujours pas. Reparlez au tech, il n'est plus là, vous le trouverez aux toilettes. Vous ne trouvez pas que tout ça ressemble drôlement à la réalité d'une bibliothèque Descendez de nouveau l'échelle, entrez dans la salle de repos, traversez, passez deux portes et endormez Spencer pour lui prendre sa carte. Allez dans son bureau. Le manuel se trouve dans un tiroir. Vous pouvez enfin aller chercher les infos. Descendez ensuite vers le niveau inférieur par l'echelle. Prenez la porte sous la caméra. Prenez le couloir à droite, ensuite, coupez la caméra et passez par la porte de gauche, decendez dans la trappe et admirez les gardes compressés. Passez les portes et prenez le magnéto. Remontez et suivez le couloir jusqu'à une trappe.

12.3 - Laboratoires

Utilisez l'intercom pour ouvrir la porte. Tuez les gardes et entrez par la première porte, passez la seconde pour trouver une troublante information. Ressortez et allez prendre l'échelle. Passez dans le couloir et soyez près à accueillir un robot, partez sur la gauche. Il y a une porte au centre, passez-la.

Chapitre 13 : Terreur dans les profondeurs

13.1 - Armstrong en danger

Alors là attention, c'est pas évident. Ne vous occupez pas d'Armstrong, votre priorité est Pierre. Vous devez le tuer le plus vite possible. Mais chaque coup que vous lui portez fera apparaître de nouveaux mimes. Allez vous mettre dans un côté de la pièce afin de ne pas vous faire prendre à revers et garder une vue d'ensemble. Vous pouvez voir Pierre marcher sous le sol, dès qu'il sort par une trappe, tirez. Pendant qu'il marche, essayez de dégommer ses potes, mais surtout pendant tout ce temps, restez mobile ou vous serez une cible facile. Courage, c'est faisable.

13.2 - La fuite

Vous avez fuit vers la gauche, continuez dès que la porte voudra s'ouvrir. Dans le labo, prenez la carte sur la table et faites attention au robot qui vous canarde d'au-dessus. Montez et faites-lui son affaire. Armstrong demande de couper les caméras, entrez par la porte sur votre gauche. Sortez et retournez à l'étage supérieur, suivez le chemin en passant sous l'arc électrique, (vous êtes protégé). Entrez dans la cabine où les gardes sont en difficulté. Poursuivez jusqu'au bout du couloir, vous allez devoir revenir vers la trappe sous laquelle vous avez trouvé les gardes compressés. Parés à plonger ? Allez sur la gauche et ouvrez la porte, passez dans la salle suivant et repérez le levier au centre. De l'air va sortir du tuyau, montez vers le plafond et levez la tête pour respirer. Passez la seconde porte et allez à gauche, montez et ressortez par la trappe. La sortie est après la porte de la salle de repos.

13.3 - Grenade

Contournez les débris par la salle de repos, attention au robot qui patrouille. Suivez le couloir, quand vous verrez des flammes au sol (sous le sol), entrez dans la pièce de gauche, ressortez de l'autre côté et coupez le gaz avec le levier. Revenez à la trappe dans le couloir et entrez. Ressortez dès que possible pour entrer à nouveau un peu plus loin. Passez sous les flammes, ressortez et revenez dans le couloir. Franchissez la porte suivante, au fond du bureau, des débris vous permettront d'acèder à une échelle. Avancez, vous traversez la salle des terminaux et arrivez dans la coursive ou se trouvait la salle du Super Ordinateur. Prenez la note par terre. Voilà qui pourrait être utile. Bon et sinon, on va où ? Approchez-vous de la statue et actionnez le mécanisme.

Chapitre 14 : Fin de partie

14.1- Les Hommes-caisses.
Sortez du piège inutilement élaboré, armez-vous et montez sur la machine prendre la valise. Redescendez et allez à droite. Vous êtes dans les cavernes, vous pouvez aller dans le bureau du Directeur sur la gauche. A gauche du pont, allez écouter une conversation inutile mais amusante. Vous pouvez revenir en arrière et continuer la descente dans les cavernes, voilà des hommes caisses, abattez-les. Poursuivez la descente, à l'embranchement prenez à gauche. il y a beaucoup de choses à prendre ici, notamment votre CT-80 et sur un bureau au-dessus, un fusil à pompe. Avancez, quand vous entendez le haut parleur, cherchez en haut de la pente, à droite, pour trouver des explosifs (dans un paquet). Engouffrez-vous dans la caverne de droite pour poser une bombe. Revenez et passez de l'autre côté. Allez placer vos explosifs, ramassez le lanceur de micro-missiles dans le coin et filez. Revenez sur vos pas, passez la salle du fusil à pompe, continuez encore, quand le chemin devient pentu, montez, suivez votre boussole qui vous indiquera très bien votre route.

14.2 - Douce revanche
Allez à gauche, faites le tour des plates-formes pour prendre les items. Préparez-vous à affronter Volkov, rien de bien méchant si vous avez toujours le lance-missiles. Balancez-lui tout ce que vous avez. Si cela ne suffit pas, finissez-le à la mitrailleuse en straffant afin de dégommer les missiles qu'il envoie.

14.3 - La dette d'Isako
Ici, encore une fois, restez en mouvement et concentrez-vous sur Isako, profitez de ses disparitions pour évacuer les ninjas, mais n'oubliez pas qu'elle est votre objectif principal.

Chapitre 15 : Raid Preventif

15.1 - Le destin de Khios
Hop, c'est parti pour un niveau assez linéaire. Allez récupérer votre matériel éparpillé un peu partout. Vous en trouverez près de la porte à gauche et dans les ruines de droite, faites bien le tour pour trouver le fusil de snipe. Poursuivez en avant pour parler à Santa et prenez le chemin qui serpente vers la droite. Quand vous surplomberez les super soldats, descendez à droite (éventuellement, utilisez le snipe pour faire le ménage avant) et prenez vite le sérum et les explosifs (qu'on voit assez mal, alors cherchez bien). Pour que le serum soit efficace il faudra une bonne préparation du sujet. Sortez le lance-missiles que vous devez normalement avoir trouvé (à défaut quelques rafales feront l'affaire) et tirez sur les super soldats afin de les faire surchauffer, sortez rapidement le lanceur CT-80, équipez-le avec le sérum et faites feu. Vous trouverez 3 soldats dans cette zone. Il en reste 4. Derrière le muret en ruine, vous devez voir un rocher oblong qui semble tenir en équilibre au-dessus du sous-marin du C.R.I.M.E, allez y placer les explosifs. Poursuivez sur la corniche, passez le pont. Vous passez près d'un chemin sur la gauche, poursuivez en avant pour prendre tout le monde à revers. Attention au super soldat. Dans le corridor, vous trouverez des micro-missiles et de l'autre côté un autre super soldat. Revenez de l'autre côté pour emprunter l'escalier. C'est dans cette section que vous devrez dégommer les derniers super soldats, si vous le pouvez, essayez d'éviter qu'ils ne se regroupent en les tuant avant. Vous avez dû voir le parachute tomber à l'oppposé de la place, allez voir ce qu'il contient d'utile. Retournez-vous, dirigez-vous vers la droite, tuez les gardes qui traînent et suivez le chemin. Eliminez les gardes au snipe depuis la corniche. Vous revoilà au fort. Après la cinématique, vous devez affronter le Lieutenant des super soldats, pour le battre, suivez la même méthode qu'avec ses subalternes, bougez rapidement pour éviter ses tirs, dès qu'il montre des signes de faiblesse, envoyez-lui une dose de sérum.

Félicitation, vous avez vaincu le C.R.I.M.E une fois de plus :). Et moi, je dois dire au revoir à Cate Archer, snif. Prenez le temps de regarder le générique de fin pour voir une ultime cinématique.

Nocturne

© Take 2 Interactive / Terminal Reality 1999

CHEAT CODES

Faites F10 et tapez l'un des codes suivants :

AQUA	500 balles anti-vampires
BIGBOOM	Augmente les explosions
BIGHEAD	Grosses têtes
BURNINGSTAKE	Flèches enflammées
FREEZER	Active/désactive l'IA des ennemis
GODGAMES	Invulnérabilité (God mode)
GOLDMODE	Message "Buy Fly!"
GOREMODE	Mode gore
BAND AID	Redonne de l'énergie
IFARTED	Masque à gaz pour l'étranger
MERCURY	500 balles de mercure
MOREAMMO	Munitions supplémentaires
OLDHAT	Chapeaux différents
RECHARGE	Nouvelle batterie
SILVER	500 balles en argent
SKELETONKEY	Clé
SNOWSTORM	Neige
THUNDERSTORM	Pluie
WINBLOWS	Toutes les armes et munitions

SOLUTION COMPLÈTE

Règne ténébreux du roi vampire

Prenez la porte secrète et suivez le colonel jusqu'à l'ascenseur pour assister au briefing et rencontrer Svetlana. Parlez ensuite à Hiram à l'extérieur de la pièce puis allez voir Moloch, Khen et Haystack dans la pièce de droite. Revenez ensuite sur vos pas pour emprunter la porte au dessus de Hiram et parler à Doc Holliday dans le labo. Prenez le sac et les balles en argent sur l'établi puis retrouvez Svetlana près de l'ascenseur et ouvrez la porte pour commencer la mission.

Commencez par chercher la clé de la crypte. Allez en bas de la colline que Tormah a descendu un peu plus tôt et suivez le mur sur la droite. Ramassez la clé sur le sol près du premier cadavre (attention au deuxième qui attaque parfois) puis récupérez les balles dans la boîte. Retournez ensuite à la crypte et utilisez la clé pour y pénétrer. Suivez le chemin jusqu'à l'église et sortez dans la rue (vous pourrez faire votre première victime). Ouvrez la grille au bout de la rue en poussant le levier pour que Svetlana puisse passer.

Entrez ensuite dans le pub et récupérez le sac derrière le bar puis tuez toutes le sentinelles et le maire sortira de sa cachette. Visitez la ville pour trouver un autre habitant après le long dialogue et parlez-lui. Attendez que Svetlana intervienne et parlez-lui à nouveau pour avoir des informations sur Yuri. Retournez enfin près de la mairie et ouvrez le

portail pour vous diriger vers la forêt.

Suivez le chemin sous l'arbre couché et allez chercher un nouveau sac près du chariot. Continuez sur le chemin et approchez-vous des deux corps à droite à l'intersection. Prenez le pieu au sol puis remontez pour prendre l'autre passage au croisement. Prenez encore à gauche un peu plus loin pour vous diriger vers la petite hutte. Passez à droite, suivez le chemin derrière la cabane et traversez le pont jusqu'à la chaussée. Suivez les marches à gauche jusqu'au moulin et allez jusqu'à l'entrée.

Prenez le matériel le long du mur (sans oublier les balles dans le coffre) puis retournez à la première cabane pour prendre l'autre passage à l'intersection. Faites attention aux pièges de Yuri (la corde en travers du chemin) et continuez puis suivez le chemin près du panneau. Trois loups garous vous attaqueront depuis les arbres peu après que vous ayez passé le cadavre, préparez vos balles en argent. Quatre autres vous attendent un peu avant l'entrée du tunnel et encore quelques autres un peu plus loin (vous pouvez les attirer dans vos pièges pour vous en débarrasser). Continuez votre chemin jusqu'à une borne, prenez à gauche (évitez les pièges) et prenez le passage au fond entre les arbres (4 loups garous) pour atteindre un pont suspendu.

Allez vers la gauche puis revenez au pont quand Svetlana à sauté puis tentez le passage en restant près des cordes (bonne chance :). Une fois de l'autre coté, avancez vers le château avec Svetlana.

Prenez le petit passage à gauche, tuez la goule et prenez à droite après le passage suivant, tuez vos adversaires et entrez dans la chapelle de la cour extérieure. Poussez la statue sur le symbole au centre de le pièce et vous découvrirez une relique sainte très importante. Retournez à l'extérieur des portes du château, entrez et prenez une des trois portes pour accéder à la salle du trône où vous devrez tuer de nombreux adversaires. Montez les escaliers et récupérez le matériel dans les coffres et sur la table puis retournez en arrière pour entrer dans la pièce en face de celle du trône. Montez les escaliers, récupérez le matériel dans la cellule et montez sur toit par les escaliers suivants. Entrez dans la tour de droite et prenez la clé sur le toit avant d'aller ouvrir la tour gauche. Prenez la clé dans le coffre, passez par le trou dans le mur et montez les escaliers jusqu'à rencontrer Svetlana.

Ouvrez la tour de l'horloge grâce à la clé et essayez de ne pas réveiller les vampires. Récupérez le livre dans le coffre en faisant attention au trou et ressortez sur le toit pour entrer dans la pièce de l'autre coté. Détruisez les statues dans les 2 premières pièces et tirez sur le levier pour ouvrir la grille qui vous emprisonne. Suivez le passage (tuez les vampires avec les pieux), continuez sur la droite et prenez encore à droite après l'ouverture. Prenez le passage en face dans la cour et descendez jusqu'au salon, passez la porte en face, récupérez les carreaux d'arbalète dans le coffre à droite.

Suivez le hall et entrez dans une pièce avec un gigantesque miroir, ouvrez la porte en face, montez sur le toit puis sautez en contrebas.
Avancez jusqu'à la planche, sautez de l'autre coté. Marchez sur le mur, passez dans le trou pour entrer dans la bibliothèque, prenez la clé sur l'étagère et placez le livre sur le pupitre au milieu de la pièce. Entrez dans la pièce derrière la peinture pour ramasser la clé du donjon sur la table et le matériel derrière la tapisserie. Montez les escaliers derrière la deuxième tapisserie et appuyez sur le levier (attention aux nombreux vampires). Retournez à la salle du trône et entrez dans la pièce en face. Descendez l'échelle, suivez les marches et récupérez les carreaux bénis avant d'aller utiliser la clé sur l'entrée du donjon.

Ouvrez le passage grâce au levier et descendez puis poussez un autre levier et passez dans la pièce suivante. Suivez le passage, ouvrez la porte de gauche, récupérez la clé du donjon sur la table et le matériel dans les coffres avant de retourner dans la pièce avec l'eau pour prendre l'autre porte. Montez les escaliers et récupérez la clé du donjon quand le sol s'abaisse. Sautez en dessous, montez sur la plate-forme et descendez les escaliers une fois arrivé en haut.

Passez le tunnel, appuyez sur les deux leviers puis prenez l'ouverture et passez par la portes après les trois plates-formes. Montez les escaliers, sautez les plates-formes suivantes et récupérez la gemme dans l'un des cercueils après le combat. Passez la porte et avancez jusqu'au pont en évitant la lave et abattez le conte (d'abord avec les pistolets pois avec la relique sainte. Récupérez la clé du sanctuaire dans le cercueil puis prenez la porte dans la salle du pendule et appuyez sur Action près de la tapisserie au fond de la pièce.

Tombe du dieu souterrain

Tuez les deux loups-garous et avancez vers la caméra pour sortir et sautez sur le wagon suivant puis montez à l'échelle pour atteindre le toit. Redescendez vers les caisses et récupérez le matériel dans celle du milieu puis montez sur le toit du wagon suivant, récupérez la hache et montez sur le wagon de charbon. Avancez encore et descendez par l'échelle de gauche, récupérez la clé sur le cadavre et retournez sur le toit du troisième wagon (avant celui des caisses en revenant). Tuez les loups-garous avant de descendre puis continuez jusqu'au toit du wagon de bagages et enfin, sur celui du wagon de troisième classe.

Descendez entre les wagons suivants après le combat et utilisez la clé pour ouvrir la porte. Allez dans le wagon suivant et ouvrez la porte en utilisant la hache et montez à l'échelle. N'arrêtez pas de tirer tout en reculant pour éviter les attaques.

Brisez la glace colorée et récupérez la cale avant de sortir pour ramasser la pelle dans le cimetière. Allez dans la ville et entrez dans le saloon (à gauche après le bureau du shérif) en utilisant la pelle pour vous débarrasser des zombies. Ramassez la bouteille de rhum, retournez à l'église et appuyez sur action près du corps de Scat.

Débarrassez-vous des zombies dans la rue principale, entrez dans le bureau du télégraphe pour récupérer la sacoche puis allez sauver un premier habitant de la ville dans la maison en face de du bureau du shérif.

Retournez ensuite à l'église en protégeant Buford et parlez lui pour obtenir quelques explications avant de vous rendre dans la bureau du shérif pour récupérer le matériel. Allez ensuite au saloon et récupérez la clé sur le cadavre du shérif zombie puis montez à l'étage et passez la porte.

Ouvrez ensuite la porte la plus proche des escaliers et ramenez dixie à l'église avant de retourner au bureau du shérif. Récupérez le fusil à pompe et les munitions puis ramenez Dan à l'église en faisant attention à l'embuscade des zombies puis revenez dans la rue principale et suivez-la jusqu'à une intersection. Prenez à droite et entrez dans la maison, passez tout droit, prenez la porte et récupérez la dynamite puis allumez la lumière de l'extérieur. Montez à l'étage, récupérez les munitions dans la salle de gauche et passez dans la pièce suivante. Rejoignez à nouveau l'église et parlez avec les smiths

Retournez de l'autre coté de la ville et suivez le chemin pour aller nettoyer la ferme de tout zombie puis allez ouvrir la porte de la cave pour libérer les enfants. Ramenez-les à l'église en les protégeant des zombies puis parlez leur une fois en sécurité.

Suivez la voie jusqu'aux entrée des tunnels A et B et prenez à gauche vers le tunnel C, traversez le pont, et prenez à gauche vers la cabane pour y récupérer du matériel (masque à gaz, batterie..). Allumez les interrupteurs des tunnels A et D, retournez en arrière et prenez à droite au croisement (attention au trou dans le sol). Prenez une caisse de dynamite dans la salle du bout et placez-la sur le monte-charge au fond pour l'envoyer dans la pièce au dessus.

Retournez en arrière, montez à l'échelle, avancez puis mettez le masque à gaz avant de pénétrer dans l'ouverture pour récupérer le matériel à l'intérieur. Retournez à l'échelle, sautez de l'autre coté du trou, suivez le tunnel et récupérez la dynamite sur le premier monte-charge et placez-la sur le deuxième avant d'appuyer sur le levier. Retournez au tunnel C, traversez le pont de bois, récupérez la dynamite à coté de la cabane et placez-la contre le mur dans le tunnel. Tirez dedans et mettez le masque à gaz pour entrer, tenez-vous sur la gauche et dynamitez les larves. Prenez le tunnel de droite et courez pour prendre le passage à l'autre bout de la salle.

Prenez la pierre mystique sur le podium puis passez l'angle et continuez pour la placer sur le piédestal un peu plus loin. Montez sur la plate-forme a bout du couloir, appuyez sur le levier et suivez le passage pour prendre la pierre mystique puis sautez trois fois en arrière quand le sol s'effondre, retournez en bas et placez la pierre sur le piédestal avec le même symbole avant de passer par la porte qui s'ouvre.

Récupérez la pierre de l'autre coté de la pièce et passez dans la petite alcôve quand le sol se met à monter. Déposez la pierre à sa place et passez la nouvelle porte. Faites un grand saut, passez les crevasses et ramenez la pierre avant de franchir la troisième porte. Ne prenez pas la première pierre mais appuyez sur le levier pour suivre le passage qui mène

à la vraie pierre.
Revenez ensuite le plus vite possible pour la mettre à sa place. Passez la dernière porte, franchissez le pont suspendu…

Placez la dernière pierre au centre sous Gardath après la scène cinématique puis traversez rapidement le pont pour ne pas être écrasé par les débris.

Massacre dans ville venteuse

Avancez vers l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour commencer la mission.

Traversez le pont et avancez vers la gauche sur les docks. Avancez dans la rue et cachez-vous si vous entendez une voiture qui approche puis passez dans l'allée derrière le magasin d'animaux et montrez le passe à l'homme dans l'escalier. Avancez jusqu'au bar puis courrez à l'arrière de la pièce après le dialogue pour vous débarrasser des truands au fur et à mesure qu'ils entrent. Retournez ensuite sur le quai près des tonneaux pour parler à Icepick.

Entrez, tuez les truands qui vous attaquent et passez la porte en bas des escaliers. Récupérez le matériel puis ressortez et retournez au quai puis jusqu'à l'entrée de l'égout.

Passez dans la salle suivante et montez à l'échelle, suivez le passage (récupérez les munitions sur les cadavres des truands) puis montez à l'échelle et débarrassez-vous des deux truands dans le théâtre avant d'aller parler à Mo. Retournez ensuite dans le passage et ouvrez le bureau. Poussez le levier, montez à l'étage et prenez les escaliers les plus éloignée pour atteindre une allée. Ouvrez les portes et montez dans la salle de projection pour emprunter la porte secrète derrière l'étagère et récupérer le film. Mettez-le à la place de celui qui est dans le projecteur et quittez la pièce.

Pour vaincre Smiley, tuez les truands jusqu'à ce que l'un d'eux laisse derrière lui un fusil à éléphant et utilisez-le pour l'abattre.

Continuez ensuite à avancer et à monter les échelles jusqu'à un passage au dessus des loges puis passez la porte pour atteindre le toit. . Montez jusqu'au château d'eau, avancez sur la gauche et faites tomber la planche pour passer et descendez par l'échelle d'incendie. Prenez ensuite à gauche et suivez l'allée.

Suivez le mur sur la droite, tuez le garde dans la cabane et allez y récupérer l'essence et la batterie avant de retourner en arrière. Montez les escaliers pour prendre l'essence puis redescendez et montez à l'échelle de l'entrepôt. Traversez la pièce, descendez et tuez le truand près du camion. Récupérez l'essence dans la salle de repos et dans le bureau. Suivez ensuite le chemin prés de l'escalier après le camion et prenez à gauche au bout pour récupérer l'essence dans la salle suivante. Sortez par la gauche, montez l'escalier et passez par le trou dans le grillage. Utilisez le lance flammes contre Smiley et entrez enfin dans le bureau.

Montez les escaliers, tuez tous vos agresseurs et continuez vers les escaliers en face. Traversez la salle des machines et montez en haut à droite de la pièce et tournez au coin pour passer une dernière porte.

Suivez le passage jusqu'au sol puis avancez encore pour fermer la valve grâce au levier puis refaites le chemin inverse pour trouver un autre levier. Appuyez dessus et partez en courrant pour éviter l'explosion (sortez vos armes pour vous occuper du méchant récurent :).

La maison aux confins de l'enfer

Ramassez le matériel sur l'établi et près de la porte quand Holliday est parti puis essayez d'obtenir quelques information avant de monter dans l'ascenseur.

Suivez le chemin à droite vers le cimetière et tuez tous les lutins pour récupérer trois clés et ouvrez les cryptes près de l'entrée du cimetière. Allez dans celle de gauche et de droite pour étudier le sol et les tombes puis allez à gauche entre le tombes depuis l'entrée du cimetière. Ramassez la croix, retournez dans la crypte de droite pour la placer sur la pierre puis montez sur la végétation de la crypte de gauche. Récupérez une deuxième croix de l'autre coté et allez la placer

dans la crypte avant d'entrer dans celle du centre pour prendre le passage secret sous la tombe.

Avancez vers le premier pilier et poussez le pour que la moitié de son ombre couvre la moitié du symbole sur le mur. Poussez maintenant le troisième pour couvrir entièrement le symbole. Appuyez sur le levier et amenez le récipient du feu sur l'autel … du feu et faites de même avec celui de l'eau. Ramenez celui du feu à sa place (en bas), mettez celui de l'air sur son autel et replacez enfin celui du feu. Quittez ensuite le cimetière et suivez le chemin pour aller parler à Killian.

Ramassez l'amulette parmi les ossements, passez par l'ouverture et avancez de deux salles pour ouvrir la porte qui donne sur la pièce piégée. Avancez sur la première dalle, tournez vous vers la gauche et sautez la dalle suivante, avancez d'une dalle et tournez vous à droite. Avancez d'une dalle, tournez à gauche et allez jusqu'au mur puis suivez le jusqu'à la sortie).

Appuyez ensuite sur le deuxième interrupteur sur la droite puis descendez tout droit jusqu'à un ascenseur, appuyez trois fois sur le bouton et sautez de l'autre coté. Descendez et prenez la dernière porte à droite, continuez puis sortez de la salle de bain et prenez à gauche. Prenez ensuite le passage à gauche de l'ascenseur et entrez dans la bibliothèque sur la droite.

Ressortez et allez à l'ascenseur pour passer à droite et pousser le tableau qui révèle un passage secret. Suivez le sur la droite et ouvrez la porte une fois au fond puis sautez par dessus l'escalier avec le tapis.

Ramassez le livre au milieu de la pièce et retournez dans la bibliothèque. L'échiquier forme une flèche qui pointe vers une étagère. Prenez le livre sur les loups garous et passez par le passage qui s'ouvre alors. Récupérez la clé puis retournez devant le tableau qui cachait un passage. Ouvrez la porte de gauche et descendez au rez-de-chaussée grâce au monte-plats.

Suivez le passage jusqu'à la pièce suivante et récupérez la clé près des piques avant de rentrer dans la salle de torture. Récupérez la clé puis remontez avec le monte-plats pour entrer dans la chambre en face de l'ascenseur. Ne libérez pas la succube et éteignez la lumière puis utilisez le panneau de contrôle (dans l'armoire) sur l'ascenseur et sautez vers le salon.

Récupérez tout le matériel et poussez la bibliothèque pour découvrir un autre ascenseur. Appuyez sur le levier le plus proche de la porte, tuez le loup garou et descendez par l'échelle. Entrez dans la cuisine, débloquez le monte-plat et sortez par l'ouverture. Ne marchez pas sur les tapis et passez dans la salle de bal pour récupérer la clé dans la cheminée et retournez au monte-plat à l'étage. Montez d'un niveau, prenez la première porte à gauche dans le couloir et allez au centre de la pièce.

Utilisez la miroir pour dévier le rayon rouge vers la gemme en bas de la porte à 7 heures. Utilisez ensuite le rayon bleu pour faire bouger la gemme bleue de 8 à 7 heures. Déplacez ensuite le gemme à 2h vers 3h, celle de 9h à 8h, 10h à 9h, 1h, à 2h, et 11h à 10 h. Déplacez ensuite les rayons jusqu'à ce que la lumière sur la gemme de 12 heure soit violette.

Appuyez ensuite sur les leviers d'un coté puis de l'autre pour monter (en commençant par celui du mur en face) puis descendez les escaliers et évitez les flammes et continuez à avancer (sans prendre la clé). Lancez un morceau de cadavre vers la clé pour déclencher le piège et passez dans la pièce suivante puis poussez le tapis et descendez par l'échelle.

Retournez dans la salle de bal pour ramasser la clé puis allez jusqu'à la bibliothèque et continuez pour monter l'escalier puis l'échelle. Ouvrez la porte secrète à droite, prenez à gauche et prenez la dernière porte à gauche.
Ouvrez la porte de l'ascenseur et sautez puis ouvrez la troisième porte à gauche puis marchez brièvement dans le cercle et tuez le démon qui apparaît pour récupérer les allumettes sur le sol. Descendez ensuite au rez-de-chaussée grâce au monte-plat au fond du couloir et entrez dans la salle de torture.

Ouvrez la porte du donjon, poussez le premier levier à gauche et défoncez le mur du fond en poussant. Brisez ensuite le sceau pour libérer Moloch puis allumez le « grill » dans la salle de torture avec vos allumettes. Emmenez-le ensuite à la fosse aux crocodiles puis utilisez le monte-plat pour aller à l'étage, passez sur la droite, ouvrez l'avant dernière porte

à gauche, appuyez sur le levier et montez à l'échelle pour atteindre la salle de contrôle.

Epilogue

Vous n'avez plus qu'à activer l'interrupteur puis entrer dans l'ascenseur pour vous rendre dans les bureaux. Récupérez ensuite les clés dans le laboratoire et dirigez-vous vers la salle de briefing.

Nos Voisins les Hommes

© Activision / Edge Of Reality 2006

MINI-JEUX

Range Driver 1	Accomplir 10 Objectifs
Bumper Carts 1	Accomplir 15 Objectifs
Finishing Moves (attack)	Accomplir 20 Objectifs
Race Track 1	Accomplir 25 Objectifs
Range Driver 2	Accomplir 40 Objectifs
Bumper Carts 2	Accomplir 45 Objectifs
Ground Pound (attack)	Accomplir 50 Objectifs
Race Track 2	Accomplir 60 Objectifs
Energy Level 2 (attack)	Accomplir 75 Objectifs
Bumper Carts 3	Accomplir 80 Objectifs
RC Rally 3	Accomplir 90 Objectifs
Energy Level 3 (attack)	Accomplir 110 Objectifs
Bumper Carts 4	Accomplir 115 Objectifs
Race Track 4	Accomplir 125 Objectifs

Nova 9

© Sierra

+ D'INFOS FORUM

BOUCLIERS INFINIS

Lancez le jeu par NOVA9 SANDMAN.
Ensuite vous pouvez appuyez sur les touches ALT et 7 pour recharger vos boucliers. Et quand vous mourrez, vous pouvez recommencer le niveau.

Novastorm

© Psygnosis

+ D'INFOS FORUM

NIVEAU SECRET

Tapez TO,QTOES (en clavier AZERTY) au début du premier niveau (pendant que le vaisseau descend dans la vallée). Vous vous retrouverez dans un niveau secret dans lequel vous combattrez des tomates tueuses!

256 VIES

Pour avoir 256 vies, éditez le fichier NOVASTRM.CFG et entrez la valeur FF à la place des deux premiers octets à 02.

Nox

© Electronic Arts / Westwood Studios 2000

CHEAT CODES

Appuyez sur F1 pendant le jeu pour faire apparaitre la console puis tapez racoiaws, Entrez ensuite l'un des codes suivants:

`Help cheat`	Liste des cheats
`Cheat ability`	Capacités remises à zéro
`Cheat health`	Santé au maximum
`Cheat mana`	Mana au maximum
`Cheat level #`	Personnage au niveau #
`Cheat spells #`	Tous les sorts au niveau #
`Cheat gold (#)`	Ajoute de l'or
`Set god`	God Mode et Mana illimité
`Cheat goto (x y)`	Teleportation aux coordonnées x, y

Nuclear Strike

© Electronic Arts 1997

CHEAT CODES

AFTERSHOCK	Pyong Yang après explosion nucléaire
APACHELITE	
AVENGER	
BASTILLE	Sibérie orientale
BLITZKRIEG	Frontière entre les deux Corée
BUCCANEER	Archipelle
CHAINMAIL	Armure infinie
CHESSPIECE	
CHEESYPOOF	Armures, munitions, carburant infinis
CROSSEYED	
DETONATE	Pyong Yag
DIG IT	
GUNSRUS	Munitions infinies
HAMMERHEAD	
JUNGLEWAR	
OLDSCHOOL	Change de vue
ONETWO	
MAD BOMBER	
NOMANSLAND	
SHARK BAIT	
SURFIN	
UNLEADED	Carburant infini

NYR : New York Race

© Wanadoo / Kalisto 2001

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

BIGWOLF	Toutes les voitures en mode débutant
NIKITA	Voitures bonus
OELITA	Toutes les voitures en mode pro
POOLWOOL	Toutes les voitures en mode expert
SHALEA	Energie illimitée
YXINYEDO	Tous les circuits et tous les modes de difficulté

DÉPART CANON

Accélérez à chaque numéro du compte à rébours puis maintenez la touche enfoncé lorsque GO apparait à l'écran.

BONNES TRAJECTOIRES

Suivez les trainés laissées par les réacteurs de vos concurrents pour repérer les bonnes trajectoires.

GAGNER DE LA VITESSE

Pensez à plonger pour gagner de la vitesse. Restez droit en fin de piqué pour allez vite le plus longtemps possible. N'utilisez pas trop les commandes de strafe pour ne pas perdre trop de vitesse.

PASSAGES SECRETS

Plusieurs niveaux cachent des passages secrets.

Galerie marchande

Coupez en suivant les rails de la galerie marchande sous le garage à voitures.

La gare

Montez à gauche en sortant de la gare et traversez le panneau Orangina du dernier étage.

Tour aquarium

Aucun passage secret.

Les citernes

Dès le début de la course, tournez à gauche. Passez dans le panneau Seat au niveau du cinquième immeuble.

Parc asiatique

Traversez les quatres bandes rouges superposées de Ralph Lauren juste à droite après l'entrée en ville.

Fête foraine

Dans la première ligne droite de la course, traversez le panneau Orange sur les immeuble de droite.

Les égouts

Ne rentrez pas dans le second tunnel mais traversez la grille à gauche.

Astroport

Entrez dans le panneau Samsung au bout de la première ligne droite.

Station TV

Après la partie avec les statues, entrez dans la ville et montez le plus haut possible. Arrivé à la prochaine ligne droite, traversez la vitrine Paco Rabanne.

Les docks

Juste avant la fin de la course, suivez le rail et traversez la grille sous le panneau stop.

Autodrome

Passez à travers les panneau Festina sur le mur de droite après les anneaux verts.

La décharge

Vers la fin du niveau, traversez le panneau avec le femme en nuisette rouge.

NOUVEAUX VÉHICULES

Entrez ces codes pour débloquer de nouveaux véhicules.

Débutant

HLZKPT	Véhicule Spirit
0VRCSQ	Véhicule Alfia Aquila R

Pro

APMXGD	Véhicule Alfia
SRZPBZ	Véhicule StudeBaker
EKQAAE	Véhicule Rudbaker
JJOCMT	Véhicule Sharkooov SU-800 C

Expert

RXCVQI	Véhicule SU-800
VMAOPJ	Véhicule Yakovlev
KUUOSD	Véhicule Mako
LZAXPF	Véhicule Flying Saucer

O.D.T.

© Psygnosis 1998

CHEAT CODES

Au menu principal, tapez l'un des codes suivants :

KARMA	Nouveau personnage : Karma
LACRIMOSA	Au cours du jeu, de nouveaux menus vous permettent de choisir secteur et niveau.
SOPHIA	Nouveau personnage : Sophia

Faites une pause au cours du jeu (en appuyant sur ESC), puis tapez l'un des codes suivants :

ALEX	50 vies
BAR	?
BIRDY	?
BOZ	Plein de mana (barre violette)
CACHOU	Tous les cheat codes activés
GRABO	Améliore légèrement certaines caractéristiques (armure, armes, niveau d'esprit)
JBB	Possibilités maximales pour les 4 armes
MATH	Augmente la puissance des 4 armes
MUMU	Expérience au maximum
ODT	?
RIK	Tous les sorts
VINCE	Ajoute une étoile à chaque sort
XUL	Plein d'énergie (barre rouge)

O.R.B.

© Strategy First 2003

CHEAT CODES

En cours de jeu, appuyez sur ENTER et tapez l'un des codes suivants (en majuscules). validez par ENTER .

`$WIN`	Remporter la mission en cours
`$RU #`	Obtenir # nombre de ressource.
`$SU #`	Obtenir # nombre d'unités de support.
`$GET TECH`	Obtenir toues les recherches disponibles
`$GET ALL TECHS`	Obtenir toutes les recherches
`$FOGOWAR ON`	Brouillard de guerre
`$FOGOWAR OFF`	Désactiver le brouillard de guerre.
`$REPAIR ALL`	Faire planter le jeu
`$WEAKEN ENEMY`	Ennemis plus faibles
`$FPS ON`	Afficher le frame rate
`$FPS OFF`	Cacher le frame rate
`$CLEAR FOW`	Idem
`$GOD ON`	L'unité séléctionnée est invincible
`$GOD ON`	Désactiver le God Mode
`$RESEARCH X #`	Définir la vitesse # de la recherche.
`$BUILD X #`	Définir la vitesse # de la construction.
`$COLLISIONS ON`	Activer les collisions avec les astéroïdes.
`$COLLISIONS OFF`	Désactiver les collisions avec les astéroïdes.

Obscure

© MC2 France / Hydravision 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

N'oubliez pas qu'une soluce peut faire perdre tout l'intérêt d'un jeu, aussi bon soit-il. Je vous demande donc, de suivre tout d'abord ces quelques conseils, qui vous permettront peut-être de vous sortir d'un mauvais pas, avant d'appliquer à la lettre le guide qui suit. Si vous êtes perdu dans le lycée, n'oubliez pas que vous pouvez consulter le plan pour vous orienter. Il est parfois plus facile d'éviter un monstre que de l'éliminer. Pensez à utiliser les capacités spéciales de vos personnages, elles seront utiles dans de nombreux cas. Cette soluce a été réalisée en mode facile, lorsque vous jouez en mode normal et difficile, vous ne trouverez pas autant de munitions et de trousses de soins.

Prélude : La disparition de Kenny

Après la superbe cinématique d'introduction, vous vous retrouvez seul dans le gymnase. Vous pouvez avancer vers le ballon de basket, et marquer quelques paniers en appuyant sur 'action'. Faites ensuite demi-tour, et dirigez-vous vers le fond du gymnase. Vous entendrez un téléphone sonner. Entrez donc dans les vestiaires en utilisant la porte de droite, avancez tout droit, puis récupérez votre portable qui est posé sur un sac rouge sur le banc.
Lors de votre conversation téléphonique, vous venez de vous faire voler votre sac. Poursuivez le voleur (les cinématiques indiquent le chemin à suivre). Après être sorti du gymnase vous arrivez dans un jardin, devant une vieille maison. Tournez à droite, et entrez dans la cave (une lumière en éclaire l'entrée). Dirigez-vous vers le tonneau qui se trouve à droite, et récupérez le ruban adhésif ainsi que la lampe torche qui sont posés dessus. Cette lampe vous permettra de découvrir un revolver. Suivez les instructions apparaissant à l'écran afin de combiner la lampe torche et le revolver, puis descendez par l'échelle qui est au fond de la pièce. Avancez le long du couloir, suivez les instructions qui vous permettront de dissiper le brouillard noir, et ouvrez la porte du fond. Avancez dans la pièce, puis tournez à gauche juste après la cage ayant sa porte ouverte pour entrer dans une petite pièce éclairée par un néon blanc. Ouvrez la porte qui se trouve dans la pièce, puis prenez la porte de droite pour retrouver un étudiant emprisonné. Ressortez de la cellule, votre nouveau coéquipier récupérera un revolver dans l'armoire. Ressortez par là où vous êtes entré, et dirigez-vous vers la porte de droite. Un monstre surgit de cette porte. Ne tentez pas de le tuer, vous n'y arriverez pas, la fuite est votre seul recours. Tournez à gauche, et fuyez le plus vite possible. Vous pourrez abattre les chiens mutants qui vous attaquent en leur tirant dessus. La porte menant au couloir est bloquée par une cage. Vous devez la pousser afin de libérer la porte. Pour cela, maintenez la touche 'action' enfoncée, et poussez la cage. Une fois que vous avez dégagé la porte, traversez le couloir aussi vite que possible pour atteindre l'échelle. Montez à l'échelle, vous êtes sauvé… enfin presque… quelqu'un vient de refermer la trappe, vous ne pouvez pas vous enfuir…

Après les cours

Vous venez de vous faire enfermer dans l'enceinte du lycée. Dirigez-vous vers la table du milieu afin de découvrir votre première arme : une batte de baseball. Allez ensuite vers les distributeurs de boissons, et fracassez les vitres à l'aide de votre batte pour récupérer une canette d'Energy Drink. Ramassez ensuite le disque sur la table de gauche, et dirigez-vous vers la porte vitrée. Cassez la vitre, et entre dans le cagibi. Récupérez-y la bobine de fil de fer qui est posée sur l'étagère, et ressortez. Utilisez le fil de fer pour crocheter la porte de gauche, puis demandez à l'une de vos coéquipières de vous accompagner et sortez de la salle.

Vous arrivez dans un couloir. Tournez à droite pour entrer dans le hall, puis récupérez le plan qui est accroché au mur sur votre droite. Montez ensuite les escaliers de gauche, vous arrivez à un embranchement. Tournez à droite, et longez le couloir jusqu'à ce que vous arriviez à une porte vitrée. Cassez la vitre pour entrer. Allez devant le bureau du prof et

appuyez sur 'action' pour découvrir une note indiquant qu'un tournevis à été égaré dans cette salle. Dirigez-vous alors vers l'armoire de gauche, et placez-vous entre l'armoire et la carte de l'Espagne afin de la pousser contre le mur de droite. Ramassez ensuite le tournevis et retournez dans le hall. Allez ensuite dans le couloir de gauche, et entrez dans la première pièce de gauche pour y trouver du ruban adhésif. Retournez dans le couloir, et entrez dans les toilettes des garçons (première à droite) pour trouver une bouteille d'Energy Drink, puis allez dans les toilettes des filles, ramassez-y le cd, puis placez-vous devant la grille d'aération et appuyez sur 'action' afin de faire la courte échelle à l'une de vos coéquipières. Utilisez alors le tournevis pour ouvrir la grille, et appuyez à nouveau sur 'action' pour entrer dans le conduit d'aération. Vous ressortez dans les toilettes des professeurs. Ramassez l'Energy Drink sur l'armoire d'en face, et ressortez en utilisant la porte de droite. Vous entrez dans la salle des profs. Tournez à gauche pour récupérer la clé rouillée qui est sur la table, et ramassez la note du ministère de la santé qui est accrochée au tableau de droite. Faites ensuite demi-tour, et montez les escaliers. Allez vers la petite table ronde pour jeter un oeil aux dossiers de Stan, puis allez vers la gauche. Récupérez la clé de la salle des profs dans le tableau à côté de la porte, puis sortez. Vous arrivez dans la salle des archives. Attrapez le cd, puis allez au fond pour prendre la note sur les travaux de l'établissement (elle se trouve sur une étagère). Retournez ensuite en salle des profs, ramassez le disque qui est posé à coté de l'ordinateur, et déverrouillez la porte qui est à côté des escaliers. Vous arrivez dans l'un des couloirs bordant le hall principal. Tournez à gauche, et empruntez ensuite l'escalier central pour monter à l'étage. Récupérez la trousse de secours, puis déverrouillez la porte menant au grenier. Lorsque vous êtes attaqué par les monstres, dirigez-vous vers la fenêtre pour déclencher la cinématique.

Ramassez maintenant la barre de fer près de la fenêtre, ainsi que la bouteille d'Energy Drink, puis ressortez du grenier. Vous pouvez à présent quitter le bâtiment. Pour cela, redescendez dans le hall, et utilisez la porte qui est au fond du couloir gauche.

A la recherche de Friedman

Vous voici dans la cour centrale du lycée. Commencez par demander à votre coéquipière de rester sur place, puis ramassez le cd qui se trouve sur le banc. Retournez ensuite au centre de la cour, puis tournez à gauche. Lorsque vous arriverez sous les arcades, tournez à nouveau à gauche, et avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant le bâtiment B. Entrez dans ce bâtiment, vous verrez deux monstres occupés à grignoter une carcasse. Laissez-les à leur dîner, et passez par la porte de gauche pour retrouver Stan.

Une fois la cinématique passée, dirigez-vous vers les fenêtres. Vous verrez une machine à café sur la gauche. Récupérez trois gobelets en papier, puis le disque qui s'y trouve sur le bureau voisin de celui sur lequel 'travaillait' Stan. Sélectionnez ensuite Stan , et allez crocheter la serrure de l'armoire qui est dans le coin opposé à la machine à café. Reprenez ensuite le contrôle de votre personnage initial, et ressortez de la pièce. Récupérez la batte en aluminium qui est par terre en face de la porte, puis fracassez les distributeurs de boissons pour récupérer un peu d'Energy Drink. Récupérez également le plan, qui se trouve juste après la première porte de gauche, puis ouvrez la porte métallique. Vous arrivez dans une remise. Ramassez-y le vieux pistolet, ainsi que les munitions et la lampe torche, puis ressortez. Crochetez ensuite la porte des toilettes, vous serez attaqué par un petit monstre. Abattez-le de deux balles de revolver, puis entrez dans les toilettes. Allez près des urinoirs pour trouver une trousse de soin, puis ressortez. Passez alors par la porte d'à côté pour y découvrir une porte cadenassée. Faites donc demi-tour, et retournez dans le couloir. Tournez à gauche, avancez un peu, et vous serez projeté au sol par un monstre qui vient d'exploser le mur de gauche. Approchez-vous suffisamment près que vos balles l'atteignent, et abattez-le. Passez ensuite par le trou qui vient d'être formé par le monstre, et récupérez tout ce que vous pourrez trouver dans la pièce, puis ressortez et continuez votre progression dans le couloir. Entrez dans la salle du fond à gauche, elle est infestée de monstres. Traversez la salle le plus vite possible, et cassez les fenêtres afin de faire fondre les vilaines bébêtes qui vous sautent dessus. Allez ensuite au bureau du prof pour ramasser la note sur la Mortifia, et le cd. Dirigez-vous maintenant vers le tableau qui est en face, et utilisez un de vos gobelets pour récupérer un verre d'acide. Vous devrez aller verser l'acide sur le cadenas qui bloque la porte menant à l'étage. Attention, vous ne disposez que de 30 secondes avant que le gobelet ne se consume.
Une fois que vous aurez brisé le cadenas, allez chercher Stan, et demandez-lui de vous suivre, puis ouvrez la porte que vous venez de débloquer.

Récupérez le cd et tournez à gauche. Entrez dans la première salle de gauche pour y récupérer l'Energy Drink, ainsi que les munitions de revolver, avec l'aide de Stan. Demandez ensuite à Stan de rester dans cette salle (c'est plus sûr si vous souhaitez le maintenir en vie), et retournez dans le couloir. Continuez à avancer vers la gauche, et entrez dans la

salle qui se trouve après les téléphones. Eliminez les monstres, cassez la fenêtre, et récupérez le sac du professeur Walden qui se trouve sur la table. Vous serez attaqué par 3 chiens mutants. Placez-vous dans l'encadrement de la fenêtre afin que la lumière les fasse fondre. Une fois le danger écarté, ressortez, éliminez les monstres, et dirigez-vous de l'autre côté du couloir. Entrez dans le bureau de Friedman. Récupérez le disque, dirigez-vous vers l'ordinateur, et appuyez sur la touche 'action' pour écouter le répondeur. Passez ensuite par la porte de droite pour entrer dans le bureau de Friedman. Ramassez tout ce que vous pourrez trouver sur le bureau, puis placez-vous devant la carte (mur de gauche), et appuyez sur 'action'. Utilisez vos deux aiguilles de boussole sur cette carte, vous pourrez les tourner grâce aux sticks analogiques gauche et droit. Pour trouver le bon positionnement des aiguilles, vous devrez retourner dans le couloir, et aller dans la dernière salle de gauche. Dans le coin droit près de la fenêtre se trouve une carte. Examinez-la pour découvrir le lieu de destination d'un des voyages de Friedman. Il s'agit d'une petite île située à l'ouest de l'Afrique (coordonnées 20;320). Retournez dans le bureau de Friedman, et pointez les aiguilles de boussole en direction de cette île. Patientez 2 secondes, et le coffre s'ouvre.
Récupérez tout ce qu'il y a à prendre à l'intérieur, puis rendez-vous à la bibliothèque (Bâtiment C).

Utilisez la carte pour vous orienter. Une fois à la bibliothèque, commencez par prendre le plan à côté de la porte, puis allez dans le couloir d'en face. Allez dans la première salle de gauche pour y récupérer un disque, puis entrez dans la salle du fond (éliminez au passage les deux monstres qui vous attaquent). Dans cette salle, récupérez le bout de papier griffonné qui se trouve sur la table contre le mur de gauche. Retournez dans le couloir, et entrez dans la deuxième salle de gauche pour utiliser le bout de papier sur le rétroprojecteur. Vous découvrirez l'inscription 2432. Retournez alors dans la salle où vous avez trouvé le bout de papier, et entrez dans la petite pièce de droite. Allez au fond de cette pièce, et appuyez sur 'ACTION' devant le coffre. Entrez maintenant le code que vous venez de découvrir afin d'ouvrir le coffre, puis ressortez. Crochetez la serrure de la première porte de droite, puis tirez dans les fenêtres afin de dissiper le brouillard. Crochetez ensuite la serrure de l'armoire pour y trouver une lampe torche de bonne qualité. Retournez ensuite dans le couloir, prenez la direction de la sortie, et tournez dans le couloir de gauche. Allez jeter un oeil dans les toilettes, puis descendez les quelques marches pour vous retrouver face à la porte. Ramassez le disque de gauche, et entrez. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers le carton (à gauche) pour récupérer un nouvel indice, puis attrapez le disque sur la table de du fond, et tournez à droite pour trouver le directeur. Après la cinématique, ramassez l'indice se trouvant sur le bureau, et dirigez-vous vers la loge du gardien en vous aidant du plan.

Le gardien et l'infirmière

Lorsque vous entrez dans la loge du gardien, commencez par récupérer le fusil à pompe ainsi que les munitions dans l'armoire de gauche, puis avancez vers la dépouille du gardien. Récupérez la lampe torche se trouvant près de la dépouille du malheureux gardien, entrez dans la pièce du fond, et récupérez-y la cassette et la clé du réfectoire. Vous découvrirez que l'infirmière a des ennuis. Visionnez ensuite les deux cassettes à l'aide du magnétoscope de gauche, et ressortez de la loge du gardien pour vous rendre au réfectoire (la porte est juste à côté de la loge).

Entrez dans le réfectoire, éliminez vos assaillants, puis allez vers la porte qui se trouve à l'arrière du comptoir de service. Récupérez le plan, et entrez. Ramassez les objets qui sont posés sur le plan de travail (notamment le pistolet automatique qui est posé sur la table de gauche) et ressortez. Montez ensuite à l'étage via les escaliers de droite. Eliminez les monstres, puis dirigez-vous vers le boîtier électrique qui est à droite. Crochetez la serrure, tuez les monstres qui vous attaquent, puis ouvrez la boîte pour découvrir qu'il manque des fusibles au système. Dirigez-vous alors vers le fond du réfectoire (attrapez au passage la trousse de soin et les munitions de fusil à pompe), puis passez par la porte du fond. Récupérez la trousse de secours et le disque, et passez par la porte au dessus de laquelle brille une petite lumière. Récupérez ensuite les munitions de fusil à pompe, tuez la bête qui hante le plafond, et approchez-vous discrètement du monstre endormi. Malheureusement, vous venez de le réveiller. Abattez-le, et dirigez-vous vers la boîte de fusibles (en dessous de la lampe). Ramassez-la, puis retournez au boîtier électrique. Rétablissez le circuit. Pour cela vous devez résoudre le petit labyrinthe de fils et faire correspondre les fusibles avec leurs ampoules respectives. Une fois que le courant sera revenu, retournez à l'infirmerie, et récupérez les trousses de soins avant de ressortir par la porte de gauche (et de trouver au passage un volant). Direction maintenant l'administration.

Les fous du volant

Vous devez replacer le volant que vous venez de trouver à l'infirmerie au sein du bâtiment administratif. Demandez à

l'un ou l'une de vos coéquipiers de vous accompagner, et entrez par la porte latérale gauche du bâtiment. Entrez ensuite dans les toilettes filles, et grimpez dans la bouche d'aération pour accéder aux toilettes des professeurs. Montez ensuite en salle des profs, et passez par la porte de gauche pour arriver à la salle des archives. Replacez le volant sur le casier du milieu, puis déplacez les casiers de manière à dégager la petite porte du milieu cachée derrière les casiers. Entrez dans cette pièce, et récupérez-y tout ce que vous pourrez ramasser (notamment la bobine de film 23). Ressortez ensuite de la salle des archives, une vidéo s'enclenchera lorsque vous pousserez la porte de la salle des profs. Retournez maintenant au point de ralliement (affichez la carte, puis 'retour au point de ralliement'), laissez-y votre coéquipier, et dirigez-vous vers l'amphithéâtre. Crochetez la serrure de la porte arrière du fourgon garé sur le parking, tuez les monstres qui vous sautent dessus, et entrez dans l'amphithéâtre.

L'amphithéâtre

Récupérez le cd, le ruban adhésif et le plan, puis entrez par la première porte de droite. Montez les escaliers menant aux gradins, et tournez dès que possible à gauche entre les rangs. Vous arrivez devant un panneau de contrôle. Utilisez-le pour descendre l'écran, puis montez tout en haut des gradins. Récupérez la trousse de soin sur le siège du milieu, puis le ruban adhésif sur le haut-parleur gauche. Redescendez ensuite jusqu'à la scène, récupérez-y la planche de bois, et retournez dans le couloir d'entrée. Tournez à droite, montez les escaliers, éliminez les 2 monstres sur la passerelle, et entrez dans la salle de projection. Récupérez les munitions qui sont sur l'étagère du fond, puis visionnez votre bobine de film à l'aide du projecteur. Ressortez ensuite de la salle de projection, et retournez dans la salle principale de l'amphithéâtre. Ouvrez la porte de droite, récupérez le disque et les munitions, puis poussez la porte de gauche. Récupérez les munitions et la trousse de soin, et appelez l'ascenseur. Vous devez pour cela désactiver la sécurité (levier de gauche). Une fois que l'ascenseur sera là, utilisez votre planche de bois pour maintenir la porte ouverte, et montez à l'étage. Vous voici face à l'un des monstres les plus coriaces du jeu. Placez vous près de son visage (sur la gauche), et tirez-lui dessus lorsqu'il ne se protège pas le visage avec ses mains. Eliminez les vers qui vous attaquent en les éclairant à l'aide de votre lampe torche. Au bout de quelques chargeurs, le mutant sera mort, et une trappe s'ouvrira à gauche. Récupérez alors la trousse de soin, et descendez l'échelle. N'oubliez pas d'enclencher la sécurité lorsque vous serez en bas, puis descendez sous l'ascenseur pour accéder aux sous-sols.

Première visite des sous-sols

Vous voici arrivé dans la chaufferie. Faites le tour de la pièce afin de récupérer tout ce que vous pourrez ramasser, et passez par la porte sur votre gauche. Avancez dans le couloir, tuez les deux monstres, et attrapez la bouteille d'Energy Drink qui est au fond du couloir, et tournez à gauche. Vous arrivez à une seconde porte, puis à un autre couloir. Dirigez-vous vers la porte éclairée en rouge pour trouver un autre couloir contenant un monstre, mais également une trousse de soin et des munitions. Retournez ensuite sur vos pas pour explorer l'autre côté du couloir principal.
Prenez la première à gauche pour atterrir dans une petite salle. Récupérez la lettre de droite, puis poussez la cage de gauche pour trouver le fusil à pompe qui est dissimulé dessous. Poussez ensuite la cage de droite, et entrez dans la cellule. Récupérez le levier sur la table, vous déclenchez une cinématique dans laquelle vous assistez à la mutation d'un prisonnier. Sortez vite de la cellule, et abattez-le. La partie ne sera pas gagnée d'avance, il est coriace le petit… Commencez par vider vos chargeurs sur lui, et évitez ses coups. Attirez-le dans un coin de la pièce, puis filez de l'autre côté le temps de recharger vos armes. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous l'acheviez, et pensez à utiliser les trousses de soin dès que nécessaire. Si vous n'arrivez pas à l'abattre, le dernier recours est de récupérer la grenade lumineuse se trouvant dans sa cellule. C'est une arme précieuse, mais qui vous sortira à coup sûr de ce mauvais pas. Une fois que vous vous serez débarrassé du monstre, ressortez par le couloir d'où vous venez, vous aurez affaire à deux nouvelles créatures. Videz votre chargeur de fusil à pompe sur elles, puis retournez dans la salle des cages pour recharger. Une fois que vous serez à nouveau armé, retournez dans le couloir, et renouvelez l'opération jusqu'à ce que les monstres aient rendu l'âme…
Ensuite, tournez à droite au bout du couloir, et entrez dans la salle du fond. Eliminez le monstre, récupérez la trousse de soin sur la table d'opération, puis le carnet de notes et le cd sur les tables de gauche. Utilisez ensuite le levier dans le boîtier entre les deux tables pour ouvrir le passage secret.
Descendez par l'échelle, récupérez les munitions, et ouvrez la porte de la première salle de gauche pour déclencher la cinématique.

En cage…

Allez récupérer la barre munie d'un crochet qui est contre votre lit, puis prenez le contrôle de Kenny. Placez-vous contre la paroi de gauche, et utilisez la barre que vous venez de ramasser afin d'accéder au panneau de contrôle, et ouvrir les portes des cellules. Reprenez ensuite le contrôle de votre personnage initial, et récupérez la grosse pince que vous utiliserez pour ouvrir le coffre, et récupérer ainsi toutes vos affaires. Vous pouvez à présent, si vous disposez d'une trousse de soin, soigner Kenny, puis quitter la salle des cellules. Eliminez ensuite le monstre qui surgit du couloir de gauche, et attrapez l'échelle avec la barre munie d'un crochet (vous devrez pour cela utiliser un coéquipier, ou monter sur la cage de gauche). Montez ensuite à l'échelle pour regagner l'air libre. Une fois dehors, avancez vers la gauche, récupérez les cd qui se trouvent sur les bancs le long du mur, puis tournez à gauche. Utilisez la pince pour ouvrir la porte, vous voici à nouveau dans la cour.

L'internat

Vous devez à présent vous rendre chez Mme Wilson. Utilisez le plan pour trouver l'infirmerie, et assistez à la triste fin de la belle infirmière. Récupérez ensuite la trousse de soin sur la chaise, ainsi que la lettre qui est posée sur le bureau, et prenez la direction de l'internant (vous devrez couper deux cadenas à l'aide de votre pince coupante).

Une fois à l'intérieur, récupérez le plan et les munitions à gauche, et tuez le monstre. Entrez ensuite dans la pièce de droite, tuez les monstres, et récupérez-y tout ce que vous pourrez trouver (notamment les coupures de journaux sur la table). Retournez ensuite dans le couloir, et entrez dans la chambre d'en face. Ramassez les munitions et la trousse de soin, puis repérez l'emplacement du conduit de cheminée et ressortez. Tournez à gauche, entrez dans les toilettes (côté droit), récupérez-y l'Energy Drink et la trousse de soin, puis ressortez. Continuez votre progression dans le couloir, tuez le monstre et ramassez les munitions, puis dirigez-vous vers la porte du fond à droite (il est plus sage de sauvegarder avant d'entrer…). Poussez la porte, éliminez les nombreux monstres qui peuplent cette chambre, puis récupérez-y les munitions (notamment la grenade lumineuse qui est sur le lit central). Retournez dans le couloir, puis montez à l'étage via l'escalier qui se trouve à côté de la précédente salle. Récupérez au passage la première statuette qui se trouve sur le palier.

Lorsque vous serez à l'étage, crochetez la porte de droite, puis éliminez les monstres se trouvant à l'intérieur. Récupérez les munitions de fusil à pompe qui sont dans le carton près du fauteuil à droite, puis la trousse de soin. Retournez ensuite dans le couloir, allez tout droit pour prendre les munitions et le cd qui sont au bout du couloir, puis faites demi-tour, et tournez à droite. Vous devrez traverser le couloir en marchant lentement, car il risque de s'effondrer sous vos pas… Arrivé au bout, ouvrez la grande porte. Commencez par récupérer l'Energy Drink en face de vous, puis tuez l'étudiant de gauche, et passez par l'ouverture entre le mur et la porte de droite. Vous arrivez dans une nouvelle chambre. Récupérez la trousse de soin, tuez l'étudiant, et allez crocheter l'armoire du fond. Allez ensuite près de l'armoire, et poussez-la contre le mur. Entrez alors dans la pièce que vous venez de découvrir, prenez la lettre sur le bureau, et ramassez le gros coffret. Ramenez-le jusque dans la pièce où vous avez tué le premier étudiant, et passez par la porte du fond. Dirigez-vous vers le conduit de cheminée de droite, et appuyez sur 'action' pour y lâcher le coffret. Récupérez ensuite le cd et les munitions se trouvant dans cette pièce, et vous devrez vous rendre au rez-de-chaussée pour y récupérer le coffre dans le conduit de cheminée. Ressortez de la chambre, éliminez les deux monstres, puis descendez au rez-de-chaussée.

Une fois en bas, tournez à gauche, éliminez le monstre qui est dans le couloir, et passez par la porte du fond à droite. Vous voici face à un monstre du même type que celui se trouvant dans l'amphithéâtre. Eliminez-le de la même façon que précédemment (les grenades lumineuses sont inutiles face à lui), puis dirigez-vous vers le conduit de cheminée. Le choc causé par la chute a permis l'ouverture du coffre. Récupérez son contenu : la clé de la salle secrète de la bibliothèque, ainsi que les preuves contre Friedman.

Rendez-vous maintenant à la bibliothèque, et entrez dans la pièce derrière le bureau de Friedman. Récupérez-y la statuette, la lampe torche, et la bobine de film 'Archive 24' , puis ressortez. Lorsque vous quittez la bibliothèque, une vidéo s'enclenche dans laquelle vous verrez le prof s'emparer de votre plan des sous-sols, et qui vous enferme à l'intérieur.

Enfermé dans la Bibliothèque

Vous devez trouver un moyen de quitter la bibliothèque. Dirigez-vous vers le couloir se trouvant sur votre gauche, et

prenez la première porte à droite. Montez les escaliers, et poussez la première porte. Vous arrivez sur le balcon dominant la bibliothèque. Récupérez la trousse de soin, puis la statuette qui se trouve dans la petite niche creusée dans le mur du fond. Retournez ensuite dans la cage d'escalier, montez encore, récupérez la trousse de soin, sauvegardez, et ouvrez la porte.
Vous arrivez dans un nouveau couloir. Eliminez les deux monstres, et passez par la porte d'en face à gauche. Ramassez les trois bouteilles d'Energy Drink et le cd, puis ressortez. Entrez ensuite dans la salle de classe, du fond à gauche. Eliminez le monstre, récupérez les munitions et le revolver puissant, puis ressortez. Passez ensuite par la porte en face de vous. Eliminez les trois monstres, récupérez tout ce que vous pourrez prendre dans la pièce, puis poussez l'armoire qui est contre le mur de gauche pour découvrir une nouvelle porte secrète, menant à une autre salle de classe. Tuez les trois monstres, récupérez la trousse de soin, puis la clé et le ruban adhésif se trouvant sur les tables, et allez crocheter l'armoire se trouvant dans le coin droit pour y trouver une grenade lumineuse. Retournez ensuite dans le couloir, et déverrouillez la porte du fond pour retrouver l'air libre.

Rendez-vous ensuite dans l'amphithéâtre. Eliminez les deux monstres du parking, et montez dans la salle de projection pour y lire la bobine d'archive 24, qui contient notamment le code d'accès à la grande porte (0582). Utilisez maintenant le plan pour vous rendre à la grande porte, et entrez ce nouveau code pour ouvrir la porte menant aux jardins…

Les Jardins

Avancez tout droit, et entrez dans la petite cabane qui est en face de vous. Un fusil à pompe est posé sur son toit. Récupérez d'abord les munitions, puis utilisez votre batte pour frapper contre le mur et faire tomber l'arme. Ressortez ensuite, et retournez immédiatement dans la cabane pour y attirer les monstres et les abattre plus facilement (ils auront du mal à passer la porte). Lorsque la voie sera libre, sortez et passez par le chemin de gauche. Avancez, récupérez les munitions, éliminez les deux monstres, puis continuez votre chemin jusqu'à ce que vous arriviez à une porte. Franchissez-la, puis éliminez le monstre. Vous passez sur un petit pont. Eliminez le monstre qui vient de droite, puis prenez à droite pour ramasser une trousse de soin et des munitions. Revenez ensuite sur vos pas, et prenez à gauche devant le pont jusqu'à ce que vous soyez coincé par un mur. Faites-le s'effondrer à l'aide de la batte, passez par l'ouverture que vous venez de créer et poursuivez votre chemin. Vous arrivez à un embranchement. Prenez à droite, récupérez la trousse de soin et le cd, éliminez le monstre qui arrive, puis prenez la statuette qui est sur le piédestal. Eliminez les monstres qui vous attaquent, puis retournez à l'embranchement. Prenez maintenant à gauche, éliminez les deux chiens mutants qui vous attaquent et ouvrez la porte.

Vous arrivez près de la maison. Tournez à gauche pour ramasser une trousse de soin, puis montez les escaliers pour prendre les munitions. Avancez encore un peu, et tournez à droite pour trouver un levier dans l'allée. Retournez ensuite vers la maison, et montez à nouveau les marches pour récupérer l'Energy Drink qui est sur la barrière. Eliminez les deux monstres qui vous sautent dessus, puis passez par la porte éclairée menant à la cave. Une fois dedans, ramassez les munitions et le cd, puis utilisez le levier que vous venez de trouver pour actionner le passage secret contre le mur du fond.

Retour en enfer

Une fois en bas, récupérez les munitions, puis avancez dans le couloir. Tuez le monstre suspendu au plafond, avancez, récupérez les munitions du fusil à pompe se trouvant dans le mur de droite, et éliminez le deuxième monstre du couloir. Passez ensuite par la porte du fond. Avancez encore un peu, vous serez pris en sandwich entre deux monstres. Utilisez une grenade lumineuse pour vous tirer de ce mauvais pas, et continuez votre progression. Récupérez l'Energy Drink et la trousse de soin, puis ouvrez la porte de gauche. Vous voici de retour dans le petit couloir. Ouvrez cette fois ci la porte de gauche., vous arrivez dans une sorte de petit labo. Montez les marches, récupérez le disque, le ruban adhésif et les feuilles, puis passez par la porte de gauche. Avancez, récupérez la trousse de secours et les photos, puis poussez le chariot de gauche pour trouver une nouvelle porte secrète. Entrez dans la petite pièce que vous venez d'ouvrir, éliminez le monstre, et récupérez le laser. Retournez ensuite dans le labo précédent, descendez les marches, et prenez la porte de droite. Eliminez le monstre, et dirigez-vous vers le coin au fond à gauche pour trouver une échelle. Descendez, éliminez le chien mutant, ramassez les munitions, et ouvrez la porte suivante.

Vous arrivez à la salle des machines. Récupérez les munitions et la trousse de soin, éliminez le monstre type amphithéâtre, et placez vos statuettes dans les 4 socles. Vous devez maintenant retrouver le levier qui vous permettra

d'enclencher le mécanisme. Passez par la porte devant laquelle se trouvaient les munitions, et avancez toujours tout droit dans le couloir pour trouver une grenade lumineuse que vous utiliserez pour tuer les deux monstres qui vous attaquent. Ramassez ensuite les munitions se trouvant dans le couloir de gauche, et allez dans le couloir de droite. Passez la porte, récupérez les munitions et le cd, puis ouvrez la porte du fond à gauche. Ramassez le levier et la trousse de soin, puis retournez à la salle des machines. Vous devrez utiliser le levier sur le boîtier se trouvant derrière la carcasse du monstre que vous avez abattu précédemment. Une cinématique montrant l'ouverture de la grande porte s'enclenche. Vous devez naturellement vous y rendre…

Prenez la porte de gauche pour retournez à la salle des cultures, éliminez les deux chiens, puis remontez à l'échelle. Passez ensuite par la porte de gauche pour déclencher la cinématique.

Léonard

Récupérez tout d'abord la sacoche du professeur, puis passez par la grande porte. Vous voici face à Léonard…
Vous devez tirer sur ses branches pour le détruire. Ne restez jamais sur place afin de ne pas vous faire toucher par les cercles de feu sortant du sol. A chaque fois que vous brisez une de ses branches, un cercle de lumière apparaîtra. Placez-vous dans ce cercle pour éviter la vague noire envoyée par Léonard. Lorsque la vague est passée, déplacez-vous immédiatement pour esquiver ses coups, et attaquez vous à une autre branche. Si vous devez vous soigner, ou recharger vos armes, faites-le tant que vous êtes dans le cercle de lumière. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous ayez abattu toutes les branches de Léonard. Le plafond finit par s'effondrer sur lui, mais vous n'en avez toujours pas fini avec ce jumeau infernal. Il se relève une dernière fois. Contentez-vous d'esquiver ses coups jusqu'à ce que le soleil fasse son action, anéantissant à jamais Léonard. Cinématique de fin, félicitation, vous venez de terminer Obscure !

ASTUCES DIVERSES

Les zones obscures

N'oubliez pas d'éclairer tous les recoins sombres avec votre lampe torche. En effet, lorsque un objet se trouve dans le noir complet, votre personnage ne peut pas le ramasser.

Eviter facilement les monstres du bâtiment administratif

Lorsque vous devrez replacer le volant dans le bâtiment administratif, vous remarquerez que le hall est investi par trois monstres. Pour les éviter, il suffit de passer par l'entrée latérale droite du bâtiment, puis de se faufiler dans la bouche d'aération des toilettes. Vous arriverez directement dans les toilettes de la salle des profs, et vous n'aurez pas a affronter les monstres.

DÉBLOQUER LES BONUS DE FIN DE JEU

Le mode spécial
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Le mode Spécial deviendra alors disponible au menu de démarrage.

La batte cloutée
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Démarrez ensuite une partie en mode Spécial. Vous trouverez la barre cloutée sur l'une des tables de la cafétéria du bâtiment administratif.

Le lasergun
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Démarrez ensuite une partie en mode Spécial. Vous récupérerez le lasergun dans le coffre-fort du bureau de Friedman juste après avoir résolu l'énigme des aiguilles de boussole.

Les vidéos
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Vous débloquerez ainsi le making of du jeu et les clips des groupes SUM 41 et Emmancer.

Les tenues
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Démarrez ensuite une partie en mode Spécial. Les personnages ayant survécu à la première traversée démarreront l'aventure vêtus d'une autre tenue.

Obscure II

© Playlogic International / Hydravision 2007

SOLUTION COMPLÈTE

L'université

Après la scène d'introduction, vous vous retrouvez en compagnie de Meï et Corey dans la chambre de ce dernier. Commencez par sortir pour atterrir dans le couloir. Ceci étant fait, tournez-vous, ouvrez la porte se trouvant derrière vous et, dans les toilettes, allez ouvrir le robinet se trouvant de l'autre côté de la pièce pour connaître le numéro de la chambre de Sven. Ressortez, avancez jusqu'au bout du couloir puis, tournez à droite pour vous retrouver dans un nouveau couloir de l'université. Tournez ensuite à droite, avancez un peu et ouvrez la porte numéro 200 se trouvant sur votre gauche pour déclencher une cinématique.

Le bad-trip

Après la cinématique vous vous retrouvez de nouveau en compagnie de Corey. Pour commencer, avancez et récupérez la batte de base-ball se trouvant sur le sol. Continuez jusqu'aux portes du cimetière (vous verrez Meï se réveiller) puis, entrez et fracassez avec votre batte tous les mannequins vous bloquant le passage. Au bout de ce chemin morbide se trouve une échelle que vous devez emprunter. Une fois en bas, avancez le long de l'immense couloir pour vous retrouver dans un autre couloir légèrement différent. Avancez au bout de ce dernier et observez la fleur se trouvant devant vous. Deux gros monstres (que nous appellerons dans cette solution hommes-arbres) ainsi que plusieurs créatures un peu plus petites (les Progénitures) vous attaqueront.

Vous pouvez résister de la meilleure manière que vous le pouvez mais il est prévu que Meï meurt dans cette scène et ce, pour achever le bad-trip. Vous vous réveillez ensuite dans les toilettes. Sortez, avancez un peu dans le couloir et tournez à droite pour ouvrir la seule porte pouvant être ouverte dans la zone. Une fois dans les escaliers avancez pour enclencher une cinématique puis, montez d'un étage, tournez à droite et sortez par la fenêtre ouverte. Ensuite, tournez sur votre droite, accrochez-vous à la corniche, et une fois que vous l'aurez parcourue lâchez-la et rentrez de nouveau dans l'université par la seconde fenêtre ouverte. Commencez par descendre d'un étage et ouvrez la porte se trouvant en face des escaliers puis, allez jusqu'au bout du couloir, tournez à gauche et ouvrez la porte numéro 117 pour déclencher une nouvelle cinématique et finir le chapitre.

La confrérie

Avec Amy et Kenny

Vous voici devant le bâtiment de la Delta Thêta Gamma. Dépassez les deux statues de Richard Zalino, tournez à gauche et passez par le petit portail se trouvant dans un grand mur de pierres. Ensuite, ramassez la crosse de hockey se trouvant sous une lanterne et placez-la dans l'inventaire d'un de vos deux personnages. Prenez ensuite Kenny, dirigez-vous vers le bout de la cour et tirez la caisse jusqu'au petit porche se trouvant sur votre droite (des rondins de bois on été déposés en dessous). Ceci étant fait, faites monter vos deux personnages sur le toit (vous devez incarner simultanément Amy et Kenny). Continuez ensuite jusqu'à découvrir une petite terrasse. Eclatez la vitre de la fenêtre se trouvant sur votre droite à l'aide de votre crosse de hockey et entrez dans le bâtiment. Après la cinématique vous vous retrouvez dans un petit bureau. Commencez par prendre le club de golf près de la première étagère, puis, contournez-la et faites faire la courte échelle à Amy pour récupérer une petite clé. Incarnez ensuite Amy et dirigez-vous vers le petit bureau de la bibliothèque. Inspectez-le, notez le code qui a été révélé (1873) et sortez par la porte se trouvant sur votre gauche. Après l'animation scénaristique, tournez-vous et cassez la vitre de la vitrine pour trouver une nouvelle petite clé.

Avancez ensuite jusqu'au bout du couloir, éclatez la vitre de la porte se trouvant à gauche et ouvrez-la pour vous retrouver dans la salle de billard de la confrérie. Commencez par aller près du mur de gauche pour trouver un coffre-fort avec clavier numérique. Inscrivez-y le code trouvé sur le bureau puis prenez le pistolet se trouvant à l'intérieur. Après avoir fait ceci, sauvegardez à l'aide de l'énorme fleur noire collée au mur près du bar et sortez. Dans le couloir, vous allez vous faire attaquer par un nouveau monstre (que nous appellerons Ogre dans la suite de cette solution). Tuez-le et récupérez la clé se trouvant près de son coeur. Ensuite, allez ouvrir la porte se trouvant à l'autre bout du couloir avec l'aide de cette clé. Commencez par descendre les escaliers puis, dans le hall, récupérez les munitions se trouvant sur le petit banc et passez par la porte se trouvant en face de vous. Tuez à présent les deux nouveaux monstres s'attaquant à vous (les Béliers) et récupérez la petite clé se trouvant dans la vitrine sur votre gauche. Sachant que vous possédez désormais les trois petites clés, allez à l'autre bout de la pièce et récupérez le stun-gun disponible dans le coffre. Tournez-vous ensuite et ramassez la trousse de soin se trouvant par terre derrière vous. Cette action va déclencher l'arrivée d'un ogre, tuez-le et passez par la porte en métal se trouvant dans la pièce d'où il est apparu (note : vous pouvez recharger votre stun-gun à l'aide du compteur électrique accroché au mur). Après une (nouvelle) découverte macabre, fouillez la cuisine pour récupérer une trousse de soin.

Incarnez Amy et approchez-vous de la petite table en face du cadavre de la jeune femme et examinez les papiers éparpillés pour vous retrouver face à un petit puzzle. Normalement, il ne devrait pas vous poser de problème. Commencez par les bords est la seule technique que l'on puisse vous donner ici. Une fois que vous aurez fini, retournez dans le hall (attention aux deux béliers de la salle du coffre) et continuez d'avancer jusqu'au bout du couloir se trouvant à droite des escaliers. Arrivé au bout, fracassez les chaises vous bloquant l'accès et entrez dans la bibliothèque. Une fois à l'intérieur, commencez par tuer les progénitures puis, à l'aide du document reconstitué dans la cuisine, résolvez l'énigme des étagères sur rails (pensez à incarner Kenny auparavant car lui seul a la force de les déplacer).

Pour simplifier, nous allons nommer les lettres grecques par les figures géométriques qu'elles pourraient représenter :

- Le triangle doit se trouver en haut à gauche.
- Le cercle doit se trouver en bas au milieu.
- Le moitié de carré doit se trouver en bas à droite.

Quand vous aurez fait ceci, une petite cinématique va se déclencher, vous montrant que l'étage supérieur est désormais accessible grâce à un petit escalier métallique. Montez-y et avancez pour trouver une porte. Ouvrez-la et continuez jusqu'à une nouvelle porte pour déclencher une cinématique.

Avec Meï et Corey

Avancez sur le chemin et ramassez la crosse de hockey et la batte de base-ball. Prenez ensuite Meï et allez utiliser votre PAD sur le petit boîtier se trouvant à côté de la porte de la confrérie. Pour ouvrir cette dernière, il va falloir que vous trouviez le nom d'une célébrité. Inscrivez " Mozart " et vous pourrez rentrer. Une fois à l'intérieur, commencez par monter à l'étage et, toujours avec Meï, allez pirater la porte se trouvant juste en face de la vitrine que vous avez cassée avec Amy et Kenny quelques minutes plus tôt.
Cette fois le code à entrer est " Picasso ". Fouillez la pièce pour récupérer une trousse de soin et un chargeur de 9 mm (un compteur pour recharger le stun-gun est également disponible mais il ne vous sert à rien étant donné que vous ne possédez plus cette arme pour le moment). Ceci étant fait, redescendez dans le hall et rejoignez la bibliothèque de la confrérie. A l'intérieur, incarnez Corey et accrochez-vous au sol du second étage à l'endroit où se trouvait l'escalier métallique quand vous êtes venu pour la première fois. Aidez Meï à monter et, après avoir tué le bélier vous bloquant le passage, sortez sur le balcon. Traversez-le et empruntez la porte se trouvant au bout pour vous retrouver dans une nouvelle bibliothèque. Commencez par prendre le chargeur de 9mm se trouvant sur le bureau puis, traversez la pièce, tuez les progénitures, et sortez par la petite porte en bois se trouvant sur la droite.

Descendez ensuite les escaliers en pierres se trouvant devant vous. Après la cinématique vous recevrez une seringue vous permettant de créer des sérums à partir du liquide contenu dans le coeur des ennemis que vous tuerez. Prenez Kenny et Corey (pensez à répartir vos nouvelles armes), sauvegardez et montez le second escalier de la cour se trouvant en face de celui que vous avez emprunté pour venir. Incarnez Kenny et déplacez l'immense pot de fleur vous barrant le passage. Continuez sur le balcon et passez la porte pour atterrir dans le gymnase. Vous voici face à un moment assez compliqué du jeu. Commencez par incarner Corey et prenez place derrière le projecteur se trouvant près de la platine. Ceci étant fait concentrez le faisceau de la lampe sur la caisse noire sur la gauche de la salle. Cela aura

pour effet de faire disparaître l'obscurité l'entourant. Ensuite, prenez Kenny, descendez et tirez la caisse près du bar. Faites attention, des béliers viendront vous attaquer. Vous pouvez si vous le désirez les tuer mais cela utiliserait pas mal de vos précieuses munitions. Histoire d'amener la caisse à bon port sans perdre de vie, alternez entre Corey et Kenny pour concentrer la luminosité du projecteur sur les béliers et leur faire prendre un peu de distance (montez sur la caisse lorsque vous ne dirigez pas Kenny). Une fois la caisse sous le bar, faites très rapidement venir Corey sur la caisse, puis à l'aide de ses talents d'acrobate faites-le monter sur le dessus du bar. Faites-le prendre place derrière le projecteur s'y trouvant et concentrez votre faisceau lumineux sur la porte entourée d'obscurité. Une fois cette dernière clean prenez Kenny et courez l'ouvrir pour vous échapper tous les deux de cet enfer. Une fois dehors, reprenez votre souffle puis après avoir ramassé les munitions de 9mm, sauvegardez si vous le désirez. Ouvrez la porte en fer forgé puis, dans la cour, avancez sur la gauche et passez par le petit portail pour déclencher une cinématique et finir le niveau.

La forêt

Vous voici avec Amy et Corey. Avancez le long du sentier pour atteindre la route. Passez ensuite par la barrière défoncée et prenez le chemin de gauche. Abattez l'ogre vous attaquant, puis, après avoir drainé une partie de sérum depuis son coeur à l'aide de votre seringue, ramassez la boisson énergétique sur le sol et revenez à l'embranchement pour prendre le chemin de droite. Eliminez les béliers vous y attendant puis continuez votre progression jusqu'à un ravin ou une cinématiquese déclenchera. Une fois celle-ci terminée, des béliers et un ogre vous attaqueront. Après leur avoir réglé leur compte, avancez jusqu'à un poteau électrique. Le chemin de gauche étant bloqué par un tronc d'arbre prenez celui de droite. Ramassez la tronçonneuse sur les bûches puis après avoir rechargé votre barre d'énergie au poteau électrifié (la barre est d'ailleurs commune au stun-gun et à la tronçonneuse) utilisez-la pour découper le tronc d'arbre vous barrant le chemin. Avancez un peu puis, à l'aide des compétences d'Amy, inspectez le journal se trouvant sur la gauche du chemin. Continuez ensuite votre progression dans la forêt jusqu'à atteindre un petit pont. Ramassez la trousse de premiers secours sur la gauche puis traversez le pont et allez récupérer le fusil à pompe près de la voiture de Corey. Cette action déclenchera l'attaque de deux ogres. Après les avoir abattus, avancez près du mur en pierres et, la porte étant fermée, passez par la fissure de droite. Sauvegardez grâce à la plante sur le mur puis avancez sur le sentier jusqu'à déclencher une cinématique. Par la suite, deux nouveaux monstres (les volants) vous attaqueront. Occupez-vous d'eux puis avancez un peu pour arriver à un embranchement.

Prenez celui de gauche, tuez les progénitures vous y attendant puis à l'aide du poteau électrique, rechargez votre tronçonneuse. Revenez à l'embranchement, abattez les volants puis prenez le chemin de droite et utilisez votre tronçonneuse pour découper le tronc d'arbre vous bloquant le passage (vous pouvez ensuite retourner au poteau recharger vos armes électriques si vous le désirez). Ceci étant fait, avancez jusqu'à un mur de briques puis passez par la fissure pour vous retrouver sur le parking de l'hôpital. Détruisez les caisses s'y trouvant pour acquérir une trousse de soins et un chargeur de 9mm puis incarnez Corey accrochez-vous au mur éclairé par les phares de l'ambulance. Hissez-vous puis montez sur le générateur de droite. Accrochez-vous ensuite au rebord de droite et progressez le long des rebords. Faites attention, des volants vous attaqueront et vous feront tomber. Abattez-les puis remontez et poursuivez votre progression, jusqu'à atteindre une fenêtre ouverte. Avant d'y passer, descendez par le trou se trouvant dans le local en tôle et ouvrez la porte à Amy. Après l'avoir hissé sur le toit avec vous, passez par la fenêtre ouverte pour déclencher une cinématique et changer de chapitre.

Sauver Jun

Vous voici en compagnie de Meï et de Sven. Commencez par aller sauvegarder à l'aide de la plante se trouvant à gauche prés de l'entrée de l'université. La porte étant fermée, traversez le parc, empruntez le chemin de gauche puis abaissez le levier sur le mur de droite pour ouvrir le grillage. Avancez tout droit et descendez un peu la pente pour qu'une barre de vie apparaisse. C'est la barre de Jun, celle-ci descendant à grande vitesse, il va falloir lui porter secours rapidement. Prenez contrôle de Sven, puis montez sur le rebord de droite et poussez la caisse vers les marches de l'escalier. Montez ensuite dessus, tournez-vous, grimpez sur le toit en tôle et cassez la vitre pour entrer dans la fac. Ramassez les munitions de 9mm sur le comptoir du bar puis occupez-vous des monstres se trouvant dans le hall et montez les escaliers de droite (si vous en avez besoin, détruisez la vitre du distributeur de sodas pour ramasser la boisson énergisante s'y trouvant). Incarnez Meï et piratez la porte de gauche en y inscrivant le nom de " Freud " (des volants vous attaqueront mais Sven devrait vous défendre). Une fois derrière la porte, ramassez les munitions de 9mm

sur la boîte en carton puis montez les escaliers. Incarnez alors Sven puis déplacez le distributeur de sodas vous bloquant l'accès à la porte. Prenez maintenant le couloir de gauche puis allez ouvrir la double-porte au fond pour enclencher une cinématique. Si vous avez été trop lent, Jun mourra et vous aurez simplement à tuer l'ogre pour déclencher une cinématique et passer au chapitre suivant. En revanche, si vous avez été assez rapide, vous allez vous retrouver face à l'ogre tenant Jun mais cette fois vous pourrez changer les choses au cour d'une petite séquence de jeu bonus.

Séquence bonus

Tirez sur le monstre pour qu'il balance Jun par la fenêtre puis occupez-vous de lui et redescendez dans le hall de l'université (pensez à prendre la boisson se trouvant dans le distributeur des dortoirs). Approchez-vous à présent des écrans de contrôle de droite, derrière le bureau, pour avoir une vision caméra de la cave dans laquelle la soeur de Meï se trouve. Vous allez maintenant devoir diriger Jun en réglant la netteté de l'image. Avancez dans le couloir, ramassez la batte cloutée et passez par la seule porte ouverte. Un ogre se trouvant derrière, prenez rapidement le chemin à la gauche de Jun, puis utilisez votre batte pour dégagez le passage. En faisant attention aux volants continuez votre progression, ouvrez les portes, détruisez les planches et ce, jusqu'à ce que la visibilité redevienne normale. Passez par la porte en face de vous, prenez ensuite celle de droite, puis avancez jusqu'au compteur électrique et utilisez-le pour déclencher une cinématique. Vous voici de nouveau en compagnie de Meï et de Sven. Passez par la porte se trouvant à côté de vous, descendez les escaliers et passez par la porte pour vous retrouver dans la cave. Prenez la batte cloutée sur votre gauche testez-la sur le bélier vous attaquant. Empruntez le couloir de gauche puis déplacez les caisses vous barrant le chemin à l'aide de Sven. Eliminez les béliers vous attendant derrière, puis passez par la porte de droite, avancez un peu dans le couloir pour déclencher une cinématique et clore le chapitre.

L'Hôpital

Vous revoici aux commandes de Corey et d'Amy. Brisez la vitre de la porte de gauche puis empruntez-la pour déclencher une cinématique. Approchez-vous maintenant des écrans de contrôle et interagissez avec pour ouvrir la porte du labo. Occupez-vous des ennemis qui vous attaqueront puis allez récupérer la carte du docteur Herbert West sur le scanner du labo. Prenez ensuite la clé derrière le mur défoncé par un des monstres puis revenez dans le couloir. Passez par la porte automatique de gauche, pour arriver dans une salle de repos. Après avoir pris connaissance du rapport des médecins sur le bureau de gauche allez faire la courte échelle à Amy pour chopper la clé se trouvant en haut des casiers puis contournez-les pour prendre les munitions de 9mm se trouvant à l'intérieur. Contrôlez ensuite Amy et résolvez le petit puzzle sur la table derrière vous (Corey vous protègera) pour obtenir le code de la troisième porte du couloir. Ressortez et inscrivez-y 0108 pour accéder à un nouveau couloir. Occupez-vous en premier lieu des béliers vous attaquant puis fouillez le couloir pour trouver des munitions de fusil à pompe et un document (vous pourrez aussi recharger vos armes électriques). Passez maintenant par la première porte de gauche pour vous retrouver dans une chambre apparemment vide. Poussez tout de même le lit pour récupérer la troisième petite clé du niveau. Après avoir pris l'arbalète dans le coffre de la salle de repos. Continuez votre exploration du couloir ou les béliers vous ont attaqué. Dans celui de gauche se trouve une porte en métal ne s'ouvrant qu'à l'aide de deux cartes. Il vous en manque une pour le moment. Empruntez la porte de droite pour atterrir dans une chambre ayant des airs de scène de crime. Passez par la fenêtre (après l'avoir brisée), récupérez les munitions dans la caisse puis incarnez Corey et agrippez-vous à la bordure de la fenêtre.

Longez le mur et les néons de l'hôpital pour parvenir à des escaliers métalliques. Ouvrez la trappe à l'aide du volant, incarnez Amy, descendez l'échelle puis montez les escaliers. Hissez enfin Amy à l'aide de Corey puis entrez dans la chambre par la fenêtre. Abattez la mère porteuse ainsi que ses progénitures et fouillez la salle pour y trouver une trousse de soins, une fleur de sauvegarde et le pass magnétique de William Klingemann. Ressortez maintenant par la porte en métal pour vous retrouver dans le couloir de la porte ne s'ouvrant qu'avec deux cartes. Allez les utiliser puis empruntez la porte pour déclencher une cinématique. Vous voici à présent dans l'ascenseur, approchez-vous du panneau de sélection des étages sur la gauche pour vous retrouver face à une énigme qu'il va falloir résoudre très rapidement. Il s'agit en fait de raccorder les fils électriques à l'aide de leurs couleurs, voici le plan :

Une fois l'énigme réussie, une cinématique se déclenchera et, à la fin de celle-ci, vous vous retrouverez aux commandes de Meï et de Sven sur le parking de l'hôpital. Tuez les ennemis s'en prenant à vous puis allez dans le sas d'entrée et défoncez la vitre pour pouvoir utiliser la valve et fermer la grille qu'un monstre essaiera de soulever (cette

séquence se fera sous forme de QTE). Dans le hall, rechargez vos armes électriques et passez par la porte à double battants sur la gauche pour déclencher une petite cinématique. Approchez-vous du comptoir en face de vous pour récupérer des munitions ainsi qu'une batterie de plus grande capacité pour vos armes électriques, prenez ensuite la boisson dans le distributeur de soda et incarnez Sven et Meï. Passez par la porte du dispensaire et éliminez les deux béliers vous barrant le chemin. Fouillez ensuite la pièce pour y trouver pêle-mêle une trousse de soins et une petite clé. Approchez-vous de l'écran de contrôle et piratez-le à l'aide de Meï en y inscrivant le nom de Einstein pour découvrir la liste de fabrication de la nitroglycérine.

Récupérez le document dans les dossiers sur la droite puis allez inscrire le code 1634 sur le pavé numérique des réserves à fournitures de la salle de droite. Maintenant que vous êtes en possession de l'acide ascorbique, prenez le contrôle de Sven pour pousser la commode bloquant la porte dans la salle précédente. Empruntez-la, et passez par celle qui se trouve en face de vous. Vous voici dans la morgue, tuez les progénitures s'en prenant à vous et fouillez les lieux pour y trouver des balles de 9mm, une petite clé, des documents et de la glycérine. Allez maintenant dans la salle du fond et après avoir brisé la vitre, récupérez le bloc de glace dans la petite armoire à gauche. Sortez , frayez-vous un chemin à travers les décombres pour arriver dans le laboratoire, récupérez y une trousse de soins, des documents, une petite clé, des munitions de flashball et pour finir la soude caustique et l'eau de javel.
Après avoir sauvegardé, approchez-vous du plan de travail allumé et avec l'aide des indications trouvées dans l'ordinateur, créez de la dynamite. Au cas où vous auriez oublié la recette de la dynamite dans la salle où elle se trouvait, la voici :

1) Eau de javel
2) Acide ascorbique
3) Glace
4) Glycérine
5) Soude
(respectez bien l'ordre)

Maintenant que vous êtes en possession de la dynamite, revenez dans le hall de rassemblement et après avoir récupéré le flashball dans le coffre, remplacez Meï par Corey et allez dynamiter le mur de briques se trouvant près de la sortie. Franchissez-le pour vous retrouver dans un entrepôt. Prenez Sven et descendez les escaliers puis fouillez la salle pour trouver une boisson énergisante et deux trousses de soins dans des caisses. Ceci étant fait, approchez-vous des escaliers et saisissez les caisses empilées se trouvant dessous. Tirez-les un peu sur la droite puis incarnez Corey et, du haut des escaliers, montez dessus. Reprenez à présent Sven et tirez les caisses jusqu'à l'étagère de droite. Maintenant, à l'aide des capacités d'acrobate de Corey, agrippez le rebord se trouvant au-dessus de vous et progressez jusqu'à l'étagère se trouvant en face des escaliers. Montez dessus, prenez les munitions de fusil à pompe sur la gauche puis allez sur le plus haut point de l'étagère, à gauche des balles pour le fusil. Incarnez à nouveau Sven puis saisissez-vous de l'autre empilement de caisses se trouvant près du petit élévateur motorisé et allez le placer en dessous de l'endroit où se trouve Corey.

Prenez maintenant possession de ce dernier, descendez sur les caisses puis, à l'aide de la force de Sven, déplacez les caisses jusqu'aux étagères qu'il y a derrière l'élévateur. Il ne vous reste plus qu'à monter dessus après avoir repris contrôle de Corey. S'il y a bel et bien une fleur de sauvegarde, vous ne pourrez pas enregistrer votre partie sans Sven. Avancez vers la gauche, prenez les munitions de 9mm posées sur le sol puis entrez dans le petit monte-charge et appuyez sur l'interrupteur pour le faire descendre. Malheureusement, celui-ci est cassé et ne descend que de moitié. Qu'à cela ne tienne, incarnez une nouvelle fois Sven et approchez-vous du monte-charge. Reprenez à présent Corey et hissez Sven jusqu'à vous. Remontez maintenant sur l'étagère, sauvegardez puis passez par la porte de gauche pour déclencher une cinématique et arriver face au premier boss du jeu.

La part d'ombre de Kenny

Vous voici aux commandes de Corey et de Meï face à un Kenny quelque peu " différent ". Pas de techniques spéciales pour le tuer ici, tirez lui simplement dessus en évitant ses projections d'obscurité jusqu'au déclenchement d'une cinématique. Une fois celle-ci finie, vous jouerez avec Shannon et Stan. Utilisez la même technique qu'avec Corey et Meï pour déclencher une nouvelle cinématique et finir le chapitre.

Le barrage

Avec Shannon et Stan

Longez la rive et engouffrez-vous dans le petit bâtiment au mur défoncé. A l'aide de Stan, crochetez la porte se trouvant sur la gauche pour entrer dans le barrage. Je n'ai pas vraiment de conseils à donner pour le crochetage si ce n'est de ne pas toucher les bords et d'y aller calmement, le but étant bien évidemment de jouer avec les trous présents dans les verrous pour atteindre celui se trouvant à l'autre extrémité de la serrure. Une fois entrés, fouillez la salle pour trouver des munitions de 9 mm dans une caisse et faites la courte échelle à Shannon pour récupérer une grenade flash sur une armoire. Ceci étant fait, prenez le contrôle de la gothique du duo, montez les petits escaliers en face de vous et approchez-vous de la porte engluée d'obscurité. A l'aide des capacités de Shannon, aspirez les spores pour vous débloquer le chemin. Petite parenthèse sur le mini-jeu se déclenchant, vous avez une barre rouge, un carré d'obscurité et un carré transparent, vous devez simplement en réalisant la QTE indiquée, amener le carré transparent sur le carré d'ombre. Celui-ci se déplaçant de manière irrégulière, il faudra réguler la vitesse de la réalisation de la QTE pour constamment faire correspondre le carré transparent avec le carré d'ombre et faire ainsi baisser la barre rouge. Une fois que vous aurez réussi, franchissez la porte pour atterrir dans un long couloir. Avancez un peu puis débarrassez-vous des quelques progénitures vous attaquant.

Ceci étant fait, défoncez les planches sur le mur de droite et rechargez vos armes électriques à l'aide du compteur (souvenez-vous au passage que le coffre aux trois petites clés se trouve ici). Revenez à présent dans le couloir et continuez d'avancer pour atterrir dans une partie un peu moins éclairée. Prenez le couloir de droite pour ramasser une trousse de premiers soins puis celui de gauche. Malheureusement, des fils électriques vont rapidement vous bloquer le passage. Revenez à présent sur vos pas pour vous faire attaquer par une ogresse et ses progénitures. Tuez-les puis allez fouiller la pièce de laquelle ils sont sortis. Outre une petite clé se trouvant dans une armoire que Stan doit crocheter, il y est également disponible une clé à gorge. Revenez à présent dans la partie éclairée du couloir et utilisez la clé que vous venez de trouver sur la porte en métal pour accéder à ce que l'on pourrait appeler la salle des turbines. Commencez par ramasser la trousse de soins posée contre le grillage de gauche puis approchez-vous du panneau de contrôle se trouvant près des tuyaux projetant de la vapeur. Comme vous allez rapidement vous en apercevoir, vous aurez beau toucher toutes les entrées et sorties de vapeur possible, il y aura toujours au moins un tuyau qui laissera échapper ce dangereux liquide brûlant. Le mieux est d'alterner entre Stan et Shannon pour que celui qui doit passer entre les tuyaux arrive sain et sauf.

Vous devez donc laisser ouvert le troisième jet en partant du bas, avancer au niveau du deuxième avec votre coéquipier puis actionner le quatrième et avancer au niveau du troisième avant de ré-actionner le deuxième en éteignant le quatrième pour pouvoir passer. Une fois derrière, allez vers la gauche et tournez la petite valve vers la droite pour fermer l'arrivée de vapeur et permettre au second personnage de passer. Maintenant qu'ils sont tous les deux réunis, montez à l'échelle se trouvant en face des tuyaux et passez par la porte en métal au bout de la passerelle. Approchez-vous maintenant du panneau de contrôle en face de vous et ouvrez-le pour déclencher une cinématique.

Avec Corey et Sven

Comme précédemment, longez la rive et entrez dans le bâtiment détruit. Passez maintenant par la porte en métal pour vous retrouver dans un lieu familier. La porte étant à nouveau engluée par les ombres, vous allez devoir prendre un autre chemin. Incarnez Sven puis allez dans le petit espace entouré de grilles sur la droite de l'entrée. Poussez la première caisse contre la seconde puis soulevez-la en exécutant l'action contextuelle s'affichant à l'écran. Les deux caisses étant désormais empilées, incarnez Corey et hissez-vous dessus. Agrippez-vous à présent à la gouttière se trouvant au-dessus de vous puis longez-la et lâchez-vous une fois arrivé au bout. Utilisez à présent le levier sur le mur de droite pour ouvrir la porte à Sven. Vous voici dans une salle remplie d'armoires électriques. Commencez par recharger vos armes électriques sur la borne se trouvant en face de vous puis prenez la petite clé sur la caisse de gauche et les munitions de fusil à pompe près des escaliers de droite. Pour finir, sauvegardez et passez par la porte en métal qui se trouve en bas des escaliers. Vous voici dans les égouts.

Descendez dans l'eau puis montez sur le rebord de droite et, à l'aide de la force de Sven utilisez le volant pour ouvrir le volet et récupérer les carreaux d'arbalète. Ceci étant fait, redescendez et, tout en éliminant les créatures s'en prenant à

vous et en récupérant les munitions de fusil à pompe sur la gauche, traversez les égouts jusqu'à une nouvelle porte en métal. Vous voici dans la salle des turbines qui possède des hélices dont les pales sont dangereuses pour nos deux compagnons. Prenez Corey, descendez l'échelle puis, lorsque le timing sera bon, traversez rapidement la passerelle (il manque une pale à l'hélice de droite). Une fois votre personnage en sûreté derrière la première passerelle, montez sur le mur de gauche et allez chercher les munitions de fusil à pompe. Ceci étant fait, redescendez, montez sur le mur de droite et agrippez-vous au petit rebord situé au dessus de vous. Arrivé au bout, lâchez-vous et utilisez le levier sur la gauche pour faire descendre l'échelle. Maintenant qu'il peut passer, faites traverser à Sven les deux passerelles puis, après l'avoir fait monter par l'échelle engouffrez-vous dans le petit conduit carré se trouvant dans le mur derrière vous. Vous voici à présent dans un endroit quelque peu encombré.

Continuez d'incarner Sven et, à l'aide de sa force de Viking, poussez la caisse se trouvant en face de vous. Avancez dans le petit espace qui se trouve sur votre droite puis ramenez la caisse que vous venez de déplacer à sa position initiale. Approchez-vous maintenant des armoires se trouvant sur la droite pour y trouver une grenade lumineuse et des matériaux de soudure. Poussez maintenant la caisse contenant les trois bidons derrière vous pour vous libérer le passage et atterrir dans la salle des tuyaux à vapeur déjà parcourue plus tôt par Shannon et Stan. Cependant, au lieu de monter tout de suite donner les outils de soudure à vos compagnons, revenez dans le couloir à l'aide de la porte en métal se trouvant derrière vous. Tuez les progénitures vous sautant au visage puis, allez dans la partie sombre du couloir, près des fils électriques, et à l'aide de Corey, accrochez-vous au tuyau du mur de gauche. Après avoir traversé la partie électrifiée, lâchez-vous et récupérez la trousse de soins et la petite clé sur la commode.

Maintenant que vous êtes en possession des trois clés, revenez dans le couloir éclairé et récupérez le flare-gun dans la pièce de gauche où se trouve le coffre. Profitez en pour recharger vos armes électriques puis revenez dans la salle des jets de vapeur, montez l'échelle et allez ouvrir la porte. Dans la salle de contrôle, sauvegardez à l'aide de la plante sur le mur de droite puis approchez-vous du panneau de contrôle. Après y avoir utilisé le matériel de soudure, récupérez-y la seringue à plus grosse contenance s'y trouvant ainsi que les munitions de 9mm. Appuyez maintenant sur l'interrupteur de l'ascenseur pour déclencher une cinématique et vous retrouver de nouveau face à Kenny.

La part d'ombre de Kenny (seconde partie)

Vous voici au contrôle du duo Corey/Shannon. Très rapidement, allez vous planquer derrière une caisse en bois pour éviter les tirs d'obscurité. Profitez du court instant de " rechargement " de Kenny pour sortir de votre cachette et lui tirer dessus. Au bout de quelques tirs essuyés, Kenny reprendra son souffle. Profitez en pour courir près des deux volants se trouvant sur sa droite et, à l'aide de votre coéquipier(e), réalisez la QTE s'affichant pour lui envoyer une vis de trois tonnes en pleine tronche. Evidemment, cela ne va pas lui plaire et il se peut qu'il vous fonce dessus histoire de vous rappeler qui il est. Comme précédemment, planquez-vous derrière une caisse et arrosez-le de tirs pour l'épuiser à nouveau (attention il peut détruire les caisses si vous restez caché derrière trop longtemps). Ceci étant fait, allez de nouveau actionner les volants se trouvant à sa droite (Kenny aura peut être changé de position) pour lui renvoyer une vis dans la tête. Recommencez ensuite l'opération une dernière fois en évitant les jets de vapeur provenant du sol pour vous débarrasser de votre adversaire et déclencher une cinématique de fin de chapitre.

Turtle Stone

Avec Shannon et Corey

Vous voici à présent au dehors, toujours en compagnie de Shannon et de Corey. Après avoir sauvegardé, prenez la trousse de soins posée sur le sol en face de vous et les munitions de flare-gun derrière la rambarde. Avancez maintenant sur le pont se trouvant sur votre droite et abattez les deux volants. Ces derniers en voulant vous prendre par surprise ont littéralement explosé la passerelle sur laquelle vous vous trouvez et il est impossible de passer. Prenez Corey et, à l'aide de la brèche dans la rambarde de droite agrippez-vous au pont. Longez-le, puis une fois au bout, remontez et avancez un peu. Jetez un oeil sur la gauche et prenez les munitions de 9mm ainsi que les planches permettant à Shannon de passer. Tuez maintenant les deux ogres s'en prenant à vous et avancez le long du chemin jusqu'à une porte en métal que vous devrez emprunter pour déclencher une nouvelle cinématique.

Continuez votre progression et une fois arrivé près de la petite maison en bois, récupérez les munitions de flash-ball et

les munitions de fusil à pompe disponibles sur le petit balcon. Entrez à présent dans la petite remise et approchez-vous des deux leviers se trouvant à côté de la barque. Après les avoir abaissés, cette dernière sera jetée à l'eau. Maintenant, ressortez, avancez sur le ponton et une fois la barque atteinte, embarquez. Incarnez Corey et ramez en face de vous, entre les bouées, changer de zone et vous faire attaquer par des volants. Faites attention à ce moment là du jeu car, si vous jouez en mode solo, personne ne dirigera Shannon et ces réactions (lorsqu'elle en a) ne sont pas franchement utiles. Alternez donc entre elle et Corey pour pouvoir vous débarrasser des créatures sans perdre trop de vie. Continuez ensuite de ramer jusqu'à la grosse bouée lumineuse puis allez amarrer au ponton abrité se trouvant sur la gauche. Rechargez votre arme électrique grâce au générateur puis avancez sur le ponton et suivez le chemin tout en éliminant les quelques progénitures que vous croiserez. Au bout d'un moment, vous arriverez à un embranchement, prenez le chemin de gauche pour récupérer une grenade lumineuse posée près de gros rochers puis revenez et prenez le chemin de droite. Tuez les progénitures, ramassez les munitions pour le flare-gun sur la droite et, à l'aide de votre tronçonneuse, découpez le tronc d'arbre vous bloquant le chemin. Après avoir rechargé vos armes électriques au générateur du ponton, continuez votre progression derrière l'arbre que vous avez sournoisement dépecé pour arriver dans une sorte de minuscule arène où une mère porteuse vous attaquera.

Après lui avoir fait passer l'envie de vous manger, occupez-vous des progénitures qui auront survécu et fouillez un peu le contenu des caisses qu'il y a dans le coin pour trouver une boisson énergisante. Ceci étant fait, incarnez Corey et escaladez le mur qui se trouve en face du chemin par lequel vous êtes arrivé. Aidez à présent Shannon à monter puis prenez en le contrôle et allez absorber l'obscurité vous bloquant l'entrée de la grotte. Continuez d'avancer le long du chemin puis allez sous les fondations de la maison sur la gauche. Grâce au petit rocher, faites monter tour à tour vos deux personnages sur la terrasse et, après y avoir récupéré les carreaux d'arbalète et les munitions de flash-ball, sauvegardez à l'aide de la plante se trouvant près du réfrigérateur. Progressez ensuite sur la terrasse, descendez les escaliers et avancez jusqu'au bout du ponton pour déclencher une cinématique.

Avec Sven et Amy

Vous revoici en barque. Passez par la petite ouverture de gauche puis ramez jusqu'au ponton se trouvant sur la berge de droite. Après avoir rechargé vos armes électriques, occupez-vous des progénitures s'approchant de vous et avancez sur le ponton. Fouillez la barque bleue sur la droite pour y trouver une boisson énergisante puis revenez sur le chemin et avancez vers les grilles du cimetière qu'il y a en face de vous. Tuez le bélier puis prenez le contrôle de Amy et examinez la stèle de pierre en morceaux près du grillage. Une fois que vous l'aurez reconstituée au cours d'un nouveau mini-jeu " puzzle ", allez vous placer derrière la croix trouée sur la droite du cimetière et regarder à travers le trou. Comme vous pouvez le voir à présent, les tombes de ce cimetière sont quelque peu étranges. Non seulement elles peuvent rentrer ou sortir du sol si vous appuyez sur les dalles se trouvant devant chacun d'entre elles, mais en plus, elles comportent toutes un petit dessin semblant en former un gros si on rétracte les mauvaises et laisse les bonnes ouvertes. Vous l'aurez rapidement compris, vous allez devoir pour résoudre cette énigme, reconstituer, avec les pierres tombales, le motif de la stèle.

Pour cela rien de plus simple, abaissez simplement les tombes suivantes :

-Celle représentant une queue de poisson (à gauche)
-Celle qui nous montre une queue avec une petite tête de diable et une moitié de corps de lion (au milieu)
-Celle sur laquelle figure une queue se finissant par deux corps s'entrelaçant (au milieu)
-Celle ayant pour motif une tête de loup (à droite).
-Celle nous montrant une tête de barbu (à droite)
-Celle nous exhibant un homme avec un fouet (à droite)

En gros, de gauche à droite depuis le trou de la croix trouée, vous devez avoir cette combinaison :

-Tête de barbu avec des cornes
-Dragon mordant une partie de corps animal
-Queues normales se chevauchant
-Queues normales s'entrelaçant
-Tête de diablotin avec mains griffues
-Première moitié d'oiseau

-Seconde moitié d'oiseau

Maintenant que vous avez résolu l'énigme, passez par la porte que vous venez d'ouvrir pour vous retrouver dans le jardin d'une maison. Après avoir sauvegardé à l'aide de la fleur ayant poussé sur le mur à gauche de l'entrée, approchez-vous un peu de la maison. Si tout se passe bien, des monstres devraient vous attaquer. Occupez-vous de leur cas puis incarnez Sven et allez déplacer le lave-linge vous bloquant l'accès à la porte en métal de droite. Empruntez-la ensuite pour atterrir dans une serre. Fouillez-la pour y récupérer une boisson énergisante et des munitions de 9mm puis ouvrez la porte en métal se trouvant en face de vous pour enclencher une cinématique.

La maison du fou à la tronçonneuse

Vous voici en compagnie de Shannon et Stan sur le ponton que vous avez déjà parcouru auparavant avec Amy et Sven. Rechargez vos armes électriques puis progressez un peu pour déclencher une nouvelle cinématique. Immédiatement après, deux hommes-arbres s'approcheront de vous. Eliminez-les puis traversez le cimetière. Arrivé au jardin de la maison, tuez les créatures s'y trouvant et ramassez les munitions de fusil à pompe à droite de l'entrée du jardin. Si vous avancez vers la porte de la serre, un monstre en sortira en faisant tout s'effondrer derrière lui. Abattez-le puis montez sur le porche de la maison et, à l'aide des capacités de Stan, crochetez la serrure et entrez. Tournez à droite pour atterrir dans ce qui ressemble vaguement à une salle à manger. Commencez par aller récupérer la boisson énergisante sur la table ainsi que la petite clé sur la commode près de la fenêtre puis réglez leur compte aux progénitures faisant interruption dans la pièce. Incarnez ensuite Shannon et allez absorber les spores engluées sur la porte en bois à droite. Entrez et, après la cinématique, faites la courte échelle à votre coéquipière près de l'armoire pour acquérir la seconde petite clé du niveau.

Ceci étant fait, prenez le document sur le canapé où est assis Corey puis échangez Shannon contre ce dernier. Revenez à présent dans la salle à manger et donnez un coup de batte sur les planches barricadant la cheminée pour découvrir un passage secret. Incarnez alors Corey et montez sur le mur surélevé pour trouver une petite croix en fer forgé. Revenez à présent dans le couloir où sont réunis les personnages et passez par la porte se trouvant à côté des escaliers. Fouillez la pièce pour y trouver pêle-mêle des munitions pour le flare-gun, des carreaux pour l'arbalète et la troisième et dernière petite clé de ce chapitre. Revenez maintenant dans la pièce de rassemblement et utilisez vos trois clés sur le coffre pour récupérer une lampe torche surpuissante, fonctionnant comme la tronçonneuse et le stun-gun avec de l'électricité. Remplacez maintenant Corey par Amy puis montez les escaliers et ramassez la grenade lumineuse posée sur le sol dans le couloir de gauche. Empruntez maintenant le côté de droite et, avec Stan, crochetez la serrure de la porte. Vous voici dans un couloir bien étrangement décoré. A l'aide de votre batte de base-ball, défoncez la vitre de la porte de gauche puis déverrouillez-la et entrez.

Fouillez la chambre pour trouver un document sur la table de nuit et une seconde croix en fer forgé dans l'armoire. Ressortez de la chambre et empruntez la porte en bois en face de vous pour atterrir dans une salle de bains. En plus d'une trousse de soins, vous y trouverez une photo que les capacités d'Amy vous permettront de déchiffrer et qui vous servira pour la suite. Maintenant que vous êtes en possession de ce précieux document, redescendez dans le couloir de rassemblement et empruntez la porte en bois se trouvant près du canapé et des masques africains. Vous voici dans la cave de la maison, commencez par descendre les escaliers (ne sauvegardez pas pour le moment) puis fouillez la salle pour acquérir un document, deux trousses de premiers secours et une grenade lumineuse. Si vous jetez un oeil à la porte vitrée, vous vous apercevrez rapidement que Sven se trouve prisonnier de l'autre côté. Malheureusement, pour l'atteindre (et ce ne serait pas drôle sans ça), il va vous falloir résoudre une petite énigme. Comme vous pouvez le constater le sol de la pièce dans laquelle vous vous trouvez est composé de 25 trous carrés. Sur trois de ces dalles figurent un piédestal sur lesquels sont accrochées des mains. Une de ces mains tient une croix. Evidemment, il va vous falloir mettre les deux autres croix que vous avez trouvées dans la maison dans les mains restantes.

Ceci étant fait, reprenez la photo que vous avez dénichée dans la salle de bains et regardez bien le décor derrière le petit garçon y figurant. Il s'agit de la cave et les piédestaux y sont à la bonne place. Il ne vous reste donc plus qu'à tout remettre dans l'ordre en prenant bien en compte le fait que la photo fut prise depuis la porte vitrée (en effet l'escalier figure sur la photo, derrière les trous et les piédestaux). Pour cela, vous allez devoir utiliser le crochet suspendu à l'aide du panneau de contrôle situé sous l'escalier.

Voici le schéma qu'il faut respecter pour que la porte s'ouvre :

- - - - -
- +- - -
- - +- -
- - - - -
- - - +-

Une fois l'énigme réussie, allez sauvegarder à l'aide de la plante collée sur le mur puis passez par la porte que vous avez déverrouillée.
Une cinématique se déclenchera alors. En plus de vous révéler un moment important de l'intrigue, elle clôturera ce chapitre.

Retour à Leafmore

Vous attaquez ce niveau en compagnie de Stan et Shannon. Avancez un peu dans la galerie et éliminez les béliers s'y trouvant. Ceci étant fait, rechargez vos armes électriques avec le compteur disponible sur une des planches de droite puis fouillez un peu la galerie pour trouver une boisson dans une caisse et un volant sur des bidons. Arrivés au bout, donnez un coup de batte dans le mur de planches sur votre droite puis passez dans le couloir suivant. Progressez un peu puis, une nouvelle fois, détruisez le mur de planches vous bloquant le chemin. Abattez ensuite l'homme-arbre vous attendant au coin du couloir et, une fois n'est pas coutume, cassez les planches de bois vous empêchant de passer. Devant la porte en métal, utilisez le volant trouvé dans la galerie pour l'ouvrir. Pendant que vos personnages et vous-même commencez à trouver cet endroit familier, allez ramasser les munitions de flash-ball se trouvant dans les caisses sur la droite. Passez ensuite le chemin de gauche et tuez les créatures vous attaquant.

Une fois à l'intersection, prenez par la droite et, en joignant les forces de vos deux coéquipiers au cours d'une QTE, abaissez le levier permettant d'ouvrir le petit volet. Récupérez la trousse de soins s'y trouvant puis revenez à l'intersection et défoncez le mur de planches. Malheureusement le chemin est bloqué par des décombres. Si vous jetez un oeil à la poutre derrière vous, vous verrez qu'elle est " peu solide ". Donnez quelques coups de batte dessus puis revenez un peu sur vos pas pour pas vous prendre l'étage du dessus sur la tête. La voie étant désormais libre, montez au niveau supérieur. Faites attention, vous allez vous faire attaquer par des volants, réglez-leur leur compte puis allez dans les toilettes, montez sur les pierres et atteignez le conduit d'aération. Prenez la boisson énergisante sur la droite, sauvegardez et sortez des toilettes. Brisez la vitre de la porte devant vous, entrez dans cette nouvelle pièce, éliminez les ennemis et récupérez les munitions de flash-ball. Après avoir rechargé vos armes électriques, revenez dans le hall, prenez les munitions de fusil à pompe sur les bidons et tuez les trois semi hommes-arbres vous y attendant.

Ceci étant fait, fouillez les alentours pour trouver des munitions de 9mm et une boisson énergisante. Montez ensuite à l'étage supérieur à l'aide des décombres entreposés sur la gauche, près de l'entrée. Avancez le long du balcon puis cassez les planches et sortez dans la cour par la double-porte vitrée de droite. Après la cinématique, parlez au professeur pour acquérir une batterie électrique de plus grande capacité. Echangez maintenant Stan contre Corey et allez charger vos armes à énergie à l'aide de la borne sur le mur de derrière. Défoncez ensuite le mur de planches se trouvant juste à côté pour trouver la première petite clé du niveau.

Ceci étant fait, ouvrez le portail de gauche pour atterrir dans une nouvelle petite cour. Abattez la mère porteuse et les progénitures s'y trouvant puis jetez un oeil aux alentours pour trouver des munitions de 9mm, une boisson énergétique et une nouvelle petite clé (sur une brique, derrière les barrières de droite). Passez maintenant par l'ouverture dans le grillage de gauche puis approchez-vous de l'engin de démolition et prenez-en le contrôle. A l'aide des indications montrées à l'écran, accrochez le boulet se trouvant sur le sol et, en lui donnant de l'élan, faites s'effondrer la façade du bâtiment de gauche. Une fois que vous aurez libéré le passage, entrez pour vous retrouver dans un autre lieu familier, la bibliothèque du lycée.

Dégommez les deux hommes-arbres vous y attendant puis, montez les escaliers de gauche et, avec Corey, agrippez-vous à la corniche située au-dessus de votre tête. Après être monté, avancez jusqu'à vous retrouver face à un trou. Faites alors s'accrocher Corey à la corniche inférieure puis exécutez un saut latéral sur la droite. Ceci étant fait, remontez et fouillez le balcon sur lequel vous vous trouvez pour y récupérer une boisson énergisante et une pince monseigneur. Maintenant que vous êtes en possession de ce précieux outil, revenez au point de rassemblement et échangez Corey avec Stan. Après avoir sauvegardé la partie, à l'aide de la fleur collée sur une colonne de gauche,

avancez un peu dans l'allée se trouvant derrière et, à l'aide de votre pince, coupez la chaîne maintenant la grille fermée. Empruntez cette dernière pour " découvrir " une nouvelle petite cour. Ramassez les munitions de Flare gun ainsi que la trousse de soins s'y trouvant puis, approchez-vous de l'engin de démolition.

Malheureusement, il n'y a pas, dans les environs, de boulet permettant de l'utiliser pour le moment. Avancez donc sur le chemin de droite et faites entrer vos deux coéquipiers dans la nacelle fixée contre le mur de gauche.

Réalisez l'action contextuelle pour monter et, une fois en haut, grimpez sur le toit. Prenez la petite clé posée sur le sol, sur la gauche, puis empruntez la porte. Ramassez le document sur la droite puis passez par la porte de gauche et tuez l'homme-arbre vous attaquant. Fouillez à présent le couloir pour y trouver une canette de soda et une fleur de sauvegarde. Cela étant fait, avancez vers la brèche ouverte par l'homme-arbre en vous attaquant et descendez par le trou. Vous voici dans la salle de chimie. Abattez les deux créatures volantes s'y trouvant puis approchez-vous de l'étagère près de la fenêtre et récupérez le bâton de dynamite. Mettez-le à présent dans l'inventaire d'un des deux personnages puis utilisez-le contre le mur tout craquelé sur la gauche de la salle. Après l'explosion, sortez dans le couloir et éliminez toutes les créatures y ayant élu domicile. Avancez un peu, puis après avoir ramassé la boisson sur la droite, approchez-vous des casiers de gauche, sous le mur éventré. Crochetez la serrure à l'aide des capacités spéciales de Stan pour acquérir une grenade lumineuse. Si vous jetez un oeil au tractopelle, vous vous apercevrez que celui-ci possède le boulet que vous recherchez mais qu'il n'est pas utilisable en raison de son manque de carburant. Continuez donc votre progression dans le couloir puis une fois au bout, incarnez Shannon et débarrassez-vous des spores collées à la porte de droite.

Donnez à présent un coup de batte dans la vitre de la porte et entrez dans la salle de classe. Commencez par prendre les munitions de fusil à pompe sur les tables de gauche puis, à l'aide de vos trois petites clés, allez récupérer la Mini SMG dans le coffre. Allez maintenant près de l'armoire de droite et, à l'aide de la pince monseigneur, brisez la chaîne vous empêchant de l'ouvrir. Prenez le jerrican de carburant s'y trouvant puis revenez dans le couloir précédent et approchez-vous du tractopelle. Versez dans le réservoir l'essence que vous venez de trouver puis prenez le contrôle de l'engin et, à l'aide des indications, amenez le boulet à l'extérieur. Ceci étant fait, donnez deux ou trois coups de batte dans les encombrants vous bloquant la porte au bout du couloir et sortez. Vous voici de nouveau au lieu de rassemblement. Après avoir troqué Shannon contre Corey, retournez dans la petite cour où vous avez déposé le boulet. A l'aide de l'engin de démolition, agrippez-le et défoncez la face du bâtiment de droite. Entrez à présent dans ce dernier puis avancez dans le tunnel. Une fois que vous aurez récupéré les pages de journal près de la gouttière, montez sur la corniche supérieure avec Corey. En haut, hissez Stan, ramassez les munitions de fusil à pompe puis, après avoir impérativement sauvegardé, utilisez les capacités de cambrioleur de votre compagnon pour ouvrir la porte de droite. Lorsque vous aurez réussi, une cinématique se déclenchera.

La famille Friedman

Vous voici face aux deux boss de fin, rassurez-vous, même s'ils sont impressionnants, la technique pour les tuer n'est pas très difficile. Commencez par recharger vos armes électriques à l'aide de la petite borne sur votre gauche puis, en faisant attention à ses attaques, tirez un maximum de munitions sur le fou à la tronçonneuse. Au bout d'un moment, il ira se cacher à l'intérieur de la plante. A partir de ce moment, c'est elle qui vous attaquera. Soyez mobile pour l'éviter puis lorsque vous le pourrez, arrosez de tirs l'endroit où se cache le fiston. Après quelques salves bien placées, Friedman père laissera tomber sur le sol une de ses branches. Sélectionnez votre tronçonneuse et allez la découper le plus rapidement possible. Répétez cette opération encore deux fois en pensant à bien recharger la batterie de la tronçonneuse et en vous débattant si jamais les branches de Friedman senior vous agrippent un pied pour déclencher une cinématique.

Une fois celle-ci terminée, une QTE assez longue et relativement difficile s'enclenchera. Effectuez-la correctement pour déclencher une cinématique et... finir le jeu ? Et bien non, profitez bien du générique se présentant à vous, l'aventure continue encore un peu juste après.

Retour à la confrérie

Après la cinématique, vous vous retrouverez en compagnie de Shannon et Stan dans une bien mauvaise position. En effet, la totalité de vos armes et items de soins a disparu et le seul objet se trouvant dans votre inventaire est un étrange

médaillon qui nous servira pour la suite du niveau. Allez sauvegarder grâce à la fleur collée au mur de droite puis avancez un peu pour déclencher une petite cinématique. Sortez maintenant du tunnel et progressez sur la route pour vous faire attaquer par des béliers. Attention, n'ayant aucune arme sur vous, vous ne pourrez pas vous défendre ! Pour vous sortir de cette galère, empruntez rapidement le chemin de droite et courez jusqu'à trouver une ouverture dans un mur. Vous voici une nouvelle fois dans l'enceinte du bâtiment de la confrérie Delta Thêta Gamma.

Commencez par vous approcher de l'ambulance sur la gauche et récupérez la boisson énergisante et la trousse de premiers soins s'y trouvant. Entrez à présent dans la confrérie puis passez par la porte en bois sur la droite. Faites gaffe, un ogre va vous attaquer. Traversez rapidement la pièce puis passez par la porte en métal près de la borne électrique pour atterrir dans les cuisines. Incarnez Stan et crochetez la porte de droite. Une fois derrière, évitez les attaques des progénitures ainsi que celles de la mère porteuse et montez sur le bloc de gauche. Montez ensuite une nouvelle fois et reprenez votre souffle. Ramassez la trousse de soins sur le petit meuble en bois puis sortez par l'unique porte de cet étage. Traversez à présent le balcon puis descendez les escaliers. Approchez-vous du cadavre étendu contre le mur et récupérez les quelques objets traînants à ses pieds, à savoir une batte de base-ball, un Flare gun et un deuxième médaillon. Maintenant que vous êtes en possession de ces deux médaillons, avancez-vous vers la grande porte sculptée sur la gauche et introduisez-les dans les deux compartiments circulaires. Si vous examinez les médaillons après les avoir placés dans la porte, vous allez rapidement vous apercevoir qu'il va vous falloir résoudre une énigme pour pouvoir passer.

L'énigme de la double-porte

N'ayez crainte, cette énigme est beaucoup moins difficile que ce que l'on pourrait croire au premier abord. Tout d'abord, faites correspondre le cercle extérieur avec le petit triangle gauche pour former le sigle Delta Thêta Gamma.

Pour celles et ceux ayant du mal avec les lettres grecques :
-Delta = triangle
-Thêta = rond avec trait à l'intérieur
-Gama = Lettre R en minuscule (r)
(au cas où vous auriez du mal à les différencier, un panneau les représente sur votre gauche).

Ainsi, sur le cercle extérieur du côté gauche de la porte, vous devez faire correspondre le r (Gama) inscrit sur le petit triangle avec le Thêta (le petit rond) et le Delta (le triangle) pour que ce soit bon. Ceci étant fait, tournez le médaillon interne de façon à ce que les traits le composant concordent avec les rayons du cercle externe. Une fois que vous aurez réussi, faites ok et passez à la partie droite de la porte. L'opération est ici la même que précédemment à l'exception que le signe du petit triangle externe est le Delta (un triangle) et non plus le Gama (r). Faites donc correspondre avec le Thêta (rond) et le Gama (r) puis faites de nouveau concorder rayons de médaillon externe avec traits de médaillon interne pour déverrouiller la porte. Une fois derrière, avancez un peu puis incarnez Shannon et allez aspirer les spores vous bloquant le chemin.

Occupez-vous ensuite des béliers vous sautant dessus et fouillez la petite cour dans laquelle vous vous trouvez pour y récupérer une petite clé (derrière le deuxième mur de droite) et un disque avec le symbole Delta. Montez ensuite les petits escaliers et passez par la double-porte pour atterrir dans une immense salle de cérémonie. Commencez par monter les escaliers sur la gauche de vos personnages et prenez la petite clé sur le rebord de fenêtre. Redescendez ensuite puis traversez la salle pour atterrir face à une nouvelle double-porte qui... surprise... ne s'ouvre pas. Ce n'est pas grave, prenez la petite clé sur le pilier de droite puis tournez-vous, traversez à nouveau la salle et empruntez la porte en bois de droite. Vous voici dans une espèce de petit musée étrange, avancez un peu puis après avoir tué les créatures faisant irruption dans la pièce, fouillez les lieux pour trouver quelques documents, une trousse de soins et un deuxième disque représentant la lettre Thêta. Avant de revenir dans la salle de cérémonie, approchez-vous du coffre à gauche de l'entrée et placez-y vos trois clés. Si jamais vous avez loupé un coffre au cours de l'aventure, l'objet s'y trouvant ne sera qu'une arme. En revanche, si jamais vous n'en avez manqué aucun, vous aurez accès à une petite vidéo qui intéressera à coup sûr les personnes ayant fait le premier Obscure ;).
Revenez ensuite dans la salle de cérémonie et montez les escaliers sur la droite de vos personnages pour accéder à un petit balcon et à une nouvelle énigme.

L'énigme de la salle de cérémonie

Vous voici face à trois petits supports, sur celui de droite figure un disque avec le symbole Gama. Placez les deux autres sur le support de gauche et sur celui du milieu. Maintenant que les trois disques sont en place, approchez-vous de celui de gauche (Delta) et tournez-le le plus vite que vous le pouvez. Le signe Delta devrait illuminer la salle de cérémonie. Si vous regardez le disque, vous verrez que, lorsqu'il est en rotation rapide un point rouge se trouvant en fait derrière, jouera avec votre oeil et viendra s'incruster dans le symbole du disque. Une fois que vous l'aurez repéré, appliquez ce point aux colonnes de la salle de cérémonie. Pour le symbole Delta, il s'agit de la colonne du milieu, dans la rangée la plus haute.

Réitérez cette opération pour les deux autres disques et vous devriez obtenir ce schéma :

Descendez maintenant voir ces colonnes de plus près. Vous devrez rapidement vous apercevoir qu'un petit cadran avec un chiffre se trouve sur chacune d'elles.

Notez les chiffres correspondant aux colonnes révélées par les points rouges des disques pour obtenir le schéma suivant :

A présent que vous êtes en possession de ces précieux chiffres, approchez-vous des trois petits cadrans se trouvant à gauche de la double-porte au fond de la salle et inscrivez la combinaison correspondant à Delta-Thêta-Gama, à savoir 6-3-8, pour la déverrouiller. Ceci étant fait, empruntez-la pour vous retrouver dans une bibliothèque. Fouillez cette dernière pour trouver quelques documents et une boisson énergisante sur un bureau à gauche puis, arrivé au bout, détruisez les chaises vous bloquant l'accès à la petite porte en bois de droite. Une fois derrière, avancez un peu sur le chemin puis ramassez le sac se trouvant près du cadavre étendu sous un lampadaire. Ce dernier contenant plein d'armes, prenez une petite trentaine de secondes pour les répartir entre vos deux personnages (petit conseil rapide, privilégiez les armes à feu et laissez tomber les armes blanches qui ne vous seront d'aucune utilité pour la suite du niveau). Continuez ensuite votre descente le long du chemin et, une fois au bout, empruntez la double-porte en métal. Vous voici sur le parking du stade. Allez sauvegarder à l'aide de la fleur collée au mur de droite puis, lorsque vous vous sentirez prêt, soufflez un grand coup et entrez dans le stade pour l'affrontement final.

La part d'ombre de Kenny (dernière partie)

Après la cinématique, vous vous retrouvez une nouvelle fois aux commandes de l'inséparable duo Shannon/Stan. Comme lors de votre deuxième rencontre avec lui, vous débarrasser de Kenny se fera en plusieurs étapes. Commencez par lui envoyer un maximum de tirs dans la tronche en pensant à bien rester mobile pour ne pas recevoir ses attaques (boule d'obscurité ainsi que coups avec sa queue). Une fois que vous l'aurez bien amoché, Kenny se protégera avec sa queue et ne bougera plus. Profitez-en pour courir vers les deux leviers se trouvant à côté de lui et, en joignant les forces de vos personnages au cours d'une petite action contextuelle, abaissez-les. Cela aura pour effet de légèrement faire descendre les projecteurs du stade. Kenny devrait alors reprendre des forces et aller vers un autre côté du terrain. Continuez à lui envoyer quelques tirs au visage pour qu'il s'énerve et vous ouvre sans le faire exprès les portes protégeant deux autres leviers.

Après l'avoir de nouveau affaibli en lui tirant dessus (faites au passage attention, lorsqu'il est en hauteur, il est intouchable) allez abaisser ces leviers pour faire de nouveau descendre légèrement les projecteurs du stade. Vous devez encore répéter cette opération deux fois pour éliminer Kenny mais faites attention, les deux leviers suivants seront bloqués par de l'obscurité (pour le premier) et par une porte dont la serrure doit être crochetée (pour le second). Lorsque vous aurez réussi, la cinématique de fin se déclenchera. Il ne vous reste plus qu'à l'apprécier, avec le second générique, ils symbolisent tous deux la fin de votre long et dangereux périple dans Obscure 2.

Oddworld : L'Exode d'Abe

© GT Interactive / Oddworld Inhabitants 1998

CHEAT CODES

Maintenez enfoncée la touche SHIFT et faites l'une des manipulations suivantes avec les flèches du clavier, à l'écran indiqué.

Choix du niveau

A l'écran principal : Bas, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Haut.

Voir les cinématiques

A l'écran principal : Haut, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas.

Passer au niveau suivant

En cours de jeu : Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite.

Oddworld : L'Odyssée d'Abe

© GT Interactive / Oddworld Inhabitants 1997

VOIR LES SCÈNES CINÉMATIQUES

Pour voir les scènes cinématiques, à l'écran titre, gardez enfoncée la touche SHIFT et faites avec les flèches : Haut, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite et Bas. Vous arrivez alors dans un nouveau menu.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, maintenez la touche SHIFT enfoncée et faites : Bas, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Haut. Relâchez la touche SHIFT. Vous pourrez alors sélectionner n'importe quel niveau.

LES FINS

Mauvaise fin

Sauver 1 à 49 Mudokons.

Bonne fin

Sauver 50 à 98 Mudokons.

Bonne fin et galerie des vidéos

Sauver les 99 Mudokons.

Offensive

© Ocean of America / Wave Corp

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Codes des alliés

UHFNE
FBGBA
CHRJN
JQHEX
NTIDC
MUKNN
UNGHP
ADMKE
OGOAB
IBWDE
BHADE
LOREI
SAGUE
BCUJI
HCGKE
LDKIE
BHSDE
NBJSR
DATJU

Codes des allemands

IOGPB
GNBQK
NUCWE
DABDD
GSCGE
GBBXD
HXAME
GTAND
VIALC
GLBJD
LPCKD
MAHHD
GXCSE
FQACD
VWAAB
HPBSE
RIATE
GUBEE
ULCSE
SJBED

PKBGC

Official Formula 1 Racing

© Lankhor 1999

RACCOURCI DANS LE CIRCUIT DU JAPON

En mode professionnel, catégorie 1, sur le circuit du Japon, voici un raccourci très pratique. A la chicane avant la ligne d'arrivée, ne freinez pas pour tourner mais continuez tout droit en visant bien sur la route en face. Là vous aurez doublé des voitures et gagné du temps sans prendre de pénalité.

Oh No! More Lemmings

© Psygnosis / DMA Design

+ D'INFOS FORUM

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

Choisissez l'option NEW LEVEL (avec F2), et entrez le code suivant : SLAMRACING (ou PCSHOOTPC si le code précédent ne fonctionne pas). Pendant le jeu, appuyez sur la touche 5 du pavé numérique pour passer directement au tableau suivant.

VERSION

Le mot de passe VERSIONNUM donne le numéro de version.

CODES DES NIVEAUX

Niveau Tame

01. TFLCAHVBFD	02. IHRTDLCCAR	03. LRTDLCADAO	04. PTDLCIMEAG
05. VLHCAIVFAH	06. DLCIHVTGAJ	07. LCAMTTDHAF	08. CILVTDLIAP
09. CAIPUDLJAQ	10. IHRUDLCKAK	11. MPUDLCALAG	12. RUDLCILMAQ
13. UDLCAHVNAJ	14. DLCIITUOAR	15. LCALVUDPAP	16. CIMTWDHQAF
17. CAHRTFLBBL	18. IHRTFLCCBE	19. LRTFLCADBR	20. PTFLCILEBI

Niveau Crazy

01. BAIPULMJCK	02. FLCIHTTGBK	03. LCALVTFHBJ	04. CILTTFLIBQ
05. CAHRUFLJBE	06. IHRUFLCKBN	07. LRUFLCALBK	08. RUFLCILMBD
09. UFLCAHTNBK	10. IHRUDLCKAK	11. LCAMTUFPBR	12. BIMTUNLQBR
13. CEHRVLIBCF	14. IHRTDMCCCE	15. MPVLICADCG	16. RVLICIMECR
17. TDMCAHVFCD	18. DMCIITTGCL	19. ICAMVVLHCQ	20. CILTTDMICQ

Niveau Wild

01. BAHRWLMJCN	02. IHPUDMCKCL	03. LPUDMCELCM	04. PUDMCIMMCS
05. UDMCAHVNCM	06. LICMHVWOCP	07. MCALVUDPCS	08. CILVUDMQEL
09. CAHRTFMBDO	10. IHRTFMCCDH	11. MRTNICADDJ	12. PTFMCIMEDM
13. TNICAHTFDL	14. NICMHUVGDJ	15. ICEMVVNHDH	16. CIMVTNIIDK
17. CAHRUFMJDH	18. IHRUFMCKDQ	19. MPUNICELDE	20. PUFMCMLMDI

Niveau Wicked

01. UFMCAHTNDN	02. NICMHVUOOQ	03. MCALVUFPDF	04. CILVUFMQDO

05. GAHRTDHBEM	06. IHRTDLGCEJ	07. MPTLLFADEM	08. PVLHGMMEEI
09. VLHGAHVFEO	10. DLGIHTTGEP	11. LGALTTDHEM	12. GILVTLHIEL
13. GEHPUDLJEL	14. IHPWLHGKEG	15. MPUDLGALEO	16. RULHGILMEM
17. ULHGEITNEI	18. DLGIHTUOEI	19. HGAMTWLPEM	20. GIMTULHQED

Niveau Havoc

01. GAIPTFLBFS	02. IIPTFLGCFL	03. LPTFLGADFH	04. RTFLGILEFS
05. TFLGAHVFFL	06. FLGIHVTGFE	07. LGALVTFHFR	08. GILTNNHIFM
09. GAIPUFLJFL	10. IHRUFLGKFF	11. MRWFHFALFQ	12. RUFLGILMFL
13. UFLGAHVNFE	14. FLGMHTUOFP	15. LGALVUFPFK	16. GILTUNHQFF
17. GAIPVLIBGI	18. MHPTDMGCGO	19. MPTDMGADGI	20. ETDMGILEGS

One Must Fall 2097

© Epic MegaGames / Diversions Entertainment 1999

MENU CACHÉ

Il existe un menu d'options avancées. Pour l'activer, il vous suffit d'appuyer simultanément sur les touches 2 0 9 et 7 lorsque vous êtes au menu principal (les touches au-dessus du clavier alphabétique et non celles du pavé numérique). Le menu d'options avancées est désormais accessible à partir du menu Gameplay (Advanced Options).

MODES DEADLY ET ULTIMATE

A l'écran de sélection du niveau de difficulté, il suffit d'appuyer quelques secondes sur la touche curseur droit pour faire apparaître le mode "deadly". Pour faire apparaître le mode ultimate, il suffit d'appuyer simultanément sur les touches O, M, F et curseur droit.

PATCH POUR AVOIR PLUS D'ARGENT

Ce patch fonctionne pour la version shareware (non testé sur la version commerciale) en mode tournoi. Editez la sauvegarde NOMDUJOUEUR.CHR. Allez à l'offset 40 (28 en hexadécimal) et mettez 00 00 00. Lancez ONE MUST FALL,et hop! vous êtes riches.

LISTE DES COUPS SPÉCIAUX

AV = Avant, AR = Arrière, H = Haut, B = Bas, P = Coup de poing et K = Coup de pied.
Les noms originaux des coups ont été conservés.

Jaguar :

Jaguar Leap : B, AV + P
Jaguar Leap : AR, B, AV + P
Air Headthrow : AV + P
Head Grab Air : H, B + P
Concusion Cannon : B, AR + P

Katana :

Head Stomp : H, B + K
Razor Spin : AR, B, AV + P
Rising Blade : B, AV + P
Kick Roll Attack : B, AR + K

Pyros :

Dash Attack : AV, AV + P
Grab And Flame : AV + P
Dive Kick : H, B + K
Punch Around : B, B + P

Chronos :

Teleport around : B, B + P
Freeze Diamond : B, AR + P
Freeze Diamond : AV, B, AR + P
Teleport Kick : B, AR + K
Knee Attack : AV, AV + K

Shredder :

Throw Fists : B, AR + P
Aerial Kick : B, B, B + K
Dash Attack : B, AV + P
Dash Attack : AR, B, AV + P

Flail :

Grab'n'Hack : AV, AV + K
Slide Attack : AR, B + K
Around Chain : B, B + K
Around Chain : B, B, B + P
Dash Attack : AR, AR + P
Dash Attack : B, AR, AR + P

Gargoyle :

Wall Throw : H, B, B + K
Flying Talon : B, AV + P
Wing Charge : AV, AV + P

Nova :

Missile Launcher : B, AV + P
Missile Launcher : H, B, AV + P
Granade : B, AR + P
Earthquake Attack : B, B + P
Belly Flop : H, B + P

Electra :

Electricity Ball : B, AR + P
Electricity Rain : B, AV + P
Roll Attack : AV, AV + P
Roll Attack : B, AV, AV + P

Shadow :
Shadow Sweep : B, AR + K
Shadow Uppercut : B, AR + P

Shadow Aerial : H, B, AV + P
Shadow Holding : B, B + P

Thorn :
Spike Charge : AV, AV + P
Speed-Kick : B, AV + K
Speed-Kick : AR, B, AV + K
Off-Wall Attack : H, AR, B, AV + K

PATCH SAUVEGARDE VERSION 1.1 COMPLÈTE

Editez le fichier de sauvegarde (*.CHR) et modifiez selon les paramètres ci-dessous :

Secteur 0	**Mettre**	**Effet**
Dépl. 28	0D	Arm et leg power au maximum
Dépl. 29	D1	Arm speed au maximum
Dépl. 30	62	Leg speed et armor au maximum
Dépl. 31	EB	Stun resistance au maximum
Dépl. 32	D4 C1 D6	Power, agility, endurance à fond
Dépl. 40	AA AA AA AA	Un peu d'argent: 2,105,311,102 $

One Step Beyond

© Ocean Software / Red Rat Software 1993

+ D'INFOS FORUM

VOICI LES CODES DES NIVEAUX DU JEU

01. 48474	19. 08474	37. 24442	55. 52858	73. 56858	91. 24851
02. 39943	20. 33475	38. 47407	56. 09227	74. 50967	92. 31085
03. 22881	21. 41949	39. 06313	57. 62085	75. 42289	93. 55936
04. 62824	22. 09888	40. 53720	58. 05776	76. 27720	94. 21485
05. 20169	23. 51837	41. 60033	59. 02325	77. 04473	95. 11885
06. 17457	24. 61725	42. 48217	60. 08101	78. 32193	96. 33370
07. 37626	25. 48026	43. 42714	61. 10426	79. 36666	97. 45255
08. 55083	26. 44215	44. 25395	62. 18527	80. 03323	98. 13089
09. 27173	27. 26705	45. 02573	63. 28953	81. 43312	99. 58344
10. 16720	28. 05384	46. 27968	64. 47480	82. 17765	
11. 43893	29. 32089	47. 30541	65. 10897	83. 61077	
12. 60613	30. 37473	48. 08509	66. 58377	84. 13306	
13. 38970	31. 04026	49. 23514	67. 03738	85. 08847	
14. 34047	32. 41499	50. 16487	68. 62115	86. 22153	
15. 07481	33. 45525	51. 40001	69. 00317	87. 31000	
16. 41528	34. 21488	52. 56488	70. 62432	88. 53153	
17. 49009	35. 01477	53. 30953	71. 62749	89. 18617	
18. 25001	36. 22965	54. 31905	72. 59645	90. 06234	

Oni

© Take 2 Interactive / Bungie 2001

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier PERSIST.DAT qui se trouve dans le répertoire du jeu. Allez à l'offset $44 en hexa. Changez la valeur $02 ou $06 par $07. Sauvegardez le fichier, et relancez le jeu. Désormais, appuyez sur F1 pour ouvrir l'agenda, puis entrez l'un des codes suivants. Entrez-le une seconde fois pour en désactiver l'effet :

BEHEMOTH	Mode Godzilla, vous êtes un géant
BIGHEAD	Grosses têtes
CANTTOUCHTHIS	Vous ne pouvez pas être mis KO
CAROUSEL	Mode ralenti
CHENILLE	Mode Daodan, plus de dommages
ELDERRUNE	Redonne de l'énergie
FATLOOT	Munitions et santé
FISTSOFLEGEND	Mode Firsts Of legend
GLASSWORLD	Objets cassables
KILLMEQUICK	Mode ultra, ennemis plus difficiles
LIVEFOREVER	Invincibilité
LOSELEVEL	Perdre le niveau
MINIME	Mode mini
MOONSHADOW	Invisibilité
MUNITIONFRENZY	Lock les armes
RESERVOIRDOGS	Les personnages contrôlés par IA se combattent
ROUGHJUSTICE	Mode fusils destructeurs
SHAPESHIFTER	Appuyez sur F8 pour modifier les personnages
SUPERAMMO	Super munitions
TOUCHOFDEATH	Un seul coup pour tuer
WINLEVEL	Remporter le niveau
THEDAYISMINE	Mode développeur. Appuyez sur ² puis :

F7	Passer toutes les armes en revue
F8	Modifie le personnage
F9	Début d'enregistrement
F10	Fin d'enregistrement
F11	Rejoue l'enregistrement
Ctrl + Shift + B	Affiche la logique de l'adversaire
Ctrl + Shift + G	Mode ralenti activé/désactivé
Ctrl + Shift + S	Textures activées/désactivées
Ctrl + Shift + Y	Affiche le taux de rafraichissement
ai2_kill	Tue toute IA
chr_nocollision 0	Mode passe-murailles désactivé
chr_nocollision 1	Mode passe-murailles activé
door_ignore_locks = 1	Toutes les portes ouvertes
dump_docs	Voir les commandes de la console

Onimusha 3

© Ubisoft / Capcom 2006

COSTUMES

Nouvelle tenue de Michelle

Terminez le jeu en mode normal

Seconde nouvelle tenue de Michelle

Terminez le jeu avec un rank Onimusha

Nouvelle tenue de Jacque

Terminez le jeu en mode normal

Tenue de Panda

Terminez l'entrainement secret où ayez sur votre carte mémoire une sauvegarde d'Onimusha Blade Warriors.

Tenue de Samanosuke

Finir le jeu (il faut qu'il ait un meilleur classement que Jacques)

MODES DE JEU

Mode Easy

Perdez 2 fois en mode normal pour débloquer le mode easy.

Mode Hard

Terminez le jeu en mode normal

Mode Issen

Terminez le jeu en mode Hard

Mode Oni Hard

Terminez le jeu en mode Issen

Mode Ultimate

Terminez le mini-jeu de tir Oni.

Mode Extrême

Terminez le jeu en mode Hard.

Mode Infernal

Terminez le jeu en mode Extrême.

Mode ultime

Terminez le mini-jeu "Tir aux genmas" qu´on débloque en finissant le jeu. Il permet de recommencer avec, pour chaque personnage, 10 statuettes, 30 médicaments ultimes, toutes les armes et armures au level max, toutes les flèches à l´infini, la bishamon, le fouet ultime et la magie infinie.

BONUS DE FIN

Epées Onimusha originales

Terminez le jeu avec les 3 items de "Phantom Realms" et relancez une partie.

Epée de Bishamon

Terminez le jeu avec un rank Onimusha

Mini-jeu des Puzzles

Résolvez tous les puzzles du jeu.

Enrtainement secret

Terminez l'entrainement et le jeu.

Jeu de tir Oni

Terminez le jeu en mode normal

Aventure de Heihachi

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté

TITRES

Bravery

Terminez le jeu sans sauvegarder.

Critical

Battez plus de 40% des ennemis avec un coup critique.

Defense

Faites en sorte que vos dégâts subis soient inférieurs à 5120.

Explorer

Trouvez les 23 coffres Tengu.

Offense

Tuez plus de 3000 ennemis.

Speed

Terminez le jeu en moins de 5 heures.

JOUER AVEC HEIHACHI

Terminez le jeu pour débloquer un mode narrant les aventures de Heihachi.

Open Kart

© Microïds 2001

+ D'INFOS FORUM

CHANGEMENT DE VUE

Appuyez sur C pour passer en vue intérieure.

NOUVELLES MUSIQUES

Ouvrez le répertoire DataMusic du jeu et remplacez les fichiers Wave par vos propres morceaux (toujours au format Wave et portant le même nom).

Opéra Fatal

© Index + 1999

INSCRIRE L'ÂGE DE MOZART SUR LE BOULIER

Il faut que vous ayiez répondu aux 7 questions en cours. La 16ème boule est dans l´aspirateur du placard de la salle de maquillage.

TROUVER L'AGENDA POUR NOTER SES RÉPONSES

Vous pourrez trouver cet agenda sur la table, dans le sécrétariat du 1er étage.

Operation Body Count

© Capstone

CHEAT MODE (VERSION CD)

Commencez le jeu avec la ligne de commande **bccdnsr250** pour pouvoir accéder à la console puis appuyez sur SHIFT gauche + ALT + B pour activer le cheat mode. Entrez ensuite l'un des codes suivants.

Choix du niveau

SHIFT gauche + W.

Invincibilité On/Off

SHIFT gauche + I.

Recharger ses armes

SHIFT gauche + R.

Armes au maximum

SHIFT gauche + D.

Jouer la musique actuelle

SHIFT gauche + P.

arreter la musique actuelle

SHIFT gauche + S.

Jouer la musique suivante

SHIFT gauche + F.

CHEAT MODE (VERSION DISQUETTE)

Commencez le jeu avec la ligne de commande **bc vfr750hondarc45** pour pouvoir accéder à la console puis appuyez sur SHIFT gauche + ALT + D pour activer le cheat mode. Entrez ensuite l'un des codes suivants.

Invincibilité On/Off

DEL + G.

Choix du niveau

DEL

+ W.

Afficher la position actuelle

DEL + F.

Faire le plein de munitions

DEL + SHIFT Gauche + ALT + W. Entrez ce code plusieurs fois pour avoir plus de munitions.

Operation Carnage

© Midnight Synergy

CODES DES NIVEAUX

MORDOR
MATRIX
MAJICA
NEURON
THUNDER
MYTH
WATCHER
TEACUP
HELPME
SUNFIRE
MIDNIGHT
GRAFIX
QUEST
ADVANCE
MEMORY
CRYSTAL
SOLO
RAMA
CITY
XENON
PROPHET
DYNAMIC
DOOMED
STATIC
WARFIRE
FOUNDER
ULTIMATUM WEAVE

Operation Flashpoint : Cold War Crisis

© Codemasters / Bohemia Interactive Studio 2001

INVINCIBILITÉ (DÉMO)

Juste avant la fin du niveau, lorsque l'hélicoptère vient vous prendre, attendez environ 5 secondes. Puis, allez au menu action en appuyant sur les touches] ou [(clavier QWERTY), et sélectionnez "Eject". Appuyez alors sur [ENTREE] et votre personnage sera parachuté en dehors de l'appareil. Lorsqu'il atterrira, vous pourrez continuer la partie et ne serez pas tué.

AUGMENTER LE NOMBRE DE SAUVEGARDES

Pendant le jeu appuyez sur ALT + TAB pour revenir au bureau de Windows. Allez dans le répertoire Userdein_nahmesave du jeu, vous y trouverez le fichier **save.fps** (logiquement vous trouverez ce fichier dans le répertoire portant le nom de votre joueur, par exemple Userdein_nahmesavejojo si votre personnage s'appelle jojo). Effacez ce fichier puis retournez dans le jeu (en pressant ALT + TAB de nouveau ou en cliquant sur la barre des tâches), et vous pourrez sauvegarder de nouveau !

MUNITIONS INFINIES

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que Notepad), modifier les fichiers **weapons.cfg** que vous trouverez dans les répertoires **UsersNAMESavedCampaigns1985** et **UsersNAMESavedMissions** 1TakeTheCar (pensez à en faire des copies de sauvegardes !). Ces fichiers servent à définir les propriétés des armes. Modifiez les comme suit

```
class Magazine3
type="M16";
ammo=30.000000;
reload=0.133733;
id=352.000000;
};
class Magazine4
type="HandGrenade";
ammo=1.000000;
reload=1.215374;
id=353.000000;
};
```

Relancez ensuite votre jeu. Cette modification doit être effectuée à chaque début de mission car le jeu rétablit automatiquement les paramêtre initiaux.

SOLUTION COMPLÈTE

1 : Training

Faites ce que votre supérieur vous dit de faire !

2 : Flashpoint

Cette mission n'est pas très passionnante. Tout ce que vous avez à faire, c'est suivre votre escadron. Copiez-les, s'ils se baissent, baissez-vous, s'ils se relèvent, levez-vous. Il se peut que vous rencontriez des ennemis, mais ils sont très rares et en restant à l'arrière, vous avez peu de chance d'en croiser. Attendez donc qu'on vous prévienne par radio que les ennemis s'enfuient et rejoignez le centre du village.

3 : Combined Arms

Ne jouez pas au héros dans cette mission. Restez à couvert la plupart du temps. Ne traînez pas dans le village car bientôt des chars arriveront. Enfuyez-vous donc par le nord/ouest dans les bois pour vous remettre à l'abri.

4 : Camping

Attendez que l'officier vienne vous chercher et montez dans la jeep, puis installez-vous à bord du gros camion. Suivez la jeep. Lorsque tout le monde sera dans le camion, suivez encore la jeep jusqu'au village de Moule (Bj58). Sortez du camion puis montez à bord de la jeep. L'officier vous emmène, vous et deux autres hommes un peu plus loin. Traversez la forêt pour atterrir en Ch50 où se trouvent trois russes. Abattez-les puis suivez votre chef dans la forêt. Vous croiserez aussi un SpatzNatz qu'il faut tuer. Après un petit tour dans les bois, vous devrez rejoindre la jeep et revenir au village.

5 : Alert

Entrez dans la tente pour y prendre un M60 (laissez votre M16), puis attendez patiemment dehors que quelque chose se passe. Vous recevez un message de détresse. Montez dans le tank M113 qui vous emmène à l'endroit de l'affrontement. Mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis. Attendez maintenant les renforts puis montez dans le camion qui vous ramène à la base.

6 : Montignac Must Fall

Suivez le chef et tuez les quelques ennemis à Montignac. Une fois que le village sera vide, attendez le camion. Grimpez à l'arrière. Il vous emmènera un peu plus loin. Tuez les quelques ennemis à cet endroit. Le camion sera détruit et un hélicoptère sera envoyé pour vous chercher. Malheureusement, l'hélico sera lui aussi réduit en miette. Vos coéquipiers sont tous tués et vous vous retrouvez seul.

7 : After Montignac

Ici commence les choses sérieuses. Vous êtes tout seul et devez rejoindre Morton. Sortez de la forêt par la zone Dg56, puis courez dans la forêt au sud en évitant de vous faire repérer par les ennemis. Vous devriez maintenant être au courant que Morton est envahie par les troupes russes. Le point d'évacuation est donc modifié. Vous devez rejoindre la zone Ea64. Sortez de la forêt par le sud et traversez la route. Attention car des troupes ennemis bordent la zone d'évacuation. Vous serez fait prisonnier en arrivant mais des inconnus viendront vous libérer.

8 : Rescue

Prenez les jumelles et scrutez le village. Vous devez signaler tous les soldats que vous apercevez en cliquant sur le bouton droit de la souris. Ils sont cinq en tout (l'un d'eux est caché dans les buissons tout à droite). Suivez vos compagnons pour les aider dans l'attaque. Une fois que le village sera sécurisé, montez dans le camion. Lorsqu'il s'arrête, descendez et courez au point de rencontre.

9 : Undercover

Montez dans le camion (place conducteur) et dirigez-vous tranquillement vers le premier poste de garde. Arrêtez-vous et laissez votre ami négocier le passage. Continuez sur la route et stoppez au second poste. Cette fois, vous ne pourrez pas passer. Attendez l'ordre et descendez du camion. Tuez le maximum d'ennemis avant de vous enfuir dans les bois. Traversez la forêt avec le chef en vous dirigeant à l'ouest. Il faudra faire attention aux quelques ennemis qui se cachent. Ensuite redescendez au sud pour rejoindre le château. Vous trouverez l'officier dans la tour.

10 : Night Patrol

Vous êtes de garde pour veiller au système radar. Enfilez les lunettes de vision nocturnes, puis parlez à l'officier sous l'étendard (il n'apparaît pas tout de suite). Il vous laissera seul. Préparez-vous maintenant à tuer deux SpetzNatz qui arrivent par l'Est. Lorsqu'ils seront morts, vous n'avez plus qu'à attendre la fin de la mission.

11 : Hold Malden

Placez-vous derrière la mitrailleuse et tirez sur les soldats qui arrivent en face. Restez là jusqu'à ce qu'on vous donne l'ordre de sortir. Cachez-vous dans les broussailles et abattez le plus d'ennemis possible. Au bout d'un moment, on vous signale qu'il faut battre en retraite. Fuyez par le nord.

12 : Defender

Cette mission est très simple. Vous avez trois mines à placer. Mettez-en une sur la route, puis les deux autres sur les côtés puis allez prendre les lance-missiles LAW et cachez-vous dans les arbustes. Attendez l'arrivée des chars. L'un d'eux explosera sur la mine, tirez sur les autres puis lorsque toutes les cibles auront été détruites, enfuyez-vous avec le chef et montez dans le véhicule.

13 : Tank Training

Montez dans le tank et conduisez-le jusqu'à la Trinité. Abattez toutes les cibles puis rejoignez le commandant. Ensuite vous vous retrouvez au milieu d'un affrontement où vous devrez faire vos preuves en tant que commandant d'un tank. Détruisez tous les ennemis pour passer à la mission suivante.

14 : Battle At Houdan

Pas besoin de se casser la tête pour cette mission. Suivez vos ordres à la lettre. Allez prêter main forte à l'Otan en éliminant toutes les troupes ennemies que vous verrez puis attendez qu'on vous demande d'aller attaquer la zone frontalière (Ff59). Dès qu'un message de retraite apparaît, revenez à la ville.

15 : Interdiction

Avancez vers le bord de la falaise et tuez les quatre ennemis. Descendez ensuite très prudemment tout en bas et cachez-vous dans les buissons. Attendez que la jeep et le tank soient partis pour poser vos explosifs (un sur le tank qui est resté et l'autre à côté du buisson où s'est arrêté l'autre char). Remontez ensuite sur la falaise et tuez la troupe d'ennemis qui accourt d'en haut. Attendez que le tank revienne pour déclencher les bombes. Rejoignez maintenant le point de rendez-vous tout en donnant l'ordre à deux et trois de déclencher leurs charges.

16 : Spearhead

Restez en formation et détruisez le maximum de cibles. Ne vous éloignez pas trop de vos compagnons au risque d'échouer la mission.

17 : Pathfinder

Cette mission est assez longue car il faut beaucoup marcher. De plus, vous aurez à jouer un rôle clé en protégeant le

maximum de vos équipiers. En effet, vous aurez besoin d'eux à la fin de la mission. Commencez par attaquer le premier village et laissez vos compagnons détruire le Silka. Assurez-vous qu'il n'y ait plus de russes à Sainte-Marie puis accompagnez le reste de la troupe vers Chapoi. Ramassez en chemin un LAW. Vous arrivez à une centaine de mètres du second Silka. Détruisez-le avec votre nouvelle arme. Les hélicoptères arrivent et réduisent en miettes les autres chars. Il ne vous reste plus qu'à tuer les quelques soldats encore vivants. Pour cela, il est préférable de reprendre un fusil car le LAW n'est pas très pratique.

18 : Tank Rally

Cette mission est beaucoup plus simple que la précédente. Il vous suffit de détruire toutes les cibles ennemies de Chapoi et de La Rivière.

19 : Unfinished Business

Encore une mission très simple. Allez rencontrer le contact près du feu puis montez au château. Après la discussion, attendez qu'on vous donne l'ordre de revenir au bateau.

20 : Taking Command

Cette mission vous apprend à commander une troupe. Suivez à la lettre les indications à l'écran. Lorsque tous vos hommes seront là, faites-les monter dans le camion et partez pour Goisse. Là, allez voir le commandant Jonhson. Vous devez maintenant repousser une attaque. Avec vos hommes qui possèdent un lance-roquettes, ciblez les chars. Les autres s'occuperont des soldats. N'hésitez pas à tuer des ennemis vous-même.

21 : Scouting

Dès le début de la mission, vous devez repousser une attaque ennemie. Laissez les tanks faire tous le travail. Vous n'avez pas besoin d'hommes supplémentaires pour le reste du travail. Prenez la jeep et suivez la route jusqu'en haut de la colline. Continuez à pieds. Rampez et utilisez régulièrement les jumelles pour repérer la base. Elle se trouve en De25. Lorsque vous la verrez, cliquez sur le bouton gauche pour la signaler, puis revenez rapidement à la jeep et retournez à la base sans vous préoccuper des tirs.

22 : Turning The Tide

Emparez-vous d'un fusil sniper et d'un LAW pour cette mission. Descendez dans la vallée très doucement et snipez tous les ennemis que vous croiserez. Vous arriverez bientôt près de la base. Envoyez le message radio et snipez les gardes que vous verrez. Dites à vos hommes de s'occuper des tanks et aidez-les dans cette tâche avec votre LAW.

23 : Saboteur

Pour cette mission, vous n'avez pas besoin de tant de munitions, prenez une autre charge Satchel à la place. Traversez la route et avancez caché dans les buissons. Abattez les trois hommes qui patrouillent. Continuez vers Levie et déposez une charge sur le dépôt d'armes le plus au nord. Tuez les gardes que vous rencontrerez. Placez une charge sur les camions et prenez en deux sur un cadavre. Continuez dans la forêt d'où vous pourrez faire exploser les bombes. Sortez des bois par la zone Fh67 et comme tout à l'heure, continuez à couvert dans les buissons. Ne tirez surtout pas sur les gardes que vous verrez car eux ne vous voient pas. Placez vos derniers explosifs un peu partout puis fuyez par le sud. Quand vous serez à bonne distance, déclenchez les bombes.

24 : Guardian

Une mission d'escorte. Dites à vos hommes de monter dans le tank et de se rendre à la première intersection. Prenez la jeep et attendez le convoi puis partez aussi au croisement. Par radio, prévenez le convoi de venir. Tournez à droite et continuez jusqu'à la prochaine bifurcation avec vos hommes et le convoi. Tournez maintenant à gauche et continuez jusqu'à l'aéroport avec tout le monde. Il se peut que vous croisiez des ennemis durant le trajet (cela est variable suivant les parties). Si c'est le cas, abattez-les avec vos troupes.

25 : Return To Eden

Débarrassez la colline de tous les ennemis. Assurez-vous de bien coordonner l'attaque avec celles des équipes Bravo et Charlie. Ensuite, détruisez le Silka puis prévenez les hélicoptères par radio. Enfin, défendez la zone jusqu'à la fin de la mission.

26 : Hind Attack

Commencez par rencontrer votre équipe. Il vous faut maintenant trouver la base secrète des ennemis. Elle se trouve en Eg58. Passez par le bois pour y accéder. Restez dans la forêt mais faites sortir vos hommes pour attaquer. Donnez leurs des objectifs précis pour qu'ils soient plus efficaces. Laissez aussi poser leurs bombes tout seuls puis faites évacuer tout le monde vers Ei61. N'oubliez pas de déclencher les bombes.

27 : Rolling Thunder

Que vous dire, sinon qu'il faut détruire tous les ennemis. Ah oui, la route entre Tirone et Montignac est truffée de mines. La solution consiste à passer carrément à l'est de la forêt qui longe la route.

28 : Airborne

Cette mission vous familiarisera avec le pilotage d'hélicoptère. Décollez, allez chercher l'infanterie, déposez-les plus loin et revenez à la base. Un jeu d'enfant !

29 : Air Superiority

Suivez les indications de votre tireur pour aller à l'hélicoptère. Montez à bord et attendez que le tireur en fasse autant avant de décoller. Suivez le chef et éliminez les cibles ennemies.

30 : Recon

Vous êtes trois sur le terrain, donc un Silka chacun. Ils se trouvent en Dg73, Eb73 et Ea75. Une fois que les trois auront été repérés, allez au point de rendez-vous.

31 : Killdozer

Retour au tank. Occupez-vous de l'objectif A puis appelez l'équipe Zulu. Profitez pour reprendre des forces avant d'aller neutraliser l'objectif B en Gg72.

32 : Air Assault

Rejoignez Saint-Pierre en hélicoptère. Vous devez obligatoirement passer par Morton et Durras. Passez aussi par la base Buffalo où une petite attaque vous attend. Cependant, gardez vos missiles pour Saint-Pierre. A Saint-Pierre justement, détruisez le Silka en priorité. Restez là jusqu'à l'arrivée de l'équipe Zulu.

33 : Wake Up Call

Ici, c'est la même chose que la mission 30, sauf que les Silkas sont déjà repérés et qu'il vous faut poser une charge explosive sur chacun d'eux. Retirez-vous ensuite dans la forêt et déclenchez les bombes avant de vous enfuir.

34 : Planes Start

Montez dans l'avion, faites le décoller et suivez le chef. C'est pas très compliqué.

35 : Maverick

Suivez le chef jusqu'aux ennemis. Détruisez le Silka en priorité. A un moment, vous commencerez à perdre du carburant. Montez le plus haut possible et éjectez-vous.

36 : Counter Strike

Avant la mission, modifiez votre équipement pour prendre un fusil sniper (M21) et un LAW. Vous êtes parachuté près de la zone à attaquer. Dirigez-vous discrètement vers cette zone. Restez caché dans les buissons et snipez le maximum d'ennemis en laissant vos troupes s'occuper des autres. Vous pouvez détruire les chars avec le LAW.

37 : Escaping From Prison

Vous voilà maintenant prisonnier. Suivez le chef et montez dans l'hélicoptère. Celui-ci vous emmène dans une base un peu plus loin. Descendez et suivez le chef jusque dans la tente. Restez dans la tente. En pleine nuit, entrez dans le BMP et enfuyez-vous par les montagnes (direction Sud). Sortez du Bmp avant que les russes ne l'explosent puis continuez dans les montagnes. Au bout d'un moment, vous rencontrerez un GI et vous serez alors sauvé.

38 : Incursion

Pour cette mission, équipez-vous d'un fusil Sniper, d'un lance-roquettes LAW et de trois LAWs (à la place des explosifs). Allez vers l'entrée et snipez les gardes qui s'y trouvent ainsi que ceux dans les tours de guet. Plusieurs tanks devraient arriver à ce moment-là en défonçant les barrières. Profitez de ces passages pour vous infiltrer et allez au Sud-Ouest. Restez sur la plage où vous serez plus ou moins en sécurité et dirigez-vous entre les zones Be44 et Be43. Montez maintenant discrètement vers la maison en vous cachant dans les buissons. Ne vous inquiétez pas de tous les soldats, il fait nuit et ils ne peuvent pas vous voir. Attendez le bon moment pour entrer dans la maison et récupérer les codes puis fuyez par le même chemin.

39 : Search And Destroy

Munissez-vous d'un LAW pour cette mission. Dès le départ, laissez votre équipe derrière vous et allez tout seul détruire le SCUD (il se trouve dans la zone Eb53). Pour y arrive, vous devrez éviter de nombreuses troupes ennemies. Une fois le SCUD détruit, rentrez en un seul morceau comme c'est si indiqué dans votre ordre de mission.

40 : Red Dawn

Armez-vous d'un M21 et d'un RPG pour cette mission (n'oubliez pas les munitions). Encore une fois, laissez vos hommes là où ils sont. N'en prenez qu'un montez dans la jeep avec lui. Empruntez la route du sud et tournez à droite en Eh51. Il y a une base ennemie tout près. Arrêtez-vous et snipez les gardes que vous verrez. Entrez dans la base et prenez le camion citerne jusqu'au Hind. Montez dans le Hind en tant que pilote et faites monter votre équipier en tant que tireur. Décollez et allez vers le Nord-Est. Détruisez tous les Silkas tout en évitant les missiles qu'ils vous lancent. Il y a aussi un SCUD à détruire en Ih20. Lorsque ce sera fait, dirigez-vous vers l'ouest en suivant la route. Vous pourrez bientôt repérer Guba. Revenez à l'ouest et atterrissez plus loin. Cachez-vous près de la route et snipez le chauffeur de Guba et les deux soldats qui sortent de la voiture. Allez vers Guba pour finir la mission.

41 : Status Quo

Votre premier objectif consiste à atterrir et croyez-moi, c'est pas facile ! Prenez ensuite le camion citerne et allez près de l'hélicoptère (Mi17). Faites-le plein et décoller. Vous devez maintenant chercher vos amis (leur position est indiquée sur la carte). Voilà, il ne reste plus qu'à aller au pub pour boire un coup. C'est fini !

TOUTES LES MISSIONS

Sur le menu principal, appuyez et maintenez enfoncé SHIFT Gauche et sur - (du pavé numérique). Tapez ensuite campaign. Vous verrez alors un message qui vous confirmera que le code a bien fonctionné.

CHEAT CODES

Appuyez sur SHIFT gauche et sur - (du pavé numérique) pendant les écrans de jeu indiqués entre parenthèses puis entrez ensuite les codes suivants.

CAMPAIGN	Debloquer les niveaux (menu principal)
ENDMISSION	Terminer la mission (pendant le jeu)
IWILLBETHEONE	God mode (n'importe quand)
SAVEGAME	Faire une sauvegarde (pendant le jeu)
TOPOGRAPHY	? (menu principal)

JOYEUX NOÊL

Réglez l'horloge de Windows sur le 24 décembre pour avoir une surprise. Les sapins seront couverts de guirlandes et de cadeaux.

CHEAT MODE

Maintenez SHIFT gauche et la touche "moins" puis tapez le code suivant pour activer une triche.

Mode Dieu

iwillbetheone

Sauver le jeu

Pendant la partie tappez "playsavegame".

erminer la mission en cours

Pendant la partie tappez "endmission".

Débloquer toutes les missions

A l'écran principal tappez "campaign".

Voir les niveauxsur la carte

A l'écran principal tappez "topography".

Operation Flashpoint : Dragon Rising

© Codemasters 2009

MISSIONS BONUS

Ces codes de pré-commande sont à saisir dans la section bonus pour débloquer de nouvelles missions.

GAME.FR
JEUXVIDEO&CO.FR
MICROMANIA.FR
OFPWEB1
OFPWEB2
SMARTOYS.BE

Operation Flashpoint : Red River

© Codemasters 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Bienvenue au Tadjikistan

Une fois arrivé dans le campement, vous allez faire la connaissance de votre sergent-chef. Après un accueil chaleureux version marines, suivez-le jusqu'au stand de tir. Suivez ses instructions pour parfaire votre technique.

Vous apprendrez ensuite à donner des ordres à votre unité.

Après le bombardement ennemi sur votre base, ordonnez à vos hommes de vous suivre pour embarquer dans le Humvee. Au premier arrêt, ordonnez à vos hommes d'entrer dans le village par le coté gauche. Avancez ensuite à gauche et restez à couver derrière les murs jusqu'à apercevoir le premier ennemi. Abattez-le ainsi que ses amis et avancez vers leur position.

Neutralisez l'ennemi qui se trouve à droite derrière les maisons avant d'aller au point de rendez-vous qui se trouve à gauche. Mettez-vous en tête qu'une balle peut vous mettre hors combat ou vous tuer. Appelez alors le toubib avant de vous vider de votre sang pour qu'il vous soigne. Pensez aussi à soigner vos amis s'ils sont touchés. Remontez ensuite dans le Humvee et continuez votre avancée jusqu'au prochain arrêt.

Vous devez maintenant défendre le convoi par le coté ouest.

Donnez alors l'ordre à votre unité de prendre position à l'ouest, derrière les ruines, pour arrêter les ennemis qui arrivent. Restez à l'écoute de la radio et des indications de vos alliés pour repérer les ennemis. Revenez ensuite à votre véhicule pour atteindre le village suivant.

Descendez dans la nouvelle zone et suivez le sergent-chef Knox jusqu'à monter sur le toit de la maison située à gauche.

Prenez place derrière les sacs de sable pour faire face au pont et effectuez des tirs de suppression sur les hommes qui se trouvent sur l'autre rive. Donnez aussi l'ordre à vos soldats d'en faire de même. Descendez ensuite et traversez le petit pont en bois qui se trouve à droite du grand pont pour essayer de contourner les ennemis.

Remontez la pente et avancez prudemment à gauche. Neutralisez ensuite ceux qui se trouvent sur cette rive et qui gardent le pont. Vous recevez ensuite l'ordre de nettoyer le village qui se trouve à droite. Avancez toujours en compagnie de vos hommes. Ordonnez-leur de contourner les ennemis par la droite et avancez pour débusquer les Tadjiks.

Regroupez-vous une nouvelle fois pour avancer dans la dernière partie du village et méfiez-vous des ennemis qui se trouvent à droite, dans la maison. Revenez aux véhicules et montez dans votre Humvee.

Premier contact

Débarquez dans le nouveau village et avancez vers la maison indiquée. Prenez position sur son toit et attendez l'arrivée

des ennemis par le nord-est.

Restez derrière les piles de bois et repoussez l'avancée des ennemis. S'il le faut, allongez-vous pour éviter les tirs des soldats qui essayent de percer par le coté gauche. Vous devez maintenant escorter l'équipe de déminage.

Avancez à gauche et neutralisez les hommes qui se trouvent en haut de la colline. Approchez-vous ensuite de la porte et mettez-vous à couvert derrière le mur.

Débusquez le reste des gardes et montez sur la colline. Suivez le chemin lentement en compagnie de vos hommes pour éliminer le reste des Tadjiks. Tournez ensuite à droite et restez en haut de la colline pour canarder les soldats qui attaquent le convoi. Descendez vers ces deux insurgés et prenez un de leurs Kalashs, équipé d'un viseur. Neutralisez ensuite ceux qui entourent le convoi par en bas. Descendez vers ce même convoi et nettoyez la maison qui se trouve à droite de la route.

Suivez encore une fois l'équipe de déminage et, quand ils s'arrêtent dans le village, allez à gauche pour prendre position. Vous devez repousser les attaques ennemies qui arrivent par les collines pendant que l'équipe de déminage fait son travail dans le village.

Méfiez-vous des insurgés qui essayent d'entrer dans le village pour essayer d'amorcer le dispositif EEI. Rejoignez ensuite le groupe posté à l'extérieur du village. Après la destruction du dispositif EEI, avancez à l'est vers un nouveau village.

Allez vers le bâtiment qui se trouve en haut à gauche et neutralisez les insurgés qui sortent de ce dernier. Avancez ensuite et montez sur le toit du bâtiment pour surveiller le village qui se trouve au fond. Neutralisez les insurgés qui arrivent vers vous pendant que l'avion allié bombarde la zone.

Suivez ensuite la route et mettez-vous à l'abri derrière les rochers en attendant l'arrivée du véhicule ennemi. Neutralisez d'abord le tireur derrière la tourelle puis éliminez le reste du groupe.

Continuez d'avancer vers le village puis en direction de l'école en restant à couvert derrière les murs et les clôtures. Suivez les indications de vos amis en vous aidant de la boussole qui se trouve en haut à gauche de l'écran.

Nettoyez l'école et son entourage avant de rejoindre le point d'extraction et embarquer dans votre Humvee.

Mission humanitaire

Après le débarquement, avancez vers le convoi et longez la route vers le village. Planquez-vous derrière la carcasse du véhicule qui se trouve à droite et butez les premiers insurgés qui se montrent. Avancez ensuite pour vous mettre derrière le premier bâtiment à gauche. Ciblez les trois ennemis qui se trouvent sur le toit du plus haut bâtiment situé à gauche avant qu'ils n'utilisent le lance-roquettes.

Avancez vers ce bâtiment et éliminez ceux qui se trouvent à droite, de l'autre coté de la route. Allez vers l'autre partie du village et restez à couvert derrière le mur pour canarder les ennemis qui se déplacent et attaquent vos amis. Mettez-vous encore à couvert derrière les cabanes situées à droite pour obliger les insurgés à quitter leurs positions et à venir vers vous.

Neutralisez-les alors pour nettoyer le village. Avancez ensuite et restez à l'extérieur de la route puisque vos amis risquent de vous écraser avec leurs véhicules. Montez ensuite dans le Humvee.

Dans la prochaine zone, restez derrière votre véhicule pour éliminer les premiers ennemis qui arrivent vers vous. Avancez ensuite vers le bâtiment qui se trouve à droite et mettez-vous a couvert derrière la carcasse du véhicule. Abattez le sniper qui se trouve dans le balcon et l'homme qui se trouve en bas.

Avancez en restant à l'abri derrière les murs et éliminez le sniper qui jaillit du bâtiment désigné. Entrez dans ce bâtiment et sortez par la porte arrière. Vous devez maintenant couvrir l'unité Charlie qui avance. Neutralisez les ennemis qui

arrivent par le nord-est ensuite ceux qui débarquent par l'est.

Descendez et avancez dans le champ. Allez au sud pour affronter les ennemis qui se planquent entre les maisons.

Restez derrière la clôture pour les neutraliser en suivant les indications de vos amis. Rejoignez ensuite le convoi pour embarquer dans le Humvee.

Descendez dans la zone suivante et avancez vers l'intersection. Restez à droite du mur pour attendre les véhicules ennemis qui arrivent par la route gauche. Commencez à tirer dès que vous les verrez pour les obliger à s'arrêter loin de vous.

Neutralisez ensuite les insurgés qui descendent des voitures et continuez votre chemin vers la base, à pied.

Avancez vers le village et abattez l'ennemi qui sort de la grande porte. Approchez-vous de la porte et abattez rapidement l'insurgé qui vous attend à l'intérieur. Entrez dans le village et avancez vous mettre à couvert derrière le mur.

Neutralisez ensuite l'ennemi situé au sud. Une unité armée de lance-roquettes essaye de s'approcher du convoi. Restez en place et abattez les deux hommes qui débarquent. Avancez ensuite dans le village et éliminez les ennemis qui essayent de se cacher entre les maisons. Avancez lentement et surveillez vos flancs pour repérer les assaillants. Une fois le village nettoyé, rejoignez le convoi.

Escortez-le et quand il s'arrête puis avancez vers les bois et abattez les ennemis qui se trouvent au nord et au sud.

Suivez encore une fois le convoi qui s'arrête à proximité des bâtiments. Avancez à droite en vous abritant derrière le mur et abattez les deux ennemis qui se trouvent près de la maison de gauche. Avancez vers les bâtiments de gauche et restez à couvert derrière les carcasses des véhicules. Neutralisez les trois ennemis qui essayent de vous débusquer. Avancez ensuite jusqu'au bout de la route et planquez-vous derrière la carcasse du camion. Abattez les ennemis qui se trouvent dans la cour du groupement de bâtiments, situé à droite.

Continuez d'avancer sur le flanc gauche et interceptez l'unité lance-roquettes ennemie qui arrive par les bois (à gauche). Poursuivez votre chemin en passant d'un bâtiment à l'autre pour les utiliser comme abris. Vous devez ensuite neutraliser les ennemis qui occupent le village situé en haut de la crête. Avancez par le flanc droit et utilisez les rochers en chemin comme abri. Pénétrez ensuite dans le village et nettoyez-le. Allez à gauche pour prendre place derrière le mur qui se trouve en haut de la crête qui surplombe la route.

Les ennemis vont arriver par le nord, le sud et l'est. Suivez bien les indications de vos amis et surtout n'avancez pas pour ne pas vous retrouver entre deux feux.
Neutralisez les unités lance-roquettes dès qu'elles sont repérées. Interceptez ensuite le véhicule et tirez sur le tireur derrière la tourelle puis sur le conducteur.

Avancez ensuite vers le bâtiment qui se trouve à l'est. Tenez votre position et repoussez les attaques des ennemis qui arrivent par le nord et l'est. Avancez ensuite vers le sud jusqu'au bâtiment près duquel se trouve le convoi. Prenez place derrière la clôture et abattez ceux qui arrivent par le nord. Vérifiez aussi le bord de la falaise (au nord-est) d'où descendent les ennemis.

Nettoyez la zone pour dégager le chemin pour le convoi et embarquez dans le Humvee.

Presque trop facile

Après le débarquement, avancez dans rue qui mène au sommet de la montagne. Eliminez en chemin le premier ennemi qui se trouve dans le bâtiment situé à droite de la route.

Abattez ensuite celui qui se trouve à l'est. Continuez votre avancée et éliminez l'ennemi qui se trouve dans le bâtiment situé à gauche de la route. Continuez et abattez un autre insurgé repéré par vos amis. Approchez-vous de l'ensemble

des bâtiments qui longent la route par la droite et par la gauche. Restez à couvert et attendez-vous à rencontrer une forte résistance.

Restez à couvert pour neutraliser en premier les ennemis qui se trouvent à droite. Avancez ensuite derrière le mur et occupez-vous des insurgés qui se trouvent à gauche. Avancez pour voir les A10 à l'oeuvre puis éliminez ceux qui arrivent sur la route. Avancez vers la position suivante et demandez un support aérien contre les défenses ennemies.

Après le bombardement, suivez la route et éliminez l'insurgé qui se trouve près du bâtiment.

Continuez d'avancer vers la position bombardée en éliminant les survivants. Avancez donc d'un bâtiment à l'autre pour nettoyer la zone. Montez ensuite sur le toit d'un bâtiment pour désigner la deuxième linge de défense pour la frappe aérienne. Désignez alors les trois groupements de bâtiments pour le bombardement et utilisez les jumelles pour repérer la cible.

Avancez ensuite pour neutraliser le survivants.

Progressez jusqu'au pont et nettoyez la rive d'en face pour pouvoir traverser tranquillement. Restez derrière les maisons de droite pour neutraliser les ennemis qui se planquent à gauche. Après le nettoyage, avancez et traversez un deuxième pont.

Allez vers le pont et arrêtez-vous avant de le franchir. Planquez-vos et abattez les ennemis qui se cachent dans le bâtiment qui se trouve de l'autre coté du pont.

Utilisez des tirs de suppression sur ceux qui se trouvent sur la rive d'en face. Traversez ensuite le pont et sécurisez les bâtiments en les visitant un par un.

Avancez et restez dans le secteur inférieur de la base. Abritez-vous derrière les maisons et éliminez les insurgés qui gardent la position suivante. Remontez ensuite le chemin à droite et méfiez-vous des ennemis qui sortent par la porte.

Allez ensuite passer au secteur supérieur de la base pour prêter main forte à vos amis.

Avancez vers l'entrée où se trouve le reste de vos amis et n'entrez pas dans l'enceinte. Eliminez ceux qui se trouvent derrière les sacs de sable et neutralisez ensuite les insurgés qui se tiennent à droite, derrière le véhicule.

Abattez enfin ceux qui arrivent par la gauche avant d'entrer dans l'enceinte et la sécuriser. Allez enfin vers le convoi et embarquez dans le Humvee.

Acte 2

Sur la mauvaise pente

Avancez vers le point de regroupement. Placez-vous ensuite sur le toit du dernier bâtiment et attendez l'arrivée des ennemis. Placez un de vos hommes derrière la mitrailleuse et les autres derrière les sacs de sable. Prenez place à droite derrière la fenêtre.

Ecoutez les précieuses indications de vos amis qui vous donnent la direction des ennemis. Commencez par neutraliser les fantassins et les mitrailleurs avant l'arrivée des unités anti-char. Concentrez-vous alors sur ces trois dernières pour les éliminer avant qu'elles ne détruisent vos chars. Maintenez ensuite votre position en abattant ceux qui arrivent par la droite et par la gauche jusqu'à l'ordre de repli.

Quittez ce bâtiment et repliez-vous jusqu'à la deuxième ligne de front.

Montez sur le toit du bâtiment qui fait face aux positions ennemies et préparez-vous à le défendre. Restez derrière la fenêtre à gauche et repoussez ceux qui arrivent par la route (à gauche) et par le bâtiment central. Soignez vos amis si

nécessaire et ne laissez pas les ennemis atteindre votre position pour qu'ils ne vous attaquent pas par derrière.

Une fois l'ordre de repli donné, hâtez-vous de quitter les lieux avant d'être submergé par les ennemis.

Courez vers la troisième ligne de front et entrez dans le grand bâtiment pour prendre place derrière une fenêtre. Les ennemis n'arrêteront pas d'arriver et finiront par vous submerger. Repliez-vous alors vers la quatrième ligne de front.

Commencez par rester sur le toit du bâtiment qui se trouve à droite. Planquez-vous derrière les sacs de sable pour avoir une vue sur les ennemis qui arrivent par le nord-est et l'est.

La majeure partie d'entre eux arrivent par ces directions. Vérifiez aussi le sud-est pour empêcher les soldats de vous contourner. Essayez de neutraliser les chinois avant qu'ils ne s'approchent et ne se regroupent près de votre position. Quand vous recevez l'ordre de repli, assurez-vous qu'aucun ennemi n'est à proximité de votre position avant de quitter les lieux vers la cinquième et dernière ligne de front.

Montez à l'étage du bâtiment qui fait face à la route par laquelle arrivent les ennemis.

Concentrez-vous sur ceux qui arrivent par les champs (à gauche) tout en vérifiant la route pour neutraliser d'autres chinois. Abattez-les avant qu'ils n'atteignent le périmètre pour ne pas vous attaquer par le flanc gauche ou parvenir à vous attaquer par l'arrière. Repliez-vous ensuite vers la ZA que vous devez sécuriser.

Montez à l'étage du bâtiment qui se trouve à droite de la rue et placez l'un de vos hommes derrière la mitrailleuse.

Restez derrière la fenêtre de gauche et neutralisez les ennemis qui arrivent par la route. Neutralisez aussi les soldats qui essayent d'atteindre la ZA en passant entre les maisons de droite. Descendez ensuite pour prendre le lance-roquettes trouvé à gauche, devant le bâtiment qui fait face au Humvee. Explosez le premier blindé ennemi qui arrive sur la route pour empêcher les autres de s'approcher de votre position.

Ils seront alors obligés de changer de direction. Allez ensuite à gauche et explosez le deuxième blindé. Le troisième et dernier blindé se trouve à droite derrière les maisons, détruisez-le.

Une fois les Humvees réparés, protégez les unités Alpha et Charlie pendant qu'ils évacuent la zone. Montez ensuite dans le véhicule et quittez cet enfer. Une fois dans la base, allez faire le plein de roquettes et placez-vous dans la tour de contrôle. Ciblez les chars en laissant les fantassins pour vos amis.

Explosez rapidement les premiers blindés pour limiter la progression des autres. Ils seront donc obligés de ralentir et de changer de direction. Profitez-en pour recharger et revenir à l'attaque avant qu'ils n'atteignent la base. Une fois tous les blindés explosés, les ennemis vont se replier. Un hélicoptère ennemi arrive alors à la rescousse. Allez vers les caisses d'armes et de munitions et prenez le Stinger. Visez ensuite l'hélicoptère et explosez-le.

Reprenez le lance-roquettes et allez exploser les chars qui arrivent par le sur et le sud-est. Repoussez ensuite les ennemis qui entrent dans la base et repliez-vous vers la ZA. Entrez dans un bâtiment et canardez les chinois depuis les fenêtres jusqu'à recevoir l'ordre d'évacuer. Courez alors vers l'hélicoptère et montez.

Tous les voeux se réalisent

Après le débarquement, déclenchez la vision nocturne et allez vers les caisses de munitions et des armes pour faire vos choix. Prenez le fusil sniper car il pourra vous être utile. Avancez ensuite avec vos amis et ordonnez à votre unité de ne pas tirer.

Avancez dans le noir jusqu'au regroupement avec les autres unités.

Evitez de croiser le chemin des soldats de l'APL pendant votre progression. Vous pouvez aussi les éliminer mais vous risquez d'attirer l'attention de l'APL qui ne tardera pas de rappliquer en force. Vous avez aussi droit à une frappe aérienne pour faire diversion. Allez alors vers le point d'observation, montez à l'escalier et ciblez la base pour les JDAM

de l'aviation. Rejoignez ensuite le reste du groupe.

Avancez avec l'unité Alpha et progressez en lui assurant la couverture en premier lieux avant qu'elle ne prenne la relève pendant que vous avancerez. Alternez entre l'avancée et la couverture avec le groupe Alpha pour contrôler tous les bâtiments. Utilisez votre fusil sniper pour plus d'efficacité.

Vous devez ensuite tendre une embuscade aux camions ennemis. Vous pouvez vous placer dans les positions 1 ou 2 pour pouvoir attaquer le convoi. Allez près de la position 1 et ramassez le lance-roquettes. Vous pouvez attendre que l'unité Alpha attaque le convoi pour l'arrêter puis surgir pour détruire le reste des camions.

Soyez rapide avant l'arrivée de l'hélicoptère ennemi qui fera des ravages. Repliez-vous enfin vers la position de vos amis.

L'hélicoptère ennemi rapplique et vous poursuit. Quand il survole la zone, entrez dans une maison pour éviter ses tirs. Reprenez ensuite votre route avant sa prochaine apparition où vous devez vous planquer. Courez ensuite en restant à droite pour éviter le chemin du blindé et des fantassins ennemis. Montez ensuite sur la colline par son flanc droit pour éviter les tirs du blindé.

Défendez votre position en hauteur sans trop vous exposer. Repliez-vous ensuite vers la maison suivante. Eliminez les ennemis qui arrivent par le sud et le sud-est. Restez en position pendant que vos amis se replient pour ne pas vous retrouver entre deux feux. Rejoignez enfin le groupe, défendez la zone avant de courir vers les véhicules pour quitter les lieux.

La limite

Montez dans le Humvee blindé et avancez vers le village ennemi. Descendez du véhicule et abattez tous les ennemis qui s'aventurent sur votre route. Eliminez en priorité les unités anti-chars tout en restant au loin.

Après le nettoyage, revenez à votre véhicule et avancez vers la zone suivante. Arrêtez-vous avant de prendre le virage de gauche, qui mène au village. Ne vous précipitez pas vers le village qui est fortement gardé. Planquez-vous derrière le mur de gauche et commencez à canarder vos ennemis. Prenez votre temps pour viser puisque vous êtes assez loin.

Surtout laissez les ennemis venir vers vous tout en restant à couvert. Avancez ensuite prudemment à gauche pour neutraliser le reste des soldats. Revenez à votre véhicule et poursuivez votre chemin.

Allez vers la prochaine position, descendez du véhicule et prenez directement le contrôle de la mitrailleuse à gauche.

Repoussez les chinois qui arrivent et demandez à vos hommes un tir de soutient en direction de la zone de débarquement des ennemis. Repliez-vous ensuite derrière les dernières maisons quand le blindé ennemi apparait. Maintenez votre position jusqu'à l'ordre de repli. Utilisez alors le Humvee pour traverser le pont vers la zone suivante.

Placez-vous derrière les sacs de sable ou prenez le contrôle de la mitrailleuse. Ordonnez un tir de suppression contre les ennemis qui arrivent par vagues. Vous pouvez aussi rejoindre les autres unités pour avoir une plus grande puissance de feu.

Repliez-vous vers le bâtiment indiqué et ramassez le fusil sniper, près des caisses, en chemin. Montez au dernier étage et positionnez-vous derrière une fenêtre pour cibler les soldats ennemis qui arrivent vers votre position.

Passez ensuite à gauche pour neutraliser les ennemis qui arrivent par ce coté. Surveillez les deux coté du bâtiment et restez hors du champ de vision du blindé. Quand vous recevrez l'ordre de neutraliser les unités anti-aériennes, ne sortez pas directement du bâtiment pour ne pas rencontrer les ennemis qui ont percé mais restez plutôt près des escaliers et abattez les chinois qui essayent de monter. Descendez ensuite, faites le plein de munition set montez dans le Humvee.

Avancez à droite pour traverser la partie basse de la rivière.

Arrêtez-vous aux abords du village et planquez-vous à gauche, derrière la carcasse du véhicule. Utilisez votre fusil sniper contre les ennemis qui se trouvent dans l'enceinte de l'habitation. Laissez ensuite les autres s'approcher de vous pour bien les accueillir. Avancez à gauche vers les maisons et abattez le reste des soldats qui se trouvent à droite. Une fois la zone nettoyée, revenez au point d'extraction pour quitter les lieux.

Acte 3

La forteresse imprenable

Après le débarquement, montez dans le Humvee. Une fois devant le village, vous allez descendre pour neutraliser les défenses ennemies. Commencez par éliminer ceux qui se trouvent derrière le point de contrôle, à droite. Avancez en direction de la tour et abattez les ennemis en chemin.

Avancez par le coté droit de la tour pour affronter seulement les défenses de ce coté. Neutralisez-les puis passez à ceux de l'autre coté. Une fois la tour nettoyée, revenez sur vos pas et montez dans le Humvee.

Descendez devant d'autres défenses ennemies. Allez derrière la première maison et commencez à nettoyer l'enceinte sans trop avancer pour ne pas vous exposer.

Demandez un tir de suppression sur la position fortifiée qui se trouve sur le toit du bâtiment ensuite nettoyez les environs. Revenez à votre Humvee pour rejoindre une nouvelle zone.

Avancez vous mettre derrière un abri et commencez à attaquer la position ennemie. Vous pouvez demander un bombardement aérien sur les emplacements de tirs pour vous faciliter un peu la tache.

Avancez ensuite vers les défenses ennemies pour faire le ménage. Revenez encore une fois vers votre Humvee pour rejoindre l'objectif suivant.

Avancez vers la première défense ennemie et neutralisez-la. Entrez ensuite dans la maison de gauche et stoppez les renforts ennemis qui arrivent par l'arrière. Nettoyez la zone avant d'aller à droite et de vous attaquer à la position ennemie qui garde l'entrée de la forteresse. Entrez ensuite et allez à gauche vous mettre à couvert. Prenez le Stinger et abattez l'hélicoptère puis avancez prudemment vers la gauche et prenez la position ennemie en commençant par éliminer le tireur posté derrière la mitrailleuse.

Une fois la zone nettoyée, allez prêter main forte aux deux autres unités. Abattez les hommes qui gardent le bâtiment situé à droite. Avancez, en suivant votre indicateur, et neutralisez les ennemis qui gardent la position qui se trouve en haut de la pente.

Prenez ensuite le Stinger qui se trouve à gauche et abattez l'hélicoptère de transport ennemi. Continuez votre chemin en affrontant les forces spéciales.

Restez donc toujours à l'abri et attendez qu'ils essayent de s'approcher de vous pour les neutraliser pendant qu'ils se déplacent. Pour tuer un membre de ces unités d'élite, il faut lui tirer plusieurs balles dans le corps ou un tir en pleine tête.

Continuez de suivre le chemin vers le fort et abattez les ennemis. Avancez prudemment d'un abri à l'autre vers le camp ennemi et visez la tête quand vous affrontez les forces spéciales. Une fois dans le camp, méfiez-vous de ceux qui se trouvent à droite et ceux qui sortent de la tente.

Abattez ensuite ceux qui se trouvent derrière la tente. Avancez ensuite et attendez l'arrivée des ennemis par la gauche. Avancez ensuite entre les tentes pour nettoyer la zone. Revenez enfin voir Knox.

Point d'observation

Après le premier arrêt, avancez d'un abri à l'autre vers le point de reconnaissance ennemi. Ordonnez un tir de suppression sur cette position pour pouvoir avancer sous couverture. Neutralisez les hommes qui se trouvent dans les bunkers en chemin et nettoyez enfin le bâtiment qui représente le point de reconnaissance.

Suivez ensuite vos amis et allez vers le deuxième point de reconnaissance. Restez à couvert et neutralisez les soldats planqués derrière les sacs de sable, à droite et à gauche. Surveillez votre flanc droit par lequel les ennemis essayeront de vous attaquer. Prenez ensuite le contrôle de ce point puis faites le plein de munitions avant de continuer votre avancée.

Suivez les unités Alpha et Charlie et nettoyez la route. Pendant que l'unité Alpha avance à gauche, suivez l'unité Charlie pour prendre l'ennemi à revers et l'attaquer pendant qu'il est occupé avec vos alliés. Avancez ensuite vers la position ennemie suivante et éliminez ceux qui la gardent. Restez en compagnie de vos hommes et commencez par éliminer les soldats qui se trouvent à gauche.

Neutralisez ensuite ceux qui se trouvent à droite. Ordonnez un tir de suppression sur la caserne ennemie qui se trouve au sommet de la colline et courez jusqu'au pied de la statue.

Depuis cette position, neutralisez les ennemis qui protègent le grand bâtiment en commençant par les mitrailleuses.

Après le nettoyage de la zone et de la caserne, vous devez défendre cette position des attaques qui arrivent par le nord et par l'est. Placez-vous alors derrière la mitrailleuse qui se trouve dans le bâtiment et abattez les ennemis qui arrivent avant qu'ils ne s'approchent de votre position.

Quittez la mitrailleuse pour neutraliser le reste des soldats qui ne sont pas dans le champ de la mitrailleuse.

Après l'arrivée des renforts en munitions et en armes, descendez la pente et prenez le Javelin. Montez ensuite dans le Humvee et suivez Alpha et Charlie. Arrêtez-vous à la vue de l'hélicoptère et utilisez le Javelin pour abattre ce dernier.

Montez au sommet de la colline pour débusquer les snipers qui se trouvent dans la zone puis revenez au Humvee et allez à la base où se trouve le missile SAM en suivant la route de gauche. Avancez avec votre véhicule et entrez dans la base pour vous mettre à couvert des tirs du blindé derrière l'une des grandes structures. Nettoyez la base et récupérez le lance-roquettes qui se trouve devant le bâtiment. Utilisez-le pour exploser le blindé puis le missile.

Vous devez maintenant tenir la position et nettoyer tout l'observatoire. Commencez par neutraliser les ennemis qui arrivent par la zone du missile et ceux par la droite. Méfiez-vous des ennemis dans cette zone ; la plupart d'entre eux font partie des forces spéciales, donc ils sont robustes et précis. Restez donc toujours à couvert et essayez de les neutraliser avant qu'ils ne vous atteignent.

Allez ensuite à droite où se trouve Charlie et explosez le blindé ennemi qui se trouve au loin et qui empêche votre avancée. Allez ensuite à droite et montez la pente vers l'enceinte ennemie pour la nettoyer. Faites attention à ceux qui se trouvent dans le bâtiment et butez-les depuis les fenêtres sans entrer pour ne pas tomber dans une embuscade. Suivez la route et nettoyez toutes les zones de l'observatoire avant de vous regrouper dans le point d'extraction.

Le début de la fin

Avancez vers le point stratégique indiqué et commencez à neutraliser les ennemis qui se trouvent à distance.

Avancez ensuite vers le village en compagnie des unités Alpha et Charlie en restant à couvert. Neutralisez les lignes de défense au fur et à mesure que vous avanciez. Vérifiez toujours les fenêtres des bâtiments à la recherche de nouveaux ennemis. Ordonnez à vos hommes de nettoyer les bâtiments pendant que vous les couvrez.

Vous devez ensuite localiser les unités antichars ennemies et les éliminer. Ecartez-vous de la route pour laisser les LAV avancer dans le village. Escortez-les jusqu'à ce qu'ils traversent ce village puis laissez ces blindés se positionner en face de la ville suivante et partez vers cette dernière.

Placez-vous près du premier bâtiment et attendez l'appui des hélicoptères. Vous avez droit ensuite à un tir de mortier. Demandez donc un tir sur les positions ennemies pour pouvoir avancer.

Avancez par le flanc gauche et nettoyez les bâtiments qui sont en haut de la colline. Prenez place derrière ces bâtiments pour affronter les nombreux ennemis qui se trouvent dans le grand bâtiment situé au centre de la ville. Plusieurs ennemis se trouvent sur le toit tandis qu'un autre groupe protège le bâtiment en restant derrière les sacs de sable devant l'entrée.

Vous devez maintenant éliminer les unités anti-aériennes qui se trouvent dans l'usine. Avancez vers l'usine par la ruelle, en face de la statue. Attendez l'arrivée des unités des forces spéciales par la ruelle d'en face et repliez-vous derrière le mur. Abattez ces unités sans vous exposer puis avancez à gauche de l'usine et commencez par neutraliser les soldats qui se trouvent dans l'étage, à gauche.

Eliminez ensuite les soldats qui gardent la zone de droite et vérifiez le toit pour éviter d'être touché par un sniper ennemi. Restez ensuite à l'extérieur de l'usine pour obliger les soldats à sortir vers vous et abattez-les.

Une fois l'usine nettoyée, entrez et placez un de vos hommes derrière la mitrailleuse. Gardez cette position jusqu'à l'arrivée de vos amis.

Montez ensuite à l'étage et planquez-vous derrière le mur. La première vague ennemie est facilement gérable. Un hélicoptère ennemi rapplique par la suite et les choses se corsent. Montez au toit et prenez le lance-roquettes en chemin. Abattez l'hélicoptère ennemi avant qu'il ne s'approche de votre position.

Les ennemis ne finissent pas d'arriver et la tache devient difficile quand les unités Alpha et Charlie se replient. Appelez vos hommes pour qu'ils restent à vos cotés pour repousser les tentatives de l'ennemi de rejoindre votre position, sur le toit. Si vous êtes débordé, repliez-vous avec Charlie et restez derrière la clôture de l'usine.

Repoussez les ennemis et tenez tant bien que mal votre position jusqu'à l'ordre de repli.

Repliez-vous ensuite jusqu'à l'hôtel de ville et montez à l'étage. Prenez place derrière une fenêtre pour repousser l'avancée massive de l'ennemi. Attendez ensuite l'arrivée de vos LAV pour qu'ils mettent un terme à l'avancée ennemie.

Escortez-les ensuite à travers la ville et allez en direction de l'usine. Restez derrière le mur de la clôture et neutralisez les ennemis qui l'occupent. Allez ensuite à gauche et prenez le contrôle de la mitrailleuse qui fait face au bâtiment situé à l'ouest. Neutralisez tous les ennemis qui se trouvent sur le toit et ceux qui essayent d'avancer vers vous.

Allez ensuite au nord et planquez-vous derrière le mur pour avoir le complexe ennemi dans votre champ de tir. Eliminez les soldats qui arrivent par le coté gauche et droit du complexe sans trop vous approcher de ce dernier pour ne pas vous exposer et vous retrouver entre deux feux.

Avancez ensuite vers la raffinerie et placez-vous dans le bâtiment qui se trouve à sa droite. Neutralisez les défenses ennemies et attaquez la raffinerie par le flanc droit. Une fois la zone nettoyée, vous recevez des ravitaillements en munitions et en armes et vous devez protéger la ville de l'attaque imminente et massive de l'ennemi. Prenez un lance-roquettes et montez dans le balcon pour rester derrière les sacs de sable.

Vous pouvez aussi vous placer dans l'un des deux autres bâtiments situés à droite. Quand l'armée de l'APL débarque, commencez à neutraliser les soldats jusqu'à l'arrivée des blindés. Utilisez alors votre lance-roquettes pour les détruire avant qu'ils ne provoquent d'importants dégâts à vos unités. Soignez vos amis fréquemment et laissez-les près de vous dans cet affrontement final.

Maintenez cette tactique en alternant les attaques contre les blindés et les soldats. Suivez toujours les indications de vos amis pour apprendre en temps réel la nature et le positionnement de vos ennemis. Tenez votre position jusqu'à les obliger à battre en retraite.

Regroupez-vous ensuite avec vos amis pour quitter victorieusement cet endroit. Félicitations ! Vous avez repoussé les

forces de l'APL loin de vos positions et vous pouvez retourner à la base pour fêter cet exploit.

Operation Flashpoint : Resistance

© Codemasters / Bohemia Interactive Studio 2002

CHEAT CODES

Maintenez enfoncée la touche SHIFT de gauche, et appuyez sur la touche "-" du pavé numérique, à l'écran indiqué. Relachez les touches, puis tapez l'un des codes suivants :

Code	Ecran	Effet
iwillbetheone	Tous	Invulnérabilité (God mode)
endmission	Dans le jeu	Termine la mission en cours
savegame	Dans le jeu	Sauvegarde la jeu
campaign	Menu principal	Accès à toutes les missions
topography	Menu principal	Montre l'altitude sur la cartemenu

Operation Meteorite

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

ESCAPE
HEAVEN
SPEED
DANGER
COKE
JASPER
JAIL
SATURN
ANGEL
SLAVE
HORIZON
MASHINE
ARMOR
ABODE
DIABLO
AMAZON
CONTACT
WARRIOR
CORE
MASTER
SKELETON
SHOWER
VOODOO
ORION
PADDLE
POINTER
BIRD
AIRCRAFT
SPACE
MAGIC
OGRE
LIGHT
PILOT
PARTICLE
NOISE
ENERGY
ASTEROID
FIRE
SHADOW
MINDSTORM
BLASTER
APOCALYPSE
DEFENDER
FIRST

Operation Panzer

© SSI 1997

PRESTIGE À VOLONTÉ

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez l'un de vos fichiers de sauvegarde. Allez à l'offset &2D8C (11660 en décimal), et remplacez les 2 octets qui suivent par la valeur que vous voulez (FF FF par exemple).

POINTS DE PRESTIGE INFINIS

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvre zune sauvegarde du jeu (*.CSV). A l'offset 2D8C, mettez FF FF. Avec ça, vous pourrez obtenir autant d'unités que vous voulez.

JOUER AVEC LES DEUX CÔTÉS

Au menu principal, sélectionnez l'option pour jouer par email. Sauvegardez la partie et rechargez-la. Vous pourrez maintenant jouer avec les deux côtés.

Operation Thunderbolt

© Taito 1990

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Obtenez un score de 50.000 points et entrez le code **WIGAN NINJA** dans les highscores. Recommencez une partie et appuyez alors sur F7 pour passer au niveau suivant. Attention, vous devez sauver au moins un otage de chaque niveau afin de terminer le jeu).

Operation Wolf

© Taito 1989

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran des highscores, appuyez sur F10 pour activer le cheat mode. Le texte "High Scores" se changera alors en "Firm Help". Appuyez ensuite sur une des touches suivantes pendant le jeu :

F7 Energie et munitions
F8 Passer au niveau suivant
F9 Invincibilité

Orion Burger

© Eidos Interactive / Sanctuary Woods

SOLUTION COMPLÈTE

Test neuro synaptique

Monter sur le toit, bouger l'antenne (l'utiliser), redescendre par l'extérieur, entrer chez le coiffeur et faire tourner la table sur laquelle repose le gel. Quand le coiffeur arrive, lui demander une coupe, lui parler du gel bleu. Si vous voulez comprendre pourquoi il aide à réussir le test, accepter du gel ordinaire (il se trompe et nous met du bleu). Lorsqu'il demande de payer, répondre n'importe quoi, ça ne change rien (le plus élégant est de lui demander un crédit). Attendre de se faire enlever.

Test de survie

Pour ce test, on a besoin du collant qui sert de courroie dans la voiture d'Eugène devant le restau de Vera, et des sauterelles. Pour avoir des sauterelles, allez chez tante Polly, discuter avec elle (pas de la facture), monter, aller dans notre chambre, prendre la boîte à pez. Aller chez Vera, prendre le piège à souris, utiliser ressort sur boîte à pez. Aller sur le vieux pont, donner la boîte à pez au gamin (discuter avec lui si vous voulez comprendre pourquoi). Il nous dit que les sauterelles sont dans le congélateur devant chez Vera, attendre de se faire enlever. Une fois dans la cage : descendre tout en bas de la cage. Utiliser le pistolet laser sur les sauterelles en glace. Monter tout en haut, utiliser les copeaux, descendre par le tuyau de gauche puis celui du plancher. Se placer tout en bas à droite vers la cacahuète. Attendre que les hamsters se soient shootés, monter au milieu de la cage, tirer dans le réservoir d'eau. Redescendre, prendre de la nourriture et l'utiliser sur le sol. Utiliser les bas sur la machine et utiliser la machine.

Test de perception

Il faut éjecter le vieux de son île. Pour ce faire : aller sur le vieux pont, puis sortir de l'écran par la gauche, utiliser le panneau. Le camion rose roule alors sur le nouveau pont et tombe dans le lac en absorbant la moitié de l'eau. Aller à la mairie, frapper à la porte de gauche, demander à acheter une propriété pour 100 francs et dire "bien si vous n'avez rien", signer, aller à la pointe de Hanlon, utiliser la barque, parler avec le vieux, revenir à terre (aller à la mairie pour rire un coup), aller chez tante Polly, regarder dans la boîte aux lettres, aller dans la cuisine ; elle prépare un jus de carottes, lui parler de la facture de téléphone, prendre le jus de carotte sous le mixer, attendre de se faire enlever. Ramasser le morceau d'Orion burger sur la route devant le ponton, entrer dans la maison, prendre les allumettes, aller derrière la maison, prendre le cruchon, l'utiliser sur le tabouret, utiliser le jus de carotte sur la chaudière, utiliser le robinet du fuel (si on attend longtemps avant d'allumer, tout explose, c'est amusant). Allumer le bruleur, prendre le concentré, donner le hamburger au cochon, descendre dans la mine, boire le concentré de carotte (on peut essayer d'utiliser le groupe électrogène pour rire). Entrer dans la galerie. A partir d'ici, utiliser le sifflet à ultrasons pour localiser le cochon : chaque fois que l'on souffle dedans, le personnage nous dit si on se rapproche, on s'éloigne ou on piétine. Une fois le cochon trouvé, utiliser le sifflet (essayer d'abord de prendre le hamburger pour rire), prendre le robot volant.

Test de langage

Pour ce test, on a besoin de l'ampli qui se trouve sur la camionnette des rockers qui vient se garer sur le parking de Vera à la moitié du temps imparti avant d'être téléporté. Si on discute avec les différentes personnes, on sait que le batteur adore le chocolat. Aller chez Polly, monter à l'étage, entrer dans la salle de bain et prendre le laxatif au dessus du lavabo. Donner le laxatif au batteur, prendre l'ampli. Une fois téléporté, ramasser du petit bois, monter dans notre chambre, utiliser l'ampli sur la télé. Utiliser le bois sur la télé (le personnage descend) ; remonter dans la chambre, sortir par la fenêtre, prendre la guirlande, utiliser la guirlande sur le trou du toit (la guirlande apparaît dans l'inventaire).

Rentrer, aller dans la salle de bain, prendre le canard en plastique, le mettre dans les W.C., tirer la chasse d'eau deux fois ; prendre de l'eau de bain dans la bouteille qui contenait le jus de carotte. Descendre, utiliser l'eau de bain sur la rampe, aller dans la cuisine. Quand le Bork va au micro-ondes, prendre le rouleau, l'utiliser sur le Bork, utiliser le micro-ondes. Prendre les gants en caoutchouc en haut des placards. Descendre à la cave, ramasser la chaussette, l'utiliser sur l'essoreuse, utiliser interrupteur du bas sur le disjoncteur. Aller dans la chambre de Polly à l'étage, mettre les gants, prendre la guirlande, l'utiliser sur le fil téléphonique.

Test de logique

On a besoin de la tronçonneuse dans le coffre du shérif. La voiture est sur le côté de la route après le vieux pont et la bifurcation. Aller à la vitre, prendre les clefs, les utiliser sur le coffre, prendre la tronçonneuse, et remettre les clefs au tableau de bord. Attendre d'être téléporté. Donner le titre de propriété au vieux. Utiliser le plot de téléportation. Le maire est en prison, utiliser le poisson sur le pneu, utiliser la tronçonneuse sur le cadenas. (Note : avant d'ouvrir la barrière, si j'utilise le crochet de la dépanneuse, ma version française dit "Es ist auf der ander Seite des Zauns" soit : "C'est de l'autre cote de la barrière" mais en allemand !). Utiliser le treuil, prendre le crochet, l'utiliser sur les barreaux, utiliser la manette, entrer dans la prison, prendre la pièce, ressortir, prendre le collier du chien, utiliser le plot de téléportation. Le rocker est là, lui parler éventuellement, lui donner le collier pour chien, demander les disques, utiliser les disques sur le juke-box, utiliser la pièce avec le juke-box, utiliser le plot de téléportation.

Dénouement

Après les événements, parler à flumix, demander où est la reserve de viande. Regarder la fin.

Oscar

© Flair Software 1994

VIES INFINIES

Sous DOS, dans le répertoire du jeu, tapez :
DEBUG OSCARVGA.PCN

E 9BD3 90 90 90 90 90
E EE88 90 90 90 90 90
E EF77 90 90 90 90 90

Ou bien, autre méthode : recherchez trois fois la chaîne hexadécimale 2E FF 0E 74 81 et remplacez-la à chaque fois par 90 90 90 90 90.

Outbreakers

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. FIRST
2. TERROR
3. PROJECT
4. COLORS
5. BATTLE
6. SHIELD
7. PORT
8. SPEAKERS
9. TIMBER
10. MATRIX
11. PRISON
12. REACTOR
13. SEWERS
14. AIRCRAFT
15. PEAK
16. PYRAMID
17. ENERGY
18. GAMBLER
19. WORMS
20. FORTRESS
21. MACHINE
22. ASTEROID
23. BLACKHOLE
24. CONVEX
25. FLOW
26. SMART
27. DEVICE
28. BURN
29. REFLECT
30. CONTROL
31. FUTURE
32. FATE
33. DESTINY
34. DESERT
35. FLAME
36. PISTOL
37. YARD
38. MENTAL
39. HILL
40. HALLWAY
41. MIST
42. CLOUDS
43. LAWN
44. FREEZE
45. MAGNETIC

46. CORE
47. NEBULA
48. STARS
49. PLANETS
50. GEMS

Outcast

© Infogrames / Appeal Software 1999

PATCH SUR LE JEU

Sous Outcast, on commence avec un Gun assez lent et qui ne fait pas beaucoup de dégâts. Pour le "booster" un petit peu, éditez le fichier OUTCAST.INI à l'aide d'un éditeur de texte.

Armes à 1 sou

Allez à la ligne [WeaponMerchant] et mettez 1 à toutes les valeurs situés en dessous.

Vitesse du projectile

Cherchez ensuite l'entrée [simpleGun]. Là vous pourrez modifier la vitesse du projectile, pour un peu plus de réalisme, par exemple :
Speed_of_bullet_min=200.000000 (90.000000 par défaut)
Speed_of_bullet_max=400.000000 (130.000000 par défaut)

Modifier les dommages causés

Damage=xxx.000000 (xxx étant un indice de dommage)

Munitions

Finalement, pour avoir plus de munitions à chaque fois que vous trouvez des recharges, modifiez l'entrée suivante :
AmmoBox=xx.000000 (où xx est la quantité de balles dans chaque recharge
Ces modifs fonctionnent pour toutes les autres armes.

Invincibilité

Cherchez la ligne HeroDamageScale et mettez comme valeur 0.000000 à la place de 1.000000

Medkits plus efficaces

Allez à la ligne [bonuses] :
Life=xx.000000 (xx est le pourcentage supplémentaire. Exemple : 60.000000 vous donnera 60% de vie supplémentaire)

Argent infini

Allez à la ligne [bonuses] :
money=xx.000000 (xx est le nombre de zorkins contenus dans la bourse)
moneychest=xx.000000 (xx est le nombre de zorkins contenus dans chaque coffre).

SAUTER SANS RISQUE

Quand vous êtes assez haut, comme par exemple sur le toit d'une maison, allongez-vous (comme pour ramper) et laissez vous tomber. Vous ne perderez rien en vie. Ce bug s'exploite à n'importe quelle hauteur.

ARGENT ILLIMITÉ À OKRIANA

A Okriana, allez voir le marchand de fruits. Il vous demandera de lui rapporter des fruits du monde d'Okaar. Faites-le : ils poussent sur les arbres et on en trouve une infinité. Ramenez les fruits cueillis au marchand, il vous les rachète pour 70 zorkins l'un. Vous pouvez renouveler l'opération aussi souvent que vous le souhaitez.

SOLUTION COMPLÈTE

RANZAAR

Pour l'épreuve de tir, allez donc casser les trois jarres que Jan vous montre. Pour l'épreuve de saut, il vous faudra escalader les escaliers et sautez jusque sur le pont pour récupérer le coffre. Le test de natation vous demandera de plonger dans l'eau pour aller prendre les différents objets sous l'eau. L'épreuve de discrétion vous fera ramper vers le fruit laissé par Jan en se cachant derrière les caisses et les murets de neige. Allez ensuite voir Jan pour lui demander le résultat des tests. Allez voir Zokrym pour qu'il ouvre le Dakoa pour vous. Passez dans le Dakoa.

SHAMAZAAR

Suivez le Talan qui vous propose de vous guider jusqu'au village et allez parler à Shamaz Zeb. Trouvez Ilott, le frère de Naarn, qui se trouve dans la rizière au nord du village. En chemin faîtes attention à tous les soldats qui se trouvent en périphérie de Ilott.

Allez ensuite voir Shamaz Zeb pour lui demander d'aller prendre soin de Ilott et repartez le dire à Ilott. Ensuite, trouvez Shamaz Mazum dans le temple Eluee à l'est du village. Récupérez de Logar un magwa pour lui redonner des pouvoirs. Vous trouverez Logar dans la rizière non loin du puits aux essences. Le Shamaz vous parlera alors de la Tablette Sankra. Allez en parler au chef du village, Maar qui vit au sud ouest du village. Il vous conduit au coffre contenant la tablette. Faîtes exploser le coffre à la dynamite et récupérez la tablette.

Ramenez alors la tablette à Shamaz Mazum et prenez trois clés de porte. Allez récupérer les clés des essences dans les entrepôts. Ces clés se trouvent dans trois entrepôts différents, les deux proches du Temple de Fae et un autre au nord est sur la carte. En suivant les notes Shamaz Mazum, remettez les clés correctement dans les trois temples au nord est du Temple de Fae. Le temple de Ka est particulier car des Talans sont en train de nettoyer un éboulement et bloquent l'accès. Allez parler à leur chef et parlez lui de dynamite. Utilisez un bâton en haut des escaliers près des gravats. Laissez leur le temps (quand même :) d'évacuer les lieux et faîtes moi tout sauter. Ceci fait, retournez voir les Talans pour leur dire que c'est fait et continuez à placer les clés. Un escalier conduisant au Mon va alors se former. Quand vous attaquerez le temple de Fae pour prendre le Mon, Naarn va arriver. Il faudra le vaincre et récupérer la dernière clé des essences sur lui : s'il est vivant, il vous la donnera sinon, fouillez son cadavre. Allez alors placer la dernière clé dans le Temple de Fae pour éteindre la flamme. Prenez le Mon et repartez en vitesse avant que la flamme ne revienne. Une fois Naarn mort, allez le dire à Ilott. Allez voir Zeo à côté du puits aux essences au sujet de la pierre des essences.

La pierre des essences est dans une des tours près du Temple de Fae mais c'est une fausse. La véritable pierre des

essences se trouve dans une des deux mares derrière les temples de Ka et de Eluee. Rapportez alors la pierre à Zeo. Si vous avez tué assez d'ennemis, allez parler à Maar pour arrêter la production de Riss. Celui-ci va alors affaiblir les soldats pour que cela devienne plus facile. Parlez à quelqu'un des compteurs du Riss. Parlez à Zalinass au sujet du Mon et détruisez les bateaux entre les pistes d'atterrissage. Certains Talans vous disent que Zalinass a un problème, allez le voir et il vous racontera que les Gamors ont attaqué son twôn-ha.

Partez vous occuper des Gamors et revenez le dire à Zalinass. Explosez le faux Gorgor qui est dans l'une des mares derrière les temples de Ka et de Eluee. A côté d'un des riss counters, vous rencontrez Zolass. Il est en train d'attendre un twôn-ha que Zalinass devait livrer. Repartez voir Zalinass pour le récupérer et le donner à Zolass et enfin, revenez voir Zalinasss avec le message de Zolass.

Plus tard dans le jeu :
Ezef, le frère de Yagu, est l'un des Talans qui travaillaient sur l'éboulement de pierre dans un des temples. Quand vous irez à Talanzaar, Yagu vous demandera d'aller voir son frère en Shamazaar. Les Talans vous informeront. Il vous faudra passer cette barrière en détruisant les deux tours. Dans l'une des tours, une porte est fermée. Vous devez d'abord aller dans l'autre tour, traverser le pont et appuyer sur le bouton qui est situé dans la petite pièce de l'autre côté. Vous devez alors retourner dans l'autre tour et passer le petit pont.

MOTAZAAR

Allez trouver Ashkar, le chef des Montagnes. Il vit dans un village situé dans la partie ouest de la carte. Il vous explique que Shamaz Keb qui sait où se trouve la Mon est emprisonné de l'autre côté d'une crevasse dans la région nord. Pour le sauver, vous devrez retarder l'execution de Shamaz Keb en allant détruire le mécanisme qui abaisse le pont au-dessus de la crevasse. Pour ce faire, tirez dessus.

Quand vous avez détruit le pont, revenez en informer Ashkar, il vous demande de discuter avec Zoran, l'ingénieur des machines de Motazaar. Vous le trouverez dans le moulin à vent (kaful), au nord ouest du Dakoa qui conduit à Talanzaar. Attention aux soldats qui pourraient patrouiller dans le coin. Quand les soldats sont éliminés, Zoran vous explique que son assistant Makee a laissé une pièce de rechange pour le mécanisme que vous avez cassé dans Okriana, Talanzaar et qu'il devrait revenir. Vous trouverez Makee près du dakoa de Talanzaar (à l'est sur la carte) et celui-ci vous dit que son ami s'est fait attaqué par des gramors en transportant la pièce de rechange. A ce moment, suivez la trace laissée par ses affaires. Vous trouvez l'ami de Makee, mort, dans la région sud ouest. A côté de son corps, récupérez la pièce de rechange. Ramenez la pièce à Zoran qui vous attend près du mécanisme. Vous devrez le protéger des soldats de l'autre côté de la crevasse pendant qu'il répare le mécanisme. Pour récupérer la clé de la prison de Shamaz Keb, vous devez vous rendre dans la base militaire au nord ouest de la région. Tuez les soldats et prenez la clé sur l'un des cadavres de troupe d'élite.

Vous allez trouver trois autres clés dans l'entrepôt central, en suivant sur la carte du labyrinthe. Donnez la carte à Shamaz Zagy qui est dans le temple derrière le daoka menant à Shamazaar. Il vous marquera la sortie sur le plan du labyrinthe. Dès que vous avez la clé, utilisez la sur le mécanisme et passez la crevasse. Là, suivez le plan du labyrinthe pour en sortir. Vous tombez sur un garde Dolotaï, donnez lui la carte et il vous récompensera. Vous allez devoir passer une série de tests formant l'épreuve de Fae. Vous vous retrouvez devant quatre cellules, si vous avez déjà les clés, vous pourrez ouvrir les portes 1, 2 et 4. La 3 contient Shamaz. Attention, si vous mettez la bonne clé dans la porte 3, vous ne pourrez plus ouvrir les autres portes ! Libérez Shamaz Keb, prenez le Mon et parlez au Shamaz.

Si vous avez tué assez de soldats et que vous allez voir Ashkar, il pourra arrêter la production d'helidium. Les armes des soldats seront alors amoindries et ils tireront moins souvent.

Dans la mine au nord du village, vous devez trouver 2 faene pour soigner l'ami de Zine. Vous en trouvez près du pont sur le côté gauche de la carte. Revenez les donner à Zine et parlez lui. Discutez aussi avec son ami qui vous donnera quelque chose en remerciement.

Allez voir Zine pour obtenir le gros morceau d'hélidium dont Zernar vous avait parlé à Okasankaar. Vous l'utiliserez pour réparer le phare de la ville de Cyana. Vous devez d'abord en parler à Ashkar et il vous dira de demander à Zine. Ensuite allez prendre le morceau d'hélidium entre la mine au nord et le village (au même endroit que le marteau géant). Zogard

est le directeur de la mine à l'est de la carte. Vous devez l'aider à faire exploser sa propre mine en lui donnant 3 bâtons de dynamite. Une fois la dynamite offerte, éloignez vous. En revenant, vous vous rendez compte que Zogard s'est fait coincé dans la mine en lui demandant ce qu'il s'est passé.

On vous demande alors d'aller à Okriana pour trouver une pièce de rechange pour la mine. Trouvez le premier venu et parlez de la pièce, puis demandez où l'on peut trouver Zakk. Allez la chercher et ramenez à l'ami de Zogard qui vit près de la mine de celui-ci. Zogard vous remercie en vous donnant un morceau d'hélidium blanc et vous dit d'aller voir Azirad à Okriana pour faire améliorer votre Kawk-MK8.

Pour arrêter le voleur dont Ashkar vous a parlé, vous devez d'abord le prendre sur le fait puis aller lui parler. Pour récupérer le twôn-ha de Mobaar allez prendre les hoti dans la région d'Okaar. Si vous les mettez par terre, le twôn-ha essayera de les prendre. Utilisez les donc pour que le twôn-ha vous suive jusqu'à son propriétaire. Il est possible d'utiliser plusieurs fois le même hoti si vous arrivez à le récupérer avant que le twôn-ha le mange.

OKASANKAAR

Quand vous arrivez à cyana, vous devez d'abord éliminer les soldats avant de pouvoir parler aux Talans. Faîtes attention à la sentinelle postée sur la tourelle, elle est mortelle.

Allez voir le Shamaz qui se trouve dans une des grandes maisons du village. Il vous dira que le Mon est sur lîle de Gorgor et qu'il vous faut l'aide de Oru le chasseur. Pour atteindre l'île de Oru, il vous faut aller parler à Sadar sur les quais. Sadar vous demande de lui rapporter le gland de zeedog pour qu'il puisse réparer son bateau. Cette plante pousse le long des routes autour de Cyana mais gare aux morsures et jets de poison. Vous êtes obligés de les tuer pour pouvoir récupérer le gland. Prenez en 5 et ramenez alors un gland à Sadar qui va réparer son bateau et vous emmener sur l'île de Oru. Si vous écoutez attentivement ses propos vous apprendrez où se trouve le daoka pour aller à Okaar.

En faisant attention au Zeedog sur le bord de la route, rendez vous à la maison de Oru. Celui-ci vous demande de récupérer son arme et ses munitions pour combattre le Gorgor. Retournez à Cyana et demandez au Shamaz de vous aider à retrouver l'arme de Oru. Allez alors aux abords de Cyana et plongez pour trouver le temple immergé. L'accès au temple est gêné par une grille, il vous faut trouver Egar le pêcheur pour qu'il vous aide. Vous devez trouver un mécanisme non loin du temple et appuyez sur les deux boutons au même moment. Une fois la grille ouverte, entrez dans le temple et cherchez l'arme de Oru. Près du port, allez voir Zele et parlez lui des munitions de Oru. Il vous demande pour cela de lui donner 5 booyats et 5 daguerachs.

Allez au centre du village pour trouver Zafar dans un des petits squares. Zafar vous raconte qu'il a des problèmes avec un voleur et que si vous l'en débarrassez, il vous donnera de l'argent ou son dernier booyat. Si vous n'acceptez pas sa proposition, il vous sera toujours possible de lui acheter son booyat. Pour trouver trois autres booyats, Zafar vous dira que vous pouvez en trouver dans le Darosham. Vous devez d'abord retourner au temple immergé afin d'examiner une gravure sur l'un des murs extérieurs. Ce schéma vous explique comment ouvrir la porte au fond du Darosham. Rendez vous au Darosham, ouvrez la porte et avancez jusqu'à une roue formée de quatre symboles. Tirez sur les symboles en suivant l'ordre de la gravure et en commençant par le feu. Quand vous y arrivez, le feu s'éteint, continuez. Ne perdez pas une minute à partir de ce moment car l'air est empoisonné. Sur le chemin, prenez la dent de Gorgor à côté du cadavre du Talan.

Allez au port et parlez à Zidar de vous emmener à Zorkatraz. Ecoutez ce qu'il a à vous dire mais ne Montez pas ensuite dans son bateau. Plongez dans l'eau et suivez le en restant près de lui jusqu'à Zorkatraz. Ne vous éloignez pas trop ou les Sannegtas vous attaquent. Arrivé devant Zorkatraz, plongez et cherchez une entrée qui vous mène directement à l'intérieur de la prison. Une fois à l'intérieur, prenez les escaliers qui montent. Avancez alors sur les plates-formes en vous frayant un passage en explosant les caisses. Tuez les gardes et récupérer sur le chef des gardes la clé de la prison. Utilisez celle-ci pour libérer le prisonnier. Afin de quitter Zorkatraz, soufflez dans la corne de brume qui se trouve à côté de la piste d'atterrissage. Zidar arrive alors pour vous ramener à Cyana seulement si vous avez bien tué tous les soldats.

Une fois dans Cyana, Zele vous montre où trouver les daguerachs. Retournez sur l'île de Oru et avancez en sautant sur

les nénuphars jusqu'à atteindre une petite île habitée par des gamors. Récupérez les daguerachs.

A Cyana, vous faîtes la connaissance de Zenar qui vous parle du phare de Cyana et de ses problèmes. Allez faire tailler la grosse pièce d'hélidium par Azirad au Talanzaar. Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme pour arriver au phare, remplacez l'ancien cristal par le nouveau. Si vous avez éliminé assez de soldats, Zenar se laissera convaincre de stopper la production de Sankaar, une fois encore, cela affaiblira les soldats.

Retournez voir Oru pour lui remettre son arme et ses munitions en utilisant le bateau de Sadar. Tuez le Gorgor en associant votre arme à celle de Oru. Une fois le Gorgor détruit, allez jusqu'à son cadavre pour que son odeur recouvre la vôtre. Allez alors dans l'eau et rendez vous sur la petite île où se trouve le Mon. Une fois revenu, vous pourrez vendre le zort du Gorgor à Zele.

OKAAR

Lorsque vous arrivez à Okaar, allez parler à Kyuran le chasseur. Il vous explique que le Mon se trouve dans la base militaire de l'autre côté du pont. Il vous raconte qu'un Shamaz a déjà été dans ce coin pour récupérer le Mon et qu'il est parti ensuite en direction de l'est du camp des Oogoobars au sud est de la région. Quand vous y allez, vous vous rendez compte que les Oogoobars sont prêts à le sacrifier. Sauvez le et parlez lui, il vous donne un plan de la région. Puis, Shamaz Zave vous dit qu'il sera maintenant à votre service et part vous attendre près du Daoka. Prenez le couteau près de l'autel de sacrifice.

Retournez voir Kyuran et Montrez lu la carte pour qu'il y note l'emplacement des pipes musicales sans lesquelles vous ne pourrez trouver le Mon. Ces pipes musicales sifflent quand vous vous en approchez. La première se trouve dans l'arène des Gamors. Une autre se situe au niveau du tronc d'arbre qui se balance. La troisième pipe musicale est au même emplacement que les Gamors, près de la base militaire à l'ouest, derrière un arbre. Enfin, vous trouvez la dernière pipe musicale dans le repaire de l'Achondar. Vous n'avez pas besoin de le tuer mais il vous faut appuyer sur les quatre boutons en ligne dans son antre.

En regardant sur la carte, vous verrez deux symboles qui correspondent à deux clés identiques. Vous devez insérer ces clés dans les emplacements 1 et 3. Mettez les deux autres clés dans l'orgue et celui-ci vous recrache une clé par le côté gauche. Allez à l'endroit marqué mais non entouré sur votre carte, juste à l'ouest de la cascade et au nord du pont. Là, tirez sur les deux balles pour créer un mouvement de balancement qui va relâcher la grosse balle. Faîtes gaffe de ne pas vous faire écraser. Retournez à la cascade qui s'est arrêtée et entrez dans la pièce derrière la chute d'eau pour récupérer la seconde clé.

Une fois que vous avez les deux clés en votre possession, allez attaquer la base militaire. Quelques gardes sont vraiment coriaces donc allez y prudemment. Le Mon se trouve derrière la porte en pierre que vous ouvrez en plaçant les deux clés dans les trous correspondants.

TALANZAAR

Quand vos arrivez depuis Shamazaar, prenez à gauche pour trouver le quartier des brasseurs. Là, vous rencontrez un vendeur de boissons appelé Zoss. Il vous demande de l'aider à baisser les prix de l'eau de Heza. Allez voir ce Heza qui se trouve dans la rue principale avec une charrette à eau tirée par un twôn-ha. Parlez lui et il vous dit de persuader d'abord trois autres marchands.

Allez voir Ominel qui vend de la viande, il vous demande de trouver un couteau de Oogoobar que vous avez normalement trouvé dans la forêt d'Okaar, donnez le lui. Allez ensuite voir Yagu, il vous demande des nouvelles de son frère Ezef qui habite Shamazaar. C'était un des Talans qui déblayaient l'éboulement. Pour le trouver, allez à Shamazaar et demandez à un des Talans. Il se trouve dans les rizières de Riss. Retournez alors dans Talanzaar et allez parler à Yagu, il baissera alors les prix. Zakk baisse les prix si vous concédez à lui prêter votre arme quelques temps pour l'étudier, il vous la rend un peu plus tard et accepte de baisser les prix. Une fois les trois marchands persuadés, allez voir Heza qui accepte alors de baisser ses prix. Retournez voir Zoss et dîtes lui. Vous pouvez lui demander à boire, il vous donnera ça gratuit.

Allez voir maintenant Zot qui se trouve dans la partie ouest de Talanzaar, près du palais de Fae. Le chef de Talanzaar acceptera d'arrêter de payer les taxes à condition que vous ayez tué assez de soldats dans la région.

Retournez voir Heza qui vous explique qu'il a un problème avec son puits et qu'il faut le réparer. Allez au puits au sud de Okriana et dîtes à son assistant de nettoyer la zone car vous allez faire le ménage de façon musclée. Utilisez la dynamite pour déboucher le puits. La réussite se verra tout de suite par un geyser bleu sortant du puits.

Ensuite, partez à la rencontre de Balazar le collectionneur qui vous demande de trouver une ancienne relique dans les confins de Okriana. La relique se situe en dehors de Okriana, dans un endroit infesté d'araignées. Débrouillez vous pour la récupérer et allez voir le Achondar à Okaar. Posez la relique par terre et demandez au dragon de souffler du feu dessus pour la nettoyer. Revenez la montrer à Balazar qui vous en donnera 1500 zorkins.

A droite de Balazar se trouve Mored, le vendeur de Hotis. Il veut que vous lui rameniez 10 hotis. Il vous faut vous rendre dans la région d'Okaar. Si vous en avez en rab, Mored vous en paiera un bon prix.

Jokace vit au sud est de Okriana et il a besoin de glue pour confectionner une fresque géante à partir de ses tapisseries. Donnez lui vos 4 glands restants.

Tezu est le marchand de poteries. Il vous raconte qu'il aimerait beaucoup que vous cassiez ses pots car c'est bon pour le commerce. Faîtes lui plaisir et détruisez au moins 20 pots, il vous remerciera et vous demandera d'arrêter.

Dans le bok de Riss, vous rencontrez Nikaa qui vous demande de l'argent sous forme de prêt qu'il vous remboursera plus tard. Allez voir Gizo dans le Sankaar bok et donnez lui l'argent, il vous remet un bracelet trouvé dans les livraisons de Sankaar. Allez donner ce bracelet à Zele à Okasankaar et il vous donnera une récompense à remettre à Gizo. Repartez lui donner et il vous laisse la garder et vous en donne même une autre.

Zagu se trouve dans l'échoppe d'épice et vous raconte qu'il peut créer un cocktail soporifique. Trouvez 5 bouteilles chez Zoss et un daguerach de Okasankaar. Allez avec la potion au puits de Heza et trouvez Shadi, un musicien posté dans une rue. Shadi accepte de livrer les bouteilles à la base militaire au sud est de Okriana mais moyennant finance. Demandez aussi à Shadi de jouer les notes marquées par Shamaz Zave sur la carte à Okaar

A l'ouest du palais de Fae, vous rencontrez Mogi le mendiant, écoutez le sans l'interrompre et vous apprendrez des choses très intéressantes. Un autre mendiant chante l'hymne de Motazaar au puits de Heza, si vous l'accompagnez en utilisant les bons mots, il vous récompensera.

Allez à présent vers le bok qui est en construction. Aidez Mogad avec sa grue et tirez sur le bloc pour le stabiliser avec votre arme de base.

Azirad se trouve dans le bok d'artisanat. Si vous lui donnez le vieux cristal du phare ainsi que votre arme, il pourra l'améliorer. Si ensuite, vous lui donnez le morceau d'hélidium blanc, il l'augmentera encore la puissance du perforateur. Vous avez aussi la possibilité de récupérer son collier volé dans le bok en construction et il vous récompensera.

Si vous vous trouvez dans le palais de Fae pour le combat final, il vous faudra tuer tous les gardes avant de pouvoir penser à blesser Kroax. Tuez le et vous accéderez à la vidéo finale.

CHEAT CODE

Tapez HOKKUSPOKKUS pendant le jeu puis entrez un des codes suivants dans la console:

AMMO_FLOW	Munitions illimitées
ARSENAL	Toutes les armes
BENNY	No clipping
COORDS	Affiche les coordonées

CUTTERGOTOPOS <x, y, z>	Aller aux coordonnées x, y, z
CUTTER__REPUT <#>	Screenshot
DYNAMIT	Fournit de la dynamite
DRAMA_TIME <#>	?
FLY	Mode vol
HERO_MONEY #	Cutter possède # Zorkins
IAMINVIBLE	Mode invisible
KILL_SOLDIER	Tue tous les soldats
LOAD_GAME SLOT <#>	Charger partie sauvergardée
MEDI	Donne un médikit
POW <#>	Energie au niveau #
POW 65553	God Mode
QUIT	Finit le jeu
REMOTE	Fournit un détonateur
SAVE_GAME SLOT_<#>	Sauve la partie dans le slot #
TELEPORT <#>	Teleporte au monde #
TRACKER	Fournit Proxi 130HF
TRIPWIRE	Fournit THNDR-STP33
(OCCINEMA.PAK) PLAY <nom de la video>	Voir les videos
WEAP_LEV<x>_AVAILABLE <y>	Fournit l'arme y avec le nombre x de munitions

POINTS SUPPLÉMENTAIRES

Entrez ces codes en remplacant x par le nom d'un personnage.

POINTSx	Donne les points des quêtes à x.
EXTRA_POINTSx	Donne les point des quêtes secondaires à x.

Outer Ridge

© Wizard Soft / Graphicwares

+ D'INFOS FORUM

EDITEUR DE NIVEAUX

Lancez le jeu en ajoutant le paramètre de commande "-devparm". Ensuite, lorsque vous êtes sur le menu principal, appuyez simultanément sur les touches ALT , SHIFT et U. Vous serez alors dans l'éditeur de niveaux.

Outlaw Golf

© TDK Mediactive / Hypnotix 2003

CODE MAÎTRE

Commencez une nouvelle partie et entrez Golf_Gone_Wild en nom de joueur pour débloquer tous les joueurs, niveaux et clubs.

Outlaws

© LucasArts 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez :

OLAIRHEAD	Mode vol
OLAPPEAR	Force le bandit Sanchez à apparaître
OLASH	Munitions illimitées
OLBOUNCE	Mode super saut
OLCDS	Affiche toute la carte
OLER	Redonne l'énergie
OLETHER	Mode invisibilité
OLFPS	Affiche le nombre d'images par seconde
OLGPS	Affiche les cordonnées du joueur
OLGUSHER	Huile infinie
OLHOWMANY	Affiche le nombre de joueurs (pratique en réseau)
OLMEMORY	Affiche des informations sur le système (mémoire...)
OLMORERX	Ajoute trois coeurs
OLIMYELLA	God mode (invulnérabilité)
OLJACKPOT	Remplit l'inventaire
OLOPEC	Rajoute de l'huile
OLPOSTAL	Toutes les armes avec le plein de munitions
OLREALLYHITME	Tire trois balles à la fois
OLREDLITE	Les ennemis ne bougent plus
OLRX	Ajoute un coeur
OLSCORE	Termine le niveau en cours
OLSCREENING	Montre les scènes
OLTOMBSTONE	Suicide
OLYAHOO	Donne le badge en bronze
OLWIMPY	Rechargement automatique
OLZIP	Téléportation

CODES DE NIVEAUX

1. OLHIDEOUT
2. OLTOWN
3. OLTRAIN
4. OLCANYON
5. OLMILLS
6. OLSIMMS
7. OLMINER
8. OLCLIFF
9. OLRANCH

ALIENS AU NIVEAU 1

Au 1er niveau, faites le code pour toutes les armes. Allez dans les toilettes où une demi-lune est gravée sur la porte. Il y a une fissure dans le mur. Faites tout sauter avec un bâton de dynamite. Accroupissez-vous et allez dans le trou. Plongez dans l'eau et cherchez la terre ferme. Longez le chemin, puis vous arrivez dans un cercle. Cherchez-y une fenêtre, et regardez à travers, et là surprise... Des aliens sont en train d'opérer une vache.

Outlive

© Take 2 Interactive / Continuum Entertainment

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez sur ENTER puis tapez l'un des codes suivants :

Code	Effet
#CAN I PLAY WITH MADNESS	God mode
#FEAR OF THE DARK	Full map
#FORTUNES OF WAR	Extra money

Outpost

© Sierra

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez WIN en gardant la touche ALT enfoncée, puis essayez les combinaisons de touches suivantes :

CTRL + F8 Auto-reconstruction
CTRL + F9 Tire sur les colonies ennemies
CTRL + F10 Pour créer une catastrophe (météorites, tempête...)
CTRL + F11 Ressources infinies
CTRL + F12 Augmente le moral, l'éducation et diminue la criminalité

TERRAINS PLATS

Pour n'avoir que des terrains plats, ouvrez avec un logiciel de dessin les fichiers finissant par "a". Exemple : "450a". Puis, coloriez toute la carte en noir. Revenez dans le jeu : quand tomberez sur cette carte, vous n'aurez que du terrain plat.

RENDRE UNE ZONE CONSTRUCTIBLE

Pour aplanir une zone où l'on ne peut pas utiliser le robot-doseur, utilisez d'abord le robot foreur en spécifiant "auto-destruction". Puis passez un tour. Maintenant, vous pouvez alors utiliser le robot-doseur sur cette zone.

Outpost 2

© Sierra / Dynamix

ACCÉLÉRER LES CONSTRUCTIONS

Pour accélérer les constructions des bâtiments, cliquez plusieurs fois dessus très rapidement. Vous pouvez ainsi augmenter la vitesse jusqu'a 40%!

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites l'une des manipulations suivantes :

`Ctrl + F4` Augmente la population de 10%

`Ctrl + F11` Ressources illimitées

OutRun

© Sega 1989

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Pendant le jeu, tapez RED BARCHETTA. Désormais, essayez les touches suivantes :

T Incrémente le temps de 10 secondes

S Passe au niveau suivant

B Recommence le niveau actuel avec un bonus de points

OutRun 2006 : Coast 2 Coast

© Sega / Sumo Digital 2006

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de profil (sans confirmer les changements lorsqu'on vous demandera de valider) :

ENTIRETY	Fini à 100%
MILESANDMILES	1 million de miles

Outwars

© Microsoft Game Studios / SingleTrac Entertainment 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants (clavier AZERTY) :

`,QCLEOD`	Immortalité
`DIRTYHQRRY`	Munitions infinies
`FRQ,ERQTE`	Affiche le nombre d'images par seconde
`GOHO,E`	Revenez à votre position de départ
`KEY,QSTER`	Toutes les armes et jump infini
`PHQNTO,`	Espionnage avec les touches F11 et F12
`SINGLETRQC`	Affiche un message
`SNEQKER`	Mode furtif
`SNIPSNIP`	Changez le genre de votre personnage
`TI,EZQRP`	Active/Désactive le timer pour la position courante
`THRQSHER`	Vous voyez vos ennemis sur votre radar
`ZEQPONCQ,`	Optique de visée pour vos armes

CHEAT CODES (VERSION DÉMO)

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants (clavier AZERTY) :

`,QCLEOD`	Invincibilité
`KILLER`	Tir rapide
`SINGLETRQC`	Affiche un message

Overboard !

© Psygnosis 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. Ancre, Ancre, Ancre, Ancre, Ancre, Ancre
2. Galion, Crâne, Poisson, Ancre, Galion, Ancre
3. Galion, Ancre, Crâne, Galion, Ancre, Poisson
4. Crâne, Galion, Poisson, Ancre, Ancre, Galion
5. Poisson, Poisson, Ancre, Galion, Crâne, Ancre
6. Crâne, Ancre, Ancre, Poisson, Ancre, Galion
7. Poisson, Ancre, Galion, Galion, Galion, Crâne
8. Ancre, Poisson, Galion, Crâne, Crâne, Poisson
9. Galion, Crâne, Crâne, Poisson, Ancre, Crâne
10. Poisson, Crâne, Ancre, Poisson, Crâne, Poisson
11. Poisson, Poisson, Galion, Crâne, Poisson, Galion
12. Galion, Ancre, Galion, Poisson, Ancre, Poisson
13. Crâne, Crâne, Ancre, Galion, Poisson, Poisson
14. Galion, Ancre, Crâne, Poisson, Poisson, Ancre
15. Crâne, Galion, Crâne, Crâne, Poisson, Galion
16. Galion, Poisson, Galion, Poisson, Galion, Ancre
17. Ancre, Galion, Poisson, Crâne, Poisson, Galion
18. Poisson, Galion, Ancre, Crâne, Galion, Poisson
19. Galion, Poisson, Crâne, Ancre, Ancre, Crâne
20. Crâne, Galion, Ancre, Poisson, Galion, Crâne

Overclocked

© Anaconda / House Of Tales 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cinq jeunes déboussolés ayant perdu la mémoire et confinés dans des cellules d'un hôpital pittoresque, un psychiatre au passé louche, sujet aux excès d'humeur et voyant sa relation sentimentale partir en fumée, le tout sous une pluie battante perpétuelle... Le décor d'Overclocked est planté. Vous devrez donc, dans la peau de David McNamara, ledit psychiatre, tenter de percer les secrets de vos jeunes patients en utilisant principalement des techniques d'hypnose. Toute cette affaire s'éclaircira ainsi peu à peu, et vous aurez pour cela un outil de prédilection : votre PDA. Grâce à cet appareil, David enregistrera automatiquement toutes les conversations qu'il entretiendra avec les adolescents, ceci dans le but de les leur faire écouter entre eux afin de réveiller leurs souvenirs. Ainsi, en général, lorsqu'un souvenir sera ravivé chez l'un des patients, vous le contrôlerez et devrez effectuer différentes tâches pour progresser dans le flash-back et le clôturer. Tout sera donc enregistré vocalement dans le PDA et permettra à David d'avancer dans son enquête. Outre la fonction d'enregistreur, l'outil vous servira également à recevoir des mails et à téléphoner à vos contacts.

Concernant les contrôles du jeu, les habitués du " point & click " s'y retrouveront sans grand mal, avec un personnage qui se déplace là où vous cliquez (double clic pour courir) et un curseur qui prend différentes formes, selon l'action que vous souhaitez effectuer (ouvrir une porte, rejoindre un endroit, observer de plus près, discuter). De même, les objets dont vous disposez sont affichés dans l'inventaire au bas de l'écran, et vous pouvez choisir de les utiliser, de les observer, ou même dans certains cas de les associer avec d'autres objets. Notez enfin que le fait d'appuyer sur la barre d'espace sur un plan donné permet d'afficher les interactivités possibles à l'écran. Afin de laisser la surprise au joueur, vous ne trouverez que très peu de spoil concernant le scénario dans cette soluce, qui s'en tient uniquement aux actions fondamentales à effectuer pour mener toute cette intrigue à terme...

Chapitre 1 - Bris de verre

Dimanche 11 Novembre 2007 - Matin

Vous débutez l'aventure dans votre chambre d'hôtel. Commencez par écouter les deux messages sur le répondeur, puis prenez le pendule et votre PDA sur cette même table. Grâce à cet appareil qui fait également office de téléphone, appelez Kim, votre femme, puis Terry, votre avocat. Prenez la monnaie posée sur la petite commode et quittez votre chambre.

Une fois dans le hall, allez parler à Flynn, le réceptionniste, puis épuisez tous les sujets de conversation. Sortez ensuite sur Rivington Street, allez à l'embarcadère. Parlez aux deux hommes sur le ponton, puis entrez dans le bâtiment du ferry.

Avancez jusqu'à la grille de l'entrée de l'hôpital, puis interphonez. Montez parler à l'infirmière, vous vous retrouverez dans le hall. Dirigez-vous vers le couloir pour bientôt avoir une conversation avec le docteur Young, avancez encore un peu dans le couloir pour que quelqu'un vous interpelle. Il s'agit de l'inspecteur Moretti. Poursuivez la conversation avec lui dans le hall, en épuisant tous les sujets. Rendez-vous ensuite dans le cockpit, où vous épuiserez également les dialogues avec le docteur, qui vous remettra les clés des cellules, un beeper et un dossier.

Visitez chaque cellule, puis parlez notamment à Jonathan, de la cellule 1.

Dimanche 11 Novembre 2007 - Après-midi

Vous revoici dans le hall. Après avoir reçu les coordonnées de Moretti en allant dans le couloir, sortez à l'extérieur pour le contacter.

Dimanche 11 Novembre 2007 - Soir

De retour dans l'hôpital, rendez-vous dans la salle de garde pour y emprunter du papier et un crayon. Utilisez ceci avec le pendule, puis retournez dans la cellule 1. Parlez à Jonathan puis sélectionnez l'icône du pendule.

Vous voici dans la peau de Jonathan. Utilisez le pied-de-biche sur les côtés de la grille et ce, à plusieurs reprise dans le but de la faire sauter. Une fois à l'extérieur, tenez-vous assez loin des barils de sorte à pouvoir tirer dessus, puis revenez vers eux pour pousser celui du dessus. Faites-le ensuite rouler, puis montez enfin sur ce dernier pour déclencher une séquence.

De retour dans la peau de David, allez épuiser les dialogues avec l'infirmière dans la salle de garde, puis une fois ceci effectué, quittez l'hôpital. Repassez par le ferry pour rejoindre Rivington Street, puis allez faire un tour au Nighthawk Bar. Asseyez-vous, puis parlez au barman avant de rentrer à l'hôtel.

Une fois dans votre chambre, écoutez vos messages sur le répondeur, puis appelez Kim et Terry. Allez vous coucher pour passer au jour suivant...

Chapitre 2 - Blessures

Lundi 12 Novembre 2007 - Matin

Descendez dans le hall et parlez à Flynn. Sortez pour rejoindre l'embarcadère et une petite séquence se déclenche. Mais rejoignez tout de même l'embarcadère suite à celle-ci. Entrez dans le bâtiment du ferry, franchissez le portail de l'hôpital, pour bientôt trouver Mme Farebanks. Suite à la discussion, entrez dans l'hôpital, puis dans le cockpit, pour ensuite parler au docteur Young. Rejoignez maintenant la cellule 1, celle de Jonathan. Grâce à votre PDA, faites-lui écouter la première partie de l'enregistrement d'hier (dans le menu " enregistrement audio ", ouvrez le dossier : " Cellule 1/ 10.11.2007/ Nuit/ 1ère partie "). Parlez-lui ensuite pour utiliser le pendule et revenir à nouveau dans ses souvenirs.

Une fois encore dans la peau de Jonathan, avancez jusqu'au mur de briques, puis tirez dessus à plusieurs reprises pour le détruire. Emparez-vous d'une brique, puis rampez pour avancer dans ce couloir et continuer droit devant vous jusqu'au ventilateur. Coincez la brique dans le ventilateur, puis rampez à nouveau pour passer derrière celui-ci. Tirez sur la brique, puis avancez jusqu'à grimper à l'échelle.

De retour dans la peau de David, allez faire un tour dans la cellule 3, vous recevrez un mail de Moretti, concernant notamment une fréquence radio. Rendez-vous dans la cour de l'hôpital, puis utilisez le beeper. Filez dans le cockpit tant que le docteur n'y est pas, pour lui subtiliser la radio. Retournez dans la cellule 3, posez la radio sur la table et ajustez la fréquence sur 108 Mhz.

Vous voici maintenant dans la peau de Ray. Allumez votre lampe de poche, puis avancez jusqu'à la porte avec le digicode. Pour trouver le code à entrer, utilisez les informations sur la feuille dont Ray dispose dans son inventaire. Remplacez le " ? " par les 4 signes mathématiques du bas à tour de rôle pour trouver finalement le code : 8 12 5 20. Entrez donc ceci sur le digicode, en appuyant à chaque fois sur " entrée " entre les numéros trouvés. Franchissez la porte, puis allez bloquer votre pistolet dans le ventilateur. Rampez au travers, allez prendre l'échelle au bout. Sortez, montez sur le baril pour franchir la clôture.

De retour à la réalité, faites écouter à Ray ce qu'il vient de dire, grâce à votre PDA (Cellule 3/ 10.11.2007/ Nuit/ 1ère

partie). Parlez-lui pour utiliser le pendule.

Vous revoici alors dans les souvenirs de Ray. Emparez-vous de la lampe de poche dans un des tiroirs, puis sortez dans le couloir pour entrer ensuite dans votre chambre. Prenez la clé sur le bureau, sortez du bâtiment, sur la place centrale. Rejoignez la prison (sur un des côtés de la place, selon l'angle de caméra). Utilisez la clé sur la porte de celle-ci, puis une fois à l'intérieur, ouvrez la porte de la cellule avec cette même clé. Echappez-vous ensuite par la bouche d'aération.

A nouveau dans la peau de David, sortez de la cellule 3, puis viendra l'après-midi.

Lundi 12 Novembre 2007 - Après-midi

Une fois dehors, appelez Moretti pour lui demander des menottes. Filez à l'hôtel pour les demander au réceptionniste, puis revenez à l'hôpital. Entrez dans la cellule 5, utilisez les menottes sur Cliff, parlez-lui.

Une fois dans les souvenirs de Cliff, faites rouler le baril situé à côté de vous jusqu'à la porte. Ouvrez la porte coulissante sur la gauche, pour vous emparer d'un bidon. Retournez en arrière, au dépôt de carburant. Trouvez l'extincteur au sol, pour couper le tuyau de ce dernier à l'aide votre couteau. Derrière vous, prenez le drapeau sur la jeep, une bouteille vide sous la table, puis des câbles de batterie sur la machine juste à gauche de la table. Ressortez du hangar pour trouver un vieux réservoir rouillé au sol. Dévissez le bouchon, insérez-y le tuyau. Remplissez le bidon et la bouteille grâce au tuyau, revenez vers le baril vide placé contre la porte. Versez alors le contenu du bidon dans le baril. Placez le drapeau dans la bouteille, retournez dans le hangar pour fixer les pinces sur la vieille batterie posée sur la table. Associez l'autre partie du câble sur le cocktail molotov, puis emparez-vous de ce dernier. Revenez vers le baril situé devant la porte (observez-le) utilisez le cocktail Molotov sur celui-ci, puis observez la séquence.

De retour à la réalité, sortez de la cellule pour recevoir un mail de Moretti. Allez parler à Young dans le cockpit. En sortant de la pièce, vous recevez un appel de Moretti, il vous faut aller dehors. Tenez-vous devant l'entrée de l'hôpital, vous pourrez discuter avec Moretti...

Lundi 12 Novembre 2007 - Soir

Après la petite séquence, rendez-vous dans la salle de garde. Prenez la lampe de poche, puis changez de plan pour observer le mur qui fait face à l'infirmière. Lorsqu'elle baisse la tête, appuyez sur le boîtier de fusibles pour couper la lumière dans les cellules. Rendez-vous dans la cellule 3 pour faire écouter à Ray l'enregistrement : " Cellule 5/ 10.11.2007/ Nuit/ 1ère partie ". Allumez la lampe de poche et parlez à Ray.

Une fois dans les souvenirs de Ray, entrez dans la chambre de Jonathan, puis suite à la séquence, allez écouter à la porte de celle de Cliff. Lorsqu'il semble éloigné de la porte, ouvrez-la, prenez le petit Post-it collé sur votre droite avant de vous faire expulser de la chambre. Une fois dans la cuisine, le souvenir s'arrête.

Allez rallumer la lumière des cellules en retournant toucher le boîtier de fusibles, puis rendez-vous dans la cellule 1 pour faire écouter à Jonathan l'enregistrement " Cellule 3/ 10.11.2007/ Après-midi/ 1ère partie ". Suite à ceci, parlez-lui pour déclencher une séquence souvenir. Sortez de la cellule 1 pour rejoindre la cellule 2, celle de Laura. Faites-lui alors écouter l'enregistrement " Cellule 1/ 10.11.2007/ Après-midi/ 1ère partie ". Parlez-lui, puis vous vous retrouverez dans le premier de ses souvenirs.

Ouvrez la petite armoire métallique avec le couteau, prenez le canot de sauvetage. Attachez la corde de celui-ci à la balustrade, poussez-le dans la mer et descendez.

Une fois dans la peau de David, allez dans la cellule 5 pour lui faire écouter l'enregistrement " Cellule 3/ 10.11.2007/ Après-midi/ 1ère partie ". Parlez-lui, une vidéo souvenir se déclenchera. Suite à celle-ci, rejoignez la cellule 3. Faites écouter à Ray l'enregistrement " Cellule 5/ 10.11.2007/ Après-midi/ 1ère partie ". Parlez-lui pour retourner dans ses souvenirs...

Parlez à Cliff, puis sortez à l'extérieur pour rejoindre la prison. Parlez aux filles à travers les barreaux d'une des fenêtres

puis retournez à l'intérieur pour entrer dans la chambre de Cliff. Prenez la bouteille de vin et allez dans la cuisine. Echangez les bouteilles de vin, pour retourner dans la chambre de Cliff et vous cacher derrière la porte (une icône prévue à cet effet apparaît en pointant sur le mur à gauche de la porte).

De retour à la réalité, allez dans la cellule 5. Faites écouter à Cliff " Cellule 3/ 09.11.2007/ Nuit/ 1ère partie ", puis parlez-lui.

Vous voici dans les souvenirs de Cliff. Cassez la chaise, puis prenez un pied de celle-ci. Utilisez-le pour attraper le couteau derrière la grille d'aération (observez-la au préalable). Utilisez le couteau pour dévisser la grille (les 4 vis), puis ôtez-la pour vous échapper ensuite par le conduit. Avancez dans le couloir, puis sortez par la porte coulissante après la séquence.

A nouveau dans la peau de David, rendez-vous dans la cellule 2. Faites écouter à Laura l'enregistrement " Cellule 3/ 09.11.2007/ Nuit/ 1ère partie ", puis parlez-lui pour déclencher un souvenir vidéo. Allez maintenant trouver Victoria, dans la cellule 4. Faites-lui écouter l'enregistrement " Cellule 2/ 09.11.2007/ Soir/ 1ère partie ". Parlez-lui, puis vous entrerez dans ses souvenirs.

Parlez automatiquement avec Laura, puis utilisez le couteau sur la grille. Il va tomber derrière et le souvenir s'arrête là.

David va recevoir un mail de Moretti. Sortez dehors pour l'appeler. Retournez dans la cellule 2 puis parlez directement à Laura pour déclencher un souvenir.

Observez le panneau de contrôle à l'intérieur de la cabine et touchez tous les boutons. Dévissez le panneau en cliquant sur une des 4 vis. Branchez le câble rouge sur la vis la plus en bas à gauche du serre câbles d'à côté, la lumière s'éteindra. Prenez la console de commandes de votre inventaire, puis placez-la sur le projecteur. Dévissez le câble rouge, puis vissez-le sur la vis située juste à droite de l'autre. Le projecteur se rallume. Otez le câble pour le rééteindre, puis récupérez la console de commandes, maintenant sèche. Réinstallez-la comme à l'origine, puis appuyez sur le bouton qui éclaire le projecteur. Appuyez ensuite sur les flèches du bas, une séquence s'enclenchera.

A nouveau dans la peau de David, sortez pour quitter l'hôpital et vous aurez une discussion avec Young. Vous recevrez un mail de Kim vous annonçant l'arrivée d'un colis pour vous à l'hôtel. Parlez-en à Flynn, lisez la lettre, puis montez dans votre chambre. Appelez Terry, puis Kim et allez faire un tour au Nighthawk. Asseyez-vous au bar, évoquez les sujets de conversation avec le barman, puis suite à la séquence, montez vous coucher dans votre chambre d'hôtel faire un bon dodo.

Chapitre 3 - Adversaire

Mardi 13 Novembre 2007 - Matin

Appelez Terry, puis descendez à la réception. Parlez à Flynn et donnez-lui votre carte de crédit. Appelez la banque dans votre chambre d'hôtel (le numéro se trouve sur votre carte de crédit et s'ajoute au PDA) et appelez ensuite Kim. Quittez l'hôtel pour vous rendre à l'embarcadère, une séquence se déclenchera.

Mardi 13 Novembre 2007 - Après-midi

Suite à la discussion avec Moretti, entrez dans l'hôpital. Allez dans la cellule 4, puis faites écouter à Victoria l'enregistrement " Cellule 2 /09.11.2007/ Nuit/ 1ère partie " avant de lui parler.

Dans la peau de Victoria, allez dans la cuisine, pour prendre le balai avec le seau. Remplissez ce dernier au robinet après l'avoir posé dans l'évier, récupérez-le, puis allez nettoyer la mare de sang avec le balai. Suite à la séquence, sortez sur la place centrale pour vider le seau dans le puits. Retournez à l'intérieur, entrez dans la chambre de Laura, regardez les dessins sur le bureau et prenez le couteau. Retournez sur la place centrale, puis rendez-vous au niveau de la tour de surveillance. La séquence qui suit mettra fin au souvenir.

Rendez-vous dans la cellule 5, celle de Cliff. Faites-lui écouter l'enregistrement " Cellule 4/ 09.11.2007/ Soir/ 5ème partie ". Parlez-lui pour déclencher un nouveau souvenir chez ce dernier. Suite à celui-ci, entrez dans la cellule 1, celle de Jonathan. Faites-lui donc écouter l'enregistrement " Cellule 5/ 09.11.2007/ Soir/ 1ère partie ". Parlez-lui.

Dans la peau de Jonathan, trouvez les gants un peu plus en avant sur la gauche, puis avancez. Choisissez le sentier du bas pour trouver au bout une boule de fil barbelé. Utilisez les gants sur cette dernière, puis vous récupérerez une barre. Revenez au croisement et choisissez l'autre sentier pour avancer jusqu'au bunker, dont l'entrée est bloquée par une pierre. Utilisez la barre sur celle-ci, puis vous entendrez des cris bizarres. Revenez alors au niveau de la bobine de fil barbelé. Tirez sur le chevreuil, puis revenez vers le bunker pour que le souvenir prenne fin.

Lorsque vous reprenez le contrôle de David, rendez-vous dans la cellule 3 pour faire écouter à Ray l'enregistrement " Cellule 1/ 09.11.2007/ Soir/ 2ème partie ", puis parlez-lui.

Vous contrôlez Ray. Au digicode, entrez le code 1 5 3 7 (le début de ce code se trouve dans le PDA, sur l'enregistrement " Cellule 3/ 10.11.2007/ Nuit/ 2ème partie "). Utilisez l'extincteur sur le volant de la porte, ouvrez-la, puis le souvenir prendra fin.

Sortez de l'hôpital et appelez Moretti. Retournez ensuite à l'intérieur et vous recevrez un message de Moretti. Filez dans la cellule 3, puis faites écouter à Ray ce message radio via votre PDA (il se trouve dans le menu des enregistrements). Parlez à Ray.

Une fois de retour dans les souvenirs de Ray, regardez derrière la radio pour récupérer un chiffon. Eteignez la lumière grâce à l'interrupteur, puis utilisez le chiffon pour dévisser l'ampoule de la lampe précédemment allumée. Fixez l'ampoule sur la lampe située au-dessus de la radio, puis rallumez la lumière. Branchez les fils de cette manière derrière la radio : rouge, jaune, vert, bleu. Branchez la prise de la radio, puis allumez l'interrupteur. Fin du souvenir...

Rendez-vous dans la cellule 1 pour parler à Jonathan. Suite à la cinématique, allez épuiser tous les sujets de conversation avec Young avant de sortir de l'hôpital.

Mardi 13 Novembre 2007 - Soir

Quittez l'hôpital, puis allez au Nighthawk. Evoquez tous les sujets de conversation après vous être assis face au Barman, puis regagnez l'hôtel. Montez dans votre chambre après avoir parlé à Flynn. Prenez la lettre qui se trouve sur les valises, appelez Kim et Terry avant d'aller vous coucher.

Chapitre 4 - Immergé

Mercredi 14 Novembre 2007 - Matin

Après avoir automatiquement appelé Terry, rendez-vous à l'embarcadère pour parler avec Young et un autre homme sur le ponton. Vous vous retrouverez automatiquement à l'hôpital. Allez dans la cellule 2, puis vous trouverez Laura morte. Appelez Young grâce au beeper, suite à la séquence, nous passerons à l'après-midi.

Mercredi 14 Novembre 2007 - Après-midi

Sortez pour appeler Moretti, puis rendez-vous dans la cellule 1. Faites écouter à Jonathan l'enregistrement " Cellule 1/ 09.11.2007/ Après-midi/ 1ère partie ". Ceci déclenche deux souvenirs à la suite, lorsque vous parlerez à Jonathan. Suite à ceci, allez faire un tour dans la cellule 3, pour faire écouter à Ray l'enregistrement " Cellule 1/ 08.11.2007/ Après-midi/ 1ère partie ", avant de lui parler. Cela déclenche un souvenir automatique, à la suite duquel il vous faudra retourner dans la cellule de Jonathan pour lui faire écouter cela (" Cellule 3/ 08.11.2007/ Après-midi/ 1ère partie ", avant de lui parler.

A nouveau dans les souvenirs de Jonathan, cliquez vers le fond du puits pour attraper ensuite la clé et mettre fin au

souvenir après la séquence.

Rendez-vous maintenant dans la cellule 5, pour faire écouter à Cliff l'enregistrement " Cellule 1/ 08.11.2007/ Après-midi/ 1ère et 2ème parties ". Parlez-lui, cela lancera un souvenir.

Dans la peau de Cliff, utilisez la clé, puis entrez dans la salle du fond. Prenez la pince à levier dans les débris non loin de l'entrée pour aller briser un coffre de munitions (il est situé dans le tas de petits coffres sur la gauche, au premier plan). Prenez des munitions, puis ouvrez le cadenas qui ferme la grille des armes avec la clé abîmée. Emparez-vous des pistolets, puis sortez à l'extérieur.

Lorsque vous revenez à la réalité, retournez dans la cellule 1 pour faire écouter à Jonathan l'enregistrement " Cellule 5/ 08.11.2007/ Après-midi/ 1ère à 4ème partie ", puis parlez-lui. Cela déclenchera 2 souvenirs à la suite.

En revenant dans le couloir, vous surprenez Young, sûrement en train de vous écouter. Suite à la petite discussion, sortez pour passer au soir.

Mercredi 14 Novembre 2007 - Soir

Rendez-vous au ferry, une séquence se lancera. Suite à celle-ci, dirigez-vous au Nighthawk Bar menotté, Moretti vous libérera. Epuisez tous les sujets de conversation avec ce dernier, il partira. Finissez de parler avec Randall, puis sortez du bar, pour y revenir tout de suite après. Parlez à Ryker et achetez-lui une arme. De retour à l'hôtel, parlez à Flynn pour qu'il vous remette une enveloppe, finissez la discussion avant de monter dans votre chambre. Allez donc vous coucher (notez que le PDA ne fonctionne plus)...

Chapitre 5 - Perdu

Jeudi 15 Novembre 2007 - Matin

David appelle automatiquement Terry, puis suite à ceci, il vous faut vous rendre à l'embarcadère. Suite à la séquence, emparez-vous de la corde et de la bouée de sauvetage situées à votre gauche. Allez vous placer au bout du ponton pour voir le canot de sauvetage, puis attachez la corde à la bouée pour lancer le tout vers le canot. Une fois à côté de celui-ci, récupérez le pistolet qui se trouvait à l'intérieur, gagnez l'hôpital. Suite à la discussion avec Young, inspectez les cellules pour remarquer que tous les jeunes sont inconscients. Dans la cellule 1, ramassez le sédatif et allez dans le cockpit. Cliquez sur l'armoire à pharmacie avec le sédatif en main, vous obtiendrez l'antidote. Allez l'administrer à tous les jeunes, retournez dans le couloir pour passer à l'après-midi.

Jeudi 15 Novembre 2007 - Après-midi

Allez parler à Jonathan dans la cellule 1, puis suite à la cinématique, vous recevrez un mail de Kim. Rejoignez-la à Central Park, à droite de votre hôtel...

Jeudi 15 Novembre 2007 - Soir

Avancez jusqu'à déclencher une cinématique, puis vous vous retrouverez à Rivington Street suite à celle-ci. Flynn vous annonce que votre chambre a été débarrassée et que vous devez quitter l'hôtel. Prenez vos valises et allez au Nighthawk. Randall se charge de vous les garder, donc rendez-vous à l'embarcadère. Avancez devant les cônes à l'entrée du ponton et appelez Moretti. Personne ne répond mais vous pouvez entendre la sonnerie d'un téléphone. Ouvrez alors la benne à ordures à gauche de l'écran...

Une fois à l'hôpital, vous avez une discussion avec Young et Tamara, puis vous vous retrouvez à l'extérieur. Sortez l'arme que Ryker vous a fourni, retournez dans le bâtiment. Une fois le docteur et l'infirmière ligotés, utilisez le sédatif sur chacun d'eux, puis allez dans la cellule de Jonathan. Parlez-lui pour déclencher une séquence souvenir, David libérera les autres jeunes. Une fois au ferry, descendez la passerelle pour utiliser le canot pneumatique et vous rendre à

Fort Tilden...

Vendredi 16 Novembre 2007 - Petit matin

Ramassez une pierre près de votre canot, puis frappez-la contre une autre pierre pour obtenir une pierre tranchante. Utilisez ensuite celle-ci sur le canot pour obtenir des lamelles en caoutchouc. Placez ceci sur la clôture, puis escaladez par-dessus celle-ci. Vous voici alors dans le tunnel. Ramassez la pince à levier, puis utilisez-la pour attraper le pistolet après avoir rampé de l'autre côté du ventilateur. Avancez droit devant vous pour trouver sur votre droite une porte nécessitant un code. Entrez donc GOLIATH (en appuyant sur les touches un certain nombre de fois pour entrer la bonne lettre, à la manière des sms), puis il vous manquera des munitions avant de franchir la porte. Passez donc la grille située en face de celle-ci, ouvrez la porte coulissante pour rejoindre le dépôt de carburant. Rendez-vous à la place centrale, allez dans le dépôt d'armes. Allez maintenant dans la salle du fond (le hall), puis ramassez des munitions dans la même boîte que lors du souvenir de Cliff. Sortez sur la place centrale pour rejoindre maintenant la tour de surveillance et grimper à la corde. Prenez alors le couteau dans la cabine, puis revenez sur la place centrale.

Retournez au dépôt de carburant, passez la porte coulissante pour revenir dans le bunker et enfin franchir la porte avec le digicode. Dans cette pièce, trouvez la grille de la cheminée d'aération, puis utilisez le couteau sur celle-ci pour vous engouffrer à l'intérieur du conduit. Une fois dans la salle de réseau, récupérez le disque dur amovible de l'une des unités centrales, ainsi que du ruban adhésif dans le coin de la pièce, sur les cartons. Reprenez le conduit pour retourner dans la salle précédente. Regardez l'étagère de cassettes vidéo et emparez-vous des suivantes :
Salle LAN, 2ème jour, 18h-24h
Couloir, 4ème jour, 0h-6h

Suite à ceci, recouvrez le ventilateur du serveur (dans le coin de la pièce) avec le ruban adhésif, la séquence finale s'enclenchera...

Oxyd Magnum

© Dongleware

+ D'INFOS FORUM

CODES DES PREMIERS NIVEAUX

Niv	Code	Nom du niveau
1	12315524	Primitive land
2	98242163	Out the door
3	89693796	Hover room
4	12343596	Cracks
5	93255867	Swamp of balls
6	07659199	Try it again
7	96549204	Jam
8	31222519	Land of the doors
9	63343665	What's that
10	40222617	
11	44598444	Marble & Mountains
12	35787325	Laser room
13	68099940	Moving puzzles
14	88815926	Black or white
15	13236967	Where is it ?
16	24629215	Pull me !
17	49344163	Slide
18	11076228	Who's that ball
19	65670965	Flipper
20	27763196	
21	30124217	Laser room II
22	70220598	Swampland
23	65870799	Black holes
24	20527223	Snowland
25	06002006	Beacons on ice
26	94254906	One way
27	86510660	Hover door
28	86993842	Land of impulse
29	98493601	Yin-Yang
30	04496947	
31	62087948	Hooperballs
32	64526776	Bodyguard
33	58468944	Follow the light
34	14213476	Plus & Minus
35	76231232	Curling
36	27333386	Light passenger
37	18604278	Tilt
38	03298891	The hidden hole
39	99454196	Tennis
40	41961156	
41	76588783	Light passengers II
42	85245124	Belt driven doors
43	52876649	Ammunition depot
44	50310209	Only black

45	57899374	Land of the falling stones
46	13834195	Catch the key!
47	96169827	Waterski
48	89062821	Trap
49	99490654	The magnetic land
50	39284938	
51	17129395	Big labyrinth
52	70370609	Defective doors
53	23326211	Wooden pontoon
54	95626932	Golf
55	68165303	Puller path
56	86729336	Billiard
57	64194675	Fly by light
58	86223230	Light & doors
59	64811274	Work or think!
60	80411666	
61	07993986	Water wheels
62	91069662	Killing doors
63	90262957	The hunt
64	83333677	The red room
65	89882818	Seed mailing
66	75562082	Demolition party
67	36485136	Land of the boms
68	56988310	No money - No fun
69	15352071	Land of the red noses
70	88079866	
71	42447856	Land of the river mouth
72	27623703	Tinman
73	67214017	Swamp & hills
74	63838940	The long jump
75	59147171	Blackland
76	47682221	Land of the brocken pieces
77	26093418	Post office
78	11676607	Sensor fields
79	69421493	Invisible death
80	58632123	
81	17189650	Push it!
82	53113536	Puller mailing
83	47640135	Granary
84	06979920	Turnstiles
85	65914917	The mall
86	10514120	Swamp island
87	96204636	Steeple
88	16550005	Woodland
89	17561760	Mirror house
90	34493724	
91	99898913	Claustrophobia
92	57587967	Isolation
93	08110454	Shogun island
94	45289502	Smithy
95	48529617	Free me!
96	78059932	Hall of mirrors
97	43134777	Coin it!
98	20061737	Five minutes
99	79231045	Twin islands

100 82705689 The end

P47 Thunderbolt : The Freedom Fighter

© Firebird / NMK 1990

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Entrez ZEBEDEE dans le tableau des meilleurs scores. Ensuite, pendant le jeu :

F1 Pour passer le niveau

F2 Pour vous rajouter une vie.

Pac-Man Rally

© Namco 2006

+ D'INFOS FORUM

MODE "CAUCHEMAR"

Pour débloquer ce mode de difficulté, il vous faut terminer toutes les coupes en difficile et avec un trophée en or.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Le prince	Terminez la coupe rally en mode facile
Pooka	Terminez la coupe rally en mode normal
Fygar	Terlinez la coupe rally en mode difficile

DÉBLOQUER DES ARMES

Pour débloquer des armes/items, vous devez ramasser un certain nombre de fantômes (en mangeant d'autres concurrents) dans chaque coupe :

Vaisseau Galaga
Mangez au moins 12 fantômes sur la coupe classique.

Monsieur Pac-A-Lot
Mangez au moins 10 fantômes sur la coupe pastèque.

Siria
Mangez au moins 8 fantômes sur la coupe Raisin.

DÉBLOQUER DES COURSES

Coupe pastèque
Obtenez la médaille d'or sur la coupe cerise et raisin.

Coupe classique
Obtenez la médaille d'or sur la coupe pastèque.

Coupe rally
Obtenez la médaille d'or sur la coupe classique.

SUPER DÉPART

Maintenez enfoncé l'accélérateur dès que le troisième feu s'allume.

Pacific Fighters

© Ubisoft / Maddox Games 2004

MODIFIER LA DISTANCE DE LA MISSION

Dans le répertoire IL-2FB/AEP/PF, ouvrez le fichier "conf.ini" avec un éditeur de texte (Notepad...) et ajoutez ceci à la fin en sautant une ligne :

[DGen]
MissionDistance=50

Le chiffre (par exemple 50) est la distance moyenne à laquelle vous voulez placer l'objectif de mission. Pratique si vous en avez assez du trajet qui précède chaque objectif et que vous voulez entrer immédiatemment dans l'action.

METTRE LES DÉTAILS AU MAXIMUM

Le jeu est prévu à l'origine pour tourner en OpenGL et même s'il est compatible avec Direct3D il vaut mieux le faire tourner en OpenGL si vous disposez d'une carte graphique puissante. Vous pourrez ainsi activer les détails au maximum.

Pacific Warriors

© Virgin Interactive / Interactive Vision

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de partie.

`xhitme1`	Toutes les armes de niveau 1
`xhitme2`	Toutes les armes de niveau 2
`xhitme3`	Toutes les armes de niveau 3
`xskipme`	Passer au niveau suivant
`xboss1`	Aller au premier boss

Paganitzu

© Apogee

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Pendant le jeu, appuyez sur F1 pour faire apparaître la fenêtre d'aide. Appuyez alors simultanément sur CTRL Q et L. Entrez les nombres suivants (sans utiliser le pavé numérique) :

325 Donne 99 vies
589 Pour voir directement la séquence de fin
7xx Va directement à la salle xx (xx compris entre 01 et 20)

Painkiller

© Dreamcatcher / People Can Fly 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES DEMO

Entrez l'un de ces codes dans la console. Certains codes nécéssitent d'être suivis d'un espace et d'un 1 ou d'un 0 pour être activés.

BULLETTIME	Effet inconnu
CAMERAINTERPOLATION	Effet inconnu
CROSSHAIR	Changer le pointeur
DIDELTASCALE	Définir la sensibilité de la souris
EXIT	Quitter le jeu
FOV	Niveau de zoom
FRAGLIMIT	Effet inconnu
GIVEALL	Toutes les armes
GOD	Gode Mode
HUDSIZE	Taille du HUD
JOIN	Effet inconnu
MAP	Effet inconnu
MSENSITIVITY	Effet inconnu
MSMOOTH	Effet inconnu
PLAYERPREDICTION	Effet inconnu
POS	Effet inconnu
QUIT	Effet inconnu
ROT	Effet inconnu
SERVER	Effet inconnu
SHOWWEAPON	Afficher/masquer l'arme
SPEEDMETER	Effet inconnu
TIMELIMIT	Effet inconnu
TPP	Effet inconnu
USEDINPUT	Effet inconnu
WEAPONSPECULAR	Effet inconnu

CHEAT CODES

Appuyez sur ² pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants.

Tweaponspecular 0/1	Effet inconnu
actionsendperiod	Effet inconnu
break	Effet inconnu
camerainterpolation	Effet inconnu
crosshair	Effet inconnu
demo	Effet inconnu
exit	Effet inconnu
fov	Effet inconnu

`fraglimit`	Effet inconnu
`hudsize`	Effet inconnu
`join`	Effet inconnu
`map`	Effet inconnu
`maxpacketsize`	Effet inconnu
`msensitivity`	Effet inconnu
`msmooth`	Effet inconnu
`name`	Effet inconnu
`netstats`	Effet inconnu
`notready`	Effet inconnu
`pkalwaysgib`	Effet inconnu
`pkammo`	Munitions au max
`pkcards`	Effet inconnu
`pkdemon`	Transformation en démon
`pkgod`	God mode
`pkgold`	Plus d'or
`pkhaste`	Haine
`pkkeepbodies`	Les corps disparaissent
`pkkeepdecals`	Effet inconnu
`pkpower`	Munitions et santé au max
`pkweakenemies`	Ennemis faibles
`pkweaponmodifier`	Effet inconnu
`pkweapons`	Toutes les armes
`playerprediction`	Effet inconnu
`pos`	Effet inconnu
`quit`	Effet inconnu
`ready`	Effet inconnu
`rot`	Effet inconnu
`server`	Effet inconnu
`showweapon`	Effet inconnu
`speedmeter`	Effet inconnu
`stresstest`	Effet inconnu
`team`	Effet inconnu
`timelimit`	Effet inconnu
`updateparams_myplayer`	Effet inconnu
`updateparams_physicsitems`	Effet inconnu
`updateparams_players`	Effet inconnu
`updateparams_projectiles`	Effet inconnu

Painkiller : Overdose

© Dreamcatcher / Mindware Studios 2008

CHEAT CODES

Ouvrez la console en pressant la touche ~ et entrez l'un des codes suivants. Ces codes ne fonctionnent que dans les mode de difficulté Daydream et Insomnia.

`pkammo`	Munitions à 999
`pkweakenemies`	HP des ennemis à 1
`pkweapons`	Toutes les armes
`pkkeepbodies`	Les corps ne disparaissent pas
`pkgod`	Mode God
`pkhaste`	Bouger rapidement

Painkiller Redemption

© JoWooD 2011

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ~ (ou ²) pour ouvrir la fenêtre de saisie des codes suivants.

sv_cheat_godmode_1	Invincibilité
sv_demon_1	Mode Démon
sv_everything_1	Munitions et énergie au max
sv_keep_decals_1	Decals
sv_less_monster_hp_1	Monstres moins résistants
sv_max_ammo_1	Munitions au max
sv_max_health_1	Energie au max
sv_monsters_always_gib_1	Gib
sv_perfect_finish_1	Terminer le niveau en cours

Painkiller Resurrection

© JoWooD / Homegrown Games 2009

CHEAT CODES

Ces codes concernent les difficultés Daydream et Insomnia. Appuyez sur ~ (ou ²) pour ouvrir la console de saisie des codes.

`pkammo`	Munitions illimitées
`pkgod`	Invincibilité
`pkhealth`	Energie max
`pkpower`	999 munitions et énergie max

Pandemonium 2

© BMG Interactive / Crystal Dynamics 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. EMIAGCAI
2. OMACCBAI
3. FAIAGCBI
4. FEKAGCCA
5. LGBFIICE
6. LMBBIIEE
7. IEBBIIGF
8. KNBBIIAI
9. LGBJIICI
10. LOBJIIEI
11. IGBJIIGJ
12. FFCAGCCC
13. FHCAGCCK
14. FJKEGCDC
15. FLKEGCDK
16. ADIKBIIB
17. ADMIBIID
18. MAECCBEJ

CHEAT CODES

Entrez les mots de passe suivants :

ACIDDUDE	Textures psychédéliques
GENETICS	Mode mutants
GETACCES	Choix du niveau
GONAHURL	Vue caméra réalisateur
HORMONES	Pleine santé
IMMORTAL	31 vies
JUSTKIDN	Regénération des monstres
MAKMYDAY	Armes
NEVERDIE	Invincibilité
OCMCKKEJ	Sélection du niveau
SKATBORD	Mode de vitesse

Pandemonium!

© BMG Interactive / Crystal Dynamics 1996

CODES DES NIVEAUX

1. KDAABMCA
2. NCABECAI
3. FAIACEBI
4. JEAABIAE
5. EPIAGCGA (10 vies)
6. AIAAAKIK (10 vies)
7. NKAAEFBI : 1er boss (10 vies)
8. AIAAAKAO (8 vies)
9. FBIBCHAC (7 vies)
10. PEAAEBKA (1 vie)
11. AHAAEIJE (1 vie)
12. PIABEBKI (2 vies)
13. PIAAFBDA (3 vies)
14. KGAABMCM : 2ème boss (3 vies)
15. AIMAIIJM
16. AJEAIIJO
17. EJIACCAM
18. ADEAEIIF
19. AEAAIIMH
20. EPIACCCE : 3ème boss

AOEMDPIJ	14 vies, 8 coeurs et la glace
AOEMMHPIJ	14 vies, 8 coeurs et le rapetisseur
AOIMFPIJ	14 vies, 8 coeurs et le feu
LHDBDPJE	31 vies et 4 coeurs pour le 3ème boss
JNACHHBE	25 vies et 8 coeurs

POUVOIR CACHÉ

Au début du premier niveau, foncez dans la statue sur le pilier en forme d'arc : vous la ferez tomber. A la place de la statue, vous trouverez un pouvoir qui vous permettra de congeler vos ennemis.

Pandora's Box

© Microsoft 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

Maintenez ALT à l'écran des cartes puis tapez **chisler** pour afficher le menu des cheats.

Panza Kick Boxing

© Loriciel / Futura 1992

+ D'INFOS FORUM

INVINCIBILITÉ

Lorsque votre adversaire vous a envoyé au tapis, appuyez sur la touche ESC pour devenir invincible.

PATCH

Dans le sous-répertoire B, et aidé d'un éditeur hexadécimal, éditez le numéro de votre sauvegarde et mettez 63 aux offsets 1,2 et 3.

Panzer Elite

© JoWooD / Wings Simulations 2002

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte tel que le notepad, ouvrez les fichiers de sauvegardes (faites en des copies avant pour ne pas les endommager). Vouspourrez alors modifier tous les paramètres souhaités.

Panzer Elite Action : Fields of Glory

© JoWooD / ZootFly 2006

CHEAT CODES

En cours de partie, ouvrez la console avec la touche ² et saisissez les codes suivants. Appuyez sur Entrée pour les confirmer et remplacez les 1 par des 0 pour les désactiver.

help

Afficher les commandes d'aide.

tank.ammo 1

Disposer de munitions illimitées.

tank.immortal 1

Devenir invincible.

tank.speed 1

Modifier la vitesse du tank.

tank.carsteering 1

Modifier l'orientation du tank.

tank.easydriving 1

Diriger le tank avec la souris.

tank.activate 1

Lancer le mode Debug.

Panzer General

© Mindscape / SSI

CONSEILS

Les couples vont par quatre!

Pour obtenir une quasi invincibilité dans les durs combats qui vous attendent, sachez que les unités disposent chacune de leurs spécificités et que, groupées elles constituent parfois des armes redoutables.

Artillerie - Infanterie - Chars - Aviation

Placez les chars en première ligne, l'artillerie en deuxième ligne, puis en arrière vos unités d'infanterie. A chaque fois que votre groupe est attaqué, les unités en défense profitent du soutien de l'artillerie. La portée de cette dernière variant de deux à trois cases, il est extrêmement judicieux de la placer en deuxième ligne, couvrant ainsi la majeure partie de vos troupes environnantes.
Autre utilité : le siège des villes. Lorsque vos unités doivent s'emparer d'une ville, placez les chars en première ligne, ils serviront de remparts blindés à vos autres troupes. Arrosez copieusement votre cible par deux ou trois tours d'artillerie (ou placez plusieurs unités d'artillerie en même temps), faites donner ensuite la troupe et les blindés. Peu d'unités peuvent résister à un tel traitement. La couverture aérienne permet de résister aux assauts éventuels des bombardements ennemis.

Les 3A

Artillerie, aviation, antiaérien : les 3A constituent la meilleure des configurations de seconde ligne. Grâce à l'aviation et à l'antiaérien, l'ennemi ne peut s'approcher de votre unité d'artillerie. Notons à cette occasion que l'artillerie antiaérienne dispose d'une capacité de défense au sol impressionante. Il est vrai que peu de matériel supporte le 20 mm à bout portant.

Chat - Souris

Dans certaines missions, vous serez amené à rencontrer des sous-marins. Ces derniers sont particulièrement difficiles à traquer et à détruire. Une bonne technique de combat anti-sous-marin consiste à faire agir simultanément un destroyer ou un contre-torpilleur en même temps qu'un bombardier tactique (comme le Stuka). Amenez votre avion en piqué au-dessus du sous-marin puis attaquez. Le sous-marin plonge pour échapper à l'attaque, il suffit alors d'amener le navire au contact et de le harceler à coup de grenade sous-marines. Votre adversaire subira bien plus de dommages.

Enfin, pour les petits malins, le fichier de sauvegarde contient toutes les données nécessaires à la modification de la force des unités. Il suffit de noter le nom de l'unité à réduire ou à augmenter, de le rechercher dans le fichier de sauvegarde (GAME.SV#, avec # compris entre 0 et 9) et de le modifier avec un éditeur classique comme Disk Editor ou tout programme équivalent.

GAGNER UNE CAMPAGNE

Pour terminer une campagne victorieusement dans les temps avec 65535 points d'honneurs. Commencez une nouvelle partie et sauvegardez dès le début. Editez votre sauvegarde (GAME.SV* dans le sous-répertoire SAVES). Allez au déplacement 00007A20 et remplacez les octets 4 et 5 par FFFF. Sauvez et lancez le jeu.

SUPPRIMER DES UNITÉS ENEMIES

Si vous êtes bloqué par une unité ennemie, le meilleur moyen est de la supprimer. Editez la sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Lorsque les noms des unités ennemies apparaissent dans la colonne ASCII (avec en dessous leurs caractéristiques), remplacez les valeurs hexa par 00 jusqu'au nom de l'unité suivante. Répétez cette action sur toutes les unités que vous voudrez.

Panzer General 3d : Assault

© SSI 1999

CHEAT CODES (DÉMO)

A l'aide d'un éditeur de texte, allez dans le fichier PANZER.INI. Allez à la section [SIM] et ajoutez la ligne "TestCheat = TRUE". Alors, lancez le jeu et tapez l'une des touches suivantes au cours d'une partie :

Perdre le scénario

F12

Victoire mineure sur le scénario en cours

Ctrl + F12

Remporter le scénario

Ctrl + Shift + F12

Détruit votre véhicule

Ctrl + Shift + End

Détruit le véhicule ciblé

Ctrl + Shift + Del

Paradise

© Micro Application / White Birds Productions 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Situation

La fille du roi Rodon est sur le chemin de retour vers son pays d'origine. Son avion est abattu dans la tourmente. Les différents belligérants la recherchent.

Chapitre 1 : La ville de Magardane

Vous vous retrouvez à Magardane dans le palais d'un Prince fidèle à Rodon. Lisez la lettre du dispensaire qui se trouve sur le petit meuble. Regardez par la fenêtre. Une jeune femme vous fait un signe de la main et vient vous rejoindre. Aïcha vous remet quelques objets trouvés sur vous : une pellicule photographique, une carte d'université, un appareil photo, un foulard de soie, une carte de Mauranie et un livre du Dr Ann Smith. Comme vous ne vous souvenez plus de rien depuis votre accident d'avion, Aïcha vous prête le nom de l'auteur du livre : Ann Smith.

Regardez le contenu du livre. C'est un bestiaire de la Mauranie. Sur la carte sont indiqués les différents lieux que vous traverserez : Magardane où vous vous trouvez actuellement, traversée par le fleuve Maur ; le désert des Molgraves et la région de Zamarat.
Parlez à Aïcha, la servante du palais. Elle rêve de porter votre foulard de soie. Donnez-lui pour lui faire plaisir. En échange vous obtiendrez une clé du harem. Parlez avec Aïcha des différents sujets. Elle vous présente les personnalités que vous allez rencontrer à Magardane. Même si Aïcha ne souhaite plus vous parler, retrouvez-la plus tard pour aborder les autres sujets de conversation. Sortez de la chambre et regardez sur le meuble du vestibule. Récupérez une fiole d'huile et un briquet. Avant de vous diriger vers la grille, prenez le chemin inverse sur le balcon qui mène aux appartements du Prince. Un garde muet vous barre la route. Quittez les lieux et allumez avec votre briquet la lanterne près de la grille. Utilisez la clé du harem pour ouvrir la grille.

Faites le tour de la galerie supérieure. Vous passez devant une porte ornementée. Elle est verrouillée par un dispositif à proximité. A quelques mètres se trouve un panier en osier d'une taille suffisante pour vous y cacher. Descendez au centre de la cour intérieure. Les épouses du Prince se prélassent autour du bassin. Elles voient l'arrivée d'une étrangère d'un mauvais œil. Allez parler à la gouvernante du harem : Mme Souafi. Vous souhaitez être reçue par le Prince et rentrer à Genève. Mais pour l'instant il n'est pas question de rencontrer le Prince.
Faites le tour de la cour intérieure, vous apercevez une grande volière. Non loin se trouve un pèse-personne dédié à surveiller le poids des épouses du Prince. Un petit espace entre le mur et la cage de pesée permet de distinguer une cachette à gâteaux. La cage est contrebalancée par d'énormes sacs suspendus dans la salle contiguë. Au fond de la cour, de part et d'autre de la porte close du hammam, se trouve la machinerie de chauffage pour contrôler la vapeur. Empruntez la porte de l'autre côté du bassin.

Les autres accès de ce patio donnent vers l'extérieur du palais et dans les appartements du Prince. Ils sont pour l'instant fermés. Sortez dans les jardins du palais.
Approchez-vous du banc et ramassez un bâton. Non loin se trouve Moustapha, le jardinier. Epuisez l'ensemble des sujets de conversation. Au centre du jardin il y a un bassin, surmonté d'un tunnel grillagé reliant une cage et un petit perron. Un canal, muni d'une écluse, se déverse dans un autre bassin plus petit. Franchissez le pont qui enjambe le canal. Par terre, ramassez un second bâton. L'arbre aux feuilles bien vertes, cache quelque chose qui reste inaccessible. Même avec un bâton, vous n'êtes pas assez grande ! Si vous tendez bien l'oreille, vous entendrez le ronflement d'un fauve. Approchez au plus près de la cage. Un léopard sommeille. Touchez la grille, mais Aïsha vous

alerte que ce félin est un démon et qu'il est très dangereux. Continuez la visite des jardins et montez au second niveau où se trouvent les bassins aux nénuphars. La première épouse du Prince est assise sur un banc. Allez lui tenir conversation et insistez, même si elle ne souhaite plus parler, pour aborder l'ensemble des sujets de conversation. Elle se méfie des étrangères, de peur de perdre sa position de Favorite du Prince. A la fin, elle partira vers la cour intérieure du palais. Le jardin se termine par un troisième niveau où se trouve une tour. Sur les différentes tables, vous trouverez un livre relatif à la confection des potions locales. Lisez celles concernant l'eau de Magardane (parfum du désir) et le baume contre la fièvre des papillons, dont souffre le Prince. Vous n'avez encore aucun des ingrédients. Sur une petite table se trouve un broyeur mécanique. Il y a aussi quelques fioles contenant des liquides colorés ou non. Vous pouvez prendre celle contenant de l'eau Barbaresque, nécessaire à la réalisation du parfum. Enfin, sur la paillasse, se trouve un alambic pour distiller les différents produits. Sur la droite en sortant, il y a quelques marches qui conduisent à l'oeilleton d'un télescope.
Regardez à l'intérieur pour apercevoir une magnifique fleur de Madargandier.

Retournez vers la volière. En passant, prenez le temps de parler à Aïcha qui lave le sol autour du bassin. Expliquez-lui votre volonté de rencontrer le Prince en vous faisant passer pour sa Favorite. Il faut convaincre Aïcha de vous aider. Sur les banquettes qui font face à la volière, la Favorite du Prince se repose. Insistez pour aborder tous les sujets, même ceux qui fâchent. En la quittant, elle vous demandera de lui rendre un service en lui apportant de quoi manger. Allez au bord du bassin, près du divan où discutent deux épouses. Ramassez une jarre vide. Faites le tour du divan et remplissez la jarre dans le bassin. Dirigez-vous vers les contrepoids du pèse-personne. Déversez l'eau contenue dans votre jarre sur le sac pour le mouiller et lui donner plus de poids. Cela provoque la montée de la cage de la balance. Récupérez dans l'orifice, les loukoums légers. Ils sont représentés sur le dessin juste en dessous. Il y a apparemment d'autres sortes de gâteaux. Répétez l'opération une seconde fois en remplissant à nouveau la jarre d'eau. En mouillant le second sac, le plateau de la balance permet de dégager un autre espace renfermant des loukoums normaux. La troisième espèce de gâteaux ne doit pas être bien loin. Regardez juste à droite du premier sac, il y a maintenant une poignée qui est apparue. Tirez sur celle-ci pour faire redescendre la cage de la balance. Cette fois, la troisième cachette est mise à jour et vous récupérez des loukoums gras. Allez donner à la Favorite du Prince de quoi se sustenter. Lorsqu'elle aura dégusté ses loukoums gras, elle se sentira grosse et vous demandera de lui préparer son hammam (bain de vapeur). Parlez-lui du hammam, car la préparation nécessite un réglage adapté à chaque épouse. Elle vous remettra un médaillon percé de petits trous. A gauche de l'accès au hammam se trouve la chaudière. Sur le mur à droite, déposez le médaillon dans la fente en haut du coffret. Abaissez le levier pour transformer le médaillon en carte projecteur. Prenez cette carte rectangulaire et allez de l'autre côté du hammam au niveau du projecteur. Montez les marches à droite et déposez la carte au-dessus du coffrage. Actionnez le levier pour projeter la lumière sur le mur. Avancez face aux rouages ainsi éclairés. Tournez les deux manivelles pour aligner les faisceaux lumineux avec les trous. Ce réglage permet d'obtenir la bonne température et quantité d'eau nécessaire à fabriquer la vapeur pour le hammam. Retournez près de la chaudière et récupérez un chiffon sale en train de sécher dessus. Déposez ce chiffon au bout de la perche qui s'enfonce dans la gueule de la chaudière. Déposez dessus le contenu de votre fiole d'huile. Puis, allumez la mèche avec votre briquet. Lorsque le hammam est prêt, la Favorite s'y dirige et s'y enferme. Profitez de cet instant pour vous cacher dans la panière de la galerie supérieure face à la porte de la chambre de la Favorite. Mme Souafi viendra ouvrir la porte en réglant le mécanisme d'accès de façon visible pour vous. Sortez de la panière et allez reproduire la clé d'accès. De gauche à droite, il faut placer les têtes de faucon un quart de tour à gauche, un quart de tour à droite et un huitième de tour à droite. Entrez dans la chambre de la Favorite. Au fond, dans le coin, il y a un cordon d'appel pour la servante. Tirez dessus. Aïcha vous rejoint. Elle récupère pour vous la robe noire de la Favorite. De retour dans votre chambre, Aïsha vous indique que le gardien Kader ne se laissera pas berner uniquement par la robe. Il faut aussi s'asperger de parfum. La recette est disponible dans la tour au fond du jardin. Il faut de l'eau Barbaresque et des amandes. Les amandes se trouvent haut perchées dans l'arbre en bas du jardin. Pour les déloger il faut une gaule suffisamment longue. Pour cela, récupérez dans le jardin trois bâtons (en bas près du banc, en face du bassin entre les deux espaces fleuris, sous l'amandier de l'autre côté du petit pont) et assemblez-les ensemble pour fabriquer une gaule. Utilisez-la pour faire tomber des amandes. Ramassez les deux amandes. Allez dans la tour et déposez les amandes dans le mixeur mécanique. Actionnez la manivelle et récupérez une coupelle d'amandes broyées. Il ne vous manque plus que les pistils de fleurs nocturnes de Madargandier. Mais comme il est indiqué, il faut attendre la nuit pour les recueillir. Allez une dernière fois à la rencontre de Kader le gardien du palais. Lorsque vous traverserez le balcon menant aux appartements du Prince, la nuit tombera. Les fleurs de Madargandier s'ouvrent sous vos yeux. Allez vous reposer dans votre chambre et allongez-vous sur le lit.

Vous entamez une autre phase du jeu : la première nuit du Léopard.

Vous avez tout loisir de prendre en main la nouvelle interface de commande. Promenez-vous, sautez au-dessus du canal, jouez avec les autres animaux. L'objectif est de faire tomber une fleur de Madargandier près du banc. Le coup de patte doit être rapide au moment où le léopard commence à courir. Pour quitter cette interface, appuyez sur la touche "Echappe" de votre clavier.

De nouveau dans la peau de Ann Smith, il vous reste à ramasser la fleur de Madargandier qui est tombée par terre près du banc à l'entrée du jardin. Allez dans la tour et placez-vous face au distillateur. Déposez les trois ingrédients : eau de Barbaresque, poudre d'amande et fleur de Madargandier. Avec vote briquet, mettez le feu au brûleur. Une fois la distillation terminée, prenez la fiole de parfum. Maintenant que vous avez la robe noire et le parfum, vous pouvez aller à la rencontre d'Aïcha qui vous aidera à vous habiller. Rendez-vous aux appartements du Prince. Passez par le balcon. Ainsi accoutrée, Kader vous laissera passer. Descendez les escaliers, traversez la salle et parlez au Prince. Il reconnaîtra la tromperie. Mais il vous acceptera. Poursuivez la conversation. Vous apprenez l'histoire de votre enfance en relation avec celle du léopard. Maintenant vous devez partir pour accomplir votre quête, accompagnée du léopard. Quittez le Prince. Vous devez vous rendre en ville pour trouver tous les équipements nécessaires au voyage. Passez par le patio du jardin.

Traversez la place. Vous passez devant une boutique et un camion recouvert d'une bâche. Pendant ce temps la rébellion s'organise. Le colonel Siri ordonne de vous retrouver. Vous croisez un marchand de tapis qui tente de vous vendre son produit. Empruntez la ruelle sur votre droite. Entrez dans le café et récupérez un journal sur le muret. Vous faites l'actualité de la page 2 ! Parlez au propriétaire du café. A l'écouter, il y a déjà des espions rebelles dans la ville. Le reste de ses propos n'est pas rassurant. Sortez du café et allez rencontrer le coiffeur dans sa boutique. Le ventilateur fait un vacarme incessant. Repartez explorer la ville. Passez sous un porche. Une porte est verrouillée. A l'intersection suivante, le marchand de tapis rode, à croire qu'il vous espionne. Prenez la rue de droite et entrez chez le garagiste. Il n'a plus aucun véhicule en état pour vous. Seul un vieux camion dépecé stationne dans le fond du garage, sans batterie, hélice et pneus. Fouillez le garage et ramassez par terre une pompe manuelle. La carcasse de votre avion est stationnée au fond du garage. Regardez à l'intérieur du cockpit et récupérez une batterie et un ressort. Sur le tableau de bord, ramassez un document à moitié brûlé de Monsieur l'ambassadeur Bingono de Genève. Retournez en ville et engagez-vous dans la ruelle suivante. Passez sous les arcades. Un cavalier sur sa monture passera en direction du fleuve. Traversez la place, mais un gardien vous indique qu'il faut un laissez-passer pour quitter la ville. Il vous remet le modèle du document à compléter d'une photographie et à faire signer du Prince de Magardane. Passez sous l'arche de la ville et avancez jusqu'au quai de ravitaillement sur le fleuve. Parlez aux deux Notables. Vous apprenez l'existence du Coffre Noir, la place forte du roi Rodon. Parlez à Moktar, le frère d'Aïsha. Demandez-lui de vous aider à transporter les pneus qui sont fixés sur le bord du quai. Avant d'aller chez le garagiste, passez chez le coiffeur pour lui emprunter son hélice de ventilateur. Mais il n'acceptera que si vous lui réparez son antique éventail. Regardez de plus près au pied du fauteuil de coiffure. Placez votre ressort sous la pédale pour réparer l'éventail. Maintenant, vous pouvez arrêter et récupérer l'hélice du ventilateur électrique. Pendant ce temps, un acte odieux s'est produit au garage. Moktar est sur la terrasse, il a déjà déposé les pneus au garage. Allez parler au gérant du café. Demandez-lui où vous pourriez faire développer un film photographique. Vous obtiendrez la clé du photographe. Quittez les lieux et arrêtez-vous sous le porche. Avec votre clé , ouvrez la porte du laboratoire photographique. Dans la seconde pièce se trouvent un développeur de pellicule photo et un appareil de transfert sur papier photo. Auparavant, il faut adapter l'éclairage aux activités de traitement photographique. Positionnez l'interrupteur pour avoir un éclairage rouge. Dans un tiroir, vous trouverez un livre pour effectuer vous-même le tirage de photos. Déposez la pellicule dans le coffret de développement. A ce moment, le soi-disant marchand de tapis, remet l'éclairage normal de la pièce pour détruire la pellicule ! Vous n'arriverez pas à le poursuivre. Reprenez les opérations et disposez à nouveau l'éclairage du laboratoire en rouge. Appuyez sur le minuteur du développeur et récupérez la pellicule développée. Approchez-vous de l'appareil à transferts et déposez la pellicule dans la fente au milieu de la tour à projection. Ramassez une feuille de papier photographique et déposez-la sous le projecteur. Appuyez sur le bouton à droite de l'appareil. Une fois le transfert effectué, récupérez le papier photo et déposez-le dans le bac à révélateur. Après quelques secondes, les photographies sont prêtes. Associez dans votre inventaire, les photographies et le laissez-passer. Il ne manque plus que la signature du Prince. Dirigez-vous vers le garage. Dès votre arrivée, vous constatez l'assassinat du garagiste ! Il va falloir réparer le véhicule tout seul. Heureusement, les pneus sont déjà montés. Ouvrez le capot et déposez la batterie et le ventilateur. A l'avant du véhicule, déroulez le treuil. Maintenant, mettez le contact du treuil à partir du tableau de bord. Plongez votre pompe manuelle dans le bidon de gasoil et actionnez la manivelle. Le véhicule est prêt.

Allez au palais pour terminer les préparatifs du voyage. Dans le jardin, vous remarquerez que le véhicule est arrivé en

extrémité du bassin, face au couloir grillagé qui permet de relier la passerelle à la cage du léopard. Mais la passerelle n'est pas bien positionnée. Montez au niveau supérieur du jardin et regardez de plus près les grilles, il y a une serrure. Allez voir le Prince. Parlez-lui deux fois de suite pour qu'il vous remette la clé du panneau de contrôle au niveau de la grille. Rendez-vous au premier niveau du jardin et débloquez la grille avec votre clé. Sur le panneau de contrôle, rien ne semble marcher ! La colonne d'eau est remplie mais aucune action sur le levier n'est encore possible. Retournez près du canal au niveau bas des jardins. Ouvrez l'écluse complètement en tournant le volant. A côté du petit bassin alimenté par le canal, actionnez le levier qui se trouve sur le bloc de pierre. Cela projette dans le bassin les aliments pour les poissons. Une fois passé de l'autre côté de l'écluse, refermez entièrement l'écluse. Retournez au panneau de contrôle. Actionnez le bras de levier pour évacuer l'eau du bassin et libérer la passerelle. Il faut maintenant positionner la passerelle dans le prolongement de la cage et du véhicule. L'opération sera effectuée non sans mal après plusieurs essais. Le léopard va monter dans le véhicule. Allez voir une dernière fois le Prince. Il validera votre laissez-passer pour quitter Magardane. Retournez à votre véhicule pour prendre la route vers la contrée des Molgraves. Sur le chemin, deux Gazelines vous barrent la route et vous précipitent dans le ravin.

Chapitre 2 : Le désert Molgrave

Vous êtes saine et sauve, mais votre véhicule est complètement détruit, après sa chute dans le ravin. Le léopard a disparu ! Ramassez un morceau de verre tranchant qui se trouve par terre près du véhicule. Commencez votre marche au fond du ravin. Très vite, vous êtes bloquée par des branches et du lierre qui vous barrent la route. Utilisez votre morceau de verre pour les couper. Traversez l'arbre creux. Avancez sur la branche de droite qui descend. L'extrémité va céder à l'approche de votre poids. Il vous faut une liane qui permette de descendre. Remontez et marchez sur la branche de gauche. Dégagez une liane qui se trouve sur la branche extrême. Un serpent caché dans les lianes vous mord et s'enfuit. Retournez sur la branche inférieure et attrapez la liane pour descendre au fond de la crevasse. Des Palmettes vous barrent la route. Mais à la vue d'un faucon, elles se tapissent dans le sable. Il faut franchir la zone sablonneuse sans se faire attraper par les tentacules des Palmettes. Profitez du passage du faucon pour passer par-dessus les Palmettes qui en ont peur. Sur l'autre rive, faites basculer le tronc d'arbre pour franchir l'ornière. Traversez selon le même principe, la nouvelle zone de sable, où se cachent les Palmettes. Vient ensuite une zone humide couverte par des nénuphars. Marchez sur les nénuphars de proche en proche. Si l'un d'eux se referme, vous revenez automatiquement sur le précédent sans gravité. En poursuivant votre chemin, vous croisez le major Goodmorning qui ausculte une Gazeline qui a été attaquée par un fauve. C'est la marque du léopard. Vous apprenez l'existence du peuple Molgrave. Au fur et à mesure de votre marche, l'environnement se transforme en forêt de baobabs. Les barrières à enclos montrent la présence des habitants molgraves. Pénétrez dans le creux de l'arbre. Il est occupé par des polopolos. Récupérez des branches au niveau de l'enclos pour faire du feu. Déposez les branches au centre de l'arbre creux et allumez le feu avec votre briquet. La fumée va faire fuir les polopolos. Une fois évacué, entrez dans l'arbre et grimpez aux aspérités. Vous voici dans le village Molgrave. Avancez sur la passerelle et ramassez un manche. Dans votre inventaire, associez le morceau de verre et le manche pour obtenir une lance. Sautez au-dessus du trou. Regardez de plus près la fixation de la passerelle. Utilisez votre lance pour couper les liens. Cela provoque l'effondrement de la passerelle au niveau inférieur. Maintenant vous pouvez continuer. Sautez par-dessus le trou suivant et montez sur le rondin de bois pour essayer d'attraper la branche morte. Le rondin bascule sous votre poids. Regardez de plus près le mur en terre de l'habitation. Utilisez votre lance pour creuser trois encoches afin de grimper sur la passerelle supérieure. En franchissant une poutrelle, vous tombez au centre du village Molgrave !

Essayez de communiquer avec les trois villageois, mais leur langage vous est complètement hermétique. Entrez dans la hutte qui se trouve à ce niveau. Vous rencontrez la reine Molgrave et son sorcier qui connaît la langue occidentale. Le léopard a causé un grave péril au jeune Prince ; il a failli mourir. Un molgrave ne doit jamais poser le pied à même le sol ! Vous avez le reste de la journée pour retrouver votre léopard, sinon, les chasseurs molgraves s'en occuperont. A ce moment, vous vous évanouissez suite à la morsure du serpent. Quelques instants plus tard, vous vous réveillez dans la hutte du sorcier. Profitez-en pour lui poser toutes les questions et connaître l'origine de la marque sur votre épaule ; la marque de Rodon ! Quittez la hutte du sorcier et traversez la longue passerelle entre les baobabs. L'architecture du village est constituée de trois niveaux d'habitation. Il y a des échelles pour passer d'un niveau à l'autre. Il n'est pas facile de s'y repérer sans s'y promener de long en large. Explorez ce niveau du village. Sur la gauche, près d'une hutte surveillée par un villageois, vous récupérez un morceau de plante grimpante. En poursuivant votre chemin, passez devant une échelle. A l'intersection suivante, prenez sur votre droite jusqu'à la hutte suivante. Manœuvrez le treuil pour faire remonter la jarre et prendre de la graisse de Polopolo rangée dedans. Remarquez qu'à cet endroit sur la

passerelle, il y a un chemin qui descend vers la zone du tambour. Mais il faudrait une nouvelle peau pour que celui-ci puisse fonctionner. Revenez sur vos pas jusqu'à l'intersection et prenez l'autre chemin qui passe devant un enclot à Gazelines. Au bout de la passerelle, allez parler au pêcheur. Il connaît quelques mots occidentaux. Avant de vous quitter, il indique que la peau des limandes des sables, ou Flaveslachss, permet de fabriquer du cuir.
Installez-vous sur le siège et commencez une partie de pêche. L'opération est délicate. Commencez par placer un appât disponible dans la caisse sur votre droite. Puis, non sans mal, lancez la ligne près des limandes. Deux manivelles permettent de changer l'axe de la ligne, une autre permet d'avancer et reculer. Enfin, avec de la chance et de la persévérance, vous réussirez à attraper une limande. Descendez par l'échelle qui se trouve juste à côté. Vous arrivez au poste de chasse. Tout le dispositif est nécessaire pour activer un piège. Remontez par l'échelle et entrez dans la hutte voisine. Vous y retrouverez le major Goodmorning qui vous indiquera ce qu'il faut pour chasser le Léopard. Il faut trouver un crochet et un Polopolo qui servira d'appât. Le Prince Molgrave avec son Faucon vous aidera à la capture du Polopolo. Le tambour vous servira à effrayer les Polopolos pour qu'ils sortent de leur repère. Les élastiques servent pour récupérer des objets en bas des arbres, sans jamais avoir à mettre pied à terre. Retournez sur vos pas et traversez l'enclos à Gazelines. De l'autre côté se trouve la cabane du Prince. Il vous explique la tactique pour chasser le Léopard. Il faut donc pour l'instant, réparer le tambour.

Utilisez l'échelle qui vous permet de monter au niveau supérieur. Empruntez la passerelle qui va au fond à gauche. Au bout de la passerelle, vous allez récupérer une nouvelle sorte de plante grimpante. Revenez sur vos pas, et empruntez le chemin qui vient devant vous. Entrez dans la hutte et ramassez un crochet et quelques noix (trois au minimum). Revenez sur vos pas, et empruntez le chemin qui va au fond à droite. A l'entrée d'une hutte, il y a un panneau. Il y ait représenté le réglage pour effectuer un saut à l'élastique. Il faut confectionner un élastique grâce à des noix. Le nombre de noix utilisées, dépend du poids de chaque individu. Entrez dans la hutte. Sur la gauche se trouve une balance pour connaître l'équivalent en noix de votre poids. Marchez sur le plateau pour afficher le résultat : 2 noix pleines et 1 demi-noix. Au fond de la hutte est disposée la machine à fabrication des élastiques. Il y a un repose noix avec le hachoir à découpe pour effectuer le prélèvement du jus contenu dans les noix, et l'appareil à torsader l'élastique. La quantité de jus utilisée, définie le degré d'allongement de l'élastique. Il ne faut donc pas rater votre coup. Déposez une première noix sur le support et manœuvrez le levier. Le jus de noix est prélevé et la balance indique la première mesure. Effectuez une seconde opération puis une troisième en prenant soin de couper la noix de moitié. Alors seulement, le volant qui torsade l'élastique ainsi réalisé, sera opérationnel. Il est possible de récolter le jus de noix en découpant les noix de plusieurs façons, du moment que le résultat est 2,5. Récupérez l'élastique de saut. A ce niveau du jeu, vous ne savez pas forcément à quoi il va vous servir ! Il n'y a plus rien à faire à cet étage. Redescendez par l'échelle.

Allez voir le pêcheur qui sait tanner les peaux. Donnez-lui ce qu'il demande : la peau de limande. Pour accélérer le tannage, le major Goodmorning vous indique qu'en utilisant des plantes particulières, le pêcheur fabriquera un cuir rapidement, mais de moins bonne qualité. Donnez au pêcheur les deux plantes que vous avez déjà ramassées. Ce n'est pas suffisant, demandez au major Goodmorning ce qui ne va pas encore ! Il vous indique qu'il faut aussi de la graisse de Polopolo. Donnez alors la graisse que vous avez déjà récupérée. Maintenant laissez le pêcheur faire son travail. Sortez de la hutte et revenez à nouveau pour détacher la peau de limande de son support. Retournez sur l'arbre supportant le tambour et déposez la peau fabriquée. Il est maintenant en état de marche. Allez rencontrer le Prince au Faucon pour lui signaler que le tambour est réparé. Il agira dès qu'il l'entendra résonner. Allez actionner les manches du tambour pour faire fuir les chauves-souris. Puis, retournez voir le Prince pour récupérer le Polopolo. Dirigez-vous vers le piège au bas de l'échelle. Mais malencontreusement, votre crochet tombe au pied de l'arbre ! C'est maintenant qu'il faut utiliser l'élastique en le fixant au pied de l'échelle. Une fois le crochet récupéré, placez-le sur le câble au-dessus du piège. Fixez ensuite le Polopolo sur le crochet et ouvrez la trappe à l'aide du levier. Posez enfin les branchages, qui se trouvent au bas de l'échelle, au dessus du piège. Reste à attendre que le stratagème se produise. Remontez à l'échelle.

Pendant la seconde nuit du Léopard, vous devrez franchir quelques obstacles et ne pas tomber dans le piège tendu par les chasseurs Molgraves. Au bout du parcours, montez sur la passerelle guidé par l'odeur du fumet de Polopolo.
Le léopard est maintenant entre vos mains sain et sauf. Pour passer cette étape, il est toujours possible d'appuyer sur la touche "Echappe".

Dirigez-vous vers votre point d'arrivée au village Molgrave pour rencontrer le sorcier qui vous attend. Vous apprenez la mort du major Goodmorning ! Ses assassins ont été châtiés par les chasseurs Molgraves. Un rapport d'espionnage vous concernant a été trouvé sur eux. Un chariot tiré par une Gazeline vous attend pour poursuivre votre voyage. Tout au long du chemin, vous repensez à l'histoire que vous a racontée le sorcier : celui du roi Rodon et de votre existence.

Chapitre 3 : La mine de Zamarat

Pour traverser le fleuve Maur, il faut réparer le bac mais il n'y a personne pour vous aider. Le bac a un problème de flottaison sur son avant. Allez voir de plus près le véhicule sur le bas-côté. Il y a plusieurs jerrycans vides. Prenez-en un et longez le ponton d'accès au bac sur sa droite. Un autre ponton pour les piétons permet d'atteindre l'avant du bac. Déposez votre jerrycan sous la partie immergée. Renouvelez l'opération avec les deux autres jerrycans. Maintenant que le niveau de flottaison est rehaussé, allez conduire la Gazeline sur le bac. A cause du mauvais temps, la traversée se termine par un chavirement, plongeant Ann, le Léopard et la Gazeline dans l'eau. Quelques instants plus tard, vous vous retrouvez seule sur l'autre rive ! Engagez-vous sur le chemin jusqu'à la mine à ciel ouvert de Zamarat. Les ouvriers ne font pas attention à vous. Ils semblent préoccupés par ce qu'il se passe, et préfèreraient rester au fond de la mine, dans les galeries. Contournez le trou de la mine par la droite pour rejoindre les habitations. Traversez la rue où tout semble mort. Finalement, un homme tourne en rond sur une terrasse. Allez le rejoindre en passant par l'entrée de l'habitation. Vous ne le trouverez pas sur la terrasse, mais dans la seconde pièce de la maison. C'est le contremaître Harambee de la mine. Discutez avec lui de tous les sujets. Les mineurs ne trouvent plus d'émeraudes dans cette mine depuis quelques années. La vie au fond du trou, aggrave la santé des mineurs, notamment celle de l'ingénieur en chef qui n'est pas remonté depuis trop longtemps. Lorsque vous aurez quitté la pièce, le contremaître contacte le service de renseignements du roi Rodon pour lui annoncer que Malkia est à la mine. Quittez le village des mineurs et dirigez-vous de l'autre côté de la mine. Il y a un ascenseur qui descend dans les galeries. Essayez d'actionner la commande, mais il ne semble pas fonctionner. Au bout de la route, deux autres mineurs se plaignent de l'évolution de la vie à la mine. Retournez voir le contremaître et engagez la conversation. Il semble que l'on ait creusé des galeries au-delà du raisonnable. Un homme blessé semble avoir été attaqué par un Léopard ! Il est donc vivant. En partant, le contremaître vous enferme dans la pièce à double tour. Profitez-en pour fouiller les étagères. Vous récupérez une combinaison de mineur, une vielle canne et une canne neuve, trois pommeaux. De l'autre côté de la pièce, cachez-vous derrière le auvent et mettez la combinaison de mineur. Regardez de plus près les lattes de parquet près du bureau. Elles ne semblent pas très bien tenir. Assemblez la canne neuve de mineur avec un pommeau pour obtenir une canne de mineur. Utilisez-la, sur les lattes de parquet. Le trou mis à jour conduit au fond de la mine, mais vous n'avez rien pour descendre. Regardez de près la tête de rhinocéros pour grimper dans les combles et vous cacher. Le contremaître constate votre évasion. C'est le moment de descendre dans les galeries par l'ascenseur. Si vous croisez le contremaître, il ne vous reconnaîtra pas dans cet accoutrement. Actionnez la commande de l'ascenseur pour descendre au plus profond de la mine.

Au bas de la gaine d'ascenseur, trois chemins se présentent à vous. Commencez par celui du fond qui passe près de la salle du responsable de maintenance du niveau 975. Discutez avec lui pour en connaître d'avantage sur la vie de la mine. Quittez-le et enfoncez-vous dans la galerie. Ramassez par terre une corde. Tout au fond de cette galerie il y a un éléphant enchaîné ! Retournez voir Bill pour savoir ce que fait cet éléphant dans la mine. A la fin de la conversation, Bill quitte ses quartiers. Vous en profitez pour retirer les habits de mineur. Regardez dans le tiroir du bureau, et récupérez deux cales et une clé à molette. Bill est revenu juste après ! Allez délivrer l'éléphant en démontant l'écrou avec votre clé à molette. L'éléphant ira se placer devant l'ascenseur. Visitez les autres boyaux de la mine. L'un mène à en cul-de-sac, l'autre mène à un puits d'accès muni d'un énorme crochet. Retournez à votre ascenseur et regardez de plus près le plafond. Une trappe vous permet d'accéder en toiture. Sur les rails de guidage, vous devez placer les deux cales. Maintenant, actionnez la commande de l'ascenseur pour le faire monter jusqu'aux cales. Approchez-vous de la cage d'ascenseur et crochetez votre corde sur la plaque de métal déposée sous la cage. L'éléphant va automatiquement la tirer. Descendez au niveau du mécanisme et tournez l'interrupteur de contact. Abaissez le levier pour accéder à une zone secrète de la mine. Avancez et rencontrez l'ingénieur Dada. Elle est complètement folle et vous jette en pâture au monstre des cavernes.

C'est la troisième nuit du Léopard. Dirigez le fauve jusqu'à la caverne où se trouve Malkia. Effectuez quelques sauts pour franchir les pierres entourées d'eau. Engagez-vous sur la corniche qui longe le gouffre. Empruntez la deuxième galerie sur la droite (les autres sont en cul-de-sac). Passez devant une chute d'eau et dirigez le Léopard au fond de la grotte. Pour passer cette étape, il est toujours possible d'appuyer sur la touche "Echappe".

Vous allez pouvoir conjuguer les efforts de Malkia et du Léopard. La grotte est équipée d'un ascenseur suspendu par une corde sur des poulies. Il y a aussi une caisse suspendue. Ramassez une lampe cassée qui traîne par terre. Utilisez le fond de pétrole de cette lampe, sur la sangle qui abaisse la grosse poulie de l'ascenseur. Mettez-y le feu avec votre

briquet. La cage d'ascenseur tombe à terre. Entrez dedans et montez au premier niveau. Au bout de la passerelle, ramassez un câble à explosif. De l'autre côté, récupérez quelques émeraudes. Utilisez l'ascenseur pour monter au second niveau. Ramassez un marteau piqueur pour effectuer un trou dans la paroi d'émeraudes. Regardez de plus près au plafond de la grotte. Il s'y trouve un Polopolo. Jetez quelques pierres d'émeraude pour la déloger jusqu'à ce que le Léopard saute sur sa proie. Redescendez en bas de la caverne et ramassez un bâton de dynamite provenant de la caisse brisée. Montez au second niveau et déposez la dynamite dans le trou déjà effectué. Raccordez le câble à explosif sur le bout de mèche de la dynamite. Descendez et récupérez la fin de câble qui tombe le long de la cage d'ascenseur. Allez fixer ce bout de câble à la base du détonateur. Actionnez le levier du détonateur pour faire exploser la dynamite. La percussion provoque un trou dans la paroi et l'eau de la nappe commence à s'infiltrer dans les galeries inférieures. Il faut évacuer la mine ! Allez prévenir le responsable de maintenance. Il refuse de quitter son poste, mais déclenche la procédure d'évacuation de l'éléphant vers la surface. Rejoignez l'éléphant accompagnée du Léopard, dans le puits d'extraction.

De retour en surface, vous contempler l'hécatombe ! Beaucoup d'hommes sont morts. Les soldats de Rodon ont éliminé toutes vies à Zamarat, croyant que Malkia était perdue au fond de la mine. Un survivant vous explique la scène. Quittez Zamarat.

Chapitre 4 : Le Coffre Noir

Le voyage à dos d'éléphant vous conduit au bord du fleuve Maur, où se situent les combats entre les rebelles et la garde du roi Rodon. Vous êtes capturée par les rebelles et mise en cage, suspendue à un arbre. Un soldat est assis sous un essaim de guêpes. Effectuez des oscillations de la cage comme sur une balançoire. Ce mouvement de balancier est obtenu en cliquant de part et d'autre de la cage, tout est une question de rythme. Lorsque la hauteur est atteinte, arrachez une branche sur la partie droite de l'arbre. Puis avec cette branche, faites tomber de la même façon l'essaim de guêpes. Les guêpes s'en prennent au soldat, mais vous êtes conduite immédiatement chez le colonel Siri. Vous apprendrez l'origine du déclenchement de la révolution. Le colonel Siri vous demande de l'aider en pénétrant dans le Coffre Noir pour faire cesser cette guerre. Vous récupérez un talkie-walkie. Commencez par explorer les lieux. Déplacez-vous sur le côté de la tente de Siri et ramassez des épines. Allez admirer l'ombre du Coffre Noir se détacher de la brume, en empruntant le sentier de droite. Revenez sur vos pas et avancez sur le chemin du fond, qui mène au bord du fleuve. Ramassez des roseaux qui trempent dans l'eau. Continuez votre chemin jusqu'aux cages à prisonniers. Parlez au révolutionnaire pour tenter de faire libérer le sorcier vaudou Wamganga. Parlez au sorcier. La tribu buluu a été trahie par Rodon et défaite par les rebelles. Allez au plus proche du Coffre Noir en passant le long de la rive derrière l'arbre. Il y a un serpent qui sommeille sur la chaîne d'ancre. Retournez parler à Wamganga pour qu'il vous aide. Donnez-lui ce qu'il demande : des joncs et des épines. Il va alors confectionner une sarbacane et endormir le gardien. Récupérez le couteau du gardien qui est tombé par terre. Utilisez-le, sur la corde de la cage, le long du tronc d'arbre, pour libérer le sorcier. Rejoignez le sorcier sur la berge alors qu'il effectue une incantation pour dégager le serpent. Grimpez sur le bateau par la chaîne. Dirigez Malkia sur la coque du Coffre Noir pour l'amener sur le pont : droite, haut, droite, haut, haut, gauche, haut, gauche, haut.

Récupérez dans un petit coffret, un fumigène de détresse. Passez de l'autre bord et grimpez à l'échelle. Aucun accès ne permet de pénétrer dans le ventre du Coffre Noir. Redescendez sur le pont principal et passez le long de la rambarde près du canon tribord. Des singes occupent le canon et font feu de toute part. Dégoupillez votre grenade fumigène dans le corps du canon. Une fois libéré, entrez et prenez le contrôle du canon. Abaissez le levier de droite pour alimenter la manœuvre du canon. Orientez le tube du canon vers la bouche de ventilation du Coffre Noir (tout à gauche). Alimentez le fût en abaissant le joystick en haut à gauche. Faites feu en abaissant le joystick en dessous. La bouche de ventilation est détruite. Retournez sur le roof supérieur et descendez par l'orifice de la bouche de ventilation éventrée.

Appuyez sur le bouton d'appel de l'ascenseur en entrez dedans. Traversez la coursive jusque dans une grande salle où se trouve un tas de charbon. La pièce suivante est la salle des machines. Il y a une énorme chaudière en forme de tête de Léopard. Un wagonnet se tient devant la bouche à feu. Le fond de cale est noyé par les eaux d'infiltration. Il faut vider la cale pour pouvoir y descendre. Dans une salle voisine, ramassez un bidon d'essence. Retournez dans la réserve à charbon, et placez-vous devant le pupitre de commande du système d'alimentation de la chaudière. Tournez l'interrupteur en haut à gauche. Actionnez le joystick sur la droite pour amener le wagonnet près du tas de charbon. Appuyez sur le bouton rouge de gauche pour prélever une quantité de charbon du tas. Actionnez le joystick vers le haut

pour amener l'extracteur au-dessus du wagonnet. Appuyez sur le bouton rouge de droite pour déposer le charbon dans le wagonnet. Actionnez le joystick sur la gauche pour amener le wagonnet face à la bouche à feu. Appuyez sur le bouton rouge du centre pour déverser le charbon dans la bouche à feu. Dirigez-vous face à la chaudière. Un lance-flamme sortira du sol en position de tir. Versez de l'essence par l'orifice prévu à cet effet. Avec votre briquet, allumez l'extrémité du pistolet. Appuyez sur le bouton de droite du lance-flamme pour allonger le bras enflammé. Appuyez sur le bouton de gauche pour projeter de l'essence vers la bouche à feu. La vapeur alimente tout le navire. Allez devant le pupitre de commande des pompes qui se trouve de l'autre côté de la salle des machines. Appuyez sur le bouton orange pour lancer les pompes, puis basculez le joystick pour évacuer l'eau des cales. Descendez en fond de cale par l'échelle qui se trouve à quelques mètres.
Traversez la cale et entrez dans le compartiment de l'ascenseur. Parlez à Wamganga qui se trouve à côté. Il vous demande de récupérer une petite statuette dans la salle des coffres. Prenez la passerelle de gauche qui mène aux archives. Une statue géante du roi Rodon, trône au centre de cette salle. A droite de l'entrée, il y a un téléphone. Regardez de plus près la feuille sur laquelle est inscrit le numéro du téléphone. Allez parlez au banquier de sa majesté Rodon IV. Après la conversation, Siri vous contacte par talkie-walkie. Vous arrangez un petit stratagème pour éloigner le banquier de la salle des archives. Maintenant que le chemin est libre, regardez de plus près la statue de Rodon et avec votre couteau, dessertissez le médaillon de Rodon. Utilisez ce médaillon sur la serrure de la porte de la salle des coffres. Une fois à l'intérieur, regardez ce qu'il y a sur l'autel. Récupérez 4 poupées vaudoues et des bons du trésor. Le banquier vous surprend dans la salle au trésor et vous menace de son arme. Sur l'autel il y a une autre poupée spéciale en forme de coffre fort. Elle représente le banquier. Mettez-y le feu avec votre briquet. La sorcellerie fera son effet. Terminez la fouille des coffres et récupérez un masque africain. Retournez voir Wamganga et donnez-lui la poupée devant le représenter. Montez dans l'ascenseur pour remonter au pont supérieur.

Allez à gauche de la sortie d'ascenseur pour entrer dans l'antichambre des appartements royaux. La porte du fond est verrouillée, mais celle de gauche vous permet de retrouver votre chambre d'enfance. Ouvrez le coffre au pied du lit et prenez la poupée vaudoue à votre effigie. Quittez ces lieux et passez dans la coursive de l'autre côté de l'ascenseur. Au fond de la coursive, une bande de singes vous bloque l'accès. Revenez sur vos pas et tournez la vanne d'incendie qui provoquera la fuite du groupe. Manœuvrez une nouvelle fois la vanne pour vous permettre de passer. Franchissez le sas et entrez dans la salle du rituel où se trouve allongé votre Léopard. Parlez à Wamganga. Ramassez la craie qui traîne par terre, près des bougies. Commencez par tracer un soleil à l'extérieur du cercle au-dessus du Léopard. Puis tracez une lune au dessous du Léopard. Enfin tracez le cercle de la terre autour du Léopard. Maintenant, Wamganga vous demande de placer les poupées vaudoues aux bons endroits autour du cercle. Déposez la poupée représentant un prêtre sur le dessin de la lune. Puis, déposez la poupée représentant un arbre entre le cercle et la porte. Déposez la poupée représentant un guérisseur de l'autre côté du cercle. Enfin, déposez la poupée de Malkia sur le dessin du soleil. Pour terminer le rituel, il faut placer les bons du trésor entre le Léopard et le dessin de lune. Wamganga, sortira de la pièce pour effectuer une incantation près du serpent qui bloque la coursive suivante. Ceci fait, parlez au sorcier. Il a besoin de morphine, de désinfectant et de compresses qui se trouvent à l'infirmerie militaire.

Passez dans l'autre compartiment du navire. Avancez et passez devant le studio d'enregistrement. Plus loin se trouve l'infirmerie. Entrez et avancez dans la seconde chambrée. Récupérez une carte magnétique sur la pile de draps située dans l'armoire. Un singe viendra vous la chaparder. Regardez de plus près dans la boîte en carton située au pied de l'armoire. Récupérez de la morphine dans une seringue, une boîte de compresses et un flacon de désinfectant. Retournez au studio d'enregistrement où se trouve une bande de singes fascinés par la télévision. Dirigez-vous près de la caméra et déposez le masque dessus. A la vue de l'écran, le groupe de singes s'enfuit. Seul un dernier singe ne pouvant pas voir l'écran, est resté derrière le siège. Donnez-lui des émeraudes qui le fascineront. Vous récupérez la carte magnétique qu'il vous a volée. C'est une clé spéciale. Continuez votre exploration du bâtiment. Les singes vous bloqueront peut-être encore le chemin, ils semblent affamés. Non loin se trouve la cuisine. Récupérez un ouvre-boîte sur le plateau de cuisson. Avec celui-ci, ouvrez la boîte de conserve se trouvant à côté des plaques de cuisson. Déposez son contenu dans la poêle. Avec votre briquet, allumez le feu sous la poêle. Les singes sont aussitôt attirés par l'odeur de la cuisson. Le chemin est libre pour aller dans la zone de commandement du navire. L'accès est fermé par une porte blindée verrouillée électroniquement. Ouvrez la porte du placard et lisez le numéro se trouvant sur le "post-it" : 2577. Entrez ce code sur le boîtier de contrôle de la porte. Passez la carte magnétique dans le lecteur situé en dessous. La porte blindée s'ouvre alors. Entrez dans la salle des cartes. Un plan est déplié sur la table.
Récupérez sous le plan, les différents rapports de mission. Les deux derniers vous concernent. Descendez par l'écoutille dans les fonds du navire. Vous découvrez le mécanisme à l'origine des bruits de tam-tam. Actionnez le levier se trouvant sur le pupitre de commande pour faire cesser ce vacarme. La première mission demandée par le colonel

Siri est accomplie. Remontez de deux ponts pour arriver dans le poste de barre. Vous y retrouverez le mercenaire Vandenard dans un triste état d'ébriété (il n'est présent que si le bruit des tam-tams est arrêté). Epuisez tous les dialogues. Avant de laisser Vandenard, prenez le document se trouvant près des vitres. A votre départ, le mercenaire se suicide d'une seule balle. Vous récupérez la clé de Rodon et le revolver.

Retrouvez Wamganga et donnez-lui le kit médical pour commencer sa méditation (morphine, désinfectant, compresses). Allez dans les appartements royaux pour rencontrer Rodon. Utilisez votre clé pour ouvrir la porte métallique. Vous êtes face-à-face avec votre géniteur. Vous accomplirez votre devoir !

Pariah

© Hip Interactive / Digital Extremes 2005

CHEAT CODES

Faites un clic droit sur le raccourci du jeu et allez dans les propriétés pour ajouter la ligne de commande : **-devmode** dans la cible. Au final ça donne **"C:Program FilesPariahSystemPariah.exe" -devmode**. Lancez le jeu avec le raccourci modifié. Une fois que vous êtes dans le jeu, appuyez sur ² pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants (attention aux majuscules) :

`allammo`	Le plein de munitions
`FOV #`	Changer le champ visuel (# = un nombre. Par défaut : 70)
`behindview 0`	Vue à la première personne
`behindview 1`	Vue à la troisième personne
`Loaded`	Toutes les armes
`God`	Invincibilité (sauf pour les chutes)
`Ghost`	Mode fantôme (vous pouvez voler, traverser les murs...)
`Walk`	Désactiver le mode fantôme
`Slomo #`	Ralenti ou accéléré (# = un nombre ; par exemple 0.1 correspond au ralenti maximal)
`suicide`	Se suicider

Paris 1313

© Canal+ Multimedia / Dramaera 1999

LIBÉRER ROSEMONDE

Pour libérer Rosemonde de ses liens dans le premier chapitre qui lui est consacré, vous devez tirer d'abord le fil du haut, puis celui situé en bas à droite, en bas au milieu, en haut à gauche et encore en haut à gauche.

ASSEMBLER LES DEVISES

Dans le chapitre 2 de Jacques, les devises à assembler sont : "ce petit don" "prenez-en gré", "de bon coeur" "je le donne", "bien va" "s'il dure", "qui aime bien" "tard oublie", "aies de moi" "souvenance", "pensez" "à votre fin".

L'ÉNIGME DU SOUTERRAIN

Pour ouvrir la porte Philippo Regi, il faut tirer les chaînes dans l'ordre suivant : P, R, H et Q. En effet, si vous placez le terme Gloria en face du P, les termes Gloria, Eternitas, Voluntas et Patientia se trouveront respectivement en face des lettres P, R, H et Q.

Paris-Dakar Rally

© Acclaim / Broadsword Interactive 2001

DÉBLOQUER LES NOUVEAUX VÉHICULES

Terminez les pistes en mode arcade pour débloquer de nouveaux véhicules.

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants en guise de nom :

ASHRUBBERY	?
CRUNCHYFROG	tous les véhicules
DEADPARROT	?
ILUMBERJACK	Obtenir toutes les voitures

Paris-Marseille Racing

© Infogrames / Davilex 2001

GAGNER FACILEMENT DE L'ARGENT

Pour gagner de l'argent, vous pouvez modifier le prix des voitures et des pièces détachées. Si vous fixez des prix négatifs, vous gagnerez de l'argent en les achetant. Pour cela, éditez le fichier **static** dans le répertoire **davilexparismarseille racingdata**.
Voici un exemple. Pour modifier le prix de la mini cooper rouge, cherchez la ligne
CAR0=Nimi,20000,mini_rot,mini,,100,70,20,25,35,
Le premier nombre (20000) correspond au prix de la voiture. Vous pouvez le réduire à 1, ou le passer en négatif. Les autres nombres correspondent aux caractérisques de la voiture.
Vous pouvez aussi modifier bien d'autres infos dans ce même fichier comme les récompenses des courses ([QUICKARACEPRIZES]), l'argent attribué au début ou le prix des réparations (ligne DAMAGECOST)

GAGNER DE L'ARGENT (BIS)

Editez le fichier **static** dans le répertoire **davilexparismarseille racingdata** de la même façon que pour l'autre astuce. Mais cette fois, modifier le prix de revente de vos véhicules. Cherchez la ligne qui contient CARDEVALUATION suivi de PERCENTAGE. Le chiffre quivant correspond aux pourcentage de revente du véhicule. Si vous inscrivez 1000, vous revendrez votre voiture 1000 fois le prix de départ. Intéressant, non ?

VITESSE MOYENNE DES VOITURES SANS AMÉLIORATIONS

Groupe 1
Mini:70 kmh
Fiat: 90 kmh
2cv: 120 kmh
Citroën DS: 150 kmh
Police (peugeot): 150kmh
Alpha Romeo: 150 kmh
Delorian: 240 kmh

Groupe 2
Citroën saxo: 150 kmh
Peugeot 206: 155 kmh
Renault Megane: 160 kmh
Renault Alpine: 160 kmh
Police: 160 kmh
Alpha Romeo: 165 kmh
Delorian: 240 kmh

Groupe 3

Porche: 160 kmh
Lotus: 180 kmh
Ferrari: 200 kmh
Mc Laren: 205 kmh
Police: 205 kmh
Alpha Romeo: 200 kmh
Delorian: 240 kmh

AMÉLIORATIONS

Voici la liste des améliorations et le nombres de kilomètres qu'elles font gagner ou perdre à la voiture.
Moteur : gain de 15 kmh
Pneus : perte de 5 kmh
Freins : aucun effet sur la vitesse
Boitier de vitesses : gain de 15 kmh
Turbo : gain de 10 kmh et meilleures accélérations (seulement si vous avez achetez les autres articles).

Paris-Marseille Racing II

© Infogrames / Davilex 2002

MODE DEBUG

Dans le repertoire du jeu, trouvez le fichier **PMRII.ini** et ouvrez-le (après sauvegarde). Repèrez la ligne
DebugMenu=0
Chnagez le 0 en 1 pour ouvrir un nouveau menu dans le jeu.

Parkan : Iron Strategy

© Monte Cristo Multimédia / Nikita 2001

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier "iron_3d.ini" qui se trouve dans le répertoire du jeu. Ensuite, dans la section "[CS]", rajouter l'une des lignes suivantes :

`FULL_RESEARCH_TREE=1`	Plus besoin de recherche
`INVULNERABILITY=1`	Invulnérabilité
`WINDOW_MODE=1`	Le jeu tourne en mode fenêtré

Patriots : Invasion USA

© Silverline / 4DRulers 2007

INVINCIBILITÉ

Pendant le jeu, appuyez sur ù (ou ² ou ~ selon la version du jeu) pour ouvrir la console et tapez **login developer** pour activer les cheats. Ensuite, entrez **god 1** et validez avec Entrée pour être invincible.

Pavillon Noir

© Eidos Interactive / Hothouse 1999

METTRE LES MARINS AU RÉGIME

A l'aide d'un éditeur de texte tel que notepad, ouvrez le fichier **Playconsum.txt** qui se trouve dans dataecon. Vous devriez voir :
Sup Weight(lbs) Per person
Food 3
Fruit 1
Pork 1
Rum 1
que vous devez remplacer par :
Sup Weight(lbs) Per person
Food 0
Fruit 0
Pork 0
Rum 0
Ainsi, les marins ne toucheront pas au stock de nourriture mais ne s'en porteront pas plus mal.
Note : vous devez toujours avoir un stock de nourriture conséquent pour que cette astuce fonctionne.

LE PORT DE LA TORTUE

Le port pirate le plus riche est celui de la Tortue, mais il est aussi le mieux défendu. Pour le prendre suivez la méthode ci-dessous, après vous être muni d'un maximum d'hommes et de canons.

Lors de votre attaque, reperez la maison du Gouverneur à l'Ouest et la plage qui en est est proche. Amenez vos bateaux à cet endroit, débarquez vos canons et empruntez la petite route. Pillonez la maison du Gouverneur jusqu'à ce quela ville se rende.

Pax Imperia : Eminent Domain

© THQ / Heliotrope

MAXIMUM D'ARGENT

Pour avoir un maximum d'argent, éditez votre sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Rechercher (en mode texte) votre argent. Remplacer alors la valeur par le montant que vous souhaitez vous attribuer, mais ne dépassez pas le nombre de chiffres, ce qui provoquerait un bug.

Pax Romana

© Dreamcatcher / Galilea 2003

CHEAT MODE

Pendant le jeu, affichez la boîte de dialogue et tapez :

`wazaa`	99 999 or
`drawFPS`	Montrer le nombre d'images par secondes
`cheatlist`	Liste des cheats

Pearl Harbor : Defend The Fleet

© Wizardworks / Wayforward Technologies

MODIFIER LES PARAMÈTRES

Avant de modifier les fichiers, faites en des copies de sauvegardes. A l'aide d'un éditeur de textes tels que notepad, modifiez les fichiers dans le répertoire "dataammo". VOus pourrez ainsi modifier le nombre de munitions.

Pearl Harbor : Strike At Dawn

© KOCH Media 2001

200 BOMBES

Choisissez la catégories Bomber squadron ou "ranger"-pilot puis prenez le Boeing B-29 "superfortress". Enlevez les bombes de type "AN-M64"5001b et remplacez les par des bombes "AN-M30"1001b. Vous aurez ainsi 200 bombes lors de la mission.

Pearl Harbor : Zero Hour

© Wanadoo / Asap Games 2001

BONUS CACHÉ

Sur le menu de sélection d la mission, cliquez sur l'ombre de l'avion de droite pour débloquer un nouveau niveau et trois nouveaux avions dont le Raptor et l'OVNI.

Peggle Nights

© Mindscape / PopCap Games 2009

HYMNE À LA JOIE

Dans le menu principal, passez votre souris sur les menus de façon à jouer "L'hymne à la joie" de Beethoven avec : *Duel, duel, challenge, replays, replays, challenge, duel, quick play, adventure, adventure, quick play, duel, duel, quick play, quick play.*

Les développeurs vous ont réservé une petite surprise.

Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two

© Hothead Games 2009

MODE INSANE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

COSTUMES

Tenue "Cardboard Tube Samurai"

Ouvrir les 4 coffres spéciaux en mode Insane.

Tenue jungle "Murder Safari"

Battre le Dr. Wolfington dnas l'asile Cloying Odor.

Tenue mime "Silent One"

Obtenu automatiquement si vous continuez à partir d'une sauvegarde de l'épisode 1.

Penumbra : Black Plague

© Paradox Interactive / Frictional Games 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après un premier opus tout à fait prometteur, ce deuxième volet de la série Penumbra se veut encore plus immersif de par une ambiance davantage louche et obscure. Bien que les mécanismes de jeu restent les mêmes, les séquences à la sauce FPS quelque peu maladroites où notre héros se voyait précédemment armé d'un pied de biche pour se défendre ont purement et simplement disparu. Tout ceci n'entache en rien le bon déroulement de l'action, car celle-ci reste omniprésente et parsemée d'énigmes cohérentes. Les déplacements demeurent réalisables au clavier et à la souris, souris qui vous permet toujours de manipuler toutes sortes d'objets pour les pousser, tirer, soulever ou lancer. Place maintenant à l'action et à la suite d'un premier épisode déjà bien mystérieux.

Cellules

Suite à cette introduction qui vous annonce d'emblée la couleur, vous vous réveillez dans une salle crasseuse, avec une pièce de monnaie à récupérer dans le casier de gauche. Placez-vous ensuite devant l'étau pour utiliser cette pièce sur ce dernier, afin d'obtenir une pièce plate après avoir tourné le manche dans le sens des aiguilles d'une montre. Récupérez maintenant un stick lumineux dans le tiroir situé à droite de l'étau, puis dirigez-vous sur la gauche pour déplacer l'étagère et découvrir derrière celle-ci une bouche d'aération. Dévissez-la au niveau de l'un des quatre coins en utilisant votre pièce, puis pénétrez à l'intérieur du conduit en utilisant votre stick comme source lumineuse. Une fois au bout du tunnel, vous devriez atteindre une pièce disposant d'un distributeur de canettes. Utilisez alors le parpaing qui se trouve juste devant pour mettre un coup dans la grosse ouverture par laquelle sortent les canettes. Vous récupérez ainsi un soda, puis pourrez trouver des piles à proximité du distributeur, ainsi que derrière la caisse à l'opposé de la pièce. Revenez face au distributeur pour continuer votre chemin dans le conduit, sur la droite.

Filez tout droit et à gauche pour récupérer de nouvelles piles, puis revenez sur vos pas pour emprunter l'autre chemin, pour l'instant obstrué par un rocher que vous devez tirer d'ici. Ceci étant fait, vous ne pouvez toujours pas traverser à cause du sol fragile. Pour régler le problème, allez donc ramasser une des deux poutres que vous aviez aperçues en allant récupérer les piles, puis positionnez-la sur le sol fragile. Marchez alors sur la poutre pour poursuivre votre avancée et vous retrouver à proximité d'un tuyau laissant s'échapper de la vapeur sur votre droite. Prenez alors le passage de gauche, puis vous vous retrouverez dans une chambre froide. Placez votre canette sur le thermostat de la pièce voisine, puis retournez vite dans le tunnel pour aller tout droit, étant donné que la vapeur a disparu un court instant.

Vous voici maintenant dans une nouvelle pièce, avec un cadavre devant vous et des rayons laser rouges. Récupérez donc un baril sur votre droite, pour le placer juste devant ces lasers, afin de monter dessus et de sauter l'obstacle. Sur votre droite, deux poutres sont placées contre une étagère. Retirez-les, puis tirez les deux étagères vers vous pour découvrir une porte à emprunter derrière celles-ci. Partez maintenant sur la pièce de droite, afin d'aller sauvegarder après avoir récupéré de l'alcool sur l'étagère. Ouvrez un des casiers de gauche pour trouver une cassette et une fusée éclairante. Insérez maintenant la cassette dans le magnétophone de gauche, puis après l'avoir écouté, quittez la pièce pour prendre à droite et aller au bout du couloir. Ramassez un morceau de parpaing pour aller frapper la boîte de fusibles d'en face, puis attrapez le fil rouge pour le tirer vers vous et l'arracher. Ceci va alors déverrouiller les autres pièces, puis vous pourrez vous retourner et pénétrer dans la première pièce sur votre gauche. Récupérez alors des objets de soin et une seringue, en ouvrant le placard mural, puis une séquence va se déclencher. Suite à celle-ci, revenez en arrière avant de vous faire attraper et franchissez la porte par laquelle vous êtes arrivé dans ce couloir.

Au niveau des lasers, tirez le baril vers vous pour repasser de l'autre côté et utilisez la seringue sur le docteur mort, après l'avoir préalablement remplie d'alcool dans votre inventaire. Passez à nouveau de l'autre côté des lasers, puis allez tout droit pour utiliser la seringue sur le capteur de gauche et ouvrir la porte. Dans cette nouvelle pièce, ramassez le CD sur le bureau de gauche et ouvrez la porte de droite pour d'abord récupérer des médicaments à droite et des piles derrière un carton, puis sortir le baril jusqu'à l'amener contre la boîte à fusibles qui se trouvera sur votre gauche en sortant de la pièce. Actionnez alors le levier contre le mur pour activer le courant et faire naître une flamme à l'intérieur du baril. Tirez ensuite ce dernier pour le placer au niveau d'un sprinkler du plafond et déclencher ainsi l'alarme incendie. Ceci va déverrouiller la porte et il vous faudra bien sûr la franchir pour rejoindre la cuisine. Récupérez l'étrange objet dans le placard d'en face, ainsi que des piles dans un autre placard. Entrez ensuite dans la pièce de gauche pour sauvegarder, puis ouvrez les tiroirs situés sous l'ordinateur pour récupérer de nouvelles piles et une lampe de poche. Insérez le CD dans l'ordinateur, puis suivez les instructions après avoir cliqué sur l'icône située en haut à gauche. Cliquez ensuite sur l'icône intitulée "Contrôleur Fermeture Porte" pour récupérer le code de la salle 236. Cliquez sur l'icône en forme de cadenas et entrez le code 1167.
Quittez maintenant cette pièce et la cuisine pour entrer par la porte nouvellement ouverte sur votre gauche. Récupérez alors une fusée éclairante sur l'étagère, puis bougez la caisse pour utiliser l'échelle et vous retrouver dans les égouts.

Egouts

Une fois dos à l'échelle, allez tout droit dans le tunnel, puis tournez à gauche. Après le temps de chargement, prenez à nouveau à gauche pour atteindre une vaste pièce avec un grand puits face à vous, et une valve à tourner dans le sens des aiguilles d'une montre sur votre gauche. Ceci aura pour effet de faire monter l'eau et vous pourrez sauter sur des caisses, mais vous serez vite transporté dans un monde parallèle, dans le bateau du début de l'épisode 1. Dans cette pièce, l'idée sera de replacer quatre objets de la même manière que le tableau accroché au mur. Ainsi, la boîte de conserve sera à poser sur l'étagère, le coffre à glisser sous la table, le tonneau à positionner dans le coin opposé (à droite de la table) et la flasque de whisky à exploser contre le mur. Vous entendrez alors une voix, puis vous vous retrouverez dans une nouvelle pièce. Ouvrez le coffre de gauche, puis placez cette sorte d'oeuf sur l'image de droite, posée sur la table. Attendez un instant, puis une araignée va sortir de l'oeuf et vous entendrez à nouveau la voix. Récupérez le cadavre du chien après que la grille ait flambé au sol, puis posez-le sur les mains pour à nouveau changer d'endroit.

Vous voici maintenant dans une sombre salle. Cliquez sur les mains dans l'ordre suivant : celle du bas à gauche, celle du bas à droite, celle du haut à gauche, puis celle du haut à droite. Tournez ensuite la valve située à gauche de la porte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, puis franchissez cette dernière pour vous retrouver dans la pièce suivante. Ici, abaissez l'interrupteur pour voir apparaître neuf lumières sur le sol. Placez des barils sur la première, cinquième, puis huitième lumière en partant de la gauche. Tournez la nouvelle valve dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour quitter les lieux. Montez à l'échelle qui vous fait face pour tourner la valve sur votre droite, ce qui remplira de sang le secteur du bas. Sautez alors dans ce bassin pour actionner l'interrupteur se trouvant au plafond, puis remontez l'échelle pour sortir par la porte maintenant ouverte. Ici, vous devrez rapidement sauter sur les plates-formes mobiles pour atteindre le coin opposé, puis utiliser les caisses et barils afin de passer par-dessus la série de barrières. De retour dans les égouts, avancez dans le secteur en vous déplaçant à l'aide des caisses (rabaissez l'eau avec la valve si besoin, pour descendre positionner les caisses comme vous le souhaitez), puis empilez-les enfin pour atteindre la trappe au plafond.

Vous voici dans le bureau du docteur Swanson. Commencez par vous rendre dans la salle de bains et ouvrez le petit placard pour y trouver des piles. Ouvrez les tiroirs de la pièce suivante pour récupérez des piles supplémentaires et une fusée éclairante. Sauvegardez si besoin et ouvrez la boîte de fusibles au-dessus du lit. Repositionnez le fusible de sorte à pouvoir vous servir de l'ordinateur, puis une fois face à celui-ci, lisez le message de la part du docteur. Après l'avoir lu, sortez par la porte de gauche. Dirigez-vous vers l'armurerie, en filant à droite, puis une fois de plus à droite face aux doubles-portes, pour encore prendre à droite et enfin à gauche. Vous pourrez ouvrir la porte après avoir écouté un discours. Vous trouverez une fusée éclairante et une scie au pied d'une étagère. Après l'avoir ramassée, un infecté va être libéré dans le secteur. Sortez donc de la pièce et longez le mur droit jusqu'à atteindre une porte donnant sur une pièce de stockage.

Salle de stockage

Empilez les trois caisses pour passer par-dessus les lasers (vous trouverez une caisse en haut de l'étagère), puis écoutez une fois de plus la voix. Récupérez la fusée éclairante sur l'étagère et l'étrange objet dans le coin plus haut sur la droite. Placez deux barils et une petite boîte sur la dalle située sous le gros bloc de pierre du mur opposé, puis celui-ci va s'effondrer. Utilisez les caisses et les barils pour passer par-dessus, puis vous pourrez sauvegarder. Empilez à nouveau des caisses pour passer de l'autre côté des lasers, puis récupérez le masque à gaz derrière la porte où se trouve un cadavre. Utilisez-le, puis abaissez le levier de gauche pour désactiver les lasers. Revenez d'où vous venez, puis dans la pièce de gauche en repassant par-dessus le bloc, puis quittez la pièce en ignorant l'araignée.

Salle des machines

En sortant, longez le mur de gauche et un infecté ne tardera pas à vous poursuivre. Continuez de longer le mur de gauche jusqu'à la salle des machines, mais n'oubliez pas d'enfiler le masque à gaz entre les deux doubles-portes. Une fois à cet endroit, avancez dans le couloir en récupérant la barre en métal sur votre gauche, et amenez-la au niveau de la grille de la pièce carrée, pour qu'elle aille se fixer automatiquement tel un pied-de-biche. Tirez-la vers la droite pour faire sauter la grille, puis avancez tout droit dans cette pièce, afin de récupérer des piles dans un des tiroirs et de sauvegarder. Utilisez ensuite l'ordinateur, en ouvrant tout d'abord le programme le plus haut. Choisissez de passer en mode manuel et seules les valves 45-51 seront modifiées. Ouvrez l'autre programme et débloquez 45-51 avant de quitter le PC.

Rendez-vous maintenant dans la pièce de gauche (faites coulisser la porte vers la droite) et vous trouverez un nouveau cadavre. Examinez-le, puis repérez l'interrupteur sur votre gauche et le capteur sur la droite de l'entrée de la pièce. Utilisez-le pour vous rendre compte que vous ne pouvez plus sortir. Attendez que le corps tombe avec la grille, puis un vers géant surgira du mur de droite. Attendez qu'il revienne par la gauche et abaissez l'interrupteur pour l'électrocuter et lui faire recracher la main qui vous servira donc à sortir de cette pièce en la plaçant sur le capteur, après l'avoir ajouté dans l'inventaire. Quittez alors les lieux pour rejoindre le grand hall principal, en tournant la valve de gauche pour rouvrir la porte qui vous y conduit.

Salle de l'ordinateur principal

De retour dans le hall principal, longez le mur de gauche jusqu'au coin, puis continuez de longer ce mur pour remonter le couloir et faire face à la carte. Filez donc à gauche dans la salle de l'ordinateur principal. Ici, allez à gauche pour parler au docteur Eminiss. Ouvrez le tiroir et placez la scie à l'intérieur après que la voix ait fini de parler. Le docteur va alors vous poursuivre et il vous faudra filer sur la droite, aller tout droit et dans la pièce de droite en appuyant sur le bouton d'ouverture, à droite de la porte. Faites-le entrer à l'intérieur, puis ressortez pour rapidement refermer la porte et le prendre au piège. Retournez maintenant dans la pièce d'où est sorti l'infecté, puis récupérez la scie au sol, ainsi que la carte bleue sur l'étagère, la carte rouge sur le bureau, puis la carte verte, derrière les livres d'un des casiers de gauche. Revenez dans la pièce où se trouve la porte derrière laquelle l'infecté est enfermé, puis placez-vous face à l'unité centrale du PC. Insérez-y la carte rouge, puis transférez un par un les programmes 1, 2 et 3 (en partant du haut) dans la fenêtre de gauche avant de retirer la carte et la jeter. Insérez la carte bleue, et transférez dans cet ordre les programmes 8, 6, 5, 4 et 1. Insérez ensuite la carte verte, puis transférez les programmes 1, 10, 9 et 7. Passez ensuite dans la salle de gauche, approchez de l'unité centrale et ôtez les trois cartes pour y insérer les vôtres (cela implique que vous devez aller les ramasser là où vous les aviez jetées). Retournez ensuite dans la pièce d'où est sorti l'infecté, pour utiliser le PC. Cliquez sur l'icône du cadenas pour entrer le code 3061, puis lisez tous les fichiers avant de quitter le secteur pour rejoindre le hall principal. Vous pouvez maintenant rejoindre l'infirmerie, que vous trouverez en longeant le mur de droite, jusqu'à atteindre une double-porte et un voyant vert. Franchissez-la pour atteindre bientôt l'infirmerie (utilisez la carte si besoin).

Infirmerie

Dès votre entrée, sachez qu'un objet étrange se trouvera juste au-dessus de la porte. Vous pourrez le récupérer en vous aidant d'une caisse et en montant dessus. Récupérez une fusée éclairante dans un des casiers des toilettes, puis passez dans la salle d'à côté avec les radios sur le mur, afin de pouvoir sauvegarder. Brisez la vitre de l'armoire en y jetant la corbeille, puis emparez-vous des calmants et du produit chimique de gauche, pour ensuite l'associer avec la seringue dans l'inventaire. Utilisez le PC, puis écoutez le message. Suite à celui-ci, lisez les documents de l'ordinateur, puis retournez dans la salle de droite pour récupérer le bracelet sur la chaise. Utilisez ce dernier, ainsi que la seringue,

puis la porte avec le voyant rouge, jusqu'alors verrouillée, sera ouverte lorsque vous reprendrez vos esprits. Franchissez-la, actionnez l'interrupteur de gauche et récupérez la tête apparue (secouez-la pour briser le socle et pouvoir vous en emparer), avant de trouver des piles dans le tiroir du bureau et de sortir de la pièce. Rejoignez le hall principal. Avancez jusqu'à une carte et repérez la bibliothèque. Rendez-vous à cet endroit, mais vous ne trouverez pas la porte. Attendez que Clarence ait fini de vous parler, promenez-vous dans les environs, et revenez vers la porte qui devrait être réapparue. Franchissez-la donc.

Bibliothèque

Ouvrez le premier tiroir sur votre droite pour récupérer un morceau de papier, puis grimpez sur les caisses pour vous retrouver finalement sur la bibliothèque centrale et sauter droit devant vers l'objet étrange. Regardez les bibliothèques du mur de gauche (par rapport à l'entrée de la pièce), puis au niveau de celle de droite, tirez le 6ème livre en partant de la droite (il est déjà légèrement tiré). Dans cette pièce secrète, récupérez la note sur le bureau, à côté du cadavre de votre père, fouillez les tiroirs, puis appuyez sur l'interrupteur mural pour déverrouiller la porte de la pièce précédente, au-dessus de laquelle se trouvait l'objet étrange. Franchissez-la, puis rendez-vous au bout du tunnel.

Caverne

Allez tirer la grande planche à droite de l'échafaudage pour la placer en biais au milieu de celui-ci, afin de monter sur cette pente pour rejoindre le centre, et actionnez l'interrupteur caché derrière la plaque de métal à ôter. Ceci aura pour effet de faire descendre une échelle sur la gauche, à emprunter. Une fois en haut de celle-ci, tournez à droite et poussez la plate-forme de droite de manière à créer une corniche, une fois qu'elle sera dépliée. Traversez-la, puis tournez à droite en prenant garde au cadavre qui va tomber du haut de cette deuxième échelle. Empruntez-la ensuite, puis arrivé au niveau du barreau brisé, sautez vers le rebord de derrière. Poussez le rocher de gauche pour le faire tomber et marchez dessus, afin de finalement vous retrouver au sommet de l'échafaudage. Avant de franchir les portes, retirez les cartons et le matelas de gauche pour écouter le message sur l'ordinateur. Passez ensuite les portes pour vous retrouver à l'extérieur.

Extérieur

Filez sur la droite pour traverser un pont et vous retrouver dans un abri. Emparez-vous du briquet sur l'étagère et des calmants, pour ensuite utiliser ce même briquet sur le baril de gauche. Sortez de l'abri et revenez d'où vous venez en sautant sur les étroits rebords contre la falaise. Dirigez-vous alors sur la gauche pour trouver un autre abri et pénétrez bien sûr à l'intérieur. Mettez le feu au baril et emparez-vous du spray au bas de l'étagère. Combinez-le avec le briquet dans l'inventaire et sortez de l'abri pour avancer jusqu'au levier gelé. Utilisez alors votre lance-flammes improvisé sur le manche, puis tirez ce dernier vers vous. Retournez alors dans l'abri, en attendant que le pont soit révélé. Traversez-le, puis rendez-vous dans le nouvel abri de gauche pour mettre également le feu au baril. Ramassez le torchon sur la gauche, puis combinez-le avec l'alcool dans votre inventaire. Sortez maintenant de l'abri pour vous diriger vers la gauche et faire face à une porte bloquée par la glace. Placez le torchon imbibé d'alcool dans un des barils, puis déplacez le baril contre la porte. Après avoir mis le feu au torchon, courez rapidement à l'intérieur de l'abri jusqu'à entendre l'explosion. Vous pouvez maintenant franchir la porte.

L'abri

Filez tout droit en descendant dans le couloir, puis observez bientôt la carte des lieux sur votre gauche. Il serait bon de faire une copie de celle-ci pour la suite des événements. Tournez à droite au bout du couloir pour faire face à la porte du laboratoire de recherche, puis tentez de l'ouvrir pour entendre une voix. Suite à ceci, il va vous falloir rejoindre le chenil, en contournant le labo à droite et en allant tout droit dans le long couloir. Vous serez sûrement poursuivis par un infecté, mais ne vous en souciez pas, vous aurez le temps d'atteindre la porte avant qu'il ne vous rattrape.

Le chenil

Vous trouverez un objet étrange dans la niche de gauche, tandis qu'il vous faudra commencer par vous rendre dans le couloir de droite (en étant dos à l'entrée, comme si vous veniez d'arriver). Suite au message de Clarence, entrez dans la première pièce pour tirer deux caisses et les placer devant les deux ouvertures que vous pourrez voir le long du couloir.

Vous trouverez sur la droite de celui-ci un autre couloir qui vous mènera à une salle sans grand intérêt, et sachez qu'en sortant de celle-ci un chien vous foncera dessus... Pas de panique, car il s'agira juste d'une hallucination. Tout à fait au bout du couloir sur la gauche, se trouve une salle dans laquelle vous pourrez sauvegarder et récupérer une note et des piles sur le bureau. Actionnez le panneau électrique du mur adjacent avant de quitter la pièce, puis rendez-vous maintenant dans l'autre couloir, de l'autre côté du chenil. Tandis qu'un cadavre va quasiment vous tomber dessus, avancez dans ce couloir en tâchant de rester sous les lumières (repérez la séquence dans laquelle elles s'allument et s'éteignent), pour finalement atteindre une pièce avec un nouveau cadavre. Ramassez donc la clé située juste en face de lui, ainsi que les piles sur la gauche. Quittez ensuite la pièce et faites machine arrière, toujours en suivant la séquence de lumières et en restant sous celles-ci. Rejoignez l'abri.

Ici, un infecté monte maintenant la garde, au bout du long couloir que vous allez devoir remonter. Juste avant de le croiser, vous aurez une pièce sur votre gauche dans laquelle vous cacher. Attendez qu'il retourne vers le laboratoire de recherches, puis sortez de la pièce, cachez-vous derrière le pilier de droite. Lorsqu'il reprendra la direction du chenil, vous pourrez alors vous placer face à la porte du labo de recherches et insérer la carte trouvée en face du cadavre pour entrer à l'intérieur.

Le laboratoire de recherches

Commencez par vous rendre dans la pièce de gauche, puis vous trouverez un objet étrange dans un coin. De retour dans la pièce principale, fouillez le secteur pour trouver quelques objets et sauvegarder au niveau du bureau. Franchissez la porte du milieu, pour vous retrouver enfermé avec un infecté qui ne tardera pas à vous rejoindre sur votre gauche. L'idée sera de courir rapidement vers la valve et de la tourner entièrement dans le sens des aiguilles d'une montre (il aura peut-être le temps de vous toucher, mais qu'importe, tournez la valve avant tout), pour ensuite l'attirer vers la porte d'où il est apparu. Lorsqu'il accourra vers vous, revenez vers la valve et actionnez le levier pour faire tomber un poids sur l'ennemi. Récupérez la clé sur le corps, puis rendez-vous dans la pièce opposée à celle où l'infecté se trouvait. Vous pourrez y récupérer des piles, puis il vous faudra revenir dans la pièce du point de sauvegarde pour prendre la porte sur votre gauche, qui n'est autre que le bureau d'Amabel, à ouvrir avec la clé. Vous trouverez sur la gauche de la pierre une fusée éclairante ainsi que des piles, puis un autre jeu de piles dans les tiroirs du bureau. Allumez le PC, puis lisez le document sujet de l'antidote. Cliquez ensuite sur l'icône du cadenas, pour déverrouiller la porte de la prochaine salle que vous visiterez, le labo chimique... Retournez maintenant dans l'abri.

Le laboratoire chimique se trouve tout à fait au coin opposé de cet abri. Il va vous falloir pivoter à droite lorsque vous sortirez du labo de recherches, avancer et prendre à droite à l'intersection. A la prochaine intersection, tournez à gauche, avancez puis tournez légèrement à droite, puis à gauche, pour bientôt ouvrir une porte. Après l'avoir franchie, tournez à droite et à gauche, puis allez tout droit et tournez enfin à droite, pour bientôt arriver face à la porte du labo.

Le laboratoire chimique

Tandis que vous pourrez sauvegarder au niveau des déchets sur votre gauche, enfilez votre masque à gaz, puis tentez d'aller ouvrir la prochaine porte, mais en vain. Revenez alors au niveau des déchets pour ramasser un débris à côté du morceau de tuyau, puis utilisez-le pour briser le tuyau qui laisse s'échapper du gaz. Une fois ceci effectué, revenez ramasser le morceau de tuyau au niveau des débris, pour l'insérer sur la section que vous venez de briser. Vous pourrez maintenant ôter votre masque et franchir la porte. Après avoir tourné à droite dans le couloir, sachez qu'un infecté rôde dans le secteur et qu'il va falloir le distraire afin de pouvoir appuyer sur l'interrupteur au niveau duquel il se trouve. Contournez donc le mur par la droite, puis dépêchez-vous de revenir vers la gauche afin d'aller abaisser l'interrupteur pendant qu'il fait le tour. Vous venez alors d'ouvrir une porte située derrière vous à gauche, lorsque vous faites face à l'interrupteur. Dépêchez-vous de la franchir, pour gagner le prochain secteur du labo.

Ici, il va vous falloir rejoindre l'interrupteur situé dans le coin opposé à celui où vous vous trouvez actuellement, c'est-à-dire au fond à gauche. Le problème est que le secteur est infesté de caméras qu'il va falloir éviter (ne marchez pas sur les lumières vertes). Après avoir actionné l'interrupteur, tournez-vous, puis prenez la première à gauche pour franchir la porte. Une fois derrière celle-ci, longez le mur gauche pour bientôt trouver un nouvel interrupteur à actionner, tandis que vous en trouverez un deuxième en continuant de longer le mur sur votre gauche. À partir d'ici, tournez-vous, de sorte à avoir cet interrupteur sur votre droite, et sachez que la porte à franchir se trouvera dans cette direction. Longez donc le mur de gauche en évitant les caméras pour finalement gagner le secteur suivant.

Dans ce couloir, Clarence va vous parler, il vous faudra rapidement rejoindre la prochaine porte, la refermer derrière vous et vite placer l'étagère de gauche contre celle-ci (faites-la juste basculer, cela devrait suffire), étant donné que vous serez poursuivi par deux zombies. Ouvrez ensuite les tiroirs du bureau de gauche pour trouver des analgésiques, des piles, ainsi qu'un objet étrange. Vous pourrez également sauvegarder au niveau de l'étagère du fond, puis ramasser un petit container métallique au sol, derrière le bureau du PC. Allez le placer dans la petite machine située contre une des vitres, de l'autre côté de la pièce. Faites maintenant face aux trois leviers, puis il va vous falloir manoeuvrer de sorte à ramasser l'objet posé sur le cercle blanc, pour l'amener au fond à gauche. Sachez que le levier de gauche permet d'aller d'avant en arrière, que celui du milieu déplace la pince de droite à gauche, puis que le levier de droite permet de monter ou descendre. Le petit bouton de droite vous permet enfin de serrer ou desserrer la pince. Allez ensuite récupérer le container, puis allez tourner la valve dans un coin de la pièce pour déverrouiller la porte de gauche. Vous avez maintenant deux minutes pour franchir ce couloir en évitant les obstacles. N'hésitez pas à utiliser des calmants pour plus de facilité. Vous devriez vous trouver maintenant à l'entrée du labo chimique. Reprenez la porte de gauche.

De retour dans l'abri, il faut maintenant vous rendre dans la salle d'examen, en évitant les zombies et y parvenir malgré les mauvais tours que vous joue Clarence. Prenez donc à droite, puis à droite une fois encore, pour avancer et prendre la porte de gauche. Vous devriez voir une double-porte tout de suite sur votre droite, qui vous mènera à votre nouvel objectif.

Salle d'examen

Commencez par fouiller cette première pièce en récupérant des piles, de l'azote (dans un des tiroirs du bas), sauvegardez éventuellement, puis rendez-vous dans la pièce de droite. Récupérez le soufre derrière les livres posés sur votre droite, puis franchissez la porte de gauche, après avoir trouvé des piles sur l'étagère d'à côté. Dans ce débarras, poussez les bidons du haut pour ensuite sauter et récupérer le flacon d'iode. Revenez alors dans la pièce précédente, puis ôtez le tableau à gauche de l'étagère pour révéler une bouche d'aération. Sautez alors à l'intérieur, et suivez le parcours jusqu'à la prochaine pièce. Franchissez maintenant la porte de droite lorsque vous atterrissez, récupérez cette fois le chlore derrière les bouteilles de l'étagère. Revenez dans la pièce précédente pour vous rendre dans la pièce opposée. Récupérez le brome sur l'étagère à proximité de la porte, ainsi que l'acétone sur l'étagère du coin. Dans la citerne de cette pièce, versez les six produits chimiques que vous venez de récupérer. Placez ensuite le container rempli de substance au pied de cette même citerne, dans la petite fenêtre de gauche. Faites maintenant face aux six boutons sur la droite, puis appuyez respectivement sur 2, 1, 6, 4, 5, 3, en imaginant que les boutons soient dans cet ordre :
1 2 3
4 5 6
Appuyez maintenant sur l'icône de la main, puis sortez ensuite de la pièce pour filer à droite tandis que la porte aura sauté. Tandis que vous allez être poursuivi par le corps que vous venez de ranimer, avancez rapidement dans la pièce pour aller dans le coin droit bouger le bloc qui empêche l'ouverture de la porte. Une fois celle-ci franchie, passez celle de gauche pour rejoindre l'abri. Vous n'avez plus qu'à observer la séquence, pour vous retrouver projeté dans un tout autre lieu.

Premier test des Tuurngait

Vous vous retrouvez dans une cellule, votre voisin vous parle et vous demande de lui faire passer la barre en acier à vos pieds. Ramassez-la, retirez la brique au pied du mur, puis passez la barre à votre voisin par cette ouverture. Il va alors venir vous libérer, vous vous retrouverez sur l'autel une fois sorti, pour subir le deuxième test.

Deuxième test

Allez tout droit pour franchir le passage au fond à gauche, puis tournez à gauche pour aller au fond de ce nouveau couloir. Tournez obligatoirement à droite au coin et actionnez le levier pour sonner la cloche. Tenez-vous ensuite à l'angle pour voir un infecté briser la porte et la franchir. Faites de même.

Troisième test

Regardez à vos pieds sur votre gauche. Il va falloir aller tirer un bloc carré situé plus loin dans le couloir jusque sur cette

marque. Ceci aura pour effet d'ouvrir la porte à votre gauche. Rendez-vous dans la pièce et actionnez le levier. Vous pouvez alors revenir prendre le bloc et l'amener dans cette pièce, dans le coin de gauche. Sortez de la salle, puis filez à gauche, jusqu'à finalement voir votre cadavre ayant été piégé par les flammes. Continuez d'avancer pour trouver un nouveau bloc, à amener sur la marque située devant vous, sur la droite. Passez la porte, avancez jusqu'au levier pour finalement vous faire rôtir. Lorsque la séquence recommencera, répétez les mêmes opérations, vous flamberez à l'endroit où vous aviez vu votre corps précédemment. Une fois encore, la séquence reprend, mais vous vous retrouverez dans la pièce située non loin de la première série de flammes. Posez simplement le bloc sur la marque du coin pour ouvrir la porte, puis avancez en procédant comme lors de la première séquence. Les deuxièmes flammes ne vous tueront pas cette fois.

La vision d'Howard

Avancez au fur et à mesure que la voix vous parle et vous ouvre les portes, jusqu'à vous retrouver devant un PC. Utilisez-le, puis tentez ensuite de sortir par la porte de gauche, lorsque vous vous retournerez. Empruntez ensuite la porte de droite, regardez les notes sur le bureau et le calendrier, puis de nouveau face au PC, vous n'avez plus qu'à l'utiliser pour suivre la séquence finale.

Penumbra : Overture

© Lexicon / Frictional Games 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Ce soft à mi-chemin entre le FPS et le « point & click » ne pourra nous laisser indifférents quant à sa jouabilité. Si les déplacements s'effectuent de la manière la plus classique, c'est-à-dire au clavier et à la souris, l'interaction avec les décors est, quant à elle, extrêmement bien pensée et augmente considérablement l'immersion dans cet enfer souterrain. En effet, vous pouvez saisir quasiment n'importe quoi, puis en maintenant le clic gauche enfoncé, il vous est possible par exemple de prendre de l'élan en déplaçant le curseur d'un côté et de lâcher ensuite l'objet pour le jeter de l'autre côté, comme vous le feriez avec votre bras ! Chaque porte, chaque placard ou tiroir s'ouvre de cette manière. Gardez le clic enfoncé pour saisir, puis bougez le curseur pour ouvrir. De même pour les coups de marteau et de pioche que vous devrez donner : prenez de l'élan et frappez violemment en bougeant la souris. Le seul point négatif réside dans les combats contre les chiens ou les araignées que vous rencontrerez : à moins d'être à couvert (sur une caisse par exemple), préférez la fuite au combat. L'inventaire est accessible à l'aide de la touche Tab et vous aurez parfois à combiner certains objets, simplement en déplaçant l'un à l'endroit où se trouve l'autre. La touche N vous donne accès à vos notes, puis F et G vous permettent d'utiliser respectivement votre stick lumineux (à utiliser de préférence pour économiser les piles de la lampe) ou votre lampe de poche. Mais vous pouvez bien sûr assigner les touches comme bon vous semble dans les options du jeu.

La cabine du bateau

Commencez par vous emparer du cahier de notes qui se trouve face à vous, sur le bureau, puis ouvrez le coffre dans le coin gauche de la pièce (après avoir déplacé la chaise) pour récupérer la lettre d'amour. Tournez-vous ensuite pour ouvrir le tiroir du petit bureau et ainsi trouver la lampe de poche. Placez-vous alors face au casier placé contre le mur adjacent de gauche, puis ouvrez votre inventaire pour faire glisser la clé sur un des numéros, et appuyez sur celui-ci afin de faire apparaître la clé et l'utiliser sur le cadenas. Ouvrez la porte du casier pour pouvoir récupérer à l'intérieur de celui-ci un stick lumineux et un lot de piles. Sortez ensuite de la pièce.

L'entrée de la mine

Vous voici maintenant dehors, il faut vous dépêcher de vous mettre à l'abri, car vous perdez peu à peu des points de vie. Avancez donc tout droit, puis vous trouverez bientôt une pierre à ramasser parmi trois. Continuez d'avancer en ayant la pierre à la main et vous arriverez bientôt au niveau d'une trappe dont la poignée d'ouverture est emprisonnée dans la glace. Jetez alors la pierre sur celle-ci afin de la briser, puis tournez le volant quelque peu vers la droite afin de faire bientôt apparaître l'icône vous indiquant que vous pouvez ouvrir cette trappe.

Vous voici maintenant dans la mine, vous devez avancer en utilisant un stick lumineux plutôt que la lampe torche, car les piles s'usent assez rapidement. La porte face à vous est bloquée. Ouvrez la boîte qui se trouve sur votre gauche pour ramasser une fusée éclairante, puis prenez la barre en acier à proximité. Ouvrez alors l'autre porte qui donne accès à la salle d'à côté, puis sur l'étagère de gauche ramassez le marteau et une nouvelle fusée éclairante. Tournez-vous pour faire face à deux étagères derrière lesquelles vous pouvez apercevoir un passage obstrué par des planches. Saisissez l'étagère de gauche pour la tirer vers vous et la faire tomber. Cassez ensuite les planches à l'aide du marteau, puis empruntez ce passage libéré.

Vous aboutissez dans une nouvelle pièce où il vous faudra déplacer le tonneau qui empêchait l'ouverture de la porte lorsque vous êtes arrivé dans la première salle de la mine. Utilisez ensuite votre barre de fer sur le vieux boîtier en

métal, puis tournez dans le sens des aiguilles d'une montre afin d'ouvrir une trappe au sol. Empruntez alors le passage ainsi révélé.

Le bureau

Constatez que la porte par laquelle vous êtes arrivé est bloquée, puis avancez tout droit dans le tunnel pour trouver bientôt une carte face à vous. Repérez votre position (marquée par un cercle), puis prenez la direction du bureau, ou « office » en anglais ^^.
Une fois à l'intérieur de celui-ci, emparez-vous de la baxtrine et du journal de l'officier sur la table, puis ouvrez le tiroir du haut pour trouver une petite clé et un article du Copenhague Post. Récupérez ensuite les piles qui se trouvent dans le deuxième tiroir du meuble de droite, ainsi qu'une fusée éclairante parmi les documents de l'étagère. Vous trouverez également de la viande en conserve et des analgésiques dans les autres tiroirs. Vous pourrez également récupérer une autre conserve de viande en ouvrant le tiroir au-dessus duquel est posée la machine à écrire. La petite clé vous sert à ouvrir le petit coffre du fond et à trouver ainsi un livre sur les explosifs. Vous pouvez sauvegarder en cliquant sur la lanterne que vous trouvez sur le bureau. Sortez ensuite de la pièce pour vous rendre à la salle de stockage.

La salle de stockage

Vous entendez un chien hurler. Accroupissez-vous et éteignez votre lumière en vous cachant derrière la caisse. Vous devrez vous hâter de rejoindre la salle de stockage en évitant cette bête.

Pour l'atteindre, allez tout droit en sortant du bureau, puis tournez à droite dès que possible. Allez ensuite tout droit pour continuer dans ce tunnel et afin de trouver au bout la salle de stockage. Placez-vous alors devant la porte derrière laquelle vous entendez des bruits étranges, tentez de l'ouvrir, mais en vain. Emparez-vous ensuite du briquet vide sur l'étagère située à votre gauche, observez les gravures sur les planches de celle-ci. Il vous faut alors vous rendre dans la pièce de gauche, puis ôter tous les rochers de la caisse que vous trouvez au centre de cette salle. Déplacez ensuite cette caisse pour révéler une trappe. Avant d'emprunter ce passage, ouvrez l'autre porte de la salle pour récupérer à nouveau des analgésiques et des piles sur l'étagère, ainsi que pour sauvegarder. Vous pouvez ensuite passer par cette fameuse trappe.

Vous vous trouvez maintenant sous la salle de stockage, lorsque vous arrivez à l'intersection, prenez à gauche. Vous pourrez récupérer ainsi une échelle au bout de ce couloir, la saisir, puis la ramener sous la trappe pour pouvoir remonter plus tard dans la salle de stockage. À nouveau à l'intersection, prenez à droite jusqu'à trouver un chien mort, puis prenez à droite à la nouvelle intersection. Vous ramassez ainsi une fusée éclairante ainsi qu'un premier document sur des découvertes scientifiques. Faites maintenant demi-tour, puis empruntez le tunnel de droite, par lequel vous pouvez observer des jets de vapeur (à éviter tant que possible, car cela blesse). Avancez jusqu'à vous retrouver devant la grille cadenassée. Utilisez alors votre marteau sur celle-ci, vous finirez par l'ouvrir. Vous trouvez de l'essence à briquet sur l'étagère, à combiner avec le briquet, et vous pourrez également vous emparer d'un nouveau lot de piles dans le coffre. Il vous faut ensuite fermer la valve du fond pour stopper l'évacuation de vapeur. Faites marche arrière dans le tunnel pour vous retrouver à l'intersection et choisir le chemin de droite. Au bout de celui-ci, vous trouvez un deuxième document sur des découvertes scientifiques. Enfin, retournez à la trappe pour monter à l'échelle et vous trouver à nouveau dans la salle de stockage.

Profitez-en pour sauvegarder à nouveau dans la pièce d'à côté, puis revenez maintenant dans la première salle que vous aviez observée en entrant dans la salle de stockage pour la première fois. Vous constatez que les deux portes sont maintenant ouvertes, en empruntant celle de gauche vous trouverez une note sur l'arachnophobe ainsi qu'une vieille clé sur le bureau. Vous pourrez observer dans la salle du fond une langue sur l'étagère et une araignée morte sur une table. Sortez maintenant de cette pièce pour aller observer derrière l'autre porte également ouverte, puis emparez-vous de deux nouvelles boîtes de viande en conserve dans le tiroir de cette table, avant de ressortir de la salle de stockage (par là où vous étiez arrivé au tout début).

L'atelier

En sortant, prenez la première à droite pour rejoindre une porte fermée sur votre droite (celle qui était au centre de la carte) et sur laquelle était indiquée la direction de l'atelier (workshop). Vous pouvez maintenant trouver à nouveau une

carte de la mine, sachez qu'il faut vous rendre dans la zone marquée « explosives », afin d'aller récupérer un baril de TNT et pour le déplacer jusqu'à la zone « northern area ». Utilisez la vieille clé dessus, puis lorsque vous passez cette porte, bloquez-la ensuite en plaçant devant celle-ci les deux barils à proximité. Une fois dans la « northern area », vous obtiendrez le document « mon atelier favori ». Placez ensuite le baril dans le trou, puis observez-le pour qu'une note s'ajoute à votre carnet. Il est temps maintenant de rejoindre la porte de l'atelier (tout droit en suivant les pancartes « workshop »), en ouvrant celle-ci à l'aide du code que vous avez trouvé sur le dernier document récupéré : 8412.

Dans cette pièce, emparez-vous de la ficelle de coton sur l'étagère de gauche, puis récupérez à droite une nouvelle fusée éclairante avant de sauvegarder. Emparez-vous ensuite de la pioche qui se trouve au fond à gauche de la pièce, sous le tas de pierres. Revenez pour passer la porte située à droite du point de sauvegarde, puis poursuivez dans ce couloir. Après avoir passé la grille et remarqué la fissure dans le mur d'en face, poursuivez dans le couloir et ramassez bientôt une nouvelle fusée éclairante sous les barils, après avoir tourné deux fois à gauche. Continuez dans cette direction afin d'avoir fait un tour complet du secteur, et de vous retrouver devant des planches de bois à détruire. Transportez ensuite les grandes poutres que vous trouverez dans le couloir des barils pour les placer sur la barrière électrifiée de la pièce de gauche et ainsi la franchir en sautant par-dessus après les avoir inclinées. Désactivez la batterie, puis vous vous trouvez devant une porte à détruire avec la pioche. Dans cette salle, emparez-vous de la dynamite cachée derrière les sacs de sable à votre droite en entrant, puis dans la caisse d'en face. Récupérez également des analgésiques sur l'étagère de droite et détruisez le baril de poudre que vous trouvez dans cette pièce à l'aide de votre pioche. Utilisez alors votre ficelle de coton que vous aurez préalablement imbibée de baxtrine dans l'inventaire sur la poudre de ce baril afin d'obtenir une mèche. Retournez ensuite sauvegarder pour maintenant ressortir de l'atelier.

Rendez-vous alors dans la « northern area » en prenant garde au chien qui rôde dans les parages, afin d'utiliser la mèche sur le baril de TNT que vous aviez posé dans les décombres. Allumez celle-ci avec le briquet puis reculez vite pour ne pas être blessé par l'explosion. Empruntez donc ce passage nouvellement dévoilé.

La salle du générateur

Avancez tout droit jusqu'à trouver sur votre gauche une porte portant l'inscription «power room ». Ouvrez donc celle-ci pour franchir la suivante, vous voici donc dans la salle du générateur. Emparez-vous alors d'un nouveau lot de piles et du manuel du générateur sur l'étagère de droite, sauvegardez éventuellement, puis, à l'aide de la pioche, libérez le trou sur la gauche obstrué par des barrières. Poussez ensuite la caisse métallique dans celui-ci et descendez à l'échelle récupérer la batterie. Remontez placer celle-ci sur le côté du panneau de contrôle (là où « battery » est indiqué), tournez quelques valves et actionnez le levier au fond de la pièce pour faire sauter le fusible. Sortez alors de cette pièce pour rejoindre une nouvelle salle de stockage, en prenant une fois à gauche, puis à droite à l'intersection. Vous trouverez bientôt la porte d'entrée sur votre droite.

Récupérez le balai à proximité de la porte, une fusée éclairante sur l'étagère, un nouveau lot de piles, un document sur les procédures d'urgence, ainsi que deux boîtes de viande en conserve. Empilez ensuite des caisses pour atteindre le fusible qui se trouve tout en haut de l'étagère, puis sortez de la pièce.

Il est temps de rejoindre la salle de communication, qui se trouvera au bout du couloir à droite, lorsque vous sortez de la salle de stockage. Emparez-vous alors de la radio sur la table qui vous fait face, ainsi que le document sur l'avertissement du contremaître sur l'autre table. Écoutez maintenant le code en morse qui provient de la radio, pour le décrypter à l'aide du document sur les procédures d'urgence et trouver ainsi le code : 5738. Retournez maintenant dans la salle du générateur.

Insérez alors le fusible à son emplacement, à vos pieds entre les deuxième et troisième valves en partant de la gauche, puis il vous faudra d'ailleurs tourner ces dernières dans un ordre précis. Commencez donc par tourner celle dont le symbole est effacé, en haut à gauche de l'emplacement du fusible, puis celle d'à côté dont le symbole représente deux vagues horizontales. Tournez ensuite la valve située le plus à droite, qui comporte le symbole de vagues verticales, puis celle tout de suite à gauche, dont le symbole est une goutte, puis occupez-vous enfin de la dernière valve, la plus à gauche. Allez alors actionner le levier du fond de la pièce et sauvegardez avant de sortir de celle-ci.

Prenez toujours à gauche pour vous trouver bientôt devant une grille et son Digicode. Entrez le code 5738 après avoir

entendu un message à la radio, puis évitez le chien en courant à gauche pour finalement passer la porte.

Rendez-vous à la salle d'excavation en longeant toujours le mur sur la gauche pour atteindre la porte d'entrée, puis récupérez la note sur les excavations avant de sauvegarder. Ramassez la grande partie de l'échelle brisée, puis placez-vous sous le trou du plafond. En sautant tout en tenant l'échelle, celle-ci devrait s'accrocher. Amenez une des trois caisses sous l'échelle, et placez la plus grande devant la butée rocheuse en longueur, de sorte qu'elle « relie » l'espace vide entre la butée et la première caisse. Tirez ensuite une seconde caisse sur cette butée et faites-la glisser sur la grande vers la première caisse. Vous pouvez maintenant sauter et attraper l'échelle.

Le tunnel des araignées

Allez toujours tout droit à l'intersection, puis récupérez un rocher pour aller boucher l'accès par lequel vous êtes entré dans ce tunnel. Tournez cette fois à gauche en vous accroupissant. Avec le briquet, mettez le feu à l'huile que vous voyez au sol après l'avoir passée, pour faire fuir les araignées qui vous suivent. Déplacez ensuite le rocher pour boucher le passage de gauche et ainsi révéler un nouveau passage à emprunter. Emparez-vous ensuite du rocher que vous trouvez pour avancer avec celui-ci, jusqu'à le faire tomber dans l'acide et vous en servir pour continuer dans le tunnel sans problème. C'est alors que vous serez bientôt poursuivi par un gros boulet et qu'il vous faudra foncer jusqu'à emprunter la voie de droite... Ouf ! Le boulet est parti à gauche. Rejoignez-le alors pour le détruire rapidement avec la pioche, mais vous allez être assailli par des araignées sur votre parcours... Un bon moyen de les faire fuir est de les éclairer avec votre lampe de poche. Poursuivez dans ce tunnel jusqu'à vous trouver devant un prochain rocher à détruire de la même façon. Répétez une troisième fois l'opération avec le dernier rocher qui vous bloquera le passage, tout en vous dépêchant de ne pas vous faire rattraper par les araignées, puis passez ensuite dans le trou que vous trouvez, pour atterrir finalement dans une nouvelle salle de stockage.

La salle de stockage

Ecoutez le message que vous recevez à la radio, puis ouvrez l'armoire à pharmacie pour récupérer des analgésiques. Ouvrez la porte située à gauche de celle barricadée lorsque vous êtes face à celle-ci, puis entrez dans cette pièce. Récupérez deux fusées éclairantes derrière les étagères, puis revenez dans la pièce principale. Allez à droite, en suivant le couloir. Dans un coin de cette pièce, placez-vous à gauche de la boîte verte et faites glisser le couvercle pour récupérer la grande clé. Emparez-vous de la fusée éclairante, des piles, et des 3 conserves de viande sur l'étagère, puis revenez dans le couloir, pour passer dans la bouche d'aération, après l'avoir détruite à coups de pioche. Cassez la deuxième grille, puis poussez la caisse pour passer et emparez-vous des piles sur l'étagère de droite. Revenez derrière la caisse pour aller la pousser jusque sous l'étagère d'en face. Avancez dans la cabine et vous trouverez le livre sur les mythes du Groenland dans un casier. Il va vous falloir utiliser la grue pour positionner correctement la caisse qu'elle retient. Ainsi, le levier de gauche permet de monter et descendre l'objet, celui du milieu allonge ou raccourcit le bras, puis le levier de droite fait pivoter l'axe vertical de la grue de gauche à droite. Il vous faut déplacer la caisse dans le coin à proximité de l'étagère et la tenir à une hauteur vous permettant de d'abord monter sur la caisse au sol, de passer sur la caisse suspendue à la grue, puis enfin de monter sur l'étagère. Cassez alors la bouche d'aération qui se trouve là avec la pioche, pour ensuite entrer à l'intérieur et poursuivre dans ce conduit sur la droite, en effectuant un petit bond. Cassez la prochaine bouche d'aération pour aller récupérer le bidon d'essence au sol et revenez en arrière, en remontant par la bouche grâce aux palettes de bois qui vous permettent de monter sur les étagères, afin de rejoindre la salle de stockage où vous étiez arrivé suite à l'évènement des araignées. Il vous reste à briser les planches que vous voyez et à emprunter cette nouvelle porte.

Rejoignez maintenant l'abri d'outils (« tool shed ») en allant au bout du couloir, puis en tournant à gauche à l'angle et à nouveau à gauche à l'angle suivant. Dans cette pièce, récupérez une scie, des piles, une fusée éclairante, de la dynamite en hauteur, puis le rapport de Xeno, avant de ressortir de la pièce. Vous devez alors rejoindre la porte qui donne accès au puits auxiliaire, en prenant à gauche aux trois intersections que vous rencontrerez. Faites attention au chien qui patrouille dans cette zone, et il est recommandé de monter sur une caisse pour l'éliminer avec votre pioche.

Auxiliary Shaft

Une fois face à la grille, utilisez la scie sur la planche qui bloque l'ouverture, puis franchissez l'accès dévoilé. Allez à gauche en suivant le panneau « auxiliary shaft » et trouvez sur une table la note sur le suivi des excavations, évitez ou

tuez un nouveau chien, puis ouvrez la porte du passage de gauche. Trouvez une fusée éclairante sur l'étagère à proximité du point de sauvegarde, puis récupérez le câble électrique pour le brancher d'une part au générateur, et d'autre part au panneau de contrôle. Utilisez ensuite la clé de la machine sur ce dernier, puis ouvrez le jerrican d'essence à l'aide de votre marteau et mettez l'essence dans la machine. Red vous parle à nouveau, puis suite à ces belles paroles, placez-vous face au panneau de contrôle pour tourner la clé. Poussez ensuite le levier un certain temps pour vous ouvrir un accès à travers la roche, puis avancez dans ce nouveau tunnel pour passer la porte sur votre droite.

La salle du ver

Avancez le long des planches qui se trouvent à vos pieds pour bientôt vous trouver face à une porte au bout du couloir sur la droite. Lorsque celle-ci se mettra à vibrer, revenez le plus vite possible sur vos pas car un ver géant va vous poursuivre et tenter de vous éliminer. Arrivé au niveau des planches, il va se glisser dans le trou. Vous pouvez maintenant vous rendre derrière la porte, à l'endroit où ce ver se trouvait. Sur votre gauche vous verrez une porte coulissante que vous devrez ouvrir en actionnant un interrupteur se trouvant dans la pièce d'à côté, et qui déclenchera l'ouverture un court instant. Passez donc la porte qui fait face à cette porte coulissante, puis dirigez-vous sur votre gauche en évitant les araignées, et tournez une nouvelle fois à gauche. Vous voici dans la pièce de l'interrupteur, que vous apercevez sur le mur d'en face. Actionnez-le donc, puis suite au retentissement d'une alarme, hâtez-vous de franchir la porte coulissante avant que celle-ci ne se referme.

Avancez alors tout droit pour passer une nouvelle porte, que nous appellerons la porte A, puis avancez jusqu'à l'intersection où il vous faudra prendre à gauche. Gare aux chiens qui rôdent ! A la prochaine intersection, choisissez à gauche, puis dans cette pièce aux sacs en toile, tournez une nouvelle fois à gauche pour rejoindre la réserve d'outils. Emparez-vous alors du tournevis et du coupe boulon, pour ensuite quitter la pièce et rejoindre la porte A. Face à celle-ci, prenez à gauche et avancez jusqu'à devoir prendre à droite à la première intersection, puis encore à droite à la suivante. En tournant à gauche au coin du couloir vous trouverez la porte du Shaft 13 droit devant vous.

Shaft 13

Avancez tout droit et prenez l'ouverture à droite dès que possible. Une fois face à trois voies possibles, prenez celle du milieu, puis avancez tout droit à la première intersection (le fait de tourner à droite vous ramène sur vos pas), et tournez à gauche à la deuxième. Avancez, puis arrivé à un nouveau croisement, prenez à droite, mais gare au nid d'araignées... Longez le mur de droite et passez l'ouverture de droite. Continuez de longer ce même mur en suivant les angles qu'il forme et vous croiserez un nouveau nid d'araignées. Tuez-les si besoin et avancez toujours le long de ce mur pour finalement atteindre une pièce après quelques virages. Dans celle-ci, récupérez une feuille vierge (dans le deuxième casier en partant de la gauche, sous le casque) et de la viande en conserve dans les casiers de droite, puis des médicaments, des piles et à nouveau de la viande dans les casiers de gauche. Près des rochers vous pourrez également récupérer deux fusées éclairantes, tandis que de la dynamite et une nouvelle conserve se trouveront dans les casiers gauches du fond de la pièce. Trouvez les « dernières notes du minier pris au piège » sur le banc et déplacez les rochers du mur gauche pour reprendre la passerelle et vous diriger droit devant, afin de passer cette porte par laquelle vous aviez accédé au Shaft 13. Vous devez maintenant rejoindre la raffinerie. Pour ce faire, à la première intersection, prenez à droite, puis à gauche à la suivante, tout droit à la troisième, à droite à la prochaine, tout droit, à droite, puis tout droit. Après avoir tourné au coin du couloir, vous vous trouvez face à la porte de la raffinerie.

La raffinerie

Montez les escaliers sur votre gauche pour faire face à un panneau de contrôle et trouver une série de 7 boutons. Appuyez sur ces derniers dans l'ordre indiqué par le schéma (les boutons étant représentés par des * ou des chiffres) :

```
*     *     4     1
  *     2     3
```

Une fois les pistons relevés, avancez pour vous emparer sur l'étagère de deux fusées éclairantes, trois piles et d'un moteur rouge. Retournez face à la porte d'entrée et posez ce moteur sur le tapis roulant se trouvant sur votre gauche. Ceci permet à une échelle de descendre. Empruntez-la, récupérez le moteur au vol une fois qu'il va surgir au-dessus de votre tête en haut de l'échelle (vous devrez peut-être aller le reposer sur le tapis pour retenter le coup si vous le ratez la

première fois), puis avancez avec lui jusqu'au ventilateur. Il vous faut le détruire en utilisant le moteur sur ce dernier, et progresser ensuite dans la bouche d'aération en ayant gardé avec vous le moteur. Jetez-le dans cette nouvelle pièce et descendez par l'échelle. Allez ensuite le récupérer pour le placer dans le réceptacle du fond à gauche, puis actionnez l'interrupteur rouge se trouvant sur le mur de droite. Franchissez la porte ainsi ouverte en marchant sur le tapis roulant, il vous faut maintenant éviter les projections de vapeur qui jaillissent des grilles au sol. Voici une représentation de la pièce et l'ordre dans lequel vous devez marcher sur les grilles pour franchir l'endroit sans encombre (les grilles sont représentées par des * ou des chiffres) :

```
                    FIN
*   9  10 11
*   8   *   *
*   7   *   *      Changez de grille dès que le jet de vapeur de la suivante s'arrête !
*   *   6   *
2   3   *   *
1   4   5   *
DEBUT
```

Une fois au bout de ce parcours, il vous faut déplacer les barils situés sous les escaliers et progresser dans la bouche d'aération après l'avoir détruite, pour bientôt atteindre l'entrée du Shaft 12, dès que vous pourrez tourner à droite dans ce passage.

Shaft 12

Poussez le wagon qui bloque l'ouverture de la porte, puis coupez ensuite les chaînes qui seront devant celui d'en face positionné sur les rails à l'aide du coupe boulon. Poussez ce wagon le long des rails afin qu'il aille briser le mur d'en bas. Emparez-vous d'un vieux journal que vous trouvez dans le tiroir du bureau et d'une coupure de presse sur le mur d'en face. Vous trouvez une seconde coupure de presse parmi les papiers au sol, puis vous devez maintenant utiliser le vieux journal sur la porte fermée, avant d'utiliser également le tournevis sur la serrure. Vous obtenez ainsi une clé en récupérant le journal, et vous pouvez l'utiliser pour ouvrir cette porte. Une fois dans la pièce, Red vous contacte à nouveau, et il vous faut allumer la lumière en pressant l'interrupteur de droite. Vous êtes dans une pièce à ultraviolets, ce qui vous permet de lire sur la feuille vierge de votre inventaire le code 1371. Emparez-vous de « l'étude du ver tubicole » dans le placard, puis sortez de la pièce pour remonter les rails et finalement sortir de Shaft 12. Vous revoici dans le tunnel principal, et il vous faut à chaque intersection prendre respectivement tout droit, tout droit, à droite, puis à droite, vous trouverez une lourde porte en métal fermée par un code d'accès sur votre droite. Entrez donc le code 1371 pour l'ouvrir.

La salle des produits chimiques

Passé cette porte, il vous faut prendre à gauche, à droite, puis tout droit, tout droit, à gauche et longer le mur de gauche pour trouver la salle des produits chimiques après avoir passé deux coins. Attention aux chiens qui rôdent dans le secteur... Une fois dans la pièce, avancez tout droit pour déclencher une séquence et courez droit devant pour échapper au ver géant, sans oublier d'appuyer sur l'interrupteur de gauche. Progressez ensuite en sautant sur les caisses qui flottent sur l'acide, vous trouverez un nouvel interrupteur sur votre droite qui permettra de verrouiller une seconde porte. Appuyez donc dessus puis brisez les planches qui obstruent le passage à l'aide de votre pioche. Poussez les caisses dans ce nouveau bassin d'acide afin de le franchir de la même manière que précédemment, une fois de l'autre côté placez-vous derrière la grosse poutre en regardant dans la direction par laquelle vous venez, utilisez votre pioche sur celle-ci pour coincer le ver. Red vous contacte, il vous faut ouvrir la porte en tournant la valve. Dans cette pièce, vous aurez 6 flacons de produits chimiques à récupérer (deux sur les tables, un dans le casier, deux dans le placard et un sur l'étagère près de la porte), la note du chimiste sur la table, 2 fusées éclairantes dans le casier renversé et une boîte de viande en conserve dans un tiroir. Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder et quitter cette salle.

Le lac Utuago

En sortant, allez toujours tout droit en suivant la direction du lac Utuago, puis passé la porte, avancez, prenez à gauche

et allez jusqu'au coin pour ensuite tourner à droite afin de rejoindre la porte donnant accès au lac. Avancez sur la glace et sautez en arrière sur le sol plus ferme dès que vous sentez un craquement. Celle-ci va alors se détacher et créer un îlot. Avancez sur celui-ci pour répéter l'opération et revenir sur le premier îlot lorsqu'un craquement se fait sentir. Progressez ainsi d'îlot en îlot pour atteindre l'autre rive du lac. Vous apercevrez alors une main dépassant de la glace. Utilisez la scie sur celle-ci pour récupérer un pied-de-biche. Retournez ensuite en arrière pour rejoindre le tunnel principal, gagnez l'incinérateur après avoir sauvegardé dans le tunnel relié au lac.

L'incinérateur

Pour rejoindre l'endroit, il vous faut remonter en direction de la salle des produits chimiques mais tourner à droite une fois au bout du long couloir et se diriger sur la gauche, vous vous retrouverez devant la porte de l'incinérateur. Ouvrez l'accès à l'aide de votre pied-de-biche, puis vous entendrez à nouveau Red. Avancez jusqu'à l'éboulement de pierres et tournez à gauche pour marcher sur les planches et gagner une pièce en ouvrant la porte au bout de ce sombre parcours. Récupérez des analgésiques dans l'armoire à pharmacie, puis un récipient en verre sur la table et un fusible dans le tiroir de celle-ci. Ouvrez la bouteille de gaz puis allumez le feu sous le réceptacle métallique à l'aide du briquet. Placez-y le récipient en verre, vous devrez verser à l'intérieur le contenu des fioles de produits chimiques D et F. Ceci vous donne un mélange explosif, il vous faut vous emparer du récipient pour l'amener calmement (attention à ne pas le faire tomber !) au niveau de l'éboulement de pierres que vous aviez vu de l'autre côté du sombre passage de planches. Une fois le récipient calé, utilisez le fusible sur celui-ci et allumez le tout avec le briquet avant de reculer rapidement pour éviter de vous faire blesser par l'explosion. Suivez le passage dévoilé et vous ne pourrez qu'ouvrir la porte située au bout du couloir de droite, les portes du milieu et de gauche étant pour le moment fermées. Derrière la porte du couloir de droite vous entendrez à nouveau Red. Avancez au bout de la pièce, à droite de l'incinérateur, pour aller tourner le bouton marqué « ignition ». Suite à la séquence, ouvrez le tiroir au bas de l'incinérateur pour récupérer une clé, puis revenez au niveau des deux autres portes qui étaient verrouillées. Ouvrez celle qui vous fait face avec la clé, puis récupérez dans un tiroir un papier sur « les tribulations du jeune Red ». Ouvrez ensuite la deuxième porte dans le coin pour trouver dans cette pièce une bibliothèque à déplacer sur le côté, ce qui révèlera un panneau électrique à ouvrir avec le tournevis. Coupez ensuite les câbles avec le coupe boulon, puis revenez au niveau de la porte au rayon de lumière encore fermée, celle du milieu donc, à ouvrir avec le pied-de-biche.

Le refuge

Emparez-vous de la note « bienvenue au refuge », puis allez ouvrir la porte au bas des escaliers. Tournez à droite et vous verrez une silhouette au bout du couloir. Avancez donc vers elle, mais vous n'aurez plus de lumière et seuls vos sticks lumineux fonctionneront. Arrivé à mi-chemin, quelqu'un vous assomme par-derrière et c'est ainsi que se termine le premier épisode de cette histoire.

Perfect Weapon

© ASC Games / LTI Gray Matter

CHEAT CODES

Pendant le jeu, entrez l'un de ces codes puis tapez ENTER :

ACBABBCC	Forêt
ADDCAADC	Jardin
ADDDCACC	Désert
DBDBBABA	Glace
DDBDBBCA	Planète
GMBALL	
GMBIGH	Grosse tête
GMBORG	Transformation en robot
GMGODM	Invincibilité
GMMOVE	
GMPERF	
GMPETE	Max de puissance

Perimeter

© Codemasters / K-D Lab 2004

DÉBLOQUER TOUTES LES MISSIONS

Allez dans le répertoire du jeu, puis dans "Resource", puis "Saves", puis "Profile0" et selectionner "Data" pour l'ouvrir avec un éditeur de textes, et ajoutez la ligne **lastMissionNumber=28**.

Perry Rhodan : Le Mythe des Illochim

© Deep Silver / 3d-io 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Terrania a fait l'objet d'une attaque en règle pour le pouvoir, les matières premières ou l'immortalité. Perry Rhodan est consigné à résidence pour sa propre protection. Lors de l'attaque, Mondra Diamon (la mère de votre enfant) a disparu !

Grâce à la touche S de votre clavier, vous apercevrez tous les objets actifs sur l'écran.

Chapitre 1 : Terrania - la Résidence Solaire

Le hall du globe

Au centre du palier se trouve un globe en verre Ghama. Il a été brisé lors de l'attaque. Autour du palier sont alignées les portes donnant dans les bureaux de Bully, Perry, Atlan et Emir. Les deux dernières sont endommagées. Au-dessus de chaque porte, un écran permet de lire le matricule de la pièce, mais l'alimentation est coupée.

Le corridor des légendes

Des holoprojecteurs retracent la vie de Perry, mais ce n'est pas le moment de s'attarder. Traversez le couloir.

Le hall des cristaux

Des cristaux mélodiques sont suspendus dans le corridor. Un robot ménager désactivé traîne au sol. La porte du fond donne dans le bureau de Mondra. La porte est verrouillée. Utilisez le télé-transporteur. Regardez au-dessus de la porte du bureau de Mondra. Il y a un renflement qui supportait le matricule. Une vision radiographique permettra de le déchiffrer.

La terrasse de la Résidence

Le télé-transporteur ne vous mène pas où vous souhaitiez. Des soldats vous interpellent et vous demandent de quitter la terrasse. Il vous est impossible de fouiller les lieux ! Mondra a été kidnappée par des robots. Retournez dans le hall du globe, et utilisez le télé-transporteur.

La plate-forme du hangar

De nombreux dégâts sont apparents sur cette plate-forme. Entrez dans le hangar.

Le hangar de Mondra

Engagez la conversation avec Youri, le technicien qui répare la source d'énergie. Vous demandez de l'énergie pour alimenter la commande des portes. Un soldat contrôle l'accès au glisseur. Entrez dans la salle de maintenance.

La salle de maintenance

Approchez le terminal de maintenance et activez l'alimentation d'urgence des étages de la résidence solaire. Regardez l'écran de contrôle et notez les matricules des portes des bureaux : 936 est celui de Perry, 836 celui de l'Emir et 479 celui d'Atlan. Les deux autres pourraient-ils correspondre aux matricules des portes de Bully et de Mondra ? Retournez dans le hall du globe pour connaître le matricule de la porte de Bully : 938. Les deux générateurs de gauche ne sont pas actifs, les trois de droite sont opérationnels. En haut de chaque générateur est codé le numéro de matricule du bureau. Grâce aux correspondances des deux premiers matricules, vous en déduisez facilement celui de la porte de Perry : 936. Pour activer l'énergie de la porte de Bully, il faut, en premier lieu, inscrire le numéro de matricule au bas d'un des deux derniers générateurs, puis coder 938 au-dessus du même générateur. L'énergie est rétablie lorsque des faisceaux lumineux bleutés, traversent le générateur.

De l'autre côté de la salle, se trouve le terminal de maintenance des holoprojecteurs et robots ménagers. Il ne fonctionne pas !
Retournez vers votre bureau.

Le hangar de Mondra

Parlez au technicien du terminal de maintenance. Mais il ne peut pas vous aider.

La plate-forme du hangar

Parlez au bio-technicien. Il possède une paire de lunettes thermosensibles. Il en a besoin actuellement, il faudra repasser pour les lui emprunter. Parlez-lui du terminal de maintenance. Il n'y connaît rien, mais contactera un autre technicien en positronique, pour intervenir.

Le bureau de Perry

Regardez l'écran sur la droite, c'est le terminal intercom. Ecoutez le message de Mondra. Elle vous donne rendez-vous sur la terrasse ; mais il est trop tard ! Ecoutez le second message, celui de Martel. Il vous donne rendez-vous dans son laboratoire de robotique, pour parler d'une nouvelle technologie. En haut de l'escalier se trouve le terminal de positronique qui contient la plus grande base de données. En y déposant les icônes de votre inventaire, les informations apparaîtront. Rendez-vous dans le bureau de Bully.

Le bureau de Bully

Ramassez la télécommande " wing swing GT 5000 " qui traîne par terre. Essayez d'utiliser le terminal positronique de Bully, mais celui-ci est protégé par un mot de passe ; sûrement le nom d'un de ses modèles réduits, mais lequel ? Regardez les maquettes de Bully, l'Astrée, le Marco Polo, le Leif Eriksson et sur la dernière maquette, il manque une pièce pour distinguer le nom complet : ...lercyi !

Le corridor des légendes

Maintenant que l'énergie est rétablie, un hologramme vous accueille dans le corridor. Profitez-en pour lire les informations historiques inscrites sur les holoprojecteurs. Vous apprendrez l'origine de la résidence solaire. Notez le nom de son concepteur : Ulan Soso. Un holoprojecteur vous adresse un message étrange.

Le hall des cristaux

Le technicien en positronique est arrivé. Parlez-lui du terminal de maintenance. Il part directement vers le hangar. Suivez-le.

La plate-forme du hangar

Vous retrouvez les deux techniciens ; ils discutent de football. Prenez la paire de lunettes à balayage infrarouge qui est posée sur une mallette au sol. Retournez dans le hall des cristaux.

Le hall des cristaux

Utilisez les lunettes infrarouges sur le renflement au-dessus de la porte. Le matricule de la porte apparaît : 256.

Le bureau de Perry

Allez jusqu'au terminal d'intercom. L'hologramme de Tamira Sakrahan vous contacte et va essayer de vous aider. Recherchez des informations sur Ulan Soso. A cet instant, vous téléchargez les données sur les micro-omégadécimales swoons. Vous savez maintenant convertir les nombres dans le système décimal terrano-arkonide.

La plate-forme du hangar

Donnez au technicien en positronique, le code micro omégadécimales swoons. Il s'en va réparer le terminal de maintenance. Suivez-le.

La salle de maintenance

Ramassez la boîte à sandwich du technicien. Utilisez le terminal pour activer le générateur de la porte de Mondra : 256. Utilisez le code micro omégadécimales swoons les chiffres 2 et 5. Rendez-vous au bureau de Mondra.

Le bureau de Mondra

Un coffre est protégé par un écran. Une plante Carnivora empêche l'accès, au fond du bureau.

Le bureau de Perry

Interrogez le terminal positronique, à propos des plantes Carnivora. Pour les apaiser, il faut leur donner comme aliment des mouches de Suurg. Il y en a autour des pots de fleurs, sur la terrasse de la résidence. Allez à la rencontre du technicien en positronique.

La plate-forme du hangar

En passant, le bio-technicien récupère ses lunettes.

La salle de maintenance

Le technicien a terminé la réparation des robots ménagers. Initiez la séquence de nettoyage des robots ménagers de la terrasse.

La terrasse de la Résidence

Profitez que les gardes sont occupés, pour fouiller ce qui se cache dans le robot ménager de Bully : vous récupérez la pièce manquante de la maquette de Bully. Elle porte la mention : Le-Clyi. Ramassez une tête de robot de combat. Montez les marches de l'autre côté de la terrasse et ramassez des capsules anti-écran. Utilisez la boîte à sandwichs sur le chaudron, pour récupérer des mouches de Suurg.

Le bureau de Mondra

Utilisez les capsules sur l'écran qui entourent le coffre. Récupérez le robot de service désactivé et l'artefact en forme de lentille.
Donnez la boîte à sandwichs contenant des mouches de Suurg, à la plante Carnivora. Passez de l'autre côté de la plante, pour apercevoir l'artefact extraterrestre de Mondra. Posez la lentille sur le support. Un hologramme apparaît momentanément. Récupérez le carnet de Mondra sur le bureau. Deux marque-pages sont disposés au niveau des notes de l'artefact et du code de transcription alphabétique. Quittez le bureau.

Le hall des cristaux

Vous croisez le technicien en positronique et lui demandez de réparer l'hologramme.

Le hall du globe

Vous croisez le bio-technicien qui vous remet les lunettes infrarouges.

Le bureau de Bully

Déposez le dernier morceau pour finir la maquette et découvrir le nom complet du vaisseau : Le Clyi Lercyi.

Le bureau de Perry

Profitez de ce moment pour découvrir ce que renferme la base de données sur les nouveaux éléments que vous avez récupérés. Le Clyi Lercyi se nomme aussi : LECLERC.

Le bureau de Bully

Entrez le code " leclerc " pour activer le terminal de Bully. Vous apprenez que Mondra souhaitait accéder au labo de Martel. Manifestement, Bully avait placé Martel sous surveillance. Vous découvrez le plan de l'institut de robotique.

Le hangar de Mondra

Demandez à Youri de réparer le robot de service. Sans le moindre problème, le technicien récupère les informations contenues dans le robot.

La salle de maintenance

Une fois le technicien en positronique sorti de la pièce, utilisez le terminal de maintenance pour créer un holoprojecteur dans le hangar, afin de distraire le garde.

Le hangar de Mondra

Vous en profitez pour vous glisser dans le vaisseau de Mondra et faire route vers l'académie Waringer.

Chapitre 2 : Terrania - l'Académie Waringer

La plate-forme d'atterrissage

Pour éviter de vous faire repérer, vous changez d'identité et prenez les effets de Laszlo Daïkonu. Traversez le couloir. Regardez l'écran d'affichage ; l'exposition temporaire est celle de Mondra. Sur le panneau d'accueil, vous n'avez que le choix d'aller au salon d'enregistrement. La navette vous y emmène directement.

Le Salon

Descendez les escaliers et adressez-vous à l'hôtesse d'accueil. Cette dernière vous remet un laissez-passer valable 24 heures. Vous n'avez pour l'instant accès qu'à la cafétéria ! Demandez un rendez-vous avec le Professeur Martel. L'hôtesse peut prendre un rendez-vous avec l'un de ses collaborateurs. Mais vous refusez. Demandez alors un rendez-vous avec Kari Levian, l'assistante du doyen Malcolm S Daellian. L'hôtesse fait le nécessaire.

Contournez le comptoir d'accueil et empruntez le télé-transporteur.

Le bureau de Kari

Kari vous a reconnu tout de suite. Parlez de Martel. Kari transforme votre laissez-passer. Vous faites désormais partie de l'équipe de Daellian. Montrez-lui la tête de robot de combat, puis l'artefact en forme de lentille. Cela peut intéresser Daellian. Kari s'absente quelques instants. Ramassez le récipient rempli de mouches et donnez son contenu à la plante Carnivora. Ramassez de l'excrément végétal. Utilisez le terminal de Kari pour lire vos messages.

Daellian n'est pas disponible dans l'immédiat, mais il accepte de vous rencontrer plus tard. Récupérez le cristal mélodique qui se trouve sur le bureau. Kari vous le prête bien volontiers. Retournez au salon.

Le Salon

A côté des escaliers se trouve un terminal positronique, en libre accès. Documentez-vous sur l'institut de robotique. Il y a deux cybernéticiens dans l'équipe de Martel. L'un d'entre eux est un Arra, ce qui ne vous inspire pas confiance. Mais vous avez besoin d'eux pour ausculter la tête de robot de combat. Cherchez des informations sur l'excrément végétal. Il semble que cette substance soit efficace contre les migraines et l'ébriété. Dirigez-vous vers la cafétéria.

La cafétéria

Au deuxième rang de table, l'un des assistants du Professeur est malade. Dirigez-vous vers le comptoir et demandez au serveur un Expresso. Dans la tasse, mélangez de l'excrément avec l'Expresso et donnez-le au cybernéticien. Il est maintenant d'aplomb. Montrez-lui la tête de robot de combat. Vous partez directement au laboratoire.

Le laboratoire d'Hubert

Après une petite description de la zone des laboratoires, vous vous retrouvez dans le laboratoire d'Hubert. Ce dernier place la tête de robot, sur un analyseur.

Regardez la station de recharge et profitez-en pour recharger la télécommande Wing Swing. Le cybernéticien part chercher son collègue pour analyser la tête. Récupérez sur la table un vocoduplicateur. Au fond de la pièce, récupérez une boîte en plastique.

Profitez de l'absence du cybernéticien pour utiliser le scanner. Déposez la boîte en plastique au centre, puis l'artefact. A ce moment, la plate-forme d'expérimentation se dérègle. Profitez du désordre pour quitter cette partie du laboratoire.

Le laboratoire de Nar-Khol

Entrez par la porte du couloir en bas et à droite. Regardez l'écran à droite du labo. Vous téléchargez la typologie des robots terrestres. Récupérez la carte d'identité de Nar-Khol qui traîne sur le plan de travail. Vous êtes alors éjecté manu militari des laboratoires par les deux collaborateurs de Martel.

Le bureau de Kari

Retrouvez Kari pour votre rendez-vous avec Daellian. Pendant ce temps, le complot se resserre autour de Rhodan.

Le bureau de Malcolm Daellian (Cicéron)

Parlez à propos de Martel. Montrez la lentille en supran. Cette lentille est en fait une clé codée pour communiquer avec toutes les formes de vie. Vous récupérez le spectrogramme des fréquences de la lentille. Montrez à Daellian le carnet de Mondra. Malcolm vous parle de Quint Essence, un fabuleux pirate informatique.

Enfin, demandez à Malcolm de modifier le niveau d'accréditation de votre passe, mais il refuse.

Le bureau de Kari

Donnez à Kari votre carte de collaborateur. Elle vous conseille de voir un cryptologue (les personnages Bleus gataziens). Un flash d'information annonce un avis de recherche de Perry et de Laszlo.

La cafétéria

Tout au fond de la cafétéria, se trouve un Bleu. Montrez-lui votre carte de collaborateur. Mais le Bleu ne fera rien sans un verre. Allez au comptoir. Une voix interfère et vous presse de rencontrer Martel. Finalement, le barman vous confectionne un muurt-burger. Donnez le burger au Bleu. Maintenant, il accepte de trafiquer la carte. Rendez-vous au laboratoire de robotique.

Les laboratoires de robotique

Le poste de contrôle des laboratoires vous identifie, mais sans le code d'ouverture de la porte, il n'est pas possible d'entrer. Rendez-vous sur le quai de la navette, près du conduit de ventilation. Des travaux sont en cours. Ramassez par terre, un diagramme ou plan non identifié. Associez-le avec le plan de l'institut. La superposition des deux plans permet de voir la répartition des gaines de ventilation dans les locaux de la zone des laboratoires de robotique. Utilisez la maquette du Clyi Lercyi, sur la bouche d'aération. La télécommande permet au vaisseau de se déplacer case par case, dans la gaine. Dirigez le vaisseau au-dessus de la salle des explosifs : 8 coups en avant, 1 coup à droite, au fond à gauche, au fond à droit, 12 coups en avant, 1 coup à droite et 3 coups en avant. Appuyez sur le bouton rond de gauche de la télécommande. Une explosion a lieu dans la salle des explosifs.

Le poste de contrôle

Le garde est parti en intervention. Profitez-en pour vous introduire dans le poste de contrôle. Regardez les vidéos. Il y a une séquence d'ouverture de la porte blindée. Mémorisez le code en écoutant le son que provoque l'appui sur chaque touche. Les sons correspondent au numéro suivant : 06284.

Le laboratoire de Nar-Khol

Récupérez sur la table la puce multifréquence. Au fond du labo, ramassez un torse de robot.

Le couloir

Sortez et allez au fond du couloir, à droite. Utilisez le torse de robot pour bloquer la porte. Entrez dans le hangar.

Le hangar

Désactivez l'holoprojecteur de la foreuse qui traîne par terre.

Le couloir

Vous croisez Hubert qui recherche la foreuse !

Le poste de contrôle

Utilisez le vocoduplicateur sur le coffret des enregistrements, pour mémoriser la voix de Martel.

Le couloir

Utilisez le vocoduplicateur sur la source de reconnaissance vocale qui se trouve juste au-dessus du télé-transporteur.

Le bureau de Martel

Le corps de Martel est étendu par terre. Il est mort d'une hémorragie interne. Prenez dans sa main un mémocristal.

Récupérez sur la table le flacon de verre contenant du poison. Utilisez le mémocristal sur le terminal positronique de Martel. L'enregistrement est un aveu de complicité de Martel avec un arkonide appelé Kato da Trumort.
Quittez le bureau puis revenez-y. Une femme vous assomme par derrière.

La prison

Ramassez sur la table un gobelet d'eau, une cuillère en plastique et un plateau repas garni. Utilisez l'eau du verre sur le mur, pour révéler un message : placer le crayon dans la lumière, établir le contact dans l'interstice. Utilisez la cuillère dans le trou de la plinthe qui se trouve sous l'inscription. Vous récupérez un petit tuyau de métal.

Approchez-vous de la paroi immatérielle. Un garde vous entretient. Vous êtes accusé d'assassinat sur la personne de Martel.

Utilisez le petit tuyau de métal sur l'écran de protection électrique. Le cristal mélodique qui se trouve sur la table réagit à la tonalité. Faites chanter le cristal jusqu'à ce que le garde le jette dans la gueule du robot ménager. Lorsque le robot passe devant l'écran de protection, ce dernier se désactive. Vous êtes libre.

Appuyez sur le bouton à côté de l'enceinte ronde où se trouvent vos affaires personnelles. Récupérez-les. Descendez les marches et prenez le vaisseau disponible.

Chapitre 3 : Titan - Le musée Thora

La plate-forme d'atterrissage

Le musée Thora est un musée intergalactique pour la compréhension entre les peuples, offert par les Arkonides. Franchissez la double porte du musée.

Le Hall d'entrée

Regardez l'écran de présentation de l'exposition. Le clou du spectacle est centré autour d'un robot géant de nouvelle technologie. Remarquez la présence de petits robots conférenciers. Dirigez-vous vers les salles d'exposition. Un hologramme du directeur du musée vous accueille. Après son message, les portes d'entrée se referment, assurant la sécurité du musée.

La salle de la statue de Thora

Thora tend le bras vers le ciel, la main vide. Appuyez sur l'interrupteur qui se trouve au pied du socle de la statue, à droite. La statue s'enfonce dans le sol, ce qui rend accessible la main du bras tendu. Au plafond, le renfoncement est trop sombre pour y voir quelque chose. Lorsque vous vous éloignez de la statue, cette dernière reprend sa position initiale.

Les salles du musée sont accessibles, en franchissant les champs de transfert qui se trouvent entre les colonnades. Le champ de droite permet d'accéder à la salle des armements. Celui d'en face permet d'entrer dans la salle consacrée à la lune minière du système de Gonom. Enfin, celui de gauche, s'ouvre vers la salle des Yillod Zhymii. Dirigez-vous vers cet endroit.

La galerie des Yillod Zhymii

Au centre de la salle se trouvent des plaques flottantes, au-dessus d'un bassin. Aucune action n'est encore possible sur ces plaques. Regardez les objets exposés. Ils sont sécurisés par des écrans de protection. Le panneau d'exposition commente la reproduction d'un Illochim. Un seul fragment de phalange a été retrouvé. L'hologramme est projeté en haut de la salle. L'holoprojecteur est inclinable, rendant accessible l'hologramme et l'os alaire qu'il supporte. Mais pour cela, il faudrait caler le projecteur. Traversez la salle et montez les escaliers.

La galerie des armements

La vitrine au centre de la salle renferme une épée ; certainement celle de Thora. Des écrans de protection sécurisent tous les objets du musée, sauf un robot de combat Perikon 300 et un modèle réduit du croiseur impérial Terebo 45K. L'identification du robot est donnée dans la fiche de présentation : type 558025. Utilisez votre interface sur la typologie des robots pour connaître la fréquence de contrôle du robot : 849.109

Assemblez dans votre inventaire la puce multifréquence et la télécommande Wing Swing afin d'obtenir une télécommande universelle Multi-Soft Glide. Utilisez la télécommande et renseignez la fréquence de contrôle du robot. Prenez la télécommande (nouvelle icône jaune) et déplacez le robot en cliquant sur le lieu souhaité. Pour récupérer l'épée, il faut donner de l'impulsion au robot. Dirigez-le hors de la galerie en haut des escaliers, et lancez sa course sur la vitrine contenant l'épée. Ramassez l'épée dagorienne.

La salle de la statue de Thora

Abaissez la statue et déposez l'épée dans sa main tendue. Un rayon lumineux éclaire le renfoncement au plafond ce qui dévoile la présentation du système planétaire natal des Arkonides.

La galerie Gonom

Traversez la galerie et montez les escaliers.

La salle de commande

En approchant de l'écran lumineux, vous entendez les cris de Mondra. Dans le recoin sombre se trouve un levier de commande de chutes d'eau parfaitement audibles. Poursuivez l'exploration.

La cathédrale du robot géant (niveau 1)

Au centre de cette cathédrale se dresse, sur plusieurs niveaux, le robot géant, clou de l'exposition. Au bas du thorax, l'aspérité a la même forme que la lentille en supran. A gauche de ce niveau se trouvent des plaques identiques à celles observées dans la galerie des Yillod Zhymii. A droite du palier, se trouve un télé-transporteur pour accéder aux 3 niveaux de la cathédrale. Montez au niveau supérieur.

La cathédrale du robot géant (niveau 2)

Vous surplombez le robot géant. De l'autre côté de la passerelle, la porte est verrouillée. Utilisez à nouveau le télé-transporteur et descendez au niveau le plus bas.

La cathédrale du robot géant (niveau 0)

Trois portes donnent sur ce niveau. Elles sont fermées. Les deux extrêmes possèdent une plaque de contact. Il faut trouver un contrepoids pour activer ces plaques. Faites appel au robot Perikon, à l'aide de la télécommande ; et placez-le sur la plaque de contact de la porte de gauche. Allez sur la plaque de la porte de droite et franchissez-la.

La station de pompage

Approchez du pupitre de commande de la station. Chaque volant semble activer le pompage d'une zone. Si vous avez laissé le levier de la salle de commande dans sa position initiale, vous pouvez tourner les volants (lampe verte ou rouge suivant la position de ceux-ci). Si vous avez soulevé le levier de la salle de commande, les volants sont bloqués (lampe jaune). Revenez sur vos pas.

La galerie Gonom

De retour dans cette galerie, vous constatez que les écrans de protection des vitrines sont désactivés. Profitez-en pour récupérer une tige de minerai d'arrachieda, une lampe de mineur et un étrier de transport. De même, les champs de transfert sont aussi inopérants. Allez dans la galerie des armes.

La galerie aux containers

Récupérez un pointeur laser. Traversez la galerie et montez les escaliers. Maintenant que les champs de transfert sont inactifs, vous arrivez dans une galerie non aménagée, renfermant des containers. L'un d'eux renferme un cric anti-gravité. Au pied du vitrail brisé, ramassez un tesson de verre bleu. Poursuivez l'exploration du musée et montez l'escalier du fond.

La passerelle de la forteresse de Titan

Traversez la passerelle.

Le silo

Impossible de descendre, le silo est pour l'instant inondé. Vous pouvez distinguer, au travers de l'eau boueuse, un objet ressemblant à un glisseur.

La galerie des Yillod Zhymii

Utilisez votre cric anti-gravité pour récupérer les plaques du jeu des Ylohim, ainsi que les règles du jeu.

La salle de commande

Vérifiez la position basse du levier de contrôle des chutes d'eau.

La station de pompage

Il n'y a pas d'indication concernant le lieu d'action de chaque volant de la station de pompage. Il faut essayer différentes positions pour visualiser le changement de configuration, dans les pièces d'eau. Dans tous les cas, la lampe doit être verte, ce qui signifie qu'il faut qu'il y ait un seul volant, en position verticale. La station ne doit pouvoir pomper que dans un seul endroit à la fois.

Pour l'instant, positionnez horizontalement les volants de gauche et du centre ; verticalement, le volant de droite.

La salle de commande

Levez le levier pour activer le pompage (bruit d'écoulement d'eau audible).

Le silo

Le niveau d'eau est descendu, vous pouvez aller au fond du silo. Un glisseur des services secrets Arkonides. La porte est verrouillée par un verrou électronique. Il n'y a rien d'autre à faire pour l'instant.

La cathédrale du robot géant (niveau 1)

Lorsque le système de pompage est fonctionnel, le niveau d'eau est monté dans la cathédrale.

La cathédrale du robot géant (niveau 2)

En surplombant la zone inondée, vous apercevez un damier de formes hexagonales.

La cathédrale du robot géant (niveau 1)

Déposez les pièces du jeu des Ylohim, au ras de l'eau. Lisez la règle du jeu pour comprendre la logique de déplacement des pièces.

L'objectif est de déplacer les pièces pour former une passerelle au-dessus de l'eau. Procédez dans l'ordre suivant :

Pièce bleu/violet déplacée à 10 heures
Pièce cyan/bleu déplacée à 2 heures
Pièce cyan/bleu déplacée à 12 heures
Pièce vert/cyan déplacée à 4 heures (deux fois)
Pièce jaune/vert déplacée à 6 heures
Pièce bleu/cyan déplacée à 10 heures
Pièce bleu/cyan déplacée à 8 heures
Pièce violet/bleu déplacée à 12 heures
Pièce violet/bleu déplacée à 10 heures
Pièce rouge/jaune déplacée à 4 heures
Pièce rouge/jaune déplacée à 6 heures
Pièce rouge/jaune déplacée à 8 heures
Pièce cyan/vert déplacée à 12 heures
Pièce vert/jaune déplacée à 4 heures
Pièce bleu/cyan déplacée à 2 heures
Pièce bleu/violet déplacée à 6 heures
Pièce bleu/cyan déplacée à 10 heures
Pièce violet/bleu déplacée à 8 heures
Pièce cyan/vert déplacée à 12 heures
Pièce cyan/bleu déplacée à 8 heures
Pièce cyan/vert déplacée à 6 heures
Pièce bleu/cyan déplacée à 4 heures
Pièce cyan/bleu déplacée à 4 heures
Pièce violet/bleu déplacée à 2 heures
Pièce bleu/cyan déplacée à 12 heures
Pièce violet/bleu déplacée à 12 heures
Pièce cyan/bleu déplacée à 8 heures
Pièce bleu/cyan déplacée à 2 heures
Pièce bleu/violet déplacée à 6 heures
Pièce cyan/bleu déplacée à 10 heures
Pièce violet/bleu déplacée à 8 heures
Pièce vert/cyan déplacée à 12 heures
Pièce bleu/cyan déplacée à 8 heures
Pièce cyan/vert déplacée à 6 heures
Pièce bleu/cyan déplacée à 4 heures (deux fois)
Pièce violet/bleu déplacée à 2 heures
Pièce cyan/bleu déplacée à 12 heures
Pièce violet/bleu déplacée à 12 heures
Pièce bleu/cyan déplacée à 8 heures
Pièce vert/jaune déplacée à 2 heures
Pièce vert/cyan déplacée à 6 heures
Pièce jaune/vert déplacée à 10 heures
Pièce cyan/vert déplacée à 8 heures
Pièce rouge/jaune déplacée à 12 heures
Pièce vert/jaune déplacée à 8 heures
Pièce jaune/rouge déplacée à 6 heures
Pièce vert/jaune déplacée à 4 heures (deux fois)
Pièce cyan/vert déplacée à 2 heures
Pièce vert/jaune déplacée à 12 heures
Pièce cyan/vert déplacée à 12 heures

Vert/jaune déplacée à 8 heures

Une fois la passerelle reconstituée, Perry dépose la lentille dans l'orifice du robot géant. Son activation va déclencher un combat entre les deux robots. Le robot géant est décapité et la lentille récupérée par un Naat.

La cathédrale du robot géant (niveau 0)

Récupérez un fragment du jeu des Ylohim.

La galerie des Yillod Zhymii

Inclinez l'holoprojecteur et déposez le fragment du jeu des Ylohim, dessous, pour le caler. Attrapez l'Os alaire d'Ylohim.

La cathédrale du robot géant (niveau 0)

Passez par la porte de gauche qui a été détruite.

La grotte

Utilisez vos lunettes à balayage infrarouge pour avancer dans la caverne. Lisez les hiéroglyphes et passez la porte suivante.

La salle du télé-transporteur

Au centre, se trouve un télé-transporteur. Sur le mur d'en face, il y a un panneau composé de caractères chybis, un plastique qui réagit à la lumière colorée. Associez dans votre inventaire le pointeur laser avec le tesson de verre bleu. Utilisez le pointeur laser bleu sur chacun des caractères pour les faire réagir. L'ordre est important. Numérotez les 3 lignes de haut en bas, de 1 à 3, puis les chybis de gauche à droite dans l'ordre alphabétique. Le message apparaît totalement en éclairant avec le laser, de la façon suivante : 3G ; 2C ; 2F ; 1H ; 1I et 2D. Le télé-transporteur s'active. Grâce au carnet de Mondra, vous pouvez déchiffrer le mot : YLOHIM. Utilisez le télé-transmetteur.

La salle de surveillance

Du silo visible à l'extérieur, un glisseur décolle. Récupérez sur le pupitre de contrôle une clé positronique. Utilisez le terminal positronique pour en connaître plus sur Kato et sa complice. Récupérez un emblème du Tu-Ra-Cel, sur le container.

Regardez à nouveau les écrans pour converser avec Bully. Kato se rend sur Gom Calleadus, une ancienne colonie pénitentiaire détenue par le Tu-Ra-Cel. Ouvrez la porte et traversez la passerelle de la forteresse.

La cathédrale du robot géant (niveau 2)

Traversez le musée jusqu'au silo.

Le silo

Le glisseur a décollé de ce silo. Entrez dans le sas entre les deux silos.

Le SAS

Abaissez le levier de pompage et utilisez la clé-positronique sur la porte, menant au robot géant.

La station de pompage

Pour vider le second silo, positionnez verticalement, le volant de gauche ; horizontalement les volants du centre et de

droite.

Le SAS

Levez le levier de pompage et entrez dans le second silo.

Le silo 2

Utilisez le glisseur disponible.

Chapitre 4 : Gom Callaedus - Elmo Dater

Le désert

Récupérez un convertisseur de plasma dans le glisseur. Ramassez au sol une parabole radiante, un jerrican endommagé et un pied-de-biche. Marchez sur la piste du désert. Sur le bas-côté, il y a une masse visqueuse et puante. Avancez jusqu'au gouffre de la zone minière d'Elmo Dater.

Le sommet du gouffre

Montez sur la plate-forme élévatrice. Associez la parabole radiante et le convertisseur de plasma pour obtenir un radian à plasma. Déposez-le sur le générateur de la plate-forme. Utilisez le pied-de-biche sur le générateur. Il faut trouver de la graisse, pour dégripper ce levier. Retournez sur la piste du désert pour mettre dans le jerrican du lichen gélatineux. Déposez de cette substance afin de dégripper le levier de la plate-forme.

Les passerelles d'Elmo Dater

Perry change son apparence. Empruntez la porte de droite et traversez la passerelle qui mène à la boutique d'Ygarsha.

La boutique d'Ygarsha

Parlez à Ygarsha. Présentez-lui la lampe de mineur pour qu'elle y incorpore une batterie. Montrez-lui le lichen gélatineux. Elle vous donne la possibilité de créer de l'acide concentré, en y ajoutant deux fois son volume de Sheed.

Les passerelles d'Elmo Dater

Traversez les passerelles et parlez aux deux Bleus. Demandez-leur des informations sur Kato et Tachio. Les Bleus ne les connaissent pas ; le docteur Torekent a peut-être des renseignements. Passez sous le porche. Et entrez dans le bar Echodim.

Le club Echodim

Approchez du bar pour écouter la discussion des deux clients. Parlez au serveur, il vous propose une odeur. Présentez-lui la tige d'arrachieda. Le serveur n'est pas capable d'extraire le Sheed de l'arrachieda. Quittez le club.

Les passerelles d'Elmo Dater

Marchez le long de la passerelle qui part sur la droite. Poursuivez jusqu'à l'entrée de la clinique.

La clinique Kesnar

Deux infirmières vous accueillent. Vous débutez l'examen. Comme vous êtes en pleine forme, il vous est impossible de vous faire soigner et de rencontrer le docteur Torekent. Présentez aux infirmières le flacon contenant le poison qui a tué

Martel. Ce liquide est en fait du Sheed. Présentez le lichen qui est, en fait, un liquide dangereux pour la santé : trachivora illoxia laviola transcep. Enfin, présentez l'os alaire. Le docteur pourra l'examiner lorsqu'il aura terminé ses consultations.

Le club Echodim

Rendez-vous au bar pour humer une odeur. Installez-vous à un emplacement libre. Vous surprenez la conversation de deux clients et mémorisez le nom d'un chasseur de trésors : Mad Hamilton. Il doit se trouver dans les soubassements d'Elmo Dater. Prenez une seconde odeur. Pour vous rendre malade, il faudra prendre une troisième odeur.

La clinique Kesnar

Vous vous retrouvez directement à la clinique. Montrez-lui l'os alaire comme monnaie d'échange à vos questions. Parlez de Kato, de Tachio et de Mad Hamilton. Demandez des informations sur les soubassements. Demandez-lui un antisérum. Toreken part chercher du sérum. Profitez-en pour parler au seul patient : Ullban Krems. Parlez de Kato. Vous apprenez que le pirate Quotter Batt contrôle la planète. Parlez ensuite de Mad Hamilton, de Quotter Batt et des soubassements. Pour vous aider, Ullban vous demande des yeux naturels en échange de ses prothèses. Rendez-vous à la boutique d'Ygarsha.

La boutique d'Ygarsha

Donnez à Ygarsha les yeux d'Ullban. Elle vous envoie vers Mackro da Thrang.

Le club Echodim

Montrez les yeux au serveur, pour vous introduire chez Mackro. Traversez le club et présentez-vous au Naat. Parlez des yeux à Mackro. En échange, il veut une petite effigie de Bleu. Quittez le club.

Les passerelles d'Elmo Dater

Pendant ce temps, Kato apprend la présence de Perry à Elmo Dater. Il veut récupérer le carnet de Mondra.

La clinique Kesnar

Parlez des deux Bleus qui viennent d'être admis. Cliquez 3 fois sur l'un des deux qui sont en phase terminale. Le docteur possède l'effigie, mais il refuse de vous la donner. Donnez l'os alaire au docteur Torekent. Il part vous chercher l'effigie bleue et l'antisérum. Retournez voir Mackro.

Le club Echodim

Donnez l'effigie bleue à Mackro. Il vous remet des yeux naturels. Rendez-vous à la clinique.

Les passerelles d'Elmo Dater

La clinique est fermée. Dans l'inventaire, mélangez le Sheed de la bouteille de verre avec la trachivora illoxia laviola transcep. Vous obtenez un acide corrosif. Utilisez-le sur la serrure qui se trouve au centre de la porte métallique.

La clinique Kesnar

Donnez les yeux naturels à Krems. Il vous remet ses anciens implants oculaires. Parlez-lui des soubassements. Krems vous remet un sauf-conduit.

Les passerelles d'Elmo Dater

Passez devant l'entrée du club et avancez jusqu'au bout de la passerelle. Vous rencontrez Tachio. Elle vous tire dessus.

Le club Echodim

Parlez au serveur de Tachio. Il vous indique le nom d'un mercenaire pour résoudre le problème. Montrez l'antisérum au client du bar. Parlez-lui de Tachio pour que le mercenaire s'occupe de votre problème.
Pendant ce temps, rencontrez Mackro et parlez-lui de Tachio. Quittez le club. Au passage, Zimbart vous avertit que sa mission est accomplie.

Les passerelles d'Elmo Dater

Empruntez la passerelle à droite en sortant du club. Parlez à Tachio qui est prisonnière dans un champ de force. Discutez de l'arrachieda, de l'emblème Tu-Ra-Cel, de Quotter Batt, du carnet de Mondra et des soubassements. A l'aide du sauf-conduit, ouvrez la porte qui descend aux mines.

Chapitre 5 : Gom Callaedus - Les mines

Le palier ascenseur

Sur la gauche en sortant de l'ascenseur, il y a un pupitre avec 4 zones actives. Le premier levier, sous le symbole de l'éclair, permet sûrement d'alimenter la zone, en énergie. Laissez ce levier en position haute. Sur la seconde zone active, il manque le levier. Enfin, les deux autres leviers sont bloqués. En face de la sortie d'ascenseur, se trouve un mécanisme ou une serrure (si l'énergie est rétablie, il y a un voyant jaune). Introduisez le sauf-conduit, pour mettre en place le rail du wagonnet de la mine (le voyant passe au vert). Au bord du gouffre, se trouve le véhicule des mineurs, à l'époque où la mine était encore en activité. Juste à gauche, il y a un autre pupitre, mais il manque une tige hexagonale. Introduisez sur ce pupitre votre tige d'arrachieda qui a la même forme. Vous ressentez une décharge électrique !
Passez la porte en face de l'ascenseur.

Les vestiaires

Il y a 5 casiers de mineurs, suspendus au plafond. Chaque casier possède un code gravé sur sa plaque ; mais les deux derniers ont été effacés. Juste au-dessus des lavabos, il y a les verrous de sécurité positroniques correspondants aux 5 casiers. Utilisez votre clé positronique sur un casier pour mémoriser son code ; puis introduisez la clé dans la serrure correspondante au-dessus des lavabos pour faire descendre le casier. Dans le casier de gauche, vous récupérez une tige métallique, en forme de levier. Dans le second casier, vous attrapez un outil. Enfin, dans le troisième casier, vous prenez un rouleau adhésif. Les deux autres casiers ont leurs codes effacés, il n'est pas possible de les ouvrir.

Le palier ascenseur

Retournez face au pupitre, à côté de l'ascenseur et introduisez votre tige métallique, en forme de levier. Les deux leviers de gauche doivent être en position haute. Dans votre inventaire, placez de l'adhésif isolant autour de la tige d'arrachieda. Introduisez cette dernière sur le pupitre, près du gouffre. Grimpez dans le véhicule.

Le SAS du quartier des prisonniers

Lisez l'affiche au-dessus du SAS. Quotter Batt fait partie des prisonniers ! Ramassez la ceinture de sécurité ou nacelle. La porte du SAS est soudée pour éviter la sortie des prisonniers. Quittez le SAS en contournant le véhicule.

Les extracteurs d'air

Deux gros extracteurs d'eau vrombissent de la vapeur. Introduisez-vous dans la galerie, entre ces deux extracteurs. Au bout, il y a le ventilateur qui tourne. Regardez de plus près, au centre du mécanisme ; c'est le symbole du Tu-Ra-Cel.

Déposez votre emblème du Tu-Ra-Cel sur l'axe du ventilateur. Il s'arrête. Franchissez l'obstacle.

Les passerelles vers les quartiers des prisonniers

De l'autre côté de la passerelle se trouvent une unité de maintenance et un panneau de commande détruit. Continuez sur le chemin.

La galerie des tortures

Entrez dans la galerie sombre. Le long de la cloison sont scellés les jougs des prisonniers. Traversez l'endroit, en remarquant les traces de sang au sol. Au milieu de la zone d'ombre, utilisez votre lampe pour découvrir un accès vers une cellule.

La cellule

Mad Hamilton est encore vivant, mais mal en point. Parlez-lui de Quotter Batt, de Kato et du carnet de Mondra. Mad Hamilton décède. Sortez de la cellule ; vous entendrez les chasseurs d'organes s'occuper du corps. Entrez à nouveau pour ramasser un circuit imprimé appartenant à Hamilton.

Le puits de lumière

Au centre du rayon lumineux, se trouve une construction incomplète. Utilisez les implants oculaires pour projeter un faisceau lumineux au travers du tunnel, vers une station de forage.

La zone d'accès à la station de forage

Un câble est tendu entre la passerelle et la station. Fixez-y votre étrier de transport. Utilisez votre outil sur le siège de sécurité pour l'adapter. Fixez alors le siège sur l'étrier. C'est parti ...

La plate-forme d'arrivée à la station

Une sphère étrange est érigée sur la plate-forme, au-dessus d'une grille d'aération. Entrez dans la station.

La salle de contrôle

Le local est en ruine. Récupérez le poste hypercom qui se trouve sur le pupitre de contrôle. En regardant de plus près le pupitre, il semble qu'il ait été trafiqué récemment. Tout à gauche du local, récupérez un nouveau circuit imprimé, dans l'une des armoires de commande. Mais, il n'y a pas de source d'énergie. Retournez sur la passerelle qui mène aux quartiers des prisonniers.

Les passerelles vers les quartiers des prisonniers

Utilisez votre outil pour bricoler le tableau de commande qui se trouve juste à gauche de l'accès. Introduisez le circuit imprimé d'Hamilton et celui récupéré dans la station de forage, ainsi que le sauf-conduit dans le tableau de commande. Maintenant que le dispositif est réparé, activez l'énergie de la zone des prisonniers. Les chasseurs d'organes seront contraints de partir. Retournez à la station de forage.

La plate-forme d'arrivée à la station

Déplacez le rayon lumineux de la sphère, pour qu'il pénètre dans le puits de ventilation.

La salle de contrôle

Actionnez l'interrupteur et visualisez le journal de bord des Arkonides. Entrez dans le passage qui est maintenant éclairé sur la gauche du local.

Au coeur des soubassements

Quotte Batt vous attend, suspendu à des câbles, au coeur des soubassements. Parlez-lui de sa personne, puis sélectionnez le bon symbole représentant les Yilochim. Cliquez sur le symbole en bas à gauche. Puis, répondez à la seconde question de Quotter Batt : sélectionnez le mot " confiance ".

En cas d'échec à l'une des réponses, il faut recommencer la séquence. Pour que Quotter Batt repose la question erronée, il faut d'abord engager la discussion sur un sujet quelconque, puis lui parler de Kato. Quotter Batt veut le carnet de Mondra. Donnez-lui un autre objet (vocoduplicateur ou poste hymercom) pour le démasquer. Puis donnez-lui le carnet de notes de Mondra.

Utilisez le télé-transporteur vers l'océan d'étoiles de Jamondi.

Chapitre 6 : Océan d'étoiles de Jamondi - Astéroïde Beta

La surface de l'astéroïde

La porte dimensionnelle s'est désactivée, derrière vous. Observez les pierres qui entourent la porte ; l'une d'entre elles doit être un vieux poste de contrôle. En suivant la piste, vous débusquez un vaisseau spatial qui s'est écrasé sur l'astéroïde. Avancez jusqu'à la station de recherche Arkonide.

Le hangar d'entrée de la station de recherche

Traversez le hangar. Mondra est prisonnière dans un bloc de cristal. Utilisez votre poste hypercom sur le pupitre de commande des transmissions. Vous arrivez à entrer en communication avec Bully.

La surface de l'astéroïde

Regardez les pierres de plus près, autour de la porte dimensionnelle. Récupérez les symboles immémoriaux qui sont inscrits dessus.

Le hangar d'entrée de la station de recherche

Entrez à nouveau en contact avec Bully et montrez-lui les symboles récupérés sur les pierres. Les voix d'un groupe de personnes s'éloignent dans le vaisseau Ylochim. Utilisez le vocoduplicateur (contenant l'enregistrement de la voix de Martel) sur le pupitre de transmission pour contacter Kato. La situation s'est retournée. Utilisez le télé-transporteur.

La salle de contrôle de la foreuse

Un canon de forage est en train de percer le vaisseau. Il y a deux postes de commande pour la foreuse. Avancez dans la galerie.

Le coeur du vaisseau Ylochim

Des créatures sont conservées dans des caissons translucides. Passez sur la gauche et approchez le caisson de verre. Remarquez l'empreinte d'une lentille de supran sur la tête de la créature. Remarquez aussi la lentille cassée de supran qui traîne au sol. Le pied du caisson laisse passer une odeur de Sheed. Dans votre inventaire, associez le spectrogramme avec le vocoduplicateur. Utilisez celui-ci sur la créature pour la faire réagir. Renouvelez l'opération une seconde fois, puis une troisième.

Après une illusion de courte durée, Kato et ses acolytes vous rejoignent. Parlez-lui. Il avoue vouloir devenir immortel. Utilisez le vocoduplicateur sur l'Ylochim et profitez des quelques secondes d'inattention de Kato, pour lui faire faux-bond.

La salle de contrôle de la foreuse

Placez-vous devant le moniteur de gauche et augmentez de 4 crans, le niveau de gauche, puis de deux crans, le troisième niveau. Sur le moniteur de droite, augmentez de 2 crans le troisième niveau. L'alarme résonne. Récupérez le vêtement de protection qui est tombé du plafond. Utilisez le container sur l'un des deux écrans. Sur l'autre écran, montez les curseurs à la puissance maximum, pour déclencher la destruction du vaisseau.

Persian Wars : Les Conquérants des 1001 Nuits

© Cryo Interactive / Wanadoo 2001

REDEVENIR HUMAIN AVEC LA SORCIÈRE

Pour reprendre votre forme humaine après avoir été transformé en animal par la sorcière (dansle niveau avec les amazones), tuez les lions et allez à la fontaine.

AIDE AU PONT GARDÉ

Au pont gardé, après avoir libéré les prisonniers, vous ne pourrez pas battre les gardes près du bateau sans qu'ils ne donnent l'alerte. Pour les passer, il faut les corrompre.

Peugeot Grand Touring

© Elite Systems

CHEAT CODES

Allez dans le menu Race options, dans Preference puis tapez à la place de votre nom l'un des codes suivants. Ensuite, validez avec la touche ENTER .

BONUSMOTA	Voiture supplémentaire (911)
CATCHUP	Rattrapez les autres
ELITECLASS	Donne la classe Elite
GIMME8CARS	Toutes les voitures
MOREWELLY	Voiture plus rapide

PGA Tour Golf

© Electronic Arts / Sterling Silver Software 1990

FAIRE PERDRE SON ADVERSAIRE

Lorsque c'est à votre adversaire de jouer, appuyez sur les touches F7 , puis sur F8 . Il ratera alors son coup et ce sera à vous de jouer.

Phantasmagoria

© Coktel / Sierra 1995

PHOTOS CACHÉES

Dans le premier CD du jeu, il y a un répertoire Mystery. Regardez ce répertoire. Vous verrez des fichiers avec une extension PCX. Cliquez sur ces images et regardez-les. En fait, il s'agit de captures d'ecran du jeu Mystery House, le premier jeu d'aventure de la société Sierra sorti en 1980.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Tout ce que vous devez savoir pour déjouer les forces du mal et éviter d'avoir la tête coupée en deux. Au fur et à mesure des 7 chapitres, vous découvrirez des lieux différents et l'atmosphère deviendra de plus en plus angoissante. Les objets en caractère "**gras**" sont indispensables pour continuer l'aventure.

CHAPITRE I

Le manoir

- Rez-de-chaussée - cuisine :
Récupérez la **boîte d'allumettes** dans le tiroir de la commode.
- Rez-de-chaussée - salle à manger :
Récupérez le **tisonnier** dans la cheminée.
- Rez-de-chaussée - cuisine :
Entrez dans la réserve à nourriture (cagibi).
Allumez le plafonnier et déplacez le tapis qui recouvre une trappe.
Avec le tisonnier forcez l'ouverture de la trappe.
Utilisez les allumettes pour descendre dans l'escalier de la cave.
- La cave :
Récupérez le **marteau** qui traîne au sol.
- Rez-de-chaussée - Hall :
Récupérez le **journal** près de la cheminée.
Vous pouvez faire jouer le piano mécanique.
Remarquez qu'il y a une bouteille d'absinthe pleine derrière la bar.
Allez voir la voyante dans son kiosque et lisez le message.
- 1er étage - chambre jaune :
Récupérez le **jeu de Tarots** sur le meuble.
Lisez la lettre d'amour de Marie à Gaston qui se trouve dans la commode près du lit.
- 1er étage - chambre rouge :
Regardez la bague dans son écrin sur la commode du fond.
Dans le meuble à côté il y a un étui à cigarettes (3 cigarettes).
Allongez-vous sur le lit pour vous rendre compte du cauchemar qui vous attend tout au long de cette aventure.

- 1er étage - labo de Don :
Donald fait du bricolage. Il a besoin de "**déboucheur**" pour tuyauterie.
- 1er étage - salle des tortures :
Vous pouvez toucher au gramophone, à la chaise électrique et regardez dans le miroir.
- 2eme étage - chambre de bébé :
Regardez au-dessus du lit de bébé, il y a une espèce du "nuage".
Prenez l'ours en peluche sur la commode.
- 2eme étage - couloir :
Essayez d'ouvrir la porte en face la chambre de bébé ; elle est fermée et la clé est restée dans la serrure du côté intérieur !
- 2eme étage - salle de bain :
Il y a plein d'objets inutiles.
- 2eme étage - chambre verte :
Récupérez un **billet de 5$** dans l'armoire.
Regardez l'ordinateur portable sur la table près de la fenêtre.
- 2eme étage - rotonde :
Regardez les différents objets : une toile, une peinture signée Léonora, un tablier de jardinage brodé de la lettre M et un objet bizarre.
- 1er étage - labo de Don :
Parlez à Donald.
- Rez-de-chaussée - Hall :
Sortez de la maison par la porte à côté du kiosque de la voyante.

Le village

- Agence immobilière :
Parlez avec le chef d'agence et récupérez un clé dans le petit meuble à dossiers.
- Maison de Malcolm :
A la sortie du village il y a une maison.
Regardez dans la boîte aux lettres pour découvrir le nom de son propriétaire.

Le manoir

- Rez-de-chaussée - Hall :
Utilisez la clé pour ouvrir la porte du fond du couloir.
- Rez-de-chaussée - bibliothèque :
Lisez la lettre de Zoltan qui se trouve dans le bureau.
Récupérez la **statuette de "chat"** qui se trouve sur le bureau.
Lisez le journal qui se trouve sur la grande table.
Regardez au fond de la cheminée, une brique s'est enfoncée dans le mur.
Utilisez sur le mur le tisonnier puis le marteau, mais rien n'y fait.
Regardez la statuette de "chat" dans l'oeil de votre inventaire et cliquez sur la tète pour faire ressortir une **lame ouvre-lettre**.
Utilisez sur le mur la lame ouvre-lettre.
- Rez-de-chaussée - salle à manger :
Lisez le gros livre sur l'autel ; c'est une généalogie.
Ouvrez la boîte sur l'autel; une forme verte s'en échappe et monte jusqu'au labo de Donald.

CHAPITRE II

Le manoir

- 2eme étage - chambre verte :
Vous assistez à la première dispute entre Adrienne et Donald.

- 1er étage - labo de Don :
Frappez à la porte. Donald a vraiment changé depuis quelques temps!
- Rez-de-chaussée - Hall :
Allez voir la voyante dans son kiosque et lisez le message.
Remarquez que la bouteille d'absinthe s'est un peu vidée!

Le village

- Antiquaire :
Parlez avec l'antiquaire et épuisez les questions pour en savoir plus sur votre nouvelle demeure et ses anciens propriétaires.
Regardez le crucifix dans la vitrine.
- Agence immobilière :
Si vous faites un petit tour par l'agence immobilière, vous surprendrez son propriétaire en pleine conversation avec une cliente.
- Epicerie :
Parlez avec l'épicier et achetez-lui du "**déboucheur**" pour les canalisations en lui donnant le billet de 5$. Il vous apprend l'existence de Malcolm dans la maison à la sortie du village.
- Antiquaire :
Retournez chez l'antiquaire, elle vous présente un livre de coupures de presse et de photos sur l'histoire des anciens propriétaires de la maison.

Le manoir

- La grange :
Rentrez chez vous et explorez la grange.
Regardez **les gamelles** près de la cheminée. Don entre et fait son scandale.
Une fois parti, regarder en haut de la grange, ça bouge!
Observez l'existence d'une échelle et d'un treuil.
Entrez dans le box ; Spads le chat vous tombe dans les bras.
- Rez-de-chaussée - chapelle :
Lisez le livre qui se trouve dans la boîte sur l'autel.
- 1er étage - labo de Don :
Frappez à la porte et remettez le "**déboucheur**" à Donald.

CHAPITRE III

Le manoir

- Le parc :
Après le pique-nique vous apercevez quelqu'un derrière un arbre.
Approchez-vous de l'arbre et parlez à l'inconnu.
Suivez-le dans la grange.
- La grange :
Parlez avec Cyrus.
Montez à l'échelle.
Prenez la **fourche** et tirez la poulie vers vous à l'aide de celle-ci.
Utilisez la poulie pour dégager Henriette.
Récupérez le **clou** planté dans le trou du plancher à l'aide du marteau.
Parlez avec Annette et Cyrus devant la cheminée.
- Rez-de-chaussée - Hall :
Allez voir la voyante dans son kiosque et lisez le nouveau message.
Remarquez que la bouteille d'absinthe s'est encore vidée!
- 2eme étage - couloir :

Avancez jusqu'au milieu du couloir; vous entendez des cris de bébé!
- 2eme étage - chambre de bébé :
Vous apercevez la chaise à bascule en mouvement!
- 2eme étage - couloir :
Glissez le journal sous la porte fermée et poussez la clé avec le clou ; ou
poussez la clé avec le clou et récupérez la clé tombée derrière la porte avec le tisonnier.
Ouvrez la porte avec la nouvelle clé.
- 3eme étage - chambre :
Entrez dans la seule pièce apparente de cet étage.
Récupérez un **livre sur les vampires** sur la commode.
Ouvrez le livre dans votre inventaire. Il est signé de Zoltan pour Malcolm.
Regardez par la fenêtre et remarquez la présence d'un grande serre de l'autre côté de l'île.
- 2eme étage - rotonde :
Regardez le tableau. Il se complète au fur et à mesure.

Le village

- Epicerie :
Récupérez un os gratuit au fond de l'épicerie.
- Agence immobilière :
Parlez avec le chef d'agence. Il vous annonce l'arrivée d'un **agent des télécoms** pour demain.
- Maison de Malcolm :
Donnez l'os au chien et frappez à la porte.
Insistez une deuxième fois et donnez le livre sur les vampires à l'infirmière.
Parlez à Malcolm.

Le manoir

- Le parc :
Donald vous fait une nouvelle crise d'autorité !

CHAPITRE IV

Le manoir

- 2eme étage - chambre verte :
Il n'y a rien à faire.
- 2eme étage - rotonde :
Regardez le tableau. Il se complète toujours et la peinture est fraîche!
- 1er étage - chambre rouge :
Prenez le pendentif brillant sur la commode, vous entendez un dialogue entre Zoltan et Marie.
- Rez-de-chaussée - Hall :
Henriette vous attend en bas des marches, parlez-lui.
Allez voir la voyante dans son kiosque et lisez le nouveau message.
Remarquez que la bouteille d'absinthe s'est encore vidée!
- Le parc :
Retrouvez Cyrus en faisant le tour de la maison. Il joue avec le chat.
Demandez-lui de vous montrer le chemin vers la grande serre de l'autre côté de l'île.
- L'arbre mort :
En passant devant le caveau familial, rejoignez Cyrus près de l'arbre mort au bout de l'île.
Il va faire tomber l'arbre au-dessus du bras de mer pour créer un passage.
- Le chemin vers la serre :
Avancez sur le chemin et ramassez par terre une **lentille**.
Tout au bout du chemin il y a un télescope.

Déposez la lentille dessus et regardez au travers.
Vous découvrez l'existence d'une pièce cachée au 3ème étage de la maison.
- La serre :
Ramassez la truelle qui traîne par terre.
Vous avez une vision du meurtre de Marie par Zoltan.
Regardez de plus près ce qu'il y a dans le gros pot de fleurs : les restes de Marie!
- Rez-de-chaussée - Hall :
A votre retour dans la maison, l'électricien installe la ligne téléphonique.
Parlez-lui.
- 1er étage - couloir :
En passant devant le labo de Donald, il vous interpelle au sujet de la présence d'Henriette.
- 3eme étage - couloir :
Avec le marteau, défoncez la cloison de lattes de bois.
- 3eme étage - grenier :
Regardez les portraits, la machine de spectacle et le miroir.
Ouvrez le coffre et lisez le journal privée de Marie.
Regardez le pendentif et récupérez la **broche en ivoire**.
- Rez-de-chaussée - Hall :
Vous assistez à une altercation entre l'électricien et Donald.

CHAPITRE V

Le manoir

- 2eme étage - chambre verte :
Vous vous réveillez brutalement.
Regardez le message caché sur votre ordinateur :"sortez, ne vous fiez pas"
- 2eme étage - rotonde :
Regardez le tableau. La peinture devient de plus en plus angoissante!
- 3eme étage - grenier :
Regardez dans le miroir la mort d'une des femmes de Zoltan.
- 1er étage - chambre rouge :
Il manque une cigarette dans l'étui!
- Rez-de-chaussée - Hall :
Cyrus vous attend en bas des marches, parlez-lui.
Vous lui remettez le jeu de tarots.
Allez voir la voyante dans son kiosque et lisez le nouveau message.
Remarquez que la bouteille d'absinthe est presque vide!
- Rez-de-chaussée - salle à manger :
Regardez dans le miroir l'assassina de Victoria.
- La cave :
Allez faire un tour dans le cachot.
- La grange :
Entrez dans la grange et participez à la séance de spiritisme présidée par Henriette.
Zoltan entre en contact avec vous. Il faut trouver le dragon.
- Le parc :
Faites un tour vers la fontaine du jardin.
Regardez dans le fontaine. Spads a été tué!
- 2eme étage - rotonde :
Regardez l'objet bizarre, c'est un projecteur. Il envoie une image de dragon sur le mur.
Approchez-vous du mur pour découvrir un passage secret.
- 2eme étage - passage secret :
Descendre avec le monte-charges.
- 1er étage - passage secret :

Regardez le mégot par terre.
Descendre avec le monte-charges.
- Rez-de-chaussée - passage secret :
Le passage à droite mène à un grand escalier, mais il s'est effondré en partie.
Le passage tout droit mène à la salle de spectacles, mais ne l'empruntez pas tout de suite.
Prenez la passage à gauche qui mène dans la chapelle.
- Rez-de-chaussée - chapelle :
Traversez la chapelle pour emprunter un autre passage secret.
- Sous-sols - passage secret :
Une longue galerie mène jusqu'à l'intérieur du caveau familial.
- Sous-sols - caveau :
Tout au bout du caveau vous ne pouvez pas ressortir dans le parc ; la grille est verrouillée.
Regardez les différentes tombes de Léonora, Régina, Sofia, Marie et Zoltan.
Ouvrez la tombe de Zoltan avec le tisonnier.
- Rez-de-chaussée - passage secret :
En traversant à nouveau la chapelle, revenez dans le premier passage secret et prenez la dernière bifurcation qui mène à la salle de spectacle. Il n'y a pas de retour possible par cette trappe.
- Rez-de-chaussée - salle de spectacle :
Allez dans les coulisses et récupérez dans l'armoire la photographie.
Regardez l'appareillage sur la scène de spectacle.
- Rez-de-chaussée - Hall :
Vous découvrez Donald ivre mort sur le canapé!

CHAPITRE VI

Le manoir

- Rez-de-chaussée - Hall :
Donald sort de son ivresse. Vous retrouvez le collier de Spads.
Discutez avec l'électricien.
Allez voir la voyante dans son kiosque et lisez le nouveau message.
- La grange :
Discutez avec Henriette et Cyrus avant leur départ.

Le village

- Maison de Malcolm :
Frappez à la porte et donnez la photo de Malcolm à l'infirmière.
Ecoutez toute l'histoire de Carno racontée par Malcolm.
Il faut maintenant trouver un objet sacré, le livre des démons, du sang humain et la pierre de talisman.
- Antiquaire :
Echanger la broche contre le **crucifix**.

Le manoir

- Rez-de-chaussée - Hall :
Discutez avec l'électricien. Vous assistez à son assassinat.

CHAPITRE VII

Attention, n'entrez pas tout de suite dans le labo de Donald, cela déclenche le début d'une succession d'événements chronométrés. Il vaut mieux avoir récupéré tous les objets possibles avant. Ils y a plusieurs solutions suivant les objets de votre inventaire.

Le manoir

- 2eme étage - chambre verte :
Vous décidez de sauver Donald. Regardez votre ordinateur portable. Il a été détruit.
- 2eme étage - rotonde :
Regardez le tableau ; il est fini et représente le démon.
- 2eme étage - chambre de bébé :
Ramassez un morceau de **verre brisé** sous le cadre.
- Rez-de-chaussée - salle de spectacle :
Allez dans les coulisses et récupérez par terre le **bonhomme de neige** de décoration de Noël.
- Rez-de-chaussée - chapelle :
Le livre des démons n'est plus dans sa boîte!
- 1er étage - labo de Don :
A partir de cet endroit chaque erreur chronologique entraîne Adrienne au supplice et à la mort. Mais chaque progression "juste" est enregistré et reprend à ce point en cas de mort.
Dans la bagarre, prenez le bidon de "**déboucheur**" et aspergez Donald.
Ne prenez pas le livre des démons mais fuyez rapidement.
Montez au deuxième étage et prenez le passage secret.
Descendez au premier puis au rez-de-chaussée en empruntant les montes-charges.
Entrez dans la salle de spectacle puis les coulisses. Enfermez-vous dans l'armoire.
Lorsque Donald ouvre l'armoire, plantez-lui le tisonnier.
Empruntez à nouveau le passage secret et allez dans la chapelle.
Traversez la chapelle et empruntez l'autre passage secret qui mène au caveau.
Vous croisez le cadavre de Cyrus.
Cachez-vous tout de suite à gauche, derrière le pilier qui supporte une statue.
Lorsque Donald arrive, poussez la statue sur lui.
Remontez vers la chapelle puis jusqu'au deuxième étage par les passages secrets.
Vous croisez le cadavre de l'électricien.
Dirigez-vous vers le labo et récupérez le livre des démons.
Donald arrive et vous fait prisonnière. Il vous attache sur l'appareillage de la salle de spectacle.
Dès que vous avez la possibilité, donnez-lui le bonhomme de neige et actionner le levier du mécanisme.
Donald est transpercé et le démon quitte son corps.
Fuyez vers le passage secret et empruntez l'escalier qui s'enfonce dans les sous-sols.
Pour franchir le trou, accrochez-vous à la canalisation qui passe au-dessus.
Fermez la porte en abaissant le madrier.
Avancez jusqu'à l'autel et donnez le livre à Adrienne.
Prenez la pierre de talisman sur le cadavre de Zoltan.
Déposez la pierre sur l'autel.
Donnez le bris de verre à Adrienne pour qu'elle se coupe et verse du sang sur la pierre.
Enfin donnez le crucifix à Adrienne.
Scène finale...

- **Autre solution possible avec les objets trouvés suivant la chronologie de vos recherches**
- Pour l'objet sacré vous pouvez utiliser soit le crucifix échangé chez l'antiquaire soit le chapelet trouvé sur la tombe de Marie dans le caveau.
- Pour faire couler du sang vous pouvez soit utiliser le morceau de verre pour vous couper soit utiliser l'épingle de la broche en ivoire pour vous piquer.

Fin

Phantasmagoria 2 : Obsessions Fatales

© Sierra 1996

JEU CACHÉ

Lorsque vous arriver à Wyntech, allumez votre ordinateur et choisissez Trevor au lieu de Curtis. Entrez le mot de passe : BELLYBUTTON. Vous rentrerez alors dans l'ordinateur de Trevor. Allez dans le répertoire Games et cliquez sur le fichier qui s'y trouve, vous pourrez jouer avec un casse-brique.

TOUS LES CODES DU JEU

Voici les codes, dans l'ordre d'utilisation au cours du jeu.
Code de Curtis pour entrer dans le réseau avec son ordinateur : BLOB
Code qui lui permet de retrouver son fichier dans l'ordinateur : RATOUN
Trois codes pour les mémos qui se trouvent sur le petit papier jaune : CONTAMINATION / REVELATION / PROFANATION
Code de Paul Warner pour entrer sur le réseau : CARPE DIEM
Pour entrer dans le dossier Archives : CARPE DIEM
Pour augmenter le niveau de sécurité de Curtis : BLACKLOTUS
Pour ouvrir la porte du sous-sol : 91058
Pour accéder à l'ordinateur du projet au sous-sol : ROSETTE

SORTIR DE L'APPARTEMENT DE CURTIS

Pour sortir de l'appartement de Curtis, il vous faudra d'abord trouver le portefeuille sous le canapé. Pour cela, prenez la barre de chocolat dans la table de nuit. Prenez Blob et cliquez-le sur le canapé. Ensuite, faites le revenir en cliquant la barre de chocolat sur le canapé. Remettez Blob dans sa cage. Vous pouvez maintenant sortir de l'appartement.

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils Préalables

Avant de consulter cette solution, vérifiez que vous avez épuisé tous les dialogues possibles avec tous les personnages. Pensez également à leur montrer tous les objets de votre inventaire. Si vous ne parvenez toujours pas à avancer dans le jeu, c'est que vous êtes réellement bloqué ! Alors consultez cette solution.
Lorsque vous parlez avec un personnage, vous devez le faire autant de fois que possible, jusqu'à ce que le curseur (Logo de Wyntech) reste noir.

CD 1

Chez Curtis

Regardez-vous dans le miroir de la chambre et ouvrez le tiroir de la table de nuit et prenez y la barre de céréales, le tournevis et la photo de vos parents. Prenez le courrier dans la boîte à lettres et lisez-le (utilisez-le sur Curtis). Dans le salon, prenez la photo sur la table et regardez les livres de votre bibliothèque. Essayez de sortir de votre appartement, pas de bol vous avez perdu votre portefeuille encore un coup de votre rat. Dans le salon, cliquez sur le canapé pour repérer votre portefeuille et allez ensuite chercher votre rat (Blob) dans sa cage. Prenez Blob, utilisez-le sur le canapé afin qu'il aille chercher votre portefeuille.
Comme Blob n'est pas très coopératif, il décide de ne pas revenir alors utilisez la barre de céréales pour l'attirer et vous remetterez Blob dans sa cage automatiquement. Quittez alors sans contrainte votre appartement pour aller travailler à Wyntech.

Wyntech

Prenez votre portefeuille et observez-le de plus près. Votre badge d'accès se trouve à l'intérieur, utilisez-le sur la serrure électronique de la première porte à gauche (Vous n'aurez à le faire qu'une seule fois). Entrez dans le débarras qui est juste en face de la porte d'entrée des bureaux et une fois dedans déplacez les caisses situées derrière l'étagère métallique et essayez d'ouvrir la trappe dans le mur en vous aidant du tournevis. Repérez toutes les positions des bureaux de vos collègues de travail. Discutez avec Tom et montrez-lui votre badge et votre portefeuille. Discutez avec Joss, votre copine (charmante n'est-ce pas !) et montrez-lui la carte érotique, la photo de Noël et celle de vos parents. Discutez avec Thérèse et montrez-lui la carte érotique (charmante aussi celle-la). Discutez avec Bob (un type très antipathique). Allez ensuite vous asseoir à votre bureau et regardez la photo de Blob. Allumez votre PC et tapez votre mot de passe qui est Blob (très original!!). Regardez ensuite le calepin à gauche de votre ordinateur qui contient la liste des numéros de téléphone de vos collègues (notez-les sur un papier car il vous serviront tout au long du jeu). Il vous faut appeler tous ces numéros, même le vôtre (ça paraît bizarre mais c'est important). Allez ensuite voir Trévor et discutez avec lui puis montrez-lui la carte érotique, la photo de Noël et celle de vos parents. Allez voir Thérèse et discutez avec elle. Entrez dans le bureau de Paul Warner. Regardez la photo posée sur son bureau et fouillez dans le tiroir de son bureau malheureusement Paul Warner vous surprend ! Sortez des bureaux pour vous rendre au débarras. Thérèse vous y rejoint pour vous faire un bon plan drague. Allez ensuite discuter avec Thérèse dans son bureau. Retournez dans votre bureau et allumez votre ordinateur. Lisez tous les fichiers auxquels vous avez accès ainsi que vos mails et répondez-y. Cliquez deux ou trois fois sur le fichier "venimen.doc". Vous prenez une bonne droite. Allez ensuite voir Trévor et parlez avec lui, il vous propose d'aller faire un tour au bar L'Arbre des rêves et vous acceptez.

L'Arbre des rêves

Parlez avec Trévor plusieurs fois.

Wyntech

Entrez dans le débarras pour y avoir une petite vision. Retournez dans votre bureau et branchez votre PC. Essayez d'ouvrir le fichier "venimen.doc" malheureusement un petit malin l'a verrouillé par un mot de passe. Allez parler avec Bob (de plus en plus antipathique celui-là). Retournez dans votre bureau, cliquez sur le fichier "venimen.doc" et entrez le mot de passe RATOUN pour le déverrouiller. Retournez parler à Bob et allez ensuite discuter avec Trévor. Repartez sur votre ordinateur et ouvrez le fichier "venimen.doc" et cliquez plusieurs fois dessus. C'est la fin d'une dure journée de travail, rendez-vous à L'Arbre des rêves.

L'Arbre des rêves

Discutez avec Jocelyne. Utilisez votre portefeuille sur l'addition et vous rentrerez chez Curtis.

Chez Curtis

Discutez avec Jocelyne et vous retrouverez dans la chambre de Curtis.

CD 2

Chez Curtis

Faites comme tous les matins regardez-vous dans le miroir, lisez votre courrier, parlez à Blob et admirez votre bibliothèque. Prenez la carte du docteur Harburg dans votre inventaire et utilisez-la sur le téléphone pour prendre un rendez-vous (vous avez besoin d'aide). Quittez votre appartement pour aller à Wyntech.

Wyntech

Parlez à Jocelyne, Trévor et Thérèse pour qu'il vous apprenne que Bob s'est fait assassiner. Entrez dans le bureau de Paul Warner et ramassez le Post-It sur le sol, notez ce qui est inscrit dessus. Sortez du bureau et parlez à l'inspecteur Powel. Allez à l'Arbre des rêves.

L'Arbre des rêves

Parlez à Jocelyne puis à Thérèse qui vous donne une invitation à son club leBorder Line, rentrez chez vous.

Chez Curtis

Allez vous regarder dans le miroir et allez parler à Blob et regardez vos livres pour vous faire trois frayeurs. Partez pour Wintech.

Wyntech

Entrez dans les bureaux. L'inspecteur Powel vous met dehors. Entrez à nouveau et allez dans le bureau de Bob pour fouiller son bureau. Regardez sous le bureau pour y prendre un bouton. Partez ensuite au bureau de Tom. Utilisez son téléphone pour appeler Paul Warner et allez dans son bureau. Observez le tableau fixé au mur entre les deux animaux empaillés. Il est inscrit dessus : CARPE DIEM. Ouvrez le tiroir du bureau et prenez la clé qui se trouve à l'intérieur. Entrez dans le débarras et déplacez les caisses situées devant la trappe et servez-vous de la clé pour ouvrir cette petite porte. Ouvrez le tiroir du bas du placard métallique et prenez la caisse à outils puis essayez de l'ouvrir, sans succès. Rentrez chez vous.

Chez Curtis

Examinez la boîte à outils, utilisez-la sur Curtis. Prenez le dossier et lisez-le puis prenez le morceau d'étoffe et regardez le fond de la boîte puis essayez de le forcer avec le tournevis. Rendez-vous ensuite chez le docteur Harburg.

Cabinet du docteur Harburg

Parlez au docteur plusieurs fois et montrez-lui tous les objets de votre inventaire (la photo de vos parents, la carte postale érotique, la photo de Noël, la carte de visite du docteur, la carte postale du Border Line, le bouton, le dossier Wyntech et le morceau d'étoffe (2 fois pour celui-ci). Cliquez enfin sur la boule de neige qui se trouve sur le bureau. Rendez-vous maintenant au Border Line.

Border Line

Montrez la carte postale du border Line à la personne qui surveille l'entrée (celle que Thérèse vous a donnée). Allez discuter avec la fille au bar puis retournez-vous et allez discuter avec Thérèse et buvez un verre. Cliquez ensuite sur le gars qui est debout sur l'estrade pour aller vous faire un petit percing. Ensuite petite séance de gym avec Thérèse dans les toilettes et rentrez chez vous.

Chez Curtis

Cliquez sur l'anneau de votre nombril.

CD 3

Appartement de Curtis

Répondez au téléphone et faites comme tous les matins regardez-vous dans lemiroir, lisez votre courrier, parlez à Blob et admirez votre bibliothèque. Rendez-vous ensuite à Wyntech.

Wyntech

Entrez dans le débarras et dirigez-vous vers la trappe dans le mur. Comme c'est bizarre elle a été rebouchée ! Prenez le marteau posé à côté de l'écran sur l'établi et quittez la pièce pour aller discuter avec Trévor dans son bureau, puis allez discuter avec Thérèse. En sortant, remarquez la caisse posée sur le bureau de Bob. Allez parler à Trévor et à Jocelyne. Allumez votre ordinateur et dans le dossier Mémo, ouvrez les trois fichiers. Les mots de passe sont : CONTAMINATION - REVELATION - PROFANATION. Ouvrez ensuite le dossier Archives le mot de passe est CARPE DIEM et lisez lefichier "seuil.doc". Prenez le téléphone et appelez Trévor, Vous, Jocelyne, Thérèse et Bob, pour encore avoir des frayeurs en perspective. Répondez au téléphone lorsque celui-ci sonne et allez écouter à la porte de Paul Warner sa conversation avec Tom. Vous vous évanouissez et vous vous retrouvez dans un asile.

A L'Asile

Cliquez sur Curtis puis sur la ceinture qui le maintient sur cette chaise. Remarquez les personnes qui jouent à la balle devant vous et tapez dans cette balle. Lorsque l'infirmière s'en va pour s'occuper des autres, cliquez sur Curtis puis sur la ceinture pour le libérer. Sortez par la porte de droite. Après vous être réveillé, allez à L'Arbre des rêves.

L'Arbre des rêves

Parlez à Trévor et rentrez chez vous.

Appartement de Curtis

Examinez de nouveau la caisse à outils et combinez le tournevis et lemarteau et utilisez-les sur la caisse à outils. Prenez la lettre et lisez-la, puis allez chez le docteur Harburg .

Cabinet du docteur Harburg

Parlez au docteur et montrez-lui les objets de votre inventaire (la lettre de votre père (2 fois pour celle-ci), le morceau d'étoffe, le dossier Wyntech, le bouton, la carte postale du Border Line, la photo de Noël, la carte postale érotique, la photo de vos parents). Rentrez chez vous pour retrouver Thérèse qui vous attend.

Appartement de Curtis

Parlez à Thérèse plusieurs fois et lorsque vous vous retrouvez attaché, parlez de nouveau à Thérèse (décidément elle est pleine de surprises cette femme).

CD 4

Appartement de Curtis

Répondez au téléphone et ouvrez la porte à l'inspecteur pour lui parler. Après son départ faites comme tous les matins regardez-vous dans le miroir, lisez votre courrier, parlez à Blob (plusieurs fois) et admirez votre bibliothèque. Téléphonez ensuite au docteur Harburg pour obtenir un rendez-vous et allez à Wyntech.

Wyntech

Dirigez-vous vers le bureau de Tom, qui lui aussi vient d'être assassiné. L'inspecteur Powell vous saute dessus encore une fois. Rendez-vous à l'Arbre des rêves.

L'Arbre des rêves

Parlez à Trévor et partez voir le docteur Harburg.

Cabinet du docteur Harburg

Parlez au docteur et rentrez chez vous.

Appartement de Curtis

Allez ouvrir la porte après, c'est Jocelyne, parlez avec elle. Celle-ci s'en va furieuse après avoir vu les marques de votre séance sado-maso avec Thérèse. Regardez-vous dans le miroir. Prenez l'épingle à cheveux que Jocelyne a laissée sur la table du salon. Partez pour Wyntech.

Wyntech

Utilisez l'épingle à cheveux sur la porte du bureau de Paul Warner pour entrer et allumez son ordinateur sous votre compte personnel. Lisez le mail de Trévor. Ensuite loggez-vous sous le compte de Warner son mot de passe est : CARPE DIEM. Cliquez sur l'icône représentant les deux ordinateurs en bas à gauche, sélectionnez Curtis et augmentez votre niveau de sécurité au maximum, le mot de passe est : BLACKLOTUS. Délogguez-vous et essayez d'ouvrir le tiroir du bureau en utilisant le tournevis. Prenez à l'intérieur la feuille, le manuel et lisez-les tous les deux. Sortez du bureau de Warner et dirigez-vous vers la porte en verre au fond et utilisez votre badge dessus. Utilisez aussi votre badge sur la serrure électronique de l'ascenseur. Avancez dans le couloir et regardez la blouse posée sur le sol, puis le jouet en plastique et enfin la serviette (ces trois objets vont vous rappeler des souvenirs). Dirigez-vous vers la porte à droite et approchez-vous du boîtier marqué B64 et entrez le code 91058 rapidement pour ne pas déclencher l'alarme. Servez-vous de la console et entrez le mot de passe ROSETTE. Discutez avec les aliens jusqu'à ce qu'ils vous demandent d'entrer. Un lecteur de carte s'allume. Malheureusement, vous n'avez pas la carte. Remontez jusqu'aux bureaux et sortez pour rejoindre Thérèse au Border Line.

Border Line

Allez discuter avec Thérèse et buvez un verre. Suivez Thérèse au fond de la salle et essayez de passer la personne qui surveille l'entrée, elle vous refuse alors montrez-lui la carte du Border. Vous devez pour ouvrir la porte reconstituer le cercle vert au milieu. Une fois que vous avez réussi, entrez. Observez les instruments accrochés sur votre droite et cliquez sur le rideau rouge pour un nouveau jeu avec Thérèse (très habile de ses mains cette petite).

CD 5

Chez Curtis

Parlez à l'inspecteur après avoir ouvert la porte qui vous apprend que Thérèse est morte. Ensuite faites comme tous les matins regardez-vous dans le miroir (2 fois cette fois), lisez votre courrier (2 fois aussi), parlez à Blob et admirez votre bibliothèque. Prenez votre portefeuille dans le tiroir de la table de nuit et téléphonez au docteur Harburg.

Cabinet du docteur Harburg

Le combiné du téléphone pend le long du bureau. Ecoutez-le pour une petite frayeur et allez voir derrière le bureau pour voir le docteur Harbourg mort (décidément c'est pas votre journée). Le gardien arrive et il braque sur vous son pistolet, échappez-vous par la porte et allez à Wyntech.

Wyntech

Pénétrez dans le débarras, Trévor vous rejoint mais malheureusement il est assassiné sous vos yeux (pas de bol depuis ce matin tous le monde meurt autour de vous). Fouillez Trévor (2 fois) pour récupérer son badge qui a le

maximum au niveau accès. Sortez et allez dans votre bureau pour voir le meurtrier de tous vos collègues sur votre ordinateur. Parlez avec lui. Dirigez-vous ensuite vers le sous-sol en utilisant le badge de Trévor. Allez au labo et allumez la console et parlez avec les aliens jusqu'à ce qu'ils vous invitent à entrer le mot de passe d'accès qui est ROSETTE. Utilisez le badge de Trévor sur le lecteur d'accès. Entrez et utilisez de nouveau le badge sur la console pour faire apparaître un nouveau mécanisme. Appuyez sur le deuxième bouton en partant de la gauche et dans la salle suivante, approchez-vous de la console située au centre. Paul Warner arrive, parlez avec lui et cliquez sur la console une fois la discussion achevée. Le meurtrier Alien arrive et tue Warner, parlez ensuite avec le meurtrier. Cliquez de nouveau sur la console pour vous échapper dans le monde Alien.

Le monde Alien

Prenez de la matière collante fixée sur les tuyaux du centre, descendez jusqu'au sol et capturez l'alien qui se balade sur votre gauche. Turnez-vous à gauche, capturez l'Alien et ramassez la matière nutritive, tournez-vous à gauche de nouveau et capturez l'Alien derrière vous. Ensuite tournez-vous deux fois à gauche et empruntez le couloir creusé dans la roche. Retournez-vous et observez les Aliens qui se balladent. Utilisez la matière nutritive pour attirer l'Alien qui ne s'est pas échappé et capturez-le. Combinez ensuite l'Alien en forme d'étoile et l'Alien en forme de C pour obtenir un alien spécial, attention ne vous trompez pas d'Alien sinon vous mourrez dévoré. Utilisez l'alien mutant pour ouvrir une brèche dans le faisceau de lumière et avancez. Vous êtes aussitôt téléporté en haut. Avancez vers l'Alien située au centre et parlez-lui. Vous vous retrouvez dans un autre lieu aussitôt.

Dans la salle d'opération

Cliquez sur la table roulante située sur la droite et prenez la seringue. Vous vous retrouvez à L'Arbre des rêves.

L'Arbre des Rêves

Cliquez sur le revolver de Jocelyne. Vous vous retrouvez à Wyntech dans un labo détruit et rempli de zombies.

Dans le labo

Prenez le badge sur le sol, vous pouvez parler à deux des trois zombies qui vous "accueillent" et ensuite utilisez le badge sur l'ascenseur puis sur le boîtier de commande de la porte. Vous vous retrouvez au Border Line.

Au Border Line

Tirez sur la manette située à gauche pour vous échapper des griffes deThérèse. Vous vous retrouvez enfant dans le jardin de votre maison avecvotre mère.

Dans le jardin avec votre mère

Cliquez sur votre mère pour lui faire un câlin. Voilà c'est la fin du supplice et vous vous retrouvez devant l'Alien (qui en fait est le véritable Curtis Craig).

L'Alien

Approchez-vous de lui et tuer-le en cliquant dessus. Prenez la matière gluante tombée au pied du monstre et entrez dans le passage derrière vous. Tournez à gauche et associez la matière gluante que vous venez de récupérer et la matière collante. Vous obtenez de la matière spéciale. Utilisez cette matière pour réparer la fissure du tuyau vert géant situé à droite. Montez et dirigez-vous vers l'appareil en forme d'anneau à gauche et placez l'alien électrique à la place de la sphère phosphorescente manquante. Dirigez-vous vers la console située sur la droite que vous venez de réactiver. Maintenant il va falloir faire fonctionner ce mécanisme.

Fonctionnement de la machine

Cette opération est probablement la plus complexe surtout qu'elle n'a absolument rien de logique. Au départ vous devez

rebrancher les fils comme indiqué sur la console et ensuite à vous de vous débrouiller pour le reste car cette opération ne peut pas être expliquée sans le schéma de l'installation. Alors essayez plusieurs méthodes et vous y arriverez sûrement alors armez-vous de patience.

Une fois l'opération réussie vous vous retrouvez dans le monde réel où Jocelyne vous attend. Maintenant deux fins sont possibles à ce jeu, à vous de choisir entre rester avec Jocelyne (cliquez sur elle) ou retourner dans le monde des Aliens (cliquez sur le passage).

Sauvegarder avant pour voir les 2 fins.

Voilà c'est la fin de cette aventure.

Phantasy Star Universe

© Sega / Sonic Team 2006

ANNONCE DES CHAPITRES

Si vous réussissez à obtenir le rang S sur toutes les missions d'un même chapitre en mode Offline, vous aurez droit à un aperçu audio du chapitre suivant qui vous en apprendra plus sur les personnages et sur le contexte du jeu.

MODE EXTRA

Terminez le chapitre 4 du mode Histoire pour débloquer le mode Extra accessible depuis l'écran titre.

Pharaon

© Sierra / Impressions 1999

PATCH SUR LE JEU

Vous devez d'abord connaître le mode de difficulté dans lequel vous jouez. Ensuite, à l'aide d'un éditeur de texte, allez dans le répertoire d'installation du jeu, et éditez le fichier de la forme PHARAOH_MODEL_EASY pour le mode facile.
Recherchez la ligne :
`5,road,{,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,}`
Et remplacez le 3 par un chiffre négatif, par exemple :
`5,road,{,-100,0,0,0,0,0,0,0,0,0,}`
Ainsi, à chaque fois que vous construisez une route, vous gagnez 100 debens.
Si vous changez le deuxième chiffre, vous influerez sur l'attrait, le 6ème sur le nombre d'employés, le 7ème sur le risque d'incendie et le dernier enfin sur le risque d'effondrement.

CHEAT CODES

Ouvrez la console en appuyant simultanément sur CTRL + ALT + C et entrez l'un de ces codes. Attention aux majuscules !

Big Dave	Détruire les industries
Bird of Prey	Moins de commerce
Bounty	Meilleure inondation
Cat Fight	Détruire plusieurs maisons prestigieuses
Cat Nip	Maisons et bazars remplis
Esektet	Diminue votre niveau de royaume (culte de Râ)
Life From Death	Double Récolte
Fury of Seth	Détruit tous les bateaux de guerre
Grenow	Détruire les stocks
Help Homeless	Rajoutez des sans abris à votre population
Hippo Stomp	Ville attaquée par des hippopotames
Kitty Litter	Fléau sur la ville
Living Large	Les maisons deviennent des résidences
Meow	Festival des Dieux
Mesektet	Diminuer le classement du royaume
Mockattack1	L'ennemi attaque par la terre
Mockattack2	L'ennemi attaque par la mer
Mummys Curse	MAuvaise inondation
Noble Died	Stock max
Pharaohs Glory	Plus d'exportations
Pharaohs Tomb	Passage au niveau suivant
Seth Strikes	Protection des soldats
Side Show	Plus d'hippopotames
Spirit of Typhon	Protection contre les envahisseurs
Supreme Craftsman	Stocks plus important
Sun Disk	Augmenter le classement du royaume

Treasure Chest	1000 Deben
Typhonian Relief	Unités protégées
Underworld	Détruire les fermes

PLUSIEURS MONUMENTS SIMILAIRES DANS LA MÊME VILLE

Avec l'aide de l'outil de suppression, cliquez sur le monument que vous souhaitez dupliqué mais ne validez pas l'action et annulez-la. Vous pourrez désormais construire ce même type de bâtiment si vous le désirez.

STYLES DE STATUES SUPPLÉMENTAIRES

Pour obtenir des styles de statues autres que ceux qui apparaissent d'habitude, opérez une rotation en appuyant sur la touche R du clavier avant de placer la statue. Vous verrez alors deux autres styles apparaître, disponibles dans toutes les orientations. Cela est valable pour les trois tailles de statues.

Piece of Wonder

+ D'INFOS FORUM

MODE MÉMOIRE

Le mode Mémoire se débloque pour chaque personnage à chaque fois que vous terminez le scénario de ce personnage en particulier.

Pilot Down : Derrière les Lignes Ennemies

© Oxygen / Kuju Entertainment 2005

CHEAT MODE

Pendant une partie, appuyez sur la touche F11 et entrez dans le menu "Player" pour activer l'invincibilité, les munitions infinies...

Pinball Arcade

© Microsoft 1998

ASTUCE POUR BAFFLE BALL

Pour avoir une probabilité plus élevée de faire tomber la bille dans les cercles 400 et 500, lancez toujours votre balle avec une force maximale. Bien souvent, vous obtiendrez ainsi un meilleur résultat qu'en essayant de viser !

Pinball Dreams

© Digital Illusions

POINTS SUPPLÉMENTAIRES

Choissisez l'option Cimetière (Graveyard). Faites roulez huit fois la boule dans le trou de la table pour obtenir 80,000,000 points.

CONTRÔLER LA BOULE

Appuyez sur T pendant le jeu pour contrôler la boule avec les flèches directionnelles.

Pinball Fantasies

© 21st Century Entertainment / Digital Illusions 1994

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Choisir un flipper, puis avant de jouer, vous pouvez taper :

CHEQT	Cheat Info
TECH	Donne des infos sur le jeu
EQRTHAUQKE	Supprime le Tilt
EXTRQBQLLS	Balles supplémentaires (vous donne 7 balles)
FQIRPLQY	Enlève ces cheats

Sinon, vous pouvez essayer les codes suivants pour le fun :

SNQIL
JOHQN
TSP
DQNIEL
GQBRIEL
ROBBQN
STEIN
GREET

REMETTRE LES SCORES À ZÉRO

Pour remettre les highscores à zéro, chargez l'un des flippers et tapez le code VACUUM CLEANER. Revenez ensuite au menu principal, les highscores de ce plateau sont alors tous à zéro! Recommencez l'opération avec tous les plateaux : vous aurez ainsi le plaisir d'inscrire votre nom en tête de la liste et en plus de jouer avec quatre billes puisque vous gagnez une extra-balle chaque fois que vous battez le highscore.

Pipe Mania

© Lucasfilm Games / The Assembly Line 1989

CODES DES NIVEAUX

5. PLAM
9. ZAMI
13. POOM
17. DINK
25. BORK
29. TARR
33. FOOZ

Pirates des Caraïbes

© Ubisoft / Bethesda Softworks 2003

NAVIGATION RAPIDE

Ouvrez le fichier "interface.c" se trouvant dans le dossier "/pirates of the caribbean/program/interface/" avec un éditeur de texte. Repérez l'entrée "if(bArcadeMode) return 2.0;" et changez ce numéro en un nombre plus grand. Lancez le jeu. Pendant la partie, appuyez sur * pour naviguer plus rapidement.

IMMORTALITÉ

Ouvrez le fichier "interface.c" se trouvant dans le dossier "/pirates of the caribbean/program/interface/" avec un éditeur de texte. Repérez l'entrée "makeref(ch,Characters[0]); //Blaze Devlin". Sous cette ligne, tappez "LAi_SetImmortal(ch, true);". Lancez ensuite la partie.

EVITER LES BATAILLES ET LES ORAGES

Dès que vous voyez apparaître l'écran des batailles ou des orages, appuyez sur F3 . Rappuyez une seconde fois pour revenir à l'écran de la mer.

LE BLACK PEARLS ET LA FRÉGATE PIRATE

Pour obtenir des navires sans vous fatiguer, vous devez modifier le fichier character_init qui se cache dans le répertoire pirate des caraïbes/PROGRAMS/CHARACTER/FRENCH. Utilisez un éditeur de texte (tel que le notepad) pour ouvrir ce fichier. Cherchez la ligne SHIP_LUGGER_ENGLAND et remplacez-la par :
SHIP_BLACK_PEARLS pour avoir le Black Pearls.
SHIP_FRIGATE_SAT pour avoir la frégate pirate.

ETRE RICHE

1ère méthode : Tout d'abord, regardez de combien d'or vous disposez. Revenez dans Windows et ouvrez le fichier de sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal et recherchez le montant EXACT de votre trésor. Le chiffre apparaît comme par magie dans l'éditeur ASCII, vous n'avez plus qu'à le modifier, à enregistrer les modifications et à relancer la partie sauvegardé. Prenez quand même la précaution d'enregistrer le fichier avant toute modification, on ne sait jamais.

2ème méthode : Allez dans le répertoire Characters > French du jeu et ouvrez le fichier "Characters_init". Allez à la

ligne "ch.money = " et mettez la somme voulue. Enregistrez les paramètres, lancez le jeu et commencez une nouvelle partie. Vous vous retrouverez avec la somme que vous aurez inscrite (ne pas dépasser 9999999999).

CAPACITÉS AU MAX

Pour avoir les capacités au maximum dès le début, allez dans le fichier **PROGRAM/Characters/french/characters_init** et remplacez les lignes suivantes :

```
ch.skill.Leadership = "1";
ch.skill.Fencing = "1";
ch.skill.Sailing = "1";
ch.skill.Accuracy = "1";
ch.skill.Cannons = "1";
ch.skill.Grappling = "1";
ch.skill.Repair = "1";
ch.skill.Defence = "1";
ch.skill.Commerce = "1";
ch.skill.Sneak = "1";
ch.skill.freeskill = 2;
ch.perks.freepoints = 1;
```

par celles ci

```
ch.skill.Leadership = "10";
ch.skill.Fencing = "10";
ch.skill.Sailing = "10";
ch.skill.Accuracy = "10";
ch.skill.Cannons = "10";
ch.skill.Grappling = "10";
ch.skill.Repair = "10";
ch.skill.Defence = "10";
ch.skill.Commerce = "10";
ch.skill.Sneak = "10";
ch.skill.freeskill = 0;
ch.perks.freepoints = 35;
```

BATEAU INDESTRUCTIBLE ET PAS CHER

Dans le dossier **PROGRAM/ships** ouvrez le fichier ships_init , chercher la ligne "tartane" et remplacez les lignes à partir de ref ship class par ceci :

```
refShip.Class          = 1;
refShip.Cannon         = CANNON_TYPE_CANNON_LBS24;
refShip.MaxCaliber     = 24;
refShip.Weight = Tonnes2CWT(3675);
refShip.Capacity       = 1000000;
refShip.CannonsQuantity = 100;
refShip.MaxCrew        = 30000;
refShip.MinCrew        = 1;
refShip.SpeedRate = 50;
```

```
refShip.TurnRate        = 40;
refShip.Price           = 1;
refShip.HP              = 1000000;
refShip.SP              = 100;
refShip.AbordageLocation = "BOARDING_BATTLESHIP";

refship.WaterLine = 0.0;
refship.SpeedDependWeight = 0.3;
refship.SubSeaDependWeight = 0.9;
refship.TurnDependWeight = 0.8;

refShip.CanEncounter = false;

refship.InertiaAccelerationX = 0.2; refship.InertiaBrakingX = 2.0;
refship.InertiaAccelerationY = 6; refship.InertiaBrakingY = 3;
refship.InertiaAccelerationZ = 3.0; refship.InertiaBrakingZ = 1.0;

refShip.GeraldSails.rey_b2 = 1;
refShip.GeraldSails.rey_b3 = 1;
```

Pitfall : The Mayan Adventure

© Activision 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez les codes suivants :

MEOWMEOWLIKEMEOWMAN	Donne 9 vies
EATMOREBRAN	Donne 9 continue
HATMAN	1ère fois change Harry en Hatman
	2ème fois change tous les ennemis en Hatman
IDDQD	Informations sur les développeurs
FRAMERATE	Affiche temps machine utilisé
LETSDOTHETIMEWARP	Donne accès aux niveaux cachés de la version Atari VCS2600
IDBUYTHATFORADOLLAR	Accès à tous les niveaux de jeu
PUMPYOUUP	Donne 99 armes
FIVEEASYPIECES	Permet d'aller à l'un des cinq premiers niveaux

VIES SUPPLÉMENTAIRES ET ARMES

Appuyez sur Gauche, A, Bas, B, Droite, A, B, Haut, Bas, A, B, Haut, C, A, C, A à l'écran titre.

Pizza Connection

© MicroProse / Software 2000 1994

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Voici tous les numéros de téléphone cachés de PIZZA TYCOON classés par ville. Pour pouvoir les utiliser correctement, il suffit de se placer dans le menu de composition manuelle d'un numéro de téléphone et de taper ceux-ci. De très bonnes économies en perspective.

ROME	**LONDRES**	**NEW-YORK**	**PARIS**	**BALTIMORE**
4792922	7783493	2854554	7455342	7332562
2822724	7295254	3224678	3456789	1249843
3292746	7823552	7345626	4443267	3563287
CHICAGO	**MADRID**	**VIENNE**	**BERLIN**	**STOCKHOLM**
5179239	2764745	2677435	259754	2433143
5783917	4854325	734817	8825314	246894

STOCKS INÉPUISABLES

Achetez plusieurs restaurants et un dépôt dans la même ville. Essayez de vendre le maximum de pizzas (comme d'habitude), puis remplissez le dépôt et allez dans une autre ville. Vous pouvez rester ici aussi longtemps que vous le désirez car vos stocks contenus dans le dépôt de la ville de départ ne diminueront jamais. Vous pouvez répéter cette astuce pour plusieurs villes, ce qui vous evitera de vous ruiner à acheter des marchandises.

BEAUCOUP D'ARGENT

Pour avoir 562 881 233 944 576$, éditez un fichier de sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal. A l'offset 288A (en hexa), ou 10378 (décimal), écrivez C9 CA 0E. Sauvegardez le fichier. Vous aurez alors 562 881 233 944 576$ à dépenser!!!
Remarquez que cette astuce a été découverte sur la version Anglaise de Pizza Tycoon. Elle est à vérifier pour les autres versions.

Pizza Connection 2

© Virgin Interactive / Software 2000 2001

GAGNER FACILEMENT DE L'ARGENT

Baissez tous vos prix de la carte à zéro. Beaucoup de clients, vont alors se précipiter dans le restaurant. Lorsqu'il sera plein motez brutalement les prix.

GAGNER BEAUCOUP D'ARGENT

Baissez le prix des ingrédients à 0 pour cent et faites de pizzas gratuitement. Lorsque votre restaurant sera plein, augmentez brutalement le prix des ingrédients à 500 pour cent et le prix des pizzas à 99 Frs. Vous gagnerez ainsi beaucoup d'argent en très peu de temps.

OFFRES DE MISSIONS PLUS RAPIDES

Lorsque vous recevez une offre de mission qui ne vous tente pas, cliquez sur n'importe quel bouton autre que Refus ou OK. Vous recevrez rapidement une nouvelle offre

AUCUNE FIN DE TEMPS

Si un message apparaît à l'écran vous indiquant que vous n'avez plus de temps, appuyez sur F1 , F2 , F3 , F4 puis F5 pour entrer dans les options. Le message disparaîtra et vous pourrez continuer.

Pizza Syndicate

© Software 2000 1999

GANSTERS, VOLEURS ET ASSASSINS INVINCIBLES

Montez votre propre syndicat et embaucher un gangster. Appuyez ensuite sur le bouton de punition jusqu'à ce qu'il soit extremement bas. Trouvez une banque avec un coffre-fort plein, donnez une arme au gangster et cambriolez-la. assurez-vous que votre joueur s'en aille tant qu'il n'est pas invincible. Vous pouvez recommencer l'opération avec toute votre équipe sauf avec vous-même.

Planescape : Torment

© Interplay / Black Isle Studios 2000

TOUTES LES CINÉMATIQUES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier TORMENT.INI qui se trouve dans le répertoire du jeu. Et ajoutez les lignes suivants dans la section [Movies] :

```
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
```

6000 POINTS D'EXPÉRIENCE

Allez dans le sensorium, activez la pierre verte (assurez-vous d'avoir déja parlé à Ravel) et activez-la encore une fois. Répondez ensuite aux questions dans cet ordre: 1,1,1,2,1,1,1,1,2,1.

2000 POINTS D'EXPÉRIENCE

Après avoir terminé la quête du fabriquant de cercueils, allez le voir et dites-lui que le problème de l'entrepôt est réglé. Vous gagnerez 2000 points d'expérience à chaque fois que vous lui direz.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Planescape Torment est bourré de quêtes et de possibilités différentes, à tel point qu'il est presque impossible, même après plusieurs parties, d'explorer tous les recoins de ce jeu. Cette solution vous permettra néanmoins d'aller jusqu'au bout du jeu tout en accomplissant les quêtes principales mais il est bien évident qu'il vous restera beaucoup à faire si vous voulez devenir une encyclopédie vivante de Sigil :)

La morgue

Un niveau relativement facile qui sert en quelque sorte de tutorial. Vous ne pourrez que difficilement y revenir par la suite aussi n'hésitez pas à tout visiter et à accomplir les quêtes (réponses 1,1,2,1 pour plier le papier). Ei-vene, au niveau deux, vous demandera un fil, une aiguille et une fiole de liquide d'embaumement. Récupérez aussi des informations auprès de Deionarra au niveau le plus bas, puis du matériel (pied de biche, marteau et surtout deux clés pour ouvrir les diverses portes).

Le seul moyen pour retourner à la morgue et de dire aux gardes que vous allez voir votre bien-aimée Deionarra. Vous avez deux possibilités pour quitter la morgue : parler à Soego en bas à droite de la carte pour qu'il vous ouvre la porte ou passer par le portail au nord-est de Deionarra.

La Ruche - Section nord-ouest

Partez tout droit vers le sud et parlez à tout le monde, récupérez votre couteau auprès d'une femme puis visitez la tombe (le premier bâtiment). Vous pourrez recevoir une nouvelle quête dans la maison d'Angyar : trouver l'homme poussière Mortai au bar des hommes poussière. Allez récupérer le contrat et parlé à tout le monde pour gagner de l'expérience. Retournez chez Angyar et reposez-vous chez lui (déchirez le contrat) puis allez parler à Ingress au nord (vous devrez retrouver une clé dans un bar au sud-est de la ruche). Partez à l'ouest et allez parler avec Shilandra puis dirigez-vous vers le sud jusqu'au mausolée (le mage Strahan se trouve au sud-ouest de la zone, avec quelques parchemins). D'autres quêtes sont disponibles ici, notamment celles de Baen et de Sev'Tai, et vous permettront de gagner quelques centaines de points d'expérience.

La Ruche - Section sud-est

Visitez toute la zone et comme d'habitude, parlez à tout le monde. Trouvez la dame en détresse et trouvez Fell dans un bâtiment à l'est (vous aurez besoin de Dak'kon ou de Annah pour traduire). Allez ensuite au bar du cadavre fumant et discutez avec tous les clients puis continuez votre visite et parlez à Githzerai et à Bariaur à l'extérieur (Ku'atraa se trouve dans un entrepôt à l'ouest).

La Ruche - Section sud-ouest

Evitez le pickpocket et allez voir l'homme à l'extérieur du bureau de contrôle de la vermine (parlez lui plusieurs fois). Allez tuer l'homme rat dans le sous-sol et retournez récupérer 1000 points d'expérience. Vous pouvez aussi remplir la quête du crieur d'Es-Annon (faites écrire le nom de la ville à l'homme près du mur nord-est de la Ruche). Visitez ensuite le marché et faites quelques achats puis allez parler à Craddock (à droite du marché). Sortez ensuite de la zone par le nord-est.

L'allée des angles dangereux

Récupérez le sort dans la caisse près de l'entrée sud-est puis parlez à Krystall et laissez les deux gangs s'entretuer. Allez ensuite parler à Rauk dans un bâtiment au sud et allez chercher les trois anneaux dans les tentes à coté.

La Ruche - Section nord-ouest

Rencontrez Porphiron à l'est et allez chercher ses perles près du bar du cadavre fumant (il vous entraînera). Parlez ensuite à Mhult puis allez à l'hôtel d'Arlo. Trouvez ensuite Mar qui vous donnera une boite maudite, ouvrez-la et tuez le démon pour récupérer le matériel (si vous n'êtes pas assez fort, vous pouvez vous en débarrasser à la cathédrale dans l'allée des angles dangereux).

Le square du chiffonnier

Trouvez Ratos qui pourra vous entraîner au métier de voleur et la vielle Mebbeth si vous voulez devenir magicien au prix de quelques services (le jardinier est au sud-est de la Ruche et Meir'am au mur est du bureau de contrôle de la vermine). Allez ensuite parler à Vlask dans le bâtiment central, vous aurez besoin de la pile de bric à brac pour ouvrir le

portail du nord. Si vous trouvez Voui, vous pourrez gagner 750 points d'expérience en allant voir sa sœur (prostituée au sud-est de la ruche). Enfin, trouvez Moelle-Pote et récupérez son doigt d'une façon ou d'une autre (il porte un bel anneau). Sortez ensuite par le nord-ouest vers…

Le Dédale d'ordures

Cette partie de l'aventure ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Vous aurez à combattre les voyous locaux et à trouver la salle du trésor (en bleu sur la carte). Il vous faudra une queue de rat-crâne pour y entrer. Allez ensuite au sud-est et combattez Bish et ses sbires (attirez-les dans le couloir pour les affronter un par un). L'entrée vers la ville ensevelie se trouve juste à coté.

La ville ensevelie

Allez au magasin de Quint puis récupérez son collier près de cabane de Marta (à l'ouest) puis allez à la cour de Pharod pour parler avec lui. Vous devrez récupérer la sphère de bronze dans les nations englouties (vous devrez retourner ici pour récupérer la sphère quand il se fera tuer plus tard dans le jeu). Trouvez ensuite l'homme sans nom et allez voir Radine pour l'aider (2500 xp) puis essayez de trouver Uhir qui a perdu son couteau dans les catacombes.

Les catacombes de pierre pleureuse

Les ennemis sont relativement nombreux ici alors n'hésitez pas à reculer dans les couloirs pour les combattre un par un. Vous trouverez Gris dans la crypte des enlacés (à gauche en sortant de la pièce) mais vous ne pouvez pas encore parler aux morts (Salie Marie vous l'enseignera dans les nations mortes). Revenez le voir plus tard, il vous donnera l'emplacement de son trésor (à droite en face de la maison d'Ojo dans le village enseveli). Allez ensuite récupérer le matériel dans la crypte ruinée et parlez à Glyve puis récupérez le marteau magique dans la crypte mosaïque.

Les nations mortes

La sortie vers les Nations englouties se trouve juste sur votre gauche. Constituez-vous prisonnier de Hagrimm et parlez à Soego puis acceptez les quêtes de Hagrimm. Pour la deuxième, vous devrez parler à Soego du squelette indécis (au milieu à gauche sur la carte). Ouvrez son coffre quand il s'en va et vous découvrirez qu'il s'agit d'un espion. Allez rapporter l'information à Hagrimm et vous obtiendrez le droit de quitter les nations mortes. N'oubliez pas de parler à Salie Marie avant d'aller parler au cadavre sans nom et dites-lui qu'elle peut en prendre un nouveau (5000 xp). Récupérez les queues des rats crânes que vous tuez et donnez-les à la goule (à droite à l'entrée de la zone) contre le couteau d'Uhir) puis partez vers les nations englouties.
(Vous pouvez aussi répondre au squelette à devinette si vous avez plus de 16 en intelligence).

Les nations englouties

Récupérez la carafe d'eau infinie (troisième passage à gauche) pour Glyve puis la sphère de bronze de Pharod en bas à droite de la carte. N'hésitez pas à fouiller tout le reste du niveau et à ramasser tout ce qui traîne… Prenez ensuite le passage à coté de l'entrée ou à droite de la carte de la pierre pleureuse pour vous rendre au dédale de la pensée.

Le dédale de la pensée

Faites le ménage dans cette zone et récupérez la fiole de ténèbres dans la pièce au nord puis tuez Tant-en-un (vous pourrez parler avec lui si vous n'avez pas encore rencontré le roi silencieux). Ramenez ensuite la carafe à Glyve et vous aurez une nouvelle quête (trouver Nemelle au Grattes papiers).

Le terrain des sicaires

Ramenez la sphère de bronze à Pharod et Annah se joindra à votre groupe (elle peut entraîner les voleurs ou encore vous permettre d'acheter des tatouages chez Fell). Enfin, demandez-lui où elle a trouvé votre corps.

Vous pouvez aller au coffre de Pharod après sa mort avant de continuer. Quoi qu'il en soit, allez discuter avec Sybil

dans le couloir du centre et vous pourrez soit rentrer tout de suite dans la pièce (à gauche sur la carte) qui mène à la zone suivante soit éviter le dangereux (mais lucratif) combat qui vous attend là en empruntant un passage secret. Une clé est nécessaire pour la deuxième option, vous la trouverez sur un mage deux étages au dessus (escalier en bas à droite de la carte). Le passage secret se trouve dans la pièce du fond, juste en dessous de la pièce si dangereuse.

L'allée des longs soupirs

Récupérez le marteau dans la maison puis allez tout au bout du niveau (il n'est pas très grand). Parlez au visage dans le mur et expliquez-lui que le Dabus est mort. Allez ensuite utiliser le marteau juste avant la maison et le pied de biche sur la maison en ruines un peu plus loin. Retournez voir le visage qui vous téléportera dans …

Les bas quartiers

Cette zone regorge de quêtes (donc de points d'expérience) mais ne seront détaillées ici que les plus importantes (il y en a une vingtaine au total). Morte se fera enlever en arrivant, faites attention au matériel…

A gauche de la carte :
-Parlez à Xanthia et dites à Thorp que le combat est truqué.
-Trouvez Korur qui peut entraîner les guerriers.
-Accomplissez les quêtes de Sebastion le mage (regardez son grimoire quand il a le dos tourné).

Au centre :
-Parlez à Lazlo et apprenez comment ouvrir le portail qui mène à la tour de siège.
-Parlez à Karina et à Corvus (2000 xp x2).
-Parlez à Giltspur et acceptez les deux quêtes (prospectus à l'imprimerie et Keldor dans la grande fonderie).

En haut à droite de la carte :
-Parlez au marchand d'esclave et allez demander un prêt à l'entrepôt à coté pour innocenter Tryst.
-C'est là que vous trouverez l'imprimerie et les prospectus pour Giltspur.

A droite de la carte :
-Tuez Grusuk puis allez revoir Sebastion.
-Ouvrez le portail à coté et pénétrez dans la tour de siège pour demander une arme qui peut vous tuer.

En bas à droite de la carte :
-Vous trouverez la maison de Lothar (qui a enlevé Morte).
-Visitez le magasin de Hamrys et allez chercher les plans de votre tombeau à l'entrepôt.

La sortie vers les Grattes Papiers se trouve en bas à droite, celle vers la grande fonderie en haut à droite.

La grande fonderie

Commencez par régler le problème de Keldor en remplissant les trois quêtes qu'il vous donne. Il vous faudra un marteau, un tablier et des pinces que vous pourrez trouver auprès de Nadelin (à droite en rentrant dans cette zone). N'oubliez pas la quête qu'il vous confie, le portail dépliant vous servira plus tard. Vous trouverez l'enclume et le minerai dans la salle circulaire au centre, fabriquez une hache d'arme et ramenez-la à Keldor. Vous devrez ensuite jouer au détective : parlez à Alissa, Saros, Thildon et Bedai Lihn et dénoncez Saros à Keldor. Cela fait, vous vous transformerez en assistante sociale pour convaincre Sandoz de ne pas se pendre (en haut à droite de la carte). Vous pourrez alors devenir un homme-dieu. Vous pouvez ensuite faire la quête de Nihl Xander pour accéder à la machine des rêves (vous trouverez l'oreiller de cercueil chez Hamrys, dans le quartier marchand).

Grattes Papiers

Là encore, plus d'un vingtaine de quêtes vous attendent, à vous de les découvrir. Vous trouverez ici tous les détails pour trouver la clé et le portail qui vous permettront d'atteindre le dédale de Ravel. Pour acquérir le portail, commencez par

aller vous reposer dans les chambre de la salle des fêtes puis prenez le journal sur les étagères en vous réveillant, ouvrez-le et allez trouver Finam le linguiste. Retrouvez son journal chez Luis dans la maison close et ramenez-lui puis lisez les notes. Allez ensuite voir l'avocat pour savoir où est votre héritage puis allez le récupérer auprès de l'homme dans la fonderie (vous y trouverez le portail).

Pour trouver la clé, commencez par parler de Ravel à Lothar. Parlez ensuite à Splinter, à Quell puis allez au magasin de curiosités pour avoir les bonbons. Parlez de nouveau à Quell puis aux pierres sensorielles. Parlez à Marissa, Nenny, Kimaxsi, Dolora et Merriman puis allez acheter la choppe dans le magasin de curiosités. Attrapez l'oiseau noir dans la galerie d'art, parlez à Yvana puis revenez voir Merriman et amenez les clés à Dolora. Récupérez le voile chez Luis et donnez-le à Marissa. Parlez à Viviane et à Juliette puis récupérez une lettre d'amour chez Penn et amenez-la à Montague. Retournez voir Juliette et parlez à Ecco et à Dolora. Donnez une langue de démon et les larmes de Deva à Ecco (récupérez-les au magasin). Parlez ensuite à Kessai, Dolora, Juliette, Kimaxsi et encore Kessai puis récupérez le mouchoir ensanglanté dans la maison close qui sert de clé pour le portail.

Le dédale de Ravel

Rien de particulier dans ce niveau. Vous devrez parler à Ravel au centre de la zone sans oublier de lui demander où se trouve la sortie. Suivant la façon dont vous conduirez le dialogue, elle pourra ou non vous attaquer (attention aux renforts dans ce cas). Vous devrez ensuite rejoindre le portail en haut à droite de la carte pour rejoindre Maudith.

Maudith

Vous devrez retrouver les cinq parties d'une clé. Allez d'abord parler à Barlouche, le tenancier de l'auberge La porte du traître. Parlez ensuite à Marquez et allez chercher sa fille Jasilya au nord de la deuxième partie de la ville. Débarrassez-vous des gardes et ramenez-la pour récupérer la première partie de la clé (notez que Marquez peut entraîner les guerriers). Parlez maintenant à Kilta et résolvez le problème d'héritage entre les deux frères pour obtenir la deuxième partie de la clé et un parchemin (elle entraîne les magiciens). Parlez ensuite à Nabat qui veut aider Kyse (le gardien du dépotoir). Allez parler à Wernet puis allez défendre Kyse et Nabat vous donnera la troisième partie de la clé (il entraîne les voleurs). Le barde Dallon veut que vous aidiez le chef de la ville (An'izius). Faites ce qu'il vous demande (il est au nord de la ville) et trouvez le capitaine des gardes (au centre) pour obtenir de Dallon la quatrième partie de la clé. Enfin, allez libérer le démon dans le silo à grain en marchant sur le pentacle à l'étage (le silo se trouve en haut de la première carte de la ville). Une fois que vous avez la cinquième partie de la clé, vous pouvez vous rendre à l'auberge pour atteindre les souterrains ou bien emprunter le passage dans les détritus à l'entrée de la ville.

La seule autre quête ici est celle du mari de Roberta mais il y a quelques objets intéressant à trouver (anneau +2 dans le fourrage, or dans les caisses près de l'entrepôt…)

Les souterrains

Vous pouvez vous promener dans la carte et tuez les monstres que vous croisez car il n'y a qu'une seule quête ici (et encore !). Voorsha vous demandera de tuer Ghrist, si vous allez le voir, vous devrez le combattre puis vous serez attaqué par Voorsha en retournant le voir. Avant de partir, allez voir l'hermite au nord et vous pourrez vous reposer et acheter des soins (vous risquez d'en avoir besoin). Allez ensuite à gauche de la carte où vous trouverez un anneau de pluie de météores et la sortie vers la prison.

La prison

Cet endroit et remplit de gardes, secondés par quelques monstres, alors… amusez-vous bien :). Allez trouver Trias en bas de la carte puis allez récupérer son épée pour le libérer (à gauche sur la carte). Vous aurez besoin de la clé sur un des gardes et des réponses aux devinettes (homme, faim, temps pour l'intelligence par exemple). Retournez libérer Trias, dites-lui que vous recherchez la connaissance puis allez dans la cellule en haut à droite grâce à la clé qu'il vous donne (visitez la pièce à coté avant de passer le portail).

Outreterre

Une carte très simple malgré les monstres parfois hargneux. Allez voir Fjhjull au centre de la carte et parlez-lui, récupérez tous les objets puis demandez-lui comment aller à Baator et surtout comment en repartir. Prenez ensuite le portail près de l'épaule du squelette.

Baator

Evitez le piège de la damoiselle en détresse à gauche de la carte (sauf si vous voulez plus de xp) puis allez directement au pilier crânes en bas à droite. Mentez-lui à propos de Fhjull, retournez à la carte précédente, récupérez l'obsidienne dans la fente après le combat et parlez de nouveau à Fhjull. Empruntez enfin le portail en bas du squelette pour retourner à Maudith.
Parlez au portail de crâne au centre et prenez le portail qui s'ouvre pour Carcères.

Carcères

Vous arrivez sur un véritable champ de bataille et vous allez avoir le plus beau rôle : Celui de régler le conflit :). Commencez par sauver Berrog sous la charrette puis tuez le monstre qui attaque les habitants sur la gauche. Allez ensuite en haut à droite de la carte et convainquez Jujog et Ebb de défendre la ville (sans vous battre avec eux) puis fouillez l'endroit pour récupérer un parchemin particulièrement puissant. Essayez de trouver la foule en colère pour ramener le calme puis sauvez le prisonnier en parlant au juge (en bas à gauche). Enfin, allez parler à Hezobol pour qu'il arrête de capturer les habitants de la ville (à droite de la carte).

Maintenant, il est temps d'aller voir Trias le traître. Allez pour cela dans le bâtiment administratif au nord et montez à l'étage pour le combattre. Ne l'achevez pas et il vous dira où se trouve la forteresse des regrets (le portail est dans la morgue). Dites-lui ensuite de demander pardon à son père (et hop, un parchemin de courroux céleste).

La forteresse des regrets

Préparez-vous au combat et entrez dans la morgue, vous trouverez le portail dans la pièce où vous avez débuté le jeu (attention à Ignus s'il est encore avec vous, il vous attaquera un peu plus loin). Allez parler à Deionarra à l'est avant d'entrer dans la forteresse (ça vaut vraiment le déplacement). Entrez maintenant et appuyez sur les leviers des quatre machine (marqués d'un X) puis passez par le portail qui s'ouvre dans une des pièces. Touchez ensuite le cristal au centre pour rejoindre le dédale des reflets où vous trouverez trois incarnations de vous-même que vous devrez convaincre de vous rejoindre pour faire apparaître Deionarra. Il y a plusieurs fins différentes qui dépendent de la façon dont vous conduirez le dialogue avec elle… A vous de les découvrir.

Planet Of Death

© Ubisoft

CHEAT CODES

Pendant la course, tapez les codes suivants :

CRASH	Pour transpercer les voitures
GARAG	Répare votre voiture (fonctionne pour tous les concurrents, mais pas en réseau)
HOLIGAN	Bonjour les dégâts
LABEL	Affiche les noms des autres véhicules
MAP	Affiche la carte (appuyez sur SHIFT + F9 pour voir les concurrents)
RASTER	Appuyez sur CTRL + SHIFT + R pour connaître le nombre d'images par seconde
RETRO	Donne un rétroviseur
SCRSHOTS	Active la capture écran pour les cartes 3DFX (appuyez sur ALT + F12 pour faire une capture)

Au menu principal, tapez le code MIRROR, vous pourrez faire tous les circuits à l'envers.
A l'écran des options, tapez VALAY, puis réglez le niveau et les dommages.

A l'écran de réglage des paramètres de la voiture, tapez l'un des codes suivants, quittez l'écran des paramètres et revenez-y :

DURAL	Pour conduire n'importe quelle voiture avec les settings suivants : 150 100 100 100 200
ROCKET	Pour obtenir 400 points au lieu des 300 habituels

Attention, ces deux codes ne fonctionnent pas en mode fantôme.

RÉGLAGE DES VOITURES (VERSION 2.0)

Voici des réglages pour les voitures sur les différents circuits. Ces réglages sont relativement efficaces, mais il peut y en avoir de meilleurs (Légende : Nom du circuit, Nom de la voiture, Accélération, Frein, Adhérence, Braquage, Vitesse).

Sewer	Saber	85	0	85	50	80
	Scorp	87	0	90	52	70
Beltane	Bakar	83	0	72	45	100
	Arc	90	0	70	40	100
Roc	Gamma	85	0	78	58	79
	Saber	85	0	78	58	79
Plant21	Dopple	88	5	70	55	82
	Bakar	89	5	72	50	84
Nuke	Shivan	90	10	69	45	86
	Dopple	90	5	74	45	86
Bank	AV1	90	10	70	50	80
	Gamma	90	5	73	52	80
Burrow	Arc	80	10	68	52	90
	AV1	80	0	78	52	90
Alderon	Gamma	85	5	80	60	75
	Shivan	83	0	82	60	75
Canyon	Gamma	85	5	80	55	75
	Dopple	85	0	85	55	75

City	Saber	85	0	80	60	75
	AV1	85	0	80	60	75
Pompeii	Bakar	87	0	83	55	75
	Saber	87	0	88	50	75
DownTown	Dopple	87	4	80	61	68
	Arc	87	0	85	59	69
Veitland	Shivan	87	0	74	55	84
	Scorp	87	0	74	55	84
Galleria	AV1	87	0	83	55	75
	Scorp	85	0	85	55	75
Cocoon	Scorp	75	0	85	65	75
	Shivan	75	0	85	65	75
HQ	Arc	85	5	87	45	78
	Bakar	85	0	89	48	78

PASSER LA BARRE DES 500 KM/H

Il est possible sur certains circuits de passez la barre des 500 Km/h. Pour cela, il faut une grand descente pour vous permettre de passer au point mort (rapport 0) et ensuite un saut qui vous permettra de repasser en l'air en 6ème. Par exemple, lors de la gigantesque pente de Skyrace située juste avant le pit. La voiture la plus adaptée est la Shark car elle adhère plus à la route lors du jump et, très légère, c'est celle qui prendra le plus de vitesse. Vous arrivez donc juste après la seconde chicane de camions, devant cette grande bosse. Dès que vous décollez, rétrogradez au point mort et laissez-vous rouler. Vous pouvez gagner encore un peu de vitesse au virage relevé qui vient, et ensuite passez tranquillement la ligne droite jusqu'à la bosse du croisement où, pendant le saut, vous passerez en 6ème et repartirez ensuite normalement dans la course. Lors de cette course (Skyrace), vous pourrez gagner plus de cinq secondes grâce à cette technique. On peut atteindre alors les 1'20 au tour.
L'autre circuit où cette technique est bénéfique est Spin (en prenant au début le chemin de droite).

Planète des Singes

© Ubisoft / Visiware 2001

SÉLCETION DES NIVEAUX

Tapez QLL sur le menu principal puis allez dans Crédits, Histoire pour choisir votre niveau.

Plantes contre Zombies

© PopCap Games 2009

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de partie.

`daisies`	Les zombies laissent tomber des pâquerettes
`dance`	Les zombies dansent
`future`	Les zombies ont des lunettes futuristes
`Mustache`	Les zombies ont des moustaches
`pinata`	Pluie de bonbons
`sukhbir`	Appel de zombies
`trickedout`	Nouvelle tondeuse à gazon

TROPHÉES

Trophée Argent

Terminer le mode Aventure au moins une fois.

Trophée Or

Obtenir tous les trophées des modes Mini-jeux, Puzzle et Survie.

Platypus

© Alawar Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM

INVINCIBILITÉ

Appuyez simultanément sur Alt + F12 et maintenez ces deux touches en permanence pour être invincible.

CHEAT CODES

En cours de partie, maintenez les deux touches indiquées pour activer l'effet correspondant.
Alt+1 **Wide Shot**
Alt+2 **Sonic Pulse**
Alt+3 **Roquettes à volonté**
Alt+4 **Autofire permanent**

Polaris Rebellion

1999

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. FIRST
2. WARPDRIVE
3. GRAVITY
4. ICEWORLD
5. LASERBEAM
6. VOLCANO
7. LAVADOME
8. THUNDER
9. METEORS
10. STARSHIP
11. WASTELAND
12. SANDSTORM
13. CARAVAN
14. REBIRTH
15. OASIS

Police Quest : SWAT

© Sierra 1995

TERMINER LA PREMIÈRE INTERVENTION

Si vous avez du mal à terminer avec succès la première intervention : voici une petite aide qui vous sera précieuse. Déplacez-vous à gauche. Après, sélectionnez dans l'inventaire le miroir. Utilisez le miroir sur le côté haut à gauche de la maison. Vous devrez apercevoir la vieille femme dans le miroir (gros plan en bas à gauche de l'écran). Après ceci, utilisez l'inventaire des signes manuels et sélectionnez le signe suspect. Placez ce signe sur le coin gauche de la maison. Normalement, quelqu'un vient vous remplacer. Allez vers la vieille femme en longeant le mur et en étant sur vos gardes. Et voilà, la vieille femme se rend, et votre mission est finie. Attention : cette solution peut ne pas fonctionner à chaque fois. Donc lorsque celle-ci ne marche pas, abandonnez votre mission et recommencez-la.

TERMINER LA DEUXIÈME INTERVENTION

Entrez dans la première pièce, allez vers la deuxième entrée. Sélectionnez la technique **SLICE PIE** dans l'inventaire. Déplacez le symbole vers la droite et cliquez une première fois, puis une deuxième fois.Vous entendrez dire par votre chef d'élément : *Traqueur, la porte de la cuisine*. L'éclaireur entrera dans la cuisine avec le chef d'élément et celui-ci vous dira de couvrir l'éclaireur. Vous serez automatiquement placé dans la cuisine avec les deux autres policiers du SWAT. Resélectionnez la technique SLICE PIEet dirigez le symbole vers la droite. Cliquez. Vous changerez de vue et votre chef d'élément vous dira de couvrir la porte. Ensuite, il vous dira de couvrir l'éclaireur (ce mouvement se fait automatiquement). Après ceci, on vous dira d'entrer dans la salle de bain, vous le ferez en utilisant la même technique d'entrée (SLICE PIE) et déplacez le symbole vers la gauche cette fois. Cliquez. Vous verrez apparaitre le WC. Redéplacez le symbole de la technique SLICE PIE vers la droite et cliquez. A ce moment, vous apercevrez la vieille dame dans le miroir qui se cache derrière le rideau de douche. Finalement, sélectionnez le signe suspect dans l'inventaire des signes manuels et placez-le sur le rideau de douche. Normalement, la dame se rend.
Attention : cette solution peut ne pas fonctionner à chaque fois. Lorsque celle-ci ne fonctionne pas, abandonnez votre mission et recommencez-la.

Police Quest : SWAT 2

© Sierra / Yosemite Entertainment 1998

AVOIR PLUS D'ARGENT

Pour avoir environ 30.000 $ supplémentaires, vendez les armes des policiers que nous n'utilisez pas dans la mission (un Hand Gun valant 600$).

ACCÈS À TOUTES LES MISSIONS

Pour avoir accès à toutes les missions, éditez le fichier INI du jeu à l'aide d'un éditeur de texte. Vous trouverez dans ce fichier, une section intitulée [Missions played]. Pour indiquer au jeu que vous avez accès à une mission donnée, il vous suffit d'insérer une ligne contenant SMx=1 où x correspond au numéro de la mission. Ainsi par exemple :

```
[Missions Played]
SM1=1
SM2=1
SM3=1
SM4=1
```

Avec les 5 lignes ci-dessus, vous aurez accès aux 4 premières missions. Vous pouvez opérer de la même façon avec les 30 missions du jeu (attention, à partir de la mission n°16, incrivez "TMxx=1" et non plus "SMxx=1", où xx correspond au numéro de la mission).

ARGENT INFINI POUR LE SWAT/LES TERRORISTES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier de sauvegarde.

Le SWAT

A l'offset B2 (178 en décimal), modifiez la valeur par 7F FF FF, vous obtiendrez ainsi 65.535 $ pour le SWAT.

Les terroristes

A l'offset C1 (193 en décimal), modifiez la valeur par 7F FF FF, vous obtiendrez ainsi 16.777.087 $ pour les terroristes.

TOUTES LES MISSIONS

Si vous voulez jouer à toutes les missions, éditez le fichier **swat2.ini** en ajoutant les lignes :

SM1=1
SM2=1
SM3=1
SM4=1
SM5=1
SM6=1
SM7=1
SM8=1
SM9=1
SM10=1
SM11=1
SM12=1
SM13=1
SM14=1
SM15=1
TM16=1
TM17=1
TM18=1
TM19=1
TM20=1
TM21=1
TM22=1
TM23=1
TM24=1
TM25=1
TM26=1
TM27=1
TM28=1
TM29=1
TM30=1
[Missions Played]

Une fois que ce sera fait, vous pourrez accéder aux missions ave le mode Quick Play.

Pompei : Colere du Volcan

© Cryo Interactive / Arxel Tribe 2000

TROUVER DE LA POUDRE DE MOLAIRE D'ÂNE

Chez le boulanger, vous trouverez une dent sur le sol. Allez l'écraser au fond, à l'endroit où l'âne est attaché. La poudre de molaire se trouve sur le sol juste en dessous du broyeur. Récupérez-la dans un petit sac.

Pool of Radiance

1988

+ D'INFOS FORUM

POINTS DE VIE, EXPÉRIENCE, ARGENT

Pour avoir 255 points de vie, cherchez dans les fichiers "CHRDATX.nbr" (où nbr est le numéro du fichier). Avec un éditeur hexadécimal, placez-vous à l'offset &84 et tapez FF ainsi qu'à l'offset &52. Pour avoir plus d'expérience, renouvelez l'opération à l'offset &172 et mettez FFFF. Pour plus d'argent, allez à l'offset &144 et mettez 1643.

Pool of Radiance : Ruins of Myth Drannor

© Ubisoft / Stormfront Studios 2001

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte, créez un fichier vide que vous appelerez "cheats.txt". Mettez-le dans le sous-répertoire "/data" situé dans le répertoire du jeu. Désormais, le taux de rafraichissement de l'image apparait au cours du jeu. De même, en appuyant sur la touche + du pavé numérique, vous ferez augmenter vos points d'expérience.

Pool Paradise

© Nobilis / Awesome 2004

GROTTE SECRÈTE

Pour débloquer la grotte secrète, vous devez tout d'abord acheter la carte de la grotte secrète pour $5000 dans la rubrique sous-jeux de la boutique, puis aller sur la table d'entraînement. Démarrez une partie et dirigez votre curseur sur la droite pour trouver l'emplacement de la grotte en fonction des indications de la carte. Si vous avez réussi à trouver le bon endroit, la grotte secrète sera accessible dans la section boutique/sous-jeux du menu pause. Sélectionnez-la et répondez "oui" pour quitter le mode entraînement et arriver dans la grotte secrète où vous trouverez un coffre rempli d'argent. Par la suite, la grotte sera accessible directement depuis le menu principal.

Popcorn

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Pour obtenir des vies infinies, recherchez dans le fichier POPCORN.EXE, les octets FF 8C 78 97 83 et remplacez-les par 90 90 90 90.

Populous

© Electronic Arts / Bullfrog 1989

+ D'INFOS FORUM

CODE

Entrez KILLUSPAL à la page de titre, et vous serez directement transporté au niveau 999.

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Pour avoir beaucoup de manne, éditez le fichier correspondant à votre sauvegarde. Placez-vous au secteur 48, offset 274 et écrivez FF FF FF. Pour diminuer les mannes de l'adversaire, placez-vous à la ligne en dessous (offset 280) et mettez 01 00 00.

Populous : A l'Aube de la Création

© Electronic Arts / Bullfrog 1998

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur Tab + F11. Tapez BYRNE, puis validez par Enter. Désormais, vous pouvez utiliser les combinaisons de touches suivantes :

Tous les pouvoirs

Tab + F3

Toutes les constructions

Tab + F4

Le plein de mana

Tab + F5

CHEAT MODE

Maintenez la lettre O enfoncée pour afficher le menu de triche et utilisez les flèches pour choisir les cheats que vous désirez.

ZAPPER FACILEMENT LES NIVEAUX

Si vous n'arriver pas à finir un niveau, faites le code de sorts et de mana, puis faites le sort de la mort ailée plusieurs fois. Il se chargera de tuer tous vos ennemis (cette astuce fonctionne que si vous disposez d'un chaman).

OBTENIR UN BRAVE TRÈS RAPIDEMENT

Donnez l'ordre de démanteler une hutte. Dès qu'un fagot de bois est retiré, ordonnez immédiatement la reconstruction de la hutte. A peine le fagot est-il remis en place qu'un brave est créé par la hutte, comme si celle-ci venait d'être construite pour la première fois. Vous économiserez ainsi du temps. Cette astuce ne fonctionne que si vous n'avez pas encore atteint le nombre d'adeptes maximum pour votre nombre de huttes.

ECONOMISER LE BOIS

Il arrive fréquemment que le bois manque durant les missions ou que vos braves doivent le chercher très loin. Au lieu de les laisser trouver ce bois par eux-mêmes et donc vous priver rapidement de cette précieuse ressource, faites-les couper les arbres manuellement. Prenez trois braves et allez couper des arbres, de préférence en dehors de votre camp. Chaque arbre ayant quatre fagots de bois, avec vos trois braves vous ne couperez jamais complètement les arbres. Or, un arbre repousse plus vite quand il n'est pas complètement abattu. Donc en faisant cela, non seulement les arbres repoussent plus vite mais vous gardez aussi une réserve de bois à l'intérieur de votre camp, en cas de coup dur ou pour améliorer plus vite vos huttes.

ARRÊTER FACILEMENT UNE ATTAQUE AÉRIENNE OU MARITIME

Il est extrêmement facile de stopper net une attaque maritime. Lorsque les bateaux ennemis sont très proches de votre camp, lancez simplement un sort essaim mortel ou hypnose sur les ennemis et ils se jetteront tous à l'eau, les tuant sans effort. Ca ne vous coûte presque rien (le sort essaim mortel est l'un des moins « chers » en mana) et vous pouvez facilement tuer une vingtaine d'adeptes ennemis de cette manière. Cette technique fonctionne aussi pour les ballons mais vous en toucherez moins en un sort et il se peut qu'ils sautent simplement sur la terre. Cette astuce ne fonctionne pas sur les chamanes ennemies.

CONVERTIR DÉFINITIVEMENT LES ENNEMIS AVEC LE SORT HYPNOSE

Le sort hypnose convertit les adeptes ennemis mais cela dure un certain temps (un peu moins d'une minute). Il est toutefois possible de garder définitivement ces adeptes. Lancez un sort hypnose sur un ennemi. Dès que c'est fait, envoyez-le immédiatement dans l'une de vos huttes d'entraînement et faites-en un guerrier, un prêcheur, un pyroguerrier ou un espion. Lorsque son entraînement est terminé, il vous est loyal pour toujours (jusqu'à ce qu'il meurt ou se fasse reconvertir bien sûr). Cette astuce est très utile lorsque vous arrêtez une attaque avec l'hypnose. Plutôt que d'envoyer les adeptes chez les ennemis (ce qui ne sert à rien puisque sur le trajet ils redeviennent loyaux à leur camp d'origine), entraînez-les. Malheureusement, il n'existe aucun moyen pour les retransformer en braves. Utilisez donc cette astuce uniquement si vous désirez agrandir votre armée. Si vous manquez de braves, évitez de le faire.

DÉTRUIRE DES BÂTIMENTS AVEC PEU DE MANA

D'habitude, lorsque l'on veut détruire des bâtiments ennemis on utilise des sorts tels que le volcan, le tremblement de terre ou encore l'érosion. Tous ces sorts coûtent beaucoup de mana et ne peuvent être utilisés qu'une ou deux fois par attaque. Il existe cependant un moyen simple et efficace pour détruire des bâtiments. Trouvez un ou plusieurs bâtiments construits au pied d'une haute colline. Placez votre chamane devant ces bâtiments et lancez un sort de pont vers le sommet de la colline, de telle sorte que le(s) bâtiment(s) se trouve(nt) sur un côté de votre futur pont. En se déployant, votre pont détruira simplement tous ces bâtiments. Un sort de pont ne coûte pas grand-chose en mana et vous pouvez en avoir quatre chargés en même temps. Abusez de cette astuce, vos attaquez seront plus faciles.

LE DANGER DES BALLONS ET DES BATEAUX

Les unités qui se trouvent dans des ballons ou dans des bateaux sont moins résistantes. Lorsque vous attaquez en vous trouvant dans l'un d'eux, méfiez-vous des bâtiments. Ce n'est pas parce que vous ne voyez pas certaines unités qu'elles n'existent pas. Les pyroguerriers peuvent vous abattre très facilement et les ennemis les mettent souvent à l'intérieur des huttes. Dès lors, évitez de survoler le camp adverse avec vos ballons, vous pourriez perdre vos unités en un clin d'oeil. De même, évitez de vous approcher trop près des côtes avec vos bateaux. Détruisez systématiquement les bâtiments lorsque vous attaquez plutôt que de vous engouffrez en plein milieu du camp ennemi.

BIEN CONSTRUIRE SON CAMP

Bien construire son camp est primordial. Mais cela dépend d'une mission à l'autre. Dans certaines missions (la plupart en fait), commencez par construire un maximum de huttes autour de votre haut lieu de réincarnation. Vous obtenez ainsi rapidement beaucoup de braves qui construisent d'autres huttes, etc. Dans d'autres cas, il faut privilégier une défense solide et il se peut que vous ne construisiez presque pas de hutte avant une dizaine de minutes de jeu. Enfin, et surtout, ne commettez pas l'erreur de construire tous vos bâtiments d'entraînement au même endroit. On pourrait avoir tendance à vouloir regrouper tous ces bâtiments pour entraîner facilement une armée mais gardez à l'esprit qu'un volcan, une érosion ou un déluge de feu bien placé peut détruire tous ces bâtiments en une fois. Dans ce cas, vous ne pouvez plus entraîner de soldats et vous allez alors droit vers une mort certaine. Construisez donc ces bâtiments aux quatre coins de votre camp pour éviter cela.

BIEN GÉRER SA MANA

Dans Populous : A l'aube de la création, il existe deux ressources : le bois qui sert à construire les bâtiments, les bateaux et les ballons. Et la mana, qui permet de charger les sorts et d'entraîner des soldats. La mana est obtenue principalement grâce aux braves qui se reposent dans les huttes. En plus de générer de la mana, ils créent ainsi de nouveaux braves. Construisez donc un maximum de huttes et mettez-y des braves. D'ailleurs, plus vous construisez de huttes, plus la limite de population sera haute (maximum 200). Si vous manquez de mana, n'hésitez pas à annuler le chargement de tous vos sorts si vous voulez entraîner une armée plus vite. Choisissez aussi bien l'ordre de chargement des sorts. Il n'est pas utile de charger le sort d'invisibilité dès les premières minutes du jeu. Par contre, charger l'hypnose dès le début peut être important si vous savez qu'une attaque ennemie se fera après même pas cinq minutes de jeu... Sachez aussi que vous obtenez gratuitement un sort lorsque vous priez une pyramide de la connaissance. Pour les sorts chers en mana, c'est très intéressant. Enfin, priez le plus possible les totems, obélisques et têtes de pierre. Vous y obtiendrez de nombreux bonus, notamment des sorts chargés complètement sans dépenser de mana.

ENRÔLER LES DERNIERS ADEPTES DE L'ENNEMI

Lorsque vous êtes sur le point d'achever une tribu ennemie, convertissez simplement les adeptes restants avec votre sort d'hypnose et ils seront à vous pour toujours. Néanmoins, pour que l'astuce fonctionne, il faut définitivement abattre l'ennemi avant que les adeptes sous hypnose ne repassent à l'ennemi (il faut voir une sorte d'éclair de la couleur de l'ennemi, avec un genre de tonnerre). Vous pouvez même utiliser cette astuce pour finir l'ennemi : s'il ne reste plus que 2-3 adeptes, lancez simplement le sort hypnose dessus et l'ennemi sera anéanti. Cette astuce n'est utile que s'il reste encore d'autres tribus ennemies. Dans le cas contraire, vous gagnez simplement la partie, comme si vous aviez mené une attaque normale. Pour réussir cette astuce à tous les coups, attendez simplement que les ennemis vous attaquent avec ce qu'il reste. Laissez votre chamane se faire attaquer par les adeptes et lancez le sort d'hypnose dessus. Tuez

aussi la chamane ennemie si elle est en vie.

AGRANDIR SON TERRITOIRE

Dans certains mondes, vous n'avez pas beaucoup de place pour construire votre camp et vous occupez rapidement toute la place disponible. Dans certains cas, vous pouvez simplement construire une tour de guet un peu plus loin pour ensuite créer quelques bâtiments supplémentaires autour. C'est notamment le cas des missions 7, 11 et 14. Cependant, il arrive parfois que vous n'ayez pas cette possibilité. Vous vous retrouvez coincé sur une petite île et vous n'avez pas d'autre choix que d'y construire l'intégralité de votre camp (mission 12 par exemple). Il existe toutefois une solution assez simple pour agrandir votre terrain. Placez votre chamane au bord de la mer. Cliquez sur le sort de pont et lancez-le un peu plus loin, sur la plage. Vous verrez qu'une mince bande de terre apparaît entre cet endroit et votre chamane. Répétez l'opération plusieurs fois pour acquérir davantage de terre. Au bout d'un moment, les parcelles de terre qui sortent de l'eau seront beaucoup plus grandes et vous pourrez alors facilement y construire des bâtiments supplémentaires.

DÉTRUIRE UNE MORT AILÉE

Une mort ailée qui arrive dans votre camp est souvent synonyme d'hécatombe. Seuls vos pyroguerriers l'attaqueront mais ils ne sont pas efficaces contre elle ; ils ne font que l'affaiblir. Il n'existe qu'un seul moyen à peu près fiable pour combattre une mort ailée : en invoquer une vous-même. Les deux dragons tourbillonnent alors pendant quelques secondes puis se foncent l'un sur l'autre. Trois issues sont alors possibles : votre mort ailée explose et cela n'a alors servi à rien, les deux sont détruites ou alors seule celle de l'ennemi meurt. C'est un peu un coup de poker mais ça vaut mieux que de rester les bras croisés. Enfin, une mort ailée disparait de toute façon après quelques minutes.

AFFAIBLIR LES ENNEMIS DÈS LE DÉBUT

Si vous êtes fourbes, vous pouvez affaiblir les ennemis assez rapidement. La plupart des missions comportent des pyramides de la connaissance. Priez-les dès le début pour obtenir le même avantage que l'ennemi. Dans le cas des sorts, vous en obtenez un gratuitement. Lancez-le en plein dans le camp ennemi. Dans la majorité des cas, les ennemis construisent aussi leur camp à partir de rien. Un déluge de feu ou des marécages peuvent alors considérablement les ralentir. Il peut aussi être intéressant de construire une hutte des prêcheurs immédiatement, d'en entraîner un ou deux et de le(s) envoyer dans le camp ennemi. Ils en seront encore au stade de la construction des huttes et vous pourrez alors convertir quelques braves au travail.

DISPERSER SON ARMÉE EN UNE FRACTION DE SECONDE

Sélectionnez les adeptes que vous voulez disperser et appuyez simplement sur la touche « D ». Ils se disperseront tous dans une direction différente, en courant plus vite que d'habitude (l'effet est le même lorsqu'un essaim mortel ennemi est lancé sur vos troupes mais ça dure nettement moins longtemps). Cette technique peut sauver votre armée contre des sorts puissants comme le tremblement de terre.

RÉCUPÉRER LA PRIÈRE DES ENNEMIS

Lorsque des adeptes ennemis prient une tête de pierre, laissez-les faire. Préparez le nombre d'adeptes pour mener la prière à son terme puis, lorsque les ennemis ont presque rempli la jauge rouge, tuez-les. Ensuite, envoyez immédiatement vos adeptes prier la tête. Toute la prière effectuée par l'ennemi vous est octroyée et le fait de la finir vous donne alors le sort protégé par la tête. Ceci permet donc d'obtenir les bienfaits des têtes de pierre sans risquer la vie de vos hommes.

SOLUTION COMPLÈTE

Quelques bases avant de commencer...

BUT DU JEU

Le jeu est divisé en vingt-cinq missions successives, chacune se déroulant sur un monde différent. Dans la majorité des cas, le but est de détruire intégralement la(les) tribu(s) ennemie(s). Pour ce faire, vous disposez d'adeptes et d'une chamane. Les adeptes ont chacun leur spécificité tandis que la chamane est unique par tribu et a la capacité de lancer des sorts.

RESSOURCES

Dans Populous : A l'aube de la création, il existe deux ressources : le bois et la mana. Le bois sert à construire les bâtiments du jeu, ainsi que des bateaux et des ballons. Chaque bâtiment est composé d'un certain nombre de fagots de bois (trois pour les huttes par exemple). Les bateaux sont construits avec quatre fagots de bois et les ballons avec trois. La mana est l'énergie générée par les huttes que vous avez en votre possession, ainsi que par le déplacement des unités. Plus une hutte contient d'adeptes, plus elle vous octroie de la mana. Cette énergie est utilisée pour charger les sorts et entraîner les adeptes.

BATIMENTS

Il existe huit types de bâtiment dans Populous : A l'aube de la création. Ils sont tous construits par les braves. Le nombre de fagots de bois nécessaires pour construire un bâtiment détermine aussi sa solidité.

Hutte : La " simple " hutte permet de générer de la mana et crée de nouveaux braves au cours du temps, en fonction du nombre d'adeptes à l'intérieur et de sa taille. La hutte est le seul bâtiment à recevoir des améliorations (automatiquement). Au premier stade, la hutte peut accueillir trois adeptes et génère une petite quantité de mana. Au second stade, la hutte a une capacité de quatre adeptes et génère une quantité moyenne de mana. Enfin, au troisième stade, une hutte peut avoir jusqu'à cinq adeptes et crée une quantité importante de mana. La construction ainsi que chaque amélioration d'une hutte nécessite trois fagots de bois, donc neuf pour une hutte au troisième stade.

Hutte des guerriers, hutte des prêcheurs, hutte des pyroguerriers, hutte des espions : Ces huttes, comme leur nom l'indique, permettent de transformer des braves en adeptes spécialisés (guerrier, prêcheur, pyroguerrier ou espion en fonction du bâtiment). Il faut savoir qu'un brave formé dans l'une de ces huttes ne peut être reconverti en brave. Huit fagots de bois sont utilisés pour la construction de ces huttes.

Tour de guet : La tour de guet est un bâtiment quasi indispensable pour constituer une bonne défense. En fonction de l'adepte qui s'y trouve, elle octroie des bonus variables. Si le joueur y place un brave, sa vision est plus grande. Si c'est la chamane, la portée de ses sorts est plus importante. S'il y a un guerrier, un tocsin sonne en cas d'attaque et s'il s'agit d'un prêcheur ou d'un pyroguerrier, la portée de conversion/attaque augmente. Enfin, si c'est un espion qui y a élu

domicile, il peut révéler les espions ennemis qui passent à proximité. La tour de guet est le seul bâtiment qui ne doit pas être construit à côté d'un autre bâtiment. Le joueur peut donc construire des extensions de base grâce aux tours de guet. Il faut prévoir cinq fagots de bois pour construire une tour de guet.

Hangar à bateaux : Ce bâtiment permet la construction de bateaux. Il doit obligatoirement se trouver près de la mer pour pouvoir être construit. Il nécessite cinq fagots de bois.

Hangar à ballons : Ce bâtiment permet la construction de ballons. Prévoyez onze fagots de bois pour le bâtir.

Poste de garde : Ce n'est pas vraiment un bâtiment. Vous pouvez en faire autant que vous voulez. Un poste de garde permet de faire patrouiller des adeptes autour. Il ne nécessite aucun fagot de bois ni temps de construction.

LES ADEPTES

Il existe cinq types d'adeptes. Vous pouvez tous les convertir en un autre type d'adepte en les envoyant dans le bâtiment adéquat, pour peu que vous n'essayez pas de les transformer en ce qu'ils sont déjà (envoyer un prêcheur dans une hutte de prêcheurs ne sert à rien).

Brave

Le brave est le ciment de votre tribu. C'est lui qui construit les bâtiments et coupe du bois. Vous commencez chaque mission avec au moins quatre braves. Ils sont générés automatiquement par les huttes et vous pouvez convertir des sauvages avec le sort conversion. Ils se transforment alors en braves dévoués à votre cause. Il est aussi possible de convertir les braves ennemis avec des prêcheurs. Ce sont les seuls moyens d'obtenir de nouveaux braves. Un brave transformé en un autre type d'adepte ne redeviendra jamais un brave. Et comme ils ont une très faible capacité offensive, protégez-les à tout prix.

Guerrier

Le guerrier est le soldat de base de la tribu. Il n'a pas d'autre fonction que d'attaquer les ennemis au corps-à-corps. Nettement plus résistant et plus fort que le brave, il est tout de même vulnérable face aux chamanes, prêcheurs et pyroguerriers ennemis.

Prêcheur

Le prêcheur est redoutable. Il convertit tout ennemi qui passe à proximité, en leur chantant des louanges sur leur camp. Le temps de conversion est variable. Il n'a aucun effet sur les chamanes et les prêcheurs ennemis et peut être abattu facilement par les pyroguerriers puisque leur portée de tir est supérieure à la portée du prêcheur.

Pyroguerrier

Le pyroguerrier est une unité qui attaque à distance, grâce à des boules de feu. Ils sont meurtriers lorsqu'ils sont nombreux. Il est un peu moins résistant que le guerrier.

Espion

L'espion n'est pas un combattant. Son objectif principal est de semer la confusion chez l'ennemi. Il peut mettre le feu à ses bâtiments ainsi qu'aux arbres, le privant ainsi de ses ressources. Un bâtiment brûlé par un espion met toujours plus de temps à être réparé. L'espion peut se déguiser en revêtant les couleurs de l'ennemi. Mais il peut aussi être facilement découvert et tué.

LA CHAMANE

La chamane est la chef de la tribu. Chaque camp en a une. C'est elle qui lance les sorts. Bien diriger la chamane est

souvent décisif et aide grandement à réussir une mission. A elle seule, elle vaut plus que n'importe quelle armée. Dans la plupart des missions, la chamane se réincarne automatiquement après sa mort, dans le haut lieu de réincarnation.

LES SORTS

Seize sorts accompagnent le joueur dans Populous : A l'aube de la création. De temps en temps, un sort spécial est aussi caché dans certains mondes. Au début, seule l'explosion est disponible, et au fur et à mesure que les missions passent, de plus en plus de sorts sont utilisables. Certains peuvent être offerts en quantité limitée en priant des têtes de pierre ou des obélisques ou peuvent être acquis définitivement grâce à une pyramide de la connaissance. Pour chaque sort débloqué, il faut le charger avec de la mana. Lorsque la mana a complètement chargé un sort (la barre bleue est remplie), une occurrence de ce sort est disponible. Presque chaque sort peut être lancé plusieurs fois avant qu'il soit totalement indisponible. Par exemple, l'explosion peut être chargée quatre fois de suite et la chamane peut alors l'utiliser autant de fois. Plus un sort est puissant et plus il nécessite de mana pour se charger. Il dispose aussi de moins de charge. Le volcan, par exemple, ne peut être lancé qu'une fois. Il doit ensuite être rechargé complètement, tandis que l'explosion peut être lancée maximum quatre fois d'affilée sans nécessiter de mana. Il faut noter que la chamane est immunisée à presque tous les sorts qu'elle lance. Ils peuvent donc être lancés directement sur elle pour se débarrasser d'ennemis gênants. Cependant, les sorts tornade, marécages, tremblement de terre et érosion peuvent tout de même lui être fatals. La chamane est bien sûr sensible aux sorts lancés par les chamanes ennemies.

Sorts de base

Explosion : C'est le sort de base, disponible dès le premier monde. Il déclenche une explosion sur la zone visée. Les unités qui s'y trouvent (à l'exception de la chamane qui l'a lancé) reçoivent des dégâts légers et sont projetés en l'air. Son très faible coût en mana en fait un sort très utile. A utiliser de préférence pour jeter des ennemis à la mer. (Sort offensif et défensif, quatre charges maximum)

Conversion : La conversion permet de convertir des sauvages à votre cause, en les transformant en braves. Tous les sauvages se trouvant dans la zone sont convertis. (Sort de développement, quatre charges)

Essaim mortel : L'essaim mortel déclenche une peur extrême chez les ennemis, disperse les armées et rend les adeptes ennemis incontrôlables pendant un certain temps. Il leur inflige aussi une petite quantité de dégâts. Ne fonctionne pas sur les chamanes ennemies. (Défensif, quatre charges)

Invisibilité : Ce pouvoir rend simplement invisible vos adeptes. Six adeptes maximum deviennent invisibles par sort lancé. Ne fonctionne pas sur la chamane. (Offensif, quatre charges)

Bouclier magique : Le bouclier accroit la résistance des adeptes et les immunise contre certains sorts (explosion, foudre, tornade, déluge de feu). Tout comme l'invisibilité, chaque sort lancé ne protège que six adeptes. Ne fonctionne pas non plus sur la chamane (Défensif, quatre charges)

Pont : Ce sort crée simplement un pont depuis la position de la chamane jusqu'à la zone visée. En plus de créer un lien entre des terres séparées par un bras de mer, il permet d'agrandir son territoire, accéder à des montagnes et même détruire des bâtiments, s'il est bien utilisé. (Développement, quatre charges)

Foudre : La foudre est plus puissante que l'explosion mais a, à peu de choses près, le même but : tuer les adeptes ennemis (en un coup) et détruire les bâtiments ennemis.
A chaque fois qu'un bâtiment est touché par la foudre, il perd un fagot de bois (Offensif et défensif, quatre charges)

Hypnose : L'hypnose convertit pendant un certain temps les adeptes ennemis. Ils se battent alors à vos côtés. Lorsque l'effet du sort se dissipe, les adeptes convertis retournent dans leur camp d'origine. (Offensif et défensif, trois charges)

Tornade : La tornade détruit les bâtiments (fagot par fagot, complètement si elle reste suffisamment longtemps sur le même bâtiment) sur lesquels elle passe et entraîne dans les airs les adeptes. Ce sort peut se retourner contre son lanceur en détruisant ses bâtiments et en tuant ses propres adeptes. (Offensif, trois charges)

Marécages : Les marécages tuent tout ce qui passe dedans, adeptes et chamanes, ennemis ou amis. Les marécages restent à l'endroit où ils ont été lancé jusqu'à ce que dix unités au total y meurent. (Défensif, trois charges)

Aplanissement : Ce sort égalise le terrain autour de l'endroit où il a été déployé, sur base de la hauteur de ce point. Si des bâtiments dans la zone subissent une dénivellation trop importante, ils explosent. (Développement, trois charges)

Tremblement de terre : Le tremblement de terre est souvent meurtrier. La terre se met à trembler et tous les bâtiments dans la zone de lancement perdent un fagot de bois. De plus, après quelques secondes, une zone de lave apparaît, brûlant les bâtiments et tuant toute unité qui s'y trouve. Enfin, une bande de terre proche se trouve soudainement inondée, noyant bâtiments et unités. (Offensif, deux charges)

Erosion : L'érosion accélère le vieillissement du terrain, ce qui a pour effet d'aplanir les montagnes et noyer les rivages. Tout ce qui s'y trouve est détruit ou noyé. (Offensif, deux charges)

Déluge de feu : Une pluie de feu s'abat sur la zone ciblée. Tous les bâtiments et les unités (à l'exception de la chamane qui a lancé le sort) dans les environs prennent feu. Les unités meurent tandis que les bâtiments subissent de gros dégâts (destruction totale des huttes). (Offensif, deux charges)

Mort ailée : La mort ailée est un dragon extrêmement résistant et fort. Il se dirige automatiquement vers les ennemis les plus proches et dévore une à une les unités ennemies. (Offensif, une charge)

Volcan : Le volcan est le sort de destruction le plus puissant. Une montagne se crée à l'endroit où le sort a été lancé, détruisant tous les bâtiments de la zone. S'ensuite une explosion de lave qui s'étend très loin, brûlant tout ce qui s'y trouve. (Offensif, une charge)

Sorts spéciaux

Rage sanguinaire : La rage sanguinaire se trouve dans le niveau du même nom (monde 16). Ce sort augmente nettement la vitesse de déplacement et d'attaque, la résistance et la force des adeptes sur lesquels il est utilisé. Son effet est limité dans le temps. (Offensif)

Apocalypse : Ce sort crée une immense arène là où la chamane l'a lancé. Les adeptes de toutes les tribus y sont téléportés et s'affrontent lors d'une grande bataille. La dernière tribu qui a des adeptes en vie gagne la partie. Ce pouvoir se trouve dans les mondes 17 et 18.

Téléportation : Il téléporte simplement la chamane à l'endroit visé. C'est le seul sort qui a une portée illimitée (à l'exception des sorts du niveau 25). Il est disponible dans le dix-neuvième monde.

PRIERES

Dans la majorité des mondes, il est possible de prier certains monuments, pour en obtenir les bienfaits. Il existe plusieurs types de monument et chacun a ses caractéristiques. Ils nécessitent tout de même un nombre plus ou moins important de prieurs, pour obtenir plus ou moins rapidement leurs avantages.

Pyramide de la connaissance : La pyramide de la connaissance contient le savoir de l'ennemi. Il peut s'agir de sort ou de bâtiment. Seule la chamane peut la prier. Lorsqu'elle le fait, la tribu acquiert définitivement ce savoir et débloque donc pour tout le reste du jeu le bâtiment ou le sort renfermé dans la pyramide.

Tête de pierre : Une tête de pierre contient toujours un sort en quantité limitée et uniquement pour la mission en cours. De temps en temps, un pouvoir se déclenche automatiquement à proximité (déluge de feu, foudre, volcan, ...).

Totem : Un totem crée souvent automatiquement un sort précis sur un endroit particulier. Il s'agit en général d'une aide non négligeable.

Obélisque : L'obélisque donne un très grand pouvoir qui change considérablement le cours de la mission. Seule la

chamane peut le prier.

NOTES

La soluce qui suit propose des solutions en mettant à profit au maximum tous les aspects du jeu et en utilisant toutes les ressources mises à disposition du joueur (création d'un camp, entraînement d'une armée, gestion de la mana, attaques grandioses, prières, etc.). Il est en effet possible de réussir la quasi-totalité des missions en se contentant d'un camp basique, sans armée et en employant seulement la chamane. D'autres stratégies que celles décrites dans ce guide mènent également à la victoire.

Dans un souci de simplicité, il est parfois demander au joueur de tourner son écran (avec les flèches du clavier). Ceci permet d'avoir les mêmes repaires que dans la soluce. Lorsqu'il est fait référence au nord, sud, est et ouest, c'est donc en fonction de la rotation de l'écran.

Enfin, pour s'y retrouver, la tribu dakini est la tribu rouge, les chumaras sont les jaunes et les mataks, les verts. Vous dirigez la tribu bleue.

Monde 1 : L'aventure commence

Envoyez votre chamane prier la tête de pierre et récupérez deux sorts de pont. Pendant ce temps, demandez à vos braves d'occuper vos huttes et avec ceux qui restent, construisez-en une troisième. Lorsque la chamane a ses deux sorts de pont, lancez-en un entre votre île et celle du milieu. Là, allez prier la seconde tête de pierre, jusqu'à ce que vous obteniez quatre sorts de foudre. Enfin, tuez le brave en envoyant un sort d'explosion juste à côte de lui pour l'envoyer dans l'eau. Priez ensuite la pyramide de la connaissance et accaparez-vous le savoir de l'ennemi (hutte des guerriers).

Après, lancez votre deuxième sort de pont depuis l'île où se trouvait la pyramide jusqu'à l'île ennemie. Lancez ensuite un éclair sur le petit groupe de braves devant la hutte, un autre sur la hutte, un sur la chamane et un dernier sur la hutte des guerriers ennemie. Enfin, finissez les survivants en les envoyant dans l'eau grâce au sort d'explosion.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hutte des guerriers
Têtes de pierre : Sorts de pont à l'infini (un prieur requis), quatre sorts de foudre (un prieur)

NOTE

La première tête de pierre donne des sorts de pont à l'infini jusqu'à ce que la chamane crée un pont vers l'île des dakinis.

Monde 2 : A la nuit tombée

Construisez votre camp. Cinq huttes (en comptant celle de départ) devraient suffire. N'oubliez pas de construire également une hutte des guerriers. Envoyez votre chamane prier le totem qui se trouve à l'ouest du camp. Cela a pour effet de créer un pont depuis votre camp jusqu'à la petite île qui se trouve à l'est. Envoyez votre chamane et un brave prier la tête de pierre et obtenez trois sorts de tornade.

Lorsque votre camp est construit, attendez que les braves améliorent les huttes jusqu'au niveau maximal puis entraînez-en une petite dizaine dans la hutte des guerriers. Envoyez-les avec votre chamane vers le camp ennemi. Attaquez-vous à la tour. Quelques renforts constitués de braves et de guerriers arrivent pour vous repousser. Mais votre force de frappe est largement supérieure et vous n'aurez alors aucun mal à éliminer vos ennemis. D'autres renforts devraient arriver de temps en temps. Lancez un sort de tornade sur la première hutte et allez prier la pyramide de la connaissance. Vous avez maintenant le sort essaim mortel.

Détruisez les deux autres huttes avec les tornades qui vous restent. Les braves de l'ennemi seront tous envoyés dans la hutte des guerriers. N'attendez pas ; attaquez-les tout de suite avec vos guerriers. La chamane ennemie invoque l'un ou l'autre essaim mortel sur vos guerriers. Envoyez votre chamane, accompagnés de quelques guerriers pour lui régler son compte. Pendant ce temps, ordonnez au reste de votre armée de détruire la hutte des guerriers ennemie et de supprimer les derniers défenseurs.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort d'essaim mortel
Tête de pierre : Trois sorts de tornade (deux prieurs)
Totem : Un sort de pont créé (un prieur)

NOTE

Dès que vous approchez de la tour de guet, vous pouvez entendre un tocsin et des ennemis arrivent du camp. Ceci se produit parce qu'un guerrier se trouve dans la tour.

Monde 3 : Crise de foi

Tout comme pour la mission précédente, commencez par construire votre camp. Dès le début, envoyez votre chamane prier la pyramide de la connaissance de l'ennemi. Ceci se fera pour la majorité des missions. Dans le cas du troisième monde, il est possible de contourner le camp ennemi. Envoyez votre chamane prier le totem qui se trouve près de la colline centrale. Ce totem a pour effet d'aplanir le sol menant à la pyramide. Lorsque c'est fait, priez la pyramide pour obtenir la hutte des prêcheurs.

Construisez une hutte des prêcheurs et entraînez quelques guerriers et prêcheurs. Il n'est pas utile d'avoir une armée démesurée, la résistance est très faible. Lorsque votre armée est prête, envoyez votre chamane au sommet de la colline entre les deux camps. De là, lancez le sort explosion près du prêcheur ennemi qui se trouve à l'entrée du camp et envoyez-le dans l'eau. Faites de même avec la chamane. Lancez l'attaque dès qu'elle se trouve dans l'eau. Les ennemis n'ont pas d'autre prêcheur et pas de guerrier. Tuez simplement tous les braves et la chamane ennemie si elle a le temps de se réincarner.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hutte des prêcheurs
Totem : Sort d'érosion créé (un prieur)

NOTE

Si vous traînez trop, les ennemis finissent par passer à l'attaque avec quelques adeptes.

Monde 4 : L'union fait la force

Le lieu de réincarnation se trouve sur une petite enclave, avec deux huttes. L'endroit est trop petit pour construire quoi que ce soit. Heureusement, une pyramide de la connaissance tout près débloque la tour de guet. Allez la prier et remplissez les deux huttes avec vos braves. Envoyez-en un prier la tête de pierre au nord. Placez aussi vos autres braves près de cette statue. Lorsque la chamane a fini sa prière, ordonnez à vos braves de construire une tour de guet près de la tête de pierre. Lorsque c'est fait, construisez votre camp près de la tour de guet. Pendant ce temps, grâce au sort de conversion obtenu en priant la tête de pierre, convertissez un maximum de sauvages et assignez-les à la construction du camp. Une autre pyramide de la connaissance se trouve près du camp adverse. Eliminez le brave qui la garde et priez la pyramide. Des ennemis viendront régulièrement, seuls, pour empêcher votre chamane de prier. Il suffit de les envoyer dans l'eau avec le sort d'explosion.

Une fois la pyramide priée et le sort de foudre acquis, retournez dans votre camp. Pendant que vous entraînez votre armée, les ennemis se massent près de votre base. D'abord un prêcheur s'y installe, suivi rapidement par quelques

guerriers qui effectuent une ronde. Une première attaque ne tardera pas. Elle est constituée de deux guerriers. La suivante est plus importante puisque des guerriers et des prêcheurs attaquent ensemble. La troisième attaque est menée par la chamane ennemie qui lance le sort de foudre sur vos bâtiments. Lorsque vous êtes prêts, lancez l'attaque. Elle devrait passer toute seule. Le seul véritable danger est la chamane qui peut anéantir facilement votre armée en lançant la foudre dessus.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Tour de guet, sort de foudre
Tête de pierre : Quatre sorts de conversion (un prieur)

Monde 5 : La mort venant des cieux

Cette fois, il s'agit d'une mission spéciale. Le but est de prier une statue de dragon, libérant une créature démoniaque sur les ennemis. Vous avez quinze minutes pour réussir la mission. Envoyez un guerrier prier la tête de pierre à gauche tandis que la chamane est placée dans la tour de guet de droite. Il est inutile de prier le totem (qui déploie un pont) au centre ; ça prendrait trop de temps. Convertissez les sauvages sur l'île à l'est avec les trois sorts de conversion que vous avez récupérés avec la tête de pierre. Priez ensuite le totem qui se trouve sur cette île. Vous obtenez un bateau. Ramenez les braves convertis sur l'autre berge, là où se trouve votre camp. Toujours à l'aide du bateau, faites aussi traverser la mince portion d'eau par votre chamane et vos guerriers.

Faites immédiatement prier la tête de pierre à l'est par votre chamane, pendant que vous entraînez vos braves dans la hutte des guerriers et des prêcheurs. Lorsque vous avez obtenu deux sorts de pont, priez le totem à l'ouest. Ceci déploiera un pont entre l'endroit où se trouve le totem et la colline de l'autre côté de l'eau. Lorsque votre armée est prête (quand vous avez entraîné tous vos braves), passez à l'action. Gravissez le pont que vous venez de créer et lancer le sort d'explosion sur les ennemis qui se trouvent sur la colline. Tous les guerriers et prêcheurs du camp ennemi arriveront sur vous. Votre armée n'est clairement pas de taille à les anéantir tous mais ce n'est pas grave. Laissez-les se battre. Pendant ce temps, éclipsez vous avec votre chamane vers la gauche du camp. Longez complètement la berge jusqu'à arriver près de l'objectif de la mission. Tuez ou éloigner les ennemis grâce aux sorts d'explosion et d'essaim mortel. Avant de prier, assurez-vous que personne ne puisse vous dérangez. Mettez votre chamane à l'un des deux côtés de l'entrée, sur la petite colline puis lancer un sort de pont de l'autre côté. Vous créerez ainsi un mur infranchissable sur l'entrée de la colline pour bloquer les arrivants. Ensuite priez la statue en forme d'oiseau/dragon et profitez du spectacle.

GAIN

Têtes de pierre : Trois sorts de conversion (un prieur), deux sorts de pont (un prieur)
Totems : Un sort de pont créé (six prieurs), un bateau créé (un prieur)
Obélisque : Morts ailées créées

NOTE

Lorsque vous traversez le camp ennemi avec votre chamane, essayez d'économiser le plus possible vos sorts d'explosion. Vous n'avez pas assez de mana pour les recharger.

Monde 6 : Les ponts

Allez tout de suite prier la pyramide qui se trouve au nord de votre lieu de réincarnation. Pendant ce temps, faites construire des huttes par vos braves. Lorsque la pyramide est priée, convertissez le plus possible de sauvages (il y en a beaucoup, notamment près du point d'eau au nord du point de départ et près du camp chumara). Au nord-est de votre camp se trouve une toute petite île avec un guerrier ennemi et un totem. Ne vous en préoccupez pas pour l'instant et ne tuez surtout pas le guerrier.

A l'aide de vos nouveaux braves (entre 30 et 50), agrandissez votre camp. N'hésitez pas à construire beaucoup de huttes, ce n'est pas la place qui manque. Envoyez aussi quatre braves prier la tête de pierre à l'est. Mais faites

attention, les ennemis pourraient vous empêcher d'y prier. Les chumaras tentent quelques incursions dans votre camp. Ils attaquent principalement depuis l'entrée nord mais il se peut qu'ils attaquent par l'ouest (en passant entre l'eau et la colline). Au bout de quelques minutes, les mataks passent à l'attaque et lancent un sort de pont entre leur camp et le vôtre. Repoussez leur assaut et franchissez leur pont avec votre chamane. Priez la tête de pierre. Utilisez ensuite le sort d'hypnose sur le guerrier qui se trouve sur la petite île et faites-le prier le totem. Cela aura pour effet de créer un pont entre les deux camps ennemis. Ils se déclarent alors la guerre et ne font plus attention à vous.

Mais ça ne suffit pas pour gagner. Créez une armée et attaquez en premier les mataks. Pendant que vos soldats étripent joyeusement tout ce qui bouge, priez la pyramide de la connaissance. Grâce au sort pont, vous pouvez accéder à la tête de pierre qui surplombe le camp vert. Priez-la pour obtenir le sort déluge de feu. Assurez-vous d'avoir éliminé les verts et rendez-vous chez les jaunes. Prenez garde à la chamane ennemie. Avancez uniquement avec votre chamane vers la tour ennemie et lancez un sort de foudre dessus. La chamane ennemie étant dedans, elle meurt sur le coup. Attaquez ensuite avec votre armée. Lancez les sorts de marécages sur la rampe qui mène à la tour de guet que vous venez de griller ; la chamane ennemie s'y rend automatiquement dès qu'elle se réincarne. Dès le début de l'assaut, lancez votre sort déluge du feu sur la hutte des prêcheurs. Le combat se termine assez vite si votre armée est suffisamment grande. Il faudra toutefois achever les ennemis dispersés un peu partout à l'ouest du camp chumara.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Sort de conversion, sort de pont
Têtes de pierre : Trois sorts de marécages (quatre prieurs), trois sorts d'hypnose (un prieur), un sort de déluge de feu (un prieur)
Totem : Un sort de pont créé et déclaration de guerre entre les tribus ennemies (un prieur)

NOTE

Dans ce monde, vous devez affronter pour la première fois deux ennemis en même temps. Soyez donc vigilant car ils peuvent attaquer depuis trois endroits différents.

Monde 7 : L'ennemi invisible

Tournez l'écran à 180° pour avoir un visuel constant sur l'ennemi. Vous commencez de nouveau sur un terrain trop petit. Construisez donc une tour de guet tout au nord, sur la berge. Les ennemis se trouvent sur l'autre grande île, qui n'est pas joignable pour l'instant. Il n'est donc pas possible de prier la pyramide de la connaissance dès le début. Construisez votre camp autour de la tour de guet et convertissez les sauvages sur votre île. Faites tout de même attention au bois, il s'épuise rapidement sur ce monde, malgré les apparences. Ne construisez donc pas votre campement trop rapidement. Construisez une tour de guet au nord-ouest et au nord-est de votre île. C'est par là que les chumaras attaquent.

Après quelques minutes de jeu, vous êtes avertis que vous êtes attaqués par des ennemis invisibles. En effet, la chamane ennemie crée un pont à l'une des extrémités des deux îles (entre la sienne et la vôtre). Elle utilise le sort d'invisibilité sur ses troupes pour vous attaquer par surprise. Plusieurs options s'offrent à vous. Soit vous empêchez tout simplement la chamane de lancer son sort de pont en la tuant avant (avec la foudre). Mais cette option n'est que temporaire puisque les ennemis retentent l'attaque. Soit vous la laissez faire et vous encaissez l'attaque. Les tours de guet permettent de montrer les ennemis à proximité sur la boussole. Profitez-en pour repérer les ennemis invisibles dans votre camp. Et les prêcheurs installés dans les tours de guet convertissent tout de même les ennemis invisibles. Placez donc plusieurs tours de guet dans votre camp et en périphérie.

Enfin, lorsque votre camp est bien protégé et suffisamment grand, commencez à entraîner votre armée. Quinze guerriers et dix prêcheurs suffisent. Lancez un sort de pont vers la petite île du milieu et priez la tête de pierre avec cinq braves. Envoyez-y aussi votre chamane et mettez-la le plus possible au nord. La chamane ennemie ne manquera pas d'essayer de pulvériser vos prieurs avec un sort de foudre. Empêchez-la de le faire en la tuant avant. Lorsque vous avez récupéré les deux sorts d'érosion, attaquez les ennemis. Si la chamane ennemie a créé un pont chez vous, utilisez-le. Dans le cas contraire, lancez le sort vous-même. Il vaut mieux attaquer depuis une extrémité (et non en passant par l'île du milieu), comme le font les ennemis, pour éviter de se retrouver attaqué de tous les côtés. Détruisez

la tour de guet ennemie et tuez les prêcheurs dans la zone. Utilisez un de vos prêcheurs pour convertir les ennemis et poursuivez l'attaque avec le reste. Les adversaires résistent un peu mais ils sont plus faibles que vous puisqu'ils sont surtout constitués de braves. Tuez les prêcheurs en priorité. Pendant que vos hommes attaquent, priez la pyramide de la connaissance avec votre chamane. Tuez aussi la chamane ennemie dès que vous la voyez, elle pourrait nuire à vos hommes. Pour finir, lancez les deux sorts d'érosion sur le petit point d'eau à l'ouest du camp ennemi. Grâce à cela, vous pouvez supprimer un ou deux bâtiment(s) jaune(s) sans effort. Enfin, rasez et tuez ce qu'il reste, soit plus grand-chose.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort d'invisibilité
Tête de pierre : Deux sorts d'érosion (cinq prieurs)

NOTE

Si vous empêchez la chamane de créer un pont, elle essayera de nouveau de le faire, mais pas forcément du même côté.

Monde 8 : Le choc des continents

Comme d'habitude, commencez par construire votre camp. Dès le début, convertissez les sauvages qui se trouvent à l'est. Prenez quatre convertis et allez prier la tête de pierre qui se trouve au sud-est de votre camp, sur une bande de terre surélevée. Cette tête de pierre vous offre trois sorts de bouclier magique. Ramenez les autres convertis à votre camp (et profitez-en pour leur faire couper du bois là où ils se trouvent et le rapporter). Avec votre chamane, allez au nord de votre haut lieu de réincarnation. Au sommet de la colline se trouvent des guerriers qui patrouillent. Tuez-les, pénétrez dans le camp dakini et priez la pyramide de la connaissance. Celle-ci vous donne la hutte des pyroguerriers. Construisez-en une dans votre camp.

Les ennemis se développent lentement mais lorsqu'ils sont prêts, leurs attaques sont très fréquentes. Il est temps de s'occuper de la défense. Au nord de votre camp se trouve une entrée, délimitée par deux collines. Construisez-y six tours de guet sur deux lignes. Dans les trois tours les plus éloignées de votre camp, mettez des prêcheurs. Et dans les trois autres, placez des pyroguerriers. Créez aussi un pont pour atteindre les collines entourant votre camp. Ajoutez une tour de guet sur chacune de ces collines, près de celles que vous venez de construire et mettez un pyroguerrier dans chacune. Vous aurez alors une défense maximale et rien ne pourra pas passer. Il est temps de prier la dernière tête de pierre. Elle se trouve au nord-ouest de votre camp, relativement proche des ennemis. Le moyen le plus efficace est de passer par la colline ouest de votre camp, là où vous venez de créer un pont. Mettez quatre braves près du ravin ouest de la colline et lancez un sort d'explosion juste à côté, pour les faire tomber au bas de la colline. Vos braves seront presque morts mais ce n'est pas grave. De toute façon, leur santé se régénère. Envoyez-les prier la tête. Faites tout de même attention : vous obtiendrez quatre sorts de tornade. Or vous ne pouvez en avoir que trois à la fois. Donc, pour éviter de gaspiller un sort, priez la tête trois fois puis arrêtez la prière. Lorsque vous aurez lancé une tornade, ordonnez à vos braves de reprendre la prière.

Quand vous êtes prêts à attaquer (à ce stade, vous devriez avoir un bon nombre de guerriers, convertis par vos prêcheurs ; il ne reste plus qu'à entraîner quelques pyroguerriers et prêcheurs), envoyez d'abord votre chamane et détruisez en priorité les tours ennemies. Les pyroguerriers qui s'y trouvent peuvent vous canarder depuis une longue distance et vous causer des ennuis. Lancez un sort de foudre sur chaque tour, puis sur les ennemis qui patrouillent devant. Quand c'est fait, le reste de l'attaque passe comme une lettre à la poste. Comme d'habitude, éliminez le plus vite possible la chamane ennemie et guettez sa réincarnation. Cependant, vous disposez cette fois du sort bouclier magique qui protège vos hommes des sorts ennemis et les rend plus résistants. Néanmoins, des sorts tels que l'essaim mortel et l'hypnose fonctionnent tout de même sur eux. Utilisez les tornades que vous avez obtenues pour supprimer plus rapidement les bâtiments ennemis et tuez tout le monde.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hutte des pyroguerriers
Têtes de pierre : Trois sorts de bouclier magique (quatre prieurs), quatre sorts de tornade (quatre prieurs)

NOTE

Il se peut que les tours de guet ennemies soient vides. Dans ce cas, ne gaspillez pas vos pouvoirs dessus.

Monde 9 : Feux dans la brume

Il s'agit de la première mission présentant quelques véritables difficultés. Un brouillard de guerre recouvre le monde et il n'est donc pas possible de voir ce que font les ennemis. Ceux-ci disposent d'un sort de volcan qu'ils n'hésitent pas à lancer en plein milieu de votre camp. Et ils possèdent des bateaux, ce qui fait qu'il est difficile de savoir d'où partira l'attaque. Et pour couronner le tout, il n'est pas possible d'acquérir les bateaux dès le début. Il s'agit un peu d'une mission contre la montre puisque de votre rapidité dépend la suite de la mission. Construisez votre camp mais gardez à l'esprit qu'il peut partir en fumée à presque tout moment. Presque, puisque l'attaque met tout de même quelques minutes à arriver. A peine le jeu commence-t-il qu'un ennemi prie un totem. C'est l'une des rares choses que l'on voit et vous ne pouvez évidemment rien faire pour l'en empêcher. Partez en exploration avec votre chamane. Elle n'a de toute façon rien d'autre à faire. Au sud-ouest se trouvent deux têtes de pierre. Convertissez les sauvages du coin et priez les têtes. La plus proche du camp jaune donne un sort de tremblement de terre tandis que l'autre vous octroie deux sorts de tornade. Ramenez les convertis à votre camp et faites-les couper du bois au passage. Il a tendance à se faire rare.

Pour repousser l'assaut chumara efficacement, construisez des tours de guet tout autour de votre camp (surtout près de l'eau). Mettez-y des pyroguerriers. Les unités se trouvant dans un bateau ou un ballon sont beaucoup moins résistantes que sur la terre ferme. Laissez aussi votre chamane dans votre camp en permanence, tant que vous n'attaquez pas. Dès que vous voyez des bateaux ennemis, lancez tout ce que vous avez : le sort essaim mortel sur un bateau est redoutable puisque tous ses occupants (à l'exception de la chamane) se jettent à l'eau et se noient. Si vous voyez la chamane ennemie dans un bateau, lancez un sort de foudre pour griller tous ses occupants. De cette manière, vous devriez empêcher la chamane de lancer le volcan dans votre camp. Au nord-est de votre camp se trouve une petite île remplie de sauvages. Elle est en partie cachée mais elle contient une tête de pierre. Allez-y avec votre chamane (après avoir repoussé une attaque, prenez simplement un bateau ennemi) et convertissez au moins cinq sauvages. Faites-les ensuite prier la tête pour obtenir vous aussi un volcan.

Quand vous vous sentez d'attaque, créez une grande armée. Le camp jaune se trouve au sud-ouest de votre position. Suivez le chemin que vous avez pris au début pour prier les têtes et continuez jusqu'au camp ennemi. Les ennemis sont nombreux et vous ne les voyez pas. Ils ont aussi beaucoup de tours avec des pyroguerriers. Durant l'attaque, avancez d'abord votre chamane à la recherche des tours (sur les collines) et détruisez-les avec la foudre. Lancez le volcan en plein milieu du camp et faites attention à ce que votre armée ne soit pas touchée par la lave. Priez la pyramide avec la chamane pendant que vos soldats détruisent ce qui reste du camp.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hangar à bateaux
Têtes de pierre : Deux sorts de tornade (quatre prieurs), un sort de tremblement de terre (quatre prieurs), un sort de volcan (cinq prieurs)

NOTE

Il se peut que la chamane ennemie n'attaque pas. En effet, les ennemis veulent à tout prix récupérer leurs bateaux perdus, à tel point qu'ils ne font plus que ça. Donc plus vite vous aurez une défense correcte, plus vite vous réduirez les risques d'attaques ennemies.

Si malgré tout l'ennemi parvient à créer un volcan dans votre base, vous pouvez l'aplanir avec un sort de pont. La terre brûlée redevient constructible après quelques minutes.

Monde 10 : Des profondeurs marines

A l'instar du cinquième monde, il s'agit d'une mission challenge. Vous commencez dans un petit camp se situant en contrebas du campement matak. La chamane ennemie lance immédiatement plusieurs sorts d'érosion, coulant petit à

petit votre camp. Vous devez donc fuir. Vous disposez d'un bateau. Remplissez-le avec votre chamane et quatre autres adeptes. Il est possible d'en sauver cinq de plus mais il ne faut pas perdre de temps : donnez l'ordre à deux braves de construire un second bateau et faites couper du bois par un troisième. Un des deux braves affectés à la construction du bateau ira chercher sans cesse le bois fourni par le troisième alors que le dernier reste dans le hangar à bateaux : cela accélère la construction et donc, en faisant cela vous aurez le temps de créer un bateau. Remplissez-le immédiatement. Vous n'aurez pas le temps d'en construire davantage.

Au nord de ce qui fut votre camp, vous pouvez apercevoir une petite île. Tuez les deux guerriers avec le sort d'explosion et envoyez tous vos hommes sur la tour. Tuez le prêcheur et rejoignez les bateaux avec tout le monde, à l'exception de deux adeptes. Prenez-les tous les deux et priez le totem. Un camp démoli sort des flots, tandis qu'un compte à rebours s'enclenche. Vous avez huit minutes pour vous venger. Annulez le tour d'horizon. Si vous ne le faites pas, en plus de perdre des précieuses secondes, vous perdez vos deux prieurs puisque la petite île coule après avoir prié le totem. Rejoignez votre nouveau camp lorsqu'il est totalement immergé (ce serait dommage de perdre vos bateaux en les faisant échouer) et remettez-le en bon état. Convertissez les sauvages et entraînez quelques guerriers, prêcheurs et pyroguerriers pendant que deux braves construisent des bateaux. Laissez les autres dans les huttes. Ils produisent suffisamment de mana pour entraîner des soldats. Par contre, n'attendez pas que des nouveaux braves arrivent au compte-gouttes. Videz petit à petit vos huttes pour former votre armée.

Quand vous avez cinq bateaux remplis, attaquez (avec la chamane). Ne vous préoccupez pas des deux tours, elles sont vides. Le danger le plus important se trouve sur la gauche quand vous débarquez. Quelques pyroguerriers patrouillent et vous causent des soucis. Si vous avez bien géré votre mana, vous devriez avoir un sort de foudre. Lancez-le sur ces ennemis. Débarquez ensuite avec vos hommes et attaquez la première partie de l'île. Envoyez immédiatement deux hommes prier le totem. Faites en sorte qu'aucun ennemi ne puisse interrompre leur prière. Dès que la prière est finie, des sorts d'érosion se déclenchent sur le camp adverse, détruisant et coulant tout. Il ne reste plus qu'à achever les éventuels survivants à l'aide de la chamane.

GAIN

Totems : Création d'une base (deux prieurs), sorts d'érosion créés (deux prieurs)

NOTE

La chamane ne doit pas mourir sinon la mission est un échec.

Monde 11 : Ames perfides

Cette mission n'est pas la plus facile. Il faut gérer deux camps ennemis en même temps alors qu'ils ne se font pas la guerre (du moins pas de manière intense). Tournez votre écran de 90° vers la droite. Au sud se trouvent les chumaras. Ils ne sont pas atteignables pour l'instant. Rendez-vous chez les mataks au nord et priez leur pyramide de la connaissance. Dès que c'est fait, vous pouvez lancer un sort de marécages dans leur camp. Ca les ralentira très légèrement mais c'est toujours ça de pris. Sur le passage, convertissez quelques sauvages qui iront ensuite prier la tête de pierre qui se trouve entre les verts et vous. Cette tête nécessite six adeptes et elle donne des sorts de marécages. Si vous voulez freiner davantage les mataks, lancez ces sorts lorsque vous avez fini de prier la pyramide (vous devriez avoir obtenu au moins un sort durant la prière). Ainsi, la pyramide vous donne un sort, comme n'importe quelle pyramide et la tête vous en donne trois. Et tout ça sans dépenser de mana. De plus, bien placés, ces marécages peuvent tuer plusieurs fois la chamane verte et donc vous faire bénéficier de sa mana. Convertissez le plus de sauvages possibles. Retournez dans votre camp et en ce qui concerne celui-ci, construisez comme d'habitude autour du haut lieu de réincarnation. Notez aussi la colline au sud-est du haut lieu. Construisez une tour de guet au sud de cette colline et mettez-y un pyroguerrier dès que vous le pouvez. Il s'agit d'un bon emplacement pour construire des huttes et la hutte des pyroguerriers. A l'est se trouve une zone assez large pour contenir quelques huttes. Commencez donc par y bâtir une tour de guet. Enfin, à la base de la colline précédemment citée se trouve un endroit idéal pour votre hangar à bateaux. Construisez-en un.

N'oubliez pas de construire un bon nombre de tours de guet autour de votre camp, comme lors de la neuvième mission. Mettez un pyroguerrier dans celles que vous avez construites au bord de l'eau et laissez des prêcheurs sur la terre, près

de ces tours. Pour défendre les terres, adoptez une tactique similaire à celle utilisée durant la huitième mission : une ou plusieurs tours de guet avec des prêcheurs en première ligne et des pyroguerriers dans les tours plus proches de votre camp. Les assauts ennemis sont nombreux. Les mataks attaquent au nord et à l'est et parfois par la voie maritime, au sud et à l'est, et leur chamane utilise son sort de marécages. Tandis que les chumaras attaquent dans un premier temps par la mer, surtout à l'ouest. Leur chamane convertit momentanément vos adeptes avec son sort d'hypnose. Puis, dans un second temps les jaunes créent des ponts jusqu'à votre campement et attaquent alors par la voie terrestre. Méfiez-vous des mataks, ils utilisent parfois le sort d'invisibilité.

Votre camp n'est pas facile à défendre puisqu'il s'étend loin jusqu'à l'est alors que les ennemis attaquent à plusieurs endroits à la fois. Une technique fiable consiste à prier la pyramide de la connaissance chumara avant d'attaquer qui que ce soit. Prenez un bateau et rendez-vous sur le territoire avec votre chamane, seule. Anéantissez les quelques ennemis qui se trouvent près de la pyramide et priez-la. D'autres ennemis arrivent très fréquemment puisque la pyramide se trouve juste en bordure du camp jaune. Lorsque vous avez le sort d'hypnose, repartez. Les choses devraient être plus faciles à présent. Utilisez ce sort pour repousser les attaques et lorsque vous attaquez vous-mêmes. Le camp matak tombe facilement et il vaut mieux l'assaillir en premier. Avant d'attaquer, lancez quelques sorts de marécages au sud-ouest, sur la rive en face de votre camp afin d'empêcher la chamane jaune de créer un pont. Seule la première colline près du camp vert représente un risque potentiel mais deux sorts de foudre devraient régler le problème, un sur chaque patrouille. La tour est occupée par un prêcheur et n'est donc pas une menace. Il y a quelques tours dans le campement matak et la plupart abritent un pyroguerrier. Lancez systématiquement la foudre sur ces tours pour vous en débarrasser facilement. Rasez le camp ennemi mais en vitesse, puisque pendant ce temps, rien n'empêche les jaunes de vous attaquer, hormis les marécages. Mais c'est une solution temporaire. Et sans votre chamane pour défendre, les choses risquent de se corser. Dès que les mataks sont vaincus, revenez et attaquez les jaunes. Ils ne devraient pas opposer tellement plus de résistance que les verts. Une fois de plus, seule l'entrée du camp est bien défendue mais peut être anéantie très facilement (foudre, hypnose, prêcheurs, etc.).

GAIN

Pyramides de la connaissance : Sort d'hypnose, sort de marécages
Têtes de pierre : Trois sorts de marécages (six prieurs), trois sorts d'aplanissement (six prieurs)

NOTES

La tête de pierre située entre votre camp et celui des chumaras donne trois sorts d'aplanissement. Mais ils sont absolument inutiles durant cette mission.

Les mataks peuvent attaquer par de nombreux endroits, au nord. Près de votre haut lieu de réincarnation se trouve un passage. Méfiez-vous, les verts l'empruntent parfois pour vous nuire. Construisez-y également des tours pour éviter les ennuis.

Monde 12 : Une cible facile

C'est la première mission où les trois camps ennemis sont présents en même temps. Mais pas de panique : ils se battent entre eux et font à peine attention à vous. Vous commencez sur la plus petite île. Construisez une hutte avec trois braves et avec les autres, construisez une tour de guet à l'ouest, puis un hangar à bateaux juste à côté. Dès que vous le pouvez, construisez un bateau. Lorsque celui-ci est créé, sautez dedans avec la chamane et rendez-vous sur l'île des chumaras, au sud. Priez la pyramide de la connaissance et repartez. Vous obtenez ainsi la hutte des espions. Un espion jaune arrive chez vous à peu près à ce moment-là. Eliminez-le avec votre chamane puis partez vers le nord avec votre bateau. En face de vous, vous verrez une grande île qui abrite les dakinis. Dirigez-vous vers l'ouest, vers les dakinis donc. Vous devriez apercevoir leur pyramide. Accostez à côté et priez-la. Vous obtenez les tornades. Enfin, reprenez votre bateau et contournez le camp dakini par le sud. Continuez tout droit jusqu'au camp des mataks. Atteignez la dernière pyramide et priez-la. Un ennemi viendra de temps en temps vous embêter mais un plongeon dans la mer juste à côté les aide à vous laisser en paix. Cette fois, c'est le sort érosion qui se débloque. Après, rentrez chez vous.

La suite est très simple. Les chumaras se font attaquer par les autres et votre intervention est parfaitement inutile. Si vous laissez faire les choses, les jaunes se font anéantir par les deux autres. Vous pouvez toutefois accélérer les choses et détruire les jaunes avant les autres. Néanmoins, la chamane chumara crée un pont entre son camp et le vôtre. Vous pouvez le couler avec le sort érosion. Cependant, si vous comptez attaquer prochainement, laissez-le intact, c'est une économie de mana. Après les chumaras, les plus faibles sont les dakinis. Vous pouvez simplifier les choses et créer un pont entre les mataks et eux et déclencher une guerre. Sinon, il suffit de tout raser, comme d'habitude. Enfin, les verts opposent un peu de résistance mais pas beaucoup, puisqu'ils se seront épuisés contre les autres ennemis. Méfiez-vous surtout de leurs tours surélevées, dont les pyroguerriers peuvent tirer de loin.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Hutte des espions, sort de tornade, sort d'érosion

NOTE

Soyez tout de même vigilants. Même si vos ennemis s'attaquent entre eux, ils ne manqueront pas de vous rendre une petite visite de temps en temps.

Il vaut mieux couler le pont créé par la chamane jaune. Il serait trop risqué de laisser à vos ennemis un tel un passage jusqu'à votre camp.

Monde 13 : Bombardement aérien

Tournez légèrement l'écran vers la gauche. Le camp matak se trouve maintenant au nord. Allez prier la pyramide qui se trouve au nord-est du camp vert. Sur le chemin, convertissez au moins cinq sauvages et faites-les prier la tête de pierre qui se trouve entre les mataks et vous. Lorsque votre chamane a fini sa prière, mettez-la près de la tête de pierre. La chamane ennemie essayera de tuer vos prieurs. Empêchez-la de le faire. Cette tête vous donne un volcan. Retournez à votre camp et convertissez les sauvages (il y en a une quinzaine à l'ouest, là où vous pourriez construire un hangar à bateaux). Les jaunes attaquent très souvent, par le sud et donc organisez en priorité votre défense. Bâtissez tout de même trois ou quatre huttes et une hutte des pyroguerriers. Entourez votre promontoire de tours de guet et mettez-y des pyroguerriers. Les jaunes attaquent relativement tôt et la chamane ennemie n'hésite pas à lancer de la foudre et des tornades. Profitez donc de leur manque de résistance lorsqu'ils sont dans les ballons pour les tuer. Construisez ensuite votre camp mais prévoyez un grand espace pour votre hangar à ballons.

La marche à suivre est similaire à celle de la onzième mission : il faut prier la pyramide des jaunes avant l'attaque finale. Pour ce faire, les chumaras justement attaquent à plusieurs reprises par les airs. Repoussez-les grâce à vos tours hébergeant des pyroguerriers. C'est radical contre les ballons. Lorsque votre défense est suffisante, sautez dans un ballon vide avec votre chamane et rendez-vous au sud-est de votre base. Le camp est jaune est très proche du vôtre. Descendez de votre ballon. La pyramide est toute proche. Détruisez les deux tours avec la foudre, depuis votre ballon. En effet, la portée de vos sorts est légèrement supérieure lorsque votre chamane est dans les airs. Eliminez le guerrier qui vient vous attaquer et priez la pyramide. Le hangar à ballons est maintenant disponible. Revenez dans votre camp et construisez le nouveau bâtiment.

Maintenant que vous pouvez produire vos propres ballons, entraînez une trentaine de pyroguerriers et construisez quinze ballons. Quant tout cela est fait, remplissez vos ballons avec vos nouveaux pyroguerriers et ne touchez pas à ceux qui se trouvent dans les tours. Placez également votre chamane dans un ballon (avec un pyroguerrier) et envoyez tout ce petit monde chez les mataks. Détruisez le camp bâtiment par bâtiment. Seuls la chamane et les pyroguerriers ennemis peuvent vous atteindre lorsque vos hommes sont dans des ballons. Profitez de cet avantage pour anéantir vos ennemis. Cependant, prenez garde aux pyroguerriers ennemis qui vous tueront en deux coups. Faites aussi attention à leur chamane. Tuez-la dès que vous la voyez. C'est encore plus risqué de la laisser en vie que dans les missions précédentes. Méfiez-vous aussi des huttes qui peuvent abriter des pyroguerriers. Quand vous en avez fini avec les verts, passez au camp jaune. N'oubliez pas que vous avez un sort de volcan en votre possession, utilisez-le durant l'attaque du camp chumara. Vous avez aussi la capacité à créer des tremblements de terre. Ca peut être utile pour détruire plusieurs bâtiments en une fois.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Hangar à ballons, sort de tremblement de terre
Têtes de pierre : Trois sorts de bouclier magique (six prieurs), un sort de déluge de feu (cinq prieurs), un sort de volcan (cinq prieurs)

NOTES

Il y a deux autres têtes de pierre dans ce monde. L'une des deux se trouve au nord-est du camp matak, près de l'eau. Il faut y faire prier six adeptes et elle donne trois sorts de bouclier magique, qui peuvent se révéler très utiles lorsque vous attaquez avec vos ballons. Si les verts sont encore dans le jeu, ils tentent une attaque sur vos prieurs dès que vous obtenez le premier sort. La deuxième tête se trouve sur une île au nord du camp chumara et à l'ouest du vôtre. Cette fois, cinq adeptes sont nécessaires, pour recevoir un sort de déluge de feu.

Il se peut que les verts n'attaquent pas du tout durant la mission. Au mieux ils passent de temps en temps en bateau près de votre camp. S'ils attaquent, ils le font au nord. Mettez-y tout de même des tours habitées par des pyroguerriers et des prêcheurs, au cas où.

Monde 14 : Attaquée de tous côtés

Tournez l'écran de 45° à gauche. Les trois ennemis sont de nouveau présents. Les mataks sont à l'est, au-dessus de vous, les dakinis à l'ouest et les chumaras loin au nord, sur une autre île. La tâche est loin d'être simple. Vous commencez une nouvelle fois sur une petite parcelle de terrain et le mieux est donc de construire le plus au nord possible, près de la mer. Cette fois, les attaques sont plus soutenues et plus vicieuses. Les chumaras débarquent fréquemment en plein dans votre camp (le plus souvent par le nord mais quelques fois depuis le sud) avec des prêcheurs protégés par le bouclier magique (chargez donc rapidement le sort hypnose) et leur chamane essaye de vous lancer un tremblement de terre. Tandis que les dakinis font des percées depuis leur camp à l'ouest. Ils envoient aussi assez vite des espions mais ils cessent aussi rapidement leurs attaques. La chamane matak prend un malin plaisir à utiliser le sort d'aplanissement, agrandissant son territoire et réduisant le vôtre, tout en détruisant votre camp. Les mataks sont donc les plus dangereux. Ce sont les premiers qu'il faut éliminer. Construisez rapidement de quoi créer des soldats et remplissez vos tours avec des pyroguerriers et des prêcheurs. Quelques espions sont à prévoir. Tuez-les avant qu'ils ne mettent vos bâtiments en feu, vous verrez que le bois est une ressource rare. Le sort de pont vous sera utile. Tant que vous n'avez pas le sort d'érosion, vous pouvez supprimer l'avancée matak en lançant des ponts et en rabaissant le terrain.

Dès le début, priez la pyramide des rouges et obtenez le sort déluge de feu. Vous pouvez en lancer un dans le camp dakini. Ca les retarde un peu. Protégez-vous le plus vite possible et ne construisez pas trop près de la colline à l'est. Essayez de construire rapidement un hangar à ballons, puis un ballon. Lorsque votre camp est protégé ou que vous venez d'essuyer 2-3 attaques, rendez-vous à la pyramide des mataks. Contournez leur camp par le nord ou par le sud pour vous déplacer sans danger. Là, priez la pyramide mais prenez garde à la chamane, elle essaie de vous en empêcher. Dès que vous avez l'érosion, retournez dans votre camp et érodez le terrain dans l'autre sens, pour regagner du terrain. C'est plus efficace que le pont. Ne gaspillez pas votre mana dans des sorts tels que l'invisibilité qui ne servent à rien (à ce stade en tout cas). Rechargez le plus de fois possibles l'érosion et au bout d'un moment, c'est vous qui volerez le terrain de l'ennemi et qui détruirez son camp.

Enfin, lorsque vous aurez complètement inversé la balance, il sera temps de passer à l'attaque. Mettez un terme à l'étouffement des verts. Vous pourriez créer un pont depuis votre camp jusqu'au leur mais c'est risqué. Vous pouvez aussi tenter une attaque par les airs, comme durant la mission précédente, mais le bois se fait rare à ce stade de la mission. A vous de voir selon les moyens à votre disposition. Quoi qu'il en soit, les verts n'opposent que très peu de résistance. Seule la chamane est dangereuse. Rasez leur camp est un jeu d'enfant si vous attaquez avec des pyroguerriers dans des ballons. Méfiez-vous du sort essaim mortel de la chamane par contre. Lorsque les verts sont anéantis, rendez-vous au sud de leur ancien camp avec cinq adeptes et priez la tête de pierre. Elle vous donne une mort ailée. Retournez à votre camp. Avant d'attaquer les dakinis, repoussez une attaque des jaunes (lorsqu'ils attaquent avec leur chamane). Vous n'auriez pas envie qu'ils attaquent alors que vous êtes chez les rouges, vous risqueriez d'avoir un tremblement de terre dans votre camp. Ensuite, allez chez les dakinis avec votre armée. Dès le début de

l'attaque, leurs soldats se précipitent à votre rencontre. Si votre armée est constituée de pyroguerriers en ballons, c'est du pain béni puisque les rouges n'ont pas de pyroguerrier, comme les autres tribus. Laissez donc simplement vos ennemis se masser sous vos ballons et profitez du massacre. Détruire leur camp est aussi facile que pour les verts. Au sud-ouest de leur position se trouve une autre tête de pierre. Priez-la avec six adeptes pour recevoir un tremblement de terre. Il n'est d'aucune utilité puisqu'à ce stade de la partie, vous devriez avoir chargé vos deux tremblements de terre. Dirigez-vous ensuite vers le camp jaune et lâchez votre mort ailée. Pendant que celle-ci aide vos pyroguerriers à raser le dernier camp, priez la pyramide avec votre chamane et débloquez le bouclier magique. Les jaunes commettent la même erreur que les rouges et viennent à votre rencontre sans pyroguerrier.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Sort d'aplanissement, sort de déluge de feu, sort de bouclier magique
Têtes de pierre : Un sort de tremblement de terre (six prieurs), un sort de mort ailée (cinq prieurs)

NOTES

Au lieu d'attendre d'avoir le sort d'aplanissement pour contrer l'avancement des verts, vous pouvez charger votre sort d'érosion et le lancer sur la colline des mataks. Ce sort se révèle particulièrement efficace sur les élévations de terrain comme celle-ci.

Le bois manque très vite dans cette mission. Donnez l'ordre à vos braves d'en chercher entre les dakinis et vous. Ils doivent parfois aller loin pour en trouver. Faites-les accompagner par des prêcheurs et des guerriers, si possible.

Les ennemis n'ont pas de pyroguerrier mais leurs chamanes abusent des sorts tels que la foudre et l'essaim mortel. Méfiez-vous d'elles. N'hésitez pas à faire des raids aériens avec votre chamane et/ou des pyroguerriers.

Tant que les verts sont en vie, vous devriez charger cinq sorts en permanence : la foudre pour éliminer rapidement les chamanes ennemies (rechargez régulièrement votre mana en tuant la chamane matak), la tornade pour détruire la tour matak et éviter que la chamane verte ait une portée de sort trop importante, l'hypnose pour contrer les diverses attaques ennemies, l'aplanissement pour éviter de vous faire étouffer par les verts et l'explosion. Vous pouvez également charger de temps en temps un essaim mortel pour faire échouer les attaques des chumaras.

Juste au nord de votre lieu de réincarnation se trouve un point d'eau. Créez-y un pont pour gagner un peu de place.

Monde 15 : Emprisonnée

Tournez l'écran à 180° pour faire face à l'ennemi. Il s'agit encore d'une mission spéciale. Votre chamane s'est laissée emprisonner par les chumaras. Vous avez sept minutes et trente secondes pour la libérer. Votre chamane est emprisonnée sur une île et votre camp se trouve sur une autre île à proximité. Commencez par démonter la hutte des guerriers et construisez un hangar à ballons à la place. Affectez le plus de braves possible à la construction de ce bâtiment et entraînez déjà quelques pyroguerriers. Annulez aussi le chargement du sort conversion de la chamane, il n'est d'aucune utilité dans ce monde. Or, ce n'est pas le moment de gaspiller votre mana.

Dès que le hangar est terminé, créez des ballons à la chaîne et entraînez uniquement des pyroguerriers. Lorsque vous en avez une vingtaine, chargez les ballons et partez vers l'île ennemie. Attaquez en vitesse les cinq tours près de la prison et tuez leurs occupants (des pyroguerriers). Dès que c'est fait, acharnez-vous sur la prison jusqu'à la détruire. Pendant ce temps, continuez d'envoyer des ballons avec des pyroguerriers. Lorsque la prison est détruite, le compte à rebours s'arrête, votre chamane est libre et les soldats ennemis s'enfuient vers la seconde partie du camp. Priez l'obélisque un peu plus loin. Vous obtenez un volcan. Lancez-le sur le sommet de la rampe pour détruire l'intégralité du camp ennemi. Il se peut que vous deviez achever l'un ou l'autre survivant.

GAIN

Obélisque : Un sort de volcan

NOTES

Il est possible aussi de créer des bateaux. Cette solution est plus rapide puisque moins de bateaux que de ballons sont nécessaires et il y a un hangar à bateaux dès le début. Cependant, il est nettement plus difficile de s'occuper des tours dans ce cas et de nombreux soldats patrouillent près de la prison. Il faut alors tous les éliminer avant de s'attaquer à la prison tandis qu'avec les ballons, vous pouvez les ignorer.

Après sa libération, la chamane peut mourir, contrairement à la dixième mission. Cependant, elle ne se réincarne pas.

Monde 16 : Rage sanguinaire

Tournez votre écran à 180°. Dans ce monde se cache un sort spécial : rage sanguinaire. Si vous le lancez sur vos hommes, ils deviennent beaucoup plus forts et attaquent plus rapidement. Attendez-vous à rencontrer beaucoup de difficultés. Le bois est une fois de plus rare et il faut l'épargner le plus possible. Les ennemis veulent aussi s'accaparer le sort spécial et c'est là à peu près votre seule chance de salut puisqu'ils se livrent des batailles sans merci. Mais que vous décidiez de prier ou non pour obtenir ce sort, vous serez attaqué de très nombreuses fois. Le début est similaire à n'importe quelle mission ; bâtissez le plus de huttes possibles tout en faisant attention à ne pas épuiser vos réserves de bois. Soyez efficace : allez d'abord chercher tout le bois dont vous avez besoin pour un bâtiment avant de le construire, tout en laissant minimum un fagot de bois par arbre. De cette manière, le manque de bois ne se fera pas ressentir (pas dès le début en tout cas). Convertissez les quelques sauvages à l'est et à l'ouest de votre haut lieu de réincarnation.

Vous êtes de très loin le plus faible au début de la mission. Les dakinis à l'est ont déjà l'intégralité de leur camp, tout comme les chumaras à l'ouest. Les mataks, juste au sud de votre position, commencent avec une hutte des guerriers, une hutte des prêcheurs et une hutte des pyroguerriers. Méfiez-vous surtout des deux premiers. Les jaunes postent assez rapidement un prêcheur entre votre camp et le leur et les dakinis essayent de vous voler votre bois. Empêchez-les. Si vous attaquez leurs braves, ils envoient quelques guerriers en plus. Entraînez un prêcheur et convertissez-les. Ils vont aussi prier très tôt la tête de pierre qui donne la rage sanguinaire, à l'est du camp matak. Laissez-les faire, les autres tribus se chargent de les empêcher d'acquérir le sort. Ne perdez pas de temps. Construisez quelques huttes puis une hutte des prêcheurs. Attelez-vous à la construction de tours de guet au nord-est et au nord-ouest de votre camp. Créez-en une ligne de chaque côté. Il y a du bois au nord de votre position, près de la tête de pierre qui vous donne un sort de rage sanguinaire (à prier plus tard). Mais là aussi ne coupez pas tous les arbres sauvagement, contrôlez manuellement la coupe de ce bois. Quand vous avez une ligne de tours de chaque côté, placez-y des prêcheurs.

Les dakinis vous attaquent très rapidement et vous n'êtes pas de taille à vous défendre. Mettez votre chamane entre votre camp et le camp rouge. Tuez tous les prêcheurs ennemis et laissez vos prêcheurs convertir le reste. Si vous manquez de prêcheurs, entraînez-en quelques-uns avec les ennemis convertis. Gardez le reste près des tours. Les mataks ne tardent pas à suivre le mouvement des rouges. Leur chamane lance un sort d'érosion sur l'élévation de terrain au sud de votre camp et vous attaque avec une armée conséquente. Heureusement pour vous, ils attendent quelques secondes avant de passer à l'attaque. Utilisez la foudre pour tous les tuer. Dès que vous le pouvez, créez un sort de pont à cet endroit pour combler la brèche. Construisez rapidement une seconde ligne de tours des deux côtés (nord-est et nord-ouest) dans lesquelles vous mettez des pyroguerriers. Faites de même au sud ; les verts utilisent des ballons par la suite pour vous attaquer. Essayez aussi de construire rapidement un hangar à ballons et faites-en un pour votre chamane. Elle pourra alors se rendre plus rapidement d'un front à un autre. Enfin, laissez des prêcheurs près de vos tours pour combattre les prêcheurs ennemis et les empêcher d'interrompre vos conversions.

N'hésitez pas à attaquer les ennemis avec des soldats que vous avez convertis. Vous vous apercevrez très vite que vous dépassez le nombre maximal d'adeptes et que vos huttes ne produisent plus de braves. Débarrassez-vous du surplus en le renvoyant chez l'ennemi. Les jaunes attaquent moins souvent que les autres mais lorsqu'ils le font, ça fait vraiment très mal. Repoussez absolument tous leurs assauts avec votre chamane et tuez leur chamane quand elle mène l'attaque. Elle lance des tornades et des tremblements de terre. Au bout d'un moment, vous vous serez enfin fait une place dans ce monde (de brutes). Quand vous êtes suffisamment fort, priez la tête de pierre au nord avec six adeptes pour débloquer un sort de rage sanguinaire. Normalement vous devriez avoir une énorme armée, grâce aux très nombreuses conversions de vos prêcheurs. Commencez par les dakinis. Ce sont ceux qui vous attaquent le plus souvent. Ils ne devraient pas opposer beaucoup de résistance puisqu'ils attaquent souvent et que leurs réserves de

soldats sont vite épuisées. Une petite attaque composée d'une vingtaine d'adeptes devrait suffire.
N'utilisez pas encore votre rage sanguinaire. Exterminez-les puis passez aux mataks. Recréez la brèche que vous avez comblée mais utilisez un sort de pont pour économisez de la mana. Lancez-le derrière la montagne. Démarrez ensuite l'assaut dans le camp vert. Rasez-le complètement. Comme toujours, méfiez-vous de la chamane. La résistance est relativement forte. Mais ça dépend si les mataks viennent de subir un assaut, s'ils sont en train d'en mener un, etc. Il se peut d'ailleurs que vous attaquiez en même temps que les jaunes. Si ce n'est pas le cas, laissez votre chamane dans votre camp ; les chumaras en profitent pour vous attaquer plusieurs fois. Utilisez le déluge de feu sur leur armée, c'est radical. Quand les verts sont morts, allez prier la tête de pierre à l'est mais protégez bien vos prieurs. Les ennemis font tout pour les éliminer. Obtenez quatre sorts de rage sanguinaire. Encore plus à l'est, se trouve une petite île avec une autre tête de pierre. Envoyez-y six adeptes et récupérez une mort ailée. Lancez-la sans attendre. Les jaunes sont très puissants et le dragon les affaiblit beaucoup. Pendant que vous priez les têtes, attaquez l'ennemi avec votre chamane pour le distraire. Quand vous êtes prêts, lancez l'assaut final et n'oubliez pas d'utiliser vos rages sanguinaires. Vos soldats sont alors boostés et quasiment impossibles à tuer.

GAIN

Têtes de pierre : Sorts de rage sanguinaire (six prieurs), un sort de mort ailée (six prieurs)

NOTES

Les combats entre les ennemis sont très violents. Ne soyez donc pas effrayés si vous voyez régulièrement des sorts ennemis qui sont lancés. Ils sont rarement dirigés contre vous.

Le sort de marécages est extrêmement important dans cette mission. Face aux assauts très fréquents et très violents, chargez ce sort en priorité. Repérez les endroits par où passent le plus souvent les ennemis et mettez-y plusieurs marécages. Vous pourrez alors souffler et vous occuper plus facilement de votre défense et de l'expansion de votre camp.

En attaquant les ennemis alors qu'ils sont eux-mêmes aux prises avec une autre tribu, vous pouvez très fortement les handicaper. Choisissez donc judicieusement votre moment pour attaquer si vous voulez avoir un maximum d'efficacité. Par contre, n'y allez pas avec votre chamane. Vous en avez trop besoin pour la défense de votre camp. Du moins au début. Utilisez le sort de bouclier magique sur vos soldats pour les rendre plus résistants. Vous pourriez même anéantir une tribu en une seule attaque (comportant au moins une dizaine de soldats). Par exemple, il est possible de détruire presque tout le camp rouge sans rencontrer le moindre soldat ennemi. Et la chamane se trouvant tout au sud du camp, elle ne lance pas le moindre sort. Si vous êtes constamment sous pression à cause des attaques ennemies, essayez donc cette méthode. N'oubliez pas d'utiliser la rage sanguinaire sur vos soldats si vous voulez les rendre encore plus efficaces (utile surtout contre les chumaras).

Monde 17 : Champ de bataille

Tournez votre écran de telle sorte à avoir la tête de pierre du centre du monde au nord. Vous commencez avec un petit camp et tous les bâtiments d'entraînement. Un autre sort unique se trouve dans ce monde, le sort apocalypse. Il est possible de l'obtenir via la tête de pierre précédemment citée. Ce sort crée une arène avec tous les adeptes de chaque camp et ils s'affrontent tous dans une immense bataille. Le vainqueur est le dernier à avoir des adeptes en vie. Toute la mission est donc concentrée sur cet objectif : obtenir ce sort et le lancer. Dès qu'une tribu a récupéré le sort, il n'est plus possible de prier la tête. Seule une chamane peut donc décider du moment où l'arène sera formée. Bien sûr, il est possible de détruire les camps comme d'habitude mais il est plus intéressant et amusant de régler cela avec le sort apocalypse.

Cette mission est relativement simple. Une fois de plus, tous les camps s'attaquent l'un l'autre. Mais cette fois, vous avez plus de temps pour vous développer et il y a du bois à foison. Commencez simplement par agrandir votre camp. Mais ne vous développez pas trop sur les ponts qui vous relient au reste du monde et n'intervenez pas dans les batailles ennemies. Dans le cas contraire, vous seriez trop rapidement attaqué et submergé. Construisez des huttes à la chaîne. Coulez rapidement les trois ponts qui vous relient au monde, avec le sort d'érosion. Laissez les ennemis se battre. Lancez de temps en temps un sort sur les armées ennemies si ça vous amuse ou simplement pour récupérer de

la mana. Si une tribu est sur le point d'obtenir le sort (peu probable), tuez simplement les prieurs. Prévoyez tout de même quelques pyroguerriers pour repousser les quelques attaques aériennes. Construisez aussi un hangar à ballons pour que votre chamane puisse contrôler la tête de pierre facilement.

Entraînez une armée considérable. Lorsque vous vous sentez presque prêt, coupez tous les ponts qui relient les ennemis à la tête de pierre et allez la prier. Méfiez-vous des ballons. Protégez vos adeptes avec votre chamane et avec le sort de bouclier magique. Lorsque vous avez l'apocalypse, entraînez tous les braves qui vous restent. Vous avez ainsi une armée de plus de 100 soldats. Lancez le sort apocalypse n'importe où et profitez du spectacle. Vous ne pouvez pas perdre le combat de cette manière.

GAIN

Tête pierre : Un sort d'apocalypse (six prieurs)

NOTE

Il semblerait qu'un bug ou la configuration du jeu impose au joueur d'avoir un nombre minimum de braves lorsque le sort d'apocalypse est lancé, même s'il ne reste plus un seul brave juste avant d'utiliser le pouvoir.

Monde 18 : Chasseur de têtes

Ce monde est similaire au précédent pour une chose : le sort apocalypse est de nouveau présent. Mais cette fois, c'est nettement plus difficile de l'obtenir. Comme pour le neuvième monde (Feux dans la brume), un brouillard de guerre cache la majorité de la carte. L'endroit où vous commencez est relativement petit et difficile à défendre. Tournez votre écran de 90° à droite. Commencez par fabriquer des tours dans la grande zone au nord. C'est là que vous construirez votre camp. Bâtissez trois huttes. Dès que vous le pouvez, lancez un sort de pont à gauche. Vous accédez ainsi à une plus grande réserve de bois, non négligeable. Mais gardez à l'esprit que vous ouvrez aussi un passage vers les ennemis. Construisez une hutte des prêcheurs et entrainez au moins cinq prêcheurs. Postez-les dans vos tours de guet. Placez-en un aussi sur le pont que vous avez créé et un près de votre lieu de réincarnation. Faites-en aussi patrouiller sur les plages. Développez votre camp le plus vite possible. Epargnez le bois qui se trouve dans votre base et allez en chercher plus loin pour vos constructions. Bâtissez une hutte des espions. Formez-en quelques-uns, faites-les revêtir un uniforme ennemi et partez explorer le monde.

Les dakinis sont les plus puissants et ils se trouvent à l'est de votre camp. Les mataks sont situés au sud, tandis que les chumaras sont à l'ouest. Chaque ennemi a une tête sacrée (les seuls éléments visibles dès le début de la mission). Les rouges gardent le sort apocalypse tandis que les deux autres défendent chacun un volcan. Les prêcheurs que vous avez entrainés au début devraient suffire pour contenir les nombreux assauts ennemis. Les rouges attaquent souvent par le nord-est et les jaunes débarquent de temps en temps par le sud. Après quelques minutes de jeu, la chamane matak lance un sort de pont au sud-est et attaque avec une petite troupe. Un seul sort foudre peut y mettre un terme. A ce moment de la partie, vous devriez avoir un sort d'érosion, qui vous permet donc de noyer le pont que l'ennemi a créé.

Affaiblissez les rouges de temps en temps. Ils concentrent de grosses masses de soldats qu'il est facile de détruire avec peu de mana. Privilégiez les sorts marécages, hypnose et déluge de feu : ils font des ravages. Attendez que chaque camp vous attaque et détruisez les forces rouges près de la tête de pierre à l'est. Gardez en réserve vos sorts d'hypnose. Envoyez six adeptes pour prier la tête. Protégez-les avec votre chamane et les sorts bouclier magique et hypnose. Lorsque vous avez récupéré le pouvoir d'apocalypse, la suite devrait être plus simple. Grâce à vos prêcheurs, vous devriez déjà avoir un nombre conséquent de guerriers et de pyroguerriers. Si vous ne vous sentez pas prêt, entraînez vos braves et laissez vos prêcheurs convertir les ennemis jusqu'à ce que votre armée soit assez grande. Enfin, lancez le sort où vous voulez pour remporter la partie. Comme pour la mission précédente, n'hésitez pas à affaiblir d'abord vos ennemis avant de lancer l'apocalypse.

GAIN

Têtes de pierre : Un sort d'apocalypse (six prieurs), un sort de volcan (six prieurs), un sort de volcan (six prieurs)

NOTES

Si vous postez des prêcheurs autour de votre camp, vous obtenez très rapidement beaucoup de soldats. Si cela permet d'obtenir gratuitement une armée en peu de temps, c'est par contre un frein en début de partie. La limite de population étant établie en fonction du nombre de huttes que vous possédez, vous pourriez bloquer votre expansion à cause de cela. Pour contrer ce problème, faites sortir des braves de vos huttes et construisez-en des nouvelles. Le mécanisme d'expansion reprend alors son cours. Sinon, vous pouvez aussi renvoyer les convertis aux ennemis...

Agissez vite. Les attaques se multiplient assez vite et les dakinis se mettent à prier eux-mêmes la tête de pierre, au bout d'un moment. Quoi que vous fassiez, ils essayeront alors de la prier sans relâche. Ce qui pourrait accaparer votre attention. Si cela devait arriver, faites tout ce que vous pouvez pour obtenir le sort le plus vite possible.

Les mataks peuvent également décider de lancer un pont vers votre camp. Mais lorsqu'ils le font, vous possédez logiquement déjà le sort apocalypse et un bon nombre de soldats.

Deux sorts de volcan se trouvent dans ce monde ; un chez les mataks et l'autre chez les chumaras. Si vous décidez d'ignorer le sort apocalypse, pensez à prier les têtes de pierre des camps jaune et vert.

Monde 19 : Des alliés inattendus

Cette mission est spéciale. Il s'agit de la seule au cours de laquelle vous disposez d'alliés : les chumaras. Le but de la mission est de les protéger contre les dakinis et d'éliminer ceux-ci. La tâche n'est pas simple puisque les rouges sont une fois de plus puissants tandis que les jaunes disposent d'un petit camp. Ils ne reconstruisent d'ailleurs pas leurs bâtiments lorsqu'ils les perdent. Au nord de votre position se situent les chumaras et à l'est, les dakinis. Ils se trouvent tous les deux sur la même île et vous-même commencez sur une autre île. Vous n'avez donc pas la possibilité d'aider les chumaras ou attaquer les dakinis dès le début. Par contre, un nouveau sort spécial se cache dans ce monde. Vous pouvez remarquer à l'est, près du camp rouge, une tête de pierre. Elle donne un sort de volcan. Ne vous en préoccupez pas pour l'instant. Faites construire trois huttes avec vos six braves et envoyez votre chamane à l'ouest de votre île. Alors que vous êtes en vue du camp des dakinis, sur l'autre île, convertissez un maximum de sauvages et faites-les prier la tête de pierre qui se trouve près de vous. Elle donne trois sorts de téléportation. De quoi traverser la mer et vous rendre en un clin d'oeil chez vos alliés. Notez toutefois que seule la chamane se téléporte.

Développez votre camp et construisez le plus vite possible un hangar à ballons. Les chumaras subiront de nombreux assauts et plus vite vous pourrez les aider à les repousser, plus vos chances de gagner seront élevées. Cependant, pensez aussi à protéger votre propre camp. Les rouges ne vous oublient pas et ils passent de temps en temps à l'attaque, notamment en débarquant avec des bateaux. Gardez aussi un oeil sur l'endroit où se trouvait la tête de pierre que vous avez priée en début de partie. Après quelques attaques contre les chumaras, la chamane ennemie crée un pont entre les deux îles et vous attaque avec une armée conséquente. Comme d'habitude, vous avez le choix. Soit vous laissez la chamane ennemie lancer son pont et vous pulvérisez son armée, soit vous la tuez avant qu'elle ne puisse agir. Le plus facile est de la laisser créer son pont et le remplir de marécages. Dès lors, vous ne craignez que peu ou pas d'attaque de la part des rouges. Construisez tout de même quelques tours près du camp dakini et remplissez-les avec des prêcheurs et des pyroguerriers.

Lorsque la défense des jaunes est assurée (laissez quasi en permanence votre chamane dans leur camp, placez des marécages entre les rouges et eux, etc.) et que votre camp est totalement construit, commencez à entraîner une grande armée. La suite devrait être assez facile puisque toutes les attaques des dakinis ne sont que des échecs. Lorsque votre armée est prête, amenez-la près du camp rouge et envoyez-y aussi votre chamane. Si la défense des jaunes est bonne, attendez que les dakinis les attaquent pour lancer votre assaut. Ainsi, vous aurez tout le loisir de détruire le camp ennemi sans risquer de rencontrer la chamane ennemie. Détruisez en priorité les tours qui contiennent des pyroguerriers (surtout celles en hauteur) et allez prier la tête de pierre qui se trouve à l'ouest du camp. Elle vous donne un volcan mais elle en crée aussi un à partir du cratère qui se trouve tout près. Massez donc votre armée près de la tête de pierre pour éviter de sacrifier votre armée. Poursuivez l'attaque. Utiliser le sort de bouclier magique sur vos adeptes, surtout si la chamane ennemie se trouve dans les parages. Si votre armée est suffisamment conséquente, vous ne pouvez pas perdre la bataille. De toute façon, avec le sort de volcan que vous venez d'acquérir et celui créé par la prière, vous pouvez raser le camp ennemi.

GAIN

Têtes de pierre : Trois sorts de téléportation (six prieurs), un sort de déluge de feu (cinq prieurs), un sort de volcan (six prieurs)

NOTES

Une montagne sépare les chumaras des dakinis. Tant qu'elle est n'est pas aplanie, vous n'avez pas de souci à vous faire. Cependant, il est primordial d'obtenir rapidement au moins un sort de téléportation en début de partie. Les attaques des rouges sont violentes et chaque assaut porté à votre allié peut sérieusement compromettre la mission. De plus, la chamane rouge lance le premier assaut très tôt (comptez environ cinq minutes). N'hésitez pas à utiliser la téléportation, au moins tant que vous n'avez pas de ballon. Mais gardez tout de même à l'esprit que vous ne pouvez utiliser le sort que trois fois. Essayez d'avoir au moins un sort de foudre avant la première attaque des dakinis. Lancez-le sur la chamane ennemie dès qu'ils passent à l'attaque.

Pour vous faciliter la vie, vous pouvez détruire le hangar à bateaux des dakinis et faire échouer tous leurs bateaux. Ainsi, ils perdent du temps et vous pouvez retarder leurs attaques contre vous.

Les dakinis attaquent les chumaras toujours par le même endroit (la montagne précédemment citée). Le sort de marécages trouve tout son intérêt ici.

Pensez à vérifier de temps en temps si les chumaras se font assaillir. Il serait dommage de laisser les rouges les attaquer impunément.

Si vous voulez empêcher les dakinis d'attaquer les chumaras, lancez simplement un sort de pont sur la montagne qui sépare les deux camps.

Les autres tribus n'emploient pas de ballon dans ce monde. Vous ne craignez donc aucune attaque dans le dos et la défense des chumaras est dès lors assez facile. Cependant les dakinis vous attaquent parfois avec des bateaux. Repérez simplement des groupes d'ennemis qui attendent sur le rivage, dans le camp ennemi et tuez-les. Ceci empêchera souvent des attaques maritimes.

Il y a une troisième tête de pierre dans ce monde, sur une petite île. Elle nécessite cinq prieurs mais un sort de marécages se trouve juste devant, vous obligeant à sacrifier dix adeptes avant de commencer à prier. Elle ne donne qu'un sort de déluge de feu. N'y allez pas, c'est une perte de temps et d'hommes trop importante pour un sort que vous pouvez de toute façon charger par vous-même.

Vous pouvez vous battre contre les chumaras et détruire leurs bâtiments. Faites donc bien attention en donnant des ordres. Ne vous trompez pas de cible !

Monde 20 : Archipel

Il s'agit probablement de la mission la plus difficile du jeu, car son début est très délicat à jouer. Tournez votre écran à 180° pour faire face aux dakinis. Il s'agit de nouveau d'une mission où les rouges sont seuls contre vous. Mais ça ne veut pas dire que c'est facile. Ils occupent la plus grande île et leur camp est déjà construit. Quant à vous, vous n'avez rien et commencez sur une île exiguë. Tout autour de vous se trouvent d'autres petites îles. Commencez à bâtir votre camp et convertissez un maximum de sauvages. Les dakinis passent très vite à l'attaque (par bateau) et utilisent de temps en temps le sort de mort ailée contre vous. Dès que la première attaque est passée (utilisez le sort de foudre sur les bateaux), prenez un bateau ennemi et rendez-vous sur leur île. Détruisez les deux tours de guet les plus proches avec la foudre et priez la pyramide de la connaissance. Vous obtenez ainsi la mort ailée. Mais ne la lancez pas ! Gardez-la pour contrer la première mort ailée lancée par la chamane ennemie, en espérant que la vôtre survive, ou au moins que celle de l'ennemi meurt. Si vous avez un bon timing, vous devriez avoir tous vos sorts de foudre chargés et vous pouvez donc repousser les attaques ennemies. Chargez alors uniquement le sort de mort ailée pour pouvoir contrer la prochaine.

Vous devez agrandir votre territoire. Chargez plusieurs sorts de pont et lancez-les pour rejoindre l'île qui se trouve au sud-ouest et celle au sud-est ; faites un triangle rempli de terre entre ces deux îles et la vôtre. Vous disposez alors de suffisamment de place. Etendez-y votre base. Le succès réside une fois de plus dans la rapidité. Remplissez le nouvel espace créé avec des huttes et des huttes d'entraînement. L'ennemi ne devrait pas avoir le temps de vous causer du tort. Et votre production de mana est maintenant énorme. Attendez que la chamane ennemie lance une mort ailée et contrez-la en en créant une aussi. Au nord-ouest de votre île se trouve une tête de pierre. Priez-la avec cinq adeptes et recevez un sort de pont. Mais les ennemis ne vous laissent pas faire. Dès que vous commencez à prier, ils envoient une armada de bateaux pour vous en empêcher. Protégez vos prieurs avec le bouclier magique et lancez un déluge de feu sur eux. Tous les ennemis brûleront alors que vos adeptes sont protégés. Lancez aussi une mort ailée si l'ennemi se fait trop insistant. Dès que la tête est priée, une autre apparait juste au sud-est de votre camp. Priez-la aussi, avec six adeptes. La même chose se produit (vous obtenez un sort d'aplanissement). La prochaine tête apparaît cette fois au nord-est de votre camp. Sept prieurs sont requis, pour obtenir un sort de déluge de feu. Notez toutefois qu'un déluge de feu s'abat sur cette position dès que la tête est entièrement priée. Le bouclier magique est donc vivement conseillé. La dernière tête surgit au centre d'un volcan qui vient de se former, à l'est de votre base. Huit prieurs sont nécessaires. Créez un sort de pont pour accéder au sommet du volcan et utilisez la même technique que pour les têtes précédentes : bouclier magique et déluge de feu. Vous obtenez enfin un volcan.

Arrivé à ce stade, la mission ne devrait plus poser de problème. Vos morts ailées devraient avoir considérablement affaibli l'ennemi, vous disposez d'un volcan et d'un grand camp. Entraînez une grande armée. Malgré les apparences, les dakinis ont encore de quoi vous repousser. Attaquez leur camp par le nord, là où se trouvait la pyramide de la connaissance. Eliminez directement les tours avec le sort de foudre. Lancez aussi une mort ailée dès le début de l'attaque. Elle attirera l'attention des pyroguerriers sur elle et vous débarrassera facilement de la chamane ennemie. Utilisez votre volcan en plein milieu du camp pour faire un maximum de dégâts. Votre armée sert surtout à achever les derniers ennemis.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort de mort ailée
Têtes de pierre : Un sort de pont (cinq prieurs), un sort d'aplanissement (six prieurs), un sort de déluge de feu (sept prieurs), un sort de volcan (huit prieurs)

NOTE

Vous ne pouvez pas construire de hangar à ballons dans ce monde, et donc pas de ballon. Les bateaux sont tout de même disponibles. Vous pouvez aussi créer directement un pont depuis votre île de départ vers celle des ennemis (deux sorts de pont nécessaires). Mais dans ce cas, les ennemis vous attaquent directement par cette voie.

Monde 21 : Terre brisée

Il s'agit d'un monde spécial. En plus de combattre les dakinis, vous devez affronter les forces de la nature. Tournez de 90° votre écran vers la droite. Dès le début, envoyez trois braves prier le totem au nord, pour combler la faille. Si vous ne le faites pas, un volcan s'y déploie rapidement et brûle une large zone en contrebas. Envoyez aussi votre chamane au nord-ouest, dans le petit camp ennemi et priez la pyramide de la connaissance. Votre chamane sera fréquemment dérangée durant sa prière. Utilisez l'explosion pour vous débarrasser des gêneurs. Vous débloquez alors enfin le dernier sort, le volcan. Eloignez-vous au plus vite car en priant la pyramide, un volcan se réveille juste à côté. Retournez dans votre camp et convertissez les sauvages sur le chemin. Pendant que votre chamane réalise cette opération, construisez des huttes au nord du haut lieu de réincarnation. Au sud-ouest de votre camp se trouve une autre faille mais vous n'avez pas le temps de la combler. Chargez au moins un sort de foudre et un d'hypnose. Les dakinis attaquent assez tôt et ils utilisent le bouclier magique.

Construisez des tours au à l'ouest de votre camp. Placez-y comme d'habitude, des prêcheurs et des pyroguerriers. Méfiez-vous aussi de l'est : les ennemis attaquent aussi par les airs. Utilisez l'essaim mortel ou l'hypnose pour qu'ils se jettent à l'eau. La chamane ennemie attaque d'ailleurs très souvent de cette manière. Empêchez-la d'atteindre votre base. Elle donne une grande quantité de mana et fait des ravages si elle s'enfonce trop loin dans votre camp. Construisez des tours sur la falaise et remplissez-les avec des pyroguerriers. A l'ouest de votre camp se trouve une tête

de pierre. Elle vous octroie deux sorts d'érosion mais logiquement, vous devriez déjà les avoir chargés.

Le fait d'empêcher la chamane de vous attaquer devrait vous apporter la victoire. Elle essayera sans cesse de vous attaquer et n'enverra plus d'armée par la terre. Vous avez alors tout le loisir d'entraîner une armée considérable. Commencez par raser le petit campement qui se trouvait près de la pyramide de la connaissance. Un sort de déluge de feu fait l'affaire. Envoyez ensuite votre armée dans le camp ennemi et rasez-le. La défense y est relativement faible. Une armée de cinquante hommes en vient à bout facilement. N'oubliez pas que vous avez maintenant le volcan. Gardez tout de même votre défense sur la falaise est de votre base pendant l'assaut.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort de volcan
Têtes de pierre : Deux sorts d'érosion (cinq prieurs)
Totem : Sort d'érosion créé (trois prieurs)

NOTES

Ne vous inquiétez pas si la terre tremble de temps en temps. Il ne s'agit pas d'une attaque ennemie (enfin, sauf dans certains cas).

Le sort de mort ailée est désactivé dans ce niveau.

De temps en temps, de la foudre tombe dans le camp dakini.

Malgré l'apparence bizarre de l'eau, il est possible de construire des bateaux et d'y naviguer. C'est aussi vrai pour le vingt-troisième niveau.

Monde 22 : Solo

Il s'agit encore d'un monde spécial. Cette fois, la chamane est seule et elle doit se débrouiller uniquement avec ses sorts. Elle ne peut donc pas mourir sinon c'est un échec. Priez immédiatement l'obélisque face à vous. Tous vos sorts sont alors chargés au maximum. Cette fois, ce sont les dakinis les plus faibles. Vous commencez sur leur île. Lancez un sort de foudre sur la tour de guet. Un des deux guerriers qui patrouillent vous prend en chasse. Approchez-vous de l'eau et lancez-le dedans grâce à l'explosion. Attirez le second et faites de même. Tuez la chamane avec un sort de foudre puis dirigez-vous vers la tour de guet en construction, de l'autre côté de la base. Tuez les braves qui la construisent avec l'explosion et éliminez le dernier guerrier qui devrait normalement se déplacer vers vous. Ne vous préoccupez pas des bâtiments. Les dakinis sont anéantis. Prenez le bateau au nord-est et dirigez-vous vers les chumaras.

Arrêtez-vous sur la mini île près de votre point de départ et priez-y l'obélisque juste après avoir créé une mort ailée. Votre mana est soudainement très élevée et vos sorts se chargent très rapidement, comme lorsque vous tuez une chamane ennemie. Poursuivez votre route et débarquez sur une petite île, près du ballon jaune. Créez un pont pour atteindre la colline où il se trouve et sautez dedans. Créez un volcan sur le cratère un peu plus loin et lancez un sort de foudre sur la tour de guet la plus proche. Envoyez aussi un déluge de feu sur la hutte des guerriers et un autre sur le hangar à ballons des chumaras. Achevez les quelques guerriers qui restent et la chamane ennemie avec un sort de foudre. Dirigez-vous ensuite vers les mataks.

Contournez leur île pour vous retrouver près du dernier obélisque. Il vous donne aussi un boost de mana. Quelques guerriers et braves verts arrivent vers vous. Débarrassez-vous en avec l'explosion. Lancez une seconde mort ailée et tout ce que vous avez pour détruire les verts. Le sort d'érosion est vivement conseillé pour détruire le camp en quelques secondes.

GAIN

Obélisques : Tous les sorts chargés, boost de mana, boost de mana

NOTES

La difficulté principale réside dans la gestion des sorts. Chaque sort lancé est définitivement " perdu ", tant que vous ne priez pas un obélisque. Lancer une mort ailée dès le début, par exemple, n'est pas une bonne idée, car elle attaquera d'abord les dakinis. Or ce sont les plus faibles et des sorts de base, et donc peut coûteux en mana, suffisent pour les terrasser.

Le sort de conversion est désactivé dans ce monde.

C'est le seul monde où il n'y a ni base ni adepte.

Si vous n'êtes pas sous l'influence du boost de mana d'un obélisque, chargez uniquement l'explosion. C'est le seul sort pour lequel vous pouvez récupérer des charges en tuant les chamanes ennemies. Les autres demandent trop de mana pour être chargé au moins une fois.

N'utilisez pas l'essaim mortel. En plus de ne pas avoir beaucoup d'utilité dans cette mission, vous disperseriez les ennemis. Or, si vous voulez être vraiment efficace dans cette mission, vous devez utiliser un minimum de sorts et donc plus les ennemis sont groupés, plus vos sorts sont efficaces et plus la mission est facile.

Monde 23 : Enfer

Vous affrontez de nouveau les trois tribus en même temps et ceci est valable aussi pour les deux dernières missions. Tournez votre écran de 90° vers la gauche. Comme le nom de la mission l'indique, vous vous retrouvez dans un genre d'enfer. Mais ne vous inquiétez pas, seuls le décor sinistre et des cris vous plongent dans une atmosphère angoissante. Ici, il n'y a pas de catastrophe naturelle comme dans le monde " Terre brisée " (niveau 21). Commencez, comme d'habitude, par bâtir votre base et convertir les sauvages des environs. Les ennemis ne vous attaquent pas avant un certain temps. Vous pouvez donc prendre votre temps et repérer l'emplacement des ennemis. Les dakinis se trouvent au sud de votre position (séparés par la mer, mais ils sont accessibles par la terre, au nord), les mataks au nord-est et les chumaras se trouvent sur une autre île, à l'est. Au nord de votre camp, à mi-chemin entre les rouges et vous, vous pouvez apercevoir une tête de pierre. Allez-y avec votre chamane, convertissez au moins six sauvages et faites-les prier la tête. Après un temps relativement long, vous obtenez trois sorts de déluge de feu (arrêtez de prier après avoir obtenu le deuxième, pour ne pas gâcher le troisième sort). Les ennemis devant aussi construire tout leur camp, ils ne vous dérangent que très peu pendant la prière. Quelques braves rouges viennent vous attaquer mais ils sont faciles à battre.

Construisez à l'entrée nord-ouest de votre camp (la seule entrée d'ailleurs) deux rangées de trois tours et placez-y des prêcheurs et des pyroguerriers. Construisez aussi des tours tout autour de la plage. Mettez-y des pyroguerriers et disposez quelques prêcheurs non loin de ces tours. Votre défense étant assurée, chargez le sort de mort ailée. Les ennemis n'emploient pas ce sort, vous pouvez donc le lancer à votre guise. Les dakinis vous attaquent en premier mais leurs hommes viennent au compte-gouttes. Ils essayent aussi de prier la tête de pierre. Débarrassez-vous de leur chamane et de leurs prêcheurs et convertissez le reste. Les chumaras attaquent quelques minutes après, par bateau. Deux sorts de foudre suffisent pour tous les tuer. Heureusement, les tribus ennemies se font la guerre et les mataks sont trop occupés par les dakinis pour vous attaquer. Cependant, méfiez-vous des espions chumaras. Ils viennent régulièrement dans votre camp pour mettre le feu à vos bâtiments. Repérez donc les bateaux bleus que vous n'avez pas construit, sur vos plages. Ca signifie que des espions déguisés ont infiltré votre camp. Construisez davantage de tours sur la plage et mettez-y des espions. Ils découvriront tout espion ennemi passant à proximité. La lutte entre les dakinis et les chumaras atteint une intensité phénoménale. Ne soyez pas étonnés si vous voyez les rouges déferler avec une armée d'environ quatre-vingt adeptes. Laissez-les se battre, le spectacle vaut la peine.

Pour les vaincre, vous devez avoir une armée colossale. Les rouges sont votre cible prioritaire, vu les immenses armées qu'ils entraînent. Les chumaras se contentent de vous envoyer des espions et de faire des incursions de temps en temps. Et les mataks restent discret durant toute la partie à cause des dakinis. Néanmoins, vous devez assurer vos arrières. Gardez votre défense maritime et accompagnez votre armée avec votre chamane. Avant de lancer l'assaut sur les dakinis, détruisez la défense des mataks. Pulvérisez ensuite la tour de guet et les patrouilles dakinis avec votre chamane. Puis, déclenchez l'assaut et assistez à l'une des plus grosses batailles du jeu. Occupez-vous de la chamane

ennemie avec votre propre chamane. Il serait dommage qu'elle interfère dans le combat. Protégez aussi vos hommes avec le bouclier magique. Essayez toutefois d'éliminer un maximum de prêcheurs rouges. Ils pourraient freiner votre assaut et vous causer du tort. Pendant que les deux armées se livrent une bataille sans merci, rasez le camp avec vos sorts. Les dakinis détruits, rendez-vous immédiatement chez les mataks. Ils n'opposent pas beaucoup de résistance vu qu'ils ont été écrasé durant tout le jeu par les dakinis. Pour plus de facilité, aplatissez la montagne qui sépare l'ancien camp dakini de la base matak, avec un sort de pont. Vous vous pouvez alors lancer l'assaut directement dans leur camp, sans passer par leurs défenses. Cependant, prenez garde. Le pont est à peine créé que toute l'armée ennemie vous tombe dessus, et ce, de tous les côtés. Repoussez-les et puis attaquez le camp. Repérez la chamane ennemie (dans une tour, à l'ouest du camp vert) et tuez-la, puis lancez l'assaut. Comme vous venez d'exterminer leur armée, vous ne rencontrez aucun obstacle. Enfin, construisez assez de bateaux pour contenir tous vos hommes et envoyez-les chez les chumaras.
Ne débarquez pas en plein milieu de leur camp, il y a trop de tours. Accostez loin des tours et avec votre chamane, créez des ponts pour que votre armée puisse débarquer facilement. Leur île s'étend au sud-ouest ; c'est un bon endroit pour attaquer. Une fois de plus, les ennemis viennent à votre rencontre. Lancez une mort ailée et des sorts de déluge de feu. Les ennemis ne tiennent pas longtemps face à ça. Achevez-les avec un volcan si le coeur vous en dit.

GAIN

Tête de pierre : Trois sorts de déluge de feu (six prieurs)

NOTES

Les dakinis ne construisent pas de hangar à bateaux. Cependant, ils peuvent tout de même vous attaquer par la mer en utilisant les bateaux des ennemis qui ont débarqué chez eux.

Lors de l'attaque des chumaras, faites d'abord débarquer tous vos soldats avant de lancer l'assaut. Les jaunes ne viennent à votre rencontre que lorsque vous attaquez un des leurs, pas avant. Vous avez donc le temps de rassembler votre armée, la protéger avec le bouclier magique puis partir à l'attaque.

Monde 24 : La fin de l'aventure

Ce monde est le dernier qui présente quelques difficultés. Tournez légèrement votre écran vers la droite pour faire face aux chumaras, au nord. Les mataks se trouvent à l'ouest et les dakinis, au sud-est (juste à l'est des chumaras). Vous commencez avec trois huttes de niveau trois et douze braves. Remplissez les huttes avec les braves et convertissez les sauvages aux alentours. Construisez immédiatement une hutte des guerriers et une hutte des prêcheurs. Bâtissez aussi au moins deux huttes. Placez votre chamane à l'ouest de l'île. Les mataks attaquent très tôt et la chamane ennemie crée un pont entre les deux îles. Vous n'avez pas le temps de charger le sort de foudre pour l'en empêcher. Le sort d'explosion devrait suffire à contrer l'attaque (dont la chamane ne fait pas partie), en jetant les assaillants à l'eau. Entraînez trois prêcheurs et postez-les à chaque entrée de votre camp. Les attaques sont nombreuses et très fréquentes mais si vous les repérez à temps, vous pouvez les anéantir simplement en noyant vos ennemis avec l'explosion.

Il est primordial d'avoir une bonne défense. Construisez des tours à chaque entrée et placez-y des prêcheurs et des pyroguerriers. Essayez de charger le plus vite possible une mort ailée. Les mataks en lancent de temps en temps et le meilleur moyen de les détruire est d'en créer aussi. Si l'ennemi en invoque une avant que la vôtre ne soit entièrement chargée, tuez une chamane ennemie pour bénéficier de sa mana. Dès que vous utilisez ce sort, rechargez-le pour pouvoir toujours contrer les morts ailées ennemies. Le combat se déroule surtout entre les dakinis, les chumaras et vous. Les ennemis attaquent principalement par le sud et c'est là qu'il faut concentrer vos forces et votre attention. Protégez tout de même les autres entrées au cas où un ennemi tenterait un assaut par le nord ou l'ouest (beaucoup plus rare). Pensez aussi à agrandir votre territoire avec le sort de pont pour étendre votre base. Lorsque votre mana est suffisamment élevée, lâchez de temps en temps une mort ailée pour semer le trouble chez les ennemis. Vous avez alors le temps de la recharger, si l'ennemi utilise aussi ce sort.

Lorsque vous vous sentez prêt, passez à l'attaque. Les mataks sont une cible privilégiée puisqu'ils sont en dehors des combats et ce sont les plus faibles. Vous ne risquez donc pas de rencontrer beaucoup de résistance et l'assaut devrait

être rapide. En les éliminant, vous écartez aussi le danger des morts ailées. Les choses se compliquent sérieusement pour vaincre les deux autres camps. Une fois de plus, les deux tribus s'affrontent avec des armées démentielles. Préparez une armée d'au moins cent adeptes et commencez par les chumaras. Si les deux tribus ennemies sont en train de s'attaquer et que le combat se déroule chez les jaunes, attendez qu'il finisse pour attaquer. Si cela se passe chez les dakinis, profitez-en et n'attendez pas. Par contre, si les deux tribus ne sont pas en train de s'affronter, créez une mort ailée chez les rouges pour les occuper pendant que vous attaquez les jaunes. Comme toujours, repérez et tuez la chamane dès le début de l'assaut. Les soldats présents dans le camp viennent à votre rencontre. Le combat risque d'être difficile, surtout s'ils ne sont pas aux prises avec les dakinis lorsque vous attaquez. Votre chamane peut faire des ravages en détruisant les bâtiments avec ses sorts, pendant que vos soldats exterminent l'armée adverse. Même si vous ne parvenez pas à les vaincre, le coup porté est trop violent pour qu'ils s'en remettent. Il y a de grandes chances pour que votre armée soit au moins partiellement décimée. Formez les braves générés pendant le combat et recréez votre armée. Le combat contre les dakinis est similaire à celui contre les chumaras. N'hésitez pas à employer vos sorts sur le camp ennemi.

GAIN

Aucun

NOTES

Ne laissez aucune chamane ennemie approcher de votre camp, elle y lancerait immédiatement un volcan.

Pour éviter de mauvaises surprises et empêcher les attaques contre vous, coulez les ponts qui vous relient aux ennemis avec le sort d'érosion. D'ailleurs il vaudrait mieux couler le pont qui se trouve au nord dans tous les cas, sauf si vous comptez attaquer par là. Si les ennemis ne peuvent plus vous atteindre par la terre ferme, ils vous attaquent par les airs ou par bateau. Méfiez-vous alors, l'endroit par où ils attaquent est beaucoup plus difficile à déceler. Faites cela seulement lorsque vous attaquez vous-même les ennemis ou pour faire échouer une attaque que vous auriez du mal à contenir autrement (si vous voyez une grosse armée se diriger vers vous et que vous n'avez pas de sort ni de soldat à opposer).

Les mataks ne sont pas les seuls à utiliser les morts ailées.
Même s'ils en lancent plus souvent que les autres, les chumaras et les dakinis peuvent tout de même de temps en temps en invoquer une aussi. Donc même si vous avez anéanti les mataks, il se peut que des morts ailées adverses fassent encore leur apparition.

Monde 25 : A l'aube de la création

Il s'agit du dernier monde et pourtant ce n'est pas le plus difficile, loin de là. Votre chamane est à présent une déesse. Il n'est donc plus possible de la tuer et tous ses sorts ont une portée infinie. Seul le début de la mission peut présenter des difficultés. Vous commencez avec huit huttes de second niveau, dix huttes de niveau trois, toutes les huttes d'entraînement et cinquante braves. Les sorts explosion, conversion, essaim mortel, foudre, hypnose, tornade, marécages et déluge de feu sont tous chargés au maximum de leurs capacités. Les ennemis ont aussi un camp complet. La grande différence avec vous, c'est qu'ils ont déjà une armée et ils l'emploient dès le début. Faites immédiatement entrer vos braves dans vos huttes. Les dakinis attaquent en premier au nord avec une armée conséquente. Le seul moyen de les repousser est d'utiliser les sorts qui vous sont donnés au début. L'attaque des chumaras est tellement proche de celle des dakinis qu'elles sont presque simultanées. Vous devez donc réagir très rapidement. Disposez des marécages sur le pont au sud-ouest pour freiner l'assaut des jaunes pendant que vous repoussez les rouges. Heureusement, le monde se présente un peu comme le précédent ; des grandes îles liées entre elles par des ponts. Le sort explosion fait donc une fois de plus des ravages à moindre frais. Mais ne négligez pas les autres sorts. N'hésitez pas à lancer un déluge de feu pour stopper une attaque ennemie. Mais ne gaspillez pas vos pouvoirs pour autant. Car vos ennemis repassent très vite à l'attaque.

Repoussez les assauts ennemis. Pour être tranquille le reste de la partie, il faut utiliser une technique très simple. Chargez le sort d'érosion et lancez-le deux fois sur chaque pont vous liant à une autre île (deux sorts d'érosion sont nécessaires pour couler un pont). Commencez par les ponts vous liant directement aux ennemis, soit les ponts situés

au nord, au sud-est et au sud-ouest. Les trois autres ponts vous relient aussi aux autres tribus mais ce sont des chemins nettement plus longs. Occupez-vous en après. Tandis que vous vous coulez les ponts, créez d'autres huttes. Remplissez-en votre île et une partie des ponts. Faites entrer vos braves dans toutes vos huttes pour avoir une réserve de mana inépuisable. Vos sorts se chargent alors extrêmement vite, surtout lorsque vous êtes à 199 de population.

Les ennemis ne s'occupent alors plus vraiment de vous. Ils passent leur temps à se faire la guerre. Seules les morts ailées invoquées de temps en temps par les chamanes ennemies représentent encore un danger. Comme d'habitude, tuez-les en créant vous aussi une mort ailée à proximité. Pour le reste, vous disposez de tous les sorts et vous pouvez les lancez où vous voulez à l'instant où vous cliquez et ce, sans danger. Détruisez les trois tribus de la manière et à la vitesse que vous voulez. Bon amusement. Lorsque le dernier adepte de la dernière tribu meurt, vous gagnez le jeu. Félicitations.

GAIN

Aucun

NOTES

Il est bien sûr possible de gagner en combattant normalement, avec une armée. Mais il serait dommage de se priver des pouvoirs divins de l'ex-chamane.

Il n'est pas utile d'entraîner des braves ni de construire des tours de guet. Même si vous vous isolez sur votre île, les ennemis n'essayent pas d'attaquer avec des ballons ou des bateaux. De toute façon, même s'ils essayaient, vous pourriez détruire immédiatement le hangar à ballons et/ou le hangar à bateaux.

Si vous manquez de mana, tuez les chamanes ennemies. Grâce à la portée infinie des sorts et le fait que votre ex-chamane (déesse) ne peut pas mourir, c'est un jeu d'enfant. Cependant, cela sert surtout au début de la mission ou lorsque vous devez invoquer une mort ailée et que le sort n'est pas chargé.

Considérez que vous serez attaqués en permanence dès le début. Plus vite vous coulez les ponts, plus vite vous serez tranquilles.

Les mataks n'attaquent pas mais par contre, ils construisent leur camp sur le pont qui vous sépare d'eux et ils n'hésitent pas à bâtir des huttes dans votre base. Si vous coulez les ponts, occupez-vous du pont qui vous lie aux mataks en dernier.

Populous II : Trials of the Olympian Gods

© Electronic Arts / Bullfrog 1992

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES POUVOIRS

A l'écran de création d'une divinité, après avoir chargé un personnage, entrez l'un des codes suivants :

DKNPJAEEMEJMNMFAFDOD	Le plein d'énergie
KOPOJAEEMEJMNMFAMEON	Puissance maximale
PPDGJIEEMEJMNMFACDOP	Tous les pouvoirs

MOTS DE PASSE

0. DOEGAC
1. AAWOAK
2. LONEAG
3. ACMEAB
4. OMJIAD
5. AKSUAF
6. OOAC
7. AGIIAC
8. OPOPAK
9. AMLYAG
10. UMHEAB
11. EMDOAD
12. UBTUAF
13. HEAK
14. UGSIAC
15. LEUMAK
16. QUDDAG
17. ETLEAB
18. TUMOAD
19. NENGAF
20. NGAF
21. ITFIAC
22. MMUNAK
23. SIGHAG
24. VEPEAB
25. TIHOAD
26. UXCCAF
27. IMAT
28. DDISAC
29. WIUPAK
30. GHTHAG
31. SOERAB
32. LDOMAD
33. MOMNAF

34. ABAL
35. HOINAC
36. ADUHAK
37. OWAAAT
38. AFEGAB
39. WOOOAD
40. ATNEAF
41. UXEM
42. ALJIAC
43. UNQUAK
44. MEACAT
45. UPITAB
46. FEOPAD
47. UHUXAF
48. PEHE
49. SUSOAC
50. ERTUAK
51. TTADAT
52. EGSIAB
53. CCUXAD
54. IIDDAF
55. MNFE
56. PIMOAC
57. NETTAK
58. ISAFAT
59. LYPIAB
60. 1NUNAD
61. LLLLAF
62. JIPE
63. THLOAC
64. DOCCAK
65. AAATAT
66. LOISAB
67. ACUPAD
68. OMTHAF
69. AKER
70. OOOMAC
71. AGMNAK
72. OPAMAT
73. AMINAB
74. UMUGAD
75. EMAAAG
76. UBNE
77. HEOOAC
78. UGVEAK
79. LEEMAT
80. QUWIAB
81. ETQUAD
82. TUABAG
83. NEIT
84. NGWOAC
85. ITUXAK
86. MMMEAT
87. SISOAB
88. VESUAD

89. TIADAG
90. UXII
91. IMUXAC
92. DDLYAK
93. WIFEAT
94. GHDOAB
95. SOTTAD
96. LDAKAG
97. MOPI
98. ABUNAC
99. HOLLAK
100. ADPEAT
101. OWLOAB
102. AFCCAD
154. UXMNAC
155. IMALAF
156. DDINAT
157. WIUHAB
158. GHAHAK
164. ADSUAB
165. OWACAK
170. ALDOAT
176. PELEAF
182. IIGHAC
183. MNPEAF
184. PIHOAT
187. LYISAG
193. AAALAK
199. AGNEAB
205. HEOPAT
211. NESIAF
212. NGUXAT
218. UXIIAF
224. LDAGAD
230. AFMN
236. MEOOAG
241. JUABAC
240. PEQUAT
242. ERITAK
247. MNJUAT
253. LLDOAF
254. JITTAT
260. OMLOAF
265. AMTH
271. LEUGAG
277. ITWIAK
278. MMUHAG
284. DDJIAK
289. MOLYAT
295. NOOMAF
301. UPTAID
307. TTATAB
313. NEMNAG
319. THOOAK
325. AKIIAC

330. UMTUAF
335. LELEAB
341. ITGHAG
345. TIAT
346. UXISAC
351. SOMNAF
352. LDAM
353. MOINAC
354. ABUHAR
355. HOAAART
361. UXQUAK
367. UHSOAC
373. CCFE
379. LYLLAF
385. AAUPAD
391. AGINAB
397. HEEMAT
949. CCMNAG
950. IIALAB
951. MNINAD
952. PIUHAF
953. NE
954. ISEGAC
955. LYODAK
956. INNEAG
957. LLEMAB
958. JIJIAD
959. THQUAF
960. DOAC
961. AAIIAC
962. LOOPAK
963. ACLYAG
964. OMHEAD
965. AKDOAD
966. OOTUAF
967. AGAK
968. OPSIAC
969. AMUMAK
970. UMDDAG
971. EMLEAB
972. UBMOAD
973. HENGAF
974. UGAF
975. LETIAC
976. QUUNAK
977. ETGHAG
978. TUPEAN
979. NEHOAD
980. NGCCAF
981. ITAT
982. MMISAC
983. SIUPAK
984. VETHAG
985. TIERAB
986. UXOMAD

987. IMMNAF
988. DDAM
989. WIINAC
990. GHUGAK
991. SOAAAT
992. LDNEAB
993. MOOOAD
994. ABNEAF
995. HOEM
996. ADJIAC
997. OWQUAK
998. AFACAT
999. WOITAB

Port Royale 2

© Ascaron Software 2004

ARGENT FACILE EN DÉBUT DE PARTIE

Attendez dans une ville occupée par un gouverneur (la nation importe peu) et surveillez les prix et les stocks de souffre, de vin et des outils. Ces villes sont régulièrement alimentées par des convois venant d'Europe. Ainsi, vous verrez qu'à certains moments les prix deviennent dérisoires (500 pièces/unité) et vous pourrez alors les revendre à prix d'or dans de petites villes. Les villes sont alimentées toutes les 5 minutes environ. Et voila, argent garanti !

AVOIR SA PROPRE VILLE

Il vous suffit d'annexer, pour le compte de votre pays, un certain nombre de villes. Pour cela, il vous faudra détruire autant de convois ennemis militaires que nécessaire afin que la nation visée se retrouve avec une force navale faible. Dès que c'est le cas, filez voir votre Vice-Roi.

RÉCUPÉRER DES NAVIRES RAPIDEMENT ET FACILEMENT

Envoyez une petite flotte (2 ou 3 navires devraient suffire s'ils sont bien armés) devant un repaire de pirates. Attendez que ces derniers aillent faire un tour, puis attaquez-les à leur retour. Vous avez 100% de chances que leur convoi soit très affaibli (très peu de marins, bateaux endommagés et remplis à ras-bord) ! Vous y trouverez entre autres, si vous êtes chanceux, des galions, des carabelles, etc. Une fois le pillage du pirate terminé, une autre surprise vous attend ! Allez voir votre gouverneur pour toucher la récompense !

Portal

© Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ouvrez la console (touche ~) pour entrer ces codes.

`change_portalgun_linkage_id # (0, 1, 2, 3)`	Portal Gun remplace ancienne ID
`ent_create_portal_weight_box`	Crée un cube de stockage lesté
`fire_energy_ball`	Lance une boule d'énergie faciale
`fire_rocket_projectile`	Lance une roquette faciale
`god`	Invincibilité
`noclip`	Traverser les murs
`sv_cheats 1 (0=off/1=on)`	Activer ou désactiver les codes
`sv_gravity # (600 = normal)`	Modifier la gravité
`sv_portal_placement_never_fail # (1 or 0)`	Placer des portails n'importe où
`upgrade_portalgun`	Obtenir un Portal Gun ou l'améliorer

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminer le jeu une fois.

Portal 2

© Valve 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOURELLES CHANTANTES

Dans la chambre de test n°16, il y a une tourelle derrière la grille de ventilation situé juste après l'ascenseur. Sautez dessus, récupérez le cube de réfraction et utilisez le laser pour détruire la tourelle. La grille s'ouvrira et vous pourrez y trouver quatre tourelles en train de chanter.

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans les options clavier/souris et autorisez la console des développeurs. Entrez ensuite le code suivant via la console : **sv_cheats 1**. Puis saisissez les codes ci-dessous.

`buddha`	Le joueur reçoit des dégâts mais ne meurt pas
`cl_showfps 1`	Afficher le frame rate (FPS)
`ent_create_paint_bomb_erase`	Tirer de l'eau
`ent_create_paint_bomb_jump`	Tirer du gel de répulsion
`ent_create_paint_bomb_portal`	Tirer du gel de conversion
`ent_create_paint_bomb_speed`	Tirer du gel de propulsion
`ent_create_portal_companion_cube`	Créer un cube compagnon
`ent_create_portal_reflector_cube`	Créer un cube réflecteur
`firstperson`	Revenir à la vue subjective
`god`	Invincibilité
`host_timescale # (defaut=1)`	Modifier la vitesse de jeu (exemple : 0.1 ou 2)
`noclip`	Passe-muraille
`notarget`	Les tourelles ne vous voient pas
`sv_cheats (0 ou 1)`	Activer (1) ou désactiver (0) les codes
`sv_gravity # (600=normal)`	Modifier la gravité
`sv_portal_placement_never_fail # (1 ou 0)`	Poser des portails n'importe où
`thirdperson`	Passer en vue à la troisième personne

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminer une fois le jeu pour débloquer un nouvel écran titre.

Portal 2 - Solution du mode solo

Chapitre 1 : Appel de courtoisie

Salle 00

Vous vous réveillez dans votre chambre dans la centre de recherche Aperture. Suivez les indications pour vous familiariser avec les commandes. Regagnez ensuite votre lit.

Après un deuxième réveil, l'endroit n'est plus pareil et tout tombe en ruine. Vous faites la connaissance de Wheatley le superviseur des sujets de test, un robot qui essaye de vous sauver.

Avancez et descendez dans la salle vitrée. Passez par le portail et quittez la salle par la porte du fond.

Ici, vous allez apprendre à utiliser les cubes. Placez alors le cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte et passez. Avancez et entrez dans l'ascenseur.

Salle 01

Descendez dans cette salle et appuyez sur le bouton situé à droite. Passez ensuite dans le portail orange et ramassez le cube. Revenez à la salle précédente en passant par le portail bleu.

Appuyez sur le bouton à gauche pour entrer dans la salle via le portail et placez le cube sur l'interrupteur rouge.

Sortez et appuyez sur le bouton d'en face. Traversez les portails puis sortez par la porte.

Salle 02

Avancez vers le centre pour chuter en bas. Avancez ensuite dans le chemin et montez les marches pour récupérer le générateur de portail. Ouvrez alors un portail sur le mur blanc en bas pour vous retrouver en haut de la passerelle. Vous remarquez que les portails ne s'ouvrent que sur les surfaces blanches.

Suivez ensuite le chemin linéaire jusqu'à voir un portail orange, au loin. Utilisez le générateur de portail pour ouvrir un portail bleu et passez dedans pour atteindre l'autre rive. Tournez à gauche et utilisez un portail bleu près de la porte de sortie.

Passez ensuite par le portail orange pour atteindre la porte de sortie.

Salle 03

Avancez dans cette salle et placez un portail sous le distributeur de cubes, situé à droite. Placez ensuite le cube qui ressortira par le portail orange sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortez.

Salle 04

Avancez vers le gouffre et ouvrez un portail sous le cube. Sautez dans ce portail pour vous retrouver sur la plateforme. Prenez ce cube et lancez-le en bas. Ouvrez ensuite un portail derrière le cube qui se trouve sur la plateforme en face de vous.

Récupérez alors ce cube et descendez. Placez les deux cubes sur les interrupteurs pour ouvrir la porte et sortir.

Salle 05

Montez les marches et entrez dans cette nouvelle salle. Le chemin est bloqué par les débris. Ouvrez alors un portail au sol pour pouvoir atteindre l'autre coté.

Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube sur la plateforme située à droite. Allez vers cette plateforme et ouvrez un portail sous le cube. Revenez ensuite près du bouton pour récupérer le cube. Placez ce dernier sur le gros interrupteur rouge pour déployer l'escalier à gauche.

Allez vers les deux boutons situés à gauche et regardez la plateforme qui se trouve contre le mur, à gauche. Ouvrez un portail sur cette plateforme.

Appuyez ensuite sur le bouton de gauche pour libérer un cube puis appuyez rapidement sur celui de droite pour éviter que ce cube ne soit catapulté dans l'eau. Récupérez ensuite ce cube et placez-le sur le bouton rouge pour ouvrir la porte et passer.

Porte 06

Dans la nouvelle salle, commencez par ouvrir un portail pour atteindre la dénivellation. Avancez ensuite vers le trou au sol et ouvrez un portail en bas. Sautez directement dans ce portail pour utiliser cet élan pour vous propulser devant la porte.

Allez à gauche et ouvrez un portail sous le cube qui se trouve dans une prison de verre.

Récupérez ensuite ce cube et refaites le saut pour atteindre la porte. Placez le cube sur le bouton pour traverser la porte.

Dans la grande salle, regardez à gauche et ouvrez un portail sur la plateforme inclinée. Descendez ensuite la dénivellation et sautez dans le gouffre pour tomber directement dans le portail orange. Vous serez alors catapulté vers la plateforme où se trouve un cube.

Regardez en arrière et ouvrez une porte sur le mur blanc qui se trouve à gauche. Récupérez le cube et sautez encore une fois dans le portail orange. Vous rejoignez alors la dénivellation située à droite. Placez donc le cube sur le bouton qui se trouve derrière la vitre, à droite. Répétez le grand saut pour atteindre enfin la porte.

Salle 07

Avancez vers votre ami et ouvrez un portail sur le mur qui est derrière lui. Traversez ensuite le portail qui est devant vous pour retrouver votre ami. Lorsque ce dernier se détache de son rail, ramassez-le et placez-le sur la machine.

Tournez-vous suite à sa demande jusqu'à ce qu'il finisse d'ouvrir un compartiment secret. Ramassez encore une fois votre ami, passez par ce nouveau passage et suivez le chemin jusqu'à la prochaine salle.

Salle de GLaDOS

Avancez entre les décombres puis descendez les escaliers. Sautez en bas et suivez le chemin sur la passerelle jusqu'à la salle des disjoncteurs. Connectez ensuite votre ami à la machine.

A cause de sa maladresse, votre ami réactivera GLaDOS votre ancienne ennemie. Cette dernière est encore furieuse contre vous puisque vous l'aviez neutralisée au premier opus. Elle écrasera votre ami et vous balancera dans l'incinérateur.

Incinérateur

Avancez sur les débris métalliques et récupérez le double générateur de portail.

Avec ce joujou vous pouvez ouvrir un portail d'entrée et un autre de sortie. Ouvrez alors un portail près de vous ensuite un autre pour sortir, en haut sur le mur gauche. Avancez dans le couloir et utilisez deux portails pour passer la tôle qui bloque le couloir.

Avancez ensuite et ouvrez un portail sur la plateforme inclinée qui se déploie.

Ouvrez un autre près de vous pour pourvoir continuer d'avancer. Utilisez ensuite les deux portails pour atteindre la dénivellation à droite. Ouvrez ensuite un portail dans la zone de gauche et rejoignez-la. Suivez ensuite le couloir de la salle 19.

Chapitre 2 : Démarrage à froid

Salle 01

Dans cette salle, vous devez utiliser vos portails pour dévier le laser et l'utiliser à votre guise. Avancez et placez-vous sur la plateforme, en bas de la sortie. Attendez que le laser apparaisse à droite et ouvrez un portail sur son point d'impact au sol.

Ouvrez ensuite un portail sur le plafond au dessus du socle situé de l'autre coté. En déviant le laser vers ce socle, vous remontez la plateforme qui vous mène vers la porte.

Salle 02

Sautez par-dessus le laser et créez un portail bleu sur le mur, à droite. Allez ensuite à gauche et créez un portail sous le cube anti-découragement emprisonné. Utilisez ensuite ce cube pour dévier le laser vers le socle situé à gauche.

Laissez ce cube sur place sur la partie blanche du sol. Vous déployez alors des marches qui vous mènent à la porte.

Créez un portail près du bouton rouge ensuite ouvrez un deuxième sous le cube précédent. Attrapez ce cube et placez-le sur le bouton rouge pour ouvrir la porte.

Salle 03

Utilisez deux portails pour atteindre la dénivellation à gauche pour récupérer le cube. Utilisez les portails pour transporter le cube sur la plateforme centrale et déviez le premier laser vers le socle situé à gauche.

Revenez à la dénivellation et ouvrez un portail sur le point d'arrivée du deuxième laser. Ouvrez un autre portail sous le socle qui se trouve sur le plafond pour le relier avec le laser et ouvrir la porte de sortie.

Salle 04

Ouvrez un portail bleu sur le point d'arrivée du laser. Restez ensuite sur le coté droit pour éviter le laser et ouvre un portail orange sur le mur gauche pour que le laser atteigne le socle. Vous déclenchez alors le mouvement de la plateforme, à gauche. Quand elle arrive devant la zone où se trouve le bouton, ouvrez un portail bleu dans cette même zone.

Rejoignez cette zone et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube puis récupérez-le.

Montez alors sur la plateforme et remettez le laser en place sur le socle à l'aide d'un portail bleu. Sautez par-dessus le laser et posez le cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte de sortie.

Salle 05

Avancez sur le dispositif appelé plaque de foi aérienne pour être catapulté sur une autre plateforme. Vous devez ensuite récupérer des cubes pendant votre envol.

Appuyez sur le bouton pour faire apparaitre un cube rebondissant sur le ressort. Choisissez alors le bon timing pour récupérer ce cube en l'air. Revenez avec ce cube vers l'interrupteur rouge et posez-le dessus pour pouvoir passer.

Salle 06

Avancez à gauche et regardez à droite pour voir les deux plates-formes inclinées. Ouvrez un portail sur chacune d'elles.

Utilisez ensuite les plaques de foi aériennes pour vous catapulter jusqu'à la plateforme où se trouve le bouton. Appuyez sur ce dernier pour essayer de récupérer un cube, mais des déchets sont catapultés à sa place.
Allez vous mettre à couvert à droite pour éviter les débris qui arrivent. Appuyez ensuite une nouvelle fois sur le bouton pour faire lancer un cube et attrapez-le en vol.

Ouvrez un portail au dessus de l'interrupteur rouge qui se trouve loin de vous, à gauche.

Ouvrez un autre sur le mur blanc situé à droite. Lancez le cube à travers ce portail en vous assurant qu'il atterrisse sur l'interrupteur rouge pour qu'il ouvre la porte de sortie.

Salle 07

Sautez par-dessus du laser et prenez le cube. Après que votre ennemi détruise les deux premier cubes, prenez le troisième et placez-le sur la trajectoire du laser pour faire descendre la plateforme. Montez sur cette dernière et utilisez les portails pour enlever le cube de la trajectoire du laser.

Une fois en haut, ouvrez un portail sous le cube et un autre sur la plateforme inclinée située à droite et récupérez le cube.

Laissez le portail de la plateforme inclinée ouvert et ouvrez un portail en bas à gauche du laser. Sautez dans ce dernier portail pour utiliser l'élan et atteindre la dénivellation. Placez le cube sur l'interrupteur rouge et remplacez le portail qui se trouvait sur la plateforme inclinée à droite par un autre sur la plateforme inclinée à gauche.

Sautez encore une fois dans le portail situé en bas pour atteindre cette fois la porte de sortie.

Salle 08

Entrez dans la salle située à droite protégée par une barrière d'émancipation qui vous empêche d'emporter des objets avec vous. Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube dans la salle de gauche. Allez au cube et placez-le près de la vitre et de la petite fenêtre à droite.

Montez sur ce cube et ouvre un portail sur le point d'arrivée du laser et un autre sur le mur qui est à sa gauche. Le laser peut alors atteindre le socle et ouvrir la porte.

Vous pouvez aussi procéder d'une autre manière. Après avoir récupéré le cube, montez dessus près de la fenêtre. Ouvrez ensuite un portail dans la salle de droite, depuis la fenêtre. Ouvrez un autre portail à coté de vous et passez avec le cube. Déviez enfin le laser pour ouvrir la porte et sortir.

Chapitre 3 : Retour

Salle 09

Avancez sur la plaque de foi aérienne et, après plusieurs tests, votre ennemi abaisse le plafond. Ouvrez alors un portail bleu sur ce plafond et un orange sur la partie blanche sur l'autre portion du plafond.

Dans la nouvelle zone, allez à gauche et ouvrez un portail orange sur la plateforme inclinée située à droite derrière le laser. Revenez à la plaque du début pour sauter vers le premier portail au plafond. Vous atterrissez sur une nouvelle dénivellation.

Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube.

Avant de descendre, ouvrez un portail orange sur la plateforme inclinée située en bas à droite. Passez encore une fois par la plaque et le portail du plafond pour atteindre le cube.

Récupérez le cube et descendez. Utilisez ce dernier pour dévier le laser vers le mur blanc. Ouvrez un portail orange sur la dernière plateforme inclinée et utilisez-le pour atteindre la dénivellation où se trouve la porte de sortie. Utilisez ensuite un portail sur le point d'arrivée du laser et un autre derrière le mur pour que le laser atteigne le socle et ouvre la porte de sortie.

Salle 10

Avancez à droite et ouvrez un portail en haut du mur derrière vous. Avancez ensuite vers le trou et ouvrez un autre portail. Sautez dans ce dernier pour atteindre la dénivellation où se trouve un cube. Récupérez-le et utilisez les portails pour revenir près de la plaque de foi aérienne. Sautez sur cette dernière pour atteindre la zone bloquée par les vitres. Placez le cube sur la trajectoire du laser pour abaisser les vitres et passer.

Revenez à la plaque de foi aérienne et marchez dessus pour vous catapulter jusqu'à une nouvelle plateforme. Appuyez sur le bouton pour récupérer un cube.

Placez ensuite un portail sur le mur qui fait face au socle. Emportez le cube avec vous et descendez vers le laser. Allez à droite et déviez le laser vers la dalle blanche du mur situé à droite. Ouvrez un portail sur cette dalle pour joindre le laser au socle. Récupérez ensuite le premier cube qui bloquait le laser. Descendez ensuite à la plaque et catapultez-vous vers la porte de sortie. Placez le cube sur l'interrupteur rouge et sortez.

Salle 11

Avancez sur le pont de lumière et ouvrez un portail bleu sur le mur d'en face. Ce portail doit rester toujours ouvert. Ouvrez ensuite un portail orange sur l'autre rive, derrière le bouton. Rejoignez ce bouton et appuyez dessus.

Revenez alors sur la rive initiale et ouvrez un portail orange, en bas à gauche. Suivez ce pont à gauche jusqu'à l'extrémité. Regardez ensuite à gauche et ouvrez un portail orange. Avancez sur ce nouveau pont ensuite ouvrez un portail orange sur le mur de droite. Suivez ce dernier pont pour récupérer un cube.

Passez ensuite par le portail pour revenir à la zone initiale. Ouvrez un portail orange sur l'extrémité gauche du mur droit pour atteindre l'interrupteur rouge.

Placez le cube dessus et rebroussez chemin. Rouvrez enfin un portail derrière le bouton et rejoignez la porte de sortie.

Salle 12

Appuyez sur le bouton pour faire descendre un cube. Ce dernier fini malheureusement dans l'eau. Commencez par ouvrir un portail bleu en face de vous. Regardez ensuite à gauche et ouvrez un portail oranger sur le pont.

Rejoignez ce dernier et ouvrez ensuite un portail sur le mur du fond pour déployer un pont qui passe sous le distributeur de cubes.

Revenez ensuite près du bouton et faites tomber un cube sur le pont. Récupérez ce dernier et avancez sur le pont vers la porte de sortie. Dépassez la plateforme ou se trouve le bouton et déployez un pont au dessous de celui que vous empruntez pour pouvoir continuer votre chemin vers la porte de sortie. Placez enfin le cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte et passer.

Salle 13

Dans cette salle, vous rencontrez pour la première fois des tourelles. Avancez vers la première tourelle et ramassez-la. Jetez-la ensuite sur le coté pour qu'elle se désactive. Faites la même chose avec la deuxième. Pour la troisième, qui se trouve hors de votre portée, ouvrez un portail derrière elle et un autre sur le mur près de vous. Vous pouvez alors récupérer cette tourelle et la déplacer.

Avancez dans le couloir jusqu'à la prochaine tourelle. Placez un portail en dessous d'elle pour qu'elle atterrisse dans le couloir précédent.

Continuez votre chemin jusqu'à une autre salle et deux tourelles qui bloquent le chemin. Ouvrez un portail sur le plafond au dessus de la première ensuite ouvrez un portail sous l'un des cubes qui se trouvent à droite.

Le cube descendra sur la tourelle pour la désactiver. Effectuez la même opération avec la deuxième tourelle.

Avancez vers la dernière salle et commencez par placer un portail sous la tourelle qui se trouve sur une dalle blanche. Balancez ensuite deux cubes sur les deux tourelles restantes en utilisant comme d'habitude les portails.

Placez ensuite un cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte et sortir.

Salle 14

Avancez jusqu'à la nouvelle salle. Prenez le cube et déviez le laser pour qu'il passe par les deux générateurs. Allez ensuite vers la point d'arrivée du laser et ouvrez un portail. Ouvrez ensuite un autre portail devant le dernier générateur pour que le laser l'atteigne et ouvre la porte.

Salle 15

Avancez vers les tourelles emprisonnées derrière le pont de lumière sans vous exposer à celle qui se trouve à gauche. Ouvrez ensuite un portail bleu à l'extrémité du pont de lumière et un autre orange devant la tourelle. Vous êtes maintenant à l'abri des tirs de la tourelle.

Approchez-vous de cette dernière et déplacez la position du pont pour pouvoir passer derrière elle et la désactiver.

Avancez ensuite et ouvrez un portail orange sur le pilier pour éviter les tourelles. Avancez vers la plaque de foi aérienne et ouvrez un portail orange sur la dalle blanche située en haut à gauche.

Passez sur la plaque pour sauter et être arrêté par le pont. Avancez ensuite à droite et descendez derrière les tourelles qui gardent le cube. Faites-les tomber pour les désactiver et prenez le cube.

Avancez vers l'interrupteur rouge et, avant de placer le cube, ouvrez un portail orange devant les deux tourelles.

Placez ensuite le cube sur l'interrupteur puis ouvrez un portail derrière les tourelles pour passer dans leur dos et sortir.

Salle 16

Sautez par-dessus le laser et avancez vers l'interrupteur rouge. Placez-vous dessus pour activer le laser. Ouvrez ensuite un portail sur le point d'arrivée du laser. Ouvrez un autre portail sur le mur, à droite du couloir, pour exploser les tourelles.

Avancez ensuite dans ce couloir, récupérez le cube de gauche et placez-le sur l'interrupteur. Revenez ensuite au deuxième cube et utilisez-le pour dévier le laser et exploser les tourelles.

Dirigez ensuite le laser vers le socle au fond pour ouvrir le passage. Suivez le chemin pour sortir de la salle.

Salle 17

Ouvrez un portail orange à l'extrémité gauche du pont. Ouvrez un portail bleu sur le mur à votre droite. Passez par ce portail pour atteindre le pont où se trouve le cube. Ouvrez ensuite un portail bleu sur la dalle qui est en haut à droite.

Ramassez le cube et allez sur le nouveau pont. Placez le cube sur la trajectoire du laser et au dessus de l'interrupteur rouge. Allez ensuite sur la plateforme qui se trouve au fond et déplacez le portail bleu pour faire tomber le cube sur l'interrupteur rouge en même temps que votre plateforme remonte. Sortez enfin de la salle.

Chapitre 4 : Surprise

Salle 18

Restez à couvert derrière le pont de lumière pour éviter les tirs de la tourelle. Utilisez les portails pour atteindre la vitre de droite puis la plateforme qui se trouve à droite de la tourelle.

Ouvrez ensuite un portail orange à l'extrémité du pont et un autre devant le distributeur de cubes qui se trouve à droite. Appuyez ensuite sur le bouton qui se trouve à gauche pour faire tomber des cubes. Revenez derrière les vitres puis utilisez le portail bleu et le pont de lumière pour éviter les tirs de la tourelle et allez récupérer les cubes.

Déplacez les cubes vers le laser situé à gauche. Dirigez le laser avec le premier cube vers le deuxième qui vous servira à viser et à détruire la tourelle. Utilisez ensuite le premier cube pour qu'il passe par les deux générateurs. Portez ensuite le deuxième cube jusqu'à l'extrémité de la plateforme et placez-le de façon à ce qu'il dévie le laser vers les deux générateur et le socle.

Ouvrez enfin un portail bleu sur la dalle blanche située à gauche de la porte de sortie et traversez la porte pour quitter la salle.

Salle 19

Commencez par descendre et allez à droite. Regardez en haut à droite et ouvrez un portail près du point d'arrivée du laser. Revenez en arrière et ouvrez un portail au sol. Prenez le cube avec vous et passez le portail. Utilisez-le ensuite pour dévier le laser vers le générateur situé à gauche.

Placez un portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne. Ouvrez un portail bleu sous vous pieds pour atteindre la plaque. Lors de votre saut, ouvrez un portail orange au dessus du cube qui se trouve sur la dénivellation. Récupérez-le et descendez.

Vous devez ensuite atteindre le premier générateur. Ouvrez un portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne. Ouvrez ensuite un portail bleu sur le sol. Prenez le cube et lâchez-le dans le portail.

Pendant qu'il rebondisse ouvrez un portail orange sur la dalle de droite qui fait face au générateur pour que le cube tombe près du générateur. Refaites la même chose pour atteindre le générateur.

Vous pouvez utiliser cette autre méthode qui demande un peut de dextérité. Passez par le portail bleu au sol avec le cube. Puisque vous ne pouvez pas tirer tout en portant le cube, lâchez ce dernier pendant la montée et ouvrez un portail orange sur la dalle blanche située à droite. Attraper ensuite le cube pendant sa chute pour atteindre le générateur avec le cube.

Utilisez ensuite le cube pour dévier le laser vers le deuxième générateur qui se trouve près de l'entrée d'où vous êtes venu.

Descendez ensuite et regardez où se trouve le dernier cube. Il se trouve sur la dénivellation, à droite du deuxième générateur. Ouvrez un portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne et un deuxième sous vos pieds. Une fois

en vol, ouvrez un portail orange sur le coin haut de la grande dalle blanche qui se trouve à droite du cube. De cette façon, vous allez pousser le cube près du deuxième générateur.

Utilisez ensuite les portails pour atteindre le deuxième générateur. Utilisez le cube pour dévier le laser et détruire les tourelles. Déviez ensuite le laser vers le socle pour déployer la passerelle.

Revenez en bas et placez comme d'habitude le portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne. Pendant le vol, ouvrez un portail orange sur la petite dalle à coté de la grande dalle de tout à l'heure et en face de la passerelle fraichement déployée. Vous atteignez alors cette plateforme et la porte de sortie.

Salle 20

Avancez à gauche et ouvrez un portail sur le mur du point d'arrivée du laser. Allez ensuite à droite et ouvrez un portail sur le pilier qui fait face aux trois socles.

Revenez ensuite au laser qui descend du plafond. Utilisez le cube pour le dévier et le faire passer par le portail pour qu'il alimente le socle situé à droite. Utilisez ensuite le dernier cube pour dévier le dernier laser pour le passer par le portail pour qu'il alimente le socle central et ainsi ouvrir la porte de sortie.

Salle 21

Ouvrez un portail au bout du pont de lumière, à droite. Ouvrez un autre portail dans le coin supérieur gauche de la salle et à droite du bouton. Passez par le portail et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube. Avancez vers ce dernier pour qu'une coupure de courant vous empêche de l'atteindre.

Votre ami Wheatley débarque alors près de l'entrée et vous demande de le suivre pour quitter cette salle.

Suivez-le et quand votre ennemie vous propose de continuer le dernier test, ignorez-la et avancez sur le pont à droite. Continuez ensuite votre route jusqu'à quitter cet endroit.

La fuite

Une fois dans la zone 48, passez derrière les tourelles et désactivez-les en les balançant par terre. Ouvrez ensuite un portail sur l'unique dalle blanche de la zone. Regardez ensuite derrière vous pour apercevoir le mur blanc au fond.

Ouvrez alors un portail sur ce mur et traversez ces portails pour atteindre la passerelle. Courez sans vous arrêter et quand tout commence à s'effondrer, restez sur la passerelle gauche pour atteindre le monte-charge.

Chapitre 5 : Evasion

L'usine de fabrication des tourelles

Après votre fuite, utilisez les portails qui sont de part et d'autre de la porte bloquée pour passer. Suivez ensuite votre fidèle ami qui vous illumine le chemin. Suivez ses indications pour atteindre le tapis roulant. Evitez les lasers et sautez à gauche.

Suivez encore les indications de votre ami pour créer des portails et atteindre le passage, en haut à gauche.

Utilisez ensuite d'autres portails pour continuer votre avancée en suivant les conseils de Wheatley qui vous indique les murs sur lesquels vous pouvez placer vos portails.

Continuez ensuite d'avancer et sautez sur les deux plates-formes en contrebas. Sautez ensuite sur le tuyau et descendez jusqu'à la porte de l'usine.

Centre de rédemption et de contrôle de tourelles

Entrez dans la salle de contrôle et ouvrez un portail dans le mur. Ouvrez ensuite un deuxième portail au dessus de la chaine de rédemption des tourelles. Avancez sur le tapis roulant et à l'extrémité, sautez à droite sur les conduits.

Avancez sur ces derniers pour atteindre la deuxième chaine. Allez à contre sens de la chaine et sautez sur la passerelle qui est en bas à gauche.

Avancez jusqu'à la salle d'entrainement au tir des tourelles. Ouvrez un portail sur le mur à votre droite et un autre dans le plafond de la salle d'entrainement. Visez depuis la fenêtre en haut et assurez-vous d'atterrir derrière le mur de protection pour ne pas recevoir les tirs des tourelles.

Après le passage d'une tourelle fonctionnelle et l'arrivée d'une défectueuse, ouvrez un portail dans le couloir qui se trouve derrière les tourelles. Ouvrez un deuxième sur le mur de protection derrière la cible. Passez par ce dernier portail en évitant les tirs ennemis.

Avancez ensuite jusqu'à retrouver votre ami et entrez dans la salle de contrôle des tourelles.

Vous devez maintenant remplacer la tourelle étalon qui se trouve dans la salle de droite par une défectueuse pour saboter la chaine. Revenez alors sur la passerelle près de la bouche de la poubelle où sont jetées les tourelles défectueuses. Attrapez-en une en vol et revenez à la salle de contrôle.

Wheatley brisera la vitre de la salle où se trouve la tourelle modèle. Ouvrez alors un portail dans cette salle et un autre près de vous pour rejoindre la tourelle et échangez-la.

Sortez ensuite par la porte située à gauche. Avancez, passez par la classe et descendez l'escalier pour atteindre le générateur de neurotoxine.

Salle du générateur de neurotoxine

Avancez sur la passerelle et montez dans l'ascenseur pour atteindre la salle de contrôle. Une fois en haut, appuyez sur le bouton qui se trouve à droite pour faire tomber les dalles. Regardez à droite et ouvrez un portail bleu sur le point d'impact du laser. Entrez ensuite par la porte nouvellement ouverte.

Montez les marches et faites face au générateur de neurotoxine. Observez les deux dalles qui se déplacent verticalement et horizontalement. Placez alors un portail orange sur la dalle qui se trouve à gauche et qui se déplace verticalement pour que le laser coupe les tubes d'alimentation. Une fois tous les tubes de ce coté coupés, placez un portail orange sur la dalle de droite pour couper le reste des tubes.

Après que tout s'effondre, rejoignez votre ami et entrez dans la salle de gauche pour passer dans le conduit.

GLaDOS

Montez les marches et allez à gauche au bord du vide. Regardez au loin à droite pour apercevoir une dalle blanche. Ouvrez dessus un portail et ouvrez-en un près de vous pour traverser et atteindre une autre zone.

Avancez vers la porte pour essayer d'entrer pour tomber dans le piège de GLaDOS. Cette dernière essayera de vous éliminer avec les tourelles mais suite à votre sabotage celles-ci sont défectueuses. Elle passe à l'attaque avec la neurotoxine mais échoue aussi puisque vous avez également saboté le générateur de neurotoxines.

Votre ami Wheatley se joint à vous dans cet affrontement. Ramassez-le alors et branchez-le à l'ordinateur central puis attendez qu'il fasse apparaitre un bouton.

Pour atteindre ce bouton, il faut utiliser les portails sur le sol et les murs qui entourent le bouton pour éviter les dalles

mouvantes qui vous bloquent la route. Appuyez ensuite sur le bouton et attendez l'arrivée de l'ascenseur pour le prendre. Wheatley sera ensuite pris par la folie des grandeurs et se fera facilement manipuler. Il causera ainsi votre chute en compagnie de GLaDOS qu'il a transféré dans une patate.

Chapitre 6 : Chute

Au fond du gouffre

Après votre chute, allez à gauche et avancez dans l'unique chemin disponible. Une fois le chemin bloqué par une grille, ouvrez un portail sur le mur de gauche et un autre derrière la grille pour continuer votre chemin. Ouvrez ensuite un portail sur le plafond pour atteindre la dénivellation.

Continuez votre chemin jusqu'à la grille suivante. Ouvrez alors un portail sur le mur de gauche et un autre en haut de la passerelle située à droite et traversez-les. Sautez ensuite en bas et marchez sur le pilier effondré. Tournez à gauche pour atteindre les portes fermées. Allez à droite jusqu'au mur blanc.

Ouvrez alors un portail sur ce mur, tournez-vous et regardez en haut à gauche pour ouvrir un portail sur le mur blanc près de la passerelle.

Descendez les marches et ouvrez un portail en bas à gauche. Ouvrez ensuite un portail sur le mur qui est à votre gauche. Descendez et suivez le chemin plein de pancartes d'avertissement de danger.

Au bout du chemin, tirez le levier pour ouvrir la porte. Descendez ensuite les marches vers le gigantesque sas. Utilisez les portails pour atteindre la salle de contrôle numéro 1. Laissez un portail ouvert près de vous et ouvrez un second près de la salle de contrôle numéro 2.

Appuyez ensuite sur le bouton de la première salle de contrôle et allez rapidement vers la deuxième salle pour appuyer sur le second avant 4 secondes. Le gigantesque sas s'ouvrira pour dévoiler une petite porte. Passez malgré tout par cette porte pour continuer votre chemin.

L'ancien centre de recherche

Avancez sur la passerelle et montez les marches vers la porte bloquée, située à gauche. Ouvrez un portail dans le mur de droite et un deuxième sur le mur derrière la porte bloquée pour passer. Avancez ensuite vers le levier et tirez-le.

Entrez dans la grande salle et regardez en haut à droite pour voir une dalle blanche. Utilisez les portails pour atteindre le haut de la salle. Regardez en bas et ouvrez un portail sur la partie inclinée du pilier droit et un autre au sol en dessous de vous. Sautez dans le dernier portail pour être catapulté à travers le sigle d'Aperture et atteindre la porte.

Entrez, passez les bureaux et montez dans l'ascenseur. Une fois en haut, allez à gauche et zoomez vers le fond de la grande cavité. Repérez la partie inclinée du mur au dessus des portes et ouvrez un portail dessus. Descendez ensuite les escaliers et approchez-vous de la cage d'ascenseur. Ouvrez ensuite un portail tout en bas de la cage. Sautez dedans pour être catapulté vers la station de pompage.

Entrez par la porte puis dans le bureau de contrôle de la pression. Abaissez le levier et sortez de la salle par la porte qui s'ouvre. Inutile de monter les escaliers, utilisez plutôt les portails pour atteindre le sommet. Avancez ensuite et marchez sur le tube situé à droite qui vous mène à l'ascenseur. Prenez cet ascenseur pour monter.

Test 01

Avancez et sautez dans le gel répulsif bleu.

Rebondissez vers la porte de sortie située en haut à droite et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube. Descendez récupérer ce cube et ouvrez un portail sur le mur d'en face. Rebondissez ensuite et ouvrez un portail en

haut à gauche. Récupérer le cube et passez le portail pour le placer sur l'interrupteur rouge. Rebondissez ensuite sur le gel vers la porte de sortie.

Montez les marches et ouvrez un portail sur la dalle située en haut à droite.

Ouvrez-en un autre à gauche et traversez-le. Allez à gauche et sautez sur les escaliers puis suivez le chemin de gauche et entrez par la porte.

Test 02

Dans la nouvelle salle, ouvrez un portail bleu sur l'une des dalles situées sur le plafond à droite puis ouvre un portail orange sur le mur en face de vous. Marchez ensuite sur le gel bleu et sautez vers ce portail. Attendez que la plateforme mouvante passe sous le portail pour traverser.

Prenez ensuite le cube et descendez. Ouvre un portail bleu près de l'interrupteur rouge et placez le cube sur l'interrupteur.

Regardez en haut à droite pour voir la nouvelle dalle. Ouvrez un portail bleu sur cette dalle et sautez vers le portail orange pour le traverser. Vous rebondissez alors sur le gel pour atteindre une nouvelle dénivellation.

Dans cette nouvelle salle, utilisez les murs peints au gel répulsif pour rebondir jusqu'au cube.

Prenez ce cube et revenez à l'interrupteur rouge en utilisant le gel. Posez le cube et revenez à la première salle pour voir une nouvelle dalle apparaitre en haut à droite.

Placez un portail sur cette nouvelle dalle et sur celle en dessous d'elle. Sautez ensuite sur le gel pour passer par le portail inférieur et sortir par celui en haut.

Vous allez encore une fois rebondir sur le gel pour atteindre la porte. Avancez et montez dans l'ascenseur.

Test 03

Dans cette grande salle, avancez et passez sur les débris métalliques pour éviter l'eau. Avancez vers le dernier pilier et regardez en haut à droite. Ouvrez alors un portail en haut de la passerelle et un autre près de vous pour atteindre les hauteurs. Regardez la salle qui se trouve à gauche et ouvrez un portail pour l'atteindre.

Appuyez sur le bouton et ouvrez un portail au point d'impact des grosses gouttes de gel répulsif. Ouvre ensuite un portail sur le mur de droite. Déplacez ensuite ce dernier portail sur le mur de la dénivellation. Le sol est maintenait rempli de gel répulsif qui vous permet de rebondir et d'atteindre la dernière dénivellation.

Tournez-vous ensuite pour faire face à la dénivellation de l'autre rive. Déplacez alors le portail sur cette dénivellation pour la remplir de gel. Vous devez changer rapidement la position du portail sur la dénivellation pour que la goutte de gel ne revienne pas au tube. Déplacez ensuite le portail sur le mur d'en bas pour remplir l'endroit avec du gel. Sautez à votre tour en bas pour rebondir et atteindre la dénivellation. Sautez encore pour atteindre la dalle inclinée.

Ouvrez un portail sur cette dalle pour lancer du gel sur la rive de droite.

Maintenant, laissez le portail sur la dalle inclinée et ouvrez un autre tout en bas. Sautez dans ce dernier pour prendre de l'élan et rebondir sur le gel pour atteindre la sortie. Avancez ensuite et prenez l'ascenseur.

Test 04

Placez un portail sur le point d'impact des gouttes et un autre sur le plafond, près du mur d'en face. Déplacez ensuite ce dernier portail sur la dalle verticale, à gauche. L'eau empêche le gel de rester sur place. Vous devez donc arrêter l'écoulement en appuyant sur le bouton. Sautez alors vers le bouton qui se trouve dans l'alcôve à droite et appuyez

dessus pendant le vol pour arrêter temporairement l'écoulement de l'eau à droite. Sautez ensuite sur le gel avant la reprise de l'écoulement et rejoignez la dénivellation.

Entrez dans la salle suivante et placez un portail sous l'écoulement du gel. Placez un autre portail sur le mur incliné à gauche. Utilisez ensuite les portails pour monter au sommet des plates-formes métallique. Visez le mur incliné et ouvrez un portail. Placez ensuite un autre portail tout en bas et sautez dans ce dernier pour gagner de l'élan. Laissez-vous ensuite rebondir sur le gel et passer la porte.

Regardez en bas et ouvrez un portail sous l'écoulement de gel. Montez à l'escalier et approchez du bord de la structure. Ouvrez un autre portail sur les dalles du pilier situé à gauche. La partie inclinée du pilier situé à droite sera couverte de gel. Changez la place du portail qui était sous l'écoulement et placez-le sous vos pieds. Sautez dans ce portail pour gagner de l'élan et rebondissez jusqu'à la passerelle supérieure.

En haut, placez un portail sur le mur blanc et un autre au dessus de lui pour les traverser en sautant vers la passerelle supérieure.

Test 05

Avancez et placez un portail sous le gel répulsif. Placez un autre portail au dessus de la prison en verre où se trouve le cube. Il commence alors à rebondir dans tous les sens jusqu'à briser la vitre.

Attrapez-le et allez sous l'eau pour le nettoyer. Placez le cube sur l'interrupteur rouge pour faire descendre la plateforme. Déplacez le deuxième portail pour étaler du gel en face de la plateforme pour pouvoir rebondir et l'atteindre. Une fois en haut, déplacez le portail pour le placer sur le cube. Ce dernier, entaché de gel, recommencera à rebondir dans tous les sens et quittera l'interrupteur. Avancez ensuite et prenez l'ascenseur.

Station de pompage bêta

Avancez vers la sortie et regardez à gauche pour trouver un mur blanc où mettre un premier portail. Revenez en arrière et repérez l'entrée de la station de pompage. Placez un deuxième portail près de la porte et traversez. Passez ensuite la porte.

Utilisez les portails pour atteindre la passerelle supérieure. Regardez ensuite en bas pour voir deux dalles. Placez un portail d'entrée (bleu) dans la première dalle et autre de sortie (orange) sur la deuxième. Sautez dans le premier pour gagner de l'élan.

Après votre sortie par l'autre portail et pendant votre vol, regardez en haut à droite pour voir une nouvelle dalle. Attendez d'être en l'air pendant la montée et placez un portail bleu sur la nouvelle dalle. Vous atterrissez alors sur une autre passerelle.

Entrez alors dans la salle de contrôle et abaissez les deux leviers. Sortez de la salle et passez par la porte qui se trouve à droite. Une fois à l'extérieur, avancez à gauche vers la grille. Placez un portail bleu en haut sur la plus haute passerelle près du ventilateur et un autre orange sous vos pieds pour atteindre les hauteurs.

Une fois en haut, regardez en bas à droite et placez un portail de sortie bleu sur la partie droite du mur incliné. Sautez ensuite dans le portail orange pour vous retrouver devant la salle de contrôle. Avancez ensuite vers le nid qui se trouve à droite pour retrouver GLaDOs dans la patate.

Prenez-la avec vous et revenez en haut de la passerelle. Placez le portail bleu en haut, au niveau du ventilateur, et sautez dans l'orange. Entrez enfin dans l'ascenseur.

Chapitre 7 : Réunion

Test 01

Avancez et placez un portail au plafond, à gauche. Ouvrez un autre portail sur le mur de gauche et traversez. Appuyez sur le bouton pour verser un nouveau gel orange. Ouvrez ensuite un portail sous l'écoulement du gel et un autre en bas à droite sur la portion carrée du mur. Vous avez donc étalé du gel jusqu'à la rampe. Courez sur ce gel accélérant pour sauter sur la rampe vers la rive d'en face.

Tournez-vous et ouvrez un portail orange au dessus du bouton du gel. Avancez ensuite et placez un portail bleu à gauche. Passez par ce portail et placez le portail orange sous le gel. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler le gel dans le couloir de l'autre structure. Vous pouvez ensuite sauter dans le portail orange et sprinter jusqu'à la structure suivante.

Utilisez les portails pour passer derrière la vitre et récupérer le cube puis pour revenir à la première zone. Placez le cube sur l'interrupteur rouge pour élever la rampe. Courez dessus pour atteindre un autre niveau.

Allez à droite et placez un portail sur le sol à droite et un autre sur le mur de la première zone située sur l'axe de la rampe. Passez par le portail au sol à droite et avancez sans sauter sur la rampe. Tournez-vous ensuite et courez vers le portail pour gagner de l'élan et atteindre le bouton. Appuyez dessus pendant le vol pour ouvrir la porte et quittez cette zone.

Test 02

Avancez dans cette nouvelle salle et placez un portail sous le tube de gel accélérant. Placez ensuite un autre portail sur la portion blanche du pilier central puis appuyez sur le bouton pour déverser du gel sur le chemin.

Placez ensuite un portail sous le tube de gel répulsif et un autre sur le plafond et appuyez sur le bouton. Vous avez maintenant l'extrémité du chemin remplie de gel répulsif. Courez sur ce chemin pour sauter et atteindre le pilier central.

Placez ensuite un portail sur la dalle arrière et un autre au niveau de la passerelle d'en haut pour l'atteindre. Laissez ce dernier portail en place et ouvrez un autre dans la première zone. Déplacez ce portail pour l'ouvrir sur le pilier central. Courez ensuite sur les gels pour passer à travers les portails et vous catapulter vers l'ascenseur.

Test 03

Avancez vers les tubes de gel et placez un portail sous le gel accélérant. Placez ensuite un portail sur la dalle qui se trouve au bout du chemin de la plateforme située à droite. Ouvrez un portail sous le gel répulsif et un autre de sortie sur la dalle inclinée située sur la plateforme de droite.

Utilisez ensuite les portails pour atteindre cette plateforme. Ouvrez un portail sur la dalle d'en face et un autre sur celle inclinée. Courez et traversez-les pour atteindre une plateforme suspendue sur laquelle se trouve un cube. Depuis cette position, ouvrez un portail sous le gel bleu et regardez à gauche pour voir une plateforme lointaine. Ouvrez un deuxième portail sur la dalle au sol.

Créez ensuite un portail sur le mur en bas de votre plateforme et un autre près de l'interrupteur de celle située à gauche.

Prenez le cube avec vous et passez les portails. Placez ensuite le cube sur l'interrupteur pour tourner la plateforme que vous aviez peinte au gel bleu.

Regardez ensuite en haut à gauche pour trouver une autre plateforme. Utilisez les portails pour l'atteindre. Vous devez maintenant ouvrir un portail sous le gel accélérant et un autre sur le mur pour étaler le gel sur la rampe.

Revenez ensuite sur le chemin marqué avec des flèches et courez pour passer les portails et sauter sur la rampe. Laissez-vous ensuite catapulter jusqu'à l'ascenseur.

Station de pompage Gamma

Utilisez les portails pour atteindre la station de pompage. Entrez dans la salle de contrôle et abaissez les trois leviers. Utilisez les portails pour quitter cette salle sans passer sous les pistons. Ouvrez ensuite un portail au dessus de la passerelle en haut et un autre dans le gel blanc sur le sol. Passez ensuite sur la passerelle. Sautez en bas sur le gel bleu pour atteindre l'étage. Courez sur la substance accélérante pour éviter d'être écrasé par les pistons.

Ouvrez ensuite la porte et avancez sur la passerelle. Ouvrez un portail sur la partie inclinée du mur (à droite) et revenez à la salle précédente. Ouvrez un portail sur le mur qui est au fond, derrière les pistons, et courez sur le gel accélérant pour vous catapulter vers une autre salle. Entrez dans la petite salle qui se trouve à droite du portrait et appuyez sur le bouton. Sortez et suivez le chemin jusqu'à l'ascenseur.

Test 04

Avancez dans la nouvelle zone pour retrouver le liquide blanc appelé roche lunaire. Il vous servira à peindre les surfaces en blanc pour pouvoir créer des portails.

Ouvrez un portail sur le tube et un autre juste à coté du précédent pour que le liquide blanc passe au dessus de la clôture d'en face.

Utilisez les portails pour atteindre l'autre coté de la clôture puis pour étaler du liquide blanc sur la plateforme inclinée et la base de la tour située à gauche. Utilisez ensuite les portails pour colorer les deux cotés face à face des tours. Montez ensuite au sommet de la tour de droite et avancez à droite.

Ouvrez un portail en bas sur la plateforme inclinée et un autre juste derrière elle. Sautez ensuite dans le dernier pour gagner de l'élan et atteindre la zone suivante. Avancez vers la sortie.

Cage d'ascenseur

Utilisez les portails sur les murs blancs pour monter jusqu'à l'ascenseur bloqué. Ouvrez alors un portail dans l'ascenseur et un autre en bas. Sautez dans ce dernier pour utiliser l'élan et bondir au dessus de l'ascenseur.

Rejoignez le niveau avec 2900m marqué sur le mur. Placez un portail dans ce niveau et laissez celui qui se trouve dans l'ascenseur. Sautez dans ce dernier pour sortir de l'autre coté et rejoindre un mur incliné. Remplacez alors le portail qui était dans l'ascenseur par celui sur le mur incliné pour atteindre la porte de sortie.

Station de pompage

Avancez et ouvrez des portails sur les piliers pour monter jusqu'au sommet. Ouvrez ensuite un portail bleu sur la partie inclinée du mur située au dessus de la porte de gauche et un autre tout en bas. Sautez dans ce dernier portail pour atteindre les hauteurs.

Avancez à droit et créez un portail orange sous le gel bleu. En laissant celui situé au dessus de la porte. Placez ensuite un portail orange tout en bas et rééditez votre saut pour bondir sur le gel bleu et atteindre un autre niveau supérieur.

Avancez vers la dalle au sol et ouvrez un portail bleu. Sautez comme d'habitude dans le portail orange. Pendant le vol, ouvrez un portail orange sur la plateforme supérieure. Avancez ensuite sur la passerelle et montez les marches.

Dans la nouvelle salle, commencez par ouvrir un portail sous le gel de la roche lunaire.
Ouvrez un autre au plafond derrière la grille. Ceci va peindre le mur en face de vous en blanc.
Ouvrez un portail en haut du mur fraichement peint et un autre sous le gel accélérant.

Vous créez un chemin avec du gel accélérant. Laissez le portail sur le mur en place et ouvrez un autre sur la portion inclinée de ce même mur. Courez sur le gel pour traverser les portails et laissez-vous atterrir dans le niveau supérieur.

Ouvrez un portail sur la seule dalle blanche au sol et ouvrez un autre sous le gel blanc. Vous arrivez alors à peindre le plafond en blanc.

Ouvrez un portail dessus et un autre sous le gel bleu pour créer une surface rebondissante. Redescendez et créez deux portails sur le mur comme précédemment, courez puis sautez jusqu'à la nouvelle plateforme.

Allez derrière le pilier et ouvrez un portail en haut à droite, derrière la grille par laquelle arrive le gel blanc. Ouvrez un autre au sol pour atteindre la zone supérieure.

Avancez sur la passerelle pour faire face aux tubes. Laissez le premier portail sous le tube de gel blanc. Regardez à gauche et ouvrez un second portail derrière la grille sur la dalle inclinée. Toute la zone est maintenant repeinte en blanc. Placez un portail tout en haut des tubes et un autre derrière vous. Traversez ensuite ces portails et avancez sur la pente qui est à gauche pour arriver sous une grille.

Ouvrez ensuite un portail sur le mur, loin derrière la grille, et un autre sous vos pieds pour franchir cette grille. Utilisez ensuite les portails pour atteindre la passerelle supérieure. Approchez du bord de la passerelle et ouvrez un portail tout en bas et un autre en haut du mur qui se trouve en face de la salle de contrôle située en haut à gauche.

Sautez dans le premier portail pour atteindre la salle de contrôle. Appuyez ensuite sur le bouton rouge.

Descendez, montez les escaliers pour atteindre le monte-charge et montez. Allez à droite et montez les escaliers pour atteindre l'ascenseur.

Chapitre 8 : Addiction

Salle des tests

Avancez dans la salle avec des cubes et attendez que Wheatley s'en aille pour bouger. Allez vers le conduit qui se trouve à droite et ouvrez un portail à travers ce conduit.

Ouvrez un autre sur le mur et traversez. Avancez et utilisez l'ascenseur pour monter. Allez jusqu'à la salle et prenez un cube pour le placer sur l'interrupteur.

Votre ancien ami arrive et compte vous faire passer de nouveaux tests. Suivez le chemin jusqu'à la salle de test et appuyez sur le bouton. Utilisez ensuite les portails pour atteindre la sortie située à gauche. Refaites ensuite ce test une deuxième fois pour pouvoir quitter la salle.

Salle 01

Avancez et entrez dans le halo d'excursion bleu pour monter. Une fois à l'étage, ouvrez un portail sur le point d'arrivée du halo et un autre sur le mur situé en face de la plateforme ouùse trouve le cube. Prenez-le et utilisez les portails pour atteindre l'étage inférieur. Ouvrez un portail sur le sol pour dévier le halo jusqu'à l'interrupteur rouge qui se trouve sur le plafond. Laissez le cube dans ce halo pour qu'il appuie sur l'interrupteur. Remontez enfin à l'étage supérieur avec le halo et passez la porte.

Salle 02

Sautez dans le halo et ouvrez un portail à son extrémité. Ouvrez ensuite un autre portail à droite, sur le mur. Quand vous sortez du deuxième portail, regardez à gauche et créez un portail pour changer la direction du halo et atteindre une plateforme. Créez un portail sous vos pieds pour atteindre la plateforme supérieure.

Approchez-vous ensuite du bord gauche et déplacez le halo sous le distributeur de cubes.

Appuyez ensuite sur le bouton pour faire tomber un cube dans le halo. Attendez que le cube atteigne l'extrémité du halo

pour changer la direction de ce dernier en créant un portail sur la dalle, au sol. Le cube est maintenant à votre niveau. Prenez-le et placez-le sur la dalle blanche avant de déplacer le halo sur cette même dalle. Le cube se posera alors sur l'interrupteur au plafond pour déployer le pont et ouvrir la porte.

Salle 03

Ouvrez un portail bleu à l'extrémité du halo et un autre à droite de la dénivellation de la porte de sortie. Le portail bleu restera toujours à sa place jusqu'à la fin du test. Passez par le halo qui vous mène vers le bouton. Avant d'appuyer dessus, ouvrez un portail orange sur la dalle, à gauche. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire tomber un cube dans le halo.

Attendez que le cube passe à droite pour ouvrir un portail orange sur la dalle de droite de façon à ce que le cube vous rejoigne.
Ouvrez ensuite un portail orange à gauche dans le coin. Prenez le cube avec vous, allez à gauche et passez sur la plaque de foi aérienne pour atteindre le halo.

A l'extrémité du halo, décalez-vous à gauche pour descendre dans la zone initiale. Allez ensuite au centre de la zone et ouvrez un portail sous vos pieds pour monter au plafond.

Ouvrez un portail sur la dalle qui fait face à l'interrupteur rouge et laissez-vous transporter avec le cube. Laissez-le sur place et décalez-vous pour tomber devant la porte de sortie.

Salle 04

Utilisez les portails sur le halo et la tourelle pour la balancer dans le vide.

Laissez le portail bleu à l'extrémité du halo et ouvrez un autre au niveau du cube. Marchez ensuite sur l'interrupteur pour inverser le sens du halo. Ouvrez un autre portail sur les dalles d'en face et ne marchez plus sur l'interrupteur pour ramener le cube vers vous.

Placez ensuite le cube sur l'interrupteur et transportez-vous sur l'autre rive grâce au halo puis ouvrez un portail au niveau du cube pour le retirer de l'interrupteur. Placez ensuite un portail en bas de la porte de sortie pour monter et l'atteindre.

Salle 05

Ouvrez un portail bleu à l'extrémité du halo. Ouvrez le deuxième sur la dalle centrale. Sautez sur la plaque de foi aérienne pour arriver dans le halo. Regardez ensuite à gauche et placez un portail bleu sur la dalle inclinée.

Vous serez alors catapulté près de la porte de sortie. Allez vers le bouton et replacez le portail bleu à l'extrémité du halo.

Appuyez ensuite sur le bouton pour faire tomber un cube. Attendez que le cube atteigne le halo central pour ouvrir un portail bleu sur la dalle inclinée. Une fois que le cube atteigne votre position, prenez-le et placez-le sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortir.

Salle 06

Commencez par ouvrir un portail bleu à l'extrémité du pont situé à droite. Ouvrez ensuite un portail en haut à gauche pour arrêter le cube en vol.

Appuyez ensuite sur le bouton pour lancer un cube. Descendez la dénivellation située à gauche et récupérez le cube sans passer devant les tourelles. Utilisez ensuite les portails pour remonter.

Ouvrez un portail orange sur la dalle solitaire qui se trouve sur le mur, à droite. Avec le cube en main, passez sur la plaque de foi aérienne pour vous catapulter sur la passerelle. Avancez et regardez en direction des tourelles, en bas.

Placez un portail orange pour déployer un pont devant elles. De cette façon, vous évitez leurs tirs. Descendez alors vers l'interrupteur et placez le cube pour ouvrir la porte. Utilisez enfin les portails pour remonter et passez la porte.

Salle 11

Avancez et placez un portail bleu à l'extrémité du halo. Placez ensuite un portail orange sur la dalle centrale. Une fois en vol, ouvrez un portail bleu sur la dalle inclinée pour vous catapulter vers le cube.

Descendez ensuite avec ce cube et placez-le devant le laser pour empêcher son arrivée au socle et arrêter l'alimentation du halo.

Utilisez les portails pour remonter. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle inclinée près du laser et sur celle inclinée aussi mais dans la zone supérieure. Marchez ensuite sur la plaque de foi aérienne pour traverser les portails. Vous atterrissez alors près d'un cube.

Portez-le avec vous et descendez vers le laser. Placez le cube pour qu'il dévie le laser vers le mur. Remontez avec le premier cube vers la zone initiale.

Placez ce cube sur la dalle centrale et ouvrez un portail bleu dans le point d'arrivée du laser. Ouvrez un portail orange sur le mur en face du socle du laser. Montez ensuite sur la plateforme qui descend. Déplacez le portail orange pour permettre à la plateforme de remonter puis placez un portail sous le cube qui dévie le laser pour remettre l'alimentation du halo. Ouvre un portail à l'extrémité du halo et un autre sous le cube située sur la dalle centrale.

Cette action permettra au cube de se placer sur l'interrupteur qui fait descendre une nouvelle plateforme. Placez-vous sur cette plateforme et déplacez le portail pour faire tomber le cube. La plateforme remontera alors vers la porte de sortie.

Salle 12

Utilisez le portail bleu sur le point d'arrivée du laser. Ouvrez ensuite un portail orange sur le mur gauche en bas pour dévier le laser jusqu'au socle. La plateforme se mettra alors à bouger. Attendez qu'elle atteigne le coté gauche et déplacez le portail orange. Utilisez ensuite les portails pour atteindre cette plateforme.

Déviez le laser encore une fois vers le socle pour faire bouger la plateforme.
Quand elle approche de la barrière en laser, ouvrez un portail orange au dessus de celui qui était ouvert.

Décalez-vous sur la plateforme pour éviter la barrière et remettez la plateforme en marche. Descendez ensuite près du bouton et attendez que la plateforme se déplace sous le distributeur de cubes et arrêtez-la. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire descendre un cube.

Revenez sur cette plateforme et bougez-la comme précédemment en évitant les lasers. Arrêtez-la à gauche et ouvrez un portail orange devant vous. Déviez alors le laser vers le dernier socle pour ouvrir la porte. Descendez et utilisez les portails pour l'instant pour atteindre la porte.

Remettez les portails en place pour dévier le laser vers le dernier socle et franchissez la porte.

Avancez ensuite sur la passerelle et sautez dans le halo. Après la chutes, avancez sur la passerelle et sautez sur celle d'en bas. Avancez et descendez vers la nouvelle salle.

Salle 15

Avancez à gauche et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube sur la plateforme supérieure. Allez ensuite vers l'interrupteur et placez-vous dessus pour faire marcher le halo. Ouvrez un portail bleu à l'extrémité de ce dernier et un autre en haut, au niveau du cube.

Quand ce dernier est contre le mur ouvrez un portail orange sous la plateforme pour amener le cube vers vous.

Posez ce cube sur l'interrupteur qui se trouve derrière la grille pour déverser du gel accélérant. Placez-vous ensuite sur l'interrupteur du halo et ouvrez un portail à l'extrémité du dernier. Ouvrez un portail sur la dalle blanche située à gauche du halo pour transporter le gel jusqu'à la rampe. Déplacez ensuite le portail orange pour étaler le gel tout au long du chemin.

Récupérez le cube qui était dans la pièce vitrée et placez-le sur l'interrupteur du halo. Courez maintenant sur la rampe pour sauter dans le halo. Allez vers la salle de droite et ouvrez un portail orange. Regardez à droite et ouvrez un portail bleu dans la zone initiale. Traversez les portails et ouvrez un portail bleu à l'extrémité du halo. Sautez encore une fois sur la rampe pour passer cette fois dans le halo qui vous mène à la porte de sortie.

Salle 16

Commencez par utiliser les portails pour atteindre la rive d'en face. Utilisez encore une fois les portails pour atteindre le bouton sur la rive d'en face. Ouvrez ensuite un portail bleu à l'extrémité du halo sur la dalle située en bas du tube du gel répulsif. Appuyez ensuite sur le bouton pour déverser du gel dans le halo. Déplacez le portail orange pour déverser du gel sur le bout de cette plateforme.

Replacez ensuite le portail et appuyez sur le bouton. Sautez sur le gel bleu pour atteindre le halo qui vous amènera à la rive initiale. Descendez sur l'interrupteur et restez dessus pour inverser le mouvement du halo. Quand le gel arrive à la source du halo, quittez l'interrupteur et ouvrez un portail sur la dalle qui se trouve dans la salle des tourelles. Quand le gel passe au dessus des tourelles, déplacez la porte pour déverser le gel sur les tourelles et les désactiver.

Allez à droite derrière la vitre et appuyez sur le bouton pour déployer une dalle inclinée. Allez à gauche de cette dalle et ouvrez un portail orange pour monter avec le halo. Une fois tout en haut, ouvrez un portail bleu et laissez-vous tomber pour rebondir vers la porte de sortie.

Chapitre 9 : Le moment est venu de vous tuer

Salle 17

Vous tombez dans le piège préparé soigneusement par de Wheatly qui décide de se débarrasser de vous. Une fois sur la plateforme centrale, ouvrez un portail sous les gouttes de gel de la roche lunaire. Ouvrez ensuite un portail sur le mur, en haut à gauche.

Ouvrez ensuite un portail sous vos pieds pour quitter la plateforme avant d'être écrasé.

Avancez ensuite sur la passerelle et une fois au bout, ouvrez un portail tout en bas et un autre sur la dalle blanche en haut à droite. Sautez dans le portail qui est en bas pour atteindre une autre passerelle. Avancez pour voir le cube se faire écraser par Wheatley. Revenez un peu en arrière et ouvrez un portail sur le mur droit. Ouvrez un autre à gauche de la porte supérieure et sautez vers cette porte en passant par les portails.

La fuite

Avancez vers la grande structure et ouvrez un portail sur le mur devant vous et un autre en haut derrière la grille. Ignorez les tourelles défectueuses et passez la porte. Utilisez le halo pour balancer les tourelles dans le vide. Utilisez ensuite vous-même le halo pour atteindre la zone située à gauche.

Sautez ensuite sur la plateforme avant d'atteindre le broyeur. Passez par l'ouverture à droite pour atteindre une nouvelle salle. Utilisez les portails pour faire passer le halo par la porte et embarquez dans ce halo. Pendant le trajet, Wheatley vous lance un bras écraseur.

Ouvrez alors un portail sur la dalle blanche en bas pour descendre dans un autre halo. Sautez ensuite sur la passerelle

d'en bas.

Allez à droite pour contourner les attaques de votre ennemi. Avancez sur la passerelle et sautez sur le gel répulsif pour atteindre la passerelle suivante. Ouvrez un portail sur le mur droit et un autre au plafond de la salle vitrée sans passer devant les tourelles. Ouvrez ensuite un portail sous le gel répulsif et placez-vous sur l'interrupteur rouge. Regardez à droite des tourelles pour voir un grand mur blanc.

Placez le portail de sortie sur ce mur de façon à ce que le gel bleu touche et déstabilise toutes les tourelles.

Ouvrez ensuite un portail au sol et un autre sur la dalle inclinée qui se trouve au dessus de la plaque de foi aérienne. Sautez sur cette dernière pour atteindre une nouvelle passerelle qui vous mène à la porte de sortie.

La fuite (la suite)

Avancez vers la vitre brisée à droite et ouvrez un portail à gauche de la plateforme d'en face. Ouvrez un portail au dessus de la vitre puis appuyez sur le bouton pour dévier le chemin des bombes qui vont exploser contre le tube qui transporte le gel blanc.

La salle sera alors repeinte par le gel blanc. Ouvrez un portail dans ce gel vers la porte de la plateforme d'en face.

Avancez jusqu'à la grande salle. Sautez sur le tapis roulant puis rapidement sur la passerelle suivante avant de finir dans le broyeur. Montez vers le bouton et ouvrez un portail sous le tube, en face de vous. Regardez ensuite à gauche et ouvrez un portail sur le mur en face du tube de gel accélérant. Appuyez ensuite sur le bouton pour lancer une bombe sur ce tube et l'exploser.

Placez ensuite un portail sous le tube de gel accélérant et un autre sur le bout du tapis roulant pour déverser du gel sur ce dernier. Marchez dans le sens contraire du tapis roulant pour passer les portails.

Avancez dans la nouvelle salle et ouvrez un portail au bout du cul de sac qui se trouve à droite pour plonger la zone dans le gel accélérant. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle blanche située à gauche puis courez dans le couloir pour gagner de l'élan et atteindre le halo depuis le portail de sortie situé sur la dalle.

Une fois à destination, montez les marches et entrez par la porte. Utilisez ensuite les portails pour passer au dessus de la grille.

Le combat final

Avancez et placez GLaDOS sur le socle pour qu'elle vous ramène vers Wheatley.

Dès le début de l'affrontement, placez-vous derrière le tube de gel de la roche lunaire. Attendez que Wheatley vous lance dessus ses bombes pour quitter votre position. Ces bombes vont détruire le tube et le liquide de la roche lunaire se déversera dans la zone.
Ouvrez ensuite un portail sur l'une des dalles inclinés situées en haut et attendez que le boss vous lance des bombes.

Ouvrez alors un autre portail sous le point de chute des bombes. Les bombes vont alors toucher Wheatley qui sera HS pendant un laps de temps.

Ouvrez alors un portail sur la dalle inclinée qui se trouve derrière Wheatley à gauche de l'écran du compte à rebours. Ouvrez un autre au sol pour atteindre la plateforme où se trouve le processeur corrompu. Récupérez ce processeur et descendez. Sautez sur le gel répulsif pour atteindre Wheatley et placez dessus le processeur corrompu.

Dans le deuxième round, courez vers lui et placez un portail directement sous le boss.

Attendez qu'il vous lance des bombes pour placer un autre portail sur le point de chute. Il sera lors touché en pleine tête et restera hors service pour quelques instants. Montez sur la même passerelle de tout à l'heure et sautez sur le gel

répulsif pour atteindre la passerelle d'en face. Récupérez alors le processeur et descendez. Sautez sur le gel répulsif pour placer ce second processeur sur Wheatley.

Pour ce troisième round, vous devez toucher le dos du boss. Laissez donc le portail qui se trouve sur la dalle inclinée et allez à l'opposé de ce portail.

Attendez que le boss vous envoie des bombes et placez un portail sur le point de chute des bombes. Après avoir reçu les bombes dans le dos, Wheatley sera étourdi à nouveau. Cette fois, attendez que le tube de gel accélérant éclate pour qu'il se déverse dans la salle et crée un chemin.
Ouvrez alors un portail sur le mur, au bout de ce chemin. Ouvrez un autre à gauche sous le dernier processeur.

Courez et passez par le premier portail pour bondir dans les airs et attraper le processeur. Installez ce dernier sur le boss en sautant sur le gel répulsif.

Attendez ensuite que GLaDOS ouvre la porte pour aller vers le bouton.

Ouvrez un portail au sol et un autre au plafond de la salle derrière la grille. Après l'explosion des mines, visez la lune et lancez un portail dessus.

Vous serez emporté avec Wheatley par ce portail. GLaDOS viendra alors à votre rescousse en balançant Wheatley dans l'espace. Félicitations ! Vous avez terminé le mode solo de Portal 2.

Portal 2 - Solution du mode coop

Calibrage

Après la cinématique, suivez les instructions et commencez par saluer votre ami. Vous incarnez Bleu et Orange, deux robots testeurs. Choisissez ensuite votre animal préféré sur le tableau. Avec le deuxième personnage, regardez l'animal choisi par votre ami.

Choisissez ensuite votre élément depuis le tableau périodique tandis que le deuxième joueur visera votre choix.

Dans la salle suivante, vous devez désigner les emplacements des portails. Visez la dalle inclinée située en haut et celle qui se trouve à droite.

Passez par les portails pour prendre votre générateur de portails. Effectuez la même chose avec Bleu pour récupérer votre générateur. Ces générateurs vous permettent d'ouvrir chacun deux portails à la fois. Vous pouvez passer à travers votre portail ou celui de votre ami.

Avancez ensuite avec Orange et utilisez les portails pour monter la dénivellation. Faites-en de même avec Bleu.

Placez-vous ensuite Bleu sur l'interrupteur rouge pour ouvrir le passage pour Orange. Avancez avec ce dernier et appuyez sur un autre interrupteur pour permettre à votre ami d'avancer.

Utilisez les portails avec Bleu pour monter la dénivellation. Désignez ensuite pour votre ami le mur blanc qui se trouve derrière la vitre. Orange devra alors ouvrir un portail près de Bleu et un autre derrière la vitre.

Avancez ensuite vers la salle suivante. Chacun de vous devra maintenant appuyer sur le bouton pour faire tomber un cube de chaque coté. Ramassez ces cubes et placez-les sur les interrupteurs respectifs pour ouvrir les portes et avancer.

Avancez Bleu vers le bouton et Orange vers le bord de la plateforme. Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube et attrapez-le au vol avec Orange. Passez le cube par la fenêtre pour Bleu.

Passez ensuite ce cube par la fenêtre qui se trouve à droite. Avec Orange, avancez à gauche pour atteindre l'interrupteur et placez le cube dessus. Passez ensuite la porte.

Avancez avec Orange et placez-vous sur l'interrupteur rouge.

Avec Bleu, ouvrez deux portails, l'un en bas près d'Orange et un autre en haut de la dénivellation située à droite.

Orange devra passer par ces portails pour atteindre le bouton et appuyer dessus pour déployer le pont. Traversez ensuite ce pont et sortez par la porte. Placez-vous ensuite chacun dans sa capsule.

Chapitre 1 : Travail en binôme

Parcours 01

Avancez avec Bleu et placez-le sur l'interrupteur rouge pour qu'Orange passe la porte.

Placez ce dernier sur l'interrupteur suivant. Décalez Bleu à gauche pour le placer sur l'interrupteur situé à gauche. Utilisez ensuite Orange pour qu'il ouvre un portail au sol près de Bleu. Passez ensuite la porte suivante et créez un portail dans le mur de la dernière salle. Bleu doit ensuite passer par ces portails pour atteindre son ami et quitter cette salle.

Parcours 02

Avancez dans la salle suivante et ouvrez un portail à droite et un autre sur la rive d'en face avec Orange.

Bleu se tiendra alors à gauche devant le bouton. Quand Orange passera les portails, Bleu appuiera sur le bouton pour ouvrir le passage pour son ami. Orange ouvrira alors un portail dans la nouvelle salle pour être rejoint par Bleu.

Entrez ensuite dans la salle où se trouvent quatre boutons. Deux en haut et deux en bas. Utilisez les portails de vos héros pour monter les dénivellations. Appuyez respectivement sur les boutons en haut et sautez rapidement vers ceux d'en bas et appuyez dessus pour faire tomber une sphère. Placez alors cette dernière sur le socle pour ouvrir la porte.

Parcours 03

Avancez et ramassez le cube. Allez à droite et déviez le laser avec ce cube.

Pointez le laser au centre du mur blanc. Ouvrez deux portails de part et d'autre du mur pour qu'il passe par le premier générateur. Ouvrez deux autres portails avec le deuxième personnage pour que le laser atteigne le générateur suivant et ouvre la porte.

Dans la salle suivante, appuyez sur le bouton situé à droite avec Bleu pour faire tomber un cube. Ramassez-le avec Orange et déviez le laser à gauche. Allez avec Bleu et placez-vous sur l'interrupteur qui se trouve à gauche pour faire descendre les plates-formes et voir les tourelles. Utilisez alors le laser dévié pour les exploser.

Utilisez Orange pour ouvrir un portail à gauche et un autre à droite de la porte vitrée.

Utilisez ensuite les portails de Bleu pour en placer un derrière le générateur et un deuxième en haut sur le mur droit. Déviez alors le laser pour qu'il passe par le générateur et le socle et sortez de cette salle.

Parcours 04

Avancez devant la grande vitre et ouvrez un portail sur le mur gauche et un autre en haut sur le plafond de la petite ouverture qui se trouve dans la vitre. Traversez les portails par un personnage tandis que l'autre se tiendra près des

interrupteurs.

Utilisez ces interrupteurs pour permettre à votre ami d'atteindre le cube qui se trouve en bas, à gauche. Prenez ce cube et revenez en arrière vers la première dalle blanche. Laissez le portail qui se trouve près de votre ami ouvert et ouvrez-en un autre sur la dalle blanche. Passez ensuite ces portails pour revenir auprès de votre ami.

Allez à droite et ouvrez un portail sur le mur en bas et un autre sur le mur en face du socle. Utilisez ensuite le cube pour dévier le laser vers ce socle et sortez par la porte.

Parcours 5

Avec Orange, ramassez le cube et allez vers le laser. Déviez-le et visez le socle qui se trouve à gauche pour soulever les aiguilles et permettre à Bleu d'avancer.

Bleu devra ouvrir un portail sur le mur, en face de la première plateforme mouvante, et un deuxième en face de la deuxième plateforme.

Déviez le laser avec Orange pour qu'il touche le deuxième socle. Quand la deuxième plateforme remonte, passez le portail avec Bleu pour vous installer dessus. Avec Orange, laissez la plateforme monter avant de dévier le laser vers le socle qui se trouve à droite. Sautez ensuite avec Bleu vers la rive suivante.

Avec ce dernier, laissez le premier portail ouvert et ouvrez un autre près de vous. Revenez à Orange et déviez le laser vers le premier socle. Avancez ensuite vers le portail et traversez pour atteindre votre ami. Quittez ensuite cette zone par la porte.

Parcours 6

Avancez sur la passerelle et regardez à droite pour voir au loin un mur blanc.

Ouvrez un portail sur ce mur et un deuxième sur le pilier situé à droite de la passerelle. Passez les portails pour atteindre la nouvelle salle. Vous devez maintenant trouver un disque à mettre dans le lecteur.

Allez alors dans le couloir (à gauche) et placez-vous chacun devant un interrupteur. Lancez le compte à rebours pour abaisser les leviers en même temps et ouvrir la porte. Dès que la porte s'ouvre, lancez un portail derrière cette porte avant qu'elle ne se referme. Ouvrez ensuite un portail près de vous pour passer derrière la porte. Entrez dans le bureau, récupérez le disque et revenez au lecteur pour l'insérer.

Chapitre 2 : Masse et vélocité

Parcours 1

Vous arrivez dans la grande salle initiale. Ouvrez un portail dans la dalle au sol et un autre près de la porte qui mène au chapitre 2. Passez par ces portails et avancez pour commencer le premier parcours.

Entrez dans la nouvelle salle et ouvrez un portail sur la dalle en bas à gauche. Ouvrez un autre portail en haut pour permettre à votre ami Orange d'atteindre la dénivellation. Laissez ensuite le portail situé sur la dalle en bas à sa place et ouvrez un portail sur la dalle blanche en haut à droite.

Sautez avec Orange dans le portail en bas pour gagner de l'élan et atteindre la rive d'en face. Ouvrez les portails pour Bleu de la même manière pour qu'il vous rejoigne.

Entrez ensuite dans la salle suivante. Regardez en haut à gauche et ouvrez, avec Orange, un portail en haut de la plateforme. Ouvrez ensuite un autre dans le mur et passez pour atteindre la plateforme.

Laissez ensuite votre ami Bleu ouvrir deux portails. Le premier en bas sous la plateforme d'Orange et un autre sur la dalle qui est en face de la dénivellation en haut qui est en face d'Orange

Avec Orange, sautez dans le portail inférieur pour vous catapulter près de l'interrupteur. Ouvrez ensuite deux portail avec Bleu pour atteindre la plateforme où se trouvait Orange. Ouvrez ensuite un portail en bas de vous et un autre sur la dalle qui se trouve en haut à droite de la porte de sortie et qui est en face du deuxième interrupteur. Sautez ensuite dans le premier portail pour atteindre l'interrupteur. Marchez sur les deux interrupteurs pour faire tomber une boule. Placez la boule sur son socle pour ouvrir la porte et sortir.

Parcours 02

Avancez avec Orange et placez un portail sur la plateforme de droite. Placez un autre au plafond, au dessus du premier portail. Bleu passera alors par ces portails. Appuyez avec Orange sur le bouton et ouvrez un portail sur la dalle inclinée pour envoyer Bleu près de la porte de sortie.

Ouvrez ensuite deux portails avec Bleu dans l'emplacement des deux portails précédents d'Orange. Ce dernier passera alors par ces portails.

Appuyez ensuite sur le bouton avec Bleu et ouvrez un portail sur la dalle inclinée pour qu'Orange se catapulte près de Bleu. Sortez de cette salle.

Parcours 03

Avancez et descendez. Allez dans le coin droit et ouvrez deux portails avec Orange, le premier au sol et le deuxième au plafond.

Bleu passera par ces deux portails. Orange ira ensuite à gauche et se placera sur l'interrupteur. Regardez en haut à droite et ouvrez un portail avec Orange pour catapulter Bleu vers la rive d'en face.

Allez avec Bleu vers le bouton et appuyez dessus pour faire tomber une boule. Prenez cette boule et rejoignez Orange. Avec ce dernier, montez la dénivellation et allez au bord pour récupérer la boule que Bleu vous remet.

Remontez les marches avec Bleu et utilisez les portails pour atteindre la dénivellation suivante. Passez par ces portails avec la Boule et placez-la sur son socle pour ouvrir la porte de sortie.

Parcours 04

Avancez à droite derrière la vitre et ouvrez deux portails avec Orange. L'un au sol et un l'autre au plafond. Entrez avec Bleu dans ces portails.

Allez à gauche avec Orange et ouvrez deux portails sur la dalle de gauche et celle de droite. Bleu devra appuyer sur les deux boutons pendant son vol pour faire tomber une boule. Récupérez-la et placez-la dans son socle pour sortir.

Parcours 05

Avancez avec Orange à droite et placez un portail au dessus de la plaque de foi. Placez un autre sur la dalle inclinée.

Passez par ces portails pour atteindre la dénivellation. Passez ensuite la porte pour entrer dans une nouvelle zone.

Placez avec Bleu, un portail au dessus de la plaque de foi et un autre sur la dalle inclinée. Passez avec Orange dans ces deux portails. Après l'atterrissage forcé, ouvrez un portail sur chaque face de la dalle qui a arrêté votre vol. Passez par tous ces portails avec Bleu. Avec ce dernier, ouvrez un portail sur la dalle inclinée.

Sautez ensuite dans ce portail. Revenez à Orange et passez sur la plaque pour traverser les portails et rejoindre la porte.

Dans la nouvelle zone, ouvrez un portail bleu à droite, au dessus de la plaque de foi, et un autre sur la dalle inclinée. Sautez ensuite avec Bleu pour atteindre l'interrupteur. Avec Orange, ouvrez un portail au dessus de la plaque de foi et un autre sur la dalle située à gauche de celle inclinée. Sautez dans ces portails et attrapez le cube au vol.

Ramenez le cube vers la dénivellation où se trouve Bleu et donnez-lui le cube pour qu'il le place sur l'interrupteur. Ouvrez ensuite un portail sur la plaque inclinée située en haut à droite et un autre au dessus de la plaque de foi. Passez sur la plaque pour vous catapulter avec Orange dans une nouvelle zone. Ouvrez alors un portail sur chacune des dalles inclinées.

Revenez à Bleu et ouvrez un portail au dessus de la plaque et un autre sur la dalle inclinée située en haut.

Vous passez ensuite par les portails d'Orange pour atteindre la porte. Ouvrez enfin avec Bleu deux portails pour qu'Orange vous rejoigne et sortez.

Parcours 06

Utilisez les portails d'Orange pour atteindre la dénivellation qui se trouve à droite. Avec Bleu, ouvrez un portail sur les deux dalles inclinées de la première zone.

Sautez avec Orange sur la plaque de foi pour passer par les portails de Bleu. Montez ensuite avec ce dernier sur la dénivellation en utilisant les portails d'Orange.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée où vous avez atterri et un autre sur le mur, à droite. Sautez cette fois avec Bleu pour atteindre la zone suivante. Utilisez ensuite les portails d'Orange pour rejoindre Bleu. Avec ce dernier, ouvrez deux portails sur les dénivellations inclinées de cette zone.

Revenez avec Orange à la plaque de foi initiale et ouvrez deux portails sur les dalles inclinées de cette zone.

Sautez sur la plaque pour atteindre la porte et le bouton. Appuyez sur ce dernier pour faire tomber un cube. Lancez ce cube à Bleu pour qu'il le place sur l'interrupteur. Recréez ensuite les portails sur les dalles inclinées de la première et de la deuxième zone pour que Bleu rejoigne Orange et sortez.

Vous rejoignez la dernière partie de ce test.

Avec Orange, ouvrez un portail au dessus de l'entrée et un autre sur la dalle inclinée située à gauche. Passez ensuite avec Bleu sur les plaques de foi. Appuyez avec Orange sur le bouton pour faire tomber un cube que Bleu devra attraper au vol. Placez ensuite ce cube sur l'interrupteur rouge pour sortir de cette zone.

Parcours 07

Regardez en haut et placez les quatre portails sur les murs en haut. Déclenchez le compte à rebours et sautez sur les plaques de foi en même temps pour appuyer sur les boutons et ouvrir la porte.

Dans la nouvelle salle, ouvrez un portail sur le mur, à gauche de la porte d'entrée, et un autre en face du couloir où il y a le laser. Placez ensuite un portail au sol près de la plateforme mouvante et un autre au dessus du couloir où se trouve le laser. Restez avec Orange sur cette plateforme et ramassez le cube avec Bleu.

Utilisez le cube pour dévier le laser et permettre à Orange de monter et évitez l'arrivée des pistons qui risquent de vous écraser.

Sautez ensuite avec Orange dans le portail au sol pour vous catapulter dans une autre zone. Ouvrez ensuite un portail à Bleu pour qu'il vous rejoigne avec le cube.

Ouvrez un portail près de la plaque d'air et un autre au dessus de la porte. Allez ensuite avec Orange près de la porte.

Placez le cube sur la plaque de foi et passez par le portail pour atteindre la porte et entrer avant sa fermeture. Quittez enfin ce parcours.

Parcours 08

Avec Orange, ouvrez un portail sur le pilier avec le numéro 2 dessus.

Allez ensuite au bord de la plateforme et ouvrez un portail tout en bas. Bleu ouvrira un portail sur le pilier n°1 et un autre en bas à coté de celui d'Orange. Passez par les portails de Bleu pour appuyez sur l'interrupteur des cubes et attendez le bon moment pour passer par les portails d'Orange pour attraper le cube au vol.

Une fois le cube en main, ouvrez deux portails pour revenir près de Bleu. Utilisez ce cube pour dévier le laser vers le socle et arrêter le grand ventilateur. Avec Bleu créez un portail sur le troisième pilier et un autre au sol. Passez par ces portails pour atteindre le ventilateur. Entrez dans la salle qui se trouve derrière ce dernier.

Revenez à Orange et déviez le laser vers le mur de droite. Ouvrez ensuite deux portails pour que le laser atteigne la salle où se trouve Bleu. Avec ce dernier ouvrez deux portails pour que le laser atteigne le socle. Après l'arrêt du ventilateur, utilisez les portails pour rejoindre Bleu et abaissez les leviers en même temps pour ouvrir la porte.

Montez les escaliers vers la salle suivante et récupérez le disque pour le mettre dans le lecteur.

Chapitre 3 : L'intangible tangible

Parcours 01

Pour atteindre la zone des tests, ouvrez un portail sur la dalle en bas et une autre au dessus de la porte.

Dans le premier parcours, et avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du pont de lumière et un autre au centre du mur gauche.

Avancez sur le premier pont et passez par le portail pour atteindre le deuxième. Regardez ensuite en bas à gauche et ouvrez un portail sur la dalle. Avancez sur nouvelle portion de pont et créez un portail avec Bleu à l'extrémité du pont. Ouvrez un autre en haut à droite et traversez les portails pour atteindre le nouveau pont. Avancez ensuite jusqu'à la porte.

Dans la nouvelle zone, ouvrez avec Bleu un portail à l'extrémité du pont.

Sautez avec Orange sur la plaque de foi. Pendant le vol ouvrez un portail avec Bleu sous Orange pour former un pont sur lequel il atterrira. Avec Orange, ouvrez ensuite un portail à l'extrémité du nouveau pont et un autre à gauche du bouton et rejoignez ce bouton.

Ramassez la boule avec Bleu et créez un pont sous le plafond avec Orange. De cette façon Bleu ne passera pas par le champ bleu et ne perdra pas la boule. Attendez que ce dernier saute sur la plaque de foi pour créer un pont sur lequel il atterrira. Avancez avec Bleu sur le pont et sautez à gauche vers le socle pour placer la boule. Quittez enfin cette salle.

Parcours 02

Ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le mur de gauche.

Passez à Bleu, avancez sur le nouveau pont et ouvrez un portail sur le mur de gauche. Revenez en arrière et ouvrez un pont à l'extrémité du premier pont. Passez par ces portails pour atteindre le nouveau pont.

Avec Orange, ouvrez un portail sur le mur de gauche. Revenez en arrière et ouvrez un portail à l'extrémité du pont initial. Passez par ces portails d'Orange pour atteindre un nouveau pont.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le mur de droite. Traversez ce dernier pont pour atteindre la porte de sortie.

Parcours 03

Ouvrez un portail sur le mur de droite ensuite un autre sur le mur de gauche, près du pont. Passez par ces portails et avancez sur le pont. Ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le mur de gauche.

Avancez sur ce pont avec Bleu et ouvrez un portail à l'extrémité et un autre au niveau du distributeur de boules. Passez par ces portails avec Orange et restez sous le distributeur. Appuyez sur le bouton avec Bleu et attrapez la boule avec Orange. Allez la placer sur le socle et passez la porte lorsque Bleu vous rejoint.

Dans la salle suivante, ouvrez un portail à gauche, à l'extrémité du pont, et un deuxième sur le mur, en bas à gauche.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du nouveau pont et un autre en haut à droite. Sautez ensuite avec Orange sur la plaque de foi pour être arrêté pendant le vol par le pont créé par Bleu. Allez ensuite à droite pour quitter la zone.

Parcours 04

Ouvrez un portail à l'extrémité du pont supérieur et sautez avec vos deux héros sur la plaque de foi. Pendant votre vol, ouvrez un portail sur le mur pour créer un pont sous vos pieds. Passez ensuite les portails pour atteindre le pont supérieur.

Une fois en haut, ouvrez un portail à l'extrémité du pont un autre sur la dalle, au loin. Passez par le portail pour atteindre une nouvelle zone et entrez par la porte.

Dans la zone suivante, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre en bas. Passez ces portails pour descendre dans la zone basse. Utilisez les portails d'Orange pour créer un pont en bas. Avancez sur ce dernier et utilisez les portails de Bleu pour créer un pont sous ce premier et éviter de tomber.

Avec Orange, ouvrez un portail à droite sur la dalle lointaine et un autre à l'extrémité du pont original. Avancez sur ce pont avec Bleu en premier et ouvrez un portail sur la dalle au sol et celle en haut à droite.

Placez Bleu au dessus du portail au sol et retirez le pont avec Orange. Bleu se catapultera alors près de la porte. Il suffit alors pour Bleu de créer deux portails pour qu'Orange puisse le rejoindre et quittez la zone.

Parcours 05

Avancez avec Orange et créez un portail rouge au sol à gauche et un autre au dessus de la plaque de foi. Passez par ces portails avec Bleu pour atteindre la dénivellation.

Avec ce dernier, ouvrez un portail à l'extrémité du pont ensuite descendez et attendez qu'Orange ouvre un portail rouge sur la dalle située à droite. Passez par ce portail avec vos deux personnages et, pendant le vol, ouvrez un portail avec Bleu pour créer un pont. Avancez sur ce pont et créez un autre pont sous vos pieds en ouvrant un portail avec Bleu sur la dalle de droite. Restez collé l'un à l'autre pour éviter de tomber. Avancez ensuite sur le pont et sautez à droite pour passer la porte.

Dans la nouvelle zone et avec Orange, ouvrez un portail au dessus de la plaque de foi et un autre sur la dalle inclinée située à gauche. Après le saut d'Orange, regardez par l'ouverture non vitrée et ouvrez un portail sur la dalle de droite et un autre à l'extrémité du pont de gauche.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle située à droite du pont un autre au dessus de la plaque de foi. Sautez sur cette plaque pour atterrir sur le pont. Avancez sur ce dernier et ouvrez un portail sur la dalle inclinée située derrière Orange. De cette façon, Orange pourra rebondir sur la plaque de foi et atteindre la zone d'en face.

Attendez que Bleu revienne sur le pont principal pour qu'Orange saute depuis le portail. Une fois arrivé à destination, ouvrez un portail orange sur la dalle inclinée.

Ouvrez ensuite avec Bleu, un portail à l'extrémité du pont et un autre sur la dalle de droite. Passez avec Orange sur ce dernier pour atteindre le pont principal.

Changez ensuite la place du pont pour l'approcher de la zone initiale pour qu'Orange rejoigne Bleu.

Ouvrez ensuite avec Orange un portail rouge au dessus de la plaque de foi. Laissez Bleu sauter en premier ensuite sautez avec Orange pour atteindre la porte de sortie.

Parcours 06

Avancez et utilisez les portails d'Orange à droite pour créer un pont devant les tourelles.

Passez ensuite grâce aux portails de Bleu et montez les escaliers. Créez deux ponts avec les portails de vos héros pour obstruer la vue aux tourelles qui longent le couloir. Passez ensuite les portes vers la zone suivante.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du pont. Créez ensuite un portail en haut de la plateforme de droite. Avancez sur ce nouveau pont en évitant les tirs des tourelles.

Utilisez le portail sur le pont situé en haut à droite pour créer un autre devant les tourelles. Utilisez ensuite les portails de Bleu pour créer un pont qui passe derrière le premier. Arrêtez-vous à mi chemin pour appuyer sur le bouton avec Bleu en passant sous le pont protecteur. Attrapez la boule qui tombe du distributeur avec Orange et placez-la sur le socle. Sortez de la salle.

Parcours 07

Utilisez les portails de Bleu sur le pont pour en créer un, près de vous, pour qu'il vous protège des tirs de la tourelle.

Ouvrez ensuite avec Orange, un portail en face de vous et un autre au dessus de la plaque de foi. Bleu devra ensuite changer l'emplacement du pont protecteur à votre niveau pour qu'il vous protège de la tourelle.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située à droite en laissant celui au dessus de la plaque de foi en place. Sautez sur cette plaque pour atteindre la porte. Effectuez le même saut avec Bleu pour atteindre la porte. Passez ensuite à la zone suivante.

Utilisez les portails d'Orange avec le pont pour en créer un qui vous protègera des tourelles. Placez-vous avec Orange sur l'interrupteur pour abaisser une dalle. Ouvrez ensuite avec Bleu un portail sur le mur de droite et un autre sur la dalle abaissée par Orange.

Passez par ces portails avec Bleu pour descendre près du bouton. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle qui se trouve en haut à droite et un autre sur le pilier qui est à sa gauche. Appuyez sur le bouton pour laisser tomber des débris pour qu'ils touchent et fassent tomber les deux premières tourelles.

Passez à Orange et ouvrez un portail sur la dalle de droite et un autre sur le pilier qui fait face à la tourelle. Appuyez ensuite sur le bouton avec Bleu pour faire dégager les deux tourelles restantes avec les débris.

Revenez à Bleu et ouvrez un portail sur la dalle située à droite et un autre sur la dalle abaissée par Orange. Appuyez sur le bouton pour lancer les débris près d'Orange. Avec ce dernier, récupérez le cube qui arrive avec les débris et placez-le sur l'interrupteur.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur de la zone initiale près d'Orange en laissant le portail situé sur la dalle abaissé. Passez par ces portails avec Orange pour rejoindre Bleu et passez la porte pour sortir.

Parcours 08

Avancez sur la passerelle jusqu'à la salle. Passez avec Orange derrière le champ magnétique pour récupérer une boule.

Ouvrez un portail en haut du conduit près d'Orange et un autre près de la porte. Passez par ce portail pour récupérer la boule des mains d'Orange. Placez ensuite cette boule sur le socle pour ouvrir la porte.

Avancez sur la passerelle jusqu'au bout, là où se trouve un interrupteur. Actionnez-le pour mettre le pont de lumière en marche. Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sous le conduit à gauche.

Avec Bleu, ouvrez deux portails sous le deuxième conduit et sur la dalle inclinée où rebondissent les boules.

Revenez à Orange et tenez-vous près à changer la place du portail qui se trouve sous le conduit. Quand la boule rebondit sur le pont et passe par les portails de Bleu, changez la position du portail en le plaçant sur la dalle inclinée qui se trouve à gauche de l'interrupteur. Vous pouvez de cette façon récupérer cette boule. Récupérez-la et allez la placer sur le socle qui se trouve à gauche de la porte.

Entrez par cette porte et allez vers les leviers. Abaissez-les en même temps pour ouvrir la porte suivante et entrez.

Avancez avec Bleu sur la passerelle (à droite) et ouvrez un portail sur la dalle n°1, au sol. Allez à droite et placez un portail sur la partie inclinée du pilier n°1. Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le pilier situé à gauche. Entrez par le premier portail d'Orange et placez Bleu sous le trou de la dalle n°1.

Avec Orange, repérez la dalle qui se trouve au loin à gauche et celle n°2 sous vos pied. Vous devez rapidement ouvrir deux portails sur ces dalles avant de toucher le sol en commençant par celle de gauche. Vous allez alors atteindre la plateforme qui vous mène à la porte. Entrez dans les bureaux et récupérez le disque qui se trouve à gauche. Allez ensuite à droite pour le placer dans le lecteur.

Chapitre 4 : Halo d'excursion

Parcours 01

Pour atteindre la zone des tests, empruntez le pont de lumière qui est à gauche et entrez par la porte.

Allez vers le halo avec Orange et ouvrez un portail au dessus de lui. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle à droite pour créer un autre halo.
Embarquez tous les deux dans ce halo.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle qui se trouve en haut à gauche.

Vous allez alors atteindre l'interrupteur qui déploie la plateforme en dessous de vous. Pendant que l'un de vous reste contre l'interrupteur, descendez avec le deuxième et entrez dans la salle. Créez un portail sur le mur pour créer un halo dans lequel votre ami tombera et vous rejoindra. Passez la porte pour quitter la zone.

Parcours 02

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail sous le halo.

Ouvrez un autre en haut à gauche pour créer un autre halo. Sautez avec Orange sur la plaque de foi pour atteindre le deuxième. Ce dernier vous transporte jusqu'à la salle. Appuyez sur le bouton pour faire tomber une boule.

Changez avec Bleu la position du halo en ouvrant un portail sur la dalle située à droite. Placez avec Orange la boule dans ce nouveau halo. Descendez ensuite avec Orange et placez-vous sur l'interrupteur. Ouvrez un portail à l'extrémité

du halo qui transporte la boule et un autre sur la dalle qui est en face du laser. La boule passera alors par ces portails pour se placer sur le socle et ouvrir la porte de sortie.

Parcours 03

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail en haut du halo. Ouvrez un autre en bas à droite.

Sautez ensuite dans ce halo. Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle située à gauche et marchez sur l'interrupteur. Bleu ouvrira un portail sur la dalle inclinée pour changer la position du halo. Au même moment Orange ouvrir son second portail à l'extrémité du halo.

Une fois Bleu près de la sortie, prenez le cube et jetez-le en bas pour Orange. Placez-le sur l'interrupteur et refaites le travail de Bleu. Commencez alors par ouvrir un portail en bas à droite et un autre en haut du halo. Bleu ouvrir un portail sur la dalle inclinée située à gauche.

Au même moment qu'Orange ouvre un portail sur la dalle inclinée située à droite, Bleu ouvrir un portail en haut du halo. Vous embarquez alors dans ce nouveau halo pour atteindre la porte de sortie.

Parcours 04

Avancez avec Orange et ouvrez un portail au bout du halo. Ouvrez un deuxième sur le mur à droite. Sautez avec Bleu sur la plaque de foi pour atteindre le halo.

Avec Bleu, ouvrez un portail au bout du halo et un autre en haut du mur, à gauche. Passez par les portails pour atteindre la salle du laser. Avec Orange, changez la position du portail pour que le halo passe sous le distributeur de cubes. Bleu appuiera alors sur le bouton pour faire tomber un cube.

Allez ouvrir un portail à l'extrémité du halo pour permettre au cube d'atteindre la salle. Récupérez-le et déviez le laser vers le mur d'en face. Ouvrez alors un portail sur ce mur.

Avec Orange, ouvrez un portail sous la salle où se trouve Bleu pour changer la position du halo. Embarquez avec Bleu dans ce halo jusqu'à la rive d'en face. Sautez vers la rive et ouvrez votre deuxième portail sur le mur devant le socle pour que le laser atteigne ce dernier.

Avec Orange, utilisez les portails pour créer un halo perpendiculaire à l'original. Créez ensuite un deuxième sur la dernière partie blanche du mur de droite.

Créez un dernier halo sur la dalle située sous la salle du laser pour rejoindre Bleu et quitter la zone.

Parcours 05

Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle de droite.

Sautez ensuite sur la plaque de foi pour atteindre les halos. Vous rejoignez alors la salle contenant un cube. Récupérez-le et entrez dans le halo. Bleu appuiera alors sur l'interrupteur pour changer le sens de déplacement du halo.

Pendant le mouvement d'Orange, ouvrez avec ce dernier un portail sur la dalle qui se trouve en haut à gauche. Bleu devra laisser l'interrupteur pour que le halo reprenne son sens de déplacement initial. Laissez alors le cube se placer contre l'interrupteur qui déploie une plateforme et sautez en bas avec Orange. Passez sur cette plateforme pour atteindre la sortie.

Parcours 06

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle de gauche.

Orange passera dans ce nouveau halo. En chemin, sautez dans celui qui se trouve à droite. Ouvrez ensuite un portail à l'extrémité de ce halo et un autre sur la dalle, en bas. Passez dans ce nouveau halo pour atteindre l'interrupteur.

Avec Bleu, replacez votre portail sur l'extrémité du halo original et pendant qu'Orange marche sur l'interrupteur pour changer le sens du halo, sautez avec Bleu dans ce halo.
Ouvrez un portail sur la dalle en bas et sautez dans ce halo. Orange doit ensuite quitter l'interrupteur pour permettre à Bleu de le rejoindre et sortir.

Parcours 07

Avancez avec Orange et passez derrière le champ magnétique, à droite.

Ouvrez un portail sur le mur en haut et un autre au fond de la salle pour créer un nouveau halo. Sautez avec Bleu sur la plaque de foi pour atteindre l'autre rive.

Ouvrez alors avec Bleu, un portail sur la dalle de l'autre rive et un autre sur la dalle au sol à droite. Sautez ensuite sur la plaque de foi pour atteindre le halo. Au même moment, Orange se placera sur l'interrupteur pour changer le sens du halo. Sautez avec Bleu vers le nouvel interrupteur qui fait descendre une dalle. Ouvrez alors un portail sur cette dalle avec Bleu.

Sautez ensuite avec Orange sur la plaque de foi pour passer par les portails de Bleu et atteindre la dénivellation. Allez à droite sur cette dénivellation pour regarder en bas et voir un halo. Ouvrez un portail à son extrémité et un autre sur la dalle en bas en face de vous.

Bleu montera sur ce halo et sautera sur la dalle au sol située à sa droite. Changez avec Orange l'emplacement du halo en ouvrant un portail sous les pieds de Bleu. Ce dernier pourra alors rejoindre Orange et sortir.

Parcours 08

Ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle, en bas à gauche du halo. Sautez avec Bleu dans ce halo et ouvrez un portail devant vous et un autre en bas.

Vous devez maintenant vous coordonner avec votre ami pour pouvoir passer entre les pistons sans être écrabouillé.

Passez avec Bleu dans le portail pour monter avec le halo. Dès que vous voyez une nouvelle dalle, ouvrez un portail dessus pour déplacer le halo. En même temps, appuyez avec Orange sur l'interrupteur pour changer le sens du halo.

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail au plafond. Orange doit quitter l'interrupteur pour remettre le sens initial du halo. Ouvrez ensuite avec Bleu un portail sur la dalle, en bas et évitez le piston pour pouvoir passer. Ouvrez un portail en bas et avec l'aide d'Orange, évitez le piston pour continuer à monter. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle indiquée avec des flèches.

Changez enfin le sens du halo avec Orange pour permettre à Bleu d'atteindre la nouvelle zone.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle au plafond et récupérez le cube. Restez dans le halo tandis qu'Orange change le sens du halo pour revenir à la zone initiale. Créez ensuite un halo à gauche de l'original avec Bleu pour monter près de votre ami.

Ouvrez ensuite avec Bleu, un portail sur la dalle inclinée située en haut en laissant celui en bas ouvert.

Sautez dans le portail qui est en bas pour vous catapulter près de la porte de sortie. Placez ensuite le cube sur l'interrupteur pour ouvrir la porte.

Parcours 09

Ce parcours est relativement long et se compose de plusieurs salles.

Avancez dans la première salle et utilisez les portails de Bleu pour déployer un pont pour obstruer la vue des tourelles.

Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du halo qui se trouve à gauche. Avancez ensuite et ouvrez un deuxième portail sur la dalle située à gauche.

Sautez dans le halo pour atteindre une nouvelle zone. Avec Orange, ouvrez un portail sur le mur d'en bas pour créer un portail sous vos pieds et tomber dedans. Utilisez les portails de Bleu pour les placer sur les piliers pour créer des ponts de lumière qui vous protègent des tirs des tourelles. Vous allez ensuite descendre devant la porte de la nouvelle salle.

Avec Bleu ouvrez un portail à l'extrémité du pont de lumière et un autre sur la dalle, en haut à gauche.

Avec Orange, ouvrez un portail l'extrémité du halo et un autre sur la dalle, au sol à gauche. Entrez dans le halo pour monter. Pendant le chemin, placez un pont de lumière devant les tourelles pour éviter leurs tirs.

Une fois au sommet, ouvrez un portail avec Orange sur la dalle située à gauche. Avancez ensuite et sautez dans le halo suivant. Passez par les portails pour atteindre une nouvelle zone. Montez les escaliers et ouvrez avec Orange un portail sur le mur de gauche pour créer un halo. Embarquez encore une fois dans le halo et sautez vers la passerelle de gauche pour atteindre la porte.

Entrez dans la salle suivante et ouvrez avec Orange un portail à l'extrémité du halo qui se trouve à gauche.

Avec Bleu, regardez en bas du halo pour voir un pont de lumière. Ouvrez alors un portail à l'extrémité de ce pont.

Allez ensuite au bord de la plateforme et ouvrez un portail sur le mur de gauche pour obstruer la vue aux tourelles. Avec Orange, ouvrez un portail sur le mur situé à gauche. Entrez dans le halo et avec Bleu ouvrez un portail sur le pilier du bas, à gauche du tapis roulant. De cette façon, vous créez un pont qui fera tomber les tourelles.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle située en bas à droite pour tomber dans le nouveau halo. Laissez-vous ensuite transporter vers la salle et changez la position du pont de lumière pour pouvoir passer. Entrez dans la salle, allez à droite pour récupérer le disque et insérez-le dans le lecteur.

Chapitre 5 : Gels astatiques

Parcours 01

Pour atteindre la salle des tests, ouvrez un portail au sol et un autre sur la dalle inclinée située en haut à gauche. Sautez dans le premier portail pour vous catapulter vers la porte de la salle des tests.

Avancez dans la première salle et utilisez les portails d'Orange pour monter la dénivellation. Appuyez sur le bouton pour faire tomber du gel répulsif. Placez ensuite Bleu sur l'interrupteur pour faire descendre la plateforme.

Avec Orange, sautez sur le gel pour monter sur la plateforme. Quittez l'interrupteur avec Bleu pour permettre à Orange de monter.

Avec Orange, appuyez sur le bouton pour faire tomber du gel répulsif sur la première dénivellation. Revenez sur cette dénivellation et sautez pour atteindre la plateforme tandis que Bleu appuiera sur l'interrupteur pour la faire descendre.

Une fois en haut, ouvrez des portails pour permettre à Bleu de vous rejoindre et sortir.

Parcours 02

Avancez et ouvrez avec Orange, un portail orange sur la dalle qui se trouve à gauche, derrière le bouton.

Ouvrez ensuite un autre portail sur la dalle inclinée située en haut. Appuyez ensuite sur le bouton pour verser du gel répulsif. Sautez avec Bleu sur ce gel pour atteindre la dénivellation.

Avec Orange, changez la position du portail rouge pour le placer sur la dalle qui se trouve au loin, à droite. Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle située en bas. Appuyez sur le bouton avec Orange et changez la position du halo avec Bleu pour étaler le gel sur toute la plateforme.

Placez ensuite le portail sur la dalle de gauche sans créer de halo pour étaler le gel sur la plateforme du bas.

Rejoignez ensuite Bleu et appuyez sur l'interrupteur avec Orange. Sautez avec Bleu sur le gel répulsif sur les plates-formes pour atteindre la rive suivante. Ouvrez un portail avec Bleu en bas de la plateforme pour créer un halo. Sautez ensuite avec Orange sur les plates-formes pour atteindre le halo. Passez sur la passerelle et quittez cette zone avec votre ami.

Parcours 03

Avancez à gauche avec Bleu et ouvrez un portail à l'extrémité du pont puis ouvrez un deuxième sur le mur.

Traversez ensuite ce pont jusqu'à arriver au niveau du bouton qui se trouve à droite. Pour l'atteindre, ouvrez un premier portail avec Orange à l'extrémité du pont et un autre sur la dalle qui lui fait face. Avancez avec Orange sur ce pont et appuyez sur le bouton pour verser du gel répulsif. Sautez dessus pour atteindre la plateforme suivante.

Passez ensuite la porte pour atteindre une nouvelle zone. Avancez à gauche sur le pont et ouvrez avec Bleu un portail en face de vous et un autre sur le mur de gauche. Avancez sur ce nouveau pont avec Orange et ouvrez un portail en face de vous et un autre sur le mur de gauche.

Avec Bleu, appuyez sur le bouton pour verser du gel répulsif sur le nouveau pont d'Orange. Avancez avec ce dernier et sautez sur le gel pour atteindre la plateforme. Allez à gauche et ouvrez un portail à l'extrémité du pont original. Revenez ensuite à droite et attendez que Bleu appuie sur le bouton pour ouvrir un portail et créer un pont sous le robinet de gel.

De cette façon, Bleu finira dans les abysses. Après ce sacrifice, avancez avec Bleu sur le pont et traversez les portails. Sautez ensuite sur le gel pour atteindre Orange et sortir.

Parcours 04

Avec Orange, ouvrez un portail sous le robinet de gel et un autre sur la dalle inclinée. Appuyez sur le bouton pour étaler du gel sur le mur de gauche, en haut. Changez ensuite la position du deuxième portail et placez-le sur la dalle inclinée située au plafond pour étaler du gel sur le mur droit.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur d'en bas et un autre en haut de la dénivellation pour monter. Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située en bas et montez près de Bleu.
Ouvrez un deuxième portail avec Orange en bas au sol et sautez dedans. Vous allez rebondir sur les murs jusqu'à atteindre le sommet. Passez ensuite la porte pour atteindre une nouvelle zone.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle de droite, à l'extrémité du pont. Ouvrez le deuxième portail sur la dalle de gauche pour créer un nouveau pont. Avancez avec Bleu sur ce pont tandis qu'Orange se tient près du bouton.

Avec Bleu ouvrez un portail sur la première dalle inclinée. Appuyez sur le bouton avec Orange pour verser du gel sur le pont. Changez ensuite le portail de Bleu en le plaçant sur la dalle inclinée la plus basse, qui se trouve au loin. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler du gel sur le mur de gauche.

Replacez ensuite le portail de Bleu sur la première dalle inclinée. Appuyez maintenant sur le bouton avec Orange et ouvrez directement un portail sur la dalle inclinée en haut à droite pour créer un pont qui sera maculé de gel. Bleu tombera de cette façon dans l'eau mais vous rejoindra par la suite. Avancez alors sur le pont et rebondissez sur le mur et le pont pour atteindre la plateforme supérieure. Continuez ensuite vers la porte de sortie.

Parcours 05

Avancez à gauche et ouvrez un portail derrière la rampe.

Ouvrez un autre sous le robinet de gel. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler le gel sur la rampe. Ouvrez un portail à droite de la rive d'en face. Courez ensuite avec Bleu sur la rampe pour atteindre la rive d'en face. Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube et au même moment courez avec Orange sur la rampe pour sauter et attraper le cube en vol. Placez ensuite ce cube sur l'interrupteur pour continuer votre chemin.

Avancez sur la passerelle jusqu'à la nouvelle zone. Ouvrez avec Orange, un portail sur la dalle inclinée située en bas à gauche et un autre sous le robinet de gel.

Appuyez sur le bouton pour étaler le gel sous les pistons. Ouvrez ensuite un portail aux plafonds des deux dénivellations qui se trouvent à gauche. Appuyez sur le bouton pour verser du gel puis déplacez ce portail sur la dalle inclinée située à droite et versez encore une fois du gel.

Montez dans la première dénivellation avec Orange. Avec ce dernier, ouvrez un portail sur le mur droit et un autre sur celui de gauche. Courez avec Orange en passant par ces portails puis ouvrez un portail sur la dalle inclinée à droite avec Bleu. Ouvrez ensuite un portail sur le mur droit de la dénivellation pour catapulter votre ami entre les pistons vers une nouvelle zone où se trouve un interrupteur. Bleu devra maintenant refaire la même chose qu'Orange.

Montez avec Bleu dans la deuxième dénivellation et ouvrez deux portails puis courez en traversant ces portails. Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située à gauche et un autre sur l'un des murs de la dénivellation pour catapulter Bleu près d'un autre interrupteur. Marchez sur ces deux interrupteurs pour faire tomber un cube. Placez ce cube sur l'interrupteur pour ouvrir la porte de sortie.

Parcours 06

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail sous le robinet du gel accélérant. Ouvrez un autre sur la dalle inclinée qui se trouve en bas, à gauche. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler du gel sur la rampe qui se trouve à droite.

Ouvrez deux portails avec Orange pour atteindre cette rampe. Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle qui se trouve en bas, en face du deuxième bouton. Appuyez sur ce bouton pour faire tomber un cube et au même moment courez avec Orange sur la rampe pour sauter et attraper le cube au vol. Après votre passage par le portail de Bleu, ce dernier changera la position du deuxième en le plaçant sur la dalle qui se trouve à coté du premier.

Vous allez alors rester dans les airs avec le cube en main. Utilisez-le pour dévier le laser et exploser les tourelles. Une fois le travail accompli, changez la position du portail de Bleu en le plaçant sur la dalle inclinée située à droite du premier portail.

Orange reviendra alors sur la rampe initiale. Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située en haut à gauche. Sautez sur la rampe avec Orange pour atteindre la sortie. Ouvrez alors un portail sur la dalle inclinée située en face de vous et un autre sur celle inclinée située en bas, à droite. Rejoignez la rampe avec Bleu et courez dessus pour sauter et atteindre votre ami.

Parcours 07

Avancez avec Orange et ouvrez un portail sous le robinet de gel. Ouvrez un autre sur la dalle au plafond, située à gauche.

Appuyez sur le bouton pour verser du gel dans cette zone. Avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur droit et un autre sur le mur gauche de la zone tachée par le gel.
Traversez ensuite ces portes en courant.

Revenez à Orange et ouvrez un portail sur la dalle inclinée située en haut, à gauche. Avancez avec Orange jusqu'au

bout de la plateforme et restez appuyé sur le bouton qui se trouve à droite. Revenez rapidement en arrière et ouvrez un portail sur le chemin de Bleu. Ce dernier sera catapulté sur la plateforme supérieure. Courez avec Bleu jusqu'au bout et regardez en haut. Orange devra alors appuyer sur le deuxième bouton pour faire tomber un cube pour Bleu.

Une fois le cube en main, revenez en arrière pour descendre vers la zone initiale. Ramenez ce cube et placez-le sur l'interrupteur qui se trouve à droite du champ magnétique. Allez ensuite vers la porte de sortie.

Parcours 08

Ce dernier parcours est assez long et se compose de plusieurs salles. Entrez dans la première et appuyez sur le bouton situé à droite pour faire dégager la tourelle de votre chemin et déverser en même temps du gel répulsif.

Avancez avec Bleu et sautez sur le gel pour atteindre la salle située à droite. Ouvrez un portail sur la dalle inclinée et un autre sous le robinet de gel accélérant. Avec Orange, ouvrez un portail au dessus de la porte d'entrée et un autre sur la dalle inclinée, située à gauche. Appuyez ensuite sur le bouton pour verser du gel sur le chemin et courez dessus pour sauter et atteindre la zone suivante.

Avancez sur la passerelle et, avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur de gauche. Avancez sur la passerelle et ouvrez un autre portail derrière la zone détruite de la passerelle. Traversez ces portails et descendez les marches.

Ouvrez un portail sur la dalle inclinée en bas à gauche et un autre sur la dalle, au fond. Sautez avec Orange dans le portail de Bleu pour atteindre la porte de sortie. Revenez ensuite avec Bleu à la première partie de la passerelle et attendez qu'Orange ouvre un portail sur la dalle du bas et un deuxième sur celle inclinée pour sauter dans le portail et rejoindre votre ami.

Entrez ensuite dan la nouvelle salle devant le grand sas. Allez à droite et utilisez les portails pour atteindre la rive d'en face. Avec Bleu, ouvrez un portail sous le robinet de gel et un autre sur la dalle supérieure, à droite. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler du gel sur le chemin.

Déplacez le deuxième portail de Bleu pour le placer sur le mur du fond, à gauche. Appuyez encore une fois sur le bouton pour étaler le gel.

Ouvrez un portail sur le mur du fond et un autre au sol à gauche, avec Bleu. Courez maintenant sur le gel avec Orange et traversez les portails de Bleu. Courez ensuite avec Bleu sur le gel pour sauter derrière Orange. Pendant le vol, Bleu va heurter Orange ce qui permettra à ce dernier de sauter plus haut et d'atteindre la dénivellation supérieure.

Une fois en haut, ouvrez un portail en haut et un autre en bas pour que Bleu vous rejoigne. Avant de passer par les portails d'Orange, ouvrez un portail avec Bleu sous le robinet de gel. Passez par les portails et ouvrez un portail sur la dalle située en face de la grille où se trouve un cube.

Revenez en bas et appuyez sur le bouton pour verser du gel sur le cube.

Récupérez le cube avec Orange et donnez-le à Bleu. Utilisez les portails d'Orange pour passer à la rive d'en face puis repérez la grande flèche et ouvrez un portail sur la dalle qui se trouve dans la direction de la flèche. Ouvrez-en un autre derrière vous et franchissez les portails. Placez le cube devant les lasers et courez sur les plates-formes qui se déploient pour abaisser les deux leviers en même temps. Vous allez alors tomber en bas devant le sas.

Allez, cette fois, à gauche et utilisez comme d'habitude les portails pour passer le gouffre.

Entrez dans la nouvelle zone et ouvrez un portail sous le robinet de gel puis un autre au plafond. Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle située au dessus de la porte d'entrée. Placez-vous ensuite sur l'interrupteur de gauche.

Appuyez sur le bouton avec Orange pour verser du gel dans le halo. Avancez ensuite avec Orange et traversez le champ magnétique. Ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle située à droite.

Attendez que le gel atteigne le dernier halo pour passer par le champ magnétique qui neutralise vos portes. Le gel se déversera alors sur les tourelles et les désactivera. Passez ensuite le champ magnétique et rebondissez sur les murs pour atteindre la rive suivante.

Une fois de l'autre coté, avancez jusqu'à l'interrupteur. Regardez en bas à droite avec Orange et ouvrez un portail à l'extrémité du halo.
Restez sur l'interrupteur et ouvrez un portail sur la dalle supérieure.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle située en haut à droite et un autre en bas de la dénivellation. Sautez dans ce dernier pour finir dans le halo qui vous mènera à la plateforme où se trouve un bouton. Appuyez dessus et descendez pour revenir à la zone initiale, devant le sas.

Sautez enfin sur la rampe qui se trouve en face du sas pour atteindre ce dernier. Effectuez ensuite la même chose avec le deuxième personnage pour que ce Sas s'ouvre. Félicitations ! Vous avez terminé le mode coop de Portal 2.

Post Mortem

© Microïds 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette enquête policière est un jeu d'aventure à fins multiples. Il y a donc plusieurs chemins possibles pour aboutir sur l'une des 3 fins plus ou moins heureuses. La solution proposée n'est pas exhaustive de tous les cheminements possibles que vous pourrez parcourir mais elle vous permettra d'arriver au bout de l'enquête. L'enquête se décompose en trois parties distinctes où vous incarnerez successivement notre héros Gustave MacPherson puis Jacques Hellouin et à nouveau Gustave MacPherson. La solution de ce jeu présente les différents lieux avec les interactions possibles à réaliser. Certains objets apparaîtront à des endroits différents suivant l'évolution que vous choisissez pour mener votre enquête. Des astuces vous aideront à choisir une orientation plutôt qu'une autre pour franchir certains obstacles. Les puzzles un peu plus techniques sont détaillés en fin de solution.

Première partie (MacPherson)

Le studio de MacPherson

Objets à récupérer :

- Un cahier à dessins sur la table.
- Un appareil photos dans l'armoire.
- La carte de visite de Sophia Blake.

Actions possibles :

- Téléphonez pour envoyer un télégramme et en savoir plus sur Sophia. - Si vous engagez une affaire avec Sophia, elle vous remet 500 $. Le Commissariat et l'hôtel Orphée deviennent accessibles.

Personnages et dialogues :

- Après avoir dialogué avec Sophia, elle vous remet sa carte de visite.

Astuces :

- Si vous ne parvenez pas à un accord avec Sophia, il est toujours possible de lui téléphoner et de la rencontrer à l'hôtel Alexandre.

L'accueil de l'hôtel Orphée

Objets à récupérer :

- Un journal sur le canapé.
- Un marteau près de l'ascenseur en panne (si le kit de crochetage à été utilisé sur la porte de la chambre 507).

Actions possibles :

- Téléphonez pour envoyer un télégramme.
- Dessinez le portrait robot (voir le puzzle du portrait robot).
- Remettre le colis si vous l'avez reçu de la part de Albert Hulot (voir le bistro de l'Alambic).

Personnages et dialogues :

- Après avoir dialogué avec Isidor Petit, vous pouvez obtenir une description du suspect (petits yeux noirs écarquillés, pas de lunettes, larges sourcils épais, bouche large, lèvres minces, nez de boxer).
- Isidor reconnaîtra n'importe quel portrait robot que vous lui présenterez ! - Dans un second temps vous pourrez parler de Mme Loiseau et de Malet.

Astuces :

- Pour visiter la chambre 505 juste à côté de la chambre du crime il faut aborder les dialogues suivants :
    - Gus MacPherson, Worldwide American Insurance
    - Ma cliente Sophia Blake est une riche américaine
    - Ma cliente tient à ce que tout soit vérifié
- Si tel n'est pas le cas, une malle vous servira plus tard de cachette pour accéder à l'étage. Il faut alors avoir lu le rapport de police ou que Isidor vous ai indiqué le numéro de la chambre et avoir essayé au moins une fois de monter à l'étage.

Le bar de l'hôtel Orphée

Actions possibles :

- Achetez une bouteille de vin.
- Dessinez le portrait robot (voir le puzzle du portrait robot).

Personnages et dialogues :

- Après avoir dialogué avec Nicolas, vous pouvez obtenir une information sur la description du suspect (forte moustache noire, visage bien carré, yeux terribles et menaçants).
- Nicolas peut reconnaître le vrai portrait robot que vous lui présenterez. - Vous apprendrez l'existence du bistro "L'Alambic" où se trouve Malet l'ancien portier.
- Vous apprendrez que le commissaire Lebrun dirige l'enquête.

Astuces :

- Pour obtenir certaines informations, il faut avoir lu le rapport de police. Le bistro de L'Alambic est maintenant accessible.

La chambre 506 de Mme Loiseau à l'hôtel Orphée

Objets à récupérer :

- Le talisman magique de Mme Loiseau.

Personnages et dialogues :

- Mme Loiseau est une voyante et amatrice d'Art. Il faut la flatter.

Astuces :

- Pour obtenir le talisman magique, il faut engager la conversation suivante (utilisez les questions par défaut) :
    - Qui vous a dit que j'étais détective

- Voyante, vraiment ?
- Avez vous été le jouet de visions
- Je suis aussi artiste peintre

La chambre 505 à l'hôtel Orphée

Objets à récupérer :

- La clé de la porte commune avec la chambre 507 (suivant l'orientation de votre l'enquête).

Actions possibles :

- Déposez le journal sous la porte commune avec la chambre du crime.
- Avec le talisman de Mme Loiseau, poussez la clé présente dans la serrure. Récupérez la clé et ouvrez la porte.

La chambre 507 à l'hôtel Orphée

Objets à récupérer :

- Une bague dans les cendres de la cheminée au nom de Fay.
- Des bris de verre sur le sol au pied du lit.

Actions possibles :

- Pour entrer dans la chambre du crime vous pouvez soit utiliser la porte commune avec la chambre 505, soit crocheter la serrure du couloir (voir le puzzle du crochetage de portes).
- Dès votre entrée dans la chambre vous aurez une vision du meurtre des White.
- Dans la salle de bains, il y a des traces de teinture noire de cheveux !

L'accueil du commissariat de police

Objets à récupérer :

- Le rapport de police (autopsie, déposition de Petit et Loiseau, meurtre à l'Orphée).

Actions possibles :

- Pour avoir le dossier de l'enquête il faut donner à Emile une bouteille de vin.

Personnages et dialogues :

- Le gendarme Emile Beauvais est porté sur l'alcool.
- Parlez à Emile pour apprendre l'existence du professeur Kaufner.
- Pour rencontrer le commissaire Lebrun il faut avoir le vrai portrait robot et le montrer à Emile.
- Emile reconnaîtra un ancien policier, Jaques Hellouin, devenu Privé.

Astuces :

- Pour être sûr que le portrait robot est le bon, il faut le faire reconnaître par Malet.

Le bureau docteur Kaufner

Personnages et dialogues :

- Rien de particulier dans cette première partie. Le Dr Kaufner collabore avec la police.

Le restaurant Alexandre

Actions possibles :

- Achetez une bouteille de vin.
- Téléphonez.

Personnages et dialogues :
- Vous pourrez y retrouver Sophia. Elle vous explique la mission si ce n'est pas déjà fait dans le studio de MacPherson.

Le Commissariat de Police et l'hôtel Orphée sont maintenant accessibles.

Le bistro L'Alambic

Objets à récupérer :

- Le matériel de crochetage de Albert Hulot.

Actions possibles :

- Téléphonez.
- Montrez le portrait robot à Malet. Si c'est le bon, il prendra la fuite.

Personnages et dialogues :

- Vous faites la présentation avec Bérénice (Bébé), une habituée de l'Alambic et une artiste car elle reproduit des oeuvres d'art.
- Lors de la fuite de Malet, vous poursuivrez votre suspect (portrait robot). Mais il parviendra à vous semer.
- Parlez avec Albert Hulot le propriétaire du bistro et petit trafiquant d'art.
- Hulot vous remettra le matériel de crochetage si vous résolvez le puzzle des 5 différences avec une copie de tableau (voir le puzzle des 5 différences).

Astuces :

- Si vous fâchez Albert Hulot, il vous remettra un colis qu'il faudra donner au réceptionniste de l'Orphée.

Le bureau du commissaire de police

Personnages et dialogues :

- En montrant le portrait robot vous obtenez l'adresse de Jacques Hellouin.
- Dans un deuxième temps vous apprendrez la mort de Malet et que Hellouin semble être le coupable tout désigné.

Astuces :

- Si vous ne vous entendez pas avec le commissaire, il est encore possible d'avoir des informations avec Emile (adresse d'Hellouin).

Le bureau de Jacques Hellouin

Objets à récupérer :

- Une lettre d'embauche signée de G. de Allepin dans le tiroir du haut.
- Voir le puzzle : où se trouvent divers documents et objets.

Actions possibles :

- Pour entrer dans le bureau vous pouvez soit utiliser le marteau de l'Orphée pour briser la vitre, soit crocheter la serrure (voir le puzzle du crochetage de portes).

Personnages et dialogues :

- Après avoir fouillé dans les tiroirs du bureau, Mme Hortence Hellouin va entrer. Faites la craquer pour qu'elle vous ouvre la cachette de son fils qui se trouve à l'étage.
- Vous rencontrez Jacques Hellouin qui vous apprend les vraies identités des White (Grace et Paul Eaton). Ils ont commis un vol et le banquier G. de Allepin les recherche. Jacques Hellouin est détective privé. Il vous raconte son histoire

Deuxième partie (Hellouin)

Le bureau de Jacques Hellouin

Objets à récupérer :

- Un paquet de biscuits dans la cachette.

Le commissariat

Actions possibles :

- Remettre le paquet de biscuit à Emile pour le calmer un peu.
Personnages et dialogues :
- Essayez de glaner quelques informations sur les Eaton et G. de Allepin.

L'entrée des Eaton

Objets à récupérer :

- Un ballon rouge dans la cour.

Actions possibles :

- Jetez le ballon sur le pot de fleurs dans la cour.

Personnages et dialogues :

- La concierge vous bloque le passage mais vous apprend aussi que les Eaton fréquentent l'Alambic.

L'appartement des Eaton

Objets à récupérer :

- Une petite clé de coffre derrière l'affiche dans le coin inférieur gauche.
- Un billet de transport en bateau entre NYK et Le Havre.
- Une lettre de Sophia Blake dans le coffre.
- Un passeport américain aux noms de Fay et Jérome Johnson dans le coffre.
- Un croquis de la tête de Baphomet dans le coffre.
- Une carte de visite de F. Kaufner sur le meuble de salon.
- Des notes sur l'OSCCP sur le meuble de salon.

Actions possibles :

- Ouvrez le coffre du placard de la chambre avec la petite clé.
- Regardez l'affiche concernant l'Alambic (permet d'aller à l'Alambic).

L'OSCCP

Personnages et dialogues :

- Rien à tirer de la conversation avec le Compagnon portier. Mais si on lui parle après s'être entretenu avec Bérénice, le restaurant Alexandre devient accessible.

Le bistro L'Alambic

Actions possibles :

- Sur le comptoir du bistro, noircissez la page du bloc notes avec le crayon. L'adresse du restaurant Alexandre apparaît.

Personnages et dialogues :

- Vous rencontrez Bérénice. Elle vous apprend que les Eaton ont commis un vol chez un banquier et que Albert Hulot connaît bien les Eaton.

Le restaurant Alexandre

Personnages et dialogues :

- Manu le réceptionniste vous apprend que les White sont logés à l'hôtel Orphée.

L'accueil de l'hôtel Orphée

Personnages et dialogues :

- Parlez des White à Isidor. Malet vous retrouvera dans le hall.

Le bar de l'hôtel Orphée

Actions possibles :

- Achetez une bouteille de vin.

Personnages et dialogues :

- Allez vous asseoir au fond du bar et parlez avec Malet. Une cinématique vous montre la scène complète du crime. Le commissaire Lebrun vient arrêter Hellouin dans sa planque La mère de Jacques a-t-elle des preuves de son innocence ?

Troisième partie (MacPherson)

Le studio de MarcPherson

Objets à récupérer :

- Le télégramme de J. WELL sur le paillasson (si vous l'avez demandé dans la première partie du jeu).

Actions possibles :

- Téléphonez à Sophia pour un rendez-vous au restaurant Alexandre.

Le restaurant Alexandre

Personnages et dialogues :

- Sophia vous fait des aveux sur la vraie raison de sa venue à Paris : elle veut récupérer la tête de Baphomet que lui a volé G. de Allepin. C'est pourquoi elle a engagé les White (alias Eaton).
Astuces :
- Acceptez de continuer, de toute façon vous n'aurez pas le choix.

Le bureau de Jacques Hellouin

Objets à récupérer :

- La clé du coffre chez Mme Hellouin.
- Une lampe de poche dans la cachette de Hellouin.
- Voir le puzzle : où se trouvent divers documents et objets.

Actions possibles :

- Frappez chez Mme Hellouin pour récupérer la clé du coffre. Il faut dans la première partie, s'être introduit dans le bureau en utilisant le kit de crochetage. Si elle ne répond pas, c'est que le coffre de Hellouin est déjà fracturé.

Le bureau docteur Kaufner

Objets à récupérer :

- 4 pierres triangulaires dans la bibliothèque et sur le guéridon.
- Un pendule en forme de pièce de monnaie.
- Les notes de Hellouin sur son enquête.
- Deux dossiers médicaux de G. Eaton et G. de Allepin dans le bureau.
- Un cylindre de cire dans l'oeuf sur le bureau (pour le phonographe).
- Le journal personnel du Dr Kaufner sur le bureau.
- Voir le puzzle : où se trouvent divers documents et objets.

Actions possibles :

- Ouvrir l'oeuf en cliquant sur le bouton jaune.

Astuces :

- Pour arriver jusqu'au bureau du Dr Kaufner, il faut franchir le labyrinthe des gilles de l'asile (voir le puzzle du labyrinthe).

La chambre 506 de Mme Loiseau à l'hôtel Orphée

Actions possibles :

- Déposez le cylindre dans le phonographe.

Personnages et dialogues :

- A l'écoute du cylindre enregistré vous apprenez les révélations et la folie du Dr Kaufner concernant la tête de Baphomet et l'immortalité (cycle du Phoenix). La mort de G. de Allepin lui permettra de prendre sa place chez les Compagnons.

L'hôtel Orphée

Objets à récupérer :

- Un crayon sur le comptoir devant Isidor (si vous n'êtes pas encore allé dans la chambre 507 et que Mme Loiseau ne vous a pas encore remis le talisman).

Actions possibles :

- Téléphonez pour envoyer un télégramme et en savoir plus sur Fay et Jérôme Johnson.

Personnages et dialogues :

- Parlez avec Nicolas.

La chambre 505 à l'hôtel Orphée

Objets à récupérer :

- La clé de la porte commune avec la chambre 507.

Actions possibles :

- Déposez le journal sous la porte commune avec la chambre du crime.
- Avec le crayon d'Isidor, poussez la clé présente dans la serrure. Récupérez la clé et ouvrez la porte.

La chambre 507 à l'hôtel Orphée :

Objets à récupérer :

- La clé du coffre Eaton sur la table de nuit si vous n'êtes jamais entré dans la chambre 507 auparavant.

La maison de G. de Allepin

Objets à récupérer :

- Une boîte d'allumettes sur le bureau.
- Des notes sur l'état des finances de G. de Allepin sur le bureau.
- Un anneau en métal dans un rayonnage de la bibliothèque (près du mécanisme de l'astrolabe).

Actions possibles :

- Placez 1 des pierres triangulaires dans la serrure pour ouvrir la porte. - Activez le mécanisme de l'astrolabe pour ouvrir une porte secrète (voir le puzzle de l'astrolabe).

Observation des lieux :

- Au dessus des 4 portes du rez-de-chaussée et de l'étage il y a des symboles et des graphismes (eau, vent, terre, feu).
- Sous les 3 vitraux du 1er étage il y a des dates (14/01/1128, 24/06/1305 et 18/03/1314).

Astuces :
- L'écriture sur la note de l'état des finances de G. de Allepin n'est pas la même que la lettre trouvée dans le bureau de Hellouin ! La lettre d'engagement de Hellouin est donc une fausse. En réalité, c'est Sophia qui a engagé Hellouin.
- Si vous voulez avoir une chance d'innocenter J. Hellouin il faut impérativement entrer dans la salle de l'OSCCP avec la fausse lettre d'introduction faite par Bérénice, avant de descendre à la crypte et de résoudre le puzzle du livre.

L'OSCCP

Personnages et dialogues :

- Rien à tirer de la conversation avec le Compagnon portier.

Astuce :
- Il faut voir essayé d'entrer dans la salle de l'OSCCP pour pouvoir demander à Bérénice de vous faire une fausse lettre d'introduction.

Le bistro L'Alambic

Personnages et dialogues :

- Parlez à Bérénice et demandez-lui de vous aider à entrer dans l'OSCCP.

Astuce :

- Pour que Bérénice vous fasse une fausse lettre d'introduction il faut :
    - que Albert Hulot soit encore en vie donc avant la cinématique du livre des templiers;
    - avoir essayé d'entrer dans l'OSCCP;
    - posséder la lettre d'embauche OU la note sur l'état des finances de G. de Allepin.

L'OSCCP

Objets à récupérer :

- Un traité numismatique sur la table de la bibliothèque.
- Un livre sur les templiers dans un rayonnage de la bibliothèque.
- Une pièce de monnaie en cuivre dans un présentoir de la bibliothèque.
Actions possibles :
- Donnez la fausse lettre d'introduction au Compagnon portier.

Astuce :

- Si la fausse lettre a été faite à partir de la lettre d'embauche le Compagnon reconnaîtra la supercherie car ce n'est pas l'écriture de G. de Allepin. Il faut retourner voir Bérénice pour lui demander une autre lettre à partir de la note des finances de Allepin.
- Si vous lancez la fiole de somnifère sur le portier il va s'endormir, mais vous ne pourrez plus la présenter comme preuve pour innocenter Hellouin.

La crypte

Objets à récupérer :

- Une fiole de potion à réaliser (voir le puzzle d'alchimie).
- Une recette d'alchimie.
- Une pièce de monnaie en or près de l'alambic.
- Le couteau du crime.
- Une photo du corps de G. de Allepin à prendre avec l'appareil photos.

Actions possibles :

- Réalisez la fiole de somnifères avec les ingrédients qui sont sur l'une des paillasses (voir le puzzle d'alchimie).
- Approchez-vous de la dépouille mortelle de G. de Allepin et vous assisterez au transfert de l'esprit du corps de G. de Allepin vers celui du Dr Kaufner. Prenez une photo du corps.
- Résolvez l'énigme du livre (voir le puzzle sur la révélation du livre de la crypte). Vous aurez le droit à l'explication des pouvoirs de la tête de Baphomet et des intentions de certains personnages. Vous serrez directement projeté dans le studio de MacPherson et vous recevrez la lettre de rançon.

Observation des lieux :

- Il y a des carrés de chiffres et des dessins sur 4 pylônes de la crypte.

Le studio de MacPherson

Objets à récupérer :

- Une lettre signée de G. de Allepin où l'on apprend que Sophia a été enlevée.
Astuces :
- Allepin étant mort, ce n'est pas sa signature !

Le bistro L'Alambic

Objets à récupérer :

- Une bougie sur la table du fond du bistro.

Actions possibles :

- Regarder de plus près la fresque sur le mur du fond du bistro; la bougie devrait s'allumer toute seule si vous avez parlé à Bérénice de la fresque et du croquis de la tête de Baphomet (voir le puzzle de la fresque).

Personnages et dialogues :

- Après la vision de la mort de Hulot, Bérénice vous appendra beaucoup de choses sur Jaques Hellouin, Paul Eaton. C'est elle qui a fait une copie de la tête de Baphomet. Mais elle ne sait pas où elle est cachée. La fresque doit certainement révéler un secret.

Astuces :

- Pour parler du buste de Baphomet à Bérénice, il faut avoir dans l'inventaire le croquis de la tête de Baphomet.

La station de métro Molitor

Objets à récupérer :

- Deux têtes de Baphomet (la vraie et la copie ?) sur les étagères et dans une caisse par terre.

Actions possibles :

- Avancez dans la galerie et utilisez la lampe de poche.
Observation des lieux :
- Lorsque vous aurez récupéré les têtes de Baphomet, une vision vous permettra de comprendre l'activité de Fay lors du vol de la tête de Baphomet.

Le bureau du commissaire de police

Personnages et dialogues :

- Discutez de toutes les preuves de l'innocence de Jacques Hellouin.

Actions possibles :

- Le commissaire Lebrun va récupérer la fiole de gaz, le couteau, les deux pièces et la photographie.

Astuces :

- Si toutes les preuves ont bien été fournies, Lebrun convoquera Hellouin pour un interrogatoire (voir le puzzle pour innocenter Hellouin).

La maison de G. de Allepin

Actions possibles :

- Détruisez la tête de Baphomet ou donnez-la au Dr Kaufner.

Observation des lieux :

- Sophia est en bien mauvaise posture.

Astuces :

- C'est le dénouement de l'enquête. Suivant les objets que vous avez récupérés et transmis au commissaire Lebrun; suivant l'enchaînement du dialogue final avec le Dr Kaufner; vous arriverez à l'une des trois Fins possibles.

Les trois Fins possibles :

1. MacPherson et Sophia meurent.
2. Le Dr Kaufner est arrêté mais Jacques Hellouin n'est pas innocenté et reste en prison.
3. Jacques Hellouin tue le Dr Kaufner (Happy end autour d'un verre à l'Alambic). Dans tous les cas, Bérénice et Mme Loiseau cachent un secret connu d'elles seules.

FIN

Puzzles du jeu Post Mortem

Où se trouvent divers documents et objets

Notes sur l'OSCCP :

Dans la deuxième partie, Hellouin peut les trouver sur le meuble dans le salon des Eaton.
Dans la troisième partie, MacPherson peut les trouver sur le meuble dans le salon des Eaton si Hellouin ne les a pas ramassées dans la seconde partie.
Dans la troisième partie, MacPherson peut les trouver dans le coffre du bureau d'Hellouin si :
- Hellouin les a ramassées dans la seconde partie;
- MacPherson s'est introduit dans le bureau en utilisant le kit de crochetage.
Dans la troisième partie, MacPherson peut les trouver dans le tiroir du bureau de Kaufner si :
- Hellouin les a ramassées dans la seconde partie;
- MacPherson s'est introduit dans le bureau d'Hellouin en utilisant le marteau.

Le passeport, le croquis de la tête de Baphomet et la lettre de Sophia Blake :

Dans la deuxième partie, Hellouin peut les trouver dans le coffre de la chambre des Eaton.
Dans la troisième partie, MacPherson peut les trouver dans le coffre de la chambre des Eaton si Hellouin ne les a pas ramassés dans la seconde partie.
Dans la troisième partie, MacPherson peut les trouver dans le coffre du bureau d'Hellouin si :
- Hellouin les a ramassés dans la seconde partie;
- MacPherson s'est introduit dans le bureau en utilisant le kit de crochetage.
Dans la troisième partie, MacPherson peut les trouver dans le tiroir du bureau de Kaufner si :
- Hellouin les a ramassés dans la seconde partie;
- MacPherson s'est introduit dans le bureau d'Hellouin en utilisant le marteau.

La clé du coffre des Eaton :

Dans la deuxième partie, Hellouin peut la trouver derrière le coin inférieur gauche de l'affiche de l'Alambic dans le salon des Eaton si MacPherson est entré dans la chambre 507 de l'hôtel Orphée durant la première partie.
Dans la troisième partie, MacPherson peut la trouver dans la chambre 507 si on n'y était jamais entré auparavant.
Dans la troisième partie, MacPherson peut la trouver derrière le coin inférieur gauche de l'affiche de l'Alambic dans le salon des Eaton si Hellouin ne l'a pas ramassée dans la seconde partie.
Dans la troisième partie, MacPherson peut la trouver dans le coffre du bureau d'Hellouin si :
- Hellouin l'a ramassée dans la seconde partie;
- Hellouin ne l'a pas utilisée pour ouvrir le coffre des Eaton;
- MacPherson s'est introduit dans le bureau en utilisant le kit de crochetage.
Dans la troisième partie, MacPherson peut la trouver dans le tiroir du bureau de Kaufner si :

- Hellouin l'a ramassée dans la seconde partie;
- Hellouin ne l'a pas utilisée pour ouvrir le coffre des Eaton;
- MacPherson s'est introduit dans le bureau d'Hellouin en utilisant le marteau.

Le portrait robot

Cliquez sur le cahier à dessins et sélectionnez les 8 paramètres qui composent le portrait robot du suspect. Les descriptions sont données par Isidor Petit, Nicolas et Mme Loiseau (regardez dans le carnet de notes les descriptions).
Par Isidor :

- petits yeux noirs écarquillés,
- pas de lunettes,
- larges sourcils épais,
- bouche large,
- lèvres minces,
- nez de boxer.

Par Nicolas :

- forte moustache noire,
- visage bien carré,
- yeux terribles et menaçants.

Cliquez sur la plume à encre pour valider le dessin. Il s'ajoute dans votre inventaire. Il existe un dessin du portrait robot dans le répertoire d'installation du jeu C:Post MortemTexturesPortraitRobotSC980011-6.jpg.

Le crochetage de portes

Attention, le kit de crochetage ne fonctionne qu'une seule fois. Dans la trousse à outils il y a 5 crochets. Sur la serrure il y a 4 emplacements. Donc il va falloir déterminer lesquels des 4 crochets sont nécessaires pour ouvrir la porte. En plaçant 4 crochets dans la serrure et en cliquant dessus, ils peuvent adopter 3 positions.
En cliquant sur la poignée les manches des crochets vont bouger :

- S'il bouge fortement, c'est que le crochet n'est pas dans le bon endroit dans la serrure.

Il faut le changer d'emplacement.

- S'il bouge faiblement, c'est que le crochet est au bon endroit dans la serrure mais qu'il n'est pas dans la bonne position. Il faut donc simplement le changer de position.
- S'il ne bouge pas, c'est que le crochet est au bon endroit dans la serrure et dans la bonne position.

En numérotant les 5 outils de gauche à droite de 1 à 5 et en nommant les 4 emplacements dans la serrure de A à D en commençant par ceux du haut A et B, puis en dessous C et D :
Pour la porte extérieure de la chambre 507 :

- A4 (position haute);
- B2 (position basse);
- C5 (position droite);
- D1 (position milieu).

Pour la porte extérieure du bureau de J. Hellouin :

- A4 (position basse);
- B2 (position haute);
- C5 (position droite);
- D1 (position milieu).

Les 5 différences sur la copie du tableau

Cherchez et entourez sur la copie du tableau les 5 erreurs de reproduction :

- La croix sur la tenture (en bas à droite);
- La momie dans le cercueil (en bas au centre);
- Un mât (à gauche de l'arbre mort);
- Deux ronds blancs (au centre à droite au dessus du tunnel);
- Un homme à genoux (en haut à droite).

Le labyrinthe de l'asile

Il faut déclencher les interrupteurs d'ouverture et de fermeture des différentes grilles de l'asile pour arriver jusqu'au bureau du Dr Kaufner : Le mouvement général est de faire le tour complet du couloir en prenant à gauche dès le départ. Puis d'avancer face à la dernière grille en face de la porte du bureau de Kaufner et repartez sur vos pas en prenant à gauche et jusqu'au point de départ. L'accès au bureau est alors dégagé.

L'astrolabe

Affichez successivement les trois dates recueillies sous les vitraux et actionnez le levier pour chacune des dates (14/01/1128, 24/06/1305 et 18/03/1314). Une porte cachée dans la bibliothèque s'ouvrira.
14 Janvier 1128 - La date de la création des templiers.
24 Juin 1305 - La date de la 1ère transmigration.
18 mars 1314 - La date de la mort de Molay.

L'alchimie

Le but est de reconstituer le somnifère qui a servi au meurtre dans la chambre 507. Sur 4 pylônes de la crypte il y a des inscriptions (un carré avec des chiffres, un dessin). Les carrés sont dits magiques car pour chaque ligne et chaque colonne lorsque l'on fait la somme des chiffres le résultat est toujours le même. Cela marche aussi pour les deux diagonales. Le résultat des carrés magiques est : 15, 34, 65 et 175. Il faut noter la correspondance entre ces résultats et le dessin qui est associé :
Pour 15 = roche / terre noire de Saturne.
Pour 34 = vent de Jupiter.
Pour 65 = feu de Mars.
Pour 175 = eau de Vénus.
Dans la recette d'alchimie il y a la correspondance entre les planètes et la matière contenue dans les fioles :
Saturne = racine de mandragore = noir.
Jupiter = azure = bleu.
Mars = soufre = rouge. V
énus = corail vert = vert.
Il ne reste plus qu'à déposer dans la fiole les bonnes doses de ces 4 produits à l'aide des cuillères qui donnent les mesures exactes de 50, 15, 10, 5 et 1 unités.
Soit : 15 doses de poudre de Saturne (noir);
34 doses de poudre de Jupiter (bleu);
65 doses de poudre de Mars (rouge);
175 doses de poudre de Venus (vert foncé).
Allumez la bougie de chauffage avec la boîte d'allumettes et la potion est réalisée. Si la potion n'est pas bien dosée il faut recommencer.

La révélation du livre de la crypte

Déposez l'anneau en métal au centre du livre et refermez les 4 griffes métalliques.
Regardez à gauche le schéma : il y a des lettres sur un ensemble de cercles.
La lettre A est placée sur le cercle 1 du centre.
La lettre D est placée sur le cercle 3.
La lettre N est placée sur le cercle 5.
Sur le mécanisme du livre, faites coulisser les anneaux pour obtenir l'alignement des lettre ADN de haut en bas.
Puis il faut jongler avec les 3 chiffres 1, 3 et 5 pour obtenir une phrase compréhensible.
La solution est d'afficher sur la griffe de gauche : 1 - - Et sur le griffe du bas : 5 3 -

La fresque du bistro de l'Alambic

Pour accéder à ce puzzle il faut avoir dans l'inventaire une bougie et avoir parlé à Bérénice de la fresque. En regardant de plus près la fresque la bougie va automatiquement s'allumer. En balayant l'ensemble de la fresque avec la bougie,

un ensemble d'éléments cachés va se révéler et apparaître automatiquement dans votre carnet à dessins. Il faut être très méticuleux car les éléments de dessin sont bien cachés et certains sont tout petits. Une fois les éléments sur la planche à dessins, vous devrez les assembler et reconstituer l'entrée de la station de métro "MOLITOR". Le modèle de la station est en photographie sur la table qui est juste devant la fresque. Il existe aussi un dessin de la station dans le répertoire d'installation du jeu C:Post MortemTexturesPortraitRobotSC980011-7.jpg. Pour assembler les éléments du dessin, cliquez dessus en maintenant la pression et déplacez les pièces les unes au bout des autres; elles s'attacheront automatiquement.
Voici où se cachent les lettres du mot MOLITOR :
M : en bas à droit au milieu des traits blancs.
O : à droite du genou de la femme.
L : en bas dans le coin gauche de la fresque.
I : à droite de la fresque et à gauche de la fleur blanche, sous le point jaune.
T : à droite du pied de la femme.
O : au milieu des points bleu, jaune et rouge.
R : en bas de la fresque sous le fessier de la femme.

Pour innocenter J. Hellouin

Pour récupérer tous les indices nécessaires à la libération d'Hellouin il faut impérativement entrer dans la salle de l'OSCCP avec une fausse lettre d'introduction faite par Bérénice à partir du model d'écriture de G. de Allepin récupéré sur son bureau (note sur l'état des finances de G. de Allepin). Il faut fournir toutes les preuves au commissaire Lebrun avant d'entrer en final dans la maison de G. de Allepin.
Les preuves sont : le couteau, l'ampoule de gaz, les 2 pièces d'or et de cuivre, et la lettre de Sophia Blake.

Postal

© Ripcord Games / Running With Scissors

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants :

CARRYMORE	Double vos munitions
DAWHOLEENCHILADA	Donne des armes
EXPLODARAMA	Donne des armes
FLAMENSTEIN	Donne des armes
GIMMEDAT	Donne tous les objets
HEALTHFUL	Vies infinies
HESSTILLGOOD	Résurection
IAMSOLAME	Invulnérabilité
THEBESTGUN	Donne le Shot Gun et 100 munitions
THERESNOPLACELIKEOZ	Termine le niveau en cours
THICKSKIN	Armure infinie

Postal 2

© Whiptail Interactive / Running With Scissors 2003

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (US)

Appuyez sur ~ou sur @ pour ouvrir la console et tapez **sissy** pour activer les cheats. Entrez ensuite l'un des codes suivants.

ALAMODE	God Mode (invincibilité)
BLOCKMYASS	Armure
BOYANDHISDOG	?
DOKKINCATS	?
FIREINYOURHOLE	Caméra roquette
HEALTHFUL	Santé au max
IAMSOLAME	Munition au max et invincibilité
IAMTHELAW	Uniforme de police
IAMTHEONE	?
IFEELFREE	Passe Muraille
JEWSFORJESUS	Plus d'argent
JONES	Plus de santé
LIKEABIRDY	Mode Vol (WALK pour désactiver)
LOTSAPUSSY	?
OASMA	?
PACKNHEAT	Toutes les armes lourdes
PAYLOAD	Plus de munitions (arme en cours)
PIGGYTREATS	?
ROCKINCATS	?
SLOWMO	Ralenti
SMACKDATASS	?
SWIMWITHFISHES	?
WHATCHUTALKINBOUT	?

JOUER PLUS LONGTEMPS (VERSION DÉMO)

Pendant la partie, appuyez sur la touche TAB et entrez le code : **GAMESTATE DEMOTIME 999999** ou **SETGAMESTATE DEMOTIME 999999** selon la version de la démo.

CHEAT CODES VERSION PATCHÉE 1337

Ces cheats ne fonctionnent qu'avec le patch 1337.

`BoppinCats`	Les chats ricochent
`Headshots`	1 tir à la tête suffit pour tuer.
`SplodinCats`	Désactiver "BoppinCats"

Pouce-Pouce Sauve le Zoo

© Ubisoft / Humongous Entertainment 1995

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Après avoir reçu la livraison de Mr Baldini , rendez vous au zoo en partant sur la droite de l'écran puis en suivant le sentier. Une fois arrivé en face de la barrière, appuyez sur l'interrupteur rouge au dessus du mégaphone. La barrière va s'ouvrir et vous pourrez ainsi entrer dans le zoo.

Sam l'Australien va alors récupérer sa marchandise puis vous donner ses instructions. Une fois la cinématique finie, rendez vous au Kiosque à Friandises, sur votre gauche et cliquez sur un chocolat chaud et un sachet de beignets pour les récupérer. Passez ensuite sous la bannière et pénétrez à l'intérieur-même du zoo. Vous avez alors le choix entre 3 directions.

Tout d'abord, dirigez vous vers le Royaume des Prairies, récupérez la bûche qui entrave votre chemin. Faites demi-tour et prenez cette fois-ci le Royaume des Glaces et récupérez la corde dans le compartiment marqué Zoo. Refaites à nouveau demi-tour et dirigez vous Royaume de la Jungle. Cliquez sur la liane afin de passer par dessus le crocodile. Continuez tout droit. Dans le compartiment en bois marqué Zoo, récupérez une boîte à outils. Sur ce, prenez à gauche. Passez devant la mère de Diabolo jusqu'à arriver Bassin de la Jungle. Complétez le radeau avec la bûche trouvée précédemment et cliquez sur votre fragile embarcation. Dirigez vous vers le fond de l'écran.

Passez devant le père de Zanzibar, mais évitez de prendre les rapides et continuez plutôt tout droit. Longez la cascade jusqu'à pouvoir débarquer. Suivez le panneau indiquant le point de " Vue Panoramique ". Une fois au sommet, sélectionnez la corde et placez la dans la cascade afin que Kenya puisse s'en servir pour monter. Vous avez alors retrouvé un animal sur six.

Revenez sur vos pas et entrez dans la grotte. Cliquez sur le gros rocher pour aider Masaï à le pousser, puis faites demi-tour. Reprenez le radeau et ramenez le là où vous l'avez trouvé à l'origine. Continuez à revenir sur vos pas jusqu'à l'arbre sur lequel les 3singes sont assis. Ce coup-ci, prenez le chemin de droite. Arrivé en face de Masaï, cliquez sur la manivelle pour ouvrir le pont-levis. Vous avez alors retrouvé deux animaux sur six.

Revenez à nouveau sur vos pas jusqu'à arriver à la place centrale du zoo. Prenez direction vers le Royaume des Prairies et son point de vue puis à droite, jusqu'à arriver devant Badaboum effrayé par une souris. Sélectionnez les beignets et placez-les à proximité de la souris. Celle-ci prendra alors les beignets et repartira dans son trou. Vous avez alors retrouvé trois animaux sur six.

Continuez à droite, jusqu'à la cabane à couleurs. Récupérez la pelle sur la gauche de l'écran et faites demi-tour. De retour au Point de Vue, allez à gauche toute jusqu'à l'extrêmité du chemin. Vous rencontrerez alors Galipette coincée dans un ruisseau asséchée à cause d'un barrage. Servez-vous de la boîte à outils pour abaisser le barrage en choisissant le bon écrou en fonction de celui exigé par ce barrage. L'eau coulera de nouveau et Galipette retournera chez elle. Vous avez alors retrouvé quatre animaux sur six.

Revenez à nouveau au point de vue puis au centre du Zoo, avant de vous diriger direction Royaume des Glaces. Là-bas, essayez de prendre l'unique chemin qui s'offre à vous. Vous déclencherez alors une avalanche. Remédiez à ce problème en creusant avec la pelle un chemin dans le tas de neige. Sur le plan suivant, vous verrez Diabolo frigorifié sous le pont. Donnez lui un chocolat chaud pour le réchauffer afin qu'il puisse repartir. Vous avez alors retrouvé cinq animaux sur six.

Continuez votre route en vous dirigeant tout à gauche de l'écran. Passez devant les pinguoins puis allez tout droit. Vous serez alors sur une plate-forme surélevée et apercevrez Zanzibar coincé sur un bloc de glace à la dérive. Avec l'aide d'un pingouin,cliquez sur les blocs de glace afin de construire un chemin pour qu'il puisse regagner le rivage. Cliquez d'abord sur le bloc en bas à droite puis sur celui en bas à gauche, ensuite sur celui en haut à droite, et enfin, sur celui en haut à gauche.

Vous avez alors retrouvé tous les animaux et pouvez enfin inaugurer le magnifique zoo de Tacoville.

Pour l'Or et la Gloire : La Route d'Eldorado

© Ubisoft / Revolution Software 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Espagne

Tulio et Miguel sont recherchés par les gardes de la ville. Il va falloir ne pas se faire prendre... D'un côté de la place, un garde bloque le passage, de l'autre vous devez payer 20 pesetas de taxe et vous n'avez en poche qu'un malheureux Peseta. Notez que les femmes ne payent pas de taxe. Commencez par arracher l'avis de recherche sur le mur puis allez parler au marchand de maïs et achetez-lui un sac avec l'unique pièce que vous possédez. Utilisez les graines pour attraper le poulet puis allez revendre l'animal au marchand de poulet pour gagner 5 pesetas. Il va maintenant falloir faire fructifier cet argent. Rendez-vous dans la porte au fond de l'écran et jouez aux dés avec l'homme assis à la table. Misez jusqu'à plumer l'individu qui se décidera finalement à mettre en jeu la carte menant à Eldorado. Après la partie, le garde sur la place quitte son poste vous laissant le champ libre.

Vous arrivez donc dans une nouvelle partie de la ville. Continuez par la ruelle au fond à droite de l'écran. Vous rencontrez un homme chargé de surveiller une grande porte derrière laquelle est enfermé El Diablo, impossible de l'ouvrir. Entrez dans la porte sous l'écriteau Via Alfredo et montez les escaliers pour continuer par l'autre porte. Un môme du nom de Don Mocoso vous empêche de passer en vous menaçant de son lance-pierres. Examinez le tonneau à gauche, Miguel se cachera à l'intérieur. Foncez sur le gamin pour le faire fuir (pour vous repérer le trou dans le tonneau indique l'avant). Ramassez l'arme que le garçon a laissée derrière lui puis poursuivez votre route. Entre temps les gardes changeront de position pour aller surveiller les docks. Faites le tour de la passerelle. Examinez la barrière. La robe étendue derrière pourrait vous être d'un grand secours à condition que vous arriviez à vous en emparer. Il faudra revenir plus tard. Passez par l'arche juste en face de vous pour rencontrer le " Grand Malezo ". Il prétend avoir vaincu le taureau El Diablo. Pourquoi ne pas aller demander confirmation auprès de l'homme qui garde le taureau ? C'est ce que vous décidez de faire. Apparemment Malezo n'est qu'un vantard. Retournez lui demandez de vous conter ses exploits et suivez-le jusqu'à la porte du taureau. Le gardien s'en va. Parlez encore à Malezo pour qu'il commence son récit. Lorsque vous le pourrez, allez ouvrir l'enclos du taureau. Rendez-vous à la fontaine où se trouvait Malezo et discutait avec Miguel pour élaborer un plan. Utilisez le lance-pierres sur El Diablo puis faites rapidement le tour de la ville pour revenir jusqu'à la palissade. Placardez l'avis de recherche et regardez la scène qui se déclenche. Récupérez la robe par terre puis revenez à la place du début. Tulio se déguisera en femme et vous pourrez facilement berner le garde posté devant les docks. Profitez de cet instant pour passer dans son dos avec Miguel. Vous devrez pour cela vous accroupir.

Vous arrivez aux docks. Ici, il est possible de passer la main à Miguel. Pour ce faire, utilisez son icône dans votre inventaire, ou parlez-lui directement. Examinez tout ce que vous pouvez avec Tulio et n'oubliez pas de regarder la petite structure devant l'âne. Examinez aussi le tonneau à côté puis tentez de passer derrière les gardes lorsque ceux-ci auront le dos tourné. Revenez vers Miguel et demandez-lui de se cacher dans le tonneau pour passer les gardes. S'il refuse, examinez une nouvelle fois le tonneau. Faufilez-vous derrière les deux gardes et emparez-vous d'une carotte et revenez parler à Tulio pour qu'il vous libère du tonneau. Attachez la carotte sur la ficelle devant l'âne, la machine se met en marche. Malheureusement, le tapis roulant ne vous amène pas au bon endroit. Pour inverser son sens, baissez le levier. Montez à l'échelle et cachez-vous dans un tonneau pour franchir le mur. Faites de même avec votre second personnage.

Navire

Ramassez la pomme à côté de Miguel et examinez le trou à rat pour faire sortir le rongeur. Escaladez le mur et envoyez la pomme à Altivo, le cheval de Cortes. Ce dernier vous fera parvenir une gaffe que vous pourrez utiliser pour attraper l'échelle. Montez et regardez à travers la grille. Prenez les biscuits à gauche. Le marin parlera dans son sommeil et

vous apprendra que le singe se prénomme Joséphine. Proposez des biscuits au singe en échange de clés. Vous pourrez prendre deux clés à la fois. Si vous en demandez une troisième, elle s'énervera et réveillera le matelot. Une fois que vous en aurez deux, reculez un peu et traversez la cale en vous accrochant aux barres du plafond. Tentez d'ouvrir la porte avec les deux clés que vous avez. Si ce ne sont pas les bonnes, retournez les échanger auprès du singe. Je ne sais pas si la couleur des clés utiles change à chaque fois, pour ma partie, il m'a fallu prendre les clés rouge et bleue. Entrez dans la nouvelle pièce. Avancez un peu pour vous faire repérer et renvoyer immédiatement dans la cale. En tombant, vous réveillerez Miguel.

Vous dirigez maintenant Miguel. Parlez à Tulio, regardez l'échelle, puis reparlez à Tulio. L'échelle est désormais accessible. Montez, traversez la cale et rendez-vous dans la salle aux canons. Miguel vous dit qu'il faut qu'il se déguise en matelot. Allez discrètement prendre le bandana qui traîne à côté du canon et vous voilà habillé comme un vrai marin (hum...). Le type dans la pièce vous demandera de vous mettre au travail. Il vous prêtera même ses chaussettes pour vous permettre d'astiquer les canons. Occupez-vous des deux premiers puis ramassez le paquet de biscuits par terre. Retournez auprès de Tulio et tentez d'ouvrir la grille. Par miracle, Altivo vous enverra une nouvelle gaffe. Utilisez-la pour maintenir la grille ouverte et placez les biscuits à l'intérieur pour piéger le rat. A l'aide d'une chaussette, récupérerez l'animal et allez le montrer au polisseur de canon. Il vous laissera alors tranquille pendant un bon moment. Trempez une chaussette dans le pichet de pétrole puis enflammez-la pour allumer un canon et percer la coque du bateau. La détonation réveille Tulio qui vous rejoint illico. Passez par le trou et longez la coque du navire. Miguel refusera de monter sur le pont et enverra Tulio à sa place.

Ramassez une pomme dans le tonneau et allez parler à Altivo pour le détacher et récupérer la corde. Utilisez la corde sur le gros anneau pour permettre à Miguel de vous rejoindre. Demandez à ce dernier de vous aider à faire descendre le bateau avec la poulie. Manque de bol, la poulie se casse et le bateau atterrit sur le pont. Ramassez une nouvelle pomme pour le cheval et placez-la sur la planche...

Forêt vierge

Ramassez une épée et dirigez-vous vers le gros rocher au fond de la plage. Coupez les branchages sur la gauche et engouffrez-vous dans la forêt. Vu que vous ne pouvez rien faire pour l'instant pour aider le petit animal face au serpent, continuez votre route. Ramassez la flûte par terre et revenez au serpent. Jouez un morceau pour le faire fuir et sauver Bibo. Revenez sur la plage et demandez à Miguel d'escalader le gros rocher. Coupez la liane pour le prendre. Retournez ensuite dans la forêt et demandez à Miguel de plier l'arbre. Accrochez la liane à Bibo et disposez l'animal sur l'arbre pour le propulser au sommet de la falaise. Il vous enverra la liane et vous pourrez alors monter.

Cassez une branche de l'arbre et avancez. Coincez la branche dans le tas de rochers et essayer de les faire tomber. Tulio n'étant pas assez fort, il passera le relais à Miguel. Une fois les rochers tombés, revenez et traversez la rivière. Utilisez le bouton d'action pour sauter sur les rochers et les genres de tortues. Pensez à éviter les poissons pour ne pas tomber. Vous devrez ensuite faire passer Miguel. Pour franchir le dernier saut, il faudra d'abord poussez un rocher à l'eau avec Tulio.

Suivez Miguel dans le passage à côté du crâne. Actionnez le levier pour ouvrir la porte. Malheureusement, vous perdrez Miguel pour un petit moment. Continuez donc tout seul. Abaissez le levier suivant et entrez dans la porte qui s'ouvre. Continuez ainsi jusqu'à ce que la porte du poisson soit ouverte. Entrez alors dans la mâchoire et actionnez le mécanisme pour monter... Miguel se retrouve dans un endroit similaire. Faites la même chose qu'avec Tulio jusqu'à ce que la porte de l'oiseau soit ouverte puis entrez dans la mâchoire. Les deux amis se retrouvent alors.

Placez Miguel sur le crâne de droite et actionnez le levier avec Tulio puis placez Tulio sur le crâne de gauche et actionnez le levier avec Miguel. Enfin, placez Miguel sur le crâne de droite, actionnez le levier avec Tulio, déplacez Miguel sur le crâne de gauche puis actionnez une dernière fois le levier ave Tulio. Descendez les escaliers puis ouvrez la porte avec le levier. Vous retrouvez Bibo. Tournez à gauche pour découvrir le rocher de la tête qui pleure. Faites le tour du rocher, et envoyez Bibo dans le trou. Poussez la statue de son socle et faîtes tomber le tas de rocher pour maintenir l'entrée ouverte. Poussez ensuite la statue en dehors du trou. Emparez-vous de la statue avec Tulio et allez la disposer dans l'emplacement prévu à cet effet juste avant le rocher qui pleure. L'eau s'arrêtera de couler. Escalader alors la paroi pour entrer dans l'oeil.

Jaguar

Après la longue cinématique, vous reprenez le contrôle des deux héros. Une fois encore, ils sont en bien mauvaise posture. Dirigez Tulio dans le coin en haut à gauche. La statue en bas à droite s'allumera. Avec Miguel, allez jusqu'à cette statue et jouez-lui un air de flûte. Elle acceptera alors de relever une partie du pont. Revenez un peu sur vos pas pour allumer la statue près de Tulio puis passez le relais à ce dernier. Allez ramasser la plaque d'or sur le squelette et apporter ce cadeau à la statue en haut à gauche. Continuez ensuite sur le chemin pour éclairer la statue en bas à gauche et passez le relais à Miguel. Cette statue exige quelque chose pour le plaisir du nez. Rien ne vaut la bonne vieille chaussette que vous avez gardée depuis l'épisode du bateau. Enfin, éclairez la dernière statue et passez à Tulio. Sautez pour arriver devant cette statue et tendez-lui un biscuit. Voilà, le pont est totalement reconstruit, il ne vous reste plus qu'à faire traverser les deux compères.

Pour traverser la mare de feu, sautez sur les rochers. Envoyez Miguel tout à droite (c'est à dire en bas de l'écran) et faites-le actionner le levier. Cela ouvrira la porte de l'autre côté. Envoyez justement Tulio vers là pour entrez dans la porte et actionnez l'autre levier. Les deux amis pourront ainsi se retrouver. A partir de maintenant, il faudra éviter de rencontrer des araignées pour ne pas avoir à recommencer cette séquence du début. Faites-les monter l'échelle. En haut, utiliser encore un levier et placer Tulio sur la plate-forme. Demandez ensuite à Miguel de vous faire monter. Descendez par les escaliers et actionnez le levier à côté. Demandez à Miguel de se placer sur la plate-forme puis faîtes-le vous rejoindre. Ramassez quelques fruits sur le buisson puis montez grâce à la plate-forme de gauche. Grimpez à l'échelle, actionnez le levier du bas, placez le fruit sous la dalle, attendez que l'araignée aille le manger puis écrasez-la en actionnant encore le levier. Tirez maintenant le levier du haut et assez à Tulio pour le faire monter. Continuez par la droite. Descendez les escaliers. Pour se débarrasser de cette araignée , attendez qu'elle soit sur la dalle de droite pour baisser le levier. Dès qu'elle sera rentrée dans son trou, relevez la dalle et montez les escaliers. Amenez ensuite votre autre personnage devant le levier. Lorsque l'araignée au-dessus ne se trouve pas dans le renfoncement, actionnez le levier pour monter le premier personnage. Ensuite, lorsque l'araignée se trouve tout à gauche, actionnez le levier du haut avec votre personnage qui se trouve à côté. Tirez le levier du bas, puis de suite sur celui du haut et montez les escaliers. Placez-vous sur la dalle à droite et au bon moment (c'est-à-dire lorsque l'araignée ne se trouve pas sur la dalle de gauche) actionnez le levier du haut pour réunir les deux compagnons. Sortez par la porte du haut.

Temple de l'eau

Miguel et Tulio se séparent. Suivez Miguel dans la porte de droite et ramassez le rouage par terre (sur la gauche). Remarquez l'écluse même si vous ne pouvez pas l'utiliser pour l'instant. Continuez par la porte de droite. Le levier sert à ouvrir la trappe au centre de la pièce, l'oeil de la statue semble intéressant mais impossible à prendre pour l'instant. Poursuivez par la salle du fond. Prenez le second rouage puis un troisième dans la pièce suivante. Revenez ensuite jusqu'à l'entrée du temple et continuez par la pièce du fond. Comme précédemment, le levier permet d'ouvrir la trappe du centre. Continuez. Une écluse mais pas moyen de l'utiliser. Poursuivez. Vous débouchez dans une nouvelle salle. Regardez au fond à gauche et disposez les trois rouages sur les tiges de bois. Vous gagnez lune pierre précieuse qui vous permet de franchir la porte jaune. Vous arrivez dans une autre pièce. Tentez d'ouvrir la grille et...

On passe à Miguel maintenant. Utilisez l'épée sur l'écluse puis la même épée sur le l'oeil de la statue dans la salle de droite. Revenez jusqu'à l'entrée, empruntez le passage du fond et continuez jusqu'à la salle à la porte jaune. Passez par la porte de droite. Utilisez l'épée sur cette écluse. Continuez et utilisez l'épée sur la dernière écluse. Là encore, une statue se réveille.

Retour à Tulio. Traversez tout le temple en quatrième vitesse jusqu'à la seconde trappe (celle de la partie droite) et attendez la statue devant le levier. Au moment où celui-ci se trouve sur la trappe, abaissez le levier pour le piéger. Faites de même avec Miguel (toujours avec la trappe de droite). Revenez à la troisième écluse et encore une fois, utilisez l'épée sur celle-ci puis retournez dans la salle avec la porte jaune pour retrouver Tulio. Allez tous deux dans la pièce du fond et actionnez le dernier levier. Il ne vous reste plus qu'à sortir du temple et admirer la séquence de fin.

Power Drive

© US Gold / Rage Software 1994

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES MOTS DE PASSE

```
Tour 2   43V2KXS2Y=74ZD-6n
Tour 3   4LV9;9CRJJ8HJB-DS
Tour 4   4KV2K47LBY;HJDXGY
Tour 5   8SV2;LBZP05BB9R7D
Tour 6   8KV9K4ZD4SQT3FY-J
Tour 7   HZV9HP884F5PIDYV5
Tour 8   R8V9HTKT=LT5;BSTK
Tour 9   B2V9PPFVQK0KX3SV9
```

CODE D'UNE AUTRE VERSION (?)

Le mot de passe suivant vous mènera directement au dernier niveau :
G2V9HFF4RKZCYGFYJ

VOITURES GRATUITES

Pour obtenir des voitures gratuites, à l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier PDRIVE.EXE. Au secteur 83, modifiez les chaînes de caractères suivantes :
Déplacement 88, remplacez la chaîne 32 35 30 30 30 par 30 30 30 30 30
Déplacement 97, remplacez la chaîne 32 37 30 30 30 par 30 30 30 30 30
Déplacement 106, remplacez la chaîne 33 34 30 30 30 par 30 30 30 30 30
Déplacement 115, remplacez la chaîne 33 38 30 30 30 par 30 30 30 30 30
Déplacement 124, remplacez la chaîne 36 32 30 30 30 par 30 30 30 30 30
Déplacement 133, remplacez la chaîne 36 35 30 30 30 par 30 30 30 30 30

ARGENT FACILE

Avec un éditeur hexadécimal, éditez le fichier PDRIVE.EXE au secteur 1093, déplacement 455. Remplacez la chaîne 30 30 30 32 38 par 39 39 30 30 30 . Vous commencerez ainsi vos parties avec 99 000 000 $! Attention : vous pouvez aller jusqu'a 99 999 999 $ mais si vous dépassez cette somme votre compte revient à 0.

PowerMonger

© Electronic Arts / Bullfrog 1992

GAGNER DU TEMPS

Demandez au capitaine d'inventer quelque chose. Mettez le jeu en vitesse rapide, puis faites une pause. Attendez quelques minutes. L'invention sera alors réalisée quand vous enlèverez la pause.

Powerslide

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

APOLLO	Utilisez la touche ALT pour faire décoller le véhicule
BLAST	Bouclier anti-collision
BOMB	Lance une bombe de votre véhicule sur la piste
BURN	Lance une roquette
GLIDER	Pas de frein (transforme la voiture en planneur)
HOVER	Mode Hover
ICBM	La voiture se comporte comme un missile
JUMP	Sauts
LIGHT	Nouvelle vue
LUNAR	Gravité lunaire
SLEEP	Vos adversaires ne peuvent pas tourner
SLIPPY	Réduit l'adhérence du véhicule
SPIDER	Pour grimper aux murs
STICKY	Augmente l'adhérence du béhicule
SUCK	les voitures sont attirées mutuellement
TIMEWARP	Les adversaires n'avancent plus
TWISTER	Tornade sur les véhicules adversaires
WARP	Ralentit tous les joueurs. Entrez-le une seconde fois pour ne ralentir que vos adversaires.

Au moment d'entrer votre nom, saisissez l'un des codes suivants :

JEFF	Accès aux niveaux avancés
AARONFOO	Accès aux niveaux experts
MEGASAXON	Accès à tous les niveaux

Praetorians

© Eidos Interactive / Pyro Studios 2003

CHANGER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

A l'aide d'un éditeur de textes (tel que le notepad), ouvrez votre fichier dans le répertoire Mes document/praetorians/profile/.
Cherchez la partie :

```
FILE_FASE "MisionesZZZ_Rio Arar.mis"
*DIFICULTAD
*VARIANTE 1 0
*VARIANTE 2 1
*VARIANTE 3 0
```

Choisissez la variante qui vous convient et associez-lui le chiffre 1. Si vous prenez la variante 1 ou 3, pensez à modifier le 1 de la variante 2 en 0.

DIX TROUPES DE LÉGIONNAIRES

En cours de jeu, appuyez sur la touche Entrée puis tapez 'caesar'. Appuyez à nouveau sur Entrée pour avoir 10 troupes de légionnaires.

Pray For Death

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au moment où s'affiche la liste des développeurs du jeu, entrez l'un des codes suivants (clavier AZERTY) :

`,EETTHEGUYS`	Jeu alternatif
`BLOOBQBLOOBQ`	?
`NEEDNOBQTTERIES`	?
`SEND,EFQSTER`	Jeu plus rapide
`TOONSOUND`	Sons différents
`YEOLDGQ,E`	?

Prehistorik

© Titus 1991

ENERGIE INFINIE

Avec un éditeur hexadécimal, éditez le fichier PREHISTO.EXE. Recherchez 9A 98 0A et remplacez par 9A 98 FF.

Prehistorik 2

© Titus 1993

POUR AVOIR 99 VIES

Pour avoir 99 vies dans ce jeu, allez dans le répertoire du jeu. A l'invite du DOS, tapez :
DEBUG PRE2.EXE

E 02B4 63

Premier Manager 3

+ D'INFOS FORUM

QUELQUES NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Réussir dans la gestion de clubs de foot, ça nécessite d'avoir un bon carnet d'adresses. Voici donc quelques numéros de téléphone, de quoi surmultiplier votre efficacité. Pour avoir de l'argent, tapez le 945475 au téléphone. Faites le 0 1 0870 pour avoir des joueurs et le 99718 143 pour obtenir un assistant super compétent.

Prey

© 2K Games / Human Head Software 2006

CHEAT CODES

Pendant le jeu, ouvrez la console en appuyant sur Ctrl + Alt + ² (ou Ctrl + Alt + ~ selon la version de votre jeu). Tapez ensuite l'un des codes suivants et validez avec la touche Entrée :

`give all`	Toutes les armes
`giveammo`	Le plein de munitions
`givehealth`	Le plein de santé
`god`	Invincibilité
`kill`	Se suicider
`noclip`	Mode fantôme
`notarget`	Invisibilité

`spawn X` : remplacez X par ce que vous souhaitez faire apparaître (liste ci-dessous) :

monster_centurion
monster_fodder
monster_hound
monster_hunter
monster_mutate
weapon_wrench
weapon_bow (spiritbow)
weapon_rifle
weapon_hiderweapon (acid rifle)
weapon_autocannon
weapon_rocketlauncher
weapon_soulstripper
weapon_crawlergrenade

MODE CASINO

Une fois que vous avez terminé le jeu, allez dans le menu principal et recommencez une nouvelle partie. Vous allez voir le "Casino mode" au-dessus du mode "Normal". Cela vous permettra de jouer aux jeux du casino se trouvant dans le bar de Jen (1er niveau).

NIVEAU DE DIFFICULTÉ "CHEROKEE"

Pour débloquer le mode Cherokee, qui est en fait un mode difficile, il vous suffit de terminer le jeu en mode normal.

GALERIES

Galerie 1

Terminer le jeu en difficulté Normal.

Galerie 2

Terminer le jeu en difficulté Cherokee.

Primal Prey

© Sunstorm / Arush Entertainment

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR TOUTES LES ARMES GRATUITEMENT

Dans le répertoire du jeu, cherchez et ouvrez (avec notepad) les fichiers .sss. Il ne vous reste plus qu'à modifier le prix des armes (mettez les à 0). Vous allez voir projectils.sss ouvrez le avec le bloc note windows et
mettez 0 dans le prix des armes. Par exemple :

//////////
// Shotgun
//////////

price : 0

PLUS D'ARGENT

Tapez MOMONEY à l'écran de l'inventaire.

CHEAT MODE

Allez sur l'écran de chasse et appuyez sur F12. Entrez l'un des codes suivants.

`ACTOR FIND x`	Allez au prochain dino de cette race (x=race)
`DINOGOD`	God mode Hunting

Primitive Wars

© Arxel Tribe / Wizard Soft 2001

MODIFIER SA SAUVEGARDE

Sauvegardez votre partie puis entrez dans l'éditeur de niveau. Cherchez votre fichier de sauvegarde et éditez-le en modifiant tous les paramètres souhaités.

VOIR LA FIN

Pour voir la scène de fin du jeu appuyez sur la touche ENTER et tapez : **show ending story.** sans oublier le point.

Prince of Persia

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

NOUVEAUX PERSONNAGES

Le prince et Farah (Les Sables du Temps)

Allez dans la section Extras / Gestion d'apparences. Ouvrez la boîte de saisie des codes avec le bouton indiqué et entrez le code **525858542** pour débloquer le prince et Farah tels qu'ils apparaissent dans la trilogie des Sables du Temps.

Jade (Beyond Good & Evil)

Terminez le jeu une fois.

Altair (Assassin's Creed)

1ère méthode : Au menu principal, allez dans la section du contenu exclusif et créez un compte Ubisoft. Sélectionnez ensuite la skin d'Altair pour le prince.

2ème méthode : Allez dans la section Extras / Gestion d'apparences. Ouvrez la boîte de saisie des codes avec le bouton indiqué et entrez le code **13372805** pour débloquer le prince version Altair.

Prototype du prince et d'Elika

Collectez les 1001 sphères de lumière et battez le boss de fin.

LE PIÈGE DE LA CONCUBINE

Lorsque vous affrontez pour la dernière fois la concubine dans son repaire, vous devez résoudre une énigme assez déroutante. La solution ne consiste pas à déplacer l'ordre des trois Elika qui apparaissent devant vous, ni de les frapper à l'infini. Ce sont les paroles de la concubine qui vous mettront sur la voie : "Irais-tu jusqu'à te sacrifier pour elle ?". Vous devez donc sauter dans le vide pour forcer la véritable Elika à venir vous sauver.

SOLUTION COMPLÈTE

En Pleine Tempête

Commencez votre aventure en suivant Elika. Suivez les indications à l'écran et appuyez sur la touche de saut pour sauter au dessus des trous. Si vous tombez, escaladez le mur pour remonter. Continuez de la suivre jusqu'à ce que

vous rencontriez vos premiers adversaires.

Suivez les indications pour exécuter vos attaques et comprendre les bases du combat. Poursuivez votre poursuite d'Elika pour apprendre d'autres mouvements et franchissez les obstacles. Combattez d'autres ennemis sur le chemin. Portez Elika dans vos bras.

Passez le tunnel et combattez le garde qui vous attend au bout du chemin. Suivez encore les indications pour apprendre de nouvelles attaques. Avancez, grimpez au mur et sautez d'une plate-forme à une autre. C'est Elika qui vous suit maintenant. Marchez sur les murs pour atteindre des plates-formes plus lointaines. Combattez un autre garde en suivant les consignes qui s'affichent. Après la fuite du premier, battez le second et continuez votre chemin vers le temple.

Le Temple

Avancez et laissez-vous glisser le long du mur en utilisant votre gant. Suivez ensuite Elika jusqu'au temple et montez les marches. Une fois en haut, grimpez sur le mur de gauche et accrochez-vous au rebord la fissure dans le mur. Continuez votre escalade jusqu'au sommet. Actionnez ensuite le tourniquet pour ouvrir la porte. Descendez alors dans sa direction en utilisant le gantelet et entrez. Avancez dans le couloir. Avec l'aide d'Elika sautez sur l'interrupteur de droite et abaissez-le. Entrez maintenant dans la salle où se trouve l'arbre.

Vous devez maintenant combattre le père d'Elika. Utilisez vos différentes attaques et bloquez rapidement les coups de votre adversaire quand il vous contre. Appuyez sur la touche de magie pour recourir aux attaques magiques d'Elika et enchaînez en appuyant sur la touche de saut pour effectuer des attaques acrobatiques. Vous pouvez aussi contrer les attaques de votre adversaire. Après sa première défaite, il coupera l'arbre au centre. Vous devez alors combattre un soldat d'Ahriman. Utilisez les attaques magiques d'Elika suivies par des attaques acrobatiques. Si le monstre vous projette au sol, elle vous apportera son aide. Ceci dit, entre temps votre ennemi regagnera de la santé. Utilisez un combo avec Elika qui est particulièrement efficace.

Après avoir vaincu votre ennemi, sautez de plate-forme en plate-forme et marchez sur le mur de droite pour atteindre le rebord. Allez à gauche et sautez sur la plate-forme. Suivez ensuite le chemin qui monte en direction de la porte. Affrontez un nouvel ennemi et éliminez-le avec les combos exécutés avec Elika ou projetez-le à l'extérieur de la plate-forme. Sautez ensuite sur l'anneau pour l'abaisser et ouvrez la porte. Avancez lentement pour voir le sol s'effondrer tout en évitant les trous. Si la plate-forme d'en face est trop loin, marchez sur les murs et sautez ensuite. Elika vous aidera pour effectuer le dernier saut.

Après la scène cinématique, vous pourrez choisir la zone dans laquelle vous pourrez débuter avec votre carte et devrez alors les purifier toutes et récolter les sphères de lumière.

La Citadelle en Ruines

La Porte du Roi

La porte se trouve à l'extrême gauche du temple. Avancez dans la zone corrompue. Pour atteindre la " Porte du Roi " vous devez passer par un chemin qui nécessite une agilité extrême. Sautez au dessus du gouffre avec l'aide d'Elika. Avancez ensuite et montez la pente. Accrochez-vous au rebord de gauche et avancez à droite. Sautez en bas et avancez vers l'anneau. Grimpez sur le mur et quand vous arriverez à l'anneau utilisez la touche du gantelet pour vous hisser en haut.

Continuez votre ascension et marchez sur le mur gauche en utilisant l'anneau en chemin. Sautez sur la barre et utilisez les anneaux pour vous hisser au sommet. Sautez ensuite sur les deux barres et avancez sur la poutre. Sautez vers la plate-forme d'en face, avancez et sautez sur une autre poutre. Grimpez sur le mur pour atteindre le haut. Grimpez sur le rebord jusqu'au sommet et sautez de poutre en poutre jusqu'à la plate-forme suivante. Grimpez sur la poutre pour atteindre le rebord, tournez à droite et suivez le chemin pour atteindre l'entrée de la citadelle.

Vous devez maintenant atteindre le sommet de la tour où se trouve la Terre Fertile. Allez à gauche, sautez sur les poutres et la barre pour atteindre la plate-forme. Faites face ensuite à la tour centrale et sautez vers la colonne. Sautez vers les plantes et avancez à gauche jusqu'à la plate-forme. Sautez maintenant de colonne en colonne pour atteindre l'autre rive. Marchez sur le mur pour atteindre les plantes et avancez à gauche. Sautez sur la plate-forme, avancez et sautez sur la colonne. Montez et sautez sur la plate-forme en bois. Sautez ensuite vers une autre colonne, marchez sur le toit et utilisez l'anneau pour avancer. Avancez maintenant et sautez de poutre en poutre pour atteindre la colonne. Sautez sur la plate-forme, avancez et marchez sur le mur jusqu'aux plantes et grimpez jusqu'au sommet pour rencontrer le chasseur.

Evitez la substance noire appelée " Corruption " que votre ennemi crache et ruez-vous dessus. Combinez les attaques au sabre avec celle au gantelet pour le projeter. Bloquez ses coups lorsqu'il contre-attaque et attendez qu'il finisse sont assaut pour reprendre le combat. Après l'avoir terrassé, approchez au centre de la plate-forme pour purifier les terres. Appuyez sur la touche de magie répétitivement pour les purifier. Vous devrez maintenant récolter les sphères de lumières pour qu'Elika retrouve ses forces.

Commencez par récupérer celles qui se trouvent sur la plate-forme où le combat s'est déroulé. Ceci fait, ouvrez le portail avec l'anneau à sa droite. Avancez sur la poutre et sautez vers la colonne en ramassant les sphères en chemin. Elles se trouvent au tour de la tourelle centrale. Pour les récupérer, vous pouvez refaire le chemin inverse vers la sortie pour revenir vers la tourelle. Mais au lieu d'y entrer, dépassez-la et continuez votre chemin en passant par les barres suspendues et les poutres. Il ne vous restera alors que cinq sphères que vous pourrez obtenir une fois le " Pouvoir Rouge " acquis. Prenez la route vers la sortie et dirigez-vous vers la vallée en ramassant les sphères en chemin.

La Vallée

Le Chaudron

En sortant de la citadelle en ruine par la porte du roi, tournez à gauche vers la vallée. Grimpez sur les plantes et tournez à droite pour descendre. Marchez sur le mur de gauche, accrochez-vous au rebord et marchez encore sur le mur pour atteindre une autre plate-forme. Marchez sur le mur gauche puis sur celui de droite, grimpez sur les plantes et sautez sur une nouvelle plate-forme. Utilisez les plantes pour atteindre une autre plate-forme. Grimpez et sautez vers la gauche pour atteindre l'entrée.

Sautez vers les plantes qui se trouvent à gauche. Hissez-vous au sommet aussitôt que le niveau de liquide noir qui représente la " Corruption " augmente. Passez alors par la poutre et laissez-vous glisser sur la plate-forme suivante. Sautez avant de tomber pour atteindre une nouvelle plate-forme. Grimpez sur les plantes, avancez et sautez de poutre en poutre. Grimpez sur de nouvelles plantes et montez au sommet. Avancez et glissez sur la plate-forme inclinée. Sautez ensuite en direction de la pente et avancez rapidement en sautant sur les perches pour atteindre les colonnes. Sautez sur la seconde. Aidez-vous de votre gantelet pour vous accrocher à l'anneau et montez au sommet. Sautez maintenant vers la plate-forme centrale et allez à droite. Sautez sur la plate-forme au loin à droite avec l'aide d'Elika. Montez maintenant sur la poutre et sautez à droite. Glissez sur la plate-forme et sautez avant de tomber pour atteindre l'Alchimiste.

Ses attaques sont redoutables mais il est assez lent et vous pouvez le contrer facilement. Exécutez les attaques magiques d'Elika combinées avec celles qui utilisent le sabre. Si vous êtes assez proche de lui, projetez-le à l'aide du pouvoir de votre gantelet. Attention de ne pas tomber ou de marcher dans la " Corruption " (le liquide noir) qui vous encercle. Restez sur vos gardes et ne permettez pas à votre ennemi de vous mettre à terre sinon il recouvrira un peu de santé. Après le combat, approchez-vous du centre et purifiez la zone à l'aide des pouvoir d'Elika. Ramassez ensuite les sphères de lumière éparpillées ici. Les cinq dernières sphères ont besoin du " Pouvoir Vert ".

Commencez par les quatre premières sphères qui se trouvent sur la plate-forme où vous avez battu l'Alchimiste. Sautez maintenant vers la structure centrale pour prendre une autre sphère et vous accrocher aux plantes. Descendez et récoltez les sphères en chemin. Ramassez celles qui se trouvent sur la plate-forme et allez à gauche. Marchez sur le mur gauche et accrochez-vous au rebord. Sautez ensuite en arrière avec l'aide d'Elika pour atterrir sur un tuyau et récupérer d'autres sphères. Revenez ensuite sur le rebord et marchez sur le mur de gauche. Sautez ensuite sur celui de

droite et avancez en ramassant les sphères de lumière. Avancez maintenant et sautez sur la plate-forme où se trouve un garde ennemi. Eliminez-le et rebroussez chemin mais par le côté gauche cette fois.

Prenez maintenant le chemin de la sortie et ramassez les sphères. Une fois devant la porte, ne sortez pas mais suivez le chemin qui mène vers la plate-forme où s'est déroulé le combat pour ramasser de nouvelles sphères. Revenez ensuite à la porte de sortie et sortez. Tournez à droite pour en ramasser sur le chemin qui mène à la grotte.

Palais Royal

La Grotte

Avancez et sautez vers le pilier puis sur la plate-forme. Utilisez maintenant les deux piliers pour atteindre l'autre rive. Sautez d'un pilier à une plate-forme pour atteindre le Palais Royal. Allez à droite et sautez de mur en mur jusqu'à la porte d'entrée. Commencez par sauter sur les barres à gauche puis de colonne en colonne pour atteindre une nouvelle plate-forme. La terre fertile à purifier se trouve tout en bas et vous devez utiliser les colonnes pour l'atteindre. Sautez vers la première colonne puis vers la seconde qui disparaîtra subitement.

Vous tomberez alors sur la Terre Fertile et Elika sera prise au piège de la Concubine. Allez vers la poutre au bout de la plate-forme en face d'Elika et sautez. Montez au sommet et sautez sur la plate-forme. Suivez le chemin de gauche et sautez sur la poutre, sur la plate-forme puis sur une autre poutre. Utilisez ensuite les deux perches. Marchez maintenant sur le mur pour atteindre votre ennemi. Pour le faire disparaître, frappez-le avec votre sabre. Ce n'était qu'une illusion... Revenez maintenant à la plate-forme centrale et empruntez le même chemin mais allez cette fois à gauche pour atteindre la Concubine. Frappez-la pour comprendre l'illusion.

Revenez maintenant à la plate-forme centrale et sautez de la poutre derrière Elika vers la colonne. Sautez sur le mur et utilisez le gantelet avec l'anneau pour vous hisser au sommet. Sautez sur la plate-forme inclinée située à gauche et avant de tomber sautez à nouveau pour atteindre les perches. Continuez votre route vers la troisième illusion et donnez un coup de sabre pour révéler, enfin, la vraie position de votre ennemie.

Sautez vers la plate-forme centrale pour combattre cette fois la véritable Concubine. Avant le combat, Elika est parvenue à se libérer et se joindra à vous. Évitez de combattre près des bords et ne pensez pas à la pousser vers l'extérieur, elle contrera votre attaque et vous poussera à son tour dans le vide. Bloquez ses coups et restez proche d'elle pour déclencher une attaque combinée avec Elika. Ne laissez pas le temps à votre adversaire de réagir et attaquez sans relâche. S'il y a accrochage, appuyez rapidement sur la touche indiquée à l'écran pour gagner le duel et repousser ainsi votre ennemie. Après le combat, allez au centre de la plate-forme et purifiez la zone avec Elika.

La collecte de sphères débute. Commencez comme toujours par celles qui se trouvent sur la plate-forme circulaire. Ramassez ensuite les sphères dans les zones où se trouvaient les illusions de la Concubine. Allez à l'opposé de la route qui mène à la sortie et sautez sur la colonne. Ramassez les sphères en chemin et escaladez le mur. Une fois en haut, sautez à droite en passant de colonne en colonne et suivez le chemin vers la sortie en ramassant les sphères. Rebroussez ensuite votre chemin vers l'intérieur pour ramasser les sphères qui se trouvent en haut à droite.

Revenez à nouveau à l'entrée en hauteur et descendez en bas à gauche pour trouver d'autres sphères. Complétez cette récolte et dirigez-vous vers les portes de la cité des lumières.

La Cité de Lumière

Les Portes de la Cité

Sautez sur la plate-forme d'en face. Glissez et sautez avant de tomber. Avancez vers le mur de droite et grimpez sur les plantes pour atteindre le sommet. Marchez à nouveau sur le mur de droite, accrochez-vous aux plantes et marchez une nouvelle fois sur le mur vers la gauche pour atteindre la plate-forme. Sautez maintenant sur la colonne puis directement sur une autre plate-forme. Sautez de colonne en colonne pour atteindre une nouvelle plate-forme. Sautez enfin en

direction du guerrier que vous devrez combattre.

Il est invincible et le seul moyen de le battre est de le pousser hors de la plate-forme. Pour ce faire, menez le combat près du bord et utilisez une attaque avec Elika pour passer entre les jambes du monstre et l'attaquer par derrière. Quand il essaye de vous écraser, appuyez rapidement sur la touche d'attaque pour le repousser avec l'aide d'Elika. Si cela ne vous réussit pas, réutilisez cette tactique pour l'envoyer dans les abysses. Purifiez ensuite les Terres avec Elika en appuyant répétitivement sur la touche de magie.

Vous devez maintenant récolter les sphères de lumière de la zone. Commencez par les cinq sphères qui se trouvent sur la plate-forme. Accrochez-vous ensuite au bord et déplacez-vous vers les deux autres sphères. Allez maintenant à gauche de la porte, sautez vers la plate-forme inclinée et prenez la sphère en chemin. Escaladez ensuite le mur et prenez une autre sphère. Grimpez maintenant en direction des plantes et suivez le chemin à gauche pour ramasser les sphères. Marchez sur le mur et sautez vers la colonne. Sautez vers le mur pour prendre deux autres sphères et revenez à la colonne.

Passez de colonne en colonne et récupérez la sphère en chemin. Sautez ensuite sur la plate-forme et prenez une nouvelle sphère. Sautez à droite pour prendre une nouvelle sphère et revenez sur la plate-forme. Sautez sur la plate-forme en bois et escaladez le mur en direction d'une nouvelle zone. Prenez le chemin qui mène aux Portes de la Cité et ramassez les sphères dans la zone. Revenez à la plate-forme où vous avez combattu le monstre tout en ramassant les sphères en chemin. Avancez vers la plate-forme en face de celle en bois et prenez le chemin de droite. Glissez et ramassez une autre sphère. Courez ensuite sur le mur pour en récupérer une nouvelle. Allez vers le second massif de plantes qui se trouve à gauche et grimpez en haut sur le mur pour en récupérer deux nouvelles. Continuez votre route jusqu'à la plate-forme où se trouve un nouveau monstre. Eliminez-le et prenez le chemin de retour en direction des portes que vous avez empruntées.

De la porte, courez sur le mur de gauche et appuyez sur la touche du gantelet quand le Prince s'accroche à l'anneau continuez votre route et ramassez les sphères. Allez ensuite vers les Terres Fertiles en passant par le côté gauche afin de ramasser les autres sphères présentes ici. Il y a une suspendue dans le vide à droite, sautez et glissez le long du mur pour la récupérer. Sautez ensuite en arrière et appuyez sur la touche de magie pour obtenir l'aide d'Elika. Continuez ensuite votre route vers les portes. Les cinq sphères restantes ont besoin d'un pouvoir spécial pour être obtenues.

Le Temple

Revenez au temple et allez sur la plaque rouge pour apprendre le pouvoir " Pas d'Ormazd ". Avant de vous téléporter vers une nouvelle zone, apprenez comment utiliser ce pouvoir. Marchez sur le mur de droite et accrochez-vous au support rouge et appuyez sur le bouton de magie pour vous catapulter vers un autre support. Avec ce pouvoir, vous pouvez récolter les cinq sphères restantes dans la zone Portes du Roi.

La Citadelle en Ruines

Le Temple du Soleil

Du temple, téléportez-vous vers les Portes du Roi et sélectionnez le Temple du Soleil sur la carte. Demandez à Elika de vous indiquer le chemin en appuyant sur la touche de magie. Sortez par la porte et sautez vers la colonne. Glissez jusqu'en bas et allez sur le chemin de gauche en sautant sur les poutres et les barres. Faites-vous aider par Elika pour le dernier saut et grimpez sur les plantes. Continuez votre route jusqu'à la plate-forme inclinée. Marchez sur le mur de gauche puis sur celui de droite pour atteindre une plate-forme qui comporte un ennemi.

Eliminez-le ou projetez-le hors de la plate-forme pour pouvoir continuer. Sautez sur le rebord droit et allez à gauche. Marchez sur le mur de droite puis sur celui de gauche et sautez sur la plate-forme. Sautez et glissez sur la plate-forme inclinée. Sautez enfin avec l'aide d'Elika pour atteindre le temple.

La Terre Fertile se trouve au dessus de vous. Sautez à l'aide d'Elika vers le support rouge. Appuyez sur la touche de

magie pour passer d'un support à l'autre jusqu'à l'attaque du chasseur. Combattez-le en enchaînant les combos de sabres et les attaques aériennes. Après sa fuite, grimpez vers le support rouge et catapultez-vous vers les autres supports. Une fois sur la plate-forme, le chasseur fera surgir de la " Corruption " du mur. Vous devez avancer prudemment pour éviter de toucher ce liquide noir.

Commencez par vous accrocher au rebord et allez à droite. Sautez vers celui de droite quand le liquide descend. Descendez ensuite lorsque le chemin est libre. Continuez maintenant votre route en ayant un bon timing afin d'éviter les flaques de " Corruption " qui s'écoulent du mur. Deux flaques protègent le support rouge. Attendez qu'elles se séparent pour passer entre elles et catapultez-vous vers une autre plate-forme en passant par de nouveaux supports rouges.

Grimpez sur le mur et sautez en arrière pour atteindre le pilier. Montez et sautez vers un autre rebord. Grimpez et sautez vers un nouveau pilier. Montez et sautez vers le rebord au-dessus. Allez à gauche en évitant de croiser le chemin des flaques de " Corruption ". Maintenant, pour descendre tout en bas vous devrez bien calculer la trajectoire des flaques pour les éviter. Attendez que les premières flaques passent à droite et glissez avec votre gantelet jusqu'en bas.
Marchez sur le mur et utilisez le support rouge. Après le saut sur le second support, marchez sur le mur et sautez rapidement vers la colonne. Sautez ensuite de barre en barre avec l'aide d'Elika pour atteindre la Terre à purifier. Le chasseur est également présent ici mais il est affaibli par le combat précédent. Ne changez rien à votre tactique et approchez-vous de lui pour bien exécuter vos combos avec Elika. S'il vous crache de l'encre dessus, reculez et tournez en cercle pour éviter ses attaques auxquelles vous ne pouvez pas riposter. Avancez ensuite au centre de la plate-forme et purifiez la Terre. Commencez maintenant la récolte des sphères en débutant par les trois qui se trouvent sur la plate-forme.

Allez ensuite à droite et sautez sur le support rouge. Vous arrivez devant l'entrée du temple. Commencez par récolter les sphères du côté gauche jusqu'à la frontière avec la zone corrompue suivante. Revenez ensuite à l'entrée et allez du côté droit. Récoltez les sphères jusqu'à la frontière et affrontez, si vous le voulez, un garde ennemi. Le mieux est de le pousser à l'extérieur de la plate-forme et d'abréger ainsi le combat.

Revenez ensuite à l'entrée et utilisez les supports rouges pour vous catapulter vers une nouvelle plate-forme. Ici, vous devez sauter de mur en mur avec l'aide d'Elika pour récolter toutes les sphères qui se trouvent en haut pour atteindre la poutre. Glissez ensuite en utilisant le gantelet jusqu'en bas. Suivez le même chemin qui vous a conduit vers la Terre Fertile pour ramasser les sphères en chemin. Les cinq dernières sphères requièrent le " Pouvoir Vert " pour les atteindre.

Le Temple

Revenez au temple et avancez vers les plaques pour retrouver le père d'Elika. Il est victime de la " Corruption " qui s'empare de lui petit à petit. Vous devez le combattre pour pouvoir continuer votre aventure. N'utilisez pas trop souvent vos sabres, ces attaques se contre facilement. Utilisez de préférence les attaques aériennes suivis par des attaques avec le gantelet pour que votre ennemi prenne la fuite. Allez ensuite sur la plaque jaune pour prendre le pouvoir " Ailes d'Ormazd " qui vous permet avec le pouvoir rouge d'accéder à toutes les zones de la citadelle en ruines. Entraînez-vous à utiliser ce pouvoir avant de revenir au monde réel. Avec lui, vous pouvez contrôler la direction de votre vol. Il vous permet également de prendre les cinq sphères qui sont encore présentes de la grotte.

La Citadelle en Ruines

La Terre de Ralliement

Téléportez-vous vers le Temple du Soleil et demandez votre route à Elika. Suivez la lumière vers une nouvelle zone corrompue. Sautez sur la plaque rouge pour revenir à la porte d'entrée. De cet endroit, suivez le chemin à gauche et montez au sommet pour combattre un gardien ennemi. Restez au bord et lancez une attaque aérienne suivie de coups de sabre pour projeter votre ennemi hors de la plate-forme.

Sautez sur le rebord de droite et allez à droite en choisissant le bon timing pour passer entre les boules de " Corruption

". Sautez vers un autre rebord et glissez en évitant les boules. Marchez ensuite sur le mur à droite et descendez vers le rebord plus bas. Passez à droite entre les deux boules de " Corruption ". Marchez sur le mur et sautez sur la poutre de la plate-forme.

Avancez et sautez sur le mur d'en face. Marchez-y et sautez sur les plantes situées à gauche. Marchez sur le mur et sautez en direction de l'extrémité l'autre mur pour éviter l'écoulement d'eau. Grimpez ensuite sur les plantes. Allez à droite, marchez sur le mur et sautez vers la plate-forme. Marchez sur le mur en direction de la plaque jaune et appuyez sur le bouton de magie. Evitez les obstacles pendant votre vol pour atteindre une nouvelle plaque. Evitez d'autres obstacles en chemin pour atterrir devant une plaque jaune. Activez-la pour atteindre la plate-forme circulaire.

Le chasseur vous attaque une nouvelle fois. Il est encore plus puissant et dispose d'un nouveau pouvoir à sa disposition. Quand il devient bleu, l'attaque de sabre et la seule qui peut lui faire mal et le faire revenir à son état normal. Attention de ne pas rester sur le rebord en bois de la plate-forme, il n'est pas fixe et se replie quand l'ennemi change d'état. La meilleure façon de repousser le chasseur et de le faire tomber de la plate-forme. Vous pouvez même le laisser vous mettre à terre pour appuyer ensuite sur le bon bouton au bon moment pour contrer sa prise et ainsi le projeter.

Montez maintenant la petite pente en utilisant le gantelet avec l'anneau et purifiez la zone. Ramassez les sphères qui se trouvent sur place. Activez ensuite la plaque jaune pour revenir vers la plate-forme où se trouve la première plaque jaune. Marchez ensuite sur le mur de gauche et sautez de mur en mur tout en récoltant les sphères en chemin. Continuez jusqu'à la limite de la zone. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la plate-forme qui contient la plaque jaune et activez-la.

Collectez la sphère en chemin jusqu'à la prochaine plaque. Ramassez les sphères qui entourent la nouvelle plaque. Passez ensuite de plaque en plaque pour revenir au point de départ. Cette fois prenez le chemin de gauche. Avancez en récoltant les sphères pour atteindre la limite du Temple du Soleil. Revenez ensuite par le chemin le plus haut possible afin de récolter les sphères restantes. Pour récupérer les dernières cinq sphères, vous devrez obtenir le " Pouvoir Bleu ".

La Tour des Martyrs

Téléportez-vous vers le Temple du Soleil. Sélectionnez la Tour des Martyrs sur votre carte et demandez votre chemin à Elika. Suivez la lumière pour retrouver votre chemin. Après les sauts avec les plaques rouges, avancez sur chemin de droite et sautez de pilier en pilier pour atteindre une plate-forme avec un soldat. Restez près du bord et quand l'ennemi s'approche de vous, effectuez une attaque aérienne et poussez-le dans le vide.

Utilisez ensuite les piliers et les anneaux pour atteindre la plate-forme suivante. Sautez ensuite de mur en mur pour arriver à destination. Sautez de poutre en poutre pour atteindre la plaque jaune. Evitez les obstacles pour vous retrouver devant le chasseur qui vous tend un piège. Pour sortir, accrochez-vous au rebord, allez à droite et glissez avec le gantelet jusqu'en bas.

Cette nouvelle zone est inondée de " Corruption ". Attendez le passage de la boule de corruption pour courir sur le mur gauche et sautez sur la barre. De là, courez sur le mur d'en face et sautez sur le rebord. Avancez à droite et répétez les mêmes actions pour atteindre la plate-forme. Sautez ensuite de poutre en poutre et sautez vers le mur d'en face avec l'aide d'Elika. Grimpez en haut, marchez sur le mur de droite et sautez en direction de la barre. Marchez sur un nouveau mur et sautez vers le rebord. Allez à droite sautez sur la barre puis sur le rebord afin de vous hissez vers le sommet.

Vous devez à nouveau affronter le chasseur. Vous ne pouvez pas le jeter hors de la plate-forme puisque la zone est fermée. Enchaînez les combos avec Elika et utilisez votre gantelet quand il est proche de vous. Après sa fuite, accrochez-vous au rebord et grimpez au dessus pour atteindre la Terre Fertile à purifier. Marchez sur les murs et sautez de perche en perche pour rejoindre le rebord.
Allez à droite et grimpez en haut puis sautez sur la plateforme située à droite.

Evitez les flaques de " Corruption " et avancez vers le coin où se trouve un rebord et sautez dessus. Evitez la " Corruption " et marchez sur le mur pour atteindre l'anneau. Déplacez-le avec votre gantelet pour faire apparaître une poutre. Revenez maintenant devant la plaque jaune et utilisez-la pour atteindre les perches.

Utilisez les perches et le mur pour atteindre le rebord. Hissez-vous vers le sommet. Avancez au centre et purifiez cette zone avec Elika en appuyant répétitivement sur le bouton de magie. Descendez de la zone dans laquelle vous étiez et ramassez les sphères en remontant à la surface.

Utilisez ensuite la plaque jaune de cette zone pour atteindre une autre plate-forme. Il y a des sphères des deux côtés de la plate-forme. Commencez par celles de droite. Prenez maintenant le chemin de gauche qui vous mènera vers la prochaine zone.

Les Moulins à Vent

Avancez vers la prochaine zone corrompue et marchez sur le mur de droite. Utilisez les anneaux et les perches pour atteindre la première plate-forme. Sautez ensuite vers l'anneau et utilisez-le pour vous hisser en haut. Continuez votre route en marchant sur le mur jusqu'à la prochaine plate-forme. Traversez maintenant le pont vers la plaque rouge et catapultez-vous de plaque en plaque jusqu'à arriver devant un mécanisme qui bloque certaines plaques.

Vous devez ici déplacer les grilles qui bloquent les plaques rouges. Sautez vers la plate-forme centrale et suivez les consignes suivantes. Vous devez avant tout configurer la rotation des deux grilles pour qu'elles tournent chacune à l'opposé de l'autre. Pour ce faire :
-Manoeuvrez le tourniquet de gauche jusqu'à ce que les indicateurs en haut signalent une flèche bleue à droite et une flèche rouge à gauche.
-Allez au tourniquet de droite et tournez-le une fois dans le sens opposé aux aiguilles d'une montre.
-Revenez au tourniquet de gauche et manipulez-le pour que les deux flèches deviennent bleues.
-Revenez au tourniquet de droite et manipulez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour libérer les deux plaques.

Utilisez ensuite ces plaques pour atteindre la plate-forme en hauteur. Avancez en utilisant les perches et sautez de mur en mur pour atteindre le haut de la plate-forme. Courez sur le mur en évitant les deux boules de " Corruption " et sautez sur la poutre. Utilisez le rouage situé à gauche pour atteindre la poutre de droite. Sautez ensuite vers un second engrenage qui lui est encore plus compliqué.

-Commencez par actionner le tourniquet de gauche pour afficher une flèche bleue sur l'indicateur de droite, l'indicateur central reste vierge et une flèche rouge sur l'indicateur gauche.
-Allez au tourniquet de droite et actionnez-le deux fois dans le sens opposé à celui des aiguilles d'une montre.
-Revenez au tourniquet de gauche et actionnez-le pour afficher une flèche bleue à gauche et une flèche rouge au centre. L'indicateur de droite reste vierge.
-Revenez au tourniquet de droite et tournez-le deux fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Utilisez maintenant ces plaques pour monter. Poursuivez votre chemin en évitant les boules de " Corruption ". Utilisez les anneaux pour atteindre le sommet toujours en évitant la " Corruption ". Avancez ensuite sur la poutre et sautez sur la plate-forme circulaire pour affronter encore une fois le chasseur. Battez-le avec vos enchaînements classiques et utilisez l'anneau pour sauter vers la Terre Fertile. Purifiez la zone et commencez la collecte des sphères qui se trouvent sur la plate-forme.

Sautez vers les barres situées devant vous et laissez-vous tomber devant la porte. Avant d'entrer, continuez la récolte de sphères qui se trouvent à droite et à gauche de la porte. N'oubliez pas les sphères à l'intérieur du moulin où sont situés les engrenages. Avancez ensuite vers la porte qui vous mène au repaire du chasseur.

La Tanière du Chasseur

Avancez à droite et sautez en direction de l'autre rive. Grimpez rapidement vers la plaque rouge et catapultez-vous vers une plaque jaune. Evitez les obstacles en chemin pour rejoindre une autre plaque rouge puis une seconde autre qui vous mènera vers une plate-forme. Grimpez vers la plaque jaune et volez en évitant les obstacles pour rencontrer une nouvelle fois le chasseur. Utilisez vos combos contre votre ennemi jusqu'à ce qu'il défonce le plancher sous vos pied. Après quelques échanges de coups et au moment où il sera bien amoché, le chasseur défoncera le sol sous vos pieds et prendra la fuite.

Sautez au dessus de la " Corruption " et glissez sur la plate-forme. Sautez avec l'aide d'Elika pour éviter les gouffres. Sautez toujours avec Elika sur la plate-forme centrale en évitant son bord corrompu.
Vous devez maintenant en finir une bonne fois pour toute avec ce chasseur. Evitez de combattre près du bord pour ne pas être consommé par la " Corruption ". Enchaînez vos attaques magiques avec Elika et lorsque le chasseur deviendra bleu, attaquez-le avec votre sabre pour neutraliser sa transformation. Enchaînez ensuite avec une attaque utilisant le gantelet pour l'éliminer. Après sa défaite, dépêchez-vous de quitter les lieux en utilisant les plaques rouges et jaunes. Téléportez-vous ensuite vers le temple pour acquérir un nouveau pouvoir.

Le Temple

Avancez vers la plaque verte et activez-la. Ce pouvoir vous permet de marcher sur les murs sur une plus longue distance. Entraînez-vous ensuite et revenez au temple.

La Vallée

Le Chantier

Une fois dans le Chaudron, demandez à Elika de vous guider jusqu'au chantier et éliminez le soldat qui garde la zone. Courez sur les murs et passez d'un rebord à un autre pour rejoindre l'entrée. Sautez par-dessus la corruption et courez sur le mur de gauche pour atteindre la plaque verte. Avancez de plaque en plaque en évitant les obstacles en chemin.

Montez en utilisant les anneaux situés à gauche et avancez sur la poutre. Sautez ensuite sur la première plate-forme.

-Tournez la plate-forme dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre pour aligner la poutre d'en face.
Sautez ensuite vers la plate-forme en face.
-Tournez cette plate-forme pour mettre la poutre face à la plate-forme de droite et sautez-y.
-Manipulez le tourniquet pour faire tourner toutes les plates-formes et placez la poutre la plus longue face à la Terre Fertile.
-Revenez ensuite sur la première plate-forme à gauche et tournez-la dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Sautez ensuite sur la plate-forme de droite et faites-la tourner pour aligner la longue poutre de l'autre plate-forme.
-Sautez sur la dernière plate-forme et faites-la tourner pour mettre la poutre la plus longue en face de la Terre Fertile.

Avancez ensuite sur la poutre et sautez en direction de la Terre Fertile pour combattre l'Alchimiste. Combattez-le près du bord, attendez qu'il vous attrape pour contrer son attaque et l'envoyer dans le vide. Purifiez ensuite la zone et récoltez toutes les sphères qui s'y trouvent puisque vous disposez du pouvoir jaune. Ramassez les sphères situées sur les plates-formes tournantes. Utilisez ensuite ces mêmes plates-formes pour atteindre les sphères qui sont sur la plate-forme suspendue avec des ballons. Une fois la récolte terminée, prenez la direction de la zone suivante.

La Terre des Machines

Demandez votre chemin à Elika et éliminez le soldat qui se trouve sur votre chemin. Poussez-le dans le vide pour abréger le combat. Sautez ensuite de la poutre à la perche puis sur d'autres poutres et marchez sur le mur en évitant la " Corruption ". Utilisez l'anneau pour déployer des poutres. Sautez ensuite sur les perches pour atteindre la plate-forme.

Allez ensuite sur le chemin de gauche en utilisant les perches et sautez sur la corniche de la plate-forme et non sur la plate-forme elle-même qui est instable. Courez ensuite sur le mur, utilisez l'anneau, grimpez sur les plantes et avancez à droite jusqu'à une nouvelle plate-forme. Courez ensuite sur le mur jusqu'à la plaque rouge et sautez de plaque en plaque pour rencontrer l'Alchimiste.

Vous devrez maintenant le combattre à nouveau. Attention, il est toujours aussi coriace que la fois précédente. Il est également impossible de le pousser dans le vide lors du combat. Pour le défaire, il vous reste alors vos combos et enchaînements de magie en utilisant Elika. Ne donnez des coups de sabre que lorsqu'il devient bleu et soyez prêt à contrer ses attaques. Après quelques instants l'alchimiste vous contaminera et se sauvera.

Continuez votre route vers la terre fertile en suivant le chemin indiqué par Elika. Montez en utilisant les anneaux et les poutres. Grimpez ensuite sur les plantes et marchez sur le mur jusqu'à la plate-forme. Passez quand la roue s'arrête et marchez sur le mur en évitant la " Corruption ". Sautez maintenant sur les perches et les poutres pour atteindre la nouvelle plate-forme.

Marchez ensuite sur le mur et utilisez l'anneau pour arrêter la roue et passer. Grimpez et allez à droite pour vous accrocher à un autre anneau et arrêtez la roue pour passer. Sautez sur une poutre ensuite une colonne et utilisez les anneaux pour atteindre les plantes. Marchez ensuite sur le mur et sautez vers une colonne. Passez encore une fois par les anneaux et sautez sur une perche. Sautez ensuite vers le rebord d'en face et glissez en bas vers l'anneau qui vous mène vers une autre colonne.

Sautez sur la plate-forme puis accrochez-vous à l'anneau pour arrêter la roue et passez. Glissez maintenant sur la poutre et sautez sur la plate-forme. Marchez sur le mur de droite et utilisez les anneaux pour atteindre les poutres. Sautez ensuite sur le rebord et glissez vers le bas en direction des anneaux. Montez maintenant en utilisant les anneaux et foncez vers la Terre Fertile pour la purifier.

Commencez la collecte des sphères en démarrant par celles qui sont sur la plate-forme. Utilisez ensuite la plaque rouge pour atteindre une autre plate-forme. D'ici, trois chemins s'offrent à vous. Ils contiennent tous leurs lots de sphères. Récoltez-les toutes et laissez les cinq sphères qu'il vous manque pour le moment. Pour les obtenir, il vous faut le Pouvoir Bleu.

Le Réservoir

Téléportez-vous au chantier et prenez le chemin du réservoir. Eliminez les soldats ou sautez au-dessus de lui sans l'affronter. Grimpez sur les plantes et avancez à gauche en évitant les boules de " Corruption " pour atteindre la plate-forme. Continuez d'avancer jusqu'à la plaque rouge et utilisez-la. Sautez d'une plaque à l'autre pour rejoindre la Terre Fertile.

L'alchimiste sera au rendez-vous. Il dispose d'une seconde transformation. Lorsqu'il devient tout noir, attaquez-le avec la magie d'Elika pour le toucher. Ne le lui laissez pas de répit ou il trouvera le temps de remplir sa jauge de santé. Attaquez sans relâche et contrez ses attaques quand il vous met à terre. Après sa fuite, purifiez la zone et ramassez les premières sphères en sautant sur les plaques rouges.

Une fois à l'extérieur, commencez la collecte des sphères par le côté gauche. Reprenez votre chemin vers la Terre Fertile en utilisant les plaques rouges pour récupérer d'autres sphères. Utilisez également la plaque jaune et récoltez les sphères en vol. Prenez maintenant le chemin des Marches du Paradis et récoltez les sphères encore présentes.

Les Marches du Paradis

Eliminez le soldat qui garde la frontière de cette zone. Dorénavant tous vos ennemis disposent des deux transformations : la bleue que vous ne pouvez neutraliser qu'avec votre sabre et la noire qui requirent la magie d'Elika pour être neutralisée.

Avancez en sautant sur les colonnes, en marchant sur les murs et en évitant la " Corruption " pour atteindre la plaque magique verte. Sautez dessus et activez-la. Evitez les obstacles tout en progressant pour arriver devant une zone circulaire gardée par un soldat. Eliminez-le en utilisant principalement la magie d'Elika. Avancez ensuite vers la plaque verte et activez-la. Evitez les trous en chemin pour rejoindre une salle avec quatre plaques vertes.

Avancez vers le premier réservoir à droite et grimpez au sommet à l'aide de la plaque verte. Sautez de colonne en colonne et accrochez-vous au rebord de droite. Montez ensuite vers le rebord au-dessus et sautez sur la plate-forme pour que l'air corrompu commence à jaillir. Courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau pour enclencher le premier mécanisme. Glissez ensuite en bas et allez vers le réservoir qui se trouve à droite de l'ascenseur.

Montez au sommet et sautez sur la colonne puis vers le rebord. Allez à gauche et montez vers le rebord du dessus. Sautez maintenant sur la plate-forme. Courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau et laissez vous glisser.

Allez à gauche et grimpez au sommet du réservoir de gauche. Sautez sur la colonne puis vers le rebord. Allez à gauche et sautez vers une nouvelle colonne. Accrochez-vous à l'anneau et hissez-vous vers le sommet. Avancez, courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau du troisième mécanisme. Laissez-vous glissez et dirigez-vous vers le dernier réservoir.

Montez au sommet et sautez sur la colonne. Sautez ensuite vers le rebord et allez à droite. Grimpez jusqu'à la plate-forme, courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau du quatrième mécanisme.

L'air corrompu se dissipe et vous pouvez désormais descendre tranquillement. Avancez vers l'ascenseur et appuyez sur l'interrupteur pour monter. Sautez sur la colonne d'en face puis sur la plate-forme pour sortir par la porte. Utilisez les plaques vertes pour atteindre la Terre Fertile et l'Alchimiste. Pendant le combat, restez près du bord et essayez de le projeter dans le vide pour abréger la lutte. Une fois que vous en serez débarrassé, ramassez les sphères présentent dans la zone. Avancez ensuite vers la grille et ouvrez-la en vous accrochant à l'anneau à sa droite.

Glissez en évitant les obstacles et ramassez les sphères en chemin. Une fois en bas, oubliez les plaques vertes pour le moment et récoltez les sphères des deux côtés de la plate-forme. Revenez ensuite à cette plate-forme et utilisez les plaques vertes pour récolter les sphères qui demeurent. Maintenant, vous devez disposer du Pouvoir Bleu pour ramasser les cinq dernières sphères. Revenez enfin à la Terre Fertile et avancez vers l'Observatoire de l'Alchimiste.

L'observatoire

Utilisez les plaques vertes et rouges pour avancer, tout en évitant les obstacles qui se dresseront devant vous. Après une route assez longue, vous vous retrouverez devant l'Alchimiste.

Puisque la zone est fermée, vous ne pourrez pas projeter ici votre ennemi dans le vide. Après quelques secondes de combat, le bord de la plate-forme se consomme par la " Corruption ". Evitez alors de rester près du bord pour que l'Alchimiste ne puisse vous pousser dans la " Corruption ". Marchez sur le cercle qui se trouve au centre pour déplacer la plate-forme et enlevez la " Corruption " du bord.
Alternez également les attaques magiques et les combos à l'épée tout en contrant les prises et les attaques de votre adversaire. Ne lui laissez surtout pas le temps de se régénérer.

Votre ennemi s'enfuira, vous devrez alors le poursuivre. Sautez sur les plaques rouges pour atteindre la plate-forme avec un soldat. Poussez-le dans le vide afin de perdre un minimum d'énergie à le combattre. Continuez votre route en suivant les plaques rouges pour vous poser sur une plate-forme avec un nouveau soldat. Ne perdez pas du temps et exécutez une attaque magique avec Elika enchaînée par un combo pour le projeter hors de la plate-forme. Sautez à nouveau sur une plaque rouge qui vous mènera vers le point le plus haut de la zone.

L'Alchimiste réapparaît sur la plate-forme. Son rebord est rempli de " Corruption ", votre champ d'action est très limité. Vous devez alors rester collé à votre ennemi et surtout contrer ses prises de projection. Après le combat tout s'écroule, vous devez désormais agir rapidement pour éviter de mourir. Sautez sur la plaque rouge et passez d'une plaque à l'autre pour atteindre une nouvelle plate-forme.

Le Temple

Si vous disposez de suffisamment de sphères, allez vers le Temple pour récupérer le pouvoir bleu. Après un entraînement, le père d'Elika arrivera sur place. Combattez-le avec l'aide de sa fille jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. La récolte de sphères n'est désormais plus vitale puisque vous disposez des pouvoirs nécessaires pour vous permettre d'atteindre toutes les Terres Fertiles.

Le Palais Royal

Les jardins Royaux

Passez par la grotte pour atteindre les Jardins Royaux. Sautez sur les colonnes avec l'aide d'Elika. Avancez jusqu'à la plate-forme où se trouve le soldat d'Ahriman. Restez près du bord et projetez-le rapidement. Continuez maintenant votre route en sautant vers les anneaux. Sautez ensuite sur les piliers et marchez sur le mur pour pénétrer dans les jardins.

Avancez vers la plaque jaune et sautez de plaque en plaque jusqu'aux deux bassins vides. Vous devez les remplir.

-Allez vers le tourniquet situé à gauche du bassin gauche.
-Tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet suivant et tournez-le deux fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet situé en bas à droite et tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dirigez-vous ensuite du côté droit pour remplir le second bassin.
-Tournez le tourniquet situé en haut à droite une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet suivant et tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet situé en bas à gauche et tournez-le deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez enfin au dernier tourniquet et tournez-le une fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Sautez ensuite sur la plate-forme en direction de la plaque jaune et volez vers la Terre Fertile. Au moment de la purification, la Concubine apparaît. Enchaînez les combos et restez loin de la bordure pour ne pas tomber dans la " Corruption ".

Après le combat, commencez la récolte des sphères. Cette récolte sera assez simple puisque vous disposez de tous les pouvoirs.

La tour des Rêves

Prenez maintenant le chemin de la tour et éliminez le soldat en route. Avancez sur les poutres et sautez sur les colonnes pour atteindre la plate-forme. Avancez sur le chemin de gauche et utilisez les plaques bleues pour atteindre l'ascenseur. Actionnez le tourniquet pour monter. Lorsqu'Elika est retenue prisonnière par la Concubine, poursuivez ses fantômes afin qu'Elika puisse se libérer.

Revenez à l'ascenseur et montez. Marchez ensuite sur le mur pour atteindre la plaque bleue. Marchez encore vers une nouvelle plaque et évitez les boules de " Corruption " au mur. De la perche, sautez vers le mur et marchez vers une autre plaque qui vous catapultera vers de nouvelles perches. Continuez de monter à l'aide des plaques pour rejoindre l'ascenseur. Montez afin de rencontrer une nouvelle fois la Concubine.

Il est impossible de la faire tomber de la plate-forme, restez donc loin du bord. Lorsqu'un nuage noir l'entourera, seules les attaques avec le gantelet seront efficaces. Attaquez-la en fonction de sa transformation et utilisez la magie d'Elika le plus souvent possible. Evitez également de marcher sur la " Corruption " qui se trouve sur la plate-forme. Après le combat, récoltez les sphères et dirigez-vous vers la Tour Royale.

La Tour Royale

Avancez et éliminez le soldat qui garde la limite de la zone. Marchez ensuite sur les murs en évitant comme toujours la " Corruption ". Continuez votre route pour atteindre la tour. Grimpez en passant par le mur de gauche afin de rejoindre le mécanisme central. Vous devez maintenant sauter au bon moment quand la plaque vous fait face. Sautez ensuite de plaque en plaque jusqu'à la plateforme. Sautez au bon moment pour atteindre la plaque bleue. Continuez de monter en utilisant ces plaques jusqu'à l'ascenseur.

Montez et affrontez une nouvelle fois la concubine. La tactique ici demeure la même : attaquez-la avec votre sabre lorsqu'elle est bleue et avec la magie lorsqu'elle est noire. Si un nuage noir orbite autour d'elle, attaquez-la avec votre gantelet. Purifiez ensuite la zone et récoltez les sphères.

La salle de Couronnement

Prenez la direction de la salle de couronnement et tuez le soldat qui garde la frontière. Utilisez les colonnes et les anneaux pour atteindre une plaque jaune. Sautez dessus pour rejoindre la Terre Fertile. Poursuivez maintenant la concubine et allez sur le chemin glissant. Une fois en bas, vous serez rejoint par Elika.

Montez alors au dessus de la porte et utilisez l'anneau pour faire descendre la plate-forme. Montez vite en évitant les petites flaques de " Corruption " envoyées par la Concubine. Demandez l'aide d'Elika pendant les sauts pour atteindre les colonnes ainsi que les plates-formes.

Vous devez maintenant à nouveau combattre la concubine. Multipliez les combos magiques et ceux qui utilisent le sabre pour infliger des dommages le plus importants possible et ne lui laisser ainsi pas le temps de récupérer. Purifiez ensuite la zone et ramassez les sphères qui se trouvent dans la zone. Revenez au lieu du combat et utilisez la plaque jaune pour atteindre la porte du QG de la Concubine : les Salons du Palais.

Les Salons du Palais

Utilisez les plaques jaunes pour parvenir à la plate-forme munie d'une plaque bleue. Utilisez-la pour atteindre d'autres plaques et continuez ainsi l'ascension vers le premier salon. Frappez les images de la Concubine pour qu'elle apparaisse. Combattez-la avant qu'elle ne prenne la fuite. Sortez par la porte et utilisez la plaque pour atteindre le niveau supérieur.

Combattez la Concubine qui sera affaiblie par le précédent combat. Quand elle fuit, sortez par la porte et utilisez la plaque d'énergie. Une fois au dernier étage, elle fera disparaître Elika et quelques uns de ses clones apparaîtront. Elle vous demandera alors de retrouver la véritable Elika. Pour la découvrir, sautez dans le vide afin qu'elle vous ramène sur la plate-forme pour qu'ensemble pour combattiez cette fameuse Concubine.

Votre ennemie est affaiblie par les deux combats précédents. Enchaînez les combos et les magies d'Elika pour en venir à bout rapidement. Après le combat, sortez par la porte et sautez en direction de la plaque jaune.

La Cité de Lumière

La Tour d'Ahriman

Pour arriver à la tour, téléportez-vous vers les portes de la cité et suivez les indications d'Elika. Avancez dans l'air corrompu en évitant les boules de " Corruption " et éliminez le soldat qui garde la frontière de cette zone. Continuez votre route jusqu'à la tour. Escaladez le pilier central, utilisez l'anneau pour monter et sautez vers la plaque bleue.

Sautez ensuite de rebord en rebord jusqu'au pont. Traversez-le et allez à gauche vers d'autres rebords. Utilisez-les pour monter et sautez de mur en mur pour atteindre le balcon. Grimpez ensuite à gauche de la porte et suivez les rebords qui vous mènent vers le balcon supérieur. Accrochez-vous à l'anneau pour abaisser le mécanisme et grimpez encore plus haut.

Allez sur la plate-forme de gauche et actionnez le tourniquet pour faire pivoter le rebord et le placer ainsi verticalement. Sautez dessus et montez vers la plate-forme située à droite. Abaissez l'anneau et montez jusqu'à la plate-forme de gauche. Actionnez le tourniquet une fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Sautez ensuite vers la plate-forme suivante et actionnez le tourniquet deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
Abaissez ensuite l'anneau puis revenez à la première plate-forme. Montez en utilisant les rebords pour rejoindre la plaque bleue. Sautez enfin du pilier vers la Terre Fertile.

Votre adversaire n'est autre que le guerrier invincible et vos coups sont inefficaces contre ce colosse. Vous devez alors le combattre près d'un bord afin de le pousser dans le vide. Utilisez l'attaque aérienne pour passer entre ses jambes et le pousser à l'aide d'Elika. Purifiez ensuite la zone et récoltez les sphères.

La Tour d'Ormazd

Après cette récolte, repérez la Tour d'Ormazd sur votre carte et demandez comment s'y rendre à Elika. Combattez comme toujours le soldat qui garde la nouvelle zone et entrez dans la tour. Utilisez la plaque verte pour monter en évitant les flaques de " Corruption " en chemin. Le guerrier fera à nouveau une nouvelle apparition.

Pour le défaire, vous devez le pousser sur les trois piliers afin qu'ils l'ensevelissent. Restez toujours dos à un pilier pendant le combat et attendez qu'il s'approche de vous pour le contourner et le pousser à l'aide d'Elika sur le pilier. Si le Guerrier est dos au pilier, utilisez la magie d'Elika pour le déstabiliser, contrez son attaque et poussez-le. Utilisez cette tactique pour les trois piliers.

Montez maintenant jusqu'au sommet, vous y trouverez la Terre Fertile. Le Guerrier fera tomber la Terre Fertile en bas de la tour. Descendez alors par le chemin glissant. Marchez ensuite sur les murs et utilisez les anneaux. Glissez ensuite le long de la tour en direction de la Terre Fertile. Purifiez maintenant cette zone et récoltez les sphères.

La Tour de la Reine

Revenez aux portes de la cité et prenez le chemin de la nouvelle tour en éliminant le garde frontière de la zone. Poussez-le dans le vide pour ne pas perdre de temps. Une fois à l'intérieur de la tour, utilisez la plaque verte pour monter. Passez de plaque en plaque en évitant les obstacles et la " Corruption ".

Le combat contre le Guerrier est assez simple. Repérez la porte qui s'ouvre et restez à côté d'elle. Echangez des coups et passez entre les jambes de votre ennemi. Laissez-le vous mettre à terre et contrez son attaque d'écrasement pour le pousser dans les abysses. Il ne vous reste alors qu'à purifier la zone et à récolter ses sphères.

La Cité de Lumière

Avancez maintenant vers la cité de lumière qui est en ruine. Sautez de pilier en pilier et n'atterrissez pas sur la plate-forme qui contient la " Corruption ". Eliminez le soldat d'Ahriman et continuez vers la plaque bleue. Elle vous rapproche de la Terre fertile. Evitez les tentacules de " Corruption " qui sortent du mur et marchez dessus.

Une fois contre le guerrier, approchez-vous de la cage et attaquez le monstre pour qu'il vous contre. Gagnez le duel pour venir dans le dos du monstre et attaquez-le. Gagnez encore le duel pour le pousser et l'emprisonner dans la cage. Purifiez ensuite la zone et récoltez ses sphères. La porte qui mène au repaire du Guerrier est ouverte.

La Forteresse du Guerrier

Utilisez les plaques vertes et bleues pour atteindre le repaire du Guerrier. Evitez les obstacles en chemin. Une fois devant lui, allez vers le seul bord qui n'est pas corrompu et restez-y. Attendez l'arrivée du guerrier et passez entre ses jambes. Déclenchez une attaque magique avec Elika pour le faire vaciller. Poussez-le ensuite hors de la plate-forme. Si cela ne vous réussit pas, vous pouvez laisser le monstre vous acculer et vous mettre à terre pour ensuite le contrer et le pousser avec l'aide d'Elika.

Descendez maintenant le combattre, il est pris par les flammes.
Si vous êtes patient, contentez-vous de tourner autour de lui jusqu'à ce que le feu le consume. Si vous ne l'êtes pas, attaquez-le avec des combos pour abréger sa souffrance.

Quittez la zone avant que tout ne s'effondre. Allez vers la plaque verte pour rejoindre un lieu sûr et revenez au temple.

Le Temple

Des Ténèbres à la Lumière

Montez les marches du temple et entrez. Vous devez avancer de plaque en plaque sans faire des erreurs pour ne pas avoir à tout recommencer. Une fois que vous aurez emprunté la porte lumineuse, vous affronterez le père d'Elika.

Il utilisera toutes les techniques des ennemis précédents et changera de forme ou d'état rapidement. Faites attention à ne pas utiliser d'attaques inutiles. Contrez ses attaques pour qu'il ne puisse vous mettre à terre et ainsi trouver le temps de se régénérer. Intensifiez vos combos pour réduire votre ennemi en bouillie.

Ceci fait, Ahriman apparaîtra, vous devez alors purifier le temple. Courez sur les murs et activez les plaques. Le niveau de la " Corruption " monte, évitez-la ainsi que les frappes des mains géantes d'Ahriman. Purifiez la zone à chaque plate-forme pour vaincre une fois pour toute Ahriman. Malheureusement cette victoire coûtera la vie à Elika.

Portez-la alors dans vos bras et sortez du temple pendant que le générique défile. Posez-la sur l'autel et allez vers les quatre arbres situés sur les plates-formes et coupez-les. Revenez ensuite pour redonner vie à Elika et semer le KO dans ce monde. Félicitations, vous venez de venir à bout de ce nouvel opus de Prince of Persia.

Prince of Persia

© Broderbund Software 1989

CHEAT MODE

Pour accéder au cheat mode, lancez le jeu par : PRINCE MEGAHIT (ou PRINCE IMPROVED sur la version 1.3 du jeu). Ensuite, pendant le jeu, vous disposez des combinaisons de touches suivantes :

SHIFT + L : Niveau suivant
SHIFT + T : Donne un point de vie supplémentaire (maximum 10)
SHIFT + S : Redonne un point de vie perdu
SHIFT + W : Potion de lévitation (chute lente)
SHIFT + I : Renverse l'image
SHIFT + B : N'affiche que les sprites
SHIFT + C : Coordonnées
CTRL + A : Recommencer le niveau
CTRL + Q : Quitter
+ / - : Augmente / Diminue le temps restant
K : Tue les ennemis à l'écran
R : Vous ressucite à l'endroit où vous avez perdu
C : Coordonnées
U / N / H / J : Permet de voir tout le niveau (respectivement Haut, Bas, Gauche, Droite)

STRUCTURE DU FICHIER DE SAUVEGARDE

Sauvegardez une partie en appuyant simultanément sur CTRL et G (ne fonctionne qu'à partir du niveau 4). Le message "GAME SAVED" vous confirme le bon déroulement de l'opération. Pour restaurer une partie sauvegardée, utilisez la combinaison de touches CTRL et L, lors du chargement (message "Loading..." sur fond noir).

Voici la structure du fichier de sauvegarde (8 octets au total) :

2 octets	Temps imparti (1 à 32767)
2 octets	12° de secondes restants
2 octets	Niveau en cours (1 à 15)
2 octets	Energie (1 à 10)

Prince of Persia 2

© Ubisoft 1994

CHEAT MODE

Pour accéder au cheat mode, lancez le jeu par la commande : PRINCE MAKINIT. Sur certaines versions, tapez plutôt PRINCE YIPP YAHO (avec deux espaces entre YIPP et YAHO) ou PRINCE YIPEEYAHOO. Ensuite, pendant le jeu, vous disposez des combinaisons de touches suivantes :

SHIFT + T : Points de vie en plus
SHIFT + K : Points de vie en moins
SHIFT + B : N'affiche que les sprites
SHIFT + I : Inverse l'écran
SHIFT + R : Room (écran actuel)
ALT + N : Passage au niveau suivant
ALT + D : Crée un ficher DUMP?.TXT
SHIFT + W : Potion de lévitation (chute lente)
+ / - : (tapé au pavé numérique) : ajouter / enlever du temps
K : Tue les ennemis à l'écran
R : Vous ressucite à l'endroit où vous avez perdu

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, modifiez directement et une à une les 10 sauvegardes possibles à partir du fichier PRINCE.SAV. Les valeurs hexadécimales à saisir sont :

Temps : 01 à FF
Niveau : 01 à 0D
Fioles : 03 à 0C

Voici le tableau des déplacements hexadécimaux, par numéro de sauvegarde :

N°	Temps	Niveau	Fioles
1.	100	104	105
2.	2697	269B	269C
3.	4C2E	4C32	4C33
4.	71C5	71C9	71CA
5.	9750	9760	9761
6.	BCF0	BCF7	BCF8
7.	E280	E28E	E28F
8.	10820	10825	10826
9.	12DB8	12DBC	12DBD
10.	1534F	15353	15354

Prince of Persia 3D

© Ubisoft / Red Orb 1999

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec le paramètre +console puis appyez sur F5 pendant le jeu poue afficher la console et taper les codes suivants:

`immortal`	God Mode
`nextlevel`	Passer au niveau suivant
`mortal`	Supprime le God Mode
`flycam`	Caméra volante (retapez le code pour revenir à la normale)
`version`	Affiche la version du jeu

EVITEZ LES COMBATS

Dès qu'un ennemi vous repère, montez ou descendez un escalier et il ne pourra pas vous suivre, vous pourrez même le tuer facilement avec votre arc.

Prince of Persia : L'Ame du Guerrier

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2004

MEILLEURE FIN

Terminez le jeu en ayant les 9 upgrades de vie.

GALERIE

Terminez le jeu pour débloquer la galerie.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Après une superbe cinématique, vous commencerez le jeu sur un bateau en feu. Commencez votre partie de tutorial en tuant les quelques démons qui arrivent devant vous, puis dirigez-vous vers la gauche du navire. Vous verrez un homme tomber du mât qui vous créera un trou dans le plancher. Vous vous retrouverez dans le bateau à poursuivre votre tutorial. Allez dans la petite pièce pour tuer les deux hommes et prenez l'autre couloir à gauche. Vous allez vous retrouver sur le pont du navire. Montez les escaliers pour affronter cette charmante dame et tenez-lui tête au combat jusqu'à ce qu'elle vous retire votre épée.

Vous voici sur la plage, démuni de vos armes, vous compensez par un bâton. Dirigez-vous vers la gauche, il y a des escaliers (à gauche des escaliers se trouve un coffre avec une image). Montez les escaliers, vous apprendrez à sauter puis vous pourrez sauvegarder à une fontaine. Vous allez ensuite apprendre les mouvements sur un rebord puis courir sur les murs. Vous apprendrez ensuite comment se servir de la colonne et en haut se trouvera un coffre. Prenez l'image et allez vers la gauche pour passer en roulade dans la porte. Vous affronterez deux démons et vous pourrez récupérer une arme secondaire. Vous devrez ensuite approfondir vos connaissances sur le saut puis vous passerez une immense porte. Vous serez bientôt face à une grande grille noire, passez par le mur à gauche de la porte. Après cette porte, vous verrez de nouveau la femme du bateau et vous gagnerez une épée. Tuez les démons qui vous attendent, retournez ensuite vers la grille noire et prenez la nouvelle porte à gauche. Vous pourrez sauvegarder dans une fontaine.

Traversez les trous à l'aide des murs et vous verrez une sorte de spectre. Commencez votre combat, il partira se réfugier en hauteur. Faites demi-tour et montez le mur à gauche. Parvenez tout en haut sur le bloc, puis allez sur les colonnes. Vous pourrez de nouveau affronter le spectre. Partez sur le mur de droite et une fois sur l'autre bloc, courez sur le mur pour prendre le prochain bloc, mais seulement la partie du haut. Montez ensuite le plus possible et prenez le pilier au milieu du vide, puis allez vaincre le spectre. Pour ouvrir la porte, courez sur la dalle et entrez. Descendez par le rideau rouge à droite, tuez tout le monde puis montez sur le bloc de pierre à côté de la colonne. En haut, contournez l'obstacle et allez tuer le démon. Courez ensuite sur le mur pour arriver sur la corniche et passez dans la porte à gauche. Vous retomberez dans un long couloir sombre avec deux pièges simples. Après cette étape, vous traversez une petite chute d'eau et vous pourrez boire et sauvegarder.

Allez vers la grande salle et après une cinématique vous aurez le pouvoir de rappel.
Le faisceau jaune vous permet de changer le temps, laissez-le tel qu'il est pour le moment et retournez en arrière dans le couloir piégé. Les pièges seront à présent mobiles et actifs. Traversez-les et allez affronter le démon. Pour ouvrir la porte, prenez la colonne de gauche et grimpez en haut grâce au mur opposé. En haut, prenez le coffre et allez vers la gauche de la passerelle. Sautez sur le pilier avec la chaîne et contournez-le. Vous retomberez sur une passerelle et au bout se trouvera l'interrupteur pour la porte. Courez dessus et accrochez-vous au rideau. Vous reviendrez au premier endroit de votre rencontre avec le spectre. Avancez vers les pièges et à la fin du couloir piégé, sauvegardez.

Allez dans la grande porte avec les rideaux rouges et tuez les deux spectres qui arrivent. Montez ensuite les grands escaliers qui mènent à la forteresse. Entrez et passez au prochain piège par la gauche. Allez sur la corniche en face et montez le plus haut possible pour atteindre le côté droit de la corniche. Traversez les deux prochains pièges en marchant sur le mur, puis affrontez les démons dans la nouvelle pièce. Une fois que vous avez fait le ménage, montez sur le bloc à gauche pour atteindre le pilier. Allez sur le pilier le plus proche de l'autre rocher. Ne vous placez pas trop haut et sautez pour atteindre le bord du roc. Montez et atteignez le balcon pour affronter un démon. Traversez les deux pièges en colonne en courant sur le mur puis descendez l'échelle. En bas, tuez le démon et traversez ce piège. (Il faut avoir une bonne synchronisation). Prenez ensuite l'échelle pour descendre et traversez les pièges en ligne puis en bas, tuez les deux démons. Entrez à présent dans une nouvelle pièce avec un simple piège et une fontaine au bout.

Traversez les corridors de pièges et une fois dans le couloir avec les démons et la femme en rouge, livrez ce combat puis à la fin, placez-vous sur le pilier à droite avec la barre au dessus.
Montez la prochaine barre et allez sur le balcon à droite. Tuez le démon et dirigez-vous sur la poutre. Tuez les deux pirates et prenez la barre à droite pour monter à l'étage suivant. En haut, vous rencontrerez de nouveau la femme rouge, tuez-la et partez sur le milieu grâce au balcon. Allez sur le nouveau balcon et tuez le spectre et le démon. Accrochez-vous ensuite au rideau rouge et préparez-vous à sauter sur le balcon à gauche. Vous affronterez de nouveau une femme rouge, si vous possédez une arme à lancer, ça vous facilitera les choses. Montez grâce aux poutres et affrontez les deux monstres sur le balcon. Pour achever la femme en rouge, lancez une dague c'est très utile. Allez ensuite au centre de la pièce sur les poutres et combattez la femme rouge sur la poutre. Rien de plus simple, elle va vous foncer dessus, sautez et tuez-la en un coup. Si vous voulez récupérer une image, allez sur le balcon de gauche mais attention deux femmes rouges vous attendent. Je vous conseille d'ouvrir la porte avec la grande barre pour commencer et ensuite d'aller chercher l'image pour fuir sur le mur et le rideau rouge. Une fois devant la porte tout en bas, descendez les escaliers. Vous arriverez à un rideau et en descendant ce rideau vous devrez enchaîner un saut sur une poutre. Parvenez ensuite de l'autre côté du trou en évitant les derniers piquants, enregistrez.

Entrez dans la prochaine salle et tuez la femme que vous poursuivez depuis si longtemps. Après le combat et la cinématique, allez dans la petite voûte qui cache une image. Montez ensuite sur le bloc qui est tombé et sautez sur les piliers en face. Montez et dirigez-vous vers la gauche. Tout en haut, vous devrez prendre une corde et parvenir à une poutre. Une fois sur la poutre, sautez à droite pour boire et sauvegarder.

Pour passer ce cratère dans le pont, vous devrez descendre sur le point juste en dessous et sauter en face. Grimpez grâce aux piliers et aux barres puis en haut, prenez la corde. De la corde, sautez sur la barre au centre de la pièce pour fermer la porte. Traversez le vide grâce au mur et la prochaine corde vous fera monter sur le balcon. Activez le bouton au dessus des piques et entrez dans la petite salle ronde derrière vous. Alors là, j'avoue qu'au début on se demande si c'est faisable. Vous voilà face à quatre femmes rouges simultanément. Je vous conseille de vous battre dans cette petite pièce où les murs vous seront d'une grande utilité. Servez-vous du lancer de dague ça vous débarrasse d'une de ces vipères en un coup lorsqu'elles sont faibles. Après ce combat, grimpez les murs de cette pièce et accrochez-vous aux barres au centre. En haut, vous devrez éviter un piège en va-et-vient. Baissez-vous quand il vous arrive dessus puis partez sur l'autre bordure. Vous allez arriver, une fois en haut, dans un long couloir vide avec des scies sur le côté et des cordes. Sautez sur la corde puis accrochez-vous à l'autre corde pour arriver de l'autre côté. Vous allez arriver dans une salle du temps. Vous pourrez sauvegarder.

Vous devez remettre en marche le portail, commencez par marcher sur le deuxième mur de droite puis sur le premier, puis sur le premier de gauche puis le deuxième de gauche et les portails s'activeront. Retournez en arrière pour voir le changement et descendez le grand trou grâce à la petite bordure. Tout en bas, vous apprendrez à vous servir de votre nouvelle faculté dans un long couloir. Appuyez sur le bouton au sol et de suite après, sur la gâchette gauche pour ralentir le temps et passer dans la porte. Tuez les deux soldats et descendez. Vous verrez un gros monstre sombre et

vous devrez passer par le mur à droite. Suspendez-vous aux poutres pendant un long moment et descendez grâce à celle du milieu. Tout en bas, vous affronterez trois soldats et quatre femmes rouges !! Ce n'est pas facile, je vous l'accorde. Servez-vous de votre nouvelle faculté et des dagues pour achever les femmes. Montez sur le bloc de pierre noire à droite. Vous êtes entre un poteau et un mur et vous devez grimper de saut en saut, jusqu'à être au dernier palier. Une fois en haut, sautez sur la branche à droite et sur le mur. Sauvegardez.

Sortez et préparez-vous à une course de folie, vous devez arriver au dahaka. Ce n'est pas très long, courez sur le premier mur puis sur le deuxième et enchaînez assez vite les barres puis la course sera finie. Vous reprendrez la partie dans une pièce sombre avec un ennemi à droite. Tuez-le et traversez le vide pour vous accrocher à la colonne au centre de cette pièce. Atteignez le balcon, vous entrerez dans une grande pièce où vous devrez parvenir tout en bas. Pour cela, prenez le rideau rouge pour arriver sur le sol puis montez la colonne de gauche. En haut, courez le long du mur sur le bord en face et contournez le pilier de gauche. Vous allez arriver sur une nouvelle course, vous devez juste traverser un trou pour éviter le dahaka. Vous pourrez ensuite sauvegarder.

Allez dans le rayon lumineux et ressortez de cette salle. Les pièges seront activés. Dans la prochaine pièce, montez la colonne et ouvrez la porte grâce à l'interrupteur sur le mur. Sortez et traversez les pièges. Vous pourrez sauvegarder. Traversez tous ces couloirs que vous connaissez déjà jusqu'à être dans une grande salle où vous verrez une grande porte au loin et un point de sauvegarde.

Traversez les escaliers piégés et le prochain couloir sera plus dur. Courez sur le mur de gauche pour sauter sur le mur de droite et vous accrocher à la corniche. Montez lorsque le rouleau est en bas puis redescendez pour l'inverse. Contournez les piliers tranchants et au bout du couloir, prenez l'échelle. En face, sautez sur la petite barre et allez vers la porte. Vous devez ralentir le temps pour arriver avant la fermeture. Vous allez arriver dans une grande pièce, une femme en rouge vous parlera. Vous l'aurez compris, vous devez retourner dans la salle avant tous ces pièges. Allez implanter votre nouvelle épée et combattez les ennemis qui arrivent. La roche qui est sortie est en réalité un levier, tournez-la d'un quart de tour de gauche à droite. Des blocs apparaîtront pour vous donner l'accès à une nouvelle porte. Montez les nouveaux blocs et en haut tuez les soldats. A gauche, avant la porte, si vous le désirez se trouve un coffre avec une nouvelle image. Traversez les deux toupies avec les doubles-lames et placez-vous sur la petite dalle au sol. Une fois actionné, ralentissez le temps et courez à l'autre bout. Au centre de cette plate-forme éclairée du soleil jaune, aidez-vous du mur pour prendre la barre et allez sur l'interrupteur. Dès que vous l'avez touché, activez le ralentissement de temps et courez à la prochaine passerelle. Vous pourrez sauvegarder après cette étape.

Marchez un peu et vous arriverez dans de beaux jardins infestés de soldats. Tuez-les et allez récupérer le coffre vers la gauche du jardin puis revenez à l'entrée. Il y a une échelle vers le pilier gauche. Vous devez courir sur le mur et sauter sur l'échelle. Montez et en haut tuez le spectre. Il se téléportera à plusieurs endroits, suivez-le et il vous amènera sur une bordure d'un mur. Vous pourrez alors prendre une petite barre pour entrer dans une porte. Descendez grâce aux petites bordures et remontez à l'autre porte de la même manière que vous êtes descendu. En haut sauvegardez.

Vous serez dans un grand balcon avec vue sur le ciel jaune. Ouvrez la porte en tournant le levier et allez tuer le soldat au fond. Vous allez ensuite être de nouveau dans un jardin, tuez tous les soldats et les spectres pour commencer. Allez ensuite face au pilier central et accrochez-vous à la barre au dessus. Une fois accroché, ralentissez le temps, descendez et allez sur les blocs de gauche. Grimpez le mur et accrochez-vous à la corniche. Sautez sur la branche d'arbre et sautez sur les colonnes à droite. Prenez ensuite la barre et retrouvez-vous sur un autre arbre un peu plus loin pour sauter sur une corde. Allez sur l'autre barre et atteignez le balcon. Tuez le spectre puis, montez la colonne par la gauche. Allez tuer le spectre à droite et activez la barre en vous aidant du mur. Une fois que le pont s'est baissé, allez placer le bloc en bois sur l'interrupteur au centre du bloc à gauche. La porte du bas sera alors ouverte. Allez tourner la manivelle derrière la porte. Descendez par le petit chemin d'eau et contournez le bloc pour revenir tout en bas. Faites tourner la manivelle pour ouvrir la porte et enregistrez.

Vous n'allez pas tarder à retourner sur vos pas. Descendez le creux et remontez à l'autre bout puis atteignez le sol. Vous revoici dans les jardins, enclenchez les manivelles pour que les cours d'eau se dirigent vers les statues respectives. Une porte s'ouvrira. Allez derrière la statue du centre et prenez la porte. Vous êtes à présent dans un couloir avec un trou au bout. Grimpez sur les corniches à droite à l'aide du mur et atteignez le haut de la pièce en sautant de corniche en corniche. En haut vous pourrez sauvegarder.

Vous voici dans une pièce que vous connaissez bien. Pour activer la magie au centre du tourbillon, touchez l'interrupteur du pilier au fond à gauche, au fond à droite, puis au début à droite et enfin celui qui reste.
Le cercle s'illuminera et vous donnera un nouveau pouvoir. Retournez dans les jardins en bas et dans le premier couloir avant la statue, montez sur la pierre à gauche. Courez verticalement sur le mur et sautez sur une corniche qui se trouve au milieu du couloir. Dirigez-vous ensuite vers la statue, faites le tour des piliers et montez sur le bloc en face. Un pirate va venir vous attaquer, allez ensuite sur les corniches de gauche. Montez et en haut allez tuer les deux pirates et les deux femmes qui vous attendent. Allez ensuite sur la petite corniche à droite en courant sur le mur et atteignez le mur de gauche. Descendez sur la branche du bas pour atteindre une corniche au centre du couloir et montez sur le bloc avec la tête de la statue. Montez ensuite sur la branche puis descendez les corniches. Aidez-vous des arbres pour atteindre le bloc du milieu et reprenez les branches pour arriver à d'autres corniches. Montez-les et sauvegardez.

Vous voici dans le jardin (présent), tuez les deux pirates et descendez les corniches à gauche. Par le bas, atteignez le côté droit et tuez les autres pirates. Montez ensuite les corniches et en haut, préparez-vous à exécuter un saut miraculeux. Là où se trouve une sorte de petite barque en U, courez sur le mur assez longtemps et sautez sur la corniche de droite. Vous allez être attaqué par énormément de femmes. Une fois que vous les aurez toutes tuées, montez sur un pilier vers la gauche et prenez la corniche pour atteindre une colonne. Vous atteindrez ensuite une poutre, montez sur le mur en pierres et atteignez le bloc à gauche. Atteignez les pirates et tuez-les à l'aide du pilier au centre du rocher. (Tournez autour et découpez les pirates). Pour quitter ce bloc, collez-vous au mur de gauche et courez sur le mur pour atteindre une petite corniche au fond. Vous pourrez sauvegarder.

Montez sur le petit mur à droite et sautez sur l'arbre, enchaînez le saut avec les trois autres arbres et atteignez le bloc à gauche par la petite branche. Tuez la femme pirate et courez sur le mur de gauche pour atteindre la petite corniche. Vous serez enfin dans une pièce fermée, mais le changement de décor est dur. Attendez que les deux blocs aient fini leur période et sautez sur le premier puis le deuxième et enfin la fontaine. Traversez les autres blocs mobiles puis accrochez-vous à la corde. Vous devrez sauter sur la colonne de droite puis celle d'en face pour atteindre la terre ferme. Tuez ensuite vos ennemis puis sautez sur la colonne en sortant de la pièce. Sur le bloc prochain, allez à gauche et reprenez la colonne. Vous arriverez dans une pièce avec deux femmes invisibles comme ennemi. Sortez de la pièce et vous verrez votre nouveau trajet. Courez sur le mur à votre droite vous arriverez sur un petit bout de terre. Une fois sur ce rocher vous pouvez sauter sur la colonne et les enchaîner jusqu'à être sur un balcon. Descendez par la droite du balcon puis entrez dans la petite pièce. Deux femmes invisibles vous attaqueront. Courez verticalement sur le mur pour arriver face à un coffre et ressortez de cette pièce. Retournez au balcon en haut et revenez sur l'arbre qui sert de colonne. Vous pouvez aller derrière, sur une barre verticale. De cette barre, vous devrez sauter sur une autre colonne puis sur un bloc de terre. Prenez la barre à gauche et sautez sur le prochain bloc. Vous allez être face au dahaka. Courez sur le mur de gauche pour atteindre l'échelle et descendez-la pour attraper la barre derrière. Continuez d'enchaîner les barres et une fois sur terre partez à droite. Courez le long du mur et une fois dans la pièce fermée faites de même par la gauche. Après la porte qui vous ramènera à l'extérieur prenez à gauche pour prendre l'échelle et en bas de celle-ci courez sur le mur pour atteindre le balcon du bas. Brisez les tonneaux et commencez à monter. Vous devrez un moment courir sur le mur et ressortir à l'extérieur. (La première fois qu'on sort on se demande vraiment où aller). Allez sur le mur de gauche et courez dessus. Il y aura une corde, ne perdez pas votre élan et sautez sur le bord de pierre. Allez au fond et descendez les échelles pour arriver dans une pièce pour changer le temps. Une fois dans la nouvelle pièce, sauvegardez.

Pour activer les sables, courez sur le pilier à droite puis au fond à gauche puis devant à gauche et le dernier au fond à droite. Entrez dans la magie et retournez dans le passé. Vous gagnerez un réservoir de sable.

Ressortez de cette pièce et remontez les échelles. En haut tuez les ennemis et prenez la corde pour arriver sur le balcon au bout. Passez ensuite par la droite pour arriver à la porte gardée par deux hommes. Une fois devant la porte, prenez le trou à gauche et allez sur l'échelle pour faire descendre le levier en face qui ouvre la porte à côté.
Entrez dans la nouvelle pièce sombre et allez au bout tuer les ennemis. Prenez ensuite les corniches à gauche pour arriver sous la voûte fleurie en haut et prenez l'échelle. Traversez les lames sur le mur et entrez dans la prochaine salle. Traversez ensuite le trou rempli de piques et allez sauvegarder.

Grimpez sur le mur juste à côté et dirigez-vous vers l'extérieur. Vous devrez tuer sept ennemis au total dans cette cour fleurie. Une fois que vous avez effacé toute trace de vie, dirigez-vous au centre de la cour et tournez la torche pour que la corniche sur la tour de gauche soit vers la colonne à sa gauche. Allez ensuite sur la colonne grâce au passage que

vous venez de vous faire et sautez sur la bordure. Placez-vous sur le rebord à gauche et courez sur le mur pour prendre la corde. Vous arriverez sur une autre torche, placez la grande barre vers le côté droit. Dirigez-vous sur votre nouveau passage. Sautez sur la voûte et reprenez une autre colonne qui vous mènera sur une torche. Tournez cette torche pour que la grande barre soit en perpendiculaire du mur en face (pas celui où vous allez courir dessus). Courez ensuite sur le mur pour prendre la corde et sautez sur la colonne. De la colonne, allez sur la tour et sautez sur la petite bouche d'égout avec un pieu. Montez prendre le coffre et faites une roulade pour entrer dans la pièce à gauche. Tournez la torche et vous ferez monter le niveau de l'eau. Revenez sur la cour et tuez les pirates qui sont arrivés. Une fois que tous les pirates sont morts, faites tourner la torche du milieu pour ouvrir le premier verrou de la porte du château. Votre objectif sera la mise à jour et vous pourrez retourner dans la porte à droite pour sauvegarder.

Retournez à l'extérieur de cette pièce et redescendez à l'aide du mur avec les scies. Vous devez revenir au dessus de la forêt avec la statue, là où trois barres se succèdent pour arriver sur un balcon. Sur ce balcon prenez le côté gauche à présent et allez à l'autre balcon grâce à la corde sur le mur pour activer la plaque rouge. Le mur va ressortir de l'autre côté, courez dessus, le temps vous est compté. Sautez sur la barre grâce au bloc. Dirigez-vous à droite vers le mur avec la corniche et contournez tous les piliers pour aller trouver une échelle vers la droite. Retournez tout en bas dans le jardin, et reprenez le couloir d'arrivée pour vous retrouver dans le long couloir illuminé de jaune. Traversez ce couloir, et revenez dans une grande pièce. Vous retrouverez la femme en rouge, elle vous donnera l'épée du lion. Dans cette pièce se trouve une flamme au centre, tournez-la pour que des blocs apparaissent à droite et vous donnent l'accès à une autre porte en hauteur.

Pour monter ces blocs, vous devez vous placer vers la fontaine. Courez sur le mur de gauche et atteignez le bloc puis la porte. (Vous pouvez également prendre un coffre à droite). Une fois dans la nouvelle entrée, faites descendre le levier et ralentissez le temps pour traverser le couloir. Dans ce prochain couloir, vous devez atteindre le haut du mur avec les bougies. Vous devez sauter sur un mur puis l'autre ainsi de suite jusqu'à atteindre le haut de la pièce. Sauvegardez au bout de la pièce et descendez les marches.

Tuez les quelques pirates et descendez le mur grâce à la corniche par la droite. Une fois en bas, apprêtez-vous à rencontrer un nouvel adversaire. Cet énorme monstre n'est pas si dur que l'on peut le croire. Passez entre ses jambes et touchez-le de quelques coups, lorsqu'il s'accroupit, courez sur son dos et tapez de toutes vos forces sur sa tête. Il va disparaître et d'autres pirates arriveront de droite. Tuez-les et prenez la porte. Allez vers la gauche dans cette nouvelle pièce d'eau et activez la plaque rouge pour que le bloc de droite monte. Grimpez en haut et sauvegardez.

Partie 2

Allez vers la roue qui tourne et sautez avec le ralentissement du temps. Sur la nouvelle terre, tuez les pirates et sautez sur les cheminées en face pour atteindre le bloc de droite. Courez sur le bloc rouge et ralentissez très vite le temps pour pouvoir sauter sur la porte qui se déplace latéralement vers la gauche. Une fois dessus, contournez le bloc et retrouvez-vous de l'autre côté. Sautez sur la barre et tournez la flamme pour que la barre précédente se trouve à gauche. Replacez-vous ensuite sur cette barre et sautez sur celle qui monte et descend en va-et-vient.

En haut, vous affronterez trois nouveaux ennemis assez coriaces, et qui explosent après leur mort. Faites descendre la barre et un plateau montera. Allez dessus et dirigez-vous vers la gauche. Pour traverser ce bloc, allez à droite et montez les corniches pour pouvoir atteindre la partie de gauche du grillage. Entrez et prenez le coffre puis tuez le pirate. Montez l'échelle et sautez sur le mur qui pivote à gauche. Allez ensuite tourner la torche et placez-vous sur la barre. Vous devez sauter lorsque la dent de l'engrenage est vers vous pour vous y accrocher. Elle vous fera alors changer de côté et vous pourrez atteindre un bouton rouge. Activez le bouton et courez sur le mur de gauche. Tuez le démon au passage et sautez sur la planche. Elle reviendra à sa position initiale et vous pourrez atteindre l'autre partie du pont. Tuez les démons et allez dans la pièce de droite activer le levier. Un plateau viendra se placer à votre étage de l'engrenage, allez dessus et montez sur la grande barre. Placez-vous face au mur sur la petite corniche et ralentissez le temps pour passer entre la roue et atteindre le mur. Montez ensuite les corniches pour atteindre une porte en haut (à gauche de cette porte se trouve un coffre). Evitez les pièges et au bout du couloir pour ouvrir la porte placez-vous sur l'encadrement de la porte de gauche et montez sur le grillage. Allez ensuite enregistrer en bas des prochains escaliers.

Sortez de ces couloirs d'escaliers et placez-vous devant l'interrupteur rouge. Ralentissez le temps, touchez l'interrupteur et allez vers la gauche en dessous de la corde pour vous aider du bloc. Une fois que vous êtes sur la corde, partez à

gauche et tuez les pirates. Au croisement si vous désirez un coffre, partez ensuite vers la gauche, éliminez les démons et entrez dans ce couloir illuminé et piégé. Au bout, ouvrez la porte et récupérez le coffre. Revenez ensuite au croisement et prenez à droite, après une vue rapide de vos ennemis traversez le mur. Une fois sur ce pont, vous êtes face à une grande roue avec de l'eau et vous devez passer en temps ralenti. Accrochez-vous ensuite à la poutre puis en enchaînant les poutres, atteignez la torche à gauche. Tournez-la et prenez, à l'aide du mur, le petit ascenseur qui monte et descend. Une fois en haut du point de montée, vous devez courir sur le mur de gauche et sauter sur le mur de gauche puis de droite puis de gauche. Une fois en haut à gauche, il se trouve un coffre et vous devez ensuite aller à droite voir un gros monstre. Vous l'avez déjà vu, frappez ses jambes et montez sur son dos afin de lui taper la tête. Une fois votre victoire acquise, prenez la porte de droite. Tuez le démon sur le mur et prenez la corde pour atteindre le petit bassin. Vous êtes face à une sorte de roue d'eau, pour la traverser, roulez sous les lamelles. Une fois au milieu, allez ouvrir la porte à l'aide de la barre à droite. Atteignez ensuite la porte en arrivant à la fin de la roue d'eau et en courant sur le mur. Entrez et traversez ce long trou à l'aide du mur et de la corde sur le mur. Traversez la suite des pièges et atteignez la prochaine salle pour modifier le temps.

Pour activer la magie du temps, marchez sur l'interrupteur de gauche puis au fond à droite puis au fond à gauche puis à droite. Entrez dans la magie pour changer le temps et gagner un nouveau sort. Sortez à présent de cette pièce et traversez le couloir de pièges. Dehors vous verrez un aperçu de votre parcours mais commencez par tuer vos ennemis. Descendez ensuite le rideau rouge sur le bord de votre sol. Vous allez revenir vers l'ascenseur qui monte et descend. En haut, entrez dans la pièce de droite et tuez tous les pirates. Vous devrez ensuite à l'aide des démons exploser la porte. Une fois devant la porte ouverte, accrochez-vous à la corde et sautez dans le bassin. Buvez un bon coup et traversez la roue d'eau. A la moitié de la roue, allez vers le reste de pierre qui se trouve à droite et descendez par la droite du rocher. En bas, tuez les pirates et partez vers la gauche.
Dans la prochaine salle, vous serez face à un spectre. Au fond de ce couloir, vous entrerez de nouveau (si vous êtes allé chercher le coffre avant) dans la pièce ronde et petite de l'engrenage. Tuez les monstres à l'intérieur et placez-vous sur l'échelle. Une fois tout en haut de l'échelle, je vous conseille d'appuyer sur la touche blanche pour avoir une meilleure vue. Il y a un trou dans le plafond, lorsque le trou est à votre niveau sautez sur un bord. Montez à l'étage et prenez le rebord pour atteindre l'engrenage. Montez les échelons et gagnez encore un étage. Sur cet étage, montez au dernier niveau et sautez sur le bouton rouge pour ouvrir la porte temporairement. Vous devez toucher le bouton rouge et partir directement de votre position pour arriver à la porte. Dans le nouveau couloir, vous pourrez sauvegarder directement.

Montez les escaliers et tuez les pirates, vous serez ensuite face à des démons. Avec tous ces démons, vous devez détruire la porte légèrement fissurée sur la droite pour atteindre l'extérieur. Une fois dehors, montez le mur blanc derrière vous à l'aide des deux murs proches en sautant d'un mur à l'autre. Une fois en haut, tuez les pirates et montez sur le rocher à droite. De ce rocher, montez sur le cercle au centre puis sautez sur les planches collées au mur. Montez face aux planches et courez sur le mur pour atteindre l'autre partie identique à celle-là. Vous pourrez ensuite atteindre l'échelle et gagner un étage. Tuez les pirates et sur le balcon, accrochez-vous à la barrière en bois et descendez pour vous accrocher à la corniche. Contournez le pilier et atteignez la partie à gauche. Vous affronterez quatre femmes pirates, par la suite prenez l'échelle. Accrochez-vous à la barre puis atteignez le bout abrité. De là, courez sur le mur pour atteindre la corde et sautez sur le mur à gauche en continuant la course de la corde. Montez sur la partie au dessus et courez sur le mur pour atteindre le rocher en bas. Descendez, affrontez les pirates et prenez le rocher de gauche. En haut, montez sur la corniche et atteignez la porte. En entrant, le dahaka vous pourchassera. Cette poursuite sera courte, arrivé au bout, vous devez appuyer sur un bouton rouge et sauter de mur en mur pour atteindre le sommet d'une pièce d'eau. En haut, tuez les pirates et les démons puis sautez dans le prochain couloir. Le dahaka se remettra à votre poursuite pour une aussi courte durée. A la fin du parcours, vous arriverez dans une salle du temps. La combinaison pour activer la magie est : celui de gauche, celui du fond à droite, fond gauche et droite. Vous récupérez un nouveau réservoir de sable.

Sortez à présent de cette pièce et détournez tous les pièges jusqu'à affronter deux pirates après un trou. Tuez-les et l'étape d'après n'est pas toute simple à trouver. Pour descendre le creux, il faut descendre de la même manière que vous êtes monté. Accrochez-vous à la corniche et sautez sur le mur pour sauter sur l'autre en perdant un peu de hauteur à chaque saut. Une fois en bas, allez affronter les pirates. Traversez ensuite les couloirs pour arriver dans la pièce des engrenages avec un énorme monstre qui vous tire des démons explosifs. Tuez les quelques pirates et entraînez le gros monstre à tirer sur la porte à droite. Une fois détruite entrez et sauvegardez.

Faites descendre le levier et je vous conseille de ralentir le temps, courez sur le mur entre les dents de la roue et atteignez la plate-forme qui s'est abaissée. Montez le bloc pour descendre sur la place et tuez les pirates. Une fois sur cette place, montez l'échelle à gauche. Sautez sur le gros bloc au centre et faites tout pour que le monstre tire sur ce bloc. Il fera tomber la pierre et vous gagnerez en hauteur. Atteignez à présent la partie en bois et courez sur le mur pour atteindre l'autre et enfin l'échelle. En haut de cette échelle, tournez le levier pour sortir l'engrenage et partez à gauche. Traversez les trous à l'aide des blocs de pierre qui montent et descendent à gauche et atteignez la partie juste au dessus des engrenages. Une fois dessus, descendez sur une dent puis encore une en dessous. Attendez d'être au dessus des barres et lâchez-vous. Balancez-vous ensuite pour atteindre la droite. Vous reprendrez des barres et vous atteindrez le sol. Vous arriverez dans une salle avec une autre pierre au dessus, faites la même manœuvre que dans la précédente et en haut de l'échelle faites tourner le levier. Tuez les ennemis puis traversez à l'aide du mur. Au bout, faites tourner la torche pour ressortir le prochain engrenage.
Courez encore sur le mur et descendez. Pour descendre, vous devrez là aussi, sauter de mur en mur en descendant petit à petit. Descendez jusqu'à être devant le gros monstre. Avancez et tuez-le. Une fois gagné, dirigez-vous vers la porte à droite et sauvegardez.

Allez proche de l'emplacement du monstre et montez vers les engrenages à l'aide des barres sur le centre des roues. Montez et activez la torche. Vous ouvrirez alors la porte du château et une autre porte derrière vous. Sortez et traversez les prochains couloirs. Vous ressortirez au début de votre entrée dans l'horloge. Descendez l'échelle au centre de la plate-forme. Vous arriverez devant la grande roue qui tourne très vite, traversez-la et enregistrez.

Descendez ensuite le trou à droite en vous pendant à la corniche et sortez. Vous n'allez plus tarder à ressortir au milieu d'une pièce bien connue où vous avez planté l'épée en guise de clé. Une fois sur le sol le dahaka viendra vous embêter un court moment. Dirigez-vous ensuite vers la porte avec la fontaine à côté. Au bout de ce couloir déjà parcouru, vous retrouverez Kaileena et la porte ouverte. Enregistrez et partez en avant.

Vous allez arriver face à l'impératrice qui n'était autre que kaileena. Il ne vous reste plus qu'une chose à faire, triompher. Suite à votre victoire, vous voici en train de savourer la paix, mais voilà que le dahaka surgit par derrière. Echappez-lui et après une belle cinématique, vous reprendrez la poursuite. A la fin de cette poursuite, vous serez sur une hauteur, allez sur le bloc de droite et tirez le bloc gris pour descendre. Dirigez-vous ensuite vers le trou que le dahaka a fait dans les escaliers. La poursuite va alors reprendre. Vous allez arriver à un prochain bloc, faites-les tous descendre, il y en a trois au total. Montez ensuite sur le tombeau et prenez la porte d'eau en face. Sauvegardez en sortant. Vous allez être dans un long couloir, tuez tous les pirates et traversez ces couloirs très faciles jusqu'à être en haut d'une échelle à sauvegarder.

Vous allez affronter des pirates et même des femmes pirates. Sortez ensuite de cette pièce par la droite et grâce aux poutres, arrivez sur un bloc avec une femme sur un autre en face. Courez sur le mur et tuez-la en course. Partez ensuite sur le bloc de gauche et descendez le rideau qui est juste au pied du bloc (pas contre le mur). Vous allez à présent devoir essayer de prendre l'arme mais le dahaka vous en empêchera. Suite à sa poursuite vous vous retrouverez dans une salle du temps.

La combinaison pour ouvrir ces sables est : gauche, puis gauche fond et droite fond, droite. Entrez ensuite dans les sables et vous obtiendrez le souffle du destin. Sortez de la salle du temps et traversez les pièges dans ce couloir. Au bout, vous récupérez l'épée du scorpion qui a la faculté de démolir les murs fragiles. Plusieurs pirates vont arriver, tuez-les tous et prenez la deuxième porte qui s'est ouverte. Traversez les quelques pièges de ce corridor et au bout, défoncez le mur à l'aide de votre nouvelle épée. Dans cette salle, vous allez pour commencer, rencontrer de nouveaux ennemis très robustes. Allez tourner la torche en haut des escaliers et prenez la cage pour l'amener sur l'interrupteur rouge. Une porte restera constamment ouverte. Descendez l'échelle et en bas, tuez vos attaquants. Placez-vous ensuite devant le piège avec les deux grandes lames qui vous arrivent dessus et ralentissez le temps pour les franchir. Traversez ensuite ce couloir et détruisez la prochaine porte. Dans la prochaine salle, vous devez tourner la torche au centre de la pièce pour ouvrir les portes et tuer vos ennemis. Dans la porte de gauche se trouve un interrupteur rouge qui ouvre la porte. Ralentissez le temps pour arriver à passer et dans la prochaine salle, un rude combat vous attend. Le ralentissement dans des combats pareils est très efficace. Allez ensuite tourner la torche et sauvegardez dans la fontaine qui est apparue.

Pour poursuivre, courez sur le mur de gauche et sautez de mur en mur jusqu'en haut. Vous allez affronter un démon

géant très robuste. Je vous conseille, vu sa robustesse, de ralentir le temps lorsque vous vous trouvez sur son dos. Dirigez-vous ensuite dans le trou où le monstre était caché et prenez l'échelle sur le mur de droite. En haut, ouvrez la porte et battez-vous contre les pirates. Vous pouvez détruire deux murs dans cette pièce, dont un avec un interrupteur rouge. L'interrupteur rouge vous permet d'ouvrir la porte dans l'autre cratère fait pour obtenir un upgrade de vie. Ressortez ensuite et montez à l'aide des poutres et des murs.
En haut vous pourrez sauvegarder.

Continuez ensuite de monter, toujours à l'aide des murs et poutres. En haut, vous serez dans des grands escaliers éclairés par le soleil et deux femmes vous attaqueront. Vous êtes à présent dans une bibliothèque, avancez et combattez tous les ennemis présents. Dirigez-vous ensuite vers la torche du fond et tournez-la. Vous bougerez des bibliothèques et vous pourrez faire descendre une corniche qui ouvrira la porte. Je vous conseille de prendre un ralenti puisque vous devez revenir à la torche, la tourner et entrer dans la porte. Une fois dedans, prenez l'échelle et en haut, tuez les deux femmes. Prenez le coffre à gauche et continuez par la porte à droite qui mène à une sorte de pont dans la bibliothèque. Vous tuerez plusieurs ennemis tout le long puis au bout, sortez les deux armoires et servez-vous en pour grimper. Utilisez les poutres pour atteindre le haut puis à droite, les barres avec des torches pour atteindre la prochaine pièce. Prenez le coffre dans celle-ci puis prenez les corniches en dehors à droite. Vous monterez sur des poutres en boucle et vous atteindrez une pièce sombre avec un couloir rempli de poutres. Traversez-la et enregistrez en descendant.

Avancez et vous vous apercevrez que vous êtes revenu dans l'horloge. En entrant dans l'horloge, montez sur la plate-forme et prenez directement à droite. Sortez de l'horloge. Vous rencontrerez de nouveau un gros démon qui lui n'est pas aussi robuste que le précèdent. Tuez-le et remontez à l'aide des corniches au fond à gauche. En haut sauvegardez et vous reviendrez de nouveau dans la salle dans laquelle vous avez placé l'épée pour clé. Retournez dans la salle du trône et sauvegardez. La porte du trône est fermée mais à côté du sablier à gauche se trouve une porte. Tournez la torche et traversez ce couloir pour atteindre la salle. Une fois à l'intérieur, vous devez briser le mur (si ça n'est pas déjà fait, récupérez les coffres dans la pièce). Derrière le trône se trouve une salle du temps, sauvegardez et activez les sables.

Sortez de cette pièce et affrontez vos nouveaux ennemis. Montez ensuite sur le rocher de gauche et à l'aide des murs, parvenez en face. Vous n'allez pas tarder à arriver dans une sorte d'arène où vous vous battrez contre de nombreux ennemis. (Une dizaine de nouveaux démons et quatre spectres). Sautez ensuite sur le bord et sauvegardez. Passez par la petite porte à droite et vous vous retrouverez dans des catacombes. Traversez les pièges et appuyez sur le bouton rouge. Sautez sur la trappe et courez sur le mur pour atteindre la poutre à gauche. Une fois sur la poutre, montez et à l'aide du mur, parvenez au sommet du muret. Allez activer le bouton rouge et revenez vite sur le muret pour prendre la passerelle qui est sortie et atteindre l'autre bouton. Utilisez cette technique jusqu'à être sur un rideau rouge pour sauter sur la terre. Tuez les démons et détruisez le mur en face de vous. Sortez de ces catacombes et à l'aide de la voûte, atteignez la partie de gauche. Vous atteindrez le masque. Vous reprendrez la partie sous le nom de Sand Wraith. Votre vie descend vite, dépêchez-vous de traverser tous les pièges à l'aide du temps. Prenez la porte et servez-vous du mur pour atteindre le poteau puis ensuite la terre à l'aide du mur de gauche. Traversez tous ces pièges simples pour arriver dans une salle du temps. Sauvegardez et reprenez des forces.

Vous gagnerez un nouveau pouvoir, cyclone du destin. Ressortez ensuite de cette pièce et dépêchez-vous !! Traversez le couloir de pièges identiques aux précédents et atteignez la prochaine fontaine. Je vous conseille de rester près de la fontaine et d'attendre que tous vos temps soient rétablis avant de partir. Vous allez affronter un griffon dans l'arène. Il n'est pas facile, utilisez les ralentissements lorsqu'il se trouve au sol pour lui couper les pattes et lorsqu'il est en l'air pour vous empaler, faites des roulades. Après votre victoire, partez vers la porte et à l'aide du bloc de droite, montez tout en haut et atteignez une porte à gauche. Vous retournerez dans les catacombes, et vous descendrez à l'aide des rideaux rouges. Traversez ensuite tous les pièges. Vous reviendrez dans les jardins, revenez au plus vite à droite lorsque vous vous retrouvez sur le balcon avec deux barres d'un coup, prenez le passage du milieu avec le spectre en bout. A la fin de ce couloir vous entrerez dans une chambre du temps. (Petit conseil pour garder votre vie, quand vous courez, ralentissez le temps). Entrez dans le temps pour revenir au présent et sauvegardez.

Ressortez et vous reviendrez dans une des premières pièces que vous avez parcourues. C'est une grande pièce sombre avec des colonnes défoncées. Ce passage est, je trouve très difficile à trouver. Commencez par sauter de mur en mur à côté de la porte effondrée. En haut, faites le parcours habituel et arrêtez-vous après être sur un morceau de

terre avec un gros carré à droite du bloc. Montez sur le carré et courez sur le mur verticalement pour en sortir. Sortez ensuite de cette pièce puis la prochaine grâce au mur de droite et aux corniches. En haut, vous arriverez dans une salle du temps. Revenez dans le passé et sortez.

Traversez tous les pièges jusqu'à être dans une pièce immense avec une fontaine au bout de quelques ponts. Appuyez sur le bouton rouge et allez vers le pont. Vous verrez une des scènes du début. Dans votre prochain couloir, traversez tous les pièges à nouveau et à la fin, buvez un bon coup.

Sortez enfin à l'extérieur, tuez tous les démons et débrouillez-vous pour qu'un démon explose le mur pour prendre le rideau. Sautez sur les mâts qui ne tiennent pas longtemps en place et atteignez la terre à droite. Tuez tout le monde et accrochez-vous à l'arbre pour atteindre le muret puis le rideau. Montez ensuite de mur en mur et en haut, prenez le rideau qui se trouve vers la gauche. En descendant, sautez sur le mât puis enchaînez de suite sur le mur pour revenir sur un autre mât. C'est une petite course qui se démarre, tout s'effondre et attention sur le dernier bloc de bois qui tombe, une femme vient sur le mur vous attaquer. Une fois sur la terre en hauteur, ralentissez le temps car tout s'effondre. Récupérez le coffre et détruisez le mur. Vous serez dans un sombre couloir avec des scies sur le côté gauche. Attendez que les scies soient le plus éloignées possible et courez sur le mur pour atteindre l'extrémité. Vous vous verrez vous sauver la vie, courez sur les colonnes. Vous atteindrez ensuite une fontaine.

Traversez les pièges et vous arriverez dans une fonderie. Dirigez-vous au fond et prenez l'échelle pour monter et tourner le levier. Dirigez-vous ensuite vers la plate-forme à gauche et tournez le levier également. Il ne vous reste plus qu'un tuyau à bouger et la fonderie se mettra en marche. La plate-forme s'effondrera, allez dans la porte qui s'est libérée. Buvez un bon coup et repartez.

Traversez tous les pièges et faites tourner le levier pour poursuivre. Montez sur les poutres et ralentissez le temps. Pour descendre le mur rempli de scies, ralentissez le temps et passez entre la scie le plus vite possible. En bas, vous vous retrouverez dans une ancienne pièce, partez à droite et montez les poutres pour atteindre le haut de la salle. Sauvegardez une fois en haut. Retournez dans la bibliothèque et remplissez le même parcours que la première fois. Une fois que vous avez traversé les deux barres et que vous êtes sur un mur proche d'une porte, descendez et le dahaka surgira dans la porte. Contournez-le par la gauche et montez sur les corniches pour être derrière lui. Au bout du couloir, vous commencerez la poursuite, elle est courte et au bout sauvegardez.

Entrez dans la grotte en forme de long couloir sombre sous un fort brouillard et tuez vos ennemis. Traversez ce couloir et au fond, montez de mur en mur. Une fois en haut, sautez sur la corniche en face et atteignez le bord de droite. Vous allez être face à 4 démons, je vous conseille de courir en ralentissant le temps, traversez tous les pièges et vous sortirez de la grotte pour avoir une fontaine.

Vous reviendrez dans le gouffre mécanique. Vous vous verrez et les tours s'activeront malgré votre envie. Une fois que vous vous réveillerez, dirigez-vous vers la porte de gauche. Traversez la roue d'eau et atteignez le balcon en face de cette dernière. Vous verrez alors votre parcours. Descendez par le rideau et traversez le demi-cercle à gauche pour atteindre la porte en bas. Montez ensuite les escaliers pour sauvegarder et continuez votre route. Vous reviendrez dans une salle d'engrenage, descendez la roue et sur les plates-formes, sautez sur le grillage pour atteindre le bas puis la fontaine. Vous allez vous revoir de nouveau et vous perdrez votre masque. Rejoignez la salle du trône et avant sauvegardez. Une fois dans la salle du trône vous verrez une cinématique puis vous vous retrouverez dans la salle du temps.

Passez sous la cascade et allez jusqu'à la salle suivante. Allez vous agripper à la plate-forme au bout à gauche. Montez puis courez sur le mur pour rejoindre la plate-forme suivante. De là, courez sur le mur et sautez en fin de course pour atteindre le piton rocheux en face.
Courez sur le mur pour prendre de la hauteur et vous accrocher à la corniche au dessus. Décalez-vous vers la gauche puis sautez sur la plate-forme en face. Avancez dans le couloir et tombez dans le fossé d'eau. Accrochez-vous à la faille dans le mur de gauche. Longez-la pour rejoindre la suite du couloir. Tout au bout, sautez sur la grande plate-forme pour commencer le combat final.

Vous affrontez une nouvelle fois l'impératrice. Elle a tout comme vous lors de ce combat le pouvoir de ralentir vos mouvements. Lorsqu'elle l'utilise, restez le plus possible loin d'elle, ou suspendez-vous au rebord de la plate-forme. A la

différence de votre premier affrontement, ce ne sont plus des gardes qu'elle fait apparaître en cours de combat mais des tornades. Evitez-les jusqu'à ce qu'elles se dissipent laissant derrière elles des doses de sable. Pour vous débarrasser de l'impératrice, effectuez des roulades pour la contourner et la frapper. Economisez votre sable et réservez-le pour les attaques frontales.

Après ce combat Prince of Persia : L'Ame du Guerrier sera terminé.

Prince of Persia : Les Deux Royaumes

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2005

ARMES CACHÉES

Tout d'abord, débarrassez-vous de votre arme secondaire puis sortez votre dague, mettez la pause et faites les manipulations suivantes assez rapidement avec les flèches du clavier :

Jouet mortel
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Bas

Téléphone
Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas, Haut, Haut, Bas, Bas

Tronçonneuse
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas

Espadon
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Les quais faisant plus office de tutorial que de véritable niveau, la solution débutera juste après, à partir du niveau « Les Remparts ».

LES REMPARTS

Après avoir sauvegardé grâce à la fontaine, utilisez l'échelle et poursuivez pour que notre héros puisse entrer en possession de son arme favorite. Par la suite, retenez qu'il vous est possible d'utiliser deux dagues simultanément en ramassant les armes sur les cadavres de vos ennemis. Lorsque l'ennemi aura été repéré, suivez les indications à l'écran pour apprendre l'art de l'élimination éclair. L'élimination éclair est une méthode de combat expéditive divisée en deux phases. Dans la première vous devez trouver une position d'attaque apte à surprendre votre opposant (signalée dans le jeu par un écran flou). Dès lors, la phase d'attaque débute et vous devez, aux moments adéquats, appuyer sur les touches de frappes pour terrasser votre adversaire. Votre première leçon effectuée, basculez derrière le balconnet et positionnez-vous face à la colonne. D'un saut, suspendez-vous sur celle-ci, puis mettez pied à terre pour vous occuper du mercenaire patrouillant plus bas (essayez de rester furtif pour pouvoir à nouveau vous exercer à l'élimination éclaire). Pour atteindre la plate-forme en face, il va vous falloir courir sur le mur. Prenez alors de l'élan et appuyez sur la touche indiquée à l'écran en orientant le stick de direction vers le mur. Gagnez ensuite d'un simple saut la plate-forme. Poursuivez par la droite et aidez-vous de l'accroche de la gouttière pour continuer. Lorsque le chemin s'arrêtera, laissez_vous tomber plus bas et trouvez l'échelle. Utilisez celle-ci puis partez éliminer le garde. Arrivé au point d'eau, il vous faudra réaliser un saut en équerre. Suivez les instructions tutoriales pour cela. Hissez-vous ensuite grâce au rebord de la cascade et gagnez le grenier non loin. Grâce au rideau rouge sur le mur, laissez-vous glisser vers le bas niveau où trois ennemis vous attendent. Luttez avec eux en enchaînant les combos. Continuez ensuite sur la droite et

empruntez l'échelle dans la sombre pièce. Grimpez jusqu'au prochain point de sauvegarde. Redescendez pour poursuivre par l'est. Montez sur la plate-forme et allez éliminer l'archer. Une nouvelle échelle vous permet de descendre. Tuez l'archer et le garde plus bas puis poursuivez à gauche. Le dernier point de sauvegarde n'est plus très loin, courage !

LE QUARTIER DU PORT

Un saut en équerre plus loin, et une corniche outrepassée, vous atteignez un décor de planches en suspension au-dessus du vide. Laissez-vous tomber de planche en planche pour pouvoir gagner le sol sans bobo puis éliminez vos adversaires. Avancez dans les décombres et repérez l'endroit où une nouvelle poutrelle vous attend. Aidez-vous du mur pour l'atteindre, puis hissez-vous sur sa grande soeur juste au-dessus. Poursuivez jusqu'aux deux ennemis suivants et faites leur comprendre que leur compagnie vous déplaît (juste avant, laissez-vous glisser entres les deux murs pour atteindre le sol). Au-dessus du vide, plus loin, sautez de poutre en poutre jusqu'à regagner la terre ferme. Poursuivez en éliminant tout opposant puis empruntez l'échelle menant au poste de guet. Une poutre, deux cabrioles et un archer plus loin, vous trouverez enfin un nouveau point de sauvegarde. De quoi vous désaltérer complètement avant d'entamer le prochain niveau...

LES RUES DE BABYLONE

Foncez jusqu'au balcon, et utilisez le mur sur votre droite pour poursuivre grâce à une petite course à l'horizontale. D'un saut de côté, agrippez-vous à la poutrelle au milieu de la pièce, puis allez zigouiller vos ennemis plus bas, si le coeur vous en dit. Continuez ensuite vers l'inexploré et sautez jusqu'à la prochaine poutre pour poursuivre jusqu'au mur visible non loin. Accrochez-vous à cette prise puis marchez jusqu'au fond de la pièce. Suivez les indications à l'écran pour monter de mur en mur puis gagnez la corniche. De planche en planche, vous voilà rapidement au-dessus de la cité. Grimpez sur celles-ci (quatre) à tour de rôle afin d'atteindre un niveau supérieur. Marchez vers l'est et allez à nouveau jouer les acrobates téméraires en flirtant avec le vide. L'ennemi repéré, lâchez-vous sur celui-ci pour effectuer une petite élimination éclair. Ceci étant, hissez-vous sur la poutre dans le cul-de-sac puis grimpez grâce aux poutres de gauche. Dès que votre ascension ne pourra se poursuivre, gagnez d'un saut le balconnet juste en face de vous. Peu de temps après, il vous faudra à nouveau courir sur les murs pour atteindre une autre planche. Lorsque vous vous serez perché là-dessus, effectuez un double saut pour atteindre sa voisine du dessus. Il ne vous reste plus qu'à vous hisser sur la plate-bande supérieure pour aller sauvegarder.

LE BALCON DU PALAIS

Laissez-vous tomber sur les toits plus bas en sautant par-dessus la rampe, puis utilisez les murs pour atteindre le balcon qui vous fait face. Partez vers la gauche et montez sur le meuble placé contre le mur après avoir éliminé les gardes de la zone. Sprintez sur le mur puis allez planter le tranchant de votre arme dans l'accroche prévue à cet effet. Hissez-vous sur le second point, puis gagnez le balcon. Repérez le volet pour effectuer un saut dévié et ainsi atteindre la plate-forme suivante. Marchez sur l'interrupteur pour déclencher l'ouverture de la porte et hâtez-vous pour quitter la pièce. Poursuivez vers l'est et éliminez le garde posté non loin. Sautez ensuite sur la colonne puis effectuez un saut sur la poutrelle légèrement plus loin au-dessus. Enjambez le balcon puis prenez à droite. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à l'ennemi suivant, puis sprintez sur le mur de gauche pour vous envoler vers les grilles où vous planterez votre dague. Deux grilles plus tard, vous vous retrouvez à nouveau vers votre foufou en courant sur les murs (ha ces jeunes je vous jure...). Utilisez le volet sur le mur pour effectuer une élimination éclair puis poursuivez grâce aux poutrelles. Après une courte progression à pas furtifs, deux nouveaux ennemis s'offrent au tranchant de votre dague. Faites-leur comprendre que peu de points communs vous rattachent puis poursuivez sur la gauche pour trouver un nouveau point d'ancrage. En courant sur le mur de droite, vous atteignez un nouveau balcon qui vous mène jusqu'à un prochain passage. Allez sur la gauche et appuyez sur l'interrupteur. Montez ensuite sur la poutre grâce au muret, puis marchez jusqu'au prochain point de sauvegarde.

LE PALAIS

La zone dans laquelle vous débutez est truffée de pièges. Courez sur le mur de gauche pour éviter le moindre problème. Une scie circulaire et quelques pics plus loin, gagnez le balcon pour vous sortir vivant de ces nouvelles espiègleries. Le passage qui suit peut poser quelques soucis. Calculez bien votre timing et courez sur le mur de droite

pour pouvoir bénéficier de la face « plate-forme du piège » pour ainsi grimper sur le mur du haut. Le piège suivant se déjoue en utilisant le volet sur le mur. Avancez ensuite jusqu'aux pics sortant du sol puis progressez en évitant ces derniers et en calculant avec précision vos courses. Allez ensuite jusqu'au brasero à levier, et abaissez celui-ci pour ainsi ouvrir la trappe au plafond. Une fissure dans un mur vous indique la dernière marche à suivre pour espérer ressortir en un seul morceau de ce niveau plutôt sadique. Allez-y, plantez votre dague puis courez sur le mur à proximité pour atteindre le dernier balcon avant la sauvegarde.

LA SALLE DU TRONE

A partir de la fontaine, marchez en direction de la statue de droite, puis allez grimper sur le mur pour vous accrocher à la grille. Sautez sur la plate-forme qui suit puis utilisez le volet sur le mur à côté pour fondre sur votre ennemi. Continuez sur la droite et cavalez à nouveau sur le mur pour atteindre la haute plate-forme. Grâce au volet, grimpez sur la corniche de la grande colonne puis sautez plus loin pour vous accrocher avec la dague. Sautez sur la poutre visible au loin et laissez-vous chuter sur le garde suivant. En atteignant la corniche de droite, hissez-vous sur la plate-forme et allez planter votre dague dans le nouveau point d'ancrage qui s'offre à vous. Habilement, poursuivez par le mur de droite puis laissez-vous tomber dès que possible sur vos ennemis inattentifs. Faites le ménage et poursuivez vers l'est. Une cinématique s'enclenchera alors. La dague des sables vous sera acquise et il vous sera alors possible d'utiliser le pouvoir de revenir dans le passé. N'hésitez pas à présent à briser les nombreux objets des niveaux pour récupérer des points de sable. Rentrez dans le bâtiment et trouvez l'espace dallé pour courir à la verticale et ainsi ouvrir un nouveau passage. Une plate-forme plus tard, le sol s'effondre sous vos pieds. Courez verticalement sur le mur de droite pour vous accrocher au point d'ancrage grâce à votre arme, puis trouvez le rideau rouge pour pouvoir redescendre. Gagnez rapidement l'intérieur du prochain bâtiment pour aller sauvegarder.

LE COULOIR PIEGE

Marchez dans le couloir et évitez les rondins de pics. Un peu plus loin, esquivez les colonnes dentelées qui suivent (frôlez les murs pour cela). Les pièges suivants sont tous aussi faciles à franchir. Courez le long des murs et sprintez jusqu'à la porte pour ne pas finir en bouillie lorsque les murs se refermeront sur notre héros. Après les escaliers de la salle suivante, enclenchez l'interrupteur sur votre droite puis passez par l'issue alors ouverte en contrebas. Le sol de la pièce dans laquelle vous débouchez est quelque peu fragilisé. Gagnez la porte suivante en passant par les dalles de gauche. Lorsque vous serez parvenu au pied d'une des colonnes, sautez sur celle accessible puis cramponnez-vous sur sa voisine à l'aide d'un simple saut. Réalisez la même manipulation pour vous hisser sur la troisième puis grimpez sereinement sur la corniche. Filez ensuite sur la droite et hissez-vous sur la corniche suivante. Poursuivez jusqu'aux rideaux rouges et laissez-vous glisser grâce à ceux-ci vers le bas. Trouvez le couloir vous permettant de descendre puis marchez jusqu'à la fontaine pour sauvegarder.

LE PALAIS EN RUINE

Au commencement, avancez dans le couloir pour aller en direction de la série de pièges qui vous attend. Dans la salle qui suit, sautez par-dessus le trou, puis faites le ménage après le second trou. Grimpez sur la plate-forme aux colonnes puis sautez sur la corniche en face. Eliminez vos adversaires sur la gauche, puis fouillez le renforcement sur la droite pour y trouver un joli petit coffre rempli d'items de sable. Poursuivez votre chemin et sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre le mur au volet. Propulsez-vous alors astucieusement pour atteindre la corniche suivante. Enfin, filez vers la gauche pour y trouver une fontaine.

LES EGOUTS

Voilà un niveau qui est bien loin d'être court ! Face aux barres fixes, utilisez celles-ci pour vous hisser jusque sur la plate-forme en hauteur. En partant vers la gauche, courez sur le mur pour pouvoir vous accrocher à la barre suivante. Sautez ensuite sur la plate-forme de gauche puis laissez-vous tomber sur la terre ferme. Montez les escaliers et grimpez sur la barre pour sauter sur la prochaine corniche. Poursuivez par la gauche et utilisez les deux murs parallèles pour descendre. Rapidement, vous tombez sur quelques nouveaux ennemis (n'oubliez pas que ceux-ci sont vulnérables dans les zones de lumière). Plus loin, effectuez une course à l'horizontale sur le mur et utilisez votre dague comme d'un levier pour ouvrir le passage dans le sol. Laissez-vous glisser, et sautez sur la barre fixe dès que possible. De barre en barre, vous regagnez le sol. A l'aide de votre fidèle dague, accrochez-vous sur l'encoche du mur de gauche pour

pouvoir sauter sur les dalles puis sur la corniche suivante. Continuez votre ascension et déclenchez le mécanisme déverrouillant une porte plus bas. Redescendez afin d'emprunter ce nouveau passage. Après la poutre, calez-vous entre les deux murs pour pouvoir vous laisser glisser vers le sol. Approchez-vous du bord de la plate-forme et sautez sur la corniche plus à gauche. D'un bond, agrippez-vous à celle juste au-dessus puis cramponnez-vous dans la faille murale pour pouvoir attraper le poteau dans votre dos. Sautez ensuite sur la barre suivante. Votre tâche suivante est de calculer un parfait timing pour atteindre le bloc alternatif. Courez sur le mur pour l'atteindre. Après la transformation du Prince, hâtez-vous d'en finir avec les ennemis venus en nombre, en usant sans retenue de vos nouveaux pouvoirs. Veillez à ne pas perdre de temps et à dégoter un nombre suffisant de sables pour ne pas mettre en danger la santé du Prince. Près de la sculpture murale, utilisez la chaîne pour déverrouiller une nouvelle issue. Commencez par descendre dans la fosse afin d'y trouver un coffre. Remontez ensuite, et accrochez la barre avec votre chaîne pour franchir le précipice. Rejoignez les deux murs de cette même façon puis laissez-vous choir sur le comité d'accueil. Usez ensuite de votre chaîne sur le mécanisme et passez dans le passage d'en face. Hâtez-vous de vous glisser par l'ouverture et approchez du mur de bois pour courir verticalement sur celui-ci et ainsi pouvoir vous accrocher à la corniche de gauche. Sautez pour gagner la plate-forme plus haut puis courez sur le mur de droite pour atteindre l'échelle. Grimpez ensuite sur la caisse et usez de votre dague pour enclencher le mécanisme. Lorsque le mur sera en mouvement, sautez sur la barre de gauche et retournez-vous pour atteindre la suivante. La prochaine phase vous oblige à rebondir sur le coin de mur pour poursuivre votre ascension. N'oubliez pas le pouvoir du temps en cas de chute malencontreuse. Poursuivez vers l'inconnu et allez vous agripper à la corniche suivante pour sauter sur la dalle ascenseur en y plantant votre dague. Poursuivez en courant sur les murs et hissez-vous sur la nouvelle plate-forme. Quelques adversaires et péripéties plus loin, marchez jusqu'aux murets pour glisser sur le sol. Le Prince se métamorphose alors à nouveau. Poursuivez en vous hissant sur la plate-forme suivante et trouvez la plaque sur le mur pour pouvoir y planter votre dague. Avancez et allez affronter les 4 nouveaux ennemis que vous rencontrerez. La prochaine encoche repérée, courez verticalement sur le mur pour planter le tranchant de votre arme dans celle-ci. Poursuivez par le passage aux rideaux et sauvegardez après les nombreux pièges (fléchettes, scies circulaires...).

LES TUNNELS

Avancez jusqu'au mur de gauche et courez sur celui-ci pour sauter en direction de la plate-forme. En courant à présent sur le mur de droite, vous atteignez aisément une échelle. Montez sur celle-ci. D'un bond, rejoignez la corniche et, tout en esquivant les flèches, grimpez sur la corniche suivante pour vous hisser sur l'autre plate-forme. Avancez ensuite en direction de vos adversaires et vengez-vous copieusement. En sautant de corniche en corniche, trouvez la fissure pour y dégoter un point d'ancrage. Allez sur la droite et laissez-vous tomber pour sauter instantanément vers la seconde fissure dans votre dos. Poursuivez votre ascension et évitez les flèches jusqu'à la corniche suivante. Glissez alors vers la droite et accrochez-vous sur la suivante. Deux corniches temporaires vous permettent ensuite d'atteindre le sommet. Sauvegardez après la cinématique.

LA FORTERESSE

Descendez entre les deux murs et usez de l'attaque éclair pour vous débarrasser des ennemis présents sur les lieux. Dirigez-vous vers le tronc couvert de pics et courez sur le mur pour sauter vers la barre. Continuez et éliminez vos adversaires postés sur les toits. Sautez vers la chaîne et éliminez vos nouveaux ennemis. Trouvez la rambarde derrière le bâtiment et accrochez-vous sur celle-ci pour vous laisser tomber vers le sol. En farfouillant quelque peu dans la zone, vous trouverez aisément un coffre au contenu intéressant. Remontez et marchez en direction de la plate-forme faisant l'angle. A l'aide de votre dague, accrochez-vous deux fois aux encoches puis courez sur le mur et utilisez les deux volets pour atteindre la corniche d'après. Gagnez la corniche juste en face et éliminez vos ennemis. En utilisant le levier sur le brasero, vous débloquez une nouvelle issue derrière la grille. La série de pièges passée, le Prince de l'ombre reprend alors du service. Courez sur le mur et balancez-vous dans le vide tel un Indiana Jones grâce à votre chaîne. En descendant, utilisez à nouveau l'attaque éclair pour maîtriser vos adversaires. A proximité des colonnes dans la cour, sautez de barre en barre pour atteindre le bâtiment et utilisez votre dague comme d'un vulgaire levier. Poursuivez par la gauche et assistez à la cinématique avant de vous lancer dans la fameuse session de chars. Rien de bien compliqué durant cette course. Poussez vos adversaires et évitez du mieux que vous le pouvez les obstacles. Serrez les virages et faites preuve de sang froid. La course terminée, marchez en direction des corniches et glissez sur la gauche afin de pouvoir atteindre celle donnant sur la plate-forme suivante. Empruntez ensuite l'échelle et poursuivez jusqu'à la suivante en vous accrochant à la corniche. Continuez par l'issue de droite puis bifurquez vers la gauche pour trouver l'échelle suivante. Plus qu'une série de barreaux à monter et vous serez enfin arrivé au bout de vos peines pour ce niveau !

LA VILLE BASSE

Avancez sur la planche et laissez-vous tomber sur les corniches en contrebas. Galopez sur le mur jusqu'au volet et utilisez-le pour rebondir jusqu'à une plate-forme. Eliminez rapidement le gardien puis passez votre chemin pour aller trouver le second. Réglez-lui son compte à son tour puis suspendez-vous au balcon près des rideaux pour vous laisser tomber et vous rattraper sur l'encoche grâce à votre dague. Plus bas, deux nouveaux ennemis n'attendent que vous. Lorsqu'ils ne seront plus de ce monde, dirigez-vous vers les poutres et barres et sautez sur la dernière d'entre elles afin de pouvoir atteindre les deux murs et vous laisser glisser. Tuez vos ennemis et poursuivez vers l'inconnu. Montez sur la caisse et courez verticalement sur le mur pour atteindre l'encoche légèrement plus haute. En courant sur le mur de droite, vous atteignez une ouverture. Laissez-vous tomber sur la caisse et tuez les deux chiens. Courez sur le mur suivant pour atteindre la prochaine plate-forme puis sautez en direction de celle de gauche. D'une course verticale, accrochez-vous au balcon puis montez jusqu'à la rambarde brisée pour atteindre la plate-forme suivante d'un simple saut. La métamorphose terminée, sautez dans le vide sans vous soucier des chiens, et utilisez la chaîne pour vous balancer de l'autre côté. Courez sur le mur suivant pour atteindre la barre fébrile et montez rapidement sur la plate-forme au-dessus. Récupérez les points de sables puis cavalez sur le mur. Sur la plate-forme défaillante, aidez-vous de votre chaîne pour vous accrocher quelque part. Attrapez la barre pour atterrir sur l'échelle puis poursuivez calmement, les péripéties sont terminées pour ce niveau...

LES TOITS DE LA VILLE BASSE

Sautez dans le vide et allez éliminer l'archer avant de redescendre pour poursuivre le massacre. Courez sur le mur de droite pour rebondir plus loin grâce aux deux volets puis posez-vous en spectateur pour la cinématique qui s'en suivra. Poursuivez par la droite et sautez sur le toit suivant. Ramassez la hache et sprintez sur le mur. Occupez-vous du garde à l'arc avant de récupérer le point de sable. Les deux nouveaux archers repérés, avancez à pas feutrés pour ne pas qu'ils se rendent compte de votre présence puis réglez-leur leur compte avant de grimper sur le toit suivant. Descendez ensuite en suivant le chemin montré par la cinématique. A partir de la sauvegarde temporaire, courez verticalement sur le mur où l'on aperçoit une encoche et plantez votre dague dans celle-ci. Sautez d'ici sur la corniche et hissez-vous sur la plate-forme. En courant sur le mur de droite, vous pouvez vous accrocher à une nouvelle encoche et ainsi atteindre le sol. Sur le mur en face, aidez-vous des deux encoches pour monter puis allez enclencher le mécanisme sur la droite pour ouvrir la porte et terminer ainsi ce niveau.

L'ARENE

Filez vers la droite pour faire connaissance avec le tout premier Boss du jeu : Klompa. Dans l'arène, trois points d'ancrage vous permettent de vous hisser sur votre adversaire via l'accession à un tremplin. Lorsque vous serez positionné sur son épaule, frappez ses yeux à l'aide d'attaques éclairs (un seul coup à la fois). Le monstre aveuglé, passez sous ses jambes et enchaînez combos et coups spéciaux pour le faire fléchir. Montez sur la bête pour procéder à la mise à mort. Le Prince obscur fera ensuite son apparition et il vous faudra sauvegarder avant de poursuivre.

LE TUNNEL DE L'ARENE

Courez sur le mur de droite pour passer outre le gouffre puis hissez-vous sur la corniche en face. Allez vers la gauche afin de vous saisir de la plate-forme en mouvement. De celle-ci, sautez dans le vide pour attraper la poutre à l'aide de votre chaîne. Grimpez ensuite sur la plate-forme et patientez jusqu'à ce que les deux blocs suivants se positionnent de manière favorable pour vous laisser passer. Descendez par l'échelle et allez vous suspendre au bord de la plate-forme. Le mécanisme à chaîne déclenché, foncez jusqu'à la porte temporairement ouverte. Courez ensuite sur le mur de droite et aidez-vous de votre chaîne pour vous hisser sur la corniche qui suit. Basculez sur la gauche et sautez en direction de la barre. Utilisez alors à nouveau la chaîne pour atteindre la porte suivante. Un passage dans la flotte vous fera redevenir comme avant. Marchez vers la droite pour enclencher une nouvelle cinématique.

LES BALCONS

En courant sur le mur de droite, propulsez-vous en face grâce au volet. Fracassez vos ennemis et grimpez de suite sur la caisse vers la gauche. A nouveau, courez sur le mur pour utiliser le volet. Une élimination éclair plus tard, allez planter votre dague dans les dalles adaptées et laissez-vous tomber en contrebas grâce au râtelier. Plus loin, éliminez

les nombreux ennemis que vous rencontrerez puis dirigez-vous vers la source de lumière. Vous gagnez le pouvoir de l'oeil du cyclone vous permettant alors de ralentir le temps. Remontez par les escaliers et occupez-vous des deux gardes. Actionnez l'interrupteur situé sur l'un des murs de droite. Et usez de votre nouveau pouvoir pour freiner le temps et atteindre ainsi la porte dans les temps. Roulez sur les planches pour franchir le dernier obstacle.

L'ALLEE OBSCURE

Brisez les râteliers vers la fontaine et utilisez les deux murs pour monter jusqu'à l'encoche où vous planterez votre dague. Courez sur le mur de droite afin d'atteindre la prochaine plate-forme. Poursuivez par l'échelle. Vous vous retrouvez rapidement sur les toits. Traversez le ponton et allez éliminer le garde patrouillant dans la zone. Hissez-vous sur le toit suivant (attention un deuxième ennemi n'est pas loin). Une cinématique plus tard, descendez par la gauche et tuez votre ennemi. Repérez l'encoche pour votre dague et plantez-y cette dernière. Hissez-vous de cette façon sur la prochaine plate-forme et éliminez les gardes sur les toits suivants. Après la seconde cinématique, pénétrez dans la pièce suivante et sautez entre les deux murs après la poutre pour vous accrocher sur la plate-forme suivante. Courez ensuite sur le mur pour vous accrocher aux rideaux. Laissez-vous descendre et sortez à l'extérieur. En poursuivant, vous trouverez un second rideau pour vous livrer à vos cabrioles. Gagnez la plate-forme et pénétrez dans le passage pour poursuivre entre les deux murs et ainsi pouvoir atteindre le balcon. Utilisez ensuite la poutre pour sauter vers le suivant puis gambadez sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme. Empruntez pour finir les deux échelles.

LES TOITS DU TEMPLE

Après la cinématique, allez vous suspendre au balcon de manière à vous laisser tomber d'un niveau. Eliminez les ennemis qui vous traquent puis partez vers l'escalier pour repérer le prochain pilier. Derrière se trouve une encoche pour votre dague. Accrochez-vous à celle-ci puis agrippez-vous d'un saut dans l'encornure légèrement plus haut. Sautez ensuite vers la colonne à proximité puis gagnez la dalle suivante d'un petit bond. Le volet suivant vous aidera à atteindre la prochaine colonne. Dirigez-vous ensuite vers la cloche et poussez celle-ci vers l'icône du soleil. Passez par l'ouverture et utilisez votre dague comme d'un levier pour que Farah puisse poursuivre. Passez par l'ouverture avant qu'elle ne se referme. Galopez ensuite sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme suivante, puis passez par la gauche pour vous suspendre à une corniche et vous glisser vers la droite de manière à atteindre une encoche à dague. Partez vers la gauche pour trouver à nouveau une corniche. Poursuivez et lorsque vous aurez usé à nouveau de votre arme comme d'un levier, utilisez les plates-formes pour continuer. Aidez-vous ensuite de la fissure pour progresser vers droite, puis sautez vers la dalle. Gagnez la plate-forme sur la gauche puis utilisez la prochaine corniche pour atteindre la suivante. Eliminez les chiens puis faites une course sur le mur de gauche. Sautez dès que la barre sera accessible. Suspendez-vous ensuite au renforcement et utilisez pour la troisième fois votre dague comme d'un levier. Un bloc de pierre fait alors son apparition. Foncez puis courez sur le mur de gauche pour atteindre le ponton de bois. En courant sur le prochain mur, propulsez-vous sur la barre puis sautez vers le mur en ruine. Enjambez celui-ci puis sautez vers la plate-forme d'où il vous sera possible d'atteindre l'encoche à dague. Courez sur la gauche et sautez de poutre en poutre pour atteindre la plate-forme qui suit. Eliminez vos adversaires de la manière qui vous convient le mieux puis acharnez-vous sur la réserve de sable pour gagner un réservoir de sable en plus. Poussez ensuite la cloche dans l'espace entre les deux plates-formes et montez. Une cinématique plus tard. Suspendez-vous au-dessus du vide pour atteindre la plate-forme derrière vous puis tournez le levier avant de redescendre. Montez ensuite sur le bloc de pierre et faites en sorte de tourner le bon levier pour que Farah puisse poursuivre jusqu'à la tour (attention l'un des deux leviers a pour effet de faire débouler plusieurs chiens). Revenez plus haut vers l'autre levier et actionnez-le. En revenant vers la cloche, déplacez celle-ci de manière à pouvoir vous suspendre vers l'encoche. Après la nouvelle cinématique, actionnez à nouveau le levier et poursuivez. Le chemin restant s'en déduit facilement, déplacez-vous agilement de plate-forme en plate-forme pour rejoindre la présence rassurante de la fontaine.

LE TEMPLE

En usant de votre dague comme d'un vulgaire levier, il vous est possible d'ouvrir la porte qui vous bloque le passage. Après la cinématique, vous contrôlez le Prince de l'ombre. Suspendez-vous au balcon et sautez jusqu'à la corniche de manière à pouvoir atteindre les deux poutres successivement. Eliminez le chien puis sautez sur la dalle de gauche pour courir sur le mur et vous élancer ainsi dans le vide pour vous accrocher à l'aide de votre chaîne à la barre. De ce point, accrochez la suivante puis gagnez la plate-forme juste derrière. Progressez jusqu'à la sculpture et déplacez celle-ci

grâce à la chaîne. Sautez sur le bloc puis courez verticalement sur le mur pour atteindre la plate-forme au-dessus de votre tête. Après la prochaine porte, laissez-vous pendre à la corniche et faites venir vers vous la statue. Sautez sur le bloc et courez sur le mur. Deux fois de suite, accrochez votre chaîne aux poutres puis utilisez les volets pour bondir jusqu'à la prochaine plate-forme. Eliminez vos ennemis puis marchez vers le balcon esquinté. Courez sur le mur et suivez les indices aptes à vous diriger. Après la statue suivante, courez verticalement sur le mur pour atteindre la plate-forme en hauteur. Abattez vos ennemis puis poursuivez grâce à la combinaison de la chaîne avec les barres. De nouveaux ennemis vous attendent en contrebas. Récupérez le contenu du coffre derrière les piliers puis actionnez l'interrupteur en marchant dessus. Franchissez le nouveau passage puis marchez sur le deuxième interrupteur. Enclenchez alors l'oeil du cyclone et foncez pour franchir l'issue suivante. Lorsque le Prince aura retrouvé son état normal, éliminez les ennemis puis courez verticalement sur le mur pour vous accrocher à la colonne brisée. Escaladez son montant puis gagnez d'un saut la seconde à proximité. Sautez ensuite sur la plate-forme. Plusieurs poutres très peu visibles sont présentes au-dessus de vos têtes. Sautez sur celles-ci pour atteindre l'étage suivant. Ceci étant, actionnez le nouveau mécanisme et pénétrez dans la nouvelle salle. Courez sur le mur de droite à proximité du rideau et sautez en face. Plantez votre dague dans le mécanisme et passez l'issue suivante. Courez sur le mur pour atteindre le balconnet et prenez l'échelle pour vous diriger vers la sauvegarde (à noter qu'un upgrade de vie est également disponible si vous le désirez).

LA PLACE DU MARCHE

Assistez à la cinématique puis prenez le sabre. Sautez sur la plate-forme de gauche puis descendez entre le pilier et le mur. Sautez sur la poutre puis éliminez les deux gardes. Repérez l'interrupteur sur le sol et déplacez la malle sur celui-ci de manière à maintenir l'ouverture de la porte. Montez ensuite sur la plate-forme et tuez ses 3 gardiens. Vous ne tardez pas à trouver une nouvelle malle. Poussez-la jusqu'aux alcôves et sautez vers celle-ci. En sautant sur la poutre, vous distinguez une encoche pour le pointu de votre arme. Utilisez votre dague dans le mécanisme et observez la nouvelle séquence narrative. Après cela, positionnez la malle sur l'un des interrupteurs puis foncez vers l'ouverture. Prenez l'échelle et utilisez les encoches pour progresser. Suspendez-vous plus haut à la corniche et glissez vers la gauche. Après le volet, usez à nouveau d'une encoche puis courez vers la droite pour vous laisser choir sur une des corniches en dessous. Sautez ensuite sur les poutres pour atteindre une nouvelle encoche. Lorsque vous y serez suspendu, utilisez les deux volets pour vous propulser jusqu'à la plate-forme du fond. Poursuivez à gauche pour sauter sur la poutre puis sur la dalle. Courez à gauche et hissez-vous jusqu'au balcon pour sauvegarder grâce à la fontaine.

LE QUARTIER DU MARCHE

Laissez-vous tomber puis courez sur le mur de droite pour atteindre la corniche en face de vous. Suspendez-vous et laissez-vous tomber en contrebas. Utilisez les deux encoches pour descendre puis gagnez la plate-forme suivante. Remontez sur la corniche afin qu'une nouvelle cinématique vienne à s'enclencher. Contournez la zone pour apercevoir une poutrelle. Sautez entre les deux murs et descendez. Eliminez les gardes au-dessous de vous et récupérez la masse d'armes ainsi que les points de sable. Glissez votre arme dans le mécanisme de levier puis ralentissez le temps pour passer par l'ouverture nouvellement ouverte. Marchez vers le puits et utilisez la poutre pour atteindre et éliminer les quatre gardes patrouillant dans la zone. Prenez le nouveau réservoir de sable puis tirez la nouvelle malle sous le mécanisme à dague pour pouvoir l'actionner. Courez jusqu'à la porte et empruntez l'échelle. Au bout du couloir, courez sur le mur et propulsez-vous grâce aux volets vers la nouvelle plate-forme. Admirez la cinématique puis sauvegardez...

LA FABRIQUE D'ARCS

Commencez votre gymnastique quotidienne en effectuant une course mesurée sur le mur de gauche. Accrochez-vous légèrement plus loin pour grimper sur la corniche. Une fois la plate-forme atteinte, éliminez votre opposant puis passez le balcon de gauche pour pouvoir sauter sur la poutre. Poursuivez en sautant sur la corniche voisine et laissez-vous tomber sur la plate-forme. Les problèmes schizophrènes du Prince réapparaissant, vous poursuivez avec le personnage ténébreux. Sautez vers la barre et accrochez votre chaîne à celle-ci. Laissez-vous tomber sur la corniche et éliminez les ombres. Récupérez le contenu du coffre puis montez vers les corniches au-dessus. Usez de votre chaîne pour poursuivre et actionnez l'interrupteur pour franchir la porte suivante. Sautez du balcon et glissez le long du rideau. Plusieurs ennemis viennent s'en prendre à vous, luttez avec bravoure puis montez sur le grand pilier pour rejoindre l'archer perché plus haut sur sa plate-forme. Courez sur le mur de droite et tuez les deux sorcières. Quelques sauts plus

tard vous trouvez de nouveau un interrupteur, actionnez-le et courez sur le mur pour atteindre le chandelier venant de descendre, puis balancez-vous jusqu'à la plate-forme grâce à celui-ci. Lorsque vous redeviendrez le Prince d'origine, une nouvelle série de pièges viendra ralentir votre traversée. Effectuez plusieurs roulades pour éviter les scies circulaires. Traversez le couloir, et grimpez le long du mur en vous servant des accroches. Tuez vos ennemis, assistez à la cinématique, puis dirigez-vous dans la salle suivante pour sauvegarder.

LE LUNAPAR

Récupérez les points de sables et foncez vers ce nouveau Boss. Vous bénéficiez d'un nouvel allié pour cette bataille : votre pouvoir de ralentir le temps. Enclenchez celui-ci et multipliez les combos dans le dos de l'enchanteresse. Lorsque vous aurez entamé un tiers de la barre de vie du boss, le Prince basculera à nouveau du côté obscur de la force et la chaîne viendra alors vous prêter main forte. L'arme se révèle diablement efficace sur votre adversaire, usez-en donc sans retenue.

LA PLACE

Passez par la porte et plantez votre arme dans les rideaux pour descendre d'un niveau (plutôt coûteuse comme méthode). Arrivé en bas, gagnez d'un saut la corniche puis déplacez vous sur la droite de manière à pouvoir atteindre une estrade. Poursuivez par la corniche et glissez sur le côté droit pour sauter jusqu'à la prochaine plate-forme. Dès que vous apercevrez une poutre, usez de la chaîne pour l'atteindre et vous balancer jusqu'à la plate-forme suivante. Courez sur le mur de droite et servez-vous des volets pour vous propulser vers la corniche. Laissez-vous tomber sur celle du bas et hissez-vous jusqu'à la suivante. Courez ensuite sur le mur de gauche et d'un coup de chaîne, accrochez-vous à l'espèce de lampion pour vous balancer jusqu'aux dalles. Terrassez vos ennemis qui vous attendent puis prenez ensuite à gauche. Effectuez une course verticale sur le mur près de la barre drapée de rouge de manière à l'atteindre avec l'aide de votre chaîne. Sur la plate-forme suivante, sprintez sur le mur de droite usez à nouveau de votre chaîne. Deux volets vous propulsent plus loin sur le montant d'une colonne. Déplacez-vous sur la droite pour atteindre le balcon puis passez par la fenêtre afin de poursuivre. Plus loin, courez sur le mur à votre droite pour pouvoir d'un bond atteindre la corniche suivante. Glissez alors sur le côté droit et bondissez sur la barre derrière vous en utilisant votre chaîne. Un garde patrouille plus bas et une attaque éclaire s'avérera efficace pour vous en débarrasser facilement. Pour ne pas faire de jaloux, faites connaître le même sort à son collègue qui devrait normalement se trouver dans les parages. Enclenchez l'interrupteur et faites face aux ennemis. Une nouvelle fois, appuyez dessus puis utilisez le pouvoir de l'oeil du cyclone pour gagner rapidement la porte du couloir. Poursuivez en tuant vos ennemis. Un petit passage rafraîchissant dans les eaux aidera le Prince à mettre ses idées au clair. Enfin sauvegardez à la fontaine.

LA VILLE HAUTE

Grimpez sur le bloc au T de bois au-dessus. Courez sur le mur pour sauter vers la plate-forme plus loin. Actionnez le mécanisme puis déplacez le bloc sous les volets. Servez-vous des volets pour atteindre la poutre. Poursuivez en escaladant grâce aux deux murs parallèles puis allez vous occuper des deux gardes avant d'enclencher l'interrupteur près des flammes. Passez la porte et éliminez l'ennemi que vous rencontrerez. Longez le couloir suivant puis courez sur le mur arrivé devant le précipice. Trois volets vous aideront à rebondir jusqu'à la prochaine plate-forme. Après la cinématique, sautez sur la poutre de manière à vous saisir de la chaîne. Descendez ensuite sur la terre ferme et luttez contre les ennemis s'y trouvant. Poursuivez en courant sur le mur et en actionnant l'interrupteur sur celui-ci. Grimpez ensuite à l'échelle puis aidez-vous des murs pour monter plus haut. Sur la plate-forme, utilisez le mur de gauche pour prendre une course d'élan et vous réceptionner ainsi à la poutre. Attrapez ensuite les corniches sur votre gauche afin de pouvoir redescendre de plusieurs niveaux. Plus bas, courez sur le mur de droite et usez des volets pour rebondir vers la corniche. Gagnez la terre ferme et zigouillez les ennemis patrouillant dans le coin (frappez également le réservoir de sable pour gagner un nouveau pouvoir). Trouvez le prochain mécanisme pour l'enclencher et poursuivre. Arrivé vers la malle, tirez sous l'encoche pour pouvoir escalader à renfort de courses murales. La plate-forme supérieure atteinte, allez sauvegarder à la fontaine.

LES JARDINS DE LA VILLE

A partir du balcon, sautez en direction de la poutre, puis repérez l'encoche à dague pour y planter votre arme. Gagnez

la seconde dalle, puis laissez-vous tomber sur la corniche pour vous hisser sur la droite. Attrapez la corniche au-dessus de vous puis à nouveau, allez vers la droite. Sautez ensuite sur la poutre puis hissez-vous grâce à votre arme et aux encoches. Légèrement plus loin, abattez les gardes puis déplacez-vous jusqu'au balcon pour vous y suspendre et ainsi gagner la poutre. De là, faites un bond en direction du balcon puis accrochez vous à nouveau à l'arrière de celui-ci pour vous laisser choir sur la corniche plus en contrebas. Quatre gardes anéantis et quelques mouvements de gymnastique sur poutre plus loin, vous tombez sur un nouveau réservoir de sable. Usez ensuite de votre dague dans le mécanisme puis grimpez sur le palmier pour sautez vers la poutre, et enfin sur la corniche. Hissez-vous alors sur la gauche et laissez-vous tomber sur la poutre en dessous. Accrochez-vous sur la corniche à proximité et faites le tour de la structure pour atteindre la corniche suivante. Eliminez les gardes puis gagnez le sol après avoir récupérer le coffre et son contenu. Vous affrontez alors un nouveau Boss de fin de niveau. Frappez-le aux jambes pour qu'il se courbe puis grimpez sur la bête pour lui porter des coups destructeurs. Le monstre se mettra alors à cavaler à travers la zone avec vous sur son dos. Vous devez alors éviter au mieux les obstacles (vous contrôler la marche du Boss). A la fin du parcours, montez à l'échelle pour finir.

LE CANAL

Effectuez une roulade pour passez sous le passage en pierre puis dirigez-vous sur la droite. Courez sur le mur pour vous suspendre plus loin à la corniche et laissez-vous tomber sur celle du dessous. Gagnez l'échelle puis marchez vers la fontaine lumineuse. Repérez ensuite la barre et sautez sur celle-ci pour atteindre la plate-forme suivante. Enfin, allez sauvegarder à la prochaine fontaine.

LA PROMENADE

Saisissez le sabre et les deux points de sable, puis allez éliminer le garde. Poussez la caisse contre le mur, et courez vers la droite pour sauter de paroi en paroi et atteindre ainsi les hauteurs. Un ennemi de plus vous attend là-haut. Tuez-le. Fermez la vanne en appuyant sur l'interrupteur, puis gagnez le balcon d'en face. Grâce à la chaîne, descendez éliminer les gardes et leurs chiens puis courez sur le mur de droite pour accrocher le rideau à l'aide de votre chaîne une fois les 3 points de sable récupérés. Toujours grâce à votre chaîne, servez-vous des volets nouvellement fermés pour atterrir sur la prochaine plate-forme. Avancez jusqu'au prochain mécanisme, et enclenchez celui-ci pour faire apparaître deux volets. Progressez vers le haut, et dès lors que vous vous serez retransformé en Prince, fondez sur les gardes en contrebas. Poursuivez ensuite par l'issue de gauche et glissez-vous derrière les caisses pour progresser jusqu'au point de sauvegarde suivant.

L'ATELIER ROYAL

Utilisez votre arme dans le mécanisme apte à l'accueillir puis admirez la cinématique. Rendez-vous sur l'échafaudage et sautez sur la poutre en prenant appui sur le mur de gauche. De planche en planche, vous accédez à un nouvel interrupteur. Celui-ci vous permet de déplacer la statue d'avant en arrière et vice versa. L'autre permet d'entreprendre des changements dans l'axe opposé. Enclenchez donc le premier puis ruez-vous sur le second pour l'actionner à son tour. Montez ensuite à l'échelle et vous trouverez dans la salle suivante un nouvel interrupteur. Celui-ci sert à faire pivoter la statue. En coordonnant ces différents mouvements, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Arrangez-vous donc pour que la statue finisse dans le mur pour vous dégager un passage.

LA ROUTE DU ROI

Les courses de chars vous ont manqué ? Qu'à cela ne tienne voici une séance de rattrapage. Procédez lors de ce niveau comme pour la première session rencontrée précédemment. Restez donc vigilant et méfiez-vous des obstacles et des pièges encore plus nombreux qu'auparavant. La course folle vous amène à l'affrontement d'un nouveau Boss ou devrais-je plutôt dire de deux nouveaux Boss. L'un d'eux manie le sabre alors que l'autre possède une hache non moins dangereuse. Concentrez-vous dans un premier temps sur le possesseur du sabre et attaquez-le directement. Le porteur de hache tentera alors de rentrer dans la partie et vous attaquera à son tour. Esquivez sa hache pour que celle-ci aille se planter dans le sol. Frappez-le alors autant que vous le pourrez. Répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran se brouille. Effectuez alors une attaque éclair pour en finir avec ses deux ennemis. Une cinématique plus tard, de

nombreux ennemis viendront vous chercher des noises. Sortez victorieux de se nouveau combat pour pouvoir poursuivre. Passez alors par l'ouverture de la porte et accrochez-vous sur le balcon pour vous hisser vers la droite. Passez derrière le rideau pour finir.

L'ENTREE DU PALAIS

Avancez vers les marches pour enclencher la cinématique. Récupérez les points de sables à l'intérieur du coffre puis avancez entre les deux murs donnant sur le vide. Courez sur l'un d'eux et rebondissez grâce au volet pour atteindre la corniche. Sautez entre les deux murs et allez plus haut, allez plus haut (ha ha ha...). Retournez-vous et sautez vers le mécanisme à levier pour l'actionner. Avancez vers l'ouverture de la porte et traversez le couloir jusqu'au rideau rouge. Sautez vers la corniche pour vous y suspendre et longez le côté gauche jusqu'à la plate-forme. En effectuant une course verticale sur le mur de gauche, attrapez la corniche suivante pour vous hisser sur le mur plus haut. Sur le prochain balcon, faites le ménage puis courez sur le mur d'où vous pourrez atteindre une barre. De celle-ci, sautez vers la suivante puis gagnez la sécurité de la dalle. Plantez votre dague dans l'encoche prévue à cet effet, puis allez gambader gaiement sur le mur de droite de manière à atteindre le balcon. Poursuivez, et utilisez la nouvelle encoche pour pouvoir continuer. Une plate-forme intermittente vous permettra d'avancer à grands renforts de cabrioles. Vous ne tarderez pas également à croiser un nouveau groupe d'ennemis. Réglez-leur leur compte et actionnez le levier près du mécanisme.

LES JARDINS SUSPENDUS

Au commencement, laissez-vous tomber sur la corniche au-dessous. Agrippé au montant, glissez vers la droite pour pouvoir atteindre la corniche au-dessus. Après la cinématique, effectuez une course sur le mur de gauche et bondissez vers la barre à partir de celui-ci. Rendez-vous entre les deux murs, et occupez-vous des deux gardes. Poursuivez par le mur de droite et accrochez votre dague dans l'encoche prévue à cet effet. D'un bond de côté, gagnez la plate-forme alternée puis filez sur la droite de manière à atteindre la barre d'un simple saut. Déplacez-vous ensuite de barre en barre et allez éliminer les gardiens du puit de sable (obtention du pouvoir tempête de sable) en contrebas. Une cinématique plus tard, poursuivez par la corniche puis laissez-vous tomber sur vos ennemis. Une nouvelle séquence narrative ne tardera pas à pointer le bout de son nez. Accrochez votre dague à l'encoche prévue à cet effet. Gagnez la dernière puis effectuez des sauts de mur en mur jusqu'à ce que vous puissiez atteindre la fissure. Traînez-vous alors vers la gauche et relevez-vous dès que possible. Sautez sur la corniche du dessus et déplacez-vous sur la gauche jusqu'à son extrémité. Laissez-vous tomber puis utilisez les deux murs rapprochés pour vous laisser choir sur le garde plus bas. Progressez par le mur de droite en courant sur son montant pour atteindre la prochaine corniche. En vous déplaçant vers la droite vous gagnez une plate-forme. Sautez vers le balcon et dirigez-vous vers la sauvegarde pour finir.

LE CERVEAU DE LA STRUCTURE

Sautez entre les deux murs et passez les scies circulaires. Descendez et préparez-vous à affronter toute une série de pièges. Il vous faudra alors faire preuve d'un bon timing et éviter au mieux les flèches. La première scie passée, pas moins de trois vous attendent au tournant. Utilisez alors un mur pour courir et ainsi passer outre ces obstacles gênants. La dernière épreuve se décline en une sorte d'énigme. Pour triompher, il vous faut faire monter les plates-formes dans l'ordre suivant : celle au centre, celle de droite, celle de gauche, celle de droite, celle du milieu, et enfin celle de gauche. Poursuivez par le pont pour finir

LE PUITS DES ANCETRES

La vie du Prince de l'ombre s'épuise à vue d'oeil. Ne traînez donc pas dans ce niveau et évitez de vous castagner avec tout ce qui bouge si possible... Au commencement, prenez à gauche et courez sur le mur de droite en utilisant votre chaîne sur l'accroche pour atteindre la plate-forme suivante. A nouveau, usez de vos talents de sprinter sur le muret pour pouvoir utiliser la chaîne un peu plus loin. Au bout, sautez en utilisant à nouveau votre chaîne pour vous accrocher à la barre. Poursuivez vers le bas et hâtez-vous de gagner la plate-forme de gauche sans trop traîner sur les poutrelles

(l'une d'elles ne demande qu'à céder). En courant sur le mur de droite, utilisez la chaîne pour vous guider jusqu'à une courte salle où vous trouvez quelques items de sable. Ressortez ensuite de la pièce et, à l'aide des poutres, laissez-vous tomber en contrebas. Sprintez sur le mur de gauche et faites claquer deux fois consécutives votre chaîne pour atteindre la plate-forme suivante. Pour atteindre les deux corniches qui suivent, usez à nouveau des murs et de votre talent de sprinter. Poursuivez ensuite jusqu'à la plate-forme dans l´angle. Marchez vers le vide et laissez-vous glisser jusqu'au sol. Une nouvelle pièce dissimulant des items de sables vous y attend. Ne vous arrêtez pas si vous n'en trouvez pas d'utilité. Ensuite en direction de la barre au centre du puits, et utilisez votre chaîne pour vous accrocher à deux reprises et ainsi sauter vers la plate-forme juste en face. De celle-ci, laissez-vous tomber sur la suivante puis gagnez la plate-forme. Sprintez sur le mur de droite et usez 4 fois de votre chaîne pour poursuivre jusqu'à la plate-forme suivante. Le prochain gouffre est à franchir en utilisant votre chaîne sur la barre. En bas des marches vous attendent quelques adversaires. Dirigez-vous sur la droite et gagnez la corniche pour pouvoir courir sur le mur de droite afin d'atteindre la prochaine plate-forme. Quelques ennemis plus loin, utilisez la poutre pour vous hisser entre les 2 murs de droite. Poursuivez, puis allez gambader gaiement sur le mur de gauche tout en évitant les scies circulaires qui ne demandent qu'à vous démembrer. Vous devez ensuite progresser sur une série de corniches prêtent à rompre. Filez sur la gauche pour sauter en direction de la corniche à l'arrière puis laissez-vous tomber d'un niveau un peu plus loin tout en évitant de ne pas vous réceptionner sur le piège de la scie. Les deux lames circulaires passées, repérez la barre qui permettra à votre chaîne de trouver un prochain point d'encrage. Sur la plate-forme suivante, courez à la verticale sur le mur de droite pour vous accrocher à la fissure. Glissez ensuite sur la droite pour pouvoir vous agripper à la deuxième fissure, dans votre dos. Laissez-vous tomber deux fois vers le bas puis dirigez-vous vers la droite. Prenez les escaliers, et avancez vers la série de pièges qui vous attend. Lorsque vous parviendrez au niveau de la seconde scie, courez sur les murs et utilisez la lame pour vous suspendre au point d'encrage. Accrochez ensuite la statuette blanche pour faire parvenir le bloc jusqu'à vous. Grimpez dessus et à l'aide de la fissure sur le mur juste en face, laissez-vous tomber sur la plate-forme. Les dernières lames maîtrisées, marchez sur l´interrupteur. Une cinématique plus tard, vous êtes en possession de l'épée du papa. Cette nouvelle arme est particulièrement utile pour vaincre les créatures redoutant la lumière. Poursuivez en direction de la porte fissurée et brisez-la de votre nouvelle arme. Sauvegardez à la fontaine puis allez sur la gauche. En courant sur le mur, poursuivez jusqu'à la nouvelle plate-forme vers le pilier. Gagnez celle d'en face et éliminez les adversaires de l'invisible. Courez sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme suivante et sautez sur la prochaine. Dirigez-vous vers la droite et usez des deux murs pour atteindre la plate-forme en hauteur. D'autres adversaires vous attendent là-haut. La suite n'est que saut et plates-formes. Créez vous un passage jusqu'à la prochaine fontaine à sauvegarde et courez sur le mur pour l'atteindre.

LE LABYRINTHE

Marchez sur l'interrupteur afin d'enclencher l'ouverture de la porte. Avancez prudemment jusqu'au gouffre puis bondissez pour vous suspendre à la corniche. Poursuivez votre chemin et vous ne tarderez pas à apercevoir une seconde corniche accessible sur l'autre rive. Rejoignez-la d'un saut bien calculé. Avancez vers la barre et poursuivez de corniche en corniche en vous laissant tomber et glisser aux bons moments. Dans la zone suivante, utilisez le mur de gauche pour courir à la verticale et ainsi atteindre la corniche. En bondissant de corniche en corniche, saisissez la barre derrière vous puis glissez sur la droite pour trouver deux belles encoches pour votre dague. Accrochez-vous à la première en effectuant un simple saut puis gagnez la suivante en courant sur le montant des murs. Plus loin, brisez les murs pour poursuivre. Enfin, tuez vos ennemis puis récupérez les items de sables avant de vous en allez sauvegarder.

LA GROTTE SOUTERRAINE

Brisez le mur de droite pour avancer, puis effectuez un double saut pour gagner la pièce suivante. Tout en prenant garde d'éviter les pièges, montez sur le rempart donnant accès vers le haut. Un point de sable plus loin, allez lutter contre vos ennemis puis gagnez la plate-forme de droite pour vous suspendre à l'encoche prévue à cet effet et ainsi attraper la barre. Poursuivez entre les deux murs et approchez-vous de l'interrupteur pour l'actionner. Cela aura pour effet de mettre en mouvement deux pièces avoisinantes. En vous aidant du mur pour courir, sautez sur la colonne pour descendre de bloc en bloc. Trouvez ensuite la nouvelle encoche, puis plantez votre dague dans celle-ci pour atteindre celles du dessus. Après avoir mis à mal vos ennemis, brisez le mur fébrile pour pouvoir poursuivre. La suite n'est qu'affrontements et cabrioles de bas étage. Arrivé près des derniers pièges, pensez juste à contourner les obstacles par la gauche, mais aussi de vous aider des murs (courir dessus) pour passer la zone sans encombres.

LES CUISINES ROYALES

L'interrupteur à dague enclenché, passez la porte et apprêtez-vous à livrer bataille à toute une horde d'ennemis. Les points de sables récupérés, suspendez-vous à l'encoche sur le mur et effectuez un saut sur le côté pour atteindre la poutre. La plate-forme suivante s'atteint grâce à la barre et à l'autre encoche. Courez ensuite pour vous suspendre à la barre et sautez sur le balcon. Accrochez-vous à l'autre poutre et marchez jusqu'à son extrémité pour pouvoir atteindre la dalle d'en face. Courez ensuite sur le mur de droite de manière à activer l'interrupteur placé sur celui-ci puis passez rapidement la porte. Montez les escaliers pour finir.

LE PASSAGE SECRET

Avancez jusqu'au précipice et sautez en direction de la barre. Avec un bon timing, calculez votre saut jusqu'à la corniche suivante. En courant sur le mur de gauche, il vous est possible d'atteindre un balcon. Marchez vers l'inconnu pour finir. Un niveau bien pépère ! Mais ne dit on pas que le calme précède la tempête ?

LA TOUR BASSE

Grimpez sur l'échafaud puis courez sur le mur pour atteindre d'un saut la poutrelle. Montez sur la plate-forme et terrassez vos adversaires présents sur place. En effectuant une course verticale sur le mur, accrochez le montant de la corniche pour atteindre le plat en bois. Continuez grâce aux deux murs parallèles et laissez-vous glisser. Sautez sur la poutre, puis sur la plate-forme et éliminez les ennemis qui s'y trouvent. Marchez ensuite jusqu'au levier et actionnez-le. Vous allez devoir mettre en marche tout un tas de mécanismes pour déplacer un bloc de pierre. Montez ensuite sur les structures de l'échafaud pour trouver le second pilier puis poursuivez sur la seconde partie. Au bout de la session d'escalade, vous trouvez une nouvelle entrée qui vous mène tout droit vers un piège. Ralentissez le temps pour courir sur le mur et atteindre le volet qui vous propulsera vers un second qui à son tour vous mènera sur une plate-forme. Poursuivez dans le couloir piégé puis au bout, plantez votre arme dans l'encoche pour vous hissez vers le haut et finir votre course murale à gauche du mur afin d'atteindre la dernière plate-forme sécurisante.

LA TOUR CENTRALE

Commencez par ouvrir la porte en insérant votre dague dans le mécanisme. Tuez les gardes et utilisez les deux encoches pour monter sur la plate-forme. Trois encoches suivent ce parcours du combattant. Usez ensuite du volet pour vous propulser jusqu'à la corde. Gagnez la plate-forme et sautez de barre en barre pour atteindre la suivante. Tuez les ennemis sur place puis tirez le bloc en direction de l'ascenseur. Courez verticalement sur le mur de droite et suspendez-vous à la corniche plus haut. Glissez vers la droite de manière à atteindre la plate-forme en bois, puis sautez sur l'ascenseur. A partir de celui-ci, il vous est possible d'atteindre une nouvelle plate-forme. Sautez ensuite de mur en mur jusqu'à la prochaine corniche, puis déplacez-vous vers la droite pour sauter vers la poutre derrière l'angle. Bondissez ensuite sur le ponton puis repérez l'encoche à dagues pour y planter le pointu de votre arme. Galopez ensuite sur le mur en vous dirigeant vers la gauche pour atteindre la prochaine barre. Gagnez sa petite soeur puis le ponton. Courez sur le mur de gauche (vous pouvez ralentir le temps pour vous faciliter la tâche) puis servez-vous des encoches et des volets pour poursuivre acrobatiquement. Lorsque vous aurez gagné le tourniquet, placez-vous sur la dalle tournante afin de pouvoir au moment opportun atteindre les encoches. Plus loin, courez sur le mur de droite puis passez par les deux barres et la corniche pour atteindre la plate-forme suivante. Tirez le bloc de pierre vers l'ascenseur puis suspendez-vous à l'échafaud pour atteindre la plate-forme aux pigeons. Gagnez la suivante puis sautez vers la barre au bout du chemin pour vous hisser jusqu'au mécanisme à levier. Bien évidemment, abaissez celui-ci et sautez sur la plate-forme située juste en face pour effectuer une course verticale sur le mur afin d'atteindre le balcon supérieur. Déplacez-vous vers l'ouverture et sautez sur la poutre au-dessus. De celle-ci, gagnez l'échafaudage au centre où d'autres ennemis vous attendent. Déplacez à présent le bloc en direction du deuxième ascenseur. La cinématique passée, grimpez dans cet ascenseur et suspendez-vous à la rambarde face au balcon de manière à pouvoir l'atteindre d'un saut. Luttez contre les opposants qui vous attendent de pied ferme puis sautez vers la poutre et attrapez la fissure pour vous déplacer vers la gauche et ainsi poursuivre grâce à un pilier. Montez et observez les lieux. Une nouvelle encoche est décelable. Allez-y planter votre dague puis effectuez une course sur le mur en partant vers la gauche. Usez du volet pour vous propulser jusqu'à la plate-forme suivante, puis laissez-vous tomber jusqu'à la suivante pour atteindre facilement la corniche. Pénétrez dans la salle suivante et dégommer les gêneurs. Poursuivez par l'ouverture, effectuez une course verticale sur le mur près de l'accroche dédiée à la dague puis accrochez-vous à la dalle juste au-dessus en sautant. Gagnez la poutre et sautez sur celle à proximité pour pouvoir atteindre la plate-forme suivante. Une poutre plus loin, gagnez celle du dessous. Sautez ensuite en face et laissez-vous tomber d'un niveau pour pouvoir repérer les

encoches pour votre arme. Hissez-vous sur celles-ci puis courez sur le côté gauche du mur pour vous propulser vers le pilier grâce au volet. Montez plus haut puis sautez en direction de la corniche. Déplacez-vous alors vers la droite pour accéder à la dernière plate-forme avant de pénétrer à l'intérieur du bâtiment.

LA TOUR HAUTE

Effectuez une course sur le mur de droite et prenez appui grâce à l'encoche en y plantant votre dague. Courez à nouveau en direction de la corniche. Déplacez alors le Prince sur la gauche et effectuez une succession de sauts entre les deux murs pour monter d'un niveau. Sur la corniche du dessus, déplacez-vous à nouveau vers la gauche puis sautez pour atteindre la plate-forme derrière vous dès que celle-ci deviendra accessible. Poursuivez votre ascension et usez des barres et des corniches comme à l'habitude. Les choses se compliqueront légèrement par la suite car vous rencontrerez alors plusieurs corniches alternatives. Calculez donc vos sauts en fonction d'un timing bien défini. Au pire des cas n'oubliez pas vos pouvoirs...

LA TERRASSE

Commencez par monter les escaliers. A droite au fond du couloir se trouve un coffre. Allez dérober son contenu avant de poursuivre par la gauche au premier carrefour. Actionnez l'interrupteur et pénétrez dans le nouveau passage qui s'ouvre alors (sautez par-dessus le balcon pour ne pas perdre de temps). Traversez le couloir suivant et sautez sur le balcon de face. A l'aide de votre arme brisez le mur frêle et poursuivez vers l'inconnu. Après la cinématique, vous voilà face au vizir... Vengeance !! Lors de la première phase du combat, effectuez des roulades pour évitez les coups ou les blocs que vous envoie votre adversaire puis attaquez uniquement lorsque celui-ci déplie ces ailes pour s'envoler. Lorsque vous serez parvenu à bien entamer la jauge de vie du vizir une cinématique débutera alors. Non ne rêvez pas, le combat est encore loin d'être terminé. Evitez alors les blocs de pierre qu'il projette sur vous de plus en plus violemment et repérez les mouvements de vol de l'ennemi. Parfois (et une fois sur deux même), il s'arrête sur un pilier un court instant. Profitez de celui-ci pour effectuer une course verticale sur le pilier pour frapper. Frappez dès que l'écran se colore de la façon habituelle. Lorsque que vous aurez déchiqueté les ailes du vizir frappez-les à nouveau pour mettre fin à cette seconde phase de combat. L'ennemi se réfugie dans les hauteurs et lance à présent des boules de feu. Rejoignez-le en escaladant du mieux que vous le pouvez. Le parcours est relativement simple mais le danger provient des attaques du vizir. Restez donc vigilant et progresser avec patience jusqu'au sommet de la tour. Lorsque vous aurez enfin atteint votre adversaire, il vous faudra lancer une attaque éclair. Réussissez celle-ci pour en finir avec ce Boss de fin. Vous devez ensuite vous enfuir avec la belle Farah. Collez-lui aux basques et n'hésitez pas à lui accorder toute votre confiance.

LES SOURCES DE VIE

Comme dans le second volet, il existe un certain nombre de sources cachées qui permettent de rallonger la vie du prince. Il en existe 6 en tout dans cet épisode, et les trouver toutes ne débloque pas de bonus particulier.

1. Les égouts

Juste après être passé du Dark Prince au prince, vous arrivez à un embranchement. A droite se trouve un couloir avec une série de pièges, à gauche un autre couloir derrière un rideau. Choisissez le passage de droite et abreuvez-vous à la source pour être transporté ailleurs. Traversez le parcours piégé pour recevoir votre premier bonus de vie.

2. Les toits de la cité-basse

Juste avant d'affronter le boss de l'arène, vous devez planter votre dague dans un mécanisme mural pour ouvrir la porte qui mène vers l'arène. Ne passez surtout pas cette porte, autrement il faudrait recharger votre partie. En activant le mécanisme mural, il y a une seconde porte qui s'ouvre de l'autre côté de la salle. Allez-y pour atteindre un passage secret qui mène au bonus de vie.

3. Le temple

Juste après être passé du Dark Prince au prince, grimpez vers le haut de la tour jusqu'à ce que vous atteigniez le troisième barre. Au lieu d'aller plus haut, retournez-vous et inspectez le mur pour localiser une ouverture par laquelle vous pouvez sauter. Aidez-vous du rideau pour atteindre la fontaine qui mène au parcours piégé.

4. Le canal

Rejoignez la fontaine après avoir battu le gardien de pierre, tournez à droite et glissez dans le trou. Prenez à gauche et longez la corniche sur le mur de droite. Plus loin, laissez-vous tomber sur la corniche suivante avant de vous lâcher sur la plate-forme. Prenez ensuite à gauche et suivez la corniche le long du mur de droite jusqu'à ce que vous trouviez une échelle sur laquelle sauter. En bas, vous atteindrez la source qui mène au parcours piégé.

5. L'entrée du palais

Dans la grande salle de l'ascenseur, escaladez la pièce pour atteindre la seconde fissure. Tournez à droite, accrochez-vous en face de l'ascenseur, puis sautez sur les trois plates-formes. Activez l'Oeil du Cyclone et regagnez la plate-forme centrale. Sautez vers la droite et courez pour passer la porte qui vient de s'ouvrir. Le passage mène directement à la fontaine et aux pièges qui l'accompagnent.

6. La tour centrale

Escaladez l'extérieur de la tour jusqu'à ce que vous arriviez sur une plate-forme en-dessous de laquelle se trouve une ouverture. Lâchez-vous en contrebas à l'aide de la poutre pour atteindre l'entrée du passage. Au bout, grimpez le long du mur jusqu'à ce que vous trouviez la plate-forme où se trouve la source.

Prince of Persia : Les Sables du Temps

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2003

DE L'EAU ET DES COMBATS

A chaque fois que vous devez vous battre, un point d'eau se trouve à proximité du lieu du combat. Il est possible qu'il soit bien caché dans un coin ou même derrière un mur. Pour faire le plein d'énergie tranquillement, attirez les ennemis plus loin et revenez rapidement pour boire.

SE DÉBARRASSER DES OISEAUX.

Les oiseaux peuvent être des adversaires enervants dans Prince Of Persia. Profitez de l'arc de Farah pour les tuer. Attirez-les vers elle et mettez-vous en garde pendant qu'elle leur règle leur compte.

EVITEZ LES OISEAUX

Au lieu d'affronter les oiseaux sur les corniches, lorsque Farah n'est pas avec vous, tâcher simplement de ne pas éveiller leur attention en vous déplaçant discrètement.

CODE DES NIVEAUX DE PRINCE OF PERSIA 1

```
2. KIEJSC
3. VNNNPC
4. IYVPTC
5. RWSWWC
6. GONWUC
7. DEFNUC
8. SVZMSC
9. DBJRPC
10. MZFYSC
11. BRAYQC
12. UUGTPC
Jafar. LRARUC
```

TUEZ LES OISEAUX (BIS)

Les oiseaux attaquent toujours de face. Tournez leur le dos le temps qu'ils vous approchent et frappez les rapidement.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant propos

"Connais-toi toi-même."

La clé pour ne pas resté empêtré dans Prince Of Persia, c'est de bien connaître le Prince et ce qu'il est capable de faire. Une vaste panoplie de mouvements vous permet d'atteindre des lieux qui semblent hors de portée. Outre la possibilité de courir le long des murs à l'horizontale ou à la verticale (wall run) le Prince peut aussi sauter une fois au bout de sa course par exemple. Tous ces mouvements vous sont enseignés durant les premiers moments du jeu, c'est pourquoi je ne reviendrai pas dessus. L'un d'entre eux pourtant vous est caché malgré son importance. Il n'est pas rare qu'à la suite d'un bond un peu trop haut, le Prince perde un peu de vie à l'atterrissage. Pour évitez cela, au moment ou vous touchez le sol, appuyez rapidement sur la touche de saut pour faire une roulade et atténuer le choc.
N'oubliez pas non plus que lorsque vous êtes suspendue à un rebord, vous pouvez vous mettre debout ou au contraire restez accroché par les mains pour passer sous un obstacle. De même, il est tout à fait possible de passer un angle dans cette position. Il n'est pas question ici de lister l'ensemble des cas, mais simplement d'attirer votre attention sur ce point : votre héros est capable de nombreuses choses et beaucoup de personnes sont bloquées parce qu'elles oublient cela.

Gardez les yeux ouverts

Bien sûr, l'autre raison majeure, c'est que l'on ne comprend pas ce que l'on attend de nous. Malgré la linéarité du jeu, il est possible que par un manque d'observation, on n'ait pas vu la plate-forme ou la hampe de drapeau qui nous permettent de progresser. Gardez les yeux ouverts ! Trouver le "truc" sur lequel vous êtes censé monter.

Les combats

Point important du jeu à ne pas prendre à la légère : les combats. Avant tout, ne sous-estimez l'importance de la garde ou vous finirez vite en charpie. Ne restez pas statique non plus, sinon vous serez submergé par la masse d'ennemi. Sautez, roulez, esquivez et parez. A ce titre, sachez qu'il est possible de réaliser des contre-attaques. Lorsque vous venez de parer un coup, attaquez immédiatement après pour profiter du fait que votre ennemi est vulnérable. Sans être indispensable, cette possibilité s'avère pratique pour casser la garde d'adversaires trop bien protégés. Apprenez également à connaître les adversaires. Il est par exemple déconseillé d'utiliser les attaques sautées contre certains car il la contreront et vous enverront au tapis. D'autres en revanche y sont particulièrement vulnérables (les mastodontes au marteau). Et enfin observez. N'essayez pas d'achever un adversaire au sol avec la Dague si d'autres préparent une attaque à proximité.
Dernier point : s'il est possible de boire pour remonter son niveau de santé au cours d 'un combat, je le déconseille. Le Prince met longtemps à remonter son énergie et vous êtes vulnérables lorsque vous buvez (mais également après puisque le Prince range son épée). Il n'est pas rare de perdre plus de vie qu'on en regagne en voulant refaire le plein. Si toutefois cela s'avère nécessaire, commencez par éloigner les ennemis du point d'eau, rangez votre arme et courez ensuite vers la fontaine. Pensez à utiliser la dague non seulement pour achever un ennemi mais pour remonter le temps après avoir subie une attaque, votre santé remontera, ce qui vous évitera d'aller boire.

La Dague

Usez et abusez de la Dague ! Vous serez rarement à court de sable et ses possibilités sont vastes. Ralentir le temps vous sauvera parfois la mise pour traverser des pièges complexes, le remonter vous évitera de perdre de l'énergie en combat ou de mourir d'une mauvaise chute, la super immobilisation vous débarrassera d'un grand nombre d'ennemis en un minimum d'efforts. Lorsque vous en serez séparé, vous verrez qu'elle vous manquera.

NB : La partition de cette solution est basée sur les checkpoints du jeu, indiqués en guise de titre de chaque section.

Prologue

Au commencement

Vous voilà dans le palais. Les débuts seront simples et ne devraient pas poser de problème puisqu'il s'agit d'un tutorial. Commencez par grimper sur les débris sur votre droite. Sautez pour rejoindre l'autre côté et faites un wall run pour monter sur les remparts. Une explosion va se produire et détruire une partie du rempart, avancez et sautez au-dessus du trou béant. Partez sur la droite et entrez dans la petite pièce. Dégagez la voie comme on vous l'indique et affrontez le garde avant d'emprunter l'échelle. Tuez deux gardes supplémentaires et poursuivez vers le point d'eau avant de descendre vers la cour pour combattre les 3 gardes. Suivez ensuite le seul chemin possible vers l'intérieur du palais. Empruntez le chemin de ronde détruit et montez sur l'échelle. Avancez jusqu'au groupe de soldats. Une fois ces derniers éliminés, allez vers le mur, suivez les instructions pour vous accrocher au rebord et allez vers la gauche, passez l'angle et faites votre chemin jusqu'au trou dans le mur que la cut scene vous a montré. Entrez. Après votre combat, vous pouvez reprendre un peu de santé au point d'eau situé entre les deux bancs. Montez ensuite sur la colonne non détruite et qui n'a pas de base carrée. De là sautez sur celle qui se trouve derrière vous, face au trou par lequel vous êtes entré. Enchaînez avec celle qui monte jusqu'au plafond et enfin, bondissez vers le balcon.
Vous voilà dans un couloir humide.

La salle au trésor du Maharadjah

2%

Franchissez le premier fossé en effectuant un wall run sur la gauche afin d'éviter la statue qui vous ferait chuter. Faites de même ensuite mais enchaînez cette marche avec un saut dès que vous serez face au second couloir. Poursuivez de la même manière. Vous voilà entre deux murs, marchez sur le mur avant de sauter d'un mur à l'autre pour atteindre le sommet. Marchez jusqu'à la salle où se trouve la **Dague Du Temps**. De l'entrée de cette salle, courez sur le mur vers la droite, arrêtez-vous sur la plate-forme, recommencez. La dague est là, mais vous ne pouvez l'atteindre. Grimpez sur le mur à gauche et filez en courant sur le mur vers la gauche pour rejoindre une sortie.
Il est temps de faire connaissance avec vos premiers pièges. Eviter les pieux ne devrait pas vous poser de problèmes, si c'est le cas, mieux vaut arrêter de suite. Courez maintenant sur le mur gauche pour atteindre le rebord. Longez-le avant de sauter sur celui d'en face et ainsi de suite jusqu'à la terre ferme. Attention toutefois aux pieux qui viennent de se mettre en marche. Quittez le rebord au bon moment. Faites un wall run sur le mur gauche et en bout de course, sautez sur le rebord droit.
La phase suivante ne présente pas de difficulté, il vous suffit de vous agripper sur le rebord en évitant d'aller trop vite. Ils ont tendance à casser alors regardez-les bien. Descendez et accrochez-vous. A votre gauche, une plaque tombe, de même qu'en dessous. N'ayez pas peur, lâchez prise pour vous accrocher deux étages plus bas. Remettez-vous sur pieds et poursuivez, un autre morceau tombe à gauche, montez à l'étage supérieur en vous mettant debout, montez une fois de plus mais en vous accrochant avec les mains. Poursuivez selon la même méthode jusqu'à rejoindre le mur au dernier étage. Marchez prudemment sur le rebord (un morceau tombera). Repérez la colonne et sautez dessus. Sautez de colonne en colonne pour descendre.
Vous devez maintenant escalader la statue. Montez sur l'escalier, puis sur le mur. Un pan de mur lisse vous permet de grimper sur la main de la statue. Faites ensuite un wall run sur le mur droit pour sauter sur la seconde main. Avancez pour atteindre la tête. Ici vous devez sauter d'un mur à l'autre pour monter. Vous voici face à la **Dague Du Temps**.
Il faut partir, en l'occurrence par la gauche (ou la droite de l'écran si vous préférez), en rejoignant la porte ouverte. Dans le couloir qui suit, le sol a la fâcheuse manie de s'effondrer. Courez sur les murs pour passer et sautez pour atteindre les plates-formes. Attention, la première va partiellement s'écrouler alors prenez garde. Faites cela deux fois pour vous rendre dans le couloir. Eviter la première série de pieux sera simple. Pour la seconde, attendez que la rangée soit loin et

foncez vers la gauche ou la droite pour vous abriter dans un recoin. Descendez. Franchissez les pieux cloutés et montez sur le mur. Et voilà, l'échauffement est terminé.

Le Palais

Vous avez libéré les Sables Du Temps

5%

Admirez la cinématique. Et voilà, vous avez cédé au Côté Obscur et libéré les Sables Du Temps. Les choses sérieuses commencent maintenant que le Palais est envahi par les Sables. Pour vous mettre en jambe, que direz-vous d'un combat avec des adversaires un peu plus robustes que de simples gardes humains ? Vous allez apprendre à manier la Dague Du Temps au cours d'un combat. Rien de plus simple, il vous suffit de frapper les ennemis une fois qu'ils sont à terre afin de les achever et de remplir votre Dague. Dans le cas contraire, les créatures se relèveront sans cesse. Vous pouvez également les frapper directement avec la Dague en prenant appui sur un mur. En cas de besoin, vous pouvez retrouver un peu de force en allant boire dans le bassin qui se trouve au fond de la salle. Une fois le combat terminé, allez sauvegarder. La sortie de la salle se situe sur votre gauche, en faisant face au bassin. Sur le côté de la porte en ruines se trouve une ouverture, passez par là et empruntez l'escalier pour tenter de retrouver Farah. La voie est bloquée par un éboulement, prenez la porte voilée.
Courez sur le mur pour descendre, notez qu'il y a du **Sable** sous l'escalier. De là, en ayant le lit sur votre droite, avancez jusqu'aux colonnes et repérez la barre sur laquelle vous pouvez vous suspendre, prenez votre élan et sautez de barre en barre jusqu'au mur en face et élancez-vous sur le rebord. Longez-le pour atteindre la plate-forme, courez sur le mur vers la suivante et encore une fois, mais cette fois sautez du mur pour vous accrocher à la barre et finir sur le balcon. Dans le couloir, escaladez les débris pour trouver du **Sable** avant de suivre votre route. Avancez et sautez ensuite de barre en barre, attention, la dernière est plus courte, ne vous laissez pas surprendre. Faites le plein de vie au point d'eau.
Faites un wall run pour parvenir aux barres, avancez en sautant jusqu'à la plate-forme d'où vous partirez en courant sur le mur pour vous retrouver encore une fois sur une barre. Lâchez prise pour descendre jusqu'au sol. Combattez et apprenez un nouveau pouvoir de votre **Dague du Temps**. Traversez la salle pour aller du côté gauche, dans le coin, là où est suspendue une lanterne, faites un wall run et sautez pour vous suspendre. Tournez-vous pour faire face à la paroi, prenez votre élan et sautez, reprenez ensuite appui sur le mur pour atteindre la seconde barre. Une fois de plus, faites face au mur et sautez vers le rebord, grimpez jusqu'à l'ouverture. Voici un nouveau **save point**.

L'ai-je vraiment vue ?

7%

On poursuit notre quête. Avancez et libérez le passage à coup d'épée. Sur la droite, allez chercher le **sable**, puis revenez à gauche pour courir sur le mur et sautez vers la barre qui vous donnera accès à l'ouverture en haut. Dans la zone suivante, descendez le long des gravats (prudemment) et entrez dans le trou sur la droite. Suivez votre chemin pour arriver à la première **Fontaine**. Votre jauge de vie va augmenter. Vous voilà revenu dans les gravats, poursuivez la descente. Dans le couloir, sautez simplement au-dessus du précipice et prenez le **sable** avant de descendre sur les gravats sous le trou. Avancez. Vous rencontrez enfin Farah, même si l'entente n'est pas cordiale. Débarrassez-vous des scarabées et filez par où vous êtes venus. Au bout du couloir, prenez la porte à droite. La prochaine salle est un peu plus complexe. On commence doucement à vous faire cogiter. Votre objectif est d'atteindre le rez-de-chaussée, mais bien entendu, pas en sautant directement, à moins de vouloir y arriver comme un vieux flanc.
A l'entrée, sautez puis partez sur la droite pour vous rendre à l'extérieur. Voyez les créatures qui emmènent le Sablier. Prenez garde, une grande partie du balcon va s'effondrer lorsque vous tenterez de vous y aventurer. La solution : courir sur le mur pour atteindre l'autre côté. Rentrez de nouveau dans la salle et montez sur la colonne. De là, sautez sur celle qui se trouve à votre droite, puis sur la suivante derrière vous, une fois arrivé sur la dernière (la plus courte) sautez vers la petite plate-forme. Maintenant courez sur le mur et sautez sur la colonne en bout de course. Servez-vous de son ombre pour ne pas vous louper. Descendez et pensez à prendre le **sable**. Repartez sur le mur à droite et une fois de plus, sautez sur la colonne, puis sur l'autre dans votre dos jusqu'à atterrir sur le balcon. Ici, escaladez les débris et appuyez-vous sur le mur de droite pour atteindre l'étage supérieur d'un bon. Récoltez le **sable**. Vous devez voir des

colonnes brisées. Grimpez dessus et progressez par bonds de l'une à l'autre. Une fois sur la dernière, sautez vers le mur, là où se trouve un rebord susceptible de vous recevoir.
Vous voyez maintenant une grosse fissure dans le mur, suspendez-vous au bord de la plate-forme et dirigez-vous vers cette fissure. En-dessous de vous, d'autres fissures horizontales vous permettent de descendre. Une fois en bas, vous trouverez un mur sur avec une rangée de barres horizontales, utilisez-les pour passer de l'autre côté. Ici, derrière la balustrade. Repérez des colonnes. Passez par dessus la rembarde et sautez vers le pilier. Une fois, en bas, vous aurez droit à un petit combat. Ensuite, direction le point de sauvegarde, après avoir récupéré le **sable** sur la gauche de la salle.

Un passage secret

10%

Faites face au lit en ayant le point de sauvegarde dans le dos, partez sur la gauche pour déplacer l'armoire et libérer un passage secret que vous allez emprunter. Descendez l'escalier, attention, il y a un gros trou. Pour le franchir, faites un wall run et sautez vers l'autre bord en bout de course. Un peu de **sable** pour la route ? Appuyez sur l'interrupteur en marchant dessus pour ouvrir la porte suivante. Et poursuivez. Ah ! Dommage, le chemin vient d'être bouché. Courez sur le mur de droite et sautez une fois que vous serez au niveau du débit de l'autre morceau de pont de l'autre côté. Déplacez la caisse pour qu'elle active l'interrupteur au sol. Une fois de l'autre côté, il va falloir faire vite. Tirez sur le mécanisme sur la droite et foncez vers la passerelle avant qu'elle soit trop rétractée. Sautez pour ne pas finir en crêpe. Bien maintenant résolvons cette énigme, pas si compliquée que ça en vérité.

- Commencez par prendre l'axe de la **pleine lune** qui vous tend les bras.
- Tournez ensuite une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, à droite donc.
- Montez maintenant d'un niveau, puis tournez 3 fois à gauche.
- Descendez une fois et prenez la **nouvelle lune**.
- Remontez d'un cran et tournez deux fois à droite.
- Montez encore 2 fois pour prendre la **demi-lune**.
- Allez vers la droite (1 cran) puis vers le bas et prenez le **croissant de lune**.
- Voilà, maintenant vous devez remonter. Allez une fois vers le haut, alignez les axes avec les engrenages et montez une dernière fois pour activer le mécanisme.

Empruntez maintenant la passerelle pour allez tirer le levier. Après la passerelle, prenez l'échelle à gauche et suspendez-vous au levier. D'un point de vue scénaristique, c'est bien l'un des trucs les plus pervers qu'on ait vu. Vous venez d'activer vous-même le système de défense du palais. En gros vous avez posé les pièges qui vont entraver votre route alors que les créatures des sables peuvent se téléporter et n'ont que faire de quelques pics pointus. Enfin, redescendez et filez par l couloir, le **point de sauvegarde** est au bout.

Le système de défense du palais

12 %

En avant ! Maintenant que le système de défense est réactivé, les choses vont être un peu plus délicates. Prenez garde aux poteaux hérissés de pics et surtout notez les dalles au sol qui sont marquées de petits trous. Passez dessus très lentement, sinon des pieux en sortiront. Franchissez cet obstacle lentement pour arriver à un levier que vous devez tirer. C'est l'exemple type de l'interaction avec le système de défense. La porte ne s'ouvre que si les pièges sont actifs et seulement pour un temps limité. Foncez à travers les 4 poteaux mobiles, prenez à gauche puis courez sur le mur droit. Sautez d'un bord à l'autre pour éviter les scies et ne vous mettez pas debout. Vous aurez ensuite un autre passage similaire. Courez sur le mur gauche pour vous accrocher au rebord. Attendez que la scie s'éloigne pour avancer un peu et bondir de l'autre côté, avancez et revenez à gauche pour rejoindre le sol. Sortez.
Livrez un combat. Une fois fini, trouvez un interrupteur sur un mur, faites y face et partez sur la gauche, dans le coin, vous trouverez un réservoir de **sable**. Vous pouvez aller **sauvegarder**.

La cour piégée

14 %

Allez activer l'interrupteur en effectuant un wall run. Un pilier va sortir du sol au milieu de la place, grimpez dessus, au sommet, accrochez-vous à la barre et sautez pour monter sur l'arche en ruines. De là, gagnez le chemin de ronde. Un nouveau piège fait son apparition. Vous pouvez soit l'éviter en passant au bon moment et en effectuant une roulade, soit en vous suspendant sur la rambarde. A vous de voir. Continuez en passant par le mur et sautez pour aller de l'autre côté. Franchissez le nouvel obstacle et actionnez le levier en sautant depuis le mur. Après la porte, vous trouverez une échelle dont l'accès est bloqué par des pieux. Faites un wall run pour passer au-dessus et sautez sur l'échelle. Changez de côté et montez. Avancez tout droit, passez le fossé et suspendez-vous au rebord pour passer.
Ramassez le **sable**. Il y a ici un autre accès à la **Fontaine de Vie**. Près de l'endroit où vous avez trouvé le **sable**, grimpez sur le bloc et courez sur le mur pour vous agripper au rebord au-dessus des pics, entrez dans l'ouverture au-dessus.
Une fois de retour, dirigez-vous de l'autre côté pour voir des hampes sur lesquelles sont pendues des lanternes. Vous connaissez la suite : wall run et zou, on s'accroche. Sautez sur la suivante et enfin sur le mur. Vous arrivez sur un petit bourrelet de la paroi, allez sur la gauche pour changer de mur et sautez sur la zone suivante. Partez en courant sur le mur et en prenant garde à la scie, c'est une question de timing. Pour l'instant, elle est lente et il n'y en a qu'une seule, plus tard, les choses se corseront. En bout de course, sautez sur la plate-forme. Suspendez-vous au bord au-dessus de vous et visualisez la barre que vous devez atteindre. Une fois accroché, tournez-vous (la scie dans le dos donc) et sautez vers l'étage supérieur. La suite est du même tonneau, un premier wall run, puis un second qui se conclura par un saut sur le côté. Sur le chemin de ronde, vous pourrez trouver un point d'eau. Faites un dernier passage sur le mur pour atteindre une porte et un interrupteur. Je suppose que vous avez vu la porte s'ouvrir ? Je vous laisse donc vous y rendre.
Mais que voilà ? Un levier à tirer. Allez-y, faites vous plaisir. Foncez et courrez sur le mur droit ou gauche. Evitez la lame tournoyante, faites un wall run vertical sur le mur gauche pour activer l'interrupteur et sautez directement sur la plate-forme qui sort du mur. Montez sur le rebord au-dessus, sautez de l'autre côté, longez-le pour être face à la suite du couloir et poursuivez. La suite est simple : un fossé avec des pieux, des scies et de l'autre côté une porte. Une fois passé, allez vite franchir la porte en faisant une roulade.
Il est maintenant temps d'aller affronter vos démons. Profitez de cette tragédie pré-parricide et lancez-vous dans le combat. Souvenez-vous qu'il y a de l'eau au fond de la salle et un save point que vous pouvez déjà utiliser. N'attaquez pas votre père tout de suite, cela ne servirait à rien, vous devez d'abord éliminer les autres créatures et veiller sur Farah dont la vie apparaît en rouge sur votre écran. Quand il ne restera que le père du Prince à vaincre, soyez vifs, virevoltez en tout sens et surtout, ne tentez pas de le paralyser en le frappant avec la **Dague**, cela ne lui fera aucun effet mais vous perdrez tout de même un réservoir d'énergie. Si le combat vous paraît interminable, c'est normal. On se retrouve tout à l'heure.

Mort d'un Roi Des Sables

17 %

Ca y est ? Pas trop éprouvé ? Alors on y retourne. Buvez un peu à la fontaine et suivez simplement Farah en faisant des wall runs et combattez autour du bassin. Voilà, vous pouvez sauvegarder et passer à la suite.

Je dois trouver un moyen d'entrer

19%

Bien, montez l'escalier et prenez le **sable** à droite. A côté de la porte, le sol se dérobe. Passez en courant le long du mur. Surprise, le passage va s'effondrer une fois de plus. Pas de chance, vous tombez sur une tourelle. Ca fait peur hein ? Bien maintenant, courez sur le mur pour rejoindre l'autre petite tourelle au toit vert, et encore une fois pour aller vous suspendre à la hampe de drapeau. Avancez pour finir sur une autre tourelle. Sous les drapeaux se trouve un promontoire que vous rejoindrez en effectuant un wall run pour descendre en douceur (ne sautez pas). De là, faites de même pour aller dans la petite cour et actionnez le levier. Descendez en vous suspendant et tenez-vous prêt pour un nouveau combat avant de pouvoir sauvegarder.

L'escalade de la tour

21%

Du point de sauvegarde, trouvez un tas de blocs de pierre. Grimpez dessus et une fois au sommet, faites un wall run vertical pour attraper le rebord et monter dessus. Partez sur la droite et sautez vers la barre. Poursuivez de barre en barre, une fois au bout, sautez vers le mur et rebondissez pour rattraper celle au-dessus de vous. La suite est toute tracée, de barre en barre jusqu'au sommet et à l'échelle que vous y trouverez. Avant de monter, à droite de l'échelle, derrière les tonneaux vous dégagerez un point d'eau bienvenu. Sur la gauche, après le précipice, la porte mène à une autre **Fontaine de vie**. Bien montez maintenant l'échelle. Le sol s'effondre un peu partout. La porte est bloquée ici, traversez en courant sur le mur en évitant les scies une première fois, la seconde, vous allez passer sur un interrupteur, la porte est ouverte, vous n'avez plus qu'à rebrousser chemin. Avancer tout droit en franchissant la fosse de pieux et rejoignez Farah en bas de l'escalier. Damned, cette potiche est de l'autre côté de la porte ! Placez-vous sur l'interrupteur pour qu'elle puisse vous rejoindre et remontez l'escalier.
Farah vous prouve alors que finalement elle peut servir à quelque chose.
Vous arrivez dans une nouvelle zone faites de passerelles et de leviers. Allez tout droit en courant sur le mur mais attention, sur la plate-forme que vous devez atteindre, il y a un piège. Élancez -vous au moment où le piège s'active pour arriver sans vous faire découper. Immédiatement, faites un wall run et sautez pour vous suspendre au levier en forme de trapèze. En évitant le piège, descendez et suivez la passerelle qui vient d'arriver. Dans le couloir, actionnez le levier et passez l'obstacle. Vous voilà revenu dans un lieu familier, retournez à l'entrée de la salle des passerelles et cette fois, partez à droite, vers Farah. Continuez vers le piège ciseau, mais ce coup-ci, vous devez quitter immédiatement la zone pour rejoindre le pont de l'autre côté et monter vers un nouveau trapèze. Continuez simplement en suivant les mouvements de ponts. Descendez ensuite en vous suspendant. Vous avez deux points d'eau ici, en cas de besoin pendant le combat, ou après. En faisant face à la porte, allez vers la droite et grimpez sur le tas de caisses, faites tomber celle qui se trouve seule au sommet et amenez-là sur le premier interrupteur au sol. La seconde caisse se trouve à gauche, derrière un tas de caisse. Grâce au pilier qui vient de sortir du sol, allez retrouver Farah et sauvegardez.

L'entrepôt

24%

D'où vous êtes, vous devez voir un tas de caisses au sommet duquel se situe du **sable**, allez le prendre et revenez. Activez l'interrupteur derrière vous et franchissez la porte. Franchissez la première fosse par la droite, une fissure dans le mur vous ferez tombé de l'autre côté. Poursuivez jusqu'à l'extérieur. Vous voilà dans la ménagerie du Sultan. Défaites quelques ennemis et allez sauvegarder. Notez qu'il y a du **sable**, à droite de l'escalier par lequel vous êtes arrivés.

Le zoo du Sultan

28%

Grimpez sur la paroi rocheuse puis sur le palmier. Sautez vers le sol, descendez de l'autre côté. Repérez la branche du palmier face à vous et sautez vers elle. De là, prenez votre élan pour bondir vers le mur d'enceinte et descendez de l'autre côté. Activez l'interrupteur pour ouvrir la porte à Farah. Débarrassez-vous des oiseaux et entrez dans la caverne sur la droite. Tirez la caisse pour que Farah passe dans la fissure et allez attendre qu'elle vous ouvre la porte de la ménagerie.
Sautez sur le perchoir à l'entrée. Tournez-vous côté mur et sautez pour y prendre appui et atteindre le perchoir au-dessus de vous. Bondissez vers le suivant pour finir sur la passerelle de bois. Partez à gauche et trouvez le grand perchoir entre deux piliers. Sautez dessus, de là, envolez-vous vers la passerelle et hop, sur le perchoir au-dessus de votre tête. Sautez encore vers un autre perchoir, puis un autre et enfin, atterrissez sur la passerelle. Vous y trouverez une échelle sur la droite. Une fois sur la plate-forme, courez sur la cage vers la gauche. Atteignez la plate-forme et refaites un wall run pour joindre le perchoir. Décalez-vous sur la gauche et sautez vers l'ouverture, puis à l'extérieur de la ménagerie. Faites un wall run sur la paroi et sautez pour vous agripper à la branche qui vous permettra de rejoindre le sommet de la ménagerie. Actionnez le mécanisme. Un save point vient d'apparaître sous la branche à laquelle vous venez de vous suspendre. Allez sauvegarder.

Sur la cage aux oiseaux

28%

Bien descendez sur le petit bloc et encore une fois. Il vous faut attraper la barre qui soutient une lanterne juste en dessous. Mettez-vous au bord du gouffre et suspendez-vous, lâchez prise. Voilà, sautez maintenant vers l'autre barre pour retrouver la terre ferme. Une fois de plus, Farah est à la traîne. Suivez le chemin pour aller tirer le levier et la faire monter. Vous pouvez maintenant franchir la porte ouverte. Descendez et prenez à gauche, liquidez les scarabées et montez sur le promontoire. Cassez les tonneaux et faites un wall run jusqu'au symbole jaune qui vous servira de repère pour sauter vers le levier. Descendez et entrez dans la cage pour y tirer la caisse qui libérera une fissure pour Farah. N'oubliez pas le **sable** aussi. Bien, repartez et descendez jusqu'à la prochaine porte ouverte. Explosez les tonneaux pour dégager le levier et tirez -le. Encore une fois, le temps va jouer contre vous. Ici, tout est question de dextérité, je ne puis rien pour vous. On se retrouve à la sortie.

Chutes et falaises

33%

Bien, maintenant, partez sur le mur à droite puis grimpez sur le premier arbre et enchaînez avec le second. De là, sautez sur le chemin et allez vous agripper rapidement sur le rebord et attendez le départ des oiseaux.
C'est la méthode du couard pour éviter un combat. Remontez et courez le long du mur pour aller vers un rebord, déplacez-vous et sautez, descendez le long de l'arbre. Prenez le **sable**. De cocotier en cocotier, rejoignez la cascade. Cette fois, vous ne couperez pas aux oiseaux. Longez le mur par le petit rebord et gagnez le pont suspendu cassé. Faites attention et allez actionner le mécanisme. Vous voyez les arbres à gauche ? Rejoignez le premier en faisant un wall run (sautez au niveau du lierre pour atteindre l'arbre). Enchaînez avec le second. Repérez une petite plate-forme et sautez dessus depuis le tronc. Avancez dans la roche et faites un dernier wall run pour rejoindre la porte au bout du pont. Attention, soyez précis, ne partez pas trop tôt, ou vous n'atteindrez pas le sol. Allez rejoindre Farah à l'intérieur et éliminez les scarabées. Continuez jusqu'au mur éventré. Entrez dans les bains et combattez. Montez l'escalier et allez faire votre sauvegarde.

Les bains

33%

Et, oui toujours à 33% ! Montez l'escalier jusqu'à la porte fermée. Vous devez apercevoir une fissure dans le mur. Dégagez-la en déplaçant la jarre et son socle que vous posez sur l'interrupteur au sol. Farah va encore se fourrer dans le pétrin. Passez la porte, mais prenez garde au piège à bascule. Attendez qu'il soit passé pour aller vous suspendre au bord de la paroi (sans sauter de l'autre côté). Lâchez prise pour vous rattraper au rebord d'en-dessous et regagner le sol. Attrapez la barre et sautez sur l'autre. Vous devez maintenant monter en enchaînant les sauts sur les parois. Attention : il y a un autre balancier en haut, s'il vous percute, vous finirez au sol. Entrez et battez-vous une nouvelle fois. Comme le dit Farah "quelque chose brille là-bas". Oui ben t'es gentille, on verra quand j'aurai **sauvegardé**, en haut de l'escalier.

Quelque chose brille là bas.

33%

Encore une fois, le pourcentage n'a pas changé. Ca énerve hein ? Pour vous consoler, que diriez-vous d'une nouvelle épée toute neuve ? Parfait, allons la chercher. Commencez par déplacer la statue située sur la gauche pour bloquer un interrupteur qui ouvrira une première porte. Allez ensuite actionner celui de droite. Farah se charge du troisième qui se trouve dans le bassin, filez sur la droite pour passer avant que cela ne se referme. Actionnez le mécanisme qui va drainer l'eau des bassins. Vous pourrez faire vos galipettes sans avoir les pieds qui glissent. Retournez vers l'entrée de la salle, passez les débris de piliers et allez faire un wall run vertical sur le mur pour atteindre un rebord. Mettez-vous debout et sautez vers l'arrière pour vous suspendre aux tuyaux. D'ici, bondissez vers la colonne brisée, tournez-vous ensuite pour passer sur la seconde et rejoindre les autres tuyaux. Déplacez-vous de manière à aller sauter sur le trapèze un peu plus loin. Ho ho ! Une trappe s'est à moitié ouverte ! Parfait, passons à l'autre côté alors.
Accédez à la tuyauterie de la même manière mais cette fois, déplacez-vous pour passer du tuyau parallèle au mur à

celui qui lui est perpendiculaire. Voilà c'est bien. Et maintenant on enchaîne vers la suivante. Attention, stoppez sur la seconde barre. Repassez sur le tuyau parallèle et allez sur la colonne, de là, allez sur la seconde et enfin revenez sur les tuyaux. On repasse ensuite sur l'axe perpendiculaire et mur et on se dirige tranquillement vers le levier. En descendant, notez la présence du mur endommagé. Bien la trappe est désormais ouverte. Mais à quoi que c'est donc qu'elle sert ? Allez vers elle et poussez-y le gros bloc de pierre qui se trouve à proximité.
OK, et bien, vous n'avez plus qu'à faire demi-tour. Repassez les deux bascules et rendez-vous à la porte où vous avez déplacé la jarre tout à l'heure pour récupérer votre bloc de pierre, un peu plus bas dans l'eau. Amenez-le au déversoir et balancez-le en dessous. Cherchez une échelle dans un coin de la pièce et placez le bloc à sa base pour pouvoir l'atteindre. Grimpez. Descendez en utilisant les rebords pour vous rendre sur la plate-forme. Franchissez l'ouverture dans le grillage. Longez le mur et sautez sur la colonne derrière vous. De là, sautez vers la gauche, sur un autre rebord. Mettez-vous debout et suspendez-vous au-dessus pour passer dans l'autre ouverture. Lorsque le muret s'écroule, passez sur celui d'en-dessous, ensuite remontez (sans vous mettre debout), longez et passez les 2 angles pour aller accrocher la hampe d'un saut. Enchaînez vers la plate-forme puis gagnez la porte de l'autre côté en courant sur les murs. Après la porte, faites un wall run pour atteindre la poutre et sautez jusqu'au mur de l'autre côté. Bon de là, vous n'avez pas tellement le choix.
Au bout du couloir qui va suivre, détruisez les tonneaux et passez prudemment le piège. Petite astuce : passez au-dessus de ces lames en faisant un wall run. Voilà, plus qu'à tuer quelques bestioles et vous pourrez sauvegarder.

Au-dessus des bains

33%

Après le checkpoint, prenez l'escalier et filez vers la gauche. Déplacez le meuble de manière à rendre accessible la barre horizontale et sautez vers les colonnes (visez juste). Faites le tour en passant par les piliers vers la droite pour atteindre l'autre balcon. Récoltez le **sable** au passage. De là, suivez le couloir, vous voilà bloqué mais vous noterez qu'il n'y a pas de rambarde. Courez le long du mur pour aller sur la petite plate-forme où se trouve la fameuse **épée**. Vous voilà maintenant équipé d'une arme plus puissante qui vous permettra surtout de défoncer un mur un peu branlant. Revenez ensuite sur le balcon et étrennez votre jouet sur cette porte en piteux état. Après le premier virage dans l'escalier, arrêtez-vous pour voir un mur un peu faible et frappez-le. Cela dégage une voie vers une **Fontaine de Vie**. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'au mur dont nous parlions tout à l'heure, près du premier levier.
Une fois en bas, allez tirer le bloc à gauche pour que Farah puisse s'introduire dans la fissure. Placez ce même bloc au milieu de la zone, dans l'emplacement de couleur plus claire. Montez dessus, courez sur le mur et sautez afin d'aller vous suspendre à la barre. Sautez vers la suivante et ne craignez pas ensuite de bondir sur le pilier central. Vous devez maintenant vous diriger ver le mur et sautez sur le rebord que vous suivrez sur la droite. Une fois bloqué, descendez de deux niveaux et poursuivez à droite, sautez ensuite de paroi en paroi jusqu'au rebord de l'autre côté et continuez. Sautez vers la plate-forme où se trouve le **sable**. Voici un passage qui fait peur. Placez-vous au bout de la plate-forme, face à Farah et descendez en vous suspendant. N'ayez pas peur, ayez confiance en moi (héhéhé). Partez ensuite à droite pour aller sauter vers la plate-forme. Faites votre chemin sur les rebords jusqu'à rejoindre Farah.
Pour ceux qui le cherchent encore, sur PS2 et GameCube, c'est ici que se débloque **Prince Of Persia** premier du nom. Face à l'entrée, vous remarquerez que le mur a une teinte légèrement différente. Frappez-le pour débloquer le jeu culte. Ouvrez la grille en tournant le levier au maximum (il doit en fait faire face à la porte.). Pour la version Xbox, terminez le jeu et Prince Of Persia se trouvera dans la section Extra.
Reprenons le fil. Tournez le levier et poursuivez. Tuez les scarabées et au fond du couloir, déplacez le bloc pour libérer un chemin à Farah. Lorsque les plates-formes sortent des murs, passez de l'une à l'autre à l'aide de wall run et rejoignez l'échelle que vous emprunterez. Vous voici dans une nouvelle salle, prêt à vous battre. Pensez à sauvegarder ensuite.

Au point du jour

43%

Au fond de la salle, vous trouverez un mur ébréché, frappez-le et passez. Avancez tout droit (comme si vous aviez le choix). Pour ouvrir la porte, allez dégommer les tonneaux et activez l'interrupteur. Entrez et préparez-vous à un autre combat assez long.

La Salle Commune des Soldats

46%

Bien, descendez l'escalier et cherchez la fontaine qui se trouve à proximité, vous en avez sans doute besoin. Vous devez voir les piliers qui se sont écroulés. Grimpez dessus et une fois en haut, faites un wall run vers la droite pour atteindre une barre qui vous amènera au pilier. Une fois suspendu, allez encore à droite en direction d'une seconde barre puis d'un autre pilier. Montez ensuite jusqu'au **sable**. Revenez maintenant sur le rebord et lancez-vous sur une nouvelle barre, puis vers le chemin de ronde (il y a une ouverture dans le grillage). Allez tout droit, franchissez le précipice et activez l'interrupteur. Sortez. Vous voici à l'extérieur. Face à vous, un pont-levis levé. Vous devez filer à gauche et utiliser les hampes de drapeaux. Sautez vers la première puis vers la seconde. De ce point, élancez-vous contre le mur ou vous prendrez appui pour repartir vers la barre au-dessus. Sautez dès lors sur le petit toit et courez sur le mur à la verticale pour monter sur le chemin de ronde. Prenez garde aux pieux cloutés, si vous êtes sur le bord du passage, ils vous expédieront au niveau de l'herbe. OK, vous devriez passer sans encombres. Une fois au bout, courez sur le mur et sautez au niveau du symbole jaune pour attraper le trapèze. Retournez à l'intérieur.
A votre droite, une porte bloquée, avec un jour qui devrait suffire à Farah. Partez à gauche pour descendre l'escalier et activer l'interrupteur trapèze qui fera apparaître une échelle pour Farah.
Retournez vers la porte et attendez que la donzelle vous l'ouvre. Prenez le **sable** et actionnez le mécanisme. Sortez et partez à droite, vous apercevez un échafaudage en dessous, descendez par là et poursuivez vers le pont-levis. Traversez-le et ... oh, mais on dirait que vous allez avoir à faire ici. On se retrouve une fois que aurez terminé et sauvegardé. Petit conseil toutefois pour ce combat : évitez de vous battre sur le pont, c'est des coups à faire une mauvaise chute (oui, c'est du vécu).

Le pont-levis

46%

Foncez vers l'intérieur du palais. Prenez l'escalier à droite et après la première série de marches, repérez les lanternes suspendues aux barres. Faites un wall run pour les atteindre. Tournez-vous pour aller accrocher la seconde, encore une fois pour aller à la suivante et poursuivez jusqu'à la plate-forme où vous activerez le levier. La passerelle se met à tourner. Faites votre manège avec Farah puis montez sur le bloc de pierre et atteigniez le rebord. Prenez garde à la scie avant de continuer à monter. Sautez vers la passerelle. Il reste un levier mais il est inaccessible. Il va falloir faire le tour par l'extérieur. Sautez vers le trou dans le mur. Quand vous serez sur le balcon, partez à droite et faites un wall run pour aller prendre la barre. Sautez et entrez de nouveau dans la salle pour activer le levier. Une fois de l'autre côté, passez par les rebords pour rejoindre l'échelle. Vous voilà en haut, à gauche, se trouve le dernier levier. Courez le long du mur et suspendez-vous y. Rejoignez Farah et sortez. Liquidez les zoziaux et faites votre sauvegarde.

Le pont détruit

50%

Tenez-vous prêt et tenez-vous bien, on va faire de la grimpette. Commencez par aller prendre le **sable** à gauche après le point de sauvegarde. Ensuite revenez sur vos pas, suspendez-vous au bord de ce qui reste du pont et lâchez prise pour descendre d'un niveau. Sur la droite, il y a une colonne que vous pouvez atteindre. Lancez-vous sur la seconde et de là, sur le rebord. Longez-le sans vous mettre debout afin de passer l'angle. Vous voici entre deux parois. Vous allez devoir sauter de l'une à l'autre non pas pour monter, mais pour descendre cette fois. Mais attention, pour la suite il va falloir faire très vite. Dès que vous aurez touché le sol, ce dernier va se dérober. Filez à gauche en courant sur le mur, les dalles vont continuer à tomber, courez et sautez sur le mur en face pour vous rattraper à la barre. Vous voici sain et sauf. Quittez votre perchoir. Vous vous retrouvez sur une tourelle en bois. A gauche, vous pouvez descendre sur une plate-forme d'où vous gagnerez le rebord du contrefort brisé. Avancez jusqu'à vous aligner avec une colonne derrière vous. Sautez, prenez le **sable** et montez au sommet de la seconde colonne. Rejoignez le bord que vous devez voir. Longez-le et descendez vers l'endroit où un pilier effondré dépasse du mur, lui-même en piteux état. Suspendez-vous au rebord de façon à passer sous le pilier. Remontez et suivez la poutre puis le rebord. Voilà un sol ferme. Buvez donc un coup. Et entrez. Courez sur le mur et utilisez les hampes pour atteindre le point de sauvegarde.

Je vous retrouve aux bains

52%

Du point de sauvegarde, descendez au niveau inférieur. Dans la pièce se trouve un interrupteur mais il est inaccessible. Partez sur le mur à droite et marchez dessus en jouant les équilibristes. Sautez une première fois pour passer au suivant, puis une seconde. Vous devez rejoindre le mur au centre. Après le portail, suivez le mur qui descend et placez-vous sur une surface métallique d'où vous sauterez. Les oiseaux vont vous attaquer à partir de maintenant. Défendez-vous. Bondissez sur l'autre mur (celui où l'on peut voir un reste de grille) et continuez d'avancer. Passez l'angle pour finir sur une poutre. Vous devez apercevoir d'autres poutres face à vous. C'est là que vous devez aller. Montez pour activer l'interrupteur qui ouvrira la porte en-dessous et vous permettra de descendre par une échelle. Passez la nouvelle porte et activez ce second interrupteur. Au passage, vous pouvez aller prendre le **sable** qui se trouve au niveau du portail en métal de tout à l'heure. L'interrupteur a libéré des scarabées, faites leur savoir qu'ils ne sont pas les bienvenus. Ensuite, en partant du dernier interrupteur, suivez le mur gauche pour rejoindre la pièce suivante et tirez le levier. Le temps vous est compté ici. Vous devez retourner à l'échelle et refaire tout le chemin parcouru en sens inverse, de manière à revenir au point de sauvegarde. Le mécanisme à élever la grille, cette dernière va vous permettre de faire un wall run vers le **sable** sur la gauche et d'atteindre un nouveau levier.
Tirez-le. Sortez, vous devez vous rendre de l'autre côté, mais la grille est probablement déjà trop basse. Courez le long du mur en ruines. Activez l'interrupteur, descendez l'échelle et sortez de là. Entrez dans la caverne et dégagez la voie à coups de sabre.
Vous êtes maintenant dans un dédale de cavernes pour le moins humides. Avancez tout droit, vous n'avez rien d'autre à faire. Après la première poutre, brisez les tonneaux et descendez sur le rebord que vous longerez. Lorsqu'il s'effondre, descendez encore. Faites de même ensuite et finissez par arriver dans l'eau. Prenez le **sable** et éliminez les bestioles avant de traverser la rivière et de poursuivre l'espèce de pont. Traversez et descendez de la même manière que précédemment. Après le premier éboulement, repartez en dessous vers la gauche. Vous voici sur une plate-forme. Vous devez aller vers la cascade et rejoindre la prochaine branche faisant office de pont. Attention, souvenez-vous que l'eau vous fait glisser, alors pas de wall run. Sautez et traversez. Vous faites la connaissance des chauves-souris. Énervantes mais pas dangereuses. Attendez qu'elles soient regroupées autour de vous pour frapper. Une fois revenu sur une surface plane, courez le long du mur vers la gauche puis descendez sur le rebord avant de sauter vers la plate-forme suivante où coule la cascade. Enchaînez avec la suivante et faites un wall run pour rejoindre le checkpoint.

La chute d'eau

55%

Passez sur la branche et vous n'avez plus qu'à briser le mur qui obstrue le passage. Vous arrivez sur une passerelle de bois. Courez sur le mur du fond, attention, les passerelles vont s'écrouler à votre passage alors ne traînez pas. Avancez tout droit jusqu'à la prochaine salle dans laquelle se trouvent de nouvelles plates-formes en bois. Une fois de plus, elles s'écroulent lorsque vous passez alors filez jusqu'au mur sans chercher à comprendre ce qui se passe. Vous allez atterrir sur un rebord que vous n'avez plus qu'à suivre. En bout de chemin, sautez sur la stalactite et filez de l'autre côté. Attention, elles tombent au bout d'un moment. Courez pour partir avant que le chemin ne s'écroule et faites un wall run puis un saut pour gagner une autre stalactite. Sautez de roche en roche jusqu'à la paroi que vous longerez avant de retourner jouer les chauves-souris sur les stalactites. Progressez simplement par bonds jusqu'au point de sauvegarde.

La caverne aux échelles

57%

Sautez sur le bourrelet rocheux et dirigez-vous vers la prochaine série de stalactites. Pas de difficulté majeure ici, sautez toujours sur la stalactite la plus proche de vous jusqu'à parvenir sur une plate-forme où vous pourrez récolter un peu de **sable**. Franchissez le pont suspendu, courez sur le mur, stoppez sur la plate-forme et repartez vers l'échelle. Votre objectif est de descendre tout en bas. Peu importe par où vous passez. Alors je vous laisse vous débrouiller comme des grands. Vous n'avez plus qu'à entrer dans le couloir et à dégommer le mur gênant. Vous arrivez dans une grande salle inondée. Partez sur la gauche vers un bloc rocheux qui vous permettra de sortir les pieds de l'eau et donc de grimper sur le mur. Jetez-vous sur la corde et allez sauvegarder.

Le réservoir souterrain

60%

Bien, restez où vous êtes. Grimpez sur les rebords dur mur à droite et partez dans cette même direction. Descendez d'un niveau pour aller sur la poutre brisée. Sautez de l'autre côté et partez sur la gauche en suivant le "chemin". Après le premier angle, vous verrez que le prochain pilier est abîmé. Rendez-vous y et grimpez dessus, suivez la poutre. Une fois au centre, élancez-vous vers la corde. De ce point, sautez vers la grille. Remontez pour vous tenir debout. Vous avez atteint le second niveau. Continuez sur la gauche jusqu'à la poutre et sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez sur la corde à droite et de là, sautez encore à droite, vers la caverne d'où émane une lueur orangée.
Le couloir est plutôt bien garni. Courez le long du mur gauche pour franchir le trou et prenez le **sable** dans le renfoncement. Vous devez ensuite monter à l'étage. Faites un wall run vertical sur le mur de droite en évitant le ciseau et la scie. Mettez-vous debout et filez avant le retour de la trancheuse. Attrapez le trapèze et tuez les chauves-souris. Accrochez au rebord intérieur du puits que vous venez d'ouvrir. Gare à vous, ça coupe. Entrez par la face qui se trouve alignée avec l'interrupteur. Descendez d'un premier niveau. Attention, la seconde fois, vous allez lâcher prise et vous retrouver debout sur le rebord d'en-dessous, vous devrez donc descendre encore une fois pour ne pas rester dans le chemin de la lame. Tenez en compte dans votre timing.
En bas, allez pousser la caisse et retournez dans le réservoir. Amenez la caisse à droite pour prendre le **sable**. Grimpez ensuite sur le mur de droite et longez le rebord. Passez au-dessus de la cage d'où vous avez fait chuter la caisse et continuez pour arriver sur une poutre. Sautez sur la corde. Tournez-vous vers le fond opposé de la salle et sautez vers la corde suivante puis vers la seconde. A l'angle, tournez-vous vers la gauche pour attraper la prochaine corde. Bien, vous devez être suspendu à une corde, dans un halo de lumière. Lancez-vous vers l'alcôve sur la droite et entrez dans un nouveau couloir. Vous pouvez aller prendre le **sable** d'un simple wall run à gauche, mais vous ne parviendrez pas à l'étage qui est votre destination. Revenez en arrière. Courez verticalement sur le mur piégé en évitant le ciseau. Sur le tuyau, avancez vers l'autre côté, passez l'angle et sautez vers la barre suivante, encore une fois et vous voilà face à un mur branlant. Quelques coups d'épée et on n'en parlera plus. Surprise, vous avez trouvé une nouvelle **Fontaine de Vie**. Vous pouvez ressortir et reprendre la corde qui vous a conduit ici. Grimpez jusqu'à la sortie.
Vous refaites surface par un puits, l'accueil n'est pas très chaleureux. Débarrassez-vous de tout ce monde et sauvez la partie. En cas de besoin, vous avez un petit **bassin d'eau** juste à l'entrée dans le coin gauche.

Hors du puits

62%

Entrez dans le palais et suivez le couloir. Arrivé dans une salle circulaire au sol couvert de pieux sautez sur la corde. Vous voyez deux interrupteurs, un blanc et un jaune. En premier lieux, vous devez sauter sur le **blanc** et rebondir immédiatement pour reprendre la corde, une paroi s'abaisse sur la droite. Tournez-vous vers le bouton **jaune** et sautez dessus, reprenez la corde, faites demi-tour rapidement et sautez sans attendre vers la porte maintenant ouverte.
Vous êtes maintenant dans une cour. A droite, vous trouverez du **sable**. Avancez. Tirez le levier et passez sur l'interrupteur au sol. Courez le long du mur gauche en gardant le balancier derrière vous. De la plate-forme, repartez toujours sur le mur gauche. Suivez ensuite le chemin en prenant garde aux lames et au temps qui file. Pour la suite, il vous suffit de vous battre et de sauvegarder ensuite.

Le Harem du Sultan

65%

Du point de sauvegarde, partez sur la droite et traversez le voile. Au fond, détruisez un premier mur puis un second. Partez à gauche sous un autre voile et prenez le **sable** avant d'aller activer l'interrupteur trapèze au fond. Retournez au point de sauvegarde. Derrière, il y a des voiles, celui à gauche dissimule un couloir que vous venez d'ouvrir. Entrez. Vous atteignez un couloir au sol absent. Prenez l'embranchement gauche en faisant un wall run et sautez en bout de course. Détruisez 2 murs et rejoignez Farah qui a bien des soucis.

Comment m'avez-vous appelé ?

65%

En partant du save point, allez sur la gauche et déplacez la statue pour que Farah aille vous ouvrir la porte. Sortez et allez actionner le levier. Entrez dans la salle et combattez.

Le hall de la connaissance

69%

Vous voilà au niveau de l'un des puzzles vraiment prise de tête du jeu. Non pas qu'il soit spécialement difficile, mais il faudra être précis avec les miroirs. N'oubliez pas : un miroir qui ne reflète pas le rayon qui le frappe est mal positionné. Procédons par ordre. Avant tout, repartez à l'entrée de la salle.
-Dans le couloir, tournez le premier miroir d'un demi-tour, de façon à renvoyer son rayon vers la salle. Ensuite suivez le rayon vers le second miroir.
-Tirez-le de manière à ce qu'il coïncide avec la trace sur le sol.
-Allez à droite pour déplacer le troisième réflecteur.
-Suivez ce nouveau rayon qui vous guide à proximité de l'entrée et déplacez le miroir sur la trace.
-Vous constaterez que le flux de lumière frappe un mur. Brisez-le et repositionnez le cinquième miroir.

La lumière a maintenant frappé le symbole du pilier central et activé un mécanisme. Ne vous réjouissez pas, ce n'est pas terminé. Grimpez sur le pilier de façon à atteindre l'arche qui se trouve entre les deux fosses de pieux. De là, sautez sur la plate-forme contre le mur. Courez sur le mur vers la gauche pour rejoindre l'autre petite plate-forme. Suivez le petit rebord et sautez sur la hampe, poursuivez jusqu'à la bibliothèque. Notez que Farah vient de faire une découverte. Un nouveau symbole et un miroir que ne touche aucune lumière. Damned !
Commencez par activer l'interrupteur sur le pilier. Un rayon de la bibliothèque va sortir. Vous pouvez sauter de ce rayon au mur pour monter, puis courir sur le mur vers la droite et ainsi jusqu'à l'échelle.
Une fois sur la plate-forme, récoltez le **sable** puis faites un wall run vertical pour rattraper les poutres. Suivez jusqu'à la plate-forme suivante. Descendez et traversez en courant sur le mur et en évitant les 4 scies. Brisez le mur et entrez pour vous rendre à la **Fontaine de Vie**. Revenez à travers les 4 scies et traversez la poutre centrale vers le déflecteur. Tournez-le d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Votre prochaine destination : le bout du rayon. Mais la poutre qui y conduit s'effondre si vous tentez de passer. Montez plutôt sur celle de droite qui forme une croix. Tournez à gauche et sautez vers le balcon. Ici, prenez appui sur le mur pour atteindre la première barre, tournez-vous et faites la même chose pour atteindre la seconde. Voilà, plus qu'à sauter sur la poutre que vous voyez à droite. De là, sautez vers la prochaine série de poutres, tuez les bestioles volantes et faites votre chemin vers les miroirs. Bougez d'abord celui qui se trouve à gauche, ensuite positionnez celui de droite de manière à ce qu'il renvoie la lumière sur le prisme de l'autre côté de la salle.
Courez le long du mur gauche pour vous retrouver sur un rebord. Descendez jusqu'au niveau d'un plate-forme et faites un wall run pour rejoindre la bibliothèque et son miroir maintenant éclairé. Tournez ce dernier d'un quart de tour pour que le rayon frappe le symbole de l'autre côté. Enjambez la rambarde et utilisez les plates-formes pour rejoindre Farah. Partez à gauche en longeant le mur, descendez sur le sommet d'une étagère où se trouve du **sable**. Rejoignez le sol. Remontez vers Farah. Une fois sur la troisième plate-forme que vous avez libérée tout à l'heure, allez sur la gauche pour apercevoir... une corde. Sautez dessus et jouez à Tarzan pour sauter sur la seconde et enfin vous lancer sur le mur. Suivez les rebords vers la droite pour trouver l'échelle. Sur la plate-forme, brisez un mur, puis un second, tirez le levier et cassez encore un mur. Tiens, tiens, un autre prisme ? Mais comment l'éclairer ? Sortez le miroir du trou et placez-le face à l'ouverture du mur. Ensuite, passez sur la passerelle toute fraîche. Virez simplement le premier miroir et allez chercher celui du fond pour qu'il frappe le déflecteur que vous venez de dénicher. Voilà, le prisme est éclairé, la porte est ouverte. Vous pouvez descendre et aller prendre votre nouvelle épée. Pour ce faire, rejoignez la bibliothèque comme tout à l'heure et de là, à droite, enjambez la rambarde pour retrouver les hampes qui vous ont permis d'y accéder la première fois. Vous reconnaissez le chemin ? Parfait.
Une fois l'épée acquise, tirez le levier au fond la pièce. Et sortez par la porte opposée. Vous arrivez dans une nouvelle zone, éliminez les créatures et sauvegardez.

L'Observatoire

71%

Montez sur l'escalier. Farah va activer un mécanisme et vous élever dans les airs. Sautez ensuite sur la plate-forme et prenez le **sable** à gauche. Partez ensuite à droite et sautez sur la hampe. Montez avec les barres jusqu'au niveau supérieur. Il y a ici un levier qui permet de faire bouger les planètes de ce planétarium. Tournez-le d'un quart dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Sautez sur la barre, et ainsi de suite jusqu'à la colonne au centre. Passez de l'autre côté de cette dernière et repartez sur les barres jusqu'à la plate-forme. Un autre levier vous y attend, orange cette fois. Tournez le de la même manière que le premier et repartez sur la colonne centrale.
Ce coup-ci, sautez sur la gauche pour aller vous suspendre et rejoignez la plate-forme où se trouve un trapèze. Après avoir tiré ce dernier, sautez pour percuter l'interrupteur blanc sur le mur. Un passage apparaît le long des murs. Empruntez-le mais ne traînez pas, il va se rétracter, ce qui signerait votre arrêt de mort. Passez dessus, faites un wall run puis empruntez la seconde section et une fois encore terminez votre route en wall run. Vous voici revenu au levier bleu. Ne touchez à rien et rendez-vous une nouvelle fois sur la colonne centrale d'où vous sauterez vers la droite pour arriver au final sur un nouveau trapèze. La porte en bas est ouverte. Pour descendre, accrochez-vous aux cordes dans ce qui évoque une cage d'ascenseur.
Suivez le chemin jusqu'au couloir rempli de petites choses désagréables. Si besoin est, vous avez un peu d'eau juste dans votre dos. Commencez par passer les lames qui sortent du mur à intervalle régulier. Utiliser le pouvoir de ralentissement du temps de la Dague me semble approprié. Pour la fosse, sautez une fois que le balancier sera de votre côté, derrière vous.
Etape suivante. Farah demande conseil au Prince sur ses capacités athlétiques. Après cela, vous devez actionner un interrupteur bien gardé.
Passez de l'autre côté des dalles piégées en courant sur le mur de gauche puis, attendez que les lames soient passées pour foncer sur le bouton au sol et courir verticalement sur le mur et sauter hors de danger. Filez vers la porte. Actionnez le levier et franchissez les lames.
Un petit combat et vous aurez mérité votre **sauvegarde**.

La cour du Temple de la Connaissance

75%

En faisant face à votre point d'entrée, à gauche de la cour vous trouverez une échelle. En haut, sautez vers le mur en ruine. Sautez et tuez les oiseaux avant de poursuivre. Vous arrivez au centre de la cour, au-dessus du point de sauvegarde. Sautez, avancez un peu et lancez-vous sur la corde. Tournez à gauche et sautez sur la poutre, puis sur la barre et enfin vers le chemin de ronde. Vous voyez un drapeau vert et un peu plus loin une poutre. Courez sur le mur pour l'atteindre et gagnez ensuite par ce biais la hampe du drapeau. Bondissez vers le toit du chemin de ronde. Faites un wall run sur le mur gauche vers la poutre. Repérez la corde et sautez-dessus, puis vers la seconde avant d'arriver sur la tourelle. De là, courez le long du mur vers la droite, descendez sur le chemin et allez actionner le levier. Sortez, la porte en face est maintenant ouverte. Pour vous y rendre, enjambez la rambarde et longez-là. Une fois à l'intérieur, filez tout droit en courant sur le mur et au bout de votre course, sautez pour ne pas finir sur la lame tournoyante. Suivez l'escalier, tuez les scarabées et prenez le **sable** avant de rejoindre Farah. Suivez le seul chemin jusqu'aux remparts.

Sur les remparts

75%
Après le save point, descendez dans les ruines puis sur la gauche, au niveau des arbres. A chaque extrémité de ce chemin, vous trouverez du **sable**. Revenez au point de sauvegarde et passez de l'autre côté, vers la porte fermée. Allez attraper la barre et sautez ensuite sur la poutre. Passez l'angle et rejoignez les remparts. Courez et... Aïeu ! Vous êtes mort. Ah non tiens, juste assommé. Bon ben maintenant que vous êtes en bas, va falloir remonter. Commencez par descendre (hum) l'échelle. Courez ensuite sur le mur en passant sur l'interrupteur pour faire apparaître une grille sur laquelle vous allez atterrir. Poursuivez ainsi, vous allez finir par tomber sur un ascenseur. On prend les mêmes et on recommence. Après le second ascenseur, vous devrez sauter au bout du wall run car l'angle est droit et interrompt votre course. A la fin de cette séquence, c'est sur une barre que vous terminez votre saut, jetez-vous sur l'échelle et descendez. Poursuivez selon la même technique. Tel un petit Jedi, ne pensez pas, agissez et tout devrait bien se passer jusqu'au sol où vous allez devoir jouer de l'épée.

Le prisonnier cherche à s'évader

79%

Rendez-vous à l'autre bout du chemin pour prendre le **sable**, boire et éclater les tonneaux. Revenez sur vos pas, vous voyez la cage ? Tirez-la vers l'interrupteur que vous venez de dégager. Quittez cette pièce. Dans le couloir, vous devez activer l'interrupteur sans vous faire découper. Soyez précis. Attendez le passage des lames et foncez pour faire un wall run sur le symbole, sautez ensuite pour rester en l'air au cas où les lames seraient de retour. Sortez. Prenez le **sable** à gauche puis tirez les deux leviers. Les deux parois vont se rapprocher puis lentement s'écarter. Vous devez faire vite pour monter en sautant de l'une à l'autre. Au sommet, prenez appui sur le mur pour atteindre la poutre. Virez les chauves-souris, avancez et sautez tout droit vers l'autre poutre. Oui je sais, elle est loin, ça fait peur. A gauche et à droite, des interrupteurs. Sautez sur l'un puis sur l'autre pour rapprocher les deux parois et montez en sautant. Ensuite, vous devrez passer de barre en barre pour atteindre une poutre. Ouhlà, mais c'est qu'on commence à être haut là. Fudrait pas glisser hein ?!
Sautez dans le vide pour vous suspendre à une barre qui traverse la salle et repartir de l'autre côté. Prenez le **sable** et faites un wall run sur le mur pour activer l'interrupteur. Une plate-forme va sortir de l'autre côté, sautez dessus et poursuivez de la même façon. Attention, elles se rétractent assez vite. Vous voilà de nouveau sur une poutre, sautez sur l'échelle et montez.
Une fois en haut de l'échelle, jetez-vous sur la barre puis sur l'échelle. Et ainsi de suite vers la sortie.

Nous y sommes enfin

81%

Après avoir sauvegardé, montez l'escalier, après le second escalier, vous trouverez un nuage de **sable**. Redescendez au premier niveau, appuyez sur l'interrupteur. Un pilier sort du sol à droite, contre le mur. Partez vite dans cette direction avant qu'il disparaisse et grimpez dessus, enchaînez en courant sur le mur vers la plate-forme au fond.
Activez l'interrupteur, sautez au sol vers le second bloc qui vient d'apparaître de l'autre côté de la cour, montez dessus et encore une fois, courez le long du mur vers la plate-forme. Faites tomber la caisse et amenez-là entre les deux escaliers pour atteindre l'interrupteur de la porte. Rejoignez Farah.
Prenez le **sable** après la porte, tuez les oiseaux. Dans le couloir, pensez au nuage de **sable** à droite, suivez ensuite le chemin jusqu'à un mur plus faible, cassez-le pour accéder à une **Fontaine de Vie**. Poursuivez jusqu'à la prochaine salle. Dirigez-vous vers le fond et attendez que ce qui n'est "pas un piège" en devienne un. Une fois le combat terminé et la plate-forme stabilisée, faites un wall run pour rebondir sur le symbole blanc au fond de la cage. Sortez et sauvegardez après la cut scene.

Le Sablier

83%

Le voilà, l'objet de tous vos efforts est sous vos yeux, le Sablier. Après le save point, continuez à suivre le chemin vers le haut. Montez l'espèce de marche. Faites des wall runs pour aller de pilier en pilier jusqu'au dernier. De là, courez sur le mur et sautez au niveau du vitrail pour atteindre la barre et lancez-vous vers le sommet du Sablier. Et voilà, tout va bien dans le meilleur des mondes, le Prince va annuler la malédiction des Sables Du Temps et... non. Ben oui, faut pas rêver. Résultat, vous vous retrouvez une fois de plus dans les bas-fonds. Après la cinématique, suivez le couloir à travers les voiles et préparez-vous à l'énigme la plus tordue du jeu, même si une série d'essai-erreur permet de s'en sortir.
Bien, ici, chaque porte vous ramène systématiquement à la porte d'entrée. Pour pouvoir sortir, il faut suivre une série bien précise de portes. Je vais vous indiquer l'ordre des portes par lesquelles vous allez entrer et sortir. La numérotation suit le sens des aiguilles d'une montre. La porte 0 est celle de l'entrée, la 1, celle immédiatement à droite etc. Le mode panoramique pourra vous être utile.

-Entrez dans la porte 4
-Vous ressortez par la porte 2, entrez ensuite dans la porte 7
-Sortie porte 5 et entrée porte 3
-Vous arrivez porte 6, allez à la porte 1

Une partie de faite, vous voilà normalement arrivez l'étage.

-Prenez la porte 4
-vous sortez à la porte 7 et entrez de nouveau porte 9
-Vous voici porte 1, allez à la numéro 5 et voilà, le tour est joué.

Suit une cinématique que je vous laisse apprécier et votre éveil subit dans la tombe. Ah la sale petite... ! Vous n'avez plus d'armes, pire : vous n'avez plus la **Dague**. Oui c'est ce qu'on appelle un réveil difficile. Autant dire que pour le moment, si vous croisez du monde, n'allez pas vous y frotter. Allez, filez, du vent, sortez par la porte et courez dans le couloir jusqu'à l'extérieur, personne ne viendra vous y contrarier. Ici se trouve une épée puissante mais enfermée dans un halo d'énergie. Il va falloir le désactiver grâce aux miroirs.
Une fois de plus, servez-vous du mode panoramique.
-Commencez par déplacer le **miroir de droite** vers la gauche, pour couper le rayon et le dévier vers le **pilier** en bas à gauche. Le rayon doit le frapper et être renvoyé vers le second **pilier**
-Prenez le **miroir en bas à gauche** et placez-le dans le **rayon renvoyé vers le haut par le second pilier**. La lumière doit repartir vers la gauche. Vous verrez une trace sur le sol vous indiquant sa position originelle.
-Il ne vous reste plus qu'à placer le dernier miroir, celui qui se trouvait en bas à droite, sur la trace visible au centre, face au symbole que vous devez éclairer. Et voilà.
Grossièrement, voilà à quoi devrait ressembler le rayon :

```
                        |
                        |
                        |
                        |
                        |
      /_________________|/
     /|                 /
      |
      |            ____________
      |           |   Symbole  |
      |           |____________|
      |                 |
      |                |_______________
      |                               |
      |                                |
  Pilier_______________________________Pilier
```

Bien vous pouvez maintenant prendre l'épée et aller l'essayer dans le couloir. Surprise, cette épée est capable de tuer les créatures des sables, vous allez donc pouvoir vous passez de la dague. Enfin pour les combats parce que pour le reste, finies les gamelles gratuites. N'oubliez pas de sauver.

Le Tombeau

90%

Repartez vers les miroirs et brisez la porte en bois. Maintenant, vous ne devriez pas avoir de problèmes pour atteindre la prochaine étape. Essayez une nouvelle fois votre super épée. Ca dépote hein ? Sauvegardez et relancez-vous à la poursuite de Farah avant qu'il ne lui arrive malheur.

Revenez Farah !

90%

N'oubliez pas : vous n'avez plus la maîtrise du temps ! Alors faites attention à ce que vous faites. Commencez par descendre sur la droite, par le rebord. Descendez encore en fois vers l'autre bord et partez à gauche. Descendez pour

passer la fenêtre. Remontez, descendez, stop. De toutes façons vous n'avez pas le choix. Laissez-vous tomber sur la poutre et repartez vers la barre au centre des poutres en croix. Sautez vers l'intérieur. Brisez la porte sur le côté pour trouver une **Fontaine de Vie**. Utilisez le trapèze pour ouvrir la trappe au-dessus et sautez vers la barre pour remonter. Grimpez ensuite sur le mur et montez de rebord en rebord. Restez suspendue pour passer sous les aplombs. Une fois au sommet, buvez à la fontaine si besoin est et grimpez sur la colonne. Sautez sur la suivante qui est brisée, restez au bas de la colonne et sautez vers les poutres à droite. De là, lancez-vous sur la barre. Placez-vous à l'extrême gauche de la barre pour sauter sur une poutre que vous ne devez qu'à peine distinguer. Sautez ensuite sur l'une ou l'autre des colonnes. Ah oui, pensez à tuer les chauves-souris aussi.
Après l'entrée, courez sur l'un ou l'autre des murs sur une **courte distance** et sautez vers l'autre paroi, vous devez monter en sautant d'un mur à l'autre. Vous arrivez sur un premier point plat, faites un wall run et recommencez pour finalement atteindre le sommet. Battez-vous et sauvegardez.

L'escalade de la Tour de l'Aube

93%

A droite, atteignez la hampe , tournez-vous et allez rebondir sur le mur pour joindre la poutre. Montez sur le bord et filez à gauche. Allez sur le morceau de poutre qui s'éloigne du mur et sautez vers la gauche. Longez le mur et sautez sur la colonne, puis sur la seconde. La caméra change d'angle. Sautez contre le mur pour rebondir et terminer au niveau supérieur. Partez à gauche en longeant le mur. Vous verrez ensuite un renfoncement avec deux parois rapprochées qui vont vous permettre de monter en sautant. Continuez sur le bord jusqu'au drapeau. La suite semble évidente et elle l'est.
Arrivé à l'architecture en bois, descendez sur la barre en-dessous de vous. Utilisez-la pour traverser, une fois au bout, sautez sur le mur pour remonter et reprendre votre progression le long du mur. Voilà, vous devez normalement parvenir à deux nouvelles parois étriquées avec lesquelles vous pouvez monter. Suivez ensuite le rebord et après avoir passé l'angle, constatez que vous êtes bloqué. Je suis navré c'est ma faute je me suis trompé.
Quoique... Mettez-vous debout et attrapez le rebord supérieur. Ouf ! Suivez votre instinct qui devrait vous ramener vers le renfoncement qui s'est un peu évasé. Monter de rebord en rebord jusqu'à être bloqué. A ce moment, sautez de l'autre côté pour reprendre la progression.
Partez vers la gauche. Des éboulements vous forcent à gagner le rebord d'en haut. Mais finalement vous voilà bloqué. Lâchez prise pour vous rattraper au dernier niveau. Vous arrivez au final en bout de course, sautez sur la hampe et traversez par bond jusqu'à une tour en ruines sur laquelle vous tenez à peine en équilibre. Rendez-vous à gauche et descendez en sautant de paroi en paroi. Continuez, passez l'interrupteur. Pas de chance le sol s'effondre, c'est pas grave, un petit wall run fera l'affaire. Accédez au sommet par les échelles. Un petit combat avant la sauvegarde qui se trouve sur la gauche, derrière le mur éboulé. A droite de l'entrée, vous trouverez également de l'eau.

Le soleil couchant

95%

Remontez sur le mur avant le save point et grimpez sur la colonne. De là, sautez vers les poutres avancez au maximum. Derrière vous, tout s'écroule. Déplacez-vous sur la barre, passez l'angle. Tournez-vous face à la brèche dans le mur et sautez pour vous y suspendre. Montez et accrochez-vous sur le rebord supérieur de la brèche. Sautez pour atteindre euh... le seul truc sur lequel vous pouvez vous accrocher en fait. Partez à gauche puis à droite sur une plate-forme que vous quitterez en courant sur le mur vers une autre plate-forme. Répétez l'opération et suivez la poutre vers une nouvelle structure tubulaire en ruines. Mettez-vous debout sur le côté droit et sautez vers la gauche pour rebondir et monter en enchaînant les sauts. Au sommet, allez tout droit et courez sur le mur. Prenez à gauche vers une sorte de petit poste d'observation. Il y a là un moyen d'accéder à l'autre côté. Suivez ensuite la passerelle et faites un wall run pour rejoindre la plate-forme. La suite va vous demander un bon timing. Courez sur le mur et sautez au dernier moment pour attraper la colonne. Je vous rappelle que vous ne contrôlez plus le temps. Montez, vous allez voir le toit vert d'un minaret, sautez dessus et escaladez la colonne. Vous voyez la barre qui n'attend que vous ? Hop, on y va. La suite demande une fois de plus un minimum d'attention. Courez sur le mur pour sauter ensuite vers l'échelle. Montez. Si lorsque la caméra change d'angle vous êtes bloqué, pensez à vous changer de côté sur l'échelle :). Sautez vers l'intérieur pour assister à un triste spectacle.
Bien remonté que vous êtes, balayez les Créatures des Sables et assistez à la cinématique. La Dague a fermé le

Sablier, le maléfice est levé, l'histoire est terminée. Pas tout à fait.

Honneur et Gloire

98%

La boucle est bouclée, le temps n'est pas un fleuve. Nous voilà de retour aux premières images du jeu. Votre dernière tâche sera d'éliminer le vizir dans la chambre de Farah. Ce fourbe ne se battra même pas lui-même mais enverra son 3 fois son corps astral le faire pour lui. Frappez-le en évitant de vous faire trouer la peau. Petit conseil : évitez les attaques sautées et il est inutile pour le moment de tenter d'attaquer le vizir directement. Quand vous en aurez terminé, le vizir sera à votre merci. Tuez-le.
Je vous laisse savourer la fin.

"Appelez-moi, Kakulupia"

ENIGME DU PASSAGE DES TÉLÉPORTEURS

Après que vous ayez perdu de vue Farah, vous vous retrouverez dans une pièce circulaire où trône une fontaine en son centre. Vous allez ici devoir emprunter plusieurs passages à la suite pour avancer, sachant que certains passages vous ramènent à votre point de départ. Si le tout peut paraître quelque peu fastidieux, le tout est en fait très simple à comprendre puisque si vous écoutez bien, vous pourrez entendre un clapotis d'eau quand vous serez devant le passage qu'il faut emprunter. Dès lors, il ne vous restera plus qu'à être à l'écoute du bruitage pour savoir quelle route prendre.

COMMENT BATTRE LES ENNEMIS

- Les gardes du palais : frappez-les n'importe comment.
- Les soldats de Azad (en armure rouge) : Sautez-leur dans leur dos ou rebondissez contre un mur.
- Les femmes : Faites comme contre les soldats de Azad.
- Les soldats du Roi (armure bleue) : contre-attaquez-les, utilisez le ralenti ou rebondissez contre un mur mais ne sautez jamais dans leur dos.
- Tortionnaires (les gros avec une chaine) : Sautez dans leur dos.
- Massueurs (avec la massue) : Passez dans leur dos.
- Les gardiens de la mort (Armure bleue avec un gros sabre + le Roi) : Rebondissez contre les murs, contre-attaquez et faites attention à leur attaque tournouyante basse imparrable.
- Les scarabées : Cognez-les.
- Les oiseaux : contre-attaquez
- Les chauve-souris: Attendez quelles se regroupent vers vous, puis frappez.

NOTE: Le sort Méga-Immobilisation est une solution imparrable contre tous les ennemis. Farah arrête momentanément les ennemis avec les flèches.

Princess Waltz

+ D'INFOS FORUM

FIN BONUS

Terminez la seconde partie du jeu avec les cinq héroïnes pour découvrir une fin spéciale avec Nodoka.

Prison Tycoon

© Anuman Interactive / Virtual Playground 2007

CHEAT CODES (VERSION US)

Pendant le jeu, appuyez sur ENTER et tapez **sleepworker**. Appuyez ensuite sur une des touches suivantes :

M	$10,000 en argent
X	Augmente le niveau de securité
4	Rapide
5	+ rapide
6	++ rapide
F1	Premier secteur
F2	Deuxieme secteur
F3	Troisieme secteur
F4	Content
F5	Passif
F6	Ennuie
F7	Faché
F8	Affamé
F9	Blessé

Prisoner of Ice

© Infogrames / Chaosium Inc. 1995

NE PAS ÊTRE BLOQUÉ DANS L'HÔPITAL

Dans la plupart des cas, vous serez bloqué dans l'hôpital. En fait, c'est parce qu'il vous manque un objet : l'aiguille qui servira à ouvrir le point rouge sur la carte dans le bureau du commandant. Cette aiguille se trouve sur le bureau du médecin.

CODE DU COFFRE

Le code du coffre du commandant Sears est 496523.

Prisoner of War

© Codemasters / Wide Games 2002

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe.

`ger1eng5`	Débloquer tous les niveaux
`defaultm`	Aucun niveau débloqué
`alltimes`	Tous les événements de la journée
`coretimes`	?
`farleymydog`	?
`Boston`	Vue à la première personne
`Foxy`	Vue libre
`Dino`	Argent et pierres illimités
`Muffin`	Change la taille des gardes
`Quincy`	Change la vigilance des gardes
`Fatty`	On ne peut pas vous tirer dessus.
`Dt`	Voir la date de création du jeu.
`Togsavecan`	?
`Showtime`	?
`Joe`	?
`Kaz`	?
`Jasmine`	?

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Capturé !

Vous commencez le jeu après la scène d'intro mettant en évidence le héros du jeu, le capitaine Lewis Stone.
Vous êtes toujours avec votre baluchon : amenez-le dans le bâtiment 1 qui se trouve sur votre gauche : rentrez dedans, allez tout au fond du bâtiment et laissez-le dans le coffre. N'oubliez jamais d'aller à l'appel du Matin et du Soir, de peur que vous soyez recherché par les troupes de la prison. Le lit vous servira comme point de sauvegarde.
Dialoguez avec le Sergent Obrien : il vous apportera des informations précieuses sur le déroulement des missions que vous devrez effectuer. Vous aurez le temps d'entrer dans les Zones illégales entre le repas du midi ou du soir. Après avoir fait un tour rapide du camp derrière le Réfectoire, il vous suffira de grimper sur le mur puis d'aller dans le bâtiment qui est de l'autre côté : l'infirmerie. A l'intérieur de celle-ci, vous trouverez de l'alcool et des cigarettes : il se transforme en argent. Allez dans la réserve de l'infirmerie : vous trouverez de nouveau de l'alcool et des cigarettes. Une fois la marchandise récupérée, revenez sur vos pas et allez voir le Sergent Obrien : en échange de 25 monnaies, il vous fournira du cirage qui vous sera très utile lors de vos escapades de nuit.
Après avoir acheté le cirage, vous aurez droit à une cinématique : un autre prisonnier fait son apparition, le Capitaine James Daly qui vous aidera à prendre la barre de levier au Nord Est du camp.

- Votre première mission commence : Au moment des exercices du matin, demandez au Lieutenant de détourner l'attention des gardes, ce qui vous fera la voie libre pour aller chercher la clé en laiton qui se trouve dans l'entrepôt.

Après que le Lieutenant ait détourné l'attention des gardes, escaladez le grillage et réfugiez-vous sous le bâtiment : vous trouverez alors des cigarettes qui vous serviront à acheter le télescope pour 20 monnaies. Dès cet instant, rentrez dans le bâtiment qui est sur votre droite. Faites très attention : un garde est devant la porte en retrait et surveille. Marchez très lentement. Une fois dans le bâtiment, prenez la clé qui se trouve au fond à droite (elle vous servira pour les étapes suivantes). Revenez sur vos pas après avoir pris la clé et refaites le même chemin en faisant attention de pas vous faire prendre par le garde. Rejoignez les prisonniers comme si de rien n'était. Allez voir le Sergent et payez-le pour qu'il vous donne le Mini télescope. Après avoir obtenu la clé, allez voir le Capitaine il vous expliquera par quel moyen entrer dans l'entrepôt.

- Après ces brèves explications, vous devrez effectuer ce travail de nuit ce qui rendra la tâche plus facile. Munissez-vous du cirage et de la clé. Après l'extinction des feux, allez à l'arrière du bâtiment et couchez-vous. Attendez que le garde qui patrouille ait le dos tourné pour enjamber le grillage et aller dans le trou qui vous mènera à l'entrepôt en face de vous. Après vous êtres engouffré dans le trou, faites attention aux tours de contrôle qui balayent le sol avec leurs projecteurs, et au garde qui patrouille. Planquez-vous dans les herbes et attendez que les lumières des tours ne sont pas braquées sur vous. Une fois dans les herbes en ligne de mire vous aurez une tour et un embranchement qui va gauche : allez y le plus rapidement possible dès que la tour a changé d'horizon avec sa lampe. Récupérez l'alcool et les cigarettes qui se trouvent sur des caisses. A droite se trouve le bâtiment où se trouve la barre de levier : vous avez de la chance le garde dort : vous pourrez agir tranquillement ! Prenez la clé en laiton et crochetez la porte. A ce moment là, vous serez dans le bâtiment vous trouvez à l'intérieur de l'alcool et la barre de levier. Après avoir pris le levier, revenez sur vos pas en faisant très attention. Retournez dans votre baraque et déposez tout ceci. Pour être en sécurité, sauvegardez à chaque fois que c'est possible.

- Retournez voir le Lieutenant James Daly dès que vous avez la barre de levier. Vous devrez à nouveau agir de nuit pour vous échapper du camp définitivement. Après l'extinction des feux, munissez-vous du cirage et de la Barre de levier pour aller dans l'entrepôt des véhicules : en sortant du Bâtiment 1, allez sur votre droite et attendez que le garde d'en face soit hors de portée ainsi que celui qui rôde autour du bâtiment. Planquez-vous dans les douches et faites de nouveau attention au garde qui patrouille puis sautez le grillage et le suivant. Allez ensuite au bout du bâtiment : faites attention, à votre gauche il y a un garde qui patrouille une fois de plus.
Dès que le garde a le dos tourné, sautez le grillage qui est à votre gauche puis allez sur la porte et utilisez la barre de levier pour ouvrir la porte. A l'intérieur du bâtiment se trouve un garde qui dort : avancez doucement pour ne pas vous faire repérer, récupérez au passage l'alcool, allez tout au fond à droite et sortez du bâtiment. Après votre sortie, il y a une tour de contrôle qui surveille donc cachez-vous derrière des tonneaux pour ne pas vous faire repérer. Sur votre gauche se trouvent des voitures, réfugiez-vous dessous pour ne pas vous faire prendre par le garde qui patrouille. Dès que le garde reprend sa patrouille, allez sur votre gauche : il s'y trouvent des camions : allez-vous cacher dessous ceux-ci. Pour passer incognito, traversez successivement sous les 3 voitures. Arrivé à la dernière, vous verrez le camion qui vous aidera à vous évader. Dès que le garde sera hors de votre champ de vision, foncez vers le camion, qui se trouve sur votre droite. Vous avez réussi la mission !
Vous aurez droit à une courte cinématique, James Daly se fera tuer... Vous serez transféré au Stalag Luft.

Chapitre 2 : Prisoner of War

Vous arrivez dans votre nouveau camp, vous êtes accueilli par le Lieutenant Colonel James Temple Smithson qui vous indique dans quel bâtiment vous devrez aller : le Bâtiment 2. Après votre arrivée dans le camp, faites une reconnaissance des lieux et discutez avec les prisonniers pour savoir quels services ils pourront vous vendre.

- Votre première mission sera donnée par le commandant Nicoli Radtke. Pour plus de renseignements contre 25 monnaies, 50 ou 75 il vous aidera pour mieux réussir votre mission. Cela consiste à aller au nord, derrière le Réfectoire pour aller mettre une bande annonce pour remonter le moral des troupes. Vous pourrez agir entre les repas ou de nuit, il sera souhaitable de le faire entre les repas. Ceci dit il y a un garde qui patrouille devant ce bâtiment d'administration donc attendez qu'il rentre à l'intérieur pour enjamber le grillage. Planquez-vous sous le tas de bois et attendez qu'il revienne pour jeter une pierre sur les poubelles qui se trouvent à droite : le garde, méfiant, ira voir ce qui se passe : profitez-en pour rentrer à l'intérieur du bâtiment pour pouvoir aller y passer la bande. Le magnétophone se trouve au fond à gauche en rentrant. Une fois la bande passée, vous aurez droit à une cinématique montrant que Harding se fait arrêter en essayant d'avoir pris les plans du Kommandant. Une fois la cinématique terminée, revenez devant la porte. Attendez que le garde ait le dos tourné et passez très doucement derrière lui puis enjambez le grillage pour rejoindre le

comité d'évasion.

- Votre seconde mission consistera à aller récupérer des documents dans le bâtiment à droite du réfectoire, dans le KG du Kommandant. Allez voir le Commandant Nicoli Radtke pour de plus amples renseignements, le Sergent Haug Fox vous vendra tout type d'accessoires. Tout d'abord pour passer incognito, il vous faudra un uniforme allemand, pour cela il vous faudra une clé en laiton. L'uniforme allemand se trouve derrière le bâtiment 3 où un garde patrouille : attendez qu'il soit éloigné et précipitez-vous derrière le bâtiment pour lui tendre un piège. Jetez un caillou sur les caisses : le garde cherchera partout. A ce moment là, profitez-en pour aller sur la porte et la crocheter. Une fois à l'intérieur, récupérez l'uniforme. Sortez du bâtiment en faisant très attention au garde qui a repris sa ronde. Retournez dans le camp et déposez l'uniforme puis sauvegardez. Maintenant pour aller chercher les documents, il serait préférable d'agir de nuit. Munissez-vous de l'uniforme que vous avez pris, attendez l'extinction des feux pour aller dans le KG du Kommandant. Allez derrière le bâtiment 1 puis sautez le grillage qui est sur votre gauche, les gardes ne vous remarqueront pas car ceux-ci sont trop éloignés. Maintenant, allez à droite : vous y trouverez une intersection. Allez y doucement pour ne pas être remarqué par les gardes et sautez sur le grillage qui se trouve en face de vous. Une fois arrivé dans la zone du réfectoire, allez à droite puis sautez le grillage sur votre droite vous trouverez une sentinelle vide. Montez le petit muret et allez à gauche. Planquez-vous dans les herbes. Montez sur la gouttière qui est éclairée puis vous arriverez en quelque sorte sur un balcon. Rentrez à l'intérieur de la maison. Vous arriverez dans la chambre : prenez la Clé en fer qui se trouve sur le bureau. Passez la porte sur votre gauche : vous arriverez dans la salle des études. Prenez le mini télescope qui est en face de vous puis descendez les escaliers afin d'arriver dans la cuisine. Sur votre gauche en descendant, vous arriverez dans la salle où se trouvent les plans. Ici, faites très attention : il s'y trouve un Kommandant et un soldat qui ne patrouillent pas. Dès que le Kommandant est à son bureau, foncez derrière la petite bibliothèque. Attendez que le Kommandant aille voir le soldat : profitez-en pour aller à son bureau et lui voler ces plans et refaites le chemin inverse dès que vous avez les plans pour ramener tout ça au Comite d'évasion. Une petite cinématique aura lieu, vous aurez droit à un sermonage du Kommandant par le général Sthal.

- Votre mission suivante sera de trouver un soufflet pour ventiler le tunnel. Pour 25 monnaies vous saurez où se trouve le soufflet : il se trouve dans le réfectoire à côté du plan de travail. Vous agirez au repas de midi. Munissez-vous de la clé en fer puis ouvrez la porte qui se trouve du côté de la tour. Une fois ouverte, allez vous planquer sous un tas de bois et attendez les exercices du matin pour agir. Rentrez doucement dans la cuisine pour pas vous faire prendre par le garde qui est assis.
Une fois le soufflet récupéré, sortez de la cuisine et mettez-vous sur le côté pour ne pas attirer les soupçons. Une fois le repas terminé, foncez avec les prisonniers dans le camp où se trouve votre bâtiment puis apportez le soufflet au Comité d'évasion.

- Votre dernière mission : vous évader : le tunnel désaffecté est votre seule et unique chance pour fuir. Il se trouve dans l'entrepôt à véhicules, au nord. Pour y accéder, vous irez au repas de midi puis vous irez derrière le réfectoire et vous enjamberez le grillage en attendant que le garde rentre à l'intérieur du bâtiment. Vous irez tout droit puis à gauche et vous escaladerez le mur qui se trouve en face. Une fois de l'autre côté, vous aurez un trou dans le mur sur votre droite : vous y accéderez et récupérez l'alcool qui se trouve sur les caissons. A votre gauche, vous aurez à nouveau un trou et 2 voitures en face de vous : cachez-vous dessous en faisant attention de pas vous faire prendre. Vous continuerez sur votre gauche et vous verrez un gros bâtiment : faites très attention à ne pas vous faire attraper, si proche du but, par le lieutenant qui fait sa ronde. Une fois qu'il a le dos tourné, foncez sous le camion puis allez dans les herbes : vous trouverez une barre de levier au fond à droite dans un tas de herbes qui vous servira à ouvrir la porte. C'est la première porte du bâtiment, à gauche. Crochetez-la : le tunnel se trouve sur votre gauche en rentrant. Une fois dans le tunnel, ne faites qu'avancer. La mission et terminée vous aurez droit à une cinématique vous mettant en oeuvre, vous vous ferez arrêter 3 jours plus tard par les soldats, vous serez transféré à Colditz.

Chapitre 3 : Château de Colditz

Vous aurez droit à une nouvelle cinématique mettant en oeuvre votre arrivée à Colditz. Vous vous trouverez dans le bâtiment A qui est sur votre droite quand on regarde l'appel du matin ou du soir, peu importe. Vous serez accueilli par le Capitaine de Groupe et le Commandant. Le jeu commence dès le matin, vous devriez aller prendre votre petit déjeûner :). D'abord, faites connaissance avec les prisonniers pour savoir quelles fonctions ils ont au sein du Comité d'évasion. Inspectez les lieux avant de commencer réellement vos missions.

- Première mission : Récupérez le crochet, pour avoir le maximum de réussite pour le récupérer, vous le ferez à l'extinction des feux, sachant que le garde qui habituellement patrouille fera une petite sieste : vous pourrez prendre le crochet tranquillement. Il se trouve sur le bureau à côté du garde. Après avoir obtenu le crochet, déverrouillez toutes les portes que vous pouvez ! Au moins, vous n'aurez plus à le refaire. Vous irez dans la cuisine : vous y trouverez une clé en laiton et quelques produits comme alcool et cigarettes. Après avoir pris tout ceci, vous irez à l'infirmerie qui se trouve dans la 2e cour et à gauche, il y aura une porte simple : vous serez à ce moment là dans le clocher. Vous monterez à l'échelle. Sur votre droite, vous aurez une porte : passez-la et récupérez la bouteille d'alcool. Une fois la visite faite, revenez dans la cour avec les autres prisonniers.

- Votre seconde mission consiste à aller dans la bibliothèque pour accéder au toit, afin d'essayer d'aller parler à Harding. Vous agirez le soir de préférence, quand le garde dormira. Soyez prudent, une fois la porte crochetée qui se trouve à droite du garde, sur votre gauche vous trouverez des casiers et en face un escalier qui monte. Prenez-le et faites attention au garde qui patrouille : il se reposera sur une chaise et dormira. Prenez sur votre gauche : vous aurez une porte, attention
il y a un garde qui patrouille. Prenez à droite la porte qui est en face de vous. Faites de nouveau attention à l'autre garde qui patrouille. Planquez-vous derrière le bureau puis attendez qu'il soit à votre extrémité, à droite c'est-à-dire. Ruez-vous sur l'escalier qui se trouve à gauche. Arrivé en face de la fenêtre, un garde surveille mais il dort donc profitez de l'occasion. Vous vous retrouverez sur le balcon. En descendant sur votre droite, vous trouverez une échelle. Montez en haut de celle-ci : vous vous retrouverez sur un petit toit. Vous devrez monter un petit muret. A ce moment là, vous n'aurez qu'à suivre tout au long du balcon pour arriver à la fenêtre qui vous permettra de rentrer à l'intérieur du bâtiment. Vous serez alors dans le couloir supérieur, vous irez à gauche puis à droite, vous trouverez une échelle : descendez-la. Une petite cinématique aura lieu, un officier mettre en évidence que la sécurité du château est doublée. Après avoir descendu l'échelle, vous irez à droite : il y a une porte. Après l'avoir franchie, allez récupérer sur votre gauche l'alcool. Ensuite, revenez où vous étiez et descendez très doucement les escaliers : le garde sera alors assis sur une chaise. Profitez-en pour vous cacher derrière l'armoire. Attendez qu'il parte faire sa ronde et foncez sur la porte qui se trouve à droite. A ce moment, après l'avoir franchie, vous êtes arrivé en bas du théâtre où se trouve la scène ! attention sur votre droite un garde patrouille. Attendez qu'il soit tourné pour passer à gauche, tout en vous planquant derrière les caisses vertes. Une fois que le garde ferra le chemin inverse, courez vers la scène puis allez à gauche : vous trouverez une trappe. Descendez. Vous arriverez dans le bâtiment B des prisonniers puis dirigez-vous vers la porte qui se trouve à gauche. Ouvrez la porte sur votre gauche : il y a un garde qui dort, allez y doucement et dirigez-vous vers la droite puis continuez tout droit. A gauche, vous avez une porte, c'est l'avant dernière avant celle de Harding. Si vous regardez par la serrure, vous remarquerez qu'il y a un garde qui fait les 100 pas. Ouvrez la porte puis faites semblant de vous faire repérer et revenez en arrière. Attendez que la porte se referme et à ce moment là le soldat aura le dos tourné : profitez-en pour foncer sur la porte qui est sur votre droite. Vous aurez une nouvelle fois une cinématique qui vous demande de lui apporter un uniforme. Le soldat allemand fera irruption dans la pièce et vous demandera de partir. Vous vous retrouvez dans votre bâtiment : sauvegardez.

- Votre mission sera de trouver un uniforme allemand : La blanchisserie se trouve dans la 2e cour, au Nord Ouest. Après avoir ouvert la porte, attendez que le garde ait le dos tourné et montez. Vous irez à droite : vous trouverez une porte avec son garde. L'uniforme se trouve en face. Dès que le garde se trouve à gauche, allez chercher l'uniforme puis revenez vous cacher derrière les caisses. une fois de plus, attendez qu'il ait le dos tourné et foncez sur la porte. Tournez à gauche et sortez sur la cour puis rapportez tout ça dans votre cachette et sauvegardez. Pour amener l'uniforme à Harding vous agirez de nuit. Dans la 2e cour au Nord Est se trouve une porte : vous la crochèterez pendant les quartiers libres. Le soir, il y aura un garde qui dormira sur une chaise : profitez-en et montez sur l'escalier qui se trouve à gauche et faites attention car à droite il se trouve un garde qui bouge. Planquez-vous derrière l'armoire, une fois le dos tourné, foncez sur votre droite dès qu'il sera tourné, prenez sur votre gauche et allez vers la scène puis à gauche vous aurez une trappe descendez-la, vous vous trouverez dans le Bâtiment B alors vous irez à gauche, en sortant sur votre droite vous aurez un garde qui dort, allez à droite puis à gauche vous avez une porte avec un garde qui surveille Harding et passe comme si de rien était et allez voir Harding, vous aurez droit à une cinématique. Mettant en oeuvre Harding et Stone, vous échangerez alors l'uniforme, Harding vous indique que vous vous évaderez prochainement, Harding camouflé par l'uniforme passera inaperçu face à Shlieman qui vous surprendra une 2e fois, il partira alerter le Kommadant vous vous retrouverez avec le Comité d'évasion, où vous indiquerez votre désir de repartir à Stalag Luft. A l'appel du Matin le Kommandant sera fou furieux que Harding se soit évadé.

- Une nouvelle mission sera de ramener des documents de transfert qui se trouvent dans la salle d'administration. Pour

y accéder c'est tout simple au repas du matin, allez tout au fond à gauche du réfectoire, montez les escaliers puis, il y a une porte sur votre gauche, ouvrez- la, vous vous trouverez dans le réfectoire des Allemands, deux gardes s'y trouvent, une fois le dos tourné, foncez sous la table qui se trouve à gauche, la porte se trouve au fond à droite qui mène au bureau d'administration, une fois à l'intérieur du bureau, allez à gauche, descendez les escaliers puis sur le 2e bureau de gauche se trouvent les documents de transfert, une fois récupérés, revenez sur vos pas jusqu'au réfectoire des prisonniers. Vous irez voir le Commandant et le Capitaine vous dit que vous devriez passer par les égouts et à ce moment là dans la cour le Kommandant verra une plaque d'égout ouverte et criera sur les gardes qui n'ont pas bien fait leur travail.

- Votre dernière mission : Trouver une barre pour ouvrir la plaque des égouts et s'évader. Pour trouver le levier il se trouve dans la cour des Allemands sur un tas de caisses pour y accéder, vous passerez par la cuisine où se trouve un couloir avec une porte simple qui vous mènera dans la cour des Allemands, le levier se trouve à l'endroit des sentinelles vides sur les caisses une fois pris, vous reviendrez dans la cuisine et pour éviter les lieutenants dans les égouts vous passerez par celle qui se trouve dans la Bibliothèque. Une fois dans les égouts vous prendrez le chemin qui est sur votre gauche puis vous suivrez normalement jusqu'à ce vous ayez rejoint le Colonel Harding. Vous aurez une cinématique avec Harding qui vous expliquera que vous devriez rejoindre Stalag Luft séparément. Vous avez fini la mission.

Chapitre 4 : Sabotage !

Une cinématique mettant en oeuvre Stone qui regarde le travail fait en son absence, vous arriverez en camion. Une petite discussion se produira entre le Kommandant et le General qui parlent de la fusée. Vous vous ferez arrêter par les gardes. Vous serez transféré avec d'autres prisonniers. Vous serez accueilli par le Lieutenant Colonel qui vous expliquera votre mission qui sera de récupérer un paquet. Vous êtes désormais dans le Bâtiment 1 car l'ancien camp sert au dépôt pour les Allemands. Pour vous rendre à la salle de Poste qui se trouve au Sud du KG du Kommandant dans le mur s'y trouve un petit trou et un garde à l'extérieur patrouille pour s'y rendre en sortant du Bâtiment 1, vous irez en face des douches, vous sauterez le grillage en faisant attention de ne pas vous faire repérer par les gardes qui patrouillent, vous irez sous la voiture récupérer les cigarettes. Puis vous sauterez le grillage suivant, puis à droite après l'avoir sauté à ce moment là, vous êtes dans l'entrepôt des Allemands, fouillez un peu partout prenez l'alcool et tout puis revenez sur vos pas. Vous verrez un garde qui patrouille devant un bâtiment ouvrez-le avec la clé en laiton, une fois à l'intérieur récupérez l'uniforme Allemand et ramenez tout ceci dans votre cachette. Qui vous servira probablement pour vos prochaines missions.

- Votre première mission : Accéder à la salle de Poste, vous irez le midi, en arrivant devant le réfectoire, allez derrière le réfectoire du côté droit, faites attention un garde patrouille un autre reste mobile une fois le garde éloigné, sautez le grillage allez sur le mur puis longez le du côté droit et vous trouverez un trou dans le mur, allez y cachez-vous dans les herbes marrons, un lieutenant patrouille attendez qu'il soit complètement sur votre gauche et foncez tout droit sur le mur puis vous irez à gauche, un sentinelle reste devant mais ne patrouille pas, passez derrière celui-ci où se trouvent des caisses puis en face de vous se trouve un camion, allez y sur votre droite, vous aurez un trou dans le mur passez le doucement, un garde se trouve à droite en face de vous il y a une tour de contrôle et un autre trou dans le mur, foncez sans vous faire repérer, une fois rejoint allez sous le camion et récupérez les cigarettes, détournez l'attention du garde en lançant une pierre sur les caisses ce qui vous laissera la voie libre pour y rejoindre le bureau de poste et y récupérer le colis et partir. Ramenez tout ceci au Comité d'évasion. Vous aurez droit à une nouvelle cinématique ce paquet mystérieux contient un appareil photo qui vous permettra de prendre des photos de la fusée et il vous faudra voler des documents à l'intérieur du bâtiment à côté de la fusée, ce qui explique les faiblesses de celle-ci.

- Votre mission : aller prendre en photo la fusée et voler les documents : Pour s'y rendre aller derrière le bâtiment 3 attendez que le garde ait le dos tourné, sautez le grillage puis le suivant après avoir traversé la réserve des Allemands vous irez à droite de la réserve quand vous serez au bout, sautez le grillage, continuez tout droit et sautez le mur, attention un garde patrouille, vous sauterez le 2e grillage qui est sur votre droite c'est le seul sans barbelé ensuite vous irez à droite, attention un autre garde patrouille vous irez tout droit en regardant sur votre gauche, vous trouverez une échelle, montez ensuite allez à droite vous aurez une autre échelle, montez celle-ci, allez à gauche puis à droite, la fusée se trouve sur votre gauche, une fois les cliches pris rentrez à l'intérieur du bâtiment, planquez- vous derrière les casiers, un garde patrouille descendez les escaliers et faites attention au lieutenant qui patrouille attendez qu'il soit plus dans votre champ de vision et allez tout au fond à droite puis une fois arrivé dans le couloir allez à gauche, le coffre est

de couleur verte crochetez-le ça vous prendra un peu de temps une fois les documents récupérés, revenez sur le toit, puis refaites la même marche à suivre pour ramener tout ça au Comité d'Evasion. Une nouvelle cinématique sera là et vous examinerez les papiers avec le Comité, vous apprendrez que la cible est Londres, là où la fusée doit exploser.

- Votre prochaine mission : émettre un signal radio de la salle radio des Allemands pour prévenir Londres. Pour obtenir une clé en fer, pour aller chercher l'uniforme de Lieutenant, vous pourrez donner 100 monnaies au garde qui surveille les exercices du matin, il vous la mettra dans les douches des prisonniers.
Vous agirez de nuit, derrière le bâtiment 3 vous sauterez le grillage en faisant attention de pas vous faire prendre, cachez-vous sous la voiture, vous sauterez à nouveau le grillage et vous retrouverez dans le dépôt allemand, 2 Lieutenant s'y trouvent faites attention et allez tout au fond à droite vous sauterez le grillage puis vous irez à gauche où il y a un trou dans le mur, vous passerez sous un camion avec votre lance-pierres, cassez le projecteur vous pourrez alors passer à droite tranquillement, un garde s'y trouve allez y doucement, faites vous repérer et montez sur le muret, cachez-vous sur le côté, attendez qu'il se réessaye et ouvrez la porte avec la clé en acier une fois à l'intérieur prenez l'uniforme, mettez-le et retournez au Comité d'Evasion comme ça. Maintenant tous les ingrédients sont réunis pour réussir votre mission pour aller émettre à la radio. Pour y accéder au tunnel qui vous y amènera dans la zone Allemande, il faudra vous rendre dans le bâtiment 2 où se trouve le tunnel. Une fois dans le tunnel allez toujours tout droit, puis à gauche, tout droit, puis à droite, une fois arrivé au bout vous reviendrez à la surface. Vous serez alors dans la réserve sortez et sur votre droite vous avez une porte, allez-y, tout au fond à gauche se trouve l'émetteur, annoncez le message. Une cinématique mettant en oeuvre le Capitaine Stone disant le message au résistant de Londres. Reprenez le tunnel pour revenir au bâtiment 2, Vous retournerez voir le Comité d'Evasion. Une cinématique montrera que le SOE va attaquer la fusée alors que les Allemands veulent faire décoller la fusée plus vite que prévu, il faudra les désactiver avec des clés de contrôle, une se trouve au rez-de-chaussée l'autre à l'étage.

- Votre mission : Foncer jusqu'au bâtiment où se trouve la fusée, vous avez 5 min. Vous foncerez sur le toit du bâtiment en question et vous descendrez à l'étage puis au rez-de-chaussée, pour désactiver la fusée. Après l'avoir désactivée, une cinématique fera son apparition, le Général étant énervé que la fusée soit détruite. Il rejoindra le Château de Colditz. La mission est terminée.

Chapitre 5 : Affaire non réglée

Le général arrivera en voiture parlant au Kommadant, Harding fera son apparition car il fut arrêter par un garde, le général le menace avec son pistolet de le tuer et à ce moment là Stone sera arrêté aussi, le général ricanera, tandis que Harding ira au trou, vous rejoindrez les autres prisonniers. Le Comité d'évasion en prime vous expliquant qu'il serez bien d'aller faire un tour dans le grenier. La sécurité de Colditz est devenue impressionnante, vous serez dans le bâtiment B contrairement à la première fois que vous étiez dans le A. Refaites connaissance avec les prisonniers pour vous indiquer comment accéder à la chapelle, pendant le repas de midi allez faire un petit tour à la cuisine vous y trouverez des produits de contrebande.

- Votre mission : Vous rendre dans le grenier, il faudra y accéder par la bibliothèque qui vous emmènera à la chapelle puis au grenier. Il faudra une clé en laiton pour cela vous irez la chercher pendant les quartiers libres. Vous passerez par le réfectoire des prisonniers puis une fois arrivé dans le réfectoire des Allemands, deux gardes s'y trouvent, attendez qu'ils aient le dos tourné et allez sous la table de droite et foncez sur la porte qui se trouve au fond à droite. Vous serez alors dans le bâtiment d'administration récupérez la clé en laiton qui est sur le bureau et revenez sur vos pas jusque dans le réfectoire des prisonniers. Pour accéder à la bibliothèque il faudra vous rendre dans le bâtiment A de nuit, crocheter la porte puis soyez sur vos gardes, un garde patrouille contrairement à la première fois qu'il restait immobile bref passons, Une fois à l'intérieur de la bibliothèque sur votre droite un garde patrouille et sur votre gauche un autre dort soyez vigilant pour passer inaperçu, allez sur les escaliers qui se trouvent à droite, attention un garde surveille attendez qu'il surveille plus et allez à gauche, vous aurez une porte sur votre droite allez-y, Vous êtes désormais dans un couloir désaffecté, allez tout droit. Au fond une nouvelle porte, allez-y, vous arriverez dans une salle désaffectée et fouillez-la un peu, allez sur la fenêtre, vous vous trouverez sur la Cour Ouest des prisonniers mais sur le balcon. Allez à droite jusqu'à ce que vous ayez une corde, montez-la, allez à la dernière fenêtre et entrez, vous aurez droit à une cinématique montrant le planeur crée par Harding, vous irez raconter tout ça au Comité D'évasion. Visitez un peu le grenier sur votre droite dans une pièce vous trouverez des cigarettes et une barre de levier. Dans la pièce de droite servez-vous de la barre de levier pour ouvrir la porte, vous arriverez alors dans le clochet. Rien de spécial s'y trouve, retournez voir le Comité d'Evasion pour leur dire ce que vous avez vu, une cinématique avec le Comité d'Evasion vous

disant que vous devriez finir le planeur.

- Votre mission : Trouver l'espion qui s'est glissé parmi les Prisonniers et qui nous trahit. Pour cette mission vous passerez par la cuisine ou le réfectoire au choix et le bâtiment, vous descendrez les escaliers en faisant attention au lieutenant, vous irez à gauche et sauterez le grillage puis vous irez à gauche où se trouve un anneau. Vous viserez la première personne pour attraper l'anneau puis vous monterez sur votre gauche en hauteur, vous aurez un autre anneau, faites pareil que ce que vous avez fait avant la première fois, puis prenez le traître en photo. Une cinématique fera son apparition mettant le Kommandant et le prisonnier Brown en train de parler et tout rapporter, ce qu'allaient faire les prisonniers. Le général Stahl fera irruption et demandera des explications de tout ceci. Il ne veut pas que le laboratoire qui se trouve en dessous de Colditz soit découvert, tout ceci sera informé au Comité d'Evasion qui ne veut pas qu'on change les habitudes avec le traître, mais de surveiller son langage.

- Votre mission : Finir le planeur avant d'aller faire un tour au labo. Pour trouver des morceaux de
Planches vous irez à la chapelle qui se trouve dans la 2e cour Nord Est puis faites attention, un garde surveille, rentrez doucement prenez les planches qui se trouvent sur le côté droit et sortez, amenez tout ça au grenier, pour y accéder en sortant de la chapelle allez tout droit, puis à droite montez l'échelle, prenez le grappin mettez-le dans l'anneau et suivez le chemin et finissez de construire le planeur. Il vous faudra aussi du câble électrique pour cela vous irez à gauche quand on se trouve dans le grenier ouvrez la porte avec une clé en acier, ensuite vous serez dans le stockage du grenier, l'objet se trouve en bas, une fois récupéré, amenez tout ça sur le planeur.
Il vous manque plus que le Drap et le planeur sera prêt à décoller. Pour avoir le drap, vous devrez aller le chercher dans le bâtiment Allemand qui se trouve après la salle d'administration rien de plus simple, passez par le réfectoire Allemand puis la salle d'administration, montez à l'étage et courez sur la porte qui se trouve à gauche, crochetez la porte, récupérez les produits de contrebande et prenez le drap, revenez au réfectoire des prisonniers, vous le lâcherez dans la cour dans un coin de préférence, détournez l'attention des gardes puis prenez le drap et allez finir le planeur. Vous aurez droit à une cinématique, qui vous dit que ça devrait faire l'affaire.

- Maintenant pour rendre hors d'usage le laboratoire, il faudra que vous retourniez après la salle d'administration puis vous irez sur la porte qui se trouve en dessous les escaliers, vous suivrez les escaliers jusqu'à ce que vous ayez une porte. Attention un lieutenant patrouille donc attendez qu'il ait le dos tourné et foncez sur votre droite, il y a des petits coins pour se cacher, vous vous cacherez dans le suivant aussi, vous irez à droite et ensuite tout droit et à gauche, vous regarderez par la serrure que le garde soit retourné dans le couloir et vous ouvrirez la porte à la 2e intersection vous irez à droite puis à gauche, tout droit et à droite. Vous franchirez la porte sur votre droite se trouve une trappe et descendez celle-ci, vous trouverez sur un petit balcon allez à gauche descendez l'échelle, faites attention 2 Lieutenant patrouillent, foncez sur le côté droit où se trouve la commande et cassez tout. Une fois activé, une cinématique fera son apparition disant que tout va exploser. Le traître aura donner votre photo et le général décidera de lancer des recherches sur vous et de vous abattre, Harding se sera échappé de sa cellule.

- Votre mission : Retourner au planeur en 5 min chrono. Prenez les chemins que vous avez l'habitude de prendre mais tout en étant prudent, foncez. Vous aurez une cinématique, Stone et Harding sont réunis autour du planeur, le général fera son apparition et vous menace de vous tuer, Stone actionnera un levier qui fera tomber un sac sur la tête du général et assommera celui-ci, Harding fut toucher à la jambe, il vous dira de filer. Vous prendrez le planeur et vous ferez tomber le général du balcon qui ira s'écraser en bas, vous vous êtes enfin évadé de ces fichus camps. Bravo Capitaine Stone !

Privateer 2 : The Darkening

© Electronic Arts / Origin Systems

16 MILLIONS DE CRÉDITS

Editez votre fichier de sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Allez au début du fichier aux adresses 4C, 4D et 4E. Mettez des valeurs entre 00 et FF. Rendez-vous également aux adresses 14C, 14D et 14E et mettez le même triplet de valeurs que précédemment. Si vous mettez FF, vous obtiendrez 16 millions de crédits.

CHEAT CODES

Une fois dans l'espace, activez la carte de navigation. Appuyez sur F comme pour rechercher un point et tapez l'un des codes suivants :

`NO TALENT`	Invincibilité
`NAPALM`	Nucléaires à volonté
`REP ME UP`	Réparation de votre vaisseau
`PETY PETY`	Remplit la postcombustion
`CHILL OUT`	Refroidit les lasers

Pro Cycling Manager

© Focus / Cyanide 2005

CHEAT CODES

Tapez les codes suivants en guise de nom de manager :

freire : mettre toutes les caractéristiques à 10
simulateisnotrace : gagner toutes les parties simulées

Pro Cycling Manager Saison 2007

© Focus / Cyanide 2007

BOOSTER SES STATS

Créez une nouvelle carrière en choisissant comme nom de famille <freire>, et ce que vous voulez dans les autres champs. Vous obtiendrez un bonus de +10 dans toutes vos compétences de management.

Pro Cycling Manager Saison 2010

© Focus Home Interactive / Cyanide 2010

ETAPE DE MONTAGNE

Pour avoir plus de chances de remporter une étape de montagne, il est préférable de partir au pied du col en effort curseur (~ 78), puis, une fois que le coureur est extrait du peloton, baisser la cadence (~69-71 en fonction du rythme du peloton). Cela vous permettra de prendre une certaine avance, et une fois que les autres coureurs reviendront à votre hauteur, vous pourrez les contrer facilement, voir remporter l'étape sans qu'ils vous reprennent.

Pro Evolution Soccer 2009

© Konami 2008

EQUIPES NATIONALES (CLASSIQUES)

Equipe nationale d'Argentine (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Argentine.

Equipe nationale du Brésil (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec le Brésil.

Equipe nationale d'Angleterre (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Angleterre.

Equipe nationale de France (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec la France.

Equipe nationale d'Allemagne (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Allemagne.

Equipe nationale d'Italie (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Italie.

Equipe nationale des Pays-Bas (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec les Pays-Bas.

JOUEURS CACHÉS

Vous pouvez modifier la difficulté et la durée des matches mais vous devez respecter les équipes autorisées dans les ligues ou les coupes concernées.

Joueurs africains

Remporter la Coupe des Nations africaine.

Joueurs américains

Remporter la Coupe des Nations américaine.

Joueurs asiatiques

Remporter la Coupe des Nations Asie-Océanie.

Joueurs européens

Remporter la Coupe des Nations européenne.

Pro Evolution Soccer 2010

© Konami 2009

EQUIPES CLASSIQUES

Argentine (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Argentine.

Brésil (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec le Brésil.

Angleterre (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Angleterre.

France (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec la France.

Allemagne (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Allemagne.

Italie (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Italie.

Pays-Bas (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec les Pays-Bas.

Pro Evolution Soccer 2011

© Konami 2010

VRAIS NOMS DES ÉQUIPES

Premier League

North London (Arsenal)
West Midlands Village (Aston Villa)
West Midlands City (Birmingham City)
Lancashire (Blackburn Rovers)
Booklate (Blackpool)
Middlebrook (Bolton Wanderers)
London FC (Chelsea)
Merseyside Blue (Everton)
West London White (Fulham)
Merseyside Red (Liverpool)
Man Blue (Manchester City)
Tyneside (Newcastle United)
The Potteries (Stoke City)
Wearside (Sunderland)
West Midlands Stripes (West Bromwich Albion)
East London (West Ham United)
Lancashire Athletic (Wigan Athletic)
Wolves (Wolverhampton Wanderers)

Serie A

Xavrenaguel (Palermo)

Primera División

Hecioguel (Hércules CF)
Zelvantez (Levante)
Mlg Blanco/Azul (Málaga)
Pamp Rojo (Osasuna)
Sev Blanco (Sevilla)
Ssfb. Azul/Blanco (Real Sociedad)

Pro Evolution Soccer 3

© Konami 2003

AUGMENTER LES CAPACITÉS DE VOS JOUEURS DE 5 POINTS

Dans le menu "Modifier joueur", il y a un sous menu "Entrer le numéro". Entrez le code 1999 pour augmenter de 5 points les caractéristiques des joueurs de toutes les équipes, si vous ne voulez augmenter les stats que d'une seule équipe entrez l'un des codes suivants :

1036	Afrique du Sud
1009	Allemagne
1006	Angleterre
1054	Arabie Saoudite
1042	Argentine
1055	Australie
1000	Autriche
1001	Belgique
1043	Brésil
1002	Bulgarie
1031	Cameroun
1024	Chili
1050	Chine
1056	Classic Argentine
1057	Classic Brésil
1058	Classic Angleterre
1059	Classic France
1060	Classic Allemagne
1061	Classic Italie
1062	Classic Pays-Bas
1045	Colombie
1053	Corée du Sud
1038	Costa Rica
1003	Croatie
1005	Danemark
1021	Ecosse
1046	Equateur
1032	Egypte
1025	Espagne
1041	Etats-Unis
1007	Finlande
1008	France
1010	Grèce
1011	Hongrie
1051	Iran
1012	Irlande
1015	Irlande du Nord
1013	Italie
1039	Jamaïque
1052	Japon
1040	Mexique

1033	Maroc
1034	Nigeria
1016	Norvège
1047	Paraguay
1014	Pays-Bas
1030	Pays de Gales
1048	Pérou
1017	Pologne
1018	Portugal
1004	République Tchèque
1019	Roumanie
1020	Russie
1035	Sénégal
1022	Serbie & Montenegro
1023	Slovaquie
1024	Slovenie
1026	Suède
1027	Suisse
1037	Tunisie
1028	Turquie
1029	Ukraine
1049	Uruguay

LES VRAIS NOMS DES CLUBS

Voici la correspondance des noms des clubs du jeu avec ceux de la réalité

AC Milan	AC Milan
AS roma	AS Roma
Abruzzi	Udinese
Aquitaine	Bordeaux
Athenkos	Panathinaikos
Azur	AS Monaco
Bourgogne	Auxerre
Bruxelles	RSC Anderlecht
Byzantinobul	Galatasaray
Cataluna	Barcelona
Chamartin	Real Madrid
Constantinache	Fenerbache
Donosti	Real Sociedad
East london	West ham united
Emilia Sud	Bologna
Esportiva	Sporting
Feyenoord	Feyenoord
Galicia Norte	Deportiva la Coruna
Galicia Sur	Celta Vigo
Guardalquivir	Real Betis
Hanseaten	Hamburger SV
Hauptstadt	Hertha Berlin
Ile de France	Paris St Germain
Juventus	Juventus
Lancashire	Blackburn Rovers
Languedoc	Olympique de Marseille

Lazio	Lazio
Lisbonera	Benfica
Lloyd	Manchester City
Lomabardia	Internazionale (Inter de Milan)
Longobardi	Brescia
Manzanares	Atlético Madrid
Marmara	Dinamo Kiev
Merseyside Red	Liverpool
Meryseyside Blue	Everton
Museumplein	Ajax
Naraja	Valencia
Nord	Racing Club de Lens
North East London	Tottenham Hotspur
North London	Arsenal
Old Firm Blue	Rangers
Old Firm Green	Celtic
Parma	Parma
Peloponnisos	Olympiakos
Prague	Sparta Prague
Puerto	Porto
Rekordmeister	Bayern de Munich
Rhein	Bayer Leverkusen
Rhone	Olympique Lyonnais
Ruhr	FC Schalke 04
Stadhuisplein	PSV Eindhoven
Trad Bricks	Manchester United
Tyneside	Newcastle United
Umbria	Perugia
Valdai	Spartak Moscow
Veneto	Cheivo Verona
Wesr	SV Werder Bremen
West London Blue	Chelsea
West London White	Fulham
West Midlands Village	Aston Villa
Westfalen	Borussia Dortmund
Yorkshire	Leeds United

QUELQUES CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER

Tout d'abord, pour commencer la ligue, prenez bien votre temps pour regarder tous les joueurs. Par exemple, pour Vorlander (le défenseur remlaçant), trouvez un plus "nul" que lui et remplacez-le. Pour Burchet, vous pouvez remarquer qu'il est très rapide, mettez-le en milieu offensif. De même il est judicieux de mettre le couple Castollo - Barota en attaque. Laissez Ivanov aux buts. Et voilà, vous avez maintenant une assez bonne équipe pour finir premier en Division 2.

A l'inter saison, prenez les joueurs suivants : Giuly, Chilavert, Herzog et Lucio. Si vous avez assez d'argent, achetez Agahowa et Govou. Et s'il vous reste environ 5000 Pts, sélectionez les nationalitées Sud Coréenne puis Japonaise, et enfin Chinoise. Vous trouverez dans les listes des joueurs peu chers et très bon (pour leur prix). Ainsi, vous débuterez une 2ème saison avec de bons joueurs.

Quelques noms à recruter ensuite:
Le gardien remplaçant des Pays Bas

Okocha
Berckamps
Goya (joueur prometteur)
Piliniak (joueur prometteur)
Dunant (joueur prometteur)
Petipa (joueur prometteur)
Owen

STARS PES EN LIGUE DES MASTERS

Pour acheter des stars PES chères en Ligue des Masters, allez dans le mode Modifier et choisissez un joueur à modifier. Mettez toutes ses capacités au minimum (soit à 1), sortez du mode et sauvgardez vos modifications. Ensuite, recommencez une ligue des Masters, et pendant la période des négociations, proposez une offre à la star que vous avez modifiée. Vous constaterez que le joueur a baissé. Une fois le joueur acquis, sauvegardez la partie et quittez-la. Revenez dans le mode Modifier et sélectionnez le joueur que vous venez d'acheter. Mettez ses capacités au niveaux normal. Si vous retournez en Ligue des Masters, votre joueur sera de nouveau fort. Recommencez cette opération si vous le souhaiter pour vous constituer une équipe de cette manière.

ECONOMISER SUR LES TRANSFERTS

Pour avoir les meilleurs joueurs du jeu à petit prix et facilement, attendez que les contrats de ceux-ci expirent pour que ces joueurs passent en transfert libre. Il n'y aura pas de points de transferts à payer et le joueur viendra plus facilement.

Pro Evolution Soccer 4

© Konami 2004

CORRESPONDANCE DES STADES PES 4 AVEC LES STADES RÉELS

Amerigo Atlantis	Ohio Stadium (Etats-Unis)
Bayern Stadium	Olympiastadion (Allemagne)
Blue Bridge Stadium	Stamford Bridge (Angleterre)
Borussia Stadion	Westfalen Stadion (Allemagne)
Catalonia Stadium	Nou Camp (Espagne)
Cesar Stadium	Stadio Olimpico (Italie)
Cuito Canavale	Vodacom Park (Afrique du sud)
Dietro Monte Stadium	Kashima (Japon)
Emilia Stadium	Ennio Tardini (Italie)
Estadio Gran Chaco	La Bombonera (Argentine)
Haze Hills	Okyo National Stadium (Japon)
Kanji Dome	Sapporo Dome (Japon)
Lombardi Colosseum	San Siro (Italie)
Lutecia Park	Parc des Princes (France)
Magpie Park	Saint James' Park (Angleterre)
Massilia Stadium	Stade Vélodrome (France)
Monaco Stadium	Stade Louis II (France)
Nakhon Ratchasima	Busan Asia Main Stadium (Corée du Sud)
North East Stadium	Highbury (Angleterre)
Occhio del Mar	Big Eye (Japon)
Old Lady Stadium	Stadio Delle Alpi (Italie)
Orange Arena	Amsterdam Arena (Hollande)
Portofolio	Yokohama International (Japon)
Queensland Park	Nagai (Japon)
Red Cauldron	Anfield (Angleterre)
Rotterdam Stadion	De Kuip (Hollande)
Stocholm Arena	Rasunda (Suède)
Trad Brick Stadium	Old Trafford (Angleterre)

LES VRAIS NOMS DES CLUBS

Dans PES 4, les noms des clubs des championnats espagnols, hollandais et italiens sont vrais, en revanche les noms des équipes des autres championnats sont ficitifs. Voici une liste qui fait la correspondance entre les clubs PES et les clubs de la réalité pour vous aider à repérer votre équipe favorite.

Championnat Allemand

Autostadt	VFL Wolfsburg
Breisgau	SC Fribourg
Fohlen	Borussia Monchencladbach
Hanseaten	Hambourg

Haupstadt	Herta Berlin
Meckenburg	Hansa Rostock
Mulenbalok	FC Nuremberg
Naunz	Mayence
Neckar	VFB Stuttgart
Niedersachsen	Hanovre 96
Pfalz	Kaiserslautern
Pott	VFL Bochum
Rekormeister	Bayern Munich
Rhein	Bayer Leverkusen
Ruhr	Schalke 04
Weser	Werder Breme
Westfalen	Borussia Dortmund
Wilzand	Armenia Bielefeld

Championnat Anglais

Crisisbless	Crystal Palace
Lancashire	Blackburn
Man City	Mancheter City
Man U	Manchester United
Merseyside Blue	Everton
Merseyside Red	Liverpool
Middlebrook	Bolton
Nextbaumedge	West Bromwich Albion
North East London	Tottenham Hotspur
North London	Arsenal
Northluck C	Norwich
Pompy	Portsmouth
Soton	Southampton
South East London	Charlton
Teesside	Middlesbrough
Tyneside	Newcastle United
West London Blue	Chelsea
West London White	Fulham
West Midlands City	Birmingham
West Midlands Village	Aston Villa

Championnat français

Aquitaine	Bordeaux
Alpes Maritimes	Nice
Alsace	RC Strasbourg
Azur	AS Monaco
Bouches-du-Rhône	Olympique de Marseille
Bourgogne	AJ Auxerre
Bretagne	Rennes
Corse Sud	Ajaccio
Equpris	Istres
Franche-Comté	Sochaux
Garonne	Toulouse FC
Haute Corse	Bastia
Ile de France	Paris Saint Germain
Kalm	Caen
Loire Océan	FC Nantes

Moselle	FC Metz
Nord	RC Lens
Pas-de-Calais	Lille
Rhône	Lyon
Somesterrine	Saint-Etienne

Autres championnats

AC Greek	AEK Athènes
Athenakos FC	Panathinaikos
Balvidan	Partizan Belgrade
Bejustassle	Besiktas
Bello Horizonte	Cruzeiro
Bruxelles	Anderlecht
Byzantinoboul	Galatasaray
Esportiva	Sporting Lisbonne
FC Belgium	Bruges
L.Mossubann	Lokomotiv Moscou
Lisbonera	Benfica Lisbonne
Marmara	Dynamo Kiev
Old Firm Blue	Glasgow Rangers
Old Firm Green	Glasgow Celtic
Pampas	River Plate
Patagonia	Boca Juniors
Peloponnisos	Olympiakos
Praha	Sparta Prague
Puerto	FC Porto
Valdai	Spartak Moscou

LES VRAIS NOMS DES JOUEURS

Les joueurs à acheter dans le magasin PES n'ont pas leurs vrais noms. Voici la correspondance de quelques-uns d'entre-eux :

Azpnira	Asprilla
Baquistata	Batistuta
Bilatoff	Bierhof
Blowe	Blanc
Bolsik	Boksic
Bopan	Boban
Camirra	Cammara
Chilvent	Chilavert
Delmato	Delgado
Desam	Deschamps
Dungo	Dunga
Euserio	Eusebio
Gulangiala	Guardiola
Hati	Hagi
Imzu	Ince
Legus	Leboeuf
Meiyar	Meiyer
Mjatavic	Mijatovic

Mtola	Mboma
Otera	Ortega
Pile Antenon	P.Andersson
Poolit	Petit
Prosimeski	Prosinecki
Puckac	Puchkas
Ragere	Radebe
Ramaelli	Ravanelli
Robbie Baggi	Roberto Baggio
Ronaio	Romario
Salicevic	Savicevic
Schneitel	Schmeichel
Stjkvic	Stojkovic
Stoichlov	Stoichkov
Suter	Suker
Tammaral	Taffarel

Joueurs allemands :

Kalm	Kahn
Fuldrishe	Friedrich
Woenalz	Worns
Hinuzel	Hinkel
Rome	Lahm
Frutes	Frings
Bammamu	Baumann
Smeider	Schneider
Bannoz	Ballack
Bozicz	Bobic
Knori	Kuranyi
Lhejane	Lehman
Relna	Rehmer
Ralnu	Ernst
Lan	Rahn
Kelem	Kehl
Jernisch	Jeremies
Ranedol	Ramelow
Hauran	Hamann
Frander	Freier
Knoda	Klose
Pomatski	Podolski
Lagutz	lauth

JEUNES JOUEURS DE TALENT

POSTE	NOM	AGE	SALAIRE	PEUT SE COMPARER A
GB	Lewis	16ans	262	Toldo
Libero	Heitinga	20ans	527	Blanc
SAC	Mertesacker	19ans	333	Stam
SAC	Chiellini	19ans	466	Maldini
MD	Loyano	20ans	527	Viera

MA	Barreto	20ans	304	Nedved
MG	Ben Arfa	17ans	388	Zidane
MD	Cardozo	17ans	364	Ronaldinho
AD	S.Pongolle	19ans	466	Owen
AG	Martins	19ans	588	Giggs
AC	Delura	19ans	313	Van Nistelroy

Pro Evolution Soccer 5

© Konami 2005

LES VRAIS NOMS DES CLUBS

Dans PES 5, les noms des clubs des championnats espagnols, hollandais et italiens sont vrais, en revanche les noms des équipes des autres championnats sont fictifs (sauf de rares exceptions comme Arsenal par exemple). Voici une liste qui fait la correspondance entre les clubs PES et les clubs de la réalité pour vous aider à repérer votre équipe favorite.

Angleterre

Arsenal	Arsenal
West Midlands Village	Aston Villa
West Midlands City	Birmingham City
Lancashire	Blackburn Rovers
Middlebrook	Bolton Wanderers
South East London Reds	Charlton Athletic
Chelsea	Chelsea
Merseyside Red	Liverpool FC
Merseyside Blue	Everton
Man Blue	Manchester City
Man Red	Manchester United
Teeside	Middlesbrough
Tyneside	Newcastle United
Pompy	Portsmouth
Wearside	Sunderland
West London White	Fulham
North East London	Tottenham
West Midlands Stripes	West Bromwich Albion
East London	West Ham
Lancashire Athletic	Wigan

Allemagne

Domstadt	FC Cologne
Alm	Armania Bielefeld
Rhein	Bayer Leverkusen
Isar	Bayern Munich
Westfalen	Borussia Dortmund
Fohlen	Borussia M'Gladbach
Stahlstadt	MSV Duisburg
Rhein Main	Eintracht Francfort
Hanseaten	Hambourg SV
Niedersachsen	Hannovre 96
Hauptstadt	Heta Berlin BSC
Pfalz	FC Kaiserslautern
Karneval	FSV Mainz 05
Franken	FC Nuremberg
Ruhr	Schalke 04

Neckar	VfB Stuttgart
Autostadt	VfL Wolfsburg
Weser	Werder Brême

France

Corse Sud	AC Ajaccio
Azur	AS Monaco
Bourgogne	AJ Auxerre
Aquitaine	FC Girondins de Bordeaux
Sarthe	Le Mans
Pas de Calais	Lille OSC
Rhône	Olympique Lyonnais
Moselle	FC Metz
Meurthe et Moselle	AS Nançy
Loire Atlantique	FC Nantes
Alpes Maritimes	OGC Nice
Bouches du Rhône	Olympique de Marseille
Île de France	Paris Saint Germain
Nord	RC Lens
Bretagne	Stade Rennais FC
Somesterrine	AS Saint Etienne
Franche Comte	FC Sochaux Montbeliard
Alsace	RC Strasbourg
Garonne	FC Toulouse
Aube	ES Troyes

Autres

Lisbonera	Benfica Lisbonne
FC Bosphorus	Besiktas Istanbul
FC Belgium	FC Bruges
Constantini	Fenerbahçe
Russia Rail FC	Lokomotiv Moscou
Peloponnisos	Olympiakos Le Pyrée
Athenakos FC	Panathinaïkos
Bruxelles	RSC Anderlecht
Sheffcor Domake	Shaktar Donetsk
AC Czech	Sparta Prague
Esportiva	Sporting Lisbonne
Caopolo	Sao Paulo FC

LES VRAIS NOMS DES STADES

Europe

Catalona stadium	Camp Nou (Barcelone)
Finis Tarrae	Estadio Riazor (La Corogne)
Estadio palo	Estadio Mestalla (Valence)

Trad Brick Stadium	Old Trafford (Manchester)
Red Cauldron	Anfield Road (Liverpool)
Magpie Park	St Jame's Park (Newcastle)
Monaco Stadium	Stade Louis II (Monaco)
Lutecia Park	Parc des Princes (Paris)
Massilia Stadium	Stade Vélodrome (Marseille)
Isar Stadion	Olympiastadion (Munich)
Borussia Stadion	Westfalenstadion (Dortmund)
Hauptstadtstadion	Allianz Arena (Munich)
Orange Arena	Amsterdam Arena Ajax (Amsterdam)
Rotterdam Stadion	De Kuip (Rotterdam)
Stockholm Arena	Rasunda Stadion (Stockholm)

Afrique

Cuito Cuanavale	Vodacom Park (Bloemfontein)
Diamond Stadium	Newlands Stadium (Le Cap)

Amérique

Estadio GranChaco	Alberto J.Armando (BuenosAires)
Amerigo Atlantis	Ohio Stadium (Ohio)

Asie

Nakhon Ratchasima	Busan Asiad Main Stadium (Busan)
Kanji Dome	Sapporo Dome (Sapporo)
Dietro Monte Stadium	Kashima Soccer Stadium (Kashima)
Porto Folio	Yokohama International Stadium (Yokohama)
Queensland Park	Nagai Stadium (Osaka)
Haze Hills	Tokyo National Stadium (Tokyo)
Occhio Del Mar	Oita "Big Eye"Stadium (Oita)
Ayase Nakano Stadium	Saitama Stadium 2002 (Urawa)

LES VRAIS NOMS DES JOUEURS

Les joueurs à acheter dans le magasin PES n'ont pas leurs vrais noms. Voici la correspondance de quelques-uns d'entre-eux :

Page 1/13
Alfredo DI STEFANO
Zbigniew BONIEK
Emilio BUTRAGUEÑO
Matt LE TISSIER
Dragan STOJKOVIC
Ferenc PUSKAS
EUSEBIO
George WEAH
Hristo STOICHKOV

Davor SUKER

Page 2/13
Predrag MIJATOVIC
ROGER MILLA
Kenny DALGLISH
Denis LAW
Ian RUSH
Francesco MASSARO
Alen BOKSIC
Hugo SÁNCHEZ
Oliver BIERHOFF
Brian LAUDRUP

Page 3/13
Martin DAHLIN
Iván ZAMORANO
Rubén SOSA
Kennet ANDERSSON
GARRINCHA
LUIS SUÁREZ
Billy BREMNER
Gabriel BATISTUTA
Emmanuel PETIT
PAULO SOUSA

Page 4/13
Didier DESCHAMPS
José Luis CHILAVERT
Lev YASHIN
Peter SCHMEICHEL
Michel PREUD'HOMME
Thomas RAVELLI
José René HIGUITA
Jorge CAMPOS
David SEAMAN
Pat JENNINGS

Page 5/13
Thomas HÄSSLER
Andreas MÖLLER
Zvonimir BOBAN
Michael LAUDRUP
Gheorghe HAGI
LEONARDO Nascimento de Araújo
Enzo FRANCESCOLI
Thomas BROLIN
Enzo SCIFO
José María BAKERO

Page 6/13
Carlos VALDERRAMA
Giuseppe GIANNINI
Mauro TASSOTTI
LUIS ENRIQUE

Claudio CANIGGIA
Dejan SAVICEVIC
George BEST
Gianluigi LENTINI
Dragan DZAJIC
Txiki BEGUIRISTAIN

Page 7/13
Marc OVERMARS
Matías Jesús ALMEYDA
Fernando CAVENAGHI
Clemente RODRÍGUEZ
Yegor TITOV
DERLEI
BARRIENTOS
WASHINGTON
Zlatko ZAHOVIC
Diego Pablo SIMEONE

Page 8/13
Lucas RADEBE
Patrik ANDERSSON
Frank DE BOER
Marcel DESAILLY
Martin KEOWN
Josep GUARDIOLA
Stefan EFFENBERG
Paul INCE
Angelo DI LIVIO
SÉRGIO CONCEIÇÃO

Page 9/13
Ronald DE BOER
Ariel ORTEGA
DJALMINHA
ÁLEX AGUINAGA
Alexander MOSTOVOI
Patrick MBOMA
VÁGNER LOVE
ROMARIO
Freddy ADU
Giuseppe SIGNORI

Page 10/13
Chris WADDLE
EDMUNDO Alves de Souza Neto
JARDEL
Fabrizio RAVANELLI
Stanley MATTHEWS
Frank LEBOEUF
Leandro ROMAGNOLI
Francisco Javier DE PEDRO
Youri DJORKAEFF
Rolando ZÁRATE

Page 11/13
MAGRÃO
Daniele ADANI
CARLOS ALBERTO
JUNINHO Paulista
Joaquín BOTERO
CARLOS RUIZ
Haim REVIVO
Elvir BALJIC
DUDU
Gianfranco ZOLA

Page 12/13
Paul MERSON
Gianluca PAGLIUCA
Federico INSÚA
Dean ASHTON
Gáston FERNÁNDEZ
Nicolás BURDISSO
Germán LUX
Luigi DI BIAGIO
Marcelo GALLARDO
Martín PALERMO

Page 13/13
Jamie REDKNAPP
Ernesto Antonio FARÍAS
MAURO SILVA
Roberto Néstor SENSINI
FRAN
Valery KARPIN
Fernando HIERRO
Steve McMANAMAN

Pro Evolution Soccer 6

© Konami 2006

VRAIS NOMS DE JOUEURS

Europe A

- Bulgaria :

10 Bojinov
17 M. Petrov
9 Berbatov
30 Domovchiski
11 S. Todorov

8 Yankov
19 S. Petrov
23 Gargorov
18 G. Iliev
25 Dimitrov
15 Genkov
20 Y. Todorov
7 Yankovic

21 Topuzakov
5 V. Iliev
2 Kishishev
4 I. Petkov
24 Kirilov
22 Karaslavov
14 Wagner

27 Ivankov
1 G. Petkov
12 Kolev

- Croatia :

17 Klasnic
9 Prso
18 Olic
21 Balaban
22 Bosnjak

10 N. Kovac
2 Srna
8 Babic
19 Kranjcar
16 J. Leko

20 Seric
6 Vranjes
14 Modric
15 I. Leko

7 Simic
4 R. Kovac
3 Simunic
5 Tudor
11 Tokic
13 Tomas

1 Pletikosa
23 Butina
12 Didulica

- Germany :

11 Klose
20 Podolski
14 Asamoah
22 Odonkor
10 Neuville
9 Hanke

8 Frings
19 Schneider
7 Schweinsteiger
18 Borowski
5 Kehl
15 Hitzlsperger
13 Ballack

21 Metzelder
17 Mertesacker
3 Friedrich
16 Lahm
4 Huth
6 Nowotny
2 Jansen

1 Lehmann
12 Kahn
23 Hildebrand

- Latvia :

9 Verpakovskis
11 Rimkus
18 Kolesnicenko
23 Miholaps
21 Prohorenkovs
15 Kalnins

3 Astafjevs

5 Morozs
8 Solonicins
10 Rubins
20 Laizans
22 Bleidelis
14 Visnakovs
17 Blanks

4 Zakresevskis
2 Stepanovs
7 Isakovs
6 Zirnis
13 Smirnovs
19 Zavoronkovs
16 Korablovs

1 Kolinko
12 Piedels

- Northern Ireland :

11 Elliott
9 Healy
10 Quinn
14 Jones
15 Feeney
13 Smith

8 Johnson
6 Davis
7 Gillespie
21 Whitley
20 McCann
4 Brunt
24 Mulryne
25 Sproule

5 Craigan
18 Hughes
2 Baird
3 Capaldi
19 Murdock
17 Duff
22 McLean

1 Taylor
12 Ingham

Europe B

- Serbia and Montenegro :

8 Kezman
9 Milosevic
21 Ljuboja

19 Zigic

4 Duljaj
17 Nadj
10 Stankovic
11 P. Djordjevic
13 Basta
2 Ergic
7 Koroman
18 Vukic
22 Ilic

6 Gavrancic
20 Krstajic
14 N. Djordjevic
3 Dragutinovic
5 Vidic
15 Dudic
16 Petkovic

1 Jevric
12 Kovacevic
23 Stojkovic

- Slovakia :

10 Holosko
11 Vittek
18 Mintal
22 Reiter
17 Németh

6 Karhan
7 Hlinka
8 Hodúr
14 Hanek
19 Valachovic
16 Krajcík
21 Kisel
23 Michalík

3 Skrtel
4 Kratochvíl
9 Zabavník
5 Had
2 Petras
13 Durica
20 Cech
15 Gresko

1 Contofalsky
12 König

- Slovenia :

16 Rodic
9 Siljak
14 Cimerotic
21 Lavric
22 Dedic

3 Filekovic
23 Zlogar
15 Pokorn
11 Komac
8 Koren
18 Acimovic
19 Seslar
7 Sukalo
13 Pecnik
10 Ceh

5 Cesar
6 Knavs
4 Mavric
20 Ilic
17 Brecko
2 Gobec

1 Mavric
12 Handanovic

- Turkey :

24 Serhat Akin
25 Tuncay
21 Halil Altintop
18 Necati Ates
8 Nihat
20 Ibrahim Akin
9 Fatih Tekke

22 Hamit Altintop
16 Selcuk
5 Emre Belözoglu
15 Hüseyin Cimsir
7 Okan
17 Tümer
13 Nuri Sahin
10 Bastürk

2 Tolga Seyhan
19 Ibrahim Toraman
6 Ozat
4 Cetin
26 Fatih Akyel
14 Serkan Balci

23 Volkan
1 Rüstü

- Wales :

11 Giggs
9 Bellamy
15 Cotterill
18 Earnshaw

7 Fletcher
10 Davies
8 Robinson
23 Ledley
22 Vaughan
17 Koumas

5 Page
4 Gabbidon
2 Duffy
3 Ricketts
6 Partridge
20 D. Collins
12 J. Collins
16 Nyatanga
19 Delaney
14 Edwards
13 Crofts

21 Jones
1 Price

Afrique

- Angola :

10 Akwa
16 Flavio
13 Edson
9 Mantorras
18 Love
19 Titi Buengo

8 André
17 Zé Kalanga
14 Mendonça
11 Mateus
7 Figueiredo
6 Miloy

3 Jamba
5 Kali
20 Loco
21 Delgado
15 Rui Marques
4 Lebo Lebo
2 Marcos Airosa
23 Marco Abreu

1 Joao Ricardo
12 Lama
22 Mario

- Cote d'Ivoire :

18 Keita
2 Akalé
8 Kalou
11 Drogba
14 B. Koné
9 A. Koné
15 Dindane

5 Zokora
19 Y. Touré
7 Fae
10 Yapi Yapo
22 Romaric

4 K. Touré
12 Méïté
21 Eboué
3 Boka
6 Kouassi
20 Demel
17 Domoraud
13 Zoro

1 Tizié
16 Gnanhouan
23 Barry

- Ghana :

14 Amoah
3 Gyan
19 Pimpong
20 O. Addo
12 Tachie-Mensah

18 E. Addo
8 Essien
10 Appiah
11 Muntari
23 Draman
9 Boateng

5 Mensah
4 Kuffour
15 Pantsil
6 Pappoe
17 Quaye
21 Issah
7 Shilla

2 Sarpei
13 Mohamed

22 Kingston
1 Adjei
16 Owu

- Togo :

4 Adebayor
17 Mohamed Kader
14 Olufadé
11 Malm

15 Romao
10 Cherif Touré
18 Senaya
7 Salifou
21 Atsou
6 Aziawonou
8 Agboh
9 Dossevi
20 Erassa

3 Abalo
2 Nibombé
5 Tchangai
19 Assemoassa
12 Akoto
13 Forson
23 Touré

16 Agassa
1 Tchagnirou
22 Obilale

- Tunisie :

5 Jaziri
9 Chikhaoui
17 Ben Saada
2 Essediri
7 Gmamdia
11 Santos

12 Mnari
13 Bouazizi
14 Chedli
20 Namouchi
8 Nafti
10 Ghodhbane
23 Melliti

15 Jaïdi
3 Haggui

6 Trabelsi
18 Jemmali
21 Saidi
4 Yahia
19 Ayari

1 Boumnijel
16 Nefzi
22 Kasraoui

Les Amériques

- Costa Rica :

9 Wanchope
11 Gomez
21 Nunez
19 Saborío
13 Bernard

20 Sequeira
6 Fonesca
8 Solis
10 Centeno
14 Azofeifa
7 Bolanos
16 Hernández

4 Umaña
3 Marin
5 Martinez
12 Gonzalez
17 Badilla
22 Rodriguez
2 Drummond
15 Wallace

18 Porras
1 Mesén
23 Alfaro

- Trinidad and Tobago :

19 Yorke
12 Samuel
14 S. John
20 Scotland
15 Jones
13 Glenn

7 Birchall
18 Theobald
11 Edwards
9 Whitley
23 Wolfe

16 Wise
10 Latapy

5 Sancho
6 Lawrence
8 Gray
3 A. John
4 Andrews
2 Cox
17 Charles

1 Hislop
21 Jack
22 Ince

- United States :

17 Beasley
21 Donovan
20 McBride
9 Johnson
11 Ching
16 Wolff

7 Lewis
10 Reyna
15 Convey
14 Olsen
5 O'Brien
8 Dempsey

23 Pope
22 Onyewu
6 Cherundolo
4 Mastroeni
3 Bocanegra
12 Berhalter
13 Conrad
2 Albright

18 Keller
1 Howard
19 Hahnemann

- Colombia :

10 Moreno
11 Murillo
9 Rodallega
18 Yanes
19 Rentería

6 Vargas
8 Viafara
7 Soto

17 Aguilar
14 Castrillon
21 Patino
20 Domínguez

4 Perea
5 Zapata
2 Orozco
3 Passo
13 De la Cuesta
15 Najera
16 Pacheco
22 Casierra

1 Martínez
12 Cordoba
23 Arenas

Asie/Océanie

- Iran :

9 Hashemian
10 Daei
11 Khatibi
17 Kazemeian
15 Borhani
16 Enayati

6 Nekounam
14 Teymourian
2 Mahdavikia
8 Karimi
18 Navidkia
21 Madanchi
23 Shojaei
7 Zandi

4 Golmohammadi
5 Rezaei
13 Kaabi
20 Nosrati
3 Bakhtiarizadeh
19 Sadeqi

1 Mirzapour
12 Roudbarian
22 Talebloo

- Saudi Arabia :

20 Al Qahtani
23 Mouath
9 Al Jaber
11 Al Harthi

16 Khaled
6 Al Ghamdi
14 Khariri
18 Al Temyat
8 Noor
19 Massad
7 Ameen
10 Al Shlhoub

3 Tukar
4 Al Montashari
2 Dokhi
13 Sulaimani
5 Al Qadi
17 Al Anbar
12 Khathran
15 Al Bahri

21 Zaid
1 Al Deayea
22 Khojah

Autres ligues A

- RSC Anderlecht :

36 Legear
24 Serhat Akin
9 Mbo Mpenza
11 Boussoufa
29 Frutos
18 Allagui
42 Siani

3 Deschacht
4 Vanderhaeghe
5 Biglia
14 Goor
31 De Man
38 Lamah
10 Ahmed Hassan

37 Vanden Borre
23 Juhász
6 Van Damme
39 Ofoe
41 Tiote

13 Proto
1 Zitka
22 Schollen
25 Van Steenberghe

- Club Brugge KV :

10 Balaban
34 Yulu-Matondo
9 Ishiaku
25 Ibrahim
19 Chavez

6 Clement
3 Vermant
7 Daerden
18 I. Leko
14 Dufer
21 Vermeulen
31 Roelandts
11 Blondel
16 Van Heerden
8 Englebert
20 Diallo

26 Maertens
4 Valgaeren
24 Pedersen
17 Gvozdenovic
5 Klukowski
2 De Cock
33 Vandelannoite
15 Dreesen

1 Stijnen
13 Verbauwhede
23 Lenaerts

- AC Sparta Praha :

21 Jun
30 Lustrinelli
9 Dosek
11 Kolar
10 Slepicka

6 Sivok
17 Sylvestre
18 Kisel
28 Matusovic
4 Hasek
13 Hanek
12 Herzan
16 Simak

15 Lukas
2 Repka
8 Zabavnik
23 Kadlec
5 Drobny
22 Homola
20 Pospech

19 Jungr
7 Kona

29 Blazek
31 Grigar
1 Zlamal

- Panathinaikos FC :

11 Papadopoulos
26 Mantzios
20 Leontiou
7 Gekas

6 Bovio
25 Biscan
10 Gonzalez
9 Romero
15 Andric
19 Seric
23 Víctor
29 Nilsson
18 Theodoridis
22 Tziolis
30 De Lima Freitas
21 Charalambides
32 Sanmartean

8 Goumas
3 Antonsson
24 Vintra
31 Darlas
5 Morris
4 Kotsios

1 Galinovic
12 Ebede
41 Tzorvas

- Besiktas :

55 Ibrahim Akin
9 Gökhan Gülec
11 Marcio Nobre
80 Kenan Özer
13 Bobo

41 Mustafa Koray
53 Fahri Tatan
7 Yilmaz
10 Matias Delgado
22 Ali Tandogan
20 Karabulut
30 Günes
15 Kleberson

90 Ricardinho
77 Emre Ozkan

5 Gökhan Zan
58 Ibrahim Toraman
19 Uzülmez
4 Dogan
2 Kurtulus
8 Mercimek
3 Mehmet Sedef

1 Runje
21 Kursunlu
29 Murat Sahin

- Fenerbahce :

10 Tuncay
23 Semih
8 Zafer Biryol
16 Zengin

17 Can Arat
4 Appiah
15 Mehmet Aurelio
20 Alex
11 Tümer
21 Selcuk
27 Kemal
29 Adin
25 Boral
18 Gürsoy
7 Mehmet Yozgatli

19 Onder Turaci
30 Serkan Balci
5 Ozat
35 Lugano
2 Luciano
3 Cetin
24 Baris

1 Volkan
34 Rüstü
22 Kulbilge

Autres ligues B

- Boca Juniors :

14 Palacio
9 Palermo
7 Schelotto
16 Delgado

22 Silvestre
5 Gago
21 Battaglia
11 Vargas
19 Cardozo
27 Ledesma
18 Marino

6 Daniel Díaz
4 Ibarra
24 Krupoviesa
28 Maidana
3 Rodríguez
15 Calvo

90 Bobadilla
25 Migliore

- River Plate :

9 Farias
31 Falcao García
11 Figueroa
26 Almerares
33 Aban

95 Marcelo Sosa
8 Patiño
16 Zapata
10 Gallardo
35 Lima
29 Higuain
18 Sambueza
25 Ahumada
7 Pusineri
94 Ortega
93 Domingo
37 Toja
28 Fernandez

90 Tuzzio
14 Gerlo
34 Ferrari
24 Mareque
6 Talamonti
91 Lussenhoff
3 Dominguez
4 Alvarez
92 Nasuti

1 Lux
12 Carrizo

- Sao Paulo FC :

9 Aloisio
11 Rodrigo
24 Alex Dias
25 Leandro

7 Mineiro
8 Josué
6 Junior
10 Danilo
18 Denilson
20 Ramalho
19 Richarlyson
22 Souza
23 Lenílson

4 Edcarlos
5 André Dias
3 Fabao
2 Neicer Reasco
15 Alex
16 Alex Silva

1 Rogério Ceni
13 Bosco
14 Bruno

PES-Shop

- Page 1 :

Kerlon
Roy Keane
Phillips
Milla
Mostovoi
Aguinaga
Boksic
Redknapp
Sensini
Rush
Hierro
Zamorano
Sanchez
Eusébio

- Page 2 :

Giovane Elber
Edmundo
Effenberg
Scifo
Francescoli
Blokhin
Garrincha
Karpin

Carlos Alberto
Valderrama
Gustavo Nery
Caniggia
Claudio Lopez
Rodríguez

- Page 3 :

Hagi
Popescu
Dalglish
Kocsis
Dario Silva
Zahovic
Salas
Lizarazu
Giannini
Juninho Paulista
Weah
Best
Guardiola
Boban

- Page 4 :

Sforza
F. Salas
Sergi
Suker
Di Stéfano
Simeone
Law
Savicevic
Dzajic
Ravelli
Yeboah
Brolin
Stojkovic
Montero

- Page 5 :

Paulo Sousa
Vagner Love
P. Andersson
Mboma
Balakov
Delvecchio
Schmeichel
Lentini
Cavenaghi
Puskas
Butragueno
B. Laudrup

Fran
F. de Boer

- Page 6 :

Stoichkov
Adu
Mijatovic
Bremner
Hässler
K. Andersson
Cardozo
Bakero
Chilavert
Higuita
Romario
Campos
Hughes
Signori

- Page 7 :

Vonlanthen
Overmars
Desailly
Dahlin
M. Laudrup
Djorkaeff
Ostlund
Le Tissier
Luis Enrique
Yashin
Shearer
Bergkamp
Azizi
Asprilla

- Page 8 :

Ilie
Simonsen
Herzog
Belanov
Elkjær
Castroman
Dagoberto
Jennings
Giovanni
Djalminha
Sérgio Conceiçao
Beguiristain
Ziege
Irwin

- Page 9 :

Falcão
Revivo
Henao
Protti
Boniek
Veron
Magrão
Matthews
Foe
Preud'homme
Suarez
Radebe
Sosa
Dugarry

- Page 10 :

R. de Boer
Carboni
Mihajlovic
Zarate
Ravanelli
Jeremies
Prosinecki
Ferrara
Tassoti
Nilmar
Jardel
Jorge Costa
César Delgado
Shyschenko

- Page 11 :

Winterburn
Pessotto
Anderton
Pochettino
Dixon
Bosnich
Kühbauer
Quinn
McAteer
Manuel Fernandes
Onopko
Oliseh
West
Songo'o

- Page 12 :

Flo
Denílson
Baljic
Tiffert

Mauro Silva
Martyn

VRAIS NOMS DES CLUBS

Championnat d'Angleterre :

West Midlands Village	Aston Villa
Lancashire	Blackburn
Middlebrook	Bolton
South East London Reds	Charlton
London FC	Chelsea
Merseyside Blue	Everton
West London White	Fulham
Merseyside Red	Liverpool
Man Blue	Manchester City
Teeside	Middlesbrough
Tyneside	Newcastle United
Pompy	Portsmouth
Berkshire Blues	Reading
South Yorkshire	Sheffield United
North East London	Tottenham
Hertfordshire	Watford
East London	West Ham United
Lancashire Athletic	Wigan Athlétic

Autres ligues A :

Bruxelles	RSC Anderlecht
FC Belgium	Club Bruges
AC Czech	Sparta Prague
Athenakos FC	Panathinaikos
FC Bosphorus	Besiktas
Constanti	Fenerbahce

Autres ligues B :

Patagonia	Boca Junior
Pampas	River Plate
Caopolo	Sao Paulo FC

VRAIS NOMS DES STADES

Red Cauldron	Anfield Road
Magpie Park	St. James Park
Lutecia Park	Parc des Princes
Massilia Stadium	Stade Vélodrome
Borussia Stadion	Westfalenstadion
Hauptstadtstadion	Olympiastadion
Blautraum Stadion	Schüco Arena
Orange Arena	Amsterdam Arena
Rotterdam Stadion	De Kuip
Catalonia Stadium	Nou Camp
Estadio Palo	Mestalla
Stockholm Arena	Rasunda Stadion
Cuito Cuanavale	Vodacom Park
Diamond Stadium	Newlands Stadium
Estadio Gran Chaco	La Bombonera
Amerigo Atlantis	Ohio Stadium
Nakhon Ratchasima	Busan Stadium
Kanji Dome	Sapporo Dome
Dietro Monte Stadium	Kashima Stadium
Porto Folio Yokohama	International Stadium
Queensland Park	Nagai Stadium
Haze Hills	Tokyo National Stadium
Occhio Del Mar	Oita "Big Eye" Stadium
Ayase-Nakano Stadium	Saitama Stadium

Pro Pinball : The Web

© Empire Interactive 1996

MODE PLUS DIFFICILE

A la place d'inscrire votre nom, saisissez "PRO" et vous jouerez alors dans un mode plus difficile. Entrez alors votre nom lorsque vous réalisez le score du jour.

Pro Rally 2001

© Ubisoft 2000

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de pilote :

ALCAPARRA	Double le temps de réparation des véhicules
BRETT BREWER	Tous les niveaux en mode Universal
BUIN	Tous les championnats
CHOUNI	Les adversaires ont des voitures roses
IVAN LLANAS	Tous les modes entraînement
PAC	Appuyez sur Q pour une pénalité de 5 secondes
RICITOS	Accès à tous les circuits du mode Arcade

Entrez l'un des codes suivants au cours du jeu :

2YOUNG2DIE	Interruptions rapides
CREDITCARD	280 secondes de réparation
IHATEDAMGS	Pas de dommages
NLSMANDELA	Mode liberté
NPVITAMINC	Pas de pénalité
REPAIRMEPZ	Réparation instantanée
SICILIANDV	Pilote automatique
TORPEDONOW	Accélération rapide

Project : Snowblind

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2005

CONTRÔLER LES ARAIGNÉES

Utilisez le pic à glace sur les araignées (ou spiderbots) pour pouvoir les contrôler.

Project Eden

© Eidos Interactive / Core Design 2001

CHEAT MODE

Pour faire fonctionner cette astuce, vous devez modifier les propriétés de l'icône du jeu sur votre bureau. Faites un clic droit sur l'icône, choisissez propriétés et modifiez la ligne de raccourci en rajoutant -cheat. Attention ! il faut mettre un espace entre .exe" et -cheat.
Pendant le jeu, maintenez la bouton droit de la souris pour faire apparaitre le menu. Cliquez sur le point d'exclamation en bas à droite de l'écran. Vous pourrez ainsi éditez les paramètres des personnages.

Project IGI

© Eidos Interactive / Innerloop Studios 2000

CHEAT CODES (VERSION DÉMO)

A l'écran titre, tapez **NADA**, puis entrez les codes suivants pendant la partie:

ALLGOD	Invulnérabilité pour vous et votre équipe
ALLAMMO	Munitions illimitées
EASY	Mode facile
EWWW	Tue les ennemis

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1: Insertion / Camp d'entrainement

Objectif :

1. Voler le camion stationné près de l'entrée principale.

Note : n'oubliez pas qu'il est possible de localiser les ennemis et les caméras en zoomant une fois sur la carte.

Commencez par monter l'échelle à droite du bâtiment. Avancez pour trouver une seconde échelle. Descendez et récupérez un Uzi et des munitions. Ouvrez la porte mais ne rentrez pas dans la pièce. Un garde est au fond, devant une machine à boissons. Profitez qu'il soit de dos pour l'abattre d'une balle dans la tête. Un autre garde accourt aussitôt. Attendez-le et tuez-le au couteau afin d'économiser quelques balles. Pensez à ramasser les AK 47 des victimes. Continuez par la porte de droite. Piratez l'un des deux ordinateurs pour éteindre les caméras de sécurité pendant deux minutes. Dépêchez-vous de courir et de monter à l'échelle du château d'eau à gauche. Un garde est posté à son sommet. Tuez-le au couteau pour récupérer un Dragunov. Du haut de votre tourelle, vous pouvez abattre 5 ennemis : 1 sur la tour de guêt en face, 1 dans le poste de garde et 3 vers la gauche du camp. Utilisez ensuite le câble pour glisser vers la tour de guêt. Prenez un AK 47. Si les caméras se sont rallumées, retournez les éteindre. A partir de la tour de guêt, suivez un chemin sur la gauche jusqu'à trouver une barrière. Escaladez-la et détruisez une caméra en haut à droite. Attendez qu'un garde arrive et tuez-le. Prenez son arme. Tournez à droite. Une dernière caméra veille. Evitez-la en passant par la gauche de la place. Utilisez le bouton à gauche du portail pour l'ouvrir et aller dans le garage voler un camion.

Mission 2 : Sécuriser un couloir aérien / Base antiaérienne

Objectifs :

1. Localiser et retrouver les charges de C4 du poste de garde.
2. Placer 1 charge sur chacun des lanceurs SAM.
3. Se rendre au point d'extraction.

Allez de suite vers la droite. Accroupissez-vous et suivez le garde qui longe l'entrepôt. Tuez-le au couteau ou au Mp5 SD3 pour ne pas attirer l'attention. Revenez sur vos pas jusqu'au coin de l'entrepôt. Dépassez-le et tuez le garde qui arrive à gauche. Récupérez son arme. Contournez la maison par la droite et tuez le garde. Avancez un peu et abattez les deux gardes près du lanceur SAM en utilisant le zoom du Mp5 SD3. Avancez sans vous occuper de l'entrepôt de gauche. Rentrez dans la maison pour y récupérer un M16 A2 et des munitions. Sortez et entrez cette fois dans l'entrepôt en face. Vous trouverez à l'intérieur du C4, des grenades, des flashbangs et des mines de proximité. Sortez et revenez à l'endroit où vous avez tué le premier garde. Abattez celui qui patrouille à gauche puis celui dans le bunker. Utilisez le tir secondaire du M16 A2 pour tuer ce dernier car il possède un Minimi. Tuez ensuite les deux gardes près du lanceur SAM. L'un deux se trouve derrière le lanceur. Placez maintenant des charges de C4 sur les 2 lanceurs découverts. Pour atteindre le dernier SAM, je vous conseille vivement de faire un grand détour. Contournez le point d'extraction par le sud puis remontez vers le lanceur (aidez-vous de la carte pour cela). Tuez le garde dans le bunker. Placez la dernière charge et allez rejoindre l'héliport pour terminer cette mission.

Mission 3 : Extraction de Joseph / Base aérienne militaire.

Objectifs :

1. Localiser et sortir Joseph Priboï.
2. Escorter Priboï jusqu'au point d'évacuation.

Avancez jusqu'au dôme et tuez le garde qui patrouille autour. Récupérez son arme. Entrez dans le dôme. Tirez sur l'ennemi à l'étage. Récupérez son arme. Sortez et passez entre les caisses et le grillage. Descendez jusqu'à rencontrer un arbre. Tournez à gauche et dirigez-vous vers le bâtiment. Longez le mur en partant vers la gauche. Tuez un garde au Mp5 SD3 afin de n'alerter personne. Avancez et tuez un garde à travers le grillage, toujours au Mp5 SD3. Continuez mais surtout ne rentrez pas dans l'enceinte grillagée. Tuez les 2 gardes de l'extérieur. D'abord celui dans le poste d'une balle dans la tête, puis l'autre. Récoltez toutes les armes. Ouvrez le garage en piratant le panneau de contrôle de gauche. Accroupissez-vous avant de rentrer dans le garage et allez vous cacher derrière le camion. Deux gardes vous attendent de l'autre côté. Afin d'attirer leur attention, relevez-vous trés rapidement. Les gardes vont tirer. Attendez qu'ils soient obligés de recharger pour de nouveau se lever et les tuer. Renouveler l'opération si nécessaire. Récupérez les armes. Ouvrez la porte et montez à l'échelle. Une porte vous sépare d'un garde qui patrouille. Localisez-le sur votre carte afin de le prendre par surprise. Un autre garde se trouve en haut du château d'eau. Tuez-le aussi avec le Mp5 SD3. Deux autres gardes vous attendent plus loin. N'hésitez pas à sortir vos jumelles pour les repérer. Celui sur le balcon est un sniper, tuez-le d'abord. Revenez au château d'eau. Montez à l'échelle et récupérez un Dragunov. Servez-vous de celui-ci pour détruire la caméra du bâtiment de l'objectif 1, puis tuez 6 gardes en bas. Attention toutefois à ne pas tirer sur celui entre la tour de guêt et l'entrepôt pour ne pas déclencher une alarme. Descendez par l'échelle. Un garde est posté vers la gauche. Tuez-le au Mp5 SD3. Continuez un peu vers la gauche et retournez-vous pour surprendre un sniper sur un balcon. Abattez-le. Faîtes le tour de cette maison et entrez-y. Vous pourrez y trouver des munitions sur les balcons mais aussi et surtout un Médipack sur une table. Sortez et dirigez-vous vers l'objectif 1. Attention : trois gardes vont vous foncer dessus. Ils sont équipés de Spas A2 et d'Uzis. Débarrassez-vous en le plus rapidement possible. Une autre tournée de deux gardes devrait sortir de la maison objectif. Si ce n'est pas le cas, attendez-vous à les rencontrer à l'intérieur. Entrez. Prenez la porte du fond puis celle à gauche et descendez les escaliers. Ouvrez la porte et tuez le garde. Entrez dans l'infirmerie et prenez un Médipack et des munitions. Apparemment les prisons sont vides et Joseph n'est pas là. Anya vous prévient que vos objectifs sont modifiés.

Nouveaux Objectifs :

1. Aller à la tour de contrôle.
2. Trouver le registre de vol des avions.

Revenez sur vos pas pour sortir de la base. Lorsque vous serez dehors, munissez-vous de votre Dragunov (en espérant qu'il vous reste quelques munitions). Grâce à vos jumelles, repérez les ennemis de l'autre côté de la piste. Tuez-les tous. Ne prêtez pas attention à l'alarme qui se déclenche. allez jusqu'au poste de garde pour ouvrir la grille. Entrez dans la maison et tuez immédiatement le garde qui vous y attend. Continuez ensuite jusqu'à la salle avec une fenêtre. Un garde se trouve à l'extérieur. Pour le tuer, utilisez la même technique qu'avec le camion en début de mission.

Baissez-vous et dirigez-vous vers la fenêtre. Levez-vous rapidement pour attirer son attention. Attendez qu'il recharge son arme pour se lever une seconde fois et le tuer. Sortez de la maison et entrez dans la tour. Utilisez l'ascenseur et préparez-vous à tirer à l'ouverture des portes. Attendez ensuite qu'un garde descende les escaliers et tuez-le aussi. Utilisez l'ordinateur pour récupérer le registre de vol des avions. Un jet vous attend maintenant dehors. Sortez de la tour et dirigez-vous vers les hangars. Votre avion est celui de droite.

Mission 4 : La main de Dieu / Couverture des troupes amies.

Objectifs :

1. Sécuriser le village et grimper sur le toit du château d'eau pour couvrir les troupes amies.
2. Couvrir les troupes amies.

Cette mission doit être effectuée rapidement. Les troupes d'Harrison n'attendront pas que vous ayez sécurisé la zone. Accroupissez-vous et dirigez-vous vers le camion. Deux gardes sont derrière. Attirez leur attention (tirez leur dans les pieds), tout en restant du même côté du camion. En vous levant, vous pourrez voir un sniper à une fenêtre derrière l'arbre. Abattez-le avec le Dragunov, puis débarrassez-vous des deux derniers gardes vers la gauche. Foncez ensuite sur le château d'eau en contrebas et préparez-vous à sniper. Voici la position des ennemis à abattre :
- 2 en bas à gauche.
- 1 en bas à droite.
- 1 en haut à gauche.
- 2 en haut à droite.

Après les avoir tous tué, deux autres gardes sortiront de l'entrepôt de droite. Ils sont à abattre eux aussi. Puis 3 autres gardes sortent du bureau en haut à droite. Un garde sort du balcon dans le coin supérieur gauche. Ensuite, ce sont 3 gardes qui sortent par le bas de cette maison. Pour finir l'assaut Anya vous préviendra que l'on vous tire dessus (les ennemis sont juste au pied du châteu d'eau). Pour vous débarrasser de ces parasites, lancez leur une grenade. Si vous n'êtes pas sûr d'avoir un bon timing pour la lancer, je vous conseille de vous cacher derrière le château d'eau et d'attendre bien tranquillement la fin de la mission.

Mission 5 : Le radar / Neutralisation du réseau de communication de Jach

Objectifs :

1. Trouver la carte à code du dôme radar.
2. Injecter le virus dans le terminal du dôme.
3. Sécuriser la zone d'extraction.

Avancez droit vers la base. Tuez le garde sans trop s'approcher de lui. Visez la tête. Faîtes-vous repérer par le garde qui patrouille puis attendez-le au coin du mur pour le tuer. Entrez dans la base. Détruisez la caméra en haut et tuez le garde qui arrive en face. Entrez dans la maison de gauche en évitant le sniper au balcon. Utilisez l'ascenseur. Deux ennemis vous attendent à son ouverture, un à gauche, un à droite. Tuez-les et entrez dans les deux salles pour récupérer une seringue Médipack, des munitions et un Desert Eagle. Reprenez l'ascenseur pour monter. Un ennemi patrouille en haut. Tuez-le.

Sortez sur le balcon pour tuer le sniper du début (vous pouvez d'ailleurs le tuer de la fenêtre sans sortir). Allez sur l'autre balcon et localisez un garde sur la tour de guêt. Tuez-le avec votre M16 A2. Sortez de la maison par l'ascenseur. Piratez l'ordinateur du poste de gardes afin de désactiver les caméras pendant 2 mn. vous pouvez maintenant pénétrer dans la section suivante. Tuez le garde vers la gauche, puis détruisez la caméra dans le renfoncement à droite. Avancez vers la deuxième grille (celle en face de la première). Deux gardes vous attendent derrière. Abattez-les ainsi que celui un peu plus loin à droite. Entrez dans l'entrepôt de droite. Récupérez des mines de proximité, un minimi, des grenades et un flashbang. Entrez dans la maison en face. Attention : 4 ennemis se trouvent à l'intérieur. Avancez prudemment. Une caméra vous attend à la sortie de la maison sur la droite. Vous pouvez la détruire avant qu'elle ne

vous trouve ou simplement retourner la désactiver au poste de garde du début. Continuez votre chemin et videz la prochaine maison de ses occupants. Avant de sortir, n'oubliez pas de récupérer la carte à code sur un bureau. Tuez un garde de loin à travers le grillage puis revenez sur vos pas jusqu'à trouver une grille sur la droite. Ouvrez-la et suivez le chemin pour sortir de la base. Un garde tentera de s'interposer, abattez-le. Dirigez-vous vers le dôme et utilisez la carte à code sur l'ordinateur de l'étage. Sortez du dôme et allez vers l'objectif 3 (utilisez la carte). Tuez le garde isolé sur l'héliport puis celui qui patrouille autour des maisons. Le petit bâtiment abrite 3 ennemis, un à chaque étage. Tuez les deux du bas avec le tir secondaire de votre M16 A2 (ou avec 1 grenade) puis abattez celui du haut avec votre AK 47. Rejoignez l'héliport pour terminer la mission.

Mission 6 : Récupérer Priboï / Extraction de Jach

Objectifs :

1. Trouver des explosifs dans l'entrepôt principal.
2. Désactiver le générateur pour neutraliser les clôtures électrifiées.
3. Placer des charges explosives sur les cuves d'essence pour forcer Priboï à sortir de sa tanière.
4. Fouiller tous les bureaux à la recherche de preuves.

Commencez par glisser légèrement sur la gauche puis avancez jusqu'à la zone grise. Tournez à droite, montez et détruisez la caméra au Mp5 SD3. Tuez ensuite 2 ennemis à travers la fenêtre avant qu'ils ne déclenchent l'alarme. Entrez dans la maison. Attention : un garde se tient derrière la deuxième porte. Ce garde peut d'ailleurs réapparaitre plusieurs fois à cause d'un bug du jeu. Ramassez toutes les armes qui traînent. Ouvrez la prochaine porte et glissez de suite sur la gauche. Un garde se trouve dans la prochaine pièce et un autre ne va pas tarder à entrer. Débarrassez-vous d'eux. Sortez de la maison et détruisez la caméra sur le mur de gauche. De l'autre côté, un garde patrouille près des containeurs. Tuez-le. Avancez vers les containeurs. Entrez dans l'enceinte murée par la droite. Evitez la caméra à droite. Allez surprendre un garde vers la gauche. Si vous ne le tuez pas assez rapidement, il déclenchera l'alarme et un char sortira des hangars. Utilisez le LAW 80 pour le détruire. Revenez tirer sur la caméra. Crochetez la serrure de la porte et tuez discrètement le garde dans le local. Si vous attirez l'attention un autre ennemi arrivera. Prenez le Médipack à l'intérieur. Ouvrez la porte et foncez vous mettre à couvert entre les caisses. Profitez du bruit que font les soldats pour sortir et tuer celui qui se trouve juste derrière une caisse. Revenez vous mettre à couvert et répéter l'opération pour tuer les quatres ennemis restants. Récupérez ensuite le C4, les armes, les mines de proximité et des munitions. N'oubliez pas de fouiller le camion. Revenez dans le petit local et désactivez les caméras grâce à l'ordinateur. Allez placer une mine sur la petite maison en haut. Si l'alarme s'est déclenchée, 3 gardes seront à l'intérieur. Ils réapparaitront à l'infini. Dirigez-vous vers l'objectif 2. Repérez le garde sur votre carte puis neutralisez-le lorsqu'il sera de dos. Utilisez le Dragunov pour cela. Ouvrez la grille et détruisez la caméra (n'hésitez pas à la désactivez de nouveau). Entrez dans le bâtiment, descendez par l'échelle et appuyez sur le bouton pour désactiver le générateur (le bouton se trouve sur l'ordinateur). Sortez de la salle. Dirigez-vous vers la droite, où se trouve un pilone électrique. Montez l'échelle. Tuez le garde sur le prochain pilone grâce au Dragunov. Glissez le long du câble. De là-haut, utilisez le Dragunov pour tuer 2 ennemis dans la base en bas (l'un d'eux est sur la tour de guêt). Glissez le long du câble. Restez sur la plate-forme et tuez 4 gardes juste en dessous de vous. Descendez par l'échelle puis dirigez-vous vers la clôture. Vous pouvez escalader celle à gauche avant les caméras. Allez vers les cuves en faisant le tour par la droite pour éviter les caméras. Placez les explosifs et dépêchez-vous de vous enfuir par la barrière. La Limousine de Priboï s'en va. Allez là où se trouvait la voiture. La maison à gauche est vide. Ouvrez la porte de gauche de l'autre maison en évitant de passer devant la fenêtre. Tuez les deux gardes en bas, puis celui en haut. Montez et fouillez les 3 casiers. Redescendez et ouvrez la porte. Un garde est derrière, faîtes attention. Tuez-le et fouillez les 2 casiers. Mission accomplie, vous pouvez rejoindre l'héliport.

Mission 7 : Incident frontalier / Faire franchir la frontière à Jones

Objectifs :

1. Passer la frontière.
2. L'alarme ne doit pas être donnée quand vous entrez dans le camion.

Conseil : Si une alarme se déclenche, il est préférable de recommencer le niveau.
Votre matériel a été volé et il ne vous reste plus que votre couteau. Dépéchez-vous d'aller tuer le soldat droit devant et de lui prendre son Dragunov. Sautez ensuite par dessus le mur de gauche et longez la route jusqu'au virage. Accroupissez-vous derrière le mur. Attendez que le char passe et s'éloigne un peu puis utilisez le Dragunov pour tuer un garde dans une fenêtre en face et deux autres près du char plus à gauche. Un quatrième garde se poste entre le char et la maison du sniper. Abattez-le. Avancez vers le village en ruine. Sur le côté gauche de la maison du sniper, une autre fenêtre est occupée par un garde à tuer. Entrez dans la maison du premier sniper et tuez le garde. Recupérez un Spas 12. Sortez de l'autre côté de la maison par le trou dans le mur. Entrez dans le petit entrepôt. Tuez un garde. Prenez des genades et un Spas12. Revenez sur vos pas pour revenir devant la maison du sniper. Plus loin se trouve une maison avec une niche sur le toit. Un sniper se trouve à la fenêtre. Tuez-le et rentrez dans la maison. Montez à l'échelle et récupérez un Dragunov. Sortez et allez à l'infirmerie récupérer des soins et des munitions. Suivez la route. Lorsque Anya vous informe qu'un hélicoptère approche, faîtes demi-tour très rapidement et foncez vous cacher dans la première maison à droite. Pour cela, sauter par dessus le mur et accroupissez-vous immédiatement en rejoignant le coin du fond à gauche. Tournez-vous et attendez sagement que l'hélicoptère et le char passent. Sortez de votre cachette et allez escalader la montagne de droite. Suivez les panneaux de mines jusqu'à la prochaine base. Attention : le chemin à suivre tourne brusquement à gauche et vous risquez de sauter sur une mine. Une fois arrivé, utilisez le Dragunov pour tuer le garde dans la tourelle du fond et trois autres dans la même direction à travers les fenêtres d'une ruine. Un ennemi est posté derrière la première maison de droite. Un sniper vous attend à la fenêtre d'une maison un peu plus loin. Tuez-le. Approchez-vous de la maison et abattez le garde sur le côté gauche rentrez dans la maison. Ouvrez la porte et faîtes le tour des caisses pour tuer un autre garde. Montez à l'échelle pour récupérer l'arme du sniper. Sortez. Allez escalader le grillage derrière la maison. Tuez le garde de l'autre coté du bâtiment avant qu'il ne déclenche l'alarme. Entrez dans l'infirmerie, tuez un ennemi puis récupérez un LAW 80 et des munitions. Continuez votre chemin par la route. Tirez sur le garde dans la tourelle. Visez ensuite dans l'ordre : une caméra sur un bâtiment, un garde au 1er étage, un autre qui patrouille en bas, une caméra sur la tourelle et une autre caméra sur la grille vers la droite. Tuez ensuite les deux gardes vers la droite. Tous ces tirs sont à effectuer de loin avec le Dragunov. Avancez vers la grille et crochetez la serrure. Rejoignez le camion pour terminer cette mission des plus périlleuses.

Mission 8 : Ravitaillement / Récupérer l'équipement de Jones

Objectifs :

1. Sortir de la base.
2. Pénétrer dans la section des véhicules blindés et entrer dans l'entrepôt de munitions.
3. Récupérer console tactique et balises de ciblage.
4. Placer et activer les balises sur les SAM en prévision d'une frappe aérienne.
5. Infiltrer le centre de communication et neutraliser radios et radars.
6. Se rendre au point d'extraction.

Sortez du camion et mettez-vous à couvert à gauche, dans le garage. Equipez-vous du Dragunov et détruisez la caméra au dessus du garde qui patrouille derrière le grillage à droite, puis tuez le garde. Allez de l'autre côté du garage jusqu'à ce que le sniper dans la tour de gauche ne puisse plus vous atteindre. Tuez-le. Il faut maintenant vous occuper des caméras. Je vous rappelle que si une caméra en filme une autre détruite, l'alarme se met en route. Les trois caméras forment un triangle. Attendez que celle du milieu ne voit plus celle de droite pour tirer sur cette dernière. Puis rapidement tirez sur celle du milieu (lorsque celle de gauche ne la filme pas). Enfin détruisez celle de gauche. Sortez du garage. Allez ouvrir le portail. Récupérez l'arme par terre et allez ramasser des grenades dans l'entrepôt au fond à gauche. Ouvrez la porte de la 2ème maison à droite et lancez une grenade à l'intérieur. N'oubliez pas de vous éloigner un peu. Revenez récolter les armes de vos victimes. Détruisez la caméra que l'on voit en face en sortant de la maison. Sortez par la grille et tuez le garde sur une tour de guêt au loin sur la droite du garage. Tuez le garde que l'on aperçoit par la fenêtre du grand bâtiment. Dirigez-vous vers ce bâtiment et ouvrez la grille. Passez par la droite. Un ennemi va sortir de la maison, tuez-le puis récupérez le Spas 12. Entrez. Tuez un garde dans la pièce de droite. Prenez l'ascenseur. Tuez le garde à gauche et sortez sur les balcons en tuer deux autres. Appuyez sur le bouton dans le bureau pour ouvrir la grille dehors. Descendez au sous sol par l'ascenseur. Ouvrez la porte et tuez un garde. Reprenez l'ascenseur pour sortir du bâtiment. Sortez de la base par la grille précédement ouverte. Une fois dehors, tournez à droite et allez jusqu'à la tour où un Dragunov vous attend à son sommet. Descendez par l'échelle. Vous serez face à

une nouvelle base. Allez tout droit pour trouver une autre échelle. Sautez sur le toit en vous aidant du baril. Tuez les gardes sur la tour avec le Dragunov. Allez à droite et laissez-vous tomber sur les caisses. Continuez à droite et tuez le garde avant qu'il ne déclenche l'alarme. Crochetez la serrure de la porte. Il y a un garde et une caméra sur la gauche. Détruisez la caméra puis le garde. Si l'alarme se déclenche deux chars sortiront. Vous pourrez les détruire plus tard avec le LAW 80. Descendez l'échelle et tuez les deux gardes derrière la porte. Il y deux pièces sur la droite. Allez récupérez 2 LAW 80 et un désignateur laser dans celle de droite, puis la console tactique dans celle de gauche. Sortez de l'entrepôt. Sur votre gauche se trouve un garde isolé, tuez-le. Puis allez dans le baraquement à gauche et lancez une grenade à l'intérieur. N'oubliez pas de vous éloigner. Sortez de cette base, faîtes-en le tour. Rejoignez l'objectif 4 en contournant le char juste en dessous, passez par la montagne pour cela. Trois gardes rôdent aux alentours du lanceur. Tuez-les puis placez le désignateur laser sur le lanceur. Dirigez-vous vers le dôme en contre-bas. Tuez les deux gardes à l'intérieur grâce au Dragunov. Allez au dôme. Crochetez la serrure pour entrer et appuyez sur le bouton. Courez ensuite au point d'évacuation.

Mission 9 : Réserve de missiles / Monter à bord du train

Objectifs :

1. Pénétrer dans la base et neutraliser les systèmes de sécurité.
2. Entrer dans le complexe de haute-sécurité et monter à bord du train.
3. Supprimer toute opposition.

Descendez de la tour et allez à droite. Rapprochez-vous le plus possible de la tour de garde et tuez l'ennemi en haut. Vous pouvez utiliser le tir secondaire du M16 A2 pour cela. Allez sur le pont et tuez le garde sur la tour en face sans vous faire voir. Avancez un peu et attendez qu'un garde passe devant vous pour l'abattre. Avec vos jumelles, repérez le garde sur une plate-forme de l'autre côté de la base. Visez sa tête avec les jumelles puis équipez-vous du M16 A2 pour le tuer. Avancez et tournez à gauche. Passez le poste de garde et montez sur le genre de quai à droite. Détruisez les barils à côté des ennemis au fond et achevez les gardes si ceux-ci ne meurent pas dans l'explosion. Avancez jusqu'à trouver un camion et une mitrailleuse. Plusieurs ennemis peuvent vous tirer dessus. Ne perdez donc pas de temps. Il y a un garde à tuer derrière le camion. Utiliser la mitrailleuse pour vous débarrasser des trois ennemis restants vers le quai. Montez sur la plate-forme pour récupérer un Dragunov et tuer les deux gardes qui patrouillent près du train. Localisez sur votre carte la maison de l'objectif 1 et rendez-vous-y. Il va maintenant falloir avoir de bons réflexes pour éliminer les gardes de la maison. Commencez par entrer. Ouvrez la seconde porte et tuez rapidement le garde. Ouvrez la prochaine porte et tuez les deux gardes. Revenez dans la pièce précédente et tuez de nouveau un garde. Enfin, revenez dans la pièce où vous avez tué les deux ennemis pour abattre cette fois un garde. Utilisez l'ordinateur pour désactiver le système de sécurité. Suivez ensuite le train. Tuez les ennemis sur la tour. Entrez dans le train en crochetant la porte de derrière. Un ennemi est dans ce wagon, tuez-le et avancez jusqu'à la tête du train pour intercepter Priboï. Deux autres gardes vous attendent dans le train et chaque porte est à crocheter. La mission s'arrête lorsque vous rejoignez Priboï.

Mission 10 : Défendre Priboï / Evacuer Jach

Objectifs :

1. Récupérer mines de proximité dans entrepôt.
2. Se rendre au plus haut bâtiment du village pour y attendre l'évacuation.

Avancez, tournez à gauche et laissez Priboï tuer le garde. Entrez dans la base et sautez par dessus le mur de gauche. Tuez deux gardes dans cette zone, deux sur la plate-forme au fond et un dans le garage. Revenez ensuite vers l'entrée et tuez un garde devant le premier entrepôt. Allez parler à Priboï. Entrez dans l'entrepôt, tuez le garde et ramassez les mines de proximité. Allez ensuite retrouver Priboï caché au milieu de la zone en face et dirigez-vous vers la sortie du camp. Tuez trois gardes qui sortent de la maison de droite, puis allez ouvrir la grille grâce au bouton dans le poste de garde. Suivez Priboï jusqu'au village. Pendant que Jach se met à l'abri, quatre ennemis arrivent au fond à gauche. Débarrassez-vous en (tir secondaire du M16 A2 recommandé) avant de rejoindre Priboï. Mettez une mine à gauche de

la porte d'entrée et allez dans la pièce où se trouve Jach. Attendez l'arrivée du camion, puis attirez l'attention des ennemis. La mine ne devrait pas tarder à exploser. Tirez sur les gardes restants. Suivez Jach et mettez encore une mine dans l'entrée du bâtiment. Défendez Jach jusqu'à ce que Anya vous informe de l'arrivée d'un tank. Montez prendre un LAW puis allez sur le toit en plaçant des mines dans les escaliers et attendez l'arrivée du char. Tirez sur les nombreux ennemis en bas. Lorsque le tank arrive (repérez-le sur la carte), détruisez-le d'un tir de LAW. Descendez chercher Priboï puis revenez sur le toit vous faire évacuer.

Mission 11 : Le nid de l'Aigle I / Approcher de la forteresse de Ekk

Objectifs :

1. Récupérer le fusil de tireur d'élite.
2. Mettre en marche le générateur pour activer le téléphérique.
3. Activer les commandes du téléphérique.

Avancez un peu et tuez le garde sur la tour, puis celui qui patrouille en bas. Continuez un peu et abattez le garde qui vous attend à une fenêtre sur la droite. Contournez le bâtiment jusqu'à l'échelle. N'y montez pas encore, un garde est posté à son sommet. Envoyez une grenade pour vous en débarrasser. Montez et tuez deux autres gardes sur la gauche. Trois ennemis vont surgir d'en bas. Tuez-les et allez récupérer un Spas 12, des grenades et des munitions. Tuez le garde qui arrive sur vous. Remontez et utilisez les caisses pour monter sur le toit. Ramassez le Dragunov posé sur la cheminée et glissez sur le câble. Ne perdez pas de temps et pivotez sur la droite pour tuer le garde. Abattez celui sous la plate-forme et descendez prendre son arme. Remontez utiliser l'autre câble. Tuez l'ennemi en bas à gauche. Restez perché et sortez votre Dragunov pour tuer les gardes dans chacune des tours de la base. Détruisez ensuite la caméra sur la gauche. Descendez et allez en direction du poste de garde. Tuez l'ennemi à l'intérieur puis deux autres à travers le grillage. Récuperez des munitions dans le poste de garde. Pénétrez dans la base. Avancez un peu et entrez dans la porte de gauche. Désactivez les caméras avec l'ordinateur, sortez et utilisez le panneau de contrôle pour ouvrir la grande porte. Entrez et traversez ce bâtiment. A la sortie tournez à droite et attendez que le garde soit de dos pour le tuer. Entrez dans le bâtiment en face. Descendez par l'échelle et allez appuyer sur le bouton pour activer le téléphérique. Sortez de la base par le chemin par lequel vous êtes venu. Allez vers l'objectif 3 (au nord sur la carte) en contournant de loin la base dans laquelle vous étiez. Vous éviterez ainsi de vous faire repérez par les gardes restants. Nettoyez l'entrée (un gardien et deux gardes derrière le grillage) ainsi que la maison à gauche. Récupérez des munitions dans cette maison. Ouvrez la grille grâce au bouton dans le poste de garde. Entrez dans la base. Contournez la maison de gauche et entrez-y. Avancez juqu'à trouver une pièce avec un ordinateur allumé. Piratez-le en évitant de vous faire repérer par le gardien dehors. Sortez par la porte à votre droite, tuez le garde et montez sur la plate-forme. Deux caméras risquent de déclencher l'alarme, mais en allant vite cela ne nuira pas au succès de la mission. Entrez par la porte, utilisez le bouton et embarquez dans le téléphérique.

Mission 12 : Le nid de l'Aigle II / La forteresse d'Ekk

Objectif :

1. Trouver la bombe et la désamorcer. Trouver Ekk et la neutraliser.

Sortez du téléphérique. Tuez les gardes à gauche avec le Mp5 SD3. Approchez vous des dépouilles et tuez l'ennemi dans la porte de droite. Ouvrez le sas et avancez doucement en vous collant au mur gauche. Un garde va vous tirer dessus. Tuez-le ainsi que celui dans le couloir gauche. Suivez ce couloir, ramassez les munitions sur la caisse, puis revenez dans le premier couloir. Ouvrez le prochain sas et accroupissez-vous pour tuer deux gardes, l'un à gauche, l'autre à droite. Appelez l'ascenseur et utilisez-le. Un garde vous attend à gauche. Tuez-le puis sortez. Un garde fait sa ronde. Attendez qu'il soit de dos pour le tuer. Sans trop vous éloigner, utilisez le dragunov pour tuer quatre gardes qui patrouillent sur les remparts. Allez ensuite abattre le garde un peu plus loin. Entrez dans l'une des tours et montez deux échelles consécutives. Longez la corniche pour récupérer des AK 47. Allez tuez les deux gardes dans les tours de guêt. Pour cela, adossez-vous au mur de gauche pour avoir le garde de droite et inversement. Récupérez des AK 47. Revenez dans la forteresse. Passez derrière le hangar et repérez un garde sur le bâtiment pénitenciaire. Tuez-le.

Montez dans la tour à gauche de l'entrée. Longez la corniche pour récupérez des armes. S'il vous reste des munitions pour le Dragunov, tuez trois gardes sur des corniches voisines et un garde sur une tour de guêt. Redescendez par l'autre tour. Rentrez dans la maison devant vous et allez sur le toit prendre l'arme du garde tué précédemment. Attendez que le garde qui patrouille soit assez près pour le tuer facilement. Entrez dans le bâtiment administratif. Prenez un Médipack et des munitions. Montez par la tour tuez les gardes restants sur les corniches. Prenez leurs armes. D'en haut vous pouvez également abattre un garde devant les baraquements, un second tout au bout sur le toit du QG des gardes et deux autres dans des tours un peu plus loin. (note : en fouillant les baraquements, vous trouverez un Dragunov qui vous sera bien utile). Entrez dans le QG des gardes. Prenez l'ascenseur. Sortez sur le balcon à gauche prendre un AK 47 puis par les ouvertures, tuez un garde sur un autre balcon. Utilisez les mitrailleuses pour tuer les trois gardes qui patrouillent en bas. Sortez du QG. Au nord et légèrement à l'ouest de l'objectif un, des débris vous permettent de sauter par dessus le grillage. Montez dans la tour et tuez les gardes restants sur la corniche. Redescendez et entrez dans l'entrepôt à munitions. Attention : un garde est juste derrière la porte. Tuez-le et descendez par l'échelle. Suivez le couloir et ouvrez la porte. Deux gardes sont dans la salle : un derrière le camion et l'autre juste à gauche de la porte. Sortez. Repérez deux gardes sur la carte, puis tuez-les. Entrez dans le petit bâtiment en face. Prenez l'ascenseur et tuez le garde qui vous attend à l'ouverture. Un autre ennemi se trouve à gauche de la pièce. Tuez-le. Ouvrez le sas. Avancez jusqu'à la prochaine salle sans y entrer. Tuez le garde au fond à gauche puis préparez vous à tuer un autre garde sur la droite. Ramassez les armes et continuez par le sas d'en face. Continuez tout droit. Montez à l'échelle. L'ogive se trouve en haut.

Mission 13 : La bombe / Tuer Ekk et trouver la bombe

Objectif :

1. Sécuriser la zone de déploiement d'Anya et des troupes alliées.

Sortez votre Dragunov. Détruisez une caméra sur la droite. Avancez un peu pour tirer sur le garde dans la tour. Entrez dans la base et tuez deux gardes. Entrez dans l'entrepôt et traversez-le. Tuez deux autres gardes dehors. Avancez le long du mur de gauche. Tournez pour tuez un garde. Entrez dans le premier baraquement. Tuez trois gardes et attendez les trois autres du deuxième baraquement. Sortez et utilisez le Dragunov pour tuer l'ennemi sur la plate-forme au fond à gauche. Montez sur la plate-forme et tuez le garde à l'autre bout. Avancez doucement et tuez le garde sur le balcon de la maison à droite. Abattez également celui devant la maison. Entrez dans la maison et prenez une seringue Médipack et des munitions. Montez par l'ascenseur et allez sur le balcon pour récupérer un AK 47. Sortez de la maison et faîtes le tour du petit bâtiment pour y entrer. Utilisez l'ascenseur. Tuez le garde en bas. Ouvrez le sas et tirez immédiatement pour tuer un garde. Avancez jusqu'à l'autre sas. Ouvrez-le. Tirez sur le garde en contre-bas. Un ennemi arrive par la gauche. Ayez de bons réflexes, et tuez -le. Descendez, ouvrez le sas et tuez un garde dans le couloir. Avancez. Faîtes attention aux deux gardes qui vous attendent dans des renfoncements. Entrez dans la prochaine salle et récupérez un Jackhammer et des munitions. Ouvrez le sas et tuez les deux gardes dans le couloir. Prenez le chemin de droite. Ouvrez le sas et tuez le garde. Ouvrez encore un sas et tuez encore un garde. Pour la troisième fois consécutive : ouvrez un sas et tuez les deux ennemis derrière. Restez dans cette salle. Quatre gardes, alertés par le bruit, vont arriver de la pièce voisine. Continuez votre chemin jusqu'à la pièce qui vous permet de monter. Ouvrez le sas et tuez le garde. Avancez, ouvrez un sas et tuez le garde. Appelez l'ascenseur et montez. Tuez les quatre gardes qui patrouillent dehors (soyez discret). Utilisez votre Dragunov pour tuer le garde sur la tour en face. Entrez dans l'entrepôt devant la tour. Sautez devant les caisses pour récupérer des flashbangs et des grenades. Sortez et tuez un garde qui patrouille près des baraquements. Récupérez une seringue Médipack et des munitions. Continuez à avancer vers les cheminées. Tuez un garde qui court vers vous. Avancez sans trop vous approcher de la base. Il va falloir tuer neuf ennemis de loin. L'un deux se trouve dans un bunker. Utilisez en priorité le Dragunov pour abattre celui-ci. Pour les autres, utilisez les grenades et servez-vous des flashbangs. Avancez tout droit et arrêtez-vous au niveau de la maison de droite derrière le bunker. Tuez les deux ennemis qui arrivent, puis nettoyez la cour des gardes restants (localisez-les sur votre carte). Entrez dans le bâtiment. Ouvrez la porte de gauche et tuez le garde qui devrait être de dos. Sortez dans la cour pour terminer la mission.

Mission 14 : La Bombe / Tuer Ekk et trouver la bombe

Objectifs :

1. Trouvez Ekk et tuez-la !
2. Localisez la bombe et neutralisez-la.

Repérez la porte de l'armurerie. Entrez-y pour récupérer des grenades, un M16 A2, un LAW 80 des munitions. Tuez le garde qui arrive par le conduit. Suivez ce conduit jusqu'à une autre salle où deux gardes sont postés (un au fond, un à gauche). Utilisez l'ascenseur. Tuez les six gardes de la salle et celui sur la passerelle (tirez à travers la fenêtre). Piratez l'ordinateur au fond de la pièce pour ouvrir la porte du bas. Sortez de l'armurerie et tuez les cinq gardes. Attention : Un tank est aussi présent. Ne l'approchez pas de trop près. Utilisez le LAW 80 pour le détruire. Ouvrez le sas, tuez le garde. Suivez les indications de Anya et prenez à droite. Avancez un peu. Une caméra se trouve au plafond juste devant la mitrailleuse de surveillance. Une autre se trouve après la bifurcation. Détruisez-les. Un Jackhammer et des munitions sont à prendre dans le bureau de gauche sous la deuxième caméra, et des flashbangs dans le dernier bureau à droite. Revenez vers la bifurcation. Allez dans le réfectoire et faîtes-vous repérer par la caméra au dessus de la porte. Un garde va apparaître dans la cuisine. En le tuant vous pouvez récupérer un Spas 12. N'oubliez pas de détruire la caméra ensuite. Ouvrez maintenant le sas en face du réfectoire. Tuez un garde. Ouvrez un deuxième sas et tuez deux gardes (un à gauche, l'autre à droite). Détruisez rapidement la caméra au dessus de la porte. Récupérez les armes, des mines de proximité et des munitions. Ouvrez le sas, tuez les deux gardes à l'intérieur, puis revenez dans la salle. Piratez l'ordinateur pour désactiver les mitrailleuses de surveillance pendant 45 secondes. Il faut maintenant faire vite. Continuez tout droit dans le sas. Sortez, tuez un garde sur la passerelle. Si le timing le permet, courez à l'échelle à l'autre bout de la pièce (celle qui monte), sinon revenez d'abord désactiver les mitrailleuses. Sur la plate-forme supérieure, entrez vite dans la salle devant vous. Tuez les deux gardes et piratez les ordinateurs. Cette fois, les mitrailleuses tirent sur les ennemis. Profitez de cela pour sortir et descendre tout en bas de la salle. Ouvrez le sas. Tuez deux gardes. Allez à gauche. Tuez un garde. Tournez à gauche, et tuez un garde. Continuez par ce couloir. Détruisez la caméra en haut à droite. Tournez à droite et tuez deux gardes dans les toilettes. Revenez là où était la caméra et tournez à droite. Utilisez Le panneau de droite pour ouvrir la porte. Appelez l'ascenseur. Des ennemis peuvent surgir pendant que l'ascenseur arrive. Soyez prêt à tirer. Utilisez l'ascenseur et ouvrez le sas en face. Détruisez la caméra de suite à droite et avancez. Tuez un garde. Ouvrez le sas, détruisez la caméra et tuez le garde à gauche. Au bout du couloir, détruisez une caméra. Tuez deux gardes à gauche. Plus loin, deux ennemis vous attendent dans des renfoncements. Tuez d'abord celui de droite, puis celui de gauche. Ouvrez le sas. Abattez les deux gardes en bas et continuez. Tuez les trois gardes dans la pièce suivante. Vous êtes maintenant dans une grande pièce. Tuez le garde au même niveau que vous et celui juste en dessous. Descendez deux échelles. Tuez deux gardes en bas. Descendez une échelle. Levez la tête et tuez un garde apparu en haut. Descendez ensuite tout en bas de la salle. Entrez dans le conduit puis montez à l'échelle au fond à gauche. Tuez deux gardes. Piratez l'ordinateur pour activer le système de refroidissement. Tuez les gardes qui arrivent. Descendez par l'échelle. Puis prenez le sas à gauche lorsque vous êtes face au conduit. Tuez un garde. Passez le sas et prenez la porte à gauche. Ekk se trouve dans la prochaine pièce. Des gardes sont avec elle. Pour tous les tuer, restez surtout très mobile. Profitez de la taille de la pièce pour vous éloigner des ennemis et les tuer de loin. Lorsque Ekk sera morte, Anya arrivera. Vous devez la couvrir pendant qu'elle désamorce la bombe. Un soldat allié viendra vous aider pour cela. Une fois la bombe désamorcée, il ne vous reste plus qu'à profiter de la séquence de fin du jeu.

SNIPER AVEC LES MITRAILLEUSES

Prenez les jumelles et zoomez sur votre ennemi. Ne bougez pas la souris et changez d'arme. Vous serez alors parfaitement positionné pour abattre l'ennemi.

TROUVER LE COLT ANACONDA

Dans le dernier niveau, allez à l'endroit où il y a deux passerelles qui descendent avec deux gardes en bas, et un autre qui sort d'une porte, plus un qui va sortir de la porte. Descendez les tuer, puis retournez-vous. Allez à gauche des caisses, suivez le petit passage et vous trouverez le Colt Anaconda, des mines de proximités, des "Medick Pack", des grenades et des munitions.

Project Nomads

© Focus / Radon Labs 2002

PLUS D'ARTEFACTS

Editez le fichier **slot?.n** qui se trouve dans le repertoire project nomadsrunsave. Ouvrez le fichier qui correspond à votre partie et cherchez la ligne **.setmaxartefacts** pour la changer en **.setmaxartefacts 6**

INVINCIBILITÉ

Dans le repertoire project nomads/run/save/, ouvrez un fichier de sauvegarde (slot#.n # étant le nom de votre sauvegarde) avec unéditeur de texte. Après l'avoir sauvegardé, cherchez les lignes suivantes et modifiez les comme suit, en ajoutant 1000

.setmaxenergy 1000.000000
.setenergy 1000.000000
.setarmor "fire" 1000.000000
.setarmor "coll" 1000.000000

Project Paradise

© Ikarion Software / Soft Enterprises

CODES DES NIVEAUX

HELLGATE
DREAM EVIL
DEMON
BLACK SUN
BOGART
FIRESPELL
PANDEMONIUM
CYBERSPACE

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur P pour faire une pause. Puis entrez l'un des codes suivants :

EVIL	Tous les power-ups
MAGIC	Tous les sorts
METAL	Toutes les armes
MIGHT	Le plein d'énergie

© The Indie Stone 2011

DUPLIQUER LES OBJETS

Lorsque vous faites un craft, mettez le jeu en pause grâce à l'icône en haut à gauche et cliquez sur l'objet obtenu. Vous aurez l'objet autant de fois que vous cliquerez. Attention au poids autrement votre personnage pourrait être blessé s'il porte trop d'objets.

Prototype

© Activision / Radical Entertainment 2009

FAIRE DU BODY SURF

Depuis le menu principal, allez dans la section des codes de triche du menu Bonus et faites : **Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas**. Vous débloquerez le coup du body surf et pourrez l'exécuter dans le jeu à tout moment.

NEW GAME +

Facile +

Terminez le jeu en Facile ou Normal pour pouvoir recommencer en conservant tous les pouvoirs et améliorations précédemment acquis.

Normal +

Terminez le jeu en Normal pour pouvoir recommencer en conservant tous les pouvoirs et améliorations précédemment acquis.

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu en Normal.

DÉFIS PLATINUM

Remportez l'or sur l'ensemble des défis du jeu pour accéder aux défis Platinum, beaucoup plus difficiles.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Tuez les militaires

Après la scène cinématique du début du jeu, vous vous retrouverez sur un grand chemin et vous vous ferez attaquer

par des militaires. Lisez les instructions qui apparaissent à l'écran et appuyez sur les touches d'attaque pour tuer les soldats qui vous tirent dessus. Ensuite, repérez la flèche qui s'affiche et courez jusqu'à la prochaine zone en suivant sa direction.

Après la courte scène, utilisez les mêmes touches et éliminez d'autres hommes armés éparpillés dans cet endroit. Consultez votre mini-carte se trouvant en bas à gauche de l'écran et repérez les points rouges qui représentent les ennemis. Eliminez-les puis courez jusqu'à la zone suivante.

A présent, vous devez détruire les tanks qui arrivent. Dès que vos bras se soient transformés en une grosse massue, foncez vers les tanks et attaquez-les. Deux coups suffisent pour détruire un char blindé. Une fois que les tanks sont détruits, repérez la flèche bleue et courez vers la section suivante. Effectuez des attaques simples et des attaques spéciales et éliminez les soldats ainsi que les molosses qui débarquent des immeubles.

Ensuite, suivez la flèche bleue et allez jusqu'au commandant des troupes. Appuyez sur les touches indiquées pour l'agripper et le consumer.

Mission 2 : Quittez le complexe de Gentek

Après la scène cinématique, votre objectif est d'échapper aux militaires et de quitter le complexe de Gentek. Pour cela, vous devez sauter par-dessus le portail et vous enfuir. Maintenez enfoncée la touche de saut puis relâchez-la pour bondir très haut. Ensuite, repérez la flèche bleue sur l'écran, regardez votre mini-carte et courez jusqu'au point de contrôle.

Après la scène, utilisez le mode de visée pour verrouiller l'hélicoptère et projetez la voiture vers votre cible Ignorez les militaires qui s'approchent et concentrez-vous sur l'hélicoptère. Ensuite, appuyez simplement sur la touche qui permet de courir et remontez le long du mur de l'immeuble. Repérez la flèche et votre objectif sur la mini-carte. Une fois que vous avez atteint le sommet du premier immeuble, atteignez le sommet du second qui se trouve quelques rues plus loin. Lorsque vous arrivez au sommet, d'autres hélicoptères apparaissent. Saisissez les machines de refroidissement se trouvant sur le toit, visez les hélicoptères et lancez-les.

Une fois que tous les hélicoptères sont détruits, vous allez consumer le soldat qui approche. Attendez simplement qu'il arrive et suivez les instructions apparaissant à l'écran puis appuyez sur les bonnes touches pour le consumer Ensuite, repérez la flèche qui apparait à l'écran et suivez-la jusqu'à l'appartement de votre soeur Dana. En arrivant sur les lieux, vous vous apercevez que les militaires ont encerclé toute la zone. Suivez alors la flèche et montez alors sur le toit de l'immeuble avoisinant. Consultez les informations fournies sur la métamorphose et apprenez comment changer de forme.

Donc, changez de forme et incarnez le soldat que vous avez consumé un peu plus tôt. Descendez du toit de l'immeuble en faisant attention aux gardes, avancez doucement jusqu'au rayon bleu devant la porte de l'appartement puis entrez.

Mission 3 : Cherchez des énoncés sur votre passé

Maintenant, vous devez trouver davantage d'infos concernant votre passé et rejoindre ainsi votre appartement. Pour cela, changez d'apparence et suivez l'objectif sur la mini-carte. Lorsque vous arrivez à l'appartement, approchez-vous du rayon lumineux et entrez.

Après la scène cinématique, vous serez attaqué par les marines. Vous devez empêcher les soldats d'utiliser leur radio afin d'appeler les renforts. Pour cela, repérez les cercles rouges qui se trouvent au-dessus de leurs têtes et attaquez-les avant qu'il ne soit trop tard. Ensuite, saisissez deux véhicules, visez et détruisez l'hélicoptère qui arrive.

Par la suite, un autre hélicoptère arrive. Vous devez vous rendre à sa destination avant qu'il ne l'atteigne. Par conséquent, repérez la flèche bleue sur l'écran et courez jusqu'à la zone suivante. Repérez le soldat qui porte un lance-roquettes et rejoignez-le. Tuez-le, prenez le lance-roquettes et détruisez le tank. Ensuite, repérez la personne qui

a tenté de vous tuer et rattrapez-la avant qu'elle ne s'échappe. Épinglez l'homme en question et consumez-le.

Après la scène cinématique, éliminez tous les militaires qui débarquent ou changez simplement d'apparence et fuyez la zone.

Mission 4 : De l'autre côté du miroir

A présent, entrez dans le menu " pause " et ouvrez la grande carte. Le point jaune sur la carte représente votre prochain objectif pour continuer l'histoire. Les autres points verts en forme de diamants représentent les évènements que vous devez accomplir pour gagner des points d'évolution qui vous permettent d'acheter de nouvelles améliorations.

Maintenant, atteignez l'appartement de Dana et montez sur le toit. Entrez dans le spectre jaune et accédez au menu. Achetez l'amélioration Pouvoir Bouclier, les améliorations de déplacement, de survie et de combat. Si vous êtes à court de PE (points d'évolution), effectuez les évènements qui se trouvent à proximité. Une fois que vous avez acheté toutes les améliorations, appuyez sur la touche qui permet de commencer la mission.

D'abord, suivez la flèche et rejoignez le complexe de Gentek. Lorsque vous vous approcherez de la cible, il est quasiment impossible de continuer sans changer de forme. Par conséquent, changez d'apparence et courez jusqu'à l'entrée du complexe. Avancez à droite de l'entrée, repérez le commandant de l'armée et consumez-le. Faites attention aux détecteurs viraux qui peuvent détecter votre présence même en étant métamorphosé.

Après la scène cinématique montrant les souvenirs de votre dernière victime, sortez rapidement du complexe et détruisez les hélicoptères. Cachez-vous pendant quelques instants jusqu'à ce que le calme revienne puis revenez et entrez dans le complexe sans vous faire repérer.

Mission 5 : Echappez aux Molosses

Après la scène cinématique, quittez rapidement cet endroit, suivez la flèche bleue et rejoignez la base militaire. Courez rapidement jusqu'à la base, montez sur le toit et rejoignez le spectre bleu.

Une fois à l'intérieur de la base, tuez les militaires jusqu'à ce que les Molosses apparaissent. Prenez alors une arme (ou un autre objet) et attaquez votre ennemi. Lorsqu'il est assommé, agrippez-le et consumez-le. Après l'acquisition d'une nouvelle arme, utilisez-la pour éliminer les nombreuses vagues de Molosses qui arrivent. Attaquez-les et bloquez leurs attaques avec le Pouvoir Bouclier (ou esquivez simplement ces attaques en vous déplaçant).

Lorsque vous aurez éliminé assez de Molosses, votre objectif sera de détruire les réservoirs d'essence. Pour cela, ignorez désormais vos assaillants, montez au-dessus des réservoirs et attaquez les bouchons à l'aide de vos griffes. Aussi, vous pouvez prendre un lance-roquettes et tirer sur les réservoirs. Une fois que les six réservoirs sont détruits, la mission s'achève.

Mission 6 : La Roue de la Chance

A présent, effectuez des évènements pour gagner davantage de PE et achetez de nouvelles améliorations. Achetez l'amélioration Assimilation furtive et Apis de pointe en particulier. Ensuite, rejoignez l'immeuble qui contient le spectre jaune et commencez la mission.

Maintenant, suivez la flèche et approchez-vous de l'appartement de Karen Parker. Changez d'apparence, faufilez-vous discrètement entre les militaires et accédez à l'appartement.

Après la scène cinématique, suivez la flèche bleue et repérez le militaire que vous devez consumer. Éliminez les soldats et les Molosses qui vous bloquent le chemin et consumez le soldat en question.
Par la suite, repérez le point bleu sur la mini-carte et dirigez-vous vers la base militaire. Repérez le commandant à

l'entrée de la base, effectuez une Assimilation furtive et changez ainsi d'apparence. Ensuite, entrez dans la base et repérez le conducteur des véhicules blindés. Approchez-vous de lui, effectuez une Assimilation furtive puis quittez la base.

A présent, approchez-vous du véhicule blindé et entrez. Conduisez-le jusqu'à la première zone de combat. Eliminez les soldats ennemis grâce à la mitrailleuse et détruisez les tanks qui vous attaquent en leur lançant des obus. Ensuite, suivez la nouvelle cible et dirigez-vous vers le nid infecté. Tirez sur l'immeuble et détruisez-le. Par la suite, approchez-vous simplement de l'entrée de l'appartement de Karen pour qu'elle embarque avec vous. Quittez cette zone, suivez le chemin indiqué sur la mini-carte et emmenez Karen jusqu'à la cachette.

Mission 7 : Un nouvel ordre

Dès que vous êtes prêt à poursuivre la mission suivante, dirigez-vous vers le laboratoire de Karen. Changez d'apparence pour ne pas vous faire repérer et accédez à l'appartement. Ensuite allez jusqu'à la zone suivante et repérez les réservoirs d'eau génétique.

En fait, vous devez détruire les réservoirs infectés avant qu'ils n'éclosent. Donc, vous devez être rapide et efficace. Eloignez-vous si nécessaire pour inverser le processus puis retournez rapidement et détruisez le réservoir d'eau. Continuez à collecter les informations génétiques jusqu'à ce que la jauge qui se trouve à droite se remplisse.

A présent, allez vers le spectre bleu se trouvant sur le toit de l'immeuble puis continuez à récolter du matériel génétique dans l'immeuble infecté. Pour cela, descendez dans la rue et ramassez les boules énergétiques jaunes. Faites attention aux différentes attaques des Molosses, des hélicoptères ou celles des véhicules militaires. Si vous êtes encerclé, détruisez quelques véhicules, éliminez quelques ennemis puis reprenez la collecte. Une fois que la jauge est pleine, la mission s'achève.

Mission 8 : Un vaste Complot

Maintenant, ignorez la bataille qui fait rage entre les Molosses et les militaires et dirigez-vous rapidement vers l'appartement de Dana. Montez sur le toit, entrez dans le spectre jaune et commencez la nouvelle mission.

Avant de descendre du toit, changez d'apparence et transformez-vous en soldat. Ensuite, approchez-vous de la base et entrez. Avancez rapidement dans la cour pour éviter les détecteurs viraux et repérez le commandant Blackwatch. Approchez-vous de lui par derrière et effectuez une Assimilation furtive pour ne pas attirer l'attention.

Maintenant, quittez la base militaire et repérez la patrouille qui est en train de s'approcher de la planque de Dana. Pour cela, localisez les points rouges sur la carte et atteignez-les rapidement. Détournez un tank, détruisez les troupes aériennes en leur envoyant des missiles, ou en leur projetant des voitures. Lorsqu'une patrouille est éliminée, allez rapidement vers la suivante et effectuez la même opération. Vous pouvez aussi récupérer des lance-roquettes et détruire ainsi d'autres tanks ennemis. Vous pouvez aussi rester à bord du blindé et détruire tous les véhicules et les hélicoptères ennemis. Lorsque vous aurez nettoyé la zone, votre objectif sera atteint.

Vous devez désormais détruire trois groupes de patrouilleurs qui sont déjà en route vers l'appartement de Dana. Vous devez faire vite car vous n'avez que 25 secondes pour en venir à bout. Donc, il vaudrait mieux vous déplacer à pieds pour atteindre rapidement les groupes d'ennemis. Ensuite, détournez un blindé et détruisez les autres véhicules.

Mission 9 : Dans la toile

Avant de continuer la mission, effectuez des évènements et d'autres missions pour gagner des PE supplémentaires. Achetez les améliorations disponibles, allez sur le toit de l'appartement de Dana et commencez la mission.

D'abord, empêchez les militaires de découvrir la planque de Dana et détruisez les détecteurs viraux. Sortez vos griffes,

sautez rapidement sur le toit et détruisez le premier détecteur. Ensuite, éliminez tous les soldats et dirigez-vous vers le second détecteur. Prenez un lance-roquettes, ou utilisez vos griffes, et détruisez-le.

Ensuite, rejoignez le troisième détecteur, quelques rues plus loin, et détruisez-le. Détruisez aussi les hélicoptères qui arrivent et tous les ennemis qui le protègent. Repérez ensuite les autres détecteurs sur la carte, éliminez les militaires qui les entourent et détruisez-les.

Mission 10 : Le monde transformé

Allez à l'appartement de Dana, traversez le spectre jaune et commencez la mission. Changez alors d'apparence, repérez la cible sur la mini-carte et atteignez ainsi le Nid.

A présent, cherchez un commandant parmi les survivants et assimilez-le. Ensuite, quittez cet endroit et atteignez celui qui est marqué sur la mini-carte. Montez sur le toit jusqu'au spectre bleu et commencez à saboter les détecteurs viraux. Pour cela, changez d'apparence, approchez-vous du détecteur et appuyez sur les séquences de touches qui s'affichent à l'écran. Si vous appuyez correctement sur les touches, le détecteur sera saboté. Sinon, fuyez rapidement et revenez plus tard pour recommencer l'opération. Sabotez les quatre détecteurs pour atteindre l'objectif.

Une fois que cette tâche est accomplie, retournez vers le Nid en suivant la flèche et appelez Mc Mullen. Après la scène cinématique, vous devez fuir les militaires. Pour ce, attaquez tous ceux qui vous tirent dessus et éliminez-les pour gagner des Points d'Evolution. Si vous êtes blessé, ou mourant, fuyez simplement cet endroit pour clore la mission.

Mission 11 : Courser

Maintenant, vous devez retrouver Karen Parker dans son laboratoire pour en savoir plus sur ses travaux. Repérez l'emplacement sur la mini-carte et atteignez-le. Changez d'apparence juste avant d'arriver pour ne pas vous faire repérer par les soldats. Ensuite, rejoignez le nid infecté en suivant la flèche bleue, montez sur le toit et entrez ainsi à l'intérieur. Commencez à collecter du matériel génétique jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que le Capitaine arrive.

Maintenant, vous devez affronter le capitaine Cross et le battre. Sortez vos griffes, foncez-lui dessus et attaquez-le. Lorsque vous êtes dans sa ligne de mire, esquivez rapidement son tir ou équipez-vous du bouclier pour vous protéger. Reprenez ensuite les assauts. Aussi, lancez-lui des projectiles pour qu'il cesse de vous viser. Après quelques échanges de coups, votre ennemi détruit quelques nids et en libère plusieurs monstres. Eliminez-les le plus rapidement possible puis occupez-vous de Cross. Attendez qu'il vous vise, esquivez son tir puis attaquez-le aussitôt. Répétez cette technique plusieurs fois de suite jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez en prison et vous n'avez plus accès à vos pouvoirs. Toutefois, votre force et votre vitesse sont restées intactes. Par conséquent, vous pouvez directement quitter cet endroit et vous métamorphoser par la suite pour éviter les soldats. Ou alors, tuez un soldat, prenez son arme et éliminez ceux qui arrivent en renfort. Saisissez un véhicule, visez les hélicoptères et lancez-le pour détruire les appareils.

Mission 12 : Confession

A présent, allez simplement à l'appartement de Dana, montez sur le toit et traversez le spectre. Une scène cinématique se déclenche après laquelle vous retournerez au mode libre. C'est l'occasion d'effectuer des évènements pour gagner quelques points d'évolution. Achetez aussi les améliorations que vous n'avez pas pu acquérir auparavant. Ensuite, repérez l'étoile jaune sur la carte et atteignez-la pour commencez la mission suivante.

Mission 13 : Sur le billard

A présent, vous devez aller à la morgue du Dr. Regland. Pour cela, suivez simplement la flèche bleue et entrez. Après la scène, sortez et repérez les troupes fantômes de Blackwatch. Ensuite, repérez le tank et détournez-le pour assimiler le commandant.

Ensuite, quittez cet endroit et allez vers la nouvelle zone. Maintenant, sortez le grand jeu et détruisez tous les véhicules de l'armée qui se trouvent dans la rue. Détruisez les blindés, les hélicoptères et les détecteurs viraux volants. Aussi, vous devez faire face aux Molosses qui peuvent vous attaquer. Après quelques minutes, vous atteignez votre objectif et vous devez assimiler un autre commandant à l'intérieur d'un autre blindé.

Par conséquent, repérez-le, rejoignez-le et détournez-le avant que le commandant ne décède. Si ce dernier rend l'âme, la mission échouera.

Mission 14 : Le corps dérobé

Maintenant, retournez à la morgue et approchez-vous de l'entrée. Changez d'apparence, montez les marches sans vous faire repérer et commencez la mission. Après la scène, quittez la morgue et changez d'apparence pour ne pas vous faire repérer. Trouvez un tank à quelques rues de votre emplacement, détournez-le et retournez discrètement à la morgue. Essayez de ne pas attirer l'attention ; n'écrasez pas des militaires et conduisez doucement jusqu'à la morgue.

Ensuite, conduisez le blindé et allez au nord de la ville jusqu'à la base militaire abandonnée. Faites attention aux soldats, ne les écrasez pas (encore) et conduisez doucement.

En arrivant à la base abandonnée, vous devez protéger le docteur en attendant qu'il achève les opérations qu'il est en train d'effectuer. Pour cela, empêchez les monstres de détruire le mur du labo et éliminez-les. Prenez les armes qui se trouvent par terre et tirez-leur dessus puis attaquez-les au corps à corps. Détruisez les Molosses grâce aux lance-roquettes éparpillés et empêchez-les de détruire le mur pendant quelques minutes.

Une fois que cet objectif est atteint, éliminez les monstres restants puis reprenez le tank. Cette fois, vous devez retourner à la morgue et éviter les attaques des tentacules. Lancez des missiles sur les appendices pour les détruire et poursuivez votre chemin jusqu'à l'entrée de la morgue. Faites attention aux militaires, n'attirez pas l'attention et atteignez le cercle bleu.

Mission 15 : Impératif biologique

A présent, sortez du blindé et changez rapidement d'apparence. Allez à l'entrée de la morgue et poursuivez la mission suivante.

Dès que vous réapparaissez, changez de forme et descendez du toit, un peu plus loin de la base. Entrez dans la base militaire et assimilez furtivement le pilote de l'hélicoptère. Ensuite, approchez de l'hélico et entrez. Apprenez à piloter, lisez les instructions qui s'affichent en haut à gauche de l'écran et survolez la zone. Allez jusqu'aux détecteurs viraux se trouvant sur les immeubles qui sont plus loin. Visez-les, sélectionnez les missiles et détruisez-les. Ensuite, fiez-vous à la jauge qui s'affiche en haut à droite de l'écran et déplacez-vous pour vous approcher des réservoirs d'eau infectée. Lorsque vous visez un réservoir la jauge se remplit. Appuyez sur le bouton pour effectuez un scan.

Ensuite, faites atterrir l'hélico et repérez le Molosse que vous devez assimiler. Attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit assommé, saisissez-le et appuyez sur la touche d'assimilation pour lui injecter le contenu de la seringue. Par la suite, reprenez l'hélicoptère et survolez la zone. Poursuivez le Molosse que vous venez d'injecter, repérez son nouvel emplacement et descendez de l'hélicoptère. Assommez-le à nouveau, agrippez-le et assimilez-le. Vous obtenez ainsi de nouveaux pouvoirs.

Mission 16 : La porte dans le mur

A présent, achetez les améliorations restantes puis allez sur le toit de l'appartement de Dana. Après la scène cinématique, Dana est kidnappée par le chef des Molosses et vous devez le poursuivre. Ne le laissez pas s'échapper, courez derrière lui et sautez pour vous rapprocher davantage. Essayez de changer d'apparence pour ne pas attirer l'attention et poursuivez-le.

Après quelques minutes de poursuite, le chef de la meute appelle les renforts et vous serez attaqué par plusieurs Molosses. Sortez alors votre nouvelle lame, attaquez-les et éliminez-les rapidement.

Une fois que ces créatures sont achevées, reprenez la poursuite de leur chef et essayez de le rattraper sur le toit de la construction.

Mission 17 : Première et dernière chose

Avant de poursuivre cette mission, effectuez des évènements et achetez de nouvelles améliorations. Ensuite, repérez l'étoile jaune sur la carte et approchez-vous de la morgue. Changez d'apparence, entrez dans le spectre et commencez la mission.

Après la scène, suivez la flèche bleue et allez dans la zone infectée. Lorsque vous arrivez sur place, le chef de la meute fait son apparition et vous affronte. Sortez votre lame, attaquez-le plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit assommé. A ce stade, une marque s'affiche au-dessus de sa tête, agrippez-le et tentez de l'assimiler. Ce dernier vous en empêche, vous repousse et s'enfuit.

Suivez-le jusqu'au nid infecté et montez sur le toit. Sortez à nouveau votre lame, effectuez des combos et découpez les Molosses qui vous barrent la route. Tentez d'esquiver leurs attaques puis reprenez les assauts.

Ensuite, vous devez emmener le chef de la meute vers la base militaire abandonnée. Pour cela, quittez cet endroit et suivez la flèche bleue. Toutefois, gardez un oeil sur la jauge d'intérêt qui se trouve en haut, à droite. Si le chef de la meute commence à se désintéresser, attaquez-le pour que la jauge se remplisse. Si vous êtes `votre tour attaqué par les militaires, n'hésitez pas à détourner un blindé et à tuer tous ceux que se mettent en travers de votre chemin. Attirez-le jusqu'à la base militaire, entrez et préparez-vous à le combattre. Sortez votre lame, esquivez ses attaques et ripostez lorsqu'il s'arrête. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'il soit achevé. Une fois qu'il est mort, la mission se termine.

Mission 18 : le premier monstre

A présent, retournez à la morgue et entrez. Après la scène cinématique, vous vous retrouvez sur le toit d'un immeuble, en face de la base militaire. Descendez simplement du toit et entrez dans la base. Attaquez le premier molosse et assimilez-le lorsque l'icône apparait au dessus de sa tête. Maintenant que vous avez acquis une nouvelle compétence, utilisez-la pour assimiler les personnes infectées.

D'abord, repérez le militaire infecté (en surbrillance), saisissez-le et assimilez-le. Ensuite, quittez cette base et dirigez-vous vers la suivante. Si vous entrez sous l'apparence d'Alex, vous ne pourrez pas assimiler assez de soldats et vous serez rapidement tué. Par conséquent, il est préférable de réaliser la tâche furtivement. D'abord, prenez l'apparence d'un soldat avant d'approcher la base. Ensuite, activez la nouvelle compétence et repérez les soldats infectés. Approchez-vous d'eux doucement et par derrière et effectuez une assimilation furtive. N'entrez pas dans la base pour éviter les détecteurs viraux, tournez plutôt autour de cette dernière. Repérez d'autres soldats infectés, assimilez-les furtivement et remplissez la jauge afin de connaître l'emplacement de Dana.

A présent, suivez le marqueur bleu et montez sur le toit de l'immeuble. Sortez votre lame, attaquez le chef des Molosses et assimilez-le. Après la scène cinématique, la mission s'achève.

Mission 19 : Construire l'avenir

Rejoignez l'étoile jaune qui se trouve sur le toit d'un immeuble et commencez la mission suivante. Ensuite, vous devez protéger le blindé thermique. Pour cela, prenez l'apparence d'un militaire et détournez un autre blindé. Escortez le tank thermique le long des routes et protégez-le des Molosses enragés. Faites attention à ne pas tirer sur le tank en question et essayez de le protéger jusqu'à ce qu'il lance ses trois missiles sur les trois différents nids infectés.

Lorsque vous atteindrez le troisième nid, vous devez sécuriser toute la zone pour permettre au tank de tirer. Pour cela, quittez votre véhicule, sortez votre lame et déchiquetez tous les ennemis.

Après la scène cinématique, approchez-vous du char et montez. Visez le nid infecté et tirez pour le détruire. Ensuite, conduisez-le et atteignez le dernier grand nid, à quelques rues de cet endroit. Eliminez les Molosses et les tentacules qui apparaissent sur la route, accédez à la grande cour et tirez sur le nid.

Mission 20 : Affrontez le Molosse suprême

Après la scène cinématique, vous allez affronter le Molosse suprême. Pour cela, sortez votre lame et mettez votre armure. Au début du combat, attaquez le Molosse suprême et infligez-lui un maximum de dégâts pour l'assommer. A ce moment, montez sur son dos en appuyant sur la touche qui permet de le saisir et appuyez de façon répétitive sur la touche qui s'affiche à l'écran avant qu'il ne vous projette au loin.

Après un deuxième accrochage, votre ennemi fait appel à ses compagnons et aux tentacules. Par conséquent, éliminez d'abord les autres créatures et ignorez les appendices dans un premier temps. Après quelques instants, les troupes militaires débarquent sur les lieux. A ce moment, détournez un blindé et détruisez les tentacules. Ensuite, utilisez le tank et attaquez le chef des Molosses à nouveau. Lorsqu'une icône bleue apparait au dessus de sa tête, ne quittez pas le tank et continuez à lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il soit mort.

Mission 21 : Tels des dieux

Après avoir effectué quelques évènements, repérez l'étoile jaune sur la carte et atteignez-la. Après la scène cinématique, suivez la flèche bleue, montez sur le toit de l'immeuble désigné et atteignez le point de contrôle.

Regardez l'immeuble avoisinant et repérez l'hélicoptère que vous devez infiltrer. Incarnez un soldat, sautez vers l'immeuble suivant et montez dans l'hélicoptère.

A présent, pilotez l'appareil jusqu'à l'endroit désigné et atterrissez pour faire monter le premier groupe de soldats. Ensuite, survolez la zone et rejoignez le nid infecté. Lancez deux ou trois missiles thermiques et détruisez ainsi le nid. Par la suite, changez d'arme et éliminez les cibles mobiles telles que les Molosses et les zombies.

Une fois que la zone est sécurisée, rejoignez le prochain point bleu et attaquez les tentacules qui jaillissent du sol. Le meilleur moyen pour détruire ces tentacules est de les attaquer de loin. En effet, gardez vos distances et restez en mouvement pour ne pas être atteint par les véhicules qu'elles lancent dans votre direction et harassez-les à coups de bombes. Continuez à bombarder les vagues de tentacules jusqu'à ce que la zone soit sécurisée.

Ensuite, dirigez-vous vers le prochain point de rencontre et embarquez d'autres soldats. Allez au second point, qui se trouve près du pont, et évacuez les hommes qui s'y trouvent. Survolez ensuite la zone et rejoignez la base pour l'infiltrer.

Après la scène cinématique, vous serez contraint d'éliminer tous les soldats qui se trouvent dans la base. Par conséquent, prenez d'abord une arme, visez les hommes armés qui vous encerclent et éliminez-les. Après quelques minutes, des super-soldats feront surface et ne vous feront aucun cadeau. Le meilleur moyen de les battre est d'utiliser la lame, ou d'effectuer une contre attaque lorsqu'ils vous saisissent. Après l'élimination de la première vague de super-soldats, une seconde vague contenant davantage de membres apparait. Effectuez les mêmes types d'attaques, ou prenez des armes lourdes et tirez sur ces surhommes pour les exploser. Lorsque l'intérieur de la base est sécurisé, prenez votre arme favorite et sortez.

En sortant, vous affronterez également plusieurs militaires. Mitraillez-les ou détournez un blindé et détruisez tout sur votre passage. Sinon, si vous êtes gravement blessé, fuyez simplement la base pour clore le chapitre.

Mission 22 : un rêve d'Armageddon

Maintenant, rejoignez l'étoile jaune sur la carte et commencez la mission. Votre objectif est désormais d'empêcher le déploiement des Hémotoxines. Pour cela, sortez votre lame et détruisez les pompes qui propagent cette toxine. Ou alors, détournez un hélicoptère ou un tank et bombardez-les. Suivez les marques rouges sur la carte, trouvez les pompes et détruisez-les par tous les moyens. Faites attention aux super-soldats et dégommez-les grâce à votre lame. Une fois que les neuf pompes sont détruites, une armée de soldat vous attaque. Eliminez-les ou fuyez.

Mission 23 : Le monde libéré

A présent, effectuez les évènements éparpillés sur la carte pour ramasser un max de PE et achetez de nouvelles améliorations. Dès que vous êtes prêt, rejoignez le spectre jaune et commencez la mission suivante.

Changez d'apparence, rejoignez la base militaire et assimilez le commandant des troupes. Par la suite, entrez dans le tank qui se trouve à proximité et escortez la machine d'Hémotoxine jusqu'à Time Square. Repérez les Molosses qui approchent et bombardez-les. Sécurisez à chaque fois le passage pour que la machine puisse avancer et atteindre Time square. De temps à autre, les tentacules d'Elizabeth Green font surface et projettent des véhicules. Visez-les rapidement et détruisez-les pour que la machine d'Hémotoxine subisse le minimum de dégâts.

Mission 24 : chose à venir

Une fois que vous aurez atteint cet objectif, descendez jusqu'au spectre jaune et commencez la mission. Vous devez ensuite forcer Elizabeth Greene à sortir. Pour cela, défendez la machine le temps qu'elle finisse de répandre l'Hémotoxine. Donc, prenez un tank, avancez devant l'accès nord et bombardez les Molosses qui approchent. Sécurisez le flanc nord puis occupez-vous des autres flancs. Repoussez trois autres vagues de Molosses, défendez la machine et détruisez les tentacules qui ressortent. Une fois que toutes les créatures sont achevées, Elizabeth Greene émerge du sol.

Mission 25 : Battez Elizabeth Greene

Pour battre ce monstre, vous devez utiliser votre lame ou emprunter un véhicule militaire. N'utilisez pas votre armure car vous devez planer pour vous approcher rapidement de la cible. Attaquez rapidement les deux membres et la colonne de la bête jusqu'à ce que les trois petites jauges qui se trouvent sous la barre de vie d'Elizabeth soient vides. Faites attention aux Molosses et aux zombies enragés qui vous attaquent sans cesse et éliminez-les pour remplir votre jauge de santé. Une fois que les trois membres du monstre sont découpés, attaquez sans cesse la tête de ce dernier pour lui infliger un maximum de dégâts.

Ensuite, les forces militaires arrivent sur les lieux et vous aident à éliminer ce boss. Détournez rapidement un tank et visez les membres du monstre pour l'assommer et le faire tomber. A ce moment, visez la tête posée sur le sol et lancez un max de missiles. Si le tank que vous utilisez est détruit, détournez-en rapidement un autre et poursuivez votre mission de destruction. Il est préférable de toujours utiliser les véhicules militaires car ils infligent d'importants dégâts et vous protègent des assauts des Molosses en même temps.

Mission 26 : Choc et respect

Lorsque vous aurez acheté les améliorations restantes, rejoignez l'étoile jaune et commencez la mission. D'abord, avancez simplement vers le point bleu qui se trouve sur la carte et rejoignez le complexe de fabrication des

Hémotoxines.

Détournez un blindé, visez les machines et détruisez-les. Faites attention aux vagues de soldats qui vous attaquent et aux super-soldats puis détruisez ces machines. Détournez constamment les chars blindés car, si vous restez à pied, la fumée vous fera perdre constamment des points de santé. Une fois que ces huit machines sont détruites une scène cinématique se déclenche.

Mission 27 : Le dernier homme

Après la scène cinématique, allez au point bleu et rejoignez le premier point de ravitaillement des hélicoptères.

En effet, vous devez empêcher Taggart de s'enfuir par la voie aérienne. Pour cela, vous devez détruire tous les hélicoptères qui se trouvent dans le carré bleu de Manhattan. Le meilleur moyen pour le faire est de les bombarder avec un lance-missiles. Par conséquent, éliminez l'un des soldats portant ce genre d'armes et récupérez son équipement. Repérez les hélicoptères représentés par des points rouges sur la mini-carte, visez-les et détruisez-les avant qu'ils ne puissent s'enfuir. Essayez d'agir rapidement pour qu'aucun hélicoptère ne s'échappe.

Une fois que le premier point de ravitaillement est sécurisé, rejoignez le second point se trouvant à quelques immeubles. Détruisez les appareils qui se trouvent sur les quatre immeubles voisins puis rejoignez le troisième point de ravitaillement.

Repérez cinq hélicoptère éparpillés sur la mini-carte, trouvez un lance-roquettes et explosez les engins pour atteindre votre objectif et clore cette mission.

Mission 28 : Deux billets

Après avoir acheté de nouvelles améliorations et le commencement de la mission, suivez la flèche bleue et rejoignez la base militaire où se cache Taggart. Détournez un char blindé, bombardez l'entrée de la base et entrez. Visez l'immeuble et lancez un tonnerre de missiles avant que le tank n'explose. Ensuite, détournez un autre blindé et poursuivez le bombardement jusqu'à ce que la base soit détruite. Faites attention aux super soldats, mettez votre armure pour ne pas subir d'importants dégâts et neutralisez-les.

Après que la base soit détruite, Taggart va tenter de s'enfuir. Quittez alors votre tank et poursuivez-le le long des routes. Lorsqu'il s'arrête, trois chars militaires arriveront sur les lieux du combat et tenteront de le protéger. Attaquez-les avec votre lame ou détournez l'un d'eux et détruisez les autres avec.

Ensuite, poursuivez le tank de Taggart et courez jusqu'à ce qu'il s'arrête une seconde fois. Refaites la même chose, détournez un tank et détruisez tous le convoi militaire qui tente de protéger votre cible.

Ce dernier effectuera un dernier arrêt plus loin et une dernière tentative de fuite s'en suivra. Il va essayer de traverser le pont. Partez rapidement à ses trousses, sprintez et détournez son tank avant qu'il n'atteigne le pont. S'il arrive au pont avant qu'il ne soit assimilé, la mission échouera.

Mission 29 : Battez le Molosse suprême

Ce dernier combat est assez long et difficile car le Molosse suprême est très coriace et possède une attaque capable de vous éliminer en un seul coup. Pour en venir à bout, effectuez des attaques lointaines avec votre lame et essayez de garder vos distances. Si le boss est toujours sur ses gardes, changez d'attaque et effectuez un combo au sol. Lorsqu'il lève ses deux bras vers le ciel, fuyez rapidement cet endroit car il va effectuer son attaque mortelle.

Après avoir encaissé quelques unes de vos attaques, le Molosse suprême sera assommé. Appuyez alors sur la touche qui permet de saisir le monstre puis sur celle qui s'affiche à l'écran pour lui infliger un maximum de dégâts. Si votre

barre de santé est presque vide, fuyez et dégommez des militaires pour la remplir. Ensuite, retournez à vos assauts et faites gaffe à son attaque mortelle.

Après la courte scène cinématique montrant des militaires en action, vous avez environ trois minutes pour battre le Molosse suprême. Heureusement qu'il devient plus vulnérable et faible durant ce laps de temps. Par conséquent, soyez rapide et effectuez des combos puissants pour l'assommer rapidement. Enfin, montez sur son dos et attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit achevé. Félicitations ! Vous venez de clore le dernier chapitre du jeu.

Psi-Ops : The Mindgate Conspiracy

© Midway 2005

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Dans le futur, quand vous aurez un problème psychologique ou tout simplement un petit mal de tête, l'armée viendra sonner chez vous pour vous inviter à la suivre. Quelques heures plus tard, vous vous retrouverez en train de croupir au fond d'une cellule sans aucune porte de sortie... Enfin, c'est ce qu'ils croient. Ainsi, si vous avez décidé, vous aussi, de vous enfuir de l'enfer de Psi-Ops, ce petit guide pourra peut-être vous être utile. Et n'oubliez pas que votre plus précieux allié reste et restera à tout jamais votre cerveau.

Note : Cette solution a été réalisée en mode Facile. De plus, la recherche des Nains de jardin (pour obtenir des missions supplémentaires) n'a pas été un objectif majeur sachant que les codes pour obtenir lesdites missions vous sont proposés dans une des astuces rattachées au jeu.

Mission 1 : Bienvenue dans le réseau

Après les diverses cinématiques, sortez de votre cellule puis allez éliminer les deux gardes qui se trouvent un peu plus loin. Privilégiez une approche silencieuse (en vous accroupissant) pour en venir à bout sans vous faire toucher. Continuez ensuite jusqu'au bout du couloir puis pénétrez dans la pièce de gauche pour trouver **12 balles de pistolet** et une **Trousse médicale**. Actionnez à présent le bouton rouge sur la console de gauche pour désactiver les lasers bloquant la lourde porte blindée. Sortez de la pièce, revenez en arrière et pénétrez dans la cellule n° 6 pour trouver une **Trousse de secours**. Vous trouverez une autre **Trousse de secours** dans la cellule n° 9. Ouvrez ensuite la double porte que vous venez de débloquer puis éliminez les gardes qui patrouillent en bas. Ramassez les munitions sur les corps des soldats et allez actionner le bouton rouge de la console qui se trouve au centre de la pièce pour désactiver les lasers qui bloquent une autre double porte. Ouvrez maintenant cette dernière. Une fois sur la passerelle métallique, descendez par la gauche puis allez patauger dans l'eau pour trouver un **Fusil à pompe**. Vous pourrez aussi ramasser **12 balles de pistolet** qui se trouvent sur la plate-forme en face de vous. Continuez votre chemin en tuant le garde qui se trouve dans le couloir. Avancez puis passez la porte sur votre gauche. Ouvrez la porte de droite et ramassez la **Trousse de secours**. Sortez de la pièce, prenez à droite puis prenez le passage de gauche au bout du couloir. Avancez, tuez le garde qui se trouve dans la pièce du fond et ramassez le **Passe de la réserve**. Sortez de la pièce et revenez dans la dernière salle où vous avez trouvé la trousse de secours. Ouvrez la porte pour assister à une cinématique au terme de laquelle vous bénéficierez de votre premier entraînement via un flash-back.

A propos de ce premier entraînement, je précise que si vous avez du mal à venir à bout de la dernière épreuve (celle où vous devez éliminer un certain nombre d'ennemis), il vous faudra utiliser votre pouvoir télékinésique pour faire léviter les gardes puis les tuer avec votre arme.

De retour au temps présent, ramassez les **deux Recharges Psi** qui sont à gauche puis sortez de la pièce. Dans le couloir, prenez à gauche, passez la double porte puis descendez l'escalier. Tuez le garde qui patrouille et allez ouvrir la porte au fond du couloir grâce au passe que votre contact vous a remis. Avancez, ramassez la **Fiole Psi**, éliminez tous les gardes qui sont en contrebas puis ramassez les **12 balles de pistolet** qui traînent sur une caisse en bas de l'escalier. Vous trouverez également une **Recharge Psi** derrière le tas de caisses. Passez la passerelle métallique, ramassez la **Fiole Psi** devant vous puis allez prendre la **Trousse médicale** ainsi que la **Recharge Psi** qui sont un peu plus loin à gauche. Descendez l'échelle et allez actionner les deux leviers sur votre droite. Ceci fait, remontez à l'étage et préparez-vous à affronter quelques gardes. Passez la double porte en fer qui est sur votre droite, en haut de

l'escalier, puis allez au niveau de la porte blindée tout au bout du couloir pour assister au deuxième entraînement télékinésique. Une fois de retour dans le présent, ouvrez la porte, tuez les gardes et continuez à avancer. Un peu plus loin, montez à l'échelle qui se trouve à droite (par laquelle descend un garde) pour atteindre une plate-forme où se trouve une **Recharge Psi**. Redescendez, ouvrez la porte blindée au bout du couloir, tuez les deux gardes qui patrouillent puis passez l'unique porte disponible. Continuez jusqu'à arriver dans une salle où vous devrez actionner un interrupteur. Ramassez la **Trousse médicale** ainsi que la **Recharge Psi** sur l'armoire (grâce à vos pouvoirs) puis éliminez le laborantin pour trouver un **Hypospray** ainsi que le **Passe de l'ascenseur**. Revenez à présent en arrière et ouvrez la double porte que vous venez de débloquer. Faites à présent très attention à la mitraillette automatique placée au dessus de la porte en face de vous. Ainsi, courez très vite sur la droite pour vous cacher derrière des containers. Montez sur ces derniers, sautez de l'autre côté, tuez le garde puis ramassez la **Trousse médicale** qui traîne. Ensuite, utilisez vos pouvoirs pour faire léviter une caisse puis jetez-la afin que la mitraillette lui tire dessus. Profitez-en pour passer sous la mitraillette et ouvrir le volet métallique qui vous donnera accès à la seconde mission du jeu.

Mission 2 : De l'eau dans le gaz

Après la cinématique, ouvrez le volet métallique qui est devant vous pour assister à un nouvel entraînement télékinésique. Une fois ce dernier terminé, ramassez la **Trousse de secours** qui est sur le mur de gauche puis éliminez les deux gardes qui vous attendent un peu plus loin. Actionnez la plate-forme pour vous rendre à l'endroit d'où tiraient les gardes. Tuez le troisième garde qui vous attend puis actionnez le bouton rouge sur la console. Ramassez la **Trousse de secours** et redescendez pour aller ouvrir la porte que vous venez de débloquer.

Note : Je précise que si vous ne voulez pas vous faire toucher par les gardes qui arriveront lors de votre retour, il sera bon de faire léviter une caisse sur la plate-forme en l'empruntant la première fois, afin de vous cacher derrière.

Si vous désirez pénétrer dans les deux pièces qui sont sur votre droite, sachez que la porte se refermera dès votre entrée, libérant ainsi des gaz toxiques. Pour vous en sortir, utilisez vos pouvoirs pour faire léviter les gardes ou les laborantins et projetez-les contre les vitres pour les briser et ainsi pouvoir sortir. Ceci dit, vous ne trouverez rien dans la première salle alors que la seconde renferme un **Hypospray**, une **Fiole Psi** et le **Passe pour salle d'implantation**. Dans la troisième, vous pourrez dénicher une **Trousse médicale**. Prenez à présent la porte de gauche, tuez le garde qui vous attend et continuez votre route jusqu'au prochain point de contrôle. Ramassez la **Trousse de secours** et la **Fiole Psi** à gauche de la porte d'entrée. Ouvrez la porte suivante et préparez-vous à affronter une cohorte de gardes. Allez ensuite dans la salle de droite pour tuer un laborantin qui détient un **Hypospray**. Arrêtez l'alarme si ce n'est déjà fait (en actionnant un des interrupteurs sur le mur) puis sortez de la pièce. Vous trouverez deux pièces au fond du couloir. Pénétrez dans la pièce de droite, éliminez les deux laborantins (dont un détient un **Hypospray**) avant qu'ils ne déclenchent l'alarme. Ramassez la **Trousse de secours** et la **Trousse médicale** (sur l'armoire) ainsi que la **Recharge Psi** à côté de l'armoire sur la droite. Ramassez également l'**Implanteur** qui se trouve sur la petite table au fond de la pièce puis éliminez les deux gardes qui vont arriver. Sortez maintenant de la pièce, passez la porte qui est devant vous, tuez le garde et ouvrez la porte suivante grâce à l'Implanteur. Continuez tout droit pour assister à une nouvelle cinématique. Poursuivez jusqu'au fond du couloir pour trouver une **Fiole Psi**. Utilisez maintenant votre pouvoir VAD puis pénétrez dans le bureau de Leonov pour trouver le code de la porte du laboratoire. Ceci fait, revenez en arrière, tuez les gardes et déverrouillez ladite porte en tapant le code 3249. Tuez les gardes qui se trouvent dans cette pièce, ramassez la **Trousse médicale** qui est sur l'armoire de droite puis allez au fond de la pièce pour assister à une cinématique. Tirez sur la grille qui se trouve en hauteur sur votre gauche. Passez par l'ouverture puis utilisez la caisse de droite pour atteindre l'autre côté de la pièce. Tuez les gardes qui sont dans le couloir et allez arrêter le ventilateur du fond grâce au deuxième interrupteur sur votre droite. Remettez-le ensuite en marche pour venir à bout des deux gardes qui arrivent puis arrêtez-le à nouveau. Ramassez la **Fiole Psi** et continuez votre route. Tuez les gardes suivants, ramassez la **Trousse de Secours** sur le mur ainsi que la **Fiole Psi** cachée derrière des caisses au bout du couloir. Laissez-vous tomber en contrebas et ouvrez la porte qui vous ramènera au point de départ de cette mission. Ouvrez le volet métallique de droite pour assister à une cinématique. A la fin de celle-ci, ramassez les munitions pour votre pistolet, une **Recharge Psi** et une **Trousse médicale**. Sortez de la réserve puis tuez les gardes qui patrouillent. Allez au bout de la passerelle, ouvrez la porte, tuez le laborantin et ramassez la **Trousse médicale**. Continuez maintenant votre route jusqu'à arriver dans la Salle d'Implantation. Posez la première bombe au niveau du cercle rouge sur le sol. Arrêtez ensuite l'alarme (si tant est que le laborantin ait eu le temps de l'activer) et ramassez la **Trousse de secours**. Sortez de la pièce en empruntant la porte suivante. Tuez le garde qui se trouve dans la grande salle de droite, arrêtez l'alarme

puis allez tuer les gardes et le laborantin qui se trouvent dans l'infirmerie sur votre droite. Ramassez la **Trousse médicale**, sortez de l'infirmerie et poursuivez votre chemin en empruntant la porte qui vous fait face. Pénétrez à nouveau dans la salle que vous avez ouverte grâce au digicode.
Tuez le laborantin avant qu'il ne déclenche l'alarme puis allez poser la deuxième bombe sur votre gauche. Ramassez la **Fiole Psi** et revenez sur vos pas pour poser la dernière bombe dans l'entrepôt cryogénique et assister à une cinématique.

- Boss :
Votre premier véritable ennemi contrôle une multitude de gardes qu'il va vous falloir éviter. En effet, ces derniers étant pareils à des soldats kamikazes, ils exploseront au bout d'un moment et vous feront de gros dégâts si ils vous touchent. Vous pouvez cependant leur tirer dessus ou leur lancer des objets pour les éliminer. Si vous manquez de Trousses médicales ou d'Elixirs Psi, vous en trouverez dans la salle où vous combattez. Ensuite, il vous faudra simplement renvoyer à l'aide de votre pouvoir télékinésique les gardes entourés d'un halo rouge (signe qu'ils sont contrôlés par Lenov et donc prêts à s'auto-détruire) dans les chambres cryogéniques afin de détruire chacune d'entre-elles. Une fois ceci fait, Leonov descendra pour vous combattre. Utilisez alors votre pouvoir Psi pour lui lancer des objets (caisse, bombonne de gaz ou même le garde qui l'accompagne), ce qui vous permettra d'en venir à bout rapidement. Cependant, faites bien attention aux attaques de votre adversaire qui inverseront les commandes de jeu ou vous enlèveront beaucoup de vie. Pour éviter tout ceci, n'arrêtez pas de courir ou cachez-vous derrière une des chambres cryogéniques.

Une fois le combat terminé, revenez vite au silo en passant par la porte de gauche (quand vous êtes face au mur). Une fois dans le silo, éliminez les gardes qui vous tirent dessus puis appuyez sur le bouton qui est à droite de la porte par laquelle vous venez de pénétrer dans le silo. Ceci aura pour effet de faire monter l'élévateur. Arrivé en haut, sautez dans la pièce d'où un garde vous tire dessus puis poursuivez par la droite. Continuez par l'unique chemin disponible en utilisant vos pouvoirs télékinésiques afin de déblayer le terrain et une fois arrivé dans la grande salle, allez vers la droite pour assister à une cinématique qui marquera la fin du chapitre.

Mission 3 : Affaire inachevée

Ici, vous pouvez soit jouer la carte de la furtivité, soit y aller franco en dégommant tout ce qui bouge. Dans tous les cas, votre premier objectif va être d'aller tout au fond de l'enceinte, à droite. Avant cela, partez en arrière pour trouver derrière un container une **Trousse médicale** et un **Fusil de sniper**. Vous pourrez aussi trouver une **Recharge Psi** au fond de l'enceinte, à gauche. Ouvrez maintenant un des volets en fer tout au fond à droite pour arriver dans une salle où vous trouverez des munitions et des items de soin. Eliminez les deux gardes qui se trouvent de part et d'autre de la salle, sur les échafaudages, puis sortez par où vous êtes arrivé. Prenez à gauche et ouvrez la porte qui se trouve sous un porche. Vous voici dans une nouvelle salle où vous attendent un garde mais aussi **deux Recharges Psi**, un **Fusil à pompe** et une **Trousse médicale**. Vous pouvez également trouver une seconde **Trousse médicale** qui est cachée dans un réduit obstrué par une caisse sur laquelle est posé le fusil à pompe. Continuez votre route en montant l'escalier. Vous vous retrouverez un peu plus loin dans la salle où vous avez tué les deux gardes tout à l'heure. Faites le tour de la salle et ouvrez la porte pour rejoindre Sara. Ramassez la **Trousse médicale** à droite ainsi que le **Fusil de sniper**, tuez le garde qui patrouille au loin puis utilisez l'échelle pour descendre. Vous trouverez une autre **Trousse médicale** sur votre droite et deux gardes à éliminer, le premier étant sur la droite derrière la grille, le second sur le toit, toujours sur la droite. Avancez ensuite pour avoir droit à un autre entraînement Psi. Une fois l'entraînement terminé, ouvrez la porte du milieu pour trouver **deux Recharges Psi**, une **Trousse de secours** et des munitions. Sortez puis prenez le contrôle d'un des gardes derrière la grille, tout en vous cachant derrière les caisses qui sont dans les parages. Tuez alors les autres gardes qui patrouillent et appuyez ensuite sur le bouton à droite de la grille pour l'ouvrir. Revenez dans votre corps, tuez le garde que vous venez de contrôler et prenez le contrôle du sniper sur le toit. Allez appuyer sur le bouton qui est à gauche de votre position afin de faire descendre une échelle. Reprenez le contrôle de votre corps, tuez le sniper et allez monter l'échelle citée plus avant. Tuez le garde qui va arriver et jetez son corps sur la verrière afin de la casser. Passez par l'ouverture, faites le ménage alentour et ramassez la **Trousse médicale** et la **Recharge Psi** qui traînent. Ouvrez la double porte, tuez les gardes qui sont là et montez l'escalier qui est sur votre droite. Prenez à droite au bout du couloir et allez activer l'ordinateur central pour assister à une cinématique. Maintenant, retournez-vous, tuez le garde pour obtenir le **Passe pour le bureau privé d'Edgar Barret** et aller ouvrir la porte qui est au bout du couloir. Après la cinématique, rebroussez chemin, descendez l'escalier, allez dehors en ouvrant la porte qui est face aux

escaliers puis éliminez le garde qui vous attend pour récupérer le **Passe pour les docks**. Vous pouvez maintenant allez ouvrir la porte un peu plus loin grâce à votre passe. Poursuivez votre chemin en ouvrant une autre porte et éliminez les gardes qui vont vous accueillir. Avant tout, allez tout à gauche des docks pour trouver une **Trousse de secours** collée à un container. Prenez ensuite le contrôle d'un garde armé d'un fusil à pompe puis allez éliminer ses camarades. Une fois ceci fait, allez vous jeter dans l'eau. Une fois retrouvé votre corps, pensez à ramasser la **Trousse médicale** qui traîne à gauche dans un cul de sac ainsi que la **Fiole Psi** qui est sous l'escalier un peu plus loin. Vous trouverez une autre **Fiole Psi** près d'un grillage, face au bateau, ainsi qu'une autre **Trousse de secours** collée à un container à droite des docks, dans un cul de sac. A présent, montez l'escalier dont je parlais plus avant. Ramassez les munitions et la **Trousse médicale**. Activez la console de commandes pour faire bouger le container entraperçu dans la cinématique. Utilisez vos pouvoirs pour faire venir à vous une **Recharge Psi** qui se trouve sur des containers de gauche, descendez l'escalier et prenez le passage qui était obstrué par le container que vous venez de déplacer, non sans avoir ramassé une **Trousse médicale** qui se trouve près du container que vous avez dû escalader. Eliminez tous les gardes qui patrouillent en vous servant de votre pouvoir mental ou à la dure avec vos armes. Allez ensuite ramasser une **Trousse médicale** tout au fond, à droite derrière un grillage.
Continuez tout droit, ramassez les munitions et la **Trousse de secours** puis rebroussez chemin. Allez de l'autre côté des docks (en allant tout droit) pour trouver une autre **Trousse médicale**. Grimpez à présent sur le container bleu que vous avez aperçu dans la cinématique, prenez le contrôle du garde qui est dans la tour de vigie et activez la console de commandes pour faire bouger le container sur lequel se trouve votre corps.

Note : Si par malheur, vous avez tué tous les gardes avant de monter sur le container bleu, allez appuyer sur l'alarme pour en faire venir d'autres. Faites en sorte qu'ils vous suivent, montez sur le container, prenez le contrôle de l'un d'eux, éliminez ses camarades, montez dans la tour de vigie et activez la console.

Faites en sorte que le garde que vous contrôlez se suicide puis sautez sur la corniche derrière vous. Avancez en pénétrant par l'ouverture de gauche puis continuez par la droite après la cinématique. Ramassez le **Passe pour l'usine** puis rebroussez chemin. Revenez en bas en sautant sur les containers qui sont contre le mur, allez ramasser la **Trousse de secours** qui est dans la vigie et reprenez la porte par laquelle vous êtes arrivé aux docks, tout à droite. Tuez les deux gardes qui vous attendent et partez par la droite pour revenir au tout début du niveau. Une fois arrivé dans la zone où se trouve votre hélicoptère, allez tout au fond de l'enceinte pour ouvrir une porte grâce à votre Passe pour l'usine. Ceci marquera la fin du niveau.

Mission 4 : Le Grand Assemblage

Commencez par ramasser la **Recharge Psi** qui se trouve sur votre droite et venez à bout de tous les gardes qui sont dans les parages. Ramassez également la **Trousse médicale** qui est dans le véhicule blindé d'où un garde vous tirait dessus. Maintenant, allez actionner le feu de signalisation rouge (près de celui qui est vert) pour faire avancer un wagon qui va aller percuter une porte. Passez à présent par l'ouverture de fortune et faites le ménage. Faites attention à la mitraillette dans le coin gauche du hangar et allez ramasser la **Trousse médicale** collée à un container tout à gauche. Vous pourrez également trouver une **Fiole Psi** au milieu du hangar, près d'un container, une **Trousse de secours** sous la passerelle ainsi qu'une **Recharge Psi** près du sniper qui se trouve à l'étage sur la passerelle évoquée plus avant. Si vous désirez obtenir ces deux derniers objets, utilisez vos pouvoirs Psi pour les faire venir à vous, plutôt que d'aller les chercher, ce qui vous exposerait à la mitraillette dont je parlais plus avant. Maintenant, en faisant le tour par la gauche, allez ouvrir la porte qui se trouve sous la mitraillette automatique. Avancez pour vous retrouver dans la pièce suivante où vous allez pouvoir prendre le contrôle d'un ouvrier qui est à l'étage. Faites-lui actionner une console de commandes afin d'ouvrir une porte à votre niveau puis reprenez le contrôle de votre corps. Tuez l'ouvrier et ouvrez la porte qui est maintenant débloquée. Très rapidement, utilisez votre pouvoir télékinésique pour balancer le garde qui patrouille sous les presses à droite. Avancez et actionnez, si vous le désirez, l'ordinateur pour arrêter une des presses. Continuez à avancer, descendez par l'échelle et prenez l'escalier de droite. Tuez les deux gardes, actionnez les ordinateurs pour arrêter les autres presses, bien que ceci ne serve pas à grand-chose à moins que vous ne vouliez passer sur le tapis roulant. Continuez votre chemin en tuant les gardes et montez à l'échelle au bout du couloir. Eliminez les gardes qui vous attendent ainsi que l'ouvrier avant que ce dernier ne sonne l'alarme.

Note : Vous pouvez ici actionner un pupitre qui va électrifier un mur sur votre gauche. Il suffira ensuite de projeter vos ennemis contre le mur pour les éliminer.

Utilisez également votre pouvoir Psi pour faire tomber les deux gardes qui sont en hauteur sur des passerelles. Ouvrez la porte suivante et actionnez l'interrupteur de gauche. Ceci va activer deux énormes presses. N'essayez pas de les passer et utilisez plutôt le bloc qui est devant vous pour le mettre sous chacune des deux presses. Cela provoquera une explosion et arrêtera les presses. Continuez alors votre chemin, tuez le garde qui est dans les parages et passez les deux presses suivantes de la même façon. Tuez le second garde et ouvrez la porte qui est devant vous. Dans la salle suivante, allez ouvrir la porte qui vous fait face, montez les escaliers, ramassez la **Trousse de secours** et ouvrez la porte. Eliminez les gardes qui sont sur le toit et tournez à gauche pour faire le tour de la verrière où se trouvaient deux soldats. Ouvrez la porte qui vous attend puis ouvrez la porte de droite pour vous retrouver là où vous avez surpris une discussion entre Barret et le Général. Tuez les deux gardes qui vont arriver puis ouvrez la porte suivante. Utilisez l'échelle au bout du couloir et allez ramasser la **Trousse médicale** et la **Fiole Psi**. Ouvrez la porte sur votre gauche pour affronter Barret.

- Boss:
Tout comme pour le combat contre Leonov, celui contre Barret est découpé en deux phases. Lors de la première, vous devrez simplement lui jeter les objets métalliques qu'il vous lance. Lors de la deuxième phase, Barret ira dehors pour poursuivre l'affrontement. Avant de le suivre, pensez à prendre la **Trousse médicale** et la **Recharge Psi** qui sont derrière vous dans la petite pièce où vous vous retrouverez après la cinématique. Lors de la deuxième partie du combat, Barret vous lancera parfois un wagon qui peut faire énormément de dégâts (ou vous tuer si vous jouez en Normal). N'allez pas trop près de votre ennemi auquel cas il créera une secousse sismique. Dans tous les cas, évitez les objets qu'il vous lance et balancez-lui (grâce à votre pouvoir TK) tout ce qui traîne pour en finir.

Notez qu'un check-point entre les deux phases vous évitera de recommencer tout le combat. Après cette bataille, vous en aurez terminé avec la quatrième mission.

Mission 5 : La peur ne ment pas

Allez ramasser la **Trousse médicale** et la **Recharge Psi** qui se trouvent contre des caisses, derrière vous. Eliminez les gardes qui viennent à votre rencontre puis courez tout au fond de la plate-forme pour ouvrir une porte. Tuez les deux gardes qui patrouillent et prenez à gauche pour ramasser une **Trousse médicale** et une **Recharge Psi**. Ensuite, revenez en arrière et allez ouvrir la porte sous la mitraillette automatique en faisant attention à cette dernière. Passée la cinématique, allez tout droit en prenant garde à la mitraillette qui est toujours active, prenez à droite et passez par la porte de droite. Tuez les gardes qui vont arriver et passez dans la pièce de droite. Eliminez les laborantins, ramassez la **Recharge Psi** puis allez devant le pupitre où se trouve un bouton rouge. Prenez à présent le contrôle du laborantin que vous voyez à travers la vitre. Faites-le aller dans une pièce similaire à la vôtre en passant par la porte qui est devant lui. Allez lui faire appuyer sur le bouton rouge du pupitre identique à celui devant lequel vous vous trouvez. Dès que le compte à rebours commence, repassez dans votre corps et appuyez à votre tour sur le bouton du pupitre. Ceci déverrouillera une double porte un peu plus loin. Tuez le laborantin qui va arriver, passez par la porte de droite puis la porte suivante. Ramassez le **Fusil à pompe** si vous le désirez et passez par la prochaine porte. Vous voici au niveau de la double porte qui est maintenant accessible. Avant de l'emprunter, prenez la porte qui est devant vous, ramassez la **Trousse médicale**. Passez les portes suivantes pour vous retrouver dans la pièce où vous étiez tout à l'heure (quand vous contrôliez le laborantin). Tuez le laborantin et ramassez une nouvelle **Trousse médicale**. Revenez au niveau de la double porte et passez-la. Ramassez la **Recharge Psi** sur la droite et allez appuyer sur le bouton rouge qui est devant vous. Après la cinématique, avancez vers la porte de sortie pour avoir droit à un nouvel entraînement Psi. Après celui-ci, sortez de la pièce, et tuez les gardes qui vont arriver. Pour venir plus facilement à bout des gardes en armure blindée, privilégiez votre pouvoir TK et faites-les valdinguer. Prenez maintenant la porte qui est en face de vous, tuez le garde qui vous attend et passez la porte suivante. Grillez le garde qui patrouille à droite et ramassez le **Passe d'ascenseur**. Prenez maintenant l'ascenseur qui se trouve sur votre droite. Descendez au niveau 98. Une fois sorti de l'ascenseur, accroupissez-vous et prenez le contrôle d'un des gardes qui est à droite. Eliminez son camarade ainsi que le laborantin. Tuez ensuite les gardes qui patrouillent. Une fois le sale boulot accompli, allez ramasser la **Trousse médicale** qui se trouve à droite, juste à côté de l'endroit où discutaient le laborantin et les soldats. Allez également ramasser une seconde **Trousse médicale** sur votre gauche.

Note : A ce stade, vous avez deux choix. Le premier va consister à utiliser votre pouvoir TK pour faire bouger une des deux grosses sphères en métal de part et d'autre de la porte rouge. Lancez alors la sphère contre la porte rouge par

trois fois pour la détruire. Prenez le passage jusqu'à arriver dans un endroit où vous devrez lutter contre des hallucinations pour trouver votre chemin.

Le second choix est de revenir à droite, de traverser le couloir et de tirer dans la grille en bas du mur, sur votre gauche. Pénétrez dans le conduit, avancez, et à la première intersection, prenez à droite pour trouver un **Nain de Jardin** (ce dernier vous permettant de déverrouiller une mission Bonus). Tuez les deux gardes à travers la grille puis repartez en arrière. A l'intersection, prenez à droite, continuez à avancer et tirez sur la grille devant vous. Une fois sorti du conduit, vous vous retrouverez dans l'endroit où vous allez devoir démêler le vrai du faux pour trouver votre chemin. Ce passage peut être assez énervant et le mieux est encore de consulter très souvent sa carte pour savoir où aller. Dans tous les cas, ouvrez la porte devant vous et ramassez la **Trousse médicale**. Ensuite, essayez d'ouvrir toutes les portes pour obtenir de nombreux objets de soin et des munitions puis en regardant votre carte, rendez-vous dans la grande pièce qui se trouve au Nord Ouest. Faites également attention aux ennemis qui apparaîtront, ces derniers pouvant vous causer des dégâts bien réels. De plus, certaines illusions (comme celles de Barret ou de Leonov) laisseront derrière elles des explosifs qui ne manqueront pas de vous exploser à la figure. Une fois arrivé à destination, vous aurez droit à une cinématique au terme de laquelle vous allez devoir affronter des zombies.

- Boss :
Sans être un véritable affrontement contre un boss, ce passage peut néanmoins être assimilé comme tel. Allez dans un premier temps ramasser la **Trousse médicale** sur votre droite et la **Recharge Psi** sur votre gauche. Une autre **Trousse médicale** vous attend devant l'entrée d'une autre petite crypte. Le but est ici d'éliminer les zombies qui vont vous attaquer. La technique pour en venir à bout est très simple. Il vous suffit de tourner à droite puis d'aller vous cacher derrière la crypte un peu plus loin. Ensuite, attendez que les zombies viennent à vous et utilisez votre pouvoir MD (pour drainer l'énergie des ennemis) afin de tuer chaque zombie. Le fait de se cacher derrière la crypte est très intéressant pour deux raisons. Premièrement, les zombies ne viendront à vous que par la gauche, le côté droit étant quelque peu obstrué par un arbre. Ensuite, vu que la place est réduite, les zombies ne pourront que vous attaquer un par un, ce qui fait que vous n'aurez aucun problème pour les éliminer.

Après être venu à bout de tous vos adversaires, une cinématique arrivera et vous vous retrouverez dans une immense salle. Récupérez la **Trousse de secours**, au dessus de la porte, grâce à votre pouvoir télékinésique puis allez à droite pour récupérer une **Trousse médicale** près de la porte que vous devrez ouvrir. Cramez le laborantin et le soldat, utilisez l'**Hypospray** et ramassez le **Passe ascenseur pour la grande salle**. Ramassez la **Trousse de secours** et allez ouvrir la porte au fond de la pièce. Tuez les gardes qui patrouillent et prenez à nouveau l'ascenseur. Descendez au niveau 97. Sortez de l'ascenseur et tirez sur la caméra qui est devant vous. Allez à droite ou à gauche tout en faisant très attention aux quatre caméras qui restent. Eliminez celles qui sont en haut des escaliers pour pouvoir monter à l'étage puis allez prendre le contrôle du laborantin. Faites-lui appuyer sur le bouton de la console de commandes et revenez dans votre corps. Tuez les gardes qui vont arriver et avant de passer par la porte maintenant débloquée, pensez à ramasser les **deux Trousses de secours** de part et d'autre de la salle et la **Trousse médicale** qui se trouve derrière une statue, à gauche de l'ascenseur. Vous pouvez aussi récupérer une autre **Trousse médicale** (si vous en avez vraiment besoin) qui est dans la salle de commandes où se trouve une mitraillette automatique. La double porte passée, allez au bout du superbe couloir pour trouver **deux Trousses médicales**. Notez qu'une **Fiole Psi** se trouve aussi dans cette pièce, juste devant un des bassins. Passez la porte suivante derrière laquelle vous attend Wei Lu.

- Boss :
Lors de la première partie du combat, vous allez devoir affronter six statues de pierre. Pour les détruire, rien de plus facile. Utilisez votre pouvoir PK pour stopper les statues puis utilisez votre TK pour leur jeter des pots en fer. Une fois que vous en aurez terminé avec les statues, Wei Lu vous attaquera sous la forme d'un monstre. Avant d'entamer le combat, n'oubliez pas que vous disposez de nombreux Elixirs Psi dans la pièce. Le but du jeu va être ici de détruire les trois tentacules du monstre. Wei Lu pouvant vous envoyer des jets d'acide, n'hésitez pas à vous protéger derrière un pilier ou à courir constamment pour ne pas subir de dégâts. Une autre de ses attaques consistera à produire un souffle destructeur. Sa dernière attaque ne sera ni plus ni moins qu'une charge qui reste facile à éviter en allant à droite ou à gauche de la pièce. A plusieurs moments, le monstre détruira une partie de la salle et fera tomber de nombreux objets, que vous ne manquerez pas de ramasser bien évidemment. Le plus embêtant va être ici de toucher ses tentacules autrement qu'avec vos armes qui vous permettront d'en détruire une ou deux si vous avez assez de munitions. Le truc va être alors d'utiliser votre PK pour la stopper puis de faire léviter une jarre métallique (en l'élevant assez haut) afin de la lancer contre un des membres du monstre. Néanmoins, vous pouvez également laisser tomber les jarres et utiliser

uniquement votre pouvoir PK pour consumer votre ennemi. C'est assez long mais ça fonctionne. La seule chose à savoir est qu'il faudra souvent attendre que Wei Lu fasse son souffle destructeur, l'éviter puis dans la foulée la brûler. Recommencez alors l'opération pour en venir à bout.
Une fois le combat terminé, passez la porte de sortie puis celle au bout du couloir. Ouvrez à présent la porte qui est en face de vous pour terminer ce niveau.

Mission 6 : L'oeuvre de notre vie

Ramassez la **Trousse de secours**, la **Recharge Psi** et les **12 Balles de pistolet** sur votre droite. Utilisez, ensuite vos pouvoirs pour éliminer les gardes qui sont au bout de la passerelle et traversez cette dernière en utilisant votre TK pour vous faire léviter sur une plaque de métal afin de passer l'endroit détruit. Ramassez la **Trousse de secours** qui est au bout de la passerelle et passez la porte. Ramassez les **12 Balles de pistolet** et la **Recharge Psi** puis descendez l'escalier sur votre gauche. Prenez le contrôle du garde qui est au fond puis des deux suivants et faites-les avancer sur le sol électrifié afin de créer une surcharge de courant qui va détruire les générateurs de droite. Tuez le dernier garde qui va arriver, ouvrez la porte du fond et descendez grâce à l'échelle. Ramassez la **Recharge Psi** et la **Trousse médicale**. Utilisez ensuite l'échelle pour monter deux étages au dessus. Ouvrez la porte, tuez le garde et le laborantin qui sont dans la pièce puis actionnez le levier qui est à votre gauche, sur le mur. Ramassez la **Recharge Psi** et ouvrez la porte suivante. Attendez que le courant électrique passe devant vous et courez rapidement à droite. Tuez le laborantin qui se trouve à gauche et attendez dans le renfoncement que le courant passe à niveau. Continuez de courir à droite et pénétrez dans la pièce suivante, sur votre droite. Tuez le garde qui y travaille puis ramassez les **12 Balles de pistolet** et la **Trousse de secours**. Actionnez le levier puis sortez de la pièce. Prenez à droite, en faisant toujours attention au courant, et tuez le garde dans le renfoncement gauche. Ramassez les **12 Balles de pistolet**, attendez alors que le courant passe à votre niveau et poursuivez par la droite. Ouvrez la porte suivante, tuez le garde et le laborantin, ramassez la **Trousse de secours** et actionnez le levier qui est dans le petit couloir de droite.
vl
Note : Je précise qu'à chaque levier que vous actionnerez, le courant se fera de plus en plus rapide.

Sortez de la pièce et continuez par la droite. Tuez le laborantin qui se trouve à gauche, ramassez la **Trousse de secours** et attendez que le courant passe puis très vite allez ouvrir la porte suivante, sur votre droite. Tuez le garde et actionnez le dernier levier afin de couper le courant. Sortez de la pièce, tuez tous les gardes qui patrouillent et revenez dans la pièce portant l'inscription K3 au dessus de la porte. Ouvrez la porte qui est devant vous et utilisez l'échelle pour descendre. Récupérez le **Nain de jardin** qui vous permettra d'obtenir une nouvelle mission Bonus. Utilisez à nouveau l'échelle pour monter de deux étages. Ouvrez la porte de gauche, ramassez la **Trousse de secours** et continuez par la droite. Tuez les gardes et le laborantin qui sont dans les parages et montez l'escalier de gauche pour pénétrer dans une salle de contrôle. Activez l'interrupteur sur votre droite. Revenez en arrière et descendez l'escalier de droite. Allez ramasser la **Recharge Psi** au fond de la pièce puis montez par l'escalier de droite. Ouvrez la porte pour pénétrer dans la pièce suivante. Tuez le garde qui est à l'étage et ceux en contrebas en les jetant dans le bac qui est au milieu de la pièce. Maintenant, allez ramasser les **12 Balles de pistolet** et la **Trousse de secours** puis descendez à l'étage inférieur. Utilisez votre pouvoir TK pour jeter les capsules qui sont sur le tapis roulant contre le grillage de gauche. Passez alors par le passage de gauche, ramassez la **Trousse de secours** au bout du chemin puis passez la porte. Tuez le laborantin et laissez tomber les leviers et le bouton rouge qui ne servent qu'à activer un mécanisme sans importance dans la salle précédente. Ramassez la **Trousse médicale** et passez la porte suivante pour assister à une cinématique. Tuez tous les gardes qui vont arriver puis ramassez la **Recharge Psi** et le **Passe de l'armurerie**. Sortez de la pièce et prenez la porte de droite pour assister à une nouvelle cinématique. Tuez tous les gardes qui vont arriver et continuez par la droite. Faites attention à la mitraillette automatique et allez tuer le garde qui se trouve dans le couloir suivant ainsi que le second qui va arriver. Pénétrez dans l'armurerie, ramassez la **Trousse médicale**, les munitions, les **deux Fioles Psi** et le **Passe du centre de communication**. Sortez puis allez de l'autre côté du long couloir pour ouvrir une autre porte. Avant cela, tuez les deux gardes qui vous accueilleront. Une fois la porte ouverte grâce au Passe du centre de communication, tuez le garde qui possède le **Passe d'ascenseur**.
Ramassez alors la **Trousse médicale** puis revenez en arrière pour utiliser l'ascenseur sur votre gauche pour monter au 99ème étage. Avancez devant vous pour ramasser un **Elixir Psi** et une **Trousse médicale**. Avant de passer la porte qui vous amènera devant Marlena, allez plutôt à gauche pour trouver des munitions, une **Recharge Psi** et une **Trousse médicale** dans une pièce au fond du couloir. Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

- Boss :
Avant toute chose, si vous manquez de vie ou d'énergie Psi, montez les escaliers de droite ou de gauche pour trouver **deux Recharges Psi** ainsi que **deux Trousses médicales**. Durant la première phase du combat, Marlena vous attaquera de deux façons, à l'aide d'un rayon concentré ou au contraire par le biais de tirs successifs. Pour éviter le tout, courez tout simplement. Lorsque vous entendrez le message d'alerte, allez très rapidement vous abriter derrière un des deux panneaux protecteurs qui se lèvera à ce moment-là, devant la porte d'entrée. Ceci étant dit, utilisez alors votre TK pour faire léviter les bonbonnes de gaz qui sont au centre de la pièce et jetez-les sur le laser qui est au dessus de la Belle. Si vous veniez à manquer de bombonnes, ne vous en faites pas car elles réapparaîtront automatiquement. Une fois le laser détruit, Marlena descendra à votre niveau pour vous combattre. Finissez-en avec elle en lui jetant de nouvelles bonbonnes de gaz. Cependant la solution la plus simple est encore de faire en sorte que Marlena aille près des bombonnes pour que vous puissiez tirer sur ces dernières afin de créer des explosions, ceci lui enlevant pas mal de vie. De plus, protégez-vous de ses attaques en vous réfugiant derrière la structure au centre de la pièce et courez dès que son double court vers vous.

Après le combat, vous aurez droit à une cinématique qui marquera la fin du niveau.

Mission 7 : De l'Ether...et au-delà

Après la cinématique, ramassez la **Recharge Psi** et la **Trousse médicale** qui sont derrière des statues, tuez les deux tireurs qui sont en hauteur puis avancez vers la porte du temple pour avoir droit à un entraînement Psi. Une fois terminé l'entraînement, allez sur la gauche, au fond de l'écran, pour ramasser une nouvelle **Trousse médicale**. Une **Trousse de secours** se trouve également sur la droite. Maintenant, pénétrez dans le temple par la porte principale. Continuez votre chemin en prenant garde aux bêtes astrales qui rodent. Passez le pont puis prenez le chemin de gauche un peu plus loin pour assister à une cinématique. Tuez le monstre astral qui va arriver aussitôt la scène terminée. Ramassez les **deux Fioles Psi** qui sont par terre puis tuez le premier garde qui est derrière la grille au fond du couloir en le projetant sur un baril d'essence qui est à droite de la grille. Ceci va faire répliquer un autre garde et d'innombrables créatures astrales. Prenez alors le contrôle du garde, tuez toutes les créatures puis allez appuyer sur le bouton rouge qui se trouve sur une console dans une petite pièce derrière vous. Après la cinématique, allez tuer le garde et ramassez la **Trousse de secours** qui est scotchée au mur. Sortez à présent de cet endroit et prenez à gauche. Ouvrez la double porte, tuez les créatures astrales qui patrouillent puis allez ouvrir la double porte suivante. Utilisez votre pouvoir TK pour placer la statue qui est de biais sur le grand socle qui est à sa droite. Ceci va vous révéler un passage secret. Allez à présent jusqu'à la porte qui vous est accessible pour entendre un message de Sara. N'ouvrez surtout pas la porte de gauche car une infinité de créatures vous attendent de l'autre côté. Rebroussez plutôt chemin, tuez les gardes qui sont dans la salle (en tirant notamment sur la grande cloche pour plus de facilité) puis tirez dans le mur sur votre droite pour découvrir une pièce secrète dans laquelle vous trouverez des munitions, une **Recharge Psi** ainsi qu'une **Trousse de secours**. A présent, revenez dans la pièce où vous avez entendu le message de Sara, utilisez votre pouvoir TK pour faire léviter la petite pyramide puis sortez de la pièce. Sortez de la pièce suivante et allez ramasser les **12 balles de pistolet** qui sont près de la jarre, à gauche de la double porte qui est devant vous. Ensuite, prenez la porte de droite pour trouver une **Trousse médicale** et des munitions. Revenez dans la grande salle et allez poser la petite pyramide sur le piédestal qui est à droite de l'autre petite porte. Reprenez la petite pyramide, ouvrez la porte, ramassez la **Fiole Psi** et la **Trousse de secours**, en faisant attention aux gravats qui vont tomber. Montez les escaliers tout en gardant la pyramide avec vous, tuez les deux créatures astrales qui vous attendent au sommet puis ouvrez la porte de gauche. Ramassez la **Trousse médicale**, éliminez toutes les créatures astrales qui vont arriver et continuez votre chemin jusqu'à ce que vous puissiez poser la petite pyramide sur un piédestal, à droite d'une double porte. En utilisant votre vision astrale, vous pourrez découvrir un passage secret derrière vous. Tirez sur le mur puis allez ramasser des munitions, une **Trousse médicale**, une **Recharge Psi** et **deux Fioles Psi**. Revenez dans le couloir et prenez la porte de droite pour rencontrer Sara. Après la cinématique, tuez les monstres et les gardes qui vont arriver. Ramassez la **Trousse de secours** qui est derrière une statue puis grâce à votre vision astrale, repérez les dalles friables qui ont une couleur rouge. Tirez dessus pour découvrir une cachette secrète contenant une **Trousse de secours**, des **balles de pistolet**, une **Fiole Psi** et une seconde petite pyramide que vous devrez aller placer sur le piédestal qui est à gauche de la double porte dans le couloir d'où vous êtes arrivé. Passez la double porte, tuez les créatures astrales qui patrouillent et ramassez la **Fiole Psi** et les **deux Trousses de secours** qui sont dans cette pièce. En utilisant votre vision Astrale, vous remarquerez des boules et des vasques de couleur similaire. Utilisez alors votre pouvoir TK pour mettre les boules dans les vasques de couleur associée. Ceci étant fait, montez au sommet de la structure puis appuyez sur le

mécanisme. Après la cinématique, tuez le garde et descendez pour ouvrir la double porte que vous venez de débloquer. Une fois dehors, prenez le contrôle du sniper qui se trouve sur la passerelle, tuez alors ses camarades en contrebas puis faites en sorte que le sniper que vous dirigez se suicide. Avancez maintenant dans le canyon et montez à l'échelle qui est un peu plus loin sur votre droite.
Ramassez la **Trousse médicale**, la **Recharge Psi** puis redescendez. Continuez votre chemin, montez à l'échelle suivante, sur votre gauche, et prenez le contrôle du sniper qui est sur la passerelle un peu plus loin pour vous suicider. Avancez, tuez le garde qui se cache puis le second qui va arriver. Ramassez la **Trousse de secours** et poursuivez votre route par la droite. Eliminez les gardes qui sont dans les alentours et allez ramasser la **Fiole Psi** près des caisses. Si vous avez du mal à venir à bout du garde ayant un bazooka, utilisez votre pouvoir TK afin de lui lancer la caisse qui est sur sa droite. Une fois le ménage fait, allez ramasser la **Trousse de secours** que le garde dont vous avez pris tantôt le contrôle a laissé. Montez maintenant dans la tour de droite, grâce à l'échelle. Après la cinématique, revenez dans le temple en faisant attention aux gardes qui vont vous attendre. Une fois encore, si vous avez du mal à venir à bout du garde avec un bazooka, servez-vous de votre pouvoir TK pour lui lancer des rochers qui sont à sa droite. Revenez à l'endroit où vous avez trouvé la petite pyramide, non sans éliminer plusieurs adversaires qui se dresseront devant vous, puis passez par la porte de gauche. Montez les escaliers et ouvrez la porte qui est en haut pour terminer la mission.

Mission 8 : Le pouvoir suprême

Après que Sara vous ait contacté par télépathie, ramassez la **Trousse médicale** devant vous et les **12 Balles de pistolet** un peu plus loin. Si vous le désirez, vous pouvez également utiliser votre TK pour enlever les gravats qui recouvrent une seconde **Trousse médicale**. Passez maintenant par la porte du fond et prenez le contrôle d'un des gardes. Tuez l'autre soldat, sortez de la pièce et éliminez les gardes suivants. Une fois revenu dans votre corps, tuez le garde qui va arriver, ramassez une **Fiole Psi**, une **Recharge Psi** et une **Trousse de secours**. Sortez de la pièce et allez ramasser une **Trousse médicale** sur votre droite. Allez dans la pièce de droite pour trouver une **Trousse de secours** et des munitions. Allez dans la machine pour assister à une cinématique. Revenez dans le couloir, tuez le garde et rendez-vous dans le labo Beta. Tuez les deux gardes et ramassez les **deux Fioles Psi**, la **Trousse médicale** ainsi que la **Trousse de secours**. Grâce à votre vision astrale, vous pourrez voir un code sur le tableau blanc, derrière le comptoir. Maintenant, sortez dans le couloir et allez une fois de plus dans la machine de la salle de gauche pour faire venir un garde. Prenez le contrôle de celui-ci et allez ouvrir la double porte. Continuez votre chemin, tournez à gauche au bout du couloir et ouvrez la porte de droite. Une fois dans la pièce, allez au niveau de la console de commandes pour rentrer le code que vous avez vu sur le tableau blanc grâce à votre pouvoir astral. Revenez dans le couloir et tuez le plus de gardes possible. De retour dans votre corps, passez à votre tour la double porte et éliminez les soldats restants. Prenez le passage de droite pour ramasser une **Trousse médicale** et ouvrez la porte suivante. Un peu plus loin, vous aurez droit à une cinématique. Après cette dernière, sortez de la pièce.

Note : Si le compte à rebours est sur le point d'arriver à terme, revenez dans la pièce à la console pour entrer à nouveau le code vu sur le tableau blanc. Ceci vous donnera alors 3 minutes supplémentaires avant que les monstres ne réapparaissent.

Revenez dans le couloir puis allez au niveau des portes où une lumière rouge clignote. Regardez sur votre gauche pour voir un garde. Prenez le contrôle de celui-ci puis appuyez sur le bouton de l'ordinateur. Revenez dans votre corps, et passez la porte devant vous. Ramassez la **Recharge Psi**, les **12 Balles de pistolet**, les **deux Trousses de secours** et la **Trousse médicale**. Prenez ensuite le contrôle du garde qui se trouve dans la pièce de droite. Faites-lui appuyer sur le bouton de la console de commandes puis revenez dans votre corps. Passez alors la porte suivante pour affronter Nicolas Wrightson.

- Boss :
Ce combat est très loin d'être aussi difficile que celui contre Milena. Dans un premier temps, évitez les attaques de Nicolas. L'une d'entre-elles fera apparaître des monstres que vous devrez éliminer, l'autre sera rattachée à des moniteurs qui vous tireront dessus via un laser. Ceci dit, vous pourrez facilement éviter ses lasers en courant. Maintenant, il va vous falloir tirer sur chacun des panneaux, une fois qu'ils seront retournés. Si vous n'avez plus de munitions, utilisez votre pouvoir TK pour lancer des objets sur les panneaux. Si le tout est très simple, faites tout de même attention car au bout d'un moment les panneaux se retourneront beaucoup plus vite. De plus, n'oubliez pas que vous pourrez ramasser des munitions et des objets de soin qui sont sur le sol. Le combat prendra fin une fois que vous

aurez détruit chaque moniteur.

Après ce combat, passez les deux portes suivantes et ramassez la **Recharge Psi** et la **Trousse médicale**. Avancez et ramassez les munitions sur votre droite. Avancez à nouveau et éliminez tous les gardes qui sont dans les parages en leur lançant des rochers ou des tonneaux d'essence. Faites tout de même attention au garde qui possède un bazooka au fond de la pièce. Notez que si vous arrivez à prendre le contrôle de ce garde, vous viendrez beaucoup plus facilement à bout de vos ennemis. Allez ensuite ramasser une **Trousse médicale** et une **Recharge Psi** sur votre gauche puis ramassez le **Fusil de sniper** qui est sous des rochers, à gauche de l'entrée de la pièce. Utilisez cette arme pour tuer le garde qui est en contrebas. A présent, utilisez votre vision astrale pour repérer les mines flottantes. Sautez en contrebas, en prenant le chemin du milieu puis faites léviter le corps du garde qui se trouve un peu plus loin vers vous. Ceci aura pour effet de détruire la mine qui obstrue le passage.
Retournez-vous pour aller ramasser une **Trousse médicale** qui se trouve derrière les rochers et rendez-vous maintenant à l'endroit où se trouvait le garde que vous venez de faire exploser. Prenez à gauche et tuez le garde qui se trouve non loin de là. En avançant, vous ferez surgir un pilier qui vous bloquera le passage. Utilisez la pyrokinésie pour le faire disparaître. Ouvrez la porte suivante et prenez le contrôle du garde lorsque celui-ci se sera retourné. Faites-le se suicider puis de retour dans votre corps, ramassez la **Trousse médicale**. N'empruntez surtout pas le passage de droite car il est rempli de mines. Par contre, vous pouvez essayer de prendre le contrôle d'un garde qui est tout au fond de ce couloir. Une fois ceci fait, éliminez tous les soldats en contrebas et ceux du couloir de gauche. Faites-le ensuite se suicider.

Note : Si le garde vous aperçoit avant que vous n'ayez réussi à en prendre le contrôle, utilisez votre TK pour déblayez le tunnel puis jetez sur le garde le bidon d'essence qui est sur votre gauche. Ceci étant, la meilleure méthode est de poser le bidon près du garde, derrière la petite barrière, puis de tirer dessus pour provoquer une explosion.

Une fois de retour dans votre corps, avancez par la gauche, ramassez la **Fiole Psi** et passez dans le plan astral pour éviter les mines. Ramassez la **Trousse de secours** qui est par terre, ainsi que les **12 Balles de pistolet** un peu plus loin. Continuez votre route jusqu'à arriver à un lac souterrain où se trouvent plusieurs mines. Rendez-vous où se trouvait le garde dont vous avez pris le contrôle (ou que vous avez tué) en prenant le chemin de droite. Ramassez la **Trousse médicale** et les **12 Balles de pistolet**. Vous pouvez aussi ramasser une **Fiole Psi** et une **Recharge Psi** qui se trouvent dans le tunnel de droite en utilisant votre TK. Prenez le chemin de gauche en faisant attention aux mines. Continuez par la gauche. Ici, vous pouvez jeter les corps des gardes que vous venez d'éliminer sur les mines flottantes qui se trouvent là. Au bout de la passerelle, vous rencontrerez à nouveau Barrett. Ramassez la **Trousse médicale** et la **Recharge Psi**. Grimpez dans le monte-charge pour assister à une cinématique au terme de laquelle vous allez affronter le Général.

- Boss :
Voici le dernier boss du jeu, qui n'est pas bien coriace. Lors de la première partie du combat, vous devrez détruire les six pylônes qui tournent autour du Général. Pour ce faire, utilisez deux fois votre PK sur chacun des piliers. Une fois que vous aurez détruit tous les piliers, ramassez les orbes qui sont tombées par terre pour obtenir un nouveau pouvoir. A présent, évitez les attaques du général en courant constamment puis visez-le et lancez-lui une des orbes que vous avez récupérées. Vous pouvez également refaire le plein d'énergie (afin de récupérer vos orbes) en allant au centre de la structure mais n'y restez pas trop longtemps car au bout d'un moment le Général créera une gigantesque onde de choc qui vous fera beaucoup de dégâts. Notez également qu'une **Trousse médicale** et **trois Trousses de secours** se trouvent dans le petit fossé bordant la structure centrale. N'hésitez donc pas à les récupérer si vous manquez d'items de soins.

Une fois le combat terminé, il ne vous restera plus qu'à assister à la cinématique de fin semblant annoncer un deuxième épisode... Wait and see.

Psychonauts

© THQ / Double Fine Productions 2006

CHEAT CODES (VERSION US)

Vous avez trois mains ? C'est le moment de les utiliser car vous allez en avoir besoin pour exécuter les codes suivants. Pendant la partie, maintenez Maj Gauche et le bouton droit de la souris enfoncés et faites assez rapidemment :

Tous les pouvoirs
X, X, F, E, Tab, F

Tous les pouvoirs au niveau maximum
Tab, bouton central de la souris, Tab, E, X, E

Tous les items
bouton central de la souris, X, E, E, Tab, F

9999 munitions
bouton central de la souris, Espace, Tab, Tab, F, X

9999 pointes de flèches
Espace, bouton central de la souris, bouton central de la souris, E, F, clic gauche

9999 vies
Tab, E, E, X, Espace, bouton central de la souris

Nouveaux textes
E, Espace, Tab, E, E, X. Ce code remplace les noms des personnages par les noms des développeurs, affiche les légendes sous les dialogues et change le texte en chiffres et en symboles.

CHEAT MODE

Ces codes sont à entrer en cours de partie.

Tous les pouvoirs psy
X, X, F, E, Tab, F

Munitions au max
Bouton 3 (molette de la souris), Espace, Tab, Tab, F, X

Pointes de flèches au max
Espace, Bouton 3, T, E, F, Bouton 1 (clic gauche)

Vies au max
Tab, E, E, X, Espace, Bouton 3

Tous les items
Bouton 3, X, E, E, Bouton 2 (clic droit), Tab, F

Pouvoirs améliorés
Tab, Bouton 3, Tab, E, X, E

Push-Over

© Ocean / Red Rat Software 1992

+ D'INFOS FORUM

CODES DE TOUS LES NIVEAUX

1. 00512	2. 01536	3. 01024	4. 03072
5. 03584	6. 02560	7. 02048	8. 06144
9. 06656	10. 07680	11. 07168	12. 05122
13. 05634	14. 04610	15. 04098	16. 12290
17. 12802	18. 13826	19. 13314	20. 15362
21. 15878	22. 14854	23. 14342	24. 10246
25. 10758	26. 11782	27. 11270	28. 09222
29. 09734	30. 08718	31. 08206	32. 24590
33. 25102	34. 26126	35. 25614	36. 27662
37. 28174	38. 27150	39. 26638	40. 30734
41. 31246	42. 32270	43. 31758	44. 29726
45. 30238	46. 29214	47. 28702	48. 20510
49. 21022	50. 22046	51. 21534	52. 23582
53. 24094	54. 23070	55. 22558	56. 18494
57. 19006	58. 20030	59. 19518	60. 17470
61. 17982	62. 16958	63. 16510	64. 16511
65. 17023	66. 18047	67. 17535	68. 19583
69. 20095	70. 19071	71. 18559	72. 22655
73. 23167	74. 24191	75. 23679	76. 21631
77. 22143	78. 21247	79. 20735	80. 28927
81. 29439	82. 30463	83. 29951	84. 31999
85. 32511	86. 31487	87. 30975	88. 26879
89. 27647	90. 28671	91. 28159	92. 26111
93. 26623	94. 25599	95. 25087	96. 08703
97. 09215	98. 10239	99. 09727	100. 44543

Quake

© id Software 1996

CHEATS CODES

Voici des cheat codes à taper dans la console (qu'on obtient avec la touche ² qui se trouve à gauche du 1):

GOD	Invincibilité (God Mode)
FLY	Active/désactive le mode vol
FOV	Modifie l'amplitude du champ de vision
IMPULSE -1	Puissance maximum des armes
IMPULSE 9	Toutes les armes et clés
IMPULSE 11	Donne un joyau (1 part code)
IMPULSE 255	Quad (dommages x 4)
NOCLIP	Passe à travers les murs
NOTARGET	Les monstres ne voient pas le joueur
KILL	Suicide
MAP ExMy	Va au niveau y de l'épisode x (niveau 8 = niveau secret)
R_FULLBRIGHT	Enlève les ombres
STATUS	Information sur la partie
VERSION	Numéro de la version du jeu
NAME	Changer de nom
SV_GRAVITY	Change la gravité (exemple SV_GRAVITY 800 met la gravité terrestre)
GIVE 1	Donne la hache
GIVE 2	Donne le fusil
GIVE 3	Donne le fusil à double canon
GIVE 4	Donne le nailgun
GIVE 5	Donne le super nailgun
GIVE 6	Donne le lance-grenades
GIVE 7	Donne le lance-roquettes
GIVE 8	Donne le thunderbolt
GIVE x y	x : numéro de l'arme, y : nombre de munitions souhaitées
GIVE SHELL #	Donne des cartouches (# doit etre compris entre 0 et 255)
GIVE NAIL #	Donne des fléchettes
GIVE ROCKET #	Donne des roquettes
GIVE CELL #	Donne des munitions electriques

En mode multi-joueur, ces cheats sont désactivés, sauf FLY. SV_GRAVITY peut aussi être utilisé sur l'ordinateur qui sert de serveur (celui qui a lancé le jeu en multi-joueurs).

PASSAGES ET NIVEAUX SECRETS

Episode 1 Mission 1 : The Slipgate Complex

1. Au début de la mission, à droite il y a une console informatique qui clignote. Sautez dedans et tirez sur le mur dans le coin pour trouver 20 cartouches.

2. Quand vous arrivez au pont, plongez dans l'eau à droite, et nagez dans le tunnel pour trouver un pack de vie (+100%). Ensuite replongez dans l'eau et continuez à nager dans le tunnel pour trouver un ascenseur et revenir au début de la mission.

3. Après le pont, passez la porte coulissante, tournez à droite. Faites le tour de la colonne avec les écrans. Un écran montre une image animée de la Terre. Tirez dessus. Une plateforme monte alors. Avancez sur la corniche. Tirez sur l'autre écran, un porte s'ouvre donnant accès au Quad Damage.

4. Il y a un symbole rouge sur le mur près des escaliers qui descendent vers le premier puits de slime. Tirez dessus (après avoir fait sortir la plate-forme en pressant le bouton qui clignote), et une petite salle secrète s'ouvre à votre gauche, qui contient un Super Shotgun. Vous verrez aussi une texture qui semble déplacée. Tirez dessus pour trouver un Quad.

5. Au troisième virage de l'escalier en spirale, sautez d'abord sur le côté, puis sur la lampe, puis sur le bouton. Regardez à gauche l'ouverture dans l'ombre. Sautez sur le plus à droite des petits blocks qui sortent du mur, et utilisez-les comme des marches d'escaliers pour avoir un bonus +100% de vie.

6. Après avoir trouvé la Biosuit (dans l'ombre en face du bassin de slime), sautez dans le slime; il y a un tunnel dans l'eau qui mène à une ouverture ronde sous la surface. Vous y trouverez une armure jaune et 2 packs de vie. Sautez dans le téléporteur qui vous mène à un point en hauteur au-dessus d'une porte.

Episode 1 Mission 2 : Castle of the Damned

1. Tirez sur l'ogre et les soldats au début de la mission et sautez dans l'eau. Derrière la partie de mur verte, il y a un passage sous-marin qui vous mène hors de l'eau, puis vers une salle secrète, qui contient des cartouches, 2 packs de vie, et 3 téléporteurs qui peuvent vous emmener ailleurs.

2. Après le piège des flèches, suivez le couloir pavé en bleu jusqu'à ce que vous arriviez à un virage en U. Vous devriez trouver une armure jaune posée sur un piédestal. Tirez sur la plaque rouge pour libérer le passage. Attention, vous libérerez ainsi d'autres monstres.

3. A partir sur secret n°2, sautez dans l'eau, et remontez la pente, vous arriverez à une autre salle secrète, où vous récupérerez de la vie et des clous pour le Nailgun. Prenez ensuite le téléporteur.

4. Près de la porte qui s'ouvre avec la clé argentée (silver key), se trouve une salle avec un bouton qui dépasse d'une colonne. Pressez-le et vous trouverez un Quad.

Episode 1 Mission 3 : The Necropolis

1. Quand vous arrivez sur le petit pont juste au-dessus des Zombies, sautez en bas (attention aux zombies), et cherchez une partie de mur parée de couleurs bizarres. Frappez-la pour trouver des bonus.

2. Dans le lac des zombies (avec la clé dorée), tournez un peu à gauche. Ensuite vous trouverez une partie du mur plus sombre, et avec une texture un peu différente. Allez-y directement, vous tomberez sous l'eau. Nagez vers le petit passage et remontez sur le bord. Vous verrez un anneau d'invisibilité (Ring Of Shadows).

3. Près du passage avec le slime et les zombies, revenez au sec et tuez l'ogre au-dessus de vous. Une fois que vous l'avez tué, pressez le bouton qui est sur la corniche ou était l'ogre, et tuez les zombies. Ouvrez la porte. Au-dessus vous verrez 2 ogres de plus sur des plates-formes. Vous trouverez à votre droite une armure jaune bloqué par des barreaux. Tuez les ogres, les barreaux s'ouvriront. Ensuite tirez sur le mur derrière l'armure, et un passage s'ouvrira pour révéler un téléporteur. Prenez-le, et vous tomberez sur un endroit plein de monstres , mais aussi de bonus.

Episode 1 Mission 4 : The Grisly Grotto

1. A travers la porte du début vous verrez des escaliers en colimaçon. A droite et à gauche, il y a 2 symboles rouges. Tirez dessus, le plafond tombera pour révéler une armure jaune. Le plafond écrasera aussi les chevaliers qui étaient dessous.

2. A partir du bas des escaliers, prenez le passage, vous arriverez près d'un lac assez profond. Prenez la Biosuit, plongez et dirigez-vous sous la structure d'où s'échappent des bulles d'air. Revenez à la surface et cherchez la clé argentée. Sautez encore, un peu plus bas vous trouverez un petit passage, qui mène vers un pack de roquettes.

3. A partir de la plate-forme de la clé argentée, sautez et nagez directement vers le côté opposé. Prenez la porte et allez à gauche. Suivez le couloir. Vous devriez arriver à une piscine de slime bleu, traversée par un pont. Traversez le pont et prenez l'ascenseur. Marchez sur toutes les dalles. 2 portes vont s'ouvrir sur dans les murs. Allez dans les 2 et pressez le bouton que vous y trouverez. Le jeu vous dira qu'une cave secrète vient de s'ouvrir. Revenez au lac. Cherchez le long de la paroi de droite, et allez vers l'ouverture sous-marine (elle se voit très bien, elle est grande et lumineuse). Entrez-y et remontez à la surface. Dans la petite salle secrète vous trouverez un lance-grenades, de la vie, et surtout un téléporteur vers le niveau secret du premier épisode: le n°8 (Ziggurat Vertigo).

Episode 1 Mission 5 : Gloom Keep

1. Sautez du pont sur lequel vous arrivez, vers la droite. Vous verrez quelque chose qui dépasse du mur, presque comme une colonne. Sous l'eau vous trouverez une ouverture qui vous mènera vers une boite de clous et un bonus +100% de vie.

2. Traversez le pont du début et tournez à droite. Suivez le couloir et passez le portail. Il devrait y avoir un escalier en face de vous et à votre droite. Sautez sur la rampe, puis sautez sur le bloc qui dépasse du mur. Vous trouverez des roquettes et une armure sur la plate-forme.

3. Traversez le pont du départ et traversez l'arche. Marchez jusqu'à ce que vous arriviez à une pièce où se trouve une plate-forme en forme de Y. De là, prenez le bon couloir; Suivez le couloir jusqu'à une grande salle. A droite et plus loin se trouve un escalier, et à droite il y a une zone rectangulaire avec une colonne au centre. Allez vers la colonne, sautez et cognez la torche avec votre tête en sautant. Une porte s'ouvrira derrière la colonne, avec une armure jaune.

4. A partir de la même salle que celle du secret n°3, allez au fond à gauche et montez l'escalier. A droite vous trouverez d'autres escaliers et une salle octogonale avec un téléporteur vers la clé dorée. Allez derrière le téléporteur, et traversez-le. Vous arriverez en haut du premier bâtiment, et vous y trouverez le Quad.

5. Quand vous tombez du passage vers le téléporteur de sortie, faites demi-tour, et tirez sur le mur. Il s'ouvrira, révélant un téléporteur qui mène derrière les portes de la clé dorée.

Episode 1 Mission 6 : The Door to Chthon

1. A partir du départ, sautez en bas. A gauche se trouve un corridor, avec une structure suspendue au-dessus de la lave. Plus loin il y a une porte qui s'ouvre quand vous avancez dans le corridor, et à gauche se trouve une autre porte. Traversez la porte en face de vous, et tournez à droite. Une porte secrète plutôt évidente se trouve devant vous, et il y a une salle en face et à droite. Avancez dans cette salle. Tournez-vous pour faire face à l'entrée de la salle, et regardez vers le haut. Vous devriez voir un Q rouge. Tirez dessus. La porte cachée s'ouvrira à votre droite. Marchez dans l'angle et regardez en bas à gauche. Vous devriez voir le plafond de la salle d'en-dessous. Sautez-y. Vous y trouverez un Quad.

2. Allez à la pièce à gauche de la structure suspendue au dessus de la lave (voir secret 1), et poussez le bouton avec le symbole Q. Tombez dans le piège qui s'ouvre derrière vous. Attendez que les escaliers se forment, puis descendez-les. Un couloir avec un bonus +100% et à un bout, et à l'autre bout est un mur de pointes. Quand vous entrez, le mur

commence à s'avancer. Tuez les ogres qui apparaissent, et échappez-vous. Ensuite revenez au même endroit. Cette fois le mur s'avancera, mais vous ne serez plus bloqué par les barres. Cachez-vous dans le renfoncement, et attendez le mur. Ensuite allez derrière lui, vous trouverez un téléporteur avec une boite de clous et un SuperNailgun.

3. Il y a une salle très sombre sous l'endroit d'où vous démarrez. Une fois que vous avez la clé argentée, elle s'éclairera. Traversez le puits, allez à la fin du passage, et tournez à gauche. Vous devriez voir des escaliers avec en haut une porte fermée. A droite des escaliers se trouve une colonne et une grande salle contenant un gros bouton. Enfoncez-le, puis allez du côté de la colonne qui est face à la sortie de la salle. Vous verrez une symbole rouge. Tirez dessus. Les escaliers avec la porte fermée devraient se baisser. En bas vous trouverez une boite de roquettes.

4. Restez en bas des escaliers du secret n°3, jusqu'à ce qu'ils remontent. Il y aura un téléporteur en bas de quelques marches. Traversez-le, vous arriverez sur une corniche. Plus loin vous trouverez un bonus +100%

Episode 1 Mission 7 : House of Chthon

Pas de secrets ici.
Pour tuer le boss : Marchez sur les deux dalles du premier étage pour faire baisser les électrodes. Puis marchez sur la dalle du bas pour électrocuter le boss. Répétez ca plusieurs fois en évitant ses boules de lave, et il mourra. C'est le seul moyen de le tuer.

Episode 1 Mission 8 (secret) : Ziggurat Vertigo

1. Au départ vous devriez voir un Pentagramme de Protection. Prenez le et plongez dans la lave. Nagez sous le pont et vous ressortirez dans une petite salle. Vous y trouverez un Quad, de la vie, et un téléporteur qui vous ramènera au départ.

2. Derrière la porte de la clé argentée se trouvent des passages, à droite et à gauche. Prenez celui de gauche et suivez-le jusqu'au bout. A droite vous devriez voir un mur avec un bord sombre à un endroit. Tirez dessus, le mur s'ouvrira, révélant 2 boites de clous.

Episode 2 Mission 3 : Crypt of decay

Parcourez le niveau jusqu'à la salle de sortie. Arrivé en face de la porte de sortie, retournez-vous, et foncez dans la salle située en face (elle contient des tas de caisses empilées). Regardez au plafond, il y a un interrupteur rouge : shootez dessus, et un passage s'ouvrira au milieu des caisses. Allez-y, et appuyez sur le bouton situé à l'intérieur du passage. Maintenant, il faut revenir dans la salle où se trouvait la clé jaune : cette salle est située à droite de la porte jaune, et comporte une entrée piégée par des pics latéraux. Une fois que vous l'avez trouvée, vous remarquerez trois sortes d'alvéoles symétriques (une à gauche, une au milieu, et une à droite): tirez sur le mur du fond de celle de droite, et entrez dans le passage qui s'ouvrira. Plongez dans l'eau, et au fond de l'eau se trouve une brèche dans le mur : passez-la, et voici l'entrée du niveau secret The underearth.

Episode 3 Mission 4 : Satan's dark delight

Parcourez le niveau, et lorsque vous êtes dans la salle de sortie du niveau, regardez la lave derrière vous une fois que vous avez descendu l'escalier. Il y a une fine margelle surmontant la lave. Sautez dessus, et avancez : vous verrez alors un trou béant sous l'escalier, au milieu de la lave. Sautez dedans, et en route pour le niveau secret The haunted halls!

Episode 4 Mission 5 : Hell's atrium

Parcourez le niveau jusqu'à obtenir la clé bleue. Mais, lorsque vous arriverez avec cette clé devant la serrure bleue qui

doit faire s'abaisser un pont afin de passer la lave, ne l'insérez pas dans la serrure prévue à ce effet. Mais, gardez la clé bleue, et regardez la lave : vous apercevrez alors quatre minces piliers au milieu. Sautez donc habilement de pilier en pilier pour atteindre le bord opposé. Ainsi, vous apercevrez une porte nécessitant une clé bleue dans le mur de gauche. Cette fois ci ouvrez-la, et en avant vers The namless city!

VOIR LA FIN

Pour voir la fin du jeu, allez à la console et tapez : MAP END. Ensuite, vous arriverez dans une salle avec un monstre tentaculaire au centre. Tuez tous les monstres, sauf la méduse du milieu. A la fin du chemin semé d'embûches, il y a un teleport. Ce teleport vous amènera sur le virus qui se balade dans la salle. Surveillez-le du coin de l'oeil, puis entrez dans le teleport au moment où il entre dans la méduse. Voilà, belle image de fin !

JOUER EN MODE "NIGHTMARE SKILL"

Pour trouver le "nightmare skill", entrez dans n'importe lequel des 3 niveaux de difficulté accessibles, allez dans "elder world". Lorsque vous tombez dans la mare, entre deux eaux, allez soit à gauche, soit à droite, soir en arrière (pas en avant!), vous tombez sur une poutre, restez sur la poutre et longez là, vous trouverez un passage qui mène à un téléporteur de lave en fusion. Passez le téléporteur, vous retournez au départ et avez le choix entre les 4 épisodes mais en "NIGHTMARE SKILL". Bonne courage !

Quake 3 Team Arena

© Activision / id Software 2001

CHEAT MODE

Activez la console pendant la partie et tappez "/sv_cheats 1" suivi de "/devmap <nom de la carte souhaitée>". Le jeu se chargera en mode solo avec les options choisies. Entrez un des codes suivants dans la console pour activer une triche.

Mode Dieu

/god

Toutes les armes et munitions

/give all

Voler

/give flight

Changer la gravité

/g_gravity <numéro souhaité>

Changer la vitesse

/g_speed <number>

Nom des cartes

```
mpterra1
mpterra2
mpterra3
mpteam1
mpteam2
mpteam3
mpteam4
mpteam5
mpteam6
mpteam7
mpteam8
```

```
q3team1
q3team2
q3team3
q3team4
```

Nom des objets

```
health
armor
quad damage
personal teleporter
machinegun
shotgun
grenade launcher
rocket launcher
lightning gun
railgun
plasma gun
bfg10k
battle suit
regeneration
invisibility
```

Quake 4

© Activision / Raven Software 2005

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, faites Ctlr + Alt + ² (le petit 2 juste en dessous de la touche Echap) pour ouvrir la console. Tapez ensuite l'un des codes suivants et validez avec Entrée :

Codes essentiels

`give all`	Toutes les armes (avec le plein munitions et santé)
`give ammo`	Le plein de munitions
`give armor`	Armure au maximum
`give health`	Santé au maximum
`give quad`	Multiplier par 4 les dommages des armes
`god`	Invincibilité
`killmonsters`	Aucun monstre et aucun PNJ dans le niveau
`notarget`	Invisibilité
`noclip`	Voler et traverser les murs
`give weapons`	Toutes les armes sans munitions
`give item_health_mega`	+100 santé (possibilité de monter à 200)

Faire apparaître des armes

`give weapon_dmg`	Dark matter gun
`give weapon_grenadelauncher`	Grenade launcher
`give weapon_hyperblaster`	Hyper Blaster
`give weapon_lightninggun`	Lightning gun
`give weapon_machinegun`	Machine gun
`give weapon_nailgun`	Nail gun
`give weapon_railgun`	Rail gun
`give weapon_rocketlauncher`	Rocket launcher
`give weapon_shotgun`	Shotgun

Faire apparaître des entités (monstres, PNJ)

`spawn char_doctor`	Docteur
`spawn char_kane_strogg`	Kane sous la forme de Strogg avec un gun
`spawn char_marine`	Marine (avec un gun)
`spawn char_marine_fatigues`	Marine en short
`spawn char_marine_medic`	Marine capable de vous soigner
`spawn char_marine_tech_armed`	Marine qui répare les armures
`spawn monster_berserker`	?
`spawn monster_bossbuddy`	Mech boss (petit)
`spawn monster_failed_transfer`	?
`spawn monster_fatty`	Fatty Boss (invincible)
`spawn monster_gladiator`	Ennemi avec bouclier
`spawn monster_grunt`	?

`spawn monster_gunner`	?
`spawn monster_harvester_combat`	Spider mech
`spawn monster_iron_maiden`	?
`spawn monster_makron`	Gros boss
`spawn monster_network_guardian`	Network Boss (gros)
`spawn monster_repair_bot`	Repair bot
`spawn monster_scientist`	Strogg "Docteur" robot
`spawn monster_sentry`	?
`spawn monster_slimy_transfer`	?

Se téléporter au niveau souhaité

map game/airdefense1
map game/airdefense2
map game/convoy2
map game/convoy2b
map game/convoy1
map game/walker
map game/network2
map game/network1
map game/process2
map game/storage2
map game/dispersal
map game/process1
map game/storage1
map game/hangar1
map game/hangar2
map game/mcc_landing
map game/core1
map game/hub2
map game/hub1
map game/mcc_1
map game/mcc_2
map game/building_b
map game/putra
map game/recomp
map game/medlabs
map game/core2
map game/tram1
map game/tram1b
map game/waste

Autres

Remplacez # par un chiffre

`avidemo`	Faire une vidéo du jeu (sauvegardé en .avi sur le disque dur)
`benchmark`	Benchmark
`com_allowconsole 1`	Ouvrir la condole avec une seule touche
`com_showfps #`	1=nombre d'images par secondes, 0=off
`editor`	Quitter le jeu et ouvrir l'éditeur
`g_fov #`	Régler le champ de vision
`g_knockback #`	?
`g_showplayershadow #`	1=montrer les ombres, 0=off

`g_stoptime #`	1=arrêter le temps; 0=retour à la normale
`gfxinfo`	Info sur la carte graphique
`kill`	Se suicider
`pm_crouchspeed #`	Régler la vitesse de mouvement accroupi
`pm_jumpheight #`	Régler la hauteur des sauts
`pm_noclipspeed #`	Régler la vitesse de mouvement en mode vol
`pm_speed #`	Régler la vitesse de course
`pm_thirdperson #`	1=mode troisième personne, 0=off
`quit`	Quitter le jeu
`screenshot X Y`	Résolution (exemple : screnshot 1280 1024)
`spawn weaponmod_hyperblaster_bounce1`	?
`spawn weaponmod_lightninggun_chain`	?
`spawn weaponmod_machinegun_ammo`	?
`spawn weaponmod_nailgun_ammo firepower`	?
`spawn weaponmod_nailgun_power firepower`	?
`spawn weaponmod_nailgun_rof firepower`	?
`spawn weaponmod_nailgun_seek`	?
`spawn weaponmod_railgun_penetrate`	Augmenter les dommages du railgun
`spawn weaponmod_rocketlauncher_burst`	?
`spawn weaponmod_rocketlauncher_homing`	Missile guidé (clic droit)
`spawn weaponmod_shotgun_ammo`	?
`testlight`	Créer une nouvelle source de lumière
`poplight`	Retirer la source de lumière créée
`timescale 1`	Revenir à la vitesse du jeu normale
`timescale 15`	Accélérer le jeu

Quake II

© Activision / id Software 1997

CHEAT CODES

Au cours du jeu, dans la console, tapez :

FLY	Active/désactive le mode vol
GIVE ALL	Donne tous les objets, munitions...
GIVE AMMO	Donne des munitions
GIVE HYPER BLASTER	Blaster
GIVE BFG10K	
GIVE BODY ARMOR	
GIVE BULLETS	Bullets
GIVE CELLS	999 charges électriques
GIVE CHAINGUN	Mitrailleuse
GIVE COMBAT ARMOR	
GIVE GRENADE LAUNCHER	Lance-grenades
GIVE GRENADES	999 grenades
GIVE HEALTH	Santé au maximum
GIVE INVULNERABILITY	Invulnérabilité
GIVE MACHINEGUN	Pistolet-mitrailleur
GIVE QUAD DAMAGE	Quad (dommages x 4)
GIVE RAILGUN	
GIVE REBREATHER	Bouteilles d'oxygène
GIVE ROCKET LAUNCHER	Lance-roquettes
GIVE ROCKETS	999 roquettes
GIVE SHELLS	999 cartouches
GIVE SHOTGUN	Fusil
GIVE SILENCER	Silencieux
GIVE SLUGS	Slugs
GIVE SUPER SHOTGUN	Super fusil
GIVE WEAPONS	Donne toutes les armes
GOD	Invulnérabilité (God mode)
MAP x	Va au niveau x où x est l'un des noms suivants :

BASE1	BASE2	BASE3	TRAIN
BUNK1	WARE1	WARE2	JAIL1
JAIL2	JAIL3	JAIL4	JAIL5
SECURITY	MINTRO	MINE1	MINE2
MINE3	MINE4	FACT1	FACT2
FACT3	POWER1	POWER2	COOL1
WASTE1	WASTE2	WASTE3	BIGGUN
HANGAR1	SPACE LAB	HANGAR2	COMMAND
STRIKE	CITY1	CITY2	CITY3
BOSS1	BOSS2		

NOCLIP	Passe-muraille
NOTARGET	Invisible pour les monstres
SV_GRAVITY x	Définit la gravité avec la valeur x (x=800 :normal)
TIMEREFRESH	Affiche le nombre d'images par seconde

MODE ULTIMATE BLOOD

Lancez le jeu par la commande : QUAKE2 -123456789
Pendant la partie, tous les ennemis qui vous toucheront ou vous frapperont vous feront non seulement perdre votre énergie, mais aussi vos armes.

MEILLEURE ANIMATION AVEC CARTE 3DFX

Pour utiliser le Z-Buffer de votre 3DFX (par défaut inactivé dans ce jeu), tapez **GL_ZTRICK 1**. Le nombre d'images affichées par seconde devrait augmenter de façon sensible.

IMAGES CACHÉES

Au dernier niveau, après avoir éliminé le boss et quand on vous dit que vous devez trouver une capsule de sauvetage (Escape Pod), appuyez sur un ou deux boutons qui se trouve au sol et retournez dans le salle du boss. Vous verrez une fissure dans un des murs. Explosez le mur et vous devriez trouvez une salle où sont cachées les photos des programmeurs, ainsi que d'autres petites choses.

SALLE SECRÈTE AU NIVEAU 3

Au niveau 3, sortez du tunnel et de la première salle pleine d'eau, et entrez dans une seconde salle également inondée. Si vous plongez et si vous prenez le trou le plus à droite, vous finirez par remonter dans une salle secrète. Au fond, l'ascenseur permet d'accéder au niveau secret.

Quake III Arena

© Activision / id Software 1999

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ² pour faire afficher la console. Entrez alors l'un des codes suivants et valider par ENTER :

/CG_DRAWFPS"1"	Afficher le taux de rafraichissement
/CG_THIRDPERONN 1	Vue à la troisième personne
/GIVE ALL	Toutes les armes et toutes les munitions
/GIVE x	Donne l'item dont le nom est x

AMMO
ARMOR
BATTLE SUIT
BFG10K
FLIGHT
GAUNTLET
GRAPPLING HOOK
GRENADE LAUNCHER
HASTE
HEALTH
INVISIBILITY
LIGHTNING GUN
MACHINEGUN
MEDKIT
PERSONAL TELEPORTER
PLASMA GUN
QUAD DAMAGE
RAILGUN
REGENERATION
ROCKET LAUNCHER
SHOTGUN

/GOD	Invulnérabilité (God mode)
/IAMACHEATER	Débloque tous les niveaux Skill 1
/IAMAMONKEY	Débloque tous les niveaux Skill 100
/NOCLIP	Mode passe-murailles
/SPDEVMAP x	Choix du niveau où x est un nom de niveau avec le cheat mode activé, où x peut valoir par exemple :

Q3DM1
Q3DM7
Q3DM17
Q3TOURNEY2

/TIMEDEMO"1"	Afficher le taux de rafraichissement dela dernière démo

ACCÈS À TOUTES LES CINÉMATIQUES

Lancez le jeu par la commande :
quake3.exe +seta g_spVideos "tier11tier22tier33tier44tier55tier66tier77tier88"

NOUVELLES DÉCORATIONS

Ouvrez le fichier config.cfg dans un éditeur de texte. Vous pourrez modifier vos récompenses et vos décorations (nombre de frags, excellent ...) juste sous les Tiers que vous avez gagné.

COLORER SON PSEUDO

Si vous souhaitez mettre un peu de couleur à votre pseudo, lancez le jeu et rendez-vous dans l'option Player du menu Setup. Cliquez sur la case pour inscrire votre nom. Faites précéder chaque lettre de votre pseudo par le code couleur que vous souhaitez lui donner.
^1 ? Rouge
^2 ? Vert
^3 ? Jaune
^4 ? Bleu foncé
^5 ? Bleu clair
^6 ? Violet
^I ? Rouge
^) ? Rouge
^ ˇ ? Vert
^² ? Vert
^= ? Bleu foncé
^- ? Bleu clair
^& ? Violet

La combinaison ? permet de revenir au blanc.
Exemple pour marquer Jon en bleu blanc rouge : ^4J?o^1n

Quarantine

© GameTek

+ D'INFOS FORUM

LES CODES DU JEU

1. OMNICORP IS ALL KNOWING
2. KEEP THE OPRESSOR OPRESSING
3. THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
4. HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY
5. KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT

CODES DU JEU VERSION EUROPÉENNE

1.	PARK	98645782
2.	ALL-KEURO	89962254
3.	PROJECT AREA	54185654
4.	HARBOUR	92146425
5.	EXIT	33289642

Quest for Glory V : Dragon Fire

© Sierra 1999

DUPLIQUER DES ITEMS

Jeter un item (pièces incluses) en l'air. Pendant qu'il est en l'air, appuyez sur I, choisissez le même item, et lancez-le en l'air à nouveau. Répétez l'opération pour dupliquer l'item sélectionné.

LA GUILDE DES VOLEURS

Pour entrer dans la guilde des voleurs, Vous devez être un voleur avec le sort de detection magique. Allez à côté de la tour qui surplombe l'eau, puis éxécutez ce sort. Désarmez le piège grec et vous pourrez entrer dans la guilde.

Qui Veut Gagner des Millions

© Eidos Interactive / Hothouse 2001

GAGNER LES MILLIONS

Pour bien répondre à toutes les questions et aller jusqu'en haut de la pyramide des gains, assurez-vous d'avoir une bonne encyclopédie à côté de vous :)

NOMS DES CANDIDATS

Entrez ces noms pour avoir des surprises dans le jeu :
- Millionaire
- Regis
- Dan Blonsky

Qui Veut Gagner des Millions : 2ème Edition

© Eidos Interactive / Hothouse 2002

GAGNER LES MILLIONS

Pour bien répondre à toutes les questions et aller jusqu'en haut de la pyramide des gains, assurez-vous d'avoir une bonne encyclopédie à côté de vous :)

Qui Veut Gagner des Millions Junior

© Eidos Interactive 2001

GAGNER LES MILLIONS

Pour bien répondre à toutes les questions et aller jusqu'en haut de la pyramide des gains, assurez-vous d'avoir une bonne encyclopédie à côté de vous :)

Quik The Thunder Rabbit

1994

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2.	HOBGOBLIN	Oblivion Desert
3.	SCROUNGER	Smashing Sea
4.	ICEDUST	Ice World

Quiver

© ADvertainment Software / ESD Games

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

BUTTHEAD	Toutes les clés
MMAP	Toute la carte (appuyez sur TAB)
NUKE	Elimine tous les ennemis
PANSY	Toutes les armes et munitions
STUN	Assomme vos ennemis temporairement
WARP	Passage au niveau suivant
WUSS	Invulnérabilité (Mode God)

R.U.S.E.

© Ubisoft / Eugen Systems 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

1.Château de Colditz

1er avril 1945, au crépuscule de la guerre, vous avez encore une mission à réaliser pour révéler l'identité d'une taupe. Dans cette première mission, vous allez apprendre les bases de contrôle des unités. Suivez les indications qui s'affichent et avancez au front.

Traversez alors le pont ensuite sélectionnez toutes les unités et attaquez les chars ennemis. Dégagez ensuite le terrain pour l'escadron de char en renfort en explosant les tanks ennemis qui gardent le pont. Vous devez ensuite dégager la partie sud du pont tout en vous assurant que tous les prototypes Pershing restent intacts. Foncez alors vers le pont et explosez les chars ennemis stationnés devant ce pont.

Attaquez ensuite les unités ennemies qui se trouvent sur l'autre rive. Avec le renfort allié qui arrive par l'ouest, vous ne ferez qu'une bouchée de ces Boches. Suivez ensuite le mouvement des troupes alliées et frayez-vous un chemin vers le château de Colditz.

Restez entouré par les chars et allez affronter les redoutables Tiger allemands. Ne vous approchez pas trop des chars et canardez-les de loin jusqu'à les exploser. Une fois détruits, vous avez le chemin libre vers le château de Colditz.

Afrique du nord

2.Aux commandes !

Vous revenez deux années plus tôt pour connaitre l'histoire dès son commencement. Votre aventure commence en Tunisie. Avancez vos troupes d'infanterie vers le point de rendez-vous. Éliminez les grenadiers ennemis sur votre chemin jusqu'à atteindre votre destination.

Vous recevrez ensuite des unités antichar en renfort. Avancez-les vers les chars ennemis et escortez-les par l'infanterie. Evitez le combat rapproché avec ces chars et explosez-les de loin. Vous devez ensuite sécuriser la ville de Sbeitla.

Placez vos canons devant la ville pour qu'ils canardent les chars et lancez votre infanterie contre les grenadiers ennemis. Une fois cette ville sécurisée, avancez vers la ville de Kasserine.

La tactique est la même, avancez l'infanterie contre les grenadiers pendant que les canons restent en retrait pour éviter le combat rapproché. Utilisez ces derniers pour détruire les chars ennemis qui gardent le passage vers la ville. Laissez ensuite les canons sur place pour qu'ils repoussent les blindés ennemis qui arrivent par l'avant poste (à l'ouest) et envoyez votre infanterie vers la ville. Quand ils entreront dans la ville la mission sera accomplie.

3.Passe de Kasserine

Vous devez tenir la ville de Kasserine convoitée par les italiens. Commencez par organiser vos défenses dans la ville en

plaçant vos canons devant les quatre entrées. Escortez ces canons par des unités d'infanterie. Utilisez ensuite la ruse " décryptage " pour connaitre les mouvements des troupes ennemies.

L'ennemi se déplace par le sud et commence sont attaque. Restez sur vos positions et déplacez plusieurs canons dans cette direction. Repoussez les multiples assauts italiens et utilisez fréquemment le décryptage pour connaitre la prochaine attaque ennemie. Maintenez vos positions en déplaçant les canons selon la direction de l'attaque pour avoir davantage de puissance de feu. Gardez la ville jusqu'à la retraite des allemands et de leurs alliés italiens.

4.La horde sauvage

Trois jours plus tard vous débarquez en Algérie pour aider les français face à l'arrière garde de l'Afrika Korps. Vous commandez des chars légers Stewart. Marchez vers Sidi Aich et éliminez les unités italiennes en chemin.

Attendez ensuite le renfort des chars Lee et avancez vers le QG ennemi. Avec cette puissance de feu, vous pouvez atteindre votre objectif sans trop de mal. Activez ensuite la ruse " espionnage " pour espionner les zones ennemies et révéler l'emplacement de leurs troupes.

Restez dans Sidi Aich pour tenir le passe et repoussez avec vos chars Stewart et Lee les unités ennemies qui avancent par la droite et la gauche. Divisez alors vos unités en deux pour garder les deux routes.

Après la construction du QG allié, avancez vos troupes vers les lignes ennemies. Laissez vos chars en retrait et lancez votre infanterie sur les canons antichars qui gardent la base. Après leur destruction, prenez le contrôle du QG pour clore la mission.

5. Débusquer le renard

Commencez par déployer vos canons antichars pour exploser les chars allemands qui arrivent par la gauche. Utilisez ensuite la Ruse " espionnage " pour espionner les unités qui se trouvent à droite de votre position. Quand les chars ennemis bougent, préparez vos canons pour les accueillir.

Avancez ensuite vos unités d'infanterie et allez vers celles de l'ennemi qui avancent vers vous. Eliminez les unités allemandes et ne laissez aucune d'elles se replier. Continuez votre avancée avec l'infanterie pour exploser les canons antichars ennemis pour dégager le chemin de vos blindés.

Avancez ensuite rapidement vos canons antichars pour qu'ils interceptent les chars ennemis qui arrivent depuis le bâtiment de production. Dirigez-vous ensuite vers ce bâtiment et écrasez les unités d'infanterie qui le gardent. Rasez le site avant de continuer votre percée.

Des unités lourdes allemandes divergent vers vous par les deux flancs. Dépêchez-vous de déployer les canons antichars sur vos deux flancs et placez vos blindés comme renfort.

Restez derrière le petit village pour vous couvrir et laissez les chars ennemis s'approcher pour les détruire avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter. Les autres unités ennemies refusent d'engager le combat et restent sur leurs positions dans les villages.

Laissez les canons en défense et avancez avec vos chars moyens pour débusquer les deux blindés ennemis qui se trouvent à gauche. Repliez-vous ensuite rapidement avant de subir le feu des canons. Utilisez l'infanterie pour détruire ces canons et avancez à gauche pour prendre place dans le village.

Restez à couvert dans le village et bombardez le char ennemi qui arrive vers vous. Lancez ensuite vos unités d'infanterie contre les redoutables canons antichars PAK 40 à longue portée. Une fois ces canons détruits, lancez vos chars sur le QG.

Le QG n'était qu'un leurre pour vous attirer dans cette zone. Vous devez maintenant défendre votre position puisque l'ennemi va contre attaquer. L'ennemi rajoute une couche en optant pour le silence radio qui vous empêche de localiser

ses unités. Pensez alors à préparer vos défenses dans le village.

Utilisez la ruse " décryptage " sur la zone du QG ennemi pour contrer le silence radio et repérer quelques ennemis blindés se diriger vers vous. Vous devez tenir votre position pendant quatre minutes. La première vague d'attaque arrivera par le sud-est. Placez un canon antichar de ce coté épaulé par les chars moyens. Placez ensuite des canons à l'entrée droite et gauche.

Laissez l'infanterie en retrait pour l'instant et ne les utilisez que pour contrer les unités ennemies du même genre. Repoussez les vagues d'attaques en laissant les canons en place et en bougeant seulement les chars moyens pour qu'ils renforcent les défenses si un coté est débordé. Une fois les attaques ennemies repoussées, les renforts arrivent et des unités de reconnaissance vous dévoilent l'emplacement des unités ennemies. Lancez votre infanterie sur les canons ennemis qui canardent vos alliés venus par la gauche. Concentrez ensuite vos défenses ainsi que vos chars sur le flanc droit où des ennemis tentent de percer vos lignes.

Repoussez les ennemis et serrez l'étau sur les unités qui attaquent vos alliés par la droite. Laissez les canons en retrait pour qu'ils ne subissent pas les attaques rapides des unités d'infanterie de l'ennemi. Débordez-les pendant qu'ils attaquent vos amis.

Nettoyez la zone de droite avant d'avancer vers la ville d'El Jem. La ville abrite un redoutable char Tigre allemand. Repliez alors l'infanterie, avancez vos canons et ramenez les chars qui combattaient à droite.

Une fois ce char détruit, les allemands capitulent et la ville d'El Jem et son magnifique amphithéâtre romain sont à vous. l'Afrika Korps ne prendra plus l'initiatives et battra en retraite jusqu'à quitter l'Afrique.

Italie

6. D'appât à chasseur

Vous vous retrouvez sept mois plus tard en Italie pour prendre en chasse les allemands et leurs alliés italiens. Suivez les indications pour construire un dépôt de ravitaillement et une caserne.

Produisez ensuite les véhicules de reconnaissances Willys. Envoyez-les en reconnaissance sur le flanc Est pour qu'ils repèrent deux unités ennemies cachées dans les bois. Déployez alors quatre unités d'infanterie et passez à l'attaque. Neutralisez les deux unités qui sont dans les bois et restez-y pour attendre les blindés ennemis qui arrivent vers vous. Tendez une embuscade aux chars ennemis en les attaquant depuis les bois.

Après l'ordre de maintient des positions malgré les unités italiennes qui arrivent, déployez des unités d'infanterie dans les bois autour du village pour qu'elles débusquent les ennemis qui sont au nord, à l'ouest et au sud-ouest où ils vont tenter de vous tendre une embuscade.

Une fois les trois unités ennemies décimées, entrez dans la ville pour affronter les ennemis dans la grande place. Restez ensuite dans cette grande place pour tendre une embuscade aux tanks ennemis qui arrivent.

Après le débarquement des unités de Wetherby, vous devez défendre votre QG contre les contre attaques de l'ennemi. Utilisez la ruse " décryptage " pour intercepter les ordres.

Ils vont attaquer à partir du flanc droit ensuite par le flanc gauche. Placez alors vos unités d'infanterie dans les bois avoisinant le flanc droit et qui longent la route qui mène à votre QG. Placez d'autres unités dans les bois du flanc gauche. Attendez l'arrivée des ennemis par la droite en premier lieu et éliminez-les. Occupez-vous ensuite de ceux qui arrivent par le flanc gauche.

Une fois les italiens repoussés, vous faites face maintenant aux redoutables unités Panzer allemandes qui arrivent par le flanc gauche. Utilisez la ruse " espionnage " pour estimer la menace ennemie. Laissez alors vos unités dans les bois et déplacez vers le bas ceux qui se trouvent à gauche pour contrer l'avancée vers le QG par le sentier, près du lac.

Cette attaque n'était en fin de compte qu'une diversion et le véritable assaut arrive par l'Est. D'autres ennemis arriveront par le nord et l'ouest. Ne laissez pas vos troupes loin du QG. De cette façon, vous pouvez défendre et apporter les renforts nécessaires aux unités débordées. Concentrez vos hommes dans les bois, au nord, à l'est et à l'ouest autour du QG.

Laissez les ennemis s'approcher puis déployez davantage d'unités d'infanterie pour remplacer les pertes causées dans vos rangs. Maintenez la position jusqu'à l'abandon des attaques par l'ennemi.

7. Cache-cache

Commencez par activer le silence radio pour camoufler vos déplacements. Traversez, avec vos unités d'infanterie, les bois qui mènent aux blindés ennemis stationnés près du village. Lancez ensuite votre attaque en maintenant le silence radio pour détruire l'unité ennemie.

Utilisez ensuite votre infanterie pour prendre le contrôle du dépôt de ravitaillement. Après la prise de ce dépôt, vous obtiendrez deux tanks alliés en renfort. Utilisez-les pour protéger les convois des attaques des infanteries ennemies. Utilisez-les aussi pour qu'ils interceptent les chars moyens ennemis qui arrivent par le nord. Construisez une nouvelle caserne et déployez d'autres unités d'infanterie dans les bois qui longent les routes vers votre QG et votre dépôt de ravitaillement.

Votre mission consiste à neutraliser l'avant poste italien. Mais avant tout, vous devez organiser et assurer vos défenses avant de partir à l'attaque. Restez toujours en silence radio et repliez vos chars quand les tanks lourds des ennemis arrivent. Utilisez l'embuscade de l'infanterie pour exploser ces chars. Placez donc des unités dans la cour du village et dans les bois à l'Est pour qu'ils interceptent les attaques ennemies.

Utilisez ensuite le décryptage pour connaitre les mouvements des patrouilles ennemies. Avancez ensuite sur le flanc gauche de l'ennemi en passant par les villages. Placez des unités en embuscade dans les cours des villages pour couper les routes aux renforts ennemis.

Vous pouvez prendre le contrôle du dépôt de ravitaillement ennemi ou le détruire. Laissez les routes qui mènent vers votre QG sous bonne protection et avancez les troupes d'un village à l'autre. N'utilisez les chars Lee que contre les chars légers ennemis ou le char lance-flammes que vous trouverez par la suite à l'approche de l'avant poste italien. Avancez les blindés Lee sur les chars légers ennemis pour les refouler et permettre à vos unités d'infanterie d'entrer dans les bois qui se trouvent en face de l'avant poste.

Serrez l'étau autour des chars ennemis et débusquez ceux qui se trouvent dans les bois. Laissez ensuite vos unités dans ces bois et avancez vos chars Lee à gauche vers le char lance-flammes ennemi. Passez par les villages conquis pour ne pas tomber dans une embuscade et escortez vos blindés par des unités d'infanterie.

Détruisez le char lance-flammes et écrasez les forces ennemies qui battent en retraite. Prenez ensuite le contrôle de l'avant poste ennemi avec votre infanterie pendant que vos chars acculent l'adversaire loin de la zone.

8. Aux prises avec Barbara

Vous allez maintenant tenter d'anéantir les forces italiennes dans la zone. Mais avant, vous devez assurer vos arrières en éliminant les derniers chars qui vous menacent. Produisez le chasseur de char Wolverine et foncez vers les chars qui se trouvent à droite.

Avec sa longue portée, il ne fera qu'une bouchée de tous les blindés ennemis qui arrivent. Produisez ensuite un véhicule de reconnaissance pour épauler le chasseur de char et lui permettre de gagner un plus grand champ de vision pour son canon. Repliez ensuite votre joujou à l'approche de l'infanterie ennemie et utilisez la votre pour les neutraliser.

Plusieurs chars ennemis attaquent par les flancs droit et gauche. Les unités d'infanterie embusquées vous seront utiles pour ralentir ces chars jusqu'à la disponibilité du Wolverine qui attaquera l'autre coté. Une fois les chars détruits, construisez un dépôt de ravitaillement dans le site qui se trouve à gauche.

Produisez un autre chasseur de chars et placez un Willy de reconnaissance dans les bois (à gauche) pour qu'il repère les unités ennemies qui avancent. Utilisez ensuite le silence radio pour rapprocher une unité d'infanterie du chasseur de char italien le Semovente. Détruisez-le et laissez cette unité dans les bois pour surveiller la route près de la montagne.

Produisez d'autres unités d'infanteries et placez-les dans les bois qui longent les routes vers votre position. Quand les chars Lee arrivent en renforts, placez-les près des Wolverines pour qu'ils assurent la protection. Placez ensuite des unités au flanc sud pour contrer les percées italiennes vers votre base. Placez aussi des canons dans les bois pour couvrir le flanc sud pour le moment sans protection. Même si les troupes françaises sont dans le coin, ne comptez pas sur elles pour repousser les italiens puisqu'ils battront en retraite dès l'arrivée de l'ennemi et laisseront votre flanc sans protection.

Pour anéantir les forces italiennes, vous devez traverser la rivière. Vous devez obligatoirement sécuriser les routes avant d'avancer vers le premier village. Il faut aussi capturer les trois bases italiennes pour pouvoir produire des unités chars Stewart. Avancez vers la base située à gauche en plaçant votre infanterie dans les bois. Laissez toujours des unités près de votre base pour contrer les attaques qui arrivent par la droite. Déployez vos chasseurs de chars sur la route des ennemis et utilisez les Willy pour couvrir un plus grand champ de vision.

Installez ensuite des défenses constituées de canons sur le flanc droit et amenez vos Wolverine et vos Lee à gauche ver la première base. Pendant que vos chars pilonnent les ennemis, utilisez l'infanterie pour capturer la base.

Vous pouvez maintenant déployer des chars Stewart. Construisez aussi des Dépôt de ravitaillement dans les sites en chemin. Depuis cet emplacement, avancez assez facilement vers la deuxième base et capturez-la. Avancez ensuite vos canons qui se trouvaient dans le flanc droit vers la troisième base et capturez-la.

Alignez les canons à droite du pont et les chasseurs de chars à gauche pour exploser les unités qui se trouvent à l'autre rive. Utilisez ensuite les Stewart pour faire taire les nids de mitrailleuses. Avant de traverser le pont, attendez la contre attaque ennemie pour décimer les troupes avant qu'elles ne traversent le pont.

Vous avez maintenant le QG italien en vue mais plusieurs unités se regroupent pour assurer sa défense. Traversez la rivière des deux cotés et placez vos canons à droite pour détruire le chasseur de chars ennemi. Escortez-le avec les unités d'infanterie.

Avancez à gauche avec vos chars et placez aussi des unités d'infanterie dans les bois. Quand les Boches déploient l'artillerie pour soutenir les italiens, utilisez le silence radio sur la zone de gauche et lancez votre infanterie contre ces canons pour les prendre par surprise. Avancez vos Willy pour localiser les ennemis dans les bois et utilisez ensuite vos Stewart pour nettoyer la zone. Partez ensuite exploser les nids de mitrailleuses pour avoir enfin le chemin dégagé vers le QG italien.

9. La bataille du mont cassin

Vous devez être rapide dans cette mission pour profiter de vos nouvelles unités aérienne. Commencez par lancer vos bombardiers contre l'artillerie allemande.

Utilisez-les ensuite pour neutraliser la base d'artillerie. Lorsque vous obtenez le contrôle de votre base, déployez des chars et lancez-les contre les DCA ennemis. Neutralisez en même temps les bunkers antichar pour faciliter la tache à vos amis sur terre.

Les alliés attaquent par les autres fronts et sont bloqués par les unités ennemies. Utilisez les bombardiers pour neutraliser les bunkers qui exterminent les française toujours en déroute à droite.

Utilisez ensuite le décryptage pour connaitre les mouvements des chasseurs allemands. Utilisez ensuite la ruse " Blitz " pour dégager la voie pour les troupes américaines et britanniques qui peinent à avancer face aux fortifications allemandes. Ces deux divisions seront utiles pour saper le flanc droit de l'ennemi et provoquer la concentration de l'essentiel des troupes ennemies à cet endroit.

Lancez par la suite vos chars contre les unités terrestres ennemies pour prêter main forte aux alliés pour qu'ils ne perdent pas leur affrontement contre les redoutables Boches. Détruisez les casernes sur votre chemin. Il est inutile de les capturer puisque vous n'aurez pas besoin de l'infanterie. En plus, ces casernes représentent une menace pour votre base s'ils lancent leur infanterie dessus pendant que vos troupes sont sur le front.

Déployez plusieurs bombardiers et assurez-vous de détruire l'aérodrome allemand avancé à partir duquel décollent les chasseurs qui représentent le plus grand danger pour vos bombardiers. Lancez ensuite ces derniers sur le mont Cassin et utilisez le Blitz au même moment pour accroitre la vitesse de vos unités dans le secteur qui entoure le mont. Continuez le pilonnage jusqu'à la prise de la colline. Vous avez réussi à repousser les allemands et à ouvrir une brèche vers Rome.

France

10. Utah beach

Vous voila quatre mois plus tard sur le front ouest en Normandie sur la plage de Utah Beach où vos hommes débarquent. I ls'agit du jour J. Après le débarquement, regroupez des unités à gauche et à droite pour neutraliser les premières unités allemandes qui gardent la plage. Divisez ensuite vos troupes en deux pour attaquer les deux batteries qui vous empêchent d'avancer.

Après la prise de la plage et l'installation de la base, construisez deux dépôts de ravitaillement. Placez ensuite un bunker à mitrailleuses sur la route droite pour intercepter les unités d'infanterie qui arrivent. Placez un autre à gauche près du dépôt de ravitaillement. Utilisez ensuite le Blitz pour accélérer le travail des ingénieurs et les camions de ravitaillement. Placez ensuite un bunker anti-char près de la route nord pour contrer l'attaque des blindés ennemis.

Avancez ensuite vos unités d'infanterie dans la forêt qui se trouve près de la ville de Sainte Mère église où des parachutistes de la 82ème division son coincés. Eliminez les ennemis débusqués dans le bois et entrez dans la ville pour trouver les parachutistes.

Déployez ensuite vos chars pour protéger le flanc gauche jusqu'à la découverte de l'artillerie de Brecourt que vous devez neutraliser. Lancez votre infanterie dans les bois pour qu'ils contournent les bunkers à mitrailleuses et en même temps lancez vos chars contre ces bunkers. Synchronisez l'attaque sur les bunkers et les pièces d'artillerie pour déboussoler l'ennemi et neutraliser ses forces rapidement. Avancez ensuite vos unités dans la ville pour qu'elles sauvent les paras de la 101ème aéroportée.

Suite à la énième défaillance du général Wetherby, vous devez rester sur la défensive pour contrer les troupes qui arriveront depuis le flanc gauche en plus de ceux qui arrivent par la droite. Nettoyez la zone avant de commencer la sécurisation du secteur. Prenez le contrôle de tous les dépôts de ravitaillement et installez des bunkers à mitrailleuses et anti-char sur les routes principales des flancs droit et gauche avant l'arrivée des attaques ennemies.

Déployez plusieurs chars Sherman et laissez-les en retrait. Déployez aussi les nouvelles unités Greyhound pour les utiliser contre l'infanterie et contre les chars. Grâce à leur vitesse, vous pouvez déplacer ces unités entres les flancs pour assurer un soutient pour vos unités. Vous devez tenir bon jusqu'à l'arrivée de l'artillerie navale. Surveillez aussi la plage du flanc droit par laquelle l'ennemi tentera de percer.

Ne quittez pas la base pour chercher à démolir les artilleurs ennemis même s'ils font mal à vos troupes. Vous risquez de laisser des trous par lesquels ils risquent de se faufiler. Bougez vos troupes en permanence pour éviter les tirs de l'artillerie et essayez de reconstruire les bunkers détruits. Placez les chars sur tous les flancs pour assurer du soutient aux bunkers. Après la destruction de ces bunkers, les chars prendront la relève pendant que vous tenterez de reconstruire des bunkers. Tenez bon jusqu'à l'arrivée de l'artillerie navale qui rasera la menace ennemie.

11. Combat dans les terres

Contrôlez l'avion de reconnaissance et envoyez-le sur le véhicule qui approche pour l'identifier. Il s'agit des fameux

STUG que les allemands utiliseront pour raser la ville. Utilisez alors vos chasseurs bombardiers Thunderbolt pour les neutraliser.

A l'arrivée des chasseurs ennemis, déployez les Warhawk pour les intercepter avant qu'ils ne détruisent vos bombardiers. Localisez ensuite les deux STUG et bombardez-les.

Vous devez maintenant sécuriser Valognes mais pour l'atteindre vous devrez traverser plusieurs lignes de défenses ennemies. Il existe des DCA qui empêchent vos bombardiers d'avancer ainsi que des bunkers lourds qui gardent les routes vers votre cible. Produisez aussi des chasseurs pour contrer ceux des ennemis. Déployez aussi deux avions de reconnaissance l'un sur le flanc Est et l'autre au nord pour qu'ils repèrent les unités à bombarder par les Thunderbolt.

Placez des chars à gauche pour contrer la percée ennemie et prenez le contrôle de plusieurs dépôts de ravitaillement pour assurer le déploiement des troupes. Protégez toujours ces installations avec des chars légers puisque l'ennemi tentera de les capturer. Construisez un QG secondaire entre les nouveaux dépôts de ravitaillement pour accélérer la récolte de ressources. Protégez-les avec des chars et de l'infanterie pour ne vous concentrer que sur l'attaque.

Assurez vos défenses et déployez un max de chasseurs bombardiers polyvalents, d'autres chasseurs pour escorter le reste des avions et des bombardiers qui seront efficaces contre les bunkers et les unités fixes.
Utilisez les avions de reconnaissance pour localiser les unités ennemies et lancez vos chasseurs bombardiers. Lancez votre armada volante et ciblez les DCA pour les faire taire une fois pour toutes.

Les chasseurs prendront part à cette attaque aérienne en neutralisant les chasseurs allemands. Utilisez les bombardiers pour démolir l'aérodrome et les bases anti-char. Une fois les DCA neutralisées, lancez vos bombardiers contre les bunkers lourds pour ouvrir le chemin à vos unités terrestres.

Bloquez ensuite les tentatives de percée des Boches qui veulent vous attaquer par l'arrière et coupez leurs lignes d'attaque avec vos chasseurs bombardiers efficaces contre les unités mobiles. Nettoyez ensuite la zone qui entoure la ville et détruisez les bases ennemies pour sécuriser Valognes.

12. Bataille de Cherbourg

Vous avancez vers Cherbourg et son port d'eau profonde qui constitue une cible stratégique très importante. C'est pour cette raison que les allemands ont concentré le reste de leurs unités pour protéger cette position.

Commencez par déployer les nouvelles unités d'artillerie blindée et mobile Priest. Déployez en même temps des chars et des chasseurs bombardiers. Utilisez les chars pour protéger les dépôts de ravitaillement que vous capturez pour laisser l'ennemi sans ressources.

Utilisez ensuite des avions de reconnaissance et avancez-les à droite pour localiser les DCA qui gardent l'aérodrome ennemi. Déployez aussi des chasseurs pour contrer les attaques ennemies par les airs. Utilisez la ruse et lancez une armée factice sur le flanc gauche des Boches pour les occuper. Lancez ensuite vos chasseurs bombardiers escortés par vos chasseurs sur les DCA ennemis.

Déployez une ligne défensive constituée de l'artillerie Priest devant la rivière pour empêcher l'ennemi d'avancer vers votre QG. Escortez ces blindés par des chars légers pour contrer l'infanterie lourde ennemie.

Déployez en même temps des bombardiers pour pilonner l'aérodrome par la suite. Une fois vous avez le contrôle aérien, utilisez les avions de reconnaissance pour localiser les DCA qui gardent le QG allemand. Détruisez ceux qui se trouvent sur le chemin du QG en ignorant si vous le voulez ceux qui se trouvent à gauche.

En ignorant la grande force allemande terrestre constituée de blindés et de chars, utilisez vos bombardier et chasseurs bombardiers pour pilonner le QG et les chars Tigres qui se trouvent dans le port. Inutile d'engager le combat au sol puisque leurs défenses sont redoutables.

Utilisez le Blitz pour améliorer vos bombardements jusqu'à la destruction du QG qui provoquera la reddition de toutes

les troupes défendant la ville. Cherbourg est à vous ce qui permettra aux alliés de cheminer les hommes et le matériel qu'il leur faut par voie maritime.

Hollande

13. Screaming Eagles

Deux mois et demi plus tard, vous êtes en Hollande en marche vers l'Allemagne. Vous ne disposez que des unités parachutistes aéroportées et d'avions de reconnaissance. Déployez un avion de reconnaissance et utilisez-le pour explorer les zones avant le largage des troupes dans la ville de Valkenswaard.

Larguez ensuite plusieurs unités para en plein milieu de la grande place de la ville pour qu'elles éliminent les forces ennemies stationnées dans la ville. Attendez ensuite l'arrivée du 30ème corps d'armée dans la ville. Vous devez ensuite prendre la ville suivante mais avant cela, vous devez faire taire les DCA ennemis.

Evitez de larguer des paras près des DCA pour qu'ils ne se fassent pas canarder en vol. Avec le soutient du 30ème corps, avancez dans les bois, évitez le bunker ou attendez qu'il soit démoli par les chars alliés et avancez vers les DCA. Neutralisez l'infanterie avant de détruire les DCA. Eindhoven est maintenant sans couverture aérienne.

Utilisez l'avion de reconnaissance pour examiner les zones de largages ensuite larguez vos para dans la place Est de la ville. Vos unités tendront alors des embuscades pour les forces ennemies qui patrouillent dans la ville. La ville est à vous mais l'ennemi tentera de la reprendre et envoie trois chars pour le faire. Placez vos hommes dans la cour qui se trouve près de l'entrée pour piéger les trois chars et les détruire.

Vous devez maintenant détruire le Sturmtiger qui bombarde la ville. Larguez ou déplacez des paras dans les bois qui entourent le blindé ennemi. Explosez-le ensuite avec votre infanterie d'élite. Votre prochaine cible est le QG allemand à Son. Comme d'habitude lancez votre avion de reconnaissance sur les lieux de largages avant de lancer vos paras.

Vous devez d'abord faire taire les DCA qui se trouvent à gauche près des bois. Larguez alors des paras dans les bois à droite bien loin des DCA. Avancez ensuite avec l'infanterie d'élite vers les DCA. Eliminez les unités qui les protègent et neutralisez-les.

Larguez ensuite des paras près du QG et utilisez le silence radio pour qu'ils ne se fassent pas repérer. Commencez ensuite par détruire le char et attaquez-vous par la suite aux unités d'infanterie qui gardent le QG tout en restant dans les bois pour avoir une bonne couverture. Capturez ensuite le QG ennemi de Son. Des chars ennemis tenteront de le reprendre et foncent sur Son. Placez alors vos unités dans les bois près de la sortie de la ville pour qu'elles tendent une embuscade aux quatre chars ennemis. Une fois l'ultime attaque repoussée le 30ème corps d'armée vous rejoint et repousse les défenses allemandes.

14. La mort venue du ciel

Vous devez maintenant continuer votre avancée pour capturer le prochain QG ennemi. Organisez votre base et prenez le contrôle des dépôts de ravitaillement. Déployez un avion de reconnaissance pour avoir une idée sur les dispositifs de l'ennemi. Vous repérez alors des DCA en avant poste. Déployez alors des chars et des chasseurs de chars et avancez-les vers la rivière.

Restez à distance et explosez les DCA et les chars ennemis qui essayent d'avancer vers vous. Avancez ensuite votre avion de reconnaissance pour découvrir d'autres DCA. Avancez alors vos unités sans traverser le pont pour cibler les DCA et les détruire.

N'oubliez pas de placer des unités de chars sur le flanc Est pour éviter les attaques. Utilisez vos chars lourds Avre pour décimer les forces ennemies qui se trouvent de l'autre rive. Utilisez un avion de reconnaissance pour explorer la base qui se trouve à gauche.

Sur le front nord et après le travail de sape et la démolition de la DCA, n'avancez pas vos chars de peur qu'ils ne se fassent anéantir par les canons antichars dissimulés dans les bois. Larguez alors des paras dans la forêt qui se trouve à droite et d'autre dans celle à gauche.

Avec ceux de droite, attaquez les Sturmtiger.

Détruisez ensuite les canons qui se trouvent dans la forêt centrale et replacez vos forces à l'extrémité de la forêt gauche pour embusquer tous les chars qui arrivent par ce chemin. Avec les paras largués à gauche, explosez les canons et leurs escortes d'infanterie et placez-vous ensuite dans la place de la ville à gauche pour détruire les chars qui patrouillent. Continuez à gauche en éliminant les unités ennemies jusqu'à capturer la caserne des Boches.

Revenez au front Est et larguez des paras dans la place de la ville. Lancez une unité d'infanterie contre le chasseur de char stationné hors de la ville.
Quand les chars ennemis qui gardent le QG secondaire partent à la rescousse de leur chasseur de char, ils tomberont dans l'embuscade dès qu'ils tenteront de traverser la ville. Utilisez ensuite vos unités d'infanterie et capturez le QG secondaire. Placez ensuite des unités dans les bois pour contrer les tentatives de l'ennemi de reprendre sa position.

Revenez au front nord et avancez vos chars pour les placer dans le chemin de droite entre les deux forêts. Déplacez alors votre infanterie et placez-les dans les bois qui longent la route nord. Avancez en capturant ou en démolissant les bases allemandes pour stopper l'arrivée de renforts.

Nettoyez la zone autour du QG allemand et lancez votre infanterie pour le capturer. Larguez des paras dans la ville pour repousser la contre attaque des ennemis et sécurisez vos arrière avec les chars.

15. Un pont trop loin

Dès le début de la mission larguez vos paras près de l'infanterie de la 82ème aéroportée.

Vous devez maintenant assurer le passage de 15 chars alliés. Déployez un avion de reconnaissance pour localiser les troupes ennemies à l'avance. Placez des canons antichars Bofors dans les bois et des unités d'infanterie dans les villes qui se trouvent à droite et dans toutes les entrées de la ville centrale, là où passent les chars alliés. Utilisez la ruse " infos inversées " pour déguiser vos unités légères en unités lourdes et vice versa.

Déployez des chasseurs bombardiers qui intercepteront les avions ennemis et attaqueront aussi les chars au sol. Placez aussi des chars en avant poste pour repousser toutes les tentatives des Boches de s'approcher du pont. Utilisez ensuite les paras pour capturer la base des blindés pour stopper la fabrication des ces engins.

Utilisez vos avions pour bombarder les canons ennemis et les tenir loin de la portée des chars qui traversent le pont. Maintenez vos position en surveillant les flancs est et ouest jusqu'au passage des 15 chars demandés. Malgré la réussite de l'escorte la mission est un échec pour les alliés.

Belgique

16. Wacht Am Rhein

Deux mois plus tard, vous passez en Belgique pour acculer les forces allemandes. Envoyez le véhicule de reconnaissance pour localiser l'ennemi derrière la rivière. Ensuite améliorez l'infanterie et le canon anti chars lourds. Vous devez ensuite envoyer huit de ces canons aux alliés.

Pensez avant tout à vos défenses et placez l'infanterie dans les bois qui entourent votre base. Placez des unités près de la caserne pour contrer l'infanterie ennemie et d'autres unités à l'extrémité gauche de la forêt pour que les canons ne prennent pas position et bombardent votre caserne.

Placez aussi des canons avec ces troupes et envoyez des troupes près du dépôt de ravitaillement et d'autres unités

dans la forêt qui se trouve juste après le pont. Renforcez cette dernière par un canon.

Alimentez constamment vos positions par d'autres unités jusqu'à l'arrivée des commandos allemands. Ils attaqueront par l'arrière là où se trouvent vos unités débusquées dans les bois. Après l'élimination de ces commandos, commencez l'envoi des canons tout en vous assurant que le chemin est dégagé. Maintenez vos défenses en place jusqu'à la livraison des huit canons.

17. Le siège de Bastogne

Vous devez établir vos défenses avant l'arrivée des ennemis. Ne laissez pas de lignes très espacées et repliez-vous un peu en arrière, derrière les bunkers pour réduire le périmètre à défendre. Placez des unités d'infanterie dans les entrées des villes et déployez des chars Chaffee. Placez des canons dans les bois qui entourent Bastogne escortés par des unités d'infanterie. Déployez aussi les redoutables blindés Priest qui disposent d'une grande portée. Surveillez les routes et placez toujours des unités dans les bois qui longent les routes.

Alimentez ces lignes pour tenir bon face aux multiples assauts de l'ennemi. Déployez ensuite les M16 anti air pour dégager le ciel. Déployez des chars Sherman pour défendre vos arrières et laissez-les près de votre base. Utilisez la ruse " Fanatisme " pour que vos troupes tiennent leurs positions jusqu'à la mort, même s'ils sont en infériorité stratégique.

Vous devez maintenant tenir vos positions et utilisez, si vous le voulez, des chasseurs bombardiers pour exploser les forces ennemis avant qu'elles n'atteignent vos ligne de défense. Repoussez les ennemis jusqu'à la fin du temps imparti et l'arrivée du général Patton en renfort.

18. Blood'n Guts

Commencez le déploiement des chasseurs et des chasseurs bombardiers pour appuyer l'avancée de Patton sur le flanc est. Lancez un avion de reconnaissance avec eux pour qu'il repère les ennemis pour vous. Les chasseurs s'occuperont d'escorter les chasseurs bombardier qui pilonneront les chars et les canons qui bloquent vos amis.

Vous devez ensuite partir au flanc ouest et appuyer l'avancée du maréchal Montgomery. Utilisez vos avions pour l'aider à traverser la rivière. Revenez à Patton pour l'escorter encore une fois avec vos avions. Utilisez ensuite la ruse " camouflage " pour cacher vos bases des bombardiers ennemis.

Déployez ensuite des canon anti-airs pour dégager le ciel au dessus de votre base. Déployez des blindés Priest escortés par des M16 et quand vous prenez le contrôle de toutes les unités dans le secteur, avancez vos troupes terrestres et traversez le premier pont.

Vous devez capturer le général Von Richter avant sa fuite. Concentrez-vous alors sur la base centrale de l'ennemi et divergez toutes vos troupes vers elles. Déployer les chasseurs bombardiers et les autres chasseurs autours de ces unités. Démolissez ensuite celles qui se trouvent derrière le deuxième pont avant de traverser.

Larguez des paras dans les bois loin des DCA. Utilisez vos blindés pour neutraliser ces DCA et faites avancer le support aérien. Avancez aussi les M16 et les Priest pour qu'ils ouvrent le chemin pour les paras vers le QG de Von Richter. Le général est entre vos mains mais la guerre est loin d'être finie.

Allemagne

19. L'ouest rencontre l'Est

Trois mois plus tard, vous mettez les pieds en Allemagne. Vous devez prendre le contrôle de Torgau avant les russes qui arrivent de l'autre coté. Vous devez laisser une unité para à l'abri du combat pour l'utiliser à la fin pour capturer le QG ennemi.

Lancez toutes vos unités dans le chemin central et utilisez les véhicules de reconnaissance pour dévoiler le chemin et ne pas tomber dans des embuscades.

Avancez lentement mais surement en vous assurant de tout raser avec vos blindés avant d'avancer. Utilisez les chasseurs de chars pour débusquer les chars ennemis. Utilisez ensuite la ruse " terreur " pour obliger les troupes ennemies à fuir plus rapidement face à vos troupes. Continuez votre avancée lente et écrasante jusqu'à atteindre le QG. Lancez alors vos paras contre le QG pour prendre son contrôle avant les russes.

20. Chevauchée avec le diable

L'Allemagne à capitulé mais vous n'êtes pas encore en vacances, vous devez combattre des fanatiques qui gardent le centre de recherche. Dans cette mission, vos meilleurs atouts sont les chars King Tiger et les canons Flak 88MM tous deux sortis des vestiges allemands. Comme d'habitude, placez l'infanterie dans les bois et utilisez les véhicules de reconnaissance pour repérer les ennemis.

Prenez le contrôle de plusieurs dépôts de ravitaillement pour produire assez de King Tiger et de 88 MM. Utilisez-les pour détruire les Maus ennemis qui s'approchent de votre base. Placez ces unités sur les deux routes qui mènent à votre base.

Une fois vous avez déployé assez d'unités, divisez-les en deux et lancez les premières vers le flanc Est de l'ennemi. Utilisez le reste des unités pour neutraliser ceux qui se trouvent à gauche. Accompagnez les chars de véhicules de connaissance pour en pas tomber dans des embuscades.

Traversez ensuite le pont à gauche et réduisez à néant les troupes et les fortifications ennemies. Utilisez ensuite les unités lancées sur le front Est pour anéantir les défenses de ce flan. Serrez ensuite l'étau sur le centre de recherche en dirigeant vos deux groupes en même temps dessus. Lancez ensuite l'infanterie pour capturer le centre.

21. Armes secrète

Vous affrontez cette fois les russes qui ne vont pas tarder à attaquer le centre de recherche. Placez alors des Maus et des Wirbelwind anti-airs sur les routes du coté gauche du centre.

Placez d'autres Maus sur la route nord. Déployez des chasseurs bombardiers et lancez-les sur le nid de mitrailleuses qui bloquent les Panzerjager antichar. Ces unités seront très utiles par la suite pour tenir le centre de recherche. Placez ces unités sur les lignes de défense pour les renforcer.

Utilisez ensuite la ruse " bâtiment factice " pour tromper les russes qui vont freiner l'assaut sur le centre pour attaquer les bases factices. Déployez aussi des unités Puma qui seront utiles pour la reconnaissance et contre les unités infanterie ennemies. N'oubliez pas de placer des unités pour surveiller la route en bas de la base.

Tenez bon et alimentez ces positions avec des King Tiger et des Wirbelwind. Lancez ensuite vos chasseurs bombardiers sur les ennemis qui bloquent les Flammpanzer qui arrivent en renfort. Placez ensuite ces chars avec les unités qui surveillent l'entrée ouest de la base et d'autres chars près de vos deux unités qui gardent les deux autres routes. Quand l'ennemi déploie son artillerie, utilisez vos chasseurs bombardiers pour les faire taire et faites attention au DCA ennemi. Assurez-vous d'avoir les routes de ravitaillement dégagées pour avoir assez de ressources pour renouveler vos lignes de défense. Maintenez ces positions et tenez bon jusqu'à la fin du temps imparti.

22. Dans la gueule du loup...

Choisissez la 1ère armée américaine puisque vous connaissez bien leurs unités. Vous devez capturer le QG russe avant qu'il n'atteigne les 2000$ de ressource.

Vous devez être assez rapide surtout au début de la mission. Améliorez toute votre infanterie, vos chasseurs bombardiers et vos chars lourds. Pendant ce temps vous allez manoeuvrer avec les paras. Avant tout, larguez des paras dans les bois près du dépôt de ravitaillement ennemi à gauche pour qu'ils coupent le chemin de ravitaillement.

Larguez ensuite plusieurs paras dans les bois qui se trouvent derrière la base loin à l'est. Ils affronteront des ennemis cachés avant de prendre le contrôle de la base. Placez ensuite des fortifications contre l'infanterie et plusieurs bunkers antichar pour protéger cette base. Utilisez les deux dépôts de ravitaillement qui se trouvent derrière la base.

Larguez des paras dans la ville à l'ouest où se trouve la base de blindés. Capturez cette dernière pour empêcher l'ennemi de produire des chars qui risquent d'attaquer votre base.

Larguez aussi plusieurs unités de paras dans les bois situés près de la base qui se trouve au nord-ouest. Détruisez la DCA et contrôlez les installations pour freiner la production des prototypes et des DCA.

Partez ensuite vers votre deuxième base où se trouve l'aérodrome et la base de blindés. Déployez des blindés et de la reconnaissance pour localiser les ennemis qui arrivent. Avancez vos chars vers la route de ravitaillement ennemie pour la couper. Produisez aussi des chasseurs bombardiers et des DCA pour dégager le ciel au dessus de votre base. N'oubliez pas de profiter des dépôts de ravitaillement qui se trouvent à proximité.

Une fois la production et le ravitaillement ennemi freinés, vous pouvez respirer un peu et vous atteler à organiser vos troupes. Placez des unités d'infanterie dans les bois près des routes pour tendre des embuscades aux ennemis. Protégez aussi vos blindés et vos canons avec des unités d'infanterie. Utilisez les chars pour avancer sur la base ennemie sur son flanc gauche et rasez les premiers DCA. Lancez ensuite vos chasseurs bombardiers sur les antichars et autres blindés. Avancez ensuite vos blindés pour dévoiler d'autres parties de la base et faites taire les nouveaux DCA ennemis.

Démolissez aussi la base de fabrication des DCA. Lancez ensuite vos chasseurs bombardiers sur les chars ennemis. Larguez des paras dans les bois situés devant la base ennemie.

N'oubliez pas de défendre votre base sud si les chars ennemis tentent de la détruire. Utilisez les chasseurs bombardiers à cet effet. Rassemblez ensuite assez de blindés et de chasseurs bombardiers et lancez une grande offensive. Pendant que l'ennemi est occupé par cette attaque, lancez vos paras sur le QG russe pour le capturer.

23. Le grand final...

Il s'agit de l'affrontement final contre les unités " renégates " russes. Ils utilisent les V2 allemands équipés de têtes nucléaires. Vous devez défendre votre position jusqu'à l'arrivée du Long Tom. Préparez vos défenses pour accueillir les assauts russes. Choisissez d'utiliser l'armée de transition allemande qui possède des unités puissantes pouvant contenir les attaques russes.

Organisez vos défenses sur trois positions. Placez des Maus et des canons AT sur les trois routent qui mènent à la base. Placez toujours des Puma avec ces chars pour localiser vos ennemis. Déployez des Flak 88MM pour protéger les airs et repousser les chars. Lancez des unités sur la route ouest et restez proche de la base. Placez des unités d'infanterie dans la place de la ville qui se trouve au centre et surtout dans celle qui se trouve à l'ouest pour stopper l'arrivée des chars ennemis. Sécurisez les lignes de ravitaillement pour alimenter ces positions avec les chars King Tiger et les canons 88MM escortés par des Puma. Utilisez le Blitz et " fanatisme " pour plus d'efficacité.

Quand une deuxième ligne de front est sous votre contrôle, utilisez les chars pour protéger cette petite base. Utilisez ensuite vos chars pour couper les lignes de renfort de l'ennemi pour alléger la pression sur votre base principale. Ne perdez pas cette base puisqu'elle vous sera utile quand le Long Tom arrivera.

Tenez bon jusqu'à l'arrivée du canon Long Tom mais même à son arrivée vous devez encore tenir vos positions dans la base. Avancez le Long Tom et toute son escorte vers la deuxième ligne de front. Utilisez le Blitz pour accélérer l'avancée. Réunissez ensuite le Long Tom et son escorte avec les unités de la deuxième ligne de front et avancez vers la cible à bombarder.

Laissez le canon un peu en retrait pour que les autres unités lui dégagent le chemin. N'oubliez pas votre base principale qui absorbe toutes les unités ennemies qui convergent vers elle et laisse le canon tranquille. Ciblez votre objectif de loin puisque le canon possède une grande portée. A l'approche de la cible, le canon tirera un obus automatiquement pour

atomiser la base ennemie.

Félicitations ! Vous avez gagné la guerre mais vous avez surtout éradiqué une menace atomique et une autre guerre avec les soviétiques.

Rac Rally

© Orbital Media 2004

TERMINER 1ER EN MODE CHAMPIONNAT

Choisissez une boîte de vitesse automatique, et comme accélération la manette vers l'avant (donc le changement de vitesse via le bouton). Ensuite, faites un faux départ tout en laissant le doigt appuyé sur le bouton sans relâcher jusqu'à la ligne d'arrivée. L'ordinateur ne se rendra compte du faux départ que lorsque vous passerez la ligne d'arrivé (c'est à dire quand vous relâcherez le bouton de changement de vitesse) et vous n'aurez pas à recommencer puisque vous aurez déjà terminé. Vous finissez donc premier avec comme temps 1:00:00 (juste le temps de pénalité, car la course n'ayant pas commencé, le chronomètre n'est pas en marche et les concurrents ne sont pas comptabilisés).

Race Driver : GRID

© Codemasters 2008

VÉHICULES BONUS

Rendez-vous dans la section Codes du menu Options et saisissez les codes suivants.

F93857372	BMW 320si Buchbinder
G29782655	WTCC Spec BMW 320si Gamestation
M38572343	Pagani Zonda Micromania
MUS59279	Tous les Muscle Cars
P47203845	Aston Martin DBR9 Play.com
TUN58396	Toutes les voitures Drift

DIFFICULTÉ NINJA

Obtenez tous les trophées et réussissez tous les face-à-face du mode Grid World.

Radix : Beyond The Void

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Version 1.0 & 1.1 :

NSOPTA	Avoir toutes les armes
NSBAGWAN	Un bouclier plus puissant
NSBJIPP	Active ou désactive les jets de manoeuvre
NSOPTL	Surface illumination
NSOPTM	Donne toute la carte du jeu
NSNEXT	Passer au niveau suivant
NSWARPxx	Permet d'aller directement au niveau "xx"

Version 1.1 :

NSE	Energie au maximum
NSBLASTER	Active ou désactive la régénération rapide du bouclier.
NSHORSLEY	Active ou désactive la régénération rapide de l'énergie
NSDIEBESTERDS	Active ou désactive le tir rapide de toutes les armes.
NSFRICOFF	Active ou désactive la friction de l'air
NSDEATH	Permet d'avoir un nouveau niveau de difficulté
NSHALT	Permet de se stabiliser en appuyant sur la vitesse minimum

Rage Of Mages

© Microïds / Monolith Productions 1998

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites ENTER pour ouvrir le Chat. Puis, tapez #Chicken (en respectant les majuscules et minuscules) pour activer le cheat mode. Alors, vous pouvez entrer l'un des codes suivants :

`#CREATE x GOLD`	Or supplémentaire (où x est un nombre)
`#EVENT x`	Provoque l'événement x (où x est un chiffre)
`#HIDE MAP`	Cache la carte
`#KILLALL`	Tue toutes les unités ennemies
`#MODIFY ARMY +GOD`	Invulnérabilité (God mode)
`#MODIFY SELF +GOD`	Invulnérabilité (God Mode)
`#PICKUP ALL`	Donne tout ce qui est disponible dans le niveau
`#SHOW MAP`	Affiche toute la carte
`#VICTORY`	Victoire instantanée
`#CREATE x MANA`	Augmente votre mana

AUGMENTER LE NIVEAU DU MAGICIEN

Comme d'habitude, le magicien est le personnage le plus faible de tous les héros disponibles. Mais, il existe un truc qui permet de faire progresser rapidement ses niveaux d'expérience (et également son niveau de vie). Pour cela, il vous faut au minimum trois personnages dont un magicien (un autre, oui !). Alors, il faut procéder ainsi : le premier attaque le second (qui perd donc de l'énergie) et le magicien le soigne sans relâche jusqu'a ce que le premier arrête. Les niveaux du magicien vont rapidement grimper et son énergie également. Pour que cela devienne vraiment interessant, le mieux est de laisser tout cela en plan durant une bonne nuit.

Raiden

© Acer / Seibu Kaihatsu 1994

PATCH SUR LE JEU

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, modifiez le fichier RAIDEN.EXE comme suit :

Vies infinies

Recherchez la chaîne FE 8C 7A 0D et remplacez-la par 90 90 90 90.

Bombes illimitées

Recherchez FE 8C 7B 0D et remplacez par 90 90 90 90.

Tir bleu dès le départ

Recherchez C6 84 83 0D 00 et remplacez par C6 84 83 0D 01

Tir à puissance maximum

Recherchez C6 84 84 0D 00 et remplacez par C6 84 84 0D 07

Tir avec missile à tête chercheuse

Recherchez C6 84 85 0D FF et remplacez par C6 84 85 0D 00

Tir avec missile à trajectoire rectiligne

Remplacez C6 84 85 0D FF par C6 84 85 0D 01

Tir auxiliaire au maximum

Remplacez C6 84 86 0D 00 par C6 84 86 0D 04

Note : Il est possible de trouver plusieurs fois la même chaîne dans le fichier. Dans ce cas, remplacez-les toutes afin de s'assurer de la réussite de la manipulation.

Raiden III

© Cyberfront Corporation / MOSS

BONUS

Galerie

Terminer le jeu pour débloquer la galerie.

Mode Boss Attack

Battre au moins un boss.

Mode Free Play

Terminer le jeu pour obtenir des crédits illimités.

Modèles de vaisseaux

Terminer le jeu pour voir les modèles 3D.

Replays pros

Terminer un niveau pour pouvoir consulter le replay d'un joueur pro.

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

Vous remportez 1 crédit à chaque fois que vous accumulez une heure de jeu, jusqu'à ce que vous ayez débloqué le mode Free Play.

Railroad Tycoon

© MicroProse 1990

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Appuyez simultanément sur les touches F1 , SHIFT et 4 pour obtenir 50 000 crédits de plus.

MEILLEUR CLASSEMENT

Renomez un de vos visiteurs en John Bibrough et votre classement sera amélioré à chaque fois que vous appuierez sur L.

Railroad Tycoon 3

© Take 2 Interactive / Pop Top Software 2003

CHEAT CODES

ALL IS LOST	Perdre
BAILOUT	10 millions de Dollars pour la Compagnie
BIG DOG	10 millions de Dollars pour le joueur
FAT CAT	1 million de Dollars pour le joueur
GO GO GO	Trains 2 fois plus rapides
OOPS	Crash
PASSPORT	Accès à tous les territoires
SAFETY FIRST	Aucun crash
SUBSIDY	1 million de Dollars pour la Compagnie
TRAINS ARE IN MY BLOOD	Toutes les loco sont disponibles
UPGRADE	Tous les traisn sont améliorés.
WE HAVE A WINNER	Gagner
WE HAVE A WINNER BRONZE	Gagner avec une médaille de Bronze
WE HAVE A WINNER GOLD	Gagner avec une médaille d'Or
WE HAVE A WINNER SILVER	Gagner avec une médaille d'Argent

Railroad Tycoon II

© Take 2 Interactive / Pop Top Software 1998

ELECTRIFIER SON RÉSEAU GRATUITEMENT

Au début de l'ère de l'électricité, vous pouvez transformer tout votre réseau sans vous ruiner. C'est assez long mais il suffit simplement d'électrifier rail par rail pour que le coût soit de 0K.

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche TAB pour accéder à une fenêtre où mettre les codes :

AMD103	Tous les trains sont des AMD103
BIGFOOTBRONZE	Victoire en bronze
BIGFOOTGOLD	Victoire en or
BIGFOOTSILVER	Victoire en argent
BOBO	Perdre le scénario
CASEY JONES	Les concurrents font une explosion
CATTLE FUTURES	Gagner un million sur votre compte
KING OF THE HILL	Gagner 100 millions sur votre compte
LET ME IN	Accès à tous les territoires
OVERTIME	Double la production des industries
POWERBALL	Gagner 100 millions sur le compte de la société
SHOW ME THE TRAINS	Accès à tous les trains
SLUSH FUND	Gagner un million pour la société
SPEED RACER	Double la vitesse maximum des trains
VIAGRA	Les villes croissent plus vite

Rainbow Island

© Taito

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Voici quelques codes qu'il faut entrer à la page de présentation :

BLRBJSBJ	Accélère votre vitesse de course
RJRBJSBR	Double vos arcs-en-ciel
SSSLLRRS	Accélère vos arcs-en-ciel
BJBJBJRS	Affiche une astuce
LJLSLBLS	Affiche une autre astuce
LBSJRLJL	Crédits illimités

Rainbow Six

© Take 2 Interactive / Red Storm 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites ENTER, tapez l'un des codes suivants, puis validez par ENTER :

1-900	Forte respiration
5FINGERDISCOUNT	Le plein de munitions
AVATARGOD	Invulnérabilité (God mode)
BIGNOGGIN	Grosses têtes
CLODHOPPER	Grands pieds et grandes oreilles
EXPLORE	Désactive les conditions de la victoire (appuyez sur ESC pour abandonner)
FASTACTIONRESPONSETEAM	Bruits grossiers
MEGANOGGIN	Enormes têtes
NOBRAINER	Désactive l'intelligence artificielle
SILENTBUTDEADLY	Bruits grossiers
STUMPY	Change l'apparence des personnages
TEAMGOD	Equipe invulnérable
TURNPUNCHKICK	Mode scrolling de côté
DEBUGKEYS	Appuyez sur F10 pour activer les commandes du mode debugging. Puis, F12 pour une victoire, F7 ou F8 pour vous suicider. Enfin, F6 pour changer de vue.

CHARGEURS ILLIMITÉS

Laissez toujours quelques balles dans vos chargeurs avant de les recharger. De cette manière, leur nombre ne diminuera pas et vous n'aurez pas besoin de vous encombrer avec des chargeurs inutiles.

Rainbow Six 3 : Athena Sword

© Ubisoft / Ubisoft Milan 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ouvrez la console en cours de jeu et entrez l'un des codes suivants.

`All`	Effet inconnu
`deactivateIODevice`	Désactiver les téléphones
`disableMorality`	Désactiver les règles de moralité
`disarmbombs`	Désamorcer les bombes
`godall`	God mode pour tout le monde
`godhostage`	God mode pour les otages
`godterro`	God mode pour ennemis
`killpawns`	Tuer tous les ennemis.
`playerInvisible`	Invisibilité
`rescueHostage`	Libérer les otages
`tSurrender`	Les ennemis se rendent

Rainbow Six 3 : Raven Shield

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2003

CHEAT CODES

Ouvrez la console avec la touche ² et entrez l'un des codes suivants en validant par ENTER . Appuyez sur ² pour fermer la console.

BEHINDVIEW 0 ou 1	Troisième personne
CALLTERRO	Tous les terroristes viennent vers vous
DEACTIVATEIODEVICE	?
DEMOPLAY nom du fichier	Jouer la démo enregistrée
DEMOREC nom du fichier	Enregistrez la partie en cours
DISABLEMORALITY	?
DISARMBOMBS	Désarmer les bombes
FULLAMMO	Le plein de munitions
GETMODE	?
GHOST	Mode vol
GOD	God Mode
GODALL	Active tous les Gods modes
GODHOSTAGE 1 ou 2	Otages invincibles (2 pour désactiver)
GODTEAM	Equipe invincible
GODTERRO	Terroristes invincibles
GUNDIRECTION	Montrer la ligne de mire de toutes les armes
HNA	?
HPA	?
KILLHOSTAGE	Tuer tous les otages
KILLRAINBOW	Tuer tous les rainbows
KILLTERRO	Tuer tous les terroristes.
KILLTHEMALL	Tuer tous les NPC
LISTZONE	?
NEUTRALIZETERRO	Neutraliser les terroristes
PAGO	?
PLAYERINVISIBLE	Le joueur est invisible
QUIT	Quitter le jeu
RAINBOWSKILL	Mode Multijoueur
RENDSPOT	Voir où les terroristes apparaissent sur la carte
RESCUTEHOSTAGE	Les otages sont sauvés
RESETMEALL	Désactiver tous les cheats
RESETTHREAT	Remettre les risques pour les otages à 0
ROTATEME	?
ROUTE	Voir où sont les terroristes et les otages sur la carte
ROUTEALL	Voir le chemin emprunté par les terroristes et les otages sur la carte
SETHPOS 0 à 5	Définir la posture de l'otage (0 pour debout etc. 5 définit la position au hasard)
SGI	Modes de jeu
SHOWFOV	Montrer champs de vision de tous les personnages
STOPDEMO	Stopper l'enregistrement
TAIMEDFIRE	Les terroristes tirent sur vous
TNOTHREAT	Les terroristes retrouvent leur état normal
TOGGLECOLLISION	Mode fantôme

TOGGLEHOSTAGETHREAT	Connaître les risques pour les otages
TOGGLETHREATINFO	Connaître les menaces
TOGGLEUNLIMITEDPRACTICE	La mission ne se termine jamais
TRUNAWAY	Les terroristes fuient à votre vue
TSPRAYFIRE	Les terroristes tirent à l'aveuglette à votre vue
TSURRENDER	Les terroristes se rendent à votre vue
WALK	Désactiver mode vol

Rainbow Six : Covert Ops Essentials

© Ubisoft / Red Storm 2000

CHEAT CODES

Appuyez sur ² au cours du jeu en mode 1 joueur afin de faire afficher la fenêtre de dialogue. Entrez alors l'un des codes suivants :

1-900	Forte respiration
5FINGERDISCOUNT	Munitions et items au max
AVATARGOD	Invulnérabilité
BIGNOGGIN	Grosses têtes sur tous les personnages
CLODHOPPER	Grands pieds et grandes mains
EXPLORE	Active/désactive les conditions de la victoire
FASTACTIONRESPONSETEAM	Bruits grossiers
MEGANOGGIN	Très grosses têtes
NOBRAINER	Désactive l'intelligence artificielle
SILENTBUTDEADLY	Bruits grossiers
STUMPY	Change l'apparence des personnages
TEAMGOD	Invulnérabilité
TURNPUNCHKICK	Joueurs en 2D
DEBUGKEYS	Active les touches de debugging

F2	Capture d'écran
F6	Voir les ennemis
F7	Suicide
F8	Suicide
F9	Vue normale
F10	Active/désactive le mode debugging
F12	Passe le niveau

Rainbow Six : Eagle Watch

© Take 2 Interactive / Red Storm 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER , et tapez l'un des codes suivants :

1-900	Gros torses pendant la respiration
5FINGERDISCOUNT	Le plein de munitions
AVATARGOD	Invulnérabilité (god mode)
BIGNOGGIN	Grosses têtes sur tous les personnages
CLODHOPPER	Grands pieds et grosses mains
EXPLORE	Active/désactive les conditions de victoire
MEGANOGGIN	Très grosses têtes
NOBRAINER	Désactive l'intelligence artificielle
STUMPY	Personnages petits et gros
TEAMGOD	Invulnérabilité (god mode)
TURNPUNCHKICK	Joueurs en 2D
DEBUGKEYS	Appuyez alors sur F10 pour activer les touches suivantes :
F2	Capture d'écran
F6	Vue ennemie
F7	Suicide
F8	Suicide
F9	Vue normale
F10	Sortie du mode debugging
F12	Passage au niveau suivant
A	Active/désactive l'IA
B	Vue à la troisième personne
V	Vue à la troisième personne
1	Change la résolution de l'écran (touche du clavier numérique)
3	Change la résolution de l'écran (touche du clavier numérique)

CHARGEURS ILLIMITÉS

Laissez toujours quelques balles dans vos chargeurs avant de les recharger. De cette manière, leur nombre ne diminuera pas et vous n'aurez pas besoin de vous encombrer avec des chargeurs inutiles.

Rainbow Six : Lockdown

© Ubisoft 2006

MODE GOD

Appuyez sur la touche en cours de jeu pour ouvrir la console, et entrez le mot God puis validez pour activer le mode God.

Rainbow Six : Rogue Spear

© Take 2 Interactive / Red Storm 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES (DÉMO)

Au cours du jeu, faites afficher la fenêtre de Chat en appuyant sur ². Puis, entrez l'un des codes suivants :

5FINGERDISCOUNT	Le plein de munitions
EXPLORE	Change les conditons de la victoire
PLAYERGOD	Le personnage sélectionné est invincible
TEAMGOD	Equipe invincible
SUICIDE	No comment
BIG HEAD	Mode grosses têtes

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER et saisissez l'un des codes suivants :

1-900	Forte respiration
5FINGERDISCOUNT	Le plein de munitions
AIPLANCOLORS	Plan des Terroristes
ALERTNESSSTATECOLORS	?
AVATARGOD	Invulnérabilité (God mode)
AWARENESSSTATECOLORS	?
BEHAVIORCOLORS	Couleurs des comportements
BIGNOGGIN	Grosse tête
CLODHOPPER	?
COMBATSTATECOLORS	?
COVERPOINTS	?
DEBUGKEYS	Active les touches de debugging
	F6 Changement de vue
	F8 Défaite
	F10 Active/désactive le mode debugging
	F12 Victoire
DRAWPLAN	?
EXPLORE	Change les conditions de victoire
FASTACTIONRESPONSETEAM	?
LEVELMAPS	?
MEGANOGGIN	Enorme tête
MONOCLE	Mode monocle
NOBRAINER	Désactive l'intelligence artificielle
NORMALCOLORS	?
OBJECTWALLS	Murs de couleur différente sur la carte
OBSTACLEWALLS	?
PANICKEDCOLORS	?
PATHPOINTLINKS	?
PATHPOINTS	?

PSYCHSTATECOLORS	?
ROESPEEDCOLORS	?
ROESTATECOLORS	?
SILENTBUTDEADLY	?
STUMPY	?
TEAMGOD	Equipe invulnérable
TEAMSHADOW	Equipe invisible
TESTPLAN	?
THESHADOWKNOWS	Mode invisible
THREATAWARENESSCOLORS	?
TURNPUNCHKICK	Joueurs en 2D
WOUNDDEATH	?

Rainbow Six Vegas 2

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

MAP "COMCAST EVENT"

Depuis le menu principal, choisissez l'option Comcast Gif de la section Extras, et entrez le code **Comcast Faster** pour débloquer une nouvelle map en multijoueur.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Les fans de la série le savent bien : Rainbow Six Vegas n'est pas le genre de FPS où l'on agit de manière hasardeuse, en fonçant tête baissée vers l'ennemi. Non, bien au contraire... Dans ce jeu de tir à la première personne, stratégie et prudence seront de rigueur si vous souhaitez mener à bon terme vos missions. Ainsi, vous incarnerez Bishop, un soldat vétéran à qui l'on a fait appel pour être à la tête d'une troupe d'élite composée de deux soldats supplémentaires, afin d'éradiquer tout état de crise. Durant l'aventure, vous ne cesserez de donner des directives à vos hommes en fonction de la situation dans laquelle vous vous trouverez, ceci afin de résoudre au mieux les problèmes auxquels vous serez confronté et qui entraveront le déroulement de la mission. Prenez conscience dès lors que chaque fois que vous vous trouverez derrière une porte, celle-ci pourra cacher une menace potentielle de l'autre côté. Mais n'ayez crainte, car les Rainbow disposent de tout un arsenal spécialement étudié pour ce genre de situation. Par conséquent, le fait d'utiliser votre " caméra-serpent " avant d'ouvrir une porte devra devenir une seconde nature, car elle vous permettra d'observer ce qui se passe derrière et de prendre éventuellement pour cibles prioritaires des soldats ennemis un peu trop menaçants. Vous pourrez alors les " marquer " pour que vos hommes s'en chargent rapidement et efficacement après avoir ouvert la porte, derrière laquelle vous leur aurez ordonné de se placer au préalable.

Etant donné que vous êtes le chef d'équipe, profitez de ce privilège hiérarchique en prenant l'habitude d'envoyer régulièrement vos soldats au front avant vous, tout comme du fait de vous tenir constamment à couvert en vous plaquant derrière les murs et autres caisses, tout ceci dans le but d'encaisser le minimum de dégâts. Tout au long de votre parcours, vous trouverez également des caisses vous permettant de vous ravitailler, tant au niveau offensif que défensif. Sachez enfin que vous serez la plupart du temps guidé vers l'objectif à atteindre, via une icône de distance qui diminuera au fur et à mesure que vous approcherez de lui. Cette soluce fera donc surtout office de guide stratégique afin de vous aider à vous sortir au mieux des situations difficiles, car nombreux seront les hommes à abattre...

Acte 1

Acte 1 - Scène 1

Vous avez pour premier objectif d'atteindre la passerelle d'observation du bas pour recevoir votre briefing. Descendez les escaliers et entrez dans la pièce pour retrouver votre équipe. Une fois à l'intérieur de la pièce, écoutez le briefing, puis passez la porte à l'opposé de la salle. Suivez donc la passerelle pour atteindre une porte, puis après l'avoir franchie, vous trouverez un seul garde qui patrouille. Tuez-le avant de regrouper vos hommes. Vous recevrez ensuite comme objectif suivant d'éliminer les snipers qui regardent à la fenêtre, de manière à ce que l'équipe alpha puisse entrer dans le bâtiment. Montez les escaliers et regroupez vos hommes derrière la porte. Utilisez alors votre

caméra-serpent pour vous rendre compte de l'emplacement des ennemis, puis ouvrez la porte et éliminez-les rapidement. Vous aurez ensuite pour objectif d'infiltrer les négociations et d'attendre l'équipe alpha. Maintenant que vous êtes débarrassé des snipers, rejoignez le nouvel objectif sans vous soucier des ennemis, car vous n'en rencontrerez aucun jusqu'à ce que vous sortiez du bâtiment. Ordonnez à votre équipe de sortir du bâtiment également, puis dites-leur d'aller se placer au coin du prochain. A partir de ce point, vos hommes devraient avoir une bonne vue sur un petit groupe d'ennemis. Si vous désirez les aider, tirez sur ceux-ci à travers les panneaux derrière lesquels ils essaient de se cacher. Après les avoir éliminés, passez de l'autre côté du barrage.

Vous pourrez franchir une porte qui vous mènera à l'intérieur du bâtiment. Regroupez vos troupes au niveau des doubles portes, tandis que vous contournez le secteur vers l'autre porte et que vous prenez position sur le côté. Ouvrez-la pour y jeter une grenade flash et nettoyer ainsi le secteur. Après avoir avancé de quelques pas, vous rejoindrez une autre pièce avec deux ennemis à l'intérieur. Tandis que votre équipe se trouve au niveau des doubles portes, prenez position près des fenêtres qui donnent sur la pièce et jetez-y une nouvelle grenade flash pour éliminer ensuite les hommes. Montez alors les escaliers de cette pièce et arrêtez-vous au niveau des doubles portes face auxquelles vous regrouperez votre équipe. Vous apercevez un ennemi vous tournant le dos un peu plus loin. Ordonnez alors à votre équipe d'ouvrir et de faire feu.

Alors que vous vous retrouvez dehors, ne vous ruez pas derrière le coin, car un sniper est sur la passerelle et il faut d'abord vous en occuper. Ordonnez à votre équipe de prendre position au niveau du coin ou derrière, puis lorsque l'attention du sniper sera attirée sur eux, tuez-le. Une fois celui-ci envoyé dans l'autre monde, suivez le chemin tout droit jusqu'au bout. A ce niveau, dites à votre équipe de descendre en rappel sur le côté du bâtiment, puis ordonnez-leur ainsi d'entrer dans la pièce et de tuer les trois ennemis qui s'y trouvent. Une fois ceci effectué, entrez à votre tour dans la pièce. Poursuivez votre prochain objectif en franchissant la porte, où vous ne trouverez aucun ennemi, puis avancez dans ce couloir en " L ". Il va vous falloir maintenant pénétrer dans une pièce à trois entrées. Dites à votre équipe de se tenir sur un côté, puis contournez le secteur vers la porte située à l'opposé de la pièce. Ordonnez à vos hommes d'ouvrir la porte et de faire feu, tandis que vous ferez de même de votre côté. Les ennemis vont alors se tourner vers vous et seront tués dans le dos.

Une fois les hommes éliminés, suivez votre objectif à l'extérieur, sur la passerelle. Dites à votre équipe de monter en rappel via les cordes accrochées sur le côté du bâtiment. Une fois sur le toit, rejoignez votre objectif. Vous allez atteindre un endroit où vous apercevrez deux hommes en train de parler. Equipez-vous de votre silencieux et occupez-vous-en vous-même. Franchissez la porte au bout du chemin, puis montez les escaliers. Lorsque vous atteindrez une porte équipée d'explosifs, ordonnez à vos hommes de désactiver la bombe. Après avoir franchi la porte, déplacez-vous jusqu'à votre objectif, où vous êtes supposé attendre que l'équipe alpha entre dans la pièce ennemie. Malheureusement, un des membres de votre équipe se montrera impatient et commencera à tirer, vous forçant à éliminer les ennemis de cette pièce plus vite que prévu. Vous recevez pour nouvel objectif celui de protéger les otages. Eliminez alors tous les ennemis qui entrent dans la pièce jusqu'à recevoir de nouvelles directives. Il vous faudra prendre d'assaut la tour de communication et vous occuper des terroristes.

Acte 1 - Scène 2

Suivez le point indiquant votre objectif, et vous vous retrouverez un peu plus bas, en dehors du bâtiment. Vous allez être assailli par une horde d'ennemis, il faudra utiliser votre équipe pour repousser l'attaque. N'oubliez pas de vous occuper des snipers sur les toits, étant donné qu'ils peuvent se charger de vous et de vos hommes facilement. Une fois les ennemis éliminés, entrez dans le bâtiment où est situé votre objectif. Rassemblez vos hommes au niveau de la porte, entrez rapidement pour nettoyer le secteur, tout en prenant garde aux hommes qui tenteront de vous tirer dans le dos. Une fois l'assaut terminé, allez emprunter les escaliers au bout du couloir. Sortez alors par la porte et tenez-vous, ainsi que votre équipe, à couvert le long des grandes fenêtres. A partir de votre position, éliminez les ennemis qui se trouvent juste derrière ces fenêtres. Une fois ceci effectué, entrez dans le bâtiment puis rejoignez votre nouvel objectif. Tuez les quelques ennemis sur votre passage, l'objectif changera.

Vous recevez l'ordre de désarmer la bombe. Ordonnez à votre équipe de commencer le processus de désarmement sur la grosse bombe carrée située au centre de la pièce. Votre équipier ne cessera de vous répéter de vous tenir à distance de lui, car il vous faut rester à couvert derrière un pilier situé à l'opposé de la pièce afin de déclencher la suite des

événements. Tandis que vous êtes derrière le pilier, des ennemis iront attaquer votre équipier. Ne vous souciez pas de lui, mais tâchez plutôt de survivre jusqu'à ce que l'équipe alpha intervienne et le sauve, concluant ainsi la mission.

Acte 2

Acte 2 - Scène 1

Vous recevez comme premier objectif de suivre l'agent Neville pour déterminer si Miguel Cabrero fabrique des armes chimiques. Après être descendu de l'hélicoptère, poursuivez en empruntant l'échelle et les escaliers vers le toit à plusieurs niveaux. Occupez-vous de l'unique garde qui erre dans le coin en le tuant silencieusement. Une fois que le toit est nettoyé, entrez dans le bâtiment. Traversez le couloir, puis accroupissez-vous avant de tourner au coin. Il y a une porte et des fenêtres qui permettent d'accéder à la salle. Regroupez votre équipe devant la porte puis déplacez-vous vers la fenêtre. Dites à vos hommes de nettoyer la pièce, puis tirez quelques coups de feu pour attirer l'attention de l'ennemi vers vous. Montez les escaliers, puis arrêtez-vous lorsque vous recevez une transmission. On vous informera que la pièce d'en face comporte deux portes et des fenêtres à travers lesquelles vous pourrez pénétrer. Placez votre équipe devant la première porte, puis déplacez-vous vers les fenêtres qui donnent sur la pièce (vous aurez à éliminer silencieusement un garde).

Maintenant que le garde est mort, prenez position le long des fenêtres. Cassez-en une, puis ordonnez à votre équipe d'entrer dans la pièce et de nettoyer le périmètre. Une fois ceci effectué, montez à l'échelle pour rejoindre le niveau supérieur de l'hôtel. Dès que vous vous trouvez en haut de l'échelle, tirez sur le sniper qui se trouve environ 20 mètres devant vous. Une fois qu'il est mort, tenez-vous à couvert avec votre équipe. Repérez le deuxième sniper qui est placé vers la sortie de secours de l'hôtel. Après avoir éliminé les snipers, dirigez-vous vers votre objectif en tuant les ennemis restants et en descendant vers une partie plus basse de l'hôtel. Descendez en rappel sur le côté du bâtiment vers l'objectif. Eliminez les ennemis qui se trouvent derrière les fenêtres du bureau sur votre droite. Finalement, vous descendrez une fois de plus en rappel vers un niveau plus bas et poursuivrez à travers une porte dans le bâtiment. Vous ne trouverez aucun ennemi derrière, donc entrez sans crainte. A l'intérieur du bâtiment, vous vous retrouverez dans une grande pièce avec deux entrées. Dites à votre équipe de se tenir devant les doubles portes. Lorsqu'ils sont en position, dirigez-vous vers l'autre porte et ouvrez-la pour faire diversion. Une fois la pièce nettoyée, il sera temps de continuer vers votre objectif. Montez les escaliers puis franchissez la porte.

Acte 2 - Scène 2

Allez jusqu'au bout du couloir et tournez à gauche. Vous devriez apercevoir un sniper vous tournant le dos. Tuez-le, puis dites à votre équipe de rejoindre le bord du toit. Pendant que les ennemis tirent sur vos hommes, utilisez un fusil à lunette pour repérer les ennemis restants sur les toits adjacents. Vous recevez ensuite un nouvel objectif. Il vous faut trouver l'entrepôt des frères Cabrero. Après avoir éliminé tous les ennemis, ordonnez à votre équipe de descendre au niveau inférieur. Lorsqu'ils sont en position, utilisez également la corde rapide et tenez-vous à couvert derrière l'un des larges piliers de pierre. Occupez-vous des ennemis avant de rejoindre le prochain bâtiment, où est situé votre objectif suivant. Vous vous retrouverez alors sur un toit inférieur possédant une série de bouches d'aération. Ordonnez à votre équipe de rejoindre le secteur, puis laissez-les faire feu. Restez en retrait, tuez les ennemis restants avant de prendre les escaliers et de pénétrer dans le bâtiment.

Traversez le couloir de ce bâtiment et ordonnez à votre équipe d'utiliser la corde rapide. Une fois que vos hommes se trouvent plus bas, prenez la corde pour faire de même. Continuez en poursuivant votre objectif et montez à l'échelle qui vous fait face. Pour pénétrer dans le bâtiment sur lequel vous vous trouvez, vous pouvez descendre en rappel ou utiliser la corde rapide. Pour effectuer une attaque par les côtés, faites descendre votre équipe par la corde rapide et descendez en rappel sur le côté du bâtiment. Une fois la pièce nettoyée, passez à travers la cuisine pour rejoindre une pièce comportant deux portes. Placez votre équipe sur une des deux, puis rejoignez l'autre. Après que l'équipe ait effectué un nettoyage du secteur, ordonnez-lui de vous rejoindre vers la porte devant laquelle vous vous trouvez. Eliminez alors les ennemis sur le niveau supérieur, puis déplacez votre équipe en bas pour sécuriser cet endroit. Poursuivez en rejoignant votre objectif, tout en vous frayant un chemin à travers les ennemis. Vous aurez encore un combat à effectuer dans une autre salle de casino avant que la scène 2 ne prenne fin.

Acte 2 - Scène 3

Vous vous retrouvez dans le garage du casino. Vous serez tout de suite assailli par les ennemis et devrez rapidement vous mettre à couvert. Progressez tout en éliminant les hommes à travers le garage et en prenant garde à la tourelle qui se trouve juste après le coin. Prenez la sortie de ce garage, puis tuez les gardes restants. Une fois ceci effectué, rassemblez votre équipe, puis rejoignez le bureau sur votre gauche qui fera office de bunker afin d'éliminer les ennemis que vous verrez à travers les fenêtres. Sortez ensuite du bureau lorsque la voie est libre. Restez à couvert le plus possible tandis que vous rejoignez votre nouvel objectif, étant donné que cette carte est remplie de snipers et autres soldats. Traversez ainsi le site de construction jusqu'à ce que vous atteigniez des doubles portes, après avoir ratissé le secteur. Franchissez-les pour passer à la scène suivante.

Acte 2 - Scène 4

A l'intérieur du bâtiment, vous devez rapidement rejoindre votre objectif et trouver la prochaine porte. Derrière celle-ci, deux terroristes seront sur le point d'éliminer un civil. Regroupez votre équipe et tuez-les avant que cela ne se produise. Après une courte discussion avec eux, il vous faudra sauver la fille de la famille. Ordonnez à la fille de garder sa position, puis envoyez votre équipe vers l'objectif. En contournant le coin du bâtiment près duquel vous avez trouvé la fille, vous serez attaqué par une douzaine d'ennemis. Eliminez-les puis retournez vers la civile. Envoyez-la vers l'objectif, puis ordonnez-lui de vous ouvrir la porte. Tenez-vous à couvert au niveau de votre objectif. Attendez qu'elle attire l'ennemi, puis tuez-le silencieusement avant qu'il ne la harcèle trop. Entrez ensuite dans le bâtiment par lequel l'ennemi est sorti, vous trouverez deux portes menant à la prochaine section. Rassemblez votre équipe derrière l'une d'elles, puis placez-vous derrière l'autre. Ouvrez les portes et nettoyez la pièce.

Rejoignez votre objectif, jusqu'à ce que vous vous trouviez face à une autre porte fermée. C'est derrière celle-ci que sont maintenus en otage les civils. Demandez à votre équipe d'infiltrer le secteur et placez-les derrière une porte. Ordonnez-leur d'ouvrir et de nettoyer la salle avant que les terroristes n'aient le temps de presser la détente. Vous apprendrez ensuite que d'autres civils sont tenus en otage dans l'entrepôt adjacent. Il est temps d'aller les sauver. C'est ce qui vous est demandé dans votre prochain objectif. Rejoignez alors le prochain entrepôt, puis demandez à votre équipe de se tenir derrière la double porte. Lorsqu'ils sont en position, déplacez-vous autour du bâtiment jusqu'à vous trouver derrière une autre porte. Ouvrez-la en ordonnant à votre équipe de nettoyer la pièce. Une fois ceci fait, regroupez vos hommes au niveau de la porte qui mène au premier étage de l'entrepôt, tandis que vous grimpez à l'échelle menant aux passerelles du deuxième étage. Donnez l'ordre à votre équipe d'ouvrir la porte et occupez-vous des ennemis du haut vous-même.

Déplacez-vous vers votre objectif, puis arrêtez-vous à la porte qui mène dehors. Positionnez vos hommes derrière celle-ci, ordonnez-leur de faire feu. Les derniers otages se trouvent à l'intérieur d'une pièce disposant de deux entrées et de fenêtres qui donnent sur l'arrière de la pièce. Donnez l'ordre à votre équipe de se tenir derrière l'une des portes et rejoignez les fenêtres du fond. Eliminez les cibles se trouvant près des otages en priorité, puis ordonnez à votre équipe de rentrer en envoyant une grenade flash et en faisant feu. Vous recevez alors l'objectif final qui sera de vous échapper par hélicoptère. Courez vers ce dernier et placez votre équipe à bord pour compléter la mission.

Acte 3

Acte 3 - Scène 1

Vous débutez la mission en hélicoptère, et serez largué sur un point d'atterrissage à haut risque. Une fois au sol, mettez-vous à couvert car les ennemis grouillent dans le secteur. Vous recevez comme objectif d'éliminer toute trace d'hostilité et de rechercher le van blanc. Les ennemis seront positionnés tout le long des petits murs, ainsi que sur le toit du bâtiment des congrès. Utilisez votre équipe comme un élément de distraction, vous permettant d'avoir assez de temps pour éliminer les snipers. Une fois que les soldats sont morts, ordonnez à votre équipe de chercher le fourgon. Ils ne trouveront rien d'autre que des masques à gaz, indiquant qu'une arme chimique se trouve non loin d'ici. Votre nouvel objectif consistera à rejoindre le Centre Arnett et à trouver la bombe de Miguel. Suivez votre objectif vers l'entrée du centre. Ordonnez à vos hommes de se tenir derrière les portes, puis déplacez-vous sur le côté du bâtiment, là où vous trouvez quelques fenêtres. Cassez l'une d'elles pour attirer l'attention de l'ennemi vers vous, puis ordonnez à votre

groupe d'entrer et de nettoyer le secteur.

Rejoignez ensuite le deuxième étage du bâtiment, en suivant le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une porte. Franchissez-la accompagné de vos hommes, puis sécurisez l'étage du haut. A partir de votre position, éliminez les ennemis restants du dessous. Prenez également garde aux ennemis qui apparaissent des lucarnes. Redescendez à l'étage du bas du Palais des Congrès après avoir fait sortir les ennemis de leur cachette. Rejoignez votre objectif et arrêtez-vous au coin, où des civils accourront. Ne les tuez surtout pas. Une fois que le secteur ne contient plus de civils, ordonnez à votre équipe de franchir le couloir. Lorsque les ennemis tirent sur vos hommes, vous pourrez les sniper depuis l'autre bout du couloir. Après les avoir éliminés, suivez votre objectif jusqu'à un escalier, puis rassemblez votre équipe derrière la porte située au bas des marches tandis, que vous prenez position au niveau de la première porte à côté de laquelle vous êtes passé. Dites à vos hommes d'entrer et de nettoyer le secteur du bas, tandis que vous franchissez les passerelles au-dessus d'eux, leur apportant une couverture (n'hésitez pas à utiliser la vision thermique si vous trouvez l'endroit trop obscur).

Descendez ensuite les escaliers et rejoignez votre équipe. Suivez votre objectif jusqu'à atteindre une porte fermée. En utilisant votre caméra-serpent, repérez les positions de l'ennemi. Vous devriez voir au moins un ennemi se promener dans les parages, armé d'un fusil à pompe. Faites-en votre priorité. Vous pourrez l'éliminer silencieusement si vous attendez qu'il passe pour lui faire sa fête par derrière. Une fois que ce soldat est mort, regardez en bas sur le côté gauche du couloir, puis tirez sur le deuxième soldat qui se tient au bout de celui-ci. Une fois ces menaces prioritaires éliminées, déplacez votre équipe jusqu'à la pièce remplie de matériel d'escalade. Aussitôt que vous prendrez position, les ennemis apparaîtront sur les passerelles du dessus, ou bien descendront en rappel le long des murs. Essayez de les abattre avant qu'ils n'atterrissent. Après avoir éliminé tous les ennemis du secteur, ordonnez à vos hommes de grimper le mur via les cordes accrochées en haut de ce dernier. Laissez-les s'occuper de sécuriser la passerelle du dessus, puis utilisez la corde à votre tour pour les rejoindre. Continuez ensuite avec votre équipe en tuant quelques ennemis restants, utilisez une fois de plus la corde pour vous retrouver au niveau le plus haut de ce mur d'escalade. Vous pourrez alors éliminer une paire de soldats qui se jetteront à travers les lucarnes. Suivez l'indicateur de votre objectif, ce qui déclenchera la deuxième scène...

Acte 3 - Scène 2

Lorsque vous atteignez les portes vous menant au prochain objectif, placez vos hommes derrière et entrez dans la pièce. Vous devriez rencontrer une vague d'ennemis juste après avoir déclaré que la voie est dégagée. Après avoir reçu votre nouvel objectif, rejoignez le coin de ce dernier avec votre équipe. Vous serez assailli dès lors que vous pénétrerez dans le secteur extérieur, entre les deux parties du Centre. Mettez-vous à couvert le long des escaliers tandis que vous dispatchez votre équipe autour du secteur, les laissant éliminer les ennemis restants. Après avoir tué tous vos opposants, revenez sur vos pas avec votre équipe, puis au lieu d'avancer le long de ce niveau, pénétrez dans le prochain bâtiment par l'entrée du deuxième étage. Maintenant que vous vous trouvez à l'intérieur du Centre Goodman, montez les escaliers, puis retrouvez-vous derrière les doubles portes. Utilisez votre caméra-serpent pour repérer deux ennemis juste de l'autre côté.
Dites à votre équipe d'entrer et de tuer, après les avoir rassemblés derrière la porte. Contournez le secteur pour rejoindre les escaliers vous menant au premier étage du Centre. Prenez position, et snipez les deux ennemis qui sont dans votre champ de vision. Gardez votre position, puis occupez-vous des ennemis qui tentent un assaut dans les escaliers. Une fois que l'assaut est terminé, ordonnez à votre équipe de descendre voir si le secteur est bien sécurisé.

Continuez jusqu'à votre prochain objectif, puis lorsque vous atteindrez un secteur rempli d'haltères et d'équipement de sport, descendez l'escalier ouvert (l'autre est bloqué). Continuez jusqu'à votre objectif, jusqu'à déclarer que le bâtiment est sécurisé. Vous recevez alors comme directives de sécuriser le secteur du Sade Baker et de trouver la bombe. Avancez dans la rue en éliminant vos ennemis en sortant de ce bâtiment, pour rejoindre votre prochain objectif. Prenez garde aux snipers au niveau des fenêtres supérieures du Stade Baker, puis lorsque la rue est nettoyée, pénétrez dans le bâtiment. Malheureusement, juste après y être entré, des soldats lancent une bombe par les conduits d'aération, tuant quelques civils pris au piège avant que vous ne puissiez ouvrir la porte. Vous recevez comme objectif d'avancer jusqu'à la tente de décontamination, derrière l'arène. Courez jusqu'à votre objectif. Vous allez arriver devant une porte fermée et pourrez entendre des ennemis discuter. Placez votre équipe derrière la porte, puis entrez rapidement pour les éliminer.

Continuez le long du couloir en éliminant vos opposants, et arrêtez-vous lorsque vous vous trouverez près d'une autre porte fermée. Celle-ci donne accès à un large entrepôt rempli d'ennemis, donc avancez prudemment. Placez vos hommes derrière la porte, entrez et éliminez les soldats. Après avoir nettoyé le premier étage de la pièce, prenez les escaliers pour vous assurer qu'il ne reste aucun ennemi en haut. Vous trouverez ensuite deux portes à ce niveau. Tandis qu'il n'y aura rien derrière l'une, sachez que deux gardes seront placés derrière l'autre. Occupez-vous-en avec votre équipe en entrant rapidement comme à votre habitude, puis redescendez les escaliers pour rejoindre votre objectif. Une fois que vous atteignez les tentes de décontamination, on vous donnera de nouvelles directives : nettoyer la bibliothèque des terroristes et trouver Miguel Cabrero.

Acte 3 - Scène 3

Sachez que vous rencontrerez évidemment quelques ennemis en vous rendant à la bibliothèque. Avancez donc prudemment, en gardant vos hommes devant vous et en éliminant les soldats se trouvant à la fois au sol et sur les toits. Entrez ensuite par la porte située sur le côté gauche de la bibliothèque (par rapport à l'endroit d'où vous venez). Montez les escaliers vers le deuxième étage et rejoignez la deuxième moitié du bâtiment via le passage en éliminant quelques ennemis restants. Dès que vous entrerez dans la nouvelle portion de la bibliothèque, il vous faudra lancer l'assaut dans une pièce à trois portes. Deux sont situées à l'étage du haut, et une à l'étage du bas. Placez votre équipe derrière la porte gauche du haut (par rapport à l'endroit où vous êtes entré), puis lorsqu'ils commencent à attaquer, ouvrez la porte de droite sur ce même étage, et tuez les ennemis dont l'attention sera attirée de l'autre côté. Après avoir nettoyé cette pièce, il vous faudra marcher quelque peu avant de recevoir des informations à propos de l'atrium dans lequel vous êtes sur le point d'entrer. Cette grande pièce dispose de deux étages à sécuriser. Laissez votre équipe derrière l'une des portes du deuxième étage, puis quant à vous, montez sur le toit. Une fois que vous êtes en position, ordonnez à votre équipe de nettoyer le secteur. Tuez les ennemis restants à l'extérieur du bâtiment, il va falloir évacuer et rejoindre l'hélicoptère. Tracez votre route au bas de la bibliothèque, vers votre nouvel objectif. Une nouvelle scène va alors se déclencher.

Acte 3 - Scène 4

Continuez vers votre objectif. Vous ne rencontrerez aucun ennemi jusqu'à ce que vous rejoigniez votre équipe de décontamination. Vous allez réaliser que votre cible a obtenu un uniforme identique et essaye de s'échapper. Miguel se trouve juste devant vous. Cependant, ne lui tirez pas dessus car il vous le faut vivant. Comme vous l'indique votre nouvel objectif, interpellez-le pour l'interroger. Ne vous ruez pas sur lui, bien que vous aurez à combattre une vague d'ennemis faisant feu sur votre position. Une fois ces derniers éliminés, continuez jusqu'à votre objectif. Arrêtez-vous lorsque vous atteindrez une clôture en bois avec une porte. Miguel va la franchir en courant et rejoindre l'arrière-cour d'une maison.
Plutôt que de lui courir après aveuglément, tenez-vous à couvert au niveau de la porte et ordonnez à votre équipe de pénétrer dans l'arrière-cour. Répétez cette procédure avec les autres arrière-cours que vous traverserez. Vous atteindrez finalement un dépotoir. Ce secteur étant rempli d'ennemis, prenez votre temps pour le traverser, en gardant toujours vos hommes devant vous. Prenez toujours soin de garder un oeil sur les ennemis tentant des attaques sur les côtés, car il y a de nombreux trous à travers lesquels ils peuvent tirer. Lorsque vous atteignez enfin Miguel, laissez-le parler, puis tirez-lui dessus lorsqu'il essaiera de sortir son arme. Rejoignez maintenant l'hélicoptère pour clôturer la mission.

Acte 4

Acte 4 - Scène 1

Votre objectif sera de localiser la bombe placée par Alvarez Cabrero dans le Palais des Congrès. Dès que vous vous retrouvez sur le toit du bâtiment après avoir utilisé la corde, pénétrez dans le bâtiment via les escaliers. Lorsque vous atteindrez le bas de ces derniers, utilisez la caméra-serpent à travers la porte et marquez la simple cible que vous voyez. Lorsque l'homme se tournera, tuez-le discrètement. Quelques ennemis supplémentaires se trouvent à l'étage au-dessous de vous. Ordonnez à votre équipe de prendre position au niveau des escaliers menant à cet endroit, puis placez-vous sur le niveau le plus haut pour tirer sur les ennemis. Soyez sûr que vos hommes aient lancé l'assaut afin qu'ils puissent éliminer quelques ennemis qui pourraient vous mettre la main dessus. Progressez jusqu'à descendre au

deuxième étage, tuez les ennemis restants, et préparez l'assaut pour le niveau du bas. Restez sur les escaliers qui mènent à cet endroit et ordonnez à votre équipe de se positionner au premier étage. Lorsque celui-ci sera sécurisé, rejoignez vos hommes et atteignez votre objectif. Tentez d'éliminer silencieusement quelques ennemis placés à cet endroit. Ne vous ruez pas dans le hall du Congrès, mais restez plutôt en retrait, en éliminant silencieusement les ennemis que vous rencontrerez d'une balle dans la tête.

Lorsque finalement vous atteignez le secteur de la salle de spectacle, gardez vos hommes en face de vous pour qu'ils fassent feu. Faites attention lorsque vous sortez de la première partie de ce secteur, car quelques ennemis vous attendront à ce niveau avec des fusils à pompe. Tentez de déplacer vos hommes autour tandis que vous gardez votre position en retrait pour sniper les soldats de cette distance. Le couloir sera rempli d'ennemis, dont deux possédant des boucliers. Déplacez vos hommes en avant et lancez quelques grenades. Vous allez ensuite atteindre un escalier. Envoyez votre équipe en haut de ce dernier, puis attendez en bas. Des soldats ennemis vont alors tenter d'intervenir rapidement via des cordes, et vous pourrez facilement les éliminer. Remontez les escaliers pour rejoindre vos hommes. Le prochain couloir pourra vous poser quelques difficultés. Plusieurs troupes ennemies s'y trouvent, tandis que d'autres hommes interviendront par les fenêtres. Placez votre équipe à l'extérieur, au centre de la pièce, puis adossez-vous à un des coins du couloir. Lorsque vous aurez tué tous les ennemis dans le couloir, franchissez la porte au bout du hall.

Acte 4 - Scène 2

Franchissez la porte qui vous précède et descendez les escaliers. Lorsque vous atteignez le bas de ces derniers, utilisez votre caméra-serpent au niveau de la porte pour évaluer la menace ennemie à l'extérieur. Quelques ennemis se trouvent dans le parking, tandis qu'un ennemi est placé sur une grosse mitrailleuse à l'intérieur du banc de chargement. Vous pouvez ordonner à votre équipe d'ouvrir et de faire feu si vous le souhaitez, mais il serait plus judicieux de plutôt leur dire de se mettre à couvert, étant donné la présence de la mitrailleuse. Vous aurez aussi à faire attention au sniper qui se tient sur la passerelle au-dessus de la mitrailleuse. Avant de faire sortir votre équipe, ouvrez la deuxième porte et tuez l'ennemi qui se trouve quelques mètres derrière. Utilisez la porte du côté pour faire sortir votre équipe et vous mettre à couvert. Eliminez le sniper dès que vous le pouvez, puis occupez-vous ensuite de la tourelle en priorité. Une fois que les ennemis sont morts, ordonnez à votre équipe de chercher le fourgon. Ils ne trouveront pas la bombe.

Il est temps d'infiltrer le prochain bâtiment. Votre nouvel objectif sera de trouver Dennis Cohen dans le bureau de sécurité et de l'interroger au sujet de la bombe. Donnez bientôt l'ordre à votre équipe de se tenir derrière l'une des deux portes du deuxième étage, tandis que vous vous placez derrière l'autre. Marquez les cibles qui vous semblent les plus dangereuses, puis ordonnez à votre équipe d'ouvrir et de tuer. Après avoir nettoyé cet étage, utilisez votre position en hauteur pour éliminer les ennemis restants au-dessous de vous. Restez au deuxième étage, et avancez jusqu'à votre objectif. Lorsque vous atteindrez une autre porte fermée, regroupez vos hommes derrière, puis entrez et nettoyez le secteur. Prenez garde aux ennemis qui entrent par la porte située à l'opposé de la pièce, tout comme la dizaine d'hommes se trouvant au-dessous de vous. Sécurisez le niveau du haut, puis shootez sur les ennemis du bas. Poursuivez jusqu'à votre objectif. Bien que vous ne rencontrerez aucun ennemi au début, vous en trouverez bientôt quelques-uns au-dessous de vous. Lorsque vous commencez à faire du bruit, quelques ennemis vont tenter d'intervenir via les portes situées à l'opposé de la pièce.
Déplacez vos hommes en face de vous pour leur permettre d'éliminer les soldats en restant protégé. Si vous voulez sécuriser le secteur du bas plus rapidement, ordonnez à vos hommes de descendre rapidement à la corde au premier niveau.

Tracez votre route jusqu'à votre objectif, et arrêtez-vous lorsque vous atteignez les doubles portes. Utilisez votre caméra-serpent pour marquer l'ennemi qui patrouille dans le secteur de derrière, puis lorsqu'il sera assez éloigné, ouvrez la porte et tuez-le silencieusement par derrière. Vous ne trouverez pas tout de suite d'ennemis dans ce secteur, mais cependant, apprêtez-vous à en combattre en masse dans la prochaine salle. Placez votre équipe derrière les doubles portes, puis lorsque vous vous sentez prêt, ordonnez-leur d'ouvrir et de faire feu, leur permettant également de tuer les ennemis au-dessous de vous. Gardez un oeil sur la porte de droite, car les ennemis tenteront de vous toucher par les côtés. Franchissez ensuite les portes par lesquelles les ennemis ont tenté de vous attaquer par les flancs, puis éliminez les dernières menaces ennemies avant d'ordonner à votre équipe de hacker l'ordinateur. Vous allez ainsi pouvoir localiser Cohen sur une caméra, et devrez aller le sauver avant qu'il ne soit exécuté.

Continuez jusqu'à votre objectif, jusqu'à ce que vous soyez amené à utiliser un scan thermique (vous devriez vous

trouver dans un couloir fait de contreplaqué). Regroupez votre équipe derrière une des deux portes, puis attendez jusqu'à ce que l'ennemi le plus proche s'éloigne de vous pour ouvrir la porte et lui tirer dessus par derrière. Une fois cet ennemi à terre, dites à votre équipe d'ouvrir la porte et d'éliminer les ennemis restants. La prochaine partie de la salle de spectacle aura deux entrées. Regroupez votre équipe derrière la porte, puis contournez par le coin droit pour tirer sur les ennemis pendant que vos hommes ouvrent la porte et lancent l'assaut. Si vous agissez assez rapidement, vous pourrez les tuer sans même être détecté. Suivez le point de votre objectif, vous allez recevoir un message radio concernant les diverses manières d'infiltrer la pièce où se trouvent les otages. Peu importe la méthode, mais préférez regrouper votre équipe derrière la double porte et utiliser des silencieux, sans trop attendre avant de donner l'assaut, car les terroristes exécuteront les otages rapidement. Une fois que les ennemis sont morts, ordonnez à votre équipe de désarmer la bombe attachée sur la poitrine de Cohen, pour se mettre ensuite à couvert, en faisant face à l'endroit d'où vous venez.

Les ennemis vont bientôt contre-attaquer en envoyant des fumigènes. Equipez-vous des lunettes thermiques pour les éliminer facilement. Après avoir nettoyé le secteur et désarmé la bombe, Cohen vous dira que la deuxième bombe chimique est en route pour le monorail. Il sera temps de rejoindre la station, pour lancer l'assaut dans le hall nord, comme l'indique votre nouvel objectif. Faites alors marche arrière sans vous montrer trop hâtif tout de même, car de nouveaux ennemis auront pris position le long du parcours que vous aviez précédemment sécurisé. Après avoir tracé votre route vers le bâtiment principal du Centre des Congrès en combattant les soldats, déplacez votre équipe en haut des escaliers pour rejoindre le niveau suivant et passer à la scène suivante.

Acte 4 - Scène 3

Vous vous retrouvez alors à l'extérieur de l'entrée du hall nord. Regroupez votre équipe derrière une des portes, et lancez l'assaut avec une grenade. Lorsque les premiers ennemis sont morts, déplacez vos hommes en avant, puis descendez les quelques marches jusqu'à l'objectif. Emmenez votre équipe jusqu'au prochain objectif et faites une pause lorsque vous atteignez un grand escalier qui mène à l'étage du bas. Ordonnez à vos hommes de descendre les marches tandis que vous leur servez de couverture contre les attaques provenant du haut. Descendez ensuite les escaliers et ordonnez à votre équipe d'avancer. Lorsque les soldats ennemis seront tués, montez les escaliers qui vous mènent à votre objectif. Pénétrez dans la salle de bains, puis utilisez la caméra-serpent sur la prochaine porte. Vous devriez voir deux hommes. Ordonnez à votre équipe d'ouvrir la porte et de nettoyer le secteur, puis utilisez votre position en hauteur pour tirer sur les ennemis du dessous. Continuez jusqu'à votre objectif, en tuant les ennemis qui se trouvent sur votre route. Lorsque vous atteindrez un secteur rempli de machines à sous, mettez-vous à couvert et préparez-vous pour une assez longue séquence de shoot. Laissez votre équipe se concentrer sur les ennemis, tandis que vous prenez garde qu'aucun homme ne vous attaque par les côtés. Déplacez-vous lentement à travers cette salle, il vous faudra probablement éliminer des ennemis provenant via des cordes dans la pièce.
Après avoir nettoyé le secteur, vous pourrez vous déplacer librement et continuer jusqu'à votre objectif.

Acte 4 - Scène 4

Utilisez la caméra-serpent sur la porte qui vous précède, vous verrez une grande station de monorail en face, connectée à deux couloirs. Donnez l'ordre à votre équipe de se mettre à couvert derrière le premier abri que vous verrez, puis suivez vos hommes. Les ennemis vous attaquent à partir des deux couloirs. Concentrez vos attaques sur un seul couloir, traversez-le, puis éliminez les deux ennemis qui vous feront face, comme ceux se trouvant sur les côtés. Entrez ensuite dans la station, puis commencez à nettoyer le secteur, pièce par pièce, en utilisant votre caméra-serpent pour vérifier chacune d'elle avant d'y entrer. Lorsque vous trouvez la première pièce remplie d'ennemis, regroupez votre équipe derrière une des portes, et déplacez-vous vers l'autre. Utilisez votre caméra-serpent pour observer deux ennemis, puis donnez l'ordre à votre équipe d'attaquer lorsque ces derniers patrouilleront à proximité de la porte. Après avoir sécurisé la pièce, vous allez entrer dans un vestibule dans lequel sont placées deux tourelles de chaque côté. Déplacez-vous doucement et utilisez votre équipe pour encaisser les tirs, vous laissant du temps pour éliminer les tourelles.

Progressez ensuite vers votre objectif, arrêtez-vous derrière la prochaine porte fermée. Celle-ci donne sur la salle des casiers dont vous aviez reçu l'information. Utilisez votre caméra-serpent pour repérer deux ennemis équipés de boucliers, puis comme à votre habitude, regroupez vos hommes devant la porte pour leur ordonner de faire feu. Franchissez la pièce, arrêtez-vous au niveau des deux portes fermées. Vous vous trouvez non loin de la bombe,

comme l'indique la forte concentration d'ennemis. Regroupez vos hommes derrière la porte contre laquelle se tiennent les ennemis, puis prenez position derrière l'autre porte. Une fois que tout le monde est prêt, donnez l'ordre d'attaquer. Vos hommes n'élimineront que les ennemis les plus proches, sans s'occuper de ceux situés au fond de la pièce, ou même de ceux qui apparaîtront par l'Escalator. Tuez autant d'ennemis que vous le pouvez de votre côté, puis dirigez-vous vers l'Escalator. Ordonnez à vos hommes de prendre l'Escalator en premier, tandis que plusieurs ennemis se trouvent au sommet. Une fois que votre équipe a nettoyé le périmètre à proximité, rejoignez-la afin de l'aider à terminer le travail sur les ennemis restants.

Lorsque le calme est revenu, ordonnez à vos hommes de désarmer la bombe sur le monorail. Vous recevrez comme objectif de désamorcer la bombe avant que le monorail ne quitte la station. Michael va alors commencer à s'occuper de la bombe, tandis que Jung essaiera d'empêcher le monorail de quitter la station. Pendant ce temps, restez à l'extérieur de la station, juste devant Jung, afin de vous occuper des ennemis qui sont en train de descendre en rappel. Une fois que ces derniers sont morts, vous lancerez l'appel pour ôter la bombe lorsqu'elle quitte la station. Votre unique objectif maintenant sera de rejoindre l'hélicoptère pour évacuer les lieux. Utilisez la même corde que les ennemis ont employée pour descendre en rappel précédemment, afin de rejoindre le toit. Comme l'indique votre nouvel objectif, entrez dans l'hélicoptère et attendez que vos hommes fassent de même pour conclure la mission.

Acte 5

Acte 5 - Scène 1

Vous recevez comme objectif de descendre au rez-de-chaussée et de rechercher Alvarez Cabrero. Dès que vous et votre équipe sortez de l'hélicoptère, rejoignez le prochain niveau du toit. Tuez quelques ennemis à cet endroit, puis entrez dans le bâtiment. Une fois à l'intérieur, poursuivez votre objectif jusqu'à atteindre une pièce dans laquelle vous entendez des ennemis discuter. Regroupez alors vos hommes derrière l'une des entrées de la pièce, puis lorsqu'ils seront en position, franchissez le couloir et rendez-vous sur le balcon, en prenant place le long des fenêtres qui donnent sur la pièce. Cassez une des fenêtres et ordonnez à vos troupes de lancer l'assaut dans la pièce. Une fois les ennemis éliminés, entrez dans la pièce et descendez les escaliers. Vous pouvez descendre un ou deux étages, mais soyez prêt à combattre de nombreux ennemis. Faites nettoyer le deuxième étage par vos équipiers, tandis que vous vous occupez du bas. Rejoignez l'objectif, puis vous vous retrouverez devant des ascenseurs inactifs. Il vous faut alors trouver un chemin différent pour rejoindre le bas du bâtiment, et c'est d'ailleurs ce que vous indiquent vos prochaines directives. Votre équipe et vous-même allez en bas des escaliers, vers la prochaine salle.

Lorsque vos hommes commencent à tirer sur l'ennemi, partez à gauche des escaliers et entrez dans la pièce pour attaquer par le côté. Occupez-vous de quelques ennemis restants, puis sortez sur le balcon pour rejoindre votre objectif. Tenez-vous à couvert après avoir passé un large trou et une barrière, puis ordonnez à vos hommes de prendre position au coin du bâtiment d'en face, où ils pourront observer dans la pièce à travers les fenêtres. Dites-leur d'engager l'assaut, puis ordonnez-leur de contourner la pièce à travers les fenêtres du balcon. Une fois le danger éliminé, entrez dans la pièce, puis continuez dans le bâtiment, jusqu'à votre objectif. Vous allez atteindre une salle vide. Regardez le long des fenêtres pour repérer les points de rappel. Descendez avec votre équipe, et donnez l'ordre à vos hommes de pénétrer brusquement au niveau du dessous pour le nettoyer. Continuez dans le bâtiment, où vous entrerez dans chaque pièce de l'hôtel.

La première pièce étant vide, rejoignez donc la porte donnant sur la pièce adjacente, afin de la franchir. La salle suivante est également vide, mais vous trouverez des ennemis derrière chacune des prochaines portes. Marquez-les, puis ordonnez à vos hommes de faire feu. Si vous désirez les aider, entrez par l'autre porte pour attaquer d'un autre côté, comme vous le faites habituellement. Traversez le couloir et rentrez dans la prochaine série de pièces de cet hôtel. Une fois encore, envoyez votre équipe en première, vu que vous ne savez pas si des soldats occupent la pièce. Une fois que celle-ci est nettoyée, utilisez les cordes de rappel pour descendre à l'étage du bas et le nettoyer, de la même manière que précédemment. Le courant va bientôt être coupé. Utilisez alors la vision nocturne ou thermique, puis déplacez votre équipe derrière une des deux portes de la pièce. De l'autre côté se trouvent trois ennemis visibles. Occupez-vous-en. Traversez le couloir, puis placez votre équipe derrière la porte qui mène à la prochaine pièce. Une fois qu'ils sont en position, lancez l'assaut. Maintenant que la pièce semble sécurisée, approchez-vous de la pièce suivante en vous tenant à couvert, car des ennemis vous attendent. Dites à votre équipe de lancer l'assaut dans cette

pièce, puis occupez-vous ensuite des soldats dans le couloir. Traversez le couloir pour atteindre une grande pièce.

Pour rejoindre le prochain étage, vous pouvez soit descendre en rappel, soit descendre par les escaliers. Après avoir éliminé les ennemis dans la pièce que vous atteignez, regroupez vos hommes et lancez l'assaut dans la dernière pièce de cet étage. Une fois celle-ci sécurisée, passez par la fenêtre pour rejoindre les points de corde sur le balcon. Suite à la petite séquence, utilisez la corde pour descendre au bas de l'hôtel. Vous allez alors être tout de suite attaqué. Dépêchez-vous de trouver un endroit pour vous mettre à couvert, et commencez à ordonner à votre équipe d'avancer jusqu'à l'objectif. Eliminez les ennemis de l'extérieur, puis regroupez-vous au niveau des doubles portes de l'hôtel. Une fois vos hommes en position, donnez l'ordre de lancer l'assaut, tandis que vous tirez à travers les fenêtres situées à côté de la porte. Après avoir éliminé les soldats, utilisez la corde rapide dans l'ascenseur pour clôturer cette scène.

Acte 5 - Scène 2

Vous recevez comme nouvel objectif de rejoindre le théâtre et de localiser Alvarez. Vous allez débuter en étant entouré de soldats ennemis. Tournez au coin et tentez de les éliminer silencieusement, du début à la fin du couloir. Une fois qu'ils sont morts, allez au bout du couloir et placez vos hommes au coin. Ils engageront alors une fusillade autour de celui-ci. Après celle-ci, continuez dans le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un croisement où trois chemins s'offrent à vous. Choisissez un des côtés, placez-vous derrière la porte, dans la salle de bains, pour bientôt lancer l'assaut sur les ennemis de la pièce. Regroupez vos hommes et faites feu. Suite à ceci, dites-leur de contourner le secteur pour éliminer les soldats restants.

Traversez la pièce en tuant quelques ennemis supplémentaires, puis avancez à l'intérieur du casino. Vous allez atteindre une grande chambre avec une entrée centrale, ainsi que deux portes fermées de chaque côté. Choisissez de vous placer derrière l'une d'elles, puis utilisez la caméra-serpent et les lunettes thermiques. Après avoir repéré les ennemis, ciblez-les et ordonnez à votre équipe de faire feu. Prenez position au niveau de l'autre porte fermée, pour éviter que vos hommes se fassent attaquer par derrière. Continuez en direction de votre objectif, en tuant les ennemis que vous croiserez dans le casino. Lorsque vous atteindrez les escaliers qui vous mènent un étage plus bas, ordonnez à vos hommes de regarder près du mur ce qui se passe en bas. Après avoir tué les ennemis que vous pouvez apercevoir, donnez l'ordre à l'équipe de descendre. Si le secteur est sécurisé, descendez à votre tour, puis continuez en direction de votre objectif. Vous ne verrez plus aucun ennemi jusqu'à ce que la prochaine scène se déclenche.

Acte 5 - Scène 3

Dès que débute la scène, vous allez commencer une petite fusillade. Contournez le coin, puis lancez-vous, avec vos hommes, dans le combat. Soyez attentif où vous tirez, étant donné qu'il y a deux hommes d'une équipe alliée parmi les ennemis. Après avoir tué les ennemis, écoutez les dires du policier survivant, qui vous indiquera le prochain endroit où vous rendre. Vos nouvelles directives sont données : vous rendre à l'intérieur de la salle de sécurité et accéder aux caméras. Rendez-vous jusqu'à votre objectif, et vous ferez bientôt face à des ennemis provenant du toit. Occupez-vous-en, puis montez les escaliers pour rejoindre le bout du couloir. En haut des escaliers, vous trouvez une porte fermée. Regardez à travers celle-ci grâce à la caméra-serpent et éventuellement la vision thermique, ciblez les ennemis, puis intervenez via vos équipiers. Une fois que tous les soldats sont hors d'état de nuire, ordonnez à vos hommes de hacker l'ordinateur. Vous pourrez utiliser la tourelle, mais mettez-vous à couvert à l'intérieur de la pièce, car vous serez bientôt assailli par d'autres ennemis à éliminer.

Votre objectif est mis à jour : désamorcer la bombe dans le théâtre chinois. Montez donc les escaliers pour rejoindre votre prochain objectif. En utilisant vos lunettes thermiques, trouvez l'unique garde situé sur la passerelle et tuez-le silencieusement. Une fois qu'il est à terre, snipez les deux hommes qui se trouvent sur le balcon au-dessous de vous. Ordonnez ensuite à vos hommes de descendre par la corde rapide sur ce balcon, puis suivez-les. Une fois à cet endroit, dites-leur de descendre par la prochaine corde. Ici, l'ennemi sera alerté de votre position. Restez sur le balcon et tirez de cette hauteur sur les soldats ennemis, afin d'aider vos équipiers. N'ayez crainte, car la bombe mettra un certain temps à exploser, et vous aurez également la possibilité de recommencer l'opération.

Une fois que les ennemis sont éliminés, déplacez votre équipe vers la bombe et désamorcez-la, en protégeant votre équipier durant la manoeuvre. Vous recevez ensuite comme objectif de libérer les otages de la salle de musique.

Franchissez la porte menant à votre objectif, et vous trouverez trois hommes derrière celle-ci, à éliminer silencieusement. La prochaine salle est plus grande et requiert un peu plus de stratégie. Pour franchir cette pièce, placez vos équipiers à l'entrée de gauche, tandis que vous prenez celle de droite. Dès que tout le monde est en position, dites à vos hommes de lancer l'assaut. Suite à celui-ci, ordonnez à l'équipe d'éliminer quelques ennemis cachés dans cette pièce. Continuez en direction de votre objectif, et arrêtez-vous lorsque vous atteignez une autre grande pièce avec deux entrées. Utilisez alors votre caméra-serpent pour repérer les terroristes et les otages. Désignez rapidement vos cibles, préparez votre équipe à s'infiltrer, puis nettoyez la pièce après avoir envoyé une grenade flash. Prenez garde de ne pas tuer les otages qui sont assez ressemblants aux ennemis.

Vous recevez enfin comme ordre de rejoindre le toit pour évacuer le secteur. Une fois les otages secourus et la bombe désarmée, mettez-vous à couvert derrière les cabines des orateurs tout en quittant les lieux, car vous allez être assailli par de nombreux ennemis. Faites feu jusqu'à tous les éliminer, en prêtant particulièrement attention aux soldats situés au niveau du balcon, utilisant des mitrailleuses. Après avoir nettoyé le secteur du théâtre, continuez votre objectif. Lorsque vous atteignez la porte de sortie, regroupez vos hommes derrière la porte, puis entrez et lancez l'assaut rapidement. Continuez ensuite votre route vers l'objectif jusqu'à déclencher une nouvelle scène.

Acte 5 - Scène 4

Franchissez le couloir et montez les escaliers. Evidemment, vous serez une fois encore assailli par les troupes ennemies. Ils apparaîtront dans le couloir, mais également par les fenêtres. Restez en retrait, en donnant l'ordre à vos hommes de vous occuper d'eux. Continuez de rejoindre l'objectif, puis vous serez attaqué par de nouveaux ennemis juste avant de prendre les escaliers menant au toit. Ils enverront des fumigènes et descendront par des cordes. Accueillez-les donc avec vos lunettes thermiques. Une fois en haut des escaliers, vous recevez l'objectif de nettoyer le toit. Utilisez alors votre caméra-serpent pour estimer le danger. Le toit contient deux niveaux. Préférez attaquer par le niveau du haut, ce qui vous permettra de tuer plus facilement les ennemis du bas, mais prêtez attention aux autres ennemis qui tenteront de vous attaquer à votre niveau et par les côtés. Evacuez les lieux en entrant dans l'hélicoptère, une fois la fusillade terminée.

Acte 6

Acte 6 - Scène 1

Etant donné que vous n'avez pas votre équipe avec vous durant cette mission, il vous faudra redoubler de vigilance. Après être descendu de l'hélicoptère, rejoignez le bâtiment en utilisant l'échelle sur le toit. Vous ne trouverez aucun ennemi une fois à l'intérieur de celui-ci. Cependant, un petit groupe de soldats vous attend à la sortie de la pièce. Si vous pouvez, essayez de tuer le premier silencieusement, occupez-vous des autres en vous tenant à couvert dans le bâtiment. Progressez jusqu'à votre objectif, et arrêtez-vous juste après que vous ayez passé le camion en feu. Juste en face de vous se trouvent plusieurs ennemis, dont un placé sur une tourelle. Déplacez-vous lentement le long du parcours, en avançant vers le garde posté sur la tourelle. Eliminez-le à l'aide d'une grenade. De nombreux soldats gardent l'entrée de l'entrepôt d'huile. Mettez-vous à couvert derrière les fourgons garés devant pour les éliminer. A l'intérieur de l'entrepôt, le point de votre objectif va changer et vous aurez à combattre une horde d'ennemis. Planquez-vous derrière les barils pour rester à couvert, et vous pourrez éliminer les ennemis au-dessus de vous, dont un sniper qui se tient encore plus haut. Continuez d'avancer avec prudence, tandis que les ennemis s'approchent de vous. Prenez votre temps pour les éliminer, puis après avoir atteint la marque de votre objectif, vous déclencherez la prochaine scène.

Acte 6 - Scène 2

Vous voici dans un entrepôt de trains. Utilisez vos lunettes de vision nocturne et avancez doucement. Si vous êtes suffisamment discret, vous pourrez tuer tous les ennemis silencieusement dans ce secteur, sans déclencher la moindre fusillade. Continuez à rejoindre votre objectif, on vous apprendra qu'Alvarez ne se trouvait pas à cet endroit, comme le pensait l'agent de la NSA. Il vous faudra continuer à travers le secteur pour le trouver. Montez donc au niveau des portes situées plus haut, puis utilisez la caméra-serpent pour repérer les cibles potentielles. Rejoignez les fenêtres situées après la porte, puis utilisez cette position pour tuer les ennemis postés dans la pièce. Une fois ceci fait, pénétrez

dans celle-ci. Une alarme incendie va alors se déclencher. Il vous faut trouver le moyen de l'éteindre. Malheureusement, pour rejoindre le poste de commande, vous aurez à descendre deux niveaux remplis d'ennemis. Lorsque ces derniers ont été éliminés, il vous faudra franchir la porte indiquée par votre objectif, et monter les escaliers. Juste derrière la porte vous menant plus haut, où se trouvent deux ennemis. Utilisez votre caméra-serpent avec la vision thermique pour les marquer et les éliminer silencieusement. Continuez derrière la porte marquée par votre objectif pour clôturer la scène.

Acte 6 - Scène 3

Franchissez la porte, descendez les escaliers, puis vous vous trouverez dans la pièce comportant l'interrupteur de l'alarme, sans le moindre ennemi à l'intérieur. Toutefois, lorsque vous presserez le bouton, vous serez attaqué par des soldats. Tenez-vous à couvert derrière l'un des ordinateurs et observez la porte d'entrée. Les ennemis vont tenter d'entrer brusquement dans la salle, mais utilisez votre position pour les éliminer dès leur entrée (utilisez votre vision thermique pour voir à travers la fumée). Déplacez-vous autour de cette pièce pour repérer les soldats situés sur les bâtiments adjacents, puis snipez-les. Bien que vous ayez éliminé tous les ennemis visibles, sachez qu'il en reste une flopée à l'extérieur. Le premier vous enverra un baril au moment où vous sortirez de la pièce, donc occupez-vous-en rapidement. Sortez ensuite lentement en restant à couvert, jusqu'à ce que tous les ennemis de ce secteur soient morts.

Continuez ensuite vers votre objectif, puis vous serez attaqué par plusieurs ennemis provenant des box d'en face. Gardez votre calme, puis vous pourrez vous en charger sans trop de problèmes, du moment que vous restez protégé. Dans la prochaine partie du secteur, un peu plus difficile, vous pourrez soit avancer en franchissant les portes droit devant vous, ou bien utiliser l'échelle et lancer l'assaut à partir du deuxième étage. Vous pourrez également attaquer la pièce par les niveaux les plus bas à travers le système de ventilation. Utilisez votre caméra-serpent pour désigner les cibles, puis trouvez l'opportunité pour sniper silencieusement quelques soldats. Lancez ensuite l'assaut dans la pièce et occupez-vous des ennemis restants.

Continuez ensuite vers votre objectif localisé au deuxième étage. Juste après avoir franchi un point de réapprovisionnement, vous contournerez le coin et pénétrerez dans une salle de machines. Celle-ci vous mène alors vers la prochaine pièce dans laquelle vous devrez lancer l'assaut.
Vous pourrez choisir d'effectuer cela via le niveau du haut ou celui du bas. Si vous passez par le haut, comme effectué dans cette soluce, utilisez votre caméra-serpent derrière la porte, et vous verrez deux ennemis. Attendez qu'ils aient le dos tourné pour les tuer silencieusement, puis snipez les ennemis situés au-dessous de vous à partir des fenêtres. Après avoir éliminé tout le monde au premier étage, descendez pour vous occuper des soldats restants au niveau du bas.

Acte 6 - Scène 4

Rejoignez l'extérieur, tout en suivant votre objectif. Vous allez pénétrer dans un secteur contenant de larges tuyaux. Juste après être entré, arrêtez-vous à la porte et tuez les deux gardes qui se trouvent à une quarantaine de mètres de vous. Après avoir effectué ceci, continuez par la droite ou la gauche, en utilisant votre vision thermique pour repérer les cibles facilement. Si vous réussissez à vous occuper de ce secteur silencieusement, vous n'aurez à éliminer que six personnes (tuez-les lorsqu'ils ont le dos tourné). Continuez jusqu'à la porte indiquée par votre objectif. Occupez-vous de l'ennemi situé à droite de celle-ci, puis envoyez une grenade derrière le coin pour vous charger d'un groupe d'autres soldats cachés.

Progressez vers votre objectif, en tuant quelques ennemis restants. Lorsque vous vous retrouverez à l'extérieur de ce secteur, rejoignez l'échelle que l'on vous indique, puis utilisez la corde. Vous recevez alors de nouvelles directives : appréhender Alvarez dans le hangar de la piste d'atterrissage. Après avoir utilisé la corde, vous allez découvrir que l'agent de la NSA a déjà trouvé Alvarez. Après la discussion, mettez-vous à couvert derrière une grande caisse, puis attendez une explosion qui va vous assommer. Lorsque vous vous réveillerez, vous serez secouru par d'autres membres de l'équipe Rainbow. Une fois de retour dans l'hélicoptère, on vous ordonne de rentrer à la base, mais vous avez d'autres plans...

Acte 7

Acte 7 - Scène 1

Après avoir reçu votre objectif, déplacez vos troupes à l'extérieur du complexe, en tuant les ennemis qui se dresseront devant vous. Après avoir atteint le boîtier d'alimentation, ordonnez à Jung de couper le courant.

Acte 7 - Scène 2

Vous recevrez ensuite l'objectif de localiser le traître Gabriel Nowak. Reprenez le chemin précédemment emprunté, puis des ennemis vous attaqueront. Regroupez vos hommes derrière la porte la plus proche, ouvrez et nettoyez le secteur. Après avoir éliminé les ennemis restants, rejoignez la porte qu'on vous indique. Une fois derrière celle-ci, vous trouverez un point d'approvisionnement, tandis qu'il vous faudra rejoindre la porte au bout du couloir. Le prochain secteur sera rempli d'ennemis. Donnez l'ordre à vos hommes de se placer derrière la porte, pour l'ouvrir et lancer l'assaut. Etant donné que cela ne sera pas suffisant pour éliminer tous les soldats, dites à votre troupe de faire un tour dans le secteur pour s'occuper des ennemis restants.

Tout en continuant à avancer vers votre objectif, vous allez atteindre une série d'escaliers. Ne vous ruez pas vers ces derniers, mais laissez plutôt descendre les ennemis vers vous afin de les mitrailler tranquillement. Lorsque vous ne verrez plus aucun ennemi descendre, ordonnez à vos hommes de monter, de manière à ce qu'ils vous ouvrent le chemin. Une fois en haut des escaliers, entrez dans le domaine. Quelques troupes vous attendent, ainsi que d'autres qui descendront par les cordes. Tâchez de vous en occuper en gardant vos hommes devant vous. Continuez d'avancer vers votre objectif, et arrêtez-vous au niveau des portes fermées. En utilisant votre caméra-serpent, marquez les deux ennemis qui se trouvent derrière, puis donnez l'ordre à votre équipe de lancer l'assaut. Continuez de poursuivre votre objectif, malgré les messages de Gabe. Vous allez entrer dans une pièce contenant quelques ennemis et vous verrez d'autres troupes Rainbow s'en occuper.

Progressez ensuite en tuant les ennemis sur votre passage, afin de monter les escaliers menant à l'étage suivant. A cet endroit, vous allez entendre des hommes discuter. Regroupez votre équipe, puis lancez l'assaut sur ces derniers. Si vous désirez apporter de l'aide, faites le tour pour rejoindre la seconde entrée, afin de faire feu par l'arrière. Dans la pièce suivante, vous rencontrerez deux ennemis équipés de boucliers. Utilisez votre caméra-serpent, marquez-les, puis dites à vos hommes de se charger de nettoyer le secteur. Avancez vers votre objectif, jusqu'à atteindre une porte sur laquelle est placée une bombe. Michael va commencer à la désarmer, tandis que Jung s'occupe de hacker un ordinateur ennemi. Malheureusement, tout ne se passe pas comme prévu, et les ennemis interviennent par les cordes. Revenez alors sur vos pas, afin de trouver une position de tir plus efficace, vers l'entrée. Une fois les soldats éliminés, dites à Jung de raviver Michael...

Acte 7 - Scène 3

Maintenant que la bombe est désamorcée, franchissez la porte, réapprovisionnez-vous, puis suivez votre objectif jusqu'à sortir sur le balcon, où vous retrouverez Gabriel. Malheureusement, il va faire exploser une bombe et vous aurez ensuite à combattre des soldats et un hélicoptère lorsque vous reprendrez vos esprits. Mettez-vous à couvert derrière l'un des gros pots en béton, puis vous serez informé que si vous arrivez à forcer l'hélicoptère à utiliser sa radio, Rainbow va pouvoir envoyer un missile sur ce dernier. Restez à couvert, puis tirez sur l'hélicoptère avec votre arme la plus puissante, tout en vous occupant des vagues ennemies. Après avoir tiré suffisamment, vous recevrez une transmission radio vous informant que le missile va être chargé.

Prenez garde à la roquette lancée par l'hélicoptère ennemi en courant de l'autre côté, vers le terrain de tennis, pour vous mettre à couvert derrière un autre gros pot en béton. Votre prochain objectif est simple : survivre. Maintenez votre position derrière le pot en vous débarrassant des ennemis, puis après les avoir tués, l'hélicoptère va lancer une autre roquette, vous forçant à revenir là d'où vous veniez à l'origine. L'hélicoptère va ensuite brièvement quitter le secteur. Utilisez ce laps de temps pour traverser le terrain de tennis et allez vous mettre à couvert dans le petit abri, comme vous l'indique votre objectif. A partir de cette position, occupez-vous de tous les ennemis qui s'approcheront de trop près. Vous n'avez pas à tous les tuer, mais devez en fait survivre jusqu'à ce que le missile soit envoyé et explose l'hélicoptère ennemi. Une fois ceci fait, il ira se crasher contre le bâtiment dans lequel vous vous trouvez. Gabe va alors apparaître. Rejoignez-le pour l'affronter, puis lorsqu'il sortira son arme, vous n'aurez d'autre choix que de lui tirer dessus pour l'abattre et clôturer la mission.

TOUTES LES ARMES

Mitraillettes à débloquer

MP5N

Débloquée dés le début.

MP9

Débloqué dés le début.

M11

Débloqué dés le début.

UMP45

Nécessite 120Pts de combat rapproché.

P90

Nécessite 450Pts de combat rapproché.

MP7A1

Nécessite 600Pts de combat rapproché.

SKORPION VZ83

Nécessite 770Pts de combat rapproché.

TYPE 05

Nécessite 960Pts de combat rapproché.

AUG PARA

Nécessite 1170Pts de combat rapproché.

Fusils-Mitrailleurs à débloquer

MK46

Débloqué dés le début.

21E

Nécessite 50Pts d'assaut.

MG36

Nécessite 320Pts d'assaut.

M249 SPW

Nécessite 770Pts d'assaut.

Fusils d'assaut à débloquer

G36C

Débloqué dés le début.

FAMAS

Débloqué dés le début.

SCAR H CQC

Débloqué dés le début.

TAR21

Nécessite 120Pts de tireur d'élite.

M468

Nécessite 210Pts de tireur d'élite.

G3KA4

Nécessite 210Pts d'assaut.

AUG A3

Nécessite 600Pts de tireur d'élite.

AKS-74U

Nécessite 600Pts d'assaut.

M8

Nécessite 960Pts de tireur d'élite.

FNC

Nécessite 960Pts d'assaut.

L85A2

Nécessite 1170Pts de tireur d'élite.

AK-47

Nécessite 1170Pts d'assaut.

Fusils de Sniper à débloquer

SR-25 SD

Débloqué dés le début.

SCOUT TACTICAL

Débloqué dés le début.

SV-98

Nécessite 50Pts de tireur d'élite.

M40A1

Nécessite 450Pts de tireur d'élite.

PSG1

Nécessite 770Pts de tireur d'élite.

L96 ARCTIC WARFARE

Nécessite 1400Pts de tireur d'élite.

Fusils de chasse à débloquer

870MCS

Débloqué dés le début.

M3

Débloqué dés le début.

SPAS 12

Nécessite 50Pts de combat rapproché.

XM-26 LSS

Nécessite 210Pts de combat rapproché.

500 TACTICAL

Nécessite 1400Pts de combat rapproché.

Débloquer le bouclier

Il faut 1400Pts d'assaut pour débloquer le bouclier antiémeute.

Pistolets à débloquer

P99

Débloqué dés le début.

USP4

Débloqué dés le début.

MK-23

Débloqué dés le début.

Desert Eagle

Nécessite 120Pts d'assaut.

92FS

Nécessite 320Pts de tireur d'élite.

G18

Nécessite 320Pts de combat rapproché.

Raging Bull

Nécessite 450Pts d'assaut.

TOUS LES ÉQUIPEMENTS

Protections Corps à débloquer

Combat balistique

Débloqué dés le début.

Assaut Faucon

Débloqué dés le début.

Combat Vautour

Débloqué dés le début.

Recon corbeau

Débloqué dés le début.

Assaut Goliath

Requiert le grade Caporal.

Combat Titan

Requiert le grade Caporal.

Recon colosse

Requiert le grade Caporal.

Assaut Anaconda

Requiert le grade Sergent Première Classe.

Combat crotale

Requiert le grade Sergent Première Classe.

Recon Vipère

Requiert le grade Sergent Première Classe.

Assaut Ouragan

Requiert le grade de Sous-Lieutenant.

Protections épaules à débloquer

Assaut Faucon

Débloqué dés le début.

Combat Vautour

Débloqué dés le début.

Assaut Goliath

Requiert le grade de Caporal.

Recon Colosse

Requiert le grade de Caporal.

Assaut Anaconda

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Recon Vipère

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Combat Cyclone

Requiert le grade de Sous-lieutenant.

Recon Typhon

Requiert le grade de Sous-lieutenant.

Protections bras à débloquer

Combat Vautour

Débloqué dés le début.

Assaut Goliath

Requiert le grade de Caporal.

Combat Titan

Requiert le grade de Caporal.

Recon Colosse

Requiert le grade de Caporal.

Assaut Anaconda

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Combat Crotale

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Protections jambes à débloquer

Assaut Faucon

Débloqué dés le début.

Recon Corbeau

Débloqué dés le début.

Combat Titan

Requiert le grade de Caporal.

Recon Colosse

Requiert le grade de Caporal.

Assaut Anaconda

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Combat Crotale

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Recon Vipère

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Combat Cyclone

Requiert le grade de Sous-lieutenant.

Vêtements têtes à débloquer

Casque Assaut Balistique

Débloqué dés le début.

Tuque

Débloqué dés le début.

Chapeau de Brousse

Débloqué dés le début.

Casquette militaire

Débloqué dés le début.

Casquette retournée

Débloqué dés le début.

Casque tactique

Requiert le grade de Soldat deuxième classe.

Casque léger

Requiert le grade de Sergent d'état-Major.

Bandana

Requiert le grade de Sergent d'état-Major.

Casque de vol

Requiert le grade de Sergent d'état-Major.

Casque de renforce

Requiert le grade de Sergent maître.

Chapeau de brousse arrondi

Requiert le grade de Sergent d'adjudant-Chef.

Béret

Requiert le grade de Sergent d'adjudant-Chef.

Casque antiémeute

Requiert le grade de Colonel.

Lunettes à débloquer

Lunettes tactiques

Débloqué dés le début.

Lunettes de soleil retro

Débloqué dés le début.

Lunettes de tir

Requiert le grade de Soldat deuxième classe.

Verres teintes

Requiert le grade de Sergent d'adjudant-Chef.

Lunettes tactiques

Requiert le grade de Sergent de Capitaine.

Lunettes de vision nocturne

Requiert le grade de Sergent de Colonel.

Masques à débloquer

Masque respiratoire

Requiert le grade de Sergent Maître.

Masque Mi-visage

Requiert le grade de Capitaine.

Masque Balistique

Requiert le grade de Colonel.

Balaclavas à débloquer

Balaclava

Requiert le grade de Soldat deuxième classe.

Balaclava trois ouvertures

Requiert le grade de Sergent Maître.

Vêtements torses à débloquer

Gilet tactique

Débloqué dés le début.

Chemise de combat

Débloqué dés le début.

Gilet col haut

Débloqué dés le début.

Chemise de combat raid

Requiert le grade de Soldat première classe.

Maillot manches longues

Requiert le grade de Soldat première classe.

Gilet d'assaut

Requiert le grade de Sergent.

Débardeur

Requiert le grade de Sergent.

Gilet en cuir

Requiert le grade de Sergent Major.

Pantalons à débloquer

Pantalon de combat

Débloqué dés le début.

Pantalon cargo

Requiert le grade de Soldat première classe.

Pantalon d'assaut

Requiert le grade de Sergent.

Treillis

Requiert le grade de Sergent Major.

Pantalon en cuir

Requiert le grade de Sergent Major.

Rakion

© Softnyx 2005

COMMANDES SPÉCIALES

/kick SLOT MOTIF

Permet de "kicker" quelqu'un hors de la room. Remplacez SLOT par le numéro du slot du joueur visé, et MOTIF par la raison qui vous incite à le sortir. Cette commande ne fonctionne que dans les parties que vous avez vous-même créées.

/lound ID

Remplacez ID par le nom de la personne que vous voulez autoriser à nouveau.

/mute all

Empêche tous les utilisateurs de vous envoyer des MP.

/mute off

Rétablit la fonction MP.

/mute ID

Remplacez ID par le nom de la personne dont vous ne voulez pas recevoir de MP.

/say ID

Remplacez ID par le nom de la personne à qui vous voulez envoyer un MP.

/where

Permet de savoir où vous vous trouvez.

/where ID

Remplacer ID par le nom de la personne que vous cherchez.

RalliSport Challenge

© Microsoft / Digital Illusions 2002

DÉBLOQUER LES BONUS

Bonus classiques

Entrez le code **WheelToWheel** pour débloquer les courses expert et les véhicules Saab 93 TI6, Opel Astra, Ford Focus Rallycross, Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer Evo 65, Subaru Impreza Hill, Lanca Delta Integrale, and Nissan Skyline.

Bonus classiques

Entrez **TheGoodStuff** en guise de nom pour débloquer les courses classiques et les véhicules Saab 93 TI6, Opel Astra, Ford Focus Rallycross, Citroen Xsara, Metro 6R4, Peugeot 205, Audi Quattro, and Lanca Delta 54.

Bonus Downhill

Entrez le code **Geronimo** pour débloquer les courses downhill et les véhicules Peugeot 405 HC, Audi Quattro S1 HC, Suzuki Grand Vitara PP Special, and Toyota Tacoma HC.

Bonus Endurance

Entrez **NoHoldingBack** en guise de nom pour débloquer tous les bonus.

VOITURES SUPPLÉMENTAIRES

Audi Quattro SI Hill Climb

Gagnez 40 000 points

Citroen Xsara Kit Car

Finir en première place du circuit méditérannéen

Citroen Xsara Rallycross

Gagnez 12 000 points

Ford Focus Rallycross

Gagnez 12 000 points

Ford RS 200

Finir en première place sur tous les circuits Rallicross internationaux

Lancia Delta Integrale

Gagnez 12 000 points

Lancia Delta S4

Gagnez 40 000 points

Metro ER4

Gagnez 40 000 points

Mitsubishi Lancer EVO 65

Gagnez 12 000 points

Nissan Micra

Finir en tête du Pro Rally Cup

Nissan Skyline

Gagnez 12 000 points

Opel Astra T16 4x4

Gagnez 12 000 points

Peugeot 205 TI6

Gagnez 12 000 points

Peugeot 405 TI6 Hill Climb

Gagnez 40 000 points

Renault 5 Turbo

Finir en première place de tous les circuits Ice Racing Internationnal

Saab 9-3 T16 4x4

Gagnez 12 000 points

Saab 9-3 Viggen

Fiir en première place de tous les circuits Koenigs

Subaru Impreza Hill Climb

Gagnez 12 000 points

Suzuki Grand Vitara PP Special

Gagnez 70 000 points

Toyota Tacoma Hill Climb

Gagnez 70 000 points

Rally Championship

© Codemasters / SCi

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DE LA VOITURE

Sur 60 championnats effectués, 10 pour chaque voiture, voici le pourcentage approximatif de pouvoir finir le championnat sans trop de problèmes (championnat réalisé sans aucun tonneau, charge sur les autres voitures, sous régime)
- Subaru Impresia : 80 %
- Ford Escort RS Cosworth : 60 %
- Renault Maxi Mégane : 60 %
- Volkswagen Golf G.T.I : 50 %
- Skoda Felicia : 30 %
- Proton Wira : 30%

On peut remarquer que c'est l'ordre dans lequel les voitures sont proposées dans le menu, l'ordre est donc relatif à la qualité. De même un même tonneau dans le même circuit au même endroit mais avec chacune des voitures, démontre la même chose à savoir plus de dégâts "carrosserie" pour une skoda que pour la Subaru, (le même ordre que pour la chance de finir le championnat).

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants en guise de nom :

WORLD CLASS	A8 Championship
ARCADE ACTION	Surprises en mode arcade
THROW ME A BONE	Citroen Saxo WRC
MAX POWER	Citroen WRC
ARCADE UNLIMITED	Energie en mode arcade
FURRY DICE	Voiture cachée 1
GROUP B	Voiture cachée 2
LAMBAAGHINI	Voiture cachée 3
MF HOTBACK	Voiture cachée 4
MOOSERATI	Voiture cachée 5
PRECIOUS THINGS	Voiture cachée 6
SPUD CAR	Voiture cachée 7
TREE HUGGER	Voiture cachée 8
RADIO CAR	R/C Car
TURBO CHALLENGE	Voitures A8 en time trial et single race
GIVE ME TIME	Temps supplémentaire en mode arcade (touche T)

Rally Championship 2000

© Ubisoft / Magnetic Fields 1999

CHEAT CODES

Entrez l'un des noms suivants à la place du nom du joueur 4 (patch nécessaire) :

ARCADE ACTION	Surprises en mode Arcade
ARCADE UNLIMITED	Energie en mode Arcade
FURRY DICE	Voiture cachée
GIVE ME TIME	Temps supplémentaire en mode Arcade
GROUP B	Voiture cachée
LAMBAAGHINI	Voiture cachée
MAX POWER	Citroën WRC
MF HOTBACK	Voiture cachée
MOOSERATI	Voiture cachée
PRECIOUS THINGS	Voiture cachée
RADIO CAR	Voiture radio-commandée
SPUD CAR	Voiture cachée
THROW ME A BONE	Citroën Saxo WRC
TREE HUGGER	Voiture cachée
TURBO CHALLENGE	Voitures A8 en course simple contre la montre
WORLD CLASS	Accès au championnat A8

Rally Championship 2002

© Actualize / Warthog 2001

TOUTES LES VOITURES ET TOUS LES CIRCUITS

Sur le menu principal, tapez **CHEATING HOMER** pour débloquer toutes les voitures et tous les circuits. Vous entendrez un bruit de moteur pour confirmer que la manipulation a fonctionné.

Rally Trophy

© JoWooD / Bugbear Entertainment 2001

TOUTES LES PISTES ET TOUTES VOITURES

Entrez KALJAKOPPA en guise de nom et appuyez sur ENTER . Le nom disparaitra et vous aurez alors toutes les voitures et toutes les pistes.

Rambo III

© Taito / Ocean 1989

CHOIX DU NIVEAU

Obtenez un bon score, et sur l'écran des High score, entrez RENEGADE en guise de nom. Appuyez alors sur 1, 2, et 3 pour comencer au niveau correspondant.

Ranx

© Ubisoft 1990

+ D'INFOS FORUM

COMMENCER AVEC 9.999 $

Pour commencer une partie avec 9.999 $, lancez le jeu. Sauvegardez tout de suite une partie. Quittez Ranx.
A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier RANX.IMG. Allez au secteur relatif 50, déplacement 180 et 181. Là, remplacez les 00 00 par FF FF.

Rapala Pro Fishing

© Activision / Magic Wand 2005

CHEAT MODE

Ouvrez la console et entrez l'un des codes suivants :

UnlockAllItems Débloquer tous les items
UnlockAllTours Débloquer tous les parcours

Rapanui

© Prism Leisure / Midas Interactive 1998

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

01. FIRST
02. CLOUDS
03. FOREST
04. VENUS
05. CONTACT
06. BUCKET
07. TEEPEE
08. CANYON
09. SMOKE
10. THUNDER
11. BUBBLES
12. FANTASIA
13. TORNADO
14. FIREFLY
15. HORIZON
16. SHORE
17. SHELLS
18. PISTOL
19. DUNES
20. DOWNTOWN
21. LAGOON
22. BASKET
23. ALIEN
24. NEBULAR
25. DRIVE
26. VISION
27. MELTING
28. FLOOD
29. COLORS
30. TORCH
31. CHASM
32. DAYLIGHT
33. MOUNTAIN
34. DESERT
35. HARBOR
36. VOLCANO
37. CRATER
38. SPRING
39. TRIBES
40. INDIANS
41. BONES
42. ALUMINUM
43. PARANOIA
44. BUNNY
45. METEOR
46. TROUT
47. RIVER
48. CLIFFS
49. CHIMNEY
50. REACTOR

Raptor : Call of the Shadows

© Apogee / Mountain King Studios

+ D'INFOS FORUM

ARMEMENT PUISSANT ET ÉNERGIE INFINIE

Appuyez sur la touche , ce qui vous donnera cinq DeathRay (l'une des armes les plus puissantes). Dès lors, si vous voyez que votre niveau d'énergie baisse dangereusement, appuyez à nouveau sur la touche . Cette action aura pour effet de vous redonner le plein d'énergie. Toutefois, à chaque fois que vous appuierez sur , votre score sera remis à zéro. Cette astuce ne fonctionne que sur la version enregistrée du jeu.

INVULNÉRABILITÉ

Mettez une variable d'environnement comme suit avant de lancer le jeu (obligatoirement en majuscules) :

SET S_HOST=CASTLE

ce qui fera apparaître une ligne supplémentaire lors du chargement du jeu vous indiquant que vous êtes en mode dieu, vous êtes donc invulnérable et disposez d'un armement complet.
Vous pouvez ensuite effacer cette variable par la commande suivante :

SET S_HOST=

MODE COW

A certaines dates, le jeu passe en mode "Cow". Le jeu est alors quelque peu modifié (chants orgiaques, gnomes lanceurs de boules, vaches lance-roquettes, citadins affolés, etc...). Ces dates correspondent à l'anniversaire des programmeurs du jeu. Changez la date de votre PC pour voir ce qui se produit ! Les dates en question sont :

16 mai : Scott Host (programmeur)
28 août : Rich Fleider (graphiste)
2 octobre : Jim Molinets (conception des niveaux du jeu)
30 octobre : Tim Neveu (graphiste)

BEAUCOUP D'ARGENT

Pour avoir un maximum d'argent sur la version complète du jeu, éditez le fichier RAP.EXE à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Allez au secteur 540, déplacement 445 et remplacez 10 27 00 par 7F 96 98.

Ratatouille

© THQ / Asobo Studio 2007

CHEAT CODE

Chargez un profil ou créez-en un nouveau. Ensuite, sélectionnez l'option "Extras" dans le menu principal. Allez dans "Magasin de Gusteau" puis dans les secrets. Choisissez un des numéros de code et entrez le code correspondant. Après dévérouillage, il vous faudra cliquer sur l'option pour la dévérouiller. Pour débloquer tous les codes d'un seul coup, allez dans le Code 16 et tapez **Gusteaucombo**.

Code 01 : Mode très facile
Pieceocake

Code 02 : Pas de dommages des ennemis
Myhero or Asobo

Code 03 : Pas de dommages des ennemis
Shielded

Code 04 : Mouvements indétectables
Spyagent

Code 05 : Fart en sautant
Ilikeonions

Code 06 : Head butt when attacking instead of tailswipe
Hardfeelings

Code 07 : Mode multijoueur
Slumberparty

Code 08 : Tous les concept arts
Gusteauart

Code 09 : Tous les modes championship
Gusteaushiр

Code 10 : Tous les mini-jeux solo et multijoueur
Mattelme

Code 11 : Toutes les vidéos
Gusteauvid

Code 12 : Tous les artworks bonus
Gusteaures

Code 13 : Tous les mondes de rêves
Gusteaudream

Code 14 : Tous les slides

Gusteauslide

Code 15 : Tous les mini-jeux du mode solo
Gusteaulevel

Code 16 : Tous les items du magasin Gusteau
Gusteaucombo

Code 17 : +5000 points Gusteau
Gusteaupot

Code 18 : +10,000 points Gusteau
Gusteaujack

Code 19 : +50,000 points Gusteau
Gusteauomni

Ravage Dcx

© Inscape / Rainbow Studios

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

ATHENA	Invulnérabilité
THEO	Munitions illimitées

Ravenloft : Stone Prophet

© SSI / Dreamforge 1995

PATCH POUR AUGMENTER LES PERFORMANCES DES PERSONNAGES

Sauvegardez une partie dans le slot 1. Puis, sous DOS, dans le répertoire SAVE.01, tapez :
DEBUG SAVE.DAT

E 0197 14 00
E 03DF 14 00
E 01A9 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
E 03F1 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
E 0193 FF 7F FF 7F
E 03DB FF 7F FF 7F
E 019D 00 09 3D 00
E 03E5 00 09 3D 00

Rayman

© Ubisoft 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez les codes suivants (en clavier AZERTY) :

RAYLIVES	99 vies
GOLDFIST	Poings en or
POWER	Tous les pouvoirs
RAYWIZ	10 tings
RAYPOINT	Remet l'énergie au maximum
WINMAP	Passage au niveau suivant

En tapant ALLWORLD (sur la carte), vous aurez accès à tous les rounds.
Tapez CBRAY après le dernier boss (dans la carte des mondes) pour avoir accès à un casse-brique.

OBTENIR 10 CONTINUES

Dans l'écran "continue", faites la manipulation suivante :
Haut, Bas, Gauche, Droite et vous aurez 10 continues, si vous en aviez moins de trois.

ASTUCES AU DÉBUT DU JEU

Au commencement du jeu, allez frapper la première pomme. Laissez-la descendre et suivez-la. Lorsqu'elle arrive près de la main, sautez sur la pomme puis sur la main, il y a un vie cachée un peu plus haut. Frappez la deuxième pomme, faites-la franchir (par dessus) le premier plan d'eau, puis tirez-la sur le grand dadet de méchant, la pomme se place sur sa tête. Allez dessus, attendez que celui-ci marche, vous trouverez un gant en or et une cage !

Rayman 2 : The Great Escape

© Ubisoft 1999

CHEAT CODES

Appuyez sur ESC pour faire apparaître le menu, puis entrez l'un des codes suivants :

GIMMELIFE	5 vies supplémentaires
GIMMELUMZ	5 lumz supplémentaires
GLOWFIST	Puissance de feu accrue
GOTHERE	Choix du niveau
HANGON	Poing grappin
RAYLIVES	99 vies

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : La sylphe fraîche

Sautez sur votre gauche et une bouche vous donnera quelques instructions sur les contrôles. Suivez ensuite l'eau jusqu'à une cage dans une zone d'ombre. Sautez et tirez dans la cage pour récupérer le Lum jaune puis sautez dans le trou. Montez les marches et récupérez trois nouveaux Lums jaunes puis sautez dans l'eau et récupérez le cinquième et dernier Lum près de la cascade. Remontez sur la hauteur et faites un dernier saut pour traverser jusqu'à la deuxième cage.

Niveau 2 : La clairière de la fée

Sautez dans l'eau et suivez les Lums bleus dans la caverne sur la droite puis ouvrez la cage et sortez de la caverne. Nagez vers l'île centrale et sautez sur le champignon pour atteindre l'arbre. Suivez le tronc et rentrez dans la grotte, sautez la mare et montez sur la dernière plate-forme. Tirez sur le bouton et suivez le chemin jusqu'à une structure qui déverse des déchets dans l'eau. Montez en haut du bâtiment puis allez sur le passage en corde et sautez sur le tonneau. Retournez au bâtiment après avoir récupérer les Lums et montez jusqu'à la caverne en passant par les plates-formes mouvantes. Accrochez-vous à la végétation et montez à l'arbre puis descendez en suivant l'eau. Ne vous occupez pas de la cage derrière la grille, vous ne pouvez pas l'atteindre pour l'instant. Montez sur la végétation et allez jusqu'à la mare toxique. Suivez le mur gauche jusqu'à une ouverture ne évitant les pirates, là vous pourrez aller jusqu'à la cage tout en haut ou vers les Lums dans l'eau (notez la présence d'une autre cage derrière le grillage). Ressortez et attirez les pirates vers le panneau de bois dans le sol. Descendez par le trou, sautez sur les caisses et montez à la toile en évitant les tonneaux. Brisez la porte pour passer et débarrassez-vous du pirate endormi dans la pièce suivante. Allez jusqu'au tonneau et jetez-le sur la porte dans la pièce précédente pour découvrir une cage. Retournez dans la pièce du tonneau et montez par les cordes pour récupérer les Lums et sautez par l'ouverture en haut. Sautez en évitant le laser puis touchez le bouton et prenez la nouvelle ouverture. Passez les deux lasers, tuez le pirate et activez le nouvel interrupteur sur le mur. Sautez les rails et passez la porte puis évitez de nouveaux lasers et sortez enfin. Prenez le passage du bas et avancez vers les tonneaux. Jetez-en un en l'air et tirez sur la mine puis récupérez-le. Utilisez cette méthode pour détruire la machine avec les tonneaux (trois endroits peuvent se casser) et libérer Ly. Montez ensuite par l'échelle de corde et utilisez le Lum violet pour traverser le pont écroulé. Continuez, descendez la pente en récupérant les Lums. Montez ensuite tout en haut en utilisant les courants d'air et ramassez tous les Lums jaunes en route (certains ne sont pas sur le chemin). Brisez la cage en haut et passez au niveau suivant.

Niveau 3 : Les marais de l'éveil

Récupérez le Lum sur la racine en avançant un peu puis retournez en arrière et montez par les cordes jusqu'à la cage. Libérez Ssssam et suivez le chemin en récupérant les Lums et les cages (n'oubliez pas les deux groupes de cinq Lums, un dans le premier tunnel et un au près du pirate qui pêche à la fin du niveau). Aucune difficulté particulière.

Niveau 4 : Le bayou et la promenade de santé

Allez d'abord sur les cercles de pierre sur la gauche et récupérez les cinquante Lums avant de revenir. Sautez sur le tonneau et occupez-vous de la cage sur la racine quand il s'arrête. Prenez l'autre tonneau jusqu'à l'échelle de corde, tirez sur le bouton puis descendez la pente en récupérant les Lums. Courrez jusqu'à l'échelle de corde et allez jusqu'au tonneau grâce au Lum violet. Débarrassez-vous des fantômes et ramassez les Lums en allant vers le tronc grâce au tonneau. Sautez sur le nouveau tonneau, occupez-vous de la cage et continuez sur le chemin et ramassant les Lums. Dépassez le Lum violet et combattez le pirate dans la zone suivante avant d'appuyer sur le bouton et de suivre le passage. Evitez les tonneaux puis sautez dans la pente pour en éviter d'autres et récupérez les Lum en atterrissant. Appuyez sur le bouton à gauche puis utilisez le Lum violet pour atteindre l'ouverture dans le fond. Sautez pour éviter le pirate, tirez sur le bouton et traversez le hall en évitant les lames puis prenez le passage et avancez sur les tonneaux. Sautez là où est tombé le tonneau pour trouver une nouvelle cage puis sautez près des tuyaux pour en atteindre une autre (ainsi que quelques Lums) et montez jusqu'en haut.

Niveau 5 : Le sanctuaire de eau et de glace

Regardez vers l'océan et allez vers la cage près du quai, ouvrez-la, récupérez les Lums et allez dans la caverne puis plongez dans l'eau. Suivez le tunnel pour trouver une autre cage puis montez à l'échelle et vous aurez une énigme à résoudre. Vous devrez trouver les orbes qui ont la même couleur que la base de la pyramide. Longez la tour de droite et utilisez les tonneaux pour ouvrir les portes des deux tours. Allez y récupérer les orbes et placez-les sur la couleur correspondante. Passez la porte, récupérez les Lums au dessus puis continuez par le passage. Descendez le plus vite possible en récupérant les Lums et utilisez le violet en bas pour atteindre le boss. Tirez dessus quand il est sous le stalagmite pour vous en débarrasser puis suivez le chemin derrière la cascade.

Niveau 6 : Les collines aux Menhir et la caverne des mauvais rêves

Allez d'abord vers les pierres bleues derrière vous et ouvrez la grille grâce au bouton, en bas vous trouverez une cage et une toile d'araignée qui vous permettra de remonter. Revenez vers la lave te courrez jusqu'à ce que la carapace se fatigue et vous pourrez grimper dessus. Dirigez-vous vers le porte de l'autre coté de la lave et sautez de la carapace qui dévoilera une autre cage en explosant. Entrez dans le bâtiment et prenez la porte entre les chaises pour trouver une cage. Prenez ensuite l'autre porte et utilisez le champignon pour monter dans l'arbre. Montez à l'étage du bâtiment grâce au Lum violet et vous verrez une cage derrière vous. Utilisez la nouvelle carapace et évitez les obstacles puis traversez la porte du bâtiment grâce à elle. Occupez-vous du pirate, tirez sur le bouton et passez la porte qui s'ouvre. Retournez au hall des portes quand vous aurez le code et allez aux marais de l'éveil. Montez sur le tronc et suivez le chemin jusqu'à un œil géant qui vous transportera à la caverne des mauvais rêves. Progressez en sautant sur les crânes jusqu'à trois grands piliers. Montez aussi vite que possible sur le premier et sautez sur le suivant. Une fois en haut, descendez pour combattre les ennemis qui vous attendent et récupérez l'orbe pour la mettre à sa place et accéder à la suite du niveau. Dépassez les emplacements bleu et rouge et prenez le passage à gauche de la pièce. Prenez à droite à l'intersection et sautez sur les plates-formes jusqu'à une orbe orange. Jetez-la sur la plate-forme à coté puis vers l'entrée puis utilisez le Lum violet pour la déposer à son emplacement. Sautez ensuite sur les crânes puis sur la plate-forme tournante et allez jusqu'à l'orbe bleue au fond de la pièce. Ramenez-la jusqu'à son emplacement puis prenez l'autre tunnel. Descendez la pente en tirant sur les cristaux et en ramassant les Lums (sans vous faire rattraper par le monstre qui vous poursuit). Vous voilà devant le boss suivant. Tirez sur les crâne et servez-vous en pour monter jusqu'à lui puis poursuivez-le avec la même méthode jusqu'au bout du niveau. Revenez ensuite aux collines aux menhirs et avancez dans le niveau jusqu'à ce que vous trouviez Clark. Vous n'avez plus qu'à le suivre jusqu'à la fin du niveau (sans oublier les deux cages en hauteur).

Niveau 7 : La Canopée

Commencez par vaincre l'araignée puis récupérez tous les Lums dans la toile. Tournez à gauche dans la zone suivante puis tirez sur l'interrupteur avant de retourner au début du niveau pour traversez le pont de bois et sauter par l'ouverture. Montez sur la fleur pour continuer et tirez à l'endroit qui a l'air moins solide sur l'arbre pour que Globox puisse passer. Laissez-le s'occuper des obstacles puis danser pour faire pousser une plante. Passez à travers la plante pour vous déguiser puis marchez jusqu'à la porte et passez au niveau suivant.

Niveau 8 : La baie des baleines

Tuez le pirate qui vous attend, la porte suivante est fermée : sautez donc dans le réservoir d'eau de la première pièce et nagez jusqu'au fond et prenez à droite. Tirez sur le bouton puis allez jusqu'à la porte. Avancez sur les filets et continuez jusqu'à la porte suivante. Montez ensuite sur le bateau grâce à l'échelle de corde puis sautez sur la petite tour et vous trouverez un bouton derrière vous qui ouvre la porte en dessous. Débarrassez-vous du pirate sur l'île dans la zone suivante, sautez sur les petits palmiers et utilisez le Lum violet pour atteindre l'ouverture. Sautez dans l'eau une fois dans la baie et nagez jusqu'à l'ouverture de droite. Suivez le chemin jusqu'à la grande pièce une fois à la surface puis montez les escaliers pour appuyer sur le bouton. Utilisez ensuite la carapace pour détruire la porte en haut des escaliers en face puis sautez dans l'eau et suivez Carmen la baleine jusqu'au tunnel (vous aurez toujours de l'air si vous la suivez d'assez près). Récupérez les bulles d'air avant les piranhas après le tunnel puis faites un tour par le bateau avant de remonter chercher de l'air. Partez vers la gauche et montez sur le bateau. Montez ensuite par le filet jusqu'à la passerelle de bois et utilisez le Lum violet pour atteindre le nid du corbeau (vous y trouverez une nouvelle cage). Redescendez et allez jusqu'à l'eau qui coule sur le coté. Descendez et allez jusqu'à la grotte près du palmier pour finir le niveau.

Niveau 9 : le sanctuaire de pierre et de feu

Descendez jusqu'au petit pont de pierre et sautez jusqu'à la structure métallique pour vaincre le pirate. Tirez ensuite sur la partie fragile sur le coté puis utilisez le Lum violet pour vous rendre sur la hauteur. Tuez un nouveau pirate et continuez jusqu'à la grotte (récupérez des baies au passage en tirant dessus). Descendez ensuite vers la rivière de lave puis montez sur la hauteur et jetez une baie sur le pirate avant de sauter jusqu'à la cage. Continuez ensuite dans la même direction jusqu'à la grotte et jetez une baie sur la pique puis montez sur la hauteur. Utilisez encore une fois la même technique et cette fois courrez pour la rattraper quand elle tombe. Recommencez une fois de plus puis utilisez la baie pour montez jusqu'à la grotte avec une cage à l'intérieur. Prenez l'autre chemin vers le bas de la rivière et montez par les toiles d'araignées. Une fois à l'extérieur, descendez vers la rivière de lave jusqu'à une ouverture en pierre et vous trouverez de nombreuses cages dans la grotte. Retournez en arrière jusqu'à la rivière et prenez le deuxième chemin. Sautez sur le tuyau métallique et tuez le pirate pour trouver une nouvelle cage. Allez jusqu'à la grille puis jusqu'à la plate-forme au loin. Abattez l'adversaire qui vous attend dans la pièce en l'attirant au dehors puis utilisez la baie pour atteindre la hauteur. Descendez ensuite la rivière de lave grâce à la baie en évitant les tâches plus claires puis la végétation qui sort des murs. Dans la zone suivante (avec la lave claire), suivez le mur jusqu'à une entrée qui mène à une nouvelle cage. Prenez ensuite le passage vers l'orbe orange (vous devrez la pousser comme dans la grotte des mauvais rêves) puis tirez sur la baie dans la lave et prenez l'orbe avant de monter dessus. Jetez l'orbe et tirez comme d'habitude puis mettez-la sur son socle à gauche dans la pièce suivante. Le passage changera de sens après la rivière de lave et vous aurez accès à l'orbe bleue en passant par les plates-formes. Placez-la sur son socle et la statue vous amènera jusqu'à la fin du niveau.

Niveau 10 : Les cavernes de l'écho

Appuyez sur les quatre bouton dans la zone du départ puis franchissez la porte pour continuer. Prenez le tonneau et avancez jusqu'à la torche pour le transformer en fusée. Arrêtez-vous à la grande tour pour récupérer les Lums et la cage puis montez très haut quand vous repartez avec le nouveau tonneau. De là, vous pourrez accéder à la petite caverne haut dans le mur pour revenir vous occuper de la cage dans la clairière de la fée. Vous retournerez au niveau 10 en ressortant. De retour à votre tonneau, continuez jusqu'à ce qu'une grille bloque le passage. Montez jusqu'à la cage du plafond grâce aux filets puis allez de l'autre coté de la grille pour tirez sur le bouton. Retournez vite au tonneau et suivez le tunnel. Accrochez-vous aux filets sur le mur quand vous n'avez plus de poudre, sautez sur le chemin de bois et utilisez le dernier tonneau pour sortir du niveau.

Niveau 11 : la grande faille

Ce niveau est assez simple : n'arrêtez pas de courir, sautez le plus possible, évitez les passages qui s'effondrent et surtout ne vous faites pas rattraper par le bateau pirate (ouf !). Les cages ne sont pas cachées et le niveau est assez court alors, courage :)

Niveau 12 : Le toit du monde

Promenez-vous sur votre chaise en évitant les obstacles et en ramassant les Lums jaunes. Occupez-vous ensuite des deux pirates en arrivant puis progressez en fouillant tous les recoins pour trouver les deux cages et les Lums.

Niveau 13 : Le sanctuaire de terre et de lave et le tour de force

Prenez tout de suite à gauche pour entrer dans le tour de force et récupérez les Lums avant de revenir. Débarrassez-vous ensuite du pirate sur le filet puis allez vers la plate-forme de bois grâce au tonneau. Sautez par dessus de nouveaux tonneaux et montez tout en haut et utilisez le Lum violet pour atteindre l'autre coté. Sautez sur le grand tronc, passez les deux carapaces de tortues puis sautez sur le passage en bois et descendez pour trouver une cage derrière vous. Continuez et avancez jusqu'au temple (il y a deux cages à l'intérieur) puis allez jusqu'à la fleur qui flotte au dessus du sol. Avancez grâce à elle puis sur la suivante et sautez sur les plates-formes jusqu'à une pièce avec une tour au centre. Escaladez le mur quand la cascade de lave est bloquée puis montez sur corniche et appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Tirez plusieurs fois sur le bouton suivant pour ouvrir la deuxième porte puis sautez sur les plates-formes quand les murs glissent sur les cotés. Le bouton au bout vous permettra d'avancer et de grimper pour finir le niveau.

Niveau 14 : Sous le sanctuaire de terre et de lave

Commencez par voler jusqu'à la cage au bout du tunnel sous l'entrée puis ressortez et montez dans le tunnel en face en évitant de tomber dans les épines. Tirez sur tout ce qui vous bouche le passage puis sur la pierre anguleuse au bout qui redirigera votre tir vers la porte au sol. Passez dans la zone suivante et suivez le courant en ramassant les Lums verts. Avancez et prenez l'ouverture à gauche à mi-chemin pour trouver deux cages puis continuez jusqu'au bout du tunnel (et jusqu'au boss). Attirez-le près du stalagmite et sautez sur les toiles d'araignées pour lui tirer dessus.

Niveau 15 : Le tombeau des anciens

Commencez par descendre les grandes marches et sautez sur la petite plate-forme pour tirer sur le bouton et ouvrir la grille. Passez la porte, évitez l'araignée puis descendez de l'autre coté de la colline et actionnez l'interrupteur. Montez ensuite sur les toiles d'araignées, sautez sur les plates-formes et montez encore. Allez jusqu'à la grande toile à gauche, évitez une nouvelle araignée puis montes jusqu'au nid pour trouver un nouvel interrupteur. Quittez la salle et prenez la porte en face puis allez au fond du cimetière jusqu'au dernier interrupteur derrière une des tombes. Retournez dans le passage aux toiles d'araignées et montez-y. Suivez le passage suivant jusqu'au bout, sautez sur les plates-formes et montez sur de nouvelles toiles. Utilisez ensuite les tonneaux pour descendre jusqu'à la rivière puis prenez une fusée pour passer par l'ouverture en haut. Utilisez encore un tonneau pour atteindre le passage en bois avec une cage et quitter la zone. Chevauchez de nouveau un tonneau jusqu'en bas de la rivière et combattez le boss (tirez sur les trois boutons pour faire apparaître les lasers et attirez-le).

Niveau 16 : Les montagnes de fer

Utilisez les Lums violets pour en ramasser des jaunes puis continuez à avancer. Evitez ensuite le laser rouge et sautez pour tirer sur les deux interrupteurs. Vous pourrez ensuite descendre vers la zone suivante et combattre les pirates. Descendez sur les plates-formes une fois dans le canyon puis sur le ballon. Dans la zone suivante, montez sur le bloc puis sautez dans la structure quand le robot géant le fait sauter la caisse. Passez la grande pièce et utilisez la caisse bondissante pour monter avant de descendre le long de la pente. Suivez ensuite les flèches et montant sur une carapace puis traversez le pont au niveau de l'ouverture. Prenez la pente et passez sur les murs pour activer les deux interrupteurs. Sortez par le passage qui s'est ouvert et avancez jusqu'au robot puis récupérez les Lums sous les piliers. Avancez ensuite jusqu'à la tour, sautez sur les différents passage et continuez à progresser jusqu'au cour d'eau. Utilisez le Lum violet pour atteindre le jet puis prenez le passage sur le bateau suivant pour franchir une dernière porte. Pas de boss cette fois. Vous devrez piloter le vaisseau dans le canyon et aller dans les quatre mines : au nord, au sud, à l'est et

à l'ouest. Il n'y a aucun ennemi, vous devez juste tirer sur les obstacles et éviter les tuyaux métalliques puis ramener le vaisseau au début du canyon.

Niveau 17 : Le vaisseau prison

Progressez dans la première partie du niveau en tirant sur les boutons pour faire bouger les obstacles et dégager le passage (attention, certains sauts sont difficiles). Une fois en bas, avancez jusqu'à la grille et descendez vers les caisses, tirez sur le bouton puis retournez dans la pièce du début et montez sur la nouvelle carapace. Volez jusqu'à l'autre bout de la pièce et percutez le bouton près du passage pour ouvrir la porte à coté. Suivez le tunnel sinueux en évitant les planches puis évitez le laser dans la pièce suivante et vous atteindrez le boss final. Tirez sur les mines qu'il vous envoie pour lui renvoyer puis évitez les boules d'énergie. Touchez-le trois fois avec ses mines pour combattre sa forme finale. Volez jusqu'à un tunnel en bas pour récupérer de l'énergie puis tirez-lui dans les mains pour l'immobiliser dans la lave. Continuez à lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il monte pour éviter la lave puis répétez le même processus pour vous débarrasser de lui. Vous n'avez plus qu'à admirer la scène cinématique...

MINI-JEU BONUS

Si vous terminez le jeu avec au moins 90% de lums trouvés, vous aurez droit à un mini-jeu après le générique de fin (il se peut que vous deviez appuyer simultanément sur les touches A et B pour le débloquer après les crédits).

Rayman 3 : Hoodlum Havoc

© Ubisoft 2003

PLUS DE POINTS

Pour totaliser un plus grand nombre de points en mode combo, collectez les bonus après avoir changé de tenue, les items vous rapporteront plus de points si vous êtes équipé d'un pouvoir.

ENCORE PLUS DE POINTS

Lorsque vous tombez sur une zone ou se trouvent de nombreuse tirelires, détruisez les toutes avant de ramasser les items, vous effectuerez alors un super combo.

ZONE SECRÈTE

Conseil des fées

Une fois arrivé au Coeur du monde dans le niveau du conseil des fées, Lorsque vous arrivez au Coeur du monde, placez-vous entre les deux colonnes face au téléporteur et allez vers la gauche. Montez sur la plate-forme de la seconde colonne puis continuez à gauche et activer l'interrupteur pour ouvrir la zone secrète.

AUGMENTEZ VOTRE JAUGE DE VIE

Votre capacité maximale d'energie augmente chaque fois que vous collectez six cages.

BATTRE LE BOSS DE FIN

Pour regagner de l'énergie face au boss de fin, prenez le costume Bleu. Ainsi, vous n'aurez qu'à éviter les boules d'énergie (et non les éclairs super rapides qu'il envoie d'habitude). Cela vous laissera le temps de prendre quelques Lums rouges pour fous refaire une santé.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant de commencer

Cette solution va vous expliquer pas à pas l'évolution dans les niveaux, en vous montrant au passage où sont toutes les cages dans lesquelles les hoodlums ont enfermé les ptizetres.
Sachez que cette solution a été réalisée à partir de la version Gamecube du jeu mais rassurez-vous, le jeu est identique sur Xbox, Ps2 et PC.

NIVEAU 1 : Le Concile des Fées

Cages : 0
Sections : 6

Section 1

Cages : 0
Evolution :
C'est parti ! Juste après la cinématique, un peu comme le début des films de Harry Potter, vous commencez accroché à Murfy et vous devez récupérer les six bonus de couleur rouge (les " lums rouges "). Tant que vous ne les aurez pas, vous tournerez en boucle et aurez droit à un commentaire ultra sympathique de Murfy ! Pour les choper, il suffit de serrer à mort à gauche pour obtenir les trois premiers lums puis de serrer à droite pour prendre les trois suivants. Ensuite, continuez à voleter en prenant les bonus (vous n'avez aucune chance d'être blessé) afin de finir le niveau par " votre premier saut en parachute sans parachute " !

Section 2

Cages : 0
Evolution :
Après la scène (débile) explicative, commencez par faire le tour de la zone en détruisant les nains et en prenant les pièces (consécutivement si possible pour gagner des points " par combo "). L'un d'entre eux cache d'ailleurs une entrée dans un trou d'arbre contenant un petit paquet de pièces. La zone vidée de son trésor, évacuez par le tunnel juste après les champignons. Dedans, sautez sur les petits champignons rouges afin d'atteindre la zone suivante.
En arrivant, prenez la gemme sur la gauche puis tombez en contrebas et sautez sur les champignons oranges à droite, dos à l'entrée afin d'obtenir quelques gemmes. Remontez par la petite pente en récupérant les pièces puis allez au bout de la passerelle et sautez sur les champignons jaunes au centre. Ensuite, sautez sur l'autre bord puis prenez les pièces sur les champignons oranges puis poursuivez par la passerelle puis passez sur le tronc d'arbre. Effectuez un saut hélico pour atteindre la plate-forme en face puis utilisez les trampolines afin d'obtenir des bonus. Une fois récupérés (pensez à ceux sur le rebord à gauche), allez au niveau du tunnel et sautez sur les trois fleurs roses pour obtenir des pièces. Ensuite, suivez le chemin de pièces dans le tunnel afin d'atteindre le concile des fées.
D'entrée, prenez les pièces sous l'entrée de la zone puis allez près du bord du " lac ". Allez tout à droite afin de voir un tonneau. Notre objectif est de le coincer et le détruire. Pour cela, sautez sur le bloc où se situe le tonneau puis suivez-le en passant sur l'interrupteur qui fermera une porte plus loin. Coursez le tonneau jusqu'à la porte pour qu'il s'y plaque. Là, donnez-lui deux/trois coups de pieds et vous le casserez en révélant ainsi Globox et vos précieuses mimines ! Passez de l'autre côté du lacet, filez à droite afin de trouver pas mal de pièces puis revenez voir vos deux acolytes. Il ne vous reste plus qu'à tirer sur l'interrupteur puis à passer la porte par le trou qu'a fait Globox pour finir le niveau !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Commencez par prendre les pièces aux quatre coins de la salle puis placez-vous sur la dalle au centre puis tirez sur l'interrupteur qui va activer le mécanisme comme le dit Murfy ! Sauf qu'il faudra tirer sans relâche car chaque tir ne fait monter qu'en partie la dalle et que la dalle retombe au fil du temps ! Une fois en haut, faites le tour de la corniche pour

obtenir les bonus puis entrez dans la cavité. Là, suivez les plates-formes en spirale dans toute la pièce en détruisant, à l'aide de charges du poing (maintenez la touche de tir pour charger puis relâchez la touche de tir pour lancer le super coup), les tirelires. Une fois en haut et le magot empoché, entrez dans la nouvelle salle.
Récupérez les pièces et le joyau en bas puis revenez à l'entrée. Sautez sur la dalle avec des touches de manette dessinées. Il vous faut lancer successivement vos poings sur l'interrupteur par la gauche, puis par la droite, puis par la gaucheetc. Pour cela, il faut maintenir la touche pour cibler puis vous déplacer de côté dans une direction et tirer votre poing pour le lancer dans le sens dans lequel vous marchez.. Ca paraît très compliqué mais c'est très simple et courant ! Ne vous relâchez jamais car, comme la dalle à l'entrée, la dalle chute si l'on arrête les tirs ! Une fois que la dalle ne montera plus, sautez sur un rebord afin de faire apparaître André. Comme il se cache derrière une vitre, il faut utiliser le tir de côté pour l'atteindre. Une fois battu, prenez la BOITE VERTE afin d'obtenir des pouvoirs spéciaux : servez-vous en pour détruire les piliers plus loin. Détruisez également l'ennemi. Prenez les pièces puis sautez sur les plates-formes afin d'arriver en haut et finir le niveau.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Commencez par descendre la pente à gauche puis placez-vous face au canon et tirez sur l'ennemi caché derrière à l'aide de tirs de côté. L'ennemi abattu, prenez la BOITE VERTE qui est apparue puis revenez fissa en haut de la pente et tirez sur les 2 piliers puis sautez sur les plates-formes jusqu'à vous accrocher à la grille horizontale. Allez au bout de celle-ci puis tombez sur le bloc en pressant la touche de saut. Si vous voulez des pièces supplémentaires, il vous faudra tomber sur le petit bloc à gauche et suivre l'allée puis sauter au bout pour trouver une cavité contenant les bonus.
Revenez à notre fin de grille : allez dans le couloir droit devant.
Montez à la paroi praticable puis tombez, une fois en haut, sautez et planez au-dessus de la surface bleue. Pour passer totalement de l'autre côté, il vous faut rebondir sur les trois bumpers ! Une fois de l'autre côté, montez à la paroi praticable et entrez dans la nouvelle zone.
Après la scène, détruisez l'ennemi. Vous devez trouver 4 des 5 interrupteurs dont voici la localisation !
1_ De l'entrée, filez à gauche et montez à la paroi praticable. Une fois en haut, sautez sur le rebord à gauche.
2_ De l'interrupteur 1, montez à la paroi praticable sur la gauche puis sautez sur le rebord à gauche.
3_ Rebondissez sur le bumper à gauche de l'interrupteur 2 afin de vous accrocher à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci.
4_ De l'entrée, chopez la BOITE VERTE puis sautez sur les plates-formes en face et détruisez les six petits parasites sur la plate-forme suivante. Sautez là où étaient les parasites puis détruisez les deux piliers à gauche. Sautez sur les deux plates-formes puis sautez sur l'escalier collé au pilier sur la gauche : l'interrupteur est au bout.
5_ Sautez sur les bumpers à droite de l'entrée
Le problème d'André réglé (il faut activer 4 des interrupteurs), passez la porte que la fée vient d'ouvrir puis entrez dans le fin passage entre les deux murs. Pressez à plusieurs reprises la touche de saut afin d'arriver en haut du conduit. Prenez la gemme sous l'escalier puis montez en haut de l'escalier afin de vous retrouver dans une nouvelle zone, soyez vif car l'escalier va basculer sur un côté !).
Prenez le petit paquet de bonus derrière les pierres à gauche puis détruisez l'ennemi à l'entrée de la zone. Sautez sur le bloc à côté de là où était l'ennemi puis sur le rebord qui le surplombe pour trouver des bonus. Prenez les autres pièces sur le sol ainsi que la BOITE VERTE. Montez en haut du conduit au fond à gauche puis tirez sur le pilier de plate-forme. Sautez sur la plate-forme ainsi descendue puis accrochez-vous à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci puis allez au bout du couloir en face afin de finir cette section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Sautez sur le contour de la salle : pour cela, il faut trouver le " panneau " avec une petite marche qui en ressort. C'est la deuxième à gauche face au trône. Une fois sur le contour, allez sur la gauche pour marcher sur un interrupteur qui ouvrira une piste à descendre (automatiquement) garnie de points !
C'est tout pour ce niveau, une fois dans la grande salle, allez au niveau du trône puis dans le téléporteur vert à gauche du trône pour finir cette courte section !

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller ! Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 2 : La Forêt de Claire-Feuille

Cages : 10
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Changement de lieu, changement de but ! Votre mission est d'amener chez le toubib votre compère à la recherche de la jolie musique du niveau précédent
Avancez jusqu'à la bâtisse où vous éliminerez les deux ennemis avant de détruire les trois tirelires.
Entrez dans le passage à droite du bâtiment et, là, tirez sur l'interrupteur qui va activer la plate-forme au-dessus des lasers. Sautez dessus afin de pouvoir vous accrocher à la grille au plafond. Suivez la grille puis tirez sur l'interrupteur à droite de la grille qui bloquera votre avancée. Tombez ensuite et tirez sur la cage suspendue à un ballon afin de libérer les ptizêtres. En plus d'allonger votre barre de vie toutes les six cages à ptizêtres détruites, les prisonniers des cages vous donneront, soit une boîte de lessive à transformation, soit des pièces et autres objets rapportant plus de points ! Donc, détruisez la cage n°1 afin d'obtenir une BOITE VERTE. Prenez la puis revenez devant la bâtisse en empruntant le couloir à droite de la grille horizontale.
Une fois sorti, montez à la petite pente et tirez sur le pilier de la petite plate-forme afin d'aller dans une autre zone du niveau.
Entrez dans le couloir en sautant sur la plate-forme puis à droite. Partez à gauche et montez sur le pont à droite afin d'ouvrir une grille. Exterminez les deux ennemis qui sont apparus puis prenez la BOITE ROUGE qui est apparue. Revenez là où vous êtes entré dans le couloir et détruisez la porte à droite (chargez votre tir) pour obtenir pas mal de tirelires puis allez dans la petite pièce d'où ont surgis les ennemis afin de trouver la cage n°2. Toujours sous transfo' rouge, allez de nouveau sur le pont et détruisez la porte afin d'aller vers la suite du niveau en tombant dans le tunnel. Détruisez la tirelire puis descendez au niveau de la rivière. Détruisez les trois ennemis puis faites le tour de la zone pour trouver quelques tirelires et pièces. Ensuite, sautez au niveau du tonneau de jus de prune chez l'ennemi afin que Globox aille se prendre une cuite avec Vous serez alors à dos de Globox pour remonter, à contre-courant, une cascade. Pressez à répétition la touche de saut ou de tir afin d'arriver en haut et finir le niveau. Bien sur, la montée sera ponctuée par des piranhas : comme ils apparaissent toujours juste derrière vous, il suffit de faire du slalom en déplaçant de gauche à droite votre joystick pour les éviter sans aucun problème.

Section 2

Cages : 3
Evolution :
On continue la balade en forêt ! Avancez droit devant et prenez les deux pièces sur les champignons sur la droite. Tombez en contrebas et prenez les pièces avant de vous placer au bout du " plongeoir ". Là, chargez votre poing puis lâchez-le sur l'ennemi pour le détruire par surprise. Il vous faudra ensuite détruire les trois autres assaillants, alertés, eux. Cela fait, une BOITE VERTE va apparaître. Prenez-la puis prenez les nombreux bonus à votre niveau. Cela fait, tirez, toujours en transformation verte, sur le pied du grand champignon en face du " plongeoir " afin de faire descendre la tête du champignon. Sautez dessus afin de pouvoir monter au niveau supérieur. Là, rebondissez sur la toile d'araignée pour passer de l'autre côté et, là, détruisez les deux ennemis afin d'obtenir une BOITE ROUGE. Elle vous permettra de casser une porte vers la cage n°3 au niveau de la toile d'araignée ainsi qu'une porte vers des bonus en bas. Cela fait, détruisez et passez la porte juste à côté de la BOITE ROUGE à l'aide de la BOITE ROUGE afin d'arriver dans une autre zone. Prenez les bonus dans la zone puis, jetez-vous du haut de l'échelle et planez jusqu'au pont en

pierre. Là bas, explosez la cage n°4 afin d'obtenir la BOITE BLEUE qui vous donne des pouvoirs de grappin.
Sous l'effet de cette nouvelle lessive, accrochez-vous au premier anneau puis sautez sur la toile d'araignée afin d'atteindre un autre rebord. Détruisez l'ennemi afin d'obtenir une nouvelle BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau à gauche puis lancez-vous jusqu'au rebord à l'opposé (plus en hauteur) afin d'y trouver des bonus et une tribelle. De ce même rebord, lancez-vous sur le rebord à l'opposé puis sur le suivant afin de pouvoir vous agripper au dernier anneau. N'oubliez pas qu'il reste encore des bonus dans le lit de la rivière !
Le dernier anneau passé, vous retrouvez (malheureusement) Globox et devez exterminer un ennemi. Cette chose faite, rejoignez le lieu où était l'ennemi et poursuivez par le tunnel. Vous débarquez dans une nouvelle zone où vous rencontrerez des ennemis. Vous remarquerez une porte percée d'un trou au fond de la zone : attaquez les ennemis qui sont derrière en tirant dans le trou afin qu'ils ouvrent la porte.
Abattez ces deux ennemis plus la vague suivante qui surgira. Explosez la cage n°5 qui se trouve derrière la porte qui avait un trou puis prenez la BOITE ROUGE et cassez la porte fermée. Prenez les bonus dans cette nouvelle zone puis faites tomber la prune et prenez-la (approchez-vous d'elle pour la saisir) puis lancez-la sur le pique : cela vous fait une plate-forme pour atteindre le rebord au-dessus qui vous mène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 4
Evolution :
Abattez l'ennemi pour obtenir la BOITE ORANGE qui permet de vous transformer en missile. Transformez-vous en missile avec la touche de tir puis mettez les gaz en enfonçant la touche de tir. Vous devez mener votre missile au bout des trois passages dont les entrées sont dans les murs de la pièce. Vous devez y éviter les obstacles pour détruire la cible de Globox au bout. Les trois cibles eues, le passage s'ouvre Mais ne partez pas tout de suite ! Retournez-vous et transformez-vous en missile et entrez dans le conduit d'aération secret en hauteur et explosez le levier au fond afin d'ouvrir un trou secret garni de bonus. Abattez les deux ennemis puis avancez dans le passage que vous venez d'ouvrir. Prenez les nombreux bonus puis continuez dans le passage suivant. Abattez les trois ennemis afin d'obtenir la BOITE VERTE qui vous permettra de détruire le champignon et obtenir la BOITE BLEUE. A l'aide de vos grappins, accrochez-vous à l'anneau pour passer derrière la barrière. Montez en haut de l'échelle à gauche et actionnez le levier pour que Globox puisse venir avec vous (quelle chance -_-). Abattez les deux hoodlums. Un autre hoodlum va faire son apparition et balancer des bombes dans la zone. Etant donné qu'il est trop haut, la méthode des poings tombe à l'eau. Abattez le petit monstre rouge qui traîne à votre niveau (sous la plate-forme où il y avait le levier) et prenez la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile pour toucher l'ennemi qui vous canarde. Une fois réduit à l'état de cendres, cet imbécile de nabot bleu va se soûler au jus de prune et vous laisser une bulle qui vous permettra de rebondir sur le rebord en bois. Avant de monter sur le rebord, reprenez la BOITE ORANGE pour vous transformer en missile : allez détruire la cage n°6 qui se trouve en haut à droite (dos à la porte). Prenez ensuite les bonus puis entrez dans le tunnel et abattez les trois ennemis. Prenez les nombreuses pièces et diamants puis montez en haut de la pile de caisses et montez à l'échelle. Dans cette nouvelle salle, abattez les ennemis et prenez les pièces (comme d'hab') puis actionnez le levier et entrez dans le trou qui vient de se libérer. Explosez la cage n°7 puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte vers le haut de la pile de caisses. Explosez la cage n°8 et prenez la nouvelle boîte rouge. Grâce à elle vous pourrez ouvrir la porte de la cage n°9 dans la salle du levier : les ptizêtres qui y sont enfermés vous donneront aussi une BOITE ROUGE. Grâce à elle, vous pourrez ouvrir la porte en haut de la petite pile de caisses de cette salle et ainsi vous tirer de ce niveau !

Section 4

Cages : 1
Evolution :
Abattez l'ennemi dans le coin et ouvrez la cage n°10 qui est pratiquement donnée ! Sautez dans un des trous pour arriver dans une caverne : sortez-en par le couloir. Vous voilà face à votre premier gros ennui : le hoodlum sur pattes mécaniques. La technique pour le battre consiste à tout d'abord l'éviter en allant toucher la boule électrique qui apparaîtra sur une des six plaques de la surface de combat. Une fois trois boules prises, une BOITE ORANGE apparaîtra : ruez-vous dessus et transformez-vous en missile et allez vous exploser sur le hoodlum. Il mourra après avoir été touché 3 fois. Attention car le boss peut renfoncer dans le sol la boîte orange s'il marche dessus ! Retournement de situation ! Les ennemis vous tombent dessus en masse et vous prendrez les commandes de la machine pour les réduire en bouillie (pressez la touche de tir pour sauter et écraser les ennemis). Une fois descendu de

votre machinerie, digne de celles du troisième matrix, entrez dans la zone dont les portes se sont ouvertes : vous y verrez un petit passage qui vous amènera à un tunnel vers la fin du niveau

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Abattez tout simplement les ennemis puis sautez dans le halo de lumière pour finir le niveau.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète au niveau des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller !
Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 3 : Les Marais Crapoteux

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Sautez de champignon en champignon et détruisez la cage n°1. Prenez la BOITE JAUNE pour vous transformer en Mickey volant. Volez donc jusqu'à la plate-forme en face puis prenez les pièces sur les champignons à gauche puis sautez sur les champignons : vous arriverez à un carrefour où vous pourrez soit sauter sur les éléments à droite ou entrer dans la grotte à gauche. Ne rentrez pas dans la grotte et continuez à bondir en face jusqu'au ponton. Sautez sur le rebord grâce à la cabine de toilettes et prenez les bonus puis détruisez la cage n°2. Entrez ensuite dans la grotte. Vous voilà face à la sorcière ! Pour la vaincre, sautez et lancez vos poings dans le chaudron pour l'arroser de potion rétrécissante. Elle sera alors vulnérable à vos coups. Si elle se met à tourner autour du chaudron, sautez pour éviter son attaque. Si vous êtes touché par la potion et donc rétréci, courez pour éviter la sorcière et sautez en permanence afin d'être plus rapide qu'elle. Une fois que la sorcière a fui, poursuivez par le même passage. Prenez tous les bonus dans la salle en bas des escaliers puis entrez dans le miroir.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez l'île au centre en sautant sur les îlots et les pontons. Abattez les ennemis pour obtenir la BOITE VERTE qui va vous permettre de tuer l'épervier. Tuez aussi l'ennemi isolé sur un ponton au bout : lancez-lui des attaques jusqu'à ce qu'il chute. Toujours sous boîte verte, faites descendre les deux champignons et sautez dessus pour rejoindre un rebord isolé où se trouvent deux ennemis et la cage n°3, dont les prisonniers possèdent une BOITE BLEUE. Prenez-la puis utilisez l'anneau à grappin là où se trouvait l'ennemi que vous avez fait tomber à l'eau. Sautez dans le trou à gauche de l'entrée du tunnel : vous obtiendrez des bonus et la cage n°4. Sortez-en à l'aide de la BOITE JAUNE. Entrez dans le tunnel qui marquera la fin de cette partie.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Rejoignez l'île sur la gauche et abattez-y les ennemis qui surgissent du sol pour obtenir une BOITE BLEUE. Rejoignez le petit carré de terre sous la cabane et abattez-y les ennemis. Sautez sur le grand champignon et accrochez-vous à

l'anneau pour entrer dans la cabane. Abattez l'ennemi et cassez la cage n°5. Lancez vos poings dans les ronces vivantes pour qu'elles rentrent dans le trou et que vous puissiez continuer à avancer dans le tunnel en abattant les ennemis. Dans la nouvelle zone, liquidez les deux ennemis puis passez le pont sur la gauche. Abattez le hoodlum puis passez le pont à votre droite. Exterminez votre assaillant puis prenez la BOITE VERTE et revenez au début de la zone pour faire descendre les champignons. Passez les champignons puis abattez l'ennemi dans la barque : il vous lâchera une BOITE VERTE qui vous permettra d'exterminer les ennemis plus loin (notamment l'épervier). Une fois les trois premiers ennemis abattus, une barque contenant deux hoodlums arrivera. Une fois morts, ils vous donneront une BOITE BLEUE grâce à laquelle vous pourrez monter sur le rebord en face. Abattez l'ennemi qui s'y trouve puis sautez dans le trou au fond pour prendre des bonus et finir le niveau.

Section 4

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez le rebord en sautant sur les fleurs. Abattez les ennemis puis continuez dans le tunnel. Vous arriverez à un lac qui est surplombé par la cage n°6. Faites tomber à l'eau vos ennemis puis prenez la BOITE VERTE qu'ils laissent : grâce à elle vous pourrez faire descendre le champignon juste avant cette zone : vous accèderez à un petit endroit où vous aurez deux ennemis à descendre et la cage n°7 dont les prisonniers vous donneront une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour monter sur le rebord au-dessus du lac où vous avez trouvé la boîte verte via l'anneau à grappin. Vous arriverez dans une nouvelle zone pour changer ! Abattez les deux ennemis puis sautez sur l'îlot à gauche et abattez tous les monstres pour obtenir une BOITE VERTE grâce à laquelle vous pourrez tuer les éperviers et les deux autres hoodlums. Entrez ensuite dans le couloir de manoir pour finir cette section.

Section 5

Cages : 1
Evolution :
Cette séquence vous rappellera sûrement Resident Evil Code Veronica ! Vous voilà dans un manoir où vous devrez trouver et abattre un ennemi tenace. Fouillez bien le manoir pour trouver tous les bonus. Poursuivez l'ennemi de pièce en pièce jusqu'à le vaincre. Une fois tranquille, cherchez la cage n°8. Depuis le point de départ, montez l'escalier et tournez à gauche. Avancez jusque dans la grande salle très lumineuse et tombez : la cage est derrière le panneau en bois. Quittez ensuite cette section par le passage qui s'est ouvert une fois les points de vie du boss réduits à zéro.

Section 6

Cages : 1
Evolution :
Il est tenace le bougre ! Le sniper que vous avez pourchassé toute la partie précédente se met sur une boule à pics et tente de vous écraser ! Vous êtes donc enfermé dans un ensemble de corniches et l'autre imbécile de sniper tente de vous écraser. Votre objectif est d'à la fois éviter la boule à pics et en même temps de lancer vos poings sur le boss. Vous risquez de vous planter plusieurs fois au début mais la technique viendra vite. Le mieux est de charger votre poing pendant que vous esquivez puis de tirer sur le boss entre deux mouvements de boulet. Des fois, une main viendra vous donner une BOITE ROUGE : profitez en, cela vous sera plus qu'utile : le boss tombera de son boulet, pour des dégâts maximaux ! Durant le combat, cassez la cage n°9 qui pend dans le vide à droite de la zone de combat car vous ne le pourrez plus une fois le boss mort !

NIVEAU 4 : La Lande aux Esprits Frappés

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 4

Evolution :
Quittons les répugnants marais crapoteux pour la folklorique lande aux esprits frappés avec ses esprits, son vent, sa verdure et son lot de hoodlums ! Dès le début, sautez sur la petite construction en pierres à gauche puis sur la grosse d'où vous pourrez exploser la cage n°1 dont l'esprit emprisonné vous donnera une BOITE VERTE. Prenez les bonus sous la boîte verte pour les multiplier puis sortez de la zone par le tunnel (en étant sous la boîte verte). Dans la nouvelle zone, faites descendre le champignon pour pouvoir prendre la BOITE ORANGE : transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 qui est juste au-dessus de la cascade. Retransformez-vous en missile et entrez dans la petite niche entre la cascade et le passage vers la suite, en hauteur au bout de celle-ci se trouve la cage n°3. L'esprit qui était retenu dans la cage n°2 laisse une boite jaune qui vous permettra de voler dans la cascade : prenez-y les bonus et la prune et lancez-la sur le pique à droite de la cascade : vous pourrez alors monter sur le rebord, prendre la BOITE ROUGE et abattre les ennemis puis allez au bout du tunnel : Globox va pouvoir se soûler au jus de prune, vous créant une bulle sur laquelle vous rebondirez pour atteindre le rebord. Abattez les trois hoodlums puis le hoodlum volant afin d'obtenir une BOITE VERTE. Faites descendre le champignon puis montez sur le rebord. Abattez les deux ennemis puis détruisez la cage n°4. Revenez au niveau de la fontaine et touchez l'icône avec une chaussure de Rayman : vous deviendrez alors minuscule et prendrez les commandes d'une chaussure de Rayman !! Foncez dans l'autre chaussure jusqu'à ce qu'elle ait perdu toute sa vie. Vous obtiendrez une BOITE ROUGE qui vous permettra d'ouvrir la porte close et par conséquent de finir la section.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Commencez par exterminer tous les ennemis puis ramassez les bonus (notamment ceux dans l'eau). Ensuite, prenez la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau et rebondissez de ballon en ballon jusqu'à arriver à la plate-forme. Détruisez la cage n°5 puis prenez la BOITE VERTE et faites descendre le champignon dans l'eau. Sautez dessus puis sur la plate-forme. Prenez les bonus puis entrez dans la caverne garnie de bonus. Une fois vidée, tombez dans le trou. Abattez votre adversaire en lançant vos poings sur ses côtés. Globox vide le tonneau de jus de prune et vous laisse une bulle pour monter au niveau supérieur. Ouvrez la cage n°6 qui pend dans le vide puis prenez la BOITE ROUGE que vous laisse l'esprit. Entrez dans le tunnel devant vous et montez en haut de l'échelle puis explosez la porte. Vous serez face à une situation particulière : un hoodlum protège les autres hoodlums. Vous devrez donc détruire le magicien en priorité puis les autres. Abattez ensuite la deuxième vague pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et détruisez le hoodlum qui vous canarde depuis son dirigeable. Un dernier ennemi viendra : il possède une BOITE JAUNE grâce à laquelle vous pourrez rejoindre Globox. Le passage juste derrière vous amène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 3
Evolution :
Vous voilà pour commencer cette section devant un barrage hoodlum. Abattez l'ennemi à votre niveau pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez la et explosez la porte à gauche de votre point de départ. Suivez le tunnel et abattez le hoodlum qui s'y trouve : vous arrivez à une magnifique tour de lumière ! Avancez sur le pont et abattez l'ennemi volant puis entrez dans la tour de lumière. Activez l'interrupteur à droite en entrant : des blocs vont sortir du sol. Sautez rapidement du plus petit bloc jusqu'au plus gros (ils s'enfoncent dès que vous êtes dessus). Une fois sur le plus gros, explosez rapidement la cage n°7 puis sautez sur l'escalier. Prenez la BOITE BLEUE que l'esprit fait apparaître puis montez en haut des escaliers : une fois en haut, vous devrez utiliser les anneaux à grappin pour passer jusqu'à l'autre escalier. Poursuivez votre ascension jusqu'à arriver au sommet de la tour : explosez-y la cage n°8. Sautez en bas de la tour et prenez la boîte verte. Sortez de la tour puis prenez les nombreux bonus et sautez dans les douves : faites descendre les champignons grâce à la boîte verte puis allez sur la partie gauche. Faites tomber la prune : votre objectif est de la faire atteindre l'autre côté. Pour cela il faut l'envoyer sur les champignons en la lançant. La manoeuvre est délicate mais possible. Une fois la prune de l'autre côté, abattez l'ennemi puis prenez la prune et lancez-la sur le pique dans la petite grotte : cela vous permettra de monter sur le rebord au-dessus et pouvoir ouvrir la cage n°9.
Ressortez de la douve en rebondissant sur les bulles de Globox puis entrez dans le portail magique de l'esprit. Abattez les ennemis dans la pièce pour obtenir une BOITE ROUGE grâce à laquelle vous pourrez éclater la porte en haut des escaliers. Suivez le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle salle. Exterminez le magicien hoodlum puis abattez le hoodlum qu'il protégeait. Prenez la BOITE ORANGE qui apparaît puis transformez-vous en missile et entrez dans le

petit conduit entre les deux grilles : une fois que vous arriverez au bout les deux grilles s'ouvriront. Montez la pente et éliminez le hoodlum : il vous laisse une BOITE JAUNE qui vous permettra de voler jusqu'au ballon au-dessus de vous pour récupérer une BOITE BLEUE : accrochez-vous alors immédiatement aux anneaux volants. Une fois au bout de la chaîne, sautez sur le rebord puis suivez la spirale en sautant par-dessus les bombes. Une fois en haut, abattez le magicien hoodlum puis le hoodlum. Prenez les bonus et la BOITE ROUGE pour exploser la porte et pouvoir libérer des esprits qui tueront les hoodlums dans le barrage tout au début de la section. Montez dans votre chaussure et revenez tout au début de la tour de lumière (dans votre chaussure vous pourrez passer sous les portes qui se sont fermées derrière vous) pour retrouver votre autre chaussure et la détruire. Sortez ensuite de la tour par la porte et revenez au tout début de la section. Vous serez alors face à une espèce de hoodlum croisé avec un rugbyman ! Pour le vaincre, prenez la BOITE ROUGE, chargez votre poing et lancez-le sur le boss : sa carapace va alors s'envoler et vous pourrez envoyer vos poings à plusieurs reprises sur le boss, lui infligeant ainsi de sérieux dégâts ! Une fois battu, montez sur le petit perchoir prendre la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile : allez vous exploser sur le levier. LA porte du barrage va alors s'ouvrir et vous allez enfin quitter cette section !

Section 4

Cages : 0
Evolution
Sautez en bas puis explosez les tonneaux et allez vers la droite : Globox va alors se remplir de jus de prune une fois de plus et vous en serez débarrassé pour quelque temps (on ne va pas s'en plaindre !). Sautez dans l'eau puis suivez le tunnel sous-marin. Vous arrivez dans une grande salle où une araignée vous tombe dessus ! Pour vaincre le boss, placez-vous face à la bouche ouverte du boss et pressez la touche de saut ou de tir dès qu'un missile est derrière vous : vous ferez un tour vertical. Vous éviterez alors le missile qui partira s'écraser dans le point faible du boss. Le boss dispose d'un laser et de boules d'énergie que vous éviterez en vous déplaçant latéralement ou en sautant par-dessus (touche de tir ou de saut). Une fois l'araignée détruite, sortez de la salle par la grande porte au fond. Sautez de ponton en ponton pour retrouver Globox. Entrez ensuite dans la grotte pour finir la section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Transformez-vous en missile puis passez dans le trou au milieu de la grille et allez vous exploser sur un hoodlum. Une fois tous les hoodlums explosés, prenez les bonus dans la pièce puis entrez dans le halo.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Encore un niveau spatial, trash et groovy ! On commence à être rodé !

NIVEAU 5 : Le Désert des Knaarens

Sections : 6
Cages : 12

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Ne touchez pas le sol, il est composé de lave ! Sautez de rocher en rocher en abattant les ennemis jusqu'à entrer dans le tunnel en tête de mort. Suivez les plates-formes dans le " on ne sait quoi " vert jusqu'à arriver à une BOITE JAUNE. Envolez-vous et avancez droit devant : votre objectif est de planer jusqu'à la boîte jaune en équilibre sur un pic rocheux. Une fois cette boîte prise au vol, envolez-vous jusqu'à la plate-forme un peu plus loin. Prenez y la BOITE JAUNE et rejoignez la BOITE JAUNE sur le pic rocheux derrière vous. Grâce à cette dernière boîte jaune, vous pourrez atterrir sur le pont ! Ouf ! Abattez le hoodlum puis reprenez la dernière BOITE JAUNE et volez jusqu'à la BOITE JAUNE sur le pic

suivant puis rejoignez enfin le rebord avec une BOITE BLEUE. Prenez-la puis accrochez-vous aux anneaux pour aller vers la gauche. Une fois à gauche, prenez les bonus dans la cavité puis suivez la paroi praticable à gauche et exterminez l'ennemi. Remontez au niveau des anneaux mais au lieu de vous jeter à gauche à la fin, continuez à monter avec l'anneau à droite au-dessus de vous. Vous arriverez à un autre rebord. Entrez dans l'alcôve et prenez la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et entrez dans le petit conduit violet et détruisez la cage n°1 au bout. Elle tombe dans la cavité où vous étiez tout à l'heure (avant d'emprunter la paroi praticable) : allez-y et regardez la scène. Ils vous laissent une BOITE ROUGE. Prenez-la puis suivez la paroi praticable à gauche et détruisez la porte.
Vous tombez dans une grotte. Un knaaren chope Globox et l'emporte. Un autre défonce le mur et veut venir vous faire un câlin ! Prenez rapidement les bonus puis évitez le knaaren de manière à pouvoir sortir par où il est entré. Dans la nouvelle salle, sautez rapidement dans le trou au milieu pour prendre la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 en hauteur. Ensuite, transformez-vous en missile et allez vous exploser dans le gong, derrière un trou dans le mur. Remontez ensuite à la paroi praticable et prenez en vitesse la BOITE BLEUE. Accrochez-vous ensuite sans plus attendre à l'anneau que vous trouverez en montant en haut de la pente. Arrivé de l'autre côté, courez droit devant pour tomber dans une autre pièce. Prenez le rocher et posez-le sur l'interrupteur à côté du trou. Une porte s'ouvre : allez y. Prenez les bonus et la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez-vous sur le gong. Tombez en contre bas et foncez dans le couloir et sautez à droite sur l'îlot dans le liquide. Entrez dans la pièce : vous devez amener une pierre sur l'interrupteur dans le couloir plus loin. N'hésitez pas à poser la pierre avec la touche de saut pour éliminer les ennemis tranquillement puis continuer à avancer la roche. La porte ouverte, vous serez à la fin de cette section pas des plus faciles !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Vous remarquerez sous la structure au centre un gros interrupteur : vous ne pouvez l'enfoncer de vous-même car vous êtes trop léger. Pour l'enfoncer, il vous faut attirer un knaaren et le faire passer dessus. L'interrupteur activé, des plates-formes apparaissent. Montez la pente près du champignon en pierre que vous descendrez puis sautez sur la première plate-forme mobile puis sur la deuxième à gauche : elle vous amène à une cavité où vous attend la cage n°3 dont les prisonniers vous laisseront une BOITE VERTE qui vous permettra de faire descendre le champignon en pierre qui permet d'accéder à un bon nombre de bonus ! Revenez aux plates-formes et cette fois suivez celles à droite. Vous arriverez à une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour suivre les trois anneaux et atteindre la plate-forme au-dessus de vous. Sautez sur les petites plates-formes à gauche jusqu'à arriver à une nouvelle BOITE BLEUE et donc une nouvelle série d'anneaux. Une fois au bout, vous trouverez la cage n°4. Prenez la BOITE JAUNE puis envolez-vous jusqu'au rebord pour finir le stage.

Section 3

Cages : 5
Evolution :
Ne cherchez pas à passer à la régulière dans ce couloir, trois knaarens n'attendent que vous ! Allez plutôt au niveau de la sphère de vie à droite et sautez entre les deux murs pour que Rayman mette ses mains sur chaque mur et que vous puissiez atteindre le haut. Une fois en haut, allez à gauche et suivez le parcours avec au programme plates-formes et parois praticables. Une fois au bout, sautez sur le petit bloc dans le liquide vert puis suivez le couloir. La porte de la nouvelle pièce se referme derrière vous. Vous pouvez prendre les bonus sur la paroi praticable à la gauche de Rayman mais il n'y a rien d'autre.
Continuez donc sur le chemin à droite puis tombez sur le pont à gauche. Sautez dans la petite cavité dans la roche et prenez la BOITE ORANGE. Explosez-vous sur le gong en contre bas : le knaaren va foncer au gong ! Soyez rapide et allez vite chercher la BOITE BLEUE là où il se trouvait puis remontez à la paroi praticable et suivez à nouveau le rebord mais cette fois allez à la salle suivante, sans trop tarder pour être toujours sous la boîte bleue. Arrivé au bout, accrochez-vous à l'anneau pour arriver sur le rebord supérieur (le niveau en dessous contient seulement des bonus). Evitez le knaaren en faisant le tour du pic puis suivez le chemin. Arrivé dans la nouvelle salle, sautez dans la structure au centre puis sur le rebord à gauche en dessous où se trouve une BOITE JAUNE.Utilisez la pour voler jusqu'au-dessus de la structure juste au-dessus : vous y trouverez la cage n°5. Redescendez au niveau de la boite jaune et sautez sur le rebord à côté puis détruisez la cage n°6 dans le renfoncement. Suivez le rebord, entrez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle pièce. Là, suivez la spirale et sautez le tas de pierres jusqu'à la BOITE ORANGE. Transformez-vous

en missile et visez la cage n°7 au-dessus du gong. Ensuite, explosez-vous dans le gong pour que les knaarens qui vous bloquent se tirent. Continuez à avancer et évitez les knaarens qui font des allers retours en passant derrière le pilier. Une fois arrivé à la nouvelle BOITE ORANGE, allez vous exploser sur la cage n°8 puis sur le gong pour pouvoir atteindre le sommet de la spirale en évitant ainsi les ennemis. Pour atteindre le sommet, il faudra refaire comme au début de la section c'est à dire sauter entre les deux murs. Vers la fin de ce passage entre les deux murs, lancez-vous vers la caméra et explosez la cage n°9. Une fois en haut, entrez dans le passage au fond pour finir le niveau.

Section 4

Cages : 1
Evolution :
Suivez le rebord vers la droite : vous serez coincé ! Partez à gauche : encore coincé ! La seule solution est alors de vous jeter dans le trou. Prenez les bonus puis sautez sur le bloc pour accéder à une deuxième salle. Là, vous devez passer avec une pierre pour atteindre l'autre côté et la poser sur l'interrupteur. Le problème, c'est que certains ponts ne sont pas stables ! Le chemin est simple : dos à la porte d'entrée, prenez le pont tout à droite. Ensuite, à l'intersection, continuez tout droit (ne prenez pas le pont qui rase le mur) puis prenez à gauche au croisement. Enfin, prenez à gauche puis tout de suite à droite et enfin, encore à droite. La pierre posée sur l'interrupteur, la porte s'ouvre. Continuez par ce nouveau passage. Tombez à gauche quand vous serez bloqué et suivez le passage à droite. Vous devrez sauter de bloc en bloc jusqu'à arriver à la cage n°10. Sautez ensuite sur le rebord et suivez le tunnel. Au bout, prenez les bonus puis attendez que les hoodlums arrivent et que le sol tombe.
Vous voilà face au boss de ce niveau : Reflux. Commencez par vous accrocher sur une des grilles à l'extérieur de la zone de combat pour prendre une BOITE ROUGE. Remontez puis évitez l'attaque tournoyante de Reflux. Il plantera ensuite son bâton et s'immobilisera et lancera de nombreuses boules d'énergie. Tout en les évitant, ciblez reflux et envoyez-lui vos poings pour lui infliger des dégâts. Il peut aussi se mettre sous un halo de feu et envoyer des cercles d'énergie dans la salle. Il dispose aussi d'une autre attaque où il fait tourner des lasers sur le sol de la salle (sautez pour éviter). Enfin, lorsqu'il lui restera une moitié de vie puis un quart de vie, le boss fera tomber des flammes dans la zone de combat. Une fois le boss vaincu, vous obtiendrez le pouvoir de transformer les lums noirs en lums rouges. Abattez le hoodlum qui arrive et transformez son lum noir en lum rouge puis abattez le deuxième pour obtenir une BOITE VERTE. Prenez les bonus puis descendez le champignon de pierre et quittez le niveau.

Section 5

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez la grande plate-forme et détruisez le magicien hoodlum puis le hoodlum. Sautez de bloc en bloc en prenant les bonus puis abattez les trois ennemis volants en évitant comme vous pouvez les tirs. Rebondissez sur les bulles de Globox et explosez la cage n°11. Prenez la BOITE ROUGE et allez exploser la porte au fond. Plusieurs éperviers vous attaquent : courez exploser la cage n°12 près des caisses pour obtenir une BOITE VERTE qui vous permettra de les exterminer. Ensuite, abattez les quatre ennemis volants pour obtenir la BOITE BLEUE. Prenez-la et passez derrière la pile de caisses en utilisant l'anneau. Ensuite, abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi (lancez votre grappin sur le côté puis électrocutez-le jusqu'à ce qu'il recule dans les flammes). Abattez enfin l'ennemi volant puis montez les escaliers.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Cette fois, pour abattre les hoodlums, il faut les écraser avec les presses. Pour les activer, il faut marcher sur les interrupteurs au sol. Je vous conseille de courir sur tous les interrupteurs sans chercher à comprendre, ça marchera :). Entrez ensuite dans le halo de lumière au fond.

NIVEAU 6 : Le Grand Raccourci

Cages : 0

Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Quelle chance ! Enfin quelques sections tranquilles et calmes : il n'y a ni ennemis, ni cages ! Votre objectif est de récupérer toutes les couronnes pour ouvrir la porte vers la section suivante. Prenez la première devant la porte puis entrez dans le couloir et entrez dans le téléporteur. Faites le " défi chaussure " : pensez à entrer dans le petit passage pour prendre les joyaux avant de réduire à néant les points de vie de l'autre chaussure. Vous obtenez une BOITE BLEUE : utilisez-la puis marchez sur l'interrupteur : les portes s'ouvrent quelques instants. Allez d'anneau en anneau et arrêtez-vous à la première cavité pour y prendre les couronnes. Redescendez, activez à nouveau l'interrupteur puis allez à la cavité suivante. Prenez les trois couronnes puis montez à la vigne. Prenez les cinq couronnes puis rejoignez la cavité en face en passant sur les trois anneaux. Prenez les couronnes au bout et entrez dans le téléporteur. Vous revoilà devant la porte : activez l'interrupteur : la porte s'ouvre. Montez la petite pente et activez l'interrupteur puis descendez l'escalier.

Section 2

Cages : 0
Evolution :
Entrez dans le couloir à gauche. Activez l'interrupteur puis sautez sur la deuxième plate-forme et entrez dans la cavité. Prenez les trois couronnes et revenez à l'interrupteur. Allez dans la deuxième cavité, de couleur violette, plus haut : vous y trouvez quatre couronnes. Rejoignez celle tout en haut et prenez les cinq couronnes et le téléporteur. Là, certaines plates-formes sont invisibles : vous ne pouvez voir que leur reflet. Utilisez donc la plate-forme mouvante invisible pour prendre les quatre couronnes. Entrez ensuite dans le deuxième téléporteur. Là aussi, il va falloir utiliser des plates-formes invisibles pour récupérer toutes les couronnes, au nombre de dix ici. Cela fait, sautez dans le téléporteur. Là, il faudra sauter sur les trois plates-formes invisibles pour atteindre le téléporteur en haut de la salle en prenant les trois couronnes. Comme tout à l'heure, il faut regarder dans le miroir au sol. Une fois sur la troisième plate-forme, attendez d'être sous le portail violet inverse et jetez-vous dans le mur pour passer à travers ! Prenez le téléporteur et prenez enfin la dernière couronne sur l'interrupteur de la porte. Montez en haut de l'escalier et entrez dans le tunnel pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Allez dans la salle sur votre gauche. Prenez la couronne sur l'interrupteur pour l'activer. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver au rebord de couleur rose où vous trouverez quatre couronnes. Tombez à droite et activez l'interrupteur au sol. Ensuite, sautez sur le bloc et tirez dans l'interrupteur jusqu'à arriver au maximum. Sautez alors sur le bloc suivant et recommencez. Une fois arrivé en haut, prenez les quatre couronnes. Descendez au niveau du pont : une vigne qui vous permet de ne pas recommencer le parcours depuis le début apparaît : sympa :). Traversez le pont et activez l'interrupteur dans cette nouvelle salle. Là, montez sur la plate-forme et lancez vos poings sur chaque côté en alternance pour faire avancer la plate-forme. Soyez rapide car quand vous n'avancez pas, la plate-forme recule automatiquement ! Une fois au bout, filez dans le renfoncement rose pour y prendre les cinq couronnes. Montez à la vigne puis revenez sur le pont. Descendez les parois praticables pour y prendre les couronnes. Ensuite, revenez sur le pont et sautez sur les plates-formes à droite, dos à la salle où vous avez dû faire avancer la plate-forme. Prenez les couronnes sur les plates-formes ainsi que les 3 dans l'alcôve bleue au fond. Revenez sur le pont et rebondissez sur les trampolines roses jusqu'au rebord avec un interrupteur en bas. Activez-le puis allez de rebord en rebord en prenant à chaque rebord la couronne qui s'y trouve jusqu'à arriver en haut : là, planez jusqu'au renfoncement au fond. Prenez y les couronnes puis glissez sur la pente derrière. Revenez jusqu'à la porte, prenez la dernière couronne qui se trouve sur l'interrupteur afin que la dernière porte s'ouvre. Il ne vous reste plus qu'à aller au bout du tunnel et à embarquer dans le bateau pour en finir avec ce grand raccourci !

NIVEAU 7 : Le Sommet d'Outre Nuées

Cages : 3
Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Votre objectif est de défendre le bateau contre les attaques des hoodlums. Sur la gauche de votre écran s'affiche une carte : le haut de la carte correspond à l'avant du bateau. Les ennemis y sont signalés par un point rouge. Pour protéger le bateau, il vous faut aller tirer au canon sur les ennemis qui apparaissent : pour tirer avec un canon lancez votre poing dessus. Chaque bateau détruit diminue un peu plus la barre jaune en bas : une fois celle-ci à sec vous aurez fini la section ! Bon courage !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Faites reculer l'ennemi en lui envoyant vos poings dessus jusqu'à ce qu'il soit suffisamment reculé pour que vous puissiez prendre la BOITE ROUGE et l'éliminer. Remontez la pente en détruisant les boules de neige qui vous arrivent dessus afin de ne pas être écrasé. Une fois en haut, sautez sur les caisses pour atteindre le rebord au-dessus. Faites reculer le hoodlum dans le feu puis utilisez sa BOITE JAUNE pour atteindre le rebord au-dessus de vous et pouvoir continuer. Explosez la cage n°1 un peu plus loin pour obtenir une BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau puis rebondissez sur le ballon et montez sur le rebord. Abattez l'ennemi puis rebondissez de ballon en ballon. Abattez les deux hoodlums puis les deux ennemis volants, en surveillant votre barre de vie cependant. Ensuite, prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la chaîne de ballons suivante. Rebondissez de ballon en ballon jusqu'en haut. Explosez les deux bonshommes de neige pour obtenir un tas de pièces puis allez au bout du tunnel. Prenez la BOITE ROUGE en hauteur en vous accrochant au filet au plafond et ouvrez la porte. Explosez le tonneau tout de suite en arrivant pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez l'ennemi plus haut. Vous pourrez ensuite rebondir tranquillement sur les ballons. Une fois au premier rebord, sautez sur le ballon pour atteindre le niveau au-dessus. Ensuite, rebondissez jusqu'à la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre le rebord au fond. Prenez la BOITE ROUGE puis éliminez l'ennemi et rejoignez le tunnel. Entrez dedans et montez à l'échelle qui s'y trouve : sautez sur les ballons pour prendre la BOITE VERTE et rebondir jusqu'en haut. Suivez le tunnel pour arriver dans une nouvelle zone. Abattez les deux ennemis puis sautez tout en bas. Abattez le hoodlum pour obtenir la BOITE ROUGE et explosez la porte à l'aide de celle-ci. Suivez le tunnel que vous venez d'ouvrir et, dans la nouvelle zone, abattez les trois ennemis afin de faire apparaître une BOITE JAUNE. Utilisez-la pour atteindre le pont. Abattez les ennemis qui vous y attendent puis utilisez la BOITE JAUNE qui est apparue dans le vide pour monter au deuxième pont. Abattez-y les ennemis puis prenez-y la dernière BOITE JAUNE pour atteindre le haut de la structure. Explosez-y la cage n°2 pour obtenir une BOITE BLEUE. Prenez-la puis revenez dans la zone précédente. Rebondissez sur les ballons et chopez les anneaux en vol pour arriver de l'autre côté et finir la section.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi et explosez les tonneaux. Ensuite, lancez vos poings sur la cage juste au-dessus d'où se trouvaient les tonneaux : un magicien hoodlum la protège. Abattez le magicien puis explosez la cage n°3. Empruntez ensuite le seul passage possible : vous serez alors sur un surf des neiges ! Prenez les bonus et atteignez le bas de la piste avant Globox et admirez le paysage :).

NIVEAU 8 : Le Quartier Général Hoodlums

Cages : 7
Sections : 5

Section 1

Cages : 3
Evolution :
Avancez droit devant jusqu'à arriver dans la salle. Allez sur votre gauche et suivez le parcours en caisses jusqu'au rebord au-dessus. Prenez les BOITE ORANGE puis transformez-vous en missile et allez au bout du conduit exploser la cage n°1. Retransformez-vous en missile et allez exploser la cage n°2 derrière la roue qui tourne dans la lave. Allez prendre la BOITE ROUGE que les ptizetres de la première cage ont fait apparaître et explosez la porte. Activez l'interrupteur puis traversez le pont qui apparaît. Abattez les deux hoodlums puis sautez sur le tas de caisses à gauche de Globox. Montez sur les caisses au-dessus et tombez dans le trou : vous trouvez de nombreux bonus et un téléporteur. Utilisez-le pour sortir de la pièce. Marchez sur l'interrupteur à droite pour ouvrir la porte. Suivez le chemin entre les caisses et abattez le hoodlum que vous croiserez. Dans la nouvelle salle, l'ennemi qui vous bloque le passage est protégé par un sorcier hoodlum. Entrez dans le renfoncement à gauche : le sol s'effondre et vous voilà dans l'entrepôt. Abattez le hoodlum puis prenez la BOITE VERTE. Sautez de caisse en caisse en abattant les ennemis puis explosez la cage n°3 au fond. Allez sur la petite pente et prenez le boulet en bas : vous devez monter en haut de la pente en évitant les bombes qui sont jetées sur la piste. Les endroits où rebondissent les bombes sont indiqués par des points gris : passez donc rapidement dessus et arrêtez-vous entre eux. Une fois en haut, posez le boulet sur l'interrupteur et montez à l'étage suivant. Répétez l'opération précédente pour pouvoir arriver en haut. Abattez le hoodlum pour obtenir une BOITE ROUGE et pouvoir exploser la porte. Entrez dans le couloir que vous venez d'ouvrir et activez l'interrupteur. Vous revoilà avec votre magicien hoodlum et l'ennemi qui vous bloque le passage, que vous pouvez à présent éliminer. Une fois vos adversaires battus, continuez par le passage. Après la scène, accrochez-vous au filet au-dessus de la " charmante " demoiselle qui a rendu fou Globox puis suivez le parcours. Une fois arrivé à la BOITE VERTE, abattez l'épervier puis rejoignez le rebord où il se trouvait pour prendre la BOITE ROUGE qu'il a laissée. Explosez la porte puis finissez la section en suivant le passage.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Abattez les ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez-la puis exterminez le gros ennemi qui arrive. Filez par le tunnel par où le gros ennemi est arrivé. Dans la nouvelle salle, allez prendre la BOITE ORANGE à droite en arrivant. Transformez-vous en missile et entrez dans le passage pour aller vous exploser sur le hoodlum derrière les caisses. Retransformez-vous en missile et allez, cette fois, vous exploser sur le levier. Regardez en l'air, au-dessus de la porte d'entrée : une grande cage enferme la cage n°4 : pour la détruire, envoyez un missile dans la grande cage par le dessous. Montez aux caisses que vous venez de faire descendre. Abattez les ennemis puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir. Abattez l'ennemi puis prenez le rocher et traversez le pont au-dessus de la lave en esquivant les tirs. De l'autre côté, posez la pierre sur l'interrupteur puis explosez la cage n°5. Entrez dans la pièce que vous venez d'ouvrir et abattez-y les trois tireurs. Les portes se referment : pour sortir, vous devez vous mettre au poste de tireur et explosez les cibles avec Rayman où Globox est dessiné dessus, mais surtout pas une cible avec un hoodlum dessus ! Le mini-jeu terminé, sortez par le couloir derrière vous pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 2
Evolution :
Sautez de bloc en bloc jusqu'à arriver à l'échelle : vous pouvez continuer à avancer jusqu'aux anneaux à grappin plus loin et à la BOITE BLEUE afin de récolter des bonus en plus. Montez à l'échelle. Vous devez sauter de plate-forme en plate-forme de manière à arriver au début de la chaîne, tout en esquivant les obstacles. Vous pouvez remonter tout au bout de la chaîne pour trouver de nombreux bonus. Sautez sur l'échelle vers la fin de la chaîne et montez-y. Avancez de grille en grille en abattant à chaque fois l'ennemi sur la grille suivante pour arriver au levier. Abattez l'ennemi puis activez le levier : le pseudo ascenseur est réactivé. Suivez le tapis roulant à droite en évitant les jets de vapeur jusqu'à " l'ascenseur ". Là, sautez sur l'ascenseur puis sur le rebord au fond (sur la plan de caméra) : suivez le rebord vers la gauche pour trouver la cage n°6. Revenez sur l'ascenseur puis montez en haut et sautez sur le tapis roulant à gauche. Avancez jusqu'au bout en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, suivez la passerelle vers la droite et tombez en

bas de l'échelle pour trouver un tonneau contenant des bonus. Remontez en haut de l'échelle puis sautez sur la plate-forme violette. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver tout au bout de la chaîne : vous trouvez la cage n°7. Revenez un peu en arrière et sautez sur la grille à gauche. Vous voilà face à un gros hoodlum. Battez d'abord le sorcier pour obtenir la BOITE ROUGE puis battez le gros monstre. Il ne vous reste plus qu'à quitter la section par le tunnel par lequel le gros ennemi est arrivé.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Remontez la chaîne en sautant sur les planches puis sautez sur le rebord à gauche au bout. Suivez le couloir pour arriver face à un boss. Pour le vaincre, il faut faire monter la pression de la machine au maximum ! Pour faire monter la pression, il faut tirer sans relâche sur la cible au-dessus de la machine : dès que vous arrêtez de tirer sur la machine, la pression retombe ! Une fois la pression maximale atteinte, des ennemis vont apparaître. Une fois battus, les points de vie du boss baisseront et vous devrez reprendre la manoeuvre depuis le début. Une fois ce difficile boss vaincu, entrez dans le couloir qui vient de s'ouvrir à droite pour finir la section.

Section 5

Cages :
Evolution :
Sauve qui peut ! La lave monte dans la section alors ne vous y attardez pas ! Suivez le parcours le plus vite possible pour vous en sortir ! Vous aurez essentiellement des sauts à faire, des grilles à vous accrocher, des sauts entre deux parois à faire, quelques gêneurs à éliminer et des ballons sur lesquels il faut rebondir.

NIVEAU 9 : La Tour du Leptys

Cages : 10
Sections : 5

Section 1

Cages : 4
Evolution :
Montez en haut de la vigne en face de vous et entrez dans la grotte. Montez en haut de l'échelle qui s'y trouve puis abattez les hoodlums dans la salle où vous débarquez. Prenez la BOITE ROUGE qui apparaît et utilisez-la pour détruire la porte au fond. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir et passez au-dessus de la lave grâce aux grilles. Suivez le chemin de caisses de gauche et explosez la cage n°1. Suivez les caisses puis entrez dans le trou un peu plus loin. Suivez le tunnel et sautez sur les caisses au bout. Abattez tous les " petits " ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE qui vous permettra de détruire le " gros ". Trois autres gros ennemis feront leur apparition : soyez tenace ! Abattez ensuite les deux magiciens hoodlums puis l'ennemi. Ensuite, faites le défi chaussure pour obtenir une BOITE JAUNE. Ne vous envolez pas mais restez plutôt au sol et détruisez les ennemis pour obtenir une BOITE ORANGE. Prenez-la et transformez-vous en missile et entrez dans la grosse cage au fond par le dessous pour exploser la cage n°2. Prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la vigne. Prenez alors la BOITE BLEUE et allez d'anneau en anneau puis jetez-vous sur le rebord au fond. Suivez le tunnel en abattant les ennemis puis accrochez-vous de nouveau aux anneaux pour rejoindre le tunnel suivant. Cassez-y la cage n°3 puis suivez le tunnel. Vous revoilà dans la première salle. Abattez l'ennemi volant puis prenez la BOITE JAUNE qu'il laisse pour rejoindre le rebord au-dessus. Accrochez-vous à la grille au plafond puis allez au bout de celle-ci en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, lâchez-vous sur le rebord puis suivez le tunnel. Prenez la BOITE BLEUE au bout puis allez de colonne en colonne jusqu'à la dernière : là, accrochez-vous aux anneaux puis à la grille sur le mur en face. Sautez sur la grille suivante puis sur les petits rebords. Accrochez-vous à la plate-forme à gauche puis montez aux grilles et accrochez-vous à celle au plafond. Allez au bout de celle-ci puis accrochez-vous à l'anneau pour atteindre le rebord au fond (si vous n'êtes plus sous la boîte bleue, passez en planant). Avancez dans le couloir et tournez tout de suite à droite. Allez tout au bout et cassez la cage n°4. Prenez la BOITE ROUGE puis revenez dans le couloir et explosez la porte. Avancez jusqu'aux caisses puis sautez sur la corniche et accrochez-vous au plafond : allez tout au bout de la grille et lâchez-vous : la sortie est à gauche !

Section 2

Cages : 6
Evolution :
En entrant, allez abattre les deux ennemis volants au-dessus du pont à droite. Allez prendre la BOITE BLEUE puis montez en haut de l'escalier. Abattez les deux ennemis puis sautez sur la plate-forme à droite. Accrochez-vous au deuxième anneau et rebondissez du ballon jusqu'au rebord avec une BOITE ORANGE dessus. Là, prenez la boite orange puis foncez vous mettre sur l'interrupteur à côté puis filez exploser sur la cage n°5 qui se trouve en haut de l'escalier que vous avez emprunté tout à l'heure. La cage explosée, revenez en bas de l'escalier et prenez la BOITE ROUGE. Défoncez la porte et prenez le tas de bonus derrière. Explosez la seconde porte et actionnez le levier derrière. Reprenez la BOITE BLEUE et remontez en haut des escaliers. Allez au bout de la chaîne d'anneaux. Une fois arrivé, prenez sans tarder la BOITE JAUNE et envolez-vous jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez rapidement de plate-forme en plate-forme (car elles s'effondrent !) puis rebondissez sur les ballons jusqu'en haut de la salle. Attendez que le " tourniquet " s'aligne avec votre plate-forme pour sauter dessus puis sautez sur l'escalier à gauche. Montez en haut de l'escalier et explosez la cage n°6. Prenez la BOITE BLEUE puis commencez le parcours d'anneaux et de ballons. Ce n'est pas la chose la plus facile au monde mais c'est loin d'être insurmontable. Une fois arrivé (vous avez fait simplement le tour de la salle en fait !), sautez sur le tourniquet puis prenez la BOITE JAUNE dès que vous passerez à son niveau : Envolez-vous alors jusqu'en haut de la structure. Exterminez la vermine qui vous assaille puis prenez la BOITE BLEUE qu'ils laissent. Utilisez l'anneau volant pour monter sur la plate-forme au-dessus de vous. Entrez dans la salle et montez en haut de l'échelle. Sautez sur l'échelle suivante puis accrochez-vous aux barreaux au plafond. Une fois au bout, tombez puis abattez l'ennemi. Montez en sautant entre les deux murs jusqu'au rebord avec une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour passer sur le rebord en face. Sautez sur la plate-forme suivante puis montez en haut des échelles.
Une fois en haut, sautez sur la plate-forme et prenez-y la BOITE JAUNE. Volez jusqu'aux deux murs entre lesquels vous devez sauter pour monter. Une fois en haut, sautez sur l'échelle et prenez la BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre l'échelle suivante. Ensuite, sautez prendre au vol la BOITE JAUNE et utilisez-la pour voler jusqu'en haut de la salle en allant de boîte jaune en boîte jaune. Montez en haut des escaliers puis remontez la chaîne de plates-formes en essayant d'abattre le hoodlum volant ou de l'éviter. Vous remarquerez des ballons sous les plates-formes : sautez sur le dernier pour rebondir et prendre une BOITE BLEUE : elle vous permettra de vous accrocher à l'anneau vers la fin des plates-formes, vous permettant d'atteindre la cage n°7. Prenez tous les bonus puis prenez la BOITE BLEUE au fond du couloir et rebondissez de ballon en ballon (décidément, ils aiment les ballons chez ubi !) : le dernier est habité : abattez d'un coup son occupant puis rebondissez dessus et chopez l'anneau au vol puis finissez sur le rebord ! Tombez dans le trou et explosez la cage n°8 à votre droite puis prenez les bonus et suivez le couloir. Vous arriverez dans une très haute pièce remplie de ballons et qui se remplit de lave : votre objectif est simple : sauvez votre peau et sautez de ballon en ballon jusqu'en haut ! Ne loupez pas la cage n°9 à mi-parcours. Une fois tout en haut explosez la cage n°10 (la dernière du jeu !!) puis suivez le couloir pour finir cette terriblement difficile section !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Pour cette section assez fun, vous voilà aux commandes d'un vaisseau volant armé ! Lors des phases de déplacement rejoignez la salle suivante. Lors des phases de tirs, tirez sans arrêt et mitraillez tout ce qui est ennemi ! C'est tout simple, nan ?

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Montez tout bêtement en haut de la tour en montant les escaliers. Faites le plein de lums rouges et prenez les bonus au passage. Vous affronterez alors Reflux une nouvelle fois ! Si vous avez eu toutes les cages, votre barre de vie sera encore plus longue que celle du boss ! Un comble ! Mais rassurez-vous, cela ne sera pas de trop !
L'arène est parsemée de BOITES ROUGES, BOITES BLEUES et de lums rouges. Evitez les boules d'énergie jusqu'à ce qu'il tende son bras hors de son bouclier : envoyez-lui alors dessus votre grappin et électrocutez-le afin que le bouclier se dissipe : le mieux est de le locker et de l'électrocuter en bougeant. Le bouclier détruit, filez prendre une

BOITE ROUGE et lancez vos poings dessus jusqu'à ce qu'il fasse renaître son bouclier. Recommencez alors l'opération depuis le début jusqu'à vider sa barre de vie.
Reflux va alors devenir gigantesque et vous projète sur le bord du terrain. Faites le tour du terrain jusqu'à la BOITE BLEUE en ramassant les lums rouges pour vous refaire une santé. Une fois sous la boîte bleue, revenez à votre point de départ (la boîte rouge) et accrochez-vous à l'anneau : Reflux va alors poser son bras à terre. Prenez vite la BOITE ROUGE et remontez le long de son bras jusqu'à la boule sur son dos : frappez-la sans relâche. Reprenez l'opération jusqu'à vaincre. Dans cette phase, Reflux dispose de deux attaques : un coup horizontal (mettez-vous dans un trou) et une attaque où il frappe le sol (sautez pour l'éviter, sinon vous vous envolez : si cela vous arrive, planez pour éviter le coup)
Votre objectif pour finir cette troisième phase est de voler jusqu'en haut en allant de plate-forme en plate-forme grâce aux BOITES JAUNES. Ce n'est pas facile car certaines fois il faudra redescendre et que le chemin n'est pas toujours évident à voir, il faut en plus éviter les anneaux d'énergie que vous lancera Reflux (mais comme ils ne vous poussent pas, on va dire que ce n'est pas le plus grave !). Une fois en haut, vous prenez une BOITE ORANGE ! Sans plus attendre transformez-vous en missile et accélérez pour automatiquement aller exploser sur la boule d'énergie sur le boss

Ultime combat (Section 5)

Cages : 0
Bataille :
Vous commencez aux commandes de la mitrailleuse de l'engin volant que vous pilotiez dans la section 3. Mitraillez le boss tout en détruisant les boules d'énergie qu'il vous envoie. A force de tirs, le bouclier du boss se cassera : tirez alors dans la boule d'énergie dans son dos (qu'il montrera en fonçant vers vous) pour lui infliger des dégâts et le faire se poser.
La boule éclate en de nombreux hoodlums qui vont chercher à aller jusqu'au boss pour le recharger en énergie. Vous contrôlez le vaisseau (injouable) en rase-mottes et devez lancer des bombes pour détruire les hoodlums et éviter qu'il ne se refasse trop de points de vie.
Vous reprendrez alors à la phase 1 et recommencerez le manège jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points de vie ! Reflux sera alors détruit et vous n'aurez plus qu'à transformer André en lum rouge pour finir le niveau et le jeu ! Bye !

REPARTITION DES CAGES DANS LES NIVEAUX ET SECTIONS

NIVEAU 1 : LE CONCILE DES FEES / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 2 : LA FORET DE CLAIRE-FEUILLE / 10 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 3
Section 3 : 4
Section 4 : 1
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 3 : LES MARAIS CRAPOTEUX / 9 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2

Section 3 : 1
Section 4 : 2
Section 5 : 1
Section 6 : 1

NIVEAU 4 : LA LANDE AUX ESPRITS FRAPPES / 9 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 2
Section 3 : 3
Section 4 : 0
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 5 : LE DESERT DES KNAARENS / 12 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2
Section 3 : 5
Section 4 : 1
Section 5 : 2
Section 6 : 0

NIVEAU 6 : LE GRAND RACCOURCI / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0

NIVEAU 7 : LE SOMMET D'OUTRE NUEES / 3 cages

Section 1 : 0
Section 2 : 2
Section 3 : 1

NIVEAU 8 : LE QUARTIER GENERAL HOODLUMS / 7 cages

Section 1 : 3
Section 2 : 2
Section 3 : 2
Section 4 : 0
Section 5 : 0

NIVEAU 9 : LA TOUR DU LEPTYS / 10 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 6
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0

TOTAL : 46 SECTIONS ET 60 CAGES !!

LES GRENOUILLES

Lorsque vous entendez quelque chose qui ressemble à un petit cri, zoomez sur la source du bruit pour repérer une grenouille qui peut vous rapporter 250 points. En cherchant bien, vous en trouverez plusieurs tout au long du jeu.

TOUJOURS PLUS DE POINTS

Quand vous combattez Razoff, vous pouvez gagner plus de points :
- en lui donnant des coups de poings chargés à bloc quand il est immobile (30 points).
- en le fappant quand il s'enfuit (100 points). La puissance de frappe n'a pas d'importance dans ce cas.

MINI-JEU

Vous devez avoir 4000 points pour débloquer le mini-jeu "Crush".

Rayman contre les Lapins Crétins

© Ubisoft 2006

TROPHÉE DE LA VACHE D'OR

Accomplissez toutes les épreuves du jeu pour voir apparaître ce trophée dans la cellule de Rayman.

COSTUMES ET JUKEBOX

Voici les bonus que vous pouvez débloquer en terminant les 4 mini-jeux de chaque journée.

Jour	Bonus
1	"Misirlou" (jukebox)
2	Dee-Jay (costume)
3	"Good Time" (jukebox)
4	Gothic (costume)
5	"Girls Just Want To Have Fun" (jukebox)
6	Rock 'n Roll (costume)
7	"Hip Hop Hooray" (jukebox)
8	Caramba (costume)
9	"La Bamba" (jukebox)
10	Raymaninho (costume)
11	"Dark Iron Bunnies" (jukebox)
12	Bunny (costume)
13	"The Butcher Deejay" (jukebox)
14	"Ubisoft Montpellier Choir" (jukebox)
15	Trophée de la vache d'or

TIR AU LAPIN

Mode Time Attack

Terminez toutes les épreuves de tir au lapin en mode Score.

Mode Survival

Terminez toutes les épreuves de tir au lapin en mode Time Attack.

MODE CHALLENGE

Terminez complètement le mode Story.

Rayman Designer

© Ubisoft 1997

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche TAB , entrez l'un des codes suivants et validez par la touche BackSp :

Dans la map

FINISHING	Victoire
GOLDENS	Point en or
LIVES05	5 vies supplémentaires
LIVES20	20 vies supplémentaires
LIVES50	50 vies supplémentaires
MAP	Affiche le numéro de la map (comme L sous l'éditeur)
MOVERAY	Déplace Rayman dans la map (comme C sous l'éditeur)
POINTS	Energie maximum

Sur l'écran de choix des mondes

OPENALL	Accès à toutes les maps (les titres deviennent rouges)

Rayman Forever

© Ubisoft 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants au cours du jeu (les chiffres doivent être tapés avec les touches situées au-dessus du clavier alphabétique) :

`2x2rmfmf`	Poings en or
`4ctrepfj`	Accès à l'ensemble des 6 mondes
`86e40g91`	10 tings supplémentaires
`b76b7081`	Mini-Breakout
`en5gol2g`	Tous les pouvoirs
`goldfist`	Poings en or
`kom0ogdk`	5 vies
`power`	Tous les pouvoirs
`raylives`	99 vies
`raypoint`	Puissance maximale
`o8feh`	Passage à la carte suivante
`trj8p`	99 vies

Rayman M

© Ubisoft / Ubisoft Milan 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au menu principal, sélectionnez "nouvelle partie". Choisissez Oui pour créer un nouveau fichier de sauvegarde. Tapez l'un des cheat codes ci-dessous comme nom (mais ne confirmez pas avec END) et appuyez sur MAJ + CTRL + ALT. Un message de détection de cheat apparaîtra.

3DVISION	Mode 3D avec des lunettes 3D
ALLFISH	Toutes les arènes en multi
ALLRAYMANM	Tous les niveaux débloqués en multi
ALLTRIBE	Toutes les courses
ARENAS	Totes les arènes en solo
CARNIVAL	Tous les costumes
FIELDS	Tous les niveaux débloqués en solo
OLDTV	Mode rétro
PUPPETS	Tous les personnages
TRACKS	Toutes les courses débloquées en solo

RACCOURCI (AUBE SABLONNEUSE)

Dans le circuit Aube sablonneuse, juste après le second virage, un interrupteur secret est caché derrière une fleur tropicale qui vous fait face. En tirant sur celle-ci, vous ouvrirez un passage dans le mur suivant à votre gauche. En sautant dedans, vous tomberez dans un tunnel jonché d'accélérateurs invisibles qui se termine par un tremplin vous faisant revenir sur le circuit un peu plus loin.

Re-Volt

© Acclaim 1999

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier PARAMETERS.TXT qui se trouve dans le sous-répertoire CARS, lui-même dans le répertoire du jeu. Là, vous pourrez changer la vitesse maximum, l'accélération, la taille des roues, avoir les voitures cachées et bien d'autres choses.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

DRINKME	Petites voitures
CARNIVAL	Toutes les voitures
CHANGELING	Change de voiture au milieu d'une course
JOKER	Voitures identiques en mode multi-joueurs
MAKEITGOOD	Appuyez sur F6 pour le mode passe-murailles, une seconde fois pour le mode vol
SADIST	Appuyez sur la touche SHIFT de droite pour choisir les armes
TRACKER	Tous les circuits
TVTIME	Appuyez sur F5 ou F6 pour changer de vue
URCO	OVNI
GOATY	Editer le tableau des statistiques

OBTENIR TOUTES LES VOITURES (DEMO)

La démo du jeu ne contient que 3 voitures. Pour remédier à cela, ouvrez le fichier "carinfo" à l'aide d'un éditeur de texte (notepad fera l'affaire). Toutes les voitures ont un numéro, échangez les numéros des voitures pilotables avec ceux des autres. Retournez maintenant dans le jeu et vous aurez d'autres voitures.>

Reah : Face The Unknown

© Project 2 / Detalion 1998

SOLUTION COMPLÈTE

01. CD 1

Introduction : Vous êtes un journaliste chargé d'enquêter sur une planète inhospitalière

02. CD 2

- Vous arrivez devant les portes de la ville fermées de l'extérieur par trois barres codées.
- Effectuer le tour de la ville à la recherche des cadrans solaires : noter la forme des cornes des animaux représentés sur les socles et l'heure indiquée sous forme de symbole ; revenir aux portes et faire glisser les barres en fonction des informations recueillies.
- Vous entrez dans la ville. Prendre le morceau de porcelaine dans l'auge à cochon à gauche. Frapper à la porte du temple : une apparition vous en interdit l'accès.
- Partir sur la droite en exploration. Sur le flanc droit du temple, une impasse s'achève par une grille. La franchir et regarder sur la table, le plan de la ville et particulièrement les trois indications en forme de quilles qui vous indiquent les emplacements des robinets de gaz.
- Frapper à la porte de la maison sous les escaliers : une femme apparaît dans la lucarne mais vous parle dans un langage incompréhensible ; ressortir de la ruelle et aller sur la droite ; vous passez sous des cloches ; aller à la fontaine ; les masques de pierre qui l'orne émettent des sons ; poursuivre le tour du temple ; vous passez devant une charrette qui peut se déplacer ; à droite une impasse avec un robinet ; poursuivre, puis regarder à droite : un homme en djellaba est sur le pas de sa porte : la langue qu'il parle n'est pas plus claire que celle de la femme
- Revenir à la fontaine et cliquer sur les visages pour avoir les trois sons : tchou, bim-bom, tom-tom : un signal sonore vous indique que l'énigme est résolue.
- Retourner vers l'homme : sa langue est maintenant limpide et il est prêt à faire affaire avec vous quand vous aurez quelque chose à lui échanger.
- Retourner voir la femme : elle vous demande de lui rapporter sa cruche laissée sur le marché
- Retourner aux fontaines : passer derrière et récupérer un pot dans le grand pot de terre
- Aller tout droit en passant devant l'étal du marchand : sous un dais, des récipients sont exposés sur le sol : prendre la cruche à deux anses et la rapporter à la femme qui vous ouvre la porte de sa maison
- Avancer puis tourner à droite pour entrer dans une pièce à claire-voie tapissée de tentures : caresser le chat sur la table puis glisser vers le bas : dans un panier d'osier, vous récupérez une loupe
- De l'autre côté de l'allée, se trouve un bureau : feuilleter le livre qui y est posé : sur chaque page se trouve un nombre encadré d'un polygone : 8 dans un pentagone vermillon, 2 dans un quadrilatère blanc, 32 dans un octogone brun, 1 dans un octogone pratiquement carré, 4 dans un dodécagone, 16 dans un polygone pratiquement circulaire ; cliquer sur la dernière page du livre : vous entendez une voix-off vous déclarer : " La force est dans les pierres et elle se libère si son nom est prononcé et son nom est 44 " : 44 = 8 + 32 + 4
- Passer dans la cour intérieure : sur les murs, vous voyez des bas reliefs garnis de pierres marquées de signes et qui ont une forme identique à celle des polygones du livre. Rechercher donc les polygones correspondant aux nombres 8, 32 et 4 : ceux-ci ont en commun un signe ressemblant à un o curviligne barré en bas à droite ; cliquer sur ces trois pierres. Signal sonore.
- Le personnage qui vous avait interdit l'accès au temple fait son apparition et vous indique que vous avez accès à son laboratoire. Dans le même champ de vision, vous voyez une sorte de puits ou de chaudron : s'en approcher : un récipient émerge sur la grille d'un brasero
- Ressortir de la maison et se rendre à l'échoppe du marchand en djellaba. Entrer : vous pouvez aller à droite ou à gauche ; à gauche, des tissus sont suspendus ; le marchand sur votre gauche vous tourne le dos et ne répond pas ;

faire demi-tour et passer à droite de la table par rapport à l'entrée ; sur la table de pierre qui ressemble à un autel se trouve une balance ; cliquer sur elle ; vous voyez maintenant le plateau de la table ; prendre le peson en plomb ; le marchand vous le troque contre votre morceau de porcelaine. Cliquer sur la gourde : le marchand refuse de vous la céder car l'eau est trop chère.
- Ressortir pour s'attaquer aux robinets dans une énigme sonore ; poursuivre votre tour du temple ; le premier robinet se trouve sur le mur de celui-ci en face de l'impasse dont la grille ne s'ouvre pas (voir le plan) : effectuer un demi-tour à droite et un demi-tour à gauche. " Je connais cette odeur " vous indiquant que le robinet est ouvert. Faire demi-tour pour aller au robinet de l'impasse : la rotation est de ¾ gauche, ¼ droite, ¼ gauche : nouveau commentaire. Le troisième robinet est sous les cloches sur le mur du temple. Effectuer un tour complet à droite, puis un demi-tour à gauche.
- Revenir vers la charrette : vous avez le commentaire " Cette odeur est celle du gaz ; il doit y avoir une fuite " ; pousser la charrette dont la roue métallique provoque une étincelle ; une explosion ouvre une brèche dans le mur du temple. Entrer.

03. CD 3

- Avancer ; vous ne pouvez aller tout droit, des colonnes vous barrent le passage ; prendre à droite, vous êtes dans une chapelle au centre de laquelle se trouve un kiosque que vous ne pouvez que contourner (vous entendez tomber des gouttes d'eau) ; sortir de la chapelle et poursuivre à droite ; monter un escalier ; sur votre gauche, une porte que vous ne pouvez pas ouvrir mais la voix-off du gardien vous rassure : " Tôt ou tard, il faudra l'ouvrir " ; monter la seconde série d'escaliers ; avancez puis tournez-vous vers la gauche ; un mendiant vous réclame de l'eau
- Retourner au kiosque : l'apparition vous en laisse approcher ; prendre le bol rempli d'eau et le porter au mendiant ; en échange, vous obtenez sa béquille
- Revenir dans la zone centrale ; dans chacun de ses angles se trouve un gong ; si l'on appelle A le gong situé à droite des colonnes effondrées, B celui qui est à sa gauche, C celui qui y est diamétralement opposé et D le dernier, commencer par A : vous trouverez sur son socle, une mailloche servant à les frapper : pour que l'épreuve soit réussie, le gong sur lequel vous devez frapper doit encore vibrer ; utiliser la mailloche d'abord sur le gong C, puis sur B, puis sur D, puis sur A
- Vous pouvez descendre les escaliers de la crypte centrale et frapper la porte-miroir qui en ferme l'accès : elle vole en éclats ; avancer, puis à gauche, puis montée d'escalier à droite ; sur le sol, se trouve un disque ; le contourner par la droite : vous êtes face à un pilier qui présente un orifice à sa base ; y introduire la béquille ; le pilier pivote et un socle descend dans votre dos
- S'approcher de celui-ci : une flèche de marbre relie le socle au disque central : cliquer sur la flèche.
- Le couple de poissons manquant est celui de la diagonale ; cliquer sur la flèche pour la série suivante : le pot manquant doit avoir un trait au centre, un point noir en bas, un col arrondi à droite ; cliquer sur la flèche : le sablier manquant doit avoir trois extrémités plates et son bord haut droite doit être ramifié ; cliquer sur la flèche : le carré manquant n'a qu'un seul segment sous sa base, la flèche centrale est tournée vers le haut et l'ouverture du carré est sur son côté droit en haut
- L'apparition vient vous dire que le sceau magique permettant l'accès à la tour est brisé et vous conseille de vous y rendre
- Sortir pour vous rendre à la porte précédemment fermée ; prendre le passage de planches, aller à droite, tourner à gauche ; vous êtes sur un élévateur de bois ; actionner le levier ; vous êtes au premier ; recommencer deux fois pour atteindre le sommet et sortir de l'élévateur ; si vous explorez cet endroit, vous trouverez des sacs suspendus oranges ou verts, un télescope au pied duquel se trouvent deux rangées de symboles, une bleue et une jaune et une sorte de chapelle devant laquelle pendent des lampes à huile et dans laquelle se trouve un autel. Sur celui-ci, deux crânes, une coupelle remplie de pierres noires et un livre. Ouvrir le livre et noter les symboles qui permettent d'activer le télescope (la voix-off vous signale la découverte d'une oasis).
- Approcher. L'apparition vous propose de jouer. Le nombre de pierres à jouer est variable en fonction de l'endroit de la soucoupe sur lequel vous cliquez. Celui qui ramasse la dernière pierre a gagné la manche. Il y a quatre manches. Vous pouvez jouer une, deux ou trois pierres. Si vous tirez 8, vous perdez automatiquement. Celui qui laisse quatre pierres sur la table a gagné. Quel que soit le nombre de pierres, il faut que lorsque vous laissez la main à votre adversaire, il ait huit pierres. S'il y a 11 pierres au tirage par exemple, comme vous avez la main vous devez en prendre 3, etc...
- Lorsque vous avez gagné quatre manches, l'apparition vous remet une pierre philosophale
- Aller au télescope (je ne sais passi c'est une mauvaise vision de ma part ou une mauvaise interprétation des symboles, toujours est-il que bien qu'ayant fait ce jeu plusieurs fois, je conserve le sentiment que le symbole qui déclenche le télescope n'est pas celui relevé dans le livre : donc on le trouve par tâtonnement) : jaune troisième, bleu

deuxième ; reculer puis cliquer sur le télescope : vous voyez l'oasis
- Reprendre l'élévateur pour redescendre ; cliquer sur le levier : l'apparition vient vous signaler qu'il est en panne et vous indique que la couleur verte doit être au-dessus. Sans ressortir de l'enclôt, pivoter sur vous-même pour faire face aux 11 sacs suspendus : l'ordre permettant la résolution de cette énigme est le suivant : 8 - 10 - 2 - 9 - 7 - 1 . Signal sonore. Vous pouvez redescendre par l'élévateur qui fonctionne à nouveau. Vous empruntez la brèche pour quitter le temple.

04. CD 2

- Retour à la maison de l'impasse ; entrer pour vous rendre dans la cour ; cliquer sur le récipient du brasero ; le peson et la pierre philosophale quittent votre inventaire en échange de quoi vous récupérez une cloche en or et une vision supplémentaire de l'apparition
- Retour à l'échoppe du marchand : aller à la table et cliquer sur la balance ; vous pouvez troquer votre cloche en or contre la gourde
- Retour aux portes de la ville ; l'apparition vous conseille : " Attention, prend à gauche " ; sortir et vous rendre au cadran solaire immédiatement à gauche des portes de la ville, puis cliquer sur le désert légèrement à droite

05. CD 4

- Vous atteignez l'oasis (un petit lac aux quatre coins duquel se trouvent des maisons) ; avancez et dirigez-vous vers la maison de gauche ; un personnage vous dit que la ville n'a plus d'eau. Il disparaît. Regarder les frontispices triangulaires au-dessus des portes des maisons et l'ensoleillement des façades ; lune et soleil apparaissent en alternance avec des formes géométriques. Le but de l'énigme consiste à afficher le bon signe sur la bonne maison.
- Les quatre maisons ont leur façade ensoleillée différemment. Sur la façade en plein soleil, afficher le soleil et sur la façade dans l'ombre afficher la lune ; sur les façades intermédiaires, afficher les signes doubles selon que l'ombre est à droite ou à gauche de la partie éclairée. L'ordre global est le suivant : L - LS - S - SL . Signal sonore.
- La roue à aubes se met à tourner sur le lac, faisant jaillir quatre piliers encadrant une porte vers laquelle vous êtes aspiré. Vous vous retrouvez dans un espace où la végétation est abondante. Avancer. L'apparition vous attend.
- Vous pouvez observer une première colonne sur votre gauche qui comporte un symbole à noter et émet un son ; reprendre l'allée centrale, avancer puis tourner à droite juste avant la paillote en rondins ajourés et avancer ; vous êtes devant une hutte sur pilotis qui surplombe un lac ; pivoter sur la droite ; vous apercevez une femme : allez lui parler : c'est une chercheuse qui attend son équipe ; elle vous indique que vous trouverez dans la hutte des ossements humains qui constituent peut-être des indices et que plus loin, se trouve un temple.
- Entrer dans la hutte ; regarder à gauche du pilier : quatre symboles de couleurs forment un code ; regarder maintenant à droite du pilier : vous avez un code à combinaison : le symbole bleu ciel ne se trouve que sur la première roue, le vert sur la seconde, le rouge sur la troisième, le bleu nuit sur la dernière ; la roue 1 entraîne la 3, la roue 2 la 4, la 4 la 1,la 1 la 3 ; positionner les trois symboles colorés sur les roues 1, 2 et 4, puis agir de nouveau sur la roue 1 en la décalant d'un cran alternativement vers le haut et vers le bas.
- Le coffre s'ouvre et vous pouvez récupérer un crâne en or
- Ressortir et prendre à droite pour vous rendre au temple : en franchissant les deux piliers vous entendez à nouveau des sons ; dirigez-vous vers eux et faites-en le tour ; noter les deux nouveaux symboles
- Entrer dans le temple et aller à droite jusqu'à monter les escaliers : au sommet faire glisser la souris vers le bas pour découvrir un socle ; faire demi-tour sur soi-même pour être face à la salle ; légèrement sur votre droite se trouve un socle surmonté d'un crâne ; son pendant de gauche manque ; la loupe vous permet d'y poser votre crâne d'or ; le socle se dégage pour laisser apparaître un damier comportant 16 cases sur lesquelles apparaissent les symboles des piliers (je vous conseille de les enfoncer tous en écoutant et notant les sons) ; seuls les symboles identiques à ceux des piliers sont actifs ; le premier à activer est le feu qui correspond au son Nosco, le second le vent qui active le feu (votre brasier devient rouge) avec le son Enlé, le troisième est l'eau (les deux serpents) avec le son Enki qui ouvre une brèche par laquelle vous sortez.
- A peine sorti du temple, faites-lui face et regardez à vos pieds : vous avez un nouveau symbole ; poursuivez votre chemin, puis tournez à gauche entre deux roches : un menhir vous bloque le passage mais si vous pivotez sur votre gauche puis regardez vers le bas vous avez un second symbole ; reprendre le chemin principal puis dirigez-vous vers la gauche ; vous arrivez à un vieux pont et vous trouvez le troisième symbole ; faites demi-tour et allez tout droit ; dans l'herbe vous aurez le quatrième ; si vous poursuivez l'exploration au bord du lac vous devez trouver plus loin un système hors-service auquel vous pouvez emprunter la manivelle et sur le chemin du retour, sur votre droite un pont suspendu submergé ; placer la manivelle ; si vous la faites jouer, le pont émerge mais retombe.

- Revenir au menhir qui obstrue le passage : il vous projette un symbole, le même que celui que vous devez aller enfoncer ; répéter cette action pour les trois autres symboles, mais ne vous égarez pas sinon tout est à reprendre.
- L'ordre des symboles est le suivant : dans l'herbe, au temple, au pont, au pied du menhir : cette épreuve réussie vous entendez non seulement le signal sonore, mais un bruit métallique ; tournez-vous vers le menhir, il a disparu et vous pouvez passer ; avancer et contourner les engrenages ; au milieu d'eux, vous pouvez prendre un frein. Aller au pont pour le placer sur une tige nue qui prolonge la manivelle et tournez celle-ci. Cette fois vous pouvez franchir l'étendue d'eau.

06. CD 5

- Vous arrivez à une cité troglodyte encerclée par les eaux. Le ponton sur lequel vous êtes présente trois orientations possibles. Aller tout droit pour grimper à une échelle. Un apprenti teinturier vous déclare que son maître étant absent, il vous faudra revenir plus tard. Faire demi-tour et au carrefour partir à gauche : aller jusqu'à la herse doublement verrouillée. Faire demi-tour et prendre les escaliers sur votre gauche pour atteindre la ruelle de premier niveau.
- Aller jusqu'au bout et prendre à gauche pour atteindre la ruelle de second niveau ; aller au bout à droite : un jeune homme cherchant le pourquoi des inondations vous demande de repasser plus tard. Partir dans l'autre sens jusqu'au bout de cette ruelle et tourner à gauche ; vous atteignez une maison où une femme vous donne un morceau de tissu à porter au teinturier. Demi-tour direction l'atelier de teinture.
- L'apprenti vous dit qu'il ne sait pas allumer le foyer mais vous laisse les coudées franches. Entrer.
- Aller à droite et regarder les trois miroirs suspendus au mur ; tournez-vous vers la gauche et regardez le rai de lumière qui naît d'un vitrail et se projette sur un drap sombre ; cliquer sur le drap pour qu'il se déplace ; traverser la pièce et monter l'escalier ; un autre miroir à gauche, le foyer au centre, une loupe à vos pieds, une étagère sur votre droite : une voix-off vous dit : " Aimerais-tu jouer au teinturier ? "
- Prendre la fiole rouge sur l'étagère, axer la loupe sur le foyer, puis aller cliquer sur le bas du miroir.
- Retourner aux trois miroirs du mur opposé : axer le miroir central de telle sorte que vous devez y voir le reflet du rai de lumière passer sous le drap noir, un coffre à gauche, un banc et une moitié d'escalier ; ne pas toucher au miroir de gauche, mais axer celui de droite de sorte que le reflet du rai de lumière frappe en plein dans la loupe ; déplacer le drap noir. Signal sonore : le feu est allumé.
- Aller au foyer et mettre le drap dans la cuve, puis le reprendre pour le reporter à la femme qui vous l'avait confié. Elle vous remet un médaillon qui a le pouvoir de faire geler l'eau. Lorsqu'elle est rentrée, regarder la tenture qui clôt sa porte : lézard, poisson, serpent ; seiche, scorpion, raie
- Redescendre au niveau du lac et prendre la passerelle inexplorée qui vous conduit à une nacelle au pied d'une falaise ; pénétrer dans la nacelle et glisser vers le bas pour constater qu'elle est fixée par une chaîne bloquée par un cadenas. Retour chez le teinturier où l'apprenti vous explique que le maître possède peut-être cette clé, mais qu'il est toujours absent ; aller à la herse ; l'apparition vous confirme une chose que vous n'ignorez pas : " Tu ne trouveras rien en restant ici "
- Remonter au second niveau de la ville pour une seconde visite au jeune homme qui vous remet une clé, sans garantie toutefois ; foncer à la nacelle ; cette clé ne fonctionne pas. Retour chez le teinturier où l'apprenti vous remet un passe-partout en échange de la clé
- Retour à la nacelle : utiliser la clé et faire fonctionner le levier. La nacelle s'élève. Vous sortez à flanc de falaise ; aller sur la droite pour trouver une arbalète ; effectuer les réglages d'orientation par rotation de l'arme ; le nombre de carreaux étant illimité, trouver la bonne fenêtre : celle qui déclenchera la rotation de l'engrenage géant ; effectuer la même opération avec la seconde arbalète située à l'autre extrémité du chemin : cette fois se sont les pistons qui encadrent l'engrenage qui doivent se mettre en branle ; lorsque vous aurez enchaîné ces deux actions, qu'il faudra peut-être répéter, vous entendrez le Signal sonore. Vous pouvez redescendre et vous présenter à la herse. Un simple clic sur le verrou la fera se soulever. Emprunter l'escalier.

07. CD 1

- Vous arrivez sur une esplanade où l'eau est reine. Aller jusqu'à la fontaine centrale et utiliser le médaillon. L'eau gèle : vous pouvez aller en son centre et y remarquer des vasques munies en leur socle de vannes
- Effectuer le tour de l'esplanade et regarder tous les accès ; monter l'escalier : c'est celui des thermes comme le laisse entendre la jeune femme (une autre scientifique) que vous y rencontrez. La porte est bouclée bien évidemment. Revenir aux vasques de la fontaine centrale et repérer sur la gauche de l'escalier une lointaine chute d'eau. Pour mieux la voir, versez de votre teinture rouge dans la vasque et ouvrez la vanne. Vous l'avez repérée ? Fort bien. Le but de l'épreuve

est de trouver les quatre vasques à remplir comme vous venez de le faire et par conséquent les quatre vasques auxquelles vous ne pouvez pas toucher sous peine de tout reprendre à zéro. Malheureusement je ne peux vous aider davantage car je suis persuadé que chaque jeu présente une combinaison différente. (La mienne était la suivante en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et en utilisant R pour remplie et V pour vide : je pars de la vasque face aux escaliers : R R V R V V R V) Signal sonore.
- La porte des thermes est ouverte. Entrer puis aller sur la gauche. Apparition. Cliquer vers le bas : vous voyez un puits aux ¾ plein et une échelle ainsi qu'une nasse suspendue. Revenir puis avancer : deux objets : une série de sept meules ou anneaux de marbre et sur votre gauche un panier. Ce panier, fixé à un balancier (poutre), est le contrepoids de la nasse suspendue : vous devez bien sûr le charger de quelques anneaux : observez ceux-ci, ils sont pratiquement le double les uns des autres et doivent si la déduction est juste peser 1 ,2 , 4, 8, 16, 32, 64. La voix-off vous rappelle que les signes sur le panier correspondent au nombre 22. L'addition n'est pas trop difficile.
- Lorsque vous avez placé les trois anneaux, appuyez sur le balancier. Le puits va se vider progressivement à mesure qu'est répétée l'action sur le balancier (au moins sept fois). Aller regarder dans le puits : sa paroi présente maintenant deux entrées superposées. Si vous empruntez l'entrée supérieure, vous n'allez nulle part sinon dans une jolie salle ; l'entrée inférieure par contre vous conduit dans une galerie souterraine étayée par des ossements. Avancer sur le pont jusqu'au dégagement : sur le sol, vous découvrez un crâne de mouflon qui n'a qu'une corne ; retournez-vous pour prendre le passage entre les côtes de la cage thoracique et glissez vers le bas : ramasser la corne et aller la restituer au crâne
- La terre s'ouvre et en jaillit une balance composée de sept représentations d'animaux, la chauve-souris comprise, et de deux poteries : celle de droite ornée d'un soleil, celle de gauche du symbole de l'eau. Souvenez-vous des animaux que vous avez regardés sur la tenture de la femme dans la cité troglodyte. La voix-off parle de l'équilibre.
- De même que précédemment, je ne crois pas qu'il y ait une solution unique. Les animaux de droite sont : le lézard, le scorpion et le serpent (mais il y en a trois : le mien était le naja) ; ceux de gauche la seiche, le poisson et la raie
- Signal sonore. La rivière souterraine renaît et vous voilà transporté dans une galerie de métal et de câbles

08. CD 6

- L'apparition ne peut plus vous venir en aide. Mais vous touchez le bout du tunnel si j'ose dire.
- La galerie principale comporte trois galeries latérales obstruées par des sas : A, B, C et à ses extrémités, deux sas vers l'extérieur : pour en voir le numéro, il faut les franchir : à droite section A, la porte est 818 ; à gauche section C, 367.
- 818 comporte deux salles ; des papiers et des pots de peintures indiquent qu'elle est en voie de réfection ; elle possède un ordinateur et au passage des salles vous pouvez ramasser un tournevis électrique
- 367 est clean : elle possède une zone de repos agrémentée d'un téléviseur ; les ventilateurs fonctionnent et l'ordinateur fonctionnerait également si vous possédiez la carte de données. Passer devant le ventilateur de gauche et faire face à la cloison métallique. Utiliser votre tournevis sur le rivet supérieur gauche. La cloison saute et vous avez accès à une nouvelle pièce.
- Aller à gauche et prendre l'estrade ; la suivre par la droite et aller jusqu'au bout : faire face à la pièce et regarder le siège renversé. Revenir dans la pièce jusqu'à la console ; faire demi-tour et regarder le siège ; cliquer ; il se soulève : prendre la carte de données qui est dessous. Ressortir.
- La tester sur l'ordinateur de la pièce 367. Pas de réponse. Aller la tester dans la pièce 818 en entrant le code C 367 : la transmission est terminée mais rien n'apparaît sur l'écran : retourner à la pièce 818 ; le moniteur est allumé ; un cercle est partagé en quatre zones avec 1 point dans la zone droite et deux points dans la zone gauche ; cliquer sur le bouton rouge : un point en bas, deux à gauche, trois à droite ; cliquer à nouveau sur le bouton rouge : un point en bas, deux à droite, trois en haut.
- Ces codes sont ceux qui vont vous permettre d'ouvrir les sas des galeries latérales en respectant l'ordre sas A, sas B, sas C, le nombre de points n'étant qu'un numéro d'ordre.
- Vous pénétrez dans la tour face à une jumelle infra-rouge. Regarder, puis glisser vers le bas. Retour ; avancer à gauche deux fois : un nouveau télescope dans lequel vous apercevez un segment blanc à droite au-dessus de la navette. Poursuivre dans ce sens en regardant dans les autres télescopes.
- Au-delà du télescope, juste après la cage d'escalier, avancer d'un pas et ausculter la rampe : vous devez trouver un tube qui rentre dans votre inventaire. Vous pouvez maintenant descendre au rez-de-chaussée par l'escalier. En bas cliquer sur la grille pour sortir.
- Avancer jusqu'à la paroi et la longer. En partant sur la gauche, vous allez y trouver des niches fermées par des barreaux ou complètement explosées. Trois niches présentent des énigmes.

- Chaque énigme est en trois manches et lorsque vous l'avez résolue vous obtenez un tube identique à celui déjà récupéré.
- Les chandeliers : 1) D2, G3, D2, G3, G1, D3, D3, D1 - 2) G1, D2, G3, G2, D1, G2, G3, D2 - 3) G3, G3, G2, G1, D2, D2, D3, G2
- Les boules : les symboles passent rapidement dans votre champ visuel ; vous devez reproduire ces séquences. Vous pouvez revisionner la séquence en cliquant sur la boule d'affichage, mais vous n'avez pas plus de trois essais.
- Les plaques : les manipulations sont assez longues ; aussi vais-je simplifier leur déroulement : soit G pour gauche, D pour droite, B pour bas ; la symbolisation BD signifie le mouvement du bas vers la droite :
- La première manche comportant deux ou trois plaques ne mérite pas qu'on s'y attarde ;
- La seconde manche : DB, DG, BG / DB, GD, GB / DB, DG, BG / BD, GD BG / DB, DG, BG
- Pour la troisième manche des séries de 12 manipulations se répètent ; en sachant qu'il y a 127 manipulations, je n'indiquerai que les séries distinctes :
- Série 1 : DG DB GB DG BD BG DG DB GB GD BD GB
- Série 2 : DG DB GB DG BD BG DG BD GB GD BD BG
- Série 3 : identique à 1
- Série 4 : DG DB GB GD BD BG DG BD GB GD BD GB
- Série 5 : identique à 1
- Série 6 : identique à 2
- Série 7 : DG DB GB DG BD BG DG BD GB GD BD GB
- Série 8 : identique à 4
- Série 9 : identique à 1
- Série 10 : identique à 2
- Série 11 : DG DB GB DG BD BG DG
- Vous avez mérité le quatrième tube. Allez au centre de la tour où se dresse une colonne de section carrée avec un orifice à chacun de ses angles et un bouton rouge ; sur l'un des côtés,se trouve un clavier surmonté d'un écran ovale. Introduire les tubes dans les orifices.
- Une voix féminine vous dit alors que le code de démarrage est 30 - 25 - 9 - 25 - 20. Passer devant le clavier qui ne présente pratiquement que des lettres.
Cette ultime épreuve est du type mastermind et ne peut se faire qu'en tâtonnant : entrer un mot de cinq lettres puis cliquer sur le signe en bas à droite : si l'une des lettres est en bonne position, elle aura le bon code : ainsi si vous prenez SAUTE par exemple, vous aurez le code 30 - 10 - 29 - 27 - 5, ce qui signifie que le S est effectivement en première position ; si vous prenez SPORT vous aurez le code 30 - X - X - 25 - 20 ; ce qui signifie que le mot à chercher est le suivant S_ _ R T. Faut-il vous en dire plus ?
- Décollage et ultime apparition avant le fatidique GAME OVER.

Real Myst

© Mattel Interactive 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Avertissement

La solution de Real Myst est exactement la même que celle de Myst pour les quatre premiers "ages". Dans Real Myst il y a un 5e age ; celui de Rime (monde de cristaux et de glace).

Dunni

Après avoir remis la page blanche à Atrus, retournez sur Myst à l'aide du livre de liaison déposé sur la table.

Myst

La bibliothèque

Par terre, prenez et lisez le livre. Il dévoile l'existence d'un autre age appelé Rime.
Descendez sur le quai et entrez dans la salle du chaudron.

La cave de l'imageur

Entrez sur le panneau de commande le nombre 40 et appuyez sur les deux boutons du chaudron (1 devant et 1 derrière). Retournez au panneau de commande et regardez le schéma représentant la fusée du monde Sélénite.
Appuyez sur le bouton doré ; une tour se met en rotation.
Sortez et longez le mur qui mène à la fusée.
Empruntez le passage secret et au fond sur le pupitre entrez le code 2735.

La bibliothèque

Dans la bibliothèque est apparu un pupitre renfermant le livre de liaison vers Rime.
Téléportez-vous vers Rime.

Rime

A l'extérieur

Avancez vers la maison et à l'extérieur ouvrez la vanne de gaz de la canalisation. Entrez dans la maison et refermez la porte derrière vous.

La maison

Allumez le chauffage à gaz pour décongeler la seconde porte. Ouvrez-la et avancer jusqu'à l'ascenseur. Appuyer sur le bouton "monter". Une fois la porte ouverte, appuyez sur le bouton rouge qui se trouve dans l'alvéole. Cela provoque la rotation de l'ascenseur. Avancez et lisez le livre sur Rime. Retournez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton "descendre" (ne pas effectuer la rotation de l'ascenseur). Avancez jusqu'à la dernière pièce secrète.

La salle des cristaux

Sur la table à gauche, il y a un dessin représentant 5 cristaux de couleur différente. Notez précisément ce dessin. Allez devant l'appareil de projection et reproduisez fidèlement le dessin des 5 cristaux de couleur sur le mécanisme. Si la combinaison est bonne, en appuyant sur le bouton rouge du projecteur, une vue de Riven apparaîtra sur l'écran.

Fin

Real War

© Simon & Schuster Interactive / Rival Entertainment 2001

CHEAT MODE

Entrez un des codes suivants durant la partie.

Munitions max

Maintenez CTRL + ← + F9 et appuyez sur S.

Plus de brouillard de guerre

Maintenez CTRL + → + et appuyez sur F.

Realms Of Chaos

© Apogee 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Maintenez simultanément enfoncées les touches [Caps Lock] + D + X + [Flèche Bas] afin d'activer le cheat mode.
Appuyez sur , puis tapez l'un des codes suivants :

ASTRAL	?
ETHER	Choix du niveau
FIRE	Armes améliorées pour les deux personnages
MAGMA	Résistance améliorée pour les deux personnages
PRIME	?
RAIN	Santé maximale
WIND	Invincibilité

Rebel Moon Rising

© GT Interactive 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

FWBARNEY	Vitesse d'affichage
FWBERT	Jetpack (J pour activer, Z pour voler)
FWIGIVEUP	Mission suivante
FWKITTY	Invisibilité
FWMARIT	Santé et oxygène maxi
FWMIGA	Toutes les armes et munitions
FWMITHRA	Invincibilité
FWPSYKO	Armes et munitions au maximum
FWWARPxx	Choix de la mission (où xx est compris entre 00 et 17)

Rebel Raiders : Operation Nighthawk

© Nobilis / Kando 2005

CHEAT CODES

Entrez **TUNGHA** comme nom de profil lorsque vous lancez une partie pour débloquer tous les niveaux et tous les Jets.

Rebels : Prison Escape

© LSP / Philos Laboratories 2003

CHOIX DU NIVEAU

Ouvrez le fichier "rebels.cfg" se trouvant dans le dossier du jeu avec un éditeur de texte. Trouvez "checkvideo=#" et rempacez par checkvideo=6". Sauvegardez et lancez une partie. Vous pouvez maintenant choisir votre niveau.

Recettear

© Carpe Fulgur / EasyGameStation 2010

MODE NEW GAME+

Terminez le jeu en remboursant toutes vos dettes chaque semaine.

MODE SURVIVAL

Terminez le jeu en remboursant toutes vos dettes chaque semaine.

Recoil

© Electronic Arts / Westwood Studios 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites CTRL + X pour passer en mode de saisie des codes. Puis, entrez l'un des codes suivants (en respectant les majuscules et minuscules) :

`Cavalry`	Invincibilité
`Hemmit`	Toutes les armes
`Medic`	Protection maximum

Red Ace Squadron

© Small Rockets 2001

MISSION SECRÈTE

Pour débloquer la Mission 21, vous devez terminez complètement toutes les missions, dont le mode Master.

TOUTES LES MISSIONS

Allez dans le répertoire du jeu (C:Program FilesSmall RocketsRed Ace Squadron), ouvrez le fichier characters.ini et effectuez les changements suivants.

alliedmissionsc=1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
centralmissionsc=1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Vous aurez accès à toutes les missions du jeu.

Red Baron 2

© Sierra / Dynamix 1997

OBTENIR UNE MITRAILLEUSE PLUS PUISSANTE

Ouvrez le fichier rb2sim.ini dans le répertoire du jeu avec un éditeur de texte tel que la Notepad. Cherchez la ligne avec bulletmassfactor, changez la valeur après le "=" pour modifier la puissance de la mitrailleuse (999999 sera parfait :).

Red Baron 3D

© Sierra 1999

DÉBUTER FACILEMENT

Au début, pour se familiariser avec le jeu en douceur, commencez avec des paramètres de réalisme au minimum.

Red Faction

© THQ / Volition 2001

CACHER LES SNIPERS

En multi, creusez un trou pour vous confectionnner une belle planque de sniper.

CHEAT MODE

Pendant le jeu, afficher la console (~ pour les claviers Qwerty, ² pour les claviers Azerty) et entrez l'un de ces codes.

BIGHUGMUG	Toutes les armes et le plein de munitions
CAMERA x	Changer de vue où x vaut 1, 2 ou 3.
HEEHOO	Voler
VIVALAHELVIG	God Mode

(Le God mode peut se désactiver dans certaine zone)

SÉQUENCE VIDÉO CACHÉE

Insérez le CD 2. Vous trouverez des vidéos en exécutant le fichier Bink qui se trouve dans le répertoire /data/movies.

PLANER EN RÉSEAU

Copiez le fichier Zero-g.vpp dans le répertoire PathRedFactionuser_mapsmulti et vous pourrez planer dans les parties réseau.

LANCE ROQUETTES À FUSION

En mode multi-joueur, choisissez un niveau avec le lance-roquettes à fusion. Tuez le premier ennemi que vous verrez porter cette arme et récupérez-la. Au lieu d'avoir 1 roquettes, vous en aurez alors 4 !

PACKS DE DÉMOLITION

Si vous voulez obtenir plus de packs de démolition, prenez-en un et posez-le par terre. Approchez-vous de lui et appuyez sur la touche d'action. Vous récupérerez ainsi votre pack et en gagnerez un autre en bonus. Répétez cela autant de fois que vous voulez.

DESCENDRE DANS LE GOUFFRE

En multijoueurs, dans le monde BADLANDS, prenez le lance-roquette et tirez sur la paroie pour faire un escalier. Au bout d'un moment, vous ne pourrez plus construire. Descendez alors au maximum dans votre escalier avec le plus de points de vie possible et sautez. Vous devriez survivre à ce saut. Vous serez donc en sécurité mais il n'y aura pas d'armes à part celles des cadavres. La construction de l'escalier met environ 15 minutes.

VIDÉO DE FIN

Si vous voulez visionner la vidéo de fin, ouvrez le fichier end.bik dans le répertoire datamovies du jeu (utilisez le programme technochunk.exe pour cela).

NAVETTES DE COMBAT

Après la mort d'Hendrix et avant d'aller vous battre contre le colonel Masako, vous arriverez dans une grande salle avec trois navettes de combat accrochées au plafond. Allez dans la salle de commande et appuyez sur l'interrupteur pour faire descendre l'une d'entre elles. Vous pourrez alors monter à bord et l'utiliser.

NIVEAU SECRET

Tirez au plafond dans le niveau Couloir en multijoueur. vous ferez alors une brèche. Construisez un escalier et montez. Vous atteindrez un niveau secret.

Red Faction : Guerrilla

© THQ / Volition 2009

CHEAT CODES

Allez dans la section de saisie des codes du menu Extras via l'écran d'options, et entrez les codes suivants.

MAPMAYHEM	Pack de 4 maps bonus (multi)
HARDHITTER	Masse d'or débloquée (solo)

DIFFICULTÉ SUPÉRIEURE

Terminez la campagne principale pour débloquer le mode de difficulté supérieur.

SUCCÈS

Laboureur (25)

Exploitez tous les gisements de minerai.

Libérez votre esprit (25)

Détruisez toutes les sources de propagande.

Une armée à lui tout seul (25)

Réussissez 25 séries de folie meurtrière lors de la campagne.

Roi de l'évasion (15)

Battez tous les temps pro en mode Transporteur.

Attention les yeux ! (15)

Battez tous les temps moyens en mode Expert en démolition.

Souvenirs perdus (25)

Localisez tous les marquages radio.

Chasseur d'hydrogène (10)

Détruisez 100 petites bombonnes d'hydrogène.

Meilleurs amis (10)

Tuez 100 soldats de l'EDF avec la masse.

Attention en dessous ! (10)

Détruisez 50 bâtiments de l'EDF.

Zone sinistrée (50)

Détruisez des installations de l'EDF pour une valeur d'un milliard de crédits.

Approvisionnement interrompu (10)

Détruisez 250 caisses d'approvisionnement de l'EDF.

Le Pouvoir au Peuple (10)

Faites remonter le moral de 3 secteurs à 100%.

Dans les règles de l'art ! (15)

Détruisez cinq cibles de haute importance.

La mort vient du ciel (20)

Libérez le secteur Dust.

Cieux amicaux (30)

Libérez le secteur Badlands.

On me marche pas dessus ! (40)

Libérez le secteur Oasis.

Comité d'accueil (10)

Accomplissez la mission de didacticiel.

Partie de campagne sur Mars (10)

Effectuez 2 missions pour la Red Faction.

Passez le mot ! (10)

Libérez le secteur Parker.

Guérilla (10)

Accomplissez 25 actions de guérilla.

Guerrier de la liberté (15)

Accomplissez 50 actions de guérilla.

Révolutionnaire (25)

Effectuez toutes les actions de guérilla.

Coup d'État (50)

Libérez le secteur EOS.

Aube rouge (100)

Libérez Mars.

Révolté (5)

Accomplissez 5 actions de guérilla.

Expérimentateur (10)

Accomplissez 4 défis cachés en multijoueur.

Détective (20)

Accomplissez 8 défis cachés en multijoueur.

Savant fou (40)

Accomplissez 16 défis cachés en multijoueur.

Grand vainqueur ! (20)

Remportez 250 parties en matchmaking.

De quoi être fier (20)

Participez à 250 parties en matchmaking.

Messager de l'Apocalypse (20)

Abattez 5 000 ennemis en multijoueur.

Jamais satisfait (20)

Jouez à tous les modes sur toutes les cartes en Équipe de démolition.

Boule de démolition (40)

Marquez 25 millions de points de destruction en mode Équipe de démolition.

Membre de la Red Faction (50)

Jouez en ligne avec un autre joueur qui a fini le jeu.

Homme à tout faire (10)

Tuez 10 ennemis avec chaque pack.

Le Tout Puissant (10)

Tuez un ennemi volant en lui collant une charge télécommandée.

L'éclate totale ! (10)

Jouez une fois à tous les modes Équipe de démolition.

Vétéran de guerre (50)

Gagnez 100 000 XP en multijoueur.

Votre part du boulot (10)

Tuez 10 ennemis lors d'une partie en matchmaking.

Dévastateur (5)

Détruisez une cible en mode Siège.

Bulldozer (5)

Reconstruisez une cible en mode Contrôle des dégâts.

Espace libéré (10)

Détruisez 50 véhicules volants de l'EDF.

Ce n'est que le début ! (5)

Remportez une partie en matchmaking.

Le début de quelque chose (5)

Participez à 5 parties en matchmaking.

Outils indispensables (10)

Faites un frag avec chaque arme disponible en mode multijoueur.

Testé et éprouvé (10)

Gagnez 1 000 XP en multijoueur.

Combattant aguerri (25)

Gagnez 10 000 XP en multijoueur.

Un peu de popcorn ? (5)

Passez en mode Spectateur et profitez du spectacle !

Essayez tout une fois (10)

Terminez une partie dans chaque mode.

Consultez votre carte ! (10)

Terminez une partie sur chaque carte en mode multijoueur.

SOLUTION COMPLÈTE

Secteur: Parker

Bienvenue sur mars

Vos premiers pas sur la planète Mars sont une sorte de didacticiel qui vous permet d'apprendre les commandes de base. Après la conversation avec votre frère, avancez et ramassez le métal en surbrillance qui se trouve par terre. Avancez et détruisez le mur avec votre marteau. Allez ensuite vers le laboratoire et la tour puis placez des charges pour les détruire. Ramassez le métal qui se trouve entre les débris et revenez voir votre frère. Après la cinématique, vous vous retrouverez dans la base de la Red Faction. Avancez vers le fumigène rouge, au sol, pour commencer la mission. Pour en accepter une, l'indicateur doit être vert (ce qui implique que vous n'êtes pas poursuivi par des ennemis).

La liberté ou la mort

Prenez le véhicule qui est dans le garage et suivez les flèches au sol pour atteindre votre destination. La guérilla a besoin de vos connaissances en démolition pour mener à bien cette mission. Placez votre véhicule en direction de la sortie pour anticiper votre fuite et montez vers la base. Placez des charges sur les bonbonnes de gaz et sur les barils explosifs pour provoquer plus de dégâts. Explosez le tout, et restez à distance pour ne pas subir de dommages. Continuez ensuite la démolition en plaçant des charges dans les zones qui sont encore en place ainsi que sur le toit pour qu'il s'effondre. Quand le bâtiment et complètement détruit, courez vers votre véhicule et montez avant l'arrivée des forces de l'EDF. Allez tout droit vers la planque pour terminer la mission.

Embuscade

Consultez votre carte et sélectionnez l'icône représentant un « poing » pour atteindre une autre mission. Vous devez rejoindre Sam qui est tombée dans une embuscade et la secourir. Allez vers la zone d'affrontement et descendez du véhicule. Attaquez les cinq ennemis par le flanc droit pour les prendre par surprise. Ramassez leurs munitions et suivez Sam. Saisissez les munitions qui se trouvent dans la grande caisse avec le symbole de la Red Faction dessus. Sam vous indique le chemin qui passe sous la passerelle et par lequel les ennemis vont rappliquer. Lancez des bonbonnes de gaz sous la passerelle et placez des charges près de ces bonbonnes pour accueillir les soldats de l'EDF. Revenez ensuite vers le haut de la passerelle et attendez le passage des voitures ennemies. Explosez les charges dès que les véhicules apparaissent et finissez les survivants avec votre arme. Tirez toujours en premier sur l'ennemi qui utilise la tourelle du véhicule.

Vous devez maintenant effectuer des missions secondaires de démolition et de sabotage des structures ennemies ainsi que des missions de sauvetage de civils afin de débloquer la prochaine mission principale. Vous pouvez aussi faire des missions de transport en transportant les voitures indiquées vers les planques. Ces missions sont marquées sur votre carte. Vous pouvez aussi détruire tous les bâtiments de l'EDF marqués en rouge sur votre carte pour réduire leur main mise sur le secteur. Commencez alors par détruire les silos qui se trouvent dans le coin avant de revenir à la planque et n'oubliez pas de ramasser le métal après chaque démolition. Le métal vous sert à acheter de nouvelles armes ou pour améliorer celles dont vous disposez. Vous pouvez aussi aider la guérilla pendant ses combats contre l'EDF pour les assauts sur les bases ou à la défense des campements alliés. Vous recevrez alors un appel radio indiquant le besoin de renforts.

Démarrez les moteurs

Quand la mission principale est disponible allez à la zone indiquée sur votre carte. Vous devez détruire une série de capteurs ennemis. Montez alors dans le camion indiqué. Ce véhicule sera votre outil de démolition. Foncez sur le premier capteur et détruisez-le. Vous allez ensuite avoir de la compagnie. Ignorez tous les ennemis et focalisez-vous sur la conduite et la destruction des piliers émetteurs. Il en existe 12 au total. Quand votre véhicule tombe en panne, repérez les camions qui se trouvent près des capteurs et prenez-en un en évitant d'être écrasé par les autres véhicules ennemis. Il n y a aucun ordre à suivre pour la destruction des capteurs et ils sont presque alignés et faciles à repérer. Vous pouvez évidemment utiliser la carte ou le radar pour les retrouver. Une fois le dernier capteur détruit, revenez à la planque. Vous avez maintenant libéré le secteur Parker.

Secteur : Dust

Point de ralliement

Allez directement vers l'emplacement de la nouvelle mission. Après le briefing, dirigez-vous vers la zone de la manifestation où a lieu le massacre des civils. Les soldats de l'EDF ont commencé à tirer sur les mineurs. Ecrasez les ennemis sur votre chemin ensuite descendez et abritez-vous derrière la clôture. Repoussez les hommes armés qui arrivent en évitant de tirer sur les mineurs. Vous pouvez prendre les commandes de la tourelle de l'une des voitures ennemies et l'utiliser contre les soldats de l'EDF.

Vous devez ensuite détruire les quatre haut-parleurs. Commencez par celui qui se trouve à gauche et placez des charges dessus pour l'exploser. Prenez ensuite un véhicule et allez vers les trois autres objectifs. Eliminez les ennemis qui gardent le haut-parleur et explosez-le avec des charges. Si vous conduisez un camion, vous pouvez foncer dans le bâtiment et le détruire ainsi que le haut-parleur. Pensez à changer de véhicule avant de passer au suivant.

Vous devez ensuite tuer le capitaine Gunnarsen qui s'occupe du secteur Dust. Retrouvez son véhicule grâce au radar et poursuivez-le en lui fonçant dessus pour l'obliger à descendre. Descendez alors et abattez-le pour finir la mission.

Réminiscence d'Ultor

Allez vers le point de la nouvelle mission. Repérez le véhicule des Maraudeurs et suivez-le. Prenez-le en filature sans vous faire repérer. Surveiller votre radar pour ne pas entrer dans le cercle rouge qui indique le champ de vision des Maraudeurs. Passez ensuite par le hologramme et continuez votre poursuite. Quand vous retrouvez le véhicule ennemi, descendez et avancez dans le bâtiment en ruine. Allez en bas et tournez à droite pour franchir une porte. Montez ensuite et dirigez-vous vers le bâtiment suivant. Montez et détruisez la porte avec votre marteau pour sortir. Allez à gauche et défoncez d'autres portes pour avancer. Descendez ensuite dans le chemin et défoncez la porte du bâtiment. Avancez, tournez à droite et prenez l'artéfact. Rebroussez chemin et éliminez les soldats qui arrivent. Montez rapidement dans votre véhicule et laissez les Maraudeurs et l'EDF s'entretuer. Repérez vos alliés sur le radar et allez les rejoindre. Placez-vous enfin dans la zone jaune pour donner l'artéfact à Sam.

Révolution industrielle

Pour réussir cette mission vous devez vous emparer du bipode qui se trouve dans les installations ennemies. Prenez alors un véhicule blindé et allez vers votre cible. Passez les lignes ennemies en ignorant les soldats jusqu'à atteindre le garage où se trouve le bipode. Eliminez les hommes qui gardent la zone et utilisez votre marteau pour détruire la porte du garage. Prenez les commandes du bipode et utilisez ses bras pour éliminer les soldats. Ecrasez les véhicules ennemis avec ces bras et avancez vers le point indiqué sur votre carte. Veillez à ne pas détruire votre bipode quand vous explosez les véhicules et les bâtiments. Une fois que le bipode est chargé sur le camion, prenez les commandes de la tourelle et explosez les voitures qui vous poursuivent. Tirez sur celles-ci avant qu'elles ne s'approchent de vous et qu'elles n'endommagent le bipode et le camion. Traversez enfin le pont pour que vos amis le détruisent et vous sauvent la vie. Vous devez maintenant effectuer des missions de guérilla afin de réduire le contrôle de l'EDF et de débloquer le prochaine mission.

Tu redeviendras poussière

L'EDF décide de bombarder Dust. Vous devez alors sauver les habitants et récupérer des données. Foncez vers la ville où se trouve le groupement d'habitations. Repérez les objectifs sur votre radar et allez sauver les civils. Allez ensuite vers l'infirmerie et prenez les médocs. Si la porte d'une habitation se trouve de l'autre coté, ne perdez pas de temps pour l'atteindre mais utilisez votre masse pour détruire les murs et traverser. Détruisez aussi la prison où se trouve un civil pour le sauver.

Quand les Maraudeurs débarquent, tuez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Leurs attaques de mêlée sont très puissantes. Prenez ensuite une voiture, ouvrez votre carte et allez vers les deux objectifs qui se trouvent à gauche. Une fois devant les bâtiments, allez à droite et sauvez le civil qui se trouve au rez-de-chaussée, celui qui se trouve dans le bâtiment à gauche et celui à l'étage. Descendez ensuite et tuez les Maraudeurs puis allez vers les trois objectifs suivants.

Vous devez récupérer des données qui se trouvent dans les trois bâtiments indiqués.
Commencez par celui de gauche et montez à l'étage pour utiliser l'ordinateur. Sautez par la fenêtre pour gagner du temps et éviter de croiser les Maraudeurs. S'il y a plusieurs ennemis en chemin utilisez les charges explosives pour les neutraliser ou les retarder. Récupérez ensuite les données et les documents qui se trouvent dans les deux bâtiments indiqués et prenez un véhicule pour rejoindre la base en ignorant les Maraudeurs qui vous poursuivent. Après cette mission le secteur Dust sera débarrassé des forces de l'EDF.

Secteur : Badlands

Capturer et relâcher

Allez vers le lieu du briefing avec une voiture équipée de mitrailleuse ensuite allez rejoindre Carmen. Ramenez-la ensuite avec vous en plus de Kepler. Allez à droite et tirez sur les soldats qui gardent la voiture du colonel. Restez dans votre véhicule et éliminez les ennemis avec la mitrailleuse. Tirez sur les distributeurs d'essence de la station pour les faire exploser et ainsi détruire les voitures des gardes. Quand ces derniers sont neutralisés, descendez et montez dans la voiture du colonel. Pendant que Kepler conduise et que Carmen interroge le colonel, prenez les commandes de la tourelle et repoussez les véhicules ennemis. Tirez aussi sur les avions de l'EDF. Repérez les cibles sur votre radar et ne les laissez pas s'approcher de vous. Restez vigilant jusqu'à ce que Carmen obtienne les informations requises.

Réaction d'urgence

Après le briefing, vous devez devancer le camion d'aide et aller jusqu'au premier check point ennemi. Restez dans le véhicule et éliminez les premiers adversaires. Descendez ensuite et commencez par neutraliser les soldats qui se trouvent dans le bunker de gauche. Passez ensuite à celui de droite et tuez ses occupants. Attendez le camion ensuite prenez la voiture et foncez vers le deuxième check point. Eliminez les ennemis qui gardent la porte et neutralisez ceux qui se trouvent dans le bunker de gauche. Entrez dans le camp et mettez-vous à couvert sous la tour pour éliminer les ennemis qui se trouvent dans le bunker de droite. Eliminez ensuite le soldat qui se trouve au sommet de la tour. Quand tous les ennemis sont morts, montez dans une voiture ennemie avec tourelle, allez près du portail et attendez le camion. Eliminez les hommes qui empêchent l'avancée du véhicule puis reculez et mettez-vous à l'abri près du garage pour attendre les renforts ennemis. Eliminez-les avec la tourelle de votre véhicule et changez de voiture si nécessaire. Résistez jusqu'à ce que votre camion atteigne sa destination.

Contrôle du trafic aérien

Avant de vous attaquer à cette mission, il est préférable de détruire les installations de l'EDF qui entourent l'aérodrome (comme les bunkers et les tours de contrôles). Détruisez aussi les garages pour retarder les renforts ennemis. Maintenant que vous avez réduit le niveau de contrôle de l'EDF, allez vers l'aérodrome. Vous avez le choix entre rester furtif en avançant vers les vaisseaux (ce qui est assez difficile à réaliser) ou de tirer sur tout ce qui bouge. Sprintez pour éviter les tirs ennemis et utilisez votre Arc électrique pour neutraliser les groupes d'hommes armés. Si vous avez déjà démoli les installations ennemies avant cette attaque, vous serez plus en sécurité et il y aura moins d'adversaires à neutraliser. Placez alors les charges explosives sur les appareils et courez pour vous éloigner de la zone. Quand les engins essayent des vous suivre, ils exploseront en vol et votre mission sera une réussite totale.

Secteur : Oasis

Accès refusé

Pour cette mission, vous devez faire un travail de protection. Après le briefing, allez vers l'usine chimique et éliminez les gardes qui sont postés sur place. Vous devez ensuite assurer la sécurité de vos camarades. Allez vers le barrage installé près du pont et interceptez les véhicules de l'EDF qui essayent d'atteindre l'usine. Si un véhicule force le barrage, poursuivez-le et neutralisez-le avant qu'il ne tue vos amis. On vous informe par radio que l'ennemi attaque de l'autre coté de l'usine. Suivez les indications de vos supérieurs et placez-vous derrière la tourelle qui se trouve dans le coin puis détruisez les véhicules qui arrivent par la gauche. Ne laissez passer aucun véhicule et pensez à détruire le muret qui se trouve près de la tourelle avec votre masse pour ne pas tirer dessus accidentellement et ainsi détruire la tourelle. Quand vos amis terminent leur boulot dans l'usine. Couvrez leur fuite et ne tirez pas près de leurs voitures au risque de les toucher. Quand ils seront hors d'atteinte, la mission sera terminée.

Blitzkrieg

Armez-vous de votre lance-roquettes et allez au point de briefing. Vous devez détruire les chars qui rasent la ville d'Oasis. Avec le camion équipé de tourelle, allez à la rencontre du premier char, au sud. Tirez dessus dès que vous l'apercevez et essayez de ne pas subir ses tirs. Allez ensuite au nord pour rencontrer deux chars et des véhicules ennemis. Tirez en reculant pour éviter d'être écrasé par le premier char. Détruisez-le et tirez aussi sur les véhicules. Bombardez ensuite le deuxième char jusqu'à son explosion. Roulez pour fuir cette position et restez toujours mobile pour ne pas subir les tirs de l'infanterie. Quand l'ennemi attaque des deux cotés, ne vous affolez-pas. Faites le tour avec votre camion pour intercepter le char venant du sud et si votre camion ne tient plus la route, quittez-le et abritez-vous dans les habitations qui se trouvent au nord près de la zone de rencontre avec les deux chars. Restez sur la pente près des habitations et lancez vos roquettes sur le char. Ne vous exposez pas trop et prenez des munitions qui se trouvent dans la caisse située près du deuxième bâtiment. Une fois les chars ennemis détruits, entrez dans l'un des bâtiments pour vous abriter jusqu'à l'annonce de la libération d'Oasis.

Secteur : Zone de tir libre

Les canons de Tharsis

Après la collecte des informations du colonel Broga, vous avez pu identifier les zones mortes que les canons ne peuvent atteindre. Après le briefing, avancez en compagnie d'autres voitures dans la zone de tir libre. Avancez sur les marques qui s'affichent et ne trainez pas sinon vous augmentez le risque d'être touché. Repérez le chemin et les marques suivantes sur votre radar. Ne suivez pas les autres voitures qui perdent leur temps à zigzaguer et à aller n' importe où. Une fois la zone de tir passée, entrez dans la base ennemie avec l'objectif de faire taire les canons.

Pour ce, vous devez détruire les trois noyaux de force. Allez derrière les installations pour vous mettre à l'abri et attendez que les ennemis arrivent vers vous. Utilisez votre arc électrique pour neutraliser un groupe d'ennemi à la fois. Détruisez ensuite le mur qui protège le noyau et lancez des roquettes sur ce dernier. Prenez un véhicule ennemi et éliminez les soldats qui gardent la zone. Il n y a pas de renfort considérable, chaque noyau possède ses propres soldats qui ne quitteront pas leurs positions pour aider leurs alliés. Donc, prenez votre temps pour nettoyer chaque secteur avant d'avancer. En utilisant cette tactique, vous pourrez détruire les deux autres noyaux en toute sécurité. La seule difficulté réside dans les tourelles des bunkers. Utilisez votre lance-roquettes contre ces dernières pour détruire la tourelle, le tireur et le bunker. Avancez ensuite vers le deuxième noyau et détruisez-le. Ramassez les armes et les munitions de vos ennemis puis nettoyez la zone autour du troisième noyau en utilisant les roquettes. Une fois le travail effectué, les canons seront réduits au silence et le secteur sera libre.

Secteur : EOS

Mort en réunion

Il s'agit d'une mission d'assassinat. Allez vers la zone où se déroule la réunion des ennemis. Restez loin et sortez votre lance-roquettes. Tirez sur les voitures en premier pour empêcher la fuite des ennemis quand le bombardement commence. Tirez sans relâche sur le bâtiment et ses piliers pour le démolir et le faire s'écraser sur les têtes de ses occupants. Si vous arrivez à bien viser, aucun ennemi ne parviendra à s'échapper sinon vous devrez les pourchasser et les finir pour terminer la mission.

Les chiens de guerre

Vous devez maintenant neutraliser les snipers qui terrorisent les habitants d'EOS. Après le briefing, allez derrière la passerelle, repérez les bâtiments qui abritent les premiers trois snipers et traversez la passerelle. Sprintez pour éviter les tirs des voitures ennemies. Une fois à l'arrière du bâtiment de gauche, entrez et nettoyez le rez-de-chaussée. Montez ensuite et éliminez les soldats à l'étage. Montez encore, éliminez le premier sniper et ramassez son arme. Utilisez ensuite votre lance-roquettes pour démolir le toit et éliminer un autre sniper. Démolissez le toit de l'immeuble de droite pour tuer le dernier sniper de cette zone.

Allez ensuite rapidement sur la passerelle située à gauche et avancez avant l'arrivée massive des ennemis. Allez ensuite à droite, tuez les soldats qui gardent la zone et neutralisez rapidement les deux snipers qui se trouvent sur le toit du bâtiment d'en face. Les ennemis n'arrêteront pas de rappliquer et vous aurez du mal à les contenir et atteindre les positions des derniers snipers. Contournez alors la zone par la gauche pour faire face à l'immeuble où se trouvent les snipers. Utilisez votre fusil sniper pour les repérer. Ils ne sont pas sur le toit mais dans les fenêtres du bâtiment. Eliminez-les et si vous avez du mal à les situer, utilisez votre lance-roquette pour démolir le bâtiment.

Si les ennemis ne vous laissent pas viser et vous pourchassent, attirez-les loin du bâtiment des snipers, contournez toute la zone en allant à gauche ensuite revenez derrière le bâtiment où se trouvent les trois derniers snipers. Entrez et montez les étages en dégommant les tireurs d'élite un à un. N'essayez pas de nettoyer chaque zone car les ennemis n'arrêteront pas d'apparaitre et d'arriver en surnombre. Restez toujours à l'abri et essayez juste de neutraliser les tireurs qui se trouvent sur les tourelles de voitures. Une fois tous les snipers morts, restez à l'abri jusqu'au message vous annonçant la réussite de la mission.

Marteau des dieux

Pour accéder à cette mission, vous devez réduire le contrôle de l'EDF à zéro et récolter du métal pour vous acheter la Nano forge. Après le briefing, vous devez aller au point de rendez-vous pour retrouver le reste de votre équipe. Rejoignez le point de ralliement en voiture. Après l'attaque surprise de l'EDF sur votre campement, rejoignez ce dernier avant la fin du temps imparti. Une fois près du campement, éliminez les soldats de l'EDF avec la mitrailleuse de votre véhicule. Avancez ensuite entre les débris en éliminant les ennemis en chemin. Localisez Samanya sur votre carte et rejoignez-la. Vous devez ensuite protéger ce qui reste du campement et sécuriser la zone. Entrez alors dans un bâtiment et attendez que les ennemis s'approchent pour les éliminer en toute sécurité. Si Samanya se retrouve sous le feu de l'ennemi, rejoignez-la et protégez-la. Vérifiez sur votre radar le point d'apparition des ennemis. Repoussez les attaques jusqu'à l'arrêt de l'offensive.

Après la discussion avec Sam, vous décidez d'aller voir les Marauders. Achetez avant tout la protection contre les radiations et si possible le Jet pack. Allez vers les Badlands et évitez les Marauders en chemin. Vous pouvez utiliser le Jet pack pour survoler toute la zone et atteindre votre cible sans être repéré. Sinon, escaladez la montagne qui se trouve à l'arrière de la base des Marauders pour atteindre la cible et déclencher une cinématique.

Transmission d'urgence

Après le briefing, allez rejoindre Sam. Allez vers la station de radio et évitez les barrages établis en chemin. Éliminez les soldats qui gardent la station et prenez le contrôle de cette dernière. Pendant que Sam s'occupe de la transmission, vous devez protéger cette dernière. Les ennemis attaqueront le bâtiment et l'antenne de transmission.
Ils essayeront de placer des charges explosives sur ces deux cibles. Vous devez les tuer avant qu'ils ne réussissent à le faire. Les soldats attaqueront par vagues qui arrivent toujours par le coté de l'antenne et celui du bâtiment. Vous devez donc faire des allers-retours pour éliminer les soldats avant qu'ils ne commencent la démolition. Vérifiez sur votre radar pour repérer les soldats de l'EDF. Résistez jusqu'à la fin de la transmission et quittez la station. Evitez les voitures

ennemies et roulez jusqu'à la planque.

Passage en manuel

Après le briefing, prenez une voiture et allez vers le centre de communications. La zone n'est pas trop gardée. Restez loin de la station d'essence ou explosez-la de loin pour ne pas subir des dégâts. Montez vers le centre et tuez l'ennemi qui se trouve derrière la tourelle de la voiture qui se trouve en bas à droite. Quand la zone est nettoyée, entrez dans le centre de communications. Allez vers la console et utilisez-la.

Quand vous prenez les commandes, repérez le camion allié (en jaune) et escortez-le. Détruisez les véhicules qui arrivent par l'arrière ensuite devancez le camion avec le viseur pour lui dégager le terrain. Explosez les voiture avant l'arrivée du camion pour qu'elles n'explosent pas au passage de ce dernier au risque de l'endommager. N'ignorez pas les soldats à pied et éliminez-les, ils peuvent causer d'importants dégâts puisque le camion avance lentement. Détruisez le barrage fait par les chars ennemis. Eliminez ensuite les blindés pour permettre au camion d'avancer.

Les rebelles aux portes

La bataille finale se rapproche et vous devez maintenant toucher l'EDF en plein cœur. Allez vers le véhicule modifié et prenez la direction du QG ennemi. Passez le champ de force et utilisez la tourelle du véhicule pour éliminer les premiers soldats. Descendez ensuite et, avant que les gardent ne rappliquent, utilisez votre lance-roquettes pour détruire le générateur de champ de force. Restez à pied et avancez vers la cible suivante qui se trouve derrière la grande clôture.

Eliminez ensuite les soldats et emparez-vous de la tourelle du bunker. Détruisez les engins volants ennemis et neutralisez les véhicules. Avancez ensuite jusqu'à atteindre le bipode. Embarquez et détruisez tout sur votre passage en faisant attention à ne pas abattre vos alliés. Avancez vers les cibles à détruire et si votre bipode est endommagé, prenez un véhicule ennemi. Détruisez le noyau de puissance et avancez vers les trois autres cibles. Prenez un autre bipode et allez vers les cibles qui se trouvent en haut de la pente. Assurez-vous de nettoyer chaque zone visitée. Pour plus de sécurité, restez loin des cibles et utilisez les roquettes du bipode pour les détruire et finir la mission.

Secteur : Mont Vogel

Mars attacks

Après le briefing, vous allez mener l'assaut final contre l'EDF et détruire le vaisseau Hydre qui représente la plus grande menace pour la planète. Cette mission se compose de plusieurs parties. Rejoignez avant tout Sam et placez la Nano forge dans la console. Allez ensuite à la station de guidage et protégez la zone contre les attaque ennemies. Quand vous disposerez du viseur des canons, pointez-le toujours à gauche pour repérer les véhicules ennemis à l'avance et les détruire avant qu'ils ne dépassent votre champ de visée. Attention, lorsque six véhicules échappent à vos canons, vous perdrez la mission. Essayez alors de ne rater aucune voiture.

Commencez par détruire les voitures et essayez de les toucher pendant qu'elles sont en plein milieu de la route. De cette façon, elles s'entasseront au milieu et obstrueront le passage des autres véhicules (ce qui vous donne plus de temps pour viser, tirer et toucher vos cibles). Vous devez garder trois positions en suivant la même tactique. Quand plusieurs genres de blindés arrivent, ciblez les plus rapides et laissez les chars en dernier.

Une fois la menace écartée, allez voir Sam puis prenez le char en direction du sommet de la montagne. Prenez tout votre temps lors de cette mission et avancez lentement pour détruire les blindés qui vous bloquent. Explosez les tanks avant d'avancer pour qu'ils n'explosent pas à votre passage et endommagent votre char. Faites gaffe aux ennemis qui vous attaquent par derrière et prenez le temps de les tuer avant d'avancer. Repérez les ennemis sur votre radar et lancez vos roquettes pour les neutraliser. Ciblez toujours ceux armés de fusils Gauss en premier, ce sont les plus dangereux. Avancez dans le chemin montant et détruisez les postes de contrôle, qui se trouvent à gauche, avant de les atteindre.

Lorsque vous verrez les tours, détruisez-les en premier et explosez les barrages créés par les voitures. Quand votre

char est à bout, quittez-le et courez vers un véhicule ennemi. Tuez le tireur qui se trouve derrière la tourelle, attendez que le chauffeur descende et prenez le contrôle du véhicule. Misez ensuite sur la rapidité et zigzaguez entre les différents barrages en éliminant les soldats avec votre tourelle. Avancez en écrasant les hommes armés jusqu'à la cour où se déroule l'affrontement entre soldat de l'EDF et vos alliés les Marauders. Ces derniers sont très forts au corps à corps, donc occupez les ennemis jusqu'à ce qu'ils s'approchent d'eux et les éliminent. Assistez-les dans leur avancée car ils vous seront d'une aide inestimable. Si vous êtes mal en point, abritez-vous derrière les bunkers ou les barrières et les caisses, pour récupérer. Prenez votre temps pour avancer et pensez à ramasser les munitions laissées par vos ennemis ou celles qui se trouvent dans les caisses à munitions.

Montez ensuite vers l'emplacement du général qui contrôle le char. Sortez votre lance-roquettes et tirez tout en reculant pour éviter d'être écrasé par le blindé. Une fois que le général est mort, allez vers les portes qui bloquent le lancement du missile et détruisez les blindés qui le gardent. Eliminez les soldats EDF et utilisez vos roquettes contre la porte pour la détruire. Le missile sera donc lancé et détruira le vaisseau Hydre qui menaçait la planète Mars.

Félicitations, vous avez sauvé la planète Mars… enfin pour le moment.

Red Faction Armageddon

© THQ / Volition 2011

BONUS DE FIN DE JEU

Terminez le jeu pour débloquer les Cheats, Mr Toots ainsi qu'un New Game +.

Red Faction II

© THQ / Volition 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MASTER CODE (US)

Entrez **YZWZYXWX** ou **WWXXYZYZ** dans la section cheats. Vous débloquerez tous les cheats. Pour les activez, cochez la case correspondante dans le menu. Vous pouvez accèder à ce menu en appuyant sur ESC en cours de jeu.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans la section cheats

WWWWWWWW	Morts folles
WZXYWZXY	Explosions étranges
X	Personnalité explosive
XXXXXXXX	Morts vivants
XXXXYZXX	Munitions étranges
XXYWYWZ	Santé au max
Y	Toutes les armes
YWXZYZXW	Munitions illimitées
YXYX	Gagner la partie
YXZWZXYW	Directors'Cut
YYYYYYYY	Pluie de feu
ZXZYXZXZ	Grenades illimitées
ZYXWYZXX	Choix du niveau
ZYZYXXWW	Rails
ZZZZWXZZ	?
ZZZZZZZZ	Bombes bondisantes

Red Jets

© Nobilis / Interactive Vision 2004

PASSER LES MISSIONS

Pour arriver automatiquement à la fin d'un niveau, maintenez les touches c + i pendant une mission pendant un certain temps. Vous verrez alors s'afficher l'écran "Mission successful".

Red Orchestra : Ostfront 41-45

© SdLL / Tripwire Interactive 2006

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ~ (ou ²) pour ouvrir la console, puis saisissez l'un des codes suivants et validez avec Entrée.

`fly`	Passe-muraille
`god`	Invincibilité
`walk`	Annule le passe-muraille

Red Shark

© Buka Entertainment / G5 Entertainment 2003

CHEAT CODES

Editez le fichier **gamesettings.script** avec un éditeur de texte (après copie) et ajoutez la ligne : set bool ConsoleEnabled = true

En cours de jeu, appuyez sur F3 et entrez l'un des codes suivants :

`DETAIL_TEXTURE = TRUE/FALSE`	Afficher le niveau de détail
`ENABLED_MISSIONS = #`	Débloquer la mission. # est un numéro
`ENABLED_MISSIONS = TRUE`	Débloquer toutes les missions.
`FULLAMMO`	Le plein de munitions (seconde méthode)
`GOD_MODE = TRUE/FALSE`	Gode Mode (seconde méthode)
`LOADFULLAMMO`	Le plein de munitions
`SETIMMORTALMODE`	God Mode
`ZONE_TEXTURE = TRUE/FALSE`	Effet inconnu

Redjack : La Revanche des Pirates

© THQ / Cyberflix Incorporated 1998

AVOIR LA DENT DU REQUIN

Après avoir vu le capitaine qui vous demande une dent de requin, allez derrière le bar. Entrez dans la remise, vous trouverez une bouteille de poison. Allez voir le poissonnier au village. Il vous donnera des appâts (têtes et entrailles de poissons). Retournez dans la crique (début du jeu). Prenez la barque de Lyle et avancez jusqu'au requin. Mélangez le poison avec les appâts et jetez le seau dans l'eau. Le requin avale le tout, meurt et va s'échouer sur le rivage. Il ne vous reste plus qu'à retourner sur la plage pour lui prendre une dent.

Redline

© Acolade / Beyond Games 1999

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur les touches G, O et D pour faire afficher la ligne de commande. Alors, entrez l'un des codes suivants pour activer la fonction correspondante :

ALLAMMO	Toutes les armes à pied avec le plein de munitions
CA	Munitions maximum pour les armes de voiture
CAMERA	Vue à la troisième personne à pied
CARREVERSE	Voiture inversée
CARFLIP	Inverser la carrosserie
CAROFF	Conducteur invisible
CW	Toutes les armes de voiture
DBDAMAGE	Double dommage à pied
IMMORTAL	Invulnérabilité activée (God Mode)
MORTAL	Invulnérabilité désactivée
RADAR	Radar à pied
RETICLE	Le viseur devient rouge sur une cible
STONEAGE	Un personne qui court à la place de la voiture
TARGETS	Système de visée hors véhicule
WHEELSOFF	Roues invisibles

Redline Racer

© Ubisoft / Criterion Studios 1998

TERMINER EN TÊTE

Dans le répertoire du jeu, éditez le fichier MENUDATA.INI. A la ligne MaxNumCompBikes=15, remplacez le 15 par 0 et vous allez vous retrouver seul en course pour finir obligatoirement premier ce qui vous permet d'accéder aux autres courses et motos. En effet, ce nombre indique le nombre de concurrents pendant une course. Ainsi, vous pouvez dépasser le nombre habituel de 15 pour vous opposer par exemple 30 concurrents.

CHEAT CODES

A la place de votre nom, entrez l'un des codes suivants :

ABODE	Toutes les motos et tous les circuits
AMNESIA	Accès à tous les circuits, à toutes les motos et autres véhicules
DISSENT	Le plein de gadgets
INSOMNIA	Donne toutes les pistes, motos, équipes

SE PROMENER DANS LE DÉCOR ET VOIR LA FILLE NUE

Allez dans le répertoire d'installation du jeu. A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier MENUDATA.INI. Modifiez alors les lignes ForceOntrack=True par ForceOnTrack=False et OffTrackCountDown=True par OffTrackCountDown=False. Vous pourrez alors vous promener partout sur les montagnes.
Ensuite, sélectionnez le mode "Course contre la montre" avec le circuit Sierra Dorado. A un moment, se trouve un pont qui fait la liaison entre deux montagnes. Grimpez sur le flanc et regardez à l'intérieur du tunnel : vous verrez une jolie fille dénudée !

Redneck Rampage

© Interplay / Xatrix 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez les codes suivants (en AZERTY) :

RDBETQ	Message "Eat me!"
RDCLIP	Passe-muraille
RDCLUK	
RDCRITTERS	Monstres ON/OFF
RDELVIS	Invincibilité
RDGUNS	Toutes les armes
RDHOUNDDOG	Invincibilité
RDINVNTORY	Tout l'inventaire
RDITE,S	Tous les objets avec les clés
RDKEYS	Donne toutes les clés
RDQLL	Donne tout (armes, munitions, vies, item et clés)
RDSKILLx	Change le niveau de difficulté (x = 1 à 4)
RDRQTE	Affiche le nombre d'images par seconde
RD,EQDOZxyy	Changer de niveau (x = 1 ou 2 ; yy = 01 à 07)
RD,OONSHINE	Moonshine (pour courir plus vite)
RD,ONSTERS	Monstres On/Off
RDDEBUG	Détail des actions
RDRQFQEL	Affiche un texte
RDSHOZ,QP	Carte entière
RDTEQCHERS	Affiche un texte
RDUNLOCK	Débloquer toutes les portes
RDVIEZ	Vue externe
RDYERQT	Coordonnées

JOUER EN MODE VGA

Pour jouer en mode VGA, éditez le fichier REDNECK.CFG avec un éditeur de texte. Allez aux lignes suivantes et inscrivez les valeurs indiquées :

```
Screenmode    0
Screenwidth   320
ScreenHeight  200
```

Redneck Rampage Rides Again

© Interplay / Xatrix

CHEAT CODES

RDAARON	Mode Champignon
RDALL	Toutes les armes, munitions, items et clés
RDARRIJIT	Bateau
RDCLIP	Mode passe-muraille
RDCLUCK	Mode poulet
RDCRITTERS	Les monstres renaissent
RDDEBUG	Debug Mode
RDDONUT	Bateau
RDELVIS	Invulnérabilité (God Mode)
RDGARY	?
RDGREG	Bateau
RDGUNS	Toutes les armes
RDHOUNDDOG	Invulnérabilité (God Mode)
RDINVENTORY	Inventaire complet
RDITEMS	Tous les items
RDJOSEPH	Moto
RDKEYS	Toutes les clés
RDKLC	Mode poulet
RDMEADOWxyy	Accès direct au niveau yy de l'épisode x
RDMICKAEL	Tous les items
RDMOONSHINE	Affiche un message
RDMRBILL	Augmente les dommages
RDNOAH	Informations diverses
RDNOCHEAT	Désactive tous les codes
RDDONUT	Bateau
RDRAFAEL	Affiche le message "For You Grandpa!"
RDRATE	Affiche le nombre d'images par seconde
RDRHETT	Suicide
RDSHOWMAP	Carte complète
RDSKILLx	Met le niveau de difficulté x
RDTEACHERS	Affiche le message "You Were All Wrong!"
RDTIME	?
RDTONY	?
RDUNLOCK	Déverrouille toutes les portes
RDVAN	?
RDVIEW	Utilisez la touche F7 pour changer la vue
RDWOLESLAGLE	Effets psychédéliques
RDYERAT	Corodonnées

Renegade Racers

© Interplay 2000

MODE SUPER DIFFICILE

Entrez ACE en guise de nom.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Un nouveau personnage sera accessible en gagnant huit matchs en mode facile ou six matchs en mode difficile.

Reproduction Man

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Les mots de passe suivants fonctionnent aussi pour la démo du jeu.

2. UTERUS
3. ZYGOTE
4. EMBRYO
5. FETUS
6. PLACENTA
7. GESTATE
8. FERTILE
9. OVUM
10. GRAVID
11. BIRTH

Requiem : Avenging Angel

© 3DO / Cyclone Studios 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER pour ouvrir la console. Alors, entrez l'un des codes suivants :

CS3DNOW!OFF	Désactive accélération AMD 3Dnow
CS3DNOW!ON	Active accélération AMD 3Dnow
CSAMMO	Munitions
CSBACK	Repart de la dernière sauvegarde
CSBLAH	?
CSCLIPMOUSE	?
CSESSENCE	Essence illimitée
CSFRAME	?
CSFRAME2	?
CSGUNS	Tous les pistolets
CSHALT	Arrête le temps
CSHEALTH	Santé maximale
CSHIDE	?
CSHOST	Mode vol
CSITEMS	Pass Medlab
CSMAPPER	?
CSMILTON	Accès aux touches de triche
CSNOTIMEOUTS	?
CSPORTAL	Vue en fil de fer
CSROSARY	Items
CSSHROUD	Armure et santé maximale
CSSQUEEZE	?
CSSTIGMATA	Pass Medlab
CSVANISH	Tue toutes les créatures
CSTIME	?
CSTIMEOUTS	?
CSTRACE	?
CSUNFRAME	?
CSUNSQUEEZE	?
CSUNTRACE	?
CSVERBOSE	?
CSWIRE	Carte du niveau en fil de fer
CSYHWH	Invulnérabilité (God mode)

Reservoir Dogs

© Eidos Interactive / Volatile 2006

BONUS DE FIN

Terminez le jeu avec un des rangs suivants pour débloquer le cheat correspondant que vous pourrez activer dans le menu des Extras.

Battering Ram : Terminez le jeu avec un classement de Professionel.
A l'épreuve des balles : Terminez le jeu avec un classement de Professionel.
Munitions au max : Terminez le jeu avec un classement de Psychopathe.
Time Out : Terminez le jeu avec un classement de Criminel de carrière.

Resident Evil

© Avalon Interactive / Capcom 1997

MODIFICATION DE LA SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez un fichier de sauvegarde (dans le répertoire du jeu, fichier de la forme SAVEDAT*.dat). En donnant une valeur à chacun de ces offsets, vous pourrez ajouter des objets dans l'équipement que votre personnage porte sur lui.

Emplacement 1 - Offset 804	Emplacement 5 - Offset 812
Emplacement 2 - Offset 806	Emplacement 6 - Offset 814
Emplacement 3 - Offset 808	Emplacement 7 - Offset 816
Emplacement 4 - Offset 810	Emplacement 8 - Offset 818

Note : Les emplacements 7 et 8 ne fonctionnent qu'avec Jill

Il faut attribuer une valeur précise à chacun de ces emplacements car en mettant n'importe quoi, vous risquez de planter le jeu. Voici la liste des objets que vous pouvez mettre :

0000	Rien
2400	Médaille Loup
0100	Couteau
2500	Médaille Aigle
02xx	Le Beretta
2600	Le produit chimique
03xx	Le Fusil
2700	La Batterie
04xx	Le Colt Python Dum-Dum
2800	Le Disque MO
05xx	Le Colt Python
2900	Le Symbole Vent
06xx	Le Lance-Flammes
2A00	La Flamme
07xx	Le Bazooka Cart. Explosives
2B00	Les Diapos
08xx	Le Bazooka Cart. Acides
2C00	Le Symbole Lune
09xx	Le Bazooka Cart. Flammes
2D00	Le Symbole Etoile
0Axx	Le Lance-Missiles
2E00	Le Symbole Soleil
0Bxx	Le Chargeur
2Fxx	Le Ruban Machine
0Cxx	Les Cartouches
3000	Le Briquet
0Dxx	Les Dum Dum
3100	Le Passe-Partout
0Exx	Les Cartouches Magnum
3200	Bidon d'Huile
0Fxx	Le Carburant
3300	Clé Manoir 1
10xx	Les Cartouches Explosives
3400	Clé Manoir 2
11xx	Les Cartouches Acides

3500	Clé Manoir 3
12xx	Les Cartouches Flammes
3600	Clé Manoir 4
1300	La Bouteille Vide
3700	Clé Labo 1
1400	L'Eau
3800	Clé spéciale
1500	UMB2
3900	Clé Dortoir 1
1600	UMB4
3A00	Clé Dortoir 2
1700	UMB7
3B00	Clé Pièce C
1800	UMB13
3C00	Clé Labo 2
1900	Jaune-6
3D00	Petite Clé
1A00	Np-003
3E00	Le Livre Rouge
1B00	Choc-V
3F00	Le Livre Maudit 2
1C00	Le Fusil Cassé
4000	Le Livre Maudit 1
1D00	La Manivelle 1
41xx	Le Spray Premier Secours
1E00	La Manivelle 2
4200	Le Sérum
1F00	Le Blason
4300	L'Herbe Rouge
2000	Le Blason Doré
4400	L'Herbe Verte
2100	La Pierre Bleue
4500	L'Herbe Bleue
2200	La Pierre Rouge
6F00	Mitraillette Ingram
2300	Les Partitions
7000	Mini-Mitraillette

Note : Remplacez xx par la valeur hexadécimale de votre choix. Pour les armes, cela correspond au nombre de coups qu'il reste à utiliser. Pour les autres objets, c'est le nombre de fois qu'on peut les utiliser, ou ce qui reste à l'intérieur. Si vous souhaitez avoir le maximum, tapez "FF" à la place de "xx". Par exemple, il faut mettre "0CFF" pour obtenir 255 cartouches.
Evitez de mettre autre chose qu'une arme au premier emplacement. Parfois, le jeu plante si on choisi un autre type d'objet.

CHEMINEMENT AVEC JILL

Remarques préliminaires

Cette solution a été faite pour Jill. Pour Chris, ce sont les mêmes énigmes mais avec des clés qui changent (c'est aussi plus difficile et on n'a pas de sauvegardes infinies). Seules les énigmes sont décrites (ce qu'il faut faire et où il faut aller) : donc il faut que vous preniez vous même les munitions et vies nécessaires et que vous alliez aux points de

sauvegardes et aux coffres quand vous en aurez besoin. Il ne s'agit pas de la meilleure façon de terminer le jeu (il y a huit fins différentes) mais, ça permet de connaître parfaitement le jeu quand vous le referez (style on met sept heures la première fois et plus que trois après!). Enfin, pour faciliter les recherche, les noms des objets à trouver sont en majuscules.

MANOIR

Prendre PLAN RDC avec passe-partout dans la salle à gauche du hall (en poussant l'escalier).
Récupérer le BAZOOKA dans la salle du premier étage à l'extrême droite.
Prendre BLASON dans la salle à manger, allez à la salle piano (dans le couloir annexe), prendre les PARTITIONS, les utiliser sur le piano. Prendre le BLASON OR dans le passage qui s'ouvre et poser l'ancien BLASON. Poser le BLASON OR à la place de l'ancien et récupérer la CLE MANOIR derrière l'horloge.
Pousser la statue au premier étage à gauche, récupérer la PIERRE BLEUE en bas. Aller à la salle de statue de tigre (couloir annexe) et utiliser la pierre dessus : ça donne le SYMBOLE VENT.
Aller à la salle de sauvegarde au RDC et prendre le DESHERBANT: filer vers la salle pleine de plantes (à côté de la salle du tigre) et utiliser le désherbant sur la pompe. Récupérer ensuite une autre CLE MANOIR.
Prendre le FUSIL CASSE dans la salle à côté de celle de sauvegarde (avec une clé manoir), et foncer dans la salle à l'extrême bout du couloir à droite du hall (avec le passe-parout) : prendre le FUSIL et poser le fusil cassé.
Aller dans la salle aux corbeaux située en face de là où vous êtes, et regarder les tableaux par ordre chronologique (en appuyant à chaque fois sur les boutons) : vous récupérez alors le SYMBOLE ETOILE.
Grâce à une clé manoir, aller dans la salle aux armures située dans le couloir à gauche des escaliers principaux : là vous récupérez le SYMBOLE SOLEIL en poussant les deux statues sur les trous et en appuyant sur le bouton.
Avec une clé manoir, aller dans la salle à coté de la porte d'entrée du couloir (par le hall), parler à Richard et retourner dans la salle de sauvegarde du RDC pour prenre le SERUM : revenir alors vers Richard et lui parler encore. Monter alors les petits escaliers en bois et tuer le serpent géant, ce qui vous donnera le SYMBOLE LUNE (ne pas oublier de se refaire une santé grâce au sérum)
Foncer dans le couloir en face de la salle aux corbeaux, et poser les quatre symboles sur la plaque : entrer, prendre la MANIVELLE (en poussant l'escalier) et sortir...

COUR/LABO

Prendre PLAN COUR sur mur.
Passez le portail et ouvrez l'écluse avec la manivelle; avancez jusqu'à passer le deuxième portail et rentrez dans le labo.
Poussez la statue sur le trou, entrez dans la salle de gauche pour récupérer la CLE PIECE C dans la salle de bain, et prendre le LIVRE ROUGE sur le lit.
Allez dans la grande salle pleine de guêpes et récupérez la CLE DORTOIR sous le guêpier.
Avec cette clé, ouvrez la porte au bout du couloir, récupérez le PLAN DORTOIR et descendez par le passage derrière l'armoire.
Poussez les caisses pour passer et entrez dans salle contrôle grâce à la clé pièce C. Appuyez sur tous les bouttons; enfin allez récupérer l'autre CLE DORTOIR dans la salle d'à côté.
Revenez dans la salle aux guêpes et ouvrez la porte 2 avec une clé dortoir : prenez le livre blanc dans l'armoire et posez le livre rouge, ce qui ouvre une porte vers la plante 42 : tuez-la et récupérez une dernière CLE MANOIR.

MANOIR

Revenir au manoir (ATTENTION aux nouvelles créatures!), et prendre la première porte à gauche grâce à une CLE MANOIR, et récupérez le LIVRE MAUDIT 1.
Prendre les escaliers à côté de la salle de sauvegardes du RDC et entrez dans la première pièce en haut avec une CLE MANOIR : là, éteignez la lumière, poussez l'escalier et récupérez la PIERRE ROUGE. Allez ensuite de nouveau à la salle du tigre et utilisez cette pierre : ce qui vous donne le PYTHON.
Avec une CLE MANOIR, allez dans la salle située au bout du couloir au-dessus de l'escalier partant de la deuxième salle de sauvegarde RDC (à côté de la sortie), tuez le serpent géant, descendre dans le trou, ouvrez la tombe et avancez jusqu'à l'ascenceur.
Prenez-le, prenez la BATTERIE dans la salle de droite en sortant, et la DISQKET dans la bibliothèque à gauche

(appuyez sur le bouton et poussez la statue sous le halo de lumière).

COUR/EGOUT

Ressortir dehors, mettre la batterie dans l'ascenceur cassé, revenir, fermer l'écluse, redescendre grâce à l'ascenceur qui marche maintenant.
Descendre dans les égouts en passant sous la fontaine (plus d'eau car écluse fermée) : avancez jusqu'à parler à Enricho (piquez une autre MANIVELLE au passage). Butez l'araignée géante et récupérez une autre DISKET derrière un rocher.
Faire tourner le pan de mur grâce à une manivelle jusqu'à ouvrir un passage à gauche : allez-y et récupérez le LIVRE MAUDIT 2 (en poussant la statue devant le mur et en faisant monter le mur grâce à la manivelle pour pouvoir bouger la statue sur le bouton).
Prendre l'élévateur à proximité, et vous vous retrouvez devant un bassin : récupérez les deux MEDAILLONS dans les livres maudits (y faut les utiliser, les faire tourner jusqu'au centre et appuyer sur entrée). Mettre un médaillon de chaque côté du bassin, et prendre le passage qui vient de s'ouvrir, puis prendre l'ascenceur...

BUNKER

Récupérez une DISKET dans le petit bureau au bout du premier couloir. Descendre, entrez dans la salle des ordinateurs, allumez l'ordinateur. Le login est JOHN et le pass ADA (pour délocker le niveau 3) et le pass pour le niveau 2 est MOLE.
Tout cela ouvre la salle du niveau 2 où vous récupérez la CLE LABO. Ensuite, ouvrez une porte au niveau 3 (avec un billard et des écrans à côté de la salle de sauvegarde) et prenez le conduit d'aération (il faut bouger les caisses pour boucher les trous puis pousser l'escalier).
Vous arrivez alors dans une morgue ou vous utilisez une disket sur la machine sur le bureau : vous obtiendrez un CODE. Filez ensuite dans le couloir en bas de l'escalier et prenez la première porte à droite : là, vous mettez la deuxième disket et vous récupérez un autre CODE.
Allez ensuite dans la salle des machines (à droite de la salle de sauvegardes), activer les fils dans la première salle, mettre le dernier disk afin de récupérez un dernier CODE dans la deuxième salle, et activer l'ascenceur dans la dernière salle (ordinateur à gauche).
Prendre l'ascenceur qui marche maintenant, tuez Tyrant, récupérez la CLE, ouvrir la porte avec l'ordinateur, et allez chercher Chris dans la salle au bout du couloir en bas des escaliers (que vous ouvrez grâce aux trois codes).
Remontez au niveau 2, reprenez l'échelle, ouvrez la porte qui donne sur l'héliport, prendre la BATTERIE par terre, la mettre dans l'ascenceur qui suit, prendre l'ascenceur, récupérez le FEU DE DETRESSE en haut sur l'héliport, allez sur le H, utilisez le feu, et attendez que l'hélico revienne...

SOLUTION COMPLÈTE

Solution avec Jill Valentine

Votre aventure débute dans le manoir avec une discussion entre Wesker, Barry et vous. Cette discussion est interrompue par des coups de feu tirés non loin de là. Barry et vous allez alors voir d'où proviennent ces coups de feu.

Avancez jusqu'au fond de la salle à manger. Après la découverte de la flaque de sang, sortez par la porte de droite, puis allez en bas dans le couloir. Tournez au bout et vous rencontrerez votre premier zombie. Après la cinématique, tuez-le après avoir équipé votre Beretta. Puis approchez-vous du cadavre de l'homme que dévorait le zombie, et fouillez-le. Vous trouverez 2 chargeurs de Beretta. Retournez ensuite dans la salle à manger et, après la nouvelle cinématique, dirigez-vous dans le Hall d'entrée afin d'avertir Wesker de vos trouvailles. Et là, surprise, Wesker a disparu. Fouillez le Hall pour le retrouver, mais en vain. Discutez alors avec Barry, il va vous remettre un passe-partout qu'il a trouvé, et vous dit qu'il part chercher Wesker du côté de la salle à manger. Bien que vous lui dites que vous allez vous rendre de l'autre côté du manoir, suivez-le dans la salle à manger. Prenez le blason contre le mur au fond de la pièce et sortez

dans le couloir. Allez en haut et ouvrez la porte violette avec le passe-partout. A l'intérieur de la nouvelle pièce, poussez le placard qui est contre une étagère afin de pouvoir prendre des partitions. Utilisez ces partitions sur le piano pour jouer la Sonate au Clair de Lune. C'est alors qu'un passage secret s'ouvre. Rentrez-y et prenez le blason doré. Malédiction, la porte se referme. Mettez tout simplement le blason que vous avez trouvé dans la salle à manger. La porte s'ouvre à nouveau. Retournez ensuite dans la salle à manger et mettez le blason doré à la place du blason doré. L'horloge se déplace alors, donnant accès à une petite cachette. Prenez la clé qui se trouve dedans (elle ne vous servira pas pour l'instant) et retournez dans le Hall d'entrée.

Prenez les rubans machines qui se trouvent à côté de la machine (sauvegardez si désiré), puis prenez la porte la plus à droite. Poussez le petit escalier en bois contre la statue, montez-le pour prendre le plan du rez de chaussée. Redescendez et poussez le meuble qui bloque une entrée. Évitez le zombie couché en rasant le mur du haut et prenez de nouveaux rubans machines dans l'étagère. Faites demi-tour dans la salle avec la statue et utilisez votre passe partout pour ouvrir la porte. Dans le couloir, tuez les deux chiens qui cassent les vitres pour rentrer et poussez un meuble juste avant la sortie pour trouver un chargeur de Beretta. Sortez, dans le nouveau couloir, récupérez l'herbe verte et avancez jusqu'au bout du couloir. Prenez la porte à la gauche de Jill, traversez la petite salle et prenez le fusil à pompe au fond de la nouvelle pièce. Ressortez, et là, vous êtes bloqué dans la petite salle, et le plafond s'abaisse pour vous écraser. Le piège se referme sur vous ! Attendez dans la salle et Barry va venir vous sauver. Après une brève discussion, entrez dans un nouveau couloir par la porte en face de vous. Tuez les deux zombies et déverrouiller la première porte à votre droite. Rentrez, tuez le nouveau zombie, et rentrez dans la remise située près de l'escalier. Sauvegardez si désiré, prenez le produit chimique, posez-le dans le coffre, récupérez aussi les deux chargeurs de Beretta dans ce dernier. Posez aussi des objets inutiles tels que le couteau... Ressortez de la pièce puis du couloir. Dans le couloir où vous avez croisé les deux zombies, prenez la porte au fond à gauche. Une petite énigme s'offre à vous. Vous devez appuyer sur les interrupteurs des tableaux représentant des personnes, dans l'ordre de la plus jeune à la plus vieille. Allez ensuite appuyer sur l'interrupteur du tableau au fond de la pièce et vous trouverez le Symbole Étoile. Ressortez, allez tout droit et entrez dans la nouvelle pièce. Tuez le chien puis utilisez le Symbole Étoile sur le mécanisme près de la porte. Il vous faut trouver encore 3 Symboles afin de pouvoir débloquer cette porte.

Retournez maintenant dans la pièce avec la remise et l'escalier. Montez l'escalier puis en haut, tuez les deux zombies. Allez à droite de l'escalier, tout au bout du couloir, et sortez. Tuez les zombies dans le nouveau couloir et allez à votre droite. Rentrez dans la pièce et lisez le document sur les herbes médicinales. Sortez par l'autre porte. Vous vous retrouvez dans le couloir situé en haut de l'escalier. Sortez par la même porte que précédemment et allez ensuite à gauche. Sortez au bout du couloir. A votre sortie, vous retrouvez Barry, dans le Hall, à l'étage. Ce dernier vous donne des munitions pour le Bazooka. Allez ensuite à droite de la porte dont vous sortez.
Entrez, traversez le couloir, et avancez sur la terrasse. Approchez-vous du cadavre, pas trop près, juste à la bonne distance pour récupérer le Bazooka. Ressortez dans le Hall principal, à l'étage et allez à gauche. Vous vous retrouvez au dessus de la salle à manger. Tuez les zombies et poussez la statue pour la faire tomber dans la salle au niveau inférieur. Puis sortez. Tuez ensuite les deux zombies et descendez l'escalier.

En bas, tuez encore deux zombies et rentrez dans la chambre située à côté. Récupérez des rubans machines, sauvegardez si désiré et prenez le produit chimique dans le coffre. Ressortez et allez au bout du couloir. Sortez, dans le nouveau couloir avec les tapisseries bleues, allez droit devant vous et rentrez dans la salle. Vous êtes dans le bassin d'une terrible plante carnivore. Utilisez le produit chimique sur la pompe à eau pour tuer la plante. Passez alors de l'autre côté du bassin, prenez les herbes vertes et rouges puis la clé. Ressortez alors et retournez vers le coffre pour poser vos herbes. Sur le chemin, dans le couloir juste avant le coffre, ouvrez la porte à gauche, prenez aussi le fusil cassé, le chargeur et les cartouches dans le bureau. Après avoir posé vos objets dirigez-vous dans le couloir de la plante carnivore. Allez à droite, entrez dans la pièce sur le mur de droite. Récupérez le chargeur et allez fouiller le bureau. Tuez le zombie qui sort alors du placard, et prenez les cartouches dans le placard ainsi que le rapport du Gardien sur le bureau. Ressortez et sortez du couloir en déverrouillant la porte au bout. Vous tombez alors dans le premier couloir emprunté dans le jeu. Allez dans la salle à manger, près des décombres de la statue et prenez la Pierre Bleue. Retournez dans le couloir avec les tapisseries bleues et entrez dans la seule pièce que vous n'avez pas visitée. Posez la Pierre Bleue sur un oeil de la tête de Tigre. Cette dernière tournera alors, vous permettant de récupérer le Symbole Vent. Allez le poser avec d'autres objets si vous le désirez dans le coffre. Puis retournez dans la salle à manger, et de là dans le Hall principal. Prenez la porte à droite à côté de celle que vous avez empruntée la première fois. Ouvrez-la, récupérez le chargeur, puis tuez le zombie et prenez les cartouches dans le bureau. Sortez par l'autre côté du couloir et prenez les herbes et les rubans machines en évitant le zombie qui rampe. Retournez ensuite dans

l'entrée principale et passez par la porte voisine. Avancez et, dans le couloir après les chiens, ouvrez la porte rouge avec la clé. Tuez les deux chiens et prenez des herbes vertes et rouges. Ressortez et retournez vers le premier coffre que vous avez trouvé. Entreposez vos objets, sauvegardez si désiré, montez à l'étage et allez à gauche. Ouvrez la porte avec la clé puis allez à droite. Prenez les herbes près des lits et le briquet sur le meuble. Ressortez et prenez la porte en face. Prenez le ruban machine dans le manteau, appuyez sur l'interrupteur dans le tableau d'insectes pour vider l'aquarium. Poussez-le à droite puis poussez le meuble en bois en direction de l'aquarium.

Prenez les munitions pour le Bazooka dans la cachette qui était derrière. Fouillez ensuite le bureau du chercheur puis ressortez dans le couloir. Allez au bout à droite du couloir, prenez l'herbe, et utilisez votre briquet pour allumer un feu dans la cheminée. Prenez alors le plan du 1er étage. Ressortez, traversez entièrement le couloir et sortez au bout. Dans le nouveau couloir, ouvrez la double porte avec la clé. A l'intérieur de l'armurerie, poussez les statues sur les deux trous et actionnez l'interrupteur au sol. Vous obtiendrez alors le Symbole Soleil. Plus qu'un Symbole à trouver. Ressortez, descendez poser vos objets inutiles (Symbole...) dans le coffre mais gardez votre briquet puis remontez dans le couloir. Ouvrez cette fois la porte à gauche de celle de sortie. Vous trouverez alors un de vos compatriotes blessé. Vous devez aller lui chercher du Sérum. Il se trouve dans la chambre, au rez-de-chaussée dans la porte ouest de la maison, c'est la pièce où il y a le coffre. Une fois le Sérum en poche, allez-le lui donner mais il est trop tard. Avant de mourir, il vous remet sa Radio. Prenez les herbes et sortez au bout du couloir. Tuez le zombie et allez à gauche. Entrez dans la pièce, allumez les bougies avec votre briquet, poussez le meuble et prenez derrière des munitions pour le Bazooka. Ressortez, allez au coffre, prenez des soins seulement des soins et la première clé que vous avez trouvée dans le jeu dont vous ne vous êtes pas encore servi. Remontez dans le couloir avant la pièce où vous avez allumé les bougies. Montez le petit escalier et ouvrez la porte. A l'intérieur du grenier, avancez et un serpent géant va sortir.
Ne cherchez pas à le tuer, évitez-le et allez au bout du grenier, à l'endroit par lequel il est sorti pour récupérer le Symbole Lune. Ressortez ensuite. Si jamais vous vous faites toucher par le serpent, sortez immédiatement du grenier, vous vous écroulerez et serez soignée et immunisée contre ce poison grâce à l'aide d'un de vos collègues, puis remontez au grenier pour réitérer. Le Symbole en poche, redescendez au coffre, sauvegardez, prenez des armes et les 3 Symboles. Sortez et allez dans le couloir où vous avez posé le premier. Posez les 3 autres et la porte se débloque. Sortez, poussez l'escalier contre le mur à droite vers l'étagère en hauteur, montez-le et prenez la manivelle. Puis sortez de la maison.

Vous êtes maintenant dans les jardins. Tuez les chiens et allez à gauche au bout de la petite allée pour prendre le Plan des Jardins. Revenez là où vous avez tué les chiens et franchissez la grille. Allez sur le côté gauche du bassin et utilisez la manivelle pour baisser le niveau de l'eau. Puis traversez le bassin, évitez les serpents au bout et descendez via l'ascenseur. Tuez les autres chiens et sortez par la grille. Prenez des herbes, tuez encore des chiens et rentrez dans le poste garde au bout de l'allée.

Dans le poste de garde, prenez les herbes et poussez tout de suite la statue sur le trou dans le sol, à droite dans le couloir. Revenez ensuite à droite, entrez dans la chambre, prenez les objets, sauvegardez si désiré et ressortez dans le couloir. Allez à gauche tuez les zombies, entrez dans la salle de bain, prenez la clé de la pièce C en vidant la baignoire, puis ressortez et allez au bout du couloir prendre le livre Rouge posé sur le lit. Fouillez aussi le bureau pour trouver des cartouches. Retournez ensuite dans le couloir principal et entrez dans le couloir suivant, en passant par la porte à droite de l'endroit où vous avez mis la statue. Avancez dans le couloir et prenez la première porte. Vous arrivez dans une grande pièce. Allez tout à gauche, passez sous la ruche et prenez la clé. Puis ressortez en courant pour éviter les guêpes qui vous suivent. Continuez à avancer dans le couloir, poussez la statue au fond pour récupérer des herbes, puis ouvrez la porte. Tuez les zombies, prenez le plan du dortoir, fouillez le bureau pour trouver d'autres cartouches. Approchez-vous ensuite des armoires, poussez-en une derrière, et poussez l'autre sur le côté, devant l'autre. Descendez par l'entrée dégagée, avancez, poussez les 3 caisses pour faire un pont au dessus de l'eau. Récupérez l'herbe, puis sortez au bout du couloir. Vous êtes dans une pièce à moitié remplie d'eau, allez à droite et avancez jusqu'à voir deux portes l'une à côté de l'autre. Avancez en direction de celle de gauche. Après la cinématique montrant que vous êtes poursuivi par des requins, utilisez la clé de la pièce C pour rentrer. Actionnez les interrupteurs pour faire baisser le niveau de l'eau et ouvrir la pièce voisine. Ressortez et allez dans la pièce d'à côté, récupérez-y des cartouches, des chargeurs et une nouvelle clé. Faites demi-tour et remontez. Retournez dans la pièce avec les guêpes. Passez ensuite par la porte simple en face de vous. Tuez les ennemis, récupérez des rubans machines dans le bureau et prenez le livre Blanc. Ressortez ensuite et allez dans la salle en face. Cherchez le code pour allumer toutes les lumières et ainsi déverrouiller l'entrée. Dans ce petit laboratoire, prenez les pots vides, et utilisez le manuel trouvé pour créer un puissant poison avec les produits disponibles. Puis ressortez du laboratoire et redescendez dans la pièce avec

les requins. Allez dans la pièce que vous n'avez pas visitée et utilisez ce poison sur les racines de la plante pour l'affaiblir.

Remontez, sauvegardez, armez-vous bien, prenez des soins et le livre Rouge dans votre inventaire. Retournez ensuite dans la salle en face du laboratoire et posez le livre Rouge là où vous avez pris le livre Blanc. L'entrée d'une nouvelle salle se découvre, allez-y. Vous vous retrouvez face à une gigantesque plante carnivore. Pour en venir à bout, pas de mystère, tirez dessus avec votre Bazooka un bon nombre de fois.

La plante morte, récupérez une clé dans la cheminée puis ressortez du poste de garde. Sur le chemin du retour, vous croiserez Wesker qui vous demandera de retourner fouiller le manoir. Et justement la clé que vous venez de trouver va vous être utile pour ouvrir les dernières salles fermées.

Ressortez ensuite du poste-garde, traversez en sens inverse les jardins et retournez dans la maison. Arrivé dans le premier couloir à l'intérieur, un nouveau type de monstres, les Hunter, va faire son apparition. Pour les tuer, rien n'est plus efficace que le Bazooka. Prenez tout de même garde à leurs puissantes attaques.
Tuez donc le premier Hunter et ouvrez la porte à gauche avec votre clé. A l'intérieur, allumez la lumière et récupérez des munitions pour le Colt Python ainsi qu'un Livre Maudit. Ressortez et prenez la porte suivante à gauche. Tuez le nouveau Hunter, allez dans la remise, prenez les munitions laissées par Barry, sauvegardez si désiré et armez-vous puissamment (prenez aussi des soins). Ressortez et montez l'escalier. Tuez le Hunter à gauche de vous et allez au bout du couloir, toujours à gauche. Rentrez dans la petite pièce puis utilisez encore votre clé pour ouvrir la nouvelle porte. Puis avancez jusqu'au Piano et observez-le. C'est alors que le cher Serpent arrive par la cheminée. Il va falloir en finir : évitez ses attaques tout en lui tirant dessus avec le Bazooka.

Observez ensuite le trou qu'a fait le serpent dans le sol. C'est alors qu'arrive Barry. Il vous propose de descendre dans ce trou avec une corde. Descendez et là, maladroitement, Barry laisse tomber la corde. Attendez bien sagement qu'il revienne avec une autre corde. Remontez, Barry s'excuse et vous donne un papier qu'il a trouvé. Puis ressortez de cette salle, et retournez dans le couloir. Avancez pour retourner dans l'entrée de du manoir, à l'étage et prenez la porte à gauche. Traversez la pièce au dessus de la salle à manger puis dans la pièce avec l'escalier qui descend, allez à gauche, dans le petit couloir avant l'escalier. Ouvrez la porte à gauche, approchez l'escalier en bois près de l'animal empaillé, accroché au mur, puis éteignez la lumière. Montez sur l'escalier et récupérez l'oeil qui brille. Vous obtenez alors une Pierre Rouge. Ressortez puis descendez l'escalier. Tuez les Hunter tout en avançant jusqu'à la pièce avec la tête de tigre. Mettez la Pierre sur son autre oeil et il se tourne. Prenez alors le Colt Python. Ressortez de cette salle puis remontez là où vous avez trouvé la Pierre Rouge. Ouvrez la porte au bout du couloir grâce au papier que vous a donné Barry, qui contient un code. Avancez, en tuant les zombies, récupérez une batterie sur un coussin dans une petite salle, prenez les herbes puis allez dans la bibliothèque (double porte) . Rendez-vous dans la deuxième partie de la bibliothèque, actionnez l'interrupteur pour projeter un faisceau de lumière sur une dalle puis poussez la statue à côté de vous sur cette dalle. Une étagère bouge alors, prenez la Disquet. Ressortez ensuite de ces lieux, puis de la maison, toujours par le même chemin.

Vous revoilà dans les jardins. Franchissez le bassin vide, descendez avec l'ascenseur, puis approchez-vous de l'autre ascenseur en bas. Mettez la batterie pour le mettre en service puis remontez en l'empruntant. Avancez et retournez vers le bassin. Utilisez de nouveau la manivelle pour remplir à nouveau le bassin. Puis faites demi-tour, reprenez l'ascenseur par lequel vous êtes monté, et redescendez. Approchez-vous ensuite de l'endroit où l'eau coulait, et descendez via l'échelle.

Dans ces égouts, vous allez retrouver Barry. Avancez et après vos diverses petites mésaventures, vous allez rencontrer un de vos collègues enfermé, attaché et souffrant. Il est sur le point de vous dévoiler d'importantes choses lorsqu'un inconnu, le tue, d'une balle en pleine tête. Ressortez ensuite de ce couloir, et prenez la manivelle qu'a laissée tomber l'inconnu en s'enfuyant. Continuez à avancer en tuant les Hunters, récupérez les munitions. Utilisez ensuite la manivelle pour pouvoir continuez votre progression et vous allez arriver face à une grosse araignée. Tuez-la en lui tirant dessus et en vous méfiant du poison qu'elle envoie. Ensuite, utilisez le couteau pour couper la toile qui bloque la porte de sortie. Avancez ensuite, jusqu'au bout des couloirs pour trouver de objets tels que des munitions de Bazooka et une Disquet, mais en revenant évitez les rochers qui se mettent à rouler dans votre direction. Ensuite, dans le dernier couloir où est passé le dernier rocher, utilisez la manivelle trouvée pour faire tourner un morceau de mur et dévoiler une entrée à gauche. Allez-y. Dans la nouvelle pièce, bougez la statue contre le mur en la mettant devant le mur mobile. Puis utilisez

votre manivelle pour faire avancer ce mur et donc la statue par la même occasion, puis pour le faire reculer. Placez ensuite la statue à l'endroit demandé pour récupérer un autre Livre Maudit. Ressortez, descendez et prenez l'élévateur. Une fois dehors, observez ces deux Livres trouvés dans votre inventaire, ouvrez-les pour trouver deux médaillons. Utilisez alors ces médaillons sur la fontaine. Après la cinématique, descendez.

Vous êtes maintenant dans les laboratoires de la société Umbrella. Avancez, descendez, tuez les zombies, avancez encore et entrez dans le bureau à côté du grand escalier.
Vous y trouverez une autre Disquet. Ressortez du bureau et descendez au niveau inférieur. Direction la salle des ordinateurs. Allumez l'ordinateur. Pour débloquer le niveau 3 du laboratoire, mettez en Login : John et en Pass : ADA . Puis pour débloquer le niveau 2, mettez comme Pass : MOLE . Ressortez puis allez au niveau 2 pour y récupérer la clé Labo. Direction maintenant la salle d'opération. A l'intérieur, bougez les deux caisses en les déplaçant au dessus des caisses, puis poussez l'escalier contre le mur, au niveau du conduit d'aération. Empruntez ensuite ce conduit et vous vous retrouvez dans la morgue. Approchez-vous de la machine sur le bureau et utilisez une Disquet pour obtenir un premier code. Ressortez de la morgue puis descendez au niveau inférieur. Allez à droite, tuez les zombies et utilisez une seconde Disquet sur la machine pour obtenir un autre code. Ressortez ensuite puis allez dans le couloir que vous n'avez encore jamais emprunté. Allez à droite dans la salle des machines, tuez les ennemis (de préférence au Colt Python) et utilisez votre dernière Disquet pour récupérer un nouveau Code. Puis activez les circuits grâce à l'autre ordinateur. Allez ensuite dans la deuxième salle des machines, tuez les nouveaux ennemis et activez l'ascenseur grâce à l'ordinateur. Puis ressortez des salles des machines, allez dans la salle du milieu, sauvegardez et armez-vous puissamment. Sortez ensuite et allez prendre l'ascenseur à gauche de cette salle. Une fois en haut avec Barry, vous allez rencontrer Wesker. Après la cinématique et le retour de Barry qui assomme Wesker, vous rentrez dans la salle vers Tyran. Suite à une mauvaise manipulation de Barry, Tyran s'échappe et l'attaque violemment. Vous devez maintenant combattre Tyran. Rien de bien difficile toutefois, restez constamment à distance de lui et tirez-lui dessus avec le Bazooka ou le Colt. Tyran mort, allez voir Barry puis sortez. C'est alors que vous apprenez que le compte à rebours de l'auto-destruction des lieux a commencé. Wesker a disparu et c'est lui en personne qui l'a déclenché. Récupérez au passage la clé puis descendez via l'ascenseur. Sauvegardez puis allez dans le couloir avec l'énorme porte fermée. Vous pouvez l'ouvrir grâce aux trois codes que vous possédez. Ensuite ouvrez la cellule de Chris au bout du couloir. Puis sortez, sauvegardez, prenez beaucoup de soins et remontez en haut du laboratoire. Passez en haut par la porte qui s'est débloquée puisqu'il y a urgence. Avancez et prenez la batterie dans le couloir. Vous apprenez alors qu'il ne reste plus que 3 minutes avant l'explosion. Continuez à avancer, seule et montez via l'ascenseur. Prenez ensuite la fusée de détresse en sortant de l'ascenseur, dans les cartons. Puis allez au centre de l'héliport et lancez la fusée. Victoire, l'hélicoptère vous a vue et vient vous chercher. Tout à coups, une partie du sol s'effondre et Tyran point son nez. Il vous attaque, vous devez éviter toutes ses attaques jusqu'à ce que le pilote de l'hélicoptère vous envoie un lance-missile. Visez juste et un seul coup suffira à détruire Tyran.

Solution avec Chris Redfield

L'aventure avec Chris est sensiblement la même que celle de Jill. Elle est toutefois nettement plus difficile car vous avez moins de munitions et des armes moins puissantes. Chris ne peut trouver de Bazooka mais dans les égouts, il pourra utiliser des lance-flammes. De plus, pour récupérer le fusil à pompe, vous devrez attendre d'avoir le fusil cassé pour le mettre à la place. Sinon, les objets sont placés au même endroit et les énigmes sont identiques.

EVITER LE RETOUR DES ZOMBIES

Pour éviter que les zombies que vous avez tués ne se relèvent plus tard dans le jeu, vous devez soit leur faire exploser la tête, soit brûler leurs corps à l'aide du kérosène.

Resident Evil 2

© Virgin Interactive / Capcom 1999

NOUVEAUX VÊTEMENTS

Recommencez une nouvelle partie avec Léon ou Claire en mode normal. Allez jusqu'au bureau de police sans prendre aucun objet. Passez par le tunnel qui mène à la station et vous verrez Brad Vickers en zombie. Evitez-le et entrez dans le hall de police. Prenez les cartouches et retournez tuer Brad. Fouillez-le et vous découvrirez la clé spéciale. Il ne reste qu'à aller dans le labo photo pour ouvrir le casier et obtenir le blouson à tête de mort et le jean ; ou bien le débardeur/casquette pour Léon, et la veste en jean, les Santiag' et le colt SAA pour Claire.

TUER PLUS FACILEMENT LES ZOMBIES

1ère méthode

Pour économiser vos balles, pour tuer un zombie, essayez de lui tirer une balle dans le dos. L'impact sera multiplié par deux.

2ème méthode

Equipé du fusil avec Léon, attendez que les zombies soient près de vous puis tirez vers le haut. Le zombie n'aura plus de tête et vous aurez utilisé une seule balle au lieu de deux.

BONUS APRÈS LA FIN DU JEU

En finissant normalement le jeu avec un personnage (Claire ou Léon) vous obtiendrez un scénario caché pour le second personnage.
Pour avoir le lance-roquettes (armes infinies), terminez le jeu en moins de 3 heures.
Pour avoir la mitrailleuse et la Gatling (toutes deux avec munitions infinies), finissez le jeu en moins de 2 heures et demi.
Pour avoir le scénario de hunk (le quatrième survivant) : terminez le second senario de Clair ou de Léon en moins de trois heures, sans aucune sauvegarde et sans utiliser une seule bombe de soin, le tout en mode Normal. Vous aurez alors droit à une sauvegarde speciale, pemettant de controler Hunk, le seul survivant des membres du groupe d'intervention special envoyé par umbrella pour récupérer le G-Virus.
Pour Tofu (un chewing-gum), finissez le jeu en rang A deux fois avec tous les personnages.

Rappel : pour être classé au rang A, il ne faut utiliser ni spray ni armes infinies, ne pas faire plus de 4 sauvegardes et descendre en dessous de 3 heures de jeu.

MÉLANGES D'HERBE

Vert + Bleu : guérit un peu les vies et guérit le poison
Vert + Vert : guérit moyennement les vies
Vert + Rouge : guérit au maximum les vies
Vert + Vert + Bleu : guérit moyennement les vies et guérit le poison
Vert + Vert + Vert : guérit au maximum les vies
Vert + Bleu + Rouge : guérit au maximum les vies et guérit les poisons

SALLE SECRÈTE AVEC LÉON

Au cours du jeu, vous arriverez dans une salle de commande (Ada est avec vous) avec machine à écrire et un coffre à objets. Dans cette salle, vous pourrez voir un ascenseur rouge. Ne le prenez pas tout de suite. A la droite de cet ascenseur, une armoire est cachée dans le décor. Poussez-la vers l'ascenseur et vous découvrez un enfoncement dans le mur. Avec une échelle, descendez (il y a une nouvelle salle très sombre). Cherchez bien et vous trouvez deux lampes à alcool. Utilisez le briquet dessus. Vous découvrirez les objets suivants : boîte de cartouches fusil à pompe et recharge magnum.

RÉSOLUTION DES ÉNIGMES

Voici l'ordre d'utilisation de deux énigmes :

Lampes à gaz

Une fois devant le poele, utilisez le briquet pour l'allumer, puis allumez les lampes dans l'ordre suivant : 12 13 11 vous obtiendrez ainsi la roue dentée de l'horloge.

Générateurs pour accéder à l' armurerie

Haut, Haut, Bas, Bas, Haut.

ALLIGATOR GÉANT

Quand vous rencontrez l'alligator géant, cliquez sur la lumière rouge sur le mur pour faire tomber la canette de gaz et attendez que l'alligator la mange. Alors, tirez plusieurs coups de handgun afin de faire exploser cette canette et par la même occasion l'alligator.

MUNITIONS INFINIES

Au cours d'une partie, quand vous êtes dans l'inventaire, faites avec les touches du clavier : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, et Viser (par défaut la touche X du clavier).

PATCH POUR AVOIR TOUS LES OBJETS

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier de sauvegarde (SAVEDAT*.DAT). Puis, modifiez les emplacements suivants (en décimal) qui correspondent à votre inventaire : 1432 - 1436 - 1440 - 1444 - 1448 - 1452 - 1456 - 1460 - 1464 - 1468 (les deux derniers sont utilisables seulement si vous avez le "side pack").
Mettez l'une des valeur suivantes dans ces emplacements de façon à avoir l'objet correspondant :

01 00	Couteau
02 FF	Pistolet (Léon)
03 FF	Pistolet (Claire)
09 FF	Lance-grenades
17 FF	Carburant
23 00	Spray premier secours
24 00	Bombe anti-virus
26 00	Herbe verte
27 00	Herbe rouge
28 00	Herbe bleu
34 00	Carte-pass rouge
35 00	Carte-pass bleu
44 00	Film
45 00	Film 2
46 00	Film 3
50 00	Film 4
53 00	Clé spéciale
61 00	Clé du laboratoire
63 00	Clé de la plate-forme
1E FF	Ruban encreur
1F 00	Petite clé
2F 00	Briquet

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Resident Evil 2 est un jeu long, sûrement plus encore que son prédécesseur. Dans cette solution, nous allons vous permettre de terminer le jeu avec Claire ou Léon. Comme le gros du scénario ne diffère pas beaucoup entre les deux, vous trouverez des paragraphes spécifiques à Claire ou à Léon tout au long de la solution. Loin d'être exhaustive, il vous faudra fouiner beaucoup pour découvrir tous les secrets et objets cachés du jeu...

Dans les rues de Racoon

Foncez sans vous arrêter parmi les zombies qui bordent la rue sans vous embêter à les tuer. Allez jusqu'à l'armurerie où vous trouverez deux boîtes de balles sur les étagères. Quand les zombies arrivent, tuez les et récupérez le fusil à

pompe sur le cadavre du gérant. Sortez ensuite par la porte de derrière. Dans l'allée, avancez jusqu'à la grille et tirez tranquillement sur les zombies, prenez les balles à l'arrière du camion au bout de la ruelle, les zombies en profitent pour casser la grille. Tuez les. Traversez le terrain de basket et frayez vous un chemin jusqu'au bus où vous pénétrez. Dépêchez vous de ramasser les balles à l'intérieur et de tuer les deux zombies qui approchent. Ressortez à l'avant du bus. Là encore, quelques zombies à éviter pour arriver jusqu'aux portes du commissariat de police.

Dans le commissariat

Dans le hall principal, prenez le ruban encreur et les balles. Une seule porte est ouverte et parlez au policier blessé à l'intérieur. Il vous donne une carte bleue et vous dit de vous en aller. Retournez à l'ordinateur et utiliser la carte bleue sur le PC. Passez la porte qui vient de s'ouvrir et prenez le mémo de police dans la pièce. Dirigez vous vers la porte à côté de la fenêtre pour entrer dans un corridor avec un policier sans tête. Fouillez le deux fois. En continuant dans le couloir, vous arrivez devant une mare de sang. Attention au monstre qui va vous tomber dessus et tirez votre arme pointée vers le bas. Récupérez l'herbe verte. Au bout du couloir se trouve une porte que vous empruntez. Avancez et ouvrez les doubles portes une peu plus loin sur la droite. En entrant à gauche, vous trouvez le rapport de mission 1.

Pour Léon
Au fond à gauche en partant de l'entrée, une petite pièce, allez-y. Utilisez votre briquet sur la cheminée pour y allumer un feu et récupérer un rubis.

Ressortez de la pièce de briefing et continuez plus loin dans le corridor. Derrière la porte, éliminez les zombies et prenez l'escalier à gauche. Avancez dans le couloir jusqu'à la statue. Poussez la statue de gauche sur la marque au sol à droite et poussez la statue de droite sur la marque au sol à gauche. La statue centrale lâche un rubis. Prenez la porte à droite et avancez tranquillement dans le couloir jusqu'à la première porte rencontrée, pénétrez alors dans le bureau des STARS. Prenez le journal de Chris et la médaille licorne sur le bureau de Chris et allez prendre l'arme dans le casier. Sortez et revenez dans la salle principale du commissariat.

Allez jusqu'à la fontaine et utilisez la médaille licorne sur celle-ci. Vous récupérez la clé pique. Reprenez la porte d'où vous venez et allez jusqu'au policier sans tête. Là, utilisez votre nouvelle clé sur la porte pour accéder à la salle des archives. Vous y trouverez le rapport de patrouille, un ruban encreur. Poussez l'escabeau contre l'étagère et récupérez la manivelle. Sortez de la pièce et montez à l'étage. Descendez le couloir, passez les statues et ouvrez la porte.

Pour Claire
Sauvez la petite fille et récupérez les munitions dans la petite table au fond du couloir.

Avancez et allez à droite puis prenez la porte à gauche au fond. Arrivé à la bibliothèque, prenez l'escalier à droite et avancez sur la corniche jusqu'au bout. Vous tombez au sol. Là, regardez le tableau au mur. Appuyez sur le bouton rouge et refaîtes la séquence du tableau avec les étagères de la bibliothèque.

Pour Léon
Vous récupérez au niveau du tableau la prise fou.

Pour Claire
Vous récupérez au niveau du tableau la pierre serpent.

Sortez par les doubles portes et aller à l'autre bout du balcon en vous débarrasant des zombies. Arrivé de l'autre côté, passez la porte. Prenez la petite clé sur la banquette, le ruban encreur et le journal n°1 du secrétaire.

Pour Claire
Vous trouverez aussi le briquet. Sortez par la porte en face, avancez sur le balcon et enclenchez l'échelle de secours et empruntez la. Allez dans la salle de briefing et entrez dans la petite pièce au fond. Là, utilisez le briquet sur la cheminée et vous récupérez le second rubis. Revenez dans la pièce où vosu avez réupéré le briquet et prenez la porte opposée. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte juste en face.

Pour Léon

Ouvrez la porte en face et avancez vers la droite jusqu'à la porte. Prenez la porte et courez pour ouvrir la porte juste en face. Descendez les escaliers et prenez la porte.

Dans le hall, passez la porte ouverte à votre gauche puis celle ouverte à votre droite. Vous voilà dans un bureau, prenez les plantes vertes derrière le bureau et ouvrez le coffre grâce à la combinaison 2236. Dedans, des cartouches et le plan du commissariat. Revenez sur vos pas, remontez l'escalier et prenez la porte en haut. Allez alors à droite et foncez en évitant les corbeaux jusqu'à la porte au fond. Passez à côté de l'hélicoptère et descendez les escaliers pour ouvrir la porte tout au fond. Prenez les balles, le ruban encreur et le volant de valve. Remontez par l'escalier et dirigez vous vers la grille à côté de la porte. Là, utilisez le volant de valve sur le système de pression d'eau. Une fois l'hélicoptère éteint, allez-y pour prendre les munitions. Ressortez par le couloir aux corbeaux et foncez jusqu'à la porte de droite. Là, suivez le couloir jusqu'à l'avant de l'hélicoptère, contournez le et ouvrez la porte à droite. Dans cette pièce, prenez la clé carreau et utilisez vos deux rubis sur les bustes de pierre.

Pour Claire
Cela vous donne une partie de la pierre bleue.

Pour Léon
Cela vous donne la prise roi.

Redescendez au rez-de-chaussée. Utilisez la clé carreau pour entrer dans la salle des preuves qui se trouve à gauche sur la carte au premier étage (elle a une porte violette et une porte jaune). Occupez vous des zombies et prenez le film photo.

Pour Claire
Trouvez aussi le plastic.

Sortez par l'autre porte et entrez dans la pièce du policier blessé. Tuez le. Sur le bureau, vous trouverez la clé coeur. Dans la grande pièce, vous trouverez des balles pour le pistolet dans un casier et un petit mot pour Léon.

Allez ensuite dans la salle d'interrogatoire grâce à la clé carreau (c'est l'autre pièce à porte violette au 1er étage).

Pour Claire
Récupérez la pierre aigle et le cordon.

Pour Léon
Prenez la prise tour et le cordon.

Dégagez rapidement de la pièce pour éviter le monstre. Revenez dans la pièce où vous avez trouvé le mémo pour Léon et utilisez la clé coeur pour ouvrir la porte (porte rouge sur le plan). Courez ensuite vers les escaliers et descendez les. Faîtes attention aux chiens, avancez et prenez la première à droite et ouvrez la première porte sur votre droite. Dedans, prenez l'herbe verte et le plan de l'étage B1 du commissariat. Allez en direction du panneau de contrôle des réserves d'énergie. Mettez les boutons en haut, bas, haut, bas, haut. La porte à carte magnétique va alors s'enclencher.

Pour Claire
Ressortez et allez à gauche. Ne vous souciez pas de la porte à droite et continuez jusqu'à la porte au fond. Traversez le couloir et prenez l'escalier. Là, à gauche, une porte menant à un point de sauvegarde. Une fois sortie de la pièce, vous trouvez Sherry.

Pour Léon
Ressortez de la pièce et prenez tout de suite à droite jusqu'à la porte marquée Parking. Faîtes la connaissance d'Ada Wong. Aidez la à pousser la camionnette qui bloque le passage puis utilisez la porte ainsi dégagée. Allez jusqu'à la cellule de Ben en suivant le couloir jusqu'à une grille avec un bouton. Ouvrez la grille sans vous soucier du bouton et c'est la deuxième cellule au fond. Après une brève conversation, regardez l'étagère de droite pour trouver le levier plaq égouts (c'est la traduction !). Utilisez ce levier dans la pièce indiquée par le plan et descendez. Foncez sans vous occuper des araignées et prenez l'escalier. Là une petite salle sur votre droite avec des munitions et une caisse.

Continuez tout droit jusqu'à une porte. Entrez dans la pièce et ressortez aussitôt. Vous vous retrouvez dans les baskets d'Ada.

Ouvrez la porte en face, courrez en évitant les chiens, prenez alors la première à droite et foncez vers la porte à gauche. A l'intérieur, prenez sur votre droite le plan des égouts et allez descendre dans la fosse. Là poussez les caisses pour faire un pont quand l'eau montera. Remontez et allez appuyer sur le bouton au niveau du panneau de commande. Traversez le pont de caisses et allez récupérer sur les étagères la clé trèfle. Ressortez et foncez tout droit puis aller à gauche jusqu'à l'élévateur et l'actionner. Prenez les munitions puis remontez. Revenez sur vos pas jusqu'au point de départ. Elle ne peut passer et vous donnera les objets.

Une fois redevenu vous-même, descendez les escaliers, passez les araignées, remontez l'échelle, repartez du chenil et allez dans la pièce opposée à la porte à carte magnétique. Dans la morgue, prenez la carte rouge et sortez pour utiliser la carte sur la porte. Dedans ramassez les munitions. Repartez et reprenez l'escalier. Ouvrez la porte à côté de l'escalier (porte verte sur la carte). A l'intérieur, récupérez le magnum, le journal du veilleur de nuit et des munitions. Allez ensuite dans la seule pièce du premier étage que vous n'ayez pas encore visitée. Là, aller au mur du fond pour allumer l'autel avec votre briquet. Retournez vous et allez les tourner dans l'ordre suivant : 12, 13 et 11. La roue dentée dorée tombe du tableau derrière vous. Ramassez la et sortez. Rendez vous à la bibliothèque pour monter au dernier étage.

Montez à l'étage et ouvrez la porte sur votre gauche. Allez à droite et ouvrez la porte. Utilisez la manivelle sur le trou pour faire descendre l'escalier. Allez vers les engrenages et utilisez la roue dentée dorée sur ceux-ci. Appuyez sur le bouton rouge et allez à droite où la porte s'est ouverte.

Pour Claire
Prenez la seconde partie de la pierre bleue et combinez les pour obtenir le pierre jaguar. Descendez par la porte qui s'est ouverte et allez au bureau du Capitaine. Derrière son bureau, appuyez sur le bouton sur la peinture. Utilisez vos trois pierres. Cela ouvre une porte, allez-y prenez le courrier du Capitaine et utilisez l'élévateur. Parlez au Capitaine, prenez les munitions. Tuez le monstre et revenez récupérer Sherry.
Retournez sur la scène de votre combat et descendez l'échelle après avoir appuyé sur le bouton.

Pour Léon
Récupérez la prise cavalier. Descendez par la gaine d'aération et allez jusqu'à la cellule de Ben. Prenez le courrier du Capitaine et repartez dans les égouts. Allez jusqu'à la porte ouverte rapidement de tout à l'heure et continuez à avancer jusqu'à rencontrer une redoutable monstre, battez le et allez brancher les quatre prises sur le mur.

Dans les égouts

Pour Claire
Sherry tombe dans une bouche d'égout et vous vous retrouvez dans sa peau. Avancez, entrez dans la première pièce et sortez pas la gaine d'aération. Evitez les chauve-souris et prenez la pièce en argent au fond. Sherry tombe et vous redevenez Claire. Continuez dans les égouts et ouvrez la première porte. Dedans récupérez le ruban et le reste. Descendez par l'échelle dans l'entrepôt pour y récupérer du matériel. Remontez et prenez l'élévateur.

Pour Léon
Une porte s'ouvre et vous avancez jusqu'à vous retrouver dans une salle. Vous pouvez prendre le ruban encreur et le fax manager égouts et aller dans l'entrepôt en poussant l'armoire et en allumant les deux lampes avec votre briquet. Ensuite, descendez grâce à l'élévateur, vous vous faîtes tirer dessus et redevenez Ada. Suivez la laborantine sur l'échelle et à travers le système de ventilation. Une fois que vous avez discuté avec elle, avancez sur le pont suspendu et descendez l'échelle. Vous redevenez Léon.

Avancez dans le couloir, décollez le plan des égouts et ouvrez la porte et allez à gauche puis au fond encore à gauche, montez sur la grande marche et fouillez les deux cadavres.

Pour Claire
Vous trouvez des cartouches.

Pour Léon
Vous trouvez la médaille loup.

Continuez à ouvrir les grilles en évitant les araignées puis vous trouvez une porte. Ouvrez la et entrez.

Pour Claire
Vous discutez avec Annette, la mère de Sherry.

Utilisez le volant de valve au niveau du bouton rouge clignotant pour faire descendre le pont. Traversez le et réutilisez le volant de valve sur l'autre trou où un bouton vert clignote, le pont remonte. Continuez à avancer jusqu'au bout du tunnel. Dès que l'alligator géant vous attaque, revenez sur vos pas jusqu'à la lumière rouge sur le mur. Appuyer sur le bouton pour laisser tomber l'extincteur. L'alligator va alors prendre l'extincteur dans sa bouche et vous n'aurez plus qu'à lui tirer dessus pour le faire exploser.

Avancez dans le couloir jusqu'à la porte, ouvrez la en la réenclanchant et entrez.

Pour Claire
Retrouvez Sherry et la piéce en argent.

Montez à l'échelle puis à gauche.

Pour Claire
Récupérez la pièce en or.

Pour Léon
Recupérez la médaille aigle.

Prenez le journal du responsable des égouts. Allez à droite et utilisez la manivelle de valve sur la lumière en dessous du système de ventilation. Vous pourrez alors monter à l'échelle et traverser la ventilation. Suivez les égouts jusqu'à une cascade. En dessous regardez et utilisez vos deux médailles. L'eau s'arrête, ouvrez la porte et avancez jusqu'au trolley. Allez à droite du trolley et enclenchez le bouton sur le panneau de contrôle. Ceci active le trolley. Entrez dedans.

Pour Léon
Faîtes attention au monstre.. Quand il attaque, tirez lui sur le bras.

Une fois de l'autre côté, sortez et juste à gauche, utilisez le briquet sur la fusée éclairante pour que la clé casier arme scintille dans la lumière. Prenez la clé et dirigez vous vers la porte. Avancez dans le couloir en désoudant quelques zombies. Arrivé à la première intersection, allez à gauche et fouillez le cadavre.

Pour Claire
Vous trouvez le pistolet d'alarme.

Pour Léon
Vous trouvez les morceaux qui, une fois assemblés au fusil donneront le super fusil.

Allez à droite et escaladez l'échelle. Dans la pièce, vous trouverez un ruban, des balles pour le magnum et des cartouches. Une fois dehors, allez dans la salle avec la grosse machine. Dedans, vous trouverez la clé pour activer la plateforme et des munitions. Prenez la clé et insérez là dans le panneau de contrôle devant la grosse machine, utilisez la et appuyez sur le bouton pour l'activer. Une fois à l'intérieur, William (le monstre) vous attaque. Sortez du véhicule et combattez le.Une fois William vaincu, retournez dans le camion sur plateforme.

Laboratoire d'Umbrella

Allez dans l'aile rouge, puis à la porte tout à droite et prenez les consignes de sécurité ainsi que la numéro d'utilisateur. Utilisez l'ordinateur et allumer les systèmes anti-ABO. Allez dans le couloir bleu puis tout au fond et entrez dans la

chambre froide. Récupérez le fusible de la machine avec le bras mécanique et le caisson à fusibles sur les étagères. Mettez le fusible dans le réacteur entre les deux ailes rouge et bleue. La porte de l'aile rouge est maintenant disponible. Tirez sur la plante avec des cartouches de flammes ou avec le lance-flamme récupéré dans le casier. Grimpez dans la gaine d'aération et prenez le ruban et les munitions en tuant les deux saloperies.

Maintenant ouvrez la porte à droite, des créatures végétales vous attendent derrière la porte. Tuez les et dirigez vous vers la porte. Continuez et descendez l'échelle à côté de la grosse plante. Ouvrez la porte et continuez jusqu'à trouver plein d'écrans qui clignotent. Cherchez en dessous de tous les écrans pour trouver la carte du niveau.

Pour Claire
Allez jusqu'à la lourde porte et utilisez la clé casier arme pour prendre les munitions dans le casier avec la lumière bleue au-dessus dans le laboratoire. Entrez et tuez les zombies, récupérez la carte d'accès laboratoire ainsi que la boîte pour le sérum. En sortant, vous serez confrontée à Annette. Prenez les instructions pour le sérum sur elle.

Pour Léon
Allez jusqu'à la lourde porte et utilisez la clé casier arme pour prendre les parties du magnum dans le casier avec la lumière bleue au-dessus dans le laboratoire. Entrez et tuez les zombies, récupérez la carte d'accès laboratoire.

Dirigez vous ensuite vers la porte avec les gros oeufs devant. Utilisez la carte magnétique pour entrer et tuez le papillon géant. Puis, allez vers l'ordinateur et débarrassez la table de tous les petits insectes. Utilisez l'ordinateur et entrez le mot de passe "guest". Enfin, retournez dans l'aile bleue et utilisez la clé sur la porte. Entrez, tuez les zombies et allumez la lumière.

Pour Claire
Prenez le disque MO. Allez vers l'ordinateur et utilisez la boîte à sérum. Après, allez utilisez l'interrupteur à droite et récupérez le sérum ainsi créé. Redescendez l'échelle à côté de la grosse plante et retournez dans le laboratoire où vous avez pris la clé d'accès laboratoire. Utilisez le sérum sur la grosse machine à gauche.

Pour Léon
Prenez la bombe de premiers soins, les munitions pour le magnum et le disque MO. Quand vous sortez, vous récupérez le Virus G.

Continuez votre chemin jusqu'à la porte qui vous demande le disque MO. Entrez et préparez vous pour la bataille finale avec William...

TOUS LES SCÉNARIOS

Sous Windows, ouvrez l'éditeur de la base de registres (REGEDIT), allez dans "Hkey_local_machine/software/capcom/residentevil2". Regardez la clé "special" et donnez-lui la valeur "8". Vous pourrez désormais jouer en niveau difficile avec les scenarios suivants : "Ex-battle, HUNK, TOFU".

VÉRIFIER QUE LES ENNEMIS SOIENT BIEN MORTS

Pour être sûr que les ennemis soient bien morts, mettez-vous dos à eux et visez. Si votre personnage se retourne, c'est qu'il ne sont pas tout à fait mort.

Resident Evil 3 : Nemesis

© Virgin Interactive / Capcom 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Quartiers résidentiels

Avancez jusqu'au fond de la pièce après la séquence cinématique, récupérez le matériel puis montez les escaliers. Prenez la clé sur le mur, la poudre sur le placard ainsi que les rubans (sauvegardez avant de redescendre si vous le désirez). Ouvrez la porte avec la lumière, prenez à gauche après la porte suivante, tuez les zombies et récupérez l'huile et l'arme sur le cadavre. Remontez et passez là où l'homme s'est enfui auparavant, passez la porte et montez sur les caisses plus loin dans la rue pour récupérer la carte avant de monter les escaliers.

Redescendez après avoir pris les herbes, ouvrez la porte au bout, descendez les escaliers et suivez l'homme qui part en courrant. Ramassez le briquet sur le bureau après la séquence cinématique ainsi que les munitions près de la caisse et la cartes postale sur le bar. Suivez l'allée, montez les escaliers et prenez la porte au nord.

Remplissez le briquet, descendez l'allée et tirez sur le bidon rouge pour vous débarrasser des zombies. Ramassez les herbes et la photo sur le cadavre puis brûlez la corde pour ouvrir la porte. Suivez le passage et ouvrez la porte à gauche (vous pouvez sauvegarder) pour récupérer le matériel. Passez maintenant la porte métallique et allez au nord pour ouvrir la grande porte.

Le poste de police

Echappez au monstre après la scène animée, ouvrez la seule porte qui n'est pas fermée, tuez les zombies et ramassez le papier dans le bureau. Récupérez le saphir dans le tiroir du bureau précédent puis ouvrez le tiroir près de la lumière rouge grâce au mot de passe (4011, 4312, 0513 ou 0131). Prenez la clé, quittez la pièce et prenez la porte près de l'escalier puis récupérez le matériel avant de sortir pour monter l'escalier.

Suivez l'allée, prenez la porte au bout et utilisez la clé pour prendre les outils de crochetage dans le bureau. Récupérez l'arme dans le placard et le matériel sur les bureaux puis quittez la pièce. Descendez les escaliers après la scène animée puis quittez le poste de police. Descendez la rue, tournez à gauche et utilisez les outils de crochetage pour passer la porte. Avancez jusqu'à un cadavre et ramassez la note et les munitions puis passez la porte suivante.

Récupérez les herbes au bout de la rue, prenez la porte métallique puis celle à gauche au fond de la rue. Tuez les chiens, récupérez le câble d'alimentation dans le moteur puis passez la porte au fond (point de sauvegarde).

Centre ville

Continuez dans la rue suivante et avancez tout droit pour quitter la zone. Récupérez la poudre après avoir fait connaissance avec Demios puis rendez-vous ensuite au restaurant en suivant l'homme pour récupérer des munitions et une note. Crochetez le gros tiroir, récupérez le pied de biche et allez vers le trou dans la cuisine. Utilisez la lampe pour vous cacher et retournez à la porte précédente.

Descendez l'échelle dès que vous reprenez le contrôle de Jill, prenez à droite puis passez la porte au milieu du chemin. Récupérez la manivelle et les munitions (point de sauvegarde). Repartez ensuite vers la droite, passez la porte et prenez à droite vers les bureaux du journal. Récupérez le Spray sur le bureau et la photo sur le téléphone puis poussez l'escabeau pour pouvoir appuyer sur l'interrupteur du panneau de contrôle.

Passez dans la nouvelle pièce, tuez les zombies, récupérez l'émeraude, la photo et la note puis retournez à l'extérieur et descendez la rue. Ouvrez la porte de la mairie avec les deux pierres et prenez la porte de gauche puis la suivante au fond de la rue. Continuez tout droit, prenez la porte suivante et montez dans le téléphérique par l'arrière. Parlez aux deux personnes à l'intérieur puis sortez par l'avant après avoir pris la clé sur le siège. Retournez dans la salle principale de la mairie, prenez le nouveau passage, ouvrez la porte et utilisez la vieille manivelle puis la clé pour ouvrir la porte au fond de la rue.

Montez dans la pièce en haut à droite de la station service après la séquence cinématique pour récupérer un spray puis à gauche pour résoudre une énigme (appuyez sur les boutons jusqu'à ce que seule la lettre A ait une lumière rouge). Ramassez l'huile de moteur et quittez rapidement la station service avant qu'elle n'explose. Retournez à la mairie pour rejoindre le centre ville (tuez les zombies, entrez dans la pièce d'où ils sortent et appuyez sur le bouton pour obtenir le livre de sagesse).

Avancez tout droit et passez par la porte des « Arcade shops » puis prenez le compas et placez le livre dans l'autre emplacement pour empêcher l'eau de s'écouler. Refaites un passage par la mairie et placez le compas sur la statue pour obtenir la batterie.

Retournez dans la pièce où vous avez vu Demios, montez l'escalier et descendez par l'ascenseur (grâce à la batterie). Débarrassez-vous des zombies, descendez dans la station de métro et activez l'ordinateur avec une lumière rouge. Ouvrez les deux portes : porte 1 (15-25 volts) augmentez le voltage une fois et baissez le trois fois, porte 2 (115-125 volts) baissez, augmentez, baissez et augmentez une dernière fois le voltage. Récupérez le matériel puis appuyez sur le bouton du générateur pour électrocuter les zombies.

Quartiers résidentiels

Ouvrez la porte métallique sur la gauche dans la pièce avec l'épave, continuez tout droit et récupérez la lance d'incendie sur le mur (grâce au pied de biche). Retournez dans la salle avec le grand feu où vous avez rencontré votre premier chien et prenez le nouveau passage après la scène cinématique.

Prenez la porte au bout de la rue, récupérez la clé et entrez dans le bureau des ventes puis utilisez la télécommande sur le bureau avant d'allumer l'ordinateur (essayez les mots de passe : SAFSPRIN, ADRAVIL, AQUACURE). Passez la porte, mélangez les aditifs avec l'huile puis quittez la pièce et tirez sur les tubes pour tuer les zombies.

Retournez à la station entre les deux parties de la ville, escaladez pour éviter les caisses puis retournez encore une fois à la mairie. Fuyez Nemesis et prenez la direction du téléphérique pour affronter le vers géant (appuyez sur les 2 interrupteurs qui fonctionnent puis sur le dernier et partez par l'échelle).

Utilisez le fusible, l'huile et le câble électrique pour faire fonctionner le téléphérique. Allez à l'avant puis revenez à l'arrière et sautez par la fenêtre. Avancez tout droit et examinez l'image pour récupérer une nouvelle clé, ouvrez la porte et entrez dans la salle de sauvegarde. Passez dans la pièce suivante, récupérez les munitions et sortez par la seule porte que vous pouvez ouvrir. Récupérez les munitions sur le corps et ouvrez la double porte puis passez dans la pièce à votre gauche. Entrez dans la chapelle en face de vous, récupérez la clé à coté de l'autel et retournez en arrière pour monter les escaliers dans la pièce au cadavre.

Evitez les araignées et sortez e face pour atteindre le balcon. Utilisez la clé et descendez par l'échelle puis récupérez l'objet à droite et rappelez vous de la chanson pour résoudre l'énigme. Combinez la clé avec la chaîne pour obtenir la clé de Chronos puis descendez l'échelle et utilisez le fil électrique pour vous débarrasser (provisoirement) de Nemesis avant de vous rendre à la bibliothèque.

Utilisez la clé de Chronos pour ouvrir la nouvelle porte puis allez à l'autre bout de la pièce après le couloir. Récupérez les boule d'argent, d'ambre et d'obsidienne et placez de façon à ce que l'horloge du milieu indique midi en vous aidant des indications suivantes (respectivement pour les horloges 1, 2 et3) :

Argent -1h	+1h	+2h
Ambre -3h	+3h	+6h

Obsidienne -2h +2h +4h

Récupérez l'objet doré et combinez le avec celui que vous avez et allez placez le nouveau mécanisme dans la machine de la pièce où vous avez trouvé la première partie de l'objet. Descendez ensuite l'échelle pour quitter l'endroit. Combattez ensuite Nemesis après la scène animée : fuyez jusqu'à ce qu'il laisse tomber son lance roquettes, puis utilisez vos armes les plus puissantes pour l'abattre.

L'hôpital

Retournez à la salle aux horloges après la conversation et appuyez sur la cloche au fond pour passer dans la zone suivante. Avancez jusqu'à l'hôpital dans la rue suivante et tuez les zombies à travers la porte avant de sauvegarder si vous le désirez. Récupérez les munitions dans le placard et le magnétophone sur le bureau puis utilisez le pour activer l'ascenseur et allez au 4ème étage.

Entrez dans la Data Room, récupérez la clé et les munitions puis prenez deux fois à gauche en sortant et passez par la première porte. Notez le mot de passe qui se trouve sur le cadavre ainsi que la position du bureau puis allez dans la pièce suivante (402) et poussez le bureau pour dévoiler un coffre. Utilisez le mot de passe, récupérez le vaccin et retournez à l'ascenseur pour descendre au niveau B3.

Avancez et passez la première pièce pour arriver dans le laboratoire et récupérez le Médium Base sur l'étagère. Appuyez ensuite sur l'interrupteur au fond de la pièce pour drainer l'eau (Interrupteur 1 en bas, 2 droit, 3 en bas, A en bas et B droit). Combinez vos décoctions pour obtenir le vaccin et allez maintenant à l'entrée.

L'entrée de l'hôpital

Dirigez vous vers l'entrée de l'hôpital (vous avez 20 secondes avant l'explosion) puis allez à l'horloge après la séquence cinématique. Courrez vers la pièce où vous avez récupéré le détonateur puis fuyez vers la chapelle et utilisez le vaccin sur Jill.

Le parc

Retournez dans la salle du piano, évitez Nemesis et dirigez-vous vers las ruines de l'hôpital pour ouvrir la porte bleue avec les outils de crochetage. Prenez la clé de la porte principale sur le mur puis ressortez pour prendre les escaliers et ouvrir la porte vers le parc. Tournez à gauche dès que possible et descendez l'échelle, passez la porte au fond de la pièce et continuez jusqu'à un cadavre. Fouillez le pour récupérer la clé du cimetière et retournez à la première pièce à l'entrée du parc.

Ouvrez la porte métallique de l'autre coté et prenez la première à gauche pour trouver l'énigme suivante (les deux mécanismes noirs doivent être en haut à droite et les deux blanc en bas à gauche). Descendez par l'escalier et avancez dans les égouts pour remonter dans le cimetière. Ouvrez la cabane un peu plus loin sur la gauche, récupérez le tube métallique, utilisez le briquet sur la cheminé puis le tube pour ouvrir le passage secret. Récupérez la clé de la porte arrière puis sortez de la cabane pour combattre un nouveau vers.

Vous pouvez vous en occuper de manière classique ou bien profiter des ampoules qui s'éteignent parois (tirez dessus et le vers mourra s'il passe tout près). Empruntez ensuite l'échelle et rejoignez la pièce où vous avez trouvé la clé du cimetière et suivez le passage pour ouvrir la porte de derrière.

Montez ensuite les escaliers et avancez sur le pont pour être confronté une nouvelle fois à Nemesis. Choisissez de le pousser et descendez en suivant le passage jusqu'à une pièce de sauvegarde. Récupérez la clé sur l'étagère au fond de la pièce et retournez ouvrir la porte avec la lumière rouge. Appuyez sur tous les interrupteurs pour avoir accès au fond de la pièce et allez dans la salle en rouge sur la carte.

Prenez le Disk System dans l'ordinateur, descendez par l'ascenseur et passez la porte puis prenez tout droit. Montez en face de vous dans une salle de sauvegarde, récupérez l'échantillon d'eau près des lumières bleues et passez la porte au bout de la pièce. Descendez l'échelle, utilisez l'eau sur la machine et résolvez l'énigme suivante dont voici quelques

solutions possibles (mais comme elle est aléatoire, il vous faudra réfléchir un peu) :

1. A 4 droite, B 2 droite, C 2 gauche
2. A 1 gauche, B 2gauche, C deux droite
3. A 1 droite, B 3 droite, C 4 gauche

Placez la clé sur la machine pour la « compléter » et retournez dans la pièce qui vient de s'ouvrir. Suivez le passage et utilisez le Disk sur la machine près des lumières rouges pour démarrer le compte à rebours.

Affrontez une nouvelle fois Nemesis avec vos armes les plus puissantes (vous pouvez aussi l'attirer vers les grands tubes d'acide), puis récupérez la carte et ouvrez la porte pour partir. Retournez dans première pièce de l'usine après la scène animée et ouvrez la porte métallique grâce à la carte. Allez dans la pièce au fond du couloir et récupérez le radar sur le bureau après la conversation puis descendez par l'échelle.

Récupérez les armes et assurez-vous d'avoir assez de soins puis avancez tout droit et passez deux portes. Examinez la console pour activer le générateur puis poussez les batteries dans les emplacements 1, 2 et 3 puis attaquez Nemesis avec le lance roquettes et attirez-le dans l'axe du canon pour vous en débarrasser. Choisissez de l'achever puis activez l'ascenseur grâce à la console. Suivez le couloir et ….. admirez la séquence finale.

CLÉ DE LA BOUTIQUE

Terminez le jeu une fois et attendez les crédits pour en finir. Vous recevrez la clé de la boutique qui se trouve dans la première rue au début du jeu. Utilisez cette clé pour entrer dans la boutique et changer de vêtements.

COMBATTRE NEMESIS

Nemesis ne peut vous attraper que de sa main gauche. Tirez deux fois et déplacez-vous sur sa droite pour l'empêcher de vous saisir puis recommencez. Vous ne pouvez pas utiliser cette astuce s'il a encore son lance-roquettes.

ZOMBIES MORTS

Pour vérifier que les zombies sont (vraiment) morts, sortez de la pièce, les corps disparaitront s'ils sont vraiment passés de vie à trépas.

JOURNAL DE JILL

Récupérez les trente dossiers du jeu dans l'ordre et le premier (le manuel d'instructions bleu) se transformera en journal.

EPILOGUES

Finissez le jeu en mode difficile pour débloquer les épilogues qui vous décriront ce que chaque personnage du jeu a fait depuis le début de la série des Resident Evil. Il y a 8 Epilogues au total qui peuvent être débloqués selon votre rang.

Resident Evil 4

© Ubisoft / Capcom 2007

SOLUTION COMPLÈTE

CHAPITRE 1-1

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version GameCube.

Avancez le long du sentier menant au village, et examinez le nom inscrit sur la pancarte. Arrivé devant la vieille bâtisse, passez par la gauche et brisez la boîte sur la charrette d'un coup de couteau (pour briser tonneaux et caisses, ne gaspillez pas vos précieuses munitions et préférez votre bon vieux couteau). Vos poches se rempliront alors de quelques pesetas, c'est la monnaie du jeu, récupérez-en un maximum pour pouvoir par la suite acheter armes et autres items au marchant ambulant (une des nouveautés de Résident Evil 4). Gagnez ensuite l'intérieur du baraquement, et avancez vers les bruits. Abattez l'homme qui vous attaque (essayez de viser la tête de vos ennemis pour plus d'effet et finissez-les au couteau lorsqu'ils chutent au sol), et récupérez les munitions sur son cadavre. Montez ensuite les escaliers afin de récupérer plus haut de nouvelles recharges pour votre arme. Sortez par la fenêtre et luttez contre les 3 hommes au dehors. Empruntez ensuite l'autre sentier et pénétrez dans la petite cabane où de nombreux items vous y attendent. Profitez-en également pour sauvegarder. En poursuivant, vous ne tarderez pas à rencontrer un loup blessé, retenu prisonnier dans un piège. Choisissez de l'aider et celui-ci viendra vous filer un coup de patte par la suite... A proximité, sortez du sentier pour vous diriger vers la gauche et vous trouverez ainsi une herbe rouge. En continuant vers l'inconnu, vous serez à nouveau agressé par un paysan. Tuez-le, et continuez de progresser tout en regardant où vous mettez les pieds. En effet de nombreux pièges à loups traînent dans la zone. Méfiez vous également des dispositifs piégés fixés sur les troncs d'arbre. Avancez, et rentrez dans le petit cabanon afin de récolter de nouveaux objets, puis ressortez pour vous frotter aux deux hommes. Progressez ensuite vers le pont et traversez celui-ci. En entrant dans la prochaine petite case, prenez garde à son habitant posté juste derrière la porte, la hache à la main. En le tuant, vous obtiendrez de nouvelles munitions. Fouillez l'intérieur de la cabane puis avancez jusqu'au portail métallique. Ouvrez-le pour poursuivre. Arrivé au village, jetez un coup d'oeil grâce aux jumelles, puis contournez la place par la gauche. Ramassez l'herbe verte dissimulée près des rondins de bois, puis faites vous repérer. Préparez-vous alors à devoir accueillir une dizaine de paysans furax. Tuez-les tous pour pouvoir faire progresser l'intrigue. Une fois les villageois partis, vous aurez tout le loisir de fouiller la zone à votre guise. Ne laissez rien au hasard, car chaque balle et chaque herbe comptent dans Resident Evil. Vous mettrez alors la main sur bon nombre d'objets particulièrement utiles : beaucoup de munitions, quelques grenades, mais surtout, le fameux fusil à pompe dans l'un des baraquements (très utile lors des phases vous confrontant à des ennemis en masse, tirez dans le tas pour toucher tous les gêneurs en même temps). Une fois votre petit tour terminé, empruntez le sentier à gauche de la chapelle et entrez dans la deuxième partie du village. Pour sauvegarder, entrez dans la petite case. Prenez les munitions pour fusil à pompe cachées par le tonneau de bois, puis approchez du puits non loin. Tirez sur le maintient de la gouttière, puis visez le médaillon suspendu au dessus de l'eau (attention le bruit de vos tirs alertera alors les gens du coin). Récupérez le pendentif puis occupez-vous des gêneurs. Fouillez les lieux attentivement, bon nombre d'objets précieux tels que les spinelles se trouvent éparpillées tout au long de la zone. Vous en trouverez une utilité plus tard, lorsque vous rencontrerez le mystérieux vendeur ambulant. Inclinez ensuite l'angle de vue vers le haut, et vous remarquerez plusieurs médailles bleues suspendues dans les arbres et autres. Dégommez celles-ci dès que vous en apercevrez. Au bout de 10 atteintes, vous recevrez une arme spéciale de la part du vendeur. Il y en a 4 dans cette zone, 10 en tout dans le village et 5 au cimetière. Elles apparaissent sur la carte, et se trouvent encore plus facilement si vous investissez dans la carte aux trésors vendue un peu plus loin dans le cours du jeu. Ceci dit, la majorité se trouve perchée, alors ouvrez l'oeil, et levez la tête ! Continuez ensuite par le portail derrière les maisons, et préparez-vous à mitrailler le bouton A pour échapper à une mort certaine par écrabouillement (les gens du coin sont décidément bien peu aimables...). Au cours du jeu, plusieurs séquences de la sorte auront lieu. Lors de ces phases "réflexes", certaines touches apparaîtront à l'écran. Sachez alors rapidement appuyer sur celles-ci pour vous en sortir sans le moindre bobo.

La frayeur passée, avancez en empruntant le passage sous le pont, et tirez sur les objets lumineux accrochés au plafond.
Ce sont des spinelles et celles-ci vous apporteront un joli petit paquet de pognon à la revente. Dans cette nouvelle partie du village, prenez garde aux nombreux pièges tendus par les villageois, mais aussi aux explosifs qu'ils vous balanceront si vous osez vous rapprocher un peu trop près des habitations. Entrez dans la maison en milieu de zone, puis suivez les tapements. Au bout, sauvez l'homme dans le placard pour mettre fin aux prémices de ce premier chapitre.

CHAPITRE 1-2

D'entrée de jeu, préparez-vous à esquiver à l'aide des touches indiquées. Ressortez du bâtiment après avoir récupéré les munitions. Prenez l'herbe verte dans le tonneau au dehors, puis suivez le mystérieux étranger derrière les murs. Ce moment du jeu marque votre première rencontre avec le vendeur ambulant. Grâce aux pesetas récoltés tout au long de votre périple, vous allez pouvoir acheter divers objets dont des armes surpuissantes, mais aussi pouvoir booster vos armes et augmenter ainsi leurs caractéristiques. Revendez-lui également les objets de valeurs trouvés précédemment pour augmenter votre capital de pesetas. Je vous conseille dans un premier temps de prendre la mallette qui aura pour effet d'agrandir la place contenue dans votre inventaire (pensez également qu'un inventaire mal rangé est un inventaire où beaucoup d'espace inutilisé est gâché pour rien, alors faites le ménage de temps en temps !). Le fusil sniper peut également s'avérer utile pour la zone qui suit, cela dit il n'est pas indispensable. C'est également grâce à ce vendeur, que vous obtiendrez plus tard le Punisher (une arme à feu puissante capable de transpercer vos ennemis pour toucher ceux de derrière) en échange de 10 médaillons bleu dégommés. En empruntant le prochain portail, préparez-vous à vous salir les mains. Vous allez devoir faire un carton dans les rangs ennemis, et un gros ! Ramassez les herbes dès le départ, puis écrasez les premiers villageois d'un coup de fusil. Le chemin spontanément dégagé, sprintez droit devant vous puis empruntez le chemin donnant sur la gauche. Vous trouverez une nouvelle habitation dont le toit est accessible par échelle. Montez sur les hauteurs et débarrassez-vous de l'homme à la hache posté à cet endroit. Faites ensuite chuter l'échelle d'un coup de pied, et vous voilà remarquablement bien positionné pour faire un carton en toute sécurité ! Ne laissez pas vos ennemis repositionner l'échelle pour vous rejoindre et tirez-les à loisir comme des lapins (faites particulièrement attention aux lanceurs de dynamite, et shootez-les en priorité). De ce positionnement, vous pouvez également éliminer les autres ennemis de la zone en snipant grâce au fusil. N'oubliez pas de viser les barils d'essence pour faire encore plus de dégâts. Montez ensuite encore un peu plus et ouvrez le coffre rouge pour trouver une partie de fragment. Explorez l'intérieur de la case puis partez pour l'autre partie du coin encore inexplorée. Un deuxième coffre rouge vous attend près du ravin. Vous récupérerez ainsi l'autre fragment. Combinez-le au premier et encastrez l'emblème dans la cavité des portes du fond. Avancez en détruisant les tonneaux pour récupérer leur contenu, puis entrez dans la bâtisse. Tuez vos ennemis et poursuivez en enjambant la fenêtre au bout du couloir. Accroupissez-vous lorsque l'on vous donnera l'occasion de le faire. Vous éviterez ainsi de justesse un lancer de bâtons de dynamite. A votre tour, ripostez en leur lançant une de vos grenades. Poursuivez dans les égouts, puis plongez vers l'échelle pour mettre la main sur de nouvelles munitions. Vous remarquerez que plusieurs poissons nagent dans le bassin. Tuez-les pour obtenir un peu de nourriture - je profite de cette rencontre pour faire le point sur les animaux dans le jeu, et leur véritable rôle. En plus de rendre le jeu plus réaliste, vous pouvez tuer ces derniers pour obtenir toute sorte d'items. Vous obtiendrez parfois de la nourriture, d'autres fois de l'argent ou des objets de valeur. Prenez toutefois gardes à ne pas trop gaspiller vos munitions sur tout ce qui a des pattes et qui court. Ce serait en effet vraiment bête de se retrouver à court de balles face aux paysans enragés. En poursuivant, vous ne tarderez pas à ressortir des dédalles et à retrouver les doux murs d'une maison. Face au symbole religieux, faites pivoter la boule une fois par le haut, puis une fois par la gauche afin d'en obtenir un semblable. Fouillez ensuite la pièce et mettez la main sur la clé de l'insigne. Empruntez ensuite la porte pour finir.

CHAPITRE 1-3

Avancez et fouillez les lieux. Lorsque que vous ouvrirez la porte donnant sur l'extérieur, un fou furieux armé d'une impressionnante tronçonneuse foncera tête baissée sur le pauvre Léon. Sortez votre fusil à pompe pour le terrasser ou affrontez-le avec le gun, mais visez bien... Eclatez ses autres copains, puis récupérez les items sur leurs cadavres (notamment, un rubis sur le cadavre du fan de "Massacre à la tronçonneuse"). En progressant, vous retrouverez la première partie du village. Farfouillez à nouveau dans les environs pour trouver quelques items supplémentaires. Dirigez-vous ensuite vers la chapelle et ouvrez la porte grâce à la clef de l'insigne. Sauvegardez, puis ouvrez la trappe une fois que vous aurez tiré sur la lampe du plafond pour obtenir une Spinelle. Dans la grotte, tirez à nouveau sur les

éclairages du plafond et plusieurs points lumineux apparaîtront. Tirez-les pour obtenir de nouveaux trésors. Continuez d'avancer et vous rencontrerez de nouveau un vendeur. Profitez-en pour lui acheter la bombe de soin et pour améliorer vos armes. Ressortez et avancez jusqu'au cimetière. En chemin, fouillez l'intérieur de la cabane, puis approchez des tombes pour observer les insignes au-dessus. Vous remarquerez que certaines tombes possèdent des insignes jumeaux. Retenez celles-ci et passez derrière l'église, à droite. Avancez près du piédestal aux symboles, et allumez l'espèce de Z incliné sur la droite, la sorte de M, ainsi que le V (pour ce faire vous pouvez faire pivoter la stèle de 3 ou 4 cases. S'arrêter sur un symbole éteint l'allume, s'arrêter sur un symbole allumé l'éteint. Débrouillez-vous pour allumer les symboles indiqués précédemment. Pas de panique cette énigme est particulièrement aisée). L'énigme résolue, vous obtiendrez en récompense un bijou nommé oeil de chat vert. Faites ensuite la chasse au médaillon en empruntant le sentier juste à droite (ils sont disposés sous le ponton), et retournez voir le vendeur pour obtenir votre arme lorsque vous en aurez atteint 10 dans votre inventaire. Revenez ensuite sur le chemin du pont, puis sautez par-dessus le vide pour progresser. Continuez en fouillant la zone. Prenez gardes aux serpents dissimulés sous certaines caisses, tuez-les rapidement pour éviter de vous faire mordre. Arrivé dans la petite cour, fouillez les 3 cabanons puis descendez par les escaliers donnant sur la double porte plus bas. Vous rencontrerez à nouveau le vendeur. Ressortez, ne vous souciez pas des grognements, et passez à présent par l'autre porte. Une séquence "réflexes" débutera rapidement, sortez-en indemne et marchez jusqu'au marais. Nettoyez la zone et ramassez tous les items que vous trouverez. Dans un des nids de la zone se trouve une pipe antique. La récupérer vous apportera quelques pesetas. Prenez ensuite la sortie, puis montez sur la bute plus haut. Observez la scène, redescendez jusqu'au canot, puis entrez dans la petite cabane pour sauvegarder. Montez ensuite à bord de l'embarcation et traversez le lac. Un affrontement contre un Boss débutera alors. Del Lago, sorte de monstre marin viendra vous chercher des noises. L'ancre du canot se prendra sur le monstre et ce dernier vous tirera en tout sens sur le lac. Commencez par esquiver les débris pour éviter de piquer une petite tête dans la flotte. Si jamais cela venait à vous arriver, bombardez le bouton A pour remonter dans l'embarcation. Lorsque Del Lago fait demi-tour, avancez de manière à vous retrouver derrière lui. Vous éviterez ainsi toute collision. Lorsque l'embarcation s'immobilisera, Léon se saisira d'un harpon. Maintenez alors la touche R enfoncée et attendez que l'énorme bête se rapproche de vous pour lancer le projectile. Avec un bon timing, vous devriez réussir à lui décocher deux harpons. Visez la gueule du monstre en priorité. Répétez la manoeuvre plusieurs fois de suite pour en finir avec ce Boss aquatique. Notez qu'une séquence réflexe s'enclenchera dès la fin du combat. Mitraillez alors le bouton indiqué pour vous en sortir...

CHAPITRE 2-1

A votre réveil, prenez le message sur le lit et ressortez de la maison. Prenez à nouveau le bateau et entrez dans la grotte éclairée de torche bleue. C'est une cache du vendeur ambulant. Revenez à votre point de départ, et avancez dans le brouillard. Vous trouverez un villageois sujet à de drôles de troubles... Des tentacules parasites lui sortiront du crâne. Visez celles-ci pour mettre fin à son calvaire (à noter également que les grenades aveuglantes s'avèrent radicales contre ce genre de bestioles). Dans la zone du port, tirez sur les chaînes retenant les caisses afin de vous libérer un passage (la dernière est accessible à partir du ponton en haut de l'échelle). Vous pourrez de cette manière atteindre une vanne. Actionnez-la puis entrez dans la cascade. Tuez tous vos petits amis venus prendre part à la fête, puis récupérez l'insigne circulaire. Sortez par le fond de la grotte et empruntez le canot. Celui-ci vous ramènera dans le magasin du marchand près de la petite cour aux grognements. Sauvegardez, et ressortez en direction de la cour. Vous assisterez à une scène où les villageois vous amènent un invité de choix : El Gigante qui comme son nom l'indique... est gigantesque ! Dans un premier temps, planquez vous entre les cabanes et attendez qu'il les détruise grâce à son tronc d'arbre. Esquivez en actionnant les touches adéquates lorsque celles-ci apparaissent à l'écran, puis récupérez toutes les items dans les débris. Quelques herbes restent également à disposition près du bois entreposé. Si vous avez porté secours au loup dans la forêt, au tout début du jeu, celui-ci viendra vous aider à détourner par moments l'attention du monstre. Profitez-en pour dégainer votre fusil à pompe et l'assener ainsi de coups répétés. Lorsque El Gigante aura suffisamment morflé, il s'abaissera genou à terre et un parasite jaillira de l'arrière de son cou. Toujours au fusil à pompe, tirez plusieurs fois d'affiler sur la sale bestiole. Répétez l'opération 3, 4 fois pour en finir avec le colosse. N'oubliez pas de vous saisir de la belle récompense suitet à son exécution - Comme Resident Evil est un jeu où il ne fait pas bon de gaspiller, il est conseillé de refaire les Boss une seconde fois lorsque vous aurez saisi la marche à suivre. Vous gaspillerez ainsi beaucoup moins de munitions et autres objets de soin - Reprenez ensuite la route de l'église, et immobilisez-vous lors de votre cheminement dans le premier sentier. Sortez le fusil sniper si vous en avez fait précédemment l'acquisition, puis envoyez une balle dans la tête du loup posté non loin. Deux de ses copains viendront alors immédiatement le venger. Finissez-les au fusil à pompe afin d'expédier les choses au plus vite. Une fois dans l'église, trouvez l'échelle et grimpez à l'étage. A l'aide du lustre, atteignez la corniche opposée et dirigez-vous vers le

boîtier de commande. Vous devez alors modifier les motifs des 3 cercles afin de reconstituer à la perfection le vitrail central. Pour cela, actionnez l'interrupteur rouge deux fois de suite, le vert 3 fois, puis le bleu une fois. Faites-les se combiner pour ouvrir la grille sur le côté. Entrez alors dans la pièce secrète pour enfin retrouver Ashley.

CHAPITRE 2-2

Saddler hors de portée, ramassez le contenu des tonneaux puis ressortez de la petite cave où vous avez atterri. Visez la carriole pour éliminer les villageois, puis prenez direction le village en empruntant le passage souterrain en bas du cimetière. Arrivé au village, tuez l'homme qui s'approche sur votre gauche, Avancez et tuez l'homme et la femme non loin. A nouveau, fouillez le village pour trouver toutes sortes d'objets. Lorsque vous aurez fini d'explorer les lieux, repérez la grande tour et prenez le chemin de gauche (en haut de la tour vous attend une spinelle). Tirez sur les pièges au sol afin d'éviter qu'Ashley ne se prenne les pieds dedans, puis avancez jusqu'au portail en tuant vos ennemis. Lorsque vous aurez dépassé cette nouvelle frontière, approchez de la grosse caisse rouge et ordonnez à la fille du président de se cacher dedans. Vous serez alors libre de parcourir la zone sans qu'Ashley soit constamment dans vos pattes. Faites le ménage en éliminant avec soin toutes les créatures présentes sur les lieux et ramassez tout ce qui pourrait vous être utile. Retournez ensuite chercher Ashley et pénétrez à l'intérieur de la grange où se trouve une échelle. Montez au grenier accompagné de la fille puis passez par la fenêtre pour poursuivre. Longez le ponton de bois, puis laissez-vous tomber dans l'arrière cour en face (n'oubliez pas la petite cage dissimulée sur la gauche au passage). Tirez sur les pièges afin de les désenclencher, puis approchez vers les grandes portes en bois. Portez Ashley pour que celle-ci puisse ouvrir les portes par derrière. Progressez et vous rencontrerez à nouveau le vendeur, améliorez alors vos armes car vous allez très bientôt devoir vous en servir sans retenue. Engagez-vous sur le pont pour enclencher une séquence narrative. La conversation terminée, poursuivez. Vous serez bientôt assiégé par toute une horde de villageois hystériques. Léon se réfugiera de lui même dans la maison. L'occasion pour lui de retrouver son collègue de galère Luis. A l'intérieur, commencez par vous barricader en plaçant deux des trois armoires devant les fenêtres condamnées. Le fait d'en laisser une d'ouverte, vous permettra de vous focaliser un temps sur une seule ouverture et non les trois en même temps. Tout au long de la bataille, restez à proximité de Luis car celui-ci est d'une aide précieuse. Acceptez les balles qu'il vous fournit de temps à autre et évitez de lui tirer dessus si possible ;). Beaucoup des villageois sont au stade terminal quant au virus, et les parasites sortent à foison de leur tête lors de cette séquence. Vous devrez tuer une quantité impressionnante d'ennemis pour que la scène de carnage prenne fin. Employer le fusil à pompe est fortement conseillé pour réussir la séquence. Usez également des grenades pour faire le ménage plus rapidement (les bleues vous débarrassent des parasites, rappelez-vous). Lorsque Luis montera à l'étage, suivez-le. Vous terminerez là-haut lorsque les villageois décideront d'eux-même de faire machine arrière.

CHAPITRE 2-3

Récoltez les items puis sortez de la maison. Ramassez les quelques objets au dehors puis entrez dans le cabanon pour vous saisir de la note vous informant sur les deux passages possibles et empruntables, et profitez-en pour sauvegarder. Glissez-vous ensuite sous l'arche boisée, et actionnez la manivelle en choisissant le chemin que vous désirez emprunter. Pour info, vous avez le choix entre le passage de droite et le passage de gauche. Celui de droite vous confronte à nouveau à un El Gigante alors que celui de gauche vous propose une sympathique balade avec des femmes de bûcherons, et par là j'entends des femmes armées de jolies tronçonneuses particulièrement coupantes. Il est fortement déconseillé d'emprunter ce passage tant il vous faudra gaspiller des munitions pour venir à bout de vos ennemis. Le chemin de droite offre une bien meilleure perspective. Je conseille donc d'acheter le lance-roquettes (revendez des armes pour faire de la place vous pourrez les racheter plus tard), et de choisir le chemin de droite. Alors que si vous ne disposez pas de cette grosse artillerie il vous faudra batailler de nombreuses minutes tout en surveillant la santé d'Ashley, vous n'aurez plus qu'à lui tirer dessus à l'aide de cette arme si celle-ci fait partie de vos stocks. Une seule roquette suffira à anéantir le Boss et vous serez alors libre d'arpenter la zone sans aucune pression. De plus, vous récupérerez 15000 pesetas en abattant la bête. Avancez le long des sentiers et brisez les chaînes du pied pour pouvoir accéder aux différentes parties de la zone, puis ramassez tous les items dont la vieille clef, se trouvant dans la deuxième cabane. Poursuivez jusqu'aux portes vertes et utilisez la vieille clef pour en déverrouiller la serrure. Un vendeur se trouve non loin à l'extérieur, profitez-en si besoin (par contre cessez d'améliorer vos armes, car un peu plus tard dans le jeu, il sera préférable d'en changer). Passez ensuite par le petit sentier vers la falaise. Ignorez les portes et continuez vers les machines. Brisez le tonneau pour en dérober son contenu, puis montez dans une des navettes du téléphérique, de l'autre coté de la passerelle. Durant la lente descente, abattez de loin les villageois que vous croiserez sur les navettes partant dans le sens opposé, et dégommez tous les petits plaisantins qui tenteraient de couper les

câbles de votre nacelle. Arrivé en contrebas, faites un saut par la salle de contrôle et fouillez les placards. Ressortez et descendez d'un niveau grâce aux escaliers. Engouffrez-vous dans la grotte, et tuez les deux ennemis que vous rencontrerez, en gardant prudemment vos distances afin d'éviter d'être touché par des explosifs que l'un d'eux possède. Poursuivez jusqu'au fin fond de la caverne pour trouver l'oeil de chat dans le coffre, puis revenez sur vos pas afin de continuer votre descente grâce aux escaliers. Un peu plus bas, vous trouverez un poste de sauvegarde ainsi qu'un vendeur. N'oubliez pas de racheter des bombes spray si vous n'en avez plus en stock (les sprays réapparaissent dans le stock du marchand dès que vous n'en possédez plus dans votre inventaire). Récupérez ensuite les quelques munitions disposées sur les tonneaux à coté, puis empruntez la porte au bout du sentier après avoir pris la précaution de sauvegarder. Approchez du baraquement, et Léon pénétrera de lui même dans le hangar en ruine. Préparez-vous alors à affronter Mendez, le meneur des villageois. Dès le début du combat, esquivez au moment opportun en actionnant les touches indiquées simultanément (si vous vous loupez, vous êtes bon pour un nouveau chargement). La transformation du grand gaillard marque le véritable commencement de la bataille. Il vous faut alors viser sa colonne vertébrale mise à nue pour l'atteindre. Sortir le TMP s'avère ici être un excellent choix. La technique à suivre pour survivre à cette première phase de jeu est relativement aisée. Commencez par vous poster dans un coin de la pièce et videz une de vos recharges de TMP sur le point faible du Boss. Courrez ensuite complètement de l'autre coté de la pièce en prenant soin de bien contourner Mendez par le coté. Ainsi, celui-ci ne devrait pas vous toucher. Profitez alors du petit moment de calme qui s'offre à vous pour recharger votre arme pour à nouveau la vider sur l'homme. Réitérez l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à se que Mendez perde l'usage de ses jambes. Ceci fait, montez au grenier à l'aide de l'échelle, et tirez lui dessus sans relâche jusqu'à ce qu'il chute en contrebas, perdant cette fois ci la vie pour de bon. Récupérez ensuite tous les items semés de part et d'autre dans la pièce mais également l'oeil de verre sur le cadavre de votre ennemi. Ressortez pour ainsi revenir jusqu'au téléphérique, que vous emprunterez pour revenir aux doubles portes près des falaises, que vous aviez précédemment négligées.
Approchez alors près du portail vert et insérez l'oeil de verre dans le dispositif de contrôle rétinien. Vous pouvez à présent ouvrir les portes. Faites quelques pas sur le nouveau sentier qui s'ouvre devant vous, et vous verrez alors un camion foncer droit sur vous. Armez-vous du pistolet et visez le conducteur si vous ne voulez pas vous faire rouler dessus. Revenez ensuite quelques pas en arrière, prenez les munitions, puis progressez vers l'avant. En chemin, brisez les tonneaux pour récupérer entre autre le Bleu de Velours. Plusieurs ennemis sortiront également du véhicule accidenté, tuez-les puis prenez le chemin menant jusqu'au château.

CHAPITRE 3-1

Dans la cour intérieure du château, commencez par briser les nombreux tonneaux et autres caisses afin de vous en mettre plein les poches. Passez derrière la petite baraque pour mettre la main sur un coffre rempli de pesetas, puis entrez dedans (dans la baraque, pas le coffre bien sûr :). A l'intérieur se trouve le vendeur ambulant de la zone, et celui-ci dispose à présent d'un stock flambant neuf, vous proposant alors de nombreuses nouvelles armes. Une mallette plus large (L) est également disponible, ainsi qu'une nouvelle carte au trésor, celle de la zone du château, bien entendu. Essayez de remplacer quelques unes de vos anciennes armes par des nouvelles en revendant vos anciennes pièces (changez au moins votre ancien pistolet pour un calibre nouveau). Montez ensuite les premières marches et passez la porte rouge. Arpentez le cheminement des dalles en évitant les projectiles de feu que vous envoie la catapulte (lorsque la fontaine sera brisée, vous pouvez récupérer une Spinelle dans les décombres). Gardez Ashley près de vous afin d'éviter que celle-ci ne se fasse capturer par l'ennemi. Si vous avez précédemment investi dans un fusil sniper, tuez les moines à distance grâce à votre arme. Montez les marches et réfugiez-vous dans le petit cabanon non loin. Ressortez et tirez sur les barils d'essence à proximité des catapultes afin de vous débarrasser de quelques gêneurs. Ressortez et récupérez le bracelet en or dans le coffre, derrière. Tuez ensuite les deux ennemis qui vous assaillent puis partez droit devant vous afin d'actionner la manivelle près de la partie arrondie. Vous pouvez laisser Ashley dans la baraque avant de partir là-bas. Tournez la manivelle pour faire monter le canon afin de l'utiliser pour exploser le portail menant à la zone suivante (dès que la catapulte non loin fait feu, lâchez les commandes pour éviter l'explosion, puis réitérez l'opération). Assurez-vous d'avoir récupéré tous les objets importants avant de repartir par les grandes portes à présent réduites à néant. Un marchand se trouve plus loin, passez la porte rouge et ouvrez la commode pour prendre les pesetas. Saisissez-vous également de l'épée au mur puis montez à l'étage. De nombreux moines vous attaqueront alors. Anéantissez-les tous puis redescendez pour vous occuper du chef de bande. En haut, Décrochez du mur la deuxième épée, puis intervertissez leur emplacement (placez la dorée dans le réceptacle du bas et l'argentée dans celui du haut). Poursuivez par la porte rouge qui apparaîtra après la manipulation et avancez jusqu'à ce qu'une cinématique s'enclenche. Continuez tout droit et reprenez par la grande porte. Entrez dans les deux baraquements et trouvez la clef. En chemin, méfiez-vous des hommes aux arbalètes postés plus haut. Déverrouillez le portail grâce à la petite clef. Dans

le hall, sauvegardez grâce à la machine, puis poursuivez par la porte de droite. Arpentez la pièce jusqu'aux flammes et fouillez un peu partout afin de rafler tout ce qui pourrait vous être utile (derrière chaque tableau de Saddler se trouve des pesetas, pensez-y). Lorsque vous aurez mis la main sur la clef de la prison, revenez légèrement sur vos pas et utilisez-la pour ouvrir la porte bleue. Avancez vers l'homme, ou ce qu'il en reste, et ouvrez la grille de sa cellule. En vous approchant légèrement, la créature brisera ses chaînes et vous attaquera. Cette dernière est aveugle, profitez de sa furie pour partir vous planquer dans les escaliers. Armez-vous alors du fusil sniper ou toute autre arme à feu et visez le parasite dans son dos pour l'atteindre. S'il vient à vous repérer sur les marches, visez les cloches (des deux côtés de la salle) pour l'attirer vers le son qu'il s'en dégagera. Utiliser quelques grenades incendiaires peut également se révéler payant. Récupérez l'herbe et l'argent puis actionnez la manivelle avant de remonter et de reprendre direction vers les flammes (qui, bien entendu, ne sont plus). La salle qui suit possède de nombreux beaux et idylliques bassins, mais également de nombreux, hideux et détestables ennemis. Dégommez en quelques-uns, puis foncez vers les socles jaunes. Ordonnez à Ashley de s'immobiliser sur l'un d'eux, puis placez-vous sur l'autre. Allez vers la manivelle qui apparaîtra et choisissez Ashley pour l'actionner. Pendant ce temps, contentez-vous de la protéger en tuant tous les assaillants qui viendront lui chercher des noises. Ceci étant, la charmante President's daugther vous indiquera l'emplacement de la seconde manivelle. Dirigez-vous alors vers ce point-ci et portez Ashley de manière à ce qu'elle parte actionner les deux dernières manivelles restantes. Pendant ce temps, vous devrez gérer deux assauts. Le premier vous concerne directement, ce sont les moines qui tenteront de s'en prendre à Léon.
Le deuxième concerne votre petite protégée. Coupée de Léon, celle-ci est vulnérable. Il n'en tiendra qu'à vous de la protéger en tuant les ennemis à l'étage cherchant à la capturer. Lorsque les deux blocs comblent le bassin, ils vous aménagent par la même un passage jusqu'à la prochaine issue. Récupérez Ashley en la rattrapant à la "prince charmant" puis foncez vers l'inconnu.

CHAPITRE 3-2

A ce moment de l'aventure, il existe un mini-jeu basé sur le tir qui vous permettra de gagner des bouchons échangeables contre des prix (la porte bleue agrémentée de dessins d'arme à feu). Terminez la première rangée de la collection pour obtenir un joli petit paquet de pesetas (n'essayez pas de remplir les deux autres dès à présent car vous ne pourrez les compléter que plus tard dans le jeu). Sauvegardez ensuite et avancez dans le couloir qui suit. Ashley viendra alors à disparaître. Poursuivez en solo par la porte de ce couloir, et vous vous retrouverez rapidement dans les égouts où de jolies bébêtes vous attendent. Equipez alors Léon du nouveau fusil à pompe et explorez la zone. Les ennemis étant quasiment invisibles, ouvrez l'oeil et shootez-les de deux ou 3 balles pour en venir à bout. Une sorte de diamant est récupérable sur chacune des bêtes. Pensez à combiner chacune des 3 couleurs avec la lanterne que vous trouverez un peu plus loin (de cette manière l'objet prend de la valeur et se revend plus cher auprès du vendeur ambulant). Videz ensuite le bassin grâce aux vannes, puis sortez. Vous apercevrez une bande de moines livrant un sacrifice. Approchez-vous discrètement et balancez une grenade dans le tas pour bénéficier de tout un tas d'items rares. Poursuivez en bondissant sur le lustre, puis sautez au moment opportun pour atteindre l'autre rive. Ouvrez les grilles et récupérez le masque élégant dans le coffre rouge. Descendez après dans la cour, récupérez les nombreux items que vous ont gentiment laissés les moines si ce n'est déjà fait, puis empruntez les escaliers menant jusqu'au vendeur. Traitez avec lui si besoin et engouffrez-vous ensuite dans la porte à sa droite. Après la traversée d'un petit couloir, de nombreux moines vous attendront. Contournez par la gauche et passez par la fenêtre afin d'éviter les tirs des arbalètes. Puis tuez tout le beau monde. Le chef sortira alors une imposante mitrailleuse pour tenter de mettre fin à votre petite personne. Redescendez alors à proximité et tournez tout autour de l'engin. Lorsque qu'il s'arrêtera pour recharger, placez-vous derrière lui et tirez lui dans le dos. Répétez la manoeuvre jusqu'à ce que le moine rende son dernier souffle. Les plus attentifs auront remarqué qu'il possédait une clef autour du cou, récupérez celle-ci. Remontez alors sur la zone un peu plus en hauteur pour l'utiliser. Fouillez la nouvelle pièce qui s'offre à vous puis tirez dans la tête du cerf (qui a dit que ça ne servait à rien d'être méchant ?).Poursuivez jusqu'aux tableaux et faites-les pivoter sur eux même jusqu'à ce que la somme des morts présents sur les 4 tableaux soit égale à 6. Appuyez alors sur OK. La pièce suivante est tout aussi fournie en ennemis que les précédentes, voir plus. Essayez de vous débarrasser des moines armés d'arcs en premier, puis tournez tout autour de la passerelle pour trouver l'interrupteur rouge. Actionnez-le et engouffrez-vous dans la porte toujours au même niveau. Un second interrupteur est à actionner et se dissimule sous un vase. Ressortez et deux ennemis vous accueilleront au lance-roquettes. Fuyez alors du plus vite que vous le pouvez sur un des cotés. Contournez ensuite la place sur la droite et utilisez le pont pour atteindre le milieu de la pièce où l'ornement de la chèvre vous attend. Poursuivez par la porte blanche et traversez le couloir gris. Brisez le vase pour trouver en dessous une cartouche, puis prenez la porte de gauche. Tuez les corbeaux, et sortez par l'issue suivante après avoir fait chuter le spinelle pour le récupérer. Au dehors, shootez les corbeaux près de la fontaine pour récupérer

bon nombre d'objets précieux. Passez ensuite derrière le bâtiment, et brisez les tonneaux pour progresser. Entrez par les grandes portes. Dans le jardin, descendez les marches sur votre droite et longez le balcon. Après le coup de téléphone, continuez votre descente grâce aux escaliers. Ouvrez la grille, récupérez les objets dans les tonneaux et explosez le chien qui vous attaquera en traître. Contournez la maisonnette et ramassez l'herbe sous l'arche. Montez les escaliers près de la cage des 3 chiens (ne tirez pas dessus sinon vous les libérerez) et partez sur votre gauche où vous trouverez un coffre. Revenez ensuite sur vos pas et récupérez le morceau lunaire dans la fontaine. Dirigez-vous vers les escaliers (trois chiens vont vous attaquer) et partez en direction du coffre pour en dérober son contenu. Revenez à l'entrée du labyrinthe, puis empruntez le sentier derrière l'allée. Longez les chemins profilés par les haies afin de récupérer l'herbe jaune et le contenu du nouveau coffre, puis montez les escaliers éclairés. Plus haut, le deuxième fragment lunaire vous attend dans la fontaine. Remontez sur le balcon, et combinez les deux fragments dans votre inventaire.
Encastrez le nouvel objet crée dans la cavité de la porte verte afin de la déverrouiller. Entrez dans la pièce pour mettre fin à ce chapitre.

CHAPITRE 3-3

Fouillez l'intérieur des pièces afin de mettre la main sur plusieurs objets dont le miroir orné de perles dans l'armoire proche du vendeur. Récupérez le document sur la table, traitez avec le vendeur si besoin, puis poursuivez par la porte et longez le couloir. Ramassez l'herbe ainsi que les munitions sur les tables, puis brisez tous les vases de la pièce pour tenter de vous dégotter quelques items supplémentaires. Près du gros vase entrez dans la nouvelle pièce où vous trouverez à nouveau d'autres objets. Revenez ensuite sur vos pas et sonnez la cloche. Un tableau apparaîtra au bout du couloir. Visez le verre de vin à droite de la bouteille pour déverrouiller la grille de la salle précédente. Engouffrez-vous alors dans cette nouvelle pièce, et vous ne tarderez pas à être encerclé par des grilles, et chose plus embêtante encore, avec un ennemi aveugle comme celui précédemment rencontré en prison. Brisez alors rapidement la serrure de la porte à coup de pieds et ressortez du piège. Débarrassez-vous des moines qui tentent de vous encercler, puis neutralisez le monstre aveugle (Balancez-lui une grenade incendiaire et armez-vous du fusil. Une fois au sol, visez le parasite de votre arme. Répétez la manip 3 fois et l'ennemi ne devrait plus se relever). Prenez ensuite le trésor contenu dans le coffre au milieu de la grille, puis poursuivez par la nouvelle porte. Dans la salle qui suit, tuez les moines puis descendez actionner le levier. Remontez ensuite par l'échelle et gagnez le fond de la salle. Tout au bout partez sur la gauche. De nouveaux moines vous attendent mais également un lance-roquettes, des grenades, et de nombreuses munitions. Continuez en empruntant la dernière porte et avancez jusqu'au vendeur. Achetez-lui la mallette XL dès à présent si vous disposez de suffisamment de fond (pensez également à améliorer vos armes si ce n'est déjà fait). Posséder le fusil sniper est également grandement conseillé pour la séquence qui suivra ce chapitre. Enfin, passez les portes à gauche pour finir.

CHAPITRE 3-4

Après la mort tragique de notre ami Luis, fouillez tout le contour de la pièce et récupérez tout ce que vous pourrez. N'oubliez pas de farfouiller derrière le tableau de Saddler afin de dénicher les lingots, puis avancez sur l'arche en milieu de salle. A coup de fusil sniper (ou de n'importe laquelle des autres armes pour augmenter le challenge), visez les arceaux retenant prisonnière Ashley. Protégez-la ensuite contre la horde d'ennemis et vous ne tarderez pas à prendre le contrôle de la fille. Prenez alors le bijou derrière la commode ainsi que l'herbe jaune non loin. Longez ensuite le couloir près de la machine à écrire et prenez à droite. Rampez sous les meubles et gagnez la salle voisine. Allez tourner les manivelles pour lever les grilles gênant la progression de notre demoiselle. Revenez ensuite dans la première salle en ouvrant les grilles grâce au levier. Patientez jusqu'à ce que les deux moines soient réunis dans la même salle, puis ressortez pour les enfermer après avoir récupéré l'herbe verte sur la table. Passez ensuite derrière le meuble du fond et balancez la lampe pour brûler vifs vos ennemis. Continuez ensuite par le couloir et prenez au passage l'herbe rouge sur le buffet. Poursuivez à droite et entrez dans la pièce peu éclairée. Ashley sortira alors une lampe torche dont on ne sait où... Avancez tout en récupérant les objets gentiment disposés sur votre chemin, puis actionnez l'interrupteur derrière l'armoire. Revenez ensuite sur vos pas et rampez sous la table. Passez alors sous la grille venant de se lever et récupérez la tablette de pierre sur le rebord de la cheminée. Rappuyez sur le nouvel interrupteur puis gagnez l'autre partie de la salle. Saisissez-vous de l'objet précieux sur le meuble et poursuivez par la porte. Longez le long couloir, descendez les escaliers, et pénétrez dans l'espèce de cave. Approchez alors du puzzle et reconstituez-le (les ronds sont à placer aux extrémités, le reste est relativement facile à placer). Placez la dernière tablette dans la pierre et une issue s'ouvrira sous le fonctionnement du mécanisme. Empruntez celle-ci. Prenez l'insigne de la famille Salazar sur le

buste de chevalier, puis l'ornement du serpent dans le coffre bleu qui apparaîtra sous vos yeux. C'est à ce moment précis que les chevaliers en armures décideront de se réveiller. Laissez-les entrer puis prenez la fuite à travers le couloir précédent. En chemin, d'autres chevaliers tenteront de vous attaquer esquivez alors dans l'ordre indiqué. De retour dans le couloir principal, prenez cette fois-ci la porte bleue. Ramassez le mémo du majordome sur la commode en fond de salle et examinez le pupitre après avoir récolté les divers objets dissimulés dans les commodes. Placez l'insigne à l'intérieur de la cavité, faites-en pivoter le manche de soutien, puis empruntez l'échelle se découvrant devant vous. Plus haut, n'oubliez pas de pivoter sur votre droite afin de récupérer les deux coffres avant de poursuivre par le couloir de gauche. Au bout se trouve une porte, ouvrez-la et vous retrouverez Léon.

CHAPITRE 4-1

Nos deux compères enfin réunis, revenez à la fontaine où votre très cher rédacteur vous conseillait de shooter les corbeaux (sur les balcons avant le jardin...). Avec l'aide d'Ashley, vous pouvez à présent pénétrer dans le bâtiment de derrière, auparavant inaccessible. Entre ces murs, de nombreux items vous attendent, mais aussi le Broken Butterfly, une arme nouvelle à rajouter à toutes celles déjà en votre possession. Revenez ensuite dans la première salle du chapitre et prenez la porte au bout du couloir (celle que vous ne pouviez prendre lors de votre dernière session avec Léon). Brisez les vases afin d'obtenir un velours bleu puis récupérez les balles sur le buffet de droite. Montez ensuite sur la plate-forme sur roue afin d'atteindre la berge opposée, puis pénétrez par l'issue droit devant vous. Dans la salle de lave, avancez sur votre droite, et snipez directement l'homme sur la berge en forme de dragon. Descendez les marches, et prenez le contenu du coffre non loin. Remettez-vous en route et postez-vous devant la grille circulaire, tournant sur elle-même. Bondissez alors sur la plate-forme au moment opportun puis comme précédemment, visez l'homme sur la plate-forme cracheuse de flammes pour écarter tout danger de cuisson. Abattez ensuite les ennemis qui sauteront d'une des tours pour venir se mettre dans vos pattes, puis avancez prudemment jusqu'au deuxième dragon de pierre. Attirez alors son attention sur l'un des côtés, puis attendez qu'il crache ses flammes pour gagner le côté opposé afin de profiter du champ libre offert par cet angle, et d'abattre l'homme aux commandes. Il ne vous reste plus qu'à gravir les quelques dernières marches pour récupérer l'ornement de Lion. Ressortez ensuite de la zone et partez retrouver Ashley (revenez sur vos pas pour acheter des bombes sprays au marchand si vous n'en disposez plus). Après ces chaudes émotions, avancez vers l'autre partie de la salle et montez dans le wagonnet. Ouvrez la porte bleue et de nouveau, vous vous retrouverez dans le grand hall. Encastrez alors tous les éléments retrouvés dans la fresque et profitez du passage dégagé pour avancer. Prenez dans un premier temps par les escaliers de droite et vous récupérerez quelques pesetas et objets ma foi bien utiles. Plus haut, postez-vous au balcon et tirez le point lumineux sur le mur opposé. Il ne vous reste plus qu'à redescendre pour cueillir une gemme pourpre. Pénétrez par l'entrée jaune pour poursuivre. Montez dans le second wagon, brisez le vase dans la nouvelle pièce, et examinez le tableau à proximité. Récupérez l'argent et ressortez par la nouvelle porte. Dans la pièce suivante, avancez le long des dédales droit devant vous, et délestez de leurs trésors les 4 statues. Revenez ensuite au départ de la pièce et ramassez l'herbe jaune sur la table. Passez ensuite la porte bleue, pour trouver derrière un vendeur, ainsi qu'une nouvelle session de "tir aux zombis". Complétez la deuxième rangée pour obtenir votre prix (choisissez pour cela la partie B). Continuez en empruntant les grandes portes vers la table, et avancez dans la rangée bordée de chevaliers en armure. Esquivez deux fois de suite. Arrivé dans la seconde partie des lieux, prenez le saint Graal du roi disposé sur la petite table au milieu de la pièce. 3 chevaliers feront alors leur apparition. Visez leur tête afin que les parasites sortent d'eux-mêmes (utilisez alors une arme puissante), puis finissez-les à coups de grenades aveuglantes. Trois autres ennemis du même type prendront ensuite le relais. Utilisez la même méthode pour en venir à bout puis récupérez les 6500 pesetas sur chacun des cadavres, ainsi que les munitions et l'herbe au sol avant de repartir pour le hall. Entrez à présent par la porte jaune et placez les deux statues sur deux des quatre socles marbrés. Faites ensuite en sorte qu'Ashley se positionne sur un des deux restants, puis partez vous placer sur le dernier. Une issue s'ouvrira alors sous le mécanisme, poursuivez grâce à celle-ci. Lorsque le piège se refermera sur vous, levez la tête et vous apercevrez 4 dispositifs d'une lumière rouge au plafond. Tirez dessus pour mettre fin à la descente morbide des pics de fer. Avancez ensuite par l'ouverture de la porte qui suit. Lorsqu'une grille viendra vous séparer vous et Ashley, épaulez votre sniper et visez les deux moines à travers les grilles afin de préserver votre petite protégée. Fouillez attentivement la salle qui suit, et récupérez les nombreux objets qui s'y dissimulent (dont l'échiquier dans la commode). Prenez le graal de la reine dans le coffre rouge et ressortez par la porte cadenassée. Revenez ensuite près de l'endroit où vous aviez dépouillé les statues de leur bien précieux. De nouveaux ennemis auront fait leur apparition.
Débarrassez-vous de ces quelques malvenus, puis avancez près des statues afin de placer chacun des deux graals dans leurs socles respectifs. La grille levée, poursuivez par les grandes portes vertes. Traversez le couloir en prenant soin d'ouvrir chaque commode et de briser chaque vase. Dans la pièce qui suit, une horde d'insectes s'en prendra à

vous. Calez-vous alors contre un des murs de la pièce et faites-les reculer à coups de fusil à pompe. Récupérez les nombreux joyaux sur leurs dépouilles puis traversez complètement la salle pour aller abaisser le levier. Tirez sur chacune des accroches retenant les chaînes aux murs pour que le pont s'abaisse complètement. Enfin, sachez qu'avant de poursuivre il vous est possible d'anéantir la ruche à l'aide du lance-roquettes. De nombreuses pierres en tomberont alors. Sortez par la porte grise, sauvegardez près du vendeur, puis marchez le long du couloir. Empruntez l'issue au bout, et vous vous retrouverez alors au dehors. Très vite, vous serez pris pour cible par des moines manoeuvrant plusieurs catapultes. Foncez alors vers le bâtiment et contournez l'issue principale par les escaliers de gauche. Tuez les ennemis et entrez par la porte en suivant le cheminement du balcon de droite. Une fois à l'abri dans la tour, montez à son sommet en récoltant les divers items que vous trouverez en chemin, puis tentez d'actionner la manivelle pour que l'I.A. vous montre l'emplacement des rondins de bois bloquant le mécanisme. Détruisez les trois et abaissez une dernière fois le levier. Redescendez complètement la tour et tuez vos ennemis avant de vous échapper par la dernière des portes. 3 ennemis à boucliers vous attendent sur le pont. Sortez votre fusil sniper pour vous en débarrasser rapidement puis avancez jusqu'à ce qu'une horde d'ennemis se dresse devant vous. Leur chef étant armé d'un lance-roquettes, il est judicieux de lancer une grenade pour écarter tout danger mortel. Ouvrez les portes grises pour poursuivre. La phase qui suit est particulièrement fournie en ennemis. De plus, deux gladiateurs aveugles sont à vaincre. N'oubliez pas que de nombreux items se trouvent disposés sur les lieux. Et utilisez vos armes les plus puissantes pour en finir au plus vite avec ces brutes. Lorsque vous aurez nettoyé complètement la zone, avancez par la porte du fond pour retrouver Ashley. Lorsque vous vous serez précipité dans le gouffre, appuyez simultanément sur A et B pour espérer pouvoir vous en sortir. Lorsque vous reprendrez le contrôle de Léon, ramassez les trésors et autres items à même le sol puis sauvegardez. Une nouvelle arme est disponible auprès du vendeur (ne lui vendez pas de suite la couronne). Traitez avec lui, mais n'oubliez pas d'investir dans un lance-roquettes car celui-ci nous facilitera grandement la tâche dans peu de temps. Vos petites affaires terminées, remontez grâce à l'échelle. Suivez le sillonement des égouts pour trouver la prochaine issue, puis poursuivez (en chemin, jetez un oeil dans les conduits pour dégotter quelques sympathiques bijoux). Un Boss ne tardera pas à s'en prendre au pauvre Léon. Esquivez avec les bonnes manipulations lorsque les touches apparaissent à l'écran, et dirigez-vous au fin fond du souterrain. Dans la petite salle des machines, abaissez le levier et tentez d'ouvrir le store métallique pour faire apparaître le Boss. Foncez alors vers la bombonne et renversez-la en appuyant sur A. L'ennemi exposé, deviendra alors vulnérable (vous verrez, il deviendra alors légèrement bleu). Sortez le lance-roquettes de l'inventaire et décochez un tir cadré pour en finir directement avec lui (ceux qui n'ont pu ou qui n'ont voulu investir dans le lance-roquettes n'ont plus qu'à courir un peu partout en gloussant et renversant les bombonnes. Attaquez alors lorsque l'ennemi est gelé et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il se brise). L'ennemi neutralisé, d'une manière ou d'une autre, finissez votre petit tour dans les égouts et ramassez tout ce que vous trouverez. Revenez ensuite vers l'ascenseur et empruntez celui-ci. Combinez la couronne avec les joyaux trouvés sur sa dépouille pour faire grimper en flèche la valeur de l'objet.

CHAPITRE 4-2

Parlez avec le vendeur, vendez, achetez, puis entrez dans la chambre de tir afin de compléter la troisième rangée de bouchons. Récupérez les items autour de la zone puis sauvegardez. Sortez par les portes bleues. Dans la mine, avancez jusqu'à la cavité principale et faites le ménage en nettoyant la pièce de tous ses paysans. Ramassez les objets traînant dans le coin et montez sur la zone surélevée pour rétablir le courant grâce aux machines. Redescendez et dirigez-vous ensuite vers le fond de la salle près des rails. Actionnez deux fois de suite le levier de manière à ce que le chariot daigne descendre à votre hauteur. Récupérez alors les explosifs à l'intérieur et placez-les sur le gros rocher bloquant l'accès à la zone suivante, en plein milieu de la salle. Brisez les tonneaux et poursuivez par la nouvelle issue. Dans la salle qui suit, deux Gigantes vous prendront pour cible. Pour s'en sortir sans trop de dégâts, il nous faut procéder par étapes... Commencez par vous poster près de la machine à levier et actionnez celui-ci lorsque l'un des monstres se trouvera sur la plate-forme centrale. Cela devrait avoir pour effet de nous débarrasser d'un des colosses (attirez-le au préalable vers l'échelle où il vous faudra faire un petit tour de tyrolienne pour faire diversion. Le monstre dans la lave, ne vous en approchez pas trop afin qu'il ne puisse vous saisir). Occupez-vous ensuite de son petit frère en employant la bonne vieille méthode, à savoir les grenades aveuglantes et les coups de fusils à pompe d'une part sur l'ennemi pour le faire courber, d'autre part sur le parasite qu'il possède dans le dos pour lui infliger des dégâts. Méfiez-vous tout de même car sa puissance n'a rien à voir avec celle de ses cousins rencontrés lors des premiers niveaux de jeu, celui-ci est bien plus costaud ! Armez-vous donc de patience et usez, cela va de soi, de vos armes les plus puissantes. Passez les portes rouges pour poursuivre. Vous déboucherez alors dans une sombre caverne. Trouvez les deux tavernes aux interrupteurs et mettez-les en marche. De nombreux insectes viendront vous embêter et ne vous laisseront pas une seule seconde de répit. Priez pour avoir suffisamment de cartouches de fusil à pompe pour

pouvoir les écarter de votre chemin. Lorsque la vive lumière aura brûlé les portes, ouvrez la grille et avancez le long du dédale en évitant les cloches. Arrivé au levier, abaissez-le puis poursuivez. Au bout du chemin se trouve l'insigne royal, objet que vous trouverez sur un pupitre de pierre. Examinez la dalle une dernière fois pour refaire surface.

CHAPITRE 4-3

Après avoir vu le vendeur dans la petite cabane délabrée, longez la falaise par le côté droit afin de vous frayer un chemin jusqu'à la tour visible au loin. Dans les décombres de la cour, abattez les villageois au fusil sniper puis avancez en ramassant les objets au passage. Entrez ensuite dans la baraque en bois et activez la manivelle pour découvrir le passage souterrain. Descendez grâce à l'échelle et tuez les villageois gardant l'endroit. Avancez ensuite vers l'échelle et empruntez-la. Plus haut, ramassez la clef et les quelques items avant de foncer vers le fond de la salle (il se pourrait alors qu'un ou deux malades de la tronçonneuse soient à vos trousses). Déverrouillez la porte et avancez vers la pièce aux pics accrochés au plafond. Tirez sur les quatre dispositifs rouges pour empêcher les mâchoires du piège de se refermer sur vous. Tuez ensuite les deux parasites et ouvrez le sarcophage afin d'alourdir vos poches de quelques pesetas. Traversez la zone qui suit en dérobant le contenu des tonneaux. Passez la porte suivante et montez à bord des wagons. Tirez sur le levier pour enclencher le petit tour de manège. Dégommez les villageois désireux de monter à bord, et récupérez les nombreux items qu'ils daignent vous céder à leur mort. Lorsque le wagon s'immobilisera, une dizaine d'ennemis investira vos compartiments, sortez alors impérativement le fusil à pompe de votre sac afin de les repousser au mieux. Tirez de nouveau sur le levier pour poursuivre. Lorsque vous gagnerez de la vitesse et que le chariot s'emballera dans une folle descente préparez-vous à actionner les touches indiquées afin d'éviter de sombrer dans le ravin. Mitraillez ensuite la touche indiquée pour vous remonter. Avancez et récupérez la pierre du sacrifice. Engagez-vous alors par la sortie et grimpez à l'échelle pour regagner l'extérieur. Il ne vous reste plus qu'à placer l'objet trouvé dans la cavité de la porte ornée d'une tête de lion pour clore ce court mais néanmoins intense chapitre.

CHAPITRE 4-4

Avancez vers la grande rangée bordée d'eau, puis observez les blocs de pierre sombrer sous l'eau. Montez et positionnez-vous sur la main de la statue de pierre. Utilisez-la pour gagner le bloc plus haut et tirez le levier. Remontez ensuite sur la main pour atteindre le bloc du milieu. Actionnez le levier afin d'enclencher le mécanisme de la seconde main, et servez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre berge, plus haut. Tirez le second levier afin de reconstituer le ponton au complet, puis avancez vers lui pour enclencher une séquence réflexe. La statue prend vie et il vous faudra enclencher les touches de votre manette dans l'ordre indiqué, pour compter vous en sortir vivant. Acharnez-vous une dernière fois sur la touche A pour remonter Léon, puis rentrez dans la tour pour rencontrer de nouveau le nabot. Esquivez le couteau que l'on vous renvoie à l'aide des touches indiquées. Récupérez ensuite les munitions ainsi que le contenu du coffre avant de débuter votre ascension le long des escaliers. Attendez que le tonneau en flammes lancé par vos ennemis se brise contre le premier virage avant de vous élancer le plus rapidement possible jusqu'au premier niveau. Passez alors sur les dalles en bois et montez grâce à l'échelle. Débarrassez-vous des moines, grimpez sur le monte-charge et virez les caisses avant de le faire s'élever grâce aux commandes. Attendez-vous alors à ce que bon nombre d'ennemis viennent vous rendre visite. Le fusil à pompe se révèle ici une nouvelle fois terriblement efficace. Arrivé à destination, passez par l'extérieur de la tour et progressez grâce aux planches de bois. N'oubliez pas le petit coffre juste avant le petit ascenseur. Lorsque vous aurez pris celui-ci, montez les marches où un vendeur et une machine à sauvegardes vous attendent plus haut. Passez les grandes portes pour faire connaissance avec le Boss de fin de chapitre, Salazar et sa métamorphose. Il vous faut alors viser l'oeil jaune et gluant de l'énorme bestiole pour que Salazar devienne visible. Lorsque celui-ci apparaît dans votre champ de vision, canardez-le comme il se doit. Lorsque vous verrez la bête ouvrir sa mâchoire, fuyez sur l'un des côtés ou vous décéderez instantanément. Vous pouvez également tirer sur ses tentacules afin de vous en débarrasser pour un moment. Enfin sachez qu'un seul tir au lance-roquettes sur Salazar suffit à en finir avec la teigne. Le combat terminé, descendez récupérer toutes les munitions et autres herbes médicinales. Ramassez ensuite le coffre de 50 000 pesetas et ouvrez la porte juste derrière. Descendez plus bas en rappel et utilisez l'ascenseur. Après avoir traversé le couloir, vous déboucherez dans la planque d'un marchand. Faites quelques affaires avec celui-ci et pensez à optimiser vos armes si vous en avez les moyens. Continuez d'avancer vers l'inconnu pour finir.

CHAPITRE 5-1

Longez la falaise et laissez-vous tomber sur le sable un peu plus loin. D'un bon, poursuivez sous la roche et arrivé à

niveau du pont, continuez tout droit pour grimper sur les rochers et récupérer ainsi une émeraude et quelques pesetas. Rebroussez chemin et empruntez le pont en bois pour poursuivre. Près des caisses, visez l'éclairage grâce au fusil sniper puis rejoignez la terre ferme en sautant par dessus la crevasse. Ramassez les munitions pour pistolet sur les caisses vertes, et avancez prudemment dans la base. Toute une horde de militaires nous attend derrière ces ruines. Commencez par vous occuper du chef, et attaquez-le au corps-à-corps à l'aide d'une arme puissante dès que celui-ci finit de tirer sa rafale. Postez-vous ensuite près de la porte où vous avez aperçu Ashley disparaître lors de la cinématique, puis profitez de la hauteur du lieu pour sniper et tuez tous ceux qui oseraient venir vous dire bonjour. Le calme revenu, appuyez sur l'interrupteur (à partir du même endroit) pour faire apparaître le rayon rouge. Redescendez dans le campement et fouillez à droite à gauche, histoire de vous mettre dans la poche tout ce qui pourrait ultérieurement vous servir. Allez ensuite sur le toit du bâtiment possédant une échelle à l'arrière de ses murs. Montez, et faites pivoter la surface réfléchissante de manière à toucher l'autre en face. Grimpez ensuite sur le second bâtiment accessible par échelle, et déplacez l'autre surface réfléchissante de manière à faire terminer son rayon sur le deuxième point rouge à droite de la porte. Poursuivez en empruntant l'issue qui s'ouvre devant vous. Sautez par dessus les petits renforcements dès le début et ramassez les munitions pour fusil à pompes planquées juste derrière. Poursuivez en direction de la petite arche de pierre et préparez-vous à esquiver à l'aide des touches indiquées. Descendez par le ponton de bois et récupérez le contenu des tonneaux en chemin. Tuez les deux ennemis postés dans la petite grotte, puis continuez de progresser par l'échelle. Dans la seconde partie du campement, prenez l'émeraude gentiment disposée sur les caisses près de l'échelle, puis abattez l'homme vous tournant le dos d'une balle dans la tête grâce au sniper. Glissez-vous ensuite sous la roche, tuez les 3 ennemis arborant un masque les faisant ressembler à des mouches, et faites sauter le baril d'essence un peu plus loin. Passez alors par la faille engendrée dans la roche et récupérez le contenu du coffre sur la petite plate-forme surélevée. Avancez alors dans la zone tout en fouillant à droite à gauche. Peu de temps après, vous rencontrerez un vendeur. Le Killer7 est à présent disponible, sa puissance de feu est remarquable. N'hésitez pas à investir dedans si vous disposez de 77700 pesetas. Poursuivez par le haut une fois que vous aurez sauvegardé, puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment à la porte verte. Progressez dans les couloirs en récupérant tous les items, puis prenez la seconde porte verte, vers la remise. Tuez le gros barbare que vous rencontrerez en concentrant vos tirs uniquement dans sa tête. Descendez ensuite et finissez de faire le ménage. Ramassez les items et combinez le bijou rouge avec la statue de Lynx doré. Remontez et passez à présent dans la salle informatique. Après la courte séquence narrative, utilisez l'issue bleutée pour poursuivre. Dans le couloir qui suit, cassez la vitre de l'armoire de droite pour trouver des munitions. Fouillez également la première rangée de casiers pour mettre la main sur d'autres balles. Tournez à droite dès la bifurcation, vous tomberez alors nez à nez avec un marchand. Celui-ci propose le gilet tactique. Il diminue de 30% les blessures, achetez-le après avoir complété la 4ème rangée de bouchons grâce au stand de tir juste à côté. Avancez ensuite au fond de la pièce et postez-vous derrière la vitre brisée. Epaulez le fusil sniper et dégommez tous les ennemis qui apparaîtront furtivement derrière la grande porte. Lorsque celle-ci sera maintenue ouverte, poursuivez votre chemin. Prenez les balles dans la boîte rouge, puis continuez par la double porte. Dans la nouvelle salle, prenez la plante au sol et déverrouillez la porte blanche à gauche. Entrez dans la petite pièce où une machine à sauvegardes vous attend. Récupérez la montre à gousset dans la petite caisse, puis commencez à monter les escaliers. A l'intersection, n'ouvrez pas de suite le portail grillagé et tournez plutôt à gauche dans un premier temps. Ouvrez la boîte rouge, et récupérez les munitions dans la petite caisse dissimulée dans les étagères. Ouvrez les portes bleues et vous déboucherez dans une sorte de laboratoire. Dirigez-vous vers le panneau de commande et enclenchez les couleurs dans cet ordre pour déverrouiller le sas : bleu, vert, vert, et enfin rouge 3 fois.

Entrez dans l'arrière salle et saisissez-vous de la carte de la chambre froide sur le cadavre. Récupérez le mémo de Luis en sortant, et foncez jusqu'aux grilles devant lesquelles vous étiez passé précédemment. Deux regeneradors vous attendent dans les couloirs, fuyez-les car vous ne pouvez les tuer pour le moment. Pénétrez dans la chambre froide et reprogrammez les données de la carte dans la machine. Eteignez ensuite le dispositif de froid et allez ouvrir la vitrine avec la valve. Combinez alors la lunette infrarouge avec le fusil sniper et épaulez votre arme en attendant l'arrivée du monstre. Tirez sur les 3 sangsues rouges pour venir à bout de la bête. Empruntez le petit couloir à proximité pour poursuivre. Utilisez la carte modifiée pour passer. A l'aide des commandes, manipulez la grue pour faire chuter dans le vide quelques ennemis. Placez-vous ensuite vers l'échelle et mettez en joue ceux qui restent. Descendez, mettez la main sur les items traînant dans la pièce, puis prenez à gauche pour monter le long du couloir. En haut, vous retrouverez Ashley prisonnière. Tuez ses deux gardes du corps et passez par la porte grise juste avant la cellule. Arrivé devant les deux portes, prenez celle au bout du couloir et profitez de la présence de la machine à écrire pour effectuer une petite sauvegarde. Ressortez pour emprunter celle de droite. Un regenerador version améliorée viendra vous rendre visite. Débarrassez-vous de ses 3 sangsues puis balancez-lui une grenade incendiaire pour en finir avec lui. Récupérez la carte des stocks sur son cadavre puis sortez. Au dehors passez devant le marchand et récupérez le

contenu des tonneaux avant de prendre l'élévateur du fond. Ramassez l'herbe verte puis pénétrez dans la salle de commande. Prenez les munitions puis retournez délivrer Ashley (de nouveaux ennemis auront alors fait leur apparition).

CHAPITRE 5-2

Sortez de la cellule et terrassez vos ennemis. Prenez à gauche dans la salle qui suit et ouvrez la porte au fond du couloir. Tuez les ennemis que vous rencontrerez et appuyez sur l'interrupteur lumineux pour en faire venir de nouveaux. Réservez-leur le même sort puis poursuivez votre chemin jusqu'à la fosse aux ordures. Lorsque le regenerador laissé pour compte se remettra sur pied, foncez vers la petite benne et dites à Ashley de se planquer. Ouvrez ensuite la seconde grille et reculez afin de faire exploser le baril rouge lorsque la bête passera à proximité. Finissez-le avec la bonne vieille méthode si besoin. Rappelez la belle et poussez grâce à son aide le bloc rouge afin de vous constituer un pont pour franchir le cours d'eau. Malheureusement pour vous la première bestiole avait convié son frangin. Réglez-lui également son compte pour empocher les 20000 pesetas de récompense. Poursuivez jusqu'à la salle de fusion. Tuez tout le petit monde qui s'amène puis utilisez le tableau de commande pour briser le mur du fond grâce à l'énorme boule suspendue par une chaîne. Passez les portes qui suivent, abaissez le levier, tuez les regeneradors, et activez l'alimentation dans la pièce au fond du couloir de droite. N'oubliez pas d'aller fouiner dans la petite cuisine avant de repartir puis envoyez Ashley sous le volet métallique de manière à ce qu'elle le lève complètement en actionnant le manette de l'autre côté. Prenez à droite au fond de la pièce, sauvegardez et traitez avec le vendeur si besoin est. Ouvrez le placard et prenez l'herbe rouge avant de partir, puis déverrouillez la porte en actionnant avec Ashley chacune des manettes l'entourant. Pour que la manip puisse fonctionner, attendez le dernier déclic pour enclencher la touche indiquée. Dans l'entrepôt, montez à l'arrière du véhicule et laissez Ashley prendre les commandes. Repoussez les nombreux ennemis à coups de fusil à pompe. A l'arrivée, montez par l'une des échelles et partez abaisser le levier de commande du monte-charge. Remontez à l'intérieur du camion et préparez-vous à une seconde séquence bien bourrin. Tirez sur les véhicules ennemis lorsque Ashley vous les signale. Quand celle-ci percutera de plein fouet le mur de gauche (femme au volant, mort au tournant non?:), continuez à pied jusqu'au vendeur (essayez d'améliorer votre arme principale au maximum afin de pouvoir contre une grosse somme d'argent, pousser son amélioration dans ses derniers retranchements) et la machine à sauvegardes non loin. Fouillez la zone et trouvez le second bijou à sertir sur la statue de Lynx. Ouvrez les portes pour finir.

CHAPITRE 5-3

Prenez le manuscrit sur le petit autel, puis sortez par l'issue de gauche. Débarrassez la salle des ennemis et récupérez les cartouches et autres items. Gagnez ensuite le couloir menant à l'entrepôt. Utilisez alors le monte-charge pour gagner les hauteurs de la salle. Préparez-vous alors à disputer une longue séquence d'esquives. Redescendez par les deux échelles au bout de la plate-forme. Poursuivez par la porte verte, puis traversez le couloir dont l'issue s'ouvre à votre approche. Une deuxième séquence d'esquives débute. Profitez-en pour observer les qualités athlétiques de Léon qui s'en sort comme une véritable gymnaste pro. Actionnez l'interrupteur au bout du couloir et enchaînez une dernière esquive pour pouvoir pénétrer dans la salle qui suit (durant toute cette séquence les esquives ne changent pas). Prenez l'émeraude sur le fauteuil, puis asseyez-vous dessus... Tirez sur le point lumineux au plafond et récupérez la coiffure élégante sur le sol. Passez ensuite derrière le fauteuil, et actionnez l'ascenseur pour descendre. Dans la grotte, descendez les escaliers et récupérez l'émeraude et l'herbe verte planquées sous les marches. Suivez ensuite le chemin creusé dans la roche. Arrêtez-vous près du vendeur, et prenez le mémo 4 de Luis sur les caisses derrière lui. Pénétrez également dans la petite remise pour trouver une herbe rouge. Marchandez à votre guise puis reprenez votre route sur la droite après avoir sauvegardé. Prenez l'herbe jaune dans le petit enclos grillagé puis traversez le gouffre grâce au pont métallique. Poursuivez et vous ne tarderez pas à rencontrer un nouveau Boss, bien gros, bien baveux, et bien méchant. Bref, un comme on les aime dans Resident Evil ! De plus, et cela ne va pas nous arranger, vous vous retrouvez prisonnier dans un hangar grillagé, suspendu au dessus du vide. Dans un premier temps, repoussez le monstre grâce à une de vos plus puissantes armes et cherchez les interrupteurs pour débloquer la sortie. Lorsque le Boss viendra vous défier au corps-à-corps, tirez à nouveau pour le faire fuir. Parfois, certains interrupteurs ne sont accessibles qu'après certaines actions enclenchées par l'IA, ou bien qu'après avoir fait sauter les sas en tirant sur les lumières vertes. La sortie déverrouillée (elle est symbolisée par une porte rouge), un compte à rebours de 30 secondes s'enclenchera. D'ici ce délai, le compartiment dans lequel vous vous trouvez sombre dans le gouffre. Lorsque vous apercevrez le crochet, sautez dessus pour vous y suspendre et prendre la fuite. Une fois à terre, ramassez les munitions et l'herbe puis avancez droit devant vous. La bête vous rattrapera alors. Utilisez les deux barils disposés dans la zone pour lui faire déguster de gros dégâts lorsqu'il passera à proximité, puis concentrez vos tirs sur l'énorme crochet

lui sortant du dos. Utilisez vos armes les plus puissantes et ne le laissez pas vous approcher au corps-à-corps. Lorsqu'il aura suffisamment dégusté, U3 (car tel est son nom) s'enfouira dans le sol pour vous concocter bon nombre d'attaques surprises. Soyez alors vigilant et appuyez sur les combinaisons de touches apparaissant à l'écran. A ce stade de la bataille, il ne vous reste plus qu'à tirer quelques balles dans le parasite pour faire mouche. Prenez ensuite le pactole sur la bête déchue avant de repartir par la petite porte grise derrière les grilles. Guère plus loin, utilisez le transporteur pour aller sauvegarder près du dernier marchand ou bien poursuivez par l'échelle. Aux abords du campement suivant, postez-vous sur le montant de la falaise et tirez sur les barils d'essence pour éliminer tranquillement vos ennemis. Récupérez tous les objets qu'ils daignent vous laisser puis rentrez à l'intérieur de la tente pour vous glisser sous le sol, et rejoindre ainsi l'autre partie du camp derrière la grille et les barbelés. Près du marchand, sauvegardez et récupérez la note de Krauser. Remontez à la surface en grimpant à l'échelle, puis poursuivez jusqu'au grand portail de bois pour atteindre les ruines. Lorsque vous rencontrerez à nouveau Krauser, réfugiez-vous dans le premier petit baraquement lorsqu'il dirigera les tirs de sa mitrailleuse droit sur vous. Ne restez pas planqué derrière les murets, car ceux-ci céderaient rapidement sous l'impact des balles. Appuyez sur le mécanisme des barreaux, et l'ennemi viendra alors vous provoquer au corps-à-corps. Essayez de garder vos distances autant que possible et repoussez-le à l'aide du fusil à pompe ou toute autre arme à feu puissante. Montez ensuite à l'échelle récupérer les objets sur le toit, puis redescendez pour emprunter la grille. Plusieurs séquences réflexes s'enclencheront lors de l'affrontement. Sachez alors appuyer sur les bonnes séquences s'affichant à l'écran pour éviter les blessures et mettre votre adversaire au sol.
Profitez-en alors pour lui tirer dessus une nouvelle fois. Lorsque vous trouverez le premier insigne, une grille se refermera derrière vous, vous laissant seul en tête-à-tête avec la brute. Repoussez-le comme lors des phases précédentes, et une statue émergera du sol après sa fuite. Déplacez-la sur le socle et les leviers deviendront alors accessibles. Partez vers le premier que vous aviez croisé pour le relever, et ainsi pouvoir poursuivre derrière la grille. Méfiez-vous car krauser en profitera pour surgir de nulle part et vous attaquer. Descendez et abattez à l'aide du pistolet tous les petits androïdes avant qu'ils ne vous explosent à la figure. Ouvrez l'oeil afin de ramasser quelques objets, puis pénétrez dans la tour et lorsque Krauser entamera une courte discussion avec Léon. Montez ensuite au sommet de la tour et récupérez les nombreux items. Avancez le long du cheminement du ponton de bois pour vous procurer la seconde partie du puzzle. L'affrontement final débutera alors. Tirez dans les jambes de votre ennemi pour que celui-ci relâche sa garde. Profitez alors de ce moment pour lui décocher plusieurs balles de fusil à pompe à même le corps. Hâtez-vous ensuite d'aller placer les trois insignes dans leurs encoches respectives et poursuivez par les portes pour terminer.

CHAPITRE 5-4

Au commencement, glissez la plante au sol dans votre inventaire, puis avancez vers l'avant. La zone qu'il va vous falloir traverser est largement fournie en ennemis. De plus, la plupart disposent d'armes à feu et autres mitrailleuses. Pour vous faciliter la tâche, un hélicoptère vient vous prêter main forte. Planquez-vous lorsqu'il vous conseillera de vous mettre à couvert, et profitez alors du feu d'artifice. Essayez de traverser les lieux rapidement, mais prenez tout de même le temps de ramasser les nombreux items qui traînent dans le coin. A l'intérieur de la base, il vous faut trouver les interrupteurs pour progresser. Lorsque Mike, le pilote de l'hélico, nous aura quitté (snif...) avancez dans les ruines jusqu'à la prison. Près des cellules, tuez le regenerador puis gagnez la base militaire. Là-bas, luttez contre vos adversaires en sortant l'artillerie lourde. Récupérez la clef magnétique sur l'un de vos ennemis quand ceux-là verrouilleront le système informatique pour vous gêner, puis actionnez chacun des interrupteurs restaurés. Peu de temps après vous retrouvez Ashley, et nos deux tourtereaux se trouvent à nouveau réunis. Pénétrez alors dans la salle de chirurgie pour en finir une bonne fois pour toute avec les plagas qui habitent leurs deux corps. Ressortez ensuite vers l'extérieur, et vous croiserez le dernier marchand du jeu. C'est le moment de revendre tout ce qui ne vous servira plus, mais surtout d'améliorer vos armes à leur puissance maximum. Vérifiez votre stock de sprays, puis avancez en contrebas en descendant les escaliers pour aller utiliser le monte-charge qui vous mènera devant Saddler, le Boss de fin. La version mutante du lord est impressionnante de par sa taille qui le fait ressembler à une araignée géante. Dès le début du combat, esquivez-le par la droite et positionnez-vous près des barrières. Attendez qu'il passe devant le baril rouge pour tirer dedans. Lorsque la bête, touchée, s'affalera, foncez droit sur elle pour que Léon aille planter son couteau dans l'oeil de la tentacule principale du monstre. Marchez ensuite jusqu'à la petite échelle et actionnez la manette plus haut afin de faire rentrer une des poutres en collision avec le monstre. Replongez votre couteau dans son oeil puis partez sur la deuxième partie de la zone accessible grâce au pont (attention celui-ci alterne entre ouverture et fermeture). Attendez que la grosse bestiole vous rejoigne enfin (durant cette attente esquivez les projectiles en entrant les combinaisons adéquates) puis utilisez le second baril rouge, ainsi que l'autre commande déplaçant les poutres alentours pour affaiblir une nouvelle fois la bête. Ceci étant fait, vous aurez utilisé tous les éléments du décor

susceptibles de vous aider. Il vous faudra alors vous frotter directement à la bête. Repérez ses yeux sur ses pattes poilues et prenez-en un pour cible. Si vous parvenez à l'atteindre, son oeil principal deviendra vulnérable, profitez-en alors pour l'atteindre de la même manière que les 4 fois précédentes. Fuyez la furie de la bête lorsqu'elle se redressera puis attendez quelques instants avant que les yeux disposés sur ses membres s'ouvrent à nouveau. Répétez l'opération 4, 5 fois de suite et Adda vous balancera un lance-roquettes. Gagnez alors la seconde partie de l'aire de combat et balancez-lui un missile bien cadré. Voilà c'en est fini de lord Saddler et de ses projets mégalos. Récupérez les 100 000 pesetas sur le cadavre du monstre et redescendez par l'ascenseur à présent en état de marche. Suivez ensuite le couloir imposé par le couloir de pierre puis sautez sur le jet ski pour prendre la fuite. Esquivez les obstacles et maintenez le stick analogique enfoncé vers l'avant pour foncer plein gaz. Sauvegardez et profitez des quelques bonus à l'écran titre pour prolonger le plaisir de jeu. Enfin, sachez que si vous décidez de relancer une partie, vous aurez la possibilité de choisir une difficulté plus accrue encore, mais également de nouvelles armes auront fait leur apparition chez le vendeur : le matilda et le lance-roquettes infini. Tentant non ?

BONUS DE FIN

Mode Separate Ways
Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Mode Mercenaries
Terminez le jeu une fois.

Toutes les vidéos
Terminez le jeu une fois.

Nouvel écran titre
Terminez le jeu une fois.

Difficulté "professionnel"
Terminez le jeu une fois en mode Normal.

Ada Assignment
Terminez le jeu une fois.

ARSENAL BONUS

Chicago Typewriter (mode normal)
Terminez le mode Separate Ways.

Chicago Typewriter (mode Separate Ways)
Terminez le mode Ada Assignment.

Handcannon
Obtenez 5 étoiles pour chaque personnage et sur tous les niveaux dans le mode Mercenaries.

Lance-roquettes illimité
Terminez le jeu une fois.

Matilda

Terminez le jeu une fois.

P.R.L 412
Terminez le jeu en difficulté "professionnel".

NOUVELLES TENUES

En plus des nouveaux costumes que vous obtiendrez en terminant le jeu une fois, vous pourrez en débloquer deux autres (l'armure d'Ashley et la tenue de gangster de Leon) si vous terminez le mode Separate Ways.

Resident Evil 5

© Capcom 2009

RÉCOMPENSES

Personnages

Incarner Sheva

Terminer le jeu une fois.

Modes bonus

Mode Mercenaries

Terminer le jeu une fois.

New Game +

Terminer le jeu une fois.

Mode Professionel

Terminer le jeu en difficulté Vétéran.

Filtres

Filtre monochrome

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Filtre sépia

Terminer le jeu en difficulté Normal.

Filtre grain

Terminer le jeu en difficulté Vétéran.

Divers

Nouveau costume

Terminer le jeu une fois.

Histoire de Resident Evil

Dans la section Archives du jeu.

Munitions illimitées

Terminer le jeu une fois. L'arme doit être améliorée au maximum pour pouvoir utiliser les munitions illimitées (à activer dans les paramètres).

ARMES BONUS

Gatling Gun (pour Chris)

Améliorer complètement le VZ61, puis acheter le Gatling Gun dans le magasin.

Hydra

Améliorer complètement le Ithaca M37, puis acheter l'Hydra dans le magasin.

Longbow (pour Sheva)

Améliorer complètement le S75, puis acheter le Longbow dans le magasin.

M93R

Améliorer complètement le M92F, puis acheter le M93R dans le magasin.

Magnum S&W M500

Améliorer complètement le Magnum S&W M29, puis acheter le S&W M500 dans le magasin.

PERSONNAGES DU MODE MERCENARIES

Note : Pour obtenir le rang A, vous devez obtenir 40 000 points si vous jouez en solo et 80 000 points si vous jouez en coop.

Chris (safari)

Obtenir le rang A sur "The Village".

Chris (STARS)

Obtenir le rang A sur "Experimental Facility".

Jill (tenue de combat)

Obtenir le rang A sur "Ship Deck".

Jill (BSAA)

Obtenir le rang A sur "Public Assembly".

Sheva (tenue de soirée)

Obtenir le rang A sur "Ancient Ruins".

Sheva (tribal)

Obtenir le rang A sur "Missile Area".

Wesker (nuit)

Obtenir le rang A sur "The Mines".

Wesker (STARS)

Obtenir le rang A sur "The Prison".

OBJETS ILLIMITÉS

Au début de certains chapitres (comme le 2-1 ou le 3-1), vous pouvez récupérer plusieurs fois les objets qui sont dans la zone. Pour cela, passez d'abord le checkpoint, allez chercher un maximum d'objets et de munitions, puis quittez le jeu. Le jeu vous dira que toute progression non sauvegardée sera perdue, mais il vous demandera ensuite si vous voulez sauvegarder votre équipement actuel (donc tous les objets qui sont dedans). Choisissez oui ! Relancez la partie en choisissant "Continuer" afin de recommencer à partir du checkpoint avec la totalité des objets que vous aviez récupérés. Vous verrez que ces derniers apparaissent de nouveau sur le terrain, ce qui vous permet de les récupérer une deuxième fois. Recommencez l'opération autant de fois que vous le désirez.

LANCE-ROQUETTES ILLIMITÉ

Terminer le jeu en moins de 5 heures dans n'importe quel niveau de difficulté. Activez ensuite les munitions illimitées dans la section Bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Chapitre 1-1 : Point de contrôle civil

Au début du jeu, vous allez vous familiariser avec les contrôles. Appuyez sur la touche indiquée pour exposer la mini-carte qui s'affiche en haut à droite. Ensuite, marchez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un groupe

d'hommes en train de frapper un sac. Tournez à gauche et continuez jusqu'au point de contrôle. Maintenant, repérez le point jaune lumineux sur votre mini-carte et dirigez-vous vers cet endroit. Avancez à droite, ouvrez la porte et parlez avec l'homme qui se trouve à l'intérieur.

Après une courte scène cinématique, approchez-vous de la mallette, ouvrez-la et saisissez le pistolet M92F. Ensuite, sortez par la porte à gauche, descendez les escaliers de gauche et suivez l'homme qui vient de se cacher. Ouvrez la porte, examinez la salle, prenez l'or qui se trouve sur l'élément à gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la porte de sortie et saisissez l'herbe en sortant.

Courez jusqu'à la porte qui se trouve en haut des marches et ouvrez-la. Après la scène de transformation, vous allez apprendre à viser et à tirer pour éliminer le nouveau monstre. Une fois ce dernier achevé, avancez vers la porte de gauche et ouvrez-la. Approchez-vous de la fenêtre, à droite, et sautez à l'extérieur. Avancez à gauche puis à droite. Après la courte scène cinématique, vous êtes attaqué par plusieurs monstres. Votre pistolet ne contient que 10 balles, alors videz-le sur ces créatures puis courez vers la maison. Saisissez la plante sur l'étagère de gauche puis avancez vers la porte de droite et défoncez-la. Avancez jusqu'à l'autre côte de la salle, descendez par la trappe et courez le long du tunnel. Montez à l'échelle, prenez les munitions pour pistolets ainsi que l'herbe puis ouvrez la porte. Courez le long du chemin, descendez vers le petit jardin de la maison et saisissez les munitions ainsi que l'herbe verte. Puis, entrez dans la maison.

Après la scène cinématique, vous allez faire face à de nombreux monstres. Votre objectif est de repousser les ennemis jusqu'à ce que les renforts arrivent. Pour cela, sautez par la fenêtre, prenez placez vers la gauche et visez les monstres à travers le grillage. Éliminez-les et ne les laissez pas sauter par-dessus la grille. Par la suite, le grand écorcheur vous attaque. Fuyez-le, ramassez les munitions laissées par les monstres et reprenez les tirs. Eliminez d'autres ennemis, accédez à l'entrée du grillage qui vient de se s'ouvrir et contournez la zone. Ramassez les munitions que vous apercevez par terre et continuez à tuer vos poursuivants. Si vous êtes à court de balles, utilisez votre machette et décapitez ces créatures. Si votre partenaire est touché, soignez-la. Continuez à descendre un max de monstre et tenez le coup jusqu'à ce que les renforts arrivent et ouvrent la grande porte rouge.

Chapitre 1-2 : Assemblée générale

Avancez tout droit jusqu'à la grande porte, tournez à gauche et courez tout le long du chemin jusqu'à la porte située près de la trappe. Ouvrez-la, entrez dans la maison et saisissez les munitions qui se trouvent sur la table. Maintenant, allez à droite et sortez. Avancez à gauche puis à droite. Chargez votre pistolet, visez la femme-zombie et tuez-la. Ramassez les munitions, Suivez le couloir et dégommez un second monstre, à gauche. Entrez par la porte de gauche, éliminez deux zombies, ramassez l'or qui se trouve sur la table puis sortez. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'échelle brisée et effectuez un saut avec l'aide de Sheva. Cette dernière ira chercher la clé dont vous avez besoin. Ensuite, éliminez les quelques monstres qui apparaissent et poursuivez à droite. Ouvrez la porte qui se trouve à droite au fond, tournez à gauche et éliminez le monstre. Suivez le chemin, descendez deux zombies puis ouvrez la porte qui se trouve sous les escaliers. Prenez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Dégommez deux monstres, accédez au balcon et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche. Prenez l'horloge puis battez en retraite. Dirigez-vous vers la porte de droite, déverrouillez-la et ouvrez-la. Descendez les escaliers, tournez à droite et avancez jusqu'à la porte métallique.

Après la courte scène cinématique, montez aux escaliers d'en face pour accéder à la maison. Ensuite, fuyez les monstres qui vous submergent, éliminez ceux qui s'approchent de vous et descendez de l'autre côté de la salle. Suivez le point lumineux sur la mini-carte et quittez cet endroit.

Avancez jusqu'à la porte et ouvrez-la. Avancez à droite puis encore à droite et montez les escaliers. Ensuite, montez à nouveau via l'échelle du milieu. Contournez le grand trou dans le plancher puis ouvrez la porte métallique. Après la scène cinématique, ouvrez la porte bleue, suivez le couloir à droite et entrez dans l'ascenseur.
Descendez, courez le long du corridor puis tournez à gauche et suivez le couloir. Ensuite, entrez dans la salle, approchez du cadavre du milieu et saisissez la clé des fourneaux.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la porte verrouillée. Après la scène cinématique, revenez vers la salle des fourneaux. Faites en sorte que le monstre vous suive à l'intérieur du four puis sortez rapidement et allumez-le four pour

l'incinérer. Lorsqu'il est mort, revenez vers la porte verrouillée, utilisez-la clé et ouvrez-la. Avancez le long du corridor, saisissez les munitions dans la mallette puis prenez l'ascenseur pour clore ce chapitre.

Chapitre 2

Chapitre 2-1 : L'entrepôt

Après la scène cinématique, vous vous retrouverez dans un grand garage. Avancez, ouvrez la mallette et saisissez la mitraillette H&K MP5. Ensuite, avancez à droite et lisez tous les documents qui se trouvent sur les sacs. Apprenez comment commander votre partenaire puis sortez par la porte.

Affichez le radar, tournez à droite et avancez entre les containers. Faites gaffe aux mines placées sur ces derniers et au monstre qui se trouve en haut, à gauche. Longez le chemin, tournez à gauche et avancez jusqu'au bout. Tournez à gauche et saisissez l'herbe qui est dans le container. Ensuite, rebroussez chemin et montez à l'échelle qui se trouve en face. Marchez au-dessus des containers et prenez l'or et les munitions laissées par le cadavre. Maintenant, descendez et avancez à droite. Visez la mine placée sur le container et tirez pour la détruire. Avancez le long du chemin, chargez votre mitraillette et préparez-vous à éliminer des chiens zombies.

Ces derniers ne cessent de se déplacer, alors soyez très précis et éliminez-les avant qu'ils ne vous sautent à la gorge. Par la suite, éliminez le zombie qui se trouve au-dessus du container bleu qui se trouve à droite. Avancez à gauche et tournez encore à gauche avant d'avancer jusqu'au fond de la zone. Détruisez le tonneau et ramassez les pièces d'or qui s'y trouvent. Ensuite, revenez sur vos pas, détruisez la mine placée sur le container et poursuivez vers l'avant. Suivez le chemin des containers, tuez un zombie en tournant à droite et prenez l'or. Poursuivez le chemin, montez à l'échelle et prenez l'or qui se trouve à gauche. Ensuite, avancez et descendez de l'autre côté. Chargez votre mitraillette, ou votre pistolet, et préparez-vous à éliminer quelques monstres et quelques chiens. Eliminez un zombie manipulant une arbalète puis avancez jusqu'à la cour. Visez les deux ennemis qui se trouvent à droite sur les containers et tuez-les.

Une fois les ennemis sont neutralisés, examinez la cour et ramassez toutes les munitions et tous les objets que vous trouverez. Il y a deux tonneaux à gauche. Détruisez-les et ramassez leur contenu. Montez sur le container et saisissez l'or. Enfin ramassez les munitions qui se trouvent à côté du container, dirigez-vous vers la porte qui est derrière vous et ouvrez-la.

Accédez à la nouvelle zone, prenez l'or et l'herbe sur les sacs puis avancez à gauche. Sautez par-dessus le trou dans le pont et mettez-vous à gauche. Dès que vous avancez, un camion arrive à pleine vitesse en votre direction. Prenez rapidement votre mitraillette, visez les barils explosifs qui se trouvent sur les côtés et explosez-les pour renverser le bolide. Ensuite, rechargez votre mitraillette et éliminez les monstres qui approchent en courant. Si vous êtes à court de munitions, utilisez la machette pour vous défendre puis ramassez les munitions que les zombies laissent par terre.

Maintenant, traversez le pont et accédez à l'abri d'en face. Détruisez la caisse qui se trouve sur la table et prenez les munitions. Ensuite détruisez les tonneaux, prenez leur contenu et sortez. Avancez à droite en sortant, repérez les marches (à gauche) et descendez.

Entrez dans le tunnel, avancez légèrement et dégommez deux chiens. Ramassez les munitions, rechargez votre arme, avancez puis éliminez deux autres chiens. Essayez toujours de recharger votre arme à la fin de chaque fusillade pour ne pas perdre du temps lors de la prochaine. Continuez à droite, ouvrez la porte du fond puis atteignez la fin du tunnel. Détruisez les deux caisses qui se trouvent sur les poubelles, prenez les munitions et sortez.

Tournez à gauche en sortant, repérez le Saphir et saisissez-le. Revenez maintenant à droite et tirez sur les chauves-souris qui jaillissent des cadavres. Prenez votre pistolet, tirez sur le cadenas de la porte, ouvrez-la et entrez dans le nouveau tunnel. Avancez jusqu'à l'échelle et montez pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, entrez dans la pièce de droite et ramassez l'or qui s'y trouve. Ensuite, accédez à la plage, tournez à droite et avancez jusqu'au marché. Repérez la porte verte à droite, détruisez le cadenas et entrez. Examinez le cadavre pendu, tirez sur les clés pour les faire tomber puis prenez-les.

Descendez les zombies qui entrent dans la pièce, prenez les munitions qu'ils laissent et sortez. Dirigez-vous vers le port, utilisez la clé que vous avez prise et ouvrez la porte du port. Continuez à descendre les monstres que vous apercevez, traversez-le bateau et la passerelle puis montez vers l'autre côté du port. Attendez l'arrivée des renforts, entrez dans la pièce de gauche, ramassez l'or qui se trouve dans la caisse puis sortez. Descendez l'ennemi sur le toit de la pièce de droite puis montez sur le toit et prenez les munitions ainsi que l'herbe.
Visez le tireur qui manie l'arbalète se trouvant sur le balcon de la maison de gauche et éliminez-le. Redescendez, faite le tour de la cabane et atteignez l'autre côté de la clôture. Avancez vers la cour, rechargez votre arme et canardez les morts vivants qui sortent de la pièce, devant vous. Ensuite, ramassez l'herbe qui se trouve près de la maison de gauche. Ramassez les munitions près de celle d'en face puis avancez à droite jusqu'au fond. Détruisez le tonneau et prenez l'or qui s'y trouve. Enfin, revenez sur vos pas, dirigez-vous vers la grande porte rouge et ouvrez-la.

D'abord ignorez la porte bleue qui est à droite et avancez tout droit jusqu'au fond du couloir. Prenez les munitions dans la caisse, éliminez l'ennemi qui sort de la fenêtre puis revenez vers la porte. Ouvrez-la, tuez un ennemi à gauche et continuez à avancer. Ensuite, retournez-vous rapidement et descendez un second ennemi. Avancez à droite, détruisez les caisses qui se trouvent sur la table de gauche, prenez l'or puis continuez à droite. Repérez l'échelle à moitié détruite près du mur et effectuez un saut assisté. Ensuite, fusillez les morts vivants qui arrivent et contournez la maison de droite. Dégommez l'ennemi posté au dessus de celle de gauche puis éliminez les autres créatures en approche. Remontez la pente jusqu'à la porte, défoncez-la et entrez. Eliminez le zombie, avancez directement à gauche, faites attention au monstre qui se trouve dans les toilettes du fond et descendez-le. Ramassez les munitions, l'herbe rouge et revenez sur vos pas. Maintenant, dirigez-vous à droite de l'entrée et avancez tout droit. Prenez les escaliers de gauche, descendez les ennemis qui arrivent et montez au premier étage. Examinez tout l'étage et ramassez les grenades qui se trouvent sur le balcon. Ensuite, montez au second étage. Prenez les munitions, l'herbe verte ainsi que l'or dans les tonneaux puis continuez à droite. Approchez-vous du bord et effectuez un saut à l'aide de Sheva. Par la suite, dirigez-vous à droite, descendez au premier étage et tirez sur les ennemis qui tentent de tuer votre partenaire. Essayez de viser les barils rouges pour les exploser et éliminer ainsi plusieurs zombies d'un coup. Lorsque Sheva arrive à ouvrir la porte, descendez les escaliers, rejoignez-la et continuez à repousser les monstres. Faites exploser d'autres barils si nécessaire.

Une fois la zone sécurisée, avancez à droite et contournez la maison. Saisissez le contenu du tonneau, entrez à l'intérieur de la prochaine bâtisse et prenez les munitions. Ensuite, sortez et avancez à droite. Repérez le tonneau qui se trouve à droite avant les marches et saisissez son contenu.

Dès que vous montez les marches, vous allez faire face à un monstre maniant une tronçonneuse. Ce dernier est très coriace et peut résister à plusieurs balles. Vous devez prendre vos distances, viser la tête et le cribler de balle. Lorsqu'il est assommé, courez vers lui, donnez-lui un coup de poing puis fuyez. Ensuite, retournez-vous à nouveau et canardez-le. Si vous êtes à court de munitions, éliminez d'autres monstres et ramassez les balles qu'ils laissent derrière eux. Répétez ce même processus jusqu'à ce que le monstre à la tronçonneuse meure et laisse tomber la clé de la porte.

Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Ouvrez-la moyennant la clé et avancez jusqu'au coffre. Prenez tout ce qui s'y trouve puis ouvrez la seconde porte (à droite) et sortez. Vous allez maintenant tester vos réflexes et appuyer sur les bonnes touches pour compléter la scène cinématique. Attendez que les touches apparaissent sur l'écran et appuyez dessus.

Chapitre 2-2 : La gare

Prenez les munitions sur l'étagère, ainsi que l'herbe verte si vous en avez besoin puis sortez. Tournez à gauche puis à droite. Avancez entre les wagons et préparez-vous à combattre des chiens enragés. Essayez de viser la mine placée sur le wagon de droite pour faire exploser les chiens. Sinon, prenez votre arme et canardez-les.

Ensuite, poursuivez votre chemin entre les wagons, éliminez d'autres chiens puis détruisez une autre mine. Avancez à droite puis retournez-vous rapidement et dégommez trois autres chiens. Repérez le zombie sur le wagon de droite et descendez-le. Ensuite, montez sur ce wagon, éliminez un second zombie, à droite. Prenez les munitions, descendez un troisième zombie (à gauche) puis sautez à gauche.

Entrez par le passage dans le grillage et tournez à droite. Détruisez la mine puis avancez et descendez dans le petit chariot. Dès que le chariot commence à bouger, visez rapidement la mine qui se trouve à droite du mur pour qu'elle n'explose pas à votre contact. Une fois que vous atteignez l'ascenseur, descendez.

Avancez légèrement, approchez-vous du projecteur et ordonnez à Sheva de le prendre.
Ensuite, avancez le long du couloir jusqu'à ce que vous atteigniez une bifurcation. Avancez d'abord à droite et saisissez l'herbe rouge. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez le chemin de gauche.

Avancez doucement tout en restant sur vos gardes puis éliminez deux monstres. Ensuite, avancez jusqu'à la fin du couloir et éliminez deux autres créatures. Tournez d'abord à droite et ramassez le contenu des tonneaux. Puis, revenez de l'autre côté et suivez le couloir. Descendez d'autres ennemis et continuez jusqu'à une nouvelle bifurcation. Dégommez les zombies qui sont à gauche et avancez à droite. Repérez le tonneau (à droite) et saisissez les munitions qu'il contient. Ensuite, continuez tout droit et descendez un monstre, à droite. Continuez à gauche et avancez jusqu'à la manivelle. Faites tourner la manivelle pour ouvrir la porte, attendez que Sheva entre puis relâchez. Descendez les ennemis qui arrivent le temps que Sheva ouvre la porte de l'autre côté puis entrez. Eliminez les prochains monstres, avancez et accédez à la prochaine zone. Descendez deux zombies maniant des arbalètes (en hauteur) puis prenez l'échelle et montez. Descendez les ennemis qui se trouvent plus haut, faites le tour et ramassez tout ce qui se trouve dans les tonneaux. Ensuite, montez via une autre échelle et entrez dans l'une des grottes. Ces deux grottes aboutissent vers un seul chemin. Tuez un ennemi puis remontez la pente. Faites attention aux zombies qui lancent des bâtons de dynamite de loin et éliminez-les. Enfin ramassez les munitions et prenez l'ascenseur pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont par terre puis montez les escaliers. Après la scène cinématique, prenez les quelques munitions sur l'étagère et descendez les escaliers qui sont dans la pièce. Descendez quelques ennemis et sortez par la porte située à droite des marches. Faites attention à la tourelle et courez aussitôt qu'elle cesse momentanément de faire feu. Dirigez-vous à gauche, mettez-vous à l'abri derrière les tubes et éliminez le monstre sur le truck. Avancez encore à gauche, dégommez deux autres zombies et courez vers celui qui manipule la tourelle. Mettez-vous derrière lui et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'il meure. Si vous disposez d'une grenade à main, il est plus facile de l'exploser avec cette arme. Ensuite, montez à l'échelle qui se trouvait à votre gauche. Prenez le diamant dans le coffre et remontez la pente. Prenez les munitions dans la pièce d'en face, éliminez le mort vivant qui se trouve au niveau supérieur et montez à l'échelle. Avancez d'abord à gauche, ramassez les munitions qui sont au fond puis revenez à droite. Eliminez le zombie puis descendez via une autre échelle, à droite. Descendez encore une fois jusqu'au chemin inférieur puis avancez d'abord à droite et prenez les munitions dans le coin. Ensuite, dirigez-vous de l'autre côté et avancez jusqu'à l'échelle brisée. Effectuez un saut puis poursuivez le long du chemin. Descendez plusieurs autres monstres puis remontez jusqu'au container de couleur verte. Mettez-vous à gauche de ce dernier, poussez-le dans le vide puis poursuivez jusqu'aux deux tonneaux. Emparez-vous de leur contenu et descendez pour affronter le boss.

Le moyen le plus simple pour éliminer ce monstre est de placer des mines au sol. Vous trouverez ces mines dans la petite baraque bleue et dans les tonneaux. Lorsque le monstre est assommé par l'explosion, prenez une arme, visez la section rouge de sa queue et tirez jusqu'à ce qu'il se relève. Lorsqu'il commence à s'envoler dans les airs, esquivez simplement ces attaques et attendez qu'il redescende au sol. Si vous êtes à court de mines, revenez encore une fois à la cabane et vous trouverez ce dont vous avez besoin. Répétez la même technique et infligez ainsi au monstre d'importants dégâts jusqu'à ce qu'il décède.

Chapitre 2-3 : La savane

Dans ce chapitre vous allez manier une lourde mitraillette et éliminer les ennemis qui vous poursuivent sur des motocross et sur des camions. En effet, dès que ces ennemis apparaissent, ouvrez-le feu avant qu'ils n'approchent de votre véhicule et vous lancent des explosifs. Lorsque les camions arrivent sur les côtes, éliminez rapidement les monstres qui se trouvent sur la benne puis occupez-vous des motards qui se trouvent généralement à l'arrière, ou de l'autre côté. Continuez à dégommer ces créatures jusqu'à ce que vous atteigniez le barrage bloquant l'accès au pont. Ouvrez le feu sur tous les zombies, visez les barils rouges et explosez-les pour dégagez le chemin. Enfin, dégommez quelques autres motards ainsi que d'autres ennemis sur un camion et atteignez ainsi votre destination.

En arrivant sur les lieux, vous allez faire face à un grand monstre robuste. Visez sa tête et ouvrez le feu.
Lorsqu'il s'approche du véhicule et tente de vous frapper, n'ayez pas peur et continuez à tirer. Jetez constamment un

coup d'oeil à la température de votre arme et ne la laissez pas surchauffer. Après quelques minutes, le monstre prend une grosse pierre du sol et tente de la lancer sur vous. Pour le contrer, visez le baril explosif qui se trouve à proximité et explosez-le. Ensuite, le géant fera ressortir de son corps un genre d'araignées. Essayez de viser ces bestioles et détruisez-les. Par la suite, il fait ressortir de sa tête des tentacules. Tirez sur elles et détruisez-les. Le monstre peut aussi arracher le poteau électrique pour vous frapper avec. Lorsqu'il lève le bras pour frapper, appuyez sur la touche adéquate pour l'esquiver puis reprenez le tir. Continuez à le canarder sans cesse jusqu'à ce qu'il s'écroule complètement.

Chapitre 3

Chapitre 3-1 : Les marais

Après la scène cinématique, ramassez les quelques objets qui se trouvent dans cet endroit. Prenez la tablette bestiale au milieu, brisez les vases et prenez les munitions qu'ils contiennent. Repérez le crâne à gauche, détruisez-le et prenez le rubis rouge qui en ressort. Repérez le scarabée accroché sur un arbre, à droite, et prenez-le. Enfin, prenez les munitions se trouvant près de la clôture et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Accélérez tout droit, repérez le point lumineux sur la mini-carte et atteignez-le. Descendez, suivez le chemin et prenez la carte des tablettes (à droite). Lorsque des nouvelles données sont affichées sur votre mini-carte, insérez la tablette dans la porte qui se trouvait en face puis remontez à bord de l'aéroglisseur.

Dirigez-vous d'abord vers le point qui se trouve au sud-ouest de la mini-carte. Atteignez ce premier endroit et continuez à droite. Ensuite, avancez et faites le tour des maisons pour atteindre le quai. Fouillez la première maison que vous apercevez et saisissez les quelques munitions qui s'y trouvent. Ensuite, sortez et descendez sur la plate-forme qui est en bas. Prenez le trésor se trouvant dans le coffre, les munitions dans le vase puis préparez-vous à éliminer quelques hommes Voodoo. Ensuite, entrez dans la pièce de droite, prenez tout ce qui s'y trouve et sortez de l'autre côté. Enfin, atteignez la troisième pièce, repérez le coffre et prenez la tablette "Guerrier".

Maintenant, revenez vers l'aéroglisseur et quittez cet endroit. Mais avant cela, le chemin sera bloqué et vous allez faire face à des ennemis qui lancent des explosifs. Essayez simplement d'esquiver ces projectiles pendant quelques temps et laissez Sheva tirer sur ces hommes. Après quelques temps le chemin sera à nouveau libre et vous pouvez sortir. Utilisez alors le turbo et quittez rapidement cet endroit.

Maintenant, dirigez-vous vers le second emplacement qui est à l'est de votre mini-carte. En descendant sur la passerelle, vous allez devoir traverser le marais à pieds. Par conséquent, faites attention aux crocodiles qui peuvent vous dévorer tout cru. Tentez d'échapper à ces reptiles et courez directement tout droit jusqu'à l'échelle qui se trouve au-dessus d'une petite demeure. Entrez dans cette pièce, prenez tout ce qui se trouve sur l'étagère puis éliminez les morts vivants qui arrivent. Ensuite, continuez à gauche vers une seconde cabane, ouvrez le coffret et prenez la tablette "Raptor" qui se trouve à l'intérieur. Prenez les munitions et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Maintenant, dirigez-vous vers le dernier emplacement sur la carte et descendez sur le quai. Avancez jusqu'à l'étagère d'en face, prenez les munitions, lisez les documents et continuez à droite. Entrez dans les pièces de droite et de gauche pour plus de munitions puis atteignez l'entrée d'une grande bâtisse se trouvant au bout du chemin. Examinez cet endroit, ramassez l'or dans les vases puis dirigez-vous vers les tours, au fond. Effectuez un saut assisté par Sheva au pied de chaque tour et laissez-la prendre le contenu des caisses. Vous possédez maintenant la troisième tablette. Dès que la tablette est entre vos mains, vous allez faire face à plusieurs ennemis. Chargez votre arme et éliminez-les tous.

Enfin, remontez à bord de l'aéroglisseur et atteignez le point lumineux sur la mini-carte. Placez les trois tablettes sur la porte et ouvrez-la.

Avancez le long du marais, descendez l'ennemi sur la tour et montez les marches. Ensuite, avancez à gauche et prenez tout ce qui se trouve dans les vases. Entrez dans la pièce qui est au fond et prenez les munitions et l'or sur l'étagère. Montez au second étage et ramassez plus de munitions. Sortez, avancez vers l'échelle de gauche, montez et préparez-vous à un rude combat contre les habitants du village. Prenez votre arme, ouvrez le feu de loin et éliminez-les

avant qu'ils ne s'approchent. Il existe des habitants plus coriaces que les autres. Essayez de combiner vos coups de feu avec des attaques en mêlée pour leur infliger plus de dégâts.

Ensuite, empruntez le passage qui se trouve à droite de l'entrée du village et approchez-vous de la manivelle de gauche. Laissez Sheva tourner la manivelle pour remontez le pont et faites le tour. Traversez le pont et entrez. Montez les marches, avancez à gauche et ouvrez la porte pour que Sheva puisse entrer. Ensuite, fouillez tout ce qui se trouve dans la pièce de droite et continuez vers l'avant. Détruisez le vase qui se trouve à l'entrée de la grotte. Enfin, avancez à gauche, ramassez les trésors en face puis prenez l'ascenseur pour clore le chapitre.

Chapitre 3-2 : La place des exécutions

Sortez de l'ascenseur, suivez le chemin, prenez les munitions dans les vases et sortez. Après une courte scène cinématique, mettez-vous sur le balcon, prenez votre arme et éliminez les zombies qui sont de l'autre côté. Ensuite, descendez à gauche, continuez à descendre les monstres et poursuivez encore à gauche. Montez ensuite le long de la passerelle de droite, sautez par-dessus le vide et descendez via l'échelle de gauche. Après la scène, d'autres ennemis arrivent. Dégommez-les, ignorez d'abord l'échelle en face et avancez à droite. Examinez la manivelle puis revenez sur vos pas et montez à l'échelle. Sautez par-dessus le vide, descendez le long de la passerelle et tournez à gauche. Descendez sur la planche en bois et laissez Sheva la déplacer grâce à la manivelle. Faites attention aux crocodiles qui jaillissent de temps à autre et appuyez rapidement sur les touches indiquées pour les esquiver. Lorsque vous arrivez au côté opposé, montez et donnez un coup de pied au grand bouton située à droite. Maintenant que le pont est déployé, ouvrez la porte de gauche, avancez puis tournez vers la passerelle de gauche. Sautez, descendez via l'échelle de droite et traversez le pont.

Entrez dans le tunnel, détruisez les lanternes lumineuses et ramassez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Maintenant sortez du tunnel et accédez à un campement militaire. Entrez à l'intérieur de la première tente (à droite), lisez le document posé sur le lit et sortez. Visitez la seconde tente, prenez le spray de secours et sortez. Ensuite, prenez la grenade incendiaire à droite et entrez dans la baraque de gauche. Prenez les munitions ainsi que l'or dans les tonneaux puis descendez la pente (à gauche) jusqu'à la porte et ouvrez-la.

Une fois dans le champ pétrolier, prenez une arme et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Descendez, montez les marches de gauche puis montez à l'échelle que vous apercevez en face. Faites tourner la vanne, dégommez les monstres qui apparaissent puis prenez le scarabée qui se trouve du côté opposé de la vanne. Maintenant, descendez au niveau inférieur et pénétrez dans la zone qui vient de s'ouvrir. Montez à l'échelle de gauche et actionnez le levier. Ensuite, accrochez-vous à la tyrolienne et atteignez le côté opposé. Descendez le monstre avec la tronçonneuse grâce à des coups de feu combinés avec des attaques en mêlée. Lorsqu'il est mort, faites tourner la vanne et descendez. Avancez à gauche, montez les escaliers jusqu'au premier niveau et avancez à droite. Suivez le chemin de la passerelle de droite et montez les escaliers. Activez le levier, utilisez la tyrolienne et atteignez ainsi l'autre côté. Faites tourner la vanne et préparez-vous à éliminer un second homme avec une tronçonneuse. Maintenant que le chemin est dégagé, traversez la passerelle et descendez les hommes qui apparaissent. Ouvrez la porte qui se trouve à la fin de la passerelle et entrez.

Vous devez éliminer les ennemis qui arrivent constamment jusqu'à ce que votre collègue arrive à activer l'ascenseur. Les monstres jaillissent par la trappe qui se trouve devant l'ascenseur et par la fenêtre qui est à gauche. Eliminez-les un à un et tenez bon jusqu'à ce que l'ascenseur s'active puis prenez-le et montez. Avancez tout droit en sortant de l'ascenseur puis tournez à droite. Dégommez d'autres ennemis, ramassez les munitions et montez à l'échelle. Avancez, prenez les mines de proximité dans les tonneaux puis descendez via l'échelle qui est plus loin. Avancez, montez via l'échelle et éliminez trois autres ennemis. Continuez à droite, descendez puis montez à travers une nouvelle échelle, plus loin. Placez une mine puis descendez. Maintenant, vous devez éliminer les ennemis qui arrivent jusqu'à ce que votre partenaire déverrouille la porte. Dès que cette dernière est activée, ouvrez la porte et quittez cet endroit.

Descendez les marches, avancez à droite puis montez les escaliers de gauche. Entrez par la porte, avancez jusqu'au quai et tournez d'abord à gauche. Effectuez une inspection générale du côté gauche et ramassez les munitions ainsi que les pièces d'or qui sont dans les tonneaux. Ensuite, allez vers le côté droit du quai et suivez le chemin de la passerelle jusqu'à ce que la scène cinématique se déclenche.

Maintenant, vous avez environ deux minutes pour rejoindre Josh de l'autre côté du quai. Cependant, les ennemis ne vont pas vous faciliter la tâche. Eliminez d'abord une première vague d'ennemis en vous retournant. Avancez, ramassez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Courez en direction de la porte rouge (en face) et préparez-vous à descendre une seconde vague de montres. Ensuite, tirez sur le blocus de la porte pour le détruire et ouvrez-la.
Descendez l'homme obèse ainsi que ces chiens enragés puis détruisez la mine placée à l'entrée des escaliers à droite. Détruisez une autre mine en descendant à droite puis rejoignez Josh, à gauche. Dégommez quelques autres ennemis si vous en avez le temps, sinon dirigez-vous directement à droite vers le bateau pour échapper à l'explosion.

Chapitre 3-3 : Le champ pétrolier

Avant de commencer, achetez un fusil sniper si vous en avez l'occasion et mettez-le dans le menu de Chris. Lorsque le chapitre commence, visez et descendez les ennemis qui vous poursuivent en bateau. Ensuite, visez les ennemis qui sont de part et d'autre de la rive et descendez-les. Pour cela, il est préférable de viser et faire exploser les barils rouges. Toutefois, lorsque le pont approche, appuyez sur la touche adéquate au bon moment pour baisser la tête. Lorsque le bateau s'arrête, montez sur la passerelle, éliminez les ennemis que vous apercevez puis avancez vers la gauche. Activez le levier qui se trouve au fond pour ouvrir la porte puis revenez au bateau.

Lorsque le bateau s'arrête une seconde fois, vous devez ouvrir le portail. Mais cette fois, la tâche est plus compliquée car cette zone est gardée par deux tourelles et plusieurs ennemis. Commencez d'abord par monter sur la passerelle et avancez à gauche. Planquez-vous derrière la planche verticale (à droite), visez les ennemis se trouvant derrière et descendez-les. Prenez le fusil sniper, visez l'homme derrière la tourelle et dégommez-le. Ensuite, avancez en direction de la tourelle, ramassez toutes les munitions par terre et activez l'un des deux leviers. Sheva activera le second pour permettre à la porte de s'ouvrir. Maintenant revenez vers le bateau, éliminez d'autres ennemis en chemin, détruisez les tonneaux que vous apercevez et ramassez le plus de munitions possible.

Après la scène cinématique, vous allez affronter Irving. D'abord, ce dernier fait sortir de l'eau quatre tentacules et tente de vous attaquer avec. Esquivez les attaques des tentacules en appuyant sur la Touche indiquée, au bon moment. Utilisez les tourelles qui se trouvent sur les quatre coins du bateau, visez ces appendices et détruisez-les. Le grand monstre se placera ensuite de l'autre côté du bateau. Refaites la même opération, esquivez les attaques des tentacules, utilisez la tourelle et tirez. Ensuite, visez l'oeil et tirez.

De temps à autre, Irving se dirige directement vers Chris et tente de le mordre. Appuyez alors sur la bonne touche pour esquiver cette attaque. Après quelque temps, Irving se met à l'arrière du paquebot, fait ressortir quatre tentacules et ouvre grand sa bouche. Prenez la tourelle, visez la section bombée des tentacules pour les détruire puis visez Irving qui se trouve dans la gueule du monstre. N'oubliez pas d'esquiver les attaques des tentacules et continuez à ouvrir le feu jusqu'à ce que le monstre meure.

Chapitre 4

Chapitre 4-1 : La grotte

Avant de commencer le chapitre, vendez les trésors que vous aviez ramassés et achetez un lance-roquettes. Aussi, améliorerez les armes dont vous disposez déjà.

Maintenant, avancez jusqu'à la cabane, prenez les grenades qui sont dans les vases et sortez par la porte de gauche. Suivez le chemin de la grotte jusqu'à l'échelle. Eliminez les araignées qui apparaissent, ignorez d'abord l'échelle de droite et continuez tout droit jusqu'au vase qui est dans le coin. Prenez son contenu puis revenez à l'échelle et montez. Dégommez une autre araignée, saisissez le contenu des vases et continuez. Détruisez la lanterne de droite, prenez l'émeraude et tuez les nombreuses araignées qui jaillissent. Ensuite, avancez, détruisez la seconde lanterne et ramassez le saphir. Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Repérez les deux crânes au sol, brisez-les et prenez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Détruisez aussi la lanterne, prenez le trésor puis ouvrez la porte.

Avancez à gauche puis descendez. Saisissez le contenu des vases (à gauche), descendez les quelques marches puis

accédez au niveau inférieur. Avancez à droite, repérez le vase qui est à gauche puis continuez jusqu'à l'autre pièce. Ouvrez la tombe d'en face, ramassez toutes les pièces qu'elle contienne puis continuez à gauche. Détruisez la lanterne, prenez l'émeraude et continuez vers la pièce suivante. Après la courte scène, prenez le contenu des vases et descendez au niveau inférieur. Avancez à droite, éliminez les hommes qui jaillissent devant vous et poursuivez à droite. Descendez d'autres ennemis, montez les marches et prenez le trésor qui est dans la lanterne. Remontez les marches, éliminez un autre zombie, plus haut, et poursuivez à droite. Utilisez une grenade et dégommez trois autres créatures puis entrez dans la pièce d'en face. Ouvrez le tombeau qui est à gauche et ramassez son contenu. Ensuite, sortez de la pièce, avancez à gauche et entrez dans la pièce avoisinante. Prenez le rubis que tient la momie, le saphir dans la lanterne, l'herbe dans le tombeau et sortez. Continuez à gauche puis avancez à droite jusqu'au tombeau et ouvrez-le. En tombant, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous redresser.

Eliminez les araignées ainsi que les monstres qui vous attaquent et ramassez les munitions qu'ils laissent. Ensuite, repérez les trois coffres éparpillées dans les couloirs de cette zone et emparez-vous de leur contenu.

Maintenant, avancez dans le quatrième couloir jusqu'au rebord. Prenez une grenade et lancez-la sur les ennemis qui sont au centre. Prenez votre arme et éliminez les survivants. Maintenant, descendez dans la cour, prenez les munitions et l'or posé au sol et ramassez le contenu de tous les vases. Lorsque des obus enflammés commencent à descendre de part et d'autre de la cour, courez vers l'appareil du milieu et faites tourner le levier pour ouvrir la porte. Ensuite, descendez, courez vers la porte avant qu'elle ne se referme et évitez les obus. Maintenant que le calme est revenu, revenez à la cour et ramassez toutes les munitions et l'or dans les vases. Enfin descendez les marches et ouvrez une seconde porte.

Suivez le corridor jusqu'à ce que vous marchiez sur un piège. Appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran et suivez les instructions pour échapper à ce piège. Si vous effectuez la bonne combinaison, vous réussirez à vous accrocher.

Maintenant, tirez la chaîne pour faire apparaître les escaliers et descendez. Prenez le contenu du vase de gauche puis descendez les escaliers d'en face. Avancez à gauche, tournez encore une fois à gauche et prenez le lance-grenades dans la valise. Revenez à droite, dirigez-vous vers la statue verte et examinez-la. Vous devez tirer sur les chaînes simultanément pour activer la statue. Pour cela, reculez, faites le tour et suivez l'autre corridor. Une fois que la statue est activée, prenez le saphir, revenez jusqu'à l'entrée des corridors et montez les nouvelles marches, vers la droite.

Avant d'actionner la seconde statue, tournez à gauche, sautez et prenez le contenu du coffre. Ensuite, actionnez la statue et prenez l'émeraude. Maintenant, dirigez-vous directement vers le côté opposé et tournez à droite. Prenez le lance-grenades, éliminez les ennemis qui arrivent puis avancez à gauche jusqu'au coin. Tournez à gauche, avancez, descendez les escaliers de gauche puis montez les marches de droite. Activez la statue jaune, prenez la pierre précieuse et avancez à droite. Examinez la nouvelle statue puis revenez sur vos pas et descendez les escaliers. Avancez à gauche et dirigez-vous vers une autre statue semblable à celle d'en haut. Eliminez d'abord les zombies qui apparaissent puis activez la statue en tirant sur la chaîne.
Prenez la pierre précieuse qui se trouve sous la statue et montez les escaliers. Prenez ensuite celle qui se trouve sous la statue d'en haut.

Maintenant redescendez les escaliers et avancez tout droit. Tournez à droite au bout du chemin, continuez jusqu'à la statue rouge et activez-la. Prenez la pierre précieuse et battez en retraite. Un monstre volant apparaît. Vous n'avez aucune chance de le tuer si vous restez à cet endroit. Par conséquent, courez rapidement vers les escaliers et montez. Avant d'atteindre l'entrée, appuyez rapidement sur la touche d'esquive pour courir rapidement et éviter la dernière attaque du grand insecte.

Chapitre 4-2 : Le lieu de culte

Maintenant, montez les escaliers, saisissez le contenu des vases de gauche puis continuez l'ascension. Une fois devant une sorte de temple, avancez à droite. Vous apercevez un rayon solaire qui longe tout le couloir. Faites attention à ce rayon, attendez qu'il s'éteigne et courez vers l'abri d'en face. Ensuite, planquez-vous derrière le mur, attendez que le rayon disparaisse et courez vers un autre abri, plus loin. Répétez la même opération, courez jusqu'à la fin du couloir et tournez à droite. Poursuivez le long du second corridor, éliminez les ennemis qui arrivent puis montez les escaliers.

Prenez l'emblème de la terre qui est sur le totem d'en face puis retournez-vous. Montez les escaliers qui sont à votre gauche, avancez tout droit, faites attention au rayon et descendez. Avancez à gauche, faites gaffe à un autre rayon et avancez jusqu'à l'emplacement des emblèmes. Placez l'emblème de la terre puis continuez à gauche. Attendez le rayon solaire et courez vers la pièce qui est en face des marches. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone, montez les marches de gauche, descendez d'autres ennemis puis prenez l'emblème de la mer. Rebroussez chemin jusqu'à l'emplacement des emblèmes et placez-le.

Maintenant, revenez à gauche, attendez que rayon solaire disparaisse et courez à droite jusqu'à la fin du couloir. Montez les marches de droite, faites attention à un second rayon qui effectue un va-et-vient et courez à gauche. Ensuite, effectuez un saut aidé et protégez Sheva le temps qu'elle aille chercher le troisième emblème. Enfin, montez les escaliers et quittez l'endroit.

Vous entrez ensuite dans un endroit où se trouve un rayon lumineux au milieu et des miroirs éparpillées dans toute la zone. Votre objectif est de trouver la bonne combinaison pour guider le rayon lumineux jusqu'au miroir qui est au fond, à gauche de l'entrée. Pour cela, suivez le rayon et faites tourner le troisième miroir vers la gauche pour réussir. Ensuite, mettez-vous sur le carré qui entoure le dernier miroir et descendez au niveau inférieur. Ici aussi, faites tomber les poutres et continuez à guider le rayon lumineux en déplaçant les miroirs dans la bonne direction. Suivez le rayon et descendez encore une fois à l'étage inférieur.

Commencez d'abord par ouvrir le coffre qui est au milieu. Ce dernier est vide. Vous êtes ensuite attaqué par plusieurs araignées. Dégommez-les et prenez les munitions qu'elles laissent tomber. D'abord, faites suivre le rayon lumineux jusqu'à la porte. Accédez aux endroits qui viennent de s'ouvrir et prenez les trésors qui s'y trouvent. Ensuite, guidez le rayon jusqu'au dernier miroir et faites attention à ne pas rester coincé à l'intérieur du rectangle du rayon. Enfin, dirigez-vous vers le dernier miroir et montez.

Chapitre 5

Chapitre 5-1 : les jardins souterrains

D'abord, avancez à gauche jusqu'au fond et saisissez le scarabée qui se trouve juste avant les citernes. Ensuite, montez les marches et suivez le chemin de gauche jusqu'à la porte. Entrez dans la première pièce de gauche, prenez les munitions et allumez l'ordinateur. Lisez les informations et sortez. Avancez à gauche jusqu'à la seconde pièce, prenez l'herbe à droite puis entrez. Allumez l'ordinateur sur la table suivante, avancez à droite et allumez un second ordinateur. Prenez les munitions et sortez par la porte, au fond à droite. Avancez le long du corridor puis tournez à droite. Faites tourner la vanne et ouvrez la porte. Activez le levier en face puis brisez la glace et sortez. Suivez le chemin de gauche et faites attention aux deux monstres qui apparaissent. Éliminez-les, prenez les munitions puis empruntez l'entrée par laquelle ils sont apparus. Ouvrez la porte de droite, suivez le corridor et entrez dan la pièce qui est au fond, à droite. Prenez l'AK-47 dans la valise, sortez et montez les escaliers qui sont au bout.

Ouvrez la porte à deux et entrez. Marchez doucement le long du couloir pour ne vous faire repérer par les monstres. Lorsque vous atteignez une porte métallique, vous serez obligé de l'ouvrir en faisant du bruit et les monstres vous repéreront. Entrez rapidement, prenez une arme explosive comme le lance-grenades et attendez l'arrivée des bêtes. Eliminez-les, saisissez les munitions qu'ils laissent puis appelez l'ascenseur. En attendant l'ascenseur, dégommez d'autres bêtes et prenez leurs munitions.

Maintenant, prenez les munitions sur les étagères, avancez à droite et préparez-vous à combattre un boss. En effet, il s'agit d'une araignée géante munie de longues pattes. Pour la battre, vous devez d'abord vous placer derrière l'ordinateur central et viser la section rouge sur l'une de ses pattes. Une fois que la patte est détruite, l'araignée tombe et sa gueule se retrouve à découvert. Prenez alors une arme explosive, comme le lance-grenades, visez la bouche béante du monstre et infligez-lui un max de dégâts jusqu'à ce qu'elle se relève. Prenez alors une autre arme et refaites la même chose. De temps à autre, l'araignée relâche des insectes qui peuvent être nuisibles. Tuez-les rapidement puis occupez-vous du grand monstre. Répétez les mêmes attaques, prenez les munitions laissées par les petites bestioles et éliminez le boss.

Chapitre 5-2 : Le centre expérimental

Avancez jusqu'à la porte qui se trouve devant vous. Prenez les munitions qui sont dans les caisses en bois, ouvrez la porte et entrez. Descendez les escaliers de droite et planquez-vous derrière les caisses. Visez les ennemis qui sont près de l'entrée et éliminez-les. Ensuite, avancez jusqu'à l'entrée, planquez-vous derrière le mur et éliminez d'autres ennemis dans la pièce. Maintenant, ramassez les munitions, ouvrez la porte et entrez dans la nouvelle salle. Saisissez le contenu des caisses puis avancez et planquez-vous derrière le poteau. Visez les ennemis qui sont derrière et éliminez-les. Ensuite, avancez progressivement à droite et planquez-vous derrière les caisses. Dégommez d'autres ennemis et avancez. Une fois la zone sécurisée, ramassez les munitions et entrez par la porte. Planquez-vous encore une fois derrière le mur, visez les ennemis dans la pièce avoisinante et tuez-les. Ensuite, entrez dans la pièce, mettez-vous à couvert derrière les caisses et continuez à descendre les hommes qui arrivent. Maintenant, montez rapidement les escaliers à gauche et planquez-vous derrière le mur d'en face. Eliminez les créatures qui approchent et ramassez les munitions. Ensuite, courez droit devant et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Visez les bombonnes de gaz qui sont à proximité des ennemis et explosez-les pour les anéantir en un seul coup. Maintenant, prenez les munitions dans les caisses et montez dans l'ascenseur.

Avancez le long du corridor, prenez l'herbe ainsi que les munitions et tournez à gauche. Prenez les munitions qui sont à droite puis tournez encore une fois à gauche. Suivez le chemin du corridor, descendez les bêtes qui s'y trouvent puis entrez par la porte du fond.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont dans les caisses puis descendez. Tuez l'ennemi devant puis planquez-vous derrière le mur métallique à droite. Visez les ennemis qui sont du côté opposé du tapis roulant et descendez-les. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle, montez puis descendez de l'autre côté. Abattez d'autres ennemis puis avancez à droite jusqu'à la plate-forme. Maintenant, descendez sur le tapis roulant et courez jusqu'à l'autre bout. Montez les escaliers, descendez un dernier ennemi et entrez.

Dans cette section, faites très attention car il existe des bouteilles de gaz sur le tapis roulant et les ennemis peuvent les utiliser contre vous.
D'abord, attendez que le grand four arrête de souffler ses flammes et descendez. Courez rapidement à gauche, entre les deux tapis, et descendez l'ennemi qui se trouve sur la passerelle. Avancez, visez les bouteilles de gaz et éliminez ainsi les gardes munis de boucliers. Utilisez aussi les bouteilles et descendez les ennemis qui sont près d'elles. Lorsque vous atteignez l'autre bout du tapis, montez sur la plate-forme de gauche. Actionnez le levier pour arrêter le tapis et descendez les escaliers. Tournez d'abord à gauche, prenez les munitions dans les caisses puis revenez à droite. Ouvrez la mallette, prenez votre nouvelle arme et équipez-vous en. Montez les escaliers, avancez tout droit et descendez d'autres marches, à droite. Avancez le long de la passerelle, montez les marches et tournez directement à droite. Saisissez d'abord le contenu des caisses qui sont au fond puis actionnez les leviers. Maintenant, battez en retraite jusqu'au tapis roulant, faites attention à la grosse bête qui apparaît et tuez-la. Actionnez le tapis, descendez et avancez d'abord à gauche. Juste avant d'arriver au four, tournez à droite et revenez tout le long du tapis. Faites attention aux morts vivants car ils peuvent se relever et vous attaquer. Continuez ensuite à droite et accédez à la plate-forme. Prenez le contenu des caisses en bois, montez les escaliers puis ouvrez la porte du fond. Avancez le long du couloir et descendez dans la pièce. Ramassez les munitions qui sont dans les caisses puis ouvrez la porte. Entrez et préparez-vous à combattre un nouveau boss.

Même si cette créature semble coriace, elle peut être facilement battue. En effet, le moyen le plus simple est de prendre le lance-flammes qui se trouve dans la pièce et incinérez le monstre avec cette arme. Lorsque le lance-flammes est à court de combustible, revenez à la machine et remettez-le en place pour qu'il se recharge. Essayez alors de fuir les attaques du boss et courez continuellement jusqu'à ce que l'arme se recharge. Répétez la même opération jusqu'à ce que le monstre soit mort.

Chapitre 5-3 : centre de recherche Uruboros

Maintenez sortez de cette pièce, montez à l'échelle puis avancez à droite. Suivez le corridor jusqu'à la porte et entrez. Courez d'abord à droite au fond du couloir, prenez le contenu des caisses puis avancez à gauche. Entrez, avancez d'abord à droite et prenez le contenu des caisses. Ensuite, revenez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui se trouvent du côté opposé et éliminez-les. Ensuite, tuez un insecte coriace et suivez le chemin de la

passerelle. Planquez-vous derrière un autre mur et descendes les ennemis qui sont plus loin. Avancez progressivement en direction des ennemis et tuez un autre insecte. Continuez jusqu'à la fin de la passerelle, entrez dans la pièce et prenez tout ce qui se trouve à l'intérieur. Prenez le fusil sniper dans la mallette et sortez. Faites attention à l'insecte qui jaillit du toit et tuez-le.

Maintenant, placez-vous devant le levier et effectuez une action avec votre partenaire pour déplacer la plate-forme. Montez sur la plate-forme et attendez que Sheva actionne le levier pour atteindre l'autre côté. Dégommez les ennemis qui arrivent à droite et activez le levier deux fois pour faire venir Sheva.

Avancez d'abord à droite, continuez le long de la passerelle et prenez les munitions dans les caisses. Ensuite, rebroussez chemin et dirigez-vous à gauche de la plate-forme. Prenez votre fusil sniper, planquez-vous derrière le mur, visez et tirez sur les ennemis qui manient des lance-roquettes. Avancez le long de la passerelle, planquez-vous encore une fois derrière le mur et tuez d'autres ennemis qui sortent. Ensuite, montez les marches et poursuivez à droite. Prenez une grenade, mettez-vous à couvert et lancez-la sur les soldats qui sont à l'intérieur de la pièce. Enfin, entrez à l'intérieur de la petite pièce et prenez les munitions ainsi que le collier royal. Ouvrez la porte métallique, avancez à gauche, ouvrez une seconde porte plus loin et entrez.

Ramassez le contenu des caisses et avancez en direction de la grande zone de recherche. Prenez les munitions pour fusil sniper à droite puis descendez les marches. Activez les leviers pour faire monter la plate-forme. Après quelques instants, cette dernière s'arrête à cause du soldat qui tient le levier de l'autre côté. Prenez alors le fusil sniper, visez le soldat et éliminez-le. Cette tâche ne sera pas facile car la plate-forme est constamment en mouvement. Lorsque la plate-forme remonte de quelques niveaux, deux autres soldats l'arrêtent à partir de deux leviers différents. Eliminez le premier (en haut) puis éliminez un second, plus bas. Dès que la plate-forme s'arrête, éliminez les soldats postés sur l'escalier puis montez les marches et avancez jusqu'à la porte.

Sortez du tunnel et accédez aux ruines. Dépassez la pièce de droite et activez le levier. Ensuite, revenez vers un autre levier situé à gauche de l'entrée du tunnel et activez-le. Prenez l'élévateur, avancez le long de la passerelle et éliminez les deux monstres qui apparaissent. Avancez ensuite à gauche, descendez trois autres monstres et continuez à droite. Prenez le contenu des caisses en bois, éliminez plusieurs autres créatures et poussez le bloc bleu jusqu'au bout. Descendez alors sur le toit de la pièce, prenez l'herbe et entrez par la trappe. Activez le levier, sortez de la pièce, traversez le pont et sortez.

Dans ce combat, vous allez affronter Wesker. Tout d'abord, évitez la confrontation directe avec Wesker car vous n'avez aucune chance dans le un contre un. Il est capable d'esquiver vos balles et de se déplacer à la vitesse de l'éclair. Par conséquent, fuyez ses attaques pendant environ sept minutes jusqu'à ce que le combat change de lieu. Maintenant, montez les escaliers et suivez le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un tombeau. Prenez les trésors et l'arme qu'il contient et continuez à esquiver les attaques de Wesker pendant environ sept autres minutes. Après une courte scène cinématique, vous devez enlever le dispositif qui se trouve sur la poitrine de Jill. Pour cela, descendez dans la cour, approchez-vous de Jill et essayez de la raisonner. Appuyez ensuite sur la touche adéquate pour lui arracher l'appareil. Faites attention à sa réaction et esquivez son attaque si vous n'arrivez pas à le lui arracher. Répétez la même opération avec l'aide de Sheva jusqu'à ce que vous réussissiez à arracher l'appareil.

Chapitre 6

Chapitre 6-1 : le pont du bateau

Descendez dans le bateau, prenez le contenu des caisses puis montez les marches. Dégommez les ennemis qui arrivent et tuez ceux qui sont sur la tour à droite. Montez à l'échelle de gauche, descendez de l'autre côté et prenez ce qui se trouve dans les caisses. Ensuite, prenez les escaliers à droite, éliminez le gros ennemi et ses chiens puis avancez le long de la passerelle. Descendez les marches, avancez à gauche et éliminez le monstre en approche. Descendez à l'échelle, prenez le contenu des caisses et avancez à droite. Lorsque vous arrivez près des containers, avancez à droite puis tournez à gauche après le second. Appuyez sur l'élévateur pour le soulever puis continuez.

Avancez à droite, montez à l'échelle de gauche, poussez la cage bleue et accédez à la cour. Eliminez les ennemis qui

apparaissent de part et d'autre des containers puis éliminez un petit monstre coriace pour obtenir la clé magnétique. Maintenant, visez le dispositif électrique de l'élévateur et tirez dessus pour qu'il fonctionne à nouveau. Entrez, placez la clé magnétique, ouvrez la porte et entrez. Montez les escaliers, descendez un ennemi, avancez puis tournez à gauche. Tuez l'ennemi qui se trouve sur la tour puis montez à l'échelle. Activez le levier pour libérer Sheva puis battez en retraite.

Maintenant, passez sous l'élévateur et avancez à droite. Mettez-vous sur l'un des deux élévateurs (à droite), attendez que Sheva tire sur ce dernier puis faites la même chose avec elle. Continuez tout droit, descendez au niveau inférieur, poursuivez à droite puis entrez dans la cabine du capitaine. Prenez l'herbe et la grenade puis descendez les escaliers. Emparez-vous des munitions, en bas des marches, puis avancez et descendez jusqu'à la passerelle. Avancez à droite, descendez toutes les marches et prenez la nouvelle arme. Ensuite, avancez à droite et entrez par la porte. Suivez le chemin vers une autre porte, avancez à gauche puis accédez à une sorte d'entrepôt de stockage.

Prenez un fusil sniper, visez l'ennemi plus loin est tuez-le. Ensuite, poursuivez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui sont en bas et en haut de la passerelle et tuez-les. Ensuite, descendez, trouvez refuge derrière les caisses et continuez à descendre les ennemis qui vous tirent dessus. Avancez progressivement jusqu'à la trappe de gauche et descendez. Avancez, planquez-vous derrière le mur et dégommez l'ennemi géant qui arrive. Ce dernier possède une clé magnétique. Mais, vous avez besoin de deux clés pour l'ouvrir la porte. Par conséquent, montez sur la passerelle qui se trouve à droite de la porte et avancez jusqu'au coffre fort. Ouvrez-le et prenez la seconde carte magnétique. Dès que vous entrez, planquez-vous derrière les caisses et descendez les deux ennemis qui possèdent des lance-roquettes. Ensuite, descendez puis montez les escaliers jusqu'à l'autre bout. Prenez les colliers, avancez jusqu'à l'ascenseur et montez.

Chapitre 6-2 : le pont principal

Descendez les escaliers et avancez à droite en direction de la cour. Après la scène cinématique, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour esquiver et fuir les attaques du grand monstre. Lorsque vous entrez à l'intérieur du navire, suivez le chemin du corridor et appuyez rapidement sur la touche indiquée pour vous baisser et éviter les tentacules. Poursuivez à droite, entrez dans la pièce de gauche et sortez par la seconde porte. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez des corps par terre. Faites attention car l'un d'eux va se réveiller et vous attaquer. Eliminez-le et prenez la carte qu'il détient. Entrez dans la pièce suivante, utilisez la carte du pont et ouvrez la porte. Montez les escaliers de gauche, traversez toute la pièce, montez d'autres escaliers (à gauche) et sortez.

Pour combattre le boss de ce chapitre, vous devez d'abord utiliser la clé magnétique et ouvrir le guichet dans le mur. Prenez cette arme redoutable et visez les extrémités rouges des tentacules. Attendez que le cercle rouge du viseur rétrécisse et verrouille le bulbe puis tirez. Détruisez les deux premières tentacules puis visez la tête du monstre et tirez. Par la suite, d'autres tentacules apparaîtront. Esquivez leurs attaques en appuyant sur la touche qui apparaît à l'écran, au bon moment. Répétez les tirs jusqu'à ce que ces tentacules soient détruites. Visez encore une fois la tête du monstre et tirez. Répétez la même opération une troisième fois jusqu'à ce que le boss disparaisse.

Chapitre 6-3

Ouvrez la porte, descendez les marches et entrez par la porte orange. Ensuite, montez les marches et accédez à l'ascenseur. Avancez à gauche en sortant et dégommez l'ennemi qui se trouve plus loin. Attendez le feu puis tournez à droite.
Descendez dans la piscine puis remontez via l'échelle. Dégommez les ennemis puis montez les marches, à gauche. Activez le levier et battez en retraite. Attendez que la grille s'ouvre et descendez tous les ennemis qui sont dans la nouvelle zone. Avancez directement vers la grande porte, au fond du grand couloir, et activez les deux leviers pour l'ouvrir. Maintenant, vous allez faire face à deux géants munis d'une tourelle. Pour les éliminer facilement, courez en direction de la porte du hangar et descendez les escaliers par la gauche. Montez ensuite à l'échelle située à droite et utilisez la tourelle pour les éliminer. Par la suite, prenez les cartes magnétiques et ouvrez la porte du hangar.

Au début du combat, vous devez d'abord saisir le lance-roquettes et activer les leviers pour éteindre les lumières. Ensuite, visez Wesker et tirez une première roquette. Ce dernier l'attrape et la garde entre ses mains. Prenez alors votre pistolet et tirez dessus pour la faire exploser. Dès que Sheva le retient, approchez-vous rapidement de lui et tentez de

lui injecter le liquide de la seringue. Si vous ratez votre cible, montez les escaliers et saisissez les roquettes qui sont dans un boîtier. Répétez la même opération jusqu'à ce que vous le maîtrisiez et que le liquide de la seringue soit injecté.

Lors de la seconde partie du combat, vous devez appuyer rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran pour continuer la scène cinématique.

Enfin, dans la dernière partie, reculez et dirigez-vous vers l'arrière. Fuyez d'abord les attaques de Wesker et avancez à droite. Poussez le grand rocher de l'autre côté et attendez que Sheva arrive. Revenez ensuite à la première zone de combat. Attendez que son point faible apparaisse et tirez-dessus. Son point faible se trouve sur le torse. Par conséquent, visez et tirez autant de projectiles que vous pouvez. Il est conseillé d'utiliser le lance-grenades pour l'affaiblir plus rapidement si vous avez beaucoup de munitions. Essayez de ne pas vous approcher de lui car ses tentacules peuvent vous infliger d'importants dégâts. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Une fois mort, le chapitre et le jeu s'achèvent.

PERSONNAGES DU MODE VERSUS

Cette astuce concerne le mode Versus (ou mode Affrontement), uniquement disponible en téléchargement.

Chris (S.T.A.R.S)

Achetez-le pour 13 000 points dans le menu des bonus.

Chris (safari)

Achetez-le pour 8 000 points dans le menu des bonus.

Jill (tenue de combat)

Achetez-la pour 5 000 points dans le menu des bonus.

Jill (BSAA)

Achetez-le pour 5 000 points dans le menu des bonus.

Sheva (tenue de soirée)

Achetez-le pour 6 000 points dans le menu des bonus.

Sheva (tribal)

Achetez-le pour 15 000 points dans le menu des bonus.

Wesker (nuit)

Achetez-le pour 30 000 points dans le menu des bonus.

Wesker (S.T.A.R.S)

Achetez-le pour 50 000 points dans le menu des bonus.

DÉBLOQUER L'ARC

Il faut améliorer au maximum le sniper S75 pour pouvoir ensuite acheter l'arcr au prix de 50 000 pièces d'or. Le sniper S75 se trouve chapitre 2-1 dans une petite maison à la fin de la carte du port, à l'intérieur d'une valise.

Restaurant Empire

© Nobilis / Enlight Software 2003

CHEAT MODE

Appuyez sur les touches suivantes pendant le jeu pour activer les codes correspondants.

Dans le Mode Campagne :

`Shift + Alt + C`	£100.000
`Shift + Alt + F`	Meilleur résultat dans les concours cullinaires
`Alt + Ctrl + E`	Facades du restaurant plus jolies
`F11 puis Alt + Shift + V`	Terminer le scénario (peut faire planter le jeu)

Dans le Mode Partie Rapide

`Shift + Alt + C`	£100.000
`Alt + Ctrl + E`	Facades du restaurant plus jolies

Retour sur l'Ile Mystérieuse

© The Adventure Company / Kheops Studio 2005

SOLUTION COMPLÈTE

Avant propos

Retour Sur L'Ile Mystérieuse comporte un système de points qui récompense votre ingéniosité et votre talent à associer les objets de votre inventaire. Il y a plusieurs moyens d'associer les objets, aussi, il est conseillé de faire plusieurs essais pour voir toutes les possibilités offertes. Dans un souci de clarté, cette solution ne s'attardera pas sur toutes les combinaisons possibles, mais tracera le cheminement principal pour aider Mina à quitter l'île.

Mina reprend des forces

Victime d'une avarie sur son bateau, Mina vient d'échouer sur une plage déserte. Avant de pouvoir explorer l'île, il lui faut reprendre quelques forces. Approchez-vous de la falaise. Un homme apparaît brièvement au-dessus de votre tête. Ramassez le **clou rouillé** sur le sable puis l'**oeuf d'oiseau** dans le nid. Notez qu'un second nid est inaccessible un peu plus haut, il faudra revenir plus tard. Dirigez-vous vers l'arche de pierre et arrêtez-vous juste en dessous. Vous notez qu'un poisson nage dans la flaque sur la gauche. Sans canne, vous ne pouvez le pêcher. Par contre, rien ne vous empêche de prendre les **4 huîtres géantes** (3 d'entre elles sont collées à la paroi, la dernière est sur le poteau près du poisson). Continuez vers l'autre partie de la plage. Au loin, vous verrez une tortue géante regagner la mer. Prenez le **lichen** sur le rocher puis creusez le sable juste à vos pieds. Vous découvrez **2 oeufs de tortue** et un coffre. Prenez les oeufs, et utilisez le clou rouillé pour ouvrir le coffre. Il contient une **longue-vue tordue** et des **pièces d'argent**. Utilisez une nouvelle fois le clou, mais sur la longue-vue ce coup-ci. Cela vous permet de récupérer la **lentille**, seul élément utile sur l'instument. Dirigez-vous vers les palmiers. Vous entendrez des bruits de noix qui tombent sur le sable. L'une d'elles tombera derrière vous. Prenez cette **noix de coco verte** Creusez une nouvelle fois dans le sable et volez les **2 oeufs de tortue** qui y sont enfouis. Avancez jusque sous les palmiers. Des noix tombent encore à vos pieds. Prenez la **noix de coco** et la **noix de coco verte**. Ramassez aussi les **palmes**. Vous avez sans doute remarqué le porc-épic mort qui sert de repas à **2 crabes**. Attendez que les crabes picorent les intestins de l'animal pour vous emparer d'eux. Puisque vous y êtes, prenez aussi la carcasse du **porc-épic**. Revenez vers la plage principale en passant sous l'arche de pierre. Arrêtez-vous à hauteur de la charpente de bateau. Prenez les **algues humides** sur le caillou puis avancez vers le couloir qui semble s'enfoncer dans l'île. Dès votre premier pas, le sol commencera à trembler et vous entendrez un grondement sourd et inquiétant. A gauche, un petit recoin dans la paroi attire votre regard. C'est un emplacement qui semble tout désigné pour faire un feu. Prenez le **silex** et la **pierre de grès** par terre. Retournez à la charpente du bateau et lancez la pierre de grès sur la proue qui finira par se casser. Ramassez le **bois d'épave** et le bout de **métal rouillé**. Utilisez la pierre de grès avec le bout de métal pour vous confectionner un **couteau**. Vous pouvez aussi combiner le couteau avec le bois d'épave pour fabriquer un **couteau émanché**. Notez que si un objet ne vous plaît pas, vous avez souvent la possibilité de le démonter pour récupérer les pièces utilisées. Pour cela faites glisser l'objet en question sur la case marquée d'une clé. Revenez dans le couloir mais ne vous arrêtez pas dans l'antre pour le feu. Continuez un tout petit peu. Sur la droite, une ronce entoure une plante. Coupez-la avec le couteau pour avoir des **épines d'acacia**. En face le plante, il y a des **vers** à prendre. N'oubliez pas non plus la **plaque de métal** sur le sable. En la regardant dans l'inventaire, vous verrez qu'elle porte l'inscription "Nautilus 1860". Levez la tête, il y a une branche à épine plus haut. Attachez le silex au bois d'épave pour confectionner un **couteau à manche** et coupez la branche. Vous aurez alors des **épines courbes**. Montez tout au bout du chemin jusqu'à être bloqué par des planches trop lourdes pour Mina. Coupez la **liane mince** qui pend sur la droite puis prenez l'**amadou** à gauche ainsi que le **bâton fourchu**. Retournez dans la petite alcôve et faites du **feu**. Vous avez plusieurs méthodes pour en faire. Associez par exemple le lichen, les palmes et la lentille. Mais vous pouvez également fabriquer un **briquet** (silex + couteau) et vous en servir sur le lichen et les palmes, ou sur le lichen et le bois d'épave. Placez le feu à l'emplacement prévu près de la

paroi. Jetez les épines d'acacia au feu pour obtenir des **épines d'acacia recourbées**. Vous avez tout pour fabriquer une **canne à pêche** (bâton fourchu + liane mince + épines d'acacia recourbées + vers) et allez attraper le **poisson** dans la flaque près de la paroi rocheuse. Bien, je pense qu'il est temps de vous faire un bon festin et de reprendre quelques forces. Retournez encore une fois à votre feu. Faites cuire le poisson, puis les huîtres (l'une d'elles contient une **perle**), le crabe et trois oeufs de tortue si vous avez encore faim. Utilisez le couteau sur les trois noix de coco afin de les éplucher.
La noix normale vous permettra de récupérer de la **fibre de coco**. Toujours avec le couteau, dégustez deux noix. Mina est maintenant d'attaque pour explorer l'île. Remontez au bout du chemin, poussez les planches qui gênent l'accès et escaladez.

Mina répare son téléphone

Vous serez une nouvelle fois secoué par un tremblement de terre. Ramassez le **jeune palmier** à vos pieds. Faites quelques pas. Le chemin se sépare. En face, une ligne électrique s'enfonce dans la jungle, à gauche, de la fumée s'élève au loin et à droite, il n'y a rien de spécial à voir si ce n'est un moulin caché derrière les arbres. Coupez un peu d' **hibiscus** pour en retirer de la fibre. Dans l'inventaire, coupez le jeune palmier. Vous aurez un **arc incomplet**. Ajoutez les fibres d'hibiscus et vous voilà avec un joli **arc prêt à l'emploi**. Suivez la ligne électrique. Le chemin s'arrête brusquement devant un pont détruit. Coupez la **plante narcotique** près du rat. Tournez-vous. Un sentier trace directement vers la fumée que vous aviez déjà vue. Suivez ce chemin. La fumée provient d'un bain d'eau sulfureuse. Il y a un serpent près d'un arbre. Emprisonnez-le à l'aide de votre bâton fourchu puis coupez la **plante maltête** derrière lui. Entaillez aussi l'arbre afin de récolter un peu de **caoutchouc**. Libérez le serpent en reprenant votre bâton, il pourra peut-être encore servir. Revenez à la bifurcation du chemin et dirigez-vous vers le moulin. Ne faites pas attention aux singes qui crient. Ici encore, le chemin se sépare. A gauche, il y a un érable, tout droit, c'est un champ qui vous attend, alors que le chemin de droite mène dans un petit bosquet. Prenez cette direction pour ramasser les **3 pignons** au sol. Notez que l'escalier qui mène au moulin est détruit. Prenez simplement le **moule à briques** puis revenez sur vos pas. Traversez le champ jusqu'à l'épouvantail. Déshabillez-le pour récupérer des **chiffons sales** puis cherchez des fruits par terre. Il y a **2 oranges** et **2 citrons** à prendre. Coupez du blé pour avoir à la fois des **grains de blé** et des **pailles**. Des singes vous agresseront, cachés derrière une ruine. Vous n'êtes pas obligé de riposter, mais bon... Ouvrez l'inventaire et fabriquez un **lance-balles** en associant le caoutchouc et le bâton fourchu. Pour venir à bout des singes, il faut les viser sans perdre trop de temps de manière à vider la barre verte en haut de l'écran. Soyez rapide et précis. Lorsqu'ils auront fuit, vous pourrez monter vers les ruines. Cela dit, mieux vaut pour le moment vous retourner et prendre la direction opposée. Le chemin conduit à une large flaque de boue. Notez les empreintes de félin, elles font froid dans le dos. Profitez-en pour ramasser un peu d'**argile**. Prenez aussi le gros bambou qui traîne. Une fois dans l'inventaire, il donnera en fait **2 gros morceaux de bambou**. Avec le couteau, coupez ensuite un **tube moyen de bambou** ainsi que des **tiges minces de bambou**. Sans perdre la main, coupez de l'**écorce de saule**, de la **moelle de sureau** et de l'**osier** . Bien, remontez le chemin jusqu'au croisement et dirigez-vous vers l'érable. Avancez jusqu'au lac. Buvez un peu d'eau, puis lavez-vous. Faites aussi un peu de lessive pour nettoyer les chiffons. Vous aurez du coup des **chiffons propres**. Remontez jusqu'au bout du chemin, et même jusqu'à la plage où se trouve votre feu. Placez l'argile dans le moule à briques pour obtenir des **briques crues**. Faites-les cuire, vous aurez des **briques** normales. En revenant sur la plage, vous avez sans doute remarqué une carcasse sur le sable. Approchez-vous pour voir de quoi il s'agit. C'est un phoque qui a échoué ici. Prenez-le et dépecez-le avec le couteau. Vous aurez alors de la **graisse de phoque**, de la **peau de phoque** et des tendons. Remontez jusqu'aux escaliers du moulin. Vous pouvez maintenant les réparer grâce aux briques que vous avez modelées. Montez au pied du moulin. Ramassez la **fourche en métal**, la **fourche en bois**, les **raisins** et la **toile forte**. En prenant cette dernière, vous renversez un coffre qui contenait des **pièces en cuivre**. Ne vous gênez pas, prenez aussi les pièces puis lisez le poème à l'intérieur du coffre. Vous avez tout ce qu'il faut pour construire une **pile Volta** et donner un peu de jus à votre téléphone. Combinez les pièces d'argent avec les pièces de cuivre, un citron et un chiffon propre. Placez le tout dans le tube moyen de bambou et vous aurez votre pile. Utilisez-le pour connaître votre position GPS. Malheureusement, la transmission ne marche pas correctement, vous pouvez seulement recevoir des messages. Espérons que quelqu'un pense à vous bientôt.

Comment t'appelles-tu petit singe ?

Avancez vers les ruines qui font face au moulin. Descendez le chemin en passant devant l'épouvantail et prenez de l'

argile au bord de l'eau. Remontez jusqu'au four. Entrez dans la cabane en ruine à votre gauche. Un singe est toujours là, mais il n'est pas agressif. Il est même plutôt calme à cause d'une blessure. Mina le baptise Jep et décide de le soigner. Commencez par lui confectionner un matelas en liant les pailles de blé à la liane mince. Ensuite, utilisez un chiffon propre pour lui bander la tête. Malgré vos efforts, le singe n'est pas encore tout à fait rétabli. Il va falloir lui préparer un remède. Prenez le second moule à briques près du tour de potier. Posez l'argile sur le tour et actionnez-le. Vous fabriquerez quelques poteries crues qu'il faudra cuire dans le four. Problème : le four est cassé. Grâce à vos briques, vous pouvez le réparer en un rien de temps. Le soufflet semble lui aussi en piteux état. Collez la peau de phoque pour le remettre d'aplomb. Prenez les **rondins** à côté et faites un feu avec l'amadou et votre briquet. Vous pouvez cuire vos poteries, il faudra peut-être faire monter la température avec le soufflet. Vous voilà maintenant avec de jolis **pots**. Jetez un chiffon au feu afin d'avoir un **chiffon brûlé** puis descendez jusqu'au lac en passant devant l'érable. Remplissez un bol d'**eau** et plongez l'herbe maltête dedans. Vous aurez un **remède à chauffer**. Prenez encore de l'eau et ajoutez-y cette fois l'écorce de saule pour avoir un second **remède à chauffer**. Prenez un troisième bol d'eau avant de remonter devant l'érable. Plantez le couteau dans l'écorce pour récolter du **sirop d'érable**. Mina en prendra deux bols. Il se peut qu'à partir de maintenant vous receviez des messages sur le téléphone. Vous serez prévenu par un petit bip. Si cela arrive, n'hésitez pas à les consulter. Faites bouillir un bol de sirop d'érable pour fabriquer du **sucre**. Faites aussi chauffer les deux remèdes dans le four avant de les porter à Jep. Le singe peut maintenant manger un peu. Donnez-lui le raisin, une orange et les pignons. Le voilà sur pieds, prêt à passer une bonne nuit de sommeil avec vous. Pendant la nuit, le capitaine Nemo fait une apparition, il demande à Mina de lui faire une sépulture. A votre réveil, envoyez Jep chercher l'**oeuf d'oiseau** dans le nid au-dessus de votre tête. Pour utiliser Jep, prenez-le comme n'importe quel objet de l'inventaire. Rendez-vous devant le moulin. Depuis la veille, un stupide singe tient l'une des ailes du moulin, vous empêchant de l'utiliser. Donnez un fruit à Jep et demandez-lui d'aller le porter au singe. Avec la toile forte, réparez l'aile du moulin et entrez à l'intérieur. Envoyez Jep graisser le mécanisme (donnez-lui de la graisse de phoque pour le faire). Le moulin peut maintenant fonctionner. Jetez les grains de blé dans le réceptacle et vous aurez de la **farine**. En sortant du moulin, vous trébuchez sur un **pic**. Ramassez l'objet, il servira plus tard. Descendez les marches. Prêtez votre couteau à Jep et faites-lui couper les **lianes** qui pendent. Mina construira une **échelle de corde**. Retournez au four. Il est temps de faire un peu de cuisine. Mélangez la farine, le sucre, l'eau, l'oeuf et un citron pour obtenir un **gâteau prêt à cuire**. Enfournez quelques minutes. C'est prêt ! Un délicieux **gâteau** au citron. Allez au pont détruit. Donnez l'échelle de corde à Jep et faites-le traverser sur le câble afin qu'il vous construise un pont. Avec une confiance absolue dans le savoir-faire de Jep, vous traversez à votre tour. Un nouveau singe, pas très commode celui-la, vous barre la route. Balancez un bambou dans l'eau sulfureuse pour produire une petite explosion qui fera fuir le singe. Ramassez la **houille**, le **sulfure** et la **cage percée**. Avancez au bout du chemin, et prenez ici du **sulfate de fer** et de la **potasse**. Retournez sur la plage du début du jeu.

La grotte de Nemo

Trouvez la paroi avec les nids. Envoyez Jep fouiller le nid le plus haut. Il fera tomber un oeuf et des plumes. Prenez les **plumes**. Encore une fois, donnez une échelle de corde à Jep et demandez-lui de la fixer à l'entrée de la grotte, en haut de la paroi. Montez. Vous trouvez le cadavre de Nemo. Prenez la **clé mystérieuse** près de lui, la **partition musicale**, la **combinaison de plongée** ainsi que l'**oeuf d'oiseau** derrière vous, près de l'entrée. Il fait noir dans cette grotte. Tant que vous n'aurez pas de lumière, vous ne pourrez pas aller partout. Longez la paroi de droite jusqu'aux étagères. Prenez les **planches**, la **grenaille de fer**, le **tournevis**, le **marteau**, les **clous** et le **rouleau de fil**. Observez les cadres au mur. Ils vous apprennent que vous vous trouvez sûrement sur l'île Lincoln. Ouvrez le coffre par terre. Prenez les **chemises** et les **mèches**. Combinez la graisse de phoque avec une mèche et vous aurez une **lampe à huile**. Lacérez l'une des chemises pour avoir **2 chiffons propres**. Approchez-vous du canon. Prenez le baril de **poudre durcie**, un **boulet**, la **tige et le tube** sur le bureau. Prenez aussi les **photographies** sous le bureau puis lisez les notes sur la table. Ces lignes vous apprennent à fabriquer plusieurs types de batteries. Dirigez-vous vers l'autre pièce. Prenez le **charbon de bois** sur l'étagère et la **chaîne d'acier** par terre. Avancez vers les fenêtres pour ramasser une **chaudière** et une **cuve**. N'oubliez pas le **serpentin** juste derrière. Enfin, ramassez le morceau d'**amadou** au sol et utilisez-le pour faire du feu (briquet + amadou + bois d'épave). Confectionnez un **alambic** avec la cuve, la chaudière et le serpentin et posez le tout sur la plaque au-dessus du feu. Distillez le sirop d'érable afin d'obtenir un peu d'**alcool**. Recommencez avec le sulfate de fer pour avoir de l'**acide sulfurique**. Regardez le cadre au mur avant de retourner à l'entrée de la grotte, près du cadavre. Avec les planches, les clous et le marteau, construisez un **cercueil**. Placez le cadavre dans le cercueil, attachez-le puis faites-le descendre sur la plage pour l'enterrer. Votre mère met fin aux funérailles en tentant de vous joindre sur votre téléphone. Mais sans succès, elle ne vous entend pas. Essayez de remonter dans la grotte. Si vous y

parvenez, tant mieux. Sinon, c'est qu'un méchant singe a décroché l'échelle. Retournez alors jusqu'au four du moulin. Brûlez les algues sèches pour faire de la **soude**. Ajoutez de la graisse de phoque pour obtenir de la **glycérine** et du **savon**. Allez au lac. Lavez Jep avec le savon et prenez un bol d'**eau**. Remontez jusqu'au four pour faire bouillir l'eau. Ajoutez vite l'eau à la glycérine pour fabriquer de la **pâte à bougie** puis une mèche pour obtenir une **bougie**. Allez maintenant près de la fumée qui jaillit de l'eau sulfureuse. Le serpent est toujours là. Réparez votre cage avec l'osier puis emprisonnez la bête dans la cage. Retournez prendre un peu d'**argile**, puis remontez au moulin. Videz le baril de poudre durcie dans le moulin pour avoir de la **poudre** qui vous servira un peu plus tard. Retournez maintenant au lac. Avec le pic, cassez le mur de briques. Vous découvrez la seconde entrée de la grotte. Utilisez la bougie ou la lampe à huile pour braver l'obscurité de la grotte. Un nouveau singe vous barre bientôt la route. Vous pouvez l'endormir en lui donnant le gâteau ou l'alcool. Vous pouvez également lui faire peur en lui montrant le serpent que vous avez capturé. Ramassez la **lampe hors service** et le **fusil** juste derrière vous puis continuez à vous enfoncer dans la grotte. Vous revoilà à l'endroit où se trouvait le cadavre de Nemo. Avec la lumière que vous avez créée, vous pouvez désormais explorer la partie de la pièce sur votre droite. Lisez les inscriptions sur le mur avant de prendre un peu d'**eau**, du **souffre** , un **projecteur cassé**, un **reste d'acide sulfurique** et une seconde **lanterne hors service**. Regardez vers le trou par terre. Vous entendrez des cris étranges. Descendez par l'échelle. Emparez-vous du **casque** et du **réservoir d'air** puis récoltez un peu de **salpêtre** sur la paroi derrière l'échelle. Mélangez la salpêtre, le souffre et le charbon, vous aurez de la **poudre**. Prenez encore un peu de **salpêtre** puis cliquez sur l'eau comme si vous vouliez nager. Un monstre approche et vous en empêche. Pour lui échapper, Mina remonte rapidement par l'échelle. Allez dans la pièce où se trouve encore votre chaudière et votre cuve. Ajoutez un peu de salpêtre à votre acide sulfurique et distillez le tout pour fabriquer un peu d'**acide azotique**. Mélangez de l'acide azotique avec de la glycérine afin de fabriquer un peu de **nitroglycérine**. Conformément aux notes lues un peu plus tôt, vous pouvez désormais construire une **pile Becquerel**. Associez dans votre inventaire l'acide azotique, l'argile, la potasse et les tubes. Utilisez la pile que vous venez de construire avec les deux lanternes hors service afin de les allumer puis allez à l'endroit où se trouve le trou et l'échelle. On dirait que l'endroit est fait pour regarder des diapositives. Le problème, c'est que votre projecteur est cassé. Il va falloir le réparer. Combinez le projecteur, la lentille, les photos et une lanterne pour avoir un **projecteur** tout neuf. Posez ce projecteur sur la petite table et regardez toutes les photos. Redescendez dans le trou. Le monstre est toujours quelque part dans l'eau. Pour vous en débarrasser, vous avez le choix : vous pouvez y aller au fusil (fusil + poudre + grenaille de fer) ou opter pour une solution moins violente. Coupez les épines du porc-épic et cachez les plantes narcotiques dans la dépouille de l'animal. Envoyez tout ça à l'eau. Le monstre s'endormira profondément. Les épines ne seront pas perdues pour autant puisqu'en les associant à de l'osier et à des plumes, on obtient des **flèches** pour l'arc. D'ailleurs, vous pouvez aussi battre le monstre avec l'arc, mais il faut être rapide et précis pour lui décocher deux flèches avant qu'il ne vous atteigne. Associez le casque, le réservoir d'air, la combinaison de scaphandre et la lanterne qu'il vous reste pour assembler un **scaphandre**. Vous voilà prêt pour aller dans l'eau.

La découverte du Nautilus et les robots

Le puits mène jusqu'à un sous-marin. L'insigne devant vous ne laisse pas de doute, il s'agit du Nautilus, le vaisseau du capitaine Nemo. Notez la date indiquée sous le nom du navire : 1860. Montez l'échelle. Posez le scaphandre avant d'appuyer sur le bouton rouge. Un petit pupitre s'élève. Insérez la clé mystérieuse que vous avez récupérée au début de l'aventure. L'écoutille s'ouvre, libérant plusieurs robots. Mina fuit devant eux pour se réfugier dans la grotte. Ces robots se sont postés à plusieurs endroits de l'île. Allez près du canon dans la grotte. Un robot vole au-dessus de la plage. Vous pouvez l'avoir avec le canon. Ouvrez le compartiment, et placez un boulet. Dans votre inventaire, mélanger l'acide sulfurique, l'acide azotique et un chiffon propre pour fabriquer du **pyroxyle**. Déposez un peu de cette poudre avec le boulet avant de refermer le compartiment. Observez la mèche. Vous verrez le robot. Il décrit toujours le même parcours. Anticipez ses mouvements et allumez la mêche un peu avant qu'il passe sur le viseur. Sortez de la grotte par le couloir qui mène au lac. Un autre robot vole ici. Prenez rapidement votre fusil chargé (je rappelle fusil + poudre + grenaille de fer) et visez la lumière verte. En explosant, le robot laisse une **clé endommagée** et un **sustantateur**. Prenez les deux objets. Vous pouvez entendre d'autres robots. Remontez le chemin. Vous pourrez voir un robot en dessous du moulin et un autre sur le sentier à droite. Allez jusqu'au moulin en faisant le tour par le champ à gauche. Vous arrivez juste au-dessus du robot. Détruisez-le, toujours avec le fusil. Récupérez la **clé endommagée** et le **sustantateur**. Redescendez sur le chemin. Pour détruire le robot suivant, vous avez le choix. Soit vous vous dirigez rapidement jusqu'au bain d'eau sulfureuse, vous suivez le chemin qui descend jusqu'au pont de singe et vous tirez sur le robot, soit vous restez là où vous êtes, vous fabriquez un **cerf-volant** avec une chemise, des tiges de bambou et le rouleau de fil et vous demandez à Jep d'aller l'attacher en haut du poteau électrique. Dans les deux cas, le robot explose. N'oubliez

pas de récupérer la **clé endommagée** et le **sustantateur**. La clé n'est pas facile à voir, elle se trouve par terre, sous l'ombre du câble. Retournez maintenant vers la plage du début. Des lasers vous bloquent l'accès. Encore une fois, plusieurs choix s'offrent à vous pour passer ces lasers. Soit vous confectionnez un **bâton de dynamite** avec de la nytroglycérine, de l'argile et une mèche et vous faites exploser le système, soit vous fabriquez un **pare-foudre** en accrochant la chaîne d'acier à la fourche métallique. Muni de cette objet, vous pourrez passer sans aucun problème. Privilégiez cette solution, d'autant qu'elle vous permet de gagner plus de points. Passez puis donnez un tournevis à Jep pour qu'il ouvre le boîtier de commande. Examinez le mécanisme à l'intérieur. Rien ne vous oblige à le désactiver puisque vous avez un pare-foudre, mais toujours dans un souci de gagner plus de points, voici comment faire. Tournez les boutons en haut et à droite pour les mettre dans la position suivante. Rangée du haut : bas, gauche, droite, gauche, droite
Rangée de droite : haut, gauche, droite, haut, gauche
Le panneau est désactivé, les lasers sont coupés. Un robot est sur le sable, il semble défectueux. Approchez-vous pour examiner son panneau de contrôle. Il se compose d'un code à 4 lettres (qui change à chaque partie) et d'un clavier chiffré. Chaque lettre correspond à un chiffre. La valeur dépend de la position de la lettre dans le mot Nautilus. Ainsi : N = 1, A = 2; U = 3, T = 4, I = 5, L = 6, U = 7 et S = 8. Toutes les autres lettres prennent la valeur 0. Sachant cela, il vous suffit d'entrer le code correspondant aux 4 lettres du panneau. Par exemple, UTNU = 3413. Une fois le robot déconnecté, prenez sa **clé endommagée** et son **sustantateur**. Prenez aussi le **sustantateur** du robot que vous avez déjà abattu avec le canon. Ne cherchez pas sa clé, il n'y en a pas. Un robot patrouille vers l'arche où vous aviez pris les huîtres. Détruisez-le et ramassez sa **clé endommagée** et son **sustantateur**. Remontez maintenant dans la grotte de Nemo. Vous pouvez faire tout le tour de l'île pour y accéder ou redemander à Jep d'attacher la corde sur la paroi. Faites votre chemin jusqu'au Nautilus. Un dernier robot se trouve sur le pont. Attendez qu'il parte vers la gauche pour monter et le détruire d'un coup de fusil. Il ne laisse rien derrière lui. Dans votre inventaire, servez-vous du tournevis pour récupérer tous les **cristaux** sur les clés endommagées. Ouvrez également votre clé mystérieuse. Placez 4 cristaux dans votre clé, vous aurez une **clé réparée**.
Utilisez cette clé sur la serrure du panneau de contrôle. Il s'ouvre, vous laissant face à un nouveau système à déjouer. Celui-ci est tout aussi simple que le précédent. On vous donne un code à 4 chiffres, il vous suffit d'y ajouter 1860 (l'année du Nautilus) pour trouver la bonne combinaison. Par exemple, si on vous donne le code 7137, vous devez taper 8997 (7137 + 1860 = 8997). L'écoutille s'ouvre, et vous laisse pénétrer dans le sous-marin. Une grille vous empêche d'avancer. Donnez un sustantateur à Jep pour qu'il aille abaisser le levier sur le mur de droite. Vous pouvez maintenant passer. Allez vers la gauche, et placez deux sustantateurs sous la passerelle pour la relever et faire un pont. Bougez ensuite la grande barre de métal et accédez à la porte supérieure. Elle est fermée par un mécanisme. Pour le déjouer, il vous suffit de reconstituer le N majuscule de Nautilus. Replacez et tournez correctement les pièces pour y arriver. La porte s'ouvre alors et Mina hésite à sauter. Afin de glaner quelques points supplémentaires, je vous conseille plutôt de revenir sur vos pas et de descendre les escaliers pour tenter d'ouvrir la porte de la chambre. Pas de panique, la solution est très simple à trouver. Lorsque le clavier est numérique, il vous faut entrer la date 1860, lorsqu'il est lettré, appuyé sur les lettres contenues dans le mot Nautilus. Concrètement, vous devrez donc appuyer sur 1 - "lettre contenue dans Nautilus" - 8 - "lettre contenue dans Nautilus" - 6 - "lettre contenue dans Nautilus" - 0 - "lettre contenue dans Nautilus". Voilà, vous pouvez maintenant entrer dans la cabine du capitaine. Un robot monte la garde, mais il semble défectueux, il pense que vous êtes Nemo. Ne le contredisez pas et avancez pour examiner la pièce. Regardez sous le canapé. Il y a une **perle**. Prenez-la et déposez-la sur le meuble. Il faudra au préalable pousser la pièce de métal qui vous gêne. Ouvrez ensuite le coffre fort. Pour cela, reconstituez encore le N de Nautilus en tournant les petits boutons. Le coffre contient des objets qui vous aideront à répondre aux questions du robot. Lisez les documents sur le bureau puis parlez au robot. Pour lui prouver que vous êtes bien Nemo, vous pouvez soit lui jouer un morceau de piano, soit répondre à 7 questions.

Le piano :
Approchez-vous de l'instrument. Collez votre partition musicale dans l'encart juste au dessus des touches puis tirez la manivelle pour écouter l'air à jouer. Si vous savez lire la musique, aucun problème pour vous. Sinon, numérotez les touches (blanches ET noires) de 1 à 16. Ne comptez que les touches au milieu du clavier, celles qui peuvent être actionnées. Jouez alors les notes 9, 11, 7, 4, 11, 9, 11, 7, 3, 11, 9, 11, 7, 1, 11, 10, 15, 6, 10, 1, 3. Le robot vous reconnaît et décide de vous aider.

Les questions :
Les questions du robot sont nombreuses et diffèrent à chaque fois. Toutes les réponses aux questions se trouvent dans la pièce où vous vous tenez. Il vous suffit de toucher les objets correspondant pour répondre. Si le robot vous demande

quelle est l'arme la plus récente, il vous faudra retourner chercher de l'argile près du lac, donner l'argile à Jep et l'envoyer effectuer un moulage de l'arme derrière le robot. Vous pourrez alors savoir que c'est celle-la la plus récente.
Voici quelques-unes des questions qu'il est susceptible de vous poser.
Dentelle de mer --> corail
La plus recherchée des conques de la mer --> Janthine de droite, mollusque
Son unique oeil part chercher le soleil --> sextant
Le maître respecté du plus grand conquérant --> "La poétique" d'Aristote, traduction arabe
Soeur de mille feux --> étoile de mer
Cinq dents pour brouter --> oursin
Surface d'argent --> baromètre
Coursier des mers --> hippocampe
Cette demoiselle a de grands yeux --> Libellule
Par quelle correspondance --> lettres du ministère de la marine
Créature que jamais on ne mange --> éponge
Inspirant la terreur, son contenu se voile --> Storm glass
La créature la plus rapide --> espadon
Arme la plus neuve --> massue aborigène
Sentinelles d'ivoire --> dents de requins
Objet exotique de 500 ans --> porcelaine chinoise
Ami des naufragés --> dauphin
Le temps et la distance conjointement mesurés --> chronomètre
Flottant dans sa coquille --> nautile
Lumière noire des fonds marins --> Grosse perle géante
Le butin sacré des pillards espagnols --> bâton de commandement aztèque
Trésor le plus précieux --> Portrait de famille
Après avoir répondu correctement aux questions, le robot désactive le champ autour de l'île. Cela vous permet de contacter les secours et de rentrer chez vous.
Bravo, vous avez terminé l'Ile Mystérieuse !

Return Fire 2

© Ripcord Games / Silent Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur la touche ² (en dessous de la touche d'échappement), ou la touche ~ pour les claviers QWERTY. Entrez alors l'un des codes suivants :

AMMO!	Munitions illimitées
CARRIER!	Transporteur indestructible
EASTER!	?
FUBAR!	Suicide de jeep
FUEL!	Carburant illimité
GOD!	Invulnérabilité
GUNS!	Désactive les mitrailleuses
SAMS!	Désactive les lanceurs SAM
TURRETS!	?
VEHICLES!	Véhicules illimités

Return Of Medusa

© Starbyte

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MENU

Appuyez sur ALT C pour activer un très sympathique cheat menu.

Return to Castle Wolfenstein

© Activision / id Software 2001

CHEAT MODE (SOLO)

Pour faire fonctionner ces codes, vous devez modifier les propriétés de l'icône du jeu sur votre bureau. Faites un clic droit sur l'icône, choisissez propriétés et modifiez la ligne de raccourci en rajoutant **+set sv_cheats 1**. Attention ! il faut mettre un espace entre .exe" et + set sv_cheats 1.
Lancez maintenant le jeu. Pendant la partie, appuyez sur ² pour accéder à la console puis entrez l'un de ces codes (toujours précédé de /) :

`CG_FOV #`	Modifier la vue, # représente un chiffre
`CG_USELESSNOSTALGIA #`	Vue de l'ancien Wolfenstein, # =0 ou 1
`CMDLIST`	Afficher toutes les commandes
`DIR MAPS`	Liste de toutes les cartes
`GIVE ALL`	Toutes les armes et munitions
`GIVE AMMO`	Le plein de munitions pour les armes dont vous disposez
`GIVE ARMOR`	Armure
`GIVE HEALTH`	Energie
`GIVE STAMINA`	Endurance
`GOD`	God mode
`KILL`	Suicide
`MAPNAME`	Afficher le nom de la carte actuelle
`NOCLIP`	Mode sans clipping
`NOFATIGUE`	Ne jamais être fatigué
`NOTARGET`	Désativer l'IA des ennemis
`QUIT`	Quitter le jeu
`RECONNECT`	Rejoindre le dernier serveur
`SERVERINFO`	Afficher les info du serveur actuel
`SPDEVMAP x`	Va à la carte indiquée, où x est un nom de map
`TOGGLE CG_DRAW2D`	Masquer les info à l'écran
`TOGGLE CG_DRAWCOMPASS`	Afficher ou non le compas
`TOGGLE CG_DRAWFPS`	Afficher le frame rate
`TOGGLE CG_GIBS`	?
`TOGGLE CG_DRAWTEAMMOVERLAY`	Afficher la couverture de l'équipe
`TOGGLE CG_DRAWTIMER`	Afficher le temps restant
`TOGGLE R_FULLSCREEN`	Alterner la vue fenêtre et plein écran (il faut relancer le jeu pour que le code prenne effet)
`GIVE x`	Vous donne une arme x, où x est l'nu des noms suivants :

```
9mm
colt 45
dynamite
fg42 paratroop rifle
flamethrower
grenade
large health
mauser rifle
medium health
mp42
panzerfaust
pineapple
```

```
sniper scope
snooper rifle
sten
tesla gun
thompson
```

CHEAT MODE (SERVEUR)

Pour faire fonctionner ces codes, vous devez modifier les propriétés de l'icône du jeu sur votre bureau. Faites un clic droit sur l'icône, choisissez propriétés et modifiez la ligne de raccourci en rajoutant **+set sv_cheats 1**. Attention ! il faut mettre un espace entre .exe" et +set sv_cheats 1.
Lancez maintenant le jeu. Pendant la partie, appuyez sur ² pour accéder à la console puis entrez l'un de ces codes toujours précédé de /.

`G_FORECBALANCE`	?
`G_FRIENDLYFIRE #`	Balles à blanc, # = 0 ou 1
`G_GRAVITY #`	Régler la gravité, # représente un nombre
`G_SPEED #`	Régler la gravité, # représente un nombre
`G_WARMUP #`	Régler le temps de chauffe en seconde, # représente un nombre
`KICK #`	Kicker un joueur du serveurplayer from the server, # représente le nom du joueur
`MAP RESTART`	Recommencer la carte
`SV_MAXCLIENTS #`	Rêgler le nombre max de joueurs pouvant se connecter, # représente un nombre
`TIMELIMIT #`	Définir une limite de temps, # représente un nombre

CHANGER LE NOM DU PERSONNAGE

Pour faire fonctionner ce code, vous devez modifier les propriétés de l'icône du jeu sur votre bureau. Faites un clic droit sur l'icône, choisissez propriétés et modifiez la ligne de raccourci en rajoutant **+set sv_cheats 1**. Attention ! il faut mettre un espace entre .exe" et +set sv_cheats 1.
Lancez maintenant le jeu. Pendant la partie, appuyez sur ² pour accéder à la console puis tapez **/name #** où # représente le nom que vous voulez donné au personnage. Vous pouvez aussi inclure des couleurs au nom. Voici la liste des couleurs.

^1 : Rouge
^2 : Vert
^3 : Jaune
^4 : Bleu
^5 : Bleu clair
^6 : Rose
^7 : Blanc
^8 : Noir
^9 : Rouge

Exemple : si vous voulez inscrire le nom JeuxVideo.com en vert, jaune et bleu, tapez /name ^2Jeux^3Vidéo^4.com

LISTE DES MAPS DU JEU

Voici la liste de toutes les cartes du jeu

escape1
escape2
tram
village1
village2
crypt1
crypt2
church
boss1
forest
rocket
dam
chateau
dark
dig
castle
end
beach
village
boss2
rocket
baseout
assault,mfactory
trainyard
norway
xlabs
wine
wine2
wine3

TUER LE ZOMBIE DE FEU

Pour tuer le zombie de feu à la fin du niveau 2 agissez comme suit :
Jetez vous sur lui avant qu'il n'attaque, sortez votre couteau et tuez le. Prenez soin de vous ecarter de lui avant qu'il n'explose. En évitant les autes zombis qui apparaissent, dirigez-vous vers la fosse d'ou il sortent et tirez le levier. Traversez la porte du fond. Le niveau est terminé.

Return To Krondor

© Sierra / Pyrotechnix 1999

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier RTKRONDOR.INI et assurez-vous que les deux lignes qui suivent sont dans ce fichier :

```
[Console]
Console=1
```

Dans le jeu, quand vous êtes à l'écran de navigation, appuyez simultanément sur les touches ALT et C pour faire apparaître la console (un caractère "$" vert s'affiche). Tapez le code PYROMANIA, et valiez par ENTER . Refaites à nouveau ALT + C pour faire disparaître la console. Ce code vous donnera tous les sorts.

Return To Zork

© Activision / Infocom 1993

LES HISTOIRES DRÔLES

Les temps des histoires sont à + ou - 1 seconde.
Maire : Temps: 100 secondes.
Sorcière : Temps: 123 secondes
Forgeron : Temps: 93 secondes
Rébecca : Temps: 128 secondes.

Revenant

© Eidos Interactive / Cinematix 1999

CHEAT CODES

Faites ENTER et tapez l'un des codes suivants :

ABRACADABRA	Tous les sorts, mana illimitée
ALCHEMY	999.999 pièces d'or
ALREADYDEAD	Energie maximale
DEBUG	Appuyez sur F12 pourlancer l'éditeur
DUMMIES	Désactive l'IA des monstres
GIMMESOMEGRUB	Nourriture supplémentaire
LOOKUNDERTHEHOOD	Faites F12 pour avoir l'éditeur de jeu
NAHKRANOTH	Tuer en un seul coup
NOAMNESIA	Points de vie supplémentaires, mana et stamina
POTIONMIX	?
POTIONSNLOTIONS	Potions supplémentaires
SPELL POUCH	?
ALREADYDEAD	Restore la santé

LIMITER LES DÉGÂTS AU DÉBUT DU JEU

Afin d'éviter de perdre trop d'énergie dès le début du jeu, laissez les grandes araignées se battre avec les Grulks. Certes, vous ne gagnerez pas d'expérience, mais vous aurez de l'or, de la nourriture et vous pourrez arriver à l'entrée des grottes sans problèmes, dans le but de récuperer une nouvelle armure.

Revolution

© Nobilis / Fun Labs 2004

CHEAT MODE

Lancer le jeu avec la ligne de commande **-cheats -funlabs** pour activer le cheat mode. Pendant le jeu faites apparaitre la console (touche ~ ou ²), entrez un des codes suivant et validez en appuyant sur Entrée :

`give health`	Recharger la jauge de vie
`give weapons`	Toutes les armes
`godMode = 1`	Invincibilité
`help`	Liste de toutes les commandes de la console
`revNextSpawn`	Aller au prochain point de spawn
`spMapList`	Liste de toutes les cartes

Rex Blade : The Apocalypse

© Simon & Schuster Interactive / Xtreme

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, tapez l'un des codes suivants :

EREAMO	Munitions au maximum
EREKEY	Toutes les clés
ERELEV	Niveau suivant
ERELIF	Points de vie au maximum
LORDNECRON	Tous les niveaux

Rhem 2 : La Cité Interdite

© Micro Application / Knut Müller 2005

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Lors de votre premier périple dans Rhem, vous avez reconstitué et envoyé la lettre de Kales à son frère Zetaïs. Kales annonçait à son frère qu'il avait fait la découverte d'un fragment dont leur oncle possède déjà une autre partie. La reconstitution totale de la pièce permettra peut- être de découvrir le mystère que renferme Rhem. Aujourd'hui, c'est au tour de Zetais de vous inviter à poursuivre la quête. Il vous remet le fragment détenu par son oncle et vous envoie dans Rhem rejoindre son frère pour découvrir le secret de la "cité interdite".

La gare centrale souterraine

L'autorail vous emmène dans les souterrains de Rhem. Arrivé dans la gare centrale de Rhem, l'autorail descend d'un niveau sur les voies de retournement et s'arrête face à un heurtoir. Sur votre droite, ramassez la carte magnétique aux "trois bandes rouges" qui se loge dans votre inventaire. Utilisez-la dans le lecteur en haut à droite de la porte pour sortir de l'autorail. Vous vous trouvez au niveau Zéro de la gare centrale de Rhem. Immédiatement en face de vous, empruntez l'échelle qui mène au bâtiment de la gare. A ce niveau, vous pouvez distinguer la suite du chemin de fer qui s'enfonce dans un tunnel. C'est sûrement votre point de sortie !

La salle du vidéophone

Entrez dans les locaux. La première salle possède un vidéophone mural. Appuyez sur le bouton pour écouter le message que vous a laissé Kales. Il vous apprend qu'il a dû partir, mais il vous a laissé dans Rhem, le deuxième fragment dont vous aurez besoin pour reconstituer une clé en forme d'étoile à sept branches. Il vous faut donc trouver la troisième partie qui est cachée dans Rhem. Puis, vous aurez accès à une zone plus profonde de Rhem. Votre mission sera de faire une photographie d'un artefact en forme de disque que devra déchiffrer Zetaïs.

Sur le mur de droite, il y a la commande du monte-charge de l'autorail. Mais le bouton rouge n'a aucun effet pour l'instant ; le câble qui l'alimente ne doit pas être sous tension. De l'autre côté, il y a un dessin qui représente le vidéophone mural dans lequel on doit glisser un document ; certainement la photographie de l'artefact.

La salle au thermomètre

Sur le mur de la deuxième salle, est fixé un coffret comportant 9 touches. Aucune n'est active.

A gauche, près de la fenêtre qui surplombe la voie ferrée, il y a un thermomètre comportant deux échelles, distinguées chacune par un sigle.
Par l'ouverture, vous surplombez la voie de la gare centrale.

La salle d'affichage

Face à vous, un tableau représente 3 maisons à 4 fenêtres dans la nuit sombre.
Sur la gauche, il y a un pêle-mêle de clichés. Observez chacune des photographies au recto-verso. La lune se positionne selon un tableau imaginaire sur 3 lignes / 3 colonnes. Répertoriez le texte inscrit au dos des photographies en fonction de la position de la lune. Seule, une photo n'a pas l'image de la lune et porte l'inscription "mi".

```
        pa
        lim     tu
  su    nek     jok
```

Enfin, il y a un emplacement représentant une empreinte de clé. Le bouton rouge, qui se situe à côté, n'a aucun effet.

La salle de développement

Sur le mur face à l'entrée, est affiché un dessin des trois fragments qui composent l'étoile à 7 branches. Vous disposez dans votre inventaire du deuxième fragment. Le premier est caché dans les galeries de Rhem et le troisième, suivi d'un point d'interrogation, doit être la pièce manquante. A droite, se trouve le dispositif de prise de photographie avec l'emplacement de pose de l'artefact. De l'autre côté, il y a un bureau de travail. Le coffret est fermé à clé. Deux autres photographies sont disponibles et permettent de compléter le tableau précédent :

```
  ro    pa      gwa
        lim     tu
  su    nek     jok
```

Il y a une règle suspendue par un clou et comportant deux échelles, distinguées chacune par un sigle.
Enfin, un clavier à six touches est disposé près de la sortie.

La salle de l'horloge

Appuyez sur le bouton rouge pour faire tourner l'aiguille. Les 5 carrés prennent une des couleurs rouge, bleue, jaune verte et mauve de façon aléatoire.
Deux fenêtres sont refermées par des panneaux coulissants.
Remarquez que l'horloge, l'une des fenêtres et le coffret à 9 touches de la salle voisine sont reliés par des câbles de couleur grise. De même, l'autre fenêtre, le tableau à clés, le tableau des maisons, le clavier à 6 touches et le bouton de commande rouge sont reliés par un câble de couleur or.
Quittez les salles du haut et redescendez au niveau de la voie ferrée.

La voie de retournement

Avancez sur la voie jusqu'au centre de la grotte. Il y a par terre un sas d'accès en forme de disque avec 12 boutons bleus tout autour et un au centre. Vous ne connaissez pas encore la combinaison pour ouvrir ce sas. Sur le côté, il y a un écriteau avec une affiche représentant 3 carrés divisés en 4 parties comme les 3 maisons avec leurs 4 fenêtres. Enregistrez les chiffres inscrits correspondant sûrement à la première partie d'un code (2 ; 5 ; 3 ; 9).
Poursuivez votre chemin sur la voie jusque de l'autre côté de la grotte. Ouvrez la porte en appuyant sur le bouton.
Avancez dans une nouvelle zone où se trouvent des collecteurs de canalisation d'eau.

La zone hydroélectrique

Avancez le long du canal surplombé par de gros collecteurs d'eau. Tout au bout, vous arrivez dans un cul-de-sac, face à un tuyau creux que vous ne pouvez pas remonter à pied. En revenant sur vos pas, sur le mur, se trouve une ouverture obstruée par un panneau de bois. Appuyez sur le bouton rouge pour soulever le panneau. Vous découvrez alors une fenêtre avec des barreaux en acier et au fond un autre panneau fermé sur lequel est inscrit le nombre "539". Refermez la fenêtre en appuyant à nouveau sur le bouton rouge. Poursuivez en prenant le chemin de gauche jusqu'à la porte d'entrée de la zone hydroélectrique. Vous aurez remarqué la présence de deux volets roulants en position basse, vous empêchant de voir ce qu'ils renferment. Un câble électrique de couleur grise est raccordé au mécanisme des volets.

La zone de la fournaise

Retournez au centre de la gare et empruntez le chemin face au sas d'accès. Prenez à gauche dans le tunnel pour vous retrouver dans une nouvelle caverne entourée de passerelles surplombant une étendue d'eau. Il y a une porte fermée au bout de la passerelle. Sur le côté gauche, il y a un deuxième écriteau avec une affiche représentant 3 carrés divisés

en 4 parties comme les 3 maisons avec leurs 4 fenêtres. Enregistrez les chiffres inscrits correspondant sûrement à la suite du code (8 ; 12 ; 4 ; 10).
Activez le levier à droite de la porte pour l'ouvrir. Vous remarquez qu'au fond de la pièce, une autre porte se referme synchroniquement. Entrez dans la salle.

La salle du tableau de lune

Cette salle possède trois accès. A gauche d'une des portes, il y a un tableau représentant la lune. De l'autre côté de la porte, il y a un emplacement en forme de crabe dans lequel il faudra placer un objet.
Appuyez sur le bouton rouge des deux coffrets gris. La petite lumière passe de la couleur rouge à verte. Un bruit vous indique qu'un organe a bougé non loin. Peut-être l'un des volets roulants relié par un câble électrique gris ? Enfin, dans le dernier cadre fixé au mur, il y a un cartouche de forme ovale renfermant un disque qui reste pour l'instant caché.
Retournez dans la zone hydroélectrique pour voir ce qu'a provoqué l'appui sur les boutons.

La zone hydroélectrique

L'un des volets roulants est ouvert et laisse visible un clavier de 9 touches. Appuyez successivement sur les 9 touches et notez le numéro correspondant qui s'affiche en dessous. L'interrupteur qui a ouvert le volet roulant est celui qui se trouve à côté du tableau représentant la lune. Les indices sont donc à rapprocher de ceux dévoilés au dos des photographies de lune, découvertes dans la gare centrale. Vous obtenez le tableau des correspondances suivantes :

```
2 -  ro     8 - pa     4 - gwa
6 - ?       1 - lim    9 - tu
5 - su      3 - nek    7 - jok
```

La photographie correspondant au 6 n'a pas encore été découverte et la photographie portant la mention "mil" ne présente pas la lune. Cette dernière pourrait correspondre au chiffre 0 ?

La zone de la fournaise

Le mécanisme du sas

En pénétrant dans la caverne surplombant l'étendue d'eau, prenez la passerelle de droite et entrez dans le bâtiment. A gauche, une grille vous bloque le passage. Elle supporte un autre cartouche de forme ovale. Poursuivez l'exploration du bâtiment. Le mécanisme suivant se présente sous forme de sas. Le cylindre percé en son centre supporte une échelle pour monter au niveau supérieur. En appuyant sur le bouton rond, vous faites descendre le bouton de commande de rotation du cylindre. Le cylindre possède 3 positions différentes : la première avec l'échelle qui permet de changer de niveau ; la seconde avec un tunnel qui permet de traverser le mécanisme tout droit et la troisième est obstruée. Dans la position initiale, le haut de l'échelle est obstrué par une grille. Faites tourner le cylindre pour pouvoir traverser le mécanisme. Avant de poursuivre, faites remonter la commande du mécanisme vers le niveau supérieur. Traversez le sas et retournez-vous. Utilisez le bouton pour faire pivoter le cylindre et avoir accès à l'échelle. Montez à l'échelle.
Sortez du sas et retournez-vous à côté du bouton de commande de rotation du cylindre (si ce bouton n'est pas présent, vous devez redescendre au niveau inférieur et appuyer sur le bouton rond pour provoquer la montée de la commande de rotation). La vue intérieure du sas présente une plate-forme équipée de quatre orifices, dont deux sont obstrués par des grilles. Appuyez sur la commande de rotation. Les différentes positions du mécanisme permettent d'accéder à l'échelle pour descendre selon deux directions et d'accéder à une trappe métallique. Disposez la trappe métallique de façon à l'avoir en face de vous. Ouvrez la trappe et prenez note des indices inscrits sur la feuille (4. 10:00 ; 5. 2:00 et 6. 5:00). Cette feuille est visiblement déchirée en son sommet. Restez au centre du mécanisme et pivotez sur votre droite pour apercevoir un des coffrets gris. Appuyez sur le bouton pour faire passer la petite lumière de la couleur rouge à verte.
Sortez du cylindre et avancez sur le balcon qui domine la caverne remplie d'eau.
Appuyez sur le bouton qui permet de hisser la grille qui vous bloquait le passage, précédemment.
Retournez au sas et positionnez l'échelle dans le trou sur votre gauche. Descendez au niveau inférieur.
Vous arrivez face à un coffre dont l'ouverture est protégée par un mécanisme à 3 roues codées dont vous n'avez pour

l'instant aucun indice. Poursuivez votre marche dans la galerie suivante. Sur votre droite, se trouve un nouveau cartouche ovale. Appuyez sur le bouton rouge. De l'autre côté, il y a une trappe rouge portant la mention "gwalimwessu". Ce message ressemble aux annotations déposées au dos des photographies. Le tableau des correspondances noté auparavant permet de déduire les chiffres à afficher sur la commande numérique située juste au-dessus. "gwa" = 4 ; "lim" = 1 ; "wes" = 6 ou 0 et "su" = 5. La bonne combinaison est : 4165. Récupérez la demi-clé bleue en forme de crabe qui sera placée dans l'emplacement de la salle du tableau de lune.
Descendez les quelques marches qui vous conduisent près de la fournaise.

Autour de la fournaise (salle A)

Au bout de la galerie, se trouve une vitre étanche qui vous protège de la chaleur de la fournaise. Un pupitre de commande permet de faire monter et descendre une sonde de température dans le puits. Deux indicateurs présentent les niveaux de températures mesurés en fonction de la profondeur à laquelle est placé le thermomètre. Les deux symboles associés aux indicateurs correspondent à ceux déjà observés dans le bâtiment de la gare centrale, sur le thermomètre et sur la règle. Pour l'instant, vous n'avez pas assez d'indices pour positionner la sonde dans le puits.
Retournez sur vos pas jusqu'au sas. En passant devant la grille, une femme habillée en rouge passe sans vous apercevoir ! Au sas, appuyez sur le bouton pour le traverser de part en part.

Le cul de sac

Juste à droite après le sas, montez à l'échelle. Sur la cloison, il y a une affiche présentant une formule mathématique permettant de calculer la valeur de Z. Elle ne peut être visible que si vous avez appuyé sur le bouton à l'intérieur du sas du niveau supérieur.
De l'autre côté, il y a deux interrupteurs : l'un est connecté à un câble gris et l'autre à un câble ocre. Appuyez sur les boutons pour que la petite lumière passe de la couleur rouge à verte.
Redescendez et continuez au bout du couloir pour descendre l'échelle. Dans la galerie, vous pouvez apercevoir une pièce au travers des barreaux d'une fenêtre et une porte vous bloque l'accès. Sur cette porte, il y a un motif faisant penser à une représentation humaine avec trois points de couleur positionnés dessus : un bleu, un vert et un rouge. Prenez note de ce dessin.
Rebroussez chemin et retournez au sas pour le faire pivoter et pour monter au niveau supérieur. Faites-le pivoter à nouveau pour positionner l'échelle en descente, à l'opposé.

Autour de la fournaise

En sortant du sas, sur la gauche, mettez en position haute la targette du cartouche ovale.
Juste à votre gauche, en descendant l'échelle, il y a un panneau encore fermé. Continuez dans le couloir et passez devant la fenêtre aux barreaux, là où vous aviez aperçu la femme en rouge. Continuez et prenez le chemin sur la gauche. Une porte vous bloque l'accès. Mais à cet endroit, il y a un écran numérique à 5 touches et de l'autre côté, 5 supports avec leurs points de fixation. Des câbles gris/bleus tournent autour de la pièce pour raccorder les supports et l'écran numérique. Pour l'instant, vous n'en savez pas assez pour résoudre cette énigme.
Continuez d'avancer dans la galerie. L'alcôve suivante vous présente une autre série de supports avec le chiffre "3" ou lettre "E" qui pend à l'une de ses fixation. Il faudra sûrement trouver les autres lettres pour les positionner à leur emplacement. Cette fois-ci, les câbles gris/bleus traversent la cloison.
Continuez d'avancer dans la galerie jusqu'à l'alcôve suivante. Au passage, vous trouvez le troisième écriteau avec une affiche représentant 3 carrés divisés en 4 parties comme les 3 maisons avec leurs 4 fenêtres. Enregistrez les chiffres inscrits correspondant sûrement à la dernière partie d'un code (6 ; 11 ; 1 ; 7).
Dans la dernière alcôve, une autre porte vous bloque l'accès. Sur la cloison, vous retrouvez un écran numérique à 5 chiffres reliés par les câbles gris/bleus aux supports de l'autre côté du mur.
Enfin, en vous retournant, vous pouvez voir un mécanisme composé d'une roue et portant 8 motifs. Souvenez-vous des roues codées sur le coffre. Les symboles au centre des disques sont similaires à ceux dessinés sur les motifs du mécanisme. Tournez le mécanisme pour orienter l'un après l'autre, les 3 motifs correspondant aux 3 symboles du coffre et notez la direction de la flèche. Pour le symbole de gauche, la flèche indique le nord-ouest. Pour le symbole du centre, elle indique l'est et pour celui de droite elle indique l'ouest. Rendez-vous face au coffre pour découvrir ce qu'il renferme. Appuyez au centre de chaque symbole pour activer le carré dans la bonne position (nord-ouest ; est et ouest). Ouvrez le coffre et observez l'ensemble des chiffres qu'il renferme. Retournez les 9 chiffres pour apercevoir les trous de fixation

correspondant aux emplacements découverts dans les alcôves. Notez la position de chaque fixation.

Placez-vous face au cartouche ovale. Il révèle son disque marqué de cercles de couleur bleu, blanc et rouge. Remarquez qu'il y a un indicateur d'angle de 135°.

Retournez dans l'alcôve où se trouve le premier support.
De gauche à droite, les 5 supports peuvent accueillir les chiffres : 4 ; 1 ; 0 ; 7 et 5. En suivant les câbles gris/bleus jusqu'à l'écran numérique, vous pouvez afficher de gauche à droite les chiffres : 7 ; 1 ; 4 ; 5 et 0. Ouvrez la porte.

Autour de la fournaise (salle B)

Juste à gauche en entrant, il y a un tableau noir portant l'inscription de la formule mathématique de la lettre X. A côté de la vitre de protection de la fournaise, il y a un pupitre de commande qui permet d'inverser la tête de manutention que l'on plonge dans la fournaise. Actuellement, c'est la sonde de température qui surplombe le puits. La commande permet de positionner le serpentin calorifique qui recueillera la température et fera chauffer le circuit d'eau qu'il renferme. Laissez la sonde en position initiale.

Retournez dans la deuxième alcôve. De gauche à droite, les 5 supports peuvent accueillir les chiffres : 8 ou 2 ; 6 ; 8 ou 2 ; 9 et 3. En suivant les câbles gris/bleus jusqu'à l'écran numérique se trouvant dans la dernière alcôve, vous pouvez afficher de gauche à droite, l'une des combinaisons possibles : 3 ; 8 ; 2 ; 9 et 6. Ouvrez la porte.

Autour de la fournaise (salle C)

En face, se trouve un pupitre de commande pour plonger le serpentin au centre du puits. Un indicateur présente le niveau de température qui sera atteint en fonction de la profondeur dans lequel est placé le serpentin. Le symbole associé à l'indicateur correspond à celui déjà observé dans le bâtiment de la gare centrale sur la règle.
Sur la droite, il y a un deuxième indicateur qui présente le niveau de température qui doit être atteint par la sonde de température, en fonction de la profondeur dans lequel elle sera placée. Le symbole associé à l'indicateur correspond à celui déjà observé dans le bâtiment de la gare centrale sur le thermomètre.
Enfin, un manomètre indique le niveau de puissance délivré par l'installation.
Notez précieusement la valeur de "b" qui est inscrite sur le document en dessous : "b = 4".

Activation de la puissance du générateur de vapeur.

Le premier symbole a sa valeur fixée à 412°. Sur le thermomètre de la gare centrale, vous calculez la correspondance entre les deux symboles. Le rapport est de 1,5. Le second symbole doit avoir la valeur de 412° x 1,5 = 618°.
Allez au pupitre de la salle A et plongez la sonde de température jusqu'à obtenir la valeur de 618° sur l'indicateur du haut. Notez la valeur de l'indicateur du bas correspondant : 106°.
Sur la règle de la gare centrale, vous calculez la correspondance entre les deux symboles. Le rapport est de 3,5. Le second symbole doit avoir la valeur de 106° x 5,5 = 371°.
Allez au pupitre de la salle B et inversez la sonde avec le serpentin.
Revenez au pupitre de la salle C et plongez le serpentin jusqu'à obtenir la valeur de 371° sur l'indicateur. Enfin, appuyez sur le bouton carré du second indicateur de la salle et vérifiez que la puissance délivrée est à 100%. Maintenant le câble jaune est sous tension.

Vers la zone des ascenseurs

Retournez au sas et faites-le pivoter pour vous permettre de la traverser de part en part. A l'entrée du bâtiment, la grille qui vous bloquait initialement un passage, est maintenant soulevée. Franchissez-la et regardez sur le mur à votre gauche ; il y a un dessin dont la structure est similaire au motif déjà observé sur une porte close dans les galeries et ayant une représentation humaine avec cette fois-ci, deux points de couleurs positionnés dessus : un vert et un rouge. Complétez votre dessin.
Montez à l'échelle et appuyez sur le bouton rouge pour faire descendre la grille. Redescendez à l'échelle et manoeuvrez la targette se trouvant au dos du cartouche de forme ovale. Remontez à l'échelle, appuyez à nouveau sur le bouton

rouge pour hisser la grille. Redescendez et empruntez le sas pour monter à l'étage supérieur et observer de face le cartouche révélant un disque marqué de cercles de couleurs bleu, blanc et rouge. Remarquez qu'il y a un indicateur d'angle de 45°.
Retournez sur vos pas et empruntez les passerelles de l'autre côté de l'étendue d'eau. Avancez dans la grotte et laissez sur votre droite, la zone des ascenseurs. Poursuivez jusqu'au bâtiment et regardez sur votre gauche en entrant dans la pièce. Manoeuvrez la targette se trouvant au dos du cartouche de forme ovale. De part et d'autre, de la seconde sortie de cette pièce, il y a les dessins du mécanisme des ascenseurs. Laissez cette zone pour l'instant. Retournez sur vos pas jusqu'à l'entrée de la zone de la fournaise, vers la salle du tableau de lune.

La salle du tableau de lune

Cette fois-ci, le cartouche ovale révèle son disque marqué de cercles de couleurs bleu, blanc et rouge. Remarquez qu'il y a un indicateur d'angle de 225°.

La gare centrale souterraine

La salle d'affichage

De nouveau dans le bâtiment de la gare centrale, vous apercevez aisément que certaines fenêtres du tableau sont maintenant éclairées. Faites le rapprochement avec les 3 écriteaux que vous avez découverts dans les galeries et portant chacun 4 chiffres.
Le premier se trouve le long de la voie (2 ; 5 ; 3 ; 9) ; les deux autres se trouvent dans la zone de la fournaise (8 ; 12 ; 4 ; 10) et (6 ; 11 ; 1 ; 7). En fonction de la position du carré sur l'affiche, il faut associer le groupe de chiffres à la maison correspondante : de gauche à droite (8 ; 12 ; 4 ; 10) ; (2 ; 5 ; 3 ; 9) et (6 ; 11 ; 1 ; 7). Maintenant il faut choisir le chiffre correspondant à la fenêtre allumée : 10 ; 2 et 11.

La salle de développement

Suivez le câble électrique partant à droite du tableau et entrez dans la salle de développement. Entrez les 3 nombres associés aux fenêtres des maisons : 10 ; 2 et 11. Poursuivez le cheminement du câble jusqu'au bouton rouge de la salle d'affichage.

La salle d'affichage

Appuyez sur le bouton rouge et récupérez la clé qui se trouve dans le coffret. Par la même occasion, vous pouvez regarder la dernière photographie qui vous manquait. Elle porte à son dos les lettres "wes".
Entrez dans la salle de l'horloge sur votre gauche.

La salle de l'horloge

La trappe à gauche de la petite horloge est maintenant ouverte. Prenez note des indices inscrits sur la feuille (1. 8:00 ; 2. 7:00 et 3. 1:00). Cette feuille correspond à l'autre partie que vous avez trouvée au niveau du sas supérieur de la zone de la fournaise. Vous obtenez ainsi la combinaison du panneau aux treize boutons bleus situé au sol près de la voie.

La salle de développement

Retournez dans la salle de développement. Une femme vêtue de rouge traverse la galerie de l'autre côté de la grille. Vous n'avez pas le temps de communiquer avec elle ! Utilisez la clé pour ouvrir le coffret qui se trouve au-dessus du bureau. Sur le côté interne de la porte, il y a l'inscription de la formule mathématique de la lettre Y. Une feuille présente un code à 9 cases. Vous distinguez un groupe de 4 chiffres et un groupe de 5 couleurs. Cette présentation ressemble au clavier à 9 touches qui se trouve dans la salle au thermomètre. Souvenez-vous, non loin de là, il y a une grosse horloge avec 5 carrés.

La salle de l'horloge

Appuyez sur le bouton rouge pour lancer la séquence : au passage de l'aiguille, les 5 carrés prennent une des couleurs rouge, bleue, jaune verte et mauve de façon aléatoire. Notez la dernière séquence présentée et rendez-vous face au clavier à 9 touches.

La salle au thermomètre

Commencez par appuyer sur les touches correspondant au premier groupe de 4 chiffres. Puis, appuyez sur les cinq touches représentées par les couleurs jaune, rouge, bleue, verte et mauve dans l'ordre précis indiqué sur l'horloge. Si le code est correct, vous entendrez une sonnette et un bruit de manoeuvre volet. Retournez dans la salle de l'horloge.

La salle de l'horloge

Sur le mur de gauche, la fenêtre ouverte laisse maintenant apparaître un plan d'une partie de la cité souterraine. Remarquez qu'il y a un tunnel en pointillés à partir du sas, près de la voie et reliant la zone de la fournaise près de la salle du tableau de lune et sous le mécanisme du sas. Récupérez la seconde demi-clé bleue en forme de crabe qui sera placée dans l'emplacement de la salle du tableau de lune.

La zone de la fournaise

La salle du tableau de lune

Allez directement dans la salle du tableau de lune et déposez les deux pièces bleues dans l'emplacement en forme de crabe. La porte s'ouvre. Empruntez l'échelle qui descend dans la galerie. Au bout, il y a une porte verrouillée par un bras de levier. Soulevez le bras mais la porte reste toujours (dé)bloquée. Notez les couleurs de la troisième partie du motif représenté sur la porte : il y a deux points verts et un bleu. Ceux-ci complètent l'ensemble des points de la figure. Rebroussez chemin et quittez la pièce. Retournez-vous et prenez soin de refermez la porte d'accès à la salle du tableau de lune pour que la troisième porte interne de cette salle reste ouverte. Lors de la manoeuvre du levier, vous pouvez voir le basculement des volets de laporte.

La gare centrale souterraine

La voie de retournement

Allez au centre de la grotte, face au sas d'accès en forme de disque avec les 13 boutons bleus. Dans vos notes, assemblez les deux fragments de papier portant les indices suivants : 1. 8:00 ; 2. 7:00 et 3. 1:00 ; 4. 10:00 ; 5. 2:00 et 6. 5:00. Il faut enfoncer les boutons bleus dans l'ordre et sur l'heure indiqués. Puis, appuyez sur le bouton central pour ouvrir le panneau. Descendez dans la galerie et ouvrez la porte en appuyant sur le bouton de commande.

Le tunnel secret

Entrez dans la pièce que vous aviez aperçue de l'autre côté de la grille dans la zone de la fournaise. Refermez la porte derrière vous et actionnez le levier pour assurer la continuité du câble électrique. Ouvrez le placard et affichez sur la figure représentant un profil d'homme, les 8 couleurs dont vous avez recueilli les indices précédemment : bleu pour la tête, rouge pour le bras droit et vert pour le gauche, vert au centre et pour la jambe gauche, bleu et rouge pour la jambe droite. Si le code est correctement placé, vous pouvez appuyer sur le bouton de commande de crémaillère qui ouvrira la porte de la galerie de la fournaise.

La zone de la fournaise

Retournez dans la zone de la fournaise et montez au niveau supérieur du sas. Faites tourner le sas pour pouvoir descendre sur la gauche. Faites à nouveau tourner le sas pour pouvoir le traverser et poursuivre le chemin dans la galerie inférieure. Au bout de la galerie, vous débouchez dans la salle du tableau de lune. Mais cette fois-ci, la troisième porte est ouverte.

Entrez dans la nouvelle salle et sur votre gauche, appuyez sur le bouton rouge pour actionner un autre volet de la zone hydraulique. Il y a un autre cartouche de forme ovale encore fermé.
Soulevez le panneau de bois pour découvrir une série de chiffres à l'envers. Si les chiffres ne sont pas apparents, il faut retourner dans la zone hydraulique et refermer le volet de bois. Les chiffres sont : -5, +5 et -1. Reprenez vos notes de la zone hydraulique et associez les chiffres relevés de part et d'autre des volets de bois. Pour ne pas se tromper, il y a un des barreaux qui est brisé. L'opération est la suivante :

5	3	9
-1	+5	-5
4	8	4

Entrez ce nouveau code sur le clavier de la porte de droite. Juste à droite, actionnez l'interrupteur pour permettre l'alimentation électrique du moniteur.
Activez la vidéo du moniteur pour écouter le message de Kales. Il vous laisse le deuxième fragment de la clé en forme d'étoile qui se trouve dans le coffret sur votre gauche. Il indique aussi que votre mission est de trouver un disque et de prendre une photographie de son motif pour l'envoyer à son frère Zetais. Lui aussi a croisé dans la cité de Rhem, une personne dont la langue lui est inconnue.
Ouvrez le coffret sur votre gauche et récupérez le fragment de clé.

Pour découvrir ce que cache le cartouche ovale, il faut aller dans la zone hydraulique et accrocher la targette en position haute. Cette fois-ci, le cartouche ovale révèle son disque marqué de cercles de couleurs bleu, blanc et rouge. Remarquez que l'indicateur d'angle a la valeur de 270°.

La zone des ascenseurs

Traversez la zone de la fournaise en passant de l'autre côté de l'étendue d'eau. Poursuivez jusqu'au bâtiment et regardez sur votre droite, les dessins du mécanisme des ascenseurs. Cette zone est accessible de là où vous êtes, par deux entrées et s'étend sur deux niveaux.
Les niveaux sont reliés par trois ascenseurs A (à l'ouest), B (au centre) et C (à l'est). Chaque ascenseur a ses particularités :
Le A possède deux niveaux. Celui du haut peut être traversé de part en part, mais il n'a pas de bouton de changement de niveaux. Celui du bas possède une cloison interne et forme une cabine de chaque côté. Chaque cabine possède un bouton double de changement de niveaux.
Le B possède deux niveaux séparés en leur centre par une cloison interne. Il y a ainsi 4 cabines. Dans chaque cabine, il y a un bouton de changement de niveaux.
Le C ne possède qu'un seul niveau. Il est aussi séparé en son centre par une cloison interne et forme ainsi deux cabines.
Toute l'astuce de cette zone est de jouer avec les boutons des différents ascenseurs pour accéder aux différents pupitres et passerelles.
Vous remarquerez que de l'autre côté du mur, il y a un petit boîtier muni d'une fente. Il sera utile de revenir à cet endroit bien plus tard dans l'aventure.

Commencez le labyrinthe en entrant dans l'ascenseur B. Si besoin, appuyez sur le bouton d'appel. Appuyez sur le bouton de descente et ressortez. A ce palier, il y a un panneau comportant 4 cercles rouges concentriques. Chaque cercle est relié à un compteur d'angle. Dans votre cheminement précédent, vous avez découvert 4 disques marqués de cercles de couleurs bleu, blanc et rouge. Sur chacun des disques, est associé un indicateur d'angle. C'est la position du cercle rouge qui va indiquer à quel compteur d'angle il est associé. Le compteur du haut est associé au second cercle, en partant du centre. L'angle correspondant est 225°. Le compteur de droite est associé au premier cercle en partant du centre. L'angle correspondant est 135°. Le compteur du bas est associé au quatrième cercle en partant du centre. L'angle correspondant est 270°. Et enfin le compteur de gauche est associé au troisième cercle en partant du centre. L'angle correspondant est 045°.

Il faut donc afficher les valeurs suivantes en commençant par le haut et dans le sens des aiguilles d'une montre : 225°, 135°, 270° et 045°. Appuyez sur le bouton central bleu. Si la combinaison affichée est correcte, un petit son retentira. Ce puzzle débloque l'ouverture d'une porte qui se situe plus loin sur le parcours. Il est toujours possible de revenir en arrière.
Avant de poursuivre, retournez-vous vers la porte de l'ascenseur B et appuyez sur le bouton de montée pour le renvoyer

à vide à l'étage supérieur.
Appuyez sur le bouton d'appel de l'ascenseur C et entrez dedans. Montez au niveau supérieur.
Entrez dans l'autre compartiment de l'ascenseur B et descendez au niveau inférieur.
Avancez sur la passerelle et laissez sur la droite une porte qui est encore verrouillée. Entrez dans la cabine de l'ascenseur A et montez à l'étage supérieur.
Traversez la passerelle jusqu'à l'ascenseur B. Appuyez sur le bouton d'appel et montez dedans. Descendez au niveau inférieur.
Avancez jusqu'à l'ascenseur C et appuyez sur le bouton d'appel, mais ne montez pas dedans.
Reprenez l'ascenseur B et montez à l'étage supérieur.
Sortez de l'ascenseur B et continuez tout droit pour rejoindre l'autre cabine de l'ascenseur A.
A ce niveau, il y a deux sorties : l'une donne sur un cul-de-sac, mais il y a un oeilleton qui n'est pas encore actif ; l'autre donne sur une longue passerelle obstruée par une porte coulissante. Appuyez sur le bouton rouge pour l'ouvrir. Si la porte ne s'ouvre pas, vous devez retournez au panneau des cercles concentriques rouges pour afficher les bonnes valeurs d'angle.
Entrez dans l'ascenseur C et montez à l'étage supérieur.
Face à la porte, notez précieusement la valeur de "a" qui est inscrite sur le document accroché sur le câble électrique jaune : "a = 5".
Ouvrez le coffret situé à gauche de la porte. Il y a le réceptacle de la clé en forme d'étoile dont vous avez déjà deux morceaux.
Franchissez la porte en appuyant sur le bouton rouge. Descendez les deux échelles successives. Une porte dorée vous bloque la sortie. Sur la paroi, se trouve un boîtier de commande où il faut indiquer les valeur de X, Y et Z.
Reprenez les trois formules mathématiques que vous avez découvertes précédemment :

$Z = (ab-b^2)/2 = (5*4 - 4^2)/2 = (20-16)/2 = 4/2 = 2$
$X = [(a+b/2)3 - (Z/2)]/[(a^2+b^2) - (2b-a)] = [(5+4/2)3 - (2/2)]/[(5^2+4^2) - (2*4-5)] = [73 - 1]/[(25+16) - 3] = [73 - 1]/[(25+16) - 3] = 342/38 = 9$
$Y = (a^2-b)/(X)1/2 = (5^2-4)/(9)1/2 = (25-4)/(9)1/2 = 21/3 = 7$

Les valeurs calculées sont : X=9 ; Y=7 et Z=2
Ce boîtier de commande est relié à un coffret.
Appuyez sur le bouton rouge pour l'ouvrir et récupérez le troisième fragment de la clé.
Remontez jusqu'au réceptacle de la clé en forme d'étoile et déposez les trois fragments.
Retournez face à la porte dorée et appuyez sur le bouton rouge pour l'ouvrir.

Le Donjon (niveau 0 & -1)

Avancez sur la passerelle qui vous mène à un donjon dont vous pouvez apercevoir au moins quatre niveaux. L'intérieur du donjon n'est autre qu'un grand escalier en colimaçon. Commencez par descendre au niveau inférieur. Au bas de l'escalier, vous vous trouvez face à un coffret fermé. Prenez à droite et descendez quelques marches. Il y a un pupitre qui n'est pas encore alimenté. Au bout de la passerelle, se trouve une trappe bien verrouillée. Revenez sur vos pas et appuyez sur le bouton à droite en entrant dans le donjon. Il est relié par un câble vert au coffret.

Ouvrez le coffret. A l'intérieur, sont disposés 6 commutateurs dont deux sont reliés entre eux par une barre horizontale. Un voyant lumineux rouge jouxte un dessin qui est identique à celui qui se trouve au-dessus de la trappe verrouillée. Déplacez le double commutateur en position gauche, ce qui provoque l'extinction du voyant. Retournez au-dessus de la trappe et soulevez-la. Descendez l'échelle verticale jusqu'en bas.

Sur le mur, il y a une plaque portant un motif en zigzag et trois nombres de couleurs rouge, bleue et verte "2 ; 24 ; 17". Prenez note précisément de ces indications qui vous serviront plus tard.
Empruntez la galerie sur votre droite et grimpez à l'échelle. Vous arrivez de l'autre côté du coffret renfermant les 6 commutateurs.
Prenez bonne note de l'ensemble des connexions qui vous permettront d'alimenter successivement les différentes zones de Rhem.
Des couleurs permettent de distinguer les câbles électriques (jaune, vert, bleu et mauve). La source d'énergie provient des deux câbles qui partent vers le bas. Souvenez-vous, à l'entrée de la zone du donjon, il y a plusieurs câbles de

couleur jaune qui cheminent vers celui-ci. Ces câbles ont déjà été alimentés électriquement. En étudiant avec précision le câblage des 6 commutateurs, c'est le jaune qui alimente le voyant rouge d'ouverture de la trappe.

Le donjon (niveau -1)

Le premier réseau électrique à alimenter doit permettre d'activer le pupitre au bas des marches. Pour alimenter le réseau principal électrique vert à partir du coffret, placez les commutateurs dans la position suivante :

Réseau principal électrique vert

Commutateur haut gauche Basculé à droite	Commutateur haut centre Basculé à droite	Commutateur haut droite Basculé à gauche
Commutateur bas gauche Indifférent	Commutateur bas centre Basculé à gauche	Commutateur bas droite Basculé à gauche

Descendez les marches et appuyez longuement sur le bouton rouge du pupitre. Un carré à 9 cases (3x3) va s'illuminer. Notez la séquence d'apparition des 9 cases.

Dans les profondeurs de la mine

Redescendez l'échelle et montez dans le wagonnet dans la galerie de gauche. Il permet de desservir plusieurs sites souterrains au plus profond de la citée interdite. Faites avancer le wagonnet une fois et sortez sur votre droite.

La galerie des tableaux

Sur la gauche, il y a un coffret de bois. Il est fermé. Un câble de couleur rouge le relie à un bouton de commande. Le câble continue sur le mur perpendiculaire où se trouve un clavier tactile en forme de carré (3x3). Appuyez sur les touches tactiles dans le même ordre
que ce que vous avez découvert sur le pupitre du donjon au niveau -1.
Le bouton de commande rouge est maintenant alimenté.
Ouvrez la porte du coffret pour apercevoir une commande d'aiguillage. Laissez l'aiguillage dans cette position pour l'instant.

5	3	8
2	9	1
4	7	6

Plus loin, il y a une seconde plaque portant un motif en zigzag et trois nombres de couleurs rouge, bleue et verte "8 ; 20 ; 12".
Au bout du couloir, il y a une porte métallique fermée et commandée par une palette de 7 boutons lumineux. Cette commande est reliée par un câble de couleur jaune.
Une échelle monte à l'étage supérieur mais l'accès est obstrué par une grille commandée par un interrupteur relié par des câbles verts.
Montez à la première échelle à quelques pas en arrière. Un câble jaune fait le tour de la pièce et vous apercevez au travers des grilles, une galerie de tableaux représentant des bateaux. Par l'ouverture donnant sur l'extérieur du bâtiment, vous distinguez le donjon et les deux réseaux de câblage électrique bleu et mauve. Ils sont raccordés, dès l'entrée dans le bâtiment, respectivement aux câbles jaunes et verts. Dès à présent, on se rend compte de l'importance de l'acheminement de l'énergie par les différents réseaux de câblage électrique.
Regardez plus précisément au travers de l'ouverture vers le pied du donjon. Il y a un symbole curviligne de couleur bleue. Prenez-en note.
Il n'y a plus rien à faire dans cette galerie, tant que les réseaux électriques correspondants ne sont pas alimentés.
Retournez dans le wagonnet pour atteindre l'étape suivante.

Le labyrinthe aux quatre tambours

A gauche, en entrant, il y a un renfoncement fermé par un volet. Plus loin, au travers d'une grille, vous pouvez apercevoir l'un des tambours qui permet de se déplacer dans un labyrinthe. Enfin, sur la droite de la porte verrouillée, il y a un clavier tactile en forme de losange et qui est alimenté par un câble de couleur bleue. Pour l'instant, rien ne semble fonctionner.
Remontez dans le wagonnet et avancez jusqu'au troisième arrêt.

Le couloir des cellules

Sur l'une des cloisons, se trouve un renfoncement fermé par un volet. Dans le hall suivant, sur la gauche, appuyez sur le bouton rouge pour alimenter l'écran. Les deux boutons verts permettent de faire défiler une succession de symboles dont vous pouvez noter l'ensemble de la chaîne.
De l'autre côté du hall, ouvrez le panneau pour découvrir au travers de l'ouverture, un nouveau point de vue du labyrinthe des tambours. Regardez plus précisément vers le bas de cette zone. Il y a un deuxième symbole curviligne de couleur verte. Prenez-en note.
Une nappe de 4 câbles verts court le long du mur pour atteindre un interrupteur. Ce dernier n'est pas encore actif pour ouvrir la porte adjacente.
Montez les quelques marches et pénétrez dans le couloir des cellules.
Les différentes cellules sont fermées par des portes dont vous n'avez pas encore la clé. Dans ce couloir, courent des câbles de couleur mauve. Une vitre permet d'apercevoir une salle de la zone du labyrinthe. En haut des marches suivantes, vous pénétrez au fond de la mine. La commande de la passerelle n'est pas encore active.
Remontez dans le wagonnet et avancez jusqu'au quatrième arrêt.

Le terminus de la mine

Cette salle retirée au fond de Rhem est bloquée par une porte commandée par un clavier tactile en forme de rond.
Après ce tour d'exploration de la zone, retournez au donjon pour continuer son exploration.

Le donjon (niveau -1)

Empruntez la passerelle Nord. Ouvrez la porte bleue en appuyant sur le bouton rouge. Vous êtes bloqué par une deuxième porte grise.

Le donjon (niveau 0)

Remontez d'un étage et empruntez la passerelle Nord. Appuyez sur le bouton rouge, mais la porte refuse de s'ouvrir.

Le donjon (niveau 1)

Remontez d'un étage et empruntez la passerelle Sud. Appuyez sur le bouton rouge, mais la porte refuse de s'ouvrir.
Empruntez la passerelle Nord. Ouvrez la porte bleue en appuyant sur le bouton rouge. Avancez et déplacez la grille qui se trouve à votre droite. Récupérez la clé qui y est cachée.
Avancez et traversez le wagonnet jusqu'à la porte métallique. Ouvrez la en appuyant sur le bouton rouge. Vous arrivez dans une grande caverne où coule de la lave.

Le lac de lave (secteur Est)

Vous apercevez tout autour du lac, trois autres accès identiques à celui sur lequel vous êtes. Avancez au bout de la plate-forme. Il s'y trouve un ensemble d'anneaux magnétiques reliés par des câbles blindés à un coffret portant le n°3. Appuyez sur le chiffre 3. Vous entendez un bruit de démarreur, mais rien ne se passe.

Revenez sur vos pas jusque dans le wagonnet. Sur la cloison il y a un plan schématique du lac de lave avec trois plates-formes. Retournez-vous et appuyez sur le bouton de marche du wagonnet.

Le lac de lave (secteur Sud)

La porte menant à la plate-forme du lac est barricadée par des planches.
Dans la pièce de l'autre côté, se trouvent 3 quadrants de type identique certainement en relation avec les coffrets en extrémité des plates-formes.
Les quadrants sont reliés d'une part à un coffret de test qui est pour l'instant négatif, d'autre part à un connecteur à trois branches qui est bloqué en position ouverte. Retournez au wagonnet et faites-le avancer jusqu'à l'étape suivante.

Le lac de lave (secteur Ouest)

Ouvrez la porte menant à la plate-forme du lac de lave. Il s'y trouve le même ensemble d'anneaux magnétiques reliés par des câbles blindés à un coffret portant le n°1. Dans la pièce de l'autre côté du wagonnet, il y a une porte métallique verrouillée. Sur les murs se trouvent 4 pupitres dont vous ne savez pas encore à quoi ils peuvent servir.

Le lac de lave (secteur Nord)

Ouvrez la porte menant à la plate-forme du lac de lave. Il s'y trouve le même ensemble d'anneaux magnétiques reliés par des câbles blindés à un coffret portant le n°2.
Dans la pièce, de l'autre côté du wagonnet, il y a un placard renfermant un disque brisé, un tableau de simulation et une affiche marquée d'une succession de symboles ressemblant à ceux observés sur l'écran à l'entrée du couloir des cellules.
Après avoir fait le tour du lac de lave, retournez au donjon.

Le donjon (niveau 2)

Montez au dernier étage du donjon et empruntez la passerelle Nord. Ouvrez la porte et avancez dans le couloir jusqu'au croisement. Dans le renfoncement sur votre gauche, se trouve un mécanisme. Appuyez sur le bouton central. Une bille dévale une pente en zigzag et provoque lors de son arrivée en bas, l'allumage d'un voyant. En essayant plusieurs fois, vous constatez que le parcours est aléatoire et que le voyant peut être de couleurs rouge, bleu ou vert. Il y a sûrement un rapport avec les plaques déjà observées dans Rhem portant un motif en zigzag et trois nombres de couleurs "rouge ; bleu ; vert". Il y a 8 parcours possibles, donc il faut probablement trouver 8 plaques dans les galeries de Rhem.

Reculez et ouvrez la porte de bois du couloir suivant. De part et d'autre de la salle, se trouvent deux leviers de commande électrique. Ouvrez la porte métallique vert foncé suivante qui, pour une fois, descend au niveau inférieur ! Avancez dans les deux salles successives pour y découvrir 4 autres leviers et un coffret à fusibles.

Revenez sur vos pas et n'oubliez pas de refermer la porte métallique qui va libérer un accès au niveau inférieur. Empruntez le troisième passage vers l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour descendre à l'étage en dessous. Sortez et avancez près de la porte pour la déverrouiller en actionnant le taquet rouge. Cette porte donne sur l'une des passerelles du donjon au niveau 1. L'astuce est de remonter dans l'ascenseur pour libérer la cage inférieure, et de pouvoir s'y glisser

Le donjon (niveau 1)

Empruntez la passerelle Sud. Appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir la porte qui est maintenant déverrouillée. Avancez dans la cage d'ascenseur, levez la tête. Sous le plancher de la cabine d'ascenseur est fixée une plaque gravée dont les inscriptions ne sont pas lisibles de là où vous vous trouvez. Descendez par l'échelle située juste en dessous. Vous arrivez dans une grande salle aux reflets bleus.

Le dôme bleu (niveau 0)

Cette salle aux reflets bleus est dans l'obscurité. Il y a au total 4 accès. Une porte bloque l'accès de droite. Vous ne savez pas encore comment utiliser le clavier à 4 touches pour la déverrouiller. La pièce de l'accès suivant renferme des pupitres dont vous ne connaissez pas encore le fonctionnement. Enfin, le dernier accès permet de sortir sur l'une des passerelles du donjon au niveau 0. Avancez près de la porte pour la déverrouiller en actionnant le taquet rouge et

sortez.

L'astuce est de remonter 2 niveaux supérieurs et de faire descendre l'ascenseur d'un étage. Revenez ensuite sous la cage d'ascenseur en passant par le dôme bleu pour y découvrir les inscriptions gravées sur la plaque fixée sous la cabine :

```
(5,3)  (1,8)
(7,6)  (4,2)
```

La disposition de ces chiffres vous fait penser au clavier à 4 touches pour déverrouiller la porte bleue. Allez-y et appuyez 8 fois dans l'ordre sur les touches (chaque touche est pressée deux fois). Si la séquence est correcte, ouvrez la porte et montez à l'échelle.

Le couloir secret (niveau 1)

Sur votre droite en arrivant en haut de l'échelle, il y a un cadre sur lequel est inscrite une matrice carrée 3x3. (Si une porte métallique vert foncé vous bloque le passage, retournez au niveau supérieur pour la manoeuvrer. En fermant le couloir du dessus, vous libérez celui du dessous).
Avancez dans le couloir et prenez note du câblage électrique jaune correspondant aux leviers du couloir du niveau supérieur. Prenez aussi note des deux autres plaques portant un motif en zigzag et trois nombres de couleurs rouge, bleue et verte "13 ; 16 ; 4" ; "23 ; 5 ; 19".

Le donjon (niveau -1)

Le second réseau électrique à alimenter doit permettre d'ouvrir la grille de la galerie des tableaux. Le bouton de commande est relié à des fils verts, eux-mêmes raccordés en sortie du bâtiment, aux câbles mauves. Pour alimenter le réseau principal électrique mauve à partir du coffret, placez les commutateurs dans la position suivante :

Réseau principal électrique mauve

```
Commutateur haut gauche    Commutateur haut centre    Commutateur haut droite
    Basculé à gauche           Basculé à droite           Basculé à droite

Commutateur bas gauche     Commutateur bas centre     Commutateur bas droite
    Basculé à gauche           Basculé à gauche           Basculé à gauche
```

Dans les profondeurs de la mine

La galerie des tableaux

Au pied de l'échelle, appuyez sur le bouton pour débloquer la grille. Montez l'échelle pour explorer la galerie des tableaux. Cette galerie présente sur les cloisons extérieures une collection de tableaux représentant des bateaux. Sur les cloisons intérieures, se trouvent trois coffrets supportant des tringles en métal. Les boutons de part et d'autre, permettent de changer leur position.
En fin de parcours, se trouve un écran relié par des fils mauves.
En dessous, il y a une source d'énergie reliée par des fils verts.
Maintenant que la grille est ouverte, il faut alimenter l'autre réseau électrique entrant dans la galerie.

Le donjon (niveau -1)

Le troisième réseau électrique à alimenter doit permettre d'alimenter le reste des équipements de la galerie des tableaux. Les fils jaunes sont raccordés en sortie du bâtiment, aux câbles bleus. Pour alimenter le réseau principal électrique bleu à partir du coffret, placez les commutateurs dans la position suivante :

Réseau principal électrique mauve

Commutateur haut gauche Basculé à gauche	Commutateur haut centre Basculé à gauche	Commutateur haut droite Indifférent
Commutateur bas gauche Basculé à droite	Commutateur bas centre Basculé à gauche	Commutateur bas droite Basculé à gauche

Dans les profondeurs de la mine

La galerie des tableaux

Dans la galerie des tableaux, celui qui se trouve à l'opposé de l'échelle, présente, maintenant que les fils jaunes sont parcourus par l'électricité, 7 hublots de couleur. La disposition des hublots est identique aux 7 boutons lumineux de la palette de commande de la porte située à l'étage inférieur. Descendez l'échelle et affichez les 7 couleurs dans l'ordre de gauche à droite : jaune, mauve, bleu clair, bleu clair, rouge, violet et vert. Appuyez sur le bouton en dessous pour ouvrir la porte métallique.
Entrez dans la pièce centrale. A droite, fixé au mur, se trouve un écran relié par des fils jaunes. Appuyez sur le bouton vert du centre pour monter la plate-forme au niveau supérieur. Dans cette nouvelle salle, qui se trouve exactement au centre de la galerie des tableaux, courent le long des murs, deux séries de fils électriques de couleurs mauves et jaunes. Ces deux circuits électriques permettent d'alimenter respectivement l'écran de la galerie de tableaux et l'écran de l'étage inférieur.
L'objectif est de fermer les deux circuits électriques en positionnant les différentes tringles métalliques qui se trouvent de l'autre côté du mur, dans la galerie des tableaux, afin d'alimenter les deux écrans. Pour l'écran de la galerie des tableaux, il faut le raccorder à la source d'alimentation de couleur verte (fils verts), en positionnant les interrupteurs sur les contacts de droite et en fermant le circuit électrique mauve. Pour l'écran de l'étage inférieur, il faut le raccorder à la source d'alimentation de couleur verte (fils verts) en positionnant les interrupteurs sur les contacts de gauche et en fermant le circuit électrique jaune. Les deux circuits ne peuvent donc pas être fermés en même temps.
Allez dans la galerie des tableaux pour positionner les tringles métalliques.

Le premier coffret face à l'échelle, doit permettre de relier les deux contacts du haut, les deux contacts inférieurs gauches et les deux contacts inférieurs droits.

Le second coffret doit permettre de relier les contacts haut et bas gauches, les deux contacts supérieurs droits et les contacts milieu gauche avec bas droit.
Le troisième coffret doit permettre de relier les deux contacts du haut, les contacts milieu gauche avec bas droit et les contacts milieu droit avec bas gauche.

Positionnez les interrupteurs en position gauche et appuyez sur le bouton du coffret de la salle inférieure. Quatre nombres apparaissent dans des triangles inversés : "5, 2, 8 et 7".

Positionnez les interrupteurs en position droite et appuyez sur le bouton du coffret de la galerie des tableaux. Quatre nombres apparaissent dans des pyramides : "3, 6, 1 et 4".

L'assemblage de ces huit nombres permet de reconstituer l'ordre dans lequel doivent être enclenchés les huit boutons du clavier tactile qui se situe à l'entrée du labyrinthe aux quatre tambours.

Le couloir des cellules

Avec la clé trouvée dans le secteur Est du lac de lave, ouvrez les différentes portes du couloir. La cellule de gauche (porte brune) possède une double trappe fermée avec une échelle qui descend à un niveau inférieur. L'alimentation électrique de déverrouillage est apportée par les fils verts. Suivez le cheminement de ces fils. Pour assurer la continuité avec le bloc d'alimentation électrique il faut, d'une part, refermer la porte de la cellule et d'autre part, abaisser un levier fixé au mur. Ouvrez la trappe et descendez par l'échelle.
Vous débouchez dans un tunnel en pente descendante. De part et d'autre sont fixés des supports de symboles et de lettres. Notez chacune des 2 séquences :

Première séquence : Alpha inversé, N inversé, C, U à l'envers, Alpha, N, C inversé, Alpha vers le bas, U, Z inversé, Alpha vers le haut et Z ;
Deuxième séquence : Z, N, L, Y, S, H, F, X, U, E, T et C.
Montez à l'échelle qui se trouve au bout du couloir. Dans ce réduit, vous trouverez une nouvelle plaque portant un motif en zigzag et trois nombres de couleurs rouge, bleue et verte "14 ; 1 ; 21".
De l'autre côté de la pièce, se trouve un interrupteur. Abaissez le levier pour que le voyant passe au vert. Maintenant, les fils électriques jaunes du couloir des cellules sont alimentés, notamment celui qui traverse le couloir et qui va dans la zone des tambours.

Entrez dans la cellule d'en face (porte brune). Sur les murs, sont fixés deux tableaux supportant 4 losanges. En cliquant au centre des losanges, vous pouvez sélectionner un symbole de couleur jaune. Pour l'instant, vous n'avez pas d'indice pour choisir ces symboles. Chaque tableau est connecté à un fil électrique vert qui se dirige vers l'interrupteur de commande d'une porte en bas des marches à l'entrée de la zone des cellules.
Entrez dans la cellule suivante (porte grise). Vous y trouverez deux tableaux similaires.
La solution de ce puzzle se trouve au bout du couloir des cellules au niveau des 4 appliques d'éclairage. Chaque applique comporte 3 globes lumineux et 1 base de fixation de forme géométrique (carré, triangle pointe en bas, rond, demi-rond). Les trois losanges supérieurs du tableau correspondent aux globes lumineux et le losange du bas à la forme géométrique de l'applique. Pour connaître la correspondance entre le tableau et l'applique, il faut faire défiler la forme géométrique du losange du bas et sélectionner l'unique forme géométrique similaire à l'une des 4 bases des appliques. Puis, il faut allumer les ronds des 3 losanges supérieurs suivant que le globe lumineux est allumé ou non.

Une fois les quatre tableaux renseignés, allez appuyer sur le bouton d'ouverture de la porte se trouvant au bas des escaliers, à l'entrée de la zone des cellules.
Entrez dans la petite pièce et abaissez les deux leviers alimentant les volets des renfoncements des pièces adjacentes. Allez face au premier renfoncement et ouvrez le volet. Récupérez un premier fragment du disque brisé se trouvant dans le secteur Nord du lac de lave.

Retournez dans le couloir et entrez dans la quatrième cellule (porte grise). Vous y trouvez 3 plaques métalliques surmontées d'un pavé lumineux. Appuyez dessus pour observer sa couleur. Notez le nombre de rivets plantés dans chacune des plaques. De gauche à droite :
Rouge, 4 rivets extérieurs, 9 rivets intérieurs,
Bleu, 8 rivets extérieurs, 4 rivets intérieurs,
Vert, 6 rivets extérieurs, 9 rivets intérieurs.
Les 3 équipements sont reliés par des fils électriques violets qui se dirigent vers la commande de rotation de la passerelle qui se trouve en haut des marches, derrière la double porte du couloir des cellules.

Le labyrinthe aux quatre tambours

Allez sur la gauche, face au renfoncement et ouvrez le volet (le bouton est actif uniquement si vous avez abaissé le levier correspondant dans la zone des cellules). Récupérez le deuxième fragment du disque brisé se trouvant dans le secteur Nord du lac de lave.

Allez face au clavier tactile et appuyez dans l'ordre sur les huit emplacements du losange (vous connaissez la séquence si vous avez résolu l'énigme de la galerie des tableaux). Ouvrez la porte et avancez sur la passerelle. Le labyrinthe se compose de deux niveaux de passerelles reliées entre elles par des tambours dont les cloisons internes permettent par leur rotation de franchir le tambour, en oblique ou tout droit. Ouvrez le placard de la gaine pour apercevoir le panneau de contrôle de rotation des cloisons de tambours.
Au bout des passerelles du labyrinthe, il y a deux portes métalliques. Vous devez y accéder.
Après avoir découvert les différentes possibilités de ce labyrinthe, vous allez orienter les cloisons des tambours dans les positions suivantes :
Tambour haut gauche en position horizontale Est Ouest,
Tambour haut droit en position oblique Nord Est,
Tambour bas gauche en position verticale Nord Sud,
Tambour bas droite en position oblique Sud Est.
Au bout de ce parcours, face à la première porte métallique, retournez-vous et appuyez sur le bouton rouge, à gauche

de la porte du tambour. Cela provoque l'ouverture de la porte métallique. Entrez dans la pièce.
En face, en haut de l'échelle, il y a une double commande reliée par un fil électrique jaune. Au travers de la vitre, vous reconnaissez le couloir des cellules. Pour faire fonctionner ce dispositif, il faut avoir alimenté le fil électrique, à partir de la zone des cellules.
En appuyant sur le bouton du haut, vous faites défiler dans un ordre particulier, les 4 voyants situés de l'autre côté de la vitre, dans le couloir des cellules. Le mouvement de ces 4 voyants forme un symbole comme ceux observés dans le tunnel de la zone des cellules.
En appuyant sur le bouton du bas, vous faites pivoter l'indicateur à 12 positions situé à gauche de la vitre. Ce dispositif vous permet de noter les indices suivants :

Position de l'indicateur	**Symbole**
Midi	Z
1	C
2	N inversé
3	U
4	U à l'envers
5	Alpha
6	Alpha vers le haut
7	Z inversé
8	C inversé
9	Alpha vers le bas
10	Alpha inversé
11	N

A gauche de la pièce, il y a une autre plaque portant un motif en zigzag et trois nombres de couleurs rouge, bleue et verte "6 ; 15 ; 10".
Sur l'autre mur, actionnez le levier pour obtenir un voyant vert. Cela autorise l'alimentation électrique de l'autre porte du labyrinthe.

Quittez la pièce et retournez face au panneau de contrôle de rotation des cloisons de tambours.
Orienter les cloisons des tambours dans les positions suivantes :
Tambour haut gauche en position indifférente,
Tambour haut droit en position oblique Sud Est,
Tambour bas gauche en position verticale Nord Sud,
Tambour bas droite en position oblique Sud Est.
Engagez-vous dans le labyrinthe et à l'entrée du troisième tambour, appuyez sur le bouton de gauche pour allumer le voyant vert indiquant l'alimentation électrique du fil jaune.

Revenez à l'entrée du labyrinthe face au panneau de contrôle.
Maintenant, vous pouvez actionner le levier à droite de la gaine. Il permet d'envoyer le panneau de contrôle au niveau supérieur. Ouvrez la gaine et récupérez un plan de la zone des tambours. Sur ce plan, sont indiquées les différentes connexions électriques ainsi que la position d'un pupitre au bout d'une passerelle.

Orientez les cloisons des tambours dans les positions suivantes pour atteindre l'autre porte métallique du labyrinthe :
Tambour haut gauche en position verticale Sud Nord,
Tambour haut droit en position indifférente,
Tambour bas gauche en position horizontale Est Ouest,
Tambour bas droite en position oblique Sud Ouest.
Renvoyez le panneau de contrôle au niveau supérieur.
Au bout de ce nouveau parcours, ouvrez la deuxième porte métallique (cette action est possible que si vous avez correctement positionné le levier se trouvant derrière la première porte métallique du labyrinthe).

Entrez dans le monorail suspendu et faites-le cheminer. Au bout de son parcours, ouvrez le panneau et orientez les cloisons des tambours dans les positions suivantes pour atteindre la dernière passerelle :
Tambour haut gauche en position verticale Sud Nord,

Tambour haut droit en position Sud Ouest,
Tambour bas gauche en position horizontale Est Ouest,
Tambour bas droite en position oblique Ouest Nord.

Revenez au point de départ du monorail et effectuez le parcours dans le labyrinthe.
Ouvrez le coffret qui se trouve au bout de la passerelle et récupérez une pièce en métal bleu.

Retournez au monorail pour refaire tout le parcours inverse jusqu'à l'entrée de la zone des tambours.
Avant de quitter la zone, ouvrez le coffret situé sur le mur et abaissez le levier pour allumer le voyant vert. Cette commande permet d'activer le panneau qui se trouve de l'autre côté du mur dans une autre galerie où roule le wagonnet.

La galerie des tableaux

Retournez à la commande d'aiguillage qui se trouve à l'entrée de la galerie des tableaux et basculez l'aiguille à droite.
Montez dans le wagonnet et faites-le avancer jusqu'au butoir.
Sur la gauche, dans la paroi de la galerie, ouvrez le volet pour découvrir un écran circulaire comportant 9 cases numérotées. Notez l'ordre de ces différentes cases. Si les nombres n'apparaissent pas, il faut actionner le levier dans le labyrinthe aux quatre tambours.
Retournez à l'entrée de la galerie des tableaux pour basculer l'aiguille à gauche.
Montez dans le wagonnet et faites-le avancer jusqu'au butoir.

Le terminus de la mine

Appuyez sur les touches du clavier tactile dans le même ordre que ce que vous avez découvert sur l'écran circulaire au fond de l'autre galerie.

3	7	1
6	4	2
8	9	5

La porte métallique s'ouvre. Entrez dans la cellule. A gauche, se trouve un tableau comportant 8 carrés de couleurs différentes encadrés par des indicateurs numériques. Remarquez que ces carrés possèdent une marque intérieure et extérieure reliée chacune à un indicateur. Les deux autres pupitres permettent de sélectionner le carré de couleur et l'un ou l'autre de ses indicateurs numériques. Pour résoudre ce puzzle, il faut être passé dans le couloir des cellules et faire la comparaison avec les trois plaques métalliques fixées par des rivets.
Sélectionnez la couleur rouge sur la commande de droite, puis affichez le nombre 4 sur l'indicateur de gauche et le nombre 9 sur celui de droite correspondant aux nombres des rivets extérieurs et intérieurs. Faites de même pour le vert clair (vert, 6, 9) et le bleu ciel (bleu, 8, 4).

Le couloir des cellules

Entrez dans la cellule où se trouvent les trois plaques métalliques. Maintenant, en appuyant sur le bouton de couleur, la plaque se soulève. Un écran permet de modifier l'emplacement des traits incurvés. Cela ressemble aux symboles curvilignes bleus et verts aperçus précédemment. Vous pouvez déjà afficher les symboles bleus et verts sur les écrans correspondants mais il vous manque encore la forme du symbole rouge.

Le lac de lave (secteur Ouest)

En passant par le donjon (niveau 1), retournez dans la zone du lac de lave. Faites avancer le wagonnet jusqu'au secteur Ouest. L'un des quatre pupitres ne possède pas de symbole. Appuyez une fois sur le bouton rouge et relâchez. Il apparaît sur l'écran une croix et un tintement est émis. Appuyez deux fois sur le bouton rouge et relâchez. Il apparaît sur l'écran deux courbes et deux tintements sont émis. Appuyez trois fois sur le bouton rouge et relâchez. Il apparaît sur l'écran deux courbes et trois tintements sont émis.

Le lac de lave (secteur Nord)

Faites avancer le wagonnet jusqu'au secteur Nord. Ouvrez la double porte coulissante et déposez les deux fragments de disque à leur emplacement. Appuyez sur le bouton rouge pour faire pivoter le disque. Le dessin présente une grande grille de calcul. Il faut remplir les cases vides pour pouvoir effectuer les opérations. L'entrée de la grille est une matrice (3x3) en haut à gauche du disque. Les résultats des opérations apparaîtront dans chacun des 3 symboles en bas à droite du disque.
Le tableau de simulation est alimenté par deux fils électriques qu'il faut relier entre eux en traçant une ligne rouge selon un itinéraire bien précis. Remarquez que ce tableau ressemble à l'affiche qui se trouve de l'autre côté de la pièce. Les 9 carrés de couleur brune correspondent aux 9 carrés du centre de l'affiche. Les symboles présentés dans chacun des carrés sont identiques à ceux visualisés sur l'écran, situé à l'entrée du couloir des cellules. Pour résoudre ce puzzle, il faut connaître exactement la séquence de défilement des 32 symboles formant une frise. Retournez dans la mine si cela est nécessaire.
Une fois la séquence notée, tracez sur l'affiche un trait reliant les cases, les unes aux autres, dans l'ordre des symboles de la frise en commençant par la case "cercle vide", en haut à gauche de l'affiche. Si la séquence est correcte, vous devez terminer le parcours par la case "triangle vide", en bas de l'affiche. Maintenant, reproduisez ce serpentin sur le tableau de simulation puis appuyez sur le bouton rouge d'alimentation, situé à droite du tableau. Si le parcours est correct, une lampe jaune s'allume.
Sur les 9 carrés au centre du tableau, figurent en trait rouge, les 3 formes aperçues sur le pupitre du secteur Ouest. Indiquez sur chacun des carrés, le nombre de tintements correspondants. Le résultat correspond à la matrice se trouvant sur la grille de calcul du disque. Remplissez la matrice et effectuez les opérations. La première matrice donne les résultats suivants :

```
1  3  3  9
2  3  2  12
1  1  2  2
4  7  7
```

Le résultat final de la grille de calcul donne la valeur de 8 pour la croix, la valeur de 3 pour l'étoile et la valeur de 7 pour le carré.

Le lac de lave (secteur Ouest)

Retournez au secteur Ouest pour afficher les valeurs calculées de la grille sur chaque pupitre croix, étoile et carré. Appuyez sur le bouton rouge à droite de la porte pour l'ouvrir.

Le labyrinthe

En entrant dans la labyrinthe, sur la droite, est affiché le plan. Prenez-en note. Par la suite, les déplacements seront indiqués dans le sens des points cardinaux. La boussole au bas de l'écran peut s'avérer utile.
Derrière vous, se trouve un bouton de remise en position initiale de l'ensemble des portes du labyrinthe. Cela peut être utile dans le cas où vous seriez perdu. Le parcours présenté est optimisé.
Commencez l'exploration : le point de départ est au niveau du bouton de remise en position initiale :
Avancez dans les directions suivantes : Est, Sud, ouvrez la porte sur votre droite. Remarquez que le bouton commande aussi la fermeture d'une seconde porte de la pièce contiguë.
Poursuivez : Ouest, Sud, Sud, fermez la porte sur votre gauche. Le bouton commande aussi la fermeture d'une seconde porte de la pièce contiguë.
Revenez sur vos pas : Nord, Ouest, retournez-vous et fermez la porte que vous venez de franchir.
Continuez le parcours : Sud, Sud, Est.
Sur votre gauche, il y a une plaque portant un motif en zigzag et trois nombres de couleurs rouge, bleue et verte "11 ; 18 ; 7".
Poursuivez : Est. A droite se trouve une grille qui permet l'accès à une gaine. Ne prenez pas ce passage tout de suite.
Continuez : Est (flèche rouge), Nord (porte dorée), Ouest, Nord, Ouest, Sud. Ouvrez la porte sur votre gauche. Avancez : Est et fermez la porte sur votre gauche.
Revenez sur vos pas : Ouest, Nord, Nord, Est. Retournez-vous et fermez la porte que vous venez de franchir.

Poursuivez : Sud, Ouest, Nord, Ouest. A gauche de la porte se trouve une frise, à droite, un bouton mauve encore inactif.
Avancez : Nord, ouvrez la porte sur votre droite.
Continuez : Est. Il y a une porte fermée supportant un bouton de commande. N'y touchez pas encore car il faut aller découvrir ce qu'il y a derrière.
A droite, il y a une plaque portant un motif en zigzag et trois nombres de couleurs rouge, bleue et verte "9 ; 22 ; 3".
Revenez sur vos pas : Ouest, Sud, Est, Sud, Est, Nord, Nord.
Notez les inscriptions sur l'affiche à votre gauche. C'est l'ordre sur lequel il faut appuyer sur les boutons du clavier, de l'autre porte de cette pièce.
Commencez par initialiser la séquence en appuyant sur le bouton rouge du haut, puis sur les boutons jaunes dans l'ordre suivant : 3ème, 3ème, 1er, 3ème, 2nd, 1er et 1er. Terminez la séquence en appuyant sur le bouton rouge du bas.

Entrez dans la nouvelle pièce. Observez le dessin sur votre droite. A chaque secteur, correspond un symbole composé de plusieurs points. Actionnez le levier de la machine pour faire apparaître la forme géométrique octogonale correspondant au dessin. Appuyez sur le bouton rouge pour activer la séquence des 8 voyants jaunes. Notez l'ordre et la position des voyants sur la figure octogonale. Sur le clavier tactile de gauche, reproduisez la séquence dans l'ordre des symboles correspondants.

```
2   4
3   5
7   8
1   6
```

Récupérez le fusible se trouvant dans la trappe qui vient de s'ouvrir.
Revenez sur vos pas : Ouest, Sud, Sud, Ouest, Nord, Ouest, Nord. Retournez-vous et fermez la porte que vous venez de franchir.
Poursuivez : Est. Ouvrez la porte en appuyant sur le bouton au centre de la porte.
Continuez : Est, Sud, Sud, Ouest, Nord, Ouest, Sud, Sud, Sud, Est, Est, Est. Fermez la porte sur votre gauche.
Revenez sur vos pas : Ouest, Ouest, Ouest, Nord, Nord, Nord, Est, Sud, Sud, Est. Ouvrez la porte sur votre gauche mais ne la franchissez pas.
Revenez en arrière : Ouest. Retournez-vous et fermez la porte que vous venez de franchir.
Continuez : Nord, Est, Sud, Est, Nord. Vous vous retrouvez face à un dispositif constitué de 4 plaques, chaque plaque étant reliée à un cylindre. Les formes représentées sur les cylindres ressemblent à la frise découverte précédemment dans le labyrinthe. Il faut reproduire la frise en affichant sur les cylindres de haut en bas les formes suivantes : <, l, < et >.
Revenez sur vos pas : Sud, Ouest, Nord, Ouest, Nord, Ouest. Appuyez sur le bouton mauve et entrez dans la zone des rayons laser.

La salle des rayons laser

Le bâtiment possède 6 entrées protégées par des rayons laser qui détectent tout passage. Un septième accès permet d'entrer dans la pièce protégée où se trouve un sas rond. Pour ouvrir ce sas, il faut appuyer sur le bouton rouge, à l'entrée de la pièce. En franchissant la porte laser sans précaution, vous provoquez la fermeture du sas.
La pression sur ce bouton déclenche une séquence en 7 étapes aléatoires (chaque pression déclenche une nouvelle séquence). L'indicateur au-dessus est identique à celui que vous avez déjà vu dans le labyrinthe aux quatre tambours. Cet indicateur peut prendre seulement 7 positions dans un ordre différent mais se terminant toujours à Midi. Si vous n'avez pas noté la correspondance entre la position de l'indicateur et le symbole correspondant, retournez dans le labyrinthe aux quatre tambours.
Remarquez qu'une lettre est gravée à gauche de chacune des sorties. Il y a forcément une relation entre le symbole désigné par l'indicateur et la lettre près des portes laser.

```
    C
U       H
L       N
```

X Z

Cette correspondance est visible dans le tunnel de la zone des cellules où se trouvent les 24 supports de symboles et lettres. A chaque symbole, correspond une lettre en vis-à-vis. Cette correspondance est donnée dans le tableau ci-dessous :

Position de l'indicateur	Symbole	Lettre
Midi	Z	C
1	C	L
2	N inversé	N
3	U	U
4	U à l'envers	Y
5	Alpha	S
6	Alpha vers le haut	T
7	Z inversé	E
8	C inversé	F
9	Alpha vers le bas	X
10	Alpha inversé	Z
11	N	H

En appuyant à nouveau sur le bouton rouge, vous déclenchez une nouvelle séquence. Retenez l'ordre des positions de l'indicateur. Relevez la lettre correspondante et franchissez dans l'ordre, les 7 portes laser en terminant par celle donnant sur la pièce du sas. Si vous avez respecté l'ordre, le sas restera ouvert en traversant la porte laser. Récupérez une nouvelle pièce en métal bleu.

Le labyrinthe

Retournez dans le labyrinthe et allez jusqu'à la grille : Est, Sud, Sud, Sud, Est et Est.
Ouvrez la grille sur votre droite et entrez dans la gaine.

La gaine secrète du toboggan

Montez à l'échelle et appelez la capsule de transport. Entrez et retournez-vous. Vous remarquez qu'il y a deux panneaux de part et d'autre, mais ils sont cachés par les parois de la capsule. Appuyez sur le bouton pour la faire avancer puis retournez-vous et rebroussez chemin. Avant d'arriver à l'arrêt, regardez l'inscription sur les panneaux : F9. Retournez en arrière jusque dans la galerie. N'empruntez pas encore la petite échelle montante qui mène au toboggan vers la zone hydroélectrique. Vous ne pourriez par revenir sans faire le grand tour par les zones des ascenseurs et du labyrinthe.
Prenez sur la gauche l'échelle qui descend au niveau inférieur. Aux pieds de l'échelle, il y a un boîtier à code où il faut afficher une lettre et un nombre. Essayez la combinaison : F9. Les barreaux de l'échelle peuvent alors pivoter et ouvrir le passage vers un balcon surplombant la zone des ascenseurs. Observez vers le bas, le troisième symbole curviligne de couleur rouge. Prenez en note.
Appuyez sur le bouton rouge pour qu'il change de couleur et passe au vert. Cette commande déverrouille la porte nord de la zone des ascenseurs. Revenez sur vos pas et cette fois-ci, jetez-vous dans le toboggan.

La zone des ascenseurs

Après une glissade jusque dans la zone hydroélectrique, traversez la gare centrale souterraine et allez directement dans la zone des ascenseurs. Rendez-vous à la porte Nord au niveau inférieur. Celle-ci est maintenant déverrouillée (il faut avoir appuyé sur l'interrupteur dans la gaine secrète du toboggan). Derrière cette porte, il y a un sas dont le cylindre peut tourner, mais la commande n'est pas encore active. Il faut pour cela résoudre le puzzle des trois pupitres de commande. Pour l'instant, vous n'avez pas les indices nécessaires. Vous remarquez que les plaques numériques ressemblent à celles de la zone du lac de lave.
Traversez entièrement la zone des ascenseurs jusqu'au donjon.

Le donjon (niveau 2)

Montez au dernier étage du donjon et empruntez la passerelle Nord. Empruntez la porte de bois jusqu'au bout du couloir. Ouvrez la porte métallique verte foncée pour avancer face au coffret à fusibles. Déposez le fusible que vous avez récupéré dans la zone du labyrinthe. Si vous appuyez sur le bouton rouge et que les leviers ne sont pas dans la bonne position, le fusible va se déclencher. Pour le réactiver, il faut ouvrir le coffret et cliquer sur le fusible.
Grâce à votre relevé du câblage électrique dans le couloir secret du niveau 1, vous pouvez placer les leviers dans la bonne position :

```
     Fusible
Gauche      Gauche
Gauche      Indifférent
Gauche      Droit
```

Lorsque vous avez correctement positionné les 6 leviers, appuyez sur le bouton rouge près du fusible pour alimenter le circuit d'éclairage du dôme bleu.

En sortant du couloir, allez face au mécanisme à billes. Appuyez sur le bouton central et retenez le parcours de la bille (le circuit est aléatoire), ainsi que la couleur de la lumière finale.
Rapprochez le parcours à l'une des 8 plaques déjà observées dans la cité interdite et portant le motif en zigzag.
Retenez le nombre correspondant à la couleur de la lumière finale "rouge ; bleu ; vert".

Le dôme bleu (niveau 0)

Allez au centre de la salle bleue qui est maintenant éclairée. Levez les yeux pour apercevoir le motif du plafond. Il est composé de 8 secteurs avec une variété de traits suivant le secteur. Ce dessin vous rappelle l'un de ceux déjà observés sur la machine dans le labyrinthe (formes géométriques octogonales). Si vous n'avez pas pris de note sur la séquence des 8 voyants jaunes il faut y aller à nouveau.

A chaque secteur sous le dôme bleu, correspond un symbole composé de plusieurs traits et d'un point. En fonction de la séquence des 8 voyants jaunes, notez l'ordre des secteurs de la figure octogonale et donc du symbole correspondant.
Sur le clavier tactile de la pièce voisine, reproduisez la séquence dans l'ordre des symboles.

```
7  3
8  6
5  1
2  4
```

De l'autre côté de la pièce, sur le pupitre numérique, affichez le numéro correspondant à la plaque zigzag et à la couleur de la lumière finale du circuit de la bille.
Appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir le volet du panneau.
Récupérez une nouvelle pièce en métal bleu.

Le lac de lave (secteur Est)

Remontez dans le donjon d'un étage et empruntez la passerelle Sud. Comme vous êtes revenu directement par le toboggan de la zone hydraulique, le wagonnet est resté sur l'arrêt Ouest. Il n'est donc pas en face de vous. Le bouton d'appel clignote, mais il est important de ne pas appuyer dessus encore. Approchez-vous du rebord et descendez l'échelle. Une porte grise métallique est verrouillée. Au fond du passage, il y a un bouton qui commande la manoeuvre d'une autre porte que vous pouvez apercevoir au travers de la grille. Remontez à l'échelle et appelez le wagonnet.

Le donjon (niveau -1)

Empruntez la passerelle Nord et ouvrez la porte bleue qui est maintenant déverrouillée. Avancez et traversez le nouveau wagonnet. Suivez la galerie et ouvrez la porte métallique grise. Vous vous retrouvez dans le passage sous le

secteur Est du lac de lave. Montez à l'échelle sur votre gauche et notez les indications qui sont sur le schéma sous le wagonnet de la zone du lac de lave. Sur le disque sont représentés 12 secteurs munis d'un nombre décimal et une flèche de repère se trouvant au centre.

Le lac de lave (secteur Sud)

Revenez sur vos pas et montez dans le wagonnet. Actionnez la poignée pour le faire avancer jusqu'au butoir. Descendez du wagonnet et grimpez à l'échelle. Soulevez la trappe pour arriver sur la quatrième passerelle du lac de lave dans le secteur Sud. La porte menant à cette plate-forme est barricadée de l'autre côté par des planches. Refermez la trappe derrière vous et notez le dessin qui représente les mêmes 12 secteurs que précédemment avec la flèche de repère au centre. Des formes géométriques sont disposées autour du disque.
Sur la rambarde de la passerelle, est fixé un pupitre relié à une optique permettant de viser les différents points de la caverne. Mais pour l'instant, ce pupitre reste inexplicable.
Ces trois schémas permettent d'établir les correspondances suivantes :

Passerelle Ouest	n°1	sablier hexagone	8,2
Passerelle Nord	n°2	carré	2,4
Passerelle Est	n°3	triangle	1,9

Allez face aux quadrants qui se trouvent dans le secteur Sud de l'autre côté de la porte métallique grise.
Introduisez les éléments du tableau ci-dessus puis appuyez sur le bouton rouge sous les voyants lumineux. Si les trois combinaisons sont correctes, un voyant vert s'allumera et le connecteur à trois branches se placera en position raccordée.
Maintenant, les dispositifs en extrémité des passerelles sont alimentés et laissent apparaître des cristaux lumineux. Déplacez-vous vers chacune des passerelles pour y apporter des réglages.

Le lac de lave (secteur Ouest)

Sur cette passerelle, le cristal est de couleur bleue. En bruit de fond, vous pouvez entendre une "fuite de gaz". Appuyez sur le chiffre 1 du coffret de réglage jusqu'à ce que le cristal résonne (le changement de tonalité est facilement perceptible). Lorsque le cristal résonne, prenez note du motif qui s'affiche dans la fenêtre : deux ronds sont dessinés sur la branche du haut et celle de droite.

Le lac de lave (secteur Nord)

Sur cette passerelle, le cristal est de couleur rouge. Appuyez sur le chiffre 2 du coffret de réglage jusqu'à ce que le cristal résonne. Lorsque le cristal résonne, prenez note du motif qui s'affiche dans la fenêtre : trois ronds sont dessinés sur chacune des branches.

Le lac de lave (secteur Est)

Sur cette passerelle, le cristal est de couleur verte. Appuyez sur le chiffre 3 du coffret de réglage jusqu'à ce que le cristal résonne. Lorsque le cristal résonne, prenez note du motif qui s'affiche dans la fenêtre : un rond est dessiné sur la branche de gauche.

Le lac de lave (secteur Sud)

Retournez au donjon et empruntez le chemin Nord du niveau -1. Montez dans le wagonnet pour arriver à nouveau sur la passerelle Sud du lac de lave. Utilisez le pupitre de télépointage pour faire apparaître successivement les trois cristaux au centre de la fenêtre et relevez le motif indiqué dessous. En numérotant les secteurs de 1 à 13 dans le sens des aiguilles d'une montre, vous obtenez le résultat suivant :
- pour le cristal vert, le secteur n° 10 est surligné,
- pour le cristal rouge, le secteur n° 8 est surligné,
- pour le cristal bleu, les secteurs n° 4 à 7 sont surlignés.

La zone des ascenseurs

Allez directement dans la zone des ascenseurs. Rendez-vous à la porte Nord au niveau inférieur. Vous avez maintenant tous les éléments pour résoudre le puzzle des trois pupitres de commande.

Une fois les trois indices affichés sur chacun des pupitres, sortez du sas et appuyez sur le bouton de commande de rotation du cylindre. Cette rotation entraîne le cylindre au niveau supérieur dans la zone du donjon.

Le donjon (niveau 2)

Traversez la zone des ascenseurs et montez au deuxième niveau du donjon. Empruntez le chemin Sud qui mène au tambour derrière la porte bleue. Au fond du couloir, se trouve une faille dans la roche. En observant dedans, vous surplombez la caverne du lac de lave. Ouvrez le panneau sur votre droite et récupérez la quatrième pièce en métal bleu.

Dans les profondeurs de la mine

Vous êtes en possession de tous les éléments pour terminer l'exploration de la mine.

Le couloir des cellules

Entrez dans la cellule où se trouvent les trois plaques métalliques. Appuyez sur les boutons de couleur pour soulever les plaques.
Un écran permet de modifier l'emplacement des traits incurvés. Afficher la forme des symboles rouge, bleu et vert sur les écrans correspondants.
Maintenant la commande de rotation du pont pivotant est opérationnelle. Traversez le couloir des cellules jusqu'au pont et actionnez la manette de commande.

L'oubliette au fin fond de la mine

Traversez le pont. Les commandes de rotation de l'autre côté sont hors service. Avancez jusqu'au fond de la salle suivante. Un câble jaune serpente tout au tour de la salle. Quatre emplacements permettent d'assurer la continuité du câble. Placez vos quatre pièces métalliques bleues dans leurs emplacements respectifs. Maintenant, la commande de rotation du pont est opérationnelle.
Faites pivoter à nouveau le pont et traversez-le. Avancez et ouvrez la porte de gauche avec votre clé.
Sur l'un des murs de la pièce est fixé un écran comportant 9 cases tactiles. En cliquant dessus, vous changez la position de l'arc de cercle dessiné dessus. Un fil électrique vert est relié jusqu'au bouton de commande, situé à l'entrée de l'autre pièce. Vous ne connaissez pas encore quelle figure doit être représentée sur l'écran pour activer correctement ce bouton. Sur la porte, est fixé le disque tant convoité !
Sortez et appuyez sur le bouton de gauche face à l'autre porte. Une trappe s'ouvre sous vos pieds et vous tombez dans une oubliette. La porte est verrouillée. Frappez sur le panneau de bois derrière les barreaux pour que l'on vous ouvre. Après quelques instants, la femme vêtue de rouge vient à votre rencontre. Son langage est incompréhensible. Elle vous échange votre carte magnétique aux "trois bandes rouges" contre un jeton doré.

Elle vous ouvre la porte de sortie de l'oubliette. Montez à l'échelle, il y a un plan de câblage électrique de toute la zone des cellules.
Appuyez sur le bouton pour sortir de la pièce. Vous entendez le fonctionnement d'un mécanisme qui bloquera la trappe du sol. Il n'y a plus le risque de tomber dans l'oubliette.
Sortez et refermez la porte derrière vous. Le disque est bien bloqué !
Le seul endroit possible pour utiliser le jeton se trouve dans la zone des ascenseurs au niveau inférieur.

La zone des ascenseurs

Allez directement dans la zone des ascenseurs en transitant par le donjon. Entrez dans l'ascenseur A et faites-le monter. Déposez le jeton dans la fente en sortie de l'ascenseur. Redescendez au niveau inférieur et allez face à

l'oeilleton. Appuyez sur le bouton vert pour éclairer l'intérieur. Notez la position de chacun des arcs de cercle.
Il est temps de reproduire ce schéma sur l'écran du fin fond de la mine.

L'oubliette au fin fond de la mine

Reproduisez le motif sur l'écran tactile et allez appuyez sur le bouton de gauche de l'autre porte pour récupérer le disque.

La gare centrale souterraine

La salle de développement

Déposez le disque dans l'emplacement de prise de photographie. L'appareil photo se met en marche automatiquement. Récupérez la photographie et le disque.

La salle du vidéophone

Déposez la photographie dans le vidéophone. Ecoutez le message de Kales. Il a débloqué la commande de sortie du véhicule, vers les niveaux supérieurs de Rhem. Récupérez la photographie et sur votre droite, activez le mécanisme de montée de l'ascenseur du véhicule.

Sortez et traversez la passerelle jusqu'à la dernière pièce de Rhem. Entrez et déposez le disque sur le panneau. La rotation du panneau vous permet de récupérer la carte magnétique au "trois bandes rouges".
La femme en rouge a retrouvé son artéfact et vous parle une dernière fois dans sa langue mystérieuse.

Dirigez-vous vers le véhicule. Introduisez la carte magnétique dans le lecteur pour ouvrir la porte. Entrez et appuyez sur le bouton rouge de mise en route du véhicule. Vous quittez la cité interdite.
Dès votre retour à l'extérieur, vous allez rencontrer Zetaïs pour lui remettre la photographie du disque. Il vous invite à le rejoindre dans Rhem, dès qu'il aura décrypté l'artefact.

Rhem 3 : La Bibliothèque Secrète

© Micro Application / Knut Müller 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Présentation

Enigmes à tout va et puzzles corsés vous attendent dans ce troisième opus de Rhem, un des " point & click " les plus ardus de sa catégorie. Dans le monde de Rhem, votre sens logique est sans cesse mis à l'épreuve et rien n'est fait au hasard. La subtilité des énigmes requerra toute votre attention lors de votre périple, afin de ne manquer aucun indice crucial au bon déroulement de l'aventure. Aussi, il est obligatoire de disposer d'un crayon et de feuilles à côté de votre clavier, pour noter chaque schéma, chaque symbole que vous croiserez. L'objectif sera de récupérer 10 cristaux verts à l'intérieur de ce puzzle grandeur nature. Vous disposez d'un inventaire en bas à gauche de votre écran de jeu, d'un cahier qui ne vous servira uniquement que pour copier les pages que vous trouverez dans la bibliothèque, puis d'une boussole, précieuse pour vous repérer et utiliser cette soluce. Les déplacements ont lieu simplement à la souris, et vous n'avez qu'à cliquer dans la direction souhaitée pour avancer ou pivoter. Bon, crayon OK, papier OK, neurones connectés... A vos souris !

La partie débute avec un mot de Zetais, accompagné d'un schéma. Lorsque le wagon s'arrête, pivotez sur la droite pour recevoir un message de Kales. Il vous faudra ensuite glisser le schéma dans la fente, puis pivoter à gauche pour appuyer sur le bouton qui clignote. Lorsque le wagon s'arrête à nouveau, pivotez à gauche puis sortez. Avancez une fois, puis tournez sur votre gauche pour apercevoir un bureau dans l'alcôve. Revenez ensuite dans le wagonnet pour sortir cette fois par la droite, et vous trouverez deux pièces dans lesquelles vous ne pouvez pas rentrer pour le moment. En revenant vers le wagonnet, vous trouvez un écran vous permettant d'obtenir un nouveau message de Kales. Après avoir lu les consignes, retournez dans le véhicule, puis appuyez sur le bouton pour continuer d'avancer.

Sortez ensuite par le côté droit, puis vous ferez bientôt face à une écoutille en métal en haut de quelques marches. Ouvrez-la en appuyant sur le bouton vert, puis pénétrez dans le tuyau. Vous trouverez à gauche un arbre et une porte. Approchez-vous de l'arbre, puis prélevez une feuille A. Ecoutez et notez ensuite les sons émis par l'oiseau : un long, un court, puis un long. Allez maintenant à droite de l'arbre, entrez, puis appuyez sur le bouton rouge. Vous vous trouvez alors dans une pièce carrée, contenant une porte de chaque côté (dont l'entrée que vous avez empruntée). Chaque porte possède deux lampes au-dessus d'elle. Pour franchir la porte de votre choix, il vous faut appuyer sur le bouton carré rouge de celle-ci, pivoter, regarder la prochaine lumière qui vacille et appuyer sur le bouton rond situé sous celle-ci. Effectuez l'opération jusqu'à ce que toutes les lampes soient éteintes, puis la porte que vous aviez demandée au départ va s'ouvrir.

Secteur du ravin

Commencez par traverser la porte nord. Avancez jusqu'au bout du pont et appuyez sur le bouton vert. Entrez et observez des lumières éclairer tout à coup le tunnel d'en face. N'allez pas à cet endroit pour le moment, mais regardez plutôt à gauche du mur, puis en hauteur. Vous apercevez une trappe en métal. Ouvrez-la et une échelle va descendre. Montez-la. Allez en avant pour faire face à une porte au bout, verrouillée avec un crochet. Cliquez sur celui-ci pour déverrouiller la porte, mais elle reste inaccessible. Allez sur la droite et avancez sur ce balcon. Notez le câble violet qui part d'ici jusqu'à l'autre côté, appuyez sur le bouton doré sur la droite, et observez la lumière sur la gauche se changer en vert, ce qui annonce que le courant traverse le câble violet. Redescendez maintenant l'échelle, puis observez le mur d'en face pour apercevoir une autre trappe. Celle-ci mène à l'autre côté et vers une autre échelle, mais nous nous y rendrons plus tard.

Continuez plutôt droit devant, le long de ce tunnel maintenant éclairé. Vous pouvez observer trois fenêtres sur chaque

côté. Il y a un passage à droite et de l'eau sur la gauche. Ouvrez la porte à la fin en pressant le bouton du bas. Entrez, allez à droite et vous vous trouvez à proximité du lac et du chemin que vous aviez vu à travers la fenêtre. Tournez à gauche et récupérez la feuille C. Ecoutez et notez les sons émis par l'oiseau : court, long et long. Faites demi-tour, puis allez en avant et à gauche pour faire face à la porte. Appuyez cette fois sur le bouton vous menant à l'étage supérieur (représenté par une flèche pointant vers le haut). Sortez et avancez. Pivotez à gauche à mi-chemin et regardez en bas. Appuyez sur le bouton pour abaisser le pont. Allez sur la droite, et maintenant que nous avons établi le courant dans le câble violet, regardez en bas, ouvrez l'écoutille et allez en bas. Allez tout droit en franchissant le pont abaissé, puis avancez jusqu'à la porte en métal. À droite, observez une autre porte qui vous mène à la cour, mais nous explorerons cette dernière un peu plus tard. Appuyez sur le bouton de cette porte en métal qui vous fait face pour entrer dans la salle des quatre portes une fois de plus.

Tournez à gauche pour franchir à nouveau la porte nord (après avoir effectué les manipulations avec les lanternes afin d'ouvrir celle-ci), avancez tout droit, puis au bout du tunnel jusqu'à l'ascenseur. Ne le faites pas descendre, mais appuyez plutôt sur l'ouverture des portes grâce au bouton du bas. Descendez à l'échelle, faites un demi-tour, avancez, puis tournez à droite. Vous voyez une porte ouverte avec un panneau et des carrés sur la droite. Passez au travers, pivotez à droite, allez en avant, puis prenez à droite pour faire face à un bouton rouge. Appuyez dessus pour fermer la porte que vous venez juste de franchir. Ceci a déclenché également l'ouverture de la porte au bout du couloir. Pivotez à droite et avancez jusqu'à la porte maintenant fermée. Observez le dessin sur celle-ci et mémorisez-le. Retournez appuyer sur le bouton rouge pour ouvrir à nouveau la porte. Ceci a refermé la porte au bout du couloir, tandis qu'il vous faut franchir cette porte à nouveau ouverte. Faites demi-tour et regardez le panneau à droite de la porte. Notez les similitudes avec le dessin que vous aviez observé un instant de l'autre côté de la porte. Copiez ce motif sur le panneau en appuyant sur les boutons pour les assombrir. Ces actions sont à accomplir dans le but de laisser cette porte ouverte alors que nous avons besoin d'aller ouvrir également la petite porte au bout du couloir. Retournez maintenant appuyer sur le bouton rouge. Cette grande porte reste donc ouverte, tandis que la petite au bout du couloir l'est également.

Retournez à l'échelle en métal située sous l'ascenseur (ne la remontez pas). Appuyez sur le bouton du bas pour le faire redescendre, puis faites demi-tour dans le couloir pour pivoter à droite et remarquer que le bouton rouge est maintenant masqué par la paroi de l'ascenseur. Pivotez maintenant à droite pour faire face aux deux boutons et appuyez sur celui du bas. Ceci fait descendre l'ascenseur de la porte d'en face. Appuyez une fois de plus sur le bouton du bas pour voir apparaître un deuxième niveau sur cet ascenseur. Appuyez maintenant une fois sur le bouton du haut pour utiliser le premier niveau de l'ascenseur (celui du bas donc). Une fois dans celui-ci, appuyez sur le bouton du bas pour descendre plus en profondeur. Pivotez, et vous ferez face à quatre carrés représentés sur le mur de pierre. Notez bien ce dessin, car il vous permettra de résoudre un puzzle un peu plus tard dans le jeu. Remontez ensuite d'un niveau pour retourner dans le couloir et faire face à nouveau au panneau de commande de cet ascenseur.
Appuyez maintenant sur le bouton du bas pour faire apparaître la partie haute de l'ascenseur, puis allez vous placer à l'intérieur de celle-ci. Appuyez sur le bouton du haut par deux fois, pivotez à droite, avancez, puis descendez l'échelle. Une fois arrivé au pied de celle-ci, pivotez à droite, puis avancez.

Vous faites alors face à un cadre représentant l'image d'une échelle. Cliquez dessus pour la faire tomber, puis regardez en bas pour remarquer trois cercles dessinés derrière cette image. Prenez note de ces dessins, puis relevez la tête pour tirer la corde de droite, ce qui va ouvrir le rideau. Appuyez alors sur le bouton jaune. Prenez également note de ces trois dessins, puis remontez l'échelle de gauche. Une fois de retour dans l'ascenseur, appuyez sur le bouton du bas une seule fois. Sortez par la gauche et avancez deux fois. Pivotez à gauche pour récupérer la feuille H, puis notez les sons émis par l'oiseau : long, long et court. Continuez maintenant vers la droite pour faire face à un bouton rouge juste devant vous et une échelle à vos pieds.

Secteur du réservoir

Appuyez sur le bouton rouge pour abaisser la passerelle d'en face, puis descendez l'échelle à vos pieds. Avancez pour prendre à gauche dès que possible, puis vous ferez face à une porte grillagée sur la gauche, inaccessible pour le moment. Allez alors emprunter l'échelle située sur la droite, pour descendre un peu plus bas et pivoter à droite. Vous aurez sur votre droite un bouton rouge inactif, tandis qu'il vous faudra avancer jusqu'au bout de ce couloir, jusqu'à la grille ronde. Pivotez à gauche et continuez à travers le tunnel jusqu'à devoir monter une nouvelle échelle. Ouvrez l'écoutille, et vous vous retrouverez dans le secteur du réservoir. Dans cette pièce, regardez la porte située à gauche des escaliers et notez le dessin. Remarquez également le tuyau orange à droite de la porte. Montez les escaliers.

Avancez jusqu'à l'arbre et récupérez une feuille D. Notez également les sons émis par l'oiseau : court, court et court. Faites maintenant demi-tour et avancez deux fois. Pivotez à gauche et vous ferez face à un bouton violet inactif et à des tuyaux bleus. Redescendez les escaliers et montez l'échelle située en face. Ne vous souciez pas pour le moment du schéma de gauche, mais pivotez sur la gauche pour faire face à une table et noter le dessin sur l'ardoise accrochée au mur. Cliquez ensuite sur celle-ci pour voir tomber un objet et le récupérer. Il s'agit de la clé C. Jetez un oeil sur la gauche afin de voir que c'est ici qu'aboutit le tuyau bleu, mais vous ne pourrez rien faire pour le moment. Tournez une fois de plus sur la gauche, puis sortez.

Regardez le câble qui part du pont vers la gauche, jusqu'à une fenêtre au bas de laquelle est situé un indicateur rouge. Il va nous falloir activer le courant à travers ce câble. N'avancez pas jusqu'au bouton rouge, mais pointez plutôt vers le bas de l'écran afin d'ouvrir une trappe métallique à vos pieds, un peu plus en avant. Regardez à l'intérieur de celle-ci, puis ouvrez le couvercle rouge au centre. On remarque que l'engrenage du milieu est manquant. Nous ne pouvons rien faire de plus dans ce secteur, donc revenez en arrière pour redescendre l'échelle, puis celle de l'écoutille, afin de vous retrouver à nouveau dans le tunnel. Avancez, tournez à l'angle, puis allez utiliser l'échelle située la plus loin. Vous revoici au niveau de la passerelle que vous aviez abaissée précédemment. Entrez dans le bâtiment situé à gauche de celle-ci. Notez la présence d'un tuyau violet sur le mur, puis d'un bouton vert inactif à l'angle. Allez au bout du couloir, pour faire face à une porte bloquée et un autre bouton vert inactif. Faites alors demi-tour, avancez deux fois, puis empruntez l'échelle située sur votre gauche. Pivotez à droite, avancez, puis pivotez une fois encore à droite et avancez. Regardez maintenant sur votre gauche et vous ferez face à l'emplacement dans lequel vous devrez insérer la clé C. Ceci va alors activer le bouton vert situé dans l'angle à l'étage inférieur. Redescendez l'échelle pour aller appuyer sur ce bouton, puis faites demi-tour pour remonter cette même échelle. Retournez vers la fenêtre à gauche de laquelle vous aviez inséré la clé C, puis montez cette échelle pour atteindre le troisième étage.

Faites demi-tour, puis tournez à l'angle du couloir. Vous faites alors face à deux boutons et il vous faut appuyer deux fois sur le bouton du bas, afin de faire descendre la passerelle mobile au deuxième étage. Redescendez ensuite l'échelle pour retourner au deuxième étage. Avancez, tournez à l'angle, puis vous pouvez maintenant traverser le couloir et tourner à gauche à l'angle pour descendre cette échelle. Pivotez deux fois et avancez. Appuyez sur le bouton du haut pour déverrouiller la porte. Appuyez ensuite sur le bouton du bas pour l'ouvrir. Avancez maintenant pour utiliser à nouveau l'échelle située à gauche de ce couloir et remonter d'un niveau. Pivotez à gauche, placez-vous sur la passerelle qui vous a permis d'atteindre l'autre côté du bâtiment, puis pivotez à droite une fois sur celle-ci. Avancez dans ce couloir jusqu'à faire face à un panneau de six carrés. Souvenez-vous des deux schémas que vous aviez aperçus sur la porte située au bas des escaliers en bois ainsi que sur l'ardoise, car ils vous indiquent l'ordre dans lequel appuyer sur les six boutons. Ainsi, appuyez sur les carrés dans l'ordre suivant :

```
4   6   1
2   3   5
```

Pivotez maintenant à droite, puis appuyez sur le bouton vert pour voir la porte située en bas à droite s'ouvrir. Faites maintenant demi-tour pour sortir de ce couloir et retourner dans le couloir perpendiculaire, à gauche duquel il vous faut redescendre l'échelle.
Pivotez ensuite à droite, puis appuyez sur le bouton vert de l'angle afin de rabaisser l'échelle et sortir de ce bâtiment. À mi-chemin sur l'échelle, pivotez à droite, avancez deux fois, puis descendez à nouveau échelle de droite. Avancez jusqu'à l'angle de ce tunnel, pivotez à gauche, puis allez monter l'échelle située au bout. Grimpez à l'échelle située à gauche de cette porte maintenant ouverte, puis étudiez le schéma placé à gauche de celle-ci.

Pont flottant

Le dessin du haut nous montre le réservoir avec le premier tiers rempli d'eau, et les deux autres tiers sont séparés par une structure verticale. Le tiers du milieu correspond à l'étage inférieur par rapport à celui où vous vous trouvez, et dont la porte est maintenant ouverte au bas de l'échelle. Le tiers du haut représente celui où vous vous trouvez actuellement, là où il manque l'engrenage sous la trappe métallique.
Le dessin du milieu nous montre que lorsqu'il n'y a plus d'eau dans le réservoir, la structure verticale s'abaisse d'un niveau, permettant de traverser de l'autre côté à l'étage le plus haut.
Le dessin du bas nous montre que la structure verticale peut toutefois être maintenue en hauteur comme si l'eau était encore présente, à condition de verrouiller un mécanisme en son centre.

Pour le moment, redescendez l'échelle, puis pivotez à droite pour franchir cette porte récemment ouverte. Avancez pour vous trouver au milieu du pont et pivoter sur la gauche. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la boîte. Appuyez sur l'indicateur pour qu'il pointe sur la couleur verte. Retournez à gauche pour remonter l'échelle. Traversez le pont pour vous trouver au-dessus de l'écoutille sous laquelle manque un engrenage et faire ainsi face à un bouton rouge. Appuyez pour ouvrir la boîte et récupérez alors le fragment droite. Redescendez l'échelle pour ouvrir le boîtier et placer cette fois l'indicateur sur la couleur grise. Pivotez à droite et avancez deux fois pour faire face à deux rangées de carrés verts et rouges. Pivotez alors à gauche et descendez cette échelle. Allez tout à fait au bout de ces couloirs en passant deux coins, et vous ferez face à deux boîtiers verts. Ouvrez-les pour appuyer sur le bouton de chacun d'eux. Le boîtier de gauche envoie le courant dans le câble orange, tandis que le droit l'envoie dans le bleu. Pivotez maintenant sur la droite et appuyez sur le bouton vert pour drainer l'eau du réservoir. Pivotez à droite, avancez, tournez à l'angle et avancez deux fois. Pivotez à gauche pour faire face à une grande écoutille. Appuyez sur le bouton pour l'ouvrir et sortez. Avancez tout droit pour appuyer sur le bouton rouge. Notez ce qui s'affiche, soit un hexagone, 9, deux hexagones, 3 et 2. Pivotez à gauche et avancez pour observer sur le hublot ce qui est affiché : 7, hexagone, 3, 3 et deux hexagones.

Revenez maintenant en arrière et retournez au bout du couloir, au niveau des boîtiers verts, pour appuyer sur le bouton situé sur le mur droit et faire revenir l'eau dans le réservoir. Une fois ceci effectué, allez reprendre l'échelle à l'autre extrémité de ces couloirs, puis pivotez à gauche, avancez deux fois et pivotez à droite. Ouvrez le boîtier et placez l'indicateur sur la couleur violette. Pivotez à gauche et avancez une fois, pour vous trouver face à la porte et appuyer sur le petit boîtier de droite. Appuyez ensuite sur le bouton et le voyant deviendra vert. Avancez deux fois, pivotez à gauche et cliquez sur l'écoutille au sol. Elle change de position, fermant ainsi l'accès à l'échelle de droite et révélant ainsi une autre échelle sur la gauche. Descendez-la. Pivotez à gauche et avancez. Vous vous trouvez de l'autre côté du hublot sur lequel nous avions récupéré le code précédemment. Appuyez sur le bouton bleu, puis remontez l'échelle. Remontez également l'échelle située face aux escaliers en bois, puis pivotez à droite. Avancez deux fois, regardez sur votre gauche et appuyez sur le bouton rouge. On note le code : hexagone, 1, deux hexagones, 5 et 8. Pivotez à gauche et avancez jusqu'à la table. Regardez la fenêtre sur votre gauche. Ouvrez la boîte à droite de la fenêtre et appuyez sur le bouton.

Redescendez l'échelle située derrière vous. Empruntez les escaliers en bois, tournez sur la droite et appuyez sur le bouton violet. On note ainsi le code : 4, hexagone, 2, 8 et deux hexagones. Redescendez les escaliers, puis descendez à nouveau l'échelle de gauche (avec l'écoutille bloquant l'échelle droite). Allez appuyer à nouveau sur le bouton bleu pour remplir à nouveau le réservoir. Remontez. Sortez par la porte située entre les escaliers et l'échelle et avancez tout droit, jusqu'aux deux rangées de 6 carrés vues précédemment. Entrez alors le code 713358 en appuyant sur les boutons rouges. Regardez à droite et appuyez ensuite sur le bouton. Vous obtenez ainsi la roue dentée. Revenez maintenant en arrière pour remonter l'échelle et vous trouver sur la partie supérieure de ce pont flottant. Ouvrez l'écoutille en métal, puis la petite rouge et insérez-y l'engrenage qui manquait. Appuyez alors sur le bouton rouge de manière à ce que les barres se rétractent en arrière et verrouillent ainsi la position du pont même sans eau dans le réservoir. Faites demi-tour et redescendez l'échelle.
Traversez une fois encore le niveau inférieur de ce pont flottant pour aller emprunter l'échelle sur la gauche du code que vous avez entré précédemment. Traversez entièrement ce couloir pour aller au bout et appuyez sur le bouton afin de drainer l'eau. Faites demi-tour, puis sortez par l'écoutille après avoir tourné une fois à gauche.

Avancez maintenant trois fois devant vous pour vous trouver sous les flotteurs et récupérer sur la grille le fragment gauche. Revenez en arrière dans le bâtiment pour remplir à nouveau le réservoir d'eau. Remontez l'échelle au bout du couloir, traversez le pont flottant, montez l'échelle de droite et allez appuyer sur le bouton rouge situé en face de l'écoutille où vous aviez inséré l'engrenage, afin de déverrouiller la position du pont. Celle-ci dépend alors à nouveau de la présence d'eau dans le réservoir. Revenez en arrière, puis descendez l'échelle pour ensuite pivoter à gauche et descendre l'échelle de gauche au sol (en sachant que l'échelle de droite est toujours bloquée par l'écoutille). Appuyez sur le bouton situé sur votre gauche pour drainer l'eau du réservoir. Remontez maintenant au niveau le plus haut du pont flottant. Vous voyez que l'accès est bloqué par une porte. Faites face à celle-ci, pivotez à droite et appuyez sur le bouton vert. C'est ici qu'il vous faut placer les deux fragments récupérés précédemment. Une fois ceci effectué, pivotez à gauche et appuyez sur le bouton à droite de la porte.

Franchissez donc cette porte et faîtes face aux deux rangées de carrés. Il va falloir cette fois entrer le code 492832. Une fois ceci fait, pivotez à droite et appuyez sur le bouton pour ouvrir le boîtier. Faites pivoter la languette en métal et récupérez ainsi le **cristal vert 04**. Faites demi-tour, traversez le pont flottant, puis descendez l'échelle de droite. Pivotez

sur la gauche, descendez à nouveau l'échelle de gauche, puis appuyez sur le bouton situé sur votre gauche pour remplir à nouveau le réservoir. Remontez alors sur la partie supérieure du pont flottant vous ouvrir la plaque en métal à vos pieds et appuyez sur le bouton rouge afin de verrouiller la position du pont. Faites demi-tour, descendez l'échelle, puis traversez ce niveau inférieur du pont flottant, afin d'aller descendre à l'échelle située à gauche du code que vous aviez entré. Allez entièrement bout du couloir pour appuyer sur le bouton et drainer l'eau. Sortez par l'écoutille, puis placez-vous sous les flotteurs, droit devant. Ouvrez alors la grille à vos pieds, sur laquelle vous aviez récupéré précédemment le fragment gauche, puis descendez l'échelle.

Caverne sous le réservoir

Au bas de l'échelle, pivotez à gauche, puis avancez deux fois. Vous vous trouvez dans une caverne. Pivotez alors à droite, puis avancez quatre fois avant de pivoter une nouvelle fois sur la droite et faire face à une fenêtre derrière laquelle apparaîtra une femme en rouge. Lisez donc son message et appuyez sur le bouton rouge, juste au-dessous des barreaux. Pivotez alors une première fois à droite et vous ferez face à une plaque bleue ayant la forme d'un octogone. Pivotez une fois de plus dans la même direction et vous pourrez récupérer la vieille clé. Appuyez à nouveau sur le bouton pour redescendre, puis tournez à gauche pour atteindre l'autre bout du pont. Toutefois, arrêtez-vous face à l'entrée de cette partie du bâtiment, car vous verrez en pivotant sur la droite un dessin sur la roche représentant un cercle coupé en quatre, avec le chiffre 1 dans un des quatre carrés du quart de cercle. Mémorisez-le, tournez sur la gauche et entrez donc dans le bâtiment.

Pivotez à gauche et avancez jusqu'à la porte. Appuyez sur le bouton rouge de gauche pour l'ouvrir et avancez dans cette petite alcôve sombre. Pivotez par deux fois de sorte à faire face à la porte que vous venez de franchir, puis appuyez sur le bouton de droite en maintenant la pression durant cinq secondes. Un symbole avec les lettres L et N va alors apparaître sur la gauche, et il vous faut en prendre note. Sortez de l'alcôve, puis faites demi-tour pour faire face à l'autre côté de la porte. Fermez la porte avec le bouton de gauche. Appuyez sur le bouton de droite pour éclairer cette petite pièce, puis rouvrez la porte. L'alcôve est maintenant éclairée. Tirez les cordes des rideaux sur chaque mur pour découvrir des peintures (maintenez le tirage pour laisser les rideaux ouverts). Regardez ce qu'elles représentent en vous souvenant notamment que le crâne de la peinture de gauche comporte sept dents, avec une manquante en haut à gauche. La peinture de l'écrivain et celle de la mandoline comportent un secret. Pour le découvrir, il vous faudra effectuer la manipulation suivante : ouvrez un rideau durant deux ou trois secondes, de sorte à ce que la lumière imprègne bien la peinture. Fermez rapidement le rideau, faites demi-tour et sortez de la pièce, pour vous tourner une fois de plus et faire face à la porte. Fermez-la avec le bouton gauche, éteignez la lumière en appuyant sur le bouton droit, attendez cinq secondes, puis rouvrez la porte avec le bouton gauche. Tout en restant dans l'obscurité, allez ouvrir le rideau de la peinture que vous aviez observée précédemment et vous verrez ainsi que la peinture de l'écrivain révèle 2 carrés noirs, 2 blancs, 2 blancs et 2 carrés noirs sur le papier qu'utilise l'homme, tandis que pour le tableau de la mandoline, vous verrez apparaître au centre de l'instrument un cercle coupé en quatre avec le chiffre 2 en haut à droite.

Sortez de l'alcôve, puis avancez dans le couloir dont l'entrée est décorée de part et d'autre par les peintures d'un homme et d'une femme, en ayant pris soin de noter la présence d'une échelle sur la droite de l'entrée de ce couloir, et d'un ponton sur la gauche, avec une poignée à tirer (plus tard). Observez les quatre machines accrochées sur les murs de ce couloir ainsi que les inscriptions sur le mur du fond, puis revenez monter l'échelle. Avancez jusqu'à la porte et ôtez le verrou avant de l'ouvrir en appuyant sur le bouton. Approchez de la fenêtre et appuyez sur le bouton vert pour fermer la porte du niveau du bas du pont flottant. Franchissez à nouveau la porte située derrière vous, redescendez l'échelle, tournez à gauche, avancez, puis tournez à gauche pour franchir à nouveau ce pont suspendu. Remontez l'échelle située dans ce tunnel et vous vous retrouverez à nouveau dans le réservoir, sous les flotteurs. Faites demi-tour et avancez jusqu'à l'écoutille pour entrer dans ce couloir, puis allez remonter l'échelle sur votre gauche, au bout. Pivotez à gauche, puis avancez sur le pont flottant. Vous faites face à la porte que vous avez fermée à partir du bouton de la fenêtre. Prenez alors note des triangles et de la couleur des carrés que vous observez. Retournez maintenant dans le réservoir, descendez l'échelle située sous les flotteurs, franchissez à nouveau le pont suspendu, tournez à droite, avancez, puis reprenez l'échelle sur votre droite pour vous retrouver finalement à la fenêtre et appuyer sur le bouton, tout ceci dans le but de rouvrir la porte du pont flottant.

Bibliothèque

Pivotez sur la droite, puis avancez dans ce couloir pour vous trouver finalement sur la passerelle mobile. Si elle ne se

trouve pas à cet étage, appuyez sur le bouton pour l'appeler. Tournez à droite, avancez, puis tournez à gauche pour abaisser l'échelle en appuyant sur le bouton. N'allez pas plus loin, mais revenez plutôt sur la gauche, pour aller au bout du couloir et tourner à droite à l'angle. L'échelle devrait être relevée de ce côté, mais si ce n'est pas le cas, descendez d'un niveau pour aller appuyer sur le bouton déclenchant cela. Grimpez alors à cette échelle pour vous trouver au troisième étage. Tournez-vous, puis avancez jusqu'aux boutons, après avoir tourné à l'angle. Appuyez sur le bouton du haut par deux fois afin d'élever la passerelle du couloir jusqu'au quatrième étage. Redescendez maintenant au deuxième étage via la même échelle, puis après avoir tourné à l'angle, descendez au premier étage par l'échelle du mur de droite. Allez franchir la porte de gauche, puis pivotez à gauche et avancez pour sortir. Vous voici maintenant de l'autre côté de la porte grillagée. Avancez jusqu'à cette dernière après avoir franchi l'échelle horizontale, puis appuyez sur le bouton pour l'ouvrir. Franchissez la porte, puis descendez à l'échelle de l'écoutille sur votre gauche. Une fois dans le tunnel, pivotez à droite et avancez jusqu'à la prochaine échelle.

Arrivé tout en haut de cette longue échelle, vous vous trouvez au quatrième étage du bâtiment et la passerelle va donc vous permettre de franchir le couloir et d'aller faire face à une fenêtre, après avoir tourné à l'angle. À sa droite est situé un gros bouton rouge. Appuyez dessus pour alimenter le câble bleu et le voyant deviendra vert. Pivotez maintenant sur la droite, appuyez sur le bouton pour ouvrir cette porte et avancez dans ce couloir. Sur votre gauche se trouve une porte pour l'instant verrouillée, avec à sa droite un bouton relié au câble bleu. En face de la porte, un autre bouton est situé sur le mur et vous permet d'ouvrir la porte que vous venez de franchir. Comme ce bouton ne permet pas de la refermer, retournez face à la porte, puis appuyez sur le bouton orange tout en restant dans ce couloir. La porte se referme alors, laissant apparaître un nouveau bouton sur la gauche. Appuyez sur le vert du haut, et le petit voyant du bas s'éclairera. Ceci a pour effet d'ouvrir le placard fixé sur le mur du fond, sur la gauche.

Allez maintenant à gauche dans le couloir, puis tournez à gauche à l'angle. Vous aurez sur votre gauche un présentoir sur lequel est posé un livre. Les pages de celui-ci sont vierges, mais numérotées de 1 à 8. Retournez sur votre gauche, puis pivotez à gauche pour faire face au placard que vous avez déverrouillé. Étudions un peu ce dessin... Il s'agit en réalité d'une sorte de plan du bâtiment, où les portes verrouillées sont représentées par un point rouge et les portes ouvertes par un point vert. Les carrés noirs, quant à eux, délimitent les différentes pièces. La flèche représente l'endroit où vous vous situez et désigne la porte sur votre gauche, à proximité du livre. Pour ouvrir une porte fermée, appuyez sur le voyant rouge et celui-ci deviendra vert, synonyme d'ouverture de la porte. Toutefois, vous ne pourrez ouvrir que deux portes adjacentes à la fois. Le but sera de visiter les sept pièces sur la périphérie, soit les pièces nord-est, nord, nord-ouest, ouest, sud-ouest, sud et sud-est. Dans chacune d'elles vous trouverez plusieurs livres dont il vous faudra copier les pages en cliquant sur l'icône " + " en bas à droite de votre écran. Tournez les pages et copiez chacune d'elles. Prenez également note des formes accrochées au mur au-dessus des livres (avec cette soluce en main, pas besoin de vous tracasser à tout redessiner ;-)). Pour récapituler, voici ce que vous devrez effectuer dans chacune des pièces :

Pièce nord-est : 1 livre de 8 pages et 1 livre de 10 pages
Pièce nord : 1 livre de 10 pages, 1 livre de 8 pages et 1 livre de 10 pages + prendre note de la moitié de papier représentant un damier sur le montant de la porte.
Pièce sud-est : 1 livre de 8 pages et 1 livre de 10 pages
Pièce nord-ouest : 1 livre de 10 pages et 1 livre de 16 pages
Pièce sud-ouest : 1 livre de 8 pages et 1 livre de 6 pages (emparez-vous de la feuille G de ce livre et mémorisez le 134 sur l'oiseau, puis vous pourrez photographier ces dernières pages)
Pièce ouest : 1 livre de 10 pages, 1 livre de 10 pages et un livre de 10 pages
Pièce sud : 1 livre de 10 pages, 1 livre de 16 pages et 1 livre de 10 pages + prendre note de la moitié de papier représentant un damier sur le montant de la porte.

Tout ce que vous avez copié est récapitulé dans un schéma accessible sur l'icône du cahier à droite de votre inventaire.

Morceau Octogonal

Sortez maintenant de cette bibliothèque en appuyant sur le bouton orange de la porte, puis allez de l'autre côté du bâtiment en marchant sur la passerelle du couloir (tâchez d'avoir bien appuyé sur le bouton du câble bleu, à côté de la fenêtre située sur votre droite lorsque vous sortez de la bibliothèque). Redescendez cette longue échelle, puis vous vous retrouverez dans le tunnel. Une fois à l'intérieur de celui-ci, allez à gauche pour prendre l'autre échelle, mais avant

cela, tournez-vous pour appuyer sur le bouton qui va abaisser l'échelle à l'horizontale à l'extérieur. Lorsque vous vous retrouvez dehors, utilisez l'échelle abaissée sur la droite pour pénétrer à nouveau dans le bâtiment, au rez-de-chaussée. Traversez le couloir pour vous retrouver de l'autre côté du bâtiment, à gauche. Ouvrez la porte en appuyant sur le bouton, tournez à l'angle, puis traversez cette échelle pour aller tout droit et franchir la porte en appuyant sur le bouton rouge, maintenant opérationnel.

Avancez sur les deux tiers du couloir pour tourner à droite et entrer dans une petite cabane dans laquelle se trouve un bouton orange. Appuyez donc sur ce dernier pour découvrir un puzzle. Pour le résoudre, vous aurez besoin de l'image que vous aviez mémorisée plus tôt dans le jeu sur le côté d'un ascenseur, et représentant trois cercles côte à côte, contenant à l'intérieur des points blancs et noirs. Le cercle de gauche ne comportait qu'un seul point noir sur la droite et trois points blancs sur les autres côtés (gauche, haut, bas). Le cercle du milieu, ne comportait qu'un seul point blanc sur la droite et trois points noirs sur les autres côtés. Enfin, le cercle de droite ne comportait que des points noirs. Le deuxième élément qui vous permettra de résoudre le puzzle est situé dans les pages que vous avez copiées sur le livre nord de la pièce nord-est (ouvrez l'icône du cahier et il s'agit de la quatrième colonne en partant de la gauche). Ainsi, en faisant le rapport avec les pages et les trois cercles, on constate que la couleur du cercle de gauche sur le puzzle doit être verte, que celle du milieu doit être jaune, et que celle de droite doit être bleue (appuyez sur les hexagones pour changer les couleurs).

Après avoir fixé le puzzle dans la position indiquée plus haut, sortez de la hutte, puis allez à gauche pour vous retrouver à nouveau dehors après avoir franchi la porte. Traversez l'échelle abaissée pour retourner dans le bâtiment, puis allez tout à fait à droite pour appuyer sur le bouton qui va relever l'échelle de ce côté. Revenez dans le couloir pour monter à l'échelle de droite et vous retrouver au deuxième étage. Lorsque vous êtes dos à l'échelle, allez sur la gauche pour monter à celle que vous venez de relever et vous retrouver ainsi au troisième étage. Allez maintenant appuyer deux fois sur le bouton du bas afin de descendre la passerelle du couloir au deuxième étage. Retournez donc à ce niveau via l'échelle que vous venez d'emprunter, puis traversez le couloir. Vous ferez face à un bouton et devrez appuyer dessus pour relever l'échelle de ce côté. Revenez maintenant sur le côté gauche pour remonter une fois encore l'échelle et vous retrouver au troisième étage. Appelez la passerelle en appuyant une fois sur le bouton du haut, afin de vous permettre de traverser le couloir. Une fois à l'autre bout, descendez tout en bas de cette échelle que vous aviez relevée à partir du deuxième étage, puis vous vous retrouverez dans le tunnel métallique rouge, mais de l'autre côté de la grille cette fois.

Lorsque vous faites face à l'échelle, partez sur votre gauche, puis tournez à l'angle. Avancez, puis tournez à droite à l'angle, pour bientôt devoir tourner une fois de plus à gauche. Avancez jusqu'à l'échelle qui vous fait face, puis montez. Allez en avant, puis à gauche, pour finalement entrer dans la cabane qui vous fait face. Appuyez sur le bouton et un puzzle identique au précédent sera dévoilé. Pour le résoudre, vous aurez besoin des pages du même livre que précédemment, mais également des trois cercles que vous aviez mémorisés plus tôt dans le jeu, derrière l'image d'une échelle. Le cercle de gauche comportait un point noir en haut et en bas, puis un blanc sur chaque côté. Le cercle du milieu comportait un point blanc en haut, un à droite, tandis que les deux autres étaient noirs. Le cercle de droite ne comportait qu'un point blanc sur la gauche, puis trois autres noirs. En faisant le rapprochement avec les pages du livre, on constate que sur ce puzzle le cercle de gauche doit être rouge, que celui du milieu doit être vert, et qu'enfin le cercle de droite doit être violet. Après avoir laissé le puzzle sur ces positions, sortez de cette cabane, puis allez face à celle de gauche.
Appuyez sur le bouton orange, et si les deux puzzles ont été correctement résolus, la porte va s'ouvrir.

Entrez à l'intérieur, puis pivotez sur votre gauche pour insérer la vieille clé bleue de votre inventaire dans la fente de gauche. Pivotez sur la droite et appuyez sur le bouton. Récupérez ainsi le morceau octogonal. Appuyez sur le même bouton une fois de plus pour voir apparaître un schéma de triangles entourés de carrés bleus, à mémoriser. Il est temps d'aller retrouver la femme en rouge dans la caverne.... Retournez donc sur vos pas pour redescendre l'échelle, traversez le tunnel d'angles, puis remontez l'échelle pour vous retrouver finalement au troisième étage du bâtiment. Traversez le couloir de l'autre côté de la passerelle, puis tournez-vous pour appuyer sur le bouton du bas, afin de descendre celle-ci au deuxième étage. Quant à vous, rendez-vous-y en utilisant l'échelle verticale de ce côté. Allez vous placer sur la passerelle, puis pivotez sur la droite pour avancer dans ce couloir perpendiculaire. Une fois au bout, pivotez sur la gauche et ouvrez la porte en appuyant sur le bouton. Descendez maintenant par l'échelle située un peu plus bas, puis pivotez à droite et avancez une fois. Pivotez à gauche, puis avancez trois fois sur le pont suspendu. Tournez sur votre gauche et vous ferez face à la fenêtre où était apparue la femme en rouge. Appuyez sur le bouton

pour monter, puis placez le morceau octogonal sur son socle, à votre droite. Pivotez maintenant deux fois pour faire face à une fenêtre et faîtes pivoter la languette métallique pour récupérer le **cristal vert 09**. Redescendez face à la fenêtre et la femme rouge vous remerciera.

Tournez sur votre droite, puis avancez une fois pour tirer l'anneau sur votre droite. Ceci a pour effet de fermer l'écoutille située au fond à gauche. Faites demi-tour, puis avancez pour ensuite tourner à droite, afin de remonter l'échelle de droite. Franchissez la porte en haut des escaliers, puis sortez de ce couloir pour vous retrouver sur la passerelle du couloir perpendiculaire. Pivotez sur la droite, puis allez appuyer sur le bouton pour abaisser l'échelle de ce côté. Revenez maintenant sur la gauche, traversez la passerelle, puis descendez à l'échelle du mur de gauche. Partez ensuite sur la gauche pour sortir du bâtiment par l'échelle que vous avez abaissée. Avancez sur celle-ci pour ensuite aller ouvrir la grille sur votre gauche et la franchir. Pivotez sur la gauche et descendez à l'échelle de cette écoutille. Pivotez à droite, puis allez au bout du tunnel pour monter la dernière échelle. Traversez le pont flottant et descendez l'échelle sur la gauche. Allez au bout du couloir, tournez à droite, puis sortez par l'écoutille de droite pour vous retrouver dans le réservoir.

Descendez à l'échelle située sous les flotteurs, après avoir soulevé la grille. Pivotez sur la gauche, puis avancez pour faire face à un nouveau schéma de trois triangles encadrés en vert. Prenez-en note, puis remontez l'échelle et sortez du réservoir pour retourner dans le couloir. Repartez sur la gauche, puis remontez l'échelle. Traversez à nouveau le pont flottant et redescendez l'échelle ouverte sur la droite (l'écoutille ferme donc l'échelle de gauche). Traversez le tunnel pour aller utiliser la dernière échelle, mais avant de la monter, pivotez deux fois à gauche pour appuyer sur le bouton et abaisser l'échelle de dehors. Remontez donc pour aller la rejoindre, puis partez cette fois sur la droite.

Montez cette échelle pour vous retrouver dans le secteur du ravin. Avancez, tournez à gauche, puis utilisez l'ascenseur (appuyez une fois sur le bouton du bas) pour descendre dans le tunnel. Tournez-vous, puis avancez au fond à gauche du couloir jusqu'à faire face aux deux boutons de l'ascenseur, à droite de l'échelle en métal. Appuyez sur le bouton du haut, puis montez l'échelle. Une fois en haut, appuyez sur le bouton pour rabaisser l'ascenseur, puis entrez à nouveau dans cette alcôve. Tournez sur votre gauche, avancez et traversez la passerelle de gauche. Au bout à gauche, n'ouvrez pas la porte qui vous fait face (menant à la salle des quatre portes et des huit lampes), mais pivotez plutôt sur votre droite et ouvrez cette porte adjacente.

Cour

Avancez puis pivotez à droite, et vous ferez face à un chemin à droite duquel se trouve un bâtiment contenant 3 pièces séparées par des portes ovales. Entrez à l'intérieur de celui-ci par la droite, puis vous verrez à l'intérieur une série de six hublots à côté desquels sont inscrits divers mots. On remarque que ces mots sont composés à chaque fois de trois syllabes que vous aviez pu trouver dans certains livres à la bibliothèque. Il va falloir associer une syllabe à un chiffre, puis après avoir entré le bon code, vous devrez appuyer sur le bouton. Si le code est correct, une fleur de couleur apparaîtra.

Effectuons un récapitulatif des syllabes qui nous intéressent en indiquant le livre et la page où elles sont inscrites (pour repérer le numéro du livre, cliquez sur l'icône de votre cahier, puis numérotez les colonnes de la rangée du haut de 1 à 9, puis celles du bas de 10 à 17, en commençant bien sûr par la gauche) :
Cela donne (les chiffres importants sont inscrits en gras et correspondent aux pages) :

	Bwen	ti	stor	Xi	xor	nes	Mihd	nes	ti	Stor	vohm	bwen
N° livre :	7	10	15	9	2	17	1	13	5	10	5	9
N° page :	9	1	9	5	5	3	5	5	10	7	7	6
Couleur :	violet			orange			blanc			rouge		

(suite)

	Ti	reb	nes	Xor	nes	dov
N° livre :	2	17	1	15	13	7
N° page :	2	2	4	4	5	10
Couleur :	jaune			bleu		

Sortez ensuite par la porte du fond de ce bâtiment, puis pivotez à gauche. Vous faites face à deux panneaux. Celui de droite commande un ascenseur qui descend du plafond de l'arche qui vous fait face, plus loin. Avant toute chose, rendez-vous à cet endroit pour faire face à l'arbre et récupérer la feuille E, en notant les sons émis par l'oiseau : long, long et long. Tout en étant face à l'arbre, vous repérez un boîtier vert avec la forme d'une main, dont vous allez vous servir très prochainement. Revenez face au panneau de contrôle de cet ascenseur. Appuyez sur la flèche de droite, puis sur celle située à l'extrême gauche. Cliquez ensuite sur la deuxième flèche en partant de la gauche, ce qui aura pour effet de faire descendre l'ascenseur et d'activer le boîtier de gauche. Appuyez maintenant 30 fois sur la deuxième flèche en partant de la gauche, puis lorsque le compteur aura atteint le maximum de 30, appuyez sur la troisième flèche en partant de la gauche. L'ascenseur remonte alors, et vous avez 30 secondes pour rejoindre l'ascenseur qui se trouve face à l'arbre, juste en face de vous. Une fois arrivé à cet endroit, appuyez sur le boîtier de contrôle de droite. L'ascenseur va alors monter et vous allez vous trouver face à divers appareils de radio. Regardez sur les côtés pour trouver des lettres accompagnées de pastilles de couleur sous chacune d'elle. Aidez-vous alors du livre 12 pour trouver les chiffres qui correspondent aux deux couleurs et à la lettre situées sous chaque appareil, puis entrez-les.
Cela nous donne ainsi :

	W		K		D
rouge	vert	violet	jaune	bleu	orange
8	4	6	9	3	8

Faites ensuite face au panneau comportant des séries de nombres avec l'icône d'une oscillation. Regardez à la dernière page du livre 12 pour y voir le nombre 134 inscrit sur l'oiseau. Appuyez maintenant sur l'icône de l'oscillation, puis réglez la ligne sur le nombre 134. Notez alors dans l'ordre les huit signaux émis par les oiseaux. Tournez-vous pour récupérer le cylindre orange à gauche de la fenêtre.

Faites maintenant redescendre l'ascenseur en tirant la poignée située en haut à droite de la radio. Retournez ensuite là où se situe le panneau de commande de l'ascenseur, mais partez plutôt sur la droite pour monter une série d'escaliers. Ôtez le verrou de la porte, puis ouvrez-la avec le bouton rouge. Avancez dans l'ouverture d'en face, montez à l'échelle, puis continuez d'avancer dans cet étroit passage. Montez ensuite la prochaine échelle, puis vous vous trouverez face à un panneau à droite de la fenêtre. Ouvrez-le, puis mémorisez le schéma du rond barré dans le triangle. Cliquez sur l'indicateur rouge à plusieurs reprises jusqu'à faire lever un pont en face de vous. Souvenez-vous de la position de l'indicateur lorsque le pont est relevé. Cliquez une fois encore pour que l'indicateur revienne sur le point bleu et que le pont redescende. Redescendez l'échelle, pivotez à droite pour avancer jusqu'à l'angle, puis tournez pour bientôt faire face à une porte fermée. Une fois devant cette dernière, pivotez à droite pour observer un panneau sur lequel se trouve des carrés rouge vert jaune et bleu. La solution de cette petite énigme se trouvait sur la roche, sous un petit ascenseur que nous avions utilisé un peu plus tôt dans le jeu. Il s'agit d'appuyer sur le carré bleu, le triangle qui pointe vers la droite, le carré vert, le triangle pointant vers la gauche, le carré vert, le triangle pointant vers la droite, puis le carré jaune. Un son retentit pour confirmer votre réussite. Pivotez alors sur la gauche, puis appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir la porte.

Avancez deux fois, puis tournez à droite pour ouvrir un placard métallique. Prenez note du schéma, puis tournez l'indicateur jusqu'à ce que le pont s'élève. Prenez note du point sur lequel l'indicateur permet de hausser le pont, puis replacez-le sur le point bleu du haut. Revenez ensuite sur vos pas, pour reprendre l'échelle de droite et retourner dans la cour, là où vous aviez ajouté les 30 secondes au compteur. Pivotez à gauche pour traverser la salle aux portes ovales, puis une fois sorti de celle-ci, allez sur la gauche pour revenir dans la salle des quatre portes et des huit lampes. Prenez soin de fermer la porte derrière vous avant d'ouvrir la porte de droite qui permet d'accéder à cette pièce des quatre portes, car un schéma se trouve derrière et il va falloir l'observer. Choisissez alors d'ouvrir la porte nord, celle qui est dorée.

Avancez jusqu'à la porte qui vous fait face, puis après l'avoir ouverte avec le bouton vert, montez à l'échelle de gauche qui se trouve juste derrière cette porte. Avancez pour franchir cette porte, puis vous vous retrouvez une fois de plus dans la cour. Reprenez la direction de la salle des quatre portes, dans le but d'aller observer le schéma qui se trouvait derrière la porte que vous aviez fermée. Prenez note de celui-ci, puis retournez une fois de plus dans la salle des quatre portes, en reprenant le chemin inverse étant donné que vous ne pouvez pas directement ouvrir cette porte de ce côté. La porte que vous aviez ouverte avec le bouton vert et qui vous avait permis d'utiliser l'échelle de gauche étant fermée de ce côté, vous n'avez d'autre choix que d'emprunter le couloir qui s'illumine sur le côté gauche. Avancez au bout de

celui-ci pour ouvrir l'ascenseur, vous placez dedans, le refermer, puis appuyer sur le bouton du haut. Pivotez ensuite à droite, puis avancez jusqu'à ouvrir l'écoutille et descendez à cette échelle.
Tournez sur votre gauche, puis avancez jusqu'au fond, pour devoir pivoter une fois de plus à gauche. Ouvrez cette porte qui vous fait face, puis vous revoici enfin dans la salle des quatre portes et des huit lampes.

Le bâtiment avec les balcons

Ouvrez la porte est (celle qui devrait vous faire face) en effectuant la manipulation avec les lampes. Vous faites alors face à une grande échelle et une entrée sur la gauche. Franchissez-la, puis avancez tout droit, puis à droite et à gauche, jusqu'à trouver au bout à gauche un panneau de contrôle et une figure géométrique dans la partie haute. Mémorisez-la, puis tournez l'indicateur jusqu'à ce que le pont se relève. Notez dans quelle position l'indicateur se trouve alors, puis repositionnez-le sur le point bleu. Repartez sur la droite pour aller grimper à cette grosse échelle.

Une fois en haut, vous vous trouvez sur un balcon carré, qui dispose d'une porte sur chaque côté. Face à chaque porte, vous voyez trois panneaux accrochés à la rambarde, comportant chacun des motifs différents, à l'aide de diverses lattes de bois. Prenez note de tout ceci, puis choisissez une série de trois panneaux pour commencer, et allez face à la porte qui se trouve derrière ces derniers. Appuyez sur le bouton jaune à droite de cette porte pour ouvrir la trappe. En appuyant sur les boutons situés au-dessus et au-dessous des carrés, nous faisons apparaître des séries de 4 baguettes entremêlées entre elles de différentes manières. Il va vous falloir entrer le bon code en vous servant du motif indiqué par les trois panneaux situés devant chaque porte. Le lien qui vous permettra d'y parvenir est le 6ème livre dont vous avez copié les pages précédemment. Regardons de plus près la marche à suivre...

Dans ce livre, vous observez des colonnes avec au-dessus un trait vertical, horizontal ou diagonal dans un carré. De même, vous observez deux autres carrés au-dessous, coupés verticalement, horizontalement, ou bien en diagonale. Enfin, vous pouvez en voir quatre autres sur les côtés. Tout ceci entoure huit autres carrés, représentant chacun des positions de baguettes différentes (ou parfois identiques). L'idée est de prendre le motif du panneau de gauche accroché à la balustrade et situé devant la porte que vous voulez ouvrir, puis de repérer son " code " représenté par les quatre baguettes. Ainsi, si le panneau présentait une croix en forme de " + ", placez-vous sur la page où le carré du haut comporte soit un trait horizontal, soit vertical. Repérez maintenant la colonne qui comporte au-dessous le deuxième trait qui vous intéresse pour former le " + ", puis repérez maintenant la case correspondante en vous servant des traits représentés sur les côtés. Ici, repérez donc un trait vertical ou horizontal sur les côtés (le résultat sera le même) pour trouver finalement la bonne case de 4 baguettes entremêlées et correspondant à la forme " + ". Si la figure comporte un trait supplémentaire, repérez-le grâce aux cases sur les côtés et inversement, si vous n'avez qu'un seul trait, alors les trois cases à utiliser pour trouver le bon " code " de 4 baguettes ne doivent représenter que cet unique trait. Procédez ainsi pour le panneau du milieu, puis celui de droite, pour finalement avoir le code à entrer sur la porte choisie.

Nous obtenons ainsi pour chaque porte les positions de baguettes suivantes (une fois le code entré, refermez la trappe, puis appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir la porte) :

Porte sud

`Panneau gauche :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessous à droite
`Panneau du milieu :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessus à droite
`Panneau droit :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessus à droite

Porte nord

`Panneau gauche :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessus à droite
`Panneau du milieu :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessous à droite
`Panneau droit :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessus à droite

la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessous à droite

Porte ouest

Panneau gauche : la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessous à droite
Panneau du milieu : la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessous à droite
Panneau droit : la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessus à droite

Porte est

Panneau gauche : la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessus à droite
Panneau du milieu : la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessous à droite
Panneau droit : la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessus à droite

Ouvrez la porte nord pour faire face à un plan. Vous vous trouvez donc dans cette pièce. Vous voyez que les autres pièces comportent des points rouges. Il s'agit de boutons qui permettent l'ouverture de grilles, permettant d'accéder aux salles d'à côté. On constate que les pièces d'est en ouest (en passant par le sud) sont séparées par 8 grilles et que la 5ème grille en partant de l'est comporte deux boutons. Le but ici est d'ouvrir les grilles d'une certaine manière, afin d'aller récupérer un objet dans la salle du coin, au sud-est. Bien évidemment, le fait d'appuyer sur le bouton d'une grille donnée n'ouvre pas la grille en question, mais une autre des 8 grilles ! Pour vous aider, ouvrez les pages du livre 16, puis vous constatez ceci :

le bouton de la grille 1 ouvre la grille 8
le bouton de la grille 2 ouvre la grille 3
le bouton de la grille 6 ouvre la grille 4
le bouton de la grille 8 ouvre la grille 7
le bouton de la grille 4 ouvre la grille 6
le bouton de la grille 7 ouvre la grille 5
un des deux boutons de la grille 5 ouvre la grille 1
l'autre bouton, de l'autre côté de la grille 5 ouvre la porte de la salle du plan, au nord.

Commencez donc par appuyer sur le bouton de la grille 1 pour ouvrir la grille 8.
Appuyez sur le bouton de la grille 7 pour ouvrir la grille 5.
Appuyez sur le bouton de la grille 4 pour ouvrir la grille 6.
Appuyez sur le bouton de la grille 7 pour fermer la grille 5.
Appuyez sur le bouton de la grille 1 pour fermer la grille 8.
Appuyez sur le bouton de la grille 8 pour ouvrir la grille 7.
Appuyez sur le bouton de la grille 1 pour ouvrir la grille 8.
Appuyez sur le bouton de la grille 5 (en passant par les grilles 8, 7 et 6) pour ouvrir la grille 1.
Appuyez sur le bouton de la grille 2 pour ouvrir la grille 3.
Appuyez sur le bouton de la grille 5 (en passant par les grilles 8, 7 et 6) pour fermer la grille 1.
Appuyez sur le bouton de la grille 1 pour fermer la grille 8.
Appuyez sur le bouton de la grille 8 pour fermer la grille 7.
Appuyez sur le bouton de la grille 1 pour ouvrir la grille 8.
Appuyez sur le bouton de la grille 7 pour ouvrir la grille 5.
Appuyez sur le bouton de la grille 4 pour fermer la grille 6.
Appuyez sur le bouton de la grille 6 pour ouvrir la grille 4.

Tournez-vous alors pour avancer jusqu'au boîtier bleu et faire pivoter la languette. Vous récupérez ainsi le **cristal vert**

02. Allez maintenant refermer la grille 5 sur le bouton de la grille 7, puis appuyez sur l'autre bouton de la grille 5 (côté porte sud) pour ouvrir la porte située à droite du plan de la salle nord. Allez ensuite franchir cette dernière. Dehors, tournez au coin pour avancer devant une colonne de trois " A ", puis une tâche bleue au-dessous. Retournez dans la salle est. Pivotez sur la gauche, puis ouvrez le petit boîtier à gauche de la fenêtre. Appuyez trois fois, de sorte que le voyant devienne bleu. Revenez de l'autre côté, face à la colonne de " A ", puis notez que vous pouvez appuyer sur chacun d'eux.
C'est tout pour le moment, nous reviendrons plus tard à cet endroit. Sortez maintenant par la porte située entre les portes nord et ouest, puis redescendez l'échelle pour vous rendre à la salle des 4 portes et des 8 lampes. Ouvrez la porte sud en effectuant la manipulation des lampes.

Avancez deux fois, puis pivotez à gauche pour aller prendre les escaliers. Vous voici alors à l'étage du dessous, il vous faudra effectuer la même manipulation que pour les portes du dessus si vous souhaitez les ouvrir, en trouvant les bons codes avec les baguettes. On obtient ainsi :

Porte nord-est (aiguille pointe en haut à gauche)

`Panneau gauche :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessous à droite
`Panneau du milieu :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessous à droite
`Panneau droit :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessus à droite

Porte nord-ouest (aiguille pointe en haut à droite)

`Panneau gauche :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessus à droite
`Panneau du milieu :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessous à droite
`Panneau droit :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessus à droite
Vous récupérez la clé B.

Porte sud-est (aiguille pointe en bas à gauche)

`Panneau gauche :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessous à droite
`Panneau du milieu :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessus à droite
`Panneau droit :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessous à droite
Vous récupérez le double cône.

Porte sud-ouest (aiguille pointe en bas à droite)

`Panneau gauche :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessous à droite
`Panneau du milieu :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessous à droite
`Panneau droit :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessus à droite
Vous récupérez l'isocaeder.

Entrez par la porte nord-est, avancez deux fois, tournez-vous et regardez en hauteur.
Souvenez-vous de ce dessin, car il vous donne la solution pour les 3 " A ". Pivotez sur votre gauche, avancez une fois,

puis regardez le couloir sur votre gauche. A droite de celui-ci, vous avez trois pièces. Dans la pièce la plus à droite, notez les carrés noirs et blancs sur l'uniforme de l'officier. Pivotez ensuite sur la droite, puis entrez dans cette pièce aux fleurs orange sur les murs. Appuyez sur le bouton bleu de droite jusqu'à ce qu'un cercle apparaisse (représentant la fleur orange que vous aviez fait apparaître dans la pièce aux portes ovales et qui contenait ce cercle), puis tournez-vous pour faire face à une porte fermée. Avancez une fois pour sortir de cette pièce, tournez-vous pour fermer la porte à l'aide du bouton vert. Allez dans la pièce au fond du couloir, étant donné qu'il n'y a rien à faire dans celle du milieu. Notez les carrés noirs et blancs sur l'uniforme de l'officier, puis remarquez sur la droite la porte fermée.

Revenez maintenant sur vos pas pour retourner dans la salle des 4 portes et des 8 lampes, afin de remonter à l'étage supérieur, en ouvrant la porte est et en remontant la grande échelle. Franchissez la porte nord, puis allez au bout du balcon pour faire face aux trois " A ". L'un a une barre haute, l'autre en possède deux, puis celui du bas possède une barre basse. Servez-vous du schéma observé en hauteur sur le balcon inférieur. Il nous faut donc appuyer sur les " A " dans cet ordre :
Celui du milieu, puis du bas, haut, haut, milieu, haut, bas et milieu.
Appuyez ensuite sur le bouton jaune. Revenez de l'autre côté du balcon pour aller prendre note du schéma sur la porte, puis une fois ceci effectué, retournez appuyer sur le bouton jaune pour rouvrir la porte. Redescendez dans la salle des 4 portes et des 8 lampes, puis franchissez à nouveau la porte sud.

Avancez jusqu'aux escaliers, mais sans toutefois les monter. Pivotez sur la droite et ouvrez cette écoutille en appuyant sur le bouton orange. Entrez à l'intérieur et tournez à gauche en sortant de celle-ci. Avancez deux fois, tournez à gauche et franchissez cette porte en l'ouvrant grâce au bouton. Vous voici alors au niveau le plus bas de ce bâtiment. Ouvrons les portes de la même manière que pour celles des étages supérieurs. Cela nous donne :

Porte sud

`Panneau gauche :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessus à droite
`Panneau du milieu :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessous à droite
`Panneau droit :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessous à droite

Porte nord

`Panneau gauche :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessus à droite
`Panneau du milieu :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessus à droite
`Panneau droit :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessus à droite

Porte ouest

`Panneau gauche :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessus à droite
`Panneau du milieu :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessous à droite
`Panneau droit :` la baguette horizontale du haut passe dessous à gauche et dessus à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessous à droite
Vous récupérez la clé A.

Porte est

`Panneau gauche :` la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessous à droite
la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessus à droite

```
Panneau du milieu :  la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessus à droite
                     la baguette horizontale du bas passe dessous à gauche et dessous à droite
Panneau droit :  la baguette horizontale du haut passe dessus à gauche et dessus à droite
                 la baguette horizontale du bas passe dessus à gauche et dessous à droite
```

Franchissez maintenant la porte nord. Tournez à droite, puis allez en avant pour récupérer une feuille B sur l'arbre un peu plus loin. Notez les sons émis par l'oiseau : long, court et court. Tournez à gauche, puis tirez la poignée pour ouvrir la porte. Avancez dans cette pièce pour ouvrir le petit placard droit devant vous. Prenez note de la figure sur le schéma, puis tournez l'indicateur jusqu'à ce que le pont s'élève. Souvenez-vous de la position sur laquelle l'indicateur se retrouve lorsque le pont est élevé, puis replacez l'indicateur sur le point bleu. Tournez à droite, montez l'échelle, tournez-vous, puis allez à droite. Appuyez sur le bouton orange de droite, puis vous verrez le petit voyant d'en face s'allumer. Redescendez l'échelle, puis ouvrez à nouveau le petit placard pour tourner l'indicateur de sorte à élever le pont. Remontez l'échelle de droite, traversez le pont, puis vous ferez face à une petite boîte sur le mur, tandis que vous en trouverez trois autres sur votre gauche.

Chaque boîte dispose d'une des formes géométriques que vous aviez vu au-dessus des 4 indicateurs rehaussant les ponts. Ouvrez les boîtes en appuyant sur le bouton, puis vous devrez procéder comme suit :
Pour la boîte du carré, souvenez-vous qu'il contenait un cercle coupé par une diagonale de ce type " / ", et que pour relever le pont l'indicateur devait se situer au deuxième point rouge, en partant du bleu. Placez donc le cercle du centre dans la diagonale énoncée plus haut, puis appuyez sur le deuxième point rouge en partant du bleu (dans le sens des aiguilles d'une montre).
Pour la boîte du triangle pointant vers le bas, placez le cercle du centre dans la diagonale " ", puis appuyez sur le sixième point rouge en partant du bleu.
Pour la boîte du triangle pointant vers le haut, positionner le cercle du milieu dans la diagonale " ", puis appuyez sur le septième point rouge en partant du bleu.
Pour la boîte du losange, placez le cercle du milieu à l'horizontale, puis appuyez sur le cinquième point rouge en partant du bleu.
Pivotez maintenant sur la gauche, puis allez appuyer sur le bouton vert du panneau situé contre ce mur, pour ensuite tourner la languette et récupérer le **cristal vert 03**.

Redescendez l'échelle, puis retournez à cet étage inférieur du bâtiment dans lequel il vous a fallu ouvrir les portes avec les codes des 4 baguettes. Franchissez cette fois la porte est. Vous faites alors face à un couloir à droite duquel se trouvent à nouveau trois pièces. Entrez dans la première pièce sur votre droite pour observer les carrés noirs et blancs sur l'uniforme du personnage, pivotez sur la gauche, puis avancez dans cette pièce aux fleurs vertes sur les murs. Regardez les deux portraits sur votre gauche, puis souvenez-vous de la couleur des boucles d'oreilles de la femme, soit trois points noirs. Quant au portrait de gauche, vous pourrez retrouver la signification de son geste en utilisant les pages du 14e livre. On note ainsi que la main droite retranscrit les lettres FYQ, et que la main gauche retranscrit les lettres UAF. Ne touchez pas au volet de la fenêtre de cette pièce. Entrez maintenant dans la pièce d'à côté, avec les fleurs bleues sur le mur. Appuyez sur le bouton bleu de droite pour faire apparaître le symbole d'une croix, correspondant à la fleur bleue que vous aviez fait apparaître précédemment dans la salle aux portes ovales. Tournez-vous sur la gauche, puis notez que le portrait de gauche indique les lettres LUZ et PUZ.
La femme du portrait de droite a une boucle d'oreille composée d'un point noir, un blanc et un autre noir. Pivotez deux fois à droite, puis abaissez le petit volet de cette fenêtre. Tournez à droite, avancez une fois pour sortir de la pièce, puis tournez-vous pour appuyer sur le bouton vert et fermer la porte. Avancez dans la pièce suivante, puis sortez par la porte de droite pour vous retrouver dans le couloir.

Avancez pour entrer dans la pièce du milieu. Entrez dans la pièce de gauche aux fleurs bleu foncé, puis regardez les portraits de gauche. Les mains indiquent les lettres QYP et LAL, tandis que la femme possède une boucle d'oreille composée de deux points noirs et d'un point blanc. Tournez-vous pour abaisser le volet de cette petite fenêtre. Pivotez à droite, puis avancez pour ensuite vous tourner et fermer la porte de cette pièce avec le bouton vert. Avant de retourner dans le couloir, placez-vous juste devant la sortie de la pièce pour voir sur la droite un petit schéma de quatre têtes disposant chacune d'une forme géométrique au-dessous d'elle. Retournez maintenant dans le couloir.

Allez explorer la pièce au fond sur la droite, puis prenez note des carrés noirs et blancs sur l'uniforme du personnage. Pivotez sur la gauche, puis avancez dans cette pièce aux fleurs rouges pour appuyer sur le bouton bleu de droite et

faire apparaître la forme représentée sur la fleur rouge apparue dans la salle aux portes ovales : un losange dont chaque sommet est prolongé d'un trait droit. Ne touchez pas au volet de la fenêtre. Tournez-vous, sortez de la pièce, puis tournez-vous une fois encore pour fermer la porte avec le bouton vert. Retournez dans le couloir sans vous préoccuper de la porte au bout à droite, mais repartez plutôt sur la gauche, dans la pièce du balcon carré. Franchissez maintenant la porte située entre les portes est et sud, ouvrez la porte de devant, tournez à droite, puis repassez dans l'écoutille de droite après l'avoir ouverte avec le bouton vert. Tournez à droite et montez les escaliers pour vous retrouver sur le balcon du niveau intermédiaire. Franchissez la porte nord-est, puis avancez sur le balcon pour enfin vous retrouver dans le couloir.

Entrez dans la première salle sur votre droite. Pivotez à droite, ouvrez la porte puis entrez dans cette salle aux fleurs orange sur les murs. Fermez le volet de la fenêtre de gauche si ce n'est pas déjà fait, puis revenez dans la pièce d'à côté après avoir refermé la porte en appuyant sur le bouton vert. Avancez dans la pièce suivante aux fleurs jaunes sur les murs, puis appuyez sur le bouton bleu de droite à plusieurs reprises, pour entrer la forme géométrique correspondant à la fleur jaune que vous aviez fait apparaître dans la salle aux portes ovales : une croix avec un losange en son centre. Regardez les tableaux de droite pour noter que la femme possède une boucle d'oreille composée d'un point noir et de deux points blancs, puis décodez le message présenté par chacune des mains du tableau de gauche, en utilisant le livre 14. On trouve ainsi les lettres ALL et PAC. Tournez-vous, puis fermez le volet de cette petite fenêtre. Retournez dans le couloir, puis entrez dans la salle du milieu. Pivotez à droite, puis entrez dans cette pièce qui était fermée précédemment. Observez les tableaux sur la droite. La boucle d'oreille de la femme est composée d'un point blanc, d'un autre blanc, puis d'un noir. Les mains sur le tableau de gauche nous donnent les lettres APA et AGY. Tournez-vous, puis vérifiez que le volet de cette fenêtre reste ouvert. Retournez dans le couloir.

Rendez-vous dans la salle du fond, puis entrez dans la pièce de gauche, avec les fleurs vertes sur le mur. Regardez les tableaux sur votre droite, puis notez que la boucle d'oreille est composée de trois points blancs. Quant aux mains du tableau de gauche, elles nous donnent les lettres YFY et ZYG. Fermez le volet de la fenêtre située en face de ces tableaux, puis allez dans la pièce d'à côté pour appuyer à plusieurs reprises sur le bouton bleu de droite, afin de faire apparaître le symbole correspondant à la fleur violette apparue dans la salle aux portes ovales. Il s'agit d'un " X " avec une sorte de " v " qui surligne les quatre côtés du " X ". Tournez-vous sur la droite, puis notez que la boucle d'oreille est composée d'un point blanc, d'un point noir et d'un autre point noir. Les lettres obtenues en identifiant les mains sur le tableau de gauche sont GAF et UPA. Laissez le volet de la fenêtre d'en face ouvert. Tournez à gauche, sortez, puis tournez-vous pour fermer la porte à l'aide du bouton vert.

Retournez dans le couloir, pour revenir au niveau du balcon carré de cet étage intermédiaire. Sortez par la porte située entre les portes nord-ouest et sud-est, puis descendez les escaliers pour pénétrer à nouveau dans l'écoutille sur votre gauche.
Une fois de l'autre côté de celle-ci, tournez à gauche, avancez deux fois, puis pivotez à gauche. Ouvrez la porte à l'aide du bouton, puis vous revoici au balcon de l'étage inférieur. Pivotez à droite, puis franchissez la porte située dans le coin, entre les portes sud et est. Regardez ensuite sur votre gauche, et vous pourrez voir les fenêtres des diverses pièces du bâtiment dont vous aviez fermé ou ouvert les volets. Souvenez-vous des deux moitiés de damier dont vous aviez pris note dans la bibliothèque, à l'entrée des pièces nord et sud. Les volets ouverts ou fermés des fenêtres devraient correspondre aux cases blanches et noires du damier. Ainsi, en partant de la gauche, nous devrions avoir pour les fenêtres du bas un volet ouvert, deux fermés, puis deux ouverts. Pour les fenêtres du haut, le premier volet ne peut pas être vu d'ici mais devrait être fermé. Quant aux quatre suivants, vous devriez avoir un volet fermé, deux ouverts, puis un fermé.

Revenez au balcon, puis franchissez la porte est. Allez dans la dernière pièce de droite de ce couloir. Pivotez sur la droite, et vous devriez pouvoir maintenant entrer dans une nouvelle pièce recouverte de fleurs blanches sur les murs. Regardez les tableaux sur votre droite, puis notez que la femme possède une boucle d'oreille composée d'un point blanc, d'un noir, puis d'un blanc. Les mains du tableau de gauche nous indiquent les lettres CAL et LUZ. Pivotez à nouveau sur la gauche, puis appuyez à plusieurs reprises sur le bouton bleu de droite jusqu'à faire apparaître le symbole correspondant à la fleur blanche apparue dans la salle des portes ovales : un cercle d'où partent deux traits de sa droite et de sa gauche, puis d'en haut et d'en bas. Le volet de cette pièce doit être ouvert. Quittez maintenant cette pièce pour vous retrouver dans le couloir, puis pivotez à droite pour faire face à la porte au bout de celui-ci. Si vous avez entré les bons symboles correspondant aux fleurs des portes ovales dans chacune des pièces, cette porte devrait pouvoir s'ouvrir. Ne descendez pas les escaliers, mais tournez à gauche pour avancer jusqu'à la boîte métallique bleue

et tourner la languette. Vous récupérez ainsi le **cristal vert 05**. Revenez sur vos pas, puis descendez maintenant les escaliers sur la gauche. Au bas de ces derniers, vous avez un boîtier sur la gauche impossible à ouvrir pour le moment. Observez les lieux, puis remontez les escaliers pour sortir du couloir et vous retrouver au niveau du balcon carré.

Entrée de Rhem 3

Franchissez la porte sud, traversez la passerelle, puis pivotez à droite de la porte pour insérer la clé B dans son emplacement. Ouvrez maintenant la porte en appuyant sur le bouton, avancez deux fois, puis pivotez à gauche. Avancez une fois de plus, pivotez à gauche, puis vous ferez face à une porte. Ouvrez alors le boîtier à droite de celle-ci, puis insérez-y la clé A. Refermez le boîtier, appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte et franchissez-la. Avancez jusqu'au moniteur qui vous fait face. Appuyez sur le bouton rouge pour faire apparaître les fenêtres dont nous avions fermé ou laissé ouverts les volets, puis appuyez sur le bouton vert pour effectuer un scan. À la suite de celui-ci, quittez le moniteur, puis pivotez à droite pour ouvrir le boîtier avec le bouton vert. Faites pivoter la languette pour récupérer ainsi le **cristal vert 08**.

Sortez de la pièce, pivotez à droite et avancez jusqu'à la voie ferrée. Tenez-vous sur les rails, pivotez à droite, avancez une fois, puis pivotez encore à droite. Abaissez le petit levier situé derrière le moniteur, puis revenez face à celui-ci. Appuyez sur le bouton vert et prenez note du schéma apparu : un cercle partagé en quatre avec dans la partie inférieure droite quatre carrés et le chiffre 3. Pivotez ensuite à gauche, avancez trois fois, puis pivotez une fois de plus à gauche. Avancez dans cette caverne et prenez note des trois cercles dessinés sur la feuille située sur le bureau. Sortez de la caverne, tournez à gauche, avancez, tournez à droite, puis levez la tête pour observer un moniteur en hauteur, juste à côté d'une petite fenêtre. Avancez tout droit jusqu'à l'ascenseur, pivotez à gauche pour faire face à des boutons verts, puis appuyez sur celui de gauche. Ouvrez la petite trappe du milieu pour appuyer sur le bouton orange, puis une fois en haut, tournez à gauche et observez par la fenêtre, vers le bas. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton de gauche pour faire apparaître la lettre L, puis sur celui de droite pour faire apparaître la lettre N, comme nous l'indiquait un indice trouvé précédemment dans la pièce sombre de la caverne. Relevez ensuite la tête, tournez à droite, puis avancez jusqu'à la porte. Ouvrez-la à l'aide du bouton rouge, vous vous retrouverez dans l'appartement de Kales.

Avancez jusqu'au bureau, puis cliquez sur le magnétophone bleu de droite. Appuyez maintenant sur le bouton central, puis sur lecture. Après avoir pris connaissance de ces messages, regardez éventuellement les autres vidéos en appuyant sur le bouton le plus à droite, puis sur lecture. Quittez le magnétophone, puis tournez-vous. Avancez une fois, puis pivotez à gauche. Avancez, tournez à gauche, puis cliquez sur l'oreiller pour trouver un cahier. Ouvrez-le, puis repérez les pages sur lesquelles vous retrouvez les trois cercles vus sur le papier du bureau. On remarque ainsi que la page du cercle aux quatre lignes horizontales comporte des hexagones et des triangles, puis que la page du cercle contenant trois lignes horizontales et trois lignes verticales comporte des couronnes de reine et des astérisques. Enfin, la page du cercle contenant deux lignes horizontales et une ligne verticale comporte des losanges et des étoiles à huit extrémités. Quittez le cahier pour observer l'autre papier qui se trouvait sous l'oreiller. Il s'agit d'un schéma vous montrant la position des symboles vus dans le cahier. Regardez maintenant sur votre gauche et appuyez sur le bouton du scanner. Après avoir relevé cette information de Kales, pivotez à gauche, puis avancez jusqu'au balcon. Vous aurez une carte de Rhem 3 sur votre droite, tandis que vous pouvez observer les rails d'ici en regardant en bas. Retournez maintenant à l'ascenseur, descendez, puis avancez deux fois tout droit en sortant de ce dernier. Tournez-vous, puis regardez à nouveau le moniteur en hauteur. Prenez note de ce qu'il vous montre : des carrés à l'intérieur d'un cercle, contenant le chiffre 4.

Retournez dans la cave située juste avant les rails, puis avancez jusqu'au bureau. Observez alors la boîte en haut à droite disposant de quatre boutons rouges et d'un cercle de plusieurs points. Les trois premiers boutons rouges en partant de la droite font apparaître une lumière verte que vous pouvez déplacer autour des cercles. Selon le schéma observé sous l'oreiller, on a pu noter que le symbole de la couronne de reine était situé au sud, que le symbole de l'hexagone était situé au sud-ouest, puis que le symbole de l'étoile aux huit extrémités était situé au nord-ouest. Les astérisques étant liés à la reine et étant situés sur le cercle le plus grand, appuyez sur le premier bouton rouge en partant de la gauche, jusqu'à ce que le voyant vert du sud soit éclairé sur le plus grand cercle.
Les hexagones étant liés aux triangles et étant situés sur le cercle du milieu, appuyez sur le deuxième bouton rouge jusqu'à ce que le voyant vert du sud-ouest soit éclairé sur le cercle du milieu. Enfin, les étoiles à huit extrémités étant liées aux losanges situés sur le cercle le plus petit, appuyez sur le troisième bouton rouge jusqu'à ce que le voyant vert du nord-ouest soit éclairé sur le plus petit cercle. Une fois ceci effectué, appuyez sur le quatrième bouton pour ouvrir la

boîte rouillée sur la gauche. Récupérez ainsi la boule.

Retour au bâtiment du ravin

Sortez de cette caverne pour aller sur la droite, puis passez de l'autre côté des rails. Avancez pour aller fermer la deuxième porte à gauche, de sorte à rouvrir celle d'avant. Avancez une fois encore pour ouvrir la prochaine porte, puis traversez la passerelle pour vous retrouver au niveau du balcon carré. Pivotez à gauche, avancez, puis pivotez encore à gauche pour sortir de ce bâtiment. Retournez à l'écoutille sur la droite, puis rejoignez l'autre côté de celle-ci. Pivotez à gauche, puis avancez jusqu'à la salle des quatre portes et des huit lampes. Franchissez alors la porte nord, puis allez au bout du couloir pour ouvrir l'ascenseur. Descendez à l'échelle, puis allez à droite, au bout du couloir, pour entrer dans le petit ascenseur qui s'y trouve. Montez à l'étage supérieur, tournez à gauche et avancez pour finalement descendre l'échelle vous menant ainsi face au bâtiment du ravin. Pénétrez à l'intérieur en traversant l'échelle rabaissée, puis tournez-vous pour appuyer sur le bouton qui va la relever. Pivotez alors sur la droite pour aller emprunter l'échelle encastrée dans le mur, sur votre droite. Une fois face à celle-ci, tournez à droite, puis allez emprunter l'échelle que vous venez de relever afin de vous retrouver au troisième étage. Déplacez maintenant la passerelle mobile de manière à ce qu'elle se retrouve au quatrième étage, redescendez au rez-de-chaussée. Allez au fond du couloir sur la gauche, ouvrez la porte, puis tournez à gauche pour ensuite traverser l'échelle qui vous fait face.

Allez ouvrir la porte située au bout, droit devant vous, puis avancez dans l'ascenseur situé quelques mètres devant vous, en passant à côté de la cabane sur votre droite. Appuyez alors sur le bouton pour faire monter l'ascenseur, puis regardez derrière vous. Vous faites face à une statue qui semble attendre que quelque chose soit posé dans ses mains... Ouvrez votre inventaire, puis cliquez sur l'isocaeder afin de le placer dans les mains. Appuyez sur le nez, et une grille de huit cases apparaîtra. Ouvrez maintenant les pages du troisième livre, puis regardez la partie droite de la troisième paire de pages. Observez maintenant sous la figure géométrique, puis retranscrivez-la ensuite sur la grille de huit cases de la statue de la manière suivante : quatre cases blanches en haut, puis deux cases noires, une case blanche et une noire (en partant de la gauche) en bas. Sortez ensuite de l'ascenseur, tournez à droite, avancez une fois, puis pivotez à droite. Placez cette fois la boule dans les mains de cette statue. De même, appuyez sur le nez pour faire apparaître la grille de huit cases. Entrez cette fois-ci la série de cases que vous aviez relevées dans la pièce sombre et qui fut phosphorescente un instant sur le tableau de l'homme : noir, blanc, blanc, puis noir en haut, et répétez la même série de couleurs pour la rangée du bas. Pivotez maintenant sur la gauche, avancez une fois, tournez à droite, avancez une fois, puis pivotez une dernière fois à droite. Placez maintenant le cylindre dans les mains de la statue. Après avoir appuyé sur le nez et fait apparaître huit cases, il vous faudra entrer la série de cases notées sur l'uniforme de l'homme qui tenait un cylindre dans la troisième pièce du couloir du balcon carré le plus bas. Ainsi, il s'agira de blanc, blanc, blanc, puis noir pour la rangée du haut, et de noir, blanc, noir et blanc pour la rangée du bas. Occupons-nous maintenant de la dernière statue. Pivotez à gauche, avancez, pivotez à droite, puis avancez et vous trouverez cette dernière sur votre droite. Placez donc le double cône dans ses mains, puis après avoir appuyé sur le nez, entrez les couleurs correspondantes aux dents du crâne vu sur l'autre tableau de la pièce sombre. Il s'agit de blanc, noir, blanc, puis blanc pour la rangée du haut, et de quatre blancs pour la rangée du bas.

Pivotez maintenant à droite, avancez une fois, puis pivotez à gauche. Allez au bout du couloir pour ensuite tourner à gauche, allez une nouvelle fois au bout du couloir, puis tournez enfin à droite pour sortir. Avancez jusqu'au coin pour prendre la feuille F sur l'arbre de droite. Relevez également les sons émis par l'oiseau : court, court, puis long. Tournez-vous, puis avancez tout droit pour appuyer sur le bouton rouge dans un premier temps et faire ensuite glisser la languette pour récupérer le **cristal vert 06**. Sortez de cette alcôve, avancez, puis tournez à droite au coin, pour ensuite continuer tout droit jusqu'à l'ascenseur. En pivotant à gauche et en vous rendant au fond et à gauche, vous trouverez une porte verrouillée pour le moment. Il vous faut emprunter l'ascenseur pour redescendre, appuyez sur le bouton vert et sortez par l'ouverture de droite.
Franchissez la porte située quelques mètres devant vous pour vous retrouver devant le bâtiment du ravin, puis avancez jusqu'à l'échelle rabaissée. Ne la franchissez pas, mais tournez plutôt à droite pour passer la grille. Empruntez ensuite l'échelle de l'écoutille de gauche. Une fois en bas de celle-ci, pivotez à droite, puis empruntez l'échelle située juste à côté. Elle vous permet d'atteindre le quatrième étage du bâtiment, vous pourrez traverser le couloir grâce à la passerelle mobile que vous aviez remontée précédemment. Après avoir tourné à gauche, allez au bout du couloir pour ouvrir la porte de droite et vous retrouver à nouveau dans la bibliothèque.

Pivotez à droite, puis allez au fond à gauche pour ouvrir le livre sur le présentoir de gauche. Nous allons devoir utiliser

les sons morses entendus dans la salle de la radio, et dans le bon ordre, dans le but de placer la feuille d'arbre correspondante sur chacune des pages...
La première série de trois sons émise par la radio fut : long, long, puis court. Cela correspond donc à la feuille H. Placez-la sur la première page du livre. De la même manière, associez les autres feuilles sur les bonnes pages en les faisant correspondre avec les sons qui leur sont associés et leur ordre de passage à la radio. La feuille C sera donc à placer sur la page 2, la feuille F sur la 3, la feuille E sur la 4, la feuille B sur la page 5, la feuille G sur la page 6, la feuille D sur la 7, puis la feuille A sur la page 8.

Une fois les feuilles correctement placées, tournez à gauche, avancez, puis tournez à droite pour aller ouvrir la porte située sur votre droite, jusqu'alors fermée. Descendez à cette échelle. Pivotez à gauche, puis suivez l'unique chemin jusqu'à traverser la passerelle. Vous pourrez bientôt ouvrir la languette de la boîte métallique bleue sur le mur de droite, et récupérer ainsi le **cristal vert 01**. Tournez-vous pour ensuite lever le verrou de la porte et l'ouvrir à l'aide du bouton. Remarquez que le chemin vous mène au bâtiment des statues par l'autre côté, puis faites demi-tour, traversez le pont et remontez l'échelle pour vous retrouver dans la bibliothèque. Sortez de celle-ci et allez de l'autre côté du bâtiment. Descendez tout en bas de cette longue échelle, puis pivotez à gauche, avancez deux fois et tournez sur la gauche deux fois encore pour appuyer sur le bouton rouge qui va rabaisser l'échelle. Montez ensuite l'échelle d'à côté, puis entrez à nouveau dans le bâtiment.

Appuyez sur le bouton du coin pour relever l'échelle que vous venez de franchir, puis allez de l'autre côté pour traverser cette échelle rabaissée, avancez une fois encore tout droit afin de franchir la porte qui vous fait face et allez au bout reprendre l'ascenseur. Montez jusqu'au bâtiment des statues, sortez de l'ascenseur, puis allez une fois tout droit, pivotez à droite, tout droit jusqu'au bout, puis à gauche jusqu'à l'autre porte. Ouvrez-la à l'aide du bouton rouge, traversez le pont de droite, remontez l'échelle qui mène à la bibliothèque, puis sortez à nouveau de celle-ci. Rendez-vous de l'autre côté du bâtiment pour descendre la longue échelle et vous retrouver à nouveau dans le tunnel rouge. Appuyez sur le bouton rouge pour rabaisser l'échelle, puis montez l'échelle d'à côté. Pénétrez dans le bâtiment, puis pivotez au coin, pour appuyer sur le bouton et pour remonter l'échelle que vous venez de traverser. Une fois encore, allez de l'autre côté, traversez l'échelle pour aller tout droit jusqu'à la porte, puis toujours tout droit vers l'ascenseur. Toutes ces manipulations ont servi à revenir à cet endroit tout en laissant l'ascenseur en hauteur. Appuyez sur le bouton vert et entrez pour pivoter à droite. Notez alors le schéma que vous observez : trois triangles entourés par des carrés jaunes.

Tournez sur votre droite, puis avancez tout droit pour retourner dans le bâtiment du ravin. Allez emprunter l'échelle encastrée dans le mur du couloir sur votre gauche pour vous retrouver au deuxième étage. Pivotez à droite, avancez jusqu'à l'échelle relevée pour monter au troisième étage. Faites descendre la passerelle mobile au deuxième étage, puis redescendez l'échelle pour vous y rendre également. Allez vous placer sur la passerelle mobile, puis pivotez à droite pour entrer dans ce couloir perpendiculaire, franchissez la porte au bout à gauche. Descendez les escaliers, puis l'échelle, pour ensuite aller à gauche de celle-ci et pour entrer dans le couloir où sont situées les quatre machines de billes bizarres. Avancez jusqu'au fond pour observer les lettres " GA FUPAC ALLUZ FY QUAFA PAAGY " et remarquez qu'elles correspondent aux séries de trois lettres que nous avions relevées sur les tableaux des mains : GAF, UPA, CAL, etc.
..

Commencez pas activer le courant dans les machines, en allant tirer la poignée sur le petit balcon situé en face de l'échelle. Retournez dans la salle des quatre machines, pour remarquer grâce au tuyau vert que la première qu'il faudra utiliser sera la première de gauche quand vous rentrez, puis que la seconde sera celle d'en face. La troisième sera celle située sur le même mur que la seconde, il ne vous restera plus alors qu'à vous occuper de la quatrième. L'idée ici est d'appuyer sur les boutons verts des machines pour retranscrire la bonne combinaison vue sur la boucle d'oreille de la femme associée au tableau où vous aviez pu noter les lettres GAF et UPA, puis CAL et LUZ, et ainsi de suite. Appuyez sur le bouton vert de gauche pour faire apparaître un point blanc et sur celui de droite pour un point noir. Ainsi, en commençant par la première machine, entrez les couleurs suivantes (en inversant l'ordre puisqu'elles apparaissent de bas en haut) :
1ère machine : noir, noir, blanc
2ème machine : blanc, noir, blanc
3ème machine : noir, noir, noir
4ème machine : noir, blanc, blanc

Pivotez ensuite sur la droite pour appuyer sur le bouton et tournez la languette. Vous récupérez ainsi le **cristal vert 07**.

Sous-sol

Il vous faut maintenant retourner au niveau des rails. Pour ce faire, remontez l'échelle menant au bâtiment du ravin, retournez sur la passerelle mobile dans le couloir perpendiculaire, pivotez à gauche, avancez puis pivotez à gauche pour descendre l'échelle du mur. Pivotez à droite, avancez et appuyez sur le bouton pour rabaisser l'échelle. Allez maintenant tout droit jusqu'à devoir grimper à une échelle, puis avancez jusqu'à l'ascenseur. Descendez, tournez-vous, puis allez tout droit pour tourner à gauche au bout, avancez une fois et tournez une fois encore à gauche. Montez cette échelle, rappelez l'ascenseur, entrez à l'intérieur, puis allez sur la gauche. Traversez le pont de gauche pour aller au bout, pivotez à gauche. Franchissez cette porte pour vous retrouver dans la salle des quatre portes et des huit lampes. Ouvrez la porte sud, celle qui devrait se trouver sur votre droite. Avancez, puis partez à gauche vers les escaliers, sans toutefois les monter. Pivotez sur la droite et observez plutôt l'écoutille fermée.

Ouvrez les pages du livre 11 et regardez la troisième double page. Attardez-vous maintenant sur le cercle du milieu à côté de la pastille orange, puis appuyez sur les boutons de l'écoutille dans l'ordre indiqué sur la page. Reculez maintenant pour appuyer sur le bouton permettant l'ouverture de l'écoutille, puis celle-ci va s'ouvrir tandis que celle du fond restera fermée. Notez donc le symbole représenté sur cette dernière : une pyramide inversée avec un point au nord-ouest, le tout encerclé. Ressortez de l'écoutille, appuyez une nouvelle fois sur le bouton (deux fois) pour ouvrir l'autre écoutille et vous permettre de passer. Tournez-vous, puis fermez l'écoutille de ce côté en utilisant le bouton bleu. De la même manière que précédemment, utilisez la troisième double page du livre 11, en vous attardant cette fois sur le cercle du milieu avec la pastille bleue pour appuyer sur les boutons de l'écoutille dans l'ordre indiqué. Appuyez à nouveau sur le bouton bleu pour ouvrir l'écoutille et laisser celle du fond fermée. Avancez alors pour noter le symbole situé derrière celle-ci : un Y inversé avec un point au sud, le tout dans un cercle. Tournez-vous, puis sortez de l'écoutille.

Allez vous placer face à la porte de gauche (en étant dos à l'écoutille), sans toutefois l'ouvrir. Pivotez plutôt sur la gauche pour observer trois barres de couleur, un levier et un bouton vert. Souvenez-vous du schéma situé derrière la porte de l'étage le plus haut de ce bâtiment, représentant des barres horizontales et verticales de couleur marron, jaune, bleu, puis rouge. La barre horizontale marron associée à une flèche allant vers le haut ou vers le bas correspond en fait au levier. Comme indiqué sur ce schéma, commencez par abaisser le levier, puis appuyez sur la barre jaune et la bleue. Remontez le levier, appuyez sur la barre jaune, puis rabaissez le levier. Appuyez sur la barre rouge, la jaune, puis la rouge, avant de remonter le levier. Appuyez enfin sur la barre bleue. Pressez maintenant le bouton vert, puis vous verrez le wagon quitter les lieux.

Allez vous positionner là où se trouvait le wagon, puis regardez à vos pieds pour voir une trappe. Ouvrez-la, descendez à l'échelle. Tournez-vous, puis prenez note des deux carrés noir et blanc en bas à gauche de la lampe. Pivotez à gauche, puis allez en avant pour entrer dans le wagonnet. Vous avez sur votre gauche deux boutons verts. Appuyez sur le bouton vert de gauche et un puzzle apparaîtra au-dessus de la fenêtre. Vous avez maintenant quatre carrés sur votre gauche puis quatre carrés sur votre droite. En appuyant sur une case, vous la changez en noir, puis en blanc en appuyant une seconde fois. Souvenez-vous alors des deux carrés que vous aviez vus sous la lampe. Il vous faudra les reproduire, mais en appuyant un certain nombre de fois sur les carrés. Ce nombre de fois vous est indiqué dans les pages du livre 8, plus précisément à la troisième double page, où vous trouverez les deux carrés correspondants, avec des chiffres au-dessous d'eux. Ainsi, pour les quatre cases de gauche, vous devrez appuyer 2 fois sur le carré haut/gauche, 4 fois sur le haut/droite, 8 fois sur le bas/gauche, puis 1 fois sur le bas/droite. Pour les quatre cases de droite, appuyez 7 fois sur le carré haut/gauche, 3 fois sur le haut/droit, 6 fois sur le carré bas/gauche, sans toucher au carré bas/droite. Appuyez ensuite sur le bouton du milieu, puis refermez le puzzle en appuyant sur le bouton vert de gauche. Pressez maintenant le bouton vert de droite, puis le wagon démarrera.

Sortez du wagon mais n'avancez pas plus. Tirez maintenant le levier situé en bas à droite de l'écran, puis vous vous rendez compte qu'il actionne l'ascenseur.
Tirez-le à nouveau pour remonter l'ascenseur, puis avancez jusqu'au placard qui vous fait face. Ouvrez-le, observez cette sorte de puzzle. En appuyant sur le petit bouton rouge, vous ferez pivoter le petit cercle du bas, tandis qu'en appuyant sur le gros bouton rouge, vous ferez pivoter le cercle coupé du haut (le plus grand des deux cercles coupés), représentant en réalité l'ascenseur. Appuyez alors sur ce gros bouton rouge, de manière à ce que la partie ouverte du cercle se situe juste au-dessous du petit bouton rouge. Fermez le placard, puis revenez utiliser le levier de l'ascenseur.

Entrez à l'intérieur, et appuyez sur le bouton. Appuyez maintenant sur le bouton rouge à travers le hublot. Regardez à gauche, et vous verrez une poignée inopérante, tandis que vous ne pourrez pas sortir par derrière. Vous n'avez d'autre choix que d'appuyer sur le bouton pour redescendre. Avancez jusqu'au levier pour relever l'ascenseur, puis allez ouvrir à nouveau le placard. Remarquez que le cercle du bas a pivoté, puis appuyez sur le gros bouton rouge pour que la partie coupée du cercle se trouve maintenant vers le bas. Revenez tirer le levier pour redescendre l'ascenseur, puis appuyez sur le bouton rouge une fois à l'intérieur. Tournez-vous, puis sortez de l'ascenseur.

Avancez jusqu'à vous retrouver dehors, pivotez à gauche, avancez, vous trouverez une boîte en bois sur votre gauche. Ouvrez-la pour remarquer qu'il nous faut entrer un nombre. Tournez-vous sur la droite pour observer le symbole de la flèche sur la boîte verte. Prenez-en note, puis tournez-vous pour aller observer la boîte d'en face. Elle possède le symbole d'une poignée, tandis qu'en bas se trouve une petite boîte à ouvrir et un bouton sur lequel appuyer. Ceci active en réalité la poignée que vous aviez vue dans l'ascenseur. Retournez dans celui-ci, puis tirez la poignée sur votre gauche. Pivotez maintenant à gauche, pour vous rendre compte que l'ascenseur a tourné. Appuyez sur le bouton rouge pour descendre, puis tournez-vous afin de faire face au placard. Ouvrez-le, puis appuyez sur le gros bouton rouge pour faire tourner le cercle coupé et que sa partie ouverte soit à nouveau face au petit bouton rouge. Tournez-vous, puis appuyez sur le bouton rouge de l'ascenseur pour remonter. Regardez maintenant derrière vous. Sortez de l'ascenseur, puis remarquez que le secteur est entouré par cinq poteaux arborant des haut-parleurs, et reliés à des boîtes.

Avancez sur le chemin, puis contournez le bâtiment de sorte à vous retrouver face à l'entrée de celui-ci. Pivotez alors sur la droite, puis ouvrez la boîte pour apercevoir le même symbole de la flèche, vu précédemment sur la boîte verte. La forme d'une clé est représentée, ainsi que l'inscription " 0% ". Regardez derrière vous, avancez, puis vous verrez une boîte contenant une serrure et le même symbole de la flèche. Observez maintenant les cinq boîtes qui relient les haut-parleurs sur la périphérie, pour noter les symboles placés à côté de trois d'entre elles. À l'arrière gauche du bâtiment, donc à l'ouest, se trouve une arche de pierre, avec une porte au bout. Avancez jusqu'à celle-ci, puis notez la serrure en forme d'astérisque. Pivotez à droite, puis entrez dans le bureau. Appuyez sur le magnétophone posé sur la table pour entendre le son d'un oiseau. Ouvrez le tiroir de gauche, puis vous trouverez un carnet contenant le symbole de la flèche sur toutes les pages, mais légèrement différent à chaque fois. Retrouvez le symbole correspondant à celui vu sur les boîtiers, puis notez qu'il est lié au nombre 72.

Relevez la tête, puis observez la carte dessinée brièvement sur votre gauche. Notez que le circuit est coupé au niveau de la boîte contenant le symbole de la flèche et la serrure. Notez également le symbole de l'hexagone associé à la boîte à proximité de l'entrée de l'arche. Cliquez maintenant sur le petit tableau représentant des haut-parleurs, pour le faire pivoter et récupérer derrière la clé D. Sortez de la pièce, puis traversez tout le secteur en sens inverse pour rejoindre l'ascenseur à l'autre bout. Appuyez sur le bouton pour descendre, puis ouvrez le placard et appuyez sur le gros bouton rouge pour que la partie ouverte du cercle se trouve vers le bas. Tournez-vous, puis appuyez à nouveau sur le bouton de l'ascenseur pour remonter. Utilisez la poignée sur l'autre côté de l'ascenseur, puis sortez dehors. Pivotez à gauche, puis avancez et pivotez à gauche une fois encore pour vous trouver devant la boîte en bois, et y entrer le nombre 72. Retournez ensuite dans l'ascenseur, tirez la poignée, puis appuyez sur le bouton pour descendre. Ouvrez le placard, puis appuyez une nouvelle fois sur le gros bouton rouge pour faire pivoter le cercle, de manière à ce que sa partie ouverte soit vers le haut.
Faites remonter l'ascenseur, puis sortez pour vous retrouver à nouveau au secteur des haut-parleurs. Contournez le bâtiment pour vous retrouver devant la porte d'entrée.

Ouvrez la petite boîte sur la droite, pour remarquer que le courant est enclenché (" 100 % "). Placez la clé D sur son emplacement, puis pivotez à gauche pour faire face à la porte. Appuyez sur le bouton du haut, puis regardez le panneau sur la gauche. Il faut entrer dans chaque carré noir l'hexagone correspondant à la jauge de gauche, que vous aviez pu noter sur chacun des cinq poteaux (nous avons pu relever quatre hexagones, donc le cinquième sera à placer par élimination). Ainsi, à droite de la jauge du haut, faites apparaître l'hexagone auquel il manque le trait du bas/droite. Pour la deuxième jauge en partant du haut, faites apparaître l'hexagone auquel il manque le trait haut/droite. Pour la jauge du milieu, il s'agira de l'hexagone dont le trait haut/gauche est manquant. Pour l'avant-dernière jauge, faites apparaître l'hexagone dont le trait du haut sera absent, puis pour la dernière jauge, associez-la à l'hexagone dont le trait bas/droite est manquant. Appuyez ensuite sur le bouton rouge du bas, à droite de la porte.

Avancez dans cette pièce, puis allez jeter un oeil sur la gauche, pour relever le symbole représenté sur le panneau de gauche. Il s'agit d'un zigzag se terminant par un " V " retourné. Le carnet du bureau situé sous l'arche nous indique qu'il

correspond au nombre 70. Allez maintenant sur le côté droit de la pièce, pour repérer un autre zigzag sur la gauche, lorsque vous faites face à la sortie. Celui-ci se termine par un petit trait en biais, correspondant au nombre 71, d'après le carnet. Cinq panneaux gradués sont accrochés au mur, et correspondent à chacun des cinq haut-parleurs. En appuyant sur le bouton, ils émettent un son retranscrit sur l'échelle de graduation. À droite du zigzag correspondant au nombre 71, se trouve un cinquième panneau gradué qui additionne les cinq sons des haut-parleurs. Par défaut, on note qu'il atteint 95. Le but ici sera de lui faire atteindre le nombre 71.

Pour ce faire, allez dehors ouvrir chacune des cinq boîtes associées aux haut-parleurs, puis placez l'indicateur sur la gauche, de sorte à ce qu'elles soient toutes en basse fréquence (ce sera le cas si vous ne les avez pas touchées jusqu'à maintenant). Revenez dans le bâtiment, puis notez la valeur atteinte par chacun des 5 sons sur l'échelle de graduation. Sachez que le panneau situé sur le mur gauche (lorsque vous êtes dos à l'entrée) correspond au haut-parleur situé au nord-est, puis que le panneau situé juste à sa droite, sur le mur adjacent, correspond au haut-parleur situé au nord-ouest. Le panneau du milieu, parmi les trois sur le grand mur, correspond au haut-parleur situé à l'est, tandis que le panneau de droite correspond au haut-parleur sud. Enfin, le panneau situé juste à droite, sur le mur adjacent, correspondra au haut-parleur situé au sud-est.

En basse fréquence, nous relevons les valeurs suivantes pour chaque haut-parleur (=H.P.) :

H.P. nord-est : 25
H.P. nord-ouest : 21
H.P. est : 16
H.P. sud : 24
H.P. sud-est : 9

Sortez maintenant pour placer chacun des indicateurs sur la droite et ainsi vous mettre en haute fréquence. Nous relevons alors les valeurs suivantes :

H.P. nord-est : 15
H.P. nord-ouest : 12
H.P. est : 9
H.P. sud : 14
H.P. sud-est : 5

Pour atteindre le nombre 71 sur la grande barre de graduation, effectuez la manoeuvre suivante :
Laissez les haut-parleurs sud-est, sud, puis nord-est en haute fréquence. Passez les haut-parleurs est et nord-ouest en basse fréquence. Revenez dans le bâtiment, puis appuyez sur le bouton de la grande barre de graduation. Vous devriez arriver à un total de 71. Appuyez alors sur le bouton orange sur la gauche, puis emparez-vous de la clé. Sortez maintenant du bâtiment, puis allez sur la droite pour ouvrir la boîte qui vous fait face avec cette même clé. Appuyez alors sur le bouton pour couper la connexion vers le haut-parleur sud-est. Il va vous falloir maintenant ouvrir l'autre boîte, en atteignant le nombre 70. Pour ce faire, allez inverser les indicateurs de fréquence des quatre autres boîtes encore fonctionnelles, puis revenez appuyer sur la barre de graduation totale. Vous pourrez ensuite aller ouvrir le panneau de droite (qui contient le zigzag avec le " V " inversé) et récupérer ainsi le **cristal vert 10**.

Quittez le secteur des haut-parleurs pour reprendre l'ascenseur, puis tirez la poignée pour le faire pivoter. Appuyez ensuite sur le bouton rouge pour descendre, puis avancez jusqu'à vous placer dans le wagonnet.
Appuyez sur le bouton de droite pour avancer. En sortant sur la gauche, vous ferez face à une porte métallique à motifs, puis vous aurez une boîte de chaque côté. Ouvrez la boîte de gauche après avoir remarqué qu'elle est reliée à un tuyau orange. Souvenez-vous du symbole que vous aviez vu derrière les écoutilles et cliquez ensuite sur le point jaune pour le placer au nord-ouest. Appuyez ensuite à plusieurs reprises sur un des deux boutons du haut pour faire apparaître la pyramide inversée, puis allez maintenant observer l'autre boîte. Remarquez qu'elle est reliée à un tuyau bleu, puis déplacez le point jaune à la position sud. Faites ensuite apparaître le " Y " inversé à l'aide du bouton du haut, puis retournez dans le wagonnet. Appuyez sur le bouton rouge qui vous fait face (relié au tuyau bleu et au tuyau orange), et la porte à motifs de derrière va s'ouvrir. Franchissez-la, puis placez de part et d'autre un de vos cristaux verts dans l'emplacement prévu. La porte s'ouvre, vous devrez répéter ceci jusqu'à avoir placé tous les cristaux et franchi toutes les portes. Avancez alors jusqu'à l'ascenseur qui descend automatiquement devant vous, puis appuyez sur le bouton jaune

pour remonter. Appuyez maintenant sur le bouton le plus haut, puis après avoir écouté les félicitations de Meneandas, appuyez sur le bouton rond du bas pour récupérer le cristal noir.

L'ascenseur redescend automatiquement, mais appuyez à nouveau sur le bouton jaune afin de le faire remonter. Pressez le bouton rond du bas pour ouvrir la petite trappe derrière laquelle se trouvait le cristal noir, puis récupérez vos notes au sujet des cercles coupés en quatre et dans lesquels se trouvait un chiffre dans un carré de quatre cases, le tout dans un quart de cercle. Vous avez croisé ce type de cercle quatre fois : un dans la caverne, un dans la salle sombre, un sur le moniteur à l'entrée de Rhem, puis un dernier sur le moniteur en hauteur vers le bureau de Kales.
Ainsi, sur les quatre colonnes de quatre cases qui vous font face, appuyez sur les carrés suivants :
- le troisième carré (en partant du haut) de la deuxième colonne (en partant de la gauche)
- le premier carré de la troisième colonne
- le quatrième carré de la quatrième colonne
- le deuxième carré de la deuxième colonne
Un son va retentir.

Regardez maintenant sur votre droite, puis sur votre gauche pour voir que sont apparues des cases entourées de différentes couleurs. Appuyez sur chacune des cases pour faire apparaître des triangles, puis récupérez vos notes au sujet de ces mêmes triangles encadrés de différentes couleurs, vus au cours de l'aventure. L'idée ici sera d'entrer les triangles du haut et du bas relevés sur les quatre dessins croisés dans Rhem, sans entrer celui du milieu, à côté duquel vous aviez un point d'interrogation. Il est faux, et cela vous est confirmé par l'indice que vous aviez relevé en fermant la porte à l'étage inférieur du pont flottant. Celle-ci vous indiquait le bon triangle à entrer au milieu.

Ainsi, pour les trois cases bleues, entrez de haut en bas :
- un triangle avec un seul trait en bas à droite
- un triangle avec un trait en haut et un trait en bas à droite
- un triangle avec un trait en haut et un trait en bas à gauche

Pour les trois cases vertes :
- un triangle avec trois traits
- un triangle avec un trait en bas à gauche
- un triangle avec un trait en haut et un trait en bas à droite

Pour les trois cases rouges :
- un triangle avec un trait en haut
- un triangle avec un trait en bas à gauche et un trait en bas à droite
- un triangle avec un trait en bas à gauche et un trait en bas à droite

Pour les trois cases jaunes :
- un triangle avec un trait en bas à gauche et un trait en bas à droite
- un triangle avec un trait en bas à droite
- un triangle sans traits

Un son va retentir, vous devrez pivoter sur le côté pour appuyer sur le bouton permettant à l'ascenseur de monter d'un niveau. Appuyez sur le bouton rond du haut, puis après de nouvelles félicitations de la part de Meneandas, appuyez sur le bouton rond du bas pour récupérer la clé du véhicule. Tournez-vous, puis appuyez sur le bouton de l'ascenseur pour descendre. Tournez-vous une fois encore pour appuyer sur le bouton et descendre d'un niveau de plus. Sortez de l'ascenseur, puis allez vous placer à l'intérieur du wagonnet. Appuyez sur le bouton de droite pour avancer un peu plus loin, pivotez à gauche, puis montez à l'échelle. Allez ensuite ouvrir la porte de gauche pour rejoindre le balcon de l'étage le plus bas. Pivotez à droite, avancez, puis pivotez à droite pour faire face à la porte sud et la franchir, afin d'aller ouvrir la porte au bout de la passerelle.
Franchissez la prochaine porte, puis pivotez à droite une fois dehors. Avancez maintenant jusqu'au mur, pour tourner à droite et prendre l'ascenseur. Une fois en haut, avancez jusqu'à entrer dans la chambre de Kales. Faites face à son lit, puis pivotez sur la gauche pour voir le scanner. Placez alors le cristal noir dans l'emplacement bleu de droite, appuyez sur le bouton de gauche, puis vous aurez la certification de Kales quant à l'authenticité du cristal. Récupérez ensuite ce dernier.

Retournez à l'ascenseur, puis descendez. Appuyez alors sur le bouton vert de droite, la porte de droite de ce même ascenseur va s'ouvrir, donnant sur le wagonnet. Pénétrez à l'intérieur de ce dernier, regardez à droite, puis insérez la clé de véhicule obtenue grâce à l'énigme des triangles. Tournez-vous, appuyez sur le bouton pour faire avancer le wagonnet. Il va s'arrêter devant une grille. Tournez alors sur la gauche, puis avancez jusqu'à la porte. Ôtez le loquet, puis appuyez sur le bouton pour la franchir. Avancez jusqu'à vous retrouver finalement dans un petit bureau. Vous aurez sur votre gauche une porte avec une serrure en forme d'astérisque, une série de quatre plans sur le mur adjacent, puis un écran et trois albums photos sur la table de droite. Pivotez une fois encore à droite, pour faire face à la porte de ce côté, remarquez la colonne de quatre symboles sur votre gauche. Regardez alors sur chacun des quatre plans et vous trouverez un symbole à chaque fois. Tournez-vous, puis appuyez sur les cases de la colonne jusqu'à ce que les quatre bons symboles apparaissent. Regardez sur la gauche, puis appuyez sur le bouton rouge du moniteur pour avoir un dernier message de Kales. Sortez de cet endroit pour retourner dans le wagonnet, puis pivotez à gauche pour appuyer sur le bouton et pour continuer votre avancée.

Rhem : Le Monde Ultime

© Micro Application / Knut Müller 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

Après un petit voyage en autorail entre les terres arides, les montagnes et les lacs, vous voici arrivé dans ce monde bien protégé de RHEM.
Pour mieux se repérer et pouvoir un jour quitter RHEM, il est vivement conseillé de prendre des notes sur les différents lieux et objets rencontrés, mais aussi sur le labyrinthe immense de RHEM. A chaque point de Halte, regardez systématiquement tout autour de vous. Et n'oubliez pas que derrière chaque porte peut se dissimuler bien des secrets.
Pour faciliter la lecture de cette solution, les points de repère géographiques seront en caractère gras. Par convention, nous utiliserons l'orientation cardinale Nord - Est - Sud - Ouest.

La zone d'arrivée

Descendez de l'autorail et quittez le **terminus**. Empruntez l'unique chemin qui mène à un grand **bâtiment cylindrique** de deux étages. Vous remarquez que de nombreux chemins arrivent à ce **bâtiment cylindrique**. C'est une sorte de grand aiguillage muni d'un mécanisme interne qui relie entre eux les différents accès.
Entrez par la porte supérieure Est de ce bâtiment en appuyant sur le bouton rouge qui est au centre de la porte. Traversez le couloir et ressortez par la porte supérieure Nord. Continuez le chemin sur quelques longueurs. Il est pour l'instant en cul-de-sac. Revenez à la porte supérieure Nord, entrez et descendez par l'échelle qui est juste à l'entrée. Sortez du bâtiment par la porte inférieure Nord et marchez sur le chemin jusqu'au prochain escalier. Prenez le passage à droite et empruntez le tunnel qui passe sous les escaliers.

Au bout du chemin vous arrivez en haut d'une passerelle qui domine un lac. Il est impossible de franchir l'obstacle. En bas de l'escalier tout au bout du chemin vous découvrez votre premier pupitre qui se compose d'un écran noir et de sept boutons de couleur violette répartis autour de l'écran. Désormais nous désignerons cet objet de la façon suivante : **pupitre violet**. Pour l'instant l'écran est noir et à moins d'avoir beaucoup de chance, la manipulation des boutons ne donne rien.

Revenez sur vos pas et passez à nouveau sous le tunnel. Cette fois-ci, montez l'escalier de bois. De l'autre côté du mur vous reconnaissez le terminus. Continuez sur le chemin entre les falaises et prenez la première intersection à droite. En vous approchant de la passerelle du terminus, un inconnu vous interpelle :

"Salut, je suis vraiment heureux que quelqu'un soit enfin venu. J'ai tant attendu une visite ! Il y a bien longtemps que j'ai échoué ici. Malheureusement mon véhicule a déraillé à l'arrivée. Je n'ai pas été blessé, mais à cause de cet accident, il me fut impossible de quitter RHEM. Au début, j'ai tenté de trouver une autre sortie aux alentours, mais cela ne m'a mené nulle part. Aussi loin que je sois allé, je n'ai pu atteindre la plus grande partie de ce remontoir, mon lieu de séjour involontaire. Et la plupart des choses m'ont laissé totalement perplexe. Je ne comprends rien à cet endroit, et tout ce que je désire c'est m'en aller. C'est pourquoi j'ai besoin de votre véhicule. Je sais que vous ne comprendrez pas, mais si vous étiez venu quelques mois auparavant, je vous aurais emmené avec moi. Mais là c'est trop tard. Le destin m'a tenu en exil ici, maintenant c'est votre tour. J'ai erré ici trop longtemps. Et je veux céder la place. Peut-être que le sort vous sera plus clément qu'à moi. Bonne chance!"

Après son départ dans votre autorail, vous vous retrouvez bien seul dans RHEM.

Continuez votre chemin en passant sous la passerelle du terminus et jusqu'à la porte inférieure Est du **bâtiment**

cylindrique. Tout au bout du chemin il y a un oeil qui permet de visualiser le mécanisme interne de rotation de la passerelle et de l'échelle.
Juste à droite de la porte il y a une croix bleue sous un bouton rouge. En appuyant sur le bouton vous manoeuvrez le mécanisme de rotation de la passerelle interne en amenant le bas de l'échelle en face la porte inférieure d'où vous appelez.

Entrez dans le bâtiment et montez à l'échelle. Empruntez le couloir interne jusqu'à la porte supérieure Sud. Sortez et vous arrivez face à un petit **local de contrôle** à porte métallique. Entrez et refermez la porte derrière-vous. Il y a un plan incomplet de RHEM. Il est marqué d'un point rouge représentant votre position actuelle. Cette position est bien au Sud du bâtiment cylindrique.

Dans ce local vous reconnaissez le pupitre aux sept boutons. Mais ceux-ci sont gris.
Résolution du puzzle des pupitres aux sept boutons : en cliquant sur les différents boutons, il s'affiche sur l'écran les nombres de 1 à 4. Puis après un court instant, certains d'entre eux vont changer de couleur (vert, bleu, rouge ou violet). Le but est de trouver en manipulant les boutons, les couleurs correspondant à la fois au numéro du bouton pressé et à sa position dans la séquence complète de 1 à 4. Voici le tableau des résultats en désignant les boutons de 1 à 7 en partant de gauche à droite dans le sens des aiguilles d'une montre.

	Ordre de la séquence			
Bouton	1	2	3	4
1	Vert	-	Rouge	Bleu
2	Bleu	Rouge	-	-
3	-	Bleu	Violet	-
4	-	-	Vert	Violet
5	Rouge	Violet	-	Vert
6	-	-	Bleu	Rouge
7	Violet	Vert	-	-

Vous en déduisez que pour un **pupitre violet** vous devrez composer le 7534.
Vous en déduisez que pour un **pupitre rouge** vous devrez composer le 5216 .
Vous en déduisez que pour un **pupitre vert** vous devrez composer le 1745.
Vous en déduisez que pour un **pupitre bleu** vous devrez composer le 2361.

Sur le mur de gauche il y a un tableau de commandes de la rotation de la passerelle interne du bâtiment cylindrique. Appuyez sur le bouton noir pour effectuer la rotation d'un quart de tour. Le chemin à double accès correspond aux accès supérieur et inférieur de l'échelle.

Sur le dernier mur il y a un tableau de commande de la rotation de la passerelle de retournement de l'autorail du terminus. Allumez l'écran en appuyant sur le bouton rouge. Appuyez sur le bouton noir pour effectuer la rotation d'un demi-tour.
Avant de sortir effectuez une rotation de la passerelle pour relier les accès Sud et Ouest.
Ressortez par la porte supérieure Ouest du **bâtiment cylindrique**. Avancez jusqu'à un cul-de-sac où se trouvent trois pupitres de contrôle.
Sur le **pupitre bleu** entrez le code 2361. Vous obtenez sur l'écran une première image d'un ovale vert, puis celle d'une icône en forme de toit à trois pointes.

Sur le pupitre du milieu il y a quatre boutons représentant chacun une cuve à eau. En numérotant les boutons de haut en bas de 1 à 4 vous obtenez les transferts d'eau suivants :

```
Entre les cuves 1 et 2, le transfert 4:0 à 3:1
Entre les cuves 1 et 3, le transfert 4:0 à 3:1
```

```
Entre les cuves 1 et 4, aucun transfert
Entre les cuves 2 et 4, le transfert 2:0 à 1:1
Entre les cuves 3 et 4, le transfert 2:0 à 1:1
Entre les cuves 2 et 3, aucun transfert
```

Le dernier pupitre porte la marque I (pupitre I) . En abaissant le bouton portant un point rouge, vous activez sur l'écran, l'apparition d'une séquence de trois paires de secteurs. Ce code reste encore inconnu, mais il faudra y revenir.

Faites demi-tour et continuez de l'autre côté de la passerelle. Une fois franchi un mur vous avez sur la gauche un **pupitre rouge**. Entrez le code 5216. Vous obtenez sur l'écran une première image d'un ovale violet, puis celle d'une icône en forme de zigzag.

Entrez dans le **bâtiment à mosaïque**, car sur sa porte il y a une mosaïque. Ouvrez la porte et regardez vers le bas. Déverrouillez la crémaillère qui bloque le SAS en posant la main sur l'emplacement prévu à cet effet. Vous emprunterez plus tard ce passage. Revenez en arrière et continuez votre parcours sur la longue passerelle jusqu'à la **zone du lac supérieur**.

La zone du lac supérieur

Empruntez la passerelle qui part sur la gauche et arrêtez-vous devant chacune des prises d'eau équipées d'un manomètre à aiguille. Remarquez le motif à double spirale imprimé sur le cadran. Appuyez sur le bouton rouge à côté de chaque manomètre et maintenez la pression dessus jusqu'à ce que la valeur maximum soit atteinte.
Il faut bien repérer les différentes prises d'eau car il faudra les associer aux collecteurs d'eau correspondants.

Allez à l'autre bout de la passerelle jusqu'à une lunette de visée. Remarquez au pied du viseur le motif en forme de spirale enroulée par la gauche. Regardez dans le viseur et notez le relèvement sur chacune des quatre prises d'eau. Voici le tableau des résultats en désignant les prises d'eau de 1 à 4 dans l'ordre de leur rencontre.

Prise d'eau n°	1	2	3	4
Valeur max au manomètre	7	2	3	4
Relèvement au viseur n°1	1	5	6	9

Vous pouvez apercevoir au loin sur une autre passerelle encore inaccessible une autre lunette de visée. Revenez sur vos pas et sortez de la zone du lac supérieur.
Empruntez cette fois-ci le SAS du **bâtiment à la mosaïque**. Descendez l'échelle et partez vers le Nord dans la direction de la zone du lac supérieur. Vous entrez dans la zone d'arrivée des collecteurs d'eau. Vous avez juste sur la gauche un **pupitre rouge**. Entrez le code 5216. Vous obtenez sur l'écran une première image d'un ovale bleu puis celle d'une icône en forme de db. Au-dessus du pupitre, sur une butte, vous apercevez une troisième lunette de visée. Continuez votre chemin et passez sous les quatre collecteurs d'eau. Entrez dans le bâtiment au **dôme vert**. C'est la station de pompage du lac supérieur. Dans ce bâtiment vous trouverez des pupitres de commandes sur chacun des collecteurs d'eau et un pupitre de commande du collecteur principal avec son cadran.
Montez à l'échelle en faisant le tour des collecteurs. En entrant dans les locaux supérieurs, vous apercevez une porte décorée de **trois étoiles**. Prenez le corridor de gauche et au bout, actionnez la manette d'abaissement de la porte qui est juste à votre gauche. Continuez et regardez bien le plan de canalisation de la zone du lac supérieur au dôme vert. Une flèche rouge indique qu'il y a un autre local sur le cheminement des collecteurs.

Avancez encore un peu et appuyez sur le pavé rouge qui se trouve sur le mur à votre droite. La porte aux étoiles s'ouvre. Sortez et marchez le long des collecteurs d'eau. Un peu plus loin se trouve un **pupitre vert**. Entrez le code 1745. Vous obtenez sur l'écran une première image d'un ovale orange, puis celle d'une icône en forme de M.

En poursuivant votre chemin, vous arrivez au-dessus du **lac supérieur**. Allez tout au bout de la passerelle jusqu'à la

deuxième lunette de visée. Remarquez au pied du viseur le motif en forme de spirale enroulée par la droite. Regardez dans le viseur et notez le relèvement sur chacune des quatre prises d'eau. Il est important à ce niveau de bien reconnaître les prises d'eau selon la même numérotation que précédemment. Voici le tableau récapitulatif des résultats.

Prise d'eau n°	1	2	3	4
Valeur max au manomètre	7	2	3	4
Relèvement au viseur n°1	1	5	6	9
Relèvement au viseur n°2	3	5	8	0

Retournez vers le **dôme vert**. Sur le chemin vous apercevez un tableau fléché avec deux rangées de trois disques munis d'ergots jaunes. Entrez dans les locaux et empruntez le corridor de gauche jusqu'à une porte fermée munie d'une commande dont l'aspect ressemble au **tableau fléché** observé précédemment. Avec le bouton rouge, faites apparaître l'ergot jaune dans la position du premier disque de la flèche du haut orientée vers la droite. Validez par le bouton vert. Répétez l'opération pour les deux autres ergots. La porte coulisse sur la droite.

Allez à l'autre bout du corridor et actionnez la manette pour relever la porte. Revenez sur vos pas et faites coulisser la porte sur la gauche grâce aux informations données par la flèche du bas. Cheminez jusque derrière la porte qui a été relevée et descendez par l'échelle secrète. Dans ce nouveau local, regardez au mur un agrandissement de la position des collecteurs dans ce local.
Vous remarquez que le collecteur 1 croise les collecteurs 2 et 3 pour prendre la troisième place. Vous remarquez aussi qu'il y a une vanne sur le collecteur 4. Tournez le volant du collecteur 4 avant de ressortir.

Retournez dans le **dôme vert**. En passant, n'oubliez pas de refermer la **porte aux étoiles** en appuyant à nouveau sur la dalle rouge (c'est important par la suite). Une fois sous le dôme vert, mettez-vous face aux pupitres de commandes des collecteurs d'eau. Ouvrez-en un et remarquez les spirales qui sont représentées sur les trois boutons. En rapprochant ces motifs de ceux constatés près des viseurs et des manomètres, en prenant en compte le nouveau positionnement des collecteurs dans le dôme vert, recomposez l'ordre des données collectées. Le tableau devient alors le suivant :

Pupitre de commande n°	1	2	3	4
Relèvement au viseur n°1	5	6	1	9
Valeur max au manomètre	2	3	7	4
Relèvement au viseur n°2	5	8	3	0
Prise d'eau n°	2	3	1	4

Entrez ces données dans chacun des pupitres de commandes des collecteurs d'eau. Allez face au pupitre de commandes du collecteur principal et appuyez sur l'écran. De l'eau se met à couler dans les canalisations.

Sortez du dôme vert par la deuxième porte sur votre gauche. Avancez sur le chemin. Un peu plus loin se trouve un **pupitre violet**. Entrez le code 7534. Vous obtenez sur l'écran une première image d'une grille à 10 cases, puis celle du nombre 1.

Continuez sur le chemin et pénétrez dans une autre zone de RHEM. Tout au bout l'accès est coupé à cause de l'effondrement d'une passerelle. Sur le chemin du retour, sur la droite, il y a un pylône (antenne linéaire) avec à sa base un coffret de commandes. Ouvrez-le et appuyez sur le bouton de droite pour le mettre sous tension. Pour l'instant les

autres motifs ne sont pas encore compréhensibles. Il faudra probablement revenir à cet endroit.

La zone d'arrivée

Retournez jusqu'au **bâtiment à la mosaïque** en passant dans le dôme vert. Montez à l'échelle et refermez la porte en sortant au niveau supérieur. L'objectif est de trouver le chemin pour revenir voir ce qu'il y a derrière cette porte. Entrez par la porte supérieure Ouest du **bâtiment cylindrique**. Traversez le corridor et descendez l'échelle interne. Ressortez par la porte inférieure Sud du **bâtiment cylindrique**.
Avancez sur le chemin, vous trouverez un **pupitre bleu**. Entrez le code 2361. Vous obtenez sur l'écran une première image d'une grille à 10 cases, puis celle du nombre 4.

Continuez le chemin en passant sur la passerelle. Vous arriverez directement au niveau inférieur du **bâtiment à la mosaïque**. Montez à l'échelle et allez au fond du corridor face à la mosaïque. Passez la main dessus pour faire apparaître les trois zones brunes. Retenez bien cette disposition qui servira plus tard.

Retournez au **local de contrôle** du **bâtiment cylindrique** et faites pivoter le corridor interne afin de rejoindre la zone Est. Sortez par la porte supérieure Est. Allez au **terminus** et marchez sur les rails jusqu'à l'entrée de RHEM. En vous retournant vous apercevez un panneau ressemblant aux pupitres de couleur et portant des indications chiffrées. Prenez note de ce panneau et effectuez l'addition des lignes et colonnes au niveau des cases blanches. Cela servira plus tard dans l'aventure.

+	**2**	**3**	**4**	**2**	**4**
1		4	5	3	
5	7				9
4	6				8

Revenez sur vos pas jusqu'au **bâtiment cylindrique** et ressortez par la porte inférieure Est. Marchez sur le chemin en passant sous la passerelle du terminus et prenez sur votre gauche au croisement afin de retourner voir le premier **pupitre violet** du début de l'aventure. Entrez le code 7534. Vous obtenez sur l'écran une première image d'une grille à 10 cases, puis celle du nombre 3.
Retournez jusqu'à la dernière intersection et cette fois-ci continuez tout droit pour découvrir une nouvelle zone.

La zone du lac inférieur

Avancez sur le chemin, vous trouverez un **pupitre rouge**. Entrez le code 7534. Vous obtenez sur l'écran une première image d'une grille à 10 cases, puis celle du nombre 6.

Continuez sur le chemin et vous voici arrivé face à une tour ronde traversée par quatre chemins que l'on va appeler **le moulin**. Prenez à droite à l'intersection. Traversez le bâtiment de briques rouges. Vous êtes arrêté par un trou d'eau. Appuyez sur le bouton du boîtier de commandes pour refermer la trappe d'accès. Continuez votre chemin et montez les escaliers jusqu'aux deux **bassins de récupération d'eau**. Le premier est vide, mais dans le second se déverse un torrent d'eau. Il n'y a rien à faire ici pour l'instant mais vous y reviendrez. Retournez au **moulin** et n'oubliez pas après votre passage d'ouvrir à nouveau la trappe au-dessus du trou d'eau.
En prenant à droite à l'intersection du **moulin**, vous arrivez dans un ascenseur en bois. Mais celui ci ne marche pas encore.
Retournez au moulin et prenez à nouveau à droite à l'intersection. Au bout de la jetée une échelle plonge dans l'eau du lac. Un peu plus loin, une autre échelle remonte sur un ponton. Il semble qu'il existe un passage recouvert par les eaux du lac.

La zone de la centrale hydroélectrique

Continuez votre chemin et passez le mur en brique rouge. Tournez juste à droite jusqu'au **pupitre vert**. Entrez le code 1745. Vous obtenez sur l'écran une première image d'une grille à 10 cases, puis celle du nombre 5.
Laissez pour l'instant le chemin qui s'éloigne au Nord et revenez sur vos pas. Vous arrivez face à un bâtiment qui porte la marque II sur sa porte. A votre droite il y a un **pupitre bleu**. Entrez le code 2361. Vous obtenez sur l'écran une première image d'un ovale jaune, puis celle d'une icône en forme de U.
Continuez le chemin jusqu'à la maison en briqus rouge. Entrez et sur votre droite vous pouvez tourner un rouleau dont les motifs vous rappellent ceux qui sont sur le pupitre de transfert d'eau. Sur l'autre partie du rouleau figure le motif d'une cuve équipée en son centre d'un système de montée de plancher par de l'eau.
Sortez par l'autre porte. Un peu plus loin se trouve un **pupitre violet**. Entrez le code 7534. Vous obtenez sur l'écran une première image d'un ovale rouge, puis celle d'une icône en forme de gamma.
Tout au bout du chemin et des rails, ramassez le schéma de l'installation hydroélectrique du bâtiment II. Notez bien ce schéma.

Revenez sur vos pas et arrêtez-vous dans le bâtiment qui porte la marque I sur sa porte. Refermez la porte derrière-vous. Sur le mur il y a un plan de la zone. Vous vous trouvez au niveau du point rouge. A gauche appuyez sur le bouton carré pour ouvrir le rideau métallique. En appuyant sur les boutons verts, vous allumez les lampes qui se trouvent dans le local voisin. Quel que soit l'ordre d'appel sur les boutons verts, vous allumez les lampes de 1 à 9. A côté de la porte d'entrée il y a un cadran avec un autre bouton vert. En appuyant dessus vous faites apparaître des secteurs blancs comme ceux que vous avez vus précédemment. A vous de noter le code numérique de ces secteurs en activant successivement les neuf lampes.

Sortez de la centrale I, puis entrez dans la **centrale hydroélectrique II**.
Observez du haut de la balustrade les différentes canalisations. Elles sont conformes au schéma de l'installation hydroélectrique découvert précédemment. Il y a trois connexions à positionner pour aiguiller le courant de l'eau dans les canalisations. Descendez par l'échelle au niveau inférieur. Sortez du bâtiment par la porte. Cela vous mène au pupitre de contrôle de la centrale hydroélectrique. Une manette permet d'enclencher l'arrivée de l'eau dans le collecteur qui entre dans la centrale pour faire tourner les deux turbines. L'usine tourne à 100%, lorsque les deux turbines sont traversées par le courant de l'eau dans le sens de la droite vers la gauche. Une flèche indiquant le sens de circulation de l'eau est visible lorsque vous passez à côté de la turbine. Il existe plusieurs façons de placer les connexions de canalisations pour obtenir le bon résultat. Prenez le plan II et raccordez pour les deux connexions de droite, les deux tuyaux du haut ensembles. Raccordez pour la troisième connexion de canalisations de gauche, les deux tuyaux du bas ensembles. Le deuxième raccord de chacune des trois connexions se placera automatiquement dans une bonne position. Il reste à enclencher la manette du pupitre de contrôle. La jauge de contrôle doit passer à 100%.

En bas du bâtiment près de la troisième connexion il y a un **pupitre vert**. Entrez le code 1745. Vous obtenez sur l'écran une première image d'une grille à 10 cases, puis celle du nombre 2.

Quittez la zone de la centrale hydroélectrique pour aller au moulin. Empruntez l'intersection vers l'ascenseur et entrez dedans. Refermez la porte et appuyez sur le bouton vert.
Entrez à l'étage du moulin et regardez dans les différentes alcôves. Vous y trouverez :
- Une photo d'enfants avec le chiffre 2 sur le tee-shirt vert et chiffre 8 sur le tee-shirt bleu. Remarquez aussi qu'un des enfants porte un ballon de plage à 6 couleurs.
- Un schéma avec les quatre cuves d'eau, une cuve principale d'une pleine capacité de 6400, trois cuves secondaires reliées par un répartiteur et un circuit de retour de l'eau vers la cuve principale.
- Un téléphone fax avec deux numéros marqués sur le mur (275371 et 446188). Appuyez sur la touche rouge, composez l'un des numéros et appuyez sur la touche verte. Vous obtenez deux fax. L'un est un code numérique avec des bâtons et l'autre la silhouette des enfants. En regardant bien la forme du clavier et celle des grilles en provenance des pupitres de couleur, vous constaterez une similitude. Vous avez six grilles affectées d'un chiffre de 1 à 6. Composez le numéro résultant du positionnement des touches blanches, c'est à dire le 991931. Vous obtenez alors un troisième fax représentant une sorte de carte marquée d'une grille circulaire avec les motifs identiques à ceux rencontrés sur le pupitre de commandes du pylône.
- Un coffret Simulateur. Appuyez sur le bouton rouge et pressez les touches de droite pour faire changer les symboles. Notez la correspondance pour chacune des cases.

- Un pupitre à clé. Appuyez sur le bouton rouge du haut pour lire le message de Kales. Sur la partie droite du pupitre il y a une zone pour recevoir les 4 fragments de lettre.

Descendez du moulin et dirigez-vous vers la centrale hydroélectrique. Prenez le chemin juste à droite en franchissant le premier mur de briques rouges. Empruntez encore le chemin à droite, et poursuivez votre chemin en traversant un labyrinthe en brique rouge. Remarquez que la même trappe d'accès recouvre certainement un trou d'eau. Passez dans le tunnel puis entrez dans un **bâtiment carré**. En haut d'une échelle se trouve un plan de la zone. En bas de l'échelle près des collecteurs d'eau se trouve une manette avec un écran juste au-dessus. Sortez par l'autre porte du bâtiment et au bout du chemin il y a un volant de fermeture de collecteur. Manœuvrez ce volant et regardez sur le pupitre de contrôle l'état de la vanne. Elle doit être fermée.
Retournez vers le moulin là où il y a une échelle qui plonge dans le lac inférieur. Cette fois-ci le niveau du lac a baissé et le gué est praticable. Allez sur le ponton d'en face.

La zone des réservoirs d'eau

Continuez sur le chemin et traversez la passerelle au-dessus du réservoir principal. Descendez l'échelle de l'autre côté. En bas vous trouverez un pupitre indiquant le niveau de l'eau dans le réservoir (6400 actuellement). En faisant le tour du pilier vous arrivez au dispositif de répartition et de transfert de l'eau dans les 4 réservoirs. Reprenez la même numérotation des cuves que précédemment, ainsi que les schémas des règles de transfert entre les différentes cuves. Vous avez aussi noté le schéma des cuves d'eau qui se trouve au moulin et le motif sur le rouleau de la centrale hydroélectrique I. Pour faire fonctionner le répartiteur d'eau entre les cuves, il faut positionner le raccord de canalisation entre les deux réservoirs à équilibrer puis actionnez la manette pour procéder à l'équilibrage. Un compteur indique que vous avez au maximum 4 coups pour effectuer toutes les opérations.
Juste derrière, vous trouverez un bouton poussoir qui met en fonction la pompe de remise en position initiale des réservoirs. En continuant la visite des lieux, vous arrivez au pied du réservoir n° 3 équipé de son pupitre de niveau d'eau, d'une échelle et d'un SAS d'accès qui le traverse. Sur la cuve est noté le niveau 1200. En toute évidence il va falloir effectuer les transferts d'eau au seuil indiqué sur chacune des cuves afin de mettre au niveau des SAS le plancher intérieur des cuves pour pouvoir les franchir en son centre. Voici le résultat des transferts à opérer :

	CUVES				
Action	**1**	**2**	**3**	**4**	**Règle transfert**
Etat initial	6400	0	0	0	-
Transfert 1->2	4800	1600	-	-	4:0 à 3:1
Transfert 1->3	3600	-	**1200**	-	4:0 à 3:1
Transfert 2->4	-	800	-	**800**	2:0 à 1:1
Transfert 1->2	3300	**1100**	-	-	4:0 à 3:1
Etat final	**3300**	**1100**	**1200**	**800**	-

Arrivez en bout de chaîne vous êtes face à un pupitre muni de trois boutons de couleur. Retournez au-dessus du réservoir principal et regardez en son centre. Vous apercevez trois panneaux de couleur portant des chiffres : 9 sur le jaune, 1 sur le rouge et 5 sur le bleu. Allez entrer le code d'accès sur le pupitre aux trois boutons de couleur : 159.
Entrez dans le réservoir principal et ouvrez le coffret pour récupérer le premier fragment de lettre. Il s'installe automatiquement dans l'espace réservé aux quatre fragments sous l'écran de jeu (espace de l'inventaire).
Pour quitter la zone des réservoirs il faut réinitialiser la répartition de l'eau afin que la passerelle du réservoir principal récupère sa position haute. Pour cela, appuyez sur le bouton de commande de la pompe de réinitialisation.

De retour sur le ponton près du **moulin**, il faut remettre en eau le lac inférieur. Traversez le **bâtiment carré** et manoeuvrez le volant de la vanne de canalisation d'eau. Regardez sur le pupitre de contrôle l'état de la vanne. Elle doit être ouverte.
Dans le bâtiment carré manoeuvrez la manette et vérifiez sur l'écran juste au-dessus que l'écoulement de l'eau se fasse bien par le collecteur de gauche.
Allez jusqu'aux deux **bassins de récupération d'eau** en passant par le **moulin** (n'oubliez pas de refermer la trappe d'accès après votre passage). Le premier déverse maintenant un torrent d'eau et le second est vide. Il laisse apparaître une porte métallique entre les arrivées d'eau. Remarquez qu'un chemin secret est indiqué sur le plan, mais cela ne semble pas être le même. Entrez dans le couloir et descendez l'échelle qui se trouve au bout. Avancez jusqu'à la porte à tambour. Appuyez sur le bouton rouge pour la faire pivoter. Franchissez la porte et n'oubliez pas de la remettre en position initiale en appuyant sur le bouton rouge.
Sortez du **bâtiment carré** jusqu'à l'ascenseur. Appuyez sur le bouton en forme de croix pour appeler l'ascenseur. Ouvrez la porte et montez au niveau supérieur. Fermez l'ascenseur en sortant et appuyez sur le bouton avec la flèche de rotation de la cage intérieure. Continuez le chemin sur la passerelle.
Entrez dans la zone du lac supérieurr, cette fois-ci sur la passerelle qui était encore inaccessible. Avancez jusqu'à la lunette de visée. Observez la porte aux étoiles que vous avez précédemment refermée. Il y a les indications suivantes : une étoile à sept branches avec le chiffre 7, une étoile à six branches avec le chiffre 5 et une étoile à cinq branches avec le chiffre 4. Continuez sur la passerelle et traversez la **zone d'arrivée** sur le chemin précédemment non accessible non loin du bâtiment à la mosaïque. Continuez jusque dans la nouvelle **zone de départ**.

La zone de départ

Empruntez le premier chemin à droite. Il se termine en cul-de-sac face à une porte avec un code à bâton. En faisant demi-tour vous apercevez une caméra. Retournez sur vos pas et avancez jusqu'au petit bâtiment qui est la **salle de contrôle** de la zone. Entrez et refermez la porte derrière-vous. Il y a le plan incomplet de RHEM que vous avez déjà en votre possession.. Il est marqué d'un point rouge représentant votre position actuelle.
A gauche de la porte appuyez sur le bouton de "simulation". Il est relié au pupitre de simulation. Vous pouvez reproduire le motif qui se trouve sur la porte filmé par la caméra. Il faut le reproduire en négatif. Prenez le fax correspondant au code numérique avec les bâtons. Par comparaison vous obtenez le code 8527.
De l'autre côté il y a un cadran. Appuyez sur le bouton rouge pour allumer l'écran et apercevoir la porte fermée avec le motif. En dessous, entrez le code 8527. La porte s'ouvre.
Le dernier pupitre de cette salle n'est pas encore alimenté !
Reprenez le chemin et passez la porte qui est maintenant ouverte. Montez les escaliers et faites le tour par la gauche en descendant puis remontant des marches. Enclenchez l'interrupteur d'alimentation qui est juste à gauche en haut des marches.
Continuez jusqu'au bout de la passerelle et ouvrez le pupitre de commandes de rotation de la passerelle interne du bâtiment cylindrique (attention le plan est à l'envers). Faites la pivoter de façon à relier l'entrée Nord (en bas de l'écran) à celle de l'Est (à gauche de l'écran).
Revenez dans la **salle de contrôle** près du troisième pupitre qui n'était pas encore alimenté. Appuyez sur le bouton rouge pour le mettre en marche, puis sur le bouton vert pour faire pivoter le petit pont.
Retournez près du petit pont et franchissez-le.
Montez à l'échelle et entrez par la porte supérieure Nord du **bâtiment cylindrique** puis ressortez par la porte inférieure Nord et marchez jusqu'à l'entrée du **bâtiment carré** de la zone du lac inférieur en passant par le moulin. Empruntez le chemin de droite et montez l'escalier pour ouvrir la porte de l'ascenseur. Faites descendre l'ascenseur et sortez. Vous repassez à l'intérieur du **bâtiment carré** mais par un autre tunnel. Franchissez la porte à tambour qui doit être déjà correctement orientée. Montez à l'échelle et traversez le couloir entre tous les tuyaux. Tout au bout du chemin vous arrivez dans une nouvelle zone.

La zone du pentagone

Les deux portes de gauche et de droite sont fermées. Sur l'une d'elle apparaît une icône.
Montez à l'échelle et passez entre les murs de briques rouges. Entrez dans le **bassin n°1** qui est à gauche. Le niveau de l'eau est actuellement bas et vous permet de descendre au niveau inférieur. Il y a une grille fermée et de l'autre côté

une crémaillère bloque en position basse la passerelle flottante. Actionnez le volant de crémaillère pour dégager la passerelle. Sortez du bassin n°1 et avancez jusqu'au monorail. Appuyez sur le bouton du haut, puis sur la flèche orientée vers le haut. Descendez au terminus et avancez sur les passerelles au niveau de l'eau. Vous arrivez face à un bâtiment en forme de **pentagone**. Sur la passerelle de droite il y a un pupitre de commandes d'ouverture de la porte, mais il faut disposer certains mécanismes pour autoriser l'ouverture. En faisant le tour du côté gauche du **pentagone** vous arrivez face à un tableau sensible au passage de la main. Il laisse alors apparaître trois symboles qui sont identiques à ceux déjà rencontrés sur le simulateur de l'étage du moulin. Contournez le **pentagone** par la droite et entrez dans le **bassin n°2**. Celui-ci est déjà rempli. Sur le chemin de gauche une échelle plonge sous le niveau de l'eau. Continuez d'avancer dans le couloir et appuyez sur le bouton bleu pour mettre à plat la planche qui barre le passage. Passez dessus et faites le tour pour vous retrouver au niveau supérieur. Au bout il y a une échelle, empruntez-la. Au pied de l'échelle se trouve une pompe. Actionnez la manette pour mettre en marche la pompe. Au même niveau il y a sur le mur du pentagone un deuxième tableau à symboles.
Quittez le bassin n°2 pour vous rendre au **bassin n°1**. Vous pouvez passer par les passerelles du côté gauche du pentagone. Le bassin n°1 est maintenant rempli d'eau et la passerelle flottante permet le passage de l'autre côté du bassin. Ouvrez la trappe qui se trouve au bout et actionnez la poignée d'ouverture de la grille qui se trouve en dessous. Il y a aussi un puits qui est vide et au fond vous pouvez distinguer une bouteille. Allez au **bassin n°2** pour mettre en marche la pompe une seconde fois, puis revenez au **bassin n°1** qui est maintenant vide d'eau. Descendez au niveau inférieur et passez la grille. Au pied du puits il y a une vanne. Ouvrez-la. Allez mettre en marche une nouvelle fois la pompe pour remplir le bassin n°1. Cette fois-ci vous pouvez récupérer la bouteille en haut du puits. Ouvrez-la et prenez note du dessin qui révèle la solution pour l'ouverture de la porte du pentagone. Grâce à vos notes sur le simulateur qui se trouve à l'étage du moulin, vous pouvez reconstituer les symboles devant être affichés sur les quatre tableaux tactiles du pentagone. Entrez le premier code sur le tableau de gauche du pentagone (de haut en bas : trait, carré, losange). Passez par le bassin n°2 pour afficher les icônes du tableau arrière droit du pentagone (de haut en bas : trait, carré, triangle). En redescendant sur la planche appuyez sur le bouton bleu pour la mettre à plat. Comme le bassin n°2 est maintenant vide d'eau, vous pouvez emprunter l'échelle qui descend au niveau inférieur et découvrir un plan qui indique la présence d'un passage secret sous la ligne du terminus du monorail. Remontez à l'échelle et continuez de faire le tour dans le couloir aux briques rouges et faites remonter l'autre planche pour la remettre dans sa position initiale. Faites demi-tour et contournez le bassin n°2 pour rejoindre l'autre côté de cette planche. Vous trouvez un passage secret en sous-sol. Descendez par ce chemin et vous arrivez dans le puits qui ressort au milieu de l'eau sur l'arrière du pentagone. A ce niveau flotte le ballon aux multiples couleurs qui a été photographié avec les enfants (voir la photo dans le moulin). D'ici le troisième tableau tactile arrière gauche du pentagone est accessible. Vous pouvez enregistrer les symboles (de haut en bas : triangle pointe vers le bas, rond, losange).
Quittez le bassin n°2 et allez au terminus du monorail. Pour entrer dans le passage secret il faut faire repartir le monorail. Entrez dedans et appuyez sur le bouton du haut pour le démarrer. Appuyez ensuite sur la flèche orientée vers le bas et sortez pour retirer la goupille qui retient le monorail au quai. Une fois parti, ouvrez la trappe qui se trouve sous le chemin du monorail. Descendez l'échelle et prenez le chemin de gauche en sortant du tunnel. Tout au bout se trouve le quatrième tableau tactile. Vous pouvez enregistrer les symboles (de haut en bas : triangle pointe vers le bas, rond, triangle). Maintenant que les symboles ont été enregistrés sur les quatre tableaux tactiles vous pouvez activer l'ouverture de la porte du **pentagone** à partir du pupitre de commandes.
En appuyant sur le bouton carré du bas, les quatre voyants vont passer au vert; ce qui indique que la porte est déverrouillée.
Entrez dans le **pentagone**. Face à vous il y a dans le fond de la pièce un grand cadran divisé en six quartiers et avec une aiguille. Cinq des quartiers sont reliés avec un câble électrique à cinq pupitres composés d'un écran avec la représentation d'une icône comme celles que vous avez déjà observées sur les six pupitres aux sept boutons de couleur. Un interrupteur permet de changer d'icône. Juste en entrant dans le pentagone il y a un tableau de commandes avec à gauche un écran et son bouton de mise en marche et à droite la représentation du grand cadran avec le bouton de mise en rotation de l'aiguille. Appuyez sur le bouton de gauche pour apercevoir le ballon de plage qui est dans l'eau à l'extérieur. Pour résoudre l'énigme du pentagone il faut faire le lien entre la photo d'enfants avec le ballon de plage aux six couleurs et les indices dévoilés par six des pupitres aux boutons de couleur.
Sur la photo d'enfants le ballon possède les six couleurs qu'il faut rapprocher du cadran aux six quartiers (la couleur orange est donc en haut). Sur les cinq pupitres avec la représentation de l'icône il faut afficher l'icône correspondant à la couleur du quartier auquel il est relié. Seul le quartier orange n'a pas de pupitre. Il faut faire attention au croisement des câbles électriques qui relient les cinq cadrans aux cinq pupitres. Il faut donc afficher sur les pupitres de gauche à droite de la salle les icônes suivantes : zigzag, toit à 3 pointes, db, U et gamma. Appuyez sur le bouton de commande de l'aiguille. Si les icônes ont bien été affichées, cela déclenchera le clignotement du bouton de l'écran de gauche.

Appuyez sur ce dernier pour apercevoir successivement l'image d'un fragment de la lettre et l'image de la tourelle blanche de l'entrée de la zone du pentagone.
Pour récupérer le fragment de lettre il faut passer obligatoirement par l'échelle qui est au terminus du monorail. En sortant du tunnel prenez le chemin de droite et entrez dans le nouveau bâtiment. Refermez la porte et empruntez le couloir qui est caché derrière. Au bout du chemin il y a un pupitre avec la représentation de la même icône qui se trouve sur la porte à l'entrée de la zone du pentagone. Appuyez sur le bouton pour déverrouiller cette porte. Faites demi-tour et ressortez du bâtiment par la dernière porte. Avancez jusqu'à la porte où se trouve l'icône et appuyez sur le bouton pour l'ouvrir. Avancez jusqu'à la tourelle blanche et ouvrez le coffret pour récupérer votre deuxième fragment de lettre.

Quittez la zone du pentagone par le chemin d'arrivée. Repassez par le **moulin**, puis le **bâtiment cylindrique** et entrez dans la **salle de contrôle** de la zone de départ. Faites pivoter le petit pont, ressortez et marchez jusqu'au pupitre de commandes de rotation de la passerelle interne du bâtiment cylindrique (attention le plan est à l'envers). Faites la pivoter de façon à relier l'entrée Nord (en bas de l'écran) à celle de l'Ouest (à droite de l'écran). Revenez dans la **salle de contrôle** et repositionnez le petit pont pivotant dans sa position initiale. Traversez-le et entrez par la porte supérieure Nord du **bâtiment cylindrique** pour ressortir par la porte inférieure Ouest. Marchez le long du chemin jusqu'à une nouvelle zone.

La zone des antennes et du radar

La zone est composée d'un bâtiment central supportant une antenne radar. Tout autour des passerelles au niveau de l'eau desservent une douzaine d'antennes linéaires munies de leur coffret de commandes. Vous avez déjà rencontré une de ces antennes lors de votre passage dans la zone du lac supérieur. En principe vous avez déjà mis son coffret de commandes sous tension. Si ce n'est pas le cas il faut le faire tout de suite. Sur les coffrets il y a des motifs qui ne sont pas encore compréhensibles.
Faites le tour complet de la zone pour alimenter les coffrets des 13 antennes linéaires. Au passage vous remarquez que l'une des passerelles s'est effondrée. Le chemin communiquait avec la 13ème antenne.
Entrez dans le bâtiment du radar. La première porte en face possède un boîtier à code à trois chiffres. Le bouton d'ouverture est marqué d'un "I", comme sur l'un des bâtiments de la zone hydroélectrique et sur le pupitre I. Pour trouver le code il faut actionner le bouton du pupitre I et noter les trois images à secteurs blancs. Grâce au code de correspondance du bâtiment I vous trouvez le code à 3 chiffres nécessaire à l'ouverture de la porte. Ce code change à chaque fois que vous actionnez le bouton du pupitre I. Une fois la porte ouverte vous apercevez un coffre au milieu de l'eau renfermant un autre fragment de la lettre. Mais pour l'atteindre il manque une passerelle. Ressortez et empruntez l'autre porte en appuyant sur l'interrupteur d'ouverture.
Le long du couloir vous verrez :
- une manette qui sert à positionner un "masque" sur l'écran radar,
- un pupitre de commandes avec un code à quatre chiffres,
- un écran radar (avec ou sans le masque).
Si toutes les antennes linéaires ont été mises sous tension, il doit apparaître 13 petits points lumineux sur l'écran radar. Si ce n'est pas le cas il faut retourner au pied des antennes linéaires pour mettre l'interrupteur sur "marche".
En appuyant sur le bouton du centre de l'écran radar vous déclenchez la rotation du faisceau d'antenne qui va vérifier le code inscrit sur chacun des coffrets d'antenne. Pour connaître les deux symboles à afficher sur chaque coffret il faut reprendre le Fax représentant la grille circulaire avec en périphérie les symboles identiques à ceux rencontrés sur les coffrets. En superposant cette grille et l'écran radar il est possible d'attribuer à chaque antenne ses deux symboles. Il faut ensuite repérer sur le terrain à quelle antenne correspond tel point lumineux du radar et inscrire sur son coffret le bon code. Par exemple l'antenne qui est à l'extérieur de la zone correspond au point lumineux en bas à droite sur la couronne extérieure de l'écran radar.
Une fois affichés tous les symboles sur les coffrets, appuyez sur le bouton central de l'écran radar. Au passage du faisceau sur une antenne valide, un bruit "doux" retenti. Si toutes les antennes linéaires sont valides, le code 8829 apparaît furtivement au centre de l'écran.
Entrez ce code sur le pupitre de commandes qui est dans la pièce d'à côté. Sur l'écran apparaît la translation d'une passerelle devant le bâtiment. Allez récupérer le troisième fragment de lettre. Pour pouvoir ressortir du bâtiment il faut repositionner la passerelle en face la sortie à partir du pupitre de commandes.
Sortez de la zone des antennes et dirigez-vous vers la **salle de contrôle** de la zone de départ.

La zone de départ

De la salle de contrôle fermez la porte avec le code à bâton. Faites un grand tour pour revenir derrière cette porte (traversez la zone du lac supérieur, traversez la zone du lac inférieur, entrez par la porte inférieure Nord du bâtiment cylindrique et ressortez par la porte supérieure, revenez dans la zone du départ en traversant le pont tournant). Vous découvrez une échelle qui vous conduit dans un grand couloir. Au bout du couloir vous reconnaissez la mosaïque. Cliquez sur les trois bonnes cases de couleur brune. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte qui est à votre droite en appuyant sur le bouton vert. Du haut du balcon vous apercevez la dernière zone encore non explorée. Mais l'accès est bloqué par la passerelle qui est en position basse. Actionnez la poignée qui est juste à votre droite pour faire monter la passerelle au niveau du chemin. Rejoignez cet accès en passant par les portes Nord du **bâtiment cylindrique**.
Dans le nouveau bâtiment prenez tout de suite à gauche jusqu'à la galerie d'art. Observez bien les quatre tableaux représentant des pupitres de couleur. Notez bien leur environnement et les nombres qui sont inscrits en dessous. Il y a aussi un portrait des deux enfants tenant une fleur jaune et rouge. Continuez à explorer les lieux. Au milieu des deux bâtiments vous apercevez un autorail qui sera votre porte de sortie. Descendez dans les salles du niveau inférieur. Elles sont bloquées par des grilles et il y a un tableau de commandes de manœuvre d'une des grilles.

Vous remarquez que les chiffres sous les photographies des pupitres dépassent le nombre de boutons disponibles. Il existe donc un algorithme de conversion. Souvenez-vous du panneau qui se trouve à l'entrée de RHEM. Si vous ne l'avez pas encore, allez au **terminus** et marchez sur les rails jusqu'à l'entrée de RHEM. En vous retournant vous apercevez un panneau ressemblant aux pupitres de couleur et portant des indications chiffrées. Prenez note de ce panneau et effectuez l'addition des lignes et colonnes au point des cases blanches.

+	**2**	**3**	**4**	**2**	**4**
1		4	5	3	
5	7				9
4	6				8

Grâce à cette table de conversion vous pouvez transformer le code numérique de chacun des pupitres. Par exemple le chiffre 7 correspond au bouton n° 2 du pupitre. Il faut maintenant trouver les pupitres correspondant au décor de fond de la photographie.
Partez au bout de la jetée tout de suite à droite en sortant du bâtiment. Sur le **pupitre violet** entrez le code 4152 (5637 se transforme en 4152). Vous obtenez sur l'écran l'image d'une icône en forme de "pointe".
Partez en direction du moulin et avancez vers le pupitre juste avant d'entrer dans la zone du lac inférieur. Sur le **pupitre rouge** entrez le code 3421 (4576 se transforme en 3421). Vous obtenez sur l'écran l'image d'une icône en forme de "delta".
Passez sous le moulin et entrez dans la zone de la centrale hydroélectrique. A droite sur le **pupitre vert** entrez le code 6357 (9438 se transforme en 6357). Vous obtenez sur l'écran l'image d'une icône en forme d' "épée".
Le dernier pupitre se trouve sur le chemin près de la porte inférieure Sud du bâtiment cylindrique. Sur le **pupitre bleu** entrez le code 2673 (7984 se transforme en 2673).
Vous obtenez sur l'écran l'image d'une icône en forme de "fontaine".
Retournez dans la zone du départ face au tableau de commandes de manœuvre de la grille. Introduisez les quatre icônes aux bons emplacements par rapport au carré central et appuyez sur le bouton carré. La grille de l'autre aile du bâtiment après le pont est ouverte.

Actionnez le levier pour ouvrir une seconde grille. Dans la nouvelle salle vous trouvez le coffret enfermant le quatrième fragment de la lettre. Il est relié à un pupitre à code représentant les trois étoiles de la zone du lac supérieur et dont vous avez déjà le code. Entrez le chiffre 617 de haut en bas correspondant aux étoiles à 5, 4 et 6 branches.
Sur l'autre pupitre il faut entrer en face le carré jaune le chiffre 5 et en face le carré rouge le chiffre 3 correspondant au nombre de fleurs jaunes et rouges dans le bouquet à côté de la photo des enfants au moulin. Entrez en face du carré bleu le chiffre 8 et en face du carré vert le chiffre 2 correspondant aux chiffres inscrits sur le tee-shirt des enfants de la

photo du moulin. Maintenant récupérez le quatrième fragment de la lettre.
Retournez au moulin pour déposer tous les fragments dans le pupitre à clé. Refermez la petite porte et récupérez la lettre de Kales ainsi reconstituée.

Lisez le message de Kales en appuyant sur le bouton rouge du haut. Récupérez la clé en appuyant sur le bouton rouge du bas.
Vous avez maintenant dans votre inventaire une clé et la lettre complète de Kales.
Retournez dans la zone du départ et introduisez la clé dans la serrure qui permet d'ouvrir la dernière grille. Avancez et assoyez-vous dans l'autorail.
Appuyez sur le bouton en forme de triangle. L'autorail s'engage sous le tunnel.Vous quittez RHEM.

```
Salle 1 ----------Salle 2-----------Salle 3
|                   |                 |
|                 Salle 4             |
|                   |                 |
Salle 5 ----------Salle 6-----------Salle 7
```

LA LETTRE RECONSTITUÉE

"Cher ZETAIS, Cela fait de nombreuses années que nous ne nous sommes pas vus. Je n'ai jamais eu la possibilité de t'indiquer où j'étais jusqu'à ce que quelqu'un trouve la lettre que tu as à présent en main.
Quelle agréable pensée de t'imaginer en train de la lire. Prends contact avec la personne qui te l'a envoyée. Sans elle, tu n'aurais jamais reçu de mes nouvelles.
Mon cher ZETAIS, je t'écris car j'ai besoin de ton aide. Il y a quelques années, j'ai trouvé un lieu nommé RHEM. Beaucoup de choses y étaient dans un état lamentable. J'ai réparé des bâtiments et des ponts, et restauré entièrement le réseau d'énergie. Alors que je terminais, j'ai trouvé une boîte qui contenait un objet étrange, accompagné d'une note. En lisant celle-ci, j'ai appris que cet objet faisait partie d'une clef dont les autres éléments étaient dispersés sur d'autres mondes. En regardant cet objet plus attentivement, il m'a soudain rappelé cet autre étrange objet que notre oncle a gardé pendant des années dans le tiroir de son bureau. En y pensant bien, j'ai réalisé que lors d'un de ses voyages, il y a des dizaines d'années, notre oncle avait sans doute trouvé une des parties de la clef. La note m'a encore appris que la clef menait à un pays, non seulement à partir du monde où j'étais, mais du tien aussi. En y réfléchissant, j'ai soudain compris beaucoup de choses qui m'avaient rendu perplexe à l'époque. Je me suis souvenu des récits de voyage de notre oncle, et j'ai décidé de quitter RHEM pour ce mystérieux pays dès que j'en aurai la possibilité. A présent que j'ai pris toutes mes dispositions pour ce voyage, la seule chose qui me reste à faire est de te le faire savoir. Tant que je ne peux retourner dans ton monde, je dépends d'un messager pour te remettre cette lettre. Comme je sais qu'il serait extrêmement dangereux que ce message tombe en de mauvaises mains, j'ai déchiré l'original en quatre morceaux que j'ai cachés en divers endroits de RHEM. En outre, j'ai compliqué l'accès aux bâtiments, aux ponts, aux portes ou à d'autres équipements de RHEM.
J'ai à présent une faveur à te demander. Si tu trouves la partie de la clef que j'ai vue il y a des années dans le bureau de nous aider encore en m'apportant ce morceau manquant. Avec toute mon affection.
Ton frère, KALES."

ECRIRE À L'AUTEUR

A la fin de l'aventure du jeu, le fichier RHEM_LETTRE.DOC est créé dans le répertoire d'installation du jeu. Mais pour l'obtenir il faut attendre la fin du générique et l'apparition du bouton "HOME".
Le texte qu'il contient commence par ceci :
"Cher ami, je vous suis reconnaissant d'avoir emport la lettre destine mon frère dans votre monde. Imprimez-la et envoyez-la l'adresse suivante:
ZETAIS
PF 101164
D-04011 Leipzig
Allemagne
N'oubliez pas de mettre votre adresse au dos de l'enveloppe ! Je vous remercie beaucoup, et espère que nos routes se croiseront de nouveau.
Amitiés, KALES."
C'est une invitation de la part du réalisateur du jeu à prendre contact par courrier afin qu'il...
C'est peut être le premier pas vers la nouvelle aventure qu'il nous réserve dans RHEM 2 ?
MEHR en allemand veut dire PLUS !

Richard Burns Rally

© Eidos Interactive / Warthog 2004

TOUT DÉBLOQUER

Entrez **MULLIGATAWNY** en guise de nom de profil.

TOUS LES VÉHICULES

Citroen Xsara T4

Remporter une saison de rallye.

Hyundai Accent

Remporter le rallye de Finlande.

MG ZR Super 1600

Réussir le rallye d'entraînement du Richard Burns Challenge.

Peugeot 206

Remporter le rallye d'Angleterre.

Subaru Impreza 2000

Obtenir des étoiles d'or pour toutes les leçons avancées de l'école de rallye.

Rick Dangerous

© Firebird / Core Design 1988

+ D'INFOS FORUM

RECOMMENCER AU DERNIER NIVEAU

Tapez POOKY sur la page des highscores pour recommencer au niveau auquel vous étiez mort.

Rick Dangerous II

© Micro Style / Core Design 1990

VIES INFINIES

Pour avoir des vies infinies, éditez le fichier RICK2.EXE avec un éditeur hexadécimal. Recherchez les octets 75 03 E9 2F DA EB et remplacez-les par 75 03 90 90 90 EB D2.

TOUT INFINI

Pour avoir tout infini, éditez le fichier MAIN.EXE avec un éditeur hexadécimal. A l'offset 35869, mettez 90 90 90 90. Puis à l'offset 36012, mettez 90 90 90 90. Enfin, à l'offset 27359 mettez 90 90 90 90.

Ricochet Xtreme

© Reflexive Entertainement

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez **cheatzach** puis l'un des codes suivants :

`cheatcatch`	Palette magnétique
`cheatfire`	Balle de feu
`cheatgrow`	Agrandir la palette
`cheatguns`	Pistolet Meg O Blaster
`cheatmiss`	Missiles
`cheatnext`	Niveau suivant
`cheatrail`	Balle rail
`cheatreverse`	Inverser la souris
`cheatshrinkt`	Rapetisser la palette
`cheatsmall`	Petite balle
`cheatsplit`	8 balles

Riddle of the Sphinx

© Micro Application 2006

SOLUTION COMPLÈTE

1) De l'hélicoptère à la tente

Tente : Ouvrir le coffre
Gauche : table (bureau), tiroirs (4 + tablette avec code pour cassettes) ; face : réchaud + casserole ; coffre rouge avec cadenas à combinaison ; droite : lit avec boîte (cliquer sur le lit pour dormir, réveil dans la nuit) et table de chevet ; dans boîte **portefeuille** avec cartes : derrière carte deuxième en partant du bas côté gauche : papier avec **code A : R 6 : 10 ; L 15 : 24 ; R 8 : 25** + 4 derniers chiffres de la **carte de campus : 1334**
a) Table de chevet : allumettes (pour le réchaud) : allumer, puis réchaud allumer gaz sous casserole : évaporation de l'eau et récupération de la clé pour ouvrir meuble à tiroirs
b) Table de chevet (bas) : livres parmi lesquels la Bible
gauche : tablette **code B : R (droite) #3 : 105 ; L (gauche) #artefact : 223 ; R #1 : 31**
Ouvrir tous les tiroirs et récupérer les cassettes : magnétophone : mettre compteur à 0 : écouter informations numériques données par code B correspondant à l'affichage du compteur
Se reporter à la Bible pour appliquer code A : versets de Nombres
1 : **#3 : 8 + turtle doves (2) + pigeons (2) = 12**
2 : **#artefact : 5 + young bull (1) - male goat (1) = 5**
3 : **#1 : fifty years minus 30 : 50-30= 20**
Retour au coffre
Libérer les deux attaches latérales ; cliquer sur cadenas ; faire deux tours (affichage main T) ; affichage main R : aller à 12 ; affichage main L : gauche un tour complet + arrêt sur 5 ; affichage main R : aller à 20 : cadenas ouvert : Prendre contenu (premier parchemin) et écouter cassette : les 2 scroll translation

2) Sphinx et Grande Pyramide

- Aller au Sphinx, descendre sur le terre-plein, partir sur la droite (patte gauche), aller jusqu'aux échafaudages, relever sur la boiserie " constructed 02/17 ", avancer jusqu'à grotte dans le Sphinx : entrer, aller voir porte métallique circulaire avec scarabée.
- Prendre hélico qui vous mène jusqu'à la Grande Pyramide.
- Campement : prendre bidon d'essence (gasoline) : monter vers la pyramide : groupe électrogène : verser essence : mettre en marche (bouton vert) pour allumer les galeries.
- Suivre galerie : deux options : rester de niveau et passage obturé par le sable ou
- Monter : avancer : à nouveau deux options (se reporter au plan de la pyramide vu dans livre de la table de chevet)
- Monter à gauche : passage devant câble électrique enroulé : suivre les rails : **chambre vide avec sarcophage**

Demi-tour jusqu'au bout : soulever trappe : lettre préconisant addition des 4 derniers chiffres de la carte de campus et la date de construction des échafaudages : 1334 + 0217 = **1551**
Passage en bas : accès à **la Chambre de la Reine**

3) Chambre de la reine

- A gauche : chéoptronic (robot-caméra)
- Table : journal : feuilleter : date 28/02 : plan de la pyramide + allusion à une niche
- Niche au-dessus de la table : y mettre le robot ; revenir à la table et à la machine de téléguidage : allumer les trois boutons ; utiliser les deux manettes en haut à gauche pour déplacer robot après avoir allumé library 1
- Faire avancer le robot jusqu'au signal 70.2 : entrer code 1551 : une porte s'ouvre

4) Salle des harpes et salle de l'arche

Suivre couloir puis à droite ras du sol. (Changement : CD 3)
Couloir : dès arrivée entrer dans la salle derrière le pilier : **prendre le levier** dans les bras de la statue de l'alcôve : le mettre dans l'emplacement prévu à droite de la porte : le changer de position et ressortir (assez vite, mais on a le temps et on peut répéter la manoeuvre si on reste coincé, donc pas d'affolement !) : il commande la fermeture de la porte et l'ouverture d'autres portes dans le couloir.
En sortant le couloir part sur la gauche : 1) statue seule ; 2) deux statues pharaoniques (couple) ; 3) socle cobra
- avancer jusqu'en position 2 : couple pharaonique : en face couloir avec statue d'Anubis, le chacal : plus loin à droite passage mène à la **salle des harpes** : monter sur la queue du serpent : noter qu'à chaque musicienne il manque une clé sur la harpe. Redescendre, contourner : accès à une petite pyramide avec sur un socle une petite harpe. Ressortir : retour dans le couloir avancer jusqu'à position 3
- A gauche : alcôve **clé cobra** : la prendre : ressortir en ayant noté le labyrinthe sur la paroi à gauche ; poser la clé sur le socle de marbre rose devant porte fermée : cliquer : ouverture de la porte : avancer entrée dans **la salle du lotus** : en face lotus : boule fermée ; à gauche, au fond de la salle , deux statues distribue du sable ; à droite, au fond de la salle, meuble avec un mécanisme (le passage de l'étoile au soleil est juste un indice). Ressortir et retour stèle de la clé du cobra : cliquer sur la clé cobra d'or qui donnait accès à la salle du lotus : paroi tournante et deux autres portes : passer la première en ayant en tête le labyrinthe de l'alcôve du cobra : entrer dans seconde après un second clic : avancer et récupérer la **louche royale** et parchemin du bassin (**Flume Scroll**) sur squelette dans angle gauche : ressortir.
- Retour dans le couloir avancer jusqu'à position 1
- Cliquer sur pharaon seul : se déplace et libère un passage qui mène à **la salle de l'arche** via un puits : faire le tour : monter escalier au fond de la salle : mécanisme avec corde mais manque une clé (noter sa forme) pour le stabiliser. Noter qu'on peut monter sur les colonnes et faire tourner les têtes (4 positions possibles), qu'on a accès à l'arche par le flanc gauche, qu'on trouve des clés un peu partout
- La bonne clé est dans une poterie sous l'escalier : toucher la poterie, elle oscille puis tombe et se brise : récupérer la clé et aller la mettre à sa place dans le dispositif : avant de ressortir : à droite des escaliers de sorties, **grotte des crocos** : alcôve avec statue de crocodile sous une arche aux pierres actives, mais il manque le parchemin qui donne la clé de l'ouverture.

5) Salle de la tombe du roi (King's tomb)

Retour salle sarcophage vide (cf 2) : contourner le sarcophage : derrière pierre rectangulaire : enfoncer et avancer. Accès à **King's tomb** : passage sous la tombe qui donne accès à de multiples salles qui donnent sur un couloir qui si vous le suivez jusqu'au bout vous ramènera à votre point de départ, le grand cobra chandelier
- Si vous partez sur la droite du grand cobra chandelier
- **1. Hidden Corridor** (Vers gardien chacal Anubis labyrinthe en or, **clé harpe** dans boîte) et **Treasures Antechambre** : s'asseoir sur le siège ouvre un nouveau passage : **symbole poterie/constellation** peint sur le mur pour **astrological forechamber + télescope** sur le sol
- **2. Weaponry Chamber : poignard** dans le coffre en haut des escaliers, parchemin de l'arche (**Yacht Scroll**), **flèche** de bois (en prendre plusieurs)
- **3. Festive Chamber et salle des serpents : clé harpe** dans le tiroir du jeu, parchemin du trône (**Throne Scroll**), **trompette** et **Flautist Scroll**
- **Salle du dresseur de serpents** : (voir parchemin Flautist scroll) : passer derrière lui pour y mettre bouchon ; revenir devant et poser flûte sur le socle : cliquer sur la flûte : outre en face ; aller le toucher ; revenir et poser à nouveau la flûte : cliquer sur la flûte : porte des cobras qui s'ouvre ; aller appuyer huit fois sur l'outre avant de pénétrer dans cette pièce (sinon vous êtes mort) ; entrer et récupérer la **plaque (Hathor's Tablet)**.
Continuer dans le couloir dans le même sens : sur mur opposé à mur grand cobra, autre lampe cobra. A sa hauteur, à gauche au ras du sol entrée carrée
- **4. Sobek's Antechamber** : arche au centre avec trois crocos de part et d'autres : cliquer sur les yeux : donnent le code suivant
o droite : **blanc, vert, blanc** ; gauche : **vert, bleu, rouge**
En ressortant, porte de pierre. Il faudra y revenir. On continue.
- **5. Furniture Chamber** : noter particulièrement constellation sur la poterie à côté du coffre sombre marqueté (noter le signe qu'elle porte sur le fond extérieur correspond au symbole mural dans **Treasures Antechambre**) ; coffret à côté du coffre blanc : **clé harpe**

o **Accès à Archery Hall** : Utilisation du **poignard** pour couper sur colonne centrale lien qui maintient les poignées ; cliquer sur elles ; la porte s'ouvre (seul ce pilier a des portes qui s'ouvrent) et une corde vous permet de grimper jusqu'à la salle des archers. Avancer jusqu'à l'arbalète. Brasier en bas à droite (deux flèches seulement dont une brûle.) Sauvegarder. Prendre une flèche enflammée et la disposer sur l'arbalète, puis orienter celle-ci sur l'un des gardiens qui doit s'enflammer. (Vous avez normalement assez de flèches dans votre inventaire si vous ratez votre tir). Répéter action sur l'autre. Si vous atteignez vos deux cibles, : un pont se déploie qui vous permet de franchir le précipice. Monter échelle d'os et récupérer **plaque** de gauche (**Anubis tablet**), l'autre est mortelle. En repassant le pont, récupérer parchemin de l'alcôve du crocodile de la salle de l'arche sous l'arbalète (**Archway Scroll**).
- **6. Religious Chamber** : repérer au centre les colonnes actives (gauche : A X A A ; droite A A X A), dans meuble angle : **clé harpe** et dans coffre, **amulette sacrée** et parchemin du grand cobra (**Charmer Scroll**)
- **7. Food Chamber : clé harpe** dans poterie avec couvercle doré sur une table
- **8.** Revenir à la porte de pierre en face de Sobek's Antechamber : cliquer pour ouvrir : escalier qui mène à **Astrological Forechamber**, la salle des étoiles

Monter à la salle des étoiles. Vous passez devant l'étoile avec levier. Continuer. Tout en haut deux statues encadre une grille étoilée : vous trouvez les étoiles dans une poterie en bas à droite : disposer les étoiles " game board " conformément à la constellation relevée sur la poterie de Furniture Chamber. Dessiner un quadrillage de 10 lignes horizontales notées de bas en haut de A à J et de 9 lignes verticales notées de gauche à droite de 1 à 9, les étoiles sont dans la position suivante : **A2, I2, F4, H5, G6, C7, J7, F8, I9**
Les étoiles disparaissent : un passage s'ouvre : accès à Sacred Astrological Chamber
Prendre la barre étoilée (**sceptre étoilé**) dans les bras de la statue de gauche et redescendre l'escalier jusqu'à l'étoile avec levier : l'insérer dans l'orifice adéquat sous étoile, agir sur levier : étoile devient soleil (voir mécanisme dans la Salle du lotus)
Remonter dans la salle de l'astrologie sacrée, **Sacred Astrological Chamber**
> déplacer le levier ; avancer et récupérer en bas du nouvel escalier le parchemin **Astro Scroll**
> s'allonger sur le lit pour obtenir ciel nocturne
> Poser télescope sur les différents supports pour regarder les constellations correspondant aux dieux
> Récupérer la **plaque** de droite (**Thot's tablet**)
> S'allonger à nouveau, pour revenir au jour.
Ressortir.

Retour couloir principal. Sortie par cobra chandelier.
Retour salle sarcophage vide.
Passage bas sous rails.
Chambre de la reine : passage

6) Bilan

a) **Salle des harpes et salle du lotus**
Après avoir disposé les clés sur les harpes, descendre dans la pyramide du rez-de-chaussée ; cliquer sur la harpe. Elle tombe ; la ramasser. Aller la poser sur le socle à droite de l'escalier dans la **salle du lotus** : ouverture du lotus : émergence d'un bac qu'on peut remplir de sable avec la louche sacrée. Reporter à plus tard.
b) **Salle de l'arche**
En appliquant le code de la salle Sobek (rappelé dans le manuscrit correspondant) soit en partant de l'entrée, pivotement des têtes :
Gauche : vert, blanc, vert, blanc
Droite : vert, vert, bleu, rouge
Puis action sur le mécanisme, l'arche se déplace révélant un passage qui s'enfonce sous la terre et conduit à un puits rempli d'eau
Alcôve de Sobek et grotte aux crocodiles : cliquer sur les pierres marquées des chiffres 2 . 4 . 8 . 9 . 13 . 17 sur **Archway Scroll** (ou si l'on numérote toutes les pierres de gauche à droite de 1 à 21 : 12, 18, 20, 9, 3, 7). La statue pivote ; sauter et pénétrer dans la **grotte aux crocodiles** (inoffensifs). Cliquer sur celui qui obstrue le pont, il s'en va. Cliquer sur l'eau. Trois crocodiles viennent vous permettre de franchir la rivière souterraine. Avancer et récupérer la bonne **plaque** (se reporter au manuscrit : Translation Scroll) (**Sobek's Tablet**)
c) **Récapitulation de la localisation des plaques**
Salle des étoiles ; Salle des serpents ; Grotte aux crocodiles ; Archery Hall (salle de l'arbalète)

7) La rivière souterraine et le petit temple

a) Descente sous l'arche. **Rivière souterraine**. Nager jusqu'à émersion. Avancer jusqu'à ce que la rivière présente en face vous trois bras : en face direction petit temple ; à droite caverne souterraine ; à gauche antre du cobra.
b) Aller à droite : **caverne souterraine**. Nager dans cette direction. Vous arrivez à une esplanade. Monter et aller à gauche vers pierre rougeâtre dissimulant une grotte : entrer ; nouvelle rivière souterraine jusqu'à échelle de bois. Vous trouvez un cartable avec une lettre et une **pioche**; à droite squelette avec plaque ; laisser tomber ; demi-tour, panoramique ; vous voyez un mur d'escalade ; grimper et récupérer la **plaque** faucon (**Horus Tablet**).
c) Retour au carrefour de la rivière ; prendre à gauche ; nager jusqu'à une plaque décorée de hiéroglyphes qui scelle la paroi ; la briser avec la pioche. Apparition du grand cobra ; lui montrer l'amulette. Avancer jusqu' à la statue : faire demi-tour et regarder à gauche : deux **plaques** dans le sable : récupérer la bonne.
d) Retour et direction temple. Arrivée dans petit temple du désert.
e) Une fois sorti aller à gauche et contourner le bassin complètement jusqu'à la **statue 2** dissimulée par les colonnes : **rectangle rouge, cercle vert, cercle bleu**
f) Contourner à nouveau le bassin totalement pour passer par une petite porte : escaliers qui montent tout à fait au-dessus du bassin : passer devant le bouclier d'or et poursuivre : **statue 1 : cercle rouge, rectangle vert, cercle bleu et statue 3 : rectangle vert, cercle bleu, rectangle rouge**; en bas des escaliers **mécanisme**

8) La pyramide d'or et les statues colossales

a) redescendre vers le bassin et sortir du temple ; à droite, vers statues colossales ; à gauche vers pyramide d'or
b) à droite : aller jusqu'au petit temple en ruine encerclé par la mer : on y accède par les pierres : monter au-dessus : trois couleurs : dans l'ordre de gauche à droite : **bleu, jaune , rouge**
c) Poursuivre. En contournant les roches, à hauteur de l'ombre, à moitié enfouies dans le sable, premier **contrepoids (Scarab Weight)** pour le mécanisme.
d) poursuivre jusqu'aux statues : entrée principale : avancer pour trouver **manuscrit de Ra** (Ra scroll) donnant équivalence entre symboles et animaux
e) en redescendant, aller sur la gauche (en restant au pied du temple) : accès à la tête d'une statue par escalier et mur d'escalade : grimper au sommet et regarder vers le bas pour lire les trois symboles (à déchiffrer avec le manuscrit : attention symboles en symétrie, ce qui donne : **bleu poisson ; jaune tortue ; rouge ibis)**
f) revenir au bord de la lagune et partir sur la droite jusqu'à la tête écroulée : prendre dans son oreille un **contrepoids (Scarab Weight)** pour mécanisme du petit temple
g) repartir en sens inverse et poursuivre en passant sous les arches pour atteindre la pyramide d'or ; code pour la porte manquant
h) chacune des autres faces permet d'accéder au sommet : une couleur par face et une roue à faire tourner pour amener les animaux correspondant aux symboles déchiffrés.
i) En repartant vers le petit temple, ramasser au pied du dernier palmier à gauche avant arche, troisième **contrepoids**.
j) Retour au mécanisme du temple : accrocher les trois contrepoids et tourner les boules pour reproduire les codes des statues. Les chaînes se meuvent. Remonter vers le bouclier d'or sur le chemin de ronde et regarder à droite le bassin en contrebas est en forme de cartouche : le code d'entrée au temple d'or apparaît : de haut en bas : **cercle - serpent-bateau - vagues**
k) **Retourner au temple d'or : placer les plaques : récupérer les 6 manuscrits.** Retour à la salle du lotus

9) Le labyrinthe

a) Dans salle du lotus, remplir de sable la louche sacrée et la vider dans le pot. Répéter l'opération six fois. Vous passez sur le trône de pierre qui descend jusqu'à l'entrée du labyrinthe marquée par un **cobra en mosaïque**. Regarder dans ses anneaux.
b) 10 pas à droite ; 1 pas à gauche vers Anubis ; puis droite, avancer de 3 pas ; 1 pas à gauche vers girafe ; puis droite, avancer de 7 pas ; à gauche girafe cornue, continuer tout droit ; gauche, girafe cornue ; continuer 4 pas : Anubis de profil ; 1 pas puis à droite ; 18 pas et faucon de face ; à droite, 4 pas ; Anubis et second Anubis à gauche ; avancer d'un pas, puis à droite ; on voit Hippopotame : 2 pas dans cette direction ; on voit Anubis dans le fond ; 2 pas en direction d'Anubis ; 4 pas en avant : Horus de profil ; 3 pas pour arriver aux colonnes avec mécanisme (voir Flume Scroll) et à gauche **au bassin**.

10) Le bassin

a) Bassin circulaire au centre d'une salle avec 6 statues. Cliquer sur les statues. Cliquer sur le volant avec symbole et noter points dans zone blanche. Quand tous les volants sont tournés le bassin se vide. Y descendre.
b) Sur les statues, symboles. Socle bouclé par une grille. Sur la paroi, orifice. Y pénétrer, avancer jusqu'à la pierre ; à gauche avancer jusqu'à échelle métallique : monter, pousser la grille : c'est celle qui était entre les anneaux du cobra céramique. Demi-tour : retour au bassin
c) Noter symboles et équivalence sur chaque statue : soit en partant de l'entrée et en allant dans sens inverse des aiguilles d'une montre :
- Ile de Pâques : **trois points** : tête : 1 blanc
- Bermudes : **Serpent** : triangle avec vagues : 3 blancs
- Pyramide maya : **bovin** symbolisé : 4 blancs
- Atlantide : **cruche** qui verse : bateau : 2 blancs
- Stonenghe : Arche ; **vase** : 5 blancs
- Pyramide égyptienne avec Sphinx : **fontaine** : 0 blanc

d) Sortir du bassin et rentrer dans le local des colonnes : soit en partant de l'accès et en allant dans sens inverse des aiguilles d'une montre : Bermudes ; Egypte ; Stonenghe ; Pâques ; Maya ; Atlantide
e) entrer dans le mécanisme par clé du haut ou celle du bas, le nombre de points blancs
f) Redescendre dans le bassin. La disposition n'est plus la même : En cliquant sur le volant de bois, les grilles du socle s'ouvrent : entrer et récupérer les 6 sceptres d'or dans les cercueils.
g) Ressortir par excavation et cobra. C'en est fini de la pyramide. Se rendre au sphinx.

11) La première porte

a) Retour à la première porte dans la patte du sphinx
b) Placer les sceptres dans l'ordre suivant : 1H : Stonenghe ; 3 H : Bermudes ; 5 H : Ile de Pâques ; 7 H : Atlantide ; 9 H : Maya ; 11H : Egypte ; la porte s'ouvre ; avancer ; un écran avec 6 constellations vous barre le chemin ; cliquer à 11H (Egypte). Pas d'erreur ou vous êtes mort. Avancer. Votre ami vous rejoint et vous raconte l'Histoire.
c) Quand il a terminé, cliquer à nouveau sur les ailes : Riddle of the Sphinx est terminé.

Rig'n'Roll

© 1C / Softlab-NSK 2010

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause, entrez l'un des codes suivants, puis revenez à la partie.

`slallcheats`	Code maître (tous les codes activés)
`slfillup`	Faire le plein d'essence
`sllottery`	Argent et permis supplémentaires
`slmap`	Carte complète du jeu
`slrecover`	Revenir sur la route
`slrepair`	Réparation
`slroads`	Afficher toutes les routes
`slturbine`	Turbo en appuyant sur Ctrl + 1/2/3/4

RIM : Battle Planets

© Fishtank / Trinode 2001

CHEAT MODE

Appuyez sur ENTER et tappez un des codes suivants.

Guérir l'unité sélectionnée

i am a cleric

Gagnez un scénario

show me more

Ring II

© Wanadoo / Arxel Tribe 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 - l'esclave dans la forge

Vous incarnez un enfant perdu et toujours sans nom, exploité par un nain dans une forge.

Sous les cris de Mime, le nain, avancez jusqu'au soufflet et par un geste lent et régulier activez les braises du foyer jusqu'à ce que le nain vous demande de marteler le fer. Alors avancez jusqu'au mécanisme du marteau et frappez le fer sous les aboiements de Mime. Au bout du compte le feu se déclenche à deux endroits différents. Récupérez le réservoir d'eau dans la fontaine le long du mur et déplacez-vous plusieurs fois pour éteindre l'incendie. Une partie du plafond s'écroule et Mime vous demande de sortir réparer la toiture.

Chapitre 2 - les corbeaux du Dieu gris

Une fois à l'extérieur, avancez vers le village de huttes. Deux corbeaux viennent vous soulever avec leurs serres et transporter vers un nouveau monde.

Chapitre 3 - les fantômes

Dans une terrible chute, votre armure se rompt. Une ombre s'éloigne entre les racines des arbres. Dans la grande plaine il y a un taureau prisonnier par des branchages. Des objets sont éparpillés dans l'herbe. Trouvez la pince et dégagez le taureau. Prenez une rose et donnez-la à manger à l'animal. Fouillez dans les racines, il y a un mort caché dans les branchages, portant une dague. Il faut la récupérer. Cherchez un crochet et une corde pour les assembler. Déposez l'ensemble sur les branchages du mort. Prenez une rose et déposez-la devant la grande racine face au mort. Le taureau suivra. Cherchez le harnais et posez-le sur l'encolure du taureau. Prenez la corde et accrochez-la sur le harnais. La force du taureau va libérer le mort de ses branchages. Allez récupérer la dague. Un homme tout de rouge vêtu vous interpelle.
Montez sur la racine par laquelle l'ombre est passée. Une voix vous invite. Avec la dague franchissez l'obstacle. Vous rencontrez une femme qui vous lance le défi de connaître la vraie vie. Courez et sautez au-dessus du ravin.

Chapitre 4 - les premières ordalies

Avancez jusqu'à une toile d'araignée géante. Pour la franchir, marchez pas à pas sans faire vibrer de trop la toile ; sinon l'araignée vous tuera. De l'autre côté, il y a une table de pierre avec un motif gravé. Poursuivez votre chemin et franchissez le ravin en passant sur le tronc d'arbre.
Prenez à votre gauche et passez entre les puits de lave jusqu'au Dieu guerrier. Prenez-lui sa massue et retournez vers la table de pierre. En passant entre les puits de lave, des monstres de feu vous crachent des flammes. Jetez rapidement votre massue pour les en empêcher (par trois fois). Allez poser la massue sur la table de pierre.
Traversez à nouveau le ravin et prenez le chemin à votre droite. Empruntez le tunnel et passez entre les lance-flammes. Approchez du Dieu du feu et prenez le bol de souffre. Retournez près de la table de pierre et déposez le souffre.
Les deux corbeaux viennent vous soulever à nouveau avec leurs serres et vous transportent par-delà les montagnes.

Chapitre 5 - la fin des épreuves

Au centre de la porte il y a un puzzle. Il faut déplacer les carrés pour que les extrémités des formes géométriques soient orientées vers le centre (la case centrale doit rester vide pour recevoir une clé). Un déclic se produit lorsque la

combinaison est bonne. Sur la droite il y a un jeu de clés qu'il faut positionner de la même façon que les formes du puzzle. Le motif ainsi formé doit être inséré au centre du carré, ce qui ouvrira la porte.

Chapitre 6 - la métamorphose

Regardez le plan au centre de la caverne et prenez des notes. A gauche de la grotte, ramassez des fleurs de feu. Allez au fond près du sablier géant et déposez les fleurs de feu. Récupérez les vasques et positionnez-les sur le mécanisme triangulaire aux trois extrémités. Revenez à l'entrée et sur une étagère récupérez un morceau de charbon. Allez le déposer au centre du mécanisme triangulaire. Sur l'étagère, récupérez un bloc de plomb. Déposez-le dans la vasque du bas. Approchez du sablier et tirez sur le filtre. Cela provoque le passage du temps et vous devenez adulte.
Regardez le mécanisme triangulaire et appuyez deux fois sur la bille en bas à gauche. Allez ramasser la fleur de glace et revenez la déposer dans la vasque du haut. Appuyez deux fois sur la bille du haut. Allez ramasser une autre fleur de feu et au passage récupérez un couvercle de cuivre pour les associer. Revenez déposer le tout au pied du mécanisme triangulaire. Appuyez deux fois sur la bille en bas à droite. Récupérez au centre le diamant alchimique et par terre la gemme d'or. Cela provoque l'ouverture d'une porte temporelle.

Chapitre 7 - la révélation des origines

Avancez et ramassez un tas de cailloux. Approchez du ravin et jetez un caillou dedans. Cela provoque un grand courant d'air ascensionnel et l'apparition de l'homme tout de rouge vêtu que vous avez croisé au début de l'histoire. Il vous projette des boules de feu qu'il faut détourner de leur trajectoire en lançant des cailloux dans le ravin (7 fois). Au dernier jet, vous sautez dans le ravin et vous êtes transporté dans une forêt.
Ecoutez les arbres vous parler en approchant les quatre masques. Traversez le pont en évitant d'être écrasé par les deux piliers. Prenez votre dague en main avant d'avancer plus. Sur le rivage, les esprits reconnaissent la dague de Wotan et vous conduisent à travers les eaux profondes. Plongez.
Dans la caverne, un ours est assailli par les guerriers. Avec le levier, faites tomber la pierre sur trois d'entre eux. Descendez dans la fausse et un aimant capture votre dague métallique. Avancez et ramassez une amulette. Retournez vite près de l'aimant pour capturer le dernier guerrier. Approchez de l'ours.
Apparaissent l'esprit de vos parents que vous avez rencontré précédemment sans le savoir. Ils vous apprennent votre histoire et votre nom : Siegfried.
Vous êtes maintenant un jeune homme et retournez à la forge pour récupérer l'épée de Nothung. Frappez deux fois à la porte, en vain. Allez chercher l'ours pour qu'il fasse le travail. Rencontrez Mime qui se cache dans une des malles. Il ne veut pas parler de l'épée. Allez chercher l'ours et revenez près du nain. Mime parle alors de ses parents mais pas de l'épée. Suivez le nain et faites-le à nouveau parler grâce à la menace de l'ours.

Chapitre 8 - retrouver Nothung

Avancez près d'une araignée géante morte. Ramassez le bâton puis la poche d'acide. Approchez de l'arbre du milieu et déposez la poche d'acide. Poussez le tronc d'arbre et passez de l'autre côté. Avancez prudemment et rentrez dans le tronc d'arbre dès qu'une autre araignée vous fonce dessus. Elle sera grillée par les branches d'arbres. Retournez de l'autre côté et traversez un pont. Vous devenez minuscule au fur et à mesure que vous traversez le pont.
Laissez passer une araignée avant de rentrer dans la demeure de l'ogre. Vous assistez à une conversation entre l'ogre et Alberich le roi des nains. Passez de l'autre côté de la pièce en marchant sur la corniche. Le roi des nains vous interpelle. Il vous aidera à trouver l'épée si vous le délivrez. Allez dans le meuble de réserve du sel et aspergez-vous-en. Grimpez sur le vaisselier et laissez-vous tomber sur le tabouret près de la porte pour récupérer une clé. Grimpez sur l'autre meuble près de la cage du nain et sautez sur la corniche pour lui donner la clé.
Pendant que l'ogre regarde le soleil, descendez du meuble et prenez un morceau de rebus pour le placer sur le piège à souris. Une fois l'araignée morte, récupérez une patte et trempez-la dans sa glande d'acide. Allez jusqu'au coffre et déposez l'acide dans la serrure. Vous avez récupéré les morceaux de Nothung.
De retour à la forge, approchez de la gueule et faites sortir la cuve pour y déposer les morceaux d'épée. Activez le soufflet pour faire fondre le métal (fin automatique). Versez le liquide en fusion dans le moule et trempez le moule dans le réservoir d'eau. Déposez l'épée sur l'enclume et martelez (fin automatique). Le nain vous conduit à l'entre de Fafner le dragon.

Chapitre 9 - le dragon Fafner et l'or du Rhin

Entrez dans la caverne et marchez sur le motif du serpent de la mosaïque. Sautez par-dessus les cases manquantes. Une fois au bout, revenez rapidement en empruntant le chemin inverse pour éviter de vous faire transpercer par les pointes. Retournez dans la caverne et traversez le couloir jusqu'au pont. Ramassez le bouclier et allez le déposer sur la grande pierre dans le couloir pour projeter un rayon de lumière sur le dragon. Après son réveil, s'engage un combat qui lui sera fatal.
Traversez le canyon de lave en marchant sur la queue du dragon. Passez sur les ponts de bois et récupérez l'anneau de Nibelungen.

Chapitre 10 - le chant du monde et la mort de Mime

Sortez de la caverne et parlez avec le corbeau. A l'approche de Mime, ne prenez pas la coupe empoisonnée, mais sortez votre épée et tranchez-le.

Chapitre 11 - la Walkyrie

Longez la palissade et cachez-vous derrière les rochers à l'approche du garde. Suivez le chemin vers le maison de garde. Dès la sortie de deux soldats, retournez vous cacher. Avancez à nouveau vers la maison et brisez la chaîne avec votre épée. Entrez et ouvrez un coffre. Actionnez les boutons pour libérer l'accès à l'explosif et prenez une mèche. Récupérez l'explosif complet. Sortez et déposez l'explosif sur la pierre qui retient les rondins de bois. Avec votre épée, faites une étincelle sur la pierre puis courez vite par la gauche. L'explosion provoquera une brèche dans la palissade. Avancez dans le village et descendez dans les souterrains. Franchissez la herse, les lance-flammes et sautez par-dessus le ravin.
Vous entrez dans la chapelle où est retenue la Walkyrie. Après une altercation avec le gardien des lieux, vous gagnez le combat. Regardez les statues autour de la chapelle et notez les symboles. Approchez du tombeau de Brünehilde et cliquez sur les pointes dans l'ordre suivant : 08, 13, 21, 34, et 55 (la logique de ce puzzle est bien obscure).

Chapitre 12 - mordre le monde

Alors que Brünehilde fut délivrée, Siegfried parcours l'univers à la recherche de sa quête.

Chapitre 13 - à la cour des Gibichungen

Le roi de la dynastie des Gibichungen, son demi-frère et sa soeur tendent un piège à Siegfried.

Chapitre 14 - les trois objets du maléfice

Parlez aux deux filles du Rhin. Vous devez leur ramener Alberich le roi des nains qui leur avait volé tout l'or.
Une fois dans la caverne du dragon, vous devez capturer Alberich et éviter qu'il s'échappe. Traversez les deux ponts de bois qui sont à l'opposé et coupez avec votre épée les lianes qui retiennent ce dernier. Empruntez les autres ponts pour coincer Alberich près du gouffre.
Vous ramenez Alberich aux soeurs du Rhin.
Traversez sur les passerelles pour atteindre l'autre côté de l'espace. A chaque changement de passerelle les âges se succèdent. Empruntez la plus longue puis celle de couleur orange et enfin les deux de couleur bleue. Vous arrivez devant les Nornes.
Parlez aux trois Nornes. Sur la gauche prenez du sable et jetez-le sur l'araignée lors qu'elle passera d'une Norne à l'autre. Une fois au sol, tuez-la avec votre épée. Touchez les fils d'araignée pour écouter enfin celui de votre vie. Perfidie, trahison et mort terminent cette aventure.

QUELS SONT LES CHAPITRES DU JEU ?

Il suffit d'éditer le fichier "journal.ini". Il y a 17 chapitres.

COMMENT ÉVITER D'AVOIR À METTRE LE CD N°2 DANS LE LECTEUR À CHAQUE

Il suffit de copier son contenu "data" sur le disque dur et de modifier le fichier "fl.ini" en indiquant à la ligne CDPATH le chemin où vous avez copié le dossier "data".
Mais attention, il ne faut pas copier le dossier "data" dans le répertoire d'installation du jeu car il existe déjà et il y aurait conflit entre les deux fichiers "cd.ini" du répertoire de même nom.

Ripper

© GameTek / Take 2 Interactive 1996

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants pendant le puzzle ou les séquences d'action pour avancer :

ARCADE	Catherine's Well ICE
CAFFEINE	Catherine's Brain ICE
ZZTOP	Web Runner's Archive sliding puzzle
HEADACHE	Falconer's Secret Well puzzle
ASPIRIN	Jeu d'échec de Pegasus Well
ARCADE	Arrests Well ICE
ARCADE	Odysseus Well ICE
SPONGE	Falconer Book puzzle
PRETZEL	Anti-Viral Well puzzle

Rise & Fall : Civilizations at War

© Midway / Pacific Beach Digital 2006

CHEAT MODE

Ces codes sont à entrer sur la console en pressant la touche Entrée.

`WIN`	Victoire immédiate
`OLYMPUS`	Bonus divers + santé complète
`INEEDWIN`	Passer au niveau suivant durant la campagne
`GOD`	God Mode (après avoir sélectionné les unités)

Rise 2 : Resurrection

© Acclaim / Mirage 1996

COUPS SPÉCIAUX DES PERSONNAGES

Chromax

Drill Dash : avant, avant, avant, coup de pied
Head Throw : arrière, arrière, arrière, coup de poing

Crusher

Acid Spit : arrière, arrière, arrière, coup de pied
Dive : avant, avant, coup de poing

Cyborg

Mid-Air Fireball : avant, avant, coup de poing
Shoulder Barge : arrière, arrière, avant, coup de pied

Deadlift

Sword Charge : arrière, arrière, avant, coup de poing
Teleport : avant, avant, coup de pied

Detain

Headbutt : bas, haut, coup de poing
Three-Hit Chaos : avant, avant, coup de poing

Griller

Pagga to the Bone : avant, avant, avant, coup de poing
Slap Attack : arrière, avant, avant, coup de poing

Insane

Bat Attack : bas, bas-avant, avant, coup de pied
Iceball : bas, bas-avant, avant, coup de poing

Loader

Headbutt : bas, haut, coup de poing
Lightning : avant, avant, bas, coup de poing

Lockjaw

Electrocute and Fry : arrière, arrière, avant, coup de poing
Mid-air Missile : avant, avant, coup de poing

Necroborg

Flying coup de poing : bas, haut, coup de poing
Lightning : arrière, arrière, arrière, coup de poing

Prime-8

Ground Bash : bas, bas, bas, coup de poing
Barrel Roll : bas, haut, coup de pied

Rook

Jet coup de pied (mid-air) : avant, avant, coup de pied
coup de pied Repeatedly : Hit coup de pied several times quickly

Salvo

Flamethrower : bas, bas-avant, avant, coup de poing
Knife : avant, bas-avant, bas, coup de poing

Steppenwolf

Guns : arrière, arrière, arrière, coup de poing
Swandive : avant, avant, coup de pied

Suikwan

"Flaming coup de pied" : avant, avant, coup de pied
"Flaming-sword Strike" : avant, avant, coup de poing

Vandal

Buzzsaw Attack : bas, bas-avant, avant, coup de poing
Jet coup de pied (mid-air) : avant, avant, coup de pied

V1-Hyper

Skip Forward : avant, avant, avant
"Sliding coup de pied" : arrière, arrière, coup de pied

War

Barrel Roll : bas, haut, coup de poing
Skip Forward/Skip Back : avant, avant or arrière, arrière

JOUER AVEC VITRIOL

A l'écran de sélection de votre robot, faites : Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Bas et Bas. Vous pourrez alors jouer avec VITRIOL, l'un des robots cachés du jeu.

Rise And Rule Of The Ancient Empires

© Sierra / Impressions 1996

TOUTES LES CONNAISSANCES

Faites une sauvegarde d'une partie. Quittez le jeu, et à l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez votre fichier de sauvegarde qui se trouve dans le sous-répertoire ANCIENT, lui-même dans le répertoire du jeu. Recherchez le nom de votre première cité, vous verrez quelque chose de la forme : [city0@....] et au-dessous :city="NomDeLaCité". Allez 2 lignes sous cette inscription (la ligne commence par "KNOW=". Entrez alors à la place :
KNOW=1000000,1000000,1000000,1000000,1000000
Désormais, toutes vos connaissances sont au maximum. Vous pouvez renouveler l'opération avec d'autres cités.

Rise of Nations

© Microsoft / Big Huge Games 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER en cours de jeu et entrez l'un des codes suivants.

`cheat achieve`	Afficher les objectifs
`cheat age X #`	Changer l'âge d'une nation où X est l'age et # la nation
`cheat ai on/off/debug`	Définir l'IA
`cheat ally #`	Créer une alliance avec la nation #
`cheat bbox 0/1`	?
`cheat bird`	?
`cheat civic X #`	Changer le niveau de civilisation d'une nation où X est le niveau et # la nation
`cheat commerce X #`	Changer le niveau de commerce d'une nation où X est le niveau et # la nation
`cheat computer #`	Activer l'IA de la nation #
`cheat defeat #`	Faire perdre la nation #
`cheat deploy`	Déployer l'unité séléctionnée
`cheat die #`	Tuer les unités sélectionnées
`cheat diff #`	Définir la difficulté où # est un numéro de 1 à 5
`cheat finish`	Terminer la construction en cours
`cheat human #`	Désactiver l'IA de la nation #
`cheat library X #`	?
`cheat meet #`	Forcer une rencontre avec une nation
`cheat military X #`	Changer le niveau militaire d'une nation où X est le niveau et # la nation
`cheat nack`	Construction rapide
`cheat nuke`	Larguer une bombe nucléaire à l'endroit indiqué
`cheat pack`	?
`cheat pause 0/1`	Mettre le jeu en pause
`cheat peace #`	Etre en paix avec la nation #
`cheat ranges 0/1`	?
`cheat resource all+1000`	1000 points de ressources supplémentaires
`cheat reveal on/off`	Afficher la carte
`cheat safe`	Mitrailleuse autour des camps humains
`cheat sandbox`	Tous les joueurs sont humains
`cheat science X #`	Changer le niveau de science d'une nation où X est le niveau et # la nation
`cheat unmeet #`	Annuler une rencontre avec une nation
`cheat victory #`	Faire gagner la nation #
`cheat war #`	Déclarer la guerre à la nation #

Rise of Nations : Rise of Legends

© Microsoft / Big Huge Games 2006

RECHERCHE ACCÉLÉRÉE ET PLUS DE RESSOURCES

Lors d'une partie rapide ou en mode Campagne, ouvrez la fenêtre de Chat avec la touche Entrée et tapez **cheat keys on**. Validez puis faites les combinaisons suivantes.

`Alt+F5`	+1000 to each resource
`Alt+F9`	speeds up unit creation, building creation, and research.

Rise of Nations : Thrones & Patriots

© Microsoft / Big Huge Games 2004

CHEATS CODES

Appuyez sur ENTER en cours de jeu et entrez l'un des codes suivants.

`cheat achieve`	Afficher les objectifs
`cheat age X #`	Changer l'âge d'une nation où X est l'age et # la nation
`cheat ai on/off/debug`	Définir l'IA
`cheat ally #`	Créer une alliance avec la nation #
`cheat bbox 0/1`	?
`cheat bird`	?
`cheat civic X #`	Changer le niveau de civilisation d'une nation où X est le niveau et # la nation
`cheat commerce X #`	Changer le niveau de commerce d'une nation où X est le niveau et # la nation
`cheat computer #`	Activer l'IA de la nation #
`cheat defeat #`	Faire perdre la nation #
`cheat deploy`	Déployer l'unité séléctionnée
`cheat die #`	Tuer les unités sélectionnées
`cheat diff #`	Définir la difficulté où # est un numéro de 1 à 5
`cheat finish`	Terminer la construction en cours
`cheat human #`	Désactiver l'IA de la nation #
`cheat library X #`	?
`cheat meet #`	Forcer une rencontre avec une nation
`cheat military X #`	Changer le niveau militaire d'une nation où X est le niveau et # la nation
`cheat nack`	Construction rapide
`cheat nuke`	Larguer une bombe nucléaire à l'endroit indiqué
`cheat pack`	?
`cheat pause 0/1`	Mettre le jeu en pause
`cheat peace #`	Etre en paix avec la nation #
`cheat ranges 0/1`	?
`cheat resource all+1000`	1000 points de ressources supplémentaires
`cheat reveal on/off`	Afficher la carte
`cheat safe`	Mitrailleuse autour des camps humains
`cheat sandbox`	Tous les joueurs sont humains
`cheat science X #`	Changer le niveau de science d'une nation où X est le niveau et # la nation
`cheat unmeet #`	Annuler une rencontre avec une nation
`cheat victory #`	Faire gagner la nation #
`cheat war #`	Déclarer la guerre à la nation #

Rise of the Argonauts

© Codemasters / Liquid Entertainment 2008

ATTEINDRE LE TARTARE

Pour atteindre la dernière zone du jeu sans l'aide d'Argos, vous devez trouver les deux coordonnées manquantes sur le système de navigation. Il s'agit d'abord de la constellation de la Balance, puis de celle de Pygmalion.

FRAPPER À DISTANCE

En dehors de certains pouvoirs conférés par les dieux, le seul moyen dont dispose Jason pour frapper à distance est de projeter des lances. Vous pouvez effectuer cette action en maintenant le bouton de mouvement spécial et en appuyant sur la touche d'esquive (après avoir équipé la lance). N'oubliez pas cette technique car elle est indispensable pour venir à bout de certains boss.

Rise of the Robots

© Time Warner Interactive / Mirage 1994

JEU AVEC LE SUPERVISOR

Pour jouer avec le Supervisor au lieu du Mechanical, placez-vous en mode "one player" et faites : Gauche, Gauche, Droite Droite jusqu'à ce que le bord de l'écran devienne bleu.

COUPS SPÉCIAUX

Cyborg

Shoulder barge = Ar, Av, FEU
Turbo head butt = B, H, FEU

Loader

Double fork slash = Av, Av, FEU

Builder

Pile driver = B, Ar, FEU
Bomber jump = B, Av, FEU

Crusher

Pince mincer = B, Av, FEU

Military

Cyber slash = Ar, Av, FEU
Catapult spin = B, H, FEU

Sentry

Flying jet kick = B, B, FEU

PATCH DONNANT L'ÉNERGIE INFINIE

Avec un éditeur hexadécimal, éditez le fichier LRISE.EXE. Recherchez la chaîne 0F AF C1 C1 E8 06 66 29 47 2D et remplacez-la par 0F AF C1 C1 E8 06 90 90 90 90. Vous aurez ainsi de l'énergie en quantité illimitée.

Rise of the Triad : Dark War

© Apogee 1995

CHEAT CODES

Pour accéder au cheat mode, pendant le jeu, tapez DIPSTICK, puis :

86,E	Suicide.
BQDTRIP	Shrooms mode : l'écran bouge en tous sens.
BOING	Elasto mode : on rebondit contre les murs.
BONES	Arme : flame wall
BOOWE	Arme : drunk missile
BURN,E	Combinaison anti-feu.
CARTIER	Carte complète
CHOJIN	Invincible, munitions infinies.
DI,OFF	Ote l'effet de diminution de la lumière.
DI,ON	Remet l'effet de diminution de la lumière.
FIREBO,B	Arme fire bombs
FLYBOY	Mercury mode : pour voler avec les touches espace/alt.
GOQRCH	Fin du niveau.
GOGQTES	Retour au DOS.
GOOBERS	Retour au niveau 1.
GOTQ386	Enlève quelques textures (plafond et sol)
GOTQ486	Rajoute les textures précedemment enlevées.
GOTO	Choix du niveau.
HOTTI,ES	Arme : heat seeker
HUNTPQCK	Energie à fond et munitions.
JOHNZOO	Arme : double pistol.
LONDON	Avec le brouillard.
LUNGDUNG	Masque à gaz.
,QESTRO	Juke Box
NODNOL	Sans le brouillard.
PQNIC	Annulation effets indésirables comme le shrooms mode.
PLQY	Lancer une demo
PLUGE,	Arme : MP 40 machine gun
RECORD	Enregistrer une demo.
REEN	Recommencer le niveau.
RIDE	Caméra en suivi des missiles.
SEEYQ	Arme : hand of god
SHINEOFF	Sources de lumière desactivées.
SHINEON	Sources de lumière activées.
SHOOT,E	Gilet pare balles.
SIXTOYS	Toutes les clés + gilet pare-balles.
SPEED	Mode course activé.
STOP	Arrêter l'enregistrement d'une demo
TOOSQD	God mode : pour tirer des grosses boules d'énergie.
VQNILLQ	Arme : bazooka
ZHQCK	Ouch! : aucun effet visible.
ZHERE	Affiche les coordonnées en permanence.

Les cheat codes suivants sont valables seulement sur la version commerciale du jeu :

CUJO	Mode canin
ZOOF	Idem
HO,ERUN	Batte de baseball
SPLIT	Missile
KESOFDEQTH	Dark Staff genre Pompes Funèbres

DATES CLÉS

A certaines dates, ce jeu vous réserve quelques surprises. Ces dates sont :

4 juillet
25 décembre
16 avril

Risen

© Deep Silver / Piranha Bytes 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

En cours de partie, tapez rapidement le mot "**minsky**" et appuyez sur Entrée pour activer la console. Appuyez sur ² (ou ~ selon la version du jeu) pour ouvrir la console, et entrez les codes suivants.

`FirstPerson`	Vue subjective
`give #`	Obtenir l'objet #
`give all`	Obtenir tous les objets
`god`	Activer le mode God (invincibilité)
`Invisible`	Invisibilité
`IsoView`	Perspective isométrique
`Spawn #`	Faire apparaître une entité spécifique
`edit PC_Hero`	Interface d'édition du héros
`give It_Armor`	Toutes les armures
`give It_Gold`	Obtenir de l'or
`give It_Ru_Teleport`	Les 14 runes de téléportation
`goto #`	Aller à l'endroit où se trouve #
`help`	Menu d'aide
`teach # *`	Niveau * pour la compétence #
`teach all`	Apprendre toutes les compétences

Apprentissage

Note : Remplacez # par une valeur (exemple : Teach STR 200).

`Teach LV #`	Niveau du personnage
`Teach STR #`	Force
`Teach DEX #`	Dextérité
`Teach INT #`	Sagesse
`Teach MP #`	Points de mana actuels
`Teach MAXMP #`	Points de mana maximum
`Teach HP #`	Points de santé actuels
`Teach MAXHP #`	Points de santé maximum
`Teach LP #`	Points d'apprentissage
`Teach XP #`	Points d'expérience
`Teach ProtEdge #`	Protection contre les lames
`Teach ProtBlunt #`	Protection contre les impacts
`Teach ProtPoint #`	Protection contre les projectiles
`Teach ProtFire #`	Protection contre le feu
`Teach ProtIce #`	Protection contre la glace
`Teach ProtMagic #`	Protection contre la magie
`Teach CombatSword #`	Art de l'épée
`Teach CombatAxe #`	Art de la hache
`Teach CombatStaff #`	Art du bâton
`Teach CombatBow #`	Art de l'arc
`Teach CombatCrossBow #`	Art de l'arbalète
`Teach MagicMissile #`	Projectile magique
`Teach MagicFireball #`	Boule de feu

`Teach MagicFrost #`	Eclat de givre
`Teach Alchemy #`	Alchimie
`Teach Smith #`	Artisanat
`Teach Mining #`	Recherche de minerai
`Teach Trophy #`	Dépeçage
`Teach MagicCircle #`	Art des glyphes
`Teach Scribe #`	Calligraphie
`Teach Lockpick #`	Crochetage
`Teach Pickpoket #`	Vol à la tire
`Teach Acrobat #`	Acrobatie
`Teach Sneak #`	Discrétion

OBTENTION D'OBJETS

Utilisez l'une des mentions suivantes, avec le code **give #**. Exemple : *give It_1HS_BadSword*

Armes à une main

It_1HS_BadSword
It_1HS_Sword_Bronco
It_1H_Club
It_1H_Cutlass
It_1H_Katana
It_1H_Knife_Hunting
It_1H_Mace
It_1H_Mace_Lordly
It_1H_Mace_Spiked
It_1H_Machete
It_1H_Obsidian_Dull
It_1H_Obsidian_Hot
It_1H_Obsidian_Raw
It_1H_Obsidian_Shaped
It_1H_Obsidian_Sharp
It_1H_Rapier
It_1H_Saber
It_1H_Sickle
It_1H_Steel_Dull
It_1H_Steel_Hot
It_1H_Steel_Raw
It_1H_Steel_Shaped
It_1H_Steel_Sharp
It_1H_Sword
It_1H_Sword_Lordly
It_1H_Sword_Rusty

Armes à deux mains

It_2HS_DonsGoldSword
It_2HS_DonsGoldSword_Part
It_2H_Berserk
It_2H_DemonBlade
It_2H_Obsidian_Dull

It_2H_Obsidian_Hot
It_2H_Obsidian_Lizard
It_2H_Obsidian_Raw
It_2H_Obsidian_Shaped
It_2H_Obsidian_Sharp
It_2H_SoulDrinker_Dull
It_2H_SoulDrinker_Hot
It_2H_SoulDrinker_Raw
It_2H_SoulDrinker_Shaped
It_2H_SoulDrinker_Sharp
It_2H_SoulDrinker_Tip
It_2H_Steel_Dull
It_2H_Steel_Hot
It_2H_Steel_Raw
It_2H_Steel_Shaped
It_2H_Steel_Sharp
It_2H_TitanWing
It_2H_TwoHandedSword
It_2H_TwoHandedSword_Rusty

Epées Batardes

It_BS_BastardSword
It_BS_Obsidian_Dull
It_BS_Obsidian_Hot
It_BS_Obsidian_Raw
It_BS_Obsidian_Shaped
It_BS_Obsidian_Sharp
It_BS_RuneSword
It_BS_Special_01
It_BS_Steel_Dull
It_BS_Steel_Hot
It_BS_Steel_Raw
It_BS_Steel_Shaped
It_BS_Steel_Sharp
It_BS_StormWind_Dull
It_BS_StormWind_Hot
It_BS_StormWind_Raw
It_BS_StormWind_Shaped
It_BS_StormWind_Sharp
It_BS_StormWind_Tip
It_BS_TitanSword
It_BS_TraitorSword

Haches

It_Axe_Beard
It_Axe_Berserk
It_Axe_CrowsBeak
It_Axe_Light
It_Axe_Lumberjack
It_Axe_Ogre
It_Axe_Sledgehammer
It_Axe_StoneCutter
It_Axe_Titan

It_Axe_TitanHammer
It_Axe_Waraxe
It_Axe_Warhammer

Lames et Lances

It_Staff
It_Staff_Blade
It_Staff_Blade_Alvaro
It_Staff_Branch
It_Staff_Combat
It_Staff_Druid
It_Staff_Novice
It_Staff_Spear
It_Staff_Titan
It_Staff_TitanScepter
It_Staff_TwoBladed
It_Staff_WarSpear

Arcs

It_Bow_Bone
It_Bow_Cole
It_Bow_Gnome
It_Bow_Horn
It_Bow_Hunting
It_Bow_Long
It_Bow_Poacher
It_Bow_Short
It_Bow_Titan
It_Bow_War

Arbalètes

It_Crossbow_Guard
It_Crossbow_Hunting
It_Crossbow_Small
It_Crossbow_Titan
It_Crossbow_War

Amulettes

It_Am_Amber
It_Am_Antimagic
It_Am_DEX
It_Am_Diamond
It_Am_DonPlacebo
It_Am_DonsRelict
It_Am_Emerald
It_Am_HP
It_Am_Lizard
It_Am_MP
It_Am_MP_Small
It_Am_Prot
It_Am_Prot_Fire

It_Am_Prot_Ice
It_Am_Prot_Magic
It_Am_Prot_Small
It_Am_Ruby
It_Am_Rufus
It_Am_STR
It_Am_STR_DEX
It_Am_Sapphire

Anneaux

It_Ri_Acrobat
It_Ri_Amber
It_Ri_Antimagic
It_Ri_Axe
It_Ri_Barry
It_Ri_Bow
It_Ri_Crossbow
It_Ri_DEX_Small
It_Ri_Diamond
It_Ri_Emerald
It_Ri_HP_Small
It_Ri_MP_Small
It_Ri_Monastery
It_Ri_Nelson
It_Ri_Prot_Blade_Impact
It_Ri_Prot_Missile
It_Ri_Ruby
It_Ri_STR_DEX
It_Ri_STR_Small
It_Ri_Sapphire
It_Ri_Skeletonlord
It_Ri_Sneak
It_Ri_Staff
It_Ri_Sword

Armures et Habits

It_ArmorPiece_Titanlord_01
It_ArmorPiece_Titanlord_02
It_Armor_Don
It_Armor_Don_Elite
It_Armor_Don_Fighter
It_Armor_Don_Hunter

PIERRES PRÉCIEUSES

Il existe une méthode assez simple et rapide pour obtenir un pierre précieuse à coup sûr lors de la prospection de minerai. Dans un premier temps, faites une sauvegarde rapide devant la veine d'or, le minerai de fer ou le dépôt d'obsidienne. Ensuite, cliquez pour extraire le minerai. Normalement, vous n'obtiendrez pas de pierre précieuse. Rechargez la sauvegarde rapide que vous venez de faire et recommencez à prospecter. Refaites cette opération (rechargement et prospection) une troisième fois et vous obtiendrez ce que vous cherchez !

Voici ce que l'on peut obtenir comme "bonus" en fonction du type de minerai :
-Veine d'or : petit rubis ou petite émeraude.
-Minerai de fer : petit saphir ou petit ambre.
-Dépôt d'obsidienne : petit cristal d'antimagie ou petit diamant.

Vous avez maintenant tout ce qu'il faut pour faire de beaux bijoux !

Rising Kingdoms

© Nobilis / Haemimont Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur Entrée et tapez l'un des codes suivants dans la boîte de dialogue qui est apparue (validez ensuite avec Entrée) :

`fasterfaster`	Unités créées plus rapidement, recherche rapide
`makemefamous`	7 points de gloire
`makemerich`	3000 or, 100 joyaux
`octrta`	7 points de gloire, 3000 or, 100 joyaux, recherche plus rapide

Rising Lands

© R&P Electronic Media / Microïds 1997

BEAUCOUP DE MATÉRIAUX

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez un fichier de sauvegarde du jeu (de la forme SAVEx.SAV). Allez aux offsets FE9, FF1 et FF9. Là, remplacez les valeurs existantes par FF FF FF FF FF FF. Vous aurez alors des valeurs maximales pour les pièces mécaniques, nourriture et pierre. Attention à ne rien ajouter sinon le compteur repasse à zéro. Ainsi, avant de pouvoir recommencer à stocker, utilisez d'abord ce dont vous disposez.

Risk 2

© Hasbro Interactive / MicroProse 2000

GAGNEZ UN TOUR

Si quelque chose se passe mal pedant le tour, sélectionnez QUIT puis RESUME pour revenir au début du tour en cours.

SAUVEGARDE DES TOURNOIS

Pour avoir de meilleurs chances de gagner un tournoi, vous pouvez faire une sauvegarde de vos fichiers de sauvegarde. Ainsi si vous perdez une mission, vous pourrez toujours la reprendre. Pour cela, créez un nouveau dossier et copiez-y les fichiers **tourn.cfg** et **tourn.gsv** que vous trouverez respectivement dans les répertoire **Microsprose/Risk2** et **Gamesave**. N'oubliez pas de les remplacer à chaque fois que vous gagnerez une mission.

Risky Woods

© Electronic Arts / Dinamic 1992

CHEAT MODE

Sur l'écran "Press start button", appuyez en même temps sur les touches WERTYUIOP[ ]
Un message vous indique que le cheat mode est activé. Désormais, essayez :

F1 Augmente l'énergie
F2 Donne de l'argent
F3 Ajoute du temps
F4 Termine le niveau

Rival Realms

© Titus / Avalon Interactive 1998

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites ENTER , saisissez l'un des codes suivants, puis faites à nouveau ENTER pour activer la fonction correspondante :

GIVE ME FOOD	Donne 100 de nourriture
GIVE ME GOLD	Donne 10000 d'or
GIVE ME WOOD	Donne 500 de bois
HEAL ME	Restore les unités sélectionnées
HIDE ALL	Affiche seulement les zones explorées sur la carte
LEVEL x	Choix du niveau (où x est le numéro du niveau)
MAKE ME INVINCIBLE	Invulnérabilité (God mode)
MAKE ME VICTORIOUS	Passage au niveau suivant
MAKE ME VULNERABLE	Annule l'invincibilité
NAME x	Change le nom d'une unité (où x est un nom quelconque)
SEE ALL	Carte complète
STAR ME UP	Donne plus d'expérience aux unités sélectionnées
UPGRADE ME	Améliore les unités sélectionnées

Riven : La Suite de Myst

© Ubisoft / Cyan 1999

LES PIERRES

La première pierre est FISH, la deuxième est BEETLE. La troisième est FROG. La quatrième est SUNNER et la dernière est WARHK.

SOLUTION COMPLÈTE

L'île du Grand Dôme

Avant de vous envoyer sur Riven, Atrus vous a donné son journal et un livre-prison ; cependant, vous vous faîtes subtiliser ce dernier à votre arrivée.

Sortez, prenez à droite et montez les escaliers. Tournez à gauche et entrez dans la salle pentagonale ; vous pouvez regarder les gravures à l'intérieur des scarabées. Ensuite, retournez à l'entrée et appuyez 4 fois sur le bouton à votre droite. Retournez-vous et descendez les escaliers sur votre gauche. Passez sous la porte et entrez dans la salle des scarabées. Prenez la porte en face, allez au fond du couloir et abaissez le levier pour qu'il soit horizontal. Retournez de l'autre côté du couloir et soulevez le levier rectangulaire à gauche de la porte, puis appuyez 2 fois sur le bouton à votre droite. Rentrez dans la petite salle en face et soulevez le levier à gauche de la porte, puis appuyez 2 fois sur le bouton à droite. Retournez à la porte principale de la salle et appuyez 2 fois sur le bouton rond. Magique ! La grille est ouverte. Allez en face, passez le pont et entrez dans le grand bâtiment jaune : c'est le Grand Dôme. Suivez la passerelle et descendez en bas. Sortez, abaissez le levier du tuyau et faites de même pour celui au bout du chemin. Retournez dans la salle des scarabées, sortez et prenez le pont qui s'enfonce dans une colline. Une fois dans le tunnel, prenez la porte à gauche. Devant le siège, tournez à droite et soulevez le levier à côté de l'écran rond : la porte s'ouvre. Ressortez de la salle et prenez à gauche. Ouvrez la porte au fond et entrez dans la salle des colonnes. Prenez la grande porte à droite et allez appuyer sur le bouton bleu. Rentrez dans la rame qui vient d'arriver, asseyez-vous, appuyez sur la boule à gauche, puis soulevez le levier central : c'est parti !

L'île des Moiety

Descendez de la rame, tournez à droite et entrez dans l'ouverture à gauche. Montez les escaliers puis tournez à droite, continuez à monter jusqu'aux souches d'arbres. Là, prenez le chemin à l'extrême gauche, attendez que le guetteur sonne l'alarme puis allez tout au fond et descendez les marches. Continuez jusqu'au village Moiety. Traversez les habitations et avancez jusqu'au train aquatique ; poussez la manette pour le faire descendre.

Retournez aux souches d'arbres, traversez le pont et descendez tout en bas, là où il y a les dinosaures marins. Tournez à droite, passez devant le poste de guet, descendez l'échelle et remplissez le bassin d'eau en tournant la poulie. Continuez de descendre et avancez jusqu'au lac. Si vous l'avez descendu du village, le train aquatique devrait être au-dessous de vous. Rentrez dedans.

Là, je vous explique le contrôle. La manette centrale rotative sert à faire pivoter le train. Celle en dessous qui se dirige horizontalement sert à choisir la direction lorsqu'il y a un carrefour. Enfin, le gros levier à droite sert à faire avancer le train jusqu'au prochain arrêt. Lorsque vous entrez dans une bulle d'air, il y a obligatoirement quelque chose au-dessus.

Faites avancer le train jusqu'au prochain arrêt. Continuez d'avancer jusqu'à une bulle d'air : ne descendez pas, ça ne sert à rien pour l'instant. Avancez encore jusqu'au prochain arrêt. Là, faites pivoter le train. Une fois retourné, prenez la voie de droite et sortez à la prochaine bulle d'air. Montez l'échelle et allez face aux 5 leviers. Il faut qu'ils soient tous positionnés vers le haut ; redescendez dans le train. Faites demi-tour et avancez jusqu'au prochain arrêt. Prenez la voie de gauche et sortez. Entrez dans le petit bâtiment : c'est l'école. Avancez jusqu'à la cage et tournez la manivelle : le personnage que vous voyez est Gehn. Retournez-vous et allez à la petite table de droite.

Je vous explique : chaque fois que vous tournez l'anneau, un symbole apparaît en bas : il correspond au nombre de fois que va descendre le bonhomme. Notez bien ces symboles qui sont en fait des nombres (de 1 à 10), ils sont très importants. Revenez dans le train et retournez à l'arrêt de départ.

Allez aux souches d'arbres. Prenez le chemin qui va vers un trou rectangulaire. Descendez dans le wagonnet et poussez le levier. Chaud devant !

L'île de la chaudière

Descendez et longez la passerelle qui va au milieu du lac. Tournez une fois le levier vers le bas (c'est à dire direction sud-est). Maintenant, allez à la chaudière, montez les escaliers et prenez le passage à gauche. Devant les manettes, tirez d'abord le levier du fond, puis soulevez la manette à droite : les bulles d'air disparaissent. Ensuite, tournez la valve à gauche pour évacuer l'eau. Enfin, tournez-vous à gauche et tirez la manette. Allez devant la porte de la chaudière, elle s'ouvre automatiquement. Entrez, descendez l'échelle et allez tout au bout du conduit. Sautez et suivez le chemin à gauche. Sur le balcon, ouvrez la trappe. Voilà, maintenant vous pouvez monter et descendre ici à volonté.

Descendez l'échelle et allez au centre du lac. Tournez la manette vers le haut (direction nord-est), puis retournez au balcon. Ouvrez la double porte et suivez la rampe. Vous arrivez devant une étrange passoire (c'est un piège à grenouilles). Ouvrez-le, prenez une graine et posez-la sur le réceptacle. Laissez le piège ouvert et tirez la manette à votre gauche. Quand le piège est en bas, attendez de l'entendre se refermer (au bout de 30 secondes, on entend un grand clac), puis remontez-le en tirant la manette. Ouvrez-le et observez la grenouille (si ça vous amuse, vous pouvez essayer encore une fois). Retournez-vous, allez jusqu'à la double porte et refermez-la de l'intérieur. Deux chemins s'ouvrent à vous.

Prenez d'abord celui de gauche, descendez les escaliers, ouvrez la porte et entrez. Il y a un dôme qui tourne ; retournez- vous et refermez la porte : prenez le passage qui vient de se dévoiler. Devant la lunette, appuyez sur le bouton lorsque l'œil est jaune : le dôme s'ouvre. Remontez les escaliers et prenez le chemin en face. Vous passez devant un levier blanc, à droite : mettez-le en position verticale. Continuez le chemin jusqu'à un pont. Franchissez-le, montez les escaliers et poussez le levier. Si vous avez fait tout ce que je vous ai dit sur l'île du Grand Dôme, la passerelle se baisse ; entrez.

L'île du Grand Dôme (2)

Marchez le long de la passerelle et prenez la première porte à gauche. Devant le trou, retournez-vous et appuyez sur le bouton. Continuez d'avancer et, devant la porte marron, soulevez le levier rectangulaire. Au moins, maintenant vous avez un nouveau chemin qui relie la salle des scarabées au Grand Dôme. Retournez dans ce dernier et continuez votre chemin jusqu'à ce qu'il s'arrête : là, tournez la valve. Continuez, descendez tout en bas et sortez. Avancez jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton (il faut que vous ayez monté l'autre ascenseur en haut depuis le Grand Dôme). Continuez et ouvrez le dôme grâce à la lunette. Remontez dans le Grand Dôme et retournez sur l'île de la chaudière.

L'île de la chaudière (2)

Retournez au piège à grenouilles. Si vous avez tiré le levier blanc aux alentours du chemin précédent, le ventilateur devrait être éteint. Entrez dans le conduit d'aération et poussez la grille de l'autre côté. Descendez et ouvrez le livre devant vous. A la 14e page, il y a 5 chiffres riveniens (ces 5 chiffres changent à chaque nouvelle partie, vous devrez donc les trouver tout seul). Si vous ne les connaissez que jusqu'à 10, je vous indique que le 15 est comme le 3 mais avec les deux triangles en bas, et le 20 est comme le 4 mais avec le rectangle en haut. Notez bien ces chiffres car ils sont indispensables.

Tournez à droite et appuyez sur le bouton bleu à côté de la porte. Allez à celle du côté opposé, descendez les escaliers et prenez la rame.

L'île de la maquette de Riven

Descendez et prenez la porte à gauche. Montez les escaliers, suivez le chemin et prenez l'ascenseur. Avancez au bout de la balustrade. En bas, vous voyez la maquette des cinq îles de Riven ; et, sur la console devant vous, ce sont des boutons ayant leur forme schématisée. Appuyez sur un des cinq boutons ; quand l'île sélectionnée est bombée, retournez-vous et allez dans le bâtiment en face. Il y a une machine. Quand vous appuyez sur un des boutons allumés, une topographie de la partie de l'île sélectionnée s'affiche. Notez quelque part les coordonnées exactes de chaque dôme (1 par île donc 5 en tout). Quand vous avez fini, sortez et prenez le chemin de gauche ; ouvrez le dôme grâce à la lunette.

Redescendez par l'ascenseur et retournez à la rame. Retournez-la juste et descendez de l'autre côté. Prenez la porte à gauche, avancez et baissez le levier. Entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Avancez jusqu'à une femme qui part en courant : suivez-la mais elle prend une rame sous votre nez ; appuyez sur le bouton bleu pour faire revenir la rame.

Avant de partir, continuez le chemin de tout à l'heure, montez les escaliers et asseyez-vous sur le siège. Appuyez sur le bouton rouge puis sur la manette de gauche ; appuyez sur le bouton à gauche de l'écran : si vous avez de la chance, vous pouvez voir Catherine. Remontez la manette de gauche et abaissez celle de droite. Sur l'écran, appuyez sur l'anneau en haut à gauche puis appuyez sur le bouton correspondant lorsqu'il est en face de vous. Observez bien l'animal qui vient d'arriver : c'est une race de baleine vénérée par les Moiety. Quand vous avez fini, allez prendre la rame (celle que vous n'avez pas encore prise).

L'île des Moiety (2)

Descendez de la rame, passez la porte et entrez dans l'ascenseur. Soulevez le levier ; quand vous êtes à l'étage supérieur, ne descendez pas. Soulevez encore une fois le levier. Avancez sur la passerelle et tournez à droite au croisement. Ouvrez le dôme grâce à la lunette. Revenez et prenez l'autre chemin, passez devant le dôme, montez les escaliers et attendez que le guetteur sonne l'alarme. Continuez et entrez dans le bâtiment en face de vous. Asseyez-vous dans le siège et tirez la manette de gauche, puis poussez la manette de droite. Quand la plate-forme en bas se ferme, repoussez la manette de gauche pour redescendre. Sortez, retournez à l'ascenseur et descendez au niveau inférieur. Poussez la manette et descendez les escaliers. Suivez le chemin, un enfant part en courant. Au carrefour, tournez à droite, montez les escaliers et sortez.

Retournez au train aquatique. Avancez jusqu'au prochain arrêt, puis continuez jusqu'à la prochaine bulle d'air. Sortez, allez tout au bout de la cage et retournez-vous. Tirez la manette et montez sur le trapèze. Tournez la poulie à gauche de la porte et entrez dans la salle. Ouvrez la bouche d'égout au sol et tirez la manette à l'intérieur. Entrez dans le passage et allez au bout du couloir. Allumez la lampe et faites de même avec toutes celles que vous verrez en retournant dans l'autre sens. Vous éclairez ainsi le couloir et découvrez une porte ; ouvrez-la et entrez. Il y a plein de stèles représentant des animaux que vous devez pousser dans un ordre précis : d'abord le poisson triangulaire, ensuite le scarabée, puis la grenouille (celle de profil), le dinosaure marin et enfin la baleine (devant le symbole). Dirigez-vous vers le livre et cliquez sur l'image.

L'Age rebelle

Retournez-vous et avancez vers la statue. Vous vous faites attaquer par des rebelles. Quand vous vous réveillez, allez devant la porte et frappez. Partez puis revenez à côté de la table. Une femme vous apporte deux livres. Prenez-les : vous récupérez le livre-prison ainsi que le journal de Catherine. Cependant, n'utilisez le livre-prison sous aucun prétexte. Attendez que la femme revienne vous apporter un livre de liaison avec Riven. Cliquez sur l'image.

L'île des Moiety (3)

Sortez, longez le couloir et tirez la manette pour sortir. Allez dehors, tournez à droite et descendez l'échelle au bout du

chemin. Allez aux souches d'arbres, passez le pont, descendez et prenez la porte à gauche. Continuez et prenez la rame pour revenir sur l'île du Grand Dôme.

L'île du Grand Dôme (3)

Descendez et montez les escaliers : la porte s'ouvre et vous voyez l'image de Gehn dans la cage. Avancez et prenez la porte à gauche. Longez le couloir, sortez et entrez dans le Grand Dôme par la salle des scarabées. Allez devant la porte qui est pile en face de celle de la salle des scarabées. Tirez la manette : la passerelle monte (seulement si vous avez baissé les manettes de gaz en bas). Retournez-vous et allez à la prochaine porte à droite. Longez la passerelle et entrez dans la salle des scarabées. Allez à la passerelle que vous venez de surélever (vous devrez faire tourner la salle des scarabées). Montez et regardez l'étrange machine. Vous devez mettre les billes sur les bonnes coordonnées des dômes (vues sur l'île de la maquette de Riven). Pour les paresseux, nous allons nommer les lignes horizontales de 1 à 25 et les colonnes verticales de A à Y.

Voici les coordonnées : bille mauve 4/B ; bille verte 1/P ; bille bleue 1/V ; bille rouge 17/I ; bille orange 22/F. N'utilisez pas la bille jaune. Quand vous avez fini, allez vers la manette et baissez-la ; puis appuyez sur le bouton blanc. Voilà, vous avez allumé le Grand Dôme. Maintenant, allez vers un dôme, ouvrez-le si vous ne l'avez pas fait et mettez votre code sur le compteur (le code que vous avez trouvé dans le livre sur l'île de la chaudière) ; puis appuyez sur le bouton. Le dôme se referme sur vous ; ouvrez le livre et cliquez sur l'image.

L'Age de Gehn

Vous atterrissez dans une cage. Appuyez sur le bouton, Gehn arrive et vous parle de son projet. Quand il vous présente le livre-prison, cliquez dessus. Ne vous inquiétez pas, vous êtes immédiatement libéré. Dirigez-vous vers la trappe dans le sol ; descendez et tournez la manivelle de la cage : c'est la femme de Gehn (ou la mère d'Atrus, c'est pareil). Sur la table, il y a le journal de Gehn et une étrange boule ; cliquez sur cette dernière et retenez bien l'ordre des sons que vous entendez. Remontez et allumez le chauffage (la grosse boule). Baissez le levier à côté d'une fenêtre : la cage s'ouvre. Allez-y et ouvrez le livre n'ayant qu'un seul carré sur sa couverture ; cliquez sur l'image.

L'île de Catherine

Appuyez sur la pédale pour ouvrir le dôme. Suivez le chemin, montez les escaliers. Allez dans l'ascenseur et tirez la manette. Catherine vient et vous supplie de la libérer. Retirez la manette pour redescendre, puis utilisez la combinaison de sons trouvée chez Gehn sur le clavier, puis tirez la languette. Catherine libérée, utilisez le dôme pour retourner chez Gehn.

L'Age de Gehn (2)

Dans la cage, ouvrez le seul livre utilisable (les autres sont déchirés) et cliquez sur l'image.

L'île du Grand Dôme (4)

Appuyez sur la pédale pour ouvrir le dôme. Descendez les escaliers et appuyez sur le bouton pour faire descendre l'ascenseur. Montez à l'étage supérieur, rentrez dans le Grand Dôme et allez dans la salle des scarabées. Revenez là où vous êtes arrivé pour la première fois sur Riven. Allez devant la machine de forme conique et ouvrez la trappe grâce au code se trouvant dans le journal de Catherine. Enlevez le butoir du pied gauche de la machine, baissez la manette de droite et appuyez 5 fois sur le bouton rond (il faut que vous ayez baissé la manette de gaz aux alentours de la salle des scarabées). Atrus et Catherine vous remercient puis vous sautez dans la Crevasse stellaire.

Road Rash

© Electronic Arts / Papyrus Design 1996

SE JOUER DE LA POLICE

Si la police vous pose problème, il suffit de lui infliger quelques coups de poings et de pieds avant qu'elle ne vous arrête.

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez XYZZY pour activer le mode triche. Ensuite, tapez l'un des codes suivants :

`YES,OCCIFER`	Elimine un policier
`BRIBE`	Elimine un policier
`SPOON!`	Donne de la nitro
`THWACK!`	Donne la chaîne
`K'THUNK!`	Donne le baton
`PLUGH`	Désactive le cheat mode

Road Rash 3-D

© Electronic Arts 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur INS , puis entrez l'un des codes suivants :

JACKPOT	Circuit bonus
KILLMEMRMURDOCH	Suicide
MISTME	Invulnérabilité
MOOO	Vaches dans le ciel
SPEEDMD	Motos plus rapides

Road Rash : Jailbreak

© Electronic Arts 2000

FAIRE TOMBER VOTRE PARTENAIRE

Pour faire chuter votre partenaire du Sde Car, appuyer sur le touche Provoquer puis frappe.

Road to India

© Microïds 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Rêve 1

Vous commencez l'aventure devant une porte qui ne s'ouvrira que si vous parvenez à remettre les tablettes dans l'ordre. Malheureusement, il en manque une et vous ne pouvez rien faire pour l'instant. Longez le temple par la droite et ramassez la flûte dans un recoin. Revenez ensuite au point de départ et descendez les escaliers du côté gauche. Avancez jusqu'au mur sans vous préoccuper du singe ni de l'éléphant. Ramassez la corde par terre puis retournez-vous et allez de l'autre côté jusqu'à l'oranger. Posez la corde par terre et jouez un air avec la flûte pour la dresser tel un serpent. Montez et cueillez une orange. Retournez donner l'orange au singe qui vous remettra la tablette manquante. Remontez à la porte et placez la tablette. Pour trouver le bon alignement des tablettes, je vous conseille de commencer par celles qui ont des bordures. Elles se placent à gauche et à droite. A force de tâtonnement vous finirez bien par réussir à reconstituer le message. Entrez dans le temple et suivez l'homme qui enlève Anusha. Vous vous faites assommer...

Réalité 1

Prenez le bâton à vos pieds. Vous pouvez parler à la mère d'Anusha mais celle-ci ne vous apprendra rien, vous devez vous débrouiller tout seul. Ramassez une poignée d'herbe derrière la mère. Tournez à gauche et allez parler au jeune garçon. Demandez-lui la monnaie sur un dollars puis posez-lui le maximum de questions. Après la conversation, tournez sur votre droite et allez acheter un chewing gum dans le distributeur devant le cinéma. Revenez devant la grille de la maison des parents d'Anusha. Collez le chewing gum au bâton puis utilisez ce dernier pour attraper la clé derrière la grille. Passez la grille et traversez le couloir. Vous débouchez dans une petite cour intérieure. Examinez l'autel et récupérez la photo de l'homme. C'est sûrement lui le ravisseur d'Anusha. Revenez dans la rue et allez parler au garçon. Il ne connaît pas l'homme sur la photo mais vous en dira plus sur la statue que vous avez vue. Tournez dans la rue de gauche. Sur le côté gauche de la rue se trouve une librairie. Allez y jeter un coup d'œil. Regardez de plus près le magazine avec la voiture en couverture. Continuez dans la rue et donnez l'herbe à la vache pour qu'elle libère le chemin. Parlez au mendiant dans la ruelle puis allez chercher le crochet dans la pénombre. Revenez dans la rue principale et continuez jusqu'au guichet. Retirez-y un peu d'argent. Revenez au garçon et parlez-lui du kiosque. Acceptez de lui payer son prochain repas (donnez lui de l'argent) puis allez au kiosque et utilisez le crochet pour débloquer la fenêtre. Revenez une nouvelle fois voir le garçon. Il ira chercher le magazine pour vous. Allez ensuite voir le mendiant et suivez-le. Vous vous faites tabasser...

Rêve 2

Vous voilà enfermé dans une minuscule cellule. Le garde est assoupi de l'autre côté de la porte. Soulevez le lit et prenez la banane qui se trouvait dessous. Regardez par la fenêtre et attirez le singe avec la banane puis une fois qu'il l'aura mangé, récupérez la peau. Placez la peau de l'autre côté de la porte puis faites du bruit avec le lit pour que le garde se lève et glisse sur la peau de banane. Vous devez maintenant parler au singe pour qu'il aille chercher la clé. Chaque cri correspond à un ordre. Eeek ! = avancer, Hoo Hoo Hoo ! = tourner à droite, Gnee ! = sauter et Whahaee ! = prendre. Voici les ordres à donner : Eeek !, Gnee !, Hoo Hoo Hoo !, Gnee !, Whahaee. Une fois que vous aurez la clé, vous pourrez ouvrir la cellule. Fouillez le garde pour récupérer sa machette. Sortez de la pièce et suivez les escaliers jusqu'au prochain embranchement. Prenez les escaliers de gauche et suivez le couloir jusqu'à trouver une porte à droite. Passez par cette porte et assommez le garde d'un coup de machette. Tournez à gauche et allez récupérer le vase tout au bout. Revenez au garde que vous avez frappé, prenez-lui sa clé puis tournez à droite et encore à droite. Ouvrez la porte dans le coin avec la clé. Montez les escaliers. Lâchez le vase par l'ouverture pour assommer le garde

en dessous. Redescendez ensuite pour revenir à la porte. Avancez jusqu'au garde sur la gauche que vous assommerez avec la machette. Sortez par le chemin de gauche (avec le garde qui a reçu le vase). Sortez du palais (toujours tout droit) et allez vers l'éléphant, à gauche en bas des escaliers. Coupez ses liens et montez sur lui. Foncez tout droit pour casser le mur et vous enfuir. Vous arriverez devant le temple de Kali...

Réalité 2

Vous vous réveillez dans une ruelle. Le jeune garçon est devant vous. Parlez-lui de tous les sujets possibles puis tournez à droite et suivez la ruelle jusqu'au mendiant qui dort par terre. C'est lui qui a votre porte-feuilles mais il le tient si fort qu'il vous est impossible de le récupérer pour le moment. Avancez deux fois et prenez la plume d'oiseau à vos pieds. Revenez au mendiant et chatouillez-le avec la plume pour qu'il lâche votre porte-feuilles. Reprenez votre bien et revenez du côté du garçon mais tournez de suite à gauche puis suivez la ruelle et tournez encore à gauche. Dans l'impasse, vous trouverez un collier et la carte de visite d'une astrologue. Allez montrer la carte au garçon. Apparemment l'astrologue n'habite pas très loin. Suivez la ruelle et tournez à droite juste après le mendiant. L'astrologue habite dans cette cour, sa maison porte la lettre D (au fond à droite). Allez lui rendre une petite visite. Malheureusement pour vous, elle ne vous apprendra rien de nouveau mais vous remarquez sur sa table une facture très intéressante. Revenez une nouvelle fois au jeune garçon pour lui demander de vous aider (n'oubliez pas de lui donner un billet) puis revenez voir l'astrologue. Vous pouvez maintenant prendre la facture. Sortez de la cour puis tournez à droite et avancez jusqu'à l'homme au vélo. Parlez-lui et donnez-lui de l'argent pour qu'il vous conduise chez Dharmesh.

Vous voilà à l'extérieur de la propriété de Dharmesh. Ramassez la corde à vos pieds. Avancez trois fois et prenez la bûche à droite. Continuez ensuite jusqu'au bout. Attachez la corde à la bûche et lancez le tout sur la fissure du mur pour l'escalader. Suivez le chemin et tournez à droite pour aller dans le petit abri. Prenez la pince par terre, le tournevis sur l'étagère et la caisse puis sortez et dirigez-vous vers la maison. Placez la caisse devant la porte d'entrée et montez dessus pour examiner le boîtier en hauteur. C'est le système d'alarme. Ouvrez le petit compartiment sur la droite avec le tournevis et coupez les fils avec la pince pour désactiver l'alarme. Faites le tour de la maison et entrez par la fenêtre sur le côté gauche. Traversez la pièce. Vous êtes maintenant dans le hall d'entrée de la maison. Entrez dans la porte qui vous fait face. Examinez l'objet à gauche. C'est une boîte qui renferme une clé. Pour l'ouvrir, vous devez déplacer un certain nombre de pièces sur toutes les faces.

Voici comment l'ouvrir :
-à droite et déplacez une pièce
-à droite et déplacez une pièce
-à droite et déplacez une pièce
-en bas et déplacez deux pièces
-en bas
-en bas et déplacez deux pièces
-à droite et déplacez une pièce

Prenez la clé. De l'autre côté de la pièce, vous trouverez un livre sur le fauteuil qui vous en apprendra plus sur les Thugs. Revenez dans le hall et montez à l'étage. Ouvrez la troisième porte avec la clé que vous venez de trouver. Parlez à la femme à la fenêtre. Retour au rêve...

Rêve 3

Vous êtes dans le temple de Kali. Anusha n'est qu'à quelques mètres de vous mais une rivière de feu vous empêche d'approcher. Ramassez les vitraux tout autour de la pièce puis sortez de la pièce par les escaliers. Tournez dans le petit passage à droite. Vous devez placer trois vitraux sur la fenêtre pour éclairer la clé au milieu de la salle. Choisissez les trois vitraux avec les yeux qui regardent tout droit. Descendez par les escaliers qui viennent d'apparaître. Vous êtes maintenant à l'entrée d'un labyrinthe. Chaque erreur vous ramènera ici. Si vous ne vous en sortez pas, vous pouvez toujours attendre qu'un petit rongeur vienne vous guider. Si vous ne voulez pas l'attendre, voici le chemin à suivre à partir des escaliers :

Avancez quatre fois, tournez à gauche, avancez, tournez à droite, avancez, tournez à droite, avancez trois fois, tournez

à gauche, avancez.

Avancez une dernière fois pour déclencher une cinématique. La femme de la fenêtre dans la villa de Dharmesh vous aide. Elle fait apparaître un pont aux dessus des flammes. Retournez aux escaliers en colimaçon, montez et sortez de cette salle. Descendez les escaliers et récupérez la poignée de la porte puis montez et entrez dans la pièce de droite. Allez au fond et prenez une chaîne derrière la chaise. Montez dans la pièce où se trouve Anusha. Fabriquez-vous un grappin avec la chaîne et la poignée. Agrippez le levier et tirez dessus pour désactiver les flammes. Vous pouvez alors rejoindre Anusha...

Réalité 3

Vous êtes enfermé dans un débarras, c'est pour cela que l'écran est très sombre. Légèrement sur la gauche, vous trouverez une boîte d'allumettes. Grattez-en une pour éclairer rapidement la pièce. Récupérez le torchon puis la petite bouteille d'essence et fabriquez une lampe pour mieux y voir. Crochetez la serrure avec le tournevis et ouvrez la porte. Montez les escaliers. La porte est fermée à clé. Pour passer vous devez ôter les gonds avec le tournevis. Essayez d'ouvrir la porte du salon. Anusha est de l'autre côté, vous pouvez lui parler. Montez à l'étage et entrez dans la 4ème porte. Le journal de Dharmesh posé sur son bureau ne vous sera pas d'une grande utilité par contre les clé sur le petit meuble vous seront d'un grand secours. Sortez et entrez dans la dernière porte. Examinez le tableau en face de vous. Il dissimule un coffre. Ouvrez-le à l'aide des clés. Prenez le CD qu'il renfermait puis le lecteur sur la table de chevet. Sortez de la pièce puis entrez dans la troisième. Faites écouter le CD à la femme (pour cela, vous devez d'abord associer le CD avec le lecteur dans l'inventaire). Cette femme est en réalité Laj Vanti, la célèbre actrice qui a disparu et qui est mentionnée dans l'introduction du jeu. Pendant que vous lui parlez, Dharmesh et sa bande emmènent Anusha ailleurs. Un garde se tient devant la statue de Kali et vous empêche de passer. Allez dans le garage (ouvrez-le avec les clés de Dharmesh). Prenez le démarreur à distance sur l'établi puis la batte de cricket dans un coin. Sortez et placez-vous à la fenêtre du garage. Allumez le moteur de la voiture pour déclencher une cinématique. Revenez dans le garage et prenez la carte d'accès à côté du garde. Traversez le jardin et insérez la carte magnétique. Le passage sous la statue mène directement au temple de votre rêve. Avancez jusqu'au garde assoupi. Frappez-le avec la batte et prenez son couteau. Passez par le chemin de gauche (celui du garde) et utilisez le couteau pour ouvrir la porte. Entrez et ouvrez la trappe par terre. Descendez, avancez deux fois, ouvrez la porte et avancez encore. Anusha est sur votre droite. Lorsque vous tenterez de lui parler, Dharmesh arrivera. Parlez-lui et vous connaîtrez le fin mot de l'histoire... A propos de fin, celle du jeu est arrivée.

Road Warrior

© Mindscape / GameTek

CHOIX DU NIVEAU

Lancez le jeu en tapant : RW 985WXM F7
Cela vous permettra de passer la mission en cours en appuyant sur la touche F7 pendant une partie.

Road Wars

© Warcry / Phenom

ARGENT INFINI

Allez sur le menu des options et tapez **Mo' Money** à la place de votre nom. Vous aurez alors de l'argent infini.

Robin Hood : La Légende de Sherwood

© Wanadoo / Spellbound 2002

VARIER LES COUPS

A force de toujours utiliser les mêmes coups, les soldats finissent par s'adapeter à votre ménière de combattre. Pour les avoir facilement, mieux vaut donc varier les attaques le plus possible.

LES OFFICIERS ET LES ARCHERS

Débarrassez-vous en priorité des officiers. Privés de leur chefs, les soldats agiront un peu n'importe comment et vous pourrez les avoir plus facilement. Les archers représentent les cibles à éliminer aussi très rapidement, car ils peuvent vous toucher de loin.

TUER N'EST PAS JOUER

Evitez de tuer trop de monde, votre renommée en prendrait un coup et moins de monde se joindrait à vous. Mieux vaut donc assommer et ligoter les ennemis au lieu de les tuer.

LES CHEVALIERS

Les chevaliers se battent moins bien dans les bois que sur terrain vide. Attirez les au milieu des arbres pour les avoir plus facilement.

ASSOMMER LES ENNEMIS

Planquez un de vos personnages dans l'ombre et attirez un ennemi vers lui avec un autre personnage. Vous pourrez alors assomer le méchant sans qu'il vous voit.

LES ARMURES

Les ennemis en armure ne craignent pas les flèches. Inutiles donc de les viser avec vos arcs.

LES MENDIANTS

Les mendiants vous revèleront de précieuses informations à condition que vous les payer suffisamment.

SUR LES TOITS

Montez sur les toits pour vous protéger des ennemis.

SHERWOOD

Laissez toujours des personnages à Sherwood pour les faire travailler et gagner plus de ressources.

CHEAT CODES

Placez votre curseur sur l'icone de position accroupie (en bas à gauche de l'écran) et appuyez sur F11. Entrez alors l'un des codes suivants et appuyez sur ENTER pour les confirmer.

BINGO	Davantage de munitions
CASH	Gagner de l'argent
EINSTEIN	Montrer tous les objets 3D
GOODLUCK	Gagner des amulettes de résurrection.
IMMUNITY	Invinsibilité
MERRYMAN	Ajouter un personnage
PAM	Rendre les soldats stupides au corps à corps
UNBLIP	Faire apparaître tous les personnages
WINNER	Gagner le niveau

EMBUSCADE RÉUSSIE

Pendant les embuscades, prenez avec vous un maximum de personnages. Faites-les tous combattre dans un coin pendant que Robin ira voler l'argent. Terminez ensuite rapidement la mission et dites à vos hommes d'aller se reposer à Sherwood.

Robin Reno

+ D'INFOS FORUM

PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR

Pour passer d'un niveau à l'autre, appuyez sur TAB au cours du jeu.

Robinson's Requiem

© ReadySoft Incorporated / Silmarils 1994

CHEAT CODES

Pendant le jeu, essayez les combinaisons de touches suivantes :

CTRL + H Avance le temps
CTRL + F Pluie
CTRL + D Dormir avec message des rêves

CONSEILS DIVERS

Avant de boire de l'eau, vérifiez qu'elle est potable.
Apprenez à nager, car cette compétence vous sera utile plus tard.
Si vous pensez que vous ne pouvez pas vaincre un ennemi, enfuyez-vous !
Essayez de combiner les objets que vous avez, cela peut vous réserver de bonnes surprises.
Vérifiez le poids des objets que vous transportez, ne collectionnez pas des choses inutiles. Par exemple, ne prenez les bâtons que si vous en avez vraiment besoin.
Pour vaincre le Tyranosaure, vous aurez besoin d'une idée lumineuse pour le neutraliser pendant que vous le tuez..

RoboCop

© Titus 2003

INVULNÉRABILITÉ

Mettez le jeu en pause. Tapez "BEST KEPT SECRET" : vous êtes invulnérable.

RoboCop 3

© Ocean / Digital Image Design 1992

INVINCIBILITÉ

Pendant une séquence de vol ou de conduite, tapez le code : NEMYDIDEHT.

Roborumble

© Metropolis 1998

PASSER LA MISSION

Appuyez simultanément sur SHIFT + W + N pour remporter la mission en cours.

Robot Arena

© Wizardworks / Gabriel Entertainment

+ D'INFOS FORUM

UN MEILLEUR ROBOT

Rendez-vous au menu "Edit Robot" et supprimez le nom (lettre par lettre). Entrez le nom **cheatbot** à sa place et appuyez sur ENTER .

GAGNER 50 000 DOLLARS

Faites SHIFT + 4 dans le Bot Lab pour obtenir 50 000 Dollars (ne pas utiliser ce cheat si vous avez déjà plus de 50 000 Dollars ou alors, gare à la mauvaise surprise.)

Rock Manager

© TF1 Multimedia / PAN Interactive 2002

JOUER LIBREMENT

Au cours du niveau des Space Cadets, changez la composition du groupe comme bon vopus semble. Ensuite, lorsque Lola Hertz vous proposera de faire l'émission City News, refusez. Il vous laissera en paix (plus d'interview etc,)

ARGENT FACILE

Lorsque vous devez produire la fille de Sergey, demandez lui de la faire disparaître (il vos en coutera 65 000 $). Le meurtre sur scène échouera mais vous gagnerez de l'argent.

Rocket Jockey

© SegaSoft / Rocket Science Games

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Sur le menu principal du jeu, tapez l'un des codes suivants :

FEZME	Fez Boy
LEVELME	Tous les niveaux
ROCKETME	Nouvelles roquettes

Au cours d'une partie, tapez l'un des codes suivants :

ANCHORME	Anchor
CLAWME	Claw
COOLME	Coolant
PROBEME	Probe

Rocket Knight

© Konami / Climax 2010

BONUS

Axel Gear

Terminer le mode Arcade en Difficile.

Gold Sparkster

Terminer le mode Arcade en Difficile.

MODE DIFFICILE

Ces actions doivent être accomplies avant que les boss en question ne soient vaincus si vous voulez débloquer le mode Difficile pour les niveaux suivants. Un son confirmera la réussite de votre action.

Deep Underground (Difficile)

Lors du combat contre Wolf King, détruisez l'une des plates-formes en sautant dessus pour faire tomber votre ennemi.

Return to Zephyrus (Difficile)

Lors du combat contre Axel Gear, arrangez-vous pour qu'il se fasse prendre dans l'une des sphères violettes.

Wolf Kingdom (Difficile)

Lors du combat contre Forest Shredder, renvoyez-lui l'un des bâtons de dynamite qu'il vous lance.

TOUS LES PERSONNAGES

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start**.

Rocketeer

© Atari / Novalogic 1991

+ D'INFOS FORUM

NOMS DES ÉPISODES

1. PILOT
2. SHOOTOUT
3. CHASE
4. RESCUE

Rocky Mountain Trophy Hunter

© Wizardworks

CHEAT CODES

Sur l'écran de la carte, entrez l'un des codes suivants :

BGSHOW	Voir les animaux
BGTRACK	Déplacements plus rapides
BGURINE	Attire les animaux
BGVAMPIRE	Voir traces de sang

Au menu principal, entrez l'un des codes suivants :

BGBULLWINKLE	Originaux seulement
BGELKABONG	Wapitis seulement
BGHORNS	Moutons seulement
BGNOAH	Plus d'animaux
BGSTEROIDS	Trophées
BGYOGI	Chasse à l'ours seulement

En mode Hunting View, entrez les codes suivants :

BGBARBECUE	Lance-roquettes
BGPREDATOR	Vision nocturne
BGSNIPER	Pas de mouvement d'arme
BGWEATHER	Change le temps

En Mode Crédits, entrez le code BGHUNTERS pour avoir une nouvelle photo des éditeurs du jeu.

Rocky Mountain Trophy Hunter 2

© Wizardworks

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran de chasse, faites afficher la console. Tapez l'un des codes suivants et validez par ENTER :

-RMBLIZZARD	Temps changeant
-RMGOODSTUFF	Attirer les animaux
-RMINVISIBLE	Les animaux vous ignorent
-RMLIGHT	Chasseur plus rapide
-RMLIGHTNING	Eclairs
-RMNOAH	Rajoute des animaux dans l'aire de chasse
-RMRAIN	Pluie
-RMSHARPSHOT	Le fusil vise la bonne direction
-RMSHOT	S'approcher de l'animal le plus près
-RMSHOW	Voir tous les animaux sur la carte et par GPS
-RMSNOW	Neige
-RMTHUNDER	Tonnerre
-RMURINE	Attire les animaux dans votre direction

Rocky Mountain Trophy Hunter 3

© Wizardworks

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur F2, entrez l'un des codes suivants et faites ENTER, suivi par F2 pour valider le code.

R3BEACON	Attire les animaux
R3BLIZZARD	Temps neigeux
R3CLIMBER	Effet bizarre
R3DAMPER	Pas de bruit
R3FIND	Va directement à l'animal le plus proche
R3F13	Mode gore
R3HOMEGYM	Le chasseur n'est pas fatigué
R3ICE	Temps glacial
R3LEADEYE	Voir la balle
R3MONSTER	Gros animaux
R3NOFEAR	Les animaux ne partent plus en courant
R3NOON	Il est midi
R3PLAGUE	Moins d'animaux
R3SIGHTIN	Fusil automatiquement visible
R3SHOWME	Affiche les animaux sur la carte
R3SKYHOOK	Mode vol
R3THUNDER	Tonnerre
R3TRUCK	Marcher à travers les clôtures
R3WATER	Temps pluvieux
R3ZEUS	Eclair

Rocky Mountain Trophy Hunter : Alaskan Expedition

© Wizardworks 2001

CHEAT CODE

Pour avoir tous les animaux dans la salle des trophées, tapez au cours du jeu le code : BGMEAT.

Rodent's Revenge

© Microsoft 1991

+ D'INFOS FORUM

POINTS FACILES

Allez à l'écran des options. Mettez le niveau de jeu à 50, et la vitesse à "Blazing". Commencez le jeu et ne bougez pas.

Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2005 Pro Edition

© Codemasters / Kuju Entertainment 2004

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom d'entraîneur :

`lma2005a`	Guérison rapide
`lma2005b`	Pas de soucis d'argent

Roger Rabbit : Hare Raising Havoc

© Disney Interactive 1992

+ D'INFOS FORUM

COMBINAISON DE TOUCHES

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur SHIFT + CTRL + ALT + F5 pour passer à la scène suivante.

Rogue Spear : Black Thorn

© Ubisoft / Red Storm 2001

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER et saisissez l'un des codes suivants :

1-900	Forte respiration
5FINGERDISCOUNT	Le plein de munitions
AIPLANCOLORS	Plan des Terroristes
ALERTNESSSTATECOLORS	Niveaux d'alerte sur la carte
AVATARGOD	Invulnérabilité (God mode)
AWARENESSSTATECOLORS	Niveaux de méfiance sur la carte
BEHAVIORCOLORS	Couleurs des comportements
BIGNOGGIN	Grosse tête
CLODHOPPER	Mode balourd
COMBATSTATECOLORS	Niveaux des combats sur la carte
COVERPOINTS	Niveaux de couverture sur la carte
DEATH	Suicide
DEBUGKEYS	Active les touches de debugging
	F6 Changement de vue
	F8 Défaite
	F10 Active/désactive le mode debugging
	F12 Victoire
DRAWPLAN	Plan
EXPLORE	Conditions de victoire
LEVELMAPS	Plans de niveaux
MEGANOGGIN	Enorme tête
MONOCLE	Mode monocle
NOBRAINER	Désactive l'intelligence artificielle
NORMALCOLORS	rétablir les couleurs de la carte
OBJECTWALLS	Murs de couleur différente sur la carte
OBSTACLEWALLS	Obstacle de couleur différente sur la carte
PANICKEDCOLORS	Niveaux de panique sur la carte
PATHPOINTLINKS	Points de passage reliés sur la carte
PATHPOINTS	Points de passage sur la carte
PSYCHSTATECOLORS	etats psychologique sur la carte
ROESPEEDCOLORS	?
ROESTATECOLORS	?
SILENTBUTDEADLY	Mode flatulence
STUMPY	Mode courtaud
TEAMGOD	Equipe invulnérable
TEAMSHADOW	Equipe invisible
TESTPLAN	afficher les tests sur la carte
THESHADOWKNOWS	Mode invisible
THREATAWARENESSCOLORS	niveau de danger sur la carte
TURNPUNCHKICK	Joueurs en 2D
WOUNDDEATH	Tirs mortels

Rogue Spear : Urban Operations

© Take 2 Interactive / Red Storm 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER puis tapez l'un des codes suivants:

`avatargod`	God mode
`theshadowknows`	Joueurs invisible
`explore`	Supprimer les conditions de victoire
`5fingerdiscount`	Tous les objets
`nobrainer`	Désactive l'intelligence artificielle
`death`	Suicide
`bignoggin`	Mode grosses têtes
`drawplan`	Dessine la carte

Rogue Trooper

© Eidos Interactive / Rebellion 2006

BONUS DE FIN

Si vous terminez le jeu, voici les différents bonus que vous débloquerez : extreme ragdoll, sang de Hippy, choix du niveau, ragdoll à gravité basse et niveau de difficulté "Massacre".

Roland Garros 2000

© Cryo Interactive / Runn Software/Carapace 2000

MODIFIER LES JOUEURS

Allez dans le répertoire du jeu puis dans le répertoire joueurs et ouvrez les fichier .txt pour pouvoir modifier les caractéristiques des joueurs.

ANNULER LE DERNIER POINT

Appuyez sur la touche ESC (avant que le point ne soit affiché) puis sur REPRENDRE LE MATCH pour annuler le dernier point.

OBTENIR TOUS LES BONUS D'UN TOURNOI

Faites (et gagnez!) un tournoi en mode Facile, puis sauvegardez après le dernier match. Continuez, et vous remporterez le bonus du mode Facile. Maintenant, mettez-vous en mode Normal, rechargez la sauvegarde et vous remporterez le bonus du mode Normal. Vous pouvez faire la même manipulation avec le mode Difficile.

Roland Garros 2001

© Cryo Interactive / Runn Software/Carapace 2001

TOUS LES JOUEURS, TOUS LES COURTS ET TOUTES LES RAQUETTES

Pour avoir tous les joueurs, tous les courts et toutes les raquettes, il vous suffit de créer un nouveau fichier RG.INI dans le répertoire "rg2001dataconfig". Dans ce fichier, n'écrivez que :
" RG2001_STATUS_1.0 X "

INDICATIONS SUR LES JOUEURS

Tous les joueurs ont les mêmes caractéristiques. Ne cherchez pas un joueur meilleur que l'autre. Seul leur apparence est différentes.

Roland Garros 2002

© Wanadoo / Carapace 2002

DÉBLOQUER LES COURTS ET JOUEURS CACHÉS

Gagnez des tournois en mode carrière. Exemple : débloquez le court n°3 à l'US Open en remportant le mode arcade.

Roland Garros 2003

© Wanadoo / Carapace 2003

BONUS DU MODE ARCADE

Remportez 4 matches sans continues en mode Professionnel ou Champion avec 2 jeux par matches.

DÉBLOQUER LES MINI-JEU D'ENTRAÎNEMENT DANS LE MENU PRINCIPAL

Remportez 9 matches en mode Endurance.

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES CACHÉS

Remportez les bonus du mode arcade avec un joueur masculin pour débloquer les personnages féminin et réciproquement.

DÉBLOQUER LE PREMIER COURT CACHÉ

Terminez 5 exercices du tutorial.

DÉBLOQUER LE SECOND COURT CACHÉ

Terminez 10 exercices du tutorial.

Roland Garros 97

© Havas / Microfolie's 1997

TOURNOIS ET JOUEURS

Placez-vous dans le sous-répertoire TERRAINS dans le dossier du jeu. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier TOURNOIS.DAT et remplacez les 0 qui se trouvent devant futur1.dat et austria.dat par un 1.

MODIFIER LES VUES DES CAMÉRAS

Dans le répertoire du jeu, vous trouverez un fichier CAMS.DAT. Editez-le et modifiez-le pour changer les paramètres des caméras. Vous pouvez aussi jouer avec les vues au ralenti, tout simplement en copiant le fichier CAMSRAL.DAT à la place de CAMS.DAT.

BOOSTER LES JOUEURS

Augmenter la force de ses joueurs
Ouvrez le répertoire Rg97Persos du jeu. Repérez les fichiers portant une extension .dat. Ce sont eux qui répertorient les caractéristiques des joueurs. Faites des copies de sauvegardes avant de les modifier. Modifiez par exemple le fichier Tios.dat. Ouvrez-le à l'aide d'un éditeur de texte tel que le notepad. Ne cédez pas à la tentation de mettre toutes les valeurs au max car cela pourrait ne pas fonctionner dans le jeu, voir même le faire planter. Voici un exemple des modifications à réaliser :

ETAT CIVIL

NOM : <Votre Nom en lettres>
PRENOM : <Votre Prénom en lettres>
AGE : <Votre Age en chiffre>
TAILLE : <Votre Taille en chiffre>
POID : <Votre Poids en chiffre>
SEXE : <M ou F>
NATIONALITE : <France> <France>

CARACTERISTIQUES GENERALES

ENDURANCE : <100>
SPEED_DEMARRAGE : <100>
SPEED_COURSE : <100>
SPEED_AUTODEP : <100>
TPS REACTION : <100>
TPS REACTION FILET : <100>
Qualites defensives : <100>
Val Case Min : <99>

Val Case Max : <100>
Precision : <100>
Fichier cases : <wash.ia>
Fichier interface:<interf.dat>
PRISE RISQUES : <100>
ATTAQUANT : <100>
HTEUR PRISE BALLE:<100>

Force Coup Droit : <100>
Lift Coup Droit : <100>
Force Revers : <100>
Lift Revers : <100>
Force service : <100>
Force volee : <36>

Ne modifier pas les autres lignes pour ne pas endommager le fichier.

Roland Garros 98

© Microfolie's / Carapace 1998

GAGNER DU TEMPS

Lorsque vous faites une saison complète, les matchs durent 3 sets gagnants. Pour éviter d'avoir à finir chaque rencontre, tachez de remporter le premier set 6-0 ou 6-1, puis gagnez le premier jeu du set suivant. Quittez le match : le jeu vous considérera comme vainqueur, comme si vous aviez terminé la partie. Vous allez pouvoir continuer votre saison normalement.

Roland Garros 99

© GT Interactive / Runn Software/Carapace 1999

GAGNER DU TEMPS

Lorsque vous faites une saison complète, les matchs durent 3 sets gagnants. Pour éviter d'avoir à finir chaque rencontre, tachez de remporter le premier set 6-0 ou 6-1, puis gagnez le premier jeu du set suivant. Quittez le match : le jeu vous considérera comme vainqueur, comme si vous aviez terminé la partie. Vous allez pouvoir continuer votre saison normalement.

CHANGER NOMS ET CARACTÉRISTIQUES

Il est possible de changer les noms des joueurs (et leurs caracteristiques) en ouvrant avec un éditeur de texte les fichiers à l'extension .DAT. Ainsi, par exemple, la joueuse Milani, pourrait devenir Venus Williams (sachant qu'en plus, le fichier .DAT de Milani fait appel au fichier PCX "Venus", etc...)

MODIFIER LES CAMÉRAS

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier CAMS qui se trouve dans le répertoire du jeu. Vous pouvez ainsi éditez votre propre camera, selon les angles que vous désirez (prenez exemple sur les paramètres déjà présents dans le fichier).

Rollcage

© Psygnosis / Attention To Detail 1999

CHEAT CODES

Au menu principal ou pendant que le jeu est en pause, entrez l'un des codes suivants :

BIGANDPINK	Niveau de difficulté Hard
BILLYTHEWHIZZ	?
BRINGMEBACKDOWNTOEARTH	Gravité normale
FLYMETOTHEMOON	Gravité moyenne
GIVEMESCORPIO	Scorpio
GIVEMETAURUS	Taurus
IAMALAZYBASTARD	Debug menu
JACKIMFLYING	Forte gravité
NETWORKFUN	?
REFLECTIONS	Mode miroir
TROTTERS	Niveau de difficulté Expert
WRECKEDONSPEED	?

Rollcage : Stage 2

© Psygnosis / ATD 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran des bonus, entrez l'un des codes suivants. Un signal sonore confirmera que le code est actif :

BILLYTHEWHIZZ	?
GIVEMETHEGUYSBACK	?
INVERSION	Mode mirroir
ITISIWHOAMMAD	?
METROPOLIS	Toutes les voitures
MYNAMEISMRSMITH	Toutes les campagnes sauf la fin
MYNAMEISNEO	Toutes les campagnes
SNAR	Tous les codes
WARPSPEEDMRSULU	Toutes les courses
WRECKEDNOSPEED	Tous les modes de jeu

Roller Blade Racer

© Hi-Tech Expressions / Tahoe

VIES INFINIES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier PCBLADE.EXE. Recherchez la chaîne FE 0E 44 40 et mettez 90 90 90 90.

TEMPS INFINI

Pour obtenir le temps infini, à l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez PCBLADE.EXE. Recherchez FF 0E 3E 40 et remplacez par 90 90 90 90.

Rollercoaster Simulator

© Disney Interactive / Gigawatt Studios 2003

EFFETS SPÉCIAUX SUR LA SOURIS

Pour voir des effets suivre les mouvements du curseur à l'écran, faites un clic droit sur la commande "Disney Roller Coaster Simulator" qui lance le jeu à partir du bureau et sélectionnez Propriétés. Changez la ligne de commande pour qu'elle se présente comme ceci :
C:ProgramFilesDisney ImagineeringDisney Roller Coaster SimulatorURideDC.exe"/cheat particlecursor

Rollercoaster Tycoon

© Ubisoft / MicroProse 1999

CHEAT CODES

Renommez un visiteur avec l'un des noms suivants :

Chris Sawyer	Photographe qui prendra des clichés de votre parc
Damon Hill	Va plus vite en kart
John Mace	Double les prix
John Wardley	S'exclame quand i voit une montagne russe réussie
Katie Brayshaw	Salue tout le monde
Melanie Warn	Visiteur content
Michael Schumacher	Va beaucoup plus vite en kart
Simon Foster	Peintre qui fera des tableaux de votre parc
Tony Day	Visiteur affamé

MEGAPARK

Terminez tous les niveaux et vous accéderez alors à un méga parc.

TONDRE LA PELOUSE SANS FRAIS

Pour tondre facilement et gratuitement le gazon, sélectionnez l'élévateur de terrain, agrandissez-le et cliquez simplement sur les pelouses a tondre.

STRATÉGIE POUR GAGNER DE L'ARGENT

Mettez le prix d'entrée du parc à 0 F, et attendez que quelques clients arrivent. Quand ils sont sur le point d'arriver, augmentez subitement le prix d'entrée jusqu'à 60 F. Les visiteurs rentreront quand même. Cette astuce est également valable pour toutes les attractions comportant une file d'attente.

GAGNER 1.000.000 $

Faites en sorte d'avoir de nombreux visiteurs et beaucoup d'argent avant le mois de mars de la seconde année. Puis, fermez complètement le parc pendant une année complète. Alors, un homme en costume bleu apparaîtra et vous donnera 1.000.000 $.

VISITEURS FLOTTANTS

Cliquez sur un visiteur et appuyez sur DEL quand il arrive, il restera en l'air quelques minutes.

GARDEZ VOS VISITEURS

Placez un sens interdit à la sortie pour empêcher les visiteurs de sortir.

LES VISITEURS DEVIENNENT FOUS

Débutez une nouvelle partie. Ouvrez votre parc et faites un petit trou au milieu, dans lequel vous placerez au moins une vingtaine de visiteurs. Alors, ils seront tous bloqués dans le trou. Au bout d'un certain temps, ils seront tout rouge, faute de pouvoir bouger et d'aller aux toilettes!

TUER DES VISITEURS

1ère méthode

Construisez une attraction avec un lancement à "auto-propulsion". Concevez une attraction courte et dont le tracé ne revient pas au quai. Réglez la vitesse de propulsion au maximum. Les visiteurs entrent, et la vitesse sera tellement importante que le train explosera lorsqu'il arrivera en bout de circuit.

2ème méthode

Cliquez dessus et prenez-les avec la pince. Alors, lachez-les dans l'eau : vous les verrez se débattre puis se noyer.

ALLÉES PROPRES ET ÉCONOMIQUES

Plutôt que de consruire des allées normales, choisissez de construire des allées de file d'attente, mais sans toutefois les relier aux attractions. En effet, les visiteurs ne vomissent jamais dans les files t'attente et n'y jettent pas non plus de déchets. Vous économiserez ainsi l'embauche de personnel de nettoyage.

GAGNER 5.000.000 $

Assurez-vous d'avoir 15 hommes àt out faire, 15 gardes et 20 mécaniciens puis renommez l'un de vos visiteurs "dollar-man". Lorsqu'il sortira du parc il vous donnera 5.000.000 $.

AUGMENTER L'ENGOUEMENT

Voici quelques petites astuces qui feront monter l'engouement pour vos montagnes russes.

- Faites un maximum de chutes (15 chutes parait être un nombre satisfaisant)
- Ne faites votre attraction ni trop rapide, ni trop lente (environ 80km/h)
- Synchronisez-la avec les autres montagnes russes pour augmenter d'environ 0.5 l'engouement !
- Réalisez un long trajet (en min et en m)
- Rajoutez de la décoration !
- Mettez des inversions si possibles, mais de préférence pas après la chute la plus brutale.
- Faites passer l'attraction par des tunnels souterrains.
- Entrecroisez les différentes montagnes russes que vous avez.

RECHERCHE PLUS RAPIDE

Pour accélerer la recherche de nouvelles attractions, trouvez les visiteurs 1 et 2 et renommez les respectivement "E=MC2" et "E=MC3". Ils vous demanderont de les engager et se montreront très efficaces.

RETROUVER LES VISITEURS PERDUS

Quand certains de vos visiteurs se perdent dasn votr parc, mettez le jeu en pause. Vous pourrez toujours faire défiler l'écran pour localisre l'égaré..

EVITER DE DÉMOLIR APRÈS UN ACCIDENT

Lorsqu'un de vos manèges est victime d'un accident, au lieu de le démolir, cliquez plusieurs fois sur le feu rouge de ce manège de telle sorte que vous puissez commencer la construction de ce manège (si cela ne marche pas, fermez la fenêtre et réouvrez la). Une fois que vous êtes dans ce menu, enlevez le premier segment et reconstruisez le. Remettez le manège en fonctionnement et il marchera comme avant.

LES VISITEURS SE DÉGUISENT

Renommez un visiteur Batman, un autre Spiderman, et un dernier Superman et tous les visiteurs vont se déguiser en super héros.

NOYER LES VISITEURS

Pour noyer un visiteur, prenez-le avec le curseur et jettez-le à l'eau, vous le verrez se débattre.

Rollercoaster Tycoon 2

© Infogrames / Chris Sawyer 2002

CHEAT CODES

Entrez ces codes en guise de noms de visiteurs

`Chris Sawyer`	Visiteur photographe
`Damon Hill`	Va plus vite en kart
`John Mace`	Visiteur qui paie le double du prix d'entrée
`John Wardley`	Visiteur s'exclament devant une attraction
`Katie Brayshaw`	Visiteur aimable qui dira bonjour à tout le monde
`Melanie Warn`	Visiteur toujours content
`Michael Schumacher`	Va beacoup plus vite en kart
`Simon Foster`	Visiteur artiste
`Tony Day`	Visiteur affamé

EMPÊCHER LES VISITEURS DE SORTIR

En plaçant un sens interdit à l'entrée du parc, vos visiteurs ne pourront plus sortir. Ce la n'empèche pas de nouvelles personnes d'entrer !

ENLEVER LES BARRES DES MONTAGNES RUSSES

Appuyez sur SHIFT + 5 pour enlever les barres des montagnes russes

TONDRE LE GAZON

Pour couper l'herbe, choisissez l'option pour abaisser/relever le terrain et placez-vous sur la parcelle à tondre. Cliquez sans bouger la souris. L'herbe sera coupée ce qui fera plaisir à vos visiteurs. En plus, vous n'aurez pas dépensé un centime !

ARGENT FACILE

Allez dans le menu des décors, puis choisissez les blocs carré de base. Placez-vous ensuite sur une surface plate et appuyez sur SHIFT afin de pouvoir les empiler. Arrangez-vous pour faire une tour dont la base fait 4 x 4 et 20 de hauteur. Enfin, choisissez de construire l'attraction entreprise sous attraction frisson et placez-la dans le bloc construit. Le prix de vente vous reviendra à 23 000, alors qu'il vous aura fallu seulement environ 5000 pour construire la tour. Si vous faites cette astuces avec les marécages (thème horreur 1), vous n'obtiendrez plus 23 000 mais 44 000 !

Rollercoaster Tycoon 2 : Time Twister

© Atari / Chris Sawyer 2003

CHEAT CODES

Entrez ces codes en guise de noms de visiteurs

Chris Sawyer	Visiteur photographe
Damon Hill	Va plus vite en kart
John Mace	Visiteur qui paie le double du prix d'entrée
John Wardley	Visiteur s'exclament devant une attraction
Katie Brayshaw	Visiteur aimable qui dira bonjour à tout le monde
Melanie Warn	Visiteur toujours content
Michael Schumacher	Va beacoup plus vite en kart
Simon Foster	Visiteur artiste
Tony Day	Visiteur affamé

ARGENT FACILE

Allez dans le menu des décors, puis choisissez les blocs carré de base. Placez-vous ensuite sur une surface plate et appuyez sur SHIFT afin de pouvoir les empiler. Arrangez-vous pour faire une tour dont la base fait 4 x 4 et 20 de hauteur. Enfin, choisissez de construire l'attraction entreprise sous attraction frisson et placez-la dans le bloc construit. Le prix de vente vous reviendra à 23 000, alors qu'il vous aura fallu seulement environ 5000 pour construire la tour. Si vous faites cette astuces avec les marécages (thème horreur 1), vous n'obtiendrez plus 23 000 mais 44 000 !

Rollercoaster Tycoon 2 : Wacky Worlds

© Infogrames / Chris Sawyer 2003

NOUVEAUX PERSONNAGES

Entrez les noms suivants en guise d'invité pour avoir l'effet voulu.

Chris Sawyer	Visiteur photographe
Damon Hill	Va plus vite en kart
John Mace	Visiteur qui paie le double du prix d'entrée
John Wardley	Visiteur s'exclament devant une attraction
Katie Brayshaw	Visiteur aimable qui dira bonjour à tout le monde
Melanie Warn	Visiteur toujours content
Michael Schumacher	Va beacoup plus vite en kart
Simon Foster	Visiteur artiste
Tony Day	Visiteur affamé

KARTS PLUS RAPIDES

Entrez le nom Damon Hill en guise de nom.

KARTS PLUS LENTS

Entrez le nom Mr Bean.

ARGENT FACILE

Allez dans le menu des décors, puis choisissez les blocs carré de base. Placez-vous ensuite sur une surface plate et appuyez sur SHIFT afin de pouvoir les empiler. Arrangez-vous pour faire une tour dont la base fait 4 x 4 et 20 de hauteur. Enfin, choisissez de construire l'attraction entreprise sous attraction frisson et placez-la dans le bloc construit. Le prix de vente vous reviendra à 23 000, alors qu'il vous aura fallu seulement environ 5000 pour construire la tour. Si vous faites cette astuces avec les marécages (thème horreur 1), vous n'obtiendrez plus 23 000 mais 44 000 !

Rollercoaster Tycoon 3

© Atari / Frontier Developments 2004

CHEAT CODES

Renommez un visiteur avec l'un des noms suivants selon l'effet désiré :

Atari	Les visiteurs rient
Chris Sawyer	Les visiteurs sautent de joie
Make Me Sick	Les visiteurs vomissent
PhotoStory	Les visiteurs prennent des photos
Shifty	Les visiteurs dansent
A Hitchcock	Des canards apparaissent
Andrew Gillett	Augmenter la valeur du parc
Andrew Thomas	Diminue la friction de certaines attractions
Atomic	Grosse explosion
D Lean	Marche rapide pendant 20 secondes pour le staff et les visiteurs
David Braben	Vitesse de lancement des manèges illimitée
Frontier	Les attractions ne tombent plus en panne
Guido Fawkes	Débloquer l'éditeur de feux d'artifices avancé
James Hunt	Véhicule tout terrain à conduire
John D Rockefeller	+ 10 000 Dollars
John Wardley	Annuler les restrictions de hauteur pour les constructions
Jon Roach	Attractions irrésistibles
Jonny Watts	Vous voyez ce que le visiteur renommé voit
Sam Denney	Grands 8 irrésistibles

Rollercoaster Tycoon 3 : Délires Aquatiques

© Atari / Frontier Developments 2005

CHEAT CODES

Renommez un visiteur avec l'un des noms suivants selon l'effet désiré :

Atari	Les visiteurs rient
Chris Sawyer	Les visiteurs sautent de joie
Make Me Sick	Les visiteurs vomissent
PhotoStory	Les visiteurs prennent des photos
Shifty	Les visiteurs dansent
A Hitchcock	Des canards apparaissent
Andrew Gillett	Augmenter la valeur du parc
Andrew Thomas	Diminue la friction de certaines attractions
Atomic	Grosse explosion
D Lean	Marche rapide pendant 20 secondes pour le staff et les visiteurs
David Braben	Vitesse de lancement des manèges illimitée
Frontier	Les attractions ne tombent plus en panne
Guido Fawkes	Débloquer l'éditeur de feux d'artifices avancé
James Hunt	Véhicule tout terrain à conduire
John D Rockefeller	+ 10 000 Dollars
John Wardley	Annuler les restrictions de hauteur pour les constructions
Jon Roach	Attractions irrésistibles
Jonny Watts	Vous voyez ce que le visiteur renommé voit
Sam Denney	Grands 8 irrésistibles

Rollercoaster Tycoon 3 : Distractions Sauvages

© Atari / Frontier Developments 2005

CHEAT CODES

Renommez un visiteur avec l'un des noms suivants selon l'effet désiré :

Atari	Les visiteurs rient
Chris Sawyer	Les visiteurs sautent de joie
Make Me Sick	Les visiteurs vomissent
PhotoStory	Les visiteurs prennent des photos
Shifty	Les visiteurs dansent
A Hitchcock	Des canards apparaissent
Andrew Gillett	Augmenter la valeur du parc
Andrew Thomas	Diminue la friction de certaines attractions
Atomic	Grosse explosion
D Lean	Marche rapide pendant 20 secondes pour le staff et les visiteurs
David Braben	Vitesse de lancement des manèges illimitée
Frontier	Les attractions ne tombent plus en panne
Guido Fawkes	Débloquer l'éditeur de feux d'artifices avancé
James Hunt	Véhicule tout terrain à conduire
John D Rockefeller	+ 10 000 Dollars
John Wardley	Annuler les restrictions de hauteur pour les constructions
Jon Roach	Attractions irrésistibles
Jonny Watts	Vous voyez ce que le visiteur renommé voit
Sam Denney	Grands 8 irrésistibles

Romance of the Three Kingdoms XI

© Koei 2008

OFFICIERS BONUS (VIA SCÉNARIO)

Voici la liste des officiers que vous pouvez débloquer en terminant les huit "Challenge Scenario" du jeu.

Officiers	Scénario à terminer
Cui Zhouping	Hunting Dong Zhuo
Guan Ning	Guan Du Skirmish
Lu Baishe	Mai Castle Escape
Meng Jian	Liu Bei's Subjugation
Shi Tao	The Turbans' End
Wang Tao	Nanman Rebellion
Wang Yue	Defense of Jie Ting
Zhang Shiping	Huang Zu

OFFICIERS BONUS (VIA TUTORIAL)

10 officiers

Terminer le tutorial.

10 officiers supplémentaires

Terminer 4 tutoriaux.

12 officiers supplémentaires

Terminer les 8 tutoriaux.

OPTIONS BONUS (MODE CRÉATION DE PERSONNAGES)

CG et modèles des officiers historiques

Terminer le jeu avec n'importe quel scénario.

Techniques optimisées et limite de stats à 100

Terminer le jeu avec n'importe quel scénario.

Techniques rares

Visionnez au moins 30 "event stills" durant le jeu.

10 PERSONNAGES FÉMININS BONUS

Terminez le jeu avec un leader féminin pour débloquer les personnages suivants :

Dong Bai, Du Shi, Guan Yinping, Guo Shi, Li Shi, Lu Yusheng, Pang E, Xiahou Shi, Yang Shi et Zhang Shi.

Rome : Total War

© Activision / The Creative Assembly 2004

CHEAT MODE

Cette procédure réclame de modifier un fichier du jeu, faites une sauvegarde de celui-ci pour le restaurer en cas de problème. Utilisez un éditeur de texte (Notepad...) pour ouvrir le fichier **preferences.txt** qui se trouve dans le répertoire du jeu. Pour avoir des munitions illimitées changez la valeur de la ligne **LIMITED_AMMO:** de **TRUE** à **FALSE**. Il est possible de faire la même chose pour le moral, la fatigue... Notez que pour que les changements soient pris en compte il faut recommencer une nouvelle campagne.

CHEAT CODES

Pendant le jeu, ouvrez la console avec la touche ² (au dessus de Tab) puis tapez l'un des codes suivants :

Gain de 20000 argent
add_money 20000

Plus de population (X=quantité, Y=établissement)
add_population Y X

L'attaquant ou le défenseur remporte la prochaine bataille
auto_win attacker/defender

Le prix d'achat des unités baisse de 10%
bestbuy

Oblige l'adversaire à accepter/décliner/désactiver la diplomatie
force_diplomacy accept/decline/off

Donne au personnage la caractéristique choisi
give_trait characternname nomdelacaractéristique niveau

Liste des caractéristiques
list_traits

Le général (X = son nom) est invincible en combat
invulnerable_general X

Les murs tombent
jericho

Bouge un personnage Z (remplacer par son nom) à un endroit de coordonnées (X, Y)
move_character Z X,Y

Terminer les constructions en cours (X = nom de la ville où on se trouve)

process_cq X

Alterne les saisons été/hiver
season summer/winter

Active/désactive le brouillard de guerre
toggle_fow

Pour créer une unité dans l'établissement choisi ou une armée avec les statistiques désirées :
`create_unit settlement/charactername unit_ID amount exp/armour/weapon`

NOUVELLES NATIONS

Terminez le jeu avec une campagne complète (50 nations) pour débloquer 5 nations supplémentaires (Egypte, Gaule, Allemagne, Sluicid, Espagne).

Rome : Total War : Barbarian Invasion

© Sega / The Creative Assembly 2005

DE L'ARGENT EN PLUS

Pendant le jeu, ouvrez la console avec la touche ² (au dessus de Tab) puis tapez add_money 20000. Ce code ne peut être fait qu'une seule fois par partie.

Rotor

© Arcana Software Design / Systematics 1990

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. GAG
2. LIP
3. FLY
4. MEN
5. AWE
6. TNT

CHEAT CODE

Pour un simulateur de bataille, entrez PIT en guise de mot de passe.

Rotox

© US Gold / Creative Materials

VIES INFINIES

Pour avoir des vies infinies, à l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier ROTOX.EXE. Recherchez la chaîne A1 2A 94 23 C0 74 03 et remplacez-la par A1 2A 94 23 C0 90 90.

Rugby 06

© Electronic Arts / EA Sports 2006

VIDÉOS CACHÉES

Une fois débloquées, ces vidéos sont accessibles dans le mode EA Sports Extra.

Afrique du Sud

Gagnez la Coupe du Monde avec l'Afrique du Sud.

Wallabies 1

Gagnez le tournoi des Trois Nations et la Coupe Bledisloe avec l'Australie ou la Nouvelle-Zélande.

Wallabies 2

Gagnez la Coupe du Monde avec la Nouvelle-Zélande.

Rugby 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

BONUS (MODE CHALLENGE)

Mode Slow Motion

Réussir 10 objectifs Platinum.

Mode Ball Trace

Réussir 15 objectifs Platinum.

Mode Broken Tackle

Réussir 20 objectifs Platinum.

Rugby 2001

© Electronic Arts 2000

ASTUCE DANS LES REGROUPEMENTS

Dans les regroupements, n'appuyez pas tout de suite vers l'attaque. En effet, lorsqu'un regroupement commence, faites pénétrer les joueurs sans appuyer dans la direction de l´adversaire. Une fois que les joueurs ont bien pénétré, appuyez modérément vers l'attaque (pas trop longtemps pour ne pas dépenser toute votre énergie).

GAGNER LA BALLE DANS LES MAULS

Pour gagner la balle dans les mauls, après avoir appuyé sur V pour rassembler vos avants, appuyez sur Haut et appuyez alternativement sur les touches Gauche et Droite afin de pousser aussi bien d'un côté que de l'autre. Cette astuce ne marche pas à tous les coups, mais avec un peu d'entraînement et de persévérance...

TACKLE ASSASSIN

Tapez **EACHOPPER** sur l'écran titre pour que chaque tackle soit assassin.

MEILLEURS JOUEURS

Commencez une coupe du monde en rêglant le niveau de difficulté à 20 %. En remportant un match avec une différence de points supérieure à 100, tous vos joueurs verront leurs compétences augmenter simultanément.

Rugby 2004

© Electronic Arts / EA Sports 2003

MATCHS HISTORIQUES

Terminez les trois niveaux du Challenge Tracking.

Rugby 2005

© EA Sports / HB Studios 2005

GAGNER LA MÊLÉE

Lorsque le demi de mêlée met le ballon dans la mêlée, appuez sur le stick analogique en direction de votre joueur. Vous remporterez plus facilement la mêlée.

Runaway

© Focus / Pendulo Studios 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Brian nous raconte l'aventure qui a bouleversé toute sa vie. Alors qu'il se rendait en voiture chez un libraire de New York pour récupérer un livre qu'il avait commandé, une jeune et belle inconnue se jette sous ses roues. Heureusement elle n'a que des égratignures, mais elle doit rester sous surveillance à l'hôpital.

Quelques conseils : Regardez un maximum d'objets pour en obtenir la description. Une fois ramassés dans votre inventaire, regardez-les à nouveau car leur description et leur utilisation peut changer en fonction de l'avancement de votre aventure.

Chapitre 1 : Le grand Sommeil

La Chambre d'hôpital
Gina raconte à Brian l'histoire qui lui est arrivée avec son père. Les gangsters de la Mafia qui ont tué son père, veulent aussi la peau de Gina car elle est en possession d'un mystérieux crucifix. Brian doit trouver le moyen de la protéger.
Récupérez les objets suivants :
- 1 gobelet sur la table de nuit
- 1 plaque de pilules somnifères sur la table de nuit
- 1 drap posé sur le second lit
- le sac de Gina au dessus de l'armoire
- 1 boîte d'allumettes dans le sac de Gina (examinez le sac de Gina dans l'inventaire)

Examinez les objets suivants :
- La feuille de suivi médical de Gina au bout de son lit
- L'arroseur du système de sécurité incendie au plafond de la chambre
- Le plan de l'étage fixé sur la porte à côté du lit de Gina

La salle de bains
Récupérez les objets suivants :
1 bouteille d'alcool au dessus de l'évier
1 vieux feutre dans la poubelle

La Chambre d'hôpital
Sortez de la pièce par la fenêtre pour emprunter le rebord du bâtiment et entrez dans la réserve.

La réserve
Récupérez les objets suivants :
- 1 bombe aérosol sur l'étagère de gauche
- 1 seringue dans le casier de l'étagère de gauche
- 2 oreillers par terre à côté de l'étagère de gauche
- 1 feuille médicale qui dépasse d'un tiroir du meuble de droite
- 1 livre de médecine (vade-mecum) au dessus du meuble de droite
- la tête du corps humain de démonstration
- 1 perruque dans le sac de Gina (examinez le sac de Gina dans l'inventaire)

Dans l'inventaire, posez la perruque sur la tête du corps humain de démonstration.

La Chambre d'hôpital
Posez la tête avec sa perruque sur le deuxième lit. Grâce à ce stratagème Brian va faire croire aux gangsters qu'il y a

un autre patient dans la chambre. Les 2 oreillers et le drap seront aussi utilisés.
Dans l'inventaire, remplissez la seringue d'alcool et injectez-la dans le feutre pour qu'il fonctionne à nouveau. Avec le feutre, écrivez sur la feuille vierge de suivi médical.
Remplacez la feuille de suivi médical de Gina par la fausse et déposez celle de Gina sur le deuxième lit.
Entrez dans la salle de bains. Le tueur entre alors dans la chambre et vide son chargeur sur le postiche de Gina. Elle est sauvée pour l'instant, mais il faut la réveiller et fuir.
Lisez le vade-mecum dans votre inventaire pour connaître le remède à la somnolence de Gina.
Pour déclencher le système d'extinction incendie de l'hôpital, placez les allumettes sur le détecteur du plafond. Comme cela ne suffit pas, placez la bombe aérosol sur le même détecteur. L'alarme incendie se déclenche et Gina se réveille sous une douche froide.
Brian et Gina s'enfuient avant l'arrivée des pompiers.

Chapitre 2 : Le mystère du crucifix

Gina raconte son aventure et persuade Brian de découvrir ce que cache le crucifix. Les tueurs se rendent compte qu'ils se sont faits berner et sont à nouveau à leur poursuite.
Brian conduit jusqu'au musée archéologique de Chicago pour retrouver son amie Clive spécialiste en anthropologie et ainsi connaître l'origine du crucifix.
La voiture de Brian a été repérée par un indicateur de la Mafia.
Le laboratoire de restauration des antiquités
Parlez de tous les sujets au professeur Susan Olivaw.
Déposez le crucifix sur l'étagère à côté de l'entrée et récupérez l'objet Maya en forme de griffe.
Récupérez les objets suivants :
- 1 pinceau avec un réservoir de talc près du store
- 1 flacon de vernis dans la mallette
Regardez de plus près le laser qu'utilise Susan. Pour augmenter la puissance il faudrait un Rubis plus gros.
La galerie supérieure
Remarquez la présence de plusieurs objets : la poubelle avec un paquet vide de café, une machine à café automatique, un téléphone public et la porte forte du laboratoire d'analyse avec son digicode d'accès.
La galerie inférieure
Parlez à Willy, l'employé de maison et occasionnellement petit trafiquant d'objets de laboratoire. Il vous remet la carte de visite de sa PME fictive. Posez-lui une des questions. Il reçoit alors un coup de fil d'un de ses clients. Puis, il se dirige vers le laboratoire d'analyse et compose le code secret d'entrée!
La salle d'exposition Maya
Entrez dans la salle d'exposition tout à droite de la galerie et regardez les différents objets Maya : arches, statues et ornements. Pendant ce temps, Willy est ressorti du laboratoire.
La galerie inférieure
Parlez de tous les sujets à Willy. Mais il ne vous dira rien sur le droit d'accès à la salle forte.
La galerie supérieure
Pour accéder à votre tour au laboratoire d'analyse, posez du vernis sur les touches du digicode pour effacer toutes les vielles empruntes de doigts. Allez au téléphone public et appelez Willy pour passer une commande. Lorsque Willy entrera dans la salle forte, il laissera ses empruntes sur les touches du clavier.
Quittez la galerie le temps que Willy ressorte.
Retournez au digicode et déposez du talc sur le clavier pour faire apparaître les 4 touches utilisées (1, 3, 7 et 8). Il faut maintenant trouver le bon ordre. Les touches émettent une tonalité lorsque l'on appuie dessus. Ecoutez la mélodie et recomposez-la sur le clavier. Il faut appuyer dans l'ordre sur les touches 8, 1, 3 et 7.
Le laboratoire d'analyse
Regardez à travers la chambre de conservation de la pièce d'antiquité Maya. Appuyez sur le bouton de commande d'ouverture, mais cela ne marche pas sans la reconnaissance vocale.
Récupérez la clé aztèque en forme de X qui appartient à Clive.
Regardez les différents objets : le scanner d'analyse, la bonbonne d'azote liquide et la louche allongée qui est juste à côté.
Le bureau de Clive
Récupérez les livres d'anthropologie qui se trouvent sur le bureau. Ils laissent apparaître un trou en forme de X.

Enclenchez la clé en forme de X dans le trou. Un coffre secret s'ouvre dans le flanc du bureau.
Récupérez le dictaphone d'enregistrement qu'il faudra remettre en place plus tard.
Refermez le coffre avec la clé de Clive.
Le laboratoire de restauration des antiquités
Parlez au professeur Olivaw avec l'enregistreur.
Le laboratoire d'analyse
Utilisez l'enregistreur sur le dispositif de reconnaissance vocale. Mais la pile est déchargée! Pour redonner suffisamment d'énergie à la pile il faut lui donner un petit coup de froid.
Récupérez la louche allongée et associez-lui la pile. Plongez la louche dans la bonbonne d'azote liquide. Remettez la pile dans l'enregistreur.
Utilisez à nouveau l'enregistreur sur le dispositif de reconnaissance vocale. La porte de la chambre de conservation s'ouvre. Récupérez rapidement le masque Maya.
Dans l'inventaire, délogez le rubis avec l'objet Maya en forme de griffe.
Le laboratoire de restauration des antiquités
Déposez le rubis sur la machine à laser.
Lorsque le professeur Olivaw l'utilise, son objet en restauration finit par se briser. C'est une catastrophe. Il faut lui donner un café froid.
La salle d'exposition Maya
Récupérez le bol avec les grains de café aux pieds de la statue centrale.
La galerie
Montrez à Willy les grains de café, mais il ne prendra que du café moulu pour le mettre dans la machine. Allez dans la salle de restauration et faites du café moulu avec la fraiseuse du professeur Olivaw. Montrez le bol de café moulu à Willy, mais il veut le café en sachet qu'il utilise d'habitude. Récupérez le sachet vide qui se trouve dans la poubelle de la galerie supérieure et versez le café moulu dedans. Donnez le sachet reconstitué à Willy.
Il part remplir la machine. Récupérez un café à la machine et portez-le au professeur Olivaw.
Le laboratoire de restauration des antiquités
Une fois le café avalé, le professeur Olivaw reprend le travail de restauration avec le crucifix.
Pendant ce temps les mains fortes de la Mafia sont arrivées au musée. Une fois le travail de restauration terminé, Brian récupère le crucifix pour l'analyser avec le scanner du laboratoire d'analyse. Au même moment, Willy se fait "descendre" par la Mafia.
Le résultat de l'analyse donne la provenance du crucifix. Il vient d'une tribu Amérindienne de l'Arizona.
Clive intervient pour faire sortir Brian dans un piège. Clive se fait "descendre" à son tour. Brian et Gina sont faits prisonniers. Ils sont amenés en hélicoptère dans une exploitation pétrolière en plein désert.

Chapitre 3 : La grande évasion

Brian se réveille dans une cabane. Dans la pièce d'à côté, Gina subit un interrogatoire. Il faut la délivrer.
La cabane des truands
Récupérez les objets suivants :
-1 soufflet au fond de la pièce sur la caisse
- 1 bombe de nettoyant sur l'étagère
- 1 pied de biche contre l'armoire
- 1 boule de porte-manteaux sous le pied de biche
- 1 chiffon sur un bidon dans le coin de la pièce
L'intuition de Brian lui dit qu'il y a une trappe sous le congélateur mais il est trop lourd pour le pousser.
Pour faire fondre la glace dans le congélateur il faut le débrancher et laisser le soleil faire le reste.
Dans l'inventaire, déposez du nettoyant sur le chiffon, puis astiquez la vitre qui se trouve juste au dessus du congélateur. Ouvrez le couvercle du congélateur et débranchez la prise électrique qui est dans le coin du bas. Une fois la glace fondue, ouvrez le bouchon de vidange pour évacuer l'eau. Maintenant que le congélateur est vide, poussez-le. Vous découvrez une trappe cadenassée. Avec le pied de biche, faites sauter le cadenas. Ouvrez la trappe et sortez de la cabane.
Derrière les rochers, vous faites connaissance de trois filles (Carle, Mariola et Lula) en tournée d'artiste. Elles vous racontent leur aventure avec un chauffeur de bus qui les a "roulées" et laissées en plein milieu du désert.
Le plan d'action se décompose en trois phases :

1. Faire une diversion pour libérer Gina;
2. Enfermer les gangsters dans la cabane;
3. Trouver un moyen de transport pour quitter le désert.

Le bus des Drag-Queens

Parlez à Mariola qui bronze sur le capot avant du bus. Elle ne vous laissera pas prendre son huile solaire tant qu'elle ne sera pas assez bronzée.
Parlez à Lula qui danse près du bus. Elle n'a rien à dire.
Récupérez dans la malle un ballon de basket décousu.
Dans la partie avant du bus, récupérez les objets suivants :
- 1 rouge à lèvres dans le casier derrière la place du chauffeur
- 1 paire de lunettes derrière la place du chauffeur
- 1 aspirateur à main sous le lit

Dans la partie arrière du bus, récupérez près de la paire de bottes du fil et une aiguille.
Regardez le frigidaire pour vous apercevoir qu'il est verrouillé.
Parlez à Carla de tous les sujets. Elle ne possède pas la clé du frigidaire et elle a perdu ses comprimés dans la grille du plancher du bus. Les effets d'un comprimé et de l'alcool sont détonnants !
Avec l'aspirateur à main, aspirez sur la grille du plancher du bus pour récupérer le comprimé.
Dans l'inventaire, effectuez la réparation du ballon avec le fil et gonflez-le avec le soufflet.

Le puits de pétrole

Avancez près de la flaque de pétrole et trempez la paire de lunettes dedans. Les lunettes sont maintenant teintées.

Le cimetière d'avions

Récupérez les objets suivants :
- 1 casque militaire sur le rebord de l'avion
- 1 chaîne de munitions pour la mitrailleuse sur le rebord de l'avion

Essayez la mitrailleuse, elle est complètement grippée.

La cabane des truands

Récupérez le seau qui se trouve sous la cabane.

Le wagon abandonné

La remise est fermée. Elle doit contenir des explosifs ?
Montez dans le wagon et récupérez une vis dans le seau. Dans votre inventaire, associez la vis à la boule de porte-manteaux pour fabriquer un foret. Avec le foret, percez le baril de poudre qui se trouve au fond du wagon. Ce n'est pas possible sans récipient pour recueillir la poudre. Posez alors le seau sur le baril et recommencez le perçage.
Récupérez le baril rempli de poudre.
Utilisez le pied de biche sur le baril au centre du wagon et récupérez un sac de cacahuètes entières.
Dans votre inventaire, remplissez le tube de rouge à lèvres avec de la poudre pour obtenir une cartouche. Enfilez la cartouche sur la chaîne de mitrailleuse. Cela marche bien mais il en faut beaucoup plus!

Le bus des Drag-Queens

Récupérez dans le bus tous les tubes de rouge à lèvres. Remplissez les tubes de poudre et enfilez les cartouches sur la chaîne de mitrailleuse.
Remplacez la paire de lunettes de Mariola par celle teintée de pétrole. Prenez la bouteille d'huile solaire de Mariola. Elle accepte cette fois ci.

Le cimetière d'avions

Utilisez l'huile solaire sur la mitrailleuse et déposez la chaîne de munitions sur la mitrailleuse. Maintenant elle fonctionne. Brian rappelle les trois phases du plan d'action.

Le hangar

Le hangar qui renferme l'hélicoptère est surveillé par un molosse tout en muscle. Entrez dans le hangar et essayez de déposer le comprimé dans la canette de bière du gardien. Ce n'est pas possible sans se faire voir; il faut faire une diversion. Allez donner le ballon de basket à Lula qui est en fait un ancien joueur d'équipe nationale. Lula accepte de faire une diversion au lancer de canettes de bière.
Pendant ce temps, déposez le comprimé dans la canette pleine. Une fois le molosse complètement détruit par le mélange, Brian ouvre le hangar et fait un point de situation.
Récupérez le pot de beurre de cacahuète qui se trouve derrière le molosse sur le bidon. Le molosse vous apprend que les fourmis aiment le beurre de cacahuète. Avec le pied de biche, frappez la moto déglinguée. Récupérez le marche-pieds qui en est tombé.

Le bus des Drag-Queens

Utilisez le repose-pieds sur l'essieu à l'intérieur du bus. Tournez la manivelle et la porte du bus se ferme. Récupérez la clé qui se trouve dans la sacoche fixée sur le côté intérieur de la porte. Ouvrez le réfrigérateur avec la clé et récupérez la plaquette de beurre.
Dans l'inventaire, associez le beurre avec le casque, puis avec les cacahuètes. Il faut faire fondre le mélange!
La cabane des truands
Déposez le casque sur le couvercle du congélateur près de la fenêtre ensoleillée. Vous obtenez du beurre de cacahuète.
Le wagon abandonné
Déposez le beurre de cacahuète sur la remise d'explosifs près de la fourmilière. En un rien de temps, il ne reste qu'un tas de sciure. Récupérez les explosifs.
Le puits de pétrole
Déposez les explosifs sur le puits de pétrole.
Tout le dispositif est maintenant prêt pour la grande évasion. Carla pilotera l'hélicoptère, Mariola déclenchera l'explosion et Lula assurera une couverture à la mitrailleuse.
L'hélicoptère dépose Brian et Gina en Arizona chez le peuple Hopi.

Chapitre 4 : Rencontres de drôles de types

Pendant leur marche, Gina tombe dans un puits de mine désaffecté. Brian rencontre un chef Hopi. Il lui montre le crucifix qui est en fait la clé sacrée de la crypte Hopi près du village.
Douglasville - L'hôtel
Brian rencontre Suchi dans l'hôtel de Douglasville. Elle raconte l'histoire tragique de la ville et de ses habitants. Parlez de tous les sujets avec Suchi.
Douglasville - Le saloon
Récupérez les objets suivants :
- 1 pot de fleurs sous l'escalier
- 1 sécateur dans le débarras du rez-de-chaussée
- 1 bloc à poncer sur le balcon de l'étage par terre

Parlez de tous les sujets avec Saturne, l'artiste sculpteur. Vous apprenez qu'il est en manque d'inspiration en ce moment!
Actionnez le levier de la catapulte. Un pot de peinture est propulsé jusque dans la banque.
Douglasville - La banque
Récupérez les objets suivants :
- 1 agrafeuse sur les étagères
- 1 tampon sur le bureau au centre de la banque

Vous remarquez le trou béant qui donne en surplomb du sous-sol de la banque.
L'ancienne locomotive
En visitant l'extérieur vous remarquez le dispositif de remplissage d'eau de la chaudière.
En visitant l'intérieur vous apercevez:
- 1 manomètre de niveau d'eau du réservoir de la chaudière
- 1 manomètre de niveau de pression de vapeur dans la chaudière
- des manettes et 1 volant d'alimentation

Douglasville - La maison du Shérif
Récupérez des bûches à côté du poil.
Vous remarquez le cadavre qui est dans la cellule; mais celle-ci est fermée à clé.
Douglasville - La rue
Entre la maison du Shérif et l'hôtel il y a un chariot qui possède une sangle. Utilisez le sécateur pour la récupérer.
Quittez Douglasville pour découvrir les environs.
La mine abandonnée
Vous remarquez un gros rocher qui bloque l'accès à la mine! C'est pourtant le chemin pour aller au village Hopi.
Récupérez une burette d'huile qui est par terre.
Le cratère
Vous rencontrez Joshua qui fait du camping au fond d'un cratère! Il essaie de rentrer en contact avec des extraterrestres. Parlez à Joshua de tous les sujets. Vous apprenez que sa machine ne peut pas marcher sans énergie.

Dans l'inventaire, utilisez l'agrafeuse sur la sangle de cuir pour obtenir une courroie. Posez la courroie sur la moto. C'est Joshua qui bricolera le montage!
Quittez le cratère et revenez voir Joshua. Il a besoin d'une clé de 10 pour monter la courroie sur la moto.

Douglasville - Le saloon

Parlez à Saturne des rochers qui lui servent pour ses sculptures. Il vous apprend que c'est Oscar qui lui apporte contre du tabac à chiquer à la menthe.
Parlez à Saturne pour lui demander une clé de 10 et allez la récupérer sur le tableau à outils; mais elle n'y est pas! Saturne vous lance la clé de 10 mais elle passe par la fenêtre et tombe dans la rue. Sortez du Saloon. La clé de 10 est tombée dans l'abreuvoir! Remontez sur le balcon et jetez le pot de fleurs au dessus de l'abreuvoir. Allez récupérer la clé de 10.

Le cratère

Donnez la clé de 10 à Joshua. Quittez le cratère et revenez voir Joshua. Il lui faut maintenant de l'essence pour démarrer la moto.

Douglasville - Le saloon

Regardez le jerrican qui se trouve sous le tableau à outils. Parlez à Saturne du jerrican. Il vous demande de faire du troc. Il faut maintenant trouver une œuvre d'art !

La maison de Mama Dorita

Parlez de tous les sujets à Oscar, l'homme fort devant la maison. Il refuse de vous aider à pousser le gros rocher devant l'entrée de la mine ! Peut être que du tabac à chiquer à la menthe le fera changer d'avis ?
Récupérez les objets suivants :
- 1 jatte en terre cuite sous l'échelle le long du mur
- 1 pierre d'une forme originale par terre à côté du puits

La pierre pourrait peut être se transformer en oeuvre d'art ?

Douglasville - Le saloon

Donnez la pierre en forme de sculpture à Saturne. Il n'en veut pas car elle n'est pas achevée !
Dans l'inventaire, polissez la pierre avec la brosse à poncer. Donnez la sculpture à Saturne. Il refuse encore ! Dans l'inventaire, associez la pierre et le morceau d'ambre. Donnez à nouveau la sculpture à Saturne. Saturne accepte l'échange contre le jerrican d'essence.
Vous récupérez le jerrican, les deux tubes et la bouteille. Il faut maintenant faire le mélange de l'essence avec de l'eau pour diminuer la concentration.
Remplissez la bouteille de 1l avec le distributeur d'eau qui se trouve à côté du tableau à outils. Profitez en aussi pour remplir la burette à huile.
Pour obtenir 40 cm3 d'essence il faut :
- remplir le tube de 30 avec le jerrican
- transférer les 30 cm3 d'essence dans le tube de 50
- remplir à nouveau le tube de 30 avec le jerrican
- transférer l'essence du tube de 30 dans celui de 50
- il reste donc 10 cm3 d'essence dans le tube de 30
- vider le tube de 50 dans le jerrican
- transférer les 10 cm3 d'essence dans le tube de 50
- remplir le tube de 30 avec le jerrican
- transférer les 30 cm3 d'essence dans le tube de 50
- il y a donc 40 cm3 d'essence dans le tube de 50
- transférer les 40 cm3 d'essence dans la bouteille d'eau

Le mélange est prêt pour le moteur de la moto.

Le cratère

Remplissez le réservoir de la moto avec la bouteille d'essence.
Joshua démarre la machine avec votre aide.
Il faut maintenant trouver la bonne combinaison de 5 notes différentes pour permettre à Joshua de rentrer en communication avec les extraterrestres.
Ce puzzle est similaire à celui d'un Mistermind. Après chaque combinaison de touches, Joshua vous indique le nombre de notes faisant partie de la combinaison et le nombre de notes bien placées dans l'ordre de la combinaison.
En désignant les boutons de gauche à droite par la portée de notes Do, Ré, Mi, Fa, Sol, La, Si; la solution finale est : Do, Sol, Mi, Si et La.
Joshua est alors télé-porté par un faisceau lumineux.

Récupérez les objets suivants :
- le casque de télépathie au centre du cratère
- 1 lampe frontale dans la tente de Joshua
- 1 corde dans la tente de Joshua

L'ancienne locomotive

Remplissez le réservoir d'eau de la locomotive avec la burette remplie d'eau. Dans la cabine vous remarquez que la jauge de remplissage d'eau de la chaudière a augmenté. Il faut recommencer l'opération de remplissage 4 autres fois.

Douglasville - Le saloon

Donnez le casque télépathique à Saturne. Cela va lui redonner de l'inspiration. Il s'en va.
Récupérez le chalumeau au pied de la sculpture.

L'ancienne locomotive

Déposez les bûches de bois dans la chaudière de la locomotive.
Avec le chalumeau, démarrez la combustion dans la chaudière.
Augmentez la pression de la chaudière en tournant le volant d'alimentation.
Actionnez le levier de libération de la vapeur. Un nuage de vapeur s'échappe de la cheminée en projetant une clé au bout d'un anneau.
Récupérez la clé de la prison dans le sable.

Douglasville - L'hôtel

Parlez à Sushi du cadavre de la cellule. Elle vous apprend que c'était un médecin alcoolique.
Parlez à Sushi du coffre de la banque. Elle vous apprend qu'il est dans le sous-sol de la banque.

Douglasville - La maison du Shérif

Ouvrez la cellule avec la clé.
Récupérez une bouteille de Liniment à la menthe dans la sacoche du médecin.

Douglasville - Le saloon

Appuyez sur le bouton de la grue sur le pilier au centre de l'atelier de sculpture. Une statue est déposée sur la catapulte.
Actionnez le levier de la catapulte pour éjecter la sculpture jusque dans la banque (si Brain refuse de le faire, allez regarder le pot de peinture rouge au centre de la banque puis recommencez).
Récupérez des feuilles de tabac dans le débarras.

Douglasville - La banque

Descendez dans le sous-sol de la banque par le trou que la statue a fait.
Essayez d'ouvrir le coffre, mais il vous faut un instrument d'écoute pour entendre le "clic" de la combinaison.
Allez récupérer le stéthoscope dans la sacoche du médecin. Utilisez le stéthoscope sur le coffre et composez la combinaison : 85 vers la droite, 29 vers la gauche et 54 vers la droite.
Récupérez dans le coffre une carte de la mine (pour aller au village Hopi).

La maison de Mama Dorita

Dans l'inventaire, associez le liniment avec les feuilles de tabac. Associez le tampon avec la jatte. Déposez le tabac dans la jatte. Vous obtenez du tabac à chiquer à la menthe.
Donnez le tabac à chiquer à Oscar.
Demandez-lui de l'aide pour déplacer l'énorme rocher qui se trouve devant l'entrée de la mine.
Entrez dans la mine.

Chapitre 5 : Brian et la crypte sacrée

Brian traverse la mine et débouche en haut d'une falaise surplombant le village Hopi.

Le haut de la falaise

Récupérez les objets suivants :
- 1 planche de bois qui traîne sur la falaise
- 1 tête de pioche qui est sous la planche
- 1 os de squelette

Dans l'inventaire, associez le fémur avec la tête de pioche pour obtenir une pioche.
Avec la pioche, retirez le clou qui se trouve sur une poutre à l'entrée de la mine.
Déposez le clou sur le bord de la falaise près du rocher.
Accrochez la corde sur le clou pour descendre la falaise.

Le village Hopi

Vous retrouvez Gina qui a la jambe cassée.
Pour aller à la crypte Hopi, prenez le chemin à gauche de l'écran.
Après la traversée du Canyon, vous arrivez à l'entrée de la crypte.
La crypte sacrée
Posez le crucifix dans la bouche du Monolithe. Essayez de retirer le sable à la main.
Récupérez une branche du buisson.
Utilisez la branche pour retirer le sable de la bouche du Monolithe.
Utilisez la clé pour ouvrir la crypte sacrée.
Entrez dans la crypte. Vous rencontrez le chef Hopi. Il vous remet un bocal contenant un doigt humain coupé ! vous lui laissez le crucifix.
Le village Hopi
Traversez le village Hopi et entrez dans la caverne.
Récupérez à droite de la statue géante un tomahawk qui est posé contre une pierre.
Traversez à nouveau le village Hopi et entrez dans la maison qui est au bout. Passez de terrasse en terrasse pour arriver au niveau de la corde qui vous a servi à descendre de la falaise.
Avec le tomahawk, coupez un bout de la corde.
Retournez près de Gina.
Dans l'inventaire, cassez la planche en deux avec le tomahawk.
Déposez les deux morceaux de bois sur la jambe de Gina pour faire une attelle.
Vous retournez à la maison de Mama Dorita pour faire soigner Gina.

Chapitre 6 : L'indien, la nonne et l'index

Parlez de tous les sujets avec Mama Dorita
Allez voir Gina et parlez de tous les sujets.
Il faut maintenant trouver un médium pour entrer en communication avec un mort (le père de Gina).
Douglasville - L'hôtel
Parlez de tous les sujets avec Sushi.
Récupérez un tisonnier qui se trouve près de la cheminée du bas.
Douglasville - Le saloon
Parlez de tous les sujets avec Robbie, le Rasta.
Donnez le tomahawk à Robbie pour obtenir une taffe de plantes.
La maison de Mama Dorita
Mama Dorita ne reconnaît pas en Brian un médium. Il n'est pas encore prêt.
Douglasville - Le saloon
Parlez à Robbie du mélange qui n'a pas marché. Il faut une herbe plus forte. Seules des baies de Yamaskel seront efficaces. Brian détache les gousses de la branche récupérée dans la vallée Hopi. Mais il n'arrive pas à ouvrir les gousses!
Douglasville - La maison du Shérif
Récupérez le scalpel qui se trouve dans la sacoche du médecin.
Dans l'inventaire, utilisez le scalpel sur les gousses. Mais cela ne marche pas.
Douglasville - L'hôtel
Déposez le scalpel dans le feu de la cheminée pour le chauffer au rouge.
Dans l'inventaire, utilisez le scalpel rougi sur les gousses. Vous obtenez les baies de Yamaskel.
Douglasville - Le saloon
Donnez les baies à Robbie. Il va préparer le mélange Hopi.
Après avoir goûté la mixture, Brian va voir Mama Dorita.
La maison de Mama Dorita
Brian est maintenant prêt pour la rencontre avec les morts.
Répétez les phrases prononcées par Dorita.
La séance de spiritisme se déroule bien, mais ce n'est pas le père de Gina qui a été invoqué, mais un certain Joe l'indien!
Joe a conservé le butin du hold-up de la Mafia.
Gina vous révèle la vraie histoire avant l'accident de voiture.

Douglasville - L'hôtel
Parlez à Sushi de la scène de ménage avec Gina et de la caravane de Joe.
Douglasville - Le saloon
Parlez à Robbie de la caravane. Mais il ne sait rien.
Parlez à Saturne de la caravane et il vous apprend son existence de l'autre côté du canyon.
Le chemin menant à la caravane
Ouvrez la porte de la caravane avec le tisonnier.
Vous remarquez la présence d'un habit de religieuse suspendu près de l'entrée.
Récupérez une publicité de la banque Mojave qui se trouve dans le vide-poches de la porte de la caravane.
Douglasville - L'hôtel
Donnez à Sushi la publicité de la banque Mojave.
Quittez Douglasville puis revenez parler à Sushi.
Sushi a découvert que Joe a une soeur jumelle et qu'un coffre a été ouvert à son nom dans la banque Mojave. L'accès à ce coffre se fait grâce à une emprunte digitale.
La caravane
Récupérez l'habit de religieuse. En quittant la caravane, les deux hommes de main de la Mafia arrivent. Il faut s'en débarrasser une bonne fois pour toute.
Douglasville - L'hôtel
Vous rencontrez Sushi pour préparer le plan d'attaque.
L'ancienne locomotive
Allez dans la cabine pour libérer de la vapeur. Une étoile de Shérif est éjectée de la cheminée.
Récupérez l'étoile de Shérif dans le sable.
La maison de Mama Dorita
Donnez l'étoile de Shérif à Oscar. Il prête serment et reçoit sa première mission.
Brian récupère le fusil chez Sushi.
Douglasville - La maison du Shérif
Oscar a fait prisonnier les deux tueurs.
Entrez dans le bureau du Shérif pour entendre les prisonniers.
Récupérez le sac contenant les affaires des prisonniers.
Douglasville - L'hôtel
Donnez le sac des affaires des deux tueurs à Sushi.
Quittez Douglasville puis revenez parler à Sushi des affaires de Gustave et Féodor.
Sushi aborde le sujet du cinéma.
A la question du réalisateur préféré; répondez Woody Allen.
A la question du film préféré; répondez Meurtre Mystérieux à Manhattan.
Sushi veut enregistrer les voix des tueurs pour faire croire au Parain qu'il s'est fait "doubler".
Brian récupère l'enregistreur MP3.
Allez enregistrer les voix des tueurs dans la prison.
Allez enregistrer la voix de Gina chez Mama Dorita.
Donnez les enregistrements à Sushi. Elle téléphone au Parain pour mettre à exécution son stratagème. Une fois le coup monté, Brian et Gina partent en voiture récupérer le magot à la banque Mojave.
Gustave et Féodor ont reçu leur compte.
Brian et Gina s'offrent une année de loisirs.

FIN

Runaway 2 : The Dream of the Turtle

© Focus / Pendulo Studios 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Avant toute chose, voici un petit récapitulatif concernant l'utilisation des commandes du jeu. De manière générale, votre curseur aura la forme d'une loupe afin d'observer un objet, ou bien suite à un clic droit, il prendra l'apparence d'une main pour que Brian puisse manipuler ou mettre ledit objet dans son inventaire. Face à un personnage, le curseur peut également prendre la forme d'une bulle de BD, donnant au héros la possibilité d'engager un dialogue. Tout au long de votre quête, vous aurez besoin d'associer des objets entre eux, ou encore d'agir sur le décor ou un personnage avec l'un d'eux. Rien de plus simple : dans l'inventaire, prenez l'item en question et cliquez sur un second pour tenter de les associer. Pour agir sur le décor ou une personne, prenez l'objet dans l'inventaire et glissez vers le bas de l'image pour en sortir automatiquement et vous retrouver ainsi sur l'écran de jeu avec l'accessoire en guise de curseur. Notez qu'il est primordial de parler à tout le monde, et d'épuiser en général tous les dialogues proposés afin de ne pas se retrouver bloqué dans l'aventure. De même, n'hésitez pas à souvent observer avant d'agir, car même si cette solution explique les actions à effectuer, il se pourrait que vous ne puissiez pas associer deux objets entre eux par exemple, pour la simple raison que vous ne les avez pas observés au préalable, ou encore que vous n'avez pas parlé de tel sujet avec telle personne. Enfin, notez également que quelquefois l'ordre des actions à effectuer dans chaque chapitre n'est pas toujours exhaustif (notamment dans les chapitres 2 et 5). Libre à vous de choisir sur quel point vous attarder en priorité et quel autre laisser de côté pour le moment. Voilà, tout est dit, entrons maintenant dans le vif du sujet !

Chapitre 1 - Perdu dans la jungle

Après la séquence d'introduction, vous vous retrouvez dans l'hydravion crashé. Ramassez le morceau de verre sur la droite légèrement derrière vous. Regardez dans le carton juste à droite et prenez un petit chien en plastique. Dirigez-vous maintenant sur la gauche afin de regarder les objets tombés par terre et ainsi ramasser la pince à cheveux de Gina. Entrez ensuite dans la cabine de pilotage, ouvrez la boîte à gants du pilote à gauche pour trouver une loupe. Regardez maintenant dans la boîte à gants centrale, puis prenez les jumelles et la bouteille de whisky. Juste devant votre main gauche se trouve un levier. Tirez-le et cela aura pour effet d'ouvrir une trappe à l'avant de l'appareil. Vous pouvez aller jeter un oeil à l'avant ou bien attendre, mais le résultat sera le même : celle-ci va se refermer. Actionnez une nouvelle fois ce levier et cette fois-ci placez-y la pince à cheveux pour le bloquer, ce qui gardera la trappe ouverte. Vous pouvez maintenant sortir de l'hydravion pour aller y jeter un oeil, mais avant cela, récupérez la carte d'Otto qui tombe du ciel. Utilisez alors vos jumelles pour regarder la cime de l'arbre et vous découvrez que le sac d'Otto est accroché à une branche. Jetez un oeil aux rayons du soleil puis allez fouiller la trappe à l'avant de l'appareil pour récupérer des objets. Dirigez-vous vers la jungle à droite. Essayez de grimper directement sur la corniche à droite de l'écran, puis, n'en étant pas capable, tentez alors d'escalader le rocher de gauche qui s'avérera être trop glissant. Observez maintenant les sables mouvants afin que notre héros puisse repérer les lunettes d'Otto. Pointez alors spécialement sur celles-ci (de sorte que le curseur en forme de loupe indique « regarder lunettes d'Otto » et non « regarder sables mouvants »), puis cliquez de sorte à vous en emparer. Brian va automatiquement s'aider d'une branche pour y parvenir. De retour à l'hydravion, il vous faudra alors fabriquer un lance-pierre, comme suit : avec le morceau de verre, taillez la branche puis coupez l'élastique des lunettes. Attachez enfin celui-ci à la branche coupée et allez utiliser votre outil en pointant sur la cime de l'arbre. La sacoche une fois récupérée, regardez à l'intérieur pour y trouver une clé cassée. Le moyen de ressouder celle-ci sera d'utiliser dans un premier temps la loupe sur un rayon de soleil, puis de fixer celle-ci à l'extrémité du cric trouvé dans la trappe de l'hydravion. Cliquez alors avec votre « loupe allongée » sur un rayon de soleil pour que Brian aille la fixer au sol. Placez ensuite la clé cassée au niveau de votre installation afin que la chaleur du rayon puisse la ressouder. Retournez jeter un oeil dans la trappe avant pour récupérer du spray

antidérapant. Pénétrez à nouveau à l'intérieur de l'épave pour ouvrir le compartiment juste à gauche «keep closed » avec la clé réparée et limez ensuite celle-ci à l'aide du bout de verre afin de la rendre parfaitement lisse et donc utilisable. Le compartiment une fois ouvert, vous vous emparez des raquettes à neige. Rendez-vous maintenant au niveau des sables mouvants afin de pulvériser le rocher de gauche de spray antidérapant. Grimpez ensuite sur celui-ci, mais le lémurien vous empêchera d'atteindre la corniche. Pour vous en débarrasser, vous allez dans un premier temps remplir d'eau votre petit chien en plastique à l'aide de votre bidon, puis positionnez le jouet sur la zone où se trouvait le lémurien lors de votre arrivée (au sol, juste devant le rocher). Le petit singe sera attiré par le toutou, boira ce qui reste d'eau et jettera le joujou dans les sables mouvants. Allez donc récupérer un autre chien dans l'hydravion pour cette fois-ci le remplir de whisky (bouteille trouvée dans la boîte à gants). Replacez-le au même endroit pour attirer à nouveau le lémurien. Après avoir piégé l'animal, vous pourrez librement atteindre la corniche de droite. Au niveau du pont, lisez la pancarte puis chaussez les raquettes à neige (en cliquant sur le pont avec les raquettes) afin de franchir la passerelle.

Chapitre 2 - Sea, sex and surf

Dans la tente de Leslie, patientez en observant le carnet où vous pourrez écrire si vous le désirez «libérer la fille tombée dans le lac », mais cela n'aura pas d'incidence sur la suite. Dialoguez avec le colonel puis concluez en lui disant que vous n'avez pas à répondre à cette question. De retour à l'entrée du camp, dirigez-vous sur la droite pour suivre la route vers le sud. Brian va automatiquement se diriger vers le bar où il va faire connaissance avec Lokelani. Dialoguez avec elle jusqu'à épuisement des questions (car cela permettra de débloquer certains évènements du jeu) puis empruntez-lui l'ardoise sur le comptoir. Regardez le cendrier à vos pieds pour récupérer un étui à cigares. Dirigez-vous vers la hutte pour parler au moine. Remettez-lui votre ardoise pour continuer le dialogue. Faites-le écrire jusqu'à ce que la craie arrive à épuisement. Rendez-vous maintenant derrière le grand bâtiment «Tiki Falls» où l'on peut distinguer sur la gauche l'arrière d'un pick-up de l'armée, pour parler avec le soldat O'Connor. Faites-le parler de la fabrication d'une craie, puis poursuivez afin qu'il vous apprenne qu'il sait monter aux arbres. Il devrait enfin vous montrer une photo du professeur Pignon. La discussion terminée, observez le palmier à droite du pick-up puis servez-vous de l'étui à cigares pour récolter de la résine. Prenez ensuite la route de droite et vous atteindrez normalement la crique (si ce n'est pas le cas, il faut parler de Knife et Kaï à Lokelani). Après avoir discuté avec Knife, ramassez la corde et le talc, situés au sol, respectivement à gauche et à droite de l'entrée de la hutte. Associez maintenant le talc et l'étui à cigares et vous obtenez une nouvelle craie. Dirigez-vous maintenant sur la gauche, au bout de la crique (au niveau du ponton). Récupérez la boîte à outils posée à côté du hors-bord. Allez maintenant parler à Kaï qui fait une sieste dans son hamac. Épuisez les dialogues de sorte à ne pas être bloqué par la suite. Quittez la crique, puis rendez-vous une nouvelle fois devant le soldat O'Connor. Donnez-lui alors la corde afin qu'il grimpe à l'arbre et profitez-en pour lui subtiliser la photo des scientifiques à l'intérieur de son livre. Rendez-vous maintenant à l'entrée de la cave, celle-ci étant située à la même hauteur que le pick-up du soldat, mais sur la face avant du bâtiment «Tiki Falls». Ouvrez la benne et emparez-vous de la plaquette de beurre. Allez ensuite voir le moine pour lui donner votre craie et ainsi continuer la conversation. Avant de lui parler, vous remarquez un câble accroché à la rambarde juste à droite des quatre marches. Essayez de le prendre, puis allez jeter un coup d'oeil sous la cabane pour vous rendre compte qu'il est solidement accroché à un palmier. Utilisez alors le beurre sur le câble pour en lubrifier l'extrémité. Continuez donc votre conversation avec le moine. Vous vous rendez compte qu'il s'agit de Joshua. N'oubliez pas de toujours parler jusqu'à épuisement des dialogues. Dirigez-vous maintenant vers le bison mécanique. Pénétrez alors par la petite trappe située derrière le bison. Celui-ci est en panne. Allez maintenant en direction de la plage au niveau de la structure en bois. Il s'agit d'un Photomaton. Regardez à l'arrière du panneau puis grimpez-y. Regardez alors la fente puis retournez discuter avec Lokelani à ce sujet. Elle vous révélera que vous pouvez trouver des jetons sur la plate-forme du Photomaton. Parlez-lui également du bison mécanique en panne. Retournez parler à Joshua pour le convaincre de réparer le bison. Lorsque celui-ci sera sous le mécanisme, donnez-lui le beurre et la boîte à outils. Laissez-le maintenant travailler puis allez jeter un oeil sous les lattes du Photomaton. Comme vous n'y voyez rien, envoyez-y le lémurien afin qu'il vous récupère un jeton. Ce fourbe va vous demander de l'échanger contre une bière. Retour au bar pour demander la boisson à Lokelani. Avant de vous offrir la bière, celle-ci va vous tester en vous demandant de donner les bons noms de ses ex. Sélectionnez Milo, Lopati, Tiru et Russel. Amenez donc ensuite la bière à Casse-bonbons qui vous donnera enfin ce jeton. Allez de nouveau à l'entrée de la cave pour observer la planche qui bloque l'entrée. Accrochez-y le câble métallique puis retournez voir O'Connor pour lui demander de grimper à l'arbre une nouvelle fois. Profitez-en pour lui emprunter son pick-up. Pénétrez ensuite dans la cave, puis observez le panneau électrique de gauche. Rabaissez les poignées de «Seafood Kahuna», «Viqitors Center» et «Lokelani's Place», et levez celles de «Surf Pix» et «Bucking Bronco». Un débarras est situé juste sous l'escalier de l'entrée (caché par le gros crabe).

Fouillez à l'intérieur afin de récupérer le détecteur de métaux. Retour maintenant au niveau du bison qui sera remis en état de marche. Après avoir essayé celui-ci, rendez-vous au Photomaton pour insérer le jeton dans la fente. Lokelani viendra automatiquement vous rejoindre. Allez maintenant au bar lui donner cette photo ainsi que celle des scientifiques après lui avoir parlé du logiciel de relookage. Le cacaotès va s'enfuir en direction du palmier. Allez demander de l'aide à O'Connor après vous être fait incendier par Lokelani. Vous récupérez l'oiseau dans un piteux état. Allez donc à la crique montrer ce dernier à Kaï. Utilisez ensuite le détecteur de métaux sur la tortue de sable pour récupérer la prothèse de Kaï. Parlez maintenant à Knife de l'endroit où il pourrait s'entraîner à surfer. Afin de pouvoir localiser la hutte du grand-père de Kaï, il vous faut retourner au camp militaire. Pendant que Leslie est occupée à parler à son père, écrivez dans son carnet : «localiser la hutte au nord-est de l'île». Dites au colonel que vous n'avez pas envie de lui parler puis pénétrez à nouveau dans le camp et attendez que Leslie donne les coordonnées de la hutte au colonel. Quittez cette fois le camp pour retourner à la crique. Dans la hutte de Knife, observez Koala et sa console de jeux. Rendez-vous maintenant vers O'Connor pour lui demander si il possède un GPS. Retournez voir Koala pour regarder à nouveau sa console et vous rendre compte qu'il s'agit en réalité du GPS d'O'Connor. Utilisez votre lémurien pour qu'il jette l'appareil par la fenêtre. Allez donc ensuite le récupérer pour y rentrer les coordonnées de la hutte. Rendez-vous à ce nouveau point, puis pénétrez dans la cabane pour récupérer la carapace de tortue accrochée juste à l'entrée. Ayant besoin de l'aide de Kaï, retournez à la crique pour lui rendre sa prothèse et lui reparler de son grand-père. Une fois dans la hutte, parlez-lui du Grimarium puis ressortez pour utiliser le détecteur de métaux sur les tombes de droite. Utilisez enfin la carapace de tortue pour profaner la tombe du grand-père.

Chapitre 3 - Le Q.I. d'une amibe

Nous voici dans la salle de travail à l'intérieur du temple. Observez la caméra de surveillance puis dirigez-vous vers la table de droite pour récupérer un sachet en plastique. Emparez-vous du caméscope dans la caisse à gauche de la pièce. Montez ensuite à l'échelle. Notez que le temps dont vous disposerez sur la passerelle ne sera pas infini. En effet le colonel sera là pour vous rappeler à l'ordre, ce qui aura pour effet de faire redescendre Brian. Allez observer les commandes près de la grande statue. Dirigez-vous maintenant sur la passerelle d'en face (où est accrochée la caméra de surveillance) pour récupérer du ruban adhésif sur le paillasson suspendu tout à gauche. Cliquez sur la caméra de surveillance avec votre caméscope et notre héros va la bidouiller. Redescendez puis sortez par la droite. Observez la statue du dieu des volailles, le couloir du milieu, puis sortez par la porte de droite. Vous voici à nouveau face à O'Connor. Discutez avec lui et il vous remettra une enveloppe. Retournez dans la salle de l'ordinateur et ouvrez l'enveloppe. Utilisez l'anneau sur la mallette posée à côté de l'ordinateur. Retournez parler à O'Connor et vous allez tester le neuroliseur pour tenter de lui effacer la mémoire. L'échec est total et vous récupérez trois billes. À nouveau dans la salle de travail, pénétrez maintenant dans la pièce de gauche. Vous voici face à l'AMEBA. Observez la fente juste en face de vous puis insérez-y votre badge. Observez la boule est insérez-y les billes. Utilisez le gant catalyseur avec la boule. Allez ensuite obtenir des informations à propos de ces trous noirs sur l'ordinateur, puis revenez les réactiver et désignez la crique (Alaula Cove) comme point de destination. Discutez avec Joshua, puis retournez tout de suite le voir. Il sera en train de pratiquer une «jokarectomie» sur Casse-Bonbons. Ressortez de la pièce puis revenez contacter Joshua une troisième fois (à condition d'avoir bien observé au préalable les commandes près de la grande statue, comme indiqué au début du chapitre.). Là, demandez-lui comment s'est passée l'opération, continuez à discuter et Brian demandera automatiquement les outils de dentiste. Utilisez ensuite ces derniers au niveau des commandes près de la grande statue afin d'activer la passerelle élévatrice. Pénétrez maintenant dans la bouche de la statue. Prenez le fouet au pied du rocher et récupérez le répulsif à l'intérieur de la sacoche. Ouvrez ce flacon avec les outils de dentiste pour tester l'odeur. Soulevez enfin le chapeau afin de découvrir la tarentule, puis dirigez-vous à droite pour traverser la galerie. Après la séquence, observez la caisse de gauche ainsi que le gant en essayant de prendre celui-ci, puis allez capturer la tarentule sous le chapeau en utilisant le sachet en plastique. Essayez ensuite de relâcher la tarentule de là où vous avez observé la discussion, mais cela ne sera pas possible. Retournez alors dans la salle de la statue du dieu des volailles pour aller placer le répulsif au niveau du couloir du milieu. Rendez-vous à l'endroit où vous vouliez lâcher Adeline et celle-ci filera tout droit vers la forte odeur. Tarentula va la poursuivre, ce qui vous laissera la voie libre pour aller subtiliser le gant (automatique). Récupérez le talkie-walkie qu'a déposé Tarentula, ressortez de la bouche de la statue et utilisez le fouet sur la boucle d'oreille de gauche.

Chapitre 4 - Celui qui sait ne parle pas

Commencez par prendre le couteau dans le buffet, la burette d'huile sur la cheminée, ainsi qu'une bûche dans la caisse de droite. Sortez maintenant du refuge puis prenez le bidon d'essence juste à hauteur de votre tête. Prenez le chemin en direction du sud pour aller trouver Ben afin qu'il vous apprenne comment soigner Joshua. Comme toujours, n'hésitez pas à discuter jusqu'à épuisement des dialogues afin de ne pas vous retrouver bloqué par la suite. Récupérez maintenant une feuille de la plante de droite. Continuez à gauche vers le bas de la colline puis essayez de franchir la rivière gelée en montant sur le tronc. Rendez-vous maintenant dans la cabane de Ben en haut à droite de l'écran. Une fois à l'intérieur, récupérez le panneau accroché à la porte (avec les inscriptions chinoises), la crosse de hockey, un flacon de parfum sur la droite et enfin la tronçonneuse posée à gauche. Ouvrez la porte et vous vous retrouverez sur la terrasse. Là, emparez-vous du tube en plastique et allumez la lampe. Retournez ensuite au refuge pour convaincre Joshua de manger des sushis au saumon. Ceci étant fait, ressortez puis aidez-vous du tuyau pour pomper le restant d'essence contenue dans le pick-up. Tentez de mettre l'essence tel quel dans la tronçonneuse et ajoutez-y ensuite l'huile pour utiliser le mélange avec votre tronçonneuse. À l'aide de celle-ci, découpez la tête de l'élan. Utilisez enfin le couteau avec cette dernière. Rendez-vous une nouvelle fois en face de Ben, pour parler de sushis et qu'il évoque Archibald. Épuisez les dialogues et dirigez-vous à nouveau vers le bas de la colline. Cliquez avec votre tronçonneuse pour faire un trou dans la glace. Remontez ensuite à la cabane de Ben et jouez un peu de guitare. Une séquence se déclenche et Archibald entre en scène. Utilisez toutes les propositions et une fois le dialogue terminé vous obtiendrez le sifflet. Avant de remonter dans la cabane, observez la hache à gauche. Coupez votre bûche avec celle-ci afin de confectionner des baguettes. Retour sur la terrasse de la cabane pour récupérer la bouteille de javel qu'Archibald vous a jeté à la figure. Utilisez celle-ci avec la tête de l'élan pour la blanchir et apportez-la à Ben. Une fois qu'il est parti, regardez le flacon dont il s'est servi puis échangez-le avec le vôtre. Incitez-le ensuite à aller voir l'ours une seconde fois. Rendez-vous à la rivière glacée pour tenter d'attraper un saumon avec la crosse de hockey. Récupérez la patte d'ours à proximité (à l'aide de la crosse d'ailleurs) puis glissez-la à l'extrémité de la crosse. Vous pourrez cette fois-ci attraper un poisson. Rendez-vous au point où vous aviez discuté avec Archibald et utilisez le sifflet pour l'appeler. Cliquez sur le treuil du pick-up et tentez de démarrer le moteur. Ouvrez le capot du véhicule en le maintenant en position avec la crosse, puis vous vous rendrez compte qu'il n'y a plus de bougies. Avec votre couteau, ouvrez la tronçonneuse pour en récupérer la bougie. Mettez cette dernière dans le moteur et démarrez le pick-up.

Chapitre 5 - Cap sur le passé

Regardez le Digicode à droite. Pénétrez dans la salle de Neptune puis récupérez le trident de la statue. Ressortez puis montez rejoindre Sushi en utilisant le tube cylindrique à l'extrême gauche de la pièce. Après les cinématiques, demandez-lui le code de la porte. Allez faire un tour sur le pont (pointez au bas de l'écran pour faire apparaître la flèche) pour discuter avec Robby (épuisez les dialogues). Récupérez le balai ainsi que le sable. Redescendez pour vous retrouver à nouveau dans la suite de Neptune. Là, vous parlerez à Saturne en évoquant toutes les propositions. Prenez un marqueur dans la tasse et demandez-lui de vous prêter son carnet à dessin (il refusera pour le moment). Ressortez de la pièce puis allez taper le Digicode sur la porte de droite. Vous rencontrez Camille. Après la séquence avec Dean Grassick, discutez avec ce dernier jusqu'à épuisement du dialogue. Allez ensuite à droite et vous trouverez une caisse de tuyaux. Prenez-en 2. Retour à l'endroit où vous aviez rencontré Camille pour observer les vitrines de sécurité incendie et essayer de les ouvrir. Entrez le Digicode sur la porte du fond et vous atteignez la soute n°1. Descendez puis regardez le bouton d'écoutille et utilisez l'interphone. Essayez d'ouvrir la soute n°2 à l'aide du bouton rouge de droite puis maintenez-la bloquée avec le balai. Vous trouvez des colliers en plastique. Allez maintenant demander à Sushi la clé des vitrines de sécurité. Allez discuter avec Robby sur le pont et dites-lui que Saturne a dit qu'il lui tirait son chapeau et qu'il faut arrêter de se faire la tête. Descendez transmettre à Saturne que Robby a dit qu'il ferait mieux de parler de son techno-art à la télé. Continuez de jouer les messagers en disant à Robby que le reggae donne envie à Saturne de remuer le croupion comme un dindon, puis dites à ce dernier que Robby se sentait vraiment débile de ne pas l'avoir accompagné au dernier Burning Man Festival. Enfin, dites à Robby que si la Jamaïque gagnait une médaille de bobsleigh, Saturne se roulerait un pétard de taille olympique. Après tous ces allers et venues, vous obtenez enfin le casque. Rendez-vous maintenant au point des vitrines de sécurité incendie pour constater qu'elles ont été vidées, puis pénétrez à nouveau dans la soute n°1. Ouvrez la vanne de vidange afin de vider la cuve. Ressortez puis discutez avec Camille en abordant le sujet du vin et du magazine de Saturne. Descendez parler à Dean des pages manquantes et demandez-lui de vous les remettre. Il ne le fera qu'une fois après avoir terminé son enregistrement. Dans votre inventaire, assemblez les deux tubes noirs à l'aide de vos colliers en plastique, puis allez chercher d'autres tubes sur la droite. Brian se servira de ce tube artisanal plus tard. Retour dans la soute n°1 (ou autre pièce) puis ressortez tout de suite de sorte à retrouver Camille assise sur les marches. Elle vous remettra les bouteilles de vin. Allez ranger celles-ci

dans votre cabine en cliquant avec sur le couloir par lequel vous arrivez au début du chapitre. Après vous être remis de vos émotions, versez le sable dans une des bouteilles vides et associez-lui la deuxième bouteille à l'aide des colliers en plastique. Enfin ajoutez le trident à votre sablier. Allez donner votre sablier-fourchette à Saturne, et vous obtiendrez son cahier à dessins. Retournez voir Dean et donnez-lui le cahier. Après la séquence vous obtiendrez les pages manquantes du magazine. A la suite de la séquence, allez parler à Saturne des électro-aimants. Dans la soute n°1, récupérez une scie dans la caisse à outils et utilisez celle-ci sur le balai. Remontez ensuite dire à Sushi que vous replongez, mais vous vous retrouverez enfermé. Utilisez alors l'interphone puis appuyez sur le bouton de l'écoutille. Après ouverture de celle-ci vous pourrez sortir par ici. Dites à Sushi que vous replongez dans le galion. Après les séquences automatiques, sortez sur le pont. Descendez dans la soute n°1 pour constater que le balai a été enlevé. Appuyez sur le bouton rouge pour rouvrir brièvement l'accès à la soute n°2. Récupérez les électro-aimants de Saturne. Retournez dans la soute n°1 pour ouvrir l'écoutille et utiliser les électro-aimants sur l'ouverture.

Chapitre 6 - La lanterne d'averne

Emparez-vous des objets à votre portée, c'est-à-dire du coupe-papier et du presse-papiers. Discutez avec Camille jusqu'à épuiser les propositions. Regardez vos fers ainsi que le clou planté au sol légèrement à droite du poteau. Donnez le coupe-papier à la jeune femme après avoir essayé de l'utiliser sur le clou, utilisez celui-ci sur les fers et vous voici libéré. Récupérez la bouteille sur la table ainsi que la langue de dragon dans le bocal. Ramassez les graines de tournesol sur le balcon et essayez d'atteindre la bouteille suspendue à droite. Avec la dague, ôtez le clou et le rebord de la fenêtre de droite. Donnez les graines au perroquet, ouvrez l'armoire pour observer et sortez de la pièce pour rejoindre le couloir mais le pirate vous contraindra à rester dans la cabine. Placez la langue de dragon sur la porte et utilisez ensuite le presse-papiers par-dessus le tout. Vous pourrez sortir librement. Récupérez le presse-papiers puis allez au fond à droite. Pendant votre discussion avec Chien de Montagne, demandez à être interrogé sur l'histoire classique du Néo-Ruffianisme. La réponse à la première question est «Long John Silver». La seconde question aura pour réponse «médecin», et à la troisème répondez «en inventant le ski sur le dos d'une tortue». La quatrième question étant plus ardue, voici l'ordre des réponses à donner : «Henry Wobblins et Diego el Cojuelo», «Henry Wobblins», «Joao de Passoromo et Jean-David l'Eclopé» et enfin «Diego el Cojuelo». Fouillez dans la caisse à trucs inutiles à gauche. Retournez dans la cabine récupérer le certificat dans l'armoire, puis ressortez pour observer maintenant la porte d'en face. Utilisez sur l'épée le madrier récupéré précédemment. En cliquant pour vous emparer du trésor, vous obtiendrez l'idole en or. Ressortez et regardez le tonneau sur votre gauche. Essayez d'y tremper le lémurien. Donnez l'idole en or à Chien de Montagne et fouillez à nouveau dans la caisse de gauche pour récupérer du savon. Jetez celui-ci dans le tonneau et retentez d'y mettre Chien d'Enfer. Remettez l'animal à Chien de Montagne. Enfin, donnez-lui le certificat de basse moralité. Demandez-lui de remplir la bouteille une fois la séquence terminée. Rendez-vous sur le balcon pour remplacer la bouteille suspendue avec celle que l'on vient de vous remplir. Cela n'est pas possible car il vous faut récupérer l'entonnoir dans la salle du trésor, après avoir volé entièrement celui-ci. Retour sur le balcon pour utiliser la bouteille pleine de grog avec la vide suspendue, mais avant cela, il est nécessaire de reclouer le rebord de la fenêtre avec vos deux clous afin que cela vous serve d'appui pour atteindre la bouteille. Rentrez dans la cabine puis revenez aussitôt sur le balcon et vous devriez pouvoir ramasser 5 graines. Donnez-les au perroquet afin qu'il continue à vous fournir les précieuses informations. Enfin, regardez le globe à droite de la porte d'entrée puis faites le tourner comme suit : vers l'est jusqu'au Japon, puis revenez vers l'ouest jusqu'à Terre Neuve, et enfin retour vers la Grèce. Voici la cinématique de fin. «A suivre» donc...

Runaway : A Twist of Fate

© Focus / Pendulo Studios 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Brian Basco est mort

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC.

Après la scène cinématique du début, récupérez le ruban mauve sur la tombe de Brian Basco et allez derrière la crypte. Discutez avec Agatha à propos de tous les sujets, récupérez la lampe de poche dans le sac à gauche et descendez les escaliers de droite.
Allez dans la chambre souterraine (à gauche), examinez le tableau au fond et déplacez-le. Prenez l'urne qui se trouve sous le tableau et montez à l'étage. Regardez le sous-sol à partir de la corniche, examinez l'ange et les câbles et sortez de la crypte.
A présent, allez à la galerie circulaire qui se trouve à gauche du cimetière et approchez-vous de la porte de l'atelier (à gauche). Regardez par le trou et lisez la note sur la porte. Ensuite, allez près du corbillard se trouvant dans le garage et ouvrez le coffre pour récupérer une sangle.
Entrez dans la chapelle (en bas, à droite), soulevez le paillasson à droite et ouvrez la trappe.
Prenez le gant qui se trouve à l'intérieur, laissez la trappe ouverte et récupérez une petite boite en haut de la grille métallique. Dans votre inventaire, examinez la boite pour y trouver une clé puis utilisez-la pour ouvrir la grille métallique. Prenez le panier de quête se trouvant à l'intérieur et tirez sur la corde pour faire sonner la cloche.
Maintenant, allez près de la fontaine, prenez le gant et remplissez-le d'eau. Entrez dans l'atelier, parlez avec Luanne et récupérez la notice de montage écrite en suédois. Après la discussion, éteignez le radiateur à droite et récupérez une lime parmi les outils. Observez le réfrigérateur à gauche, prenez le gant rempli d'eau et mettez-le à l'intérieur. Dans votre inventaire, videz d'abord l'urne dans la petite boite puis utilisez-la pour récupérer le gant gelé.
A présent, retournez à l'intérieur de la crypte et descendez au sous-sol. Prenez l'urne et placez-la sous le câble parabiothermique d'Agatha. Ensuite, retrouvez cette dernière derrière la crypte et discutez avec elle.
Par la suite, retournez dans la galerie circulaire et entrez dans la chapelle. Repérez le livre à gauche de la porte, prenez la lampe de poche et examinez-le. Utilisez la notice sur le registre et localisez ainsi le tombeau d'un suédois.
Allez voir Agatha derrière la crypte, discutez avec elle et demandez-lui de traduire la notice. Une fois que cette tâche est effectuée, allez dans l'atelier de Luanne et donnez-lui la notice. Dès qu'elle part avec Ernie, ouvrez la porte du placard qui se trouve à gauche et prenez la scie circulaire. Dans votre inventaire, combinez la scie avec le panier de quête et obtenez ainsi une scie rallongée.
Quittez la galerie circulaire et allez à l'extrême gauche pour atteindre l'entrée du cimetière. Repérez l'échafaudage près de la porte d'entrée, fouillez-le et récupérez un cric. A présent, allez derrière la crypte et approchez-vous de la statue d'Atlas. D'abord essayez d'enlever la sangle avec vos mains puis utilisez le cric pour redresser la statue et obtenir un second sangle.
Maintenant, entrez dans la crypte et regardez le sous-sol à partir de la corniche. Prenez la première sangle et placez-la sur l'ange.
Descendez au sous-sol, entrez dans la chambre souterraine et approchez-vous de l'anneau central du mur. D'abord, utilisez la lime sur le bloc du mur qui contient l'anneau puis attachez la seconde sangle à l'anneau.
Une fois que les deux sangles sont attachées, remontez à l'étage et regardez à nouveau par la corniche. Prenez la scie électrique et coupez le câble gauche de l'ange. Observez les dégâts et remontez à nouveau à l'étage. Récupérez le piquet par terre, redescendez et entrez dans la chambre souterraine. Enfin, utilisez le piquet sur le mur en briques et libérez ainsi Gabbo.

Chapitre 2 : De la fuite dans les idées

Après la cinématique, vous incarnez Brian Basco. Entrez dans la chambre 304, récupérez une fleur imaginaire de la part de Marcello (votre colocataire) et discutez avec lui. Approchez-vous du lit de droite, examinez l'oreiller et récupérez un couteau et des bonbons.
Ensuite, sortez de la chambre et allez dans la salle de récréation, au fond du couloir. Vous serez contraint de prendre une pilule et revenir au couloir. Retournez une seconde fois dans cette salle, fouillez la poubelle sous la fenêtre de Miss Palmer et récupérez des bougies. Examinez aussi l'armoire à droite de la salle et prenez une ardoise.
Prenez ensuite un marqueur bleu et une boîte de clips sur l'élément de droite. A présent, allez au sud de la salle et observez les deux patients. Consultez l'inventaire, prenez le marqueur et écrivez " Rancho Cucamonga " sur l'ardoise puis approchez-vous de Mr. Gentil. Lorsqu'il prend sa valise en main, prenez l'ardoise de votre inventaire et échangez-la avec la sienne. Ensuite, approchez-vous de Mr. Hollister et donnez-lui des bonbons.
Après la cinématique, prenez le couteau et découpez les sangles qui débordent de la valise. Dans l'inventaire, combinez les sangles avec la boite de clips et obtenez des bretelles. Maintenant, quittez la salle et retournez dans votre chambre. Essayez de prendre le conduit d'aération en haut du placard à gauche puis parlez à Marcello. Demandez-lui d'abord à quoi ressemble une boite imaginaire pour en obtenir une, demandez-lui de mettre les bretelles mais il ne voudra pas. Enfin, donnez-lui la boite imaginaire pour qu'il réalise son numéro et vous ramène ainsi la clé du casino.
A l'intérieur du casino, prenez le tube suspendu à droite et le poids près de la balance. Tentez de prendre le conduit d'aération en haut à gauche puis allez parler à Gabbo dans la chambre 304. Après la discussion, approchez-vous de la chambre 305 et discutez avec Quickle à propos de n'importe quel sujet. Il frappe toujours à la porte en criant.
Profitez alors du bruit qu'il fait, approchez-vous rapidement du radiateur situé entre les deux portes (à gauche) et utilisez le poids pour l'abîmer. Après l'arrivée du réparateur, approchez-vous du panneau sur lequel se trouvent les photos (à droite) et utilisez le marqueur bleu sur la photo d'Ernie. Lorsque ce dernier s'énerve et s'en prend au plombier, profitez-en pour fouiller la boite à outils près du radiateur et obtenez ainsi une carte et une lampe.

Chapitre 3 : Un suicide bien opportun

Après votre arrivée dans la maison de Chapman, fouillez d'abord la commode et prenez les gants de boxe. Regardez le fourre-tout et fouillez toute la pièce. Ensuite, repérez les ustensiles, à droite de la cuisine, et récupérez une spatule. Revenez dans le salon et tentez de monter à l'étage pour discuter avec le Dr. Bennett. Parlez de tous les sujets avec le docteur puis sortez.
Allez à gauche, regardez sous le pont et récupérez ainsi une pince coupante. Ensuite, allez à droite vers la remise, examinez-la ainsi que la voiture de Bennett puis retournez dans la maison. Cliquez sur le fauteuil pour commencer une autre conversation avec Bennett et demandez-lui les clés.
Malheureusement, les clés tombent dans un trou sous le meuble de la cuisine. Sortez sur le porche en prenant la porte de la cuisine, observez les arêtes de poisson et utilisez la pince coupante pour récupérer un hameçon.
Rentrez à la maison, regardez sous le meuble de cuisine et utilisez la spatule pour récupérer l'enveloppe. Observez-la, prenez l'hameçon et utilisez-le pour récupérer les clés dans le trou.
Maintenant que vous avez récupéré les clés, rendez-vous à la remise et entrez. Prenez les lunettes de plongée sur le panneau de droite et la corde sur le panier de pêche, en bas.
Dans votre inventaire, utilisez les lunettes de plongée pour examiner l'enveloppe ainsi que les gants de boxe. Par la suite, retournez à l'intérieur de la maison et discutez à nouveau avec Bennett. Parlez-lui de l'enveloppe pour qu'il parte chez le shérif puis montez à l'étage.
A présent, examinez le trophée de Chapman à droite et récupérez un médaillon. Observez-le dans votre inventaire, allez au sud de la pièce et récupérez un arc et une flèche. Ensuite, appuyez sur l'icône qui apparait en bas à droite de l'écran et incarnez ainsi le Dr. Bennett.
Discutez avec le shérif et revenez vers Gina. Utilisez le téléphone, appelez Barry le pompiste puis appelez Bennett. Proposez-lui le surnom " Nounourschon " et achevez les autres appels téléphoniques. Ensuite, revenez vers Bennett et dites au Shérif que vous étiez aussi un ami proche de Chapman et dites lui le surnom " Nounourschon " comme preuve.
Après la scène cinématique, regardez la caisse de matériel militaire et prenez les bâtonnets lumineux chimiques. Quittez la salle de bain, sortez sur le porche et approchez-vous du puits. Ouvrez-le, examinez les bâtonnets lumineux dans votre inventaire et jetez-les dans le puits. Ensuite, dans votre inventaire, combinez la corde avec la flèche et utilisez le tout pour récupérer la botte dans le puits. Examinez cette dernière pour trouver l'ordinateur portable de Chapman, entrez dans la maison et montez à l'étage. Branchez l'ordinateur au transformateur sur la table, puis entrez le mot de passe " Ouragan " pour l'ouvrir.

Chapitre 4 : Un allié inattendu

Vous incarnez à nouveau Brian Basco, discutez avec Gabbo de tous les sujets de conversation. Après la discussion, vous recevez un stylo qui vous permettra de recréer le dessin du tatouage. Ensuite, sortez dans le couloir et entrez dans le casino, à droite. Utilisez la photocopieuse pour faire une copie du tatouage fessier puis entrez dans le conduit d'aération.
En consultant la carte, cliquez sur le bureau de Bennet mais faites un détour par la morgue. D'abord, prenez le bol sur la poulie mobile, les menottes sur le second lit et la pompe sur le chariot.
Ensuite, allez à droite de la pièce et descendez dans la piscine. Prenez les forceps et le tuyau d'arrosage à gauche, regardez le second trou en partant de la gauche et utilisez les forceps pour retirer la barre de fer qui se trouve à l'intérieur. Maintenant, utilisez cette barre de fer pour redresser le tiroir de droite et utilisez le tuyau sur le tiroir pour créer un trampoline.
Dès que vous sortez de la piscine, quittez la morgue, revenez dans les conduits et allez au bureau du Dr. Bennett. Examinez les objets du cabinet, observez le café et l'armoire. Dans l'inventaire, combinez le tube en plastique avec la pompe puis utilisez le tout pour pomper le café.
Maintenant que vous avez échangé les dossiers, retournez dans les conduits et allez au coeur de la bête. Entrez dans le salon mortuaire privé de Kurgan, prenez le stylo dans l'inventaire et utilisez-le sur le cadavre pour lui faire un tatouage.
Aussi, prenez le couteau et utilisez-le sur le cadavre pour lui faire une manucure. Ensuite, sortez et approchez-vous de l'incinérateur à droite. Dans l'inventaire, prenez les bougies et mettez-les dans le bol. Ensuite, mettez bol dans l'incinérateur et obtenez de la cire. Une fois que le tatouage fessier est reproduit, prenez la barre de fer et ouvrez la vanne qui se trouve au milieu de la pièce.
Par la suite, repérez l'échelle au milieu et escaladez-la. Lorsque vous arrivez à une impasse, prenez les menottes et placez-les sur la grille. Enfin, prenez la barre de fer et utilisez-la sur les menottes pour pouvoir sortir de la grille.
Maintenant que vous êtes sur le toit de la prison, allez à droite, examinez le câble et utilisez les forceps dessus. Il ne vous reste plus qu'à attendre minuit pour vous évader.

Lorsque Brian reçoit une injection de la part de Miss Palmer, discutez avec Ernie puis allez dans la salle de télé, à gauche. Discutez avec le Dr. Reboot, dites-lui qu'il a l'air nerveux et interrogez-le sur la Neuroshockine XR.
Lorsque le docteur commence à avoir des trous de mémoire, choisissez les réponses suivantes :
-Les malades cliniquement morts.
-Neutralisée par l'administration d'un choc électrique.

Retournez dans la salle de récréation, parlez une seconde fois à Ernie et demandez-lui le Tazer de Miss Palmer. Enfin, arrêtez la discussion, prenez les jetons du casino dans votre inventaire et donnez-les à Ernie.

Chapitre 5 : Brian dans tous ses états

Maintenant que Brian s'est échappé de prison, fouillez la poubelle qui sont à droite et récupérez une bombe de peinture. Observez la fenêtre de gauche puis allez dans la ruelle de droite et grimpez à l'échelle, sur le mur de droite. Après la séquence durant laquelle Brian est sous hypnose, incarnez le Dr. Bennet et posez toutes les questions du dialogue. Lorsque vous prenez le contrôle de Kordsmeier, récupérez la Trantonite dans la capsule de Brian et sortez de la tente. Discutez avec le marine O'connor et demandez-lui comment s'est passée sa mission. Lorsqu'il vous aura donné sa colle réglementaire, allez à l'arrière de la Jeep et récupérez un cigare et une noix de coco. Dans l'inventaire, prenez le couteau et utilisez-le sur la noix de coco pour la couper en deux. Ensuite, placez la Trantonite dans la noix de coco et utilisez la colle réglementaire pour rassembler les deux morceaux. Donnez cette noix de coco au colonel O'connor et retournez dans la tente.
A présent, utilisez la grenade sur la capsule tenue par Brian et découvrez ainsi une clé USB. Allez au bureau de droite, observez l'ordinateur portable et utilisez la grenade clé-USB dessus. Enfin, prenez le téléphone et essayez d'appeler Chapman.
Après la cinématique, vous incarnez Gina qui est enfermée dans une pièce. D'abord, observez la fenêtre et l'étagère de gauche. Récupérez une canette de jus d'orange, un fer à repasser et un sceau en plastique dans cette étagère. Récupérez aussi une écharpe dans le panier à vêtements qui se trouve à droite. Dans l'inventaire, utilisez la cannette sur le sceau en plastique pour le remplir de jus d'orange puis combinez le fer à repasser avec l'écharpe. Enfin, jetez le seau par la fenêtre et regardez la scène qui suit.

Chapitre 6 : La fin est proche

Maintenant que Brian est réveillé par le sceau de Gina, grimpez à l'échelle encore une fois et discutez avec Tom Finnegann, le scénariste. Interrogez-le sur son métier et proposez-lui les scénarii d'un gros loser qui renverse une jolie fille. Lorsque vous remontez dans son bureau, continuez l'histoire en parlant des trois drag-queens perdues dans le désert et qui se retrouvent dans un village fantôme du Far West. Complétez le dialogue, retournez dans la ruelle et revenez à droite.
Allez au fond de la ruelle (à gauche), repérez le crochet près du store métallique et récupérez-le.
Ensuite, entrez dans l'immeuble qui est à gauche, récupérez le marteau sur la barrière de chantier et ramassez les gravats au sol, à droite. Ensuite, observez la grue et utilisez le crochet sur la porte pour l'ouvrir. Dès que la plaque métallique est soulevée, descendez dans le trou et récupérez une mallette. Examinez cette dernière dans votre inventaire pour y déceler un chalumeau. Utilisez la bombe de peinture sur la mallette et sortez de l'immeuble.
A présent, revenez dans la ruelle de droite, utilisez le crochet et ouvrez la plaque d'égout. Obtenez ainsi le masque à gaz et poursuivez à droite. Grimpez à l'échelle et prenez l'élévateur de gauche pour atteindre le toit. Observez les fenêtres de la maison de Bennett, regardez la Poule d'or et utilisez le chalumeau sur le pied de la poule.Après avoir retrouvé Gina, une scène se déclenche puis vous incarnez cette dernière.
D'abord, ramassez l'entonnoir à droite de la fenêtre, le fer à repasser près de la corbeille à linge, la ficelle à côté de l'étagère et deux bouteilles de jus d'orange vides.
Dans l'inventaire, utilisez l'épingle à cravate et percez les bouteilles vides. Combinez les cannettes percées avec la ficelle et balancez le tout par la trappe pour linge.
Gina communique à Brian les plans de Tarentula et il décide d'établir un plan. Lorsque vous reprenez le contrôle de Brian, allez au sud-est de la pièce pour atteindre les machines à laver. Prenez le prospectus dans le casier rouge, un costume fripé dans les paniers à droite et regardez par la fenêtre vers le haut afin de récupérer un chiffon.
Ensuite, revenez en arrière et reparlez à Gina en cliquant sur le conduit des vêtements. Demandez-lui le fer à repasser pour qu'elle vous l'envoie et utilisez-le pour repasser le costume. Enfin, utilisez le chiffon sur la porte pour sortir.
Allez dans la ruelle de gauche, sonnez à la porte du restaurant Script Planet deux fois et parlez au serveur. Discutez de tous les sujets puis sonnez à la porte une troisième fois. Demandez au serveur s'il peut se débrouiller en incarnant le rôle d'un parrain de la mafia et achevez la conversation.
A ce moment, allez chez Tom le scénariste et discutez avec lui. Dites-lui que vous avez trouvé un acheteur pour le scénario du loser puis complétez la conversation. Retournez à l'entrée de la ruelle, approchez-vous de la petite fenêtre du restaurant et utilisez-la pour entrer.
Prenez les gravats et échangez-les contre la poule d'or. Pour réussir, prenez le marteau et utilisez-le pour réduire la taille des gravats. Ensuite, retournez une seconde fois dans le restaurant et récupérez l'argent qui sort de la poche du pochtron. Dans l'inventaire, combinez les billets de banque et les prospectus puis placez le tout dans la mallette.
A présent, sortez et allez dans la ruelle de droite. Grimpez à l'échelle, approchez-vous des bocaux sur la table qui se trouve devant chez Tom et trempez la mallette à l'intérieur de l'un d'eux. Enfin, entrez dans le bureau de Tom pour lui donner la poule d'or et recevoir le script.
Maintenant que tout est prêt, vous devez d'abord vous débrouiller pour que la grande terreur ne reste pas devant la porte d'entrée. Pour cela, discutez avec lui et choisissez de vous cacher dans le Chantier. Ce dernier vous courra après et tombera dans le trou qui se trouve à l'intérieur du bâtiment.
Enfin, admirez la scène cinématique de la fin dans laquelle le serveur réussit à convaincre Tarentula qu'il est un mafieux. Lorsque cette dernière ouvre la mallette, elle tombe dans les pommes à cause du chloroforme. Gina arrive avec son masque à gaz pour ligoter la meurtrière mais Wasabi arrive lui aussi par derrière et tente de la tuer avec son épée. C'est alors qu'intervient Brian et utilise le Tazer de Miss Palmer pour l'assommer. Par la suite, Brian et Gina se déguisent en Tarentula et Wasabi, prennent l'argent du vrai mafieux et s'échappent par le balcon. Félicitations ! Vous venez de terminer Runaway.

Rune

© Take 2 Interactive / Human Head Software 2000

CHEAT MODE

Activez la console avec la touche ~ ou la ligne de commande du moteur avec la touche TAB et entrez l'un des codes suivants:

`CHEATPLEASE`	Cheat mode
`GOD`	Invincibilité
`GHOST`	Mode fantôme
`FLY`	Mode vol
`SUMMON [#]`	Invoquer un objet
`OPEN [#]`	Changer de niveau
`KILLPAWNS`	Tuer tous les ennemis

LISTE DES OBJETS

VikingShortSword
VikingBroadSword
VikingShield
VikingShieldCross
GoblinAxe
GoblinShield
DwarfBattleSword
DwarfBattleAxe
DwarfBattleHammer
DwarfWorkSword
DwarfWorkHammer
DwarfBattleShield
RuneOfPower
RuneOfPowerRefill
RuneOfHealth
RuneOfStrength
MagicShield
DarkShield
RustyMace
RomanSword
SigurdAxe
HandAxe
Torch

LISTE DES NIVEAUX

intro (film d'intro)
ragnarvillage (film de début)
ragnarvillage2
sailingship (transition de niveau)
sinkingship
sinkingship2
deepunder1odin
deepunder1odinbv
deepunder3
deepunder4
hel1
hel1a
hel1a2
hel1b
hell2end
hel3a
hel3b
hellift
goblin1
goblin2
trialpit
beetlefly (transition de niveau)
thorapproach
thor1
thormap3
thormap4a
thormap4b
thormap5a
thormap5b
thormap6loki
mountain1
mountain2
dwarftrans
dwarf1wwheel
dwarfmap2
dwarfmap3a
dwarfmap3b
dwarfmap5a
dwarfmap5b
dwarfmap6darkdwarf
loki1
loki1a
lokimaze
loki2
loki3a
loki3b
villageruin
asgard (film de fin)

Rush for Berlin

© Deep Silver / Stormregion 2006

CHEAT CODES

Appuyez sur Entrée pour ouvrir la boîte de dialogue et tapez l'un des codes suivants (validez avec Entrée) :

`iamchucknorris`	Gagner la mission en cours
`chucknorrishim`	Tuer les unités sélectionnées
`lethimbechucknorris`	Augmenter le niveau des unités
`openforchucknorris`	Débloquer toutes les missions
`tobechucknorris`	Invincibilité
`gimmechucknorris`	Ressources illimitées

S.C.A.R.S

© Ubisoft / Vivid Image 1998

TOUS LES CIRCUITS ET TOUS LES VÉHICULES

A l'écran de présentation, faites Start. L'écran de sélection du nombre de joueurs s'affiche. Faites : Haut, Droite, Bas, Gauche, Touche de saut, Touche de tir, puis à nouveau Haut, Droite, Bas, Gauche. Un signal sonore vous avertira de l'activation du code. Allez maintenant dans les menus Grand Prix puis Custom. Là, vous pourrez choisir n'importe quel circuit.

CHEAT CODES

Allez dans l'écran des options, puis dans Password, et entrez avec F1 / F2 :

ALLVID	Donne toutes les voitures
DESERT	Active le Scorpion en mode Challenge
GLASSX	Course Crystal en Grand Prix
MYSTER	Active le Panther en mode Challenge
RATTLE	Active le Cobra en mode Challenge
ROCKYY	Course Diamant en Grand Prix
RUNNER	Active le Cheetah en mode Challenge
XPERTS	Donne toutes les courses et tous les modes
ZDPEAK	Course Zenith en Grand Prix

S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo

© Atari / Terminal Reality 2009

BONUS

Une fois débloqués, ces bonus peuvent être activés et désactivés dans les options.

Amélioration d'équipement

Trouver tous les artefacts (103 illustrations).

Invincibilité

Trouver tous les artefacts, compléter la base de données de scan et terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Pas de surchauffe de l'équipement

Compléter entièrement la base de données de scan (103 scans).

Régénération plus rapide

Trouver 50% des artefacts.

Tenue Gozerian (immunité au slime noir)

Terminer le jeu à 100% en Difficile.

Vitesse de scan accélérée

Compléter au moins 50% de scans (fantômes ou objets).

CLIN D'OEIL À L'ÉPISODE ORIGINAL

Au quartier général des Ghostbusters, vous pouvez voir l'image de fin du jeu Ghostbusters dans sa version NES sur l'un des moniteurs à l'étage.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Hotel Sedgewick

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PS3.

Suivez Egon et Ray en bas pour enquêter
Descendez au rez-de-chaussée pour retrouver Ray et Egon. Visez le Bouffe-tout et tirez avec votre fusil à protons.

Dirigez-vous au sous-sol pour chasser Bouffe-tout
Ray vous explique comment procéder pour chasser les fantômes. Utilisez votre fusil à protons pour affaiblir votre cible. Quand le fantôme est suffisamment affaibli Ray vous demandera de poser un piège, il ne vous reste qu'à attirer le fantôme au dessus du piège pour le capturer.

Allez à l'Electo-1
Entez dans l'hôtel et suivez Ray jusqu'à atteindre l'ascenseur. Une fois en haut, vous allez faire face à un fantôme qui s'enfuit dès l'ouverture des hostilités. Il est maintenant temps d'utiliser votre amplificateur de recharge de Psychotens, afin de détecter l'emplacement de l'ennemi. Plus vous vous rapprochez de sa cachette et plus les aiguilles de l'amplificateur s'écarteront.

Suivez Ray, vous avez un homme à terre !
Suivez Ray et accélérez à l'aide de la touche de sprint. Ensuite, sauvez votre camarade puis appelez l'ascenseur et descendez. Neutralisez les trois fantômes avant de les capturer. Après en avoir capturé deux, d'autres fantômes apparaissent.

Suivez Peter vers la salle de Bal afin de capturer Bouffe-tout
Vous ne pouvez pas franchir le passage, il va donc falloir passer par la cuisine. Avec Ray, utilisez votre amplificateur de recharge de Psychotens pour pourchasser le fantôme. Suivez le chemin de la cuisine jusqu'à ce que des fantômes vous attaquent. Utilisez votre fusil à protons pour les chasser.

Vous vous êtes débarrassé des fantômes mais un obstacle vous bloque le chemin. Utilisez les boutons d'attaque pour déplacer l'obstacle et continuez à suivre Ray. Plus loin, vous vous retrouverez dans la salle des bals, attaquez Bouffe-tout puis écrasez-le. Déployez votre piège et attirez le fantôme afin de le capturer.

Quittez enfin cette salle pour vous retrouver face à trois nouveaux fantômes dans le hall. Attaquez-les un par un avant de les capturer. Eliminez ensuite le fantôme Pêcheur, vous devrez vous débrouiller seul vu que votre camarade est bloqué en bas des escaliers.
Montrez ensuite et continuez tout droit.

Prenez à gauche, scannez la zone à l'aide de votre Psychotens et éliminez les appliques animées. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre le bar. Sur place, vous retrouverez le fantôme Pêcheur. Attaquez-le et esquivez à chaque fois qu'il essaye de vous toucher.

Suivez ensuite le signal du Psychotensiomètre. Approchez-vous de la porte (dans le coin gauche de la salle) et le fantôme apparaitra. Attaquez-le et dès qu'il s'approche de vous, esquivez ses attaques en appuyant répétitivement sur la touche d'esquive.

Mission 2 : Times Square

Poursuivez Bibendum avant que des entités paranormales vous barrent le chemin. Eliminez-les toutes et avancez. Plus loin, des Gargouilles vous bloquent la route, attaquez ceux que vos coéquipiers visent pour vous en débarrasser rapidement. Une fois que les trois ennemis sont neutralisés, d'autres feront leur apparition et elles seront accompagnées de deux fantômes. Commencez par ces derniers puis concentrez-vous sur les premières. Si vos coéquipiers ont besoin de réanimation, ne vous précipitez pas directement pour les aider. Essayez d'abord divertir les

ennemis pour pouvoir réanimer vos camarades sans vous faire attaquer.

Vous devez maintenant dégager le passage. Empruntez la laverie et aidez vos amis à se frayer un chemin pour faire traverser l'Escot (le véhicule de combat de votre unité). Une fois devant l'opéra, deux fantômes apparaissent. Attaquez d'abord celui que vos coéquipiers visent et capturez-le.

Vous vous ferez ensuite attaquer pour des Gargouilles ainsi que d'autres fantômes. Eloignez-vous de vos coéquipiers pour ne pas être heurté par les projectiles puis revenez à la charge jusqu'à ce que vous vous débarrassiez de tous les ennemis. Encore une fois, vous devez dégager un passage et ce en plein Times Square. Vous vous retrouvez face à face avec Bibendum. Provoquez-le en l'attaquant pour qu'il riposte et détruise les véhicules qui bloquent la route.

Avancez ensuite jusqu'à retrouver les entités paranormales dans le bâtiment. Commencez par reculer puis attirez vos ennemis pour les tuer tous en même temps. Continuez à suivre Ray, prenez l'ascenseur et éliminez d'autres entités en chemin. Retrouvez Bibendum et éliminez tous les fantômes de la zone pour sauver la jeune femme en détresse détenue par le monstre. Continuez à avancer jusqu'à retrouver vos coéquipiers ainsi que la demoiselle que vous venez de secourir. Vous ne pouvez pas descendre car la partie inférieure de l'échelle vient de s'écrouler. Essayez donc d'atteindre le toit. Des fantômes vont apparaitre en route, lancez votre piège puis attaquez en compagnie de vos amis pour capturer les ennemis.

Approchez-vous ensuite du rebord pour que Bibendum fasse son appariation. Il tente de reprendre son otage. Attaquez-le jusqu'à le faire tomber du toit. Il est temps de l'éliminer une fois pour toutes. Utilisez les attaques combinées ; Rafales d'effluves et les Flèches à Boson et nettoyez la zone entre temps. Gardez votre ennemi à distance et harassez-le jusqu'à l'anéantir.

Mission 3 : Bibliothèque Municipale

Interrogez la jeune femme qui se tient à votre gauche. Montez à bord de l'Estoc pour aller jusqu'à la bibliothèque municipale. Descendez du véhicule et approchez-vous de la statue du lion.

Un fantôme jaillit de la statue et se précipite dans la bibliothèque. Suivez-le et, une fois à l'intérieur, prenez les escaliers de gauche. Montez et apprenez à utiliser le Diffuseur à particule et l'Effluve à stave. Utilisez aussi votre amplificateur de recharge de Psychotens pour poursuivre le fantôme.

Lorsque vous aurez atteint le hall, un monstre composé de livres devrait apparaitre. Attaquez-le en gardant vos distances pour éviter le combat au corps à corps. Appuyez sur la touche de sprint si vous vous retrouvez trop près de l'ennemi.

Reprenez maintenant votre amplificateur de recharge de Pyschotens et scannez la zone. Avancez vers le fond de la salle et entrez par la porte de gauche. Scannez le tableau qui est juste en face de vous et revenez en arrière avant de rejoindre la porte de droite. Attendez que Ray vous ouvre pour le suivre.

Vous vous retrouverez dans une salle de réunions, scannez l'endroit jusqu'à l'apparition de la Dame Grise. Elle quitte la pièce et prend à gauche, suivez-la. Une fois dans la salle des livres (en bas), le fantôme que vous poursuivez essayera de vous bloquer le passage en faisant tomber les livres qui se trouvent sur les étagères. Vous n'avez qu'à chercher à droite et à gauche pour trouver un nouveau passage à chaque fois. Continuez tout droit jusqu'à ce que le fantôme passe devant vous puis prenez à gauche et continuez la poursuite. Un peu plus loin, des livres hantés vous attaquent, débarrassez-vous-en.

Continuez tout droit puis prenez à gauche, d'autres livres vous attaquent. Faites en sorte de les regrouper puis neutralisez-les. Capturez ensuite les deux fantômes jumeaux puis prenez la porte qui est dans le coin gauche. Ray se trouve juste devant vous et des entités anormales bleues vous attaquent. Essayez de vous en débarrasser au plus vite en utilisant les Flèches à Boson puis avancez vers la deuxième salle. Quatre autres entités vous attaquent, utilisez la même arme et tuez-les.

Revenez maintenant à la première salle (où vous aviez fait face aux quatre premières entités) et éliminez les livres

volants avant d'emprunter la porte sur laquelle se trouve un écriteau "Juvénile rare". Avancez et prenez à droite. La porte se referme et deux entités apparaissent derrière vous et attaquent Ray. Eliminez-les puis empruntez la porte qu'elles ont utilisé pour débarquer et prenez directement à droite.

Ouvrez la porte et entrez pour vous retrouver dans une salle sombre. Ouvrez la porte qui se trouve à gauche de l'entrée et détruisez le meuble. Scannez ensuite le coin gauche et sortez. Allez au fond de la salle sombre (à gauche), ouvrez la porte et entrez. Descendez et prenez à droite pour vous retrouver dans le département spécial des collections rares.

Prenez la première porte à gauche pour vous retrouver en face de la Dame Grise. Approchez-vous d'elle et scannez puis suivez-la. Deux entités apparaissent, détruisez leurs boucliers puis achevez-les. Allez maintenant au fond de la salle (à droite), scannez le livre qui est à droite puis approchez-vous de l'objet et appuyez sur la touche adéquate. Un passage secret apparait, descendez et entrez. De l'autre coté de la porte, vous subissez une attaque de la part de plusieurs entités. Hâtez-vous et débarrassez-vous-en.
Continuez à suivre vos camarades tandis que l'endroit devient de plus en plus sombre. Ne vous éloignez pas de Ray.

Vous atteignez maintenant une autre salle mais des poutres métalliques vous barrent le chemin. Arrachez-les en utilisant l'attaque de Capture puis avancez. Prenez à droite et descendez vers les sous-sols de la bibliothèque. Avancez, prenez les escaliers du fond puis remettez l'interrupteur en marche. Un monstre apparait, aidez vos coéquipiers à l'anéantir pour que la porte qui à gauche de l'entrée du sous-sol s'ouvre. Maintenant, franchissez-la et suivez vos camarades.

En face de vous, se trouve la Dame Grise. Dès que vous vous approchez d'elle, elle s'enfuit et deux monstres apparaissent. Evitez le combat au corps à corps et tuez-les. Vous devez trouver un passage afin de continuer la poursuite. Tirez sur le mur qui est à proximité du four par lequel sont passés les deux monstres pour le détruire et créer un passage. Descendez et approchez-vous de la Dame Grise puis emparez-vous du livre. Vous devez maintenant la combattre, détruisez les Cortex qui l'entourent puis attaquez-la.
Approchez-vous du centre de la salle et téléportez-vous dans le monde des fantômes. Suivez Ray et utilisez le lance-Slime pour ouvrir la porte.

Vos deux coéquipiers entrent par la porte miroir, celle-ci disparait et un monstre apparait à sa place. Eliminez-le puis avancez. Montrez les escaliers et prenez à gauche. Avancez jusqu'au fond et scannez le tapis puis revenez et sortez en empruntant la porte miroir. Traversez celle d'en face pour qu'un nouveau monstre apparaisse. Eliminez-le puis continuez à avancer pour retrouver un de vos collègues.

Vous allez devoir pousser la première partie du pont et tirez la deuxième en même temps. Laissez donc Ray s'occuper de la première et équipez-vous de votre lance-Slime pour tirer la deuxième partie du pont et traverser. Avancez vous vous trouverez face à un mur. Utilisez le lance-Slime à nouveau et faites pivoter le mur puis traversez cette porte miroir en compagnie de Ray. Ce dernier disparait juste après avoir franchi la porte et un fantôme apparait derrière vous. Eliminez-le et utilisez le scanner Psychotens pour trouver la porte de sortie.

Sprintez vers la porte miroir puis montez aux escaliers en éliminant les entités bleues qui vous bloquent la route. Avancez lentement et éliminez d'autres ennemis puis traversez deux nouvelles portes-miroirs. Prenez ensuite à droite puis à gauche et avancez. Tournez à droite pour apercevoir un grand escalier. Des livres flottants dans les airs vous attaquent, attendez un peu sur place, le temps qu'ils se déplacent, et traversez. Puis, profitez des murs pour vous mettre à couvert avant d'escalader les dernières marches.

Une portion des escaliers se détache, utilisez le lance-Slime pour attraper les parties qui vous servent à traverser jusqu'à atteindre la porte miroir. Vous êtes maintenant de retour à la bibliothèque municipale et vous devez battre Azetlor. Pour cela, visez la tête de votre ennemi et tirez jusqu'à ce que son masque devienne vulnérable avant de l'arracher.

Vous devez maintenant viser l'oeil du monstre jusqu'à en venir à bout. Profitez de la présence de plusieurs portes miroirs pour éviter ses attaques et pouvoir secourir vos camarades sans avoir à traverser toute la salle.

Mission 4 : Musée

Après la scène cinématique, dirigez-vous vers le véhicule pour commencer la mission. Suivez vos collègues pour réaliser que la porte est fermée. Vous devez en premier lieu rétablir le courant. Revenez donc un peu en arrière et enclenchez votre scanneur de Psychotens. Ce dernier vous aidera à détecter le signal qu'émet l'interrupteur. Vous n'avez plus qu'à vous approcher du signal et activer la porte avant de rejoindre vos camarades.

Continuez à suivre Ray, utilisez les flèches à Boson pour tirer sur la caisse qui émet du bruit. Au fait, il s'agit simplement du directeur du musée qui se cachait par peur des fantômes. Vous devez ensuite faire face à plusieurs fantômes qui hantent le hall. Commencez par prendre votre lance-Slime et libérez les personnes présentes. Ensuite, prenez votre Rafale d'Effluves et attrapez les fantômes. Si l'un de vos coéquipiers est possédé par un fantôme, pensez à le libérer avant de continuer.

Avancez maintenant et suivez vos coéquipiers tout en éliminant les gardes qui vont vous faire face tout au long du chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une sorte de temple. Eliminez les gardes et avancez du coté droit de la porte d'entrée. Ensuite, montez les petites marches qui vous mènent vers la partie gauche de la salle. Avancez encore et éliminez les gardes puis prenez la porte qui se trouve au fond de la salle.

Vous vous trouvez maintenant dans un passage rocheux et vous devrez affronter quelques gardes. Profitez de la présence des roches pour vous couvrir et attaquer un seul groupe à la fois. Franchissez ensuite la porte qui se trouve à la fin de ce petit hall pour atteindre la salle de sécurité. Un de vos coéquipiers vous ouvre la porte, entrez et suivez vos collègues. Juste avant de sortir de la salle, des fantômes vont vous attaquer, ils sont nombreux. Restez aux cotés de l'un de vos alliés pour vous débarrasser des fantômes le plus rapidement possible. Lorsque vous aurez nettoyé la zone, dirigez-vous vers la porte de sortie.

Une fois à l'extérieur, vous allez trouver, à votre gauche, une deuxième entrée qui mène vers la sale Egypte. Entrez et affrontez les entités qui vous barrent la route. Ne les attaquez pas de front et éliminez-les. Suivez maintenant Peter.

Plusieurs gardes apparaissent dans la salle de momification égyptienne, arrachez-leur les boucliers qui les protègent pour les vaincre plus facilement puis occupez-vous du fantôme.
Dirigez-vous ensuite vers la salle de droite et tirez avec votre lance-Slime sur la porte pour la faire apparaitre. Suivez Peter jusqu'à atteindre une salle d'exposition où plusieurs gardes et plusieurs entités vous attendent de pied ferme, éliminez-les et avancez.

Ouvrez votre scanner de Psychotens, ce dernier détecte un objet à votre gauche, approchez-vous pour trouver l'artefact. Prenez-le et faites demi-tour. Avancez tout en éliminant les gardes et continuez droit devant vous avant de prendre à gauche. Eliminez les deux gardes puis avancez pour en rencontrer quatre autres qui vous attaquent par couples. Eliminez les deux premiers puis occupez-vous des deux derniers. Une fois le combat fini, avancez vers le grillage que vous ouvrira votre coéquipier. Traversez en compagnie de ce dernier.

Apres la scène cinématique durant laquelle vous sauverez une demoiselle en détresse, vous vous retrouvez face à un obélisque. Scannez-le avec votre scanner puis détruisez-le. Son emplacement révèle un passage sous-terrain, descendez. Suivez votre coéquipier dans son exploration des tunnels et dès qu'il s'arrête, prenez votre scanner et tournez-vous vers la gauche. Vous détectez un signal, suivez-le jusqu'a récupérer un deuxième artefact puis rebroussez chemin et continuez jusqu'au fond du tunnel.

Sortez votre scanner à nouveau et scannez les lieux. Vous détectez la présence d'une porte, prenez votre lance-Slime et tirez pour la faire apparaitre. Continuez à suivre votre camarade et atteignez une plateforme. Un monstre apparait, vous devez attaquer le point jaune sur son torse. A chaque fois qu'il envoie ses entités anormales à l'attaque, tuez-les avec votre lance-Slime puis bouchez les endroits par lesquels ils jaillissent. Détruisez aussi les entités bleues, et continuez ainsi jusqu'à le vaincre.

Mission 5 : Hotel Sedgewick

Allez au bureau de Peter et montez à bord de l'Escot pour partir vers l'hôtel Sedgewick. Suivez vos collègues vers l'ascenseur. Vous devrez atteindre le douzième étage mais le courant est coupé. Allez à la cuisine pour pouvoir activer les générateurs de secours.

Suivez vos camarades vers la cuisine, des entités vous attaquent juste avant le hall qui mène à l'entrée de la pièce. Eliminez-les tous puis entrez. Avancez maintenant et prenez à gauche puis allez jusqu'au fond et regardez vers la gauche pour trouver une porte sur laquelle se trouve l'écriteau "Generator room". Entrez et prenez maintenant à gauche puis continuez tout droit. Défoncez la porte et avancez. Vous devriez apercevoir le générateur bleu et à proximité se trouve l'interrupteur que vous cherchez. Activez-le.

L'eau est désormais électrifiée, placez-vous juste à coté de l'interrupteur et tirez sur la lampe avec votre lance-Slime puis déplacez le fil électrique hors de l'eau. Rejoignez vos camarades et sortez pour vous retrouver en face de quelques entités, dans la cuisine. Lancez votre piège au milieu de la pièce et attrapez-les un par un. Attendez maintenant que votre camarade appelle l'ascenseur et montez avec lui.

Suivez-le tout au long de son parcours au douzième étage et éliminez les araignées qui vous font face. Une fois dans la chambre 1220, équipez-vous de votre scanner à Psychotens et scannez la pièce pour trouver la porte. Prenez ensuite votre lance-Slime et tirez en direction de la porte puis franchissez-la. Continuez à suivre votre camarade et utilisez votre scanneur à Psychotens pour vous orienter jusqu'à l'araignée.

Une fois le monstre retrouvé, attaquez-le tout en évitant le combat au corps à corps. Lorsque la sorcière araignée s'échappe pour se nourrir, sortez votre scanner pour la localiser et attaquez-la pour l'empêcher de se régénérer. Continuez ainsi jusqu'à la battre.

Mission 6 : l'ile perdue

Vous devez reconstruire le quai pour pouvoir traverser. Utilisez la grue qui est au dessus du bateau pour déplacer la planche. Placez-la à l'aide de votre lance-Slime et traversez.

Avancez maintenant sur la route des wagons et faites attention à ceux qui passent de temps à autre. Continuez tout droit jusqu'à atteindre le château. Montez les escaliers, des gargouilles vous barrent la route. Eliminez-les puis avancez et tuez les araignées et la dernière gargouille.

Avancez maintenant et prenez à droite. Neutralisez les ennemis et continuez puis prenez à gauche deux fois. Vous vous retrouvez devant une porte qui se referme devant vous. Avancez un peu et trouvez les escaliers qui vous permettront de descendre. Equipez-vous de votre scanner et trouvez l'artefact juste (à coté de la manivelle bloquée).

La manivelle que vous devez faire pivoter se trouve en face de la manivelle bloquée. Brûlez les arbres pour dégager la zone et faites tourner la manivelle avec votre lance-Slime. Dès l'ouverture de la porte, des entités anormales débarquent. Eliminez-les toutes, reprenez les escaliers et entrez dans le château.

Prenez à droite et avancez puis tournez à gauche. Continuez jusqu'à vous faire surprendre par quelques monstres. Neutralisez-les à l'aide de votre lance-Slime. Eliminez ensuite les entités qui apparaissent puis continuez votre chemin et traversez la grande porte.

Avancez puis prenez à droite et continuez jusqu'au petit tunnel. Tournez à gauche puis avancez. Une petite araignée apparait, éliminez-la et reprenez la route. Avancez puis prenez deux fois à gauche et continuez droit devant vous. Vous devez maintenant arrêter le flux de Slime noir. Avancez vers le fond et scannez la porte qui se trouve près du petit pont. Il faut faire descendre cette dernière pour arrêter le Slime. Pour cela, déplacez les contrepoids qui se trouvent au dessus de la porte à l'aide de votre lance-Slime.

Deux monstres vont apparaitre, accompagnés de quelques petites araignées. Éliminez-les puis allez vers l'entrée des tunnels (en face de la porte que vous aviez descendue avec le lance-Slime) et avancez. A la prochaine bifurcation, prenez le seul passage disponible et avancez en éliminant les ennemis qui vous barrent la route. C'est là que vous recevrez un appel au secours de la part de vos collègues.

Continuez à avancer et prenez le tunnel ascendant (à gauche). Dès que vous sortez, scannez et suivez le signal. Récupérez l'artefact et libérez votre premier ami puis suivez-le. Montez et avancez. Plusieurs monstres vont apparaitre, éliminez-les tous puis suivez votre allié jusqu'à retrouver Ray. Libérez-le aussi et continuez à trois puis prenez

l'ascenseur.

Suivez Ray jusqu'à atteindre le centre d'émission du signal. A l'aide de votre lance-Slime, déplacez les quatre planètes puis suivez Ray. Vous devez maintenant vaincre le monstre, tirez donc sur les yeux de la bête pour commencer. Une fois que vous les aurez détruits, attendez qu'il avance sa tête pour vous écraser ou pour écraser un de vos collègues et attaquez sa tête avec le lance-Slime. Reproduisez la même action jusqu'à le vaincre.

Mission 7 : Cimetière de Central Park

Vous devez trouver le moyen d'ouvrir la porte du cimetière pour l'Escot. Avancez un peu et ouvrez votre scanner. Suivez le signal et jusqu'en face de la porte fermée (au fond, à droite). Vous trouverez un artefact, scannez-le et faites marche arrière. Entrez par la partie détruire du mur et continuez. Une tombe apparait pour vous barrer le passage, détruisez-la à l'aide de votre Rafale d'effluves et continuez votre chemin.

Continuez tout droit, prenez le passage qui est à droite (près des deux arbres morts), puis passez les deux portes et prenez à droite. Avancez jusqu'à atteindre la maison hantée. Ouvrez votre scanner à Psychotens et suivez le signal qui vous mènera vers une maison. Dès que vous vous en approcherez, la porte s'ouvre et des entités anormales vous attaquent. Dépêchez-vous d'entrer et prenez à droite. Eliminez les troncs d'arbres qui vous barrent le passage et prenez à droite à nouveau avant de continuer.

Eliminez d'autres arbres et avancez jusqu'à vous retrouver à l'extérieur d'un bâtiment semblable à celui que vous aviez pris pour entrer. En face de vous se trouve une porte condamnée. Vous trouverez aussi un écriteau sur lequel est marqué "Gate Control". Dans la partie métallique de la porte se trouve une plaque traversée par trois barres de fer. Utilisez votre lance-Slime pour la faire descendre et ainsi ouvrir la porte.

Explorez maintenant le cimetière avec Ray. Lorsque ce dernier s'arrête, prenez les devants et continuez. Deux fantômes et plusieurs entités anormales vous attaquent, avancez un peu et anéantissez les portes qui génèrent les entités avant de capturer les deux fantômes.

Continuez votre chemin en compagnie de Ray. Une deuxième vague de monstres et d'entités vous attaque, éliminez-les puis continuez à suivre Ray. Une porte s'ouvre, franchissez-la.

C'est à vous de jouer maintenant, vous devez trouver le chemin tout seul. Avancez puis prenez à droite puis à gauche et encore à droite. Vous devez trouver la clé de la crypte pour déverrouiller la porte qui vous permettra de continuer votre progression. Avancez et prenez à droite deux fois puis tournez à gauche avant de prendre le dernier virage qui mène vers la droite. Vous retrouverez la clé mais un monstre apparait au même moment. Utilisez les Flèches à Boson pour le vaincre et faites en sorte que Ray reste en vie pour plus d'efficacité. Une fois le monstre anéanti, déplacez la porte avec votre lance-Slime pour la déverrouiller. Escaladez les escaliers puis prenez à droite et continuez. Ouvrez votre scanner et localisez l'artefact.

Suivez maintenant Ray jusqu'à la cloche puis avancez vers l'arbre géant. Éliminez les entités anormales et capturez le fantôme qui les envoie. Allez ensuite vers les marches qui sont à droite de l'arbre, éliminez les entités anormales et les deux monstres qui vous attaquent et montez. Continuez à scanner et à suivre les signaux et vous détecterez la présence d'un monstre de classe 6. Commencez par lui arracher son oeil puis occupez-vous des trois fantômes et des entités anormales qui apparaissent avant d'achever votre premier ennemi.

Suivez Ray à nouveau jusqu'à une porte fermée. A proximité de ce passage se trouve un tas de têtes de morts, tirez sur ce tas jusqu'à le détruire et ainsi abaisser les contrepoids qui débloquent la porte puis passez.

Descendez et avancez jusqu'à la chute d'eau. Prenez à droite et scannez la zone pour trouver l'artefact puis progressez à gauche tout en éliminant les entités anormales jusqu'à atteindre une tombe. Prenez maintenant le chemin qui est à droite de la tombe et continuez tout en éliminant les entités anormales jusqu'à sortir.

L'Escot ne peut franchir la porte car cette dernière n'est pas vulnérable aux armes énergétiques. En même temps, vous vous faites attaquer par des entités anormales et des statues volantes. Vous allez devoir utiliser votre lance-Slime pour

coller les statues volantes à la porte. Dès qu'elles entameront leurs attaques, elles heurteront cette dernière et détruiront les têtes qui dégagent de l'énergie. Faites la même chose pour détruire les trois têtes et ainsi débloquer la porte.

Avancez ensuite avec l'Escot et attachez-la à la porte avec votre lance-Slime. Vous vous rendez compte que vous n'y arrivez pas et en plus vous vous faites attaquer par des entités. Eliminez-les et capturez les fantômes. Ensuite, c'est au tour des deux statues de se mettre à bouger. Attaquez-les et attrapez les deux clés plantées sur leurs têtes. Attachez-les ensuite avec votre lance-Slime aux ouvertures qui se trouvent sur les deux cotés de la porte afin de l'ouvrir.

Il est temps d'affronter Shandor, le boss final. Tirez sur lui avec vos flèches à Boson. Au bout de deux tirs, les cristaux qui l'entourent et qui forment un bouclier disparaissent momentanément. Profitez-en pour le canarder avec vos flèches à Boson.

Répétez l'action jusqu'à détruire tout le bouclier puis obligez le boss à franchir la porte. Shandor se transforme ensuite en démon, éloignez-vous de lui à chaque fois qu'il change de position et tirez sans arrêt. Quand il apparait au centre de la zone, tirez sur les tourelles qui lui permettent de se régénérer (deux ou trois tirs de flèches à Boson devront suffire) puis reprenez vos attaques jusqu'à l'anéantir complètement. Félicitations, vous venez de clore le dernier chapitre du jeu et de sauver la ville de New York !

S.T.A.L.K.E.R. : Call of Pripyat

© bitComposer / GSC Game World 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous incarnez le Major Degtayev, votre mission consiste à enquêter sur l'échec d'une opération militaire lancée par le gouvernement.

Votre mission se déroule, respectivement, sur Zaton, aux alentours de Jupiter et à Pripyat.

Chapitre 1 : Zaton

Votre premier objectif est de localiser les trois hélicoptères disparus au beau milieu de la forêt et ensuite de récolter des informations sur les causes de leur destruction.

Commencez ouvrir votre PDA (touche "p") et orientez-vous vers le Stingray 3. Demandez au premiers Stalker que vous croiserez de vous indiquer le refuge le plus proche (vous en aurez besoin plus tard), et continuez d'avancer progressivement jusqu'a atteindre un plateau sur lequel vous verrez l'un des trois hélicoptères.
Il est impossible de l'atteindre pour le moment à cause de la hauteur du plateau. Rebroussez donc chemin vers le refuge des Stalkers et parlez au premier d'entre eux que vous rencontrez.
Demandez-lui des informations concernant le crash des hélicoptères et il vous demandera d'aller voir Noah. Sortez donc du refuge et allez voir ce dernier qui vous guidera vers une anomalie qui permet de rejoindre le plateau.
Suivez-le et sautez dans l'anomalie puis avancez et éliminez les trois mutants qui vous attaquent. Fouillez ensuite les cadavres des soldats que vous trouverez sur votre chemin et avancez jusqu'à vous positionner en face du Stingray 3.
Analysez l'appareil et récupérez une carte contenant les coordonnées des points d'évacuation " B28 " et " B205 ".

Revenez maintenant au Skadovsk (refuge des Stalkers) et parlez au marchand barbu qui se situe à gauche, en face de l'entrée. Demandez-lui s'il a aperçu des militaires dans le coin.
Le barbu vous transférera le point B2 sur votre PDA, allez-y donc, il s'agit d'une centrale électrique. Une fois sur place, avancez un peu et vous devriez apercevoir un hélicoptère écrasé. Analysez son ordinateur de bord puis repartez vers le point Stingray 5 (que vous trouverez sur votre PDA). Une fois là bas, faites attention à l'anomalie qui est à votre droite et allez analyser l'état du deuxième hélicoptère écrasé, sur votre gauche.
Repartez encore une fois vers le Skadovsk et allez voir le pilote (le Stalker qui est à droite, au milieu). Proposez-lui la carte que vous aviez trouvée dans le Stingray 5 et en contre partie il vous guidera vers la gare de Yanov pour pas cher.

Chapitre 2 : Les alentours de Jupiter

Vous voilà maintenant dans la gare de Yanov, dans la zone de Jupiter. Les Stalkers présents dans la gare vous proposeront des missions. Si vous avez besoin d'équipements, vous pouvez commencer par effectuer quelques unes, question de bien vous équiper avant de poursuivre les missions principales.

Une fois prêt, allez vers le Stingray 1 en sélectionnant le point sur votre PDA. Une fois en place, faites attention aux mines puis analysez l'hélicoptère.
Récupérez la boite noire et ramenez-la à Nitro, le technicien qui se trouve dans la gare (le premier homme a qui vous aviez parlé quand vous êtes arrivé).
Nitro vous informe que la réparation prendra environs 3 heures. Si vous possédez déjà 3000 RU, profitez donc du temps de pause pour aller vous reposer au sous-sol de la gare. Sinon, sortez récupérer de l'équipement et vendez-le

ensuite aux Stalkers.

Allez maintenant au Stingray 4, vous allez atteindre une sorte d'immeuble abandonné. Le passage est bloqué donc prenez à gauche et allez au fond puis à droite. Avancez en faisant attention aux chiens mutants qui sont très présents dans cette région puis allez à droite. Entrez par la première porte à droite.

Descendez, passez par l'entrée de droite puis avancez. Allez ensuite à gauche et montez à l'échelle puis faites le tour de la pièce en prenant la passerelle. Descendez ensuite à l'échelle, éliminez les deux chiens mutants qui vous attaquent et avancez encore quelques mètres pour trouver l'hélicoptère.

Partez maintenant comme si vous alliez rentrer à la gare mais, juste avant la sortie, une fois face a cet immeuble, entrez et montez les escaliers. Ensuite, avancez et prenez à gauche avant de continuer. Vous allez trouver un bureau à votre droite, entrez et récupérer le document posé sur la table.
En effet, il s'agit du premier document d'une série que vous devez récupérer afin de retracer le chemin perdu qui mène vers Pripyat. Pour éviter de revenir à la base et ou encore au Stingray 4, profitez de notre présence sur le site pour récupérer l'ensemble des documents ; il suffit de suivre les indications de votre PDA (la vidéo comporte la récupération de tous les documents).
Une fois les documents en votre possession, revenez à la gare et allez parler au bon vieux Nitro. Ce dernier vous suggère d'aller voir Zulu pour voir s'il est d'accord pour former une équipe qui ira s'aventurer sur le chemin perdu de Pripyat (y aller seul est une mission impossible).
Sortez donc et allez à la tour qui se trouve juste derrière la gare. Montez les escaliers et entrez parler à Zulu. Avant de commencer la discussion, récupérez les objets posés sur la table ensuite racontez à votre interlocuteur l'histoire du chemin de Pripyat. Acceptez de boire un coup et écoutez ce qu'il a à vous dire.
Zulu est maintenant convaincu de partir avec vous, cependant il vous faut encore un membre. Allez à la gare de Yanov et parlez à Vano. Ce dernier ne pourra partir qu'après avoir payé ses dettes aux truands. Prenez donc l'argent et allez vous même les payer (à votre façon).

Suivez votre PDA pour atteindre la planque des bandits et entrez parler au chef. A vous maintenant de choisir comment le payer ; vous pouvez leur donner l'argent tout simplement mais vous pouvez aussi les massacrer jusqu'au dernier, récupérer le meilleur de leur matos. Quel que soit votre choix, sortez puis repartez à la gare. Parlez encore une fois à Vano, racontez-lui ce qu'il s'est passé et donnez-lui 5000 RU pour qu'il s'achète une combinaison.

Vous avez maintenant besoin d'un dernier membre. En posant des questions à la gare, ils vous parleront de Sokolov ; un militaire qui se refuge dans le bunker des scientifiques qui est juste à gauche de la gare. Allez donc au bunker pour lui parler. Ce dernier sera partant mais il lui manque une combinaison. Allez donc à la pièce adjacente et parlez au premier scientifique que vous croiserez. Il vous demandera d'apporter un échantillon d'une plante mutante et vous transférera ses coordonnées sur votre PDA.
Partez donc à la recherche de la plante puis ramenez-la au scientifique. Ensuite, allez voir Sokolov qui ira à son tour récupérer sa combinaison chez le scientifique. Allez enfin à la rencontre de Zulu.

Tout le monde possède donc sa combinaison à part vous. Il va donc falloir vous en acheter une auprès de Hairman (le marchand de la gare). Ce dernier la vend pour 37500 RU. Vendez le surplus de votre matériel si vous en possédez ou remplissez quelques missions secondaires (demandez aux Stalkers) afin de récolter le montant nécessaire.

Astuce pour gagner du temps et de l'argent :
Au lieu d'aller remplir les missions secondaires qui nécessitent beaucoup de temps, de munitions et surtout pour éviter le risque de vous faire buter, il existe un moyen très simple et très rapide pour rassembler la somme nécessaire pour l'achat de votre combinaison. Allez donc acheter des grenades (si vous n'en avez pas), ensuite sortez de la gare et allez parler aux Stalkers que vous croisez. Proposez-leur de leur vendre les grenades (7 grenades = 2600 RU). Prenez l'argent et tuez-les. Ensuite, récupérez vos grenades et les armes dont ils disposaient et qui sont intactes (les armes usées sont invendables) puis refaites pareil avec d'autres soldats du même genre. Les Stalkers manquent pas dans les environs, vous n'aurez donc aucun problème à ramasser la somme nécessaire rapidement.

Vous voila maintenant prêt à aller à Pripyat, allez donc voir Zulu dans sa tour avant de partir.

Dans le tunnel la tache est assez routinière, il suffit d'avancer et d'éliminer les mutants jusqu'à atteindre la grande salle. Derrière la porte du fond, il existe un générateur sur une plateforme. Escaladez donc l'échelle et activez le générateur.

Les Monolithes seront sur place pour vous accueillir, éliminez-en le maximum (et profitez pour fouiller leurs corps). Ensuite, continuez à avancer, éliminez les zombies qui vous barrent la route jusqu'a atteindre la grande échelle. Escaladez-la pour arriver à Pripyat.

Chapitre 3 : Pripyat

Vous rencontrez enfin les militaires qui ont survécu au crash des hélicoptères. Le colonel vous informe que les appareils ont été abattu par une arme inconnue (c'est ce qu'il croit pour le moment) et qu'il compte en récupérer l'une d'entre elles. Acceptez donc de faire partie de la mission.

Allez vers le commandant Trasov mais avant de lui parler, allez à la pièce qui est juste à droite et prenez les munitions qu'il vous faut. Ensuite, parlez à Trasov et partez pour la mission.

Suivez le commandant qui vous guidera jusqu'à votre planque et attendez le signal. Une fois l'opération lancée, aidez vos camarades à éliminer les trois soldats puis allez les fouiller. Toutefois, faites gaffe car d'autres ennemis se précipiteront rapidement sur vous et vos alliés. Revenez donc à votre planque, à côté du commandant. Regardez vers la tour qui est à l'angle gauche et éliminez l'ennemi qui se trouve en haut. Le corps de ce dernier va chuter sur la passerelle reliant le bâtiment dans lequel vous êtes au bâtiment dans lequel s'abrite l'ennemi. Continuez donc à éliminer les ennemis encore vivants puis entrez dans le bâtiment ennemi. Allez à gauche puis à droite et montez les escaliers. Passez ensuite par la fissure qui est dans le mur et récupérez l'arme.
Revenez maintenant au Q.G et donnez l'arme au colonel. Pendant que vous parlez avec ce dernier, un message de détresse arrive au Q.G. Allez donc au secours des militaires qui ont demandé votre aide en suivant votre PDA. Une fois sur place, vous n'allez trouver que cadavres. Fouillez-les, récupérez la note qui indique que les Monolithes se cachent dans la librairie. Avancez donc un peu et arrêtez-vous près du bus. Attendez le renfort puis avancez et allez à droite pour vous retrouver devant la librairie. Décalez-vous à droite et éliminez le premier ennemi puis, avec une grenade, éliminez les deux autres qui sont à gauche de l'entrée. Finissez ensuite ce qui en reste à l'aide de votre fusil. Avancez ensuite et prenez garde car un ennemi se cache à gauche de la porte. Tuez-le puis prenez à droite et avancez. Ouvrez la double porte, balancez une grenade et éliminez tous les Monolithes restants puis examinez l'antenne plantée au milieu de la salle.

Avant l'arrivée du message de détresse, le colonel vous parlait de l'arme et affirmait qu'il fallait l'identifier. Maintenant que l'histoire du message de détresse a été réglée, il va falloir donc revenir à Zaton. Allez donc au rez-de-chaussée du Skadovsk. Discutez avec Cardan et parlez-lui de la fameuse arme. Sur le coup, l'homem va s'endormir, faites donc un tour et revenez le voir. Quand il se réveille, il vous informe qu'il a travaillé sur ce modèle dans l'usine de Jupiter et qu'il y'aurait des documents contenant les plans de fabrication dans le sous-sol du site sur lequel se trouve le Stingray. Comme d'habitude, ouvrez votre PDA et localisez l'appareil avant d'y aller.

Sur place, allez au coin sud-ouest et entrez dans ce poste. Descendez les escaliers et ouvrez la porte. Eliminez les deux zombies et continuez à avancer puis abattez les quatre ennemis suivants. Franchissez le hall et ouvrez la porte tandis qu'un monstre mutant vous attaque. Essayez de monter à l'échelle qui est à votre gauche dès que possible et éliminez-le à l'aide de vos grenades (si vous ne possédez pas un fusil suffisant performant). Ensuite, continuez à monter les escaliers jusqu'a atteindre la passerelle métallique. Allez à droite puis franchissez la passerelle qui passe au dessus du centre de la salle pour atteindre la rive droite. Continuez à avancer et entrez par la brèche dans le conduit d'air pour pouvoir atteindre la pièce suivante. Descendez et récupérez le document posé sur le premier pupitre.
Vous avez maintenant le plan de fabrication du fusil, allez le donner à Cardan. La construction nécessite un peu de temps, donc essayez de vous occuper puis revenez le voir. Récupérez le fusil et repartez vers Pripyat.

À peine arrivé, vous allez recevoir une mission ; il faut que vous vous rendiez à la libraire pour éliminer le militaire allié. Ce dernier est sous contrôle psychique et vous attaque dès votre arrivée sur place. Avancez un peu, ne regardez surtout pas le mutant droit dans les yeux sinon pourra vous contrôler. Déplacez-vous sans cesse et visez sa tête pour l'éliminer.

Vous devez maintenant vous rendre au laboratoire. Longez les buildings parce que les zombies sont déjà à vos trousses et vous réservent un accueil très chaleureux. Sachez que le but pour le moment est de réactiver l'électricité afin de pouvoir utiliser l'ascenseur. Entrez donc dans la librairie, allez un peu à droite puis traversez tout le hall. Ensuite prenez encore à droite et montez les escaliers.
Passez à l'étage suivant tout en faisant attention aux zombies puis allez à droite et essayez d'éliminer rapidement les ennemis (car ils sont trop nombreux et il serait très difficile de les éliminer en masse). Ensuite avancez en prenant à droite puis à gauche et montez les escaliers et faites vous discret. Passez à l'étage suivant sans attirer l'attention des zombies, sinon nettoyez la zone.

Une fois en haut, essayez d'avancer lentement et éliminez juste les ennemis qui vous font face avant de les fouiller (les munitions se font rares mais le pire c'est qu'il n'y a que très peu de kits de soin). Allez ensuite à l'étage suivant, prenez à droite ensuite à gauche puis encore à droite et passez par la brèche dans le mur. Eliminez les deux ennemis restants et fouillez le mercenaire qui est à proximité avant de récupérer son PDA. Le dernier message qui est dessus indique que le générateur se trouve à l'étage suivant. L'escalier qui est à votre gauche est démoli donc prenez celui de droite et activez le générateur qui se trouve juste dans la pièce qui se trouve à gauche de l'escalier.
Prenez l'ascenseur et allez au sous sol. Continuez à descendre puis ouvrez la porte. Allez à droite puis descendez les marches. Eliminez les deux mutants qui vont surgir du trou puis engouffrez-vous dans le même trou. Allez à gauche puis à droite et descendez près de la turbine. Passez à sa gauche et prenez à droite puis descendez. Avancez jusqu'au fond, à coté de l'ordinateur se trouvent les documents qu'il vous faut. Récupérez-les mais soyez vigilent car plusieurs rats mutants vont vous attaquer. Tuez-les un par un ensuite quittez le laboratoire et allez voir le colonel.
Au Skadovsk, le colonel vous informe que des antennes qui brouillent les signaux ont été détectées et sont la cause de l'interruption des communications avec le Q.G. Il faut donc les détruire, mais avant cela, allez chercher l'unité qui est partie pour les détruire mais qui n'est pas revenue.

Dirigez-vous à l'endroit du dernier contact avec l'unité grâce à votre PDA. Vous devriez atteindre une sorte de générateur électrique. Juste devant ce générateur, se trouve les corps des membres de l'unité. Fouillez-les, récupérez l'explosif que porte l'un d'eux et continuez votre chemin vers l'antenne (en suivant votre PDA).
Vous allez atteindre une école maternelle, placez donc l'explosif sur la porte et écartez-vous. Entrez et montez les escaliers puis prenez à droite et allez au fond. Eliminez l'anomalie, descendez et allez à gauche puis avancez. Montez les escaliers puis regarder à votre gauche pour trouver l'antenne.
Pour la détruire rapidement, lancez une grenade dessus, elle fera l'affaire. Ensuite, descendez par le trou que l'antenne occupait pour atteindre la pièce d'en bas. Regardez à votre droite pour apercevoir deux placards de couleur verte. Ouvrez celui qui est à droite pour découvrir le Lieutenant Rogovets. Libérez-le et rentrez ensemble au Skadovsk.
Le colonel a besoin de vous parler, allez le voir et il vous informera qu'un signal étrange a été détecté non loin du Skadovsk. Allez donc le traquer. Sur votre chemin, vous allez croiser plusieurs chiens mutants, la meilleure des tactiques sera d'économiser vos munitions et votre énergie. Une fois face à eux, courez et ils vont rapidement abandonner la poursuite. Approchez-vous maintenant de la fosse depuis laquelle provient le signal. Toutefois, très rapidement, ce dernier se met à se déplacer. Continuez à le poursuivre. Le colonel va vous contacter et vous demander de tout laisser tomber et de vous ramener d'urgence au Skadovsk. Exécutez-vous et rentrez en prenant en route ce qu'il vous faut comme munitions.
Une fois sur place, vous serez abordé par un Stalker qui affirme posséder des informations très précieuses. Entre temps, le Q.G appeler pour vous informer que des hélicoptères viendront à votre secours. Accompagnez les militaires et vous devez escorter le Stalker jusqu'aux appareils. Au début, des zombies vont vous attaquer, ne vous éloigner pas du Stalker et tirez en avançant. Ensuite des mutants vont vous barrer la route, éliminez-les mais veillez à ce que tous vos coéquipiers vous survivent. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre les hélicoptères.

Il faut maintenant continuez à vous défendre jusqu'au décollage des appareils, ne vous éloignez donc pas du Stalker et faufiler vous entre les arbres pour tirer. Une fois que les hélicoptères sont tout près, montez pour quitter définitivement la zone.
Félicitations ! Vous venez de terminer le jeu.

S.T.A.L.K.E.R. : Clear Sky

© GSC World Publishing / GSC Game World 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Le Marais

1-Firmament

Vous commencez la partie dans votre chambre. Dirigez-vous d'abord vers le balcon et descendez via les escaliers qui sont à gauche. Vous vous retrouvez au rez-de-chaussée. Atteignez la pièce qui se trouve après la chambre du garde pour rencontrer Lebedev qui vous demande de vous rendre au bar. Une fois sur place, il vous rappelle pour que vous retourniez le voir à nouveau. Pendant votre conversation, l'alarme retentit signalant une attaque ennemie. Précipitez-vous vers le bâtiment qui se trouve du coté opposé du camp pour acheter vos premières armes. Allez ensuite à la sortie du camp pour signaler au garde que vous êtes paré au combat.

Une fois sur place, il vous faudra traverser toute la zone pour atteindre la grande tour. Evitez tous les obstacles et restez du coté droit jusqu'à atteindre la tour et monter. Si vous vous faites attaquer avant de l'atteindre, éliminez tous les ennemis en explosant les barils.

Dès que vous serez en haut de la tour, vous subirez une émission radioactive. Descendez et retournez au camp. Parlez à Lebedev et visitez le marchand pour recevoir votre récompense. Allez ensuite rendre visite au guide qui se trouve à l'autre bout du camp avant de vous rendre au grand marais.

2- À l'assaut des Rebelles

Une fois sur place, traversez le pont et éliminez les monstres qui vous attaquent. Prenez ensuite à gauche pour atteindre le premier point de contrôle. Vous devrez défendre ce point contre les attaques ennemies. Repoussez toutes les vagues d'ennemis et éliminez tous les monstres. Avancez ensuite en compagnie de vos camarades vers le point suivant et éliminez la présence ennemie qui s'y trouve. Une fois débarrassé de vos adversaires, fouillez la zone et allez vers le point suivant qui est indiqué sur le radar.

Une fois sur place, prenez le point de contrôle et faites attention aux radiations qui émanent des flammes. Utilisez les ruines qui sont à gauche pour traverser, totalement à couvert.

Une fois la zone capturée, dirigez-vous vers la prochaine, toujours en compagnie de vos camarades, en traversant les hautes herbes. Contrôlez cette nouvelle zone en éliminant les ennemis qui vous repèreront rapidement. Fouillez l'endroit et continuez votre route vers le prochain secteur. Vous aurez le choix entre trois passages mais un seul est praticable (les deux autres nécessitent des accessoires que vous ne possédez pas encore). Allez par la droite et abattez le sanglier qui vous coupe la route avant de rejoindre le pont. Traversez-le et rejoignez les cabanes abandonnées. Fouillez la zone puis allez à la rencontre de Dimka le Peureux qui vous mènera à la prochaine zone.

Chapitre 2 : Le Cordon

1- Sidorovich

Le Cordon est une zone très hostile, ne vous y attardez donc pas. Sprintez en restant à gauche et ayez recours aux

soins à chaque fois que vous êtes touché. Votre objectif est marqué sur votre radar, rejoignez-le au plus vite. Dès que vous atteignez la base, rangez votre arme et allez à la rencontre de Sidorovich dans un bunker. Ce dernier vous demande de lui rendre un service contre l'information que vous cherchez. Allez vers le nord et traversez les collines pour parler au stalker. Un groupe de soldats alliés vous demande votre aide en cours de route. Aidez-les à renforcer leur position à la station de bus.

Une fois tous les ennemis éliminés, traversez l'ouverture pour atteindre le repaire du stalker. Parlez à Yanka le Guérisseur qui vous envoie au chef des stalkers, le Père Valérian.

2- Valérian

Après la conversation, allez au bâtiment de droite pour rencontrer Khaletskiy dans sa cellule. Parlez-lui puis rebroussez chemin et retournez vers Valérian. Ce dernier vous demande de nettoyer les deux bases contrôlées par les militaires. Allez à celle de l'ascenseur et tirez sur tout ce qui bouge puis rendez-vous à celle du moulin (en face) et faites la même chose. Revenez voir Valérian qui se trouve devant la cellule de Khaletskiy.

Vous avez comme mission d'aller chercher la mallette de Sidorovich qui se trouve dans le moulin. Montez jusqu'en haut et prenez la mallette qui se trouve sous le toit. Revenez vers Sidorovich et rendez-la-lui.

Votre prochaine mission consiste à obtenir des informations sur un dénommé "les Crocs", un des stalkers. Allez parler aux mineurs en vous dirigeant vers le nord. Pour atteindre votre objectif vous devez traverser le bâtiment de la base d'un bout à l'autre.

Chapitre 3 : La Décharge

Bandits !

Une fois dans la décharge, vous vous retrouvez face à une bande de bandits. Vous avez le choix entre les payer (ce qui vous reviendrait très cher) ou les affronter et les battre. Après en être venu à bout, allez vers le tas de déchets au pied duquel se trouvent deux cadavres. Fouillez-les pour obtenir des renseignements concernant "les Crocs".

Rejoignez ensuite un des deux points ralliant la décharge à la vallée obscure.

Chapitre 4 : La Vallée Obscure

1- Liberté

Dès que vous atteignez la Vallée Obscure, vous faites la connaissance d'une faction appelée Liberté. Vous devez attendre qu'un dénommé Lyoshka l'Aveugle vienne vous parler.
Après la conversation, allez aux avant-postes en évitant les deux anomalies en chemin. Lorsque vous aurez atteint le fort, allez directement à la rencontre du commandant. Sa porte est reconnaissable grâce à l'inscription KOMEHH|1044 AHT.

Parlez à Lyoshka et rebroussez chemin puis allez combattre le chien mutant près du lac radioactif. Ne vous faites pas surprendre car ce dernier tentera de vous prendre par surprise (restez sur vos gardes en apercevant la cage). Eliminez l'animal et allez rencontrer Lingov pour recevoir votre prochaine mission. Trouvez le bâtiment sur la porte duquel est marquée une inscription en rouge. Montez les escaliers et allez parler à Ashot.

Allez livrer les munitions à l'avant-poste en prenant la sortie Nord. Poursuivez votre route vers l'avant-poste et fouillez les cadavres en chemin pour récupérer quelques objets et un PDA. Revenez ensuite à la base et parlez à Chekhov qui se trouve dans le grand bâtiment, au premier étage.

Lorsque vous en aurez fini avec lui, retournez voir le commandant. Dirigez-vous vers le Sud en retraversant les hautes

herbes. En cours de route, vous recevrez un message de la part de la faction Liberté vous priant de retourner les aider. Hâtez-vous et allez les aider à repousser les forces ennemies. Ensuite, récupérez le PDA du Commandant Lingov et allez voir Chekhov. Une fois qu'il aura tenu sa promesse et donné les informations dont vous aviez besoin, revenez à la Décharge.

2- Retour à la Décharge

Avancez jusqu'à atteindre votre objectif en évitant les anomalies en chemin. Une fois dans les ruines, prenez la porte des souterrains. En bas, vous réaliserez que vous êtes tombé dans un piège. Vous réalisez en vous réveillant que les bandits vous ont tout volé. Allez à la planque des stalkers. (plus tard, vous pourrez vous rendre à la cachette des bandits et reprendre vos affaires).

Reprenez ensuite la route vers la zone de l'institut de recherche Agroprom. Vous rencontrerez à nouveau des bandits. N'ouvrez pas les hostilités et laissez leur chef vous parler. Donnez-lui tout votre argent et reprenez la route jusqu'à la sortie.

Chapitre 5 : Institut de Recherche Agroprom

1- Devoir

Parlez au chef du groupe puis suivez les hommes armés qui partent vers l'avant-poste. En cours de route, vous vous ferez attaquer par des créatures ennemies. Repoussez-les et essayez de ne pas subir de dégâts car vous ne disposez pas des trousses de soin nécessaires. Récupérez tout ce que vous pouvez sur les cadavres des soldats décédés.

Une fois sur place, allez à la base et parlez au commandant Krylov qui se trouve au deuxième étage. Ressortez et dirigez-vous vers votre nouvel objectif.

En chemin, vous serez sollicité par un groupe armé pour repousser l'ennemi. Il s'agit de la faction Devoir qui se débat contre des mutants. Lorsque vous en aurez fini avec ces créatures, rejoignez le tunnel pour vous rendre à nouveau aux souterrains.

Sur place, vous devrez vous frayer un chemin entre les flammes crachées par les tuyaux qui longent la paroi. Longez le mur à votre tour et ne vous faites pas toucher par le feu.

Prenez à droite et restez vigilent car des mutants peuvent apparaître à n'importe quel moment. Dès que vous en apercevrez un, tirez de loin pour le tuer. Une fois au bout tunnel, prenez la trousse de soin et montez à l'échelle. Récupérez tout ce que vous trouverez sur les étagères et avancez vers le centre de la zone.

2- La créature psi

Votre prochain ennemi est une créature aux pouvoirs psi. Elle projette des ondes qui diminuent votre barre de santé et qui vous font halluciner. Vous commencerez à voir différentes créatures imaginaires qui en réalité n'existent pas. Concentrez vos attaques sur la vraie créature, vous devrez en venir à bout assez rapidement.

Une fois la créature hors d'état de nuire, franchissez le passage qui vent de s'ouvrir et inondez les souterrains en ouvrant la valve. Précipitez-vous hors de la zone en allant jusqu'au bout de la pièce qui vient de s'ouvrir. Descendez ensuite les escaliers à toute vitesse et longez le tunnel avant de grimper à l'échelle.

Maintenant, vous devez récupérer un PDA, ce dernier contient l'emplacement de la planque de Strelok. Montez à l'étage et tuez tous les gardes. Prenez à gauche et montez à l'échelle. Une fois en haut, vous vous retrouvez dans la pièce dans laquelle se trouve l'appareil. Emparez-vous-en et quittez les souterrains via l'escalier en spirale le plus vite possible car la zone risque de s'enflammer également.

Dirigez-vous ensuite vers Yantar, à la recherche de Sakharov qui se trouve au Nord d'Agroprom.

Chapitre 6 : Yantar

Zombies !

A la minute où vous aurez atteint Yantar, les hommes de la base scientifique vous sollicitent pour repousser les attaques ennemies. Allez ensuite devant le complexe et attendez l'ouverture de la porte. Entrez et allez parler au Professeur Sakharov qui se trouve près des ordinateurs. Après la conversation, quittez l'endroit et repoussez une nouvelle vague de monstres. Ces derniers ne cessent d'attaquer le centre, ne vous y attardez pas et profitez de la pause qui sépare les attaques pour aller fouiller les cadavres à la recherche du PDA.

Revenez ensuite à la base et éliminez quelques monstres avant de retourner voir Sakharov.
Il est temps d'aller rejoindre le point de ralliement du groupe de stalkers. Trouvez le Gaucher, parlez-lui et suivez-le. Aide-le ainsi que son groupe à s'emparer de l'usine, cette dernière grouille de créatures.

Commencez par suivre votre camarade pour aller sur le toit. Tuez tous les zombies qui s'y trouvent ainsi que ceux sur le toit d'en face. Vous devez tenir le coup pendant le temps affiché à l'écran jusqu'à ce que les ondes psi des ennemis soient neutralisées.

Dès que vous aurez accompli votre tache, allez au Nord de l'usine pour atteindre le passage menant vers la prochaine zone.

Chapitre 7 : La Forêt Rouge

1- Course poursuite

Partez à la recherche de Strelok et poursuivez-le jusqu'à l'avant-poste de stalkers. Sur place, les hommes de ce dernier vous tendent une embuscade. Eliminez-les et prenez droite de l'entrée pour récupérer un PDA sur un des cadavres. Allez ensuite à l'Est et éliminez les chiens mutants et les autres créatures que vous rencontrez. Vous atteindrez ensuite le groupe de stalkers et vous devrez trouver l'anomalie spatiale.

Avancez pour rejoindre le prochain point de ralliement en passant par les galeries et en éliminant les créatures qui s'y trouvent. Ressortez ensuite du coté opposé et évitez un dernier monstre en longeant la paroi de droite pour ne pas vous faire repérer. Les choses se corsent et vous devrez traverser un champ d'anomalie. Il n'existe pas de route spécifique pour vous frayer un chemin, vous devrez plutôt vous déplacer à toute vitesse pour traverser ce champ sans vous faire prendre.

2- Le Forestier

Une fois dans la clairière, éliminez quelques créatures puis foncez vers l'anomalie (au dessus du char) et traversez-la. Vous vous retrouverez juste à coté de la cachette du Forestier. Montez dans la tour en prenant les escaliers et franchissez la porte. Discutez avec le Forestier et allez vers les entrepôts militaires.

Chapitre 8 : Entrepôts Militaires

1- Les disparus

Parlez à Corbeau et dirigez-vous vers le Sud pour rallier les mercenaires. Discutez ensuite avec Sanglier, le chef des mercenaires. Il vous assigne comme tache d'aller vers la tour et d'essayer d'intercepter le message qu'envoient les stalkers. Allez-y et éliminez les deux sangsues qui vous attaquent en cours de route. Montez ensuite à l'échelle et captez le message.

Rebroussez chemin et revenez voir le Forestier pour lui communiquer les coordonnées du groupe. Allez ensuite à

l'Ouest pour récupérer une boussole. Commencez par aller vers le Sud et vous trouverez un portail. Traversez-le et vous vous retrouverez dans le camp de la faction Devoir. Continuez à longer le mur pour vous rendre à l'Ouest.

Un peu plus loin, vous vous retrouverez devant un tunnel tenu par des rebelles. Vous devez le traverser. Eliminez toute présence hostile dans la zone avant de traverser le tunnel. Au bout de ce tunnel, vous trouverez la boussole en question. Rebroussez chemin et remettez la boussole au Forestier qui vous offre une arme de longue portée. Vous devez ensuite retourner aux entrepôts militaires à la recherche d'un nouvel objet ; un transmetteur.

2- L'attaque de la base

Retournez aux entrepôts et allez parler à Sanglier. Allez ensuite vers le Sud rendre visite au camp de la faction Liberté avant de rejoindre la base militaire. Une fois à l'entrée, fouillez les cadavres qui se trouvent dans le secteur et ramassez tout ce qui peut vous servir. Traversez le pont en restant bien à droite et descendez le soldat posté sur la tourelle. Avant de traversez la prochaine zone, localisez les anomalies (dont quelques unes qui sont mobiles) qui s'y trouvent. Avancez par la gauche en essayant d'éviter l'ennemi et descendez le tireur posté sur la plus haute tour. Continuez à avancer en restant à gauche et montez sur le seul toit accessible avant de sauter vers la tour sur laquelle se trouvait le tireur. Montez et prenez l'arme de ce tireur pour éliminer le reste des soldats.

Ensuite, grimpez jusqu'en haut pour trouver le transmetteur tant convoité et envoyez le message. Allez ensuite rencontrer Lebedev au Pont de Limansk.

3- Le Pont de Limansk

Une fois sur le pont, éliminez les bandits qui vous barrent la route à l'aide de l'arme que vous venez d'acquérir.

D'abord, tuez un maximum de soldats avant que Leshiy ne tente de traverser. Couvrez-le jusqu'à la réception du message vous demandant d'éliminer le sniper ennemi posté au sommet de la colline. Abattez-le ainsi que ceux qui se relayent sur son poste. Dès que le pont sera complètement abaissé, traversez-le et abattez ce qui reste des bandits pour contrôler la zone. Fouillez tous les cadavres pour vous emparer de tout l'équipement disponible et rejoignez le point de passage qui mène à Limansk.

Chapitre 9 : Limansk

1- L'embuscade

Vous allez rencontrer deux bandits dont un dans un sale état, ils vous implorent de les laisser en vie. Soignez le plus amoché des deux avec votre trousse de soin et il vous indiquera sur le PDA le lieu de l'embuscade. Dirigez-vous vers le Nord et éliminez les bandits qui essayent de vous tuer. Il y en a un sur le balcon d'un bâtiment qui se trouve à gauche et un autre sur l'édifice d'en face. Le dernier se trouve dans le dernier bâtiment, posté à la fenêtre.

Avancez ensuite dans la rue en passant par la droite jusqu'au mercenaire et parlez-lui. Lorsqu'il vous le demande, montez sur les escaliers de gauche et éliminez tous les soldats qui sont dans votre champ de vision (notamment ceux derrière les barricades). Il se pourrait que quelques uns d'entre eux se cachent puis réapparaissent lorsque vous baissez la garde, prenez donc tout votre temps.

C'est là que votre première unité, Firmament, vous rejoint et vous aide à nettoyer la zone. Allez ensuite fouiller les cadavres pour récupérer tout ce qui vous est utile et avancez. Vous devrez ensuite faire un choix ; laisser vos camarades derrière vous et continuer ou les aider et les attendre pour y aller ensemble. Quel que soit votre décision, vous devrez progresser jusqu'à atteindre le pont.

2- Anomalies

Dès que vous aurez traversé la grande place, vous serez en face d'une anomalie géante. Il existe un portail rouillé sur votre droite, traversez-le. Empruntez ensuite les escaliers qui sont à gauche jusqu'à la corniche.

Entrez dans la bâtisse et atteignez le point de repère. Descendez ensuite et parlez au commandant du groupe dont les hommes vous couvriront lorsque vous vous dirigerez vers le quartier des ennemis. Passez par le coté gauche et soyez très vigilent puis montez les escaliers pour atteindre le bâtiment.

Vos camarades vous rejoignent dès que vous aurez nettoyé la zone.
Une fois l'ennemi hors d'état de nuire, utilisez la planche pour descendre à l'étage inférieur. Evitez l'anomalie en passant par la droite et prenez à gauche. Une fois arrivé au croisement, reprenez à l'Est. Vous vous retrouverez devant un groupe d'anomalies spatiales.

Contournez la première par la droite et montez les escaliers qui sont à gauche. Longez le mur gauche jusqu'à un portail. Prenez ensuite à droite jusqu'à l'arbre. De votre emplacement vous devez atteindre le bus de couleur rose en passant sur la caisse et le meuble. Ressortez du bus et avancez jusqu'au suivant avant de prendre à gauche.

3- Le chantier

Une fois dans le grand chantier qui se trouve au Nord, montez les marches jusqu'au monticule. Mettez-vous à couvert avant de descendre les soldats qui gardent l'entrée principale et ceux postés aux alentours avec votre fusil à lunette. Lorsque le champ sera libre, passez par la droite pour franchir la porte.

Fouillez le premier étage et prenez tout ce qu'il y a à prendre avant de vous rendre au deuxième et vous placer sur l'échafaudage. Descendez et quittez le chantier par l'ouverture qui se trouve sous la barrière de droite.

Vous devez maintenant prêter main forte à vos camarades qui sont en bas mais un sniper vous empêche de passer. Longez le mur. Vous devez ensuite désactiver le générateur pour éteindre les barbelés électriques. Précipitez-vous vers le bâtiment le plus au sud et montez les escaliers. Tournez à droite avant la fin des escaliers et grimpez à l'échelle.

Le générateur se trouve dans le plus grand bâtiment. Vous pourrez y accéder en passant sur les toits puis les conduits tout en restant à couvert pour ne pas vous faire descendre par les snipers. Franchissez la porte gardée par un soldat ennemi et montez à l'échelle. En haut, traversez l'allée et actionnez l'interrupteur du générateur.

Descendez enfin par l'échelle et enjambez le grand trou. Avancez vers le Nord pour atteindre la zone suivante.

Chapitre 10 : Hôpital Abandonné

1- À la rescousse

Progressez droit devant vous jusqu'à l'entrée d'un tunnel. Avancez et montez les escaliers jusqu'au groupe Firmament. Aidez-les à éliminer le soldat qui manie la mitrailleuse et le sniper qui est sur le toit. Commencez par aller vers le balcon de droite puis descendez les marches jusqu'au rez-de-chaussée. Attendez le signal puis mettez-vous à couvert derrière la grosse caisse en bois. Eliminez le soldat à la mitrailleuse dès qu'il s'arrête de tirer puis réservez la même fin pour le sniper. Remontez ensuite à l'étage par le côté gauche et nettoyez la zone.

Dès que le champ est libre, vos camarades débarquent pour vous couvrir. Suivez-les jusqu'à la galerie qui vous permet de passer dans le secteur suivant. Sur place, éliminez d'autres ennemis jusqu'à l'arrivée de l'hélicoptère ennemi.

2- L'hélicoptère

Face à l'hélico vous pouvez choisir entre deux tactiques aussi efficaces l'une que l'autre. Soit vous éliminez tous les soldats de la zone avant de vous occuper de l'hélico. Soit vous profitez du fait que l'hélico tire sur tout ce qui bouge (alliés et ennemis) pour le canarder en restant loin de sa ligne de mire.

Il faut noter que les soldats risquent de vous causer plus de dégâts car l'hélicoptère est souvent immobile dans les airs tandis que les premiers sont imprévisibles. Restez à couvert pour éviter les tirs ennemis et ripostez avec votre Vintar BC ou votre mitrailleuse RP-74.

Dès que l'appareil est détruit, les soldats ennemis infestent la zone, vous devrez tenir une minute avant l'arrivée des renforts. En même temps, vous devrez détruire les points d'entrée pour empêcher l'ennemi de faire rappliquer ses renforts.

Une fois la pièce entièrement nettoyée, poursuivez votre chemin vers la centrale de Tchernobyl.

Chapitre 11 (final) : Centrale de Tchernobyl

1- Vortex Extrêmes

Vous allez enfin pouvoir affronter Strelok en personne. Vos nouvelles armes vous permettront de neutraliser la barrière psi (notamment le fusil EM1) et d'infliger plus de dégâts.

Commencez par vous débarrasser des deux snipers qui sont à gauche puis faites face à Strelok. Tirez sur son champ psi avec votre EM1 tout en canardant les gardes lorsqu'il se met à couvert.

Tandis que votre adversaire est caché derrière les caisses, vous n'avez d'autre choix que de traverser le portail. Vous vous retrouvez ailleurs mais vous pourrez revenir en utilisant un vortex qui est sur place. Mais d'abord, il faut que vous éliminiez tous les soldats du secteur dont deux qui viennent d'emprunter le même portail que vous. Trois autres ennemis vous rejoignent avant que vous n'atteignez le vortex du retour, tuez-les sans perdre de temps.

2- Catastrophe

Une fois que vous aurez traversé le vortex, vous vous retrouvez au pipeline. Eliminez le sniper qui vous canarde par la gauche avant de vous occuper du soldat qui vous a suivi à travers le vortex. Lorsque vous en viendrez à bout, reprenez votre combat contre Strelok. Ce dernier est posté sous le pont, utilisez votre EM1 pour continuer à tirer sur sa barrière psi. Lorsque vous l'aurez complètement neutralisée (la barre qui se trouve en haut, à droite, de l'écran doit se vider complètement) une cinématique se déclenche vous montrant la fin de votre ennemi et celle du jeu.

S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl

© THQ / GSC Game World 2007

TOUTES LES FINS

Vous ne pourrez obtenir la bonne fin que si vous ne remplissez pas plus d'un des critères suivants.

Fin A: Arrivez devant l'Exauceur avec plus de 50 000 roubles.
Fin B: Arrivez devant l'Exauceur avec un rang supérieur à 1000 points.
Fin C: Arrivez devant l'Exauceur lorsque Lukash et Voronin sont morts.
Fin D: Arrivez devant l'Exauceur avec un rang inférieur à -1000 points
Fin E: Arrivez devant l'Exauceur en n'ayant rempli aucun de ces critères.
Fin F: Rejoignez la conscience collective.
Fin G: Refusez de rejoindre la conscience collective.

S.t.o.r.m.

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Saisissez le code GIMMEPOWERNOW (GIMMEMOREPOWER sur certaines versions). Désormais, vous pouvez vous servir des touches de fonction de F2 à F12 pour tricher.

S.W.I.N.E.

© Fishtank / Stormregion 2001

CHEAT CODES

Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et ENTER pour afficher la console. Alors, entrez l'un des codes suivants :

`blitzkrieg`	Passage au niveau suivant
`instant delivery`	Obtenir des unités instantanément
`mo money`	1000 crédits supplémentaires
`quicker than death`	Un seul tir suffit pour tuer
`show fps`	Affiche le taux de rafraichissement (version 1.3 uniquement)
`smarten`	Promotion pour l'unité sélectionnée

Saboteur II

© Keypunch Software / Durell 1987

+ D'INFOS FORUM

VIE INFINIE

Si vous voulez des vies infinies, allez à l'arsenal. En bas des escaliers se trouve une caisse et derrière, un escalier dérobé qui vous ménera au trésor. Face au trésor, baissez-vous et relevez-vous : vous obtiendrez ainsi une vie infinie.

CODES DE NIVEAUX

2. JONIN
3. KIME
4. KUJI KIRI
5. SAI MENJITSU
6. GENIN
7. MILU KATA
8. DIM MAK
9. SATORI

Sabre Team

© Krisalis Software

POINTS D'ACTION ILLIMITÉS

Choisissez n'importe quelle mission, et 4 personnages. Equipez-les et déployez-les. Cliquez sur l'icône représentant une empreinte bleue au menu principal. Puis, sélectionnez chaque personnage dans l'ordre suivant et cliquez sur l'icône représentant une main gauche : 3, 4, 1, 2, 2, 4, 1, 3.

Sabrina l'Apprentie Sorcière : Spellbound

© Knowledge Adventure

BIEN COMMENCER LE JEU

Rendez-vous au royaume des Sorciers puis au centre commercial. Entrez dans l'animalerie pour récupérer le CD du sortilège d'invisibilité. Cliquez sur la boîte grise en bas à gauche de l'écran et composez la sort en vous aidant de la fiche. Délivrez tous les animaux et écoutez les conseils qu'ils ont à vous donner. Prenez tous les ingrédients cacvhés dans les cage, ils vous serviront à fabriquer la potion d'invisibilité.Puisque vous y êtes, fabriquer plusieurs potions. Cliquez sur le chemin des rats pour continuer et utilisez une à une vos potions pour passer sans vous faire mal. Cliquez ensuite sur la cage au bout du chemin, des grains tomberont à l'intérieur ce qui piègera tous les rats. Montez sur le pont à gauche et tournez la manivelle pour remonter la cage des rats. Grimpez sur les sortes de nuages, cliquez sur le drap rouge et vous vous retrouverez à Salem.

Sacred

© SG Diffusion / Ascaron Software 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE JEU COMPLET

Lancez le jeu avec la ligne de commande **/cheats=1** après les "". Appuyez sur * (située proche de la touche $) pendant le jeu pour afficher la console et tapez **sys cheats 963** pour activer la triche, puis entrez un des codes suivants :

`cheat lord`	Mode Dieu
`cheat teleport ou cheat tp`	Se téléporter
`suicide`	Se suicider

MODE ULTRA GORE

Dans le répertoire du jeu, ouvrez le fichier **settings.cfg** avec un éditeur de texte et remplacez la ligne **VIOLENCE : 1** par **VIOLENCE : 2**.

RAPIDE COMME UN ARC

Les arcs ont une cadence de tir plus élevée que les arbalètes qui sont quant à elles plus puissantes, mais il est possible de tricher et de rendre ces dernières aussi rapides qu'un arc. Préparez un tir à l'arc sur une cible, maintenez l'attaque et utilisez la raccourci clavier de l'arbalète. La cadence sera celle d'un arc et la puissance celle d'une arbalète. Cette astuce peut cesser de fonctionner selon la version du jeu (patch).

CHEAT MODE DÉMO JOUABLE

Lancez le jeu avec la ligne de commande **/cheats=1** après les "". Appuyez sur ² pendant le jeu pour afficher la console et tapez **sys cheats=1** pour activer la triche, puis entrez un des codes suivants :

`cheat addexp=x`	Ajoutez l'expérience x (un chiffre)
`cheat addgold=x`	Ajouter le montant d'or x (un chiffre)
`cheat damage`	Mettre la jauge de santé à 1
`cheat fogofwar`	Désactiver le brouillard de guerre
`cheat god`	God mode
`cheat observer`	?
`cheat rare`	Items rares
`cheat setgold x`	Mettre la somme dont vous disposez au montant x (un nombre)
`cheat setherolevel=x`	Mettre le héro au niveau x (un chiffre entre 1 et 255)
`cheat setlevel=x`	Mettre le personnage sélectionné au niveau x (un chiffre entre 1 et 255)
`cheat upgrade`	Tous les upgrades pour le personnage sélectionné
`sys fps`	Affiche le nombre d'images par seconde

Sacrifice

© Virgin Interactive / Shiny Entertainment 2000

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur CTRL + SHIFT + ² (la touche située juste en dessous de ESC). Un texte vert apparaitra alors à l'écran. Entrez l'un des codes suivants (attention, il y a un espace entre le point d'exclamation et la suite du code) :

! ALLIWANTFORXMASISA x	Fait apparaitre le monstre du nom de x
! APLETHORAOF x	Fait apparaitre 4 monstres du nom de x
! BYTHEPOWEROFGRAYSKULL	Santé maximale
! CASTRATETHEHEATHENS	Les sorciers peuvent recueillir les red spirits
! DONTFEARTHEREAPER	32 âmes
! GIMMEGIMMEGIMME x	Le sorcier obtient le sort dont le nom est x
! IHAVETHEPOWER	Mana maximale
! MYWINGSARELIKEASHIELDOFSTEEL	Sorcier invincible
! RAGEBUILDING	Niveau 9 avec tous les sorts et créatures en jeu réseau local
! TIMEISONMYSIDE	Réinitialise le temps pour les sorts
! YOURBULLETSCANNOTHARMME	Sorcier invincible

Safecracker : Expert en Cambriolage

© The Adventure Company / Kheops Studio 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Etage inférieur

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version DS.

Le richissime Duncan W Adams vient de mourir en laissant un testament désignant son héritier. Duncan était passionné de coffres-forts et de serrures en tous genres. Il a dissimulé son testament dans un coffre en plaçant plusieurs indices dans le manoir. Les héritiers font appel à vous pour réussir à trouver le testament.

Vous voila donc dans le manoir du défunt Duncan avec tout votre savoir faire. Vous possédez en plus de votre inventaire, une carte de la maison. Cette carte en dévoilera davantage au fur et à mesure, à chaque nouvel endroit visité. Sur cette carte des croix rouges indiquent les coffres et autre digicodes qui ne sont pas encore déverrouillés. Les croix vertes indiquent les éléments que vous avez réussi à déverrouiller.

Avancez dans le vestibule vers la porte qui nécessite un code pour être déverrouillée. Revenez alors en arrière et, en faisant face à la porte d'entrée, allez à gauche. Avancez et utilisez la loupe qui se trouve au coin supérieur gauche de votre écran pour examiner la note de Duncan W Adams posée sur la table de nuit. Allez ensuite à gauche pour trouver un coffre nécessitant une clé pour être ouvert. Revenez à la table de nuit et continuez d'avancer pour trouver un coffre. Vous devez forcer ce coffre en placent les points colorés devant les flèches correspondantes. Il y a deux points rouges, deux verts et deux bleus.

La disposition des points colorés est aléatoire. Vous devez donc tacher de placer les deux points l'un à coté de l'autre et tourner le mécanisme pour que chaque paires de points se place devant les flèches de la même couleur.

Une fois le coffre ouvert, utilisez votre loupe pour examiner le contenu. Prenez la petite résistance et le papier. Le code 3187 est inscrit sur le papier. Revenez à la porte qui possède un digicode et entrez le nouveau code. Entrez alors et tournez à droite de la fontaine désactivée. Entrez dans le petit musée et allez à droite vers le coffre. Vous devez reproduire le symbole de l'euro " |8364 " en bougeant les cases du puzzle. Observez le mouvement des cases pour savoir comment procéder. Placez alors les chiffres dans l'ordre en commençant par la première ligne. Continuez et soyez patient jusqu'à résoudre ce puzzle qui est parmi les plus difficiles du jeu. Lisez la note qui dit " L=E " et tirez le levier pour faire sortir des pupitres.

Sortez ensuite du musée et allez vers la salle qui se trouve en face de ce dernier. Allez ensuite à gauche pour trouver un coffre.

Au centre du coffre, il y a deux cercles sur lesquels sont écrites les lettres de l'alphabet. Selon le papier que vous avez trouvé " L=E " tournez alors le cercle intérieur pour correspondre la lettre L avec la lettre E du cercle extérieur. Vous aurez alors ZPEMVBYVULADV du cercle intérieur qui correspond à SIXFOURONETWO au cercle extérieur. Vous devez alors entrer les numéros 6, 4, 1, 2 en tournant les quatre boutons qui se trouvent sur le coffre, au dessus des cercles.

Utilisez ensuite votre loupe pour examiner la note sur la porte du coffre, prenez la photo et la puce. Tournez ensuite à gauche et lisez la note qui se trouve sur le fauteuil. Allez à droite de la salle et passez par la porte. Approchez-vous de la fenêtre pour trouver un autre puzzle.

Vous devez utiliser les quatre aimants pour déplacer la bille et la faire entrer dans l'un des trous qui se trouvent dans le plateau. Si la bille tombe hors du plateau vous devrez tout recommencer. Attendez que les trous s'ouvrent pour déplacer la bille dans l'un d'eux pour réussir à ouvrir le tiroir. Prenez alors une autre puce. Lisez ensuite la lettre qui se trouve devant la fenêtre de droite.

Sortez de cette salle et revenez au musée. Entrez par la porte qui se trouve à gauche. Regardez sur le bureau pour trouver un appareil avec plein de boutons. Sur ces boutons, il y a plusieurs flèches. Vous devez alors appuyez sur les flèches dans un ordre précis pour allumer l'indicateur rouge.

Appuyez sur les boutons selon cet ordre en commençant par le troisième bouton de la deuxième ligne :

8-10-9-5
7-2-1-6
15-11-12-16
14-3-13-4

Une fois le circuit rétabli, un laser jaillira de cet appareil et ouvrira le globe qui se trouve de l'autre coté de la salle. Approchez-vous du globe et prenez le transistor. Allez ensuite en direction de la porte et examinez le panneau qui se trouve à sa droite. Placez les composants électroniques que vous aviez trouvés dans leurs places respectives pour ouvrir la porte.

Avancez dans l'atelier et lisez les annonces qui sont affichées sur le tableau de droite. Avancez ensuite à gauche vers le coffre en réparation.
La note indique le code 5841 mais le clavier fonctionne mal et les chiffres qui s'affichent ne sont pas ceux tapés sur le clavier.

Vous devez alors taper sur chaque chiffre quatre fois pour obtenir une séquence de chiffres. Vous devez ensuite répéter cette action trois fois pour obtenir les trois séquences. Notez ces séquences et cherchez les chiffres qui font le code 5841. Vous devez maintenant taper sur les chiffres qui dans leurs séquences contiennent le code 5841.

Une fois que le coffre est ouvert prenez la carte magnétique. Quittez cette salle et passez par la fontaine pour entrer dans la salle où se trouve le puzzle des aimants et de la bille. Allez à gauche vers la porte fermée et utilisez la carte magnétique pour l'ouvrir. Entrez la carte et avant de taper le code, observez les boutons du panneau. Repérez les trois boutons décolorés (qui apparemment ont été utilisés plus que les autres). Entrez les différentes combinaisons de chiffres pour trouver le code et ouvrir la porte. Avancez alors, tournez à gauche et descendez dans la cave.

La cave

Tournez à droite et examinez le panneau électrique. La manipulation est complexe mais une astuce vous facilitera la tache. Pointez tous les interrupteurs verticaux et horizontaux rouges vers le bas et la lumière se rétablira dans la cave. Avancez ensuite à droite jusqu'au fond pour trouver un autre casse-tête à résoudre. Vous devez allumer une ampoule sur deux jusqu'à atteindre celle qui se trouve à droite. Prenez alors la carte à puce et la clé. Rebroussez chemin et montez les escaliers. Empruntez d'autres escaliers pour vous retrouver dans la cuisine.

1er Etage

Regardez à gauche pour trouver un passe-plat. Vous devez le monter et le descendre pour qu'il s'arrête exactement devant vous et pour que vous puissiez ainsi vous emparer de la clé pipe. Revenez ensuite à l'étage inférieur.

Etage inférieur

Entrez dans la salle à manger et tournez à gauche. Regardez vers le tableau qui cache un coffre. Pour l'ouvrir, vous devez regarder les autres tableaux de la salle et les organiser selon la photo que vous avez dans votre inventaire. Changez alors les positions des tableaux pour les mettre selon l'ordre de la photo et allez vers le coffre qui se dévoile. Prenez ensuite la lettre qui se trouve dans le coffre et mémorisez cette partie de la lettre " la longueur d'onde est de

8nm inférieure à la limite supérieure de la couleur du bouton d'or ". Cette phrase vous servira pour la suite.

Avancez encore et ouvrez la porte qui se trouve à gauche à l'aide de la clé trouvée dans la cave. Revenez ensuite dans l'atelier où se trouvait le coffre détraqué. Allez vers le coffre qui se trouve à gauche sur la table et examinez-le. Rappelez-vous de la lettre de tout à l'heure qui parle de la longueur d'onde. Vous devez alors essayer les combinaisons de chiffres pour obtenir la couleur dorée du laser, donc le numéro 592. En suivant la lettre et pour ouvrir le coffre la longueur d'onde doit être inférieur à 8nm. Entrez donc 584 pour obtenir le laser qui ouvrira le coffre. Prenez alors les deux clés qui se trouvent dans le coffre.

Revenez ensuite au vestibule et entrez dans la salle de gauche. Allez ensuite vers le coffre de gauche et utilisez la nouvelle clé en forme de T pour ouvrir ce coffre et prendre le piston. Avec ce nouvel objet, descendez dans la cave.

La cave

Descendez dans la cave, avancez et tournez à gauche. Allez jusqu'à la pompe. Placez le piston trouvé dans sa place, au centre. Utilisez ensuite le panneau de contrôle de l'eau. Vous devez remplir le réservoir central jusqu'à la quatrième barre de la jauge en utilisant l'eau du réservoir droit. Renommez les réservoirs 1,2 et 3 de gauche à droite.

Suivez ensuite cet ordre de remplissage. Faites basculer l'eau du réservoir 3 vers le 2. Ensuite du 2 vers 1. Ensuite du 1 vers le 3. Du 2 vers le 1. Du 3 vers le 2 et enfin du 2 vers le 1.

Cette action remettra les pistons en marche et la fontaine qui se trouve en haut va se remplir. Remontez ensuite vers la cuisine, sortez par la porte et montez les grands escaliers pour atteindre le premier étage.

1er Etage

Avancez et tournez à droite. Suivez le tapis vert et tournez à droite pour faire face à une porte protégée par des lasers. Utilisez la clé à pipe pour ouvrir le boitier du digicode. Observez les quatre fils de couleurs différentes. Le vert a la forme du chiffre 2, le jaune a la forme d'un 4, le bleu a la forme d'un 9 et le rouge a la forme d'un 3. Le code à trouver est le 2493. Entrez ce code et entrez dans la nouvelle salle. Tournez à gauche pour trouver un coffre posé sur la table. Pour l'ouvrir il suffit de couper l'alimentation du coffre en appuyant sur le bouton rouge de la multiprise. À la reprise du courant, le coffre va se réinitialiser et s'ouvrir. Prenez le règlement du snooker et la carte magnétique. Lisez aussi la lettre qui se trouve à droite près de la fenêtre.

Revenez ensuite devant les escaliers et allez, cette fois, de l'autre coté du couloir. Avancez et tournez à gauche vers la table de snooker. Allez à sa gauche et insérez la carte magnétique dans le panneau pour l'activer. Revenez à la table et observez les boules. En vous aidant du règlement de snooker, comptez le score des boules qui sont sur la table. Vous avez 9 rouges, une verte, une rose et une noire. Le code est alors 9367. Revenez au panneau et entrez ce code pour ouvrir le coffre. Prenez alors le levier et le plot de fontaine.

Allez ensuite à droite et lisez la lettre qui se trouve sur le fauteuil. Continuez vers la borne d'arcade et insérez la carte à puce dans la fente qui se trouve à droite. Démarrez la borne avec la clé qui se trouve à gauche. Vous devez maintenant utiliser le volant en suivant la direction des virages pour atteindre la destination requise. Utilisez alors cette séquence pour réussir cette épreuve ; Droite, gauche, droite, droite, gauche, droite, gauche, gauche, droite et gauche. Prenez enfin le bout de papier qui sort de l'appareil et qui indique un autre code. Descendez en empruntant les grands escaliers.

Etage inférieur

Allez vers la fontaine et placez le plot dans le trou. Il y a une clé dans la fontaine. Pour l'atteindre il faut faire monter le niveau d'eau dans la vasque qui se trouve au centre en utilisant les quatre plots. Vous devez tourner chaque plot vers le trou central pour augmenter le niveau de l'eau de la vasque. Prenez ensuite la clé et remontez à l'étage.

1er étage

Avancez dans le couloir gauche jusqu'à atteindre la porte fermée à clé. Utilisez la clé correspondante pour l'ouvrir et entrez dans la chambre à coucher de couleur violette. Lisez la lettre qui se trouve sur la table et tournez à gauche. Allez vers la boite à musique qui se trouve à droite et utilisez la clé pour l'ouvrir. Prenez alors une autre clé et un afficheur.

Sortez ensuite de la chambre, avancez tout droit et passez devant les escaliers. Tournez ensuite à droite puis suivez le tapis vert et entrez dans la chambre à coucher bleue qui se trouve à gauche. Regardez à droite près de la fenêtre pour trouver une lettre. Regardez ensuite à gauche pour trouver un autre coffre et un téléphone. Utilisez la clé avec le coffre et activez le haut parleur du téléphone. Vous devez trouver un code à quatre chiffres. Quand vous appuyez sur les boutons du téléphone les voyants du coffre s'allument. Le premier chiffre à taper correspond au premier voyant, le deuxième chiffre au deuxième voyant et ainsi de suite. Le voyant s'allume en vert quand le chiffre et correct et en rouge s'il est incorrect. Si le chiffre et correct mais qu'il n'a pas été activé dans le bon ordre le voyant clignote en vert. Vous disposez de cinq essais pour trouver le code sinon ce dernier se change pour les cinq essais suivants. Appuyez alors sur les boutons par ordre d'élimination et essayez de bien rétablir l'ordre des chiffres pour ouvrir ce coffre. Prenez alors la carte magnétique et la lettre. Revenez ensuite à l'étage inférieur.

Etage inférieur

Revenez à l'atelier et allez vers la porte qui possède un système de verrouillage. Insérez la carte magnétique dans la fente et lisez la lettre de Margaret qui se trouve dans votre inventaire. Elle mentionne le deuxième nom de Duncan qui est Walter. Entrez ce nom pour ouvrir la porte de la petite chambre.

Vous ferez face à un autre coffre. La clé se trouve au dessus de coffre, derrière une vitre. Vous devez déplacer les plaques qui obstruent le chemin de celle portant la clé. Déplacez ensuite cette dernière vers la sortie qui se trouve à droite. Prenez la clé et lisez la lettre qui se trouve à droite, sur le fauteuil. Revenez ensuite dans le musée.

Approchez-vous de l'écran bleu qui se trouve du coté de la porte qui mène à l'atelier. Les symboles du dollar, de l'euro, du yen et de la livre sont marqués dessus. Vous devez placer ces signes dans un ordre bien précis. Ces signes se trouvent dans un grand carré. Divisez ce carré en quatre petits carrés et placez dans chacun de ces petits carrés les quatre signes monétaires. Donc dans chaque carré il faut avoir un dollar, un euro, un yen et une livre.

Allez ensuite à l'écran bleu qui se trouve face à celui que vous aviez utilisé. Cette fois, vous devez déplacer la case blanche sur les bleues pour les faire disparaitre. Vous prouvez sauter une case et vous déplacer verticalement et horizontalement. Les déplacements en diagonale sont interdits. Faites disparaitre toutes les cases pour réussir cette épreuve.

Allez ensuite au troisième écran bleu. Ouvrez votre inventaire et lisez la note sur laquelle se trouve le code à entrer. Tapez ce code sur le clavier de l'écran. L'écran change d'affichage et un autre clavier apparait. Des flèches entourent ce clavier. Appuyez sur la flèche gauche de la série des flèches qui se trouvent en haut. Appuyez ensuite deux fois sur la flèche de droite de cette même série. Appuyez ensuite deux fois sur la première flèche de la série de flèches qui se trouvent à droite. Enfin appuyez sur la troisième flèche de cette même série. Un mécanisme se fixera sur le plafond pour déverrouiller une porte au 1er étage.

1er étage

Allez vers la salle avec la table de snooker et entrez par la porte qui se trouve à droite. Allez en direction du coffre qui se trouve à gauche et lisez la note accrochée dessus. Vous devez alors transmettre les lettres du nom " Sarah " en chiffres en utilisant un clavier de téléphone appartenant à Duncan et qui diffère des autres claviers. Le S correspond au chiffre 8, le A au chiffre 6, le R au chiffre 2 et le H au chiffre 5. Le code est donc le 86265. Entrez ce code dans le coffre et prenez la valve.

Tournez à droite vers le coffre suivant et placez l'afficheur dans on emplacement, en bas du coffre. Essayez de déchiffrer les chiffres qui ne sont pas complets sur l'afficheur d'en bas. Entrez ensuite le code 8796 avec le clavier pour ouvrir le coffre. Prenez la clé et allez vers les escaliers. Avant de les atteindre tournez à droite pour trouver une porte.

Placez la valve sur la porte entre les autres valves. En partant du haut vers le bas, numérotez les valves de 1 jusqu'à 5.

Tournez la valve 1 quatre fois. Tournez ensuite la valve 3 trois fois. Enfin tournez la valve 5 sept fois. Entrez, tournez à gauche et montez à l'échelle vers le grenier.

Le grenier

Avancez vers le mur où se trouve un panneau derrière une grille. Utilisez le levier qui se trouve dans votre inventaire et placez-le à droite pour ouvrir la grille. Vous devez enfoncer six cases sur le damier qui est devant vous. Les cases enfoncées ne doivent pas être sur la même ligne, colonne ou la même diagonale. Enfoncez les cases pour obtenir une nouvelle clé. Allez ensuite vers le coffre qui se trouve dans le grenier.

Ici, vous devez joindre les tuyaux pour former un circuit fermé. Une fois le coffre ouvert, prenez la plaque sur la quelle sont marqués des chiffres et des lettres. Revenez ensuite au 1er étage.

1er étage

Allez jusqu'au couloir avec le tapis vert et avancez. Entrez dans la deuxième porte à gauche et approchez-vous du coffre. Placez la plaque nommée " carré de Polybe " sur le coffre ensuite examinez-le. Il y a une série de chiffres inscrits en haut du coffre, au-dessus des cadrans. Utilisez les chiffres par paires avec le carré de Polybe. L'intersection entre la lige 3 et la colonne 4 donne la lettre O. Continuez sur la même lancée avec les autres paires de chiffres pour obtenir à la fin les mots ; one two six five. Tournez alors les quatre cadrans pour obtenir ces chiffres 1265 et ainsi ouvrir le coffre. Emparez-vous d'une nouvelle clé semblable aux trois précédentes qui sont dans votre inventaire.

Revenez ensuite au couloir, passez les escaliers et allez à la chambre violette. Allez à gauche vers la porte équipée de deux verrous. Ouvrez cette première porte pour trouver une deuxième juste derrière elle. Utilisez les deux autres clés pour l'ouvrir et entrez.

Tournez à gauche pour trouver le dernier coffre dans lequel se trouve le testament. Pour trouver le code du coffre, vous devez observer les plaques qui se sont éparpillées dans le manoir. Il y en une dans le coffre de la salle qui se trouve à gauche de la fontaine. La deuxième est sous la lumière de la cave. La troisième est au 1er étage, sous le vase qui se trouve au bout du tapis vert. Et la quatrième se trouve dans le grenier, sur la chaise verte qui se trouve à droite. Sur chaque plaque vous trouverez les fragments des numéros qui forment le code. Associez ensuite ces parties pour obtenir le code. Le code exact est le 3528. Ouvrez alors le coffre et prenez le testament.

Le richissime Duncan Walter Adams vous confie la tache de choisir son héritier parmi la liste. Vous pouvez vous faire une idée sur les héritiers et leurs personnalités en lisant les lettres qui se trouvaient dans le manoir. Vous pouvez aussi garder toute la fortune de Duncan pour vous-même. A vous de faire votre choix pour finir le jeu.

Saints Of Virtue

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants au cours du jeu :

ROTATE	Appuyez sur Pause pour tourner rapidement
STAT	Appuyez sur la touche F9 pour des statistiques de tir

ACCÈS À UNE PORTE

Commencez le jeu dans l'amphithéatre et allez à la porte fermée sur la gauche, avec la lumière rouge. Devant la porte, appuyez sur la barre d'espacement pour l'ouvrir. Le jeu vous répondra que la porte est fermée. Tapez alors le code OPENSESAME pour passer la porte. Vous arriverez dans une salle sombre avec quelques ennemis et des bonus.

Saints Row 2

© THQ / Volition 2009

BONUS

Ninjas et gardes du corps

Obtenu durant le jeu.

Mêlée fraternelle

Terminer la mission 6 Brotherhood.

Remise au magasin de vêtements

Niveau 3 Crowd Control (banlieue).

Remise sur les customisations

Niveau 3 Mayhem (lumière rouge).

Véhicule de Donnie

Terminer la mission 2 Brotherhood.

Voitures de gang personnalisées

Conquête 45%.

Voitures de gang personnalisées

Conquête 15%.

Régénération de santé x2

Niveau 3 Snatch (Chinatown).

Régénération de santé x3

Niveau 6 Snatch (Chinatown).

Pistolet Kobra

Niveau 3 Fuzz (Projets).

Disciple

Terminer le prologue mission 4.

Aspiration

Niveau 3 Fight Club (arène).

Aspiration

Niveau 6 Fight Club (arène).

Lumière rouge

Teminer le prologue mission 2.

Réduire les dommages par balle

Niveau 3 Heli assault (Bario).

Mêlée Ronin

Terminer la mission 6 Ronin.

Réduire la notoriété Ronin

Niveau 3 Drug Trafficking (Hotel & Marina).

QG Saints

Terminer le prologue mission 3.

Vitesse améliorée

Niveau 3 Insurance Fraud (usines).

Vitesse illimitée

Niveau 6 Insurance Fraud (usines).

Hélicoptère "The News"

Terminer la mission 3 Sons of Samedi.

Trois disciples

Conquête 50%.

Tobias

Terminer la mission 3 Sons of Samedi.

Deux disciples

Conquête 25%.

Munitions pistolet illimitées

Niveau 6 Fuzz (Projets).

Livraison de véhicule

Niveau 3 Escort (lumière rouge).

X2 Ultimax

Niveau 3 Drug Trafficking (aéroport).

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Mettez le jeu en pause et allumez le téléphone pour composer les codes suivants. **Attention : tous ces codes doivent être précédés du symbole #.**

Joueur

1	Santé à 100%
2	Collisions renforcées
3	Attaque de mêlée optimisée
4	Etoile de police supplémentaire
5	Joueur Pratfalls
6	Endurance illimitée
9	Chargeur illimité
11	Munitions illimitées
12	Corps flottants
35	Plus de notoriété
36	Invincibilité
50	Aucune notoriété
51	Aucune notoriété pour les troupes
200	Devenir géant
201	Devenir minuscule
2274666399	+ 1000$

Véhicules

1056	Réparations
1040	Ambulance
1041	Ancre
1042	Atlasbreaker
1043	Attrazione
1044	Backdraft
1045	Pelle rétro
1046	Garçon de sac
1047	Baron
1048	Ours
1049	Trafiquant
1050	Bouledogue
1051	Bouteur
1052	Compton
1053	Eiswolf
1054	FBI
1055	Five0
1057	Hollywood

1058	Justice
1059	Kent
1060	Magnétique
1061	Mixmaster
1062	Mangouste
1063	Joint circulaire
1064	Phoenix
1065	Quasar
1066	Quote-part
1067	Saccage
1068	Raycaster
1069	Reaper
1070	Vengeur septique
1071	Axe
1072	Stilwater municipal
1073	Superiore
1074	Taxi
1075	Le travail
1076	Titan
1077	Crapaud
1078	Fac
1079	Classique de venin
1080	Vortex
1081	Zénith
711	Horizon
712	Snipes57
713	Tornade
714	Wolverine
801	Kaneda
802	Kenshin
803	Melbourne
804	Sabretooth
805	Tempête de sable
806	Widowmaker
825	Ouragan
826	Miami
827	Python
828	Requin
829	Capitaine
4976	Mini-hélicoptère
728237	Soucoupe volante
7266837	Mini-vélo

Armes

920	Mesure 12
921	Berger 44
922	AR200
923	AR50
924	Lanceur AR50
925	AS14
926	Batte de baseball
927	Tronçonneuse
928	Extincteur
929	Lance-flammes

930	Grenade Flashbang
931	GAL43
932	GDHC
933	Grenade
934	Holt 55
935	K6 Krukov
936	Couteau
937	Machette
938	McManus2010
939	Minigun
940	Molotov
941	Nightstick
942	NR4
943	Spray au poivre
944	Canne de souteneur
945	Bombe de pipe
946	RPG
947	RPG Annihilator
948	Épée samouraï
949	Satchel
950	Le choc barbote
951	SKR-9
952	Marteau de forgeron
953	Stungun
954	T3K urbain
955	Jente
956	Pierre tombale
957	Vice 9
958	XS-2
969	Claque de souteneur

Conditions météo

666	Orageux
78665	Ciel instable
78666	Forte pluie
78668	Pluie légère
78669	Ciel clair
78670	Temps normal

Spécial

7	Explosions accentuées
8	Saints deluxe
15	Piétons ivres
16	Mauvaise voiture
18	Apesanteur faible
19	Guerre piétonne
20	Pluie de piétons
202	Minimiser
1200	Heure fixée à midi
2400	Heure fixée à minuit

"THE DUKE"

Réussir les 80 sauts acrobatiques.

SOLUTION COMPLÈTE

Evasion

Commencez par faire le tour de la pièce jusqu'à ce que votre premier objectif apparaisse à l'écran ; vous devez tuer le médecin. Tabassez-le jusqu'à ce qu'il meure et prenez la porte de gauche. Sortez vers les toits. Défoncez la porte suivante et éliminez les deux hommes qui vous attaquent. Suivez votre compagnon et avancez. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Contournez le garde et éliminez-le puis combattez les hommes qui arrivent en renfort. Ramassez les armes et les munitions sur les cadavres puis quittez les lieux. Dirigez-vous vers le carré bleu sur le radar jusqu'à atteindre l'hélico. Tuez les deux gardes qui se trouvent sur place et continuez votre progression.

Un peu plus loin, volez une voiture et fuyez en compagnie de votre ami. Dirigez-vous vers le port en forçant les différents barrages. Une fois sur place, garez le véhicule et dirigez-vous vers le point indiqué sur votre radar.

C'est là que vous serez obligé de fuir en bateau. Mettez-vous à l'arrière et canardez les hélicoptères et les bateaux des agents de l'ordre qui ne vous lâchent pas d'une semelle. Une cinématique s'en suivra. Allez ensuite vers le point violet, sur la carte.

Missions : Saints de 3rd Street

1 - Commis d'office

Récompense : 500$
Bonus : Red Light

Au début de la mission, allez vers la boutique de vêtements en suivant la ligne bleue. Garez-vous devant la marque bleue et achetez de nouvelles fringues. Quittez le magasin et allez en direction de Teenay. Après la cinématique, vous vous faites attaquer par des motards. Dégainez une arme et tirez-leur dessus. Prenez le chemin de la sortie et éliminez les deux derniers ennemis avant de monter dans une voiture et vous rendre au tribunal. Les motards ne vous lâchent pas et continuent à vous poursuivre. Vous pouvez les ignorer ou vous arrêter et les éliminer.

Une fois devant le tribunal, montez les marches et ouvrez les portes. Escaladez les escaliers puis prenez à droite. Entrez dans la pièce qui se trouve au fond du couloir et allez dans le dernier bureau.

Après la cinématique, vous devez fuir accompagné de Gat et Lee. Repérez-vous grâce au radar et éliminez les policiers qui vous poursuivent. Dirigez-vous vers le point bleu jusqu'à vous retrouver dehors. Eliminez les flics qui barrent la route à la sortie puis braquez une voiture. Emmenez vos deux accompagnateurs chez Aisha.Vous débloquez la maison de Red Light, vous pourrez vous y changer et accéder à vos armes.

2 - Versement initial

Récompense : 1000$
Bonus : QG des Saints

Votre première mission consiste à chasser les locataires d'un vieux bâtiment pour en faire votre QG. Allez sur place et

entrez puis descendez au sous-sol. Les personnes à éliminer sont marquées en rouge sur le radar, tirez à vue.

Vos ennemis sont au nombre de dix-huit, faites le ménage et quittez les lieux.

3 - Trois Rois

Récompense : 1000$
Bonus : Capacité Disciple

Pour la prochaine mission, vous disposerez d'un temps limité pour recruter trois personnes. Vous devrez ensuite accomplir trois tâches pour que ces personnes acceptent de se joindre aux Saints :

Pour qu'elle accepte de se joindre aux Saints, vous devrez réussir à prendre trois tremplins en trois minutes. Le circuit est assez simple, il ne devrait pas poser problème.

Pour que Pierce vous suive, vous devrez assassiner neuf hommes du Clan des Ronins en deux minutes. Ces hommes sont répartis en trois groupes. Repérez le groupe le plus éloigné et commencez par éliminer les trois hommes. Pour le groupe qui se trouve sur la jetée, vous devrez quitter votre véhicule et leur tirer dessus. Vous risquez aussi de rencontrer de la résistance en vous déplaçant entre les cibles.

Pour que Carlos rejoigne les Saints, vous devrez l'aider à voler une caravane. Montez dans la dépanneuse et suivez votre radar pour atteindre l'emplacement du véhicule. Remorquez-le et rentrez au garage de Carlos. En chemin, la police se lance à vos trousses, essayez de tenir jusqu'au garage pour finir la mission.

Missions : La Brotherhood

1 - Premières impressions

Récompense : 1000$
Bonus : Quartier de Southern Cross

Repérez la marque du tigre rouge sur votre radar et rendez-vous aux grottes. Vous y rencontrez Maero qui se fait immédiatement encercler par les flics. Vous devrez donc l'aider à fuir. Suivez la carte et faites le parcours en vous assurant que votre compagnon est toujours à proximité de vous. Escaladez la pente en traversant les zones de lumière.

Tuez les flics qui vous attaquent et avancez jusqu'à la passerelle. Traversez-la et remontez en passant par les escaliers. Traversez ensuite un magasin de fringues pour atteindre la porte de sortie indiquée par une lumière vive. Braquez un véhicule et fuyez en évitant les voitures de police car vous écopez d'un indice de recherche de deux étoiles. Suivez le chemin indiqué sur le radar pour attendre le point de rendez-vous.

2 - Tournée de réunion

Récompense : 2000$
Bonus : Nouveau quartier débloqué

Pour la prochaine mission, vous devrez trouver et exploser trois véhicules. Un homme vous accompagne, il aura pour tâche de poser les bombes pendant que vous le protégerez. Lorsque la bombe est posée, faites face au véhicule et éloignez-vous avant de déclencher l'explosion.

Pour le dernier véhicule, vous affronterez de nombreux ennemis, assurez-vous donc d'avoir un max de munitions et d'armes avant de vous y rendre. Une fois la bombe posée, fuyez et restez loin de la voiture pour ne pas être touché par les débris de l'explosion.

3 - Pas de gaspillage

Récompense : 2000$

Dirigez-vous vers l'île de la centrale et ramassez le détecteur de toxicité. Utilisez cet appareil pour trouver les déchets qui sont sur l'île. Avancez jusqu'à l'entrepôt indiqué par la lumière en surbrillance pour valider le premier objectif. Rendez-vous ensuite jusqu'à l'héliport qui se trouve au bout des escaliers jaunes. Une fois au sommet, repoussez les vagues d'ennemis jusqu'à l'arrivée des renforts.

Montez ensuite dans l'hélico et décollez. Tirez sur les hélicos de la police jusqu'à ce que vous vous crashiez. Braquez un véhicule et fuyez vers le point de rendez-vous. Attention, d'autres flics vous barreront la route au sol, frayez-vous un chemin entre les voitures.

4 - Asphalte Rouge

Récompense : 2500$
Bonus : Quartier de Charlestown

Lors de cette mission, vous devez secourir Carlos. Prenez une voiture au hasard et dirigez-vous vers le garage de Donnie à toute vitesse. Eliminez tous les hommes armés qui vous attaquent et entrez. Trouvez votre homme et tabassez-le jusqu'à ce qu'il vous révèle l'emplacement de Carlos. La barre de santé de ce dernier chute rapidement, il faudra le retrouver avant qu'elle ne se vide complètement. Votre ami se trouve dans une voiture, repérez-la grâce au radar et faites en sorte de l'arrêter avant que votre ami ne décède. Dès que la voiture ennemie s'arrête, descendez ses quatre occupants pour finir la mission.

5 - Erreur de la banque en ta faveur

Récompense : 3000$
Bonus : Quartier d'Ezpata

Vous devrez vous rendre à la banque et retrouver une certaine Jessica. Entrez et retrouvez la femme avant de la prendre en otage (suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour la kidnapper). Dirigez-vous vers le carré bleu en éliminant les gardes. Jessica s'occupera ensuite d'éteindre l'alarme. Quittez les lieux et dirigez-vous vers le véhicule indiqué avant de vous enfuir. Votre destination est le stade, allez-y à toute vitesse en évitant les barrages de police.

6 - Merci et bonne nuit !

Récompense : 3500$
Bonus : Quartier de Copperton, Style de combat de La Brotherhood

Dirigez-vous vers le point indiqué sur votre carte. Il s'agit d'un entrepôt gardé par des hommes armés. Eliminez-les et trouvez les deux camions qui contiennent des feux d'artifices. Montez et allez à nouveau vers le stade en évitant les assauts de vos ennemis. Votre temps est limité à trois minutes et si vous endommagez le véhicule, vous échouerez dans la mission.

7 - Rétribution

Récompense : 5000$
Bonus : Quartier d'Encanto

Pour cette mission, vous devrez assassiner quatre personnages appartenant à La Brotherhood. Les emplacements de vos cibles sont marqués sur le radar. Allez au premier endroit et éliminez la personne marquée par une flèche rouge. Quittez les lieux et dirigez-vous vers la deuxième cible. Celle-ci tente de s'échapper par les toits. Poursuivez-la et faites-lui la peau. Le prochain lieutenant s'enfuit en voiture, poursuivez-le et tuez-le. Rendez-vous ensuite vers la boutique où se trouve le troisième ennemi et butez-le.

8 - L'appât

Récompense : 7500$
Bonus : Quartier de Huntersfield

Pour la prochaine mission, vous devrez trouver et exploser trois bus appartenant à la prison de l'état. Suivez les marques rouges sur votre radar et atteignez votre cible. Détruisez les trois véhicules en évitant les nombreuses voitures de police puis dirigez-vous vers les quais. Empruntez l'un des bateaux et foncez vers les quatre cibles à détruire. Il s'agit de quatre embarcations ennemies. Utilisez le lance-roquettes pour en venir à bout rapidement.

9 - L'ennemi de mon ennemi

Récompense : 12500$
Bonus : Quartier de Fox Drive

Vous devez d'abord ramasser un maximum d'armes et de munitions avant d'entamer la prochaine mission. Rendez-vous ensuite à l'endroit indiqué sur le radar pour trouver une embarcation. Montez et éliminez les hommes qui se trouvent sur le pont ainsi que dans les cales. Ils sont au nombre de dix-huit et sont lourdement armés. Ressortez et tenez bon face aux trois vagues successives d'hommes armés qui vous attaquent. Ensuite, vous devrez exploser des hélicoptères, utilisez donc votre lance-roquettes pour les descendre.

10 - Le siège

Récompense : 25000$
Bonus : Quartier de Stoughton

Vous devrez maintenant aller vers le quartier général des La Brotherhood. Prenez quelques hommes avec vous et dirigez-vous vers l'endroit marqué sur la carte. Dès que vous atteindrez les lieux, dix cibles apparaissent sur votre radar et vous devrez en venir à bout rapidement car d'autres hommes vont débarquer pour vous faire la peau. Baladez-vous dans le QG et autour de ce dernier pour débusquer les différents ennemis et les buter.

Lorsque vous aurez accompli ce premier objectif, allez vers le point qui vient d'apparaitre sur le radar pour éliminer les prochaines cibles. Elles sont très nombreuses. Prenez votre temps et neutralisez ces hommes en progressant dans les étages jusqu'à trouver Maero. Eliminez-le pour clore la mission.

11 - Confrontation

Récompense : 50,000$
Bonus : Quartier de Little Shangai, Monster Truck, Véhicules de la Brotherhood, Personnalisation de la Brotherhood, Pierce devient votre ami

La prochaine mission se déroule dans une arène. Vous devrez éliminer en priorité le chef des Brotherhood, il effectue des tours sur la zone la plus large du circuit. Si vous disposez d'un lance-roquettes, arrêtez-vous et tirez sur son véhicule de loin. Lorsqu'il fonce vers vous, évitez-le et ripostez à nouveau. N'oubliez pas de repousser les autres ennemis en même temps.

Missions : Sons of Samedi

1 - Bonne Dust, Bon voyage

Récompense : 1000$
Bonus : Quartier de Frat Row

Pour cette première mission, consultez votre carte et suivez le symbole de tête de mort. Il vous mènera vers l'université.

Une fois sur place, descendez en utilisant les escaliers puis éliminez toutes les cibles marquées sur votre radar. Vous devez ensuite vous emparer de la Loa Dust, une nouvelle drogue. Une fois l'objet en main, reprenez votre véhicule ou braquez-en un autre pour vous rendre à la nouvelle cible et prendre un deuxième paquet.

Sur place, et après avoir pris la drogue, vous devrez poursuivre Mr. Gabby. Essayez de rester à proximité de votre cible et conduisez correctement en espérant qu'il se plante. Lorsqu'il aura provoqué des dégâts importants à sa propre voiture, approchez-vous et tirez-lui dessus pour le forcer à s'arrêter. Emparez-vous du paquet et allez au point de rendez-vous.

2 - La lime dans le gâteau

Récompense : 1500$
Bonus : Quartier de Pilsen

Pour la prochaine mission, vous devez placer une charge explosive sur une île. Vous disposez de quatre minutes pour aller au quai et trouver un bateau. Montez et dirigez-vous vers l'île en suivant la carte. Amarrez votre embarcation et allez à l'endroit indiqué. Passez la porte et placez l'explosif dans les conduits. Si vous dépassez le délai, la bombe explosera et vous mourrez.

Sortez par la deuxième porte et dirigez-vous vers celle du centre de détention. Tuez les gardiens que vous rencontrez en route et entrez. Traversez les lumières bleues pour atteindre votre objectif en tuant les gardiens et en épargnant les prisonniers. Montez à l'étage et éliminez d'autres gardes jusqu'à ce que vous atteigniez l'allée F. sur place, vous trouverez une prisonnière que vous devrez libérer. Emmenez-la avec vous et descendez tout en bas. Quittez les lieux par l'entrée principale et éliminez tous les agents de l'ordre qui vous barrent la route. Une fois à l'air libre, butez d'autres policiers et allez vers l'hélico. Décollez en prenant soin d'emmener la femme qui vous accompagne.

3 - Assaut Aérien

Récompense : 2000$
Bonus : Quartier de Pleasant View, hélico civil, Tobias devient votre ami

Montez dans l'hélico et décollez. Vous devez détruire six cibles. Une barre apparaitra à gauche de votre écran, elle indique les dégâts que vous provoquerez. Dès que vous vous approcherez d'une cible, une flèche rouge apparait au dessus de cette dernière. Une fois ces cibles détruites, vous passez aux suivantes. Vous devrez exploser quatre voitures qui se trouvent à proximité de l'hôpital. Approchez-vous du sol, stabilisez l'hélico et utilisez les munitions de l'appareil (vous disposez d'une infinité de munitions) pour détruire les quatre cibles.

4 - Veteran Child

Récompense : 2500$

Pour votre prochaine mission, vous devez sauver Shaundi de ses kidnappeurs. D'abord braquez une voiture puis allez à la rencontre de Veteran Child. Une fois sur place, descendez et entrez dans le club. Eliminez les hommes qui vous barrent la route puis ressortez. Reprenez une voiture et dirigez-vous vers votre deuxième destination.

Arrivé devant ce deuxième club, entrez et suivez les cercles lumineux sur la carte. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et descendez au sous-sol. Retrouvez Veteran Child puis descendez encore pour enclencher le combat. Ce dernier se sert de Shaundi comme bouclier. Commencez par repérer les grenades fumigènes indiquées par des flèches de couleur verte. Utilisez-les contre l'ennemi et tirez-lui dessus pendant le laps de temps où il est désorienté. Effectuez cette manoeuvre plusieurs fois et vous viendrez à bout de cet ennemi. Vous sauverez ainsi Shaundi des mains de son kidnappeur.

5 - La maison brûle

Récompense : 3000$

Bonus : Quartier de Shivington

Pour cette mission, vous aurez des cibles à détruire. Ces cibles peuvent être humaines ou pas et elles se trouvent à quatre endroits différents de la ville. Suivez le radar et dirigez-vous vers le premier endroit. Commencez par éliminer les objectifs et quittez les lieux pour vous rendre à la deuxième zone. Arrivé au dernier endroit, vous devrez poursuivre et arrêter un convoi qui transporte une personne dont vous avez besoin. Braquez une voiture et collez aux trousses du véhicule ennemi. Détruisez la voiture progressivement sans qu'elle n'explose pour forcer le chauffeur à s'arrêter.

6 - Bad Trip

Récompense : 3500$
Bonus : Quartier de Ultor Dome, Combat rapproché des Samedi

Pendant la prochaine mission, votre personnage tombe dans un bad trip, il souffre d'hallucinations et a du mal à marcher et à conduire. Entre temps vous vous ferez attaquer par des policiers que vous devrez éliminer (ils ne sont pas très nombreux, rassurez-vous).

Ensuite, braquez une voiture et revenez à la planque à toute vitesse. Shaundi est en train de se faire attaquer, sauvez-la de ses agresseurs. Remontez ensuite et repoussez les différentes vagues d'hommes armés qui assaillent votre planque. A la fin, des véhicules ennemis se rapprocheront de votre emplacement, vous pourrez les repérer sur le radar. Eliminez-les pour clore la mission.

7 - Liens affectifs

Récompense : 5000$
Bonus : Quartier de Sunsinger

Braquez une voiture et laissez Pierce conduire. Votre tache consiste à descendre six hélicos et pour ce, vous disposez de munitions infinies. Vous commencez par poursuivre les deux premiers appareils. Essayez de les garder dans votre ligne de mire même si la conduite de votre accompagnateur laisse à désirer. Une fois les deux hélicos abattus, allez vers le bateau.

Une fois sur place, vous devrez poursuivre les deux prochains appareils. Encore une fois, c'est votre ami Pierce qui s'occupe de la conduite du bateau tandis que votre tache sera de tirer sur les cibles. Cette mission ne devrait pas vous poser de problèmes puisque vous aurez les hélicos dans votre champ de vision tout au long de la poursuite. Dès que vous les aurez descendus, remontez sur la terre ferme à l'endroit indiqué et braquez un véhicule pour continuer la mission. Vous ne disposez pas de beaucoup de temps pour les deux derniers appareils, essayez d'en finir au plus vite.

8 - Anti-émeutes

Récompense : 7500$

D'abord, tenez bon contre les vagues d'ennemis qui attaquent votre entrepôt. Il faut que vous puissiez défendre les deux entrées en même temps. Vos ennemis disposent de cocktails Molotov qu'ils vous lancent dessus, évitez de vous faire toucher.

Ensuite, repoussez d'autres vagues le temps que Pierce charge la drogue dans le camion. Surveillez constamment les deux entrées de l'entrepôt et protégez votre ami des assauts des junkies.

Enfin, détruisez les convois ennemis puis montez dans un véhicule pour défendre le camion lors du transport de la came. Vous devez vous rendre à votre QG mais le chemin grouille de policiers et d'ennemis à abattre. Eliminez toutes les voitures qui risquent d'endommager le camion et essayez de maintenir sa barre de santé au plus haut niveau jusqu'à atteindre votre destination.

9 - Eternel Sunshine

Récompense : 12500$
Bonus : Quartier de The Mills

Votre prochaine destination sera l'usine à viande. Fouillez les différentes pièces de ces bâtiments pour trouver Mr Sunshine (représenté par un carré bleu). Votre ennemi dispose de pouvoirs vaudous, il est donc difficile à tuer. Il peut, en plus, vous paralyser pendant quelques secondes grâce à ces mêmes pouvoirs. Commencez par tirer sur la poupée. Dès que vous l'aurez touchée, vous pourrez tirer directement sur Sunshine pour lui provoquer des dégâts. Effectuez cette manoeuvre plusieurs fois pour en venir à bout. Entre chaque coup porté, une horde d'ennemis appartenant au gang des Samedi vous attaquera. Prenez soin de les éliminer entre chaque confrontation avec le boss.

10 - Assaut sur le central 31

Récompense : 25000$

Pour la prochaine mission, vous devrez vous rendre au poste de police. Vous disposez de trois minutes, essayez donc de trouver un véhicule et de vous y rendre au plus vite. En route, vous repérerez un van que vous devrez poursuivre et arrêter. Tirez sur le conducteur pour stopper le véhicule. Poursuivez ensuite et garez-vous sur la marque bleue, devant le central.

Entrez à l'intérieur et allez parler à l'agent de police de l'accueil (il s'agit d'une femme). Rendez-vous ensuite au quatrième étage. Shaundi s'occupera des serveurs tandis que votre tache consistera à arrêter les flots infinis de policiers qui vous attaquent.

Lorsque votre ami aura terminé sa petite manipulation, sortez et quittez les lieux en hélico. Atterrissez sur le toit de la base, sur la marque bleue.

11 - Rififi au centre commercial

Récompense : 50000$
Bonus : Quartier de Prawn Court, Véhicule du Général, Véhicules des Samedi, Personnalité des Samedi, Shaundi devient votre amie, Personnalisation des voitures du gang

Il est primordial de se munir d'un lance-roquettes pour pouvoir finir cette mission. Vous disposez, d'abord, de deux minutes pour aller à l'endroit indiqué sur la carte. Allez vers les lieux de l'embuscade et atteignez le cercle lumineux avant la fin du temps imparti pour déclencher une cinématique. Abattez ensuite tous les Samedis et suivez le Général. Entrez dans le centre commercial et avancez vers la marque bleue en éliminant tous ceux qui vous barrent la route.

Sortez votre lance-roquettes et tirez sur le Général qui se cache à l'intérieur de son appareil. Restez à distance et lancez plusieurs roquettes sur l'engin pour le détruire et ainsi tuer votre ennemi.

Missions : Les Ronin

1 - Les sept Saints

Récompense : 1000$
Bonus : Quartier de Centennial Beach, Personnalisation des gardes du corps

Braquez une voiture et dirigez-vous vers le casino ennemi. Entrez et commencez à faire le ménage. Dégommez d'abord 15 membres du clan du dragon jaune. Ensuite, Gat ira placer les charges explosives tandis que vous le protègerez. Repoussez tous les hommes armés qui vous attaquent jusqu'à ce qu'il finisse le boulot. Quittez ensuite les lieux à toute vitesse, dès que le message "reste loin des bombes" apparaisse à l'écran. Ramenez tranquillement le butin à la maison d'Aisha tout en éliminant les ennemis en route.

2 - Plus blanc que blanc

Récompense : 1500$
Bonus : Quartier de Nob Hill

Commencez par braquer un véhicule puis rendez-vous jusqu'au vendeur de voitures d'occasion. Montez dans le véhicule marqué d'une flèche de couleur verte puis allez rendre visite au marchand d'armes. Rencontrez l'homme qui vous parle du receleur que vous devez aller voir. Montez en sa compagnie dans sa propre voiture et dirigez-vous vers le point marqué sur la carte. En chemin, vous vous ferez attaquer par des hommes du gang des Ronins. Eliminez-les pendant que votre ami conduise. Résistez jusqu'à la fin de la mission.

3 - Fou du volant

Récompense : 2000$
Bonus : Quartier de Tidal Spring

Cette mission se passe en moto et vous devez, donc, faire la peau aux conducteurs de six motos ennemies appartenant au gang des Ronins avant qu'ils n'atteignent la planque des Saints.

Poursuivez vos cibles en plein centre ville et essayez d'éviter les différents obstacles. Ces derniers peuvent aussi vous aider à arrêter ou à ralentir vos ennemis. Profitez de chaque accident pour vous rapprocher de la moto adverse avant de lui tirer dessus. Vous pouvez aussi exploser les véhicules civils pour provoquer des dégâts à vos ennemis.

4 - La saignée

Récompense : 2500$
Bonus : Quartier de Filmore

Vous devez commencer pour repousser les vagues d'ennemis tout en protégeant votre allié, blessé. Tirez sur tout ce qui bouge et explosez les véhicules des Ronins. Une fois le calme revenu, emmenez Gat à l'hôpital et tirez aux lance-roquettes sur vos poursuivants, en chemin. Résistez jusqu'au point d'arrivée pour clore la mission.

5 - Menace niveau orange

Récompense : 3000$
Bonus : Quartier de Quinbecca, Tenue de Ninja

Braquez une voiture et dirigez-vous vers l'aéroport. Sur place, vous devrez vous rendre à la zone arrière. Vos cibles apparaissent sur le radar et vous devrez contourner l'édifice et aller jusqu'au cercle lumineux. Descendez de la voiture et avancez en éliminant les Ronins qui vous barrent la route. Eliminez tous les chefs pour déclencher le prochain objectif.

Vous devez maintenant poursuivre une voiture de golf ennemie jusqu'à la dépasser et tirer sur le conducteur.

Ensuite, sortez de l'aéroport et poursuivez les deux hommes qui s'enfuient en moto. Vous pourrez toutefois leur couper la route, si vous êtes assez rapide. Si vous n'y arrivez pas, trouvez-vous une voiture (ou mieux ; une moto) et collez-leur aux trousses. Si vous êtes en moto, vous aurez tout le loisir de leur tirer dessus en conduisant. Sinon, dépassez-les et faites les tomber avant de les achever.

6 - Kanto Connexion

Récompense : 3500$
Bonus : Quartier de Rebadeaux, Style de combat rapproché des Ronins

Braquez une voiture et dirigez-vous vers le Kanto. Avancez sur le cercle lumineux et déclenchez la cinématique. Le

combat suivant se fera au katana et vous devrez repousser les vagues de Ronins avant de faire face à leur chef ; Jyunichi. Il est beaucoup plus fort que les autres et vous devrez vous armer de toute votre science de combat pour en venir à bout. Contrez ses attaques en appuyant sur le bouton de frappe au dernier moment puis ripostez jusqu'à l'abattre.

7 - Horaires de visite

Récompense : 5000$
Bonus : Quartier d'Union Square

Il existe deux façons qui vous permettent de venir à bout de cette mission :

1- Poussez le chariot de Gat en suivant les marques sur votre radar et en éliminant les ennemis en chemin. Trouvez la sortie de l'hôpital en protégeant votre allié.

2- Montez vers les étages en traversant l'hôpital. Eliminez les ennemis en route puis montez dans l'hélico. Descendez prendre Gat et quittez les lieux.

8 - Service de chambre

Récompense : 7500$
Bonus : Quartier de Brighton

Allez en voiture jusqu'au QG des Ronins. Entrez dans l'hôtel et faites le ménage. Vous devez vous débarrasser de sept hommes avant de monter dans l'ascenseur. Vous devrez ensuite poser sept bombes à des endroits précis, indiqués par des cercles bleus.
Ces endroits se trouvent à chaque étage de l'hôtel. Déposez chaque bombe puis montez via les escaliers pour vous retrouver à l'étage supérieur. Evidemment cette traversée ne sera pas de tout repos, il faudra faire avec les différents hommes armés. Certains d'entre eux sont armés de lance-roquettes, essayez d'éviter leurs tirs. Placez le dernier explosif puis traversez les portes pour faire face au dernier Ronin. Eliminez-le et revenez dans le couloir central. Suivez les indications qui s'affichent pour faire du Base-jump depuis le toit de l'hôtel. Sautez et appuyez sur la touche indiquée pour ouvrir le parachute au bon moment.

9 - Paix à son âme

Récompense : 12500$
Bonus : Quartier de Mourning Woods Cemetery

Commencez par vous rendre à l'enterrement puis éliminez les Ronins qui vous empêchent de forcer le passage. Trouvez ensuite Shogo, l'héritier du clan, en vous dirigeant vers le cercle lumineux. Poursuivez-le à moto à travers la ville. Il ne doit pas gagner plus de 15 secondes d'avance sinon vous échouez. Tirez-sur lui à chaque occasion et ne lui laissez aucun répit. Ne comptez pas sur d'éventuelles chutes de la part de votre adversaire, c'est un très bon pilote. Faites en sorte qu'il passe par des quartiers que vous contrôlez car vos hommes vous aideront en lui tirant dessus.

10 - Démolition imminente

Récompense : 25000$
Bonus : Quartier d'Adept Way

Dirigez-vous vers les bidonvilles et éliminez tous ceux qui vous barrent le passage. L'ennemi tente de détruire les piliers qui supportent la base, votre but et de l'en empêcher. Protégez les piliers en vous repérant grâce au radar, ce dernier vous indique le point d'arrivée des ennemis. Résistez pendant le temps imparti en abattant tous ceux qui s'approchent des piliers. Dès que le calme est revenu, dirigez-vous vers le prochain point de rendez-vous.

Il existe quatre nouveaux piliers à protéger. Eliminez les différentes vagues d'assaillants puis allez retrouver leur chef

Akuji et tuez-le.

11 - Le malheur des uns...

Récompense : 50,000$
Bonus : Quartier de Stiwater Boardwalk, Moto Prototype d'Akuji, Véhicules des Ronins, Personnalité des Ronins, Johnny Gat devient votre ami

Montez dans une des deux voitures qui se trouvent à proximité puis suivez la route jusqu'au point marqué sur la carte. Essayez de semer vos poursuivants et tirez-leur dessus si vous pouvez alterner la conduite et le tir. Une fois arrivé à destination, descendez et sprintez vers le jet ski. Montez et dirigez-vous vers le point indiqué en évitant les barils explosifs lancés par l'hélico qui se met à vos trousses. Si votre engin explose, continuez à la nage jusqu'à atteindre la rive. Avancez et éliminez les ennemis qui vous attaquent en prenant soin de ne pas vous faire gravement blesser.

Avancez sur les bateaux jusqu'à retrouver Wong pour déclencher la bataille. Bloquez les coups de votre adversaire et ripostez jusqu'à ce que vous l'éliminiez en prenant soin de vous éloigner si vous êtes touché. Continuez ainsi jusqu'à ce que sa barre de vie se vide complètement.

Missions : Ultor Corp.

1 - Chercher des crosses

Récompense : 10,000$

Lorsque vous aurez clos les chapitres relatifs aux quatre gangs, une marque apparaitra sur la carte vous montrant votre prochaine destination. Dirigez-vous vers le premier point bleu.

Allez jusqu'au bar et éliminez les hordes d'ennemis qui vous attaquent. Ne laissez aucun survivant puis quittez les lieux.

Une fois dehors, d'autres hommes armés vous barrent la route. Eliminez-les et montez dans le char. Vous devrez sauver Pierce et Shaundi, commencez par le premier en vous dirigeant vers le point indiqué sur la carte.

Pierce
Une fois sur place, éliminez les membres d'Ultor qui vous attaquent. Restez dans le char et videz les chargeurs de la tourelle sur le blindage. Pierce viendra vous rejoindre lorsque vous en aurez fini avec tous les ennemis.

Shaundi
Puisque vous avez déjà sauvé Pierce, vous conduirez tandis que votre compagnon se concentrera sur le tir. Restez derrière ou à coté du véhicule ennemi pour que votre ami vide ses chargeurs dessus.

2 - Plan Pyramide

Récompense : 15,000$
Bonus : Blindé d'Ultor, Canne de mac

Vous devez écoper de quatre étoiles de police pour commencer la mission. Allez à l'endroit marqué sur la carte et tirez dans le tas. Dès que vous récoltez les étoiles requises, dirigez-vous vers le prochain point (marque bleue) et sautez dans l'eau. Avancez jusqu'à la berge et remontez sous le tunnel. Avancez dans ce labyrinthe en butant tous les hommes armés qui se trouvent sur place. Suivez les marques bleues pour atteindre votre cible puis ramassez les bombes. Dès que vous les aurez en main, trois nouvelles cibles apparaissent sur le radar. Vous devrez les rejoindre pour y déposer les explosifs et quitter les lieux avant la déflagration.

3 - Saler la terre... A nouveau

Récompense : 25,000$

Suivez le point marqué sur votre radar pour rejoindre un petit bateau. Utilisez-le pour vous rendre jusqu'à l'embarcation qui se trouve un peu plus loin, sur l'eau. En route, un hélico vous attaque, éliminez-le et continuez votre progression. Arrivé près du bateau, montez et repérez les cadres d'Ultor. Eliminez-les un à un puis descendez vers la partie principale. Vous y rencontrerez des hommes armés marqués par une flèche rouge au dessus de la tête. Eliminez-les aussi et fouillez le reste du bateau pour y faire le ménage.

Lorsque vous aurez descendu tout le monde, vous vous rendrez compte qu'un des hommes s'est échappé. Poursuivez-le en jet ski et éliminez-le avant qu'il ne disparaisse.

4 - ... Et une vie meilleure

Récompense : 50,000$
Bonus : Hélico d'attaque

Vous commencez cette dernière mission par une course poursuite. Collez aux trousses du véhicule de Vogel et tirez-lui dessus. Suivez-le jusqu'à la tour puis dirigez-vous vers l'hélico (marqué sur votre radar) et montez.

Une fois en l'air, dirigez-vous vers les générateurs de la tour et détruisez-les selon un ordre précis. Evidemment votre tache n'est pas si facile que ça puisque les hélicos ennemis feront tout pour vous descendre. Eliminez-les d'abord et continuez. Dès que vous aurez détruit les quatre générateurs, montez au sommet de la tour pour déclencher une cinématique. Longez le couloir et utilisez votre lance-roquettes contre Vogel. Félicitations, vous venez de finir le jeu !

Salammbô

© Dreamcatcher 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Vous incarnez l'esclave Spendius qui est jeté au fond d'une oubliette de la cité de Carthage. Vous devez gagner votre liberté par tous les moyens possibles. Aux portes de la ville les mercenaires attendent que le grand trésorier de Carthage paye leur solde.

L'évasion de Carthage

Les oubliettes :

Ramassez les différents ossements : **OS, Os solides, Os très solides** et **Gros tibia**.
Constituez un échafaudage au centre de l'oubliette en déposant en premier les Os très solides puis les Os solides et enfin les Os.
Grimpez sur le tas d'ossements pour sortir de l'oubliette.
Avec le gros tibia, assommez le garde qui est assoupi sur sa chaise. Récupérez sur lui le trousseau de **clés**.
Entrez dans la cellule du fond et prenez le **banc**.
Avec le trousseau de clés, ouvrez la cellule du milieu et récupérez une **corde**.
Avec le trousseau de clés, ouvrez la troisième cellule. Déposez le banc sous la fenêtre avec des barreaux. Décrochez la corde des pieds de l'esclave torturé. Accrochez votre corde au treuil puis aux barreaux de la fenêtre. Tournez la manivelle du treuil pour arracher les barreaux.
Echappez-vous de la prison par la fenêtre, vous arrivez dans une cour.

La cour intérieure :

Avancez. Salammbô, grande prêtresse de Tanith et fille du général Hamilcar vous adresse la parole.
Epuisez tous les dialogues avec Salammbô. Elle vous remet une **statuette** pour la remettre à Mâtho, le chef des rebelles. En contrepartie elle vous aide à quitter Carthage.
Approchez-vous des montures pour vous dissimuler dans les bagages du grand trésorier Hannon.

Le camp des mercenaires :

Une fois sorti de la ville, Spendius quitte sa cachette et laisse malencontreusement tomber la statuette qui se brise en plusieurs morceaux. Vous vous retrouvez près de la tente de Hannon.
Allez retrouver Mâtho dans sa tente. Evitez les gardes carthaginois qui vous jetteront en prison pour une mort certaine.
Pour vous orienter lors de vos déplacements, regardez la carte de votre inventaire. L'astre rouge dans le ciel vous indique toujours la direction du Nord.
Parlez à la sentinelle devant la tente de Mâtho et répondez honnêtement à ses questions. Il vous laisse passer.

La tente de Mâtho :

Parlez à Mâtho. Donnez-lui la statuette brisée. Il vous demande de la réparer pour vous croire.
Demandez-lui de l'aide pour retirer vos chaînes. Il vous envoie chez Autharite le gaulois qui possède des outils de forgeron.

Allez retrouver Autharite dans sa tente. Vous ne pourrez pas emprunter le chemin pavé tant que Mâtho n'aura pas récupéré la statuette en bon état. Alors prenez le sentier tout de suite à droite en sortant de la tente de Mâtho en direction du Sud.

La tente d'Autharite :

Essayez de récupérer le marteau qui traîne sur la table. Vous le laissez tomber et Autharite vous surprend. Parlez avec lui et acceptez de jouer à une partie de "Cottabe". Ramassez un casque aux pieds du chien féroce et commencez la partie en jetant le casque au centre du bouclier.
Pour que Autharite accepte de vous délivrer de vos chaînes il ne faut pas perdre médiocrement, ni gagner en risquant de le vexer. Laissez le gagner juste d'un ou deux points.
Si vous perdez lamentablement il vous livre aux carthaginois, si vous gagnez il faut recommencer une nouvelle partie.
Une fois vos chaînes retirées, continuez le dialogue avec Autharite.

L'étal du potier (camp des Gaulois):

En quittant la tente d'Autharite, prenez au Sud et tournez à droite dès la sortie du camp.
Parlez au mercenaire potier gaulois.
Montrez-lui la statuette cassée. Il vous remet un **pot de colle**.
Déposez la colle sur la statuette qui est sur la table et récupérez celle-ci.
Maintenant allez donner la statuette à Mâtho.

La tente de Mâtho :

Donnez la statuette à Mâtho. Parlez-lui, mais il refuse de vous accorder sa protection. Vous pouvez maintenant quitter le camp librement.
Prenez la direction du Nord vers le camp des Numides.

L'étal du marchand de vin (camp des Numides) :

Parlez au Numide qui garde l'étal. Il refuse de vous donner du vin. Mais il vous apprend que le mélange du vin donné aux éléphants contient du poivre. Sur l'étal vous apercevez une outre, un pichet, une bassine et 5 fioles contenant du souffre (en jaune), du poivre (en noir), du piment (en rouge), de l'encens (en bleu) et du sel (en blanc).

La tente de Narr'Havas :

Allez au centre des tentes du camp des Numides et parlez à Narr'Havas leur chef. Epuisez les sujets de conversation. Il vous remet un **couteau**.

L'étal du marchand de vin (camp des Numides) :

Le Numide s'est assoupi. Il faut en profiter pour réaliser le mélange du vin des éléphants.
A coté du Numide endormi il y a une outre renversée dont le liquide est violet. Dans la composition du vin il devra y avoir du rouge et du bleu. Versez dans la bassine une mesure de poivre noir, une mesure de piment rouge et une mesure d'encens bleu. Pour la quatrième mesure il faut prendre de l'encens une seconde fois. Versez de l'eau contenue dans le pichet et vous obtenez le vin donné aux éléphants avant le combat.
Prenez l'**outre** et remplissez-la de vin.
Allez maintenant voir ce qu'il se passe lors de la remise des soldes aux mercenaires près du détachement du trésorier Hannon.

La tente de Hannon :

Dans le campement de Hannon, il faut surtout éviter les gardes carthaginois. Approchez de l'abreuvoir et versez le vin des éléphants. La monture s'embale et s'échappe. Le garde la poursuit. Pendant ce temps (40 secondes maximum) vous devez approcher de l'arrière de la tente d'Hannon et avec le poignard, tuer l'homme à travers la toile de tente. Puis

coupez les lacets et entrez dans la tente.
Prenez l'or qui est dans le coffre et sortez avant que la sentinelle ne revienne.
Hannon n'ayant plus d'argent à donner aux mercenaires, est contraint de partir sous les jets de pierres.
Le chef Autharite vous interroge sur les événements. Vous n'avez pas le choix que de lui avouer votre méfait en lui donnant le sac d'or.

La tente de Mâtho :

Un conseil des Chefs a lieu dans la tente de Mâtho avec la présence du général carthaginois Hamilcar. Vous devez faire preuve de talent oratoire pour sortir de l'impasse et pousser les mercenaires à la révolte.
Vos interventions sont les suivantes :

-Rien d'étonnant si les hommes se sont emportés. Leur patience est à bout.
-La fuite de Hannon a interrompu les versements. Quand reprendront-ils ?
-Nous n'avons pas à faire d'enquête.
-Ce n'est pas aux mercenaires d'enquêter. Le trésor était sous la garde de Carthage au moment du vol.
-Ce serait regrettable, mais chacun doit prendre ses responsabilités.

Hamilcar retourne à Carthage. Les Chefs des mercenaires hésitent encore à se lancer dans une guerre contre l'armée de Carthage. Votre conviction doit les persuader de le faire :

-Vous êtes invincibles ! Souvenez-vous de vos victoires contre Rome
-Détruis la ville et Salammbô sera à toi. Endurcis ton coeur, Mâtho, car tu n'as pas d'autres choix !
-Carthage exploite ses alliés. Ils se révolteront dès que la ville sera en difficulté.
-Organisons une expédition pour nous emparer du Zaïmph !
-Je m'introduirai seul dans Carthage et ramènerai le Zaïmph !

Votre nouvel objectif est de pénétrer dans Carthage et de ramener le voile sacré de Tanith.

Le vol du voile sacré de Carthage

Pour entrer dans Carthage il vous faut un minimum de matériel. Faites le tour du camp des mercenaires pour le récupérer.

La tente de Narr'Havas :

Parlez à Narav'Hasse et demandez-lui de vous aider. Il vous remet un **Arc**.

La tente d'Autharite :

Parlez à Autharite et demandez-lui comment rentrer dans Carthage. Il vous remet une **barre de fer** et des **crampons** d'escalade.

Le village des Parias (mangeurs de choses immondes) :

Discutez avec le garde et dites que vous êtes capable de tuer des cochons avec votre arc. Il vous laisse passer pour rencontrer le Chef des Parias.
Parlez avec le chef des Parias. Acceptez de tuer trois cochons avec votre arc. Prenez votre arc et visez sur les ombres qui défilent au fond du village. Si vous tuez l'un des Parias qui court derrière les cochons, vous serez mangé par le clan.
Pour atteindre les cochons visez à la base du chemin sur lequel ils courent et tirez légèrement avant leur passage devant la cible de l'arc (pour passer cette épreuve, appuyez sur la touche F8).
Une fois l'épreuve réussie, parlez au chef des Parias et parlez-lui de l'aqueduc et de la façon dont vous pourrez y grimper.
Quittez le camp des Parias et tournez à gauche en sortant vers l'aqueduc.

L'aqueduc :

Utilisez les crampons d'escalade pour monter sur le lierre grimpant qui monte le long de l'aqueduc.
Une fois en haut, utilisez votre arc pour éliminer le garde le plus proche. Si vous le ratez, lui ne vous ratera pas !

Avancez et ramassez par terre une **sangle de cuir** qui se trouve sous le bouclier.
Utilisez la barre de fer pour ouvrir la trappe du puits de l'aqueduc.
Descendez dans l'aqueduc et avancez par la gauche. Il y a une échelle par terre si par hasard vous souhaiteriez remonter en haut de l'aqueduc.
Fixez la sangle de cuir sur les barreaux inférieurs de la grille et utilisez la barre de fer sur la sangle pour casser les barreaux.
Engagez-vous au travers de la grille jusque dans les rues de Carthage.

Les rues de Carthage :

A plusieurs endroits dans la ville, vous trouverez des pupitres représentant la carte des rues et votre position. La navigation dans les rues de Carthage n'est pas facile. Le soleil rouge vous indique toujours le Nord.
Avancez et parlez aux deux serviteurs du sénateur Bostar. Vous apprenez qu'une réunion extraordinaire va se dérouler au temple de Moloch.
Marchez vers l'Est et parlez au marchand qui balaye devant sa boutique. Il vous dit qu'il a l'habitude de faire des offrandes au génie qui se trouve au-dessus de sa porte. Demandez-lui de l'eau et il vous répond que la taverne va bientôt ouvrir ses portes.
Avancez toujours vers l'Est et ramassez une **échelle** au fond d'une impasse près d'un cochon. Revenez à la boutique du marchand. Ce dernier est parti. Placez l'échelle devant sa porte et grimpez.
Récupérez une **fiole d'encens, de piment, de poivre** et un **sac de grains**.
Descendez et frappez à la porte. La femme du marchand vous jette à la figure divers objets dont une **cage à oiseaux** que vous ramassez.
Marchez au centre de la ville. Un serviteur vous accoste en vous demandant si vous savez où se trouve son maître, le trésorier Hannon. Non loin de là, vous apercevez un cochon qui fouine dans un tas d'ordures. Ramassez dans ce tas un **chiffon**.
Plus au Nord de la ville se trouve l'entrée du temple sacré et des casernes. Elles sont gardées par des soldats. Les gardes des casernes vous demandent de leur rapporter de la viande qu'ils vous achèteront.
Au Sud-Est de la ville se trouve une taverne. Elle est encore fermée mais une jeune fille, prêtresse de Tanith, s'y trouve (il faut avoir rencontré le serviteur de Hannon auparavant). Parlez avec elle. Elle attend son rendez-vous du soir avec son client Hannon.
Remontez la rue qui longe la corniche vers le Nord. Parlez avec l'aveugle (il faut avoir rencontré la fille près de la taverne auparavant). Pour être reconnu "ami des oiseaux" donnez-lui le sac de grains. A sa demande, donnez-lui aussi la cage pour qu'il vous donne son **oiseau "Princesse"**. Enfin, il vous dévoile comment parvenir au voile sacré de Zaïmph. Ce passage est important pour la suite des événements. Le texte est présent dans les notes de votre inventaire.
Retournez à la taverne qui est maintenant ouverte. Parlez au patron de la taverne des différents sujets qui préoccupent la cité. Il ne vous servira à boire que si vous lui donnez de l'argent. Sur le coté du comptoir se trouve un étalage de saucisses bien protégé par des clochettes. Utilisez le chiffon pour retirer les clochettes sans vous faire remarquer. Prenez les **saucisses**.
Allez donner les saucisses aux soldats pour recevoir en échange une **bourse d'argent**.
De retour à la taverne, donnez la bourse au patron pour qu'il vous donne une **outre de vin**.
Sur le comptoir se trouve une bassine similaire à celle que vous avez utilisée dans le camps des mercenaires. Effectuez le mélange de vin des éléphants avec les fioles d'encens, de piment, de poivre et l'outre de vin. Récupérez le breuvage dans l'outre.
Avancez vers le garde devant la loge où se trouve Hannon et Brise du soir. A sa demande, donnez- lui du vin des éléphants : il s'écroule.
Approchez de la loge et versez du vin des éléphants dans la coupe d'Hannon. Une fois endormis, entrez dans la loge et ramassez par terre les **ornements du sénateur**. Regardez sur le bras d'Hannon les **tatouages** et faites-en une copie.
Revêtez les ornements d'Hannon en utilisant le menu "avatar" de votre inventaire.
Partez vers la porte du temple sacré. Les gardes vous laisseront passer si vous êtes bien déguisé en sénateur. Si vous vous déguisez devant eux, ils vous jetteront en prison.

La cour intérieure :

Vous vous retrouvez dans la cour intérieure par laquelle vous vous êtes échappé des oubliettes peu de temps

auparavent. Montez les escaliers et répondez au garde : "On m'a prévenu avec beaucoup de retard". Si votre réponse n'est pas satisfaisante ou que vous repassiez devant le garde plusieurs fois, il contrôlera votre identité et vous jettera en prison.
Descendez les escaliers de l'autre côté de l'autel et avancez près du dragon endormi.
Ouvrez la porte et entrez dans le temple de Moloch.
Vous assistez au débat, puis une fois seul, vous vous engagez dans le couloir qui mène au temple de Tanith.

L'entrée protégée du temple de Tanith :

Avancez jusqu'à une porte bloquée par un code. La réponse se trouve dans les propos qu'avait tenus l'aveugle : il faut associer chaque paire de têtes de démon en fonction de la tonalité des voix.
Les paires sont réparties de la façon suivante :
1 - 2 - 1 - 3 - 4
5 - 4 - 6 - 2 - 7
8 - 9 - 10 - 5 - 9
8 - 7 - 10 - 3 - 6
Une fois dans la pièce suivante, vous découvrez le cadavre d'une voleuse embrochée sur des piques.
Ramassez les **clés** et la **pierre à feu**. Sur la stèle se trouvent 9 touches rondes avec des marques numériques carthaginoises.
De l'autre côté de la stèle dans des renfoncements, vous trouverez des papyrus dont celui de droite vous donne la correspondance entre les codes numériques romain et carthaginois. Il faut lire de bas en haut et de droite à gauche.
[Pour ceux qui connaissent la numérique romaine, vous constaterez qu'il y a plusieurs erreurs : 4 = IV et non IIII, 9 = IX et non VIIII]
En vous rappelant du tatouage marqué sur le bras de Hannon il est facile d'en déduire le code chiffré de bas en haut : 4 - 2 - 1 - 3.
Sur l'autel de la stèle, récupérez un marteau.
Retournez à côté du cadavre face aux 9 boutons ronds et avec le marteau brisez dans l'ordre en partant du bas à droite les ronds numéros : 4 - 2 - 1 et 3.
Alors un mécanisme se déclenche, et 6 alvéoles s'ouvrent dans le mur, renfermant des trésors.
Derrière l'un des vases se trouve la deuxième partie de la **carte** des environs de Carthage qui se place directement dans votre inventaire. Récupérez aussi une **bandelette en papyrus**. N'oubliez pas de reposer les vases dans les alvéoles conformément à ce que vous a dit l'aveugle.
Allez devant la stèle et allumez le feu dans la vasque. Mettez le feu à votre bandelette en papyrus et déplacez-vous derrière l'autel sous la grande statue. Si vous avez encore un vase dans votre inventaire, le plancher s'effondrera et vous mourrez transpercé. Enflammez avec le papyrus les charbons sur l'autel. La chaleur va déclencher la rotation d'une porte secrète et vous entraîner avec elle. Si vous enflammez les charbons sans être sous la statue, vous verrez la rotation de la porte secrète sans y être entraîné.
Avancez dans le couloir en suivant le sens des flèches marquées sur le sol. Si vous empruntez un mauvais couloir, vous vous retrouvez dans la cour intérieure du temple.

Les jardins de Tanith :

Avancez au centre du kiosque et ouvrez le coffre. Prenez le **masque** et le **pilon**.
En sortant du kiosque vous remarquez une branche basse en forme de perchoir. Déposez "Princesse" dessus et faites-la chanter. Un oiseau à deux têtes vient alors se poser sur une autre branche et s'en va dès que vous le touchez. Souvenez-vous des paroles de l'aveugle de Carthage. Déposez de la colle sur la deuxième branche et faites chanter "Princesse" à nouveau. L'**oiseau à deux têtes** est maintenant collé sur sa branche. Il vous reste à l'enfermer dans votre cage.
Avancez dans le jardin et ramassez près des dragons en sommeil une fleur de nuit (bleue), une fleur d'oubli (blanche) et une fleur de rêve (rouge). Retournez dans le kiosque et déposez les trois fleurs dans la vasque.
Ecrasez-les avec votre pilon et récupérez la **poudre de fleur**. Cela correspond aux indications de l'aveugle.
Continuez l'exploration des jardins et avancez jusqu'aux portes du temple où une déesse joue de la lyre. Abordez les différents sujets sans jamais la menacer, mais elle ne vous laissera pas passer ! Retirez-vous et mettez votre masque sur la figure. Déposez alors la poudre de fleur dans les braises pour que la fumée l'endorme. Si vous oubliez de mettre votre masque, cela finira aux oubliettes.

Une fois endormie, le passage est libre pour entrer dans le temple de Tanith.

Le temple de Tanith :

Avancez jusqu'au pied de l'escalier qui est gardé par un serpent. L'aveugle vous avait parlé de "charmer le gardien". Déposez l'oiseau à deux têtes sur la branche haute et faites le chanter. Le serpent se retire et libère l'accès aux marches. Le voile sacré de Tanith est à portée de mains, mais un champ de force vous empêche de la prendre au risque d'être anéanti par un faisceau lumineux. Descendez les escaliers et ramassez par terre plusieurs **tablettes** supportant un motif. Juste au dessus il y a des alvéoles pour les recevoir. Pour trouver le bon ordre, vous devez regarder dans votre inventaire les paroles de la chanson de la prêtresse. Il faut alors placer de droite à gauche les tablettes suivantes : galère, océan, montagnes, berger et étoile.
L'alvéole inférieure doit recevoir la tablette portant le croissant de Tanith. Le champ de force est alors désactivé et vous pouvez récupérer le **voile de Tanith**.
Une alarme se déclenche, il faut fuir. Mais sans la protection du voile la horde de soldats vous transpercera de leurs jets. Revêtez dans votre inventaire sous la rubrique "Avatar" le voile de Tanith. Descendez au centre du temple. Vous rencontrez Salammbô. Parlez-lui, mais ne lui remettez pas le voile car les soldats en profiteraient pour vous tuer. Avancez vers la porte de sortie mais un singe apparaît. Vous avez 5 secondes pour récupérer une pomme dans l'une des coupes et lui donner. Sinon il vous arrachera le voile sacré.
Sortez du temple. A l'aide d'un éléphant, vous arrivez à quitter une nouvelle fois Carthage.

La destruction de l'aqueduc

Une fois arrivé dans le camp des mercenaires, il est temps de dresser un plan de bataille.

La tente de Mâtho :

Parlez à Mâtho de tous les sujets et acceptez de prendre la responsabilité de détruire l'aqueduc.
Comme l'aqueduc est maintenant bien gardé, il faut trouver un autre moyen pour y pénétrer. En parlant au chef des Parias l'idée vous vient de partir dans l'arrière pays pour effectuer la destruction de l'aqueduc à sa source.
Allez sur la voie pavée et demandez au garde de vous prêter une monture. Vous avez deux choix sur la carte :"le défilé de la Hache" et "les Monts de la solitude".

Le défilé de la Hache:

Avancez dans le défilé et remarquez sur votre gauche un monticule de terre ressemblant à une termitière. Poursuivez jusqu'au fond du défilé. Au passage vous pouvez récupérer 4 cactus avec votre couteau (mais cela ne sert à rien !). Un dragon pointe son nez ! La seule solution pour l'éviter est de retourner près de la termitière et de grimper sur une corniche. Ramassez un **crâne** et une **pierre**. Jetez la pierre sur la termitière. Un essaim s'envole et attaque le dragon. La voie est maintenant libre vers l'entrée de l'aqueduc. En descendant de votre perchoir, ramassez dans votre pot de la **bave de dragon** verte.
Retournez au fond du défilé et pénétrez sous l'arche. Contournez le pilier central et lisez le texte gravé dessus. Le déchiffrage de ce texte est la clé de l'ouverture d'une porte menant au coeur de l'aqueduc. Il faut disposer les tablettes dans l'ordre des tours de Carthage que vous pouvez obtenir sur votre plan. De bas en haut il faut déposer les tablettes représentant un serpent, un dragon, un taureau et une étoile. Puis il faut placer en haut l'oeil de Moloch et le croissant de Tanith.
Retournez-vous et entrez dans le couloir menant à la salle des rituels.

La salle des rituels :

Approchez de l'autel des sacrifices et déposez sur un axe cylindrique la bandelette de papyrus qui dévoilera un texte secret décrivant le rituel des sacrifices : "Pose la tombe des pensées sur le disque gravé. Puis verse à l'intérieur la bave du tueur. Plonge ton regard dans les yeux de Tanith; saisis l'heure immobile où la déesse humide, en la maison céleste que le tueur habite, passe devant Moloch aux yeux rouges et torrides."
Posez le crane sur la tablette représentant l'oeil de Moloch et versez la bave de dragon dedans. Allez face à l'**oeil de Moloch** sur la statue et décrochez-le avec votre couteau. Retournez-vous et déplacez la corne qui se trouve sur le côté

de l'autel. Une trappe s'ouvre et vous récupérez un **médaillon** avec un dessin de démon dessus. Ensuite regardez dans les yeux de la statue de Tanith et avec le curseur en bas de l'écran, arrêtez le défilement lorsque se superposent l'oeil de Moloch et le croissant de Tanith devant la constellation du dragon (pour passer cette épreuve, appuyez sur la touche F8).
Empruntez la nouvelle porte qui s'est ouverte.

Le canal souterrain de l'aqueduc :

Avancez jusqu'au canal. Jetez-y l'oeil de Moloch. Vous n'avez que 5 secondes pour fuire le canal avant que tout ne s'écroule. L'aqueduc est détruit ! L'explosion qui s'est produite a dégagé un autre passage qui mène dans une caverne. Une alvéole rougeoyante est accessible au fond mais vous n'avez rien à y déposer. Empruntez l'escalier qui descend de l'autre côté et déposez le médaillon sur la serrure gravée dans la roche à droite.
Franchissez la porte pour vous retrouver aux "Monts de la solitude".

Les Monts de la solitude :

Contournez le Mont et parlez au guerrier gaulois. Il vous raconte la défaite contre l'armée de Carthage. Le moral est au plus bas, seul un signe extérieur pourrait redonner le courage aux hommes.
Avancez près du lac et récupérez de l'eau dans votre pot. Parlez à Autharite.
Retournez dans la caverne en ouvrant la porte avec le médaillon.

Le canal souterrain de l'aqueduc :

Avancez face à l'alvéole rougeoyante et versez l'eau contenue dans votre pot. Vous n'avez que 3 secondes pour vous éloigner avant que l'oeil de Moloch n'explose. Sortez et retrouvez le guerrier gaulois. Maintenant qu'un signe favorable s'est présenté, le moral des troupes est revigoré. Il faut convaincre les mercenaires de votre capacité à conduire leur armée à la victoire en répondant ceci aux différentes questions (l'ordre est aléatoire) :

-En plaine
-Le matin
-Le soir
-Je lui laisse une issue
-J'attaque avec confiance
-Un bon présage

Vous avez gagné la confiance des mercenaires et prenez le commandement des troupes. L'arrivée de Narr'Havas vous donne des moyens supplémentaires pour combattre les troupes de Carthage.

L'ordre de bataille contre les troupes de Carthage :

Voici comment il faut placer vos troupes face à celles de Carthage :

-La horde de cochons en premières lignes
-La cavalerie de Narr'Havas côté mer
-Les frondeurs Baléares côté montagnes
-L'infanterie lourde au centre
-Cliquez sur l'icône pour lancer la bataille.

Les restes des troupes carthaginoises se replient dans la ville et vous reprenez possession de votre camp. Mâtho arrive avec des armes de siège et vous demande d'effectuer le réglage de tir de l'hélépole.

Le siège de Carthage

La tente de Narr'Havas :

Allez voir Narr'Havas pour qu'il vous explique son problème. A côté de son campement se trouve la plate-forme de tir de l'hélépole. Vous parlez au soldat et montez en haut de la plate-forme.

L'hélépole :

Tournez le treuil qui se trouve sur l'arrière de la plate-forme et récupérez les **flèches**. Allez les poser sur le râtelier à l'avant de la plate-forme. Prenez-en une et posez-la sur les charbons brûlants puis sur sa rampe de lancement. Il y a trois réglages possibles pour ajuster la hauteur et l'axe de tir. A chaque réglage correspond un cadran. En pinçant les cordes, une vibration permet d'affiner le réglage de tension de chaque bord. Une solution est de positionner de gauche à droite les aiguilles des cadrans sur 15', 10' et 20'. Une fois la bannière enflammée, allez regarder ce qui se passe au pied de la tour au travers des planches sur l'arrière de la plate-forme. Actionnez le levier pour faire redescendre le panier et empruntez la corde du treuil. Si vous passez par l'échelle, le soldat Numide vous éliminera.
En bas de l'hélépole, utilisez votre couteau pour tuer le soldat embusqué.

La tente de Narr'Havas :

Pour quitter l'endroit vous devez passer par le campement de Narr'Havas ! Faites le tour des tentes sans jamais aller au centre du campement. Vous surprendrez alors une discussion entre Narr'Havas et un émissaire d'Hamilcar qui confirme la thèse de la trahison. Allez rapporter les faits à Mâtho.

La tente de Mâtho :

Parlez à Mâtho de tous les sujets. Il faut maintenant convaincre les Gaulois et les Parias car le rapport de force n'est plus favorable.

La tente d'Autharite :

Parlez à Autharite des différents sujets. Il se prépare au combat.

Le village des Parias (mangeurs de choses immondes) :

Parlez au chef des Parias des différents sujets pour le convaincre de rallier votre cause. Acceptez de lui donner la nourriture des troupes d'Hannon et de le livrer.

La tente de Mâtho :

Rendez compte de la situation à Mâtho. Il ordonne l'attaque de la cavalerie de Narr'Havas.
A l'issue des combats, vous vous retrouvez en mauvaise posture, retranché sous le soleil de plomb dans le défilé de la Hache.

Le défilé de la Hache :

Le temps est compté, vous avez tout au plus 9 minutes de survie. Mais dès que vous vous déplacez, vous brûlez de l'énergie vitale. Heureusement il y a quelques semelles de cuir ça et là, un cactus et des rats pour vous redonner des forces. Parlez à Autharite des différents sujets.
Allez derrière le pilier central pour constater qu'il manque deux tablettes pour ouvrir la porte secrète. Au fond il y a le chef des Parias qui vous propose un échange : les tablettes contre de la viande fraîche.
Allez sur la corniche qui surplombe la termitière et ramassez une **pierre**. Jetez-la sur l'oiseau qui mange une dépouille.
Redescendez récupérer l'**oiseau mort**. Ne le mangez surtout pas, mais allez le donner au chef Parias.
Au passage avec votre couteau, récupérez un des **cactus** rempli d'eau. Ne le donnez pas au soldat gaulois, mais mangez-le.
Donnez l'oiseau au chef des Parias contre les **deux tablettes** manquantes.
Déposez les deux tablettes dans leur alvéole pour ouvrir la porte secrète.
Traversez toutes les galeries jusqu'à la sortie sur le plateau des Monts de la solitude.

Les Monts de la solitude :

Vous arrivez directement au centre du camp d'Hamilcar dans l'enclos des montures.

Récupérez sur la caisse une **corde** que vous attachez à la clôture et sur la monture la plus proche. Faites bouger la monture pour que la clôture s'ouvre. Avancez jusque dans la tente de ravitaillement. Prenez des pommes. Le compte à rebours cesse; vous êtes rassasié. Prenez une **armure** et remettez-la. Avancez vers le feu de camp. Un autre soldat vous demande d'aller prendre votre garde près de la tente des généraux. Allez-y et écoutez ce qu'il se dit.
A la fin de votre tour de garde, ramassez dans le feu un bout de bois en feu. Allez-le jeter dans le tas de paille des montures. Cela provoque un vent de panique chez les éléphants qui dévastent le campement. L'armée de Mâtho en profite pour livrer bataille.

Le rivage :

La dernière bataille se passe entre la mer et la montagne. Les démons de Moloch sont le dernier atout des carthaginois. Voici comment il faut placer vos troupes face à celles de Carthage :

-La horde des Parias en premières lignes
-Les éléphants côté mer
-Les frondeurs Baléares côté montagnes
-L'infanterie lourde au centre
-Cliquez sur l'icône pour lancer la bataille.

La victoire est éclatante et Carthage tombe aux mains des mercenaires.
Mâtho se marie avec Salammbô.
Spendius savoure sa liberté.

Sam & Max : Saison 1

© The Adventure Company / Telltale Games 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC.

Ce jeu d'aventure en six épisodes met en scène les deux policiers free-lances les plus déjantés du jeu vidéo en les faisant évoluer dans un univers qui ne l'est pas moins... En effet, oubliez les principes et lois qui régissent notre monde, car les personnages que vous rencontrerez et l'environnement que vous pourrez explorer correspondent aux normes du n'importe quoi... Ce ne sera pas pour nous déplaire, car les énigmes garderont une certaine logique dans leur résolution, à partir du moment où vous acceptez le fait que l'humour est omniprésent ici. Les commandes sont on ne peut plus simples : cliquez dans une direction pour faire avancer Sam et Max, puis utilisez les objets sur des personnages ou d'autres items en les sélectionnant simplement à partir de votre inventaire, représenté par une boîte en carton en bas à gauche de l'écran de jeu. Cette solution traite de la marche à suivre obligatoire pour terminer les épisodes, mais sachez d'une part que vous n'êtes pas toujours contraint d'effectuer les actions dans l'ordre indiqué, et que d'autre part vous aurez de nombreux éléments à observer par vous-même, ceci rajoutant une bonne dose de fun à cet opus !

Episode 1 - Choc culturel

Commencez par récupérer le gant de boxe sur le rebord de la fenêtre et la boule de bowling au pied de l'armoire à dossiers, puis ouvrez la porte du placard sur la droite pour découvrir le fromage situé derrière. Malheureusement, ce n'est pas du gruyère. Sortez donc votre gros flingue, puis tirez sur le fromage pour qu'il ressemble au gruyère demandé par Jimmy, puis emparez-vous d'une part. Placez-la devant le trou de souris, puis lorsque viendra le moment de dialoguer, choisissez plutôt de faire parler Max en utilisant n'importe quelle phrase. Le rat va alors se plaindre d'avoir une migraine. Choisissez maintenant de faire parler Sam au sujet du mal de crâne, puis Jimmy avouera avoir des vertiges. Sélectionnez enfin Max pour qu'il le menace de le mettre à sécher, et sortez du bureau après la cinématique.

Partez maintenant sur la droite pour parler à Specs qui est en train de taguer le mur, puis après avoir épuisé les dialogues, entrez dans l'escrocmarché de Bosco juste à droite. Parlez-lui du terroriste nain, puis dites ensuite "Je crois qu'on y est", avant de demander à acheter quelque chose. Demandez-lui ce qu'il a, et ce qui se trouve derrière le comptoir pour qu'il vous parle ensuite du lance-grenades lacrymogènes. Demandez-le lui pour qu'il vous rétorque qu'il vous en coûtera 10 000 dollars. Suite à la conversation, parlez à Whizzer sur la gauche, puis récupérez une cassette gratuite de Bo-zyeux et le fromage sur la table de promotions après avoir épuisé tous les dialogues. Cliquez ensuite sur la porte de la salle de bains de gauche. C'est Max qui va y aller, ce qui incite alors Whizzer à s'y rendre tout de suite après. Profitez du fait qu'il laisse son panier libre pour rapidement lui mettre le formage à l'intérieur, puis observez la séquence.

Sortez du magasin pour vous diriger sur la gauche, jusqu'à votre voiture, la Desoto. Avant de l'utiliser, prenez la peinture en bombe qui se trouve sur la voiture de derrière, puis montez dans la Desoto. Dites à Max que vous allez coller une amende à un criminel fortuné, puis il va s'ensuivre une séquence dans laquelle vous devrez percuter tout d'abord l'arrière d'une voiture, tirer ensuite sur un des feux arrière de celle-ci, puis utiliser le mégaphone pour lui dire de se ranger. Donnez-lui le motif du feu arrière explosé et vous repartirez avec 10 000 dollars. Retournez devant votre bureau en cliquant sur l'icône située en bas à droite. Filez ensuite à l'escrocmarché pour donner les 10 000 Dollars à Bosco et vous recevrez le lance-grenades lacrymogènes. Sortez puis rendez-vous alors chez Sybil, dans le bâtiment situé sur la gauche.

Epuisez les sujets de conversation avec cet imposteur, puis allez délivrer la vraie Sybil en ouvrant la porte du placard. Epuisez les dialogues avec cette dernière, puis utilisez ensuite le lance-grenades sur Peepers, suivi rapidement après du gant de boxe. Suite à la séquence, allez vous occuper de Specs en utilisant la peinture en bombe sur le tag situé à gauche des escaliers menant à votre bureau, puis rentrez-y ensuite. Regardez par la fenêtre de gauche, puis jetez la boule de bowling sur Specs. Retournez ensuite le réveiller, puis il vous reste à aller à l'escrocmarché pour cliquer sur Whizzer afin de le réveiller également. Une séquence de poursuite va se déclencher et vous devrez éviter les projectiles en vous déplaçant sur la droite et la gauche jusqu'à être assez près du camion et ainsi lui tirer dans un des pneus. Une fois ceci fait, suivez la séquence.

Vous voici arrivé à la cachette de Brady. Prenez un formulaire d'admission, puis reprenez ensuite votre voiture pour aller au bureau et retournez chez Sybil. Montrez-lui le formulaire et retenez les trois symptômes dont parle Sam, en sachant qu'ils diffèrent selon les parties. Commencez par faire le test des taches d'encre, puis donnez les réponses qui correspondent au premier symptôme (qui portera soit sur l'argent, soit sur la célébrité). Ainsi, si le symptôme énoncé par Sam était en rapport avec l'argent, répondez "Nom d'une pièce posée sur les yeux d'un mime mort". S'il était en rapport avec la célébrité, répondez "Sharon Stone tenant un Razzie Award". Pour les quatre questions suivantes, donnez les réponses à propos du 4x4, de l'oncle Louis, des éléphants, puis de la carte bleue. Si votre symptôme est en rapport avec la célébrité, alors vous donnerez les réponses au sujet des pigeons, de l'autographe, des albinos, puis de la tache blanche.

Passez ensuite au test des associations libres. Votre deuxième symptôme correspond à une réaction violente soit vis-à-vis des dentistes, soit envers les coiffeurs. Lorsque Sybil prononcera un mot en rapport avec votre symptôme (ex : "couronne", "fraise", etc... Pour le dentiste, ou "peigne", "séchoir", etc... Pour les coiffeurs), sortez votre arme pour essayer de lui tirer dessus, ce qui dénotera effectivement une réaction violente. Si le mot n'a aucun rapport, dites-lui ce que vous voulez parmi les choix proposés.

Il vous reste maintenant à passer à l'analyse de vos rêves. Votre troisième symptôme doit porter sur le désir inconscient de voir les autres vieillir, ou bien sur le fait de marier votre mère. Dans votre rêve, vous voici dans le bureau. Cliquez sur le personnage marqué d'un "?", puis répondez "Max" si votre symptôme porte sur la vieillesse ou sur "Toi" s'il porte sur votre mère. Cliquez ensuite sur la boîte de donuts de couleur mauve placée sous la fenêtre pour répondre "Un gâteau d'anniversaire" dans le cas de la vieillesse, ou bien "Un gâteau de mariage" dans le cas de votre mère. Une fois le formulaire rempli, rejoignez le foyer Brady avec la Desoto. Une fois là-bas, placez le formulaire dans le lecteur situé sous le singe afin de franchir la porte de droite, puis vous vous retrouverez au magasin de Bosco suite à la cinématique.

Vous voilà hypnotisé et contraint de livrer des cassettes à n'en plus finir... En passant à proximité de la tranche de fromage sur la table de promotions, cliquez dessus pour vous en emparer et ainsi vous faire cogner par le gant. Vous vous retrouvez alors dans un rêve où vous devrez faire disparaître toutes les têtes de Brady qui se trouvent dans la pièce. Commencez par ôter le cintre situé au-dessus de la télé, puis étant donné que vous vous trouvez juste sous la tête de Max qui flotte en hauteur, sortez donc votre gros flingue pour tirer sur le panneau de sens unique situé contre le mur à droite de la porte d'entrée. Ceci vous permet d'attraper la tête de Max, et il vous reste ensuite à la prendre de l'inventaire pour la placer sur son corps, à la place de la tête de Brady. Appuyez ensuite sur l'interrupteur situé juste à droite de la porte d'entrée pour arrêter le ventilateur et effacer une nouvelle tête. Ouvrez enfin la porte du placard de droite pour rapidement utiliser la pompe à vélo et faire ainsi grandir Jimmy, qui ne fera qu'une bouchée de ce Brady en forme de fromage.

Vous reprenez conscience chez Bosco, puis suite à la conversation, sortez du magasin pour aller trouver Sybil. Demandez-lui de l'aide pour qu'elle vous remette le diagramme du casque. Vous aurez besoin de l'aide de Bosco pour créer cet objet, mais il vous faudra tout d'abord faire un arrêt à votre bureau pour récupérer le cintre au-dessus de la télé, car il en aura besoin pour faire antenne. Remettez-lui le diagramme suivi du cintre et vous obtiendrez le casque anti-hypnose. Montez dans la Desoto pour rejoindre le repaire de Brady.

Suite à la séquence, cliquez sur les trois petits en train de se battre, puis choisissez "Devenez... Brady Culture !". Cliquez à nouveau sur ces derniers pour sélectionner cette fois "Adorez... Moi !". Cliquez une nouvelle fois sur la bande pour enfin choisir "Attaquez... Moi !". Observez la séquence finale.

Episode 2 - Situation : Comédie

Suite à la séquence introductive, commencez par sortir pour rejoindre le magasin de Bosco à droite, puis discutez avec lui de tous les sujets afin d'en savoir plus sur les PO-2-BB, puis demandez-lui ce qu'il a à vendre. Il vous proposera de la mousse à raser et parlera de sa dernière invention : le modulateur de voix chimique, qu'il cédera pour pas moins d'un million de dollars. Prenez la mousse à raser sur la table de promotions de droite, puis Jimmy viendra vous la voler. Sortez puis dirigez-vous sur la gauche pour prendre votre Desoto et poursuivre les rats (choisissez la proposition "Sus aux rats"). Il va s'ensuivre une course-poursuite où vous devrez utiliser votre revolver en tirant sur leur voiture. A chaque fois que vous leur tirez dessus, ils esquivent sur le côté opposé. Il va falloir les faire tomber dans le trou situé devant un des panneaux placés au centre de la route. Calculez donc bien votre coup, puis tirez de manière à ce qu'ils se décalent en direction du panneau au centre et qu'ils chutent, vous permettant de récupérer la bombe de mousse à raser.

Remontez ensuite dans la Desoto pour rejoindre cette fois le studio télé. Parlez de tous les sujets avec la productrice, jusqu'à lui demander de passer l'audition. Elle va tout d'abord demander à Sam de jouer un chien enragé. Utilisez donc la mousse à raser sur Sam, puis elle demandera ensuite à Max d'exprimer le chagrin. Utilisez alors votre lance-grenades lacrymogènes sur Max, puis la productrice sera convaincue. Passez donc la porte de sitcom pour retrouver la productrice derrière et discuter avec elle, pour commencer ensuite à tourner. Pour valider la scène, voici la marche à suivre : emparez-vous de l'assiette sur la table de droite, puis ôtez l'abat-jour pour ensuite le poser sur la tête de la vache. M. Featherly entre alors en scène et vous devrez rétorquer que la vache est votre cuisinier. Placez l'assiette sur la bouse de vache, puis dites la réplique "Milbouz devash". Une fois conquise, la productrice valide la scène et vous en donne une copie.

Allez jeter un oeil derrière la porte de "la nouvelle tarte" sur la gauche, pour y trouver la bande à bubulle. Max faisant partie du jury, il vote contre la prestation de Peepers, contrairement aux deux autres. Parlez avec la productrice en épuisant les dialogues, puis discutez ensuite avec les deux autres membres du jury, à tour de rôle. Discutez également avec Peepers sur la droite, puis récupérez les paroles de ce dernier à sa droite. Retournez maintenant sur le plateau du sitcom, puis passez par la porte du jeu télé, à droite du décor (par laquelle est entrée la poule durant le tournage de la scène).

Vous rencontrez ainsi Hugh Bliss. Demandez-lui qu'il vous fasse un tour, puis choisissez la couleur verte. Demandez-lui ensuite une photo, puis cliquez sur le podium gauche du plateau télé après avoir quitté la conversation et suivi la séquence. Répondez n'importe quelle proposition, car elle produira le même effet : Hugh quitte le plateau. C'est le moment pour remplacer ses fiches laissées sur le côté par les "Paroles de peepers" de votre inventaire. Retentez le jeu en cliquant à nouveau sur le podium de gauche et en répondant : "Non", puis récupérez un million de dollars en bons d'achats.

Allez ouvrir la porte du talk-show sur la droite du plateau et vous parlerez à Myra. Demandez-lui si vous pouvez entrer, puis elle vous demandera des preuves de votre célébrité. Donnez-lui dans un premier temps votre enregistrement du sitcom, puis revenez plus tard, lorsque vous aurez obtenu le reste. Revenez donc sur le plateau du sitcom, puis passez l'autre porte de droite, menant à l'émission culinaire. Parlez avec la productrice, puis cliquez ensuite sur le pot pour commencer l'émission. Dites que vous allez confectionner un gâteau. Utilisez n'importe quels ingrédients pour ensuite cliquer sur le four en bas à gauche et récupérer le gâteau. Rejoignez le plateau du sitcom, puis celui de la nouvelle tarte, pour finalement sortir du studio par la porte de gauche.

De retour dans votre quartier, allez rendre visite à Sybil, sur la gauche. Après avoir discuté, remettez-lui la photo prise avec Hugh, puis allez au magasin de Bosco. Avant de rentrer, récupérez un exemplaire du "Alien love triangle Times" au niveau du présentoir jaune. Donnez ensuite les bons d'achats à Bosco pour recevoir le modulateur de voix chimique et utilisez les condiments à gauche du magasin sur le gâteau de votre inventaire. Repartez au studio avec la Desoto.

Vous voici donc de retour sur le plateau de "La nouvelle tarte".
Eliminez Whizzer en lui donnant le gâteau au ketchup et il ne restera plus que deux juges. Utilisez le modulateur de voix sur vous (Sam), puis cliquez sur le micro pour commencer à interpréter une chanson dont vous choisirez les paroles (peu importe). Ceci aura pour effet de briser les verres des lunettes de Specs, puis il reconnaîtra votre talent, au même titre que Sam, ce qui vous permet d'obtenir le contrat d'enregistrement. Retournez ensuite parler à Myra, à droite du plateau de jeu de Hugh Bliss. Demandez-lui comment être invité, puis remettez-lui alors le contrat d'enregistrement ainsi

que le tabloïd. L'émission va commencer, et vous devrez parler de l'ours. Parlez à Myra au sujet de "La nouvelle tarte", puis après votre prestation ridicule, utilisez le modulateur de voix sur Sam et cliquez sur le Banjo. Parlez ensuite à Myra de la photo du "Times", puis dites-lui que d'autres personnes sont impliquées. Citez la vache Bessy et suivez la séquence de fin.

Episode 3 - La taupe, la mafia et le nounours

Examinez le trou de souris de Jimmy pour récupérer en face de l'entrée un as de pique, puis sortez ensuite du bureau par la porte de gauche. Une fois dehors, partez sur la droite pour observer au bout de la rue les distributeurs de tabloïds, de journaux et de chewing-gums. Entrez ensuite dans le magasin. Parlez à Bosco en apprenant des infos sur le SDA-BT 2 et essayez de vous le procurer, puis après avoir épuisé les dialogues, sortez du magasin pour retourner à gauche et rendre visite à Sybil. Après lui avoir parlé, jetez un oeil à la caméra située au-dessus du cactus de gauche, puis sortez. Prenez ensuite votre voiture pour vous rendre au casino.

Epuisez les dialogues avec Lovey Bear, puis regardez la vitrine du sandwich à viandes de gauche, avant d'aller actionner le bras du bandit manchot pour déclencher une petite séquence. Allez ensuite parler au garde qui se tient devant l'ascenseur et qui ne laisse passer que ceux qui détiennent le mot de passe. Observez la machine Whack Da Ratz pour y insérer ensuite un jeton, après avoir lu les règles sur le panneau. En remportant la partie, c'est-à-dire en ayant tiré sur au moins 20 rats orange, vous gagnerez un magnet souvenir. Parlez enfin au croupier pour ensuite discuter avec Léonard et engager une partie contre lui. Vous ne pourrez gagner. Il mise ses 10 millions lorsqu'il sait qu'il a la carte la plus forte et vous perdez. Lorsqu'il pense avoir une carte faible, il se couche. Quittez la partie un instant et allez observer le nez de clown brillant au-dessus de l'entrée du casino, pour ensuite y coller l'as de pique trouvé précédemment au bureau. Revenez jouer contre Léonard, puis vous remporterez cette fois 10 millions de jetons. Sortez maintenant du casino pour retourner chez Bosco et lui prendre l'appareil miniature, qui n'est autre qu'un cafard, contre vos 10 millions de jetons.

Retournez au casino pour utiliser le cafard sur le garde et rejouez ensuite au bandit manchot afin de faire apparaître à nouveau le patron. En récupérant le cafard sur le mur, il vous apprend ce fameux mot de passe, puis en le donnant au garde, vous pourrez gagner l'arrière-salle. Chuckles vous propose de devenir membre de la mafia des jouets. Répondez-lui "Ca semble bien". Demandez-lui alors qui intimider, qui refroidir et que récupérer. Il vous donne ainsi des nounours à disposer sur la table à l'entrée du magasin de Bosco, vous demande ensuite de tuer Sybil, puis enfin de récupérer un sandwich à la viande originelle. Finissez la conversation, puis regardez les moniteurs sur la droite avant de sortir de la pièce. De retour dans la salle de jeux, remarquez que le bras du bandit manchot a disparu, et que la vitrine de sandwich à la viande est vide, puis quittez le casino.

Allez donc maintenant au magasin de Bosco pour lui demander comment fonctionne le SDA-BT 2 et lui parler de la mafia des jouets. Pendant qu'il scrute à la fenêtre avec ses jumelles, collez le magnet gagné au casino sur la caméra de surveillance de gauche, puis placez ensuite l'ours en peluche sur la table avec la nappe à carreaux rouges et blancs. Vous venez de remplir la première mission du contrat. Rendez-vous maintenant chez Sybil pour lui parler, puis une fois les dialogues épuisés, observez la webcam sur le cactus de gauche. Prenez la tasse de Sybil, puis repartez au magasin de Bosco. Utilisez alors celle-ci sur le distributeur de condiments à gauche de la pièce pour ensuite retourner chez Sybil et replacer la tasse sur le bureau (en cliquant avec sur Sybil). Utilisez ensuite votre arme pour tirer sur la tasse et observez la séquence. Mission accomplie. Reste maintenant à s'occuper du sandwich à la viande. Pour ce faire, retournez à votre bureau, puis vous verrez Léonard en train de parler à Jimmy. Après avoir épuisé les dialogues avec Léonard et que Sam ne saura plus quoi dire, passez à Max et cliquez sur la phrase au sujet du pistolet à amorces. Vient ensuite le jeu des "Ta mère est tellement ... que ...". Sam connaît uniquement le début des phrases, tandis que Max lui, ne connaît que la fin. C'est parti, sélectionnez comme suit :
"Ta mère est tellement moche ... Que quand elle va à la banque ils coupent les caméras".
"Ta mère est tellement bête... Qu'elle dit "merci" à l'horloge parlante".
"Ta mère est tellement vieille... Qu'elle visse son chapeau".
"Ta mère est tellement ridée... Qu'on la prend pour un code-barre".
"Ta mère est tellement maigre... Qu'elle tricote sans aiguille".

Léonard avoue ensuite que le sandwich se trouve dans le bandit manchot du casino.

Après avoir récupéré le bras, vous sortez du bureau. Direction : le casino. Replacez le bras sur le bandit manchot, puis actionnez-le pour récupérer le sandwich. Après les différentes séquences, vous vous retrouvez en voiture, poursuivi par les hommes de Ted I Bear. Tirez sur une enseigne suspendue en hauteur pour les écarter de la route, puis une fois de retour dans le bureau de Ted I Bear, passez par la porte dont l'accès est interdit. Suite à la nouvelle scène, tirez sur Max avec le pistolet à amorces. Une fois que Ted I Bear retourne dans son bureau, emparez-vous du tournevis situé sur la table de gauche, puis utilisez-le sur la machine du bandit manchot d'à côté. Il en tombe une boîte vocale. Récupérez-la pour aller la placer dans le récipient au niveau duquel se sert le bras mécanique jaune. C'est alors qu'un nounours modifié sera créé, puis il vous restera à aller le ramasser pour ensuite le montrer à Ted I Bear. Tirez enfin le levier qu'avait actionné Max pour observer la séquence finale.

Episode 4 - Abraham Lincoln doit mourir !

Suite à la séquence introductive, récupérez le gant de boxe au bord de la piscine, puis allez parler à l'agent secret qui se trouve devant la Maison Blanche. Epuisez les dialogues, mais il vous refusera l'accès au bâtiment. Cliquez sur le téléphone situé à droite de l'entrée pour que Sam mémorise le numéro, puis retournez au bureau avec la Desoto. Une fois de retour dans votre quartier, dirigez-vous à droite pour parler à Hugh Bliss et lui demander notamment d'effectuer un tour de magie. Profitez alors de sa disparition temporaire pour vous emparer du panneau de livraison gratuite, puis entrez dans l'escrocmarché de droite. Epuisez les dialogues avec Bosco pour apprendre qu'il vend du sérum de vérité pour la modique somme de 100 millions de dollars. Après avoir fait le tour des dialogues, sortez du magasin pour rejoindre celui de Sybil, sur la gauche. Parlez avec elle de sa reconversion en agence matrimoniale, puis demandez à remplir un dossier afin de trouver votre âme soeur. Répondez ce que vous voulez aux questions, puis terminez la discussion afin de rejoindre maintenant votre bureau.

Utilisez le téléphone pour appeler la Maison Blanche et dites-lui de ne pas quitter. Sortez du bureau pour prendre la Desoto et rejoindre la Maison Blanche. Vous pouvez maintenant franchir la porte du bâtiment puisque cet idiot d'agent est toujours en train d'attendre au téléphone. Après la petite séquence, allez parler au président en épuisant les dialogues, puis parlez à son garde du corps, qui n'est autre que Chuckles. Ouvrez ensuite la porte de la salle de guerre sur la droite, et vous serez jeté dehors. Retournez voir le président après l'entrée de Whizzer, puis discutez avec ce dernier. Dites ensuite au président que vous êtes prêt à traduire, puis au moment venu, donnez la réplique "Qu'est-ce qu'il faut faire pour avoir à boire, ici ?". Sélectionnez ensuite "Où est la salle de guerre ?", puis lorsque Chuckles et Whizzer partiront, utilisez le gant de boxe sur le président. Suivez la séquence, puis cliquez ensuite sur Lincoln pour engager un débat présidentiel qui opposera ce dernier à Max.

Epuisez tous les sujets de conversation, et remarquez que Lincoln observe une fiche à ses pieds. Allez ensuite changer la fiche en cliquant deux fois dessus, puis recommencez le débat et vous ferez ainsi chuter les sondages. Récupérez un tract de campagne de Lincoln à ses pieds, puis retournez dans votre quartier avec la Desoto. Allez observer les affiches situées derrière votre voiture et emparez-vous de l'une de gauche. Retournez à la Maison Blanche pour placer tout d'abord sur les fiches de Lincoln le panneau de livraison gratuite récupéré au début de l'épisode. Abordez le problème des déchets pour faire encore un peu chuter les sondages. Placez maintenant l'affiche récupérée derrière la Desoto, puis abordez le problème du programme fiscal. Il chute encore un peu plus dans les sondages. Utilisez ensuite votre matériel d'écoute miniature sur Lincoln et suite à son discours, n'oubliez pas de récupérer le cafard au bas du micro, avant de rendre visite à Sybil.

Placez-y le tract de Lincoln dans le boîtier du service de rencontres, puis elle vous remettra son numéro de téléphone. Rentrez au bureau pour appeler Sybil en utilisant le cafard sur le téléphone. Répondez successivement, "Moi, Abraham Lincoln, je suis cet homme", "Cette date sera marquée d'une pierre blanche pour les siècles à venir", "Je me tiens ici, sur les marches de la Maison Blanche", puis "L'heure est venue d'agir". Suivez cette séquence, où Max sera élu président des Etats-Unis !

Entrez dans la Maison Blanche puis emparez-vous du ruban des ministres sur le bureau. Regardez le calendrier et le gros livre de budget national, puis allez parler à l'agent se tenant devant la salle de guerre. Il refuse de vous laisser entrer. Donnez-lui le ruban en le nommant ministre de ce que vous voulez, puis placez le post-it du calendrier sur le 26 avril. Retournez lui parler des vacances et il libérera le passage vers la salle de guerre. Vous ne pouvez ouvrir cette porte qu'en temps de guerre ! Il vous faut alors rejoindre le magasin de Sybil.

Epuisez les dialogues, mais elle refusera pour le moment de prêter sa machine de datation au Carbone 14. Retournez à la Maison Blanche pour cliquer sur le livre de budget et voir qu'a maintenant été ajouté le magasin de Sybil en tant que site historique. Cochez sa case pour lui donner une somme d'argent colossale, puis retournez ensuite à son magasin pour récupérer l'appareil de datation au Carbone 14.
Allez ensuite à l'escrocmarché de Bosco, pour parler à nouveau avec lui de tous les sujets disponibles, puis utilisez l'appareil de datation au Carbone 14 sur les saucisses de gauche. Il est temps de retourner à la Maison Blanche pour cocher la case du magasin de Bosco, nouvellement apparu dans le livre de budget national. Revenez ensuite chez Bosco pour lui parler à nouveau et acquérir le sérum de vérité, qui n'est autre qu'une bouteille de vodka.

De retour à la Maison Blanche, parlez aux trois compères que vous connaissez bien maintenant en épuisant pour chacun la discussion, puis donnez la vodka à Whizzer. Regardez maintenant cette séquence mémorable ^^. Entrez ensuite dans la salle de guerre, puis effectuez un tour d'observation de la pièce, jusqu'à vous placer devant l'ordinateur de visée. Lancez donc un missile sur l'Antarctique, puis effectuez une mise à feu sur les cibles suivantes pour observer le résultat, y compris sur le magasin de Bosco. Suite à cela, retournez voir ce dernier à l'escrocmarché, puis récupérez la balise placée derrière la caméra qui retransmettait les images de Bosco sur l'ordinateur de visée (la caméra est située à droite de la pièce. Cliquez sur le panneau de soldes).

Sortez enfin de l'escrocmarché pour remonter dans la Desoto et partir à la poursuite de Lincoln. Utilisez la balise en l'envoyant sur Lincoln, puis sélectionnez ensuite la Maison Blanche en tant que destination dans les choix situés en bas à droite de l'écran. Reste à vous rendre dans la salle de guerre pour appuyer sur le bouton de mise à feu après avoir sélectionné la balise de Lincoln !

Episode 5 - Reality 2.0

Après la séquence introductive, allez au magasin de Bosco. Epuisez comme d'habitude tous les sujets de conversation, puis parlez ensuite à Jimmy. Etant donné qu'il refuse de vous vendre son canon, il vous faut le récupérer d'une autre manière... Cliquez sur le canon et Jimmy vous tirera dessus. Pendant le court laps de temps où il le recharge, cliquez sur le rat pour que Max le coince à l'intérieur, et vous récupérerez ainsi l'objet. Sortez de l'escrocmarché pour vous rendre chez Sybil, puis utilisez sur elle le canon afin de la sortir de son jeu. Parlez-lui ensuite de tous les sujets disponibles, puis cette discussion vous permettra de vous rendre au magasin de Lefty, qui se trouve à droite du magasin de Sybil, dans le coin du renfoncement où votre Desoto est garée.

Discutez de tous les sujets disponibles avec les ordinateurs, pour les voir vous chanter leur chanson et pour leur demander de jouer à Reality 2.0. Vu que les lunettes de Sybil sont cassées, un des ordinateurs vous fournira une puce pour les réparer, puis donnera des lunettes virtuelles à Max. Retournez alors chez Sybil, puis utilisez la puce sur les lunettes virtuelles posées sur la banquette de droite. Vous voici maintenant connecté à Reality 2.0. Après avoir inspecté les lieux et parlé à Sybil, sortez du magasin pour trouver Tatie Biotique sur votre gauche. Epuisez les sujets de conversation avec elle, puis entrez dans le magasin de Lefty, baptisé "Salle de contrôle" dans ce monde. Appuyez sur le bouton de l'ordinateur le plus à droite pour désactiver les pop-up et ainsi pouvoir maintenant vous emparer du "Jack in the box" situé à vos pieds en sortant du magasin.

Dirigez-vous sur la droite du quartier pour parler au magicien d'internet et qu'il vous remette un kit de peinture arc-en-ciel, puis rentrez dans la boutique virtuelle de Bosco. Epuisez tous les sujets de conversation, puis votre objectif sera maintenant de récupérer ces 5 pièces d'or. Pour ce faire, retournez à la salle de contrôle, puis cliquez sur l'ordinateur en forme de borne d'arcade avec le cafard informatique de votre inventaire. Vous avez désormais la capacité de sauter ! Allez donc récupérer les 3 pièces d'or situées entre le magasin de Sybil et la Desoto, puis sautez jusqu'au panneau publicitaire placé sur le toit du même magasin en cliquant sur le "épée +2" mais il sera coincé. Revenez à la salle de contrôle pour reprendre le cafard informatique et le placer sur le 3ème ordinateur en partant de la gauche. Vous voilà maintenant plat comme une crêpe, à la manière d'un Paper Mario !

Entrez chez Sybil et cliquez sur la porte du placard de droite pour que Sam glisse dessous et récupère une nouvelle pièce d'or. Retournez à la salle de contrôle pour maintenant placer le cafard sur le premier ordinateur en partant de la gauche. Avec votre taille minuscule, rejoignez votre bureau. Etant donné que vous ne pouvez pas grimper sur les marches trop hautes, revenez à la réalité en cliquant sur les lunettes situées en bas à droite de l'écran, puis montez

dans votre bureau. Là, remettez vos lunettes, puis entrez dans le trou de souris pour récupérer la dernière pièce d'or. Revenez récupérer votre cafard informatique dans la salle de contrôle, puis allez au magasin virtuel de Bosco pour lui échanger vos 5 pièces d'or contre l'épée longue. Rendez-vous maintenant à gauche de la salle pour cliquer sur la machine à sludgies bleue, sous l'enseigne "Spawn point". Utilisez le gant de boxe ou l'épée sur la gelée bleue qui vient d'en découler, puis un combat va débuter. Vous avez l'initiative. Choisissez d'attaquer avec un objet et sélectionnez l'épée longue pour finalement remporter le combat et récupérer ainsi la gelée bleue.

De retour dans la salle de contrôle, replacez le cafard sur l'ordinateur en forme de borne d'arcade pour acquérir une nouvelle fois la capacité de sauter. Remontez alors sur le toit de Sybil pour utiliser la gelée bleue sur l'épée +2. Inutile d'espérer vaincre Tatie Biotique pour le moment, tant que vous n'avez pas encore de protection. Retournez donc une fois encore à la salle de contrôle pour reprendre le cafard et cliquez directement sur l'ordinateur le plus à droite, afin de réactiver les pop-up, puis utilisez une des armes de votre inventaire sur Tatie Biotique. Dans le combat qui va suivre, elle aura l'initiative. Utilisez donc le "Jack in the box" comme moyen de défense afin de bloquer son attaque, puis utilisez ensuite votre épée +2 en guise d'attaque.
Vous remportez le combat, ce qui vous permet d'accéder à la boîte à lettres.

Direction : le magasin de Bosco, mais dans le monde réel cette fois-ci. Emparez-vous des jumelles sur le comptoir alors qu'il est hypnotisé, puis revenez en mode virtuel. Frappez-le avec l'épée +2, puis il sera remplacé par un Bosco contrôlé par l'IA. Retournez alors dans le monde réel, puis demandez à Bosco de vous vendre son arme biologique. Elle vous en coûtera un milliard de dollars et vous ne les possédez pas pour le moment. Dites-lui ensuite de regarder derrière lui. Profitez de ce court instant pour utiliser sur lui les jumelles et trouver son mot de passe tatoué. De retour dans le monde virtuel, approchez de votre Desoto pour effectuer quelques modifications avant de vous rendre à Bancolavadero.com (où l'accès à la banque vous sera refusé si vous vous y rendez maintenant). Utilisez votre kit de peinture arc-en-ciel pour peindre la voiture comme suit : le capot en bleu, le milieu en rouge et l'arrière en pourpre. Ces trois couleurs correspondent aux initiales de la plaque minéralogique du véhicule (BRP).

Rendez-vous alors à Bancolavadero.com et accédez à la banque. Déverrouillez le carré correspondant au compte de Bosco en donnant le mot de passe "bosco", puis vous pourrez ensuite modifier le flux de l'argent en cliquant sur les icônes de falsification des comptes et en faisant en sorte que tout l'argent se retrouve sur le compte de Bosco. De retour à la réalité, allez voir Bosco pour qu'il vous remette son arme biologique, qui n'est autre qu'un mouchoir plein de glaires ! Beuark ! Retournez ensuite dans Reality 2.0 pour aller placer la maladie informatique dans la boîte aux lettres que gardait Tatie Biotique, puis observez la séquence.

Vous voici dans un jeu textuel auquel vous devrez donner les réponses suivantes :
"Prendre", "Prendre le respect pour les créatures vivantes", "Aller", "Aller à l'est", "Prendre", "Prendre le magasin Bosco", "Aller", "Aller à l'ouest", "Aller", "Aller au nord-ouest", "Utiliser", "Utiliser le magasin Bosco", "Utiliser le magasin Bosco sur le lac de mièvrerie", "Aller", "Aller au sud-est", "Aller", "Descendre", "Utiliser", "Utiliser le magasin Bosco vomitif", "Utiliser le magasin Bosco vomitif sur la présence", "Prendre", "Prendre le respect pour les créatures vivantes", "Aller", "Monter", "Utiliser", "Utiliser le respect pour les créatures vivantes", "Utiliser le respect pour les créatures vivantes sur l'internet". Suivez la séquence finale.

Episode 6 - La face éclairée de la Lune

Après avoir atterri, ou plutôt "aluni" sur la Lune, observez les alentours, puis dirigez-vous sur la droite pour entrer dans le centre touristique et magasin de souvenirs lunaires, après avoir parlé avec Harry La Taupe. Regardez le présentoir du fond pour observer la cuillère tordue dans la vitrine et Sam finira par la voler. Observez le graphique du plan de Hugh Bliss pour hypnotiser le public, puis donnez la vitrine contenant la cuillère à Max avant de quitter le magasin et de vous faire fouiller. Partez plus à droite pour trouver l'entrée de la bulle de tranquillité gardée par Siphon, puis épuisez les dialogues avec ce dernier. Il vous explique que seuls les prismatologues de niveau rouge peuvent passer cette porte. Demandez à faire une analyse spectrale et il vous refusera l'accès pour le moment, en vous remettant la licorne, qui vous permettra d'analyser votre niveau de prismatologie.

Il est temps de regagner la Terre en Desoto (si si !) pour vous rendre chez Bosco. En discutant avec ce dernier, vous apprenez qu'il a à vendre un générateur de tremblements de terre, pour la coquette somme de 100 millions de dollars.

Suite à la conversation, placez la licorne dans le four micro-ondes de gauche, puis sa corne virera au rouge. Quittez l'escrocmarché pour rejoindre votre bureau et récupérer le cintre sur votre télévision, puis filez chez Sybil pour discuter un peu avant de repartir pour la Lune.

Remettez la licorne à Siphon, puis vous accéderez à la bulle de tranquillité. Parlez avec Lincoln pour apprendre qu'il possède un talisman de gastrokinésie, mais qu'il l'a avalé. Etant donné qu'il avoue avoir un faible pour Sybil, proposez-lui de l'aider en appelant cette dernière et dites-lui les répliques suivantes : "Détends-toi, poupée", "Femme, vous êtes fine comme le renard", puis "On va se faire une partie de hockey à deux". Suite à cela, Lincoln va régurgiter le talisman. Utilisez-le alors sur Max pour qu'il vomisse à son tour la vitrine contenant la cuillère tordue. Allez ensuite parlez avec les quatre ordinateurs pour apprendre qu'ils possèdent un talisman et qu'ils sont en train de créer une I.A. imbattable. Demandez à tester le jeu, et vous devrez perdre pour leur prouver que leur système est au point. Attention, la machine est tellement nulle qu'il semble même plus facile de gagner que de perdre ^^! Suite à votre cuisante défaite, les ordinateurs vont vous narguer et vous pourrez obtenir le talisman de vision à travers le plomb.

Sortez de la bulle de tranquillité pour vous diriger vers le module lunaire et utiliser le cintre sur le sas de celui-ci. Vous pouvez alors utiliser la vitrine contenant la cuillère sur le moteur-fusée situé sous l'appareil. Démarrez à nouveau ce dernier en cliquant dessus avec la clé du module, cela aura pour effet de détruire la vitrine. Vous pourrez alors récupérer le talisman tordeur de cuillères.

De retour dans la bulle de tranquillité, allez prendre l'ascenseur arc-en-ciel situé au centre de la pièce, puis observez à travers cette porte en plomb en utilisant le talisman de vision. Ouvrez ensuite la porte en utilisant le talisman tordeur de cuillères sur l'applique qui soutient la boule de bowling. Vous voici dans la salle de Hugh Bliss. Suite à la cinématique, vous devrez vous charger de retrouver les trois parties manquantes de Max. De retour dans la pièce principale de la bulle de tranquillité, vous trouvez un des doubles de Max. Allez utiliser le talisman tordeur de cuillères sur la cuillère-fourchette géante qui se trouve à gauche du double de Max, puis approchez-vous de ce dernier pour qu'il se mette à vous tirer dessus. Attendez qu'il saute dans le wagon du grand huit pour tirer avec votre gros flingue sur le bouton vert permettant son activation. Max récupère finalement sa main et une partie de sa personnalité.

Allez maintenant parler à Philo Pennyworth, le poulet qui se trouve à droite. Il n'arrive pas à faire son tour de magie et ne peut donc pas vous l'apprendre... Ressortez pour trouver un autre double de Max, mais ne vous en souciez pas pour le moment. Revenez plutôt sur Terre en Desoto, puis allez trouver Jimmy sur le parcmètre en vous dirigeant sur la droite. Utilisez le talisman tordeur de cuillères sur le parcmètre, puis revenez sur la lune pour parler à nouveau à Pennyworth. Il réussit cette fois son tour et vous obtenez son chapeau. Rentrez une fois de plus sur Terre pour aller trouver le troisième double de Max à l'escrocmarché. Utilisez le chapeau pour en sortir Jimmy, puis cliquez avec ce dernier sur le clone de Max en train de s'empiffrer.
Cliquez enfin sur le chapeau pour en sortir l'estomac de Max ! Rentrez au bureau pour ouvrir votre placard et trouver Léonard. Si vous ne l'aviez pas fait auparavant, cliquez d'abord dessus pour apprendre que Max lui a donné à manger l'acte de propriété des Etats-Unis. Utilisez donc sur Léonard le talisman de gastrokinésie pour récupérer le papier et filer chez Sybil.

Parlez avec elle et Lincoln, puis utilisez l'acte de propriété sur Sybil et elle vous l'achètera pour 100 millions de dollars. Allez trouver Bosco pour lui remettre l'argent et vous obtiendrez enfin le générateur de tremblements de terre. Il est temps de revenir sur la Lune pour mettre un terme à toute cette affaire !

Utilisez le générateur de tremblements de terre sur le clone de Max qui va ainsi se retourner sur le ventre. Récupérez la queue de Max pour qu'il redevienne complètement lui-même et allez prendre l'ascenseur arc-en-ciel de la bulle de tranquillité. Suite à la cinématique, nos deux compères se retrouvent dans une situation délicate. Commencez par utiliser le talisman tordeur de cuillères sur le talisman de magicien posé sur la cuillère en hauteur, puis cliquez sur ce même talisman de magicien à partir de votre inventaire. Après la séquence, vous voici maintenant coincé dans une caisse, prêt à vous faire couper en deux ! Utilisez alors à nouveau le talisman de magicien, et les places seront une fois de plus inversées. Commencez à scier la caisse, puis vous vous retrouvez ensuite dans le module lunaire. Utilisez le talisman de magicien. Dans cet aquarium, faites une fois encore usage de ce talisman et dès que vous vous déplacerez, vous reviendrez à la case départ, sur la roue tournante. Utilisez... Le talisman du magicien ! Vous voilà dans la caisse, à deux doigts de vous faire couper en deux. Inversez les rôles une fois de plus grâce au même talisman, mais cliquez cette fois avec la scie sur le module lunaire. Sortez de l'aquarium avec le talisman, puis utilisez la clé du module

lunaire sur ce dernier. Observez la séquence finale...

Sam & Max : Saison 2 : Au-Delà du Temps et de l'Espace

© Telltale Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : le père noël est une enflure

Bureau de Sam & Max

Après la discussion entre Sam et Max, un robot géant arrive et essaye de détruire votre immeuble pour vous tuer. Sortez alors de votre bureau et parlez à ce robot. Proposez-lui de lui poser une question. Demandez-lui ensuite s'il est venu pour les vacances.

Quand il se tourne et commence à réfléchir, revenez à votre bureau, approchez-vous de la fenêtre et retirez le remontoir du robot pour le désactiver. Revenez dans la rue pour connaitre l'identité de la personne qui vous envoie ce robot ; il s'agit du père noël.

Pôle nord

Avancez et parlez aux trois garçons de la bande à Bubulle. Demandez-leur pourquoi ils n'entrent pas. Ils vous informent que le père noël a pété les plombs et qu'il tire sur tout ce qui bouge. Entrez alors dans l'atelier du père noël et parlez au lutin qui se trouve à gauche du sapin de noël.

Ses larmes servent à arroser le sapin mais il est très gai et n'arrive pas à pleurer. Dites-lui que vous pouvez le faire pleurer. Dites-lui ensuite que le père noël n'existe pas pour y réussir. Prenez ensuite son arrosoir, la poupée de Betty la boxeuse et le labyrinthe le plus nul du monde qui se trouvent devant le sapin.

Sortez de l'atelier et allez à gauche où se trouve la plante en forme d'étoile et arrosez-la pour qu'elle grandisse et atteigne le cheminée.

Utilisez cette plante pour entrer dans la salle du père noël. N'alertez pas ce dernier et inspectez le parchemin qui se trouve à droite de la cheminée. Vous découvrez que le père noël est possédé par un démon. Vous devez alors trouver le moyen de l'exorciser à l'aide des figurines des quatre cavaliers et la chanson du gentil démon. Le disque de cette chanson se trouve sur l'armoire de gauche, donc prenez-le. Quittez la salle, allez vers votre voiture et choisissez de rentrer au bureau.

Rue du commissariat

Allez à droite vers le garage Pimp le car. Demandez aux F.L.I.C.S de customiser votre voiture et choisissez le style cavalier de la mort qui est le seul style disponible. Pour gagner la customisation vous devez réussir l'épreuve de conduite.

Cette épreuve consiste à écraser un nombre indiqué de poupées vaudou pendant le temps imparti.

Vous devez écraser en tout 30 poupées. Restez alors sur le bas coté à droite ou à gauche pour tomber sur de nombreuses poupées à écraser. Evitez de rouler sur les tremplins et ne ratez aucune poupée pour réussir cette épreuve et obtenir la figurine du cavalier de la mort sur votre voiture. Vous pouvez refaire l'épreuve pour gagner d'autres objets optionnels mais qui ne sont pas utiles pour le déroulement de l'histoire.

Allez ensuite vers votre voiture et prenez la figurine du cavalier installé sur le capot. Allez ensuite au restaurant de Stinky à la recherche du deuxième cavalier.

Parlez-lui et demandez ; on gagne quoi au quiz-tionnaire ? Demandez ensuite à participer à ce jeu. Avant de remplir votre feuille de réponses qui se trouve sur la table vide, à gauche, allez voir la tête d'Abraham. Dies-lui que vous pensez que la réponse est B. Sybil choisira la bonne réponse tandis que le cafard répondra toujours par D. il ne vous reste alors que la réponse C. les concurrents vont répondre en commençant par Abe ensuite Sybil et enfin le cafard. D'après Stinky qui triche, toutes leurs réponses sont fausses. Répondez ensuite à la question avec le dernier choix qui reste. Pour ne pas dévoiler sa tricherie Stinky vous déclarera vainqueur et vous donnera la figurine du cavalier comme récompense.

Sortez du restaurant et allez vers le robot qui se trouve à gauche de votre immeuble. Parlez au rat Jimmy deux-dents. Il refuse de vous donner la figurine du cavalier qu'il a gagné dans un tournoi de boxe. Vous devez alors la gagner à la loyale. Utilisez pour cela la poupée Betty la boxeuse.

Vous devez battre deux rats avant d'accéder à la finale contre Jimmy deux-dents. La tactique dans les combats et la suivante ; si le rat lève son poing droit vous devez esquiver à gauche et quand il lève son poing gauche esquivez à droite. Frappez directement après chaque esquive pour toucher votre adversaire. Une fois devant Jimmy, méfiez-vous de sa droite qui peut vous mettre KO d'un seul coup. Après votre victoire, vous gagnez la figurine comme trophée.

Il ne vous reste qu'une seule figurine de cavalier à trouver. Allez alors vers le magasin de Bosco. Regardez en haut pour trouver la radio du paquet montrant la figurine du cavalier qui se trouve à l'intérieur.

Parlez avec Bosco à propos du paquet qu'il trouve du mal à ouvrir et qu'il ne vous laisse pas toucher.
Vous devez trouver un moyen pour distraire Bosco et subtiliser la figurine. Quittez le magasin et allez à l'atelier du père noël.

Pôle nord

Entrez dans l'atelier et utilisez l'ordinateur vert. Sélectionnez la montre comme cadeau. Ramassez ensuite les étiquettes et utilisez l'une d'elles pour envoyer le colis à Bosco.

Rue du commissariat

Revenez chez Bosco qui a déjà reçu son colis. Pendant qu'il va détruire ce nouveau colis, volez la dernière figurine du cavalier. Prenez ensuite la direction de l'atelier du père noël pour finaliser l'exorcisme.

Pôle nord

Entrez dans l'atelier et allez vers le poteau qui se trouve à gauche puis placez les cavaliers tout autour.

Examinez ensuite l'ordinateur rouge et la caisse gluante. Allez au tourne-disque vert et placez le disque de la chanson du démon. Le disque est rayé et vous devez chanter les paroles manquantes. Répétez alors ces paroles dans cet ordre ; Comme de la gelée gélatineuse, dans le Manitoba du sud, au démineur et enfin présence multinationale erratique.

L'exorcisme ne marche qu'à moitié puisque Sam et Max ont oublié de lire ce qui est écrit au dos du parchemin. Maintenant le démon extraterrestre, appelé Présence multinationale erratique, qui possédait le père noël est libre et pourchasse ce même père noël. Entrez alors dans la salle du père noël et ouvrez son coffre pour prendre la bouteille des esprits.

Trois esprits de noël sortent de la bouteille. Celui du passé, celui du présent et le dernier appartenant au futur. Sortez alors de l'atelier du père noël. Vous devez réparer vos gaffes lors des noëls passé, présent et futur. Commencez par celui du présent. Prenez la boule de la zone d'assainissement de la neige et entrez dans le vortex qui vous mène au restaurant de Stinky.

Après la cinématique, utilisez la boule de neige avec la famille du cafard pour les faire fuir et rendre la joie à votre ami le

cafard. Quittez ensuite l'endroit par le vortex.

Entrez dans l'atelier du père noël et utilisez l'ordinateur vert pour commander un bain de pied. Utilisez ensuite une étiquette pour l'envoyer à Stinky. Allez ensuite à son restaurant et récupérez la chaussette qui se trouve sur le comptoir. Revenez à l'atelier et entrez dans la salle du père noël. Placez la chaussette dans le fourre-chaussettes pour obtenir une chaussette pleine de charbon.

Sortez de l'atelier et allez à gauche vers le vortex du futur. Vous trouvez Sam et Max du futur coincés au milieu de la lave. Sortez alors du vortex et allez vers le traineau. Placez la chaussette avec le charbon dans la chaudière du traineau et entrez dans le vortex du futur. Elle vous sera utile pour venir en aide à Sam et Max du futur. Quittez ensuite le vortex du futur.

Allez ensuite devant l'atelier et entrez dans le vortex du passé. Vous assistez à une dispute entre Jimmy deux-dents et sa femme. Vous devez l'aider à retrouver son gant porte bonheur. Allumez la télé pour faire sortir la femme de Jimmy. Quand elle rentre, placez le labyrinthe devant sa porte e ouvrez la télé. Quand elle sort, elle sera piégée dans le labyrinthe.

Portez-la avec vous et passez le vortex. Revenez à la rue du commissariat où Jimmy s'apprête à sauter dans le vide. Montrez-lui alors sa femme pour qu'il descende la retrouver. A ce moment Sam lui piquera le gant. Revenez au pole nord, passez le vortex du passé et donnez le gant à Jimmy deux-dents.

Quittez enfin ce dernier vortex. Vous avez maintenant les trois esprits de noël à vos cotés. Utilisez-les contre le démon extraterrestre pour qu'ils le transforment en un plat de gélatine. Le père noël imprudent mangera cette gélatine et perdra la boule encore une fois. Il commence à vous tirer dessus et vous oblige à vous mettre à couvert près de l'ordinateur vert.

Sortez votre arme et tirez sur l'interrupteur pour arrêter l'avion juste au dessus du trampoline. Utilisez ensuite l'ordinateur vert puis tirez sur le canon pour qu'il envoie sa boule dans l'avion. Tirez encore une fois sur l'interrupteur pour remettre l'avion en marche.

Tirez une dernière fois sur l'interrupteur quand l'avion est au dessus du dauphin qui se trouve derrière le père noël. L'avion laissera tomber la boule du canon sur le dauphin qui la fera rebondir sur le père noël. Ce dernier finit dans la caisse gluante qui sera par la suite envoyée très loin.

Félicitations ! Vous avez sauvé Noël et terminé le premier épisode de cette saison.

Episode 2 : Bermuda blues

Rue du commissariat

La ville est en désordre et un portail inter-dimensionnel en forme de triangle poursuit Sybil et absorbe tout sur son passage. Ignorez-le pour le moment et allez au magasin de Bosco.

Parlez à Bosco pour découvrir que le triangle rouge est le triangle des Bermudes. Demandez ensuite comment vous pouvez lui parler.

Il vous informe alors que pour arrêter ce triangle il vous faut un octogone rouge. Le seul octogone qui se trouve dans le coin est le panneau de stop accroché au mur du restaurant de Stinky.

Allez voir Stinky et demandez le plat du jour. Prenez alors le sandwich au granit et allez prendre le panneau de stop qui se trouve à gauche. Revenez ensuite à la rue, attendez que le triangle passe devant vous et lancez-lui le panneau de stop pour qu'il s'arrête. Après que Sybil et Abe soient passés par ce triangle, sautez en compagnie de Max dans ce triangle.

Ile de Pâques

Vous atterrissez alors dans une ile tropicale appelée ile de pâques. Parlez avec les têtes Maoï qui vous informent que la prophétie du volcan détruira tout. Votre mission alors est de sauver l'île.

Sybil et Abe piqueniquent tranquillement sur l'île qui a l'air paisible. Avancez vers l'ancienne grotte sous-marine secrète gardée par le bébé Hoffa.

Il vous interdit l'accès pour le moment. Continuez votre chemin à gauche jusqu'au bar Tiny Tiki où se trouvent les bébés. Parlez-leur et prenez le verre Tiki qui se trouve sur le bar et le maillet qui se trouve par terre.

Approchez-vous du bébé Glenn Miller qui se trouve à gauche et qui prépare le tube de l'été. Pour cela, il a besoin d'un sifflet de train et d'une mélodie. Proposez votre aide et revenez à votre rue.

Rue du commissariat

Allez vers le garage Pimp le car et demandez à essayer le nouveau jeu de conduite de réalité augmentée pour gagner le klaxon. Vous devez cette fois écraser les cornemuses tout en évitant de rouler sur les accordéons. Prenez alors la route et foncez. Vous remarquerez qu'en fin de compte, il n y a pas beaucoup d'accordéons à éviter.

Essayez alors de ne pas rater les cornemuses pour enfin gagner le défi et le klaxon. Vous pouvez refaire la course pour gagner d'autres objets optionnels et inutiles pour le déroulement de l'aventure. Revenez ensuite à l'île de Pâques.

Ile de Pâques

Revenez au bar Tiny Tiki et donnez le klaxon à Glenn Miller. Prenez ensuite votre verre et allez le remplir d'eau auprès du distributeur qui se trouve à gauche du comptoir. Revenez à Glenn et versez l'eau dans la bouilloire. Rien ne se passe puisque le feu n'est pas au point. Revenez alors au distributeur et remplissez votre verre cette fois avec le Feu du pacifique. Versez cette boisson sur le feu pour bouillir l'eau. La bouilloire commence à siffler et génère le son que cherchait Glenn. Comme récompense, il vous donne une Conque avec son tube.

Revenez ensuite à la zone des têtes Maoï. Frappez le gong gris qui se trouve à gauche pour ouvrir un petit triangle. Allez ensuite à droite et frappez le gong qui se trouve près de la fontaine de jouvence pour ouvrir un autre triangle. Allez vers la tête centrale et faites lui écouter le morceau de Glenn qui se trouve dans la Conque. Cette tête commencera à siffler.

Allez rapidement vers la tête qui se trouve à gauche et donnez-lui le sandwich au granit. Il ne pourra pas le manger puisque sa bouche est enterrée, alors il se mettra en rogne et un nuage sombre se formera au dessus de sa tête. La tête centrale sifflera sur le nuage qui passera par le triangle et se retrouvera sur la fontaine. Un éclair jaillira du nuage qui tuera les piranhas qui se trouvaient dans l'eau. Utilisez alors votre verre pour le remplir et allez voir bébé Hoffa.

Ce dernier refuse d'être servi par un amateur. Vous devez alors passer l'épreuve de serveuse. Allez vers le bar et utilisez le plateau de serveuse obtenu par Hoffa avec la machine Surfmania. Vous devez maintenir votre équilibre sans faire tomber le biberon du plateau tout en évitant ceux lancés sur vous. Penchez-vous en avant ou en arrière pour remettre le biberon au centre du plateau et tenez le coup jusqu'à la fin de l'épreuve.

Revenez ensuite à la fontaine de jouvence et remplissez votre verre. Revenez à Hoffa qui acceptera cette fois d'être servi par vous. Après la disparition de Hoffa, vous avez accès librement à la grotte.

Ancienne grotte sous-marine secrète

Parlez aux chimpanzés marins et choisissez Trêves de mensonge dans le dialogue.

Prétendez ensuite que Max est le véritable prêtre. Vous devez réaliser les trois prophéties pour arriver à convaincre ces créatures. Allez ensuite à droite et frappez le gong doré. Observez la stalactite en forme d'oreille puis ramassez

l'escargot à bave rouge et prenez la boule de bowling qui se trouve au centre. Allez ensuite à gauche près de l'épave de l'avion et saisissez le guide touristique.

Revenez à l'ile et frappez le gong gris qui se trouve entre les deux têtes. Revenez voir les chimpanzés et dites-leurs que les pieds vont consacrer Max. Allez ensuite à droite et utilisez la conque avec le petit triangle des Bermudes. En écoutant la chanson, la statue bougera ses pieds et la première prophétie sera accomplie.

Restez dans la grotte et allez à gauche pour utiliser la radio de l'avion. Choisissez la fréquence 7175 et parlez à Bosco. Choisissez dans le dialogue ; Nous observons votre planète, pour faire peur à Bosco. Dirigez-vous ensuite vers le magasin de ce dernier.

Rue du commissariat

L'escromarché de Bosco est désert puisque ce dernier a quitté les lieux. Prenez une Banang et rendez-vous au restaurant de Stinky. Allez vers le jukebox et lancez l'escargot sur le gong qui se trouve au dessus du jukebox. Utilisez ensuite votre flingue pour tirer sur le gong et faire apparaitre un triangle des Bermudes. Passez par ce triangle pour revenir à l'île.

Ile de Pâques

Allez vers la fontaine de jouvence et remplissez le verre. Buvez ensuite l'eau de la fontaine pour vous transformer en petits Sam et Max. Revenez alors au restaurant de Stinky. Demandez le plat du jour et prenez le sandwich au basalte.

Allez ensuite à l'ile pour récupérer votre forme originale. Allez vers la tête qui se trouve à droite et donnez-lui le sandwich au basalte. Parlez-lui pour qu'elle commence à rire et fasse trembler l'île. Revenez ensuite à la grotte.

Ancienne grotte sous-marine secrète

Allez vers la stalactite en forme d'oreille qui est tombée et prenez-la. Placez-la sur la coquille qui se trouve à gauche pour réaliser la deuxième prophétie. Utilisez ensuite la Banang sur l'urne de cérémonie pour accomplir la troisième prophétie.

Montez dans la capsule qui vous emmène jusqu'au bocal du spectre de monsieur Spatule. Une fois en haut, utilisez le levier puis appuyez sur le bouton d'urgence. Revenez en bas et ramassez la couronne de chaussette et le médaillon du grand prêtre. Trempez ce dernier dans la bave d'escargot rouge et quittez la grotte.

Ile de Pâques

Repérez le gong qui se trouve sur l'ile lointaine contenant le volcan et tirez dessus. Allez ensuite vers le gong gris qui se trouve à droite de la tête de droite. Utilisez le médaillon sur le triangle pour sauver l'ile et terminer cet épisode.

Episode 3 : Les démons de minuit moins le quart

Rue du commissariat

Après le flash back, sortez du bureau pour enquêter sur les attaques de zombies. Allez ensuite chez Sybil. Parlez avec elle et demandez-lui comment fonctionne le Roteur d'âmes. Rendez-vous ensuite chez Stinky et demandez-lui si vous pouvez emprunter sa lampe de bronze. Prenez l'ampoule de la lampe et quittez le restaurant.

Allez vers le garage Pimp le car et parlez avec vos amis de la zombie-fabrik. Vous devez ensuite passer une autre épreuve de conduite dans la réalité augmentée pour gagner la super antenne. Vous devez distribuer des CD aux zombies qui se trouvent dans la ville.

Lancez les CD avant d'être au niveau des zombies pour ne pas rater votre cible. Distribuez tous les cd pour gagner

cette épreuve et la super antenne. Vous pouvez encore une fois effectuer cette épreuve pour récupérer d'autres objets.

Allez ensuite vers votre Desoto et choisissez Stuttgart comme destination.

Stuttgart

Avant d'entrer dans le château, allez à droite et fouillez la tombe pour prendre le cerveau. Revenez à l'entrée du château gardée par l'agent Siphon qui vous en interdit l'accès. Vous devez faire la queue et attendre votre tour. Pour distraire les zombies qui sont devant vous, placez le cerveau trouvé sur la gargouille qui se trouve en haut. Entrez ensuite dans le château.

Château de Jürgen

Parlez à Jurgen et de la source de son pouvoir. Il contrôle les zombies grâce à son " Style ". Epuisez ensuite le dialogue et défiez Jurgen avec une chanson gothique. Les paroles à choisir sont dans l'ordre ; le compte Cryptevent Von Krèvemort, le baron Angoiss Von Kauchemar, on va vous saigner..., on vit dans la douleur..., parce que tout se finit...

Après votre prestation, Jürgen sautera sur Max pour sucer un peu de sang et retrouver la forme pour contrer votre style. Après cette première tentative de briser le style de Jurgen, allez vers le bar (à gauche) et prenez la bouteille d'eau. Allez ensuite vers le cercueil et lisez le poème écrit dessus. Allez à la cabine du DJ et entrez puis appuyez sur les boutons qui désignent les mots suivants ; mort, spécule, néant et lettres pour ouvrir le cercueil précédent.

Entrez par ce cercueil pour vous retrouver à l'étage.

Placez l'ampoule UV sur le projecteur et revenez en bas. Allez vers la cabine du DJ et appuyez sur le quatrième bouton pour changer de chanson et inciter Jurgen à danser. Il passera alors sous le projecteur équipé de la lampe UV et se fera bruler. Il se fait ridiculiser devant ses zombies et c'est la première attaque contre son style qui fonctionne.

Sortez ensuite du château et ramassez les cigarettes à l'ail qui se trouvent dans la poubelle. Prenez ensuite votre Desoto en direction du studio de télévision.

Studio de télévision

Placez les cigarettes à l'ail dans le sac et parlez à la productrice. Commencez ensuite le tournage de l'épisode. Revenez à votre voiture et partez cette fois à votre bureau. Utilisez la bouteille d'eau avec l'urne de cérémonie située derrière la télé près de la fenêtre. Demandez à Max de bénir cette eau pour avoir de l'eau bénite dans une bouteille. Revenez ensuite à Stuttgart.

Stuttgart

L'agent Siphon vous interdit d'entrer avec des objets dangereux donc mettez l'eau bénite dans la poubelle et entrez dans le château.

Château de Jurgen

Jurgen qui est fan de la série télévisée, fume des cigarettes à l'ail comme le héros de sa série. Il a du mal à se tenir debout et son style prend un sérieux coup puisque les zombies ne sont plus trop convaincus par Jurgen. Quittez ensuite le château.

Prenez la bouteille d'eau bénite et faites que Max la boive. Ce dernier a une auréole au dessus de la tête. Vous devez maintenant faire vite avant que cette auréole ne disparaisse. Laissez la bouteille dans la poubelle et entrez.

Défiez Jurgen dans un duel de rimes et demandez à Jurgen de prendre la parole. Ce dernier sautera sur Max pour sucer un peu de sang et reprendre ses forces. Sauf que cette fois Max est rempli d'eau bénite ce qui affaiblira davantage Jurgen qui prendra la fuite par la cheminée. Poursuivez alors votre ennemi. Ce dernier vous piègera et vous

tuera grâce à sa machine.

Vous incarnez maintenant Sam et Max sous forme de zombies. Parlez à Lincoln qui traine près du cimetière et entrez ensuite dans le château. Passez par la cheminée pour vous retrouver dans le laboratoire de Jurgen. Allez à droite et prenez le coupe-boulon. Examinez ensuite le livre d'alchimie et regardez le portrait de Jurgen. Lisez ensuite le poème qui se trouve derrière le portrait puis allez près du monstre et utilisez le levier pour lui insuffler la vie.

Parlez avec le monstre et dites-lui que vous avez la femme parfaite pour lui. Vous devez ensuite placer les objets qui serviront d'organes pour le monstre. Convainquez-le ensuite d'aller avec vous voir Sybil.

Rue du commissariat

Allez chez Sybil qui fait un questionnaire au prétendant pour choisir son futur époux. Choisissez la question trois sur son bureau. Allez ensuite toucher le coeur de chocolat pour énerver Harry la taupe qui répondra à Sybil par une insulte. Cette dernière le vire de son bureau. Prenez alors le coeur en chocolat et quittez le bureau.

Entrez chez Stinky pour affronter la main de Jesse James. Placez-vous à gauche pour que la main se décale à droite. Cliquez sur la main pour qu'elle tire et recule en arrière grâce au recul du pistolet. Elle finira alors dans le gâteau et s'immobilisera. Prenez la main et sortez du restaurant.

Allez vers votre Desoto et utilisez le coupe-boulon pour enlever la super antenne. Prenez ensuite la direction de Stuttgart et entrez dans le château de Jurgen.

Château de Jurgen

Allez vers la cabine du DJ et appuyez sur les boutons qui indiquent les mots suivants ; Abysse ; rasoirs, douleur et parents. Récupérez le cerveau de Lincoln qui se trouve à droite. Entrez ensuite dans le nouveau passage qui se dévoile derrière la bibliothèque.

Commencez par coller la super antenne sur la prise de courant et activez l'interrupteur. Placez le coeur de chocolat dans l'alambic pour le transformer en coeur en or. Récupérez ce coeur et placez-le dans le monstre. Placez aussi le cerveau de Lincoln dans le monstre. Placez ensuite la main de Jesse James et rendez-vous chez Sybill en amenant le monstre.

Rue du commissariat

Choisissez les trois questions sur le bureau de Sybil qui aura un coup de foudre pour le monstre. Prenez alors le Roteur d'âmes et quittez les lieux.

Château de Jurgen

Revenez au laboratoire pour que l'âme de Sam entre dans le corps de Max et vice versa. Jurgen passe alors à l'attaque... ou presque. Il prépare son attaque et vous laisse le temps de trouver une riposte. Utilisez alors le Roteur d'âmes sur le monstre et allez vers la machine située à gauche.

Utilisez le levier du suceur d'âmes. Entrez rapidement dans la machine pour vous faire tuer une deuxième fois. Cette fois, vous débarquez dans le monstre. Allez à gauche et prenez un pieu pour le planter dans le coeur de Jurgen. Félicitations ! Vous avez sauvé la ville de l'attaque des zombies et terminé cet épisode. Le problème est que votre ami Bosco a disparu.

Episode 4 : Rencontre des trois mêmes types

Escromarché

Vous débutez l'aventure dans le magasin de Bosco. Sautez par-dessus le comptoir et ramassez la mini-tête de Moaï. Examinez ensuite le digicode et lisez le message griffonné qui se trouve au dessus du digicode. Sautez par-dessus le comptoir pour sortir et prenez à gauche. Placez la mini-tête de Moaï dans la machine à rayons X et récupérez la radio.

Allez vers le comptoir et placez la radio sur l'écran qui se trouve en haut. Vous récupérez alors le code du digicode. Allez une seconde fois derrière le comptoir et entrez le code pour désactiver les lasers de la porte des toilettes.

Entrez dans les toilettes et ouvrez la porte du cabinet. Examinez les bouteilles de vin et prenez celle qui est ouverte et qui s'est transformée en vinaigre. Observez le gros tonneau de bicarbonate de soude ensuite tirez dessus. Versez le vinaigre dans le tonneau pour provoquer une explosion qui défoncera le toit. Un vaisseau viendra alors vous enlever.

Vaisseau spatial

Vous retrouvez Bosco dans le corps d'une vache. Une erreur spatio-temporelle à provoqué cette anomalie et vous devez réparer cette faute. Parlez au système central du vaisseau et épuisez le dialogue. Mettez-le ensuite en mode " injurieux ", cela vous sera utile pour la suite des évènements. Vous devez alors utiliser la carte temporelle de Bosco située à gauche de l'ascenseur pour aller dans le passé et retrouver la mère de Bosco.

Escromarché (passé)

Parlez à la mère de Bosco et épuisez le dialogue. Vous ratez votre tentative de corriger l'erreur temporelle puisque Mama Bosco est tombée amoureuse de Max et n'utilisera plus la machine à bébés. Allez ensuite à gauche et prenez l'appareil de datation au carbone modifié. Utilisez cet appareil sur Sam, Max et la mère de Bosco pour obtenir des cartes temporelles. Allez près de la machine à bébés et prenez les tubes à échantillons.

Entrez ensuite dans les toilettes et retirez le bouchon de la bouteille de vin. Sortez et revenez au vaisseau puis utilisez la carte temporelle de la police free-lance intergalactique.

Bureau de Sam et Max (futur)

Parlez avec le Max du futur et parlez surtout de Stinky et son super-adhésif. Grace à sa fortune, cette dernière contrôle presque tout dans le futur. Utilisez ensuite la carte temporelle de Stinky pour vous rendre au restaurant.

Restaurant de Stinky (passé)

Parlez à grand père Stinky et utilisez le tube d'échantillon sur le gâteau. Allez vers l'arcade de jeu et parlez aux petits Sam et Max. Sam à besoin d'une intelligence artificielle pour parfaire son jeu. Prenez ensuite le tournevis qui se trouve à droite de la borne d'arcade. Allez à droite où se trouve la vitrine contenant une lettre et dévissez-la pour récupérer cette lettre. Utilisez ensuite la carte temporelle du bureau ovale.

Bureau ovale (passé)

Parlez avec l'agent Siphon à propos de mama Bosco. Posez-lui ensuite des questions sur son travail et demandez-lui de vous faire un brevet. Répondez " Bitume 13 " pour la question sur l'ingrédient secret. Demandez à ce ensuite qu'il crache dans le tube à échantillons. L'agent Siphon refuse catégoriquement. Donnez-lui la lettre du président pour qu'il crache ce qu'il a bu sur le coussin. Utilisez le tube à échantillon sur le coussin.

Utilisez un autre tube sur l'enveloppe qui a atterri sur le bureau. Avant de partir, utilisez l'appareil de datation sur l'agent pour récupérer une autre carte temporelle puis empruntez l'ascenseur pour revenir auprès de mama Bosco. Placez les tubes à échantillons du président et de l'agent Siphon dans la machine à bébé et revenez au vaisseau.

Vaisseau spatial

Bosco a repris sa forme mais il est encore transparent puisque sa mère est encore amoureuse de Max. Utilisez alors la carte temporelle de Stinky pour vous rendre au restaurant. Mais avant de partir au restaurant et si vous ne l'avez pas

encore fait, changez le mode du système central en " injurieux ".

Restaurant de Stinky (passé)

Allez vers pépé Stinky et montrez-lui le brevet. L'intelligence artificielle de l'ascenseur tombera alors par terre. Donnez cette IA au petit Sam pour qu'il termine son jeu. Le petit Max décide alors d'aller à la fête de l'école. Utilisez enfin la carte temporelle de Bosco.

Escromarché (passé)

Mama Bosco change d'avis à propos de Max et décide alors d'utiliser la machine à bébé ce qui corrige l'erreur temporelle et redonne à Bosco son corps. Revenez alors au vaisseau pour rencontrer ce dernier.

Vaisseau spatial

Entrez par la porte qui se trouve à droite et parlez aux trois Mariachis. Le vieux Pedro vous informe qu'il ne quittera son poste que lorsqu'il connaitra l'heure de sa mort et qu'il aura la réponse à la question qui de l'oeuf ou de la poule est arrivé en premier. Revenez à la salle précédente et prenez la carte temporelle de la nouvelle tarte.

Utilisez-la pour rejoindre les studios et parlez à Sam et Max du passé. De retour au vaisseau, utilisez la carte du bureau de Sam et Max et non pas celle de la police free-lance intergalactique.

Bureau Sam et Max (futur proche)

Prenez la télécommande de Betty la boxeuse qui se trouve sur le bureau de Max et vous récupérerez un oeuf. Placez ensuite le bouchon sur la maquette du volcan. Parlez avec l'agent Siphon qui vous efface la mémoire à la prononciation de l'enquête spatio-temporelle.

Utilisez ensuite l'ascenseur et la carte temporelle de la police free-lance intergalactique. Prenez la rubrique nécrologique annonçant la mort de Pedro accrochée au tableau et revenez au vaisseau.

Vaisseau spatial

Parlez au vieux Pedro et montrez lui la date de sa mort. Allez ensuite à gauche et utilisez l'imprimante pour enlever le ruban d'encre. Revenez ensuite à la salle centrale du vaisseau et demandez une carte temporelle au système central. Prenez-la et utilisez-la avec l'ascenseur.

L'origine de l'univers

La carte temporelle vierge vous amène à l'origine de l'univers. Mr Featherly est sur place, ceci indique que la poule est apparue avant l'oeuf. Utilisez l'oeuf avec Mr Featherly pour amener ce dernier avec vous. Revenez ensuite au vaisseau.

Vaisseau spatial

Utilisez Mr Featherly avec le vieux Pedro pour qu'il quitte le vaisseau. Encore deux Pedros à chasser du vaisseau, revenez à l'ascenseur et allez au bureau ovale.

Bureau ovale (passé)

Allez au calendrier et déplacez le mémo sur le vendredi 6 septembre. Allez vers l'agent Siphon et demandez-lui s'il s'agit de sa date d'anniversaire. A la prononciation du mot anniversaire par Siphon, l'un des Mariachis débarque et commence à chanter. Utilisez l'ascenseur pendant qu'il est occupé pour le laisser sur place.

Vaisseau spatial

Parlez à Sam et Max du passé et dites-leur qu'ils ont besoin d'une cabine téléphonique temporelle. Conseillez-les d'aller voir l'agent Siphon dans le futur pour qu'il les aide. C'est ce même agent qui a la capacité d'effacer la mémoire. Quand Sam et Max du passé reviennent, commencez votre tour d'arnaque. Dites à Sam et Max du passé qu'ils ont besoin d'un tournevis puis donnez-leur le tournevis. Prenez en échange le contrat d'enregistrement. Donnez ensuite ce contrat au dernier Pedro qui se trouve dans le vaisseau pour qu'il le quitte.

Revenez ensuite à la salle du broyeur d'âmes pour essayer de sauver votre ami Bosco. Allez à droite et utilisez le bouton pour déployer la passerelle. Revenez à la console de gauche et appuyez sur le bouton Suck.

Utilisez ensuite l'échantillon de goudron sur les contrôles temporels, cette action arrêtera le temps. Foncez vers le cadavre de Bosco et montez dessus pour atteindre le triangle des Bermudes. Traversez ce triangle pour terminer cet épisode mais l'histoire continue.

Episode 5 : Quoi de neuf, Belzébulle ?

Les Egouts

Vous atterrissez devant la porte de l'enfer qui se trouve dans les égouts, sous votre bureau. Parlez à Mr Featherly et à Harry la Taupe qui est devenu Harry la mort. Pour accéder à l'enfer vous devez obtenir un jeton pour embarquer sur le train. Allez à droite et montez à l'échelle pour sortir dans la rue.

Rue du commissariat

Parlez au fantôme de mama Bosco qui a laissé son jeton dans l'appartement et ne peut pas l'atteindre puisque l'escalier est détruit. Allez alors à droite et parlez à Jimmy deux-dents. Donnez-lui l'IA pour que le robot se réveille. Parlez à ce dernier qui vous informe que ce dernier peut être contrôlé par la télécommande de Betty la boxeuse. Regardez alors en haut et cliquez sur la fenêtre pour recevoir la télécommande et donnez l'oeuf à l'autre Sam, à la fenêtre. Utilisez la télécommande pour bouger le robot vers la fenêtre de l'appartement de Bosco qui se trouve au dessus du magasin.

Récupérez alors le jeton et revenez aux égouts. Donnez le jeton à Harry et montez dans le train pour l'enfer.

L'enfer

Vous trouvez Jurgen à la réception et il refuse de vous laisser voir Satan. Entrez alors dans les bureaux de l'enfer. Parlez à la présence multinationale erratique, à Hugh Bliss et à Brady culture. Prenez le passe qui se trouve près de ce dernier et allez à droite pour entrer par la grande porte.

Salle de Sam et Max

Cette salle renferme tous les dossiers de ceux qui sont morts à cause vous, directement ou indirectement. Utilisez le passe et entrez dans le diorama du théâtre où se trouve Bosco.

Diorama du théâtre

Bosco se tient sur scène tout nu pendant que sa mère, Sibyl et Pedro le regardent. Il s'agit de l'enfer de Bosco et vous devez le sortir de là. Parlez-lui puis prenez la bouteille de protoxyde d'azote qui se trouve à droite. Quittez ensuite ce diorama.

Salle de Sam et Max

Utilisez la bouteille de protoxyde d'azote sur le diorama de la rue. Utilisez votre passe pour rejoindre ce diorama.

Diorama de la rue

Vous êtes à bord de la Desoto dans les rues de la ville. Montez sur le trottoir et attendez l'arrivée d'une rampe pour appuyer sur la bouteille de protoxyde d'azote et sauter sur la rampe. Vous vous retrouvez dans le diorama du théâtre. Votre action va distraire les démons qui regardent Bosco. Revenez ensuite à la salle.

Salle de Sam et Max

L'âme de bosco et de la Desoto sont sauvées mais restent encore prisonnières de la salle. Jetez un coup d'oeil sur le bureau pour voir Satan qui commence à s'agiter. Toutefois, il refuse toujours de vous parler. Revenez à la salle et entrez dans le Diorama de l'usine de jouets.

Diorama de l'usine de jouets

Parlez au lutin et aidez-le ensuite à concevoir un nouveau jouet. Choisissez les options suivantes pour réussir le jouet voulu ; " Torse nu... ", " Tronçonneuse ou n'importe quel choix ", " il a de l'acide à la place du sang ".
Une fois le jouet conçu, quittez ce diorama.

Diorama du père noël

Le père noël est condamné à être entouré de bébé-démons. Vous devez alors le débarrasser de ces bébés pour sauver son âme et indirectement celle du lutin qui fabrique les jouets. Tirez alors sur le cadeau qui renferme le jouet fabriqué par le lutin.

L'acide fera peur aux bébés qui quitteront la salle. Quand ils reviennent par la bouche du tuyau à cadeaux ils tomberont dans le trou. De cette manière, ils ne pourront plus hanter le père noël qui sera libre ainsi que son lutin. Revenez ensuite à la salle.

Salle de Sam et Max

Jetez encore un coup d'oeil pour voir Satan s'en prendre à Hugh Bliss pour la baisse du rendement de l'enfer. Utilisez ensuite le passe et allez au diorama de l'émission culinaire.

Diorama de l'émission culinaire

Allez à gauche et prenez la biographie de Stinky. Pépé Stinky et condamné a être dans l'ombre de la jeune Stinky pour l'éternité. Vous devez alors l'aider à s'en débarrasser. Revenez alors à la salle de Sam et Max.

Salle de Sam et Max

Harry la taupe a laissé un casier ouvert. Fouillez-le et prenez le dossier de Jimmy deux-dents. Quittez ensuite l'enfer pour vous rendre au garage Pimp le car.

Rue du commissariat

Timmy le fils de Jimmy est sur son lit de mort mais ce dernier ira au paradis puisque son dossier est vide. Vous avez besoin de ce Timmy en enfer et il faut changer son dossier contre celui de son père mais pas sous les yeux de Harry. Allez alors chez Sybil et tirez une balle dans la tête du monstre. Harry rapplique pour prendre son âme mais le monstre n'en a pas. Revenez vite vers Timmy et changez son dossier pour l'envoyer en enfer. Revenez alors en enfer et passez dans le diorama de l'émission culinaire.

Diorama de l'émission culinaire

Parlez au petit Timmy qui vous répondra avec enthousiasme ce qui fera rappliquer Hugh Bliss qui annulera l'émission. De cette manière, vous sauvez l'âme de Pépé Stinky. Sortez ensuite de ce diorama.

Bureau de l'enfer

Satan est furieux du rendement mais cette fois il accepte de vous parler. Il propose un contrat à Sam qu'il signe. Il sera envoyé alors dans son enfer personnel. Prenez la scie qui se trouve sur le bureau de Max. parlez ensuite avec Max à travers le trou et donnez-lui le passe pour qu'il vous rejoigne.

Revenez ensuite au bureau de l'enfer pour rencontrer les vrais dirigeants de l'enfer ; la bande à Bubulle. Parlez avec eux pour connaitre leur plan diabolique. Revenez ensuite à la rue du commissariat.

Rue du commissariat

Satan est alors chassé de l'enfer et se trouve près de votre bureau. Fouillez dans ses affaires et prenez la chaine en trombones, la liste des courses et le paquet de Ouiches.

Allez ensuite vers le garage Pimp le car pour retrouver Specs. Il veut battre les F.L.I.C.S dans un concours de musique. Vous pouvez aussi passer une épreuve de conduite inutile pour le déroulement de l'histoire.

Quittez le garage et allez à la fissure qui se trouve entre votre immeuble et l'escromarché. Utilisez la chaine de trombone sur la fissure pour attraper un jeu vidéo. Revenez au garage et placez ce jeu sur Chippy pour qu'il batte Specs dans le concours musical. Rendez-vous ensuite chez Stinky.

Restaurant de Stinky

Prenez une bouteille de cidre située sur le comptoir et parlez à pépé Stinky qui a besoin de la biographie de Stinky. Donnez-lui la biographie pour transformer ce dernier en gâteau. Pépé Stinky a des remords et veut redonner son corps à sa petite fille. Il a besoin d'une cote de porc, allez donc à l'escromarché.

Escromarché

Utilisez la bouteille de cidre avec la glacière ensuite utilisez la scie sur le monstre pour prendre une des cotes. Revenez au restaurant de Stinky.

Restaurant de Stinky

Utilisez la cote de porc avec le gâteau pour retrouver la forme originale de Stinky. Cette dernière refusera l'offre de Whizzer le deuxième enfant de la bande à Bubulle. Allez ensuite voir Sybill.

Bureau de Sybill

Le dernier membre de la bande essaye de l'envouter et jusqu'à maintenant il a réussi. Sortez alors du bureau et allez dans la rue.

Rue du commissariat

Parlez à Timmy et demandez-lui le véritable nom de Peepers. Son nom est censuré par Hugh Bliss. Revenez alors en enfer et remplacez la liste qui se trouve à coté de Hugh Bliss par la liste des courses de Satan que vous possédez déjà. Revenez ensuite voir Timmy qui vous donnera le nom de Peepers.

Bureau de Sybil

Revenez au bureau et appelez Peepers par son vrai nom ; Kiki Macouille. Le nom réveillera Sybil de son envoutement et Peepers, vaincu, quittera les lieux. Revenez ensuite aux bureaux de l'enfer.

Bureaux de l'enfer

Tirez avec votre flingue sur la cloche du camion à glace pour faire apparaitre la première partie du symbole sous la bande à Bubulle. La cloche attirera la présence multinationale erratique et révèlera une autre partie du symbole qui se

forme sous la bande à Bubulle.

Allez ensuite prendre une glace dans le camion et allez au bureau de la présence multinationale erratique pour prendre sa tasse de café. Prenez ensuite la bougie qui se trouve à gauche de la bande à Bubulle puis allez vers la fontaine d'eau et mettez la glace, la tasse de café et l'échantillon de goudron pour obtenir un gâteau. Mettez ensuite la bougie sur le gâteau et donnez-le à la bande de Bubulle.

Félicitations ! Vous avez débarrassé le monde de cette bande maléfique et vous avez terminé le jeu.

Sam & Max Hit the Road

© LucasArts 1993

AVOIR LA CORDE

Allez sur la pelotte de laine. Trouvez l'ascenseur et montez. Là, vous trouverez un gars qui dit des gros mots. Parlez-lui et demandez-lui un outil tordu. Allez au monde du poisson et utilisez l'outil sur le gros poisson et rentrez dedans. Utilisez Sam sur le poisson branlant. Vous arriverez à un endroit où vous prendrez Sam et utiliserez celui-ci sur la pelotte.

OBTENIR LA BAGUE

Pour avoir la bague, il vous faut attacher l'élément en forme de poisson au ramasse balle de golf (trouvé dans la poubelle du golf).

Sand Storm

© MVP Software

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DE LA MISSION

Démarrez le jeu en tapant SAND suivi d'un des paramètres suivants de ligne de commande, afin de démarrer à la mission voulue :

Mission	Paramètre
5	podbay
10	kirkuk
15	tomahawk

Sandwarriors

© Interplay

SUPER ARMES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier CONFIG.INI qui se trouve dans le répertoire du jeu. Alors, modifiez les lignes suivantes pour que toutes vos armes infligent 999 points de dommages.
Scarab=999
Delta=999
Palermo=999
Harakhy=999
Rekhmire=999
Sirius=999
Orion=999
VIZIER=999
PORPHYR=999
POLERMO=999

Sanitarium

© ASC Games / TLC Edusoft 1998

COMBINAISON CADENAS

Pour trouver la combinaison du cadenas, rediscutez avec les enfants, surtout la petite fille autour de la statue, qui joue au morpion. Si vous ne trouvez toujours pas, regardez devant l'église, la solution s'y trouve (451).

ENIGME DU LABO

Au niveau 5, pour ouvrir la porte dans le laboratoire, il vous faudra trouver les lettres sur les tableaux noirs et les remettre dans l'ordre. La phrase à trouver est : YOUTH HIDES THE KEY FOR SALVATION.

SOLUTION COMPLÈTE

Les cellules de la tour

Vous commencez l'aventure dans un asile sur le point d'exploser. Appuyez sur le bouton en bas du couloir pour arrêter l'alarme. Entrez dans la chambre près des escaliers et ramassez la serviette posée sur le lit. Tournez à gauche et allez parler au patient au bout du chemin. Il mentionnera le nom du docteur Morgan. Il parlera aussi de guerriers déchus. Son discours est très embrouillé. Pas la peine de s'attarder avec lui. Descendez les escaliers de droite. En passant devant la statue, celle-ci s'éclairera… Entrez dans la chambre pour parler au fou sur le lit. Celui-ci semble parti dans un trip citrouilles ! Discutez ensuite avec le type assis par terre dans le couloir. Lui, ce sont les insectes qui l'inquiètent… Continuez au bout du chemin, vous ne parviendrez pas à sauver le malheureux qui se jette dans le vide. Remontez à l'étage et continuez par le chemin de droite. Utilisez la serviette sur le câble puis ouvrez la porte. Entrez dans la tour. Tous les appareils sont éteints. Pour les allumer, vous devez d'abord brancher les câbles correctement. Il vous suffit de les raccorder aux prises de même couleur. Allumez le moniteur avec le bouton de droite puis appuyez sur Play. Après la vidéo, un court-circuit fait sauter les plombs et ouvre les casiers. Lisez tous les documents puis emparez-vous de la clé accrochée au mur. Appuyez sur le bouton du panneau de contrôle pour déployer le pont puis remontez jusqu'à la statue. Insérez la clé dans l'orifice sous la statue. L'ange se réveille et vous transporte dans un nouveau lieu.

Les innocents abandonnés

Approchez-vous des deux enfants qui dessinent par terre puis tentez de leur parler. Tant que vous ne vous rappellerez pas votre nom, ils ne vous diront pas grand-chose. Suivez le chemin de droite et entrez dans le cimetière. Encore un flash back… Parlez à Dennis, le garçon près de la grille. Vous vous souvenez maintenant de votre nom, vous vous appelez Max. Parlez ensuite aux trois autres enfants (Derek, Larry, Eileen et Marcus). Revenez parler à Dennis et demandez-lui de jouer à cache-cache avec eux. A partir de maintenant, vous devez retrouver tous les enfants cachés dans la ville. Ouvrez la cabane et ramassez le pied-de-biche, il servira plus tard. Retournez vers l'ange, montez et tournez à gauche à la fontaine. Eileen est cachée dans l'arbre au bout du chemin. Entrez dans le grand bâtiment en ruines pour y lire quelques dossiers dans les casiers. Revenez à la fontaine et montez jusqu'au pont. Entrez dans la maison de l'autre côté pour trouver Marcus caché sous le lit. Tant que vous êtes là, lisez la coupure de journal et le

journal intime puis retournez vers l'ange. Regardez le panneau devant l'église… Entrez dans le lieu saint pour trouver Derek. Lisez les documents sur la chaire à l'entrée puis sortez. Descendez un peu la route pour arriver à l'école (Genet Elementary School). Utilisez le pied-de-biche pour ouvrir la porte et entrez. En plus de Marcus, vous trouvez plusieurs corps en décomposition. Examinez-les et sortez. Larry, le dernier enfant à trouver, est caché dans un tonneau derrière la cabane en face de l'école. Allez le chercher puis parlez à Dennis pour lui demander les clés du magasin. Mais il reste apparemment encore quelqu'un à trouver. Prenez la pelle d'Eileen devant la statue puis retournez au cimetière. Utilisez la pelle sur la tombe au centre. Vous déterrez Carole, l'arme secrète de Marcus. Retournez parler au garçon. Cette fois, il vous donnera les clés. Le magasin se trouve juste à droite de la place centrale. Allez-y faire un tour. Un jeune garçon est assis devant. Parlez-lui, il s'appelle Marty. Entrez ensuite dans le magasin. Lisez les documents sur le comptoir et prenez le jerricane même s'il est vide. Sortez et entrez dans la porte de gauche. Il n'y a rien dans cette pièce, si ce n'est un fort en carton. Allez parler à Billy le garçon qui dessine devant la statue, puis à Jessie, la fille à côté de lui. Faites une partie de morpion avec elle. Pour gagner, placez votre première croix au centre, puis dans le coin opposée au cercle. Bloquez la ligne de Jessie puis terminez la vôtre. Allez ensuite parler à la fille à la corde à sauter devant l'église. Elle se prénomme Meggan. Après la conversation, descendez la route jusqu'à la plage et parlez avec Timmy, le garçon qui pêche. Il attend l'appel à la messe. Remontez en ville, et asseyez-vous sur le manège devant le magasin. Il se casse. Ramassez-le et jetez-le dans la rivière à droite pour former un pont. Parlez à Maria, la fille dans les citrouilles. Elle aussi semble craindre une certaine Mère. Regardez de plus près le verrou qui ferme l'accès au plant de citrouilles. La combinaison n'est autre que la référence biblique devant l'église : 451. Munissez-vous de la faux posée contre le tracteur puis engagez-vous dans le plant de citrouilles. Eliminez la dizaine de corbeaux puis affrontez l'épouvantail. Frappez d'abord les citrouilles pour l'affaiblir puis fauchez-le avec votre arme. Si vous perdez à un moment ou à un autre, vous recommencerez à l'entrée du plant de citrouilles, mais les ennemis abattus seront déjà morts. Passez devant la météorite et ouvrez le capot du tracteur. Prenez le câble de liaison. Entrez dans la grange et parlez à ce que les enfants appellent « Mère ». Ramassez ensuite la clé à l'entrée de la grange puis revenez vers la ville. Parlez à Maria (près des citrouilles) puis à Marty (devant le magasin). Parlez aussi aux autres enfants. Utilisez la clé rouillée pour prendre le tuyau rouillé près de la fontaine puis allez devant l'église et ramassez un caillou. Lancez ensuite cette pierre sur la cloche. Timmy se précipitera alors à l'église. Allez récupérer sa canne à pêche sur la plage. Ouvrez le réservoir de la voiture, utilisez le tuyau sur ce réservoir et remplissez votre jerricane d'essence. Remontez le chemin tout au nord et placez-vous sur le pont à côté du panneau « Welcome to Genet ». Utilisez la canne à pêche pour récupérer la croix métallique dans l'eau. Revenez vers la grange de Mère. Plantez la croix sur la météorite.
Branchez le câble sur la petite machine et attachez l'autre bout à la croix. Videz le jerricane dans la machine et mettez-la en route. Observez le résultat. Des racines ont disparu sur la gauche libérant le passage. Passez par là et entrez dans le vortex avec Maria.

La cour et l'église

Parlez au fou assis sur le banc. Il se prend pour le King Elvis. Descendez les escaliers et parlez au second fou en tutu. Lui, c'est Skippy… Continuez votre tour de l'asile en parlant aux quatre gardes, au fou qui tient un poisson, à la femme qui se dandine près de la fontaine et l'autre assise tout près. Grâce à cette dernière, vous vous souvenez que vous êtes docteur. Défoncez la porte de l'église et entrez. Parlez à Norman puis au prêcheur Bob. Apparemment, quelqu'un a dérobé la croix de l'église, il va falloir la retrouver. Retournez près du patient aux poissons et entrez dans la porte. Parlez au docteur Morgan. Intéressez-vous ensuite aux disques. Prenez celui intitulé Bella Donna en Ut majeur et insérez-le sur le tourne-disques. Le fou en tutu commencera à danser. Allez vers lui et prenez la croix sur le banc. Allez rendre la croix au révérend Bob. En récompense, il vous remet un vieux balai. Utilisez le balai pour ouvrir le boîtier de commandes près du marin. Examinez les commandes. Pour cette énigme, vous devez agir sur les tuyaux pour remplir la fontaine. Pour cela, il faut que toutes les sources d'eau convergent vers le symbole du cercle en bas de l'écran. Occupez-vous des tuyaux un à un et au bout d'un moment, la jauge de la fontaine sera totalement remplie. A ce moment-là, tirez sur la manette à droite. Allez parler à la femme qui danse près de la fontaine puis regardez l'eau. Parlez au reflet…

Le cirque des bouffons

Vous incarnez à présent une petite fille prénommée Sarah, vous êtes tout près d'un chapiteau de cirque. Parlez à Antonio Baldini qui dort devant vous. Il vous remettra un ticket pour jouer à Calmer l'Calmar. Utilisez les lunettes panoramiques pour observer la maison en face. Entrez dans le chapiteau et discutez avec tous les artistes présents (Inferno, Flipper, Simon, sa sœur Trixie, Meano Geno, Gauche et Baldini). Sortez de la tente. Le gros clown à droite

vous bloque le passage, revenez alors sur vos pas et descendez par le chemin en bois tout à gauche. Suivez le passage qui tourne à gauche jusqu'à la roulotte rouge. C'est celle de Wilbur Smith, le tatoueur. Parlez-lui pour obtenir une bouteille d'alcool. Remarquez qu'il y a aussi une aiguille posée sur la table, mais vous ne pouvez pas la prendre pour l'instant. Revenez sur la passerelle et prenez cette fois le chemin de droite. Allez directement au stand du calmar (le quatrième). Présentez votre ticket pour faire une partie. Vous gagnez trois autres tickets qui vous permettent de jouer aux autres stands. Passez derrière le calmar et suivez le chemin. Parlez à Sean, le garçon assis. Il vous apprend que Meano Geno en pince pour Inferno… Parlez ensuite à ses parents. Prenez le bidon d'essence et revenez vers les stands. Jouez pour obtenir 10 tickets (si vous n'avez plus de ticket, vous en trouverez un par terre en bas des escaliers). N'oubliez pas de jouer au jeu des quilles et de ramassez celle qui tombe. Allez immédiatement voir Gaucher et mettez-le au défi de jongler avec la quille, en échange, il vous remettra l'une de ses balles rouges. Revenez vers les stands et descendez les escaliers et parlez au grand clown Zippie puis à Stuart Limpkin juste derrière. Il vous faut 5 tickets pour voir les monstres enfermés dans les cages. Ne les donnez pas pour l'instant. Approchez-vous de la roulotte et parlez aux siamois Matt et Ashley. Utilisez l'essence sur le levier près du manège afin de le graisser un peu puis actionnez-le. Montez sur le manège et continuez à gauche. Observez le panneau de clown. Vous êtes trop petite pour entrer dans le labyrinthe. Parlez alors à Oliver Tweed, le forain qui s'occupe de l'attraction. Placez la balle rouge que vous a donné Gaucher sur le panneau de clown. Vous pouvez maintenant entrer. Payez 5 tickets à Oliver et avancez. Vous trouvez un morceau de miroir cassé dans la maison. De l'autre côté, discutez avec Larry Kiri. Montez les escaliers et entrez dans la tente. Parlez à Lady Ivanna. Elle vous fait réapparaître devant le chapiteau principal. Entrez et donnez l'alcool à Inferno pour qu'elle vous apprenne à cracher du feu. Parlez à l'Homme Fort des poèmes pour le convaincre de se faire tatouer Inferno sur le bras. Profitez alors de ce que le tatoueur soit occupé pour aller lui voler son aiguille (prenez-la quand il tourne le dos). Redescendez à la foire aux monstres et payez votre dû à Stuart pour entrer. Parlez avec les deux monstres enfermés (Brêt-Zool et Timber). Crochetez la cage de Timber avec l'aiguille puis remontez vers la maison de Sean (derrière le stand de Calmar). Parlez à Timber dans le trou, puis sautez dans la cave pour le rejoindre.

La cave

Utilisez le morceau de miroir sur le bois pour allumer un feu et enflammez la baguette. Vous voilà armé pour affronter le calmar. Avancez dans l'eau en prenant le chemin du haut. Evitez les stalactites qui tombent et brûlez les tentacules qui surgissent de l'eau. Brûlez plusieurs fois le « calmar » au bout de la grotte, et sortez par l'ouverture à gauche.

La demeure

Vous êtes dans la cave de la maison que vous aperceviez auparavant par la lunette. Montez les escaliers en bois. Des spectres apparaissent, écoutez-les puis suivez-les à l'intérieur. Approchez-vous du four et écoutez la mère et le père. Le père dit qu'il restera dans son bureau jusqu'à 6h. Passez dans le couloir tout en haut à gauche et entrez dans la pièce sur la droite. Regardez la scène puis revenez vers les escaliers et montez à l'étage. Entrez dans la chambre de Max. regardez la poupée de Grimwall sur la droite, puis écoutez la radio. Enfin, regardez le lit où le fantôme de Max se morfond. Montez dans la petite pièce au-dessus des toilettes. Ecoutez le fantôme de la mère puis allez dans le salon. Regardez la séquence puis entrez dans la chambre des parents. Prenez la clé en cuivre. Redescendez et utilisez la clé sur l'horloge. Placez la grande aiguille sur le 12 pour indiquer 6h. Le père sort donc du bureau. Vous pouvez alors y entrer. Prenez la clé posée à côté du fauteuil puis la cassette vidéo sur la commode. Remontez à l'étage. Visionnez la cassette dans le salon puis passez dans le couloir de gauche. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et montez au grenier. Regardez le gros ours en peluche. Il dissimule une clé. Tirez le trampoline près des escaliers et utilisez-le pour sauter par-dessus les cartons. Utilisez la clé en or sur le coffre à jouets. Prenez la poupée. Le fantôme de Max vous prie de ramenez la poupée à sa sœur. Escaladez les cartons, descendez et allez vers la chambre en bas à droite. Rendez la poupée à la petite fille.

Le laboratoire

Vous voilà de retour à l'asile sous les traits de Max. Prenez le chemin de droite et entrez dans le petit bureau. Ecoutez la radio puis regardez le tableau. Prenez la valve qui se cachait derrière. Revenez dehors et prenez cette fois-ci le chemin de gauche. Allez jusqu'au bout. Insérez la valve dans le trou sur le mur et tournez-le afin d'alimenter la machine à côté en énergie. Intéressez-vous à cette machine. Le panneau de contrôle comporte une chaîne (pour tout remettre à zéro), un volant pour faire pivoter l'aimant et un levier pour activer l'aimant. Pour réussir cette énigme, rien de plus

simple. Actionnez le levier et tournez le volant dans n'importe quelle direction. Actionnez de nouveau le levier et tournez le volant dans la même direction que précédemment. Actionnez le levier et tournez le volant toujours dans la même direction. Continuez ainsi jusqu'à ce que la grosse pierre tombe et ouvre la grille un peu plus bas. Entrez dans cette nouvelle pièce. Ne vous laissez pas dégoûter par ce que vous y verrez et écoutez le répondeur posé sur le bureau. Les tableaux cachent un code, lisez le premier à gauche du corps accroché au mur. Vous devez cliquer sur certains passages du texte pour en mémoriser des mots. Récupérez les premières lettres de chaque phrase. Cela vous donne donc « DU SALUT ». Passez au second tableau (celui à droite du corps). Faites la même chose ici pour les 5 premières phrases. Ensuite, cliquez sur les lettres suivantes : le L de « ailleurs », le E de « offre », le E de « expérience » et le S de « appris », puis sous le P de « patience » et sur le O de « solution ». Cette fois, vous obtenez les mots « EST JEUNESSE ». Passez au troisième et dernier tableau. Cliquez sur le S de « serais », le R de « opération », le A de « A aucun moment », le S de « semble », le U de « débusqué » et le S de « patients ». Vous avez les mots « LA CLEF ». allez vers le panneau de contrôle près de la porte à droite et tapez dans l'ordre les mots « JEUNESSE EST LA CLEF DU SALUT ». la porte s'ouvre et le niveau se termine.

La ruche

Max prend cette fois l'apparence de Grimwall, le héros de la bande dessinée de son enfance. Ramassez le harnais sur l'insecte que vous venez de tuer. Vous passerez ainsi inaperçu dans cette ruche remplie de larves. Suivez le chemin vers le bas et appuyez sur l'interrupteur jaune pour ouvrir la porte d'un cocon à gauche. Entrez dans ce cocon. Parlez au cyclope qui travaille là-dedans. Il vous donne le code de sa cosse afin que vous l'y rejoigniez plus tard. Il a apparemment des informations à vous révéler. Ramassez les tenailles sur la paroi puis parlez à l'insecte qui trifouille le bébé. Il refusera d'améliorer votre harnais. Pour l'instant vous ne pouvez donc pas accéder à la chambre de la Reine. Sortez du cocon et continuez par le chemin de droite. Descendez pour arriver à la cosse de Gravin. Vous connaissez son mot de passe, vous pouvez donc y entrer. Regardez le reportage à la télé puis emparez-vous des outils et du marteau de Gravin. Remontez sur le chemin mais entrez cette fois dans le cocon à droite. C'est la chambre du fourneau. Parlez au vers qui y travaille pour en savoir plus sur cet endroit. Donnez ensuite un bon coup de masse sur le tuyau à votre droite. Prenez les manettes du soufflet et faites exploser la chaudière. Ramassez le bras mécanique que la larve aura perdu. Observez de plus près l'appareil en forme de libellule. Plusieurs boutons vous permettent de modifier la couleur des spots lumineux (les deux potentiomètres de gauche), de sortir les ailes de la bête (les boutons verts sur son dos) et de confirmer vos choix (les deux boutons sur la droite). Vous trouverez aussi une manette sur la gauche. Placez-la tout en bas puis configurez les spots en rouge sous les ailes gauches et bleu sous celles de droite. Sortez les ailes 1 et 3 et confirmez en appuyant sur les deux boutons en bas à droite. Montez la manette d'un cran. Configurez les couleurs en Vert et Rouge, sortez les ailes 1 et 2 et confirmez. Montez encore d'un cran et suivez les indications suivantes :
Couleurs : Bleu et Vert, Ailes : 2 et 3
Couleurs : Vert et Vert, Ailes : 1 et 3
Couleurs : Bleu et Bleu, Ailes : 1 et 2
Couleurs : Rouge et Rouge, Ailes : 2 et 3.
Le fourneau est désormais totalement détruit. Sortez du cocon et retournez dans la cosse de Gravin. Parlez au cyclope puis allez voir l'insecte qui travaille sur le bébé dans le premier cocon que vous avez visité. Demandez-lui d'améliorer votre harnais. Il souhaitera vérifier votre âge. Placez le bras mécanique volé à l'insecte dans le scanner et vous voilà autorisé à entrer dans les quartiers de la Reine. Ne vous gênez pas pour visiter. Remontez le chemin jusqu'au capteur bleu et ouvrez la porte. Entrez et parlez à la créature. Regardez ensuite les bouteilles qui contiennent les bébés. Utilisez les tenailles pour prendre une bouteille. Rapportez-la à Gravin comme preuve que Gromna agit contre les cyclopes. Il vous permettra alors d'entrer dans la chambre de Gromna. Observez les notes sur les tableaux puis celles inscrites sur les feuilles de droite. Prenez la clé cachée sous l'oreiller et servez-vous en pour ouvrir le coffre fort au-dessus du lit. Prenez le générateur qu'il renfermait. Retournez ensuite dans la chambre de la Reine. Utilisez le générateur sur l'orifice qui goutte à droite. Il vous aspire et vous amène ailleurs. Après la courte séquence, parlez à l'insecte qui travaille. Regardez puis parlez aux enfants mis en cages. Ils vous chanteront une mélodie. Retenez la bien et allez la composer en appuyant sur les larves à gauche. En considérant la larve du haut comme la première et en comptant dans le sens des aiguilles d'une montre, la bonne combinaison est 5, 2, 2, 4, 1 et 3. La porte s'ouvre et vous pouvez monter à l'étage supérieur. Parlez à l'autre insecte qui travaille puis examinez la machine. Utilisez les outils pour l'arrêter, vous pourrez alors retirer le générateur. Redescendez en appuyant sur le bouton jaune puis utilisez le premier générateur sur l'intestin de la grosse larve. Sortez de la chambre de la Reine et descendez à l'extrême sud ouest de la ruche où Gravin vous attend déjà. Le passage s'effondre juste avant votre arrivée, vous êtes obligé de lancer le générateur à votre ami.

Remontez ensuite par l'intestin de la larve, puis par l'ascenseur. Agrippez-vous au câble tout à gauche pour atteindre le troisième et dernier étage. Ecoutez le discours de Gronma puis emparez-vous de la grosse pièce branchée sur la larve. Grimwall parvient ainsi à s'enfuir de la ruche.

La morgue et le cimetière

Retour à l'asile. Max se réveille dans la chambre froide. Parlez au cadavre sur la table puis approchez de la porte. Pour l'ouvrir, actionnez trois fois le volant en haut à droite puis poussez le levier juste en dessous sur la gauche. Répétez cela trois fois. Ensuite, tournez de nouveau trois fois le volant et poussez cette fois le levier sur la droite. Répétez cela aussi trois fois. Tournez enfin le volant au centre de la porte pour passer. Entrez dans le bureau à droite et regardez la cinématique qui se déclenche. Prenez l'urne en cuivre sur la gauche de la porte ainsi que les allumettes sur le bureau. Ramassez aussi le buste et jetez-le deux fois contre le mur fissuré. Sortez par le trou. Actionnez la valve et prenez le tuyau en U par terre. Revenez ensuite dans le couloir et entrez dans la pièce en face de la chambre froide. Emparez-vous de la clé à molette dans la trousse à outils de droite puis revenez encore dans le couloir. Utilisez la clé sur les tuyaux et placez le joint sur ces mêmes tuyaux. Allez actionner les leviers près du four dans la pièce où vous étiez. Cela permettra alors de dégivrer la porte de la chambre froide. Rendez-vous y. Ouvrez le tiroir en haut à droite et parlez au vieillard à l'intérieur. Revenez vers le four et ouvrez la porte. Prenez le deuxième corps en partant de la gauche pour le brûler. Examinez ensuite les cendres dans le four. Vous y trouverez un œil de verre. Mettez le reste des cendres dans l'urne que vous possédez. Allez une dernière fois dans la pièce des tiroirs. Ouvrez le casier du bas de la deuxième rangée. Inspectez l'intérieur. Max dira qu'il fait trop sombre pour y voir quelque chose. Utilisez les allumettes. Vous verrez des inscriptions illisibles. Servez-vous alors de l'oeil de verre pour déchiffrer le message. Sortez de la pièce et tournez à gauche vers le jardin. Parlez à l'arbre de droite, celui qui cligne des yeux. Examinez ensuite la pierre tombale cassée à gauche. Elle est illisible. Dispersez les cendres sur elle. Vous pourrez alors déchiffrer le nom qui y est inscrit. Revenez parler à l'arbre. Il dévoilera un prisme qu'il vous faut prendre. Utilisez la pierre sur le rayon de lumière et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Morgan s'enfuit. Lisez les notes éparpillées sur le bureau puis examinez le calendrier au mur. Appuyez sur les boutons du haut en commençant par la gauche pour former les symboles suivant : Montagnes, soleil levant, soleil au zénith, sorte d'œil, triangle. La porte s'ouvre, vous voilà embarqué dans un nouveau monde.

Le village perdu

Ce coup-ci, Max prend les traits de Olmec, le guerrier sacré. Parlez à la prêtresse pour apprendre la raison de votre invocation. Sortez de la caverne par l'escalier. Entretenez-vous avec l'esprit du guerrier déchu de l'autre côté de la cascade. Il s'agit de Huitzilop. Il dit être le fils de Tezacatl et le jeune frère de Mixacoatl. Suivez le sentier jusqu'au prochain esprit. Celui-ci s'appelle Mixcoatl. Un troisième guerrier vous attend au pied des marches du grand temple, c'est Xilonen, puis encore deux autres un peu plus bas, Ometoch et Tepictoc. Chacun d'eux vous donnera des indications sur son rang de guerrier, ce qui vous sera utile pour plus tard. Le dernier esprit auquel vous parlez, garde un totem. Il ne s'en écartera qu'à condition de passer son test. Il s'agit d'offrir un collier à sa femme. Dirigez-vous vers les maisons sur la droite. Parlez à la vieille femme dans la cour et ramassez le bol en cuivre derrière elle. Entrez dans la maison pour discuter avec les deux femmes et le maçon. Poussez ce dernier à rendre le collier à la femme de Tepictoc puis retournez voir l'esprit qui, en signe de reconnaissance, vous laissera accéder au totem. Faites basculer la statue pour former un pont. Dégagez le passage pour entrer dans le temple. Vous retrouvez la fille du maçon. Revenez dans le temple. Il y a 6 gongs accrochés au mur. Faites les résonner en les frappant dans l'ordre du plus gros au plus petit (partez du gros au centre, puis celui à gauche, celui en haut à droite, celui en bas à droite, celui en haut dans la rangée du milieu puis celui en bas toujours dans la rangée du milieu). La glace se brise libérant un artefact que vous devez bien sûr prendre. Il s'agit du totem du vent. Sortez du temple et suivez le sentier un peu vers le nord. Tournez à gauche pour passer derrière le temple du jaguar. Vous arriverez devant un autre temple. Un homme prie devant la porte. C'est le sage du village qui s'apprête à partir au combat contre Quetzalcoatl. Il vous parle d'une cosse de puissance qu'il lui faut trouver ainsi que d'un rite que pourra faire le maçon. Inutile d'aller voir le maçon maintenant, car il vous demandera le nom des 6 guerriers anciens et vous n'en connaissez pour le moment que 5. Montez les grandes marches du temple du sacrifice. Parlez à Quetzalcoatl au sommet puis poussez la statue à droite. En tombant dans la lave, elle crée un chemin vers le temple de l'eau. Marchez sur ce chemin et parlez au dernier esprit guerrier. Il s'agit de Centeotl. Examinez le temple de l'eau. Des gravures sont dessinées sur son côté… Parlez à l'esprit du pêcheur pour en connaître la signification. Il dit quelque chose à propos du credo. Vous en saurez plus en questionnant sa femme dans la maison. Elle vous récite le credo du pêcheur. Au passage, vous pouvez aussi parler à la petite fille et à son père au sujet du

masque de Quetzalcoatl. Retournez au temple de l'eau et examinez les gravures. Vous devez appuyer sur les dessins dans l'ordre défini par le credo. En partant de la gauche, le bon ordre des gravures est 5, 3, 1, 2, 6, 4 (notez qu'un bouton en bas permet de réinitialiser le mécanisme en cas d'erreur). Le temple de l'eau se vide. Vous pouvez y entrer. Récupérez le totem de l'eau et le poisson rubis par terre. Allez maintenant parler au maçon dans la maison et passez son test. Il vous faut citer le nom des 6 guerriers du plus jeune au plus âgé. Voici l'ordre des réponses à donner : Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop et Mixcoatl. Le maçon effectue alors son rituel sur vous, vous donnant assez de force pour marcher dans les flammes et récupérer la cosse de pouvoir. Donnez cette cosse à l'ancien qui part immédiatement affronter Quetzalcoatl. Le combat ne dure pas longtemps. Le vieillard est battu. Récupérez son sang dans le bol en cuivre que vous avez puis entrez dans le temple qu'il gardait. Prenez le cœur en cristal et montez au sommet du temple du jaguar juste en dessous. En montant, remarquez les symboles qui ornent les marches… Déposez le sang et le cœur de part et d'autre de la porte et entrez. Faites rouler les pierres sur le mur pour aligner les symboles dans le même ordre que ceux des marches. Voici l'ordre : vache, lune, infini, visage, étoile, poisson, cible. Prenez alors le totem du jaguar. Un champ de force s'active et relit les temples. La statue de Quetzalcoatl a disparu devant le temple du sacrifice. Déposez les totems sur son socle. Un passage s'ouvre, il conduit tout droit au niveau suivant.

Le labyrinthe

Avancez prudemment devant vous en évitant les rayons roses. Empruntez les seconds escaliers, puis descendez encore. Remontez vers la droite jusqu'à la console. Eclairez le bouton de gauche et de droite puis appuyez sur l'interrupteur à droite. Un pont se redresse et un poids se soulève plus loin. Revenez jusqu'au départ du labyrinthe (touchez le rayon rose pour aller plus vite) et passez sur le pont que vous venez de mettre en place juste à droite. Actionnez le bras de la statue. Un poids se soulève sur la gauche. Revenez encore au début et passez par le chemin de gauche dont l'accès est maintenant dégagé. Suivez le double escalier qui descend puis baissez le levier sur la tour. Cela a pour effet d'ouvrir une grille. Montez par le long escalier et tirez l'autre levier pour bloquer la grille. Entrez dans la bouche de la statue et emparez-vous du masque de mort de Quetzalcoatl.

Le gant

Dans ce niveau, vous pouvez changer d'apparence à volonté en sélectionnant un objet dans votre inventaire. Transformez-vous en Olmec et approchez-vous des citrouilles. Observez-les et reproduisez la mélodies en les touchant une par une dans le bon ordre. Elles s'enflamment libérant alors le passage. Prenez le crâne. Regardez les pierres tombales. L'une d'elles porte le nom de Jedah. Un spectre sans tête apparaît. Tendez-lui le crâne et ouvrez le cercueil. Prenez la tête de la statue d'ange. Traversez le pont d'épine sous la forme de Olmec. Avec l'apparence de Grimwall, frappez le jeu de force pour ouvrir la bouche du clown. Ses dents pointues sont illuminées. Changez-vous en Olmec. Quatre dents du clown peuvent être actionnées. Jouez la séquence 1, 4, 3, 2 (en partant de la gauche) et le nez s'éjectera du visage. Grâce à la poupée de Sarah pour prendre l'apparence de la fillette et montez dans la tête. Vous trouverez l'aile gauche de l'ange en ressortant par l'oreille. Revenez devant la tête et continuez jusqu'à la salle de la statue. Prenez le passage en bas à droite de l'écran. Vous arrivez dans une hutte insectoïde. Avec l'apparence de Grimwall, fouillez les alvéoles de miel pour dénicher une mandibule d'insecte. Activez ensuite les quatre leviers en même temps. Les larves s'écartent du sol. Soulevez la grille et faites entrer Sarah à l'intérieur. Elle en ressort sur le toit. Reprenez la forme d'Olmec et avancez sur les épines. Coupez le câble en vous servant de la mandibule et revenez dans la hutte pour récupérer le torse de l'ange. Montez les escaliers. Changez-vous en Sarah et traversez. Reprenez la forme de Olmec et frappez les dalles au sol dans l'ordre suivant : 2, 5, 3, 1, 4. La statue se brise. Changez-vous en Grimwall et poussez la grosse tête de pierre. Enfoncez ensuite les corps sur chaque pique et récupérez l'aile droite de la statue d'ange. Traversez de nouveau la toile en prenant l'allure de Sarah. Posez le buste de la statue sur son socle puis les deux ailes et enfin la tête. Un passage s'ouvre. C'est l'heure de l'affrontement final contre Morgan, ou plutôt contre vous-même…

Le dernier jeu de Morgan

Vous êtes sur un damier, votre double vous empêche de passer et un liquide noir recouvre certaines pièces. Votre but est de toucher les cristaux qui s'allument sur le côté de l'échiquier avant que le poison n'atteigne votre bras dans la perfusion à gauche de l'écran. Pour les deux premiers cristaux, ne vous précipitez pas par les chemins les plus courts mais faites plutôt le tour de l'échiquier pour avoir le temps de les briser. Pour le troisième, longez d'abord les statues puis éloignez-vous d'elles avant de revenir vers le cristal. Voilà, ceci marque la fin de l'aventure. Il ne vous reste plus

qu'à regarder la séquence de fin qui marque le retour de Max au monde réel.

Sarakon

© Mastertronic / Starbyte

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

AMBROSIUS	Choix du niveau
LUNKWILL	Accès au niveau 15
VRANX	Accès au niveau 30

SAS : Secure Tomorrow

© City Interactive 2008

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur la touche **T** pour ouvrir la fonction de chat et saisissez les codes suivants.

`Ammo`	Munitions au max
`Gear`	Santé et réflexes améliorés
`God`	Invincibilité
`Guns`	Toutes les armes
`Health`	Santé au max
`KFA`	Toutes les armes et munitions au max
`Maphole`	Passer le niveau
`Poltergeist`	Mode Fantôme

Satan

© Dinamic 1990

+ D'INFOS FORUM

CODE DE NIVEAU

Pour accéder à la seconde partie, entrez le mot de passe : 01020304.

Saturday Night Speedway

© Atari 2004

TOUT DÉBLOQUER

Pour tout débloquer, commencez une nouvelle carrière en vous nommant **mudeater**.

Savage

© MC2 France / S2 Games 2004

CODES DES NIVEAUX

2. SABATTA
3. PORSCHE

Savage Warrior

© Mindscape / Atreid Concept

CHEAT CODES

Pour activer les cheat codes, tapez CHEAT à l'écran principal. Sélectionnez "Heading spacial way" pour activer la "cheat library". Tapez les codes suivants avant de choisi 1 ou 2 joueur(s) :

REPLAY	Jouer le jeu dans un environnement 3D
NOPAIN	Pas d'armes spéciales pendant le jeu
WOO	Pas de coups spéciaux pendant le jeu
SNOWWHITE	Personnages minuscules
EVILDEATH	Mode Gore
CIRCUS	Vous pourrez faire les coups spéciaux avec les séquences de touches suivantes : 1. Avant, Avant, Coup de poing 2. Courir Avant, Coup de poing 3. Avant, Avant, Coup de pied
NBK	Jouer les matchs en un seul round
TYSON	Coups spéciaux très efficaces
NOGAIN	?

SAW

© Konami / Zombie 2009

LISTE DES SUCCÈS STEAM

Un trésor !

Déverrouiller le premier conteneur.

C'était un accident

Tuer le premier sbire.

Légitime défense

Tuer 10 sbires.

Contraint et forcé

Tuer 20 sbires.

Expérimentation

Utiliser la seringue de santé pour la 1re fois.

J'arrête quand je veux

Utiliser 20 seringues de santé.

Une vie gâchée

Rester inactif pendant cinq minutes.

On veut en savoir plus ?

Trouver le 1er dossier sur l'asile.

Qui est le Tueur au puzzle ?

Trouver le 1er dossier de patient.

Darwin serait fier

Mort une fois.

Tuer ou mourir

Tuer un sbire avec l'explosion d'un collier.

Bras droit

1re victime avec un bras de mannequin.

Home run

1re victime avec une batte.

Ça va faire mal

1re victime avec une batte cloutée.

Grand nettoyage

1re victime avec un balai.

Tuyauterie

1re victime avec un tuyau.

Chirurgie

1re victime avec un scalpel.

On se détend

1re victime avec une seringue.

Service parfait

1re victime avec un pied de table.

Ça peut être utile

1re victime avec une béquille.

Fossoyeur

1re victime avec une pelle.

Extinction des feux

1re victime avec une lampe de chevet.

Hache de guerre

1re victime avec une hache.

Incendiaire

Première victime tuée avec le feu.

Nouvelle coupe

1re victime avec des ciseaux.

On dit bonjour au monsieur

1re victime avec un revolver.

On attend le boum

1re victime avec une mine explosive.

Oups !

1re victime avec une mine étourdissante.

Asphyxie

1re victime avec du gaz.

Je passe à l'action

Premier PNJ affronté.

Coup pour coup

Premier sbire tué à coups de pied.

Sans pitié

Cinq sbires tués à coups de pied.

Entrée avec effraction

Première porte déverrouillée.

Serrurier

Déverrouiller 5 portes.

Professionnel

Déverrouiller 20 portes.

SBK X : Superbike World Championship

© Black Bean / Milestone 2010

DÉBLOQUER TOUTES LES PHOTOS

1) Trouver un éditeur hexadécimal

2) Localiser le fichier de sauvegarde : "**C:\Users\"Nom d'utilisateur"\AppData\Roaming\BlackBean\SBKX\Saves\3766365633\savedata.dat**"
* Le dossier "**AppData**" est un dossier caché, il faut donc en activer l'affichage dans "**option des dossiers...**"
* Ceci est valable sous Windows 7, mais ce fichier existe également sous Windows XP dans un répertoire similaire.
* Si le numéro de répertoire n'est pas `3766365633`, éditer les autres fichiers **savedata.dat** existant dans les autres répertoires jusqu'à trouver celui contenant "**Game Progression**" entre l'offset `0x0000007C` et `0x0000009A`.

3) Sauvegarder votre fichier pour pouvoir recommencer en cas d'erreur

4) L'idéal est de retirer tous vos fichiers de sauvegarde (répertoire avec un numéro), de lancer le jeu, puis de quitter ; une nouvelle sauvegarde vierge sera créée et il sera plus aisé de faire les modifications.

5) Entre les offsets `0x001CAD150` et `0x001CAE83`, il faut modifier les `0100 00F1` (images bloquées) en `0001 00F1` (images débloquées).

Attention à ne pas modifier autre chose ! Il ne faut pas modifier les `0000 00F1` !

DÉBLOQUER TOUS LES CASQUES

1) Trouver un éditeur hexadécimal

2) Localiser le fichier de sauvegarde : "**C:\Users\"Nom d'utilisateur"\AppData\Roaming\BlackBean\SBKX\Saves\3766365633\savedata.dat**"
* Le dossier "**AppData**" est un dossier caché, il faut donc en activer l'affichage dans "**option des dossiers...**"
* Ceci est valable sous Windows 7, mais ce fichier existe également sous Windows XP dans un répertoire similaire.
* Si le numéro de répertoire n'est pas `3766365633`, éditer les autres fichiers **savedata.dat** existant dans les autres répertoires jusqu'à trouver celui contenant "**Game Progression**" entre l'offset `0x0000007C` et `0x0000009A`.

3) Sauvegarder votre fichier pour pouvoir recommencer en cas d'erreur

4) L'idéal est de retirer tous vos fichiers de sauvegarde (répertoire avec un numéro), de lancer le jeu, puis de quitter ; une nouvelle sauvegarde vierge sera créée et il sera plus aisé de faire les modifications.

Entre les offsets `0x001CAF40` et `0x001CAFB9`, il faut modifier les `0100` (casques bloqués) en `0001` (casques débloqués).

Sc Out

© Kalisto / Atreid Concept 1992

CHOIX DU NIVEAU

En entrant ATREID comme mot de passe, vous pourrez directement choisir un tableau avec les flèches haut et bas.
Pendant le jeu, pour passer au tableau suivant, appuyez sur la touche F3.

Scarface : The World is Yours

© Vivendi Universal Games / Free Radical Design 2006

CHEAT CODES

Pendant une partie, mettez la pause et entrez l'un des codes suivants sur l'écran des cheats. Attention, la sauvegarde n'est pas disponible lorsqu'un code est actif.

Codes pour Tony

AMMO	Le plein de munitions
FPATCH	1000 balles
KILLTONY	Tuer Tony
MEDIK	Le plein de santé

La pression

DONUT	Augmenter celle de la police
FLYSTRT	Diminuer celle de la police
GOBALLS	Augmenter celle du gang
NOBALLS	Diminuer celle du gang

Les véhicules

666999	Bacinari
DOZER	Bulldozer
DUMPER	Camion de déchets
OLDFAST	Ariel MK III
TBURGLR	Réparer un véhicule

La tenue de Tony

BLACK	Costume noir
BLUE	Costume bleu
BLUESH	Costume bleu avec lunettes
GREY	Costume gris
GREYSH	Costume gris avec lunettes
SANDY	Chemise sable
SANDYSH	Chemise sable avec lunettes de soleil
WHITE	Costume blanc
WHITESH	Costume blanc avec lunettes
TANSHRT	Chemise sable
TANSH	Chemise sable avec lunettes
TIGSHRT	Chemise tigre
TIGERSH	Chemise tigre avec lunettes

Codes divers

BUMMER	Ruée
MARTHA	Changer le temps du jour

RAINY	Pluie
SHAZAAM	Luminosité
TUNEME	Musique "The World is Yours"

CHOIX DE LA MISSION

Entrez ces codes dans le menu Cheats pour démarrer directement à la mission choisie.

S13	Babylon Club Redux
DW_fron	Cabana Cigar/Oakly drive in
S07A	Freedom town redux
F_M_SHA	Havana Storehouse
DW_fron	Ogrady's

Schizm

© Microïds / Project 3 Interactive 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Hannah - Les îles

Après l'introduction, vous prenez le contrôle d'Hannah. Suivez le passage tortueux devant vos yeux. Hannah s'arrêtera en chemin pour tenter de contacter Sam mais elle n'aura aucune réponse. Prenez à gauche à l'intersection et continuez d'avancer vers les grandes colonnes. Une sorte de spectre apparaîtra rapidement. Poursuivez sans y prêter attention et grimpez à l'étage supérieur par le petit chemin à votre droite. Approchez-vous des bancs puis regardez la table à droite. Vous trouvez un journal de missions de Tomlin, l'un des scientifiques disparus. Visionnez les deux passages puis appelez l'ascenseur derrière vous et montez. Ne vous préoccupez pas du petit panneau de contrôle ni de l'autre ascenseur que vous trouverez à cet étage mais empruntez le chemin qui monte près du pont détruit. Approchez-vous du réservoir en forme de poire et notez les graduations qui se lisent de bas en haut (le marqueur étant placé sur le zéro). Vous remarquez d'ailleurs que le liquide atteint la graduation 5. Inspectez le petit comptoir à droite de la poire. Il y une image d'insecte et une sorte de vase. Vous ne pouvez rien faire alors redescendez. Utilisez l'ascenseur (celui que vous n'avez pas encore pris) pour monter d'un étage.

Passez devant le nouveau pont suspendu (qui est intact) et le passage de droite et continuez tout droit pour trouver une urne dans un recoin. Si vous appuyez sur le bouton du dessus, vous vous apercevrez que les tentacules dans le mur réagissent à l'urne. Ramassez-la et revenez un peu sur vos pas. Montez grâce au passage sur votre gauche. Hannah fera quelques commentaires sur les environs. Le journal de mission posé sur le banc a été effacé ! Dommage... Poursuivez votre chemin en montant de nouveau. Le spectre de Tomlin fera une brève apparition pour vous demander de retrouver les plaques de coordonnées éparpillées un peu partout. Il dit également que les scientifiques sont retenus prisonniers dans une autre dimension. Montez par les escaliers pour vous retrouver à l'avant dernier étage de la colonne. Approchez-vous du panneau de contrôle.

L'énigme des fleurs
Vous pouvez voir une rangée de fleurs en contrebas. La huitième fleur (celle tout au bout) contient une plaque de coordonnées. Le but de l'énigme est de ramener cette plaque dans la première fleur en utilisant les boutons. Chaque bouton fait bouger la plaque d'un certain nombre de fleurs et chaque fleur dispose d'une certaine " polarité " qui fait soit avancer soit reculer la plaque.
Les deux premiers boutons font bouger la plaque de trois fleurs, les deux suivants de deux fleurs et le dernier d'une fleur seulement.
En les numérotant de gauche à droite, appuyez sur les boutons 3, 1, 4, 2, 5.

La plaque se trouve maintenant dans la première fleur, vous irez la chercher un peu plus tard. Montez encore jusqu'au dernier étage où une autre plaque de coordonnées vous attend. Examinez-le et notez soigneusement les deux dernières lignes de symboles. Notez également le symbole qui se trouve tout en haut de la plaque. Grâce aux graduations trouvées précédemment sur la grosse poire, vous pouvez déchiffrer la plupart des symboles. Seuls l'un d'entre eux vous posera problème. Il ressemble à ça :

```
___
| | |
```

Avec un peu de jugeote, on peut déduire qu'il s'agit en réalité du numéro 6, mystérieusement absent des graduations sur la poire. Après traduction, les coordonnées de la plaque sont :

Pensez à ces coordonnées comme s'il s'agissait d'heures, de minutes et de secondes. On a ainsi :

Anciennes coordonnées
3 h 6 mn 2 s
6 h 8 mn 7 s
Nouvelles coordonnées
3 h 4 mn 7 s
6 h 9 mn 11 s

Vous pouvez redescendre les escaliers pour revenir au niveau de la fontaine. Tomlin fera une nouvelle apparition pour vous encourager. Faites le tour de la fontaine et ouvrez la fleur pour déchiffrer les nouvelles coordonnées de la plaque :

Anciennes coordonnées
7 h 10 mn 5 s
9 h 1 mn 5 s

Nouvelles coordonnées
7 h 8 mn 10 s
9 h 2 mn 9 s

Descendez plusieurs fois jusqu'à trouver la fontaine où coule un liquide vert. Entrez dans l'ascenseur qui lui fait face et utilisez-le pour descendre encore. Tournez à gauche en sortant de l'ascenseur et utilisez le bouton sur le panneau de contrôle pour faire venir une navette qui vous transportera sur une autre colonne. Suivez le chemin à droite pour monter d'un étage. Continuez toujours à droite et examinez l'étrange structure sur le rebord.
Placez l'urne que vous avez sur le socle.

L'énigme de l'urne
Le but est de faire sortir toutes les tentacules du mur en face. Pour cela, vous devez pivoter l'urne pour choisir une tentacule, puis appuyer sur le bouton. La tentacule sélectionnée, ainsi que les deux qui l'entourent, se mettront alors en mouvement. Si elles sont sorties, elles rentreront, si elles sont rentrées, elles sortiront. Numérotez les tentacules de 1 à 14 et pivotez l'urne sur les graduations suivantes (n'oubliez pas d'appuyez sur le bouton à chaque fois !) : 13, 12, 11, 10, 8, 5, 4, 3 et 2.

Lorsqu'elles seront toutes en place, un champ de force les unira et vous pourrez alors traverser. Vous trouverez de l'autre côté un engin qui vous conduira vers une autre colonne. Descendez le chemin puis montez avec l'ascenseur. Sortez. Vous êtes maintenant dans la salle de navigation de la colonne. Repérez les deux grands cadrans de coordonnées. Vous devez y entrer celles que vous avez découvertes dans la fleur :

7 h 8 mn 10 s
9 h 2 mn 9 s

Approchez-vous du cadran de gauche. Vous remarquez qu'il est composé de trois cercles concentriques numérotés chacun de 1 à 12. Appuyez sur le 7 du cercle extérieur, sur le 8 du cercle intermédiaire et sur le 10 du cercle intérieur. Passez au cadran droit. Cette fois, appuyez sur le 9 du cercle extérieur, sur le 2 du cercle intermédiaire et sur le 9 du cercle intérieur. Touchez le symbole de la main entre les deux cadrans et vous voilà parti vers un autre territoire.

Hannah - Bosh

Utilisez l'ascenseur pour monter puis le petit engin pour rejoindre le tunnel sur l'autre île. Entrez par la porte ouverte. Avancez dans la pièce et tournez à gauche dès que vous le pourrez. Suivez ce passage jusqu'au bout. C'est un cul de sac. En revenant sur vos pas, deux fantômes de scientifiques viendront vous mettre en garde. Ecoutez-les puis montez à l'escalier en bois au niveau du carrefour. Il se peut que vous rencontriez une femme qui vous remettra une plaque. Si ce n'est pas le cas, ne vous inquiétez pas, elle la donnera à Sam un peu plus tard. Placez-vous devant la machine à écrire et sauvegardez.

Sam - Les montgolfières

Sam a atterri sur une montgolfière. Regardez attentivement la boussole à ses pieds. Notez la position des symboles et la direction de la flèche. Allez ensuite visionner le journal de mission du Dr Hovis sur votre droite. Ne vous occupez pas de la grosse machine à côté et explorez plutôt le corridor. Il y a quatre autres compas à trouver. A chaque fois que vous en trouverez un, notez soigneusement le symbole indiqué par l'aiguille. L'un d'eux se trouve juste avant l'entrée du tunnel, les trois autres sont après, au bord du vide. Lorsque vous les aurez tous trouvés, revenez à la grosse machine du début et utilisez-la. Appuyez sur les symboles dans l'ordre dans lequel vous les avez trouvé. Le centre va se retourner et vous pourrez alors récupérer des billes. Tant que vous êtes devant la machine, mémorisez le son que fait chaque symbole. Essayez de les écrire même si cela n'est pas évident. Effectuez une sauvegarde à cet endroit et gardez-la pendant le reste du jeu, elle vous sera très utile bien plus tard. En associant les symboles aux points cardinaux qu'ils représentent, voici ce que l'on peut à peu près entendre :

Nord : Ardumm
Nord-Est : Dissa
Est : Emdish
Sud-Est : Trila
Sud : Somha
Sud-Ouest : Oram
Ouest : Ossa
Nord-Ouest : Aarl

Revenez vers le pont et utilisez la nacelle pour accéder à une autre montgolfière. Entrez dans le couloir et arrêtez-vous à l'intersection. Deux gros collecteurs de gaz se trouvent de part et d'autres. Inspectez-les tous les deux mais ne touchez à rien. Le fantôme du Dr Brenner viendra vous indiquer que vous devez trouver le tuyau correspondant au gaz deux fois plus lourd que les autres.

L'énigme des collecteurs de gaz
Chaque collecteur est composé de 10 tuyaux qui correspondent tous à un gaz dont l'un d'entre eux est deux fois plus fort que les autres. Les collecteurs sont reliés à un appareil de mesure qui permet de vérifier la pression de chaque gaz. Pour bien comprendre comment tout cela fonctionne, approchez-vous d'un collecteur, appuyez une fois sur l'un des tuyaux puis envoyez le gaz dans l'appareil de mesure grâce au bouton central. L'appareil de mesure est pour sa part composé de deux cadrans de douze graduations. Chaque pression sur un tuyau fait avancer le petit cadran d'une unité. Lorsque le petit cadran fait un tour complet, le grand cadran avance lui d'une unité (pour les matheux, il suffit de compter en base douze). Chaque gaz affiche une pression de 1, sauf le gaz fort qui vaut 2. Appuyez de nouveau sur le bouton central du collecteur pour envoyer le gaz dans le ventre du poisson à gonfler. Seul le gaz fort permet de gonfler correctement le poisson, d'où la nécessité de le trouver. Pour compliquer l'affaire, ce gaz change de tuyau très régulièrement. Vous devez donc vérifier tous les tuyaux en même temps. Voici comment faire :

Commencez par numéroter les tuyaux de 1 à 10 puis appuyez 1 fois sur le 1er, 2 fois sur le 2nd, 3 fois sur le 3ème et ainsi de suite jusqu'à appuyer 10 fois sur le 10ème. Vérifiez la pression de tout cela. Logiquement, si tous les gaz avaient la même pression, vous devriez obtenir un total de 55.

Car 1 + 2 + 3 + 4 +5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 = 55.

Or l'un d'eux est 2 fois plus fort. Donc vous n'obtenez pas 55 mais une pression plus élevée. Le numéro du tuyau du gaz cherché se déduit tout simplement en soustrayant 55 de la pression obtenue.
Par exemple, si vous lisez une pression de 63. Faites le calcul 63 - 55 pour obtenir 8. Ce qui voudrait dire qu'il y a 8 unités de pression supplémentaires et donc que le gaz du tuyau 8 est 2 fois plus fort.

Appuyez sur le bon tuyau (celui que vous aurez trouvé) et le ventre du poisson se gonflera à moitié. SAUVEGARDEZ !!

Vous devez maintenant vous occuper du second collecteur derrière-vous. Procédez de la même manière. Mais faites très attention, à la moindre erreur, vous devrez recommencer l'énigme depuis le début (d'où la nécessité de sauvegarder entre les collecteurs :). Le poisson est entièrement gonflé et il monte à la hauteur de votre plate-forme.

Allez le rejoindre et montez les escaliers dans sa bouche. Retournez-vous et avancez vers le poste de pilotage. Ramassez le disque posé sur le fauteuil de gauche et descendez du poisson. Traversez le couloir pour revenir vers la nacelle de tout à l'heure. Au passage, vous verrez une nouvelle fois le Dr Brenner. Près de la nacelle, vous trouverez un étrange appareil. Placez le disque au centre du dispositif, il s'emboîte parfaitement. Appuyez sur les trois cases bleues à tour de rôles et notez à chaque fois les deux symboles qui s'allument en repérant aussi s'ils s'allument en haut ou en bas du disque. Revenez au poisson et installez-vous dans le fauteuil de droite.
Trois leviers peuvent être actionnés. Ils permettent de définir des coordonnées pour faire bouger le poisson.

Le levier gauche ne possède que trois symboles, ils correspondent à ceux des cases bleues de tout à l'heure.

Le levier du haut correspond aux symboles qui s'allumaient en haut du disque.

Enfin, le levier droit sert pour les symboles du bas du disque.

Vous devez entrer les coordonnées une par une en commençant par le premier symbole du levier gauche. Lorsque vous aurez indiqué les trois bonnes combinaisons appuyez sur le bouton central. Le poisson prendra son envol vers l'île où se trouve Hannah. Si le poisson s'arrête au dessus de l'océan en pleine nuit, c'est que vous avez fait une mauvaise manipulation, il faut recommencer.

Sam - Bosh

Sortez du poisson. Vous recevrez des nouvelles d'Hannah. Elle est bloquée quelque part et vous devez la retrouver. Descendez les escaliers et traversez le pont jusqu'à l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour l'appeler, entrez à l'intérieur puis tirez le levier pour descendre. Traversez la passerelle au dessus du vide. Deux portes vous attendent dans la salle suivante. Ouvrez celle de gauche en appuyant sur le tout petit bouton dans le mur (à droite de la porte). Entrez et traversez de nouveau une passerelle. Poursuivez par les deux ponts. Un fantôme apparaîtra derrière-vous et vous parlera dans un dialecte inconnu. Ne cherchez pas à le comprendre et continuez votre chemin par la série d'escaliers. Il y a un rail en haut. Tournez à gauche et vous verrez la base 1 dans le fond. Elle est inaccessible pour l'instant. Faites le tour de l'endroit toujours par la gauche et intéressez-vous de plus près au pilier près du rail. Appuyez sur le bouton pour faire venir un drôle d'engin. Installez-vous à son bord et actionnez le levier de droite. Lorsque la machine s'arrête, vous serez dans le noir, avancez même si vous n'y voyez rien. Vous arriverez alors au milieu de moulin à prières. Il y en a 8 au total. Si vous touchez l'un d'eux, vous entendrez 2 sons. Le premier correspond au moulin lui même, le second représente la couleur de l'image en dessous. Essayez de mémoriser les sons de chaque vase et de chaque couleur, ou sauvegardez ce lieu pour pouvoir y revenir quand bon vous semble. Voici quand même les sons, en commençant par le moulin vert et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre :

Moulin 1 : Dossi
Moulin 2 : Buss
Moulin 3 : Dihmah
Moulin 4 : Dali
Moulin 5 : Anahi
Moulin 6 : Vraai
Moulin 7 : Banoe
Moulin 8 : Doelgi

Vert : Toemba
Blanc : Heulah
Bleu : Dihmah
Orange : Essaghit
Rose : Eulisso
Rouge : Salou
Noir : Xantoe
Jaune : Makkri

Utilisez le monorail pour revenir aux escaliers. Passez par le tunnel sombre pour déboucher devant un grand bassin. Tournez à gauche. Vous trouverez de nouveaux moulins à prières sur la gauche. N'y prêtez pas grande attention et continuez vers l'intersection. Montez les escaliers à droite puis passez dans la première salle à gauche. Observez l'image de l'abeille sous le portrait puis la sculpture en haut à gauche. Retenez bien le symbole gravé ici. Revenez dans le couloir et descendez les escaliers de gauche. Tournez à droite et continuez jusqu'aux escaliers en colimaçon un peu plus loin sur la gauche. Vous remarquerez au passage d'autres moulins à prières, eux-aussi sur la gauche. Montez à l'étage. Tournez à droite et entrez dans la première pièce. Examinez scrupuleusement les dessins sur le mur. Faites des schémas si nécessaire. Les connaisseurs reconnaîtront le théorème de Thalles. Inspectez aussi la machine. Allez ensuite visionner les trois messages du journal de mission du Dr Davies posé devant la seconde pièce. Revenez maintenant jusqu'au monorail (descendez les escaliers, faites le tour du bassin et traversez le tunnel). Tournez à gauche et rejoignez la passerelle en face. Notez au passage la marque jaune sur le mur... Vous arrivez devant un appareil de mesure. Ouvrez-le et examinez-le de fond en comble.

Les mesures
Sur le dessus, il y a une loupe fixée à une règle graduée qui permet de mesurer la hauteur d'un point. Juste au dessous, vous retrouvez l'un des symboles du triangle du temple de tout à l'heure. Apparemment, ce symbole représente 10 unités de mesure. Encore plus bas, se trouve un compteur qui permet de mesurer la distance d'un objet. Le bouton 0 remet le compteur à zéro, le bouton + effectue la mesure. Le compteur est gradué jusqu'à 50. Placez-vous face à la marque jaune et pivotez sur la droite. Il y a une tour au loin. Pour votre première utilisation de l'appareil, mesurez la hauteur et la distance de cette tour. Positionnez-vous en face, levez la loupe de façon à ce que le trait rouge soit juste au dessus du toit de la tour et regardez sur la règle de combien de graduations vous avez levé la loupe, en l'occurrence 4. Mesurez maintenant la distance de la tour. Appuyez sur 0, puis sur +. Vous obtenez une distance égale à 45 unités de mesure. Notez tout ces résultats et mesurez les 4 autres tours en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Voici les résultats :

1ère tour
Distance : 45
Hauteur : 4
2nde tour
Distance : 16
Hauteur : 5
3ème tour
Distance : 20
Hauteur : 7
4ème tour
Distance : 25
Hauteur : 4
5ème tour
Distance : 35
Hauteur : 6

Mesurez maintenant le haut de la marque jaune. Vous obtenez une hauteur égale à 7 unités de mesure. Pour la distance, le compteur ne bouge pas. Pourtant, d'après le dessin du triangle dans la salle du temple, et d'après le symbole sur la machine, vous savez que la marque se trouve à 10 unités de mesure.
Vous en déduisez donc que la position neutre du cadran correspond en vérité à 10. Cela vous amène donc à revoir toutes vos mesures de distance et donc à calculer les hauteurs réelles des tours. Utilisez pour cela le théorème de Thalès (que je vous épargnerai :).

1ère tour
Distance réelle : 55
Hauteur réelle : (4x55)/10 = 22
2nde tour
Distance réelle : 26
Hauteur réelle : (5x26)/10 = 13
3ème tour

Distance réelle : 30
Hauteur réelle : (7x30)/10 = 21
4ème tour
Distance réelle : 35
Hauteur réelle : (4x35)/10 = 14
5ème tour
Distance réelle : 45
Hauteur réelle : (6x45)/10 = 27

Maintenant que vous connaissez les hauteurs exactes de chaque tour, revenez dans le temple, faites le tour du bassin, montez les escaliers en colimaçon et placez-vous devant la machine de la première salle. Des tours miniatures surplombent la machine et lorsque vous bougez un cadran la tour correspondante s'élève. Elles sont rangées dans le bon ordre de gauche à droite, vous n'avez donc qu'à indiquer sur les cadrans les hauteurs réelles des tours (pour mémoire : 22, 13, 21, 14, 27).

Un tiroir s'ouvre sous la machine. Prenez l'objet qu'il contient.

Revenez aux escaliers, descendez-les et tournez à gauche. Avancez jusqu'au bout (vous verrez deux séries de 8 moulins à prières sur la gauche en passant). Tournez à droite et passez sur le petit pont au dessus de l'eau. Vous verrez alors un moine. Il prononcera quelques mots " Dossi, Xantoe, Doelgi, Heulah, Dali, Toemba " avant de disparaître dans un passage secret. Ces mots font bien entendu références aux moulins à rivières du temple. Traversez complètement le pont et tournez à droite pour trouver des moulins. En réalité le moine vous a donné un code que vous devez reproduire.

Trouvez le vase " Dossi " (c'est le 6ème) et tournez la plaque pour qu'elle corresponde à la couleur " Xantoe " (Noir).

Trouvez le vase " Doelgi " (c'est le 3ème) et tournez la plaque pour qu'elle corresponde à la couleur " Heulah " (Blanc).

Trouvez le vase " Dali " (c'est le 8ème) et tournez la plaque pour qu'elle corresponde à la couleur " Toemba " (Vert).

Actionnez ensuite les moulins dans l'ordre 6, 3 et 8 pour ouvrir le passage.

Tournez à gauche et traversez le couloir sombre pour trouver le passage secret. Descendez les marches. Vous débouchez dans l'endroit où se trouve Hannah, malheureusement, pour une raison inconnue, vous ne pouvez pas la voir. Tournez à gauche et allez vers la grande statue. Vous serez arrêtez par un fantôme de scientifique qui vous remettra une plaque métallique. Continuez vers la statue, et montez placer l'objet que vous avez sur le spot lumineux. Ceci altère le rayon et laisse apparaître des coordonnées au sol. Descendez et allez noter ces coordonnées.

```
10 h 1 mn 9 s
3 h 12 mn 10 s
```

Il y a cependant des chances pour qu'elles soient anciennes. Vous devez donc chercher une méthode pour trouver les nouvelles coordonnées.

Les tablettes récupérées par Hannah dans la première partie du jeu indiquaient les anciennes puis les nouvelles coordonnées. En les comparant, on s'aperçoit que pour transformer la première ligne, il faut :
Ne pas changer les heures,
Retrancher 2 minutes,
Ajouter 5 secondes.

On commence par les secondes. N'oubliez pas que nous avons assimilés les coordonnées à des secondes, mais que nous sommes toujours en base 12. C'est comme si une minute durait seulement 12 secondes et une heure seulement 12 minutes.

Donc, 9 + 5 = 14 s = 1 mn 2 s

Les coordonnées sont maintenant 10 h 2 mn 2 s.
Occupons-nous des minutes.
2 - 2 = 0

Or, il n'y a pas de zéro sur une horloge, donc on considère que 0 équivaut à 12.
Les heures ne bougent pas donc la première lignes des coordonnées est :

`10 h 12 mn 2 s.`

Pour transformer la seconde ligne, il faut :

Ne pas changer les heures,
Ajouter 1 minute,
Ajouter 4 secondes.

Comme précédemment, on commence par les secondes.
10 + 4 = 14 = 1 mn 2 s

Les coordonnées sont maintenant 3 h 13 mn 2 s.

Occupons-nous des minutes.
13 + 1 = 14 = 1 h 2 mn.

Nous devrions donc avoir les coordonnées 4 h 2 mn 2 s. Or les heures ne sont pas sensé changer donc on obtient finalement 3 h 2 mn 2 s.

Au final, les **Nouvelles coordonnées** sont :
`10 h 12 mn 2 s`
`3 h 2 mn 2 s`

Sortez maintenant du temple par le passage sur votre gauche. Au bout de la passerelle, utilisez l'engin pour rejoindre l'île-vaisseau. Descendez le chemin et montez par l'ascenseur pour accéder aux cadrans de navigation.
Observez celui avec la main. Vous pouvez voir qu'il y a une série de boutons juste en dessous. Les deux premiers sont allumés. En fait, la machine mémorise les coordonnées que vous avez déjà entrées et il vous suffit d'appuyer sur l'un des boutons pour vous rendre à la destination choisie. Pressez celui tout à gauche pour aller vers les îles (le point de départ d'Hannah).

Sam et Hannah - Les îles

Descendez avec l'ascenseur puis montez sur le passage devant vous. Utilisez l'engin pour rejoindre une autre île et traversez les tentacules. Ensuite, descendez par le chemin et appuyez sur le panneau de contrôle pour appeler une nacelle qui vous emmènera sur une nouvelle île. Là, faites le tour de la cage d'ascenseur sur votre droite et montez par le chemin. La porte d'une habitation s'ouvre et un homme vient vous parler. Ecoutez ce qu'il a à dire puis tournez-vous vers la grosse poire à droite. Appuyez sur le symbole de la sculpture du temple (à côté du chinois). C'est le numéro 9. Récupérez le vase derrière la poire. Il vous faut maintenant revenir au temple où se trouve encore Hannah. Pour cela, faites demi-tour jusqu'au vaisseau et appuyez cette fois-ci sur le deuxième bouton vert près de la main. Traversez le temple et allez jusqu'à la salle avec le portrait chinois de l'autre côté du bassin. Le prêtre fantôme apparaît et vous fait comprendre que vous n'avez pas apporté la bonne quantité d'huile. Il ne vous reste plus qu'à faire le chemin inverse jusqu'au vaisseau. Faites patienter Sam un instant, le temps d'amener Hannah le rejoindre, puis repartez vers les îles.

Dirigez Sam jusqu'à la grosse poire. L'homme réapparaît et vous indique que la perle que vous cherchez se trouve dans l'ascenseur. Passez à Hannah. Amenez-la vers Sam, mais juste après la traversée dans la nacelle, faites-la monter dans l'ascenseur puis repassez Sam. Tournez-vous et descendez le chemin. Vous êtes devant l'ascenseur où se trouve Hannah. Regardez dans le trou. La perle est là, vous pouvez la prendre. Remontez à la poire, remettez le vase en place

derrière elle puis appuyez sur n'importe quel symbole pour obtenir la quantité d'huile nécessaire. L'homme vous parlera une dernière fois avant de disparaître. Ramenez les deux héros au vaisseau puis faites les naviguer jusqu'au temple.

Sam - Retour à Bosh

Avec Sam, apportez l'huile au prêtre dans la salle du portrait chinois. Il vous remettra un disque. Vous savez quoi en faire, n'est-ce-pas ? Il faut aller le placer sur le dispositif dans les montgolfières. Pour cela, vous devez regagner le poisson volant. Traversez le temple, descendez les escaliers, passez sur la série de passerelles et de ponts, écoutez les deux fantômes, passez la porte, refermez-la (très important), traversez d'autres passerelles, montez avec l'ascenseur puis installez-vous confortablement aux commandes du poisson. Comme pour l'île-vaisseau, les coordonnées déjà entrées sont sauvegardées. Appuyez sur le bouton tout à gauche pour voler vers les montgolfières.

Sam - Retour aux montgolfières

Je pense que vous savez ce que vous devez faire ici. Traversez le couloir et placez le nouveau disque au centre du dispositif puis notez les coordonnées comme au début du jeu. Revenez au poisson et entrez ce que vous venez de noter pour vous envoler vers Matia. Passez à Hannah.

Hannah - L'arrivée à Matia

Hannah devrait toujours se trouver sur son île-vaisseau. Si tel n'est pas le cas, conduisez-la à cet endroit. Entrez le dernier jeu de coordonnées que vous avez calculé :

```
10 h 12 mn 2 s
3 h 2 mn 2 s
```

Le bateau se déplace vers Matia. Manque de bol, la tentacule n'est pas assez longue pour attacher le vaisseau à la paroi.

L'énigme de la tentacule (uniquement sur la version DVD)
Montez avec l'ascenseur et allez vers le télescope juste derrière. Regardez. L'image est floue. Vous devriez parvenir à avoir une image plus nette en ajoutant ou en retirant des lentilles que vous trouverez dans les boîtes en dessous. Commencez par prendre la lentille à gauche de la boîte de gauche. Regardez dans le télescope. Si la flèche indique le bas c'est que la lentille est bonne et que vous pouvez continuer à en ajouter. Si elle indique le haut, c'est que la lentille n'est pas bonne, vous devez donc la reposer et passer à la suivante. Lorsque l'image sera nette, vous verrez un point lumineux vous délivrer un message codé en morse (signaux longs et signaux courts). Notez ce message, au besoin regardez à nouveau dans le télescope. Attention, ce message peut être modifié en pleine partie. Revenez ensuite au poste de commande du vaisseau. N'écoutez pas le fantôme qui apparaît et tournez-vous vers l'appareil à votre droite. Il est composé d'un bouton central (pour déclencher le mécanisme), de douze positions circulaires (qui correspondent au nombre de signaux lumineux que vous avez reçus) et de douze petits leviers qui indiquent s'il s'agit de signaux longs ou de signaux courts. Commencez par régler le nombre de signaux perçus. Pour cela, appuyez simplement sur la touche correspondant à ce nombre (c'est comme une horloge classique). Bougez ensuite les petits leviers pour composer le bon message codé. La position haute peut correspondre à un signal long et la position basse à un signal court mais cela dépend de la partie. Appuyez sur le bouton central pour vérifier ce que vous avez inscrit. Lorsque tout sera en ordre, écartez-vous du dispositif. Deux fantômes vous indiqueront qu'il fallait en réalité composer le message inverse à celui reçu. Revenez au dispositif. Pour composer le signal inversé, vous devez non seulement inverser tous les signaux mais aussi commencer par la fin du message et l'écrire à l'envers. Voilà, la tentacule est fixée et vous pouvez traverser.

Tomlin viendra vous parler de la menace qui pèse sur Argilus. Ecoutez-le et entrez dans le wagon à votre gauche. Retour à Sam.

Sam - Matia

Sortez du poisson et avancez vers la grille. Pivotez sur la droite. Vous pouvez voir une sorte de clé contre la grille. Tournez-la deux fois pour la récupérer. Entrez maintenant dans l'ascenseur derrière la porte grillagée. Cet ascenseur peut s'arrêter à plusieurs étages différents. Pour le déplacer il suffit de lever ou de baisser le levier central. Pour l'instant baisser-le d'un cran. Sortez par l'ouverture et avancez jusqu'à trouver un cadran un peu plus loin sur la gauche. La porte est apparemment fermée et sans la bonne combinaison, vous ne pourrez l'ouvrir. Notez au passage le symbole sur la porte, c'est le même que la plaque que vous ou Hannah détenez. Continuez votre chemin jusqu'à la seconde porte. Notez le symbole puis la combinaison du cadran et appuyez sur le bouton pour l'ouvrir. Traversez le couloir sombre puis tournez à droite. Vous vous retrouvez devant un petit jeu. Il se joue en deux manches et vous ne pouvez pas sauvegarder entre les manches. Le but est de tracer un chemin entre le côté gauche et le côté droit. L'ordinateur tentera de vous bloquer en dressant des murs, mais en ouvrant au maximum le jeu, vous parviendrez à déjouer ses pièges. Lorsque vous l'aurez battu deux fois d'affilée, retournez-vous et revenez vers la seconde porte. Prenez les escaliers à gauche. Notez le symbole inscrit à côté des rails. Il représente ce lieu et peut donc être utile à Hannah.

Hannah - Matia

Entrez dans le wagon et notez aussi le symbole inscrit sur la machine. Tournez la roue pour obtenir le symbole de Sam et appuyez sur le bouton de droite pour le rejoindre. Descendez du wagon par la gauche et suivez la passerelle jusqu'à l'ascenseur. Abaissez complètement le levier pour vous retrouver tout en bas.

Sam - Matia, suite

Emmenez Sam jusqu'à l'ascenseur également et faites-le descendre tout en bas. Tournez à droite. Pénétrez dans le tunnel sombre qui vous fait face. Vous débouchez dans une grotte dans laquelle un scientifique est emprisonné. Vous ne pouvez pas l'aider pour l'instant. Pivotez sur la gauche. Hannah aura peut être laissé la plaque dans le dispositif, si c'est la cas, récupérez-la. Sortez de la grotte et tournez à gauche pour longer la paroi en suivant les gros tuyaux. Vous entendrez de l'eau couler. Tournez le volant pour l'arrêter. Si vous bougez, l'eau se remettra à couler. Restez donc ici et continuez l'aventure avec Hannah.

Hannah - Matia, suite

Entrez dans la grotte. Si Hannah est toujours en possession d'une plaque, glissez-la dans le dispositif à gauche avant d'aller parler au prisonnier en face. Ce dernier est assez bavard. Ecoutez tout ce qu'il a à dire puis sortez de la grotte.

Sam et Hannah - Matia, le pont

Avec Sam, allez récupérer la plaque dans le dispositif de la grotte si Hannah vient de la déposer. Sinon, suivez le chemin jusqu'au pont. Appuyez sur le levier pour baisser le pont. Vous remarquez que le pont est divisé en deux parties montées chacune sur des verins. Il va falloir ajuster la pression pour que les parties correspondent entre elles. Avec Hannah, tournez une fois la roue qui se trouve à gauche en sortant de la grotte puis quatre fois celle à droite et voilà, la pression devrait être la bonne. Repassez avec Sam et appuyez sur le bouton pour positionner correctement le pont.

Sam - Matia, les portes communicantes

Sam se trouve au centre de cinq portes communicantes. Ce sont sûrement celles dont parlait le scientifique emprisonné. D'après ses dires, il faut entrer deux fois dans chacune pour n'en sortir qu'une seule fois. Numérotez les portes sur votre gauche de 1 à 4 et considérez celle à droite comme la porte 5 (c'est celle qui diffuse de la lumière lorsqu'on l'ouvre).

```
Entrez dans la porte 2 pour sortir en 5.
Entrez dans la porte 4 pour sortir en 1.
Entrez dans la porte 1 pour sortir en 5.
Entrez dans la porte 1 pour sortir en 3.
Entrez dans la porte 3 pour sortir en 5.
Entrez dans la porte 3 pour sortir en 2.
```
Un fantôme apparaîtra pour vous remettre une plaque. Continuez votre cirque avec les portes.
```
Entrez dans la porte 4 pour sortir en 4.
Entrez dans la porte 2 pour sortir en 5.
```

Il fait maintenant nuit. Allez vers le pont. Un fantôme apparaît et vous parle d'un choix à faire entre le bon serviteur et l'errant. Regardez en l'air. Il y a douze leviers. Certains sont levés, d'autres ne le sont pas. Notez leur position à tous puis revenez dans la porte 5.

Traversez de nouveau le pont et allez au dispositif dans la grotte. Insérez la carte que vient de vous remettre le fantôme. Son symbole est identique à celui sur la deuxième porte que vous aviez vue précédemment. Déplacez les viseurs pour faire apparaître la combinaison du code de cette porte. Retenez la position de viseurs puis insérez l'autre plaque. Positionnez les viseurs correctement et notez les symboles qui vous sont donnés. Ils correspondent à la combinaison de la première porte.

Remontez de 2 étages avec l'ascenseur et allez ouvrir la première porte grâce à la combinaison que vous venez de trouver. Empruntez le passage et tournez à gauche pour vous retrouver devant le même type de jeu que tout à l'heure, sauf que cette fois, c'est l'ordinateur qui commence, et croyez-moi, ça change tout. Bon courage !

Lorsque vous l'aurez battu deux fois de suite, le rail sera mis en bonne position. Allez donc appeler le wagon en appuyant sur le bouton en haut des escaliers. Installez-vous à bord. Il y a 4 symboles. Le premier correspond au point de départ d'Hannah, le second à l'endroit où vous êtes, le troisième ne fonctionne pas. Utilisez donc le quatrième pour continuer l'aventure. Explorez un peu les lieux. Il y a deux maisons de part et d'autre du chemin. Continuez tout droit et placez-vous devant la porte suspendue. Introduisez la clé dans la serrure à droite et ouvrez-la pour découvrir de nouvelles coordonnées. Notez-les. Derrière-vous se trouve un bouton qui ne vous sert à rien pour le moment. Retournez jusqu'à l'ascenseur, puis tournez le volant une nouvelle fois pour couper l'eau.

Hannah - Aller-retour jusqu'à Bosh

Retournez voir le prisonnier dans la grotte. Il vous parle de 2 opérations à faire à Bosh, Ossa et Dissa. Reprenez l'ascenseur pour monter de 2 étages puis utilisez le wagon pour revenir à votre île-vaisseau. Dans le poste de commande, appuyez sur le deuxième bouton vert pour aller à Bosh. Entrez dans le temple et tournez à gauche. Continuez jusqu'à la grosse machine que vous aviez déjà vue plus tôt dans le jeu. Montez l'échelle et placez-vous devant les touches. Les petites tourelles au dessus de la machine font immédiatement penser à celles qu'à vu Sam la nuit près des portes communicantes. Manipulez-les pour leur donner la même position, c'est à dire que seules les tourelles 1, 5, 7, 8, 10 et 12 doivent être levées. Sur le clavier, vous reconnaissez les symboles des point cardinaux, également vus par Sam au début du jeu. Ossa et Dissa font d'ailleurs référence à deux de ces points cardinaux :
Ossa : Ouest
Dissa : Nord-Ouest
Appuyez sur les deux symboles correspondants. Les boutons en bas de la machine vont changer d'aspect. Notez les deux combinaisons qu'ils forment.

Si on considère que 0 = baissé et 1 = levé, on obtient :

A gauche : 00101011
A droite : 10001001

Revenez jusqu'à Matia avec votre vaisseau. Utilisez le wagon pour aller tout au bout du rail et dirigez-vous vers la maison de gauche. Positionnez les boutons comme ceux du temple de Bosh. Levez donc les boutons 3, 5, 7 et 8. Allez

ensuite vers la maison de droite et faites de même avec les boutons. Levez les boutons 1, 5 et 8. Allez ensuite appuyer sur le gros bouton au centre. La structure s'ouvre puis se referme aussitôt et un fantôme apparaît. Passez à Sam.

Sam et Hannah - La fin

Remontez tout en haut avec l'ascenseur et installez-vous dans le poisson. Entrez le nouveau jeu de coordonnées que vous avez découvert précédemment. Le poisson va prendre son envol, se positionner au dessus de la grande structure pour y récupérer un objet puis ira le déposer sur l'île-vaisseau de Hannah. Sortez du vaisseau puis utilisez l'ascenseur jusqu'en bas et tournez une dernière fois le volant pour couper l'eau. Avec Hannah, allez parler au scientifique prisonnier dans la grotte. Ramenez ensuite les deux héros dans la salle de contrôle de l'île-vaisseau (pensez à faire sortir Hannah de la grotte avant de déplacer Sam !). Un prêtre apparaîtra pour vous indiquer une étoile dorée. Appuyez sur elle, et voilà, c'est la fin du jeu. Vous pouvez enfin quitter Argilus.

School Tycoon

© Take 2 Interactive / Cat Daddy Games 2004

CHEAT MODE

Au cours du jeu tapez **IAMACHEATER** puis faites l'une des manipulations suivantes (avec les touches de gauche) :

Désastre instantané

CTRL + SHIFT + 0

Gagner de l'argent

CTRL + ALT + C

Perdre de l'argent

CTRL + SHIFT + C

Sci

© Taito

+ D'INFOS FORUM

TEMPS SUPPLÉMENTAIRE

A l'écran titre, entrez le code IN A GARDEN, puis appuyez sur la touche T au cours du jeu.

Scooby-Doo 2 : Les Monstres se Déchaînent

© THQ / Awem Studio 2004

CODES DE NIVEAUX

Niveau 3 : LBBPGBBF

Scooby-Doo! : Poursuite dans la Ville Fantôme

© The Learning Company France / Terraglyph 2001

SOLUTION COMPLÈTE

L´entrée de la ville

- Cliquez 2 fois sur le panneau,
- Donner un croque Scooby à Samy ou Scooby-Doo,
- Aller à droite.

Au Saloon

- Retirer le bâillon de la personne ligotée en lui cliquant dessus.
- Pour trouver les clefs il y a plusieurs solutions :
a) Cliquer sur la cruche en haut de l´écran,
b) Cliquer sur le jeu de cartes sur la table,
c) Cliquer sur le panneau Root Beer 5c au dessus de la porte d´entrée,
d) Cliquer sur le siège du piano.

- Monter à l´étage en cliquant sur la porte en haut de l´escalier. Ouvrir la porte en cliquant dessus.
- Regarder par la fenêtre et notez la tombe où creuse le cavalier masqué.
- Récupérer la pièce de 5c près du matelas en cliquant dessus.
- Descendre et utiliser la pièce avec le taureau.
- Donner 4 croques Scooby.
- Cliquer sur l´entrée avec les rideaux rouges.

Au Théâtre

- Cliquer sur la scène.
- Utiliser les 4 leviers pour libérer Jenny Bigoude.
- Retourner au saloon et sortir pour aller au bazar.

Au bazar

- Utiliser le marteau sur l´horloge.
- Se rendre au bureau du shérif.

Devant le bureau du Shérif

- Utiliser la manivelle sur la pompe,
- Utiliser 3 fois la pompe,
- Récupérer la clef en cliquant dessus,
- Parler au shérif et répondre à ses questions :
a) Combien y a t-il de corbeaux sur le toit de la gare = 3
b) Quel bâtiment se trouve aà côté du saloon = La Banque
c) Quelle est la couleur des fleurs du vase du saloon = roses
d) Combien coûte un tour de taureau mécanique = 5c

- Donner le panneau de la ville au shérif,
- Se rendre à la banque.

A la Banque

- Utiliser l´horloge sur la porte blindée,
- Rentrer dans la nouvelle salle,
- Utiliser la clef sur les malles,
- Récupérer le dentier,
- Se rendre à la gare;

A la Gare

- Cliquer sur la mule,
- Utiliser les cloches de la mule pour réveiller le vieux monsieur,
- Donner le dentier au vieux monsieur,
- Cliquer sur le panneau Tickets.

Chemin de fer

- Prendre la direction de droite,
- Récupérer la burette d´huile en cliquant dessus,
- Reprendre le train en choisissant la direction de gauche (vers la mine).
- Cliquer sur le personnage,
- Reconstituer la poterie,
- Ramasser le papier volant,
- Retourner à la gare en cliquant sur les rails,
- Se rendre au bureau du shérif.

Bureau du Shérif

- Utiliser la burette d´huile sur la porte de la prison,
- Donner 4 croques scooby,
- Rentrer dans la prison,
- Récupérer la couverture en cliquant dessus,
- Cliquer 2 fois sur le lit pour ouvrir un tunnel.

Dans le tunnel

- Cliquer 2 fois sur la caisse,
- Sortir du bureau de poste et se rendre à la banque.

A la Banque

- Utiliser le papier sur le coffre,
- Donner 4 croques Scooby,
- Rentrer dans le passage,
- Rentrer dans le bazar.

Au Bazar

- Utiliser la couverture sur les serpents,
- Récupérer la lanterne,
- Aller au bureau de poste.

Au Bureau de poste

- Cliquer sur les briques,
- Utiliser la lanterne sur le trou pour accéder au tunnel.

Dans le tunnel

- Cliquer sur le passage opposé pour accéder au cimetière.

Au Cimetière

- Donner 4 croques scooby,
- cliquer sur le poteau gauche,
- Cliquer sur la tombe vue par la fenêtre du saloon,
- Récupérer la brique,
- Sortir et se rendre à l´abreuvoir devant le bureau de poste.

A l´abreuvoir

- Utiliser la brique dans l´abreuvoir.

Vous avez alors tous les indices et tous les suspects. A vous de désigner le coupable en fonction de tous ces indices.

Voilà c´est Fini

COMMENT GAGNER DES CROQUES SCOOBY

2 possibilités :
- Cliquez sur la tarte dans le saloon
- Rendez-vous au Ranch. Pour cela allez à la gare puis appuyez sur le panneau tickets. Choisir la direction de la mine et enfin cliquez sur le ranch.

Scorched Earth

© Wendell Hicken

BEAUCOUP D'ARGENT

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier SCHORCH.CFG. Recherchez la ligne qui commence par INITIAL_CASH=xxx. Remplacez xxx par 100000000.

Scorched Planet

© Virgin Interactive / Criterion Studios

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

ALIAH	Invulnérabilité
FATAL	Donne toutes les armes et munitions
LAVA2	Va au niveau 2 de la mission 1
LAVA3	Va au niveau 3 de la mission 1
GATE1	Va au niveau 1 de la mission 2
GATE2	Va au niveau 2 de la mission 2
GATE3	Va au niveau 3 de la mission 2
CROC1	Va au niveau 1 de la mission 3
CROC2	Va au niveau 2 de la mission 3
CROC3	Va au niveau 3 de la mission 3
HEAT1	Va au niveau 1 de la mission 4
HEAT2	Va au niveau 2 de la mission 4
HEAT3	Va au niveau 3 de la mission 4

Scrapland

© Enlight Software / MercurySteam Entertainment 2005

CHEAT MODE

Appuyez sur [Ctrl] + ~ en cours de partie pour afficher la console, et entrez l'un des codes suivants.

`/free`	Pas de clipping
`/freeze`	Tout est figé sauf le joueur
`/go`	Enlever la pause
`/god`	God Mode
`/reload`	Recharger le jeu
`/save`	Sauvegarder
`/Scrap.SetMoney <nombre>`	Modifier l'argent
`/Scrap.SetSaveVar <nombre>`	Modifier nombre de vies
`/speed <nombre>`	Changer la vitesse de jeu
`/stop`	Mettre en pause
`/unfreeze`	défiger

Scratches

© Micro Application / Nucleosys 2006

SOLUTION COMPLÈTE

SAMEDI 12 OCTOBRE

ARRIVEE AU MANOIR

En suivant le chemin dallé, marchez en direction du manoir. Devant la petite porte aux vitraux, effectuez un clic droit pour sélectionner la clé dans l'inventaire, avant de la glisser dans la serrure. Vous pouvez alors pénétrer à l'intérieur de votre nouvelle demeure. Très peu de temps après votre arrivée, le téléphone sonne. Passez dans le vestibule droit pour pouvoir décrocher le combiné et répondre ainsi à l'appel de votre ami Jerry.

VISITE GUIDEE

Après la conversation, essayez d'actionner n'importe quel interrupteur aux murs afin de vous rendre compte que le courant ne semble pas fonctionner. Passez ensuite dans le salon, et lisez le journal présent sur la table basse près de la cheminée. Inspectez le reste de la pièce puis poussez la petite porte du fond afin de pénétrer dans ce qui devait être le bureau d'étude de l'ancien propriétaire des lieux. Approchez de ce dernier et ouvrez la série de tiroirs de gauche pour ramasser l'enveloppe ainsi que le tournevis. Sur le bureau, un nouveau journal est disponible. Lisez-le comme précédemment. Poursuivez par les doubles portes grises afin de pénétrer dans la salle à manger. Fouillez les tiroirs du placard de gauche, puis inspectez le tiroir du petit meuble de rangement plus à droite. Poursuivez par la cuisine et observez les différents ustensiles s'y trouvant. Inspectez la robinetterie ainsi que le fourneau puis récupérez le vieux couteau dans le second tiroir du meuble sur lequel se trouve le service à thé. Ouvrez ensuite le Frigidaire pour en inspecter l'intérieur puis observez le petit moulin à café posé sur la table. La vieille porte grise plus à droite étant fermée (vous y reviendrez lorsqu'il vous faudra vérifier les fusibles), poursuivez par la seule disponible pour le moment. Vous pénétrez dans ce qu'il semblait être la chambre des domestiques. Approchez du bureau au fond de la pièce et récupérez une feuille vierge. Ouvrez ensuite le petit tiroir de droite pour y dérober un crayon. Observez attentivement la photo coincée dans le bloc-notes, on y voit un vase qui n'apparaît plus dans la pièce précédente. Poursuivez l'inspection de cette nouvelle pièce puis allez faire un tour dans les sanitaires afin d'observer quelques clichés supplémentaires. Revenez ensuite sur vos pas, et dirigez-vous dans le couloir où demeure l'escalier. Rapprochez-vous des jarres pour retrouver le vase qui apparaissait sur la photo trouvée précédemment dans la chambre des domestiques, et récupérez la clé à l'intérieur (vous devez au préalable observer la photographie en question pour y déceler la clé). Montez à l'étage en utilisant les escaliers et pénétrez à l'intérieur de la salle de bains sur la gauche. Dans le meuble sous le lavabo, récupérez le chiffon à l'intérieur du plus grand des tiroirs. Finissez de fouiller les environs puis revenez dans le couloir afin d'emprunter les doubles portes, accessibles depuis le couloir aux peintures. Vous arrivez dans une pièce de galeries sur l'art africain. Jetez un coup d'oeil sur tous les éléments s'y trouvant puis ressortez. Droit devant vous figure une nouvelle porte. Poussez celle-ci pour atterrir dans la chambre principale. Faites votre tour habituel puis approchez du tableau à la femme en rouge. En glissant votre curseur sur le globe tenu entre ses mains, vous décelez alors une zone cliquable. Usez donc de vos petits index pour appuyer sur la gâchette gauche de vos souris. Derrière le tableau, vous découvrez un coffre. Abandonnez-le pour le moment, puis sortez de la pièce afin de vous retrouver dans le couloir. Finissez de traverser celui-ci, puis pénétrez par la porte du fond. Cette pièce sera votre chambre et c'est donc ici-même que vous y trouverez le repos. Dans le coin gauche des lieux, une sacoche abandonnée n'attend plus que votre manie de fouineur ne vous amène à l'inspecter. A l'intérieur, récupérez le stéthoscope puis jetez un coup d'oeil rapide sur les schémas avant de vous y désintéresser complètement. Arpentez ensuite l'autre côté de la pièce et lisez le mot trouvé dans la corbeille. Avancez dans le coin droit pour trouver une petite table sur laquelle il vous faut y placer votre valise (clic droit pour l'inventaire, sélection de la valise avec clic gauche, puis clic droit pour effacer l'inventaire, et enfin clic

gauche à nouveau pour interagir avec la table). A l'intérieur de la valise, inspectez les divers objets s'y trouvant puis saisissez-vous du stylo et des allumettes. Positionnez ensuite votre attaché-case sur le bureau et ouvrez-le afin d'en sortir la machine à écrire et quelques feuilles vierges (il vous suffit tout simplement de cliquer dessus pour cela). Reprenez l'attaché-case puis regardez rapidement la page où figurent quelques notes, dissimulée sous les feuilles vierges.
Sortez de votre nouvelle chambre puis empruntez les escaliers en colimaçon de manière à vous retrouver au rez-de-chaussée.

LES ENNUIS COMMENCENT

Passez par le vestibule et téléphonez à Jerry ainsi qu'à Barbara. Rappelez plusieurs fois les deux individus afin de faire évoluer la conversation. Demandez à Jerry des renseignements sur le coffre et les anciens résidents puis passez par l'inventaire afin de combiner le crayon avec la feuille vierge. Vous découvrez un étrange message d'origine italienne. Rappelez Barbara pour vous entretenir au sujet de cette lettre puis repassez par l'inventaire afin de glisser votre nouvelle trouvaille dans l'enveloppe. Usez ensuite de votre stylo plume pour y apposer l'adresse d'expédition. Après cela, sortez au dehors et gagnez la grille du portail de la propriété. Ouvrez la boîte aux lettres située juste sur votre gauche et récupérez la note de l'électricien avant de déposer votre lettre. Retournez à l'intérieur de la propriété et rappelez Jerry pour l'informer sur le problème de fusible. Il va falloir vous débrouiller seul cette fois-ci. Retournez dans les cuisines et utilisez la petite clé dorée dans la serrure de la porte grise pour accéder à la cave. Inspectez les fusibles au pied des escaliers. Tout semble normal… Allez tout même faire votre rapport à Jerry, par téléphone.

LE SECOND ETAGE

Il vous faut tenter de trouver des bougies. Alors que nous venons de farfouiller un peu partout les environs du rez-de-chaussée et du premier étage, il ne nous reste plus qu'à foncer tête baissée jusqu'au 2nd niveau. Reprenez alors les escaliers en colimaçon et revenez près des escaliers pour y accéder. Là haut, allez inspecter la pièce droit devant pour vous retrouver dans un sanitaire abandonné en pleine construction. Observez attentivement les briques entreposées dans le coin droit tout de suite après la porte pour déceler une pièce de métal sur la gauche, à l'intérieur du deuxième bloc, légèrement en travers. Passez ensuite la porte du fond afin d'investir la salle voisine, et intéressez-vous au petit poêle posé négligemment sur le tréteau. Glissez-y la tige de métal trouvée juste avant et ressortez dans le couloir principal par l'autre porte. Tentez d'ouvrir la porte la plus proche des escaliers, puis passez dans la seconde partie du couloir en explorant l'inconnu. Vous y trouvez une nouvelle porte. Essayez de l'ouvrir sans succès, puis saisissez-vous du journal juste à votre gauche, sous le pot de peinture, pour le glisser à travers l'entrebâillement au sol. A l'aide de l'outil de forage (sorte de tournevis), faites tomber la clé dans la serrure de l'autre côté du montant. Enfin, tirez le journal vers vous pour vous rendre compte que cette technique bien connue n'est malheureusement pas infaillible. Montez ensuite l'escalier de pierre puis faites machine arrière jusqu'au dernier escalier de bois menant au grenier (celui disposé en travers du couloir).

LES DECOUVERTES DU GRENIER

Ouvrez la porte, puis approchez-vous du vitrail. Un coffre demeure sur votre droite. Fouillez-le pour récupérer la lampe et inspectez du même coup les 2 piles de documents. Tournez-vous ensuite vers la grosse pile de journaux, et cliquez alors sur la phrase « rechercher des indices sur 1963 ». Vous mettez la main sur un article retenant votre attention (notez qu'il vous faut au préalable avoir demandé à Jerry par téléphone, des informations sur les anciens résidents pour pouvoir tomber sur cet article).

UNE PREMIERE JOURNEE DETESTABLE

Redescendez au rez-de-chaussée pour passer un coup de fil à votre fidèle Jerry. Celui-ci vous invite à aller acheter des bougies en ville, par vos propres moyens. Ressortez par la porte principale et dirigez-vous vers votre voiture (ou devrais-je dire vieux tacot couleur vert caca d'oie). Grimpez à l'intérieur et récupérez les clés de contact dans la boîte à gants. Glissez-les dans la serrure de contact et tournez les clés. La voiture refuse de démarrer. La batterie est à plat suite à une boulette de votre part. Retournez dans le manoir pour vous plaindre à Jerry. Enfin, pour en finir avec cette journée détestable, partez vous coucher dans votre chambre à l'étage…

UN BRUIT DANS LA NUIT

Toc toc toc. Un son creux résonne en plein milieu de la nuit, vous tirant nerveusement de votre sommeil. Sortez de votre chambre pour vous rendre dans la pièce de la galerie. Dans le coin gauche de la salle, vous découvrez alors une porte qui pourtant n'y était pas la veille. Ramassez le marteau à vos pieds pour vous réveiller. D'étranges bruits demeurent à nouveau. Approchez-vous de la cheminée de votre chambre et utilisez le stéthoscope pour détecter la source. Sortez ensuite à nouveau de vos quartiers et redescendez au rez-de-chaussée.
Dirigez-vous alors vers le salon et allez inspecter la cheminée. Portez le stéthoscope sur le fond (pas sur les bûches mais bien sur le mur !) pour entendre quelques grattements. Marchez ensuite vers les cuisines et essayez d'entrer dans la cave. Vous ne pouvez y pénétrer pour le moment. Retournez donc vous coucher au lieu de faire le pitre dans tout le manoir !

DIMANCHE 13 OCTOBRE

TEMPETE AU P'TIT DEJ

A votre réveil, la tempête fait rage au dehors. Descendez au rez-de-chaussée et répondez au téléphone. Jerry est à l'autre bout du fil pour vous informer au sujet de la combinaison du coffre. Après la découverte de cette information cruciale, remontez à l'étage et rendez-vous dans la chambre de l'ancien occupant. De même que la dernière fois, approchez du tableau représentant une femme en robe rouge et cliquez sur le globe tenu entre ses mains. Ouvrez le coffre et récupérez la clé avant de lire le document. Partez ensuite pour le second étage et utilisez la clé dans la serrure de la porte sur laquelle vous aviez utilisé la bonne vieille technique du journal. A l'intérieur de la pièce, approchez l'établi et saisissez-vous des couvercles avant d'examiner les plans de la propriété. Cliquez alors sur les différentes pièces afin de bénéficier des commentaires du personnage. Sur le second plan (celui du 2ème étage) vous remarquez que la pièce vue dans vos rêves ne tient peut-être pas uniquement du domaine onirique (il est important de cliquer sur cette pièce secrète pour faire progresser l'intrigue). Sur le tabouret de gauche, ramassez le marteau puis poussez la seconde porte de la pièce.

UNE LAMPE OPERATIONNELLE

Une longue corde pend au milieu de cette nouvelle salle. Montez d'un cran à l'échelle et coupez la corde au niveau de la poutre. Montez à nouveau d'un cran et mettez la main sur la burette. A l'aide de votre chiffon, essuyez le bidon de gauche pour vous apercevoir qu'il s'agit en fait d'huile. Grâce à votre outil de forage (l'espèce de tournevis) percez le bidon puis récoltez l'huile directement dans votre lampe. Redescendez de l'échelle et ramassez la corde à terre.

LA CHAMBRE D'ENFANT

Restez à l'étage et dirigez-vous vers le fond du couloir, près de l'escalier de pierre. Montez les marches de celui-ci et observez la fissure. Utilisez votre marteau sur la faille puis accrochez la corde sur l'objet métallique légèrement plus haut. Cliquez ensuite sur le bas de la corde de manière à la placer dans le trou. Ouvrez ensuite la fenêtre légèrement plus bas et cliquez sur la corde dans le coin haut droit du cadran (elle ne pend que très légèrement et demeure donc peu visible). Après l'avoir placée correctement, descendez par celle-ci jusqu'à la vieille fenêtre plus bas. Enfin, poussez celle-ci pour vous retrouver entre les murs d'une chambre d'enfant. Observez les cubes ainsi que le cheval de bois puis rapprochez-vous de la commode près de l'entrée murée. Dans le premier tiroir, jetez un oeil à l'extrait de naissance.

RECHERCHE D'INDICES AU GRENIER

Après avoir lu le certificat, rendez-vous au grenier et allez relire les vieux articles du tas de journaux. Lorsque vous vous serez renseigné sur mai 61, retournez dans la galerie.

DERRIERE LE MEUBLE, DANS LA GALERIE

Rejoignez la galerie et approchez du meuble qui n'apparaissait plus dans vos rêves. Observez le bois au niveau du sol et enlevez la dernière latte grâce au couteau. Vous découvrez alors deux roulettes. Graissez-les à l'aide de votre burette

pour pouvoir tirer le meuble vers vous. Vous avez accès à une porte secrète. Enlevez les planches grâce au marteau puis ouvrez la porte. La pièce dans laquelle vous débouchez est plongée dans l'obscurité la plus totale. Passez alors par l'inventaire et combinez les allumettes avec la lampe avant de pouvoir l'utiliser. Poussez les bambous sur votre droite puis observez le masque. Enfin, observez les six lettres (3 pages jaunies et 3 pages blanches) sur les boîtes de gauche.

L'INSPIRATION DIVINE

Revenez à votre chambre et glissez quelques feuilles vierges dans la machine sur votre bureau (les feuilles sont juste à droite de la machine). Tapez à la machine puis lisez le document écrit. Enfin, allez passer un dernier coup de bigophone à Jerry avant d'aller vous coucher.

LES GRATTEMENTS REPRENNENT

La nuit venue, partez pour la pièce secrète de la galerie et constatez l'absence du masque africain. Sortez de la pièce pour un retour éclair jusqu'à votre chambre. Encore un rêve. Cette fois-ci réellement éveillé, partez pour la cave et éclairez les lieux grâce à la lampe. Plus bas, approchez de la vieille chaudière et ouvrez le fourneau pour vous y engouffrer. Rampez le long du tunnel jusqu'à son bout. Après avoir entraperçu la silhouette filez jusqu'à votre chambre vous recoucher.

LUNDI 14 OCTOBRE

ON SE LES PELE !

Commencez par descendre au salon, et allumez le feu dans la cheminée s'y trouvant, à l'aide de la boîte d'allumettes. Passez ensuite un coup de fil à Jerry puis sortez à l'extérieur de la propriété.

LE GARAGE

Au dehors, revenez jusqu'au portail principal puis prenez en direction du dernier chemin à gauche (en venant du manoir). Avancez jusqu'aux portes du garage et utilisez la petite clé pour déverrouiller le cadenas. A l'intérieur, filez jusqu'au fond de l'établi et farfouillez à l'intérieur de la boîte à outils pour y dégotter une pince et un tournevis. Récupérez ensuite le pied de biche appuyé contre la même table du fond puis allez observer la bicyclette avant de ressortir (actionnez également les pédales).

LA CHAMBRE DU MAITRE DE MAISON

Reprenez le chemin de la chambre de l'ancien occupant du manoir et approchez du tableau à la femme en rouge et intéressez-vous au petit miroir sur la commode à proximité. Utilisez le tournevis sur celui-ci de manière à le détacher. Le miroir en poche, partez pour la cave et positionnez-vous au-dessus de la bouche d'égout, face à la vanne. Enfoncez alors le pied-de-biche dans celle-ci puis combinez avec le marteau. Remontez alors dans la cuisine et sortez dans le jardin par la porte vitrée. Une fois dehors, suivez le chemin imposé en passant sous l'arche puis dans les bois pour trouver la crypte.

LA CRYPTE

Devant les portes de la crypte, sortez la pince de votre inventaire pour couper les fils de fer pour pouvoir pénétrer à l'intérieur. Dans le fond de la pièce, approchez-vous des deux cercueils exposés sur deux niveaux. Commencez par observer les plaques au niveau du sol et récupérez la pierre juste à proximité (un zoom sur les plaques est nécessaire pour déceler la pierre). Ouvrez ensuite les deux cercueils pour observer ce qui dort (ou ne dort pas) à l'intérieur puis descendez par les escaliers pour atteindre le fond de la crypte. Là-bas, observez les autres cercueils et essayez également de lire les inscriptions des plaques. Remontez et positionnez-vous vers la porte, face aux deux cercueils. Sélectionnez alors la pierre et balancez-la sur le dôme au-dessus de votre tête. L'essai est manqué. Redescendez pour ramasser la pierre dans l'angle de la pièce au sous-sol puis réitérez l'opération. La vitre brisée, descendez à nouveau

pour observer la plaque du petit cercueil. Reprenez ensuite le chemin des escaliers et combinez le miroir et le fil de fer avant de pendre l'objet réfléchissant au chandelier éclairé, juste à droite de la porte. A nouveau, allez observer la plaque du cercueil de bébé. Cette fois-ci, vous décelez la lettre R.

« R » COMME ROBIN

Revenez dans la chambre de l'enfant et examinez les cubes : ROBIN apparaît alors comme une évidence. Notez au passage le code obtenu en vous référant à l'association chiffres-lettres (59097) puis gagnez le séjour pour téléphoner à Jerry avant d'aller faire un tour dans le grenier lire les articles contenus dans la vieille pile de journaux. Choisissez alors d'enquêter sur la date de juin 1963. Sur l'article qui retient votre attention, vous déchiffrez alors un numéro de téléphone : 0166565217. Retournez au rez-de-chaussée pour composer le numéro de téléphone. Après la conversation téléphonique avec Bailey, rendez-vous devant le portail du jardin et fouillez la boîte aux lettres pour mettre la main sur la traduction de la lettre italienne. Partez alors pour la chambre de la servante et observez le plancher sous la table de chevet. Une planche suspecte vous permet de découvrir une cache. Regardez la photo puis ressortez à l'extérieur de la propriété, direction la serre…

LA SERRE

En sortant de la maison, prenez le sentier de droite au niveau de la fontaine et suivez le cheminement principal jusqu'à la serre. Devant les lourdes portes, graissez la poignée à l'aide de la burette d'huile. En entrant, vous remarquez un objet brillant au pied de la fontaine. Vous ne pouvez vous en saisir pour le moment. Passez derrière la fontaine et ouvrez la vanne pour permettre à l'eau de s'écouler. L'objet brillant n'est plus à sa place… Montez ensuite grâce aux escaliers non loin et repérez le tuyau sur la grille du sol. Cliquez alors sur ses deux extrémités de manière à le faire pendre plus bas d'un côté, et le placer dans la jardinière de l'autre. Rendez vous ensuite devant la table et fouillez ses tiroirs pour lire les lettres et récupérer les cisailles. Testez celles-ci immédiatement sur la plante de gauche pour récupérer quelques feuilles au passage. Redescendez et placez l'extrémité du tuyau au robinet d'eau. Remontez pour retirer la pelle de la jardinière. Descendez à nouveau et retirez le tuyau sans pour autant couper l'arrivée d'eau. Dirigez-vous ensuite dans le coin gauche de la pièce (à partir de votre position) et servez-vous à nouveau des cisailles sur la plante renversée dans le système de drainage. Après cela, sortez de la serre et prenez la première sur votre droite. En progressant sur le sentier qui s'offre à vous, vous tombez sur une large flaque surveillée par un arbre voûté. L'objet brillant égaye le paysage et vous n'avez aucune difficulté à le repérer et à vous en saisir. Il s'agit encore une fois d'une clé.

LA DERNIERE CLE

L'enquête progresse, mais vous vous retrouvez à nouveau en possession d'une clé sans savoir où réellement l'utiliser. Fort heureusement, moi je sais ! Suivez donc votre guide jusqu'au bureau du maître (accessible à partir du salon au rez-de-chaussée) et utilisez la clé dans la serrure du tiroir de droite. Après avoir lu la lettre, saisissez-vous du coffret en bois et entrez la combinaison obtenue plus tôt en réalisant l'association des lettres sur les cubes avec leurs chiffres (59097). Après avoir ouvert le coffre, vous vous rendez compte qu'il n'y a rien à l'intérieur ! Il s'agit en fait d'un système à double fond. Cliquez sur la baguette au centre de manière à orienter l'arrête la plus haute sur gauche. Cliquez alors sur le petit clip plus à gauche pour le voir (normalement) s'affaisser. Faites ensuite en sorte d'orienter la baguette du milieu sur la droite (toujours en considérant l'arrête du haut). Cliquez pour finir sur le clip de droite. Vous pouvez soulever le double fond et vous saisir de la dernière clé, celle-ci ouvrant la chapelle.

LA CHAPELLE

Pour trouver la chapelle, empruntez le chemin menant à la serre puis prenez tout de suite à droite à l'embranchement. Vous suivez de cette manière le chemin de terre pourpre. Après avoir utilisé la clé pour ouvrir les portes du bâtiment, montez directement à l'étage en utilisant les escaliers en colimaçon de droite. Dans le petit meuble (le seul élément digne d'intérêt là-haut), trouvez la bible dans le tiroir du haut et feuilletez-la jusqu'à ce que vous trouviez un clou. Cette nouvelle trouvaille en poche, redescendez et dirigez-vous vers la statue du Christ. Insérez le clou dans le trou à ses pieds, puis prenez un pas de recul afin d'observer le sol juste en dessous. Vous remarquez alors un anneau. Utilisez le pied-de-biche sur celui-ci pour créer une ouverture. Positionnez-vous ensuite aux pieds de la statue et levez la tête pour apercevoir l'inscription au-dessus de la tête de J.C. A l'aide du pied-de-biche, tirez-le alors vers vous pour révéler un

passage souterrain. Plus bas, utilisez les allumettes pour allumer la bougie du chandelier, puis examinez le bureau pour vous saisir de la branche. Après avoir lu les deux types de lettres, retournez au manoir passer un coup de fil à Jerry.

UN DEPART PREMATURE ?

Rendez-vous devant le portail et ouvrez la boîte aux lettres pour trouver un avis d'expulsion vous concernant. On vous force à mettre les voiles. Ouvrez le coffre de votre mini et prenez la batterie. Partez alors pour l'entrepôt et approchez-vous du vélo. Positionnez la batterie sur la caisse de droite puis cliquez sur l'objet métallique relié aux rayons de la roue arrière avant d'enclencher les pédales du vélo (cette phase de jeu est assez brouillonne, et il n'est pas facile du tout de se rendre compte de la réussite ou non de la manoeuvre. La batterie chargée, retournez vers la voiture et remettez celle-ci à sa place d'origine. Passez du côté conducteur (passager pour nous francophones) et tournez la clé dans le contact. Non, Michael refuse de partir laissant un tel mystère derrière lui…

DEFAIRE LA MALEDICTION

Revenez dans la chambre de la domestique et une nouvelle fois, observez la photo dissimulée dans la cache juste au-dessous de la table de chevet. Regardez alors attentivement la photo pour vous apercevoir que l'ombre du clocher semble pointer la scène d'un air accusateur. Allez au dehors, et reprenez le chemin menant à la chapelle. Durant le trajet, arrêtez-vous au beau milieu du sentier de terre rouge et observez la terre à gauche de vous. Près des grosses pierres, il vous est possible de repérer l'ombre du clocher, comme sur la photo. Passez alors par l'inventaire pour sélectionner la pelle et creusez pile à l'endroit indiqué par le toit du bâtiment. Vous déterrez comme prévu, un magnifique cadavre en état de décomposition (ah les souvenirs de vacances…). Utilisez la paire de tenailles pour lui prélever une dent puis filez jusqu'à la salle des galeries (premier étage, doubles portes du corridor). Partez à droite de la pièce et usez à nouveau des tenailles, sur la dent de lion du collier cette fois-ci. Partez ensuite pour la cuisine et utilisez le moulin à café sur la table centrale pour moudre tour à tour chacune des deux dents (à chaque manoeuvre, n'oubliez pas de récupérer la poudre dans le petit tiroir).
Il vous faut après cela rejoindre le second étage, pour vous diriger dans la pièce accessible par la porte de gauche en face des escaliers (en montant). Approchez alors du réchaud et placez le petit plat (rangé dans votre inventaire) sur le dessus. Passez ensuite par l'inventaire afin de mixer les deux poudres obtenues grâce au broyage des dents puis combinez à nouveau la mixture obtenue avec la feuille de houx. Enfin, déposez votre toute dernière création sur la coupole avant d'allumer le réchaud à l'aide de votre dernière allumette. Après combustion, vous obtenez une sorte de pâte verte. Prenez-la et combinez celle-ci avec la branche. Retournez ensuite dans la salle de la galerie, et pénétrez à l'intérieur de la pièce secrète afin de brandir votre nouveau bâton face au masque africain (alors on fait moins le malin maintenant face de cake !). La malédiction enrayée, redescendez le coeur léger jusqu'au rez-de-chaussée. Malheureusement pour vous, au moment même où vous vous apprêtez à pousser la porte du manoir, les grattements retentissent à nouveau. Allez dans le salon et observez l'intérieur du foyer de la cheminée. Vous apercevez une grille sous les cendres. Enlevez celle-ci de manière à pouvoir vous glisser dans le conduit. Dans la pièce plus bas, ouvrez la porte en ôtant le simple loquet puis fouillez minutieusement l'antre lugubre dans lequel vous débouchez. Après votre petite inspection de routine, intéressez-vous au trou béant dans le mur de briques. Observez alors la pénombre pour comprendre et tentez d'éclaircir les mystères de Scratches. Comment ? Qu'y a-t-il à l'intérieur du trou ? Ca c'est à vous et à vous seul de le découvrir très chers lecteurs ! Bonne frousse !

Screamer

© Interplay / Graffiti Entertainment 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tous ces codes peuvent être saisis du menu principal au menu du choix de la voiture.

VTELO	Donne tous les parcours
INVER	Donne tous les parcours, mais à l'envers
,ONTY	Change l'aspect des obstacles
JOINT	Remplace l'aspect des obstacles comme les barrières de sécurité
TQWOR	Nouvelle voiture, plus rapide
QBURN	Pour se mesurer contre une classe de voitures "Bullets"
UPDOZ	Pour rouler la tête en bas
,IRROR	Permet de rouler sur tous les circuits, mais avec des virages inversés
CLOCK	Eteint le chronomètre

CHANGER DE VOITURE OU DE CIRCUIT

Dans le répertoire CONFIG de Screamer, éditez le fichier CHOICE.DAT avec un éditeur hexadécimal.
- Le 1er octet correspond à la voiture par défaut : de 00 à 0C, 0C = Bullit.
- Le 5e octet correspond au circuit par défaut : de 00 à 0B. En mettant 0C pour la voiture, vous pourrez faire le championnat avec la Bullit (ou en jeu normal) ; en mettant 0B pour le circuit, vous pourrez accéder aux circuits qui vous étaient interdits jusqu'alors.

Screamer 2

© Virgin Interactive / Milestone 1996

CHEAT CODES

Tous les codes qui suivent sont à taper (en AZERTY) dans la salle des options :

`,RTRK`	En mode arcade, accès aux 7 circuits (au lieu des 3 d'origine)
`TQCQR`	Ajoute à l'écurie Condor la voiture Black Claw
`TBCQR`	Ajoute à l'écurie Angels la voiture Aphrodite
`TCCQR`	Ajoute à l'écurie Wasp la voiture Hornet
`TDCQR`	Ajoute à l'écurie Zeus la voiture Thunder
`CH,PQ`	Accès à toutes les divisions en mode championnat
`QPHRODITE`	Mode très rapide

PATCH SUR LE JEU

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier S2CONFIGCHOICE.DAT.

Tous les circuits

Mettez la valeur 76(hex) à l'adresse 000028(hex) ainsi que la valeur 9F(hexa) à l'adresse 00002C(hex).

Choix des voitures

Mettez 22 à l'offset 568 (238 en hexa) et 3A à l'offset 572 (23C en hexa) pour avoir la voiture ANGELS. Mettez 38 à l'offset 176 (B0 en hexa) et 30 à l'offset 180 (B4 en hexa) pour avoir la voiture CONDOR. Mettez B4 à l'offset 960 (3C0 en hexa) et BC à l'offset 1356 (54C en hexa) pour avoir la voiture WASP. Mettez 8E à l'offset 1352 (548 en hexa) et B6 à l'offset 1356 (54C en hexa) pour avoir la voiture ZEUS.

Screamer 4x4

© Virgin Interactive / Clevers Development 2000

CHEAT CODES

Appuyez sur Shift au menu principal et entrez les codes suivants:

`allcars`	Toutes les voitures
`allengines`	Tous les moteurs
`alltrophies`	Tous les trophées
`alltires`	Tous les pneus
`allrdiffers`	Blocage du différentiel avant
`allfdiffers`	Blocage du différentiel arrière
`bigfoot`	Toyota Hi Lux
`rabacar`	Camion Raba

Screamer Rally

© Virgin Interactive / Milestone 1997

CHEAT CODES

Au menu principal, entrez l'un des codes suivants (clavier AZERTY) :

CQRBO	Accès à toutes les voitures
LEQLL	Accès à toutes les divisions
TRQ,O	Accès à tous les circuits

Scud : Industrial Evolution

© Sega / Syrox Developments

CODES DES NIVEAUX

2. OLD MAN
3. SHORT BUT TALL
4. DIET MNIP
5. TITHES
6. POPCORN
7. NOT POODLE
8. PACKET OF CRISPS
9. MEDICINE
10. SNOWBOARDING
11. 216BIT
12. RENDERING
13. BEAR GAME
14. HORSE
15. KIDDYWINKS
16. JALLABALLABON
17. HOT BEVERAGE
18. MUNTRESS
19. PANTERA ROSA
20. RENNAISSANCE WEDDING
21. HECTIC MAN

Sdi

© Mindscape / Master Designer Software

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran des High Score, tapez le code **ALERIC**. Puis, appuyez sur une des touches de fonction pour choisir le niveau auquel vous désirez jouer.

Sea Dogs

© Akella / Seaward.ru 2002

CHEAT CODES

Pendant que vous êtes en mer, appuyez simultanément sur CTRL + Z. Puis, entrez l'un des codes suivants :

DENEG DAY	Argent supplémentaire
EXPU MNE	Expérience supplémentaire
FIRE FROM CAMERA	Appuyez sur la touche 0 du pavé numérique pour tirer avec la caméra
GET ME MAGIC	Dommage supplémentaire au canon
HAVE LIFE	Bateau réparé, équipage au complet
MAKE SCREEN SHOTS	Pas de dommage au canon (invincible)
NOW I FLY	Appuyez sur CTRL + F pour bouger la caméra librement
TELEPORT	Appuyez sur CTRL + L pour téléporter le bateau à l'endroit où se troue la caméra

NE PAS PAYER L'ÉQUIPAGE

Jetez l'ancre à la fin du mois. Puis, attendez que le premier jour du mois suivant soit passé. L'option de paiement de l'équipage n'apparaitra pas...

Seaworld Adventure Parks Tycoon

© Nobilis 2004

PLUS D'ARGENT

Maintenez [Shift] + [Ctrl] + [Alt] et appuyez sur la touche 4. Laissez appuyé 4 plus longtemps pour gagner plus.

Second Life

© Linden Lab 2003

MENU DEBUG

En cours de partie, faites Ctrl-Alt-D pour ouvrir les options Debug si vous voulez modifier certains éléments du jeu. Bien sûr, ces changements n'auront pas d'effet sur les autres joueurs, et vous pouvez revenir aux options par défaut en appuyant sur Ctrl-Alt-D à nouveau.

MENU ADMIN

Appuyez sur [CTRL] + [ALT] + [V] pour activer le menu Admin. Vous pourrez alors localiser n'importe qui sur la caret et envoyer des demandes de téléportation aux personnes qui ne sont pas sur votre liste d'amis.

Second Sight

© Codemasters / Free Radical Design 2005

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Isolement

Solution réalisée en mode normal.

- Vous venez de vous réveiller à peine et vous voici enfermé dans une cellule d'isolement. Sur votre gauche se trouve un interrupteur, concentrez-vous dessus pour que votre main devienne bleue. L'interrupteur se déclenchera et laissera le passage libre. Vous voici dans des bureaux, prenez la porte sur votre droite, vous serez dans une pièce où des lits d'hôpitaux sont entreposés. Passez la porte suivante puis, vous vous trouverez dans un couloir, prenez tout droit, tuez les 2 gardes et tournez sur votre droite. Vous voici dans des bureaux et face à vous, derrière une vitre, un chirurgien vous regarde. Prenez la porte et allez le tuer. Utilisez l'ordinateur pour afficher la carte. Cherchez l'ascenseur sur la carte pour obtenir le code de celui-ci. Ensuite revenez dans le couloir et dans l'allée centrale sur votre droite se trouve l'ascenseur. Montez dedans et vous voici replongé 6 mois en arrière quand tout allait bien.

Mission 2 : Préparatifs

- Votre premier test est de suivre l'instructeur dans sa course, il vous testera. La prochaine étape est de monter des blocs en pierre puis d'arriver au 3e bloc et de monter le mur sur votre gauche pour rejoindre celui-ci. Vous voici dans un autre parcours du combattant. Montez à l'échelle en face de vous. Pour longer la corniche placez-vous au bord et atteignez l'autre partie, descendez l'échelle. Et l'instructeur vous signalera que beaucoup de choses doivent être travaillées. Ensuite vous devrez tourner autour d'un bloc, pour cela accroupissez-vous et collez-vous à celui-ci. Une fois la bouche de canalisation atteinte, la grille s'abaissera, prenez sur votre droite puis sur votre gauche dans les égouts. Le niveau de difficulté sera plus grand, 3 gardes vous attendent, votre seul moyen de les contourner est de refaire la même opération qu'auparavant, analysez bien leur va-et-vient pour les possibilités de passage. Ensuite une fois dans le fossé contournez celle-ci et montez sur l'autre plate-forme, sur votre gauche se trouve un garde. Attendez que celui-ci soit passé pour aller tout droit. Vous devrez éviter 2 gardes dans une cabane et aller à la sortie sur votre droite. Vous voici dans un stand de tir. Commencez par écouter les conseils et à vous familiariser avec le pistolet. Vous devrez atteindre 250 points pour passer à la suite de l'entraînement pour cela vous disposerez de 24 balles, tirez dans la tête ça rapporte plus de points. Une fois les points acquis, vous avez le choix d'arrêter l'entraînement, vous êtes assez formé pour la suite de l'aventure. Allez dans la salle de briefing. Vous aurez droit à une cinématique.

Mission 3 : Expérimentations

- Vous revoici dans votre amnésie totale. Vous reprendrez le contrôle de John, commencez par tuer le garde. Utilisez l'ordinateur et débloquez la porte sur votre gauche. Une fois dans le couloir prenez sur votre droite, vous trouverez une porte sur votre gauche. La police est prévenue. Utilisez vos dons psychiques pour neutraliser les 4 policiers. Sautez la barrière où l'eau s'écoule et vous verrez 2 cartons qui bouchent une grille d'aération, une fois cassée rentrez dans celle-ci et allez à la sortie de la bouche. Vous serez dans un couloir, allez à la porte en face de vous. Vous voici dans un autre couloir entouré de bureaux et sur votre gauche un garde, dont vous devez tout faire pour ne pas vous faire repérer, ou allez directement le tuer, vous avez le choix. Ensuite une fois la porte franchie, allez dans la pièce et récupérez le pistolet sur la table. Franchissez la porte et utilisez l'attaque Psy, pour tuer l'homme dans le couloir sur votre droite. Descendez les petits escaliers et franchissez la porte, une fois de l'autre côté vous apprendrez la technique de l'ensorcellement. Tuez le garde et prenez la porte, vous serez dans une salle où sont entreposés des gorilles. Utilisez le pouvoir de l'ensorcellement et passez tranquillement, les gorilles seront calmes et vous pourrez aller dans la salle où se trouve un chirurgien. Tuez-le et récupérez les dossiers sur le bureau. Revenez en arrière et cette fois-ci

prenez sur votre gauche. Tuez le chirurgien et le garde sur votre droite et prenez la porte à droite. Vous serez dans une salle avec de multiples bureaux, munissez-vous de votre pistolet et tuez les 4 gardes. Sur votre gauche au sol, vous aurez une bouche d'aération, allez-y. Une fois votre parcours terminé, tuez le chirurgien. Revenez dans la salle où se trouvent les ordinateurs et utilisez l'ordinateur sur votre gauche. John explorera l'ordinateur. Vous ferez un bond de 6 mois en arrière.

Mission 4 : Sur le Terrain

- Vous êtes équipé d'un fusil à lunettes, puis vous serez accompagné d'autres membres. Commencez par tuer les snipers aux alentours grâce à votre zoom et à continuer la progression vers le Nord. Une fois dans la grotte, un soldat fera sauter une cavité, allez-y et prenez sur votre gauche. Une fois au bout de cette grotte, sur votre droite se trouvent 2 soldats, tuez-les. Une fois sortis, vous voici confronté à un gigantesque bâtiment, prenez votre fusil et tuez tous les gardes postés sur les différents points stratégiques. Ensuite partez sur votre gauche, vous verrez une petite cabane, entrez dedans et ramenez Jayne. Mais petit Hic, vous devrez suivre Jayne dans sa marche dans le bâtiment. Commencez par monter l'échelle, une fois en haut prenez les escaliers. Ensuite allez dans la pièce grillagée. Vous trouverez un fusil, prenez-le et montez à l'échelle. Actionnez le levier qui s'y trouve cela débloquera une porte. Redescendez, puis allez à la porte qui s'est débloquée. Vous verrez des soldats morts. Continuez tout droit et sur votre gauche vous verrez plusieurs soldats patrouiller. Utilisez le pistolet tranquillisant pour ne pas alerter les autres. Une fois ceci fait, passez sur votre droite vous trouverez 2 autres gardes, procédez de la même manière : au pistolet tranquillisant. Ensuite passez par le mini-couloir et prenez sur votre gauche. La difficulté sera plus élevée dans cette pièce. Vous aurez 3 gardes en hauteur en face de vous sur les balcons et 1 en bas. Vous avez le choix, le plus conseillé est de prendre l'AK47 et de tirer dans le tas. Ensuite montez à l'échelle et prenez le petit trou sur votre droite, puis passez sur votre droite où plusieurs corps et extincteurs sont entreposés. Prenez la porte sur votre droite et allez à l'ordinateur qui se trouve sur votre droite sur le bureau. Une fois les données désirées obtenues. Vous devrez tuer 4 gardes et repartir au rez-de- chaussée. Ensuite passez par la porte, puis vous revoici dans une salle, tuez les 4 gardes. Et vos alliés viendront à votre aide. La mission dans le bâtiment est terminée.

Mission 5 : Fuite

- Vous vous retrouvez dans le bureau, qui vous avez plongé 6 mois en arrière, commencez par tuer les 3 gardes qui rentrent dans cette pièce. Puis une fois tués, sortez de cette pièce et prenez sur votre gauche l'ascenseur. Une fois en bas vous serez bloqué par une barrière électrique. Vous apprendrez la technique de projection, votre clone pour cette fois-ci ira désactiver cette barrière. Une fois au bout du couloir, cassez la caméra sur votre gauche, puis celle sur votre droite. En face de vous, vous verrez un chant magnétique, allez-y et utilisez la technique de projection pour passer à travers ceci et éteindre le courant. Une fois passé, tuez le garde et prenez sur votre gauche. Montez sur l'ascenseur sur votre droite et utilisez la technique de projection pour aller actionner le bouton qui se trouve sur le côté droit de la pièce. Une fois en haut, vous apprendrez une nouvelle technique psychologique. Une technique qui améliore celle du 'Psy' mais en créant des ondes de choc. Donc commencez par tuer les 3 gardes qui sont devant vous. Montez la pente, puis tuez les 2 gardes derrière les caisses. Prenez sur votre gauche, tuez à nouveau les gardes qui viennent vers vous. Puis une fois en haut de cette montée tuez les 2 gardes qui se cachent. Rentrez dans le petit local et tuez le garde. Appuyez sur la grille et tuez les 2 gardes qui patrouillent. Ensuite sur votre droite, vous aurez pas moins de 8 gardes à tuer, attendez qu'ils se découvrent et videz leur vos chargeurs. Montez sur l'ascenseur et utilisez la technique de projection pour l'activer. Une fois en haut, vous aurez 2 gardes sur votre gauche et 2 autres en face de vous. Une fois tout le monde tué, pour ces phases-là allez-y en force pour ne pas vous faire tuer. Ensuite prenez en face de vous et tuez le garde puis une nouvelle fois sur votre gauche 1 autre garde. Une fois en haut vous aurez 4 gardes à tuer. En face de vous se trouve une voiture, allez-y et filez d'ici.

Mission 6 : Démence

- Commencez par monter à l'échelle, une fois en haut accrochez--vous à la barre pour passer le grillage, et récupérez le fusil à lunettes. Tuez les cibles, que vous vous sentez bon de tuer. Une fois l'alerte donnée, tuez les 3 gardes qui se trouvent en face de vous. Ensuite montez les escaliers et prenez sur votre droite, passez par la fenêtre. Vous apprendrez une nouvelle technique améliorée de la télékinésie. Une fois le garde tué, allez tuer l'autre et récupérez les clefs qu'il détient. Prenez sur votre droite après avoir descendu les escaliers sur votre gauche et montez les escaliers en colimaçon. Vous vous retrouverez dans une bibliothèque, prenez votre pouvoir de télékinésie et tuez les 2 chirurgiens.

Sur la table, vous trouverez une note : elle contient le Mot de passe. Allez à l'ordinateur et débloquez la porte en haut à gauche. Montez aux 2 échelles et passez la porte. Une fois dans cette pièce, prenez sur votre droite et passez par la bouche d'aération. Une fois au bout, tuez le premier garde qui est en face de vous. Descendez les escaliers sur votre droite et tuez le garde et le policier grâce à la télékinésie. Une fois en bas, prenez sur votre droite puis votre gauche. Vous serez dans une pièce où plusieurs malades se trouvent. Tuez les 2 chirurgiens. Et prenez la porte au fond à gauche. Une fois dans le couloir prenez sur votre droite, vous serez dans une pièce où de nouveaux corps sont entreposés. Tuez les 2 gardes. Vous trouverez une clé d'accès sur un des gardes. Allez au fond utilisez-la et une fois la porte franchie, prenez sur votre droite. En face de vous se trouve une place, allez-y, un fou psychopathe s'est échappé, tuez les 2 policiers qui viennent à lui. Allez tout droit, prenez sur votre gauche et tuez le garde. Une fois au bout sur votre droite se trouve un policier tuez-le. Allez tout droit, et sur votre gauche se trouve une armurerie. Allez-y et récupérez le fusil à pompe et une disquette. Ensuite allez au fond à droite, vous verrez un boîtier. John effectuera le code et la porte s'ouvrira. Vous aurez récupéré le code d'accès auparavant sur l'ordinateur qui se trouve à l'accueil dans cette pièce. Ensuite prenez sur votre gauche et montez les escaliers. Prenez sur votre droite et tuez le garde qui est sur votre gauche, puis celui de droite. Donc commencez par explorer les cellules sur votre gauche, faîtes attention aux malades mentaux ils sont très dangereux. Sur les 3 cellules à gauche vous ne trouverez rien. Sur les 2 du milieu idem, ainsi que les 2 autres de droite. Vous aurez un policier à tuer sur votre droite, ensuite utilisez la télékinésie pour ouvrir la porte, faites pression sur l'interrupteur, celle-ci s'ouvrira. Allez devant la porte, puis envoyez une projection, allez vite sur l'ordinateur et débloquez la porte, reprenez vite votre apparence et allez à la porte sur votre gauche. Vous venez de retrouvez Jayne, la mission est terminée.

Mission 7 : Sauvetage

NB : Pour cette mission : réconfortez Jayne le plus possible.

- Pour avancer sans difficulté, utilisez la technique d'ensorcellement pour faire progresser Jayne. Donc commencez à descendre les escaliers avec Jayne et allez à la porte. Une fois à l'intérieur tuez le garde sur votre gauche. Ensuite passez sous le lit et sortez dehors. Prenez la télékinésie et enlevez le bâton qui bloque la porte. Une fois dehors, vous verrez une échelle, utilisez la télékinésie sur celle-ci pour faire descendre l'échelle manquante. Montez les escaliers et tuez le garde qui se trouve au loin, tout en rassurant Jayne. Allez sur les planches pour traverser le vide. Mais Jayne trébuchera à cause d'un malade mental qui lui aura fait peur, à ce moment-là le vide vous sépare. Ensuite allez au fond à droite et tuez les 3 policiers, montez à l'échelle. Revenez voir Jayne et utilisez la télékinésie pour redresser la planche, traversez l'échelle et passez l'autre, puis descendez les escaliers. Vous verrez une corniche sur votre droite, longez-la. Une fois arrivé à un balcon, passez la porte et prenez la porte suivante. Tuez les 3 gardes et rentrez dans la pièce sur votre droite, récupérez les clefs sur la table et sortez de là. Allez à l'ascenseur celui-ci est bloqué, montez et passez par la trappe et activez-le. Vous voici en haut allez ouvrir la porte à Jayne et reprenez l'ascenseur. Une fois en bas vous serez dans la cour vous aurez 4 gardes dehors et 4 autres à l'intérieur dans le bâtiment en face de vous. Une fois à l'intérieur, prenez sur votre droite et descendez les escaliers puis passez par les égouts.

Mission 8 : Exploration

NB : Vous revenez 6 mois plus tôt une nouvelle fois quand tout allait bien.

- Vous êtes équipé d'un fusil à lunettes, commencez par aller tout droit et tuez le garde qui est posté sur la colline ensuite celui en haut à droite et continuez la progression tout en suivant votre coéquipier. Rentrez dans le tunnel une fois sorti, un garde se trouve en face de vous, un autre sur votre gauche et l'autre posté sur la colline d'en face. Une fois les 3 gardes tués, continuez tout droit. Votre coéquipier montera la garde devant une porte, donc vous devrez continuer seul. Prenez le chemin et vous verrez des caisses superposées, montez dessus et passez par le conduit d'aération. Une fois à l'intérieur, prenez les escaliers, et allez à la 2e porte sur votre droite. Une fois à l'intérieur tuez le garde et prenez les clefs sur l'armoire. Votre coéquipier aura rétabli le courant entre temps, sortez de cette pièce et allez à la dernière porte. Ensuite empruntez l'autre porte à l'intérieur de cette pièce puis la suivante. Vous serez dans une pièce, prenez le couloir sur votre droite et sortez de ce bâtiment. Une fois sur le balcon, prenez sur votre gauche et allez actionner en contrebas le mécanisme pour ouvrir la porte. Suivez le colonel. Tuez les 2 snipers qui se trouvent en face de vous et sautez la barrière pour prendre sur votre droite. Entrez dans le tunnel et vous verrez le train à quai. Rentrez dans le train, passez les 2 compartiments et une fois sorti vous verrez une pièce, allez récupérer la clef sur le mur et le fusil d'assaut, revenez où se trouvait le colonel. Ouvrez la porte et montez les escaliers puis prenez sur votre gauche.

Le colonel sera pris dans une embuscade, descendez à son secours et tuez les 4 gardes qui se cachent derrière les caisses. La mission est terminée après un briefing avec le colonel.

Mission 9 : Pris au piège

- Commencez par aller sur votre gauche, vous vous trouvez dans les égouts, vous verrez 3 gardes arriver. Utilisez la télékinésie de loin pour tuer les 3 gardes en les projetant contre les murs. Ensuite prenez sur votre droite la porte verte, tuez le garde qui monte les escaliers. Descendez les escaliers puis l'échelle. Et allez à la porte qui se trouve sur votre gauche. Une fois dans cette pièce vous aurez 4 gardes, utilisez la télékinésie pour les tuer. Ensuite allez an face et passez par l'ouverture, qui se trouve sur le sol. Vous verrez 3 gardes sur votre gauche, tuez-les. Prenez la porte sur votre droite, actionnez le levier de droite et Jayne vous rejoindra. Ensuite revenez dans ce couloir et allez actionner le levier sur la plate-forme. Vous aurez pas moins de 3 gardes qui arriveront, ne faites pas dans la douceur sortez votre pistolet et tuez-les. Descendez de la plate-forme et empruntez la porte, descendez les escaliers et prenez la porte sur votre gauche. Vous voici dans un tunnel avec le sol détruit, descendez dans l'eau et tuez les 4 gardes qui se trouvent au loin avec la télékinésie. Ensuite vous verrez 2 grilles qui bouchent deux entrées, utilisez la télékinésie sur le levier en face de vous cela ouvrira la grille sur votre gauche, empruntez-le avec Jayne. Une fois le bout du tunnel atteint, tuez les 2 gardes dans l'eau et l'autre qui se trouve sur l'échelle. Montez et accrochez-vous au mur puis longez la corniche. Une fois atteinte, montez à l'échelle et tuez le garde sur votre gauche et celui sur votre droite. Ensuite utilisez la technique de Projection et passez les 2 barrières électriques et prenez sur votre droite, désactivez le courant et possédez le garde. Jetez-vous dans le vide pour le tuer. Ensuite reprenez votre apparence et retournez où vous aviez désactivé le générateur. Descendez l'ascenseur et amenez Jayne dessus. Remontez par le chemin que vous avez effectué la première fois et allez actionner le levier. Jayne sera avec vous pour la suite de l'aventure. Prenez le couloir et descendez les escaliers, vous aurez une échelle, passez par le passage puis montez les escaliers. Tuez le garde qui se trouve sur l'autre plate-forme, ensuite descendez dans l'eau et en face de vous se trouve une échelle. Allez y et vous verrez 2 autres gardes, tuez-les. Ensuite dans le tunnel même se trouve un autre garde tuez-le. Continuez votre progression de l'avant, sur votre gauche et droite vous trouverez des gardes, tuez-les. Une fois au bout vous verrez une échelle, allez-y vous sortirez des égouts pour retrouver l'air libre. La mission est terminée.

Mission 10 : Les rues de New York

- Vous vous trouvez dans un garage, allez au fond et passez par la bouche d'aération, une fois dehors tuez les 2 gardes avec votre télékinésie, puis sur votre droite dans la rue se trouve un autre garde, tuez-le. Revenez sur vos pas et vous verrez sur votre gauche, un groupe de délinquants, ne les tuez pas et montez à l'échelle. Prenez sur votre droite une fois sur le balcon et assistez à la scène. Tuez l'agent de la NSE et suivez le type du gang à capuche. Rentrez par la porte où il s'est infiltré, une fois à l'intérieur vous trouverez une femme, ne la tuez pas. Parlez à la femme elle vous remettra un colis que vous devrez livrer en échange de son aide. Revenez à votre point de départ où vous êtes sorti de la bouche d'aération et allez sonner à l'interphone. Remettez le paquet au type du gang, puis retournez voir la femme. Une fois ceci fait, allez voir le gang qui vous interdisait de passer, cette fois ce sera possible car vous possédez le tatouage du gang, donc tout se passera bien. Il y aura une alerte, pas moins de 10 flics arriveront sur vous protéger vos nouveaux coéquipiers du gang. Les policiers sont armés de fusils à pompe et de pistolets. Planquez-vous derrière un container et tirez leur dessus. Ensuite suivez le gang qui vous mènera à une issue de secours. Une fois les flics repoussés montez à l'échelle pour atteindre une fenêtre, le colonel se trouve normalement à l'intérieur. Allez sur la table des documents s'y trouvent. Lisez-les et le colonel fera son apparition. La mission est terminée.

Mission 11 : Travail d'équipe

Vous revenez 6 mois plus tôt une nouvelle fois.
- Commencez par vous équiper de votre fusil à lunettes et à tuer le soldat sur la colline d'en face. Ensuite rassemblez-vous au côté du colonel. Suivez, le soldat qui tient une radio jusque dans une maison. Vous devrez contrer les assauts des forces adverses. Dès que le soldat aura réglé la radio, retournez voir le colonel et dîtes-lui. Vous irez devant un tunnel celui-ci étant bloqué par une porte vous devrez emprunter un autre chemin. Suivez le colonel et une fois sortis du tunnel vous verrez des soldats en contrebas qui vous tireront dessus. Tuez les grâce à votre fusil à lunettes. Continuez à suivre le colonel. Tuez les soldats qui sortent de la maison, rentrez dans celle-ci et allez sur votre gauche. La femme soldat vous couvrira, sortez de la maison par la porte qui se trouve en face de vous et allez à l'autre porte. Ensuite une barrière électrique bloquera votre progression. Faites la technique de projection et allez toujours tout

droit et descendez l'échelle qui se trouve en face de vous en actionnant le levier. Retournez dans la maison où se trouvait la femme et une porte se sera débloquée, retournez voir le colonel. Maintenant tous vos coéquipiers seront là pour vous aider à progresser. Commencez par tuer les soldats qui sont sur les balcons. Et avancez quand le colonel vous le demandera. Ainsi de suite pour arriver à la partie supérieure de la base. Une fois regroupé en haut, allez parler au colonel de la porte bloquée, dans le tunnel secondaire. Aussitôt vous irez dans ce tunnel et vous trouverez Jayne. Vous commencez dans un tunnel, allez au bout de celui-ci et vous serez encerclé de gardes. Commencez par tuer les 2 gardes sur votre gauche et celui sur votre droite et tuez ceux qui se trouvent en face de vous. Une fois tous les ennemis tués, vous trouverez Jayne au sol, vous serez contraint de vous replier. La mission est terminée.

Mission 12 : Evasion

- Donc commencez par suivre Starke, vous serez confronté à des agents de la NSE. Tuez les hommes en noir qui se cachent derrière les poteaux, pas moins de 6 gardes. Ensuite vous rentrerez dans une pièce un garde se trouve en face de vous et sur votre gauche. Starke ramassera la clef puis suivez-le. Vous serez sur une sortie de secours, à un moment donné en face de vous se trouve un ascenseur avec la télékinésie, faites-le descendre. Allez-y, une fois en haut passez par l'ouverture et tuez le garde sur votre droite. Ouvrez la porte sur votre gauche pour que Starke passe. Une fois dans le couloir tuez à nouveau le garde qui se cache derrière le pilier et suivez Starke par l'issue de secours. Des snipers vous tirent dessus, tuez-les et passez par la porte (rouge) qui mène dans un autre couloir. Cette fois-ci vous devrez y aller avec précision tout en y allant à la bourrin. Alternez vos armes et vos capacités psychiques pour les tuer. Dès que la voie est libre prenez la troisième porte sur votre gauche. Une fois à l'intérieur tuez les 2 gardes et prenez la porte en face de vous qui mène sur la rue. La mission sera terminée.

Mission 13 : Conspiration

Pour cette mission, vous devrez utiliser la technique de projection au maximum.

- Commencez par prendre sur votre droite, les escaliers et à posséder le garde, tuez l'autre garde sur votre droite ainsi de suite. Progressez et prenez sur votre droite puis sur votre gauche pour aller dans les toilettes, pour vous cacher. Ensuite vous verrez un garde qui patrouille devant les toilettes possédez-le et allez vous faire tuer par un autre garde. Une fois le passage libre, sortez des toilettes et prenez sur votre gauche, une fois arrivé au bout prenez sur votre droite et rentrez dans la pièce sur la gauche. Sur un bureau vous trouverez un bloc-notes avec le mot de passe des ordinateurs, revenez dans le couloir et allez dans la pièce sur votre droite. Allez sur un ordinateur et il vous faudra un Dvd pour copier les données. Les Dvd se trouvent dans une pièce annexe près des toilettes. Une fois récupéré allez sur le 2e ordinateur de la pièce, insérez le Dvd et copiez le fichier sur le Dvd, faites glisser le fichier sur le Dvd. Ensuite allez sur l'autre ordinateur et utilisez le logiciel pour lire le Dvd: Movie Player. Sortez de la salle et prenez sur votre droite, pour passez le détecteur de métaux, faites pression dessus avec la télékinésie et allez dans la salle au fond à gauche, vous verrez une vidéo qui est projetée sur grand écran. La mission est terminée.

Mission 14 : Infiltration

- Vous revenez encore 6 mois plus tôt. Avancez tout droit et tuez le sniper dans le clocher. Ensuite sur votre gauche en hauteur se trouve un autre sniper, tuez-le. Ensuite prenez sur votre gauche et allez au fond, vous trouverez une porte sur votre gauche. Une fois dans la pièce sortez de là et en face de vous se trouve un hélicoptère. Rentrez dans la soute sans vous faire repérer par les Snipers qui sont sur votre droite en hauteur et au fond vous trouverez une clé rouillée. Montez à l'échelle puis aux 2 balcons. Passez le pont et descendez les échelles au fond à droite vous trouverez une porte, allez-y. Traversez le couloir et une fois au bout prenez sur votre droite. Tuez le garde. Continuez tout droit sur la passerelle et au fond vous trouverez un Sniper tuez-le. Descendez les escaliers et prenez le chemin sur votre droite. Utilisez la télékinésie et tuez les 2 gardes qui se trouvent sur le balcon. Montez les escaliers sur votre droite et prenez la porte en face de vous. Passez par le conduit de la cheminée sur votre gauche et une fois l'autre côté atteint, tuez le garde qui se trouve sur votre gauche. Sortez de là et prenez sur votre droite, en face de vous se trouve une cabane avec 2 gardes. Tuez-les et pour ouvrir la porte mettez-vous sur le côté gauche et utilisez la télékinésie pour enlever la barre qui bloque la porte. Une fois à l'intérieur sur le bureau vous trouverez les clefs d'une église. Sortez de là et prenez sur votre gauche, montez les escaliers et tuez les 2 gardes qui viennent vers vous. Une fois en haut, planquez-vous sur le mur de gauche et sortez le fusil à lunettes sur votre gauche en hauteur vous aurez 3 hommes à abattre. Une fois tués, montez à l'échelle, des cartons vous bloquent le passage, sautez la barrière en étant accroché et passez de l'autre

côté. Prenez sur votre droite, vous verrez un tas de neige sur votre droite et une autre sortie sur votre gauche, allez-y. Vous aurez à vous battre contre un commando, tue-le avec votre fusil soviétique. Rentrez dans la maison et prenez sur votre gauche le couloir, passez la porte. Puis vous verrez un portail ouvert, équipez-vous de votre fusil à lunettes et tuez les 2 gardes, un à gauche et l'autre à droite qui se trouvent sur les balcons. Allez tout droit et vous verrez une porte, allez-y et vous vous trouverez dans une église. Vous aurez une cinématique et la mission sera terminée.

Mission 15 : Protection Infantile

- Vous reviendrez encore 6 mois plus tôt. Donc prenez sur votre droite et la porte dans le coin. Allez tout droit et allez à la porte en face de vous. Prenez sur votre droite et sur votre gauche vous verrez un générateur, concentrez votre force avec la télékinésie pour faire revenir le courant. Sortez d'ici par la porte et allez au laboratoire qui se trouve sur votre gauche. Vous ferez la connaissance d'un enfant et il vous fera part que 4 autres enfants sont aux étages supérieurs et que vous devrez les aider à s'en sortir. Tuez les 2 gardes qui viennent dans le laboratoire puis retournez dans la salle du générateur, montez les escaliers. Mais la porte est bloquée, vous devrez faire déclencher l'alarme (j'ai trouvé que ce moyen) pour passer cette porte, Vous aurez 3 gardes dont un commando dans l'autre pièce prenez votre fusil soviétique et tuez-les. Allez sur l'ordinateur partie supérieure de la pièce et appuyez sur la fonction qui autorise toutes empreintes de mains. Prenez la porte sur votre droite et descendez les escaliers. Vous entendrez des coups de feu. Allez dans la pièce et tuez le commando et les 2 gardes. Vous verrez les enfants par terre. Allez les voir et ils vous signaleront que deux autres enfants doivent être sauvés. Passez par la porte sur votre droite et vous vous trouverez dans un long couloir. Tuez les gardes qui viennent à vous et prenez la première porte sur votre droite, montez les escaliers et vous verrez un champ magnétique. Tuez le soldat et un enfant se trouve au milieu de celui-ci. Cassez les téléviseurs, pour que l'électricité ne circule plus. Utilisez l'ensorcellement pour refaire venir l'enfant à la raison. La dernière est une petite fille suivez son ombre bleue. Allez sur la porte de droite, descendez les escaliers et passez dans le couloir vous verrez son ombre bleue au loin. Passez la porte sur votre gauche, puis allez en face de vous, vous la verrez une nouvelle fois, tuez le garde. Et prenez la porte sur votre gauche, vous verrez des cellules, celles de la fille et la dernière. Vous demanderez où se trouve Grienko elle vous emmènera à lui. Suivez-la jusqu'à ce qu'elle vous mène à Grienko Je vous garantis que sur le chemin du retour vous devrez vider quelques chargeurs. A un moment donné la fille s'arrêtera, vous irez voir Grienko à ce moment-la. Il vous expliquera diverses choses. La mission est terminée.

Mission 16 : Confrontation

Vous êtes revenu dans la salle de visionnage, (ou vous avez réalisé 2 missions auparavant) donc allez droit devant vers la sortie. Mais 4 agents de La NSE arrivent pour vous faire la peau, tuez-les grâce à votre pistolet. Sortez d'ici et allez aux ascenseurs qui se trouvent sur votre gauche. Une fois arrivé à l'étage, sortez et allez sur votre gauche, vous verrez 2 gardes, tuez-les. Prenez la porte directement sur votre droite et vous verrez plusieurs bureaux, mais des agents de la NSE se cachent derrière ceux-ci. Prenez sur votre gauche et tuez les 2 gardes puis les 2 autres en face de vous. Une fois les armes récupérées, prenez la porte qui se trouve sur votre gauche dans la pièce. Utilisez la technique de projection et vous verrez 3 gardes qui se cachent, infiltrez-vous dans le corps d'un des deux et tuez-les. Vous n'aurez plus qu'un garde à tuer sur les 3. Reprenez votre apparence et allez tuer le garde qui manque à l'appel. Ensuite prenez sur votre gauche et tuez les 2 gardes au fond. Prenez sur votre droite et vous vous trouverez dans un laboratoire, avec des soldats aux capacités psychiques. Vous devrez en tuer 3, pour cela faites attention, utilisez l'attaque Psy. Une fois cela fait, un agent de la NSE viendra vous chercher. Vous devrez le suivre il vous mènera devant une porte, vos chemins se séparent là. Vous ferez la connaissance de Mr Hanson. Qui vous fera subir des choses, soit vous le tuez Mr Hanson et il exécutera Jayne. A ce moment-là Mr Hanson sera relâché. Et la cinématique termine ainsi que la mission.

Mission 17 : Rédemption

- Vous revenez 6 mois en arrière dans le même lieu ou vous avez sauvé les enfants. Déjà dès le commencement du niveau, vous devez tuer 2 commandos. Sortez de cette pièce (vous verrez le vieillard jonchant le sol dans une mare de sang) allez sur votre gauche, puis passez la porte. Descendez les escaliers et allez prendre l'ascenseur. Une fois en bas, allez au bout du couloir et à un moment donné vous verrez sur votre gauche un commando. Prenez la télékinésie pour le tuer et si vous n'arrivez pas, achevez-le avec votre fusil mitrailleur. Rassurez le scientifique avec l'ensorcellement puis une fois ces explications données laissez-le partir. Appuyez sur l'interrupteur la porte s'ouvrira. Une fois de l'autre côté, ce sera plus corsé 4 commandos vous attendent, la meilleure solution pour les tuer est de descendre dans l'eau, prenez sur votre gauche et descendez en contrebas. Ils viendront pour la première fois à 3 vider

vos chargeurs de fusil mitrailleur et le dernier prenez-le avec la télékinésie pour le tuer, pour économiser vos balles. Ensuite remontez en haut et allez au fond à droite. Vous serez atteint (a vrai dire je sais pas comment expliquer cela) vous serez de retour dans la salle d'interrogatoire du centre médical. Vous verrez assis sur une chaise avec 2 gardes de la NSE. Sortez de là une fois l'interrogatoire fini et prenez la première porte sur votre gauche. Deux autres gardes discutent ensemble. Une fois emmené au bloc, allez dans la salle de soins (Cf : Première mission) et cette fois-ci il vous dira que vous devrez sauver les enfants. Tout revient à la normale, continuez tout droit dans le couloir et vous verrez un commando. Utilisez la technique de projection pour se mettre dans son corps et allez tuer l'autre commando en face de celui-ci. Utilisez la télékinésie ensuite pour le tuer. Reprenez votre corps et passez la porte en empruntant le couloir. Vous reviendrez dans le niveau (où les fous sont internés). Tuez les gardes qui arrivent et les policiers. Ensuite allez au fond à gauche, puis tuez les 2 policiers et faites pression sur le bouton pour ouvrir la porte. Ensuite tuez les 2 autres gardes sur votre gauche et rentrez dans la cellule. Tout reviendra à la normale une nouvelle fois. Continuez tout droit et vous devrez descendre l'échafaudage. Avant toute chose, utilisez la télékinésie et balancez les 2 gardes qui sont à votre portée dans le vide. Puis en descendant vous trouverez 2 autres gardes. Prenez sur votre gauche l'entrée de la grotte. John sera atteint encore de troubles, vous serez dans un couloir prenez sur votre droite et vous serez dans le bureau de Mr Hanson et vous reviendrez une nouvelle fois à la réalité. Passez la porte et vous serez confronté à Mr Hanson, celui-ci se trouve derrière les vitres. Cela sera le combat le plus dur de tout le jeu, vous aurez des soldats et (non des commandos ouf !) qui vous attaqueront. En étant seul cela est quasi impossible de repousser toutes ces attaques, délivrez les enfants qui se trouvent dans les cellules, ceux-ci vous aideront. Grâce aux enfants, vous casserez le blindage de la vitre qui protège Hanson. Les enfants mutants le tueront sans pitié. John sera transporté en hélicoptère et les Forces US iront rétablir l'ordre. Vous partirez avec vos 2 amis, Jayne et le Colonel Starke… Le jeu se termine ainsi après beaucoup de rebondissements et riche en actions.

LES MINI-JEUX

X-Space '92

Dans le niveau 6 "Démence", il faut trouver un disque qui contient le mini-jeu. Il est au centre d'une pièce de l'étage où on peut récupérer un fusil à pompe. Plus précisemment dans une salle avec une porte en partie vitrée sur une des étagères. Une fois ce mini-jeu activé, vous pourrez le retrouver dans le menu des applications de la pause.

Earth Impact

Dans le niveau 8 "Reliance", rendez-vous dans la salle de jeu pour trouver le mini-jeu Earth Impact. Une fois ce mini-jeu activé, vous pourrez le retrouver dans le menu des applications de la pause.

CRÉDITS

Changez de chaîne sur la télévision dans l'appartement de Starke pour voir le nom des développeurs.

Secret Agent

© Apogee

+ D'INFOS FORUM

COMBINAISONS DE TOUCHES

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur :
P J et X : Invulnérabilité
P O N et D : Permet d'aller à n'importe quel niveau
K U et V : Vous donne (parfois) des munitions

Secret Files 2 : Puritas Cordis

© Deep Silver / Fusionsphere Systems 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Le frère Matthew a été intercepté par un commando. Mais le parchemin recherché n'est plus en sa possession. Le document est maintenant entre les mains de Monseigneur Parrey. Seul William Patterson, un spécialiste en cryptologie et enseignant à l'université de Cambridge, saura le déchiffrer. En attendant, il faut le mettre en lieu sûr.

Université de Cambridge - Monseigneur Parrey

La bibliothèque

Lisez le parchemin et la lettre dans votre inventaire. Il y est fait mention de fin du Monde et d'un prophète appelé " Zandona ". Pour s'assurer que le parchemin arrive entre les mains de Patterson, insérez le document dans le livre posé sur le bureau. Prenez le livre et dissimulez-le dans le rayon de gauche de la bibliothèque. Utilisez votre trousseau de clés pour entrer dans le secrétariat.

Le secrétariat

Observez l'agenda des conférences qui est affiché sur le mur, à droite de la pièce. Il faut s'assurer que Patterson aura le livre avant Forrester. Déplacez la conférence de Patterson sur un autre créneau horaire disponible et déplacez l'intervention de Forrester sur le créneau 7.30-9.00 AM, pour que Patterson puisse récupérer le livre en priorité.

En quittant le secrétariat, Monseigneur Parrey est intercepté, et meurt dans une chute de plusieurs mètres.

Quai d'embarquement à Hambourg - Nina

Nina téléphone à son père. Au moment d'embarquer, un homme aborde Nina puis s'éloigne. Mais il est renversé par un chariot élévateur. Nina monte à bord du bateau et va directement dans sa cabine, grâce à sa carte magnétique.

Sur le bateau de croisière - Nina

La cabine de Nina

Vous vous apercevez que votre valise a été échangée par erreur avec celle d'un certain Patterson. Ramassez l'unique patin à roulettes. Rendez-vous à la réception.

La coursive

Vous être interpelé par un " frimeur " qui prêche sa théorie de fin du Monde.

La réception

Appuyez sur la sonnette pour faire venir le Steward. Vous venez de casser la sonnette ! Mais surtout vous souhaitez

retrouver votre valise. Vous apprenez que M. Patterson est l'individu qui a été écrasé sur le quai. Le passager présent sur le pont vous aborde et cherche des renseignements sur Patterson.

La cabine de Nina

Après une bonne nuit, quelqu'un frappe à la porte.

La coursive

Vous récupérez votre bikini, fixé sur la rambarde de l'échelle. Dans l'inventaire, lisez la note qui y est accrochée. Apparemment, un plaisantin joue à cache-cache avec votre valise ! Quel rapport avec l'espace intersidéral ?

La réception

Il y a un petit manège qui ressemble à un OVNI ; c'est justement un objet intersidéral. Il lui manque une roulette pour se déplacer. Placez le patin à roulettes dessous et faites rouler l'OVNI au-dessus de la fenêtre. Il y a peut-être un message caché sous l'OVNI ?

La coursive

La partie inférieure de la fenêtre est sale. Il faut nettoyer la vitre. Prenez le passage vers les chambres 4 et 5. Lisez l'article sur le journal disponible sur la console. Il y est fait mention de l'assemblée générale des Nations Unies, à propos des récentes catastrophes naturelles. Attrapez la rame qui est fixée sur le mur. De l'autre bord, récupérez la lampe-torche. Regardez le tableau de l'Arche de Noé. Passez par la porte ouverte, au fond de la coursive.

La laverie

De nombreux équipements y sont en place : vapeur d'eau, lave-linge, distributeur de savon et sonnette. Mais il n'y pas encore d'interaction possible. Remontez sur le pont principal et sortez pour aller jusqu'au bar situé à l'arrière du bâtiment.

La plage arrière (bar et piscine)

Récupérer le seau à glace qui est posé sur le bar ; ainsi que la couverture en laine, disponible à côté de la chaise longue. Remplissez le seau avec de l'eau prélevée dans la piscine. Le complément de lavage se trouve dans la laverie.

La laverie

Déposez le seau rempli d'eau, sous le distributeur de savon. Associez dans l'inventaire, le seau d'eau savonneuse avec la couverture et la rame pour obtenir les ustensiles de nettoyage au complet.

La coursive

Utilisez le kit de nettoyage sur la surface inférieure de la fenêtre sur laquelle est disposé l'OVNI. La lucarne est maintenant propre, mais opaque. Utilisez votre lampe-torche pour découvrir le second message du jeu de piste. Il est indiqué que votre valise se trouve à l'arrière du bateau. Le tableau de l'Arche de Noé est peut-être la clé de cette énigme ? Regardez le tableau de plus près jusqu'à le récupérer. Au dos, est collée une image.

La laverie

Approchez le tableau de la vapeur pour décoller l'image : c'est une photo de Max, votre ex-petit ami. Max a la jambe dans le plâtre, il devrait aller voir un docteur.

La coursive

Traversez la coursive et faites glisser la photographie sous la porte de l'infirmerie.

L'infirmerie

C'est un jeune garçon qui a organisé ce jeu de piste, lorsqu'il a trouvé votre valise.

La coursive

En retournant à votre cabine, vous entendez une voix à l'intérieur. Vous êtes assommée lorsque la porte fracasse votre tête.

L'infirmerie

Vous vous réveillez à l'infirmerie, en compagnie du docteur.

La salle à manger

Le commandant et Mlle Jordan rédigent le document de l'assurance. Mais c'est un gros mensonge. Après cette altercation, le commandant vous demande de retourner dans vos cabines respectives.

La cabine de Nina

Votre sac à main à disparu ; par contre, votre valise est maintenant disponible dans le placard. Récupérez-y un peignoir, une casquette de base-ball et des chaussettes rouges. Il faut retrouver le voleur de votre sac à main, Mlle Jordan n'est pas étrangère à tout cela.

La réception

En passant devant la réception, vous parlez au membre d'équipage, à propos de la disparition de votre sac à main. Quelle relation y a-t-il entre votre sac et la valise de Patterson ?

La plage arrière (bar et piscine)

Discutez avec le barman. Il semble être, lui aussi, persuadé de la fin du Monde ! Parlez des clés (cartes magnétiques) disposées sur le comptoir. A cette occasion, vous apprenez que le barman n'est pas physionomiste. Cela pourrait être un avantage, le moment venu. Abordez Mlle Jordan pour essayer de la faire parler de votre sac à main. Il serait intéressant de faire un petit tour dans sa cabine.
Mais comment récupérer sa clé qui doit être sur le bar, gardée par le barman ? Peut-être en se déguisant ? Sur le bar, récupérez la bouée de sauvetage, des cure-dents et un CD utilisé comme dessous de verre. Détachez le poster fixé sur le poteau. De l'autre coté de la piscine, parlez au " flambeur ". Il souhaite de la crème solaire. Vous récupérez le tube vide de crème solaire.

La réception

En rentrant, vous êtes abordé par le passager mystérieux qui semble en connaître d'avantage sur ce qu'il se passe à bord. Il vous invite à dîner le soir. Récupérez dans le bol sur le comptoir des patates au massepain. Passez à gauche.

La salle de restaurant

Sur TV1, vous assistez au sermon d'un membre de la secte Puritas Cordis, qui prêche pour la purification des hommes, avant la fin du Monde. De l'autre côté de la porte, il y a le portrait d'un acteur insignifiant et un cadre vide. Prenez le bouquet de roses et le décapsuleur qui sont posés sur des tables. Rendez-vous à la laverie pour préparer votre déguisement.

La coursive

Devant la laverie, un autre passager attend quelque chose. Parlez-lui. Il s'appelle Fen Li et attend son linge. Abordez le sujet du linge. En fait, il attend le signal sonore.

La laverie

Utilisez votre carte magnétique sur la cloche, pour en retirer la sonnette. Remplissez le tube de crème solaire vide avec du savon, au distributeur. Enfin, récupérez le bout de tissu qui traîne sur le panier à linge.

Parlez à Fen Li et abordez le sujet de la sonnerie qui est cassée. Mais il est très têtu. Au final, il retire son linge de la machine. La place est libre pour y mettre votre linge. Dans la machine, déposez le peignoir et les chaussettes rouges (insistez une seconde s'il le faut). Lancez la machine. Après quelques temps, vous récupérez un peignoir mouillé et déteint à cause des chaussettes rouges mouillées. Comme le sèche-linge est en panne, il faut trouver un autre moyen. Sortez et montez sur le pont supérieur.

Le pont supérieur (passerelle)

En haut de l'échelle qui monte au pont supérieur, il y a une ventilation d'air chaud. Déposez le peignoir et les chaussettes mouillées. Maintenant, votre peignoir rose est prêt à l'emploi.

La plage arrière (bar et piscine)

Dirigez-vous près de la piscine et donnez le tube rempli de savon au " macho ". Maintenant qu'il s'est tartiné de savon et qu'il bronze, profitez du moment pour lui prendre ses lunettes de soleil.

Dans votre inventaire, associez le tissu et la bouée de sauvetage pour obtenir un faux chapeau non terminé. Puis, associez les roses pour obtenir un faux chapeau. Ajoutez-y la paire de lunettes pour obtenir un costume non terminé. Enfin, ajoutez le peignoir rose et le déguisement est prêt. Equipez-vous de cet accoutrement et parlez au barman. Demandez-lui la clé de votre cabine. Il faut connaître le numéro de cabine de Mlle Jordan ! Le réceptionniste a ce genre d'informations.

La réception

Il n'y a plus de sonnette pour appeler le steward. Déposez la cloche de sonnette récupérée dans la laverie sur le boulon qui dépasse du mur, près du comptoir de la réception. Utilisez le décapsuleur pour faire tinter la nouvelle sonnette. Demandez-lui le numéro de cabine de Mlle Jordan. Donnez le poster au steward pour qu'il le range dans le casier de Mlle Jordan. Utilisez le CD comme miroir sur le comptoir, pour connaître le numéro.

La plage arrière (bar et piscine)

Rendez-vous au bar et mettez le costume. Demandez au barman la clé de la cabine n°2.

La coursive

Entrez dans la cabine de Mlle Jordan, grâce à la carte magnétique n°2.

La cabine n°2

Récupérez votre sac qui est sur le lit. Quelqu'un frappe à la porte ! Vous vous cachez sous le lit. Un homme est entré ; il converse au téléphone puis s'en va sans avoir trouvé ce qu'il cherche. Ramassez le magazine qui traîne au sol. Il est temps de demander des explications à Mlle Jordan.

La plage arrière (bar et piscine)

Abordez Mlle Jordan. Elle veut un verre de Bloody Mary pour tout vous dire. Demandez au barman la confection du cocktail. Donnez-le à Katarina. Finalement, elle s'étouffe et est conduite à l'infirmerie. Allez au restaurant pour votre

rendez-vous à dîner avec le passager de la chambre n°5. Quand tout-à-coup, par le hublot, vous apercevez le docteur se battre et tomber à l'eau. Vous racontez votre histoire au commandant. Finalement, vous allez vous coucher.

Le roof extérieur du pont inférieur (hublots des cabines)

Le lendemain, en vous rendant au hublot de la chambre n°5, vous apercevez un homme assis sur la couchette avec une perruque. Rendez-vous à la passerelle.

Le pont supérieur (passerelle)

Parlez au capitaine de ce que vous avez constaté. Il faut des preuves pour le convaincre.

La réception

Rencontrez Feng Li à la réception pour apprendre qu'il est à la recherche de stars pour les photographier. Demandez-lui de vous prêter un de ses appareils photographiques, mais il refuse.

La salle de restaurant

Déposez la photo de George Rooney dans le cadre vide.

La réception

Parlez à Feng Li de la présence de George Rooney à bord. Il vous suit sur le roof extérieur pour prendre une photographie de la pseudo-star. Mais l'homme dans la cabine est de dos. Il faut trouver une astuce pour qu'il se retourne.

La plage arrière (bar et piscine)

Le jeune Oscar joue du bongo. Parlez au barman qui écoute de la musique avec son MP3 pour échapper au bruit de la percussion des bongos. Parlez au jeune homme pour essayer de le faire changer d'activité. Rien à faire !

La salle de restaurant

Ramassez la feuille d'aluminium qui traîne par terre. Parlez au " macho " qui trône devant ses maquettes " monuments ". Il organise une tombola. Il faut construire une réplique d'un monument. Dans votre inventaire, disposez les patates au massepain dans la feuille d'aluminium pour obtenir des pommes de terre en robe des champs. De même, enveloppez les cure-dents dans de l'aluminium et associez le tout pour reproduire l'Atomium. Donnez la maquette au passager, pour récupérer la boule de loterie n°27.

La plage arrière (bar et piscine)

Donnez la boule de loterie à Oscar pour qu'il arrête de jouer du bongo. Récupérez le lecteur MP3 qui est sur le bar.

La réception

Déposez le casque du MP3 sur le microphone de la réception pour faire bouger l'homme mystérieux de la chambre 5. Maintenant, parlez à Feng Li pour qu'il accepte de prendre une photographie de Rooney.

Le pont supérieur (passerelle)

Montrez la photographie du faux docteur au commandant.

L'infirmerie

Après un passage dans la cabine n°5, vous découvrez le cadavre de Mlle Jordan, à l'infirmerie. Des coups de feu ont retenti.

Le pont supérieur (passerelle)

Le capitaine a été abattu ! Un hélicoptère survole le bâtiment pour récupérer le barman qui vous tire dessus avec son arme. Un tsunami approche du navire...

Pendant ce temps en Indonésie (1ère partie) - Sam et Max

Le campement

Max, l'ex-petit ami de Nina arrive sur l'île pour effectuer un reportage photos sur la célèbre archéologue, Sam Peters. Alors que l'équipe d'archéologues, étudie un temple antique, les choses tournent mal. De nombreux incidents successifs surviennent et les deux collègues de Sam disparaissent. Pendant la nuit, elle est kidnappée et le campement est détruit par une explosion. Heureusement Max s'en sort sans égratignure. Quel rôle joue la secte Puritast Cordis dans cette affaire ?

Le temple - Sam

Sam est enfermée dans une cage et surveillée par un garde. Il faut indiquer votre position à Max. En haut de la cage, récupérez un tube de bambou avec un câble. Dans la coupe de fruits qui est disposée au pied de la cage, prenez trois oranges. Dans votre inventaire, confectionnez un scooter orange en associant le câble et les trois oranges. Ajoutez sur le scooter le tube de bambou pour obtenir une construction mobile. Enfin, ajoutez la fusée sur la construction pour obtenir un lance-fusées mobile. Déposez le lance-fusées sur la passerelle en pente pour amener la fusée dans le feu et la déclencher.

Le campement - Max

Max remarque le feu de détresse au-dessus du temple. Commencez par recueillir dans les décombres, tout ce qui est utilisable : une plume de paon (près du totem), le drapeau bleu, une clôture et un tube de bambou (sur la gauche du campement), les documents " liste des planètes " et " traduction " (devant la tente), un casque d'ouvrier (sous la table), un beignet emballé, un ballon de baudruche, une cannette de bière et des bâtons fluo (dans le sac à dos de Sam), des piquets de tente (dans les débris de la tente), la théière (près du feu), des fleurs rouges (sur l'hibiscus).

Dans la rivière, sur son nénuphar, une grenouille attend paisiblement de voir passer une proie ; peut-être des mouches ? Les poissons remontent la rivière, en sautant hors de l'eau pour remonter la cascade. Il faudra peut-être en attraper un ? Les feuilles du jardin de Sam ont été dévorées par les limaces. La clôture n'a pas été efficace. Sur son arbre attend le petit singe qui accompagne Sam lorsqu'elle va au temple. En essayant de trouver le temple par la jungle, le petit singe avance trop rapidement. Il faut trouver un moyen pour le suivre. Frappez l'arbre d'un coup de pied pour faire tomber une papaye. Donner la papaye au petit singe ne le fera pas ralentir. Pour le suivre, il faudrait que le singe laisse une trace derrière lui, une sorte de marqueur déposé sur ses mains.

Remplissez la théière d'eau de la rivière. Ajoutez-y les fleurs rouges et déposez le tout sur les braises du feu du campement. Après quelques minutes, vous récupérez du thé à l'hibiscus qui pourrait servir de teinture rouge. Dans votre inventaire, plongez la papaye dans la bouillie rouge pour obtenir une papaye rouge. Donnez la papaye rouge au petit singe pour qu'il ait les mains rouges. Enfoncez-vous dans la jungle.

Le temple - Max

Le garde vous bloque le passage, il faut rester discret. Près de l'arbre, ramassez des baies blanches. Revenez vers l'arrière du temple. Un essaim d'abeilles est fixé sur le temple. Des lucioles virevoltent sous l'ombre des arbres. Une toile d'araignée est tendue entre les arbres. Une plante étrange qui pue la charogne semble attirer les mouches. Prenez la Rafflesia attrape-mouches. Allez dans la cour du temple et déposez la plante qui pue près du garde. La plante est

trop loin pour incommoder le garde de son odeur. Avec les piquets de tente, poussez la plante juste derrière le garde qui finit par s'asseoir sur un autre tronc d'arbre. Récupérez la Rafflesia. Maintenant, attrapez la plante gobe-mouches de Vénus. Retournez sur l'arrière du temple.

La porte du temple n'a pas de poignée ! Une pierre porte des inscriptions ; un texte étrange que vous ne comprenez pas. Lisez les notes laissées par Sam. Avec la liste des planètes, vous savez que " Vénus, la déesse de l'amour, est tout en haut ". L'inscription sur la porte du temple a été traduite par Sam. Sur la pierre, il y a 6 trous qui doivent servir pour les offrandes. La nature des offrandes et l'ordre doivent être indiqués dans le texte.

- Honorez la déesse qui règne sur tout (Vénus en haut avec la plante gobe-mouches)
- Avec ses êtres rayonnants (les lucioles)
- Et son oeil toujours ouvert (la plume de paon)
- Elle domine ses sujets : le muet (poisson silencieux comme une carpe)
- Et le sans-abri (une limace)
- Et cependant, ils ne peuvent s'en prendre qu'à eux-mêmes, pour leur triste état
- S'ils n'étaient pas aussi nombrilistes, alors ils pourraient voir les richesses à leurs pieds : l'or de la Reine (miel doré).

Pour dégager les abeilles de leur essaim, retirez le beignet de son emballage et déposez-le dans le trou du pilier du temple afin d'attirer ces dernières.
Maintenant, prenez une partie d'alvéole remplie de miel doré : rayon de miel.

Détruisez la toile d'araignée et déposez le drapeau bleu sur la branche qui surplombe afin d'empêcher l'araignée de revenir à cet endroit. Quittez ce lieu puis revenez pour récupérer les lucioles prisonnières dans la nouvelle toile d'araignée. Récupérez le drapeau bleu. Retournez au campement.

Le campement - Max

Déposez la cannette de bière dans le jardin de Sam. Ouvrez-la pour attirer les limaces. Près de la rivière, déposez la Rafflesia sur la pierre plate. Les mouches sont attirées et la grenouille vient s'en régaler. C'est l'occasion de l'attraper. Dans votre inventaire, associez la clôture et les piquets de tente pour obtenir une clôture renforcée. Plongez le tout dans la rivière pour faire sauter le poisson. Accrochez le drapeau dans la branche d'arbre qui surplombe la rivière. Vous récupérez très rapidement un poisson. Sur la cannette de bière, attrapez la limace. Il est temps de placer les offrandes dans la dalle du temple.

Le temple - Max

Déposez, dans les alvéoles de la dalle et de haut en bas, les objets suivants : gobe-mouches de Vénus (niche du haut), lucioles (niche de gauche), plume de paon (niche de droite), poisson (niche de gauche), limace (niche de droite) et rayon de miel (niche du bas). La porte du temple s'ouvre.

Quelque part en mer du nord, dans le bateau chaviré - Nina

La passerelle

Le passager est pris au piège sous une poutre en acier. Il ne pense qu'à récupérer une lettre qui a été glissée dans votre poche par Patterson sur le quai à Hambourg. Ramassez le buste qui traîne entre les papiers éparpillés. Observez la photo de la cérémonie du baptême du navire qui se trouve dans le cadre renversé. Une date est inscrite : 07-avr-75. Impossible d'ouvrir les tiroirs du classeur à dossiers sans un code. Utilisez le code suivant 7475, correspondant à la date du baptême du Calypso. Ouvrez le tiroir juste au-dessus du pupitre à code afin de l'utiliser comme marchepied. Grimpez jusqu'à l'écoutille qui se trouve au-dessus. Mais il faut s'assurer que le compartiment n'est pas inondé. Utilisez le buste pour frapper sur le panneau. Cela sonne creux. Maintenant il est possible de grimper.

La réception

Ramassez la tige en métal. Dans les documents éparpillés au sol, récupérez votre billet et une lettre mystérieuse. Remplissez d'eau l'un des bongos, à partir du jet d'eau de la brèche. Remarquez qu'une chaîne tombe de l'écoutille menant à la salle des machines. Redescendez à la passerelle.

La passerelle

Manoeuvrez le levier des commandes machines sur la position " avant toute ". La chaîne descend jusqu'à la poutre en acier. Enroulez la chaîne autour de cette dernière. Insérez la tige en métal dans les anneaux de chaîne pour l'arrimer à la poutre. Manoeuvrez le levier des commandes machines sur la position " arrière toute ". Le passager est dégagé de son fardeau ! Placez le bongo vide près du tuyau percé où se trouve de l'huile. Versez l'eau contenue dans le bongo plein dans le trou du tuyau pour récupérer de l'huile dans l'autre bongo. Versez de l'huile sur l'écoutille colorée en jaune et noir afin de pouvoir l'ouvrir. Plongez avec le passager.

Perdue sur la côte - Nina

Vous arrivez à rejoindre la côte avec le passager. Mais il est en état d'hypoglycémie et finit par s'évanouir. Il faut trouver un aliment énergétique à base de sucre. De nombreux objets sont éparpillés sur la plage, au pied d'un éboulement de terre, certainement provoqué par le tsunami. Ramassez un maximum d'équipements qui sont dispersés sur la plage : ouvrez la valise de Nina et récupérez des vêtements secs ; ramassez des galets près des vagues ; une roue de cycle ; un gilet de sauvetage dans la caisse ; une feuille de métal ; une batterie de voiture près du rocher ; non loin un harpon ; une boîte à outils près de l'épave ; une lance à incendie ; une mallette au pied de l'éboulement ; un sac à main ; un portemanteau ; et un râteau.

Une trousse médicale est en équilibre en haut de la falaise. Associez dans votre inventaire le sac à main et les galets pour avoir un objet lourd, facile à lancer. Projetez le sac à main rempli de galets sur la trousse de secours. Vous récupérez la trousse médicale et deux seaux vides. Regardez ce qu'il y a dans la trousse de secours : des bandages. Ouvrez la mallette pour récupérer des documents et une barre de chocolat. Le passager n'est pas en condition pour mâcher quoi que ce soit en ce moment. Il faut lui trouver quelque chose à boire. Sur la plage, il y a un tonneau rempli de liquide inflammable. Il faut faire chauffer de l'eau pour ramollir la barre en chocolat. Pour allumer le feu dans le tonneau, il faut une flamme. Utilisez le harpon sur le poteau électrique afin de réaliser un marchepied. Pour ouvrir la boîte à outils utilisez dans votre inventaire de l'acide de la batterie. Grimpez au poteau électrique pour en couper l'alimentation. Déposez les documents à l'extrémité du câble haute tension. Remontez au poteau électrique pour créer une étincelle et allumer les documents. Avec le râteau et la feuille de métal, fabriquez une pelle artisanale. Utilisez la pelle sur le petit feu pour acheminer les documents enflammés jusqu'au tonneau. Maintenant, un bon foyer brûle dans le tonneau. Pour remplir un des seaux en eau de mer, il faut l'envelopper dans les bandages, pour filtrer le liquide. Dans votre inventaire, associez le seau d'eau et le portemanteau. Déposez-les au-dessus du feu. Jetez la barre chocolatée dans le seau. Vous obtenez de l'eau chocolatée. Donnez le liquide obtenu au passager.

Le Vicaire David Korell vient de Berlin ; il enquête sur les sectes dont Puritas Cordis... Il mentionne la prophétie de " Zandona " qui prédit une série de désastres, avant l'apocalypse. Une lettre contenant des informations est passée de mains en mains : soeur Elise, frère Matthew, Monseigneur Parrey, Pr Patterson et maintenant Nina. Il faut rejoindre Gatineau où se trouve la clé de ce mystère. Le Vicaire vous aide à passer de l'autre côté de l'épave.

Ramassez le sac à dos, se trouvant au pied de la falaise. Il y a une carte du nord de la France à l'intérieur. Il manque la roue avant de la moto pour pouvoir la déplacer. Dans votre inventaire, enveloppez la lance incendie autour de la roue de cycle pour obtenir une roue de tuyau. Ajustez la nouvelle roue sur la moto. Déplacez la moto près du bateau. Avec les outils de votre boîte, détachez le moteur de la moto pour le fixer sur le bateau. Utilisez le gilet de sauvetage sur le bateau, pour surélever ce dernier. Fouillez dans les éboulements de la falaise avec votre pelle, pour récupérer une pale de ventilateur. Fixez la pale de ventilateur sur le moteur du bateau pour improviser une hélice. Avec de l'acide de batterie, ouvrez la valise qui traîne sur la plage. Vous trouvez un appareil photo numérique et un costume sec. Donnez le costume au Vicaire pour qu'il se change. Rejoignez-le de l'autre côté de l'épave.

Prenez une photographie du panneau indicateur de direction, planté en haut de la falaise. Maintenant, observez la carte de votre inventaire ; il y est indiqué la ville de Gatineau. Parlez au Vicaire de Gatineau avant de repartir en mer et de remonter la Seine vers Gatineau.

Pendant ce temps en Indonésie (2nd partie) - Sam et Max

Le temple - Max

Il fait sombre dans le temple. Posez le casque d'ouvrier sur Max. En face, il y a un panneau de contrôle avec 3 rangées de boutons. Il faut sélectionner un bouton par rangée ; il y a donc trois boutons à sélectionner. Les symboles représentés sur les boutons, correspondent aux symboles présentés sur la liste des planètes. Sur la droite, il y a une peinture murale. Des traits de couleur sont dessinés ; cela ressemble à des symboles superposés comme ceux présentés sur la liste de planètes. Il n'est pas évident de les reconnaître sans les dissocier. Un éclairage de couleur fera l'affaire. Déposez sur la lampe du casque le ballon de couleur verte et regardez le symbole qui se distingue sur la peinture murale : Vénus. Changez de filtre et déposez le drapeau bleu sur la lampe du casque. Le symbole qui apparaît correspond à Neptune. Pour fabriquer le filtre rouge, il faut plonger le film alimentaire du beignet dans la théière, contenant la bouillie rouge. Déposez le film alimentaire rouge sur la lampe du casque. Le symbole qui apparaît correspond à Junon. Revenez face au panneau de contrôle ancien et enfoncez dans l'ordre les trois boutons correspondant à la hiérarchie divine : Vénus, Junon et Neptune. Une paroi coulisse laissant apparaître l'envers du visage de la statue du temple.

Il est maintenant possible de diriger Max ou Sam en sélectionnant l'icône dans la barre d'inventaire.

La cour du temple - Sam

Demandez au garde de vous donner un fruit. Il refuse et vous provoque en mangeant le fruit demandé.

Le temple - Max

Sélectionnez Max et transmettez à Sam, par le trou formant la bouche de la statue, les baies blanches et le tube de bambou.

La cour du temple - Sam

Sélectionnez Sam et avec le tube de bambou, aspirez une framboise, contenue dans la coupe de fruits. Dans votre inventaire, déposez une baie blanche dans la framboise. Vous obtenez une framboise empoisonnée. Jetez le fruit dans la coupe. Demandez au garde de vous donner une framboise. Les effets du poison sont très rapides.

Le temple - Max

Sélectionnez Max et déposez dans les yeux de la statue, les bâtons fluo rouges. Mais ce n'est pas suffisant pour le faire fuir. Déposez maintenant la grenouille dans la bouche de la statue. Ça y est !

La cour du temple - Max

Une fois Sam libérée, vous ramassez la clé tombée par le garde en fuyant. Elle permet d'ouvrir la seconde porte, à l'intérieur du temple. Derrière se trouve une bombe prête à faire sauter le bouchon du volcan. La fuite du danger se termine aux pieds de deux soldats de la secte. Vous êtes fait prisonnier.

Les ruines de Gatineau - Nina

Les fouilles

Arrivé dans les fouilles de Gatineau, vous devez chercher tout ce qui concerne un Saint, selon les indications de la lettre de soeur Elise. Le Vicaire vous remet un croquis. Parlez au géomètre de ses activités et de ce que vous recherchez. Gatineau va devenir un parc d'attractions. Des archéologues ont peut-être manqué quelque chose de capital ? Partez découvrir le site de Gatineau.

Le snack

Pour en apprendre davantage sur l'histoire de Gatineau, regardez le panneau d'informations et sélectionnez le thème de la conférence. Une petite trappe est vissée. Elle doit renfermer le système de haut-parleur. Ramassez le verre en carton et une feuille d'aluminium qui traînent par terre. Il n'y a personne dans la fourgonnette. Prenez un biscuit chinois dans le bol du snack et mangez-le. Le biscuit contient un proverbe chinois, inscrit sur un message enroulé. Prenez-en un autre pour découvrir le message suivant. Finissez le bol pour obtenir les 4 proverbes.

Le parking (entrée du site)

Une enseigne volumineuse indique que c'est l'entreprise " Lazare Construction " qui va réhabiliter le site. A droite de l'enseigne est fixée une représentation en plastique d'une grosse pierre. Récupérez le miroir qui est accroché à la vitre de la roulotte. Sur la petite table au pied de la roulotte, empruntez un couteau de poche, un niveau à bulle avec un pointeur laser intégré, un câble électrique et un sac de linge. Deux véhicules sont garés le long de la chute de terre. Poursuivez le chemin, jusqu'à la statue.

La statue

Le Vicaire vous rejoint. La statue représente un Saint. Son bras tendu indique la voie à suivre selon la lettre d'Elise. Pendant que le Vicaire déchiffre l'inscription, posez le niveau à bulle sur le bras de la statue et suivez le rayon laser.

Le parking (entrée du site)

Le rayon laser est interrompu par le poteau indicateur. Comme ce dernier n'est pas démontable, il faut repositionner le rayon de telle façon qu'il soit aligné avec le bras de la statue. Faites pivoter le panneau indicateur, dans l'axe du faisceau (3 fois par la gauche). Récupérez le niveau à bulle sur la statue et revenez le placer sur le panneau indicateur.

Le snack

Le rayon est maintenant bloqué par la camionnette du snack. Le commerçant est revenu ; parlez-lui. Il doit rester sur la zone du chantier, tant qu'il y a un ouvrier sur place. Sinon, il devrait payer une amende. Donc, il attend que le géomètre parte avec sa Jeep. C'est le seul moyen de dégager le snack. Retournez voir le géomètre.

Les fouilles

Parlez au géomètre de sa Jeep. Avec votre couteau de poche, dévissez le panneau d'éboulement.

Le parking (entrée du site)

Avec votre couteau de poche, dévissez le panneau de parking puis, posez le panneau d'éboulement sur le piquet.

Les fouilles

Parlez au géomètre à propos de sa voiture, stationnée devant le panneau d'éboulement, sous la chute de terre. Cela ne suffit pas à faire déplacer la Jeep.

Le parking (entrée du site)

Avec votre couteau de poche, dévissez le faux rocher de l'enseigne publicitaire de " Lazare Construction ", puis déposez-le dans l'épave, sous la chute de terre.

Les fouilles

Parlez à nouveau au géomètre de son véhicule mal stationné. Mais il ne changera pas d'avis, sauf si son horoscope l'y

incite.

Le snack

Donnez le message " Si vous négligez l'avertissement et ignorez l'infortune de votre voisin, la ruine s'abattra sur vous " au Chinois pour qu'il fabrique un nouveau biscuit. Quelques minutes plus tard, vous récupérez un biscuit chinois frais.

Les fouilles

Donnez le biscuit au géomètre pour qu'il prenne conscience du changement d'augure de son horoscope. Parlez-lui de sa Jeep pour qu'il la déplace enfin.

Le snack

Maintenant que le géomètre a déplacé sa voiture, faites croire au Chinois qu'il a quitté le chantier. Une fois la place libérée, le rayon laser s'éteint, les piles sont à plat ! Avec votre couteau de poche, ouvrez la trappe du panneau d'informations pour récupérer les piles.

Le parking (entrée du site)

Attrapez le niveau à bulle et dans votre inventaire, changez les piles. Reposez le niveau à bulle, sur le panneau indicateur.

Le snack

Le rayon laser est stoppé maintenant par le panneau d'informations. Pour détourner le rayon, enroulez le câble électrique autour du miroir et fixez ce dernier sur le crochet de la grue. Remplissez le petit sac de linge avec de la terre, prise au sommet d'une taupinière. Déposez le sac rempli de terre sur le miroir suspendu au crochet. Placez la feuille d'aluminium sur la taupinière, située sous le panneau d'informations. Le rayon laser est maintenant braqué sur les ruines.

Les fouilles

Avant de s'éteindre à nouveau, le laser pointait sur les décombres. Pour déplacer les lourdes pierres, il faudrait un équipement mécanisé de chantier. Demandez au géomètre de vous aider. Il ne fera rien sans y trouver un intérêt réel. Enroulez le gobelet en carton d'une feuille d'aluminium, et dissimulez le nouvel objet dans les décombres de pierres. Indiquez au géomètre la présence d'une coupe en argent sous le tas de pierres. Le géomètre va tout mettre en oeuvre pour la récupérer et dégager, par la même occasion, l'entrée des fondations du château.

La cave à vin

Encastré dans le mur se trouve un mécanisme avec 3 roues. Les 3 trous doivent être alignés. Le bouton de droite fait tourner les 3 roues simultanément ; celui du centre fait tourner les 2 roues (celle d'en haut et celle de gauche) ; enfin le bouton de gauche fait tourner la roue de gauche. Commencez par positionner au centre du dispositif le trou de la roue de droite en appuyant sur le bouton de droite. Localisez le trou de la roue du haut en appuyant sur le bouton du centre. Et positionnez le trou de la roue de gauche en appuyant sur le bouton de gauche. La superposition des 3 trous permet de découvrir une cache contenant une chevalière en or.

Regardez de plus près le panneau en bois qui est en haut du tonneau. Il y a des boutons encastrés dans le panneau, mais tout est bloqué. Déposez la chevalière dans la fente, se trouvant à gauche du panneau de bois. Les boutons du panneau sont maintenant sortis. Le Vicaire vous rejoint et vous informe de ses découvertes. La statue représente Saint Austrebert de Rouen. Sur le panneau de bois, il faut enfoncer les boutons dans l'ordre pour former le nom AUSTREBERT. Il n'y a qu'une seule combinaison.
Le tonneau s'ouvre et vous ramassez une lettre adressée au Cardinal Coubertin à Paris. Elle révèle que le prophète Zandona et sa secte Puritas Cordis ont réduit Gatineau en cendres. Il faut aller aux archives secrètes du domaine du

cardinal pour anticiper les prochains actes de Puritas Cordis.

Un château en France - Max

Max est le prisonnier de Pat Shelton. Ce dernier souhaite identifier Nina d'après une photographie.

Paris - Nina

Les ruines des archives secrètes

Il ne reste que quelques murs des archives secrètes. Une pierre bleue " roi blanc " est coincée dans le pilier, dessertissez-la ; mais sous votre poids, la dalle s'effondre et vous tombez dans une cave, décorée d'une pierre sculptée d'un emblème. Certaines lettres peuvent pivoter, mais vous n'avez aucun indice. La grosse porte en pierre ne peut pas être ouverte à mains nues. Appelez à l'aide, pour qu'on vienne vous chercher. Un clochard vient vous sauver, en glissant jusqu'au fond du trou un banc de bois. Le clochard est assez cultivé et vous renseigne sur les archives du Cardinal Coubertin. Un exécuteur testamentaire du nom de Michel a servi le Cardinal jusqu'à sa mort en 1663 ; il est lui-même décédé 10 ans plus tard. Il est enterré dans le cimetière. Récupérez dans le tas de compost une bougie rouge et un piquet. Il faut retrouver la tombe de ce Michel.

Le cimetière

Pour naviguer dans les allées du cimetière, il faut connaître la personne recherchée.

Année de l'enterrement : 1670, soit dix ans après la mort du Cardinal.
Classe sociale : pauvre.
Age du défunt : vieux, car il a bien plus de 40 ans.
Situation de famille : femme ! C'est la raison pour laquelle Michelle était toujours emmitouflée, non reconnaissable. Seul le Cardinal connaissait son identité.

Sur la pierre tombale " Michelle de Saint-Maillefert / 1605-1673 " est sculpté. Les lettres " S ", " a " et " f " sont inclinées. Cette inclinaison doit être reproduite sur la pierre se trouvant dans la cave des ruines.

Les ruines des archives secrètes

Positionnez les lettres " S ", " a " et " f ", comme indiqué sur la pierre tombale. Il y a 3 " S " à faire pivoter. Le passage s'ouvre. Il y a une autre pièce, de l'autre côté du gouffre. Sur le palier qui surplombe le gouffre se trouve une vieille carte correspondant à la France d'aujourd'hui.

Il y a une légende :

" Le roi était dans une terrible situation. Il devait se retirer en Provence, mais l'avenir s'annonçait sombre. La jacquerie s'étendait au nord, et les renforts de Navarre, qui venaient de traverser la frontière, étaient bloqués à l'est par une vaste forteresse. Cependant, son puissant adversaire restait à observer le spectacle depuis ses domaines de Bretagne ". Une mosaïque tapisse le sol. Elle est constituée d'un plateau 4 x 4, supportant des pierres ; mais il en manque 5. La pierre bleue " roi blanc " s'insère parfaitement dans les orifices. Il faut sûrement en trouver 4 autres. Retrouvez le clochard et parlez-lui de la mosaïque. Il vous apprend que les pierres issues des ruines ont servi à reconstruire des bâtiments après la guerre.

Une carte s'inscrit dans votre inventaire pour faciliter vos déplacements.

Le pont

Parlez au balayeur. Il refuse de balayer sous la pluie de l'autre côté du pont. Fouillez dans le tas de feuilles pour

récupérer une pièce de 5 cents et une tétine. De l'autre côté du pont, sous la pluie, le sol est vraiment sale. Remarquez la présence de deux canards sur la Seine. Rendez-vous à la station de métro.

La station de métro

Engagez la conversation avec le passant. C'est un Italien ; il attend ses amis. La voiture de sport rouge est la sienne. Elle a une vilaine égratignure sur le capot. Entrez dans la station aérienne. Remarquez au plafond la peinture qui s'écaille. Il faudra la faire tomber pour savoir s'il s'y dissimule une pierre bleue. Il y a aussi une fontaine à sec. Ramassez l'ours en peluche qui traîne au bout du quai. Sur la façade du kiosque, récupérez le panneau. Il y a un distributeur de chewing-gums, mais vous n'avez pas assez de monnaie pour en acheter. Ramassez le parapluie en mauvais état, avec un embout pointu. Sur le mur se trouve le pupitre de commandes de la fontaine, mais il n'y a pas d'eau. Essayez de relancer le mécanisme de l'horloge, mais elle s'arrête aussitôt. Regardez au travers du cadran de l'horloge par le trou du vitrail. Déposez sur la grande aiguille la bougie pour déclencher l'alarme de la voiture. Remontez le mécanisme de l'horloge. Lorsque l'alarme se déclenche, les amis de Rossi passent en voiture et se trompent d'itinéraire. Par la même occasion, le véhicule passe dans la flaque d'eau sur le pont et éclabousse le balayeur. Vous suivez Rossi jusqu'au parc public.

Le parc public

Ramassez le journal situé sous le banc. Il est écrit que les naufragés du Calypso ont été sauvés. Il y a aussi une publicité de la secte Puritas Cordis. Sur la gauche, ramassez un hula-hoop et une balle de tennis. Parlez au clochard qui est sur le banc. Il a besoin de nourriture pour arrêter de boire. Il vous indique que le zoo va ouvrir ses portes et qu'il y a dans le parc une fontaine à souhait.

Le zoo

Regardez la statue et ramassez la bouteille de vernis à ongles rouge qui se trouve à côté. Récupérez la cannette de soda, localisée sous le banc de gauche. Parlez au gardien du zoo. Il vous indique qu'il y a bien une pierre bleue dans l'enclos des crocodiles. Quant aux baguettes, elles servent à nourrir les canards. Vous ne pourrez en prendre une que lorsque les canards seront là. Prenez le chemin vers le bassin des crocodiles. La pierre bleue est visible sur le côté du socle où se trouve justement un crocodile. Sur la pancarte explicative, il est précisé que le crocodile défend son territoire, en émettant des vibrations sous l'eau. Ramassez par terre une corne qui sert à imiter le cri des canards (utilisez la corne sur Nina pour émettre un son). Sur la droite se trouve l'enclos des éléphants. Ramassez la boîte vide de cacahuètes. Il y a un nid d'oiseau abandonné sur la branche de l'arbre. Traversez le zoo jusqu'à l'enclos des singes. Dans l'enclos se trouvent une boîte de cacahuètes pleine et un ballon. Mais le singe ne veut rien savoir. Retournez voir le gardien. Il vous apprend que le singe est un cancre et qu'il imite sous l'effet d'une baguette d'entraînement. Placez-vous face à la cage des singes et montrez au singe le piquet. Il réagit aussitôt. Placez le cerceau Hula-hoop dans la fissure et déposez le piquet dans le trou. Positionnez la cannette sur le piquet. Passez dans le cerceau. Le singe fait de même avec son pneu. Jetez la balle de tennis sur la cannette. Le singe fait de même avec la boîte de cacahuètes. Ramassez-la. Près de l'enclos aux éléphants, jetez la boîte de cacahuètes dans le nid. L'éléphant bouscule l'arbre qui s'effondre dans l'enclos des crocodiles. Pour éloigner le crocodile de son piédestal, jetez l'ours en peluche dans l'eau du bassin. Pour distraire le crocodile, démarrez le moteur de l'embarcation. Grimpez sur l'arbre tombé pour récupérer la pierre bleue " tour noire ".

Le parc public

Il faut maintenant attirer les canards jusqu'au zoo. Placez-vous dans le parc public et appelez ces derniers à l'aide de la corne.

Le zoo

Placez-vous près du bassin des crocodiles, pour appeler à nouveau les canards. Maintenant que les canards sont arrivés, parlez au gardien du zoo et récupérez une baguette de pain. Trempez la baguette dans le bidon de lait pour la ramollir.

Le parc public

Donnez la baguette détrempée au clochard. En contrepartie, vous récupérez la bouteille d'alcool. Parlez à Rossi. Il est complètement déprimé. Parlez-lui de la fontaine aux souhaits. Jetez la pièce de 5 cents dans la fontaine. Mais le miracle n'a pas eu lieu. La voiture de Rossi est toujours rayée. Récupérez votre pièce.

La station de métro

Utilisez votre vernis à ongles sur la voiture pour effacer la rayure sur le capot. Ramassez la bougie rouge, si ce n'est déjà fait.

Le pont

Maintenant que le balayeur est trempé, il a nettoyé l'autre côté du pont. La pierre bleue est apparente. Utilisez le parapluie pour extraire la pierre " pion noir ".

Le parc public

Jetez la pièce de 5 cents dans la fontaine. Cette fois-ci, Rossi retrouve sa voiture en meilleur état.

La station de métro

L'égratignure est presque partie. Avec un peu plus d'argent, le résultat sera peut-être meilleur. Rossi part jeter 10 cents dans la fontaine.

Le parc public

Allez récupérer les deux pièces de monnaie de 10 cents et de 5 cents.

La station de métro

Mettez 10 cents dans le distributeur de chewing-gums pour obtenir une boule de gomme.

La prison du poste de police

Observez les cellules de dégrisement. L'une d'elles renferme une pierre bleue. Parlez à la policière, à propos des cellules. Mais il faut être " bourré " pour y accéder ! Afin d'éviter de vous faire enfermer dans la mauvaise cellule, il faut enfoncer le chewing-gum dans la serrure de la première cellule. Puis, buvez une bonne rasade d'alcool et parlez à la policière pour qu'elle pratique un prélèvement d'alcoolémie. Profitez que vous êtes seule, pour déposer de l'alcool dans la seringue de prélèvement sanguin. L'analyseur est formel, vous êtes à 3,7gr/litre ! Vous êtes finalement enfermé dans la bonne cellule. Récupérez le ballon crevé et la cuillère. Utilisez celle-ci sur la pierre bleue pour la dégager. Mais ce n'est pas assez discret. Demandez à l'autre prisonnier de jouer de l'harmonica. Mais, il vous pose une devinette :

Le premier chiffre est entre 1 et 5 ; ce chiffre n'est pas représenté dans la cellule. Il y a une porte, deux lits, trois crochets et quatre pieds de chaise. La solution est donc 5.
Le deuxième chiffre est impair et retient Nina en cellule. Il y a 9 barreaux à la fenêtre.
Le troisième chiffre permet de se dresser, sans pouvoir marcher.
Il y a 4 pieds de chaise et les deux pieds de Nina ; soit 6 pieds.

Pendant que le tôlard joue de l'harmonica, descellez la pierre bleue " roi noir " avec la cuillère. Frappez à la porte pour sortir.

Le parc public

Allez à la fontaine pour remplir le ballon d'eau.

La station de métro

Déposez l'eau contenue dans le ballon, pour remplir la fontaine de la station. Commandez les jets de la fontaine, à partir du pupitre de contrôle. Les nombreux jets n'atteignent pas le plafond de la station. Il faut boucher plusieurs trous, pour augmenter la puissance des jets restants. Colmatez des trous de la fontaine avec la bougie et la tétine. Activez à nouveau la fontaine. L'eau a rincé la peinture du plafond. Utilisez le parapluie, pour faire tomber la pierre bleue " cavalier blanc ".

Les ruines des archives secrètes

La lecture de la légende de la carte permet de placer les pierres bleues au bon endroit. Il y a une correspondance entre les régions de la carte et les 16 emplacements sur l'échiquier.

- Le roi devait se retirer en Provence : déposez le " roi blanc " sur Provence.
- La jacquerie s'étendait au nord : déposez le " pion noir " sur Dauphiné.
- Les renforts de Navarre : déposez le " cavalier blanc " sur Navarre.
- Etaient bloqués à l'est par une vaste forteresse : déposez la " tour noire " sur Toulouse.
- Son puissant adversaire observe le spectacle depuis la Bretagne : déposez le " roi noir " sur Bretagne.

La bibliothèque secrète du Cardinal

Une passerelle descend du plafond et permet d'accéder aux archives secrètes du Cardinal Coubertin. Le Vicaire vous rejoint. La traduction du livre, rédigé en latin, explique les origines de Puritas Cordis. La prochaine cible de Puritas Cordis est l'assemblée générale des Nations Unies à New York. Pat Shelton et son sbire mettent un point final à vos investigations. Vous êtes prisonnier de la secte.

Un château en France - Max et Nina

Les geôles - Max

Ramassez la pomme qui traîne dans la paille. Lancez cette dernière sur la pince à ordures pour la faire tomber. Vous récupérez la pince à ordures. Avec la pince, attrapez la porte du fourneau.

Le centre de commandement - Nina

Vous êtes conduit devant Pat Shelton et retrouvez, par la même occasion, Nina. Pat Shelton vous dévoile ses plans. Quelle que soit la réponse de Nina, Max sera sauvé de la balle par la porte métallique du fourneau qu'il porte sur lui.

L'arrière-cour - Max

Récupérez le vase qui se trouve sur la tombe du chien et la pelle, le long du mur. Remarquez les empreintes correspondant à un itinéraire de patrouille. Utilisez le passage.

Le passage couvert - Max

Parlez à Nina à travers les barreaux de la geôle.

Les geôles - Nina

Appelez le garde par la porte. Le garde n'est intéressé que par le football. Vous vous plaignez du froid, mais le garde jette un oeil au thermomètre et constate une température de 20°C.

Le passage couvert - Max

Utilisez la pelle sur la souricière, pour récupérer un morceau de fromage. Passez par la fenêtre, pour entrer dans la réserve.

La réserve - Max

Sur les étagères, récupérez un spray-glacé, un polaroïd et deux sacs de toile. Sur la machine à coudre, ramassez une console de jeu. Au-dessus, fixé au mur, récupérez un cintre. Allumez la télévision, mais l'image est brouillée. Utilisez le cintre en guise d'antenne TV. Ressortez par la fenêtre et traversez l'arrière-cour, jusqu'à la cour centrale.

La cour centrale - Max

Un garde surveille la porte des geôles. Sur l'angle du mur se trouve un thermomètre. Utilisez le spray-glacé sur celui-ci, pour faire chuter la température à 8°C.

Les geôles - Nina

Appelez une nouvelle fois le garde par la porte. Vous vous plaignez encore du froid, et le garde constate qu'il ne fait que 8°C. Il vous remet un capuchon noir, identique à celui des membres de la secte.

Le passage couvert - Max

Utilisez la pince à ordures pour récupérer le capuchon porté par Nina. Revêtez le capuchon pour vous confondre avec les autres membres de la secte.

La cour centrale - Max

Parlez au garde. Il ne s'intéresse qu'au foot et à la soupe au fromage. Utilisez le polaroïd pour photographier les symboles étranges gravés sur le banc. Ramassez une poignée d'ail pour la soupe.

La réserve - Max

Déplacez la télévision sur le lutrin, orientez-la vers la fenêtre et allumez-la.

L'arrière-cour - Max

Utilisez la pelle pour briser ce qui reste de la niche calcinée du chien. Récupérez les débris dans un des sacs pour obtenir un sac de charbon de bois.

La cour centrale - Max

Parlez au garde jusqu'à ce qu'il s'en aille faire sa ronde et qu'il reste scotché devant l'écran de télé.

Les geôles - Max

Il faut ouvrir la grille de la geôle. Mais vous ne connaissez pas le code de déverrouillage. Donnez la photo des symboles à Nina, mais il fait trop sombre pour distinguer ce qui est gravé sur le banc. Dans votre inventaire, associez la photo et la console de jeu pour bénéficier du rétroéclairage. Donnez le tout à Nina pour qu'elle déchiffre les symboles : " Blanche Neige ... football ... diable ". Il faut rapprocher ces informations de la rangée de livres et des magazines de la réserve : " Blanche neige et les 7 Nains " ; " 666 - le chiffre du diable " et " football - 11 amis ". Sur le clavier, entrez le code : 711666.

La réserve - Max

1.Cachez Nina dans l'autre sac de toile. Déposez le charbon de bois dans le sac de Nina.

La cour centrale - Max

Un autre garde est maintenant posté devant la porte du centre de commandement. Discutez avec lui. Montrez-lui le sac contenant Nina et le charbon de bois. Vous entrez dans le cellier.

Le cellier - Nina

Récupérez sur les étagères un vieux casque, des mouchoirs en tissu et une bouteille de vin. Ramassez quelques morceaux de charbon. Il vous est impossible de passer de l'autre côté de la cave, sans être remarqué par le perroquet. Donnez les mouchoirs en tissu à Max pour qu'il confectionne une toile.

La réserve - Max

Utilisez les mouchoirs en tissu sur la machine à coudre, pour obtenir un drap.

L'arrière-cour - Max

Retournez dans l'arrière-cour, pour donner le drap à Nina. Donnez aussi à Nina les ingrédients pour la soupe au fromage : ail et fromage. Et passez-lui la pince à ordures et le vase.

Le cellier - Nina

Dans votre inventaire, associez la pince à ordures avec le drap. Déposez le drap sur la cage du perroquet. Récupérez les médailles d'or accrochées sur le mur, près de la cage. Mettez du charbon dans le fourneau pour allumer le foyer. Associez dans votre inventaire le casque avec l'ail, le fromage et le vin. Déposez le casque contenant la soupe sur les plaques du fourneau. Transférez une partie de la soupe dans le vase. Donnez les médailles d'or et le vase rempli de soupe à Max.

La cour centrale - Max

Donnez le vase de soupe au fromage au garde. Il se dirige vers la geôle pour déguster sa soupe.

Les geôles - Max

Il vous est impossible d'approcher le bouton d'alarme, tant que le garde est à proximité. Cachez les médailles en or dans la paille des cellules. Parlez au garde des lueurs dans la paille. Profitez de l'occasion pour déclencher l'alarme.

Le centre de commandement - Nina

Pour éloigner Pat Shelton du pupitre de contrôle, jetez-lui le reste de la soupe brûlante. Appuyez sur le bouton vert et inscrivez des chiffres au hasard pour modifier la fréquence radio. Appuyez sur le bouton mauve pour désactiver le système d'alarme. Appuyez sur le bouton rouge pour lancer la procédure d'autodestruction. Il faut un code à 7 chiffres. Remarquez l'existence d'un combiné téléphonique à touches. A chaque chiffre correspondent plusieurs lettres. Convertissez le nom du prophète " ZANDONA " en numérique : 9152551. Vous retirez la carte magnétique du lecteur pour éviter que Pat Shelton ne désactive le processus.

Dans la suite de l'action, Nina changera automatiquement d'étage pour éviter les balles tirées par Shelton. Au niveau inférieur, ramassez le bidon d'huile. Il est obturé pas un bouchon rouillé ! A gauche du pupitre de contrôle, passez le bidon par la fenêtre pour qu'il se retrouve criblé de balles. Versez l'huile du haut de l'escalier. Basculez la statue dans l'escalier pour bloquer l'accès.

Max arrive en hélicoptère pour sauver Nina de l'explosion. Tous deux profitent de vacances bien méritées.

Secret Files : Tunguska

© Deep Silver / Fusionsphere Systems 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Berlin

Le musée, le bureau de Vladimir Kalenkov

Le scientifique Vladimir Kalenkov a disparu sans laisser aucune trace. Sa fille Nina part à sa recherche.

Le bureau de Kalenkov est sans dessus dessous. Les classeurs ont été vidés de leurs dossiers. Sur la table, vous récupérez un morceau de pierre. Il y a une lueur rougeâtre à l'intérieur ! Appelez la police avec le téléphone du bureau. Mais l'opératrice refuse de déclencher des secours dans de telles circonstances ! Un flacon de verre est posé sur la machine d'analyse des échantillons de pierre. Récupérez-le. Vous ramassez aussi un bol en porcelaine qui se trouve sur la paillasse au centre de la pièce. La carte fixée au mur derrière l'écran d'ordinateur présente un bout de Sibérie. Cet endroit semble intéresser le père de Nina. Le carreau de la vitrine de pièces est brisé. A l'intérieur, vous remarquez un compartiment vide ; il manque une pièce dans l'un des logements. La note punaisée près des compartiments, indique sous forme d'énigme, la façon dont doivent être rangées les pièces. Le radiateur sous la fenêtre est tiède. La valve du radiateur permet d'évacuer l'air contenu dans le circuit d'eau. Par terre, vous ramassez une photographie déchirée que vous placez dans votre journal. Apparemment, lors de l'une des expéditions de votre père en 1958, il y avait une seconde personne, mais qui ? Et pourquoi la photo a-t-elle été déchirée ? Le certificat du prix de l'académie des sciences Russes est encadré et fixé au mur. A côté, se trouve une photographie du mariage de vos parents. Votre mère est décédée depuis. Quittez le bureau du Professeur et avancez vers celui d'où jaillit une musique très bruyante.

Le musée, le couloir du 1er étage

Lisez l'affichette fixée au mur à droite de la porte. Elle porte le nom de Max Gruber. Frappez à la porte, mais la musique couvre largement l'appel. La porte est fermée de l'intérieur. Récupérez un morceau de plante Aloé Véra. L'eau gargouille dans les radiateurs du couloir. Quelques informations sans importance traînent sur le tableau d'affichage. Juste à droite, se trouve une boîte à fusibles. Elle est fermée. Dirigez-vous vers la sortie pour atteindre le hall d'exposition des dinosaures.

Le musée, le hall d'exposition

Au centre, trône un Tyrannosaure. Sur l'angle du mur de gauche, il y a un plan d'évacuation, mais il n'est pas à jour suite aux travaux de rénovation du musée. A côté du présentoir, figure la liste des employés du musée. A l'opposé, il y a une lampe pour éclairer la salle d'exposition. Dirigez-vous de l'autre côté du musée vers le Tricératops. Vous pouvez discerner le bruit d'une personne effrayée ! Regardez de plus près le piédestal de la statue du Tyrannosaure. Il y a une porte secrète. Ouvrez-la. Vous découvrez Eddy, complètement paniqué. Il dit avoir vu des formes sous des capes noires ! Il court se réfugier dans une autre pièce du musée. En regardant bien par terre, où se trouvait Eddy, il y a une clé. Récupérez-la. Un diagramme présente la théorie de disparition des dinosaures.

Le musée, le couloir du 1er étage

Il faut maintenant rencontrer Max. Une idée consiste à mettre sa musique en sourdine en coupant l'alimentation électrique. Avec la clé d'Eddy, allez ouvrir la boîte à fusibles et coupez le jus.

Le musée, le bureau de Max Gruber

Vous faites connaissance avec Max. Vous lui expliquez la situation mais pour l'instant, il n'a pas d'éléments de réponse à vos interrogations.

Le musée, le bureau de Vladimir Kalenkov

En retournant dans le bureau de votre père, vous rencontrez l'inspecteur Kanski. Vous expliquez la situation. Mais l'inspecteur insinue des hypothèses désobligeantes. Vous vous séparez en mauvais termes.

Le musée, la rue d'en face

Max compatit et vous souhaite bonne nuit. L'entrée du musée est encadrée par deux statues représentant des sauriens. Une banderole de présentation est disposée au-dessus de l'entrée pour annoncer le contenu de l'exposition. Au pied de l'échafaudage, vous ramassez un éclat jaune en verre d'une des lampes du chantier de rénovation. Utilisez votre trousseau de clés pour ouvrir la selle de votre moto. Récupérez votre téléphone portable et vos lunettes de soleil. Enjambez votre deux-roues pour rentrer à la maison.

La maison de Vladimir, l'étage

Quelqu'un est là ! Soudain vous êtes lâchement assommée d'un coup de poing. Une fois remise de vos émotions, explorez la demeure de votre père. Les classeurs ont été fouillés, le cambrioleur a sûrement trouvé des dossiers intéressants. En regardant de plus près le bureau, vous ramassez un crayon, une part de pizza et une salière. Le radiocassette est hors d'usage ; de plus, il n'y a pas de cassette dans le lecteur.
En tapotant sur le clavier de l'ordinateur, vous bloquez le système sur le mot de passe ! Mais quel est-il ? Il y a probablement un indice non loin. Les notes punaisées sur le mur n'apportent rien d'intéressant. Par terre, aux pieds de l'armoire se trouve un baladeur. Ramassez-le et récupérez les piles qu'il contient. L'intérieur de l'armoire ne renferme rien d'important. Prenez le livre qui se trouve dans le tiroir posé sur le lit. Ouvrez-le pour découvrir qu'il renferme en son centre, un petit coffre. Ce dernier est verrouillé par une serrure ! Il n'y a rien d'autre sur le lit. Approchez-vous de l'aquarium ; il y a une clé plongée dedans, mais la grille vous empêche de l'attraper. Enfin, soulevez le coin gauche du tapis. Un trou dans le plancher permet de distinguer un objet. Mais l'espace est trop restreint pour passer la main. Sortez dans la cour.

La maison de Vladimir, la cour

Sous la fenêtre de la maison, le treillis a été abîmé. Le voleur est sûrement passé par là. En fouillant la poubelle, vous récupérez un gant en caoutchouc et un rayon de roue de vélo. Dans un coin de la cour, vous récupérez une poignée d'un seau rempli d'eau. Prenez la pompe à air qui se trouve sur le vélo. Dans la caisse du garage, vous ramassez un adhésif double face et un tube de colle. Plusieurs mégots sont éparpillés par terre autour de la plaque d'égout. Entrez dans la maison.

La maison de Vladimir, l'étage

Grâce au rayon de la roue de vélo, vous réussissez à attraper une cassette audio coincée entre les lattes du plancher. Déposez la cassette dans le lecteur et écoutez le message enregistré. C'est un code ! "Sur la voiture le premier et le dernier, de l'entrée au souterrain un quart des trous et ensuite les gardiens de mon oeuvre". Cela fait 4 informations à trouver. C'est juste ce qu'il faut pour débloquer le mot de passe de l'ordinateur. En réfléchissant bien, il faut regarder la plaque d'immatriculation de la voiture et noter le premier (2) et le dernier chiffre (3). La grille d'égout comporte seize trous. Le quart représente 4. Les gardiens de l'oeuvre de Vladimir sont les 2 statues qui encadrent l'escalier du musée. Le code doit donc être : 2342. Entrez le code sur le clavier de l'ordinateur. Cela fonctionne ! Lisez les e-mails sur le moniteur de Vladimir. L'un d'eux est adressé à Oleg. Le sujet est Tunguska. Votre mère aurait payé de sa vie, pour avoir sous-estimé des individus. Mais de quoi s'agit il ? Il faut rencontrer Oleg. Il n'y a plus rien à faire ici. Retournez en moto au musée.

Le musée, la rue d'en face

Sur le banc qui borde le musée, une petite fille est endormie. Faites les présentations. Lisa a passé la nuit sur le banc à cause de son vélo et de l'appareil photo de son père qui se sont cassés dans une course-poursuite, lorsque des hommes en noir et sans visage sont apparus ! Le pneu est crevé. Récupérez la chambre à air crevée sur le deux-roues. Gonflez la chambre à air avec la pompe à air. Il faut maintenant trouver le trou.

La maison de Vladimir, la cour

Allez plonger la chambre à air dans le seau rempli d'eau. Le trou est repéré. Enduisez le gant en caoutchouc avec de la colle. Appliquez le gant collant sur la chambre à air. La chambre à air est réparée.

Le musée, la rue d'en face

Remontez la chambre à air sur le deux-roues et annoncez à Lisa que son vélo est réparé. Lisa vous remet son appareil photo cassé. Logez les piles dans l'appareil. En regardant les photographies enregistrées, vous remarquez un symbole étrange sur les robes noires. Est-ce une secte ? Rendez l'appareil photo à Lisa. Pour vous remercier, elle vous donne son porte- bonheur : un aimant en forme de hamster. Retournez dans la maison de votre père.

La maison de Vladimir, l'étage

Utilisez l'aimant sur la paroi de l'aquarium pour récupérer la clé. Avec cette clé, ouvrez le coffre contenu dans le faux livre. Vous obtenez le carnet d'adresses de Vladimir ainsi qu'une petite note. Cette dernière dévoile une inscription LA-60-AK-19-AL. Il y a aussi la description d'un diadème supportant trois pierres précieuses : émeraude, rubis et améthyste. En lisant le carnet, vous trouvez l'adresse d'Oleg. Rendez-vous chez lui.

La maison d'Oleg, côté rue

Dès votre arrivée, vous remarquez la cabine téléphonique jaune. A côté, par terre, traîne un sac en plastique. Ramassez-le. Approchez-vous du porche. Appuyez sur la sonnette de la maison. Les présentations sont brèves, la porte vous est claquée au nez ! Une chatière traverse la porte d'entrée et une gamelle est posée sur le perron. Oleg doit avoir un chat. Contournez la maison en prenant le chemin sur la gauche.

La maison d'Oleg, le jardin

Un manche en bois est posé le long du mur. Prenez-le. Regardez au travers de la vitre entre les lamelles de store relevées. Oleg est au téléphone. Vous aimeriez bien entendre sa conversation. Une autre gamelle traîne à même le sol de la cuisine. Au fond du jardin, sur une petite palissade, est fixé un tuyau d'arrosage. En revenant côté rue, vous apercevez le chat de la maison.

La maison d'Oleg, côté rue

Approchez de l'entrée. Le chat attend sa pitance. Déposez dans sa gamelle la part de pizza. Profitez-en pour assembler votre téléphone portable avec le ruban adhésif. Fixez l'ensemble sur le dos du chat. Le dictaphone du cellulaire est en marche. Le meilleur moyen d'être sûre que le chat retourne à la cuisine pour pouvoir enregistrer la conversation téléphonique d'Oleg, est qu'il aille boire dans son autre gamelle. Versez la salière dans la gamelle du chat. Il se précipite comme prévu à la cuisine. Entrez dans la cabine téléphonique publique pour faire vibrer votre portable supporté par le chat. Mais ce dernier trouve la mauvaise idée de sortir et de grimper dans l'arbre. Lors de son ascension, le téléphone portable se décroche et se coince sur une haute branche. Pour le récupérer, vous allez fabriquer une épuisette improvisée. Assemblez la poignée avec le sac en plastique. Fixez le manche dessus pour obtenir une épuisette. Tendez la perche jusqu'à la branche pour récupérer le téléphone portable. L'enregistrement ne permet pas de comprendre grand-chose. Mais il est encore question de Tunguska. Max sait peut-être quelque chose sur le sujet ?

Le musée, le bureau de Max Gruber

Max ne rentrant que tardivement, vous en profitez pour vous reposer. Quatre heures après, vous expliquez vos péripéties à Max. Il vous apprend que Tunguska est le site d'une catastrophe à la suite d'une chute de météorite ou

d'autre chose ! Vladimir a fait une expédition en Russie, à Tunguska en 1908. Le code LA-60-AK-19-AL correspond à la référence d'un diadème. Max vous le remet. Eddy et Lisa ont vu les mêmes hommes en tunique noire. Mais où est passé Eddy ? Profitez de l'absence de Max pour regarder de plus près le Totem. Il y a une sorte d'oeil rouge incrusté dessus. Utilisez le rayon sur le Totem pour récupérer une bille rouge. Ouvrez le réfrigérateur et prenez un sac de plâtre et un flacon d'acide. Le diadème devrait être surmonté de 3 pierres précieuses, la bille rouge pourrait faire office de rubis. Mais la bille ne tient pas dans l'orifice du diadème. Il faut trouver un moyen de le coller ou le sertir. Peut-être que le plâtre ferait l'affaire. Il faut le mélanger avec de l'eau et de l'huile végétale pour obtenir la consistance voulue. Déposez le plâtre dans le bol en porcelaine. Ajoutez le morceau de plante graisseuse. Allez faire couler de l'eau par la purge du radiateur du bureau de votre père pour obtenir du mastic. Versez le mastic sur le diadème et déposez la bille rouge. Super, ça marche ! Il manque les deux autres pierres : émeraude et améthyste. La couleur verte de l'émeraude peut être obtenue en assemblant l'éclat jaune trouvé dans la rue avec les lunettes de soleil bleues de Nina. Placez maintenant les deux lentilles au reflet vert sur le diadème. Enfin, placez le morceau de pierre dans le flacon. Videz le flacon d'acide dedans. Vous voilà en possession d'une améthyste. Déposez la pierre sur le diadème. Même si les pierres de remplacement ne sont pas très belles, cela devrait faire l'affaire. Au dos de la note est précisé que "le diadème illuminera la vraie princesse...". Il faut trouver une source de lumière. Allez dans le hall d'exposition.

Le musée, le hall d'exposition

Déposez le diadème sur la seule lampe fixée au mur. Le faisceau lumineux résultant s'étire jusque sur le plan du musée, révélant le chiffre 8 marqué à l'encre invisible. Mais où se trouve la salle 8 ? Max arrive juste à ce moment. Vous apprenez que les objets stockés dans la salle 8 sont justement chez Max le temps de la rénovation de la salle. Max vous donne deux articles sur Tunguska. L'un parle de la catastrophe, l'autre d'une étrange découverte.

Le musée, le bureau de Max Gruber

Les objets de la salle 8 sont répartis dans les rayonnages et dans les caisses. Vous trouverez des vases, un bouclier et un masque. Sur la relique fixée au mur, est incrustée une pièce qui fait partie du lot se trouvant dans la vitrine du bureau de Vladimir.

Le musée, le bureau de Vladimir Kalenkov

Déposez la pièce dans le compartiment vide. Il faut maintenant trouver une bonne répartition des pièces pour respecter les consignes données par la note : "Il ne doit y avoir aucune répétition dans les rangées horizontales, verticales et diagonales".
Voici une des solutions possibles :

A	C	D	B
B	D	C	A
C	A	B	D
D	B	A	C

Un compartiment secret s'est ouvert sous la vitrine. De nombreux documents tombent en votre possession. Apparemment, Vladimir a participé à deux expéditions secrètes à Tunguska en 1958 et 1977. Son collègue Perez est mort au second voyage. Le dossier comporte également une lettre d'une organisation irlandaise, mais les pages sont vierges.

Le musée, le couloir du 1er étage

L'inspecteur Kanski surgit en vous menaçant d'une arme. Oleg l'abat par derrière et vous avoue connaître votre père. Ils ont effectué l'expédition de 1958 ensemble. Il se pourrait que Vladimir soit dans un train en partance de Moscou pour la région de Tunguska.

Chapitre 2 : Moscou

Oleg vous met en contact avec un dénommé Sergei. Pour pénétrer dans la zone militaire où se trouve le train, un garde

a été acheté. Mais celui-ci est arrêté et remplacé. Vous vous retrouvez seule aux abords de la gare militaire.

La gare militaire, la rue

Dans la rue qui longe le mur d'enceinte de la zone surveillée par les militaires, se trouve une voiture en très mauvais état. Un cric rouillé la maintient en équilibre. Juste à côté, en farfouillant dans le tas de débris, vous trouvez un écrou et un objet non identifiable en forme de lance-pierres. Au beau milieu de la rue, un ouvrier travaille au-dessus d'une bouche d'égout. Entamez la conversation. Cet ouvrier est un joueur de loterie depuis 20 ans. Il rêve du gros lot avec tous les numéros dans le bon ordre. Son numéro de loterie est le : 8-5-6-5-4-9. Il dit aussi n'avoir jamais vu autant d'activité et de militaires. Un train est en préparation de chargement pour aller vers Novossibirsk. Plusieurs scientifiques doivent embarquer ! Vous profitez que l'ouvrier est concentré sur son travail pour prendre dans la sacoche sa boîte à pain. La boîte renferme un pain au beurre et un élastique. Impossible d'accéder à l'égout tant que l'ouvrier est là. De même, la barrière et le tuyau en caoutchouc ne peuvent pas être ramassés. A l'angle du bâtiment, deux briques jonchent le sol. Ramassez-les. Disposez les deux briques pour soutenir la voiture et récupérez le cric. En vain, car la manivelle ne fonctionne pas à cause de la rouille. Utilisez dessus le beurre du pain pour graisser la mécanique. Vous récupérez le cric. Lisez l'affiche de publicité fixée au mur. Dirigez-vous vers l'entrée latérale de la gare.

La gare militaire, le poste de garde

L'accès par la porte aurait dû se faire sans difficulté ! Une tour de guet surplombe la zone et scrute avec son projecteur. Le factionnaire en poste a été remplacé. Demandez au sergent Yushin des renseignements. Le soldat Solotov a été arrêté par le FSB (service de sécurité fédérale). Il ne veut pas se séparer de son journal. Votre charme ne suffit pas ! De nombreux mégots sont écrasés près du poste de garde. Ramassez un galet parmi les cailloux qui traînent sur la chaussée. Un bon moyen d'arrêter la lecture du sergent est de lui couper l'éclairage. Fabriquez une fronde avec l'objet non identifiable et l'élastique. Logez le caillou dans l'élastique et visez la lampe du poste de garde. Yushin laisse tomber son magazine. Récupérez-le. Dessus sont inscrits les numéros du tirage spécial : 3-5-6-5-4-9. Un seul mauvais numéro. Avec le crayon, falsifiez les numéros gagnants. Avant de partir, parlez à Yushin des mégots. Il vous offre une cigarette. Retournez voir l'égoutier.

La gare militaire, la rue

Donnez le magazine à l'égoutier. Comblé de joie d'avoir gagné à la loterie, il rentre immédiatement chez lui. Prenez la barrière pour obtenir deux barres de fer et une bande de barrière et ramassez le tuyau. La voie est libre pour descendre dans les égouts.

La gare militaire, les égouts

L'eau des égouts empeste. Ramassez la boîte d'allumettes qui traîne à vos pieds. Le puits de lumière indique que vous êtes passée de l'autre côté du mur de la gare, dans la zone contrôlée par les militaires. Il n'y a rien à récupérer dans le tas d'ordures. Le tuyau qui débouche à côté de la porte métallique sert à l'évacuation des eaux usées. Essayez d'ouvrir la lourde porte de sécurité. Vous arrivez seulement à l'entrebâiller. Utilisez le cric pour dégager la porte. Franchissez la porte.

La gare militaire, la gaine technique des égouts

Des tonneaux renferment des déchets toxiques. Une plaque peinte en rouge est visible au sol. Une vanne permet l'ouverture et la fermeture du tuyau d'évacuation des eaux usées. Un répartiteur assure l'orientation des rejets de la gare. Des barreaux manquent à l'échelle qui remonte en surface. Utilisez les barres de fer pour monter à l'échelle. En vain. Elles sont trop longues. Allez demander à Yushin de leur donner une forme courbe.

La gare militaire, le poste de garde

Donnez les barres de fer à Yushin. Vous obtenez des tiges d'acier tordues. Retournez dans la gaine technique.

La gare militaire, la gaine technique des égouts

Disposez les tiges d'acier tordues sur les montants de l'échelle. Montez.

La gare militaire, les hygiènes

Il semble que vous n'êtes pas toute seule dans ce local ! Des bruits proviennent d'un des WC. Jetez un oeil sous la porte battante et parlez à l'occupant. C'est le conducteur du train. Il a perdu la clé de sa locomotive dans la canalisation : pas de clé, pas de train ! Il a peur des représailles du FSB. Vous n'obtenez pas plus d'informations sur le convoi. Empruntez le passage.

La gare militaire, la salle de repos

Deux soldats discutent dans la salle de repos. Le soldat Romanova est une accro de cigarette. Il est strictement interdit de fumer dans les bâtiments, comme c'est indiqué par les panneaux. Une assiette contenant quelques pièces est disposée sur le bout du banc. Allumez votre cigarette avec les allumettes et déposez-la sur le rebord de l'assiette. Romanova se fait remonter les bretelles, mais au moins, la voie est libre. Divers objets sont disposés dans cette salle : un distributeur d'aliments, un samovar pour faire le thé, une corbeille à ordures vide. Ouvrez le premier casier personnel. Récupérez dedans une radio, une enveloppe, un bas et un uniforme. La transformation est radicale ; une vraie petite militaire. Quelques photos personnelles sont affichées dans le casier. La radio porte le numéro 15. Il y a des ordres de déploiement à l'intérieur de l'enveloppe. Un appel sonore est diffusé dans toute la base pour l'embarquement dans le train. Le second casier est fermé par un verrou à 5 chiffres. Poussez la porte suivante.

La gare militaire, le hangar

Les deux hommes en noir du FSB montent la garde devant une porte. Ils ne sont pas aimables. Le hangar est surveillé par plusieurs caméras. Une grue surplombe la salle pour déplacer les conteneurs lourds et l'équipement militaire. Avancez sur le quai d'embarquement.

La gare militaire, le quai d'embarquement

Au bout du quai, un char embarque sur le train ! Ce voyage d'exploration n'a pas encore révélé tous ses secrets. Parlez au soldat en faction devant la porte du train. Il faut un laissez-passer pour monter dans le train. Apparemment Solotov, le contact de Sergei, a passé un sale quart d'heure dans la salle d'interrogatoire du FSB. Vous demandez au soldat de faire un appel pour le conducteur de train. A cette occasion, vous enregistrez que 17 est le numéro de poste du factionnaire et 48 celui du poste central. Il faut à tout prix récupérer cette fichue clé de locomotive.

La gare militaire, les hygiènes

Peut-être qu'en purgeant le collecteur des hygiènes, la clé va réapparaître ? Commencez par fixer le tuyau de chantier au robinet du lavabo. Déposez l'autre extrémité dans la rigole de la pissotière. Faites couler l'eau du robinet. Descendez dans la galerie technique des égouts.

La gare militaire, la gaine technique des égouts

Au travers du hublot du répartiteur, vous apercevez la petite clé convoitée. Si vous ouvrez la vanne maintenant, la clé coulera dans le torrent des égouts.

La gare militaire, les égouts

Déposez le bas sur le tuyau qui débouche à côté de la porte métallique. Fixez-le solidement avec la bande de chantier.

La gare militaire, la gaine technique des égouts

Ouvrez la vanne du collecteur d'évacuation. La clé est poussée jusque dans le bas. Récupérez le bas avec la clé.

La gare militaire, les hygiènes

Rendez au conducteur de train le paquet complet. Voilà une bonne chose de faite. Il faut maintenant récupérer un laissez-passer. Celui de Solotov ferait l'affaire. Mais il est sûrement encore enfermé dans la salle gardée par les agents du FSB. Peut-être que le sergent Yushin sait quelque chose ?

La gare militaire, le poste de garde

Parlez au sergent Yushin des agents du FSB. Il vous révèle leur nom.

La gare militaire, la salle de repos

Trouvez un endroit tranquille pour contacter le poste central. Utilisez le poste radio en précisant le numéro d'appel : 15. Demandez le numéro 48. Faites appeler les deux agents. La voie est libre vers la salle d'interrogatoire.

La gare militaire, la salle d'interrogatoire

Approchez-vous de Solotov, il a été torturé. Vous récupérez sa plaque de militaire. Elle porte le numéro matricule 31545. Dans la salle, vous remarquez les traces de sang. Une seringue et une batterie ont servi à torturer le soldat.

La gare militaire, la salle de repos

Entrez la combinaison du casier de Solotov. Récupérez le laissez-passer qui était préparé à votre intention au nom de Nina Perkova. Il est temps d'embarquer dans le train.

La gare militaire, le quai d'embarquement

Présentez le laissez-passer au factionnaire.

Chapitre 3 : Le Transsibérien

Le train, le compartiment de la garnison

Le paysage défile au travers de la fenêtre. Impossible de savoir où le train se trouve. Un soldat dort à poings fermés, la tête posée sur son sac. A l'intérieur, il y a un médicament à base d'huile de castor. Mais vous ne pouvez l'atteindre sans risquer de réveiller son propriétaire. Des fusils mitrailleurs sont rangés et verrouillés sur leur rack. Prenez la bouteille de jus d'orange et le sachet de fruits secs. Sur la cloison, est fixée une carte stratégique de la région de Tunguska. L'interrupteur permet d'allumer la lampe du wagon. Elle est d'une faible puissance, mais risquerait quand même de réveiller le soldat. Entrez dans la cuisine.

Le train, la cuisine

Il y a une boîte d'oeufs à côté de la table de cuisson. Une grande casserole attend que l'on y dépose des aliments. Récupérez le pot de miel d'acacia sur le plan de travail. Le menu et le programme sont affichés du côté intérieur de la porte. Changez de compartiment.

Le train, le compartiment des scientifiques

Le scientifique est assis derrière son bureau. Il est accompagné d'un assistant qui s'affaire sur ses expérimentations. La conversation avec le premier sera vite écourtée ! Adressez-vous alors au laborantin. Mais il ne faut surtout pas stresser le Dr. Il lui faut du pain et de la confiture ! Chacun a sa manière de résoudre son stress. Sur le petit bureau de l'assistant, se trouvent des échantillons en pot et un équipement d'analyse. Sur la cloison opposée, est fixé un grand tableau noir où sont inscrites de nombreuses formules chimiques. Un incinérateur repose sur un petit guéridon. Il est relié à une prise électrique qui traîne au sol. Enfin, sur le grand bureau central, il y a une panière avec du pain blanc.

Prenez-en deux tranches. Traversez la salle et passez par la porte du fond.

Le train, la coursive

Dans la coursive, une porte de type bureau est fermée. Utilisez l'interphone. Le correspondant ne souhaite pas être dérangé ! La lampe a perdu son globe. Démontez l'ampoule de 100 watts. La dernière porte est entravée par un gros cadenas. Retournez dans le compartiment de la garnison.

Le train, le compartiment de la garnison

Faites un échange des ampoules entre celle à 25 watts et celle à 100 watts. Allumez l'éclairage du compartiment. Retournez voir le soldat assoupi après quelques instants. Son sac est maintenant accessible. Empruntez le flacon d'huile de castor. Allez réaliser la confiture en cuisine.

Le train, la cuisine

Pour réaliser une bonne confiture, déposez dans la casserole : le jus d'orange, les fruits secs, le miel et l'huile de castor qui servira de laxatif. Etalez le tout sur une tranche de pain blanc. Vous obtenez un pain blanc à la confiture laxative ; de quoi immobiliser une personne aux toilettes pendant un certain temps. Allez porter ce festin au scientifique.

Le train, le compartiment des scientifiques

Donnez la tranche de pain à la confiture au Dr Lesniak. Il est maintenant de très bonne humeur. Abordez maintenant son assistant. Il fait des analyses sur les effets des radiations sur les plantes. Mais, vous n'en saurez pas plus, sans l'accord de son chef. Discutez donc avec le Dr Lesniak. Au moins, vous apprenez qu'il y a d'autres scientifiques à bord du train. La liste est tenue par le Pr Sidorkin. C'est le directeur scientifique de l'expédition. Son bureau est celui qui donne dans la coursive. A ce moment, le laxatif contenu dans la confiture fait son effet. Le Dr Lesniak se précipite vers les toilettes. Il ne reste plus que l'assistant. Il faut trouver un moyen de le faire partir aussi. Allez remplir la bouteille d'eau au robinet de la cuisine et videz-la sur la prise électrique de l'incinérateur. Les fusibles ont sauté. L'assistant va les remplacer. Prenez deux pots et sortez les échantillons de plante. Mélangez les deux échantillons et remettez le tout dans l'un des pots. Déposez l'échantillon de plante en pot sur le petit bureau. Euréka, l'échantillon a passé le test de la combustion. Le Pr Sidorkin et le Dr Lesniak arrivent pour authentifier la découverte. Le moment est bien choisi pour fouiller dans le bureau du Pr Sidorkin.

Le train, le bureau de Sidorkin

Lisez le livre ouvert sur le bureau. Des données ont été volées par des terroristes ou une secte. Les documents se trouvant à côté, sont incompréhensibles pour un novice. Le classeur est dédié à Tunguska, mais vous n'avez pas assez de temps pour tout lire. Les notes scotchées sur l'écran indiquent que le coffre renferme tous les documents importants. Dans la coupelle, il y a une fourmi géante, hors norme ! A cet instant, l'un des agents du FSB vous surprend la main dans le sac.

Le musée, le bureau de Max Gruber

Pendant ce temps à Berlin, Max engrange les informations.
Il a évité de se retrouver nez à nez avec l'inspecteur Kanski. La société indiquée en en-tête du courrier, appartient à Ken Morangie. Des informations sont marquées avec de l'encre sympathique. Il faut rencontrer ce Morangie.

Le train, la soute à bagages

Un molosse est enfermé dans sa cage. Il préfère la partie de gauche où se trouve un bout d'os. Le plan indique quand et à quelle fréquence le chien doit être nourri. Récupérez la laisse de chien. Au milieu du compartiment se trouve une glacière remplie de morceaux de viande. Prenez l'un des steaks juteux. La porte donnant sur l'extérieur est fermée. Un bouton et des indicateurs de température se trouvent sur la cloison. Au fond de la soute, il y a un aspirateur industriel. La trappe est fermée, il faudrait un levier pour l'ouvrir. Peut-être que l'os ferait l'affaire ? Déposez le steak dans la partie

droite de la cage. Le chien l'avale trop rapidement pour que vous puissiez attraper le bout d'os. Récupérez un autre morceau de viande. Pour ralentir le fauve, enfermez le steak dans le pot, puis déposez ce dernier dans la partie droite de la cage. Il devrait être occupé pendant un moment. Attrapez le bout d'os dans la partie gauche de la cage. Avec l'os, ouvrez la trappe de l'aspirateur et récupérez un sac d'aspirateur. Prenez aussi le tuyau et le tube. Inspectez le sac pour récupérer une touffe de poils et une barrette. Regardez l'écoutille située au plafond. Elle est fermée. Confectionnez un grappin avec le tuyau et la laisse. Brisez le carreau de l'écoutille et lancez le grappin pour pouvoir grimper sur le toit du wagon.

Le train, le toit du wagon

Il y a deux conduits d'aération qui surplombent le compartiment des scientifiques. La fenêtre ne peut pas être ouverte de l'extérieur. Déposez la touffe de poils dans le conduit de droite et raccordez les deux conduits, grâce au tuyau d'aspirateur. Avec le chauffage, les poils vont dégager une mauvaise odeur. Si l'opération est correctement effectuée, le Pr Sidorkin ouvre la fenêtre de son bureau. Récupérez le grappin et déposez-le entre les deux cheminées. Descendez par la laisse jusque dans le bureau.

Le train, le bureau de Sidorkin

Arrachez le crâne du squelette. Ouvrez le tiroir du bureau à l'aide de la barrette. Prenez la statue. Il y a trois autres statues disposées sur leur piédestal. La logique voudrait que la quatrième soit déposée à la place du vase. Maintenant il faut faire pivoter les quatre statues pour présenter le même profil que celui du portrait de Lénine. A cet instant, un pan de la bibliothèque s'ouvre et permet l'accès à une salle de torture.

Le train, la salle de torture

Il y a un grand tableau de marine qui trône dans cette salle de torture. Une trappe sans poignée est fixée au mur ! Sur la chaise de torture, récupérez le livre. Ce livre devrait être rangé dans le rayonnage sur les pirates, dans le bureau du professeur.

Le train, le bureau de Sidorkin

Placez le livre sur l'étagère de la bibliothèque, supportant la collection de livres sur les pirates. Un mécanisme se déclenche immédiatement. Le bruit provient de la salle de torture.

Le train, la salle de torture

La trappe est maintenant ouverte, dévoilant une niche. Mais elle est vide. Déposez le crâne à l'intérieur. Le tableau pivote, dévoilant un coffre muni d'un code digital. L'objectif est d'éteindre toutes les lumières. En cliquant sur l'une des lampes, les lampes adjacentes changent d'état (allumé ou éteint). En numérotant les lignes de bas en haut et les colonnes de gauche à droite, appuyez sur les lampes : (4,4) ; (3,3) ; (3,2) ; (1,2) et (1,1). Vous avez accès à des tonnes d'informations sur les membres de l'expédition. Vladimir n'est pas inscrit sur les listes ! Un rapport Kalenkov signifie l'existence de fragments d'origine extraterrestres. Une explosion sur la voie provoque le déraillement du train avant que vous n'ayez terminé de lire les documents...

Le musée, le bureau de Max Gruber

Max est prévenu par Oleg de l'accident de train. Nina est maintenant dans un hôpital militaire en Sibérie.

Chapitre 4 : Sibérie

L'hôpital, devant la grille

Max et Oleg arrivent à l'entrée de l'hôpital. Les grilles de l'enceinte sont fermées. Utilisez l'Intercom et donnez des arguments pour entrer dans l'hôpital. Le gardien ne laisse passer que les médecins ou les mourants ! Pourquoi ne pas

faire passer Oleg pour un blessé ? Sur le banc de l'abri de bus, il y a un sac en toile. Ramassez-le. Un arbuste rempli de petites baies rouges se trouve entre le mur d'enceinte et l'abri. Cueillez-les. Ecrasez les baies rouges sur le sac de toile. Donnez le sac sale à Oleg pour simuler une main coupée. Plus personne ne répond à l'Intercom. Regardez sur l'ambulance, il y a un numéro de téléphone : 03112. Utilisez votre téléphone portable pour demander de l'aide. Max profite que la grille soit ouverte pour s'introduire dans l'établissement.

L'hôpital, dans la cour

Une lampe illumine l'entrée de la cave. Mais la porte est bien fermée. Dans le conteneur, se trouvent tous les déchets de l'hôpital. Récupérez les pinces de chirurgien qui reposent sur le bord de la benne. Vous remarquez le tuyau de conduite des eaux usées qui pénètre dans le mur de l'étage supérieur. Avancez dans le passage vers l'entrée principale de l'hôpital. L'ambulance militaire est stationnée dans la cour. Une parabole satellite est fixée sur le rebord de la fenêtre. S'introduire par l'entrée principale n'est pas une bonne idée. En retournant vers la porte de la cave, vous remarquez sur le sol, une ombre en forme de clé. Elle est projetée à partir de la lampe murale. Récupérez la clé brûlante à l'aide des pinces de chirurgien. Utilisez la clé pour ouvrir la porte de la cave.

L'hôpital, la cave

Ce local sert d'archive et de stockage. Des bouteilles reposent sur les étagères. Un dictaphone gît sur le brancard. Ecoutez l'enregistrement mais, les piles se déchargent trop vite. Un fauteuil roulant cassé a été abandonné. Regardez les dossiers médicaux dans le classeur ouvert. Vous apprenez que Perez, l'explorateur qui a travaillé avec le père de Nina, a séjourné dans cet hôpital. Les patients révèlent tous des troubles psychiques. Dans cet établissement, des expériences médicales sont faites sur des humains ! Le corps de Perez a été transféré à Cuba, dans le service du docteur Nicole Charleroi. C'est une nouvelle piste. Récupérez le ventilateur qui traîne sur le meuble. Passez la porte suivante.

L'hôpital, la salle d'autopsies

L'aspect de la salle est lugubre : un drap ensanglanté recouvre une "forme" sur la table d'opération ; au pied, un seau est rempli de sang et des compresses jonchent le sol. Récupérez un flacon d'ammoniac posé sur l'étagère, près de la porte. Ramassez le stéthoscope qui se trouve sur la seconde table d'opération. Empruntez la seringue et le scalpel qui traînent sur le rebord de l'évier. Des radiographies sont affichées sur les écrans lumineux. La porte du fond, laisse entendre des voix. Pour discerner les paroles, utilisez le stéthoscope sur la porte. Deux gardes discutent. L'un regarde la télévision, mais il a des problèmes de réception à cause de l'antenne satellite. Franchissez la porte maintenant.

L'hôpital, le hall d'entrée

Le gardien est de dos, en train de regarder un match de football à la TV. Vous remarquez la lourde porte de sécurité sur votre gauche. Elle est tenue ouverte par une petite cale. Aucune action n'est encore possible, sans éveiller les sens du gardien. Retournez dans la cour.

L'hôpital, dans la cour (Max)

Utilisez le stéthoscope sur le tuyau des eaux usées. Nina est à l'autre bout, endormie d'un sommeil de plomb. Pour la réveiller, versez de l'ammoniac dans le tuyau et utilisez le ventilateur pour faire remonter les vapeurs dans la cellule de Nina. A partir de maintenant, vous pouvez jouer avec Max ou Nina indifféremment (présence d'une petite icône en bas à droite de l'écran).

L'hôpital, la cellule (Nina)

La porte est bel et bien fermée. Récupérez le tissu sur le matelas, ainsi que le bol. Regardez de plus près la chaise, elle n'a plus qu'un pied ; mais il est impossible de le retirer. Dans le mur formé de briques, il y a un bord tranchant. Utilisez le tissu sur le bord pour obtenir du fil. Au pied du mur, ramassez la petite pierre. Enfin, regardez le trou de rat. Ce dernier doit être bien blotti au fond du trou. Combinez le fil et la petite pierre. Utilisez la pierre attachée dans le trou d'évacuation. Maintenant, vous pouvez échanger de petits objets entre Max et Nina.

L'hôpital, dans la cour (Max)

Transférez le scalpel à Nina par le tuyau.

L'hôpital, la cellule (Nina)

Utilisez le scalpel sur le pied de chaise, pour le récupérer. Avec le scalpel, lacérez le matelas pour obtenir un cube de mousse. Transférez le pied de chaise et le cube de mousse à Max.

L'hôpital, dans la cour (Max)

Essayez d'occuper le garde en déréglant la position de l'antenne satellite. Mais l'homme va trop vite et vous n'avez pas le temps de traverser le hall d'entrée de l'hôpital. Utilisez les pinces de chirurgien sur l'antenne satellite pour ralentir le dépannage. Rendez-vous dans le hall d'entrée.

L'hôpital, le hall d'entrée (Max)

Puisque le garde est de l'autre côté de la porte de sécurité, en train de réparer l'antenne, il serait facile de l'enfermer ; mais, il donnerait quand même l'alerte. Pour réduire ce type au silence, vous pouvez confectionner une sarbacane en associant la seringue et le pied de chaise. Récupérez la bouteille d'anesthésiant qui se trouve à la cave et trempez-y l'aiguille de la seringue. La sarbacane est maintenant empoisonnée. Retirez la cale de la porte et utilisez la sarbacane sur le judas de la porte. La voie est libre. Regardez de plus près le panneau d'affichage qui se trouve dans le coin TV. Récupérez une punaise. Regardez dans le bol ; il y a de la soupe de fromage. Un rat en ferait son affaire en un rien de temps ! Trempez le bloc de mousse dedans. Vous obtenez une éponge de mousse pleine de fromage. En montant les escaliers, vous tombez sur le deuxième garde. Il faut trouver un moyen de s'en débarrasser. Retournez dans la cour.

L'hôpital, dans la cour (Max)

Transférez à Nina l'éponge pleine de fromage ainsi que le pied de chaise.

L'hôpital, la cellule (Nina)

Utilisez la fibre qui reste du tissu avec l'éponge pour fabriquer un appât. Associez le pied de chaise et le bol pour obtenir un piège à rat. Enfin, associez le piège et la mousse pour finir la confection du piège à rat avec appât. Déposez le tout devant le trou à rat. Quelques instants plus tard, vous attrapez le rat convoité. Transférez le rat par le trou d'évacuation.

L'hôpital, devant la porte de la cellule (Max)

Retournez derrière le deuxième garde et lâchez le rat près de lui. La voie est libre. Enduisez la punaise d'anesthésique et déposez celle-ci sur la chaise du garde. Une fois endormi, fouillez le garde pour trouver la clé de la cellule. Ouvrez la porte de la cellule. Max et Nina se retrouvent.

L'hôpital, sur le terrain d'aviation

Max, Nina et Oleg sont réunis. Mais, l'alerte est donnée sur la base militaire. Nina qui est recherchée, prend la Jeep pour s'enfuir, tandis que Max et Oleg partiront par avion lorsque les décollages seront à nouveau autorisés.

Chapitre 5 : Région de Tunguska

Tunguska, le campement

Nina arrive près du campement où son père menait ses expéditions à Tunguska. Un renne paît près de l'abreuvoir vide. Juste à côté, un tonneau est rempli d'eau. Retirer le fausset provoquera l'épandage du liquide. Fouillez l'intérieur de la

Jeep. Vous aviez déjà récupéré une boîte d'allumettes avant de prendre la route. Un tas de déchets et d'ordures traînent au plancher ! Ramassez le sachet de Ketchup. Prenez la trousse de premiers soins. A l'intérieur, se trouve une bouteille de Vodka ; le remède local. Récupérez la pelle qui est attachée à l'arrière du véhicule. Le long de la hutte, repose une caisse en bois. Elle est trop lourde pour l'emporter. Sur l'arbre, l'écorce s'écaille. Utilisez la pelle sur l'arbre pour récupérer un gros morceau d'écorce. A l'endroit de la plaie effectuée sur le tronc d'arbre, il y a de la résine qui suinte. Déposez l'écorce sur l'abreuvoir et retirez le fausset du trou du tonneau pour remplir le récipient. L'animal profite de l'aubaine pour boire. La fourrure du renne est douce. Entrez dans la hutte.

Tunguska, la hutte

Vous rencontrez un vieil homme malade (Ewenke), il a besoin d'un traitement. Prenez la tasse en fer-blanc qui se trouve sur le rondin de bois. Prenez aussi la cuillère en bois qui est sur le meuble. Sur ce même meuble, trône une sorte de casse-noisettes en forme de statue. Le vieil homme ne veut pas que vous l'emportiez. Ramassez le grill rouillé qui enjambe le foyer. Le feu n'a pas totalement détruit les bouts de parchemin. Il est possible de prendre les morceaux sans les anéantir complètement. Il faut les restaurer avant. Une paire de ciseaux est pendue sur le poteau de bois de l'étagère. Des pompons sont pendus au plafond. Récupérez une des ficelles. Sortez de la hutte.

Tunguska, le campement

Pour restaurer le parchemin, il faut lui appliquer un fixateur. Remplissez la tasse d'eau puisée dans l'abreuvoir. Récupérez dans la tasse, de la résine dégoulinant du tronc d'arbre. Avancez et dépassez l'arbre. Au centre de la clairière, se trouve un trou dégageant une vapeur brûlante pestilentielle. Déposez le grill au-dessus. Puis, faites chauffer la tasse. En chauffant, l'eau et la résine se sont mélangées et forment une colle liquide. Récupérez la tasse pleine de colle. Reprenez le grill. Autour, une gentiane et un plan de tomates poussent sur le sol aride. Utilisez la pelle pour déterrer la gentiane. Quant au pied de tomates, il est presque mort. Ramassez la pierre pointue qui gît par terre, non loin du plan de tomates. Retournez près de la hutte et fracassez la caisse en bois avec la pelle. Ramassez les morceaux de caisse. Utilisez la pierre pour aiguiser la paire de ciseaux. Cette dernière, maintenant aiguisée, vous permet de couper une touffe de poils de renne. Avec la ficelle, confectionnez une belle touffe de poils. Puis, assemblez le tout sur la cuillère en bois, pour obtenir une brosse. Entrez dans la hutte.

Tunguska, la hutte

Trempez la brosse dans la tasse, pour l'enduire de résine. Utilisez la brosse avec de la résine sur les bouts de parchemin, au coeur du foyer. Le document reconstitué est une recette de médicament. Donnez la recette à Ewenke. Le vieil homme vous donne une fiole. Plongez la fiole dans l'abreuvoir pour la remplir de 5 unités de source de vie. Déposez la fiole devant le casse-noisettes et pressez-y le bulbe de gentiane pour récupérer 2 unités de racines de larmes. Reprenez la fiole et versez-y du Ketchup pour ajouter 1 unité de sang de la nuit. Enfin, versez de la Vodka pour intégrer les 3 unités de résidus d'intoxication. Le mélange de tous les ingrédients est réalisé. Il faut maintenant "prendre le médicament avant qu'il ne s'unisse au vent" ? Cela peut vouloir dire qu'il faut faire chauffer le liquide jusqu'à l'état de vapeur et le boire immédiatement. Déposez les morceaux de caisse, au centre du foyer. Déposez le grill par-dessus, ainsi que la fiole. Allumez le foyer avec les allumettes. Récupérez la fiole avant que le liquide ne s'évapore et donnez-la à Ewenke. Le vieil homme va beaucoup mieux. Il vous reconnaît grâce à votre ressemblance avec Vladimir. Il vous indique le chemin vers la zone interdite.

Tunguska, la zone interdite

Des marais bordent la petite maison. Entrez à l'intérieur.

Tunguska, la maison

Un projecteur 8mm trône au milieu de la pièce. Il est hors d'usage sans énergie, mais semble resté en bon état. Ramassez un vieux chiffon qui traîne sur la commode en piteux état. Regardez de plus près le piédestal sur lequel est placée une boussole. Des petites tiges de métal sont apparentes aux quatre coins cardinaux. Un bouton est disponible au centre. Regardez au fond de la cheminée. Il y fait noir. Ramassez une feuille d'aluminium qui traîne dans les cendres. Ramassez des éclats de verre sur le sol. Sortez de la maison et faites-en le tour.

Tunguska, la zone interdite

Un générateur se trouve sous la cabane. Il n'y a plus de fioul dans son réservoir. Une bobine forme une excroissance du générateur. Cela produit un champ magnétique lorsque la bobine est traversée par un courant. A côté, se trouve un vieux réservoir d'eau. Récupérez une lampe à pétrole fixée sur le montant de la cabane et un tuyau d'arrosage posé sur le chariot de la citerne. Poursuivez votre marque sur le chemin. Vous traversez un affluent du fleuve Tunguska. Une épave de camion est plantée au beau milieu de la nature ! Regardez la jante de plus près. Vous récupérez deux petits écrous. Placez le tuyau sur le réservoir et déposez la bouteille de Vodka pour la remplir de diesel. En allant jusqu'au bout du chemin, il se termine en haut d'un gouffre. Le fleuve chute de plusieurs dizaines de mètres à cet endroit. De l'autre côté, trône la station de recherches de Tunguska. Elle a même sa piste d'aviation. Retournez près du générateur et versez-y le contenu de la bouteille. Il démarre ! Rendez-vous à l'entrée de la maison. Avec le chiffon, nettoyez les carreaux de la fenêtre. Entrez dans la maison.

Tunguska, la maison

Regardez une nouvelle fois au fond de la cheminée. Pour décrasser la paroi, il faut imbiber le chiffon du pétrole contenu dans la lampe à pétrole. Déposez la lampe pour éclairer le volume intérieur de la cheminée, puis nettoyez la paroi avec le chiffon. Maintenant que la suie est retirée, des chiffres apparaissent sur la pierre : 7 1/2, 3, 10 1/2 et 6. Ces chiffres peuvent correspondre à quatre positions de l'aiguille de la boussole, en considérant un tour complet fractionné en douze heures. Regardez la boussole et ajustez les écrous sur les tiges en métal. Ils sont parfaitement adaptés mais rien ne se passe. L'aiguille doit être attirée par un champ magnétique. Retournez près du générateur.

Tunguska, la zone interdite

Déposez les deux écrous sur la bobine du générateur en fonction, pour les magnétiser. Rendez-vous face à la boussole.

Tunguska, la maison

7 1/2 correspond à la position Sud Ouest. Il faut donc placer les deux écrous sur les tiges du bas et de gauche. 3 correspond à la position Est. Il faut donc placer un seul écrou sur la tige de droite. 10 1/2 correspond à la position Nord Ouest. Il faut donc placer les deux écrous sur les tiges du haut et de gauche. 6 correspond à la position Sud. Il faut donc placer un seul écrou sur la tige du bas. Une fois les quatre combinaisons effectuées dans l'ordre, un compartiment secret s'ouvre au-dessus de la cheminée. A l'intérieur, vous trouvez des vieux documents concernant l'expédition 1958. Les fragments de pierre trouvés sur le site sont évalués d'origine extraterrestre. Les recherches sont par la suite interdites ! Il y a aussi une bobine de film. Déposez cette dernière sur le projecteur. L'ampoule est morte, il faut trouver un autre moyen d'avoir de la lumière. Assemblez le morceau de verre avec la feuille d'aluminium. Déposez le tout sur le projecteur pour réfléchir les rayons de soleil. Le film présente l'accident de Perez. Que s'est il passé ? Puis une explosion retentit !

Tunguska, la zone interdite

La station de recherches présente un trou béant dans ses murs. A ce moment, deux silhouettes dans leur robe noire, apparaissent et font de la télépathie. Les soldats russes les font fuir. Nina échappe à ces poursuivants en empruntant le véhicule, puis Max et Oleg la sauvent grâce à un passage d'avion au ras du sol.

La piste de Tunguska s'arrête ici. Nina décide de partir à Cuba à la recherche de Manuel Perez, tandis que Max s'intéresse à la piste irlandaise, sur les traces du biologiste Ken Morangie. A ce niveau du jeu, il est possible de continuer l'aventure soit à Cuba soit en Irlande. L'ordre n'a aucune importance.

Chapitre 6 : Cuba

L'asile, la cour

Discutez avec le gardien de l'asile. Il ne connaît pas de Perez. Le chevalet présente une toile encore blanche. Il faut aller à l'accueil.

L'asile, l'accueil

Discutez avec l'infirmière et demandez-lui où se trouve Perez. Vous apprenez que Massimo Gartuzo, le milliardaire, est propriétaire de l'asile et le Dr Charleroi dirige cet établissement. L'infirmière souhaite être élue maire ! Il lui manque 120 signatures pour pouvoir se présenter aux élections. Un poster décore le pilier du hall. Récupérez un magazine rangé sur le présentoir. Le passage fermé par une grille, derrière le comptoir, n'est autorisé qu'au personnel. Passez derrière le présentoir et rencontrez un patient qui monte un château de cartes. Discutez avec le malade. Il est inquiet à cause des tremblements de terre qui affectent son château de cartes. Dans la salle, se trouvent les toiles du gardien, une photocopieuse, un tourne-disque, des peluches et une liste d'emprunts. Récupérez la paire de lunettes qui traîne sur le petit meuble. Sortez à l'extérieur.

L'asile, l'arrière-cour

Prenez le passage sous le porche. Discutez avec l'ouvrier qui fait sa pause. Il a peur de travailler dans cet endroit. Il a peur du Dr Charleroi. Il reprend son travail, dès que de la fumée noire sort de la cheminée. L'heure est précise, elle correspond au retour de la vieille dame. Par contre, il n'a jamais entendu parler de Perez. Le marteau piqueur de l'ouvrier traîne sur le sol de la cour. Le conteneur au fond de la cour est rempli de linge sale. Juste à côté, il y a un tas de bois. Récupérez une bûche. Il y a des haut-parleurs fixés en hauteur sur les murs. A côté de la porte fermée, lisez les deux notes. L'une fait mention des silhouettes en robe noire. L'autre concerne le service de lingerie. Le cadre de porte est marqué par des traces de coup de hache. Passez par la porte ouverte au fond de l'arrière-cour.

L'asile, la cuisine

L'hygiène et la propreté laissent plutôt à désirer dans cette cuisine. Des assiettes sales traînent sur la table. A côté, il y a une fourchette à viande. Prenez-la. Des pinces à saucisses et une louche à soupe pendent dans l'égouttoir. Prenez-les. Récupérez un oignon de la grappe qui pend du plafond. La cuisinière a sa porte grande ouverte. Près de la balance, ramassez les petits poids de laiton. Pour faire sortir de la fumée du conduit de cheminée, enfournez la bûche dans la cuisinière, ajoutez le magazine et avec la paire de lunettes, amplifiez les rayons solaires pour allumer le feu. Sortez.

L'asile, l'arrière-cour

De la fumée blanche sort de la cheminée. Discutez avec l'ouvrier qui est toujours en pause.

L'asile, la cour

Discutez avec le gardien pour le convaincre de faire le portrait de l'infirmière Sabrina. La toile pourra servir d'affiche de campagne électorale. Pour ce faire, il lui faut de la peinture noire et il faut que le modèle arrête de se déhancher trop rapidement. Allez récupérer dans la cuisinière une bûche carbonisée avec les pinces à saucisses. Cela servira de fusain pour réaliser le portrait. Puis, allez à l'accueil.

L'asile, l'accueil

Déposez les poids sur le disque, pour ralentir le tempo. Maintenant, les conditions sont bonnes pour exécuter le portrait.

L'asile, la cour

Donnez la bûche carbonisée au gardien, en guise de peinture noire. Cela fera l'affaire. Une heure plus tard, l'oeuvre est réalisée. Vous avez gagné un portrait emballé.

L'asile, l'accueil

Allez présenter la toile à Sabrina. Mais, il lui faudra plusieurs copies pour faire une campagne d'affichage. Il est pour

l'instant impossible d'accéder au photocopieur à cause du château de cartes. Le tremblement de terre pourrait bien venir du marteau piqueur.

L'asile, la cuisine

Allez déposer le sac plastique dans la cuisinière. L'ouvrier reprend aussitôt son travail, car de la fumée noire sort du conduit de cheminée. Dans ce vacarme, le château de cartes s'écroule. La voie est libre jusqu'au photocopieur.

L'asile, l'accueil

A la photocopieuse, effectuez des copies de tableau du portrait de Sabrina. Prenez l'ours en peluche blanc qui est rangé dans le rayonnage. Remettez les affiches de campagne à Sabrina. Elle vous laisse passer dans le couloir des cellules.

L'asile, les cellules

La tête sculptée augure d'une angoisse permanente dans cet asile. Entrez dans la cellule du fond. Elle est vide ! Vous trouvez un article de journal, coincé derrière le lit. Des griffures sont présentes sur le mur. Des taches de sang sont visibles sur le carrelage. Des carreaux de céramique sont tombés du mur. Une caméra de surveillance est fixée au plafond. Il n'y a rien de plus. Allez prévenir l'infirmière que Perez a disparu.

L'asile, l'accueil

Discutez avec Sabrina. Elle appelle le gardien Ramon. Il semble maîtriser la situation. Pour accéder à la salle de contrôle vidéo, il faut passer par la porte de l'arrière-cour.

L'asile, l'arrière-cour

Ramon s'occupe du linge des cellules. La porte se referme derrière lui sans possibilité de l'ouvrir de l'extérieur. Ramon va sûrement repasser. Pour bloquer la gâchette de la porte, associez le portrait de Sabrina avec la fourchette à viande. Fixez le tout sur le cadre de la porte. Ramon effectue son manège et la porte se referme. Mais cette fois-ci, vous pouvez entrer dans la salle de contrôle.

L'asile, la salle de contrôle

Tout de suite sur la droite, se trouve un vieux coffre à l'ancienne. Il doit y avoir un indice concernant la combinaison du coffre. De l'autre côté de la salle, il y a un tableau représentant un pirate unijambiste. Il y a un chat sur une épaule, un perroquet sur la tête du chat et une araignée tout en haut ! Dans le journal de Nina, un indice est noté pour l'ouverture du coffre : "regardez bien l'image et notez en particulier le nombre de jambes". Soit pour un unijambiste : 1 ; pour le chat : 4 ; pour le perroquet : 2 et pour l'araignée : 8. Ouvrez le coffre avec la combinaison 1428. Il y a une cassette vidéo concernant Perez. Introduisez la cassette dans le magnétoscope. La vidéo présente l'évasion de Perez, aidé de Ramon. A ce moment, Ramon entre dans la salle et explique le danger, les expériences humaines ! Il finit par croire en votre bonne intention et vous amène dans la cachette où se trouve Manuel Perez.

La plage

Manuel Perez est prostré dans une grotte. Essayez d'établir le contact avec Perez. Impossible de comprendre ce qu'il raconte ! Peut-être qu'en lui donnant de quoi écrire ? Retournez à l'asile.

L'asile, l'arrière-cour

Récupérez le portrait déchiré de Sabrina.

L'asile, la cuisine

Récupérer une bûche carbonisée dans la cuisinière avec les pinces à saucisses.

La plage

Donnez le portrait et la bûche à Perez. Il dessine un symbole étrange sur la toile.

Chapitre 7 : Irlande (Max)

Le PUB, la route

Max s'est arrêté en moto à un PUB irlandais. Il pleut à verse, un panneau routier indique que la route est abîmée. Un drapeau flotte à l'entrée du PUB. Prenez-le. Par terre, le tableau d'inscription du menu est vide ! De l'autre côté de la route, un panneau publicitaire fait la promotion de promenades en bateau vers les îles. Empruntez-le. Un escalier en bois descend vers la rive. Entrez dans le PUB.

Le PUB, la salle

Le feu de cheminée donne dans toute la pièce. Il n'y a qu'un seul client, avachi sur une table. Face à lui, traîne un gobelet. Prenez-le. Engagez la conversation avec l'aubergiste. Il vous apprend que Ken Morangie vit sur une île. Vous remarquez une clé fixée par un clou sur le pilier du bar. Quittez l'auberge.

Le PUB, la rive

Au bas de l'escalier, vous rencontrez un pêcheur bien imbibé d'alcool. Des bouteilles vides jonchent le sol. Discutez avec lui. Il connaît Morangie et il est prêt à vous prêter sa barque, moyennant un peu de whisky. Le tonneau de poisson est bien rempli. Le pêcheur vous offre un de ses poissons. La porte qui se trouve sur le quai, est le cellier du PUB. Son propriétaire garde précieusement la clé du cadenas. Avant de remonter, ramassez la pierre qui est par terre et remplissez le gobelet d'eau de mer.

Le PUB, la salle

Pour réveiller le client endormi, il faut lui préparer un bon repas de poisson. Déposez le poisson sur le panneau publicitaire et mettez le tout au-dessus du feu de cheminée. Pour retirer le mets parfaitement cuit, il faut prendre la plaque avec un chiffon humide. Vous avez trois possibilités pour mouiller le drapeau : verser le contenu d'eau de mer du gobelet, tremper le drapeau directement dans l'eau de mer ou étendre le drapeau sous la pluie, sur le panneau routier. Présentez le poisson frit au client. Mais il veut du citron ! Demandez au barman, si par le plus grand des hasards, il n'en a point. Profitez-en pour obtenir du whisky. Mais c'est peine perdue ! Il y a une solution pour récupérer des fruits et légumes : attendre le passage du livreur. Allez déposer le drapeau humide sur le panneau de circulation routière et revenez attendre dans le PUB.

Le PUB, la route

Après le dérapage bruyant du camion, allez récupérer un citron dans la caisse, tombée au milieu de la route. Retirez le drapeau humide qui couvre le panneau de circulation.

Le PUB, la salle

Rapportez le citron au barman pour qu'il le découpe. L'aubergiste reste un moment avec son client. Il a quand même l'oeil sur sa clé ; impossible de la retirer de son clou. Déposez le gobelet rempli d'eau de mer dans la cheminée. Après évaporation de l'eau, récupérez le gobelet et le sel au fond du gobelet. Versez le sel dans le gobelet du barman. Sel et whisky ne font pas bon ménage. Lorsque la voie est libre, décrochez la clé. Rendez-vous au cellier.

Le PUB, la rive

Profitez de votre passage pour remplir à nouveau le gobelet d'eau de mer. Ouvrez la porte du cellier, avec la clé du barman.

Le PUB, le cellier

Au-dessus de l'établi, récupérez une bouteille de whisky. L'établi possède un étau, cela pourra servir plus tard. Prenez la torche, posée sur son support. Au fond du cellier, il y a une collection de tonneaux. Remarquez qu'il y a une planche de bois clouée sur le montant.

Le PUB, la rive

Donnez la bouteille de whisky au pêcheur. Il vous laisse la possibilité d'emprunter sa barque. La traversée se passe bien. Le château de Morangie se dresse sur son île déserte.

Le château, la cour

Lord Morangie est blessé et prisonnier au fond du puits. Il y a un accès par une porte secrète qui donne directement du château vers le fond du puits. Mais le Lord ne connaît pas ce passage. A côté du puits, une épée est plantée dans la roche. Prenez-la. Sur la fenêtre, il y a un vieux volet branlant. Enlevez-le de ses gonds. Remarquez qu'en haut du conduit de cheminée, il y a un couvercle en forme de casque de chevalier. Trois entrées s'offrent à vous : à droite, vers la crypte, au centre, vers la salle de réception et à gauche, vers la galerie desservant une chambre et la salle de tortures.

Le château, la salle de réception

Au beau milieu de la salle est planté un fauteuil. Ce n'est pas un rangement normal ! Face à la cheminée, il y a un petit tabouret. Mais le feu n'a pas crépité depuis longtemps. L'horloge indique une mauvaise heure, mais le pendule bat toujours la mesure. Enfin, un tableau de Lord William Morangie est fixé au-dessus du bureau. Le Lord est harnaché de sa parure de chevalier avec épée, bouclier, casque, jambières, médaille et bague. Un chandelier est suspendu au centre de la pièce. Montez à l'étage.

Le château, le balcon

Quelques livres sont rangés sur l'étagère. L'un d'entre eux, raconte que William Morangie n'a pas obtenu les funérailles liées à son rang. Il a été enterré dans un sarcophage, avec l'amulette familiale. Il hante les galeries du château ! Des lames sont bien disposées dans la vitrine. Prenez les fers de lance. Un levier est disposé sur la cloison. Son action permet de dérouler la chaîne de fixation du chandelier. Prenez la lampe à huile qui traîne sur la commode près de l'escalier.

Le château, la galerie

Au bout de la galerie, récupérez le fil qui pendouille au bougeoir. Entrez dans la chambre.

Le château, la chambre

Un lourd rideau orne le mur du fond. Il cache un passage sombre ! Le bout du passage est obstrué par plusieurs grilles successives. Un grand lit à baldaquin trône au centre de la chambre. Regardez de plus près dans la commode. Vous récupérez une pièce en or. Quelques tableaux ornent les murs de la salle. Et enfin, une statue est massivement plantée dès l'entrée. Elle représente à coup sûr un Morangie. Il y a une forte similitude avec le tableau de la salle de réception. Il ne lui manque plus que les ustensiles des chevaliers (épée, bouclier, casque, jambières, médaille et bague). Déposez l'épée sur la statue, pour voir ce qu'il se passe. Un bruit mécanique surgit du passage secret. La première grille s'est soulevée. Il faut probablement déposer l'ensemble des ustensiles sur le chevalier, pour dégager entièrement le chemin. Déposez alors le volet sur la statue, en guise de bouclier. La seconde grille du passage secret s'est soulevée. Poursuivez l'exploration du château vers la salle des tortures.

Le château, la salle des tortures

La salle est agrémentée d'une "vierge de fer", aux pointes bien aiguisées, d'un chevalet, d'un foyer et d'une cage. Récupérez la chaîne en fer qui est pendue sur le mur d'entrée. Prenez aussi les pinces qui reposent sur l'étagère du fond.

Le château, la crypte

Le cercueil des Morangie est bien scellé et recouvert d'une pierre massive. Versez l'huile de la lampe dans la rainure, autour du caveau. Prenez votre torche et allumez-la à l'aide de celle fixée au mur. Mettez le feu à l'huile répandue sur le sarcophage. La cire a fondu et laisse apparaître une petite ouverture. Il faut trouver un élément qui pourra pénétrer dans cet orifice. Retournez au niveau du foyer de la salle de tortures.

Le château, la salle des tortures

Avec la torche, allumez le feu dans le foyer. Prenez la pièce en or avec la pince. Déposez le tout dans le foyer brûlant. Récupérez la pince et enfoncez la pièce ramollie sur une des pointes de la "vierge de fer". Vous obtenez une pince avec anneau en or chauffé à blanc. Trempez la pince et l'anneau dans le gobelet rempli d'eau. Cet anneau en or sera parfait pour ornementer la statue du chevalier.

Le château, la chambre

Déposez l'anneau en or sur la statue et empruntez le passage secret. Le pont-levis est descendu, permettant d'accéder à la niche, située dans le mur. Récupérez une petite clé. C'est peut-être celle du caveau ?

Le château, la crypte

Utilisez la clé pour ouvrir le caveau. Récupérez l'amulette qui se trouve autour du cou du squelette. Associez le fil et l'amulette pour faire un pendentif. Il manque encore un casque (il faut récupérer le couvercle en haut du conduit de cheminée) et les jambières. Retournez en barque du côté du PUB.

Le PUB, la route

Vous remarquez qu'une partie de la gouttière du PUB est tombée par terre. Ramassez-la.

Le PUB, le cellier

Avec la pince, arrachez la grande planche du support des tonneaux de whisky. Elle est trop grande pour être transportée. Il faut la découper. Déposez les fers de lance sur l'étau. Sciez la planche, sur les pointes aiguisées. Maintenant, la planche est transportable. Retournez au château.

Le château, la salle de réception

Pour récupérer le couvercle du conduit de cheminée, il faut l'éjecter par l'intérieur. Déposez la planche en équilibre sur le tabouret. Placez la pierre à l'extrémité de la planche qui se trouve dans la cheminée. Montez à l'étage et actionnez le levier du chandelier. La pierre est alors projetée dans le conduit et expulse le couvercle dans la cour.

Le château, la cour

Ramassez le couvercle de la cheminée qui traîne par terre près du puits.

Le château, la salle des tortures

Pour réaliser les jambières, il faut séparer les deux morceaux de gouttière. Déposez la gouttière sur le chevalet et récupérez les deux morceaux de gouttière.

Le château, la chambre

Déposez les derniers éléments d'attirail sur la statue : couvercle et gouttière. En ce qui concerne l'amulette avec son fil, sa longueur ne suffit pas. Il faut assembler l'amulette et la chaîne en fer. Déposez l'amulette et sa chaîne autour du cou de la statue. Les six éléments sont maintenant en place.

Le château, le passage secret

Traversez le passage secret, les quatre grilles sont hissées, le pont-levis abaissé et la porte ronde débloquée. Vous rencontrez Lord Morangie.

Lord Morangie reconnaît le symbole tracé par Perez. Il y avait le même sur les fragments trouvés à Tunguska. De retour à Berlin, Max reçoit un appel téléphonique de l'inspecteur Kranski. Ils se donnent rendez-vous, à l'entrée du musée. Kranski est retrouvé mort et Max disparaît, kidnappé au passage d'une voiture.
Oleg confie à Nina qu'il a des doutes sur la franchise de Max, sa disparition est étrange. Nina poursuit sa quête et se rend sur la piste de l'Himalaya.

Chapitre 8 : Chine

Lisez les notes du Dr Evans. Il y fait mention de pouvoirs étranges de la tribu des Dzopa. A la fin des notes, il y a un dessin : plusieurs points sont reliés entre eux par des traits. Un disque bleuté se différencie des autres points.
Dans la paroi de la grotte, trois trous forment un triangle, pointe vers le bas. Récupérez le crâne de yak et le piquet de bois qui sont plantés au milieu de la grotte. Le piquet a le diamètre des trous. Poursuivez le chemin, jusqu'à la cascade. Des bas-reliefs sont gravés dans le roc. Un gros rocher est posé par terre. Utilisez le piquet pour le faire basculer au fond de la cascade. L'évacuation du bas étant bouchée, l'eau monte au ras du sol. Repêchez le sac qui flotte dans l'eau. Dans le sac, il y a un os. Il a une extrémité en forme de clé. Enfoncez l'os dans le trou du bas. Il reste coincé, mais un grondement indique que quelque chose a bougé.
Effectivement, le bas-relief a laissé la place à un dégagement. Entrez dans la pièce suivante. Regardez les symboles marqués sur les parois. Un bas-relief représente l'accident de Tunguska. Sous l'immense tête sculptée directement dans le roc, il y a une ardoise de pierre. Sur celle-ci, est représentée une grille de 8 lignes et 5 colonnes. 1 pion rouge et 11 pions blancs sont disposés dans des encoches. Cela vous rappelle le dessin qui se trouve dans les notes du Dr Evans. Reproduisez ce dessin en déplaçant les pions blancs, aux bons emplacements.

```
X
X
    X   0   X
        X
        X
        X
    X       X
X               X
```

Une fois le puzzle effectué, une trappe s'ouvre au niveau de la bouche de la tête. Il s'y trouve un disque de pierre. Oleg surgit à ce moment et assomme Nina. Vous vous réveillez dans une baignoire ! L'endroit est frigorifique.

Chapitre 9 : Antarctique

La station, salle des douches

Une baignoire immense est disposée dans cette pièce. Mais l'eau ne coule pas, tout est congelé ! La glace a envahi le sol et les canalisations. Une caméra est fixée au-dessus de la baignoire ; il est impossible de l'atteindre, sans disposer d'un marchepied dans la baignoire. Ramassez le débouchoir qui se trouve sur le rebord des douches. Prenez aussi du papier hygiénique, à partir de l'enrouleur près de la porte. Franchissez la porte.

La station, l'atelier

Vous trouvez une foreuse, en état de marche. Prenez tout ce que vous pouvez dans l'armoire : pince, silicone, et un objet non identifié. Prenez aussi la plaque de métal qui se trouve à côté de l'étau. Regardez de plus près l'incubateur où se trouvent des oeufs. Il faut une combinaison pour l'ouvrir. Attrapez la clé qui repose dans son coffret, à côté de la porte. Utilisez-la pour ouvrir la porte, mais la serrure est complètement gelée. Placez l'objet non identifié dans l'étau, pour tordre ses extrémités. Coincez la clé dans le bout de métal tordu. Déposez la plaque sur le plateau de la foreuse. Démarrez la foreuse. Cela provoque des étincelles. Déposez les feuilles de papier hygiénique, sur la plaque et actionnez la foreuse. Les papiers prennent feu. Passez la clé (pincée dans le morceau de métal) au-dessus des flammes, pour la faire chauffer. Utilisez la clé tiède pour ouvrir la porte. La voie est libre.

La station, le puits

Un clavier numérique fait face à une porte, au centre du puits. Il doit servir à commander une passerelle. Il vous manque la combinaison. Des pointes en métal entourent la pièce centrale, pour la protéger des ondes radio. De part et d'autre, se trouvent un ascenseur et un monte-charge. Dirigez-vous vers le passage d'où sortent des lueurs rougeâtres. C'est une salle de contrôle.

La station, salle de contrôle

Au travers des hublots de la salle, vous surprenez Oleg, Sergei et le Pr Charleroi poursuivre leurs expériences. Le panneau de contrôle est trop compliqué pour toucher au moindre bouton de commande. Un écran géant est relié aux multiples magnétoscopes. Mais, il n'y a aucune cassette. Une armoire contenant des produits dangereux est ouverte. Vous récupérez un pain d'explosif. Quittez la salle et traversez la passerelle qui contourne le puits.

La station, salle de chargement

La machine de commandes des pompes et du chauffage est hors service. Cela explique qu'il ne peut pas y avoir d'eau dans la baignoire. Le monte-charge est bloqué. L'interrupteur est inopérant. Sur la plate-forme, un sac est déchiré. Il a laissé couler du sel sur le sol. Empruntez la canne à pêche qui repose le long des rambardes. Il fait trop froid dehors, pour sortir dans cette tenue. Il faut trouver un équipement adapté. Remontez les escaliers jusque dans le puits.

La station, le puits

Utilisez la canne à pêche au-dessus du monte-charge. Vous récupérez un paquet contenant des vêtements d'hiver. Recommencez la pêche, une seconde fois. Vous obtenez un sac de linge. Maintenant, vous pouvez sortir de la station.

L'Antarctique, l'entrée de la station

La station de recherches est plantée au milieu de nulle part ; tout est recouvert de neige. Il y a quelques équipements lourds de déneigement. Une forêt d'antennes occupe une grande partie de la surface disponible. Ramassez le seau qui est perdu sous les flocons de neige. Passez devant le chasse-neige.

L'Antarctique, le glacier

Un pingouin monte la garde en couvant un objet. Il lui faudrait un vrai oeuf ! Une crevasse s'est formée dans le glacier. Un corps inanimé gît au fond sur une corniche. Le précipice est très profond. Un panneau d'avertissement balise le précipice. Prenez-le et placez l'explosif dans le trou. L'explosion a créé un passage pour descendre dans la crevasse. Fouillez le cadavre. Vous récupérez une amulette en forme de tête, comme celle rencontrée en Chine. Il y a aussi un briquet et le journal du Dr Charleroi. Le document évoque les travaux sur le cerveau humain. La dernière page parle de Vladimir et Nina ! Quittez cet endroit et passez devant l'entrée de la station.

L'Antarctique, le baleinier

Un immense bateau tueur de baleines est prisonnier des glaces. Son harpon de proue semble puissant. Sur le pont, un

tonneau contient de l'huile de baleine. Une veste est suspendue sur la cloison de la passerelle. Dans sa poche, vous récupérez un flacon d'alcool. Impossible de retirer le bouchon ! Une marque d'un trou dans la glace est très visible. Il faudrait une pioche ou du sel pour l'ouvrir à nouveau. Un sac de sel se trouve sur le monte-charge de la station. Le seul moyen de le récupérer est de défoncer la plate-forme. Déposez le sac de linge dans le tonneau d'huile pour l'imbiber. Retournez en haut du puits de la station.

La station, le puits

Lâchez le sac de linge trempé dans l'huile au-dessus de la plate-forme. Profitez de votre passage à ce niveau de la station, pour récupérer l'oeuf dans l'incubateur.

La station, l'atelier

Déposez le débouchoir sur la vitre de l'incubateur et découpez le verre, à l'aide du diamant incrusté sur l'amulette. Vous récupérez un oeuf. Déposez le flacon d'alcool sur le plateau de la perforeuse et actionnez-la. Vous obtenez un bouchon de liège et un flacon vide. Retournez vers la sortie.

L'Antarctique, l'entrée de la station

Remplissez votre seau de sel à partir du tas qui se trouve au pied du monte-charge.

L'Antarctique, le baleinier

Déposez le sel sur le trou prédécoupé. Il faudra un peu de temps avant que la glace ne se retire. Faites un aller-retour dans la station, pour que le trou soit à nouveau ouvert. Vous ne prendrez rien avec la canne à pêche sans appât. Associez le briquet et la canne pour pêcher. Après un court instant, vous ramenez un petit poisson.

L'Antarctique, le glacier

Donnez le poisson au pingouin. Pendant qu'il est distrait à manger, échangez votre oeuf avec ce qui se trouve dans son nid. Vous récupérez un objet métallique, en forme d'oeuf. Cet objet possède les dimensions pour l'introduire dans la machine des pompes et du chauffage.

L'Antarctique, l'entrée de la station

Déposez l'objet en forme d'oeuf dans le tableau de commandes des pompes. Tout fonctionne. L'eau des canalisations doit être décongelée.

La station, salle des douches

Commencez par boucher le trou d'évacuation de la baignoire, avec le bouchon de liège. Ouvrez le robinet pour remplir la baignoire d'eau. Allez retirer l'objet en forme d'oeuf du tableau de commandes des pompes et revenez. L'eau est maintenant congelée. Récupérez la cassette VHS de la caméra qui surplombe la baignoire. Dirigez-vous dans la salle de contrôle.

La station, salle de contrôle

Introduisez la cassette VHS dans le magnétoscope. A ce moment, le grand patron, Massimo Gartuso, arrive dans la salle d'expérimentations. Ouvrez votre carnet de notes et regardez de près la photographie du clavier numérique. Le code utilisé est : 2513.

La station, le puits

Entrez le code 2513 sur le pupitre. La passerelle se met en place. Franchissez-la.

La station, le vieux poste de contrôle

Un écran radar est au centre de la salle. Il détecte la présence d'un avion au-dessus de la région. Pour être secouru, il faut attirer son attention. Prenez une fusée de détresse et des allumettes dans la caisse sur le sol. Tous les équipements électroniques semblent obsolètes. Sortez à l'extérieur pour utiliser la fusée.

L'Antarctique, le baleinier

Associez la fusée aux allumettes. Mais, rien ne se passe, car la fusée est mouillée. Trempez la fusée dans le tonneau d'huile de baleine. Déposez-la sur le harpon. L'avion vous a localisé. Ce sont les retrouvailles avec Max. Mais, les personnes mystérieuses en robes noires sortent de l'avion. Max est obligé de s'expliquer.

La station, le puits

Les membres de la secte sont partis faire exploser l'émetteur de la base. L'ascenseur du puits est remis en fonction. Mais, une fois de plus, Max et Nina sont séparés. Empruntez l'ascenseur qui mène dans les sous-sols.

La station, les sous-sols

Un grand radiateur recouvre une partie du mur. Il est complètement froid. Une stalactite descend du plafond tant il fait froid ici. Utilisez le panneau récupéré sur le glacier pour faire tomber la stalactite. La vanne ne peut plus être manoeuvrée, faute de volant de commande. Une des caméras de surveillance filme aussi le sous-sol. C'est votre seul moyen de communication avec Max. Il y a du monde derrière la grosse porte ronde. Il vaut mieux ne pas entrer. Passez par la porte du fond.

La station, l'entrepôt

Un bidon de produit chimique est entreposé sur l'étagère. Son contenu ne doit pas entrer en contact avec de l'eau, car la réaction serait catastrophique. C'est au moins un premier élément pour détruire la base. Retirez la clé anglaise qui retient le couvercle du bidon. Accrochez la stalactite à la chaîne qui pend du plafond. Poussez le glaçon et coincez-le entre les tuyaux froids près de la porte. Lorsque la glace fondra, le balancier heurtera le bidon qui ira se briser sur le mur de glace. Au contact de l'eau, tout explosera. Ramassez l'écrou par terre sous la stalactite. Il faut maintenant réchauffer les tuyaux.

La station, les sous-sols

Placez la pince en forme de bras de levier, sur la vanne pour dégripper la tige. Fixez l'écrou sur la tige de vanne. Associez le panneau et la clé anglaise pour obtenir une clé allongée. Utilisez celle-ci pour ouvrir la vanne. Maintenant, le radiateur gargouille. Il faut l'alimenter en eau du poste de contrôle où se trouve Max.

La station, l'entrepôt

Sur le panneau de danger, il est inscrit "pas d'eau". Déposez une bonne couche de silicone et récupérez l'empreinte, avec l'inscription "pas d'eau".

La station, les sous-sols

Présentez l'empreinte devant la caméra pour que Max puisse lire l'inscription. Max rétablit l'alimentation en eau de la zone. Mais le radiateur ne chauffe toujours pas. Présentez le briquet devant la caméra. Max rétablit le chauffage. Mais, Oleg vous fait à nouveau prisonnière.

La station, la salle d'expérimentation

Vous rencontrez Massimo, mais il faut partir au plus vite, avant que la chaleur du collecteur d'eau ne fasse fondre la

stalactite. Terminez la conversation avec Massimo. Vous apprenez qu'il ne faut pas de radiation parasite pour valider l'expérience. Donnez l'objet en forme d'oeuf à Oleg. Jetez le téléphone portable sur la machine centrale. Cela provoque une alarme sur les panneaux d'affichage. Orientez la caméra de contrôle sur la grue pour faire comprendre à Max votre moyen d'évasion. L'explosion de la station est inévitable.

Tout est bien qui finit bien, Nina retrouve son père qui a été protégé tout ce temps par la secte. Ne ratez pas le bêtisier en fin de générique.

Secret Service - 2004

© Activision Value Publishing / Fun Labs 2004

CHEAT MODE

Ouvrez la console en cours de jeu est entrez l'un des codes suivants.

`AIGODMODE 1/0`	God Mode (activé/désactivé)
`AIPROTECTPROTECTEE`	God Mode pour la personne escortée.

Secret Service : Security Breach

© Activision / 4DRulers 2004

CHEAT MODE

Appuyez sur la touche ~ pour activer la console, puis entre l'un des codes suivants.

`fly 1`	Mode vol
`ghost 1`	Invisibilité
`god 1`	God Mode
`noclip 1`	Pas de clipping
`noimpact 1`	Pas d'impact
`uammo 1`	Munitions illimitées

Secret Weapons Of The Luftwaffe

© Lucasfilm Games

ASTUCE

Lorsque vous pilotez un bombardier (B-17F ou B-17G), pour avoir plus de tranquillité aérienne et pour avoir un tableau de chasse, une seule solution : descendre les chasseurs ennemis (en l'occurrence les allemands).
Mais, quand on n'est pas mal occupé à surveiller le tableau de bord, jongler entre le poste de pilotage et le mitrailleur est loin d'être facile : entre le pilote, le bombardier et les 8 mitrailleurs, ça tient même de la gageure!
Pour que les mitrailleuses pointent et tirent toutes seules, prenez la position du mitrailleur (touche G), sélectionnez un poste (tourelle, nez, queue...) et appuyez sur la touche A. Ceci a pour effet de mettre l'arme en mode automatique.
Ensuite, appuyez sur la touche P pour reprendre place dans le cockpit, et le tour est joué!

Secret Weapons over Normandy

© LucasArts / Totally Games 2003

JOUER AVEC LES VAISSEAUX DE STAR WARS

Le TIE Fighter

Il faut terminer la campagne. Le TIE Fighter sera alors disponible mais uniquement en mode "Action".

Le X-Wing

Il vous suffit de réussir tous les défis. Le X-Wing sera alors disponible mais uniquement en mode "Action".

Section 8

© Southpeak Interactive / TimeGate Studios 2009

CODES DE TRICHE

Au menu principal, allez au dropship et entrez l'un des codes suivants pour débloquer de nouveaux équipement. Entrez le même code deux fois pour le désactiver.

13374877	Pistolet automatique Black Widow
17013214	Armure de capitaine
68432181	Fusil d'assaut Chrome

ARMURE DE CAPITAINE

Atteignez le niveau 50 en multijoueur pour débloquer cette récompense.

PISTOLET AUTOMATIQUE

Terminer le mode Story (scénario de Corde) pour pouvoir utiliser le pistolet automatique lors des parties multijoueurs.

Seek And Destroy

© Epic Games

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES VERSION SHAREWARE 1.0

Au cours du jeu, tapez les codes suivants :

`AMO R`	Donne beaucoup d'armes
`MEGA PO`	Donne toutes les meilleures armes
`LIFE PT`	Donne des points pour les phases futures

Sega Rally

© Sega 2007

BONUS

Courses en mode Expert

Obtenez 130 points dans n'importe quelle catégorie.

Courses en mode Professional

Obtenez 80 points dans n'importe quelle catégorie.

Final

Obtenez 275 points dans n'importe quelle catégorie.

Icelandic racer (véhicule)

Obtenez 200 points en catégorie Masters.

Mini Cooper S Rally (véhicule)

Remportez la compétition "Premier final".

Tenue Extra 1

Conduisez sur plus de 32 km.

Tenue Extra 2

Conduisez sur plus de 81 km.

RÉCOMPENSES

Course : Lakeside

Débloquer le Masters Final.

Véhicule : HotWheels RD04

Compléter le mode Championnat à 100%

Sega Rally 1997

1997

JOUER AVEC LA LANCIA STRATOS

Positionnez-vous sur "Time attack" puis entrez le code : X, Y, Z, Y, X puis ENTER . Vous piloterez alors la Stratos qui a des pointes de vitesse à 245 km/h.

MODE MIRROIR

Allez dans le menu Arcade. Positionnez-vous sur "Championship" ou "Practice", enfoncez la touche Y puis appuyez sur ENTER . Tous les cicruits se feront à l'envers.

LAKE SIDE COURSE

Pour obtenir le quatrième circuit (Lake side course), allez au menu principal, appuyez simultanément sur les touches "X" et "Y" et sélectionnez l'une des options permettant d'entrer dans le jeu (ARCADE, TIME ATTACK, 2 PLAYERS BATTLE ou LINK GAME) et validez en appuyant sur ENTER . Vous pouvez relâcher les touches et choisir le nouveau circuit. Pour l'obtenir en entrainement (PRACTICE) dans le mode ARCADE, il suffit de se déplacer sur la droite lors de la sélection des circuits pour qu'il fasse son apparition.

Sega Rally 2

© Sega 1999

PARCOURS SECRET À MONACO

Sur le circuit de Monaco, en mode arcade, renversez les deux plots qui se trouvnte dans le dernier virage. Revenez quelques mètres en arrière, une porte s'est ouverte. Entrez et renversez un maximum de plots pour gagner des points (le temps n'est pas décompté).

Sega Touring Car Championship

COURSE INÉDITE

Réglez la date de votre ordinateur au 1er avril. Lancez le jeu et allez au menu PC SIDE. Vous verrez l'option GLOBAL NET EVENT qui contient une nouvelle course : APRIL FOOL EVERYBODY TURN AROUND.

MODE EXHIBITION

Terminer le mode Championship en PC.

MODE GRAND PRIX

Terminer le mode Championship en Arcade.

VOITURE CACHÉE : SEGA RACING PROTO

Terminer premier en mode Exhibition.

Sensible Soccer '98

© GT Interactive / Sensible Software 1997

MODIFIER LES PARAMÈTRES DU JEU

Quand vous êtes dans l'écran des tactiques, appuyez sur la touche F9 . Vous accéderez à un menu qui vous permettra de modifier un grand nombre de paramètres (vitesse du jeu, habileté du gardien...)

Sensible World of Soccer

© Renegade Software / Sensible Software 1994

PATCH ABSOLU

Tout d'abord, il éditez le fichier contenant la sauvegarde de votre carrière en tant que manager de football (c'est un fichier *.car). Une fois cela fait, il vous faut rechercher dans le fichier le nom du joueur que vous voulez utiliser. Les caractéristiques de chaque joueur se situent sur une longueur de 38 octets, le nom du joueur réservant les octets 4 à 26. Il faut donc utiliser comme repère la première lettre du prénom du joueur, soit l'octet 4. Maintenant, il ne reste plus qu'à changer ce que l'on souhaite.

1) L'octet 1 correspond à la nationalité du joueur. Ceici est très utile lorsqu'on a plus de 3 étrangers. Pour la France, il suffit de remplacer l'octet 1 par 0C.
2) L'octet 3 correspond au numéro du maillot du joueur.
3) L'octet 27 correspond à la position du joueur sur le terrain. Idéal, lorsqu'on n'a pas assez de joueurs dans une position précise.

```
10          G
20 ou 30    DD
40 ou 50    DG
60 ou 70    D
80 ou 90    MD
A0 ou B0    MG
C0 ou D0    M
E0 ou F0    A
```

4) L'octet 28 correspond aux matchs de suspension ou aux matchs restant au joueur avant qu'il ne soit remis de sa blessure. Pour pouvoir utiliser votre joueur lors du prochain match, vous devez remplacer cet octet par 00.
5) De l'octet 29 à l'octet 32 correspondent les spécificités techniques du joueur. Pour changer votre worm asthmatique en un méga-joueur survitaminé sans craindre le risque de dopage, il suffit de remplacer ces 4 octets par :

```
DD   04 54 F4 66
DG   0F 6F F6 66
D    04 3F F3 66
MD   0F F3 3F 66
MG   03 F4 4F 66
M    0F 5F F5 66
A    0F F6 6F 66
```

Attention, le gardien ne possède pas de spécificité technique particulière, il est le reflet de l'équipe, et s'améliorera avec le reste de l'équipe.
6) L'octet 33 correspond au prix du joueur sur le marché des transferts. La meilleure astuce consiste à mettre le joueur très cher, et à proposer un échange avec un grand joueur européen pour un prix équivalent. Exemple : pour un joueur de 120M, il faut remplacer l'octet 33 par 30.
7) L'octet 34 correspond au nombre de buts marqués en Championnat.
8) L'octet 35 correspond au nombre de buts marqués en Coupe.
9) Dernières recommandations : ne touchez pas aux octets 2, 36, 37 et 38, sous peine de plantage de jeu. Surtout après quelques saisons, il peut y avoir plusieurs fois le même joueur dans la sauvegarde, pensez à tous les changer de la même manière si c'est le cas.

Sentinel : Dans l'Antre de la Dormeuse

© The Adventure Company / Detalion 2005

SOLUTION COMPLÈTE

AVANT PROPOS

La soluce qui suit a été conçue de manière à pouvoir facilement retrouver une énigme pouvant poser problème. Ce procédé permet au joueur de se référer directement à l'épreuve le concernant, sans pour autant se voir révéler le reste des épreuves.

PROLOGUE

Après la cinématique, avancez droit devant vous pour rencontrer Dormeuse. Montez ensuite les marches, et tournez directement à gauche. Poursuivez votre ascension jusqu'au piédestal, et passez à l'arrière. Vous apercevrez 3 touches marquées de symboles. Dans la première case (en partant de la gauche) choisissez la base de triangle inachevée. Dans la deuxième, inscrivez le T à l'envers. Puis enfin, dans la dernière case, sélectionnez le triangle non fermé sur la droite. La bonne combinaison établie, vous aurez alors accès à 3 mondes différents dont les portes de passages se situeront à chacun des niveaux de la zone (rez-de-chaussée, 1er étage, 3ème étage). Libre à vous de terminer ces trois zones dans l'ordre qu'il vous plaira. Référez-vous alors directement au grand titre pour vous y retrouver.

TREGETT (téléporteur du 3ème niveau)

Arrivé dans le nouveau monde, allez directement vers la gauche afin de vous entretenir une nouvelle fois avec Dormeuse. En montant sur la nacelle de gauche, vous accéderez au niveau supérieur de la zone. Approchez-vous de la drôle de machine en forme d'éventail afin de vous coller à cette nouvelle énigme.

Les chardons électriques :
Votre but est de parvenir à électrifier tous les chardons en un nombre de coups limité. Deux sortes de commandes s'offrent à vous. La première, horizontale, permet de déplacer la tour dotée d'un rayon de droite à gauche. La seconde, verticale, vous sert à abaisser ou surélever la tour. Voici la marche à suivre pour parvenir à vos fins :

-Monter d'un cran vertical
-Un cran horizontal vers la droite
-Un cran à droite à nouveau
-Un cran vers le bas
-Un cran à gauche
-Un cran en bas
-Deux crans à gauche (il faut ici choisir la case horizontale la plus à gauche)
-Deux crans vers le haut (la case verticale la plus en hauteur)
-Un cran à droite
-Et enfin, un cran en dessous

Revenez ensuite vers la tour et trouvez le bouton près de la tige clignotante de couleur rouge pour atteindre les hauteurs. Dirigez-vous vers les quatre machines similaires à la première pour démarrer la seconde énigme du niveau.

Le pont coloré : Vous devez ici créer un pont de couleur bleue.

En considérant les éventails de 1 à 4, en partant de la gauche, voici les différentes actions que vous devez réaliser pour pouvoir traverser : enclenchez le huitième bouton sur le premier éventail, le troisième bouton sur le second, le sixième concernant la troisième machine, puis enfin, le quatrième bouton sur le dernier éventail.

Traversez le pont nouvellement créé et passez sous le tunnel métallique. Engagez-vous ensuite sur le second pont pour vous heurter au troisième problème.

Les fleurs girouettes : Trois fleurs tournant sur trois axes, aux pétales arborant deux tailles différentes et aux symboles changeants. Trois axes leviers vous permettant de stopper la ronde circulaire de chacune. Trois disques de métal, au centre, disposant de petites piques que vous pouvez à votre guise rentrer ou sortir afin de modifier leur taille. Cela vous met-il sur la voie ? En réalité, il n'y a rien de bien compliqué dans cette énigme, et il vous suffit juste d'être un tant soit peu observateur. Commencez par examiner les disques près de la cavité centrale. Attardez-vous sur leurs motifs et mémorisez-les. Rapprochez-vous ensuite des fleurs girouettes et vous remarquerez alors que plusieurs combinaisons de symboles se forment en son centre, dans l'alcôve verte. Votre première tâche sera de stopper le tournoiement mécanique des fleurs, pile au moment où celles-ci forment en leur centre un symbole correspondant à un de ceux présentés par les disques. Lorsque vous serez parvenu à immobiliser chacune des espèces de fleurs sur les symboles correspondants à ceux des disques sur la machine au centre, il vous faudra passer à la seconde partie du puzzle. Vous devez donc à présent copier la forme des pétales de chaque fleur sur leur disque adéquat. Pour cela, laissez sortir la pique si à son emplacement la fleur présente un grand pétale, ou rentrez-la dans le sens contraire. Lorsque vous aurez réussi à cette tâche il ne vous sera plus possible de toucher aux rouages de la machine et vous pourrez descendre par le centre.

Partez récupérer le cristal qui scintille au loin, puis revenez vers le transporteur, sous l'arche, près des falaises.

MARU (téléporteur du second niveau)

Descendez la longue rampe en métal pour faire face au labyrinthe.

Le labyrinthe aller : voici la solution idéale pour ne pas avoir à tourner en rond. Appuyez sur le bouton rouge cinq fois consécutives afin qu'un passage se libère devant vous. Dirigez-vous alors vers la gauche et actionnez une fois seulement le nouvel interrupteur que vous apercevrez. Avancez, puis au bouton de contrôle suivant, pressez-le 3 fois de suite. Suivez ensuite le cheminement à droite, jusqu'au prochain interrupteur, puis appuyez dessus 5 fois. Gagnez le centre, vous voilà tiré d'affaires !

Couleurs et sons : L'énigme qui suit est assez tordue à comprendre, mais une fois sur la voie, ça coule de source (comme dirait l'autre). Vous remarquerez qu'au plus haut niveau se trouvent 4 télescopes, et que dans chacun d'eux l'on peut apercevoir des couleurs clignotantes à tour de rôle. En montant sur le ponton juste au-dessus de chaque télescope, vous trouverez une machine dotée de 6 boutons rouges. Pressez-les et pour chacun d'eux, un son différent se fera entendre. Enfin, ceux qui auront pris le temps de parcourir l'île flottante (pas le dessert hein) avant d'avoir recours à cette soluce auront remarqué que plusieurs panneaux lumineux disposant de leviers sont disposés dans les environs. Il y en a 6, tous de couleurs différentes (bleu, jaune, vert, bleu, violet et blanc), et chacun d'eux produit un son particulier lorsque l'on tire sur son levier. L'allusion est flagrante, chaque couleur est associée à un son, et il vous faut reproduire, sur chaque ponton, la combinaison faisant référence aux couleurs. Pour savoir sur quelle combinaison de couleurs se baser, il vous suffit de jeter un coup d'oeil dans le télescope, puis de répéter l'enchaînement. Voici les codes à actionner pour chacun des quatre points d'observations :

-Sphère bleue entourée de deux petits panneaux bleus : boutons 4, 1, 6, puis 2 (en comptant de haut en bas)
-Satellite beige en forme de T : boutons 4, 3, 2, et 1
-Gros globe gris avec véranda : boutons 2, 4, 5, 6
-Sphère bleue avec 3 réacteurs : boutons 6, 3, 2, et 5

Il ne vous reste plus qu'à cueillir le cristal au milieu de l'île. Mais vous voila à nouveau propulsé en plein coeur du labyrinthe (ha la vilaine Dormeuse)...

Le labyrinthe retour : Prenez tout droit jusqu'à l'interrupteur. Pressez 4 fois le bouton puis ne touchez à rien ! Remontez par la gauche et suivez le cheminement du dédale pour enfin sortir la tête de ce véritable bourbier ! Reprenez le téléporteur de départ pour revenir à la zone principale.

ESKA (téléporteur au rez-de-chaussée)

Commencez par vous balader sur le ponton en faisant le tour de la zone et en repérant les divers éléments présents sur les lieux. Rencontrez la Dormeuse puis observez le petit boîtier à trois cordes pour vous donner un indice sur la future marche à suivre. 3 énigmes sont associées à travers ce niveau. Celui des vannes, celui des cordes, et enfin celui du gros coquillage en plein milieu de la zone. Il n'y a pas véritablement d'ordre par lequel il vous faut procéder, mais sachez que le fait de débloquer certaines énigmes vous permettra l'accès à d'autres, non nécessairement de la même catégorie.

Les cordes colorées : ici, vous devez trouver des combinaisons afin de vous ménager des passages. Les combinaisons se calculent grâce à l'aide des boîtiers lumineux, également reliés à des cordes. Tirez sur les cordes pour faire changer la couleur, et ainsi, vous obtenez le niveau exact auquel vous devez régler les cordages colorés. Voici la solution pour chacun des boîtiers.
Boîte à 3 cordes : 1ère corde (en partant de la gauche) : tirer 1 fois, 2ème corde : tirer 3 fois, 3ème corde : tirer 1 fois.
Boîte à quatre cordes : 1ère corde (en partant de la gauche) : tirer 2 fois, 2ème corde : tirer 3 fois, troisième corde : ne pas tirer, enfin quatrième et dernière corde : tirer 1 fois.
Boîte à cinq cordes : 1ère corde (toujours en partant de gauche) : tirer 6 fois, 2ème corde : tirer 2 fois, 3ème corde : tirer 6 fois, 4ème corde : tirer 5 fois, 5ème corde : tirer 3 fois.

Les vannes : vous devez ici parvenir à trouver le bon dosage pour permettre au pont constitué d'un squelette, de se positionner à l'endroit voulu. Pour cela, 3 vannes sont à votre disposition. Sur celles-ci, un symbole grandissant montre le niveau d'eau s'écoulant. C'est une espèce de spirale grandissante. Au niveau zéro, l'indicateur de la vanne se trouve à la plus petite extrémité de la spirale. Au niveau 15, on atteint le plus gros débit. Positionnez la première vanne tout à fait à gauche sur le niveau 4 (attention pour toute les vannes, n'oubliez pas de prendre en compte le niveau 0), la vanne du milieu sur 12, et enfin celle de droite sur 9. Si tout se passe bien, vous pourrez alors traverser le pont préhistorique.

Les coquillages : rien de bien compliqué. Il vous faut activer les six coquillages dans le bon ordre. Pour cela, regardez le nombre de marques inscrites sur la longue tige qui les traverse. Actionnez alors en premier, celui marqué d'un seul trait, en deuxième celui marqué de 2 traits, puis ainsi de suite... Gardez cette partie du puzzle pour la fin, afin de pouvoir tout enchaîner sans rencontrer d'obstacles. Le coquillage 0 se trouve au milieu du ponton et est accessible dès le départ. Le coquillage 1, se trouve tout en haut de la grande tour. Le coquillage à 2 traits se trouve derrière le boîtier à 3 cordes. Vous trouverez le coquillage 3 en empruntant le petit pont en filet (celui qui monte). Le coquillage 4 se trouve après le pont en squelette. Puis enfin, vous rejoindrez le coquillage 5 en passant par le long tunnel en filet.

Une fois les six coquillages actionnés, une espèce de cabane surgira des eaux. Récupérez le cristal qui se cache à l'intérieur, puis retournez au transporteur.

Les trois pierres recueillies, remontez tout en haut de la zone principale et encastrez celles-ci dans les réceptacles, après le pont en pierre. Trois nouveaux mondes seront alors accessibles. Choisissez comme bon vous semble et référez-vous au paragraphe qui vous concerne.

CORABANTI

Gagnez la petite île, et rentrez à l'intérieur de la petite casba. Désintéressez-vous du cristal pour le moment inaccessible, et jetez un coup d'oeil au bouquin. Revenez ensuite près des rampes vers les escaliers et actionnez l'interrupteur rouge. Un ascenseur vous amènera en haut d'une tour. Vous atterrirez ainsi dans ce que nous appellerons la salle de contrôle. Car c'est à partir de celle-ci que tout va se jouer. En effet, si vous faites le tour de l'île, vous remarquerez que quatre ponts donnent sur 4 plates-formes. A proximité de chaque plate-forme, se dressent plusieurs rangées de grilles métalliques. Si vous jetez un coup d'oeil dans le télescope (chaque plate-forme a son propre

télescope), vous pourrez distinguer un logo au-dessus de chaque plaque. Chaque logo existe également sur le panneau de contrôle dans la tour centrale, et actionner la touche qu'il lui est associée fera pivoter la plaque. A vous de ménager des passage afin d'atteindre les commandes devant les poteaux dotés de points lumineux. Pour parvenir à vos fins rien de plus simple. Ne pouvant inclure de schéma dans cette soluce, je vais devoir vous faire bosser un tant soit peu. Munissez-vous d'une feuille et d'un crayon, puis pour chaque plate-forme, repérez les logos au-dessus des grilles, grâce aux télescopes. Essayez de les dessiner dans l'ordre afin de savoir plus tard à quelle passerelle correspond chaque logo en particulier. Remontez ensuite dans la salle de contrôle, et vos plans aidant, faites tourner les plaques pour vous ménager un passage. Placez-vous en face de la plate-forme sur laquelle vous voulez bosser, et vous verrez les effets de vos manipulations en temps réel. Pour vous aider, voici l'allure que les courbes décrites par les grilles doivent normalement prendre :
-Pour le chemin en face du volcan, celui-ci doit partir dans un premier temps sur la gauche, pour ensuite repiquer sur la droite jusqu'à l'extrême. Puis enfin, repartir sur un axe vers la gauche, pour atteindre l'îlot de terre du milieu.
-Pour le chemin près du transporteur, orientez les plaques de suite vers la gauche, puis faites les faire demi-tour au bout. Ménagez ensuite un passage sur toute la longueur jusqu'à tout à fait à droite, puis rejoignez l'îlot de droite.
-Pour la route à gauche du transporteur (en se basant depuis l'île centrale), le chemin doit prendre tout d'abord à droite puis revenir à l'extrême gauche en colimaçon.
-Enfin, pour ce qui est de la plate-forme à droite du transporteur (toujours en se basant depuis l'île centrale), faites partir les dalles à gauche, puis faites-les revenir en colimaçon jusqu'à l'extrême droite.

Une fois les chemins d'accès terminés, approchez chaque pilier, et grâce au petit gouvernail, associez les couleurs de cette façon :
-Bleu, pour le pilier du volcan
-Vert pour celui à proximité du transporteur
-Violet pour le chemin de la plate-forme à gauche du transporteur
-Jaune pour la plate-forme à droite de celle où se trouve le transporteur

Vous remarquerez qu'il nous manque une couleur à caser, et oui vous l'aurez compris, notre travail n'est pas encore terminé dans cette zone. Remontez au sommet de la tour de contrôle et vous remarquerez que la plate-forme à droite du transporteur dissimule une nacelle pivotante à proximité d'une petite île. Réglez le début du parcours grâce à vos plans durement établis, puis pour ce qui est de la suite, une seule solution s'offre à vous, partir vérifier au compte gouttes les symboles nécessaire à la confection du dernier passage. Prévoyez ici pas mal d'allers-retours entre la tour et le passage derrière la colline. Lorsque vous-y serez parvenu, placez la couleur rouge dans le pilier puis aller chercher le cristal avant de repartir.

SANSELAR

La neige, le froid, le blizzard... Enfin un monde qui a tout pour plaire !

Les ascenseurs : il y a donc 4 ascenseurs répartis sur l'île. Ceux-là sont facilement reconnaissables, et font partie intégrante d'une longue tour grillagée. Vous remarquerez qu'à chacune de leur entrée se trouve un petit réceptacle avec des motifs changeants. Votre but est de reconstituer le bon symbole pour obtenir l'activation de l'élévateur. Comment obtient-on le symbole parfait ? C'est très simple, mais aussi très rébarbatif, il vous suffit d'associer les moulins et les tours; Chaque tour (4 au total) prend en compte 2 moulins. Les symboles mélangés forment alors le symbole final. Pour vous faciliter la tâche voici les associations que vous devrez réaliser. Nous numéroterons les tours d'ascenseurs de 1 à 4, et nous partiront directement par la gauche au début du niveau près du téléporteur. Ainsi la première tour que nous rencontrerons sera considérée comme la première et ainsi de suite.

-Première tour : cliquez 1 fois sur le coin haut gauche, 3 fois sur le coin haut droit, 1 fois sur le coin bas gauche, et 5 fois sur le coin bas droit (si jamais les résultats ne marchaient pas, revenez au point de départ en faisant apparaître les motifs avec de petits pétales au bout, puis retentez un symbole).
-Deuxième tour : cliquez 3 fois sur le coin haut gauche, 1 fois sur le coin haut droit, laissez le coin bas gauche tel quel, puis cliquez 2 fois sur le coin bas droite.
-Troisième tour : cliquez 2 fois sur le coin haut gauche, 3 fois sur le coin haut droit, 4 fois sur le coin bas gauche, et 5 fois sur le coin bas droite.

-Quatrième tour : cliquez 2 fois sur le coin haut gauche, 3 fois sur le coin haut droit, 4 fois sur le coin bas gauche, et 1 fois sur le coin bas droite.

Le cycle des rayons : vous devez ensuite réussir à coordonner les rayons émis par l'édifice central. Pour cela, vous disposez d'une petite roue au sommet de chaque tour. En manipulant celle-ci, vous pouvez modifier le moment où le rayon est envoyé. La technique pour parvenir rapidement à vos fins est la suivante : grimpez au sommet d'une des tours (n'importe laquelle) et faites concorder les deux rayons de droite, en jouant avec les différentes mesures. Lorsque les deux rayons se seront alignés sur un cycle semblable, descendez puis prenez à gauche direction la seconde tour. Répétez l'opération précédente en alignant cette fois-ci le rayon présent sur l'autre de droite (et donc sur les deux de droite du même coup, vu qu'il sont réglés de la même façon). Redescendez, et en poursuivant votre chemin toujours dans le même sens, accédez à la 3ème tour afin de régler le dernier rayon. Rendez-vous ensuite au centre de l'île pour trouver la plate-forme descendante et vous enfoncez jusqu'au plus bas du niveau.

L'antre de métal : en passant par la droite et en vous frayant un chemin entre les racines, vous trouverez une grande porte au mécanisme étrange. Approchez-vous des leviers de commande et faites tournez la roue 3 fois afin d'entrevoir une baie vitrée. Montez ensuite la boule d'un cran, puis faites à nouveau pivoter la roue jusqu'à ce que vous aperceviez une seconde vitre. Agissez de la sorte jusqu'a ce que vous ayez fait apparaître toute les vitres (vous les reconnaîtrez grâce à la buée qu'elles contiennent). Faites apparaître ensuite la porte (les portes ont des grilles vers le haut), puis baissez la boule pour en faire pivoter une deuxième, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'issue soit parfaitement dégagée. Il ne vous reste plus qu'à récupérer le cristal à l'intérieur de la grotte. Revenez ensuite à la tombe 35.

GODA

Passez par la gauche et vous rencontrerez la dormeuse. Poursuivez jusqu'à la machine aux quatre leviers et aux boutons numérotés pour débuter la première énigme du tableau.

Combinaison des ponts : Chaque bouton correspond à un étage. Avec chaque levier, vous pouvez actionner certains ponts de chaque étage. Votre but est de parvenir à vous ménager un passage continu entre les étages, vous permettant ainsi d'accéder à une nouvelle partie du niveau. Le seul moyen de parvenir à réaliser une telle prouesse est de procéder par simples tâtonnements. Fort heureusement pour vous, JeuxVideo.com est là pour vous filer un petit coup de main ! ;). Voici donc les leviers à actionner pour chaque étage (en partant de gauche pour numéroter les leviers) :

-Premier étage : levier 3
-Deuxième étage : leviers 1 et 2
-Troisième étage : leviers 1 et 4
-Quatrième étage : leviers 3 et 4
-Cinquième étage : levier 2

Ceci étant, sortez par le cinquième niveau puis suivez le long cheminement des grilles avec une inclinaison en pente. Vous rejoindrez ainsi la deuxième partie du niveau.

De l'eau, des boutons et des leviers : arrivé dans la nouvelle salle, vous allez devoir augmenter le niveau d'eau pour pouvoir emprunter un nouveau passage. Vous remarquerez 13 machines dotées de boutons rouges, dont une au boîtier refermé. En considérant notre point de départ des escaliers, et en prenant directement à gauche en descendant les marches, voici la liste des machines que vous devez actionner, leviers et boutons compris. La 2, la 3, la 5, la 6, la 8, la 10, et enfin, la 13. Le levier auparavant inaccessible deviendra alors utilisable, abaissez-le afin de pouvoir emprunter le pont vous menant vers la nacelle du milieu.

Les 10 leviers du sas verrouillé : ici, il vous faut parvenir à recentrer toutes les barres rouges en leur milieu. Pour cela vous disposez de 10 leviers. En partant de gauche, placez le premier incliné vers la gauche, pareil pour le second, à droite pour le 3ème, à gauche pour le quatrième, à droite pour le cinquième, à droite également pour le suivant, à gauche pour le septième ainsi que le huitième, et enfin à droite pour le neuvième puis à gauche pour le dernier. Faufilez-vous ensuite dans l'ascenseur qui vous conduira directement vers le cristal.

Allez déposer les cristaux là où vous l'aviez fait précédemment. Prenez notes de tous les signaux projetés sur le mur (la menace de la Dormeuse vous met sur la voie). Redescendez tout en bas du niveau afin de trouver le téléporteur pour le dernier monde.

ARGANNAS

Dans ce dernier niveau, vous allez être confronté à toute une série d'énigmes acoustiques. Affûtez vos oreilles et faites le calme autour de vous, et tout devrait marcher comme sur des roulettes ! L'enchaînement des sons variant aléatoirement suivant les parties, je n'ai pas pu donner les combinaisons directes, mais j'ai bien sûr, en contrepartie, détaillé de façon exhaustive la marche à suivre pour réussir les épreuves (qui au passage sont plutôt faciles). Notez que si vous le désirez, vous pouvez passer outre toutes les premières épreuves et résoudre directement la dernière concernant les quatre grilles dont la solution est écrite noir sur blanc plus bas. A vous de voir...

Les manivelles : « Et moi pendant ce temps là, je tournais les manivelles ! » Vous connaissez ? Tant mieux car c'est à cette activité que nous allons de suite nous adonner. Repérez la petite bâtisse au centre de la pièce, puis partez sur la gauche afin de rejoindre l'église (vous devriez passer sous une grosse maquette de libellule croisée avec un instrument si tout se passe bien). Entrez dans le monument religieux et tournez chacune des manivelles. Notez les 3 symboles associés qui produisent le même son (une sorte de grincement typique) puis revenez sur vos pas, jusqu'à ce que vous soyez arrivé à une porte disposant d'un petit panneau où sont marqués les mêmes symboles présents dans l'église (Tapez-les dans l'ordre où vous avez actionné les manivelles). Une fois la manipulation réalisée, c'est magique, la première porte s'ouvre...

Les cloches : Le principe reste le même que précédemment. Sonnez les cloches et tapez les 3 symboles correspondant sur le petit panneau non loin sur la palissade. Une fois la deuxième porte ouverte, engouffrez-vous dans cette nouvelle ouverture.

Les tonneaux : Encore une fois, on reste dans le même genre d'énigme acoustique. Faites rouler les tonneaux et repérez les 4 qui produisent le même bruit. Partez ensuite pour l'allée des cloches, et frayez-vous un passage sous l'escalier de bois tout au fond pour trouver dans un petit cul-de-sac le panneau de bouton à actionner. Poursuivez par la porte qui s'ouvre.

Les escaliers grinçants : Huit escaliers vous attendent dans la prochaine salle, montez leurs marches et repérez les 5 produisant le même grincement sous vos pas. Notez les symboles juste au-dessus, puis revenez dans la cour du départ. Sur la droite vous apercevrez une grille à symboles ouverte. Tapez sur les touches correspondantes aux 5 escaliers à la sonorité semblable, en les tapant dans l'ordre croissant (de bas en haut donc).

Les portes grinçantes : Trouvez les 9 portes et ouvrez les toutes. Gardez les symboles correspondant aux 6 sons semblables et tapez les dans le panneau suivant, toujours dans un souci d'ordre numérique.

Les quatre dernières grilles : Revenez dans la cour principale et approchez la petite bâtisse avec les grilles pleines de symboles. Pour l'explication, ces sigles correspondent à ceux trouvés sur les poteaux abritant les niches d'oiseaux. Il vous faut ici reconstituer les symboles correspondant en réalisant des associations. Vous en avez marre de courir partout à travers tout le niveau et votre vigilance acoustique est au plus bas après toutes ces épreuves ? Qu'à cela ne tienne voila la solution pour déverrouiller chaque grille.

Première grille :
-1er niveau (en partant du haut) : cliquer 3 fois
-2ème niveau : cliquer 1 fois
-3ème niveau cliquer 3 fois
-4ème niveau : cliquer 4 fois
-5ème niveau : cliquer 3 fois
-6ème niveau : cliquer 2 fois
-7ème niveau : cliquer 2 fois
-8ème niveau : cliquer 2 fois

Deuxième grille :
-1er niveau : ne pas cliquer
-2ème niveau : cliquer 3 fois
-3ème niveau : cliquer 3 fois
-4ème niveau : cliquer 3 fois
-5ème niveau : cliquer 4 fois
-6ème niveau : cliquer 2 fois
-7ème niveau : cliquer 2 fois
-8ème niveau : cliquer 2 fois

Troisième grille :
-1er niveau : cliquer 3 fois
-2ème niveau : ne pas cliquer
-3ème niveau : cliquer 4 fois
-4ème niveau : cliquer 3 fois
-5ème niveau : cliquer 2 fois
-6ème niveau : cliquer 1 fois
-7ème niveau : ne pas cliquer
-8ème niveau : ne pas cliquer

Quatrième grille :
-1er niveau : cliquer 3 fois
-2ème niveau : cliquer 3 fois
-3ème niveau : cliquer 4 fois
-4ème niveau : cliquer 3 fois
-5ème niveau : cliquer 1 fois
-6ème niveau : cliquer 2 fois
-7ème niveau : cliquer 3 fois
-8ème niveau : ne pas cliquer

Entrez ensuite dans la demeure de Tamara. Après avoir discuté avec elle, observez les sigles rouges sur le murs (ceux-ci devraient vaguement vous rappeler quelque chose ;), puis ressortez.
Montez les escaliers et empruntez la cage d'ascenseur. Celle-ci vous conduira jusqu'au dernier cristal.
Emparez-vous-en puis reprenez le téléporteur afin de revenir dans la zone portail du jeu.

LE DENOUEMENT

Retournez au sommet de la zone pour encastrer le dernier cristal, et un monument sortira du sol. Partez dans celui-ci et traversez le long couloir obscur. Approchez près de l'autel pour vous frotter à la dernière énigme, dont voici l'explication. En fait, les symboles projetés sur les murs constituent la clef de l'énigme. Vous remarquerez qu'ils sont au nombre de 7, et qu'ils sont tous constitués de barres et de cercles. Ainsi, en partant de la gauche, on peut dénombrer 4 barres et 2 cercles pour le premier sigle, 1 cercle et 1 barre pour le deuxième, 3 cercles et 3 barres pour le 3ème... Sur l'hôtel, deux symboles sont dessinés de chaque coté. Un en forme d'étoile (représentant en fait plusieurs barres) et un autre en forme de spirale (représentant en réalité plusieurs cercles). Vous disposez d'une petite dalle de pierres, sur laquelle vous pouvez actionner plusieurs petites dalles. Lorsque vous effectuez une telle action, des boules viennent s'encastrer dans chacune des rainures, sous chaque symbole. La solution de cette énigme, n'est autre que de rentrer, dans l'ordre, la symbolique de chaque sigle projeté contre le mur. Par exemple pour le premier sigle constitué de 4 barres et 2 cercles, il faudra appuyer en premier sur la dalle qui amènera 4 boules dans la rainure sous l'étoile, et 2 dans la rainure sous la spirale. Trouvez les dalles correspondantes aux symboles, et rentrez-les chacune leur tour les unes à la suite des autres. En réalité, vous ne faites qu'inscrire un message évident : 7 symboles, 7 lettres : RAMIREZ. La solution idéale pour venir à bout facilement de cette énigme est de se munir d'une feuille et d'un stylo, et de reproduire le puzzle de dalles à actionner. Trouvez ensuite chaque élément correspondant à chaque symbole, puis inscrivez dans les cases les lettres correspondantes. Réactivez ensuite l'énigme du début, et composez sans faire de fautes le nom dans son intégralité. Pour vous aider voilà les significations pour chacune des lettres :

R : 4 barres et 2 cercles
A : 1 barre et 1 cercle
M : 3 barres et 3 cercles
I : 2 barres et 4 cercles
E : 1 barre et 5 cercles
Z : 5 barres et 4 cercles

Septerra Core

© Topware Interactive 1999

CHEAT CODES

Appuyez sur F12 , tapez IMAREALWEENIE, et appuyez à nouveau sur F12 . Vous pouvez ensuite activer l'un des codes suivants en procédant de la même manière :

ENEMIES	Voir les points d'impact des ennemis
FPS	Voir le taux de rafraichissement
HIDETEXT	Désactive les voix
MAKETHEMSTOPMOMMIE	Désactive l'IA des ennemis
MAPMAKER	Voir la carte au format BMP
SIGHT	Montre la ligne de vue
SPY	Informations de debugging

Serious Sam : Premier Contact

© Gathering of Developpers / Croteam 2001

CHEAT CODES

Appuyez sur F1 pour afficher la console. Tapez l'un des codes suivants et faites ENTER, puis appuyez à nouveau sur F1 pour activer le code :

`PLEASE FLY`	Mode vol
`PLEASE GOD`	Invulnérabilité
`PLEASE GHOST`	Mode passe-murailles
`PLEASE GIVEALL`	Toutes les armes
`PLEASE INVISIBLE`	Invisibilité
`PLEASE KILLALL`	Tuer tous les ennemis
`PLEASE OPEN`	Ouvrir toutes les portes
`PLEASE REFRESH`	Le plein d'énergie
`PLEASE TELLALL`	Toutes les informations dans NETRICSA

CHEAT CODES (VERSION DÉMO)

Au menu principal, appuyez sur la touche ² (tout à gauche en haut du clavier, juste en dessous de la touche ESC). Entrez l'un des codes ci-dessous (remplacez la lettre X par un niveau de difficulté de 0 à 3, et la lettre Y par 0.0 ou 1.0 ou 2.0) :

`gam_afAmmoQuantityX=Y`	Change la quatité de munitions
`gam_afDamageStrengthX=Y`	Change la force de dommages des ennemis
`gam_afEnemyAttackSpeedX=Y`	Change la vitesse d'attaque des ennemis
`gam_afEnemyMovementSpeedX=Y`	Change la vitesse de déplacement des ennemis
`ListSymbols()`	Affiche les commandes de la console

Serious Sam : The Second Encounter

© Take 2 Interactive / Croteam 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur F1 pour ouvrir la console, entrez les commandes suivantes puis validez-les une par une avec la touche ENTER :

PLEASE FLY	Mode vol
PLEASE GHOST	Mode passe-murailles
PLEASE GIVEALL	Toutes les armes
PLEASE GOD	Invulnérabilité
PLEASE INVISIBLE	Invisibilité
PLEASE KILLALL	Tuer tous les ennemis
PLEASE OPEN	Ouvrir toutes les portes
PLEASE REFRESH	Le plein d'énergie
PLEASE TELLALL	Voir tous les messages

Serious Sam HD : The First Encounter

© CDV / Croteam 2009

LISTE DES SUCCÈS STEAM

Débutant sérieux

Terminer un niveau au choix en solo.

Maître du jeu

Terminer le jeu.

Sam le sérieux

Terminer le jeu en solo en difficulté Serious.

Course sérieuse

Terminer le jeu en solo en battant le temps estimé pour chaque niveau.

Maître-artilleur

Perforer au moins 10 ennemis avec un seul boulet de canon.

Tuerie parfaite

Tuer tous les ennemis de Karnak en solo.

Chut, c'est un secret

Trouver au moins 50 secrets en solo.

Roi de Metropolis

Achever le niveau de Metropolis en solo en difficulté Serious sans charger de partie.

Je suis invincible

Terminer le jeu en solo sans tirer une seule balle ou cartouche.

Débutant en coopération

Terminer un niveau au choix en coopération.

Hippie en coopération

Achever la Grande Pyramide en coopération avec l'option Sang et Tripes sur Hippie.

Coopération sérieuse

Achever une partie en coopération en difficulté Serious avec Force ennemie accrue sur 400%.

CHEAT CODES

1. Cherchez dans le programme du jeu le fichier **SeriousSamHD.ini** et ouvrez-le avec un éditeur de texte (faites une copie de ce fichier au préalable pour éviter les déconvenues).

2. Repérez la ligne suivante : **cht_bEnableCheats = 0;**

3. Pour avoir accès à une partie des codes, remplacez la ligne : cht_bEnableCheats = 0;
par : **cht_bEnableCheats = 1;**

3. Pour avoir accès aux codes des dévelopeurs, remplacez la ligne : cht_bEnableCheats = 0;
par : **cht_bEnableCheats = 2;**

4. Pour activer ces codes après modification de ce chiffre, appuyez sur la touche Fin de votre clavier. Une fenêtre déroulante apparaît, vous permettant de cocher ce qur vous souhaitez.

Serious Sam HD : The Second Encounter

© CDV / Croteam 2010

LISTE DES SUCCÈS STEAM

Débutant sérieux

Finir n'importe quel niveau en solo.

Débutant en Coopération

Finir n'importe quel niveau dans une partie en coopération regroupant au moins 3 joueurs.

Pro de la roquette

Récupérer les 3 lance-roquettes à Palenque - Sierra de Chiapas.

Maître de l'Amérique du Sud

Finir l'épisode de l'Amérique du Sud en solo ou en coopération.

Débutant en Survie

Gagner au moins une médaille de bronze à n'importe quel niveau en Survie en solo.

Brûle, bébé, brûle

Tuer 500 ennemis au lance-flammes.

Maître de la Perse

Finir l'épisode de la Perse en solo ou en coopération.

Maître médiéval

Finir l'épisode du Moyen-Age en solo ou en coopération.

Boules d'acier

Trouver les trois canons dans Teotihuacan - La Cité des Dieux.

Débutant en Survie coopérative

Gagner au moins une médaille de bronze à n'importe quel niveau en Survie en Coopération.

Débutant en Mort instantanée

Tuer au moins 3 fois dans une partie en Mort instantanée.

Regarde, maman, j'ai gagné !

Gagner une partie en Deathmatch.

Débutant en Deathmatch

Finir une partie en Deathmatch avec au moins 1 frag.

Ennemi juré

Tuer le même joueur 10 fois dans la même manche dans un Deathmatch à au moins 4 joueurs.

Briseur d'os

Tuer 300 Kleers au canon.

Fragueur

Tuer 100 joueurs.

Débutant en Deathmatch par équipes

Gagner une partie en Deathmatch (au moins 2 joueurs par équipe).

Maître du jeu

Finir le jeu.

Combo de frags

Réussir 4 frags, avec moins de 10 secondes entre chaque, dans un Deathmatch à au moins 4 joueurs.

Débutant en Capture du drapeau

Gagner une partie de Capture du drapeau avec au moins 2 joueurs dans chaque équipe.

Ornithotueur

Tuer 100 Harpies au fusil de précision.

Sprinter sérieux

Finir le jeu en solo en battant le temps estimé pour chaque niveau.

Matador

Tuer 50 Taureaux-garous siriens au couteau.

Rancune

Tuer le même joueur 5 fois de suite dans une partie en Deathmatch opposant au moins 4 joueurs.

Débutant en Chasse aux monstres

Gagner une partie de Chasse aux monstres à n'importe quel niveau.

Débutant en Dernière équipe debout

Gagner une manche dans une partie de Dernière équipe debout avec au moins 2 joueurs par équipe.

Coeur d'acier

Donner le coup de grâce à Mordekaï avec le couteau.

Voilà un secret !

Découvrir au moins 80 secrets en solo.

Sauteur à la roquette

Exécuter 100 sauts propulsés par roquette.

Commando de l'espace

Tuer 1000 ennemis au fusil laser.

Débutant en Dernier homme debout

Gagner une manche dans une partie de Dernier homme debout à au moins 4 joueurs.

Débutant en Mon Fardeau

Gagner une partie de Mon Fardeau regroupant au moins 3 joueurs.

Combo de frags royale

Tuer tous les joueurs en une seule combo.

Pro en Mort instantanée

Tuer 10 joueurs sans être tué dans une partie en Mort instantanée à au moins 4 joueurs.

Débutant en Chasse aux monstres par équipes

Gagner une Chasse aux monstres par équipes (au moins 2 joueurs par équipe) à n'importe quel niveau.

Fine lame

Tuer 100 joueurs dans un combat couteau contre couteau.

Fragueur fou

Tuer 500 joueurs.

Expert en Dernière équipe debout

Gagner 100 parties de Dernière équipe debout avec au moins 2 joueurs par équipe.

Expert en Survie coopérative

Gagner une médaille d'or à tous les niveaux en Survie en Coopération.

Expert en Capture du drapeau

Gagner 25 parties de Capture du drapeau avec au moins 2 joueurs dans chaque équipe.

Expert en Chasse aux monstres par équipes

Gagner une Chasse aux monstres par équipes (au moins 2 joueurs par équipe) à chaque niveau du jeu.

Expert en Mort instantanée

Gagner au moins 100 parties en Mort instantanée.

Expert en Dernier homme debout

Gagner 100 parties de Dernier homme debout à au moins 4 joueurs.

Champion des poids lourds

Tenir le Fardeau pendant au moins 10 minutes dans une partie de Mon Fardeau à au moins 3 joueurs.

Expert en Mon Fardeau

Gagner 100 parties de Mon Fardeau regroupant au moins 3 joueurs.

Expert en Deathmatch par équipes

Gagner 100 parties en Deathmatch par équipes (au moins 2 joueurs par équipe).

Voleur de drapeaux

Totaliser 100 points lors des parties en Captures du drapeau.

Expert en Survie

Gagner une médaille d'or à tous les niveaux en Survie en solo.

Boucher

Tuer 100 joueurs au couteau.

Top secret

Découvrir tous les secrets en solo.

Champion du Deathmatch

Gagner 1000 parties en Deathmatch.

Vétéran du Deathmatch

Terminer 100 parties en Deathmatch.

Duelliste en Deathmatch

Gagner 25 parties à 1 contre 1 en Deathmatch.

Expert en Deathmatch

Gagner 100 parties en Deathmatch.

Sérieusement coopératif

Finir une partie de Coopérative sérieuse en niveau de difficulté normal ou plus.

Sam Sérieux

Finir le jeu en solo en mode de difficulté sérieuse.

Roi de la Cathédrale

Finir le niveau de la Grande Cathédrale en mode de difficulté sérieuse sans mourir ni charger.

C'est moi Sam !

Totaliser 100 001 tués cumulés (monstres et joueurs).

Intouchable

Gagner un Deathmatch à au moins 4 joueurs en atteignant 25 frags ou la limite de frags sans mourir.

Fragueur sérieux

Tuer 1000 joueurs.

Expert en Deathmatch-marathon

Gagner un Deathmatch-marathon.

Moisson de vies coopérative

Ramasser au moins 10 objets de Vie lors d'une partie en Coopérative sérieuse.

Ruée vers l'or coopérative

Ramasser 100 pièces d'or lors d'une partie en Coopérative sérieuse.

Deathmatch-marathon

Finir un Deathmatch avec la limite de frags à au moins 200 (cette limite doit être atteinte).

Fragueur impartial

Tuer 100 joueurs différents en Deathmatch.

Fragueur en série

Tuer 1337 joueurs.

Fragueur désespéré

Tuer 25 joueurs au couteau alors qu'il ne vous reste pas plus de 10 de santé.

Attaque surprise

Tuer 100 joueurs au couteau par derrière.

Expert en Chasse aux monstres

Gagner une partie de Chasse aux monstres à chaque niveau du jeu.

Serious Sam II

© 2K Games / Croteam 2005

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur F1 pour ouvrir la console, entrez les commandes suivantes puis validez-les une par une avec la touche ENTER :

PLEASE FLY	Mode vol
PLEASE GHOST	Mode passe-murailles
PLEASE GIVEALL	Toutes les armes
PLEASE GOD	Invulnérabilité
PLEASE INVISIBLE	Invisibilité
PLEASE KILLALL	Tuer tous les ennemis
PLEASE OPEN	Ouvrir toutes les portes
PLEASE REFRESH	Le plein d'énergie
PLEASE TELLALL	Voir tous les messages

CHEAT CODE

Sur le menu principal, maintenez MAJ Gauche appuyé et faites : F3, F4, F3, F3, F4. En bas à gauche de l'écran âpparaît la mention "F1 - Codes". Lancez une partie appuyez sur Echap pour afficher le menu et appuyez sur F1 pour avoir accès au menu des codes.

Seven Kingdoms

© Ubisoft / Interactive Magic

CHEAT CODES

Commencez normalement une partie et faites : **!!!**@@@### (clavier QWERTY) ou **&&&ééé"""** (clavier AZERTY). Une message apparaîtra pour confirmer l'activation du cheat mode. Désormais, au cours du jeu, vous pouvez actionner les touches suivantes :

B	Construction immédiate du building sélectionné
C	Avoir 10 000$
M	Carte complète temporaire
T	Technologie avancée, créatures puissantes disponibles
U	Votre roi est immortel
Z	Construction accélérée

Seven Kingdoms 2 : The Fryhtan Wars

© Ubisoft / Enlight Software 1999

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez : !!##%%&& en clavier QWERTY. La phrase "Cheat Codes Enabled" confirmera que vous pouvez désormais saisir l'un des codes suivants :

CTRL + : +10 à la population de la ville sélectionnée
CTRL + +1000 en nourriture
CTRL + A Messages de debugging
CTRL + C +1000 en trésor
CTRL + D Active/désactive informations intelligence artificielle
CTRL + M Carte complète
CTRL + T Toutes les technologies disponibles
CTRL + U Roi invincible
CTRL + Z Construction rapide
ALT + Ctrl + R +10 de réputation

Severance : Blade of Darkness

© Codemasters / Rebel Act 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Vous n'êtes pas obligé de ramasser les runes tout de suite. Vous aurez la possibilité de revenir dans les niveaux plus tard dans le jeu. Sachez seulement qu'en optant pour cette solution, vous ne rencontrerez que des boss dans ces niveaux.

Sargon le Chevalier

Tabriz

L'aventure du chevalier commence en prison. Poussez le mur du fond pour qu'il s'écroule. Suivez le couloir. Prenez la clé sur la table sans réveiller le gardien qui dort. Vous pouvez ouvrir les cellules si vous vous sentez l'âme d'un héros au grand coeur. En tout cas, il vous faut ouvrir la grande porte au fond pour vous évader. Suivez le couloir. Trois bestioles sont en train de dévorer un mort. Occupez-vous d'elles et récupérez le glaive du cadavre. Prenez également la clé. Montez sur le rebord de gauche juste avant la grille puis ouvrez la porte à tête de démon. Tuez le garde et prenez son bouclier. Vous trouverez du fromage et de la viande sur la table. Actionnez le levier pour faire descendre la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez. Suivez le couloir. Tuez de nouveau trois petites bestioles. Cassez les caisses pour trouver du fromage et du pain. Détruisez les barils du fond et montez sur les caisses pour continuer. Suivez les escaliers et tuez le garde en haut. Entrez et tuez le gardien à gauche. Sur la table, vous trouverez de quoi vous ravitailler. Pensez à casser les tonneaux si besoin. Continuez à droite. Ouvrez la porte de droite puis descendez les escaliers. Tuez le garde. Il détient une grande potion de vie. Récupérez l'Eclipse appuyée contre le mur et remontez. Sortez cette fois par la porte de gauche. Trois gardes font les cents pas dans la cour en contre-bas. Lorsque vous sauterez pour les attaquer, un quatrième fera son entrée par la porte de droite. Débarrassez-vous d'eux. Ramassez une potion de vie sur l'un des corps. Entrez dans la porte de droite et actionnez le levier, la plate-forme vous emmène en haut. Continuez dans la pièce suivante et baissez le levier pour ouvrir la grille dans la cour. Allez-y. Contournez par la droite et entrez pour ramasser une torche. Revenez sur vos pas et brûlez la caisse qui vous bloque le passage. Avancez. Vous entendrez une conversation. Montez les escaliers et tuez les deux gardes qui vous attendent en haut. Ouvrez la porte. Au fond, tuez les deux gardes et actionnez le levier. Le pont levis commence à se baisser, mais il faut trouver un deuxième levier pour qu'il le soit entièrement. Revenez sur vos pas et prenez le petit couloir qui descend. L'armurerie est en bas, mais un garde la surveille. Tuez-le et prenez la clé sur lui. Vous trouverez sûrement votre bonheur dans l'armurerie. Pensez à casser les coffres pour prendre des potions. Traversez la grande salle au plancher en bois. Tournez deux fois à droite pour vous retrouver dans une petite cour avec deux gardes. L'un d 'eux a une potion de vie. Le coffre dans le couloir aussi renferme une potion. Revenez et montez les escaliers. Tuez le garde à gauche. La salle du fond vous permettra de vous refaire une petite santé avec les vivres sur la table. Faites demi-tour et actionnez le levier du bout. Cette fois, le pont levis est complètement baissé. Descendez et traversez-le (il se trouve dans la grande salle au plancher en bois). Entrez dans la salle à droite pour manger un peu, puis dans la pièce et peu plus loin à gauche. Tuez le garde et descendez au sous-sol. Tuez un autre garde. Traversez la passerelle en faisant attention aux deux lanternes enflammées qui se balancent. Prenez la potion de pouvoir mais ne la buvez pas tout de suite. Ressortez et allez au fond. Un gros garde vous barre le chemin. Maintenant vous pouvez boire la potion et allez affronter le colosse. Au bout de quelques points de vie perdus, il disparaîtra. Tuez les deux gardes derrière la porte qui s'ouvre. Avant de continuer, revenez dans le sous-sol de la maison précédente. Vous pouvez maintenant ouvrir la tour. Vous trouvez dans la pièce une armure et une potion. Retournez ensuite là où le géant a disparu. Faites le tour de la pièce pour vous emparer d'une hallebarde. Montez les escaliers et ouvrez la tour. Le coffre contient une potion de vie 500.

Attention, le couloir suivant est piégé, des petites flèches empoisonnées sont tirées à travers un mur. Avancez prudemment et tuez le garde du fond. Poursuivez. Vous traversez un deuxième couloir piégé. Deux gardes sont envoyés pour vous tuer. Vous récupérerez sur l'un d'eux la deuxième clé de la tour. Ouvrez la porte et tuez le garde de l'autre côté. Montez au sommet de la tour. Attention, lorsque vous verrez un homme en rouge s'enfuir, le couloir devant vous sera piégé : deux disques tranchants sortent des murs. Collez le mur de droite et sautez par dessus le disque lorsque celui-ci fonce sur vous. Le couloir suivant est très dangereux. Ramassez le crâne sur la table et lancez-le dans le couloir. Vous voyez pourquoi c'est dangereux. Profitez de ce que les piques mettent du temps à remonter pour passer. Montez les escaliers et préparez-vous à combattre l'homme en rouge.
Vous pourrez lui prendre son épée de combat. Appuyez sur F1 pour connaître les coups spéciaux de cette épée. Ouvrez ensuite la grille et récupérez le parchemin.

Nagflar le Nain

Khazel Zalam

Vous débutez aux alentours de Khazel Zalam. Ramassez votre hache et votre bouclier puis traversez les cavernes jusqu'à entrer dans la ville. Vous découvrez que celle-ci a été attaquée, il ne reste apparemment pas beaucoup de survivants. Prenez la potion de vie par terre et montez. Tuez les deux orcs et montez de nouveau. Dans la pièce au fond, vous trouverez de quoi vous nourrir si vous en avez besoin. Pensez à casser les caisses pour trouver de la nourriture supplémentaire. Traversez le couloir. Vous arrivez dans une pièce avec une porte fermée à clé en face et deux portes sur les côtés. Tuez les trois orcs à droite. L'un d'eux détient la clé de la porte. Avant de l'ouvrir allez à gauche chercher de la viande. Suivez le couloir et tuez les deux orcs. Vous passez devant une porte verrouillée. Repérez-la car il faudra y revenir plus tard. Prenez garde aux tremblements de terre qui peuvent causer des éboulements ou des effondrements de plancher comme c'est le cas en haut des marches. Sautez par dessus la fissure et avancez. Vous arrivez dans une salle où des orcs sont en train de se battre. Tournez à gauche puis encore à gauche et tuez les deux orcs. Vous gagnerez ainsi le clé de fer. Si vous allez au bout du couloir, vous trouverez la clé de la porte dont je vous parlais tout à l'heure. Ramassez-la et allez ouvrir la porte. Vous trouvez dans la salle des potions de vie et des armes. Là aussi pensez à détruire tous les tonneaux et toutes les caisses. Revenez ensuite vers la bataille et ouvrez la porte du fond grâce à la clé en fer que vous avez. Avancez prudemment dans le couloir car le sol se fissure de nouveau. Tuez l'orc caché derrière un pilier dans la salle suivante et prenez-lui sa potion de vie. Sautez ensuite par dessus le pont cassé et allez actionner le levier en face. Revenez et entrez à droite. Traversez la pièce en prenant garde à ne pas tomber, ramassez la potion puis descendez. Cassez les caisses pour libérer un passage et tuer un orc. Continuez par la zone éclairée. Tuez les deux orcs. Sautez au dessus de la crevasse, passez en dessous du tunnel et montez les marches. Ravitaillez-vous à gauche puis prenez le chemin de droite. Suivez l'unique chemin possible. Tuez les deux orcs et continuez jusqu'au pont. Sautez par dessus les parties cassées puis tuez les deux autres orcs. Dans la salle suivante, tuez le troll puis l'orc qui arrive. Mangez ce que vous trouverez sur les tables puis sortez. Avant de monter les escaliers et de tuer l'orc, ramassez la potion de vie derrière la porte. Continuez par la porte en haut à droite. Tuez l'orc au fond du couloir puis l'autre dans la salle du trône. Ramassez la potion de vie qu'il détenait. Appuyez sur le bouton caché derrière le trône et sortez par la porte de l'autre côté. Montez les escaliers. Le couloir devant vous est piégé. Trois lames sortent des murs et vous tueront presque immédiatement. Pour les éviter, faites un pas dans le couloir puis reculez. Attendez que les lames soient passées pour courir de l'autre côté du couloir. Montez dans la bibliothèque puis poussez le faux livre dans la dernière étagère. Ramassez la clé de bronze et ouvrez la porte. Tuez les deux orcs puis continuez par le passage au fond à droite. Tuez les orcs puis revenez dans la zone de la bibliothèque précédente. Grimpez sur la caisse au fond à gauche. Montez ensuite sur la bibliothèque puis appuyez sur l'interrupteur. Sautez sur l'étagère d'à côté et appuyez aussi sur cet interrupteur. Entrez dans le passage secret. Pour terminer le niveau, ramassez le livre des Chroniques de l'ancien royaume.

Zoe l'amazone

Marakamda

L'aventure de Zoe commence dans la cité de Marakamba. Faufilez-vous dans la maison en face de vous par la fenêtre et tuez l'orc qui s'y trouve. Contournez la première pyramide par la gauche et entrez-y dès que vous le pourrez.

Appuyez sur l'interrupteur du troll et ressortez du même côté. Tuez l'orc qui vous attend à la sortie puis entrez dans la pyramide de gauche. Appuyez sur l'interrupteur de l'éléphant et ressortez par le même chemin. Faites le tour de cette pyramide en passant par la droite. Tuez l'orc et attirez l'attention de deux autres un peu plus loin pour les tuer eux aussi. Entrez dans la pyramide suivante sur votre gauche. Appuyez sur l'interrupteur de l'aigle. Sortez et faites le tour comme précédemment. Tuez l'orc et entrez dans la dernière pyramide pour appuyer sur le quatrième interrupteur, celui du gnome. Lorsque vous aurez appuyé dessus, tous les murs des quatre pyramides seront piégés par des disques tranchants qui en sortiront à intervalles réguliers. Attendez le bon moment pour sortir et retournez au point de départ. Montez les escaliers de la pyramide puis sautez par dessus le trou. Tuez l'orc et prenez-lui sa potion de vie. Redescendez. Dirigez-vous vers le bâtiment central. Faites-en le tour, vous trouverez une potion de vie sur le rebord d'une fenêtre. Entrez dans le passage qui se trouve entre les pyramides des interrupteurs du troll et du gnome. Tournez à droite puis tuez un orc. Tournez à gauche et tuez un autre orc. Tournez à droite et actionnez le levier puis encore à droite et tuez un orc. Courez sur le pont puis tournez à gauche pour récupérer le carquois. Revenez et prenez cette fois le passage à droite. Actionnez le levier puis revenez au pont. Entrez dans la porte en dessous le pont. Escaladez le dénivelé. Suivez le couloir en faisant attention car le sol s'effondre par endroits. Tuez les deux zombies qui sortent de terre puis montez les escaliers pour prendre une potion de vie. En ouvrant la porte, vous vous retrouverez dans la pyramide du troll. Redescendez et continuez dans le couloir. Vous arrivez en bas d'un puits et vous devez récupérez la clé qui se trouve en haut. Ramassez la potion et occupez-vous d'abord des deux zombies à droite. Prenez ensuite les escaliers de gauche. Actionnez le levier sur le mur de gauche puis tuez les deux orcs. Continuez par le couloir de gauche. Evitez de vous faire toucher par les flammes et traversez le couloir. Tuez le gros orc pour gagner une clé puis ouvrez la porte. Actionnez le levier afin de désactiver les champs électriques. Descendez les escaliers pour aller chercher la clé dans le puits. Sautez en bas du puits et allez ouvrir la porte près de l'endroit où vous avez tué les deux zombies. Traversez le couloir suivant en tuant les cinq zombies et en courant sur la passerelle afin d'éviter de tomber. Montez les escaliers puis entrez dans la tombe. Ramassez la potion de vie et examinez le tombeau. Sortez dans le cimetière. Tuez les dix squelettes qui apparaissent à tour de rôles puis entrer dans la petite pièce avec la torche pour actionner le levier. Retournez dans la tombe et tournez à droite. Descendez les escaliers et tuez les trois zombies dans le tunnel. Encore une fois, faites attention aux trous dans le sol. Tournez dans le couloir de gauche et tuez les deux zombies. Montez les escaliers et suivez le couloir. Tuez les deux orcs. Avancez jusqu'à la salle. Cassez tous les tonneaux et toutes les caisses pour trouver une potion de vie. Prenez aussi celle par terre. Lorsque vous vous rapprocherez de l'autel pour prendre la clé du temple, vous entendrez un petit déclic qui signifie que vous n'avez que quelques secondes avant de vous faire tirer des flèches dessus. Prenez aussi la lance sur l'autel. Sortez de la pièce. Descendez les escaliers et tournez à gauche. Tuez les deux zombies puis ouvrez la porte du temple. Montez les escaliers et tuez le monstre en haut. Pour terminer le niveau, il vous suffit de ramasser le livre.

Tukaram le barbare

Kashgar

Avancez en traversant quelques étendues d'eaux. Montez par le chemin de gauche et entrez dans la maison par la fenêtre. Tuez l'orc qui se trouve à l'intérieur puis celui qui arrive après. Descendez dans la rivière et continuez. Passez sous le pont et tournez à droite quand vous le pourrez. Suivez le chemin près de la torche. Passez par la caverne et tuez quatre araignées. Ramassez la potion de vie sur un cadavre et continuez. Tuez quatre autres araignées avant d'arriver dans une pièce. Tuez les deux orcs en bas et remontez pour appuyer sur l'interrupteur. Passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Tuez l'orc au fond et rentrez dans la porte de droite pour en tuer un autre. Cassez les caisses pour trouver un peu de nourriture. Sortez et avancez jusqu'au bout pour tuer un orc. Revenez sur vos pas et escaladez la paroi à votre gauche. Sautez au dessus du vide pour rejoindre l'autre corniche. Traversez le petit pont puis entrez dans l'ouverture de droite. Tuez l'orc et ramassez ce que vous trouvez à manger. Cassez les caisses pour découvrir un peu plus de vivres. Continuez mais ne sautez pas dans le trou, il est préférable de rejoindre l'autre corniche et de descendre par ce couloir. Vous trouverez ainsi une potion de vie et de la nourriture. Actionnez le levier pour sortir. Tuez l'orc. Escaladez le mur en passant par la droite. Tuez les deux orcs de l'autre côté. Vous trouverez quelques pommes dans l'ouverture de droite. Continuez et tuez l'orc dans la porte de droite. Cassez toutes les caisses pour trouver de quoi vous redonner un peu d'énergie si vous en manquez. Sautez ensuite en bas dans la rivière. Vous trouverez une potion de pouvoir à un bout et une potion de vie à l'autre. Remontez en passant par l'ouverture avec une torche. Ramassez l'épée dans la salle suivante puis actionnez le levier pour sortir. Tournez à droite pour tuer les cinq zombies puis traversez la planche pour en tuer quatre autres. Montez les marches et tuez encore six zombies. Entrez dans la maison. Le plancher

cède sous votre poids. Tuez les trois araignées et ramassez la potion de vie près de la caisse. Remontez en vous aidant justement de la caisse. Montez tout en haut de la maison pour récupérer une potion de vie. Descendez ensuite d'un étage. Un zombie casse l'un des murs. Tuez-le et sortez par l'ouverture. Entrez dans la maison du fond à droite. Tuez le zombie et prenez la potion de vie puis entrez dans la maison juste avant sur la gauche. Tuez le zombie et montez. Cassez la porte en bois avec votre arme. Tuez le zombie. Montez les escaliers et cassez les tonneaux si vous voulez regagner un peu d'énergie. Sortez et tuez les trois bestioles qui courent vers vous. Contournez la maison en face de vous puis traversez-la en passant par les fenêtres. Placez-vous devant le totem et poussez-le pour en faire un pont. Entrez et tuez les deux squelettes. Passez par le couloir qui descend (celui derrière le siège). Tuez le zombie et prenez la clé rouillée. Revenez dans la grande salle et prenez cette fois le couloir qui monte. Tuez le squelette et le zombie puis ouvrez la grille. Montez les marches à gauche et frayez-vous un chemin à travers le plancher délabré jusqu'au levier de l'autre côté. Actionnez-le pour ouvrir un passage secret dans la salle en bas. Descendez et empruntez ce passage. Vous êtes alors enfermé dans une pièce avec le plafond qui descend sur vous. Appuyez rapidement sur les quatre interrupteurs autour de la pièce pour arrêter le mécanisme et pouvoir sortir. Prenez le passage de gauche pour trouver une potion de vie devant la grille puis revenez et passez par la droite. Traversez le pont et avancez prudemment sur le chemin. Un rocher va se mettre à rouler dans votre direction. Faites demi-tour et réfugiez-vous sur votre gauche. Un peu plus haut à gauche, vous trouverez une autre arme après avoir tué le squelette dans la pièce. Continuez de monter et préparez-vous à faire demi-tour afin d'éviter un deuxième rocher. Entrez cette fois dans la pièce précédente pour lui échapper. Continuez par le couloir et tuez les trois zombies et le squelette dans la pièce qui suit. Poursuivez jusqu'à vous retrouver enfermé dans une salle avec cinq squelettes que vous devez bien sûr tuer. Appuyez sur l'interrupteur puis revenez sur vos pas. Allez toujours tout droit et tuez les quatre zombies sur le passage. Placez-vous au milieu des menhirs pour terminer le niveau.

Forteresse de Tell Halaf

Entrez dans les écuries à gauche et montez en haut des escaliers. Tuez l'orc et rejoignez la deuxième tour. Tuez un autre orc et descendez. Tuez les deux orcs qui vous attendent en bas puis continuez à gauche. Si le gros orc vous touche, il vous empoisonnera. Pour vous soigner, vous devrez boire une potion de vie. Entrez dans la tour et montez. Ouvrez la porte et tuez les deux orcs cachés derrière. L'un d'eux porte un arc si ça vous intéresse. Descendez de l'autre côté. Actionnez le levier pour ouvrir la porte. Tuez l'orc puis montez dans la tour suivante. Tuez l'orc dans l'escalier puis celui sur la corniche. Descendez . Vous trouverez du fromage et du pain sur un banc. Deux orcs se promènent dehors dont un gros. Occupez-vous d'eux et montez dans la dernière tour. Tuez le gros orc en haut. Si vous décidez de descendre par la tour suivante, vous trouverez une hache et vous vous retrouverez au début du niveau. En haut de cette tour, vous aurez la possibilité de suivre une passerelle puis des escaliers qui mènent à un autre orc près de deux mannequins d'entraînement au combat. Faites le tour du château pour tuer six autres orcs. Certains sont en hauteur et vous tirent des flèches dessus. Entrez ensuite dans la seule pièce ouverte. Un gros orc est caché à gauche et un petit est à droite. Tuez-les tous les deux et montez par l'escalier de gauche. Tuez l'orc et montez de nouveau. Tuez les trois orcs puis montez à gauche et tuez les deux orcs. Redescendez tout en bas. Montez cette fois l'escalier de droite. Tuez l'orc et actionnez le levier pour ouvrir la grille. Il se peut que vous ayez à tuer un orc si celui-ci n'était pas descendu auparavant. Contournez la tour en marchant sur la corniche. A un moment donné, vous pourrez escalader un mur et vous trouverez la clé du duc. Retournez dans la salle et montez jusque dans la chambre du duc. Arrêtez-vous en chemin dans la pièce qui contient de la nourriture. Entrez dans la chambre du duc. Vous y trouverez une épée d'elfe. Cassez les caisses dans le coin et actionnez le levier. Entrez dans le passage secret et actionnez les autres leviers pour vous frayer un passage. Un chevalier mourant vous demande de sauver le duc. Il vous remet une clé et un parchemin. Continuez et insérez la clé dans la serrure pour ouvrir un nouveau passage secret. Descendez et suivez le passage dans les douves pour quitter la forteresse. Sur le chemin, vous trouverez une **rune** qui vous donnera accès à un autre chemin secret. Entrez et descendez les escaliers jusqu'au pont. Courez de l'autre côté du pont et actionnez le levier pour ramasser la rune. Le chemin du retour est un peu plus délicat. Sautez dans le troue du milieu et attendez que la lame de gauche passe puis montez est sautez de l'autre côté. Remontez les escaliers et sortez du niveau.

Mines de Kelbegen

Sautez par dessus la crevasse puis tournez à gauche. Sautez de nouveau. Suivez le passage. Montez sur le dénivelé. Un gros rocher arrive droit sur vous. Pour l'éviter, descendez et collé vous contre la marche. Montez et tuez un orc. Entrez à gauche puis tuez l'orc. Suivez le couloir et sautez à droite. Un rocher vous arrive dessus. Contournez l'orc et allez vous réfugier en bas à droite. Avec de la chance, le rocher s'occupera de tuer l'orc. Suivez les rails jusqu 'au bout.

Les caisses cachent de la nourriture si vous en avez besoin. Montez les escaliers et sauvegardez devant le pont. En effet ce passage est plutôt délicat à réaliser même en sachant ce qu'il faut faire. Le pont s'effondrera si vous le traversez normalement. Pour éviter de tomber vous devez marcher sur le rebord à droite, puis sauter sur celui de gauche et enfin sauter de l'autre côté du pont. Tuez l'orc qui vous y attend et prenez lui sa potion de vie. Suivez le passage qui monte et tuez l'orc au bout. Prenez garde à celui qui vous tire dessus un peu en hauteur. Ramassez la clé et ouvrez la porte. Dans le couloir, vous aurez à tuer quatre petites bestioles. Vous arrivez ensuite sur une place où il faut tuer trois orcs dont un gros. A partir de là, vous avez accès à deux mines et à un temple à gauche. Avant d'aller au temple, vous devez récupérer trois gemmes de couleurs différentes : une rouge, une verte et une bleue. Entrez dans le deuxième couloir en partant de la gauche puis tournez de suite à droite. Suivez le chemin jusqu'à voir la gemme bleue. Malheureusement, une bestiole arrive et la mange avant de s'enfuir. Sautez en bas et poursuivez-la. Avant de pouvoir la récupérer, vous aurez à tuer cinq petites bestioles et deux orcs. Continuez et ouvrez la porte grâce à la clé en fer que vous venez de gagner. Tuez l'orc dans le couloir suivant et remontez jusqu'à la place de tout à l'heure. Deux orcs y sont apparus. Retournez dans le même couloir que précédemment mais tournez cette fois à gauche. Le pont suivant n'est pas très solide. Sauvegardez puis prenez votre élan et sautez par dessus les planches fragiles. Utilisez le levier et prenez le chemin de droite. Tuez les trois orcs. Continuez et tuez les deux orcs dans le couloir et le troisième sur le pont (sauvegardez avant de sauter). De l'autre côté, retournez-vous et descendez. Cassez la porte de la grotte et suivez le chemin jusqu'à vous retrouver dans une grande salle remplie d'acide. Escaladez le plus vite pour rejoindre le sommet et récupérer la **rune**. Sortez par la porte qui s'ouvre et retournez au pont cassé. Redescendez et suivez le chemin à droite. Sautez encore au dessus du vide et continuez. La gemme verte est au centre d'une salle un peu plus loin en contre-bas. Tuez les six bestioles dans cette salle puis grimpez au dessus des caves pour atteindre l'autre côté. Tuez les deux orcs qui vous foncent dessus. Ils vous laisseront une clé en fer bien utile pour ouvrir la porte suivante. Continuez et entrez dans la porte à droite. Actionnez les leviers et montez tout en haut. Sautez par dessus le pont cassé. Deux orcs sont encore apparus sur la place devant le temple. Rentrez maintenant dans le premier couloir. Descendez l'escalier et tuez l'orc. Appelez l'ascenseur avec le levier et descendez tout en bas. Vous arrivez dans une pièce avec de grosses araignées à tuer. Ramassez la potion de pouvoir dans le coin. Montez et suivez les rails puis le couloir. Sauvegardez avant de sauter par dessus le pont écroulé. Continuez. Vous trouvez de nouveau un pont en mauvais état. Regardez à gauche et prenez le passage qui s'offre à vous. Suivez ensuite les escaliers et vous arriverez devant la gemme rouge gardée par trois orcs. Prenez ensuite le passage en hauteur. Pensez à chercher dans les caisses de quoi vous refaire une petite santé. Ouvrez la porte et remontez grâce à la plate-forme. Allez placer les trois gemmes dans les orifices du temple, la bleue à gauche, la rouge au milieu et la verte à droite. Votre héros descendra tout seul par la plate-forme. Tuez le gros orc qui fonce sur vous (c'est peut-être le moment de boire la potion de pouvoir, non ?). Avancez et sautez par dessus le trou (le côté gauche est moins écarté). Descendez et traversez le couloir sombre. Deux rochers surgiront derrière vous lorsque vous vous engouffrerez dans le tunnel qui descend. Pensez à courir et restez du côté droit. Sautez par dessus la crevasse et traversez la passerelle. Continuez un peu et tombez dans le trou au bout du chemin. Pour finir, dirigez-vous vers la sculpture.

Tombe d'Ephyra

Marchez jusqu'à rencontrer un orc. Attirez-le à l'intérieur de la pièce pour le tuer car un autre vous tire dessus si vous restez dehors. Occupez-vous de lui après avoir tué le gros. Prenez-lui son arc et quelques flèches, vous en aurez besoin tout à l'heure. Montez et entrez dans la pièce de gauche. Montez encore et tuez les deux orcs. Redescendez et allez tuer l'orc qui traîne par là. Continuez un peu. Un orc vous tire dessus. Utilisez l'arc pour l'abattre. Descendez et tuez le gros orc qui vous attaque. La pièce de gauche permet de revenir au début du niveau mais quatre bestioles et un gros orc s'y cachent. Prenez plutôt la pièce de droite. Tuez le petit orc au premier étage et montez encore. Tournez à gauche et tuez l'orc. Sautez dans le trou. Vous atterrissez dans une pièce fermée. Prenez le parchemin et la clé sur la table. Ouvrez la porte avec le levier puis redescendez. Prenez maintenant le passage menant au début. Montez par la rampe et ouvrez la porte fermée à clé. Le passage de suite à droite mène à la statue de la reine. Vous n'avez pas besoin d'y aller pour l'instant. Entrez dans le bâtiment en face de l'arbre. Occupez-vous des trois squelettes qui arrivent droit sur vous. Allez dans la pièce du fond et frappez les ossements, on ne sait jamais. Continuez par la pièce de droite. Tuez le squelette puis faites le tour de la terrasse. Entrez dans la pièce suivante et tuez les deux squelettes qui s'y trouvent. Continuez mais ne descendez pas encore les escaliers. Vous arrivez dans une pièce avec de grands trous dans le plancher. Sautez pour atteindre la porte au fond à droite. Tuez les deux squelettes et récupérez une potion de vie et la clé du cimetière. Revenez sur vos pas et descendez les escaliers de tout à l'heure. Sautez dans le petit trou en face de vous. Tuez les trois zombies et ramassez la potion de pouvoir. Sortez puis passez par la première ouverture de gauche. Tuez les quatre zombies puis les cinq autres dans la pièce suivante. Sortez par la fenêtre à gauche et allez

ouvrir la grande porte du cimetière. Tuez les cinq squelettes et allez dans la tombe du roi à gauche. En ouvrant le tombeau, vous libérerez le squelette du roi qui vous attaque. Tuez-le et récupérez le petit artefact caché dans le cercueil. Au dessus du tombeau, vous trouverez une **rune**. Tirez lui dessus pour accéder au passage secret qu'elle dissimule. Sauvegardez avant d'y pénétrer car vous pouvez mourir à l'intérieur. Une grosse lanterne est lâchée vers vous. Vous devez vous réfugier dans les niches de droite pour l'éviter. Retournez ensuite au cimetière et prenez le passage en face de vous. Actionnez le levier. Tuez les six squelettes et allez dans la pièce de la statue. Tuez les quatre squelettes puis placez l'artefact au dos de la statue. Montez ensuite par les escaliers dans un coin de la salle. Tuez les trois squelettes et actionnez les deux leviers à chaque bout du couloir. Ils ouvrent chacun une porte près de la statue. Descendez et entrez dans celle de gauche. Suivez les escaliers et pénétrez dans la salle en bas. Vous y trouverez une armure et des armes. Le couloir suivant est piégé. Le sol s'écarte et laisse apparaître des piques. Si vous n'êtes pas assez rapide vous mourrez. Si vous ratez votre coup et décidez de ne pas traverser le couloir vous pourrez toujours refermer le sol en appuyant sur le gros cube à l'entrée. Entrez dans une petite ouverture et suivez le chemin inondé. Tuez les six squelettes et sortez par une autre ouverture. Un gros monstre de pierre vous attend dans la salle suivante. Débarrassez-vous de lui et récupérez l'épée de la reine qui apparaît alors.

Ile de Karum

Ramassez la potion de vie puis avancez. Les portes s'ouvrent toutes seules et le pont-levis se baisse pour vous accueillir. Suivez le chemin de gauche. Tuez les deux zombies en prenant garde au squelette qui vous tire dessus. Montez dans la tour et tuez les deux squelettes. Descendez et prenez cette fois-ci le chemin de droite. Avancez jusqu'aux marches. Sur le chemin, vous aurez à tuer quatre zombies. Montez puis tuez deux squelettes. Prenez la clé en fer. Continuez jusqu 'au bout pour tuer un autre squelette puis revenez ouvrir la porte verrouillée. Montez les escaliers, tuez les deux squelettes puis redescendez. Tuez les deux zombies dans la pièce de droite puis les deux autres dans la petite cour. Revenez dans la pièce et continuez par le couloir. Passez par la porte cassée. Tuez les deux squelettes dans la cour. Mettez vous face au vide et prenez le chemin qui descend à droite. Tuez les trois zombies dans la salle à droite puis actionnez cinq fois le levier pour faire disparaître la lave. Descendez et vous trouverez une **rune**. Frappez-la et suivez le couloir. Vous trouverez alors la salle où les runes doivent être réunies. Ramassez aussi la potion de pouvoir. Remontez. Vous devez maintenant trouver les escaliers qui descendent près de l'eau. Suivez-les. Tuez les quatre zombies. Continuez par le couloir. La prochaine salle est inondée. Ramassez la clé posée sur une dalle et tuez les cinq zombies qui surgissent de nulle part. Passez par la grille qui s'ouvre et actionnez le levier. Continuez et ouvrez une autre porte. Tuez les trois squelettes qui cassent la porte en bois et le zombie qui traîne dans le coin. Ouvrez la porte verrouillée grâce à la clé du donjon. Tuez les trois zombies et empruntez le premier passage à gauche. Ouvrez les cellules et ressortez pour prendre le deuxième passage de gauche. Montez au deuxième étage puis tuez les trois gardes fantômes. Faites attention au squelette qui vous tire des flèches dessus par une fenêtre. Montez les escaliers et tuez les trois gardes fantômes dans la salle de droite. Sautez ensuite dans le trou au milieu. Vous devez affronter un gros monstre très puissant. Il porte la clé de la tour sur lui. Lorsque vous l'aurez battu, deux autres gardes fantômes feront leur entrée. Remontez ensuite jusqu'à la grande salle et actionnez le levier. Montez au dernier étage et ouvrez la porte avec la clé que vous venez de gagner. Une cinématique vous montre que vous n'êtes pas seul dans la pièce. Faites le tour par la gauche et tuez les trois zombies. Munissez-vous ensuite d'une torche avant de monter. Tuez le squelette quelques étages plus haut et redescendez en nettoyant chaque pièce des zombies qui les occupent. En haut, vous devez tuer deux zombies. Actionnez le levier et montez. Tuez ensuite les trois squelettes. Montez encore un peu et vous rencontrerez un monstre qui ressemble assez à Titan dans Resident Evil. Gardez cependant votre potion de pouvoir pour le prochain combat, bien plus difficile. Continuez votre ascension jusqu'aux sculptures sur les murs, puis revenez et rencontrez un ennemi qui vous donnera bien du fil à retordre.

Oasis de Nejev

Tuez les trois petits orcs dans la cour en face de vous. Dans le coffre de la pièce de gauche, vous trouverez une potion. Continuez par la pièce de droite. Traversez la pièce inondée. Tuez les deux petits orcs puis descendez par les escaliers. Tuez les deux orcs en bas et les deux autres dans la cour plus loin. Traversez la cour et escaladez le mur de droite. Tuez le gros orc puis le petit dans la cour. Faites attention à l'archer en hauteur. Continuez et tuez l'orc dans le couloir et un autre dans l'escalier. Le levier permet de revenir au début, mais tournez à gauche avant cette grille. Tournez de nouveau à gauche et cassez les deux piliers devant la grille. Avancez et tuez le golem dans la salle inondée. Il vous donnera la clé de golem. Actionnez le levier et descendez pour ouvrir la porte Golem. Descendez et tuez deux orcs dans les escaliers puis un autre dans la cour. Montez de l'autre côté, prenez la clé et actionnez le levier.

Tuez les six zombies de la pièce suivante, continuez tout droit et suivez le couloir. Montez par les escaliers. Quand vous vous emparerez de la clé, du gaz commencera à s'échapper par le mur. Pour vous enfuir, utilisez la clé Jara dans la serrure et sautez dans les escaliers. Montez et refaites tout le chemin jusqu'à la grille d'Atysi que vous devez ouvrir. Prenez d'abord les escaliers de droite. Tuez le gros orc puis redescendez et passez par le couloir de gauche. Tuez les trois orcs dans le couloir puis cassez le pilier pour obtenir une potion de pouvoir. Derrière des tonneaux vous verrez un mur qui ne demande qu'à être détruit, frappez-le pour trouver un nouveau passage. Tuez le squelette et marchez en suivant le passage très étroit. Sautez en bas quand vous serez au bout. Un squelette vous attaque, tuez-le. Avancez sur la plate-forme et elle vous amènera plus haut. Actionnez le levier pour ouvrir les portes de l'oasis. Passez par la grille, descendez et sortez par la grande porte. Traversez le pont et entrez. Tuez les trois squelettes en faisant le tour de la pièce. Vous pouvez accéder à la rune maintenant, mais vous rateriez beaucoup de ce niveau. A vous de voir.
Rune :
Tirez une lèche sur le symbole de rune au fond de la salle en hauteur. Entrez dans la pièce. Dès l'instant où vous marcherez sur l'espace éclairé, les yeux des sculptures commenceront à briller. Vous n'avez que quelques secondes pour les éteindre en tirant des flèches sur les quatre interrupteurs autour de la pièce. Si vous n'avez pas assez de flèches, ramassez-en par terre. Le pont vous conduit à la prochaine rune. Actionnez ensuite le levier pour descendre. Continuer le niveau normalement. Descendez par un des couloirs. Marchez sur la dalle bleue pour en faire apparaître une autre puis marchez sur celle-ci pour en faire apparaître encore une et ainsi de suite. En tout, il y a six dalles. Une clé se matérialisera lorsque les six seront enfoncées. Ouvrez la porte de Lem et tuez le Golem. Les dalles réapparaissent. Vous devez de nouveau leur marcher dessus dans un ordre bien précis. Repérez la première (c'est la seule qui fait baisser un pilier), puis numérotez-les dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous devez marcher sur les dalles 1, 3, 5, 4, 6, 2. Une porte derrière le couloir du golem s'est ouverte. Passez par ce passage. Sautez en bas de cette grande pièce en vous aidant des petits ponts ou rebroussez chemin pour récupérer la rune.
Tuez le minotaure dans le couloir suivant. Continuez puis sautez par dessus le vide. Tuez les deux prochains squelettes et le golem. Entrez dans le passage qui s'ouvre devant vous et tuez les quatre squelettes. Examinez la pierre tombale puis tuez l'écorché du niveau précédent avant de quitter l'oasis.

Temple d' Al Farum

Suivez la corniche jusqu'au temple et tuez les quatre orcs qui s'interposent. Entrez dans le temple. Faites le tour de la cour, en tout vous devez tuer un gros orc et cinq petits dont deux archers en hauteur. De part et d'autre de la cour, vous trouverez des petites salles avec de l'eau sacrée à droite et du feu sacré à gauche. Allez au nord-ouest tuez un orc puis revenez et tuez un gros devant une porte. Continuez par la droite. Passez le réceptacle de l'eau sacrée, puis sautez par dessus le trou. Tirez sur l'archer de suite à droite. Tuez les deux gros orcs et l'archer en haut. Entrez dans la pièce. Ramassez la bouteille vide. Montez les escaliers et descendez dans le trou. Ramassez la potion de vie et sortez par la porte qui n'a pas de grille. Tuez le golem et ramassez la masse par terre pour casser le mur au fond à droite. Entrez dans le passage et tirez sur le symbole de **rune** en hauteur. Entrez et descendez par les escaliers. Vous devez traversez la prochaine salle en ne passant que sur les dalles marquées de la rune. Si vous marchez sur une dalle blanche, celle-ci s'effondrera et vous mourrez. Vous trouverez la rune dans la pièce suivante. Prenez-la et passez par la porte qui s'ouvre. Actionnez le levier et continuez pour pouvoir ressortir. Avancez et tuez les deux archers, l'un devant vous, l'autre à droite. Entrez dans la salle suivante. Montez en haut de la tour pour trouver une potion de vie. Redescendez. Continuez en longeant le grand trou. Traversez-le et ramassez une torche. Revenez et continuez votre chemin jusqu'à arriver dans la cour du début. Allez allumer votre torche avec du feu sacré et embrasez le réceptacle au nord-ouest puis allez chercher de l'eau sacrée et versez-la dans le réceptacle du nord-est. Revenez dans la cour principale et tuez les deux gardes fantômes qui sont apparus. Entrez dans le nouveau passage et tuez le garde fantôme en haut des escaliers. Il vous laissera la clé du palais. Utilisez-la pour ouvrir la grille et continuez. Entrez et attendez les deux gardes fantômes pour les tuer. Prenez le couloir devant vous, vous y trouverez une potion de vie tout au bout. Montez ensuite par les escaliers. Tuez les deux gardes fantômes et ramassez les deux potions de vie. Descendez les petits escaliers et actionnez le levier. Traversez le pont et entrez dans la salle. Sortez de l'autre côté et tuez le gros orc dans l'autre couloir. Continuez et tuez les trois gardes fantômes. Vous trouverez une rame assez puisante si vous continuez. Revenez ensuite dans la pièce sombre de tout à l'heure et sautez dans le trou. Ramassez la clé et tuez le Golem qui se réveille. Revenez dans la cour, tuez le petit orc et retournez dans le passage des gardes fantômes et allez dans le couloir de gauche pour ouvrir la porte de la crypte. Descendez les escaliers puis tuez les quatre zombies en bas. Munissez-vous d'une torche et empruntez le couloir au fond à droite. Allumez toutes les lampes que vous croiserez et tuez les cinq zombies. Après quelques couloirs, vous arriverez dans une grande pièce. Appuyez sur la brique dans le mur et dépêchez-vous de descendre les escaliers car les murs se referment sur vous. Ramassez le sceptre et retournez

dans la cour du début. Placez le sceptre sur l'encoche apparue après avoir battu le golem. La porte devant vous s'ouvre. Entrez et appuyez sur la stèle au milieu de la salle. Grâce au joyau vert, une nouvelle porte s'ouvre et libère trois gardes fantômes. Tuez-les et montez les escaliers. Récupérez la gemme verte et placez-la dans l'emplacement prévu à cet effet en bas. Suivez le nouveau couloir. Tuez les quatre squelettes qui sortent du feu dans la pièce du bas. Descendez dans la grotte et ramassez la clé brillante. Suivez ensuite le cours de l'eau, escaladez un peu puis sautez de l'autre côté de la paroi. Continuez à suivre l'eau. La caverne débouche sur la sortie du temple gardée par deux golems.

Forges de Xshtahra

Avant de rentrer dans les forges, retournez-vous et allez chercher une potion de vie. Le comité d'accueil est composé de deux orcs, un gros et un petit. Avancez et sautez en bas pour tuer les deux orcs. Actionnez le levier puis entrez dans le couloir. Allez tuer les deux orcs au fond et sautez par dessus le trou du pont. Tuez les deux gardes fantômes de la pièce suivante puis traversez la rivière de feu pour appuyer sur les deux interrupteurs. Continuez ensuite par le pont et tuez les quatre zombies dans les escaliers en colimaçons. Montez et sortez par la première porte. Marchez un peu et le sol s'effondrera sous vos pieds. En bas, vous aurez à tuer un squelette enflammé. Actionnez ensuite le levier et dépêchez-vous de monter sur le bloc derrière vous car la lave envahie la pièce. Prenez la couronne puis marchez sur le rebord et sautez sur le pont pour rejoindre les escaliers en colimaçons. Montez et sautez au dessus du trou. Sortez par la prochaine porte puis sautez au dessus du pont cassé. Tuez les trois zombies et récupérez l'épée de feu. Revenez ensuite aux escaliers. Montez tout en haut. Traversez la salle et tuez les deux gardes fantômes dans le couloir au fond à droite. Suivez le chemin et descendez dans la salle en contre-bas pour affronter un minotaure et un autre garde fantôme. Vous gagnez la clé de la tour qui vous permet d'ouvrir la grille dans la grande salle. Traversez rapidement le pont pour rejoindre la tour car un squelette vous tire des flèches dessus. Descendez et tuez les trois zombies dans les escaliers. Sortez par la première porte à gauche et tuez les quatre squelettes. Descendez le long du couloir en faisant attention aux gargouilles qui crachent du feu. Tuez les deux gardes fantômes en bas pour récupérer une clé. Remontez le couloir, traversez la passerelle et descendez les escaliers. Ouvrez la grille. Suivez le couloir et tuez les deux squelettes. Sauvegardez et avancez prudemment car le sol est prêt à s'effondrer. Si jamais vous tombez, rejoignez le plus rapidement possible la porte. Tuez le squelette en bas puis remontez au niveau de la fenêtre pour tirer une flèche sur le bloc au dessus de la porte. Celle-ci s'ouvre alors et vous pouvez continuer (si malheureusement vous n'avez plus de flèches, vous pourrez en trouver en retournant au niveau du pont où les squelettes vous tirent dessus). Au fond du couloir, vous trouverez la grande épée de feu qui convient particulièrement au barbare. Tuez les deux squelettes qui apparaissent quand vous vous en emparez et revenez aux gargouilles et sautez sur la dalle puis dans la pièce à gauche. Baissez le levier pour ouvrir une porte. Tuez le garde fantôme et le minotaure et vous gagnerez une autre clé, celle de l'armurerie. Montez les escaliers et actionnez le levier pour descendre d'un étage. L'armurerie est à droite, vous y trouverez du matériel qui vous sera bien utile pour la suite de votre périple. Utilisez l'ascenseur pour descendre et dirigez-vous vers la lave. De là, vous verrez trois rochers sur lesquels il faut sauter pour atteindre l'autre côté. Si vous manquez votre coup vous mourrez instantanément, aussi il est conseillé de sauvegarder avant de sauter. Sauvegardez également une fois de l'autre côté car vous aurez à combattre deux minotaures en même temps. Le mieux est de les garder dans le même champ de vision afin de les frapper ensemble (lors d'une de mes parties, un bug c'est produit. L'un des monstres était déjà mort et il était alors impossible de continuer le niveau. Si tel est le cas vous n'aurez d'autres choix que de recommencer les forges depuis le début). Continuez ensuite par le passage qui s'ouvre. Cassez les pots au bout du couloir et continuez jusqu'en haut des escaliers. Vous aurez à tuer sept zombies sur le chemin. Sautez par dessus le pont détruit puis avancez le long du chemin en tuant les deux squelettes. Traversez le pont cassé suivant puis descendez dans la tour. Tuez les cinq zombies et le garde fantôme sur les passerelles. Le garde vous laissera la clé du donjon. Sautez pour rejoindre la porte et ouvrez-la. Trois gardes fantômes vous attendent de l'autre côté. Traversez le pont. Avant de quitter les forges, vous devez combattre deux créatures que vous avez déjà rencontrés sur l'île de Karum. Passez par la porte qui s'ouvre ensuite et préparez-vous pour le combat final du niveau, un golem de feu. Vous récupérerez alors la gemme noire.

Forteresse de Shalatuwar

Traversez la pièce à droite. Suivez le gros orc et tuez-le ainsi que les deux petits qui tournent autour. Ramassez la potion et la clé. Continuez et tuez les deux gros orcs. Prenez garde à celui qui vous lance des flèches. Allez dans le petit renfoncement et actionnez le levier. Tuez les deux petits orc et faites le plein de flèches. Redescendez. Faites attention en montant la pente suivante, un gros rocher s'apprête à vous rouler dessus. Courez vous réfugier dans la première niche à droite puis continuez. Tuez un gros orc, deux petits puis de nouveau un gros. Avancez et tuez les deux

orcs au fond grâce à votre arc puis tuez le gros dans les parages. Traversez la pièce à droite puis le couloir avec les sortes de lits le long des murs. Accédez à la prochaine zone. Tuez les deux petits orcs et montez par les escaliers au fond à droite. Tuez le gros orc au bout du couloir à droite et prenez-lui sa clé en fer. Descendez par le trou dans le plancher. Ouvrir la grille en face de vous. Montez au sommet de la tour. Vous tombez dans une embuscade. Un gros orc en hauteur appelle deux petits orcs puis un gros monstre. Tuez-les. Le gros orc se décide finalement à venir vous affronter lui-même. Tuez-le lui aussi. Vous aurez alors la clé du donjon. Montez sur le toit de la salle au levier pour prendre une potion de pouvoir puis actionnez le levier. Redescendez ensuite et passez par la porte de gauche puis le couloir de droite. Tuez les deux petits orcs et ouvrez la grille. Tuez le gros orc et les deux petits qui vous attendent derrière. Descendez. Tuez deux autres orcs et suivez le couloir. Vous croisez encore deux orcs à tuer. Actionnez le levier. Tuez les trois gros orcs derrière la porte et le gros monstre. Ramassez la clé des cellules. Ouvrez la porte de la cellule et tuez les deux orcs dans le couloir à droite. Revenez et ouvrez la deuxième grille de cellule. Entrez dans la prison et ouvrez les trois cellules. Vous trouverez des potions dans les deux premières. Lord Kerman est dans la troisième cellule et il propose de vous aider à vous échapper. Malheureusement, il se fait tuer en sortant très rapidement. Tuez l'orc. Et prenez la clé sur lui. Descendez et tuez les deux orcs. Ouvrez la porte puis montez par la plate-forme pour sortir de la forteresse.

Forteresse de Nemrut

Vous commencez le niveau aux abords de la forteresse. Suivez le chemin enneigé et escaladez la paroi à gauche. Tuez les deux gardes en hauteur puis ouvrez la porte de gauche. Montez par les escaliers en sautant par dessus les marches cassées. Tuez les deux gardes suivants et continuez. Tournez à gauche pour tuer les quatre gardes dans ce secteur. Escaladez l'une des ouvertures au bout afin d'accéder à une nouvelle zone. Tuez le garde qui somnole près de la grille. Allez ensuite dans le petit abri récupérer la clé de la cour et actionner le levier. Le passage qui s'ouvre mène à la porte de la cour. Tuez les trois gardes dans la cour et les deux archers en hauteur. Ouvrez la grille et montez. Tournez à droite, tuez les deux gardes puis revenez et prenez le chemin de gauche. Tuez les deux gardes. Les premiers escaliers de droite conduisent à une hache. Prenez le passage au fond et tuez les deux gardes. Descendez tout au bout et tuez le garde. Actionnez le levier de la petite porte et entrez tuer le minotaure. Vous trouverez dans cette salle une épée-double. Remontez ensuite par les escaliers de tout à l'heure et tournez à droite. Vous pourrez sauter par dessus le pont cassé qu'en rangeant votre arme dans son fourreau. Une armure pour l'amazone et une autre pour le nain vous attendent de l'autre côté. Si vous tombez, vous pourrez toujours remonter en utilisant les caisses dans la salle suivante. Descendez et tuez un garde. Entrez dans la maison de droite et tuez le minotaure puis les deux gardes qui accourent. Ouvrez la porte suivante grâce à la clé en cuivre. Traversez le corridor en faisant attention au garde fantôme caché à droite. Tuez les deux autres au bout. L'un d'eux vous laissera la clé du palais. La porte se trouve tout près, mais n'y entrez pas encore. Passez par la fenêtre un peu lus loin et récupérez la potion de vie dans un des coffres. Entrez maintenant dans le palais. Tuez les deux gardes fantômes au fond du couloir. Montez par les escaliers et tuez le garde dans la prochaine salle puis celui sur le pont dehors. Revenez aux escaliers et tirez sur le bloc au dessus d'eux pour ouvrir un panneau secret et accéder à la rune cachée dans ce niveau. Entrez dans ce passage et appuyez sur le bloc. Ramassez un os et lancez-le dans le couloir pour activer le mécanisme et courez vers la rune lorsque les piques remontent. Retournez-vous puis tirez une flèche sur le bouton pour ouvrir la porte et vous emparer de la rune. Sortez du passage et continuez jusqu'au pont. Si vous descendez dans la tour à gauche, vous trouverez de nombreuses armes dont la hache de glace pour le nain. Prenez garde toutefois car l'un des couloirs est piégé et des scies circulaires sortent des murs comme à Tabriz, le premier niveau du chevalier. Vous trouverez également une potion de pouvoir au bout de ces couloirs sombres. Ressortez de la tour et sautez en bas de la passerelle. Tuez les onze squelettes qui arrivent à tour de rôle et ramassez l'amulette sacrée sur une tombe. Passez par la grille qui s'ouvre pour revenir sur la passerelle. Tournez de suite à droite et rentrez par la fenêtre cassée. Vous trouverez dans cette salle une armure pour le chevalier et une arme pour l'amazone. Sautez en bas de la passerelle et tuez les huit squelettes qui apparaissent. Récupérez l'amulette par terre et la lance de glace si vous en avez envie. Actionnez le levier pour pouvoir remonter sur le pont. Traversez-le et allez déposer les amulettes aux endroits correspondants à gauche et à droite. Ceci ouvre une porte par laquelle vous devez passer. Un monstre viendra vous attaquer. Tuez-le et récupérez la gemme blanche pour terminer le niveau.

Gorges de Orlok

Traversez le pont et tuez les deux petits orcs dans la maison. Suivez le chemin enneigé, tuez un orc et continuez en prenant toujours à droite. Vous aurez encore un orc à tuer puis vous arriverez devant des grandes portes. Tuez les trois

zombies qui sortent de terre et revenez sur vos pas. Tuez l'orc et tournez à droite puis de suite à gauche. Montez et tuez un orc. Sautez au dessus du trou et continuez en suivant le petit chemin le long des parois. Tuez le petit orc posté à l'autre bout de la grotte et ramassez la potion de vie. Redescendez et tournez à gauche. Vous arrivez dans un espace où vous devez affronter un gros orc et deux petits. Escaladez les blocs pour trouver un chemin. Faites attention car le sol s'effondre et vous pouvez tomber sur des piques. Sautez par dessus le trou. Suivez le chemin puis tuez les deux orcs. Prenez le chemin de gauche et tuez les trois zombies puis entrez dans la grotte. Bien qu'elle ne soit pas très grande, il est difficile de se repérer dans cette grotte. Trois gros orcs s'y trouvent. Vous devez actionner le levier que vous trouverez en allant toujours à droite à partir de l'entrée. En haut des escaliers derrière le levier, vous trouverez l'épée de glace pour le chevalier. Revenez dans la grotte et longez cette fois le mur de gauche. Un passage s'est ouvert. Vous devez réussir à passer sans vous faire toucher par le pilier qui monte et qui descend. Traversez ensuite la pièce et montez les escaliers. Une armure pour le nain est au bas des escaliers si vous en avez besoin. Tuez le garde fantôme dans la pièce en face et continuez tout droit. Prenez l'objet brillant sur la table et la potion de vie par terre. Tuez l'orc dehors qui vous lance des flèches. Les escaliers au fond mènent à une petite cour avec un garde fantôme à tuer et le marteau de glace pour le nain. Remontez et retournez au pilier qui monte et qui descend. Placez l'objet au pied du pilier au milieu de la cour. Des portes s'ouvrent de part et d'autre de la cour. Entrez dans l'une d'elles et prenez la gemme bleue et sortez par la grande porte. Tuez le golem de glace et continuez par le chemin. Tuez le gros orc et prenez de la viande dans sa grotte avant de quitter les gorges.

Temple de Ianna

Avancez et montez les marches qui mènent au temple puis appuyez sur les deux interrupteurs du fond. Accédez à la zone suivante par l'une des deux portes qui s'ouvrent. Tuez le géant de boue et continuez par la porte au fond à droite. Traversez la cour. Vous pouvez prendre une potion de vie dans le couloir au nord-ouest. Revenez dans la cour et frappez un mur avec une tête de Bouddha. Descendez doucement par le passage puis retournez-vous et appuyez sur l'interrupteur. Descendez puis remontez en escaladant le pilier cassé de gauche. Entrez dans le passage de droite et tournez à gauche. Traversez la salle avec une piscine. Avancez vers l'autel et déposez-y la gemme jaune pour ouvrir une porte. Retournez-vous et empruntez le passage devant vous. Tirez une flèche sur le crâne rouge en hauteur et allez déposer la gemme bleue sur l'autel en haut des marches. Entrez dans le nouveau passage. Escaladez l'ouverture au bout puis tournez à droite. Appuyez sur les deux interrupteurs au fond puis rapidement escaladez le mur à gauche et accédez à l'autel grâce à la plate-forme. En déposant la gemme blanche, vous libérez une armée d'orcs. Traversez la passerelle de l'autre côté. Tuez les deux petits orcs dans la pièce puis les trois autres dans la pièce suivante. Tournez ensuite à droite et tuez les trois orcs qui arrivent sur vous. Poursuivez et faites attention aux deux orcs en hauteur qui tirent des flèches. Passez par le trou dans le mur et tuez les deux petits orcs de la pièce. Descendez par les escaliers et tuez le minotaure qui vous attend plus bas. Prenez la potion de pouvoir sur la table et ressortez. Escaladez le pilier cassé et tuez les deux orcs. Tournez à droite et tuez les deux gros orcs. Escaladez l'ouverture comme précédemment puis courez de l'autre côté de la pièce car des archers sont prêts à vous tirer dessus. Avancez tout droit et tuez le minotaure. Vous remarquez deux dalles dans la salle suivante. Ne vous précipitez pas en haut des marches au risque de vous voir gravement mutilé. Sauvegardez et essayez si vous voulez. Frappez plusieurs fois le pilier en bois près de la dalle de gauche et reculez un peu. Vous pouvez maintenant aller déposer la dernière gemme sur son autel en haut des marches. Retournez-vous ensuite et sortez par le même chemin. Montez sur la rampe et sautez de l'autre côté de l'eau puis tombez dans le trou. Tuez les trois squelettes puis traversez la pièce avec les trois statues d'éléphants. Sautez dans le trou au fond à droite. Tournez à droite puis appuyez sur les deux interrupteurs. Escaladez la paroi et traversez la passerelle. Tuez les deux gardes fantômes et le minotaure puis traversez la grotte. Descendez dans la pièce inondée. Suivez le souterrain et tuez les deux squelettes. Continuez jusqu'au géant de boue qu'il faut lui aussi tuer. Vous arrivez ensuite à la porte que vous essayez d'ouvrir grâce aux quatre gemmes. Elle est gardée par un grand garde (le même que celui du premier niveau du chevalier). Buvez une potion de pouvoir avant de l'affronter. Entrez ensuite par les portes qui s'ouvrent et prenez l'épée. Suivant le nombre de runes ramassées, elle sera plus ou moins puissante. Je vous conseille quand même de trouver toutes les runes avant de continuer. Vous en avez d'ailleurs l'occasion, car le jeu vous propose de revenir en arrière pour le faire. Une fois les runes récupérées, revenez au temple de Ianna pour donner plus de pouvoir à votre épée.

Tour de Dal Gurak

Avancez et tuez les trois orcs autour du feu de camp. Tournez dans la grotte de gauche et tuez les deux orcs à la sortie. Entrez dans le passage qui s'ouvre et actionnez de suite le levier de gauche pour refermer la porte. Ainsi, vous éviterez

de recevoir les flèches que tire l'orc qui est dehors. Tuez les trois gardes fantômes sur les escaliers et montez. Tuez les deux minotaures en haut et récupérez la potion de vie sur le garde qui arrive ensuite. Montez les escaliers et tuez le garde qui attend en haut. Actionnez le levier, mais avant de passer par le couloir, sortez et récupérez une potion de vie au bout du chemin. Entrez maintenant dans le couloir et suivez-le. Montez les escaliers et continuez. Vous vous retrouvez enfermé dans un couloir. Quatre orcs arrivent par les portes de gauche. Poursuivez par la porte de droite. Dans la salle suivante, vous devez affronter un golem tout en évitant les flèches empoisonnées que tirent les gardes en hauteur. Continuez. Tuez les deux gardes sur le balcon puis montez les escaliers. Tuez les deux gardes dans la pièce de gauche et attendez le troisième qui arrive peu après. Sortez et tuez celui au bout du couloir. Entrez dans l'ouverture de droite (sous les escaliers) en faisant attention au garde qui vous tire dessus. Tuez le garde qui court vers vous puis celui caché derrière un pilier à droite. Avancez et mangez ce que vous trouverez sur les tables pour gagner un peu d'énergie. Un garde est posté au bout du couloir suivant en hauteur et il vous tire lui aussi des flèches dessus. Courez tout droit pour les éviter. Tuez le minotaure. Actionnez un premier levier puis un deuxième qui apparaît dans le renfoncement. En haut, montez aux escaliers et placez-vous dans l'ouverture juste à gauche. Sautez sur le rebord en contre-bas pour récupérer le médaillon fantôme puis ramassez la potion de vie en dessous des escaliers avant de remonter. Vous arrivez dans une pièce sombre où deux golem d'acier vous attendent. Tuez-les et passez par la porte qui s'ouvre. Traversez les couloirs sombres en tuant sept squelettes enflammés. Quatre autres squelettes vous attendent dans la salle du bout. Tuez-les et récupérez une couronne sur un rebord puis sautez vers la sortie. Continuez jusqu'à arriver dans une grande salle. Préparez-vous à mener de durs combats dans cette pièce. D'abord, tuez les deux monstres cracheurs de feu puis occupez-vous du golem de feu. Sortez par l'ouverture du fond et tournez à droite. Sautez par dessus la lave puis montez les escaliers. Tuez les squelettes (attention, certains ont des arcs). Maintenant vous devez vous battre contre cinq monstres cracheurs de feu. Entrez dans la porte. Pour traverser l'endroit qui suit, vous devez sauter sur la droite, monter d'un étage, sauter à gauche puis monter de deux étages. Pour finir, sautez de l'autre côté du trou. Ramassez les petites potions de vie sur les cadavres et continuez. Il y a également une grande potion sur un rebord à gauche après les escaliers. Actionnez le levier au dessus de la plate-forme pour monter. Entrez dans la salle et affrontez Meskalambug. Sortez et sauvegardez avant d'actionner le levier car le combat final approche à grands pas. Le boss final est en effet dans la salle dans laquelle vous entrez, mais avant de l'affronter, vous devez vous débarrasser de cinq squelettes. Méfiez du boss, il lance sur vous de puissantes boules d'énergie très difficiles à éviter. Lorsque vous l'aurez vaincu, vous pourrez passer au prochain et dernier niveau du jeu "Les Abysses".

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier MENU.PY qui se trouve dans le répertoire SCRIPTS. Ajoutez les lignes suivantes à la fin du fichier, afin d'activer le cheat mode :

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Désormais, appuyez sur l'une des touches suivantes à cours du jeu :

1	Petit épée
2	Grande épée
3	Grand bouclier
4	Petit bouclier
G	Créer un sabre laser
H	Gore façon Sleepy Hollow
K	Commencer sabre laser
M	Gore mutant
P	Changer MOV
X	Gore façon Matrix
F5	Bouger la caméra à gauche
F6	

Bouger la caméra à droite
F8 Monter d'un niveau
F9 Sauter le niveau
F10 Invincibilité activée/désactivée

AUGMENTER SES STATISTIQUES

Dans le dossier Stats, ouvrez le fichier CharData.py au moyen d'un éditeur de texte (notepad fera l'affaire). Vous y trouverez toutes les caractéristiques des personnages mais aussi des ennemis classés par niveaux. Modifiez ces chiffres pour gonfler vos statistiques ou baisser celles de vos ennemis. Par exemple, la section "# Maximum Energy at level" correspond à votre jauge d'énergie.

Shadow Caster

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Pour voir directement la séquence de fin du jeu, il vous faut simplement copier le fichier END.DAT vers le fichier INTRO.DAT. Ensuite, lancez le jeu normalement et attendez pour voir l'introduction, et à la place vous verrez la fin du jeu.

Shadow Company

© Ubisoft / Sinister Games 1999

CHEAT CODES

Faites ENTER et tapez l'un des codes suivants (certains ne fonctionnent que sur la démo jouable) :

AUTOWIN!	Victoire immédiate
DOLEMITE	Tous les soldats sont invincibles
PAUL HANEY SEES ALL	Voir tous les soldats ennemis
TOGGLE BOTTOMBAR	Affiche/enlève la barre d'état en bas de l'écran
SET-CAMPAIGN x	Choisit la campagne x, où x est l'nu des noms suivants :

Angola
Angola_2
Angola_tutorial
Caribbean
Ecuador
Kola
Kola_2
Peru
Romania

Shadow Force : Razor Unit

© Nobilis / Fun Labs 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Pendant le jeu, appuyez sur la touche ² pour activer la console puis entrez l'un des codes suivants.

`GOD #`	Invinsibilité On/Off (# = 1 ou 0)
`AIDISABLEEYES #`	Invisibilité On/Off (# = 1 ou 0)
`NOCLIP #`	Mode sans clipping On/Off (# = 1 ou 0)

Shadow Man

© Acclaim 1999

CHEAT MENU

Allez dans le répertoire DATASCRIPTSMENUSENGLISH, qui se trouve dans le répertoire du jeu. Là, renommez le fichier RELEASE.MSC en RELEASE.MS1. Puis, renommez DEBUG.MSC en RELEASE.MSC. Relancez le jeu. Vous pourrez accéder à un menu de triche qui vous donner l'invulnérabilité, tous les items, le choix du niveau et les munitions illimitées.

SOLUTION COMPLÈTE

Les bayous de Louisiane

Partez tout droit et sautez le pont de bois puis suivez le chien en sautant sur le ponton. Traversez le trou grâce à la corde après la deuxième cabane, traversez le tunnel et accrochez-vous au rebord pour vous décaler sur la gauche. Montez, passez la porte de l'église et regardez la scène cinématique. Entrez dans la crypte, sautez et prenez les passages sous marins jusqu'à un grand lac. Nagez dans le bâtiment au fond à droite et récupérez le fusil à pompe puis passez dans la caverne et sautez dans le canyon. Montez les marches et continuez sur le passage puis brisez les planches sur le coté du bateau pour y rentrer puis suivez le tunnel jusqu'au govi. Descendez et suivez à nouveau le chemin vers le pont brisé puis suivez le chemin de bois et tirez sur les tonneaux pour passer dans la première cabane avant d'utiliser l'ours en peluche.

Les portes de Marrow

Avancez en tuant les goules et dépassez les cascades de sang puis discutez avec Jaunty. Passez les portes, tuez les goules et descendez au bout du tunnel. Remarquez la porte en face des trois tambours et remontez par la rampe et prenez le passage en face. Avancez jusqu'à une dalle sur le sol à droite, descendez les marches et notez les secondes cascades de sang en face de vous. Retournez à la dalle et sautez pour franchir le pont de roche puis suivez le passage avec des symboles de flammes sur les murs. Descendez sur la droite et dirigez-vous vers les trous dans le mur, montez sur la plate-forme et utilisez la corde pour atteindre la suivante. Suivez le chemin et franchissez l'arche d'ossements jusqu'à la première Porte Coffin qui mène vers la voie des ombres. Passez la Porte et avancez jusqu'à une grande pièce où vous récupèrerez la Prophétie sur le piédestal. Lisez-la puis montez à droite et suivez le chemin jusqu'à une nouvelle Porte : il vous faudra une âme noire pour l'ouvrir. Allez la chercher dans le govi un peu plus loin (utilisez votre arme) et retournez ouvrir la porte (récupérez les crânes de feu dans les jarres). Suivez le passage, descendez près d'une nouvelle porte, récupérez le crâne et prenez l'ouverture à gauche.

Le temple de vie

Repérez une nouvelle porte sur la droite puis prenez un passage en face et sautez dans l'eau. Montez sur la plate-forme, repérez les trois cascades de sang, allez sur la grande plate-forme et appuyez sur le bouton à droite. Allez vers la cascade de droite puis jusqu'au passage en dessous. Montez, accrochez-vous à la corde, allez sur le toit puis redescendez dans l'eau. Prenez le passage sous marin et allez appuyer sur l'interrupteur de l'autre coté de l'arche pour ouvrir une nouvelle porte. Replongez dans le tunnel et allez vers la porte couverte de tissus. Entrez et avancez jusqu'à une grande caverne puis appuyez sur le bouton et ressortez pour monter la rampe à droite. Sautez en haut puis en face

et suivez le chemin puis rampez par l'ouverture à droite. Descendez la rampe dans la pièce au bout du passage puis prenez le passage sur le mur derrière la tour. Avancez jusqu'à la deuxième colonne de pierre puis sautez sur la passage qui mène en haut de la tour. Allez récupérer âme noire dans la hutte puis retournez à la première rampe. Allez jusqu'à la corde à droite puis traversez et suivez le passage. Montez sur les plates-formes de bois puis accrochez-vous au mur et décalez-vous sur la gauche. Montez sur le mur, sautez derrière vous et suivez la plate-forme pour récupérer l'Asson. Faites demi-tour, passez l'arche et prenez l'ouverture à gauche vers la pièce remplie de lave. Sautez sur les plates-formes et rappelez-vous de cet endroit avant de retourner dans la pièce à la corde. Montez la rampe puis sautez sur la petite plate-forme du mur une fois à mi-hauteur. Suivez le passage puis prenez à gauche dans la hutte et récupérez les objets. Descendez ensuite au sol par la droite de la hutte et suivez le passage après l'ouverture dans le mur.

Suivez la rampe et appuyez sur le bouton pour activer la corde dans la pièce précédente. Retournez-y et allez jusqu'à la hutte du haut puis suivez le chemin et sautez les trous vers une ouverture en face. Sautez vers la gauche à mi-chemin et récupérez une âme noire puis prenez l'ouverture et suivez le tunnel. Traversez la pièce et vous trouverez un bloc et un govi. Retournez à la corde et traversez vers le chemin de la falaise. Continuez et traversez le pont de corde et avancez jusqu'à la pièce du fond. Notez le passage couvert de charbon et l'autel puis sautez dans l'ouverture à droite. Sautez sur les plates-formes et descendez par le passage. Sautez sur la plate-forme avec les piques et notez la présence d'un bloc enflammé dans le passage à droite puis retournez dans le couloir principal de l'autre coté des piques. Prenez l'ouverture à gauche et sautez dans la pièce. Faites demi-tour, accrochez-vous au mur, montez et faites un saut en arrière pour atteindre la plate-forme derrière. Montez encore de la même façon, faites demi-tour et prenez le passage à gauche. Passez les piques, tournez-vous vers le mur et montez encore avec la même technique. Redescendez sur la plate-forme derrière, faites demi-tour et suivez le passage. Sautez ensuite dans le trou à gauche et prenez le passage sur le coté de la pièce. Suivez le tunnel jusqu'au temple de Loa (revenez ici avec cent cadeaux pour augmenter votre vitalité) puis prenez le bâton au fond dans votre main gauche et utilisez-le pour vous téléporter puis utilisez l'ours pour aller à la chambre des prophéties sur la voie de l'ombre. Passez la Porte en haut et descendez pour ouvrir la Porte suivante.

Le passage vers l'asile

Ignorez les deux Portes et prenez l'ouverture à gauche. Passez sur le tuyau métallique et prenez l'ouverture à droite. Sautez sur la plate-forme dans la pièce et prenez le couloir à droite. Prenez à gauche dans la pièce puis descendez. Traversez le pont-levis et descendez vers le tuyau en contrebas. Avancez ensuite vers la droite et traversez les couloirs puis sautez sur un nouveau tuyau e suivez-le. Tournez à droite sur la plate-forme et sautez sur celle qui bouge en face. Sautez vers le bloc et passez sur le tuyau suivant en dessous. Montez dans le tunnel, sautez sur la plate-forme de bois et utilisez l'ascenseur suivant pour atteindre un autre tuyau à gauche. Brisez les jarres et sautez pour revenir sur l'ascenseur puis sautez sur celui juste à coté. Suivez le tuyau en bas, prenez l'ouverture de gauche et montez la rampe. Suivez le passage et tournez à droite au croisement en T. Approchez de la porte, tuez votre adversaire et prenez à gauche dans la pièce puis prenez le couloir à gauche dans la salle suivante. Vous pourrez ouvrir plus tard la porte de droite avec la clé de l'ingénieur. Prenez le passage au fond et notez la présence d'une grande porte métallique près des lumières rouges. Passez ensuite sous l'arche et prenez l'ouverture à droite pour récupérer une autre âme noire. Retournez en arrière et prenez le petit couloir métallique puis montez et continuez dans le passage suivant. Montez par l'ouverture au dessus du panneau de contrôle, sautez dans le trou, faites demi-tour et récupérez la clé de l'ingénieur dans le trou suivant.

Utilisez la clé et les lumières deviendront vertes près de la porte métallique. Retournez à l'extérieur grâce à l'ours puis utilisez la clé sur la porte d'entrée avant de retourner là où vous êtes arrivé la première fois. Utilisez la clé près du pilier à gauche puis retournez à l'entrée et passez la porte. Allez dans la pièce suivante, passez l'arche puis suivez le couloir à droite jusqu'à une pièce où vous ramasserez une nouvelle âme noire. Reprenez le couloir et tournez à droite dans la salle de contrôle. Récupérez une âme noire et utilisez l'ours pour retourner à la chambre des prophéties. Passez la Porte en haut et descendez du pont vers un autre passage puis passez par la Porte et récupérez la Lune et allez parler à Nettie grâce à l'ours. Retournez à la chambre des prophéties et descendez dans le trou à gauche de la Porte. Utilisez vos pouvoirs pour passer et descendez la rampe en spirale. Prenez le tunnel à gauche et prenez l'ouverture encore à gauche pour traverser le pont de corde.

Le temple du feu

Avancez jusqu'à la pièce et prenez une ouverture et montez la pente dans la pièce suivante. Prenez le chemin de gauche et notez la présence d'une cascade de sang, d'une Porte et de deux passage avec des symboles de flammes. Retournez en arrière et prenez le deuxième chemin pour redescendre dans la zone du départ. Montez la rampe à droite et prenez le passage de droite, passez la mare et sautez sur la hauteur au bout du passage suivant. Sautez ensuite sur le mur derrière vous et grimpez dans l'alcôve avant de redescendre pour retourner à la mare. Nagez par l'ouverture au fond et ressortez près de deux cascades de sang. Prenez le couloir au niveau de l'eau et appuyez sur l'interrupteur sur le mur du temple près de l'arche puis retournez à la mare. Montez jusqu'en haut derrière la cascade à droite et prenez l'ouverture à gauche puis appuyez sur l'interrupteur avant de redescendre. Descendez la rampe et tirez sur l'ouverture à droite pour pouvoir passer. Suivez le passage jusqu'à un alcôve à droite où vous trouverez une âme noire. Appuyez ensuite sur le bouton du mur en bas. Progressez jusqu'à une autre ouverture à droite et traversez la longue pièce puis accrochez-vous au rebord et montez à droite ou à gauche. Traversez ensuite la pièce en sautant derrière vous jusque sur les poutres. Sautez sur le pilier avec un bouton au centre et appuyez dessus. Remarquez l'ouverture avec les symboles de flammes au-dessus puis retournez à la mare. Prenez l'ouverture plus bas sur la rampe jusqu'à un escalier sur la droite. Montez la rampe jusqu'à une plate-forme centrale, appuyez sur le bouton et retournez à la mare. Descendez à la dernière ouverture et avancez jusqu'à une pièce pleine de piliers.

Montez par la droite et sautez jusqu'à la hauteur au centre. Appuyez sur le bouton et retournez … à la salle de la mare. Vous devez maintenant retourner au temple du feu. Reprenez l'ouverture au niveau de l'eau et montez les marches. Récupérez une âme noire et prenez l'ouverture en face de vous. Avancez jusqu'au sol dallé et traversez les piège puis sautez sur la plate-forme puis continuez et traversez la pièce avec quatre govis. Montez les escaliers et continuez jusqu'à un plate-forme. Avancez et appuyez sur les quatre boutons sur les cotés de l'autel avant de sauter sur la structure pour obtenir votre premier tatouage. Passez par l'alcôve à droite de la grande ouverture puis accrochez-vous au rebord brûlant à droite pour remonter par l'ouverture. Descendez dans la pièce et appuyez sur le bouton en face. Prenez à gauche, appuyez sur un autre bouton puis retournez sur la plate-forme près de la corde. Traversez et montez les escaliers jusqu'à la pièce avec les cinq bloc en feu. Déplacez-les pour accéder aux pièces de l'autre coté. Montez dans la pièce aux escaliers pour récupérez une âme noire puis descendez à droite pour retourner dans la salle de l'autel. Prenez l'alcôve à gauche, déplacez le bloc et descendez dans la pièce. Montez sur le passage en bois puis sautez en face. Passez à gauche et accrochez-vous au rebord brûlant puis montez à gauche et prenez le tunnel. Récupérez l'âme noire et retournez à la salle de l'autel puis utilisez l'ours pour revenir à la chambre des prophéties.

Utilisez vos nouveaux pouvoirs

Récupérez l'âme noire à droite en haut de la rampe en poussant le bloc puis allez au temple de la vie avec l'ours. Avancez dans les couloirs et poussez le bloc au fond à droite pour ramasser une autre âme. Retournez à l'entrée du temple avec l'ours et prenez le passage de gauche puis montez à gauche sur la tour avec la corde. Traversez et déplacez le bloc au bout du passage puis récupérez l'âme noire avant de retourner au pont-levis de l'asile avec l'ours. Sautez, suivez le tuyau de gauche, passez les marteaux et avancez sur le grand tuyau enflammé (en vous accrochant au rebord et en vous lâchant). Recommencez sur le tuyau suivant et suivez le chemin métallique avant de monter la rampe à gauche. Prenez à droite sous l'arche dans la pièce du fond, récupérez l'âme noire et passez par l'arche pour en trouver une deuxième. Prenez la nouvelle arche, montez les escaliers, prenez à droite pour récupérez une âme supplémentaire puis retournez en arrière et descendez les escaliers au croisement. Montez la rampe, prenez à droite puis à gauche et utilisez les caisses dans le coin pour monter sur la poutre qui soutient l'ascenseur. Sautez au niveau du govi et récupérez une âme noire. Utilisez l'ours pour revenir à la chambre des prophéties et allez à l'ouverture de gauche avant les cavernes qui mènent au temple du feu. Allez jusqu'à la salle de la mare dans le temple et suivez la pente derrière la cascade de gauche. Rampez dans l'ouverture de gauche, poussez le bloc et passez la Porte. Sautez dans la mare de sang, récupérez la Poigne et escaladez la cascade de sang grâce à elle. Prenez à gauche te montez encore pour sautez vers le govi et récupérer une nouvelle âme noire. Retournez en arrière jusqu'à la pièce avec une autre cascade et montez puis passez la Porte.

Montez sur la cascade à gauche et tirez sur le govi au fond pour obtenir un autre âme. Sautez sur la plate-forme en face puis descendez vers la salle de la mare. Utilisez l'ours pour allez aux portes de Marrow, montez sur la cascade de gauche et récupérez une âme noire (notez la présence de la dernière des Portes que vous ne pourrez ouvrir qu'à la fin). Franchissez les portes de Marrow et montez sur la cascade plus loin à gauche afin de récupérer un âme. Retournez ensuite à la chambre des prophéties. Sortez par la porte que vous avez déjà utilisée et passez le pont de corde. Prenez à gauche puis montez sur la cascade à droite et récupérez une âme noire dans la cabane au fond. Retournez en

arrière, redescendez et montez en face. Descendez dans le tunnel à gauche, montez par les plates-formes et récupérez l'âme noire sur le passage au centre. Descendez et prenez le grand passage sous-marin puis avancez vers la colonne et montez par les plates-formes pour récupérez une âme noire. Sautez vers le moulin et appuyez sur le bouton à l'intérieur avant de redescendre dans l'eau pour retourner à la mare. Prenez l'arche à gauche et passez par l'ouverture dans le mur encore à gauche. Utilisez l'ascenseur dans la pièce suivante pour monter et récupérer un âme noire. Retournez ensuite au pont de corde qui mène à la chambre des prophéties dans les Wastelands et sautez pour prendre la Porte en dessous. Descendez dans le trou, passez la Porte suivante et traversez le pont. Avancez et montez la rampe puis traversez les cavernes pour passer une nouvelle Porte. Récupérez le Flambeau et ouvrez les portes avec les symboles de flammes grâce à lui. Ressortez et allez à l'entrée du temple du feu grâce à l'ours et partez en arrière jusqu'à une salle avec une mare. Montez à droite et ouvrez le passage puis montez encore à droite et prenez l'ouverture toujours à droite. Allez ensuite aux portes de Marrow grâce à l'ours, passez les portes, ouvrez celles avec les symboles et retournez à la chambre des prophéties.

Les cellules, Asile

Passez toutes les portes que vous avez déjà ouvert jusqu'au pont de corde qui mène au temple du feu. Ouvrez la Porte la plus éloignée puis une autre derrière et récupérez le Soleil puis repassez la Porte et traversez le pont de corde à gauche. Prenez le chemin en dessous et notez la présence de trois tambours. Prenez le chemin vers le haut à gauche, sautez les trous, passez l'ouverture et sautez dans le trou suivant. Accrochez-vous au mur en face, décalez-vous à droite et sautez sur les caisses. Faites demi-tour et sautez en face puis montez sur la tour grâce à la corde, descendez sur le sol et passez à gauche jusqu'à un bloc dans la falaise. Poussez-le, suivez le passage pour récupérer les cadeaux. Retournez au train et prenez le petit passage à droite dans la tour puis montez et récupérez une âme noire. Ressortez et entrez dans le train puis traversez les wagons. Utilisez la clé de l'ingénieur dans le cinquième et vous retournerez à l'asile. Quittez le train par la gauche, sautez sur le tuyau à gauche et suivez ceux qui brûlent en vous accrochant puis passez la porte. Descendez le passage et sautez sur le tuyau en dessous puis sautez sur la plate-forme au bout pour récupérer une âme noire. Utilisez l'ours pour revenir devant le train. Faites le tour et accrochez-vous au mur près des portes puis montez par le passage à gauche. Montez sur les tuyaux, passez le balcon et descendez les escaliers. Montez ensuite sur les caisses pour utiliser la clé de l'ingénieur te prenez le passage puis montez les escaliers dans la pièce pour récupérer le matériel. Redescendez, passez la porte puis le passage jusqu'à la zone précédente. Prenez à gauche et suivez le passage puis descendez les escaliers et récupérez l'âme noire dans la cage. Redescendez et utilisez la clé de l'ingénieur pour ouvrir la porte. Montez les escaliers et sautes pour récupérer l'âme sur les caisses. Descendez, prenez la porte à droite et tirez sur le levier avant de prendre les escaliers à gauche. Sautez à droite à mi-chemin puis sur la cage quand elle monte et enfin sur les caisses en face pour obtenir une autre âme. Redescendez au sol et prenez les doubles portes à droite quand la cage passe. Tirez sur le levier, prenez le passage sur le coté et continuez jusqu'à la zone du train. Montez les marches et prenez le tramway vers le bloc des machines.

Le bloc des machines

Descendez la pente au bout puis montez en face et prenez le passage jusqu'à la porte de gauche. Prenez une autre porte à gauche et descendez la pente à droite sous la corde. Montez sur la plate-forme puis traversez et descendez la pente à droite. Passez la porte, traversez deux pièces puis utilisez la clé deux fois sur chaque panneau pour arrêter le piston. Retournez enfin à la chambre des prophéties.

Les salles de jeux

Traversez les portes jusqu'à la zone où vous avez récupéré le Soleil puis descendez les marches de pierre et avancez sur le pont de corde jusqu'aux salles de jeu. Tournez à gauche, sautez puis montez sur la plate-forme à droite. Descendez dans l'eau, notez la présence du sas et partez à droite vers une petite ouverture. Sortez de l'eau et suivez le passage jusqu'à une plate-forme au dessus de la mare. Sautez en face, passez dans la pièce et utilisez la clé de l'ingénieur pour ouvrir le sas. Franchissez le sas et suivez le passage et traversez les pièces jusqu'à la sortie puis passez la porte en bas de la rampe. Prenez à droite dans le passage en verre et prenez à droite au bout puis l'ouverture en face. Tirez sur le levier et entrez dans la pièce. Notez le passage avec le charbon puis reprenez le passage sous-marin jusqu'à la salle avec la grande pente. Montez, passez la porte à droite et prenez le pont de corde puis le passage à gauche après la porte. Montez la pente à gauche, passez les portes, montez les escaliers et vous trouverez le Réacteur. Retournez ensuite au croisement près du pont, descendez sur la gauche, montez derrière vous

puis allez dans l'eau à gauche. Sortez et suivez le passage de gauche puis montez par la chute de sang. Tournez à gauche au bout et récupérez une âme noire puis retournez à la pièce avec le tunnel de verre. Tirez dans le tas de sable et prenez le passage jusqu'à une pièce avec un sas en face. Sortez à droite et utilisez la clé dans la salle de contrôle pour ouvrir le sas. Prenez le passage en face dans la pièce et montez sur une nouvelle chute de sang.

Prenez le tunnel, sautez la barrière et récupérez deux âmes noires avant de retourner au nouveau sas. Passez la porte dans le coin en sortant de l'eau et suivez le passage puis tirez le levier sur la gauche dans la pièce et récupérez les cadeaux dans la pièce. Ressortez et prenez la porte en haut à droite et continuez tout droit et allez dans le couloir en face dans la pièce. Poussez le levier au bout pour pouvoir visiter les salles du couloir. Prenez ensuite la porte près du levier et récupérez une âme noire à gauche après une autre porte. Appuyez sur le levier à coté et passez par la porte en bas à gauche. Montez ensuite sur la tour pour récupérer une autre âme et prenez la porte à droite de celle par laquelle vous êtes entré. Descendez la pente et tirez sur le levier puis retournez au dernier tuyau que vous avez croisé et utilisez la clé pour libérer l'eau. Retournez ensuite à la porte métallique que vous avez franchi un peu plus tôt. Utilisez la clé de l'autre coté de la mare pour ouvrir le sas et plongez puis suivez le passage jusqu'à la surface. Passez le mur puis la porte sur la gauche, suivez le tunnel, passez une porte et prenez la suivante à droite. Tirez sur le levier et récupérez l'âme noire puis retournez en arrière et prenez la porte en face dans la pièce aux allures métallique. Récupérez l'âme noire en haut de la tour et notez l'emplacement du Violator. Retournez à la chambre des prophéties, prenez la première Porte et passez le pont de corde puis continuez jusqu'à l'endroit où vous avez récupéré l'Asson. Passez la Porte à droite et récupérez l'enseigne. Repartez et sautez du pont de corde sur la voie des ombres.

Le temple de la prophétie

Retraversez toutes les Portes que vous avez ouvertes jusqu'à celle près du pont qui mène aux salles de jeu. Ouvrez-la et suivez le passage jusqu'à une pièce avec des plates-formes de bois. Partez à gauche et suivez le chemin après le pont. Descendez le tunnel puis notez la Porte et vous pourrez récupérer le Marteau (non obligatoire pour finir le jeu). Prenez à droite et descendez les escaliers vers le temple. Traversez la longue pièce et passez à gauche de la statue après la porte suivante. Appuyez sur le bouton et montez par la chute de sang. Sautez à gauche pour récupérer une âme noire et retournez à l'entrée pour prendre le passage de gauche. Montez les escaliers, traversez les passages de bois et passez la porte en face et continuez jusqu'à la pièce avec le charbon. Allez sur la plate-forme de gauche grâce à la poutre au dessus, sautez vers la porte puis sautez sur les plates-formes dans la pièce suivante. Suivez le passage derrière la porte et descendez pour appuyer sur le bouton dan la salle à la statue. Allez récupérer l'âme noire grâce à la corde puis retournez à la première pièce du temple (ce sera plus rapide avec l'ours). Montez sur le pilier au centre et sautez sur la plate-forme à droite puis suivez le passage jusqu'à une pièce remplie de statues cracheuses de feu. Descendez et appuyez deux fois sur le bouton au centre. Montez sur le coté et allez appuyer sur le bouton suivant grâce à la poutre.

Appuyez encore deux fois sur le bouton en bas puis remontez pour prendre le passage et ramasser l'âme noire. Appuyez trois fois sur le bouton du bas, remontez et passez la porte puis allez appuyer sur les quatre bouton en bas de la grande pièce. Revenez à la cascade de sang et faite de tour de la pièce par la gauche pour récupérer une âme noire. Descendez, prenez à droite, poussez le bloc et passez les statues. Traversez la pièce et appuyez sur les quatre boutons puis montez la pente jusqu'à l'âme noire. Prenez la porte à droite de l'entrée et prenez la porte à l'autre bout vers les couloirs. Marchez jusqu'à une ouverture en haut d'un mur et montez puis suivez le passage. Tournez à droite, entrez dans la hutte. Sautez vers la deuxième cabane e avancez vers la structure pour obtenir une deuxième tatouage (pour marcher sur les charbons). Partez à gauche et appuyez sur le bouton pour faire descendre l'âme noire. Retournez à la pièce du tatouage, prenez la porte à droite et montez dans la cage pour récupérer l'âme noire. Retournez en face de la hutte principale et montez à la cascade de sang pour récupérer l'âme noire puis redescendez et prenez le passage de droite. Montez sur la pente jusqu'à l'autel et utilisez le bâton pour vous téléporter. Récupérez l'âme noire, poussez le bloc à gauche pour créer un escalier. Retournez au centre du temple en vous téléportant et prenez la porte en bas au fond de la pièce. Appuyez sur les deux boutons en montant à coté de la statue puis sautez sur un bras pour récupérer une autre âme noire. Redescendez, prenez le passage de droite et avancez jusqu'à une pièce avec un govi dans une cage. Sautez pour attraper la barre au fond puis courrez jusqu'au govi et partez avant que la cage ne retombe. Continuez jusqu'à une autre statue, manœuvrez la barre à gauche et montez par les escalier jusqu'à l'âme noire.

Quêtes diverses

Utilisez l'ours pour aller dans le passage sous-marin des salles de jeu, prenez à droite au fond puis la porte métallique encore à droite. Sautez par l'ouverture au dessus, prenez à gauche, récupérez l'âme noire et actionnez le levier. Passez le croisement, descendez dans la pièce et combattez votre adversaire puis récupérez l'âme noire. Allez ensuite au temple de la vie et sautez dans les charbons autour des passages. Progressez jusqu'à une plate-forme flottante, tournez à droite et sautez dans l'ouverture. Allez vers la gauche et récupérez une âme noire derrière l'arche. Prenez le petit passage à droite de la plate-forme flottante et descendez vers le pont de corde. Prenez à gauche, entrez dans la hutte et récupérez l'âme noire au fond à gauche puis rendez-vous au temple du feu. Descendez, tournez à droite puis à gauche au fond de la pièce et suivez le passage jusqu'à une pièce avec une pente en spirale. Montez d'un niveau et appuyez sur le bouton dans l'alcôve. Montez de deux niveaux supplémentaires et sautez sur le mur puis dans l'alcôve. Poussez le bloc et ramassez l'âme noire. Descendez, prenez à droite, à gauche au fond puis montez la pente dans la pièce. Suivez le passage en haut et récupérez une autre âme noire avant de retourner à la chambre des prophéties.

Les bayous de Louisiane

Passez toutes les Portes jusqu'au pont de corde qui mène au temple du feu. Ouvrez la Porte à coté, descendez le tunnel, montez sur la plate-forme de bois et avancez jusqu'à une pièce avec trois Portes. Prenez le petit passage à droite du pont et ouvrez la porte pour récupérer la Lame avant de retourner voir Nettie à l'église. Récupérez les deux âmes sur l'autel après la cérémonie puis utilisez le bâton sur l'autel à l'extérieur de l'église. Récupérez l'âme noire et téléportez-vous à nouveau pour aller vers la crypte. Descendez dans l'eau, ressortez et sautez dans la mare suivante. Nagez tout droit, traversez par la corde et récupérez une âme noire dans une cabane. Descendez de la falaise et partez à droite jusqu'au pont brisé. Récupérez l'âme noire, allez jusqu'au bateau te suivez le passage à l'intérieur jusqu'à une autre âme. Descendez et suivez le passage derrière vous jusqu'au lac où vous avez récupéré le fusil à pompe. Récupérez une âme noire dans la cabane puis retournez aux Cellules grâce à l'ours. Prenez le tramway jusqu'à la cathédrale de la douleur. Partez tout droit, rampez par l'ouverture à gauche, descendez les marches, passez la porte à droite et continuez jusqu'à une pièce pleine de lave. Sautez sur la plate-forme et récupérez une âme noire. Allez dans la pièce couverte de sang puis ressortez et allez à gauche sur les charbons. Progressez jusqu'à une arche et traversez le long couloir. Montez sur la hauteur, sautez sur les marches puis suivez le tuyau du haut et sautez sur la hauteur suivante. Montez les escaliers à droite, récupérez une âme noire et continuez jusqu'à une salle de contrôle. Faites le tour du pilier, retournez au tramway puis prenez les portes au fond. Avancez jusqu'à l'escalier (vous êtes au centre de la Cathédrale de la douleur). Explorez toute la zone puis allez vers le passage avec une dague, utilisez le Rétracteur sur le cadavre et téléportez-vous.

Down Street Station, Londres

Ramassez le journal de Jack et lisez-le puis prenez à droite et sautez dans l'eau au fond de l'égout. Suivez le passage et remontez puis prenez à droite, passez l'ouverture et montez l'escalier. Passez la porte, faites demi-tour par la gauche et suivez le passage pour descendre dans le tunnel. Entrez dans le train et descendez sur les rails. Partez à gauche et suivez les couloirs jusqu'à une autre voie. Déplacez le bloc, prenez le passage et pénétrez dans la structure métallique et sautez par le trou. Suivez le passage jusqu'à une pièce pleine de chiens en évitant les dalles sombres dans la pièce entre les deux. Prenez à gauche, montez et descendez pour remonter de l'autre coté. Nagez jusqu'à la pièce du fond et tirez le levier avant de descendre vers la porte. Rampez par l'ouverture à droite, passez la porte et montez par l'ascenseur. Passez les caisses à gauche, suivez les rails et tirez sur les planches pour passer de l'autre coté. Suivez le passage jusqu'à une pièce métallique et sautez dans le trou. Passez les portes et prenez le passage sous l'eau jusque chez Jack. Montez sur la gauche et suivez le passage étroit à droite et montez. Sautez sur le tuyau de droite, accrochez-vous au rebord puis décalez-vous sur la droite avant de sauter en arrière sur la plate-forme. Suivez le tunnel et descendez les marches. Passez la porte et prenez les passage en vous dirigeant au fond à droite puis tirez sur les planches pour prendre l'ascenseur et sortir par la porte derrière vous.

Le bloc des machines

Avancez jusqu'à la salle et tirez le levier puis retournez vers la plate-forme de bois à droite. Prenez l'ouverture en face jusqu'à une porte. Passez toutes les pièces et récupérez un accumulateur dans la dernière. Montez les escaliers et avancez jusqu'à une pièce remplie de lames tournantes et nagez jusqu'au levier au fond du passage à gauche. Revenez à la surface et prenez à gauche. Plongez à nouveau dans la nouvelle pièce et suivez le passage puis remontez à la surface et passez la porte. Combattez Jack et n'oubliez pas de l'achever une fois qu'il est tombé à

genoux. Récupérez ensuite le prisme et l'âme noire puis le matériel dans les pièces environnantes. Prenez ensuite le petit couloir et ouvrez le passage avec le prisme pour revenir à le bloc des machines. Descendez la pente, prenez à gauche puis utilisez la clé de l'ingénieur pour ouvrir la porte précédente et retournez-y. Descendez dans le trou, ouvrez la porte de gauche avec la clé mais cette fois prenez à droite et escaladez au bout. Prenez l'ouverture au dessus du panneau de contrôle et descendez le couloir puis allez appuyer sur le levier au bout. Tuez votre adversaire, récupérez l'âme noire et prenez la porte à l'autre bout de la pièce. Suivez le passage jusqu'à la cage et récupérez une nouvelle âme noire après le combat puis recommencez dans la pièce à coté et abaissant le levier. Sautez ensuite sur la cage et passez sur le tuyau. Sautez vers le point le plus haut et suivez le chemin pour prendre à gauche au niveau du pilier et monter la pente vers la salle de contrôle. Utilisez la clé trois fois sur le premier panneau, quatre fois sur le deuxième et une fois sur le troisième pour désactiver le piston. Téléportez-vous à la cathédrale de la douleur et prenez les double portes avec un lézard. Montez les escaliers, utilisez le Rétracteur pour vous transporter à la prison de Gardelle.

Prison de Gardelle, Texas

Prenez l'ouverture, passez à droite et passez dans le trou du mur d'une des cellules dans la grande salle. Traversez la cour de la prison et récupérez la clé dans la pièce au fond puis utilisez-la sur le panneau pour allumer la lumière verte. Retournez à la grande pièce et prenez l'ouverture en face. Montez les escaliers à gauche pour récupérer le matériel puis revenez sur le chemin et prenez l'ouverture dans le mur en face. Descendez les escaliers, prenez à droite, utilisez la clé de la prison au fond et traversez la cour suivante à droite. Prenez encore à droite et récupérez le matériel puis ressortez et suivez le passage de droite jusqu'à la cour. Débarrassez-vous de Marco Roberto Cruz en utilisant les couverts, récupérez l'âme et allez ramasser l'arme en haut des escaliers sur le coté. Descendez sur la droite et allez ouvrir une des portes grâce à la clé de la prison. Retournez en arrière et prenez la première à droite puis avancez et sautez sur le réfrigérateur pour atteindre le niveau au dessus. Allez dans la salle suivante et sautez dans la cour puis utilisez la clé sur le panneau dans le petit bloc en face. Sortez par la gauche, montez les escaliers et retournez à l'hélicoptère. Prenez l'ouverture en face puis à droite au fond pour affronter Milton Pike et récupérer son âme noire. Prenez au fond à gauche, récupérez une nouvelle arme et prenez l'ouverture au fond. Descendez et suivez le passage jusqu'à un panneau au bout. Utilisez la clé puis retournez en arrière et prenez le passage vert. Entrez dans la morgue à gauche et récupérez un autre fusil à pompe, continuez, montez les escaliers et prenez deux fois à droite. Fouillez les pièces et revenez au couloir vert, prenez à droite vers l'église et récupérez l'accumulateur sur l'autel. Allez dans la pièce de gauche et utilisez la clé sur le panneau avant de repartir à la morgue. Prenez la porte vers les quartiers de haute sécurité et combattez Batrachian puis récupérez l'âme noire et le prisme.

Le bloc des machines

Utilisez la clé de la prison sur le panneau dans la pièce à gauche puis partez sur la droite. Utilisez le prisme pour ouvrir le passage et traversez la lumière de l'autre coté. Prenez un des passages et ouvrez la porte avec la clé de l'ingénieur avant de descendre puis de monter la pente à droite. Suivez le passage, prenez à gauche, passez la porte et tirez sur le levier. Récupérez deux âmes noires après le combat et utilisez à nouveau la clé pour ouvrir la sortie. Montez sur la première cage, sautez les caisses et progressez jusqu'à une nouvelle ouverture. Accrochez-vous au tuyau au bout du passage, passez à gauche et ouvre la porte avec la clé. Avancez et montez la pente à droite puis combattez et ramassez une âme noire. Montez pour tirer sur le levier et montez la pente à gauche puis ouvrez la porte avec la clé. Débarrassez-vous de vos assaillants et retournez à la cage vide puis sautez dedans. Prenez la porte au fond une fois en haut et récupérez deux âmes noires dans la salle de torture. Retournez en arrière et tirez sur le levier à droite en bas de la pente. Sautez, récupérez une âme noire après le combat puis remontez. Tirez le levier dans la salle de contrôle et utilisez la clé à l'extérieur puis suivez le passage qui s'ouvre. Passez les portes en face et utilisez la combinaison deux, quatre, cinq pour arrête le piston avant d'utilisez l'ours pour retourner aux Cellules.

Tâches à accomplir

Passez sur les tuyaux enflammés et descendez sur les charbon en dessous. Montez les escaliers à gauche et prenez l'ouverture à gauche. Sautez sur les plates-formes mobiles et passez de l'autre coté. Allez appuyer sur le bouton dans la petite pièce à droite, allez près de la cage et traversez par la corde pour récupérer une âme noire. Montez les escaliers jusqu'à la corde et sautez sur la petite plate-forme sous le balcon pour une autre âme noire. Remontez par les escalier et allez sur la troisième plate-forme. Prenez le passage, sautez et traversez par la corde jusqu'à une âme noire. Prenez à gauche sur le tuyau et encore à gauche puis sautez vers la cage pour obtenir une autre âme avant de retourner à la

corde. Retournez sur la plate-forme devant la cage et descendez la pente puis passez la porte et récupérez une autre âme dans la nouvelle cage. Utilisez l'ours pour vous rendre aux portes de l'asile. Sautez du pont, prenez à droite et traversez les charbons. Suivez le passage jusqu'à une âme noire, montez et tournez à droite pour en trouver une autre puis revenez au croisement et descendez pour passer l'arche à gauche. Prenez le passage de gauche pour récupérer une autre âme noire, revenez dans la pièce et prenez l'ouverture en face de vous. Suivez les passages en bois et prenez à gauche dans une salle de contrôle. Ouvrez la porte avec la clé de l'ingénieur, revenez en arrière et récupérez l'âme noire dans le govi puis utilisez l'ours pour revenir à la chambre des prophéties.

Les conduites de lave

Passez les deux Portes et descendez avant de vous téléporter grâce à l'autel et au bâton. Montez sur les plates-formes, passez la porte et avancez jusqu'aux conduites de lave. Avancez, montez les marches de pierre, montez sur le pont, passez sur les charbons à gauche et montez les escaliers encore à gauche. Allez ouvrir la serrure à gauche et descendez par la porte derrière vous pour récupérer une âme noire dans la salle de contrôle. Appuyez ensuite sur le levier à droite et descendez pour vous débarrasser de deux adversaires. Remontez et prenez les escaliers à gauche. Tirez sur le levier, montez encore puis revenez à la serrure et prenez le passage en face. Récupérez une nouvelle âme noire, tirez sur le levier et allez à la pièce recouverte de charbon près du départ. Prenez le passage en face, montez les escaliers dans la salle et ramassez l'âme noire sur la gauche. Tirez sur le levier, montez les escaliers à gauche en sortant, récupérez les cadeaux puis prenez à gauche jusqu'au puit de lave. Sautez dessus, récupérez l'âme noire puis prenez les escaliers à droite sur la plate-forme suivante. Récupérez une âme noire en haut des caisses puis montez les escaliers dans le coin. Escaladez dans la pente, sautez en arrière et descendez pour prendre le passage de droite. Sautez sur les caisses et récupérez une âme noire de l'autre coté. Descendez, remontez sur les hauteurs de la pente et cette fois, escaladez de l'autre coté. Prenez à gauche, sautez sur le tuyau et allez dans le passage de gauche pour retourner dans la salle du puit. Retournez à la chambre des prophéties et prenez à nouveaux la Porte vers les conduites de lave.

Le temple du sang

Remontez sur les plates-formes de bois et passez la nouvelle Porte jusqu'au temple du sang. Descendez, prenez à gauche et appuyez sur le premier bouton puis montez et sautez sur la droite pour appuyer sur le deuxième. Escaladez sur la droite et entrez dans le temple par l'ouverture de droite. Descendez et montez sur la plate-forme centrale puis appuyez sur les bouton et montant à droite et à gauche. Remontez la pente, prenez à droite et montez jusqu'à la nouvelle ouverture. Descendez dans la pièce suivante et appuyez trois fois sur le bouton, pour déplacer la plaque qui bloque les portes puis prenez celle de droite et appuyez sur le bouton. Retournez à la salle précédente et appuyez deux fois pour ouvrir le passage de gauche. Montez les escaliers, descendez dans la pièce et prenez l'ouverture de droite. Poussez le bloc, montez sur le pilier dans la pièce suivante puis sautez en face pour récupérer une âme noire. Descendez et prenez le tunnel de gauche puis appuyez sur le bouton et prenez le passage juste derrière vous vers la salle remplie de lave. Utilisez la corde pour obtenir une autre âme noire puis revenez dans la salle principale du temple grâce à l'ours. Montez en face jusqu'à une ouverture en haut. Descendez et sautez sut le pilier au centre puis traversez l'abîme par les plates-formes et appuyez sur le bouton à droite. Traversez jusqu'à la porte au bout et tournez à droite. Sautez en face et montez en évitant les lames puis descendez de l'autre coté et prenez le passage. Avancez jusqu'au bouton qui déclenche la corde avant de revenir à l'ouverture que vous avez dépassée. Montez, passez par la corde et prenez la porte. Montez sur une cascade puis descendez dans les charbons et allez récupérer une âme noire. Faites demi-tour et suivez le passage puis appuyez sur les cinq interrupteurs (ne restez pas trop longtemps sur les plates-formes) et montez l'escalier pour récupérer un nouveau tatouage. Sautez dans la lave et récupérez une âme noire près de l'entrée. Sortez et montez la pente de gauche et revenez à la pièce où vous avez évité les lames. Sautez dans la lave, passez l'arche puis montez sur les plates-formes pour passer dans la pièce suivante par l'arche pour ramasser une autre âme noire. Utilisez ensuite l'ours pour revenir à l'entrée du temple. Montez la pente, passez l'ouverture à droite et sautez dans la lave dans la pièce à la corde. Nagez vers la gauche et remontez dans la petite pièce pour activer l'interrupteur. Retraversez la salle et appuyez sur le bouton en face et récupérez l'âme noire sur la plate-forme. Utilisez à nouveau l'ours pour retourner aux conduites de lave.

Quelques affaires à régler

Sautez dans la lave et nagez vers la gauche, utilisez la clé de l'ingénieur dans la salle suivante et escaladez pour utiliser

la clé en haut. Descendez la pente, récupérez l'âme noire et utilisez le levier pour ouvrir la porte. Retournez aux conduites de lave grâce à l'ours, plongez à nouveau et prenez l'ouverture de droite. Faites surface et ouvre la trappe avant de monter pour passer par le plafond. Avancez jusqu'à une âme noire, retournez dans la salle du début et sautez à nouveau dans la lave. Partez vers la droite et tournez à gauche au bout, passez l'ouverture et ressortez. Sautez sur le balcon, partez tout droit et sautez sur l'agitateur pour atteindre la dernière âme noire de cet endroit. Utilisez ensuite l'ours pour vous rendre au temple du feu. Passez la première pièce jusqu'à la petite salle avec un pilier au centre et sautez dans la lave. Prenez l'ouverture à droite, sortez dans la pièce puis plongez à nouveau dans le trou pour suivre le tunnel. Notez l'emplacement de l'autel et sortez par l'ouverture avant d'appuyer sur le bouton à droite. Descendez la pente, sautez dans la lave et appuyez sur le nouveau bouton. Montez les escaliers, passez le pont et descendez au bout du couloir. Prenez à droite et utilisez votre bâton sur l'autel. Sautez pour attraper l'âme noire, descendez puis montez les marches vers l'entrée du temple. Retournez dans la pièce où vous avez sauté dans la lave et cette fois prenez la porte au bout à gauche. Tournez à droite au fond et sautez sur la plate-forme pour appuyer sur le bouton. Retournez en arrière et sautez de l'autre coté de la pièce. Traversez avec la corde et sautez jusqu'à la porte pour entrer dans la pièce suivante. Sautez au sol et traversez les couloirs jusqu'au fond à gauche, activez la corde, retournez à la porte et montez la pente avant la corde. Avancez et sautez dans le trou puis montez les escaliers pour atteindre une nouvelle âme noire.

Utilisez maintenant l'ours pour vous rendre au temple de la vie. Traversez la caverne à gauche, tournez à droite de l'autre coté et sautez sur la plate-forme. Traversez la corde puis le lac de lave pour récupérer une âme noire et utilisez l'ours pour revenir au temple du sang. Prenez à gauche en haut de la pente et sautez sur le pilier dans la salle puis sur la plate-forme de droite. Passez l'ouverture et l'arche à droite et appuyez sur le bouton. Sautez, traversez le pont et allez dans la pièce à gauche. Appuyez sur les boutons des piliers puis retournez à l'entrée du temple avec l'ours. Retournez sur la hauteur près du nouveau pont et entrez dans la caverne sur la droite. Récupérez le Calabash derrière la Porte Coffin au bout du passage. Utilisez-le sur les dalles à coté et prenez à gauche en ressortant (grâce au Flambeau) puis suivez le passage jusqu'à une petite pièce avec des dalles au plafond. Utilisez le Calabash pour récupérer une âme noire puis retournez de l'autre coté de la porte. Passez par le trou dans le sol et récupérez les cadeaux derrière vous sous la dalle. Retournez à la pièce pleine de dalles dans le temple et détruisez-les pour récupérez l'âme noire en bas des escaliers. Retournez ensuite au temple du feu et sautez dans le passage sous l'entrée, poussez le bloc et montez le pente pour trouver une âme noire. Allez ensuite au temple de la prophétie et récupérez celle qui est juste sous l'entrée. Rendez-vous au bayou paradis et descendez au fond de la crypte pour en trouver une autre. Enfin, allez à la prison de Gradelle et prenez le passage avec un lézard dans la cathédrale, brisez la peinture à droite et suivez le passage pour récupérer un accumulateur. Retournez ensuite à la chambre des prophéties et utilisez le bâton sur l'autel pour retourner aux trois portes.

La cité souterraine

Avancez dans l'obscurité et prenez la porte à gauche avant de monter la pente. Récupérez les cadeaux, sortez et tournez à gauche dans les ténèbres. Utilisez le Flambeau, montez sur la hauteur puis descendez vers la gauche. Montez sur la hauteur où était le sniper, faites demi-tour et sautez à gauche. Sautez sur le tuyau puis en face vers la porte et progressez jusqu'à un endroit où vous pouvez utilisez la clé de l'ingénieur. Remontez les escaliers et utilisez les panneaux de contrôle pour monter. Traversez la cage métallique, montez encore et sautez sur la plate-forme en mouvement. Sautez ensuite par le trou dans le mur et suivez le couloir pour utiliser à nouveau la clé dans la pièce suivante. Montez en haut de la pièce grâce aux plates-formes et suivez le passage derrière l'ouverture. Descendez et prenez le passage de gauche dans la pièce au plafond de verre. Récupérez l'âme noire. Descendez, prenez la porte, descendez la pente puis traversez sur la gauche grâce à la corde. Prenez le passage de gauche, traversez la zone d'obscurité et remontez jusqu'à la deuxième salle des machines. Prenez l'ouverture à mi-chemin puis à droite à l'intersection jusqu'à une salle avec des lames tournantes. Tournez à gauche, descendez dans la salle de contrôle et utilisez la clé pour arrêter les lames puis passez la porte, tournez à gauche et suivez le passage. Montez les escaliers et récupérez le dernier Rétracteur puis retournez à la salle aux lames. Descendez, prenez une des sorties et ramassez l'âme noire puis remontez et passez la porte vers la zone du début. Retournez en arrière et cette fois utilisez la corde pour monter. Allez jusqu'à la porte et sautez sur la droite, passez la première porte puis utilisez la clé pour ouvrir la deuxième. Ouvrez aussi la porte suivante et montez vers le milieu de cette zone. Tournez à droite après le tuyau et sautez en face puis passez la porte. Montez sur la gauche grâce à la cage et sautez sur les caisses puis dans la salle suivante. Descendez, combattez votre adversaire au pied du pilier central et récupérez l'âme noire. Retournez ensuite à la cathédrale de la douleur grâce à votre ours et prenez l'arche avec une pique. Utilisez ensuite le Rétracteur sur le

cadavre pour pouvoir continuer.

Mordant Street, Queens, New York

Prenez à gauche puis empruntez le passage de droite en haut. Prenez à droite puis à gauche et laissez disparaître un nouvel ennemi derrière la porte. Passez par la porte de gauche et récupérez une torche derrière les planches. Reprenez votre route et prenez le passage derrière les caisses. Traversez plusieurs pièces jusqu'à une caisse que vous devrez déplacer pour arracher les planches qui bouchent un nouveau passage. Descendez, passez par le plafond et prenez la porte au bout du passage après la pièce avec les chaises couvertes de peau. Suivez le passage à droite et poussez le bloc dans la pièce suivante pour continuer dans le couloir. Prenez la porte et passez les caisses dans le couloir puis brisez les planches pour suivre un nouveau passage. Appuyez sur le bouton derrière les planches suivantes, ressortez, sautez du balcon et prenez l'ascenseur jusqu'en haut. Sautez au bout à gauche et passez laporte puis prenez le couloir encore à gauche. Continuez jusqu'à un trou dans le mur et brisez les caisses pour passer. Récupérez le dernier accumulateur dans les pièces suivantes puis continuez jusqu'à une rivière de sang. Montez sur la cascade à gauche et avancez pour vous débarrasser enfin de votre adversaire. Comme d'habitude, récupérez le prisme et l'âme noire puis quittez la pièce par la droite. Utilisez le prisme pour ouvrir la porte et avancez pour retourner dans le bloc des machines.

Le bloc des machines

Avancez et montez la pente puis prenez à droite vers le troisième niveau. Tirez le levier et descendez tout en bas par les pentes. Passez par la corde et prenez l'ouverture de droite en bas puis suivez le passage et utilisez la Clé pour ouvrir les cages. Débarrassez-vous des créatures qui vous attaquent, récupérez l'âme noire et sortez par la petite porte à droite après la grande arche. Passez la salle et le pont puis prenez l'ouverture à droite dans le mur. Prenez la porte en face dans la pièce suivante et arrêtez le troisième piston grâce à la Clé et les panneaux sous les colonnes avec la combinaison trois, un, deux. Utilisez l'ours pour aller aux portes de Marrow et ouvrez la dernière Porte Coffin pour récupérer l'ultime âme noire (et une arme). Retournez devant les pistons avec l'ours et franchissez-les jusqu'à la pièce au fond. Suivez Luke jusqu'à la cage et passez jusqu'à la pièce centrale et combattez Legion. Déplacez-vous en cercles autour de lui et utilisez les deux Violators puis l'Enseigne si vous n'avez plus de munitions (ne tirez que quand il est en face de vous). Insistez longtemps car il est assez difficile à vaincre et ... bon courage !

Shadow Master

© Psygnosis / Hammerhead 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez simultanément sur F2 + F3 pour activer le cheat mode. La phrase "cheats On" apparaitra alors. Maintenez enfoncées la touche + et la touche Backspace pour faire apparaître le prompt, puis entrez l'un des codes suivants :

ALLOW SINGLE	Permet de jouer aux niveaux multi-joueurs en solo
EVERY LEVEL SAVE	Permet de sauvegarder après chaque niveau
PAPARAZZI	Appuyez sur la touche INS pour faire une capture d'écran
THE WHOLE OF CREATION	Désactive les cheat codes
TURBO	Mode turbo
SCOUSER	Active les commandes de debugging SHIFT + F9 : Monter d'un niveau F11 : Munitions maxi F12 : Energie maxi

Shadow of Memories

© Konami 2003

POURCENTAGE DE RÉUSSITE

Après avoir terminé le jeu, un menu sur l'écran principal apparait et vous indique votre pourcentage de réussite de chaque chapitre. Vous pouvez si vous le voulez recommencer le jeu pour améliorer ce pourcentage.

RÉCUPÉRER DES BOULES D'ÉNERGIE

Lorsque vous êtes en manque de boules d'énergie, faites vous mourir et vous en récupérerez gratuitement

FIN SUPPLÉMENTAIRE

Débloquer les cinq fins. Un nouveau prologue fera alors son apparition qui vous permettra de jouer et d'avoir deux fins supplémentaires.

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Pour augmenter votre pourcentage, n'hésitez pas à parler plusieurs fois aux mêmes personnes et à mourir de toutes les façons possibles. Ramassez toutes les boules d'énergie que vous verrez afin de ne jamais en manquer aux moments opportuns.

Prologue : 08/04/2001 14h00

Le jeu commence alors que Eike sort tranquillement du café Sonne. Alors qu'il marche dans la rue, il se fait poignarder dans le dos et atterrit peu après dans un érange lieu que l'on appelera la maison d'Homunculus. Homunculus est l'entité qui permettra à Eike de revenir à la vie tout au long du jeu. Après la conversation, ramassez le Digipad par terre et sortez.

Retour au café Sonne du début. Dana la serveuse vous réveille alors que vous vous étiez assoupi sur une table. Lorsque vous serez sorti du café, allez voir la diseuse de bonne aventure (Former Alchemist House sur le plan mais si vous n'avez pas encore la carte, tournez à droite en sortant du café puis de suite à droite et enfin de suite à gauche). Celle-ci est un personnage clé du jeu. A chaque fois que vous irez la voir, elle vous donnera l'heure fatidique de votre prochaine mort et vous délivrera par moments des conseils pour justement éviter de mourir. Cette fois-ci, elle vous annonce que **l'heure fatidique est 14h30.** Cela vous laisse une demi-heure pour trouver un moyen de ne pas mourir. Sortez et ramassez la boule d'énergie verte qui scintille par terre. Dirigez-vous vers la grande place centrale de la ville

(Marketplatz). Si vous rencontrez des passants en chemin parlez-leurs. Sur la place, discutez plusieurs fois avec la fille rousse deux fois. Plusieurs chiens bloquent les rues adjacentes. Allez-y si vous voulez les voir mais vous ne pourrez pas passer.

Entrez dans la mairie et prenez un plan de la ville en parlant à la jeune fille. Sortez et partez à la recherche des personnes que vous n'avez pas encore vues. Il y a en tout trois personnes : une femme avec un pull jaune-oranger, une autre femme avec un pull marron et une petite fille. Utilisez maintenant le Digipad pour revenir dans le passé car vous vous dites que si vous parvenez à rassembler des personnes sur le lieu du futur crime, cela découragerait à coup sûr le tueur. Refaites le tour de la ville et parlez de nouveau à tout le monde (les deux femmes, la petite fille, fille rousse, la diseuse de bonne aventure). Deux nouveaux personnages sont apparus, ils portent tous deux un imperméable, l'un est près du Bar Zum Ei, l'autre est sur la place de la mairie. Parlez-leur aussi puis retournez dans le présent. Allez sur la grande place et allez voir le jongleur pour terminer le prologue.

Chapitre 1 : 08/04/2001 14h30

Vous êtes chez la diseuse de bonne aventure. Parlez-lui. **L'heure fatidique est 15h00.** Allez ensuite devant le Bar Zum Ei qui est en train de brûler. Parlez à tout le monde deux fois. Terminez par le garçon qui pleure par terre. Son grand-père est prisonnier des flammes et il vous demande d'aller le sauver. Refusez pour l'instant et allez rapidement voir le jongleur sur la grande place. Il vous lancera un oeuf d'orfèvre contenant un message : " Trouve quelque chose qui ressemble à une épaisse plaque de fer " avant de disparaître. Parlez à la rouquine puis retournez au bar et parlez au garçon. Cette fois-ci, acceptez de rentrer. Vous mourez dans les flammes. Vous vous retrouvez chez Homunculus qui vous réexpédie illico presto dans la maison. Vous ne pouvez pas en sortir, les escaliers et la porte sont bloqués. Utilisez le Digipad et téléportez-vous dans le passé, avant que l'incendie se soit déclaré. Allez voir la diseuse de bonne aventure puis revenez au bar. Faites-en le tour pour surprendre quelqu'un allumer le feu. Vous arrivez à temps pour l'éteindre.

Chapitre 2 : 08/04/2001 15h00

Dana rattrape Eike sur le square pour lui rendre le joyau qu'il aurait oublié au café. Mais ce joyau n'appartient pas à Eike. Par contre c'est bien votre briquet qu'elle tient. Eike meurt aussi soudainement que mystérieusement. Homunculus le ramène une nouvelle fois à la vie. Parlez au patron du café Sonne puis allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 15h30.** Retournez ensuite au square. La scène suivante a comme un air de déjà vu. Vous avez maintenant le briquet. Essayez de bouger deux fois si vous voulez voir une séquence supplémentaire. Utilisez ensuite le Digipad pour vous enfuir et éviter la mort qui vous attend. Vous vous retrouvez à la date du 18/11/1580. Utilisez le briquet ou le téléphone portable pour éloigner les gens. Seule Margarete restera avec vous, mais aucune trace de Dana qui a été téléportée aussi. Suivez Margarete jusqu'à sa maison (au même endroit que la diseuse de bonne aventure).

Si vous rencontrez des passants, vous pouvez leur montrer votre briquet ou le téléphone. Entrez dans la maison afin que Margarete vous présente à sa famille. A l'étage se trouvent Helena, sa mère malade et Hugo, son petit frère. Le père est dans la cave en train de chercher un remède pour guérir la mère. Hugo est très interressé par le Digipad. Une fois que vous serez sorti, allez parler à l'homme qui plante une graine sur la grande place. Si vous parvenez à l'en empecher, le tueur ne pourra pas se cacher derrière dans le présent. Pour cela, allez prendre l'échelle posée contre la boucherie (butcher). Allez maintent au portail sud et parlez au jeune garde plusieurs fois. Il acceptera de vous laisser passer en échange d'un objet. Donnez-lui la carte postale. Entrez dans la cour du manoir, posez l'échelle sous le médaillon et montez pour le prendre. Lorsque vous l'aurez, retournez le montrer à l'homme qui plante dans le square et ordonnez-lui d'arrêter ce qu'il fait. Que vous choisissiez une statue ou des fleurs n'a pas d'importance. Retournez rapidement dans le présent pour terminer le chapitre.

Chapitre 3 : 08/04/2001 17h00

Vous n'avez pas beaucoup de temps dans cette mission, aussi vous devrez aller très vite. Vous mourez dès le début du chapitre lorsqu'un vase vous tombe dessus. Après qu'Homunculus vous ait une nouvelle fois ramené, vous recevez un coup de fil de Mr Eckart, le directeur du musée. Vous êtes supposé lui rendre visite mais avant d'y aller, courez au Bar Zum Ei et descendez les escaliers. Le patron voit votre oeuf d'orfèvre. Il en fait la collection. Après avoir lu le message, il vous donne une poële à frire. Sortez du Bar et allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 17h50.** Allez acheter un chocolat à la boulangerie (Marie's bakery) puis revenez vers le musée. Parlez au couple de personnes

agées et au cinéaste Oleg Franssen devant l'affiche publicitaire. Vous pouvez maintenant aller au musée. Ne vous en faites pas si vous recevez encore un coup de fil. Montez à l'étage et entrez dans le bureau de Mr Eckart (notez tous les chatons). Il vous donnera un livre traitant de l'alchimie. Admirez tous les tableaux dans les pièces voisines puis redescendez. Quelqu'un que vous commencez à connaître vous attend en bas. C'est Homunculus. Si vous ne croyez pas ses paroles, vous serez envoyé en 1979. Au contraire si vous choisissez l'autre option, vous mourrez immédiatement puis envoyé en 1979. Dans les deux cas, votre Digipad sera vide et vous devrez rapidement trouver une recharge d'énergie pour revenir dans le présent. En 1979, vous verrez Mr Eckart fou de joie car il vient d'avoir une petite fille. Lorsque vous serez revenu en 2001, montez voir Mr Eckart dans son bureau. Par mégarde, il brisera le vase meurtrier. Vous voilà sorti d'affaire. Descendez voir Homunculus qui vous demande de récupérer la pierre rouge pour lui.

Chapitre 4 : 08/04/2001 19h00

Vous mourrez presque immédiatement dans ce chapitre. Deux solutions s'offrent à vous. Soit vous utilisez tout de suite la poêle à frire pour vous protéger (car vous mourez d'un coup de feu) soit vous ne faites rien et attendez que Homunculus vous ranime. Cette dernière solution est vivement conseillée pour en apprendre un peu plus sur le scénario. Allez faire un tour au Bar Zum Ei et montrez votre téléphone portable et votre briquet au type qui mange des spaghetti pour l'effrayer. Descendez les escaliers puis sortez du bar. Allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 20h00.** Allez à la boutique d'objets anciens près de la boulangerie. Parlez à la fille et examinez tous les objets. Vous pouvez aussi visiter l'église si vous le désirez. Utilisez ensuite le Digipad pour vous rendre en 1902. Allez prendre un morceau de viande à la boucherie (au même emplacement que la boutique d'objets anciens). Rendez-vous maintenant au Bar Zum Ei. Le gérant vous " offrira " un café que vous ne pourrez pas payer. Allez ensuite voir le photographe devant son magasin (Photo Shop Franssen). Il vous demande de décrocher son enseigne. Vous n'y arriverez pas en sautant. Tant pis pour l'instant.

Revenez vers le Brum Museum (qui n'était pas encore un musée mais une simple maison). Parlez à Alfred Brum, l'ancêtre de Mr Eckart, à l'extérieur. Vous parviendrez à le convaincre de transformer sa maison en musée. Il vous présentera ensuite sa petite fille Sybilla avant de prendre une photo de vous trois (c'est la même photo que vous découvrez dans le livre au début du chapitre). Par un drôle de concours de circonstances, vous vous retrouvez à porter un costume et un masque. Si vous n'avez pas pris l'oeuf dans le premier chapitre, vous serez maintenant en possession de balles de jongleurs. Prenez l'oeuf sur la chaise et vous assisterez à une scène où vous retournez dans le présent à 14h00. Allez au square et utilisez les balles de jongleurs. Ainsi vous lancerez l'oeuf à Eike du présent pour le prévenir et lorsque vous reviendrez en 1902, vous constaterez que vous aurez la poêle dans votre inventaire. Si ce n'est pas le cas, allez chercher le panneau du photographe qui fera l'affaire. Retournez maintenant dans le présent et utilisez rapidement la poêl ou le panneau pour vous protéger. Homunculus arrive et vous explique ce qui s'est passé.

Chapitre 5 : 08/04/2001 20h30

Allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 22h30.** Parlez à tous les passants que vous croiserez. Les deux personnages en imperméables sont toujours là si vous voulez leur parler. Allez ensuite au Zum Bar Ei pour manger un peu. Malheureusement pour vous, le plat que l'on vous sert est empoisonné (décidemment...). Vous mourrez peu après que Homunculus vous ait parlé de la pierre philosophale. Revenez dans le bar jusqu'à ce que le patron vous montre la photo des petits-enfants. Allez ensuite parler à Mr Eckart au musée. Utilisez le Digipad et revenez en 1902. Allez parler à Alfred Brum devant le manoir pour qu'il le transforme plutôt en bibliothèque. Allez voir Sybilla. Elle voudrait un chaton. Allez en prendre un dans le bureau de Mr Eckart en 2001 et n'oubliez surtout pas de lire le livre dans la bibliothèque au rez-de-chaussée. Revenez en 1902 pour donner le chaton à Sybilla puis allez en 1584. La maison du Dr Wagner est détruite. Donnez le morceau de viande au chien devant la porte pour qu'il s'en aille puis entrez. Homunculus est à l'intérieur mais ne semble pas vous reconnaître.

Ramassez la clé par terre puis transportez-vous en 1582. Allez au milieu de la grande place pour surprendre une dispute entre Hugo et deux autres enfants. Allez chez Margarete et descendez dans le laboratoire du Dr Wagner avec la clé. Parlez plusieurs fois à Wagner. Remontez. Vous rencontrez Margarete qui vous donne l'antidote. Après une très longue séquence, vous penserez apercevoir Dana. Malheureusement vous ne parviendrez pas à la rattraper. Revenez voir Margarete. Encore une longue séquence. Vous avez maintenant un choix crucial à faire. De votre réponse dépendra la fin que vous obtiendrez. En répondant que vous pensez que Margarete est une de vos ancêtres vous aurez

une des fins A, B ou C. Au contraire, si vous ne lui dites rien, vous aurez une des fins D ou E. Après la conversation, revenez dans la maison et offrez le chocolat à Margarete. Enfin, revenez dans le présent et utilisez rapidement l'antidote avant la fin du compte à rebours.

Chapitre 6 : 08/04/2001 23h00

Vous avez 6 secondes avant de mourir écraser par une voiture. Après être revenu à la vie, courez immédiatement prendre la recharge d"énergie sur votre gauche et téléportez-vous en 1980. Vous tombez nez à nez avec Oleg Franssen qui espérait bien vous voir arriver. Aux questions de Franssen, répondez " Sur le voyage dans le temps " et " Pour trouver la cause de sa mort ". La dernière réponse n'a pas d'importance. Pour vous remercier, il vous remettra une montre à gousset en forme d'oeuf. Vous pouvez faire plusieurs choses non obligatoires mais qui feront grimper votre pourcentage comme par exemple aller à la boulangerie prendre un gâteau qui s'appelle maintenant " Margarete " puis aller l'apporter à Margarete ou bien aller voir Karl Franssen en 1584 dans son atelier pour lui donner une idée de tableau. Si vous voulez voir ce tableau, vous devrez revenir en 1902 et demander à Brum de finalement opter pour un musée.

Ensuite revenez en 1980. Dirigez-vous vers le musée. Vous entendrez des coups de feu puis apercevrez Homunculus avec un bébé. Allez jusqu'au portail sud. Miriam, la femme de Mr Eckart, est étendue par terre, victime des coups de feu. Son bébé est porté disparu. Utilisez le Digipad pour revenir avant les coups de feu et parlez à Miriam. Elle ne suivra pas vos conseils. Marchez derrière elle puis assistez impuissant à sa mort. (apparement Dana est la fille Mr Eckart). Les passants vous accusent d'avoir tué Miriam. Ramassez la recharge d'énergie à vos pieds puis revenez dans le présent. Pendant le voyage retour, Homunculus vous fait la leçon parce que vous avez essayé de sauver Miriam. Maintenant vous pouvez soit attendre la fin du chapitre, soit retourner une nouvelle fois pour tenter de sauver Miriam, mais il faut faire vite. Si vous choisissez cette solution, vous verrez une nouvelle séquence. Vous devez ensuite suivre Miriam sans la perdre de vue pour la sauver. Malheureusement, le bébé disparaît quand même. A la fin du chapitre, vous recevez un coup de fil de Mr Eckart qui vous demande de le rejoindre à la bibliothèque.

Chapitre 7 : 09/04/2001 1h00

Vous êtes enfermé à l'intérieur de la tour. Montez en haut des escaliers puis à l'échelle. Regardez vers la balustrade. Quelqu'un vous pousse et c'est la chute mortelle. Homunculus vous ranime. Utilisez le Digipad pour revenir à la nuit précédente. Essayez d'ouvrir la tour. Elle est fermée pour l'instant. Allez au Bar Zum Ei et parlez à Oleg, au monsieur en costume qui ne dit jamais rien puis au gérant en bas. Sortez puis téléportez-vous en 1902 où vous pourrez trouver la clé de la tour. Vous devrez touefois faire attention à ne pas rencontrer votre double. Allez dans le salon pour prendre la clé. Sybilla vous voit la prendre. Pour ne pas être confronté à votre double, vous sortez par derrière. Essayez de monter les escaliers puis de sortir par les autres portes. Elles seront toutes fermées. Il n'y a pas d'autres choix que de revenir par la double-porte blanche. Sortez et allez dans la tour pour prendre la corde neuve, beaucoup plus solide que la vieille dans le présent. Allez donner la montre à gousset au gérant du Bar Zum Ei pour payer votre dette. Utilisez maintenant le Digipad et téléportez-vous à la nuit avant celle de votre prochaine mort. Montez dans la tour et attachez la corde à la balustrade. Revenez dans le présent. Montez dans la tour et aggrippez la corde qui se trouve sur le côté gauche (vous n'avez que quelques secondes pour cela). L'assassin (Mr Eckart) vous pousse mais vous survivrez après quoi Mr Eckart vous donnera des explications. Si vous avez sauvé Miriam dans le chapitre précédent, elle fera une apparition.

Chapitre 8 : 09/04/2001 3h30

Retournez dans le bureau de Mr Eckart pour lui parler puis sortez et collectez un maximum de recharges d'énergie. Allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 4h30.** Téléportez-vous en 1584. Allez à l'atelier de Franssen. Dana est là ! Après une longue conversation, elle vous remettra la pierre philosophale. Si vous n'avez rien dit à Margarete au sujet des ancêtres, vous pourrez la convaincre de revenir avec vous. Nous verrons cette partie plus tard dans la section fin D et E.

Pour les fins A, B, C :

Au chapitre 5, vous avez dit à Margarete qu'elle était un de vos ancêtres. Allez donner la pierre philosophale au Dr Wagner. Il vous demande de repasser dans dix jours pour voir les résultats de son expérience. Remontez. Wagner

demande également à Margarete et Hugo de quitter la maison pendant dix jours. Sortez et téléportez-vous dix jours après. Revenez dans la cave de Wagner. Personne n'est là. Revenez au présent. Hugo vous appelle sur votre portable. Allez au Square. Hugo est là et il vous donne 20 minutes pour lui ramener l'Homunculus.

Pour la fin A

Allez en 1980. Homunculus est assis contre un arbre près de l'endroit où est inscrit Hauptstr., au sud de la carte. Parlez-lui et écoutez attentivement ce qu'il (elle ?) vous raconte, c'est un élément très important du jeu. Retournez dans le présent puis allez parler à la diseuse de bonne aventure. Choisissez de garder Margarete dans le présent. Il ne vous reste plus qu'à admirer la fin A.

Pour la fin B

Cette fin s'obtient à peu près de la même façon que la fin A. A la différence que vous n'aurez pas à aller voir la diseuse de bonne aventure avant de retrouver Hugo. Vous pouvez aussi avoir la fin B si vous choisissez de renvoyer Margarete dans le passé.

Pour la fin C

Retournez dans l'atelier de Wagner en 1584 puis retournez au square en 2001. Cette fin fait preuve de beaucoup d'humour noir...

Pour les fins D et E :

Au chapitre 5, vous n'avez rien dit à Margarete. Vous pouvez maintenant demander à Dana soit de rester, soit de revenir dans le présent.

Pour la fin D

Demandez à Dana de rester dans le passé. Elle vous remettra quand même la pierre philosophale. Allez la donner à Wagner puis transportez-vous une dizaine de jours dans le futur. Descendez dans le laboratoire puis revenez en 2001. Allez au square. Après la longue séquence avec Hugo, allez en 1584 dans le labo de Wagner et brûlez les notes que vous trouverez sur la table. Voilà, il ne vous reste plus qu'à revenir une dernière fois dans le présent et d'aller au square.

Pour la fin E

Demandez à Dana de vous suivre dans le présent. Elle ne voudra pas vous suivre. Retournez au café Sonne en 2001. Vous trouverez une note sous la porte. Prenez-la et apportez-la à Dana en 1584. Elle se trouve près de la mairie. Faites-en le tour pour le trouver. Maintenant, elle acceptera de rentrer avec vous. Retournez en 1584 et allez donner la pierre à Wagner. Téléportez-vous ensuite 10 jours dans le futur puis allez dans le labo. Margarete est là. Elle vous demande de retrouver Hugo. Allez au square dans le présent. Après la séquence avec Hugo, retournez en 1584 et allez chercher Margarete dans le labo. Revenez en 2001 avec elle. Et voilà.

Les fins cachées

Après avoir obtenu les fins A, B, C, D et E, vous pouvez encore débloquer deux autres fins. Voici comment faire.

Relancez la partie Completed A. Vous commencerez au début du jeu et mourez comme d'habitude à la différence que lorsque vous arriverez chez Homunculus, vous serez confronté à un choix. Répondez l'une des deux réponses à la première question. Pour la deuxième question, répondez " Oh Homunculus... " pour jouer le mode supplémentaire ou " Qui va là " pour le mode normal. Ramassez le Digipad et sortez. Vous vous réveillez au café Sonne. La séquence est différente que le mode de jeu normal. Allez voir la diseuse de bonne aventure qui ne se rappelle pas de vous. Allez ensuite au square. Parlez à tout le monde ici. Rendez-vous maintenant au Bar Zum Ei. Il est en feu. Parlez aux personnes qui se trouvent devant, surtout à Hugo. Dites à ce dernier que c'est trop dangereux. Retournez au square voir le jongleur. Il vous donnera un nouveau message. Allez au café Sonne pour récupérer vos objets (la pierre et le

briquet). Courez au Bar, parlez à Hugo et entrez. Cette fois, vous ne mourez pas. Téléportez-vous en 1580. Vous assisterez à une scène qui ressemble fortement à celle du mode normal. Effrayez les gens autour de vous avec le briquet ou avec le téléphone. Maintenez choisissez quelle fin vous voulez.

Pour la fin Extra 1

Suivez Margarete chez elle et admirez la jolie fin.

Pour la fin Extra 2

Retournez en 2001 et mourez dans le feu avec la pierre.

Shadow Ops : Red Mercury

© Atari / Zombie 2004

CHEAT MODE

Allez dans l'option "Cheats" du menu principal et entrez l'un des codes suivants.

`corpsman`	Réincarnation
`firstlaw`	God Mode
`greenlight`	Choix du niveau
`intelsitrep`	Toutes les cinématiques
`madminute`	Munitions infinies
`peterpan`	Voler

CHEAT MODE, 2ÈME MÉTHODE

Cette méthode réclame de modifier l'un des fichiers du jeu. Avant tout, sauvegardez-le pour pouvoir le restaurer en cas de problème. Avec un éditeur de texte, ouvrez le fichier **rm.ini** se trouvant dans le répertoire **shadow ops red mercurysystem**. Trouvez le titre [Engine.Console] et changez la valeur de la ligne **ConsoleKey=** pour mettre 223. Ensuite, ouvrez la console pendant le jeu (touche ² ou ~) et tapez l'un des codes suivants :

`allammo`	Munitions illimitées
`allweapons`	Toutes les armes
`god`	invincibilité

GUIDE VIDÉO : PARTIES 1 À 10

GUIDE VIDÉO : PARTIES 11 À 20

GUIDE VIDÉO : PARTIES 21 À 28

Shadow President

© DC True

CODES DES NIVEAUX

1. George Bush
2. Seneca
3. Martin Luther King Jr.
4. Martin Luther King Jr.
5. James A. Baker III
6. Theodore Roosevelt
7. Gorbachev
8. Aristotle
9. Henry Kissinger
10. Henry Kissinger
11. Abraham Lincoln
12. Lyndon B. Johnson
13. Woodrow Wilson
14. Dwight D. Eisenhower
15. Winston Churchill
16. General George S. Patton, Jr.
17. Jimmy Carter
18. Abraham Lincoln
19. Mortimer B. Zuckerman
20. R. Buckminster Fuller
21. Harry S. Truman
22. Harry S. Truman
23. Richard Nixon
24. Napoleon
25. John F. Kennedy
26. John F. Kennedy
27. Franklin D. Roosevelt
28. Dwight D. Eisenhower
29. Harry S. Truman
30. Thomas Paine
31. Gerald R. Ford
32. James Madison
33. Napoleon
34. John F. Kennedy
35. Thomas Jefferson
36. Harry S. Truman
37. Herbert Hoover

Shadow Warrior

© GT Interactive / 3D Realms 1998

CHEAT CODES

Appuyez sur "T" avant de taper les codes suivants, puis appuyez sur ENTER :

SWCHAN	God mode (appuyez sur J pour voler)
SWGHOST	Passe à travers les murs
SWGIMME	Tous les items
SWGREED	Activation de tous les codes
SWLOC	Affiche le nombre d'images par seconde en haut à gauche de l'écran
SWMAP	Dévoile toute la carte
SWRES	Change la résolution de l'écran
SWSAVE	Sauvegarde rapide
SWSTART	Recommence le niveau
SWTREKxy	Va à l'épisode x (0=premier), niveau y (1=premier)
SWTRIX	Lance-lapin (désactivé dans la v1.1)

RÉCUPÉRER DES POINTS DE VIE (VERSION SHAREWARE)

Au début du premier niveau, frappez à poing nu l'épouvantail. Vous pourrez ainsi récupérer lentement des points de vie (jusqu'à 100).

Shadow Watch

© Take 2 Interactive / Red Storm 2000

ANNULER UNE ACTION

Choisissez le mode de difficulté Facile, et faites afin d'annuler votre dernier mouvement.

TOUTES LES TECHNIQUES

Choisissez le mode mission en solo, et prenez une équipe. Sélectionnez "Train", et tapez SKILLS.

Shadowgrounds

© Nobilis / Frozenbyte 2006

CHEAT MODE

En cours de partie, appuyez sur la touche F8 pour afficher la console et entrez les codes suivants précédés du terme : **externInclude developer:**. Par exemple, si vous voulez être invincible, tapez **externInclude developer:immortal**. Ensuite, fermez la console avec F8.

`closeallremotedoors`	Ferme toutes les portes
`disableAllAI`	Désactive l'IA
`disableHostileAI`	Désactive l'IA ennemie
`enableAllAI`	Réactive l'IA
`enableHostileAI`	Réactive l'IA ennemie
`fullhealth`	Santé maximale
`giveallkeys`	Toutes les clés
`givestuff`	Toutes les armes
`hideGUI`	Cache le HUD
`immortal`	Invincibilité
`loseallkeys`	Retire toutes les clés
`open_door`	Ouvre une porte
`openallremotedoors`	Ouvre toutes les portes
`quit`	Quitter le jeu
`reloadstuff`	Obtenir des munitions
`setMissionFailureCounter 1`	Perdre la mission
`setMissionSuccessCounter 1`	Gagner la mission
`showGUI`	Affiche le HUD
`spawn_alienattack`	Ajoute des aliens
`stuffed`	Tous les bonus actifs
`warpforward`	Se téléporter plus loin
`warpmore`	Se téléporter encore plus loin

Shadowrun

© Microsoft / Fasa Studio 2007

GAMERPICS

FASA

Baissez-vous et levez-vous de manière répétée devant un adversaire qui possède le titre "Shadowrun Fever".

Troll

Réussir tous les niveaux d'entraînement.

Shangai Street Racer

© Xing Interactive / Team 6 2004

CHEAT CODES

Ouvrez la boîte de dialogue pendant le jeu et entrez un des codes suivants :

FAIL	Perdre la course
FAILEDURMISSION	Perdre la mission
GIMMESOMETIME	167 Minutes de temps supplémentaire
NEXTURMISSION	Prochain circuit
PASS	Gagner la course

Shank

© Klei Entertainment

COSTUMES SPÉCIAUX

Costume pour le joueur 2

Terminer le jeu.

Costume Dance

Terminer la campagne solo en Normal.

Costume Grindhouse (horreur)

Tuer 100 ennemis avec la tronçonneuse.

Costume Mow'em Down (combinaison jaune)

Tuer 1 000 ennemis.

Costume Red Ninja

Faire un combo de 150 coups.

Costume Spartan

Terminer l'histoire secondaire (mode coop).

Costume White Ninja

Faire un combo de 100 coups.

Costume Wildman (Wolverine)

Terminer la campagne solo en Hard.

GIMP

Tuer 500 créatures.

RÉCOMPENSES

Croquis n°1

Tuer 100 ennemis avec Shank.

Croquis n°2

Tuer 100 ennemis avec les chaînes.

Croquis n°3

Tuer 100 ennemis avec les pistolets.

Croquis n°4

Tuer 100 ennemis avec le katana.

Shards

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. EOJDREPP
3. NIAGMGYF
4. LMZYLAPQ
5. TRDDQWRZ
6. JAQZRLSN
7. POQYHORV
8. QTOJJQIB
9. CHQUWHXC
10. LOUMPAFU

Shattered Steel

© Interplay / BioWare 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pour utiliser les cheat codes, appuyez sur ENTER comme pour entrer un message, tapez le code (en AZERTY) et validez par ENTER :

S,ITE	Détruit toutes les cibles
CQPONE	Génère des amis
HENCH,QN	Génère des ennemis
GONWQLES	Pour aller plus vite
RQGNQROK	Ejection
FNORD	Super arme (210 mm)
RQTSNEST	Laser moyen
DINGLEBERRY	Gros laser
KZQHQ,OT	Missiles "RD"
FISHHEQDS	Missiles "IR"
BU,SQUCE	Laser lourd et rapide
NQPQL,INTHE,ORNING	Arme au napalm
EQT,YSHORTS	?
KICKSO,EBUTT	Plasma lourd
PYROTEK	Tue tout le monde
TINKERBELL	Nova
CHERNOBYL	Détruit tout
HQRDCORE	Donne le Gatling Gun 30 mm
CURVEDLINES	Gatling Gun 50 mm
BIGONES	Gatling Gun 70 mm
DOGQN	Howitzer 120 mm
STOOL	Lance-mines
NU,BERCHQNGER	Mines roulantes
TELEPORT	Téléportation
INOUTTQHERE	Mission terminée
MONKEYSLUNCH	Pour modifier les sons
LOCKQNDLOQD	Toutes les armes, munitions au maximum
STORM	Accélération du système
CLEESE	Change les effets visuels
GFY	18 petites roquettes
CGA	8 grosses roquettes
BCUQ	18 grosses roquettes
BLIPPLEBLOOPS	Laser rapide

Shaun White Skateboarding

© Ubisoft Montreal 2010

NOUVEL ENVIRONNEMENT

Remporter une médaille d'or dans tous les défis Shaun White.

NOUVELLE SKIN

Terminez le jeu et chargez votre partie pour trouver la skin Shaun White dans la section Extras du menu Pause.

Sheep

© Ubisoft / Minds Eye Production 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOUTON SAUTEUR

Tapez rapidement **QWE** au cours du jeu, dans n'importe quel niveau avec Motley. Si vous l'avez fait correctement, il mordra le mouton le plus proche et le forcera à sauter au-dessus de n'importe quel obstacle.

CHEAT CODES

Appuyez sur ESC au cours du jeu pour afficher le menu principal. Tapez alors lentement l'un des codes suivants (seul le code PooSheep fonctionne avec la version US) ;

`CancelCheats`	Désactive les cheats
`FatSheep`	Gros mouton
`MiniSheep`	Petit mouton
`PooSheep`	Les moutons ne broutent plus
`IWANTTHEMALLANDIWANTTHEMNOW`	Tous les moutons vous suivent

Shellshock

© Eidos Interactive / Core Design 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur ESC pour faire une pause au cours du jeu. Puis entrez l'un des codes suivants :

CHEASY PEAS	Tir plus rapide
RATTY RAT RATTY	Invulnérabilité

ShellShock 2 : Blood Trails

© Eidos Interactive / Rebellion 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Jour 1 - 5h00 : L'hôte

Peu après la cinématique d'introduction, vous prenez enfin le contrôle de Walker. A l'aide des indications de gameplay s'affichant sur l'écran, tournez-vous et sortez de la chambre. Dans le couloir, avancez jusqu'à la cuisine puis allez prendre l'escalier se trouvant sur la gauche. Une fois en haut, avancez dans le bar jusqu'à déclencher une petite cinématique. Le premier infecté du jeu va alors vous foncer dessus, pour vous en débarrasser, réalisez le plus rapidement possible les trois séquences de touches s'affichant en haut de votre écran et, après l'avoir tué, ramassez les machette qu'il avait sur lui. Continuez ensuite votre progression dans la pièce suivante et tournez-vous vers la porte de gauche pour qu'une nouvelle cinématique se déclenche. Une fois celle-ci finie, allez dans le bâtiment ou est rentré le soldat et montez à l'étage jusqu'à une chambre sans porte.

Après une nouvelle cinématique, récupérez le pistolet se trouvant à vos pieds, écoutez ce que votre coéquipier a à vous dire et redescendez au rez-de-chaussée du bâtiment. Passez par la porte se trouvant en face de vous puis, une fois dans la rue, avancez vers la droite. Tuez le soldat, à l'aide du zoom, éliminez l'autre ennemi se trouvant sur un balcon derrière le grillage de gauche. Ceci étant fait, tournez-vous et poursuivez votre chemin à travers la ruelle jusqu'à atterrir dans la cour d'un immeuble carré. Après la cinématique, prenez l'Ak-47 se trouvant sur le sol, dégommez les deux Vietnamiens vous tirant dessus et montez au premier étage à l'aide de l'escalier se trouvant en face de vous. Tournez sur la droite et avancez jusqu'à une salle où un soldat va vous sauter dessus. Après avoir effectué la séquence d'actions contextuelles et choisi comment vous vouliez vous en débarrasser, allez prendre les munitions se trouvant dans la chambre et sortez. Tout en vous occupant des ennemis investissant l'immeuble par la cour ou les étages, allez récupérer des balles dans l'autre pièce ouverte de cet étage et montez ensuite au second.

Avancez maintenant jusqu'au seul bâtiment ouvert, récupérez-y les chargeurs de pistolet et frayez-vous un chemin jusqu'à des escaliers. Une fois en bas, progressez à travers l'appartement et sautez par la fenêtre ouverte de la seconde chambre pour déclencher une cinématique. Après cette dernière, suivez vos compagnons américains dans la ruelle et occupez-vous de tous les soldats ennemis vous barrant le chemin (n'hésitez pas à tirer sur les bonbonnes d'essence rouges pour faire un peu plus de dégâts). Après avoir récupéré les munitions et armes gisant sur le sol, montez l'escalier se trouvant près de vos alliés. Progressez le long des balcons en tuant le Vietnamien tentant de vous faire la peau et en récupérant son chargeur de pistolet. Entrez ensuite dans l'appartement se trouvant au bout et avancez sur la gauche pour déclencher une nouvelle séquence de QTE. Après l'avoir effectuée, ramassez la grenade sur votre gauche, sortez et poursuivez votre route sur les balcons en tuant les ennemis vous tirant dessus depuis les terrasses d'en face. Arrivé à l'appartement se trouvant au bout, avancez un peu, ouvrez la porte entrebâillée et descendez l'escalier. Ramassez les munitions se trouvant à vos pieds (ou l'arme si vous possédez toujours l'Ak-47) puis sortez en passant par la cuisine.

Une fois dans la ruelle, courez sur votre droite jusqu'à un petit garage où un soldat américain va vous dire d'entrer. Ravitaillez-vous en munitions grâce à la petite boîte posée au sol sur la droite puis sortez du garage par la porte coulissante ouverte. Avancez vers le pont (si cela vous intéresse, vous pouvez aller chercher une autre boîte de munitions sur le ponton de gauche) puis traversez-le jusqu'à entrer dans une petite cour que vous allez devoir protéger de l'attaque des soldats ennemis arrivant des quatre côtés. Pour les avoir plus facilement et pour économiser des munitions, tirez dans les bidons d'essence ou bien utilisez les tourelles (attention toutefois à la surchauffe rapide de ces dernières !). Une fois que vous les avez tous tués, la caméra va se centrer sur un de vos alliés qui utilise une fusée éclairante. Rejoignez-le et descendez avec lui dans les égouts. Avancez un peu, puis tournez sur la droite pour vous

retrouver dans de l'eau. Continuez votre progression et, après cette petite baignade improvisée, pénétrez dans l'école. Prenez les munitions et la grenade se trouvant sur le sol puis, montez le petit escalier. L'endroit étant envahi de gaz fumigènes, ne traînez pas et suivez votre allié jusqu'à une classe du second étage (pour les plus téméraires, sachez que des grenades se trouvent dans les chambres). Une fois en haut, regardez la cinématique venant de se déclencher et suivez votre allié dans la classe d'en face.
A l'aide des fenêtres et du balcon, descendez tous les soldats se trouvant dans la cour de l'école en ramassant les munitions et grenades se trouvant dans la pièce si besoin est. Après que vous ayez réussi, un soldat ennemi va arriver par une des portes auparavant close du balcon. Tuez-le puis, à l'aide du toit, sautez dans la cour depuis le balcon pour déclencher une cinématique et finir le chapitre.

Jour 1 - 7h00 : La quarantaine

Après la cinématique, récupérez le fusil et la grenade se trouvant à vos pieds puis éliminez les soldat ennemi vous arrivant dessus. Ceci étant fait, récupérez sa machette et avancez parmi les décombres des voitures en vous occupant non seulement des Vietnamiens vous barrant le passage, mais aussi de ceux se trouvant sur les côtés et arrivant derrière vous. Une fois la zone sécurisée, fouillez les maisons pour trouver des munitions et grenades puis dirigez-vous vers le gros camion près d'un portail sur le chemin de droite en prenant bien soin de vous débarrasser des nouveaux ennemis vous tirant dessus depuis les bâtiments. Après une nouvelle cinématique, allez près des installations de vos alliés et utilisez la tourelle pour abattre les quelques soldats ennemis déferlant sur vous. Récupérez ensuite les munitions et grenades se trouvant derrière vous et suivez votre allié dans la jungle sur la droite. Eliminez-y les Vietnamiens puis passez par les petites maisons sur pilotis en face pour retrouver votre allié près d'un pont en bois que vous devez traverser.

Une fois derrière, vous allez maintenant devoir le sécuriser, utilisez la tourelle pour tuer les soldats ennemis et, si besoin est, montez sur la petite colline de droite pour récupérer des munitions, des grenades mais aussi et surtout un bazooka et six roquettes. Au bout d'un moment, l'installation américaine se trouvant derrière vous va être détruite au cours d'une petite cinématique. Profitez de cette occasion pour fuir et vous retrancher dans l'église avec vos alliés. Vous allez maintenant devoir résister aux attaques des soldats vietnamiens. Commencez par récupérer les munitions sur le sol, puis après une explosion venant du toit, occupez-vous de tous les ennemis investissant les lieux. Au bout de quelque temps, vous allez vous apercevoir qu'il n'y a pas que des soldats qui essaient d'entrer ! Après la conversation radio entre les renforts et votre allié une cinématique va se déclencher et par la même occasion mettre un terme à ce chapitre.

Jour 1 - 12h00 : L'infection

Vous vous réveillez dans un tunnel peu éclairé. Commencez par allumer votre torche puis accroupissez-vous et avancez jusqu'à un petit embranchement. Allez sur la droite, prenez les fusées éclairantes sur le bureau et, après vous être mis de nouveau accroupi, poursuivez votre chemin. Récupérez les nouvelles fusées près du soldat américain et continuez votre progression jusqu'au déclenchement d'une cinématique. Une fois celle-ci finie, prenez le chemin de droite, traversez la petite caverne remplie d'eau et accroupissez-vous à nouveau pour passer dans un petit tunnel triangulaire. Au bout, relevez-vous et avancez un peu pour vous retrouver en pleine jungle. Allez, si vous le désirez, récupérer des grenades sur la droite en faisant attention aux pièges (appuyez sur le bon bouton pour ne pas mourir si jamais vous êtes menacé par un de ces derniers) puis revenez sur le chemin et suivez-le jusqu'aux tranchées US.

Une fois n'est pas coutume, vous allez vous faire attaquer, qu'a cela ne tienne, empoignez votre mitraillette et dégommez les soldats vous fonçant dessus en prenant les munitions se trouvant près de votre allié de gauche si besoin est. Après les avoir tous éliminés, une petite cinématique vous indiquant qu'un soldat vous attend en bas de la tranchée se déclenche. Rejoignez-le pour qu'il vous aide à passer dans la tranchée suivante. Ramassez maintenant les munitions sur la caisse d'armement se trouvant à vos pieds puis frayez-vous un chemin à travers la tranchée jusqu'à une nouvelle séquence d'actions contextuelles. Récupérez ensuite les munitions et les grenades sur la gauche puis, tout en tuant les Viêts s'approchant de vous, ou vous tirant dessus depuis les hauteurs, dirigez-vous vers le Quartier Général. Après la cinématique, vous allez devoir vous occuper de repousser les soldats vietnamiens qui vont arriver des quatre ouvertures du QG. Soyez donc vigilant et ramassez les munitions et la grenade sur le sol si le besoin s'en fait sentir. Au bout d'un

moment, une cinématique va se déclencher et une nouvelle partie de la tranchée sera accessible. Suivez-y vos coéquipiers, tuez les soldats sur les hauteurs et avancez encore un peu pour assister à une nouvelle animation scénaristique.

A la fin de cette dernière, vous vous retrouvez derrière une tourelle dont vous devez vous servir pour descendre les soldats tentant de vous approcher en prenant toujours garde de ne pas la faire surchauffer. Une fois cette séquence finie, ramassez les munitions et fusées éclairantes se trouvant sur le sol puis continuez votre progression dans la tranchée en éliminant les Vietnamiens qui arrivent en face et derrière vous, mais également ceux qui vous tirent dessus depuis les hauteurs. Une fois au bout, un infecté va vous sauter au visage. Après avoir effectué la séquence de QTE, reprenez un peu vos esprits et avancez jusqu'à un énorme cratère où se trouvent vos alliés qui se font canarder depuis les hauteurs. Tuez les soldats ennemis leur tirant dessus puis, une fois que votre coéquipier en est sorti allez récupérer le magnum dans le petit tunnel en face de la tranchée. Ceci étant fait, ressortez et empruntez le tunnel que votre allié vient d'ouvrir. Avancez jusqu'à tomber face à deux Vietnamiens planqués derrière des tables. Après les avoir tués, continuez votre chemin pour vous faire de nouveau attaquer par un soldat lors d'une séquence d'actions contextuelles. Une fois que vous l'avez tué, occupez-vous de ses amis et reprenez votre progression à travers le tunnel. Arrivé au bout, sautez puis avancez jusqu'à ce que des soldats vous tirent dessus depuis un ponton surélevé. Tuez-les, dirigez-vous vers la droite et descendez l'infecté se trouvant à la fin de la galerie. Vous allez rapidement vous apercevoir que tous les chemins sont bloqués de ce côté, revenez alors au niveau des pontons surélevés et prenez le chemin de gauche pour pouvoir atteindre un tunnel triangulaire donnant sur la sortie. Après la cinématique, traversez la jungle, montez sur le ponton de gauche et ruez-vous sur le bateau pour mettre fin à ce chapitre.

Jour 2 - 03h00 : Le refuge

Après la cinématique vous vous retrouvez près de votre bateau en feu. Tournez-vous et montez le chemin longeant la montagne pour vous retrouver face à un grand pont de bois.

Avancez dessus, effectuez la séquence d'actions contextuelles qui va se déclencher vers le milieu puis continuez votre chemin jusqu'à vous retrouver devant un soldat empalé sur des pics de bambou. Ramassez la mitraillette ainsi que les grenades se trouvant à ses pieds puis continuez votre route dans la jungle en prenant garde aux pièges. Une fois arrivé près de deux statues se faisant face, vous allez vous faire attaquer par des soldats ennemis. Eliminez ces derniers puis, après avoir ramassé les munitions près des braises du feu, continuez d'avancer à travers la jungle jusqu'à ce que vous aperceviez un sanglier au destin funeste. En effet, celui-ci vient de marcher sur une mine qui l'a fait exploser. Si vous ne voulez pas subir le même sort, avancez prudemment et tirez d'une distance assez éloignée sur les couvercles verts dépassant légèrement du sol. Une fois cette épreuve passée, poursuivez votre route, en faisant toujours attention aux pièges, pour arriver dans le jardin de la maison qui est une grande étendue d'eau surplombée par quatre grands ponts de pierre se rejoignant en une petite bâtisse.

Avancez sur le petit pont de pierre se trouvant en face de vous (en prenant garde de bien passer à gauche une fois au centre) et tuez les quelques infectés vous sautant dessus. Arrivé au carrefour, allez sur la gauche, dégommez les ennemis vous barrant le chemin et montez les deux escaliers sur la droite pour vous retrouver devant l'entrée de la maison. Si vous le souhaitez, vous pouvez aller chercher des munitions et deux grenades dans la serre se trouvant en face de vous mais sachez que celle-ci a pour occupants deux infectés quelque peu vindicatifs. Quel que soit votre choix, approchez-vous de la porte de la maison qui va s'ouvrir automatiquement et entrez. Commencez par tuer les deux hyperactifs vous sautant à la figure puis allez ouvrir la porte déjà entrouverte sur la gauche de l'entrée et éliminez l'infecté se trouvant dans le couloir. Attention, trois de ses copains vont rapidement vous attaquer depuis la pièce sur la droite. Après leur avoir passé l'envie de manger les gens, fouillez la pièce pour trouver un chargeur de pistolet et des munitions puis avancez jusqu'à un nouveau couloir. Après l'avoir débarrassé de ses occupants, continuez votre chemin pour atteindre un escalier. Tuez l'infecté, montez au premier étage.

Progressez maintenant dans le couloir en abattant tous les ennemis vous barrant le passage pour vous retrouver dans une grande salle où il y a une table et un gramophone qui grésille. Si vous le désirez, vous pouvez prendre le fusil à pompe posé sur la table mais, personnellement, je vous conseille de garder votre mitraillette, cette dernière étant en effet beaucoup plus utile que le shotgun pour la suite de ce niveau. Continuez ensuite votre chemin dans le couloir d'en face pour déclencher une nouvelle cinématique. Récupérez les munitions et le magnum se trouvant dans la pièce puis

retournez dans la salle du gramophone ou vous allez rapidement vous faire attaquer. Après vous être débarrassé de vos opposants, avancez le long du couloir par lequel vous êtes arrivé ici et, toujours en prenant garde aux éventuels monstres hyperactifs pouvant vous sauter au visage, dirigez-vous vers les escaliers. Montez à l'étage supérieur, engouffrez-vous dans le couloir de gauche, abattez l'infecté s'y trouvant et ramassez les munitions sur le sol. Avancez ensuite le long de la terrasse, de retour dans la maison, éliminez le soldat vietnamien faisant irruption dans la pièce. Passez ensuite la porte par laquelle il est entré, descendez les escaliers jusqu'au bas de la maison en tuant le Vietnamien et l'infecté puis avancez dans le couloir et enfin dans la pièce se trouvant sur votre gauche.

Vous voici maintenant face à un mini-boss possédant deux grandes machettes. Tout en esquivant ses attaques, videz vos chargeurs sur lui pour l'anéantir. N'ayant pas de points faibles, vous pouvez tirer sur n'importe quelle partie de son corps, mais pensez à être toujours en mouvement lorsque vous rechargez. Si vous êtes en manque de munitions, n'hésitez pas à ramasser celles qui se trouvent dans la pièce et sachez enfin que vous aurez beaucoup plus de facilité pour le tuer avec la mitraillette (environ deux chargeurs) plutôt qu'avec le shotgun dont la puissance d'une seule de ses cartouches est étrangement équivalente à la puissance d'une seule balle de mitraillette. Après vous être débarrassé de lui, récupérez les éventuelles munitions dont vous n'auriez pas eu besoin durant le combat et dirigez-vous sur la droite de la pièce, ou un infecté va vous attaquer au cours d'une séquence de QTE.
Descendez maintenant dans les caves de la maison par la porte qu'il a ouverte et continuez votre progression à l'intérieur de ces souterrains en tuant les hordes d'infectés vous barrant le chemin. Au bout d'un moment, vous allez trouver des chargeurs de pistolet/magnum, des munitions et des grenades sur une commode. Ramassez-les, avancez encore un peu pour trouver deux autres grenades sur une table. Après les avoir récupérées, occupez-vous de la dizaine de monstres s'attaquant à vous et sortez par la porte d'en face pour vous retrouver sur une petite terrasse. Dirigez-vous maintenant sur la droite puis avancez vers le bateau près du ponton pour mettre un terme à ce chapitre.

Jour 2 - 10h00 : Sur la route

Vous voici dans un moment particulièrement difficile du jeu. Commencez par vous diriger près de vos amis américains puis continuez jusqu'aux petites ruines se trouvant en face de vous pour vous ravitailler en armes, munitions et grenades. Allez ensuite prendre le contrôle de la petite tourelle et faites feu sur les soldats tentant de monter vers vous. Après les avoir tués, d'autres vont arriver mais plus seulement du côté gauche, ils vont en effet vous tirer dessus des hauteurs et essayer de rentrer par la droite. Au bout d'un moment, des bonbonnes vont exploser, répandant du gaz partout. Profitez du chaos ambiant pour vous éclipser et courez sur la droite jusqu'à sortir des nuages de gaz (faites attention, il se peut que des ennemis vous aient suivi). Vous allez maintenant vous faire attaquer par les ennemis protégeant le temple. Pour atteindre ce dernier en un seul morceau, avancez prudemment en vous cachant derrière le décor et ramassez les armes, munitions et grenades se trouvant sur le sol (il y a notamment un lance-roquettes sur la droite). Une fois dans le temple, une cinématique va se déclencher.

Après cette dernière, il est possible, si vous ne les avez pas tués précédemment, que des soldats vietnamiens vous tirent dessus depuis le haut du trou dans lequel vous êtes tombé. Après vous en être occupé, prenez les munitions se trouvant à vos pieds et descendez l'escalier de gauche. Ramassez les munitions près du soldat, avancez jusqu'au déclenchement d'une cinématique et entrez dans la salle ornée de quatre statues. Vous pouvez maintenant si vous le désirez aller dans la salle qui se trouve en face et, après deux cinématiques, y récupérer une bonne vieille gatling des familles. Quel que soit votre choix, empruntez le chemin de droite et avancez sous les décombres du temple pour vous retrouver dans une nouvelle pièce. Comme précédemment, vous pouvez récupérer un chargeur de magnum ainsi que trois boîtes de munitions si vous vous engouffrez dans le chemin de gauche et que vous allez jusque dans la grande salle se trouvant au bout du couloir. Faites tout de même attention, plusieurs infectés vous y attaqueront. Que vous décidiez ou non de risquer votre vie pour des balles, prenez le chemin de droite et, après la cinématique, descendez les escaliers pour arriver dans une pièce où une autre animation scénaristique se déclenchera.

Une fois celle-ci terminée, ramassez les munitions près du générateur et sortez par la porte dont l'infecté de la cinématique a fait irruption. Pour vous débarrasser des infectés se trouvant sur le pont, vous pouvez utiliser le détonateur se trouvant dans la main du cadavre se trouvant sur votre droite. Si jamais vous choisissez cette solution plutôt que de les tuer avec vos armes, vous allez devoir traverser en longeant la caverne grâce à la bordure de droite. Une fois derrière le pont, passez l'ouverture encadrée de deux dragons et avancez un peu dans la salle en ruine pour assister à une nouvelle cinématique. Après cette dernière, avancez dans la gueule de pierre se trouvant en face de

vous, sautez dans le trou et remontez par la pente sur votre droite. Une fois en haut, abattez l'infecté puis, de la hauteur où vous êtes, débarrassez-vous d'un maximum de ses camarades se trouvant en contrebas. Ceci étant fait, descendez, régler leur compte aux éventuels monstres restants puis allez ramasser une arme de votre choix et une boîte de munitions près des décombres de l'hélicoptère. Tournez-vous maintenant et faufilez-vous à l'intérieur de la petite caverne se trouvant derrière vous.

Continuez votre progression jusqu'à vous retrouver dans une autre gueule de pierre où vous allez vous faire attaquer. Après avoir éliminé tous les infectés vous sautant dessus (qui viennent de devant comme de derrière), avancez jusqu'à une salle où trône une immense statue. Récupérez les munitions et la grenade se trouvant en face de vous puis allez rejoindre le soldat américain sur la gauche. Entrez maintenant dans le petit tunnel se trouvant à côté de votre acolyte et montez les escaliers à l'intérieur pour sortir du temple. Une fois dehors, tuez tous les infectés marchant vers vous pour mettre fin à ce chapitre.

Jour 3 - 13h00 : Pourchassé

Après la traditionnelle cinématique de début de chapitre, vous vous réveillez en pleine jungle, dépourvu de la moindre arme à feu. Avancez rapidement près des feuillages en feu pour ramasser une gatling. Servez-vous-en pour dégommez les quelques infectés vous sautant au visage et continuez votre progression à travers les marais en abattant les autres hyperactifs vous attaquant et en ramassant les munitions que vous pourrez trouver. Au bout d'un moment, vous allez retrouver le convoi U-S. Avancez près de vos compagnons américains puis tournez-vous et éliminez les soldats vietnamiens déferlant sur vous pour permettre à vos coéquipiers de placer les explosifs. Une fois l'opération réussie, tournez-vous et suivez le G-I jusqu'au temple où une cinématique va se déclencher. Vous allez devoir tenir jusqu'à l'arrivée des renforts. Récupérez les munitions se trouvant devant l'escalier du temple puis montez sur les côtés de ce dernier et contournez-le pour ramasser quatre grenades.

Maintenant que vous êtes bien armé, défendez-vous en tuant les soldats ennemis et les infectés s'abattant sur vous depuis les ruines et la jungle. Pour ne pas tomber à court de munitions ou de grenades, fouillez régulièrement le devant et le côté des escaliers. Si jamais cela peut vous être d'une utilité quelconque, sachez également que les infectés n'hésiteront pas à attaquer les soldats vietnamiens vous permettant d'avoir moins d'ennemis à abattre d'un coup. Une fois cette harassante séquence terminée, montez par l'escalier d'où arrivent les G-I et une fois en haut, descendez par la gauche jusqu'à une grosse statue représentant une tête. Ramassez la boîte de munitions se trouvant à côté d'elle puis avancez un peu et montez les petits escaliers sur la droite pour déclencher une séquence d'actions contextuelles. Une fois celle-ci réussie, avancez pour vous retrouver en bas de plusieurs grandes ruines. Si vous le désirez, vous pouvez prendre le chemin de gauche, tuez les deux infectés et récupérez la mitraillette et les chargeurs se trouvant près du cadavre.

Quel que soit votre choix, allez sur la droite, tuez le Vietnamien puis ramassez les munitions sur le sol et montez les escaliers. Arrivé en haut, tuez les soldats ennemis et ramassez le chargeur de mitraillette sur le sol. Libre à vous maintenant de fouiller les ruines pour y trouver une gatling ou une boîte de munitions mais le but principal étant de traverser les ruines, avancez tout droit jusqu'à un escalier. Après l'avoir grimpé, prenez les munitions et, tout en descendant sur la droite, rejoignez le pont pour déclencher une nouvelle cinématique. Vous voici dans le lit de la rivière. Avancez en tuant les infectés et en ramassant les grenades et munitions se trouvant sur le sol. Une fois au bout de la rivière, et après qu'ils aient tué les infectés s'en prenant à eux, débarrassez-vous des Vietnamiens vous tirant dessus. Ceci étant fait, montez la pente se trouvant à face de vous pour atteindre le convoi et clore par la même occasion ce chapitre.

Jour 4 - 01h00 : Capturé

Vous voici aux mains de Trang. Durant son discours celui-ci va dicter à son acolyte de vous mettre deux coups de poings. Pour y survivre, appuyez le plus rapidement possible et le plus de fois que vous le pouvez sur la touche qui est indiquée à l'écran. Une fois la séquence réussie, une cinématique va s'enclencher. Après l'avoir visionnée, précipitez-vous sur la droite de la pièce et montez l'échelle pour vous échapper de la salle. Réalisez la séquence de QTE se déclenchant, récupérez le couteau sur le bureau et sortez de la cabane par la porte de droite. Allez tuer le

soldat vietnamien sur le ponton, ramassez son fusil et retournez dans la maisonnette sur pilotis.

Sortez maintenant de cette dernière par la porte se trouvant près du bureau, traversez le petit ponton, entrez dans la seconde hutte et après vous être emparé du pistolet sur la table, débarrassez-vous des deux soldats ennemis que vous avez réveillés. Prenez les munitions qu'ils possédaient, sortez par la seconde porte de la cabane puis avancez sur le ponton et traversez une troisième et dernière cabane pour vous retrouver face à un autre Vietnamien. Abattez-le puis tournez-vous sur la gauche et avancez jusqu'à la passerelle surélevée. Progressez ensuite sur ce dernier en abattant tous les Vietnamiens vous tirant dessus (y compris ceux qui sont sur la terre ferme). Une fois au bout, prenez la boîte de munitions de pistolet et la boîte de munitions de fusil sur le ponton de droite puis montez sur les pilotis se trouvant en face de vous.

Avancez sur ces derniers jusqu'à atteindre une nouvelle cabane. Tuez les deux soldats vietnamiens ayant élu domicile à l'intérieur puis, après avoir ramassé les chargeurs de pistolet sur la table, sortez par la porte d'en face. Dirigez-vous maintenant sur la droite et, si vous le désirez, allez tout droit pour récupérer des Ak-47 des munitions et une grenade mais faites attention, cette espèce d'arrière-cour est remplie de soldats rêvant de vous faire la peau. Quel que soit votre choix, engouffrez-vous derrière la palissade sur votre droite dont une partie vient d'exploser. Après avoir effectué une séquence d'actions contextuelles, approchez-vous du camion éclairé par la fusée de détresse et ramassez ce qui se trouve à ses côtés, à savoir votre lampe torche, des boîtes de munitions de pistolet et d'Ak-47 et pas moins de quatre grenades.

Faites maintenant volte-face et éliminez les hyperactifs vous sautant au visage. Libre à vous maintenant de fouiller la jungle pour y trouver des munitions mais celle-ci étant tellement piégée, je vous conseillerais plutôt de continuer le long de la route en éliminant pêle-mêle les soldats vietnamiens et les infectés tentant de vous barrer le chemin. Au bout d'un moment, une cinématique-QTE va s'enclencher. Appuyez comme d'habitude sur la bonne touche quand celle-ci s'affiche si vous voulez survivre. Vous pouvez si vous le désirez prendre le lance-roquettes près de l'épave du camion. Que vous y alliez ou non, vous devez impérativement emprunter le petit chemin de droite jusqu'à l'entrée de la grotte qui est éclairée par la lumière d'une fusée de détresse.

Une fois à l'intérieur, une cinématique vous indiquant que vous êtes bloqué va se déclencher. Qu'à cela ne tienne, tournez-vous et progressez le long de la grotte en ramassant les armes, les munitions et la grenade qui se trouveront sur le chemin. Au bout d'un moment, vous allez arriver près d'un lac souterrain. Ne descendez pas tout de suite et allez plutôt ramasser l'Ak-47 ainsi que la boîte de munitions se trouvant dans le petit tunnel de droite. Retournez maintenant près du lac et descendez à l'intérieur pour assister à une cinématique. Il s'agit de vos collègues américains qui vous informent du fait qu'ils vont essayer de vous couvrir. Vous pouvez donc avancer dans le lac en tuant les flots d'infectés déferlant sur vous en gardant votre calme.

En revanche, une fois arrivé à la deuxième fusée éclairante, et après avoir ramassé un chargeur de pistolet près du cadavre du soldat, vous avez le droit de commencer à paniquer. En effet, vos compagnons ne pourront plus vous couvrir. La meilleure technique pour ne pas mourir est de remonter la pente en sprintant et de ne vous retourner sous aucun prétexte. Au bout d'un moment, vous vous essoufflerez. Tout en avançant, balancez alors une grenade sur le sol pour faire le ménage derrière vous. Une fois en haut, dirigez-vous vers la fusée éclairante pour quitter définitivement cette grotte peu fréquentable et mettre, par la même occasion, un terme à ce chapitre.

Jour 4 - 06h00 : La revanche

Après la cinématique, suivez vos deux compagnons à travers la caverne en faisant attention à ne pas tomber dans le vide. Au bout d'un moment, une nouvelle animation scénaristique va se déclencher. Une fois celle-ci terminée, vous vous retrouvez dehors. Commencez par éliminer le Vietnamien se trouvant dans la tour de guet puis suivez le G-I qui rentre dans la cabane ennemie sur votre droite. A l'intérieur, ramassez le Ak-47 sur la table puis sortez par la porte de gauche. Entrez dans la maisonnette suivante et allez fouiller les pièces de gauche et de droite pour y récupérer au choix des munitions de Ak-47 ou bien des fusils. Revenez ensuite dans le couloir principal, abattez les soldats ennemis y ayant fait irruption et avancez tout droit en face de vous pour retrouver votre compagnon.

Après avoir récupéré le pistolet près du cadavre, suivez le G-I dans la pièce suivante et descendez dans les souterrains

par le trou qu'il vous indique. Une fois en bas, votre acolyte va vous suivre puis vous enfermer dans la pièce. Faites rapidement volte-face et éliminez alors tous les Vietnamiens arrivant depuis l'échelle que vous venez d'emprunter. Au bout d'un moment, votre "coéquipier" va ouvrir la porte de derrière. Avancez dans le tunnel jusqu'à ce qu'une séquence de QTE se déclenche. Après l'avoir effectuée, tournez sur votre droite et poursuivez votre progression en récupérant les munitions de pistolet que vous trouverez en chemin. Au bout du tunnel, vous allez tomber face à une porte entrouverte. Ouvrez-la puis entrez dans la salle des radios.

A l'intérieur, ramassez le fusil, les munitions et les deux fusées éclairantes se trouvant sur les tables puis écoutez le message audio de Trang. Une fois ce dernier fini, votre copain américain va rappliquer et vous ouvrir la porte. Approchez-le pour déclencher une nouvelle cinématique et suivez-le jusqu'à ce qu'un infecté vous saute au visage, démarrant par la même occasion une nouvelle séquence d'actions contextuelles. Après vous en être dépêtré, continuez légèrement d'avancer pour assister à une autre animation scénaristique. Le chemin étant désormais bloqué, tournez-vous puis, tout en tuant les infectés, progressez dans le tunnel de droite. Arrivé à l'intersection, prenez les munitions de pistolet sur les caisses de l'armée et continuez votre chemin sur la droite en éliminant les quelques monstres hyperactifs tentant de vous sauter au visage. Au bout d'un moment, vous allez parvenir à un second dédoublage de chemin.

Allez sur la droite pour récupérer une mitraillette américaine et une grenade près du corps de votre coéquipier puis allez prendre le chemin de gauche. Tournez à droite, prenez si vous le désirez le shotgun posé sur la petite caisse puis continuez d'avancer pour déclencher une cinématique. Vous voici enfin à l'air libre. Commencez par avancer dans le chemin par lequel et parti Trang et éliminez le Vietnamien vous y attendant. Revenez ensuite sur vos pas, ramassez les munitions et grenades se trouvant près du cadavre et entrez dans la maison. Récupérez les balles sur la table puis, tout en repoussant les assauts des infectés, sortez de la maison et allez sur la route. Traversez cette dernière, avancez un peu pour parvenir devant l'entrée d'une cabane. Entrez, ramassez les munitions et la grenade sur le sol puis, à l'aide de la tourelle, faites le ménage parmi vos ennemis (faites tout de même attention à ne pas faire surchauffer votre arme).

Une fois le chemin vidé de ses occupants faites rapidement volte-face et abattez les éventuels infectés ou soldats vietnamiens vous ayant contourné. Retournez à présent sur la route, avancez et, une fois au niveau du camion, sautez par dessus les sacs de sable sur votre gauche et prenez les boîtes de munitions ainsi que les deux grenades sur le sol. Revenez maintenant sur la route, et tout en tuant les infectés ou soldats restants, avancez un peu puis tournez sur la gauche pour arriver dans des tranchées (vous pouvez auparavant aller chercher un Ak-47 près de la voiture garée sous le porche en bambou). Montez ensuite dans la maison de gauche, tuez les Vietnamiens l'assaillant et retournez dans les tranchées par la porte d'en face. Continuez votre progression, montez dans la maison de droite pour qu'une nouvelle cinématique se déclenche. Restez sur vos gardes, celle-ci sera suivie par une séquence de QTE. Sortez ensuite de la maison et dirigez-vous vers l'hélicoptère pour finir ce chapitre.

Jour 4 - 12h00 : L'évacuation

Vous débutez ce chapitre sur le toit d'un immeuble en ruine. Commencez par descendre à l'intérieur du bâtiment par le trou se trouvant sur votre droite. Prenez ensuite l'escalier pour descendre d'un étage. Avancez vers la droite, ramassez le fusil à pompe et empruntez les escaliers pour arriver au rez-de-chaussée. Ne vous y attardez pas, sortez dans la rue, allez prendre les munitions dans la ruelle de droite puis revenez sur vos pas pour vous retrouver près d'un ruisseau quelque peu rougeâtre. Eliminez l'infecté vous voulant du mal puis continuez et montez à l'échelle du bâtiment vert. Avancez maintenant sur les terrasses jusqu'à ce que vous deviez repousser l'assaut d'un autre hyperactif au cours d'une séquence d'actions contextuelles.

Vous voici dans un endroit littéralement envahi par les infectés. Si vous le désirez, vous pouvez fouiller les maisons dont les monstres vous ouvriront les portes pour trouver des munitions mais je vous conseille plutôt de vous ruer sur l'échelle se trouvant sur la bâtisse en face de vous, histoire d'atteindre les hauteurs. Une fois en haut, dégommez l'infecté vous sautant dessus puis entrez dans la chambre où il se trouvait. Après avoir ramassé la boîte de munitions près du cadavre, sortez par la porte de droite. Progressez un peu le long des passerelles de bois ralliant les toits jusqu'à atteindre une fenêtre qu'un infecté va enjamber en hurlant. Après lui avoir réglé son compte, enjambez la fenêtre à votre tour et, une fois dans la chambre, ramassez les munitions et grenades éparpillées sur le sol. Sortez ensuite par l'ouverture de gauche pour tomber sur un soldat américain. Entrez dans la pièce où il se trouve, sautez par dessus la

fenêtre de gauche puis tirez sur le cadavre agrippé à l'échelle sur votre gauche pour libérer le passage.

Montez maintenant à l'étage supérieur où une nouvelle séquence de QTE va se déclencher. Une fois n'est pas coutume, appuyez sur les bons boutons au bon moment pour vous libérer de l'emprise de l'infecté. Continuez votre progression le long des passerelles de bois jusqu'à arriver dans la pièce d'une maison où se trouvent deux cadavres. Avancez dans la pièce suivante, tuez le monstre tentant de vous faire la peau et enjambez la fenêtre pour vous retrouver de nouveau sur une passerelle. Allez maintenant sur la droite, effectuez la séquence d'actions contextuelles pour vous débarrasser de l'infecté vous attaquant puis continuez votre parcours en éliminant ses deux petits camarades. Au bout d'un moment, vous allez retomber au sol. Ne perdez pas de temps, dépêchez-vous de vous diriger vers les passerelles se trouvant en face de vous et accessibles par un petit escalier puis avancez en dégommant les infectés tentant de vous barrer la route.

Après être de nouveau contraint à toucher le sol, prenez l'escalier de droite et progressez le long des passerelles jusqu'à atteindre une échelle qu'il vous faut emprunter pour vous sortir de ce pétrin. Suivez les planches de bois, prenez les munitions de pistolet dans la maison de gauche puis continuez de marcher pour vous faire attaquer par des infectés. Après leur avoir réglé leur compte, rentrez dans la maison se trouvant sur la gauche, éliminez-y ses occupants et montez à l'étage puis sortez sur la "terrasse" et suivez les passerelles de bois pour vous retrouver sur les escaliers d'un petit temple. Après avoir ramassé les munitions de fusil à pompe se trouvant au dessus et en face de vous, descendez dans la cour et débarrassez-la de tous les monstres hyperactifs qu'elle contient. Vous pouvez maintenant si vous le désirez garder le fusil à pompe mais je vous conseillerais plutôt de l'échanger contre une mitraillette, vous n'allez pas tarder à comprendre pourquoi.

Entrez dans le temple, dirigez-vous sur la droite et descendez l'escalier pour vous retrouver dans un tunnel. Tuez les infectés y ayant élu domicile puis montez l'échelle se trouvant tout au bout. Respirez un bon coup puis montez les deux autres échelles pour vous retrouver face à l'infecté à deux machettes déjà rencontré précédemment dans l'aventure. Comme pour la dernière fois, la mitraillette sera l'arme la plus efficace pour en venir à bout. Foncez sur la droite de la salle pour récupérer les deux boîtes de munitions et arrosez votre ennemi de tirs sans vous arrêter pour en venir à bout (vous ne devriez même pas à avoir quelque chose à craindre de ses attaques). Ceci étant fait, avancez dans la pièce suivante, tuez l'infecté se trouvant sur la gauche et grimpez à l'échelle pour déclencher la cinématique de fin de chapitre.

Jour 5 - 00h00 : L'ange noir

Après la dernière cinématique de début de chapitre du jeu, vous vous retrouvez en pleine jungle. Commencez par abattre les infectés se ruant sur vous puis dirigez-vous vers la gauche de la grosse étendue d'eau pour y trouver des munitions près d'un cadavre. Eliminez ensuite l'hyperactif tentant de vous faire la peau puis revenez au niveau de la fusée éclairante verte et, tout en vous débarrassant des mutants ennemis, tournez à gauche et continuez votre progression à travers la jungle (vous pouvez si vous le voulez récupérer le fusil se trouvant sur le sol, il se révèle réellement efficace pour qui sait effectuer des headshots). Au bout d'un moment, vous allez parvenir à une maison en bambou dont la porte va être brusquement défoncée par un infecté. Tuez-le puis, entrez dans la cabane où son copain va vous attaquer au cours d'une des dernières séquences d'actions contextuelles du jeu.

Après vous en être sorti, récupérez les munitions sur la droite (ou une mitraillette pour qui possède le fusil) et sortez de la maison par la porte se trouvant derrière vous. Descendez maintenant de la passerelle sur pilotis, éliminez les infectés et dirigez-vous vers la grande tour en face de vous. Une fois à l'intérieur, montez au premier étage, ramassez les chargeurs de pistolet et les munitions puis continuez de monter en tuant l'infecté vous barrant la route. Arrivé en haut de la tour, éliminez son acolyte puis, après avoir récupéré les munitions de fusil, descendez par les échafaudages sur votre gauche. Une fois en bas, tuez l'infecté ayant défoncé la porte et ramassez les munitions et grenades près du cadavre. Avancez sur votre droite, descendez le monstre vous fonçant dessus et traversez la seconde maison pour vous retrouver au-dessus d'une cour bien remplie.

A l'aide des escaliers de gauche, descendez faire le ménage puis allez récupérer la gatling posée contre un petit muret. Ceci étant fait, entrez dans le bâtiment de droite pour y faire le plein de munitions puis ressortez et montez chercher des grenades dans la maison se trouvant en face de vous (elle est encadrée par la lumière rose de deux fusées

éclairantes). Retournez maintenant sur le petit escalier se trouvant à côté de vous, tournez-vous et progressez dans la jungle en vous occupant des infectés. Au bout d'un moment, vous allez vous retrouver face à des éboulis vous empêchant de passer. Qu'à cela ne tienne, montez les escaliers de droite, allez récupérer la boîte de munitions près du soldat allongé et redescendez par les escaliers se trouvant en face de vous.

Continuez de progresser dans la jungle en dégommant les infectés surgissant des côtés du chemin et ce jusqu'à atteindre un grand escalier. Récupérez la boîte de munitions se trouvant sur les marches puis dirigez-vous vers l'échafaudage pour déclencher une séquence de QTE. Une fois celle-ci finie, vous allez rapidement vous apercevoir que vous êtes pris au piège avec une horde d'infectés. Histoire d'économiser de précieuses munitions, essayez de leur tirer le plus possible dans la tête et, si jamais vous êtes à court et qu'ils sont assez loin, tentez de les tuer avec votre pistolet. Dans le cas où vous n'auriez vraiment plus de munitions, avancez le plus calmement que vous le pouvez vers le centre du bassin, où se trouveront notamment des munitions pour la gatling.

Si vous cherchez près des marches du temple, vous devriez également trouver un fusil à pompe et une boîte de munitions. Pour ce qui est des grenades, je vous conseille de les garder pour les rassemblements de plus de trois ennemis. Quant à celles et ceux qui se poseraient la question, sachez que vous ne pouvez pas rentrer dans le temple avant d'avoir éradiqué toute la cour de ses occupants. Après avoir réussi la scène, reprenez votre souffle, allez ramasser la gatling ainsi que les éventuelles boîtes de munitions restantes et entrez dans le temple. Vous voici face à l'infecté avec ses deux machettes pour l'affrontement final. Une fois n'est pas coutume, videz votre chargeur de gatling sur lui en esquivant ses attaques pour l'envoyer définitivement ad patres et déclencher une animation scénaristique. Après un choix cornélien dont je vous laisse le seul maître, la dernière cinématique du jeu va se lancer et cette éprouvante aventure s'achever. Et voilà ! Vous avez enfin terminé Shellshock 2 et avez gagné par la même occasion un repos bien mérité, loin du Vietnam et de ses infectés.

Sherlock Holmes : La Nuit des Sacrifiés

© Focus / Frogwares 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

En premier lieu, récapitulons les commandes du jeu qui rappellent à la fois celles d'un fps pour ce qui est du déplacement (au clavier) et celles d'un point & click lorsqu'il s'agit d'observer ou de prendre des objets. L'inventaire est accessible par un simple clic droit et vous pourrez y observer vos items mais également vous référer aux divers documents que vous récolterez durant l'aventure, ou même encore relire les divers dialogues qui ont eu lieu. Ceci étant possible via un système d'onglets, qui vous permettra enfin d'utiliser une carte et de vous rendre si vous le souhaitez sur les lieux indiqués par des points. Bien sûr, vous aurez besoin de combiner des objets entre eux et pour ce faire, il suffit dans l'inventaire de choisir un outil puis de le faire glisser vers celui auquel vous voulez l'associer. Enfin, la molette de votre souris vous permet, sans quitter l'écran de jeu, de faire défiler vos items et ainsi d'agir sur le décor ou une personne avec tel ou tel objet sélectionné en haut à droite de l'image. Voici pour les quelques explications ; il est temps maintenant de sortir votre plus belle pipe et de débuter votre enquête. Elémentaire !

Les débuts de l'enquête à Baker Street

Le début de cette solution reprend les explications du manuel de jeu, concernant les 10 premières minutes de l'aventure (jusqu'à l'analyse de la boulette noire). Commencez par récupérer la boîte d'allumettes sur le secrétaire. Sortez maintenant de la pièce, descendez les escaliers et ouvrez la porte pour vous retrouver à l'extérieur. Discutez avec le vendeur de journaux, puis achetez-lui un journal. Empruntez le chemin de gauche (vers le policier), puis arrivé au croisement, prenez à droite puis la première à gauche. Discutez avec Miss Flemming, la marchande de fleurs, puis rendez-vous à gauche dans la rue Glenworth pour trouver la librairie Barnes. Entrez puis récupérez les deux livres sur la table à gauche du comptoir après avoir écouté le libraire. Observez la trace de semelle sur l'escabeau face à la porte d'entrée ainsi que le pot de fleur dans la vitrine. Quittez les lieux pour revenir sur Baker Street et vous rencontrerez Watson. Celui-ci vous présentera deux personnes : le capitaine Stenwick et le sergent Rufles. Interrogez-les chacun leur tour. Après avoir appris la disparition du domestique, dirigez-vous à l'arrière de la maison afin d'entrer dans la cabane. Observez les dessins au sol puis récupérez le morceau de lin jaune accroché au clou du linteau de la porte. Jetez un oeil sur le brasero avec votre loupe puis récupérez une petite boulette noire pour pouvoir l'analyser par la suite. Sortez maintenant de la cabane pour aller sur la gauche vers le fond du jardin. Au sol, vous remarquez des empreintes de pas. Utilisez alors votre mètre pour les mesurer (cliquez avec celui-ci sur une des extrémités de l'empreinte puis restez appuyé en glissant jusqu'à l'autre extrémité). Cela provient de semelles ferrées de taille 40. Marchez ensuite jusqu'au mur du fond pour examiner à nouveau les empreintes avec votre loupe. Vous vous rendez compte qu'il manque un clou à la chaussure de droite. En haut à gauche de l'écran, vous trouvez également une écaille de poisson qui pourra être analysée ultérieurement. Quittez l'écran pour regarder en haut du mur. Vous ne pouvez pas atteindre cette chose sans une échelle. Afin d'en trouver une, sortez de la maison du capitaine et une fois dans la rue, tournez à gauche deux fois pour contourner la propriété. L'échelle sera sur votre droite derrière un arbuste. Emparez-vous-en puis placez-la contre le mur (c'est le même mur que celui du jardin, mais de l'autre côté). Cliquez sur l'échelle puis récupérez les fibres accrochées au sommet. Retournez voir Watson et discutez avec Stenwick.

Après la séquence, vous voici revenu à Baker Street. Vous allez maintenant analyser les différents objets que vous avez pu trouver. Cliquez donc sur la chaise en face de la table d'analyses. Prenez les quatre flacons posés çà et là sur celle-ci. Observez la boulette noire au microscope, puis coupez-la en deux avec le scalpel. Utilisez votre petite pince pour prélever des graines. Placez celles-ci dans l'analyseur chimique de gauche puis versez-y de l'acide. Suite au commentaire de Sherlock, allumez le brûleur avec les allumettes puis observez le résultat. Poursuivez vos analyses en

plaçant l'écaille sous le microscope et manipulez celle-ci avec votre petite pince pour conclure qu'il s'agit d'une écaille de bar. Répétez l'opération avec les fibres récupérées sur le mur en prélevant avec votre pince et vous en déduirez qu'elles proviennent d'un morceau de corde de chanvre taché. Déposez ensuite votre prélèvement dans l'analyseur. Utilisez le solvant sur celui-ci pour découvrir de la suie et de l'eau douce. Observez enfin le morceau de tissu jaune pour conclure qu'il provient d'un turban.

Vous observez à la fenêtre pour voir où en est Watson. Approchez-vous du vendeur de journaux, puis après la discussion, rendez-vous une nouvelle fois à la librairie Barnes pour y récupérer un livre sur les Maoris. Celui-ci se trouvera sur la petite table de l'alcôve du milieu. Retournez maintenant chez Holmes. Et il vous demandera de quel endroit de Londres peut bien venir l'un des deux ravisseurs. Répondez «port» au clavier.

Le port, les entrepôts 12 et 16

Sortez puis dites au cocher de vous amener au port, quai 13 en le désignant sur la carte. Entrez ensuite dans le bar pour y interroger le patron. Celui-ci vous conseillera d'aller parler à Harper. Allez donc lui rendre visite en vous rendant au niveau des entrepôts après avoir franchi le pont (à gauche en sortant du bar). Il habite une bicoque sur laquelle on peut voir le symbole d'une grosse ancre. La porte de Harper est fermée à clé. Pénétrez alors dans la maison d'en face pour interroger la femme népalaise, puis prenez la médaille sur l'autel. Retour au bar pour reparler au patron. Jetez donc un oeil dans l'alcôve cachée par le rideau pour remarquer les entailles sur la table. Rendez-vous à nouveau sur le quai d'en face et après être passé entre la maison de Harper et de la Népalaise ; une cinématique mettant en scène un homme ivre va se déclencher. Celui-ci a été contraint à boire par des voyous et s'est fait dérober son paquet. Holmes remarque du navet dans la composition de l'alcool et va décider d'aller trouver d'où provient la bouteille. Lorsque vous êtes face au postier ivre, empruntez les escaliers de gauche pour vous rendre au bout de la ruelle. Là, sélectionnez la bouteille de sorte qu'elle apparaisse en haut à droite de l'écran, puis tapez à la porte située à droite des bouteilles vides. Après la scène, vous obtenez un paquet. Avant de l'ouvrir, retapez à la porte mais cette fois-ci en ayant sélectionné la médaille en haut à droite de l'écran. L'homme vous dira que celui qui distribue ces pendentifs se trouve au niveau de l'entrepôt 12. Ouvrez ensuite le paquet dans votre inventaire à l'aide de votre couteau (restez appuyé sur le couteau, glissez jusqu'au paquet puis relâchez le clic). Vous trouvez ainsi la prothèse. Amenez celle-ci au vieil homme ivre du bar. Vous aurez en échange son crochet.

Allez jeter un oeil à l'entrepôt 12. Pour l'atteindre, faites comme si vous alliez sur la place aux navets et bouteilles vides, mais prenez la rue sur votre gauche juste avant cette place. Suivez l'unique chemin, puis au bas des escaliers marchez encore un peu pour atteindre une porte en bois verte (celle de droite). Essayez de l'ouvrir puis l'entrepôt 12 s'ajoutera à votre carte. Approchez-vous de la porte et regardez au dessus d'elle pour découvrir une ouverture. Vous aurez besoin d'une corde. Celle-ci se trouve sur des sacs en face de la maison de la Népalaise (contre le mur de la maison de Harper donc). Une fois celle-ci récupérée, retour au niveau de l'entrepôt 12, puis combinez le crochet à la corde dans l'inventaire. Utilisez le tout sur l'ouverture en hauteur. Vous contrôlez maintenant Watson et il faut contourner le bâtiment par la droite pour aller nettoyer la petite fenêtre (restez appuyé tout en déplaçant le curseur pour nettoyer). Faites un mouvement de balancier avec le crochet à l'aide de votre souris de sorte à attraper le poids au pied de la porte. Ceci fait, balancez encore le tout de sorte à toucher le loquet de la porte ce qui aura pour effet de l'ouvrir. Pénétrez dans l'enceinte. Regardez au sol pour trouver une page de passeport américain dans les détritus, ainsi que l'épingle à chapeau. Vous pourrez ouvrir les caisses à l'aide de la barre de fer à droite de l'entrée. Vous obtenez ainsi la lampe-tempête. Observez les traces au sol puis suivez-les pour vous rendre compte des allées et venues fréquentes de la trappe jusqu'aux caisses. Cliquez sur la corde à gauche de la grande trappe puis sur les anneaux faisant office de poignées. Montez sur les planches afin d'aller pousser la marmite suspendue jusque sous le robinet. Suivez la tuyauterie pour ouvrir la vanne (à droite au sol lorsque vous êtes face à la porte d'entrée). Une fois la marmite remplie, remontez sur les planches pour la pousser vers l'autre bout jusqu'à la corde suspendue. Cliquez sur cette dernière pour attacher le récipient, puis avec le couteau, cliquez à nouveau pour faire tomber le tout et ainsi ouvrir la trappe. Descendez dans ce sombre couloir jusqu'à atteindre la salle de la statue. La porte suivante dispose de trois boutons à gauche et trois autres à droite. Pour l'ouvrir, appuyez simplement (en partant du haut) sur les 1 et 2 de gauche et 1 et 3 de droite. Vous voici dans une grande pièce aux larges colonnes. A droite de l'entrée récupérez un peu de charbon dans une caisse. A gauche, allez observer la boîte de pendentifs. Au fond de la pièce à droite, vous trouvez des vêtements dont une chemise à la manche tachée de sang contenant des papiers.
Dans le coin opposé vous trouverez sur une table des traces d'opium, une boîte métallique que vous analyserez plus

tard et vous remarquez également un récipient rempli d'un puissant narcotique. Rendez-vous devant l'autel au fond de la salle pour observer un cadavre. Ramassez la statuette à proximité puis relevez des éventuelles preuves sur le corps en regardant son cou, puis ses mains avec votre loupe. Enfin, il vous faut recopier l'inscription pour le moment incompréhensible sur une des plaques en métal de gauche ou de droite, peu importe. Pour ce faire, placez le papier récupéré dans la chemise et utilisez le charbon. Revenez au niveau de ladite chemise puis observez le symbole d'une croix dans un carré au sol de l'autre côté de la colonne.

De retour chez Holmes, vous devez analyser la boîte métallique. Ouvrez celle-ci avec votre couteau et placez la poudre sous le microscope. Utilisez la pince pour obtenir des graines que vous placerez enfin dans l'analyseur. Brûlez le tout et Holmes conclura qu'il s'agit de la même substance trouvée précédemment dans la maison de Stenwick. Après avoir parlé à Watson, rendez-vous à nouveau au quai 13 à l'aide de votre carte pour parler au patron du bar. Mises à part des traces au sol, vous ne trouvez pas Beddoes sur la jetée. Allez jeter un oeil au livre des registres posé sur les caisses de marchandises placées dans l'abri portant le panneau «customs», légèrement après la maison de la Népalaise, sur votre gauche. Récupérez également la petite feuille accrochée. Rejoignez l'entrepôt 16 et observez les traces au sol juste devant la porte. Mesurez-les puis observez à la loupe la trace en haut à gauche (celle d'un pied droit) pour que Holmes conclue qu'il s'agit des mêmes traces observées chez Stenwick. Récupérez la petite clé puis suivez les traces jusqu'à la jetée. Ouvrez donc la porte avec la clé et ramassez l'étiquette. Retour à Baker Street. Lorsque Holmes va interroger Watson, tapez «suisse». Il s'ensuit la séquence du voyage pour la Suisse.

Arrivée à l'asile psychiatrique

Frappez à la porte pour entrer et après avoir parlé à la réceptionniste et au docteur Gygax, Holmes, se faisant passer pour le détective Amos se fera capturer et vous vous retrouverez en cellule après les différentes séquences. Là, récupérez la gamelle et la cuillère, puis placez le pot et le traversin sur votre couchette. Pour faire illusion, posez votre chapeau sur le pot et la veste sur le traversin. Allez maintenant vous occuper de la serrure avec la cuillère. Voici comment vous y prendre : vous avez dans le compartiment central 10 jetons numérotés rangés dans le désordre, puis deux compartiments vides en haut et deux autres également vides en bas. Le but est de déplacer les jetons pour pouvoir les replacer au centre dans le bon ordre. Une méthode qui marche est de placer le jeton numéro 3 tout en bas, les 10, 9, 8 dans le compartiment juste au-dessus, puis les 7, 6, 5, 4 dans le compartiment au-dessus du central, et enfin le jeton n°2 dans le compartiment le plus haut. De cette façon, vous pourrez ensuite replacer dans l'ordre de 1 à 10 chacun des jetons au centre et la porte s'ouvrira. Vous ne pouvez pas aller à gauche, la porte étant fermée. Empruntez donc la seule voie possible et si vous prenez tout de suite à droite, vous ne pourrez monter les escaliers. Continuez plutôt tout droit et lisez l'affiche sur le mur dès que vous tournez à gauche. Ouvrez donc la porte et Holmes va devoir trouver un moyen de neutraliser l'infirmier. Ressortez puis avancez dans le couloir pour parler à un patient qui va vous menacer de crier si vous ne le sortez pas d'ici. Dans la salle de l'infirmier, mettez-vous accroupi à l'aide la touche Ctrl pour récupérer les 3 seringues dans le meuble, puis regardez la balance et la poupée derrière vous. Ne vous approchez pas de l'infirmier au risque de vous faire repérer et ressortez pour aller vers la porte au coin du couloir, avec l'affiche clouée sur sa droite. Vous trouvez la clé dans la fissure du mur à gauche. Utilisez donc celle-ci pour entrer dans la pièce et récupérer un pied à coulisse sur votre gauche et une barre de fer au sol. Dans le coin droit de la pièce mesurez les diamètres des tubes avec le pied à coulisse puis emparez-vous de celui de 16 mm. Ressortez pour donner la barre de fer à Maurizio. Ce dernier va s'échapper ce qui va vous permettre de vous rendre à l'étage par les escaliers que vous ne pouviez emprunter précédemment. Ici, vous pourrez trouver le soporifique et des clés au sol devant la porte de gauche. Rendez-vous devant la salle de l'infirmier et dans votre inventaire, utilisez le soporifique avec la seringue de 15mm. Utilisez celle-ci avec le tube. Sélectionnez votre sarbacane puis avancez doucement toujours accroupi bien dans l'axe de l'infirmier, jusqu'au niveau de la seconde table. Là, Holmes va automatiquement envoyer la seringue et neutraliser le gêneur. Dans la cage, vous pourrez trouver un livre et prendre une lettre sur le meuble de droite. Regardez l'infirmier et récupérez la note de Gygax. Observez les flacons sur l'étagère et récupérez-en un. Enfin, jetez un oeil aux bidons de potasse. Ressortez de la cage en observant les flacons de la table face à vous puis rendez-vous au niveau de la porte jusqu'alors fermée à clé, à gauche quand vous êtes sorti de votre cellule.

Ouvrez donc cette porte puis parlez à Gerda dans la deuxième cellule. Elle va vous rejeter. Reparlez-lui pour qu'elle déclare rechercher Heidi. Retournez monter les escaliers pour ouvrir la porte à droite de l'armoire mais vous ne pourrez passer sans déguisement. Ouvrez donc celle-ci avec la cuillère et prenez la blouse blanche. Vous pourrez traverser sans encombre en longeant le couloir jusqu'à l'entrée de la volière à gauche. Après la séquence, remarquez que la cage

est fermée à clé puis redescendez ensuite dans le couloir de la cellule de Maurizio pour aller cette fois-ci ouvrir la porte au fond à gauche du couloir avec vos clés. Vous devez être prudent à cause des infirmiers. Allez donc accroupi au bout à gauche jusqu'à la première cellule faisant l'angle. Le malade va vous demander des pierres rouges. Avant d'aller chercher celles-ci dans la cage de l'infirmier neutralisé, comme il faudra diluer les pierres, remontez d'abord récupérer un peu d'eau dans votre gamelle au niveau de la volière, sur votre gauche. Ajoutez les pierres rouges à la gamelle pleine d'eau et portez le tout au malade. Il vous dira d'aller rendre sa poupée à Gerda pour qu'elle vous dise où est la clé de la cage aux oiseaux.
Retour donc dans la pièce de l'infirmier neutralisé pour récupérer la poupée sur la table à gauche de l'entrée. Ramenez sa poupée à Gerda qui vous donnera une clé en guise de remerciement. Ce n'est pas la clé de la cage, mais elle va vous permettre d'ouvrir la porte de la réceptionniste Fraülein Müller à l'étage en face de l'entrée de la volière (deuxième porte). Dans sa chambre, vous pourrez récupérer une paire de lunettes ainsi qu'une note, une bouteille, le porte-fleur gris en macramé accroché au mur (au-dessus du bureau) ainsi qu'une clé après avoir fouillé le chemisier dans l'armoire. Rendez-vous face à l'entrée de la cage aux oiseaux pour l'ouvrir avec cette clé et remplissez la bouteille au niveau de la fontaine. Avancez hors de la volière pour apercevoir la cuisine par les fenêtres. Lisez l'affiche puis essayez d'entrer. Retournez maintenant parler au malade Becker à qui vous aviez donné le liquide à base de pierres rouges, puis emparez-vous de la table à roulettes. Pour fabriquer le fumigène, retournez dans la cage de l'infirmier endormi pour recueillir de la potasse dans votre gamelle ainsi qu'un flacon de chlorine. Avec la balance posée sur la table proche de l'entrée, pesez donc la bouteille d'eau puis ajoutez la chlorine. Pesez ensuite la potasse et mélangez le tout. Vous avez votre fumigène. Retour à la cuisine pour ouvrir la porte et déposer le fumigène. Lisez la note trouvée à propos du monte-charge puis récupérez de la ficelle à gigot. Redescendez à l'étage du dessous, puis au lieu de tourner à gauche pour vous retrouver face à la cellule de Becker, regardez sur votre droite la porte aux barreaux métalliques menant au deuxième sous-sol.

Essayez d'ouvrir à l'aide des leviers encastrés au mur. Rendez-vous dans la pièce où vous aviez récupéré les tubes pour votre sarbacane et le pied à coulisse. Au sol sur votre droite emparez-vous de l'enclume. De retour au niveau de la grille, placez la table roulante sous le levier de droite, puis attachez la ficelle à gigot à celle-ci. Accrochez maintenant le porte-fleur au même levier et placez-y l'enclume. Vous n'avez plus qu'à entrer dans le sas (après avoir ouvert grâce au levier gauche) et tirer la ficelle. Une fois en bas, discutez avec Wolff puis allez trouver son dossier. Mais le bureau du docteur Gygax étant fermé au fond, prenez le couloir sur le côté pour vous retrouver en face d'une porte avec une serrure ressemblant à celle de votre cellule. Regardez les traces de pas rouges à gauche de la porte. Pour déverrouiller le mécanisme, il faudra cette fois retirer les chiffres puis les placer dans les compartiments comme suit : faites en sorte que le 1 soit placé tout en haut, placez les 7, 8, 9, 10 dans le compartiment juste en dessous, 5, 4, 3, 2 juste sous la barre centrale, puis enfin le 6 tout en bas. De cette manière, vous pourrez les replacer au centre un par un dans l'ordre croissant. Vous trouvez une clé par terre juste à droite de la porte. Jetez un oeil au puits ainsi qu'aux outils. Vous pouvez maintenant ouvrir le bureau du docteur Gygax. Regardez la colonne de tiroirs à droite de l'entrée et cherchez le dossier de Wolff. Observez la photo du professeur Shwartz. Récupérez une clé et une lettre de Wilhem Burger sur le bureau de Gygax, puis utilisez le tisonnier de la cheminée afin d'ouvrir le tiroir du bureau. Emparez-vous des documents. Allez dans la pièce d'à côté en ouvrant avec le tisonnier, puis lisez le carnet d'expériences de Gygax sur la table. Observez enfin les écritures effacées au tableau. Retour à l'étage supérieur en tirant le levier dans le mur pour rouvrir la grille. Parlez de nouveau à Becker puis passez devant sa cellule et allez à droite. Ouvrez la porte à droite avec la clé trouvée chez Gygax et vous voici dans la salle de classe. Trouvez la note à propos du pensionnaire anonyme sur le bureau du professeur et récupérez la fausse barbe sur l'étagère de droite. Dans l'inventaire, associer les lunettes et cette barbe puis se rendre à nouveau au deuxième sous-sol pour interroger Wolff. Allez redresser les torches éteintes près du bureau de Gygax (celle à gauche de l'entrée), devant la cellule de Wolff (la plus à droite) et devant la porte de la salle au puits. Entrez puis après la séquence, trouvez dans vos documents le poème traduit par Mycroft et tapez au clavier «lumière des abysses». Après la scène d'alerte, jetez à nouveau un oeil dans la colonne de tiroirs du bureau de Gygax pour trouver les informations relatives au patient anonyme.
Enfin, faites venir le monte-charge à gauche de son bureau en tirant 3 fois la petite corde et une fois la longue. Montez-y puis vous vous retrouverez dans une pièce où est prisonnier Moriarty, quelqu'un qui vous est familier. Parlez à celui-ci après avoir ouvert sa cellule avec la cuillère. Montez les escaliers partant d'un coin de la pièce après la cinématique, puis vous voici dans la buanderie. Récupérez le chapeau et la redingote sur les étagères de droite et sortez. Lors de la séquence en train, répondez «nouvelle orleans».

La Louisiane

Vous voici arrivé en Amérique. Empruntez la rue sur votre droite afin de trouver la banque mais celle-ci est gardée par un homme armé. Montrez-lui vos billets et il vous conseillera d'aller rejoindre le vieux Champagne au niveau des quais des Cajuns. Derrière vous, légèrement sur votre droite, ouvrez le portail en bois «Commercial Port Louisiana» puis continuez par la porte «Smith & Young Traders» à gauche. La direction du quai des Cajuns étant régulièrement indiquée par des écriteaux, vous n'aurez pas de mal à trouver le vieil homme au bout du chemin de planches desservant des cabanes sur pilotis. Après la discussion, donnez-lui un peu d'argent à défaut d'avoir une bouteille et il vous indiquera votre nouvelle destination. Sur la carte, cliquez donc sur le quartier français et retournez au niveau du port. Watson se fait dérober sa sacoche durant le trajet. Il va s'en suivre une course-poursuite avec le voleur avec des obstacles à éviter ou alors des éléments du décor à utiliser pour progresser.

Tout d'abord, fermez la porte derrière le tracteur qui vient d'apparaître pour pouvoir avancer, puis continuez tout droit dans sa direction en évitant les deux ballots. Poursuivez à droite en grimpant sur la roue, puis allez au bout de la terrasse et sautez dans la cour. Continuez à le poursuivre jusqu'à ce qu'il enlève les planches pour vous empêcher de traverser. Vous allez alors jouer à Tarzan en attrapant le filet accroché à la grue. Poursuivez tout droit mais un matelot va ouvrir la porte pour nettoyer. Rentrez donc par cette porte, allez au bout, puis ressortez. Continuez jusqu'à la palissade marquée de caractères chinois (à droite) à ouvrir. Le décor va s'écrouler, mais qu'à cela ne tienne, vous empruntez le plan incliné pour vous retrouver sur une petite place avec une sorte de grande balance où deux caisses sont posées sur une plate-forme élévatrice. Montez sur celle-ci et poussez les deux caisses hors de la plate-forme, ce qui aura pour effet de vous amener à l'étage. Poursuivez pour atteindre une nouvelle cour et y emprunter les escaliers. Vous devez ensuite traverser une passerelle et vous aider des quatre barres de bois horizontales pour grimper dans la maison. Continuez sur la gauche, puis toujours à gauche, jusqu'à atteindre un premier toit et vous servir de l'échelle pour atterrir sur celui d'en face. Franchissez maintenant le pont, puis longez le bâtiment sur le côté jusqu'à une ouverture par la gauche. Suivez l'unique chemin jusqu'à atteindre une pièce avec une grande échelle. En haut de celle-ci, des planches vont s'écrouler et vous devrez passer en saisissant le gros sac accroché au-dessus de vous. Poursuivez sur le rebord en suivant le seul chemin jusqu'à atteindre une nouvelle échelle au bout à droite. Continuez d'avancer en marchant sur les planches, sautez sur les caisses puis bloquez la grosse hélice sur votre gauche en poussant la machine. Laissez-vous glisser dans le conduit et ouvrez enfin la porte de gauche. Cinématique.

Rendez-vous maintenant chez Arneson en pointant sur le quartier français à l'aide votre carte. Là, vous trouverez une jeune femme qui, après s'être méfiée va s'approcher de vous une fois que vous aurez sonné la cloche de la résidence. Son frère muet a disparu depuis cinq jours. Pour ouvrir l'écurie, servez-vous de votre couteau. Regardez le cheval mort de soif et sortez par l'autre portail. Faites un tour d'observation de la maison pour constater l'entretien des fleurs, apercevoir un raton laveur ainsi que des traces au sol, derrière la villa. Une fontaine est également présente et près de celle-ci, sur le rebord en pierres, vous trouvez des tuteurs. Récupérez-en un et pénétrez dans la maison par la porte de gauche, celle de droite étant fermée. Vous pouvez observer à droite des traces de pas et de sang au sol, sans oublier de scruter à la loupe les empreintes de doigts sur une des traces de pas (celle le plus à gauche, ces traces se trouvant devant la porte de la chambre du domestique). Avancez dans cette direction pour vous apercevoir que quelqu'un bloque la porte de droite de l'intérieur. Regardez dans la pièce de gauche et vous découvrez un cadavre. Observez sa main avec la loupe pour déduire qu'il s'agit probablement du jardinier. Prenez la bouteille de champagne dans la vitrine de droite et continuez d'inspecter la pièce. Vous observerez donc le chandelier recouvert d'un peu de sang au sol, le cendrier, les papiers brûlés dans la cheminée, le siège renversé ayant le coin ensanglanté, ainsi que le tableau d'Arneson. Sortez par la porte proche du fauteuil et observez en bas à droite de celle-ci.
La porte vous faisant face donnant sur la cuisine, inspectez celle-ci pour ne trouver rien d'autre qu'un vieux morceau de jambon et une bassine que vous remettrez à Watson. Vous dirigez maintenant celui-ci et vous devrez remplir ladite bassine au niveau de la fontaine pour ensuite aller abreuver le cheval en détresse. Une fois celui-ci remis sur pattes, ramassez un marteau sur lequel il était allongé jusqu'alors. Retournez voir Holmes, puis sortez de la cuisine pour aller maintenant jeter un oeil à la chambre, qui fait face aux escaliers. Vous pourrez observer un autre tableau d'Arneson ainsi que des vêtements posés sur le lit. Il vous est d'ailleurs possible de déplacer ce dernier afin d'y observer des traces de terre et utiliser le couteau sur le plancher (là où Holmes pense qu'il y a «quelque chose»). Vous obtenez alors une pierre rouge. Montez ensuite à l'étage et pénétrez dans la chambre d'Arneson par la première porte. Vous trouvez deux livres intéressants dans la bibliothèque ainsi qu'une note sur le bureau. Sur la petite table en avant du lit, ouvrez la boîte grise pour récupérer un cylindre en métal. Trouvez enfin une page traitant d'une énigme mathématique, à droite du lit. Ressortez par l'autre porte de la chambre pour vous retrouver à nouveau dehors, sur la terrasse, puis observez le citronnier sur votre gauche. De retour à l'étage inférieur derrière la maison, tentez de passer le portillon au bout du petit sentier, mais Holmes et Watson rebrousseront chemin à cause des moustiques trop nombreux. Observez les traces au

sol, puis suivez-les jusqu'au bas des marches pour que Holmes déduise que le corps a été tiré dans l'autre sens pour masquer les traces. Si vous avez tout bien observé, une séquence montrant Watson qui découvre un coffre-fort se déclenchera. Si ce n'est pas le cas, vous avez sûrement oublié d'observer quelque chose cité plus haut. Pour trouver la combinaison du coffre, lisez la page de jeu dans l'inventaire. C'est le seul document qui peut être lié au coffre, puisqu'il y a également 12 chiffres à trouver. Nous avons des exemples en noir «3/2», «9/3», puis des chiffres en rouge écrits par Arneson «7/2», «10/4». Avec ceci et un peu de logique (et quelques années de mathématiques derrière nous bien entendu ;-)), on s'aperçoit que les chiffres à trouver sont (accrochez-vous) : le nombre de fois qu'un des chiffres de l'horloge est divisible pour donner un entier. Des exemples valant mieux que des explications, voici ce que cela signifie, concrètement : 1 est divisible par 1 uniquement (cela donne 1, qui est entier), 2 est divisible par 1 mais aussi par 2 (on obtient respectivement 2 et 1 qui sont des entiers), 3 est divisible par 1 et par 3 (cela donne 3 et 1), de même que 10 sera divisible par 1, 2, 5 et 10 (ce qui donne 10, 5, 2 et 1 qui sont tous des entiers), etc...

On aura donc les résultats suivants, pour chacun des 12 chiffres :
1 est divisible 1 fois
2 est divisible 2 fois
3 est divisible 2 fois
4 est divisible 3 fois
5 est divisible 2 fois
6 est divisible 4 fois
7 est divisible 2 fois
8 est divisible 4 fois
9 est divisible 3 fois
10 est divisible 4 fois
11 est divisible 2 fois
12 est divisible 6 fois

Voici donc le code à rentrer :
1223
2424
3426

Récupérez la clé, le pistolet étant inutile, puis sortez sur la terrasse, où vous pourrez ouvrir la porte jusqu'alors fermée à clé.
Un cri provenant de l'écurie se fait entendre. Foncez alors jusqu'au lieu en question et utilisez le tronc derrière vous pour défoncer la porte. Vous retrouvez la jeune servante pendue, mais encore vivante. Retour au niveau de la porte que vous veniez de déverrouiller pour pénétrer dans cette nouvelle pièce. Regardez la photo sur le bureau et prenez la corne, pour replacer cette dernière sur l'antilope accrochée au mur. Cela dévoile une photo. Face à celle-ci, reculez de trois pas pour remarquer au sol une dalle spéciale. Regardez sur la table ronde à gauche de l'antilope puis posez-y le cylindre métallique jusqu'alors dans l'inventaire. Enfin, observez au niveau de l'oeil du dragon sur la fresque de gauche. Allez maintenant chercher le citronnier sur la terrasse. Déposez celui-ci sur la dalle spéciale et à l'aide du tuteur récupéré précédemment, pointez vers l'oeil du dragon pour dévoiler une arrière-salle. Sur le bureau, récupérez deux papiers ainsi que la photo de la jeune femme. Holmes s'aperçoit qu'elle aime les fleurs. Redescendez par les escaliers pour rejoindre Watson et une petite séquence montrant la personne qui se cache depuis le début derrière la porte bloquée se déclenchera.
Mais vous devez tout d'abord vous diriger vers votre collègue. Avant de tourner à gauche pour rejoindre l'écurie, continuez tout droit autour de la maison afin de cueillir trois sortes de fleurs différentes, puis de confectionner un bouquet dans l'inventaire. Rendez-vous maintenant dans l'écurie. A la suite des séquences, vous vous retrouvez à nouveau face au portillon envahi de moustiques. Vous devrez retourner vers le citronnier dans la pièce où vous l'aviez déposé afin de récupérer un citron. Vous pouvez éloigner le nuage de moustiques après avoir conseillé à Watson de s'enduire de jus de citron. Dirigez-vous tout droit en observant la tache de sang au sol, puis au bout du ponton, regardez la corde. Sur la carte, pointez à l'endroit du vieux Champagne pour lui demander de vous prêter une embarcation. En échange de votre bouteille de champagne il vous donnera des planches et une lanterne. Rendez-vous au port pour parler à la jeune femme de la photo. Grimpez donc sur la péniche et donnez les fleurs à la gérante afin qu'elle accepte de faire venir la fille, Lucie. Sur la carte, cliquez à nouveau vers la résidence d'Arneson. Après la discussion avec Watson, tapez au clavier «raton laveur». Allez maintenant dans la cuisine chercher une tranche de jambon, puis posez

celle-ci au niveau des traces du raton laveur, au pied de l'arbre. La cinématique va dévoiler le nid de l'animal sur le toit. Allez chercher la boîte de clous dans l'écurie, puis associez ces derniers avec les planches dans votre inventaire. Enfin, toujours dans l'inventaire, clouez celles-ci à l'aide du marteau pour obtenir une échelle. Rendez-vous à l'étage sur la terrasse pour positionner votre échelle au niveau de la banquette. Grimpez et trouvez ainsi la chevalière sur la main. Allez maintenant dans la pièce secrète afin d'ouvrir l'armoire avec le bijou récolté. Emparez-vous d'un fusil et récupérez de l'argent dans la boîte. Lorsque vous redescendrez, vous vous trouverez à nouveau face-à-face avec le shérif, et il vous faudra alors remonter sur la terrasse pour récupérer l'échelle et la placer derrière vous légèrement à gauche contre la rambarde. De retour au port, allez rendre visite au vieux Champagne pour lui acheter un bateau.

Le marais

Vous voici dans le marais. Longez la rive gauche pendant une bonne minute pour atteindre les casiers du vieux sam puis observez le rocher ensanglanté. Poursuivez jusqu'aux crocodiles qui vont empêcheront de passer. Tirez à l'aide de votre fusil sur une corde à laquelle est accroché en hauteur un des cadavres (le curseur se changera en croix de visée) afin d'attirer les crocodiles vers son point de chute, ce qui vous libérera le passage. Arrivé sur la terre ferme, vous trouvez Arneson, gisant entre la vie et la mort, puis vous vous faites assaillir par un homme que Watson va se charger de neutraliser. Pénétrez dans la hutte, puis placez la statuette de votre inventaire sur la grande statue et récupérez un livre. Revenez voir comment se porte Arneson. Après les différentes séquences, vous voici de retour à Baker Street.

De retour à Baker Street, trouver l'emplacement du phare

Sherlock vous demande alors le code à déduire de l'énigme de Davy. Là aussi, je vous avoue qu'il y a de quoi s'arracher les cheveux mais la méthode à employer est en fait la suivante :

Dans un premier temps, pour la série de chiffres du dessus vous avez une suite de 9 chiffres suivi de «/». Ces 9 chiffres doivent vous aiguiller sur la marche à suivre. Ensuite, il faut placer les chiffres suivants par groupe de 8 et noter le chiffre manquant afin d'avoir un groupe de 9 complet. Toutefois, après la deuxième série de 8 chiffres, cela ne colle plus car si vous déduisez que c'est le 7 qui manque, la théorie s'effondre lors de la quatrième série de 8 chiffres (car vous aurez deux 7). Donc, si vous me suivez toujours, il faut en réalité ne pas se soucier de la troisième série qui est complète (en effet on a bien 9 chiffres : 812365497), puis continuer à regrouper les autres chiffres par 8 en notant à chaque fois le neuvième manquant. Pour la série de chiffres au-dessous, employez la même méthode sans vous soucier des 9 premiers chiffres en début de ligne (qui constituent déjà un groupe de 9 complet), puis ensuite vous pourrez sans problème faire 4 groupes de 8 et ainsi trouver les chiffres manquants dans chacun des groupes. Concrètement, cela donne pour la première série :

687954312 (exemple)
21467983 (manque le 5)
93421758 (manque le 6)
812365497 (manque rien)
52761938 (manque le 4)
57986421 (manque le 3)
24538971 (manque le 6)

Puis pour la deuxième :
597248613 (exemple)
37589214 (manque le 6)
82974365 (manque le 1)
96752481 (manque le 3)
98256371 (manque le 4)

On trouve donc pour la première série le code 56436 et pour la deuxième le 6134. Entrez donc comme réponse 56436 6134 à l'aide des chiffres du haut du clavier et non du pavé numérique.

Direction la librairie Barnes afin de faire traduire l'ouvrage. Retournez ensuite en face de chez vous puis achetez le journal. Rendez-vous au bar du port afin de demander une carte marine au barman. Passez par la porte à droite grâce à la clé qu'il vous donne, puis au bout de la salle à gauche vous trouverez une photo de Rochester et la carte. Faites bouger la carte en restant appuyé sur le clic gauche et déplacez la carte de sorte à être environ à 56.436 verticalement et 6.134 horizontalement. Vous devrez voir le lieu Ardnamurcham écrit en majuscules, puis le même nom environ 3cm sur la gauche écrit cette fois en minuscules. Cliquez environ à 1cm à droite du nom en minuscules et vous aurez votre nouveau point de chute. Retournez parler au barman, puis rentrez à Baker Street. Le vendeur de journaux vous dit de vous rendre chez Barnes. Allez-y de ce pas et suite à la cinématique, vous voici arrivé au phare d'Ardnamurcham.

Le phare d'Ardnamurcham

Allez tout au fond au niveau du cabanon en ruines pour observer un baril d'eau douce et récupérer une corde. Rendez-vous à l'extrémité droite jusqu'aux débris pour trouver une poutre au sol trop lourde. Au niveau du phare, la porte d'entrée est verrouillée de l'intérieur, impossible à ouvrir même en utilisant la barre de fer que vous trouvez au pied du sphinx de droite. Rendez-vous maintenant au niveau des trois petits geysers sur la droite, puis servez-vous du livre des Pirates disparates afin de trouver le bon chemin : allez donc en direction du rocher en forme de tête de bélier auquel il manque une corne, au loin en face du phare (légèrement sur sa droite). Holmes s'arrête au niveau d'un rocher vert au sol. Utilisez alors votre barre métallique sur celui-ci puis attachez la corde à la pierre de gauche afin de descendre en rappel dans la grotte souterraine. Avancez puis ramassez le couteau proche du squelette. Au bout à droite utilisez le couteau afin d'ouvrir le passage dans le mur. Vous voici dans une nouvelle pièce. Cliquez sur le squelette pendu pour en récupérer une gourde. Allez dans la galerie de droite afin de ramasser une seconde flasque d'alcool. Récupérez le morceau de grille qui pourra vous servir d'échelle, puis vous trouvez également un gros entonnoir rouillé au pied du pilier en bois. Revenez dans la pièce du squelette pendu puis ouvrez une des caisses à gauche pour récupérer des chiffons. Faites un tour pour trouver un passage ayant subi un éboulement de pierres, mais avant de l'emprunter, continuez votre tour d'inspection pour regarder les 2 lattes en bois inclinées vers le haut. Montez grâce à elles sur le rocher et essayez d'observer mais vous ne pouvez rien y voir. Prenez maintenant le chemin du tas de pierres, puis après la passerelle deux voies s'offrent à vous. Allez à droite pour appeler Watson avec l'entonnoir et ainsi récupérer des allumettes. Empruntez cette fois la voie de gauche qui se sépare elle aussi en deux voies : à gauche, une crevasse infranchissable pour le moment (remarquez le rocher de gauche à faire sauter), et à droite un renfoncement rempli d'os. Ramassez-en puis associez-en un avec les torchons dans l'inventaire afin d'obtenir une torche. Enfin, associez avec celle-ci la deuxième flasque trouvée pour l'imbiber d'alcool. Retour dans la pièce du squelette pendu pour aller accrocher la lampe-tempête en hauteur au niveau du crochet par lequel le cadavre était suspendu. Cliquez au niveau de l'anneau d'attache contre le mur afin de tirer la corde et positionner correctement la lanterne. Regrimpez sur le rocher grâce aux deux lattes parallèles, placez ensuite votre grille pour grimper un peu plus haut et vous découvrirez un bidon renversé. Utilisez cette fois la première flasque avec le bidon afin de la remplir de poudre. Descendez récupérer votre lampe-tempête en cliquant sur le noeud de la corde. Reprenez le chemin de pierres et la passerelle va s'effondrer, vous privant de lanterne. Allez au niveau de la crevasse de gauche. Associez les torchons avec la flasque de poudre puis placez le tout au niveau du rocher de gauche. Poursuivez puis emparez-vous de la ceinture rouge sur le squelette. Vous voici maintenant face à une herse dont le mécanisme d'ouverture s'actionne à l'aide de la machine de gauche. Au pied de celle-ci, ramassez une pierre puis cassez le cadenas avec celle-ci. Observez maintenant au centre de la machine puis positionnez les 4 cercles comme suit : sur le plus grand cercle, l'icône représentant un gouvernail doit être positionnée en haut. Sur le cercle suivant, placez la même icône sur la droite, puis pour le cercle d'après placez-la en haut. Enfin, pour le plus petit cercle au centre, l'image du gouvernail doit être également en haut. Appuyez sur le bouton de gauche pour valider et si tout va bien les 4 voyants orange seront éclairés, indiquant un succès de la manipulation. Placez ensuite la ceinture rouge au niveau de la petite roue située vers le bas de la machine, puis actionnez le levier. La herse s'ouvre alors. Vous n'avez plus qu'à traverser sans oublier de récupérer la ceinture. Dans ce nouveau lieu, il vous faut jeter des torches enflammées dans les puits (fabriquez-en à chaque fois une nouvelle dans votre inventaire) pour vous rendre compte qu'une ouverture est présente au niveau du puits situé le plus au fond à droite. Attachez la ceinture au rocher verdâtre afin de descendre en rappel. Traversez le petit couloir puis avant de poursuivre en passant derrière les stalagmites, regardez sur la gauche et vous pourrez trouver sur le rocher du petit renfoncement une jambe de bois.
Poursuivez donc et vous voici arrivé face à une porte qui s'ouvre grâce à celle-ci. Placez-vous donc sur l'empreinte de pas et utilisez la jambe de bois sur la trace de droite. La porte s'ouvre et vous aboutissez dans la salle du trésor. Seulement un sabre est à récupérer avant de continuer votre progression. Le prochain obstacle nécessitera l'aide de

votre compère afin de pouvoir atteindre l'autre côté de la salle. Regardez au-dessus de vous pour appeler Watson et allez chercher le mât du bateau observé près des débris (la poutre trop lourde vue peu après votre arrivée). Cliquez dans le trou avec celui-ci sélectionné pour l'envoyer à Holmes. L'accès de l'autre côté est maintenant possible ; vous n'avez plus qu'à grimper à l'échelle pour aboutir à l'intérieur du phare.

Ne pouvant vous déplacer correctement à cause de la fumée mortelle provenant des brasiers, vous ne pouvez qu'ouvrir la porte d'entrée du phare et courir chercher vers le cabanon un seau (à gauche) et le remplir d'eau (baril à droite). De retour au phare, versez l'eau sur les brasiers pour stopper les projections de fumée. Eteignez chaque brasier et grâce au levier de gauche sous l'escalier (à gauche de la pièce) vous pourrez faire tomber une caisse qui renversera le dernier brasier. Montez les escaliers à la poursuite d'Ashmat. Ramassez ensuite le support au sol puis celui-ci sélectionné, cliquez sur la tache de sang au pied du mur de droite pour pouvoir reproduire l'étoile qui est représentée sur la deuxième page du livre maudit. Cliquez sur les parties qui vous sont proposées jusqu'à avoir reconstitué correctement l'étoile, puis votre pancarte sélectionnée, avancez en direction de la bibliothèque renversée. Après la séquence, continuez à grimper les marches et ouvrez la porte à l'aide de la barre métallique. Nouvelle séquence puis poursuivez votre ascension. En passant, récupérez la note de Rochester sur le bureau. La porte est fermée à clef. Lorsque Holmes va vous demander où peut bien se trouver la clé répondez au clavier «ventre». Allez donc ouvrir la porte, puis à la suite de la cinématique, récupérez la bouteille vide pour la placer sur le support au dessous de la bleue. Faites tourner puis récupérez la bouteille bleue. Posez celle-ci sous la bouteille verte et tournez à nouveau. Vous n'avez plus qu'à regarder la séquence finale avec les explications de Holmes.

Sherlock Holmes : Le Mystère de la Momie

© Wanadoo / Frogwares 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Situation

Sherlock Holmes doit résoudre une étrange affaire. Elisabeth Montcalfe une cousine éloignée de Holmes lui a demandé de mettre le jour sur l'origine de la mort de son père, Lord Montcalfe.

Première partie

Le Hall d'entrée

Objets à récupérer :

1 sceau dans une des plantes

1 clé dans un placard sous l'escalier (après avoir résolu l'énigme du sphinx)

Observation des lieux :

L'accès à l'étage est encore impossible.

Examinez les sarcophages et notez les dates qui sont affichées :

AE 2700 - 2200

ME 2033 - 1650

NE 1550 - 1069

BE 0664 - 0332

Actions possibles :

Touchez le sphinx à gauche de la porte d'entrée pour faire apparaître un panneau de contrôle à chiffres. Entrez les 4 chiffres de fin de vie de chaque défunt (2200 - 1650 - 1069 - 0332). Cela provoque l'ouverture d'un panneau secret sous l'escalier. Allez récupérer la clé cachée.

Avec la clé, ouvrez la porte du fond.

La salle de la momie

Objets à récupérer :

1 sceau par terre près de la porte tout à gauche

Dans la caisse à outils qui se trouve à côté de la momie : 1 marteau, 1 tourne vis et 1 fiole d'huile

1 épingle à cravate sous un petit tabouret près de la porte tout à droite

Actions possibles :

Empruntez la porte de gauche.

La salle des sarcophages

Objets à récupérer :

1 sceau par terre près de la grande pierre

1 clé cachée sous un sarcophage

Observation des lieux :

Regardez dans la vitrine la description des statuettes des dieux.

Actions possibles :

Poussez le sarcophage au milieu du groupe de trois pour découvrir une serrure. Utilisez le tournevis pour l'ouvrir

et récupérez une clé.

Utilisez la fiole d'huile sur la serrure de la porte du fond entre la pierre et le sarcophage. Utilisez la clé pour l'ouvrir.

La salle en chantier

Objets à récupérer :

Dans une caisse : trois roues crantées, 1 sceau et une planche de bois

1 bouteille de Whisky dans le placard du fond

Observation des lieux :

Regardez dans le miroir pour apercevoir la momie qui vous suit.

Actions possibles :

Utilisez le marteau pour éventrer le couvercle d'une des caisses et récupérez des objets.

Utilisez l'épingle à cravate sur la serrure du placard du fond et récupérez la bouteille.

Revenez sur vos pas et traversez la salle de la momie vers la porte suivante.

La salle d'Aménophis

Objets à récupérer :

1 sceau près de la statue du chien

1 photo d'Elisabeth sur le mur du fond

1 bandelette coincée sous une porte

Actions possibles :

Pour ouvrir la nouvelle porte il faut placer 4 sceaux en face des symboles correspondants :

Momie = sceau de la tête de chacal

Tête d'oiseau = sceau de la tête d'oiseau

Soleil = sceau de la femme penchée

Couteau = sceau des deux têtes

Le bureau

Objets à récupérer :

1 journal sur la table

Des feuilles de papier déchirées sur la table

1 boîte d'allumettes sur le bureau

Actions possibles :

Allez de l'autre côté du paravent et allumez la bougie avec les allumettes.

Déposez les 3 engrenages sur le mécanisme à gauche de la porte.

Pour allumer le poêle à vapeur : ouvrez la porte du poêle, déposez les feuilles de papier déchirées, la planche de bois et versez le whisky. Allumez le tout avec les allumettes. La porte s'ouvre.

Deuxième partie

La bibliothèque

Objets à récupérer :

1 journal sur la table centrale

1 clé dans un livre

Observation des lieux :

Sur le grand vitrail, le pharaon possède deux sceptres.

Actions possibles :

Juste à droite en entrant, récupérez près du pilier un livre d'histoire bleu. Déposez-le dans le rayonnage des livres bleus à l'étage. Vous obtenez un livre vert foncé sur les religions. Déposez-le dans le rayonnage des livres vert foncé à l'étage. Vous obtenez un livre brun foncé de géographie. Déposez-le dans le rayonnage des livres brun foncé

au rez-de-chaussée. Vous obtenez un livre blanc de philosophie. Déposez-le dans le rayonnage des livres blancs au rez-de-chaussée. Vous obtenez un livre noir sur le droit. Déposez-le dans le rayonnage des livres noirs à l'étage. Vous obtenez un livre jaune de science. Déposez-le dans le rayonnage des livres jaunes au rez-de-chaussée. Vous obtenez un livre blanc de philosophie. Déposez-le dans le rayonnage des livres blancs au rez-de-chaussée. Vous récupérez une clé.

Montez au premier étage et ouvrez la porte avec la clé.

Le couloir

Objets à récupérer :

1 fourchette par terre

Actions possibles :

Placez les deux sceptres (voir le salon et la chambre) sur la statue de pharaon. Un passage secret est grand ouvert.

Le salon

Objets à récupérer :

1 tige d'étoupe dans le bas du bureau à pipes

1 lettre d'Elisabeth par terre près du petit guéridon

Dans la cachette du lion : 1 paquet contenant les pièces de marqueterie et un ruban

1 sceptre dans le buffet

Observation des lieux :

1 sarcophage avec du sable au fond

1 arbre généalogique dans un tableau

2 photographies au mur

Actions possibles :

Tirez le rideau pour faire apparaître une porte.

Déposez la feuille d'inventaire (voir le bureau) sous la porte. Utilisez le savon (voir la salle de bains) sur la serrure et utilisez la tige d'étoupe pour faire tomber la clé. Récupérez la clé et ouvrez la porte.

Avec la canne (voir le bureau), ouvrez la cache dissimulée par la tête de lion. Récupérez le paquet.

Ouvrez le buffet avec la clé (voir le bureau) et récupérez un sceptre.

Le bureau en désordre

Objets à récupérer :

1 feuille d'inventaire de la collection à gauche juste en entrant

1 lettre de démission du personnel sur le bureau

Dans la cache du tableau : l'inventaire (le vrai) et une canne

Dans le coffre du bureau : 2 lettres

1 clé dans le boîtier sous la pendule

Observation des lieux :

Regardez par la fenêtre et observez la fuite d'un rôdeur sur les toits.

Ouvrez la cachette sur le bureau. Il y a un mécanisme.

Actions possibles :

Avec la fourchette (voir le couloir), ouvrez la cache dissimulée par le tableau. Récupérez l'inventaire et la canne.

Déposez le scarabée d'or (voir la chambre) sur le mécanisme du coffre du bureau. La cachette contient deux lettres.

Résolvez le puzzle du boîtier qui se trouve sous la pendule à chaînes. Vous obtenez une clé.

La salle de bains

Objets à récupérer :

1 savon près du lavabo

Actions possibles :

Retirez le bouchon d'évacuation d'eau de la baignoire pour découvrir du sable au fond.

La chambre

Objets à récupérer :

1 parchemin et 2 lettres dans le tiroir de la table de nuit
1 sceptre dans la cache du tableau
1 scarabée d'or sur les pales du ventilateur

Observation des lieux :

Il y a du maquillage sur les vêtements de la penderie.

Actions possibles :

Déposez les 4 pièces de marqueterie (voir le salon) sur la table de nuit.

Récupérez dans le tiroir un parchemin et deux lettres.

Regardez le tableau égyptien et cliquez dans l'ordre sur l'œil, la femme, le chat et l'homme (l'ordre est donné par le parchemin). Une cachette s'ouvre et vous récupérez un sceptre.

Avec le sceptre, touchez le ventilateur du plafond. Il se met en rotation et un scarabée d'or est projeté sur un vase. Ramassez-le par terre.

Troisième partie

La cave à vin

Objets à récupérer :

2 chiffons de part et d'autre du repose-bouteilles au centre de la pièce
1 gourde d'eau sur la table
1 boîte d'allumettes sur la table
1 marteau entre les tonneaux par terre
6 bouteilles dans les rayonnages (Gin, vieille prune, Bourgogne, Touraine, Bordeaux, Espagne)
2 bâtons (1 dans le rayonnage à bouteilles et 1 par terre)
1 bouteille vide sur le repose-bouteilles au centre de la pièce
1 statuette dans la petite trappe

Observation des lieux :

Dans le coin près d'un tonneau il y a du sable au sol et des traces de pas.

Actions possibles :

Soulevez le matelas qui est au sol et ouvrez la trappe avec le marteau. Vous récupérez une statuette.

Dans une niche vide des étagères, placez les 5 bouteilles dans l'ordre suivant : Bordeaux, Bourgogne, Touraine, Espagne et vieille prune. Un panneau s'ouvre dévoilant un puzzle à résoudre (déplacez les carrés pour afficher une image). Une fois le puzzle fait, vous pouvez appuyer sur un bouton qui rendra accessible à une porte emmurée.

Pour pénétrer dans la pièce suivante il faut fabriquer une torche. Assemblez les 2 bâtons aux 2 chiffons et imbibez-les de Gin. Allumez la torche avec les allumettes (durée d'éclairement : 25 mn).

Le laboratoire (temps limité à la durée de vie des deux torches)

Objets à récupérer :

1 clé dans un petit pot par terre en entrant (clé de tiroir)
1 clé dans une caisse à droite en entrant (clé de porte)
1 clé dans une cachette du mur (clé de tiroir)
1 lettre sur la paillasse
1 livre sur l'Inde sur la paillasse
1 statuette dans le tiroir de la table du fond
1message dans le tiroir de la table du fond
Sur la table centrale : 1 parchemin (S=AH et D=H)
Sous la table centrale : 1 fiole d'huile
Sur la table du fond : 1 page du livre des morts, 1 page sur les éléments primaires (feu, air, terre, eau) et 3 lettres

Du sable au sol près de la porte du fond à droite

Observation des lieux :

Le tiroir de la table est piégé. Faites une sauvegarde avant de tenter de l'ouvrir.

Actions possibles :

Cassez le petit pot avec le marteau et récupérez une clé.

Déplacez la chaise du fond vers le coin de la pièce sous un petit trou qui se trouve dans le mur. Montez sur la chaise et récupérez une clé.

Pour ouvrir le tiroir piégé de la table du fond il faut bien lire le parchemin (S = Sinistra (gauche) = Anti Horaire / D = Dextra (droite) = Horaire). Entrez les 2 clés dans les serrures et tournez celle de gauche dans le sens anti-horaire et celle de droite dans le sens horaire.

Utilisez l'huile sur la serrure de la petite porte et ouvrez-la avec la clé.

La salle des réserves

Objets à récupérer :

1 lampe à huile au pied d'une étagère au fond à droite

1 fiole d'huile au pied d'une étagère au fond à gauche

1 sceau sur le puzzle du mur

1 statuette sous l'une des urnes

Observation des lieux :

Il y a 5 urnes placées aux quatre coins de la pièce et une au centre. Sur les colonnes il y a un motif représentant les 4 éléments primaires (feu, air, terre, eau).

Actions possibles :

Associez la lampe avec l'huile pour avoir un moyen d'éclairage sans durée limitée. Cela remplace les torches.

Placez les éléments primaires dans chacune des urnes correspondantes :

la bouteille vide (air) dans l'urne marquée d'une volute d'air;

la gourde d'eau (eau) dans l'urne marquée d'une goutte d'eau;

la boîte d'allumettes (feu) dans l'urne marquée d'une flamme;

le sable (terre) dans l'urne marquée d'un triangle.

Une fois les 4 éléments placés, regardez près de la porte la nouvelle énigme. Il faut placer les 4 lettres dans le bon ordre. Le livre sur l'Inde donne la solution suivante : S, V, K et B. Vous récupérez un sceau et la colonne d'une des urnes s'est décalée. Prenez la statuette.

Traversez le laboratoire et passez par la porte d'en face.

La salle des 4 statues

Objets à récupérer :

1 statuette dans une cachette sous une trappe

Observation des lieux :

Les déplacements dans cette salle sont modifiés par un mécanisme secret. Les déplacements se font comme dans un miroir, tout est inversé. Il faut se mettre au dos de l'endroit que l'on veut atteindre (ou presque !).

Actions possibles :

Touchez chacune des 4 statues pour provoquer l'ouverture d'une trappe. Récupérez la statuette s'y trouvant.

Avancez jusqu'à l'autre porte et lisez le message.

Pour déclencher l'ouverture de la porte, retournez dans la salle des réserves et déposez le sceau B (clé) dans l'urne centrale.

La salle du trésor

Observation des lieux :

Il y a un bassin, une balance et deux seaux de capacités différentes (3 et 5 litres). Il faut trouver le bon poids à déposer sur la balance pour déclencher un mécanisme. Comme le nombre 4 semble avoir de l'importance, prenez une référence de 4 litres d'eau pour obtenir le bon poids.

Actions possibles :

Remplissez le petit seau et videz-le dans le grand.

Remplissez le petit seau et videz-le dans le grand une deuxième fois.
Videz le grand seau dans l'égout.
Videz le petit seau dans le grand. Il y a donc 1 litre.
Remplissez le petit seau et videz-le dans le grand une troisième fois.
Le grand seau contient donc 4 litres. Posez-le sur la balance.
Un échiquier apparaît au centre de la pièce. Déposez les 4 statuettes aux 4 coins de l'échiquier.
Jonathan PARKEY survient, mais il va se faire tuer d'une balle.
Un tremblement de terre provoque l'éboulement et la destruction d'une partie du manoir.

Quatrième partie

La salle du trésor (temps extrêmement limité)

Objets à récupérer :
2 seaux près du bassin
1 planche de bois par terre
1 sac près du cadavre de Jonathan
1 lettre dans le sac
Observation des lieux :
Deux scorpions sont prêts à vous piquer mortellement.
Actions possibles :
Ramassez les deux seaux et recouvrez les 2 scorpions qui se trouvent à vos pieds de part et d'autre de l'échiquier.
Ouvrez le sac pour lire une lettre d'Elisabeth.

La salle des 4 statues

Objets à récupérer :
1 roue crantée par terre
1 chaîne posée sur un piton
Observation des lieux :
Tout le sol s'est effondré. Utilisez la planche de bois pour accéder sur la corniche de droite.
Actions possibles :
Fixez la chaîne sur le crochet au centre de la pièce et balancez-vous vers l'ouverture dans le mur d'en face.

La cave à vin

Objets à récupérer :
1 lampe sur la table
1 brosse (pinceau) sur un des tonneaux
De la poudre noire dans un des tonneaux
1 tesson de bouteille en bas à droite du tas de bouteilles renversées
Observation des lieux :
Il y a une fausse porte emmurée. Utilisez la brosse sur la clé de voûte de la porte. Le chiffre 3 va apparaître.
Actions possibles :
Retirez le bouchon du tonneau renversé. De la poudre noire va se répandre. Récupérez-la avec votre sac.
Pour ouvrir la porte emmurée, cliquez sur toutes les trois pierres autour de la porte en commençant par celle en bas à droite. Traversez la porte.

Le Hall d'entrée

Objets à récupérer :
1 message sous la petite table
1 papier caché derrière le miroir du porte parapluie

1 épingle à cheveux sur les marches de l'escalier

Observation des lieux :

A l'étage, derrière une porte, tout est en feu.

Actions possibles :

Allumez votre lanterne avec la bougie du lustre renversé.

Avec l'épingle à cheveux, récupérez le papier caché derrière le miroir. Approchez le papier près de la bougie du lustre pour découvrir un plan codé.

Actionnez le support de lampe qui se trouve au milieu de l'escalier. Un compartiment s'ouvre et révèle un mécanisme avec des leviers. Effectuez la manœuvre des leviers comme indiqué sur le papier codé (mettre tous les leviers en position basse puis relevez ceux de gauche et droite en position milieu et celui du centre en position haute). Passez par la porte de l'étage qui a été déverrouillée.

Le couloir

Objets à récupérer :

3 petits crochets derrière des tableaux tombés au sol

2 messages codés derrière des tableaux tombés au sol :

TUSEL UVSNL TEITE RRTAS

SAGEIT ORINT UEODL SLNRU LILOI

1 note EGYPT T'AIDERA

1 bout de tissu déchiré sur l'une des plaintes.

Observation des lieux :

Il y a des traces au sol et les murs ont été lacérés.

Le salon (la pièce est enfumée, le temps de présence est chronométré)

Objets à récupérer :

1 flèche de lance par terre près de la cheminée

Dans une cachette : 3 poids, 1 clé et 1lettre

Actions possibles :

Avec le tesson de bouteille ou la flèche de lance, déchirez un morceau de tissu de rideau (le temps de présence dans la pièce est alors augmenté).

Déplacez le bouclier pour découvrir un clavier dans lequel il faut introduire les bonnes phrases.

Reprenez vos deux messages codés et notez dans l'ordre et verticalement les 5 mots pour lire les phrases suivantes :

TU TROUVERAS
SI TU ENTAILLES

SOUS LA RELIGION
L ENDROIT LUIT

Introduisez ces phrases dans les emplacements du clavier.

Après avoir résolu cette énigme, un miroir apparaît à la place du clavier et montre grâce à une croix l'emplacement d'une cachette secrète.

Allez à l'endroit indiqué et percez le papier avec le tesson de bouteille ou la flèche de lance. Récupérez 3 poids, 1 clé et 1 lettre.

Le bureau en désordre

Actions possibles :

Placez au centre la pendule la roue crantée. Déposez les 3 crochets sous les 3 chaînes et accrochez les 3 poids de gauche à droite : orange, bleu et beige. Le cadran de la pendule s'ouvre. Tournez votre clé dedans. Cela déclenche un compte à rebours avant qu'une bombe n'explose. Une voix appelle au secours mais toutes les portes sont verrouillées.

Déposez votre sac de poudre et la lampe sur la petite porte qui donne sur la bibliothèque. Il s'en suit une explosion. Vous retrouvez Lord Montcalfe dans la bibliothèque.

Cinquième partie

(un compte à rebours est déclenché jusqu'au désamorçage de la bombe)

La bibliothèque

Objets à récupérer :

1 balle de fusil coincée dans la petite porte de l'étage

1 pelle à charbon dans la petite salle secrète

1 échelle en bois

En haut du rayonnage des livres rouges : 1 livre d'Alfred Nobel (fabrication de la dynamite), 1 bon de livraison et 1 entonnoir (bouilloire).

Observation des lieux :

Une protection électrique vous empêche de descendre l'escalier.

Actions possibles :

Poussez un livre bleu dans le rayonnage de l'autre côté de la mezzanine. Cela provoque l'ouverture d'une petite salle où se trouve une chaufferie qui produit de l'électricité. Prenez la pelle pour retirer tout le charbon présent dans la chaudière. Appuyez sur la soupape à vapeur pour arrêter le mécanisme de production d'électricité. Descendez au niveau inférieur.

Prenez l'échelle en bois et déplacez-la de l'autre côté de la bibliothèque. Montez en haut et récupérez un livre, un bon de livraison et un entonnoir (bouilloire).

Le bureau

Objets à récupérer :

1 bougie sur le bureau

1 levier dans une cachette secrète

Observation des lieux :

Il y a sur le mur un puzzle dont il manque encore les pièces. Il faut récupérer des petits jetons noirs et blancs dans les autres salles du musée.

Résolution du puzzle :

Sur chaque ligne et colonne il y a des chiffres indiquant le nombre de jetons noirs qu'il faut placer sur la ligne ou la colonne. Ces jetons doivent être contigus. Par exemple 22 et 4 indiquent qu'il faut placer un groupe de 22 jetons à la suite puis un groupe de 4 jetons. La représentation finale du puzzle est le profil de la tête de Sherlock Holmes en train de fumer la pipe. Une fois le puzzle exécuté, une trappe s'ouvre dans le mur. Récupérez un levier.

Triche :

Pour résoudre le puzzle automatiquement, cliquez plusieurs fois sur le coin supérieur droit de l'écran puis modifiez l'un des jetons de l'échiquier.

La salle d'Aménophis

Objets à récupérer :

1 balance sous une jarre

1 couteau dans le bas d'une vitrine

Des jetons blancs dans le tiroir de la commode

Actions possibles :

Allumez la lampe à huile (voir la salle des sarcophages) à l'aide de l'applique allumée qui est sur le mur.

Avec le couteau, ouvrez le tiroir de la commode et récupérez des jetons.

Soulevez un des tapis pour découvrir une trappe. Ouvrez-la et actionnez le mécanisme à l'aide du levier (voir le bureau). Un passage secret s'ouvre alors dans la salle des sarcophages.

La salle de la momie

Objets à récupérer :

Des jetons blancs et noirs dans le tiroir d'une des commodes

1 hache par terre près de l'emplacement de la momie
1 réserve d'huile par terre près de la porte du hall d'entrée
Observation des lieux :
La momie a disparu.
Actions possibles :
Avec le couteau, ouvrez les tiroirs des commodes et récupérez des jetons.

La salle des sarcophages

Objets à récupérer :
Des jetons blancs et noirs dans l'un des placards
1 petit bol dans l'un des placards
2 récipients dans l'un des placards
1 lampe à huile par terre dans un des coins de la pièce
Observation des lieux :
Le sarcophage central s'est déplacé, laissant un accès vers les sous-sols (voir la salle d'Aménophis).
Actions possibles :
Associez la lampe et la réserve d'huile. Allez allumer la lampe dans la salle d'Aménophis.
Avec le couteau, ouvrez les placard et récupérez des jetons, un petit bol et deux récipients.

La salle des réserves

Objets à récupérer :
1 corde sur une des étagères
Actions possibles :
Associez la corde et la hache

Le laboratoire

Objets à récupérer :
1 caisse en bois sur une paillasse
Actions possibles :
Faites le tour de l'armoire renversée pour découvrir la salle où se trouve la bombe infernale. Pour désamorcer la bombe effectuez les actions suivantes :
Posez la caisse en bois et la balance sur la grosse caisse du fond.
Posez l'entonnoir (bouilloire) sur le crochet qui est au-dessus.
Placez la coupe sur le plateau de gauche de la balance.
Placez la bougie sur le plateau de droite de la balance.
Fixez la corde et la hache sur le crochet qui est sur le mur au-dessus de la chaudière.
Allumez la bougie avec la lampe à huile et quittez vite la pièce.
Le mécanisme de la bombe est détruit.
Une cinématique présente le dénouement de l'enquête.

Fin

Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur

© Focus Home Interactive / Frogwares 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Londres, 1er septembre 1888, sur la piste du meurtrier de l'East End

Vous commencez l'aventure dans la peau de Watson, à Baker Street. La vue subjective permet de localiser facilement les objets à examiner, signalés par une loupe. Pour avancer, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris. Dans le bureau de Sherlock Holmes, trouvez la carte de Londres : elle est posée sur la petite console à gauche de la table. Prenez-la et cliquez sur le quartier de Whitechapel pour un agrandissement. Localisez le commissariat (le point jaune à gauche de la carte). Départ pour Whitechapel.

A Whitechapel

Pénétrez dans le commissariat, par la porte qui vous fait face. Interrogez l'agent sur les rapports préliminaires et partez à la recherche de ses papiers égarés dans les ruelles du quartier. Pour les déplacements à l'extérieur, préférez la vue à la troisième personne. Tournez toujours à gauche jusqu'à trouver un petit porche sous lequel se trouve Finley, le concierge de l'immeuble. Il accepte de retrouver la sacoche perdue à condition que vous parliez à l'agent du commissariat de son problème avec le vagabond. Revenez donc voir l'agent Humphries et parlez du " capitaine ", surnom du vagabond. Il vous dirige vers Commercial Street. Pour vous y rendre, revenez près de l'immeuble du concierge (toujours à gauche) puis continuez tout droit (vous apercevez une calèche). En passant sous les volets verts de cet immeuble (juste à côté de la calèche) vous distinguez une jeune femme à la fenêtre. Parlez-lui. Elle descend. Il s'agit de la nièce du " capitaine ". Ce dernier est malade et vous vous proposez de le soigner. Vous devez retrouver l'oncle alcoolique. Précision intéressante, vous pouvez vous " téléporter " dans tous les endroits déjà visités grâce à la carte de votre inventaire !

Retrouver le " capitaine "

Dans une impasse, à l'angle de Batty Street, vous entendez tousser un homme. C'est celui que vous cherchez, mais il a besoin d'un apothicaire pour le soulager. Quittez le malade en laissant Watson et pénétrez dans le dispensaire que vous trouverez en cliquant sur le point jaune qui s'est affiché sur votre carte. Interrogez le docteur Gibbons. Il vous remet une fiole de remède que vous n'avez plus qu'à présenter à Watson en retournant à l'impasse par la carte. Puis rendez-vous à la pension miteuse pour que le concierge vous remette la sacoche et revenez au commissariat. Présentez la sacoche à l'agent mais il ne parvient pas à l'ouvrir.

Ouvrir la sacoche mystérieuse

Pour débloquer le mécanisme, faites tourner les molettes de manière à obtenir les chiffres dans l'ordre : 1, 2, 3, 4, 5, 6. Il faut comprendre que les chiffres des différentes molettes communiquent et que vous pouvez ainsi les faire passer d'une molette à l'autre. Vous entendez un déclic ! C'est bon. Vous obtenez les rapports préliminaires. En route pour Buck's Street, lieu du crime de Polly.

Sur les lieux du crime de Polly

Avancez au fond de la ruelle pour apercevoir un attroupement de badauds. Vous revenez de nuit pour relever des indices. Observez de plus près le corps étendu par terre.

Prenez la loupe pour remarquer un bleu sur la joue droite de la victime, un autre sur la joue gauche, la gorge tranchée à deux endroits, la langue gonflée et du sang sous le corps. Regardez maintenant le corps dans son ensemble (le ventre, la main qui tient un bonnet, le sol boueux, l'absence de traces de sang sur le mur). Explorez la ruelle : vous voyez une prostituée qui embrasse un homme (cela fait partie des déductions) et un seul lampadaire allumé (sur la droite de la ruelle, en face des deux couples de prostituées).

Quand vous aurez récolté tous les indices alentours, vous pourrez simuler la scène du crime en deux temps.

Première action à simuler : Position couchée, couteau, main gauche, cou, de face.
Deuxième action : Debout, mains nues, main droite, cou, de face.
Cela vous permet de récolter deux nouveaux indices essentiels pour les déductions.

Pour accéder à l'écran des déductions, cliquez sur le bouton droit de la souris. Les indices récoltés (partie gauche de l'écran) doivent être placés sur le panneau central, aux bons endroits, puis il faut cliquer sur la flèche de droite des nouveaux indices qui apparaissent pour choisir la bonne réponse. Enfin, choisissez les bonnes conclusions dans la partie droite de l'écran, jusqu'à ce qu'elles soient toutes validées en vert.

De retour chez Holmes, à Baker Street

Cherchez le mobile du meurtre

Vous pouvez compléter le tableau accroché au mur de gauche pour émettre des hypothèses sur le mobile du crime. Faites correspondre les arguments correspondant aux différents mobiles puis choisissez si oui ou non ce mobile est convaincant : les mobiles pertinents sont la vengeance, la folie et la magie noire.

Watson enquête sur une canne disparue

Vous incarnez maintenant Watson et vous vous rendez au commissariat pour remettre à l'agent la lettre de Holmes. Interrogez-le sur le " Tablier de cuir " puis partez en direction de la pension Finley. Parlez avec Finley, ramassez le tesson de bouteille dans l'escalier qui mène aux logements de la pension. Interrogez une dernière fois Finley et rendez-vous sous le balcon de Lucy qui vous guidera jusqu'à Bella, une prostituée qui connaît le " Tablier de cuir ". Passez deux portes et interrogez-la. Elle vous demande un service en échange de ses renseignements : retrouver une canne au pommeau d'argent. Interrogez Mary qui nettoie le sol ainsi que le jeune homme affalé sur le sofa. Il vous décrira la canne qu'il a perdue. Demandez à l'agent du commissariat de se renseigner sur Tumblety.

Allez maintenant au dispensaire trouver Margie, la prostituée qui a attrapé la syphilis. Malheureusement elle a disparu et vous ne pouvez vous adresser qu'au docteur Gibbons. Avant cela, remarquez les traces de pas au sol à l'intérieur du dispensaire et questionnez le docteur, qui vous proposera de reconstruire la fameuse canne. Pour ce faire, ouvrez l'armoire murale au fond de la pièce et suivez les instructions que vous avez recueillies concernant la canne.

Présentez votre création au docteur Gibbons qui vous réclamera tout de même des harnais pour ses malades en échange de la canne. Sortez et traversez immédiatement la rue. Au premier carrefour, juste à l'angle de la rue à gauche, vous trouverez la boutique de Solomonovitch. Regardez de plus près les harnais posés sur la table au fond de la pièce. Le bruit fera accourir l'artisan, que vous questionnerez avant de lui demander de transformer ces harnais pour chevaux en outils ajustables pour les malades. Rendez-vous maintenant au commissariat. Sherlock Holmes vous rejoint et vous partez pour un nouveau meurtre constaté à Hanbury Street. Pour vous y rendre, cliquez sur le point vert entre les deux loupes lorsque la carte apparaît.

Hanbury Street, 8 septembre 1888

Ouvrez la porte à gauche du policeman (le plus dur étant de se frayer un chemin parmi l'attroupement de badauds...) et observez le corps de plus près : tout autour, aucune trainée dans le sol, un morceau de mousseline, deux peignes, des traces de sang sur le mur du fond et une enveloppe déchirée. Soulevez le drap qui recouvre le corps et laissez Watson déduire l'heure de la mort. Observez le corps de la victime à différents endroits : le ventre, la poitrine (sur laquelle la

main présente des marques à analyser à la loupe puisqu'il manque un anneau au doigt) et le visage (voyez les bleus, la langue gonflée et le cou tranché).

Vous pouvez maintenant procéder aux déductions.

Retour à Baker Street, 11 septembre 1888

Frappez à la porte de Holmes à droite de la cheminée, mais celui-ci ne veut rien savoir. Prenez le bocal vert sur la petite table. Il contenait du formol. Holmes vous envoie à Whitechapel.

Whitechapel, la nuit du 11 au 12 septembre 1888

Allez au commissariat et interrogez Humphries puis le témoin du meurtre. Questionnez à nouveau Humphries sur Tumblety et Finley. Regardez dans la corbeille à papiers à gauche de l'agent et reconstituez le puzzle. Pour faire pivoter les morceaux, cliquez sur le bouton droit de la souris.

Rendez-vous à présent chez le cordonnier. Récupérez vos harnais et lisez le Daily News. Allez voir Finley à la pension miteuse puis revenez au commissariat décrire Tumblety à l'agent. Allez maintenant au dispensaire et échangez les harnais en votre possession contre la canne. N'oubliez pas de montrer au docteur la pilule blanche d'Annie Chapman. Rendez-vous chez Miss Bella à la maison de passe : elle vous renseignera sur Tumblety en échange de la canne. Elle vous indique une nouvelle direction : Le pub " Waps's Nest " sur Berner Street. Rendez-vous-y en cliquant sur le point jaune tout en bas à gauche de la carte.

Au pub " Le Waps's Nest "

Un journaliste attablé pleurniche sur la perte de son encre rouge. Interrogez le barman puis Sickert sur Tumblety qui vous indique une porte dans le couloir. Mais elle est interdite. Sur le comptoir, vous trouvez la bouteille d'encre rouge que vous remettez au journaliste. Revenez maintenant parler au barman qui accepte enfin de vous laisser accéder à la porte. Derrière cette porte, un homme patibulaire a besoin d'un employé du gaz. Watson constate qu'il en a assez appris et vous pouvez retourner à Baker Street par la carte.

Baker Street, 12 septembre 1888

Holmes vous questionne sur les deux meurtres. Répondez que les deux victimes faisaient le même métier, à savoir la prostitution. A présent vous contrôlez Holmes qui se dirige vers l'échelle de temps accrochée au mur. Placez sous l'heure correspondante l'évaluation de l'heure du meurtre (4h30) symbolisée par un pendule. Prenez la pipe (à droite) qui symbolise l'arrivée de Holmes et Watson sur les lieux du crime, et placez-la à 6h20. Cliquez dans votre inventaire sur les deux rapports (Cadosh et Long) ainsi que sur le témoignage de Richardson (il s'agit du dialogue avec le témoin du commissariat). A chaque fois, sélectionnez l'item comme preuve en cliquant sur la barre qui apparaît en bas à droite de votre inventaire. Ceci fera apparaître les icônes sur l'échelle de temps. Il ne reste plus qu'à les disposer au bon endroit. Enfin, procédez aux ajustements suggérés par Holmes, et situez le crime (symbolisé par le couteau sanglant) à 5h30.

Cherchons maintenant le mobile des crimes. Trouvez d'abord le tableau, de l'autre côté de la pièce, sur lequel accrocher vos déductions : cannibalisme ou argent. Quittez l'appartement de Holmes et rendez-vous au London Hospital, nouveau point apparu sur la carte.

London Hospital, 12 septembre 1888, 12h30

Interrogez votre confrère sur le trafic d'organes. Visitez les lieux. Prenez une page sur le coeur humain, posée à gauche du crâne sur une étagère. Examinez le tableau à droite de l'étagère qui contient les bocaux, puis prenez le bocal contenant un coeur. Une énigme est à résoudre. Mais prenez d'abord le tournevis (ou instrument de chirurgie) qui se trouve dans la boîte à " outils " sur la table qui fait face aux étagères de bocaux. Un petit chariot a besoin de graisse pour faire fonctionner sa roue. Utilisez votre instrument de chirurgie pour débloquer la roue. Un message apparaît. Revenez à l'énigme du coeur. Sélectionnez les deux documents comme preuve (le schéma du coeur humain et le

message concernant le coeur du petit Ethan). Trouvez la bonne combinaison (en deux temps) : tournez la flèche bleue sur le I et la rouge sur le V, puis la flèche bleue sur le VIII et la rouge sur le II. Prenez l'aimant.

Examinez le quatrième pupitre de médecine en partant de la porte par laquelle vous êtes entré. Disposez l'aimant au-dessus pour faire apparaître une nouvelle énigme. Il s'agit d'interchanger les places des deux éléments aimantés en veillant à ne pas toucher les bords, sous peine de tout recommencer. Ce n'est pas très difficile, mais pensez à récupérer l'item de gauche (un crochet) quand vous aurez fini.

Vous remarquez que le pupitre n°6 a un petit trou. Utilisez votre crochet pour l'ouvrir. Récupérez le message codé. Watson repart chercher Holmes.

Baker Street, 12 septembre 1888, 11h30

Holmes veut partir à Whitechapel incognito. Prenez la porte à droite de la cheminée et récupérez le costume sur le lit. Holmes est méconnaissable !

Whitechapel, 12 septembre 1888

Rendez-vous au pub " Wasp's nest " par la carte. Frappez à la porte de l'homme patibulaire à côté du bar, et faites-vous passer pour le gazier. On vous indique une sacoche dans l'immeuble de la pension Finley. Mais avant, repérez une latte du plancher mal fixée, devant la fameuse porte. Vous pouvez la décrocher avec la pince à épiler qui se trouve sur le comptoir (passez en vue subjective). Une énigme est à résoudre. En tâtonnant, vous devriez réussir à placer le petit morceau de bois tout en bas à gauche de l'écran, ce qui vous permettra de faire passer la petite montre hébraïque à droite de ce taquin artisanal.

Accéder à l'étage de la pension Finley

Questionnez Finley à la pension miteuse et fouillez le fatras derrière l'escalier. Vous trouverez de la vaisselle en fer rouillé, des petites planches, deux tuyaux en plomb, un petit bâton, une perche en bois et un vaporisateur de parfum. Deux morceaux d'échelle (bâtons) sont posés contre le mur et de vieux clous sont éparpillés sur le banc. Assemblez les deux bâtons et la perche en bois pour obtenir deux perches en bois. Ajustez-les sur les petites planches pour avoir une échelle de fortune que vous consoliderez avec les clous. La vue subjective vous permettra de trouver aussi d'autres objets, comme un chiffon usé, qu'il faut humidifier avec l'eau du baquet près de Finley. Contournez Finley par la gauche et trouvez près du tonneau un tuyau en plomb, un marteau cassé et une partie d'asperseur de parfum. Combinez les deux éléments de l'asperseur de parfum, puis prenez la tête de marteau et fixez-la sur votre petit bout de bois. Vous pouvez maintenant finir votre échelle en la consolidant grâce au marteau nouvellement acquis.

Passez en vue subjective pour apercevoir une fenêtre qui semble être la seule issue possible. Fixez l'échelle sous l'ouverture et passez en vue troisième personne pour monter plus facilement.

Examinez les lieux. Trouvez un petit chalumeau, et une barre de fer près de la cheminée, barre de fer grâce à laquelle vous pourrez ouvrir les deux battants de la porte du gaz. La sacoche se trouve juste derrière les tuyaux. Mais vous auriez besoin d'un masque de tanneur. Finley vous indique le cordonnier, en face du dispensaire. Allez-y.

Récupérer le masque de tanneur dans la cage du serpent

Montrez au cordonnier votre petit bijou hébraïque pour l'amadouer. Il vous indique Abraham qui tient une animalerie dans le coin. En sortant de chez Isaac, tournez tout de suite à gauche pour tomber sur l'animalerie, repérable grâce à la tenture qui la recouvre. Parlez à Abraham et prenez la cage à sa droite, dans les étagères. Le crochet se trouve immédiatement à gauche de la cage, mais il faut le réparer. Une autre cage, plus grande se trouve à gauche de l'entrée. Retournez voir Isaac le cordonnier. Prenez la pince sur son établi juste devant lui. Il y a aussi un fil de fer sur la petite chaise en osier. N'oubliez pas la tige de métal juste à gauche de la porte d'entrée. Combinez la tige de métal et le crochet, puis ajoutez-y le fil de fer et ensuite la pince, pour obtenir une perche.

Revenez à l'animalerie. Disposez la grosse cage avec grillage serré devant le serpent (à droite de l'entrée), puis

attrapez-le avec la perche. Ramassez le masque et revenez à la pension Finley. Remontez à l'échelle pour réparer la fuite de gaz.

Réparer la fuite de gaz

Pour réparer la fuite de gaz, disposez les trois tuyaux aux endroits correspondants, puis accrochez le chalumeau sur l'embout à droite, mais il n'y a pas assez de pression. Le clic droit déplace les flèches vertes et le clic gauche les flèches rouges. Le mesureur de pression du gaz peut être déplacé à plusieurs endroits le long des tuyaux. Le chalumeau peut être placé à deux endroits à l'issue des tuyaux. Placez-le à l'embouchure du bas. Une veilleuse s'allumera quand il y aura assez de pression (50 en haut...). Prenez le petit chat sur la fenêtre et allez au pub.

Au pub, avant de rendre naïvement la sacoche à Bluto, remplissez-la de vaisselle rouillée. Prenez cette sacoche factice et frappez à la porte de Bluto. Déguerpissez en vitesse !

En revenant devant l'animalerie, vous tombez sur les petits garnements qui cherchent le chat de Pounce. Cela tombe bien, puisque vous l'avez retrouvé ! Entrez dans l'animalerie avec le gamin et parlez du masque à Abraham. Demandez-lui conseil au sujet du jeune garçon et allez lui chercher le livre sur les chats situé dans l'étagère en face du serpent.

Vous trouverez Danny " Nutcracker ", la prostituée obèse, à l'angle de Commercial Street, la rue qui se trouve à la sortie du commissariat. Parlez à cette " lady " assez particulière, et allez à la maison de passe.
Parlez des policiers à Miss Lucy puis à Bella. Evoquez aussi les flacons et prenez les fioles de parfum sur le comptoir.

Rendez-vous rue Glenworth à la librairie Barnes près de Baker Street (le point est apparu sur la grande carte), pour vous renseigner sur les parfums. Le libraire vous indique l'encyclopédie " Spartaca " mais ignore où elle est classée. Résolvez l'énigme des dates de publication des ouvrages. Prenez les quatre dates sur le comptoir et placez les ainsi : sur la première colonne (à gauche) 1870, sur la deuxième colonne 1866 et 1888, et sur la dernière 1882. Vous pouvez maintenant vous emparer de la fameuse encyclopédie dans les étagères de droite de la bibliothèque.

Résoudre l'énigme des parfums

De retour à Baker Street, allez à votre table de travail. Mettez la mallette de parfums en votre possession sur la table et résolvez l'énigme. Prenez un premier papier blanc dans la petite corbeille en haut à droite et trempez-le dans le premier flacon : " matins de nuits blanches ". Le deuxième flacon s'intitule " eau d'étang " et le troisième " bitume N55 ". Quand vous trempez un papier dans un flacon, une couleur apparaît en haut, à droite des flacons. Quand vous placez un papier coloré en bas représentant l'essence d'un parfum au centre de la table, des résultats apparaissent : bon, moyen ou mauvais. Attention ! Le but est d'obtenir la couleur représentée en haut, pas d'obtenir un résultat " bon ".

Pour le premier, disposez au centre la lavande (mauve) et par-dessus placez deux fois l'huile de pieds (grise).
Pour le deuxième : chêne (vert pâle), et par-dessus l'huile de coriandre (jaune), et l'anis (bleu foncé).
Pour le troisième : résine (vert vif), et par-dessus le nectar de rose (vert foncé), et l'huile de résine (jaune).

Faire diversion pour entrer dans le commissariat

Rendez-vous à la maison de passe de Whitechapel. Discutez avec la tenancière puis revenez à l'angle de la rue du commissariat pour retrouver la grosse Danny. Combinez le vaporisateur de parfum et le flacon de valériane ou " herbe à chat " pour le lui offrir en échange de renseignements sur Squibby. Récupérez le chat Bert à l'animalerie et sortez pour trouver le vendeur de viande pour chats : il se trouve au coin de la rue (vous entendrez son " beep beep " d'assez loin !). Prenez-lui toutes ses brochettes et assistez à l'attaque de la malheureuse Danny. La diversion a marché. Vous êtes dans le commissariat. Disposez le sac de bijoux volés sur la table de l'agent absent et ouvrez la porte menant aux cellules. Le mécanisme est à forcer. Rien de spécial à faire : maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites tourner la clé jusqu'à ouverture de la porte.

Interrogez Squiddy dans la première cellule et repartez au pub pour trouver le journaliste Tom Bulling. Holmes se

changera automatiquement pour éviter d'être reconnu. Interrogez la serveuse et le barman puis fouillez la corbeille dans l'angle de droite, derrière les tables, pour trouver un journal. Retour à Baker Street.

Baker Street, 13 septembre, 9h30

Il vous faut décoder un message crypté. Posez cette lettre, en votre possession, sur la table de Holmes et c'est parti pour le déchiffrement. Sélectionnez comme preuves dans l'inventaire les deux pages de l'encyclopédie " Spartaca ", l'une sur l'herbe à chat et l'autre sur les plantes et épices. Le code apparaît maintenant en bas. Partez du principe que le " V " équivaut à 10 et que le " \/ " équivaut à 5. Donc, par exemple, " VIII " vaudra 18 et " \/ II " vaudra 7. Le message est donc : " Nouvelle commande sujet femme livraison Wharfdale ". Direction Wharfdale Road, gros point vert en haut sur la carte.

Au 17, Wharfdale Road

Examinez la roue du petit chariot. Plus loin, coupez la corde à linge avec votre couteau. La porte est fermée et le pallier couvert de poussière. Tout au fond à l'extérieur, en contournant le bâtiment, vous trouvez un autre chariot. Dégagez les cailloux bloquant la roue. Dans l'angle, à gauche du chariot, une bâche peut être récupérée à condition de se servir du couteau. Avec cette bâche goudronnée, vous devriez pouvoir ouvrir la porte d'entrée.

A l'intérieur du bâtiment, poussez le guéridon juste à droite de l'entrée et passez en vue subjective pour repérer la trappe ménagée dans le sol. Ouvrez-la ! Avant de descendre, visitez la partie gauche de cette pièce : repérez les flacons et prenez la baguette de métal. Attachez la caisse près de la trappe, juste sous l'escalier, avec votre corde. Descendez à la cave par la trappe.

A la cave, déplacez le brancard sur le monte-charge mais il faut rétablir le contact. Prenez le tisonnier pointu à gauche du fourneau et, sur l'établi, la tenaille et le marteau. Placez le tisonnier sur le mécanisme électrique du monte-charge. Il faut à présent reconnecter les fils de ce boîtier métallique. Commencez par relier les fils bleus au milieu à gauche puis suivez l'ordre indiqué sur l'image. Pour les fils rouges, commencez en haut à gauche puis suivez l'image. Pour les fils jaunes, commencez en haut à droite.

Remontez maintenant le brancard grâce au monte-charge enfin réparé, mais en remontant, il fera griller le boîtier. Trouvez un autre moyen de sortir. Prenez la clé tordue tombée au pied du monte-charge. Placez la clé tordue dans l'étau qui se trouve sur l'établi (pensez à resserrer l'étau d'abord) et redressez-la avec les tenailles. Vous obtenez une clé droite. Elle vous permet d'ouvrir la porte de la cave pour remonter par l'escalier extérieur.

Revenez au premier chariot et enlevez la roue avec votre baguette en métal. Vous obtenez une roue de petite charrette. De l'autre côté du bâtiment, vous trouverez une autre charrette à laquelle il manque une roue. Remplacez-la par la vôtre et enlevez les cailloux bloquant la roue. La charrette s'effondre contre le mur. Juste au-dessus, si vous levez les yeux, vous apercevrez une fenêtre bloquée par des planches. Combinez le tisonnier et le marteau. Combinez les deux parties du brancard récupérées dans la maison (il faut revenir par la porte principale et les ramasser sur la trappe). Placez ce brancard contre le mur. Utilisez le tisonnier combiné au marteau sur ce brancard et montez à la fenêtre. Il faut dégager la planche avec les tenailles et entrer.

Dans la pièce qui renferme le corps

Juste à droite, avant d'examiner le corps, résolvez une espèce de carré magique pour obtenir une lettre et un carré de métal. Le plus simple est de déplacer le chiffre qui apparaît en haut du carré et d'essayer toutes les places possibles. Pensez à valider à chaque essai pour savoir si cela marche. Dans ce cas, les chiffres adjacents disparaîtront. Vous aurez réussi quand tous les chiffres auront disparu. Attention : le carré magique n'est jamais le même suivant les parties.

Prenez la vieille photo d'Alexis sur le petit meuble et l'affiche de spiritisme au-dessus, accrochée au mur. Examinez le visage et les pieds du cadavre. Admirez le portrait de femme au fond de la pièce et prenez le ruban rouge dans le capharnaüm qui jonche ce coin de la pièce. Prenez le bijou triangulaire à droite de la porte fermée. Combinez ce bijou triangulaire avec le carré de métal et avec le ruban rouge. Examinez le reste de la pièce. Si vous essayez de sortir par

la fenêtre, vous entendez un cab qui arrive. Il faudra gagner la confiance des trafiquants. Présentez-leur votre emblème : le triangle rattaché au ruban rouge. Epuisez les dialogues avec le brigand.

Baker Street, 29 septembre, 19h35

Cliquez sur la carte. En bas à gauche est apparu un nouveau point vert vous conduisant à la Central News Agency, Fleet Street, où vous pourrez enquêter sur le journaliste.

Central News Agency, nuit du 29 au 30 septembre, 22h

Pour pouvoir fouiller le bureau du journaliste Tom Bulling, il faut se débarrasser du gêneur qui se trouve dans la pièce. Présentez-lui un scoop : le prospectus ayant trait au spiritisme et au charlatan. Vous récupérez une reconnaissance de dettes et le gêneur s'en va. Fouillez le bureau sur lequel se trouve une machine à écrire, de l'autre côté de la pièce. Prenez les chiffons, la monnaie et les notes de Bulling. Remarquez l'allumette calcinée au bord du bureau.

A gauche du bureau, dans la poubelle, vous prenez une lettre froissée, et vous remarquez que le poêle est chaud, près du mur. Vous pouvez l'ouvrir grâce au chiffon que vous avez ramassé. Vous trouvez un papier qui porte de l'encre rouge écrite à l'envers. Sur le petit bureau derrière celui qui comporte la deuxième machine à écrire, se trouve un miroir qui vous permettra de lire votre morceau de papier et une lettre à M. Moore, que vous pouvez prendre. Vous pouvez maintenant téléphoner, dans l'angle de la pièce.

Composez le code 1875 et tirez la manette en haut à droite. 1875 est le symbole figurant sur la pièce dont vous reconnaissez la trace sur le papier froissé à droite. Il faut à présent prouver à votre interlocuteur que vous êtes bien ami avec Tom Bulling... ce que vous n'êtes pas !

Voici les phrases codées à faire apparaître successivement en bas de chaque écran énigme :
" Scotland Yard recherche un lapin qui tousse. "
" Votez pour moi, je serai sûrement votre meilleur représentant. "
" Quand il rentre du travail, il n'est jamais fatigué et a déjà lu le journal. "

Raccrochez. Sur la grande commode se trouvent des lettres de diverses couleurs, près de la fenêtre. Prenez-les et lisez-les. Direction : le commissariat.

Whitechapel, nuit du 29 au 30 septembre 1888, 00h10

Discutez avec le commissaire, puis lisez la lettre de Jack l'éventreur. Retrouvez ensuite Watson au pub. Menacez Tom Bulling attablé pour sauver Squibby et sortez du pub. Squibby vous attend et vous fait des révélations. Vous vous retrouvez ensuite en bas de l'escalier de la pension Finley. Ce dernier se trouve là justement et vous apprend que Tumblety est parti sans rendre ses clés. En montant à l'étage vous examinez les traces de pas devant la porte de droite. Remarquez à l'aide de la loupe qu'il s'agit du pied droit et que l'empreinte est légère, puis distinguez les traces humides tout autour de l'empreinte : du formol. Avec le ruban mesureur, que vous déployez le long de l'empreinte, en longueur, vous notez qu'il s'agit de la taille 48. Watson, excédé, vous pousse à entrer dans la pièce.

Chez Tumblety, vous trouvez une lettre sur la Guerre de Sécession tout à droite sur la table de chevet, et deux autres sur la petite table au milieu de la pièce. Tumblety préférait donc les hommes... A terre, des bouts de bocaux brisés. Examinez la penderie ou énorme malle au fond de la pièce.

Pour résoudre cette énigme, entrez les dates des diverses batailles de la Guerre de Sécession dans l'ordre chronologique. Elles figurent en bas du tableau. Pensez à ne rentrer à chaque fois que le jour, le mois et les deux derniers chiffres de l'année. Pour la dernière, Vicksburg, entrez le lendemain de la date précédente, à savoir Gettysburg, donc le 04-07-63. Enfin, trouvez en faisant des essais les drapeaux et les costumes correspondant à chaque bataille. Examinez les bocaux contenus dans la penderie.

Baker Street, 7 octobre 1888, 15H

Holmes confie à Watson une mission : trouver les abattoirs et une boucherie de porc. Vous vous rendez à Whitechapel.

Whitechapel, à la maison de passe

Vous rencontrez Miss Lucy dans la maison close. Elle a perdu son oncle et vous indique la boucherie Fletcher sur la carte. Allez-y. Mais le boucher est malade et sa porte est close. Allez voir le docteur au dispensaire. Il vous indique une piste. Ressortez et interrogez la prostituée obèse sur Hardiman. Elle vous indique Hanbury Street, là où a eu lieu le meurtre d'Annie. Vous pouvez vous y rendre en sélectionnant la carte de Londres. C'est le point vert entre Baker Street et Whitechapel.

Hanbury Street

Vous entendez le " beep beep " que vous espériez. Allez voir le pauvre homme qui vous hèle. C'est Hardiman, mais il a cassé la clé de Fletcher. Il vous faut trouver une autre clé. Traversez la rue et continuez sur la droite. Vous trouvez une boutique de viande pour chats (Cat's meat). Entrez et gravissez les escaliers. Par terre, devant la porte, vous trouvez une clé cassée. Redescendez et, en bas des marches, tournez à gauche pour visiter la petite cour intérieure. Sur la porte des toilettes, vous trouvez une autre clé laissée dans la serrure. Montrez vos deux trouvailles à Hardiman.

A la boucherie Fletcher

Examinez les têtes de truies sur la table. Poussez le crochet de gauche suspendu au plafond au fond de la pièce vers la droite et, juste à côté, ouvrez la poulie noire de gauche avec votre couteau (cela débloque une roue que vous gardez). Assemblez-la ensuite avec le crochet que vous venez de pousser. Dégagez le bas de la porte en débloquant la roue au sol avec votre couteau. Remplacez-la par votre roue. La porte s'ouvre.

Dans la seconde pièce, vous contrôlez Watson et vous cherchez des couteaux de tailles diverses. Ouvrir le tiroir sur la gauche de l'entrée fera apparaître une énigme.

Voici les couteaux à saisir : le premier de la première ligne (fragments de cartilages vus à la loupe) et le dernier sur la deuxième ligne (grand couteau, 13 pouces si vous le mesurez avec le mètre). Portez-les à Holmes. Regardez maintenant les têtes de truies et procédez tour à tour à trois expériences.

Première expérience : N'hésitez pas à cisailler la chair avec les divers couteaux, puis sélectionnez ceux qui ont pénétré assez profondément, à savoir le premier et le dernier. Cochez-les.

Deuxième expérience : couteaux 2, 3 et 4.

Troisième expérience : couteaux 1, 3 et 4.

Il ne vous reste plus qu'à choisir parmi ces couteaux la bonne arme du crime. Il s'agit du dernier, le grand couteau, qui coïncide avec les trois meurtres. Allez à présent au pub de Whitechapel.

Au pub le " Wasp's nest " à Whitechapel

Interrogez le journaliste et le barman. Puis, dans la peau de Watson, interpellez le policier Smith en face de vous.

Dutfield's Yard, nuit du 7 au 8 octobre 1888

Poussez la double porte massive juste à droite du pub, dans Berner Street. Reconstituez les événements sur l'échelle de temps. Facile puisque tous les horaires vous sont donnés. Il n'y a qu'à ajouter pour finir le meurtre lui-même : entre 0h45 et 1h.

Examinez le corps de la victime étendu à terre : la main droite ensanglantée, la gorge tranchée, la main gauche qui tient des cachous, le sol boueux, les genoux et la robe propres.

Procédez aux déductions du meurtre de Liz Stride.

Quel est le lien entre Liz Stride, Nicchols et Chapman ? Le paquet de cachous ! Montrez-le à la loupe sur le corps.

Mitre Square, nuit du 7 au 8 octobre 1888

Grâce au plan, faites le tour des trois issues possibles de ce square. Prenons la porte entourée de caisses comme repère initial et mettons-nous dos à cette porte.

Sur la droite : Mitre Street, d'où venait le policier qui a découvert le corps.

Sur la gauche : Church passage. Allez au bout de cette ruelle pour trouver la synagogue. Vous serez intercepté par Abraham Solomonovitch avec lequel il faudra discuter des membres de l'Imperial Club.

Revenez au square et prenez l'étroit passage St James puis retournez au milieu du square pour localiser le lieu où le corps de Katherine Eddowes a été découvert. Il est signalé par les traces de craie au sol, mais il vous faut une lanterne. Vous en trouverez une à gauche des caisses situées elles-mêmes à gauche de la porte initiale. Les allumettes en votre possession vous serons utiles pour enflammer la lanterne. Observez les traces de craie.

Le meurtre de Katherine Eddowes

Voici les parties du corps à examiner à la loupe : la tête (et en plan rapproché : nez et paupières coupées, joue tailladée, une seule blessure au cou), le dé à coudre près de la main droite, les intestins entortillés autour du cou, l'abdomen auquel il manque un rein et l'utérus, les objets près de la victime, le bas du manteau entre les cuisses montrant qu'il n'y a pas eu commerce avec le meurtrier, et la cuisse gauche sur laquelle manque une partie du tablier.

Terminez maintenant l'échelle de temps. En plaçant l'heure à laquelle le policeman est arrivé sur les lieux, Holmes vous demandera de mimer les événements. Equipez la lanterne et dirigez-vous vers Holmes. Complétez le reste de l'échelle du temps grâce aux horaires indiqués puis mimez les déplacements du policier Harvey : avancez jusqu'à Holmes.

Procédez aux déductions finales.

Rendez-vous à Goulston Street, le nouveau point vert apparu sur la carte.

Goulston Street, nuit du 7 au 8 octobre 1888

Remarquez l'enseigne 108-119 Wentworth et gravissez l'escalier. Holmes vous demande de chercher de l'eau. En fouillant dans la rue, vous trouvez une corde sur un établi, et, plus loin, une vieille perche en bois sous des échafaudages. L'arrosoir se trouve pratiquement juste en face, mais en hauteur, à une fenêtre (vue subjective).

En bas de cette maison se trouve une caisse que vous pouvez déplacer plusieurs fois car elle vous gêne, et, juste derrière l'échafaudage, une perche avec crochet ! Combinez-la avec la perche et la corde pour pouvoir attraper l'arrosoir. Le baquet d'eau est juste en face du 108-119 Wentworth. Remplissez votre arrosoir et apportez-le à Holmes puis versez l'eau sur le mur qu'Holmes a enduit d'inscriptions à la craie. Simulez les mouvements du policeman dans la peau de Watson. Avancez vers Holmes.

Baker Street, 9 octobre 1888, 7h15

Retrouvez les vêtements que réclame Holmes : la casquette accrochée derrière Holmes, le déguisement d'ouvrier dans la penderie qui se trouve dans la pièce à gauche de Holmes, le costume sur le mannequin dans cette même pièce, et le mannequin lui-même ! Une casquette et un autre mannequin se trouvent dans la penderie qui jouxte la porte au fond à gauche (si on prend toujours Holmes comme point de repère), des habits d'ouvrier, une perruque rousse et une perruque marron se trouvent derrière cette même porte, ainsi qu'un troisième mannequin, une perruque blonde et un deerstalker. Rassemblez vos trouvailles au centre du salon.

Retrouvez d'abord les trois bons témoignages qu'il faut sélectionner comme preuves : celui d'Abraham à Mitre Square, la nuit du 7 au 8 octobre, celui du policier Smith à Dutfield's Yard le octobre, et la déposition d'E. Long (dans les documents).

L'énigme des trois mannequins

Premier mannequin (témoignage d'Abraham) : taille 53 (cinq pieds trois pouces), casquette grise, postiches blonds, veste verte, 30 ans.

Deuxième mannequin (témoignage du policier Smith) : taille 58, postiches marron, casquette sombre, costume noir et court, 26 ans.

Troisième mannequin : (déposition d'E. Long) taille 53, deerstalker, postiches marron, costume gris long, 40 ans.

Corrigez le portrait du milieu : la taille doit être de 53. Eteignez la lumière derrière vous, puis rallumez-la. Changez les perruques marron en perruques blondes. Maintenant, affinez les fourchettes d'âges : pour le premier, la tolérance est entre 3 et 5 donc les fourchettes seront 25-35, 26-34 et 27-33, pour le second, la tolérance est entre 7 et 10 donc les fourchettes seront 16-36, 17-35, 18-34 et 19-33, et pour le dernier 30-50, 31-49, 32-48 et 33-47. Enfin, sélectionnez pour les trois mannequins le seul âge commun : 33 ans.

Holmes vous interroge sur les agissements du tueur. Répondez qu'il est rentré chez lui ou dans un lieu sûr et qu'il s'est changé avant de chercher une autre victime.

Déterminer la zone d'occupation du tueur

Cherchez maintenant une carte et un compas. Le compas est au-dessus de l'étagère verticale près de la fenêtre du salon, et la carte est affichée au mur en face de Holmes. Pour y avoir accès, prenez le compas et cliquez sur la carte.

Positionnez chaque jeton victime à l'emplacement du meurtre. Puis reliez les points les plus éloignés grâce au crayon que vous pouvez sélectionner en bas à droite. Reliez ensuite Dutfield's Yard et Mitre Square. Prenez maintenant le deuxième outil pour tracer une ellipse contenant ces deux lieux précédemment évoqués, puis tracez avec le compas cette fois un cercle contenant le lieu de l'inscription et touchant Mitre Square. Pour finir, cliquez sur la zone d'intersection de vos tracés. Départ pour la central News Agency, le point en bas à droite sur la carte.

Central News Agency, 9 octobre

Montrez la reconnaissance de dettes à Tom Bulling et allez fouiller dans les dossiers de l'armoire où se trouvent les enveloppes bleues et rouges. Pour trouver dans quel ordre classer les rubriques, récoltez les indices, note administrative, facture de réparation, note au crayon, lettre d'un journaliste et lettre pour Fernand disséminés aux quatre coins de la pièce, sur les tables, coincés dans la machine à écrire, accrochés au mur...

Pour ouvrir la grosse enveloppe, ouvrez d'abord le poêle, craquez vos allumettes à l'intérieur, refermez la porte du poêle, prenez la théière sur le meuble, remplissez-la de l'eau du pichet posé devant la porte, et faites-la bouillir sur le poêle. Dès que l'eau bout, disposez l'enveloppe au-dessus de la théière pour la décoller. Lisez les deux témoignages. Départ pour l'animalerie.

A l'animalerie de Whitechapel, l'échoppe est fermée mais vous questionnez Hardiman. Il vous dirige vers le dispensaire du docteur Gibbons qui vous donne une photographie extrêmement dérangeante... Allez maintenant voir Isaac à la cordonnerie. Retour à Baker Street.

Baker Street, 15 octobre, 11h20

Retrouvez la carte accrochée au mur. Placez le meurtre de Martha Tabram à George Yard.

Baker Street, 8 novembre, 16h

Dirigez-vous à Whitechapel, à la pension miteuse, pour intercepter Tumblety. Montez aux escaliers et ouvrez la porte de droite.

Baker Street, 9 novembre, 6h10

Avancez jusqu'à un homme atteint probablement de syphilis. Passez sous l'arche indiquant Miller's Court et ouvrez la porte juste à droite sous ce même arche. Une vision infernale vous y attend. Vous revenez voir Watson à Dorset Street. Retour à Baker Street. Vous devez remettre aux bons endroits les organes d'une poupée de terre glaise. Les organes sont disséminés tout autour de la poupée et vous pouvez les ramasser avec la pince à épiler. Pour finir, cochez la case de l'organe manquant, à savoir le coeur.

Allez à la cordonnerie de Whitechapel. Discutez avec Hardiman puis entrez dans la boutique d'Isaac. Rendez-vous à l'Imperial Club de Mitre Square.

Imperial Club, Mitre Square

A l'Imperial Club, prenez le texte du Rabbin sur la petite table ronde puis le cintre cassé au sol à gauche de la table. Prenez aussi l'affiche du meeting accrochée au panneau. La porte recouverte d'un rideau est réservée aux membres du club. Il faut parvenir à entrer dans le club sans passer par le hall. Ressortez donc du club et faites le tour par la gauche. Vous trouvez une porte de service, fermée elle aussi, et du charbon au sol ainsi qu'un gros tonneau sur des palettes de bois. Il vous faut un pivot pour déplacer le tonneau : juste derrière vous une planche de bois dans un tas servira d'essieu. Disposez-la sur la palette de bois devant le tonneau. Vous trouverez une pièce de bois juste en face de la porte du club. Cette pièce de bois fera office de pivot. Pour ouvrir le soupirail il ne vous reste plus qu'à vous servir du cintre cassé.

A l'étage, prenez la clé de l'administration sur la table et examinez les boites de conserve vides. Sortez par la porte de droite, qui est ouverte, puis prenez la porte immédiatement à droite, que vous ouvrirez avec la clé récemment obtenue. C'est la pièce de l'administration, dans laquelle vous trouverez le compte-rendu d'un jugement sur la table, la lettre d'un boucher contenue dans une boîte carrée recelant également des jetons de métal.

Ouvrir le coffre-fort du Club et déchiffrer le yiddish

Pour ouvrir le coffre-fort qui se trouve dans l'angle de la pièce, disposez dessus les pions de métal. Pour résoudre cette énigme assez simple, disposez les carrés de manière à ce que tous les symboles identiques soient adjacents.

Toutefois, pour déchiffrer les documents écrits en yiddish, vous aurez besoin du dictionnaire que vous avez trouvé sur la table. Placez le dictionnaire sur les livres contenus dans le coffre. Servez-vous du nom épelé en bas de l'écran énigme, en yiddish, pour retrouver les lettres de l'alphabet latin qui correspondent à l'alphabet yiddish. Souvenez-vous que l'on doit lire le yiddish de droite à gauche, et que vous pouvez aussi vous aider des chiffres correspondant à chaque lettre pour trouver les lettres manquantes, ce qui donne le code : ABHULMER. Emparez-vous maintenant du dossier de Joseph Hyam Levy.

Sortir du Club en faisant diversion

Pour sortir sans vous faire prendre, récupérez le bougeoir au-dessus du coffre. La fenêtre étant fermée, redescendez par où vous êtes venu. Une fois les escaliers gravis, prenez la corde à linge dans la cave, le seau et le crochet de l'autre seau. Mais le soupirail que vous aviez emprunté est bloqué par le tonneau. Remontez par les escaliers. A l'étage, emparez-vous des boîtes de conserve et, au-dessus, fixez la corde à l'étau et posez le bougeoir ensuite, à droite de l'étau. Regardez au plafond ! Fixez le crochet aux fils qui pendent à la place du lustre, puis la corde à linge. Placez les boîtes de conserve dans le seau, dans votre inventaire, et accrochez le tout à votre installation. Il ne vous reste plus qu'à allumer le bougeoir avec vos allumettes, et à quitter les lieux au plus vite, par l'administration.

36 Middlessex Street

Rendez-vous maintenant au 36 Middlessex, sur la carte, dans la zone rouge. Le numéro 36 est clairement indiqué sur la

porte. Vous remarquez que l'un des enfants de Jacob Lévy est atteint de syphilis. Rentrez à Baker Street.

Baker Street

Cliquez sur le tableau de déductions. Procédez maintenant aux conclusions (cinq tableaux !).

Définir l'identité du meurtrier

Déterminez à présent l'identité de Jack l'éventreur. Pour cela, dirigez-vous vers le petit chevalet au centre de la pièce. Pour commencer, placez les déductions sous les suspects correspondants. Le vert indique que vous ne vous êtes pas trompé.

Tumblety : droitier, grande force physique.
Hardiman : droitier, confronté à la syphilis, pauvre, boucher, ouvrier.
Sickert : droitier.
Levy : droitier, grande force physique, syphilis, ouvrier, pauvre, dans le quartier d'Aldgate, boucher, 5 pieds 3 pouces, comptes à régler avec les juifs, cheveux et moustache clairs.
Solomonovitch : droitier, pauvre, comptes à régler avec les juifs, boucher.

Une fois toutes les déductions placées au bon endroit, mettez la photographie de Jacob Lévy sur le mannequin.

Quartier d'Aldgate, Middlessex Street

Avancez jusqu'au numéro 36 et découvrez la fin du jeu !

Shipwreckers

© Psygnosis

CODES DE NIVEAUX

1.2 - Bateau,Crâne,Poisson,Ancre,Bateau,Ancre.
1.3 - Bateau,Ancre,Crâne,Bateau,Ancre,Poisson.
1.4 - Tête de mort,Bateau,Poisson,Ancre,Ancre,Bateau.

2.1 - Poisson,Poisson,Ancre,Bateau,Crâne,Ancre.
2.2 - Tête de mort,Ancre,Ancre,Poisson,Ancre,Bateau.
2.3 - Poisson,Ancre,Bateau,Bateau,Bateau,Crâne.
2.4 - Ancre,Poisson,Bateau,Crâne,Crâne,Poisson.

3.1 - Bateau,Crâne,Crâne,Poisson,Ancre,Crâne.
3.2 - Poisson,Crâne,Ancre,Poisson,Crâne,Poisson.
3.3 - Poisson,Poisson,Bateau,Crâne,Poisson,Bateau.
3.4 - Bateau,Ancre,Bateau,Poisson,Ancre,Poisson.

4.1 - Tête de mort,Crâne,Ancre,Bateau,Poisson,Poisson.
4.2 - Bateau,Ancre,Crâne,Poisson,Poisson,Ancre.
4.3 - Tête de mort,Bateau,Crâne,Crâne,Poisson,Bateau.
4.4 - Bateau,Poisson,Bateau,Poisson,Bateau,Ancre.

5.1 - Ancre,Bateau,Poisson,Crâne,Poisson,Bateau.
5.2 - Poison,Bateau,Ancre,Crâne,Bateau,Poisson.
5.3 - Bateau,Poisson,Crâne,Ancre,Ancre,Crâne.
5.4 - Tête de mort,Bateau,Ancre,Poisson,Bateau,Crâne.

Shivers

© Sierra 1995

CONSEILS DIVERS

1. Avant de commencer à explorer les zones derrières les portes, commencez par enquêter partout où vous pouvez accéder librement. Il y a des indices importants dans ces zones (surtout dans la bibliothèque et autour d'elle).
2. Souvenez vous de ça : RamTaBoBaTaRamBa
3. Si vous entendez des sons inhabituels quand vous êtes près d'un objet, allez-vous en, sauf si vous avez le bon talisman. Il y a probablement un Ixupi tout près.
4. Eteignez vos lumières.

SOLUTION COMPLÈTE

PRINCIPES ET CONSEILS DE JEU

Pour le bonheur du joueur, ce jeu n'est pas linéaire : cela signifie malheureusement qu'il est difficile de donner une solution linéaire. Il est donc préférable de partir à l'aventure et de trouver de l'aide, cas par cas, dans la présente solution qui comprend :
- liste des emplacements des pots et des couvercles et de la correspondance entre eux
- liste des documents très utiles dans lesquels se trouvent des codes, des dessins etc...
- déroulement non linéaire des salles avec leurs énigmes.

IMPORTANT : l'emplacement des pots et couvercles change au démarrage d'un nouveau jeu. Les salles peuvent être visitées de manière aléatoire : elles ne dépendent pas l'une de l'autre. La recherche des pots et couvercles et la capture des Ixupis ne suivent pas une progression linéaire. Elles sont dissociables.
Seuls deux moments de la quête sont linéaires : le début (à l'extérieur) de l'aventure avant d'accéder à l'intérieur du Musée, et la fin pour la capture du dernier Ixupi.

CURSEUR

Même si le curseur n'est pas actif (il n'indique pas un objet à prendre ou un mécanisme à faire fonctionner). Baladez le sur l'écran pour bien connaître les différentes directions dans lesquelles on peut aller : cette petite recherche systématique à l'arrivée dans un nouvel endroit, permet d'en découvrir tous les recoins et donc de ne rien louper.

INVENTAIRE

L'inventaire se présente sous la forme d'un long plateau étroit qui comporte dix emplacements (pour l'instant vides) qui se rempliront au fur et à mesure que l'on capture un Ixupi. Le principe est de trouver le pot et le couvercle qui lui correspond : on obtient ainsi l'urne (pot + couvercle). Puis on cherche l'Ixupli qui correspond à l'urne et on l'attrape. L'urne prend alors sa place sur le plateau.
A gauche, un emplacement où se place le pot ou le couvercle que vous venez de trouver. A droite : un globe occulaire qui permet seulement de voir l'objet et un rond qui permet d'accéder au menu général.
Le plus ennuyeux est que cet inventaire ne peut porter qu'une seule chose : soit le pot, soit le couvercle, soit l'Urne. Il est toutefois possible de laisser ces objets à certains endroits. Il existe à ma connaissance (non exhaustive !) 3 endroits

où l'on peut entreposer un objet :
- Dans le tiroir de droite de la table du bureau du professeur : un pot ou un couvercle mais pas l'urne complète.
- Dans le petit meuble à tiroirs de l'atelier où l'on accède depuis le bureau de Windlenot : là aussi, soit le pot, soit le couvercle, pas les deux.
- Dans un placard, à gauche en entrant dans la bibliothèque : on peut y mettre un pot, un couvercle ou une urne.

Menu Général :

A part les éléments habituels, deux éléments nouveaux sont intéressants :

Option TEXT ON : Vous permet de lire le texte correspondant à ce qui est dit. (très utile quand on a la version anglaise du jeu et qu'on ne capte pas tout à l'oral. Elle permet aussi, quand elle est activée, de transcrire le chant de la sirène qu'il faudra ensuite reproduire sur l'orgue.

Option Flashback : A chaque document découvert, le jeu l'enregistre dans une liste. L'option flashback permet de consulter ces documents à tout moment.

Les ascenseurs

Pour utiliser les ascenseurs, il vous faut résoudre toujours le même type d'énigme qui consiste à reproduire sur la grille proposée une diagonale identique à celle de la porte de l'ascenseur.
Si vous séchez trop longtemps, sortez de la grille en cliquant à côté et recliquez sur le panneau pour obtenir une nouvelle grille, peut-être plus facile ou plus rapide.

Les passages secrets

Vous les découvrez au fur et à mesure et vous finissez par les utiliser plutôt que de prendre les ascenseurs dont l'accès est trop long. Ces passages, une fois utilisés pour la première fois, sont en général accessibles dans un sens et dans l'autre (sauf celui qui aboutit dans le passage menant au générateur). Vous les trouverez facilement : il peut s'agir d'un panneau en bas d'un mur, d'un bouton ou d'une pierre sur lesquels vous pouvez appuyer (comme le temple Inca qui se trouve dans la salle des inventions).

Les énigmes

Pour accéder à certaines salles ou certains endroits, vous devrez résoudre l'énigme qui permettra d'en ouvrir la porte.
Sachez qu'une fois l'énigme résolue :
- Il suffira ensuite de cliquer sur la porte lors d'un autre passage.
- Il ne faut pas sauvegarder juste après avoir trouvé la solution : cela a en général pour effet de refermer la porte. Entrez d'abord dans la nouvelle salle, avancez un peu et sauvegardez ensuite. Cela dit, sauvegardez toujours avant d'affronter un Ixupi.

DOCUMENTS IMPORTANTS POUR RESOUDRE L'AVENTURE

Tous ces documents ou notes sont à trouver à différents endroits et permettent de glaner de précieux renseignements pour chasser les Ixupis.
La liste suivante désigne le document, sa localisation et l'information contenue :
- In search of the Unexplained (A la recherche de l'inexpliqué) :Se trouve dans la bibiothèque.Contient les pictogrammes du Pérou, d'URSS, du Pakistan et de Chine.
- South American Pictograhs (Idéogrammes d'Amérique du sud) : Se trouve dans la blibliothèque. Contient 13 dessins avec leur signification. 10 d'entre eux permettent d'identifier les urnes à trouver dans le musée.
- Black Book (Livre Noir) : Se trouve dans la bibliothèque. Contient la traduction des tablettes qui retracent la légende des Ixupis et leur capture.
- Egypt Hieroglyphics Explained (Les hieroglyphes égyptiens expliqués) : Se trouve sur Windlenot à l'entrée du musée, Ce livre présente plusieurs cartouches égyptiens représentant les noms des rois et reines d'Egypte.
- Beth's Adress book (Le carnet d'adresses de Beth) :Se trouve dans le passage menant au générateur. Contient le

dessin de la porte rouge.
- Ancient Astrology (Astrologie antique) : Se trouve dans le sac à dos de Merrick. Explique la salle des légendes nécessaires.
- Mythology of the stars (Mythologie antique) : Se trouve dans la bibliothèque. Explique le nom des planètes du système solaire.
- Scrapbook (Album photos) : Se trouve dans le bureau. Contient, entre autres, une photo des urnes.
- Merrick's Notebook (Carnet de Merrick) : Se trouve dans les rites funéraires. Explique comment les Ixupis ont étés libérés.
- Prof. Windlenot's Diary (Journal dur prof. Windlenot) : Se trouve dans la chambre. Donne des informations pour le réglage de l'horloge de la tour.
- Museum brochure (Brochure du musée) : Se trouve dans le hall, dans le tiroir du bureau. Fournit le code de couleurs pour les roues à 4 crânes.
- Museum Blueprints (Plans du musée) : Se trouve dans les profondeurs marines. Contient une ébauche du plan du musée lors des travaux.

OU DENICHER LES IXUPIS ???

Une fois que le pot et son couvercle ont été réunis, il reste encore à trouver la cachette de l'Ixupi. De toute évidence, l'Ixupi de l'Eau sera caché dans un élément aquatique, l'Ixupi du Cristal se dissimulera dans des matières faites de verre et l'Ixupi du Métal aura tendance à s'abriter derrière des éléments métalliques. Lorsqu'un Ixupi est proche, un petit air particulier se fait entendre puis les bruits plus caractéristiques à la matière dans laquelle il se cache.

Comment les attaquer ?

Après l'avoir déniché, Approchez-vous du lieu et cliquez avec l'urne sur la matière dans laquelle il se cache. Si vous n'avez pas l'urne, mieux vaut s'enfuir avant d'être attaqué. En effet, à chaque attaque ratée, vous perdez des forces et l'Ixupi peut choisir une autre cachette. En outre, si vous attaquez l'Ixupi de l'Eau avec la mauvaise urne, il s'enfuit et vous vole l'urne. Il vous faudra ensuite rechercher à nouveau les deux éléments. Donc, patience. Attendez d'avoir l'urne complète et affrontez l'Ixupi dans sa cachette.,
Voici les endroits où ces êtres malfaisants pourront être trouvés. Mais attention : l'Ixupi du Cristal peut être à un moment dans le lustre du hall, en haut de l'escalier menant au premier étage puis, quelques temps après, être parti se cacher dans la salle des Profondeurs marines.
NB : Vous ne peuvez trouver le dernier couvercle et capturer le dernier Ixupi (Electricité) qu'après avoir capturé les 9 premiers.

Listes des Ixupi avec leur cachettes favorites :

- Ixupi des cendres : Se trouve dans la cheminée du bureau ou dans la salle des Rites funéraires.
- Ixupi du goudron / pétrole : Se trouve dans la rivière souterraine ou dans les pics de goudron dans la salle des bêtes étranges.
- Ixupi du sable : Se trouve dans le temple miniature des profondeurs marines ou dans le cactus des plantes exttraordinaires.
- Ixupi de l'eau : Se trouve dans la fontaine du hall (à mettre en marche) ou dans les toilettes prés du Planétarium.
- Ixupi de cire : Se trouve sur le chandelier de la bibliothèque ou sur le serpent des animaux de légendes ou dans la statuette de l'atelier prés du bureau.
- Ixupi du tissus : Se trouve dans les haillons de la momie de la salle des tombes ou dans les toilettes prés du planétarium ou dans la salle des rites funéraires.
- Ixupi du cristal : Se trouve sur le lustre du hall en haut de l'escalier ou dans le foyer ardent des profondeurs marines.
- Ixupi du métal : Se trouve dans la licorne des bêtes étranges ou dans les bobines de la salle de projection ou dans l'armure de la chambre ou dans la statue du Planétarium.
- Ixupi de l'électricité : se trouve dans les ampoules du générateur.

DES POTS ET DES COUVERCLES

Le pot est le contenant dans lequel vous allez emprisonner les maudits Ixupis. Le couvercle assurera l'emprisonnement.

L'ensemble est nommé: urne. Quand vous trouvez un pot, regardez-le (oeil de l'inventaire) : la signification du dessin se trouve dans le livre des Idéogrammes d'Amérique du Sud (South American Pictographs). Lorsque vous trouvez celui qui représente une sorte de bassine avec des vagues, vous savez alors qu'il s'agit du pot de l'Ixupi de l'Eau. Le plus difficile est de savoir quel couvercle pour quel pot. Autant il est concevable d'associer le pot de l'eau avec le couvercle des requins, autant il est difficile d'associer le pot de cire avec le couvercle tête de lion.... Vous pouvez vous en sortir sans la liste ci-dessous en notant la forme du col des pots et celle de la base des couvercles (un col denté ira avec une base dentée).

Liste des emplacements des pots : Nom de la salle et endoits précis ou il se trouve accompagné du nom de l'énigme. IMPORTANT : Ces emplacements sont fixes : par contre, l'élément que l'on y trouve change chaque fois que vous commencez une nouvelle aventure.
- Dans la salle des bêtes étranges, à gauche du nid d'aigle dans les plantes extraordinaires, à gauche en entrant dans un présentoir de poteries.
- Dans les tombes (Pharaons), à droite dans la tombe. C'est l'énigme des cartouches et de la tombe.
- Dans le hall, dans les masques à droite de la porte du bureau. Cliquez sur masque d'oiseau du milieu
- Au Planétarium, dans la soucoupe volante. C'est l'enigme de la grande roue.
- Dans les toilettes, Descendez l'escalier bleu en venant du Planétarium, à doite dans le couloir gris. Capturez l'Ixupi du tissus (s'il y est) et cliquez sur l'amas de tissus de gauche.
- Dans les rites funéraires, après la salle africaine du Shamam, au delà de la porte rouge. C'est l'énigme de la lyre Sumérienne.
- Dans la bibliothèque, face à l'entrée sur les étagères de droite. Montez à l'échelle et cliquez sur le livre noir. Regardez à droite : une statuette s'y trouve.
- Dans la salle des inventions / tortures/ énigmes, après le flipper, double-cliquez sur la peinture de droite et avancez sur le pont. Ce sont les énigmes du jeu Phénicien et du flipper.
- Dans les rites funéraires, regardez le socle du dragon chinois. C'est l'énigme du solitaire.
- Dans les profondeurs marines / Profondeurs terrestres, après avoir capturé l'Ixupi goudron, passez la rivière en haut du porche de pierre.

LES COUVERCLES

Noms donnés, de manière arbitraire, aux couvercles qui représentent souvent des têtes d'animaux.
tête de taureau, tête d'inca, tête d'iseau, tête d'anubis, tête de dragon, tête de lion, tête de loup, ensemble de serpents, ensemble de requins, scorpion.

Liste des endroits où se trouvent les couvercles avec le nom de l'enigme :
- Dans le bureau, dans le tiroir du bas de la table.
- Dans le hall, théatre, horloge de la tour, dans une des têtes dorées du mécanisme. C'est l'énigme de l'horloge.
- Dans la salle des inventions étranges, dans la machine enfermée dans la plus grosse caisse. C'est l'énigme de la machine.
- Dans la salles des mythes et légendes, animaux de légende, dans le sarcophage debout (à gauche d'une statuette de serpent dorée).
- Dans un socle qui apparaît après l'énigme dans les profondeurs marines. C'est l'énigme du globe de Poséidon.
- Dans la salle des mythes et légendes, animaux de légende, dans la boite à musique. C'est l'énigme d'Anansi l'araignée.
- Dans la salles des tortures, dans la fosse du pendu. C'est l'énigme du pendu.
- Dans le théatre, derrièrre le rideau après la projection du film. C'est l'énigme de la salle de projection.
- Dans le bureau du professeur , atelier, dans le meuble à petits tiroirs. C'est l'énigme des tiroirs.
- Dans la salle de Pierre, après la chute vers le hall, retournez-vous et regardez le panneau. C'est l'énigme du symbole de Pierre.

Liste des correspondances entre un pot et son couvercle (les correspondances restent toujours les mêmes) :
- Pot de cendres avec la tête de taureau
- Pot de goudron avec la tête d'inca
- Pot d'eau avec les requins
- Pot de cristal avec la tête de dragon

- Pot de métal avec la tête de loup
- Pot de sable avec les serpents
- Pot de tussus avec la tête d'oiseau
- Pot de bois mort avec la tête d'Anubis
- Pot de cire avec la tête de lion
- Pot de foudre / électricité avec le scorpion

ACCES AUX SALLES, AUX POTS ET COUVERCLES, ACTIONS A ENTREPRENDRE ET SOLUTIONS DES ENIGMES

ACCES A L'INTERIEUR DU MUSEE

Ouvrez la tête près de la grille, regardez la lettre et, quand elle tombe, notez les chiffres dans la gueule. Parcourez l'extérieur et notez la forme et la couleur de 6 signes qui se trouvent : dans un escalier (à droite d'une statue), en haut de l'escalier sur une porte fermée, derrière une sorte de totem, sur un banc, sur une pierre triangulaire près de l'arche de pierre et le dernier qui ne sera visible qu'une fois franchi le petit lac. Allez au belvédère (à gauche de l'entrée, au bout du chemin).

Enigme du Belvédère

But : faites apparaître un chemin de pierres sur l'eau. Le code du belvédère est les chiffres de l'entrée soit 029
Inversez l'emplacement des roues noires et blanches.
Clé : Numérotez les roues :
ligne supérieure : A 1 2 3
ligne inférieure : 4 5 6 B

Les déplacements à effectuer sont :

1 sur A - 5 sur 1 - 3 sur 5 - 6 sur 3 - 2 sur 6 - 4 sur 2 - A sur A.
Actionnez la manivelle. Traversez sur les pierres. Notez le dernier symbole et sa couleur.

Enigme de Stonhenge

Affichez chaque symbole avec la bonne couleur. Descendez et allumez grâce au disjoncteur à gauche dans le tunnel. Marchez en allant toujours vers la gauche jusqu'au lac souterrain. Sur le corps du Professeur Windlenot, lisez le livre sur les hiéroglyphes.

Enigme du Bateau

Pour le manoeuvrer, remontez le levier de gauche et descendez celui de droite. Actionnez la barre pour le faire avancer jusqu'à l'autre rive, droit devant. Une fois débarqué, regardez la poterie contenant l'âme du Professeur. Prenez le tunnel. Direction : gauche, gauche, droite, droite, gauche, droite, droite.

Code de l'ascenseur

Toujours le même principe pour tous les ascenseurs de Shivers. Cliquez sur le panneau et reproduire sur la grille la diagonale représentée sur la porte de l'ascenseur. Si échec, sortez du panneau et recliquez pour obtenir une nouvelle grille, peut-être plus simple.

LE BUREAU DU PROFESSEUR WINDLENOT

Regardez la carte à gauche sur le mur et notez les coordonnées de l'île de Bimini (20° Nord, 75° Ouest). Sur le bureau :
- Lisez l'album de coupure de presse, écoutez la bande magnétique.
- Tiroirs : en haut, une lettre ; en bas premier élément de poterie.

Regardez le journal qui sort de la poche de la veste pendue au porte manteau. La porte à droite de la cheminée donne sur l'Atelier.

L'ATELIER

Regardez le dessin sur la table et noter les chiffres.

Enigme du petit meuble à tiroirs

Ouvrez tous les tiroirs dont les chiffres ne sont pas sur le dessin posé sur la table. On obtient un élément. Allez dans le Hall (porte à gauche de la cheminée).

A partir de ce point, vous pouvez aller n'importe où, comme bon vous semble. Il vous suffit d'accéder aux salles, dont certaines ne sont accessibles qu'après solution d'une énigme ou affichage d'un code. Quand vous aurez attrapé les 9 Ixupis et serez en possession du pot de Foudre/Electricité, je vous guiderais à nouveau pas à pas jusqu'à la fin.

LA CHAMBRE DU PROFESSEUR WINDLENOT

A partir du Bureau, à gauche de la porte menant au Hall, cliquez sur la tapisserie qui dissimule un ascenseur vers la chambre. Visitez la chambre : attention si vous entendez le petit air et des bruits étranges : l'Ixupi du métal pourrait se cacher dans l'armure. Sur le bureau de la chambre, lisez le Journal de Windlenot. Il parle, entre autres, de l'horloge de la tour qu'il avait réglée au départ pour sonner à 5h30 (il n'y a pas d'heure du matin ou de l'après-midi). Il mentionne qu'elle s'est déréglée.
Examinez la pendulette sur la table de nuit : elle est la réplique de l'horloge de la tour qu'il faudra régler plus tard. Notez de quelle marge avancent les heures. Redescendez au Hall. A droite de la porte menant au bureau se trouvent des masques d'oiseaux : vous trouvez un élément. Demi-tour et avancez vers la gauche pour aller à la bibliothèque.

LA BIBLIOTHEQUE

Trouvez plusieurs livres. A partir de l'entrée, avancez vers les étagères de gauche devant vous. Prenez sur le rayon du haut le livre sombre penché vers la droite, puis vers la droite, le 2ème après le livre sombre. Laissez 3 livres et prenez le suivant. Sur rayon inférieur, au-dessous du 2ème livre pris (au-dessus), prenez le livre.
A droite, des étagères avec une échelle à laquelle vous grimpez.
Cliquez sur le gros livre noir et regardez à droite : élément de poterie. Mais vous ne pouvez porter qu'un seul élément. Redescendez de votre échelle et regardez les placards situés sous les étagères à droite de la porte d'entrée (lorsque vous lui faites face). Vous pourrez placer un élément dans ce placard et venir le rechercher plus tard. Les mêmes placards dans la partie à gauche de la porte s'ouvrent mais je n'ai jamais réussi à y placer quoi que ce soit...

Vous pouvez vous aventurer dans le passage visible de la bibliothèque : il mène au générateur du Musée (vous irez en fin de jeu). Regardez quand même les affaires qui traînent par terre : les papiers de Beth et son sac plus loin, qui contient son carnet d'adresses dans lequel vous trouvez un indice : un dessin appelé Red Door (porte rouge).
Retournez dans le Hall et ouvrez le tiroir du bureau marron situé au bas de l'escalier. Vous y découvrirez la brochure du Musée qui liste certaines salles ou zones en y associant un crâne de couleur.

Roues à 4 crânes

Dans certaines salles, vous trouverez une roue formée de 4 crânes. Manipulez la roue pour placer, en haut, le crâne dans la couleur indiquée ci-dessous. Ce code est donné par la brochure du Musée que l'on découvre dans le Hall, dans le tiroir d'un bureau.

Listes des salles, des couleurs et des noms indiques sur la brochure :
- Dans la salle des bêtes étranges, avec la couleur bleue : Giant Eagle Nest (Nid d'aigle géant).
- Dans la salles des profondeurs souterraines, avec la couleur jaune : Legend of the Deros (La légende du Déros).
- Dans la salle des tombes égyptiennes, de couleur verte : Tomb of the Ixupi (Tombe de l'Ixupi).
- Dans la salles des rites funéraires, de couleur bleue : Viking burial (Enterrement du Viking)

- Dans la salle des légendes, salles des dieux, de couleur rouge : 2 headed Celtic God (Dieu celtique à 2 têtes).
- Dans la salle des légendes, salle des loups, de couleur rouge : Myth of the Werewolf (Mythe du loup garou).

Le bon positionnement de toutes ces roues permettra l'accès à la dernière salle, la salle de la pierre.

SALLE DES BETES ETRANGES

Une fois dans le Hall, allez vers le passage bordé de barrières à l'initiale de Windlenot.
Entrez. Réglez la roue à 4 crânes sur Bleu. (La porte à droite donnera accès à la salle des profondeurs marines) Allez à gauche du nid et passez la porte ornée de fleurs vertes : c'est la salle des plantes extraordinaires. A gauche en entrant, vous trouverez sur le mur un présentoir de poteries : parmi elles, une poterie.

SALLE DES PROFONDEURS MARINES

Accès par la salle des bêtes étranges. Dans le passage de gauche : foyer de pierres de cristal

Enigme de Poséidon

Le Dieu porte un globe terrestre. Reportez des valeurs de longitude et latitude (aidez-vous des chiffres obtenus sur la carte du Bureau). Dans le socle qui apparaît, vous trouvez un Couvercle et les plans du Musée.

Enigme de la Sirène

But : écoutez le chant de la Sirène et reproduisez le sur l'orgue situé à côté.
Clé : mettez le jeu en mode Text on et vous verrez s'afficher les notes sur des lignes. Numérotez les lignes de 1 à 7 de bas en haut. Puis sur l'orgue, numérotez les coquillages de 1 à 7 de gauche à droite. Composez : 1 6 5 1 6 5 4 2 1. La grosse tête verte s'est ouverte : descendez.

SALLE DES PROFONDEURS TERRESTRES

Tentez votre chance dans cette zone si vous avez l'urne complète du goudron. Sinon, revenez plus tard.

Code de la porte

Ce code de symboles est celui dont parle le professeur dans un film. Pour visionner ce film, allez dans la salle de projection en passant par le hall et le théatre.

Une fois la porte ouverte, dans le hall souterrain, prenez le passage de droite puis avancez comme suit : gauche, droite, gauche, au carrefour en face à gauche, puis droite et continuez. A la sortie du tunnel, allez à gauche pour régler la roue des crânes (Jaune)
L'Ixupi du goudron est dans la rivière : Passez la et l'attrapez la. Sur l'autre bord, prenez la poterie. Prenez l'escalier et cliquez dans la lueur : passage secret vers le Hall.

SALLE DU THEATRE, TOUR DE L'HORLOGE ET SALLE DE PROJECTION

Accès à partir du Hall : la porte est entre les deux grands obélisques noirs.

Enigme de la Porte du Théâtre

But : placez les symboles de pierre de manière à transcrire les quatre points cardinaux : Nord, Est, Ouest, Sud.
Clé : la solution est dans le livre : Les hiéroglyphes expliqués.
Dans le théâtre, accédez à la scène en passant par la droite et lisez le message qui est sur le pupitre.
Retournez dans la salle et accédez à l'estrade en passant par la gauche. Prenez le couloir. Sur la gauche : la salle de projection et sur la gauche la porte avec la cible.

Enigme de la Salle de Projection

Montez jusqu'à la salle. Le but est de parvenir à projeter le film
Clé : Cliquez sur le film afin qu'il se rembobine complètement. Regardez bien le film, surtout la fin et notez l'enchaînement des symboles :
- Appuyez sur le carré à droite vers le haut représentant une sorte d'escalier
- Appuyez sur le cercle en haut à l'extrême gauche (forme de C couché)
- Appuyez sur le rectangle du bas (milieu/droite)
- Appuyez sur le cercle en haut à l'extrême droite (C inversé)
- Appuyez sur le cercle avec tête d'oiseau (qui est à l'intérieur d'un dessin)
- Appuyez à nouveau sur carré à droite vers le haut représentant une sorte d'escalier
- Appuyez sur le cercle avec tête d'oiseau

A l'issue de la projection, et seulement si elle a eu lieu, descendez dans le théâtre, accédez à la scène par la droite, allez au rideau : il est ouvert et vous obtenez un couvercle.

Enigme de la porte avec la Cible (dans le couloir entre le théâtre et la salle de projection)

But : écrivez quelque chose de cohérent, lisible de gauche à droite
Clé : cliquez sur les différents cercles afin d'écrire GEOFFREY sur la ligne de droite.
Vous accèdez ainsi à la Tour de l'horloge. Montez l'escalier. Laissez pour l'instant les chaînes.

En haut : Cliquez sur la poterie : âme de Beth. Allez voir la console de commandes vidéo. Regardez tous les écrans. Dans l'un d'entre eux, vous noterez un message (à utiliser dans la salle africaine). Dans un autre (en bas à gauche), vous voyez l'horloge : elle est déréglée. Pour la régler, consultez le journal de Windlenot et le fonctionnement de la pendulette dans sa chambre.

Enigme de l'Horloge

Clé : l'horloge doit être réglée sur 5h30. Pour le faire, redescendez vers le bas et arrêtez vous au jeu de chaînes dont certaines sont abîmées. Chaque chaîne modifie les heures et les minutes ainsi :
- La 2ème chaîne (en partant de la gauche) avance de 7 heures
- La 3ème chaîne avance de 35 minutes.

Faites le calcul en partant de l'heure que vous avez vue sur l'horloge grâce à la console de commandes en haut. Normalement, à 5h30 correspond sur le mécanisme la tête de léopard dorée : la bouche est alors ouverte et vous donne un couvercle.

Avant de partir, allez au juke-box et écoutez les airs. Quand l'air d'Anansi l'araignée (spider) passe, Windlenot dit qu'il a construit une boite à musique pour son fils. C'est l'air B2. Laissez le sur le juke-box. Retournez au Hall.

FONTAINE DU HALL

Elle se trouve à droite de la porte de la bibliothèque. Le but est de faire couler l'eau afin d'attraper l'Ixupi de l'EAU si vous ne l'avez pas trouvé ailleurs.
Pour faire couler l'eau, regardez en bas et cliquez la pierre de gauche. Ouvrez la valve et préparez-vous à attraper un Ixupi (si vous avez l'urne correspondante et complète)

SALLE DE LA TOMBE ET DES PHARAONS

Accès : 1er étage à partir du Hall. A droite : réglez la roue à 4 crânes (Vert). Au fond à droite, vous trouverez le Sphinx. Faites le parler (indices).

Enigme des Cartouches et de la tombe.

En face du Sphinx, un tombeau entouré de deux obélisques. Le but est de reproduire les cartouches de rois et reines et

de les ouvrir. Le détail des cartouches égyptiens se trouve dans le livre hiéroglyphes égyptiens Expliqués. La clé : Reproduisez à gauche le cartouche d'Aakhunaten et à droite celui de sa femme Nefertiti. Ouvrez le tombeau : vous obtenez une poterie. Vous montez l'escalier à gauche qui mène à la salle des rites funéraires.

Enigme de la Porte Funéraire :

Le but est d' agencer les trois chemins de lignes afin que chaque boule puisse descendre vers le bas.

SALLE DES RITES FUNERAIRES

A gauche en entrant : réglez la roue à 4 crânes. A droite et Inspectez le lion (notes de Merrick). Puis avancez vers le dragon chinois et cliquez sur sa base.

Enigme du Dragon Chinois

Le but est, comme tout Solitaire, de déplacer une boule par-dessus une autre vers un emplacement vide ; la boule sur laquelle vous êtes passé disparaît. Continuez jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une boule placée au centre.
Pour la clé : Numérotez les lignes de haut en bas de 1 à 7 et les colonnes de gauche à droite de 1 à 7. Le trou central correspond à l'intersection de la ligne 4 et de la colonne 4.
Déplacez comme suit en sachant que le 1er chiffre indique la ligne et le 2° la colonne, et que les lettres indiquent un déplacement : G: vers la gauche, D : vers la droite, H : vers le haut, B : vers le bas. Ce qui donne :
6/4 H - 5/2 D - 4/4 B - 7/3 H - 5/6 G - 5/4 G - 5/1 D - 7/5 G - 4/3 B - 7/3 H - 3/5 B -6/5 H - 3/7 G - 5/7 H - 3/4 D - 3/7 G - 3/5 B - 1/5 B - 2/3 B - 3/1 D - 4/3 H - 1/3 B - 1/4 B - 4/1 D - 4/3 B - 6/3 D - 6/5 H - 4/5 H - 3/3 D - 2/5 B - 4/6 G. Dans le tiroir : poterie. Passez la porte au bout.

SALLE AFRICAINE DU SHAMAN

Vous apercevez un passage au bout dans la mur. Pour l'ouvrir :

Enigme du Shaman

Le but est de reproduire sur les tambours une suite de sons. (cette suite est révélée sur un écran vidéo dans la salle de l'horloge de la Tour). La clé est : RAM TA BO BA TA RAM BA. Avancez jusqu'à la salle des Dieux.

SALLE DES DIEUX

Près du Dieu à deux têtes, réglez la roue à deux crânes. A gauche, après les statues des dieux grecs et égyptiens, vous trouverez une lyre.

Enigme de la Lyre

Le but est de reproduire la musique qu'elle vous révèle au fur et à mesure. Démarrez en cliquant sur le bouton bleu.
Pour la clé : impossible de la donner : la mélodie change chaque fois. Numérotez les cordes de 1 à 8 de gauche à droite. Notez la note jouée en la traduisant par le numéro de corde. Vous obtenez une poterie. A l'opposé de la Lyre : la porte rouge.

Enigme de la Porte Rouge

Le but est de reproduire une image. Clé : l'image est dans le carnet d'adresses de Beth.

SALLE DES LEGENDES

A droite : boite à musique

Enigme de la Boite à Musique

Pour que cette boite fonctionne (en cliquant sur le mécanisme), il faut avoir laissé la chanson d'Anansi l'araignée sur le juke-box de la Salle de l'Horloge de la Tour. Au bout à gauche, vous trouverez une poterie dans le sarcophage.

Dans la salle des Loups, réglez la roue à 4 crânes. Vous trouverez dans le couloir gris qui suit un placard avec des toilettes. Après avoir attrapé l'Ixupi (Tissu) qui s'y trouve, n'oubliez pas de cliquer sur les tissus de gauche pour trouver une poterie.

SALLE DU PLANETARIUM

Trouvez la grande roue verticale bleue et résolvez son énigme.

Enigme de la Roue Bleue

Le but est pour chaque pays, de replacer correctement les signes représentant le soleil, l'extraterrestre et la soucoupe volante. Pour la clé, les signes sont dans le livre : A la recherche de l'inexpliqué. Dans la soucoupe volante, vous trouvez une poterie.

Le dispositif des planètes au centre comporte un indice mais il faut être allé avant dans le labyrinthe du 1er étage (soit en anglais 2° floor). Sortez du Planétarium par l'autre porte (marron).

SALLE DES INVENTIONS

Au bout à droite se trouve une énorme caisse. Cliquez et approchez.

Enigme de la Machine

Le but est de placer les ensembles de fils afin qu'ils coïncident tous par les fils de couleur. Pas de clé mais de l'observation et de la patience. Vous aurez une poterie supplémentaire. Retournez en arrière jusqu'au temple sud-américain mural. Cliquez sur la pierre en bas à gauche. Vous êtes dans le labyrinthe du 1er étage.

LABYRINTHE du 1er ETAGE

Pour vous repérer dans ces couloirs, fiez-vous aux couleurs des murs (bleus et jaunes). Dans la partie jaune, dans un cul-de-sac, vous verrez un panneau en bas dans le mur : c'est un passage vers la salle de la tombe (que l'on peut prendre dans les deux sens). Dans la partie bleue, vous trouverez une salle avec une porte. A gauche de cette porte, sur le mur : puzzle

Puzzle de porte du Labyrinthe

Reconstituez l'image représentant des chevaux et un cavalier noir brandissant une épée. Les pièces changent de place 2 par 2. Une fois qu'elles ont échangé leurs places, vous pouvez les faire tourner avant de les cliquer pour les reposer. Si vous avez presque terminé le puzzle et qu'il ne reste qu'une seule pièce mal orientée (1), choisissez deux autres pièces (2 et 3). Cliquez sur 2 et 3 et faites-les tourner. Puis cliquez la 1 et 2 et faites-les tourner. Si la 1 nécessite d'être tournée encore une fois, cliquez la 1 et la 3 et faites-les tourner. Il ne restera plus qu'à tourner les 2 et 3 ensemble.

Enigme du diseur de bonne aventure

Insérez une pièce jusqu'à obtenir un message qui dit que la Terre doit être alignée avec l'Amour et la Guerre pour pouvoir découvrir en-dessous un message. Retournez au Planétarium.

Enigme des Planètes

Consultez le livre sur la mythologie des astres. (aligner Terre, Vénus et Mars). Placez-vous en face du système des planètes avec la Terre devant vous (petite planète bleue et verte). Normalement Vénus est de la même taille, bleue et

sur la gauche. Mars est de la même taille, marron-rouge et sur la droite. Cliquez sur Vénus et glissez-la au même niveau que la Terre. Idem pour Mars. Regardez vers le bas pour lire le message.
Retournez à la Salle des Dieux. Localisez le Dieu Tor (en bleu et tenant les rennes de chevaux blancs). Cliquez sur la pierre verticale bleue et lisez le message. (la page 17 du livre sur les Hiéroglyphes est déchirée : vous trouverez le reste ailleurs). Retournez à la salle des Inventions. (par le Planétarium)

SALLE DES TORTURES

Accès par la porte au bout de la salle des Inventions. Passez dans le Tunnel avec les picots.

Enigme du Pendu

Le but est de le pendre !! Pour la clé, lisez la petite fiche qui parle des longueurs de corde. Sachez toutefois que dans la version anglaise, les 10 feet sont égaux à 120 cm. Affichez ces chiffres et actionnez le levier. Descendez : poterie.

SALLE DES ENIGMES

Enigme du Jeu Phénicien

Le but est de deviner les symboles et leurs couleurs cachés sous la partie qui s'ouvre et se ferme. Pour la clé : Actionnez le levier. Cliquez sous la première colonne où l'on ne voit que des mains. En haut de cette colonne s'affiche un chiffre : 1 point si, dans la colonne, un symbole est bon mais mal placé. 10 si, dans la colonne, un symbole est bon mais bien placé. Donc 20 signifie que vous avez trouvé deux symboles et qu'ils sont bien placés.
Dans la deuxième colonne apparue et dans les suivantes, cliquez sur les carrés pour les faire tourner et faites ainsi apparaître les autres symboles. Quand vous avez fait un choix, cliquez en bas de la colonne pour voir le résultat. Procédez par déduction. L'idéal est de commencer avec une première colonne qui affiche en résultat 20 ou 30 car on sait ainsi que l'on a déjà 2 ou 3 mains rouges bien placées. Vous pouvez à tout moment relancer l'énigme et vous donner un meilleur départ.. Passez la porte et choisissez la peinture de droite.

Enigme du Flipper

Le but est de placer chaque bille de couleur dans le carré de couleur identique. Faites sauter les billes grâce aux flippers situés en-dessous. Pour la clé, voici une solution en supposant que la disposition des billes au départ est toujours la même. Numérotez les billes de la gauche vers la droite et de 1 à 9. Code de la solution : exemple : Bleue de 4 à 5 signifie qu'il faut cliquer sous la bille bleue pour qu'elle aille de son emplacement (4) vers l'emplacement vide (5).
Vous faites :
- Bleue de 4 à 5 - Rose de 7 à 4 - Mauve de 8 à 7 - Bleue de 5 à 8 - Rose de 4 à 5 -
- Verte de 1 à 4 - Rouge de 2 à 1 - Marbrée de 3 à 2 - Beige de 6 à 3 - Jaune de 9 à 6 -
- Bleue de 8 à 9 - Rose de 5 à 8 - Marbrée de 2 à 5 - Beige de 3 à 2 - Jaune de 6 à 3 -
- Bleue de 9 à 6 - Rose de 8 à 9 - Marbrée de 5 à 8.

Avancez jusqu'à un pont : poterie.

IMPORTANT : à partir du moment où vous avez fait toutes les salles et capturé 9 Ixupis, le jeu qui tire à sa fin devient plus linéaire. Procédez comme suit :

Vous devez maintenant avoir un seul pot, celui de la foudre (ou électricité). Allez à la salle du générateur (Bibliothèque/ passage/ escalier). Placez-vous devant le panneau de haute tension qui est ouvert. Appuyez plusieurs fois sur le bouton rouge du milieu. En bas, vous trouvez le corps de Beth : elle tient dans la main le reste de la page déchirée. Consultez le livre sur les Hiéroglyphes et recopiez sur une feuille l'ensemble du message qui dit : a noble punishment it still causes dread, if this be your choice, relinquish your head (quoique noble, le châtiment effraie encore, si tel est ton destin, renonce à ta tête).
N'allez surtout pas vers le panneau au bout de cette salle car le dernier Ixupi s'y cache. Retournez à la salle des tortures : à droite se trouve un bourreau et une guillotine. Le type sur la guillotine, c'est vous et il faut vous couper la tête. Actionnez le levier de la guillotine et notez le symbole que vous voyez. Allez ensuite à la salle des énigmes, puis sur le

pont. Si vous n'avez pas réglé toutes les roues à 4 crânes, la roue finale à 6 crânes ne fonctionnera pas. Cliquez sur cette roue.

SALLE DE LA PIERRE

Cliquez sur le symbole que vous voyez et que vous avez noté à la guillotine. Après la chute qui vous ramène au Hall, dans le trou dont vous sortez, vous trouvez le couvercle du scorpion. Prenez-le et retournez à la salle du générateur. Allez au bout de cette salle et ouvrez le panneau triangulaire. Préparez-vous à affronter votre dernier Ixupi.

Shock Wave Assault

© Electronic Arts

CHOIX DE LA MISSION

Au moment d'inscrire votre nom, tapez **WarOfTheWorlds**. Puis, utilisez les flèches de direction pour choisir votre mission.

Shogo : Mobile Armor Division

© Microïds / Monolith Productions 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur la touche T pour faire apparaître la fonction de dialogue. Puis, entrez l'un des codes suivants :

MPAMMO	Munitions au maximum
MPARMOR	Santé au maximum
MPCAMERA	Réglage de la camera
MPCLIP	Mode passe-muraille activé/désactivé
MPGOD	Invulnérabilité (God Mode)
MPHEALTH	Santé au maximum
MPKFA	Munitions, armure et santé au maximum
MPLIGHTSCAPE	Réglage de la lumière
MPPOS	Affichage des coordonnées activé/désactivé
MPTEARS	Munitions infinies
MPBIGGUNS	Grosses armes
MPMECH	Changer les Mechs
WORLD x	Choix du niveau (où x est l'un des noms ci-dessous)
	01_Ambush
	02_Quarters
	03_MCA_Dock
	04_Shuttlebay
	05_LZ_Minotaur
	06_Entrance
	07_Avernus1
	08_Airshafts
	09_Comm1
	10_Comm2
	12_Comm3
	13_New_MCA
	14_Maritropa1
	15_Depot
	16_Slums
	17_Lost_Cat
	18_Slums
	19_Rendezvous
	20_Maritropa1
	21_Maritropa2
	22_Tram
	24_CMC_Sec1
	25_CMC_Sec2
	26_Tram
	27_New_MCA
	28_Airshipdock
	29_Airship
	30_Research
	31_Avernus1
	32_Museum

33_Quarters
34_Energy_Plant
34_Spires
35_Command
35_Fortress
36_Elevator
36_Kato_Center
37_Gabriel

Shogun : Total War

© Electronic Arts / The Creative Assembly 2000

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants pendant le jeu :

`.conan.`	Aucune capacité de construction, Koku négatifs
`.daggins`	Carte complète
`.matteosartori`	Carte complète
`.muchkoku`	Koku illimités
`.prototypearmy.`	Vie illimité pour les unités

Shrek 2

© Activision / KnowWonder 2004

MINI-JEUX

Terminez à 100 % le jeu pour accéder à 5 mini-jeux.

Shrek : SuperSlam

© Activision / Shaba Games 2005

CHEAT CODES (VERSION US)

Tapez ces codes sur l'écran titre.

Tous les challenges
I, I, I, L, L, L, I, J, L, J, J, J, W, S, A, D, U, O

Pizza 1
W, W, I, I, D, D, L, L, S, S, U, O, A, A, J, J, U, O

Pizza 2
L, L, J, J, O, O, A, A, U, U

Pizza 3
S, S, D, L, W, I, A, J, U, U

Super vitesse
L, L, R, R, L, R, L, R, B, X, Y, Y

Slammageddon
W, W, S, S, A, D, A, D, I, J, J, U, O

Tous les personnages et les niveaux
U, O, L, J, O, U, J, L, J, J, J, J, I, I, L, L

Toutes les médailles et les trophées
O, U, I, J, S, S, D, A, U, O, J, I, W, S, W, S

Tous les chapitres du mode histoire
I, S, J, W, O, A, L, D, S, D, A, W, J, I, L, L

Shrek le Troisieme

© Activision / 7 Studio 2007

10 000 PIÈCES D'OR

Sur l'écran des cadeaux, appuyez sur : Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche.

COSTUMES

Ces codes sont à entrer sur l'écran du menu.

Tenue secrète 1

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

Tenue secrète 2

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

MODES DE DIFFICULTÉ

Ces modes plus difficiles sont à acheter dans la boutique des cadeaux depuis le menu principal. Le mode Charming vaut 15 500 pièces et le mode Grimm vaut 1 500 pièces.

Sid & Al's Incredible Toons

© Sierra / Dynamix 1993

CORRECTION BUG WINDOWS 95

Lorsqu'on lance le jeu sous Windows 95, l'écran clignote et le jeu ne fonctionne pas correctement. Pour y remédier, éditez le fichier resource.cfg et rajoutez la ligne suivante : VIDEO = YES
Le jeu marchera alors normalement sous Win 95.

CHOIX DU NIVEAU

Pour avoir accès à n'importe quel niveau et par la même occasion voir la petite animation de la fin (Al le chat, Sid la souris, Eunice l'éléphant et les autres près du piano...). Editez TOONS.SAV avec un éditeur hexadécimal. Allez au secteur 0, déplacement 88 à 187 inclus (soit les 100 niveaux du jeu) et remplacez tout par 01.
Légende pour mieux comprendre:

00	Niveau non fait
01	Niveau réussi
02	Niveau verrouillé
03	Niveau doublement verrouillé

Note : N'oubliez pas de mettre 64 après le dernier 01, cela indique le niveau en cours.

Sid Meier's Pirates!

© Atari / Firaxis 2004

SCÈNES DE BAL

Lorsque vous dansez, attendez que votre partenaire vous fasse un signe de la main indiquant la direction à suivre et mettez le jeu en pause. Revenez ensuite rapidement à la partie pour entrer la bonne direction sans risque de vous tromper.

Sid Meier's SimGolf

© Electronic Arts / Firaxis 2002

PLEIN D'ARGENT

Pendant la partie, appuyez simultanément sur SHIFT + = pour gagner beaucoup d'argent.

Silent Hill 3

© Konami 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

La petite ville paisible de Silent Hill étant infestée de démons et d'énigmes en tout genre, il nous a semblés indispensable d'aider cette pauvre Heather. Ainsi, pour que la jeune femme ne erre pas continuellement dans des couloirs sombres et humides, il vous suffira de suivre cette solution pas à pas.

Comme ses aînés, Silent Hill 3 propose trois modes de difficulté aussi bien pour ce qui est de l'action que des énigmes. Cette soluce vous proposera le cheminement pour le mode **Normal** ainsi que la résolution des énigmes pour les trois niveaux de difficulté. Vous y trouverez également une liste exhaustive des items de soin, des munitions, des armes et ce encore une fois pour le mode Normal.

Pour chaque mode de difficulté, le cheminement est le même. Seules les énigmes changent (le mode Facile en comportant moins) ainsi que l'emplacement et le nombre d'items à ramasser.

Descriptif des modes de jeu

- **Mode Facile** : Les énigmes sont peu nombreuses et très simples à résoudre. Heather s'essouffle très lentement, elle ne recharge pas ses armes (ceci se faisant automatiquement), un grand nombre de munitions est présent dans le jeu et elle ne peut tomber quand elle arrive devant un précipice.

- **Mode Normal** : Les énigmes sont en plus grand nombre et certaines d'entre elles ne peuvent être résolues qu'en déchiffrant des messages, des textes. Heather rencontre des monstres plus résistants, plus hargneux et elle dispose de moins de munitions. De plus, elle peut tomber dans des précipices si vous la forcez un peu. Elle s'essouffle également plus vite.

- **Mode Difficile** : Plus d'énigmes qui sont parfois très difficiles en rapport à des textes religieux, etc. Les monstres sont plus résistants et vous n'avez quasiment pas de munitions. De plus, Heather s'essouffle très rapidement quand vous la faites courir.

Cauchemar au Parc d'attractions

Avant toute chose, sachez que ce que vous faites durant cette partie n'aura pas d'incidence pour la suite de l'aventure. En somme, inutile de vous en faire si vous vous faites tuer par un des monstres que vous rencontrerez sur votre chemin. Pour l'heure, avancez tout droit puis passez par la porte rouillée. Tuez les monstres et passez par la porte qui est tout au bout de l'allée à droite. Vous pouvez également rentrer dans la boutique de souvenirs mais vous n'y trouverez rien d'intéressant. Passez par la porte qui vous fait face en évitant les monstres. Tournez à gauche, courez au fond de l'allée et montez l'escalier en évitant ou en tuant les monstres. Passez par le portique à gauche puis courez sur les rails des montagnes russes. Vous vous retrouverez à un moment, sans aucune fuite possible, devant un wagonnet qui arrivera sur vous à toute vitesse. Le cauchemar prendra ainsi fin et Heather se réveillera dans un snack, le Happy Burger, faisant étrangement penser à celui de Silent Hill.

Centre commercial

Une fois dans les toilettes, vous trouverez un **pentacle** qui vous permettra de sauvegarder. Après avoir frappé à la dernière porte des WC et vu ce qui se passait, passez par la fenêtre pour sortir des WC. Dans la ruelle, prenez à droite et ouvrez la seule porte accessible. Dans le couloir, vous arrivez à un embranchement. La double porte de gauche étant fermée, prenez à droite, passez devant une autre double porte verrouillée et ouvrez la porte au bout du couloir qui vous mènera à un hall. Passez dessous le volet de la boutique de vêtements qui laisse passer un rayon de lumière. Prenez les **2 boîtes de munitions pour pistolet** et passez par la porte au fond de la pièce. Vous pouvez déverrouiller la double porte de tout à l'heure. Ceci fait, prenez à droite. En face de l'ascenseur, vous trouverez sur le mur une **carte du niveau** . Prenez la sortie (Exit) et montez au second étage. Vous pouvez vous occuper des monstres du secteur si le coeur vous en dit. Avancez tout droit et passez par la troisième porte à droite. Tuez le chien et récupérez le **beef jerky** qui vous servira à détourner l'attention des canidés. Sortez et ouvrez la deuxième porte à droite qui contient une **sauvegarde**, **2 boissons revigorantes** et une **boîte de munitions pour pistolet**. Comme vous ne pouvez pas pour l'instant prendre la clé sous la palette, sortez de la pièce, retournez à l'embranchement mentionné plus avant et passez par la porte à droite au fond du couloir. Vous vous retrouvez dans un hall à forme circulaire. Entrez dans la boulangerie d'Hélène et prenez-y la **paire de pinces**. Sur le comptoir trône également un **prospectus**. Sortez et ne faites pas attention pour l'instant à la librairie qui est fermée à clé. Revenez dans la pièce où se trouvent la sauvegarde et la clé sous la palette. Utilisez la paire de pinces pour récupérer **la clé prise avec les pinces**. Repartez en direction de la librairie, en évitant au passage les nouveaux monstres, et utilisez la clé trouvée juste avant pour ouvrir la porte. Ramassez une **boîte de munitions pour pistolet** les **5 anthologies de Shakespeare** qui sont par terre et qui vous serviront pour la première énigme du jeu. Pour vous aider à résoudre cette énigme, vous pouvez également lire la **note** sur le mur à droite de la porte au fond de la pièce.

Enigme des livres :

- **Mode Facile** : Mettez l'anthologie 1 à gauche sur l'étagère puis l'anthologie 3 à droite. Notez le code écrit sur la tranche des livres à savoir : 2018.
- **Mode Normal** : Utilisez les livres pour former une succession de chiffres qui formeront un code pour ouvrir la porte du fond. Notez le code 5217.
- **Mode Difficile** : Pour résoudre l'énigme il vous faudra un minimum de connaissances sur l'oeuvre de Shakespeare. Autant vous dire que c'est ardu. On va donc faire simple en vous donnant de suite le code : 8352.

Note : Il semble que les codes soient aléatoires. De ce fait les nombres proposés ne correspondront peut-être pas à ce que vous trouverez.

Sans plus attendre, prenez l'ascenseur dans lequel vous trouverez la **radio** qui, grâce à ses grésillements, vous indiquera la présence de monstres.

Centre commercial / Dimension parallèle

Tournez à droite puis, au fond du couloir, à l'embranchement, ouvrez la porte qui est face à vous. Vous trouvez dans cette pièce une **sauvegarde**, **3 boissons revigorantes**, une **ampoule**. Sortie de cette pièce, allez à gauche en laissant les chiens rencontrés déguster leur festin. Passez par la double porte au bout du couloir. Vous arrivez dans une grande pièce où trois monstres attendent. Tuez-les. A gauche se trouve une pièce avec une échelle inaccessible pour l'instant. Prenez plutôt le couloir éclairé et au bout de celui-ci tournez à droite. Entrez dans la première pièce à gauche. Ramassez les **2 boîtes de munitions pour pistolet**, une **trousse de soins** et une **torche électrique** qui passe facilement inaperçue si vous n'éteignez pas la lumière dans la pièce grâce à l'interrupteur près de la porte. En sortant, allez jeter un petit coup d'oeil aux toilettes où vous trouverez de **l'eau de javel**. Frappez à la dernière porte des toilettes, attendez un peu et admirez le travail des femmes de ménage. Au bout du couloir, passez sous le volet en ferraille et tuez les monstres. Entrez dans la boutique de vêtements et récupérez le **cintre** sur le porte-manteau et le **gilet pare-balles** un peu plus loin. Revenez dans la pièce où se trouvait l 'échelle en hauteur. Utilisez le cintre pour faire descendre l'échelle. Montez. Regardez la TV qui est allumée puis passez dans la pièce à droite de l'escalator. Vous trouverez une **boisson revigorante** et une **boîte de munitions pour pistolet**. Passez la porte du fond. Evitez ou tuez les monstres dans le couloir. Pour l'instant laissez la porte verrouillée dans le couloir de gauche pour aller tout droit.

Tout au bout du couloir à droite, prenez la dernière porte de droite. Prenez **la noix** et sortez en prenant l'autre porte qui vous ramène au niveau des escalators. Utilisez la **sauvegarde** à droite. Montez l'escalator. Prenez la première porte à droite de Heather. Ramassez la **clé cuite** dans l'estomac du chien. Vous trouverez également dans cette pièce une **boisson revigorante** et une **trousse de soins**. Sortez et laissez le chien qui est en train de manger. Vous pouvez rentrer dans les WC des femmes mais il n'y a rien d'intéressant. Redescendez au 2ème étage par l'escalator. Prenez la porte de gauche puis la porte au fond de la pièce. Ensuite, allez à droite et à gauche pour utiliser la clé cuite afin d'ouvrir la porte verrouillée. Dans cette pièce, vous trouverez **2 boissons revigorantes** et un **tube en acier**, sous le jet de vapeur qui fera office d'arme. Passez par l'autre porte. Vous vous retrouvez dans le hall à la forme circulaire. En passant par la droite, passez par la double porte au fond du hall. Récupérez le **`détergent** et sortez de l'autre côté. Courez jusqu'au bout du couloir, arrêtez le ventilateur et prenez la porte à gauche. Combinez le détergent avec l'eau de javel et versez-les dans le seau. Sortez, allumez le ventilateur et rentrez à nouveau dans la pièce. Votre petit stratagème aura eu pour effet de tuer les insectes qui vous barraient le passage. Suivez le couloir puis prenez la porte qui se trouve juste après celle menant aux étages. Ramassez le **beef jerky** et **3 boîtes de munitions pour pistolet**. Sortez de la pièce et à l'embranchement allez à droite, prenez la porte à gauche, tuez les monstres et sortez par l'autre porte. Tournez à gauche, passez la passerelle puis ouvrez la porte qui se trouve à droite. En plus de trouver une **sauvegarde** dans cette pièce, il vous faudra utiliser l'objet qui se trouve sur le lit pour casser la noix. Vous récupérerez ainsi la **pierre de lune**. Sortez puis déverrouillez la porte à droite. Passez la porte, faites le tour par la droite pour arriver devant une double porte. Passez par cette porte, sortez de la pièce par l'autre porte. A l'embranchement, allez à droite, passez la première porte de gauche, sortez par l'autre côté puis montez l'escalator à votre droite. Utilisez la pierre de lune sur la porte avec 1 croissant rouge qui se trouve en face de vous. Entrez dans la pièce qui se révèle être le hall circulaire. Descendez par l'échelle qui est au centre de la pièce.

- Boss :
Pour le battre, rien de plus simple. Attendez qu'il sorte par une des ouvertures. A ce moment, soyez en face de lui et attendez qu'il ouvre sa gueule pour lui tirer dessus. Faites attention à son attaque fulgurante quand vous resterez trop longtemps devant lui.

Passez sous le volet. Continuez tout droit jusqu'au bout du couloir. A votre droite, vous trouverez une pièce qui renferme **3 boîtes de munitions**, une **trousse de soins**, du **beef jerky** et une **sauvegarde**. Ouvrez la double porte devant vous.

Metro

Suivez le couloir et à l'embranchement prenez à droite. Passez la porte. Avant de passer le portique qui se trouve un peu plus loin à droite, jetez un oeil sur le journal qui se trouve sur la billetterie. Une fois passé le portique, tournez à droite et prenez la **carte du métro**. Ensuite, descendez en prenant la direction de Bergen street/Saint Renata College (escaliers de droite ou de gauche). Non loin de là, vous trouverez une **sauvegarde** sur le mur dans le couloir qui est le plus bas sur la carte. Le niveau étant un vrai labyrinthe, nous allons nous occuper pour l'instant des deux escaliers de droite et de gauche. Descendez pour l'instant en prenant l'escalier de gauche. Lisez le **magazine** sur le sol. Si vous voulez voir une Cut Scene optionnelle, descendez tout de suite après avoir lu le magazine en prenant l'escalier de gauche et rendez-vous sur le quai. Remontez sur le quai. Prenez la **boisson revigorante** qui est sur un banc. Montez à l'étage, tournez à droite et prenez l'escalier. Courez jusqu'au fond du couloir et descendez l'escalier à votre gauche. En Prenant l'escalier à gauche, vous trouverez deux chiens et une porte verrouillée. Prenez plutôt l'escalier de droite. Récupérez la **boisson revigorante** sur le banc. Remontez par où vous êtes arrivé et montez à l'étage. Tournez dans le couloir de gauche, prenez la porte au fond du couloir. Courez tout au bout de la pièce et tournez à gauche. Prenez l'escalier qui se trouve à votre gauche. Tuez les deux chiens. Descendez par l'escalier de gauche. Récupérez **2 boissons revigorantes** et une **boîte de munitions pour pistolet**. Remontez et descendez par l'escalier de droite. Récupérez le **casse-noisette**, remontez. Courez jusqu'au bout du couloir et utilisez le casse-noisette sur la porte verrouillée. Descendez l'escalier. Vous trouverez dans le wagon abandonné **2 boîtes de munitions pour le fusil de chasse** ainsi que **le fusil de chasse**. Vous aurez tout le loisir d'être confronté à un nouveau monstre qui, même si il est assez imposant, n'en est pas moins très rapide. Descendez l'escalier. Prenez le deuxième escalier sur votre droite. Allez au bout du quai et descendez sur la voie. Rendez-vous devant la porte et remontez sur le quai en évitant les chiens. Courez à l'autre bout du quai et déverrouillez la porte. Courez, montez l'escalier puis prenez l'escalier en face de vous. Montez dans le train.

Train

Ici, rien de plus simple, il suffit de traverser les wagons en tuant les ennemis. Vous pouvez mourir, si le coeur vous en dit, en vous jetant du train après être passé par la porte arrière. Vous trouverez une **sauvegarde** dans le premier wagon, une **boîte de munitions pour fusil de chasse** et une **trousse de soins** dans le cinquième.

Les égouts

Sortez du train. Utilisez la **sauvegarde** sur le mur puis prenez la porte à gauche. Descendez et prenez à droite. Passez la porte. Evitez les monstres et allez à gauche puis prenez la première porte à droite. Avancez et passez par la porte de droite. Evitez ou tuez les monstres. A l'embranchement, prenez à gauche et passez la porte qui vous fait face. Récupérez la **carte des souterrains** et la **masse**. Sortez par l'autre côté, évitez les monstres, allez tout droit et ouvrez la première porte qui se trouve sur votre chemin. Ramassez la **bouteille de vin vide** et le **beef jerky**. Sortez, allez à droite pour trouver au bout du couloir une **boîte de munitions pour fusil de chasse**. Revenez sur vos pas et prenez la porte qui est au bout du couloir de droite. Des monstres insectoïdes et une porte à gauche vous attendent. Un long couloir, une porte : à vous de jouer. Allez à droite et encore à droite pour trouver une porte. Entrez. Au fond du couloir se trouve une grande pièce avec 3 monstres. Prenez plutôt le deuxième couloir à droite et ouvrez la porte. Ramassez les **2 boissons revigorantes**, la **boîte de munitions pour pistolet**, la **boîte de munitions pour fusil de chasse** et utilisez la **sauvegarde**. Utilisez la bouteille de vin vide en vous mettant près du chauffage pour la remplir de kérosène. Vous obtenez une **bouteille d'huile**. Sortez, prenez à gauche puis le premier couloir à gauche, passez la porte. Utilisez la bouteille d'huile sur le réservoir et actionnez l'interrupteur du treuil. Descendez l'échelle. Montez les deux escaliers successifs et passez par la porte. Suivez l'unique chemin. Passé la porte, prenez à droite puis passez par la porte à droite au bout du couloir. Un seul chemin. Vous savez quoi faire. Dans la pièce suivante, prenez **l'ampoule** et le **séchoir**. Rebroussez chemin et prenez la porte en face de vous. Evitez les monstres, prenez à gauche et passez la porte. Utilisez la **sauvegarde**, lisez le **carnet** qui se trouve sur le bureau et prenez la **boisson revigorante**. Passez la porte et utilisez le séchoir sur la prise à gauche de Heather. Traversez la passerelle et ouvrez la porte. Prenez la porte au bout du couloir. Evitez les monstres et suivez l'unique chemin qui vous mènera vers la sortie. Montez l'échelle, vous voici enfin dehors.

Chantier de construction / Centre administratif

Utilisez la **sauvegarde**. Passez l'unique porte. Récupérez les **2 boissons revigorantes** et passez par la porte au bout du couloir. Montez au 5ème étage. Passez la porte puis prenez la porte à droite au bout du couloir. Pensez à vous emparer de la **boîte de munitions pour pistolet** et de la **boisson revigorante**. Jetez le matelas dans le trou et sautez. Passez par l'ouverture dans le mur (Note : Si vous revenez dans la pièce, un monstre s'y trouvera). Prenez à droite et passez par la fenêtre ouverte. Une porte vous tend sa poignée. Dans la pièce tout au bout du couloir, vous trouverez une **boîte de munitions pour fusil de chasse** et une **boîte de munitions pour pistolet** . Rebroussez chemin et prenez la porte à droite. Tuez le chien. A l'embranchement, allez tout droit puis passez la porte. A gauche se trouve une salle de danse avec trois monstres. Prenez la porte à droite. Utilisez la **sauvegarde** et ramassez le **plan du niveau**. En sortant, allez à gauche et passez la dernière porte à gauche d'Heather. Récupérez la **trousse de soins** et une **ampoule** . Revenez à l'embranchement mentionné plus avant. Allez à droite et prenez l'Exit. Montez au 5ème étage. Au 2ème embranchement, prenez à gauche et passez la porte de gauche puis la porte de droite. A droite, se trouve le **tournevis** qui vous servira plus tard. Allez tout droit et prenez la porte à droite de Heather. Un **katana** rien que pour vous, sympa ! Rebroussez chemin jusqu'à arriver dans le couloir de départ. Prenez la porte en face, suivez le couloir puis à l'embranchement allez à droite et prenez la première porte à gauche. Saisissez le **cric** et la **boisson revigorante**. Sortez, déverrouillez la porte en face de vous. Revenez au 3ème étage et rendez-vous dans la pièce où se trouve la sauvegarde. Utilisez le tournevis sur le tiroir entrouvert. Récupérez la **corde**. Sortez, positionnez-vous devant l'ascenseur entrouvert. Utilisez le cric puis la corde. Descendez au 2ème étage. Remarquez la **sauvegarde** sur la machine à boissons. A l'embranchement, allez à droite, encore à droite puis passez la porte en face. Prenez le **beef jerky**. Passez par la porte de droite. Vous pouvez déverrouiller la porte de droite. Prenez la porte en face et ouvrez le robinet de la baignoire qui vous plongera dans la dimension parallèle.

Centre administratif / Dimension parallèle

Un seul chemin de disponible. Au passage, remarquez le mannequin tenant la poupée dans sa main, brrr... Récupérez la **boîte de munitions pour pistolet**. Passez la seule porte accessible. Tuez les monstres, prenez la porte à gauche, regardez la photo sur le mur, utilisez la **sauvegarde** avant de prendre la porte à droite. Prenez **l'oxydol**, la **boisson revigorante**, les **2 trousses de soins**. Jetez un oeil au **livre de chimie** sur la table avant de sortir. Prenez l'ascenseur, descendez au premier étage. A l'embranchement, allez à gauche, puis encore à gauche et passez la porte à gauche. Ramassez la **boîte de cartouches pour fusil de chasse** et le **foie de porc**. Revenez à l'ascenseur et montez au cinquième étage. Prenez la seule porte ouverte. Evitez les monstres, prenez à gauche et à droite à l'embranchement.² ²|8364sez la porte en face. Une **boîte d'allumettes** et **2 boîtes de munitions pour pistolet** vous attendent. Sortez, allez tout droit et prenez la porte à gauche puis la porte à droite. Utilisez la **sauvegarde**. Combinez les allumettes, l'oxydol et le foie de porc et utilisez le tout dans le seau sous le tableau. Passez par la trappe, descendez l'escalier, regardez les **pages du conte de fée** sur la table à gauche, passez la porte et évitez les monstres. Suivez le couloir, déverrouillez la deuxième porte que vous croisez. Continuez et passez par la deuxième porte à gauche de Heather. Ramassez la **boîte de munitions pour pistolet** et la **trousse soins** sur le lit. Attention car un monstre se trouve sous le lit. Sortez, allez tout droit, prenez la porte en face. En passant, déverrouillez la porte de droite. Continuez, tuez les monstres et au bout du couloir prenez la porte en face. Récupérez la **pièce en argent** et utilisez-la sur la machine à boissons. Vous obtenez la **clé assurance vie**. Retournez à l'ascenseur en passant par la porte déverrouillée. Descendez au premier étage, utilisez la clé sur la porte verrouillée. Prenez à gauche, tuez les monstres et prenez la dernière porte à gauche. Lisez le **conte de fée** qui se trouve sur la table. Retournez au niveau de l'ascenseur. Le monstre a disparu. Vous pouvez lire les **pages manquantes du conte de fée** qui sont disséminées par terre. Sortez. Prenez à gauche et passez par la première rue à gauche. Entrez dans votre immeuble et rentrez chez vous (appartement 102 au RDC). Vous pouvez utiliser la **sauvegarde** près des boîtes aux lettres. Home Sweet home !!

- Boss :
Quand Missionary court vers vous, évitez ses attaques puis tirez-lui dessus avec le fusil de chasse en vous positionnant dans son dos sans quoi il évitera les balles avec ses lames. Quand il se retrouve à terre, frappez le avec la masse ou le katana.

Allez dans votre chambre, prenez le **pistolet paralysant (taser)**, les **2 piles pour taser**. Sortez et rejoignez Douglas dehors. Les paroles de ce dernier laissent à penser qu'il a enquêté sur la disparition de James Sunderland, héros du deuxième épisode.

Silent Hill

Dans le motel, vous trouvez une **sauvegarde**. Jetez un oeil sur le **journal intime de Harry** que vous a remis Douglas. Consultez la carte de Silent Hill et rendez-vous à l'hôpital de Brookhaven. En vous y rendant faites un détour par le bar Heaven's Night où vous trouverez une **trousse de soins**, du **beef jerky**, une **boîte de munitions pour fusil de chasse** et enfin une **brochure touristique**.

Hôpital de Brookhaven

Chaque salle ayant un nom, nous utiliserons ceux-ci pour nous repérer. Enfin, tuez tous les ennemis rencontrés dans le niveau car vous aurez à faire de nombreux allers-retours.

Prenez la porte en face de vous et récupérez le **plan de l'hôpital**, la **boisson revigorante** et **sauvegardez**. Dans la salle des visites, se trouve la **première note de Stanley Coleman**. Dans la salle de repos des médecins (Doctor's Lounge), un **dossier médical**. Dans la salle C2 se trouvent uniquement trois infirmières. En C4, la **deuxième note de Stanley** et une **clé engluée** que vous ne pouvez obtenir pour l'instant. Pour l'heure, prenez l'ascenseur et montez au 2ème étage. Dans les vestiaires des femmes vous trouverez du **parfum** et du **dissolvant**. Sortez. Sur une table, vous trouverez le **troisième message de Stanley**. Regardez les **notes** sur le tableau noir qui vous permettront de résoudre l'énigme suivante.

Enigme de la combinaison du 2ème étage de l'hôpital Brookhaven :

- **Mode Facile** : 4639
- **Mode Normal** : 8634
- **Mode Difficile** : 4896

Allez dans la salle d'examen n° 3 et regardez le bras du cadavre. Lisez le **dossier médical** sur la table. Débarrassez-vous des infirmières dans le couloir. Dans la chambre M4, la **3ème note de Stanley** se trouve sur le lit. Arrêtez le réveil et notez l'heure à laquelle il s'est mis à sonner.

Enigme de l'attaché-case du 2ème étage de l'hôpital Brookhaven :

En mode Facile, Normal ou Difficile, il suffira simplement de noter l'heure à laquelle s'est arrêté le réveil, celle-ci vous servant de code pour ouvrir l'attaché-case. Exemple : si le réveil s'est arrêté sur 02:15, le code sera 0215 ou 1415.

Ramassez **l'appareil photo instantané**. En chambre M5, trois infirmières gardent précieusement une **trousse de soins**. Retournez maintenant au premier étage et utilisez le dissolvant sur la clé collée dans la chambre C4. Vous obtenez la **clé de la cage d'escalier**. Utilisez la clé sur la porte verrouillée qui se situe au même étage. Descendez au sous-sol. Ramassez les **balles de mitraillette** ainsi que la **mitraillette** qui se trouvent par terre. Allez jeter un oeil dans le débarras (Store Room). Collez-vous contre le mur, là où il y a un espace avec l'armoire, puis utilisez l'appareil photo. Notez le chiffre inscrit sur la photo. Remontez au dernier étage en prenant les escaliers. Lisez la **4ème note de Stlanley** qui est à terre. Passez la porte à votre droite. Tuez les deux monstres et récupérez les **deux chargeurs de mitraillette**. Redescendez au 3ème étage. Dans le débarras, vous trouvez une **pile pour taser**, **2 boissons revigorantes** et une **sauvegarde**. Dans la pièce des traitements spéciaux, ouvrez la dernière porte au fond pour trouver la **5ème note de Stanley**. Vous pouvez également déverrouiller la deuxième porte en partant de la droite mais n'y trouverez qu'une infirmière. Avant de sortir, vous pouvez lire la **note** sur le mur. Maintenant, occupons-nous de la combinaison de la double porte.

Enigme de la combinaison du 3ème étage de l'hôpital Brookhaven :

En mode Facile, Normal ou Difficile, il conviendra de noter le chiffre qui est sur la photo que vous avez pris au sous-sol et qui se révèlera être le code qui vous servira à ouvrir la porte.

Tuez les infirmières qui se trouvent dans ce couloir. En salle S1, un **magazine** vous renseignera sur les moeurs étranges d'une secte. Ramassez les **2 boissons revigorantes** et sortez. Prenez le **beef jerky** qui traîne sur un banc. Dans la salle S7, la **dernière note de Stanley** vous attend. Dans la salle S12, répondez au téléphone pour avoir une petite conversation avec le père de Claudia. Suivez donc les conseils de ce dernier. Descendez au deuxième étage, prenez la double porte et allez tout au bout du couloir pour trouver une porte. Vous vous retrouvez dans un gigantesque labyrinthe mais puisque qu'on vous oblige à suivre une route, ce ne sera pas bien difficile d'en sortir. Touchez le **pentacle** sur le mur. Passez la porte. Montez l'échelle.

Hopital de Brookhaven / Dimension parallèle

Dans la pièce S3, prenez les **2 boîtes de munitions pour pistolet** et utilisez la **sauvegarde**. Ne vous occupez pas pour l'instant de la salle d'examen n° 4, nous y reviendrons plus tard. La grande salle (Day Room) ne sert qu'à relier deux couloirs. Le débarras ne contient rien de plus qu'une grande scène de frayeur. En avant toute direction l'ascenseur. Au passage, tuez les monstres qui se trouvent dans les parages et déverrouillez la porte qui permet d'avoir accès au couloir où se trouvent les chambres des malades numérotées de S1 à S14. Descendez au deuxième étage. Courez jusqu'au vestiaire des hommes pour une grande scène de trouille ! En sortant de la pièce, tuez le monstre qui est arrivé dans le couloir. Allez prendre le **sac en plastique** et la **boisson revigorante** qui sont dans la poubelle du vestiaire des femmes. Assistez au tourment du monstre enfermé dans l'armoire ! Retournez maintenant au troisième étage dans la salle d'examen n° 4. Utilisez le sac en plastique pour récupérer le sang qui est dans le seau. Vous obtenez le **sac en plastique (avec sang)**. Retour à l'ascenseur pour cette fois vous rendre au sous-sol (B3).

Enigme du sous-sol

Notez les numéros qui sont inscrits sur les brancards contenant des corps. Regardez l'image du fourneau. Vous y voyez quatre chiffres romains. En fait, ces chiffres correspondent aux brancards où reposent des corps. Ainsi, il vous suffira de noter à quel brancard et chiffre associé correspondent le I, II, III et IV et à entrer le code.

- **Mode Facile** : Et bien c'est déjà ouvert, il n'y a qu'à se servir.
- **Mode Normal** : 2837 (le code est aléatoire dans ce mode)
- **Mode Difficile** : 9271

Récupérez la **clé incinérée**. Prenez l'ascenseur pour vous rendre au premier étage. Tuez les monstres qui traînent dans le couloir et allez **sauvegarder** dans la salle d'examen. Prenez également **l'ampoule** et lisez la **feuille médicale** qui se trouve sur la table. Jetez un oeil sur le **carnet** laissé par terre dans le couloir adjacent à la grande salle (Day Room). Utilisez la clé incinérée sur la porte verrouillée. Entrez, tuez l'infirmière et passez la porte. En salle C1, **2 boissons revigorantes** sont gardées par trois infirmières. En salle C4, utilisez la **sauvegarde**, regardez le **livre "Souvenirs perdus"**, qui est sur la table à gauche, puis versez le sang qui est dans le sac en plastique sur l'autel. Descendez l'échelle.

- Boss :
Encore une fois, un boss assez simple à abattre. Attendez que le monstre fasse surface pour lui tirer dessus avec votre fusil ou mitraillette. Attention à bien rester à distance car son allonge est assez conséquente. Vous pouvez également asséner un coup de masse ou de Katana à Leonard quand il se débattra dans l'eau.

Une fois revenu dans la réalité, récupérez le **talisman** et revenez à votre motel. Rendez-vous au parc d'attractions en passant par l'avenue Nathan.

Parc d'attractions / Dimension parallèle

Et vous voilà de retour dans le décor qui servait d'ouverture au jeu. Allez hop, direction la boutique de souvenirs. Bien sûr, n'hésitez pas à vous défaire des monstres rencontrés en chemin. Ramassez le **beef jerky** sur le comptoir et une **ampoule**. A un moment donné, une pile de jouets tombera de l'étagère, ce qui vous permettra de découvrir une **sauvegarde** et la **clè des montagnes russes**. Sortez et courez jusqu'aux montagnes russes. Le chemin étant linéaire, aucune chance de vous perdre. Utilisez la clé des montagnes russes pour ouvrir la cabine de pilotage. Récupérez les **2 boissons revigorantes**. Eteignez le panneau de commandes. Sortez et engagez-vous sur les montagnes russes en prenant le portique à droite de Heather. Courez et à un moment donné, vous vous retrouverez nez à nez avec le wagon de votre rêve. Cette fois, par contre, vous aurez le temps de sauter avant l'impact. Passez par la seule porte accessible. **Sauvegardez** avant de rentrer dans la maison hantée. Il ne vous reste qu'à traverser les trois pièces de la demeure hantée de Borley en gloussant ou en tremblant en écoutant la voix du Vincent Price local. Une fois sortie, courez très vite si vous ne voulez pas vous faire griller. Dehors, suivez l'unique chemin en évitant les deux monstres humanoïdes qui vous barrent la route. Prenez la seule grille qui est ouverte, un peu en retrait du manège. Evitez les monstres et prenez l'autre porte pour sortir. Ramassez **la boisson revigorante**, une **boîte de munitions pour fusil de chasse**, la **chaussure rouge** qui est sur l'estrade et la **chaîne** qui se trouve sur un des bancs. Retournez là où se trouve le manége avec les petits vaisseaux. Accrochez la chaîne à la porte verrouillée et à la colonne de direction du manége. Entrez dans la cabine de pilotage, récupérez la **boîte de munitions pour pistolet** et actionnez l'interrupteur. Passez par la porte maintenant ouverte. Sortez par la porte qui est face à Douglas. Allez faire un tour dans la tente de la voyante. Ramassez la **tête de poupée**, jetez un oeil au **calepin de Douglas** qui est sur la chaise et utilisez la **sauvegarde**. Sortez et passez par la porte qui est à votre droite. Regardez les **photos** qui sont disséminées sur les rails. Utilisez la tête de poupée sur la statue de Blanche Neige et la chaussure rouge avec la statue de Cendrillon. Passez par la porte de gauche qui est maintenant déverrouillée. La porte de gauche étant ouverte, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Une fois dehors, tuez les monstres et récupérez les **2 piles de taser** sur le comptoir du marchand de glaces et lisez la **note** qui est juste à côté. Passez par la grille entrouverte. Ramassez la **trousse de soins** qui traîne sur un banc et précipitez-vous sur le carrousel. Utilisez votre katana et tapez sur chaque cheval du manège afin qu'ils ne bougent plus. Ceci aura pour effet d'arrêter le manège et de vous plonger dans une autre dimension. Attention à ne pas vous faire toucher par les vapeurs acides qui sortent de la bouche des chevaux.

- Boss :
Ce combat est découpé en 4 phases. Votre double partira en fumée à chaque fois que vous le terrasserez et reviendra à la charge avec une nouvelle arme en main. Pour la battre, attendez qu'elle arrive vers vous pour porter son coup. Evitez-la et tirez-lui dans le dos. Le katana s'avère également particulièrement efficace. Quand votre ennemi aura la mitraillette, dès que vous entendrez un déclic, courez du côté opposé à votre double pour éviter ses rafales de balles.

Lisez le message écrit à l'endroit où vient de mourir Alessa puis quittez le manège. Dans le deuxième couloir, vous pourrez lire plusieurs inscriptions sur le mur écrites en lettres de sang. Vous arrivez finalement à la chapelle.

Chapelle

Jetez un coup d'oeil aux tableaux qui décorent les murs. Prenez la **carte de tarot "Oeil de la nuit"**. Utilisez la **sauvegarde**. Sortez. A droite se trouve la **carte du niveau** accrochée sur un mur. Juste en face, une porte mène à un confessionnal. Rentrez-y. Tournez à gauche et appuyez sur le bouton action pour écouter une femme se repentir. A la fin du monologue, répondez ce que vous désirez à la femme. Sortez, allez tout au bout du couloir, laissez la porte verrouillée de côté, tournez à gauche et passez les deux portes suivantes. Il vaut mieux vous débarrasser des monstres que vous rencontrerez sur votre route, ce sera une bonne chose de faite. A l'embranchement, tournez à droite et ouvrez la dernière porte de gauche. Ramassez les **2 boîtes de munitions pour pistolet**, la **cassette de magnétophone** et lisez le **dossier** qui est sur la table. Une fois sorti, prenez la porte au bout du couloir. Tout au fond de cet autre couloir se trouve une pièce circulaire avec une **sauvegarde**. Arrêtez-vous plutôt devant le tableau de l'ange qui est appuyé contre un mur. Ecoutez les pleurs de la fillette et regardez les traces de pas qu'elle laisse. Une fois que ceux-ci sont passés sous le tableau, regardez-le de plus près et déplacez-le. Vous découvrez une porte secrète. Passez-la. Passé le premier couloir, vous vous retrouverez nez à nez avec une vieille connaissance. Tuez-le puis ouvrez la dernière porte. Lisez le **livre sur le tarot** et récupérez la **carte de tarot "Lune"**. Vous obtenez le **livre : Les lois de l'Autre monde**. Avant de partir, lisez le **livre sur les dieux antiques**. Prenez l'ascenseur pour descendre au sous-sol de l'église. Prenez la porte à votre droite. Prenez la porte en face de vous. Ramassez la **boîte de munitions pour fusil de chasse** et la **carte de tarot du "Pendu"**. Sortez et passez par le couloir à votre droite. Ouvrez la porte qui se trouve au bout du couloir. Lisez le **vieux journal** sur le lit. Ramassez les **2 piles pour taser**. Sortez, revenez au niveau de l'ascenseur et prenez l'avant dernière porte à gauche. Passez par la dernière porte, toujours à gauche. A votre gauche se trouve une pièce avec deux monstres. Sortez par l'autre côté. Dans le grand couloir, procédez de la même façon qu'avec le tableau de l'ange. Attendez que les pas de la fillette passent sous un mur. Regardez-le de plus près pour trouver une porte dérobée. Passez la porte et récupérez dans cette nouvelle pièce une **ampoule** et une **boîte de munitions pour pistolet**. Regardez le livre sur la chaise. Vous obtenez la **carte de tarot du "Fou"**. Revenez deux couloirs plus loin. Tournez à gauche puis prenez le couloir de gauche pour vous rendre dans la chambre de Alessa. Regardez le **livre de dessins** sur le lit et lisez ce qu'il y a d'écrit sur le **calepin** qui est sur le bureau. Récupérez la **clé en laiton** qui se trouve sur un cadre près d'un papillon. Utilisez la **sauvegarde**. Prenez l'ascenseur et remontez au niveau de la porte verrouillée. Utilisez la clé en laiton pour ouvrir la porte verrouillée. Suivez le couloir, tuez les monstres et passez la première porte que vous rencontrez. Arrêtez-vous devant le **pupitre** au centre de la pièce pour avoir une idée du traitement que réservaient les autres enfants à Heather quand elle était plus jeune. Regardez le **calepin** sur le bureau. Sortez de la pièce par la porte à droite du bureau. La pièce sur la gauche ne contient que quelques monstres alors que celle sur la droite propose des **lettres** sur un bureau et un **magnétophone** qui vous permettra d'écouter la cassette audio. Enfin, une dernière pièce vous attend au bout du couloir. Ramassez la **carte d'anniversaire** sur le bureau, la **carte de tarot "Grande prêtresse"**. Lisez le **journal de Claudia** qui se trouve sur l'étagère. Revenez à la chambre de Alessa, au sous-sol. Regardez le dessin qui se trouve dans le carnet de croquis. Cela vous aidera à résoudre la dernière énigme du jeu.

Enigme des cartes de tarot

- **Mode Facile** :
- Le Fou en haut à gauche,
- La Lune en haut à droite,
- L'Oeil de la nuit au centre,
- Le Pendu en bas à gauche,
- La Grande Prêtresse en bas à droite.

- **Mode Normal** :
- L'Oeil de la nuit en haut à gauche,
- La Lune en haut à droite,
- La Grande Prêtresse sous L'Oeil de la nuit,
- Le Fou sous la Lune,
- Le Pendu en bas au milieu.

- **Mode Difficile** :
- La Grande Prêtresse en haut à gauche,
- L'oeil de la nuit à droite de la Grande Prêtresse,
- Le Fou sous L'Oeil de la nuit,
- La Lune à droite du Fou,
- Le Pendu en bas à gauche.

Suivez le couloir, passez la double porte. Ne frappez surtout pas Claudia et dépêchez-vous d'utiliser votre **pendentif**.
- Boss :
Le dernier boss se veut extrêmement coriace. J'espère que vous avez conservé un stock important de balles de mitraillettes et de fusil de chasse. Tirez-lui dessus avec le fusil et une fois qu'il s'accroupit, mettez-vous devant de sa tête et frappez le avec le katana. Faites attention à ses flammes et à ne pas vous faire toucher par la tête ou les bras du monstre auquel cas vous perdriez beaucoup d'énergie.

Voilà, vous venez de passer le dernier obstacle de ce superbe jeu. Il est maintenant l'heure d'admirer une des fins du titre ainsi que le remixe du magnifique thème musical de Silent Hill.

COSTUMES SUPPLÉMENTAIRES

Pour que l'astuce fonctionne, respectez bien les minuscules et majuscules.

- Premier costume : **HappyBirthDay** (chemise Heather)
- Deuxième costume : **PutHere2FeelJoy** (chemise Crétin)
- Troisième costume :**I_Love_You** (chemise Onsen)
- Quatrième costume : **TOUCH_MY_HEART** (chemise Ne pas toucher)
- Cinquième costume : **GangsterGirl** (chemise Dieu du tonnerre)
- Sixième costume : **LightToFuture** (chemise La lumière)
- Septième costume : **ShogyouMujou** (chemise Transitoire)
- Huitième costume : **BlueRobbieWin** (chemise Lapin tueur)
- Neuvième costume :**01_03_08_11_12**(chemise Royal Flush)
- Dixième costume : **cockadooodledoo** (chemise coq d'or)
- Onzième costume : **PrincessHeart** (costume de transformation)
- Douzième costume : **Shut_your_mouth**(chemise zippée)
- Treizième costume : **SH3_Wrestlarn**(chemise GAME REACTOR)
- Quatorzième costume : **sLmLdGhSmKfBfH**(chemise Play)

Note : Pour que l'astuce fonctionne, respectez bien les minuscules et majuscules.

FINS SUPPLÉMENTAIRES

- **Fin Normale** : Il vous suffit de finir le jeu sans vous occuper de rien d'autre.

- **Fin Possédée** : Il vous faudra tuer tous les monstres du jeu mais sans utiliser les armes de mêlée (comme le katana, la masse...). La technique la plus simple consiste à avoir la mitraillette avec des munitions infinies. Sans cela, le challenge se révélera quasi impossible.

- **Fin U.F.O.** : Tout d'abord, il vous faut le costume de transformation et le rayon de Heather. Ensuite, tuez tous les ennemis en utilisant uniquement le rayon.

Silent Hill 4 : The Room

© Konami 2004

DIFFÉRENTES FINS

Il est beaucoup plus simple de voir les 4 fins de Silent Hill 4 que celles de ses prédécesseurs. Ceci tient au fait que vous devrez uniquement recommencer deux fois le jeu pour toutes les voir. Ainsi, si vous désirez voir les deux meilleures fins (La Mort de Eileen et Au Revoir), vous devrez exorciser plus de 80 % des phénomènes démoniaques qui apparaîtront dans votre appartement à partir du moment où vous rencontrerez Eileen dans le monde de l'hôpital. A ce stade, vous devrez à chaque fois avoir recours à une bougie sacrée pour faire disparaître les événements surnaturels, bien que les médaillons sacrés puissent également venir à bout de certains d'entre eux. Dans tous les cas, placez-vous face au phénomène ou posez votre bougie juste devant et attendez que le tout s'estompe. Vous trouverez la liste des phénomènes à exorciser dans l'astuce suivante.

De plus, ayez bien en tête que si vous décidez de voir les fins les plus positives, vous devrez faire attention à l'état de santé de Eileen. Evitez donc de la frapper quand il n'y a pas de monstres à l'écran, faites très vite quand vous devez la laisser seule et faites attention à ce qu'elle ne se fasse pas toucher par un monstre.

Concernant les 4 fins, voici de quoi il en retourne :

- **Fin : 21 Sacrements**
Vous avez exorcisé moins de 80 % des phénomènes paranormaux apparus dans votre appartement et Eileen n'a pas survécu durant le combat final.

- **Fin Mère**
Vous avez exorcisé moins de 80 % des phénomènes paranormaux apparus dans votre appartement et Eileen a survécu durant le combat final.

- **Fin : La Mort De Eileen**
Vous avez exorcisé plus de 80 % des phénomènes paranormaux apparus dans votre appartement et Eileen n'a pas survécu durant le combat final.

- **Fin : Au Revoir**
Vous avez exorcisé plus de 80 % des phénomènes paranormaux apparus dans votre appartement et Eileen a survécu durant le combat final.

PHÉNOMÈNES À EXORCISER

- **Vous trouverez dans le salon** :
- des fenêtres qui claquent,
- les aiguilles de l'horloge qui deviennent folles,
- le téléviseur allumé,
- un filet de sang qui coule du judas (pensez à regarder ce qui se passe dehors avant l'exorcisme !),
- le fauteuil, près de la sauvegarde, est recouvert de sang,
- des poupées macabres sortent du mur au-dessus du coffre,

- des Wall men sortent du mur au-dessus de la commode,
- le mur se lézarde au-dessus de la commode.

- **Vous trouverez dans la cuisine** :
- le robinet qui laisse filtrer du sang,
- des empreintes ensanglantées qui vont jusqu'à une paire de chaussures devant la cuisinière,
- un morceau de chair dans le réfrigérateur,

- **Vous trouverez dans la chambre** :
- la photo du mur qui change,
- une ombre (très reconnaissable) qui se terre dans la penderie,
- une voix inquiétante qui vous parle près du téléphone.

A noter que les phénomènes des Wall Men, des fissures et des poupées pourront revenir plusieurs fois.

ARMES ET TENUES SUPPLÉMENTAIRES

C'est après avoir terminé le jeu une première fois que vous aurez droit à de nouvelles armes et tenues. Le tout sera disponible en fonction de votre classement de fin. Voici ce que vous pourrez obtenir après maints efforts :

- **Le pistolet électrique** : Dans la prison lacustre, après avoir tourné la valve en 2F (dans les salles de surveillance), n'allez pas tout de suite tourner celle en 3F et repartez plutôt à l'extérieur. Montez en 3F puis pénétrez dans la troisième cellule sur la gauche. Sautez dans le trou puis ramassez le pistolet électrique. Sautez à nouveau dans le trou pour vous retrouver en 1F. Repartez ensuite dans les salles de surveillance pour tourner la roue en 3F.

- **La tronçonneuse** : Après avoir fini le jeu, recommencez le jeu en "Une Peur Inédite" et vous aurez droit à la Tronçonneuse qui se trouve dans le monde de la forêt, près d'une souche d'arbre, non loin de la voiture de Jasper. Notez que cette arme est lente et finalement peu puissante.

- **La mitraillette** : Après avoir fini le jeu, recommencez le en "Une Peur inédite" (sachant que cette fois votre classement doit être compris entre 90 et 100 points) et vous trouverez la mitraillette pour Eileen dans le monde de l'appartement, près du frigo qui contient le cadavre du chat. Si l'arme est très puissante, elle fera par contre augmenter le niveau de malédiction, ceci influant sur le nombre de phénomènes à exorciser et par conséquent les fins que vous désirez obtenir.

- **La tenue d'infirmière** : Après avoir fini le jeu en obtenant la fin "Au Revoir" ou "Mère", vous pourrez obtenir une tenue d'infirmière pour Eileen, dans le monde de l'appartement, au 303. Par contre, ceci vous servira uniquement à débloquer un nouveau mode de jeu (voir astuce suivante).

- **La tenue de soirée de Cynthia** : Terminez le jeu avec les quatre fins et commencez une nouvelle partie dans le mode Infirmière. Cynthia portera alors une superbe tenue de soirée bien moulante.

MODES DE JEU INÉDITS

- **Mode Infirmière** :
Après avoir terminé une première fois le jeu avec la fin "Au Revoir" ou "Mère", vous pourrez obtenir une tenue d'infirmière pour Eileen. Ensuite, vous devrez terminer une nouvelle fois le titre et faire en sorte que Eileen survive à l'issue du combat final. Vous aurez alors le choix de recommencer le jeu dans le mode Infirmière lors de votre partie suivante.

- **Mode Une arme** :
Terminez le jeu avec un classement de 100 points et recommencez une partie en "Une Peur Inédite". Au moment de choisir le niveau de difficulté, vous pourrez aller vers la droite pour voir à nouveau les modes de difficulté mais en rouge, ceci correspondant au mode Une Arme. Dans ce mode, vous n'aurez droit qu'à une seule arme que vous pourrez choisir à votre arrivée dans le monde du métro. Toutes les armes du jeu seront alignées sur le sol et vous devrez opter pour celle qui vous plaît le plus. Par contre, vous y trouverez toujours le pistolet, les clubs de golf et la torche.

- **Mode spécial** :
Terminez le jeu en mode "Une Arme", en difficile, pour avoir accès à un troisième mode de difficulté, accessible de la même façon que pour le mode "Une Arme". Vous aurez alors droit à toutes les armes du jeu ainsi qu'à des boissons nutritives et balles de pistolet qui réapparaîtront automatiquement dans votre appartement à chaque fois que vous y reviendrez.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Nous vous proposons aujourd'hui une petite visite guidée de Silent Hill 4 ainsi que diverses astuces afin que vous puissiez avoir une vision d'ensemble du produit, ceci vous permettant également de mieux comprendre la trame principale du jeu qui multiplie les clins d'oeil aux autres épisodes tout en respectant l'ambiance brumeuse, du moins d'un point de vue métaphorique, de la saga.

Note : Cet épisode étant très linéaire, je n'ai pas précisé l'emplacement de tous les objets que vous pourrez trouver, ce qui fait que vous devrez chercher un minimum afin de dénicher toutes les boissons nutritives, balles de pistolet, etc.

Descriptifs des modes de jeu

- **Mode Facile** : Les ennemis sont peu nombreux et moins résistants, le pistolet dispose d'une capacité de 12 balles, les objets de soin sont plus efficaces et les énigmes sont très simples à résoudre.

- **Mode Normal** : Les ennemis sont en plus grand nombre et plus résistants, le pistolet dispose d'une capacité de 10 balles, les objets de soin sont un peu moins efficaces. Les énigmes sont aussi simples à résoudre que dans le mode Facile.

- **Mode Difficile** : Les ennemis sont beaucoup plus nombreux et bien plus résistants, le pistolet dispose d'une capacité de 08 balles, les objets de soin sont peu efficaces et les énigmes sont moins faciles à résoudre, notamment celle de la prison lacustre (voir solution) où vous n'aurez aucun indice.

Appartement 302

Votre périple commence dans votre appartement. Inspectez votre chambre en jetant un oeil aux différents cadres sur le mur puis sortez de la pièce. Rendez-vous dans le salon, regardez l'album-photos qui est couché sur la table basse puis examinez le mur, à droite de la commode. Ensuite, revenez dans le couloir d'où vous êtes venu pour avoir droit à une cinématique. Vous voici à nouveau dans votre chambre à coucher. Examinez les cadres en ayant en tête qu'à mesure que vous avancerez dans l'aventure, les textes descriptifs changeront, les allusions aux autres épisodes devenant alors légion. Après avoir répondu au téléphone, jetez un oeil dehors en regardant par la fenêtre puis sortez de votre chambre. Dirigez-vous vers la porte d'entrée pour avoir droit à une cinématique. Ramassez alors la **Première lettre** qui est glissée sous la porte et l'**Extrait du livre** près de la fenêtre du salon. Ouvrez également le réfrigérateur pour obtenir la **Bouteille de vin** (une arme assez efficace) et le **Lait chocolaté** que vous pouvez ranger dans le coffre pour l'instant. A présent, direction la salle de bains. Examinez les lieux et pensez à regarder très souvent les WC pour avoir droit plus tard à une allusion à Silent Hill 2. Prenez maintenant le **Tuyau en acier** et pénétrez dans le trou pour atteindre le monde du métro.

Monde du métro

Avancez dans le couloir qui vous fait face afin de rencontrer Cynthia Velasquez. Continuez votre chemin avec la belle jusqu'à ce que cette dernière se sente mal et aille aux WC. Débarrassez-vous des deux Sniffer dogs qui arriveront à la fin de la scène cinématique. Pénétrez alors dans les WC où est entrée Cynthia. Passez ensuite par le trou dans le mur afin de retourner dans votre appartement. Sauvegardez votre partie par l'intermédiaire du bloc-notes rouge. Maintenant, poussez la commode qui se trouve dans le coin de la pièce pour dénicher le **Pistolet**. Lisez l'inscription sur le mur puis regardez par l'orifice qui se trouve dans le mur pour épier Eileen. A présent, allez répondre au téléphone qui se trouve dans votre chambre puis allez jeter un oeil par le judas de votre porte. Il est maintenant temps de retourner dans le monde du métro en passant par le trou de votre salle de bains. Ramassez le **Jeton de la ligne de Lynch Street** qui se trouve dans la main du mannequin. Prenez à gauche puis rendez-vous au niveau des tourniquets. Tuez le Sniffer Dog qui traîne dans les parages puis continuez tout droit au niveau du ver géant. Tuez deux autres chiens puis montez les escaliers de droite pour trouver des **Balles de pistolet**. Revenez au niveau de l'entrée de la ligne de Lynch Street et utilisez le jeton pour passer les tourniquets. Descendez alors l'escalier qui vous mène en B2. Faites attention aux deux Victim qui traînent dans les parages et descendez par l'escalier de droite. Cynthia étant bloquée dans le métro, prenez à gauche et rentrez dans le dernier wagon. Appuyez sur le bouton rouge afin d'ouvrir la porte du wagon où se trouve Cynthia. Sortez et partez à la rencontre de la belle. A présent, entrez dans le métro par la porte qui fait face au distributeur. Vous devez à ce stade rejoindre le quai opposé en passant d'un métro à l'autre. Le tout n'étant pas bien compliqué puisque très linéaire, je vous laisse le soin de trouver le bon chemin. Une fois arrivé sur le quai, montez les marches pour obtenir des **Balles de pistolet**. Redescendez puis dirigez-vous vers la porte qui est au sud. Ouvrez-la et délectez-vous de la petite scène cinématique. Passez par le trou pour revenir dans votre appartement. Sauvegardez puis repartez dans le monde du métro. Descendez l'échelle pour monter ensuite par l'autre échelle au bout du couloir. Ramassez les **Balles de pistolet** et déverrouillez la porte. Ensuite, redescendez par l'échelle. Empruntez le passage du milieu jusqu'à arriver à une porte en bas d'un escalier. Ouvrez-la pour arriver sur le quai de la ligne de King Street. Débarrassez-vous des ennemis qui traînent et pénétrez dans le métro pour récupérer le **9-Fer**. Dirigez-vous ensuite jusqu'à l'escalator, que vous emprunterez après avoir ramassé la **Boisson nutritive** en faisant attention aux Wall Men qui peuplent les lieux et qui vous attaqueront tout au long de votre ascension.

Une astuce pour ne pas se faire toucher par ces monstres consiste à vite reculer dès que vous voyez deux bras sortir du mur, à attendre qu'ils frappent puis très vite à riposter en leur donnant des coups de barre de fer pour les assommer temporairement. Lorsque deux Wall Men sont l'un à côté de l'autre, faites attention à ce qu'Harry ne locke plus le premier Wall Men afin de toucher le second.

Une fois en haut, allez ramasser les **Balles de pistolet** qui sont au fond du passage de gauche puis montez par l'escalier. Examinez la porte de la pièce sur votre droite pour obtenir l'**Affiche de la tentation**. Pénétrez à présent dans le bureau.

Une fois sorti de votre cauchemar, regardez par la fenêtre de votre chambre. Allez maintenant ramasser le **Journal rouge - le 8 Avril** glissé sous votre porte d'entrée. Déposez maintenant l'Affiche de la tentation dans le coffre et prenez le lait chocolaté. Une fois que vous vous serez inquiété de savoir si vous avez au moins quatre emplacements de libre dans votre inventaire, passez par le trou de votre salle de bains.

Monde de la forêt

Notez que les inscriptions sur les pierres tombales ne seront déchiffrables que plus tard. Ne vous attardez donc pas sur ces dernières. Avancez jusqu'à arriver devant un bâtiment. Pénétrez-y, débarrassez-vous des ennemis qui peuplent les lieux, ramassez les **Balles de pistolet** près des barils puis sortez à l'extérieur en empruntant la deuxième porte un peu plus loin. Vous arrivez rapidement devant une voiture qu'il conviendra d'inspecter afin d'y trouver un **Message** ainsi que le **Bloc-notes de Jasper**. Poursuivez votre route pour découvrir le fameux Jasper. Ecoutez ce dernier puis ramassez la **Boisson nutritive** qui se trouve près de la barrière où sont posées des bougies. Continuez votre route jusqu'à arriver dans la cour de l'orphelinat. Passez maintenant par la porte qui se trouve à droite de la maison. Continuez jusqu'au lac de Toluca pour dénicher un **Kit de soins portable**. Rebroussez chemin et prenez la porte qui est à gauche de la maison puis suivez le chemin qui s'offre à vous pour arriver au cimetière où vous rencontrerez un petit garçon. Après la cinématique, inspectez les lieux et retournez au niveau de l'orphelinat. Donnez le lait chocolaté à Jasper Gein pour obtenir la **Pelle à lettres de sang**. Prenez maintenant le passage qui est au Sud-Est. En chemin, vous découvrirez des racines bien étranges qui sortent de terre au pied d'un arbre. Utilisez alors la pelle à lettres de sang pour creuser afin d'obtenir la **Clef rouillée tachée de sang**. Ensuite, ouvrez la porte grillagée derrière vous et allez ramasser le **6-Fer**. Passez par le trou pour revenir dans votre appartement. Allez voir qui sonne à la porte puis rangez la clef rouillée dans votre coffre. Revenez dans le monde de la forêt et repartez en direction de la cour de l'orphelinat, le chemin n'étant désormais plus bloqué par le brouillard. A présent, il va vous falloir revenir dans votre appartement pour prendre à nouveau la clef rouillée tachée de sang. Repartez dans le monde de la forêt puis utilisez la clef rouillée sur la porte de l'orphelinat. Pénétrez-y et allez ramasser l'**Extrait des Ecritures Saintes** qui se trouve au fond à gauche. Passez maintenant la porte qui est sur votre droite pour assister à une cinématique. Vous vous réveillez à nouveau dans votre chambre. Allez une nouvelle fois vérifier qui sonne à votre porte. Placez l'Affiche en votre possession dans le coffre et sauvegardez. Il ne vous reste plus qu'à passer dans le trou de la salle de bains pour continuer votre aventure.

Monde de la prison lacustre

Une fois arrivé dans la prison, ouvrez la deuxième porte qui est sur votre droite. Ramassez les **Balles de pistolet** puis sortez. Ramassez ensuite le **Mémo d'exploration** qui se trouve devant la troisième porte. Maintenant, direction la double porte pour sortir de cet endroit. Vous pouvez si vous le souhaitez utiliser le pentacle pour repartir dans votre appartement afin de sauvegarder. Ramassez à présent le **Journal du gardien** qui est accroché au mur. Ouvrez la porte de gauche afin de descendre dans les sous-sols. Prenez la première échelle que vous verrez pour descendre plus profondément. Ignorez la seconde échelle et continuez à descendre à pied pour dénicher un peu plus loin un **Médaillon saint**. Ouvrez la porte qui se trouve au bout du couloir pour vous retrouver dans une grande pièce où se trouve une roue hydraulique et un trou pour revenir dans votre appartement. Récupérez la **Clef de sortie de la prison lacustre** qui se trouve sur un panneau d'affichage près d'une lanterne. Lisez ensuite le **Message plaque salle de la roue hydraulique**. Il est maintenant temps de remonter au niveau de l'endroit où se trouve le pentacle qui vous permet de revenir dans votre appartement. Servez-vous de la clef de sortie de prison lacustre pour ouvrir la porte de droite et ainsi vous retrouver dehors.

A ce stade, vous avez deux choix pour monter dans les étages : par les échelles qui se trouvent à chaque niveau ou en marchant et en affrontant plusieurs Mothbat. Dans tous les cas, vous allez devoir monter tout en haut de la tour pour ouvrir une double porte. Faites le tour de la pièce et tournez une roue pour ouvrir les vannes qui vont déverser l'eau dans les étages inférieurs. Sortez et rendez-vous à l'étage inférieur pour ouvrir une nouvelle double porte. En vous débarrassant des ennemis alentour, allez ramasser le **Journal de prison** dans la deuxième cellule sur la droite. Ensuite, en vous référant à la double porte, passez par la deuxième porte à sa gauche et sautez à l'intérieur du trou. Faites de même dans l'étage inférieur puis dans le suivant afin de vous retrouver dans les douches où vous allez devoir affronter deux Doublehead. Une fois que vous les aurez vaincus, ouvrez la porte pour sortir. Prenez à gauche puis montez à l'échelle. Ramassez le **Rapport de salle de surveillance 1er** puis continuez à monter en 2F et 3F pour découvrir le **Rapport de surveillance 2eme** et le **Mémo du code secret**. A présent, vous allez devoir vous servir des roues qui sont dans chaque étage pour aligner les trous des cellules afin de déverser l'eau jusqu'au sous-sol pour faire tourner la roue hydraulique. Voici ce que vous devez faire :

- Tournez la poignée en 2F quatre fois vers la droite (ou la gauche),
- Tournez la poignée en 3F deux fois vers la droite.

Ceci fait, descendez tout en bas pour assister à une cinématique dans laquelle vous rencontrerez Andrew DeSalvo. Maintenant, repartez à l'extérieur. Montez au troisième étage puis ouvrez la double-porte. Ouvrez la quatrième porte en partant à droite. Si vous avez correctement aligné les cellules, vous devriez être devant un trou à côté d'un lit ensanglanté, la configuration devant être la même dans les étages en dessous. Sautez dans le trou et faites de même dans les étages inférieurs. Une fois dans la cuisine, ramassez l'**Affiche de la vigilance** sur la porte. Tapez le code 0302 pour ouvrir cette dernière et pénétrez dans la salle des tortures. Passée une cinématique, vous vous réveillerez dans votre chambre. Une fois debout, dirigez-vous devant votre porte d'entrée pour ramasser le **Journal rouge - le 4 Avril** ainsi que le **Journal rouge - le 23 Juillet**. Déposez l'Affiche de la vigilance dans le coffre puis rentrez dans la salle de bains pour pénétrer dans le trou qui s'est une fois encore agrandi.

Monde de la construction

Laissez le trou qui est derrière vous, courez au bout du couloir et descendez les escaliers pour vous retrouver face à Richard Braintree. Eliminez ensuite les deux Rubber Faces puis pénétrez dans le seul bâtiment accessible. Examinez le corps de la Victim pour trouver la **Clef du fantôme** et le **Sabre de l'Obéissance**. Ouvrez alors la porte qui se trouve sur votre droite. Descendez deux escaliers et prenez la porte qui se trouve au bout du couloir. Ramassez les **Balles de pistolet** sur les étagères puis rentrez dans le magasin de sport. Ramassez la **Batte en aluminium** et le **5-Fer**. Passez par l'unique porte qui est déverrouillée puis descendez tout en bas pour rentrer dans l'animalerie. Récupérez la **Clef du magasin Albert's Sports** qui est sur le présentoir puis repartez rapidement dans le magasin de sport. Utilisez la clef que vous venez de trouver pour ouvrir la porte verrouillée. Descendez les marches puis allez tout au bout de l'impasse pour pénétrer dans un ascenseur, sur votre gauche. Après une cinématique, vous vous retrouverez en B12. Sortez de l'ascenseur par la porte. Ramassez les **Balles de pistolet** puis passez dans l'ascenseur de droite. Appuyez sur le bouton du haut pour monter en B8. Sortez par la porte arrière puis ramassez le **Sabre de l'Obéissance** et la **Pelle** qui se trouve tout au bout du couloir. Revenez très rapidement à l'ascenseur avant de vous faire toucher par les Victims et redescendez en B12. Passez à présent par l'échelle qui se trouve dans l'ascenseur. Ramassez la **Boisson nutritive** et débarrassez-vous des tentacules pour continuer votre route. Montez à l'échelle et continuez par l'unique voie disponible en éliminant tous les ennemis qui se présenteront à vous. Vous pourrez à ce sujet récupérer un **Pitching Wedge** et un **Tuyau en acier** en vous débarrassant des Rubber Faces qui sont au bout du chemin. Ouvrez la porte qui vous tend sa poignée, descendez les escaliers et rentrez dans le bar. Ramassez la **Hache rouillée** et le **Mémo du barman**. Vous pouvez ici aussi pénétrer dans le trou pour revenir dans votre appartement et jeter un oeil à la fenêtre pour regarder le panneau publicitaire du bar afin de noter les 4 derniers chiffres du numéro de téléphone. Tapez le code 3750 pour ouvrir la porte du bar. Montez par l'escalier jusqu'en B4 et ramassez l'**Affiche du Chaos** qui se trouve sur la porte. Rentrez dans la pièce pour assister à une cinématique. De retour dans votre appartement, regardez par la fenêtre pour apercevoir un homme chez Richard Braintree qui semble pointer du doigt l'appartement de Eileen. Allez ranger l'Affiche du Chaos dans le coffre puis rendez-vous dans la salle de bains pour passer par le trou qui n'en finit plus de grandir.

Monde de l'Appartement

Vous venez d'atterrir au troisième étage de votre immeuble. Pénétrez dans la pièce de droite pour trouver une "porte" qui vous ramènera à votre appartement, le **Journal de Mike**, un **Papier rouge** et l'**Article de Joseph** dans une petite pièce. Ensuite, allez examiner les deux photos rouges qui se trouvent sur les murs afin d'obtenir la **Clef du directeur** et la **Clef du vestiaire n°106**. Par la suite, une Victim viendra vous dire un petit bonjour. Plantez-lui un sabre de l'obéissance dans le ventre afin de le clouer sur place. Sortez puis passez près de l'appartement 302 pour apercevoir un petit garçon. Vous pouvez dès à présent glisser le papier rouge sous votre porte (ainsi que tous les suivants) pour obtenir des messages en revenant dans le monde réel. A ce sujet, vous pouvez d'ores et déjà repartir chez vous pour ramasser le **Journal rouge - le 2 Mai** et le **Journal rouge - le 14 Mai** qui sont sous votre porte. Regardez aussi par le judas pour voir un mystérieux individu. Repartez maintenant dans le monde de l'Appartement. Sortez de l'appartement 301 puis courez au bout du couloir pour ouvrir une porte. Parlez à l'homme assis sur les marches et vous obtiendrez une **Vieille poupée usée**. Descendez les escaliers pour vous retrouver dans le hall d'entrée de l'immeuble. Utilisez la clef du vestiaire n°106 avec les boîtes aux lettres pour découvrir plusieurs lettres d'amour. Passez à présent par la porte de gauche. Utilisez la clef du directeur pour ouvrir la première porte de gauche. Rentrez dans l'appartement et allez ramasser les **Clefs des appartements**, accrochées à un présentoir dans le salon, ainsi qu'un **Papier rouge**, un **Papier rouge déchiré** et un **Extrait du journal rouge**. Vous pourrez aussi y découvrir le **Journal du directeur**. Sortez de

l'appartement du directeur puis rendez-vous dans le 106 pour y trouver un **Kit de soins portable**. Vous pouvez aussi utiliser le téléphone après avoir lu le papier qui se trouve à côté de l'appareil. Si vous voulez arrêter la sonnerie, rendez-vous directement à l'appartement 202 pour décrocher le combiné du téléphone. Allez maintenant dans l'appartement 102 et ouvrez le réfrigérateur puis examinez ce qu'il contient pour trouver le **Papier rouge déchiré**.

A ce stade, vous pouvez prendre votre temps pour visiter tous les appartements de l'immeuble afin d'y trouver plusieurs objets à savoir :

- des **Balles de pistolet** dans l'appartement 101,
- la **Cassette Mike le dépiauté** dans l'appartement 205,
- des **Balles de pistolet** dans l'appartement 304.

Dans l'appartement 207 vous apercevrez l'homme que vous rencontré dans l'escalier à votre arrivée. Regardez ensuite par la fenêtre pour apercevoir Eileen qui se trouve dans son appartement. Ramassez le **Revolver de Richard** ainsi que le **Putter** dans la pièce du fond et sortez de l'appartement. Direction le 203. Vous pourrez y ramasser la **Bombe insecticide** (parmi des bouteilles vides traînant sur le sol) et le **Papier rouge déchiré** en fouillant les vêtements ensanglantés sur le lit. D'ailleurs, n'oubliez pas de glisser tous ces papiers rouges sous la porte du 302 en revenant dans l'appartement 301, où se trouve le trou par lequel vous allez devoir retourner dans votre appartement. Ramassez alors l'**Extrait du journal rouge (suite)** et le **Journal rouge - le 20 Mai**. Après quoi, allez ramasser la **Clef à poupée** qui se trouve entre votre lit et la fenêtre de votre chambre. Retournez à présent dans le monde de l'appartement pour ouvrir la porte du 303 avec la clef que vous venez de trouver. Assistez à la cinématique au terme de laquelle vous vous retrouverez chez vous. Allez ranger les clefs des appartements, la cassette et la poupée dans le coffre. Regardez par le trou près de la commode pour entendre une conversation entre deux policiers puis allez ramasser le **Talisman Succubus** et le **Journal rouge - le 13 Juillet** sous la porte. Pénétrez maintenant dans la pièce qui se trouve juste en face de la cuisine. Utilisez le Talisman Succubus pour faire apparaître quatre cavités dans lesquelles vous allez devoir insérer les affiches de la Vigilance, de la Tentation, Source et du Chaos, pour faire apparaître un nouveau trou. Empruntez ensuite le passage pour continuer votre aventure.

Monde de l'hôpital

Après la cinématique, sortez de la pièce puis débarrassez-vous des Mothbats. Allez ramasser le **Sac dEileen** au bout du couloir à gauche. Ouvrez la porte de droite, éliminez les Nurses et ramassez l' **Ampoule**. Sortez, prenez à gauche puis allez ouvrir la troisième porte qui se trouve à droite. Pénétrez dans la pièce, ramassez le **Mémo de l'infirmière** et examinez l'écran luminescent. Passez dans le bureau suivant pour trouver le **Coupe-papier**. Sortez puis passez par la porte qui se trouve à gauche de l'ascenseur au bout du couloir. Montez les escaliers pour vous retrouver en 2F. Ouvrez la porte, faites attention aux fauteuils roulants et allez visiter toutes les pièces de l'étage pour trouver les objets suivants :

- **4-Fer**,
- des **Balles de revolver**,
- un **Médaillon saint**,
- deux **Boissons nutritives**,
- deux boîtes de **Balles de pistolet**,
- une **Bougie sacrée**.
- la **Clef de chambre d'hôpital** (qui vous servira ensuite à ouvrir la cage qui vous emprisonnera en tombant).

Allez ensuite ouvrir la seule chambre verrouillée (grâce à la clef que vous venez de récupérer) pour rencontrer Eileen. Sortez de la pièce accompagnée de la jeune femme et débarrassez-vous des Nurses qui traînent. Au passage, appuyez sur le bouton d'appel de l'ascenseur. Descendez maintenant à l'étage inférieur en passant par les escaliers. Pénétrez dans la deuxième porte à droite et examinez le trou pour revenir dans votre appartement. Une fois réveillé, allez ramasser le **Journal rouge - le 20 Juillet** et la **Petite Clef** qui se trouvent dans une enveloppe, sous la porte. Ramassez également le **Journal rouge - le 11 Juin**, le **Journal rouge - ????** et le **Journal rouge - le 14 juin**, le tout se trouvant derrière l'étagère du salon.

A noter que vous ne pouvez plus désormais récupérer de l'énergie en revenant dans votre appartement. Faites donc attention à votre santé et sachez composer votre inventaire en choisissant soigneusement armes et objets de soin. De plus, si vous désirez qu'Eileen vous aide durant les combats, pensez à avoir une de ses armes sur vous et à l'en équiper en allant près d'elle.

De retour dans l'hôpital, dirigez-vous vers l'ascenseur qui devrait être à l'étage si vous avez bien appuyé sur le bouton d'appel en 2F. Ouvrez la porte qui se trouve au fond de la cage d'ascenseur à l'aide de la petite clef et descendez l'escalier en éliminant les Nurses. Ouvrez la porte au bout du couloir, commencez à descendre par le chemin en spirale et arrêtez-vous au niveau du trou si vous désirez revenir dans votre appartement.

A partir de ce moment-là, vous allez devoir utiliser les bougies ou médaillons saints pour exorciser les phénomènes occultes qui vont pulluler dans votre Home Sweet Home (voir Astuce Phénomènes à exorciser).

Continuez votre descente et ouvrez la porte au bout du chemin.

Monde du métro - 2ème fois

En ouvrant la porte suivante, après avoir ramassé la **Bougie sacrée**, vous vous retrouverez à nouveau dans le monde du métro. Eliminez les ennemis qui patrouillent puis revenez au niveau des WC pour femmes, dans lesquels Cynthia s'était engouffrée au début du jeu. Ecrasez les larves puis passez dans le trou pour revenir dans votre appartement. Ramassez alors le **Journal rouge - le 25 Juillet** ainsi que la **Lettre du gamin** et la **Clef en plastique** qui sont toutes les deux dans une enveloppe sous la porte. Récupérez ensuite le jeton de la ligne de Lynch Street et pensez à vous armer d'un sabre de l'Obéissance. Revenez maintenant dans le monde du métro, sortez des toilettes, prenez à gauche et dirigez-vous vers les tourniquets pour assister à une cinématique très "Ringesque". D'ailleurs, ne perdez pas une seule seconde et empalez la Victim au sol pour que cette dernière vous laisse tranquille le reste de votre aventure. Ceci fait, allez au bout du couloir, montez les escaliers de gauche et ramassez une **Balle d'argent**. Revenez ensuite au niveau des tourniquets que vous ouvrirez grâce à votre jeton. Descendez les escaliers et passez par la porte de gauche pour aller ramasser une **Boisson nutritive** et la **Cravache** (pour Eileen). Descendez par les escaliers de droite pour vous retrouver sur le quai. Rentrez dans le métro, suivez le même chemin que lors de vos premières pérégrinations pour vous retrouver devant le coffre à jouets qui se trouve sur une banquette. Ouvrez-le avec la clef en plastique pour obtenir la **Pièce sale**. Partez à présent sur le quai Est. Si vous avez bien déverrouillé la porte qui se trouve au sud du quai Est, vous allez pouvoir très facilement passer dans la pièce qui se trouve au sud du quai Ouest, en empruntant les échelles. Laissez donc Eileen un instant dans la pièce sud-est, ramassez le **Médaillon saint** et repartez par le trou de la pièce sud-ouest pour revenir dans votre appartement. Allez laver la pièce sale, en vous aidant du robinet de votre évier, pour obtenir la **Pièce 1$**. Avant de repartir dans le monde du métro, pensez à ranger le sac d'Eileen et le jeton de la ligne de Lynch Street. Repartez retrouver Eileen, sortez de la pièce, allez au bout du quai et utilisez la pièce 1$ dans le distributeur de boissons pour acquérir la **Clef de la scène du meurtre**. Repartez en direction de la pièce du sud-est. Laissez à nouveau Eileen et descendez par l'échelle. Prenez le passage du milieu, ouvrez la porte suivante pour vous retrouver sur le quai de la ligne de King Street et utilisez à nouveau l'escalator en évitant les Wall Men. Ramassez la **Boisson nutritive** qui se trouve dans le passage de gauche puis montez les escaliers pour arriver au niveau de la scène de meurtre. Ramassez la **Carte de transport de Cynthia** qui traîne par terre. Ouvrez ensuite le bureau grâce à la clef de la scène du meurtre puis allez ramasser la **Poignée de train**. Sortez puis utilisez à présent la carte de transport pour passer le tourniquet qui est à votre droite ainsi que le suivant qui vous fait face. Descendez les escaliers et allez rechercher Eileen. Reprenez le chemin par lequel vous êtes arrivé, repassez les tourniquets puis redescendez au niveau du quai de la ligne de King Street en empruntant une dernière fois l'escalator. Si vous le désirez, vous pouvez sauvegarder en revenant chez vous par le trou qui se trouve sur le quai où vous vous trouvez. Dans tous les cas, pénétrez dans le train pour aller dans la cabine du conducteur pour utiliser la poignée de train. Prenez alors le passage qui vient de s'ouvrir, ramassez le **Sabre de l'Obéissance** qui est en bas de l'escalier et passez la porte. Après la cinématique, courez rapidement devant vous puis ouvrez la porte. Vous voici à nouveau au niveau de l'escalier en colimaçon. Descendez-le pour trouver une porte tout en bas qui va vous amener dans le cimetière du monde de la forêt.

A noter, que vous pourrez également vous arrêter chez vous en empruntant le pentacle, au milieu de l'escalier, pour ranger la carte de transport qui ne vous servira plus.

Monde de la forêt - 2ème fois

Avant de commencer le cheminement de cette section, je précise que vous pourrez désormais lire les étranges inscriptions qui sont visibles sur les souches d'arbre ou sur les pierres. Pour ce faire, approchez-vous tout simplement de l'inscription que vous voulez lire afin qu'Eileen vienne vers vous pour décrypter ce qui y est écrit. Ceci n'est pas indispensable pour la progression mais le tout vous aidera à mieux comprendre le scénario et surtout le passé de Walter. Ceci étant dit, nous pouvons poursuivre.

Allez tout d'abord examiner la torche qui se trouve à gauche de la grande porte de sortie. Vous obtenez ainsi la **Torche**. Equipez-vous en puis allumez-la grâce à la flamme qui se trouve devant vous. Sortez ensuite rapidement du cimetière. Allez maintenant éclairer le puits qui se trouve un peu plus loin pour trouver la **Tête de poupée**. Ramassez également la **Boisson nutritive** qui traîne puis continuez votre chemin jusqu'à la cour de l'orphelinat. Avant toute chose, allez ramasser la **Chaîne** (une arme pour Eileen) qui pend sur une échelle au fond de la cour. Ensuite, allez au niveau des ruines fumantes pour trouver une **Bougie sacrée**, le **Mémo brûlé de Jasper** et le **Texte de la poupée du fauteuil roulant** en examinant la poupée assise dans le fauteuil roulant. Avant d'aller plus loin, replacez la tête de poupée. Empruntez à présent le trou au niveau du mur pour retourner dans votre appartement. Ramassez le **Journal rouge - le 18 Juillet** sous la porte puis rentrez dans le cellier en face de la cuisine. Utilisez le bidon d'essence avec la torche pour faire en sorte que la flamme de cette dernière dure plus longtemps. Repartez maintenant dans le monde de la forêt. Partez en direction du Sud-Est, soi la porte au fond à gauche. Dans la première zone, vous pourrez ramasser une **Boisson nutritive**. Continuez votre chemin et ramassez la **Balle d'argent** qui se trouve au niveau des racines qui sortent de terre. Dans la zone suivante, ramassez une nouvelle **Boisson nutritive** puis enflammez votre torche et examinez le puits pour trouver la **Jambe gauche de poupée**. Revenez alors dans la cour de l'orphelinat pour remettre en place la jambe gauche de poupée, de la même manière que pour la tête de poupée. Ensuite, direction le lac Toluca en prenant la porte qui se trouve au Nord-Ouest. Dans la première zone, ramassez la **Boisson nutritive**. Poursuivez pour trouver une nouvelle **Boisson nutritive** dans la grotte ainsi que des **Balles de revolver**. Vous pourrez également dénicher la **Pioche du désespoir** dans cette zone. Sortez puis ramassez les **Balles de revolver** qui traînent. A l'issue de la cinématique avec le petit garçon, prenez le **Médaillon armorié**. Passez maintenant par le trou pour revenir dans votre appartement. Rangez le médaillon armorié et prenez un sabre de l'Obéissance. Repartez dans le monde de la forêt. Enflammez votre torche puis repartez vite fait dans la première zone décrite plus haut, où vous avez trouvé une boisson nutritive. Eclairez alors le puits pour dénicher la **Jambe droite de poupée** que vous irez replacer sur le mannequin dans la cour de l'orphelinat. Maintenant, passez par la porte qui est au Nord-Est. Vous trouverez un peu plus loin un nouveau puits qu'il vous faudra éclairer pour trouver le **Bras gauche de poupée**. Enfin, le dernier puits est tout au bout du chemin, là où vous avez atterri la première fois que vous êtes arrivé dans le monde de la forêt. Vous y trouverez le **Bras droit de poupée**. En chemin, n'oubliez pas d'immobiliser le fantôme de Jasper, grâce au sabre de l'Obéissance, afin que cette entité ne vous ennuie plus jusqu'à la fin du jeu.

Je signale également que vous trouverez dans ces diverses zones deux **Médaillons saints**, deux **Boissons nutritives** et une **Bougie sacrée** celle-ci se trouvant non loin du puits contenant le bras droit de poupée. De plus, utilisez le trou de l'avant-dernière zone de cette partie du niveau pour revenir dans votre appartement, si jamais vous avez besoin de modifier votre équipement.

Revenez voir le mannequin dans le fauteuil roulant et utilisez alors les deux parties du corps restantes que vous devez avoir en votre possession. Une fois que les cinq parties de la poupée (la tête, les deux jambes et les deux bras) seront en place, le fauteuil roulant reculera. Ceci révélera ainsi un passage que vous vous ferez une joie d'emprunter, non sans être tout d'abord passé par votre appartement pour reprendre le médaillon armorié. Descendez l'escalier et ramassez le document **Descente de la Mère Divine - les 21 sacrements**. Utilisez le médaillon armorié sur la porte de gauche. Ouvrez-la pour arriver au niveau de l'escalier en spirale.
Descendez puis ouvrez la porte au bout du chemin. Allez au centre de la pièce pour utiliser un ascenseur qui va vous conduire dans le monde de la prison lacustre.

Monde de la prison lacustre : 2ème fois

Une fois arrivé en bas, déverrouillez très vite la porte en évitant les attaques de votre ennemi. Commencez à courir à allure moyenne pour qu'Eileen puisse vous suivre. Arrêtez-vous au niveau 3F et passez la porte. Notez que vous

pourrez trouver à cet étage une **Bougie sacrée**, des **Balles de pistolet** et une **Boisson nutritive**. Prenez à droite et rentrez dans la quatrième cellule. Laissez Eileen seule et sautez dans le trou. Faites de même en 2F puis en 1F pour atterrir dans la cuisine. Allez ensuite dans la salle des tortures pour y trouver la **Chemise de taulard**. Ressortez et allez maintenant dans la cafétéria (en passant par la cuisine) pour dénicher une **Boisson Nutritive** et un **Médaillon saint**, sur le banc derrière une table. Sortez puis montez en 3F grâce à l'échelle qui est à votre droite. Vous y trouverez une **Matraque** pour Eileen. Redescendez et allez dans les douches pour trouver des **Balles de pistolet**. Sortez et repartez en 1F, en passant par l'escalier principal. Utilisez alors le trou pour revenir dans votre appartement. Ramassez le **Journal rouge - le 28 Juillet** sous la porte. Allez dans la salle de bains puis utilisez la chemise de taulard dans la baignoire pour obtenir la **Note de la chemise de taulard tachée de sang**. Avant de repartir dans le monde de la prison lacustre, vérifiez que vous avez bien sur vous une balle d'argent et la matraque pour qu'Eileen puisse s'en servir. Une fois de retour, repartez en 3F pour retrouver votre belle. Sortez à l'extérieur puis, en faisant attention au tueur en série qui traîne, descendez puis passez la porte 2F. Pénétrez dans la première cellule de gauche puis examinez le lit pour trouver un **Sabre de l'Obéissance**. Notez que vous trouverez également à cet étage des **Balles de pistolet** et une **Bougie sacrée**. Retournez maintenant à l'extérieur et continuez à descendre par l'escalier. En 1F, vous pourrez trouver une **Boisson Nutritive** (près du trou menant à votre appartement) ainsi qu'une **Bougie sacrée**, des **Balles de pistolet** et une seconde **Boisson nutritive** dans les cellules. Il est maintenant temps de descendre en B1 pour affronter le fantôme d'Andrew DeSalvo qui vous attend dans l'escalier. Pour en venir à bout, utilisez une balle d'argent puis très vite clouez-le sur le sol grâce au sabre de l'Obéissance. Une fois à terre, récupérez la **Clef salle du générateur de la Prison lacustre**. Continuez alors votre descente puis passez par la porte en bas de l'escalier pour vous retrouver dans la salle de la roue hydraulique. Déverrouillez la porte qui se trouve un peu plus loin sur votre droite grâce à la clef que vous venez de récupérer. Plusieurs Doubleheads vous attendant quelques mètres plus loin. Laissez Eileen dans la salle de la roue et utilisez vos balles de pistolet pour venir à bout des monstres. Une fois ceci fait, revenez chercher Eileen puis passez la porte qui se trouve au fond de la pièce où gisent désormais les cadavres des Doubleheads. Vous revoici sur l'escalier en spirale. Comme toujours, continuez à descendre, en repassant par votre appartement si vous le désirez. Passez alors par la porte qui se trouve en bas de l'escalier.

Monde de la construction : 2ème fois

Après la cinématique, neutralisez le fantôme de Richard Braintree de la même façon qu'avec Andrew DeSalvo. Une fois cloué sur le sol avec le sabre de l'Obéissance, le vieux Richard ne reviendra plus vous hanter. Ramassez ensuite le document **Souvenirs** qui se trouve entre les deux voitures sur la gauche. Prenez ensuite l'ascenseur sur la droite puis appuyez sur le bouton du bas afin d'arriver en B12. Sortez de l'ascenseur et ramassez la **Bougie sacrée**. Revenez ensuite dans l'ascenseur (celui de gauche) et descendez à l'échelle en laissant Eileen. Eliminez les tentacules puis allez prendre la **Bille de billard** qui se trouve au bout du couloir. Montez à l'échelle puis suivez le seul et unique chemin afin d'assister à une scène cinématique. Continuez ensuite votre chemin pour dénicher un peu plus loin un **Ballon de volley** et un **Médaillon saint**. Passez maintenant la porte qui s'offre à vous, descendez l'escalier puis utilisez les suivants pour arriver dans le bar, en B15. Une fois dans ce dernier, utilisez la bille de billard sur la table. Ramassez le **Mémo plus récent du barman** puis allez retrouver Eileen qui est restée dans l'ascenseur.

Notez que vous pouvez, si vous le décidez, sortir de l'ascenseur, prendre celui de droite et descendre en B8 (ceci étant également valable si vous prenez l'ascenseur de gauche). Sortez alors par la porte qui est au nord pour trouver des **Balles de pistolet** au bout d'un couloir rempli de Rubber Faces.

Revenez rapidement dans l'ascenseur puis sortez avec Eileen par l'autre porte. Continuez votre route pour trouver une **Boisson nutritive**. Montez les escaliers jusqu'en B5 et rendez-vous dans le magasin de sport. Utilisez le ballon de volley en le mettant avec les autres et ramassez un **3-Bois** et des **Bougies d'anniversaire**. Avant d'aller plus loin, revenez dans votre appartement en utilisant le trou qui se trouve dans le magasin. Réarrangez votre équipement selon votre bon vouloir et ramassez le **Journal rouge - le 29 Juillet** sous la porte. Utilisez ensuite le téléphone de votre chambre pour appeler le bar grâce à l'ancien numéro à savoir : 555-3750. Vous obtiendrez ainsi le nouveau numéro : 555-4890. Repartez maintenant dans le monde de la construction. Montez en B3 pour arriver dans un appartement où vous trouverez un gâteau d'anniversaire sur une table qui sera ravi d'accueillir vos bougies d'anniversaire. Ramassez ensuite le **Chat empaillé** puis retournez au magasin de sport. Il vous faut maintenant descendre l'escalier derrière la porte Nord pour vous retrouver dans l'animalerie. Placez le chat empaillé dans la cage qui se trouve sur le comptoir, ramassez les **Balles de pistolet** et la **Boisson nutritive** qui traînent à gauche de la pièce puis quittez l'animalerie par la

porte qui se trouve au fond du magasin. Si vous le souhaitez, lisez l'article qui se trouve sur le sol, devant la porte, puis revenez dans l'animalerie pour vous rendre compte que tout a été dévasté. Dans tous les cas, descendez l'escalier et passez la porte. Allez au fond de la pièce et ouvrez la porte où se trouve une horloge qui doit normalement sonner une fois que vous avez mis en place les quatre objets que sont la bille de billard, le ballon de volley, les bougies d'anniversaire et le chat empaillé. Descendez l'escalier puis passez la porte pour vous retrouver face à de nombreux ennemis. Utilisez votre pistolet pour en finir rapidement et ramassez les clubs de golf sur les dépouilles des monstres si vous en ressentez le besoin. Allez ouvrir la porte qui se trouve de l'autre côté de la pièce pour vous retrouver dans un passage que vous avez emprunté il y a peu. Suivez alors le même chemin que précédemment pour vous retrouver dans le bar. Eliminez le Rubber Face qui vous attend puis déverrouillez la porte en utilisant le code 4890. Descendez le long escalier en éliminant d'innombrables Mothbats puis ramassez le **Kit de soins portable** qui vous attend en bas. Passez alors la porte pour vous trouver face à de gigantesques Wall Men.

- Boss :
Si on ne peut pas à proprement parler d'affrontement contre un boss, ce passage peut paraître difficile de prime abord. Pourtant il n'en est rien. Pour ouvrir la porte verrouillée qui se trouve de l'autre côté de la pièce, vous allez devoir frapper un seul des Wall Man parmi ceux présents dans la pièce. Pour découvrir lequel est le votre véritable ennemi, vous devrez simplement frapper chacun des Wall Man qui descend jusqu'à que vous trouviez celui qui fait vibrer tous les autres. Une fois ceci fait, vous n'aurez qu'à frapper sans relâche votre adversaire pour l'éliminer.

Après le combat, passez la porte pour vous retrouver sur l'escalier en spirale. Descendez, passez par le trou pour revenir dans votre appartement et ramassez le **Journal rouge - le 7 août** sous la porte.
Si vous le souhaitez, réorganisez votre équipement puis repartez dans le monde parallèle. Descendez en bas des marches, ramassez le **Journal du directeur** puis ouvrez la porte.

Monde de l'appartement : 2ème fois

Vous voici de retour dans votre appartement, ou du moins ce qui semble l'être puisqu'il s'agit du 302 d'autrefois. Ramassez le **Vieil album photo** et le **Tome rouge** dans le salon. Passez ensuite dans la chambre pour trouver le **Journal rouge - le 2 Août**, le **Journal rouge - le 3 Août**, le **Journal rouge - le 4 Août** et enfin le **Journal rouge - le 5 Août**. Retournez à présent dans le salon pour assister à une cinématique au terme de laquelle vous pourrez retirer la **Pioche de l'espoir** qui se trouve dans le mur, entre la salle de bains et la chambre. Entrez maintenant dans la salle de bains pour retourner dans votre véritable appartement. Utilisez alors la pioche de l'espoir sur le mur similaire d'où vous avez retiré l'arme dans le monde parallèle. Passez l'ouverture puis examinez le corps suspendu deux fois de suite pour trouver les **Clefs de la Libération**. Sortez de la pièce, passez dans le cellier pour récupérer la **Lettre de Joseph** puis utilisez les clefs de la libération pour pouvoir ENFIN sortir de votre appartement. Une fois qu'Eileen vous aura rejoint, pénétrez dans l'appartement 301. Ramassez le **Médaillon Saint** qui se trouve dans une pièce au bout du couloir et utilisez l'escalier pour descendre dans l'appartement 201 où vous trouverez une **Boisson Nutritive**. Au passage, éliminez tous les ennemis qui sont dans les parages. Sortez de l'appartement et pénétrez dans l'appartement 202. Ramassez-y le **Sabre de l'Obéissance** et utilisez le passage dans le mur pour passer dans l'appartement 203. Sortez de l'appartement, allez dans le 204 pour ramasser une **Boisson Nutritive** puis continuez votre chemin en passant par la porte au bout du couloir, après être sorti de l'appartement. Eliminez les nombreuses Nurses qui vous attendent et prenez l'escalier pour monter en 3F. Une fouille approfondie de cet étage vous permettra de découvrir :

- des **Balles de pistolet** dans la cage d'escalier,
- une **Boisson nutritive** dans l'appartement 304,
- des **Balles de pistolet** dans l'appartement 303.

Redescendez en 2F et prenez la porte de gauche. Pénétrez dans l'appartement 206, ramassez la **Bougie sacrée** qui s'y trouve et passez par l'ouverture dans la chambre pour arriver dans l'appartement 207. Avant de sortir de l'appartement, allez ramasser les **Balles de pistolet** dans la pièce de droite, au fond du couloir. Descendez ensuite en 1F en utilisant l'escalier. Une fois encore, prenez votre temps pour inspecter chaque appartement afin de dénicher les objets suivants :

- une **Boisson nutritive** dans l'appartement 107,

- une **Ampoule** et une **Bougie sacrée** dans l'appartement 106,
- un **Kit de soins portable** dans l'appartement 104,
- une **Boisson nutritive** dans l'appartement 103,
- une **Boisson nutritive** dans l'appartement 102,
- des **Balles de pistolet** dans l'appartement 101,
- des **Balles de pistolet** dans le couloir Est, un peu avant l'entrée de l'appartement 101.

Dans tout ça, pas moyen d'ouvrir l'appartement 105 dont la porte est barricadée par des chaînes. Pour faire disparaître ces dernières, vous allez devoir examiner des formes suspendues présentes un peu partout. Une fois que vous aurez laissé Eileen dans le hall d'entrée, prenez la porte de droite. Voici ensuite l'emplacement des six formes à examiner pour faire disparaître les chaînes du 105 :

- la première forme se trouve devant vous, dans l'angle du couloir,
- la seconde forme est située dans une pièce circulaire dans l'appartement 104,
- la troisième forme se trouve au milieu de l'appartement 103,
- la quatrième forme se trouve dans le salon de l'appartement 102,
- la cinquième forme vous attend dans l'appartement 101, à l'intérieur d'une pièce circulaire,
- la dernière forme est située tout au bout du couloir, après l'appartement 101.

Une fois que vous aurez examiné les six formes, repartez au niveau de l'appartement 105 dont la porte est maintenant libre d'accès. Ramassez la **Boisson nutritive** qui s'y trouve et examinez la boîte rouge dans le salon pour trouver le **Cordon ombilical**. Maintenant, il vous faut retourner dans l'appartement 302 tout en affrontant de très nombreux ennemis qui ont envahi les lieux. Ne vous occupez pas non plus d'Eileen, celle-ci étant partie sans vous. En chemin, ramassez le **Cahier du directeur** qui est devant l'appartement 105. De retour dans le 302, sauvegardez votre partie et modifiez votre équipement afin d'obtenir :

- le cordon ombilical,
- le pistolet (avec le maximum de balles),
- cinq boîtes de balles de pistolet,
- la hache rouillée (qui est rapide et assez puissante),
- deux ampoules, kits de soins portable ou boissons nutritives.

Une fois prêt, passez dans l'ouverture, au bout du couloir. Examinez le trou qui se trouve à l'emplacement du corps qui était préalablement suspendu et descendez-y. Une fois réveillé, sautez dans le trou béant au centre de la pièce. Après une cinématique, il va vous falloir éliminer Walter, avant qu'Eileen ne se soit noyée dans la gigantesque vasque remplie de sang. Notez que la mort de la jeune femme influera sur la fin du jeu.

- Boss :

Dans un premier temps, allez face à la créature et utilisez le cordon ombilical. Ensuite, allez prendre chacune des huit lances qui sont incrustées dans les pierres tombales, tout autour de la pièce. A chaque fois que vous aurez ramassé une lance, allez la planter dans le corps du monstre, en faisant attention aux attaques de Walter. Une fois ceci fait, votre véritable ennemi sera enfin vulnérable. Utilisez alors vos balles de pistolet et votre hache rouillée pour en venir à bout, en faisant attention à ses attaques. Notez que si vous jouez en Normal ou Difficile, il sera plus intéressant pour vous de privilégier le Revolver (avec 3 boîtes de munitions), la hache rouillée et surtout les objets de soins afin de terminer le combat en un seul morceau.

Une fois que vous aurez vaincu votre Nemesis, le jeu prendra fin et avec elle la légende de Walter... Enfin dans le meilleur des cas.

Silent Hill : Homecoming

© Konami / Double Helix Games 2009

TOUTES LES FINS

Bonne fin

Pardonnez à votre père et tuez votre mère.

Fin "Bogeyman"

Ne pardonnez pas à votre père, ne tuez pas votre mère et ne sauvez pas Wheeler.

Fin "Drowning"

Ne pardonnez pas à votre père et tuez votre mère.

Fin "Hospital"

Pardonnez à votre père et ne tuez pas votre mère.

Fin "UFO"

Ne pardonnez pas à votre père, ne tuez pas votre mère et sauvez Wheeler.

COSTUMES BONUS

Aide Soignant

Obtenir la fin "Hospital"

Camionneur

Obtenir la bonne fin.

Croque-mitaine (tête de Pyramid Head)

Obtenir la fin "Bogeyman"

Deputé

Obtenir la fin "UFO"

Soldat

Obtenir la fin "Drowning"

ARMES BONUS

Scie circulaire

Après avoir terminé le jeu, rendez-vous dans le garage de la maison de la famille Shepard.

Pistolet laser

Après avoir terminé le jeu et obtenu la fin UFO, rendez-vous dans la pièce de Joshua et trouvez-le dans le casier.

SCÈNE SPÉCIALE

Trouvez la totalité des photos pour avoir droit à une scène supplémentaire après les crédits de fin du jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Cauchemar

Après la scène cinématique du début, appuyez successivement sur la touche indiquée pour vous relever. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et allumez votre torche. Ensuite, dirigez-vous vers la porte et entrez dans la pièce avoisinante. Avancez à gauche, ouvrez une seconde porte puis entrez dans la pièce qui est juste à droite de la cellule. Votre objectif est de retrouver les trois autres chiffres qui sont sur la deuxième moitié de la radiographie des poumons. Pour cela, avancez à gauche et prenez la carte de l'hôpital qui se trouve à côté de la porte. Ensuite, entrez par cette porte, avancez jusqu'à au fond du corridor et ouvrez l'avant dernière porte au fond, à gauche. Prenez la boisson de santé puis sautez par-dessus la fenêtre. Repérez la radiographie (à gauche), prenez-la et battez en retraite jusqu'au premier cliché. Consultez alors votre inventaire, utilisez le second cliché et complétez ainsi le code pour ouvrir la cellule de Josh.

Une fois que la cellule est ouverte, suivez Josh jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez votre progression et continuez à gauche. Ouvrez la porte au fond à gauche, entrez dans les toilettes des filles et prenez le couteau planté dans le miroir. Dès que vous saisirez le couteau, vous basculerez dans l'autre monde et une infirmière ressort de la cabine. Utilisez le couteau, effectuez des attaques simples et éliminez-la. Maintenant, sortez et entrez dans les toilettes des hommes. Prenez la trousse de premiers soins et sortez par la porte. Ouvrez une seconde porte à gauche et montez les escaliers. Brisez la glace, sautez par-dessus la fenêtre et dégommez deux jolies infirmières. Ensuite, coupez la membrane qui se trouve à droite de la télévision et faufilez-vous à l'intérieur de la pièce avoisinante. Effectuez une sauvegarde, sortez via la porte de droite et avancez encore à droite. Ecrasez les insectes qui vous attaquent dans le couloir puis entrez dans la chambre Linen. Prenez la boisson de santé sur l'étagère de gauche puis sortez par la porte de droite. Avancez à gauche, ouvrez la porte en face et entrez. Descendez les escaliers qui sont au fond de la passerelle, éliminez trois infirmières puis découpez la membrane du fond. Vous pouvez aussi éviter le combat contre les infirmières en éteignant votre torche et en vous faufilant directement jusqu'à la membrane.

Maintenant, montez les escaliers de droite et examinez la moitié du corps. Prenez la clé qu'il détient et redescendez jusqu'à la salle où vous aviez combattu les trois infirmières, un peu plus tôt. Approchez-vous de la porte, affichez votre inventaire, saisissez la clé et utilisez-la pour entrer. Ouvrez la porte de droite et parlez à Josh. Acceptez de l'aider à trouver son jouet. Entrez donc par la porte qui se trouve à droite, prenez la boisson de santé et effectuez une sauvegarde. Ensuite, avancez jusqu'à la pièce 203 et approchez-vous du miroir. Vous apercevrez le jouet de Josh ensanglanté. Examinez le miroir, choisissez de pénétrer à l'intérieur et appuyez successivement sur la touche qui sert à attraper le lapin. Ensuite, faites attention aux insectes et battez en retraite jusqu'à Josh. Approchez de la cellule et utilisez le jouet dans votre inventaire pour déclencher une courte scène cinématique. Après la scène, avancez le long du corridor jusqu'à la porte du fond et prenez l'ascenseur à droite.

Personnes disparues

Lorsque vous descendez du camion, repérez votre maison sur la carte de la ville et atteignez-la. Une fois à l'intérieur, montez les marches (à gauche) puis avancez vers la gauche. Entrez dans la chambre de gauche, prenez la torche sur le lit puis dirigez-vous vers la bibliothèque, à droite de l'entrée. Déplacez les livres vers la gauche pour trouver un interrupteur et une entrée secrète. Prenez la carte de la maison et sortez de la pièce. Descendez au premier étage et parlez avec la maman d'Alex. Maintenant que vous avez le pistolet entre les mains, dirigez-vous à droite en sortant du salon et descendez au sous-sol via la porte ouverte. Descendez les marches, dégommez le zombie qui ressort de l'eau et avancez jusqu'au groupe électrique, au fond. Prenez la télécommande, quittez le sous-sol, sortez de la maison et dirigez-vous vers le garage. Utilisez la télécommande et ouvrez la porte du garage. Dégommez le monstre qui en ressort et entrez. Prenez le tuyau qui se trouve sur la tablette (à gauche), avancez jusqu'au fond du garage et forcez l'ouverture du casier. Prenez le bidon d'essence vide et sortez du garage. Repérez le trou dans le mur qui est juste à droite de la porte du garage, éliminez le monstre qui en ressort et entrez. Courez jusqu'au parc, utilisez le tuyau en acier et ouvrez la porte métallique, plus loin. Avancez ensuite à gauche, tuez l'épieur qui arrive et avancez vers le camion. Approchez du réservoir du camion, accédez au menu de l'inventaire et prenez le bidon d'essence vide pour le remplir. Ensuite, revenez jusqu'au groupe électrique qui se trouve au sous-sol et utilisez le bidon pour le démarrer. Lorsque l'eau est drainée, ouvrez la porte qui est à droite du groupe électrique et sortez. Une fois dans le jardin, montez sur la terrasse (à gauche) et entrez dans la maison par la porte. Prenez la boisson de santé dans le réfrigérateur puis sortez de la cuisine. Dirigez-vous vers la porte qui se trouve à proximité de l'arbre et ouvrez-la pour continuer.

Maintenant, avancez tout droit jusqu'au cimetière et entrez par la porte métallique. Prenez la carte du cimetière située sur la table. Ensuite, entrez par la porte de gauche et suivez le chemin des corridors jusqu'au jardin Est. Vous apercevrez un homme en train creuser une tombe. Ignorez-le et descendez au jardin. Eliminez la Sauvage féroce qui apparaît puis allez vers la fontaine. Effectuez des combos avec le couteau pour l'éliminer rapidement. Lisez les inscriptions sur la fontaine puis prenez la plaque de pierre. Maintenant, grimpez via le rebord qui est à droite de la fontaine et accédez à l'autre section du jardin. Prenez la boisson de santé qui se trouve sur le banc dans la cage à gauche puis revenez à l'entrée à droite.

Avancez le long du couloir et repérez le point de sauvegarde qui se trouve dans l'une des entrées à droite. Effectuez une sauvegarde puis continuez jusqu'à la fin du couloir. Entrez alors dans la pièce à gauche et passez à travers la fissure dans le mur. Avancez ensuite à gauche, prenez la boisson dans la pièce de gauche puis entrez dans la pièce qui est à droite. Tournez à gauche en entrant, passez par le trou et revenez au couloir. Avancez jusqu'à la fin du corridor et entrez dans la pièce de droite. Passez à travers une autre fissure dans le mur, continuez à droite et éliminez un autre Sauvage. Passez par la porte de gauche, descendez vers le bassin vide et grimpez à droite. Avancez à gauche, descendez les marches et accédez à la cour. Tuez le Sauvage au milieu, avancez à droite et dirigez-vous vers le Jardin Ouest. Repérez la seconde fontaine qui se trouve sur le mur du jardin et prenez la seconde plaque de pierre. Maintenant, descendez les marches et avancez jusqu'à la porte métallique du fond. Placez les plaques de pierre pour déverrouiller la porte et entrez. Montez les escaliers, atteignez le parking et avancez à droite vers l'avenue principale.

Maintenant, repérez le poste de police sur votre carte et rejoignez-le. Vous le remarquerez grâce aux deux lampadaires allumées. Approchez-vous de la pancarte qui est à droite de l'entrée et parlez à Elle. Lorsque vous aurez pris le talkie-walkie, avancez en direction de la porte, tournez à gauche et prenez la trousse de soins près des poubelles. Ensuite, revenez à la rue principale et suivez le chemin de gauche. Repérez l'accès rouge, à droite de la rue, et suivez-le. Ouvrez par la suite une porte à droite et accédez à une sorte de décharge. Entrez par le trou qui se trouve près de l'arbre de droite et avancez à gauche. Dépassez la baraque de gauche, entrez par la porte en face et

faufilez-vous entre les murs. Entrez dans la baraque de gauche et parlez à Curtis. Après la discussion, vous échangez votre pistolet contre un autre.
Par la suite, prenez les munitions sur la table de gauche et entrez dans la pièce voisine. Prenez la carte de la décharge sur le lave-linge, la boisson de santé dans le réfrigérateur brisé et les munitions. Effectuez une sauvegarde et sortez par la porte qui est à gauche.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'au cimetière et faites attention aux Sauvages qui vous attaquent. Tuez-les ou fuyez pour économiser les munitions. En sortant du pont, prenez votre arme et éliminez la créature qui lance de la fumée. Courez en direction du cimetière, éliminez un Sauvage devant le poste de police et prenez les munitions qui se trouvent près de la pancarte. Ensuite, dirigez-vous vers le parking et tuez un autre Sauvage. Lorsque vous entrez au cimetière, tuez Brouillard et prenez les munitions ainsi que la boisson de santé qui sont en haut des marches. Par la suite, explorez votre carte, passez à travers le bassin vide puis la fissure dans le mur et rejoignez le jardin Est. Eliminez un autre monstre en chemin, effectuez une sauvegarde et dirigez-vous vers le Jardin. Dépassez la cage de droite, avancez tout droit et entrez dans le mausolée. Repérez la tombe qui est au milieu et examinez-la. Vous devez résoudre le puzzle pour l'ouvrir. L'objectif est de déplacer l'élément le plus long qui bloque la tombe jusqu'à la base du puzzle. Pour cela, commencez par déplacer les rectangles vers la droite, les carrés vers la gauche puis abaissez la partie la plus longue.

Hôtel

Lorsque vous vous réveillez, courez jusqu'au camion rouge et tuez le monstre qui sort de l'allée de droite. Ensuite, avancez le long de cette même allée et descendez plus bas. Passez sous le camion, prenez la hache d'incendie et revenez sur vos pas.

Maintenant, repérez le grand hôtel à droite, saisissez la hache et détruisez les planches qui bloquent l'accès. Entrez, tournez à droite et prenez la boisson au fond du couloir. Revenez sur vos pas, accédez au grand salon de l'hôtel et prenez la carte située sur les étagères de la réception, à gauche. Ensuite, allez vers l'ascenseur, sautez par-dessus le trou et prenez la clé de maintenance qui est sur la boite à outils. Revenez à l'entrée de l'hôtel, dégommez l'ennemi qui projette de la fumée et sortez. Avancez à droite, éliminez l'ennemi et repérez la porte métallique, à droite. Utilisez la clé d'entretien et ouvrez-la. Prenez la boisson de santé à gauche puis approchez-vous du panneau de contrôle sur le mur de droite. Branchez correctement les fils, effectuez des tests pour en avoir le coeur net et allumez ainsi le générateur.

Maintenant, revenez à l'hôtel, appelez l'ascenseur et appuyez sur le seul bouton disponible. Lorsque l'ascenseur monte, des créatures détruiront les grilles et vous attaqueront. Mettez-vous près de la porte de l'ascenseur, visez les côtés et tirez. Après quelques instants, l'ascenseur commence à tomber et s'arrête. Grimpez alors rapidement à l'étage avant que ce dernier ne s'écroule complètement.

Prenez le couteau, découpez la toile qui est à droite de l'ascenseur et entrez. Avancez à gauche, effectuez une sauvegarde et sortez de cette pièce. Parlez avec la femme mystérieuse dans la chambre 301 et choisissez de l'aider. Donc, entrez à travers la brèche dans le mur de droite, passez entre les planches de bois et atteignez l'autre section. Utilisez votre carte, avancez jusqu'à la fin du hall et tournez à droite. Repérez les planches en bois qui bloquent l'accès à la chambre 309 et détruisez-les. Entrez, grimpez au dessus des décombres et atteignez ainsi la chambre 408. Sortez dans le couloir, écrasez les insectes et continuez à gauche. Eliminez l'infirmière et entrez dans la chambre par laquelle cette dernière est sortie. Poussez le meuble, accédez à la pièce avoisinante via le trou et prenez la première carte postale d'Alchemilla. Maintenant revenez au couloir, entrez dans la chambre 405 et pénétrez par le trou dans le mur. Sortez vers le couloir, taillez les planches en pièces, éliminez les insectes et prenez le sérum dans la salle de bain.

Ensuite, avancez à gauche, taillez les planches et montez les escaliers. Visez la tête des Aiguilleurs et éliminez-les. Si vous êtes à court de munitions, essayez de les contourner et attaquez-les par derrière. Ensuite, prenez la hache et ouvrez le trou dans le mur de la chambre 505. Poussez le meuble, entrez dans la pièce avoisinante et prenez la seconde carte postale se trouvant sur le lit. Prenez aussi la boisson de santé dans la salle de bain puis revenez au couloir. Eliminez deux autres Aiguilleurs puis détruisez les planches qui bloquent l'entrée de la chambre 504. Prenez les munitions sur le lit, sortez puis accédez à la salle de bain de la chambre 503 par la brèche dans le mur. Ensuite, entrez dans la pièce et descendez par le grand trou dans le plancher. Lorsque vous atteindrez la chambre 403, entrez dans la salle de bain et prenez la troisième carte postale.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la femme mystérieuse qui est dans la chambre 301. En revenant jusqu'à cette chambre, vous allez éliminer deux Aiguilleurs, trois infirmières et un Brouillard. Lorsque vous apporterez les cartes postales à la femme, vous recevrez une clé étrange. Entrez dans la pièce 302 qui est en face, sauvegardez votre progression et traversez le petit trou. Utilisez la clé étrange, ouvrez la porte de gauche et sautez en direction de Josh.

Après la scène cinématique, vous tombez dans la salle à manger. Prenez la boisson de santé et les munitions sur la table qui est à gauche, effectuez une sauvegarde puis entrez à travers la porte de droite. Vous basculez vers l'autre monde, ouvrez la porte de la cour, parlez avec le maire et préparez-vous à combattre Sépulcre. Au début du combat, prenez votre hache, visez les morceaux de viande qui sont accrochés de part et d'autre de la cour et détruisez-les. Lorsque vous en détruirez assez, Sépulcre tombe et vous attaque de face. Prenez alors votre arme et visez directement la tête. Si vous êtes à court de munitions, effectuez des attaques en mêlée. Lorsqu'il s'écroule au sol, approchez-vous de lui et appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour lui infliger d'importants dégâts. Répétez cette opération une seconde fois pour le battre.
Si votre état de santé est critique, n'hésitez pas à prendre une boisson ou à utiliser une trousse de soins. Une fois que le monstre est mort, vous tombez dans le trou et vous vous réveillez dans une cellule du poste de police.

Poste du Sheriff

En vous réveillant dans le poste du Sheriff, attendez l'arrivée de Wheeler et répondez aux questions qu'il va vous poser. Lorsqu'il vous libérera, suivez-le, effectuez une sauvegarde et continuez à le suivre. Après la courte scène cinématique, courez dans le corridor, dépassez le Schisme qui sort de la pièce et entrez par la porte qui se trouve à gauche. Ouvrez ensuite une autre porte (à gauche) et prenez votre équipement ainsi que le fusil de chasse de Wheeler. Maintenant, avancez à gauche en sortant et détruisez les planches de bois qui bloque la porte d'en face. Eliminez quatre Schismes, prenez la boisson de santé dans les toilettes des garçons, sautez par-dessus la fenêtre et traversez celle qui se trouve dans la réception. Ensuite, avancez à droite jusqu'au fond du couloir, repérez le trou à droite et entrez. Dégommez deux autres Schismes, prenez les munitions du fusil de chasse et détruisez les planches qui bloquent l'entrée de gauche. Entrez dans le corridor et avancez jusqu'au garage. Eliminez le Schisme, lisez la note qui se trouve sur la voiture et accédez au casier qui se trouve dans la pièce. D'après la note, le temps affiché représente le code. Le temps étant 2h06, tapez 206 pour ouvrir le casier. Prenez les munitions ainsi que la boisson de santé puis tirez le levier qui se trouve à droite de la télévision pour ouvrir la porte du garage. Maintenant, sortez et tuez le Siam qui tente d'attaquer Elle. Utilisez le fusil de chasse et dégommez-le.

Egouts

Maintenant que vous êtes dans les égouts, avancez tout droit jusqu'à la porte métallique (à gauche). Repérez le levier rouge près de la porte et tournez-le pour faire entrer Elle. Par la suite, attendez que Elle ouvre la porte de l'autre côté et entrez. Avancez à gauche, grimpez par la brèche dans le mur puis accédez à un second tunnel. Avancez le long du tunnel, tuez les deux épieurs qui sortent de l'eau puis grimpez sur le corridor. Ignorez d'abord le trou qui se trouve à gauche du corridor et avancez tout droit jusqu'à la citerne bleue. Prenez les munitions du pistolet puis revenez au trou et entrez. Avancez jusqu'au fond du tunnel et accédez au couloir de droite. Suivez le chemin jusqu'au point de sauvegarde, entrez dans la pièce de droite et prenez la carte des égouts ainsi que les munitions. Maintenant, effectuez une sauvegarde, affichez la carte et revenez au tunnel. Repérez un autre couloir, à gauche sur la carte, et atteignez-le. Utilisez le tuyau en acier pour ouvrir la porte métallique et faites tourner la vanne pour baisser le niveau d'eau du bassin.

Maintenant que le bassin est vide, atteignez-le, descendez puis remontez de l'autre côté. Avancez à gauche, ignorez la porte n°9 qui est en face, tournez à droite et avancez dans le tunnel. Avant d'atteindre le portail n°8, repérez un corridor à gauche et grimpez. Avancez jusqu'au fond du corridor, prenez la boisson de santé puis revenez. Maintenant que vous êtes près de portail n°8, faites tourner le levier et faites entrer Elle. Cette dernière n'arrive pas à ouvrir la porte de son côté et vous êtes désormais obligé de revenir jusqu'au portail n°4. Par conséquent, repérez ce portail sur la carte et revenez sur vos pas. Descendez deux Aiguilleurs dans ce tunnel et un Épieur dans le tunnel inondé, un peu plus loin. Lorsque vous atteignez le portail n°4, attendez qu'Elle vous ouvre la porte, entrez et tuez l'Aiguilleur qui arrive. Ensuite, accédez au corridor de droite et prenez les munitions pour le fusil de chasse. Dirigez-vous jusqu'à la fin du tunnel, tuez un autre Aiguilleur puis continuez vers la gauche. Descendez l'échelle, avancez à droite, traversez la passerelle puis descendez dans le bassin. Eliminez un Epieur, traversez jusqu'à l'autre bout puis grimpez l'échelle qui se trouve à droite.

Avancez à droite jusqu'au fond du couloir, prenez les munitions dans le coin droit puis revenez et activez le levier qui est près de la lampe. Tuez un Aiguilleur, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et descendez au niveau inférieur. Repérez l'entrée de droite, pénétrez à l'intérieur et effectuez une sauvegarde. Ensuite, sortez, descendez plus bas puis suivez le chemin du tunnel. Ensuite, tournez à droite et atteignez le portail n°15. Tournez le levier pour faire entrer Elle et préparez-vous à combattre trois Aiguilleurs. Il est préférable d'effectuez des attaques en mêlée et de préserver les munitions. Ensuite, éliminez le Siam qui arrive à l'aide de votre fusil de chasse. Une fois que les ennemis sont achevés, le portail s'ouvre. Poursuivez alors le chemin du tunnel et montez à l'échelle.

Descente aux enfers

Maintenant que vous êtes dans la rue, avancez dans la rue principale et repérez la maison du docteur Fitch sur la carte. Eliminez les deux Sauvages qui rodent dans la rue, tournez à droite au prochain tournant et dirigez-vous vers le cabinet du docteur. Après la courte scène cinématique, poursuivez le docteur, ouvrez la porte et entrez au cabinet.

Prenez la boisson de santé sur le comptoir, entrez dans la pièce qui se trouve au fond du couloir à droite et examinez le coffret sur la coiffeuse. Ensuite, revenez au couloir et dégommez cinq infirmières. Entrez dans la pièce par laquelle ces dernières sont sorties, prenez la petite clé et le sérum. Ensuite, revenez à la pièce précédente, utilisez la clé et ouvrez le coffret.

Après la courte scène, vous changez de monde. Suivez alors l'unique chemin dans la chambre, ignorez Josh et tournez à gauche. Descendez les marches puis continuez à droite à la prochaine bifurcation. Sautez, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran et descendez les escaliers. Avancez à gauche, suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un trou dans le mur et sautez. Continuez le long du couloir, sautez pardessus le premier ventilateur et repérez une poupée rouge. N'examinez pas cette poupée car il s'agit d'un piège. Si vous l'examinez, un Brouillard vous attaquera par derrière. Donc, ignorez-la et descendez par le trou qui se trouve dans le second ventilateur. Eliminez les Essaims, prenez les munitions sur la table et descendez les escaliers. Ensuite, sautez de l'autre côté des escaliers et remontez jusqu'à ce que vous distinguiez une ouverture avant le panneau Exit. Descendez via cette ouverture, montez d'abord les marches et prenez la boisson de santé qui est à droite. Ensuite, descendez et suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez Josh. Faites attention au Brouillard qui arrive et tuez-le. Courez à gauche, sautez sur la passerelle et continuez à gauche. Suivez le chemin de la passerelle, descendez à l'échelle et avancez à gauche. Descendez encore une fois et prenez d'abord le chemin de gauche. Avancez, faufilez-vous entre les canaux, passez sous le ventilateur et prenez le pied-de-biche.

Maintenant, battez en retraite et prenez le chemin de droite. Descendez via l'échelle, tirez sur le levier pour stopper le ventilateur et passez. Suivez le couloir, passez à travers un autre ventilateur puis tournez à gauche. Avancez jusqu'au fond, passez à travers le ventilateur de droite et écrasez les Essaims qui vous attaquent. Coupez la membrane de gauche, activez le levier sur le mur et passez via un autre ventilateur. Maintenant, descendez à travers le ventilateur au sol et poursuivez le long du corridor.

Lorsque vous atteignez la pièce remplie de ventilateurs, vous devez résoudre une énigme pour pouvoir passez sous les ventilateurs. L'objectif est simple, vous devez transférer le courant d'un ventilateur à l'autre pour stopper tous les ventilateurs qui sont sur une même ligne. Pour cela, tirez d'abord sur le levier n°5 pour l'arrêter et activez le n°4. Ensuite, tirez sur le levier n°4 pour arrêter celui-ci et activez le n°3 et ainsi de suite jusqu'au ventilateur n°2. Par la suite, commencez par le ventilateur n°6, refaites la même chose et transférez le courant jusqu'au ventilateur n°3. Ainsi, vous aurez une rangée de ventilateurs en arrêt. Alors passez à travers cette rangée et descendez à l'échelle. Suivez le couloir, sauvegardez votre progression et descendez par une autre échelle. Poursuivez le long de la passerelle, ouvrez une porte, parlez avec le docteur Fitch et préparez-vous à combattre une poupée.

D'abord, prenez la hache d'incendie et visez les jambes de la poupée. Essayez d'esquiver les attaques de Scarlett et contre-attaquez avec des attaques lourdes. Lorsque la poupée est assommée, visez le bras et attaquez-la. Répétez cette opération une seconde fois jusqu'à ce qu'une première séquence de touches apparaisse à l'écran. Par la suite, Scarlett change de forme et devient plus rapide. Lorsqu'elle monte au plafond, préparez-vous à appuyez sur la touche indiquée pour esquiver son attaque puis ripostez directement avec une attaque lourde pour l'assommer. Dès qu'elle est assommée, appuyez sur la touche indiquée pour lui planter le pied-de-biche dans le coeur. Répétez cette opération trois fois pour qu'elle meure. Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans la chambre de Scarlett et vous obtenez

la clé des fondateurs.

Hôtel de ville

Maintenant, quittez le cabinet du docteur Fitch et allez à Town hall. Il existe un Schisme et plusieurs Sauvage sur la route. Si vous êtes à court de munitions, ou si votre état de santé est critique, évitez-les et dirigez-vous directement vers Town Hall. Entrez, avancez à gauche puis entrez dans la première pièce de gauche. Effectuez une sauvegarde, sortez puis entrez dans la pièce centrale. Prenez la carte postale, approchez-vous du pupitre et utilisez la clé des fondateurs pour ouvrir un passage secret. Descendez l'escalier secret, prenez la trousse de premiers soins et continuez à droite. Entrez dans le petit couloir, prenez votre couteau et éliminez les trois infirmières. Ensuite, trouvez le symbole près de la lampe et prenez la dague de cérémonie qui s'y trouve.

Maintenant, utilisez la dague et déverrouillez la porte qui se trouve entre les livres déchirés. Entrez dans le nouveau passage, suivez le chemin du corridor (à droite) et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez une échelle. Cette dernière mène au mausolée de Fitch. Grimpez, utilisez la dague pour déverrouiller la porte et sortez. Avancez directement vers le mausolée en face, ouvrez la porte grâce à la dague et entrez. Prenez le sérum qui se trouve sur la tombe de droite puis sortez. Maintenant, avancez à gauche et parcourez tout le chemin jusqu'à la maison d'Alex. Eliminez deux Brouillards dans le bassin vide, prenez les munitions et la trousse de soins, puis montez. Eliminez un autre Brouillard, entrez dans les corridors des mausolées jusqu'à ce que vous aperceviez une porte bloquée par des planches en bois. Prenez votre hache, détruisez les planches et prenez le nouveau pistolet au manche chromé qui se trouve à l'intérieur. Ensuite, sauvegardez votre progression et continuez à traverser le cimetière. Prenez le raccourci qui est en face de la cage du jardin Est, éliminez deux Sauvages puis montez. Poursuivez le chemin, dégommez un autre Brouillard et atteignez enfin l'arrière de la maison.

Maison des Shepherd

Entrez dans la cuisine de la maison, détruisez les planches qui bloquent la porte de droite et entrez. Prenez la trousse de soins qui se trouve sur la petite table puis sortez de la cuisine. Tournez à droite, repérez la trappe et descendez au sous-sol. Faufilez-vous à travers la membrane qui est à gauche des marches, déverrouillez la porte grâce à la dague et entrez. Prenez le fusil d'acier dans le casier, la clé du grenier sur la table et sortez.

Maintenant, montez les escaliers et atteignez l'étage supérieur. Dirigez-vous vers la porte qui est au fond du couloir (à gauche), utilisez la clé du grenier et ouvrez la porte. Ouvrez la porte suivante, montez les escaliers et poussez l'armoire qui se trouve au fond. Entrez, repérez le puzzle sur la table et résolvez-le. En effet, vous devez déplacer les pièces du puzzle afin de recréer l'image qui se trouve sur la table. Une fois que le puzzle est résolu, vous obtenez la carte de Silent Hill. Maintenant, descendez et rejoignez le salon.

Après la scène cinématique, montez à l'étage supérieur et entrez dans la pièce de droite. Entrez dans la salle de bain de la pièce, prenez le Lapin en peluche et la Masque indifférent puis sortez. Redescendez les marches, entrez dans la cuisine et dégommez le Schisme. Prenez la boisson de santé, le Masque renfrogné et entrez par la porte qui se trouve à droite de l'entrée. Repérez les corps attachés et examinez-les. Placez le masque indifférent sur le corps qui est en face et placez le masque renfrogné sur le corps qui est derrière.

Maintenant, revenez au hall principal et activez le levier pour le mettre sur la seconde position. Montez à l'étage supérieur et entrez dans la pièce à gauche. Poussez la table de droite, prenez le médaillon caché en-dessous puis montez les escaliers jusqu'au grenier. Dégommez le Schisme qui est à droite, faufilez-vous entre les ventilateurs de gauche et prenez les munitions qui sont au fond. Maintenant, revenez sur vos pas et entrez par le trou qui est juste à droite des escaliers. Prenez la médaille sur le mannequin, éliminez le Schisme et sortez. Avancez au fond à gauche, faufilez-vous entre les canaux jusqu'à ce que vous atteigniez la pièce. Prenez la troisième médaille sur la table et approchez-vous du mannequin qui est à gauche. Vous devez placer les trois médailles que vous aviez collectées dans le bon ordre. Pour cela, placez d'abord la médaille d'étoile déchue à gauche, placez la médaille coeur des ténèbres au milieu et placez la médaille d'actions viles à droite.

Maintenant, battez en retraite vers le hall principal et activez le levier pour le mettre en troisième position. Remontez à l'étage, prenez d'abord le couperet sur la table de droite puis entrez dans la chambre qui est à gauche du couloir.

Découpez la membrane, prenez le couteau du boucher ainsi que le dessin puis revenez à la pièce. Repérez l'horloge près de la membrane et ajustez l'heure à 2h06 pour ouvrir les fenêtres. Enfin, approchez-vous de la seule fenêtre éclairée et placez le lapin en peluche.

Maintenant, revenez au hall principal et tirez sur le levier une dernière fois. Descendez au sous-sol, dégommez l'Épieur au fond et passez par le trou à droite. Faufilez-vous entre les canaux, coupez la membrane et entrez. Prenez la lame implantée dans le corps et examinez la table. Maintenant, résolvez le puzzle et placez les trois couteaux que vous avez ramassés sur la planche. Pour cela, placez le couteau du boucher en haut, le couperet au milieu et placez le couteau du croque-mitaine sur la tête du Schisme, en bas. Enfin, rebroussez chemin, revenez au hall principal et ouvrez la porte.

Arrivée à Silent hill

Après la scène cinématique, montez les escaliers du quai, grimpez à l'échelle et passez par la brèche dans le mur. Avancez vers la boutique située à gauche de la rue, passez à travers le trou de la clôture et prenez les munitions sur les caisses. Ensuite, effectuez une sauvegarde, sortez et rejoignez la prison. Après une courte discussion avec Wheeler, poursuivez jusqu'à la fin du chemin et entrez par la porte métallique. Suivez la route de gauche et approchez-vous de la porte arrière de la prison. Toutefois, vous devez d'abord couper le courant électrique avant de pouvoir entrer. Pour cela, continuez le long du chemin, dégommez deux Épieurs et un Sauvage puis entrez par la porte métallique qui se trouve à la fin de la rue. Descendez, éliminez l'Épieur à droite, prenez la boisson électrique sur le radiateur puis montez les marches et sortez.

Avancez d'abord à droite, prenez les munitions pour fusil d'assaut dans le coin droit puis revenez à gauche. Avancez ensuite à droite, éliminez les ennemis qui vous attaquent et entrez dans le Poste Toluca Lake. Prenez les munitions sur le comptoir, ouvrez la porte de droite et accédez au hall principal. Avancez au fond à gauche, prenez la boisson de santé, saisissez la turquoise dans le lavabo puis sautez par-dessus le trou. Une fois que vous êtes dans l'autre pièce, sauvegardez votre progression et brisez les planches de la porte. Atteignez la cuisine, prenez la clé sur la table et revenez jusqu'au hall principal. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et descendez à la station électrique.

D'abord, dégommez les Cultistes qui vous attaquent près de la vanne A. Utilisez des attaques en mêlée avec le pied-de-biche ou visez la tête, pour les éliminer rapidement. Ensuite, vous devez résoudre une petite énigme pour pourvoir désactiver le générateur. En effet, vous devez tourner les vannes dans le bon ordre pour y arriver. Par conséquent, montez à l'étage supérieur via l'échelle, tournez d'abord la vanne B. Ensuite, redescendez et tournez la vanne A. Puis enfin, remontez l'échelle et tournez la vanne C. lorsque le voyant vert s'allume, rejoignez le panneau de contrôle et activez le levier pour couper le courant. Descendez à l'échelle et préparez-vous à combattre deux Cultistes armés. Sortez de la salle du générateur et quittez le Poste Toluca Lake.

Prison

Maintenant, éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et dirigez-vous vers la prison. Lorsque vous arrivez à la porte arrière de la prison, un Siam défonce la porte et vous attaque. Prenez votre fusil à pompe et éliminez-le. Ensuite, entrez, prenez la boisson de santé sur le container puis avancez à gauche et entrez par la porte sur le côté. Effectuez une sauvegarde, avancez à gauche, entrez dans la pièce de contrôle et activez le levier. Une fois que la porte métallique est ouverte, entrez, prenez la hache et brisez les planches de la porte à gauche. Entrez, prenez la trousse de premiers soins et sortez. Suivez le corridor, brisez le miroir qui est à gauche de la porte, sautez par-dessus et ouvrez la porte de droite. Une fois que vous êtes dans le hall principal, prenez la carte de la prison près des escaliers, ouvrez d'abord toutes les portes éparpillées dans le hall et prenez tout ce qui se trouve à l'intérieur des pièces.

Ensuite, montez les escaliers et suivez le chemin de la passerelle. Sautez par-dessus le vide, entrez dans la salle de contrôle et activez le levier. Sortez, entrez par la porte de droite et éliminez les deux Cultistes, plus loin. Activez le levier qui est à droite, descendez les escaliers et entrez dans la cellule de gauche. Prenez les munitions ensuite ouvrez la porte qui est au fond du corridor. Tuez deux Cultistes, activez le levier qui se trouve à droite pour libérer Wheeler puis tuez un Siam après la scène cinématique.

Par la suite, suivez Wheeler jusqu'à la première pièce et activez le levier. Ensuite, suivez-le jusqu'à la salle de contrôle et attendez qu'il prenne les commandes des portes de la prison. Sautez par-dessus le vide, avancez à gauche et

attendez que Wheeler vous ouvre la porte du bloc A. Entrez, prenez la boisson de santé dans la seconde cellule puis ouvrez la porte au fond du corridor. Wheeler essaye d'ouvrir la porte métallique mais elle est coincée. Donc, revenez au corridor et attendez que votre ami ouvre la première porte de droite. Entrez, descendez les escaliers et accédez au second corridor. Dégommez un Aiguilleur près de la première cellule puis entrez dans la salle de bain. Tuez deux autres Aiguilleurs. Avancez à gauche au fond, prenez la hache et détruisez les briques qui sont à droite de la porte. Faufilez-vous à l'intérieur de la pièce voisine, ouvrez la porte et montez les escaliers. Sauvegardez votre progression, continuez jusqu'à la porte du fond et avancez jusqu'à ce que la radio de Wheeler revienne.

Maintenant, battez en retraite, descendez les marches près du point de sauvegarde et entrez par la porte qui se trouve en bas. Continuez jusqu'au corridor, avancez vers la porte suivante et entrez. Vous remarquerez que le clavier est inactif à cause de la coupure du courant. Votre objectif est donc de le mettre en marche. D'abord, revenez au corridor, entrez dans la cellule n°11 et faufilez-vous dans la cellule avoisinante. Examinez le phare de la voiture et prenez le fil conducteur. Ensuite, montez les escaliers de droite et prenez la boisson de santé en haut des marches. Sautez par-dessus le vide, entrez dans la seconde cellule et prenez le fil conducteur sur le radiocassette. Ensuite, suivez le chemin de la passerelle et sortez. Ouvrez la porte de la pièce de droite et prenez le troisième fil sur la table.

Maintenant, revenez au corridor de l'étage supérieur et entrez dans la cellule illuminée. Approchez-vous du panneau de contrôle et branchez les fils que vous aviez pris. Effectuez des tests et trouvez ainsi la bonne combinaison. Lorsque le courant est rétabli, redescendez les escaliers et activez d'abord les deux leviers. Entrez dans la cellule n°12 et lisez le papier placé sur le mur pour connaitre le code d'accès du clavier. Ensuite, approchez-vous du clavier et tapez le code 110391 pour déverrouiller la porte. Entrez et suivez le chemin du corridor jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Choisissez de ne pas tuer la mère d'Alex puis revenez sur vos pas et sortez. Sauvegardez la partie, ouvrez la porte de droite et entrez. Vous devez maintenant résoudre une énigme afin de poursuivre votre progression. En effet, vous devez lire les énigmes sur les ardoises et placer la bonne réponse sur le dispositif qui se trouve en face. Donc, la réponse de la première énigme de droite est "Rien". La réponse de la seconde énigme au fond est "la tombe" et la dernière énigme à gauche est "le chevalier". Maintenant, examinez le quatrième côté du dispositif et choisissez d'aller à l'intérieur. Descendez par le trou et rencontrez Wheeler.

Maintenant, faufilez-vous entre les canaux de droite, montez les escaliers et suivez le corridor jusqu'à ce que vous atteigniez une pièce occupée par deux Aiguilleurs.
Dégommez-les puis poursuivez le long du corridor. Enfin, ouvrez la porte qui mène à la pièce où le juge Holloway est attaché et préparez-vous à combattre le boss.

Prenez votre dague, esquivez les attaques du monstre grâce à des roulades puis attaquez à votre tour. Infligez-lui un max de dégâts grâce à des combos rapides puis esquivez ses attaques à nouveau. Lorsque le monstre vous prend entre ses mains, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous libérer. Continuez à lui infliger des dégâts jusqu'à ce que la séquence de touches apparaisse. Appuyez alors sur le bouton indiqué pour achever le monstre.

Maintenant que la fenêtre est brisée, sautez à travers elle et suivez la passerelle jusqu'à la porte.

L'église

Suivez Joshua, éliminez un Brouillard, tournez la vanne pour ouvrir la porte et continuez. Dégommez un second Brouillard, prenez les munitions près des escaliers puis montez les marches et entrez dans l'église.

Prenez la carte de l'église qui est sur le banc, à droite, passez par la brèche de droite et prenez les munitions qui sont dans la pièce qui se trouve en bas des marches. Ensuite, revenez au hall principal et dirigez-vous vers le pupitre. Utilisez le poignard pour déverrouiller la porte qui mène à l'aile Est et éliminez le Schisme qui en ressort. Abordez cet endroit, tournez la vanne qui se trouve près de la cage puis éliminez les Essaims qui vous attaquent. Approchez-vous de la cage, prenez la plaque du calice et montez à l'étage supérieur. Prenez la boisson de santé qui se trouve plus loin, saisissez la bougie éteinte (à gauche) et parlez à la personne qui se trouve dans le confessionnal. Prenez la plaque de l'homme à genoux, Effectuez une sauvegarde puis descendez et allez maintenant à l'aile Ouest. Placez la bougie éteinte sur le calice et récupérez ainsi la plaque du calice. Prenez les munitions qui sont à gauche puis montez les escaliers qui sont à l'entrée de la pièce. Prenez la boisson de santé sur la table de droite et les munitions pour fusil à

pompe près des bancs (à gauche) puis découpez le tableau de l'homme désireux. Prenez la plaque de l'arbre, dégommez le Schisme qui arrive puis entrez par la porte métallique qui est désormais déverrouillée. Prenez les munitions à droite, revenez à gauche et prenez la trousse de premiers soins sur la table. Prenez la plaque de l'épée qui se trouve sur la fenêtre entre les pieds du chevalier. Tout de suite après, vous êtes attaqué par deux Siams. Dégainez votre fusil de chasse et éliminez les deux monstres qui sont dans le hall.

Ensuite, approchez-vous du pupitre et résolvez le puzzle. Pour chaque nom, placez le calice qui correspond. La solution est la suivante :

Vengeance = Plaque de l'épée
Désir = Plaque de l'arbre
Peine = Plaque de la bougie
Pénitence = Plaque de l'homme à genoux
Sacrifice = Plaque du Calice

Une fois que les plaques sont bien placées, le pupitre descend et le père d'Alex apparait. Après la scène cinématique, prenez la boisson de santé près de l'entrée et descendez les longs escaliers. Avancez à gauche, prenez l'uniforme qui est sur la table puis revenez à droite des escaliers. Passez à travers la vapeur et appelez l'élévateur.

Le repaire

Après la scène cinématique, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour ne pas mourir entre les mains du juge Holloway. Une fois que cette dernière est morte, prenez la carte de repaire, la boisson de santé, la dague de cérémonie et la trousse de premiers soins qui sont sur les tables. Sauvegardez votre progression, sortez de la pièce, repérez la pièce 212 dans le secteur 2 de la carte et atteignez-la. Prenez votre dague, éliminez le Cultiste qui se trouve à l'intérieur puis prenez le tuyau en acier planté dans le corps du policier. Ensuite, brisez la glace (à gauche) et accédez à la pièce voisine. Tuez un autre Cultiste, prenez le pistolet MK23, la clé du secteur 3 et les munitions pour fusil de chasse puis revenez au corridor du secteur 2. Eliminez deux Cultistes dans le couloir et dirigez-vous vers le secteur 3. Passez sous le grillage, utilisez la clé pour déverrouiller la porte et entrez. Eliminez le Cultiste, prenez la barre en acier et ouvrez la porte qui se trouve dans le coin, à droite. Avancez le long du corridor, éliminez deux autres Cultistes et atteignez la pièce 320.

Après la courte scène cinématique, grimpez par-dessus le grillage, poussez le réfrigérateur et ouvrez la porte avec la barre en acier. Faites attention à la scie électrique de Ackers et combattez-le. Les attaques de ce dernier sont lentes. Par conséquent, prenez la dague de cérémonie et réalisez des combos rapides. Ne lui laissez pas le temps d'attaquer et infligez-lui des coups de couteau rapides pour le dégommer.

Maintenant que Ackers est mort, revenez à la pièce 320 et prenez la trousse de premiers soins ainsi que la boisson de santé. Entrez dans la pièce avoisinante, prenez la clé de la chambre 301 située à droite de la citerne puis revenez au corridor du secteur 3. Tournez le levier pour faire passer Elle ensuite passez sous la porte à votre tour. Courez le long du corridor et atteignez le hall principal du secteur 3. Eliminez deux Cultistes, utilisez la clé de la chambre 301 et ouvrez-la. Prenez le sac contenant toutes vos armes puis inspectez la pièce et prenez la boisson de santé, les munitions et le sérum. Ensuite, brisez la glace, prenez la trousse de premiers soins dans le réfrigérateur et battez en retraite vers le secteur 1.

Tuez un Cultiste, avancez à droite, tournez la vanne puis attendez qu'Elle ouvre le portail pour passer.

Entrez dans la première chambre (à gauche), prenez le fusil de sniper sur la table de gauche et les munitions dans le casier. Ensuite, brisez le miroir et découvrez Wheeler entre la vie et la mort. Choisissez de donner à Wheeler une trousse de premiers soins puis entrez dans la pièce à côté.

Avancez tout droit, le long du corridor, jusqu'à la porte d'en face. Avant d'entrer par cette porte, tournez à droite, repérez le point de sauvegarde et effectuez une sauvegarde.

Maintenant, entrez dans la salle des rituels et tentez de résoudre le puzzle qui suit. D'abord, déverrouillez les colonnes

grâce à la dague et affichez le texte sur les fenêtres. Vérifiez les symboles qui se trouvent sur les colonnes et représentez les mêmes symboles en ordre sur la roue extérieure. Les plaques au sol représentent les symboles sur la roue intérieure. Il faut placer le bonhomme à droite, les montagnes à gauche et l'air en haut. Concernant la roue extérieure il faut aligner le symbole de la balance avec celui de l'air et aligner l'oeil avec le bonhomme.

Ensuite, approchez-vous de la porte et résolvez un second puzzle. Faites tourner le cercle intérieur jusqu'à ce que le symbole de l'eau qui coule se reflète dans le carreau. Puis, faites tourner le cercle extérieur jusqu'à ce que la porte s'ouvre. Avant d'entrer, revenez vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie.

Maintenant, lisez les inscriptions sur les tombes pour entamer le combat final. Au début du combat, l'araignée projette de la fumée toxique et effectue de temps en temps des attaques avec ses pattes. Donc, tentez d'esquiver ses attaques en effectuant des roulades. Utilisez toutes les armes dont vous disposez, visez le torse de l'araignée et tirez. Lorsque le monstre encaisse assez de balles, il commence à se balancer vers l'arrière et expose tout son corps. Prenez alors votre dague, approchez-vous de lui par le côté et effectuez des combos rapides. Lorsque vous lui infligez assez de dégâts, approchez-vous de lui une dernière fois et appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour le tuer. Une fois que l'araignée est achevée, Josh en ressort et le jeu s'achève.

Silent Hunter

© SSI

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier ROSTERx.SAV (avec x représentant le numéro de sauvegarde). Pour modifier l'année en cours, allez à l'offset 42, et entrez l'une des valeurs suivantes :

00	1942
01	1943
02	1944
03	1945

Pour modifier le statut de votre capitaine, allez à l'offset 48 et entrez l'une des valeurs suivantes :

01	Actif
02	En patrouille
06	Capturé

Silent Hunter II

© SSI / Ultimation 2001

TERMINER LA MISSION

Utilisez un éditeur de texte et ouvrez le fichier "sim.ini" dans le répertoire "ssisilent hunter iisim". Rajoutez cheat=TRUE à la fin du texte [ULTIMATION]. Commencez ensuite une partie et faites CTRL + SHIFT + ~ pendant la mission pour la terminer d'un coup.

Silent Hunter III

© Ubisoft / Ubisoft Bucarest 2005

ETRE RICHE

Recherchez le fichier **.cfg** dans le répertoire **sh3datacfgcareersvotre_profil**. Faites une copie de sauvegarde du fichier. Editez ce fichier avec un éditeur de textes (le bloc-notes par exemple). Descendez dans le fichier jusqu'à trouver les détails de votre dernière mission. Changez le nombre de récompenses que l'on vous a attribué par ce que vous désirez.

Exemple :

DeltaRenown=498.750000
devient
DeltaRenown=6500.750000

Sauvegardez vos modification et voilà ! Vous êtes riche !

Silent Storm

© JoWooD / Nival Interactive 2004

CHEAT CODES

Faites une et éditez le fichier **autoexec.cfg** dans le repertoire "cfg" du jeu et ajoutez la ligne suivante en fin de texte:

wirbelwind

Lancez une partie et ouvrez la console (SHIFT +²), entrez l'un des codes suivants

`cheat_showall 0 ou 1`	Voir à travers les murs (activer/désactiver)
`game_noai 0 ou 1`	Activer/désactiver l'IA
`getitem #`	Obtenir l'objet #
`godmode 0 ou 1`	God mode
`i_am_an_alien 0 ou 1`	Mode aveugle (activer ou désactiver)
`xplevel #`	Définir le niveau de l'équipe, # étant un nombre

LISTE DES OBJETS

Voici la liste des objets accessibles pour le cheat code getitem

AGS cartridge belt
AGS rocket launcher
AVS-
AVS- Magazine
Acetophenetidin Analgesic Tablet
Adhesive Surgical Plaster
Advanced Picklock
BHLG Z
Bazooka M
Bazooka rocket propelled grenade
Beretta M-
Beretta M- Silenced
Beretta MA
Beretta SMG Magazine
Billy Club
Black Jack Club
Breda
Bren
Bren Gun Magazine
Browning M
Browning M Magazine
Bullet Extractor
Carbine
Carbine Delizl Silenced

Carbine K Scoped, Silenced
Carbine M
Carbine k Scoped
Cardiac and Respiratory Stimulant
Chakra
Chatellerault M/
Chatellerault Magazine
Chloroform Powerful Analgesic
Colt M
Colt M "Big Joe"
Colt M BigJoe Arrow
Colt M Magazine
Combat Dagger
Compressed Gauze Bandage
DP
DP Drum Magazine
DShk Boxed Cartridge Belt
Dart Arrow
DshK Machine gun
Dynamite Charge
F-
FG Magazine
FG-
Fairbairn Sykes Knife
Fast Haemostatic Powder
Finnish Knife
First Aid Kit
First Aid Kit
First Aid Kit
Flak Magazine
Forceps, Abbey
G- W
G- W Scoped
Garand M
Garand M Magazine
Garand M Scoped
Gatling Drum Magazine
Gatling Machine gun
Haemostatic Forceps
Haemostatic liquid
Haemostatic powder
Hank of Wire
Heavy Mortar Shell
Hecsogen Charge
Ka-Bar Knife
Kappmesser Knife
Katana Sword
Khukuri Knife
LZ Energy gun
LZ-System Energy Charge
LZ-System Energy Charge
LZS - Scoped Energy Gun
Lee-Enfield MK
Lee-Enfield Magazine
Lee-Enfield Mk Scoped

Lewis MkI
Lewis MkI Magazine
Light Mortar Shell
Liquid Cardiac Stimulant
Little Joe Arrow
Luftwaffe Machete Knife
Luger British
Luger P
Luger P Magazine
Lyddite Charge
M Knife
M Knife
M Mk I
M- Magazine
MA
MA SMG Magazine
MA Silenced
MAS
MAS Magazine
MG
MG Boxed Cartridge Belt
MG Boxed Cartridge Belt
MG FF Auto Cannon
MG FF Magazine
MG Z Auto Cannon
MGZ Magazine
MK Auto Cannon
MK Magazine
MP - Bergmann
MP -II
MP SMG Magazine
MP Silenced
MSS Magazine
MSS Sniper Cannon
Machete Knife
Manlicher-Carcano M
Manlicher-Carcano M Magazine
Manlicher-Carcano M Magazine
Manlicher-Carcano M/ Scoped
Mark
Mauser Magazine
Mauser K
Mauser K Silenced
Mauser M. Magazine
Mauser Magazine
Mechanical Sabre
Mechanical Sword
Medium Mortar Shell
Medium Mortar Shell
Mine Probe
Mine Shovel
Morphine Injection
Morphine Sulfate Analgesic pill
Mosin -
Mosin - Scoped

Mosin Magazine
Nagant
Nagant Cartridges
Nagant Silenced
Nytroglycerin Charge
PIAT rocket launcher
PIAT rocket launcher
PIAT rocket propelled grenade
PMD-M
PPD
PPSh
PPSh modified
PPSh/PPD SMG Drum Magazine
PPShm/PPS SMG Magazine
PTR Boys Magazine
PTR Boys gun
PTRS Magazine
PTRS Sniper gun
PWM-
PZB Cannon
PZB Clip
Panzerfaust
Panzerfaust rocket propelled grenade
Panzerklein Repairing Tool
Panzerklein Repairing Tool
Panzerschrek
Panzerschrek rocket propelled grenade
Parabellum Magazine
Picklock
Picklock set
Pistol Stunning Dart
Prototype M
Prototype M Clip
RGD- (defensive modification)
RGD- (offensive modification)
RPD
RPD Boxed Cartridge Belt
RPG-
Rifle -
Rifle - Scoped
Rifle Stunning Dart
SHKAS Clip
SRCM mod .
SSA Dagger
STG
STG SMG Magazine
SVT Scoped
SVT-
SVT- Magazine
Sauer X
Sauer X Magazine
Sea Devil Rifle Clip
Sea Devil Scoped
ShKAS Machine gun
Shumi-

Shuriken
Smatchet large combat Knife
Smiz-
Speedloader for six . rounds
Springfield M Magazine
Springfield M Scoped
Sten MKII
Sten MKIII
Sten MKIV
Sten MKV
Sten MkIII Silenced
Sten SMG Magazine
Stunning Air-gun Silenced
Stunning Air-gun Silenced
Suomi
Suomi SMG Drum Magazine
TG-
TLG-
TMD-B
TNT Charge
TT
TT Magazine
The key
The key
Thompson
Thompson
Thompson SMG Magazine
Thompson M SMG Drum Magazine
Throwing Knife
Vickers . Boxed Cartridge Belt
Vickers Machine gun
Walter P
Walter P Magazine
Webley-Scott
Welrod MkI Silenced
Wire Cutter
Wood Chopping Axe
ZB/ Magazine

Silent Storm : Sentinels

© JoWooD / Nival Interactive 2004

CHEAT CODES

1. Editez le fichier **autoexec.cfg** situé dans le répertoire du jeu après en avoir fait une copie.
2. Ajoutez **wirbelwind** à la fin du fichier.
3. En cours de partie, appuyez sur la touche ~ (ou ² selon la version) pour ouvrir la console de saisie des codes.

`cheat_showall <0 ou 1>`	Afficher ou non la position des ennemis
`game_noai <0 ou 1>`	Activer ou désactiver l'IA
`godmode <0 ou 1>`	Activer ou non l'invincibilité
`i_am_an_alien <0 ou 1>`	Activer ou non la transparence
`setxplevel<#>`	Fixer le niveau de l'équipe (remplacer # par un nombre)

Silpheed

© Sierra / Game Arts

COMBINAISONS DE TOUCHES

Appuyez sur F9 pour aller au niveau 2 ou F10 pour aller au niveau 3.

Silver

© Infogrames / Spiral House 1999

GAGNER DE L'ARGENT

A la tour d'Othias, vous devrez tuer des nains verts. Ils vous feront gagner 10 à 15 pièces d'or. Ensuite, partez, puis revenez à la tour d'Othias : les nains auront réapparu. Vous pourrez de nouveau gagner des pièces d'or, et ainsi de suite...

BATTRE SILVER

Pour battre Silver, l'avant dernier boss du jeu, détruisez la boule située au-dessus du ring avec les sorts dans l'ordre suivant : feu, glace, soin, éclair, terre, acide, temps et lumière.

REDONNER UNE ÉNERGIE MAXIMALE À VOS COMPAGNONS

Pour recharger les batteries de vos compagnons quand ils sont au nombre de 2 (+ le héros), sélectionnez-en un et renvoyez-le au camp des rebelles. Puis, sur la carte, choisissez le camp des rebelles. Vous pouvez alors reprendre le personnage, frais et dispo ! Faites alors la même chose avec les autres personnages.

TUER LE DRAGON DE SPIRES

Voici une méthode pour tuer le dragon dans la cité engloutie de Spires. Lorsque le dragon se déplace, il projette une ombre sur le sol. Placez-vous sur cette ombre et envoyez des boules de feu, ou des boules de glace ou encore utilisez des armes à projectile sur le dragon (son point faible est le ventre).

Silverball

© Team 17 / Digital Extremes

+ D'INFOS FORUM

BOULES INFINIES

Nom flipper	Fichier à éditer	Chaîne hexa à rechercher
FANTASY	PIN1.EXE	FE 06 FA 45 ou FE 06 F4 45
NOVA	PIN3.EXE	FE 06 73 47
BLOOD	PIN4.EXE	FE 06 FD 46 ou FE 06 F7 46
SNOOKER	PIN6.EXE	FE 06 BF 45 ou FE 06 B9 45
ODYSSEY	PIN7.EXE	FE 06 82 49 ou FE 06 7C 49

Remplacez à chaque fois la chaîne trouvée par 90 90 90 90.

Sim Copter

© Electronic Arts / Maxis 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur les touches CTRL , ALT et X pour faire apparaître une boite de dialogue vous demandant d'entrer votre cheat code. Saisissez alors l'un des codes suivants et validez :

`A megaphone in the hand is worth two in the bush`	Possibilité d'utiliser le mégaphone hors de l'hélico
`Been there, done that`	Passage au niveau supérieur
`Gas does grow on trees`	Fuel à volonté
`Give me bucks or give me death : xxxxx`	Augmente le capital (xxxxx entre 0 et 50000)
`I love my helicopter`	Retourne directement à l'hélicoptère.
`I'm the CEO of McDonnel Douglas`	Choix de l'hélico (à la base en tapant un chiffre de 1 à 9)
`Lights, Camera, Action!`	Met un petit film dans les drive-in
`Out for a Sunday drive`	Vous met derrière le volant d'une voiture (retapez le code pour sortir)
`PAMCAREYGOLDMAN`	Met l'image de la femme d'un des programmateurs sur tous les paneaux de la ville.
`Radioactivity`	Oops...
`Shields up`	Pas de dommages
`Stop and ask for directions`	Donne la carte sous forme de texte sur le PC
`Superpowermultiply`	Augmente la vitesse en appuyant sur la touche SHIFT .
`The map, please`	Donne la carte
`There's no place like home`	Ramène le pilote et pas l'hélico au hangar
`Warp me to career : xx`	Change de ville pendant une carrière (xx entre 0 et 30)

COMBAT DE NUIT

Appuyez sur CTRL + D pour combattre de nuit. Appuyez une nouvelle fois pour revenir au jour.

MODE TURBO

Appuyez sur CTRL + ALT + X , tapez superpowermultiply et appuyez sur ENTER

AVOIR PLUS D'ARGENT

Lorsque vous avez un médecin et un blessé à bord, atterrissez et faites-les évacuer (sans sortir de votre appareil). Vous gagnerez ainsi 10 $. Vous pouvez repéter cette maneouvre plusieurs fois.

Sim Earth : The Living Planet

© Maxis 1990

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tapez en majuscules :

SMOOTH	Terrain plus plat
JOKE	Regardez la fenêtre "Gaia"

Sim Farm

1993

+ D'INFOS FORUM

EMPÊCHER LE BÉTAIL DE S'ENFUIR

1ère méthode

Pour éviter que le bétail ne casse les barrières et détruise les champs, placez des portes tout le long des barrières et des bâtiments ou bien mettez de la végétation au coin des enclos.

2ème méthode

Mettez un fossé d'eau le long de la barrière. Le bétail ne pourra ainsi pas s'échapper.

PATCH POUR PLUS D'ARGENT

Afin de gagner 32 249 $ dans ce jeu, éditez le fichier de sauvegarde (.SFM) avec un éditeur hexadécimal. Aux offsets 136932 à 136934, mettez les valeurs 7D EB 04.
Autre méthode : Allez au secteur 267, déplacement (offset) 228-229-230-231 et mettez FF FF FF 7F.

DEVENIR RICHE

- Cultivez un champ de fraises, de riz ou de n'importe quoi d'autre. Récoltez tout de suite après. Avec la loupe, cliquez sur le terrain et mettez le silo après la barre jaune. Refaites pousser n'importe quelle graine et après cette semence, ce que vous avez cultivé précédemment pourra être vendu très cher. Recommencez des dizaines de fois et vous serez très riche.

- Dans le jeu, achetez puis revendez un terrain tout de suite. Vous vous ferez ainsi 100 $ et vous pouvez renouveller l'opération autant de fois que vous le souhaitez pour faire monter votre compte en banque !

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez :

CORN	Entrez pour gagner 10 000$
FUND	Votre ville aura 10 000$
POULTRY	Entrez pour avoir trois vaches en parfaite santé

Sim Golf

© Maxis 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez simultanément sur CTRL + S. Relachez ces deux touches et tapez **BOMBSHEEP**.

Sim House

+ D'INFOS FORUM

PLUS D'ARGENT

Allez dans la cuisine, tapez le code MORMONEY et vous obtiendrez 50 000$ en prime. Vous pouvez effectuer cette manipulation autant de fois que vous le désirez.

DEUXIÈME ÉTAGE GRATUIT

Pour faire un deuxième étage gratuitement, cliquez sur l'écran du salon et tapez le code : MORFLOOR.

Sim Isle : Missions in the Rainforest

© Maxis / Intelligent Games 1995

ASTUCES SUR LES SAUVEGARDES

Sauvegardez vos parties avec les noms suivants :

`3527490`	Ajoute 10 travailleurs
`DEESEXTRAPIXEL`	Ajoute 1000 unités aux matériaux de construction
`IAINTESTEDITCO`	Ajoute 10000 en monnaie
`MARKSANCHOVYPIZZA`	Pour que les agents travaillent gratuitement
`RAGSCHOCOLATESTACH`	Ajoute 5000 de nourriture (Attention : celle-ci diminuera très rapidement)
`SIMONCHICKENB`	Augmente les "Heavy Machinery" de 100 unités et "Unskilled labor" de 10

Sim Park

1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES (VERSION WINDOWS)

Au cours du jeu, entrez les codes suivants :

BEAUREGARD	Les visiteurs deviendront bleus
CATSNDOGS	Rajouter des tas de choses dans le parc
HIALIENS	Pour recevoir un message alien
PAVEME	Remplace tous les arbres par de la terre tassée
RIZME	Fait apparaître Rizzo
SDI	Annule l'effet du code HIALIENS
WARBUCKS	Donne de l'argent

Sim Safari

© Electronic Arts / Maxis

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants au cours du jeu :

CATS AND DOGS	Chats et chiens dans le parc
DADDY WARBUCKS	10.000 $
FLUSH FUND PLEASE	750.000 $ d'emprunt
IN THE BEGINNING	?
MORE MONEY	Argent supplémentaire
RATTLE THEM BONES	?
SHIVER ME TIMBERS	Arbres dans le camp
WIN FREE MONEY	Argent illimité

Sim Tower

© Maxis 1994

CONSEILS

Dès que votre tour atteint une quinzaine d'étages intéressez-vous de très près à la construction d'ascenceur.
Plus le batiment grandit, plus vous manquez d'argent, et il arrive régulièrement que vos habitations ne se vendent pas (à moins de baisser leur prix). Passez le jeu en mode "pause", sélectionnez avec la loupe une habitation et baissez son prix au minimun (4000), puis cliquez sur OK. Sélectionnez à nouveau cette même habitation et montez son prix au maximun (20000), puis cliquez sur OK. Enlevez la pause, l'habitation se vendra immédiatemment. On peut aussi le faire sur un groupe d'habitations.

PATCH POUR OBTENIR PLUS D'ÉTOILES

Petit script à taper sous DEBUG :

1ère méthode

DEBUG x.TDT (où x est le nom de votre fichier de sauvegarde)
E 102 xx (où xx correspond au nombre d'étoiles : 02 pour 2...)
E 106 FF

2ème méthode

DEBUG x.TDT (où x est le nom de votre fichier de sauvegarde)
E 100 00 24 xx 00 85 FF FF 00 (où xx correspond au nombre d'étoiles de 01 à 06)

CONSTRUIRE UN LOBBY

En début de partie, il est possible de construire un lobby de deux ou trois étages de haut. Pour construire le lobby de deux étages, enfoncez la touche CTRL tout en bâtissant. Pour trois étages, appuyez simultanément sur CTRL et SHIFT tout en construisant : escaliers en colimasson et lustres garantis.

COMMENCER AVEC DEUX FOIS PLUS D'ARGENT

Dès le début du jeu, choissisez le lobby sur la barre d'outils. Placez une section dans le coin extrême gauche sous la terre, le plus bas que vous pouvez. Ceci vous donnera 4 000 000 $, mais ça fonctionne juste une fois.

SimAnt

© Maxis 1991

FOURMIS À VOLONTÉ

Pour avoir autant de fourmis qu'on le désire, quelques manipulations suffisent : une fois le jeu et la partie lancés, cliquez sur votre fourmi pour obtenir le menu habituel, échangez de corps avec l'araignée puis cliquez sur l'araignée pour avoir un autre menu, choisissez à nouveau le mode "exchange" et cliquez sur le corps de l'araignée. Et voilà, une fourmi identique à la première est créée. On peut ainsi faire des reines, des soldats, des ouvrières... à volonté en répétant cette manipulation.

CHEAT CODES

Tapez au cours du jeu (attention aux majuscules et minuscules) :

`eggs`	Plus d'oeufs de fourmis noires
`eGGS`	Plus d'oeufs de fourmis rouge
`erad`	?
`fred`	Voir la séquence de fin
`FUND`	Vous obtenez 10.000$
`hole`	Les fourmis noires ont plus de trous
`HOLE`	Les fourmis rouge ont plus de trous
`jenn`	Vie infinie pour les colonies noires
`joke`	Blague
`just`	10 reines
`mick`	Araignée inversée
`oops`	10 reines fertilisées pour les fourmis noires
`OOPS`	10 reines fertilisées pour les fourmis rouge
`qeen`	Ajoute une reine noire
`QEEN`	Ajoute une reine rouge
`rand`	100% d'énergie pour les fourmis jaunes
`susi`	Vie illimitée pour les fourmis jaunes
`will`	Vous gagnez toujours les combats contre les fourmis rouge

AFFAMER SES ENNEMIES

Puisque vous pouvez transporter des petits cailloux, allez boucher les entrées du nid des Rouges. Cela ralentira grandement le transit de l'alimentation et le développement de la Cité. Parfois, elles penseront à creuser un nouvel accès, mais le plus souvent la Reine mourra d'inanition.

SimCity

© Broderbund Software / Maxis 1989

FONDS ILLIMITÉS

Pendant le jeu, tapez FUND en maintenant la touche SHIFT enfoncée. Ceci aura pour effet de rajouter 10000 dollars à votre capital. Vous pourrez répéter cette opération autant de fois que vous le souhaiterez.
Attention : Si vous prenez trop d'argent à la fois, vous aurez droit à des catastrophes !

DEVENIR RICHE

1ère méthode

Dans l'éditeur de terrain, chargez BIG_CITY.CTY. Cliquez pour effacer la carte et sauvegardez sous un autre nom. Lancez le jeu et chargez la ville que vous avez sauvegardée et vous voici milliardaire.

2ème méthode

Pour se faire de l'argent au mois de décembre, mettez les impots au maximum. Attendez l'apparition de l'écran des impôts en janvier, validez et remettez les impôts au minimum possible. Les habitants de votre ville ne protesteront pas.

SimCity 2000

© Electronic Arts / Maxis 1995

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez :

FUND	Au premier mois, mettez le jeu en pause et tapez FUND, on vous proposera un prêt à 25 % (pas très fameux!). Mais, répondez OUI. Refaites l'opération une seconde fois. Puis, allez dans la fenêtre Budget et cliquez sur le livre "Remise sur les bons". Ensuite, émettez les bons. Le résultat de cette affaire est un budget annuel de 1 500 000 F
CASS	Pour collecter 250$ à la fin du mois en cours. Ne le faites pas trop souvent car cela génère des désastres même si l'option est désactivée.
HECK	?
DARN	?
DAMN	?
VERS	Numéro de version du jeu
MEMY	Test mémoire
TEST	Information
PORN	Emet un son
JOKE	Pour une suprise

CONSEILS

Juste avant la fin de l'année (novembre ou décembre), montez les taxes à 20% puis redescendez-les dès le début de l'année suivante : vous gagnerez ainsi pas mal d'argent sans que les citoyens ne désertent la ville.

Si l'option aucun désastre est validée, vous pouvez mettre le financement des pompiers à 0% sans aucun problème.

Pour faire passer l'électricité par-dessus une rivière, procédez normalement, puis rasez la case d'eau la plus proche de la berge : toute la ligne aérienne disparaît mais le courant continue de passer !

Construisez votre ville en quadrillant le terrain, car les bâtiments ne se développent qu'avec un moyen de transport assez proche (3 cases au maximum) et placez vos usines en bordures de carte pour limiter la pollution.

BEAUCOUP D'ARGENT

1ère méthode (seulement pour la version DOS)

Commencez une nouvelle ville à l'année et au niveau de difficulté que vous voulez. Donnez-lui un nom et sauvegardez immédiatement. Ensuite, allez dans le DOS, et tapez dans le répertoire du jeu les commandes suivantes :

debug newcity.sc2

-e 127 7f
-w
-q

Retournez dans le jeu et restaurez votre ville : vous aurez alors 2 139 049 504$.

2ème méthode

Editez un fichier de sauvegarde (nom.SC2) grâce à un éditeur de secteurs. Allez au secteur 0 et aux déplacements 39 à 41. Changer les valeurs par la valeur 20. Ceci vous donnera pas mal d'argent à dépenser.

CHEAT CODES (VERSION WINDOWS)

Voici quelques codes à taper pendant le jeu :

BUDDAMUS	En titillant la barre d'outils, vous obtiendrez 500.000 $
GILMARTIN	Une base militaire
IMACHEAT	Pour avoir 500.000$ (version Windows 95)
MOSES	Stoppe une innondation
MRSOLEARY	Crée un incendie
NOAH	Crée une innondation
OIVAIZMIR	Menu debug qui vous donne accès à pas mal de choses
PRISCILLA	Accès au Debug menu (version Windows 95)

DES TERRAINS PLUS CHERS

Pour avoir des valeurs de terrain plus chères, surélevez le terrain et placez soit de l'eau, soit des arbres sur les pentes. Cela fonctionne bien avec les résidences et le commerce.

LUTTER CONTRE LA POLLUTION

1ère méthode

Pour éviter les désagréments des centrales qui sautent, le plus simple est de consacrer un carré de 15 sur 15 est d'y mettre des éoliennes ; de quoi assurer la consommation d'une ville moyenne, sans que les habitants ne s'enfuient à cause du pétrole ou du nucléaire.

2ème méthode

Pour supprimer la pollution nucléaire, il suffit de construire une autoroute par dessus la parcelle à netoyer, puis de détruire l'autoroute. Le symbole de radioactivité disparaît et on peut à nouveau utiliser le terrain comme un terrain normal.

HALTE AU FEU

Pour empêcher le feu de se propager, il vous suffit d'entourer d'eau les parcelles touchées.

SimCity 3000

© Electronic Arts / Maxis 1999

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyer en même temps sur Ctrl + Alt + Maj + C, une boîte s'ouvrira en haut à gauche. Taper un code et valider avec Entrée. Pour désactiver un code, il suffit de le retaper.

Bâtiments accessibles quelque soit l'année
garbage in, garbage out : toutes les déchetteries
power to the masses : les centrales nucléaires
water in the desert : toutes les structures eau

Industrie
nerdz rool : Usines sur développées
ufo swarm : Construit des industries de pointe

Opportunités et propositions
call cousin Vinnie : Offre de don de Vinnie (dans la fenêtre pétitionnaires)
zyxwvu : Construction du Simcastle (dans le menu récompenses) après répondu négativement à l'offre précédente (offre de don de Vinnie)
pay tribute to your king : Donne toutes les opportunités
let's make a deal : Proposition pour construire un casino, usine, prison ou centre commercial
I am weak : Constructions gratuites

Paysage
salt off : Change la mer en eau douce
salt on : Change la mer en eau salée (pour annuler le code précédent)
Attention les 4 codes suivants détruisent tout !!!
terrain one down : Abaisse le terrain de 1
terrain one up : Augmente le terrain de 1
terrain ten down : Abaisse le terrain de 10
terrain ten up : Augmente le terrain de 10

Divers
the birds : des oiseaux volent
stop forcing advice : stoppe les conseils
traffic lights : réduire la circulation

ARGENT INFINI

Notez votre solde sur un papier. Sauvegardez la partie et quittez le jeu. Convertissez le solde en hexadécimal (avec la calculette de Windows en mode scientifique) et inversez le résultat (exemple : 20 4E devient 4E 20). Cherchez cette chaîne dans la sauvegarde, à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Changez la valeur qui se trouve autour de l'octet 264 000 par FF FF.
Retournez dans le jeu, chargez la partie. Emettez un bon et refaites la même modification, mis à part que cete fois-ci,

vous allez remplacer la valeur par FF FF FF. Retournez encore au jeu et constatez la surprise (solde= $16 777 215) n'oubliez pas de rembourser votre prêt.

COMPATIBILITÉ SIM CITY 2000

Si vous avez déjà le jeu Sim City 2000, il semblerait que les cartes soient compatibles entre les deux jeux. Si bien que vous pourrez recharger dans Sim City 3000 vos anciennes créations. Ceci vous permettra notamment de tricher en utilisant les cheat codes de Sim City 2000, de sauvegarder la partie, et de la reprendre ensuite sous Sim City 3000.

TOUTES LES CONSTRUCTIONS

Allez sur l'onglet "ajouter services publics" et cliquez sur l'onglet des "constructions électriques", puis ressortez.
Allez sur l'onglet "ajouter bat.publiquespeciaux" et cliquez sur l'onglet "récompense et opportunité", puis ressortez.
Allez une nouvelle fois sur "ajouter services publics" et cliquez sur "déchetterie", puis ressortez.
Allez encore une fois sur "ajouter bat.publiquespeciaux" et cliquez sur "monuments".
Vous aurez désormais toutes les constructions dans l'onglet "monuments".

TAXES

Montez les taxes au maximum juste avant la fin de l'année puis remettez-les à un niveau normal juste après. Vous gagnerez ainsi beaucoup d'argent sans problème.

TERRAIN NU MAIS PORTE-MONNAIE PLEIN

Pour cette astuce, vous devez possèder Sim City 2000. Créez uen ville dans Sim City 2000 et utilisez le cheat mode Fund. Rendez-vous dans la fenêtre budget et emmettez les bons. Attendez une dizaine d'années et quittez. Chargez cette partie dans Sim City 3000 pour avoir un terrain nu mais un maximum d'argent.

AVOIR BEAUCOUP D'HABITANTS

Activez le code "Toutes les constructions", puis utilisez les bâtiments indiqués ci-dessous pour construire votre propre quartier : Agora banlieu, Le Pinky's, Maison mitoyenne, Bâtiment austérité, Résidence le cap, Cité des briques rouges, Tour de l'espoir, Projet hypercool, Résidence le stoïque, Esplanade des galères, ou d'autres du même type. Les gens seront alors attirés par ces nouveaux bâtiments beaucoup plus résistants.

SimCity 4

© Electronic Arts / Maxis 2003

CHEAT MODE

Pendant la partie, appuyez sur CTRL + X puis entrez le code souhaité.

BARSTUCK	?
DOLLYLLAMA	Transforme les têtes de vos conseillers en têtes de lamas
EFFECT	?
FLORA	?
FPS	Affiche le Frame Rate
FIGHTTHEPOWER	Les bâtiments n'ont plus besoin d'éléctricité
GOL	Filtre plasma
HELLOMYNAMEIS #	Modifier le nom du maire (# représente le nouveau nom)
HOWDRYIAM	Les bâtiments n'ont plus besoin d'eau
RENDERPROP	?
RP	?
SIZEOF #	Augmenter le grossissement (# compris entre 1 et 100)
STOPWATCH	Arrêter/reprendre le temps
TASTYZOTS	Alterner les zots
TERRAINQUERY	Affiche la valeur du terrain (si le bouton d'info est activé)
WEAKNESSPAYS	Augmenter les fonds
WATCHMEMOVE	?
WHATIMEIZIT #	Rêgler le temps (# représente le temps)
WHERERUFROM #	Modifier le nom de la ville (# représente le nouveau nom)
YOU DON'T DESERVE IT	Débloquer toutes les récompenses
ZONERIA	Cacher la couleur des zones vides

CONTRÔLER LES DÉSATRES

Lorsque vous declenchez une catastrophe (météorité, incendie, tornade etc.), gardez enfoncé le clic gauche de la souris pour la guider sur la map.

MODE DIEU

Pour retrouver un mode dieu complet même après avoir lancer la partie, maintenez les touches CTRL + SHIFT + ALT tout en cliquant sur l'icône du mode Dieu.

PLUS D'ARGENT, PLUS VITE

Entrez le cheat mode **weaknesspays**, mais ne le validez pas, selectionnez le texte et copier le (CTRL + C) et validez. Ouvrez de nouveau la console avec CTRL + X et coller le texte (CTRL + V), sans relâcher CTRL validez le cheat et appuyez sur V tant que la console est ouverte.

EMPOCHER 10 000 $

Appuyez sur Ctrl + X pour ouvrir la fenêtre de cheat codes et tapez "**riskymoney**" pour gagner 10 000 $. Attention, cela engendrera aussi un tremblement de terre !

SimCity 4 : Rush Hour

© Electronic Arts / Maxis 2003

CHEAT MODE

Pendant la partie, faites CTRL + X. Entrez ensuite un ds codes suivants.

fightthepower	Pouvoir non requis
hellomynameis (nom désiré)	Changer de nom
howdryiam	Plus d'eau requise
sizeof (1-100)	Magnification
stopwatch	Mettre le jeu en pause
tastyzots	Activer Zots
weaknesspays	1,000 dollars
whatimeizit (heure désirée)	Changer d'heure
whererufromChange (nom désiré)	Nom de la ville
you don't deserve it	Toutes les récompenses
zoneriaHide	Zone de couleur vide

SimCity Classic

+ D'INFOS FORUM

FONDS ILLIMITÉS (VERSION DOS)

Pendant le jeu, tapez FUND en maintenant la touche SHIFT enfoncée. Ceci aura pour effet de rajouter 10000 dollars à votre capital. Vous pourrez répéter cette opération autant de fois que vous le souhaiterez. Attention : si vous prenez trop d'argent à la fois, vous aurez droit à des catastrophes !

OBTENIR 2.147.483.647 $ (VERSION DOS)

Pour avoir 2.147.483.647 $ (sans catastrophe), éditez votre sauvegarde (*.CTY) avec un éditeur hexadécimal. Allez au secteur 6, déplacement 36 et mettez 7F FF FF FF.

SimCity Sociétés

© Electronic Arts / Tilted Mill 2007

CHEAT CODES

`Eureka`	Tous les bâtiments disponibles
`Reward All`	Bâtiments spéciaux
`allinjure 0`	Soigner tout le monde
`allinjure 1`	Blesser tout le monde
`allsick 0`	Guérir tout le monde
`allsick 1`	Rendre tout le monde malade
`moneytree #`	Gagner # argent
`orbo`	Energie gratuite
`partridge`	Rendre tout le monde heureux
`whatsaguzzardo`	Constructions libres

SimLife

© Maxis 1992

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

BABY	Les femelles sélectionnées mettent bas
FOOD	Sources de nourriture "ultra-food" désactivées
FUND	Les espèces sélectionnées voient leur santé s'accroitre
JOKE	Blague
JUST	Bruit étrange
SEED	Les plantes poussent partout
WALL	Les créatures volantes ne peuvent pas passer les murs

Simon le Sorcier 4 : En Proie au Chaos

© Playlogic International / Silver Style Entertainment 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Début

Dans la chambre de Simon, prenez le verre de lait puis examinez les divers objets qui vous rappelleront ce que Simon a vécu dans l'opus précédent. Puis choisissez le lait dans l'inventaire (en bas de l'écran ou avec la touche I du clavier) et placez-le sur l'armoire magique qui vous transportera au pays féerique d'Alix. Celle-ci apparaît justement. Parlez-lui : vous apprenez qu'un homme maniaque se fait passer pour vous et est sorti avec Alix. Malheureusement, Alix veut "vous" quitter et vous rend sa bague.

Le défi du petit chaperon rouge

Dirigez-vous tout d'abord vers l'atelier du charpentier (route de gauche) : prenez la marmite et le pissenlit, puis parlez au petit chaperon rouge. Acceptez d'aller récupérer sa casquette noire dans un terrier de lapin. Elle vous ramène ensuite au milieu du carrefour. Allez demander conseil au bûcheron (deuxième chemin) qui vous donnera du bois pour faire un piège. Parlez au bûcheron et prenez la pioche à droite des troncs amassés derrière lui. Prenez aussi la masse +2 accrochée à la maison. Allez voir le charpentier : prenez l'huile accrochée à la poutre à gauche du charpentier et parlez à celui-ci pour qu'il vous demande d'aller voir sa femme. Ramassez le couteau de cuisine à terre, le seau avec l'éponge devant la maison et la pelle. Le charpentier construit alors un piège à lapin avec votre bois. Mais quand vous l'essayez sur le terrier, cela ne marche pas car il faut attirer l'animal à l'extérieur du trou. Le petit chaperon impertinent vous conseille de l'attirer avec un pissenlit, mais il faut encore autre chose ! Badigeonnez de sang le pissenlit avec la carcasse pourrissante sur les rives du fleuve (chemin du bas) et posez-le sur le piège. Une fois le lapin piégé, fouillez le terrier et donnez la fameuse casquette au chaperon qui vous conduit enfin à sa mère.

Traverser le pont au troll

Pour traverser le pont au troll qui vous conduira chez la grand-mère, il vous faut construire une liane : dirigez-vous vers les rives du fleuve (chemin du bas) puis prenez la corde qui se trouve sur le petit débarcadère en bois. Là, mettez la corde sur la pioche (dans l'inventaire en bas de l'écran) pour obtenir une liane artificielle. Sur le pont au troll (chemin du haut) vous repérez une branche qui pourrait vous permettre de franchir cet obstacle. Jetez la liane que vous avez confectionnée sur la branche et sautez ! Le troll tombera en hurlant. Traversez le pont.

Vous vous enfoncez ensuite au coeur de la forêt. Entrez dans la maison de la grand-mère et parlez-lui. Vous lui remettez le panier et elle vous donne une carte qui vous sera bien pratique pour voyager d'un endroit à un autre. Fouillez sa chambre puis revenez au carrefour où vous apercevez le magicien vert qui se fait passer pour vous. Suivez-le et vous atterrissez dans un nouveau lieu, où vous retrouvez Alix.
A l'entrée de la ville, prenez la ruelle au fond à droite et parlez au loup ivrogne. Vous récoltez une bouteille d'alcool. Sur la droite de l'écran, examinez une poubelle dans laquelle vous trouverez un bouchon de liège. Ensuite, prenez l'allée sombre à gauche, juste derrière le bar immonde, et vous retrouverez enfin votre double. Malheureusement, vous êtes arrêté, puis interrogé par Abra Cadabra. Dites-lui que vous ne craignez pas la torture et il vous laisse avec Alix. Puis, de nouveau seul, observez votre geôle.

Se libérer de la geôle

Prenez de la paille, puis placez votre bouteille d'alcool corrosif sur le pot de chambre pour le remplir d'urine concentrée. Votre nouvelle bouteille, placée efficacement sur la porte de votre cellule, rongera le bois pour vous laisser passer. Vous découvrez alors que Boucle d'Or est enfermée dans la cellule qui jouxtait la vôtre. Il faut la libérer. Ramassez le tapis rouge au sol, les lunettes pour code magique, le manuscrit et la flasque en verre qui se trouvent à gauche de ce laboratoire. Superposez les lunettes et le manuscrit dans l'inventaire pour déchiffrer le parchemin codé. Les lunettes disparaissent mais vous pouvez maintenant ouvrir les portes. En plaçant le manuscrit décodé sur la porte de la cellule de Boucle d'Or, vous pouvez entrer et discuter avec la demoiselle effrontée. Ramassez l'épingle à cheveux au sol et le foulard rouge sur la paillasse. Vous y trouverez aussi de la paille.

Prenez-la puis parlez au fantôme qui vous demande de l'aider à prouver son innocence. Tout cela est bien joli, mais quand il vous révèle être de la famille d'une certaine fillette (Mimi geignarde dans Harry Potter !) vous ne savez plus très bien si vous avez envie de l'aider... Mais Boucle d'Or s'impatiente. Placez le foulard rouge sur la flasque, puis mettez ensemble les deux bottes de paille que vous placerez sur le tapis en votre possession. Avec tout ceci, vous pouvez créer un bonhomme de paille : la flasque fera la tête, et le tapis le torse. Placez les deux parties du mannequin ainsi formé sur le lit sale qui se trouve dans votre cellule, pour faire croire que vous ne l'avez pas quittée. Ouvrez la porte qui mène à l'allée sombre grâce à votre épingle à cheveux.

Une fois que vous avez ainsi quitté le laboratoire, vous décidez de rendre visite à Swampy pour récolter des informations sur votre double. Dans le tonneau, vous trouvez un plan de construction secret du château.

Récolter des éléments importants en ville

De retour à l'entrée de la ville, visitez la boutique de Calypso et parlez avec Alix. Lisez le gros volume sur la table pour récupérer un prospectus et prenez le ballon rouge gonflé à l'hélium juste au-dessus de la porte. Si le coeur vous en dit, vous pouvez parler à Calypso, le fantôme du grand père d'Alix, mais vous n'en tirerez rien.
Sur la place du marché, parlez avec le pizzaiolo et le fakir, puis entrez dans la mairie. Prenez l'aimant rouge sur le tableau des consignes, et la gomme à encre sur le bureau. N'oubliez pas la liste des adhérents à la Société de Swampy, derrière le bureau, sous l'étagère de dossiers bleus.

Près du loup, derrière le bar, vous avez accès à l'atelier du luthier : prenez le boulier au fond de la pièce mais le bol du chat est inaccessible car le luthier vous observe méchamment. Parlez de son chat au bonhomme, qui vous offrira ce bol qui l'embarrasse plus qu'autre chose. Quant au boulier, il s'effondrera dès que vous essaierez d'y toucher. Mais, pas de panique, car vous récoltez ainsi des perles en bois !

Trouver un moyen moderne de livrer des pizzas

A gauche de la place du marché se situe le club house où vous trouverez Swampy, mais il faut une carte de membre pour y pénétrer. Demandez au pizzaiolo une pizza cerises-anchois. Il vous expliquera que son vélo n'est pas réparé, ce qui ouvre une nouvelle quête. Avant de partir, récupérez le gobelet en carton à droite du pizzaiolo et téléportez-vous (grâce à la carte en bas à gauche de votre inventaire) jusque chez le charpentier où vous trouverez le petit chaperon rouge dans le but de lui emprunter son skateboard et pour pouvoir ainsi faire les livraisons de pizzas. Parlez à la fillette, puis à sa mère à qui vous expliquez qu'il vaut mieux que sa fille Léa porte elle-même le panier à sa grand-mère. Quand vous quittez ce lieu, la fillette prend le panier et part en skateboard. Vous la suivez, en espérant mettre en scène le vieux conte de Perrault avec le loup.

Revenez vers la ville et retrouvez le loup dans la ruelle. Proposez-lui le deal et rendez-vous chez la vieille. Malheureusement, le loup n'a pas réussi à entrer car sa voix est trop reconnaissable. Donnez-lui le ballon à hélium après lui avoir parlé de la craie qui transforme la voix du loup dans le conte des sept chevreaux. Pendant qu'il se décide, allez voir ce que fabrique la fillette. Mais elle n'est plus au carrefour. Revenez voir le loup, qui a fait, lui, la rencontre d'une créature monstrueuse (la fillette...). Reboostez-le et proposez-lui de vous occuper du petit chaperon rouge pendant qu'il ira voir la mère-grand. Vous retrouvez la fillette au carrefour. Provoquez-la jusqu'à ce que sa bombe lacrymogène soit vide. Pendant ce temps, le loup fait son oeuvre et le conte s'accomplit. Emparez-vous du skateboard pendant que la fillette se fait dévorer, et rendez-vous sur la place du marché pour voir le pizzaiolo. Offrez-lui votre

trouvaille. Il part livrer la pizza à votre double. Vous le suivez en cachette et entrez dans la hutte.

Trouver le miroir magique

Avant d'explorer ce lieu étrange, il vous faut être sûr que votre double ne vous prendra pas sur le fait. Partez demander conseil à Alix dans la boutique de Calypso. Elle vous parle d'un miroir magique et vous engage à aller dans la forêt rencontrer un dragon. Allez donc sur le pont au troll. Vous trouverez le dragon Terribilix dans un trou de l'arbre creux qui se situe derrière la boîte aux lettres. Il vous dirige vers Boucle d'or, qui se trouve dans l'allée sombre. Elle vous dit de trouver une flasque dans les bois : elle a marqué l'endroit avec une croix. A gauche de la maison de la grand-mère, vous découvrez un tapis de mousse cruciforme : déterrez la bouteille magique avec votre pelle, mais celle-ci se cassera quoi que vous fassiez. Peu importe ! Avant de partir, prenez une aiguille du coussin à épingles sur la table de chevet dans la maison de la vieille. Donnez la moitié de la potion magique à Boucle d'Or : pour cela, versez le liquide dans le gobelet en carton que vous aviez récupéré près du pizzaiolo. Elle se téléporte, mais rate son coup. Toujours emprisonnée, elle vous révèle la cachette du miroir : dans la villa du riche sur la place du marché, à droite. Mais vous ne pouvez pas vous téléporter sans connaître les points cardinaux. Interrogez Alix à propos des boussoles. Placez votre aiguille sur l'aimant pour la magnétiser, puis enfoncez-la dans le bouchon de liège que vous possédez. Enfin, posez le tout sur le bol d'eau du chat. Voilà une boussole ! Utilisez-la sur la villa de la place du marché. Puis avalez la potion, qui vous téléporte à l'intérieur.

Dans la villa, le vieux nanti est pris à son propre piège : vous apaisez sa faim en lui offrant votre pizza mais il faut récupérer le miroir. Insistez pour qu'il accepte l'échange, mais il faut trouver un moyen de transporter le miroir. Ramassez le truc sur le sol, qui se révélera être une fléchette anesthésiante. Vous vous en emparez. La trappe vous conduira à la bouche d'égout de la ruelle. Mais le miroir ne peut pas passer par-là ! Tentez de fracasser la porte murée avec votre masse +2. Horreur, il s'agit d'un mur +4 ! Plus efficace : utilisez la bague sur le miroir pour visualiser votre double, puis brisez le miroir avec votre masse. Vous pourrez ainsi conserver un oeil sur le magicien. Ramassez un plan de construction dans le bric-à-brac. Passez maintenant par la trappe et allez dans la hutte du magicien.

Explorer la hutte du faux magicien en quête d'une carte de membre

Chez le magicien vert, repérez la porte fermée du laboratoire, observez le méchant caniche tout en haut qui vous empêche de passer, et récoltez le balai et le seau dans la cuisine en haut à droite. Prenez le shampoing dans les toilettes. Ouvrez la cage à taupes en bas à droite dans le jardinet, et attachez l'animal à votre manche à balai ! Avec cet engin, creusez dans le trou sale près de l'arbre à gauche de l'entrée. Vous découvrez un os que vous présentez au caniche pour qu'il vous suive. Conduisez-le à la cuisine et jetez l'os par la fenêtre pour vous débarrasser de l'animal.

Prenez maintenant le tisonnier devant la cheminée. Remplissez votre seau au plan d'eau à droite, et déversez son contenu sur la cheminée. Vous récoltez du charbon de bois. Utilisez le tisonnier (ou râteau) pour ouvrir l'armoire à clés dans la pièce centrale et prendre la télécommande. Avec celle-ci vous pouvez ouvrir la porte du laboratoire. Prenez la formule de poudre noire sur la commode : il faut mélanger du soufre, du salpêtre et du charbon. Vous avez accès aux deux pièces de gauche. Examinez-les. Revenez dans le laboratoire et versez votre charbon sur le matériel d'alchimie qui se trouve sur la table. Mais pour que le stratagème marche, il faut recommencer en ayant au préalable versé le shampoing sur le plancher ciré de la pièce centrale.

Vous avez maintenant accès au bureau du double. Emparez-vous du perroquet, de l'encrier et de la plume sur le bureau. Il s'y trouve également un message avec la combinaison (du coffre) mais l'énigme est à décoder. Prenez auparavant une lettre d'amour classée parmi les dossiers dans la bibliothèque au fond de la pièce. Voici la combinaison du coffre : 3421. Le faux diamant est à vous. Utilisez l'encrier sur la liste des choses à faire posée sur le bureau. Une fois le document falsifié, ouvrez la fenêtre de droite. Votre double entrera voir ce qui se passe et vous vous transformerez en carpette pour passer inaperçu. Prenez la carte de membre tant convoitée.

Le Club House de Swampy

Sortez de la maison et parlez du perroquet à Alix. Allez maintenant voir Swampy au club house à l'extrême gauche de la place du marché. Dans l'armoire, vous trouvez une boîte contenant des gants blancs. A gauche de l'armoire se trouve une cible pour fléchettes, dont vous vous emparez. Parlez à Swampy, qui a des faux airs de Yoda... Si vous lui demandez de l'aide, il vous fera boire une soupe de marécage qui vous fera vomir. Demandez de l'aide au yogi devant la fontaine du marché. Pour lui faire découvrir une nouvelle forme de douleur, donnez-lui la feuille d'imposition que vous donnera le vieux nanti si vous allez l'interroger dans la ruelle du loup où il fait la manche. Grâce aux leçons du yogi, vous avalez le breuvage de Swampy qui se révèle beaucoup plus loquace. Partez voir Alix et Calypso, mais ils ne seront toujours pas convaincus de la supercherie du double. Cependant, une nouvelle mission s'est ouverte : allez au château.
Dans la maison de la grand-mère, prenez le bas de laine au pied du lit où se trouve le loup victime de son indigestion. Si vous revenez voir Swampy, pour lui ouvrir les yeux sur la trahison de votre double, il sera vexé et quittera le club house.

Comment pénétrer dans le château ?

Entrez dans le château : le garde vous laissera passer. Dans la cour, prenez le plan de construction accroché à la caravane. Revenez dans la boutique de Calypso et proposez au vieux fantôme de vous accompagner. De retour devant le mystérieux mur recouvert d'un dessin à la craie, engagez Calypso à entrer par le mur. Il revient vous dire qu'il faut lui donner des cours de théâtre. Adressez-vous au directeur de théâtre qui se trouve sur les rives du fleuve, devant la caravane. Il vous demandera de lui rapporter une toge, une flûte et une hallebarde pour son drame d'Orphée et Eurydice.

Comment récupérer la toge, la flûte et la hallebarde ?

C'est le troll qui garde le pont qui détient la hallebarde ! Vous l'aviez fait tomber mais il s'en est sorti miraculeusement, et, cette fois, il est armé. Jetez-lui les perles en bois pour le faire trébucher, et emparez-vous de la hallebarde.

Vous voulez prendre le pied de chaise auquel travaille le charpentier. Pour le distraire, proposez-lui d'aller picoler avec le bûcheron, mais il vous faudra distraire sa femme qui le surveille comme une esclavagiste. Vous parviendrez à éloigner la mégère en lui parlant de sa fille et en l'inquiétant avec l'avis de recherche qui rappelle qu'un loup sanguinaire rôde dans les bois. Vous récupérez le pied de chaise en convainquant le charpentier d'aller boire avec son voisin. Avec cette nouvelle acquisition, vous pourrez élaborer une flûte. Demandez de l'aide au luthier qui se trouve en ville, derrière le bar. Mais il faut changer l'ordre qui interdit la musique, ordre scandaleux édité par la mairie. Falsifiez le matériel d'imprimerie (caractères typographiques) qui se trouve sur une petite table devant les escaliers à l'intérieur de la mairie, mais il faut que le servant ait le dos tourné. Pour cela, envoyez-le chercher un dossier bidon et touchez au matériel d'imprimerie. En sortant, vous découvrez la nouvelle consigne affichée sur le panneau, et le luthier acceptera de travailler pour vous.

Pour la toge, vous savez que le costume vert de magicien se trouve dans la boutique de Calypso, sur l'étagère du fond à droite. Pour la prendre, détournez l'attention d'Alix en falsifiant la lettre d'amour avec votre correcteur (blanco). Posez la lettre sous le paillasson de la boutique et attendez le départ de la jeune fille pour vous emparer du dernier item.

Trouver les chaînes du fantôme et prouver l'innocence de Jules le Pleurnichard

Mais il faut encore trouver autre chose pour rendre Calypso vraiment crédible : des chaînes. Or en allant vers l'allée sombre après la ruelle, vous trouverez Jules le Pleurnichard (ou Walter le Plaintif), un fantôme, juste à côté de Boucle d'or. Il a été condamné par le maire pour avoir volé un tableau : on aurait retrouvé un gant sur les lieux. Le vieux nanti de la ruelle vous confirmera cette histoire, puisque c'est lui-même qui s'est fait voler ! Vous pouvez prouver l'innocence du fantôme en montrant les gants blancs au servant qui attend toujours à la mairie. Mais il faut aussi retrouver la peinture volée. Récupérez aussi la maquette du château, au pied des escaliers. Prenez aussi dans l'étagère un nouveau plan de construction et l'avis de recherche accroché contre le bureau. Vous trouverez une autre maquette faite de briques en plastique dans la boutique de Calypso, sur le bureau de ce dernier. Prenez-la.

La peinture volée se trouve chez Swampy : c'est Mona Lisa, mais un clou la retient fixée, et elle est trop lourde pour que vous l'emportiez. Frappez la pointe du clou (de l'autre côté de la tête du clou, derrière la poutre qui soutient le tableau, au-dessus du cadre) avec la masse +2. Récupérez la toile de Mona Lisa. Montrez-la à l'employé de mairie, mais il ne reconnaît pas la peinture, pas plus que Jules le Pleurnichard. D'abord, lavez-la avec le seau et l'éponge, puis le luthier l'identifiera pour vous. Montrez la croûte (devenue d'un vert hideux) à l'employé de mairie qui saura reconnaître son erreur et libérera le fantôme. Allez immédiatement le voir (toujours à côté de boucle d'Or) et ramassez la chaîne qu'il laissera tomber en s'évaporant. Donnez-les à votre fantôme (Calypso) puis accompagnez-le voir le directeur de théâtre sur les rives du fleuve. Ensuite, parlez au chasseur posté en haut de la tourelle de garde.

L'affaire des diamants

Revenez voir Calypso au château et montrez-lui les maquettes. Il ne reconnaît pas les plans, mais, en voulant sortir de cet endroit, une cinématique se déclenche et Simon explore un nouvel endroit. L'entrée secrète, sur la carte, est à droite du château. La zone suivante : la cour du château ! Enfin ! De là vous apercevez la salle du trône. Mais entrez plutôt dans la maison du chambellan à gauche. En discutant avec lui, vous apprenez son plan secret : il nécessite un diamant, or vous en avez justement un... faux ! Un stratagème fait jour dans votre esprit démoniaque : obliger votre double à porter ce faux diamant à Calaba (le chambellan) à la place du vrai, et vous arranger pour qu'Alix le prenne sur le fait. Pour ce faire, rendez-vous à la hutte du magicien (à gauche de chez Calypso) et allez dans le bureau, où vous examinerez la corbeille à papier. S'y trouve une commande, que vous prenez, et qui vous indique le livreur de diamants : Terribilix. Allez voir le petit dragon dans son arbre près du pont au troll, après le grand carrefour du début de l'aventure. Mais il refuse de vendre un faux diamant... question d'honneur. Il faut s'arranger pour que quelqu'un d'autre commande le dernier vrai diamant que le dragon a encore en stock.

En examinant la chaussette rouge en votre possession (clic gauche puis clic droit ou double-clic) vous trouvez une note que vous examinez (de la même façon). Parlez au chasseur sur les rives du fleuve, puis accompagnez-le à la maison de grand-mère où il doit opérer le loup. Vous avez besoin d'un scalpel et d'un sédatif. Pour le scalpel, parlez-en au yogi sur la place du marché, il aiguisera votre couteau si vous lui donnez un clou : près de la cabane du charpentier, récupérez le poulet déprimé mort et le clou avec lequel on l'a furieusement empalé. Pour le sédatif, revenez dans la maison du vieux nanti truffée de pièges, en passant par la bouche d'égout. Vous trouverez par terre un "truc pour le sol" : posez votre cible pour fléchettes afin de récolter une dose de tranquillisant qui fera une formidable piqûre de sédatif. Rapportez tout ceci au chasseur et laissez-le opérer. Ensuite, revenez parler à la grand-mère jusqu'à ce qu'elle soit convaincue de commander un diamant. Parlez au dragonnet Terribilix pour en avoir la confirmation, puis allez chez Calypso : placez le pauvre perroquet dans la machine instantanée... une soupe de lettres ABC en sortira comme par magie ! Examinez-la et cliquez sur les différents messages ayant trait à Simon et aux diamants, de manière à former la phrase : "Simon... apporte-moi le diamant." Jetez cette soupe de lettres nouvellement formées dans l'eau magique d'Arakh, juste derrière le gros volume qui baigne dans la pénombre violette, à côté de la machine instantanée. Alix vous surprend, mais ce n'est pas grave, car vous venez d'obtenir un magnifique perroquet bleu modifié. Revenez le percher dans le bureau de la hutte du magicien sur son perchoir. Retrouvez maintenant Terribilix dans son arbre et proposez-lui votre faux diamant. Allez en ville surprendre votre double qui a reçu la fausse livraison dans sa boîte aux lettres et part chez Calaba. Allez parler à Alix.

Dans le Royaume des morts : recevoir l'invitation à la fête d'Eurydice

La mauvaise nouvelle est que vous vous êtes fait piéger et avez, sans le vouloir, aidé Calaba à réaliser ses plans machiavéliques. A cause de vous, le roi est mort ! Et le pire est que vous l'avez rejoint au Royaume d'Hadès. En bas des marches imposantes, vous trouverez Orphée en pleine déprime. Discutez ensuite avec le poète Ovide, puis, de la terre des morts, allez en direction des terres arides. Epuisez le dialogue avec votre double jusqu'à ce qu'il vous pardonne. Frappez à la porte de la tombe d'où sortira une affreuse chanteuse lyrique. Demandez-lui de faire en sorte qu'on vous invite à la fête organisée par Eurydice. Le tunnel inconnu conduit à un ascenseur mais Cerbère vous barre le chemin. Les rives du Styx sont scrutées par Hadès à travers sa caméra. Vous demandez conseil à Ovide qui vous dissuade de traverser le fleuve à la nage.
En partant sur la droite de la zone de départ du royaume des morts, à droite du bureau des affaires post-mortelles, vous trouvez le receleur, sosie de Terribilix. A sa droite, frappez à la porte de l'immense bâtisse : Eurydice vous ouvre mais ne vous laisse pas entrer. Revenez parler de tout ceci à Orphée. Récupérez un formulaire de libération auprès d'Hadès

dans le bureau des affaires post-mortelles. Faites-le remplir à votre double. Ramenez-le à Hadès. Pour l'obliger à faire une pause déjeuner et ainsi libérer la pièce, récupérez un oeuf : pour cela, rien de plus facile, puisqu'à côté de votre double se trouve un poulet mort dont vous possédez la carcasse. Superposez-la à celui-ci. Le poulet pondra un oeuf déprimé que vous offrirez à Hadès après l'avoir cuit grâce au souffle du receleur (sosie de Terribilix). Hadès fait tomber un tranche-oeufs que vous ramassez habilement pour l'offrir à Orphée en guise de lyre. Il attend Eurydice. Allez voir la fée criarde dans sa tombe (la chanteuse lyrique) et faites-lui écouter une démo d'Orphée pour la rendre jalouse et lui faire perdre sa voix. Repartez chercher le mégaphone dans le bureau d'Hadès et disposez-le à gauche d'Orphée sur la lampe. Ainsi, quand vous reviendrez parler à la fée criarde, elle sera furieuse et vous donnera son invitation à la fête d'Eurydice.

Quitter les Enfers

Dans la tombe de cette dernière, examinez la robe de mariée puis emparez-vous d'une coupe de vin à gauche de la salle. Parlez à Eurydice qui vous fait des révélations sur ses sentiments à l'égard du pauvre Orphée. Dans la tombe d'Eurydice, versez le contenu du verre de vin dans la lampe allumée à gauche de la jeune femme. Ceci détournera l'attention et vous permettra de voler le voile de la robe de mariée. Retournez voir votre double pour mettre en place un stratagème, qui nécessite que vous laissiez un morceau du miroir au magicien.
Maintenant accoutrez-vous de la robe et tapez sur l'épaule d'Orphée. Suivez-le jusque sur les rives du Styx, mais il faut une pièce pour traverser. Ovide vous la donnera si vous promettez d'interviewer pour lui Sisyphe, condamné à faire roule un rocher pour l'éternité. Parlez à Hadès dans son bureau et attendez qu'il sorte pour vous emparer du butoir de porte en bas à droite de cet écran. Prenez le chemin le plus à gauche sur les terres asséchées pour trouver Sisyphe. Bloquez sa pierre avec votre butoir et interrogez-le. Retournez vite chercher Ovide et laissez-le retourner auprès du condamné quand il vous aura donné une pièce d'or. Glissez-la dans la fente du distributeur de tickets à gauche de la gondole près d'Orphée et cliquez sur la gondole pour partir, quand le malheureux vous aura reconnu, à son grand désespoir. Vous voici de retour au royaume des vivants, sur les rives du fleuve.

Nouveau système de jeu : en cliquant sur la tête de Simon ou de son double en bas à droite de l'écran, vous pouvez passer de l'un à l'autre et les faire évoluer chacun dans son monde.

Faire sortir votre double du monde des morts

Le vrai Simon (rouge) se rend sur le pont au troll. En le traversant vous arrivez devant le temple des morts, enfin accessible, où vous parlez à un moine de la façon dont vous pourriez utiliser l'ascenseur. Examinez la boîte qui se trouve par terre à gauche de cet écran pour vous emparer d'un cachet "approuvé". Prenez les bougies noires dans une autre boîte au fond de ce bric-à-brac. Mettez de l'huile sur la fenêtre du fond pour pouvoir l'ouvrir et effrayer le chat vampire qui se jettera comme par magie sur l'affreux cerbère du royaume des morts. Maintenant l'ascenseur est accessible. Dirigez votre double vert dans l'ascenseur. De là, vous entendrez sa voix et le moine acceptera de vous reconnaître comme un adepte. Une fois le moine parti, appuyez sur le bouton à gauche de la cage d'ascenseur pour faire descendre celui-ci, dites à votre double de vous rejoindre (en cliquant sur l'ascenseur) mais le magicien refuse d'enfreindre la loi. Tamponnez vos formulaires avec le cachet "approuvé" que vous avez récupéré et faites-les parvenir à votre double par l'ascenseur. Le magicien vert doit maintenant s'en emparer et monter dans l'ascenseur.
Vous voilà de retour avec le roi, mais, en sortant, le troll vous barre la route. Cherchez à l'amadouer, mais il vous faudrait une corde. Trouvez le drap sur la chaise dans la maisonnette de grand-mère. En l'examinant, le drap tombe en lambeaux, ce qui vous fait de la corde. Proposez-la au troll pour lui attacher le pied. Attachez maintenant la corde à l'ascenseur (vous avez toujours la corde dans l'inventaire), au temple des morts. Vous voilà débarrassé de l'individu. Le roi vous propose de retourner en ville. Dirigez-vous à pied aux portes de la ville et convainquez le roi d'entrer dans la boutique de Calypso pour s'y cacher. Poussez-le dans la machine instantanée où il disparaîtra, puis allez sur la place du marché.

Relever les trois défis des démons

La course

Informez-vous auprès des démons et du servant à tout faire sur la compétition et acceptez d'y participer. Mais sachez que vous ne gagnerez pas sans tricher. Si vous tentez la course quand même, les diables arrivent ex aequo et il faut recommencer. Mais avant, amenez votre double vert dans la boutique de Calypso où il actionnera la machine instantanée, pour récupérer le roi sous forme d'une poudre ! Puis acceptez de participer à la course (départ au carrefour de la forêt) après avoir posté Simon (rouge) à l'entrée de la ville. Laissez les démons distancer votre double, mais une fois arrivé à l'entrée de la ville il vous faudra faire preuve de dextérité pour que Simon dépasse ses adversaires : il est posté à gauche de la place, devant une porte. Cliquez le plus vite possible à droite et double-cliquez sur l'icône qui vous transportera instantanément sur la place du marché. Vous gagnez mais ce n'est pas fini.

La partie d'échecs

Il faut disputer à présent une partie d'échecs. Postez votre double dans le bar immonde dans la ruelle. Demandez la permission d'aller aux toilettes du bar. Un des démons vous suit et se poste sur le pentacle tracé à la craie devant le bar. Votre double ressort du bar et prend votre place à la partie d'échecs. Basculez à nouveau sur Simon et placez vos bougies noires sur le pentacle (marelle) puis cachez-vous dans le bar. Reprenez le contrôle de votre double et demandez à aller aux toilettes. En passant, le démon sera piégé par le pentacle. Choisissez le "Simon" avec lequel vous voulez gagner la partie d'échecs.

L'haltérophilie

Maintenant, relevez le défi de l'haltérophilie. Examinez les verres avec lesquels les deux démons se désaltèrent, puis allez voir Swampy (avec votre carte de membre). Mais ce dernier refuse de vous faire goûter à son ragoût. Il vous faut préparer vous-même une mixture, et cela dans la boutique de Calypso. Placez le poulet mort dans la machine instantanée. Combinez la soupe de poulet obtenue avec votre marmite et posez le tout dans l'eau d'Arakh, à gauche de la machine. Voilà ! Tout est prêt. Portez la soupe à Swampy et convainquez-le de la boire pour avoir plus d'amis. Comme par miracle, votre double arrive et Swampy est rassuré : il a maintenant deux amis ! Vous obtenez en récompense son immonde ragoût. Versez-le subrepticement dans les gobelets d'eau minérale bourrée d'oligoéléments des deux démons. Puis dites au servant que vous suspectez un cas de dopage. Il vérifiera et vous gagnerez cette fois la compétition, faute d'adversaires !

Empêcher le mariage de Calaba

En possession de la médaille d'or, dirigez-vous au palais de Calaba par l'entrée secrète accessible sur la carte du monde, à droite du château. Montrez au garde votre médaille et passez. Entrez maintenant dans la maison du chambellan. Examinez-en l'intérieur mais vous ne pouvez rien emporter. Allez dans la salle du trône pour empêcher le mariage de Calaba avec Alix. Vous ne pouvez pas agir pour l'instant, mais prenez la médaille d'or sur la table et postez-vous derrière la pile de boîtes à l'extérieur pour surprendre votre double. Il vous donne la poudre qui contient le roi et fait irruption dans la salle du trône. Laissez-le agir et, dès son départ et celui de Calaba, allez voir Alix restée seule dans la pièce. Versez la poudre du roi dans la coupe de Calaba (image 14) et profitez de la fin de l'histoire.

Simon the Sorcerer

© Infocom / Adventure Soft 1993

SOLUTION COMPLÈTE

INTRODUCTION

La solution présentée ici est rédigée de sorte que vous ne soyez pas forcé à faire trop d'aller-retours. Cependant, des aller-retours sont obligatoires pour pouvoir progresser. Les actions seront détaillées de manière précise et détaillée afin de vous aider si vous êtes bloqué dans l'aventure. Bonne lecture et bon jeu!

CHEMINEMENT

VILLAGE

Une fois l'introduction du jeu terminée, allez pendre l'aimant sur le frigo à gauche puis les ciseaux dans le tiroir du fond, et enfin sortez.

Une fois sorti, Prenez à droite, et ramassez le battant de cloche et la corde.

Allez ensuite en haut. Entrez dans le bâtiment (la taverne). Servez-vous des ciseaux sur le nain pour voler sa barbe et prenez la boîte d'allumettes sur la machine à sous. Parlez au barman, il faut donnera des indications sur Calypso. Puis allez dans la pièce de droite. Parlez aux quatre sorciers. Il vous proposeront un marché : récupérer leur baguette magique, et en échange, il feront de vous un sorcier. Acceptez puis sortez de la taverne.

Prenez à gauche. Devant le magasin, prenez en face de vous. Dites au vendeur que vous ne voulez rien, et partez encore à gauche. Ramassez l'échelle avant d'entrer dans la maison. Prenez ensuite le médicament contre le rhume, sur la table, et le bocal à spécimen, à l'étage, avant de ressortir. Allez deux fois à gauche pour retourner devant le magasin, puis sortez du village en prenant à gauche.

FORÊT

Prenez d'abord le chemin le plus en haut, avant d'aller à droite. Passez devant le hibou sage. Il se réveillera et laissera tomber une plume. Ramassez-la, puis, si vous le souhaitez, parlez au hibou, qui donne de précieux indices. Aller ensuite à droite, deux fois, jusqu'à tomber sur un carrefour. Prenez le chemin en haut à droite puis parlez au paléontologue, dans le trou.

Il vous expliquera qu'il fait des fouilles pour trouver des fossiles.

Allez ensuite à droite jusqu'à tomber sur un bûcheron. Discutez ensemble et vous apprendrez qu'il est ruiné car il ne peut pas couper d'arbre, à moins de trouver un précieux métal. Il vous donnera alors son détecteur de métaux.

Revenez sur vos pas, à gauche, jusqu'à un croisement, et passez tout en bas. Vous rencontrez un barbare qui a mal au pied. Retirez-lui l'écharde. Reconnaissant, Il vous donnera son sifflet.

Continuer en prenant à gauche puis prenez le chemin qui descend. Suivez-le jusqu'à passer devant une souche. Des vers se trouvent sur cette souche. Parlez-leur le plus possible. Après un long dialogue, ils vous demanderont de vous faire pardonner de les avoir écrasés en leur apportant du bois d'acajou. Acceptez avant d'aller devant la maison de la sorcière en continuant en bas à droite.

Une fois devant la maison, tournez la manivelle du puits, ramassez le sceau et partez.

Allez ensuite vers la droite jusqu'au pont du troll, qui empêche deux chèvres de passer le pont. Parlez-lui. Avant de partir, il vous demande votre sifflet. Forcé, donnez-lui.

Il l'utilise et le barbare viendra vous secourir. La voie est maintenant libre. Traversez le pont et allez toujours à droite jusqu'à parler à un jeune homme parlant de ses haricots qui ne poussent pas. De votre bonne foi, vous l'arrosez alors avec l'eau du seau et partez à droite. Revenez alors aux haricots et prenez-les, puis retournez encore au village.

VILLAGE

Revenez au début du jeu, à la première maison (au milieu deux fois puis à gauche).

Allez derrière la maison, au compost. Utilisez les haricots sur le compost et prenez la pastèque. Retournez à la forêt.

FORÊT

Allez à droite jusqu'au croisement des chemins. Prenez le chemin qui descend à droite. jusqu'au barde qui joue du sousaphone.

Avec un raffut pareil, vous partez. Revenez puis lancez rapidement la pastèque sur le sousaphone. Le barde ne comprendra pas. Il vous le donnera à réparer.

Retournez à droite vers là ou était pataud, le jeune homme aux haricots. Continuez à droite, vous arrivez à un grand carrefour. Allez au chemin qui descend. Mettez le battant de cloche dans la cloche et faites sonner cette dernière, qui fera en sorte de faire tomber une natte. Utilisez la natte pour grimper. Parlez à la "fille", puis embrassez-la. Elle se transforme alors en une truie, que vous vous empressez de prendre.

VILLAGE

Allez à la maison ou vous avez ramassé le médicament. N'entrez pas mais continuez encore à gauche où une maison avec une ruche se trouve. Utilisez alors la truie avec la porte en chocolat et entrez. Prenez le voile et l'enfumoir, et retournez dehors, vers la ruche. Utilisez l'enfumoir avec la ruche, puis prenez la cire. Allez ensuite à la taverne, et parlez au barman. Demandez-lui n'importe quoi à boire. Pendant qu'il cherche ce que vous lui avez demandé, bouchez le robinet du tonneau de bière derrière lui à l'aide de la cire. Le croyant vide, le barman le portera dehors et vous donnera un bon pour une bière gratuite. Sortez et prenez le tonneau devant la porte. Allez ensuite dans la forêt.

FORÊT

Retournez à la mine des nains (utilisez la carte pour aller plus vite). Ramassez la pierre par terre devant la grotte et regardez-la. Le mot "Bière" est gravé. C'est le mot de passe de la mine des nains. Mettez la barbe et entrez, un nain vous demandera le mot de passe. Choisissez le bon (bière). Le nain vous laisse alors entrer. Prenez le chemin de gauche et utilisez la plume sur le nain endormi : il se retournera, ce qui libérera la clef. Prenez-la et revenez à gauche.

Essayez d'aller dans la mine, à gauche. Un garde vous empêche alors d'entrer. Offrez-lui le tonneau de bière. Le garde

va descendre boire et vous demande de le suivre.

Une fois que le nain commence à boire sa bière, allez enfin dans la mine, tout à gauche.

Prenez le crochet et utilisez la clef (celle que vous avez ramassée en dessous du nain endormi) sur la porte. Entrez. Vous tombez nez à nez avec un nain furieux. Pour le calmer, proposez-lui votre bon pour une bière gratuite de la taverne. Il sera tellement heureux qu'en échange il vous donnera une gemme. Sortez alors de la mine en allant à droite deux fois, et bien sûr, enlevez la barbe. Continuez en haut à droite jusqu'à tomber sur un chemin plein de neige. Utilisez ici le détecteur de métaux qui s'alarmera. Laissez le détecteur pour le moment, et allez à gauche, ou il y a un géant qui dort. Utilisez le sousaphone afin de le faire s'étirer et ainsi faire tomber l'arbre pour vous permettre de passer. Traversez donc l'arbre pour aller dans la montagne.

MONTAGNE

Vous vous retrouvez dans une grotte. Entrez, le dragon explique qu'il est malade. Il vous éternue ensuite dessus; ce qui vous brule tout entier. Mais relevez-vous et retournez voir le dragon et utilisez le médicament avec le dragon. Ce dernier est endormi. Profitez-en donc pour prendre l'extincteur et filer. Devant l'entrée, utilisez le crochet sur la pierre se trouvant en haut de la grotte. Montez et utilisez la corde avec l'aimant, puis utilisez le tout avec le trou devant vous pour attraper des pièces d'or. Recommencez l'opération jusqu'à ne plus gagner de pièce puis descendez.

Allez en hauteur, derrière la grotte. Prenez la pierre qui se trouve par terre, avant de découvrir que c'est un fossile. Continuez à droite jusqu'à voir le gros arbre qui parle. Il vous propose de vous apprendre des formules magiques, mais en échange, vous devrez aller cherche le white spirit afin de supprimer la croix sur son tronc. Retournez donc au village à l'aide de la carte.

VILLAGE

Allez voir le vendeur louche et proposez-lui votre gemme. Marchandez le plus possible afin d'obtenir 20 pièces d'or. Puis allez chez le forgeron et posez votre fossile sur son enclume pour qu'il la casse. Reprenez le fossile et filez en direction du magasin. Achetez du white spirit, au fond du magasin, au centre, et un marteau, visible au fond, pas loin du white spirit. Retournez dans la forêt, au niveau du paléontologue.

FORÊT

Donnez le fossile au paléontologue. Dites-lui que vous avez trouvé le fossile au niveau du détecteur. Il s'y rendra alors dès que vous quitterez la pièce. Allez vous aussi en direction de la montagne, jusqu'à tomber sur le fouilleur qui a déjà fait un énorme trou, et qui n'est pas très content. Regardez la boue à coté du trou. Vous remarquerez alors un métal. Prenez-le et allez l'apporter au bûcheron. Ne pouvant rien faire, il vous demandera d'aller en faire une hache chez le forgeron.

VILLAGE

Allez chez le forgeron, et donnez-lui le métal. Il fait alors une hache et garde le reste du précieux métal. Retournez alors dans la forêt, voir le bucheron.

FORÊT

Parlez avec le bucheron et donnez-lui enfin sa hache. Il partira et laissera la porte de sa maison ouverte. Entrez donc. Prenez la cheville à gauche, et utilisez l'extincteur avec la cheminée en feu, puis déplacez le crochet de cette cheminée. Vous descendez alors dans l'étage en dessous. Prenez l'acajou et remontez. Allez voir les vers qui vous sauteront

dessus. Ils vous demandent de rester dans votre confortable chapeau. Acceptez et retournez au carrefour à l'aide de la carte.

Montez à l'aide de la natte et utilisez les vers avec le bois par terre, qu'ils s'empresseront d'avaler. Descendez à l'étage du dessous et prenez la cale en dessous de la porte. Utilisez l'échelle sur le trou pour descendre encore plus bas.

Tout en bas, ouvrez le cercueil. Un momie apparait! Prenez la bandelette afin de détruire la momie et prendre la baguette. Retournez au centre de la forêt puis allez en haut à gauche jusqu'à une petite maison au bord des marécages.

Entrez donc dans la maison et parlez au marécageux. Il vous raconte que c'est son anniversaire et qu'il n'a malheureusement aucun invité.
Soyez alors le plus gentil possible et forcez-vous à rester goûter de son ragoût. Au moment où le marécageux vous tournera le dos, pressez-vous de verser le ragoût dans le bocal à spécimen. Tenant à vous resservir, le marécageux sort chercher des ingrédients. Profitez-en pour ouvrir la trappe, descendre l'échelle et utiliser le marteau et les clous sur la planche. Passez ensuite la passerelle pour vous rendre sur la petite île du crâne. Prenez la peste de crapaud, remontez et sortez de la maison. Allez ensuite jusqu'à l'arbre avec la croix sur son tronc (tout au bout à droite.).

MONTAGNE

Une fois à l'arbre, utilisez le white spirit la croix. Pour vous remercier, l'arbre vous donnera bien 4 formules magiques. Profitez-en pour aller à gauche et utiliser votre cheville avec le trou. Après cela, retournez devant la mine des nains en utilisant la carte.

FORÊT

Prenez le passage en haut à gauche de la mine des nains. Récupérez la liste de courses par terre, puis retournez au village, avec la carte, pour utiliser cette liste.

VILLAGE

Arrivé devant le magasin, entrez et donnez la liste aux étranges vendeurs. Sortez ensuite et allez jusqu'à la taverne. Une fois dans cette taverne, allez dans la salle de gauche et donnez la baguette magique aux magiciens qui vous réclameront finalement 30 pièces d'or en plus. Une fois qu'ils vous auront donné le kit de sorcier, allez dans la forêt en utilisant la carte sur le grand carrefour.

FORÊT

Au carrefour, allez vers le haut, à la cascade. À cette cascade, descendez grâce aux lianes. Parlez ensuite au golem. Il parle beaucoup. Donnez-lui les réponses 3, 3, 3 et 4. Il retourne alors pêcher. Reparlez-lui et donnez-lui la réponse 1 puis donnez-lui le ragoût, en échange de sa canne à pêche. Vous vous mettez alors à pêcher plusieurs heures avant de trouver un anneau d'or qui rend invisible. Allez ensuite directement au village avec la carte. Devant le magasin, ouvrez la boite et entrez dedans. Vous vous retrouvez alors dans un endroit inconnu.

GOBLINS

Après le voyage, sortez du carton et regardez dedans. Vous y trouverez le livre de sort. Lisez-le afin de récupérer un petit papier. Ramassez alors l'os de rat par terre. Utilisez ensuite le papier avec la porte et l'os avec la serrure de la porte. La clef tombe sur le papier pour vous permettre de prendre la clef. Après cela, ouvrez la porte, mettez l'anneau qui rend invisible, et avancez.

Après avoir pris le seau, descendez les marches, ramassez les bonbons et le tisonnier, et parlez au druide. Il n'a pas confiance en vous et vous croit un démon. Ainsi, enlevez l'anneau puis reparlez-lui. Expliquez-lui que vous avez un plan, mais qu'il va devoir utiliser ses pouvoirs. Pour le transformer en grenouille, mettez le seau troué sur sa tête et utilisez le tisonnier avec lui. Il se transforme alors et quitte la prison. Des gardes arrivent. Cachez-vous vite dans le cercueil en acier. Une fois les gardes partis, sortez et utilisez la scie que la grenouille a apporté avec les barreaux, et sortez. Utilisez la carte et rendez-vous au village.

VILLAGE

Une fois au village, allez au milieu puis à gauche, chez le druide. C'est la maison ou vous avez trouvé les médicaments pour le rhume et le bocal à spécimen. Entrez dans la maison et parlez au druide. En échange d'une potion, il vous demande la peste de crapaud. Donnez-lui et sortez.

FORÊT

À la forêt, allez chez la sorcière et proposez-lui un duel. Le duel se passe tel que "pierre-papier-ciseau". Vous pouvez toujours recommencer en cas de défaite. Une fois gagné, prenez le balai. Mais la sorcière est mauvaise perdante, elle se change en dragonne et refuse de vous laisser passer. Transformez-vous en souris pour vous échapper par le trou du fond. Une fois à l'extérieur utilisez la carte pour vous rendre devant la grotte du dragon, à la montagne.

MONTAGNE

Devant la grotte, continuez vers la gauche et montez le chemin de chevilles. Un méchant bonhomme de neige vous bloque le passage. Afin de le faire fondre, mangez des bonbons à la menthe devant lui. Le bonhomme fondu, continuez votre route à droite, vers la tour du destin.

TOUR DU DESTIN

Devant la tour, le pont se casse devant vous. Utilisez le balai trouvé chez la sorcière pour passer au dessus du trou, puis buvez-la afin de devenir minuscule et pouvoir passer derrière la porte.

Une fois à l'intérieur de la tour, vous rencontrez votre chien, qui vous amène dans le jardin. Dans ce jardin, prenez le caillou et la feuille. Vous vous retrouvez aussi avec un poil du chien. Regardez ensuite dans le seau, où vous trouvez une allumette. Allez à gauche, vers l'eau, et prenez le nénuphar.
Simon se penche pour le rapprocher mais il tombe dans l'eau. plantez votre allumette dans ce nénuphar, puis utilisez la feuille avec cette allumette pour vous faire un bateau. Montez sur le bateau et approchez-vous des graines. Ramassez-en quelques-unes et revenez vers la rive. À terre, utilisez la pierre avec les graines pour en faire de l'huile. Servez-vous de cette huile pour frotter le robinet. Attachez le poil du chien sur le robinet, afin de pouvoir l'ouvrir et ainsi faire monter le niveau de l'eau. Remontez sur le voilier et allez sur la gauche.

Descendez du bateau et regardez dans l'eau. Prenez le têtard et parlez au crapaud. Menacez-le avec le têtard, il s'en ira. Remettez le têtard dans l'eau et prenez le champignon. Mangez-le pour retrouver votre taille normale. Prenez une branche sur l'arbre et ouvrez la porte avant d'entrer. Là, une caisse avec des jambes et des bras vous attaque. Utilisez vite la branche avec cette caisse pour la calmer. Prenez ensuite la lance et le bouclier. À l'aide de l'escalier central, descendez à l'étage supérieur. Décrochez le crâne avec la lance et ouvrez le coffre. Montez le levier au centre et mettez la caisse sur le bloc avant de tirer le levier. Ramassez les bougies et montez deux fois par l'escalier.

Dans la chambre, prenez la baguette se trouvant sur le meuble, le livre de magie, la bourse et la chaussette, puis parlez au miroir. Après son explication, mettez la chaussette dans la bourse et déposez votre piège devant le trou de souris afin d'attraper un rongeur.

Montez encore un étage et prenez le livre de sorts et les produits chimiques au fond de la pièce. Utilisez les produits avec le bouclier et mettez ce bouclier sur le crochet, au centre.

Parlez aux démons avant de redescendre. Dans la chambre, parlez au miroir, qui vous montre les démons et leurs prénoms. Remontez et parlez aux démons, qui vous explique comment utiliser le téléporteur. Renvoyez donc les démons chez eux et utilisez le téléporteur en appuyant sur le bouton rouge.

PUITS ARDENT DE RONDOR

Parlez au vendeur pour qu'il vous donne des brochures. Regardez-les pour récupérer l'élastique autour. Ramassez ensuite le caillou et l'arbuste et utilisez ce dernier avec l'élastique afin d'en faire un lance-pierre. Utilisez donc le caillou avec ce lance-pierre et servez-vous du tout avec la sonnette d'alarme. Pris de peur, le vendeur s'en ira pour vous laisser prendre la boite d'allumettes. Allez vers la droite et après le pont, prenez le seau de cire. Une fois que vous êtes prêt, passez à droite vaincre Sordide. Une fois passé, utilisez la baguette magique avec Sordide. Il se transformera en pierre. Utilisez les allumettes dans les puits pour faire revenir la lave. Jetez la baguette magique dans la lave afin de briser les sorts et ainsi délivrer tous ceux qui ont été changés en pierre. Après un court instant Simon se rend compte que Sordide va être délivré lui aussi. Très en colère, Sordide fonce sur vous. Après que Calypso vous ait téléphoné, utilisez vite le seau de cire à parquet sur lui pour le faire tomber. Vous avez alors réussi à vaincre Sordide et délivré Calypso, et vous avez droit à une belle danse des démons. Fin.

Simon the Sorcerer : Rencontre avec les Extraterrestres

© The Games Company / Silver Style Entertainment 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Boutique de sorcier

Echapper aux extraterrestres

Après la cinématique et pendant que Simon est devant la télé, des extraterrestres arrivent et essayent de défoncer la porte. Pour le moment les extraterrestres sont retenus par la chaine de la porte mais pas pour longtemps.

Allez alors à droite e prenez la tenaille magique qui se trouve sur la table située en bas de l'écran. Continuez à droite et prenez le seau qui se trouve sous la fenêtre. Allez ensuite vers la caisse et prenez la seule pièce qui se trouve à l'intérieur. Tournez-vous vers l'étagère et prenez l'objet doigt extensible.

Allez ensuite vers la statuette rose et insérez la pièce dans la machine à pochette-surprise. Ouvrez ensuite la surprise pour récupérer une allumette, de la pâte à modeler magique et une charge magique. Allez enfin vers la cage du lapin carnivore et prenez la poudre de paix qui se trouve au dessus de la cage. Avec tous ces objets dans l'inventaire, vous pouvez préparer votre fuite en les combinant.

Placez la poudre de paix dans le seau et mettez ce dernier au dessus de la porte. Placez la charge magique dans la tenaille magique pour la faire fonctionner. Utilisez alors cette tenaille avec la chaine de la porte. La technique du seau n'a pas assommé vos deux visiteurs et vous devez trouver autre chose. Utilisez alors le doigt extensible pour ouvrir la cage du lapin carnivore pour qu'il passe à l'attaque. Simon profitera de cet instant pour fuir la boutique.

Rues de la ville

Trouver la clé du sous-sol de la mairie

Dès votre rencontre avec Alix cette dernière se fait kidnapper par les extraterrestres. Vous devez la retrouver mais avant ça vous devez quitter la ville. Commencez par ramasser les planches et le tournevis qui se trouvent à gauche. Localisez ensuite la caméra qui se trouve à l'étage. Vous devez la récupérer mais pas pour l'instant. Allez à gauche vers la porte de la ville et parlez à John, le seul gardien qui n'a pas quitté les lieux et qui possède les clés de la ville. Allez ensuite à droite vers le centre ville.

Après la cinématique parlez à Swampy et à Boucle d'or. Allez ensuite vers la fenêtre de la cave de la mairie et parlez à Docteur Walden, qui est bloqué dans la cave (Docteur est son prénom et pas sa fonction). Vous devez alors récupérer la clé pour le libérer. Prenez l'oreiller qui se trouve au dessus de la pizzeria. Revenez devant votre boutique et placez l'oreiller sous la caméra. Utilisez le doigt extensible pour faire tomber la caméra sur l'oreiller. Allez à la porte de la ville et localisez la meurtrière qui se trouve à droite de la porte. Essayez de filmer l'extérieur mais vous n'y arriverez pas pour l'instant et Swampy ne vous sera d'aucune utilité. Allez ensuite voir le gardien.

John possède la clé et refuse de la donner tant qu'il n'a pas la confirmation que le combat est perdu d'avance. Vous devez alors le convaincre de vous donner la clé et de s'enfuir en filmant l'armée alien qui se trouve à l'extérieur. Revenez voir Boucle d'or et demandez son aide. Elle montera sur Swampy et filmera l'armée des aliènes. Revenez à John et montrez-lui la vidéo. Il vous donnera alors la clé et prendra la fuite. Revenez à la fenêtre du sous-sol et donnez

la clé à Docteur Walden.

Quitter la ville

Après la libération, parlez à Walden. Il possède un véhicule dans sa remise qui vous aidera à quitter la ville à votre tour. Allez vers la remise pour réaliser que des aliènes gardent la zone. Utilisez alors les planches pour réparer la rampe de la fusée.

Il vous manque des vis. Allez parler à Walden et dites-lui ironiquement qu'il lui manque quelques boulons. Ce dernier vous donnera alors deux vis. Utilisez-les avec les planches de la fusée. Utilisez l'allumette avec la fusée qui fera fuir les aliènes. Parlez encore une fois à Walden pour vous retrouver devant la remise.

Quand il ouvre la porte, prenez les gants qui sont accrochés à droite. Revenez au centre ville et allez près de la pizzeria. Utilisez les gants pour ramasser la sauce piquante. Revenez devant la remise et lancez la sauce sur le mur. La sauce est tellement piquante qu'elle fera fondre le mur. Avant de prendre la fuite, deux taupes armées vous arrêtent et vous emmènent avec elles.

Iles

Quittez la chambre du capitaine

Après la cinématique, vous vous retrouvez enfermé dans la cale d'un bateau. Les taupes vous ont confisqué votre chapeau (vous n'avez plus d'inventaire) et vos poches ne permettent de prendre que deux objets. Commencez alors par fouiller le coffre qui se trouve à gauche. Il fera office d'inventaire temporaire. Repérez ensuite la planche desserrée qui se trouve dans le couvercle du coffre. Prenez alors le crochet de serrurier et emportez-le avec vous.

Ramassez ensuite la corde qui se trouve sous le lit. Allez vers le mannequin et prenez la pelote et les aiguilles. Allez vers le globe qui se trouve à droite, près de la fenêtre. Prenez la moitié du globe et allez vers le bureau. Prenez la trousse à maquillage qui se trouve sur le bureau et la craie qui se trouve sous ce dernier.

Ramassez les ciseaux qui se trouvent en bas de l'écran et allez vers la porte. Utilisez le crochet avec la serrure de la porte. Le crochet se brise et vous ne pouvez pas ouvrir la porte. Parlez aux personnes qui se trouvent à l'extérieur. L'une d'elles est le Petit Chaperon rouge. Demandez son aide mais elle refuse de porter secours à un homme. Utilisez alors la craie pour changer de voix. Cette fois, Petit Chaperon rouge viendra à votre secours et défoncera la porte. Après la cinématique sortez dans le bar.

Récupérer quelque chose qui servira pour l'inventaire

Parlez au loup et à Polly le perroquet mécanique. Ce dernier vous demande un biscuit. Parlez ensuite au génie de la bouteille qui vous parle du capitaine coincé dans le nid des corbeaux et de l'inventeur ; le docteur Peach. Allez vers le comptoir et prenez la carafe d'eau et la boite à cigares. Allez vers la sortie et prenez le harpon qui est accroché au mur. Sortez ensuite dans la plage.

Le capitaine qui est coincé dans le nid des corbeaux vous demande de l'aide. Combinez le harpon et la corde et essayez de tirer sur le mat. Vous ratez votre tir et vous devez donc trouver un système de visée pour aider le capitaine Narrow.

Prenez le briquet qui se trouve sur le sol (à gauche) et les doublons placés sous le crane. Entrez dans la hutte et examinez le crabe dangereux. Essayez de prendre le sac à dos de Chaperon rouge, ce dernier est gardé par le crabe. Sortez alors et allez à droite sur la plage. Prenez le crabe et revenez à la hutte. Utilisez votre crabe avec celui de Chaperon rouge. Ce dernier aura le dessus et fera fuir votre crabe. Amenez votre crabe avec vous et revenez à la cabine du capitaine. Utilisez " maquillez le crabe avec la trousse de maquillage " et revenez à la hutte. Utilisez encore une fois votre crabe contre celui qui garde le sac à dos. Quand ce dernier quitte sa position, prenez le sac à dos qui contient tous vos objets. Vous trouvez aussi une poupée vaudou et un paquet de biscuits. Sélectionnez la poupée

vodou de Simon pour la désarmer.

Parler à l'inventeur Peach

Revenez à la plage, allez à droite vers le laboratoire du docteur Peach et prenez la pierre de gravier en chemin. La porte est protégée par un système d'ouverture à reconnaissance vocale. Revenez alors vers Polly le perroquet et donnez-lui un biscuit. Revenez près de la porte du laboratoire et cliquez sur Polly pour qu'il imite la voix du docteur Peach. Entrez pour assister au meurtre du docteur commis par les aliens.

Vous devez trouver un moyen de le réanimer. Prenez le détecteur qui se trouve à gauche. Allez en bas de l'écran et prenez le livre vaudou. Lisez ce livre pour apprendre comment ressusciter un mort. Allez ensuite vers la commode et prenez les doublons.

Prenez ensuite le mouchoir qui se trouve dans la poche du docteur. Utilisez votre ciseau pour couper un bout de barbe du docteur. Combinez ensuite le mouchoir et la barbe avec la poupée vaudou. Placez ensuite les aiguilles sur la poupée. Allez à gauche du corps et utilisez les cables avec la poupée. Réanimez ensuite les parties du corps selon cet ordre ; jambe, bras, tête et coeur. Parlez alors à Peach qui fixera un système de visée sur votre harpon.

Arrêter les chants du loup

Allez sous le nid de corbeau et utilisez votre harpon pour permettre au capitaine de descendre.

Rejoignez ce capitaine dans sa cabine et discutez avec lui. Vous devez trouver un trésor ensuite le donner au capitaine pour qu'il vous indique la position du tunnel des taupes.

Revenez à la plage et allez à droite où se trouve Chaperon rouge. Parlez avec elle pour qu'elle vous parle des chants du loup qui la perturbe.
Vous devez alors faire taire le loup.

Allez à droite et ramassez des cerises de café. Revenez à la hutte de Chaperon rouge et placez les graines de café dans le demi-globe. Placez ensuite le demi-globe sur le réchaud et allumez-le avec le briquet. Ramassez les graine cuite et sortez. Allez vers le rocher et placez les graines. Utilisez la pierre de gravier pour broyer les graines. Revenez au laboratoire et placez-les dans la machine à café. Ajoutez de l'eau et démarrez la machine. Prenez alors votre café et revenez au bar. Proposez à loup de payer la prochaine tournée pour qu'il boive le café. Dès qu'il est sobre, revenez au parasol de Chaperon rouge.

Cette dernière a regagné sa hutte. Détruisez alors le château de sable et récupérez les doublons. Ramassez ensuite ceux qui se trouvent dans le coin droit du drap de plage de Chaperon rouge. Prenez aussi la pelle et allez vers la cabine du capitaine. Utilisez votre ciseau pour couper les boutons dorés du tailleur pour constituer un trésor. Combinez le trésor avec la boite à cigares et donnez le tout au capitaine pour obtenir des informations sur le tunnel des taupes.

Trouver le tunnel des taupes

Vous devez obtenir une foreuse pour creuser un tunnel vers la ville des taupes. Allez alors voir le docteur Cheap l'inventeur. Il vous demande de lui apporter les bottes de milles lieux et une pelle pour construire la foreuse. Allez alors près du rocher sur la plage et sortez votre détecteur.

Réglez-le sur " fromage et cuir " et lancez la recherche. Utilisez ensuite la pelle pour creuser à l'endroit indiqué par la croix rouge. Prenez les bottes et revenez au docteur. Donnez-lui les bottes et la pelle. Prenez ensuite la pelle pour creuser et trouver le tunnel des taupes.

Ville des taupes

Entrer dans le labo

Après votre atterrissage, prenez le pot cassé, la clé à tuyau et les détritus inflammables.

Descendez ensuite vers l'entrée de la ville. Utilisez la pierre de gravier et lancez-la contre le pan de ventilation. Entrez ensuite et observez la conversation des deux taupes. Vous devez trouver comment reproduire l'odeur des taupes pour pouvoir passer devant le garde sans l'alerter.

La porte du labo est bloquée par la fumée toxique verte. Allez ensuite vers l'alcôve et prenez le pot de lard. Examinez l'aspirateur qui se trouve à gauche de la porte du labo, il est en panne. Observez alors les tuyaux qui se trouvent à droite. Examinez le segment du tuyau E ou C en tapotant dessus avec la clé à tuyau. Utilisez la fourchette pour nettoyer le tuyau. Remettez-le en place pour que la ventilation se remette en marche et aspire la fumée toxique verte. Vous pouvez maintenant accéder au labo.

Fabriquer l'odeur de taupe

Avant d'entrer, allez à gauche et fouillez le coffre pour prendre le rasoir et le couvercle du coffre.

Entrez dans le coffre et prenez le seau qui se trouve à gauche. Allez vers le tuyau fumant et utilisez le saut et le couvercle pour récupérer l'eau distillée. Allez à droite du robot et prenez la bouteille vide. Allez ensuite vers la taupe qui dort et utilisez le rasoir pour récupérer des poils. Revenez à la zone de votre atterrissage, à la caverne aux champignons, et prenez le sable. Revenez au labo et placez le sable dans la bouteille vide. Parlez ensuite avec le robot et donnez lui la bouteille pleine de sable pour abréger ses souffrances. Examinez ensuite son ventre et utilisez la bouteille pour récupérer de l'alcool.

Revenez à la caverne aux champignons et allez vers le foyer du feu. Placez les détritus inflammables dans le foyer et allumez-les avec le briquet. Mettez le pot cassé sur le feu et commencez à préparez votre parfum. Versez l'eau, le lard, l'alcool et les poils de taupe. Avec cette nouvelle odeur de taupe sur vous, allez vers le garde qui surveille l'entrée de la ville et discutez avec lui jusqu'à ce qu'il vous indique le chemin.

Parler aux anciens

Discutez avec les anciens du conseil et parlez notamment de votre chapeau et d'Alix. La conversation est longue mais essentielle pour mieux connaitre les aliens, leurs attentions et le moyen de les arrêter. Vous récupérez entre autres votre chapeau. Les taupes vous demandent de vous infiltrer dans le vaisseau mère et de semer le désordre pour déstabiliser les aliens. Malheureusement les taupes n'ont pas de moyen de transport vers le vaisseau mais elles vous donnent un plan pour construire une navette. Enfin, les deux agents vont vous reconduire à la plage de l'île.

Île

Trouver l'équipage pour votre vaisseau

Après que les deux agents vous ramènent à la surface, ramassez le stylo magique qui se trouve par terre à droite. Allez ensuite vers le laboratoire du docteur Cheap. Discutez avec lui, négociez le prix et donnez-lui les plans du vaisseau que les taupes vous on données. Vous devez maintenant trouver un équipage pour votre vaisseau.

Sortez ensuite et allez voir Chaperon rouge. Demandez-lui de vous rejoindre. Elle accepte mais à condition d'être le capitaine. Acceptez malgré la contestation du capitaine Narrow qui rejoint la conversation. Allez ensuite parler à ce dernier et demandez à emprunter son vaisseau. Il finira par accepter mais demande que vous deveniez son apprenti. Acceptez et prenez le contrat à remplir. Utilisez le stylo magique avec le contrat pour modifier ses clauses. Entrez ensuite dans le bar et convainquez Loup de venir avec vous. Sachant que le bar deviendra une partie du vaisseau Loup acceptera sans conditions. Revenez alors voir le capitaine Narrow pour prendre le contrat de Loup. Pour votre plus grand malheur Swampy débarque sur l'île et commence à vous embêter. Utilisez alors le talkie-walkie pour essayer de convaincre les deux agents de vous rejoindre, mais en vain.

Vous devez modifier votre contrat pour que le capitaine accepte en vous assurant qu'il ne soit pas abusif pour vous. Le

seul contrat qui marche avec le capitaine contient les clauses suivantes ; céder son âme, servir le café latté au capitaine et à ses invités, torturer les traîtres jusqu'à l'épuisement total de l'apprenti, un repas par jour, jusqu'à la mort de l'un des contractants.

Après la vérification du contrat et l'approbation du capitaine, ce dernier vous donne votre première mission qui consiste à chasser le fantôme qui se trouve dans sa cabine. Avant d'entrer dans la cabine, modifiez le contrat du Loup. Choisissez ces clauses ; céder son corps, observer un code vestimentaire, service de pont, dès qu'il y a quelque chose à faire, trois bouteilles de rhum, jusqu'au partage du butin. Le loup acceptera ces conditions et vous disposez d'un autre membre pour votre expédition.

Entrez dans la cabine du capitaine et parlez au fantôme. Ce dernier refuse de quitter la cabine. Il prétend aussi qu'il n'est pas seul et qu'il entend une voix. Revenez au bar et parlez au génie de la bouteille. Acceptez de faire des séances d'analyse pour qu'il vous parle de la névrose du fantôme. Vous devez alors imiter sa voix pour qu'elle lui ordonne de sortir de la cabine. Pour ce faire, vous devez utiliser les compétences de Polly le perroquet. Parlez avec lui ensuite parlez aux deux taupes avec le talkie-walkie. Revenez à Polly et acceptez qu'il rejoigne l'équipe. Quand les agents sont en place, parlez au fantôme avec la voix imitée par Polly et faites-le sortir de la cabine.

Revenez alors voir le capitaine qui vous félicite d'avoir chassé le fantôme de sa cabine. Demandez-lui de payer les frais de la construction du vaisseau. Il vous donne alors 10 pièces d'or. Terminez la conversation ensuite allez voir le docteur Peach. Donnez-lui les 10 pièces d'or et quand il conteste, affirmez que vous vous étiez mis d'accord sur cette somme.

Trouver une source d'énergie pour le vaisseau

Peach vous donne une jauge d'énergie pour chercher ce qui servira de carburant au vaisseau. Sortez sur la plage, allez à droite vers la grande statue et entrez dans l'ascenseur. Allez alors à la ville des taupes et utilisez la jauge pour mesurer l'énergie dégagée par le champignon chauffant. Ces champignons sont ce que vous cherchez. Parlez aux anciens pour leur demander quelques champignons. Ils ne vous donneront les champignons que si vous trouvez une solution de remplacement pour leurs chauffages.

Revenez au laboratoire, regardez en haut à gauche sous la lampe rouge et prenez le champignon chauffant métallique. Allez ensuite dans la caverne aux champignons et remplissez le champignon métallique avec de la lave. Allez voir les anciens et donnez-leur le champignon chauffant métallique. Revenez voir le docteur Cheap et annoncez-lui qu'une cargaison de champignons chauffants est en route. Tous les préparatifs pour le voyage sont terminés et vous pouvez décoller avec l'équipage après la cinématique.

Vaisseau black Pear

Rassembler l'équipage

Après la cinématique, l'équipage se disperse et personne ne reste sur le pont. Vous devez alors les rassembler pour continuer votre voyage. Chacun d'entre eux vous donne une condition pour revenir au pont.

Commencez par visiter les lieux pour ramasser les objets qui se trouvent dans le vaisseau. Prenez le calice d'or qui se trouve à gauche du volant. Allez ensuite vers le centre du vaisseau et prenez l'os de singe qui se trouve derrière la porte de la trappe. Avancez encore à droite et prenez la serpillière. Prenez aussi la combinaison de plongée. Revenez près de Swampy et remplissez le calice avec l'eau qui se trouve dans le sceau. Examinez le gant de cuisine et demandez l'autorisation de Swampy pour le prendre. Prenez ensuite les sangsues et la graisse. Prenez aussi le pavillon de pirate qui se trouve en haut, suspendu au mat. Allez ensuite à gauche et récupérez les clous qui se trouvent au sol. Swampy refuse de retourner à son poste avant de terminer son ragout.

Laissez-le pour l'instant et descendez dans la salle des machines. Parlez à Loup qui demande du café pour se remettre en scelle. Vous n'avez pas de café sur le vaisseau donc vous devez concocter une boisson semblable au café avec les moyen du bord. Allez au fond à gauche et ramassez la poussière de charbon. Mettez cette poussière dans le calice plein d'eau. Le liquide est encore froid et vous ne pouvez pas le donner au Loup. Allez vers la porte de la cabine du

capitaine et prenez la cage dorée qui se trouve à droite.

Entrez dans la cabine et prenez le corsage. Parlez à Petit Chaperon rouge qui refuse de remonter tant qu'il y'a plus d'hommes que de femmes sur le pont. Allez au fond de la cabine et prenez la flasque en métal. Mettez le liquide noir qui se trouve dans le calice dans la flasque. Prenez ensuite le kilt rouge. Prenez les anneaux qui se trouvent sur la tringle à rideaux. Examinez le sol pour trouver une planche desserrée. Examinez le marteau parlant qui demande du sang de dragon avant de vous accompagner. Revenez ensuite à la salle des machines.

Placez la flasque devant la chaudière pour la chauffer. Donnez ensuite la flasque à Loup pour qu'il boive le liquide en croyant que c'est du café. Ce dernier remonte sur le pont près à reprendre le service. Rejoignez-le et donnez-lui sa première mission. Pour combler le manque des femmes dans cette expédition, Loup doit se travestir en femme. Combinez alors la serpillière, le pavillon de pirate, le corsage, le kilt, et les anneaux de rideaux avec l'habit que vous a donné Loup. Parlez ensuite avec Petit Chaperon rouge pour la convaincre de la parité des sexes dans le vaisseau.

Petit Chaperon rouge est convaincue mais ne remonte pas directement sur le pont. Revenez alors à sa cabine, allez vers le lit et placez les sangsues. Discutez avec elle jusqu'à la fatiguer. Elle décide alors de se reposer sur le lit. Elle sera donc prise par les sangsues. Quand elle quitte le lit, entrez et récupérez les sangsues. Placez le sang dans le calice et allez le donner au marteau parlant. Le prenant pour du sang de dragon, il accepte de vous rejoindre. Il vous donne le choix entre trois voies à prendre. Une fois la voie choisie, vous ne pouvez pas revenir en arrière et en choisir une autre. Choisissez la voie du guerrier qui est la plus directe.

La voie du guerrier

Remontez alors vers le centre du vaisseau et parlez à Polly le perroquet. Dites-lui que le chaudron l'a insulté. Polly attaquera le chaudron et le fera tomber. Sortez votre marteau et tabassez le chaudron pour que le marteau s'entraine. Allez ensuite voir Swampy et donnez-lui l'os. Ce dernier quittera alors son chaudron. C'est le moment de sortir votre marteau et de détruire son chaudron. De cette façon Swampy rejoindra son poste. Allez, vous aussi, à votre poste et prenez le volant pour être attaqué par une pieuvre géante.

La voie du renard

Si vous choisissez la voie du renard, remontez vers Swampy et donnez-lui un os pour le distraire. Versez ensuite de l'eau sur le feu pour l'éteindre. Quand Swampy reviendra, il utilisera son briquet pour rallumer le feu. Descendez alors dans la salle des machines et utilisez votre marteau contre votre briquet pour le casser.

Remontez vers Swampy et donnez-lui un autre os. Changez ensuite les deux briquets en prenant celui qui marche. Donnez une dernière fois un os à Swampy pour le distraire et éteignez le feu avec l'eau. Quand il revient, il ne pourra pas rallumer le feu avec le briquet cassé et rejoindra alors son poste. Allez vous aussi à votre poste et prenez le volant pour être attaqué par une pieuvre géante.

La voie du barde

Vous devez cette fois cuisiner un ragout pour Swampy. Allez vers la statuette qui se trouve à gauche dans la cabine et utilisez votre marteau pour la détruire.

Ramassez alors la poussière de pierre et sortez de la cabine. Le marteau vous arrête et vous demande de prendre le balai qui est en réalité un harpon déguisé. Remontez vers Swampy et utilisez le harpon pour faire tomber le chaudron accroché au chandelier. Placez ensuite la graisse, la poussière et un os dans le petit chaudron.

Combinez ce chaudron avec le sceau d'eau ensuite donnez le tout à Swampy. Ce dernier, heureux fera tout ce que vous lui demandez. Demandez alors à ce qu'il rejoigne son poste et allez vous aussi vers le votre puis prenez le volant pour être attaqué par une pieuvre géante.

Atteindre l'oeil de la mort

Maintenant que tout les monde est en place vous pouvez reprendre votre expédition. Vous devez trouver un moyen de réactiver les moteurs de votre vaisseau après l'attaque de la pieuvre.

Consultez l'écran principal qui se trouve devant vous. Allez ensuite voir Loup. Allez vers l'avant du vaisseau et regardez par le hublot du haut pour voir la pieuvre. Même si vous êtes attaqué par la pieuvre, elle vous sera utile. Son encre empêche les aliens de vous localiser et de vous tirer dessus. Examinez ensuite le sas avant. Descendez dans la salle des machines pour voir les dégâts sur le panneau d'instrument de l'interface du système de propulsion.

Montez ensuite et parlez à Polly. Il refuse de vous prêter ses composants pour réparer le vaisseau. Allez alors voir Petit Chaperon rouge et demandez-lui de vous ouvrir le sas. Elle vous informe aussi que Polly est un expert de la pate à modeler magique. Cette pate est utile pour couvrir les trous qui se trouvent dans la combinaison de plongée. Revenez à Polly et demandez ses compétences pour la pate à modeler. Il vous apprend comment faire peur à cette pate et vous pouvez alors l'utiliser pour réparer la combinaison. Utilisez aussi les clous avec la combinaison. Si vous n'avez pas le harpon, descendez sous les escaliers et prenez le balai qui n'est autre qu'un harpon dissimulé. Allez alors vers le sas et sortez pour affronter la pieuvre. Après quelques coups de harpon, revenez à l'intérieur.

Allez parler à Polly et dites-lui que vous avez une mission d'ambassadeur pour lui. Mettez-le ensuite dans la cage et sortez par le sas. Quand le perroquet est congelé, rentrez et prenez l'interface homme-machine. Revenez à la salle des machines et placez l'interface sur le panneau d'instruments. Remontez alors sur le pont et prenez les commandes.

Oeil de la mort

L'apprentissage de Loup

Après la cinématique, vous incarnez Loup qui effectue une drôle de rencontre avec un autre genre d'extra-terrestres. Ionas l'extraterrestre va apprendre à Loup à utiliser différents pouvoirs surnaturels.

Avant de commencer l'entrainement, parlez à votre maitre de la raison de son voyage et le fonctionnement des pouvoirs. Commencez ensuite l'entrainement.

Apprenez à lire dans les esprits en allant dans votre inventaire (en bas de l'écran) et en choisissant la première option. Lisez les pensées d'Ionas pour voir le chiffre six apparaitre. Apprenez ensuite à contrôler les esprits. Contrôlez le scarabée en lui ordonnant de faire trois tours sur lui-même et de se coucher. Passez au pouvoir de lire l'avenir et répondez " maintenant " à la question de votre maitre. Enfin apprenez la télékinésie en soulevant la tentacule qui se trouve à droite de Loup.

Allez ensuite à la console du pont énergétique et utilisez le pouvoir divinatoire pour comprendre les commandes. Vous devez ensuite reproduire les mêmes actions pour activer le pont. Appuyez sur le bouton situé en haut à droite. Tournez le symbole qui se trouve en haut à droite trois fois. Tournez celui que se trouve en bas à droite une fois. Tournez le symbole qui se trouve en haut à gauche deux fois. Appuyez enfin sur le bouton qui se trouve en bas à gauche pour déployer le pont. Entrez par la porte qui mène au pont de l'oeil de la mort.

Avec les Nihoniens

Communiquer avec les extra-terrestres

Utilisez votre pouvoir de télépathie pour lire dans les pensées du chef Nihonien et comprendre sa langue. Essayez de contrôlez son esprit mais un seul ordre fonctionne sur lui, celui de se concentrer sur les écrans. Passez derrière eux et allez vers la balance pour connaitre votre poids.

Quittez ensuite le pont et allez à droite vers la console de téléportation. Utilisez le panneau pour entrer les coordonnés nécessaires. Allez ensuite au centre du téléporteur et utilisez la télékinésie pour activer le levier de la console.

Une fois dans la salle de l'ordinateur principal, communiquez avec lui. Il vous demande un mot de passe. Utilisez le pouvoir de divinations sur l'ordinateur pour obtenir le mot de passe " nuée de cafards ". Communiquez de nouveau avec l'ordinateur et posez-lui toutes les questions. Demandez ensuite du thé pour planter l'ordinateur qui redémarre.

Vous incarnez ensuite à nouveau Simon. Après la cinématique qui vous montre que les extra-terrestres sont de simples touristes et que ce qu'il semble être des armes ne sont en fait que leurs appareils photo. Vous devez alors rétablir l'ordre et convaincre les taupes d'arrêter les missiles qui se dirigent vers vous. Vous devez alors effectuer un discours et être politiquement correct pour ne froisser aucune des factions. A chaque fois que vous prenez la parole, vous avez plusieurs choix de discours.

Si vous accusez les taupes tout au long du discours, ils n'arrêteront pas les missiles et l'oeil de la mort sera détruit. Si vous accusez les aliens, ils décideront de partir mais avant ils prendront une photo de la planète et la feront détruire sans le vouloir.

Heureusement que ces fins ne sont pas réelles mais les prédictions de Loup. Vous revenez après chaque fin à Simon au début du discours. Vous devez alors faire le bon choix durant votre speech. Suivez alors cet ordre pour trouver un compromis entre les taupes et les extraterrestres.

Choisissez le dialogue selon l'ordre suivant ; 1, 1, 1, 2, 1, 1, 4, 3 et enfin 3.

Félicitations ! Vous avez terminé le jeu en sauvant la planète, les extraterrestres et Alix même si Simon l'a complètement oubliée. Attendez la fin des crédits pour avoir un aperçu sur l'avenir de chaque personnage du jeu.

SimTown

© Maxis 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

CHEATERCHEATERWIMPWIMP	Plus d'argent (à taper quand le jeu est en pause)
FAST	Mode rapide
SLOW	Mode ralenti

SiN

© Activision / Ritual Entertainment 1998

ASTUCES AVEC ELEXIS

Jouer avec Elexis

Echangez les noms des fichiers se trouvant dans le répertoire **data**, dans le répertoire d'installation du jeu, avec ceux concernant Elexis, et le tour est joué.

Elexis nue

Pour voir Elexis nue, remplacez les fichiers de texture (.tga) du répertoire .basemodelspl_elexis par les fichiers du répertoire basemodelspl_elexisfolder-x et vous verrez Elexis nue dans le jeu.

CHEAT CODES

Allez dans la console (touche ²), et entrez l'un des codes suivants :

`/FLY`	Mode vol
`/HEALTH 999`	Santé à 999
`/NOCOLLISION`	Passe-muraille
`/SPAWN MAGNUM`	Donne un magnum
`/SPAWN SHOTGUN`	Donne un fusil
`/SPAWN ASSAULTRIFLE`	Donne un uzi
`/SPAWN ROCKETLAUNCHER`	Lance-roquettes
`/SPAWN SNIPERRIFLE`	Fusil de sniper (appuyez deux fois sur 0 pour activer la lunette)
`/SPAWN HELIGUN`	Mitrailleuse de l'hélicoptère
`/SPAWN REACTIVESHIELDS`	Boucliers (avec un effet de chrome)
`/SPAWN ROCKETS`	Roquettes
`/SPAWN COIN`	Donne une pièce (pour les téléphones)
`/SPAWN HEALTHPACK`	Médikit
`/SPAWN COOKIES`	Fait apparaître une boîte de cookies
`/SPAWN LENSFLARE`	Fait apparaître un effet de lumière
`/SUPERFUZZ`	Invulnérabilité (God mode)
`/WALLFLOWER`	Les ennemis vous voient pas
`/WUSS`	Toutes les armes

MODIFIER LES TEXTURES DU JEU

Les textures sont contenues dans le répertoire "Basemodelsnom de l'objets" du jeu sous forme de fichiers TGA. Vous pouvez donc les modifier à votre guise.

SiN Episodes : Emergence

© Ritual Entertainment 2006

CHEAT CODES

Avec un éditeur de textes (le bloc-notes par exemple), ouvrez le fichier config.cfg se trouvant dans le répertoire du jeu. Changez la valeur de la ligne con_enable pour mettre un 1, ce qui aura pour effet d'activer la console. Sauvegardez cette modification et lancez le jeu. Pendant la partie, ouvrez la console en appuyant sur ~ ou ² ou une autre touche selon la version de votre jeu, puis entrez l'un des codes suivants :

`god`	Invincibilité
`health 999`	999 points de santé
`impulse 101`	Toutes les armes
`notarget`	Invisibilité
`noclip`	Traverser les murs, voler

Singles

© Ubisoft / Deep Silver 2004

LE PLEIN D'ARGENT

Allez dans le répertoire "Savegame" du jeu et recherchez le fichier "savegame?.dat" (? étant le n° de la sauvegarde). Ouvrez-le avec un éditeur de texte comme Notepad et changez le chiffre qui se trouve après "Money" par la somme que vous souhaitez avoir dans votre partie (qui doit cependant être inférieure à 999 999).

POINTS DE RELAXATION

Pour modifier les points de relaxation, trouvez le répertoire de sauvegarde et ouvrez le fichier "SavegameXinfo.dat" (X correspondant au chiffre de la sauvegarde que vous souhaitez modifier). Faites ensuite une recherche sur le mot "relationshipConditionvalues". Les valeurs assignées à 0, 1, 2 et 4 correspondent à l'amitié, le romantisme, l'érotisme et l'amusement. Libre à vous de changer ces valeurs de 0 à 10. Mieux vaut laisser telle quelle la valeur assignée au 3 qui correspond aux points d'ennui. Faites ensuite la même chose pour l'autre personnage, sauvegardez le fichier et rechargez le jeu pour voir les conséquences.

Vous pouvez aussi dans ce même fichier modifier les valeurs de l'expérience, du niveau du personnage et des points de compétence :
expérience = "experiencePoints" conseil : ne pas modifier pour l'attrait du jeu
niveau du personnage = "characterLevel" conseil : ne pas modifier pour l'attrait du jeu
points de compétence = "skillPoints" conseil valeur inférieure ou égale à 15

COMPÉTENCES À FOND

Pour obtenir tous les points de compétence, allez dans le répertoire de sauvegarde et ouvrez le fichier **SavegameXInfo.dat** (X correspondant au chiffre de la sauvegarde que vous souhaitez modifier). Allez jusqu'à la première ligne "skillPoints = X" et modifiez X par 24. Continuer à chercher l'autre ligne du même nom, pour l'autre personne, et faites de même. Sauvegardez le fichier, démarrez le jeu et distribuez les compétences !

Singles 2 : Trio d'Enfer !

© Ubisoft / Deep Silver 2005

DÉBLOQUER LES MODES DE JEU

Pour débloquer les modes "Fenêtre sur cour" et "Loft", il vous faut terminer le mode "Histoire". Mais si vous n'avez pas la patience, allez dans le répertoire config du jeu et ouvrez le fichier game.cfg avec un éditeur de texte (Notepad par exemple). Vous y trouverez les lignes suivantes :

StoryEnabled = true
BackyardEnabled = false
ApartmentEnabled = true
PenthouseEnabled = false

Remplacez simplement les mots "false" par "true". Sauvegardez les modifications et lancez le jeu.

PLUS D'ARGENT POUR COMMENCER

Pour commencer une partie avec une somme plus importante, allez dans le répertoire config du jeu et ouvrez le fichier game.cfg avec un éditeur de texte (Notepad par exemple). Vous y trouverez les lignes suivantes :

moneyStartStory = 496
moneyStartBackyard = 2500
moneyStartApartment = 5000
moneyStartPenthouse = 10000

Il est facile de comprendre que ces montants font respectivement référence au mode "Histoire", "Vue sur cour", "Appartement" et "Loft". Il vous suffit de modifier les chiffres pour débuter une partie avec la somme que vous aurez précisée (écrivez par exemple : moneyStartStory = 200000 pour commencer le mode histoire avec la somme de 200000 euros).

GAGNER BEAUCOUP ET TRAVAILLER PEU

Allez dans le dossier "GameLogic" et ouvrez le fichier "glCareers.agl" avec le bloc-notes. Vous y trouverez tous les métiers représentés par les mots "career", les "income" représentent les salaires et les "endTime" représentent l'heure où le célibataire rentre à l'appartement après sa journée de travail. Modifiez la valeur de tous les "income" en les remplaçant par exemple par 15000. Chaque célibataire gagnera 15000 euros tous jours. Modifiez la valeur des "endTime" en mettant 10 par exemple. Les célibataires termineront leur travail dans la matinée et vous aurez tout le reste de la journée pour les loisirs et pour draguer.

TOUS LES POINTS DE COMPÉTENCE

Sauvez votre partie, quittez le jeu et ouvrez le fichier de sauvegarde de votre partie avec le bloc-notes. Cherchez tous les mots-clés suivants :
-"currentExperiencePoints = "
-"experiencePointSnapshot = "
-"experiencePoints = "
Affectez-leur la valeur 755.
Enregistrez vos modifications, fermez le fichier et relancez le jeu, puis affectez la trentaine de points de compétence, vous en avez juste assez pour être au top niveau. Vous draguerez beaucoup mieux, vous cuisinerez comme un chef, vous serez une vraie fée du logis, etc...

CHANGER LA DÉCO DU BAR

Allez dans le dossier "GameLogic" et ouvrez le fichier "worldRules.awr" avec le bloc-notes. La valeur de "buildable" du "#BAR" est initialement "false", mettez "true" à la place. Dans le bar de Magnet, vous pourrez ajouter des meubles ou en supprimer et changer la décoration. Ne supprimez pas la porte d'entrée ou vous ne pourriez plus retourner dans votre appartement, même si vous remettiez une porte.

Sinistar Unleashed

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur al touche ² (clavier AZERTY) ou ~ (clavier QWERTY) afin d'afficher la console au cours du jeu. Puis, tapez l'un des codes suivants :

`CHEATFREECRYSTAL`	Plus de cristaux
`CHEATNODMG`	Invulnérabilité (God mode)
`LEVEL x`	Choix du niveau (où x est un nombre de 0 à 23)

Sink or Swim

© Zeppelin Games Limited 1994

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. DONTPANIC
5. MARYMUNGO
10. DRACONUS
15. THERAINBOW
20. BAHHUNBUG
25. TATLINSTOWER
30. NOTTHEEND
35. MRNATURAL
40. SOUNDCARD
45. ASPACEODDITY
50. NEWSPAPERTAXI
55. SOMALTHUSIAN
60. CLEANUPTIME

Skapander

+ D'INFOS FORUM

CHEATS CODES

Pendant le jeu, tapez :

SKAFUL	Energie maximum et toutes les armes
SKANEX	Pour passer au niveau suivant
SKAPLOD	Pour tuer tous les ennemis

Skateboard Park Tycoon 2004 : Back in the USA

© Nobilis 2004

CHEAT CODES

Pendant le jeu tapez **iamacheater** pour activer le mode de triche et faites l'une des manipulations suivantes :

`[Ctrl] + M`	+ 10,000$
`[Alt] + Z`	Skaters supplémentaires
`[Alt] + C`	Bonus, entrainement et skater

Ski Free

+ D'INFOS FORUM

VITESSE DOUBLÉE

Tapez SKIF et votre vitesse de descente doublera, ce qui vous permettra d'échapper facilement au loup en bas de la piste.

MODIFIER LES SCORES

Pour modifier les scores, allez dans le répertoire de Windows et à l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier ENTPACK.INI. A la deuxième ligne se trouvent les scores. Exemple :

```
[Ski]
FS=99999 686 205 105 35
```

Ski Jump Challenge 2001

+ D'INFOS FORUM

ACCÈS À TOUS LES SAUTEURS À SKI

Pour débloquer tous les skieurs, commencez une nouvelle partie en mode Carrière. Faites une pause vers le milieu du jeu. Puis, maintenant enfoncée la touche CTRL et tapez **SKIBABYSKI**.

Ski Park Manager

© Microïds / Lankhor 2002

PLUS D'ARGENT

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez les fichiers des missions du jeu (vous les trouverez dans le répertoire Scénario). Pensez à en faire des copies de sauvegarde au préalable. Modifiez la somme de départ pour vous rendre la vie plus facile.

Ski Resort Tycoon

© SG Diffusion 2005

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites l'une des manipulations suivantes :

`Shift + Ctrl + CAT`	Plus d'argent
`Shift + Ctrl + I`	Tout le monde tombe
`Shift + Ctrl + R`	Pluie
`Shift + Ctrl + S`	Neige
`Shift + Ctrl + W`	Grande vitesse
`Shift + Ctrl + X`	avalanche

Ski Resort Tycoon II

© Activision Value Publishing / Cat Daddy Games

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites l'une des manipulations suivantes :

`Ctrl + K`	Options de menu modifiables
`Ctrl + Q`	Il ne neige plus
`Ctrl + W`	Rafraichissement de l'écran rapide
`Ctrl + Y`	Rafraichissement de l'écran lent
`Shift + CAT`	Toutes les constructions disponibles
`Shift + Q`	Il neige
`Ctrl + Shift + 4`	Plusieurs milliers de dollars ajoutés
`Ctrl + Shift + S`	Arrondit votre montagne
`Ctrl + Shift + X`	avalanche

Ski-Doo X-Team Racing

© The Learning Company France / Daydream Software 2001

CHEAT MODE

Allez dans le menu "Player & Tuning" et entrer les codes suivants à la place des noms des joueurs

```
gimmegravity
gimmecheatreset
gimmesuperboost
gimmeflyhigh
gimmetuning
gimmealltracks
gimmeallsleds
```

Skout

© Soft Enterprises

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier OPTIONS.TXT qui se trouve dans le répertoire du jeu. Ajoutez la ligne **cheat_keys 1** dans le fichier afin de débloqur le cheat mode. Désormais, vous pourrez choisir votre niveau et utiliser les touches suivantes :

A Toutes les armes

F Mode vol

Skullcracker

© GTE Entertainment / Cyberflix Incorporated

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

CTHIA	Passage au niveau suivant
BEWITCH	5 vies
ESHS	Munitions au maximum
HARAKIRI	Suicide
JETSON'	Temps supplémentaire
MARSUPIAL	Santé au maximum
ZIP'	Checkpoint suivant

Skunny Kart

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Joueur 1

Appuyez sur F1 quatre fois pour devenir invincible.
Appuyez à nouveau sur F1 pour revenir en mode normal.
Appuyez deux fois de suite sur F2 pour obtenir un missile.

Joueur 2

Appuyez sur F5 quatre fois pour devenir invincible.
Appuyez à nouveau sur F5 pour revenir en mode normal.
Appuyez deux fois de suite sur F6 pour obtenir un missile.

Skweek

© Loriciels 1991

CHOIX DU TABLEAU DE DÉPART

Pour choisir son tableau de départ, recherchez dans le fichier SKWEEK.EXE les octets C7 06 0C 04 00 00 et remplacez-les par C7 06 0C 04 00 XX (où XX correspond au numéro de tableau -1, en hexadécimal bien sûr).

INVULNÉRABILITÉ

Pour être invulnérable, recherchez dans le fichier SKWEEK.EXE les octets EB 04 90 E9 52 01 et remplacez-les par les octets EB 04 90 C3 90 90.

Skynet

© Bethesda Softworks 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez simultanément sur la touche ALT de droite et sur la touche * du clavier alphabétique. Entrez alors les codes suivants (clavier AZERTY) :

GQRBLE	Ecrit les codes en clair
QRNOLD	Donne toutes les armes
COUNTERS	Affiche les coordonnées
HELLO	Dit bonjour!
ICQNTSEE	Viseur infrarouge
ILLBEBQCK	Mission terminée
JOYCQ,	Vue à la troisième personne
NITROUS	Temps illimité
SLUGS	Donne le plein de munitions
SUPERTRQCKER	Radar (utilisé comme une arme)
SUPERUWI	Super Uzi
SURGERY	Santé et armure au maximum
TQRGET	Lock la cible
VERSION	Affiche la version
ZHOQ,I	Affiche votre nom
ZILLNOTSTOP	Immortalité

DÉCROCHER LA LUNE

Essayez de tirer plusieurs fois sur la lune. Vous la verrez alors descendre, avant de disparaître.

CONSEILS

1. Skynet n'est pas Doom! Il faut s'approcher prudemment et détruire les ennemis de loin. Si vous êtez au-dessus ou en-dessous, les ennemis vous ignorent : profitez-en.
2. Lorsque vous êtez près de l'ennemi, les grenades ont un effet ravageur,mais ne restez pas trop près!
3. Contre un robot seul : bougez latéralement et maintenez le viseur sur la cible. Le robot ne pourra pas beaucoup répliquer. Mais il faut de l'espace, donc pas dans un couloir.
4. Contre une bande de robots, attendez qu'ils soient près l'un de l'autre et tirez sur un seul d'eux, ce qui avec le souffle détruira les autres, mais attention, restez pas trop près d'eux.
5. Faites attention aux ricochet quand vous tirez sur un mur ou une porte trop proche.

Slam Tilt

© 21st Century Entertainment / Liquid Games

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

CHEAT	Menu triche
LONGPLAY	Boules supplémentaires

Slam'n Jam 96

© Crystal Dynamics / Left Field 1996

JOUEURS PLUS PERFORMANTS

Pour rendre les joueurs plus performants, à l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier ROSTER (sans d'extension).
On pourra alors donner la valeur 127 (maximum).
Voici un exemple :

```
Barton
Andrew
A.
66      ;Position
17      ;No
101     ;Height (taille)
11      ;Skin
65      ;Stamina  -------I
76      ;Speed           I
92      ;BallHandling    I
67      ;ShootingNear    I
60      ;ShootingFar     I    Mettre 127
74      ;Stealing        I
54      ;Blocking        I
67      ;Defense---------I
212     ;ShootPctFT
41      ;ShootPct3P
128     ;ShootPctFG
84      ;MinPG
121     ;FGAPG
7       ;3PAPG
47      ;FTAPG
44      ;AstPG
41      ;RebPG
66      ;StlPG
17      ;BlkPG
```

Slave Zero

© Atari / Infogrames 2001

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur T. Puis, entrez l'un des codes suivants :

/3PRONG	Active/désactive les ombres
/BIG ASS	Quitter le jeu
/GOODIES	Armes améliorées
/I WIN	Remporter la mission en cours
/ONASS	?
/OUCH	Joueur touché
/WILCOX	Joueur secoué
/MISSION x	Choix de la mission, où x vaut :

CREDITS
M00_INTRO
M00_STARTUP
M01_A
M01_B
M02_A
M02_B
M03_A
M03_B
M03_C
M04_A
M04_B
M05_A
M05_B
M06_A
M07_A
M07_B
M07_C
M08_A
M08_B
M08_C
M09_A
M09_B
M09_C
M11_A
M11_B
M11_C
M12_A
M12_B
M12_C
M13_A
M13_B
M13_C
M14_A
M14_B
M14_C

```
M15_A
M15_B
M15_C
MULTI_4_CORNERS
MULTI_ARENA
MULTI_BOXOFUN
MULTI_COMPLEX
MULTI_DELTA_FAB
MULTI_GRUDGEMATCH
MULTI_HOUSEOFCHAN
MULTI_JUNCTION
MULTI_SLAYERTON
MULTI_STREETS
MULTI_THE_TOWER
MULTI_TUNNELS
```

CHEAT MODE

Editez le fichier szOptions.ini et modifiez (dans settings) :
Game Mode=1
Gallery Mode=0
en
Game Mode=0
Gallery Mode=1
Vous aurez des munitions illimitées et pourrez voler en appuyant sur R.

Sleepwalker

1993

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

A l'écran titre, entrez le code **ding a dining dang my dang a longing long** ou **dingadingdangmydangalonglinglong**. Le visage du garçon et le nez du chien deviendront vert, appuyez alors sur une des touches suivantes au cours du jeu :

ENTER : Passage au niveau suivant

TAB : 9 vies et le plein d'énergie

Slipstream 5000

© Gremlin Interactive / Software Refinery

BEAUCOUP D'ARGENT

Au menu principal, tapez REFINERY. Vous pourrez alors participer à n'importe quelle course et recevrez une importante somme d'argent.

Small Soldiers : Squad Command

© Dreamworks Interactive / Hasbro Interactive 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, maintenez enfoncés les touches : SHIFT , CTRL , S et X. Relâchez S et attendez environ 3 secondes avant de relâcher les autres touches. SI le code a été entré correctement, un ligne rouge clignotante sera visible en bas à gauche de l'écran. Alors, entrez l'un des codes suivants et valiez par ENTER :

`CLEAR`	Dissipe le brouillard de guerre
`MCLOED 1`	Invulnérabilité activée (God mode)
`MCLOED 0`	Invulnérabilité désactivée
`TEAM x`	Définit le nombre maxi de votre équipe
`TOYS x`	Définit le nombre de jouets disponibles (où x est un nombre)
`KILL`	Cliquez sur une unité pour la tuer

Smashing

2000

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

01- MINICLIP
02- BREAKOUT
03- FLAMES
04- JEWELS
05- ZED
06- OOP OOP
07- KEFRENS
08- MB
09- FRAME
10- BOOM
11- INVADE
12- WW
13- RAF
14- WINGS
15- CASTLE
16- TUBE
17- MAGIC
18- FENCE
19- LIFT
20- UFO
21- POMPEII
22- MAYPOLE
23- ROB
24- FING
25- CLUSTER
26- BRICKS
27- MAGNETS
28- FLOPPY
29- BROLLY
30- TENNIS
31- ZEN
32- SVERIGE
33- FENG SHUI
34- BOMB
35- ZED HOUSE
36- CAGE
37- IGLOO
38- REACTION
39- LURVE
40- BIRA
41- NANA
42- SAVAGE
43- ENGERLUND
44- TOTEBO
45- PONG

46- BORE
47- CATCH
48- GEEGEE
49- COPPERTOP
50- FULL-TIME

Sniper : Art of Victory

© City Interactive 2008

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur la touche ² (ou ~) pour ouvrir la console, puis saisissez les codes suivants.

`Cheat.AddAmmo()`	Plus de munitions
`Cheat.FullHealth()`	Energie max
`Cheat.GiveAllAmmo()`	Tous les types de munitions
`Cheat.GiveAllWeapons()`	Toutes les armes
`Cheat.GiveM60()`	Obtenir le M60
`Cheat.GiveM60Ammo()`	Munitions pour le M60
`Cheat.GodMode()`	Activer/Désactiver le mode God
`Cheat.NextMission()`	Passer à la mission suivante
`Cheat.TuneClip()`	Chargeurs plus grands
`Cheat.TuneGun()`	Cadence de tir améliorée

Sniper : Path of Vengeance

© Xicat / Mirage 2003

CHEAT MODE

Pendant la partie appuyez sur ~ pour afficher la console. Entrez ensuite un des codes suivants pour activer la triche correspondante.

```
god <0 or 1>            Activer mode Dieu
fullstamina <0 or 1>    Activer endurance infinie
```

Sniper Elite

© Ubisoft / Rebel 2005

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de profil :

`Panzer`	Balles explosives
`Ratbomb`	Les rats explosent quand on leur tire dessus
`Stealth`	Fusil de sniper silencieux

So Blonde

© Anaconda / Wizarbox 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Nous voici face à un " point & click " des plus classiques qui soit, tant dans sa maniabilité que dans l'univers où se déroule l'aventure : une île tropicale où cohabitent villageois, pirates et sorciers vaudous. Un cadre déjà vu, me direz-vous, mais tellement rafraîchissant pour nos mirettes et notre esprit ! C'est donc dans ce décor paradisiaque que vous devrez faire évoluer Sunny, une jeune fille moderne et " dans le vent " ayant atterri ici on ne sait trop comment, mais qui aura bien sûr un rôle prépondérant à jouer auprès des habitants de l'île, découvrant de fil en aiguille certains secrets intéressants. Côté gameplay, rien de bien compliqué pour le genre : déplacez-vous en pointant et cliquant vers une destination, puis cliquez droit pour avoir le choix d'observer ou d'interagir avec un objet. L'inventaire se situe au bas de l'écran et apparaît lorsque vous y glisserez le curseur, vous aurez la possibilité d'y combiner des objets de la manière la plus intuitive qui soit, c'est-à-dire en en sélectionnant un premier pour cliquer avec celui-ci sur l'autre que vous désirez combiner. Pour communiquer avec un interlocuteur, pointez dessus, le curseur prendra la forme d'une bouche. Vous n'aurez plus qu'à cliquer pour engager le dialogue. Très simple en somme, mais on ne pourra pas en dire autant concernant la résolution des énigmes qui vous attendent. Pas de panique, cette soluce est là pour vous.

Chapitre 1

Plage

Après avoir exploré les lieux, ramassez la noix de coco, au pied du palmier de gauche. Utilisez maintenant cette noix de coco sur la flaque du rocher de gauche, puis un mini-jeu débutera. Après l'avoir réussi, observez les cailloux près de l'épave, et récupérez ainsi un tuyau en plastique. Dirigez-vous maintenant en fond de plan pour rejoindre l'autre côté de la plage.

Plage (épave)

Approchez-vous du radeau pour utiliser l'icône d'action et voir un animal s'en échapper. Vous allez pouvoir récupérer des rations déshydratées, pour ensuite les associer à la noix de coco et aux fruits exotiques, afin de remettre le tout à l'animal dans l'arbre. Celui-ci va ensuite descendre au sol et vous permettra de récupérer votre sac à main. Retournez maintenant de l'autre côté de la plage, là où vous avez débuté l'aventure.

Plage (2)

Cliquez sur votre sac à main, puis associez le nécessaire de maquillage avec la flaque d'eau de gauche. Ceci vous permettre de vous refaire une beauté, puis vous pourrez aller enfin parler au garçon de l'autre côté de la plage.

Plage (épave) (2)

Après avoir parlé au garçon en ayant épuisé tous les sujets de conversation, rejoignez le ponton.

Le ponton

Effectuez une petite exploration des lieux, puis dirigez-vous vers la jetée, sur la droite.

La jetée

Parlez à l'écrivain assis sur le baril (épuisez tous les sujets de conversation), puis au peintre (évoquez tous les sujets), puis récupérez le flotteur situé sur le baril sur lequel était assis l'écrivain. Rejoignez le ponton.

Le ponton (2)

Allez donc faire un tour dans la hutte de gauche.

Dans la hutte

Utilisez le flotteur sur le poids rond, puis vous pourrez ainsi récupérer l'échelle de corde avant de repartir sur le ponton.

Le ponton (3)

Utilisez l'échelle de corde sur Max, puis envoyez votre confection sur l'entrée du bateau. Il ne vous reste plus alors qu'à monter à l'échelle pour vous retrouver sur la Jouvencelle.

La Jouvencelle

Observez ici tous les éléments que vous pouvez, puis entrez dans les quartiers d'équipage.

Quartiers d'équipage

Après avoir inspecté la pièce, récupérez la bourse en cuir sur le côté gauche, parlez aux pirates jusqu'à ce qu'un mini-jeu démarre. Suite à celui-ci, parlez à Morgane et vous rejoindrez la cellule.

Cellule

Après avons observé le secteur, utilisez votre lime à ongles sur la porte de la cellule, puis Max apparaîtra. Vous allez alors pouvoir prendre le contrôle de celui-ci, il faudra vous diriger vers le couloir.

La coursive

Avancez au fond du couloir pour aller toucher le sac pendu, puis vous pourrez récupérer une bouteille de rhum. Montez ensuite les escaliers de gauche pour rejoindre le pont principal.

La Jouvencelle (2)

Ici, dirigez-vous entièrement à gauche du navire, pour aller placer la bouteille de rhum au niveau des bouteilles de rhum vides, à côté du pêcheur. Lorsque celui-ci s'en ira, emparez-vous de la canne à pêche, pour retourner au centre du navire et l'utiliser sur la grille en bois. Vous aurez alors un mini-jeu ultra simple à effectuer, puis après avoir récupéré la clé, vous pourrez rejoindre le niveau inférieur en repassant par la porte de droite. À nouveau dans le couloir, rejoignez la cale où est prisonnière Sunny.

La cale

À nouveau dans la peau de Sunny, ramassez les clés, utilisez-les sur la serrure de la porte, puis ouvrez cette dernière. Ceci aura pour effet de réveiller Nacho, avec qui vous aurez à épuiser tous les sujets de conversation. Ramassez ensuite votre sac à main sur la gauche de l'écran, puis récupérez votre huile pour le corps dans l'inventaire. Utilisez celle-ci sur la mèche située près des boulets de canon (au niveau du deuxième canon de droite), vous obtiendrez un détonateur. Récupérez ensuite de la poudre à canon au niveau de celui de gauche, en utilisant la bourse en cuir. Sortez enfin de la pièce pour vous retrouver dans le couloir.

La coursive (2)

Rejoignez les escaliers vers le pont principal, tandis que votre téléphone se mettra à sonner. Morgane va alors sortir de sa cabine, puis il s'ensuivra un petit duel de blagues sur le pont principal.

La Jouvencelle (3)

Effectuez ce duel de blagues avec Morgane, puis une fois celui-ci terminé, vous vous retrouverez dans les quartiers d'équipage.

Les quartiers d'équipage

Épuisez tous les sujets de conversation avec Morgane, jusqu'à pouvoir revenir sur le pont principal.

La Jouvencelle (4)

Rendez-vous sur la droite du bateau, afin d'aller utiliser la barre (gouvernail). Un crâne d'argent va alors tomber, il vous faudra le récupérer avant de filer à l'autre bout du navire, sur la gauche. Ici, vous devrez ramasser le piquet, situé entre le seau et les bouteilles de rhum vides. Retournez ensuite dans la coursive, afin de récupérer un gâteau par terre au premier plan, entre deux barils. Quittez maintenant le navire pour rejoindre le ponton, puis la jetée.

La jetée (2)

Avancez jusqu'au peintre, observez l'équipement de peinture posé sur la caisse à sa gauche. Récupérez l'entonnoir sale, puis retournez dans le navire.

La Jouvencelle (5)

Sur le pont principal, partez entièrement sur la gauche pour aller tremper l'entonnoir sale dans le seau. Une fois ceci effectué, quittez à nouveau le navire pour rejoindre le ponton et prendre maintenant la direction du carrefour.

Le carrefour

Après avoir exploré les environs, dirigez-vous vers la porte du haut, puis placez l'entonnoir propre dans la serrure. Ajoutez-y le sac plein de poudre à canon, fixez enfin le détonateur. Parlez à l'homme qui vient d'apparaître pour qu'il vous demande bientôt de le frapper. Utilisez alors l'icône d'interaction sur ce dernier, observez-le. Vous allez remarquer qu'il possède des allumettes. Appuyez une nouvelle fois sur l'icône d'interaction pour les lui voler, il vous restera à utiliser ces allumettes sur la serrure de la porte. Une fois que celle-ci a été ouverte, n'oubliez pas de récupérer l'entonnoir avant de la franchir.

La Grand-Place

Explorez les environs, puis allez parler aux insulaires, et notamment à la vieille dame. Après avoir épuisé les sujets de conversation, parlez à l'enfant qui vient d'arriver, en évoquant le nom de Juan, Diablo interviendra. Retournez ensuite parler à Sancha de tous les sujets disponibles, puis entrez enfin dans l'auberge.

L'auberge

Observez tout ce que vous pouvez, puis allez parler au barman. Après avoir épuisé tous les sujets de conversation, faites de même avec Nacho afin qu'il vous remette un Doublon. Allez donc le présenter au barman, vous obtiendrez la clé de la chambre. Utilisez celle-ci sur la porte de la chambre située dans le coin gauche, suite à votre mécontentement, ramenez la clé au barman pour être remboursé. Retournez ensuite sur la Grand-Place, pour partir sur la droite, rejoindre la ville basse et entrer dans la mairie.

La mairie

Parlez à la réceptionniste en évoquant tous les sujets disponibles, puis tentez d'aller dans le bureau du maire, en vain. Sortez alors de la mairie pour rejoindre le parc colonial situé juste derrière.

Le parc colonial

Comme d'habitude, explorez les environs, puis récupérez un peu de gravier sur la droite afin de l'envoyer ensuite sur une des fenêtres du haut. Allez parler au jardinier, après avoir épuisé tous les sujets de discussion, observez les roses sous le balcon, pour remarquer la présence de pucerons. Parlez-en à Percy, puis Juan interviendra. Suite à la discussion, allez récupérer les pinces accrochées sur la petite cabane en fond de plan, rejoignez la mairie.

La mairie (2)

Après avoir discuté avec Miss Brown, montez les escaliers pour rejoindre le bureau du maire.

Le bureau du maire

Explorez les lieux, récupérez l'engrenage au sol, puis parlez à Juan. Après avoir épuisé la conversation, sortez de la mairie pour rejoindre finalement le carrefour. À cet endroit, prenez la direction de la clairière dorée, sur la droite.

La clairière dorée

Parlez à Maria après avoir exploré les environs, puis retournez sur le navire.

La Jouvencelle (6)

Dirigez-vous vers la droite pour rejoindre le niveau inférieur et vous retrouver dans le couloir.

La coursive (3)

Utilisez le crâne d'argent de votre inventaire pour le placer sur le trou situé à gauche de la cabine de Morgane, puis pointez sur le mécanisme pour utiliser l'icône d'interaction. Une fois la porte de la cabine ouverte, entrez dans la pièce.

La cabine de Morgane

Explorez la pièce et notamment le tiroir verrouillé (tentez de l'ouvrir), puis retournez dans la cale où vous étiez prisonnière.

La cale (2)

Dirigez-vous sur la droite, pour parler à Amadéo, puis en évoquant les sujets de conversation, il finira par vous demander de lui trouver du polish. Pour récupérer cela, il va vous falloir quitter le navire et vous rendre sur la jetée.

La jetée (3)

Approchez de l'équipement de peinture, puis récupérez le polish à l'intérieur, pour ensuite revenir vers Amadéo.

La cale (3)

Donnez le polish à Amadéo pour lui redemander le poinçon et le récupérer.

La cabine de Morgane (2)

Utilisez le poinçon sur le tiroir verrouillé, puis observez le dessin et la lettre avant d'aller utiliser le lit de Morgane pour clore le chapitre.

Chapitre 2

La cabine de Morgane

Évoquez tous les sujets de conversation avec elle, puis quittez la pièce pour retourner sur le pont principal.

La Jouvencelle

Allez récupérer une bouteille de rhum vide sur la gauche, puis quittez le navire pour rejoindre le ponton, le carrefour, puis la Grand-Place.

La Grand-Place

Tentez de pénétrer dans la mairie, mais en vain. Allez donc faire un tour à l'auberge.

L'auberge

Évoquez tous les sujets de conversation avec Miss Brown, parlez ensuite avec Vasco jusqu'à obtenir la recette du cappuccino, puis quittez l'auberge pour rejoindre la banque (le bâtiment juste à côté).

La banque

Après avoir exploré la pièce (observez notamment la boîte de chocolats), parlez au réceptionniste et épuisez les sujets de conversation. Présentez-lui votre carte de crédit, puis quittez la banque.

La Grand-Place (2)

De retour sur la Grand-Place (ville-haute), discutez avec Sancha de tous les sujets disponibles, avant de retourner à la banque.

La banque (2)

De retour à cet endroit, évoquez tous les sujets de discussion avec Guzman, puis ressortez de la banque. Dirigez-vous vers la ville basse, observez la fenêtre du magasin de vêtements (situé entre la banque et la mairie) avant d'y pénétrer.

La mercerie d'Olivia

Explorez la pièce, puis observez la robe qui vous intéresse. Après avoir évoqué tous les sujets de discussion avec Olivia, vous récupérerez un morceau de calicot. Sortez de la ville pour maintenant rejoindre le carrefour, puis la clairière dorée.

La clairière dorée

Discutez de tous les sujets avec Maria, puis récupérez un sucre dans la boîte située juste devant elle en réussissant au préalable le mini-jeu. Retournez ensuite au carrefour, pour cette fois rejoindre le camp Bajari.

Le camp Bajari

Après avoir jeté un oeil sur les éléments du décor, utilisez la bouteille vide de votre inventaire sur la vache pour obtenir du lait, puis parlez au garde qui se trouve en face de la hutte du chef. Retournez ensuite à l'auberge.

L'auberge (2)

Commencez par récupérer le soufflet à droite de la cheminée, puis associez dans votre inventaire l'entonnoir avec le

morceau de calicot. Combinez également le soufflet avec le tuyau en plastique, puis allez parler à Vasco pour lui dire que vous êtes prête pour le cappuccino. Placez donc votre filtre sur la tasse vide, récupérez le café d'à côté, puis ajoutez-le également. Présentez ensuite votre bouteille de lait à Vasco pour obtenir du lait chaud, puis associez-le avec le soufflet combiné au tube. Ajoutez le tout dans la tasse que vous êtes en train de préparer, il ne restera plus qu'à ajouter du sucre. Après l'avoir fait goûter à Vasco, apportez le cappuccino à Miss Brown. Retournez maintenant sur la Grand-Place.

La Grand-Place (3)

Parlez avec Angelo au sujet de l'artefact, puis retournez à l'auberge pour évoquer ce même sujet avec Sancha. Dirigez-vous maintenant vers la jungle, au sud de la Grand-Place

La jungle

Une fois à cet endroit, prenez la destination du village vaudou, indiqué par un " ? ", en haut à droite de votre écran.

Le village vaudou

Après avoir exploré les environs, parlez aux villageois puis entrez dans le temple.

Le temple vaudou

Observez le secteur, puis épuisez tous les sujets de conversation avec le chef vaudou. Emparez-vous du lecteur mp3, mais vous ne pourrez quitter les lieux avec. Replacez-le sur l'autel de pierre, puis rejoignez le village.

Le village vaudou (2)

Allez vous asseoir sur la pierre carrée située au centre, puis vous contrôlerez votre animal de compagnie. Rendez-vous alors dans les buissons, à droite de l'écran, récupérez la branche au sol. Utilisez-la sur le rocher qui bloque l'ouverture, pénétrez à l'intérieur de celle-ci. Après avoir réussi le mini-jeu, observez la séquence qui va suivre vous récupérerez votre lecteur mp3. Retournez alors dans la jungle, puis rejoignez le camp Bajari.

Le camp Bajari (2)

Ici, utilisez votre lecteur mp3 sur les tambours, puis accomplissez le mini-jeu pour ensuite suivre le chef dans sa hutte.

La hutte du chef Bajari

Observez les éléments du décor, puis asseyez-vous sur la chaise de droite. Après avoir évoqué tous les sujets de conversation avec le chef, quittez les lieux pour vous rendre dans l'enclos à prisonniers, sur la droite.

L'enclos à prisonniers

Comme d'habitude, observez les environs, puis parlez à Miguel, le type situé sur la droite. Il va vous demander de lui trouver du papier et un crayon, tandis que vous devrez rejoindre maintenant le carrefour.

Le carrefour

En prenant la direction de la Grand-Place, vous serez arrêté par Morgane.

La galère du borgne

Ici, récupérez le verre, puis appuyez sur le bouton d'interaction au niveau du relief sculpté. Utilisez ensuite le verre sur la porte, puis évoquez tous les sujets de conversation avec le borgne, avant de parler à Diablo, pour vous retrouver enfin

dans la pièce précédente. Utilisez alors votre carte de crédit sur la porte. Explorez le secteur avant de vous rendre en bas à droite de l'écran, vers la plage sombre.

La plage sombre

Ici, épuisez les sujets de conversation avec les pirates, puis prenez la direction du carrefour sombre et de la jungle pour ensuite rejoindre le carrefour que vous connaissez.

Le carrefour

Vous devriez y rencontrer automatiquement Juan, puis après avoir discuté avec lui, il vous remettra la clé du manoir. Parlez ensuite avec Razzo, suivez-le sur le ponton, pour ensuite monter dans la Jouvencelle.

La Jouvencelle (2)

Rejoignez la cabine de Morgane, vous aurez une explication avec elle avant de quitter sa chambre.

La plage (épave)

Approchez de la tortue, puis utilisez sur celle-ci le bouton d'interaction pour déclencher un mini-jeu. La tortue s'ajoutera à votre inventaire après la réussite de celui-ci, il vous faudra maintenant rejoindre l'auberge.

L'auberge (3)

Discutez avec Elvis de tous les sujets disponibles, puis récupérez une affiche de concert, située juste à côté de lui. Rejoignez ensuite Juan à la mairie.

La mairie

Montez dans le bureau, allez récupérer un crayon sur la table. Il est temps de retourner au camp Bajari.

Le camp Bajari (3)

Parlez au chef qui se trouve devant la hutte pour avoir l'autorisation de rejoindre l'enclos à prisonniers.

L'enclos à prisonniers (2)

Une fois à cet endroit, remettez la tortue aux trois prisonniers, puis donnez à Miguel l'affiche et la plume. Parlez-lui, vous récupérerez une lettre pour Carmen et une autre pour son père. Retournez maintenant à la banque.

La banque (3)

Remettez la lettre pour Guzman à ce même homme, puis quittez la banque après avoir reçu 20 doublons. C'est alors que les vaudous vont vous kidnapper... Vous vous retrouverez suspendu au-dessus d'un volcan, il vous faudra parler à deux reprises à Chemi'n et répondre à une série de questions pour clore le chapitre.

Chapitre 3

L'auberge

Parlez à Dulce, puis après avoir évoqué tous les sujets de discussion, rejoignez la mercerie d'Olivia.

La mercerie d'Olivia

Ouvrez le rideau situé dans le coin droit, puis récupérez une bobine, avant d'aller parler à Olivia et de lui demander la robe. Donnez-lui les 20 doublons, mais vous ne pourrez pas la récupérer tout de suite. Ressortez pour rejoindre la mairie.

La mairie

Parlez à Miss Brown et montez dans le bureau de Juan.

Le bureau du maire

Allez parler à Juan pour bientôt récupérer la clé de son manoir puis vous pourrez quitter les lieux pour rejoindre la jungle.

La jungle

Une fois à cet endroit, trouvez le chemin qui mène vers le cloître oublié (il s'agit de la flèche rouge située quasiment au centre de l'écran, un peu plus haut). Au cloître, choisissez de prendre la direction de droite pour trouver le manoir du maire.

Le manoir du maire (extérieur)

Suite à votre petite exploration habituelle, récupérez un tuyau de bambou placé sur la rive droite, au pied de l'arbre, ainsi que la barre de fer située plus en haut à gauche de votre écran. Observez maintenant le bâton qui maintient la fenêtre ouverte, puis enlevez-le en appuyant sur le bouton d'interaction. Utilisez la bobine sur les tuyaux de bambou situés au pied de la chaudière, puis retournez sur la droite pour utiliser le bâton sur la pompe. Ajoutez ensuite le morceau de bambou sur cette même pompe, ainsi que la barre de fer. Utilisez la pompe à plusieurs reprises, jusqu'à ce que Sunny déclare qu'elle doit faire chauffer l'eau dans la citerne. Il vous restera à aller récupérer une bûche sur la droite, pour la placer à proximité de la hache et entamer un mini-jeu. Après avoir obtenu une bûche coupée, allez la placer au niveau de la chaudière, puis utilisez la clé du manoir de Juan sur la porte de ce même bâtiment.

L'intérieur du manoir

Parlez à Juan, puis récupérez une feuille de papier sur la table, à côté du lit. Retournez maintenant à l'extérieur.

Le manoir du maire (extérieur) (2)

Allez placer la feuille de papier dans la chaudière, puis utilisez une allumette sur celle-ci. Une fois que le bain est prêt, retournez à l'intérieur du manoir pour sélectionner la baignoire avec l'icône d'interaction. Il est temps de rejoindre la mercerie d'Olivia.

La mercerie d'Olivia (2)

Parlez à Olivia, et dites-lui d'envoyer la robe chez Juan. Rendez-vous maintenant sur la Grand-Place.

La Grand-Place

Discutez avec Angelo au sujet d'Enrico, puis parlez à Guzman qui intervient automatiquement, avant de repartir pour la jungle. Une fois à cet endroit, dirigez-vous entièrement sur la droite pour vous rendre au carrefour sombre, puis à la fosse.

La fosse

Ici, observez les environs et notamment le tas de déchets et la porte, puis parlez aux deux gardes en épuisant les sujets de conversation. Retournez sur la Grand-Place.

La Grand-Place (2)

Parlez à Angelo des sujets disponibles, puis rejoignez le parc colonial.

Le parc colonial

Vous pourrez trouver Carmen sur le banc, et vous aurez à discuter avec elle avant de lui remettre la lettre de Miguel. Suite à ceci, évoquez les deux autres sujets pour ensuite partir au camp Bajari.

Le camp Bajari

Évoquez les sujets de conversation avec le chef, il vous refusera l'accès à l'enclos des prisonniers. Rejoignez alors la mairie.

La mairie (2)

Discutez avec Juan, puis suivez la séquence pour bientôt vous retrouver à la clairière dorée.

La clairière dorée

Lorsque vous reprendrez le contrôle de Sunny, parlez au chef Bajari, puis après avoir évoqué les deux sujets, dirigez-vous vers l'arbuste de droite. Observez-le, retournez parler au chef à propos de ce sujet. Il va vous falloir rejoindre le parc colonial pour trouver Percy.

Le parc colonial (2)

Parlez à Percy, puis récupérez du gravier au niveau de la mare avant de repartir pour la jungle et prendre la direction du cloître oublié.

Le cloître oublié

Entrez chez Javier et parlez-lui, mais il refusera de vous aider. Essayez de monter les escaliers situés à sa gauche (en cliquant sur " porte "), une mouette bloquera le passage. Retournez à l'extérieur, puis utilisez les graviers sur la mouette. Retournez chez Javier, montez les escaliers pour vous retrouver à l'observatoire. Ici, ramassez le rouleau de corde au sol et utilisez le télescope avant de redescendre chez Javier.

La maison de Javier

Discutez avec lui de tous les sujets de conversation disponibles, puis approchez de la bibliothèque pour récupérer un livre. Appuyez ensuite sur l'icône d'interaction avec le chapeau, vous trouverez un crochet derrière celui. Utilisez alors vos pinces sur le crochet, quittez la maison pour rejoindre la clairière dorée.

La clairière dorée (2)

Montrez le livre de botanique au chef Bajari, mais cela ne sera pas suffisant pour que Juan puisse déraciner les arbustes. Retournez donc au cloître oublié.

Le cloître oublié (2)

Approchez-vous du puits pour récupérer le seau. Utilisez le seau sur le puits, mais celui-ci tombera à l'intérieur. Associez alors le crochet et la corde pour ensuite utiliser le tout sur le puits et récupérer le seau. Placez le chapeau dans le seau percé, utilisez le tout à nouveau sur le puits. Retournez alors à la clairière dorée.

La clairière dorée (3)

Utilisez le seau réparé sur l'arbuste, puis suivez la séquence. Allez maintenant faire un tour à la banque.

La banque

Parlez à Guzman et obtenez sa signature pour le mariage.

L'auberge (2)

Parlez à Dulce et obtenez sa signature pour le mariage. Rendez-vous maintenant au magasin d'Olivia.

La mercerie d'Olivia (3)

Parlez à la vendeuse, puis après avoir discuté, retournez à l'auberge.

L'auberge (3)

Allez voir Vasco pour lui demander où se trouve Elvis et retournez à la plage (épave).

La plage (épave)

Parlez à Elvis et il vous demandera de lui trouver une bible. Il est temps de rejoindre le cloître oublié pour trouver ceci chez Javier...

La maison de Javier

Observez les graffitis et le portrait situé dans le coin droit, puis ôtez-le pour découvrir un coffre. Parlez ensuite à Javier de tous les sujets disponibles, puis tentez de récupérer la bible sur le pupitre, mais en vain. Récupérez le livre bleu légèrement au pied de l'étagère, puis observez les 6 graffitis en tout (n'oubliez pas de vous aider grâce à la barre d'espace pour les repérer plus facilement). Suite à ceci, approchez de la bible pour utiliser l'icône d'interaction et que Sunny découvre le code du coffre-fort. Il s'agit de 11-52-20-01. Interagissez sur le coffre pour faire apparaître les roues. Vous possédez la troisième dans votre inventaire. Faites-les tourner de sorte à ce que les quatre voyants soient verts, en sachant que vous pouvez agir indépendamment sur les deux-roues de gauche et celles de droite si vous ôtez la troisième. En replaçant cette dernière, vous faites tourner les quatre roues ensemble. Après avoir ouvert le coffre, récupérez le portrait et la petite clé. Utilisez cette dernière sur la chaîne de la bible, puis récupérez-la pour finalement rejoindre Elvis.

La plage (épave) (2)

Allez remettre à Elvis le livre bleu et la Bible, puis il restera à trouver des cordes pour réparer sa guitare. Retournez donc au cloître oublié.

Le cloître oublié (3)

Observez la machine volante, puis utilisez les pinces sur celle-ci. Vous récupérez ainsi les cordes, il vous faut retourner voir Elvis. Donnez-lui ces cordes, vous vous retrouverez automatiquement à la mairie. Parlez à Juan, vous vous retrouverez au camp Bajari, pour vous faire enfermer dans l'enclos à prisonniers.

L'enclos à prisonniers

Commencez par parler à Carmen, puis à Miguel et enfin à Juan. Vous prendrez ensuite le contrôle de ce dernier. Sortez de l'enclos pour vous rendre automatiquement à son manoir.

Le manoir du maire (extérieur) (3)

Ici, récupérez la barre de fer au niveau de la pompe, puis utilisez-la sur la porte. Emparez-vous d'une bûche, pour vous

en servir également sur la porte, puis positionnez enfin la barre de fer sur le point d'appui.

L'intérieur du manoir (2)

Utilisez votre petite clé sur le meuble de gauche, puis récupérez le savon et le rasoir. Appuyez ensuite sur le bouton d'interaction au niveau de la penderie du haut, lorsque vous choisirez de quitter le manoir, Morgane interviendra. Suite à la séquence, vous vous retrouverez dans l'enclos.

L'enclos à prisonniers (2)

Utilisez le savon ou le rasoir sur Miguel, puis vous reprendrez le contrôle de Sunny. Parlez à tout le monde, allez faire un tour dans la hutte de Miguel. Suivez la séquence, vous vous retrouverez dans la galère du borgne suite à celle-ci. Parlez au borgne, puis à Max, et de nouveau au borgne en épuisant tous les sujets.

La plage sombre

Ici, vous parlerez automatiquement à Diablo, puis il faudra vous diriger vers les docks, pour rejoindre le carrefour sombre et la jungle. Sortez de celle-ci automatiquement pour gagner le parc colonial.

Le parc colonial (3)

Tentez de réveiller Nacho sur le banc, mais en vain. Observez à la fenêtre de Juan, puis cliquez sur le bambou de gauche avec l'icône d'interaction pour démarrer un mini-jeu. En réussissant celui-ci, vous vous retrouverez dans le bureau de Juan. Évoquez tous les sujets de conversation avec ce dernier, puis cliquez sur le poème sur son bureau. Le borgne et Diablo vont alors intervenir pour bientôt vous jeter par la fenêtre.

Chapitre 4

La Grand-Place

Dirigez-vous vers les affiches, puis observez celle sur les impôts. Sunny va la récupérer, puis il faudra vous rendre sur le ponton afin de rejoindre la Jouvencelle.

La Jouvencelle

Allez parler à Amadéo sur la droite, mais il refusera de vous laisser entrer. Retournez alors au carrefour.

Le carrefour
Ici, observez les lucioles. Récupérez-en, puis retournez à la Jouvencelle.

La Jouvencelle (2)

Allez placer les lucioles dans le crâne situé au-dessus de la porte qu'Amadeo est en train de garder, puis parlez à ce dernier. Vous pouvez maintenant pénétrer à l'intérieur afin de rejoindre la cabine de Morgane.

La cabine de Morgane

Allez ouvrir le tiroir du bureau, puis utilisez le poème de votre inventaire sur la feuille de papier. Cliquez sur n'importe quel nom pour désigner l'auteur, Sunny s'emparera automatiquement de la lettre. Retournez maintenant sur le pont principal.

La Jouvencelle (3)

Allez trouver Amadéo qui sera situé sur la gauche, puis montrez-lui la lettre de menaces, suivie de celle des impôts.

Associez les deux lettres ensemble, montrez-lui le tout. Suite à ceci, il sera temps de vous rendre au camp Bajari.

Le camp Bajari

Allez montrer votre indice au chef du camp, puis épuisez tous les sujets de conversation avec lui, avant de repartir pour la Grand-Place.

La Grand-Place (2)

Entrez d'abord dans l'auberge, puis parlez à Nacho, Sancha et Vasco de tous les sujets disponibles. Ressortez pour trouver Max, suivez-le jusqu'à la tache de sang. Observez-la, vous aurez à partir dans la jungle pour rejoindre le village vaudou.

Le village vaudou

Parlez à Chemi'n de tous les sujets disponibles, puis il vous faudra ensuite retourner dans la jungle.

La jungle

Approchez de la plaque métallique située quasiment au centre, puis récupérez une feuille rouge au niveau des plantes sauvages à proximité. Dirigez-vous ensuite au bas de l'écran, pour prendre la direction indiquée par un " ? ". Vous vous retrouverez alors au premier plan, dans le coin droit du décor, ce qui vous permettra de prendre le chemin des ruines, à droite.

Les ruines de Ku

Une fois face à la porte, récupérez une feuille bleue au niveau de la plante sauvage située derrière vous, puis observez les flammes violettes. Observez ensuite le petit autel situé sur la gauche de la porte, puis placez-y une feuille bleue et une feuille rouge. Faites flamber le tout grâce à vos allumettes, la porte s'ouvrira. Après avoir observé les lieux, portez votre attention sur la bombe volcanique de droite, les Mabuyas apparaîtront. Épuisez tous les sujets de conversation avec eux, ils vous confieront la tâche de retrouver un os sacré. Il est temps de retourner au camp Bajari.

Le camp Bajari (2)

Parlez au batteur et au garde, avant de revenir au village vaudou.

Le village vaudou (2)

Ici, regardez le pot et tentez de vous emparer de la cuillère en bois. Parlez à Chemi'n de tous les sujets disponibles, puis offrez-lui un gâteau ou une ration déshydratée. Une fois seule, récupérez la cuillère pour retourner au camp Bajari.

Le camp Bajari (3)

Présentez la cuillère au batteur pour faire l'échange. Rejoignez enfin les ruines de Ku.

Les ruines de Ku (2)

Allez placer l'os sur la tombe située derrière les Mabuyas, puis parlez-leur pour obtenir votre troisième tâche. Il s'agit d'un sacrifice à effectuer. Allez donc placer votre nécessaire de maquillage sur l'autel à sacrifices, au centre de la place, parlez à nouveau aux Mabuyas. Un autre Mabuya apparaîtra ensuite face à la porte, vous devrez discuter avec lui pour devoir résoudre une devinette. Lorsqu'il disparaît, observez la porte pour débuter l'épreuve. Il s'agira d'aligner de haut en bas les symboles suivants : l'homme, rien, le peigne, rien, la lune, rien, la femme, rien. Appuyez ensuite sur la pierre violette pour déclencher l'ouverture de la porte.

La salle des lumières

Après avoir exploré les lieux, récupérez le disque en métal pour l'utiliser sur l'oeil de pierre, puis retournez à la Jouvencelle.

La Jouvencelle (4)

Allez trouver Amadéo pour lui montrer le vieux disque et qu'il le fasse briller. Retournez ensuite dans la salle des lumières.

La salle des lumières (2)

Utilisez le disque brillant sur l'oeil de pierre, puis traversez rapidement le pont pour avoir à résoudre une nouvelle énigme. La réponse à celle-ci est la même que précédemment, et il vous faudra donc marcher trois fois de suite sur les pierres dans l'ordre suivant : homme, peigne, lune, femme (pour réussir, vous êtes obligé de passer par le côté droit). Une fois de l'autre côté, rejoignez le vieil arbre.

Le vieil arbre

Après avoir observé le coin, récupérez l'oeil flottant, présentez le poème à Max, puis récupérez également votre nécessaire à maquillage avant de quitter les lieux et rejoindre la Grand-Place.

La Grand-Place (3)

Parlez à Sancha, elle vous dira de rejoindre le chef Bajari. Faites donc en vous rendant au camp Bajari, le chef vous enverra auprès de Chemi'n, après lui avoir montré l'oeil. Une fois au village vaudou, donnez l'oeil à Chemi'n, retournez dans la jungle, pour gagner le carrefour sombre (tout à fait à droite) et enfin le marais maudit.

Le marais maudit

Explorez les environs, notamment le rocher sur la droite, puis récupérez un morceau de bambou et un coquillage au niveau du feu sur la gauche. Associez-les ensemble, allez utiliser ce couteau en coquillage sur l'arbre à lianes. Associez la vigne ainsi récupérée avec vos pinces, allez placer le tout sur l'arbre de gauche, possédant une branche en surplomb. Avancez alors de l'autre côté pour aller ramasser une branche, revenez au niveau du rocher pour la placer sous ce dernier. Appuyez ensuite sur la branche avec l'icône d'interaction, vous pourrez rejoindre la grotte de l'ermite située en haut à droite de l'écran.

La grotte de l'ermite

Parlez avec Jibaro et présentez-lui l'oeil flottant pour qu'il vous demande de rassembler les ingrédients nécessaires au sort. Quittez maintenant les lieux.

Le marais maudit (2)

Utilisez votre couteau en coquillage sur le nénuphar blanc qui se trouve en haut à gauche de l'écran, puis vous obtiendrez votre premier ingrédient. Rejoignez le carrefour (pas le sombre, mais l'autre).

Le carrefour

Récupérez le marteau qui se trouve à l'entrée de la Grand-Place, puis rejoignez la Jouvencelle, pour entrer dans la cabine de Morgane.

La cabine de Morgane (2)

Récupérez simplement la bouteille de vin vide, puis rejoignez le ponton.

Le ponton

Utilisez la bouteille de vin vide sur la mer, puis vous vous retrouverez avec un deuxième ingrédient. Retournez dans la jungle pour rejoindre les ruines de Ku.

Les ruines de Ku (3)

Utilisez le marteau sur la bombe volcanique pour en récupérer un échantillon, ce qui fera office de troisième ingrédient. Il est temps de retourner dans la grotte de l'ermite pour obtenir quelques informations supplémentaires...

La grotte de l'ermite (2)

Parlez-lui au sujet des Mabuyas, puis il vous enverra auprès de Chemi'n. Allez trouver ce dernier au village vaudou, il vous expliquera comment procéder pour parler avec les Mabuyas.

Les ruines de Ku (4)

Approchez près de la porte des ruines, là où se tenaient précédemment les Mabuyas, puis lorsque Sunny prononcera la phrase, ces derniers réapparaîtront. Après leur avoir parlé, entrez dans la salle des lumières, pour aller récupérer un morceau d'écorce du vieil arbre. Ceci fera office du quatrième ingrédient. Rejoignez maintenant le parc colonial.

Le parc colonial

Sunny va automatiquement réveiller Nacho et discuter avec lui. Lorsqu'il s'en ira, rejoignez le côté " ville haute " de la Grand-Place, puis observez la fontaine. Appuyez sur l'icône d'interaction pour récupérer une mèche de cheveux du borgne. Vous avez vos cinq ingrédients. Il est temps de retourner à la grotte de l'ermite...

La grotte de l'ermite (3)

Après avoir parlé à Jibaro, repérez le pilon et utilisez chacun des ingrédients avec ce dernier. Récupérez ensuite le mortier, pour aller le placer sur le feu derrière Jibaro. Appuyez sur l'icône d'interaction au niveau du mortier et demandez à Jibaro un récipient. Après avoir parlé au sujet du sort, vous vous retrouverez dans le manoir de Juan. Quittez les lieux pour rejoindre la Grand-Place.

La Grand-Place (4)

Approchez-vous des panneaux d'affichage, puis parlez à Dulce avant de les examiner. Allez ensuite jeter un oeil dans le bureau de Juan, puis parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous demande de partir. Rendez-vous à la cabine de Morgane pour lui parler et vous faire également chasser. La suite se passe sur le ponton.

Le ponton (2)

Parlez à Sancha, pour ensuite lui présenter l'oeil du borgne. Elle va vous l'échanger contre un oeil de verre. Retournez enfin vers la Grand-Place, pour vous faire kidnapper à nouveau.

Le bureau du maire

Maintenant que vous contrôlez Juan, parlez à Amadeo, puis après avoir évoqué tous les sujets, rendez-vous à la clairière dorée pour parler à Maria. La prochaine destination sera la fosse, où Juan se rendra directement.

La fosse

Après la séquence, vous vous rendrez automatiquement dans la grotte de Diablo.

La grotte de Diablo

Emparez-vous de la veste et du bandana. Quittez les lieux pour vous retrouver automatiquement à la mercerie d'Olivia.

La mercerie d'Olivia

Parlez à la jeune femme, puis tentez de récupérer la boucle d'oreille, sur le côté droit de la table. Olivia refusera de vous la vendre. Appuyez alors sur le bouton d'interaction au niveau des perles, puis pendant qu'Olivia les ramassera, récupérez la boucle d'oreille avant de quitter les lieux et de vous retrouver au carrefour.

Le carrefour (2)

Parlez à Dulce, puis prenez la chemise grise étendue pendant qu'elle a le dos tourné. Vous récupérerez automatiquement les pinces à linge.

Le cratère du volcan

Associez les pinces à linge avec la chemise, puis placez le tout sur la corde. Utilisez ensuite l'autel de sacrifices, vous le tournerez automatiquement une fois encore pour obtenir une chemise sèche. Après l'avoir récupérée, retournez à la clairière dorée.

La clairière dorée

Après avoir parlé à Maria, enfilez n'importe quel objet constituant le costume (utilisez-le sur Juan) pour que Juan se déguise en Diablo. Suite à la conversation, vous vous retrouverez à la fosse.

La fosse (2)

Avant que le borgne ne vous parle, repérez le tronc d'arbre, et appuyez rapidement sur ce dernier avec le bouton d'interaction. Lorsqu'il quitte les lieux, parlez aux gardes, qui finiront par vous laisser entrer.

L'intérieur de la fosse

Parlez à Maria, puis allez ensuite parler au garde, pour donner enfin le signal à Maria. Elle l'assommera et libérera alors Sunny et Enrico. Vous reprenez ensuite le contrôle de Sunny. Ramassez la corde, puis utilisez-la sur le garde. Recupérez le tuyau en métal en fond de plan, associez-le avec le marteau. Utilisez ce tuyau métallique avec la porte, pour ensuite parler à Maria qui vous aidera à quitter les lieux. Une fois au croisement sombre, rejoignez la Grand-Place, puis la vieille ville, sur la droite.

Vieille ville

Utilisez les rations déshydratées sur le chien, observez son collier bleu, pour ensuite le récupérer. Rendez-vous à la plage sombre.

La plage sombre

Utilisez le collier de chat sur Cerberus. Emparez-vous de la corde lorsque la voie est libre, rejoignez les docks, côté galère. Utilisez la corde sur le pirate, un mini-jeu débutera. Après l'avoir réussi, gagnez le camp Bajari.

Le camp Bajari (4)

Parlez au batteur, rendez-vous dans l'enclos à prisonniers. Observez le chat, puis cliquez sur la hutte de Miguel pour demander la robe à Carmen. Après l'avoir obtenue, rejoignez l'auberge.

L'auberge

Parlez à Elvis, il vous remettra de la teinture. Gagnez ensuite le manoir de Juan.

Le manoir de Juan

Utilisez la teinture sur le savon situé près de la baignoire, vous vous retrouverez ensuite sur la colline de la cérémonie de mariage. Lorsque Sancha vous donne le signal, utilisez la poudre magique sur le borgne, pour enfin effectuer un choix qui vous revient et observer la séquence finale.

VIDÉO FINALE

Pour débloquer la dernière cut-scene du jeu, vous devez faire le bon choix à la toute fin de l'aventure. Seules deux réponses vous permettent de voir cette vidéo (Sunny et Atabey).

OBJETS BONUS

Obtenir le charme chanceux.

Gagner au mini-jeu du bras de fer.

Obtenir l'anneau antique.

Négocier le rhum rare avec Chemi'n.

Obtenir la pierre semi-précieuse.

Échanger la salière ou le livre musical avec Elvis.

Obtenir la croix de bois.

Utiliser le portrait du coffre-fort avec Jibaro.

Soccer Kid

© Krisalis Software 1994

VIES ILLIMITÉES

Editez le fichier KID.EXE. Recherchez la chaîne hexadécimale A3 42 00 83 3E. Remplacez cette chaîne par 90 90 90 83 3E. Vous obtiendrez ainsi des vies illimitées.

POUVOIR INFINI

Editez le fichier KID.EXE à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Recherchez FF 0E 84 00 et remplacez par 90 90 90 90.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran du titre, appuyez sur : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas, Droite. Une voix vous indiquera que la manipulation a réussi. Pendant cette voix, appuyez sur B. Allez au menu des options et choisissez le niveau avec Gauche et Droite dans le "stage select".

Solar Winds

© Epic MegaGames

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Passez en mode engineering et appuyez sur F7 jusqu'à ce que 700 gigawatts soient disponibles.

Soldier of Fortune

© Activision / Raven Software 2000

CHEAT CODES (DÉMO)

Lancez le jeu avec le menu démarrer en ajoutant la à la ligne de commande **+set console 1**. Pendant le jeu, appuyez sur ² pour afficher la console, et tapez **cheats 1** pour activer les cheat codes. Vous pouvezmaintenant tapez l'un des codes suivants :

GOD	Invulnérabilité
NOCLIP	Mode passe-murailles
NOTARGET	Invisibilité pour les ennemis
TIMESCALE .4	Ralenti
GIVESNIPERTUTORIAL	Fusil de sniper
TURNONMISSIONMSG	Tous les objectifs atteints
GIVEMORETUTORIAL	.44 Pistol
WEAPONTEST	Toutes les armes
MATRIX #	Ralenti (# de 1 à 10)
SPAWN x	Affiche l'objet x (où x vaut) :

```
item_ammo_auto
item_ammo_pistol
item_ammo_pistol2
item_ammo_rocket
item_ammo_shotgun
item_equip_armor
item_equip_c4
item_equip_flashpack
item_equip_grenade
item_equip_light_goggles
item_weapon_assault_rifle
item_weapon_pistol
item_weapon_pistol2
item_weapon_rocketlauncher
item_weapon_sniper_rifle
item_weapon_shotgun
m_nyc_ebum
m_nyc_mskinhead1
```

MAP # Passer les niveaux (ou # est le nom de la carte) :

```
trs1
trn1
arm1
kos1
kos2
kos3
sib1
sib2
sib3
irq1a
irq1b
irq2a
irq2b
```

```
irq3a
irq3b
ger1
ger2
ger3
ger4
arm2
arm3
jpn1
jpn2
jpn3
```

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec le menu démarrer en ajoutant la à la ligne de commande **+set console 1**. Pendant le jeu, appuyez sur ² pour afficher la console, et tapez **cheats 1** pour activer les cheat codes. Vous pouvezmaintenant tapez l'un des codes suivants :

`bigelbow`	Les 6 dernières armes avec des munitions
`defaultweapons`	Armes par défaut
`elbow`	Les 6 premières armes avec des munitions
`heretic`	God mode
`kill`	Suicide
`killallmonsters`	Tue tous les ennemis
`map x`	Choix du niveau, où x est un nom de map
`matrix x`	Ralenti, où x est une valeur de 1 à 10
`ninja`	Mode invisible
`phantom`	Mode passe-murailles
`updateinvfinal`	Munitions illimitées
`gimme x`	Donne l'objet où x est un nom de la liste suivante :

```
item_ammo_auto
item_ammo_pistol
item_ammo_pistol2
item_ammo_rocket
item_ammo_shotgun
item_ammo_knife
item_ammo_slug
item_ammo_rocket
item_ammo_gas
item_ammo_battery
item_equip_armor
item_equip_c4
item_equip_flashpack
item_equip_grenade
item_equip_light_goggles
item_equip_medkit
item_weapon_knife
item_weapon_pistol
item_weapon_pistol2
item_weapon_shotgun
item_weapon_sniper_rifle
item_weapon_machinepistol
item_weapon_assault_rifle
```

item_weapon_machinegun
item_weapon_autoshotgun
item_weapon_rocketlauncher
item_weapon_flamethrower
item_weapon_microwavepulse
m_nyc_ebum
m_nyc_mpunk
m_nyc_mskinhead1
m_nyc_politician

Soldier Of Fortune : Payback

© Activision / Cauldron 2008

SNIPER ACR-2 (MODE SOLO)

En mode solo, commencez une nouvelle partie et faites : **Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite et Bas** pour débloquer le Sniper ACR-2.

Soldier of Fortune II : Double Helix

© Activision / Raven Software 2002

CHEAT CODES

Lancez le jeu en utilisantle raccourci du menu démarrer et en prenant soin d'ajouter **+set lock_blood 0 +set com_multilingual 2 +set sp_language 2 +set console 1 +set ldg_cheats 1 +set sv_cheats 1** à la ligne de commande, qui devrait donc ressembler à quelque chose comme cela :
"C:Program FilesSoldier of Fortune II - Double HelixSoF2.exe" +set lock_blood 0 +set com_multilingual 2 +set sp_language 2 +set console 1 +set ldg_cheats 1 +set sv_cheats 1
Pendant le jeu, appuyez sur SHIFT + ² pour afficher la console tapez-y **hashsv_cheats 1** puis entrez l'un de ces codes.

CMDLIST	Liste de toutes les commandes de la console
DEVMAP #	Aller à la map #
DIR MAPS	Liste de toutes les maps
G_GRAVITY #	Changer la gravité (0 < # < 800, par défaut # = 800)
G_SPEED #	Changer la vitesse (par défaut # = 320)
GIVE #	Obtenir l'objet #
GIVE AMMO	Le plein de munitions
GIVE ARMOR	Augmenter la protection
GIVE ALL	Avoir tout l'équipement
GIVE HEALTH	Santé
GIVE STAMINA	Endurance
GOD	Invincible
KILL	Suicide
MAP #	Aller à la map #
MAPNAME	Connaitre le nom de la map actuelle
NAME #	Renommer le joueur en #
NOCLIP	Mode sans clipping
NOFATIGUE	Jamais fatigué
NOTARGET	Ennemis stupides
PINKSPIDER	Pouvoir illimité
QUIT	Quitter le jeu
RAVEN 1	Choix du niveau sur le menu principal
RECONNECT	Se reconnecter au dernier serveur
SERVERINFO	Afficher les stats du serveur
SPAWN #	Faire apparaître la personne #
SPDEVMAP #	Aller à la map #
TOGGLE R_FULLSCREEN	Mode plein écran / fenêtre

CHEAT CODES (VERSION BÊTA)

A l'aide d'un éditeur de textes (tel que le Notepad), ouvrez le fichier **myconfig.cfg** dans le répertoire du jeu et ajoutez la ligne **seta sv_cheats "1"**. Lors du jeu, vous pourrez maintenant utilisez quelques uns des cheat codes de la version normale.

LISTE DES CARTES

Voici la liste des maps du jeu que vous pourrez utiliser avec le code MAP.

```
air1
air2
air3
air4
arm1
arm2
cem1
col1
col10
col2
col3
col4
col6
col7
col8
col9
finca1
finca2
finca3
finca4
hk1
hk2
hk3
hk4
hk5
hk6
hk7
hos1
hos2
hos3
hos4
kam1
kam10
kam11
kam12
kam2
kam3
kam4
kam5
kam6
kam7
```

```
kam8
kam9
liner1
liner2
liner3
pra1
pra2
pra3
pra4
pra5
pra6
shop1
shop2
shop3
shop4
shop5
shop6
shop7
shop8
tut1
```

AIDE DE JEU

Les personnages

GLADSTONE Sam
A 62 ans Sam travaille comme libraire mais fait aussi partie du groupe anti-terroriste des Nations-Unies : le Magasin. Sam sera d'une grande aide durant votre aventure puisque c'est lui qui vous fournira en armes et équipements lors des différentes missions du jeu.

MULLINS John
John est le protagoniste de cette aventure et c'est dans sa peau que vous allez mener les différentes missions proposées. Devenu mercenaire après avoir participé à la guerre au Viet-nam et fait parti du groupe Phoenix, John travaille lui aussi pour le groupe le Magasin. Jeune-homme robuste et courageux, John se trouve au coeur de l'action et ce à tout moment.

TAYLOR Madeline
Madeline a été recrutée dans le groupe le Magasin pour substituer un coéquipier de John, coéquipier mort en mission. Madeline va donc se charger d'épauler John durant son périple, son aide sera très précieuse pour lutter contre les armes bactériologiques terroristes. Mais Madeline est aussi un mercenaire, et elle est prête à se battre.

Vos ennemis

Soldier of fortune 2 vous invite à lutter contre une organisation terroriste d'une puissance titanesque. Tout le groupe le Magasin est prêt à lutter mais c'est vous qui, homme de terrain, aller devoir lutter en corps à corps face à des terroristes puissamment armés et près à mourir pour défendre leur cause. A l'issue de chaque combat il n'y aura qu'un seul survivant !

Vos armes

En plus des armes basiques vous allez tout au long de l'aventure trouver diverses armes, le tout composant une panoplie riche et variée d'une quinzaine d'armes (pistolets, fusils, couteaux...). Voici une description des trois armes de base du jeu :

L'AK-74
Alimentation : chargeur de 30 coups
Cadence de tir : 600 coups par minute
Vitesse des balles : 900 mètres par seconde
L'AK-74 est une des armes des plus classiques. Solide, précise, dotée d'une cadence de tir élevée l'AK-74 est une arme relativement déstructrice. N'hésitez pas à l'employer pour faire un peu de ménage. Attention toutefois car la capacité des chargeurs est faible et si vous abusez de cette arme vous risquez de vous retrouver avec un chargeur vide en court de combat, et votre ennemi profitera du temps pendant lequel vous rechargez pour vous éliminer sans la moindre pitié.

Le couteau commando
L'arme traditionnelle des mercenaires, votre couteau commando est votre plus fidèle allié, il vous accompagne partout où vous allez et même si vous ne l'utilisez pas en priorité il peut vous rendre de précieux services et vous sortir de périlleuses situations. Vous pouvez bien sûr utiliser votre couteau pour attaquer les ennemis en corps à corps ou de loin en le jetant, mais votre couteau peut aussi vous être utile en tant qu'outil... aussi ne le négligez pas dans votre inventaire.

Le M1911-A1
Alimentation : chargeur de 7 coups
Vitesse des balles : 253 mètres par seconde
Un excellent pistolet d'une grande fiabilité comme en témoigne son utilisation par l'armée américaine durant les deux guerres mondiales. Une arme de qualité, puissante et disposant d'un chargeur à 7 coups. Vous pouvez l'utiliser en semi-automatique ou alors en tirant coup après coup, notez aussi qu'en corps à corps vous pouvez vous servir de la crosse pour éliminer votre adversaire (mieux vaut toutefois qu'il soit seul).

Votre équipement

Vous disposez en plus de vos armes d'un équipement complet vous permettant normalement de faire face à toutes les situations. Vous pourrez entre autre grâce à votre équipement briser des chaînes interdisant l'accès à certaines zones des niveaux, mettre hors service différents postes d'alimentation et de communications, désamorcer des bombes et autres pièges. Pas de panique, l'utilisation de votre équipement est très simple : en effet un icône représentant une paire de pinces apparaît à l'écran lorsque vous pouvez utiliser un outil, il vous suffit alors d'effectuer la commande "utiliser" pour vous servir de votre équipement. Notez aussi la présence à l'écran d'une large fenêtre avec différentes cases : ces dernières vous servent à loger vos équipements (mais aussi vos armes). Méfiez-vous car il arrive que le nombre de cases soit différent suivant les niveaux, mais aussi selon la difficulté avec laquelle vous jouez (voir notre section sur les niveaux de difficultés), en effet plus le niveau de difficultés sélectionné est élevé moins vous avez de cases pour placer vos armes et objets.

Les niveaux de difficultés

Quatre niveaux de difficultés sont disponibles dans Soldier of Fortune : amateur, mercenaire, consultant et Soldier of fortune. Plus la difficulté est élevée plus le nombre d'ennemis sera important, plus ils seront précis, rapides et résistants. Notez aussi que, lorsque vous augmentez le niveau de difficultés, le nombre de points de sauvegarde et de cases réservées au logement d'armes et équipements diminue.

Amateur
Ce mode est l'équivalent du traditionnel mode very easy. Les ennemis sont peu nombreux, lents et leurs coups manquent d'une flangrante précision. Notez aussi que le nombre de points de sauvegarde dans chaque niveau est illimité.

Mercenaire
Les choses se corsent un peu, mais le jeu reste dans l'ensemble encore facile. Vos adversaires sont un peu plus vifs, précis mais vous ne devrez pas avoir trop de mal pour les éliminer. Nous vous conseillons de commencer votre partie dans ce mode si vous débutez à Soldier of Fortune 2.

Consultant
Le mode "normal" du jeu. Vos ennemis sont aussi rapides et agiles que vous et leurs coups sont relativement précis. Joueurs expérimentés dans ce type de jeu, nous vous conseillons de jouer dans ce mode.

Soldier of Fortune
L'ultime mode du jeu, vos ennemis sont extrêmement nombreux et bien armés. Leurs déplacements sont rapides, et leurs coups font mouche pratiquement à tous les coups. Chaque combat devient dans ce mode une véritable épreuve stratégique, épreuve au cours de laquelle la moindre erreur a de fortes chances d'entraîner la mort de votre ennemi, ou bien la vôtre, prudence donc.

Le générateur de missions

Une fois le mode traditionnel fini vous pouvez vous lancer dans le mode réseau de Soldier of Fortune ou alors gouter à l'excellent générateur de missions qui vous est proposé. Ce générateur va vous permettre de construire votre maps en quelques minutes. Vous avez tout d'abord le choix entre quatre types de missions : assassinat, démolition, évasion ou bien infiltration ; à vous de choisir selon l'humeur du jour. Vient ensuite le lieu dans lequel va se dérouler la mission. Vous pouvez choisir de jouer dans les collines, le désert, la jungle ou alors les grandes plaines (enneigées ou non). Il est ensuite nécessaire de préciser votre niveau de difficultés : amateur, mercenaire, consultant ou bien Soldier of Fortune (voir notre section pour un explicatif sur chaque niveau de difficultés). Viennent enfin quelques options comme la durée de la mission (vous pouvez en effet choisir d'instaurer ou non une limite de temps pour tester vos capacités à mener à bien une mission sous une pression supplémentaire non néligeable : le temps).

Panoplie de conseils avant de vous lancer à l'aventure

Pour assurer une discrétion maximale lors des missions de type infiltration prohibez toutes les armes à feu, le moindre tir attirerait en effet l'attention de soldats ennemis. Utilisez donc plutôt votre couteau ou alors les crosses de vos pistolets voire la baïonnette. Evitez aussi de laisser les cadavres de vos ennemis derrière vous, car des soldats en patrouille les trouveront et donneront vite l'alarme. Servez-vous de la commande "utiliser" pour soulever les cadavres ennemis, puis déplacez-les et déposez-les en utilisant la même commande que celle employée pour les soulever. Pensez aussi à vous accroupir et à ramper pour progresser dans certaines zones si vous souhaitez passer incognito. Il vous sera en effet, une fois démasqué, impossible de prendre la poudre d'escampette et vous devrez vous débarrasser de votre (ou de vo(s) adversaire(s). Vous pouvez aussi vous cacher près des ennemis et effectuer de vifs déplacements latéraux pour les avoir dans votre ligne de tir et ouvrir le feu avant de vous retourner vous mettre à l'abri. Faites tout de même attention aux personnes présentes avant d'ouvrir le feu, il est en effet plus que conseillé d'essayer d'épargner la vie d'innocents. Notez aussi que vous devez non seulement épargner les innocents mais aussi les aider à s'échapper en vous servant là aussi de la fonction "utiliser". Essayez lors des combats d'adapter votre équipement par rapport à celui de l'ennemi (puissance et cadence de tir), notez aussi que vous pouvez porter certaines armes par groupes de deux grâce aux commandes spéciales proposées (le double-uzi est particulièrement dévastateur). Vérifiez aussi régulièrement l'état de vos munitions pour ne pas avoir à recharger durant un combat, en effet votre adversaire en profiterait et vous éliminerait sans mal dans les niveaux de difficultés assez élevés. Il serait aussi catastrophique de tomber à cours de munitions en cours d'affrontement, prudence donc, pensez à vérifier votre équipement avant de passer à l'assaut. Attention aussi à la puissance des différentes armes et à leur niveau de sécurité, il est en effet possible que vous vous blessiez en transportant une arme dangereuse...

Vous voilà avec toutes les clés en main, lancez-vous tout d'abord dans le tutorial proposé avant de partir à l'aventure, puis sélectionnez judicieusement votre niveau de difficulté, et portez une attention soutenue au conseils proposés ci-dessus avant d'explorer Soldier of Fortune 2 sans aucune difficulté, si ce n'est celle de la maniabilité lors de votre première partie (dans un tel cas refaites plusieurs fois le tutorial jusqu'à ce que vous maîtrisiez bien les commandes).

LISTE DES PERSONNES

NPC_Aaron_Wilson
NPC_Aaron_Wilson_vial
NPC_Alexi_Nachrade
NPC_Alexi_Nachrade_Noweapon
NPC_Alexi_Nachrade_RMG
NPC_Base_Female
NPC_Base_Human
NPC_Butch
NPC_Butch_col1
NPC_ChemSuit1
NPC_ChemSuit2
NPC_ChemSuit_Mullins
NPC_ChemSuit_Russian
NPC_Civilian
NPC_Civilian_Clipboard
NPC_Civilian_NoItems
NPC_Civilian_Raincoat
NPC_Colombian_EmplacedGunner
NPC_Colombian_M60Rebel
NPC_Colombian_Rebel
NPC_Colombian_Rocketman
NPC_Colombian_Sniper
NPC_Czech_Commando
NPC_Czech_Lookout
NPC_Czech_M60Soldier_PRA5
NPC_Czech_Rain_Commando
NPC_Czech_Rain_Demolitionist
NPC_Czech_Rain_Soldier
NPC_Czech_Rain_Soldier_Elite
NPC_Czech_Rain_Soldier_Grenades
NPC_Czech_Sergeant
NPC_Czech_Soldier
NPC_Czech_Soldier_Demolitionist
NPC_Czech_Soldier_Elite
NPC_Czech_Soldier_PRA5
NPC_Czech_Thug
NPC_Deviant1
NPC_Deviant1_RMG
NPC_Director_Michaels
NPC_Dmitri_Sestrogor
NPC_Doctor
NPC_Doctor2
NPC_Dog
NPC_Dog_Uber_Finca
NPC_Domingo_Sanchez
NPC_Domovni_Nemec
NPC_Domovni_Nemec_Pen
NPC_Domovni_Nemec_no_apron
NPC_Fake_Ivanovich
NPC_Female_Civilian
NPC_Female_Civilian_Pants
NPC_Finca_Assassin
NPC_Finca_Commando

NPC_Finca_Demolitionist
NPC_Finca_Demolitionist2
NPC_Finca_Elite_Guard
NPC_Finca_EmplacedGunner
NPC_Finca_Guard
NPC_Finca_Guard_Noweapon
NPC_Finca_Maid
NPC_Finca_Sentry
NPC_Finca_Sniper
NPC_Finca_Soldier
NPC_Fireman
NPC_HongKong_Assassin_NoGrenades
NPC_HongKong_Civilian
NPC_HongKong_Civilian_Noitems
NPC_HongKong_Female_Civilian
NPC_HongKong_Prison_Holster
NPC_HongKong_Prison_Soldier
NPC_HongKong_Street_EmplacedGunner
NPC_HongKong_Street_Thug
NPC_HongKong_Street_Thug_Sniper
NPC_HongKong_Thug_Female
NPC_HongKong_Thug_Leader
NPC_HongKong_Thug_Leader_RMG_Team2
NPC_HongKong_ToughGuy_RMG
NPC_Honor_Guard
NPC_Honor_Guard_Comm
NPC_Hospital_Guard
NPC_Huang_Zhenmeng
NPC_Interrogator
NPC_Jack_Anderson
NPC_Junk_Captain
NPC_Manuel_Vergara
NPC_Manuel_Vergara_Armed
NPC_Manuel_Vergara_RMG
NPC_Marine1_col1
NPC_Marine2_col1
NPC_Marine3_col1
NPC_Marine_Civilian
NPC_Marine_Pilot
NPC_Marine_RMG
NPC_Marine_Scout
NPC_Marine_Sergeant
NPC_Marine_Soldier
NPC_Marine_Soldier_Blakely
NPC_Marine_Soldier_Elite
NPC_Men_in_Black1
NPC_Men_in_Black2
NPC_Mullins_Jungle
NPC_Mullins_Non_Combat
NPC_Mullins_Snow
NPC_Mullins_Snow_Noweapon
NPC_Mullins_Snow_Paratrooper
NPC_Mullins_Suit
NPC_Mullins_Urban
NPC_Mullins_Urban_FINCA4

NPC_Mullins_Urban_SOCOM
NPC_Mullins_Young
NPC_Mullins_Young_Briefcase
NPC_Mullins_Young_M1911
NPC_Nurse
NPC_Order_Soldier
NPC_Osprey
NPC_PFC_David_Williams
NPC_POW1
NPC_POW_Civilian
NPC_Paramedic
NPC_Patient
NPC_Piotr_Ivanovich
NPC_Piotr_Ivanovich_PRA6
NPC_Priest
NPC_Pro_In_Snow_Soldier
NPC_Prometheus_Demolitionist
NPC_Prometheus_DogHandler
NPC_Prometheus_EmplacedGunner
NPC_Prometheus_Heavy_Weapons
NPC_Prometheus_Osprey
NPC_Prometheus_Sailor
NPC_Prometheus_Sailor_Civilian
NPC_Prometheus_Sailor_Commando
NPC_Prometheus_Sailor_Elite
NPC_Prometheus_Sailor_Sergeant
NPC_Prometheus_Sailor_Thug
NPC_Prometheus_Scout
NPC_Prometheus_Sergeant
NPC_Prometheus_Sergeant_RMG_Team2
NPC_Prometheus_Shielded
NPC_Prometheus_Sniper
NPC_Prometheus_Snow_Heavy_Weapons
NPC_Prometheus_Snow_M60Soldier
NPC_Prometheus_Snow_Scout
NPC_Prometheus_Snow_Sergeant
NPC_Prometheus_Snow_Sergeant_RMG_Team2
NPC_Prometheus_Snow_Sniper
NPC_Prometheus_Snow_Soldier
NPC_Prometheus_Snow_Soldier_NG
NPC_Prometheus_Soldier
NPC_Prometheus_Soldier_Commando
NPC_Prometheus_Soldier_Elite
NPC_Prometheus_Soldier_Female
NPC_Prometheus_Soldier_Female2
NPC_Prometheus_Tech
NPC_Prometheus_Thug
NPC_RMG_Snow_Marine
NPC_Sam
NPC_Sam_Injured
NPC_Sam_Patient
NPC_Sam_Suit
NPC_Scientist
NPC_Scientist_bar_stool
NPC_Sebastian_Jenzer

NPC_Shop_Contact
NPC_Shop_Contact_NoBottle
NPC_Shop_Guards
NPC_Shop_Guards_CEM1
NPC_Shop_Guards_Noweapon
NPC_Stefan_Fritsch
NPC_Swiss_Police
NPC_TORTURE_VICTIM1
NPC_TORTURE_VICTIM2
NPC_Taxi_Driver
NPC_Taylor_Chem
NPC_Taylor_Lab
NPC_Taylor_Urban
NPC_Test
NPC_Test_CSM
NPC_Train_Worker
NPC_Virus_Male
NPC_Virus_Villager_Female

Soldiers At War

© SSI / Random Games 1998

MUNITIONS SUPPLÉMENTAIRES

Lors de la préparation, faites un click droit sur les chargeurs de l'inventaire. Cela fera apparaitre de nouveaux chargeurs. Répétez cette manipulation autant de fois que nécessaire.

Soldiers of Anarchy

© Silver Style Entertainment 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur ENTER pour afficher la console et entrez l'un des codes suivants. Un message confirmera la validité du code.

WINMISSION	Passer le niveau
HITTINGANDHEALING	Détruisez les objets avec CTRL + clic gauche ou réparez les avec SHIFT + clic gauche.
SPEEDHACK	Changer le vitesse du jeu (T ou W)
IMMORTALONE	God Mode
ENDLESSMUNITION	Munitions illimitées.
SHOWTRADER	?
ALLVEHICLES	?
SOLDIERSPAWN	?
QUITTER	?

Solitaire

© Microsoft

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE POUR CE PETIT JEU LIVRÉ AVEC WINDOWS 3.1

Lorsque le jeu est paramétré pour tirer trois cartes à la fois, vous pouvez tricher en appuyant simultanément sur les touches CTRL , ALT , SHIFT et le bouton gauche de la souris : les cartes seront alors tirées une par une. Pratique !!

Sonic & Knuckles

© Sega 1994

CHOIX DU NIVEAU

Commencez une partie en insérant uniquement la cartouche Sonic and Knuckles. Allez vers n'importe quelle poulie du premier niveau et faites **gauche, gauche, gauche, droite, droite, droite, haut, haut, haut**. Mettez la paus et et appuyez sur A pour relancer le jeu. Au menu principal, maintenez A et appuyez sur start pour afficher le choix du niveau.

Sonic & Sega All-Stars Racing

© Sega 2010

TOUS LES PILOTES

Knuckles The Echidna	7 500$
Big The Cat	7 500$
Beat	12 500$
Ulala	12 500$
B.D. Joe	13 500$
Zobio & Zobiko	13 500$
Ryo Hazuki	18 500$
Jacky & Akira	18 500$
Mobo & Robo	25 500$
Pilotes Chuchus	25 500$
Opa-Opa	32 500$
Alex Kidd	32 500$

TOUS LES PARCOURS

Bastion lugubre	5 000$
Arsenal démoniaque	5 500$
Défilé à ressort	6 000$
Autoroute du flipper	6 500$
Souterrain putride	7 000$
Palais perdu	7 500$
Désert du pharaon	8 000$
Colline Rokkaku	8 500$
Montagnes russes	9 000$
Autoroute zéro	9 500$
Route dangereuse	10 000$
Ruine engloutie	10 500$
Fête du bingo	11 000$
Crypte volcanique	11 500$
Cible singe	12 000$
Pont du tonnerre	12 500$

TOUTES LES MUSIQUES

Palmtree Panic (present)	2 500$
Bossa nova of Briny Air	2 500$
Metal screatchin'	2 500$
Carnaval	2 500$
Back 2 Back	2 500$
Into the Dark	2 500$
Party Game 1	2 500$
Sneakman (Toronto Mix)	2 500$
Party Game 2	3 000$
Bum Bum	3 000$
What U Need	3 000$
Can you feel the Sunshine	3 000$
Aura of Dread	3 000$
A Jack-in-the-box!	3 000$
Bingo Highway	3 000$
Funky Dealer	3 000$
Crank the Heat up!!	3 500$
Volcanic Orchestra	3 500$
Ultra Heaven	3 500$
Theme of the Magician	3 500$
Super Sonic Racing	3 500$
A New Day	3 500$
Vamos a Carnaval	3 500$
Let mom sleep (no sleep remix)	3 500$
Windy and Ripply	4 500$
E.G.G.M.A.N. (instrumental)	4 500$
Monkey Race	4 500$
Restoration of Terror	4 500$
Be cool, be wild and be groovy	5 500$
Billy's Courage	5 500$
Mambo de Verano	5 500$
Fly like a Butterfly	5 500$

Sonic 3D : Flickies' Island

© Sega 1996

CAPTURE D'ÉCRAN

Au cours du jeu, appuyez sur la touche F9 pour sauver une capture d'écran dans le répertoire du jeu.

Sonic Adventure DX : Director's Cut

© Sega 2004

NOUVELLE CANNE À PÊCHE POUR BIG

Allez dans la jungle de Mystic Ruins avec Big. Entrez dans sa maison et fouillez sous son lit pour trouver la canne.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Metal Sonic

Collectez les 130 Emblèmes pour débloquer Metal Sonic en mode Trail.

Jouer avec Super Sonic

Terminez le jeu avec les 6 personnages principaux.

MODE MISSION

Terminez le jeu en mode Aventure avec tous les personnages.

LES OEUFS MAGIQUES

Oeuf de pierre : Dans Station Square, sur la cour de City Hall.

Oeuf d'or : Dans le petit magasin de City Hall.

Oeuf d'argent : Dans Mystic Ruins près de la cascade vous trouverez un bouton. Appuyez dessus et un oeuf tombera de
la cascade.

Dark egg : Dans une des prisons de Egg-Carier.

Sonic and Knuckles Collection

© Sega 1999

CHOIX DU NIVEAU

Commencez une nouvelle partie. Accrochez-vous à une liane et appuyez 3 fois sur gauche, 3 fois sur droite et 3 fois sur Haut. Faites une pause et appuyez sur A puis simultanément sur ALT et R pour retourner à l'écran titre. Allez en dessous de compétition pour trouver une option "SOUND Test". Entrez-y : vous pourrez choisir le niveau.

CAPTURE D'ÉCRANS

Pour capturer une image au cours du jeu, appuyez sur F9 .

Sonic Boom

© Activision / Sega

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Entrez le code DOUGAL en guise de nom dans l'écran des high Score. puis, appuyez sur l'une des touches suivantes :

F1 Energie

F2 ?

F3 Passage au niveau suivant

Sonic Heroes

© Sega / Sonic Team 2004

BONUS

Course de Bobsled (2 joueurs)

Collectez 80 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Course rapide (2 joueurs)

Collectez 100 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Courses en mode Expert (2 joueurs)

Collectez 120 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Chanson "Follow Me"

Terminez le mode Story avec la Team Rose.

Chanson "Team Chaotix"

Terminez le mode Story avec la Team Chaotix.

Chanson "This Machine"

Terminez le mode Story avec la Team Dark.

Chanson "We Can"

Terminez le mode Story avec la Team Sonic.

Mode battle (2 joueurs)

Collectez 20 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Mode Super Hard

Terminez le jeu avec tous les ranks A et 141 emblèmes.

Niveau spécial (2 joueurs)

Collectez 40 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Mode course Ring (2 joueurs)

Collectez 60 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Personnages métalisés (1 joueur)

Collectez 141 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Séquence FMV Team Chaotix

Terminez le mode Story avec la Team Chaotix

Séquence FMV Team Dark

Terminez le mode Story avec la Team Dark

Séquence FMV Team Rose

Terminez le mode Story avec la Team Rose

Séquence FMV Team Sonic

Terminez le mode Story avec la Team Sonic

COMBATTRE METAL MADNESS

Pour combattre Metal Sonic (Metal Madness),vous devez avoir les 7 Emeraudes du Chaos et finir le jeu avec les 4 Teams (Dark, Sonic, Chaotix et Rose). Puis, lorsque vous êtes dans le menu pour choisir votre Team, placez votre curseur sur Team Chaotix et appuyez sur Droite. Choisissez alors Metal Sonic pour combattre Metal Madness.

JOUER AVEC SUPER SONIC

Pour jouer avec Super Sonic, vous devez battre Metal Madness. Vous jouerez alors avec Super Sonic accompagné de Knuckles et de Tails pour combattre Metal Overlord qui est la 2ème transformation de Metal Sonic. C'est le vrai boss final du mode Histoire.

BATTRE EGG ALBATROSS

La victoire contre Egg Albatross est basée sur un (très mauvais) réflexe d'Eggman :
- Quand il s'éloigne, préparez la Fighting Pose et ne bougez pas : au bout d'un certain temps, il reviendra vers vous et vous pourrez sauter et enchaîner les Fire Dunks. Si vous visez bien,vous pourrez détruire le canon à l'avant. Continuez jusqu,à la chute de la nacelle.
- Si Eggman s'éloigne, préparez la formation Fly et attendez son retour, puis frappez l'hélice avec un Thunder Shoot pour le ralentir et essayez de sauter sur la machine en formation Speed : vous pourrez enchaîner les Homing Attacks sur l'hélice jusqu'à la destruction totale.
- Eggman reprendra l'Egg Hawk, son ancienne machine. Rattrapez-le en formation Speed et enchaînez les Homing Attacks comme précédemment. Après la destruction, le combat est fini.

VIES FACILES

Prenez la team Chaotix et faites le niveau Frog Forest. A un moment, 3 mètres après un point de sauvegarde, il y a une grenouille et un vie. Prenez la vie puis faites vous repérer par la grenouille. Répétez l'action autant de fois que vous voudrez pour augmenter votre nombre de vies.

Sonic R

© Sega 1998

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Robot Knuckles	Trouvez les 5 pièces Sonic dans Reactive Factory et terminez dans les 3 premiers.
Robot Robotnik	Trouvez les 5 pièces Sonic dans Regal Ruin et terminez dans les 3 premiers.
Robot Sonic	Trouvez les 5 pièces Sonic dans l'île et terminez dans les 3 premiers.
Robot Tails	Trouvez les 5 pièces Sonic dans Radical City et terminez dans les 3 premiers.
Robotnik	Terminez premier dans toutes les courses du mode "grand prix".
Super Sonic	Vous devez avoir les 7 émeraudes du Chaos.

Sonic Riders

© Sega / Sonic Team 2006

NOUVEAUX MODES

Mode Mission

Terminez le mode Hero Story pour débloquer le mode Mission.

Babylon Story

Ce second scénario est accessible une fois que vous avez terminé le mode Hero Story.

NOUVEAUX PERSONNAGES

AiAi

Terminez les missions de Jet, Wave et Storm.

Cream The Rabbit

Terminez le mode Hero Story.

E-10000G

Dépassez les 20 heures de jeu.

E-10000R

Dépassez les 50 heures de jeu.

Eggman

Terminez l'histoire de Babylon Rouge.

Nights

Terminez les missions de Jet, Wave et Storm.

Rouge The Bat

Terminez le mode Hero Story.

Shadow The Hedgehog

Terminez le mode Hero Story.

Super Sonic

Collectez tous les Gold Emblems du mode Mission.

Ulala

Terminez les missions de Jet, Wave et Storm.

MISSIONS SPÉCIALES

Missions de Jet

Réussissez les missions de Storm et de Wave pour débloquer les deux parcours Sega.

Missions de Storm

Terminez le mode Hero Story.

Missions de Wave

Passez les missions Red Canyon ou Night Chase dans le mode Babylon Story.

PARCOURS SUPPLÉMENTAIRES

Babylon Guardian

Terminez le mode Babylon Story.

Digital Dimension

Terminez le mode Babylon Story.

SEGA Carnival

Gagnez la coupe Hero avec l'emblème d'or.

SEGA Illusion

Gagnez la coupe Babylon avec l'emblème d'or.

SALLE DU SOUND TEST

Pour débloquer toutes les pistes sonores, vous devez remplir les conditions suivantes.

"Catch Me If You Can"	Terminez le mode Hero Story
"Theme of Babylon Garden"	Terminez le mode Hero Story
"Theme of Digital Dimension"	Terminez le mode Babylon Story
"Theme of SEGA Carnival"	Débloquez-le dans le Grand Prix Mondial

VIDÉOS DU MODE THEATER

Vidéo 1	Terminez le mode Hero Story
Vidéo 2	Terminez le mode Babylon Story

NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS

Terminez toutes les missions de Jet, Wave et Storm pour obtenir les équipements suivants : "Hang-On", "Opa Opa", "Super Hang-On" et "The Crazy".

NOUVEAUX TYPES D'ENGINS

Ces nouveaux types de véhicules peuvent être débloqués dans la boutique au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu.

Type Bike

Terminez le mode Babylon Story.

Type Skate

Terminez le mode Hero Story.

EQUIPEMENT EXTRÊME

Blue Star II	Terminez le mode Hero Story
Chaos Emerald	Terminez toutes les missions avec le rang or
Darkness	Terminez le mode Hero Story
Egg Rider	Terminez le mode Babylon Story
Hang On	Terminez toutes les missions
Magic Carpet	Terminez le mode Babylon Story
Opa Opa	Terminez toutes les missions

Smile	Terminez le mode Hero Story
Super Hang On	Terminez toutes les missions
Temptation	Terminez le mode Hero Story
The Crazy	Terminez toutes les missions

Sorcerer's Apprentice

© Atari

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Après le premier écran titre, appuyez sur TAB . Puis, tapez **wizard**, **spells**, **arcane** ou **druid** pour activer certaines fonctions de triche.

Sortileges : Rage Of Mages 2

© Monolith Productions / Rival Entertainment 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Sur l'écran de la carte, faites ENTER , et tapez : **#Coward** ou bien **##Coward** pour activer le cheat mode. Puis, saisissez l'un des codes suivants :

`#create x Gold`	Or supplémentaire (où x est un nombre)
`#create None Cap`	?
`#create None Cape`	?
`#create None Cloak`	?
`#create None Dress`	?
`#create None Gloves`	?
`#create None Hat`	?
`#create None Robe`	?
`#create None Shoes`	?
`#create Very Rare Crystal Amulet`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Axe`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Cuirass`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Long Sword`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Mace`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Morning Star`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Pike`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Plate Boots`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Plate Bracers`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Plate Cuirass`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Plate Helm`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Ring`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Scale Gauntlets`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Two Handed Axe`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal Two Handed Sword`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Crystal War Hammer`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Dragon Leather Boots`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Dragon Leather Bracers`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Dragon Leather Gauntlets`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Dragon Leather Helm`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Dragon Leather Large Shield`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Dragon Leather Mail`	Crée l'objet spécifié
`#create Very Rare Dragon Leather Small Shield`	Crée l'objet spécifié
`#event x`	Affiche les conversations des unités
`#hide map`	Cache la carte
`#kill all`	Tue toutes les unités ennemies
`#killall`	Tue toutes les unités ennemies
`#modify army +god`	Invulnérabilité (God mode)
`#modify army +spell`	Tous les sorts
`#modify army +spells`	Tous les sorts
`#modify self +god`	Invulnérabilité (God mode)
`#modify self +spell`	Tous les sorts
`#modify self +spells`	Tous les sorts
`#pickup all`	?

`#show map`	Affiche toute la carte
`#victory`	Victoire instantanée dans le niveau en cours

© Infogrames 2000

ARGENT SUPPLÉMENTAIRE

Réparez toujours vos objects avant de les vendre. En effet, la différence entre le coût de réparation et l'argent supplémentaire que vous pourrez en retirer sera très souvent en votre faveur.

South Park

© Acclaim / Iguana Entertainment 1999

CHEAT CODES

Allez dans le menu des options, cliquez sur le coin bas-gauche de l'écran. Alors, entrez l'un des codes suivants pour activer la fonction correspondante :

BEEFCAKE	Invincibilité
EGOTRIP	Mode grosses têtes (mode 1 joueur)
FRAMERATE	Affiche la vitesse d'affichage
SWEET	Toutes les armes avec munitions illimitées

South Park : Dominating Dodgeball

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Code	Niveau caché
HOLYLAND	Secret Heaven
DEVILDEV	Secret Hell

South Park Rally

© Acclaim / Tantalus Media 2000

CHEAT MODE

Terminez le mode championat sans utiliser les bonus pour débloquer toutes les pistes et les toutes voitures.

TOUTES LES SKINS

Récupérez les 2 power-up dans les tours et celui derrière la photo dans la jungle pour avoir le choix entre toutes les skins.

Soviet Strike

© Electronic Arts

CHEAT CODES

NOSFERATU	7 vies
ELVISLIVES	Immortalité
IAMAWOMAN	Santé au maximum
MOUNTAIDEW	Fuel illimité
DAVEDITHER	Armement puissance maximum

CODES DES NIVEAUX

1. worstcase
2. grandheft
3. grozney
4. chernobyl
5. civilwar

Space Ace

© ReadySoft Incorporated 1989

PATCH

Faites une sauvegarde. Editez le fichier SPACEACE.SAV à l'aide d'un éditeur hexadécimal.

1er octet est le niveau (de 04 à 24)

3ème et 4ème octets : c'est le score mettez ce que vous voulez

5ème octet : Nombre de vies

Space Ace II : Borf's Revenge

© Empire Interactive / ReadySoft Incorporated

VOIR LES SÉQUENCES VIDÉO

Tapez **hurry dex** et appuyez sur Fire.

Space Empires 3

© Malfador Machinations

CHEAT CODES

A l'écran Empire Status, maintenez la touche CTRL enfoncée et tapez le code MONEY afin de fixer tous les points à 100.000.

A l'écran Ship Report, maintenez enfoncée la touche CTRL tout en tapant l'un des codes suivants :

MOVEMENT	Les mouvements du vaisseau sont au maximum.
REPAIR	Le vaisseau est entièrement réparé
RESUPLY	Le vaisseau est réapprovisionné

Space Empires 4

© Shrapnel Games 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Maintenez enfoncée la touche CTRL et tapez l'un des codes suivants à l'écran indiqué :

Code	Ecran	Effet
FAST	Purchase window	-5 ans pour le premier temps de construction
MONEY	Empire status	+100.000 pour chaque ressources
MOVEMENT	Ship report	Tous les mouvements du vaisseau
REPAIR	Ship Report	Tous les dommages du vaisseau sont réparés

Space Empires V

© Empire Interactive / Malfador Machinations 2007

CHEAT CODES

Appuyez sur ~ (ou ù, ou ² selon la version) pour ouvrir la console, puis entrez l'un des codes suivants et appuyez à nouveau sur ~ (ou ù, ou ²).

`money`	ajoute 100 000 $
`research`	Rajoute 100 000 points de recherche
`intel`	Rajoute 100 000 points d'intelligence
`viewallcombats`	Tout les combats s'affichent à l'écran
`restoresupplies`	Ravitaillement général
`allplayershuman`	Que des joueurs humains
`repair`	Réparation du vaisseau indiqué
`fastbuild`	Rajoute 1 000 000 en construction
`alltech`	Toutes les technologies
`allempseen`	Tous les empires dévoilés
`allsysseen`	Tous les systèmes solaires dévoilés
`omni`	Joueur omniprésent dans tous les systèmes solaires
`viewalldesigns`	Copies de toutes les unités et vaisseaux
`retrofit [design name]`	Nouveau design pour le vaisseau
`showstats`	Afficher les statistiques
`collisiongrid`	Voir la grille de collision
`nomaint`	Votre empire ne paye plus de maintenance

Space Hack

© Nobilis / Rebelmind 2004

MODIFIER ARGENT ET CARACTERISTIQUES

Pour augmenter vos batteries (argent), notez votre nombre actuel de batteries (ex : 3582), sauvegardez, fermez le jeu, puis allez dans le repertoire d'installation du jeu, dossier "save" puis dossier "user". Ouvrez votre sauvegarde (fichier du type save_xxxx.sav) avec le bloc notes et faites une recherche sur le nombre de vos batteries (3582 dans l'exemple). Lorsque vous trouvez ce nombre, avec inscrit à côté : "battery", changez par le nombre que vous souhaitez.

Il est aussi possible de changer vos caracteristiques :
Quelques lignes sous "battery", reperez la ligne : "points" avec 4 nombres à la suite (ex : points 25 22 22 24...) ces nombres corresppondent dans l'ordre à : Force - Dexterité - Savoir - Endurance
vous pouvez ici aussi faire vos réglages.

Si vous cherchez un peu, un peu plus bas il y a aussi : "exp" suivi du nombre de vos points d'experience : ex : (exp 19236 5) Le premier nombre correspond a votre experience, le deuxieme nombre, ici 5, correspond au nombre de points (crédit) que vous n'avez pas encore attribué à vos caracteristiques suite à une montée au niveau superieur.

Lorsque vos changements sont terminés, relancez le jeu, puis chargez votre sauvegarde. Inutile de vous dire de faire une copie de vos sauvegardes avant toute manipulation par précaution !

Space Harrier

© Elite Systems / AM2 1989

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Pour avoir les vies infinies, avec un éditeur hexadécimal, cherchez dans le fichier HARRIER.EXE la chaîne FF 0E 5E 33 et remplacez-la par 90 90 90 90.

Space Hulk : Vengeance of the Blood Angels

© Electronic Arts / Key Game 1996

CHEAT MODE

Editez le fichier HULK.BAT et rajoutez à la fin le mot CHEAT, séparé par un espace du reste. Sauvegardez et lancez le jeu. Maintenant, si vous êtes en difficulté, appuyez sur W et devinez ce qui se passe !

MENU SECRET

A l'écran de l'antichambre (avec les deux portes) tapez sans espace : INEEDHELP. Vous aurez accès au cheat mode du jeu : invulnérabilité du joueur, des autres terminators, combats raprochés plus faciles (attention : si vous validez cette option vous pourrez mourrir), munitions infinies, plus de dysfonctionnement, et choix de la mission de campagne.

Space Jam

© Acclaim / Sculptured 1996

CHEAT MODE

Au lancement du jeu, ajoutez un ou plusieurs des paramètres suivants à votre ligne de commande :

`alwaysdunk` Tous les tirs sont des dunks
`alwaysmakeshot` Quand vous tirez, la balle va toujours dans le panier
`big_toons` Les toons deviennent grands
`big_monstars` Les monstres deviennent encore plus grands
`endlessturbo` Turbo infini
`fadeaways` Permet de sauter dans la direction que vous prenez
`fastgame` Jeu plus rapide
`kanopef` ?
`little_monstars` Les monstres deviennent petits
`little_toons` Les toons deviennent encore plus petits
`noai` ?
`noinbounds` Plus de problêmes de rebonds
`noshotclock` Plus de chrono pour les tirs
`superpush` Les bousculades envoient valser les autres
`superjumps` Sauts plus puissants
`turbofly` Appuyez sur turbo lorsque vous sautez

Exemple de ligne de commande : SJ big_toons noshotclock turbofly

Space Quest 2 : Vohaul's Revenge

© Sierra 1987

VOIR LE NUMÉRO DE VERSION

Pour voir le numéro de version du jeu, appuyez simultanément sur ALT + V.

Space Quest 3 : The Pirates of Pestulon

© Sierra 1989

VOIR LE NUMÉRO DE VERSION

Pour voir le numéro de version du jeu, appuyez simultanément sur ALT + V.

Space Quest 4 : Roger Wilco Et Les Voyageurs Du Temps

© Sierra 1991

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants pendant la partie:

Montrer tous les objets, avoir n'importe quel objet: [Alt] + I
Ajouter 20$: [Alt] + M
Montrer numéro de la salle: [Alt] + R
Teleportation [Alt] + T

Space Quest 5 : La Mutation Suivante

© Sierra 1993

QUELQUES COORDONNÉES

Planète	Coordonnées
Gangularis	71552
Peegu	92767
Kiz Urazgubi	20011
Starcon	69869
Clorox 2	90210
Thrakus	53284
Space station	41666
Commodore LXIV	81100

Space Quest 6 : Roger Wilco In The Spinal Frontier

© Sierra 1995

SOLUTION COMPLÈTE (493 POINTS)

Polysorbate LX

S'accrocher au robot humanoïde qui marche de droite à gauche pour sortir du trou. Regarder le vélo près du lampadaire. Prendre la carte d'identité sur le vélo. Chercher le photomaton dans l'une des rues. Utiliser un buckazoïd sur le photomaton pour faire des photos. Utiliser les photos d'identité sur la carte d'identité. Parler à l'homme avec un imper vert dans la rue deux fois. Il vous donne un datacorder.

Entrer dans le bar. Parler au barman. Choisir une boisson. Aller tout à droite. Ouvrir la porte à coups de pied trois fois. Descendre dans la pièce. Prendre le bout de tuyau en bas des marches. Remonter au bar. Utiliser l'ascenseur pour monter à l'étage. Prendre un buckazoïd sur le plateau de la serveuse quand le plateau est levé. Montrer la carte d'identité aux trois fumeurs d'azote. Prendre les tuyaux du réservoir. Prendre la bouteille d'azote et la mettre près du tuyau au-dessus de la table du milieu. Descendre à l'étage inférieur. Montrer la carte d'identité au barman. Commander un spécial. Aller derrière le bar pendant que le barman est occupé. Ouvrir le frigo. Prendre le bac à glaçons. Fermer le frigo. Tourner la troisième vanne en partant de la gauche. Détacher le tuyau sous la troisième vanne. Démêler les tuyaux de narghilé dans l'inventaire. Utiliser les tuyaux démêlés sur le conduit le plus à gauche du bar. Relier l'autre bout des tuyaux au tuyau sous la troisième vanne. Remonter à l'étage supérieur. Ouvrir la bouteille d'azote. Descendre à la cave. Utiliser le bout de tuyau sur l'endodroïde congelé. Utiliser la balayette et la pelle pour ramasser les morceaux d'endodroïde. Mettre les morceaux d'endodroïde dans le bac à glaçons. Remonter au bar. Recommander un spécial au barman s'il n'est plus occupé. Ouvrir le frigo et remettre le bac à glaçons à sa place. Reprendre le bac à glaçons et refermer le frigo. Sortir du bar. Parler à l'homme avec un imper vert. Il vous donne 50 buckazoïds.

Entrer dans la salle d'arcade. Parler à l'extra terrestre le plus à droite. Jouer à Stooge Fighter III. Sortir de la salle d'arcade. Regarder puis parler à l'ivrogne dans la rue. Entrer dans le magasin de liqueurs. Parler à Papy Torboyau deux fois. Acheter une bouteille de cognac alcoholien. Toucher le doigt de l'extra terrestre assis par terre jusqu'à ce qu'il pète. Sortir du magasin. Donner la bouteille de cognac à Elmo. Il vous donne une feuille d'astuces pour Stooge fighter III et un poisson. Lire la feuille d'astuces dans l'inventaire. Entrer dans la salle d'arcade. Parler à Djurkwhad. Au moment de choisir le personnage, faire A-B-B-A-C-A-C-A. Un bouton apparaît. Choisir un personnage et utiliser tout le temps le nouveau bouton jusqu'à la victoire. Sortir de la salle d'arcade. Entrer dans l'hôtel. Parler au réceptionniste deux fois. Payer une chambre pour la nuit. Utiliser l'ascenseur. Utiliser la carte dans la serrure de la chambre 1220 J. Roger se fait kidnapper par deux malfrats.

Essayer d'attraper le porte-clefs avec les mains. Prendre le clou où se trouvait le porte-clefs. Utiliser le clou sur les menottes. Tirer le tapis de Pelvis Brelsford deux fois. Prendre le tapis de sol. Poser le tapis sur le sol. Se frotter sur le tapis pour se charger d'électricité statique. Toucher le récepteur derrière la tête de Singent. Prendre les clefs sur Singent. Prendre le moddie burlesque à droite du bureau. Prendre le datacorder sur le bureau. Utiliser la pile de CD-ROMS jusqu'à ce que Roger prenne un CD. S'asseoir sur le siège et utiliser l'ordinateur. Mettre le CD de l'inventaire dans le lecteur CD. Choisir la rubrique "Changer un Datacorder en Balise de Repérage". Ejecter le CD puis le prendre. Utiliser le datacorder. Ouvrir le datacorder et mettre les composants dans cet ordre :

	Circuit	Processeur	IRK
A	FR	SPN	9
B	TT	DEN	7
C	BP	FER	1
D	IR	REP	5

```
E    ES       DIM      3
```

Fermer le datacorder. Allumer le datacorder. Utiliser les clefs sur la serrure pour ouvrir la porte. Prendre un moddie dans le carton près de Nigel. Décoller l'étiquette du moddie hargneux. Utiliser l'étiquette sur le moddie burlesque. Donner le moddie à Nigel.
Prendre la ceinture sur le sol. Prendre l'Assistant d'Entretien Personnel et l'Actuateur du Champ de Retenue sur la ceinture. Utiliser l'actuateur sur Roger. Allumer la datacorder modifié. Une navette vient vous chercher.

SCS Deepship 86

Prendre une seringue dans le placard sur la droite. Enlever les cheveux de l'Assistant d'Entretien Personnel. Essayer de mettre les cheveux sur le séquenceur d'ADN. Parler à Jebba. Mettre les cheveux sur la plaque. Appuyer sur le bouton SCAN puis sur le bouton Transfer Datacarte. Prendre la carte qui sort de la machine. Utiliser la carte sur le terminal de Compost tout à gauche. Dans la chambre de Roger, utiliser le compost pour lire le message de Kielbasa. Aller au transporteur via le compost.

Delta Burksilon V

Dans l'ascenseur, aller à l'étage de la chambre. Utiliser le balai pour nettoyer le sol. Utiliser la cuvette des WC pour la réparer. Ouvrir la pharmacie au-dessus du lavabo. Prendre le piston de l'Hydro elevateur du lit. Utiliser le piston sur la porte de gauche. Stellar vient vous sauver.

SCS Deepship 86

A l'enterrement de Stellar, lire le texte. Aller dans les quartiers de Roger via le compost. Utiliser le compost pour lire le message. Aller à la passerelle via le compost. Parler à Kielbasa. Aller à l'holosalle via le compost.

Utiliser le compost. Aller dans Base de Données, Base de Données des entités, Races connues, S-Z, Vulgaires. Lire les informations sur les vulgaires. Utiliser l'Holobureau. Appuyer sur ON puis composer le code 555-1212. Aller à la baie des navettes via le compost. Utiliser la prise des vulgaires sur le garde de droite. Roger se retrouve en prison.

Prendre toute la nourriture sur le plateau. Assembler la nourriture dans cet ordre : oreilles, bobbits-kabobs, côtes d'Orat, patisseries, tubercules, melon et spaghettis. Mettre le mannequin réalisé sur le lit. Aller sous le plateau. Aller à la baie des navettes.

Utiliser la seringue de morphine sur le beignet dans l'inventaire. Mettre le beignet sur le plateau de beignets. Utiliser la prise des vulgaires sur le garde de droite. Roger prend une clef sur le garde. Essayer d'ouvrir la porte. Aller au réfectoire via le compost. Parler à Circuit Sydney trois fois. Il donne son oeil. Prendre son bras sur la table. Aller à la baie des navettes via le compost. Appuyer sur le bouton de droite puis utiliser le bras de Sydney pour appuyer sur le bouton de gauche.

Utiliser la clef sur Roger pour désactiver l'alarme de la navette. Ouvrir la porte de la navette. S'asseoir sur le siège du pilote. Appuyer sur le bouton Energie puis sur le bouton Lancement juste en-dessous. Appuyer ensuite sur le bouton ECI. Mettre les composants suivants dans les réservoirs :

```
Réservoir 1  Lanthanum  (La)
Réservoir 2  Soufre     (S)
Réservoir 3  Argent     (Ag)
Réservoir 4  Neon       (Ne)
```

Rappuyer sur le bouton Lancement. Utiliser l'oeil de Sydney sur le cercle lumineux. La navette décolle.

Espace

La navette tombe en panne dans l'espace. Ouvrir la boîte à gants. Prendre la pompe, le pot de superglu et le téflon.

Fermer la boîte à gants. Tirer sur la poignée du coffre puis sur celle du capot. Sortir du cockpit. Prendre le rappel technique derrière le siège du pilote. Ouvrir le compartiment du cristal de Divalium. Regarder le cristal. Utiliser le datacorder. Ouvrir le datacorder et prendre le petit cristal de Divalium tout en bas. Refermer le datacorder. Utiliser le pot de superglu avec le fragment de cristal puis avec le gros cristal. Utiliser le fragment de cristal sur le gros cristal de Divalium. Remettre le compartiment. Ouvrir le placard de la navette à gauche du cristal. Prendre la combinaison spatiale et le casque. Mettre la combinaison spatiale puis le casque. Ouvrir le sas de la navette. Prendre les cables et la panneau dans le coffre. Prendre le poisson coincé dans le moteur gauche. Utiliser le panneau sur la navette. Une navette vient pour aider Roger. Lire le rappel technique. Placer le cable rouge sur le Y et le cable bleu sur O. Retourner dans la navette. S'asseoir sur le siège du pilote. Appuyer sur le bouton Lancement. Sortir de la navette.

Delta Burksilon V

Dans l'ascenseur, aller à l'étage du labo A. Parler au docteur Beleauxs. Tirer la boîte Trucs High Tech à côté du bureau. Prendre le moddie Machin. Sortir du labo A. Dans l'ascenseur, aller à l'étage du spatioquai. Retourner dans la navette.

S'asseoir sur le siège du pilote. Appuyer sur le bouton STP. Appuyer ensuite sur le petit bouton rouge du STP puis prendre la photo qui en sort deux fois de suite. Séparer les négatifs des deux photos dans l'inventaire. Mettre le premier négatif sur l'écran rétro-éclairé puis mettre le deuxième positif dessus. Appuyer sur le bouton Lancement. Choisir comme destination Polysorbate LX. Parler à Manuel Holo. Lui dire "Energie, mec" pour être téléporté.

Polysorbate LX

Entrer dans le magasin d'implants. Regarder la pancarte BD sur la gauche. Parler à Morv Blatz. Echanger le moddie machin contre un jack cyberspace. Sortir du magasin. Retourner sur le lieu de téléportation. Utiliser le signaleur de transport sur Roger. S'asseoir sur le siège de pilote. Appuyer sur le bouton Lancement. Choisir comme destination Delta Burksilon V. Sortir de la navette.

Delta Burksilon V

Dans l'ascenseur, aller à l'étage du labo A. S'asseoir sur le fauteuil. Allumer l'ordinateur. Choisir Cyberfonctions. Utiliser le jack de connection sur le connecteur de jack.

Aller à droite et suivre le chemin jusqu'à arriver à un panneau STOP. Aller à gauche. Suivre le chemin jusqu'au bureau. Prendre le tournevis sous le grand panneau. Prendre la planche près des toilettes. Entrer dans le bureau. Parler à Sis Inny. Prendre un numéro. Ouvrir le boîtier du numéro en cours. Utiliser le tournevis pour changer le numéro. Parler de nouveau à Sis Inny.

Aller dans le couloir J-R. Ouvrir le tiroir à gauche des R pour former un escalier. Monter l'escalier et ouvrir le tiroir R. Choisir Rancid Nigel. Lire le dossier de Nigel. Sortir du couloir et aller dans le couloir A-I. Ouvrir le tiroir B. Choisir Beleauxs Dr.H. Lire le dossier de Beleauxs. Sortir du couloir et aller dans le couloir S-Z. Ouvrir le premier tiroir S. Choisir Santiago Stellar. Lire le dossier de Stellar. Ouvrir les autres tiroirs S pour former un escalier. Monter l'escalier et ouvrir le tiroir S le plus haut. Choisir Sharpie. Lire le dossier de Sharpie. Sortir du couloir et aller dans le couloir J-R. Ouvrir les tiroirs à gauche des P pour former un escalier. Monter l'escalier et ouvrir le tiroir P le plus haut. Choisir Projet Immortalité. Lire le dossier du projet. Retourner au bureau.

Imprimer un par un les cinq dossiers en prenant un dossier et en cliquant sur l'imprimante. Sortir du bureau. Revenir près du panneau STOP. Utiliser la planche sur le pont cassé. Sortir du cyberspace. Prendre les feuilles à droite de l'ordinateur. Montrer les feuilles imprimées au docteur Beleauxs. Le vaisseau de Roger est miniaturisé et envoyé dans le corps de Stellar.

Corps de Stellar

Mettre le disque de Programme Annexe dans la carte de programme annexe. Appuyer sur le bouton Lancement. Ouvrir le placard sur la droite. Prendre la combinaison spatiale et le casque. Mettre la combinaison spatiale. Sortir de la navette. Regarder le témoin lumineux qui clignote. Prendre les vaisseaux capillaires coincés dans le moteur puis les

alvéoles sur le capot. Sortir par l'ulcère.

Descendez tout en bas de l'estomac. Regarder les nanites. Prendre l'agrafe tordue, un microprozac, la fibre de céléri et la plume. Utiliser le microprozac dans la mare d'acide. Utiliser le morceau d'agrafe avec le céléri pour en faire un grappin. Remonter en haut de l'estomac. Utiliser le grappin sur l'oesophage. Monter dans l'oesophage grâce au grappin. Aller tout en haut de l'oesophage. Pousser la pilule. Utiliser la pilule sur l'oesophage pour décoincer la miette de gâteau. Redescendre tout en bas du grappin. Aller dans le duodénum.

Avancer dans le passage et passer par le trou sur la droite. Prendre le chemin du haut qui mène à la vésicule biliaire. Utiliser le téflon avec les vaisseaux capillaires. Utiliser ensuite les vaisseaux capillaires avec la pompe. Utiliser la pompe avec la bile. Sortir de la vésiculaire biliaire. Prendre un morceau de calcul biliaire. Sortir du duodénum. Utiliser le casque rempli de bile sur la pilule. Entrer de nouveau dans le duodénum. Passer par le trou sur la droite et continuer tout droit vers le pancréas. Utiliser les alvéoles dans le canal bouché. Souffler dans les alvéoles pour les gonfler. Entrer dans le pancréas. Utiliser le casque sous une des glandes. Retourner en bas de l'estomac. Utiliser le casque rempli de bile sur la pilule. Prendre une petite pilule. Entrer dans le duodénum et aller tout au bout. Descendre un peu la paroi puis donner les petites pilules au ver solitaire. Monter sur le ver. Entrer dans l'appendice. Prendre un morceau de plombage en argent, un bout d'ongle et un bout de trombone. Sortir de l'appendice et remonter sur le ver. Revenir près de la navette.

Utiliser le morceau de plombage dans le troisième réservoir. Entrer dans la navette. S'asseoir sur la siège du pilote. Prendre le disque qui sort de la carte. Mettre le Disque de Programme Annexe dans la carte de programme annexe. Appuyer sur le bouton Lancement. Ouvrir le placard sur la droite. Prendre la combinaison spatiale et le casque. Mettre la combinaison spatiale. Sortir de la navette.

Utiliser le bout d'ongle sur les méninges. Aller vers la gauche jusqu'au trou. Sauter au-dessus du trou et grimper sur l'autre lobe. Aller dans le fond de l'écran. Lancer un calcul biliaire sur l'un des deux robots, puis sur l'autre robot et enfin de nouveau sur le premier robot. Utiliser l'ascenseur. Descendre tout en bas. La sortie est bouchée. Remonter en s'arrêtant à chaque fois pour lire les panneaux sur les côtés. Stopper l'ascenseur au niveau du centre de contrôle de la toux. Utiliser le trombone sur le siège de la toux. Redescendre tout en bas. Sauter dans le passage. Utiliser le trombone sur les fibres nerveuses sur la droite. Donner le poisson à Sharpie.

Space Quest : The Sarien Encounter

© Sierra 1986

VOIR LE NUMÉRO DE VERSION

Pour voir le numéro de version du jeu, appuyez simultanément sur ALT + V.

Space Racer

© Loriciels

ASTUCE POUR ÉVITER LES POTEAUX

Pour éviter de vous fraccaser le crâne contre un poteau, sans perdre de vitesse, essayez de vous maintenir toujours à la limite supérieur des poteaux.

Space Siege

© Sega / Gas Powered Games 2008

CHEAT CODES

Appuyez sur Entrée pour saisir les codes suivants, et à nouveau sur Entrée pour les activer.

heal

Energie et santé restaurées.

Parts (#)

Obtenir # matériaux (remplacez # par le nombre de matériaux souhaités).

skillpoints (#)

Obtenir des points de compétence supplémentaires (remplacez # par la valeur souhaitée).

skillpoints (-#)

Perdre des points de compétence (remplacez # par la valeur souhaitée).

god

God Mode (invincibilité).

killplayer

Suicide (élimination du joueur).

SOLUTION COMPLÈTE

1-Intruders

Le jeu démarre directement dans le feu de l'action. Vous commencez en hauteur, à un endroit qui surplombe la bataille et vous apercevez vos ennemis, les Keraks, qui envahissent le vaisseau. Vos premiers adversaires défoncent la porte qui est à votre droite et vous attaquent. Ripostez en restant sur place et repoussez-les. Ensuite, avancez et franchissez la porte d'en face.

Après la cinématique, suivez le couloir jusqu'à la prochaine porte. Visez le tonneau et explosez-le puis ramassez les bonus. C'est là que les Keraks vous retrouvent à nouveau, éliminez les deux qui vous atteignent en premier puis occupez-vous des Swarmers. Rejoignez le Sergent Jake et faites un clic gauche sur le panneau de contrôle.

Avancez jusqu'à la porte et emparez-vous des kits de soin et des améliorations d'arme en chemin. Franchissez-la et

éliminez les prochains ennemis. Descendez les marches et franchissez la porte vers une nouvelle pièce. Avancez en éliminant d'autres ennemis jusqu'à une autre pièce où vous trouverez des kits de soin, à gauche. Continuez à suivre les couloirs en éliminant les créatures jusqu'à atteindre des escaliers qui vous mèneront vers une nouvelle zone.

Éliminez les deux premiers ennemis et descendez par la gauche. Prenez le kit de soin et les grenades qui se trouvent au fond de la salle puis explosez les tonneaux pour trouver d'autres objets. Franchissez la porte qui est à proximité et ramassez les objets que vous trouverez. Avancez en traversant la porte de la salle des machines et sauvegardez votre progression. Descendez aux escaliers et dégommez trois Keraks. Si vous vous faites submerger, vous pouvez remonter quelques marches et tirer d'en haut sur vos adversaires. Allez à la prochaine pièce et ramassez le kit de soin et les grenades.

En traversant la prochaine porte, vous vous retrouverez dans une pièce radioactive. Utilisez tous les kits de soin que vous aviez ramassé pour garder le niveau de votre barre de santé. Votre tâche consiste à synchroniser (clic gauche dessus) les ordinateurs qui se trouvent dans la pièce. Il en existe un juste à l'entrée, le deuxième est en haut des escaliers et le troisième se trouve au fond. Dès que vous en aurez fini, sortez en vitesse. Revenez au point de sauvegarde et reprenez vos forces puis sauvegardez. Rebroussez chemin jusqu'à Jake. Vous devez, ensuite, tenir bon contre les assauts Keraks pendant un peu plus d'une minute jusqu'à l'arrivée du train. Cliquez sur "oui" pour quitter la zone et finir la mission.

2-Crew Quarters B

Vous commencez ce chapitre dans une chambre à coucher de forme circulaire. Quittez-la et prenez les deux kits de soin qui se trouve dans le couloir. Il existe aussi un Data Pad, un peu plus loin, emparez-vous-en. Cliquez dessus et écoutez le message. Avancez et prenez à gauche puis continuez jusqu'à la prochaine porte. Utilisez votre MagBlade pour nettoyer la zone. Longez le mur gauche et ramassez un deuxième Pad. Visitez la pièce qui se trouve à gauche puis quittez-la et suivez les flèches pour sortir.

Éliminez les Swarmers et suivez l'allée jusqu'à un nouveau Pad. Prenez-le puis tournez à droite pour ramasser des kits de soin et des améliorations. Ressortez et avancez dans l'allée avant de neutraliser deux Keraks et les Swarmers qui les suivent. Avancez ensuite jusqu'à la pièce, entrez et éliminez d'autres créatures. Continuez droit devant vous puis ramassez les améliorations avant de descendre. Ramassez le Pad et empruntez les prochains escaliers jusqu'à la pièce suivante. Prenez à gauche et sauvegardez.

Il existe un atelier à cet endroit pour effectuer vos améliorations. Améliorez donc toutes les aptitudes qu'il est possible d'améliorer (celles de couleur blanche). Lorsque vous aurez fini, quittez la pièce et descendez. Prenez à gauche et apprêtez-vous au combat. Éliminez les Swarmers et les Keraks et prenez la mitrailleuse. Dans les pièces de gauche et de droite, se trouvent des kits de soin et des améliorations, prenez-les. Franchissez la trappe vers le prochain couloir. Il en existe une deuxième qui mène vers un endroit contenant des améliorations, à gauche, et une troisième en face. A partir de là, et derrière la porte de gauche, se trouvent quelques Swarmers, éliminez-les. Continuez à suivre les flèches jusqu'en bas et éliminez les Kerak qui vous barrent la route. Continuez à travers la porte et éliminez les ennemis qui vous font face à commencer par le Kerak rouge (utilisez votre mitrailleuse). Il est plus résistant que les autres. Descendez les escaliers puis prenez à gauche et sauvegardez. Suivez les flèches vers le prochain couloir.

Cet endroit est infesté d'ennemi, visez le baril explosif avant d'engager le combat pour faire le ménage. Ensuite, attaquez les survivants et suivez les flèches bleues jusqu'à franchir la porte rouge et ainsi mettre fin à ce chapitre.

3-Crew Reaction

Avancez dans l'allée et prenez à gauche. Éliminez le bot qui se trouve dans la zone et ramassez les améliorations qui découlent de l'explosion. Placez les objets indiqués et continuez à descendre l'allée. Plus loin, deux Keraks guerriers vous barrent la route. Eliminez-les de loin avec votre mitrailleuse avant qu'ils ne s'approchent. Tournez à droite et entrez dans la pièce par laquelle ils sont arrivés pour ramasser des améliorations. Avancez droit dans cette allée et vous atteindrez une porte rouge. Entre temps vous recevrez un message de vos alliés. Franchissez la porte pour atteindre une nouvelle zone. Des Keraks protégés derrière une armure vont essayer de vous faire la peau. Ils peuvent momentanément stopper votre puissance de feu. Utilisez vos armes de mêlée pour en venir à bout, sinon retirez-vous

jusqu'à ce que l'effet cesse avant de revenir les attaquer avec votre mitrailleuse. La prochaine vague contient un Kerak à armure et deux normaux, il est évident que vous devriez vous occuper d'abord du plus fort des trois. Utilisez un kit de soin en cas de besoin.

Explosez le baril qui se trouve dans le coin et allez ramasser les améliorations. Avancez en ignorant les étagères vides et explosez un deuxième baril pour ramasser d'autres améliorations. Plus loin, vous vous retrouverez face à trois portes. Derrière celle de gauche se trouve un module de soin, allez-y et sauvegardez. Puisque la porte rouge est bloquée, empruntez la troisième porte et éliminez les Swarmers qui se trouvent dans la pièce. Franchissez la porte pour atteindre un nouveau couloir. Après une courte bataille contre les trois créatures qui vous attendent, explosez les barils et ramassez les améliorations. Utilisez le monte-charge pour descendre plus bas. A droite, vous trouverez un module de soin pour sauvegarder. Prenez ensuite la porte opposée. Eliminez les Keraks et avancez jusqu'à la boîte à outils qui se trouve dans l'alcôve de gauche. Toutefois, dès que vous l'ouvrirez, quelques Swarmers essayeront de vous éliminer. Tuez-les et prenez les améliorations qu'ils abandonnent en tombant. Redescendez et continuez dans le même couloir jusqu'aux escaliers.

Vous allez maintenant affronter un nouveau genre d'ennemis, il s'agit des Chasseurs. Ils sont forts et les tuer n'est pas une mince affaire. Commencez par éliminer les Keraks qui les accompagnent à distance puis utilisez vos armes de mêlée pour neutraliser ces nouvelles créatures.

Avancez dans cette pièce et vous trouverez une porte. Franchissez-la et combattez les Swarmers avant de ramasser les améliorations et descendre via mes escaliers. Avancez et ignorez la porte de droite puis combattez les Keraks. Montez aux escaliers qui sont au bout de l'allée. Affrontez les ennemis qui vous attaquent, éliminez-les et avancez en ignorant les portes, pour l'instant. Attendez que la marque verte apparaisse au sol pour vous régénérer et sauvegardez.

Montez aux escaliers qui sont à proximité pour atteindre la prochaine zone. Longez le mur droit en direction de la rampe et montez. Prenez à droite et avancez jusqu'au bout. Vous vous retrouvez devant une boîte à outils, faites vos améliorations et rebroussez chemin. Prenez à droite après la rampe et empruntez le monte-charge. Ouvrez le feu sur vos ennemis et ne vous déplacez que lorsque les assauts cessent (deux vagues). Avancez en ramassant les kits de soin jusqu'à la porte qui se trouve à droite.

Équipez-vous de vos armes les plus destructrices (les plus améliorées) et attendez l'arrivée du Cyber. Il est très résistant et peu encaisser énormément de tirs (ou de coups si vous choisissez de vous battre au corps-à-corps). Essayez d'éliminer les autres ennemis avant de vous en prendre au plus fort d'entre eux. Dès que le Cyber est HS, vous recevrez deux points de capacité. Ramassez les améliorations et suivez Gina jusqu'à la porte rouge.

4-Medical Center Delta

Avancez et empruntez la porte qui est devant vous. Suivez Gina à travers le pont jusqu'à la rive opposée. Prenez à gauche et avancez sur le tapis tandis que votre alliée se précipite pour monter les escaliers de gauche. Si vous la suivez, elle vous demande la permission de rester sur place pendant que vous fouillez la zone. Au bout des escaliers, vous trouverez un point de sauvegarde, sauvegardez.

Rebroussez chemin et franchissez la porte par laquelle vous êtes entré. La porte d'en face devrait être ouverte. Descendez les escaliers et dirigez-vous vers le robot abîmé qui se trouve dans le corridor. Gina vous enverra un message pour vous informer qu'elle vient d'ouvrir une nouvelle porte. Quittez la pièce et revenez à celle avec le tapis, là où se trouve Gina. La porte qui était fermée, à coté du Module de santé est désormais ouverte. Franchissez-la et prenez directement à droite. Empruntez les escaliers et ramassez l'objet. Retournez voir Gina. Vous recevrez deux points de capacité. Retournez vers la pièce au tapis et franchissez à nouveau la porte de gauche. Prenez encore à gauche dans le couloir et avancez jusqu'à la porte bloquée. Prenez encore une fois à gauche et avancez jusqu'au bout. Ramassez les améliorations et franchissez une dernière porte.

5-Oxygen Supplmementation

Avancez jusqu'à la porte qui se trouve du coté opposé de la pièce. Descendez les marches et préparez-vous au combat. Eliminez les créatures qui vous attaquent, au corps-à-corps et prenez à gauche. D'autres ennemis surgissent,

éliminez-les sur le champ. Plus loin, vous trouverez un Module de santé, sauvegardez votre progression. Maintenant, vous pouvez soit franchir la porte la plus proche et vous mesurer à quelques Keraks pour gagner des améliorations, soit continuer dans ce couloir. Une fois les monstres éliminés (ou pas), continuez à descendre dans le couloir. Arrivé devant la première porte à droite, entrez et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la pièce. Vous obtiendrez le Sonic Blaster, une arme redoutable.

Descendez ensuite jusqu'au Module de soin et affrontez un groupe de Keraks. Un peu plus loin dans le même couloir, vous pourrez atteindre une pièce qui contient une boîte à outil mais vous devrez combattre quelques Keraks.

Continuez à descendre en ignorant les portes qui ne recèlent aucune récompense jusqu'en bas. Combattez le Guerrier et les créatures qui l'accompagnent et profitez-en pour essayer votre nouvelle arme. Franchissez la porte que protégeaient les Keraks puis la suivante (la rouge) pour atteindre la prochaine mission.

6-Atrium

Avancez, tournez à droite puis à gauche. Combattez vos premiers ennemis en explosant les barils et provoquer un max de dégâts. Utilisez le Sonic Blaster pour repousser la seconde vague et n'hésitez pas à lancer vos grenades. Avancez pour trouver deux kits de soin, prenez-les. Avancez jusqu'à la plateforme et éliminez les deux Keraks avant de vous attaquer au Guerrier. Faites en sorte qu'il se place à proximité du baril et explosez ce dernier.
Après le combat, continuez sur la plate-forme et combattez toutes les créatures que vous rencontrerez. Avancez jusqu'à la prochaine zone.

Prenez à droite du Module de soin et utilisez le monte-charge pour descendre. Tirez sur le comité d'accueil en utilisant votre Sonic Blaster et n'oubliez pas les améliorations qui sont derrière le monte-charge. Dirigez-vous vers la prochaine zone pour vous retrouver à l'air libre. Des hordes de créatures vous attaquent, utilisez le bouton d'esquive pour éviter les tirs ennemis. Si vous vous faites submerger, rebroussez chemin pour régénérer votre santé au Module de soin. Lancez toutes vos grenades, s'il le faut et éliminez les monstres.

Avancez ensuite et prenez à droite lorsque vous atteindrez la partie sombre. Le chemin est infesté de mines et de Swammers. Avancez en effectuant des roulades et en évitant les ennemis jusqu'au prochain monte-charge. Sauvegardez puis montez au niveau supérieur.

Il existe une ouverture à proximité des arbres, franchissez-la. Avancez droit devant vous et éliminez les Keraks qui vous barrent la route. Vous atteindrez un monte-charge, empruntez-le pour monter. Plusieurs ennemis, dont quelques-uns portant des armures vous attendent dans la pièce où vous vous trouvez. Ouvrez le feu et avancez tout en évitant les balles. Après les avoir éliminés, franchissez l'ouverture qui se trouve à droite.

Dans la prochaine pièce, vous devrez vous frayer un chemin en évitant les tirs des tourelles automatiques. Commencez par celle de droite (il en existe trois). Lancez vos grenades car les fragments entraîneraient l'explosion des barils et vous permettraient de venir à bout des trois machines. Emparez-vous des kits de soin et des améliorations puis avancez vers la prochaine zone. Vous rencontrez le Dr. DeSoto. Il vous parle de vous implanter des parties cyber-génétiques.

Votre prochain combat vous oppose à un guerrier accompagné de quelques Keraks. Utilisez vos grenades puis rapprochez-vous de vos adversaires et éliminez-les en commençant par le plus balaise. Traversez ensuite la porte qu'ils avaient prise pour débarquer. Descendez la pente et prenez à gauche en évitant les mines. Franchissez une dernière porte pour clore le chapitre.

7-Medical Center Delta

Vous êtes de retour dans le Centre Médical Delta. A gauche se trouve une cache d'armes, servez-vous. Empruntez ensuite la porte d'en face et tournez à droite pour emprunter le monte-charge et monter.

Deux Cybers vous attaquent dès votre apparition. Esquivez dès les premières secondes du combat car ils vous lanceront des grenades. Ripostez et faites gaffe aux tirs des tourelles qui se déclenchent dans la foulée. Dès que la zone est nettoyée, suivez l'allée vers la prochaine pièce qui se trouve à gauche et combattez le même genre d'ennemis.

Lorsque vous les aurez éliminés, remontez les escaliers et vous vous retrouverez face à deux autres tourelles. Utilisez vos grenades pour les neutraliser ou avancez rapidement vers la porte de sortie. Derrière cette porte deux Cybers vous attendent, éliminez-les et prenez à gauche. Avancez jusqu'au Module de soin et sauvegardez. Plus loin, quatre Cybers vous barrent la route. Tuez-les et prenez encore à gauche pour affronter un Cyber guerrier accompagné d'autres créatures. Commencez par lancer vos grenades sur vos ennemis puis engagez-les au corps-à-corps. Restez à proximité du Module de soin au cas où vous en aurez besoin et laissez vos ennemis venir à vous.

Une fois débarrassé de ces créatures, prenez les escaliers pour descendre en faisant gaffe aux deux tourelles. Utilisez vos grenades pour les faire taire. Avancez ensuite jusqu'à l'extrémité opposée de la pièce et prenez la porte de droite. Eliminez les Cybers et prenez les armes et munitions avant de quitter la pièce. Franchissez la porte d'en face et rencontrez Jake Henderson.

Rebroussez chemin jusqu'à la flèche qui se trouve sous les grands escaliers et prenez à droite. Prenez ensuite à gauche et franchissez la porte. Eliminez de nouveaux Cybers et emparez-vous du fusil d'assaut et de la chaise roulante avant de revenir vers Jake. Suivez-le ensuite.

Il s'arrête devant une porte. Faites un clic gauche sur la porte pour avancer. Continuez à lui ouvrir les portes et à le suivre jusqu'à rencontrer Gina et DeSota. Avancez ensemble jusqu'au point de rendez-vous. Après un petit débriefing, quittez la pièce par la porte de droite. Prenez une nouvelle fois à droite puis encore à droite avant de franchir une nouvelle porte pour atteindre un monte-charge. Une fois en bas, franchissez une dernière porte pour clore le chapitre.

8-Life Support : Waste

Commencez par avancer sur le grand chemin ouvert. Il existe quelques mines sur la route, suivis d'une bande de Keraks. Explosez les barils pour éliminer les créatures et avancez. Lancez des grenades sur les mines pour les neutraliser et approchez-vous du cadavre et faites un clic gauche dessus pour apprendre une nouvelle aptitude.

Quelques Keraks gardent les améliorations qui se trouvent à droite, vous pouvez les combattre si vous en avez envie. Ceci est valable aussi pour le point de sauvegarde. Empruntez ensuite le monte-charge qui est à proximité du cadavre pour descendre.

Combattez un groupe de Kerak, à gauche, et éliminez la créature protégée derrière son armure. Allez tout droit vers le nouveau monte-charge et activez-le. Sauvegardez, à gauche, et prenez à gauche (le chemin de droite est coupé). Avancez en faisant gaffe aux deux mines. Vous rencontrez ensuite un petit groupe de Keraks menés par un guerrier cuirassé. Eliminez-les et avancez à travers les mines jusqu'au monte-charge. Vous allez faire connaissance avec Frank Murphy. Après une brève conversation, des Swarmers vont vous attaquer. Eliminez-les au Sonic Blaster et suivez Franck.

9-Life Support : Atmosphere

Avancez et prenez à droite avant de sauvegarder. Continuez jusqu'aux Swarmers et éliminez-les puis prenez à droite pour rejoindre Franck sur le monte-charge. Tirez sur les obstacles qui bloquent la porte de gauche et ramassez les améliorations et le nouveau Pad. Activez ensuite l'appareil et descendez. Eliminez de nouveaux Swarmers (faites gaffe à ceux qui explosent lorsqu'ils meurent) et suivez votre guide.

Dans le prochain couloir, prenez à droite et franchissez la porte. Prenez encore à droite puis arrêtez-vous. Laissez votre ami sur place et avancez. Éliminez les ennemis et traversez la prochaine porte. À gauche, se trouve un Module de soin, soignez-vous et sauvegardez. Avancez vers Franck et éliminez un dernier Kerak. Avancez puis neutralisez un nouveau groupe d'ennemis avant de prendre à droite. Combattez la prochaine vague d'ennemis en commençant par les plus faibles puis continuez jusqu'à la porte de la pièce suivante. Affrontez les créatures qui s'y trouvent et utilisez vos grenades et votre aptitude de feu ; le Piège de feu.

Visitez la prochaine pièce puis suivez Franck à nouveau pour descendre les escaliers. Dans cette pièce, courez jusqu'au Module et sauvegardez. Eliminez les Swarmers, sortez et prenez à gauche. Éliminez une deuxième vague d'ennemis et continuez jusqu'à la porte.

Dans cette zone, commencez par éliminez vos assaillants puis avancez à travers les mines. Tuez les deux Chasseurs qui gardent le pont et traversez-le. Prenez à droite et attendez que Franck ouvre la porte. Eliminez les derniers ennemis et franchissez cette porte dès qu'elle est ouverte.

10-Transit Center

Prenez les kits de soin et descendez les escaliers. Nettoyez la zone et prenez d'autres kits qui se trouvent à gauche, dans le coin. Avancez sur la rampe de droite et éliminez les six robots. Continuez à descendre et éliminez d'autres robots en utilisant votre Piège de feu. Attention à ceux qui vous lancent des missiles dessus, évitez-les à tout prix.

Avancez jusqu'à entendre à nouveau le son qu'émettent les robots. Il s'agit cette fois de drones explosifs. Repliez-vous jusqu'à la rampe et restez en hauteur. Éliminez-les sans redescendre. Dès que le champ est libre, avancez et attaquez-vous à la source du problème ; les bots qui génèrent ces drones. Lancez vos grenades et finissez-les au Sonic Blaster.

Avancez et montez les marches en évitant les mines. Au bout des escaliers, soignez-vous et sauvegardez. Tout droit, se trouve un atelier grâce auquel vous pouvez améliorez vos armes, utilisez-le. Prenez ensuite à droite des escaliers et prenez la Pad, posé sur le sol. Une porte se trouve à gauche, ignorez-la pour l'instant. Lancez quelques grenades pour débusquer les bots qui sont à proximité du Pad et retournez sauvegarder car un combat sérieux vous attend derrière la porte.

Commencez par les sentinelles et les bots normaux en laissant ceux cuirassés en dernier. Ramassez le fusil laser pour améliorer les armes de HR-V. Prenez le monte-charge et une fois arrêté, avancez droit devant. Soignez-vous car un deuxième combat vous attend.

Franchissez la porte et éliminez les premiers bots. Un deuxième groupe vous attend à proximité du mur, engagez le combat et explosez-les après vous être soigné. Franchissez ensuite la porte et explosez les barils pour éliminer les ennemis qui gardent le pont. Traversez ce pont et franchissez la porte. Eliminez les tourelles en avançant droit devant vous avant de franchir une autre porte.

Commencez par vous précipiter vers le Module de soin (à gauche) et sauvegardez. Combattez le bot en restant sur place. Après en être venu à bout, d'autres ennemis rappliquent dont un grenadier. Restez au même endroit et éliminez toute résistance. Faites un clic gauche sur l'ordinateur qui se trouve à l'extrémité de la pièce pour déclencher une courte cinématique.

Franchissez ensuite la porte et descendez les marches. Eliminez les bots et cliquez sur le véhicule. Sélectionnez la zone marquée en rouge sur votre carte (Colonist Quarters) pour clore le chapitre.

11-Colonist Quarters

Commencez par emprunter les escaliers avant de vous emparer des kits de soins. Passez devant la première porte (qui est bloquée) et avancez jusqu'à la bande de Keraks qui vous attend de pied ferme. Eliminez-les et passez à travers les portes.

Votre prochain ennemi est un Rhino d'assaut, il est seul. Attaquez-le au corps-à-corps et évitez ses coups. Votre HR-V vous sera d'une aide inestimable car il tirera sur votre ennemi tout au long du combat. Venez-en à bout et franchissez la porte. Eliminez une nouvelle vague de Keraks et sauvegardez au bout de l'allée. Affrontez ensuite un groupe de Swarmers avant de vous soigner et de continuer. Entrez dans la prochaine pièce et prenez les bombes qui s'y trouvent. Quittez-la et continuez à descendre jusqu'au point de sauvegarde. Eliminez les Swarmers et sauvegardez.

Retournez sur le chemin principal et prenez à gauche lorsque vous atteindrez le marquer de niveaux. Franchissez la porte et combattez les deux Rhinos d'assaut accompagnés de quelques Swarmers. Restez à distance et éliminez tous les ennemis en essayant de ne pas vous faire toucher lorsque les plus gros adversaires chargent en votre direction. Prenez l'arme pour améliorer HR-V et préparez-vous au prochain combat contre les Keraks.

Commencez par les ennemis les plus forts en restant hors de portée des autres. Vous pouvez appeler votre robot à la rescousse (F3) en cas de besoin. Retournez au Module de soin après le combat et sauvegardez. Franchissez la porte lorsque vous serez prêt. Éliminez le Rhino et approchez-vous de la porte pour déclencher l'arrivée des prochains ennemis. Reculez pour ne pas subir les attaques de ceux postés en hauteur puis ripostez dès qu'ils s'avancent vers vous en quittant leur premier emplacement.

Ramassez toutes les améliorations et montez les quelques marches qui sont à droite pour fouiller le cadavre du Cyber. Redescendez et explosez les mines avant de faire un clic gauche sur la porte. Dès lors, une alarme commence à sonner et l'endroit grouillera d'ennemis. Retirez-vous vers la pièce précédente et ripostez sur ceux qui vous suivent. Utilisez le Piège de feu pour les ralentir et essayez de rester mobile tout au long du combat. Dirigez-vous ensuite vers la porte qu'ils gardaient et traversez le pont.

Deux ennemis vous attendent sur la rive opposée, éliminez-les et franchissez la porte. Combattez les prochains ennemis et n'hésitez pas à utiliser le bouton d'esquive pour éviter leurs coups tout en restant à distance. Ramassez le Pad sur la table et continuez jusqu'aux grands escaliers. Descendez et combattez les Swarmers. Au bout des escaliers, vous trouverez un Module de soin, soignez-vous et sauvegardez. Franchissez la porte.

Vous vous retrouvez à l'air libre, prenez le chemin de droite. Eliminez les créatures et avancez jusqu'à une porte. Combattez les monstres qui la gardent et franchissez-la. Quelques Keraks vous attendent un peu plus en bas, vous pouvez les combattre ou les ignorer et vous diriger vers la porte derrière laquelle se trouve un point de sauvegarde. Evidemment, d'autres Swarmers vous attendent sur place, éliminez-les. Avancez vers la porte qui se trouve du coté opposé.

Ramassez les améliorations et prenez celles qui se trouvent derrière la porte de gauche puis montez dans le monte-charge. Eliminez les Keraks qui vous attendent sur place et franchissez une nouvelle porte. Tuez d'autres ennemis dont un Rhino d'assaut et avancez jusqu'à la seconde barrière avant de cliquer dessus. Elle est désormais activée, il en reste une. Avancez jusqu'aux mines et explosez-les à coups de grenades pour atteindre la prochaine barrière. Traversez jusqu'au point de sauvegarde avant de traversez la porte la plus proche. Dirigez-vous vers le véhicule et choisissez Coldsleep B pour clore la mission.

12-Coldsleep B

Empruntez les escaliers et franchissez la porte. Tournez à droite et descendez via le monte-charge. Traversez à travers les mines, franchissez une deuxième porte puis éliminez un ennemi. A proximité du mur gauche se trouve un Module de soin, sauvegardez. Tuez les créatures et avancez jusqu'à la porte qui se trouve au fond de la pièce.

Dans la prochaine pièce, éliminez les trois premiers Keraks et empruntez le monte-charge. Montez et tuez vos poursuivants puis occupez-vous de l'unique Swarmer qui vous attend. Empruntez le passage qui mène vers la Salle de contrôle 1.

Un combat sérieux vous attend dans cette salle. Eliminez vos adversaires et ramassez les améliorations qui se trouvent à proximité du mur gauche. Prenez ensuite à droite et ignorez les premiers escaliers. Continuez vers les prochaines marches (du même coté) et montez avant de tourner à gauche. Eliminez les ennemis et allez vers l'ordinateur. Faites un clic gauche dessus.

Redescendez les escaliers et revenez à la zone principale. Empruntez cette fois la porte bloquée par les mines et éliminez les Keraks en chemin. Utilisez le monte-charge pour monter. Éliminez d'autres ennemis et sauvegardez votre progression avant de continuer à travers les mines. Devant la prochaine porte, combattez quelques créatures. Entrez et éliminez d'autres assaillants. Il existe une cache d'armes à droite de la porte, servez-vous. Allez à la prochaine pièce et affrontez d'autres ennemis avant de continuer. Traversez le pont après avoir fait le ménage et accédez à la prochaine zone. Nettoyez-la et emparez-vous de la nouvelle capacité. Empruntez ensuite les escaliers qui se trouvent un peu plus loin. Avancez en vous frayant un chemin entre les ennemis jusqu'au point de sauvegarde.

Avancez en traversant la porte jusqu'au monte-charge. Montez et prenez à droite. Trois Keraks vous attendent sur place, tuez-les et entrez dans la pièce de droite puis empruntez les escaliers. Prenez encore à droite et avancez.

Éliminez les ennemis et activez le deuxième ordinateur. Rebroussez chemin et dirigez-vous vers la Salle de contrôle 3.

Éliminez les trois ennemis et avancez jusqu'au monte-charge. Descendez dans le couloir rouge et tuez d'autres adversaires. Franchissez la porte et engagez un nouveau combat. Avancez encore jusqu'à vous retrouver nez à nez avec un Rhino, affrontez-le et venez-en à bout. Montez les escaliers et combattez un nouveau groupe mené par un Chasseur puis allez vers l'ordinateur et activez-le. Revenez à la porte bloquée par les mines et franchissez-la pour emprunter la suivante et tourner à gauche. Dirigez-vous vers le véhicule pour clore le chapitre.

13-Coldsleep A

Empruntez les escaliers et franchissez la porte. Éliminez toute résistance et prenez les kits de soin. Traversez la prochaine pièce jusqu'à la porte. Éliminez la vague de Keraks et descendez vers la prochaine porte. Eliminez vos ennemis au corps-à-corps et prenez la porte qui se trouve au fond de la pièce continuez jusqu'au monte-charge et montez. Eliminez les Cybers et prenez les objets qu'ils abandonnent avant de retourner au monte-charge pour monter à nouveau. Avancez dans le couloir et écoutez la conversation entre Seth et Henderson. Franchissez la porte et prenez à gauche vers le Module de soin. Combattez les ennemis en restant à proximité en cas de coup dur et venez à bout de leur chef. Sauvegardez et revenez au monte-charge pour monter à nouveau. Avancez et préparez-vous au combat (toutefois vous pouvez l'éviter si vous ne voulez pas des améliorations). Si vous décidez de combattre, commencez par éliminer la tourelle avant de vous en prendre aux autres. Retournez au monte-charge et montez. Le prochain combat vous oppose à un Veteran Swarmer. Lorsque vous l'aurez exterminé, remontez à nouveau. Sauvegardez et remontez encore. Continuez ainsi jusqu'au dernier étage et descendez le couloir. Avancez à travers les mines jusqu'à atteindre la prochaine pièce.

Un combat est déjà en cours et votre tâche consiste à tuer le Chasseur, à gauche de la pièce. Revenez vers le Terminal de transit et descendez tout en bas jusqu'à votre point de départ. Prenez à droite et choisissez le Centre Médical Delta pour clore la mission.

Centre Médical Delta
Empruntez les escaliers et prenez à droite dès que vous le pourrez pour aller à la rencontre de Gina et des autres. Vous recevrez deux points de Capacité. Après la petite conversation, allez vers le véhicule et choisissez Hold B.

14-Hold B

Empruntez les escaliers et franchissez la porte. Suivez le couloir jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez et ressortez. Prenez à droite à nouveau et avancez. Vous serez accueilli par des Cybers qui ouvrent le feu immédiatement. Eliminez-les puis allez jusqu'au cadavre avant de revenir vers le monte-charge pour descendre.

Tournez à gauche et avancez. Empruntez le monte-charge et remontez. Revenez vers le dernier point de sauvegarde et franchissez la porte de droite. Avancez dans le couloir et fouillez le prochain cadavre. Faites un clic gauche dessus et gagnez une nouvelle aptitude. Continuez jusqu'au prochain couloir et sauvegardez une fois devant le Module. Engagez ensuite le combat contre les Cybers.

Descendez jusqu'au niveau inférieur et dirigez-vous vers votre premier objectif (bouton M). Éliminez toute résistance en chemin et franchissez la porte. Avancez rapidement sur ce chemin jusqu'à atteindre le cadavre puis fouillez-le. Revenez au dernier point de sauvegarde puis vers le véhicule de transit. Choisissez le Centre Médical Delta et allez parler à DeSoto. Regardez la courte cinématique et revenez au véhicule pour clore la mission.

15-Engine Maintenance

Prenez les escaliers et évitez les mines. Au bout des marches, éliminez quelques ennemis. Dirigez-vous vers le nord puis prenez à droite. Le prochain passage vous mène vers des bots, neutralisez-les et avancez jusqu'au point de sauvegarde. Franchissez la porte qui est à droite du Module et combattez les créatures qui vous barrent la route. Prenez ensuite à droite et dirigez-vous vers l'ascenseur. Au lieu de monter, prenez à gauche et avancez jusqu'à l'ordinateur. Faites un clic gauche dessus et revenez vers l'ascenseur. Montez et sprintez pour traverser la pièce jusqu'au prochain ascenseur. Montez, sortez puis avancez avant de descendre via les escaliers. Franchissez la porte et

activez le panneau de contrôle pour appeler l'ascenseur. Revenez à votre point de départ et descendez les marches qui sont à droite pour vous rendre à votre véhicule et mettre fin à ce chapitre.

16-Officer Quarters

Montez les marches et suivez les flèches jusqu'aux quartiers des officiers. Eliminez les quatre ennemis et avancez jusqu'au point de sauvegarde. Prenez à droite et descendez le couloir. Entrez par la porte et sprintez jusqu'à la prochaine pour atteindre un ascenseur. Descendez et franchissez une nouvelle porte avant de neutraliser les deux Cybers. Prenez ensuite à droite et franchissez le passage.

Éliminez les forces ennemies et dirigez-vous vers le nord pour emprunter les escaliers. Dégommez les tourelles et montez puis entrez par une nouvelle porte. Prenez à droite et avancez. Franchissez la porte qui se trouve à droite puis emparez-vous des clés. Retournez au couloir précédent et continuez. Ne vous arrêtez que devant le point de sauvegarde. Soignez-vous et sauvegardez puis prenez la porte de droite.

Allez au coin nord-ouest de la prochaine pièce et descendez via l'ascenseur. Prenez ensuite la porte par laquelle débarquent les ennemis. Longez ce couloir et montez aux escaliers puis tournez à gauche pour avancer dans un nouveau couloir. Tournez à gauche lorsque vous apercevez les marches et descendez. Prenez à nouveau à gauche et avancez jusqu'à franchir la prochaine porte. Là, prenez à droite et localisez les deux petites portes, au coin de la pièce. Prenez celle de droite et prenez les clés qui s'y trouvent. Revenez au dernier point de sauvegarde, sauvegardez et faites vos améliorations. Descendez et traversez le pont puis dirigez-vous vers les mines (à gauche). Franchissez la porte qui se trouve au bout du chemin.

Boss : Commandant Vargas
Ne restez pas immobile et utilisez toutes vos aptitudes contre ce boss. Les grenades et les Pièges de feu vous seront d'une aide inestimable. Lorsque sa barre de santé est au plus bas, les renforts se pressent pour venir l'aider mais ils ne représentent pas un réel danger. Il faut noter que si vous mourrez, les dégâts infligés disparaissent et vous devez tout recommencer, essayez donc de rester en vie. Utilisez tous vos projectiles et restez à distance pour venir à bout de Vargas. Une cinématique se déclenche à la mort de votre ennemi.

Attrapez le lance-roquettes qu'il abandonne et retournez au monte-charge. Traversez le pont, montez les escaliers et prenez à gauche. Avancez jusqu'à la porte qui se trouve à l'extrême gauche de la zone.

17-Bridge

Descendez les marches et avancez. Descendez encore puis franchissez la porte et sauvegardez. Rebroussez chemin vers le hall et descendez à nouveau dès que vous apercevez les escaliers. Avancez et prenez le couloir de droite avant de franchir la nouvelle porte. Faites un clic gauche sur l'ordinateur pour charger le virus et continuez dans le même couloir jusqu'à la prochaine porte. Franchissez-la et sauvegardez. Descendez les marches et éliminez les créatures qui vous barrent la route avant de prendre à droite. Ignorez la première porte et avancez jusqu'à la prochaine issue.

18-Astrogation

Franchissez la porte et prenez à droite puis sauvegardez. Ignorez les Cybers qui vous attaquent ou éliminez-les en restant à proximité du Module de soin. Prenez ensuite à droite et avancez jusqu'à l'ordinateur principal. Faites un clic gauche dessus et vous activerez une cinématique.

19-Ship Int Maintenance

Commencez par vous emparer du Torse Cybernétique puis quittez la pièce. Sauvegardez et empruntez les escaliers. Des hordes d'ennemis vous attendent, éliminez-les et sprintez en direction du mur avant de monter les marches. Continuez jusqu'à la prochaine pièce et neutralisez les bots. Prenez à droite et avancez jusqu'à la cage d'escaliers. Explosez les deux tourelles au bout des marches et avancez jusqu'au point de sauvegarde. Prenez ensuite à droite et gardez le cap. Évidemment vous devrez éliminer plusieurs vagues de bots en cours de route, mais cela ne devrait pas vous poser de problèmes.

Plus loin une porte apparaît du coté gauche, empruntez-la et prenez directement à droite. Eliminez les bots et avancez. Au bout du chemin, il existe une deuxième porte, franchissez-la. Progressez dans ce sens jusqu'à l'ascenseur. Descendez et sprintez vers le point de sauvegarde. Empruntez ensuite les escaliers pour descendre. Vous réalisez que le système de transit ne fonctionne pas. Retournez au Module de soin et prenez le monte-charge (à gauche) vers Hold C. Évitez les mines et dégommez les bots et franchissez la prochaine porte. Atteignez la barrière pour clore le chapitre.

20-Hold C

Dirigez-vous vers la porte qui se trouve derrière les mines et entrez. Montez les quelques marches de droite et affrontez les Cybers. Avancez jusqu'à l'allée en éliminant tous les ennemis puis prenez à droite. Arrivé devant le combat en cours, prenez à gauche pour atteindre l'ordinateur. Prenez le lance-flammes pour HR-V et revenez décimer vos ennemis. Montez ensuite aux grands escaliers et continuez jusqu'au point de sauvegarde.

Avancez et éliminez les ennemis menés par un Sergent Trooper puis franchissez la porte gardée par des mines cachées. Traversez la pièce jusqu'à la porte de sortie et éliminez les bots en cours de route. Franchissez la porte et ramassez la mitrailleuse cybernétique (vous ne pouvez l'utiliser que si vous vous êtes déjà implanté quelques-unes des parties cybernétiques que vous aviez récoltées). Continuez à avancer en éliminant les créatures jusqu'au Module de soin. En vous éloignant du point de sauvegarde, une nouvelle horde d'ennemis vous attaque. Reprenez votre position et éliminez-les ainsi que leur chef avant de reprendre la route. Eliminez une dernière vague de créatures et atteignez la barrière vers le centre de transit.

21-Transit Center

Avancez jusqu'à l'ascenseur et prenez à gauche jusqu'au prochain. Prenez ensuite à gauche et engagez le combat contre les premiers ennemis. Empruntez les marches et éliminez d'autres créatures. Descendez encore et préparez-vous au prochain combat. Faites le ménage et avancez jusqu'à l'ascenseur, à l'extrémité de la pièce. Une fois arrivé à destination, éliminez les prochains ennemis en explosant les résidus radioactifs dès qu'ils s'en approchent. Empruntez les escaliers qui sont à droite et avancez jusqu'à la Salle de Contrôle. Sauvegardez et prenez les escaliers qui se trouvent à droite. Continuez d'avancer jusqu'à l'ascenseur (vous pouvez combattre ou ignorer les ennemis que vous rencontrez). Une fois en bas, ramassez une arme pour HR-V et éliminez la horde d'ennemis. Revenez à l'ascenseur et descendez à nouveau avant de franchir la porte. Neutralisez les créatures puis cliquez sur l'ordinateur. Revenez ensuite vers les escaliers puis utilisez l'ascenseur pour descendre et continuez jusqu'au véhicule. Choisissez Centre Médical Delta.

Centre Médical Delta
Éliminez tous les ennemis de la zone et regardez la cinématique. Allez vers le véhicule pour clore le chapitre.

22-Shuttle Bay

Empruntez les escaliers et entrez par la porte. Des ennemis vont jaillir de la porte de droite, occupez-vous-en et descendez les escaliers. En bas, des Swarmers vous barrent la route, n'hésitez pas à les buter avant de franchir la prochaine porte. Allez jusqu'à l'ascenseur et prenez à droite jusqu'aux escaliers. Sauvegardez et éliminez les forces ennemies. Retournez aux escaliers et suivez les flèches vertes puis tournez à gauche. Lorsque vous rencontrerez de nouveaux Swarmers, continuez tout droit et prenez à droite. Descendez les escaliers et éliminez une créature avant de continuer à descendre. Neutralisez tous ceux qui s'attaquent à vous et cliquez sur le cadavre pour accomplir le premier objectif.

Revenez vers les escaliers et rebroussez chemin jusqu'à la deuxième marque verte. Descendez les escaliers et atteignez l'ascenseur. Ne descendez pas, suivez les flèches bleues jusqu'au terminal. Allez à droite et prenez les prochains escaliers pour descendre et arriver devant un ascenseur. Empruntez-le pour descendre et à la sortie, prenez à droite (en suivant les flèches bleues). Franchissez le passage et montez les marches. Avancez jusqu'au véhicule pour clore la mission.

23-Ship Ext Maintenance

Montez les marches et entrez par la porte. Éliminez la première vague menée par un guerrier Elite. Continuez dans le même couloir et tournez à gauche pour sauvegarder. Retournez sur le chemin principal jusqu'à la porte qui se trouve au bout. Franchissez-la et descendez via l'ascenseur.

Boss : Warlord
Commencez par essayer de toucher votre adversaire à distance. Si vous aviez amélioré votre lance-roquettes, il sera très efficace contre cet ennemi. Dès qu'il lance son attaque pour vous attirer dans son sillage, ripostez avec quelques coups au corps-à-corps. Gardez vos distances autant que possible et lancez un max de grenades et de Pièges de feu. Lorsque vous l'aurez éliminé, regardez la cinématique.

Avancez jusqu'à l'ouverture et fouillez le cadavre. Prenez l'ascenseur et montez avant de cliquer sur l'ordinateur pour activer une deuxième scène. Franchissez ensuite la porte et emparez-vous de la partie Cybernétique qui se trouve dans la pièce. Franchissez la porte opposée pour clore la mission.

24-Gantry

Traversez la pièce en courant et éliminez ou ignorez la résistance ennemie. Une fois devant l'ascenseur, descendez. Placez-vous sur l'élévateur et attendez quelques secondes. Dès qu'il s'arrête, descendez et prenez immédiatement à droite pour dégommer les créatures que vous rencontrez. Continuez à descendre jusqu'à la salle de communications et cliquez sur le terminal. Avancez encore un peu et vous atteindrez un second terminal, cliquez dessus également. Continuez tout droit puis montez les marches. Le troisième terminal est tout près, atteignez-le et cliquez dessus. Revenez à l'élévateur, montez et escaladez les marches dès qu'il s'arrête. Prenez à droite et cliquez sur le quatrième terminal.

Avancez et au bout de la route vous trouverez une arme pour HR-V. Ramassez-la et prenez à droite pour monter dans l'élévateur. Allez jusqu'au cinquième terminal et cliquez dessus puis sur la porte pour revenir au Centre Médical Delta. Allez à la salle de contrôle et regardez la cinématique. Quittez la pièce et allez au véhicule pour finir la mission.

25-Ares Engine Control

Empruntez les escaliers et franchissez la porte. Avancez dans le couloir jusqu'à ce que les bots vous attaquent. Eliminez-les et prenez les escaliers de la pièce suivante. Prenez à gauche et éliminez les vagues de créatures qui vous barrent la route en ignorant les portes de cette zone. Arrivé devant le Module de soin, soignez-vous et sauvegardez. Ressortez et descendez les escaliers en faisant gaffe aux mines collées sur les murs. Continuez dans le même couloir et éliminez d'autres bots avant de repousser une nouvelle vague d'ennemis. Prenez le couloir qui est derrière eux. Sprintez droit devant vous et descendez via l'ascenseur. Arrêtez-vous au niveau de la prochaine porte puis neutralisez les bots et empruntez la rampe pour descendre. Atteignez la salle des machines et préparez-vous au combat. Explosez les tourelles et nettoyez la zone. Il existe un Module de soin au nord de la zone, sauvegardez votre partie.

Empruntez la porte qui est à proximité de la salle des machines. Avancez dans le couloir après avoir tourné à droite. Ignorez les escaliers et entrez par la prochaine porte. Eliminez tous les bots de maintenance et avancez. Prenez à droite dès que vous le pourrez et franchissez la porte. Tournez ensuite à gauche et gardez le cap. Sauvegardez et franchissez la porte qui se trouve à gauche du Module de soin. Eliminez les Cybers et empruntez les escaliers pour rencontrer l'unité MCD.

Descendez les escaliers et prenez à droite. Avancez dans le couloir et ignorez la porte de gauche. Entrez par la porte qui se trouve au bout de ce couloir et traversez le pont. Entrez dans la pièce contenant un ordinateur et prenez directement à gauche. Descendez les escaliers jusqu'à la barrière.

26-Flash Engine Control

Commencez par franchir une première porte puis prenez à droite et descendez les marches. Prenez ensuite à gauche puis à droite (en direction des mines). Longez le coté droit et éliminez les ennemis en chemin. Franchissez ensuite la porte qui est en face de la salle des machines. Avancez dans le couloir et tournez à gauche. Franchissez la porte pour retrouver le reste de l'unité MCD. Continuez d'avancer puis prenez à gauche pour atteindre le terminal de transit.

Sauvegardez et allez vers le véhicule pour finir la mission.

27-Zeus Engine Control

Empruntez les escaliers et franchissez une première porte. Avancez dans le couloir et franchissez la porte qui se trouve au bout du chemin. Prenez ensuite à gauche et éliminez les ennemis avant de continuer. Prenez à gauche et franchissez deux portes successives. Montez dans l'élévateur et butez les ennemis qui réussissent à vous suivre. Franchissez la prochaine porte et avancez avant de trouver une autre porte. Entrez et avancez puis tournez à gauche. Sauvegardez votre progression dans la pièce de droite puis continuez. Eliminez les bots et avancez puis tournez à gauche puis à droite. Au bout du chemin vous retrouvez DeSoto.

Suivez la courte cinématique puis rebroussez chemin vers la dernière allée traversée. Prenez à droite puis franchissez une porte. Prenez à gauche dès que vous atteindrez la prochaine puis avancez et tournez à droite. Cliquez sur la porte pour clore le chapitre.

28-Shuttle Control

Au bout des escaliers, prenez à droite et avancez dans l'allée de gauche. Empruntez les escaliers et sauvegardez. Franchissez la prochaine porte et traversez la zone jusqu'à l'ascenseur pour déclencher une cinématique.

Combat final : Jake Henderson
Jake ouvre le feu en premier, évitez son tir. Continuez à esquiver jusqu'à ce qu'il change d'attaque. Dès qu'il s'arrête de tirer, votre ennemi vous inonde sous une pluie d'explosifs. Evitez-les et continuez à tirer dès qu'il prenne une pause en utilisant vos armes à distance. De temps en temps, votre adversaire lance des mines et au bout d'un moment la zone devient un vrai chantier. Gardez votre calme et essayez de trouver le bon timing pour riposter (vous passerez la plus grande partie du temps à éviter ses attaques).

Lorsque vous aurez vidé sa barre de santé de moitié, Jake saute vers le bas. Prenez l'ascenseur et suivez-le. Continuez à l'arroser et effectuez les mêmes manoeuvres contre ses attaques qui restent les mêmes. Au bout d'un moment votre adversaire revient avec une nouvelle attaque ; il vous lance des missiles. Sprintez tout autour de la zone pour les éviter et n'essayez pas de l'attaquer à ce moment car il devient invincible.

Dès que vous en aurez fini avec lui, regardez la cinématique et ramassez les améliorations. Utilisez l'ascenseur pour descendre et franchissez la porte. Atteignez l'ordinateur central pour clore le chapitre.

29-Central Computing

Avancez dans la salle et faites un clic droit sur chaque ordinateur. Vous avez réussi à désactiver PILOT une fois pour toutes. Félicitations, vous avez fini le jeu !

Space Station Manager

2004

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Dans le répertoire Data du jeu, ouvrez le fichier **new_game.scm** avec le Bloc-Note. Vous pourrez alors changer l'argent de départ (credits) et avoir tous les modules (missions). Il suffit simplement de changer le nombre se trouvant en face de "credits" et de remplacer les mots "false" par "true".

Spacewrecked

© Gremlin Graphics Software Ltd. / Celestial Games

CODES DES NIVEAUX

ROOKIE
SLUMBER
INTEREST
BULKHEAD
SHOWROOM
MUSHBASH
HAMPERED
BLACKOUT
WARRIOR
VICTORY
TRAPPED
FRENZY
HANDYMAN
CROWDED
RADIATE
VOLTAGE
GLOOM
PRIMATE
MADHOUSE
TRIUMPH

Spawn

© Eidos Interactive / Capcom

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, entrez l'un des codes suivants :

FUNNYHEADS	Grosses têtes
GIMMEJIM	Combattre avec le boss
LIFEISUNFAIR	Mouvements spéciaux sur le clavier numérique
VIRTUAL1	Vue à la première personne

Spear Of Destiny

© FormGen / id Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Lancez le jeu par : SPEAR -debugmode
Pendant le jeu, appuyez simultanément sur les touches CTRL , ALT , SHIFT et Backspace . Puis appuyez en même temps sur TAB et l'une des touches suivantes :

Z	Choix du niveau
T	Liste les éléments du jeu (utiliser les flèches gauche et droite)
I	Améliore l'arme et ajoute 100 000 points au score
P	Pause
F	Coordonnées
H	Se blesser
C	Status
B	Choix de la couleur de la bordure de l'écran
N	Permet de traverser les murs On/Off
E	Finit le niveau
S	Ralenti
G	Invincibilité
X	"Extra Stuff"
V	Ralenti
,	Usage de la mémoire
A	Retour sous DOS

Appuyez simultanément sur I L et , (virgule) pour avoir 100% d'énergie, 99 munitions et les 2 clés.
Tapez JOSHUQ et tendez l'oreille.

TRUC

Pendant le jeu, appuyez sur G et F10 pour stopper les tirs de l'ennemi.

CHOIX DU NIVEAU

Lancez le jeu par : SPEAR TEDLEVEL# (où # est le numéro du niveau)

JUKE BOX

Pendant le chargement du premier écran, maintenant la touche , (virgule) enfoncée jusqu'à ce qu'apparaisse un Juke Box.

PASSER AUTOMATIQUEMENT LA QUESTION AU LANCEMENT

Vous pouvez répondre à la question qui vous est posé au lancement du jeu sans avoir le livret sous les yeux. Il suffit de taper "joshua" quelle que soit la question posée. Le jeu se lancera alors en vous gratifiant d'un petit message humoristique.

Spearhead

© Interactive Magic 1998

INVINCIBILITÉ

Au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncées les touches S, P, E, A, R, H, et appuyez sur .

Spec Ops

© Ripcord Games / Zombie

INVINCIBILITÉ

Au cours d'une partie, appuyez simultanément sur ALT , SHIFT et V. Vous entendrez alors un déclic comme lorsque vous rechargez votre arme. Allez ensuite dans vos choix d'item et choisissez Masterview. Alors, votre écran deviendra bleu et votre personnage s'élévera dans les airs : vous êtes invincible.

TOUTES LES MISSIONS

Allez dans le répertoire du jeu (par exemple : c:program fileszombiespecops). Recherchez le fichier SAVEDATA.TXT et déplacez-le dans le répertoire ZOMBIE (répertoire père). Vous avez maintenant le droit de faire toute les missions. Remarque : à la fin de la mission, lorque vous recevez votre médaille, choisissez l'option **Return to main menu** car si vous choisissez **Select misions**, vous n'aurez plus toutes les missions, à moins de quitter le jeu et le redémarrer.

MODE ENTRAINEMENT

Appuyez sur T au démarrage de n'importe quel niveau et vous pourrez le visiter sans limite de temps.

Speed Busters

© Ubisoft 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

BLACKICE	Verglas noir
CHOPERVIEW	Carte vue de dessus
CRAZYEDIE	Plus de frein
FULOFIT	Nitro illimité
GAMBLER	Crédit de 50.000 francs
HWY69	Toutes les voitures et tous les circuits
NOTIMELIM	Plus de Check Point en mode arcade
REBUILT	Répare les voitures sans dépenser d'argent
TAGKILER	Si un concurrent vous touche par l'arrière, il sera renvoyé au départ

RACCOURCI DANS MEXICO

Dans le circuit de Mexico, vous verrez des radeaux en bois qui effectuent un court trajet. Montez sur l'un d'eux. Dès qu'il s'arrête au bout, allez tout droit et passez sous la cascade. Allez tout droit et vous serez alors sur un petit chemin. Roulez dessus. Au bout, tournez a gauche et si vous avez bien suivi ces instructions, vous aurez gagné un peu de temps.

RACCOURCI DANS CALIFORNIA

Juste après King Kong prenez immédiatement à droite. Prenez le tremplin de face, et vous vous retrouverez en face de la route.

RACCOURCIS DANS NEVADA

Prenez la petite route de terre après le pont métallique et utilisez la nitro en arrivant au bout pour atterrir devant l'entrée de la mine.

RACCOURCIS DANS COLORADO

Roulez tout droit sur le lac gelé avant la ville et utilisez le frein à main pour prendre à droite en arrivant au bout.

Speed Haste

© Big City Games / Asylum Entertainment

VITESSE OPTIMALE

Pour aller plus vite, ne ralentissez pas dans un virage a 90°, il suffit, pour ne pas se cogner de prendre le virage assez tôt, mais pas trop sinon gare aux chocs.

Speed Racer in The Challenge of Racer X

© Accolade

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Lorsque le jeu vous demande votre nom, entrez le nom d'un des concepteurs du jeu :

`Tom Loughry`	Vous avez un gun (300), drop mine (40) et 1070 en argent
`Tod Thorson`	Vous avez un gizmo rockets (300), frogger (80) et 990 en argent

Speedy Eggbert

© Emme 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause, entrez l'un des codes suivants, puis revenez à la partie.

`drivetank`	Avoir un tank
`funskate`	Avoir un skateboard
`givecopter`	Avoir un hélicoptère
`megablupi`	Invincibilité
`showsecret`	Voir les endroits secrets

Speedy Eggbert 2

© eGames

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Ces codes doivent être saisis directement en cours de partie.

`drivetank`	Obtenir un glue tank
`funskate`	Obtenir un skateboard
`givecopter`	Obtenir un heli-pack
`megablupi`	Invincibilité
`showsecret`	Voir les blocs invisibles

Spell Castle

© ComputerEasy

EPÉE D'ARMAGEDDON

Prenez toutes les épées que vous pourrez trouver dans chacun des chapitres du jeu. Ainsi, vous pourrez obtenir l'arme ultime : l'épée d'Armageddon.

Spellbound

© Psygnosis / WJS Design

CODES DES NIVEAUX

2. HEYY
3. OUDI
4. DYOU
6. MYPI
7. NTAW
8. OMAN
9. CALL

Spellcraft

© ASCII

CHEAT MODE

Préparez un grand nombre d'items magiques pendant les premières missions. Puis, appuyez sur ESC au lieu de sélectionner le Livre des Sorts. Vous recevrez ainsi les items sans bourse délier.

Spellcross

© JRC Interactive / Cauldron Ltd.

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran indiqué :

Code	Ecran	Effet
CASHITUP	Strategic map	Augmente la somme d'argent de 100
AGAINAGAIN	War map	Regénère l'AP de toutes les unités

SpellForce : Shadow of the Phoenix

© BigBen Interactive / EA Phenomic 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ouvrez la console (touche Crtrl + $) et entrez l'un des codes suivants :

`Application:FastHeroCast(1)`	Les héros sont créés plus vite
`Application:GiveMeGoods(99999)`	Toutes les ressources à 99 999
`Application:SetBuildingFastBuildMode(1)`	Constructions rapides
`Application:SetBuildingTechTreeMode(1)`	Toutes les constructions sont disponibles
`Application:SetFigureTechTreeMode(1)`	Toutes les unités sont disponibles
`Application:SetGodMode(1)`	God Mode
`Application:SetNoManaUsage(1)`	Mana infini

SpellForce : The Breath of Winter

© JoWooD / EA Phenomic 2004

CHEAT CODES

Ouvrez la console (touche Crtrl + $) et entrez l'un des codes suivants :

`Application:FastHeroCast(1)`	Les héros sont créés plus vite
`Application:GiveMeGoods(99999)`	Toutes les ressources à 99 999
`Application:SetBuildingFastBuildMode(1)`	Constructions rapides
`Application:SetBuildingTechTreeMode(1)`	Toutes les constructions sont disponibles
`Application:SetFigureTechTreeMode(1)`	Toutes les unités sont disponibles
`Application:SetGodMode(1)`	God Mode
`Application:SetNoManaUsage(1)`	Mana infini

SpellForce : The Order of Dawn

© JoWooD / EA Phenomic 2003

CHEAT CODES

Ouvrez la console (touche Crtrl + $) et entrez l'un des codes suivants :

`Application:FastHeroCast(1)`	Les héros sont créés plus vite
`Application:GiveMeGoods(99999)`	Toutes les ressources à 99 999
`Application:SetBuildingFastBuildMode(1)`	Constructions rapides
`Application:SetBuildingTechTreeMode(1)`	Toutes les constructions sont disponibles
`Application:SetFigureTechTreeMode(1)`	Toutes les unités sont disponibles
`Application:SetGodMode(1)`	God Mode
`Application:SetNoManaUsage(1)`	Mana infini

Spelling Blizzard

+ D'INFOS FORUM

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Maintenez la touche SHIFT enfoncée et tapez **cheat**.

Spherical

© Rainbow Arts Software 1990

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

RADAGAST
SKYFIRE
GLIEF
GUMBA
YARMAK
MIRGAL
MOURNBLADE
CHACMAL
ORCSLAYER
GHANIMA
JADAWIN

Spider-Man

© Activision / Neversoft 2001

CHEAT MODE

Entrez les codes suivants sur l'écran cheats du menu "special" dans les options.

ADMNTIUM	God mode
CINEMA	Voir les séquances FMV
CLUBNOIR	Costume de Ben Reilly
EGOTRIP	Tête vibrante
FANBOY	Tous les comics
FUNKYTWN	Spider-Man dessin animé
GLANDS	Toiles infinies
KICK ME	Costume Amazing Bag Man
KIRBYFAN	Toutes les couvertures de comics
LEANEST	Code maitre
MIGUELOH	Costume de Spidey 2099
MME WEB	Niveau secret
MRWATSON	Costume de Peter Parker
RGSGLLRY	Voir les personnages
ROBRTSON	Voir le storyboard
RULUR	J. James Jewett
SECRTWAR	Costume de Symbiote Spidey
SM LVIII	Costumes de Quick Change Spidey
STICKMAN	Stickman Spider-Man
SYNOPTIC	Costume Spidey Unlimited
TRISNTNL	Costume Captain Universe
UATUSEES	Mode "Et si"
WEAKNESS	Energie max
XILRTRNS	Costume Scarlet Spider

Spider-Man & Venom : Separation Anxiety

© Acclaim / Software Creations 1995

CODES DES NIVEAUX

4. DCCPMH
8. MDRKJP
12. STSPPC
13. QPMJCV

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

MRRYPN	Mode expert
SCBCRS	Choix du niveau (mode solo uniquement)

Spider-Man - Le Film

© Activision / LTI Gray Matter 2002

CHEAT CODES

Entrez tous ces codes dans le menu Cheat de la section Special

ARACHNID	Tout débloquer
CAPTAINSTACEY	Jouer avec Captain Stacey
CHILLOUT	Super coolant
DODGETHIS	Mode Matrix
FREAKOUT	Jouer avec le Bouffon Vert
GIRLNEXTDOOR	Jouer avec Mary Jane
GOESTOYOURHEAD	Grosse tête
HEADEXPLODY	Niveaux d'entraînements bonus
HERMANSCHULTZ	Jouer avec Shocker
IMIARMAS	Tous les niveaux
JOELSPEANUTS	Mode grosses têtes pour les ennemis
KNUCKLES	Jouer avec Knuckles the Thug
KOALA	Toutes les commandes de combat
ORGANICWEBBING	Toile d'araignée infinie
REALHERO	Jouer avec un flic
ROMITAS	Passer le niveau (faites pause pendant le jeu et choisissez niveau suivant)
SERUM	Jouer avec Lab Scientist
SPIDERBYTE	Petite araignée
STICKYRICE	Jouer avec Uncle Ben's Killer
THUGSRUS	Jouer avec Thug
UNDERTHEMASK	Mode à la première personne

RECOMMENCER LES NIVEAUX

Lorsque vous aurez terminé un niveau avec Spider-Man, vous aurez la possibilité de le refaire en passant par le menu Level Warp.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Alex Ross Spider-Man

Terminez une fois le jeu en mode Normal.

Peter Parker

Terminez une fois le jeu en mode Facile.

Wrestler Spider-Man

Terminez une fois le jeu en mode Facile.

DÉBLOQUER LE PINHEAD BOWLING

Obtenez au moins 10 000 points en mode story pour débloquer le Pinhead Bowling dans l'entrainement.

DÉBLOQUER LE FILM SPECIAL VULTURE

Obtenez au moins 20 000 points en mode story pour débloquer le film Special Vulture dans la galerie.

DÉBLOQUER LE FILM SHOCKER

Obtenez au moins 30 000 points en mode story pour débloquer le film Shoker dans la galerie.

TOILE D'ARAIGNÉE ILLIMITÉE

Obtenez au moins 50 000 points en mode story pour avoir les toiles infinies.

DÉBLOQUER LE FILM DU BOUFFON VERT

Terminez le jeu au moins en mode Hero pour débloquer le film du Bouffon Vert.

SE BATTRE CONTRE BONESAW

Terrassez au moins 60 ennemis dans l'entraînement au combat.

JOUER AVEC LE BOUFFON VERT

Entrez le code pour tout débloquer démarrer une nouvelle partie. Choisissez le mode Superhero, puis quittez le jeu. Entrez dans le menu Special et choisissez l'option sélection du niveau. Optez pour le dernier choix de la liste, vous verrez la fin du jeu. Entrez ensuite dans la boutique secrète et vous trouverez une option pour jouer avec le Bouffon Vert.

GUIDE COMPLET

Niveau 1

Un premier niveau court et vraiment simple, c'est un bon niveau pour vous familiariser avec les commandes du jeu. Vous voilà sur le territoire des thugs, ils sont au nombre de seize dans ce niveau et vous allez devoir les éliminer. Déplacez-vous pour cela en hauteur en vous balançant de toile en toile pour atteindre les différents immeubles et éliminer les thugs situés sur leurs toits. Concernant les directions à prendre pour les trouver il n'y a rien de plus simple que de vous fier à votre altimètre et boussole, ce sont des outils efficaces. Dès que vous êtes en vue d'un thug foncez dessus sans même descendre sur le toit afin de l'éliminer sans vous faire toucher. Répétez donc cette opération pour exterminer les ennemis jusqu'à une petite vidéo. Dirigez-vous ensuite à l'entrepôt comme il vous l'est demandé en vous déplaçant de toile en toile (répérez-le avec la boussole et l'altimètre) pour compléter ce niveau.

Araignées en or

La première de ce niveau se trouve sous une statue de pierre située sur le toit de l'immeuble où vous débutez la partie (vous pouvez l'apercevoir lors de la petite séquence avant de prendre les commandes du personnage.
La seconde est sur le toit d'un autre immeuble : depuis le point de départ du niveau avancez de trois immeubles sur la droite, puis tournez encore à droite et avancez de deux nouveaux immeubles. Grimpez sur le toit du bâtiment où vous arrivez, éliminez les deux adversaires et prenez le bonus.

Niveau 2

Second niveau beaucoup plus linéaire que le précédent et basé principalement sur la discrétion. Avancez ainsi le long du plafond pour éviter de vous faire voir et effectuez de brèves descentes sur le sol, attaquez l'ennemi puis remontez aussi vite que vous êtes descendus le long de votre fil (si vous avez du mal à effectuer ce type d'actions, allez faire un tour dans le mode entraînement du jeu, il vous permettra de maîtriser ces commandes principales). Traversez ainsi les diverses salles en éliminant toute personne en travers de votre chemin, vous aurez vers la fin du niveau besoin d'un fusible pour actionner un panneau. Vous le trouverez dans un conduit dans la dernière pièce visitée, prenez-le et utilisez-le pour débloquer la suite du niveau. Vous atteindrez ensuite la fin du niveau après quelques combats supplémentaires.

Araignée en or

La seule araignée de ce niveau est très simple à trouver puisqu'elle se trouve dans le premier couloir que vous allez traverser, lieu de passage obligatoire dans le niveau.

Niveau 3

Progression très linéaire là aussi, mais rendue plus difficile par la présence de nombreux ennemis et particulièrement bien équipés. Il vous suffit de suivre le chemin en misant sur la discrétion (déplacez-vous le long des murs et du plafond) mais vous serez quoi qu'il arrive vite repéré après les premiers affrontements. Utilisez donc vos derniers combos appris dans les niveaux précédents pour éliminer vos ennemis et déplacez-vous continuellement afin d'éviter

les balles. Vous rencontrez en fin de niveau le premier boss du jeu, l'assassin de Oncle Ben, à vous de le venger. Pas de précipitation toutefois il est très bien armé (fusil d'assaut et grenades) et se déplace rapidement. Evoluez donc autour de lui en restant sur les murs et foncez dès qu'il baisse sa garde pour le toucher. Vous pouvez aussi vous accrocher au plafond et utiliser votre toile pour descendre à son niveau, frapper et remonter. Ce boss n'est toutefois pas très résistant et quelques combos auront vite raison de lui.

Araignée en or

La première araignée se trouve dans dans une petite pièce sur le côté du couloir avec les jets de vapeur (traversez ce couloir en vous suspendant au plafond pour éviter les jets).
La seconde et dernière araignée se trouve dans le couloir que vous traversez avant de rencontrer l'assassin d'oncle Ben. Elle se trouve sur votre passage, vous ne pouvez la manquer.

Niveau 4

Un niveau très court, écoutez tout d'abord les conseils de votre acolyte, puis engagez-vous dans la partie. L'objectif est simple, détruire les ballons le long de votre progression en tirant dessus avec votre toile (bouton triangle). Eliminez ensuite les ennemis volants à la fin du niveau de la même façon que pour les ballons pour finir ce niveau et passer à une autre mission plus captivante. Cette mission est placée sous le signe de la plate-forme et constitue une bonne préparation pour la suite, assurez de maîtriser à la perfection les différents mouvements du héros sinon refaites un tour dans la section entraînement du jeu pour les apprendre jusqu'à ce que le passage de cette mission ne vous pose plus aucune difficulté.

Araignée en or

Aucune araignée dans ce niveau.

Niveau 5

Une véritable mission de sauvetage puisque vous devez sauver tous vos alliés dans le métro en éliminant leurs agresseurs. La difficulté réside dans le fait que le métro est vaste et donc vos alliés difficiles à trouver. De plus, vous avez un temps limité pour les trouver (regardez leur barre de vie en haut à gauche de l'écran, vous devez les sauver avant qu'elle ne soit nulle sinon vous devrez recommencer la mission car ils seront morts). Regardez avec attention chaque petite vidéo avant tout sauvetage et examinez bien les décors pour évoluer rapidement vers vos alliés. Une fois à leur niveau utilisez quelques combos classiques pour exterminer les ennemis avant qu'il ne soit trop tard.

Araignées en or

La première des deux araignées dissimulées dans ce niveau se récupère peu de temps après le sauvetage. Avancez et allez sur la droite pour atteindre une nouvelle zone. Prenez l'araignée puis faites demi-tour et allez vite aider le second garde avant qu'il ne succombe à ses blessures.
Vous pourrez obtenir cette araignée tout au bout du métro, en hauteur, prenez-la au moment où vous effectuez un sauvetage non loin d'elle sinon vous mettrez trop de temps pour l'aller-retour et des gardes se feront tuer.

Niveau 6

Niveau sous le signe de la bagarre. Aucune difficulté lors de votre progression si ce n'est les nombreux ennemis, rapides et bien armés. Déplacez-vous continuellement en hauteur, et utilisez vos derniers combos pour les éliminer. Vous obtiendrez ainsi de nombreux objets dont des clés nécessaires pour progresser le long du niveau. Vos adversaires étant toujours groupés, il vous est impossible d'attaquer uniquement ceux portant les clés, faites le ménage avant de ramasser les objets et de continuer votre route.

Araignées en or

Première araignée située sur le conduit d'égout, votre progression étant linéaire dans ce niveau vous n'aurez aucun

problème pour l'apercevoir et la saisir.
Manipulation un peu plus longue pour obtenir ce bonus, passez dans la salle à gauche, au niveau des fils électriques et actionnez l'interrupteur. Retournez ensuite dans la zone précédente et un passage au niveau inférieur est apparu. Glissez-vous dedans pour trouver le bonus.

Niveau 7

Une mission en deux parties. La première est constituée d'une longue poursuite dans un tunnel. Prohibez tout déplacement sur le sol, utilisez plutôt votre toile pour vous balancer de fil en fil afin de progresser plus rapidement. Seulement votre cible vous tire dessus et vous n'avez droit qu'à trois erreurs, inutile donc de vous préciser d'éviter à tout prix de vous déplacer en ligne droite, effectuez des courbes même si la poursuite doit durer un peu plus longtemps. La seconde et dernière partie de ce niveau est l'affrontement. Votre ennemi n'effectue pas beaucoup d'attaques mais elles sont puissantes. Essayez donc en priorité d'esquiver avant de contre-attaquer pour en venir à bout sans trop de mal.

Araignées en or

La première araignée de ce niveau se trouve sous des escaliers situés à l'opposé, en face de vous, vous pouvez l'atteindre sans aucune difficulté.
La seconde et dernière araignée, quant à elle, se trouve au nord-est à partir du point de départ de ce niveau. Sautez sur le mur et scrutez les alentours pour l'apercevoir, allez la prendre.

Niveau 8

Niveau sous le signe de l'escalade, il ne présente pas de réelles difficultés mais vous devez le faire très rapidement. La progression, linéaire, ne vous posera aucun problème si ce n'est les quelques ennemis qu'il vous faudra éliminer dans les plus brefs délais. Attention toutefois aux projectiles qui vous seront jetés dessus à la fin de votre ascension le long des différents escaliers.

Araignée en or

Vous la trouverez au milieu de votre ascension de la tour, examinez le mur pour apercevoir une ouverture avec à l'intérieur le bonus convoité.

Niveau 9

Ce niveau est constitué d'une simple course-poursuite, courte mais qui présente quelques difficultés puisque toute erreur peut vous coûter très cher. En effet votre cible utilise diverses armes, projectiles, et déclenche de nombreux pièges. Vous devez absolument éviter tout cela en vous déplaçant le plus aléatoirement possible. Notez que vous avez droit à cinq erreurs en mode facile et que le nombre diminue plus le niveau de jeu augmente.

Araignée en or

Aucune araignée dans ce niveau.

Niveau 10

Vous allez devoir dans cette nouvelle mission combattre l'adversaire que vous poursuiviez auparavant. Ce dernier est nettement plus fort que les précédents et les erreurs coûtent cher. Pas de précipitation donc, restez tout d'abord en hauteur, au-dessus de lui et évitez ses projectiles. Effectuez de vives descentes à son niveau et frappez-le. Répétez cette opération plusieurs fois pour qu'il change de tactique, la deuxième partie du combat se poursuit en corps à corps. Rien de bien difficile maintenant, faites-lui en voir de toutes les couleurs en utilisant les combos appris dans les missions précédentes en récoltant les araignées pour que la victoire soit vôtre.

Araignées en or

La première se trouve sur la droite depuis le point de départ du niveau, dans un coin camouflé un peu plus bas.
Vous obtiendrez la seconde araignée sur le toit du grand immeuble, après avoir éloigné votre adversaire, utilisez votre toile pour aller en hauteur et l'atteindre.

Niveau 11

Niveau à la fois sous le signe du sauvetage et de la destruction, il vous faut en effet éliminer tous les petits monstres et ils sont particulièrement agressifs car ils envoient des bombes, crachent du feu et donnent des coups. Restez donc un peu autour et effectuez de brefs passages à leur niveau pour attaquer. Les plus courageux pourront les éliminer au corps à corps via divers combos, cela ne présente aucune difficulté dans le mode de jeu facile...Vos adversaires éliminés, mission de sauvetage réussie.

Araignées en or

L'araignée se trouve dans la pente ascendante face à vous, elle est sur votre chemin.

Niveau 12

Vous allez devoir livrer bataille contre le scorpion dans ce niveau. Allez tout d'abord chercher le bonus pour obtenir un nouveau combo et utilisez-le massivement pour éliminer le scorpion (qui se trouve près de vous, regardez sur les murs aux alentours). Attaquez-le tout d'abord normalement pour le faire tomber au même niveau que vous et utilisez ensuite le combo précédemment appris pour en venir à bout sans trop de mal.

Araignée en or

Avancez et allez sur la gauche pour trouver le bonus en hauteur, au-dessus de caisses sur la gauche.

Niveau 13

Petite opération de sauvetage pour commencer, sans difficulté, suivez le chemin vers le bas et sauvez la personne.
Allez ensuite sur la droite jusqu'à la petite vidéo et engagez la course-poursuite. Il vous faut être très rapide car votre cible jette des projectiles sur des civils et il vous faut absolument les protéger (toute erreur vous fera échouer et recommencer le niveau). Votre cible s'arrête de temps à autre, foncez vers elle et frappez-la autant que possible jusqu'à ce qu'elle reparte. Répétez cette opération jusqu'à ce que votre ennemi n'ait plus beaucoup de vie et s'enfuit, mission accomplie.

Araignées en or

Vous trouverez une première araignée sur le toit de l'immeuble où vous débutez le niveau.
Vous pouvez récupérer la seconde au début du niveau, juste après le sauvetage, une fois mise en sécurité la civile, allez sur les immeublse à gauche pour le trouver.
Dernière araignée située sur le toit d'un petit bâtiment à droite du point de départ, évoluez de fil en fil pour l'atteindre.

Niveau 14

Nouveau combat à livrer dans ce niveau, il ne présente toutefois aucune difficulté compte tenu des combos que vous possédez. La première partie du combat se déroule dehors, effectuez les derniers combos appris pour toucher et blesser votre adversaire et répétez cette manipulation jusqu'à ce qu'il entre dans un bâtiment. Suivez-le et poursuivez le combat à l'intérieur sans pour autant changer de tactique de combat. Au bout de quelques assauts votre ennemi retourne dehors, continuez votre affrontement et il entre dans un dernier bâtiment. Faites attention aux pièges présents à l'intérieur et en particulier aux dispositifs électriques et attaquez pour éliminer le boss et compléter avec succès le niveau.

Araignée en or

Vous la trouverez dans le premier immeuble où vous vous battez, au niveau des portes au fond.

Niveau 15

Niveau assez simple au cours duquel vous devez regarder continuellement votre boussole et altimètre. En effet vous devez désamorcer des bombes, il vous faut donc les trouver et vos outils vous indiquent leurs emplacements. Inutile donc de partir à l'aventure, utilisez simplement la boussole pour trouver les bâtiments et l'altimètre pour savoir à quel niveau se trouve la bombe. Désamorcez-la et répétez l'opération pour toutes les autres bombes réparties dans le niveau, il s'agit du seul objectif, mission accomplie.

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

Niveau 16

Mission sous le signe de la tuerie puisque vous devez éliminer un certain nombre d'ennemis dans les lieux voisins pour pouvoir achever la mission. Allez sur quelques immeubles pour en trouver et faites le ménage jusqu'à ce qu'un message vous dise de retourner au chantier pour terminer la mission. Profitez de ce niveau pour vous entraîner un peu et maîtriser les derniers combos appris. Attention toutefois, le nombre d'ennemis et leur puissance varient selon le mode de difficulté dans lequel vous jouez.

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

Niveau 17

Un niveau dans une zone informatique, vous devez tout d'abord visiter les salles informatiques (toutes à côté les unes des autres) pour obtenir les cinq codes d'accès. Déplacez-vous discrètement en restant sur les murs ou le long du plafond car si vous êtes repéré des ennemis seront envoyés et les affronter ne sera pas sans risque. Une fois les codes en votre possession suivez votre boussole pour localiser la salle de sécurité, et entrez les codes dans le bon ordre pour ouvrir la porte (utilisez les lignes colorées comme indicateur afin de placer chaque code au bon endroit. Ceci accompli la porte s'ouvre, niveau accompli.

Araignée en or

Vous la trouverez sur votre chemin, dans la première salle informatique.Il s'agit d'un lieu de passage obligatoire vous ne pouvez louper ce bonus.

Niveau 18

Une mission en apparence simple qui peut se transformer en un véritable cauchemar. Le chemin à suivre est très linéaire mais présente de nombreuses difficultés car de nombreux soldats et systèmes de sécurité sont présents. Il vous faut absolument les éviter, progressez donc le long de ce niveau en restant sur les murs ou le long du plafond (attention tout de même aux redoutables lasers), actionnez les divers systèmes de contrôle pour vous frayer un chemin, petit combat sans grande difficulté vers la fin du niveau (utilisez vos derniers combos) et vous gagnez la fin de cette mission.

Araignées en or

Vous trouverez cette première araignée entre les zones C et D du niveau, aucune difficulté pour vous en emparer. Seconde araignée en hauteur, après avoir franchi la zone B, examinez les murs, au-dessus des portes pour la trouver.

Niveau 19

Vous allez devoir dans ce niveau sous forme de combat détruire différents générateurs. Ils sont en nombre de dix, quatre sur les côtés de la pièce et six sur le dos du boss. Utilisez simplement vos derniers combos tout en évoluant en hauteur pour les réduire à néant, évitez les quelques insectes en hauteur aux passages et les attaques du boss en évoluant de façon circulaire afin de triompher sans grande difficulté. Attention toutefois la puissance et qualités des attaques ennemies augmentent avec votre mode de jeu, restez le plus souvent en l'air pour éviter les mauvaises surprises.

Araignée en or

Aucune araignée dans ce niveau.

Niveau 20

Niveau sous forme d'une poursuite mais à la différence des autres c'est vous qui êtes cette fois-ci poursuivi continuellement par de petits monstres. Progressez vite le long du niveau, ne prenez pas le temps de tuer les ennemis, évitez simplement les différents pièges en utilisant vos déplacements en hauteur et servez-vous des commandes de contrôle pour désactiver les autres pièges (tels que les lasers), bon courage.

Araignée en or

Un bonus araignée est présent dans ce niveau, il se trouve à la sortie de la première salle de ce niveau, face à vous, prenez-le au vol mais si vous passez à côté mieux vaut recommencer le niveau que faire demi-tour pour l'obtenir.

Niveau 21

Avant-dernier niveau de ce mode aventure, il s'agit ici d'une courte mission de poursuite, en nuit. Suivez simplement votre cible le long du niveau en évitant entre autres les projectiles qu'il envoie. Notez qu'il est beaucoup plus rapide que précédent et que la moindre erreur vous fera la plupart du temps perdre la mission, restez donc accroché à votre cible quoi qu'il arrive.

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

Niveau 22

Sauvez pour commencer l'otage sur le pont, et emmenez-le en sécurité avant de passer à la deuxième partie du niveau et d'engager le dernier combat. Utilisez tous vos derniers combos et restez en hauteur pour préparer vos attaques. Faites toutefois attention aux diverses attaques de votre ennemi, elles sont particulièrement puissantes. Répétez vos assauts jusqu'à le faire tomber, la victoire est vôtre, félicitations !

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

Spider-Man 2

© Activision / Treyarch 2004

ENERGIE MAXIMUM

Lancez une nouvelle partie et jouez jusqu'à ce que vous puissiez sauvegarder. Editez le fichier "gamestat.ini" du répertoire "spider-man 2system" et remplacez la ligne "MaxHealth=100 // 200 is upgraded value" par "MaxHealth=1000 // 2000 is upgraded value". Enregistrez le fichier modifié puis utilisez un éditeur de texte pour éditer le fichier "game?.ini" dans le répertoire "spider-man 2system" correspondant à votre partie sauvegardée. Remplacez alors la ligne "Health=100MaxHealth=100" par "Health=1000 MaxHealth=1000".

TOUTES LES ARAIGNÉES ET PRISONNIERS

Faites une copie du fichier game# (# est le numéro de votre sauvegarde) puis éditez-le. Effacez toutes les données relatives aux araignées et aux prisonnniers. Sauvegardez et jouer.

Spider-Man 3

© Activision / Beenox Studios 2007

SPIDER-MAN NOIR

Pour obtenir le costume noir, récupérez les 50 symboles d'araignée après avoir terminé l'aventure principale.

MODE ARÈNE

Terminez le jeu pour débloquer le mode Arène (dans le menu des Extras).

COSTUME VERT

Terminez le jeu pour débloquer le costume vert.

Spider-Man : Allié ou Ennemi

© Activision / Beenox Studios 2007

TOUS LES PERSONNAGES

Black cat	Terminer le niveau 1 de Tokyo
Blade	Terminer le niveau 2 de Transylvanie
Doc ock	Le battre au niveau 2 de Tokyo
Green goblin	Le battre au niveau 4 de Tokyo
Iron fist	Terminer le niveau 3 de l'île Tangaroa
Lizard	Terminer le niveau 2 du Caire
New goblin	Terminer le jeu
Rhino	Le battre au niveau 4 de l'île Tangaroa
Sandman	Le battre au niveau 4 du Caire
Scorpion	Le battre au niveau 2 de l'île Tangaroa
Venom	Le battre au niveau 4 de Transylvanie

COSTUME NOIR

Terminez le second niveau qui se déroule au Népal pour débloquer ce costume. Autrement, vous pouvez aussi terminer le jeu pour passer de la tenue normale à celle-là. Le costume noir améliore la force et la vitesse.

Spider-Man : Le Règne des Ombres

© Activision / Treyarch 2008

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu une première fois, regardez les crédits de fin défiler jusqu'au bout. Le jeu retourne ensuite au menu principal. De cet écran, sélectionnez "Continuer". Vous retournerez alors à l'écran des crédits. Laissez-les défiler une nouvelle fois et attendez de revenir au menu principal. Sélectionnez encore "Continuer" et vous commencerez alors une nouvelle partie en profitant de toutes les améliorations acquises lors de votre première partie.

JETONS RADAR

Collectez 1000 jetons araignée pour que ces derniers se changent en points rouges sur la carte.

Spirou

© Infogrames 1996

CODE DE NIVEAU

Dans le menu options, choisissez Mot de passe. Saisissez : Cyanure - Fantasio - Champignac - Spip. Ce mot de passe vous amènera à la poursuite.

CHEAT MODE

Sur la page de présentation (logo Infogrames), tapez le code : SPIROU. Vous entendrez alors un cri du héros. Désormais, au cours du jeu, appuyez sur F1 pour accéder à un cheat menu qui vous permettra de choisir votre niveau, le nombre de vies, l'énergie, etc...

Splinter Cell

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2003

CHEAT CODES (DEMO)

Appuyer sur F2 et entrez l'un des codes suivants. Validez par ENTER

`invincible`	God Mode
`ammo`	Le plein de munitions
`health`	Le plein de santé
`fly`	Mode vol (attention aux gardes qui vous repèreront facilement !)
`ghost`	No clip (passe-muraille)
`walk`	Désactiver mode vol
`killpawns`	Tuer tous les ennemis
`stat fps`	Afficher le frame-rate
`stealth`	Infos sur la furtivité.

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

Chaque paragraphe indique la marche à suivre entre deux checkpoints. Nous ne le précisons pas à chaque fois, mais pensez à récupérer les sacoches de vos ennemis. Vous y trouverez des grenades, des mines et même des trousses de soins.

1 - Entraînement

Durant tout l'entraînement, vous pouvez activer les bornes pour des informations sur la marche à suivre. On commence le jeu en douceur par un petit entraînement, histoire de vous mettre en jambe. Orientez la caméra comme Lambert vous le demande pour repérer les 4 points lumineux. Avancez vers la corniche, agrippez-vous au rebord, déplacez-vous vers la droite au niveau de la marque jaune et montez. Servez-vous de l'échelle à droite pour atteindre les hauteurs de la pièce. Attrapez le câble et laissez-vous glisser jusqu'à la plate-forme en bois. Descendez par la poutre fléchée puis accroupissez-vous pour passer sous les barbelés. Entraînez-vous au saut écart entre les deux murs avant de continuer. Accrochez-vous à la canalisation pour traverser le tas de sable et rejoindre la petite ouverture. Vous devrez vous mettre à califourchon pour passer. Passez de l'autre côté du grillage. Collez-vous au mur pour continuer. Vous arriverez face à une poutre qu'il faudra escalader puis à une échelle qu'il faudra... descendre. Lambert reprend contact avec vous. Pour franchir le mur suivant, vous devez prendre appui sur les cloisons adjacentes. Aidez-vous des flèches jaunes pour situer le bon endroit où prendre appui. Le grand store s'ouvre. Passez le petit couloir qui se dévoile alors.

Lambert vous informe qu'à partir de maintenant, vous devrez vous la jouer discrétos. Entrouvrez la porte du fond puis crochetez la suivante en vous servant du stick gauche. La salle suivante est gardée. Accroupissez-vous et passez derrière l'homme en marchant très lentement pour ne pas vous faire repérer. Attrapez-le et forcez-le à vous révéler le code de la porte. Vous pouvez ensuite l'assommer. Entrez le code (28469) sur le panneau pour continuer. Le prochain garde devra aussi être pris de force. Amenez-le devant le scanner rétinien pour débloquer la porte. Comme son collègue, vous pourrez l'assommer lorsque vous n'aurez plus besoin de lui. La prochaine salle vous fera travailler votre

tir. Détruisez les 4 lampes afin que la caméra ne puisse vous voir (n'oubliez pas celle qui se trouve juste au-dessus de vous en arrivant dans le couloir). Passez ensuite en vision thermale pour vous repérer et continuer. Dans la zone qui suit, plaquez-vous contre le mur à votre droite et longez-le jusqu'au coin. Penchez-vous, sortez votre arme et détruisez la caméra de surveillance. La voie est libre. Pour ne pas vous faire voir de cette nouvelle caméra, utilisez les zones d'ombres. Avancez lorsque vous serez en dehors du champ de vision de l'appareil. Assommez le garde suivant et cachez son corps dans une zone d'ombre (près des étagères par exemple). Attendez là pendant que l'autre agent de la sécurité vérifie votre boulot. C'est bon, vous pouvez continuer. Passez par la porte ouverte. Vous allez maintenant devoir faire le moins de bruit possible pour traverser la salle. Position accroupie et marche lente de rigueur. Faites attention aux chaînes qui pendent du plafond et aux débris de verre sur le sol. A part ça, pas de difficulté particulière. Voilà, vous avez terminé l'entraînement. Bienvenue à la NSA.

2 - Poste de Police

Même s'il fait nuit, vous devrez avancer en position furtive pour ne pas attirer l'attention sur vous. La mission se soldera par un échec si vous restez dans la rue. Allez donc agripper l'échelle sur la droite de la cour et montez sur le toit. Ouvrez la petite trappe et dissimulez-vous dans le passage. Suivez ce petit couloir jusqu'au bout. Montez en vous servant du conduit. Vous verrez un bâtiment en feu de l'autre côté de la rue. C'est là que se trouve Gurgenidze. Traversez la rue en vous accrochant au filin. Grimsdottir va maintenant vous guider dans le bâtiment. Il faudra suivre ses ordres sans broncher. Commencez par ouvrir la porte et aller dans la pièce de l'autre côté du couloir. Oups, votre guide s'est apparemment trompé. Revenez vite dans le couloir et suivez-le. Traversez la pièce sur la gauche, revenez au couloir et descendez d'un étage par les escaliers. Accrochez-vous à la tuyauterie pour traverser les flammes. Prenez ensuite à gauche, passez par la pièce à droite et atteignez les escaliers. Montez au dernier étage comme vous le demande Grimsdottir en faisant attention aux flammes. Entrez rapidement dans la pièce à gauche. Parlez à Gurgenidze qui agonise près des flammes. Il vous apprend que Blaustein dispose d'une boîte noire qui se trouve sûrement dans son appartement. Ouvrez la porte et continuez par celle juste en face. La salle est complètement enfumée et vous perdrez petit à petit de l'énergie en vous aventurant trop longtemps dans cette pièce. Passez en vision nocturne et tirez dans les lucarnes au plafond pour aérer tout ça et sortez par la porte suivante.

Accroupissez-vous et longez le balcon. Au bout, sautez sur l'autre balcon juste en face. Continuez sur la droite et arrêtez-vous pour écouter ce qui se dit. Attendez que le garde se remette en position et passez discrètement dans les plantes. Montez sur le porche de l'appartement et postez-vous sous la fenêtre. Patientez un peu jusqu'à ce que le rôdeur sorte de la maison et aille parler à son collègue pour vous infiltrer à votre tour. Tout en marchant discrètement, ne traînez pas pour passer dans le couloir derrière le rideau à gauche. Suivez le couloir jusqu'au bout et entrez dans la chambre à droite. Soulevez le tableau au mur et utilisez l'ordinateur qu'il dissimulait. En consultant votre montre comme vous le demande Lambert, vous trouverez le code de la porte du balcon (091772). Utilisez-le pour vous enfuir de la maison par la porte derrière vous. Sur le balcon, utilisez le câble à gauche pour rejoindre le toit. Marchez jusqu'à la porte un peu plus haut. C'est une cage d'ascenseur. Glissez le long du câble et ouvrez la trappe. Descendez dans la pièce et allez crocheter la serrure pour vous retrouver dans la rue. Lambert vous informe que vous pouvez désormais vous y balader à condition tout de même de ne pas attirer l'attention sur vous.

Accroupissez-vous et allez descendre la première série d'escaliers. Vous remarquez des agents de police plus loin occupés avec un clochard. Passez discrètement dans leur dos et descendez les autres escaliers. N'allez pas tout en bas mais sautez pour vous agripper au mur. Longez-le sur la droite et montez pour vous cacher dans les plantes. Avancez jusqu'au coin de la rue et attendez que le garde qui fait sa ronde ici s'éloigne. Allez vous planquer dans le recoin sur la gauche au milieu de la ruelle. Attendez de nouveau que le garde passe devant vous et continuez votre chemin jusqu'aux escaliers que vous devrez monter. Dans la cour, essayez de trouver un coin discret pour observer ce qu'il se passe. Le coin sombre vers la gauche, derrière les caisses devrait faire l'affaire. Attendez que la voie soit libre pour rejoindre les buissons à l'opposé. Ils dissimulent une petite ouverture. Entrez-y.

Dans la petite pièce que vous découvrez, vous trouverez de quoi reprendre un peu d'énergie ainsi qu'un ordinateur à pirater. Il vous donnera le code de la porte derrière le commissariat (5929). Revenez dans les buissons. Il y a un agent au fond de la cour. Attendez qu'il s'en aille pour vous infiltrer dans l'allée à votre droite. Planquez-vous dans le petit renfoncement immédiatement à droite. Attendez que l'homme dans la rue s'éloigne et avancez un peu. Tirez sur la première lampe à gauche puis continuez. Tirez sur la seconde, près des bennes. Si l'homme remarque quelque chose, attendez qu'il redevienne normal pour poursuivre votre mission. Postez-vous dans coin de la rue jusque après les

bennes à ordures. Attendez que le civil s'en aille et que le policier passe près de vous. Il s'arrêtera ici, l'occasion pour vous de l'agripper puis de l'assommer. Laissez son corps dans ce coin sombre, personne ne le verra. Montez l'allée et allez vous cacher dans le second renfoncement à droite.
Si l'homme qui marche dans la rue venait à passer par là, il ne pourrait vous voir. Attendez qu'il s'en aille pour continuer. Un garde patrouille au bout du chemin. Laissez-le passer puis suivez-le sur la droite, derrière la grille. Montez en vous servant du tuyau à droite. Allez au bout de la corniche et attendez que le garde revienne. Il se positionnera juste en dessous de vous. Vous n'avez qu'à sauter sur lui pour l'assommer. Cachez son corps dans un coin sombre. Traversez ensuite la petite cour et grimpez sur la benne à ordures. Sautez et accrochez-vous au mur (il faudra faire un double saut en prenant appui sur le mur).

Descendez les escaliers à gauche et entrez le code 5929 pour ouvrir la porte. Attendez que le garde parte dans son bureau et tirez sur les ampoules. Faites ensuite un saut écart entre deux cellules. Le garde ne tardera pas à revenir. Lorsqu'il passera en dessous de vous, lâchez-prise pour l'assommer puis cachez son corps. Entrez dans son bureau au fond à gauche pour y trafiquer l'ordinateur. Ressortez discrètement en faisant gaffe au technicien qui se promène par là. Lorsque vous ne verrez plus personne suivez le couloir et entrez dans le genre de labo. Le technicien devrait être par là. Il vous suffit alors de l'agripper pour l'interroger. Assommez-le lorsque vous aurez terminé avec lui. La pièce d'à côté est sous surveillance vidéo. Tirez sur la caméra dans le coin opposé de la salle avant d'entrer. Les corps des deux agents que vous cherchez sont là, morts tous les deux. Prenez les soins derrière le rideau puis revenez dans le couloir. Tournez à gauche, ouvrez la porte et montez aux escaliers.

Vous arrivez dans le hall du commissariat. Un homme arrive au guichet et parle au policier qui s'y trouve. Profitez de la discussion pour longer discrètement le mur de droite et faire le tour complet de la pièce. Ne marchez jamais dans une zone de lumière pour ne pas vous faire voir. Attendez que l'homme aille s'asseoir pour accéder à la porte tout au bout. Montez les escaliers.

Longez le mur derrière les techniciens qui travaillent et ouvrez la seconde porte. Assommez le garde qui se trouve dans cette petite pièce et utilisez son ordinateur. Votre mission est bientôt terminée. Vous n'avez plus qu'à revenir dans le hall du commissariat et à sortir par la double porte pour rejoindre le van de Wilkes.

3 - Ministère défense

Vous êtes sur le toit d'un bâtiment. Descendez sur le balcon puis accrochez-vous à la gouttière. Descendez un peu et sautez sur le second balcon de droite. Un garde arrive dans la pièce. Attendez qu'il fasse demi-tour pour l'assommer. Laissez son corps dans un endroit sombre. Avant de toucher à l'ordinateur, occupez-vous de la caméra braquée sur lui. Un tir devrait suffire pour la mettre HS. Récupérez alors le numéro de la plaque de Grinko. Eteignez la lumière (interrupteur à gauche de la porte) avant de sortir. Attendez que le garde dans le couloir soit au loin pour aller vous réfugier derrière le pilier en face. Patientez encore et lorsque la voie sera libre, entrez dans la porte à gauche. Descendez juste une série d'escaliers. Vous entendrez alors le bruit caractéristique d'une caméra. Sortez votre arme et avancez prudemment jusqu'à la voir sur le mur du palier suivant. Tirez dessus. Faites la même chose pour celle qui se trouve un peu plus bas. Descendez alors tout en bas et passez par la porte.

Il y a une caméra sur le mur de droite. Détruisez-la puis partez sur la gauche en restant toujours près du mur. Vous arriverez près de deux voitures. Une caméra surveille près de la seconde. Dans un souci d'économie de minutions, il n'est pas conseillé de la détruire. Il y a de toute façon peu de chance qu'elle vous voit. Continuez toujours collé au mur de gauche. Pensez à activer votre vision nocturne. Vous pourrez alors voir le chauffeur pisser contre un mur. Interrogez-le puis assommez-le. Revenez à l'entrée du garage. Un garde est maintenant posté devant la porte. Passez très lentement dans son dos pour l'assommer. Revenez alors dans les escaliers. Montez au dernier étage pour trouver une trousse de soins puis redescendez d'un étage pour passer par la porte. Assommez le garde dans le grand couloir et cachez son corps. Continuez par la porte au fond à droite. Dès que vous ouvrirez la porte, vous devriez entendre une caméra. Elle est placée juste au-dessus de votre tête. Bousillez-la avant d'entrer dans le bureau. Trafiquez les deux ordinateurs puis crochetez la serrure de la porte.

Montez sur la rambarde de gauche puis agrippez-vous à la corniche. Longez-la pour atteindre la fenêtre ouverte. Positionnez-vous au niveau de la fenêtre et appuyez sur la touche Bas pour tomber en douceur. Passez en mode furtif et prenez vite une bouteille sur la droite. Attendez que l'officier arrive, discute avec les cuisiniers puis reparte pour faire

une diversion en lançant la bouteille sur la gauche. Ramassez alors vite la seconde bouteille et entrez dans la cafétéria à droite. L'officier est toujours dans les parages. La pièce est éteinte et il ne tardera pas à venir l'allumer. Cachez-vous derrière le comptoir et attendez-le. Passez dans son dos pour l'assommer. Vous pouvez aussi faire une diversion avec la bouteille. N'oubliez pas de la cacher ensuite. Continuez par les escaliers un peu plus loin. Assommez le garde près des piliers et traînez-le vers un coin plus discret. Son collègue à l'étage en-dessous sera sûrement alerté par le bruit. Attendez qu'il redescende pour continuer. Passez par les escaliers de gauche. Passez par la gauche pour arriver dans le dos d'un autre garde. Assommez-le à son tour et cachez-le dans la pénombre. Allez vous occuper du dernier garde de la zone, celui près de la porte. Cachez aussi son corps. Maintenant que la salle est nettoyée, intéressez-vous à l'ordinateur central. Lambert vous préviendra qu'un gradé approche. Retournez vous cacher et attendez-le. Lorsqu'il se sera assis au bureau, attrapez-le et amenez-le vers le scanner rétinien derrière-vous. Assommez le colonel et entrez par la porte.

Détruisez la caméra au-dessus de la porte. Sortez et allez vous cacher dans le coin à gauche. Pointez ensuite votre micro laser pour enregistrer la conversation des deux individus dans l'ascenseur. Ce gadget s'utilise comme une arme à la différence que vous ne devrez pas tirer... Après la conversation, vous devrez jouer au chat et à la souris avec 3 gardes descendus dans la cour. Le but est d'atteindre le côté opposé de la cour sans vous faire voir. Le mieux est de passer par le côté droit. Lorsque les deux gardes de ce secteur seront loin, traversez discrètement la zone de lumière puis allez vous accrocher au mur. Escaladez jusqu'en haut et entrez par la vitre ouverte.

Quelqu'un arrive pas l'ascenseur. Vite, entrez vous cacher dans la porte juste à gauche ! Ramassez le crochet explosif, ça peut toujours servir puis observez les gardes dans le couloir à l'aide de votre câble optique. Lorsque tous deux seront occupés à droite, sortez discrètement et entrez dans l'ascenseur. Montez.

Tournez vite à gauche et utilisez le crochet explosif pour ouvrir la porte. Entrez dans le bureau. Trafiquez l'ordinateur et montez dans le conduit en vous aidant du bureau (pour ne pas vous tromper de sens, il faut que vous soyez face au mur avec l'horloge). Descendez dans le trou suivant et détruisez la caméra. Entrez dans la première porte à gauche pour y ramasser des munitions et une trousse de soins. Montez à l'échelle et ouvrez la trappe pour vous retrouver sur le toit.

Accrochez votre filin sur le tuyau et descendez en rappel le long du mur. Au niveau de la fenêtre, vous pourrez voir un garde s'occuper dans un bureau. Attendez qu'il ait le dos tourné pour lui tirer une balle dans la tête. Sautez ensuite pour briser la vitre et infiltrer le bureau. Ramassez les grenades sur l'étagère près du garde puis trafiquez l'ordinateur de Nicoladze. Des gardes approchent. Ne perdez pas de temps et accrochez-vous au rebord de la fenêtre. Attendez sagement que les gardes s'en aillent pour remonter et terminer le transfert de fichiers. Passez ensuite par la porte et tournez à gauche. Entrez dans la porte ouverte au fond à gauche et descendez les escaliers. Ramassez la trousse de soins en bas avant de continuer par la porte. Traversez rapidement le toit pour rejoindre l'ascenseur sur la droite. Sautez pour attraper le câble et glissez le plus bas possible. Vous voilà maintenant dans le garage du début de mission. Courez sans vous préoccuper de vos poursuivants et rejoignez le van de Wilkes garé plus loin.

4 - Raffinerie de pétrole

Vous devez infiltrer la plate-forme pétrolière. Montez à l'échelle sur votre droite puis accrochez-vous à la tuyauterie également sur la droite. Vous devrez relever vos jambes pour passer par-dessus quelques obstacles. Lorsque Sam ne peut plus avancer, lâchez prise et laissez-vous doucement tomber sur la droite pour vous accrocher à la plate-forme. Continuez sur la droite et remontez. Baissez-vous pour passer sous le prochain obstacle.

Placez-vous sur la plate-forme à droite et sautez pour attraper le câble (pensez à vous relever d'abord). Vous glisserez jusqu'à une plate-forme en contrebas pendant qu'une explosion manquera de justesse de vous faire tomber à la mer. Passez sous le gros tuyau et aidez-vous de la perche pour monter sur ce dernier. Entrez ensuite dans celui-ci par le trou devant les flammes et continuez tranquillement votre chemin.

Ouvrez la trappe en haut de l'échelle et montez sur le toit. Montez à l'échelle suivante pour vous retrouver sur une plate-forme métallique. Montez sur le gros générateur et accrochez-vous au tuyau juste au-dessus. Relevez les jambes et longez-le jusqu'au bout. Attendez que le garde qui patrouille juste en-dessous s'arrête et lâchez prise pour l'assommer. Montez les escaliers prudemment. Deux gardes se postent au bout de la passerelle. Une explosion

zigouillera le premier. A vous de vous occuper du second. Approchez doucement en profitant des zones d'ombres contre le mur et tirez-lui dessus pour l'avoir. Continuez par le couloir sur la gauche.

Arrêtez-vous au détour du couloir pour voir le technicien entrer dans une pièce. Deux gardes resteront près de la porte. Ouvrez la vanne de la citerne à côté de vous pour les attirer et shootez-les comme des lapins. Allez discrètement vous placer près de la porte. Vous entendrez le technicien et ses amis parler. Ils passeront près de vous. Ne les suivez pas mais restez dehors. Continuez par le chemin en feu.

Montez sur le gros générateur puis accrochez-vous au tuyau. Relevez les jambes et avancez. Sautez dans la pièce et assommez le garde qui tire sur les ordinateurs. Montez les escaliers tout près. Vous verrez l'hélicoptère se faire pulvériser. Restez sur les escaliers et visez le baril en haut à gauche puis celui juste en face de vous. Courez ensuite sur la droite et descendez les escaliers. Restez sur la plate-forme intermédiaire pour tuer le soldat tout près. Entrez dans la porte à gauche.

Crochetez la serrure de la porte à votre droite sans faire attention à l'explosion qui se produit. Ouvrez la porte suivante et suivez le seul passage disponible sur la droite. Courez jusqu'aux escaliers et descendez pour rattraper le technicien. Assommez-le et emparez-vous de sa mallette.

5 - QG de la CIA

Lambert prévoit de vous faire entrer dans les locaux de la CIA par le système d'aération. Vous n'avez qu'1 min 40 pour y parvenir. Passez en vision nocturne et faites le tour de la cour par la gauche. Escaladez le grillage qui protège les ventilateurs. Prenez ensuite appui sur le mur de gauche pour sauter et vous accrocher au rebord. Ouvrez la grille et entrez.

Un technicien de maintenance fait son boulot non loin de vous. Marchez doucement sur la grille pour ne pas attirer son attention et attendez qu'il s'en aille pour descendre. Escaladez le grillage et passez de l'autre côté. Empruntez ensuite le couloir sur la gauche et accroupissez-vous dans un coin sombre. Attendez que le technicien passe devant vous (sans vous voir) pour l'assommez et continuer votre infiltration. Une caméra balaie le couloir. Avancez prudemment en vous servant des zones d'ombres et des renfoncements dans le mur à gauche. Lorsque vous serez caché dans le second renfoncement, attendez que la caméra pointe sur la gauche pour courir vers les escaliers à droite. Restez planqué sous les premiers escaliers et regardez en haut. Vous devriez voir un garde s'avancer puis repartir (si ce n'est pas le cas, avancez vous-même un peu et revenez sous les escaliers). Lorsqu'il s'en va, montez discrètement les escaliers et allez l'assommer en passant dans son dos. Mieux vaut cacher son corps sous les marches. Descendez ensuite par les escaliers opposés. Arrêtez-vous au coin du couloir et vérifiez que personne ne s'y trouve avant d'entrer dans la porte à droite. Trafiquez l'ordinateur pour récupérer la carte mémoire. Ramassez la trousse de soins posée sur la table ainsi que les balles annulaires et l'électrocuteur. Utilisez votre câble optique sous la porte suivante et attendez que le garde ne soit plus derrière la vitre pour entrer et vous cacher dans le coin sombre à droite. Restez là jusqu'à ce que le garde disparaisse de nouveau et longez les machines à droite. Passez par le détecteur de métaux dans le coin et continuez jusqu'à la porte.

Dans la grande pièce suivante, un homme discute au téléphone et un garde patrouille. Attendez que l'homme disparaisse dans l'ascenseur et restez bien dans l'ombre en évitant le garde. Vous pouvez le distraire avec une canette que vous trouverez dans un coin au fond à gauche de la salle. Entrez à votre tour dans l'ascenseur et descendez.

Lambert vous informe qu'il vous a laissé une arme dans le bâtiment mais que vous ne devrez pas vous en servir à tout va. Faites attention à l'homme qui sort de la salle de droite et entrez ensuite dans cette même pièce. Trafiquez l'ordinateur puis revenez dans le couloir. Continuez votre chemin en prenant à droite. Vous êtes devant un long couloir avec deux fenêtres sur le côté gauche. Attendez que les personnes terminent leur discussion pour vous cacher sous la première vitre. Restez dans l'ombre jusqu'à ce que la voie soit libre et avancez jusqu'à la prochaine zone d'ombre. Pour passer la fenêtre suivante, vous devrez attendre que le garde qui fait les cents pas dans le couloir soit loin derrière vous, que celui qui fait des allers retours entre un placard et une porte soit dans le placard ET que celui derrière la vitre ne regarde pas dans votre direction. Allez donc vous planquer derrière la porte du placard et attendez que le garde revienne dans son placard pour l'assommer discrètement. Ramassez les crochets explosifs et éteignez la lumière pour cacher le corps. Revenez dans le couloir et attendez que le garde s'en aille pour discrètement assommer celui dans le

bureau. Cachez le corps dans le placard. Il ne reste maintenant que le garde dans le couloir. Vous pouvez l'assommer ou le laisser faire sa ronde, peu importe. Intéressez-vous à la porte que fixait l'agent de maintenance celle avec le digipad. Entrez le code 7687 et utilisez votre câble optique sous la porte. Un homme est dans cette pièce. Il navigue entre des ordinateurs sur la gauche et d'autres en face. Attendez qu'il soit en face pour vous introduire dans la pièce et vous cacher sur la gauche, derrière l'armoire. Restez là le temps que le technicien retourne au fond et rejoignez discrètement la porte tout à gauche en passant derrière le garde. Ramassez la trousse de soins sur le mur et allez trafiquer l'ordinateur pour récupérer un nouveau code (110598). Entrez ce pass sur le digipad et ouvrez la porte.

Descendez par les escaliers à droite et assommez les deux techniciens avant qu'ils ne déclenchent l'alarme puis allez éteindre la lumière afin de cacher les corps, l'interrupteur se trouve à la sortie de la salle. Continuez votre chemin jusqu'au magasin. Ramassez le SC-20K, les balles annulaires, l'électrocuteur ainsi que la caméra-glu.

Continuez par le couloir suivant.
Collez-vous au mur de droite pour passer le garde au téléphone, ou attendez sagement dans le coin pour qu'il termine sa conversation. Prenez ensuite le passage de gauche et arrêtez-vous contre le mur de gauche, près de la grande ouverture. Attendez que le garde à droite vous tourne le dos et que celui en face de vous dans le couloir ne soit pas là, pour avancer dans la zone d'ombre devant la porte. Patientez ici, le temps que le garde à droite vous tourne une nouvelle fois le dos pour entrer dans la salle de gauche.

Entrez le code 2019 sur le digipad de droite et ouvrez la porte. Descendez par les escaliers et planquez-vous dans le coin à droite en attendant le technicien. Assommez-le lorsqu'il sera là. Allez vous occuper de son collègue dans la salle à côté et cachez les corps. Piratez enfin le serveur de la CIA pour démasquer la taupe. Il s'agirait d'un certain Mitchell Dougherty. Remontez et revenez jusqu'au couloir. Passez sous le nez du garde devant vous (ou assommez-le, c'est selon) et prenez à gauche. Evitez le garde qui patrouille dans cette partie du couloir et continuez jusqu'à la fenêtre sur la gauche.

Faites un peu de bruit pour attirer l'attention du garde qui s'en ira alors. Passez par la fenêtre et suivez-le et assommez-le. Cachez son corps dans le grand hall. Dans cette pièce justement, vous remarquez deux caméras au plafond. Pour éviter qu'elles ne vous repèrent, sortez votre SC-20K et shootez sur les 9 lampes dans la pièce. Des gardes risquent d'être alertés par vos tirs. Assommez les trois qui pourraient éventuellement arriver et continuez votre travail d'extinction des feux. Pensez à activer la lunette pour des tirs plus précis. Traversez la pièce et passez par le couloir du fond. Il se peut que des gardes soient encore dans les parages. Evitez-les en restant dans l'ombre ou assommez-les pour être tranquille. En descendant les escaliers au bout du couloir, vous entendrez le bruit d'une nouvelle caméra. Restez sur les dernières marches et attendez qu'elle pointe vers le fond pour vous placez juste en dessous d'elle. Tirez sur la lampe et passez en vision nocturne. Vous pouvez utiliser le digipad en entrant le code 110700.

Vous arrivez dans une nouvelle petite salle. Un garde surveille les lieux. Tirez sur les lampes pour attirer l'attention du bonhomme et assommez-le. Entrez dans la seconde porte de gauche, ramassez les torches éclairantes puis utilisez l'ordinateur pour choper un code. Prenez une troisième torche éclairante par terre près de la tourelle et crochetez la serrure de la porte. Utilisez l'ascenseur pour monter à l'étage supérieur.

Entrez dans la salle des média au bout du couloir et passez discrètement derrière tous les ordinateurs contre le mur de droite. Attendez que l'une des personnes s'en aille et suivez-la dans la grande salle de droite. Vous pourrez voir un bureau resté allumé tout au fond, allez-y. Tout près, se trouve une salle éclairée, c'est là que se trouve l'ordinateur de Dougherty. Attendez que personne ne puisse vous voir et entrez dans cette salle pour trafiquer l'ordinateur. Sortez ensuite du bureau et prenez le couloir immédiatement à droite.

Longez ce couloir jusqu'aux portes où « In Session » est marqué en rouge. Entrez. Avancez discrètement et passez entre les rangées de chaises perpendiculairement au projecteur. Tournez ensuite à droite et passez dans le dos du garde pour l'assommer. Faites cela assez rapidement sinon, vous vous ferez repérer. Crochetez la serrure de la porte et continuez par le couloir, à gauche. Arrêtez-vous sous la fenêtre. Dougherty est là en train de discuter avec un collègue. Attendez que tout deux sortent de la cafétéria et suivez Dougherty (c'est celui qui traîne un peu). Il entrera dans la zone fumeur tout au fond, suivez-le. Si vous n'avez pas le temps de passer avant que la porte ne se referme, le code est 0614. Là, assommez votre proie et cachez son corps dans l'ombre. Laissez-le ici pour l'instant.

Regardez par la vitre de la salle fumeur. Un garde patrouille dehors, lorsqu'il ira vers la gauche, ouvrez la salle, traversez-la et sortez à la poursuite de ce garde. Assommez-le lui aussi et cachez son corps. Revenez chercher Dougherty et sortez en le portant sur votre dos. Prenez à gauche puis passez sur la petite passerelle, elle aussi à gauche. Tournez encore à gauche à l'intersection et descendez les escaliers. Apparemment, tout ne se passera pas comme prévu. Wilkes est en pleine discussion avec des agents de la CIA. Il va falloir trouver un autre plan. Laissez Dougherty en haut des escaliers. Entrez seul dans la porte.

Descendez les escaliers et asseyez-vous près de la porte. Placez-la caméra de sorte à voir le technicien travailler. Lorsqu'il s'en va, allez furtivement vous placer dans l'ombre, près du gros tuyau et attendez votre victime. Assommez-la et cachez son corps. Faites maintenant le tour de la pièce et occupez-vous du garde. Un second ne devrait pas tarder à arriver. Réglez-lui aussi son compte avec un électrocuteur puis retournez chercher Dougherty. Traversez une nouvelle fois cette grande salle et descendez par les escaliers. Cachez Dougherty dans l'ombre. Avancez seul jusqu'au coin. Un garde patrouille non loin de là. Attendez qu'il ne puisse pas vous voir pour avancer et vous cacher entre les deux dernières zones éclairées. Lorsque le garde revient, tirez-lui une décharge électrique dans la tête afin de le neutraliser. Descendez par les escaliers et avancez doucement jusqu'au van. Neutralisez le garde de la CIA (c'est celui de dos) et retournez chercher Dougherty. Il ne vous reste plus qu'à le ramener au van de Wilkes pour terminer la mission.

6 - Kalinatek

Vous commencez la mission dans un parking. Allez vous cacher derrière la voiture jaune et attendez que les gardes arrivent. L'un d'eux se postera tout près. Allez l'assommer puis revenez vous cacher. Lorsque le second arrive, neutralisez-le aussi. Vous trouverez une trousse de soins dans le petit bureau au fond. Ouvrez la porte et montez à l'étage supérieur. Faites le tour de la voiture jaune par la droite et assommez le garde. Cachez son corps dans les escaliers et revenez entre la voiture et le van. Ramassez une bouteille et lancez-la en direction des caisses près des escaliers. Cela devrait attirer l'attention d'un garde. Pendant qu'il ira voir ce qu'il se passe, passez derrière le van, montez sur les caisses et sautez sur les briques de l'autre côté de la fenêtre.

Sautez pour vous agripper au câble et longez-le jusqu'au bout. Sautez ensuite sur le toit du bâtiment derrière-vous. Accrochez votre filin à la petite cheminée pour descendre en rappel le long du mur. Observez les gardes par la fenêtre. Lorsqu'ils seront partis, sautez sur place pour briser la vitre sur laquelle vous vous tenez. Planquez-vous dans un coin sombre et assommez le garde qui arrive de l'autre bout du couloir. Les balles annulaires sont tout indiquées pour cela. Avant de cacher le corps, fouillez-le. Vous y trouverez un code d'accès (97531). Entrez dans le bâtiment par les doubles portes puis tapez le code que vous venez d'obtenir sur le digipad à droite. Ramassez les munitions 5.56 mm si vous en avez besoin et continuez par la salle suivante. Traversez délicatement la pièce car il y a du verre cassé sur le sol. Grimpez dans le conduit au fond à droite. Traversez le conduit jusqu'à la salle à l'aquarium.

De l'autre côté de la vitre, un technicien se fait descendre. Un mafioso place aussi une mine sur une vitre à droite. Eteignez la lumière et préparez votre SC-20K. Ouvrez la porte et tirez sur la mine. L'explosion devrait s'occuper des deux gardes, mais si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à les achever. Un troisième garde pourra très bien venir prêter main forte à ses collègues, dans ce cas-là, il arriverait par la droite. Lorsque tout le monde sera à terre, et que les flammes vous permettront d'avancer, passez dans la longue pièce à droite pour récupérer une trousse de soins. Entrez dans l'ascenseur au fond du couloir sur la droite.

Sortez de l'ascenseur et allez prendre les grenades posées sur la table basse. Continuez votre chemin jusqu'à apercevoir deux mafiosi par l'ouverture d'une porte. Tirez leur chacun une balle dans la tête pour les arrêter. Continuez dans le couloir. Un peu plus loin, deux autres mafiosi posent une mine sur le coin de la pièce bleue. Visez cette mine pour les tuer. Sur la gauche, vous trouverez un bureau en flammes. Entrez-y très doucement et dirigez-vous vers le coin opposé de la salle. Deux techniciens sont assis sous deux mines murales. Avancez prudemment vers la première pour la désamorcer puis vers la seconde.

Les employés vous parle d'une bombe prête à exploser. Vous avec exactement 2 mn 30 pour l'atteindre et la désamorcer. Sortez rapidement du bureau et prenez à droite. Entrez dans le petit cagibi pour ramasser une trousse de soins puis allez ouvrir la porte du couloir. Le code est 33575. Des flammes vous bloquent le chemin. Agenouillez-vous et tirez dans la vitre à droite. Passez sous les stores. Sortez votre fusil à lunettes et visez la mine sur le mur en face de vous (pensez à retenir votre respiration pour stabiliser votre tir). Ne passez pas la porte au fond à gauche avant d'avoir

détruit la mine enclenchée juste derrière la porte. Contournez les flammes de la pièce suivante et tirez sur la mine accrochée au mur. Continuez jusqu'au prochain bureau. Détruisez la mine près de la porte et revenez dans le couloir. Crochetez la serrure de la porte, entrez et montez sur les caisses. La bombe est juste derrière. Désamorcez-la.

Ramassez la trousse de soins près de la porte et sortez de cette petite pièce. Prenez de suite à gauche. Avancez doucement et allez assommer le garde derrière les vitres à gauche. Occupez-vous ensuite de celui en bas des escaliers. Faites le tour de la scène par la droite et accrochez-vous au rebord. Deux gardes arriveront alors. Vous aurez cependant le temps de revenir au fond de la salle et de les accueillir avec votre fusil à lunettes. Approchez-vous de vos victimes et un troisième mafioso arrivera. Tuez-le lui aussi. Revenez vers les escaliers et tirez sur toutes les lumières pour plonger ce coin de l'auditorium dans le noir. Descendez. Avancez jusqu'au bureau où vous trouverez des grenades, des munitions et une trousse de soins. Actionnez le levier pour rétablir le courant des portes coupe feu puis remontez discrètement.

Arrêtez-vous dans le coin en haut des marches. Un nouveau garde est maintenant posté au fond de la salle. Abattez-le avec le fusil snipe et allez fouiller son corps. Vous découvrirez un code d'accès (1250). Cachez le cadavre dans un coin sombre et ouvrez la porte à droite à l'aide de ce code. Montez aux escaliers à droite et planquez-vous près de la fontaine à eau. Shootez sur la lampe la plus proche de vous puis sur les deux gardes en face. Si votre stock de grenades n'est pas déjà à son maximum, vous pouvez en prendre sur la table. Faites le tour du couloir et entrez dans le second bureau à gauche. Parlez au type qui agonise par terre. Prenez-le sur votre dos pour l'amener à l'infirmerie qui se trouve juste derrière son bureau. Déposez l'informaticien sur un lit et sortez votre arme pour tuer le garde qui passe dans le couloir. Ramassez les deux trousses de soins sur le mur et parlez de nouveau au blessé qui vous lâchera quelques informations avant de mourir. Continuez doucement dans le couloir en faisant le tour de la salle du serveur. Entrez-y et passez à droite pour surprendre puis assommez le garde qui s'y trouve. Utilisez l'ordinateur. Cela aura pour effet d'ouvrir la porte coupe feu non loin. Allez-y.

Ouvrez la porte et montez tout en haut des escaliers. Ouvrez encore une porte et allez discrètement vous cacher derrière le comptoir. Attendez que l'un des gardes s'arrête près d'un bureau et passez dans son dos pour l'assommer. Continuez vers les toilettes où est parti l'autre ennemi. Entrez et neutralisez-le. Montez dans le conduit d'aération. Vous entendrez un garde menacer Yvan. Tournez à gauche et tuez-le avant qu'il ne bute Yvan. Parlez à celui que vous recherchiez pour le convaincre de vous donner sa clé de cryptage. Sortez des toilettes et allez prendre l'ascenseur à droite. Montez au dernier étage.

Avancez discrètement droit devant-vous et pivotez sur la gauche. Plusieurs gardes discutent dans l'ombre. Sortez une grenade (en espérant qu'il vous en reste une, sinon, il faudra compter sur votre bon vieux SC-20K) et visez dans le tas. Les barils exploseront en même temps provoquant la mort de vos ennemis. Passez dans la salle suivante et escaladez le mur. Sautez sur l'échafaudage tout près. Prenez la trousse de soins puis allez vous cacher derrière le tas de briques après la grille. Deux gardes vont venir puis repartir pour s'arrêter plus loin. Placez-vous dans l'ombre, sortez votre fusil et descendez-les. Prenez les grenades, les munitions puis la trousse de soins.

Traversez la salle en vous cachant derrière les briques puis tuez les trois gardes dans la zone suivante en vous servant du fusil à lunette. Montez à l'échelle (vous devrez sauter pour l'atteindre) et aller chercher 2 trousses de soins de l'autre côté du mur. Passez la grille puis entrez dans le couloir à gauche. Prenez de suite à droite, vers les escaliers.

Montez. Trois gardes occupent cette zone. Prenez position derrière les premières caisses et visez les deux qui sont en bas puis celui posté au fond, en hauteur. Montez par les escaliers au fond à gauche et continuez votre chemin tranquillement.

Vous devriez arriver à un couloir bleu. Trois ennemis vous attendent au bout. Utilisez une grenade pour les avoir, en gardant toujours votre fusil à portée de main, on ne sait jamais. Prenez les munitions de fusil de partir. Il y a une trousse de soins dans la première salle de droite. En passant devant les toilettes, vous verrez une mine placée sur un pilier. Faites-la exploser, cela devrait attirer l'attention d'un nouveau garde. Abattez-le dans le couloir. Avancez toujours à travers les constructions.

Entrez dans la grille à votre droite. Vous pourrez récupérer des munitions et encore une trousse de soins. Poursuivez votre périple. Ne rentrez pas tout de suite dans le couloir rouge, mais tirez sur une ampoule et venez vous réfugier dans

un coin sombre. Attendez qu'un garde se ramène et tirez une balle dans sa tête. Engouffrez-vous maintenant dans le couloir rouge. Montez doucement les escaliers puis visez l'un des gardes en bas. L'autre ne tardera pas à venir. Attendez-le sagement dans les escaliers puis descendez par l'échelle. Avancez droit devant vous. Wilkes échange quelques balles avec les Russes. Malheureusement pour lui, il est touché et s'écroule. Descendez vers les échafaudages puis montez sur les caisses et tuez les deux derniers ennemis du niveau. Il ne vous reste plus qu'à monter sur l'échafaudage et à sauter sur la plate-forme sous l'hélicoptère pour terminer ce long niveau.

7 - Ambassade de Chine

Passez par la petite impasse sombre sur la droite et aidez-vous de la benne pour franchir le mur. Allez vite vous cacher dans le renfoncement un peu plus loin à gauche et attendez qu'un garde se ramène. Assommez-le et cachez son corps. Ramassez la providentielle bouteille tout près de vous et allez vous cacher derrière la benne de droite au bout de l'allée. Attirez le second garde vers la benne de gauche en lançant la bouteille et assommez-le. Cachez son corps près de son collègue. Entrez ensuite dans le squat tout à gauche, là où un baril est en feu. Montez à l'échelle.

Trouvez l'échafaudage et montez tout en haut. Il y a un câble qui traverse la rue. Agrippez-le et accédez au toit suivant.

Vu que plusieurs gardes patrouillent dans la rue, passez en position furtive. Prenez la trousse de soins par terre. Puis tournez-vous et longez la petite corniche s'en vous faire voir par les gardes. Au coin, redressez-vous et sautez sur le toit suivant. Repassez en furtif et continuez jusqu'au bout. Vous traversez une petite toiture en tuiles. Descendez sur la benne et attendez que les gardes dans la cour aillent vers la gauche. Dirigez-vous vers la grille en face de vous. Entrez par l'ouverture. Restez dans l'ombre pour shooter les deux ampoules sur le mur puis glissez-vous dans les égouts.

Dos à l'échelle, prenez le couloir de gauche. Arrêtez-vous à l'intersection et regardez à gauche. Plusieurs gardes discutent au fond. Tirez leur une grenade fumigène pour les neutraliser. A partir des gardes, tournez à droite puis à gauche pour récupérer une trousse de soins. Revenez à l'intersection puis prenez à gauche. Continuez toujours tout droit jusqu'à trouver une échelle au plafond. Sortez par là.

Deux gardes vous attendent en haut. Celui de droite vous tourne le dos, celui de gauche fait les cent pas. Attendez que ce dernier ne puisse vous voir pour sortir et montez à l'échelle de l'échafaudage. Accrochez-vous à la tuyauterie et continuez vers l'autre échafaudage. Entrez ensuite par la fenêtre ouverte.

Montez au tuyau dans le coin et parlez à votre contact. Ramassez la trousse de soins et les munitions 5.72 mm sur le toit. Montez sur la petite passerelle métallique puis descendez en rappel le long du mur.

Plongez la zone dans le noir en tirant sur l'ampoule. Un garde arrivera bientôt par le bâtiment. Il est muni d'une lampe donc peu très bien vous repérer. Cachez- vous dans un coin et attendez-le avec votre fusil en main. Etant donné que vous avez ordre de ne tuer personne, chargez des balles annulaires pour l'assommer. Continuez et arrêtez-vous dans le recoin suivant. Un garde patrouille là où il y a de la lumière. Attendez qu'il soit passé pour tirer sur l'ampoule en face (fusil à lunettes vivement conseillé). Tirez une caméra glu contre la palissade et observez le garde. Au bout d'un moment, il la verra et viendra voir de quoi il s'agit. Il s'apercevra aussi que la lumière n'est plus. Attendez qu'il soit dans le champ de votre fusil pour l'assommer d'une balle annulaire. Montez ensuite à l'échafaudage en face puis à l'échelle sur le mur. Sautez sur le dernier de l'échafaudage et entrez par la fenêtre. Traversez le couloir et placez-vous près de la porte de telle sorte à voir ce qui se passe dehors. Attendez le garde et assommez-le ou électrocutez-le suivant les armes qu'il vous reste.

Sortez et attrapez le câble pour glisser vers les bâtiments de l'autre côté de la rue. Descendez du store continuez dans l'allée devant vous. Prenez la première à gauche. Lambert vous contactera par radio. Allez vite prendre une bouteille près de la benne dans le coin. A l'autre bout de la ruelle un garde patrouille. Revenez sur vos pas et attendez-le contre le mur, à gauche près de la grille. Lorsqu'il sera tout proche, lancez la bouteille contre les fenêtres pour l'attirer. Il ne vous reste plus qu'à passer dans son dos et l'assommer. Traversez la ruelle et approchez-vous de la camionnette.

Cachez-vous derrière ce camion et attendez que le garde vienne s'arrêter tout près pour l'assommer. Occupez-vous ensuite de son collègue en allant le trouver un peu plus loin. Une fois les corps cachés, allez vers le portail. Passez à la droite du camion pour aller rapidement vous cacher sous la grosse remorque à droite. Attendez que l'entrée soit libre

puis tirez une caméra de diversion devant le poste de garde. Faites un peu de bruit pour attirer la personne puis faites sortir un peu de gaz. Retournez-vous et électrocutez le garde qui patrouille derrière-vous. Allez ensuite sous la seconde remorque. Un troisième garde fait sa ronde avec son chien. S'il vous reste des balles annulaires ou des électrocuteurs, n'hésitez pas à vous en servir, sinon, tentez le coup avec une caméra de diversion.
Avec cette dernière, vous pourrez à la fois vous débarrasser de l'homme et de son animal. Continuez jusqu'au ruisseau. Ne traversez pas sur le pont mais à côté puis tournez à gauche et traversez une nouvelle fois le cours d'eau. Cachez-vous dans les buissons.

Sortez votre micro laser et avancez un peu. Une cinématique vous indique la fenêtre à viser. Pointez votre micro laser en direction de cette fenêtre et écoutez ce qui se dit. Attendez ensuite que votre cible monte dans sa voiture et pointez votre micro droit sur la limousine pour écouter la fin de la discussion. La limousine s'en va. Deux gardes restent cependant dans la cour. Un troisième est dans le poste près de la grille, mais à condition de rester discret, il ne devrait pas vous poser de problèmes. Neutraliser donc les deux premiers avec ce que vous avez sous la main que ce soit des balles annulaires, des électrocuteurs ou des caméras de diversion. Vous pouvez aussi tenter de les assommer manuellement mais cette méthode se révèle plus délicate. Lorsque la voie sera libre, rejoignez le tuyau contre le mur du fond et escaladez le mur pour rejoindre Coen et terminez la mission.

8 - Abattoir

Ne bougez pas et tirez une caméra de diversion dans l'ombre juste avant l'ouverture du grillage. Attirez le premier garde qui arrive et gazez-le. Cachez son corps et prenez position dans l'ouverture. Sortez votre fusil et abattez les deux gardes restant de la zone. Cachez aussi leurs corps. Passez derrière les deux grosses citernes et tournez le volant afin d'ouvrir deux grilles. Entrez dans le local et prenez une trousse de soins. Trafiquez l'ordinateur pour récupérer un code d'accès. Eteignez les lumières de la méthode la plus radicale qui soit, c'est-à-dire avec vos armes, puis ouvrez la porte suivante.

Sortez votre fusil à lunettes et dégommez le garde derrière le grillage puis celui qui marche en hauteur sur la droite et enfin, le troisième tout au fond à droite, également en hauteur. Si le corps par terre est susceptible d'être vu par les spots lumineux, n'hésitez pas à aller le déplacer, tout en évitant vous aussi la lumière. N'oubliez pas non plus d'activer votre vision thermique, car comme l'a dit le garde avant de mourir la zone est truffée de mines ! Même sans cacher le corps, il vous faudra traverser cette zone, donc commencez par repérer où se trouvent les premières mines. Courez vous cacher sur la droite de la caisse bâchée, celle à côté du garde que vous avez tué. Attendez que les lumières repartent pour courir vers la zone d'ombre créée par la petite caisse avec les planches devant, sur la gauche (attention à ne pas trop avancer pour ne pas sauter sur la mine). Attendez une nouvelle fois que les lumières s'éloignent pour reculer et vous mettre derrière la caisse sur votre gauche. Patientez une nouvelle fois puis continuez vers l'avant, cette fois, en longeant le grillage à gauche. Restez derrière le container près du grillage. Passez en vision thermique pour repérer les mines autour de vous. Il n'y en a pas beaucoup, mais quand même, mieux vaut savoir où elles se trouvent. Lorsque les lumières ne vous gêneront plus, foncez derrière le gros container à l'extrême droite. Lorsque le projecteur vous le permet, montez dans le container et restez caché contre la paroi. Attendez un peu avant de sortir de l'autre côté et foncez vers le mur devant vous. Une fois que le projecteur balaie à gauche, courez vous accroupir à côté du bloc de béton sur la gauche. Attendez là que le spot parte à droite pour monter sur la caisse et courir vers le mur. Entrez dans la petite pièce à droite où vous attend une trousse de soins devant le tas d'ordures. Montez sur la benne de droite et prenez appui sur le mur de droite pour atteindre le petit conduit en hauteur.

Traversez ce conduit et descendez prudemment de l'autre côté. Sur ce toit, vous ne devrez absolument pas marcher sur la partie en tôle si vous ne voulez pas alerter les gardes. Marchez sur le conduit vers la gauche, traversez sur les blocs de ciment puis tournez à droite. Attendez que le panneau lumineux s'éteigne et suivez le conduit jusqu'à lui. Agrippez-vous à la barre en fer accrochée au panneau et allez à gauche pour atterrir sur un autre conduit. Attendez encore que la lumière s'éteigne pour parcourir la dernière partie du trajet qui vous verra passer sur des planches et des cheminées. Il se peut que des gardes entendent du bruit, ils penseront alors à un rat. Si vous vous faites entendre une second fois, ils viendront vérifier, soyez discret pour ne pas les faire sortir. Attrapez le câble au dessus de votre tête et allez vers l'antenne. Escaladez le grillage et vous voilà prêt à couper la retransmission.

Nicoladze envoie ses hommes voir ce qu'il se passe. Ne perdez pas une seconde et allez vous cacher sous l'escalier. Tuez le premier garde qui s'amène. Le second ne tardera pas à arriver par la porte au dessus de votre tête. Le mieux

est d'anticiper son arrivée en vous décalant et en pointant d'ores et déjà votre arme vers la porte. Cachez les deux corps puis crochetez la serrure de la porte. Prenez la trousse de soins dans la sacoche du second garde tué. Descendez doucement par les escaliers. Vous entendrez le doux son d'une mine murale. Elle se trouve sur le mur de droite, sous les escaliers, à gauche du baril. Allez tranquillement la désactiver. Trafiquez l'ordinateur pour trouver un code. Avant de remonter, prenez les deux autres mines murales sur la table et la grenade. Passez ensuite par la porte à votre gauche. Ouvrez l'autre porte. Montez sur les barils puis attrapez la poutrelle et traversez à califourchon la pièce. Attendez que le garde vienne au lavabo pour lui tomber dessus. Tirez une caméra de diversion vers les portes de toilettes pour attirer le garde à l'entrée. Envoyez-lui un peu de gaz dans le nez. Lorsque l'homme dans le couloir s'éloigne, allez éteindre la lumière puis passez dans son dos pour l'assommer lorsqu'il viendra vérifier.
Rangez tout ce beau monde dans un coin sombre et prenez la trousse de soin dans le vestiaire puis le code dans l'ordinateur. Tournez à gauche dans le couloir. Passez la double porte et continuez à gauche. Entrez doucement dans la petite pièce à gauche et attrapez l'homme qui s'y trouve. Interrogez-le pour connaître l'emplacement des soldats américains. Lorsque vous aurez fini avec lui, assommez-le. Trafiquez l'ordinateur et sortez. Juste à droite, il y a une trappe au sol, entrez-y et traversez le conduit jusqu'au bout.

Montez au tuyau et sautez dans la petite ouverture à droite. Au bout, vous verrez une trappe avec trois gardes en dessous. Enfumez-les grâce à votre grenade fumigène puis achevez les survivants s'il y en a. Descendez et continuez par le seul chemin ouvert.

Passez en vision thermique pour vous repérer plus facilement. Tournez à droite et abattez le premier garde qui navigue entre les deux pièces. Avancez un peu puis tuez le second sur la gauche. Avancez doucement dans la seconde salle. Une tourelle défensive garde la sortie au fond à gauche. Montez sur la machine qui se trouve juste avant elle et tombez juste derrière pour désactiver la tourelle. Passez dans la pièce suivante mais arrêtez-vous juste avant le coin. Observez le mouvement du garde derrière le mur. Lorsqu'il a le dos tourné, restez derrière le rideau de plastique et tirez-lui une balle dans la tête. Un second garde viendra voir ce qu'il se passe, puis un troisième. Réservez-leur le même sort chacun leur tour. Comme précédemment une tourelle surveille l'accès à la pièce suivante. Approchez-vous quand même de la porte et attirez l'attention du garde. Tuez-le lorsqu'il sera dans votre champ de visée. Revenez vers le centre de la salle et escaladez un petit comptoir pour pouvoir attraper une poutrelle. Montez à califourchon dessus et traversez jusqu'à la salle suivante, par-dessus la tourelle. Lâchez prise, allez désactiver la tourelle et prenez la trousse de soins sur la table. Continuez par le couloir qui fait face à la tourelle en marchant doucement.

Arrêtez-vous contre le mur juste avant le garde. Attendez que son collègue parte pour l'attraper et l'entraîner dans le couloir. Assommez-le. Revenez vers la porte. Attendez une nouvelle fois que le garde s'en aille et allez vous placer derrière les machines de droite. Lorsqu'il revient et qu'il vous tourne le dos, assommez-le. Il ne vous reste plus qu'à vous occuper du troisième garde. Sautez dans la trappe au fond à gauche de la salle.

Traversez tout le conduit. Au bout, redressez-vous et montez. Allez discrètement prendre la trousse de soins près des chaises puis descendez les escaliers tout aussi prudemment. Attendez que le garde s'en aille pour avancer. Tournez immédiatement à droite jusqu'au panneau de contrôle. Attendez encore pendant que le garde fait un second passage et utilisez le panneau. Cela ouvre un volet déroulant à votre gauche. Enjambez la balustrade et engouffrez-vous dans le tunnel.

Tirez sur les lumières du tunnel et placez-vous à gauche de l'ouverture du fond. Sortez votre SC-20K et attendez le garde pour lui tirer une balle dans la tête. Prenez les torches éclairantes puis observez le couloir. Vous devriez voir l'ombre d'un garde. Lorsque vous le verrez s'en aller, placez-vous dans la zone sombre juste avant la pièce où il se trouve. Dès qu'il sortira, tuez-le également. Entrez dans la pièce en face. Vous entendrez une tourelle défensive, n'avancez donc pas trop vite. Un garde devrait aussi vous repérer. Placez-vous dans un box pour l'attendre et le neutraliser. La tourelle se trouve dans le box au fond à droite. Observez-la et lorsqu'elle ne vous visera pas, allez vite derrière les barils du box de gauche. Ramassez les munitions puis attendez encore que la tourelle ne regarde pas pour vous protéger derrière le bout de mur du box avant d'atteindre le couloir. Ramassez la trousse de soins sur le banc au fond puis entrez dans le premier box à gauche sans vous faire repérer par les deux gardes qui discutent. Montez sur le rebord puis avancez jusqu'au box suivant. Désactivez les deux tourelles puis descendez les deux gardes. Faites attention à la troisième tourelle dans le dernier box à gauche (utilisez le mur pour vous protéger) puis accédez au couloir où vous prendrez à droite.

Avancez jusqu'à la zone d'ombre à droite et laissez passer les deux gardes en écoutant ce qu'ils se disent. Continuez votre chemin jusqu'à la prochaine salle sur la droite. Passez au centre de la pièce pour arriver entre les deux tourelles. Désactivez-les toutes les deux. Pour celle de droite, désactivez également l'option « Couper l'identité ». Pour celle de gauche, laissez cette option active.
Ramassez la trousse de soins sur le banc puis allez poser une mine murale vers l'entrée de la pièce et une autre sur le mur de gauche, avant la tourelle. Entrez dans le couloir au fond à gauche et parlez au chinois.

Grinko ordonne à tous ses hommes de descendre. Même s'ils ne sont plus trop nombreux maintenant, cela ne veut pas dire que ce sera une partie de plaisir. Retournez activer la tourelle de droite et rejoignez les soldats US dans le passage de gauche. Sortez votre fusil et attendez qu'un mercenaire arrive. Laissez-le exploser sur la mine (en espérant que vous l'ayez bien placée...) avancez de façon à surveiller à la fois le couloir devant vous et le coin des tourelles. Fusillez tout le monde qui s'approcherait d'un peu trop près. Assez rapidement, Grinko décidera de descendre lui aussi. Avancez prudemment en prenant soin de ne laisser personne vivant derrière-vous (à part les otages bien entendu) et achevez Grinko qui naviguera entre les trois portes. Leur chef mort, les mercenaires ne se battront plus et vous aurez terminé la mission.

9 - Ambassade de Chine 2

Prenez la petite rue à droite du van. Tirez sur l'ampoule au-dessus de la porte et ouvrez la porte. Passez en position furtive et éteignez la lumière. Pendant que le cuisinier vient la rallumer, allez rejoindre l'échelle dans le coin au fond à droite. Montez de deux étages. Traversez les planches au dessus de la rue et planquez-vous sur le balcon à droite de la porte. Attendez que le garde dans la pièce s'en aille à droite pour entrer et prendre le seconde couloir qui part lui aussi sur la droite. Escaladez le mur en vous servant de la gouttière puis glissez le long du câble. Sam se rattrapera automatiquement à un rebord. Continuez sur la gauche et arrêtez-vous entre la première et la seconde fenêtre le temps que la personne à l'intérieur ne puisse plus vous voir. Continuez votre parcours du combattant toujours sur la gauche. Tout au bout, laissez-vous tomber sur la petite corniche puis montez au tuyau pour atteindre le conduit. Entrez-y et sautez dans la trappe.

Prenez à gauche et entrez dans le débarras pour y prendre une trousse de soins. Passez par le trou dans le mur, collez-vous à la paroi et longez-la jusqu'au bout. Vous trouverez un tuyau qui vous emmènera tout en bas. Là encore, collez-vous à la paroi pour arriver derrière l'un des trois gardes qui détruisent les ordinateurs. Attendez que ce dernier commence à bouger pour lancer une grenade fumigène devant lui. Tous trois devraient tomber, mais s'il reste encore quelqu'un debout, achevez-le au fusil. Soyez rapide, ne les laissez pas détruire le dernier ordinateur à gauche, sinon, tout est perdu. Passez ensuite dans la salle suivante et trafiquez l'ordinateur. Sortez par la porte du bureau.

Le placard à droite contient deux trousses de soins. Prenez-les. Ouvrez l'autre porte et montez les premiers escaliers. Retournez-vous et électrocutez le garde dont vous verrez dépasser la tête. Utilisez le fusil snipe pour tuer l'autre plus loin. Avancez un tout petit peu et visez la caméra sur le mur rouge. Allez ensuite cacher les corps dans un coin sombre. Continuez par le couloir sur la droite. Entrez dans la première porte. Avancez très très lentement car des gardes dorment tout près. Prenez la trousse de soins sur le premier lit puis traversez la pièce. Il y a du verre par terre, marchez extrêmement doucement. Si un garde se réveil tout de même, neutralisez-le avant qu'il n'allume la lumière et alerte ses copains. Utilisez le câble optique sous la porte. Deux soldats entrent dans une pièce. Ne perdez pas de temps. Ouvrez la porte et suivez-les. Utilisez vos lunettes thermiques pour repérer le bon code sur le clavier (1436). Restez sur le pas de la porte. Une tourelle se trouve juste à votre droite. Ne bougez pas si vous ne voulez pas mourir. Envoyez une caméra de diversion contre le mur du fond et faites du bruit. Lorsque le garde arrive, envoyez le gaz. Observez maintenant la tourelle. Lorsqu'elle ne vous braque pas, passez derrière elle et désactivez-la. Il se peut que vous fassiez un peu de bruit pendant cette manoeuvre, dans ce cas-là, un garde arriverait par les escaliers de gauche et il vous suffirait de viser sa tête avec votre fusil. Tirez sur la lampe au-dessus de la tourelle et montez sur l'étagère. Cassez le premier vase puis hissez-vous à l'étage, juste derrière une autre tourelle. Désactivez l'option de reconnaissance d'identité puis revenez sur l'étagère. Plusieurs gardes se feront tuéer par la tourelle. Remontez alors la désactiver. Maintenant que tout est à peu près calme, cachez tous les corps à l'étage, dans le coin sombre. Redescendez et détruisez toutes les lumières dans le grand hall sans oublier les quatre sports lumineux devant et derrière le drapeau chinois. Remontez derrière la tourelle et attrapez le tuyau pour vous planquer derrière les drapeaux. Deux gardes arrivent en haut à droite. L'un d'eux fera une inspection dans tout le hall, mieux vaut avoir bien caché les corps... Attendez que l'autre s'en aille puis continuez votre périple sur le tuyau. Glissez-vous dans le dos du garde (touche saut

suivi de furtivité) et obligez-le à passer un scanner rétinien avant de l'assommer. Entrez discrètement dans la pièce et assommez le garde devant l'ordinateur. Montez sur la petite table à gauche et ouvrez la fenêtre pour descendre dans la cour.

Tirez sur les deux lumières près de la grande porte puis allez vous planquer devant. Tirez ensuite sur les deux autres lampes près de l'arche. Un garde devrait alors s'inquiéter de la situation et viendra voir ce qu'il se passe. Tuez-le ainsi que son collègue qui arrive avec un chien. Mettez les corps dans un coin puis traversez l'arche. Longez le mur de droite jusqu'à la grille. Ouvrez-la pour passer.
Sortez de l'autre côté du passage puis visez dans l'ordre la lampe, la caméra puis la tête du garde. Planquez son corps avant d'entrer dans le bâtiment.

Prenez la trousse de soins près des casiers puis descendez les escaliers derrière la porte. Avancez prudemment vers la droite. Au niveau de la machine, revenez à gauche. Vous verrez un garde utiliser un digipad. Attendez qu'il parte pour monter sur l'étagère et atteindre ce même digipad. Avec votre vision thermique, vous pourrez relever le code 9753. Entrez ce code et continuez.

Prenez discrètement la trousse de soins au mur et les munitions puis attrapez le garde et assommez-le dans la pièce. Eteignez la lumière pour le cacher. Tirez une caméra de diversion contre la porte et attirez le second garde pour le gazer. Cachez aussi son corps dans la petite pièce. Sortez ensuite sur le pas de la porte et levez la tête sur la droite pour détruire la caméra. Revenez vite dans la pièce et regardez par la porte pour tuer le garde qui viendra examiner la caméra. Le corps de ce dernier est aussi à cacher. Allez vous mettre dans le coin tout au fond à gauche et shootez la caméra juste en face de vous, au-dessus du dernier volant roulant. Escaladez les caisses devant cette caméra et suivez la plate-forme métallique. Vous verrez que les camions sont prêts à partir. Sans perdre une seconde, courez au bout de la passerelle, descendez les escaliers et faites le tour du couloir pour arriver sur une table. Montez dessus et visez les réservoirs des camions pour les faire exploser. Généralement, il n'y a qu'un réservoir à détruire, mais parfois, on vous demandera d'en exploser deux. Une cinématique se déclenche lorsque c'est fait. Revenez vers les escaliers et ouvrez la trappe à leur droite.

Neutralisez le premier garde avec un électrocuteur puis laissez son corps dans une zone d'ombre. Un autre garde arrive, mais un appel radio le fait repartir aussitôt. Suivez le à bonne distance pour qu'il ne vous repère pas. Prenez la trousse de soins sur le mur puis observez le garde utiliser le digipad. Une fois seul, enfilez vos lunettes thermiques et déduisez le code des empreintes de chaleur sur le digipad. Le code est 1456. Ouvrez la porte et montez par l'ascenseur. Au bout du couloir, utilisez la même technique que précédemment pour entrer le code 1834. Tournez à droite et encore cette fois le code 7921.

Vous êtes dans le bureau de Feirong. Préparez votre fusil et tirez-lui une balle annulaire pour le sonner un peu dès qu'il se lève de son bureau. Attrapez-le et forcez-le à utiliser son ordinateur après quoi le général chinois s'évanouira. Pour terminer la mission, vous devez rejoindre l'hélicoptère de Coen. Avancez doucement car plusieurs explosions surviendront. Passez par la double porte puis entrez dans la porte à droite. Passez entre les flammes et avancez jusqu'au petit passage qui conduit droit à des escaliers. Descendez jusqu'à la fenêtre, ouvrez-la et courez vers l'hélico.

10 - Palais présidentiel

Le début du niveau est un vrai passage de jeu de plates-formes. Prenez appui sur le mur de gauche pour atteindre le rebord devant puis passez en mode furtif et laissez-vous tomber de l'autre côté en vous rattrapant aux trois corniches successives. Montez sur le rebord puis faites un double saut pour attraper le tuyau. Montez tout en haut, et continuez par le tuyau horizontal cette fois. Au bout, laissez-vous tomber pour que Sam se rattrape à la corniche. Longez le mur et sautez sur la plate-forme à droite. Là, vous devrez prendre votre élan et sautez par-dessus le vide. Sautez de nouveau pour atteindre la plate-forme en contrebas. Suspendez-vous au rebord et passez le gros pilier. Remontez.

Utilisez le tuyau pour monter. Attendez que le garde soit loin et que l'éclairage ne se promène pas par là pour monter sur le mur et vous suspendre à droite du tuyau. Longez le mur jusqu'à l'extrême droite et montez. Sortez le fusil snipe pour abattre le sniper sur la tour tout à gauche puis enjambez la barrière pour laisser quelques traces olfactives. Cela devrait attirer un chien dans ce coin. Revenez rapidement vers le tuyau en vous accrochant au mur puis continuez jusqu'à la tour. Montez sur le mur et tuez les gardes et les chiens dans la cour. Si les corps se font repérer par les spots

lumineux, un autre garde pourrait arriver, tuez-le tranquillement. Cachez ensuite tout ce beau monde dans un recoin. Traversez le petit labyrinthe de haies pour arriver vers la fontaine. Cassez les quatre lampes qui l'entourent et descendez le garde derrière la grille. Ouvrez la grille en tapant le code 2126 puis cachez le corps du garde que vous venez de tuer. Dirigez-vous vers la porte de gauche mais n'y entrez pas, passez plutôt par la petite trappe à sa droite.

Prenez la trousse de soins avant de monter les escaliers et de récupérer une seconde trousse de soins. Passez dans la grande salle suivante. Passez en vision nocturne si ce n'est pas déjà fait. Vous pouvez voir plusieurs laser sur les bords de la pièce. Passez donc au centre pour rejoindre la double porte en face. Crochetez la serrure et entrez. Ramassez le crochet explosif sur la table et tirez sur la lampe. Utilisez le câble optique sous la porte. Deux gardes sont arrivés dans la grande salle. Attendez qu'ils aillent sur la droite et revenez discrètement dans cette salle. Planquez-vous directement à la gauche de la première vitrine et patientez un peu. Lorsque les gardes commencent à bouger, suivez-les de loin pour rejoindre la seconde vitrine toujours sur la gauche. Enfin, allez vers les grandes portes à gauche, maintenant que les lasers sont désactivés et que vous pouvez passer. Placez-vous devant les escaliers sans monter. Passez en vision thermique. Vous pouvez voir trois lasers en bas des marches. Faites un double saut en prenant appui sur le mur de droite pour les franchir. Arrêtez vous ver les milieu des escaliers. D'autres lasers vous empêchent de passer tout en haut. Escaladez la rambarde de rdroite puis entrez dans la porte.

Cachez-vous dans le recoin sur la droite. Tirez une caméra de diversion sur le mur en face pour attirer puis tuez le garde au même étage que vous. Snipez ensuite celui du haut qui vient voir ce qu'il se passe puis les deux en bas. Cachez tous les corps et prenez la sacoche de l'un d'eux, elle contient le code d'accès de la porte au dernier étage. Entrez le code 70021 mais n'ouvrez pas la porte. Passez au préalable le câble optique pour vérifier ce qu'il se passe derrière. Lorsque les gardes s'en vont, entrez.

Cachez-vous derrière le mur de droite puis attendez que tous les gardes reviennent. Lorsqu'ils s'en vont de nouveau, suivez les deux qui partent au fond en restant dans l'ombre et à bonne distance. A un instant donné, le garde de gauche se retourne vers un couloir, lorsqu'il l'aura passé, allez-y et attendez dans la zone d'ombre après la caméra que les gardes retournent vers la droite. Crochetez la serrure de la porte et entrez.

Passez en vision nocturne. Plusieurs lasers barrent le chemin. Attendez que ceux du bas s'éteignent pour courir jusqu'au coin tout en restant baissé. Attendez ensuite que les lasers du milieu s'éteignent pour sauter par-dessus la seconde série. Cachez-vous derrière la grande bibliothèque pendant que le garde entre dans la pièce et allume la lumière puis faites-en le tour par la gauche pour arriver dans le dos de l'ennemi. Assommez-le puis trafiquez l'ordinateur. Lambert vous transmettra de nouveaux ordres de missions. Eteignez la lumière du bureau puis passez dans la salle suivante pour y récupérer une trousse de soins. Revenez dans le bureau, passez les lasers et sortez par la porte. Attendez que les gardes soient passés vers la droite et que la caméra ne vous pointe pas pour avancer dans le grand corridor et tournez à gauche.
Ouvrez la double porte pour continuer. Arrêtez-vous dans la zone d'ombre et shootez les deux lampes de part et d'autre de la caméra. Parfois, un garde fait sa ronde dans ce couloir, si c'est le cas, tuez-le et cachez son corps. Poursuivez par la double porte au fond à gauche.

Les choses se gâtent, deux cadavres gisent dans le couloir où vos pénétrez. Utilisez le digipad au fond et entrez le code 66768. Restez sur le pas de la porte et brisez la lampe. Prenez la trousse de soins et les munitions à droite puis tournez à gauche. Trois gardes occupent cette salle. Deux d'entre eux font le tour d'un ascenseur, le troisième reste tranquille à droite. Tous les trois portent un casque ce qui rend particulièrement difficile de les sniper à la tête. On peut quand même y arriver lorsqu'il se trouve face à vous. Approchez-vous doucement, attendez que les hommes soient au fond et détruisez la lampe derrière le pilier. Reculez un peu et attendez que l'un des gardes arrive. Il se placera devant le pilier, l'occasion pour vous de l'abattre d'une balle dans la tête. Détruisez ensuite la lampe au fond à gauche et tuez le garde qui viendra voir, puis occupez-vous du dernier ennemi à droite. Entrez dans l'ascenseur et descendez.

Les ennemis sont maintenant au courant de votre présence. Sortez rapidement de l'ascenseur et planquez-vous à gauche, au coin de la bibliothèque le plus près du mur. Baissez-vous et visez vers l'ascenseur. Deux gardes arrivent. Tuez-les. Retournez-vous puis levez la tête. Reculez un peu et tuez le garde qui vous tire dessus du balcon. Passez ensuite ene vision thermique pour descendre le dernier garde. Il est posté sur les escaliers. La meilleure méthode pour le tuer rapidement est de pointer en sa direction avec le fusil à lunettes tout en reculant. Au bout d'un moment, vous verrez sa tête dans votre viseur à travers l'ouverture de la bibliothèque. Tirez et le tour est joué. Cachez les corps dans

le passage à côté des escaliers. N'oubliez pas de ramasser les sacoches, l'une d'elles vous donnera une trousse de soins. Descendez à la cave en empruntant un des passages sous les escaliers. Attrapez Nicoladze au fond et interrogez-le. Forcez-le à passer le scanner rétinien pour ouvrir le coffre. Une scène se déclenche. Ne touchez à rien pendant la discussion et attendez que le jeu vous demande de sauvegarder.

Lambert organise une coupure de courant dans 5 secondes pour vous permettre de vous en sortir. Profitez de ce court laps de temps pour vous préparer et mettre votre vision nocturne. Dès que la coupure arrive, sortez votre fusil et tuer le garde qui vous tenait en joug. Réfugiez-vous vite derrière la caisse à gauche puis abattez le garde qui arrive par la droite. Pour les autres ennemis, mieux vaut passer en vision thermique. Vous pourrez tuez deux autres gardes de votre position simplement en utilisant le SC-20K et en vous décalant pour modifier votre angle de tir. Pour le dernier, il faudra avancer et vous cacher derrière la caisse juste après le drap suspendu (le garde se trouve à l'entrée de la cave). Remontez à la bibliothèque et continuez par le jardin à gauche.

Attendez que le garde s'en aille au fond du jardin pour monter à la poutre à gauche et accéder au balcon supérieur. Cachez-vous dans le coin. Lorsque le garde arrive, tirez-lui une balle annulaire pour l'étourdir puis allez l'assommer. Laissez son corps dans le coin où vous étiez. Allez crocheter la serrure de la porte en face et avancez dans le couloir en détruisant les trois sources de lumière. Prenez les munitions sur la rambarde puis placez-vous au niveau de la dernière arche. Visez Nicoladze dans la fenêtre en haut à droite et tuez-le. Mettez-vous ensuite près des deux portes au bout du couloir et tuez le garde qui arrive de l'autre côté. Sortez par la porte au milieu du couloir.

Descendez les escaliers et cachez-vous dans le coin sombre juste à droite de la porte. Attendez que deux gardes remontent par les escaliers et allez discrètement assommer le garde dans la salle à manger. Une balle annulaire pourra être utile... Cachez son corps près des escaliers puis traversez la salle à manger par la gauche. Montez sur l'armoire du fond et sautez sur le balcon. Passez par la double porte puis longez l'étage jusqu'aux escaliers. Ne montez pas. Accrochez-vous plutôt à la rambarde et sautez en bas en prenant soin de faire un atterrissage en douceur. Sortez du palais par la grande porte. La mission se termine avec pour vous, la fierté d'avoir sauvé le monde d'une troisième guerre mondiale.

MOINS DE BRUIT EN CHUTANT

Si vous faites une chute, volontaire ou pas, évitez d'attirer l'attention en vous acroupissant avant de toucher le sol. Vous ferez moins de bruit et conserverez votre dignité.

ASSOMMER SANS SE FAIRE REPÉRER

Si vous manquez de balles annulaires ou que vous n'avez pas l'électrocuteur, vous pouvez utilisez une caméra de diversion et le SC-20K pour vous débarrasser d'un garde sans vous approcher de lui. Vous pourrez ensuite reprendre la caméra près de lui.

CHEAT CODES

Appuyez sur F2 en cours de jeu pour activer la console et entrez l'un des codes suivants en validant par ENTER

AMMO	Le plein de munitions
FLY	Mode vol
GHOST	Passe-muraille
HEALTH	Le plein de santé
INVINCIBLE 1	God Mode
INVINCIBLE 0	Désactiver le God Mode
INVISIBLE 1	Invisibilité
INVISIBLE 0	Désactiver l'invisibilité
KILLPAWNS	PTuer les ennemis
PLAYERSONLY 1	Geler les ennemis
PLAYERSONLY 0	Degeler les enemis
STEALTH	Voir degrè de furtivité
SUMMON #	Faire apparaître l'item # à choisir dans cette liste
	echeloningredient.ecamerajammer
	echeloningredient.echemflare
	echeloningredient.edisposablepick
	echeloningredient.ediversioncamera
	echeloningredient.ef2000
	echeloningredient.eflare
	echeloningredient.efraggrenade
	echeloningredient.elasermic
	echeloningredient.elockpick
	echeloningredient.emedkit
	echeloningredient.erappellingobject
	echeloningredient.eringairfoilround
	echeloningredient.esmokegrenade
	echeloningredient.estickycamera
	echeloningredient.estickyshocker
	echeloningredient.ethermalgoggle
	echeloningredient.ewallmine
WALK	Désactiver Vol et Passe-muraille

PIÈCE SECRÈTE (LOCAUX CIA)

Dans le couloir qui mène à la salle où se trouve dougherty, crochetez la porte sur laquelle est mentionné "UFO Sightings Office" (sur la gauche). Utilisez l'ordinnateur et prenez la carte M, lisez là pour trouver le code suivant : 020781. A droite dans cette pièce se trouve une porte, ouvrez-là avec ce code pour trouver un peu de matériel.

VOIR GRIMSDOTTIR

Il est possible de voir dans la première mission (l'entraînement) de Splinter Cell. Pour cela, dès le début, allez à droite et faites un saut écart pour atteindre la corniche. Puis dirigez-vous vers la porte, ouvrez-la, prenez les passes-partout, redescendez et faites tout le parcours du combattant. Vers la fin, sautez sur une corniche élevée en faisant un saut écart. Quand vous avez passé la corniche, arrêtez-vous dans la partie en rouge. Si vous vous approchez de la porte de garage, vous accèderez aux operations suivantes, mais pour l'instant, ne passez pas cette porte. Dirigez-vous à droite vers une porte. Crochetez-là et entrez dans le bureau. Regardez dans l'odinateur pour trouver la carte mémoire, notez le code qu'on vous donne, puis refaites tout le parcours à l'envers. Une fois revenu au début du parcours, il y aura de l'autre côté de celui par lequel vous êtes passé tout a l'heure un poste où vous pourrez rentrer votre code. Faites-le, puis entrez dans la piéce pour voir enfin Grimsdottir à qui vous pourrez parler.

Splinter Cell Chaos Theory

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2005

CHEAT MODE

Allez dans le répertoire des profils du jeu dans lequel sont sauvegardées les parties (par défaut UbisoftTom Clancy's Splinter Cell Chaos TheoryProfilesnomduprofil). Ouvrez le fichier .ini qui s'y trouve et qui porte le nom du profil (par exemple john.ini) avec un éditeur de textes. Remarquez le passage listant les commandes du jeu et ajoutez après le signe "=" l'une des commandes suivantes :

Triche :

`fly`	Voler
`walk`	Marcher (retour à la normale)
`health`	Le plein de santé
`playersonly`	Les ennemis ne vous embêtent plus
`killpawns`	Tuer les ennemis
`ghost`	Mode fantôme
`ammo`	Munitions
`Invisible 1`	Invisibilité
`Invincible 1`	Invincibilité

Faire apparaître des objets :

```
summon echeloningredient.eringairfoilround
summon echeloningredient.eflashgrenade
summon echeloningredient.efraggrenade
summon echeloningredient.esmokegrenade
summon echeloningredient.estickycamera
summon echeloningredient.estickyshocker
summon echeloningredient.ewallmine
```

Exemple de mise en forme concrète dans le fichier John.ini (en sachant que vous devez mettre les cheats qui vous intéressent le plus) :

F2=fly
F3=walk
F4=playersonly
F6=health
F7=summon echeloningredient.eflashgrenade
F10=ammo
F11=Invisible 1
F12 =Invincible 1

Lancez le jeu et appuyez sur les touches correspondantes aux cheats qui vous intéressent et que vous avez programmées dans le fichier ini. Dans l'exemple, si vous appuyez sur F12, vous deviendrez invincible.

Splinter Cell Conviction

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Histoire solo

Marché aux puces

Après la cinématique et pendant la communication téléphonique avec Grim, suivez les indications et regardez en haut. Les hostilités commencent rapidement pour Sam et vous devez suivre les indications pour aller vous mettre à couvert derrière les stands qui se trouvent en face de vous. Tout en restant à couvert, déplacez-vous vers le stand suivant. Ensuite vers celui qui se trouve près de l'ennemi.

Pendant que Grim s'occupe de plonger l'endroit dans le noir, Sam revoit un flashback qui date de 20 ans plus tôt. Avancez alors vers la chambre de Sarah et ouvrez la porte. Approchez-vous de son lit ensuite allumez la lumière. Après la conversation avec Sarah, éteignez la lumière.

Vous revenez ensuite dans les rues de Malte. L'endroit est plongé dans le noir et il y a deux ennemis qui vous cherchent entre les stands. Si l'écran est en noir et blanc ceci indique que vous êtes dans l'ombre hors de la vue des ennemis. Eliminez les soldats par des tirs en pleine tête en restant toujours à couvert.

Sam se retrouve encore une fois dans un flashback. Vous devez trouver le chef du gang qui essaye de vous éliminer. Suivez les indications pour prendre l'arme du premier ennemi et l'éliminer au corps à corps. Vous gagnez alors la capacité d'exécution et il vous suffi de désigner les ennemis pour que Sam les achève. Visez ensuite les deux autres ennemis et exécutez-les.

Une fois de retour dans les ruelles de Malte, avancez lentement derrière l'ennemi et éliminez-le au corps à corps pour gagner la capacité d'exécution au présent. Utilisez cette capacité contre les deux ennemis qui discutent devant vous. Continuez d'avancer dans l'ombre à gauche jusqu'à apercevoir le chef du gang entouré de ses hommes.

Restez à couvert derrière le stand de droite et attendez que l'un des cinq ennemis s'approche de vous pour l'éliminer avec une balle dans la tête. Restez à couvert et éliminez les trois autres hommes avant de commencer à poursuivre leur chef. Suivez-le jusqu'aux toilettes et défoncez la porte. Pour l'interroger, défoncez sa tête contre les urinoirs, les miroirs et les lavabos.

Maison d'Andriy Kobin

Les informations arrachées au tueur de la fille de Sam le conduisent à Andriy Kobin qui se barricade dans un musée transformé en forteresse.

Avancez vers la porte, regardez en bas et utilisez le miroir pour regarder sous la porte. Ouvrez-la ensuite et avancez dans la rue de droite. Mettez-vous à couvert derrière les voiture garées et avancez d'une voiture à l'autre pour passer inaperçu devant le portail du musée. Allez à droite de la clôture du musée et entrez discrètement par la porte puis fermez-la. Utilisez la gouttière pour monter jusqu'au rebord. Déplacez-vous à gauche et balancez le garde à travers la fenêtre dans le vide ou brisez sa nuque.

Entrez par la fenêtre et avancez dans le couloir de gauche. Regardez sous la deuxième porte pour voir un garde vous

tournant le dos. Ouvrez délicatement la porte et exécutez-le en silence. Allez à gauche et mettez-vous à couvert pour éliminer les deux prochains. Avancez jusqu'à la porte éteignez la lumière. Si les ennemis en bas discutent encore, avancez vers la porte vitrée qui se trouve devant les escaliers. S'ils commencent leur patrouille, attendez que le premier ennemi arrive près de la porte et éliminez-le par derrière. Attendez ensuite le deuxième et tirez-lui une balle dans la tête avant qu'il ne découvre le corps de son ami.

Entrez ensuite par la porte vitrée et avancez vers le dépôt d'armes. Vous pouvez changer ou améliorer votre arme actuelle dans ce dépôt.

Avancez ensuite à droite et éteignez la lumière en chemin. Continuez d'avancer et tirez sur les sources de lumière pour progresser dans l'ombre. Tirez en priorité sur la lampe qui éclaire le coin où se trouve le tuyau. Grimpez à ce tuyau et passez au dessus du garde pour exécuter un saut meurtrier et l'éliminer.

Montez ensuite les marches pour apercevoir l'ennemi habillé en vert entrain de patrouiller. Eliminez-le quand il s'arrête et avancez jusqu'aux escaliers. Tirez sur le grand lustre accroché au plafond pour abattre un groupe de gardes. Descendez ensuite les marches et éliminez l'homme qui garde le couloir. Descendez pendant que les autres gardes sont occupés ailleurs et entrez dans le couloir situé à droite. Eteignez la lumière, avancez, ramassez les grenades en chemin puis descendez les marches.

Avancez pour rencontrer un autre groupe d'ennemis. Restez à couvert et allez à gauche pour grimer et vous accrocher au tuyau. Eliminez-les avec des tirs précis dans la tête. Entrez dans la salle suivante et accrochez-vous au tuyau puis éliminez vos adversaires tout en restant accroché au tuyau au dessus d'eux.
Descendez enfin et avancez vers le dépôt d'armes. Améliorez vos armes et montez les marches.

Ouvrez la porte pour vous retrouver à l'extérieur. Grimpez à l'aide de la gouttière, déplacez-vous sur le rebord vers la droite et lancez l'ennemi qui se trouve près de la fenêtre dans le vide. Exécutez ensuite les deux hommes qui montent la garde près des escaliers avant d'entrer par la fenêtre. Récupérer une mitraillette en chemin et montez ensuite l'escalier pour vous retrouver devant la porte du bureau de Kobin.

Eteignez la lumière du couloir et regardez sous la porte. Attendez qu'un ennemi se tienne derrière la porte et défoncez-la porte pour l'éliminer en premier. Retirez-vous ensuite dans le couloir obscur et attendez que les autres viennent vers vous.

Éliminez-les un par un et changez de position dans le noir pour que les ennemis ne vous tirent pas dessus. Après la mort de tous les gardes, entrez pour voir Kobin en panique et qui tire dans tous les sens. Allez derrière lui et attaquez-le au corps à corps. Interrogez-le ensuite en utilisant les éléments du décor pour le faire parler.

Aérodrome de Price

Lorsque Sam sera attrapé et transféré aux USA, ses ennemis veulent l'interroger avant de l'éliminer. Grim qui se trouve parmi eux, vous sauvera la vie et vous aidera à vous échapper. Pour qu'elle ne perde pas sa couverture vous devez la frapper avant de prendre son arme et quitter les lieux.

Avancez dans le hangar et éliminez par derrière le premier soldat. Exécutez ensuite les deux qui gardent les charges C4. Prenez ces charges qui serviront à détruire l'hélicoptère et montez l'escalier qui se trouve à droite. Utilisez la caméra pour regarder sous la porte et trouver un garde vous tournant le dos. Ouvrez alors la porte délicatement et éliminez-le en silence. Allez sur la passerelle de droite et éliminez les deux soldats qui se trouvent en dessous. Restez sur la passerelle et allez à gauche pour exécuter les deux ennemis qui préparent l'hélicoptère. Eliminez enfin les deux hommes qui se trouvent dans le coin gauche puis descendez et placez les charges C4 sur l'hélico.

Vous devez maintenant couper le relais d'alimentation. Passez les portes pour sortir du hangar. Avancez vers le dépôt d'armes et améliorez les vôtres. Allez ensuite à droite et mettez-vous à couvert derrière le camion. Eliminez le soldat qui se trouve devant la porte et entrez. Neutralisez, par derrière, le soldat qui se trouve à l'intérieur (à gauche) et sortez par la porte de derrière. Passez derrière la cabane suivante et exécutez les deux soldats. Passez derrière la prochaine cabane également et tuez le soldat qui s'arrête près de la fenêtre. Entrez dans cette cabane, approchez-vous de la

porte qui se trouve à droite et éliminez en silence le garde qui se trouve à l'extérieur.

Sortez et allez à droite vers la salle du relais. Allez vers la fenêtre qui se trouve à droite et ouvrez-la pour que les gardent s'agitent. Eliminez-les alors un par un quand ils quittent leurs positions. Entrez ensuite dans la salle de relais et allez vers le levier pour l'abaisser et couper le jus. D'autres soldats seront alertés et arriveront sur place. Passez derrière la cabane et éliminez-les. Avancez ensuite vers la porte qui se trouve à droite et entrez. Utilisez le dépôt de munitions et avancez ensuite à gauche.

Vous devez maintenant placer du C4 sur l'antenne pour empêcher les ennemis de vous repérer avec leur satellite lors de votre fuite. Avancez vers le hangar et entrez vous mettre à l'abri dans l'ombre. Passez ensuite derrière le soldat et éliminez-le. Avancez entre les cabanes et éliminez les ennemis furtivement. Continuez votre progression à droite vers l'antenne et éliminez les soldats qui patrouillent sans attirer l'attention.

Attendez que les gardes qui surveillent l'antenne s'éloignent et sautez par-dessus le bloc qui se trouve derrière le camion. Avancez à droite et passez derrière l'antenne pour éliminer les ennemis dans le noir. Placez ensuite le C4 sur l'antenne pour que tout l'aérodrome se mette en alerte.

Allez à droite vers le hangar et éliminez les hommes qui y patrouillent. Avancez ensuite d'un abri à l'autre jusqu'à atteindre la clôture qui se trouve à droite. Éliminez les ennemis en chemin et, après la communication avec Grim, mettez-vous à couvert derrière les caisses et attendez que les soldats arrivent vers vous pour ouvrir les hostilités. Avancez ensuite en direction du système de contrôle du portail. Neutralisez le soldat qui se trouve à l'intérieur et entrez. Piratez le système ensuite sortez de l'aérodrome.

Diwania, Irak (20 ans plus tôt)

Vous vous retrouvez en Irak, 20 ans plus tôt, incarnant Victor Coste l'équipier de Sam pendant la guerre en Irak. Vous devez sauver votre chef d'escouade. Avancez sur la route et utilisez votre lunette de visée pour éliminer les deux soldats. Continuez de suivre la route principale et neutralisez les deux groupes d'hommes armés. Méfiez-vous de leurs grenades et restez à l'abri derrière les carcasses des voitures.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à la station service infestée de soldats. Commencez par tirer sur la grande citerne pour éliminer un bon nombre d'entre eux. Mettez-vous ensuite à couvert et commencez à exterminer les survivants. Tirez sur les barils explosifs quand les ennemis se placent près d'eux pour les éliminer plus rapidement. Avancez d'un abri à l'autre et éliminez les hommes qui se trouvent dans le bâtiment situé à droite. D'autres soldats sortiront par celui à gauche, abattez-les et dirigez-vous vers la porte arrière de la station.

Vous devez maintenant avancer entre les bâtiments qui sont gardés par les soldats. Inutile de les fouiller tous, Sam est détenu dans l'école qui se trouve au fond. Tirez sur les barils explosifs pour les exploser et vous frayer un chemin entre les soldats. Avancez comme toujours d'un abri à l'autre jusqu'à atteindre l'école située au fond. Entrez et planquez-vous derrière les tables pour éliminer les hommes qui donnent l'assaut. Sortez ensuite dans la cour et approchez-vous de la fenêtre de la classe où est détenu Sam. Eliminez ses deux bourreaux par la fenêtre ensuite entrez et libérez-le.

Vous devez maintenant vous mettre à couvert devant le trou dans le mur et repousser les multiples assauts des ennemis. Attendez que les soldats se groupent ou avancent près d'un baril explosif pour tirer dessus et les éliminer ou les étourdir pendant quelques instants. Profitez-en pour les éliminer sans qu'ils ne puissent riposter. Eliminez les ennemis qui se postent sur les toits en vous aidant des barils explosifs. Repoussez les assauts jusqu'à l'arrivée de la cavalerie qui vous sortira de cet enfer.

Washington Monument

Votre rendez-vous avec Victor est fixé dans la fête foraine. Toutefois, vos ennemis veulent essayer de vous accueillir comme il faut en vous tendant une embuscade. Vous devez alors les éliminer dans l'ombre, loin des yeux des civils. Les trois agents qui sont à vos trousses sont signalés par des croix au dessus de leurs têtes et portent tous des smokings noirs.

Ils effectuent des patrouilles dans les environs et passent toujours dans les zones sombres. Suivez le premier agent ou surveillez sa ronde et attendez-le dans le noir pour l'attraper et l'interroger. Passez ensuite au deuxième, poursuivez-le et cuisinez-le dans l'ombre pour obtenir davantage d'informations. Le dernier agent ne passe pas dans une zone d'ombre mais s'arrête près d'une boutique en tournant le dos à la zone où se trouvent les poubelles. Entrez dans cette zone d'ombre avant que l'ennemi ne se retourne et ne vous aperçoive et attaquez-le par derrière. Tirez-le dans cette zone d'ombre et interrogez-le.

Allez ensuite vers le point de rendez-vous qui se trouve au pied du Washington Monument. Après la rencontre avec Victor qui vous donne en même temps un sac contenant de nouveaux gadgets et une arme, les ennemis simulent une fuite de gaz pour vous déloger. Vous devez repasser par la fête foraine et atteindre votre voiture. Avancez et planquez-vous derrière la caisse qui se trouve à l'entrée.

Passez sous le stand qui se trouve à gauche et sortez derrière le comptoir. Sautez par-dessus ce dernier et avancez en réalisant des roulades pour éviter d'être vu par les ennemis. Avancez, tournez à droite vers un autre groupe d'ennemis et planquez-vous derrière le comptoir. Utilisez votre générateur IEM qui plongera la zone dans le noir et étourdira les ennemis.

Passez alors derrière eux par la gauche et traversez le trou qui est aussi à gauche pour vous retrouver derrière un autre comptoir. Attendez que le soldat qui se trouve à gauche change de position pour sauter par-dessus le comptoir puis allez à droite et éliminez-le. Avancez ensuite vers la sortie où des gardent surveillent les lieux. Sautez par-dessus la barrière et allez à gauche sans les alerter. Descendez vers le parking et avancez en effectuant des roulades rapides pour vous mettre à couvert. Allez derrière la voiture et utilisez l'IEM pour étourdir vos ennemis puis courez vers votre véhicule.

Laboratoires White Box

Vous devez maintenant infiltrer les laboratoires. Commencez par choisir vos armes dans le dépôt d'armes qui se trouve à l'arrière de la voiture. Avancez vers l'entrée et éliminez le garde qui se trouve derrière la barrière. Passez cette barrière et avancez à droite du labo. Grimpez sur les toits et utilisez les tuyaux et les rebords pour atteindre le système de ventilation.

Une fois dans le système, avancez entre les conduits et descendez jusqu'aux escaliers. Descendez les marches et accrochez-vous au tuyau jaune qui se trouve à gauche. Glissez jusqu'en bas et atterrissez sur la passerelle. Descendez les escaliers jusqu'à la salle de contrôle. Utilisez la caméra pour regarder sous la porte et situer trois ennemis. Deux sont en face et le troisième est à gauche. Défoncez alors la porte, éliminez les deux premiers qui se trouvent en face puis neutralisez le troisième qui se trouve à gauche. Utiliser ensuite la console et changez de caméra jusqu'à assister à l'assassinat d'un scientifique. Vous devez alors sauver son collègue avant qu'ils ne le butent aussi.

Sortez par la porte qui se trouve à gauche de la salle et avancez sur la passerelle. Sautez en bas, par la fenêtre, et mettez-vous à couvert près du couloir où passera un garde. Attendez qu'il reprenne sa route pour passer derrière lui et l'éliminer. Revenez à votre position initiale pour attendre et éliminer un deuxième. Avancez ensuite à droite vers les trois hommes. Désignez-les pour les exécuter rapidement et allez voir le scientifique.

Lorsqu'il vous ouvre l'ascenseur, vous devez aller au bureau de Robertson. Activez alors l'ascenseur pour monter. A l'étage, l'opération de nettoyage commencé et plusieurs corps gisent par terre. Allez à gauche pour trouver un dépôt d'armes. Dirigez-vous vers la double porte qui est à gauche, utilisez la caméra pour regarder sous celle-ci.

Après que les ennemis aient exécuté les civils et retournent à leurs positions, entrez et déclenchez le générateur IEM. Avancez à droite, éliminez le soldat et entrez vous cacher dans la salle de droite. Avancez ensuite vers le tuyau jaune qui se trouve devant les escaliers et escaladez-le. Une fois au dessus des bureaux, attendez que la patrouille s'éloigne pour descendre et avancer vers le tuyau qui se trouve dans le coin droit. Montez et accrochez-vous au rebord. Balancez l'ennemi dans le vide et déplacez-vous à droite pour éviter d'être repéré. Revenez à gauche puis hissez-vous et courez vers la porte de la salle.

Entrez, fermez la porte et utilisez le dépôt d'armes si vous le désirez. Après l'appel de Grim, allez vers la porte qui se

trouve au fond à gauche. Utilisez la caméra pour voir le garde qui patrouille et, quand il vous tourne le dos, avancez et mettez-vous à couvert près de la fenêtre. Ouvrez cette dernière et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à gauche jusqu'à celle qui donne sur le groupe d'ennemis. Balancez dans le vide les soldats trop curieux ensuite désignez les restants pour les éliminer. Entrez dans la salle et sortez par la porte qui se trouve à gauche. Avancez et grimpez au tuyau qui se trouve à droite.

Descendez dans la salle suivante et éteignez la lumière. Le labo qui se trouve à droite est plein de détecteurs pour allumer la lumière automatiquement donc faites attention là où vous mettez les pieds. Ouvrez la porte et éliminez les deux gardes. Attendez ensuite celui qui patrouille et éliminez-le. Avancez vers le labo suivant qui est aussi infesté par les ennemis. Eliminez-les rapidement et essayez de neutraliser au moins l'un d'eux au corps à corps pour gagner la capacité d'exécution.

Avancez jusqu'à la double porte qui se trouve à droite. N'entrez-pas sauf si vous pensez au suicide et passez par la fenêtre qui se trouve à droite. Ouvrez la suivante et désignez les quatre ennemis les plus proches. Exécutez-les, finissez le dernier garde et entrez. Sortez par la porte du fond et montez l'escalier pour vous retrouver au dessus du bureau de Robertson.

Utilisez le tuyau jaune pour descendre et consultez l'ordinateur. Vous pouvez placer des mines télécommandées sur l'ascenseur et la porte pour empêcher les soldats de vous atteindre. Vous pouvez aussi vous mettre à couvert derrière le bureau et attendre l'arrivée des assaillants et les neutraliser. Faites le plein de grenades dans le dépôt d'armes et oubliez la furtivité pour l'instant. Ne laissez pas les ennemis s'approcher de l'ordinateur pour qu'ils ne coupent pas le transfert.

Après l'arrêt des hostilités, vous devez annuler les tentatives de traçage qui risquent de dévoiler Grim. Descendez l'escalier, avancez et utilisez le tuyau jaune pour glisser jusqu'en bas. Sautez ensuite dans le hangar et placez-vous à couvert près du canon.

Quand les ennemis arrivent vers vous, utilisez vos mines télécommandées pour les exploser. Avancez ensuite et montez la passerelle pour utiliser la console et surcharger le canon. Prenez ensuite le chemin de la sortie pour rencontrer d'autres ennemis venus en renfort. Eliminez en silence ceux qui avancent et lancez vos grenades sur ceux qui restent barricadés près de la sortie. Sortez ensuite du labo et avancez dans le parking vers votre véhicule.

Lincoln Mémorial

Les choses s'accélèrent et Sam reçoit sa prochaine mission directement de la présidente. Vous devez espionner Reed et Gaillard en utilisant les caméras et les micros de la régie.

Avancez alors vers la régie, montez l'escalier et entrez. Piratez les commandes et prenez le contrôle de la caméra. Localisez le duo et zoomez pour écouter leur conversation. Changez de caméra pour ne pas perdre le son lorsqu'ils passent derrière des obstacles.

Vous devez ensuite rejoindre Gaillard et l'interroger. Avancez vers le haut du Lincoln Monument et attaquez Gaillard par derrière. Interrogez-le jusqu'à ce que quelqu'un l'élimine. Poursuivez alors le tueur en suivant les indications de Grim. Evitez de croiser les policiers et ne les éliminez pas. Maintenez la pression sur le tueur et quand il se tourne vers-vous mettez-vous à l'abri pour éviter ses tirs. Poursuivez-le jusqu'à ce qu'il monte dans sa voiture qui explose.

Remontez ensuite et cachez-vous dans la terrasse du café. Eliminez les premiers ennemis qui arrivent par le coté gauche et qui vous cherchent. Attendez ensuite le deuxième groupe qui arrive par la droite.

Neutralisez-les pendant qu'un autre groupe arrive sur les lieux. Grimpez à la gouttière et accrochez-vous au rebord le temps que votre chauffeur arrive. Foncez alors vers la voiture pour quitter les lieux.

Quartier général d'échelon 3

Sam s'attaque au QG d'échelon 3, bien gardé. Vous devez rester furtif tout au long de votre progression. Grim vous

conseille d'éviter toutes les caméras et les gardes pour ne pas sonner l'alerte. Les caméras sont équipées de lampes qui éclairent le sol. Evitez donc de passer dans leur champ de vision. Choisissez vos armes dans le dépôt d'armes et allez à gauche en restant dans l'ombre.

Approchez-vous de la porte et attendez que le premier garde sorte pour le neutraliser en silence. Entrez ensuite et éliminez le deuxième ennemi.

Sortez par la porte suivante, évitez la caméra et avancez dans le parking par le coté droit. Attendez que le garde passe derrière la voiture et avancez vers le coté gauche du parking. Accrochez-vous au rebord et passez derrière la voiture. Revenez au parking, évitez la caméra et entrez dans la salle du générateur. Placez alors le C4 sur le générateur même.

Montez ensuite à gauche et entrez dans le conduit d'aération. Avancez et accrochez-vous au rebord. Attendez que le garde passe en dessous de vous et exécutez un saut meurtrier pour l'éliminer dans l'ombre. Avancez à droite et passez derrière le garde immobile. Ne le tuez pas sur place mais attrapez-le, reculez dans l'ombre et exécutez-le. Quand le garde suivant s'éloigne de vous, allez derrière la voiture qui se trouve à droite et entrez par le conduit ouvert. Descendez dans la salle du générateur et placez la deuxième barre de C4.

Vous devez maintenant atteindre l'ascenseur. Montez à l'escalier et approchez-vous de la porte. Regardez sous la porte pour repérer deux hommes. L'un fixe la porte et le deuxième patrouille. Attendez que celui qui patrouille s'éloigne pour ouvrir la porte et attraper le premier par derrière. Amenez-le dans la salle et tuez-le. Entrez dans le parking et avancez à droite, attendez que le garde vienne vers vous et éliminez-le. Evitez ensuite la caméra et entrez dans l'ascenseur.

Une fois à la réception de l'immeuble, parlez à la réceptionniste avant de détonner les charges C4. Sautez ensuite par-dessus le bureau et entrez avant que les portes ne se referment. Tuez le premier garde qui sort de la salle de contrôle et allez à gauche. Mettez-vous à couvert derrière les piliers et éliminez les deux ennemis rapidement puis entrez avant que les portes ne se referment.

Vous devez maintenant rencontrer l'agent de Grim dans la zone des bureaux. Descendez les marches et avancez entre les tables en éliminant les ennemis en chemin.

Essayez de ne pas tuer ceux dans les champs de vision des caméras pour que les renforts ne rappliquent pas. Passez ensuite sous la caméra qui se trouve au dessus de la porte de la salle des serveurs et entrez. Pénétrez dans le bureau du serveur et parlez à l'agent de Grim. Il vous donne les lunettes sonar, utiles pour repérer les ennemis même derrière les murs. Planquez-vous derrière la porte, désignez vos ennemis et exécutez-les.

Vous devez maintenant accéder au bureau de Reed dans une zone à accès restreint, rebroussez chemin jusqu'à l'escalier. Utilisez vos lunettes pour repérer les ennemis et commencez par tuer l'un d'eux au corps à corps pour gagner la capacité d'exécution ensuite désignez ses amis pour leur infliger une mort rapide. Continuez d'éliminer vos ennemis en évitant les caméras jusqu'à atteindre la zone à accès restreint. Utilisez vos lunettes pour repérer les lasers et avancez à gauche. Allez au bout de la salle et tournez à droite. Traversez d'autres lasers jusqu'à atteindre la porte. Grimpez au dessus de la porte et passez par l'ouverture. Avancez ensuite vers le bureau de Reed pour trouver Kobin. Interrogez-le ensuite utiliser le dépôt d'armes.

Des unités d'élite arrivent par le toit, utilisez vos lunettes pour les repérer et éliminez-les rapidement. Restez ensuite à couvert pour laisser entrer le groupe de gardes qui arrivent par la grille située à gauche. Eliminez-les ou passez derrière eux pour avancer vers le bureau de Grim.

Cette zone est truffée de lasers. Utilisez vos lunettes pour les repérer et entrez dans le bureau de droite. Grimpez au mur, évitez le laser en vous déplaçant à gauche et descendez dans l'autre bureau. Sortez de ce dernier et allez à celui de gauche. Evitez encore une fois les lasers et grimpez au mur de droite pour descendre dans un autre bureau. Progressez en passant sur les bureaux tout en évitant le laser qui balaye la zone. Sortez ensuite pour entrer dans la zone infestée de gardes qui patrouillent.

Eliminez le premier en silence puis désignez les autres et exécutez-les.

Refaites le même travail avec le deuxième groupe d'ennemis. Montez l'escalier et éliminez les deux soldats d'élite qui arrivent par le toit. Foncez ensuite dans le bureau de Grim. Après plusieurs révélations, Sam est fou furieux et il est doté de la capacité d'exécuter tout au long de sa fuite du QG qui va s'autodétruire. Avancez en dégommant tout sur votre passage jusqu'à l'ascenseur et entrez dans celui-ci.

Réservoir de Michigan Ave

Vous devez empêcher le déclenchement du générateur IEM qui se trouve dans le réservoir de Michigan Ave. Approchez de l'entrée qui est bien gardée. Désignez les ennemis et approchez-vous de l'un d'eux pour l'éliminer en silence et gagner la capacité d'exécution. Déclenchez cette capacité rapidement sur les gardes désignés avant qu'ils ne se doutent de votre présence. Approchez-vous ensuite de l'officier à interroger et attraper-le pour commencer l'interrogatoire.

Il vous informe que la scientifique amenée dans les lieux peut neutraliser les IEM. Vous devez donc la trouver et la sauver. Allez à gauche de l'entrepôt et grimpez à la gouttière. Entrez ensuite par la fenêtre et accrochez-vous au tuyau. Avancez et descendez de l'autre coté de l'entrepôt. Entrez par la porte de droite et attendez l'arrivée du soldat pour l'attraper par derrière et le faire entrer dans la salle. Eliminez-le ensuite et désignez ses amis pour les exécuter. Avancez contre le mur droit et entrez dans la salle de contrôle pour éliminer un autre ennemi. Grimpez au tuyau ensuite glissez jusqu'en bas dans la nouvelle zone.

Avancez jusqu'au tuyau. Ignorez les gardes et grimpez. Sautez sur la passerelle et avancez pour grimper sur un autre tuyau. Désignez les trois ennemis qui se trouvent en bas et éliminez-les avant de descendre. Abattez un autre ennemi en silence et allez par l'ouverture qui se trouve à droite. Montez à l'escalier et entrez par la porte. Regardez en bas où la scientifique est détenue et désignez les ennemis qui l'entourent. Exécutez-les ensuite descendez sauver la scientifique. Vous devez maintenant trouver et neutraliser les deux générateurs de l'IEM. Entrez dans le tunnel et montez les escaliers. Avancez et escaladez le mur.

Après la cinématique, avancez à gauche de l'ouverture supérieure et attendez que le soldat termine son inspection pour vous accrocher au rebord et le balancer dans le vide.

Remontez et sortez par la fenêtre qui se trouve à droite. Utilisez les lunettes pour repérer les ennemis et allez à droite pour les contourner. Avancez jusqu'à la porte où se trouve la tourelle et éliminez le soldat qui se trouve à proximité.

Descendez ensuite la dénivellation et allez à droite.
Accrochez-vous au rebord et quand le soldat arrive attaquez-le pour le projeter en bas. Montez et avancez à gauche vers le générateur. Mettez-vous à couvert derrière le quad et désignez les quatre ennemis qui se trouvent à droite. Exécutez-les quand ils seront regroupés sans alerter ceux qui se trouvent de l'autre coté du générateur, à gauche. Avancez ensuite vers ces derniers et éliminez-les avant de localiser le premier générateur.

Avancez ensuite et mettez-vous à couvert quand l'escouade ennemie arrive. Laissez-les se disperser et n'éliminez que celui qui reste sur place. Entrez ensuite dans le tunnel qui se trouve à droite. Passez les voitures et le dépôt d'armes et tournez à gauche.

Avancez dans le tunnel pour arriver à un autre sous-sol plein de voitures et d'ennemis. Allez près de la deuxième porte et entrez sans vous faire repérer par les hommes armés qui se trouvent à droite. Évitez ceux qui embarquent les munitions dans la voiture et allez à droite en effectuant des roulades pour éviter les regards des gardes. Eliminez en silence le soldat qui patrouille et avancez vers la sortie. Exécutez les trois qui gardent la sortie et sortez.

Un hélicoptère vous attend à l'extérieur. Mettez-vous à couvert et neutralisez les premiers adversaires qui vous barrent la route. Avancez d'un abri à l'autre pendant le laps de temps durant lequel l'hélico ne tire pas.

N'hésitez pas à utiliser vos grenades contre les ennemis et entrez dans la cabane. Sortez par la fenêtre qui se trouve à gauche. Faites le ménage et foncez vers le générateur. Vic accompagné par Sarah viendra vous dégager de là.

Downtown district

Pendant votre route vers la maison blanche, un missile touche votre hélicoptère. Après le crash dans le théâtre, laissez Sarah avec Vic et prenez la route vers la maison blanche.

Avancez vers la sortie où plusieurs ennemis montent la garde. Allez à gauche et entrez par la porte. Mettez-vous à couvert et attendez que le soldat arrive vers vous pour l'éliminer en silence. Désignez ensuite les autres ennemis et exécutez-les. Quand le reste des soldats est alerté, utilisez vos grenades Frag pour les neutraliser. Avancez ensuite et sortez du théâtre.

Progressez dans la rue en ruine et tournez dans la ruelle de droite pour trouver une grille protégée par un soldat. Avancez près de lui ensuite trainez-le dans le noir pour l'éliminer.

Grimpez à la gouttière et déplacez-vous à gauche à l'aide du rebord. Descendez via la prochaine gouttière et montez à celle d'en face. Déplacez-vous à gauche en utilisant le rebord. Avant de descendre derrière la voiture ennemie, repérez les deux hommes. Désignez-les, exécutez-les et descendez. Allez à droite jusqu'à la rue suivante bloquée par les ennemis. Allez à droite et attendez que l'un des soldats commence sa patrouille. Eliminez-le dans l'ombre pour acquérir la capacité d'exécuter. Désignez ensuite ceux qui bloquent le passage, exécutez-les et neutralisez ceux qui arrivent par derrière. Avancez ensuite dans la rue.

Avancez vers le portail et tirez sur le grand camion citerne. Allez ensuite à droite et éliminez en silence le soldat solitaire. Avancez ensuite à droite du portail et entrez par la petite porte qui se trouve à sa droite. Allez derrière la cabane et attendez que les deux ennemis qui patrouillent passent près de vous. Éliminez-les dans le noir en vous assurant de les déplacer derrière la cabane avant de les exécuter. Désignez ensuite les ennemis qui restent et exécutez-les. Entrez ensuite dans le jardin de la maison blanche.

Une escouade ennemie avance rapidement vers vous. Avancez dans le chemin de gauche pour les contourner et passez derrière eux. Avancez vers la maison blanche pour qu'une unité ennemie se déploie devant vous. Entrez dans la cabine qui se trouve à droite pour éviter les tirs. Depuis votre cachette, vous pouvez canarder vos ennemis sans le risque.

Avancez ensuite pour recevoir une communication de Grim qui vous conseille d'entrer par la porte du jardin. Prenez alors à droite, éliminez les ennemis qui arrivent et entrez dans la Maison blanche.

Maison blanche

Vous devez arrêter Reed qui se trouve dans la Maison blanche. Avancez alors dans le couloir et quand vous vous approchez des deux gardes, longez le mur qui se trouve sur leur droite pour éviter leur regard. Montez ensuite à l'escalier et approchez-vous de la grande salle pleine de soldats. Tirez sur les lustres pour les faire tomber sur les ennemis et utilisez vos grenades pour neutraliser ceux qui restent.

Continuez votre chemin jusqu'à la salle de bal.
Neutralisez les gardes du vice président ensuite saisissez ce dernier. Des renforts arrivent par les portes du centre. Mettez-vous à couvert derrière les tables, à gauche, et lancez des mines télécommandées devant les portes. Explosez-les quand les ennemis entrent. Utilisez ensuite vos grenades ainsi que vos balles pour neutraliser les unités d'élite. Passez par la porte centrale et mettez-vous à couvert. Les ennemis vont inonder la zone avec des grenades fumigènes. Utilisez alors vos lunettes pour localiser vos ennemis et les abattre malgré la fumée. Continuez ensuite votre chemin.

Après la cinématique, avancez et descendez les escaliers jusqu'à la cuisine. Faufilez-vous derrière le garde qui se trouve à gauche et avancez dans le couloir. Brisez la nuque de celui qui patrouille et si son collègue le rejoint éliminez-le aussi. Passez ensuite dans le dos des autres et utilisez le dépôt d'armes.

Le couloir suivant et protégé par une tourelle automatique. Pour éviter ses tirs, passez d'un abri à l'autre et entrez par la porte située à gauche. Quatre membres de l'unité d'élite vous attaquent dans cette zone. Utilisez vos lunettes pour les localiser et neutralisez-les. Avancez et sortez par la porte de droite pour vous retrouver devant la tourelle. Passez d'un abri à l'autre ensuite avancez à gauche de la tourelle pour l'éviter et éliminez le soldat qui se trouve derrière elle. Vous

pouvez aussi lancer une grenade sur ce soldat pour désactiver la tourelle. Reprenez votre route vers la salle de presse et éliminez les trois élites qui vous barrent la route.

Entrez dans la salle suivante et quand les ennemis débarquent, repliez-vous pour mieux les abattre sans qu'ils ne puissent vous encercler. Avancez encore pour assister à l'assaut de l'ennemi. Passez derrière ces soldats, désignez-les et exécutez-les tout en restant à l'abri. Avancez enfin pour retrouver Grim.

Pour paraitre crédible aux yeux de Reed, Grim vous plante une balle dans l'épaule et vous menotte pour vous ramener à Reed qui se trouve en compagnie de la présidente dans la salle ovale.

Ecoutez le discours de Reed et quand l'opportunité se présente, désignez ses hommes en attendant le bon moment pour les exécuter. Quand Reed s'approche de vous pour vous attaquer, saisissez-le et éliminez ses hommes avec l'aide de Grim. Vous avez maintenant le choix entre exécuter Reed ou l'épargner...

...mais pas pour longtemps.

Félicitations ! Vous avez sauvé votre fille, libéré la présidente, rétabli l'ordre dans le pays et terminé le jeu.

Histoire en coopération

Banya de saint-Petersburg

Commencez par éliminer l'informateur qui essaye d'entrer. Ouvrez la grille et avancez à gauche dans l'ombre. Approchez-vous de la porte et désignez les deux ennemis. Exécutez-les ensuite quand ils sont à votre portée.

Avancez vers le tuyau rouge qui se trouve à droite et escaladez-le en compagnie de votre ami. Déplacez-vous à droite sur le rebord, attendez que le garde s'approche de la fenêtre et balancez-le dans le vide. Allez à la dernière fenêtre située à droite et entrez pour vous mettre à l'abri derrière les caisses. Quand l'ennemi vous tourne le dos, éliminez-le en silence.

Montez ensuite les marches et détruisez les lumières en chemin. Avancez à gauche vers la salle de contrôle et éliminez les gardes qui patrouillent. Entrez dans la salle de contrôle et éliminez le garde. Connectez vos IEM portatifs et désactivez la sécurité. Des renforts ennemis arrivent vers la salle de contrôle, éliminez celui qui entre dans la salle et sortez. Descendez les marches, désignez les ennemis qui se trouvent dans le hall et exécutez-les. Avancez ensuite avec votre partenaire jusqu'aux dépôts d'armes.

Vous devez maintenant traquer et neutraliser Sychev. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et attendez que les gardes quittent leurs positions et se regroupent pour les désigner et les exécuter. Avancez à gauche dans les bains et éliminez le garde qui patrouille, à gauche loin des autres ennemis. Avancez jusqu'au couloir ou un autre garde patrouille. Attendez qu'il vous tourne le dos et brisez sa nuque. Avancez jusqu'à la zone où trois gardes gardent l'entrée du sauna où se trouve Sychev.

Eliminez le premier garde qui reste immobile avec une balle dans la tête. Désignez ensuite les deux autres, approchez-vous-en un peu et exécutez-les. Avec votre ami, désignez les hommes qui se trouvent à l'intérieur ensuite défoncez la porte à deux. Exécutez tous les ennemis et restez à l'intérieur.

Des hommes se dirigent vers vous, l'un d'eux entre dans le sauna. Eliminez-le au corps à corps ensuite sortez. Le reste des ennemis se trouve dans la salle située à gauche. Avec votre partenaire, restez près de la porte et de la fenêtre et désignez tous les adversaires. Exécutez-les ensuite en même temps. Continuez votre chemin jusqu'aux dépôts d'armes.

Avancez vers la nouvelle zone, restez à couvert près de l'entrée du hall derrière le pilier. Attrapez le garde et éliminez-le dans l'ombre. Placez vos deux amis de façon à voir tous les ennemis, désignez-les et exécutez-les. Neutralisez ceux qui restent et ceux qui rappliquent sur les lieux. Montez ensuite et sortez dans le balcon.

Accrochez-vous au rebord et sautez en bas. Eliminez le premier garde qui s'approche de votre position. Allez ensuite à droite et désignez le groupe de gardes pour les exécuter puis nettoyez la cour. Approchez-vous de la fenêtre et placez une balle dans la tête de l'ennemi qui se trouve à l'intérieur. Entrez avec votre ami, désignez les ennemis qui sont derrière la porte et défoncez la porte à deux. Eliminez le garde du corps de Sergei et saisissez ce dernier pour l'interroger.

Vous devez maintenant l'amener avec vous jusqu'à la porte du salon VIP. Approchez-vous de la porte en compagnie de Sergei qui demandera au garde d'ouvrir. Lorsque ce garde ouvre la porte exécutez-le et entrez. Débarrassez-vous de Sergei et descendez au sous sol.

Ouvrez la porte quand le garde vous tourne le dos et brisez sa nuque. Avancez à gauche et neutralisez un autre ennemi. Approchez vous du balcon qui donne sur le salon du bas et éliminez les deux hommes qui se trouvent à gauche. Neutralisez ensuite celui qui surveille l'escalier de droite. Placez-vous ensuite avec votre ami autour du balcon et désignez tous les ennemis (même celui qui patrouille). Epargnez les filles qui dansent et exécutez le reste.

Quand la zone est nettoyée, avancez vers la salle qui se trouve au centre et entrez. Entrez dans la salle suivante et prenez le carnet d'adresse. Descendez ensuite et sortez par l'arrière pour atteindre la zone suivante.

Sur place, les ennemis sont loin les uns des autres, vous pouvez alors les éliminer en toute aisance. Avancez vers la salle suivante, ouvrez la porte et faufilez-vous à droite pour grimper au tuyau.

Depuis votre position en hauteur, éliminez les soldats qui gardent la zone. Sautez ensuite en bas et montez les marches à gauche. Défoncez la porte à deux et éliminez le garde du corps de votre cible. Saisissez ce dernier et amenez-le au téléphone.
Quand il réagit et prend l'arme de votre ami, bougez rapidement et donnez un coup à votre ennemi pour le mettre à découvert pour que votre ami l'élimine.

Pendant ce temps, la police arrive et investit la zone. Rebroussez chemin et assommez les policiers que vous rencontrez. Avancez vers le garage avec les policiers qui encerclent les ennemis. Evitez les deux agents qui patrouillent et sautez vers le monte-charge qui se trouve à gauche.

Ambassade de Russie Azerbaïdjan

Dans cette première zone vous ne pourrez pas tuer les policiers mais juste les mettre hors d'état de nuire en les assommant. Avancez en évitant la caméra et accrochez-vous au rebord. Attendez que le policier s'approche du rebord et balancez-le en bas pour l'assommer. Montez à l'escalier de gauche et assommez les deux policiers.

Dirigez-vous à droite contre le mur et escaladez les dénivellations pendant que les forces de l'ordre patrouillent loin jusqu'à atteindre le sommet. Un policier et une caméra gardent le passage vers l'escalier qui se trouve à gauche. Attendez que le premier s'éloignez et tirez sur la caméra puis profitez de l'obscurité pour monter l'escalier et entrez dans l'ambassade. Si vous trouvez des difficultés à atteindre les escaliers, tirez sur toutes les lumières de la zone pour plonger l'endroit dans le noir. Après cette action, les policiers seront plus attentifs et allumeront leurs torches pour essayer de vous repérer. Neutralisez-les alors dans le noir et montez tranquillement vers l'ambassade.

A l'intérieur de l'ambassade vous pouvez éliminer les gardes qui représentent une menace pour vous. Avancez et éliminez en silence les deux gardes. Assistez ensuite à la scène qui a lieu au rez-de-chaussée. Désignez ensuite les ennemis qui se trouvent en bas et exécutez-les. Descendez et allez au coin droit pour grimper jusqu'au balcon. Balancez l'ennemi dans le vide et montez.

Avancez vers la salle de contrôle et neutralisez les hommes qui patrouillent à l'extérieur. Evitez ensuite la caméra ou détruisez-la et entrez dans la salle de contrôle. Nettoyez cette salle et assurez-vous de tuer l'un des gardes au corps à corps pour gagner la capacité d'exécution. Vous devez pirater le serveur et l'un de vous restera près de ce dernier. Le deuxième se placera derrière le bureau de la salle de contrôle.

Passez en vision lunettes sonar et quand la cavalerie arrive, désignez les ennemis pour les exécuter dès qu'ils entrent.

Votre coéquipier s'occupera d'éliminer les ennemis par derrière au corps à corps pour gagner la capacité d'exécuter que vous utiliserez contre les vagues d'hommes armés qui arrivent sur vous.

Une fois sorti de cet enfer, continuez votre chemin jusqu'à arriver devant des mines laser. Allez alors vers le disjoncteur et coupez le courant.

Continuez votre chemin jusqu'à atteindre la cour. Pendant que l'un de vous passe par le chemin normal, le deuxième montera à l'étage pour avoir une meilleure vue sur les ennemis. Tirez sur les lumières pour plonger la zone dans l'obscurité et neutralisez les gardes un par un en vous entraidant pour dégager vos chemins respectifs. Neutralisez les gardes qui gardent les caisses bleues et examinez-les.

Entrez ensuite dans le bâtiment et, comme d'habitude, détruisez les lumières de la salle. Neutralisez ensuite les ennemis puis utilisez vos lunettes pour localiser les lasers qui bloquent la route. Accrochez-vous aux rebords pour passer au dessus de ces rayons et continuez votre chemin. Avancez vers la porte où se trouve votre cible. Utilisez vos lunettes pour désigner les ennemis qui entourent la cible. Défoncez ensuite la porte à deux, exécutez les gardes du corps et saisissez votre cible pour l'interroger.

Après l'interrogatoire, repliez-vous à gauche derrière le comptoir du bar. Attendez les vagues d'ennemis qui arrivent vers vous et éliminez-les avant qu'ils n'atteignent votre position. Si c'est le cas, saisissez un ennemi pour l'utiliser comme bouclier et descendez ses amis.

Vous devez filer maintenant vers la zone d'extraction qui se trouve sur le toit. Avancez et neutralisez les premiers hommes au corps à corps. Continuez votre chemin jusqu'au couloir infesté de laser et d'ennemis. Accrochez-vous alors au rebord et déplacez-vous à droite pour éviter les lasers.

Depuis votre position, désignez les gardes et exécutez-les. Revenez sur le toit et avancez. Continuez d'avancer en évitant les lasers en chemin. Ces derniers sont facilement repérables même sans lunettes. Un son spécial vous avertira de la présence de laser, enfilez alors vos lunettes pour les voir et les éviter.

Une fois dans la zone d'extraction, vous devez tenir votre position une minute jusqu'à l'arrivée de l'hélicoptère. Chacun de vous s'occupera d'un coté pour empêcher les ennemis de vous atteindre. Utilisez tout votre arsenal et surtout vos grenades quand vous ne pouvez plus contrôler le flux des gardes. Sautez ensuite vers l'hélicoptère pour quitter cet endroit.

Yestrab complexe

Avancez dans le tunnel et placez vos charges sur le mur droit. Eloignez-vous de la zone d'explosion ensuite entrez. Avancez dans la station, détruisez les lumières et profitez du noir pour glisser derrière vos ennemis et les neutraliser. Montez les marches, tournez à gauche et continuez votre chemin jusqu'aux dépôts d'armes.

Vous devez interroger le comandant Rebko. Avancez à gauche et éliminez le garde solitaire. Evitez de passer entre les détecteurs de métaux et entrez dans la salle. Allez à gauche en neutralisant les hommes armés et en tirant sur les caméras de surveillance. Le chemin de droite est bloqué, vous devez donc passer par les couloirs et les bureaux qui sont à gauche ensuite tournez à droite.

Défoncez la porte à deux et sautez en bas. Allez à droite et défoncez la porte du bureau du commandant Rebko. Interrogez-le et frappez-le jusqu'à ce qu'il accepte de vous aider. Pendant que l'un de vous se déplace en saisissant Rebko, le deuxième devra nettoyer le chemin jusqu'à la porte des archives. N'avancez avec Rebko que si tous les gardes sont morts.

Placez-le devant le détecteur biométrique et quand il vous attaque, contrez-le pour le mettre à découvert et que votre ami le vise et l'élimine. Avancez ensuite et descendez les marches.

Vous devez télécharger les quatre segments de données avant que la sécurité ne s'aperçoive de votre intrusion. Avancez et évitez les lasers en chemin. Eliminez l'ennemi qui garde le premier segment situé à droite. Piratez ce

segment et restez près du serveur. Repoussez alors les ennemis qui arrivent par vagues. Après ce premier segment, il ne vous reste pas beaucoup de temps pour les autres segments. Séparez-vous alors et chacun devra pirater un segment et le protéger.

Les ennemis qui arriveront ne sont pas nombreux comme pour le premier segment. Détruisez toutes les lumières et utilisez vos lunettes pour localiser les ennemis qui arrivent. Une fois tous les segments piratés, continuez votre chemin en évitant les lasers. Utilisez ensuite le tuyau et avancez prudemment. Descendez et frayez-vous un chemin vers les dépôts d'armes en éliminant les gardes sur votre route.

Vous devez maintenant saboter les systèmes de guidage. Descendez les marches et entrez dans la cave. Eliminez le soldat qui se trouve à droite d'une balle dans la tête et celui qui se trouve à gauche au corps à corps. Avancez ensuite vers les kits JDAM et utilisez vos deux IEM portatives pour neutraliser les systèmes de guidage. Les ennemis envahissent la zone et vous devez quitter cet endroit avant que d'autres hommes ne rappliquent.

Sortez du bunker et éliminez les trois soldats. Allez à gauche et entrez par la porte. Tuez celui qui patrouille sur la passerelle en haut et escaladez-la rapidement. Passez à droite en vous accrochant à la corniche et balancez le soldat dans le vide. Éliminez les soldats qui se trouvent sur les passerelles de cet étage et passez sur le tuyau suivant. Montez et neutralisez les ennemis qui sont à votre portée. Montez ensuite, sautez sur la passerelle et avancez vers les dépôts d'armes.

Dans cette dernière zone, passez à gauche sans alerter les gardes et approchez-vous du levier. Lancez votre IEM portative pour tout brouiller et activez le levier. Revenez près de la porte d'entrée et actionnez l'interrupteur pour faire tomber le container sur le canon et éliminer votre ennemi.

Centre de Mozdok

Dans cette zone, une simple sonnerie alarme fera échouer toute votre mission. Évitez donc d'être repéré par les soldats. Cela ne vous empêche pas d'éliminer tous les ennemis sur votre chemin. Utilisez l'IEM pour étourdir le premier groupe d'ennemis et éliminez-les tous.

Avancez en évitant la lumière et entrez par la porte qui se trouve au fond. Tournez à droite et détruisez les caméras en chemin. Entrez dans le grand hangar et neutralisez les soldats ainsi que les caméras. Avancez, montez à l'étage et utilisez vos IEM pour brouiller le système. Après cette action, plusieurs ennemis rappliquent dans la zone. Avancez dans l'ombre en suivant votre flèche et essayez d'éviter les soldats sinon tuez-les sans bruit. Faites le plein de munitions aux dépôts d'armes et continuez vers la zone suivante.

Dans cette zone, l'alarme n'engendrera pas l'échec de votre mission. Vous devez descendre jusqu'au deuxième étage pour atteindre la sortie. Evitez d'alerter les gardes et ne passez pas devant les caméras et les tourelles. Sautez toujours de la corniche vers l'étage qui se trouve en dessous pour éviter tout accrochage avec les soldats.

Avancez dans la nouvelle zone et éliminez l'ennemi en chemin. Sautez ensuite entre les tuyaux et avancez. Grimpez au tuyau qui vous mène à une autre zone gardée par trois ennemis. Sortez du trou et montez les marches à droite. Éliminez les deux hommes qui se trouvent dans le labo et le troisième qui se trouve à l'extérieur. Passez par la porte arrière et traversez d'autres labos en détruisant les caméras en chemin. Nettoyez la zone avant d'activer l'ascenseur.

Sortez, allez à gauche et montez au deuxième étage. Eliminez les ennemis et allez vers la salle de contrôle pour décharger l'IEM. Montez encore et allez au centre de la passerelle puis activez l'interrupteur qui se trouve au sol. Descendez ensuite en éliminant les ennemis et entrez par la porte marquée par la lumière qui clignote.

Maintenant, vous devez vous échapper avec l'IEM. Avancez, désignez les ennemis qui se trouvent dans le hangar et éliminez-les. Appuyez sur les deux interrupteurs simultanément pour ouvrir la porte pour le convoi. Suivez-le et éliminez les hommes qui gardent les interrupteurs des portes. Méfiez-vous des tourelles et utilisez leurs commandes pour les retourner vers le mur pour pouvoir passer sans qu'elles ne vous tirent dessus. Avancez ensuite et défoncez la porte.

Une fois près de Kobin, allez vers la salle de contrôle qui se trouve à droite en restant dans le noir pour éviter le grand

nombre d'ennemis qui arrivent vers vous et actionnez les IEM pour neutraliser la tourelle.

Sortez de votre position en hauteur, désignez les soldats et exécutez-les. Revenez ensuite à l'appareil et utilisez vos grenades pour éliminer les soldats qui vous empêchent de monter à l'arrière de l'appareil. Placez-vous derrière les abris et montez la rampe manuellement.

Après la cinématique, vous recevez l'ordre d'éliminer votre coéquipier. Lui aussi essayera de vous éliminer. Le premier qui arrivera à neutraliser son ami aura gagné... mais pas pour longtemps.

Félicitations ! Vous avez terminé le mode coopération de Splinter Cell Conviction.

Splinter Cell Double Agent

© Ubisoft / Ubisoft Shanghai 2006

LES TROIS FINS

Durant la dernière mission, après le désamorçage de la bombe, vous pouvez accéder à trois fins différentes. Les trois cibles sont le Crouse Ship, Hisham et Lambert.

Fin A (bonne)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est supérieur à 33% et que vous sauvez au moins 2 des 3 cibles.

Fin B (normale)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est inférieur à 33% mais que vous sauvez les 3 cibles.
Ou bien :
-Si votre taux de confiance avec la NSA est supérieur à 33% et que vous éliminez 2 des 3 cibles.

Fin C (mauvaise)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est inférieur à 33% et que vous éliminez 2 des 3 cibles.
Ou bien :
-Si vous éliminez les 3 cibles.

NOUVEAUX SKINS MULTIJOUEURS

Spy (2)

Terminer le niveau "Recruit" avec un pourcentage supérieur à 1%

Spy (3)

Terminer le niveau "Special Agent" avec un pourcentage supérieur à 45%

Upsilon Forces (2)

Terminer le niveau "Field Agent" avec un pourcentage supérieur à 20%

Upsilon Forces (3)

Terminer le niveau "Commander" avec un pourcentage supérieur à 95%

Splinter Cell Pandora Tomorrow

© Ubisoft 2004

PRINCE OF PERSIA

Dans le train Paris-Nice, dans la seonde voiture, assomez l'employé et allez voir dans sa cabine, regardez par terre pour découvrir un magazine dont Pince Of Persia fait la Une.

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils préalables à l'agent d'infiltration

Observation - neutralisation

Votre but est d'être discret pour ce faire il y a des règles à respecter, des choses qui vont de soi et que je ne vous indiquerais pas systématiquement. Lorsque vous tuez ou assommez un garde, pensez à TOUJOURS cacher son corps dans un coin sombre et si possible, qui ne soit pas un lieu de passage d'autres gardes. A ce sujet, autant que possible, évitez de neutraliser les ennemis. D'une part c'est encore plus gratifiant de passer sans toucher personne, mais cela peut avoir des conséquences sur le comportement des autres gardes. Soit parce qu'ils vous voient agir ou voient leurs compères tomber raide, soit parce qu'ils tombent sur leur corps. Si vous souhaitez vous débarrasser d'un gêneur, soyez le plus discret possible et surtout, ne déclenchez pas de fusillade. Pour cela, une règle simple : ne tirez ou n'assommez un garde que si aucun autre ne vous voit, ne vous en prenez pas à deux types à la fois. Observez leur chemin de ronde pour attendre le moment propice, attirez les dans des pièges fourbes etc...

Ombre et lumière

La lumière est votre ennemie, alors pensez à tirer sur les sources lumineuses ou à utiliser les interrupteurs lorsque c'est possible (sachant qu'un garde peut très bien rallumer). Toutefois attention, les gardes ont tendance à se poser des questions lorsqu'une ampoule éclate au-dessus de leur tête et deviennent plus vigilants. Parfois, même si vous tirez en leur absence, leur comportement change s'ils reviennent dans une zone qu'ils ont quitté éclairée et qu'ils retrouvent sombre. Soyez donc prudents et attentifs. Essayez peut-être de voir s'il n'est pas possible de passer dans les ombres qui existent déjà, quitte à franchir de courts passages illuminés au bon moment. Cela vous permettra d'économiser vos munitions en cas de besoin

Mouvements et caméras

Vos déplacements doivent eux-aussi être mesurés. La course est proscrite sauf cas exceptionnel. Marchez lentement et quasiment toujours en vous tenant accroupi afin de réduire le bruit et votre visibilité. Lorsque vous devez franchir une porte, la plus élémentaire prudence veut que vous jetiez un coup d'oeil à l'aide du câble optique. Faites aussi attention aux caméras (vous pouvez les repérer grâce à leur sifflement caractéristique) et aux détecteurs de mouvements.

Armes et gadgets

Sam possède un grand nombre de gadgets et d'armes. Tous ne sont pas indispensables mais certains sont incontournables. Les voici.

Sam

Oui Sam est lui-même une arme avec toutes ses possibilités de mouvements. Et surtout sa capacité à se saisir d'un personnage en arrivant discrètement derrière lui. Notez qu'il est bien plus simple de déplacer un garde conscient que de le transporter sur son dos, alors avant de l'assommer, emmenez-le là où vous souhaitez qu'il fasse la sieste.

Vision nocturne

Parfaite pour vous y retrouver dans le noir, qu'il s'agisse de repérer un garde en patrouille ou une porte. Son principal défaut étant qu'une lumière trop intense vous éblouira, attention donc aux changements de luminosité

Vision thermique

Très utile pour repérer les ennemis dans certaines zones à faible visibilité ou pour éviter de marcher sur une mine ou un piège quelconque, ce qui est toujours hautement déplaisant. Le problème étant que ce mode de vue réduit la visibilité et se montre peu pratique pour les déplacements. D'autant plus que vous perdez totalement la distinction des luminosités, ce qui vous rend dépendant de votre seule jauge de furtivité pour vous situer à ce niveau.

Les jumelles

Couplées à l'un de vos deux modes de vision, elle seront utiles pour balayer une zone et repérer les dangers. On n'y pense pas assez.

Le câble optique

Parce qu'on ne va pas manquer une occasion de rappeller ce fondamental, pensez à toujours utiliser le câble optique pour voir ce qui se trame derrière une porte. Notez que dans Pandora Tomorrow, la câble optique peut être employé sur les trappes.

Le pistolet 9mm

Toujours aussi peu précis mais aujourd'hui équipé d'une visée laser. Ca tremble donc toujours autant mais au moins on sait où l'on tire. L'inconvénient de cette visée est qu'elle alerte les cibles si on leur point la mire en plein visage. Ne en vous servez donc que lorsqu'il sont de dos ou alors soyez très rapides. On réservera cette arme au headshot et au tir sur les sources lumineuses les plus proches.

Le SC-20K

Idéal pour les cibles distantes grâce à sa lunette de snipe mais peu efficace si vous tirez dans le corps. De toutes façons, causer un gunfight n'est vraiment pas une bonne idée.

L'électrocuteur (tir secondaire du SC-20K)

Un gadget formidable et rigoureusement indispensable, que vous touchiez le pied ou la tête, il endormira pour un bon moment votre cible. On le préférera aux balles plastiques qui n'assomment en un coup que si l'on touche la tête, ce qui est assez délicat car une balle plastique a une trajectoire en courbe descendante (tir en cloche donc)

La caméra de diversion (tir secondaire du SC-20K)

Vous pouvez siffler pour attirer un garde mais s'ils sont plusieurs à venir ? Voilà la solution, lancez la caméra et sifflez pour faire venir la compagnie, plus qu'à lâcher le gaz paralysant qu'elle contient. Parfait dans certaines situations délicates. Attention cependant, soyez sûr que personne n'entendra les victimes tousser, sinon vous aurez encore de la

compagnie.

Le fumigène (tir secondaire du SC-20K)

Si les choses se corsent, les fusillades ne sont pas vraiment le fort de Sam, lancez une fumigène sur un groupe d'ennemis en rogne. une bonne roue de secours à utiliser avec parcimonie.

Grenades Chaff

Ces grenades détruisent les sources lumineuses, utiles en cas d'urgence.

Guide pas à pas

NB : Certaines méthodes d'évitements proposées dans ce guide peuvent parfois sembler très risquées, voire super dangereuses. Le but est de respecter au maximum le challenge et l'esprit de l'infiltration, et donc de profiter comme il se doit de ses sensations. Mais chaque passage délicat a été testé 2 ou 3 fois (voire 4) afin d'être sûr de ne pas devoir le succès à un coup de chance. Alors normalement, tout marche si vous ne provoquez pas de changement d'attitude des gardes.

Mission 1 : Ambassade Américaine de Dili, tutorial

- Section 1
On commence doucement avec un tutorial qui ne posera aucun problème aux habitués de Splinter Cell. Commencez par monter sur le quai et notez le petit écran à l'angle, sur la gauche. Vous pouvez relire les astuces et conseils sur ces terminaux. Continuez vers l'échelle, dans la cabane, sautez sur le câble et une fois au sol, enchaînez avec la poutre. Une fois de l'autre côté, allez à droite et entrez. Allez crocheter la serrure au fond, utilisez ensuite le poteau éclairé dans la pièce suivante pour grimper. A gauche, passez par la trappe pour redescendre. Ecoutez les conseils de Lambert et sortez. Descendez et partez à droite, au fond, passez à gauche sous le balcon, empruntez ensuite l'escalier pour passer sur le balcon. Avant de reprendre l'escalier, prenez les munitions sur les caisses.
Continuez en vous mettant dos au mur et suivez les instructions pour apprendre le 360. Dégommez la lampe et neutralisez le garde. Cachez-le derrière la palissade, même si dans cette partie ça n'a pas d'importance, mieux vaut prendre de bonnes habitudes. Continuez un peu plus loin, gare au message qui vous demande d'activer votre vision thermique. Faites-le et passez sous le balcon pour éviter la première série de mines. Après l'angle, vous voyez la seconde que vous éviterez en grimpant sur la caisse à gauche, puis en vous suspendant au mur. une fois de l'autre côté, avancez jusqu'à voir un passage étroit sur la droite. Vous allez apprendre un nouveau mouvement. Une fois en haut, traversez les pièces, écoutez Lambert, sortez et descendez par la poutre. Avancez doucement dans l'eau (ne sifflez pas, même si un message vous demande de le faire. Allez sur la rive et jusqu'au pont, contournez-le. Allez vers la droite en restant dans l'ombre. Vous entendez des coups de feu, c'est pas sur vous qu'on tire, pas peur.
Approchez-vous furtivement du garde assis et saisissez-le pour l'interroger. Ne restez pas où vous êtes pour ça, allez vous mettre derrière le bâtiment pour rester dans l'ombre au cas où un de ces copains arriverait. Ce sera justement le cas dès que vous aurez fini avec lui. Vous pouvez rester planqué en attendant qu'il parte, ou l'attirer en sifflant et le neutraliser. Allez maintenant au fond, vers le brasero et montez par la gouttière.

- Section 2
Bien, on commence à aborder les choses sérieuses. A gauche, montez sur l'échafaudage jusqu'à atteindre le balcon. Dégommez la lanterne et passez l'angle en restant accroupi. Attention au verre cassé sur le sol, c'est bruyant. Longez le mur, assistez à la scène à l'intérieur et effectuez ensuite un 360 pour passer la porte et joindre l'autre côté. Vous trouverez une canalisation sur laquelle grimper, à l'angle. En vous suspendant, allez à la fenêtre et descendez. Ouvrez la vitre et entrez pour aller assommer le terroriste qui tente de faire parler Shetland. Fouillez-le pour trouver des munitions. Parlez à Shetland. Sortez par la porte à droite, mais attention, neutralisez le garde sur le balcon à droite. Au fond du couloir, tout droit, il y a une pharmacie derrière la porte verrouillée, en cas de besoin. Allez à gauche jusqu'à l'escalier. Dégommez le lustre et descendez. Attendez que les gardes se soient éloignés et tirez sur la première ampoule à gauche (laissez celle qui est face à vous), avancez et tirez sur la seconde qui soit visible près de la double porte. Deux gardes viennent voir ce qui se passe, neutralisez celui qui est le plus près, à côté du pilier en le saisissant,

emmenez plus loin et assommez-le. Revenez, et en restant dans l'ombre, avancez un peu de manière à voir une autre lampe dans l'angle, là où se trouve le second garde. En tirant, vous allez l'énerver, il va faire un petit tour pour voir ce qui se passe, allez dans le renfoncement et attendez qu'il revienne pour l'avoir. Voilà, vous pouvez maintenant aller lentement vers le dernier homme qui étudie la carte au sol. En cas de bobo, la première porte à côté des escaliers mène à une armoire à pharmacie. Continuez tout droit et prenez à droite pour arriver dans le couloir et trouver une double porte qui mène dans une cour.
Voilà un passage assez pervers puisqu'on vous demande de rester en pleine lumière.
Il y a deux façons d'accéder à votre objectif, le plus simple est de passer par la gauche. Allez derrière le pilier de gauche et attendez le faisceau du projecteur. Restez dans le halo jusqu'à l'escalier au fond et foncez vers la porte. Entrez et montez le premier escalier. Attention, montez furtivement le second et assommez le tireur sur le balcon. Entrez dans la pièce suivante pour parler à Ingrid.
Retournez en bas, tirez sur le néon et sortez. Vérifiez que le garde en patrouille s'éloigne pour avancer dans la cour, neutralisez-le (vous êtes autorisé à tuer). Montez sur le mirador pour couper le projecteur en vérifiant que le garde en patrouille un peu plus loin ne soit pas là. Poursuivez. Il ne reste qu'un seul garde, je vous laisse choisir ce que vous en ferez, pensez seulement à couper le projecteur avant de filer vers les quais et de monter sur le canot pour terminer la mission.

Mission 2 : Paris, Laboratoire de cryologie Saulnier

- Section 1
Descendez l'échelle. Suivez le couloir et attendez que le garde fasse sa ronde. Dès qu'il vous tourne le dos, assommez-le. Allez ensuite grimper sur le train. Vous arrivez à une trappe, descendez dans le wagon. La méthode la plus rapide pour se débarrasser des deux gardes est encore de leur lancer une grenade fumigène. Sinon, vous pouvez couper les lumières dans le couloir, au fond, et attendre que l'un des deux fasse sa ronde pour l'éliminer et attirez le second en sifflant. Poursuivez dans le tunnel. Lorsque vous atteigniez la pièce en flamme, tirez sur les vannes des canalisations au-dessus. Allez au fond de la salle. Utilisez le câble optique pour vérifier la présence d'un garde. Attendez et entrez. Liquidez-le en évitant de faire trop de bruit. Allez de l'autre côté et une fois de plus, servez-vous du câble optique. A partir de maintenant, cela doit devenir un réflexe, n'ouvrez pas de porte avant d'avoir vérifié que la voie est libre. Tout doucement, en passant par la gauche, allez vous mettre entre les deux rangées de bureaux. Mettez-vous dos au bureau et allez vers la droite sous le nez des deux hommes. Une fois au bout, quittez la position "dos au mur" et filez vers la porte malgré la lumière. Si vous êtes rapide mais discret, les gardes ne verront rien. Au pire, s'ils vous remarquent, allez dans le coin de la pièce, lentement, ils ne chercheront pas ici. Dès qu'ils vous tournent le dos, ouvrez et sortez. La frime non ?
Crochetez la serrure, utilisez la trousse à pharmacie si besoin et passez la porte suivante. Il va falloir être vif comme l'éclair. Tirez dans la lampe de bureau face à vous puis sur le néon à droite, filez ensuite vers la droite, près de l'étagère et ne bougez plus. un groupe de commandos arrive. Attendez qu'il n'en reste que deux. Celui de votre côté va aller au fond de la pièce, l'autre fait la ronde. Lorsqu'il sera du côté de la porte et donc dans l'ombre, liquidez-le en vous servant d'un éléctrocuteur. Dégommez ensuite le second d'un tir bien ajusté. Planquez les corps et poursuivez. Ouvrez la porte, je vous conseille de lancer une grenade fumigène dans la salle ou se trouvent les PC pour neutraliser les deux hommes. Avant d'entrer, occupez-vous des lumières du couloir, vous verrez, ça va vous servir. Allez pirater l'ordinateur. Surprise, une bombe va faire boum. Sortez et allez dans le couloir, deux gardes s'y trouvent mais ne vous voient pas (je vous l'avais dit. La bombe est dans la seconde pièce à gauche (vous trouverez une trousse à pharmacie dans la première). Deux gardes font obstacle. Attendez que l'un d'eux parte et assommez celui qui reste. Crochetez la serrure et désamorcez la bombe. Vous avez largement le temps. Continuez dans l'escalier.

- Section 2
Montez mais soyez très discret pour passer à côté du détecteur de mouvements. Ouvrez la porte et lorsque vous entendrez du bruit, profitez-en pour détruire le néon. Vérifiez la présence d'un seul garde dans le couloir et sifflez pour le faire venir et l'endormir. Fouillez-le pour trouver un crocheteur explosif. Allez ouvrir la porte la plus proche et coupez-moi ces lumières. Ouvrez la porte mais n'avancez pas, la pièce est bardée de caméras. Tirez la première ligne de néons pour vous ménager un passage vers la droite. Attention, cela va alerter un garde du poste de sécurité, dès qu'il arrive, revenez dans le couloir et guettez-le à l'aide du câble optique. Une fois que la voie est libre, allez vous connecter au terminal rouge dans le coin, à droite. Ressortez et partez par la porte à digicode.
Coupez le projecteur pour attirer le garde en faction. Prenez le matériel sur la table et sortez. Attention au détecteur de mouvements. Allez dans l'escalier, dégommez les néons et montez. Passez la caméra en longeant le mur et approchez

vous de la mine, quittez la position dos au mur et désactivez-la.
Dès que la caméra regarde ailleurs, filez dans l'escalier. Passez la porte, allez dans le couloir juste à droite, et serrez le mur de droite en attendant que l'un des deux gardes vienne. Suivez-le et assommez-le dans le couloir. Sortez et allez à droite pendant que l'autre garde est occupé sur un cadavre de l'autre côté. En passant sous le téléphone, vous l'entendrez sonner ce qui va attirer le soldat. Pendant qu'il le regarde, assommez-le. Il est possible qu'il reparte trop vite vers le PC au centre, ce n'est pas grave, vous l'aurez à cet endroit. Piratez l'ordinateur et allez dans le couloir ouvrir la porte. Allez vers le nuage, euh, froid. Vous pouvez liquider le garde en utilisant la vison thermique et les balles plastiques ou, moins discret, pirater la tourelle à gauche. Continuez pour arriver sur une passerelle très illuminée, dans la chambre de traitement des corps. Près de l'entrée, il y a un passage qui vous permet de vous suspendre sur la passerelle. Avancez par là en faisant attention au jet d'azote. Vers l'angle, les gardes vont vous entendre. Pas de panique, attendez un peu qu'ils s'éloignent et poursuivez. Attendez qu'il soient tous les deux sur la passerelle, à votre droite pour remonter et sortir. Allez lentement ouvrir la porte à droite dans le couloir suivant. Ici, repérez la conduite d'aération à droite. Afin d'éviter de futurs ennuis, vous pouvez déjà vous débarrasser des hommes en dessous en leur lançant une grenade fumigène ou en usant de votre caméra de diversion. Descendez et parlez à Francis. Fouillez la pièce pour récupérer des munitions et remontez. En restant dans la conduite, dessous, essayez de voir une vanne dans le couloir et tirez dessus pour dégager le passage dans la conduite. Avancez maintenant jusqu'à la zone d'extraction.

Mission 3 : Le train Paris-Nice

Avancez jusqu'à la trappe et descendez dans le wagon. Continuez et allez dans le prochain wagon. Sifflez pour attirer le contrôleur et assommez-le. Avancez et trouvez la trappe qui se situe juste à côté de la porte de la cabine ou était l'employé du train. Descendez et rampez sous le train jusqu'à la prochaine trappe. Utilisez le câble optique pour voir un homme et attendre qu'il sorte pour remonter. Déverrouillez les portes avec l'interrupteur. Sortez, attention, un terroriste se trouve juste derrière. Attendez qu'il s'éloigne et coupez la lumière avec le tableau de commandes qui se trouve dans le couloir sur la gauche. Ce n'est pas obligatoire mais ça aide. Allez dans l'entre-wagon, ouvrez la porte de gauche et sortez en vous accrochant au rebord pour finir par vous suspendre au bord du train. Progressez en faisant très attention à ne pas être vu par les passagers. Attention, si vous avez coupé la lumière, il faudra aussi prendre garde à votre ombre lorsque le train passera à proximité d'une source de lumière. Faites particulièrement attention à la femme en rouge qui va plusieurs fois tourner la tête sans toutefois vous laisser le temps de passer. Elle bouge 3 fois avant de dormir. Continuez et remontez dans le train. Attendez que le contrôleur ait quitté le couloir pour avancer, faites un 360 pour ne pas être repéré par le passager de la première cabine. Soth se trouve dans la seconde cabine fermée. Entrez et parlez avec lui. Un de ses hommes vient le chercher, ne bougez pas. Quand la porte est fermée, piratez son portable, jetez un oeil avec le câble optique pour voir s'ils sont toujours là et sortez. Allez dans le wagon bar, doucement et cachez-vous derrière le bar sur la droite pour espionner la conversation. Une fois celle-ci terminée, restez où vous êtes pendant que Soth et son homme de main repartent. Quittez votre cachette, assommez l'homme qui est toujours ici et sortez par la porte du fond. L'alerte va être donnée, empruntez l'échelle à droite de ce wagon pour sortir. Courez vers le Osprey sans vous soucier de l'hélico qui vous tire dessus.

Mission 4 : Jérusalem, le marché du quartier de Geula

- Section 1
Les rues de Jérusalem sont très sombres mais à de nombreux endroits, des raies de lumières peuvent suffire à trahir votre présence alors soyez prudents.
Discutez avec la donzelle et allez monter les marches au fond. En haut des marches, contournez bien le halo du lampadaire. Evitez le premier policier ne sera pas un problème puisqu'il ne devrait pas être dans la ruelle. Continuez donc dans la rue en faisant attention aux deux policiers. Lorsque vous serez proche des caisses jaunes, leur chemin de ronde devrait se rencontrer au milieu de la rue, devant une porte éclairée. Attendez que le second parte pour passer derrière lui furtivement. Pas la peine de l'assommer. Arrêtez-vous dans l'ombre dès que vous le pouvez, après les caisses, près d'une double porte.
Attendez qu'il repasse pour aller au milieu de la rue, et filez dès qu'il a le dos tourné vers la cour en contre-bas. Allez vers la gauche, vers le passage couvert avec la lumière qui bouge. Attendez que le policier dégage le passage et suivez-le, sur la place, restez dans l'ombre à gauche et faites le tour pour atteindre l'autre côté de la place. Juste en sortant de là, dans la première zone d'ombre, il y a une canalisation sur laquelle vous pouvez grimper. Faites-le et suivez ce chemin d'acrobate jusqu'à surplomber une nouvelle place avec des tables de café. Placez-vous sous la fenêtre et descendez deux fois pour revenir au sol. Plaquez-vous contre la caisse et faites des 360 pour rejoindre l'autre

côté. Vous devez voir une échoppe avec des étals, entrez dès que possible et descendez l'escalier discrètement. Tuez les deux voleurs et parlez à Saul pour récupérer votre matériel. Parlez-lui de nouveau pour qu'il vous emmène sur son stand de tir personnel. Vous devez le suivre à distance pour cela, sans vous faire remarquer. Il vous attendra, toujours en vue. Sinon, sortez de l'échoppe en évitant le policier et suivez le chemin des caisses. Au bout, prenez la rue de gauche. Attention, un gare patrouille ici. Vous pouvez si vous le souhaitez (mais c'est tout à fait facultatif) le neutraliser dans la petite ruelle sur votre gauche en entrant dans la rue. Faites un split jump et tombez lui-dessus lorsqu'il ressortira. Attention, juste après, vous verrez une zone lumineuse quadrillée au sol, plaquez-vous au mur et passez en faisant un 360, il y a un homme juste derrière le grillage. Faites attention au garde si vous ne l'avez pas assommé, surtout pour passer la zone éclairée qui suit. Descendez l'escalier. La rue suivante est bien éclairée mais seule une femme la fréquente, ne gaspillez pas vos munitions à éclater les ampoules, attendez qu'elle passe et filez. Après l'escalier, remarquez les deux agents de police en bas, cette fois, il va falloir faire un peu d'ombre. Tirez sur le lampadaire, cela va faire partir les deux gêneurs, descendez après eux, passez devant le magasin de TV et arrêtez-vous dans l'ombre. Un policier va arriver par la droite, passez après lui pour descendre dans la rue, lorsqu'il tourne à droite, stoppez et attendez qu'il revienne pour avancer de nouveau. Vous devez voir un second policier qui après s'être éloigné va faire demi-tour et revenir vers vous, les deux hommes se croisent juste avant une devanture fermée à travers laquelle filtre la lumière. Attention à ne pas rester sur le chemin de celui qui arrive. Attendez le retour du second agent, les deux se croisent une nouvelle fois, passez lorsque l'agent deux est devant vous et qu'il ne peut pas vous voir dans la zone éclairée. En veillant à ce que personne ne traîne autour de vous (un troisième agent est à droite, vers le triple lampadaire, allez vers la gauche, dans la ruelle, le policier qui se trouve derrière le grillage regarde dans l'autre direction, alors ne craignez rien et laissez la lumière ou les 3 policiers du coin risquent de venir. A droite de la grille, il y a une gouttière qui va vous conduire sur les remparts. Suivez le chemin jusqu'à l'échafaudage, là, sautez sur le câble, de l'autre côté descendez en rappel.

- Section 2

Allez parler à Dahlia. Vous devez la suivre en gardant vos distances et en évitant de vous faire remarquer. Ne la perdez pas de vue. Débarrassez-vous du premier agent et allez vers la ruelle couverte. Dégommez l'ampoule et passez. Un policier parle à Dahlia, profitez-en pour aller près d'elle. Quand il part, suivez-là dans la ruelle puis à gauche. Elle se dirige vers un étalage éclairé, allez sur la gauche pour rester dans l'ombre, passez sous le voile qui dissimule un chemin et rejoignez là en contre-bas. Faites des 360 pour progresser de pilier en pilier. Dans la prochaine zone, attendez que le policer quitte les lieux en suivant Dahlia. Rejoignez-le rapidement et passez ainsi la première zone éclairée (lentement), restez dans l'ombre le temps qu'il revienne vers la place, avancez en prenant garde au second agent et passez la seconde zone de lumière. Attendez près de la troisième que ce dernier termine sa ronde et se dirige vers vous, dès qu'il est passé à votre niveau, avancez, si votre timing est bon, aucun des deux flics ne vous verra. Continuez jusqu'à ce qu'un second agent interpelle Dahlia. Rejoignez-la et parlez avec elle. Montez les marches et entrez dans le passage sous les arcades en faisant attention au policer. Au bout du passage, un autre agent arrive par la gauche, sortant d'une étroite ruelle. Laissez partir, et entrez dans ce passage pour retrouver une gouttière au bout. Montez, vous voilà dans un appartement. Quittez la chambre et traversez discrètement le salon pour sortir par la fenêtre.
Suivez le chemin jusqu'au point de descente en rappel. Ne vous faites pas remarquer par le policer en faction, et filez dans la rue sombre. Dahlia est encore arrêtée par un agent, neutralisez-le avant d'aller passer la grille. Vous voyez deux portes, entrez dans le premier bâtiment et montez au premier étage, sur la fenêtre du milieu, vous trouverez des balles plastiques et un éléctrocuteur. Au second, prenez les munitions sur la seconde meurtrière. En descendant, jetez un oeil sur la caisse. Sortez et rejoignez Dahlia à côté. Lambert vous demande de la tuer, vous avez le choix de le faire ou pas, cela influera très légèrement le scénario. Ensuite, prenez l'ascenseur.

- Section 3

Tenez-vous prêt, à peine l'ascenseur sera-t-il arrêté que deux types vont vous sauter dessus, liquidez-les et attendez l'arrivée d'un troisième. Partez à gauche et descendez l'escalier. Dans ce niveau, il est possible de jouer furtivement, mais c'est assez difficile, alors on ne vous en voudra pas si vous foncez dans le tas. Même Lambert vous y encourage. Jouer la carte de l'infiltration et éliminer les gardes un par un est possible, mais très complexe et sans garantie de résultat, alors on va faire un compromis. Toutefois, vu l'agressivité des gardes de ce niveau, il est possible que les choses ne se passent pas comme prévu.. Restez au bas de l'escalier et sifflez pour attirer les deux gardes, tuez-les et assurez-vous qu'ils ne soient pas en vue. Continuez jusqu'à la sortie du couloir, faites un peu d'ombre et attirez le garde qui fait sa ronde. Cachez-le. Continuez et prenez le chemin à gauche. Décalez-vous à gauche dans la pièce et tuez d'une balle le premier homme. Le second se montre, faites de même. A droite, un troisième arrive, tuez-le vite et tirez sur les ampoules. Entrez dans cette pièce pour faire le plein de munitions et de santé. Retournez dans la salle avec les

passerelles. Vous voyez un vestibule menant au labo, et un autre donnant sur un couloir. Allez vers ce dernier pour voir où se trouve le garde qui fait sa ronde. Revenez sur vos pas, en restant sur la passerelle, attendez qu'il arrive dans le labo et neutralisez-le, d'autres gardes vont arriver par là, éliminez-les et foncez prendre le ND133. Sortez du labo par la sortie de gauche. Au détour du couloir, il y a 3 ennemis. Commencez par celui du coin, ensuite snipez le second puisque le troisième ne regarde pas. Faites comme bon vous semble pour le dernier, snipe ou coup de crosse, voire même rien du tout. Prenez l'ascenseur au milieu du couloir.
Faites fissa pour dégommer les 3 lampes, ou à défaut les 2 premières. Attirez le policier qui vient de se planter devant vous pour l'assommer (attention, vous n'avez plus le droit de tuer et le moindre raté vous vaudra une alarme fatale). Bien, avancez-vous un peu et sifflez pour attirer le policier suivant, écartez-vous sur la droite, et revenez vers lui pour le neutraliser. Tirez sur la lumière à gauche, au-dessus de la porte et restez collé au mur pour passer sur la gauche. Allez sous l'échafaudage. Continuez jusqu'à la lumière et utilisez un électrocuteur pour assommer le premier policier, puis le second. Filez vers la cour en contre-bas et entrez dans l'impasse à gauche.

Mission 5 : Raffinerie Kundang, Indonésie

- Section 1
Allez parler à Shetland avant de sauter sur le câble pour descendre. Allez vous cacher dans l'ombre de la tente et attendez que le garde s'assoie pour immédiatement le saisir et l'assommer. A gauche, patientez le temps que le terroriste s'éloigne et allez vous mettre dans l'ombre du camion. Le garde revient et une fois près du cabanon, vous tourne le dos, ne laissez pas passer cette opportunité. Avancez un peu en restant dans l'obscurité. Deux soldats discutent et l'un d'eux se fait exploser en manipulant une mine, snipez le second et cachez leur corps. Vous allez devoir traverser cette zone en vous aidant de la vision thermique si vous ne voulez pas subir le même sort. Repérez les fils au sol et désactivez les mines. Pensez tout de même à surveiller ce qui se passe alentour car vous allez rencontrer un ennemi sur votre chemin. Une fois que vous serez arrivé au camion, vous serez hors de danger. Enfin en ce qui concerne les mines.
Les deux gardes papotent, allez sur la gauche et utilisez l'échelle, vous trouverez ici un compteur électrique. Coupez le courant et redescendez. Allez de l'autre côté et placez vos explosifs sous l'aile de l'avion. En faisant attention aux gardes qui arrivent, sortez par la porte près de l'avion et filez dans l'ombre. Éteignez la lumière au fond et allez vous faufiler entre les deux pans de la palissade. Neutralisez le soldat qui se tient devant vous et poursuivez vers le poste de garde. Il y a un homme à l'intérieur, assommez-le quand il vous tourne le dos.
Activez l'interrupteur pour ouvrir la barrière. Franchissez-la et foncez vous cacher derrière le morceau de palissade appuyé contre le poteau à gauche. Un garde passe avec un chien. Ca n'est pas rigoureusement indispensable mais je vous conseille de vous en débarrasser. Tournez-vous vers la barrière et attendez le retour de l'homme pour le tuer. Endormez le chien avec un électrocuteur. De haut on voit bien, trop bien, snipez le type sur le mirador avant de continuer, cela va vous servir. Partez à droite, dans l'ombre, dans l'herbe, attention à la mine. Deux terroristes discutent à gauche, l'un d'eux vient vers vous avant d'entrer dans la tente faire un somme. Entrez et tuez-le dans son sommeil et prenez sa sacoche. Sortez par l'autre sortie et allez cueillir le second garde en sans lui laisser le temps de donner l'alerte. Montez sur le mirador et aggripez-vous au câble. Une autre méthode consisterait à passer par la gauche du campement et à utiliser la bouteille au pied du mirador pour faire diversion pendant que l'on grimpe, mais il faut être précis dans son timing.

- Section 2
Avancez pour assister à la discussion, placez-vous sur la droite dans le coin d'ombre, le groupe d'homme entre, un seul garde reste ici et part sur la droite, dans la lumière, tuez-le lorsqu'il revient vers vous et dans l'ombre. Entrez à votre tour. Juste à l'entrée, un homme arrive, tuez-le vite et allez le cacher. Repartez. Vous pouvez avancer sans crainte jusqu'à ce que Lambert vous parle. Avancez pour voir le groupe accompagnant Sadono, lancez votre caméra glue pour entendre le code. Si le garde en faction vous pose problème, éliminez-le, mais attention, à la moindre alarme, la mission est annulée. Sur la gauche, il y a des murs rapprochés qui vous permettront de faire un split jump et d'atteindre une fenêtre au premier étage. Allez-y, vous y trouverez une trousse à pharmacie. Descendez l'escalier, à gauche, assommez le garde qui regarde la télé, dans cette pièce se trouve une porte fermée par un rideau, derrière vous récupérerez des munitions. Allez vers la porte. A partir de maintenant, il est impératif d'utiliser le câble optique pour vérifier que Sadono est en train de partir. Attendez qu'il s'éloigne, donc, pour sortir. Suivez-le dans l'autre bâtiment. Dès que possible, tirez sur la lumière près de la porte au fond et allez vous y poster pour attendre la fin de la discution. Sur la caisse près de la porte, prenez la caméra glue. Tirez sur l'ampoule au-dessus du porche, attendez que le garde en ronde soit au milieu du terrain et sifflez pour le faire venir et vous en débarrasser d'une balle en pleine tête. Snipez

ensuite le second garde de l'autre côté et cachez-le. Dans le coin droit (par rapport à votre point d'arrivée) se trouve une gouttière illuminée, derrière des caisses, grimpez dessus. Suivez le balcon et filez jusqu'à surplomber une nouvelle cour et assister à une autre conversation de Sadono. Prenez la caméra glue derrière le bidon, sur la caisse. Attendez que l'un des soldats vienne patrouiller derrière le camion, hors du champ de vision de celui en faction près de la porte et neutralisez-le. descendez,traversez la cour dans sa direction, prenez son corps et longez le mur derrière les camions. Déposez-le et aller assommer son camarade. Entrez. Trouvez la trappe au fond de la pièce.

- Section 3
Assommez rapidement le garde qui arrive sur vous et allez descendre l'escalier. En bas, restez discret et faufilez-vous derrière l'homme entre les piliers. Allez ensuite passer la porte au niveau de l'escalier. Montez l'escalier et coupez la lumière avec l'interrupteur. Passez au centre et slalomez entre les blouses blanches jusqu'à la porte. Vous êtes dans la pièce des générateurs, attendez le départ de Sadono et entrez dans la pièce suivante, par la première porte. Attendez le garde en patrouille et assommez-le avant de vous débarrasser du second d'une balle bien placée. Attention, ne tuez pas votre informateur près de la porte ! Je vous le dis on sait jamais, dans le feu de l'action des fois :). Parlez-lui et passez la porte pour grimper sur l'échelle. Attention avant de monter qu'il n'y ait personne à l'étage. Prenez les munitions à gauche et sortez. En haut de la bute, méfiez-vous des deux hommes en train de parler. Attendez qu'ils s'écartent. Allez contre le mur, juste avant l'angle et le grillage, il y a une canalisation qui va vous permettre de monter sur les toits. Allez-y et avancez jusqu'à une trappe. Sur la barre, levez les jambes pour ne pas être repéré et progressez jusqu'au mur dans la salle suivante. Descendez. Attendez que le type en train de boxer le sac de sable se mettre à tousser pour passer en longeant le mur et le contourner.
Au bout du couloir, attendez que les ombres s'étirent jusqu'à la porte et sortez en allant à gauche. Le garde qui fait sa ronde s'éloigne, sifflez pour attirer celui en faction et assommez-le. Faites de même pour son copain. Au fond, au centre, il y a une tourelle, contournez-la par la gauche et allez la couper avant d'entrer par la porte. Coupez les lumières Ouvrez l'autre porte et sifflez, attendez que le garde entre et soit bien dans la pièce pour l'assommer. Il ne reste qu'un seul garde dans la cour, près de la porte en haut de l'escalier. Neutralisez-le en évitant simplement le spot du projecteur. Composez le code d'accès et entrez. Soyez discret, Sadono est juste devant vous. Attendez qu'il ai terminé de passer ses coups de fils pour tirer sur les lustres et la lampe de bureau et allez pirater son PC. Sortez de cette pièce et prenez à gauche, suivez le couloir jusqu'à la sortie.
Ne bougez pas ! Sinon vous êtes mort. Une diversion ne va pas tarder à arriver. Liquidez les 3 gardes et tirez-vous.

Mission 6 : Chantier naval de Komodo, Indonésie

- Section 1
Allez vers la gauche, des oiseaux vont s'envoler, ne vous en préoccupez pas, continuez en allant doucement et en prenant garde au rayon qui balaie la zone. Entrez dans la cabane et poursuivez à travers les bâtisses. Vous arrivez au niveau d'une porte, dégommez la lanterne et éliminez les gardes en les attirant un à un (neutralisez au moins celui qui est en faction et laissez, si vous le souhaitez, celui qui fait sa ronde.) Entrez dans la bâtiment suivant et sortez de l'autre côté. Au bout du petit corridor, tirez sur la lanterne et allez vous mettre dans l'ombre nouvelle. Pendant que les gardes se déplacent, filez sur la gauche, derrière la palissade, vers le brasero et continuez dans la rigole, le chien se met à aboyer, peu importe. En sortant de là, allez à gauche, entre les deux murs et grimpez. Descendez sur les caisses et allez en arrière (à l'opposé du garde qui regarde la télé. Vous êtes sur un stand de tir improvisé. Dans quelques secondes, le tireur va bouger, profitez en pour faire de même en allant dans l'abri. Coupez le courant au compteur et attendez le premier terroriste. Attirez le second en sifflant. Sur la gauche de cet abri, méfiez-vous de la tourelle. Allez dans le coin près de l'abri pour grimper sur la gouttière et l'éviter sans souci. Au bout de la poutre, sautez dans la trappe. Au sol, activez la vision thermique pour voir les lasers et traverser la pièce jusqu'à l'échelle qui descend. Prenez l'ascenseur.
En bas, sortez, à droite, vous trouverez une trousse de soin. Longez le mur pour localiser l'interrupteur et coupez la lumière. Assommez le premier garde. Si le second arrive, faites de même. Entrez dans la salle de contrôle, neutralisez le garde s'il est toujours là. Sinon, allez simplement trouver le responsable. Saisissez-le, parlez-lui et amenez-le à la console de commande pour qu'il remonte le sous-marin. Lorsqu'il sera contacté par radio, faites-le parler avant de l'assommer. Sortez et continuez de suivre le couloir vers la droite, passez la porte.

- Section 2
Montez, attendez que le garde s'éloigne (câble optique) et actionnez l'interrupteur près de la porte, sortez et attendez le retour du garde pour l'assommer. Suivez la passerelle jusqu'à une cabine d'"ascenseur horizontal". Actionnez-le mais

ne montez pas dedans. Attendez que les torches se tournent loin de vous et descendez sur le câble. En bout de course, attendez une fois de plus que la lumière tourne pour descendre sur le câble inférieur. Remontez sur la passerelle. Débarrassez-vous du soldat qui vient de sortir du sous-marin et entrez-y. Descendez les deux échelles. Ici, le chemin est étroit, vous ne pouvez pas éclater les ampoules et la moindre erreur est fatale, alors soyez prudent. Au pied de l'échelle, allez à l'angle et attendez le premier soldat, dès qu'il se retourne, saisissez-le. Avancez jusqu'à la porte. Traversez lentement le dortoir en passant près du garde endormi et descendez l'échelle que vous trouverez plus loin. En bas, faites un 360 pour passer la porte, activez l'interrupteur et neutralisez le garde quand il se lèvera pour venir remettre le courant. Avancez jusqu'à la suite. Vous arrivez dans une salle rectangulaire de petite taille, regardez par le hublot de la porte pour voir arriver le lieutenant, saisissez-le et emmenez-le au scanner que vous trouverez plus loin dans le couloir. Une fois la porte ouvert, gardez le lieutenant avec vous, filez de l'autre côté de la salle de contrôle, tout droit, pendant que les deux soldats discutent. Assommez le lieutenant, un garde sort, neutralisez celui qui reste. Vous pouvez maintenant allez pirater l'ordinateur (à gauche de votre position) et ressortir du sous-marin.
Pour cela sortez de la salle de contrôle et allez à droite. Continuez jusqu'à la surface. Une fois sur le sous-marin, rendez-vous sur la passerelle qui vient de descendre et entrez dans la tour. Faites le plein sur la caisse et descendez le garde qui monte les marches. Descendez, on va vous tirer dessus, remontez sur la passerelle et snipez les malotrus qui se trouve sur le quai. Ils sont 4. Vous pouvez maintenant filer. Suivez le quai jusqu'à une échelle qui vous mènera à un canot.

Mission 7 : Télévision indonésienne, Djakarta

- Section 1
Descendez jusqu'au niveau du sol. Les passants du coin sont une véritable plaie, pas la peine de se compliquer les choses outre-mesure. Sifflez pour faire venir l'homme qui se tient sous le porche et assommez-le. Entrez dans la rue. L'un des deux hommes qui discute vient vers vous, assommez-le. Enfin, sifflez pour faire venir le dernier. Avancez dans la rue, attention, au bout, un garde patrouille. Attirez-le et neutralisez-le. Dégommez la lampe qui pend. Avancez et levez les yeux vers la droite, tirez sur le projecteur et partez sur la gauche pour grimper en haut de l'échafaudage. Sur le toit, vous trouverez un câble pour traverser la place. De l'autre côté sautez sur la barre pour descendre et sortez. Ecoutez la communication radio à propos des tireurs, de la vision nocturne et de l'orage. Vous le verrez vite, l'orage est loin d'être votre ami. Les éclairs non seulement vous éblouissent si vous utilisez les lunettes de vision nocturne, mais en plus il vous éclairent et trahissent votre présence. Allez vous placer devant le camion, hors du champ de vision des gardes. Sifflez pour attirer le premier. Dégommez le second avec un électrocuteur. Pour entrer, ne passez par l'entrée principale, filez droit devant vous, au fond de la rue et grimpez sur la grille, sur sa dernière section. De l'autre côté, notez le garde en patrouille, droit devant vous. Attendez qu'il s'écarte et tirez sur le projecteur et sur les ampoules qui éclairent la gauche de cette cour. Avancez et serrez le mur de gauche. Vous devez tirer sur le phare valide du camion à droite. Neutralisez le premier garde dans l'allée obscurcie avec un électrocuteur. L'homme près du camion s'affole un peu, un autre va peut-être même venir voir, attendez que la situation se décante et allez l'assommer. Repèrez la bouche d'égout près du camion et descendez. Sautez dans l'eau et tirez sur l'ampoule, allez sur la droite pour passer dans l'autre conduit, laissez filer le garde, et allez le neutraliser. Attention, l'eau est bruyante. Retournez dans l'autre conduit par la prochaine ouverture en prenant garde à la caméra. Dégommez l'ampoule, aveuglez la caméra avec le gadget idoine, passez, arrêtez-vous au niveau de l'entrée de ce passage en vous plaquant contre le mur le temps que le garde fasse demi-tour. Débarrassez-vous de lui. Sautez sur l'échelle et sortez.
Ce passage est délicat. Vous devez progresser d'une antenne satellite à une autre afin d'éviter le projecteur. Facile, oui si ce n'est que pour avancer, vous devez utiliser la vision thermique pour ne pas passer sur les mines. Avec ce mode de vue, vous ne pourrez plus voir où se trouve le faisceau lumineux. Il va donc falloir que vous soyez précis dans votre timing. Le début est assez simple. Notez que vous êtes obligé de partir à droite, l'autre côté est barré par les mines. Pour la première série de mouvements, attendez que le faisceau arrive sur vous, lorsqu'il repart avancez avec la vision thermique. Allez jusqu'à la caisse à mi-chemin et cachez-vous là pour attendre un nouveau balayage du projecteur et de repartir vers l'antenne suivante. Ici, on inverse le timing, attendez que le faisceau parte derrière vous et non plus devant pour avancer en deux temps jusqu'à la prochaine antenne. Bien, vous voyez maintenant le second faisceau lumineux qui marque un long temps d'arrêt sur une grille. Vous avez un créneau très étroit pour la franchir en grimpant dessus. Dès que le faisceau cesse de l'illuminer et que le premier projecteur n'est plus sur vous, allez vers elle en faisant attention aux mines. Grimpez, passer de l'autre côté et sautez de suite, vous n'avez pas le temps de descendre lentement. Filez vous planquer derrière les espèces de générateurs avant le retour des projecteurs. En leur faisant face, allez à gauche et passez la porte après avoir vérifié la zone au câble optique. Assommez le garde et prenez les balles plastiques sur le guichet. Dans la cour se trouvent deux gardes et à votre gauche, dans ce coin de la place, un taxi et au

fond un mur sur lequel se trouvent des néons, à droite de ce petit coin, un espèce de bac à fleurs vert. Attendez que les deux gardes soient tous deux tournés de l'autre côté de la zone (près de la tourelle) et filez accroupi mais à vive allure derrière le taxi puis sur le promontoire servant d'espace vert.
De là, sautez sur le mur et foncez dans le coin sombre en face. Si vous êtes rapide et que vous ne commettez pas d'erreur, les gardes vont suspecter quelque chose, mais ne déclencheront pas l'alarme. Faites un split jump pour grimper sur le toit. Tirez ensuite sur la verrière et descendez en rappel. Avant de descendre, logez une balle dans la tête du type en dessous. Allez prendre l'ascenseur.

- Section 2
Sortez de l'ascenseur et prenez à gauche, vous voyez au bout du couloir, un soldat derrière la porte et l'ombre d'un garde au sol. Attendez que l'un et l'autre s'éloignent et avancez, passez l'angle du couloir en vous assurant de ne pas être vu par les gardes à gauche et franchissez la porte. Dans le couloir, arrêtez-vous entre les deux piliers rapprochés et grimpez. Sortez de la conduite de ventilation pour vous retrouver dans une salle de spectacle. En bas, 3 gardes qui vont et viennent. Attendez qu'ils soient réunis et lancez une caméra de diversion dans la fosse entre les deux estrades de sièges. Sifflez et lâchez le gaz. il est possible que l'un des gardes n'ait pas suivi, snipez-le le plus vite possible et ce ne sera pas un souci. Descendez, cachez les corps et passez derrière la scène pour trouver une porte. Utilisez le câble optique pour voir un garde venir rendre visite à Ingrid, attendez son départ. Bien, la porte de droite mène à Ingrid, mais avant cela, allez dans la pièce à gauche. Entrez doucement et neutralisez l'homme qui la surveille à travers la glace sans tain. Allez voir Ingrid.
Au sortir de ce couloir, vous allez devoir composer avec deux gardes (il s'agit du hall par où vous êtes arrivé tout à l'heure). Tirez sur le néon à votre droite. L'un d'eux part à gauche, vous laissant el champ libre pour éliminer son camarade alors qu'il revient justement vers vous après être allé du côté d'Ingrid. A son retour, faites un sort au second terroriste. Triez sur le néon suivant ou utilisez le brouilleur de caméra pour progresser dans le couloir. A l'angle, désactivez la tourelle (coupez-la, si vous "coupez l'ID", elle tirera sur Ingrid). Vous arrivez au niveau des ascenseurs, attention, ne passez pas l'angle. Il y a un garde au coin, à droite des ascenseurs. Neutralisez avec un électrocuteur. Entrez dans le couloir à droite et faites ce que dit Ingrid, empruntez le tunnel de gauche.
Lambert vous prévient que Soth a grillé la couverture d'Ingrid, vous devez l'empêcher de se faire tuer. Attention, ça va être tendu. Restez dans ce tunnel, un garde vient lui parler, un autre reste au bout du tunnel. A la sortie, 3 autres gardes sont postés. Snipez l'homme qui parle à Ingrid, elle va s'enfuir et le second soldat la poursuit, filez à l'entrée des passerelles, par où vous êtes arrivé et tuez le soldat qui venait vous faire un sort. Retournez près d'Ingrid mais laissez-la au sol, envoyez un fumigène sur les 3 soldats qui vont arriver dans quelques secondes ou snipez-les si vous êtes bon tireur. Vous pouvez ensuite parler à Ingrid.
Une fois franchi le scanner, allez dans le couloir à gauche, tirez sur le néon et sur l'enseigne afin de ne pas être ennuyé par la caméra. Vous avez besoin d'une paire d'yeux pour ouvrir la porte du studio qui se trouve à côté de vous. il y en a deux qui traînent dans la salle suivante. Attirez le premier soldat en sifflant lorsqu'il s'approche de vous et boum, sur la tête. Entrez discrètement dans la pièce, un gradé doit se trouver un peu plus loin, tourné vers le contrebas, saisissez-le et amenez-le au scanner (notez que derrière lui se trouve une armoire à pharmacie). Passez la porte, avancez un peu et filez à droite, derrière les caisses, planquez-vous dans le couloir sur la droite et attendez la fin de l'enregistrement du message de Suadi (il se peut qu'il soit assez long à démarrer). Il va partir et venir vers vous, saisissez-le vite au moment ou il emprunte le petit couloir. Ses hommes ne tireront pas sur vous. Interrogez-le tout en allant vers le plateau, ou la scène. En regardant les caméras, allez à droite, vous verrez une porte avec un scanner, ouvrez-la grâce à Suadi et montez la rampe. Utilisez un autre scanner et allez parler à Ingrid pour terminer la mission. Mais tout n'est pas encore terminé. Soth est parti avec une des boîtes à virus.

Mission 8 : Aéroport international de Los Angeles, Californie, USA

- Section 1
Allez franchir la grille et montez dans le camion pendant qu'il se fait contrôler. Une fois le camion garé, allez au bord de la remorque, sans descendre. Utilisez la vision thermique, vous repérez ainsi un terroriste (son corps est plus chaud en raison de vaccin contre la variole, souvenez-vous) dans le poste de contrôle juste en face et un gardien accompagné de son chien en train de patrouiller.
Descendez lorsqu'ils s'éloignent, faites le tour du camion par la gauche et envoyez un électrocuteur sur lui une fois que vous serez certain que le terroriste l'aura perdu de vue (vous pouvez laisser le chien). Vous pouvez maintenant sniper le terroriste. Attention cependant, le SC-20K n'est pas très puissant, si vous êtes trop loin, la balle ne passera pas la vitre. Trouvez la porte près du poste de garde et passez-la. Il reste 9 hommes à assassiner avant de trouver Soth. Suivez le

couloair et ouvrez la porte, laissez la femme de ménage faire son boulot et partir dans la pièce au fond. Tirez sur les lumières et attendez que la femme sorte pour entrer. Eteignez la lumière (juste à droite) et montez sur le lavabo puis sautez pour grimper dans le système de ventilation. Allez tout au bout. L'un des deux hommes en train de parler est un terroriste, identifiez-le à l'aide de la vision nocturne et tuez-le dès que possible. Ce ne sera pas difficile ici. Histoire d'être tranquille, faites faire une sieste à l'employé. Montez sur le tapis roulant de droite et traversez. Descendez et repérez les deux terroristes à gauche. L'un est assis l'autre discute et vient ensuite vers vous avant d'aller vérifier les tapis roulants. Allez à droite, passez derrière les cartons afin de le rejoindre en restant dans l'ombre (vous passerez légèrement dans la lumière mais ça ne devrait pas poser de problème). Placez-vous avant le projecteur, près d'un empilement de caisses. Saisissez le terroriste quand il arrive, traînez-le dans un coin et assommez-le. N'oubliez pas, ils doivent être éliminés, alors on finit le travail.
Montez sur la petite étagère à côté de vous, prenez votre élan et sautez afin d'atteindre la plus grande en face et monter à l'étage. Tirez sur l'agent de sécurité avec une balle plastique. Localisez le terroriste de niveau, en face et snipez-le pendant qu'il se trouve sur la droite, afin d'éviter qu'on ne le voit tomber. Tirez sur le premier néon de la passerelle, vous serez plus en sûreté. Allez jusqu'à la limite du halo du second néon, sur la droite, vous pourrez redescendre au sol. Assommez l'employé quand il s'approche et snipez le dernier terroriste de la zone. Remontez, allez là où se trouvait l'homme à abattre et trouvez la porte.
En bas de l'escalier, allez vers le tapis de droite. Tirez sur l'ampoule au-dessus. Montez sur le tapis, à gauche, trouvez une conduite sur laquelle grimper. Enchaînez sur le rebord pour atteindre le faux plafond qui surplombe le tapis. Eteignez l'ampoule en cours de route ou votre ombre va alerter le personnel de l'aéroport.. Descendez de l'autre côté. Allez à droite. Montez sur le tapis, attention, un employé est ici, atteignez la fenêtre et assommez-le avec un électrocuteur par la fenêtre entrebâillée. Poursuivez jusqu'à la fin de cette section.

- Section 3
Repérez votre cible qui se dirige vers la gauche. Allez sur le tapis roulant et déplacez-vous en faisant des 360 afin de ne pas être vu par les passagers en attente. Au bout du tapis, déplacez-vous de manière à vous placer contre le panneau, près d'une porte à digicode. un employé parle au terroriste et celui-ci vient vers vous, saisissez-le maintenant ou après qu'il ait ouvert la porte. Interrogez-le. Prenez la carte M dans sa sacoche pour avoir le code d'accès de la porte et ouvrez-la. Tirez sur les appliques et allez au fond du couloir en vous méfiant de la caméra. Collez-vous au mur et passez dans son angle mort pendant que personne dans la pièce d'à côté ne peut vous voir. A travers la porte vitrée, localisez le terroriste. Restez au niveau de la porte et attendez que l'employé parle au terroriste et lui demande le nom de son superviseur. Celui-ci quitte la pièce, suivez-le. Il appelle Soth pour savoir s'il peut ou non tuer l'employé, saisissez-le et interrogez-le avant de le liquider. Avancez en tirant sur les néons. Deux agents de sécurité arrivent, font un tour et stoppent finalement près de la rambarde. Passez lentement dans leur dos, arrêtez-vous près de l'escalator, dans l'obscurité lorsque Lambert vous contacte. Descendez par l'escalator de droite, dans l'angle mort de la caméra. En bas, Placez-vous près du garde-fou, activez la vision thermique et vos jumelles et repérez Soth et ses hommes en dessous. Passez à la salle suivante, le hall d'ascenseur. Tirez sur les lampes à droite et allez vers la cabine en faisant attention à la caméra. Prenez l'ascenseur. Quand celui-ci se bloque, tirez sur la grille au-dessus de vous et grimpez. De là, grimpez sur la barre avec le motif en spirale. Vous allez passer une autre cabine d'ascenseur et juste au-dessus, une petite plaque de métal. Tournez-vous de manière à lui opposer votre dos et lâchez prise.
En dessous se trouve le fameux passage vers la passerelle. Descendez. Soth et ses hommes sont au-dessus. Surveillez les 3 hommes devant et passez à droite dès que la voie est libre pour aller monter sur l'échelle. Placez-vous au centre de la passerelle, activez la vision nocturne pour bien localiser les 3 terroristes, Soth est celui qui se trouve le plus loin. Il va falloir être très rapide pour cette séance de tir, non seulement vous risquez de vous faire tuer mais un compte à rebours va s'enclencher. Vous aurez 1 minutes pour tuer 3 terroristes, trouver le ND133 et le désactiver. Passez en vision nocturne et en mode snipe. L'un des gardes de Soth va et vient, attendez qu'il soit près de Soth et de l'autre garde du corps pour le sniper. Soth va sortir (juste à droite), tuez-le, lui et son ange gardien. Sautez en dessous (pas le temps pour l'échelle) allez vers la droite et prenez la première à gauche, puis encore à gauche, montez une première échelle puis une seconde. Au bout de la passerelle, sautez en dessous et foncez à gauche vers le ND133.

Félicitations, vous avez terminé Splinter Cell :-)

CHEAT MODE POUR LE JEU EN SOLO

Utilisez un éditeur de texte pour ouvrir le fichier splintercell2user.ini qui se trouve dans le répertoire splinter cell pandora tomorrowofflinesystem. Ajoutez les lignes suivantes pour associer le cheat correspondant à la touche voulu. Aonsi, au cours du jeu, vous n'aurez qu'à appuyer sur le bouton en question pour activer l'astuce.

F1=OPSAT
F2=Invisible
F3=Invincible
F4=ammo
F5=Savegame
F6=summon echeloningredient.estickyshocker
F7=summon echeloningredient.eringairfoilround
F8=Loadgame
F9=summon echeloningredient.efraggrenade
F10=summon echeloningredient.estickycamera
F11=summon echeloningredient.ediversioncamera
F12=summon echeloningredient.ecamerajammer

Voici la liste complète des cheats disponibles :

`invincible 1`	Activez l'invincibilité
`invincible 0`	Désactiver l'invincibilité
`health`	Faire le plein de santé
`invisible 1`	Activez l'invisibilité
`invisible 0`	Désactiver l'invisibilité
`ammo`	Munitions au maximum
`fly`	Mode vol
`mode ghost`	Mode fantôme
`walk`	Désactiver les modes vol et fantôme
`playersonly 1`	Geler les ennemis
`playersonly 0`	Dégeler les ennemis
`killpawns`	Aucun ennemi
`preferences`	Modifier les paramètres du jeu
`mission win`	Gagner la mission en cours
`summon x`	Faire apparaître un objet (x=nom de l'objet à voir ci-dessous)
`game quit`	Quitter rapidemment le jeu

Voici enfin tous les noms d'objet que vous pouvez faire apparaître (après la mention summon)

echeloningredient.ecamerajammer
echeloningredient.echemflare
echeloningredient.edisposablepick
echeloningredient.ediversioncamera
echeloningredient.ef2000
echeloningredient.eflare
echeloningredient.efn7
echeloningredient.efraggrenade
echeloningredient.elasermic
echeloningredient.elockpick
echeloningredient.emedkit
echeloningredient.erappellingobject
echeloningredient.eringairfoilround
echeloningredient.esmokegrenade
echeloningredient.estickycamera
echeloningredient.estickyshocker
echeloningredient.ethermalgoggle

echeloningredient.ethermalmine
echeloningredient.ewallmine

MESSAGE DE DÉVELOPPEURS

Lorsque vous rejoignez Dhalia Tal à Jerusalem, au début de la mission, vous avez la possibilité de rejoindre les toits par une canalisation dans un ruelle sur al droite et d'entrer dans un appartement (comme indiqué dans la solution). Dans l'appartement, vous remarquerez une télé sur laquelle défile un générique, il s'agit en fait d'un message des développeurs.

LE POINT FAIBLE

En utilisant la vision thermique il est possible de voir le point faible de chaque adversaire : c'est l'endroit le plus chaud (en rouge).

Split/Second Velocity

© Disney Interactive / Black Rock Studio 2010

VÉHICULE DISNEY

A l'écran de lancement de la partie, faites : **Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite**. Vous débloquerez automatiquement un véhicule Disney XD.

Spore

© Electronic Arts / Maxis 2008

CHEAT CODES

En cours de partie, ouvrez la console en appuyant simultanément sur Ctrl-Maj-C. Saisissez ensuite les codes suivants et validez-les avec la touche Entrée. Appuyez sur Espace pour fermer la console.

addDNA

Ajouter des points d'ADN dans les phases cellulaire et créature.

capturePlanetGIF

Capture un GIF animé de la planète sur laquelle vous êtes et le place dans le répertoire AnimatedAvatars.

freeCam

Passer en mode caméra libre.

freedom

Pas de limite de complexité en mode créateur.

help

Liste tous les codes de triche et les commandes Debug.

help (command)

Détaille toutes les commandes d'action et leurs fonctions.

killallhints

Retirer tous les conseils du jeu.

levels -unlock

Vous permet d'accéder à n'importe quel niveau depuis le menu principal en créant une nouvelle partie, même ceux que vous n'avez pas encore débloqués.

moreMoney

Ajouter de l'argent dans les phases civilisation et spatiale.

refillMotives

Régénère l'énergie perdue et les autres critères disponibles durant la phase où vous vous trouvez.

setConsequenceTrait (trait)

Remplacez par l'élément de votre choix selon que vous souhaitez modifier votre comportement, vos traits de caractère ou votre mode d'alimentation : cell_carnivore, cell_herbivore, cell_omnivore, creature_aggressive, creature_social, creature_mixed, tribe_aggressive, tribe_social, tribe_mixed, civ_military, civ_economic, civ_religious, space_bard, space_ecologist, space_zealot, space_diplomat, space_scientist, space_trader, space_shaman, space_warrior, space_wanderer, space_knight.

SetTime (h, m)

Fixe l'heure sur la position de l'avatar avec possibilité d'accélérer le temps.

spaceCreate

Débloque et recharge tous les outils de création dans la phase spatiale.

styleFilter -filmNoir

Voir le jeu en noir et blanc.

styleFilter -oilPaint

Donne au jeu un effet de peinture à l'huile.

stylefilter -none

Retirer tous les filtres graphiques.

universeSimulatorPirateRaidPlunderFrequency

Fréquence à laquelle les pirates dérobent votre épice.

universeSimulatorPirateRaidAllyFrequency

Fréquence à laquelle les pirates attaquent vos alliés.

universeSimulatorPirateRaidFrequency

Fréquence à laquelle les pirates envahissent votre système.

unlockSuperWeapons

Débloque toutes les super armes dans la phase de civilisation.

VISAGES DES DÉVELOPPEURS

Sur l'écran titre, essayez de faire tourner la galaxie pour voir apparaître les visages des développeurs.

I- Cellule

Commencez par créer votre cellule. Cette dernière doit disposer de traits défensifs et offensifs car vous pourrez vous retrouver face à des prédateurs dangereux. Assurez-vous donc de posséder les traits nécessaires à votre survie tels que les nageoires et autres attributs vous permettant de vous déplacer rapidement. La prochaine étape consiste à choisir la couleur de votre cellule (selon un modèle existant ou au choix) ainsi que ses capacités. Vous devrez ensuite vous nourrir dans le Grand Bouillon Originel. Dégustez des végétaux si vous êtes herbivore et des animaux si vous êtes carnivore. Vous pouvez même créer une cellule omnivore, le choix vous revient. Ensuite, contactez une cellule complémentaire (identique à la votre) en appuyant sur le bouton "Cri d'amour" en surbrillance et utilisez l'ADN et toutes les parties que vous aviez récoltées (autres cellules et bouts de météorites) une fois dans le Créateur Cellulaire.

De retour dans le Grand Bouillon Originel, vous devez récolter 6 parties de cellules (bouches, yeux, armes,...etc.) jusqu'à remplir la barre d'avancement. Essayez-les immédiatement. Vous pouvez aussi vous débarrasser des parties que vous possédez et les vendre pour obtenir plus d'ADN. Une fois que vous aurez choisi les parties à garder, appuyez sur le bouton "avancer" et passez à l'étape suivante.

Exemples de parties

Bouches
Filtre : 15 Points ADN - créatures herbivores (Mordre - niveau 1, Chanter - niveau 1)
Mandibules : 15 Points ADN - créatures carnivores (Mordre - niveau 1, Chanter - niveau 1)
Trompe : 25 Points ADN - créatures omnivores (Mordre - niveau 1, Chanter - niveau 1)

Armes
Piques : 10 Points ADN (Charge - niveau 1)
Poison : 15 Points ADN (Cracher - niveau 1)
Electrocution : 25 Points ADN (Charme - niveau 1)

Déplacements :
Flagelles : 15 Points ADN (Furtivité - niveau 1)
Cilia : 15 Points ADN (Saut - niveau 1)
Jet : 25 Points ADN (Sprint - niveau 1)

Yeux :
Yeux globuleux : 5 Points ADN (Vue)
Yeux antennes : 5 Points ADN (Vue)
Yeux boutons : 5 Points ADN (Vue)

Jambes :
Brawnysaurus : 50 points ADN (Vitesse - niveau 1)
Phatella : 50 points ADN (Vitesse - niveau 1)
Thundercalf : 50 points ADN (Vitesse - niveau 1)

II- Créature

Laissez de coté les flagelles et autres hadrons et optez pour une paire de pattes pour gagner la terre ferme. Une fois dans le Créateur à nouveau, transformez votre cellule en créature terrestre. Placez les membres à n'importe quel endroit du corps de façon à ce que votre créature puisse se déplacer facilement.

Attributs de combat

Vous devez posséder des compétences de combats pour repousser les prédateurs et autres créatures hostiles. Ajoutez des attributs défensifs et d'autres offensifs (épines, dents, aiguilles électrifiées, plusieurs pattes...etc.) à votre créature dans le but de terrasser vos ennemis. Vous pouvez utiliser une ou plusieurs compétences à chaque combat, ces compétences offensives se divisent en cinq niveaux. En gagnant un combat vous récupérez de la viande et de l'ADN et vos relations se dégradent avec toutes les créatures de la même espèce. Vous gagnerez aussi en intelligence. Si, toutefois, la créature ennemie est plus forte que vous, n'hésitez pas à fuir. Dans ce cas, la pluralité des pattes vous sera d'une aide inestimable. Retournez à votre nid, car vos alliés vous prêteront main forte pour contre-attaquer.

Se faire des amis

Pour sympathiser avec les autres créatures, choisissez l'aptitude amicale au préalable et double-cliquez sur l'animal en question. Vous devrez utiliser vos compétences amicales et imiter celles de votre ami (chanter un air ou imiter ses gestes). Les créatures alliées peuvent ensuite être ajoutées à votre meute et vous pourrez vous soigner dans le nid de ces dernières. Vos amis peuvent ensuite participer à vos combats et à vos autres relations sociales. Notez qu'il est plus difficile de lier une relation avec une créature d'une espèce différente.

Progression

En évoluant dans le jeu, vous aurez de plus en plus de mal à interagir avec les autres espèces. D'une part, les tribus voisines seront de plus en plus forte et vous ne les battrez que difficilement. D'autre part, pour se faire des alliés, il faut acquérir de nouvelles capacités comme Charme ou Danse. Ces capacités vous pousseront à ajouter de nouvelles parties à votre créature. Lorsque vous aurez progressé en intelligence, vous vous déplacerez vers votre nouveau nid. Il sera indiqué sur la carte grâce à des pointillés que vous devrez suivre pour migrer. Une fois sur place, recommencez tout le processus pour passer au prochain niveau. Combattez et alliez-vous aux autres tribus pour gagnez de l'ADN et remplir la barre d'avancement.

III- Tribu

Caractéristiques de la tribu

Après avoir contrôlé une seule créature, vous pouvez désormais contrôler un groupe en entier. Vous apprenez à maitriser le feu et vous essayez de devenir la première civilisation de la planète. Le jeu ressemble désormais à un vrai jeu de stratégie en temps réel. Votre tribu devra collecter plus de ressources et accueillir une population plus importante. Toutefois, vous ne pourrez plus faire évoluer vos espèces, mais seulement contrôler la tribu. Vous pouvez aussi les habiller d'un costume tribal (ce dernier possède un effet sur vos statistiques). Soyez vigilent car des créatures sauvages peuvent être attirée par votre feu de camp, ces créatures peuvent être combattues ou domestiquées. Si vous êtes un pacifique, le lien social est important. Si vous préférez la violence, améliorez vos capacités au combat (choisissez les outils adéquats à chaque villageois).

Ce choix est crucial pour la suite des évènements car pour remplir votre barre d'avancement vous devrez annihiler 5 villages voisins, si vous êtes une tribu guerrière ou vous allier à 5 villages voisins, si vous êtes une tribu qui favorise les liens sociaux. Enfin veillez à renforcer votre tribu en faisant des bébés.

Liste des accessoires

Chapeaux :
Dockworka : 15 points (Santé 3)
Bodywok : 20 points (Rassembler 2, Social 2)
Bakerwear : 15 points (Rassembler 3)
Ultrafez : 15 points (Social 3)
Floronet : 15 points (Rassembler 2, Combat 1)
Plundercap : 30 points (Combat 2, Santé 4)
Tierdrop : 30 points (Rassembler 2, Social 4)
El Groucho : 30 points (Rassembler 4, Social 2)

King Bling : 30 points (Combat 2, Social 4)
Aloe Haia : 30 points (Combat 4, Rassembler 2)

Masques :
Masque Apelious : 10 points (Combat 2, Social 1)
Masque Ayuba : 10 points (Combat 2)
Masque Khwame : 10 points (Social 2)
Masque Tiki Gamba : 25 Points (Social 5)
Masque Oba Shaka : 25 Points (Combat 5)
Masque Kofi Keti : 25 Points (Combat 3, Social 3)

Torses :
Fanncypack : 15 points (Rassembler 3)
Leaf Camouflage : 5 points (Santé 1)
Thorsbjerg Tunic : 5 points (Social 1)
Feather Kilt : 5 points (Combat 1)
Charm Plate : 25 points (Rassembler 5)
Singuard : 25 points (Santé 5)
Tunic of Virtue : 15 points (Social 3)
Philamor Kilt : 15 points (Combat 3)

Epaulettes :
Crown Shoulder : 10 points (Social 1, Santé 1)
Shellshpped : 10 points (Charge 1, Santé 1)
Body Aegis : 10 points (Santé 2)
Metal Pleats : 20 points (Social 3, Santé 1)
Kharmadillio : 20 points (Combat 3, Santé 1)
Warplating : 20 points (Santé 4)

Nécessités de la tribu

a-la nourriture
La nourriture est impérative à la vie de la tribu, elle remplace l'ADN en tant que monnaie d'échange. Toute créature peut être dirigée vers un arbre pour cueillir des fruits et les ramener au village. Mais la cueillette n'est pas sans danger, car vous risquez de tomber sur des bêtes sauvages en cours de route et vous devrez peut être les affronter. Quant aux hottes de collecte, elles augmentent la quantité de nourriture ramenée par les villageois. Vous pouvez aussi vous nourrir grâce à la pêche, les zones poissonneuses sont indiquées par des poissons qui sautent le long d'un étang. Les hameçons permettent aux villageois de ramener plus de poissons.

b-la domestication
Vous avez aussi la possibilité de domestiquer les espèces qui ne sont pas aussi développées que la vôtre. Utilisez votre posture sociale pour domestiquer ces bêtes mais vous ne pourrez en avoir que trois dans l'enclos de votre village. Elles vous seront d'une grande aide lors des attaques ennemies. Elles aideront à repousser les assaillants en les chargeant et en faisant fuir.

c-les bébés
Plus votre tribu gagne en importance grâce aux alliances et conquêtes et plus elle peut contenir de membres. Cette croissance se fait à travers les bébés. En effet, la taille de votre hutte principale est plus importante et vous pourrez y accueillir d'habitants. Cliquez sur le bouton "ajoutez bébé" à chaque fois que votre barre d'avancement vous le permet. Toutefois, le nombre maximum de créatures est de 12.

Interactions de la tribu

a-attaquer/se faire des amis
Chaque tribu possède des relations particulières avec les tribus voisines. Ces relations peuvent être pacifiques ou

violentes. Si vous souhaitez contrôler une race pacifique et vous allier aux tribus voisines, choisissez d'équiper les membres d'instruments de musique. Si vous souhaitez attaquer et piller les autres villages, choisissez d'équiper les villageois d'armes. Vous devriez essayer de piller les petites tribus pour leur voler leurs ressources et vous allier aux grandes tribus. Au début de votre aventure, vous ne pourrez qu'attaquer les voisins car vous n'avez pas encore assez d'instruments de musique pour impressionner et rallier d'autres tribus.

Si vous décidez d'attaquer, sélectionnez un groupe d'hommes et armes-les différemment. Offrez aux uns des torches enflammées, donnez aux autres des haches pour attaquer directement les créatures ennemies et aux derniers des lances qui peuvent servir de loin comme de près. Puis envoyez les porteurs de torches vers la hutte principale, tandis que le deuxième groupe se dirigera vers le garde-manger. Attendez que le village soit sans surveillance pour mettre en action votre plan. Si vous décidez de foncer tête baissée vers un village voisin, vous ne tiendrez pas longtemps. N'oubliez pas d'utiliser les attaques spéciales des armes, chaque arme en possède une. Pour l'activer, cliquez sur le bouton rouge dans l'onglet rouge.

b-la défense
Dans le cas d'une attaque ennemie, tous vos villageois doivent s'atteler à la tâche et défendre la tribu. Ordonnez à vos créatures de se rendre à l'entrepôt chercher des armes. Elles doivent abandonner tous les travaux en cours et se hâter pour repousser la menace dès que l'alerte est donnée. Souvent ces mêmes créatures attaqueront d'elles mêmes en sentant le danger. Les activités de la tribu seront affichées au coin de l'onglet des unités, vous saurez en temps réel ce que fait chaque membre de votre village. Confiez-leurs les bons outils et n'oubliez pas de garder quelques unités au village pour protéger les vivres le temps que vos créatures seront occupées à repousser l'ennemi.

IV- Civilisation

Lorsque vous commencez cette phase (via le menu Galaxie) vous aurez pour but de rassembler la terre entière sous votre bannière. Vous aurez affaire à d'autres civilisations et vous devrez, comme d'habitude, les combattre ou vous allier à eux. La barre d'avancement progresse à chaque fois que vous prenez possession des villes avoisinantes (vous devrez rallier 10 villes pour progresser). Vous devrez exploiter l'épice dont les gisements sont dispersés un peu partout sur la planète, construire une ville dont l'économie est rentable et essayer de rallier un maximum de villes.

La nature de votre ville (économique, religieuse ou militaire), vous dicte les véhicules à construire. Ces derniers doivent correspondre à la tâche que vous tentez d'accomplir. Au début, vous ne pouvez construire que des véhicules terrestres. Ensuite, et en progressant, vous obtiendrez la technologie nécessaire pour construire des véhicules maritimes et aériens (plus tard, vous accéderez à la technologie spatiale).

Les villes prises d'assaut peuvent garder leur propre nature, ou être influencées par vos caractéristiques économiques, religieuses ou militaires.

Economie

Les villes qui choisissent de se baser sur l'économie doivent d'abord sympathiser avec les villes voisines avant de les acheter. Vous devrez leur offrir des cadeaux, leur prêter main forte, leur faire des compliments et leur fournir des denrées constamment pour les garder dans votre sillage. Pour conquérir le monde, il faut donc un max de Sporeflouz. Cet argent peut être accumulé en exploitant les épices et ce après avoir pris possession d'un gisement. Vous pouvez aussi implanter des usines et garder le moral des citoyens au beau fixe pour que ces dernières soient productives. Notez que plus vous avez de ressources et plus vous aurez besoin de les protéger. C'est pour cela que vous devez faire progresser vos caractéristiques militaires.

Info :
L'épice : il s'agit de la denrée la plus précieuse de la galaxie. Elle alimente les villes et les colonies ainsi que les véhicules et les vaisseaux. C'est autour de cette denrée que se déroulent tous les combats, elle fait la fortune de celui qui la possède et provoque la jalousie de ceux qui en manquent. Chaque planète produit sa propre épice, il y a donc différentes sortes d'épices plus ou moins rares et de différentes couleurs.

Force militaire

Les unités militaires comptent sur leur force de frappe pour assiéger une ville voisine. Sélectionnez vos véhicules et cliquez sur une ville pour l'attaquer et la capturer. Construisez votre flotte et faites en sortes de posséder les véhicules adéquats pour chaque activité. Une fois que vous aurez créé un certain type de véhicules, vous n'aurez pas besoin d'en recréer d'autres qui sont similaires en passant par l'atelier. Vous pouvez acheter d'autres véhicules de ce type dans la mairie. Les véhicules endommagés peuvent être réparés lorsque vous les conduirez aux portes d'une ville alliée. Si vous comptez créer une cité militaire, commencez à capturer les autres villes dès le début du jeu, avant qu'elles ne se développent.

Religion

Si vous décidez d'exploiter une ville religieuse, vous devrez tout faire pour convertir les villes voisines et les civilisations isolées. Choisissez le véhicule approprié et dirigez-le vers la ville choisie pour répandre la bonne parole en cliquant sur "Convert!". La ville en question résistera et vous devrez envoyez d'autres véhicules au fur et à mesure que les premiers soient détruits. Essayez de commencer avec les villes dont le "taux de bonheur" est faible. Elles sont plus faciles à convertir. Lorsque vous aurez rallié une ville, vous la contrôlerez via la mairie et vous pourrez même y construire de nouveaux bâtiments et véhicules.

Gérer les villes

Pour bien gérer sa ville, il faut trouver le bon équilibre entre les différents bâtiments. Plus vous possédez d'usines et plus vous devrez construire de maisons. Vous devez aussi construire des centres de loisirs pour garder le moral de vos citoyens au beau fixe. Mettez en place deux ou trois maisons ainsi que deux usines autour de chaque mairie. Les véhicules endommagés ainsi que les tourelles détruites peuvent soit être retirées soit être réparées.

V-Étape Spatiale

Vous avez atteint l'espace et vos possibilités de progression sont désormais illimitées. Vous pouvez rendre une planète habitable grâce au phénomène de Terraformation et y implanter des colonies. Vous pouvez aussi combattre ou vous allier à des peuples spatiaux aux ambitions similaires aux vôtres. Votre objectif est de vous rendre au centre de la galaxie pour découvrir le grand mystère ! Commencez par vous construire un vaisseau en passant par l'atelier de création puis envoyez-le à la conquête de l'univers.

Vos progrès seront déterminés par des Badges que vous récoltez. Vous vous aurez accumulé de badges et plus vous remplirez votre barre d'avancement. Vous devez obtenir 10 promotions pour venir à bout de l'étape spatiale.

Liste des badges :
Commandant : 5
Capitaine : 15
Amiral : 30
Le Célébré : 50
Le Reconnu : 75
Le Grand : 105
Le Légendaire : 140
Le Tout-Puissant : 180
L'Etre Ultime : 225
L'Omnipotent : 275

Vous allez commencer par un tutorial pour apprendre à conduire votre vaisseau et vous familiariser avec les commandes telles que "Scan". Apprenez à passer à travers des anneaux en plein vol et atomisez vos premières créatures. Déplacez-vous de planète en planète à la recherche d'épaves remplies de trésors. Basculez en mode de vue "galactique" et scannez les planètes voisines avant de neutraliser leurs systèmes de défense. Une fois votre tâche accomplie, retournez à votre planète.

Créer des colonies

Pour devenir l'espèce dominante, vous devez créer des colonies sur les autres planètes. Ces colonies vous permettent de générer des revenus car elles peuvent abriter des ressources inespérées. Elles permettent aussi de réparer et de ravitailler votre vaisseau. En plus, vos colonies produisent leurs propres vaisseaux, vous n'aurez plus besoin d'en construire de nouveaux. Le nombre de vaisseaux coloniaux est un bon indicateur de l'état de vos colonies. Donc achetez des Colony Packs et larguez-les sur des planètes inhabitées. Préférez celles qui regorgent d'épices et celles qui possèdent une situation géographique stratégique.

Alliés étrangers

Les bonnes relations permettent de garder l'équilibre de la galaxie. Vous serez, tôt ou tard, amené à lier des relations avec les habitants des différents systèmes solaires. Ces relations peuvent être améliorées en offrant des cadeaux et en établissant des ambassades. Les races avancées se retrouvent en effectuant des voyages d'une planète à l'autre ou en captant les transmissions radio. Chaque planète habitée est entourée d'ondes bleues qui peuvent transmettre des signaux amicaux ou hostiles.

Si vous êtes en mauvais termes avec un empire, les relations se dégradent si vous attaquez une de ses colonies. Vous pourrez donc être attaqué à tout moment. Toutefois, vous pouvez déclarer venir en paix et corrompre les populations avec des cadeaux et des compliments. Vous pouvez aussi mettre en place des échanges avec d'autres planètes pour garder un certain équilibre et allier de nouvelles forces à votre flotte.

Missions Spatiales

Les missions spatiales peuvent vous être confiées par votre planète d'origine ou par des civilisations qui cherchent à entretenir des relations avec vous. Elles consistent, entre autres, à collecter des trésors ou à conquérir des colonies entières. Cliquez sur le bouton de mission dans l'écran de communication pour accepter ou refuser ces missions. Si vous réussissez à accomplir ces missions; vous gagnerez des Sporeflouz, de nouveaux outils et de meilleures relations avec les autres civilisations (une ou deux missions accomplies vous permettent de rallier une planète à votre cause). Vous y gagnerez aussi des badges.

Rachat de systèmes solaires

Vous pouvez acheter des systèmes solaires en ouvrant des axes commerciaux à condition d'être en bons termes avec les autres races. Ces dernières peuvent même vous le proposer si vos échanges sont réussis et qu'ils sont réguliers. Organisez, donc, un échange d'épices à travers tous les systèmes galactiques. En achetant toutes les colonies d'un système, ce dernier devient le vôtre. C'est une preuve des bonnes relations que vous entretenez avec les autres races.

Capturer d'autres colonies

Si vous ne voulez pas perdre de temps à créer des liens amicaux et des échanges de denrées, vous pouvez toujours attaquer les colonies les plus faibles. Il vous faut créer une flotte surpuissante car la violence engendre la violence et vous risquez de vous faire des ennemis rapidement. Venir à bout de toutes les colonies de la carte vous offre le contrôle absolu sur le système solaire en question. Quelques fois, vous n'aurez même pas à combattre, la colonie se rendra d'elle même. Chaque colonie vous permet de gagner de nouvelles technologies ainsi que la création de nouveaux vaisseaux pour agrandir votre flotte.

Info :
Il existe un autre moyen de gagner mais il s'avère difficile à accomplir. Il consiste à vous rendre au coeur de la galaxie. La difficulté réside dans le fait que vous devrez affronter l'effrayant Empire Grox en cours de route. Ce peuple ne sait pas ce que c'est que les relations, il s'agit d'une civilisation hostile qui ne compte que sur la violence en tant que moyen de communication.

Spore Aventures Galactiques

© Electronic Arts / Maxis 2009

EFFETS SPÉCIAUX

Effet noir et blanc

En cours de partie, faites CTRL + ALT + C et entrez le code : **adventureLook-filmnoir**

Effet sépia

En cours de partie, faites CTRL + ALT + C et entrez le code : **adventureLook-sepia**

Effet terne

En cours de partie, faites CTRL + ALT + C et entrez le code : **adventureLook-norainbows**

Effet 16-bits

En cours de partie, faites CTRL + ALT + C et entrez le code : **adventureLook-sixteenbit**

Effet 8-bits

En cours de partie, faites CTRL + ALT + C et entrez le code : **adventureLook-eightbit**

Effet par défaut

En cours de partie, faites CTRL + ALT + C et entrez le code : **adventureLook-none**

Sports Car Gt

© Electronic Arts / Image Space

CHEAT CODES

Dans le menu du jeu, entrez le code ISI-CHEESEMAN pour activer le cheat mode. Puis, entrez l'un des codes suivants :

ISI-AARDVARK	Crédits
ISI-CORSICA	?
ISI-DELICATE	Mode KittyCat
ISI-PLAGUE	Ligue GT3
ISI-TBONE	Tous les circuits et toutes les voitures

Sportsman's Paradise 2

© Sunstorm / Wizard Soft

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur F2 et tapez l'un des codes suivants. Appuez sur ENTER, puis à nouveau sur F2 pour activer le code :

SPGOODSHOT	Bon tir automatique
SPGREATSTUFF	Vous attirez les animaux
SPHIDEANDSEEK	Les animaux ne peuvent pas vous voir
SPNEARSHOT	Vous positionne près du plus proche animal
SPSHOWALL	Affiche tous les animaux sur la carte

Spy Hunter

© Nobilis / Paradigm Entertainment 2004

DÉBLOQUER LES VIDEO

Entrez l'un de ses codes en guise de nom. Un son confirmera une entrée correcte. Entrez ensuite votre nom d'utilisateur. Allez voir les séquences dans le Movie Player.

MAKING	Making Of
GUNN	Theme Spy Hunter
SALIVA	Vidéo Your disease.
SHAWN	Vidéo Concept Art
WOODY	Vidéo test animatic
OGSPY	Mini-Jeu Spy Hunter

TOUS LES CIRCUITS

Crez un nouveau profil et appelez le **GDOG57** pour avoir accès à tous les circuits.

Sr 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom pour le pilote numéro 2 afin que le code soit actif pour le pilote numéro 1... Respectez les majuscules et les minuscules. Un flash à l'écran confirmera que le code est valide :

`AardvarK`	Qualification automatique
`BettaCar`	Meilleurs pneus et meilleur moteur
`SkiptraX`	Passe au circuit suivant
`XtraWonga`	50.000 livres

SSN

© Simon & Schuster Interactive / Clancy Interactive Entertainment

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur B pour faire apparaître la fenêtre de communication. Tapez alors : CISCO SEZ et validez par ENTER . Appuyez à nouveau sur B, entrez l'un des codes suivants, et confirmez par ENTER :

BE MY BUDDY	L'unité sélectionnée devient une unité alliée
DROP ANCHOR	Stopper le sous-marin
FLIP HER	?
HEAL ME	Répare les dommages
ZEPPLIN	Le sous-marin peu voler

Star Command Revolution

© GT Interactive / Metropolis

VAISSEAU MÈRE CACHÉ

A l'écran des crédits, faites : F4 , F4 , F1 , F10 . Un signal sonore confirmera que l'astuce a fonctonné.

Star Control 3

© Accolade / Legend Entertainment 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, essayez les touches suivantes :
Print Screen : Capture d'écran au format PCX
ALT + F1 : Ralentit le jeu
ALT + F2 : Idem
ALT + F9 : Relance les joueurs / choix des améliorations joueur 1
ALT + F10 : Relance les joueurs / choix des améliorations joueur 2
Backsp : Arrête tous les vaisseaux sur leur trajectoire

Star General

© Mindscape / Catware

GAGNER DE L'ARGENT (VERSIONS 1.1 ET PLUS)

Quand vous êtes dans la vue d'espace, appuyez simultanément sur CTRL + SHIFT + F2. Ensuite, retournez à la vue planétaire et vous aurez plus d'argent (plus vous laissez les touches enfoncées, plus vous obtiendrez d'argent).

Star Goose

© Logotron Entertainment

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Au cours du jeu, faites F1 , F2 , F3 , F4 , F5 , F6 , F7 , F8 , F9 , F10 , F11 , F12 .

Star Rangers

© Interactive Magic

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tapez JAVA pendant le jeu pour activer les cheats suivants :

SHQWQ,	Invincibilité
VITQ,INW	Remet du fuel et remplit les munitions
SCOTTY	Hyper-espace illimité
CQ,EO	Pilote d'hyper-espace automatique
DUST	Vole à travers les vaisseaux et les objets
ISEEU	Yeux espions/permet de voir les unités enemies sur toute la carte
BOXES	Affiche une boîte autour des cibles
BOGONS	Tête dans l'espace
WOO,ERS	Augmente la vitesse de jeu
VOIWIS	Gagne la mission actuelle
VOIWIF	Perd la mission actuelle
VOIWIx	Change vers la mission x (x est un chiffre de 1 à 9)
VOIWI0	Mission 10
VOIWIx	Missions 11 à 18 (x est un symbole entre & et à)

Star Trek : Armada

© Activision

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER puis inscrivez l'un des codes suivants et confirmer de nouveau par ENTER .:

AVOIDANCE	Production plus rapide d'équipage
CANOFWHOOPASS	Augmenter l'IA des vaisseaux
IMOUTTASTEPWITHREALITY	Entrer dans le bloc Gamma
KOBAYASHIMARU	Passer la mission
NOMORESHIPS	Faire disparaitre les vaisseaux scientifiques ennemis
PHONEHOME	Chat list en multijoueur
SHOWMETHEMONEY	Dilithium supplémentaire
SCREWYOUGUYSIMGOINGHOME	Boot list en multijoueur
YOUSTOPMECOLD	Production plus rapide de vaisseaux

Star Trek : Armada 2

© Activision / Mad Doc Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez sur ENTER puis inscrivez l'un des codes suivants et confirmer de nouveau par ENTER .

AVOIDANCE	Production plus rapide d'équipage
BRADCAST	?
CANOFWHOOPASS	Augmenter l'IA des vaisseaux
DIRECTED	?
IMOUTTASTEPWITHREALITY	Entrer dans le bloc Gamma
KOBAYASHIMARU	Passer la mission
KOBAYASHIMARU_LOST	Perdre la mission
NOMORESHIPS	Faire disparaitre les vaisseaux scientifiques ennemis
PHONEHOME	Chat list en multijoueur
SHOWMETHEMONEY	Dilithium supplémentaire
SCREWYOUGUYSIMGOINGHOME	Boot list en multijoueur
YOUSTOPMECOLD	Production plus rapide de vaisseaux

PAS DE DÉGÂTS

Pour cette astuce, vous devez éditer le fichier **rts_cfg.h** à l'aide d'un éditeur de texte tel que Notepad. Pensez à en faire une copie de sauvegarde au préalable. Cherchez les lignes :

```
// // DIFFICULTY SETTINGS // //
EASY_DAMAGE = 0.5; float HARD_DAMAGE = 2.0;
```

Modifiez les valeurs à 0.0 pour ne plus subir de dégâts (sauf dans certaines nébuleuses).

MEILLEURS TRANSPORTEURS

Pour cette astuce, vous devez éditer le fichier **rts_cfg.h** à l'aide d'un éditeur de texte tel que Notepad. Pensez à en faire un copie de sauvegarde au préalable. Cherchez la ligne :

```
TRANSPORTER_MAX = 5
```

et modifiez le chiffre pour transporter plus de monde à la fois.

TRANSPORTEURS PLUS RAPIDES

Pour cette astuce, vous devez éditer le fichier **rts_cfg.h** à l'aide d'un éditeur de texte tel que Notepad. Pensez à en faire un copie de sauvegarde au préalable. Cherchez la ligne :
`float TRANSPORTER_DELAY`
et modifiez la valeur à 0.0.

OFFICIERS PLUS NOMBREUX

Pour cette astuce, vous devez éditer le fichier **rts_cfg.h** à l'aide d'un éditeur de texte tel que Notepad. Pensez à en faire un copie de sauvegarde au préalable. Cherchez la ligne :
`SINGLE_PLAYER_OFFICER_LIMIT =`
et modifiez la valeur à 999.

MEILLEURES RESSOURCES

Pour cette astuce, vous devez éditer le fichier **rts_cfg.h** à l'aide d'un éditeur de texte tel que Notepad. Pensez à en faire un copie de sauvegarde au préalable. Cherchez la ligne :
`"// resource gathering parameters"`
et modifiez les valeurs des ressources juste en dessous.
"int cfgMaxDilithium" pour déterminer la quantité max de Dilithium pouvant être récoltée
"int cfgMaxOfficers" pour modifier le nombre max d'officiers
"int cfgMaxCrew" pour modifier le nombre max de l'équipage
"int cfgStartingDilithium" pour la quatité initial de Dilithium disponible.
"int cfgStartingCrew" pour le nombre de l'équipage initial.

Star Trek : Away Team

© Activision / Reflexive Entertainement 2001

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez **cheater** pour activer le cheat mode. Puis, tapez l'un des codes suivants :

`IWIN`	Termine la mission en cours
`MEDIC`	Sauve l'équipe

Star Trek : Birth Of The Federation

© Hasbro Interactive / MicroProse

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec le paramètre de ligne de commande **-Mudd** en tenant comptes des majucules et minuscules (exemple : C:BOTFTrek.exe -Mudd). Alors, pendant le jeu, utilisez les touches suivantes pour produire les effets correspondants :

F9 100% des points de recherche distribués entre les différents projets en cours
F10 10.000 crédits supplémentaires
F11 Carte complète

VOIR LES SÉQUENCES VIDÉO INTERMÉDIAIRES

Lancez le jeu avec les paramètres de ligne de commandes suivants, afin de visualiser les séquences vidéo correspondantes :

`-bones`	Alliance formée
`-kirk`	Planète détruite
`-gorn`	Partie perdue
`-picard`	Partie gagnée

Star Trek : Deep Space Nine : The Fallen

© TF1 Multimedia / The Collective Inc. 2001

CHEAT MODE

Appuyez sur TAB pendant le jeu et entrez l'un des codes suivants, suivant le personnage que vous avez et la situation dans laquelle vous êtes. Avant chaque code, vous devez taper **SET PLYR.DS9_** suivi du nom du personnage (**SISKO**, **KIRA** ou **WORF**). Taper ensuite **EVA** si votre personnage porte une combinaison spatiale. Mettez ensuite un espace avant de rentrer le code que vous voulez. Par exemple, si vous voulez donner de l'énergie infinie à Sisko alors qu'il porte une combinaison spatiale, il faut taper **SET PLYR.DS9_SISKOEVA HEALTH 9999**. Le même code sans combinaison donnerait **SET PLYR.DS9_SISKO HEALTH 9999**. Kira peut avoir plusieurs nom suivant les niveaux (**KIRA** , **KIRAEVA** ou **KIRACARD**), essayer chacun d'eux.

Code	Effet
DS9_BAJORANPHASERAMMO AMMOAMOUNT 9999	Plus de munitions pour Bajoran
DS9_FEDERATIONPHASERMINEDUMMYAMMO AMMOAMOUNT 9999	PLus de mines
DS9_FEDERATIONPHASERRIFLEAMMO AMMOAMOUNT 9999	Plus de munitions fusil
DS9_PHASERAMMO AMMOAMOUNT 9999	Plus de munitions phaser pour le Fédération
DS9_PHOTONGRENADELAUNCHERAMMO AMMOAMOUNT 9999	Plus de grenades
FLASHLIGHT CHARGE 9999	Plus d'énergie lumineuse
GROUNDSPEED 800	Plus rapide
HEALTH 9999	Energie infinie
JUMPZ 1000	

Les codes suivants ne nécessitent pas **SET PLYR.DS9_** et tout le reste.

Code	Effet
ALLAMMO	Munition au maximum
EXIT	Quitter le jeu immédiatement
FLY	Voler
GHOST	Mode sans clipping
GOD	God mode
KILLPAWNS	Tuer tous les ennemis du niveau
OPEN <nom de la carte>	Choix du niveau
SAVEGAME	Sauvegarder le jeu immédiatement
SKIPLEVEL	Passer le niveau
WALK	Désactiver le vol et le mode sans clipping

Nom des cartes

M01_KiraL1A.dsm
M01_KiraL2.dsm
M01_KiraL1B.dsm
M01_SiskoL1B.dsm
M01_SiskoL1A.dsm
M01_WorfL1.dsm
M03_KiraL2.dsm
M03_KiraL1B.dsm
M03_KiraL1A.dsm

M03_SiskoL2.dsm
M03_SiskoL1A.dsm
M03_SiskoL1B.dsm
M03_WorfL2.dsm
M03_WorfL1.dsm
M04_KiraL1.dsm
M04_SiskoL1.dsm
M04_WorfL1b.dsm
M04_WorfL1a.dsm
M05_KiraL1.dsm
M05_SiskoL1b.dsm
M05_SiskoL2.dsm
M05_Siskol1a.dsm
M05_WorfL1.dsm
M05_WorfL2.dsm
M06_SiskoL1B.dsm
M06_SiskoL1A.dsm
M06_SiskoL1C.dsm
M06_WorfL1B.dsm
M06_WorfL1A.dsm
M06_WorfL1C.dsm
M07_KiraL2.dsm
M07_KiraL1.dsm
M07_SiskoL1A.dsm
M07_SiskoL3A.dsm
M07_SiskoL1B.dsm
M07_SiskoL2.dsm
M07_SiskoL3B.dsm
M07_WorfL3.dsm
M07_WorfL2B.dsm
M07_WorfL2A.dsm
M07_WorfL1.dsm
M10_KiraL2.dsm
M10_KiraL1B.dsm
M10_SiskoL2.dsm
M10_SiskoL1B.dsm
M10_SiskoL1A.dsm
M10_WorfL2.dsm
M10_WorfL1B.dsm
M10_WorfL1A.dsm
M11_KiraL1.dsm
M11_SiskoL1a.dsm
M11_SiskoL1b.dsm
M11_WorfL1.dsm
TrainingRoom.dsm
Entry.dsm
DS9_Ops.dsm
DS9_Promenade.dsm

Cinématiques

CM01a_SW.dsm
CM01b_SW.dsm
CM04_Lab.dsm
CM05_Kira.dsm

CM06_SW_Capture.dsm
CM10_KiraL1A.dsm
CM10_SWK_L3.dsm
Cm11B_SWK.dsm
CM11_LabRitual.dsm
CM_ArdPrison.dsm
CM_Defiant.dsm
CM_Endcredits.dsm
CM_GlobalSpace.dsm
CM_SpaceStation.dsm
CM_Worf_Endgame.dsm
GCM11end_WraithObk.dsm

CHEAT MODE (VERSION DÉMO)

Pendant le jeu, appuyez sur TAB puis entrez l'un des codes suivants selon votre personnage

SET PLYR.DS9_SISKO BCHEATCONSOLE TRUE
SET PLYR.DS9_WORF BCHEATCONSOLE TRUE
SET PLYR.DS9_KIRA BCHEATCONSOLE TRUE

Entrez ensuite l'un des codes suivants

code	Effet
AI INVISIBLE	Désactiver les ennemis
ALLAMMO	Toutes les armes et plein de munitions
BEAMDOWNITEM <nom de l'objet>	Donner l'objet correspondant
FLY	Voler
GHOST	Mode sans clipping
GOD	God mode
KILLPAWNS	Tuer tous les ennemis
OPEN <nom de la carte>	Choix du niveau
RMODE <nombre>	Changer l'éclairage. Par défaut, sa valeur est 5
SET DS9_FLASHLIGHT CHARGE <0-9999>	Changer l'énergie du SIMMS. Par défaut, la valeur est 800
SET DS9_MALEENSIGN FATNESS <1-255>	Changer la taille de l'insigne des hommes. Par défaut, la valeur est 128
SET DS9_SISKO FATNESS <1-255>	Modifier la taille de Sisko. Par défaut, la valeur est 128
SETJUMPZ <nombre>	changer la gravité. Par défaut, sa valeur est 400
WALK	Désactiver la fonction de vol

Nom des objets

ds9_tricorder
ds9_medkit
ds9_flashlight
ds9_armorbelt
ds9_phaser
ds9_federationphaserrifle
ds9_federationphotongrenadelauncher
ds9_m4rifle

TOUCHES DE CHEATS

Pendant le jeu, appuyez sur TAB puis entrez l'un des codes suivants selon votre personnage

SET PLYR.DS9_SISKO BCHEATCONSOLE TRUE
SET PLYR.DS9_WORF BCHEATCONSOLE TRUE
SET PLYR.DS9_KIRA BCHEATCONSOLE TRUE

Appuyez ensuite sur l'une des touches suivantes

Touche	Effet
F8	Alterner entre la vue à la première ou à la troisième personne
F9	Capture d'écran
F10	Affichage des débugs

COMMENCER AVEC PLUS D'OBJETS (VERSION DÉMO)

Commencez le jeu et ramassez le plus d'objets possible. Appuyez sur ESC et choisissez "Nouveau jeu" dans le menu. La partie débutera alors avec tous les objets que vous venez de récolter.

JOUER AVEC WORF OU KIRA DANS LA VERSION DÉMO

Utilisez un éditeur de textes tel que notepad et afficher les fichiers "user.ini", "default.ini", "defuser.ini" et "ds9.ini" dans le dossier du jeu. Remplacer toutes les lignes qui contiennent **Class=PLYR.DS9_Sisko** par **Class=PLYR.DS9_Worf** ou **Class=PLYR.DS9_Kira**.

Star Trek : Elite Force II

© Activision / Ritual Entertainment 2003

CHEAT CODE

Commencez le jeu en ajoutant la ligne de commande **+set ui_console 1 +set cheats 1** au menu Démarrer. Pendant le jeu, ouvrez la console et tapez les codes qui vous intéresse.

DEMO	Démo du jeu
DEVMAP #	Charger la map #
ECHO #	Ecrire le texte # sur la console
FREEZE	Geler le jeu
GIVE #	Faire apparaître l'arme #
GIVE ALL	Toutes les armes
GOD	God mode
HEALTH 100	Energie à 100
INVENTORY	Montrer l'inventaire
KICK #	Ejecter le jouer ou le bot #
KILL	Suicide
MAPLIST	Listes des cartes
MEMINFO	Afficher les info mémoire
MODELLIST	Liste des modèles
NOCLIP	Mode sans clipping
NOTARGET	Insibibilité
PLAYSONG	Jouer la musique du jeu
QUIT	Quitter le jeu
RECORD	Enregistrer le jeu
RESET	Réinitialiser le jeu
SHADERLIST	Liste des shaders
SKINLIST	Liste des skins
STOPRECORD	Arrêter l'enregistrement du jeu
SYSTEMINFO	Afficher les info système
TAUNT	Voix de moquerie en multijoueur, # = 1 ou 2

Liste des maps

dm_attrexian1
dm_borgurvish
dm_brigwad
dm_ctf_station
dm_guille
dm_idryll2
dm_kirk
dm_kw
dm_quarterdeck
dm_sewer
dm_t2_new
dm_t4mobius
dm_trophonius

Star Trek : Hidden Evil

© Activision / Presto Studios

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

BONES	Hydrospray
KIRK	Energie illimitée
SCOTTY	Toutes les clés et cartes d'accès
SPOCK	Passage au niveau suivant

Star Trek : Klingon Academy

© Interplay / 14°East 2000

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

KANG	Sélectionne automatiquement la bonne réponse
KOLOTH	Sélectionne la réponse exacte parmi le dernier choix
KOR	Passe au choix suivant

Star Trek : Legacy

© Bethesda Softworks / Mad Doc Software 2006

INVINCIBILITÉ

Ouvrez le fichier Config.cfg se trouvant dans le répertoire du jeu à l'aide d'un éditeur de textes (Notepad par exemple) et changez la valeur de la ligne suivante :

cfg_SPPlayerDamageModifier = 0.35

pour

cfg_SPPlayerDamageModifier = 0.00

Sauvegardez le fichier et lancez le jeu. L'astuce ne fonctionne qu'en mode campagne.

Star Trek : New Worlds

© Interplay / Binary Asylum 2000

TOUTES LES MISSIONS

Editez le fichier game.ini et changez les lignes :
FedLevel=1
KliLevel=2
RomLevel=3
TauLevel=4
MetLevel=5
HubLevel=6

en:

FedLevel=100
KliLevel=200
RomLevel=300
TauLevel=400
MetLevel=500
HubLevel=600

Star Trek : Starfleet Academy

© Interplay 1997

TIRER EN ÉTANT INVISIBLE

Dans Create Mission, sélectionnez un vaisseau qui a un système de camouflage. Lorsque vous êtes en vol, tapez CAR (Cloak / Alert / Red) très rapidement sur votre clavier. Vous devriez désormais être en mesure de tirer en étant invisible.

Star Trek : Starfleet Command

© Interplay 1999

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier SFBSPC13.TXT qui se trouve dans l'arborescence "ASSETSSPECS" . vous pouvez changer pas mal de paramètres dont : la puissance des moteurs, ajouter des navettes, changer les armes, changer les niveaux de protection, ajouter plus de mines, plus de transporteurs ou plus de troupes... Attention, si vous jouez en mode multijoueurs, tous les joueurs doivent utiliser le même fichier SFBSPC13.TXT.

Star Trek Voyager : Elite Force

© Activision / Raven Software 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ² pour afficher la console. Puis tapez **sv_cheats1** pour activer le cheat mode. Entrez alors l'un des codes suivants :

`CG_THIRDPERSON 1`	Active la vue à la 3ème personne
`CG_THIRDPERSON 0`	Désactive la vue à la 3ème personne
`CG_THIRDPERSONRANGE <1-100>`	?
`GIVE WEAPONS`	Toutes les armes
`GOD`	Active/désactive l'invulnérabilité

`ITEM GIVE x`	Obtenir l'item où x est un nom dans cette liste :
	`All`
	`Ammo`
	`Armor`
	`Borg weapon`
	`Bot laser`
	`Bot rocket`
	`Bot welder`
	`Compression Rifle`
	`Desperado weapon`
	`Dreadnought Weapon`
	`Forge proj`
	`Forge psych`
	`Grenade Launcher`
	`Health`
	`IMOD (modulateur infini)`
	`Klingon blade`
	`Paladin blade`
	`Parasite`
	`Phaser`
	`Photon Burst`
	`Scavenger Rifle`
	`Stasis Weapon`
	`Stasis attack`
	`Tetryon Disruptor`
	`Tricorder`
	`Weapons`

`MAP x`	Aller au niveau x, où x est un nom dans cette liste
	`borg1`
	`borg2`
	`holodeck`
	`voy1`
	`voy2`
	`voy3`
	`voy4`
	`voy5`
	`stasis1`
	`stasis2`

	stasis3 voy6 voy7 voy8 scav1 scav2 scav3 scav3b scav4 scav5 scavboss voy9 borg3 borg4 borg5 borg6 voy13 voy14 voy15 dn1 dn2 dn3 dn4 dn5 train dn6 dn8 voy16 voy17 forge1 forge2 forge3 forge4 forge5 forgeboss voy20
MAP_BIRG	Niveau caché
NOCLIP	Mode passe-murailles
NOTARGET	Invisibilité
UNDYING	999 en armure et en vie

Star Trek Voyager : Elite Force Expansion

© Activision Value Publishing / Raven Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ² pour afficher la console. Puis tapez **sv_cheats1** pour activer le cheat mode. Entrez alors l'un des codes suivants :

`CG_THIRDPERSON 1`	Active la vue à la 3ème personne
`CG_THIRDPERSON 0`	Désactive la vue à la 3ème personne
`CG_THIRDPERSONRANGE <1-100>`	?
`GIVE WEAPONS`	Toutes les armes
`GOD`	Active/désactive l'invulnérabilité
`NOCLIP`	Mode passe-murailles
`NOTARGET`	Invisibilité
`UNDYING`	999 en armure et en vie

Star Wars : Battle for Naboo

© Ubisoft / LucasArts 2001

CHEAT MODE

Selectionnez "Passcodes" dans les options, puis entrez l'un des codes suivants. Un son viendra confirmer la manipulation.

Code	Effet
ABVUSEAY	Missiles guidés
ADJJCCAY	?
CXSJMIAA	Mode expert
DIWMZIAR	Voir les crédits
EBTRHBAF	?
EKMEMPAH	?
EOWXZGAS	Voir l'équipe de développement
FJJCUAAC	?
FMRYLDAD	Niveau bonus du côté obscur
FRBPTDAY	Envahisseur Sith (dans certains niveaux)
GEWBFUAU	?
GPAYQWAJ	Débloquer tous les niveaux normals
JHGNRGAS	Tous les niveaux et les bonus
JOBXXFAI	Gallerie d'images dans les options
KPYUUFAX	?
LFZWKXAA	Vies infinies
MFBCTYAQ	?
NIZWAGAO	Débloquer tous les vaisseaux de Naboo
PUHRPJAG	?
RECTVBAH	Hall de concert dans les options
RJDGABAU	?
RQORACAQ	Tank AAT (dans certains niveaux)
SJTNGBAY	?
UYCZNCAX	Arme secondaire double
XFIIYBAY	Speeder des marais (dans certains niveaux)
XNCLUHAU	?
YEQKISBO	?

Star Wars : Dark Forces

© LucasArts 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Tapez les codes suivants pendant le jeu :

LQSKIP	Passe le niveau
LQPOSTQL	Donne toutes les armes, les munitions, le plein d'énergie
LQCDS	Carte complète avec les ennemis
LQREDLITE	Stoppe tous les ennemis. Tuez-les, mais ils ne tomberont que si vous entrez ce code à nouveau.
LQDQTQ	Coordonnées
LQI,LQ,E	Invincibilité totale
LQPOGO	Désactive les tests de hauteur (vous pouvez grimper n'importe où!)
LQRQNDY	Supercharge
LQNTFH	Vous transporte à la position courante (à utiliser lorsque vous mourrez)
LQBUG	Mode insecte
LQ,QXOUT	Donne tout l'équipement
LQUNLOCK	Inventaire complet
LQJQBSHIP	Direct au niveau de Jabba (10)
LQTQLQY	Direct au niveau de Talay (2)
LQSEZERS	Direct au niveau des égoûts (3)
LQQRC	Direct au niveau The Arc Hammer
LQGRO,QS	Direct au niveau Gromas Mines
LQRQ,SHED	Direct au niveau Ramsees Hed
LQI,PCITY	Direct au niveau Imperial City
LQSECBQSE	Direct au niveau Secret Base
LQDTENTION	Direct au niveau Detention Center
LQROBOTICS	Direct au niveau Robotic Facilities
LQTESTBQSE	Direct au niveau Research Facilities
LQNQRSHQDQ	Direct au niveau Nar Shaddaa
LQFUELSTQT	Direct au niveau Fuel Station
LQEXECUTOR	Direct au niveau The Executor

Star Wars : Droid Works

© Lucas Learning Ltd.

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER , puis tapez l'un des codes suivants. Appuyez de nouveau sur ENTER pour activer le cheat.
Note : Certains de ces codes doivent être entrer pendant le jeu, d'autres sur le menu des options.

Code	Effet
BEEFCAKE	Remplir le pouvoir droide
BEEM	Mode vol
DANKE	Energie max
DEFCON3(HIGHLIGHT MISSION)	Master Droid builder
FITTO	Toutes les parties de droides
GETEM	Inventaire plein
GOGO	Mode turbo
MOTH	Console on/off
SEGENCES MST3K	Débloquer toutes les séquences FMV
SOMONEY	Choix de la mission
TARDIS	Appuyez sur la barre espace puis sur les chiffres de 1 à 9 pour vous téléporter
TUFFY	Invincibilité
UNFO	Mode debug

Star Wars : Force Commander

© Ubisoft / LucasArts 2000

DÉDOUBLEMENT D'UNITÉ

Faites sortir une unité d'un transporteur juste au moment où ce dernier explose, vous en aurez alors une deuxième du même type.

CHEAT CODES (PATH 1.1)

Commencez une nouvelle partie avec TheGalaxyIsYours comme nom et double-cliquez dessus pour commencer. Entrez ensuite l'un des codes suivants pendant la partie:

CTRL + W Fait gagner la partie
CTRL + 9 Supprime le brouillard de guerre
CTRL + M Moins 500 poitns de commandement
M Plus 500 points de commandement

SÉLECTION DU NIVEAU (PATCH 1.1)

Commencez une nouvelle partie avec pour nom TheWorldIsYours puis double-cliquez sur le nom pour la lancer.

COURSE DE POD

Remplissez le deuxième objectif de la troisième mission d'entraînement (détruire les bâtiments du camp Jawa) et vous verrez deux Pods commencer une course autour du camp.

UNITÉS AÉRIENNES

Une seule unité terrestre peut tirer sur les unités aériennes, il s'agit de l'AT-AT et son chain gun.

TR-TT INVINCIBLE

Un TR-TT se trouvant sous la zone énergétique d'un générateur de bouclier est presque invulnérable car ses écrans se rechargeront très rapidement. C'est toujours bon à savoir

POINTS DE COMMANDEMENTS

Choisissez de jouer du côté de l'Empire et commandez n'importe quelle unité. Lorsque la navette s'apprêtera à toucher le sol, cliquez plusieurs fois pour annuler l'ordre. Vous pourrez ainsi récupérer jusqu'à 5000 points de commandement.

Star Wars : Galactic Battlegrounds

© LucasArts / Ensemble Studios 2001

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER pendant le jeu et tapez les codes suivants :

DARKSIDE #	Détruire l'ennemi numéro #
FORCEBOAT	Appuyez sur , pour avoir des bateaux invisibles
FORCEBUILD	Construction rapide
FORCECARBON	+1000 en carbone
FORCEEXPLORE	Montrer toute la carte
FORCEFOOD	+1000 en nourriture
FORCENOVA	+1000 en cristaux Nova
FORCEORE	+1000 en minerai
FORCESIGHT	Mode sans brouillard de guerre
GALACTIC UPHEAVAL	Avoir un nouveau vaisseau : le Decimator
SCARYNEIGHBOR	Bateaux plus rapides, avec une puissance de feu accrue
SKYWALKER	Gagner la mission
SIMONSAYS	Recevoir des Ewoks
TARKIN	Détruire tous les ennemis

CONTRÔLER LES JEDIS POUR LA FÉDÉRATION

Lors de la seconde mission de la confédération du commerce, prenez un peu de temps pour explorer la carte grâce aux codes FORCEEXPLORE et FORCESIGHT. Dirigez-vous vers les quatre points blancs en abattant les abres qui vous barrent la route. Ces points blancs représentent Jar Jar Binks, Qui Gon Jin et Obi Wan Kenobi que vous pourrez alors contrôler.

CONTRÔLER YODA, R2D2 ET LUKE SKYWALKER

Lors de la troisième mission pour Boss Nass, prenez un peu de temps pour explorer la carte grâce aux codes FORCEEXPLOR et FORCESIGHT. Dirigez-vous vers les trois points blancs en bas à droite de la carte en abattant les arbres avec des techniciens. Ces points représentent Yoda, R2D2 et Luke Skywalker que vous pourrez alors contrôler.

TROUVER MARA JADE

Pour trouver la mythique Mara Jade, rendez-vous à la mission 5 de la campagne de Vador. Entrez les codes "Forceexplore" et "Forcesight" pour dévoiler la carte. Repèrez un point blanc au sommet d'un plateau. Tapez alors "Simonsays". Une uité d'ewoks et Mara Jade apparaîtront. Je connais des fans qui vont être heureux.

Star Wars : Galactic Battlegrounds : Clone Campaigns

© LucasArts / Ensemble Studios 2002

LES VAISSEAUX DE LA PREMIÈRE TRILOGIE

Appuyez sur ENTER pendant le jeu, tapez les codes suivants et validez avec ENTER :

`imperial entanglements`	Destroyer Impérial
`scaryneighbor`	Croiseur
`tantive iv`	Tantive IV
`that's no moon`	Étoile de la Mort

TROUVER ANAKIN ET PALPATINE

Lors de la mission La résolution sur Krant, prenez un peu de temps pour explorer la carte grâce aux codes FORCEEXPLORE et FORCESIGHT. Dirigez-vous vers les deux points blancs à gauche de la carte avec un vaisseau de transport de la république. Ces points représentent Anakin et Palpatine. Récupérez-les et vous pourrez les contrôler.

PV MAXIMUM DE LA FORTERESSE

Pour bénéficier d'une forteresse à 7260 PV (le maximum), recherchez les technologies dans l'ordre suivant :

1) Praesidium (Forteresse)
2) Poutrelles en duracier (Centre de recherche)
3) Blindage Permacite (Centre de recherche)

Pour un effet plus important, créez un générateur de bouclier à proximité et utilisez les Gungans (pour la régénération automatique).

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER pendant le jeu, tapez les codes suivants et validez avec ENTER :

`forcebuild`	Constructions rapides
`forceexplore`	Dévoiler la carte
`forcecarbon`	+ 1000 carbone
`forcefood`	+ 1000 nourriture
`forcenova`	+ 1000 cristaux
`forceore`	+ 1000 minerai
`forcesight`	Enlever le brouillard de guerre

`skywalker`	Gagner la mission en cours
`tarkin`	Détruire tous les ennemis

Star Wars : Jedi Knight : Dark Forces II

© LucasArts 1997

CHEAT CODES (VERSION COMPLÈTE)

Passez en mode "Talk" en appuyant sur la touche T puis tapez les codes suivants :

5858LVR	Carte complète
BACTAME	Le plein de santé
DEEZNUTS	Niveau suivant de la force
ERIAMJH n	Mode vol
IMAYODA	Jedi
JEDIWANNABE n	Invincibilité
PINOTNOIR n	Recommencer le niveau avec les mêmes armes
RACCOONKING	Jedi suivant
RED5	Toutes les armes
SITHLORD	Dark Jedi
SLOWMO n	Ralenti
THEREISNOTRY	Niveau suivant
WAMPRAT	Tous les objets de l'inventaire
WARP xx	Pour aller au niveau xx
WHITEFLAG n	Intelligence artificielle
YODAJAMMIES	Energie pour la force à fond

Note : Le "n" est à remplacer par 1 ou 0 respectivement pour activer ou désactiver le cheat code.

CHANGER DE COULEUR DU SABRE LASER

Grâce à un éditeur de texte tel que Notepad, ouvrez le fichier de votre sauvegarde. A la fin du fichier, vous trouverez les chaines sabergreen1.mat et sabergreen0.mat. Remplacez les sabergreen par :

-saberyellow soit en hexadécimal 73 61 62 65 72 79 65 6C 6C 6F 77 pour un sabre jaune
-saberblue soit en hexadécimal 73 61 62 65 72 62 6C 75 65 pour un sabre bleu
-saberpurple soit en hexadécimal 73 61 62 65 72 70 75 72 70 6C 65 pour un sabre violet
-saberorange soit en hexadécimal 73 61 62 65 72 6F 72 61 6E 67 pour un sabre orange
-saberred soit en hexadécimal 73 61 62 65 72 72 65 64 pour un sabre rouge
-saberdred soit en hexadécimal 73 61 62 65 72 64 72 65 64 pour un autre type de sabre rouge

Star Wars : Jedi Knight : Jedi Academy

© Activision / Raven Software 2003

CHEAT CODES

Pendant la partie appuyez sur SHIFT et ~ pour afficher la console. Tappez ensuite "helpusobi 1" ou "devmapall" pour activer le mode triche. Vous pouvez maintenant entrer les codes suivants. Attention, certains codes sont désactivés par les derniers patches du jeu.

`"touche" "commande"`	Attribuer une commande à une touche du clavier (voir la liste des commandes ci-dessous)
`bindlist`	Afficher la liste des commandes
`centerview`	Recentrer la vue
`d_npc freeze 1`	Bloquer les NPC
`d_npcfreeze 0`	Débloquer les NPC
`devmap #`	Charger la carte # à choisir dans cette liste

academy1.bsp
academy2.bsp
academy3.bsp
academy4.bsp
academy5.bsp
academy6.bsp
hoth2.bsp
hoth3.bsp
kor1.bsp
kor2.bsp
mp/ctf1.bsp
mp/ctf2.bsp
mp/ctf3.bsp
mp/ctf4.bsp
mp/ctf5.bsp
mp/duel1.bsp
mp/duel2.bsp
mp/duel3.bsp
mp/duel4.bsp
mp/duel5.bsp
mp/duel6.bsp
mp/duel7.bsp
mp/duel8.bsp
mp/duel9.bsp
mp/duel10.bsp
mp/ffa1.bsp
mp/ffa2.bsp
mp/ffa3.bsp
mp/ffa4.bsp
mp/ffa5.bsp
mp/siege_desert.bsp
mp/siege_hoth.bsp
mp/siege_korriban.bsp
t1_danger.bsp

t1_fatal.bsp
t1_inter.bsp
t1_rail.bsp
t1_sour.bsp
t1_surprise.bsp
t2_dpred.bsp
t2_rancor.bsp
t2_rogue.bsp
t2_trip.bsp
t2_wedge.bsp
t3_bounty.bsp
t3_byss.bsp
t3_hevil.bsp
t3_rift.bsp
t3_stamp.bsp
taspir1.bsp
taspir2.bsp
vjun1.bsp
vjun2.bsp
vjun3.bsp
yavin1.bsp
yavin1b.bsp
yavin2.bsp

`drive_atst`	Piloter un AT-ST
`flourish`	Attitude 4
`fly_xwing`	Voler en X-Wing
`force_heal`	Soin (Force)
`freeze #`	Pause, # est le nombre de secondes
`g_saberrealisticcombat #`	Activer les démembrements (activer le code dans le menu), # varie de 1 à 20
`g_spskill #`	Changer le niveau de difficulté au prochain chargement, # varie de 0 (min) à 3 (max)
`give #`	Obtenir un item à choisir dans cette liste
`give all`	Toutes les armes
`give ammo`	Le plein de munitions
`give armor`	Armure
`give health`	Santé au max
`give inventory`	Inventaire rempli
`gloat`	Attitude 3
`god`	God Mode
`iknowkungfu`	Mouvements d'art martiaux (à sélectionner dans le groupe des armes de mêlées)
`kill`	Suicide
`levelshot`	Screenshots (sans le HUD)
`map pit`	Effet inconnu
`meditate`	Attitude 2
`model #`	Jouer avec le modèle #, à choisir dans la liste des modèles*, en multi
`noclip`	Passe-muraille
`notarget`	Invisibilité
`npc kill all`	Tuer les NPC
`npc spawn #`	Faire apparaître le NPC # à choisir dans la liste des modèles*
`npc spawn vehicle #`	Faire apparaître le véhicule à choisir dans cette liste

swoop
atst_vehicle
lambdashuttle
rancor_vehicle
swoop

swoop_cin
swoop_mp
swoop_mp2
swoop_red
tauntaun
template
tie-bomber
tie-bomber2
wampa_vehicle
wildtauntaun
x-wing
yt-1300
z-95

`playermodel #`	Jouer avec le modèle #, à choisir dans la liste des modèles*
`quit`	Quitter
`record #`	Enregistrer une demo, # étant le nom du fichier
`saber sith_sword`	Epée Sith
`sabercolor # X Y`	Couleur du sabre (# : 1 ou 2, X : couleur 1, Y : couleur 2) parmis ces couleurs blue green orange purple red yellow
`screenshot`	Screenshot
`setforceall #`	Pouvoirs de la Force au niveau # (de 1 à 4)
`setforceall 1138`	Force au maximum et tous les sabres lasers
`setforcegrip #`	Définir la valeur du pouvoir de Poigne, entre 1 et 3
`setforceheal #`	Définir la valeur du pouvoir de Soin, entre 1 et 3
`setforcelightning #`	Définir la valeur du pouvoir de Eclair, entre 1 et 3
`setforcepull #`	Définir la valeur du pouvoir Arrière, entre 1 et 3
`setforcepush #`	Définir la valeur du pouvoir Avant, entre 1 et 3
`setforcespeed #`	Définir la valeur du pouvoir de Vitesse, entre 1 et 3
`setsaberall #`	Définir la maîtrise du sabre, # étant compris entre 1 et 10
`setsaberdefense #`	Définir le niveau de défense du sabre, entre 1 et 3
`setsaberoffense #`	Définir le niveau d'attaque du sabre, entre 1 et 3
`setsaberthrow #`	Définir le niveau de lancer du sabre, entre 1 et 3
`setviewpos X Y Z yaw`	Aller aux coordonnée X Y Z (0 correspond au centre du niveau)
`shaderlist`	Effet inconnu
`stoprecord`	Stopper l'enregistrement de la demo (voir code record #)
`taunt`	Attitude 1
`thereisnospoon`	Ralenti
`timescale #`	Changer la vitesse du jeu, # est un chiffre, par défaut : 1
`undying`	999 points de vie
`victory`	Passer le niveau

* voir astuce Liste des Modèles

POUVOIRS PUISSANTS

Activez la console et entrez le code setforceall 5. Tous vos pouvoirs seront au niveau 3 et votre pouvoir de persuasion vous permettra de contrôler les personnages non-joueurs.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Au commencement, le vaisseau dans lequel vous vous trouvez se fera attaquer. Vous atterrissez en pleine jungle hostile mais fort heureusement, vous possédez un allié non négligeable : votre sabre laser. Traversez le ruisseau et coupez l'arbre pour aider Rosh à traverser l'eau sans trop se mouiller. Longez ensuite le fleuve en partant direction opposée par rapport au vaisseau et pénétrez par l'issue dans le mur de roche. Poursuivez en tuant les lézards puis traversez le pont. Prenez garde aux cris des reptiles qui vous empêcheront momentanément de les attaquer. Dans ce cas de figure, reculez et patientez jusqu'à ce que l'ennemi la mette en veilleuse pour charger. A la demande de Rosh, construisez un second pont de bonne fortune pour poursuivre votre progression. Vous atteindrez rapidement la forteresse. Tuez les deux unités et récupérez le blaster. Défiez ensuite l'homme armé d'un sabre laser qui vous nargue du bas de la colline.

Après toutes ces émotions de début de partie, vous reprenez l'entraînement des Jedis. L'occasion pour vous de sortir la notice du jeu et de vous familiariser avec les différentes commandes de base du jeu. Passez par la porte en face de vous puis pénétrez dans la salle suivante. Détruisez toutes les unités d'entraînement et poursuivez jusqu'à l'espace suivant. Prenez votre élan et sautez par-dessus le précipice. Avancez jusqu'au mur du fond et utilisez le pouvoir de la force « Poussée » (touche F1 pour la version PC) pour vous créer une issue dans la roche. Défiez le robot et avancez vers le fond. Un peu plus loin, utilisez le talent « Traction » (F2) pour tirer la manivelle enfermée par les grilles vers vous. Tournez à droite à l'éboulement et utilisez le pouvoir « Sensation » (F4). Deux blocs apparaîtront comme marqués d'un sigle à vos yeux. Utilisez alors à nouveau le talent Traction sur ceux-ci. Vous amènerez de cette façon les blocs vers vous, créant ainsi une plate-forme qui vous permettra de vous hisser jusqu'à la passerelle en hauteur. Suivez le cheminement des trappes s'ouvrant devant vous et attendez les conseils de votre superviseur avant de débuter l'épreuve suivante. Deux issues sont possibles pour poursuivre mais chacune d'entre elles se referme rapidement lorsque vous tentez de les franchir. Il vous faudra en fait user du pouvoir d'accélération (F3) pour arriver avant la fermeture du sas. Faites également votre Jedi se baisser la tête au moment du passage (inclinaison du viseur vers le sol pour que le haut du corps de votre personnage plie vers le bas). Passez ensuite à droite et vous retrouverez votre camarade de formation ainsi que votre maître assigné. Ce prélude au véritable jeu étant terminé, vous avez à partir de cet endroit le choix entre plusieurs missions que vous pourrez remplir suivant l'ordre désiré. Reportez-vous au paragraphe désiré directement pour vous guider à travers les niveaux.

MERCENAIRES - Tatooine

Choisissez vos armes et débutez la mission. Après votre court entretien avec Chewie, éliminez les mercenaires arrivés sur les lieux. Vous devrez en fait protéger les lieux de l'invasion ennemie. Rappelez-vous que vous avez le choix entre plusieurs armes, choisissez donc suivant vos préférences et facilités. Sortez dans la première cour et tuez les intrus. Passez ensuite dans les intérieurs grâce au sas sous l'arche de béton puis éliminez la présence ennemie dans les bâtiments. En suivant le dédale de salles, vous ressortirez bientôt au dehors. Bataillez contre les nouveaux arrivants qui débarquent au compte-gouttes, puis gagnez la seconde cour lorsque l'on vous précisera les nouveaux objectifs liés aux rayons tracteurs. Cinq individus débarquent sur les lieux et vous vous retrouvez très vite coincé dans un bâtiment. Progressez tout en tuant les opposants qui oseraient se dresser sur votre passage puis montez les marches pour poursuivre à droite. Tuez les ennemis présents dans la salle de contrôle et récupérez le médipack derrière le pylône dans le coin en creux de la salle. Rechargez ensuite votre bouclier (symbolisé par l'axe vert en bas, à gauche de l'écran) à l'aide de la borne verte située dès votre entrée dans la nouvelle salle. Avancez dans le hall puis progressez

sur la passerelle extérieure jusqu'aux nouveaux bâtiments, en face. Arrivé à bon port, prenez de suite à droite et montez dans l'ascenseur au milieu de la pièce. Plus haut vous devrez affronter un Jedi. Sortez votre sabre et hachez-le en rondelles pour pouvoir poursuivre votre but principal. Baissez le levier présent dans un coin de la salle. Passez ensuite dans la salle d'à côté et abaissez le second levier. Retournez alors dans la cour du Faucon Millenium et éliminez tous les mercenaires restant pour en finir avec cette première mission.

RECUPERATION DE DROIDE - Tatooine

Comme lors de la mission précédente, choisissez votre arsenal puis lancez la mission. Vous commencez votre enquête dans le désert et votre but principal est de localiser les chars marchands. Très vite des hommes des sables vous attaquent et vous vous rendez compte que tout un tas d'entre eux occupent les lieux. Protégez les petits hommes capuchonnés et commencez à éliminer les parasites hommes des sables. Prenez garde aux tireurs embusqués sur le haut des falaises et pensez à récupérer les nombreux items au sol, près des rochers. Marchez jusqu'à un petit bâtiment où vous pénétrez à l'intérieur. Progressez en usant de vos armes sur vos opposants et vous déboucherez rapidement au dehors. Un véritable petit village ennemi s'ouvre alors devant vous. Sous le porche à droite se trouve un médipack. Traversez le pont de roche pour accéder à la seconde partie de la cité. Pénétrez dans la grotte. A l'arrivée des Jawas, dirigez-vous vers le char et passez derrière afin de trouver une ouverture. Prenez garde aux ennemis qui vous attaqueront puis utilisez le pouvoir de traction sur la passerelle pour la faire descendre et ainsi grimper à l'étage supérieur du gros véhicule. Montez ensuite sur les passerelles et actionnez l'interrupteur. Tuez l'individu qui débarque et redescendez afin d'emprunter l'ascenseur ovoïdal situé dans le coin gauche de la pièce. Avancez jusqu'à la porte suivante et vous arriverez sur un chemin obstrué par de la lave. Explosez alors le conduit d'eau à gauche, à l'aide de quelques-unes de vos balles. Le danger écarté, passez dans la pièce qui suit, actionnez le second interrupteur puis descendez grâce à l'élévateur dans le creux de la salle. Tuez les ennemis et fouillez les entrepôts. Vous trouverez le droïde recherché dans un des coins des lieux, derrière un bloc de béton. Demandez-lui de vous suivre puis déplacez le bloc grâce à la force. Suivez la machine jusqu'au dehors puis tuez les derniers opposants avant de retrouver votre maître.

AIDE D'URGENCE - Bakura

Avancez jusqu'à atteindre l'intérieur du bâtiment puis jetez un coup d'œil sur l'ordinateur de gauche. Un nouvel objectif vous sera immédiatement transmis. 5 bombes, posées par les impériaux, seront à désamorcer. Tuez les deux gardes faisant irruption dans la salle et passez par l'issue d'où ils sortent. Passez sous l'escalier afin de récupérer les deux, trois items qui traînent puis montez le long des marches pour poursuivre. Mettez en échec vos ennemis puis partez sur la gauche. Méfiez-vous des hommes au pouvoir de camouflage et suivez un parcours rectiligne (autrement dit, foncez tout droit !). Arrivé au couloir aux rayons lasers bleus, sautez par-dessus ceux-ci pour pouvoir avancer ou explosez les petits boîtiers fixés sur les murs pour mettre fin aux rayons. Vous déboucherez ensuite à l'intérieur d'une grande salle où tout un beau monde vous attend. Faites le ménage et récupérez la clef sur un des gardes. Rechargez votre bouclier à l'aide de la borne verte. Montez les escaliers, neutralisez les faisceaux bleus de quelques coups de pistolet laser, puis avancez sur le ponton au dehors. Tuez les deux hommes et vous aurez accès à la première des installations piégées. Désamorcez la bombe puis revenez sur vos pas pour prendre à gauche au moment où vous trouvez l'escalier de départ sur votre droite (les Jedis comprendront...). Trouvez la seconde bombe et désactivez-la tout comme la première. Regagnez l'intérieur du bâtiment et revenez cette fois-ci dans le hall de départ. Passez par le sas droit devant vous lorsque vous arrivez et pivotez de suite à droite. Neutralisez les nouveaux lasers pour ainsi pouvoir utiliser une borne de recharge pour armes, si besoin est. Retournez ensuite là où le chemin descendait en pente, et insérez la clef trouvée sur l'un des cadavres dans l'emplacement prévu à cet effet. Passez par l'issue que vous ouvrirez et tuez les deux ennemis qui se dresseront devant vous. Passez ensuite sur le pont, avancez jusqu'à la porte à proximité de la mitrailleuse, puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment suivant. Ressortez par l'autre issue puis rentrez dans la baraque qui suit. Tuez les unités ennemies et cherchez la seconde clef sur les corps de vos victimes. Faites demi-tour, et rejoignez le poste mitrailleur. Repérez la porte nécessitant un pass pour son ouverture. Pénétrez par la nouvelle porte. Trouvez l'ascenseur et empruntez-le pour monter. Redescendez dans la salle suivante grâce à l'autre élévateur non-loin puis désamorcez l'avant dernière bombe. Poursuivez jusqu'à trouver le prochain ascenseur que vous utiliserez pour atteindre la dernière charge explosive. Il ne vous reste plus qu'à revenir jusqu'à votre vaisseau tout en prenant soin d'éliminer les nombreux impériaux que vous croiserez sur le chemin du retour.

SAUVETAGE MARCHAND - Blenjeel

Votre vaisseau endommagé, il va falloir que vous mettiez la main sur un couplage, un amortisseur, une cellule énergétique et un convertisseur. Heureusement pour vous, une navette échouée juste à côté de votre point d'impact vous fournira un large choix d'équipements. Vous ne pouvez porter qu'un seul objet recherché à chaque fois, ce qui vous fera inévitablement accomplir plusieurs allers-retours. Mais tout ça serait trop facile si vous n'aviez pas un grand méchant dans les parages pour vous embêter. Un énorme asticot plein de belles dents remplira gentiment ce rôle. Ne vous attardez donc pas éternellement sur le sol sableux et préférez les rochers et débris de vaisseaux pour perchoir. Les pièces à trouver sont dispersées équitablement sur la zone. Une se trouve près du rocher rose vers l'ultime gauche. Une autre dans la carcasse du vaisseau échoué vers le milieu, dans le trou sur le sol. En suivant le tracé de débris de métal, vous vous dirigerez vers la droite de la zone et du même coup vers la troisième pièce indispensable. Enfin, la dernière des parties à saisir, sera accessible sur la gauche de la grosse carcasse de vaisseau, derrière les grands rochers (montez sur le toit de la carcasse par l'arrière pour atteindre ceux-ci).

ENQUETE SUR LE CULTE - Corellia

Montez sur le toit du tram et dirigez-vous vers l'avant, comme prescrit dans votre inventaire d'objectifs. Tuez les ennemis rencontrés lors de votre balade puis pénétrez dans le premier wagon lorsque vous tomberez sur les rames électrisées (se laisser tomber du toit, puis faire demi-tour en fait). A l'intérieur, bataillez contre les impériaux puis abaissez la manette pour couper le courant. Repartez vers le front du tram et longez au maximum les murs de droite lors des contournements de wagons. A un certain moment, si vous avez suivi mon précédent conseil jeune padawan, une issue s'ouvrira sur votre gauche. Entrez alors, tuez, puis empruntez l'élévateur du fond (dans le hangar, tirez sur les boîtiers pour désactiver la porte bleue). Poursuivez votre route vers l'avant du véhicule et passez le check point. Juste après, désactivez la bombe et usez de la borne pour recharger votre bouclier. Il vous faudra par la suite ralentir la progression du train. Gagnez alors le poste de commandes pour remplir cette condition. Voilà pour ce niveau, aussi n'hésitez pas à utiliser les bombes sur les Siths (Jedis du côté obscur) pour vous en débarrasser rapidement.

Après ce premier choix de missions, on vous imposera un petit parcours en prélude à la sélection suivante.
Arrivé dans le froid polaire, montez sur l'une des trois bestioles puis suivez le cheminement des lumières bleutées. Tuez les impériaux tel un chevalier sur sa monture et baladez-vous jusqu'à la prochaine grotte. Descendez alors de votre monture pour pouvoir pénétrer sous l'abri de roche. Une sorte de gros Yéti vous accueillera dans sa demeure. Balancez-lui un maximum de bombes dans les pattes pour l'en remercier. Continuez et prenez à droite du rocher pour trouver une zone secrète pleine de beaux items. Revenez ensuite sur vos pas puis contournez cette fois-ci la roche sur la gauche. Vous déboucherez sur une zone fortement protégée par l'ennemi. Eliminez tout le beau monde pour vous assurer aisance et tranquillité (prenez place aux commandes des mitrailleuses pour vous débarrasser des unités terrestres mais surtout des machines) puis sautez par dessus les remparts de la base (à l'aide des caisses de droite) pour poursuivre. A l'intérieur, tuez les impériaux et tentez d'atteindre la salle de droite grâce à l'élévateur. Baissez le levier, retournez dans le hall puis empruntez le second ascenseur. Lorsque vous sortirez du bâtiment, placez-vous aux commandes de la mitrailleuse pour éliminer les nombreux ennemis fonçant vers vous. Avancez et de nouveau, lavez la zone de la menace impériale. Repérez ensuite la plate-forme où un homme se trouve placé derrière une mitrailleuse, puis tuez-le. Faites ensuite le tour de ce petit bâtiment et pénétrez à l'intérieur grâce à la petite trappe ma foi bien planquée !

A l'intérieur de la base Echo, vous devrez tenter de découvrir le but de la présence des impériaux sur les lieux. Descendez par les conduits ovoïdes puis laissez-vous tomber dans l'entrepôt. Eliminez les quelques gardes puis prenez la porte du fond. Visitez les locaux et, arrivé à l'intersection, partez à gauche pour traverser l'espèce de clinique. Prenez ensuite l'ascenseur puis fouillez la zone pour débuter votre traditionnelle séance de nettoyage. A force de couloirs parcourus et d'impériaux trucidés, vous finirez rapidement par tomber sur un Jedi du côté obscur (pas bien !). Tuez-le, puis traversez le long couloir menant sur les intérieurs d'une grotte. Un gros singe blanc semblable à celui du niveau précédent vous embêtera quelque peu. Restez dans le couloir, bien à l'abri des coups de la bête, et descendez-le à distance à l'aide d'un flingue ou de bombes. Un peu plus loin, vous allez devoir vous battre contre une disciple de la secte. La mettre en fuite ne devrez pas être vraiment difficile, sortez simplement votre sabre et multipliez les combos pour la mettre rapidement en déroute.

MISSION DE SAUVETAGE - Nar Kreeta

A l'intérieur de la forteresse de Hutt, vous devez tenter de sauver non pas 1, mais 16 prisonniers. Au commencement,

avancez droit devant vous et brisez la grille au fond à droite. Engouffrez-vous ensuite dans le conduit (se mettre accroupi au préalable). A nouveau, brisez une grille pour vous permettre de rejoindre les couloirs de la forteresse. Faites un tour dans les environs et tuez les ennemis et gardes que vous croiserez. Arrivé à la porte nécessitant une clef, tournez à droite et empruntez l'élévateur. Abaissez le levier et rejoignez les quatre prisonniers que vous venez de libérer. Retrouvez-les et suivez-les dans le couloir blanc à l'arrivée du très imposant Rancor (ne cherchez pas à le tuer, ce n'est tout simplement pas possible). Allez ensuite utiliser le pass sur l'issue près de l'ascenseur. Descendez et tuez tous les hommes présents dans la salle de paris (à part le barman, il n'est pas bien méchant lui) avant d'emprunter l'issue du fond débouchant sur un long couloir. Là-bas, empruntez les 3 ascenseurs et abaissez les 3 leviers afin de libérer en une seule fois tout le reste de vos compagnons. Redescendez alors rapidement les rejoindre et approchez chaque groupe pour qu'ils prennent la fuite d'eux-mêmes jusqu'à la sortie. Mais n'oubliez pas que le Rancor rôde encore. Ne le laissez donc pas approcher vos amis et faites distraction en l'attaquant bravement si nécessaire. Vous n'êtes pas obligé de secourir les 16 prisonniers pour valider la mission, mais ça fait toujours bien classe ! :)

A LA RENCONTRE DU CONTACT - Zonju V

Sur votre scooter des temps modernes, vous allez devoir batailler dur durant une course poursuite rapide et dangereuse. Lorsque votre personnage aura grimpé sur sa bécane, foncez vers les falaises. Poursuivez jusqu'à ce que vous arriviez face à une espèce de grand mirador dans la roche, qui vous permettra en fait de passer de l'autre côté du massif montagneux. Descendez du véhicule (touche saut) et montez sur la roche. A pied, dirigez-vous vers la tour. A l'intérieur du bâtiment, faites vos emplettes avant de ressortir par l'issue opposée. 4 bécanes ont gentiment été mises à disposition pour vous, sous le porche. Faites votre choix et poursuivez pleine bourre votre course folle. Dans les dédales de la plaine, suivez votre instinct pour ce qui est du chemin à prendre. En cas de mauvaise décision de la force, des indications vous signaleront à l'écran que vous ne prenez pas la bonne direction. Point important également, votre véhicule n'est malheureusement pas éternel… A cause de la castagne avec les méchants chauffards, les bécanes sont parfois à même d'exploser. Changez donc de moto lorsque vous en repérerez sur votre route pour éviter tout accident grave qui vous coûterait certainement la vie. Après un saut spectaculaire au-dessus d'un énorme gouffre, vous en aurez terminé avec la session pilotage.

OPERATION TERRESTRE - Kril'Dor

Entrez dans l'entrepôt et tuez tout ce qui aura le malheur d'être organique. Prenez ensuite le premier ascenseur dans le coin haut-droit de la pièce, puis le second, à l'étage. Au dehors, placez les deux premières balises (les emplacements sont symbolisés par des figures rouges transparentes). Partez ensuite directement vers la porte ne s'ouvrant pas, près de la grosse machine de guerre, et sautez sur son rebord. Placez ensuite un second saut et, aidé par la force vous parviendrez au troisième emplacement à baliser. Revenez au hangar principal (dans un sale état à présent) puis sortez vers la plate-forme centrale. Partez en direction des grandes citernes rouges sans oublier d'abattre tous les ennemis gênant le bon déroulement de votre mission. Entrez dans le bâtiment d'où sortent les unités impériales puis montez tout en haut de la tour. Là haut, actionnez le petit compartiment de commandes vert, fixé sur le mur pour faire lever le rideau de fer sur la fenêtre. Hissez-vous ensuite jusqu'à celle-ci et brisez les morceaux de verre pour ainsi pouvoir passer et atteindre le rebord vers l'extérieur. Repérez alors le bâtiment à l'antenne radar puis laissez-vous tomber de niveau en niveau (utilisez les nombreux rebords des étages pour descendre par à-coups) puis sur la passerelle qui vous mènera vers le quatrième emplacement à baliser. Prenez ensuite l'ascenseur afin de redescendre puis partez en direction de l'endroit que l'on vient juste de vous indiquer. Placez-vous juste au-dessus de la plate-forme plus bas et laissez-vous tomber jusqu'à celle-ci (attention votre niveau d'énergie doit être au maximum) ou alors, plus long mais moins dangereux, gagnez l'établissement grâce auquel vous aviez atteint les toits puis arrêtez-vous au second étage donnant sur la bonne passerelle. A vous de voir ! Montez ensuite en empruntant l'élévateur et faites attention aux deux ennemis s'aidant d'un jet pack pour voler qui vous attaqueront dès votre arrivée. Pour en finir avec le balisage, entrez dans le bâtiment situé carrément en milieu de zone et atteignez son sommet. Là haut, tuez le Sith et placez la borne restante. De nouveaux objectifs vous seront après ça communiqués. Il vous faudra cette fois-ci désamorcer quatre bombes qui menacent les conteneurs de gaz Tibana (grands réservoirs rouges). Dirigez-vous donc vers ceux-ci pour mettre en échec le plan des impériaux. Les installations explosives se trouvent toutes dans le même secteur. Faites attention aux nombreux ennemis de retour sur les lieux puis retournez à votre vaisseau une fois la tâche accomplie.

CAPTURE DU CRIMINEL - Coruscant

Dans cette mission, vous avez pour objectif principal de mettre la main sur un petit criminel de banlieue. Mais celui-ci n'est pas du genre très accueillant et fait sauter le pont qui normalement vous aurez conduit jusqu'aux portes de sa demeure. Une balade à l'intérieur de la cité s'impose donc. Passez derrière le vaisseau et sautez sur la corniche rattachée au bâtiment opposé. Suivez le cheminement de la plate-forme et vous tomberez sur une petite réunion de types plutôt louches. Armés et dangereux, vous n'aurez donc d'autre choix que de sortir une arme pour éliminer la menace. Regardez ensuite dans le vide et vous apercevrez sûrement une navette flottant dans les airs, à l'arrêt. D'un saut de Jedi, sautez jusqu'à celle-ci puis, servez-vous-en pour atteindre les abords opposés de la cité. Partez vers la gauche et bondissez sur le balcon suivant lorsque vous l'aurez repéré. Poursuivez jusqu'à la zone où quelques caisses sont entreposées et livrez-vous à nouveau à une cabriole pour atteindre la plate-forme ou un vaisseau s'est garé. Continuez votre bonhomme de chemin vers l'inexploré et trouvez l'ascenseur afin de pouvoir l'emprunter. Tuez les ennemis sur le pont et prenez garde aux robots. Pour les vaincre ne les approchez pas directement mais préférez au contraire une attaque lointaine, à l'aide de vos armes à feu. Une fois avoir franchi les portails bleus, préparez-vous à une bonne grosse baston. Des ennemis (déduction réalisée par rapport à l'agressivité que les individus semblent avoir envers vous), sortant de partout vous assaillent sans état d'âme. Luttez vaillamment et passez derrière les caisses une fois la bataille terminée pour trouver deux bornes non négligeables. Partez ensuite vers la droite et filez directement jusque devant le foyer du criminel. Dès votre entrée, vous serez confronté à deux siths. L'un d'eux, ne disposant pas de sabre laser, est à éliminer en priorité. Ces pouvoirs sont beaucoup trop irritants à la longue pour lui laisser le temps de les exercer. Foncez ensuite vers le fond de la salle récupérer quelques items d'énergie, puis empruntez l'élévateur encastré dans le mur de droite. Vous arriverez alors au bureau de Racto. Combattez les droïdes assassins que le vilain vous envoie pour procéder à son arrestation.

ENQUETE SUR LE CULTE - Dosuun

Sortez de votre cellule par le haut, à l'aide d'un saut assisté par la force. Saisissez-vous de l'arme mise à disposition sur le râtelier dans le hall non loin, puis passez dehors afin de vous occuper des nombreux impériaux en pleine séance de glandouillage. Faites fuir votre chasseur vous tirant dessus du balcon en ripostant à votre tour puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment de droite. Les issues seront alors très vite verrouillées. Sautez par-dessus le portail bleu et combattez tous les ennemis présents. Récupérez la clef sur un des hommes puis partez dans le petit poste de commandes afin de bénéficier des bienfaits de la fameuse borne verte. Prenez ensuite la direction tout à fait opposée et utilisez la clef pour ouvrir la porte sur le mur de gauche. Eliminez les impériaux puis montez les marches pour aller abaisser un levier. La porte derrière les lasers bleus s'ouvre alors. Neutralisez la protection et engouffrez-vous dans la nouvelle salle. Faites le tour de la zone afin de récupérer un maximum d'armes et de munitions (râteliers + ceux dont disposent les ennemis) puis empruntez un des deux ascenseurs pour gagner à nouveau le rez-de-chaussée. Entrez dans la salle de tir (la porte en face de celle qui nécessitait une clef. Abaissez le levier et placez-vous derrière la mitrailleuse. Détruisez le mur du fond et passez par l'ouverture pour atteindre les extérieurs. Ne cherchez pas à lutter contre la grosse machine mécanique mais repérez plutôt les caisses explosives afin de faire sauter la vitre juste derrière. Pénétrez ensuite par l'ouverture nouvellement créée, puis abaissez le levier afin d'ouvrir le hangar vers l'extérieur. Prenez l'issue derrière les grosses machines et hissez-vous jusqu'à l'une d'entre elles histoire de grimper à son bord. Sortez au dehors, et canardez tous les ennemis présents. Revenez ensuite dans l'entrepôt et faites sauter les autres caisses afin de créer une autre brèche. Dans le petit poste de commandes, abaissez les deux leviers, puis montez à l'étage afin d'emprunter la porte à présent déverrouillée. Montez les quelques marches et faites fuir à nouveau le chasseur qui vous provoque en vous postant derrière la mitrailleuse et en visant sa personne directement. Après cette courte séance de tir, marchez sur le pont jusqu'à la porte du fond. Dans le bâtiment, méfiez-vous des hommes aux capacités de camouflage et faites votre petit tour habituel histoire de libérer la zone de la présence assez étouffante des impériaux. Dirigez-vous ensuite vers le rez-de-chaussée et préparez-vous à l'affrontement final contre le chasseur psychopathe. Vous devez en fait monter le long des passerelles tout en évitant au mieux les tirs explosifs de notre ami. Effectuez des sauts vers le haut lorsque le cheminement métallique ne vous permet plus de poursuivre et tentez rapidement d'atteindre son étage. Pour résumer, la confrontation se présente un peu à la manière d'une partie de frags, avec des épées lasers en plus. Une fois à votre portée, finissez votre ennemi au sabre laser. Pensez aux nombreux items disposés un peu partout dans la zone, ceux de soins peuvent vous sauver la vie.

Les traditionnels niveaux entre chaque choix de missions s'offrent une nouvelle fois à vous. Et c'est à l'intérieur du château de Vador que ceux-ci nous emmènent. A votre arrivée, courez vous mettre à l'abri et tuez les deux gros robots présents sur les lieux. Comme vous le conseille rapidement Kyle, évitez de rester trop longtemps sous la pluie d'acides ou pensez à enclencher votre bouclier afin de ne pas en ressentir les effets. Passez ensuite par la passerelle montante.

Tuez les deux méchantes mécaniques de vous-même ou laissez faire votre maître qui je dois dire se débrouille très bien à ce petit jeu. Passez dans le hall du bâtiment et avancez jusqu'au premier poste de contrôle. Tuez tous les individus présents et faites le plein de pouvoirs protecteurs grâce à la borne verte. Dans le couloir qui suit, tuez le Sith et poursuivez. Arrivé dans la salle suivante, bataillez contre les impériaux du rez-de-chaussée puis montez par le chemin en pente afin de vous occuper de ceux installés à l'étage. Passez ensuite sous l'arche pour retrouver le décor extérieur puis filez jusqu'aux prochains agencements. Mais le séjour à l'abri ne sera que de courte durée. Vous allez en effet devoir longuement marcher aux pieds des falaises. Profitez alors des arches de pierre pour vous abriter des gouttes tueuses et usez du pouvoir de bouclier sans compter.
Arrivé au dernier pont, passez-le puis prenez sur la gauche. Longez la falaise en sautant de bloc de pierre en bloc de pierre et vous verrez arriver bientôt deux vaisseaux ennemis. Entrez alors par la porte et suivez les dédales du bâtiment jusqu'à ce que Kyle vous abandonne pour tenter d'aller déverrouiller une issue. Un Jedi puissant vous attaquera alors. Tuez-le pour pouvoir poursuivre. Accédez ensuite à l'arme fixe et utilisez-la pour détruire les Bombardiers Tie. Descendez grâce à l'ascenseur puis poursuivez à droite jusqu'aux portes du château.

Avancez près de l'entrée grisâtre et pénétrez dans les nouveaux bâtiments. Dès votre séparation avec Kyle, prenez un des deux conduits et tuez les ennemis postés plus haut. Abaissez la manette puis poursuivez par la prochaine issue. Partez ensuite pour le fond de la salle suivante et utilisez la force pour déplacer l'une des grosses caisses. Passez par le conduit dissimulé derrière l'objet une fois avoir brisé la grille. Vous trouverez ainsi une zone secrète. Dirigez-vous ensuite vers la porte verte et combattez les 3 Jedis du côté obscur qui vous attendent de pied ferme. Après la bataille (où Kyle viendra d'ailleurs vous filer un coup de main) suivez votre maître jusqu'au site. Activez les pompes rouges grâce à la force lorsque Kyle maintiendra le poteau électrique au-dessus des eaux puis montez sur le poteau venant de s'affaisser pour atteindre l'étage supérieur grâce à la brèche dans le plafond. Tuez les grosses boules mécanique puis laissez-vous porter par le vent dans le gros conduit qui suit afin d'aller toujours plus haut. Continuez à monter grâce à la machine libérant les décharges vertes puis poursuivez vers l'inexploré. De nombreux ennemis se dresseront alors devant vous. Prenez garde à ceux possédant le lance-missiles portatif et tuez tous les vilains en présence. Repérez ensuite le haut de la machine à rayons et inclinez tous les réflecteurs vers le haut grâce à la force, dans le but de la surchauffer.

Voilà un niveau assez court en kilomètres mais vraiment musclé en ennemis. En effet celui-ci possède son lot de méchants et pas n'importe lesquels qui plus est. Commencez donc dès à présent à vous familiariser avec toutes ces nombreuses batailles car la fin du jeu en est blindée ! Sautez vers le haut et tuez tous les impériaux postés dans la grande salle. Poursuivez par la seule issue disponible et tuez les deux Siths en pleine discussion. Montez et démolissez leur troisième compère. Continuez ensuite par l'entrée verte pour passer sur le balcon. Bataillez contre tous les vilains et donnez tout ce que vous avez dans le ventre à l'arrivée du Jedi Bleu. Après le combat contre le Sith rouge et son acolyte, tirez sur les bombonnes explosives afin de créer une brèche dans le mur. Eliminez tous les hommes présents dans le grand hangar puis continuez votre route. Arrivé à la salle aux quatre piliers rétractables préparez-vous à affronter toute une série d'ennemis aussi balèzes les uns que les autres. Poursuivez ensuite par l'entrée verte. Au bout du niveau, un affrontement contre Rosh aura lieu. Tuez en priorité ses deux acolytes (sinon la bataille s'éternise à l'infini à cause de leur pouvoir régénérateur qu'ils utilisent sur votre ancien ami) à l'aide d'attaques de portée éloignée (le jet de sabre remplit parfaitement cette tâche). Occupez-vous par la suite de Rosh et pensez qu'en cas de coups durs, plusieurs icônes de soin et de recharges de bouclier se cachent derrière quelques piliers de la zone.

POURSUITE DU CULTE - Chandrila

Utilisez la force sur le rocher et combattez le Jedi rouge qui déboule de nulle part. Prenez à droite et laissez-vous tomber sur la passerelle. Tuez les deux gardes, avancez de nouveau vers la droite, sautez sur le ponton où quelques cristaux bleus brisés apparaissent au lointain et récupérez l'amplificateur de bouclier. Poursuivez par les chemins des petites plates-formes pavées et prenez le couloir dans la grotte arrivé en bas. Descendez les marches jusqu'au pont et faites attention à l'explosion qui réduira celui-ci à néant. Prenez alors votre élan et franchissez le précipice d'un bon tel un athlète surhumain. Plus loin, vous atterrirez dans une grande pièce ou trois puissants Jedis vous provoqueront. Occupez-vous de leur cas et enclenchez votre pouvoir de sensations. Regardez alors les portes de la salle jusqu'à repérer celle portant un symbole. Placez-vous alors sur celui marqué au sol et usez une nouvelle fois de la force sur le signe gravé dans le fer de la porte pour vous ouvrir une nouvelle issue. Descendez jusqu'à la plate-forme extérieure et laissez-vous tomber sur le second pont. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que votre personnage se parle à lui-même en se demandant comment atteindre le bas de la zone. La réponse à cette question est plutôt simple, descendez en vous

aidant des nombreux rebords et autres appuis de roche. Arrivé tout en bas, sautez sur l'arche de la porte ne s'ouvrant pas, puis sur les dalles, et enfin sur le troisième pont. Vous vous retrouvez alors dans le bâtiment contenant la tombe à protéger. Tuez tous les Jedis du coté obscur et refermez la tombe grâce aux interrupteurs présents sur les deux côtés que vous révélerez grâce au pouvoir de sensations. Echappez-vous ensuite du monument qui menace sérieusement de s'effondrer sur votre tête et méfiez-vous de la solidité du dernier pont…

ENQUETE SUR LE CULTE - Tanaab

Partez rapidement à l'extrême fond de l'entrepôt car un énorme Rancor modifié génétiquement vous colle aux basques. Trouvez le levier et abaissez-le en un temps qui ferait pâlir les recordmen du Guiness book. Une machine déplacera alors un bloc, ce qui aura pour effet de libérer le passage d'une issue. Tout en prenant garde à la grosse bestiole qui se déchaîne non loin (suivez les explosions), engouffrez-vous dans l'ouverture afin d'atteindre la seconde partie du hangar. Là bas, dirigez-vous vers le coin haut-gauche des lieux et tuez tous les Jedis en présence. Une porte s'ouvrira alors sur le mur gauche (si jamais elle ne s'ouvrait pas directement à l'arrivée du Rancor, prenez la fuite et revenez plus tard). Une fois l'issue empruntée, tirez sur la manivelle que vous trouverez tout au fond du couloir puis sautez par-dessus les blocs situés à votre droite. Restez alors dans un axe rectiligne et vous tomberez alors sur une espèce de petit poste de commandes. Abaissez le second levier de la zone et pénétrez par l'entrée verte. Avancez jusqu'au Check point pour vous mettre à l'abri de la bête. Tuez ensuite les 2 Jedis et abaissez la dernière manette pour piéger le Rancor entre la porte bleue et le gros bloc bien dur et bien douloureux.

DESTRUCTION DU SYSTEME - Yalara

Entrez dans le temple et abattez l'extraterrestre bleu. Arrivé dans la salle où les impériaux luttent avec les extraterrestres en question, prenez à gauche pour pénétrer par l'issue aux traits verts. Dans la nouvelle salle, tuez les ennemis présents et poursuivez par la prochaine porte. La salle du générateur investie, abaissez le levier et revenez sur vos pas jusqu'à la salle aux gros ventilateurs. Passez alors entre les hélices à l'arrêt et sautez dans le conduit où l'air arrive fortement par le bas. Vous serez alors porté rapidement vers le haut. Visez le rebord et visez juste car le plafond est quelque peu électrisé… Poursuivez jusqu'à l'étage suivant et répétez l'opération dans les lieux qui vous rappelleront à coup sûr l'étape précédente. Arrivé au dehors, luttez contre les deux camps et pénétrez dans le bâtiment du milieu. Montez le long des escaliers et tuez les nombreux Jedis vendus avec ? Plus loin, mettez tout le monde d'accord en éliminant les deux troupes prises dans l'affrontement. Faites ensuite le tour de la colonne et vous découvrirez un ascenseur. Empruntez celui-ci et, plus haut, tuez Jedis et Noghris puis disposez les charges électriques dans les emplacements rouges.

ENQUETE SUR LE VOL DE LA FORCE - Byss

Partez par l'issue de gauche pendant que Kyle s'attèle à un peu de bricolage. Suivez le couloir d'ennemis et récupérez la clef sur un des hommes afin d'ouvrir l'issue près des mitrailleuses de sécurité. Prenez ensuite l'ascenseur et, arrivé à l'étage, tournez à droite. A l'arrivée des premiers robots, enclenchez votre bouclier et détruisez-les au plus vite. Passez ensuite dans le poste de contrôle et abaissez le levier de manière à désactiver le rayon tracteur. Revenez ensuite sur vos pas et progressez jusqu'au prochain ascenseur. Lorsque vous aurez détruit les Tie (séance de pur shoot, placez-vous aux commandes des mitrailleuses du vaisseau près des vitres), repartez vers le hangar de départ. Donnez un coup de main à Kyle pour éliminer les dernières unités ennemies puis dirigez-vous vers votre navette.

DESTRUCTION D'ARMES - Ord Mantell

Commencez par poser vos charges explosives sans vous soucier de votre ennemi Boba Fett. Utilisez le plan dans le menu des objectifs pour repérer sommairement l'emplacement des réserves à faire sauter puis fouillez la zone afin de commencer votre tâche de démolisseur. Lorsque toutes les réserves d'armes seront détruites, retournez au vaisseau et vous obtiendrez un nouvel objectif. Celui-ci consiste à mettre en échec l'homme au jet pack. Arrosez-le de tirs ou hachez-le menu au sabre laser lorsqu'il s'attarde au ras du sol. Prenez toutefois garde à ses torpilles et sachez vous planquer lorsqu'il le faut. Pas mal d'items de soins sont également répartis dans la zone et une borne à recharge de bouclier reste disponible au sous-sol, près du vaisseau.

Fini les choix de mission, nous voilà proches du dernier acte. Laissons-nous donc guider par cet enchaînement ultime

de missions. A l'aéroport, dirigez-vous vers l'entrée où vous pouvez apercevoir 2 impériaux postés en gardes devant les portes. Passez dans l'édifice et tuez tous les ennemis bien au chaud. Passez par derrière et descendez le long des marches. En bas, baissez les deux interrupteurs puis continuez avec le pont. Méfiez-vous du robot et abaissez la troisième manette. Revenez ensuite dans le bâtiment et prenez l'ascenseur à présent disponible. A l'étage, éliminez les impériaux et récupérez la recharge bouclier sur l'un des balcons. Sortez vers le second pont que vous aviez déployé grâce aux commandes plus bas, puis tuez les Jedis une fois la structure suivante investie. Là bas, trouvez l'ascenseur qui vous mènera dans une salle quelque peu endommagée. Poussez alors le bloc du milieu à l'aide de la force puis hissez-vous par la brèche ouverte sur le plafond. Tuez les gardes postés un peu plus loin et revenez sur vos pas pour utiliser la clef de sécurité obtenue sur l'un des cadavres. Après le passage sur la roche, montez le long des escaliers en colimaçon dans le bâtiment et tuez les Jedis qui viendront vous embêter. Progressez ainsi jusqu'au monument du culte. Le chemin n'est pas bien dur à trouver, mais le nombre d'ennemis relève de beaucoup la difficulté. Jedis, à vos sabres !

Montez sur l'estrade et longez le couloir de métal. Dans la salle aux coulées de lave, deux Jedis vous attaqueront. Tuez-les puis poursuivez par l'issue opposée. Dans la salle aux gros générateurs, montez sur les piliers jaunes et hissez-vous au plus haut. Tuez les deux Siths et passez par l'issue de droite. Après deux couloirs et un Jedi abattu, vous arriverez dans une grande salle où de nombreux impériaux bien armés vous attendront. Faites gaffe aux missiles qu'ils vous balanceront sans retenue et éliminez-les au plus vite. Prenez ensuite la porte du mur de droite pour pouvoir continuer. Vous arriverez bientôt à une salle où un écran bleu empêche quiconque de poursuivre sa route. Abaissez la manette et enclenchez le pouvoir d'accélération afin de franchir la protection avant qu'elle ne s'enclenche à nouveau. Marchez jusqu'au bout du tapis et regardez vers le bas. Débrouillez-vous pour atteindre le dernier tapis sans occasionner trop de dégâts puis empruntez le petit ascenseur que vous trouverez. Là haut, sautez sur les transporteurs de blocs et laissez-vous porter jusqu'au poste de commandes que vous atteindrez à l'aide d'un saut. Avancez jusqu'à la salle suivante et esquivez les rayons électriques bleus pour pouvoir poursuivre. Calez-vous juste après sur un des côtés histoire de reprendre votre souffle puis attendez que le rouage s'ouvre pour continuer. Faufilez-vous alors à travers l'engrenage pour accéder à l'arrière-salle. Montez sur la plate-forme pivotante pour pouvoir poursuivre et sautez sur le bloc dès l'arrêt de la machine. Après une courte scène où vous aurez la possibilité de choisir entre les côtés opposés de la force, vous commencerez un combat contre la disciple de Tavion. Ici encore pas de panique, on s'arme de patience et on ne tente rien d'impossible. Pensez aux sauvegardes rapides qui peuvent vous permettre d'économiser bien du temps…

Avec l'aide de vos petits camarades de classe, descendez dans les catacombes et neutralisez l'ennemi. Arrivé à une sale où Jaden se demande comment avancer, poussez les 3 statues de moine dans leurs emplacements via la force. Descendez jusqu'au bas de la zone où vous devrez trouver un moyen d'ouvrir la porte de la vallée.
Utilisez le pouvoir de sensations et observez les figures au sol. Poussez alors les motifs sur le mur correspondant à ceux ancrés dans le sol. Avancez et très vite, vous vous trouverez à nouveau bloqué. Sollicitez de nouveau le pouvoir de sensations et observez les murs autour de vous. Sortez les blocs marqués de motifs grâce à la force et grimpez le long de ce petit escalier improvisé. Continuez jusqu'à la prochaine salle puis passez dans la brèche au sol histoire d'infiltrer le tunnel souterrain bien à l'abri des regards. Tuez vos ennemis puis passez par l'ouverture dans le mur. Laissez-vous tomber vers le bas en décomposant votre chute à l'aide des nombreux piliers (attention tout de même à la lave en bas). Enfin, suivez le cheminement des ennemis pour finir le niveau. Remarquez, rien ne vous oblige d'en finir avec tous les Jedis du côté obscur pour terminer la mission. Tracez tête baissée pour boucler la session.

Dirigez-vous vers la bataille et aidez vos compagnons Jedis. Partez ensuite vers la gauche et sautez par-dessus le précipice. Avancez près de la grande colonne noire et utilisez la force pour le coucher. Félicitation, vous voilà propriétaire d'un joli pont qui vous conduira jusqu'à la rive opposée. Là bas, tuez les deux Siths et descendez le long de la crevasse. Trouvez le court passage plus bas et agenouillez-vous pour pouvoir passer à l'intérieur. En sortant, prenez de suite à gauche et partez vers les vaisseaux. Luttez contre tous les impériaux qui apparemment n'apprécient pas tant que ça votre présence sur les lieux. Repérez ensuite l'entrée du temple (le bâtiment dont l'entrée est sculptée à l'effigie de Ragnos) et pénétrez à l'intérieur.

Le combat final vous oppose à Tavion puis à sa version possédée par le démon Ragnos, ce qui tout compte fait ne change pas vraiment la donne. Pour ces deux phases de la bataille, méfiez-vous de l'attaque laser de votre ennemi (où son arme s'agrandit d'une dizaine de mètres) et pensez à récupérer les items planqués près des statues de Sphinx histoire de faire le plein avant de tenter quoi que ce soit. Enfin, n'hésitez pas à sortir un maximum de pouvoirs de la force. Bouclier, énergie, foudres, mettez toutes les chances de votre côté ! Une technique efficace consiste à effectuer

une sauvegarde rapide à chaque fois que votre niveau d'énergie est au plus haut et que vous vous sentez en sécurité. Voilà, bonne chance, bon courage, et que la force soit avec vous !

LISTE DES MODÈLES

Cette liste est à utiliser avec les cheats codes playermodel, model et npc spawn. Attention, utiliser un NPC non humain peut entraîner des crashes

assassin_droid
bartender
bespincop
bespincop2
cultist
cultist_destroyer
cultist_drain
cultist_grip
cultist_lightning
cultist_saber
cultist_saber2
cultist_saber_throw2
cultist_saber_med2
cultist_saber_med_throw2
cultist_saber_stong2
cultist_saber_strong_throw2
cultist_saber_all2
cultist_saber_all_throw2
cultistcommando
elder
elder2
galak_mech
glider
gonk
gran
gran2
granboxer
granshooter
hazardtrooper
hazardtrooperconcussion
hazardtrooperofficer
human_merc_bow
human_merc
human_merc_rep
human_merc_flc
human_merc_cnc
human_merc
human_merc_key
impcommander
imperial
impofficer
impworker
interrogator
jawa

jedi
jedif
jedi2
jedimaster
jeditrainer
jedi_random
jedi_hf1
jedi_hf2
jedi_hm1
jedi_hm2
jedi_kdm1
jedi_kdm2
jedi_rm1
jedi_rm2
jedi_tf1
jedi_tf2
jedi_zf1
jedi_zf2
mark1
mark2
merchant
minemonster
mouse
nulldriver
player
prisoner
prisoner2
probe
protocol
protocol_imp
r2d2
r2d2_imp
r5d2_npc
r5d2_imp
rebel
rebel2
reborn
rebornacrobat
rebornboss
rebornchiss
rebornfencer
rebornforceuser
rebornrodian
reborntrandoshan
rebornweequay
reborn_dual
reborn_dual2
reborn_new
reborn_new2
reborn_staff
reborn_staff2
DKothos
VKothos
RebornMaster
RebornMasterDual

RebornMasterStaff
remote
rockettrooper
rockettrooper2
RocketTrooper2Officer
RocketTrooper_ver1
rocks
rodian
Rodian2
saber_droid
saber_droid_training
saboteur
saboteurcommando
saboteurpistol
saboteursniper
sand_creature
sand_creature_fast
seeker
sentry
snowtrooper
stcommander
stofficer
stofficeralt
stormpilot
stormtrooper
StormTrooper2
swamptrooper
SwampTrooper2
Tavion
tavion_new
Tavion_scepter
Tavion_sith_sword
test
trandoshan
tusken
tuskensniper
ugnaught
Ugnaught2
weequay
Weequay2
Weequay3
Weequay4
ragnos
luke
kyle
kyle_boss
rosh_penin
rosh_penin_noforce
rosh_dark
rosh
rancor
rancor_mutant
wampa
jedi_random
howler

shadowtrooper
ShadowTrooper2
stormtrooper
alora
alora_dual
jan
lando
boba_fett
chewie
desann
galak
lannik_racto
rax
noghri
reelo
monmothma
morgankatarn
prisoner
rebel

Star Wars : Jedi Knight : Mysteries of the Sith

© LucasArts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche T, entrez les codes suivants, puis validez par ENTER :

BOINGA x	Mode invincibilité (1 actif, 0 inactif)
CARTOGRAPH	Toute la carte
DIEDIEDIE	Toutes les Armes
FREEBIRD	Mode vol
GAMEOVER	Passe au niveau suivant
GIMMESTUFF	Tous les objets
GOSPEEDGO x	Ralenti (0 actif, 1 inactif)
IAMAGOD	Tous les pouvoirs
QUICKZAP	Téléporte aux coordonnées voulues
SLOWMOTION	Jeu au ralenti
STATUESQUE x	Désactive l'IA de vos ennemis (1 actif, 0 inactif)
TRAINME	Augmente vos points d'expérience de Jedi
TRIXIE	Energie de la force au maximum

Star Wars : Jedi Knight II : Jedi Outcast

© Activision / Raven Software 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur SHIFT + ² pour afficher la console. Puis, tapez **helpusobi 1** ou **devmapall** pour activer le cheat mode. Alors, entrez l'un des codes suivants (si jamais la console n'apparaît pas, éditez le fichier "jk2config.cfg" qui se touve dans le répertoire "gamedatabase" et ajoutez la ligne : bind ~ "toggleconsole")

FLY_XWING	Plante le jeu
COM_SPEEDS #	??
/G_SABERREALISTICCOMBAT #	Version plus mature (# de 1 à 20)
G_SPSKILL 0-2	Change le niveau de difficulté du jeu (0 étant le plus facile)
G_DISMEMBERPROBABILITIES 0	Désactive le démembrement
GIVE ALL	Toutes les armes, santé et armure au maximum
GIVE AMMO	Munitions au maximum
GIVE ARMOR	Armure au maximum
GIVE FORCE	Toute la force
GIVE HEALTH	Santé au maximum
GIVE INVENTORY	Inventaire complet
GIVE ITEM_SEEKER	Fait apparître un droïde sonde
GIVE WEAPONNUM #	Donne l'arme numéro #
GIVE WEAPONS	Toutes les armes
GOD	Invulnérabilité (God mode)
ITEM SPAWN #	Affiche l'item #, où # est un item parmi cette liste :

```
item_bacta
item_battery
item_seeker
misc_atst_drivable
weapon_blaster
weapon_bowcaster
weapon_demp2
weapon_disruptor
weapon_flechette
weapon_repeater
weapon_saber
weapon_thermal
```

KILL	Suicide
LEVELSHOT	Capture d'écran sans la console
MAPTRANSITION #	Aller à la carte #
NAV	Afiche la liste de commandes
NOCLIP	Mode passe-murailles
NOTARGET	Désactive l'IA des ennemis
NPC	Tue tous les NPC
NPC KILL TEAM #	Tue les équipes NPC à choisir parmi cette liste :

```
player
enemy
neutral
nonally
```

NPC SPAWN #>	Fait apparaître le personnage # parmi cette liste :

atst
bartender
bespincop
bespincop2
desann
galak
galak_mech
glider
gonk
gran
gran2
granboxer
granshooter
howler
impcommander
imperial
impofficer
impworker
impworker2
impworker3
interrogator
jan
jedi
jedi2
jedif
jeditrainer
kyle
lando
luke
mark1
mark2
minemonster
monmothma
morgankatarn
mouse
prisoner
prisoner2
probe
protocol
protocol_imp
r2d2
r2d2_imp
r5d2
r5d2_imp
rebel
rebel2
reborn
rebornacrobat
rebornboss
rebornfencer
rebornforceuser
reelo
remote
rockettrooper
rodian

rodian2
seeker
sentry
shadowtrooper
shadowtrooper2
stcommander
stofficer
stofficeralt
stormpilot
stormtrooper
stormtrooper
stormtrooper2
swamptrooper
swamptrooper2
tavion
test
trandoshan
ugnaught
ugnaught2
weequay
weequay2
weequay3
weequay4

R_SHOWTRIS !	Mode fil de fer
SABERCOLOR #	Définit la couleur du sabre laser (# = red, orange, yellow, green, blue, ou purple
SCREENSHOT	Capture d'écran avec la console
SETOBJECTIVE # # #	Définir l'objectif comme atteint exemple : setobjective 2 1 1 (objectif 2 rempli)
SETFORCEALL 3	Toutes les forces au maximum
SETFORCEGRIP #	Définit ou crée le pouvoir de poussée avant (# de 1 à 3)
SETFORCEJUMP #	Définit ou crée le pouvoir du saut (# de 1 à 3)
SETFORCEPULL #	Définit ou crée le pouvoir de traction (arrière) (# de 1 à 3)
SETFORCEPUSH #	Definit ou crée le pouvoir de poussée (avant) (# de 1 à 3)
SETFORCESPEED #	Définit ou crée le pouvoir de la vitesse (# de 1 à 3)
SETSABERDEFENSE #	Définit le niveau de défense du sabre laser (# de 1 à 3)
SETSABEROFFENSE #	Définit le niveau attaque du sabre laser (# de 1 à 3)
SETSABERTHROW #	Définit le niveau pour lancer le sabrolaser (# de 1 à 3)
SETVIEWPOS # # # #	Place la caméra aux position X, Y, Z, YAW
R_SPEED #	Affiche la vitesse du jeu
TAUNT	??
TIMESCALE #	Règle la vitesse du jeu de 0,5 à 2 (par défaut 1)
THEREISNOSPOON	Mode bullettime à la Max Payne
UNDYING	Santé à 999
USE ATST_DEATH	Détruit tous les AT-STs1
VIEW DRIVE_ATST	Conduire un AT-ST à la troisième personne
SELECT MAP #	Sélectionne la carte # parmi la liste suivante :

kejim_post
kejim_base
artus_mine
artus_detention
artus_topside
valley
yavin_temple
yavin_trial
ns_streets
ns_hideout

```
            ns_starpad
            bespin_undercity
            bespin_streets
            bespin_platform
            cairn_bay
            cairn_assembly
            cairn_reactor
            cairn_dock1
            doom_comm
            doom_detention
            doom_shields
            yavin_swamp
            yavin_canyon
            yavin_courtyard
            yavin_final
            pit
            ctf_bespin
            ctf_imperial
            ctf_ns_streets
            ctf_yavin
            duel_bay
            duel_jedi
            duel_pit
            duel_carbon
            ffa_bespin
            ffa_deathstar
            ffa_imperial
            ffa_ns_hideout
            ffa_ns_streets
            ffa_raven
            ffa_yavin
VICTORY                     Kyle prend une pose victorieuse
WHERE #                     Révèle ou se trouve l'entité de classe #
```

SOLUTION COMPLÈTE

Deux ou trois petites choses

Avant tout, un conseil d'ordre général à tous les apprentis Jedis. Dès que vous serez en possession du Sabre Laser, agissez tel un véritable Jedi et dédaignez les Blasters. Le sabre est l'arme la plus puissante du jeu et permet de plus de repousser la plupart des tirs adverses. Ne rechignez pas non plus à abuser des pouvoirs de la Force. Pousser un ennemi dans le vide ou arracher leurs armes à une bande de Stormtroopers peut être une très bonne façon de se sortir d'une situation délicate. Souvenez-vous aussi qu'il vous est possible de vous soigner grâce à la Force. Le couple gagnant de Jedi Knight 2 est donc l'usage du sabre combiné à celui de la Force.
Un autre conseil, Jedi Knight 2 est un jeu dans lequel le terme « 3 Dimensions » prend toute son ampleur. Pensez à lever la tête, cela pourrait s'avérer utile pour trouver un chemin de traverse, des bonus ou un ennemi embusqué. Ou tout simplement pour profiter du paysage.
N'oubliez pas non plus de prendre des points de repères, les cartes sont vastes et assez labyrinthiques. On se perd facilement. Encore un petit truc. Contrairement à la plupart des shooters, JK 2 est très exigeant au niveau des sauts (un peu trop même). Alors apprenez à les maîtriser correctement. D'ailleurs à ce sujet, je sais que c'est écrit dans la notice (mais qui lit les notices à part moi ?) mais la vue à la troisième personne est préférable dans ce jeu car elle permet de

réaliser des sauts acrobatiques très pratiques.
Une note encore concernant cette solution. Le nombre d'ennemi peut varier selon le niveau de difficulté choisi, notamment en ce qui concerne les Jedis Noirs rencontrés. Ils ne seront donc pas tous signalés ici et un duel contre un Jedi pourra devenir un combat à trois.

Kejim Post

Vous voilà donc sur Kejim en compagnie de Jan. Avant tout, regardez autour de vous, sur votre gauche se trouve une porte. Prenez garde aux mines qui se trouvent à l'intérieur de cette salle, sur la droite. En restant à l'extérieur, tirez sur l'une d'entre elles pour les faire exploser sans risquer de partir en fumée. Vous trouverez ici quelques bonus ainsi qu'une zone secrète, au fond de la salle, au-dessus des étagères. Utilisez les caisses et les containers pour l'atteindre. Elle contient de quoi vous refaire une santé, au cas où...
Ressortez et revenez derrière le vaisseau, sur la gauche. Vous apercevez 2 Stormtroopers en train de discuter. Éliminez-les. Contournez le vaisseau par la droite (après avoir récupéré le blaster impérial, content de le retrouver ?) et suivez le chemin sur la droite, attention à l'officier qui vous entendra arriver au coin du chemin. Continuez, vous tombez sur une escouade de Stormtroopers, tuez-les en prenant garde à Jan, si elle meurt la mission sera un échec. N'oubliez pas de lever la tête, un garde se trouve à l'étage.
Une fois la place nettoyée, Jan vous signale que la grande porte est impossible à ouvrir. A vous de trouver un moyen. Pour cela, allez à gauche par rapport à la porte, au coin vous trouverez une porte, prenez-la. Sur votre droite se situe une borne pour recharger votre bouclier. Prenez ensuite le seul chemin possible en prenant garde à l'officier. Utilisez l'ascenseur, tournez à droite et reprenez le second ascenseur jusqu'à la salle de contrôle pour activer les systèmes de défense. L'alarme se déclenche et des gardes affluent. Redescendez et débarrassez-vous des gèneurs. Utilisez ensuite le canon face à la porte pour l'ouvrir.
Entrez et prenez le monte-charge. Ouvrez la porte, tuez-le garde au fond du couloir, attention à la porte sur votre droite et aux gardes qui vont en sortir, tuez-les rapidement. Entrez ensuite par cette porte. Vous verrez un container cylindrique isolé vers la gauche de cette salle. Tirez dessus pour libérer un passage au sol. Entrez. Suivez le couloir. Après le tournant repérer une porte sur la gauche. Au fond se trouve une sorte de générateur. Placez vous près de la porte au milieu du couloir et tirez sur le générateur. Planquez-vous rapidement derrière la porte car cela va sentir le roussi. Ressortez et dirigez-vous vers les restes de l'objet, contournez-les et accédez à l'ascenseur. Vous arrivez dans une salle où se trouve une grille d'aération, détruisez-la et sautez. Vous êtes dans la salle de contrôle que vous pouviez voir en entrant. Activez tous les interrupteurs pour ouvrir les portes du couloir et attendez que Jan vous rejoigne. Quittez cette pièce et retournez dans celle où vous avez fait exploser le container. La porte au fond est maintenant ouverte, prenez-la. Attention aux gardes qui vont vous tomber dessus assez souvent ici. Dans cette pièce, récupérez les lunettes infra-rouge qui vous seront utiles pour la suite. Dans un coin se trouve un monte-charge, prenez-le. Une fois en bas, activez les lunettes IF et engagez-vous dans le passage. Suivez le chemin jusqu'à une trappe. Désactivez les lunettes et armez-vous pour vous débarrasser de quelques gardes. Au fond, allez regarder le premier code (le bleu) qui vous servira par la suite. Commutez les interrupteurs qui se trouvent sur la droite. Repartez sur la gauche, vers la porte barrée par un champs d'énergie, désactivez-le. Montez par l'escalier et prenez à droite en faisant attention aux Stormtroopers qui seront postés dans les angles. Poursuivez jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle vertigineuse. Prenez la passerelle qui mène à la porte de gauche. Faites attention à la tourelle, détruisez-la en évitant ses tirs. Avancez et contournez la verrière pour arriver à la porte, attention aux Stormtroopers sur la gauche. Prenez la porte qui se trouve tout de suite sur votre droite pour entrer dans le petit poste de commande ou vous trouverez un interrupteur, des munitions et un chargeur de bouclier. Retournez dans le couloir et empruntez l'escalier sur la gauche pour vous rendre dans la salle en contrebas. Vous y trouverez un terminal mais aurez besoin de Jan pour le faire fonctionner. Quand elle vous appellera à l'aide, revenez sur vos pas. Après que Jan ait piraté le terminal, allez dans la salle que vous indique la cut scène. Vous y découvrirez un nouveau code impérial (le vert). Revenez maintenant vers la porte qui mène au Terminal (la seconde, pas celle qui se trouve près du poste de commande) et empruntez l'escalier qui monte, avancez droit vers la porte pour entrer dans le second poste de commande. Désactivez la tourelle et ressortez. Derrière l'autre porte se trouve un ascenseur qui mène à l'entrée du bâtiment (début du niveau) évitez donc de la prendre. Revenez sur vos pas de façon à rejoindre les passerelles et la console de commande. Prenez la passerelle qui se situe sur votre gauche. Attention encore une fois à la tourelle. Comme tout à l'heure, contournez le poste de commande, mais prenez directement à gauche dans le couloir. A votre gauche encore, il y a un escalier qui monte en tournant, allez-y. Tuez les deux gardes. Sur la gauche de cette salle, il y a un ascenseur qui vous mènera juste au-dessus. Dans cette nouvelle pièce, activez l'interrupteur avant d'emprunter le passage de guet par la droite pour rejoindre l'autre interrupteur qui se trouve de l'autre côté du puits. Revenez ensuite à l'escalier, descendez-le et tournez à gauche, avancez tout

droit. Passez une salle qui ressemble à une sorte d'entrepôt. La sortie est tout au fond. Faites le plein avec les recharges de Blasters et de Boucliers sur votre gauche dans la pièce suivante. A droite, une porte mène à une sorte de coursive, empruntez-la, regardez la cut scène. Avancez et descendez l'escalier. Faites attention aux Droïdes Sondes que vous aurez sûrement repérés à leur bruit si familier. Dégommez les trois (il y en un caché dans un coin). Empruntez ensuite l'ascenseur au milieu de la pièce. Vous vous retrouvez à l'extérieur. Faites toujours attention aux Droïdes Sondes qui traînent. Vous voyez sur votre droite une passerelle couverte, allez-y, passez par-dessus, en marchant sur le toit, une explosion créera une ouverture qui vous permettra de revenir à l'intérieur. Méfiez-vous, vous êtes attendus. Suivez le seul chemin qui s'offre à vous. N'oubliez pas le code dans la deuxième salle. Sortez, vous voilà revenu à l'espèce d'entrepôt. Regagnez la console dans le puits et entrez le code impérial. Allez faire un tour du côté de la dernière passerelle enfin accessible. Fin du premier sous-niveau.

Kejim Base

On commence par un peu de feu d'artifice, sans vous faire repérer, tirez sur les bonbonnes de gaz pour vous débarrasser des premiers. Finissez le nettoyage de Stormtroopers. Avancez au bout du couloir et récupérez la clé sur le corps de l'officier. Pensez à récupérez les armes qui se trouvent dans les petites pièces sur les côtés, ouvrez la porte. Ne vous laissez pas surprendre par la tourelle. Prenez la porte sur la droite, au fond. Activez l'interrupteur et sautez à travers la verrière sur la droite. Commutez les interrupteurs sur le panneau de contrôle et écouter l'une des plus belles répliques de Kyle :). Sauter encore à travers une verrière, celle de l'espèce de frigo géant, et foncez vers la porte en face de vous. Ne traînez pas ou vous allez prendre un mauvais rhume. Une fois sorti, vous êtes dans un petit couloir, activez l'interrupteur qui en dévoilera un autre permettant de couper le système de refroidissement. Sortez par l'escalier en prenant garde aux Stormtroopers. Prenez un autre escalier et tournez à droite. Vous êtes normalement de retour au frigo géant et prêt pour votre première séance d'acrobatie millimétrée. Entrez à l'intérieur par l'une des vitres mais ne tombez pas. Longez le bord jusqu'à atteindre le bras mécanique et servez-vous en pour accéder au passage un peu plus haut. Si vous avez trouvé cela délicat, sachez qu'il y en aura d'autres bien pire. Vous arrivez sur une passerelle. Si vous en avez besoin, il y a une zone secrète sur le côté gauche qui contient un chargeur de munitions.
Allez tout droit et passez la porte. Faites le ménage. Longez le parapet pour atteindre l'autre côté, là où des gardes vous tiraient dessus. Faites exploser le container. Une passerelle apparaît, prenez-là, elle vous mènera à l'intérieur de cette salle. Ici vous trouverez un interrupteur pour faire apparaître une passerelle qui rendra accessible la base de la partie centrale de la pièce précédente. Un ascenseur vous permet aussi de vous rendre à l'étage inférieur. Ici vous trouverez un couloir qui conduit à un interrupteur permettant de faire bouger des blocs dans une grande salle. Ces blocs permettent l'accès à des bonus. Attention au casse-tête. Réussir cela n'est pas obligatoire mais si vous voulez tenter votre chance cette salle est accessible par la pièce d'où vous venez. Prenez l'escalier en bas. Attention aux tourelles. Si vous décidez de vous en passer, remontez par l'ascenseur et allez prendre la passerelle que vous venez d'ouvrir. Descendez dans la trappe et suivez le couloir en vous baissant. Vous voilà dans le quartier de détention. Il y a pas mal de ménage à faire ici, alors soyez prudents. Prenez la clé de l'officier et ouvrez la porte verrouillée qui se trouve sur la gauche. Actionnez d'abord l'interrupteur de droite puis celui de gauche. Franchissez la porte, encore une fois, gare aux tourelles. Allez vers l'angle droit de la pièce, tirez sur le container pour découvrir un passage. Suivez ce chemin. Montrez votre nez à la fenêtre et attendez qu'on vienne vous rendre visite. Passez la porte d'où sont sortis les gardes. Dans cette pièce, une petite porte semble être bloquée par un champs d'énergie mais vous pouvez passer (dans un sens seulement). De l'autre côté soyez prudent, un canon va vous mitrailler. Planquez-vous bien et utilisez des grenades. Allez ensuite au fond de la pièce, sur la gauche pour trouver l'interrupteur du champs d'énergie qui bloque les portes de droite. Attention aux 3 Stormtroopers qui vont sortir. Allez vers la gauche, dans le poste de commande et activez les deux interrupteurs. Oui c'est très joli, mais c'est surtout très dangereux alors ne traînez pas. Faites le tour de la machine en vous baissant pour éviter les lasers et passez dans le trou découpé dans la porte.
Maintenant descendez l'escalier. Allez au fond de la pièce. Entrez dans la salle remplie de cadavres, très rapidement, juste le temps de prendre la clé de l'officier et ressortez aussitôt. Revenez en arrière vers la console des Droïdes que vous pourrez ouvrir avec cette clé. Guidez ensuite le droïde vers la salle dangereuse en le faisant passer par la trappe sur la gauche. Allez ensuite sur la droite. Dans cette nouvelle pièce, prenez la rampe à gauche et appuyez sur l'interrupteur. Quittez le droïde.
Entrez dans la pièce sécurisée, passez la porte de gauche, suivez le chemin vers la fin du niveau.

Artus Mine

Quand vous serez descendu, au niveau des premières installations impériales, allez faire un tour sur la droite, au bord

de la falaise, pour récupérer une arbalète wookie. Cette arme est puissante et très efficace contre les droïdes et les tourelles. Je vous la recommande lorsque vous avez besoin de faire un peu de « mécanique ». Revenez ensuite sur vos pas. Détruisez les deux Droïdes Sondes ainsi que les tourelles de l'autre côté. Montez sur les conduites, attention aux explosions. Grimpez sur les tuyaux pour atteindre le bloc de l'autre côté de la gorge. Entrez dans le bloc, récupérez la clé de l'officier et servez-vous en pour ouvrir la porte de droite. 4 Stormtroppers bien nerveux vont en sortir. Avancez ensuite jusqu'à l'ascenseur.
Une fois en haut, tournez à gauche faire un peu de vide, revenez ensuite sur vos pas, vers l'ascenseur et prenez à droite, montez la rampe. Vous arrivez à un point de sauvegarde. Ouvrez la porte et faites un massacre (à priori vous savez faire). Dirigez-vous vers le fond de la salle, franchissez la porte de droite ou de gauche, peu importe. Allez au bord de la passerelle, là où se trouvent deux espèces de proéminences qui rappellent des antennes et où il n'y a pas de garde-fou. Attendez de voir un conduit sortir. Sautez sur ce conduit, baissez-vous et allez vous installer sur le bord près de l'endroit d'où sort le conduit. Une fois que ce dernier s'est rétracté, entrez à l'intérieur. Suivez le chemin. Au bout, tirez sur les générateurs rouges pour couper le bouclier qui protège la machine, ensuite, explosez-la au blaster. Attendez patiemment qu'elle descende, montez dessus et vous voilà dans la pièce supérieur où passent les convois de minerais.
Montez sur les arches et attendez qu'un convoi passe pour sauter dessus. Dès que vous passerez près d'un passage dans la roche, sautez. Franchir le petit labyrinthe n'est pas très difficile mais prenez garde aux « rats » qui sont assez teigneux, pas évident à aligner et surtout très énervants. Quand vous sortirez, activez la foreuse. Suivez-la, sautez dans la salle et méfiez-vous des tireurs. Franchissez la seule porte. Dans cette fournaise, c'est la presse qui fera office d'ascenseur, montez dessus et vous voilà en haut. Passez la porte. Attention, il y a du monde ici. Utilisez l'interrupteur en bas. Regardez la Cut Scene et partez ensuite vers la porte du fond. Tuez tout ce qui peut se mettre en travers de votre route et foncez tout droit en suivant le seul chemin possible jusqu'à l'espèce de train. Montez à bord et mettez-le en marche.

Artus Detention

Descendez du train et regagnez la passerelle. Grimpez sur les débris pour aller activer l'interrupteur qui ouvrira la porte d'en-dessous. Franchissez-la. Éloignez-vous un peu dans le couloir, des gardes ouvrent la porte derrière vous, tuez-les et passez. Au fond du couloir vous trouverez la commande qui ouvre la seconde porte du passage précédent. Engouffrez-vous dans ce passage. Contournez l'immense structure cylindrique jusqu'à la porte et montez jusqu'au sommet. Il y a beaucoup de soldats impériaux alors faites gaffe.
Une fois au sommet activez les interrupteurs qui libéreront les prisonniers. Redescendez un escaliers et prenez la première porte, maintenant ouverte, sur la droite. Parlez avec le prisonnier.
Suivez le prisonnier, prenez part à l'escarmouche avant d'aller utiliser l'ascenseur qui se trouve près de la porte par laquelle vous êtes entré. En haut prenez la porte sur la droite. Une fois sur la passerelle, tirez sur la grille à droite et suivez le seul chemin possible. Dans le labyrinthe, suivez de préférence les chemins qui montent. Quand vous serez sorti des mines, sortez de la salle ou vous êtes arrivé, et entrez dans la pièce de gauche. Prenez la porte de droite pour activer l'interrupteur. Ressortez de ces deux lieux pour aller franchir la porte sur la droite. Avancez jusqu'à l'officier. Braquez-le avec votre arme et suivez-le. Attention, en fin de parcours il vous attaquera, tuez-le, ça lui fera les pieds. Encore une fois, une seule voie s'offre à vous. Quand vous serez arrivé aux vestiaires, allez droit devant vous pour emprunter le passage au ras du sol. Sortez par les conduites d'aération.

Artus Topside

Voilà un passage délicat. Ce niveau est court mais très dangereux, soyez vigilant et toujours prêt à tirer ou à vous planquer. Et n'oubliez pas non plus de profiter de la musique (ah la Marche Impériale !). Abusez des quicksaves (F12 par défaut). Inutile de vous dire de ne pas rester face à l'AT-ST. Foncez sur la gauche et entrez dans la pièce en tuant les deux gardes. Activez l'interrupteur, ressortez et prenez le monte-charge. Éliminez tous les Stormtroopers que vous pouvez et allez prendre le canon. Détruisez rapidement l'AT-ST qui se trouve en bas puis celui qui va sortir à votre niveau. Agissez rapidement ou trop de prisonniers seront tués. Redescendez avec l'ascenseur et avancez dans le canyon. Surprise, un AT ST sort de son garage juste devant vous. Évitez-le et passez derrière lui. Vous verrez une porte sur la droite, prenez-la. Un ascenseur vous fera accéder au niveau supérieur. Une fois dehors, longez le bord. Inutile de tirer sur les canons à ions pour le moment, en revanche, faites attention aux flux d'énergie lorsque vous passez à proximité. Une fois dans le hangar des AT ST (méfiez-vous des mines lasers), prenez l'ascenseur pour descendre. Récupérez la clé de l'officier et avancez jusqu'à une porte sur la droite, puis utilisez la clé sur la porte face à

vous. Couper les boucliers des canons à ions et retournez les détruire. Pour csfaire, commencez par vous débarrasser des AT ST avec le canon avant de vous occuper des canons à ions. Revenez ensuite au hangar et avancez jusqu'à une porte restée fermée jusque là, passez-la. Quand Jan vous appellera à l'aide, prenez garde aux mines lasers qui barrent le passage.
Vous allez affronter Desann pour la première fois... et vous allez perdre. Inutile de tenter quoique se soit. Hé, c'est presque un Sith avec un sabre, qu'est-ce que vous avez cru ? Remettez vous de ce cuisant échec pendant la cinématique.

Valley

Cinématique

Yavin Temple

En avant pour une rencontre avec Luke Skywalker. Pas de difficulté particulière ici, si ce n'est pour trouver son chemin. Il y a un ascenseur que vous ne pouvez pas louper dans le hangar où vous arrivez, prenez-le ainsi qu'un second. Si vous voulez voir quelques Jedis à l'action, prenez la porte à gauche, sinon, prenez le troisième ascenseur. Passer la porte, vous avez trouvé Luke. Ressortez et descendez au premier étage. Franchissez la seule porte ouverte et suivez le chemin. Arrivé à la derrière place, allez droit devant et entrez dans le trou, avancez pour finir le niveau.

Yavin Trial

C'est parti pour une formation de Jedi accélérée. Vous ne risquez pas de vous perdre ici, c'est pourquoi je me contenterai de vous dire en quelques mots ce que vous devez faire pour réussir les épreuves. Tout d'abord aligner les symboles. Il vous suffit de placer le double au sol de chaque signe indiqué sur le mur, au centre du couloir. Exemple, s'il y a un rond sur le mur, déplacez le bloc correspondant de manière à ce que le rond soit au centre.
L'escalier escamoté est simple mais les sauts doivent être précis. Tirez les blocs dans le mur pour faire apparaître les marches.
Un passage de vitesse maintenant. Montez sur le bloc au sol, activez le pouvoir de vitesse et prenez la porte qui s'ouvre, montez sur le bloc au fond et foncez avant que les portes ne se referment.
Une fois revenu dans la grande salle équipé du pouvoir de saut, montez sur les débris à droite pour accéder au niveau supérieur. Ensuite, usez du pouvoir Tirée sur les têtes de pierre, puis de la vitesse et du saut pour passer avant que la grille ne se referme. Vous arrivez dans un lieu fermé, un trou dans le mur peut être élargi avec le pouvoir de Poussée, utiliser encore ce pouvoir sur un bloc.
Pour libérer le sabre, monter sur le bloc qui sert de balancier et qui se trouve au dessus de la rampe. Descendez avec lui, activez la vitesse et foncez vers la cage, attrapez le sabre avec la Force, doux frissons. Pour sortir, lancez le sabre sur les poids afin de couper les cordes. Et voilà, vous êtes redevenu un jeune padawan.
Maintenant que vous êtes un Jedi, n'hésitez pas à user et abuser de la Force (pas seulement quand le jeu vous le conseille). Avec de l'entraînement et une fois que les niveaux de compétences ont augmenté, on fait des miracles. On peut même se sortir de certaines situations sans toucher directement un seul ennemi.

Nar Shaddaa Streets

Prêt pour votre première mission de Jedi ? C'est maintenant que les choses sérieuses commencent. Arrivé, à Nar Shadda, avancez tout droit jusqu'au second coin du carré cental, tournez à gauche et prenez la porte. Deux cousins de Greedo vous délestent de vos armes (sauf votre sabre, ah les imbéciles). Allez vers l'aubergiste (de la race de l'amiral Thrawn pour les connaisseurs). Parlez-lui, vous verrez qu'il n'est pas très loquace. Quand tout part en vrille, essayez de vous débarrasser des lanceurs de grenades en premier lieu. Votre pouvoir de poussée est encore un peu faible pour que vous puissiez repousser efficacement les grenades avec, mais cela viendra. Une fois que vous aurez fait le ménage, repérez une sorte de petite fosse circulaire dans le sol. Une salle à gauche contient un chargeur de bouclier. Celle de droite vous mènera à l'étage. Une zone secrète s'y trouve. Utilisez la Force pour pousser le gros rectangle du milieu. Fouillez la salle, un passage dérobé donne sur un chemin (une rampe), montez, prenez l'escalier et ouvrez le bar avec l'interrupteur. Redescendez au bar, passez derrière le comptoir et cherchez un autre bouton. Parlez de nouveau avec l'aubergiste, qui fait déjà beaucoup moins le malin. Repartez à l'étage, mais cette fois ne prenez pas l'escalier, avancez jusqu'à l'extérieur.

Le coin est bourré de snipers alors avancez très prudemment et rendez-leur la monnaie de leur pièce avec votre propre snipe rodien (le disrupteur Tenloss). Autre conseil, compte tenu des sauts millimétrés et assez longs que vous allez devoir faire, restez en vue à la 3éme personne (P par défaut si vous n'utilisez pas le sabre) Longez le parapet par la gauche jusqu'à la porte. Prenez l'ascenseur. Nettoyez les lieux. Derrière vous un mur a explosé, allez y jeter un oeil si vous avez besoin d'un peu de Bacta. Ensuite, revenez vers l'ascenseur, un passage est obstrué par une caisse, poussez-la en utilisant la Force. Allez sur la gauche et sautez sur le balcon en-dessous. Montez la rampe. Vous verrez un petit promontoire genre balcon. Grimpez sur le garde-fou, faites une quicksave et sauter sur le dôme en verre juste en-dessous. Quelle classe ces Jedis ! Si vous vous plantez et atterrissez sur le rebord, empruntez le passage prévu à cet effet (derrière vous, normalement). Sinon, activez l'interrupteur en face de votre point de chute et sortez pour franchir le pont qui vient d'être découvert. Avancez, passez la porte de gauche et tirez la caisse avec la Force pour bloquer l'ascenseur. Allez vous installer dans celui-ci et repoussez la caisse avec la Force pour le libérer. Suivez le couloir. Une fois en bout de course, tuez donc le sniper en bas à droite ainsi que son copain en haut à gauche. Actionnez le mécanisme et filez par la rampe derrière vous. Sur le toit, sautez sur la verrière en la faisant exploser avec le sabre. Prenez l'ascenseur. Attention aux snipers sur votre droite (il y en a un au loin, caché dans l'ombre). Avancez, la passerelle va exploser. Si vous avez fini de faire le ménage des snipers, vous pouvez repartir dans la pièce dont vous venez de crever le toit. Sortez par une fenêtre pour monter sur le véhicule, du véhicule sautez sur le rebord. Alors, vous en pensez quoi des sauts dans Jedi Knights ? Prenez l'ascenseur et passez dans le couloir vitré en faisant très attention aux mines. Une fois dans la salle avec l'eau et le courant électrique, allez vers la gauche et faites explosez le baril. Empruntez le passage ainsi découvert et détruisez les conduits qui produisent des étincelles. Revenez au bord de l'eau, descendez et utilisez la Force sur la passerelle pour la déployer. Montez dessus et sautez sur la gauche. Allez activer l'interrupteur près de l'unité R5 et sautez sur le bras mécanique qui vient d'être déplacé en dessous. Avancez sur le bras en prenant garde à ne pas vous vautrer. Utiliser la Force sur l'autre bras (à sa base, près du mur), sautez dessus puis sur la benne en-dessous. Pendant le trajet, dès que le transporteur stoppe, activez rapidement les interrupteurs avec la Force (sur votre gauche, ils ressemblent à des feux rouges). Attention à l'entrée de la cachette de Reelo, ne tombez pas. Fin du niveau, vous pouvez recommencer à respirer.

Nar Shaddaa Hideout

Descendez de la benne et ne vous laissez pas emporter trop loin par le tapis roulant. Sautez sur le rebord au-dessus du broyeur (pas évident, hein ?) et passez la porte. Si vous allez sur la droite, la première porte vous conduira à une pièce secrète. Faites attention au tireur rodien à l'entrée. Détruisez le baril en lançant le sabre, et entrez. Ressortez et retournez vers l'entrée. Avancez tout droit jusqu'à la deuxième presse à déchets. Vous verrez qu'il n'y a pas de benne sous le « vide-ordure », vous devez sauter à l'intérieur, traverser la presse (sans vous faire presser vous-même) et ressortir de l'autre côté. Aidez-vous du pouvoir de Vitesse. Allez franchir la porte de droite pour débouler dans une pièce pour le moins vertigineuse qu'il va falloir traverser à grand renfort de sauts de Jedi. Pas de difficulté ici pour trouver son chemin, mais attention aux chutes. Ne sautez que sur les caisses qui semblent accéssibles, c'est le bon chemin. Pas la peine de cogiter des heures, il n'y a pas de piège.
Quand vous serez arrivé à un point où une plate-forme vous surplombe, virer la caisse en vous servant de la Force et montez. Suivez le couloir, tirez le chariot vers vous et repartez dans la déchetterie (revenez sur vos pas, passez sur la passerelle et sautez là où vous êtes arrivé). Vous êtes dans la déchetterie, repassez dans la presse. Par rapport à l'entrée de cette pièce (la première), allez à droite, prenez la seconde porte. Attention au tireur dans le mur. Dirigez-vous vers le fond, tirez la caisse et entrez dans le couloir par le petit passage. Vous allez tomber sur un chariot, poussez-le et prenez le chemin. Tuez le Rodien et activez l'interrupteur avec la Force, sautez de l'autre côté.
Faites attention aux grenades. Vous passez en courant pour éviter les tirs des snipers embusqués. C'est le plus simple. Prenez sur la droite et cherchez une grille un peu en hauteur (après la rampe) détruisez-la et introduisez-vous dans les conduits d'aération, au bout, balancez un détonateur thermique. Ressortez et sautez au niveau d'en dessous. Prenez la porte et le passage libéré par l'explosion. Descendez la rampe pour vous rendre dans le quartier de détention et retrouvez Lando. Repartez ensuite vers l'endroit où vous êtes entrez dans les conduits d'aération, montez la rampe et accédez au passerelles. Allez de l'autre côté et sautez en bas. Entrez, débarrassez-vous des gardes et donnez le mot de passe que vous a fourni Lando. Suivez le seul chemin, mais attention, il y a beaucoup de gardes et ça va mitrailler sec. Quand vous aurez fait place nette, vous devriez voir une vitre brisée par un garde, à gauche de la porte. Utilisez la Force pour activer le bouton de l'autre côté. Franchissez la porte ouverte, rechargez votre bouclier avec la borne sur la gauche. Ici vous risquez d'en baver, alors faites une quicksave. Quand vous aurez réussi à survivre (un conseil, servez-vous de la vitesse, et délaissez le sabre pour une fois, en tout cas le temps de détruire quelques tourelles), montez au bureau de Reelo, attention, quelques Rodiens vont encore vous tomber dessus. Ici, actionnez les deux

interrupteurs. Allez prendre l'ascenseur central qui vous conduira au quartier de détention Retrouvez Lando et prenez connaissance de vos nouveaux objectifs. Suivez Lando.

Nar Shaddaa Starpad

Continuez à suivre Lando jusqu'au poste de commande d'où vous pourrez voir le fameux Lady Luck. Vous devez trouver un moyen d'ouvrir les portes du hangar. Revenez à l'ascenseur, descendez et prenez la porte à droite puis celle en face de vous. Activez les lunettes Infra Rouge, au début, allez sur la droite et sautez. Quand vous serez dehors, faites place nette. Ici encore, gare aux Snipers. Suivez la passerelle par la droite, jusqu'à la porte. Dégommez le sniper par la fenêtre. Sortez sur la plate-forme, détruisez le canon puis sautez à son niveau. Attention aux grenades. Avancez jusqu'à une salle ou se trouve un énième interrupteur. Activez-le puis brisez la vitre en face de vous (avec la Force, c'est plus classe). Sautez pour atterrir sur le passage en bas, de l'autre côté. Faites le tour pour arriver au hangar et retrouver Lando et le Lady Luck. Pas le temps d'admirer les belles mécaniques, vous avez de la visite.
Hop, on congédie tout ce beau monde, parce que sinon il n'y aura pas assez de gâteaux apéros. Sortez du hangar par la droite, atteignez les réservoirs, tuez les snipers puis grimpez. Sur la console rouge entrez le symbole en forme de stationnement interdit, sur l'autre entrez celui qui rappelle une sorte de chromosome ou de croix tordue. Revenez ensuite au hangar. Sur le côté, cherchez une caisse isolée que vous pourrez pousser avec la Force. Dessous, vous verrez une grille, détruisez-là puis engouffrez-vous dans le passage. Au bout, activez les interrupteurs avant de revenir sur vos pas. De l'autre côté du hangar, une autre grille se trouve à côté d'un tas de caisse, suivez la même démarche et revenez au Lady Luck.
Participez à la petite séance de tir au canon que vous propose Lando, et hop, fin du niveau.

Bespin Undercity

C'est parti pour une visite de l'un des plus hauts lieux de la Trilogie. En premier lieu, partez sur la gauche jusqu'à trouver une grille « fragile ». Faites-la exploser. Faites attention au souffle qui sort de l'orifice avant la descente de l'ascenseur, évitez-le et entrez. Une fois en haut, passez la porte, prenez ensuite la porte à droite et utilisez le pouvoir de persuasion sur l'homme en faction derrière la console. Il vous ouvre la porte, franchissez-la et faites exploser le verrou avec un lancer de sabre. Avancez. Vous arrivez dans une sorte de puits avec des « ascenseurs ». Lorsque vous voyez un filet laser. Activez le pouvoir de vitesse pour atteindre l'ascenseur en face. Continuez comme cela jusqu'au sommet. En haut, dirigez-vous vers la gauche, pour prendre la porte. Vous déboucherez dans une salle où se trouvent 3 grilles destructibles, prenez celle de gauche.
Vous êtes entraîné par le courant. Suivez les courants ascendants pour atteindre le haut de ce puits. Au sommet, affrontez le Jedi Noir en prenant garde à ce qu'il ne vous balance pas en bas. Ensuite, sautez par le côté, là où vous voyez deux jets de vapeurs. N'ayez pas peur, un courant invisible vous portera de l'autre côté. Avancez jusqu'à la salle de cryogénisation (souvenirs, souvenirs) et battez-vous contre un autre Jedi Revenant. Passez dans la salle suivante et ouvrez le sas de l'unité astro mech. Prenez l'ascenseur.

Bespin Streets

Vous possédez maintenant le pouvoir de poigne La classe. Commencez par sauter sur le rebord non vitré du couloir, passez la porte en faisant attention aux mines. Tuez le gardes et appuyer sur l'interrupteur. Ressortez et rattrapez la droïde. Attention au passage suivant relativement délicat. Il va vous falloir détruire les mines qui barrent la route au droïde tout en évitant de vous faire tuer par les tireurs. Attention si le droïde est détruit, la mission sera un échec. Quand vous serez arrivé dans le hangar où se trouvent des Ties, prenez la seule porte ouverte, de même dans la pièce suivante. Vous arrivez dans une place découverte où vous allez devoir affronter un autre Jedi Noir, après avoir liquidé quelques gardes sans importance. Quand vous l'aurez brillamment transpercé, passez à la porte suivante et parlez aux prisonniers. Avancez et prenez part à la bataille. Après avoir détruit le canon entrez par... euh, la très grande porte et prenez l'ascenseur au fond.
Longez tout simplement le bord. Quand vous allez faire un bref passage en intérieur, vous verrez une porte portant un verrou, faites-le exploser pour libérer les prisonniers et continuez d'avancer. En bout de course prenez d'abord un ascenseur vers le bas puis un autre vers le haut. Allez à la porte sur le côté pour activez un bouton. Ressortez et faites un joli saut de l'ange. Deux Jedis vont vous tomber dessus par surprise, réglez leur compte (le coup retourné sauté avec sabre piqué est des plus utile ici, à mon avis. Pour le réaliser, appuyez sur saut et attaque en même temps, avec une direction, en mode d'attaque Normal) Prenez ensuite l'ascenseur sur la droite. Attention, le pont est piégé, vous pouvez

passer en utilisant la vitesse et en sautant. Allez sur la droite et sautez dans le vide. Tuez les deux rodiens et suivez le couloir jusqu'à tomber sur une escouade de Stormtroopers (depuis le temps). Prenez la porte puis l'ascenseur. En haut, après avoir fait le ménage, allez tout droit. Ici, il est fort probable que vous en baviez un brin. Un Jedi Noir assez teigneux vous attend mais il n'est pas seul. Deux gardes sont avec lui ainsi qu'une saleté de lanceur de grenade inaccessible. Dans la mesure du possible, essayez de vous débarrasser des officiers sans vous faire couper en rondelles, mais laissez tomber le grenadier, il vous faudrait quitter le sabre, et dans ce cas, c'est la mort assurée. Si vous vous en sortez, récupérez la clé de l'officier et revenez sur vos pas pour ouvrir la porte.

Bespin Platforms

Hop, on commence en force avec un duel contre un nouveau Jedi Noir, pas très terrifiant ceci dit. Avancez jusqu'au couloir barré de mines lasers, passez par la porte de gauche et faites place nette dans le secteur. Prenez la porte de gauche sur la place centrale, faites attention aux droïdes. Entrez dans la salle ouverte, montez sur la passerelle pour récupérer la clé dans la petite pièce et revenez à la salle d'où vous venez pour prendre l'ascenseur. Faites attention il est piégé, des mines lasers vous attendent au sommet. Prenez garde à bien vous placer au milieu de la plate-forme. Nettoyez le couloir et allez ouvrir la porte avec la clé de l'officier précédemment trouvée. Un Jedi Noir va de nouveau vous tomber dessus. Entrez dans la salle et activez l'interrupteur au fond avant de ressortir. Surprise, il y a du monde. Videz le couloir et reprenez l'ascenseur, attention, en bas aussi on vous attend. Si vous voulez vous battre une fois de plus contre un Jedi Noir cloné, prenez la clé de l'officier et allez ouvrir la porte dans le couloir. Sinon, prenez la porte en face de l'ascenseur, tournez à gauche et avancez pour la suite.
Marre de vous battre contre des clones ? Alors affrontez donc Tavion. Un conseil pour le duel, celui-ci ou n'importe quel autre d'ailleurs. Utilisez le pouvoir de vitesse pour placer quelques coups bien méchants et soyez mobiles. Tavion est très rapide alors montrez-vous vif vous aussi. Éloignez-vous de temps en temps pour récupérer un peu de santé avec la Force. Par contre, évitez d'utiliser la poigne contre elle. Si cela marche avec les clones, ça aurait plutôt tendance à énerver Tavion qui vous le fera bien sentir. On se retrouve quand vous l'aurez battue.

Cairn Bay

Déjà ? Bien. Commencez par aller sur la gauche, descendez et passez la porte. Montez la rampe et allez dans la grande salle pour faire le ménage en commençant par les deux canons. Ressortez ensuite par où vous êtes entré et prenez cette fois la porte au bout du couloir jusqu'à tomber sur Skywalker. Battez-vous à ses côtés contre les Jedis Revenants. Allez de l'autre côté de la salle pour emprunter un couloir qui vous mènera à un poste de commande dans lequel vous devrez activer deux interrupteurs avant de revenir dans le hangar où vous avez détruit les deux canons. Prenez l'ascenseur de droite. En haut, commutez la console de manière à ce que le symbole de droite soit allumé, activez ensuite la seconde console (à droite) pour ouvrir la porte, sortez et passez dans cette salle. Ici, après avoir fait le ménage, monter sur la navette impériale pour sauter sur la passerelle. Levez la tête, vous allez voir une grille, détruisez-la.
Dans les conduits, vous ne pouvez pas vous perdre, vous n'avez pas le choix de la route. Attention au duel contre le Jedi dans un espace confiné. Avancez jusqu'à arriver à une nouvelle grille, au sol, sautez dans la pièce et faites le vide. Allez dans les deux postes de commande sur les côtés et appuyez sur les interrupteurs pour débloquer la porte centrale. Franchissez cette porte et tenez-vous prêt à jouer les montes-en-l'air. Montez sur le premier ascenseur (« sur » et pas « dans »), repérez le passage, et sautez. Faites de même avec le second. Attention à la chute quand vous sauterez, il n'y a rien de l'autre côté. Sautez au-dessus du vide. Suivez le passage jusqu'à entrer dans l'ascenseur sans toit.

Cairn Assembly

Attention aux tourelles sur les côtés. Tuez tout le monde et approchez-vous de la vitre du poste de commande. Utilisez le pouvoir de persuasion sur le garde pour qu'il vous ouvre. Ici, prenez la porte de gauche jusqu'à vous retrouver dans la salle avec l'énorme bras mécanique en train de bidouiller une structure métallique. Utilisez les caisses pour vous hisser sur cette structure et grimpez. Vous devez atteindre une grille dans le mur derrière laquelle il vous faudra détruire 4 générateurs. Ressortez pour admirer votre oeuvre. Repartez par le sas détruit. Après être passé dans un corridor rempli de gardes, allez franchir la porte à gauche. Comme le dit Kyle, vous avez intérêt à regarder où vous mettez les pieds. Sautez de caisse en caisse pour entrer dans le module central. Montez par l'ascenseur et sortez par une fenêtre au sommet. Sautez alors sur la passerelle en face et allez couper le courant dans le poste de commande. Descendez et

sortez par le sas accessible. Empruntez la seule porte ouverte et prenez garde aux mines lasers. Sautez au dessus. Allez prendre l'ascenseur. Vous allez tomber sur deux Jedis. Attention, ils commencent à devenir coriaces, leur mouvements sont plus rapides et plus dangereux. Après cela, avancez et passez la porte. Surprise deux robots vous attendent. Allez vers la gauche rapidement et trouvez un fusil EMP. Utilisez-le contre les deux droïdes. Vous pouvez aussi tenter de vous les faire au sabre... bon courage. Continuez ensuite en vous dirigeant vers la porte... encore une surprise, un autre Jedi vous attend. Un petit truc. Votre pouvoir de poigne à augmenté. Servez-vous en contre un Jedi seul et balancez-lui votre sabre. C'est fourbe et plus digne d'un Sith que d'un Jedi certes, mais c'est efficace. N'hésitez pas non plus à utiliser le pouvoir de l'éclair au corps à corps, suivi d'un coup de sabre bien ajusté. Radical.
Avancez, faites attention aux tourelles, suivez le couloir à gauche et entrez dans la pièce, videz-la de ses occupants et activez l'interrupteur. Quand vous ressortirez un Jedi vous attendra encore. Revenez sur vos pas jusqu'au lieu du combat contre les deux Jedis Revenants. Deux Jedis vous attendent de nouveau, il faut croire qu'ils vous aiment bien. Débarrassez-vous d'eux. Pas de chance, maintenant vous allez devoir vous frotter à 1 AT-ST... mon conseil ? Courez ! Vous pouvez aussi tenter de le détruire avec l'EMP mais mieux vaut que vous tentiez une fuite rapide. A vaincre sans péril on évite le danger. Utilisez le pouvoir de vitesse et contournez le module central par la gauche pour passer la porte. Ici, filez vite sous les escaliers (sur le côté, vous pouvez descendre en dessous des marches) mais attention aux mines lasers. Avancez et sautez dans le trou pour finir le niveau.

Cairn Reactor

Voilà un petit parcours de vitesse parsemé de combat (selon le niveau de difficulté). Si vous jouez en mode de difficulté Jedi, vous allez vous trouver nez à nez avec un Revenant. Surtout restez de votre côté, sinon, ne vous étonnez pas si vous vous faites désintégrer. Évitez le laser et allez jusqu'au couloir. Utilisez ensuite la Force (vitesse) pour traverser sans vous faire griller. Quand vous atteindrez un premier groupe de générateurs détruisez-les. Un trou dans le mur vous permettra de continuer à avancer. Atteignez ensuite le générateur central et désactivez-le. Les lasers sont HS, vous pouvez revenir en arrière (vers le trou dans le mur). Levez la tête. Sautez dans le trou au plafond.
Pour atteindre la porte que vous devriez voir en haut du puits, décalez vous par rapport à elle de manière à placer 3 plates-formes entre vous et cette dernière. En montant faites attention aux lasers qui passent sur les plates-formes. Préparez bien votre timing. Quand vous serez arrivés dans la salle ou tourne un énorme cylindre, sautez en bas à droite pour trouver un passage (sur le premier « étage » en partant du bas). Passez. De l'autre côté, traversez par les tuyaux pour trouver l'autre ouverture. Vous arrivez dans une pièce haute de plafond. Il y a passage dans le mur sur la droite, au-dessus des conduites. Suivez le couloir vous arrivez dans une pièce similaire. Servez-vous des tuyaux pour la traverser et aller franchir l'autre couloir. Vous déboulez dans une immense salle, traversez-la en direction de la gauche, vous trouverez une trappe au plafond, près du mur, au dessus des conduites. Passez la porte et poussez les gardes dans le vide ou sur le cylindre (assez loin pour qu'ils grillent sur l'anneau qui tourne). Descendez sur le cylindre et sautez prestement au-dessus de l'anneau. Surtout ne le touchez pas ! Vers la fin vous allez vous battre contre un Jedi Noir. Vous pouvez au choix le couper en rondelle, le pousser dans le vide ou encore le projeter contre l'anneau. La dernière possibilité étant de vous faire tuer, mais ce serait idiot.
Vous voilà arrivé à un passage des plus délicats. Ressortez l'EMP pour dégommer le droïde qui vous veut du mal. Snipez ensuite tout ce qui est à portée. Descendez sur la droite et prenez la plate-forme antigrav. Quittez-la pour sauter sur la deuxième plate-forme sur votre droite. Snipez rapidement les gardes que vous verrez. Faites vite car il vont vous tirer dessus à coup de missiles les fourbes. Enchaînez les sauts périlleux pour arriver à bon port. Conseil, faites une quicksave entre chaque saut, si, si croyez-moi (àcondition de vous débarrasser du lanceur de missiles). Si vous avez besoin, une zone secrète se trouve sur le bord, à gauche, derrière une grille. Sinon, allez prendre l'ascenseur. Alors, ça vous à plu ?
Nous voilà maintenant partis pour une série d'allers et venues. D'abord montez d'un étage avec le gros ascenseur. Dans le poste de commande, activez un interrupteur. Redescendez et allez prendre l'autre ascenseur pour aller à l'étage inférieur. Vous tombez sur des gardes et un Jedi. Tuez le tout et récupérez une clé. Remontez au premier poste de commande et ouvrez la porte avec la clé. Avancez pour terminer le niveau.

Cairn Dock

D'un côté un sas, de l'autre une porte et en face de vous une porte verrouillée. Si vous avez besoin de vous refaire une santé, allez faire un tour du côté du sas. Sinon, prenez la porte. Traversez jusqu'à affronter un Jedi muni d'une armure de Cortose. Passez l'autre porte pour récupérer une clé et revenez au début. Ouvrez la porte verrouillée avec la clé. Préparez-vous à une séance de furtivité.

En réalité, en dehors de la première salle qui comporte plusieurs alarmes, ne pas se faire remarquer consistera essentiellement à tuer toute personne s'approchant de trop près d'une alarme. Dans la première salle, en restant planqué derrière les caisses, allez vous faufiler dans un passage sur la droite et ne ressortez de ce conduit qu'une fois arrivé au bout. Prenez l'ascenseur sur la droite. Allez encore sur la droite et sautez de l'autre côté, là où vous verrez une trappe. Restez baissé pour aller activer la console. Si vous vous faites repérer, employez le pouvoir de persuasion. Repartez rapidement (avec la Force) pour aller reprendre l'ascenseur et traverser les bobines que vous avez dû voir tout à l'heure. Elles sont momentanément hors-service. Entrez par la gauche et ressortez par la droite. Tuez les gardes. Vous allez arrivé dans une autre grande salle. Passez derrière le premier mur (en détournant l'attention des gardes avec la force, ciblez un point X) passez sur la droite du second mur et avancez jusqu'à l'alarme. Vous allez vous faire repérer. Ce n'est pas grave, tant que vous ne laissez personne approcher de cette alarme vivant. Prenez ensuite la clé posée sur du matériel et sortez par la porte correspondante. Après l'ascenseur appuyez sur le bouton de la console, sortez. Passez dans une pièce où circule un conduit dont l'aspect ne vous donnera pas envie de vous y frotter, vous aurez bien raison. Dans la pièce suivante, passez sans vous faire voir (au besoin... F4 par défaut). Montez par les tuyaux et traversez. Sautez en bas. Il y a un Stormtrooper que vous avez déjà vu, mais aussi un officier. Soyez rapide, tuez-les avant qu'ils n'aient le temps de donner l'alarme. On passe encore une salle avec des tuyaux qui piquent. Ensuite, ne passez surtout pas la porte, ici, on se la joue furtif. Montez sur le rebord de l'espèce de promontoire sur la gauche. De là gagnez le passage dans le mur. Restez baissé surtout. Repérez la porte et coupez la lumière avec la console sur la gauche. Sautez et sans bousculer personne allez sortir par la porte. Dans la salle suivante, dépêchez-vous d'aller tuer l'officier, au milieu des caisses sur la droite avant qu'il ne déclenche l'alarme (selon le niveau de difficulté il y en aura un second sur la gauche). Avancez, arrivez à la passerelle, suivez-la et contournez le poste de commande pour trouver la porte non verrouillée sur le côté. Regardez Luke se fritter avec Desann. Notons au passage que lorsque Kyle croit voir Luke Skywalker, le héros de la Galaxie, se faire tuer il s'écrie : « Mince ». Hm, hm.

Doom Comm

Bon c'est parti. Ici, vous avez du monde à recevoir, vu la quantité d'indésirables, passez en mode d'attaque rapide (L). Massacrez-moi tout ça et suivez la seule voie possible. Après l'ascenseur activez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Allez droit devant, un Jedi vous attend. Prenez l'ascenseur. Tuez l'officier et prenez la première porte à gauche. On lève la tête... oh, une grille ! Sautez. Gare aux sondes bourrées de poison. Suivez la voie de droite pour tomber sur une autre grille. Sautez. Cela vous dit un tour en droïde ? Ouvrez d'abord la porte devant vous et appuyez ensuite sur la console. Emmenez le droïde jusqu'au passage barré d'un champs d'énergie bleue, au fond, à gauche. Faites-lui ouvrir la porte (terminal spécial droïde) sur la gauche. Il va se faire repérer par le droïde protocolaire, quittez-le (ou regardez-le se faire démonter, c'est toujours rigolo). Tuez les gardes qui vont s'affoler. Allez prendre l'ascenseur au fond de cette salle. Vous passez une pièce où vaquent des unités R5, allez dans la salle suivante. Attention aux deux droïdes de combats bien méchants. Éliminez-les avec le lance-missile ou l'EMP. Au centre, vous voyez une plate-forme avec des tuyaux, sautez-y. Passez derrière les conduits et brisez la verrière au sol. Suivez ce passage (attention à ces fichues sondes). Vous arrivés dans une salle où vous devez activer les 4 interrupteurs. Ressortez par une des deux portes. Houlà, tout ce monde rien que pour vous. N'ayez pas peur, un Jedi puissant maintenant vous êtes. Balancez quelques éclairs (maintenant assez puissants pour tuer). Il vous est aussi possible de stranguler un garde tout en lançant votre sabre sur une poignée d'autre. Ah, c'est trop bien d'être un Jedi. Bon, quand vous aurez fini de vous amuser, allez prendre une des portes de gauche ou de droite, c'est sans importance (pour une fois). Activez la rame.
Quand vous sortirez, vous aurez une fois de plus l'occasion de faire joujou avec la Force contre une escouade fort bien garnie de Stormtroopers. Prenez la clé de l'officier et passez la porte. Vous êtes dans un poste de commande. Allez franchir une des deux portes ouvertes. Sur votre droite vous voyez un ascenseur, prenez-le.
Attention, ici, on passe en mode Spider-Man. Vous partez à la recherche du bon poste pour activer le bon code. La salle où vous vous trouvez comporte 3 étages (rouge, vert, bleu). Il va falloir aller activer la bonne commande.
La rouge d'abord, se trouve, par rapport à l'ascenseur, au fond à gauche. Bien sûr, vous ne pourrez pas y accéder directement par les passerelles. Le symbole doit ressembler à une flèche vers le bas et dont la pointe est aplatie. Pour y arriver sautez sur le toit du poste vert puis sur la passerelle au-dessus de vous.
Le vert ensuite. Le symbole est le suivant : 3 barres horizontales. La bonne commande se trouve dans le poste dénué de passerelle. Pour l'atteindre vous devez sauter d'abord sur le toit d'un poste vert, puis d'un bleu, sautez ensuite pour passer la porte du poste.
Le bleu maintenant. Le bon symbole est un triangle et sa commande sera trouvée dans le poste qui n'a pas de passerelle d'accès mais qui comporte une plate-forme devant son entrée. Suivez simplement la rangé du centre, face à l'ascenseur. Vous pouvez maintenant revenir à l'ascenseur et activer les 3 consoles pour envoyer le message. Revenez

à la console centrale et activez l'interrupteur. Retournez ensuite à la console bleue et empruntez le passage que vous y trouverez.

Doom Detention

Avancez en vous débarrassant de tous les gardes que vous trouverez. Y'a du boulot. Dans la première grande salle, récupérez une clé pour ouvrir la porte verrouillée sur la passerelle. Affrontez un Guerrier de l'Ombre (vitesse et mode Puissant) et prenez le contrôle de la tourelle laser pour dégommer quelques Ties. C'est facultatif. Revenez sur vos pas. Vous arrivez dans un hangar de Tie Fighters. Passez la porte au fond. Puis à gauche. Prenez la porte de droite et activez les interrupteurs rouge et bleu. Marrez-vous un bon coup. Refermez bien la porte sinon vous allez moins vous marrer. Allez prendre l'ascenseur central dans le premier hangar. Attention aux droïdes. Avancez jusqu'à vous faire méchamment canarder. Prenez l'ascenseur et allez au poste de commande, ouvrez la deuxième porte à gauche. Vous êtes dans le second hangar. Recommencez la manoeuvre pour accéder au troisième. Mais ici pas la peine de passer par le monte-charge central, la porte est ouverte. Avancez jusqu'à trouver une porte fermée. Au-dessus de vous il y a une grille. Passez par ce chemin. Détruisez une grille au sol et ne vous faites pas tuer par le Stormtrooper armé d'un lance-missile. Avancez, franchissez une porte puis prenez celle de droite pour tomber sur un Guerrier de l'Ombre. Continuez votre route, vous arrivez dans un hangar où est posé une navette impériale. Vous allez devoir y mener un duel en plus d'avoir à affronter les gardes. Prenez la porte à gauche. Utiliser la Force sur le garde pour qu'il vous ouvre et allez libérer Jan (porte fermée). Ressortez. Ne lâchez pas les commutateurs avant que Jan ne soit dessus. Allez à la porte en face de vous, celle qui semble fermée. Fini. Vous pouvez vous faire une frayeur en allant prendre la porte de droite. Un guerrier de l'ombre vous attaquera, vous et Jan. Un coup bien ajusté (mode puissant) vous en débarrassera.

Doom Shields.

Passez la porte. Nettoyez la passerelle. Découvrez au passage votre nouvelle aptitude. Utilisez la poigne pour balancez vos adversaires dans le vide ou encore pour les exploser contre un mur. Allez tout au fond et entrez. Prenez garde aux droïdes. Continuez sur la droite pour monter un escalier. Dans la salle, activez l'interrupteur et ressortez sur le bord du puits. Suivez la conduite qui vient d'apparaître et sautez sur le rebord. Ouvrez la porte. Sautez à l'étage et prenez la clé de l'officier. De retour au bord du puits, prenez la porte qui vous fait face. Celle de droite ensuite. Ouvrez la porte vitrée avec la clé. Repartez dans le module central pour vous engouffrer avec élégance dans la trappe du fond, à gauche. Hop ! Avancez, au bout utilisez la Force pour ouvrir la trappe. Vous tombez sur un autre Guerrier de l'Ombre. Passez la porte, détruisez les sondes tant qu'elles sont vulnérables. Prenez l'ascenseur. Accédez à une passerelle. Sautez sur celle au-dessus de vous. Du côté droit surtout ! Le reste est miné. Faites prudemment exploser les mines et franchissez la porte en face de vous (la seule ouverte). Détruisez la verrière et sautez dans la salle en contre-bas. Affrontez deux Jedis Revenants. Avancez dans le couloir et prenez l'ascenseur. Faites gaffe aux deux droïdes sondes. Vous arrivez aux générateurs de boucliers. Montez sur les poutres et visez les points rouges au-dessus des cylindres du générateurs pour désactiver les champs d'énergie. Détruisez ensuite ces cylindres.
Galak se pointe et frime avec son armure même pas à la mode. Il est temps de lui montrer que le style chevalier en armure, ça fait un peu « has been ». Fryar est protégé par un champs de force qu'il va falloir faire surchauffer afin qu'il se coupe une petite dizaine de seconde. Pour cela vous avez le choix des méthodes. Première solution, vous la jouez prudente en grimpant sur les poutres pour lui balancer divers projectiles. Seconde solution, vous la faites façon kamikaze, sabre à la main en criant Banzaï. Dans les deux cas, évitez de vous faire toucher par son bouclier, ça pique. De plus n'utilisez pas le lancer de sabre, il ne vous reviendra pas. Quand son champs de force sera coupé, servez-vous du pouvoir de vitesse pour lui passer dans le dos et balancez-lui des coups de sabres (mode puissant) en visant le bitonniau rouge qu'il a au-dessus de la tête. Répétez cette opération au moins 4 fois. Faites attention à son bras mécanique qu'il utilise pour faire valser.
Alors maintenant on passe à un truc qui personnellement m'horripile. Les générateurs de gravité sont coupés. Il va falloir « nager » jusqu'aux capsules d'évacuation. Ici pas de difficultés pour trouver son chemin, seulement pour le garder et éviter les embûches. Revenez tout simplement sur vos pas. Quand vous serez dans le couloir, près du puits, avancez jusqu'à être bloqué. Sortez et reprenez la première porte qui retourne dans le couloir. Vous verrez une porte ouverte. Entrez. Surprise, la gravité se rétablit. Vous retrouvez Jan, c'est le bonheur quand soudain survient le drame... non c'est pour vous faire peur.

Yavin Swamp

Voilà un niveau dans lequel vos petits yeux vont être mis à rude épreuve. Entre le brouillard et les hautes herbes on y voit goutte. De plus, tout se ressemble ici. Alors soyez attentifs, ne foncez pas comme un malade ou vous allez vous paumer. Évitez aussi de lancer votre sabre, car s'il tombe dans l'eau vous devrez attendre qu'on veuille bien vous le rendre. Pour ne pas vous perdre, un conseil tout simple, longez la paroi de droite dans le sens anti-horaire. De cette manière vos êtes sûr d'arriver à bon port. Au début, vous n'avez pas vraiment le choix, suivez le seul chemin qui s'offre à vous en vous débarrassant des swamptroopers. Sur la gauche, lorsque vous serez en bout de course, escaladez les rochers. Vous allez devoir sabrer un brin. Continuez votre route jusqu'à ce que vous puissiez voir l'épave d'un module. Sur la gauche, trouvez une petite cascade. Passez en vue à la première personne (P par défaut) pour voir le passage qui se trouve sous l'eau. Revenez en vue à la troisième personne. Ici, il va falloir que vous arriviez à trouver un passage dans le tas de rochers qui vous fait face. Ce ne sera pas évident. Suivez le chemin quand vous l'aurez repéré. Si vous prenez à gauche après ce chemin, vous aurez l'occasion de débarrasser le monde d'un représentant du mal et de trouver quelques items. Sinon, allez à droite, avancez jusqu'à un garde planqué dans une ruine façon bunker. Entrez par la fenêtre sur le mur à gauche. Affrontez un Jedi. Montez, un autre Jedi vous attends. Ressortez et avancez droit devant vous. Vous arrivez au coeur d'une rixe entre des alliés républicains et des troupes impériales. Aidez les impériaux. Mais non, vous faites vraiment tout ce qu'on vous dit de faire ? Avez-vous trouvé la navette ? Bien, placez-vous de manière à l'avoir dans le dos et à voir le tas de piliers blancs, couchés en face de vous. Avancez sur la droite, prenez encore à droite, le premier chemin, pas le second. Détruisez l'AT-ST. Avancez sur la droite jusqu'au module, entrez à l'intérieur.

Yavin Canyon

Vous allez souffrir. Ici pas question de se perdre mais en ce qui concerne la résistance des impériaux c'est autre chose. Petit plus, la possibilité de piloter un AT-ST. Dès le début vous allez pouvoir en profiter. A bord de ces engins, préoccupez-vous en premier lieu des lanceurs de missiles et des canons.
Avancez jusqu'à un grand mur en ruine. Dégommez le Stormtroopers en haut à gauche, équipé d'un lance-missiles, puis les deux sur le mur, aux commandes des canons. Quittez le bipode et allez sur le mur pour rencontrer un compagnon de jeu. Faites une partie de « viens que je tranche en deux ». Repartez par la voie sur la gauche. Affrontez une escouade de gardes puis snipez les tireurs sur la gauche. Battez-vous encore contre un Guerrier de l'Ombre qui a la fâcheuse manie de vouloir vous pousser dans tous les sens. Continuez votre progression. N'oubliez pas que la Force peut vous remettre en forme. Pour la suite, restez planqué pour éviter les canons et avancez prudemment. Courir vite sera ici une façon très honorable de s'en sortir vivant. Lorsque vous arriverez près de deux arches qui se suivent. Trouvez une ouverture sur la droite. Elle vous permettra de couper et de prendre les canoniers à revers. Faites attention au Stormtrooper sur le pilier. Éliminez rapidement les lanceurs de missiles et les canonniers. Avancez jusqu'au module, passez derrière. Continuez et allez derrière le grand rocher gris, vous devriez voir le passage qui mène à l'Académie.

Yavin Courtyard

Avancez jusqu'à vous joindre à une bataille dans un hangar. Laissez tomber l'ascenseur, il est hors-service. Vous devriez voir un trou dans le mur du fond. Passez par là. Escaladez le mur, sautez de l'autre côté et empruntez le chemin. Dans la salle où se trouve un droïde d'entraînement au sabre, prenez la porte. N'appuyez pas sur le bouton, il commande la venue d'un autre bot. Allez vous fritter avec vos potes de l'Académie. Vous ne les trouvez pas un peu énervant vous ?
Toutes les portes sont fermées. Levez la tête et repérez une brèche dans la vitre du couloir. Utilisez la persuasion pour que le garde vous laisse monter peinard. Ensuite faites fissa, prenez à droite et passez la porte pour allez prêter main forte aux autres Jedis.. Longez le couloir, vous trouverez une autre brèche pour descendre. Sauvez un maximum de Jedis, il vous aideront ensuite. Après votre B.A, empruntez le passage que se trouve derrière un bloc amovible par la Force. Avancez, vous tombez sur un autre Jedi près des ascenseurs. Contournez les ascenseurs par la gauche et allez affronter de nouveaux adversaires sur la place. Après la cut scene, battez-vous encore.

Yavin Final

Avancez et détruisez les débris qui bouchent le passage. Après que Desann vous ait fait tomber un morceau du plafond sur la tête, sautez dans le couloir et traversez le mur de gauche. Utilisez la force de poussée pour éteindre les flammes dans le couloir mais faites vite, elles se rallument. Vous verrez ensuite une cut scene vous montrant 3 Desann. Prenez le couloir de gauche (surtout pas celui de droite). En bas de la rampe un feu bloque le passage. Cherchez (en haut de la

rampe) des gouttes qui tombent du plafond. Lancez votre sabre pour faire couler l'eau. Avancez et sautez dans le trou. Poussez les murs avec la Force. Dans le passage libéré, vous devez trouver un autre interrupteur, prés du sol. Revenez en arrière... oh surprise, un nouveau passage est apparu ! Suivez-le. Pour éviter le coup du broyeur, servez-vous de la vitesse. Vous voilà arrivé à Desann.
Quelques conseils pour votre duel final. D'abord ne l'attaquez pas en premier. Notez qu'il était en train de faire trempette dans un rayon. Ce rayon a la particularité de rendre invulnérable pendant un certain temps (vous pourrez l'utiliser aussi en activant les deux boutons de chaque coté de la pièce). Attendez donc que ce soit lui qui monte vous chercher. Les deux éléments de base pour remporter ce duel sont la vitesse et des coups puissants bien ajustés. Desann est impressionnant mais peu rapide. Par contre ses éclairs sont assassins. Bougez beaucoup, vite et frappez fort. N'oubliez pas que si vous êtes faible, il y a des items disposés un peu partout et qu'au pire, il vous reste la force. Éloignez-vous de lui pour vous refaire une santé.
Ça y est Desann est mort ? Je peux rouvrir les yeux ? Bravo, vous avez terminé Jedi Knight II. To be continued...

Note de l'auteur : je pense avoir battu le record mondial du nombre d'occurrences du mot « interrupteur ».

STYLES ET POUVOIRS CACHÉS

Activez la console et entrez le code **setforceall 5**. Vos pouvoirs seront alors au niveau 3 mais surtout :
- Le pouvoir de persuasion se sera changé en un pouvoir de contrôle des NPCs (excellent pour tuer ses adversaires)
- Deux nouveaux styles de sabres sont apparus, accessible à n'importe quel moment de la manière suivante :
Appuyez sur la touche de style pour passer du mode jaune au mode rouge. Appuyez une seconde fois et Kyle sera plus rapide et plus puissant.
Appuyez sur la touche de changement, vous serez alors en style bleu. Ce style possède lui aussi un second mode plus rapide et dévastateur.

DÉTRUIRE LES TP-TT

Si vous avez un pouvoir de Poussée de niveau 2, du courage et un peu de chance, faites face à TP-TT et déviez ses tirs de lasers avec le sabre. Lorsqu'il tirera des missiles, renvoyez-les avec la Force comme s'il s'agissait d'un simple lance-roquette de stormtrooper

TUER DESSAN

Attendez que Dessan passe à proximité des 4 pilliers aux coins de la pièce pour lancer votre sabre dessus. Ils tomberont sur lui.

CONTRÔLER LES ENNEMIS

Ouvrez la console, entrez les codes **devmapall** puis **setforceall 4**. Vous pourrez alors prendre le contrôle d'un ennemi avec le pouvoir de la persuasion. Tapez alors **npc spawn test** et vous ferez apparapitre un stormtrooper immobile près de vous.

Star Wars : Knights of the Old Republic

© LucasArts / BioWare 2003

CHEAT CODES

Editez le fichier **swkotor.ini** qui se trouve dans le repertoire du jeu, faites en une copie et ajoutez les lignes suivantes dans la section Game Options :

EnableCheats=1
EnableConsole=1

En cours de jeu, ouvrez la console avec Alt Gr + 7 (rien ne s'affiche, c'est normal) et entrez l'un des codes suivants.

`ADDDARKSIDE #`	Obtenir # points du Côté Obscur
`ADDEXP #`	Obtenir # points d'XP
`ADDLEVEL #`	Monter de # niveaux
`ADDLIGHTSIDE #`	Obtenir # points du Côté Lumineux
`BRIGHT`	Eclairer l'écran
`DANCEDANCEMALAK`	Malak devient une danseuse Twil'Ek dans le combat de fin.
`GIVE SITH ARMOR #`	Obtenir une armure Sith
`GIVECOMSPIKES`	Effet inconnu
`GIVECREDITS #`	Obtenir # crédits
`GIVEMED`	Obtenir un medipack
`GIVEREPAIR`	Obtenir une trousse de réparation
`GIVEITEM #`	Obtenir l'item # (voir liste)

g1_i_gauntlet01
g1_i_implant302
g1_i_mask01
g_a_class8005
g_a_jedirobe01
g_a_kghtrobe03
g_a_mstrrobe07
g_i_belt007
g_i_cmbtshot001
g_i_drdltplat001
g_i_drdmdplat001
g_i_drdmdplat001
g_i_drdrepeqp002
g_i_drdsecspk001
g_i_drdutldev007
g_w_dblsbr01
g_w_lghtsbr01

`HEAL`	Soigner
`INFINITEUSES`	Effet inconnu
`INVULNERABILITY`	Mode Invincible
`RESTARTMINIGAME`	Effet inconnu
`REVEALMAP`	Voir toute la carte
`SETAWARENESS #`	Définir la compétence Conscience, où # est un nombre
`SETCHARISMA #`	Définir la compétence Charisme, où # est un nombre
`SETCOMPUTERUSE #`	Définir la compétence Informatique, où # est un nombre

`SETCONSTITUTION #`	Définir la compétence Constitution, où # est un nombre
`SETDEMOLITIONS #`	Définir la compétence Demolitions, où # est un nombre
`SETDEXTERIRY #`	Définir la compétence Dexterité, où # est un nombre
`SETINTELLIGENCE#`	Définir la compétence Intelligence, où # est un nombre
`SETPURSUADE #`	Définir la compétence Persuasion, où # est un nombre
`SETREPAIR #`	Définir la compétence Réparation, où # est un nombre
`SETSECURITY #`	Définir la compétence Sécurité, où # est un nombre
`SETSTEALTH #`	Définir la compétence Furtivité, où # est un nombre
`SETSTRENGTH #`	Définir la compétence Force, où # est un nombre
`SETWISDOM #`	Définir la compétence Sagesse, où # est un nombre
`TURBO`	Mouvements rapides (appuyez sur W ou S)
`WARP #`	Se télétransporter dans la zone # (# : nom de la carte)
`WHEREAMI`	Montrer la position

DEVENIR JEDI ET SITH SANS AUCUN PROBLÈME

Questionnaire pour devenir Jedi
Emotion -> Paix
Ignorance -> Savoir
Passion -> Sérénité
Chaos -> Harmonie
Mort -> Force

Questionnaire pour devenir Sith
Paix -> Passion
Passion -> Force
Puissance -> Pouvoir
Pouvoir -> Victoire
Victoire -> Chaîne Se Brise

Les trois colonnes et leurs systèmes pour devenir Sith
Gauche -> Droite
Gauche -> Milieu
Droite -> Gauche
Milieu -> Droite
Gauche -> Droite
Gauche -> Milieu
Droite -> Gauche
Droite -> Milieu
Gauche -> Milieu
Gauche -> Droite
Milieu -> Gauche
Milieu -> Droite
Gauche -> Milieu
Droite -> Gauche
Milieu -> Gauche
Milieu -> Droite
Gauche -> Milieu
Gauche -> Droite
Milieu -> Droite

Star Wars : Knights of the Old Republic II : The Sith Lords

© LucasArts / Obsidian 2005

CHEAT CODES

Dans le répertoire du jeu, ouvrez le fichier "swkotor2.ini" avec un éditeur de texte. Allez au paragraphe "GAME OPTIONS" et ajoutez les lignes :

EnableCheats=1
EnableConsole=1

En cours de jeu, ouvrez la console avec Alt Gr + 7 (rien ne s'affiche, c'est normal) et entrez l'un des codes suivants (Tab pour afficher la liste des commandes) :

ADDDARKSIDE #	Obtenir # points du Côté Obscur
ADDEXP #	Obtenir # points d'XP
ADDLEVEL #	Monter de # niveaux
ADDLIGHTSIDE #	Obtenir # points du Côté Lumineux
BRIGHT	Eclairer l'écran
GIVECREDITS #	Obtenir # crédits
GIVEMED	Obtenir un medipack
GIVEREPAIR	Obtenir une trousse de réparation
HEAL	Soigner
INFINITEUSES	Les items à effets limité deviennent illimités
INVULNERABILITY	Mode Invincible
RESTARTMINIGAME	Redémarrer les mini-jeux si vous avez perdu
REVEALMAP	Voir toute la carte (appuyez sur M)
SETAWARENESS #	Définir la compétence Conscience, où # est un nombre
SETCHARISMA #	Définir la compétence Charisme, où # est un nombre
SETCOMPUTERUSE #	Définir la compétence Informatique, où # est un nombre
SETCONSTITUTION #	Définir la compétence Constitution, où # est un nombre
SETDEMOLITIONS #	Définir la compétence Demolitions, où # est un nombre
SETDEXTERIRY #	Définir la compétence Dexterité, où # est un nombre
SETINTELLIGENCE#	Définir la compétence Intelligence, où # est un nombre
SETPURSUADE #	Définir la compétence Persuasion, où # est un nombre
SETREPAIR #	Définir la compétence Réparation, où # est un nombre
SETSECURITY #	Définir la compétence Sécurité, où # est un nombre
SETSTEALTH #	Définir la compétence Furtivité, où # est un nombre
SETSTRENGTH #	Définir la compétence Force, où # est un nombre
SETWISDOM #	Définir la compétence Sagesse, où # est un nombre
TURBO	Mouvements rapides (appuyez sur W ou S)
WARP #	Se télétransporter dans la zone # (# : nom de la carte)
WHEREAMI	Montrer la position

GIVEITEM # Obtenir l'item # (remplacez # par l'un des items ci-dessous) :

100_belt01	Safety Harness
100_fore01	Telos Mining Shield
100_mask01	Survey Gear
a_band_c01	?'s Armband

a_band_x01	Nomi's Armband
a_band_x02	Vao Armband
a_band_x03	Ludo Kressh's Armband
a_belt_01	Adrenaline Amplifier
a_belt_02	Cardio-Regulator
a_belt_03	Stealth Field Generator
a_belt_04	Czerka Utility Belt
a_belt_05	Advanced Adrenaline Amplifier
a_belt_06	Aratech SD Belt
a_belt_07	Strength Enhancer
a_belt_08	Systech Cardio-Regulator
a_belt_09	Hyper Adrenaline Amplifier
a_belt_10	Exchange Shadow Caster
a_belt_11	Inertial Inhibitor
a_belt_12	Electrical Capacitance Shield
a_belt_13	Thermal Shield Generator
a_belt_14	Eriadu Stealth Unit
a_belt_15	CNS Strength Enhancer
a_belt_16	Exchange Utility Belt
a_belt_17	Immunity Belt
a_belt_18	Adrenaline Stimulator
a_belt_19	Nerve Amplifier Belt
a_belt_20	Jal Shey Belt
a_belt_21	Multishield Generator
a_belt_22	Defel Mimicker
a_belt_23	Frozian Scout Belt
a_belt_24	Tech Specialist Belt
a_belt_25	Aratech Cardio-Regulator
a_belt_26	GNS Strength Enhancer
a_belt_27	Qel-Droma Belt
a_belt_28	Immortality Belt
a_belt_29	Aratech Echo Belt
a_belt_30	Jal Shey Mentor Belt
a_gloves_01	Insulated Gloves
a_gloves_02	Exchange Casual Gloves
a_gloves_04	Taris Survival Gloves
a_gloves_05	Accuracy Gloves
a_gloves_06	Gamorrean Gauntlets
a_gloves_07	Exchange Work Gloves
a_gloves_08	Czerka Defensive Gauntlets
a_gloves_09	Detonator Gloves
a_gloves_10	Unarmed Accuracy Gloves
a_gloves_11	Infiltrator Gloves
a_gloves_12	Jal Shey Perception Gloves
a_gloves_13	Gamorrean Wargloves
a_gloves_14	Eriadu Strength Amplifier
a_gloves_15	Karakan Gauntlets
a_gloves_16	Bothan Precision Gloves
a_gloves_17	Sith Power Gauntlets
a_gloves_18	Gamorrean Power Gauntlets
a_gloves_19	Nagai Combat Gloves
a_gloves_20	Kubaz Scoundrel Gloves
a_gloves_21	Automation Gloves
a_gloves_22	Jal Shey Meditation Gloves
a_gloves_23	Echani Accuracy Gloves

a_gloves_24	Zeison Sha Gloves
a_gloves_25	Dominator Gauntlets
a_gloves_26	Nikto Soldier Gloves
a_gloves_27	Ossluk's Gloves
a_gloves_28	Disruption Gloves
a_gloves_29	Improved Automation Gloves
a_gloves_30	Lightning Gloves
a_heavy_01	Battle Armor
a_heavy_02	Heavy Battle Armor
a_heavy_03	Echani Heavy Armor
a_heavy_04	Durasteel Heavy Armor
a_heavy_05	Powered Battle Armor
a_heavy_06	Flex Heavy Armor
a_heavy_07	Mandalorian Battle Armor
a_heavy_08	Mandalorian Heavy Armor
a_heavy_09	Verpine Zal Alloy Mesh
a_heavy_10	Mandalorian Assault Armor
a_heavy_11	Corellian Powersuit
a_heavy_12	M'uhk'gfa
a_heavy_13	Iotran Braceman Armor
a_heavy_14	Felenar Armor
a_heavy_15	Matrix Armor
a_heavy_x01	Mandalore's Armor
a_helmet_01	Neural Band
a_helmet_02	Breath Mask
a_helmet_03	Rakatan Band
a_helmet_04	Stealth Field Enhancer
a_helmet_05	Bothan Perception Visor
a_helmet_06	Sonic Nullifiers
a_helmet_07	Interface Band
a_helmet_08	Targeting Visor
a_helmet_09	Shielding Visor
a_helmet_10	Spacer's Sensor
a_helmet_11	Regal Visor
a_helmet_12	Meditation Band
a_helmet_13	Bothan Sensory Visor
a_helmet_14	Arkanian Blinders
a_helmet_15	Combat Sensor
a_helmet_16	Multi-spectral Target Assessor
a_helmet_17	Consciousness Helm
a_helmet_18	Rebreather Mask
a_helmet_19	Das'skar Hunting Mask
a_helmet_20	Force Mask
a_helmet_21	Sith Mask
a_helmet_22	Stabilizer Mask
a_helmet_23	Matukai Meditation Band
a_helmet_24	Target Assessor
a_helmet_25	Circlet of Saresh
a_helmet_26	Bindo's Band
a_helmet_27	Enchanced Shielding Visor
a_helmet_28	Force Shield
a_helmet_29	Absorption Visor
a_helmet_30	Force Focusing Visor
a_khoonda	Khoonda Militia Armor
a_light_01	Light Combat Suit

a_light_02	Combat Suit
a_light_03	Heavy Combat Suit
a_light_04	Mandalorian Combat Suit
a_light_05	Zabrak Combat Suit
a_light_06	Bonadan Alloy Heavy Suit
a_light_07	Echani Light Armor
a_light_08	Massassi Ceremonial Armor
a_light_09	Mandalorian Heavy Suit
a_light_10	Zabrak Battle Armor
a_light_11	Ubese Environmental Suit
a_light_12	Echani Shield Suit
a_light_13	Reinforced Fiber Armor
a_light_14	Zabrak Field Armor
a_light_15	Ulic Qel Droma's Mesh Suit
a_light_x02	Atton's Ribbed Jacket
a_light_x08	Electromesh Suit
a_light_x09	Mira's Ballistic Mesh Jacket
a_medium_01	Military Suit
a_medium_02	Light Battle Armor
a_medium_03	Echani Battle Armor
a_medium_04	Cinnagar War Suit
a_medium_05	Sith Battle Suit
a_medium_06	Bronzium Light Battle Armor
a_medium_07	Verpine Fiber Mesh
a_medium_08	Krath Heavy Armor
a_medium_09	Powered Light Battle Armor
a_medium_10	Krath Holy Battle Suit
a_medium_11	Exar Kun's Light Battle Suit
a_medium_12	Heavy Cinnagar War Suit
a_medium_13	Verpine Fiber Ultramesh
a_medium_14	Electromesh Armor
a_medium_15	Jamoh Hogra's Battle Armor
a_robe_01	Clothing
a_robe_02	Padawan Robe
a_robe_03	Dark Padawan Robe
a_robe_04	Baran Do Novice Robe
a_robe_05	Matukai Apprentice Robe
a_robe_06	Zeison Sha Initiate Armor
a_robe_07	Jal Shey Neophyte Armor
a_robe_08	Jedi Robe
a_robe_09	Dark Jedi Robe
a_robe_10	Norris Robe
a_robe_11	Jal Shey Advisor Armor
a_robe_12	Gray Jedi Robe
a_robe_13	Jedi Knight Robe
a_robe_14	Dark Jedi Knight Robe
a_robe_15	Matukai Adept Robe
a_robe_16	Zeison Sha Warrior Armor
a_robe_17	Jedi Master Robe
a_robe_18	Dark Jedi Master Robe
a_robe_19	Baran Do Sage Robe
a_robe_20	Jal Shey Mentor Armor
a_robe_21	Ossus Keeper Robe
a_robe_22	Natth Cowling
a_robe_23	Arca Jeth's Robe

a_robe_24	Aleema Keto's Robe
a_robe_25	Sylvar's Robe
a_robe_26	Darth Malak's Armor
a_robe_27	Jolee's Robe
a_robe_28	Thon's Robe
a_robe_29	Crado's Robe
a_robe_30	Nomi's Robe
a_robe_x01	Handmaiden's Robe
a_shield_01	Energy Shield
a_shield_02	Mandalorian Melee Shield
a_shield_03	Arkanian Energy Shield
a_shield_04	Echani Shield
a_shield_05	Mandalorian Power Shield
a_shield_06	Echani Dueling Shield
a_shield_07	Verpine Prototype Shield
brokenitem	Broken Item
chem_00001	Chemicals
comlink	Comlink
compont_00001	Components
d_armor_01	Droid Impact Armor Mark I
d_armor_02	Droid Modular Plating Mark I
d_armor_03	Droid Impact Armor Mark II
d_armor_04	Droid Desh Plating
d_armor_05	Droid Impact Armor Mark III
d_armor_06	Droid Modular Plating Mark II
d_armor_07	Droid Modular Plating Mark III
d_armor_08	Droid Agrinium Armor
d_armor_09	Droid Dura Plating Mark I
d_armor_10	Droid Quadranium Armor
d_armor_11	Droid Dura Plating Mark II
d_armor_12	Droid Diatium Plating
d_armor_13	Droid Energized Armor Mark I
d_armor_14	Droid Energized Armor Mark II
d_armor_15	Droid Energized Armor Mark III
d_device_01	Droid Neural Pacifier
d_device_02	Droid Repulsor
d_device_03	Droid Flame Thrower
d_device_04	Droid Toxin Emitter
d_device_05	Droid Neural Scrambler
d_device_06	Droid Ion Striker
d_device_07	Droid Molten Cannon
d_device_08	Droid Carbonite Projector
d_device_09	Droid Plasma Thrower
d_device_10	Droid Bio-Assault Spray
d_device_11	Droid Carbonite Emitter
d_device_12	Droid Ion Blast Mark I
d_device_13	Droid Ion Blast Mark II
d_device_14	Droid Ion Blast Mark III
d_device_15	Droid Multi-spectral Emitter
d_g0t0_01	NDroid Stealth Booster
d_g0t0_02	NDroid Omniscience Unit
d_g0t0_03	NDroid Singulararity Projector
d_g0t0_04	NGoto Targeting Module
d_hk47_01	NDroid Assasin's Rifle
d_hk47_02	NDroid Capacitor Armor

d_hk47_03	NDroid Assassination Module
d_interface_01	Droid Optimized Interface
d_interface_02	Droid Stabilization Subroutine
d_interface_03	Droid Machine Interface
d_interface_04	Droid Lockout Bypass
d_interface_05	Droid Parabolic Guides
d_interface_06	Droid Motivator Booster
d_interface_07	Droid Durability Upgrade
d_interface_08	Droid Agility Upgrade
d_interface_09	Droid Wisdom Upgrade
d_interface_10	Droid Exchange Interface
d_interface_11	Droid Remote Interface
d_interface_12	Droid Anatomy Library
d_interface_13	Droid Scavenger Upgrade
d_interface_14	Droid Source Ripper
d_interface_15	Droid Systems Upgrade
d_shield_01	Droid Deflector Mark I
d_shield_02	Droid Deflector Mark II
d_shield_03	Droid Defense Barrier
d_shield_04	Droid Energy Collector
d_shield_05	Droid Deflector Mark III
d_shield_06	Droid Unity Grid
d_t3m4_01	Droid Shock Arm
d_t3m4_02	Droid Self-Sustaining Unit
d_t3m4_03	Droid Renewable Shield
d_tool_01	Droid Motion Tracker
d_tool_02	Droid Upgrade Slot
d_tool_03	Droid Surveillance Upgrade
d_tool_04	Droid Advanced Upgrade Slot
d_tool_05	Droid Reference Database
d_tool_06	Droid System Fortification
d_tool_07	Droid Fighting Upgrade
d_tool_08	Droid Perception Sensors
d_tool_09	Droid Memory Upgrade
d_tool_10	Droid Warfare Upgrade
d_tool_11	Droid Battle Upgrade
d_tool_12	Droid CERS
d_tool_13	Droid CESS
d_tool_14	Droid CEPB
d_tool_15	Droid Micro-Optics
e_imp1_01	Reflex Package
e_imp1_02	Pheromone Package
e_imp1_03	Cardio Package
e_imp1_04	Strength Package
e_imp1_05	Response Package
e_imp1_06	Fitness Package
e_imp1_07	Skills Package
e_imp1_08	Health Package
e_imp1_09	Physical Boost Package
e_imp1_10	Mental Boost Package
e_imp2_01	Retinal Combat Implant
e_imp2_02	Lornan Implant
e_imp2_03	Biotech Implant
e_imp2_04	Power Implant
e_imp2_05	Alacrity Implant

e_imp2_06	Insight Implant
e_imp2_07	Skills Implant
e_imp2_08	Durability Implant
e_imp2_09	Physical Boost Implant
e_imp2_10	Mental Boost Implant
e_imp3_01	Bio-Antidote System
e_imp3_02	Nerve Enhancement System
e_imp3_03	Reaction System
e_imp3_04	Advanced Combat System
e_imp3_05	Bavakar Strength System
e_imp3_06	Cardio Power System
e_imp3_07	Skills System
e_imp3_08	Numbness System
e_imp3_09	Physical Boost System
e_imp3_10	Mental Boost System
e_imp4_01	Strength D-Package
e_imp4_02	Immunity D-Package
e_imp4_03	Perception D-Package
e_imp4_04	Enhancement D-Package
e_imp4_05	Immortality D-Package
e_imp4_06	Quickness D-Package
e_imp4_07	Skills D-Package
e_imp4_08	Universal D-Package
e_imp4_09	Physical Boost D-Package
e_imp4_10	Mental Boost D-Package
g_a_armrdfsuit	Armored Flight Suit
g_a_clothes01	Clothing
g_a_clothes010	Clothing Variant 09
g_a_clothes011	Clothing Variant Czerka
g_a_clothes012	Clothing Variant 11
g_a_clothes02	Clothing Variant 02
g_a_clothes03	Clothing Variant 03
g_a_clothes04	Clothing Variant 04
g_a_clothes05	Clothing Variant 05
g_a_clothes06	Clothing Variant 06
g_a_clothes07	Clothing Variant 01
g_a_clothes08	Clothing Variant 07
g_a_clothes09	Clothing Variant 08
g_d_blowtrch01	Blowtorch
g_d_blowtrch02	Advanced Blowtorch
g_d_firesupres01	Fire Suppression System
g_danceroutfit	Dancer's Outfit
g_i_adrnaline001	Adrenal Strength
g_i_adrnaline002	Adrenal Alacrity
g_i_adrnaline003	Adrenal Stamina
g_i_adrnaline004	Hyper-adrenal Strength
g_i_adrnaline005	Hyper-adrenal Alacrity
g_i_adrnaline006	Hyper-adrenal Stamina
g_i_asthitem001	Aesthetic Item
g_i_bithitem001	Bith Guitar
g_i_bithitem002	Bith Clarinet
g_i_bithitem003	Bith Trombone
g_i_bithitem004	Bith Accordian
g_i_cmbtshot001	Battle Stimulant
g_i_cmbtshot002	Hyper-battle Stimulant

g_i_cmbtshot003	Echani Battle Stimulant
g_i_credits001	Credits
g_i_credits002	Credits
g_i_credits003	Credits
g_i_credits004	Credits
g_i_credits005	Credits
g_i_credits006	Credits
g_i_credits007	Credits
g_i_credits008	Credits
g_i_credits009	Credits
g_i_credits010	Credits
g_i_credits011	Credits
g_i_credits012	Credits
g_i_credits013	Credits
g_i_credits014	Credits
g_i_credits015	Credits
g_i_datapad001	Datapad
g_i_drdrepeqp001	Repair Kit
g_i_drdrepeqp002	Advanced Repair Kit
g_i_drdrepeqp003	Construction Kit
g_i_medeqpmnt01	Medpac
g_i_medeqpmnt02	Advanced Medpac
g_i_medeqpmnt03	Life Support Pack
g_i_medeqpmnt04	Antidote Kit
g_i_medeqpmnt08	Squad Recovery Stim
g_i_parts01	Parts
g_i_pazcard_001	Pazaak Card +1
g_i_pazcard_002	Pazaak Card +2
g_i_pazcard_003	Pazaak Card +3
g_i_pazcard_004	Pazaak Card +4
g_i_pazcard_005	Pazaak Card +5
g_i_pazcard_006	Pazaak Card +6
g_i_pazcard_007	Pazaak Card -1
g_i_pazcard_008	Pazaak Card -2
g_i_pazcard_009	Pazaak Card -3
g_i_pazcard_010	Pazaak Card -4
g_i_pazcard_011	Pazaak Card -5
g_i_pazcard_012	Pazaak Card -6
g_i_pazcard_013	Pazaak Card +/-1
g_i_pazcard_014	Pazaak Card +/-2
g_i_pazcard_015	Pazaak Card +/-3
g_i_pazcard_016	Pazaak Card +/-4
g_i_pazcard_017	Pazaak Card +/-5
g_i_pazcard_018	Pazaak Card +/-6
g_i_pazcard_019	Pazaak Card +/- 1/2
g_i_pazcard_020	Pazaak Card Double
g_i_pazcard_021	Pazaak Card Tie Breaker
g_i_pazcard_022	Pazaak Card Flip 2&4
g_i_pazcard_023	Pazaak Card Flip 3&6
g_i_pazdeck	Pazaak Deck
g_i_pazsidebd001	Pazaak Side Deck
g_i_pltuseitm01	Keycard
g_i_progspike01	Computer Spike
g_i_secspike01	Security Tunneler
g_i_secspike02	Security Spike Tunneler

g_i_trapkit001	Minor Flash Mine
g_i_trapkit002	Average Flash Mine
g_i_trapkit003	Blinding Flash Mine
g_i_trapkit004	Minor Frag Mine
g_i_trapkit005	Average Frag Mine
g_i_trapkit006	Deadly Frag Mine
g_i_trapkit007	Minor Plasma Mine
g_i_trapkit008	Average Plasma Mine
g_i_trapkit009	Deadly Plasma Mine
g_i_trapkit010	Minor Gas Mine
g_i_trapkit011	Average Gas Mine
g_i_trapkit012	Deadly Gas Mine
g_i_trapkit013	Minor Sonic Mine
g_i_trapkit014	Average Sonic Mine
g_i_trapkit015	Deadly Sonic Mine
g_i_trapkit016	Strong Flash Mine
g_i_trapkit017	Devastating Flash Mine
g_i_trapkit018	Strong Frag Mine
g_i_trapkit019	Devastating Frag Mine
g_i_trapkit020	Strong Plasma Mine
g_i_trapkit021	Devastating Plasma Mine
g_i_trapkit022	Strong Gas Mine
g_i_trapkit023	Devastating Gas Mine
g_i_trapkit024	Strong Sonic Mine
g_i_trapkit025	Devastating Sonic Mine
g_i_upgrade001	Scope
g_i_upgrade002	Improved Energy Cell
g_i_upgrade003	Beam Splitter
g_i_upgrade004	Hair Trigger
g_i_upgrade005	Armor Reinforcement
g_i_upgrade006	Mesh Underlay
g_i_upgrade007	Vibration Cell
g_i_upgrade008	Durasteel Bonding Alloy
g_i_upgrade009	Energy Projector
g_i_wristlaunch	Wrist Launcher
g_w_adhsvgren001	Adhesive Grenade
g_w_cryobgren001	CryoBan Grenade
g_w_dblsbr001	Double-Bladed Lightsaber (Blue)
g_w_dblsbr002	Double-Bladed Lightsaber (Red)
g_w_dblsbr003	Double-Bladed Lightsaber (Green)
g_w_dblsbr004	Double-Bladed Lightsaber (Yellow)
g_w_dblsbr005	Double-Bladed Lightsaber (Purple)
g_w_dblsbr007	Double-Bladed Lightsaber (Bronze)
g_w_dblsbr008	Double-Bladed Lightsaber (Orange)
g_w_dblsbr009	Double-Bladed Lightsaber (Silver)
g_w_dblsbr010	Double-Bladed Lightsaber (White)
g_w_dblsbr011	Double-Bladed Lightsaber (Viridian)
g_w_drkjdisbr001	Dark Jedi Lightsaber
g_w_drkjdisbr002	Double-Bladed Lightsaber
g_w_firegren001	Plasma Grenade
g_w_fraggren01	Frag Grenade
g_w_iongren01	Ion Grenade
g_w_lghtsbr01	Lightsaber (Blue)
g_w_lghtsbr02	Lightsaber (Red)
g_w_lghtsbr03	Lightsaber (Green)

g_w_lghtsbr04	Lightsaber (Yellow)
g_w_lghtsbr05	Lightsaber (Purple)
g_w_lghtsbr07	Lightsaber (Bronze)
g_w_lghtsbr08	Lightsaber (Orange)
g_w_lghtsbr09	Lightsaber (Silver)
g_w_lghtsbr10	Lightsaber (White)
g_w_lghtsbr11	Lightsaber (Viridian)
g_w_poisngren01	Poison Grenade
g_w_shortsbr01	Short Lightsaber (Blue)
g_w_shortsbr02	Short Lightsaber (Red)
g_w_shortsbr03	Short Lightsaber (Green)
g_w_shortsbr04	Short Lightsaber (Yellow)
g_w_shortsbr05	Short Lightsaber (Purple)
g_w_shortsbr07	Short Lightsaber (Bronze)
g_w_shortsbr08	Short Lightsaber (Orange)
g_w_shortsbr09	Short Lightsaber (Silver)
g_w_shortsbr10	Short Lightsaber (White)
g_w_shortsbr11	Short Lightsaber (Viridian)
g_w_sonicdet01	Minor Sonic Detonator
g_w_sonicdet02	Sonic Detonator
g_w_sonicgren01	Sonic Grenade
g_w_stungren01	Concussion Grenade
g_w_thermldet01	Thermal Detonator
g1_w_dblsbr001	Double-Bladed Lightsaber
g1_w_dblsbr002	Double-Bladed Lightsaber
g1_w_lghtsbr01	Lightsaber
g1_w_lghtsbr02	Lightsaber
g1_w_sbrcrstl21	Unknown
g1_w_shortsbr01	Short Lightsaber
g1_w_shortsbr02	Short Lightsaber
hkpart01	HK Droid Processor
hkpart02	HK Chassis
hkpart03	HK Control Cluster
hkpart04	HK Vocabulator
hkpart05	HK Protocol Pacifist Package
killblaster	KillBlaster
lspart01	Lightsaber Energy Cell Fixture
lspart02	Lightsaber Emitter Fixture
lspart03	Lightsaber Focusing Lens Fixture
mineruniform	Miner Uniform
mininglaser	Mining Laser
qcrystal_1_0	Crystal 01_VD
qcrystal_1_1	Crystal 01_D
qcrystal_1_2	Crystal 01_N
qcrystal_1_3	Crystal 01_L
qcrystal_1_4	Crystal 01_VL
qcrystal_2_0	Crystal 02_VD
qcrystal_2_1	Crystal 02_D
qcrystal_2_2	Crystal 02_N
qcrystal_2_3	Crystal 02_L
qcrystal_2_4	Crystal 02_VL
qcrystal_3_0	Crystal 03_VD
qcrystal_3_1	Crystal 03_D
qcrystal_3_2	Crystal 03_N
qcrystal_3_3	Crystal 03_L

qcrystal_3_4	Crystal 03_VL
qcrystal_4_0	Crystal 04_VD
qcrystal_4_1	Crystal 04_D
qcrystal_4_2	Crystal 04_N
qcrystal_4_3	Crystal 04_L
qcrystal_4_4	Crystal 04_VL
qcrystal_5_0	Crystal 05_VD
qcrystal_5_1	Crystal 05_D
qcrystal_5_2	Crystal 05_N
qcrystal_5_3	Crystal 05_L
qcrystal_5_4	Crystal 05_VL
qcrystal_6_0	Crystal 06_VD
qcrystal_6_1	Crystal 06_D
qcrystal_6_2	Crystal 06_N
qcrystal_6_3	Crystal 06_L
qcrystal_6_4	Crystal 06_VL
qcrystal_7_0	Crystal 07_VD
qcrystal_7_1	Crystal 07_D
qcrystal_7_2	Crystal 07_N
qcrystal_7_3	Crystal 07_L
qcrystal_7_4	Crystal 07_VL
qcrystal_8_0	Crystal 08_VD
qcrystal_8_1	Crystal 08_D
qcrystal_8_2	Crystal 08_N
qcrystal_8_3	Crystal 08_L
qcrystal_8_4	Crystal 08_VL
qcrystal_9_0	Crystal 09_VD
qcrystal_9_1	Crystal 09_D
qcrystal_9_2	Crystal 09_N
qcrystal_9_3	Crystal 09_L
qcrystal_9_4	Crystal 09_VL
u_a_over_01	Heat Shielding Mark I
u_a_over_02	Armorply Plating Mark I
u_a_over_03	Sound Dampening Overlay Mark I
u_a_over_04	Ablative Plating Mark I
u_a_over_05	Energy Shielding Mark I
u_a_over_06	Ballistic Shielding Mark I
u_a_over_07	Bonded Plates Mark I
u_a_over_08	Heavy Bonded Plates Mark I
u_a_over_09	Heat Shielding Mark II
u_a_over_10	Armorply Plating Mark II
u_a_over_11	Sound Dampening Overlay Mark II
u_a_over_12	Ablative Plating Mark II
u_a_over_13	Energy Shielding Mark II
u_a_over_14	Ballistic Shielding Mark II
u_a_over_15	Bonded Plates Mark II
u_a_over_16	Heavy Bonded Plates Mark II
u_a_over_17	Heat Shielding Mark III
u_a_over_18	Armorply Plating Mark III
u_a_over_19	Sound Dampening Overlay Mark III
u_a_over_20	Ablative Plating Mark III
u_a_over_21	Energy Shielding Mark III
u_a_over_22	Ballistic Shielding Mark III
u_a_over_23	Bonded Plates Mark III
u_a_over_24	Heavy Bonded Plates Mark III

u_a_over_25	Heat Shielding Mark IV
u_a_over_26	Armorply Plating Mark IV
u_a_over_27	Sound Dampening Overlay Mark IV
u_a_over_28	Ablative Plating Mark IV
u_a_over_29	Energy Shielding Mark IV
u_a_over_30	Bonded Plates Mark IV
u_a_unde_01	Environment Underlay Mark I
u_a_unde_02	Biorestorative Underlay Mark I
u_a_unde_03	Armorweave Underlay Mark I
u_a_unde_04	Strengthening Underlay Mark I
u_a_unde_05	Flexible Underlay Mark I
u_a_unde_06	Durasteel Underlay Mark I
u_a_unde_07	Environment Underlay Mark II
u_a_unde_08	Biorestorative Underlay Mark II
u_a_unde_09	Armorweave Underlay Mark II
u_a_unde_10	Strengthening Underlay Mark II
u_a_unde_11	Flexible Underlay Mark II
u_a_unde_12	Durasteel Underlay Mark II
u_a_unde_13	Environment Underlay Mark III
u_a_unde_14	Biorestorative Underlay Mark III
u_a_unde_15	Armorweave Underlay Mark III
u_a_unde_16	Strengthening Underlay Mark III
u_a_unde_17	Flexible Underlay Mark III
u_a_unde_18	Durasteel Underlay Mark III
u_a_unde_19	Environment Underlay Mark IV
u_a_unde_20	Biorestorative Underlay Mark IV
u_a_unde_21	Armorweave Underlay Mark IV
u_a_unde_22	Strengthening Underlay Mark IV
u_a_unde_23	Flexible Underlay Mark IV
u_a_unde_24	Durasteel Underlay Mark IV
u_a_unde_25	Environment Underlay Mark V
u_a_unde_26	Biorestorative Underlay Mark V
u_a_unde_27	Armorweave Underlay Mark V
u_a_unde_28	Strengthening Underlay Mark V
u_a_unde_29	Flexible Underlay Mark V
u_a_unde_30	Durasteel Underlay Mark V
u_l_cell_01	Discharge Energy Cell
u_l_cell_02	Diatium Energy Cell
u_l_cell_03	Ion Energy Cell
u_l_cell_04	Telgorn Jolt Cell Mark I
u_l_cell_05	Improved Discharge Energy Cell
u_l_cell_06	Improved Diatium Energy Cell
u_l_cell_07	Improved Ion Energy Cell
u_l_cell_08	Telgorn Jolt Cell Mark II
u_l_cell_09	Superior Discharge Energy Cell
u_l_cell_10	Superior Diatium Energy Cell
u_l_cell_11	Superior Ion Energy Cell
u_l_cell_12	Telgorn Jolt Cell Mark III
u_l_cell_13	Ultimate Diatium Energy Cell
u_l_colo_01	Crystal, Blue
u_l_colo_02	Crystal, Green
u_l_colo_03	Crystal, Yellow
u_l_colo_04	Crystal, Red
u_l_colo_05	Crystal, Violet
u_l_colo_06	Crystal, Cyan

u_l_colo_07	Crystal, Silver
u_l_colo_08	Crystal, Orange
u_l_colo_09	Crystal, Viridian
u_l_colo_10	Crystal, Bronze
u_l_crys_01	Crystal, Adegan
u_l_crys_02	Crystal, Rubat
u_l_crys_03	Crystal, Ruusan
u_l_crys_04	Crystal, Nextor
u_l_crys_05	Crystal, Dragite
u_l_crys_06	Crystal, Firkrann
u_l_crys_07	Crystal, Phond
u_l_crys_08	Crystal, Bondar
u_l_crys_09	Crystal, Velmorite
u_l_crys_10	Crystal, Sigil
u_l_crys_11	Crystal, Jenruax
u_l_crys_12	Crystal, Kasha
u_l_crys_13	Crystal, Opila
u_l_crys_14	Crystal, Eralam
u_l_crys_15	Crystal, Stygium
u_l_crys_16	Crystal, Damind
u_l_crys_17	Crystal, Sapith
u_l_crys_18	Crystal, Pontite
u_l_crys_19	Crystal, Upari
u_l_crys_20	Ultima-pearl
u_l_crys_21	Crystal, Solari
u_l_crys_21x	Crystal, Qixoni
u_l_crys_22	Lorrdian Gemstone
u_l_crys_23	Barab Ore Ingot
u_l_crys_24	Ankarres Sapphire
u_l_crys_25	Crystal, Kaiburr
u_l_crys_x23	Crystal, Hurrikaine
u_l_emit_01	Deflection Emitter
u_l_emit_02	Disrupting Emitter
u_l_emit_03	Crude Phobium Emitter
u_l_emit_04	Fencing Emitter
u_l_emit_05	Improved Deflection Emitter
u_l_emit_06	Advanced Disrupting Emitter
u_l_emit_07	Synthesized Phobium Emitter
u_l_emit_08	Improved Fencing Emitter
u_l_emit_09	Expert Deflection Emitter
u_l_emit_10	Superior Disrupting Emitter
u_l_emit_11	Phobium Alloy Emitter
u_l_emit_12	Expert Fencing Emitter
u_l_emit_13	Refined Phobium Emitter
u_l_lens_01	Synthesized Kunda Lens
u_l_lens_02	Dragite Lens
u_l_lens_03	Synthesized Byrothsis Lens
u_l_lens_04	Beam Gem Lens
u_l_lens_05	Vibration Lens
u_l_lens_06	Pure Kunda Lens
u_l_lens_07	Adegan Lens
u_l_lens_08	Pure Byrothsis Lens
u_l_lens_09	Improved Beam Gem Lens
u_l_lens_10	Improved Vibration Lens
u_l_lens_11	Ossus Dueling Lens

u_l_lens_12	Pontite Lens
u_l_lens_13	Enhanced Byrothsis Lens
u_m_cell_01	Ion Cell
u_m_cell_02	Vibration Cell
u_m_cell_03	Enhanced Energy Cell
u_m_cell_04	Sonic Discharge Cell
u_m_cell_05	Ion Cell Mark II
u_m_cell_06	Vibration Cell Mark II
u_m_cell_07	Enhanced Energy Cell Mark II
u_m_cell_08	Sonic Discharge Cell Mark II
u_m_cell_09	Ion Cell Mark III
u_m_cell_10	Vibration Cell Mark III
u_m_cell_11	Enhanced Energy Cell Mark III
u_m_cell_12	Sonic Discharge Cell Mark III
u_m_cell_13	Ion Cell Mark IV
u_m_cell_14	Vibration Cell Mark IV
u_m_cell_15	Enhanced Energy Cell Mark IV
u_m_edge_01	Mild Devaronian Edge
u_m_edge_02	Basic Ionite Edge
u_m_edge_03	Basic Mullinine Edge
u_m_edge_04	Basic Neutronium Edge
u_m_edge_05	Moderate Devaronian Edge
u_m_edge_06	Improved Ionite Edge
u_m_edge_07	Improved Mullinine Edge
u_m_edge_08	Improved Neutronium Edge
u_m_edge_09	Severe Devaronian Edge
u_m_edge_10	Superior Ionite Edge
u_m_edge_11	Superior Mullinine Edge
u_m_edge_12	Superior Neutronium Edge
u_m_edge_13	Deadly Devaronian Edge
u_m_edge_14	Quadranium Edge
u_m_edge_15	Ostrine Edge
u_m_grip_01	Agrinium Grip
u_m_grip_02	Contoured Grip
u_m_grip_03	Zabrak Grip
u_m_grip_04	Basket Hilt
u_m_grip_05	Nagai Grip
u_m_grip_06	Advanced Agrinium Grip
u_m_grip_07	Advanced Contoured Grip
u_m_grip_08	Advanced Zabrak Grip
u_m_grip_09	Advanced Basket Hilt
u_m_grip_10	Advanced Nagai Grip
u_m_grip_11	Superior Agrinium Grip
u_m_grip_12	Superior Contoured Grip
u_m_grip_13	Superior Zabrak Grip
u_m_grip_14	Superior Basket Hilt
u_m_grip_15	Superior Nagai Grip
u_r_firi_01	Broadening Chamber Mark I
u_r_firi_02	Amplifying Chamber Mark I
u_r_firi_03	Precision Chamber Mark I
u_r_firi_04	Beam Splitter Mark I
u_r_firi_05	Mandalorian Chamber Mark I
u_r_firi_06	Broadened Chamber Mark II
u_r_firi_07	Amplifying Chamber Mark II
u_r_firi_08	Precision Chamber Mark II

u_r_firi_09	Beam Splitter Mark II
u_r_firi_10	Mandalorian Chamber Mark II
u_r_firi_11	Broadened Chamber Mark III
u_r_firi_12	Amplifying Chamber Mark III
u_r_firi_13	Precision Chamber Mark III
u_r_firi_14	Beam Splitter Mark III
u_r_firi_15	Mandalorian Chamber Mark III
u_r_powe_01	Ion Charger Mark I
u_r_powe_02	Power Pulsator Mark I
u_r_powe_03	Basic Rylith Power Cell
u_r_powe_04	Ion Charger Mark II
u_r_powe_05	Power Pulsator Mark II
u_r_powe_06	Standard Rylith Power Cell
u_r_powe_07	Ion Charger Mark III
u_r_powe_08	Power Pulsator Mark III
u_r_powe_09	Advanced Rylith Power Cell
u_r_powe_10	Ion Charger Mark IV
u_r_powe_11	Power Pulsator Mark IV
u_r_powe_12	Superior Rylith Power Cell
u_r_powe_13	Ion Charger Mark V
u_r_powe_14	Power Pulsator Mark V
u_r_powe_15	Pure Rylith Power Cell
u_r_targ_01	Pinpoint Scope Mark I
u_r_targ_02	Accuracy Scope Mark I
u_r_targ_03	Targeting Scope Mark I
u_r_targ_04	Crippling Scope Mark I
u_r_targ_05	Pinpoint Scope Mark II
u_r_targ_06	Accuracy Scope Mark II
u_r_targ_07	Targeting Scope Mark II
u_r_targ_08	Crippling Scope Mark II
u_r_targ_09	Pinpoint Scope Mark III
u_r_targ_10	Accuracy Scope Mark III
u_r_targ_11	Targeting Scope Mark III
u_r_targ_12	Crippling Scope Mark III
u_r_targ_13	Pinpoint Scope Mark IV
u_r_targ_14	Accuracy Scope Mark IV
u_r_targ_15	Targeting Scope Mark IV
vibrocutter	Vibrocutter
w_blaste_01	Blaster Pistol
w_blaste_02	Ion Blaster
w_blaste_03	Field Survival Pistol
w_blaste_04	Sonic Pistol
w_blaste_05	Disruptor Pistol
w_blaste_06	Heavy Blaster
w_blaste_07	Scout Enforcer
w_blaste_08	Systech Aural Blaster
w_blaste_09	Republic Blaster
w_blaste_10	Aratech Droid Oxidizer
w_blaste_11	Arkanian Heavy Pistol
w_blaste_12	Mandalorian Blaster
w_blaste_13	Systech Static Blaster
w_blaste_14	Arkanian Sonic Blaster
w_blaste_15	Sith Disruptor
w_blaste_16	Mandalorian Heavy Blaster
w_blaste_17	Heavy Sonic Blaster

w_blaste_18	Watchman Blaster
w_blaste_19	Zabrak Blaster Pistol
w_blaste_20	Mandalorian Ripper
w_blaste_21	Aratech Ionmaster
w_blaste_22	Onasi Blaster
w_blaste_23	Dashade Sonic Blaster
w_blaste_24	Zabrak Heavy Blaster
w_blaste_25	Systech Electric Blaster
w_blaste_26	Micro-Pulse Blaster
w_blaste_27	Elite Watchman Blaster
w_blaste_28	Mandalorian Disintegrator
w_blaste_29	Dashade Sonic Disruptor
w_blaste_30	Freedon Nadd's Blaster
w_blaste_x05	Luxa's Disruptor
w_blaste_x20	Remote's Blaster
w_brifle_01	Blaster Carbine
w_brifle_02	Ion Carbine
w_brifle_03	Sonic Carbine
w_brifle_04	Blaster Rifle
w_brifle_05	Bowcaster
w_brifle_06	Repeating Blaster Carbine
w_brifle_07	Ion Rifle
w_brifle_08	Disruptor Carbine
w_brifle_09	Sonic Rifle
w_brifle_10	Repeating Blaster Rifle
w_brifle_11	War Bowcaster
w_brifle_12	Arkanian Blaster Rifle
w_brifle_13	Disruptor Rifle
w_brifle_14	Argazdan Riot Buster
w_brifle_15	Bothan Droid Disruptor
w_brifle_16	Combat Enforcer
w_brifle_17	Heavy Repeating Carbine
w_brifle_18	Plasma Projector
w_brifle_19	Mandalorian Assault Rifle
w_brifle_20	Verpine Droid Disruptor
w_brifle_21	Ceremonial Bowcaster
w_brifle_22	Heavy Repeating Rifle
w_brifle_23	Charric
w_brifle_24	Zabrak Blaster Carbine
w_brifle_25	Slavemaster Stun Carbine
w_brifle_26	Onderon Repeating Carbine
w_brifle_27	Sonic Disruptor
w_brifle_28	Mandalorian Heavy Repeater
w_brifle_29	Verpine Droid Disintegrator
w_brifle_30	Zersium Rifle
w_drink_01	Drink In Hand
w_emptyhnd_01	Empty Hand
w_ls_x01	Visas Marr's Lightsaber
w_melee_01	Short Sword
w_melee_02	Long Sword
w_melee_03	Energy Baton
w_melee_04	Quarterstaff
w_melee_05	Vibroblade
w_melee_06	Vibrosword
w_melee_07	Double-Bladed Sword

w_melee_08	Exchange Negotiator
w_melee_09	Gamorrean War Axe
w_melee_10	Zabrak Vibroblade
w_melee_11	Rodian Blade
w_melee_12	Sith War Sword
w_melee_13	Trandoshan Sword
w_melee_14	Force Pike
w_melee_15	Vibro Double-Blade
w_melee_16	Gamorrean Cleaver
w_melee_17	Rodian Death Blade
w_melee_18	Gand Silencer
w_melee_19	Ryyk Blade
w_melee_20	Trandoshan Double-Blade
w_melee_21	Echani Vibrosword
w_melee_22	Sith Tremor Sword
w_melee_23	Gand Shockstaff
w_melee_24	Shyarn
w_melee_25	Arg'garok
w_melee_26	Geonosian Electro-Staff
w_melee_27	Tehk'la Blade
w_melee_28	Zhaboka
w_melee_29	Gand Discharger
w_melee_30	Freyyr's Warblade
w_melee_x01	Handmaiden's Staff
w_melee_x02	Twi'lek Spinning Blade
w_melee_x03	Twi'lek Spinning Blade
w_melee_x12	Ludo Kressh's War Sword
w_pazaak_01	Pazaak Cards In Hand
w_rocket_01	Explosive Rocket
w_rocket_02	Tranquilizer Dart
w_rocket_03	Buster Rocket
w_rocket_04	Kyber Dart
w_rocket_05	Plasma Rocket
w_rocket_06	Poison Rocket
w_rocket_07	Poison Dart
w_rocket_08	Piercing Dart
w_rocket_09	Paralysis Dart
w_rocket_10	Ion Rocket
w_rocket_11	Concussion Rocket
w_sls_x02	Freedon Nadd's Short Lightsaber

ALLIÉS

En fonction de votre sexe et de votre orientation dans la force (côté obscur ou lumineux), vous serez rejoints par différents alliés :

Si, en arrivant à Nar Shadaa, vous êtes du côté lumineux, l'éclaireuse Mira rejoindra votre groupe.
Si vous êtes du côté obscur, alors vous pourrez enrôler Hannar, un wookie.

Si vous êtes un homme, vous serez rejoint, en avançant dans le jeu, par une servante echani.
Si vous êtes une femme, alors l'homme qui se dit historien dans l'enclave jedi de Dantoine ne tardera pas à rejoindre votre groupe.

Star Wars : Le Pouvoir de la Force : Ultimate Sith Edition

© LucasArts 2009

CHEAT CODES

En cours de partie (et seulement après avoir terminé la première mission), mettez le jeu en pause et allez dans la section des codes. Attention, ces codes désactivent la fonction de sauvegarde.

Divers

ADEGAN	Lancer de sabre au rang max
COUNTDOOKU	Sabre laser optimisé
DATHOMIR	Force de répulsion au rang max
EXARKUN	Répulsion au rang max
HURRIKANE	Cristaux de sabre laser
JOCASTA	Tous les talents de la Force
KATARN	Pouvoir de la force au maximum
LIGHTSABER	Sabre laser optimisé
MINDTRICK	Niveaux miroir
OSSUS	Toutes les données débloquées
SITHSPAWN	Mode Sith Master

Personnages

BLACKHOLE	Trooper shadow
FERRAL	Trooper scout
HARDBOILED	Général Rahm Kota (saoul)
MANDALORE	Général Rahm Kota
MASTERMIND	Empereur Palpatine
PHOENIX	Trooper incinérateur
PROTOTYPE	Proxy
SNOWMAN	Trooper snow
TK421BLUE	Commandant Stormtrooper
TK421GREEN	Trooper Kashyyyk
TK421WHITE	Stormtrooper
VICEROY	Sénateur Bail Organa

Tenues

DANTOOINE	Tenue de cérémonie jedi
HOLOCRON	Tenue de Jedi
KORRIBAN	Armure Sith Stalker
SOHNDANN	Tous les costumes
WOOKIEE	Tenue de Kento

Combos

BRUTALSTAB	Combo : "brutal stab"
DARAGON	Combo : "sith slash"
EETHKOTH	Combo "aerial assault"

FREEDON	Nouveau combo
KITFISTO	Combo : "saber sling"
LUMIYA	Combo : "Sith Saber Flurry"
MARAJADE	Nouveau combo
MASSASSI	Combo : "lightning bomb"
MOLDYCROW	Tous les combos
PLOKOON	Combo : "saber slam"
RAGNOS	Combo : "lightning grenade"
SAZEN	Combo : "Sith Throw"
VENTRESS	Combo : "aerial ambush"
YADDLE	Combo "aerial blast"

SAUVEGARDER MALGRÉ LES CODES

Il existe un moyen de contourner le fait qu'on ne puisse pas sauvegarder quand on utilise des codes de triche (voir l'astuce Cheat Codes). Pour cela, activez les codes seulement lorsque vous êtes dans un niveau qui sauvegarde automatiquement votre progression à certains endroits. Quand la sauvegarde se fait, faites mourir votre personnage, revenez au menu principal et choisissez de continuer votre partie. Vous pourrez alors sauvegarder à n'importe quel moment tout en conservant le code activé précédemment.

Star Wars : Le Pouvoir de la Force II

© Activision / LucasArts 2010

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section des codes de triche du menu Options, via l'écran Pause.

AJP400	Costume de Jump Trooper
GUNRAY	Jouer avec un Neimoidien
HAAZEN	Costume de l'acolyte Sith
LIBO	Cristal vert sabre-laser
MAREK	Répulsion de Force
MORGUKAI	Costume de garde
MANDALORE	Jouer avec Boba Fett
NOMI	Armure Jedi expérimentale
RAHM	Costume du général Kota
REBELSCUM	Costume de Rebel Trooper
SHADOW	Cotsume de Terror Trooper
SOLARI	Cristal blanc sabre-laser
TK421	Skin de Stormtrooper
TRAYA	Lancer de sabre-laser
VENTRESS	Costume de l'apprenti
YARAEL	Contrôle mental Jedi

LISTE DES DÉFIS

Epreuve de combat

Terminez le niveau "KAMINO : L'Evasion".

Epreuve de l'entraînement

Terminez le niveau "KAMINO : L'Evasion".

Epreuve du chemin mortel

Terminez le niveau "CATO NEIMOIDIA : L'Arche orientale".

Epreuve de déflexion

Terminez le niveau "CATO NEIMOIDIA : L'Arche occidentale".

Epreuve de récupération

Terminez le niveau "DAGOBAH".

Epreuve de domination

Terminez le niveau "LE DELIVRANCE : A bord du Délivrance".

Epreuve exterminateurs

Terminez le niveau "LE DELIVRANCE : A bord du Délivrance".

Epreuve de la Flèche

Terminez le niveau "KAMINO : Le Retour".

Epreuve des éclaireurs

Terminez le jeu.

Epreuve embuscade

Terminez le jeu.

RÉCOMPENSES DES DÉFIS

Cristal de sabre laser : Furie

Terminez le défi 'Epreuve de combat' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Guérison

Terminez le défi 'Epreuve de l'entraînement' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Destruction

Terminez le défi 'Epreuve du chemin mortel' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Vie réduite

Terminez le défi 'Epreuve de déflexion' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Concentration

Terminez le défi 'Epreuve de récupération' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Régénération

Terminez le défi 'Epreuve de domination' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Sagesse

Terminez le défi 'Epreuve exterminateurs' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Incinération

Terminez le défi 'Epreuve de la Flèche' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Impact

Terminez le défi 'Epreuve des éclaireurs' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Désintégration

Terminez le défi 'Epreuve embuscade' avec une médaille d'or.

Tenue : Armure de Jedi expérimentale

Terminez le défi 'Epreuve du chemin mortel' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue de droïde d'entraînement

Terminez le défi 'Epreuve de déflexion' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue de Neimoidien

Terminez le défi 'Epreuve de récupération' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue d'exterminateur impérial

Terminez le défi 'Epreuves exterminateur' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue de garde épéiste

Terminez le défi 'Epreuve de la Flèche' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue d'acolyte Sith

Terminez le défi 'Epreuve embuscade' avec une médaille d'argent.

MODE DE DIFFICULTÉ

Mode Très difficile

Finissez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Star Wars : Pit Droids

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu ou à l'écran des options, appuyez sur ENTER , tapez l'un des codes suivants et appuyez à nouveau sur ENTER :

BEEFCAKE	Redonne de la puissance au droid
BEEM	Mode vol
BUBBLES	Parties de bonus
DANKE	Le plein d'énergie
FITTO	Toutes les parties de droids
GETEM	Inventaire complet
GOGO	Mode turbo
LOCKANDLOAD	Pistolet laser
MST3K	Débloque toutes les cinématiques
SOMONEY	Toutes les missions
STAYING ALIVE	Invulnérabilité (God mode)
STORM	Recharge la batterie
TARDIS	Appuyez sur Backspace et une touche de 1 à 9 pour vous téléporter

Star Wars : Rebel Assault

© LucasArts 1993

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

	Easy	Normal	Hard
2.	FALCON	BIGGS	ACKBAR
3.	ANOAT	KAIBURR	FORNAX
4.	YUZZEM	MYNOCK	BESPIN
5.	BRIGIA	DAGOBAH	KESSEL
6.	GREEDO	MIMBAN	ORGANA

CHEAT MODE

Pendant la page de présentation Lucas Arts, faire au joystick :
HAUT FEU BAS FEU GAUCHE FEU DROITE FEU
Vous entendrez un téléphone et une voix qui répond "Lucas Art". Ensuite, pendant le jeu :

+ Régénère votre énergie (à taper sur le pavé numérique)
- Vous enlève de l'énergie
1 Niveau FIGHTER TRAINING
2 Niveau ASTEROID TRAINING
3 Niveau PLANET KOLAADOR
4 Niveau STAR DESTROYER ATTACK
5 Niveau TATOOINE ATTACK
6 Niveau ASTEROID FIELD CHASE
7 Niveau IMPERIAL PROB DROIDS
8 Niveau IMPERIAL WALKERS
9 Niveau STORMTROOPERS
A Niveau PROTECT REBEL TRANSPORT
B Niveau YAVIN TRAINING
C Niveau TIE ATTACK
D Niveau DEATH STAR SURFACE
E Niveau SURFACE CANNON
F Niveau DEATH STAR TRENCH

ESC : Termine directement le niveau en cours

VIES INFINIES

Si vous voulez avoir les vies infinies ou presque, il suffit de faire cette grosse astuce. Le jeu a normalement créé un répertoire REBEL sur votre disque dur, pour y sauvegarder la configuration de votre jeu. Allez sous la racine du lecteur CD-ROM du jeu Rebel Assault.
Tapez COPY ASSAULT.EXE C:
Ensuite, retournez dans le répertoire REBEL de votre disque dur. Grâce à un éditeur hexadécimal, éditez le fichier

ARIOCH.EXE, cherchez B9 10 27, et mettez à la place BE 64 00.Tapez, sous DOS, PATH = C:
Cette petite phrase sous DOS sera à taper à chaque fois que vous voudrez jouer à Rebel Assault en vies infinies.
Ensuite, mettez-vous sur votre lecteur CD-ROM, et tapez ARIOCH. Si vous voulez jouer à la souris au lieu du joystick, il faut taper ARIOCH /M. Attention, quand vous tapez ARIOCH, il faut absolument être sur le lecteur CD-ROM, sinon cela ne fonctionnera pas.Voilà, à présent, à chaque fois que vous gagnerez 100 points, R2D2 émettra un petit sifflement qui vous signalera que vous venez de gagnez une nouvelle vie.

Star Wars : Rebel Assault II : The Hidden Empire

© LucasArts 1995

CODES DES NIVEAUX

	Beginner	Novice	Standard	Expert	Custom 1&2
2.	JABBA	EWOKS	BANTHA	ANAKIN	WOOKIEE
3.	ENDOR	CHEWIE	KATANA	KENOBI	DROID
4.	LACHTON	DANKIN	DENGAR	FORTUNA	RODIAN
5.	BORSK	NOGHRI	PELLAEON	MODON	BPFASSH
6.	KROYIES	CHAMMA	ITHULL	OMMIN	KSHYY
7.	AURIL	BOGGA	STENNESS	REKKON	TORVE
8.	KAMPL	INCOM	MYRKR	SHAZEEN	SLUISSI
9.	FERRIER	KOTHLIS	CHURBA	KIIRIUM	PALANHI
10.	GALIA	KRATH	ARTOO	GUNDARK	DROKKO
11.	DENARII	SIOSK	SATAL	DIANOGA	NATTH
12.	SADOW	ADEGAN	LOBUE	ATUARRE	SABACC
13.	ONDERON	AMANOA	DENEBA	ESSADA	ANDUR
14.	ALEEMA	AMBRIA	STURM	PAPLOO	ARKANIA
15.	CATHAR	SYLVAR	CRADO	NASHTAH	DIATH
Fin.	DOMINIS	MIRALUKA	CARRACK	PESTAGE	DREEBO

MODE "USING THE FORCE"

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur les touches ALT et V, puis entrez LETGO comme code demandé par l'ordinateur. Utilisez ensuite les combinaisons de touches suivantes :

- : Augmente les dommages

+ : Diminue les dommages

ALT + E : Vous donne une vie

ALT + V : Vies infinies

MODE "YODA POWER"

Vous devez déjà être en mode "Using the force". Appuyez simultanément sur les touches ALT et V, puis entrez ISNOTRY comme code. Vous pouvez alors utiliser les combinaisons de touches suivantes :

ALT + P L'ordinateur joue à votre place

ALT + M Vous voyez les séquences filmées à partir de l'endroit où vous êtes

ALT + J Permet de choisir son niveau. Entrez un chiffre entre 1 et 9 ou une lettre entre A et F.

ESC : Vous passez à la scène suivante

CONSEILS

1. Quand vous commencez le jeu, et sélectionnez la difficulté, utilisez toujours un niveau "custom". Il vous permet de changer les réglages pendant le jeu. Si vous choisissez l'un des réglages prédéfinis vous serez bloqué avec. Certaines séquences peuvent être très difficiles, sauf si vous changez la difficulté.
2. Quand vous jouez, n'ayez pas peur de vous amuser. Comme vous pouvez commencer à n'importe quel niveau que vous avez déjà fini, votre nombre de vies n'a pas beaucoup d'importance. Même si vous mourrez, vous pouvez recommencer le chapitre, ce qui est la même chose que d'avoir une vie supplémentaire.
3. Ecoutez les messages de vos compagnons. Ils vous diront souvent quelle cible vous devriez viser. Si vous n'écoutez pas, vous pourriez finir par tourner en rond pendant longtemps avant de finir le chapitre.

Star Wars : Republic Commando

© Activision / LucasArts 2005

CHEAT CODES

Appuyez sur ~ (ou ²) en cours de jeu pour afficher la console et entrez l'un des codes suivants :

`allammo`	999 munitions
`allweapons`	Toutes les armes
`loaded`	Toutes les armes + munitions
`darman`	Passer à l'écran de chargement suivant
`fierfek`	Munitions au max
`fly`	Voler (tapez walk pour revenir à la normale)
`ghost`	Pas de détection des collisions
`lamasu`	Débloque tous les niveaux
`loaded`	Explosifs en armes secondaires
`playersonly`	Désactive l'IA du CPU
`slomo <nombre>`	Choisir la vitesse de jeu.
`thematulaaklives`	Mode God

BONUS

Infos sur Foley

Terminez la campagne Geonosis.

Infos sur Spec Ops

Terminez la campagne Assault Ship.

Interview de Temuera Morrison

Terminez la campagne Kashyyk.

VUE À LA TROISÈME PERSONNE EN MODE MULTI

Rejoignez une partie multijoueur, et une fois dans la zone de combat, appuyez sur ~ (ou ²) pour afficher la console et entrez le code suivant :

set input b togglebehindview

Sortez alors de la console. Maintenant il vous suffira de presser la touche "b" pour passer en vue à la troisème

personne.

Star Wars : Rogue Squadron

© LucasArts / Factor 5 1999

CHEAT CODES

Dans l'écran des mots de passe, entrez l'un des codes suivants :

ACE	Augmente la difficulté du jeu
BERGLOWE	Nouveau visage pour Luke
CHICKEN	Vous pilotez un AT-ST
CREDITS	Nouveaux crédits
DIRECTOR	Voir toutes les cinématiques (dans les Highscores, At The Movies)
GOODGUYTIE	Piloter un chasseur Tie
GUNDARK	Modifie le contrôle du Force Feedback
IAMDOLLY	Vies infinies
KOELSCH	Pour piloter une voiture
LEIAWRKOUT	Active le Force Feedback
MAESTRO	Ecouter toutes les musiques (dans les Highscores, Concert Hall)
OOMPAWAMPA	Choix du niveau
RADAR	Nouveau radar
RECUER	Navette impériale
TOUGHGUY	Tous les Power Ups
USEDAFORCE	Utiliser n'importe quel vaisseau du niveau
WOOKIEPELT	Faucon Millenium (sauf niveaux avec les speeders)
WUTZI	Nouveau visage pour Luke

MODIFICATION DE LA SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier PLAYER_00.SAV.
A l'offset 31, mettez 0F : Classe du perso maximum
A l'offset 32 (50 en décimal), mettez 0F : Accès à tous les niveaux
Enfin, de l'offset 53 à l'offset 57, mettez FF : Toutes les médailles d'or

AIDE POUR LE DERNIER NIVEAU

Pour passer la 16ème mission (la dernière), ne perdez pas votre temps à tuer toutes les tourelles. Il vous suffit de détruire une sorte de réservoir sur le haut des grands vaisseaux. Une fois que c'est fait, détruisez les pattes du vaisseau.

OBTENIR UNE MÉDAILLE D'OR À TOLARANDE

Effectuez la mission jusqu'à la cité dans les nuages (vers la fin du niveau). vous trouverez entre les bâtiments une boîte jaune et rouge. Foncez sur elle et remontez rapidement en altitude pour ne pas toucher une construction. Terminez le niveau avec de bonnes statistiques (bon temps, bonne précision de tir, beaucoup d'ennemis abattus) et en vous assurant d'avoir toujours le gros vaisseau derrière vous. En remplissant toutes ces conditions, vous aurez la médaille d'or.

NOUVEAUX VAISSEAUX

Pour débloquer le Faucon Millenium et l'intercepteur TIE, il faut avoir toutes les médailles d'or (incluant les missions bonus).

Star Wars : Shadows of the Empire

© LucasArts 1997

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

Pour avoir accès à tous les niveaux, créez un joueur au nom de " R Testers ROCK".

SÉQUENCE DE FIN

A la place de votre nom, entrez "Credits". Sélectionnez "hoth", planète des glaces et vous verrez la séquence de fin.

UN SEUL TIR POUR ÉLIMINER LES ENNEMIS

Entrez "Jabba" à la place de votre nom, puis sélectionnez le niveau JEDI. Vous pourrez alors éliminer les Stormtroopers d'un seul tir.

PATCH SUR LA SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez un fichier de sauvegarde qui se trouve dans le répertoire du jeu. Puis, procédez aux modifications suivantes :

Choix du niveau

Allez à l'offset 17 et mettez une valeur de 01 à 0A pour accéder au niveau de votre choix.

255 vies

Mettez FF aux offsets 80, 84, 88, 92, 96, 100, 104, 108, 112, 116 pour avoir 255 vies pendant tous les niveaux du jeu.

Star Wars : Starfighter

© LucasArts / Secret Level 2002

CHEAT MODE

Entrez les codes suivants dans le menu des options.

BLUENSF	Vaisseu caché pour les missions bonus
CREDITS	Voir les crédits
DIRECTOR	Mode Director's cut
HEROES	Gallerie d'images des héros
JAMES	Une journée de James
JARJAR	Inverser les contrôles
LATEAM	Voir les programmeurs
LTDJGD	Message des programmeurs
MINIME	Invonsibilité
NOHUD	Débloquer les bonus
OVERSEER	Tous les cheats
PLANETS	Images de pre-production
SHIPS	Images de vaisseaux ennemis
SIMON	Photos de Simon
SLTEAM	Voir les programmeurs
WOZ	Séquence FMV de noël

MISSIONS SECRÈTES

Charm's Way
Pour avoir cette mission, vous devez obtenir une médaille de bronze dans les niveaux The Royal Escort, Contract Infraction, Piracy Above Lok, Taking The Offensive, The New Resistance et The Final Assault.

Outpost Attack
Pour avoir cette mission, vous devez obtenir une médaille de bronze dans toutes les missions normales du jeu.

Canyon Sprint
Pour avoir cette mission, vous devez obtenir une médaille d'argent dans les missions Naboo Proving Grounds, The Royal Escort, Taking The Offensive, Midnight Munitions Run, Rescue On The Solleu et The Final Assault.

Space Sweep
Pour avoir cette mission, vous devez obtenir une médaille d'argent dans toutes les missions normales du jeu.

NOUVEAUX VAISSEAUX

Vaisseau Guardian Mantis
Pour avoir ce vaisseau, vous devez obtenir un médaille d'or dans les missions Contract Infraction, Secrets On Eos et The New Resistance.

Vaisseau Havoc
Pour avoir ce vaisseau, vous devez obtenir un médaille d'or dans les missions Piracy Above Lok, Valuable Goods, Eye Of The Storm, The Crippling Blow et Last Stand On Naboo.

Vaisseau d'infiltration de Darth Maul
Pour avoir ce vaisseau, vous devez obtenir un médaille d'or dans toutes les missions normales du jeu.

UN ROBOT SUR UN MISSILE

Dans la mission secrète Charm's Way, observez attentivement à côté de la seconde frégate de la fédération. En passant en revue les cibles une à une, vous en trouverez une du nom de ChrisCorrpedo. Si vous vous approchez pour l'observer, vous remarquerez qu'il s'agit d'un robot chevauchant un missile.

HAMBURGERS PARTY

Dans la mission d'entraînement des fighters, approchez-vous du champ d'astéroïdes au début du niveau pour y voir un robot faisant des hamburgers.

IMAGES HORS LA LOI

Dans le niveau de la course dans le canyon, ne prêtez aucune attention aux instructions de Essora et dirigez-vous dans le sens opposé. Vous arriverez à un grand mur bleu, traversez-le pour vous retrouver dans la galerie présentant les images du jeu Outlaws.

Star Wars : Tie Fighter

© LucasArts 1994

PATCHS SUR LES FICHIERS PILOTE

Editez votre fichier pilote et changez ce qu'il vous plaît :
Médailles training : mettre FF FF FF FF FF FF en $5B (ou secteur 0, déplacement 91)
Super Score : mettre 9A 06 01 en $5 (ou secteur 0, déplacement 5)
Super Grade : mettre 04 en $3 (ou secteur 0, déplacement 3)
Toutes les médailles : mettre 50 fois FF en $392 (ou secteur 1, déplacement 402)

CONSEILS

1. Faites attention aux tirs de vos alliés. Ils peuvent vous tuer autant que les tirs ennemis.
2. Comme vous commencez sans bouclier, maintenez le joystick dans la position bas-droite, pour que votre chasseur fasse des loopings. Ainsi vous ne pouvez etre touché, et vous pouvez continuer à tirer des missiles sur vos ennemis.
3. Si vous êtes poursuivi, volez droit sur un objet, et déviez votre route au dernier moment. Votre poursuivant percutera sûrement l'objet.
4. Cachez-vous derrière les plate-formes, ces stupides rebelles tireront sur la plate-forme au lieu de vous !!

ACTIVER L'HYPERSPACE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier FLIGHT.OVL.
Mettez 01 à l'offset 36230 pour que vous puissiez activer l'hyperspace.
Mettez 01 à l'offset 36234 pour que vos ennemies ne puisse plus activer l'hyperspace.

Star Wars : X-Wing

© LucasArts 1993

TEMPS INFINI

Grâce à un éditeur de secteurs, recherchez dans le fichier FLIGHT.OVL la chaîne hexadécimale 80 BF 13 01 00 75 03 E9 F8 00 et remplacez-là par la chaîne 80 BF 13 01 00 75 03 90 90 90. Recherchez ensuite dans le même fichier la chaîne FE 0E 86 63 et remplacez-la par 90 90 90 90.

PATCH POUR EFFECTUER N'IMPORTE QUELLE MISSION

Voici une astuce permettant de réaliser la mission que l'on désire. Editez votre pilote, par exemple LUKE.PLT. Allez au secteur 1 et mettez le numéro de la mission que vous désirez faire aux déplacements qui suivent, en fonction du Tour Of Duty. Attention, car au numéro de la mission, il ne faudra pas oublier de soustraire un et surtout de convertir en hexadécimal. Par exemple, la mission pour détruire l'étoile noire, c'est la mission 14 du Tour Of Duty III, 14 en hexadécimal c'est OE, mais il faut enlever un, donc le numéro de la mission sera OD...
Tour of duty I : Déplacement 240 (ne pas dépasser OB).
Tour of duty II : Déplacement 241 (ne pas dépasser OB).
Tour of duty III : Déplacement 242 (ne pas dépasser OD).

Star Wars : X-Wing - Imperial Pursuit

© LucasArts 1993

PATCH POUR VOIR DE NOUVELLES SCÈNES CINÉMATIQUES

Avec un éditeur de secteurs, éditez le fichier de votre pilote (.PLT), secteur 001, mettez 01 à l'offset 227 et 14 à l'offset 243. Ainsi, vous pourrez admirer de nouvelles scènes cinématiques.

Star Wars : X-Wing Alliance

© LucasArts / Totally Games 1999

CHEAT CODES

Tapez IMACHEATER pendant le jeu puis appuyez sur ENTER . Entrez ensuite un des codes suivants:

EWOKSRULE	Invulnérabilité
MASTERYODA	Munitions illimitées
KILLMENOW	Perdre le niveau
THETASTEOFVICTORY	Gagner le niveau
HYPERMETO##	Passer au niveau ##

Star Wars : X-Wing vs. Tie Fighter

© LucasArts / Totally Games 1997

MODIFIER LES GRADES DES PILOTES

Editez votre sauvegarde (*.plt) avec un éditeur hexadécimal. Allez à l'offset hexa 2326. Modifiez la valeur qui s'y trouve comme suit (toutes les notations sont en hexadécimal) :
Ground Crew : 01
Trainee : 02
Flight Cadets : 03
Officier 4ème classe : 04
Officier 3ème classe : 05
Officier 2ème classe : 06
Officier 1ème classe : 07
Vétéran 4ème classe : 08
Vétéran 3ème classe : 09
Vétéran 2ème classe : 0A
Vétéran 1ème classe : 0B
As 4ème classe : 0C
As 3ème classe : 0D
As 2ème classe : 0E
As 1ème classe : 0F
Top As 4ème classe : 10
Top As 3ème classe : 11
Top As 2ème classe : 12
Top As 1ème classe : 13
Jedi 4ème classe : 14
Jedi 3ème classe : 15
Jedi 2ème classe : 16
Jedi 1ème classe : 17
Jedi Master : 18

Pourcentage Grade positif : offset 335 (de 0 à 99 % en hexadécimal de 0 à 63) ; offset 336 à 338 doivent être de 00.
Pourcentage Grade négatif : offset 335 à 338 (-21%= FFFFFFEB ; mis a l'envers : EBFFFFFF)

INVULNÉRABILITÉ ET TOUTES LES ARMES

Au cours d'un vol, tapez WIN pour devenir invulnérable et avoir un véritable arsenal.

Star Wars Battlefront

© Activision / LucasArts 2004

TAILLE EWOK

Mettez **Jub Jub** en guise de nom de profil pour que tout le monde ait la taille d'un Ewok dans le jeu (attention aux majuscules !).

Star Wars Battlefront II

© LucasArts / Pandemic Studios 2005

GUIDE STRATÉGIQUE

Introduction

Salut soldat ! Le guide qui suit fait part des multiples possibilités quant aux stratégies à déployer lors des batailles. Ce ne sont sûrement pas les seules, et diverses autres manoeuvres peuvent bien évidemment être envisagées. Enfin, sachez toutefois que tous les conseils délivrés ci-dessous ont largement fait leurs preuves... Sur ce, bonne chance soldat ! Et vive la République !

EPIDODES I, II et III

1) MYGEETO : UN TAS DE RUINES

Récupérez une puissante source d'énergie dans l'usine de production de la CSI.

Cette première mission résume bien les différentes tâches qu'il vous faudra accomplir au cours de toutes les batailles qui régissent le jeu. Votre but principal est de détruire un collecteur puis de récupérer les cristaux d'énergie qui constituent son noyau. Dès le départ, la présence ennemie se fait oppressante et il vous faut vous frayer un chemin dans la cohue qui règne sur le champ de bataille. En choisissant une unité sniper, vous pouvez vous poster près des rambardes pour faire passer le message avec discrétion. Un TL-TT se trouve également disponible d'entrée de jeu et vous pouvez donc attaquer l'ennemi l'esprit serein grâce à la puissance de la machine. Grimpez donc dedans et dirigez-vous vers le premier poste de commandement à investir en tirant sur tout ce qui est fait de ferraille. Lorsque la barre de santé de votre véhicule flirtera avec le rouge, quittez celui-ci pour continuer à pied. Positionnez-vous sous l'arche et restez à proximité de la lumière rouge pour capturer le camp ennemi. La progression de capture est symbolisée par une icône sur le côté droit de l'écran. Laissez donc un oeil sur celle-ci mais pensez également à surveiller toute intrusion de la CSI. Lorsque le premier objectif aura été atteint, il vous faudra veiller à sécuriser la zone avant l'arrivée du général. Pour cela, concentrez directement vos tirs sur les deux tourelles qui seront alors indiquées par deux flèches jaunes. Préférez pour cette tâche un soldat lourd armé du lance-roquettes ou bien attaquez à l'aide de vos grenades. Se positionner juste en dessous des machines peut également se révéler être un bon moyen d'éviter le tir des tourelles. Le général Ki-Adi-Mundi arrivé, il vous est possible de le sélectionner. Prenez-en le contrôle dès à présent ou bien gardez-le en réserve pour la phase finale où il vous faudra fuir rapidement la zone. Votre choix fait, mettez-vous en route vers les générateurs et détruisez ces derniers pour faire tomber les barrières et permettre ainsi à l'infanterie de progresser plus rapidement. En route, un nouveau poste de commandement ennemi sera à capturer. Sélectionnez ensuite le Jedi si ce n'est déjà fait, et partez éliminer les deux tourelles grâce à la puissance de vos sabres. Passé le pont, contournez la structure par la droite afin de trouver les deux générateurs de champ de force, et par la même occasion, détruisez-les. Passez ensuite à l'intérieur du bâtiment et prenez pour cible le noyau de collecteur d'énergie. Lorsque celui-ci sera réduit à néant, ramassez les cristaux sur le sol et reprenez le chemin du QG. Faites-vous encadrer par des collègues afin d'avancer à couvert ou prenez le Jedi pour progresser à toute vitesse. Dans tous les cas, empruntez les sentiers sur les côtés pour ne pas vous heurter aux blindés ennemis envoyés en renfort.

2) CORUSCANT : SAUVETAGE DESESPERE

L'enlèvement de Palpatine donne l'occasion à la 501ème de s'exercer au combat spatial.

Le général Grievous détient le chancelier suprême en otage à bord de son vaisseau. Vous n'avez guère de choix, il

vous faut affronter la flotte séparatiste ! Vous débutez la mission dans le hangar de votre vaisseau principal. A chaque fois que vous perdrez un de vos hommes, vous pourrez repartir d'ici. Plusieurs types de vaisseaux sont disponibles, et chacun a sa caractéristique propre (résistance/puissance de feu/vitesse). Dans tous les cas, cette première bataille spatiale ne devrait guère vous inquiéter... Commencez donc par grimper à bord d'un des véhicules, puis amorcez le décollage de l'appareil. Dans un premier temps, il vous faut engendrer des pertes chez l'ennemi. Prenez donc en chasse tout ce qui vole et qui n'est pas avec vous pour le détruire. N'hésitez pas à locker vos cibles et à ralentir lorsque vous vous trouvez en bonne position de tir. Veillez également à ne jamais rester trop statique et à utiliser les parades lorsque votre tableau de bord vous indiquera la présence d'un missile ennemi. Le second objectif consiste à détruire une frégate. Une frégate n'est autre qu'un vaisseau volant mais toutefois légèrement plus imposant. Repérez donc le véhicule puis ralentissez dès que celui-ci se trouve à portée de tir. Profitez-en alors un maximum pour l'affaiblir grâce à vos rayons blaster et vos bombes, puis faites demi-tour pour lancer d'autres attaques. La frégate n'étant plus, on vous demande à présent de vous frotter au convoi afin de désactiver son bouclier.
Passez alors sous le vaisseau principal de l'ennemi pour trouver et endommager celui-ci. Passez ensuite au sabotage des antennes de communication en attaquant au-dessus de l'ennemi. Prenez alors garde aux tourelles de tir qui n'hésiteront pas à vous prendre pour cible. Le sabotage n'en finit pas avec le dernier objectif. Rendez-vous ensuite dans le hangar ennemi en y atterrissant avec l'un de vos vaisseaux. Vous devez démolir plusieurs machines dans les salles de contrôle. Vous remarquerez qu'un poste de commandement est présent sur la passerelle. Essayez donc d'en prendre possession pour pouvoir déployer vos troupes directement chez l'ennemi. Quoi qu'il en soit, prenez votre courage à deux mains et foncez jusqu'aux cuves de refroidissement du réacteur (toujours indiquées par des flèches jaunes). Sur place, faites votre possible pour endommager les machines puis repartez vers le vide extérieur (libre à vous alors de voler un des vaisseaux des séparatistes). Remontez vers le haut et prenez pour cible la passerelle du croiseur ennemi. Une fois détruite, la victoire est vôtre !

3) FELUCIA : AU COEUR DES TENEBRES

Ces droïdes représentent une menace pour la république. Il faut les détruire.

La CSI s'est retranchée sur Félucia, la 501ème sera donc son libérateur ! Dès le départ de la mission, optez pour un soldat muni du lance-roquettes. Plusieurs Acklay se trouvent sur les lieux (sortes de mantes religieuses taille King Kong) et il vous faut commencer par les éliminer une par une. Ne les laissez pas attaquer car leur puissance est telle qu'un seul coup de mandibule suffit à vous faire basculer dans l'autre monde. Préférez donc une attaque de loin et usez sans compter de la roulade lorsque les bêtes se rapprocheront trop dangereusement. Lorsque plus aucune grosse bébête ne menacera la survie des troupes, le STTT devra être défendu jusqu'à l'arrivée du commandant Jedi. Postez-vous donc près de celui-ci et veillez sur les montants plongeant sur la jungle pour repérer l'ennemi. Si vous tenez bon, Aayla Secura, le commandant Jedi, deviendra alors disponible. N'hésitez pas une seule seconde avant de le sélectionner. Sa puissance ainsi que sa rapidité en font un allié redoutable. Utilisez donc ce personnage pour percer les flancs des machines et aller récupérer la batterie indiquée par la flèche (utilisez la touche d'accélération pour ne pas servir de cible). Lorsque vous l'aurez trouvée, reprenez rapidement le chemin du vaisseau. L'objectif suivant est de détruire deux tourelles de défense primaire. Une fois de plus, désigner le Jedi pour cette mission se révèle être un excellent choix. En deux, trois coups de sabre laser, les tours seront mises en pièces. Il ne vous reste plus qu'à déblayer la zone des nombreux ennemis fraîchement débarqués en attendant la victoire qui ne saurait tarder.

4) KASHYYYK : PREMIERE LIGNE DEFENSIVE

Il faut à tout prix forcer le blocus imposé par la CSI au monde natal des Wookies.

La deuxième bataille spatiale du jeu reste dans l'ensemble relativement similaire à la première. La CSI a envahi le monde des Wookies, ces adorables boules de poils, et il vous faut donner un coup de main à la garnison avant l'arrivée des renforts. D'entrée de jeu, on vous demande de vous occuper des deux vaisseaux de communication ennemis. Assez balèzes niveau résistance et capables de riposte, effectuez plusieurs allers-retours sous ces véhicules afin d'éviter les tirs des tours de défense. Le second objectif vous propose de vous frotter au plus grand des vaisseaux. Rendez-vous donc à l'avant du hangar ennemi et bombardez sans relâche les deux canons mitrailleurs. Pénétrez ensuite à l'intérieur du hangar de la CSI en choisissant comme véhicule la canonnière TABA (vaisseau le plus à droite dans le hangar allié). Ceci étant, il vous sera alors possible de déployer directement vos troupes chez l'ennemi. Pour poursuivre, trouvez le système de survie et détruisez-le. La pagaille qui régnera à ce moment-là sur les lieux

n'empêchera en rien l'arrivée d'une jolie quantité d'ennemis. Sautez dans le chasseur le plus proche et retournez au vaisseau mère en possession de l'holocon pour terminer en beauté cette mission. Notez que s'il vous arrivait de périr en plein vol, les plans resteraient tout de même en votre possession (vous n'avez donc pas besoin de retourner les chercher).

5) KASHYYYK : SUR LE SABLE

Une raffinerie wookie fortifiée demeure le dernier rempart contre l'invasion de la planète par les droïdes.

Ce niveau aux allures de débarquement ne fait pas partie des plus faciles du jeu. Dès le départ, montez dans un des TCI-X et allez vous poster vers la mer. Il va vous falloir ici contenir l'invasion ennemie en essayant tant bien que mal de garder la plage. Postez-vous face au rivage et zoomez pour ainsi voir vos opposants arriver de loin. Concentrez dans un premier temps vos tirs sur les blindés qui débarquent (ou si vous faites bien votre travail : qui tentent de débarquer ;). N'hésitez pas à changer de véhicule avant d'imploser et ainsi perdurer à éliminer tous les véhicules du CSI. Après quelques minutes de lutte acharnée, on sonnera le repli derrière la grande muraille. Votre nouvel objectif sera alors d'aller défendre la raffinerie de pétrole des wookies. Atteignez le point de sauvegarde pour lancer cette nouvelle mission. Un compte à rebours se déclenchera alors, et il vous faudra résister jusqu'à la fin du temps imparti. Il est grandement conseillé de se tenir en faction devant la raffinerie afin d'avoir un oeil sur tout ce qui se passe de près ou de loin. Dégommez tous les ennemis qui se jetteront dans le tas et usez du soldat lourd ou bien des blindés disponibles pour empêcher les véhicules de vos opposants d'infliger de gros dégâts. L'arrivée de Yoda marquera l'avènement d'un nouvel objectif. Sélectionnez-le pour faire le ménage et partez à la conquête de tous les postes de commandement ennemis. Il vous est alors possible de prendre de vitesse l'ennemi sur la plage opposée pour dérober ses véhicules ou tout simplement les détruire avant qu'il ne puisse s'en servir contre vous. Quoi qu'il en soit finissez en menant plusieurs batailles de front et n'hésitez pas à vous partager les tâches si vous jouez à deux joueurs. Les ennemis ne sont plus très nombreux et il devient alors facile de progresser.

6) UTAPAU : EMBUSCADE SOUTERRAINE

Une embuscade tendue au général Grievous devrait permettre d'en finir pour de bon avec les séparatistes.

On a repéré le général Grievous et Obi-wan Kenobi est en route. Au commencement, dirigez-vous vers le premier point de contrôle afin de le capturer. Celui-ci se trouve à l'étage en passant la passerelle. En chemin vous apercevrez l'entrée d'un tunnel. C'est par celui-ci que déboulent vos ennemis. Il est judicieux de déployer des unités blaster pour débuter la mission pour contenir au mieux les pions d'infanterie de l'ennemi. Dès qu'il vous sera possible de changer de personnage (vous pouvez aussi lancer la commande "ressusciter"), sélectionnez un soldat lourd pour ainsi être à armes égales avec les blindés ennemis. Engouffrez-vous ensuite dans le long tunnel et progressez sur les côtés afin de vous servir des murs pour protéger vos arrières. Le second poste de commandement investi (ne traînez pas en route car le nombre de vos soldats reste relativement limité), il vous faudra vous diriger vers un troisième point afin d'agrandir votre périmètre de contrôle. Ceci étant, on vous signale que le général Grievous a enfin été repéré. Il vous est possible à ce moment-là de sélectionner Obi-Wan afin d'engager un duel sabre à sabre, mais l'attaquer avec de simples unités blaster s'avère d'autant plus efficace. Le robot terrassé, grimpez dans un des TL-TT alliés et allez détruire les tourelles anti-aériennes. Enfin pour finir, faites demi-tour et stoppez non loin dans le hangar pour démonter la tour d'énergie ATX indiquée par votre radar. Utilisez pour cela, le soldat lourd, ou de simples bombes avec n'importe quelle autre unité.

7) CORUSCANT : LES TENEBRES

Les Jedis sont tous corrompus et doivent périr. Exécutez l'ordre 66 suivant la volonté du nouvel empereur.

L'ordre 66 a été donné. Tous les Jedis doivent être éliminés. Sous le commandement du seigneur Vador, la 501ème passe à l'attaque. Vous trouviez que le jeu manquait de Jedis ? Cela tombe bien, ce niveau en fourmille ! Mais tous font partie de l'autre camp... Avancez vers les pylônes renversés et profitez de ces éléments pour tirer à couvert. Commencez donc par nettoyer la zone, et quand le nombre d'ennemis aura diminué, montez les marches afin d'aller sécuriser le premier poste de commandement. Le premier objectif rempli, il vous faut empêcher les Jedis de détruire les bibliothèques. Partez donc rapidement jusqu'à la salle du savoir.

Sur place, vous devez conserver au moins une des étagères pour mener à bien cette seconde partie de la mission. Beaucoup de Jedis sont présents, mais étant occupés à détruire les bibliothèques, ils ne devraient tout de même pas vous poser énormément de problèmes. Prenez garde toutefois à la seconde vague de guerriers légèrement plus agressive que la première. Si vous avez tenu le coup durant les 2min30 imposées, la nouvelle mission que l'on vous assignera sera de retrouver un certain holocon pour le ramener à la base la plus proche. Une fois de plus, fiez-vous aux indications du radar pour trouver le précieux objet. Un deuxième holocon vous est ensuite réclamé. Mais celui-ci étant détenu par un maître Jedi, il ne vous sera pas aussi facile de mettre la main dessus. Heureusement pour vous, Anakin demeure disponible pour vous atteler à ce nouvel objectif. La chasse aux hommes de la force continuera encore jusqu'à la fin du niveau. Pour finir, il vous faudra en effet trouver et tuer 3 maîtres Jedis. Beaucoup de Padawans les entourent. Restez donc vigilant et visez les mentors en priorité.

EPISODES IV, V et VI

8) NABOO : DIPLOMATIE IMPERIALE

La reine de Naboo constitue une menace pour la paix du nouvel ordre. Faites-la taire.

L'empire est en pleine expansion, mais certains éléments s'opposent encore au nouvel ordre. Il est temps d'en finir avec les derniers fugitifs... Le but principal du niveau est de tuer la reine. Commencez par lutter contre vos ennemis afin de libérer au maximum la place dans laquelle vous débutez, puis dirigez-vous lentement mais sûrement vers le premier point à sécuriser. Dès lors que ce premier objectif aura été rempli, un second poste de commandement devra être repris. N'y envoyez pas directement une infanterie mobile mais prenez plutôt le char mis à votre disposition pour aller ainsi anéantir tous les véhicules ennemis avant de tenter quoi que ce soit. Après un troisième point de contrôle gagné, on vous enverra détruire la console du réseau de tourelles pour que vos troupes puissent accéder à la place. Celle-ci se trouvant juste au-dessus de vous, empruntez le chemin montant pour la trouver. Ceci étant, il vous faudra stopper plusieurs Jedis en fuite. En ouvrant l'oeil, vous ne tarderez pas à en apercevoir tout un troupeau, bien coordonné. Le signalement de la reine vous sera ensuite donné. La demoiselle tente de s'échapper avec l'aide de ses gardes. Trouvez-la et concentrez vos tirs sur celle-ci pour en finir rapidement. Sachez toutefois que la belle est armée (d'un bon gros fusil de chasse), et qu'elle pourrait bien opposer quelques résistances.

9) MUSTAFAR : MESURES PREVENTIVES

La menace séparatiste résiste en orbite autour de Mustafar.

Tandis qu'une nouvelle bataille spatiale se prépare, une armée de droïdes a été réactivée par Gizor Delso, un géonosien en cavale. Vous allez donc devoir repousser l'ennemi qui vous attaque. Pas de pitié pour les audacieux ! Lors du premier choix d'unité, optez pour l'infanterie blaster (pas le pilote). Vous serez ainsi parfaitement disposé à lutter contre les machines ayant investi votre hangar. Concentrez vos tirs sur leurs vaisseaux transporteurs pour que les droïdes ne puissent réapparaître sans cesse, puis occupez-vous des survivants. Sautez ensuite dans le véhicule volant de votre choix et passez dans l'hyperespace pour débuter la bataille. Vous devez dans un premier temps détruire 8 chasseurs du camp opposé tout en prenant garde à ne pas vous faire percuter par une des nombreuses astéroïdes. Ceci étant, il vous faudra après cela vous frotter au vaisseau amiral ennemi. Celui-ci n'est pas bien solide et ne devrait pas vous opposer une bien grande résistance. Les choses se compliqueront par la suite car, comme dans beaucoup de missions spatiales, il vous faudra gagner le hangar de l'autre équipe. Le sas d'entrée est remarquablement bien gardé, préférez donc un vol discret et une entrée par le bas ou bien détruisez les tourelles défensives avant de tenter quoi que se soit. A l'intérieur des quartiers droïdes, volez un de leurs bombardiers puis revenez jusqu'au vaisseau mère. Mission accomplie soldat !

10) MUSTAFAR : DERNIERS DETAILS A REGLER

Eliminez l'insurgé géonosien, détruisez ses droïdes et ses installations.

Il faut en finir une bonne fois pour toute avec Delso, et contrecarrer ses plans. En lançant ce niveau de jeu, vous vous apprêtez à vivre une longue mission laborieuse. Votre premier ordre sera de prendre le contrôle du poste d'observation.

Traversez le pont et pénétrez à l'intérieur du complexe. Suivez la flèche jaune pour trouver le PC et agissez au plus vite pour ne pas voir votre nombre d'unités chuter à zéro. Avec quelques renforts supplémentaires, allez ensuite prendre le contrôle de la passerelle. Ne restez pas statique lors de cette prise car un sniper veille sur la zone depuis les hauteurs. Essayez de le repérer pour le descendre si vous disposez d'une unité tireur d'élite. De PC en PC, ce dernier poste sécurisé vous amène à faire de même avec le suivant. Lorsque ce 3ème point sera vôtre, détruisez les plans des nouveaux prototypes droïdes pour éviter toute propagation ennemie dans le futur. Deux machines sont alors à démolir. Récupérez ensuite la balise qu'un de vos collègues n'a pu transporter et apportez-la jusqu'à l'antenne centrale. Prenez ensuite la direction de la salle de collecte et faites le ménage à coups de blaster. Delso devrait alors finir par faire son apparition. Déjà terriblement puissant tout seul, celui-ci se verra accompagné de sa garde rapprochée. Ces super droïdes sont tout autant dangereux que leur maître.
Il ne sera alors pas facile de distinguer ennemis et alliés dans la cohue qui régnera sur le champ de bataille. Essayez donc de viser juste et ciblez vos adversaires pour tenter au mieux de contenir leur rapidité. La mort du géonosien sonnera votre victoire.

11) KAMINO : LA RELEVE

Prenez le complexe des Kaminoiens. Ils utilisent nos propres frères contre nous.

Les traîtres doivent mourir ! Personne n'a le droit d'utiliser les clones contre la république. Dés le départ, vous pouvez sélectionner Boba Fett. Celui-ci dispose d'une puissance de feu légèrement supérieure à la moyenne (rechargement lent, un tir nécessaire pour éliminer un ennemi) mais il est surtout capable de franchir les nombreux précipices de la zone de combat grâce à son jet pack. En le sélectionnant, vous débutez plus près de votre première cible à atteindre que si vous choisissiez l'infanterie classique. Dans la peau du chasseur de prime, filez donc jusqu'à la première porte de la structure ennemie et tirez sur le boîtier de commande afin de désactiver le verrouillage intérieur. Pénétrez dans la base et suivez les indications fléchées afin de trouver l'échantillon d'ADN à récupérer. Celui-ci repéré, saisissez-vous en rapidement et reprenez le chemin du vaisseau pour le mettre en sécurité. Les généraux vous demanderont ensuite de sécuriser un PC stratégique. Rendez-vous sur place et nettoyez la zone des ennemis avant de vous placer en position de capture. Votre prochain objectif sera ensuite de détruire (et oui on passe souvent son temps à tout casser dans le jeu ;)) les capsules servant à la création des clones. Reprenez donc le chemin de la base ennemie en faisant bien attention aux tirs des points mitrailleurs. A l'intérieur de la base, 4 capsules vous attendent. Boba Fett est à nouveau sélectionnable et pourra donc grandement vous être utile grâce à sa résistance. Lorsque l'ennemi ne pourra plus faire proliférer son armée, celui-ci battra instantanément en retraite, et vous disposerez alors de seulement 5 minutes pour détruire leurs transports. Sélectionnez l'infanterie lourde et envoyez vos roquettes de loin afin d'éviter d'être tué par la garde rapprochée. L'un d'eux n'aura pas encore rejoint la terre ferme, zoomez donc pour l'atteindre en plein vol et ainsi ne lui laisser aucune chance.

12) ETOILE NOIRE : L'EVASION

Certains prisonniers détenus à bord de notre station de combat secrète se sont évadés. Ils ne doivent pas s'échapper.

L'ennemi ne doit pas quitter la station. Après avoir combattu aux côtés des wookies, les voilà face à vous. Descendez dans le hangar et neutralisez les premiers rebelles. Dans toute rencontre ennemie, tirez en priorité sur les bêtes à poils car celles-ci sont particulièrement bien armées. Percez une brèche jusqu'au premier PC ennemi et capturez-le. Ne vous éloignez pas trop de vos collègues et attendez plutôt d'être en groupe pour remplir ce premier objectif. Un instant plus tard, on vous informera que les plans de l'étoile noire ont été dérobés par un rebelle. Trouvez-le afin de les récupérer pour pouvoir les ramener à un point de rapatriement. Il est également utile d'aller capturer le prochain poste de commandement ennemi afin de couvrir dès à présent une zone de jeu non négligeable. Rendez-vous ensuite en salle des machines et contrôlez la zone. Les rebelles tenteront ensuite de prendre la fuite à bord d'un vaisseau. Gagnez rapidement le hangar en poursuivant par le sentier encore inexploré, et abattez-le avant qu'il ne décolle. Le responsable de cette rébellion pointera ensuite le bout de son nez et il vous faudra donc anéantir ce chef. Celui-ci n'est autre qu'un Jedi. Ne le laissez pas vous approcher (usez de roulades et cabrioles à volonté) et préférez une attaque éloignée.

13) POLIS MASSA : NAISSANCE DE LA REBELLION

Nous avons localisé les plans de l'Etoile Noire sur une base rebelle dissimulée dans un champ d'astéroïdes.

Les services de renseignements généraux ont localisé les plans de l'étoile noire dans un avant-poste rebelle du système de Polis Massa. Dés le début, votre premier objectif est de capturer le complexe radar. Montez les escaliers et suivez la flèche jaune pour trouver le lieu en question. Pas mal d'ennemis campent sur leur position. Déblayez donc la zone au lieu de tenter une capture désespérée qui ne mènerait à rien. Un holodisque rebelle contenant des plans de première importance vous est ensuite signalé. Revenez à votre base la plus proche dès que celui-ci sera en votre possession.
Il vous faut ensuite contenir la menace rebelle. Pour cela, restez dans la même zone où vous vous trouvez et attendez que vos opposants viennent vous attaquer. Il vous est également possible de traîner dans les couloirs alentours afin de prendre l'ennemi de vitesse. Dans les souterrains de la caverne se cache une banque de données qui permet aux rebelles d'espionner les vaisseaux de l'alliance. Cette banque de données est votre prochaine cible. Repérez l'entrée de cette caverne rapidement afin de ne pas laisser vos troupes s'épuiser trop vite. Inutile de vous préciser que l'ennemi veille en nombre et qu'il ne vous laissera pas si facilement atteindre leurs machines de cryptage. Lorsque l'exploit aura été réalisé, le QG vous informera d'une mauvaise nouvelle... Pendant que vous étiez occupés à repérer la machine, les rebelles ont investi et contrôlent à présent le premier hangar (celui dans lequel vous avez débuté). Revenez donc dans ce premier lieu et récupérez le poste de commandement pour remporter la victoire.

14) TANTIVE IV : RECUPERATION DES PLANS

Le seigneur Vador est convaincu que les plans se trouvent à bord du vaisseau consulaire qui se dirige vers Tatooine.

A l'abordage du vaisseau Tantive IV, la 501ème tente de récupérer les plans de l'étoile noire. Vous avez besoin d'un poste de commandement sur le vaisseau, et c'est donc en toute logique que votre premier objectif sera de conquérir celui vous étant indiqué. Dès votre arrivée, le comité d'accueil est là pour vous faire comprendre qu'ils ne se rendront pas sans opposition. Postez-vous rapidement aux alentours du premier virage dans les couloirs et tirez tous les rebelles sortant de l'issue de droite. Ne faites pas l'erreur de rentrer directement dans la pièce car celle-ci dispose d'un trop grand nombre de gardes pour le moment. Après quelques minutes de lutte sans merci, l'ennemi vous attaquera également de front, en passant par le conduit en face de vous. Essayez d'abattre vos cibles en prenant une bonne distance de sécurité car les grenades seront lancées à tout va durant cette session (vous remarquerez alors que vos coéquipiers commettent de nombreuses bourdes). Enfin, n'attendez tout de même pas que l'effectif des troupes ennemies s'amenuise complètement avant de donner l'assaut final vers le PC adverse sinon vous viendriez à manquer d'hommes (lorsque vous serez positionné sur le PC, n'oubliez pas de vous soigner grâce aux nombreuses capsules bleu). Ce premier exploit accompli, Vador est déjà disponible. N'hésitez pas une seconde à prendre le contrôle de ce mythique et puissant personnage. Vous devez à présent détruire les terminaux de sécurité de la salle de contrôle pour que les troupes de la 501ème puissent accéder à la salle du réacteur. Laissez-vous guider par la flèche jaune et conservez Vador pour s'occuper de cette tâche. Il vous faut ensuite rejoindre la salle du réacteur et récupérer les codes d'accès qui s'y trouvent. Lorsque vous aurez trouvé l'endroit en question, vous remarquerez qu'une turbine bloque toute progression. Détruisez alors l'ordinateur juste à droite pour pouvoir continuer. La phase qui suit est à réaliser le plus rapidement possible. Ne vous préoccupez pas des ennemis et récupérez les plans au sommet de la passerelle. Fuyez ensuite le plus vite que vous pouvez car beaucoup de rebelles investiront les lieux dans le but de vous stopper. Rejoignez alors le terminal du pôle technique avec les précieux documents sur vous. Après cela, la mission touchera enfin à sa fin et il vous faudra capturer la princesse Leia pour la livrer ensuite au seigneur Vador. Tuez-la pour triompher. Vous la trouverez près du point de contrôle que vous aviez repris aux rebelles en début de partie, en passant le sas juste en face de la première porte. Le mieux est alors de conserver Vador jusqu'à ce dernier objectif. Sa puissance saura faire la différence dans la mêlée d'ennemis qui vous attendent.

15) YAVIN 4 : VADOR CONTRE-ATTAQUE

Les rebelles n'échapperont pas à notre châtiment. Soyez sans pitié.

Et une bataille spatiale de plus, une ! Les rebelles abandonnent Yavin 4, et vous devez détruire leurs transports avant qu'ils ne passent en vitesse lumière. Une véritable course contre la montre qui vous poussera à battre des records de vitesse ! Sautez donc dans un des bombardier TIE du hangar (le vaisseau qui dispose des bombes les plus puissantes), et prenez pour cible l'un des 5 bombardiers rebelles qu'il vous faut anéantir.
Le temps dont vous disposez est relativement court, il s'agira donc de ne pas traîner. Ce premier objectif rempli, on vous donnera l'ordre de vous occuper des frégates corelliennes. Ces deux vaisseaux disposent de tours défensives relativement efficaces mais vous devriez tout de même en venir à bout rapidement grâce à vos bombes. Il vous faut

ensuite vous frotter aux chasseurs ennemis. Choisissez alors l'intercepteur TIE comme vaisseaux et détruisez 10 véhicules ennemis pour triompher. Vous disposez alors de moins de 10 minutes pour arriver à vos fins, ce qui devrait être largement réalisable. L'objectif suivant vous pousse à détruire les tourelles lourdes du vaisseau rebelle. De cette façon, les frégates de l'empire se frayeront plus facilement un chemin jusqu'à l'ennemi. Optez cette fois-ci pour le bombardier TIE à nouveau, et partez abattre vos cibles. Quatre tourelles sont à descendre, et un nouveau compte à rebours de 4 minutes est enclenché pour vous rappeler à l'ordre. Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à détruire les réacteurs du vaisseau mère rebelle. Passez donc dans le dos de l'ennemi et finissez le travail. Il vous faudra veiller également à ne pas perdre de vaisseau, car encore une fois, une limite de temps vous est imposée. Mourir au combat et repartir vers l'ennemi vous ferait perdre beaucoup trop de temps étant donné la distance qui vous sépare du point de résurrection aux réacteurs.

16) YAVIN 4 : LA REVANCHE DE L'EMPIRE

Leur base est désormais vulnérable. La destruction de l'Etoile Noire ne restera pas impunie.

L'heure est à présent à la vengeance. Votre premier objectif est de prendre la fontaine indiquée par le radar. Grimpez dans le TCI-T et commencez par faire le ménage autour de la place, en éliminant surtout les véhicules blindés de l'autre camp. Lorsque ce premier poste de commandement sera en votre possession, remontez dans un véhicule et prenez le chemin du viaduc. Cette seconde place est elle aussi remarquablement bien gardée et de nouveaux blindés ennemis ne tarderont pas de faire leur apparition. Une astuce existe si vous désirez prendre ce PC rapidement. Postez-vous alors derrière la plate-forme et collez-vous contre le mur pour empêcher les rebelles de vous prendre à revers. Patientez sans bouger jusqu'à ce que l'icône d'investissement se remplisse. Le bassin sera ensuite la troisième place à investir, et dès lors que vous y serez parvenu il vous faudra défendre la place durant deux bonnes minutes. Avant de contrôler le poste, veillez à détruire les trois tourelles de tirs et un maximum de chars, car ceux-ci vous poseraient de trop gros problèmes par la suite. Jetez ensuite un coup d'oeil à votre carte et allez chercher la bombe située au sommet d'une pyramide. La méthode pour y arriver et des plus simples : courez ! Ne perdez pas de temps, et contournez les zones de combats jusqu'à ce que vous atteigniez le bâtiment à faire sauter. Prenez garde aux nombreuses tourelles de défense sur place. Le dernier objectif, et non des moindres, consiste à éliminer les dirigeants Rebelles. Pénétrez à l'intérieur du bâtiment et trouvez ces solides gaillards pour leur faire la peau. Vous trouverez malheureusement une énorme opposition entre ces murs. Et pour compliquer la tâche plusieurs dizaines de blindés viendront surveiller l'entrée de la pyramide. Au lieu de chercher directement à abattre vos cibles, prenez donc le contrôle d'un des véhicules à l'intérieur du hangar et détruisez les tourelles et quelques blindés au dehors. Revenez ensuite au coeur de la base rebelle et débusquez les dirigeants rebelles en tirant plusieurs missiles derrières les machines à l'étage. Cela aura pour effet de les faire sortir et de les mettre à découvert. Quoi qu'il arrive ne perdez pas patience lors de cette longue et fatigante mission. Effectuez-la plusieurs fois pour prendre vos repères et la victoire appartiendra aux plus courageux.

17) HOTH : NOTRE HEURE DE GLOIRE

L'avant-poste rebelle a été localisé et sera bientôt détruit. La galaxie va bientôt connaître la paix.

La base rebelle a été découverte, la fin de la rébellion est proche ! Prêt à vous lancer dans la dernière mission du jeu ? Vous devez détruire le générateur de bouclier pour permettre au Seigneur Vador d'atterrir sur les lieux. Tout d'abord, reprenez vos bonnes vieilles habitudes et lancez-vous à la capture du poste de commandement ennemi indiqué par la carte. Commencez alors par prendre le contrôle d'un des deux puissants TB-TT et dégommez tout ce qui est tours défensives et paraboles autour du PC.
Remettez ensuite pied à terre et allez finir de nettoyer la zone grâce à une unité blaster. Capturez cet avant-poste pour lancer la seconde partie de la mission. Vous devez ensuite prendre leur bunker avancé. Ici, la même technique doit être utilisée avant de tenter quoi que se soit. Utilisez donc à nouveau un des TB-TT pour affaiblir au maximum les troupes adverses tenant la place, mais surtout pour détruire les structures de défense. Grimpez ensuite de nouveau à bord d'un TB-TT et avancez vers le générateur de bouclier pour pouvoir le détruire dès qu'il rentrera dans votre champ de vision. Le bâtiment détruit, les ordres seront alors de prendre le hangar de la base Echo et d'empêcher les Rebelles de déployer leurs speeders des neiges. La base est à bonne distance et ses quartiers sont remarquablement bien gardés. Pensez, une fois encore, à bien déblayer le chemin pour l'infanterie grâce à la puissance de feu des TB-TT. A l'intérieur de la base, préférez une progression sur le côté gauche et servez-vous des droïdes médicaux dès que les choses se mettront à mal tourner. Pour accéder au fond du hangar de la base Echo, il vous faudra ensuite trouver et détruire la

console du bouclier. Sélectionnez alors le seigneur Vador et tournez à droite dès la barrière verte rencontrée. Plus loin dans les dédales se trouve votre cible. Peu gardée, vous la détruirez aisément. Revenez ensuite sur vos pas et passez par le chemin jadis inutilisable à cause du champ généré par le bouclier. Un nouveau PC est à récupérer. Utilisez la puissance de Vador pour faire une percée dans les rangs des rebelles et luttez ensuite à armes égales pour concrétiser ce nouvel objectif. La mission touche à sa fin et il vous faut par la suite mettre la main sur une balise piégée située dans le fond du hangar, pour la placer sous le transport marqué sur la carte. L'objet est facilement récupérable, mais vous rencontrerez sûrement quelques difficultés à l'amener jusqu'au point de chute. Si vous êtes parvenu à conserver Vador, utilisez le sprint pour atteindre rapidement le véhicule. Sinon, feintez par les côtés avec l'infanterie. Dès lors que vous serez parvenu à placer la borne, il vous faudra défendre la balise et empêcher les rebelles de la détruire. Le temps que vous aurez à tenir est court, mais le nombre d'ennemis augmentera constamment. Ceux-ci chercheront essentiellement à détruire la balise. Tuez tout opposant et lancez des grenades dans les groupes.

OBTENTION DES MÉDAILLES ET RÉCOMPENSES

Voici les objectifs à remplir si vous désirez obtenir les médailles vous faisant bénéficier de bonus.

Précision : abattez 6 ennemis avec un pistolet en une vie pour obtenir le pistolet de précision.

Démolition : réussissez 4 tirs critiques contre un véhicule avec le lance-roquettes en une seule vie pour obtenir un lanceur de roquettes téléguidées.

Nettoyeur : abattez 8 ennemis avec un fusil de chasse pour obtenir un fusil à fléchettes.

Gardien : marquez 24 points en une vie pour obtenir un bonus de réduction de dommages.

Frénésie : abattez 12 ennemis avec un fusil blaster en une vie pour obtenir le fusil d'élite.

Expert : introduisez-vous dans un véhicule ennemi pour obtenir le bonus de véhicule réparé.

Tireur : abattez 6 ennemis d'une balle dans la tête en une seule vie pour obtenir le fusil à rayons.

Endurance : marquez 9 points en une vie pour obtenir un bonus d'énergie régénérée.

Héros : marquez 36 points en une vie pour obtenir un bonus d'augmentation des dommages.

CHEAT CODES

Dans le menu d'action immédiate, maintenez le curseur au-dessus du logo du jeu en bas à gauche pour entrer les codes suivants.

`agoodblasteratyourside`	Munitions illimitées
`mostimpressive`	Mode God
`usetheforceluke`	HUD désactivé

Star Wars Episode 1 : La Menace Fantôme

© Ubisoft / LucasArts 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur la touche pour afficher une boîte de dialogue. Alors, entrez l'un des codes suivants :

60FPS	Affichage à 60 images par seconde
BEYOND CINEMA	Vue écran large
BRENANDO	Message "Tech Bonus!"
BUT I FEEL SO GOOD	Change la couleur du pouvoir de la force en rouge
DONTTTTT	Suicide
DROP A BIT	Murs qui bougent
FPS	Affiche le nombre d'images par seconde
FROM ABOVE	Vue de dessus
GIVE ME LIFE	Santé au maximum (5 fois maximum, et augmente la difficulté)
GURSHICK	Voir les crédits
HAPPY	L'arme 3 est plus puissante
HEAL IT UP	Santé au maximum (5 fois maximum, et augmente la difficulté)
IAMOBI	Jouer avec Obi-Wan
IAMPANAKA	Jouer avec Panaka (garde du corps de Amidala)
IAMQUEEN	Jouer avec la reine Amidala
IAMQUIGON	Jouer avec Qui-Gon Jin
I LIKE TO CHEAT	Toutes les armes, le plein de munitions (5 fois maximum, augmente la difficulté)
I REALLY STINK	Diminue le niveau de difficulté
I RULE THE WORLD	Augmente le niveau de difficulté
I STINK	Diminue le niveau de difficulté
KILL ME NOW	Suicide
NAUGHTY NAUGHTY	Vue à la première personne
OLDCODE	Debug mode 1 (resaisissez le code pour Debug mode 2)
PERF	Vue en fil de fer
PERFECTION	Auto-fire
REX	Menus en fil de fer
RRRRRIGHT	Suicide
SLOWMO	Ralenti
TURN TABLES	Désactive les cheat codes
WHERE IS GURSHICK	Voir les crédits

UTILISER LE SABRE SOUS L'EAU

Pour utiliser votre sabre laser sous l'eau, allez dans le menu, mettez Armes en surbrillance et choisissez le sabre.

SANTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Détruisez les statues au niveau de la bataille finale pour obtenir le plein de santé.

MAX

Entrez dans la mer des dune, tournez sur la gauche et avancez tout droit pour trouver Max.

Star Wars Episode I : Racer

© Ubisoft / LucasArts 1999

16 MILLIONS DE CRÉDITS

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez un fichier de sauvegarde qui se trouve sous DATAJOUEUR (où JOUEUR est le nom du joueur). Allez à l'offset 60 (3C en hexa) et tapez FF FF FF 00. En relançant la partie, vous aurez un crédit de 16.777.215 !

ARGENT SUPPLÉMENTAIRE

Appuyez sur CTRL + SHIFT + F4 + 4 à l'écran de choix de l'équipement pour gagner de l'argent supplémentaire. Ce code ne fonctionne que 5 fois, pour le renouveller plus souvent faites une course puis refaites la manip.

AVOIR TOUS LES MODULES

Créez un personnage et faites une course. Quittez le jeu et allez dans le répertoire DATA/PLAYERS. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier caché TGFD.DAT. Modifiez les offsets 4C à 4F inclus (en mettant FF). Quittez, puis relancez le jeu, vous aurez tous les modules.

Star Wars Galaxies : An Empire Divided

© LucasArts / Verant 2003

NE PLUS VOIR L'INTRO

Pour ne plus voir l'intro lorsque vous lancez le jeu, créez un fichier texte nommé **user.cfg** et ajoutez les lignes suivantes :

[ClientGame]
skipIntro=true

Sauvegardez le fichier dans le répertoire du jeu.

ATTITUDES VARIÉES (VERSION US)

Entrez l'un de ces codes dans la fenêtre de chat pour adopter la posture correspondante

/absentminded
/adventurous
/alert
/amazed
/ambivalent
/amused
/angry
/annoyed
/approving
/belligerent
/bitter
/bloodthirsty
/brave
/bubbly
/callous
/calm
/careful
/careless
/casual
/cheerful
/clinical
/cocky
/cold
/compassionate
/condescending
/confident
/confused
/contemptuous
/content

/courtly
/coy
/crotchety
/crude
/cruel
/curious
/cynical
/dainty
/defensive
/depressed
/devious
/dignified
/diplomatic
/disappointed
/discreet
/disdainful
/disgruntled
/disgusted
/dismayed
/disoriented
/distracted
/doubtful
/dramatic
/dreamy
/drunk
/earnest
/ecstatic
/embarrassed
/emotional
/emotionless
/emphatic
/encouraging
/enraged
/enthusiastic
/envious
/evil
/exasperated
/exhausted
/exuberant
/fanatical
/fastidious
/fearful
/firm
/forgive
/friendly
/frustrated
/gloomy
/goofy
/grumpy
/guilty
/happy
/haughty
/heroic
/honest
/hopeful

/hopeless
/humble
/hungry
/hurried
/hysterical
/imploring
/indifferent
/indignant
/innocent
/interested
/jealous
/joyful
/lazy
/lofty
/logical
/loud
/loving
/lustful
/malevolent
/mean
/mischievous
/nervous
/neutral
/nice
/none
/obnoxious
/obscure
/offended
/optimistic
/painful
/panicked
/patient
/pedantic
/perturbed
/pessimistic
/petulant
/philosophical
/pitying
/playful
/polite
/pompous
/proud
/provocative
/puzzled
/quiet
/regretful
/relaxed
/relieved
/reluctant
/remorseful
/resigned
/respectful
/romantic
/rude
/sad

/sarcastic
/scared
/scolding
/scornful
/sedate
/serious
/shameless
/sheepish
/shifty
/shocked
/shy
/silly
/sincere
/sleepy
/sly
/snobby
/sorry
/spiteful
/squeamish
/stubborn
/suffering
/sullen
/surly
/surprised
/suspicious
/taunting
/terrified
/thankful
/thirsty
/thoughtful
/timid
/tired
/tolerant
/troubled
/uncertain
/unhappy
/unwilling
/vengeful
/warm
/wary
/whiny
/wicked
/wise
/wistful
/worried
/wounded
/youthful

EMOTIONS

Entrez l'un des codes suivants pour adopter l'émotion correspondante.

/accuse
/ache
/adjust
/adn
/afk4drink
/afk4food
/agree
/amazing
/anxious
/apologize
/applaud
/arch
/attend
/ayt
/backhand
/bad
/badfeeling
/bah
/bak
/bang
/bark
/batlashes
/bbl
/beam
/beckon
/belch
/bite
/blame
/bleed
/blink
/blow
/blowkiss
/blush
/bmoc
/bob
/bodyslam
/boggle
/bonk
/boogie
/bored
/bounce
/bouquet
/bow
/bow2
/bow3
/bow4
/bowhead
/brandish
/brt
/burp
/bye

/cackle
/callretreat
/callstop
/calm
/catchbreath
/censor
/chase
/cheek
/cheer
/chestpound
/chestpuff
/chortle
/chuckle
/clap
/claw
/closeeyes
/combarea
/combhair
/comfort
/congratulate
/contemplate
/cough
/cover
/covereyes
/cower
/cry
/culater
/curse
/curtsey
/dance
/deepbow
/defend
/demure
/deride
/disagree
/doh
/down
/dream
/drool
/duck
/echuta
/eek
/elbow
/embrace
/encourage
/evilgrin
/exhausted
/eyebrow
/eyeroll
/faint
/false
/faq
/fear
/feel
/feh

/fiddle
/fidget
/fistpalm
/flail
/flame
/flee
/flex
/flip
/flirt
/flower
/flutter
/fool
/frown
/fume
/fuzzy
/gag
/gape
/gasp
/gawk
/gaze
/giggle
/giveup
/glare
/gloat
/glow
/going
/greet
/grin
/groan
/grovel
/growl
/grumble
/grunt
/gulp
/hack
/hail
/halfnelson
/halo
/hand
/handshake
/headlock
/hearnoevil
/helpme
/hero
/hi5
/hiccup
/hiss
/hobble
/holdon
/hop
/hose
/hug
/huge
/hum
/hunger

/imfull
/imitate
/innocent
/introduce
/isafk
/jam
/jas
/jk
/jump
/kiss
/knockwood
/kowtow
/lagging
/large
/last
/laugh
/lean
/leer
/left
/legshake
/lick
/lol
/love
/luck
/manual
/medium
/melt
/mercy
/mimic
/mirror
/mope
/mosh
/mourn
/mutter
/nails
/nap
/nausea
/nelson
/nod
/nono
/noogie
/nose
/nudge
/nuzzle
/omg
/oneknee
/opossum
/pant
/pat
/peptalk
/pet
/peyoo
/pillow
/pinch
/plugears

/plugnose
/pointat
/pointdown
/pointleft
/pointright
/pointup
/poke
/ponder
/pound
/pout
/preen
/primp
/prod
/protect
/provoke
/pshrug
/pucker
/puke
/pull
/punch
/push
/puzzle
/question
/quiet
/raise
/raspberry
/ready
/reassure
/right
/roar
/rofl
/rolleyes
/rose
/rubnose
/ruffle
/salute
/scare
/scared
/scold
/scowl
/scratch
/scream
/seenoevil
/shake
/sharpen
/shiver
/shower
/shrug
/shudder
/shush
/sigh
/skip
/slap
/slit
/slobber

/small
/smell
/smile
/smirk
/snap
/snarl
/sneer
/sneeze
/snicker
/sniff
/sniffle
/snog
/snore
/soapbox
/softclap
/spam
/speaknoevil
/spin
/spit
/squeeze
/squirm
/stare
/steam
/stink
/stomp
/strangle
/stretch
/strut
/sulk
/summon
/surprised
/surrenderself
/swat
/sweat
/sweep
/tackle
/tag
/tantrum
/tap
/tease
/thank
/thirst
/throwat
/throwdown
/thxinfo
/tickle
/tiny
/tiphat
/tiptoe
/tmi
/tongue
/toss
/tsktsk
/tug
/tweak

/twibble
/twiddle
/twirl
/twistarm
/twitch
/uncle
/up
/veto
/waft
/wait
/ward
/wave
/welcome
/whap
/whimper
/whistle
/wildpanic
/wince
/wink
/wookieehug
/wrinkle
/yawn
/yes
/zip
/zone

Star Wars Monopoly

© Hasbro Interactive / Artech Studios

STRATÉGIE POUR NÉGOCIER

L'ordinateur use souvent d'une stratégie obscure et difficile à expliquer. La plupart du temps, il cherche à tout prix à acquérir des terrains afin de terminer un monopole. Profitez-en ! Achetez un peu de tout. Lorsque l'ordinateur voudra faire ses échanges, faites monter les enchères : demandez-lui carrément un autre monopole de terrain qu'il a déjà, ou même éventuellement beaucoup d'argent en échange de ce qu'il souhaite obtenir. Cette technique fonctionne presque à tous les coups et pour tous les niveaux de difficulté.

Star Wars Rebellion

© LucasArts 1998

GAGNER AVEC L'ALLIANCE REBELLE

Pour commencer, construisez sur votre planète quartier général 5 chantiers de construction et capturez un maximum de planètes dans la bordure extérieure avec vos troupes. Amenez tout le personnel de Yavin sur une planète à vous dans un système solaire sans aucune planète Impériale. Construisez avec vos chantiers spatiaux et vos camps d'entraînement 6 X-Wing et 6 unités de base de l'alliance sur chacune de vos planètes. Lancez des missions diplomatiques avec vos agents spécialisés. Débrouillez-vous pour la suite, en recrutant avec Mon Mothma, Yan Solo et Luke Skywalker, tandis que Leïa et Jan Dodonna font des missions de diplomatie. Surtout, ne négligez pas la recherche, ou vous serez en retard avec l'Empire. Finalement, quand vous vous sentez prêt, partez à l'assaut de Coruscant, la planète générale de l'Empire et, progressivement, vous prendrez l'avantage sur l'Empire.

GAGNER AVEC L'EMPIRE

Commencez par bâtir 5 chantiers de construction sur Coruscant ainsi que 2 gencore. Faites des missions de diplomatie avec Jerjerrod, Dark Vador ou l'Amiral Piett mais vérifiez bien qu'ils ont plus de 80 en diplomatie, ou vous risquez des insurrections. Recrutez avec l'empereur Palpatine. Quand Dark Vador a capturé sa première planète, faites-le recruter aussi. Construisez 6 Chasseurs Tie et 6 Stormtroopers sur chacune de vos planètes. Vers le jour 200, commencez la conquête de la bordure extérieure pour trouver le quartier général des Rebelles. Une fois leur base trouvée, envoyez la quasi totalité de votre armée spatiale et terrestre pour les éliminer définitivement et remporter la victoire.

Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République

© LucasArts / Krome Studios 2009

SPIDER DROID-JAK

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : **Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche et Gauche** pour débloquer une amélioration pour le Spider Droid-Jak.

SABRE LASER ULTIME

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, Haut, Haut, Bas**.

LANCER DE SABRE LASER

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut**. Vous trouverez le lancer de sabre laser parmi les améliorations de combat.

MINI GUN

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Bas, Gauche, Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas**. Vous trouverez le mini gun dans le menu de Triche.

GROSSES TÊTES

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut**.

Starball

© GameTek / Volume 11 Software

CHEAT MODE

Lancez le jeu avec un des lignes de commandes suivantes afin de commencer à la table bonus correspondante :

1 starball.exe -tbs1.tab
2 starball.exe -tbs2.tab
3 starball.exe -tbs3.tab
4 starball.exe -tbs4.tab
5 starball.exe -tbs5.tab

Starcraft

© Blizzard Entertainment 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER , saisissez l'un des codes suivants, puis appuyez à nouveau sur ENTER :

BLACK SHEEP WALL	Montre toute la carte
BREATHE DEEP	Gaz à volonté
FOOD FOR THOUGHT	Enlève la limite de possession d'unités
GAME OVER MAN	Pour perdre
MEDIEVAL MAN	Amélioration libre aux unités
MODIFY THE PHASE VARIANCE	Donne tous les bâtiments
NOGLUES	Les ennemis ne peuvent plus utiliser leur magie
OPERATION CWAL	Construction rapide des bâtiments et unités (CWAL signifie : Can't Wait Any Longer)
OPHELIA	Choix de la carte. Après avoir entré ce code, saisissez un nom de la carte (exemple : "terran10")
POWER OVERWHELMING	Invulnérabilité
SHOW ME THE MONEY	10.000 ressources de gaz et 10.000 de cristal
SOMETHING FOR NOTHING	Donne toutes les améliorations
STAYING ALIVE	Vous ne pouvez plus finir la mission
THE GATHERING	Energie illimitée pour toutes les unités
THERE IS NO COW LEVEL	Gagne la mission
WAR AINT WHAT IT USED TO BE	Supprime le fog of war
WHATS MINE IS MINE	Minerai à volonté

EVITER LES TIRS DE MISSILES NUCLÉAIRES

Lorsque l'ordinateur vous indique que votre base va être bombardée, sauvegardez la partie. Au chargement de la sauvegarde, le missile aura disparu. Précisons que cette astuce ne fonctionne pas avec la version patchée du jeu.

DÉTRUIRE UNE CRÉATURE

Cliquez plusieurs fois avec le bouton droit de la souris sur un Rhynadon, un Bengalaas ou un Ragnasaur : il explosera.

ALLER À LA DERNIÈRE MISSION

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier **nom_joueur.psc**, dans le sous-répertoire CHARACTERS. Pour accéder à tous les niveaux, mettez l'une des chaînes hexadécimales suivantes qu tout début du fichier :

- Les Terrans, mettez : 65 A3 9C 41
- Les Terrans et les Zergs, mettez : 47 EA 16 30
- Les Terrans, les Zergs et les Protoss, mettez : 79 45 24 90

Starcraft : Brood War

© Blizzard Entertainment 1999

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER , saisissez l'un des codes suivants, puis appuyez à nouveau sur ENTER :

BLACK SHEEP WALL	Montre toute la carte
BREATHE DEEP	Gaz à volonté
FOOD FOR THOUGHT	Enlève la limite de possession d'unités
GAME OVER MAN	Pour perdre
MAN OVER GAME	Pour gagner
MEDIEVAL MAN	Amélioration libre aux unités
MODIFY THE PHASE VARIANCE	Donne tous les bâtiments
NOGLUES	Les ennemis ne peuvent plus utiliser leur magie
OPERATION CWAL	Construction rapide des bâtiments et unités (CWAL signifie : Can't Wait Any Longer)
OPHELIA	Choix de la carte. Après avoir entré ce code, saisissez un nom de la carte précédé d'un x (exemples : "xterran10", "xzerg8", "xprotoss5"...)
POWER OVERWHELMING	Invulnérabilité
RADIO FREE ZERG	Chanson Zerg (pour ce code, jouez avec les Zergs)
SHOW ME THE MONEY	10.000 ressources de gaz et 10.000 de minerais supplémentaires
SOMETHING FOR NOTHING	Donne toutes les améliorations
STAYING ALIVE	Vous ne pouvez plus finir la mission
THE GATHERING	Energie illimitée pour toutes les unités
THERE IS NO COW LEVEL	Gagne la mission
WAR AINT WHAT IT USED TO BE	Supprime le fog of war
WHATS MINE IS MINE	500 ressources de minerais supplémentaires
ZERG SONG	Radio Zerg libre (Vous devez jouer avec les Zergs)

DÉTRUIRE UNE CRÉATURE

Cliquez plusieurs fois avec le bouton droit de la souris sur un Rhynadon, un Bengalaas ou un Ragnasaur : il explosera.

DARK ORIGINS

Voici l'astuce pour découvrir la mission révélant les origines de Starcraft. Dans la mission 9 des Zergs "The Reckoning", vous avez 30 minutes pour effectuer la mission. Faites-la de manière à détruire tous les bâtiments Protoss (bleu) avant qu'il ne reste que 5 minutes (avec les cheats c'est possible avant 24 minutes). Un message vous avertira alors que le "secret level" est débloqué. Continuez le jeu normallement et la mission qui suivra, vous aurez les protoss avec Zeratul pour y découvrir les origines ténébreuses de starcraft.

LES ENNEMIS S'ATTAQUENT ENTRE EUX

Envoyez une petite unité volante dans la base d'un adversaire puis envoyez-la dans la base d'un autre adversaire. Le premier ennemi suivra votre unité et, ravi de la découverte de l'autre base, il enverra son armée pour aller l'attaquer.

Starcraft II : Wings of Liberty

© Activision Blizzard / Blizzard Entertainment 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

Appuyez sur Entrée en cours de partie pour ouvrir l'interface de chat. Entrez le code **terribleterribledamage** pour devenir invincible.

FAIRE EXPLOSER LES CRÉATURES

Faites plusieurs clics gauches successifs sur une créature pour la faire exploser.

RÉPLIQUES CACHÉES

Faites plusieurs clics gauches successifs sur une unité pour entendre sa réplique cachée.

CHEAT CODES

Appuyez sur Entrée en cours de partie pour ouvrir l'interface de chat, puis saisissez les codes suivants. Attention, ces codes désactivent les hauts-faits !

=	Resaisir le dernier code entré
`basestarsprimative`	Construction rapide
`cadeasygoin`	Perdre la partie en cours
`cmethodfeedback`	Remporter la partie en cours
`DZMHairSpring`	+ 5 000 ressources de votre choix
`eyeofsauron`	Ouvre le menu des cut-scenes
`fsbcomunicacion`	Soin rapide
`furabranchery`	Ouvre le menu d'émission UNN
`HanShotFirst`	Désactive la capacité de refroidissement
`IAmIronman`	Améliore les armes et armures de 1
`jaynestown`	Recevoir des ressources
`lyingpect`	Choisir la mission
`mintmansoperator`	Désactive la limite d'unités liée au nombre de dépôts de ravitaillement/pylônes/seigneurs
`moredotsmoredots`	Unités et structures gratuites
`NeverGiveUpNeverSurrender`	Désactive les conditions de défaite
`OverEngineeredCodPiece`	Entendre le morceau "Terran up the Night"
`Qrotero`	Désactive l'heure de la journée
`realmendrilldeep`	+ 5 000 unités de gaz vespène
`reversingnazaire`	Construction rapide
`sawnoutofmemory`	Désactive le brouillard de guerre

smoldersbolds	+ 5 000 Minéraux et gaz
SoSayWeAll	Donne la permission de tout construire et produire
stroaksmolts	+ 5 000 minéraux
terribleterribledamage	Invincibilité et dégâts accrus
tyuhasleftthegame	Désactive les conditions de victoire
wapboinkers	Recevoir des points de recherche
whysoserious	+ 5 000 000 crédits pour l'armurerie et les mercenaires
ypoonsvoicemail	Désactive les conditions de défaite

CHEAT CODES (POUR LOST VIKING)

Rendez-vous au bar pour accéder au mini-jeu Lost Viking. Une fois dans le jeu, ouvrez la fenêtre de chat (touche Entrée) pour saisir les codes suivants.

-ADDLIFE	Gagner une vie supplémentaire
-BONUS	Terminer la map
-BOSS	Faire apparaître le boss
-LEVELCLEAR	Terminer le niveau en cours
-LIFE	Fixer le nombre de vies à 10
-NOQUIT	Masquer le bouton Quitter
-end	Voir la cinématique de fin
-mb	Changer l'arrière-plan
-pu	Faire apparaître un power-up au centre de l'écran
-score x	Ajouter la valeur 'x' au score total
-ss	Afficher le message d'arrivée du boss
behind	Envoyer une vague d'ennemis
sine	Afficher le sinus des 3 angles (90°, 180° et Pi)

MISSION SECRÈTE : "LEVER LE VOILE"

Le jeu comporte une 26ème mission cachée qui ne peut être débloquée qu'avant d'avoir terminé la campagne. Durant la mission Bombe médiatique, lorsque vous contrôlez Odin, rendez-vous dans la zone sud-est de la map et détruisez le bâtiment des Civils de Korhal. Vous débloquerez alors directement la mission cachée. Pour y accéder, rendez-vous à la passerelle de l'Hypérion et lancez la mission secrète qui s'intitule "Lever le voile".

NOUVEL ARRIÈRE-PLAN

Terminer la campagne pour débloquer cet arrière-plan.

Missions de Raynor

La libération

Objectifs principaux

Détruire l'avant poste du Dominion
Raynor doit survivre

Objectif secondaire

Détruire les holo-tribunes du Dominion x6

Les aventures de Raynor commencent quatre ans après la tragédie de Tarsonis. Il est désormais considéré comme un rebelle par le Dominion et leur empereur Arcturus Mengsk. L'objectif de Raynor est de balayer le pouvoir du Dominion et couper la tête de Mengsk.

Cette première mission servira de didacticiel pour apprendre les commandes de base afin de contrôler vos troupes. Vous serez héliporté sur une planète occupée par le Dominion.

En contrôlant Raynor et la petite escouade de marines, avancez dans le seul chemin disponible et éliminez les deux ennemis qui gardent la route. Suivez la route et détruisez la première holo-tribune à l'effigie de Mengsk.

Continuez votre progression et assistez à l'arrivée des renforts qui attaquent les ennemis par derrière. Ralliez-vous à ces marines et détruisez les deux holo-tribunes qui se trouvent dans la zone. Allez ensuite au fond à gauche, neutralisez les gardes et détruisez la holo-tribune.

Continuez votre avancée pour essayer de libérer les colons qui sont entassés dans des transporteurs vers les mines du Dominion. Eliminez les soldats ennemis ensuite détruisez la holo-tribune. Avancez encore pour trouver la dernière holo-tribune et neutralisez-la. Continuez vers le QG des ennemis, nettoyez la zone et, avec l'appui de la population, détruisez ce QG pour terminer votre mission.

Pendant le passage au bar et ensuite dans votre vaisseau l'Hypérion, parlez à vos amis, regardez les infos et par la suite effectuez des améliorations pour vos troupes.

Hors la loi

Objectifs principaux

Détruire la base du Dominion
Récupérez l'artéfact Xel'Naga

Objectif secondaire

Sauver les rebelles

Pour gagner une guerre ou promouvoir une rébellion il faudra de nombreuses ressources. C'est pour cette raison que Tychus l'ami de Raynor lui propose de trouver un artéfact pour une certaine organisation.

Cette fois, vous avez une base à faire fonctionner pour extraire les minerais et former des troupes. Commencez par avancer vos premiers soldats vers le nord et prenez les caisses de ressources qui vous aideront à accélérer la production.

Ne ratez aucune caisse pour ramasser le plus de ressources possible. Revenez ensuite à la base. Lancez vos VCS à la récolte des minerais et utilisez l'un d'eux pour construire une raffinerie. Produisez d'autres VCS pour qu'ils s'occupent de la construction des dépôts de ravitaillement ensuite affectez-les à la raffinerie. Construisez ensuite un laboratoire technique annexé à la caserne pour pouvoir fabriquer des médics très utiles sur les fronts et sous le feu ennemi.

Formez alors des marines et des médics pour être prêt pour le sauvetage de vos amis rebelles lorsque vous recevrez le message d'alerte. Allez alors au sud-ouest de la carte et aidez les rebelles.

Vous prenez le contrôle de leurs troupes et aussi de leur base.

Cette base vous permettra d'amasser de nombreuses ressources pour accélérer la formation des troupes. Une fois que vous disposez d'une bonne force de frappe constituée de marines et de médics pour les soigner, avancez vers les positions ennemies.

Détruisez les bunkers qui gardent la zone de forage. Eliminez toute résistance et détruisez la base ennemie pour prendre le contrôle de la grue qui remontera l'artéfact pour vous.

L'heure H

Objectif principal

Tenir bon jusqu'à l'extraction

Objectif secondaire

Sauvez les rebelles x3

Après avoir acquis l'artéfact pendant la mission précédente, vous devez le protéger jusqu'à son extraction. Les Zergs convoitent aussi cet artéfact et veulent mettre la main dessus. Ils vont lancer leurs troupes sur votre base pour essayer de franchir vos défenses et vous dérober le précieux artéfact.

Commencez par garder les entrées de la base en construisant des bunkers et placez des soldats dans les bunkers des deux entrées. Laissez ensuite un VCS de chaque coté entre les bunkers et les tours de missiles pour qu'ils s'occupent des réparations des bâtiments.

Construisez un laboratoire technique et commencez à former des marines et des médics. Quand vous recevez le message de détresse de la part d'un groupe de rebelles coincés derrière les lignes ennemies, regroupez vos hommes. Vous pouvez faire sortir les soldats des bunkers situés à droite le temps d'effectuer cette mission de sauvetage.

Frayez-vous un chemin vers les rebelles qui se trouvent à droite de la carte et assurez-vous d'avoir un médic dans le groupe pour soigner vos soldats.

Ralliez ces rebelles à vous, prenez les ressources et revenez à la base. Allez ensuite vers le deuxième camp de rebelles en détresse qui se trouve au nord en éliminant les ennemis sur votre chemin. Sauvez-les et prenez les ressources. Revenez à la base et assurez-vous d'avoir trois bunkers pleins, à chaque entrée.

Après un certain temps, un troisième groupe de rebelles demande votre aide. Ils se trouvent à l'ouest de la carte. Amassez une grande escouade de marines et de médics et partez les aider. Neutralisez tout sur votre chemin jusqu'à atteindre les rebelles. Intégrez-les à vos troupes et prenez les ressources avant de revenir à la base pour la défendre.

Avec les bunkers pleins, placez vos soldats sur le bord de la base près des tours pour qu'ils contribuent à attaquer les ennemis volants. Placez derrière eux des médics pour qu'ils les soignent. Placez ensuite plusieurs VCS près des bunkers et des tours pour ne pas perdre vos bâtiments. Attendez les attaques des ennemis et concentre les tirs de vos soldats sur un ennemi à la fois pour qu'ils l'éliminent rapidement avant qu'il ne puisse lancer plusieurs attaques.

Tenez bon face aux Zergs qui ne pourront pas franchir votre première ligne de défense. Si par accident les ennemis entrent par l'une des entrées, repliez-vous sur les hauteurs près de l'artéfact et repoussez les vagues d'ennemis. Maintenez la cadence pendant l'attaque massive des Zergs qui dure quelques minutes avant l'arrivée du votre vaisseau qui embarque l'artéfact et vos hommes.

Pendant que vous êtes dans l'Hypérion, parlez à votre équipage, regardez les infos, passez dans l'armurerie pour faire des améliorations et voyez si vous voulez recruter des mercenaires.

L'évacuation

Objectifs principaux

Atteindre la colonie du docteur Hanson
Escorter les colons jusqu'au vaisseau de la colonie x50

Objectif secondaire

Collectez de l'ADN de chrysalide x3

Vous devez évacuer la colonie d'Agria. Après le débarquement de deux Flammeurs et de deux médics, avancez prudemment à gauche en suivant la route. Éliminez les Zergs qui arrivent et prenez les ressources qui se trouvent dans les champs, à droite de la route. Entrez ensuite dans la base pour en prendre le contrôle.

Commencez directement par la formation des nouvelles unités pour qu'elles escortent le premier convoi de colons qui ne tardera pas à partir. Suivez alors le premier convoi et éliminez les Zergs avant qu'ils ne s'attaquent au véhicule des colons. Une fois les premier colons évacués vers le vaisseau, détruisez le premier Chrysalide Zerg qui se trouve à droite.

Ce genre de Chrysalide vous donne des points de recherche qui seront utiles pour l'amélioration de vos bâtiments ou armes.

Revenez ensuite à la base et près du premier Bunker qui se trouve près de la base, allez à sa gauche pour trouver un deuxième Chrysalide.

Si vous disposez d'assez de soldats, placez quelques uns dans les bunkers qui longent la route en ignorant le premier, qui est près de la base et donc presque inutile. Pendant le chargement du prochain véhicule, allez à l'ouest de la carte, suivez le sentier pour trouver le troisième et dernier Chrysalide. Eliminez les Zergs qui le gardent et détruisez-le. Revenez au convoi et escortez-le.

Pensez à former plusieurs Flammeurs qui son très efficaces contre les Zerg. Ces derniers sont très vulnérables au feu.

Les Flammeurs assistés par les marines et les médics forment une grande puissance qui escortera le convoi des colons. Ajoutez à ces unités, des marines que vous placerez dans les bunkers pour avoir des avant postes qui retarderont l'arrivée des Zerg. Essayez de ne rater aucun véhicule ennemi pendant le transport des colons.

Les attaques Zergs deviendront de plus en plus puissantes et nombreuses et ils placeront des bâtiments près de la route. Après chaque transport effectué, et pendant votre retour à la base, pensez à nettoyez les bords de la route en enflamment les constructions Zerg qui constituent une menace pour les convois.

Enfin, utilisez toutes vos troupes pour escorter le dernier convoi qui subira l'attaque la plus importante. Après l'évacuation du dernier colon, vous pouvez quitter cette colonie et retrouver votre vaisseau.

Vous avez accès maintenant au laboratoire où vous pouvez effectuer des améliorations grâce aux points de recherche obtenus sur les champs de batailles. A chaque niveau il y aura toujours deux choix d'amélioration à faire. Si vous choisissez une amélioration, vous ne pourrez plus jamais avoir la deuxième qui est du même niveau. Donc, réfléchissez bien avant de choisir et choisissez selon votre tactique de combat.

Le casse du siècle

Objectifs principaux

Atteindre l'artéfact
Détruire les statues x3

Objectif secondaire

Trouver les reliques Protoss x4

Encore une mission pour remplir les caisses de la rébellion. Vous affronterez aussi une faction extrémiste des Protoss. Ils ne vous laisseront pas prendre l'artéfact sans combattre.

Les Zergs débarquent aussi sur cette planète à la recherche de cet artéfact. Ils vont s'attaquer aux Protoss et ceci vous sera d'une grande aide puisqu'ils vous laisseront partiellement tranquille dans votre quête.

Organisez la base et lancez vos VCS à la récolte et construisez une raffinerie. Formez des Maraudeurs avant l'arrivée du renfort ennemi. Ces Maraudeurs, qui font partie de l'infanterie lourde, sont plus puissants que les marines normaux et seront intraitables sur le champ de bataille.

Une fois vous avez assez de ressources, vous pouvez construire une nouvelle caserne pour accélérer la formation des nouvelles unités. Construisez un labo technique et des bunkers pour défendre votre base. Construisez aussi un centre technique pour améliorer les armes et les armures de vos soldats. Avec les quatre Maraudeurs, des médics et des marines sortez de votre base et prenez la première relique Protoss. Ramenez aussi des Flammeurs avec vous et allez à gauche pour détruire l'avant poste Zerg pour limiter les incursions dans votre base.

Allez ensuite vers le sud-ouest de la carte, neutralisez les gardes Protoss et prenez la deuxième relique qui se trouve à droite.

Revenez à votre base où vous pourrez appeler des mercenaires avec la planque de mercenaires. Rassemblez une grande escouade formée de plusieurs Maraudeurs, très efficaces contre les Protoss, et sortez de votre base. Allez à droite pour affronter ceux qui gardent le pont. Commencez toujours par faire taire les tourelles pour pouvoir avancer et éliminer les traqueurs Protoss.

Traversez le pont et neutralisez les défenses ennemies. Tournez ensuite à droite pour descendre vers le sud et prendre le troisième artéfact Protoss.

Avancez ensuite à droite pour trouver la base Protoss. Commencez à la raser pour affaiblir ses occupants. Continuez votre percée à droite pour atteindre la dernière relique et prenez-la.

Rassemblez ensuite vos unités pour préparer l'attaque sur les Protoss qui gardent l'artéfact. Avancez ensuite avec vos unités et placez-les sur la marque verte.

Ensuite, et quand les statues commencent à bouger, approchez vos hommes près de celle d'en bas pour la détruire rapidement avant qu'elle ne puisse tirer. Explosez ensuite celle de droite avant de vous attaquer à la troisième qui se

trouve à gauche. L'artéfact est maintenant à vous.

Infestation

Objectif principal

Nettoyez l'infestation x144

Objectif secondaire

Tuer les Infestateurs x2

Cette mission est assez particulière ; vous devez gérer le cycle jour et nuit pour terminer cette mission. Le jour vous attaquerez les installations des Infestés et la nuit vous défendrez votre bas des attaques des Infestés.

Commencez par fortifier votre base en construisant deux bunkers à chaque entrée.

Formez des unités de soldats et des Flammeurs. Remplissez ces bunkers avec des marines. Pendant la nuit, repoussez les hordes d'ennemis qui essayent d'entrer dans la base. Vous recevez des Tourmenteurs en guise de renfort et une usine pour les fabriquer. Ces véhicules sont très rapides et utiles pour les attaques éclair et la retraite rapide à l'arrivée de la nuit.

Quand le jour arrive, lancez vos troupes vers les bases ennemies. Vous pouvez sortir les marines de leurs bunkers et les utiliser pendant les raids puisque les ennemis n'attaqueront pas pendant le jour. Si vous disposez d'assez d'effectif, vous pouvez diviser vos unités. L'une part à droite et l'autre à gauche.

Commencez le nettoyage et détruisez toujours les aiguillons Zergs en premier. Quand la nuit approche et que vous êtes loin de votre base, faites revenir les soldats à leurs bunkers et ne laissez que les Tourmenteurs en place. Vous pouvez retirer ces véhicules au dernier moment vu leur rapidité.

Une fois que la nuit tombe, protégez votre base et construisez deux bunkers à l'arrière de la base où se trouvent les débris qui bloquent le passage.

De cette façon, vous ne serez pas surpris par une attaque ennemie venant de cette direction. Vous obtenez aussi les emplacements des deux Infestateurs qui n'apparaissent que la nuit. N'allez pas à leur rencontre pour l'instant et attendez le jour.

Quand le jour arrive, sortez vos troupes et continuez votre travail de nettoyage. Quand le moment de rentrer arrive, laissez vos Tourmenteurs en place dans la zone où apparaitront les Infestateurs. Pendant la nuit, et quand ces derniers sortent de leurs cachettes, utilisez vos unités mobiles pour les éliminer avant de rentrer à la base pour éviter les attaques de la horde.

Profitez ensuite du jour et du nombre de vos hommes pour nettoyer toute la zone de l'infestation Zerg.

Jardin du diable

Objectif principal

Récolter 8000 unités de minerai

Objectifs secondaires

Trouver les mineurs de Tosh

Tuer le Brutalisk

Après l'alternance du jour et de la nuit de la mission précédente, celle-ci révèle son propre lot de surprises. Cette planète n'est pas stable et les éruptions de lave volcanique sont fréquentes. Pendant ces éruptions, vous devez vous réfugier dans les zones en hauteur.

Toutefois, les minerais à récolter se trouvent toujours dans les zones les plus basses. Vous devez donc déplacer vos VCS pendant les éruptions. En plus de la lave, vous devez faire face aux Zergs qui se trouvent aussi sur cette planète.

Pendant la mission, surveillez toujours le compte à rebours qui se trouve en haut à droite de l'écran pour savoir quand la lave va monter. Commencez alors la récolte et la formation d'unités et sachez que chaque dépense retardera votre collecte des 8000 unités de minerai. N'oubliez pas de sillonner la zone pour prendre les caisses de ressources éparpillées.

Produisez plusieurs VCS pour accélérer la récolte. Commencez par les gisements qui se trouvent tout près, au nord de la base. Prenez ensuite vos soldats et allez au nord pour sauver les mineurs de Tosh. Placez leur centre de commandement près de la rampe qui mène vers les minerais et commencez la récolte dans cette nouvelle zone.

Récoltez ensuite les gisements qui se trouvent au sud et déplacez le centre de commandement pour le rapprocher du bord de la falaise. Repoussez les ennemis qui s'approchent de votre base et prenez vos troupes et allez au sud avant la montée de la lave. Prenez les caisses de ressources en chemin et éliminez les nids de Zergs. Vous rencontrez alors le Brutalisk que vous devez neutraliser.

Attirez-le loin de sa base et neutralisez-le rapidement. Rasez ensuite la base Zerg et prenez les ressources. Restez en hauteur pour laisser passer la montée de lave ensuite allez à droite de la carte pour raser une autre base Zerg et prendre leurs ressources. Une fois les 8000 unités atteintes, vous pouvez quitter cette planète insupportable.

La bataille du rail

Objectifs principaux

Détruire les trains du Dominion x8
Ne manquez pas 3 trains

Objectifs secondaires

Trouver les Crotales x6
Récupérer des échantillons d'os de Profanateurs x3

Dans cette mission vous devez intercepter et détruire 8 trains du Dominion. Commencez par aller à gauche pour trouver un Crotale, très rapide et efficace contre les blindés.

Il sera très utile contre les trains du Dominion. Vous obtenez aussi les plans de construction de ce véhicule que vous devez produire en masse en ignorant toutes les autres unités. Allez prendre les deux autres qui sont indiqués sur la carte. Il reste encore trois Crotales à trouver sur la carte. Près de celui qui se trouve à gauche, il y existe un échantillon d'os de Profanateur.

Continuez au nord pour trouver un quatrième Crotale près des caisses de ressources. Prenez-le et préparez-vous à attaquer le premier train.

Utilisez ces véhicules pour assaillir le premier train qui ne possède pas d'escorte. Restez loin des bunkers de la base et interceptez-le.

Une fois détruit, ramassez les caisses de ressources qu'il laisse derrière lui. Continuez la production des Crotales et

allez vers le deuxième train. Eliminez son escorte avant de vous y attaquer. Allez ensuite au sud-est de votre base pour trouver le deuxième échantillon d'os.

Allez ensuite en bas de la carte pour trouver un cinquième Crotale. Dirigez-vous ensuite à gauche vers la base du sud-ouest et prenez le sixième et dernier Crotale qui se trouve en haut de la falaise.

Descendez ensuite vers la base sud et, avant de l'atteindre, prenez l'échantillon d'os qui se trouve à gauche. Attendez le train suivant pour l'intercepter, le détruire et ramasser les ressources qu'il laisse.

Le Dominion décide de construire des bunkers sur le chemin des rails. Vous pouvez commencer à les détruire bien avant l'arrivée du train ou bien vous pouvez les éviter tout en coupant le chemin au train.

Le Dominion change ensuite de stratégie et opte pour des trains rapides pour essayer de déjouer vos attaques. Partez alors à la rencontre de ces trains sans escorte et interceptez-les dès leur sortie du périmètre de la base. Explosez-les et pillez-les.

Le Dominion envoie une escouade d'élite de Maraudeurs qui patrouillent dans les environs pour essayer de limiter votre champ de réaction. S'ils vous gênent dans vos déplacements, prenez votre courage en main et amassez toutes vos troupes pour aller à la rencontre de ces brutes. Eliminez-les pour avoir le terrain libre pour vos actions de piraterie.

Maintenez la même tactique d'interception jusqu'à l'arrivée du dernier train qui est le plus protégé et le plus blindé de tous. Déplacez toutes vos troupes à la rencontre du train et commencez par neutraliser son escorte. Détruisez les chars en premier puis passez aux autres unités. Attaquez-vous ensuite à l'ultime train pour trouver ce que vous êtes venu chercher.

L'enfer vert

Objectifs principaux

Récolter de la Terrazine x7
Les Protoss ne doivent pas sceller 7 autels

Objectif secondaire

Trouver les reliques Protoss x3

Tosh sollicite votre aide pour une nouvelle mission. Vous vous retrouvez encore une fois dans le territoire de la faction extrémiste Protoss. Ils vous refusent la récolte de quelques gaz Terrazine. Vous décidez alors d'employer la force.

Vous débutez avec trois unités Goliaths qui sont redoutables contre les ennemis terrestres et volants. Organisez votre base pour pouvoir construire davantage de Goliaths. Allez avec vos premiers soldats en compagnie des Goliaths et d'un VCS vers le premier autel de Terrazine qui se trouve à gauche de la carte. Vous devez protéger le VCS pendant l'extraction du gaz. Escortez-le ensuite vers la base.

Les Protoss répondent à votre profanation par le scellement des autels de Terrazine. Depuis votre base, allez au nord pour prendre la première relique Protoss.

Allez vers les autels que les Protoss essayent de sceller et repoussez ces derniers. Vous pouvez alors extraire du gaz depuis deux voir trois autels en même temps tout en montant la garde avec vos Goliaths. Allez à l'ouest pour trouver une relique entre deux autels, prenez-la et protégez vos VCS pendant qu'ils extraient le gaz.

Allez ensuite au nord puis à l'est pour trouver d'autres autels à exploiter. Comme d'habitude, utilisez deux VSC pour extraire du gaz depuis deux autels à la fois. Mais surtout, n'exploitez pas plus de six autels avant de trouver la dernière relique. Détruisez les forces ennemies pour atteindre la troisième relique qui se trouve au nord-est de la carte. Il ne vous

reste qu'à exploiter le dernier autel pour terminer votre mission.

Les fouilles

Objectifs principaux

Récupérer la foreuse laser
Détruire la porte du temple Xel'Naga
La foreuse doit survivre

Objectif principal

Trouver les reliques Protoss x3

Après le débarquement, avancez et éliminez les premières unités Protoss Taldarim. Rejoignez les deux chars de siège pour bombarder les défenses ennemies. Utilisez ensuite ces chars pour dégager le chemin devant vous. Rejoignez ensuite la base et prenez les commandes.

Placez deux bunkers de chaque coté des deux entrées. Placez ensuite des chars sur les extrémités de la falaise.

Ajoutez une tour lance-missiles près de chaque sortie pour assurer les défenses aériennes. Laissez des VCS près des chars, des bunkers et des tours pour qu'ils assurent la réparation. Produisez des Goliaths qui assureront la défense contre tous les types d'ennemis. Ils seront aussi utiles pour les attaques.

Pendant le temps de production, assurez le bon fonctionnement de la foreuse qui tire son laser sur les portes du temple. Quand des unités puissantes de Protoss apparaissent sur votre radar. Détournez le laser de la foreuse pour les éliminer avant qu'ils ne vous atteignent. Redirigez le laser vers la porte et n'hésitez pas à l'utiliser à chaque apparition d'unités Protoss.

Une fois que vous posséderez un nombre intéressant de Goliaths, capable d'éradiquer la menace ennemie sur son chemin, sortez de votre base par la sortie gauche. Allez vers l'ouest pour atteindre la zone de la première relique. Eliminez les ennemis et dirigez le laser de la foreuse vers le sanctuaire pour le détruire. Prenez la relique et revenez à la base.

Effectuez les réparations nécessaires et allez par la sortie droite de la base. Eliminez les Protoss qui se dressent sur votre chemin et rejoignez les deux sanctuaires qui sont proches.
Utilisez le laser de la foreuse pour les détruire et ramassez les deux reliques.

Revenez à la base et barricadez-vous. Tenez bon puisque les attaques des ennemis s'accentuent à l'approche de l'effondrement de la dernière porte du temple. Utilisez comme d'habitude le laser de la foreuse contre les unités Protoss puissantes et attendez ensuite que les portes du temple cèdent pour pouvoir entrer.

Zeratul, le templier noir Protoss, vous fait une visite surprise dans votre vaisseau. Il vous donne un cristal qui vous permettra de voyager à travers l'esprit et la mémoire de Zeratul. Vous pouvez trouver ce cristal dans le laboratoire de votre vaisseau.

Mieux vaut s'attaquer à ces missions dès maintenant sinon elles ne seront plus accessibles vers la fin du jeu.

Missions de Zeratul (labo)

Murmures du destin

Objectifs principaux

Conduire Zeratul à chaque sanctuaire Xel'Naga
Zeratul doit survivre
Fuir vers le chercheur du vide

Objectif secondaire

Détruire les couveuses Zergs x3

En contrôlant Zeratul, le templier noir furtif, avancez et utilisez sa capacité de transfert pour franchir les ravins et les obstacles. Eliminez les Zergs en chemin puis détruisez les débris qui bloquent votre route.

Les aiguillons Zergs peuvent vous détecter. Donc, à l'approche du premier aiguillon, utilisez la prison du vide pour brouiller leur vue et détruisez-les avant d'éliminer le reste des Zergs.

Utilisez fréquemment cette aptitude pour passer inaperçu. Eliminez les ennemis en chemin et approchez-vous du gouffre. Aveuglez l'essaim et utilisez le transfert pour le rejoindre et l'éliminer. Approchez-vous ensuite du premier sanctuaire Zerg.

Avancez pour trouver des traqueurs, bien utiles contre les unités aériennes. Avancez en compagnie de vos nouveaux alliés et ouvrez le passage pour eux. Coordonnez vos efforts pour venir à bout des Zergs sur votre chemin jusqu'à atteindre la couveuse Zerg.

Explosez-la et continuez votre chemin vers le deuxième temple. Quand des groupes de Chancres s'approchent de vous, utilisez les traqueurs pour les exploser de loin avant qu'ils ne vous atteignent.

Avancez encore en éliminant les Zergs. Allez ensuite à l'est de cette zone pour trouver une couveuse Zerg à éliminer. Reprenez votre route pour rencontrer un des alliés Protoss. Avant de vous diriger vers le dernier sanctuaire, allez à gauche et passez le gouffre avec vos traqueurs pour retrouver une dernière couveuse Zerg à neutraliser. Dirigez-vous ensuite vers le dernier sanctuaire et éliminez les ennemis qui arrivent.

Vous serez aussitôt envahi par les Zergs et vos alliés vous demandent de fuir pendant qu'ils donneront leurs vies pour retarder la Reine des lames. Utilisez les transferts pour passer les débris sur le chemin et ignorez les Zergs jusqu'à atteindre votre vaisseau et vous sauver.

Tournant funeste

Objectifs principaux

Alimenter la base abandonnée x8
Libérer les conservateurs

Objectif secondaire

Alimenter les bâtiments abandonnés x3

Vous continuez avec la quête de Zeratul. Commencez par placer des pylônes pour réactiver la base. Placez plusieurs canons à l'entrée gauche et droite de la base. Allez ensuite prendre le contrôle du bâtiment qui se trouve à gauche de la base. Utilisez ce bâtiment pour fabriquer des Immortels.

Préparez-vous à recevoir les assauts du puissant hybride qui n'arrêtera de s'attaquer à votre base. Prenez ensuite le contrôle du bâtiment qui se trouve à droite de votre base. Avec une armée assez importante, restez de ce coté droit et attaquez la base ennemie pour prendre le contrôle d'un autre bâtiment.

Rassemblez ensuite une nouvelle armée et allez vers la base ennemie où sont retenus les Conservateurs. Interceptez l'hybride pour qu'il ne s'attaque pas à votre base en votre absence et éliminez-le. Allez ensuite vers les trois prisons et détruisez-les.

Echos de l'avenir

Objectifs principaux

Atteindre la Nexus
Zeratul doit survivre
Conduire Zeratul aux vrilles du Maître-esprit

Objectif secondaire

Alimenter les obélisques x2

Avancez avec Zeratul pour trouver un observateur en chemin. Amenez-le avec vous jusqu'à la base pour qu'il construise des pylônes. Placez des canons aux entées de la base pour contrer les assauts Zergs.

Attaquez l'avant poste Zerg qui se trouve à droite ensuite allez au nord pour vous approcher de la première vrille du Maître esprit. Eliminez les ennemis en place et placez Zeratul sur la marque qui se trouve près de la vrille. Prenez ensuite le contrôle du bâtiment et de l'obélisque qui se trouvent dans cette zone.

Allez ensuite à gauche et montez au nord pour trouver le deuxième obélisque et un autre bâtiment. Prenez le contrôle de ces bâtiments et commencez la fabrication des colosses redoutables tant en défense qu'en attaque.

Placez quelques colosses dans votre base pour assurer sa défense. Utilisez ensuite toutes vos troupes pour aller vers la vrille qui se trouve à droite et détruisez la base qu'elle protège. Ne perdez pas de temps et passez aux vrilles suivantes en vous épaulant par des unités de traqueurs pour contrer les forces aérienne des Zergs.

Au plus noir de la nuit

Objectifs principaux

Tuer 1500 troupes ennemies
Défendre jusqu'à la mort du dernier Protoss

Objectif secondaire

Protéger l'archive Protoss

Zeratul a eu une vision assez sombre du futur de l'univers. Dans cette mission, vous allez voir tout le courage et la bravoure des Protoss qui ne lâcheront pas prise contre l'immense attaque des Zergs et des nouveaux seigneurs de l'univers ; les Hybrides.

Commencez cette mission suicide par fortifier vos défenses et placez plusieurs canons autour de l'archive.

Placez-en aussi quelques uns sur les dénivellations autour des entrées de la base. Fabriquez des Traqueurs et des Colosses ainsi que des Disloqueurs. Les renforts arriveront et plusieurs héros Protoss arriveront avec leurs unités.

Protégez donc l'archive en concentrant vos forces à proximité. Surveillez toujours votre radar pour localiser et anticiper les attaques ennemies. Concentrez ensuite votre fabrication sur les porte-nefs et leurs Intercepteurs et les Disloqueurs. Quand les Zergs arrivent par le sous-sol, détruisez les vers pour arrêter leur affluence.

Quand l'archive est protégée, repliez-vous alors vers votre base et continuez la fabrication des porte-nerfs. Une attaque massive de Zerg est déclenchée et vous ne pourrez pas sauver vos installations.

Restez groupé et éliminez les Zergs en commençant par les unités aériennes et ceux qui attaquent vos unités aérienne à vous. Il ne vous reste qu'à canarder les Zerglings qui n'auront aucun endroit pour se protéger.

Quand vous atteignez le nombre de victimes voulues, une attaque massive anéantira progressivement toutes vos troupes ainsi que vos héros et le monde sombrera sous le règne des Hybrides.

Retour aux missions de Raynor

La mission suivante est la première où vous allez devoir faire un choix entre deux alliés. Cette fois, les Protoss demandent votre aide pour purifier la planète de la contamination des colonies par les Zergs. Ils utiliseront la manière forte contre les colons et le docteur Hanson prendra cela comme une trahison de votre part.

Si vous aidez le docteur Hanson, vous allez devoir aider les colons à évacuer la planète. Le docteur Hanson essayera de trouver un remède pour la contamination pendant ce temps. Vous allez alors affronter les Protoss qui seront honorés de combattre contre la légende Raynor, à la loyale.

La chute de Havre (choix Protoss)

Objectif principal

Elimination de la contamination Zerg x4

En vous alliant aux anciens amis de Raynor, organisez votre base et avec le spatio-port puis produisez des unités Vikings qui son cabales de se transformer pour marcher sur terre et pour voler. Elles seront redoutables contre les unités aériennes Zergs.

Construisez aussi des Goliath et améliorez les armes et armures de vos troupes. Fortifiez votre base avec des bunkers et des tours lance-missiles pour assurer une bonne défense.

Les bases ennemies à raser sont indiquées sur votre radar. Avec vos premières troupes, constituez des Vikings et allez vers la première zone de contamination qui se trouve à droite de votre base. Utilisez vos Vikings contre les ennemis volants Zergs. Une fois la menace aérienne anéantie, faites atterrir les Vikings et commencez la démolition des installations Zergs.

Quand vous recevez une alerte, allez directement vers le camp de refugiés qui est attaqué par les Zergs qui essayent de le contaminer. Détruisez le Virophage avant son éclosion pour éviter toute contamination.

Vous aurez plusieurs alertes de ce genre. Ne perdez pas de temps pour aller les sauver et utilisez les Vikings qui sont rapides pour les rejoindre. Rappelez aussi les renforts qui sont constitués de Goliaths et de soldats.

Revenez à la base pour réparer vos unités et continuez la construction de nouvelles troupes. Quand vous partez vers une zone de contamination et qu'au même moment un camp de réfugiés est attaqué, allez à l'aide de ce dernier puisque les civils ne résisteront pas longtemps face aux Zergs.

Continuez votre travail de nettoyage et rasez les trois zones de contamination restantes en utilisant les Vikings. Dans la zone ennemie, divisez les Vikings en deux groupes ; l'un volant et l'autre marchant. Vous pouvez de cette manière vous attaquer à tous les genres d'ennemis qui se trouvent dans la base.

Une fois dans votre vaisseau, allez au labo pour avoir une surprise qui vous attend.

Havre de paix

Objectifs principaux

Détruire les Nexus x3
Détruire le vaisseau mère, le purificateur

Objectifs secondaires

Arrêter la première flotte de la terreur
Arrêter la deuxième flotte de la terreur
Arrêter la troisième flotte de la terreur

Si vous vous êtes allié aux réfugiés et au docteur Hanson, vous allez combattre la puissante flotte des Protoss.

Organisez votre base et commencez la fabrication de Vikings. Annexez un réacteur à votre spatio-port pour fabriquer deux Vikings à la fois. Avec votre première flottille de Vikings, allez à l'interception de la première flotte de la mort Protoss qui attaque un camp de réfugiés. Elle n'est pas très puissante et vous pouvez la détruire sans trop de mal.

Commencez la production des Goliath qui s'occuperont des unités terrestres des Protoss. Allez alors le premier Nexus qui se trouve au nord-est. C'est le mois protéger de tous et vous escadron de Viking en plus des renforts Goliath feront l'affaire.

N'arrêtez pas la fabrication des Vikings pour préparer la prochaine interception de la flotte de la terreur. Cette fois la flotte est plus coriace. Laissez cette dernière s'éloigner du vaisseau mère pour ne pas subir ses attaques et déchainez-vous sur la flotte Protoss.

Une fois cette flotte détruite allez vers le Nexus qui se trouve à l'est. Détruisez les défenses ennemies pour atteindre votre objectif et déchainez-vous dessus avec les Goliath pendant que les Vikings montent la garde. Allez ensuite vers le dernier Nexus pour rencontrer une autre flotte de la terreur. Mais vous aussi vous possédez une flotte de Viking capable de terrasser les forces Protoss. Après la destruction de la flotte, partez pour le Nexus puis anéantissez les défenses ennemies et détruisez le vaisseau.

Le vaisseau mère, perd son bouclier mais continue son opération et se dirige vers votre base.
Appelez tous vos Vikings et partez à la chasse du vaisseau mère. Attaquez-le avant qu'il n'atteigne votre base et balancez toute votre puissance de feu pour le détruire et sauver les colons.

Traquenard

Objectifs principaux

Signer un contrat de mercenaire avant Orlan (8000minerai)
Détruire la forteresse d'Orlan

Objectif secondaire

Trouver les reliques Protoss de contrebande x3

Avec les Vautours qui sont des véhicules anciens mais rapides, vous devez récolter un maximum de minerai éparpillés sur toute la carte pour en amasser 8000 mineais avant votre concurrent Orlan.

Commencez par aller vers la base ennemie qui se trouve au nord et pillez-la. Allez ensuite à gauche de la base et prenez la première relique Protoss. Ramassez aussi les caisses qui se trouvent dans la zone. Descendez ensuite vers votre base et allez à gauche pour trouver une autre relique Protoss.

Descendez ensuite au sud vers la deuxième base ennemie et détruisez-la en pillant les minerais qui se trouvent sur

place. Allez ensuite à gauche vers la troisième base ennemies.

En chemin, prenez la dernière relique Protoss puis détruisez la troisième base et continuez votre récolte pour atteindre le chiffre voulu. La femme mercenaire se joint à vous contre Orlan et vous prête sa base.

Ne tardez pas à former une excellente force de frappe et dirigez-vous vers la base d'Orlan. Commencez l'attaque de la base et évitez la riposte nucléaire tactique d'Orlan en s'éloignant de la zone d'impact représentée par le cercle rouge. Après l'explosion, revenez à la charge et rasez cette ultime base.

La prochaine mission vous demande aussi de faire un choix difficile. Vous pouvez aider Nova la fantôme qui travaille pour Mengsk. Elle cherche à stopper Tosh et ses spectres en détruisant le complexe astral. Remarquez que si vous choisissez cette mission, Tosh ne sera plus présent sur votre vaisseau. À la fin de la mission, vous obtiendrez la technologie pour pouvoir former des fantômes.

D'autre part, vous pouvez aider Tosh à libérer ses compagnons qui son détenus à la prison de Néo-Folsom et combattre ensemble les forces du Dominion. Vous aurez toujours Tosh sur votre vaisseau et vous obtenez la technologie pour former des spectres très redoutables.

La fantôme menace

Objectifs principaux

Détruire les réserves de Jorium
Détruire le réservoir de Terrazine
Détruire l'endoctrineur psi
Nova doit survivre

Objectif secondaire

Tuer des spectres x10

Cette mission ne plait pas trop à Raynor, mais pour des raisons qui ne sont pas très convaincantes il va l'accomplir. Vous contrôlez Nova la fantôme. Commencez par vous familiariser avec ses capacités et surtout son tir de précision très efficace. Avancez alors en snipant vos ennemis et évitez le champ de vision des radars des tours pour ne pas être détecté.

Vous retrouvez ensuite des soldats en renforts. Détruisez les tours sur votre chemin jusqu'à apercevoir un char de siège ennemi. Utilisez l'aptitude Domination de Nova pour prendre le contrôle du char.

Utilisez-le pour détruire les bâtiments et les unités ennemies et avancez jusqu'aux réserves de Jorium. Tuez les deux spectres en chemin en utilisant le tir de précision. Détruisez ensuite les réserves pour passer à une nouvelle zone.

Avancez entre les rayons des radars et éliminez les deux gardes de la porte. Prenez ensuite le contrôle des Faucheurs et passez par-dessus la porte. Détruisez les défenses ennemies ensuite explosez le générateur pour ouvrir la porte pour Nova. Avancez ensuite et prenez le contrôle du char pour qu'il explose la tour.

Repérez les trois spectres sur votre radar et commencez par celui qui se trouve au centre. Placez-vous ensuite sur la plateforme indiquée en vert pour récupérer une attaque nucléaire tactique.

Neutralisez ensuite le spectre qui se trouve à gauche et allez vers le réservoir. Le dernier spectre se trouve près du réservoir. Neutralisez-le avec Nova ensuite utilisez toutes vos troupes pour détruire le réservoir.

Vous passez dans une autre zone et vous êtes épaulé cette fois par des Banshees et des Vikings. Utilisez les Banshees pour détruire le char de siège. Avancez ensuite et éliminez le premier spectre de cette zone. Allez ensuite au sud et

éliminez le spécimen Zerg.

Allez ensuite au sud, détruisez le bunker et placez-vous sur la plateforme en vert pour prendre une autre frappe nucléaire tactique. Approchez-vous ensuite de votre objectif et éliminez le spectre qui se trouve au nord et l'autre au sud. Utilisez ensuite la frappe nucléaire tactique pour détruire l'Endoctrineur psi et en même temps tuer les deux spectres qui le gardent.

La grande évasion

Objectifs principaux

Détruire la base principale de la prison
Tosh doit survivre

Objectifs secondaires

Tuer les gardes du quartier de détention A
Tuer les gardes du quartier de détention B

Cette mission est parmi les meilleures du jeu. Vous incarnez Tosh et ses multiples capacités qui sont phénoménales. Seul contre tout le monde, vous partez dans une mission commando pour libérer vos compagnons spectres.

Avancez en profitant de la furtivité de Tosh et éliminez les premiers gardes. Approchez-vous de l'entrée et utilisez l'aptitude éruption mentale pour neutraliser le groupe d'ennemis.

Eliminez les survivants et entrez par la porte. Arrêtez-vous hors de la portée du radar de la tour et utilisez l'éruption mentale sur tout le groupe de soldat. Pendant qu'ils sont étourdis, détruisez la tour ensuite éliminez-les.

Avancez vers le char de siège et vous pouvez alors utiliser le bouclier psi pendant que vous explosez le char. Neutralisez le reste des ennemis et avancez.

Une fois devant l'avant poste ennemi, restez loin du champ des tours et détruisez les bunkers. Vous bénéficiez aussi de l'aide des soldats de Raynor que vous ne pouvez pas contrôler. Détruisez ensuite les deux tours et entrez dans le camp ennemi. Eliminez les soldats qui restent et laissez les soldats alliés s'occuper de la destruction des installations du Dominion.

Vous vous approchez ensuite du quartier de détention A. Utilisez l'éruption mentale contre les soldats et éliminez-les. Attendez ensuite que cette aptitude se recharge et utilisez-la contre la tour et ce qu'il reste des soldats. Placez le bouclier psi pour éviter les tirs du char et détruisez la tour. Détruisez maintenant le char pour libérer les prisonniers.

Allez ensuite vers le quartier de détention B. Entrez et restez à droite pour éviter le champ du corbeau. Détruisez le premier char ensuite utilisez l'éruption contre les soldats et le Goliath. Utilisez le bouclier psi et détruisez le corbeau et le char pour libérer les prisonniers.

Foncez ensuite vers la grande porte avec l'appui des soldats de Raynor. Restez toujours loin des tours et neutralisez vos ennemis. Restez en retrait et utilisez les frappes nucléaires tactiques pour détruire la base du Dominion pour libérer les hommes de Tosh.

Le facteur Möbius

Objectifs principaux

Détruire les noyaux de données x3

Kerrigan ne doit pas accéder à un noyau de donnée

Objectif secondaire

Tuer le Brutalisk

Cette mission nécessite de la rapidité dans l'action puisque vous êtes en course contre Kerrigan. Les nouvelles unités dans cette mission sont les Médivacs qui servent à soigner plusieurs de vos soldats et servent aussi à transporter les troupes. Un conseil, utilisez ces unités pour les soins et oubliez-les pour le transport. Elles sont très vulnérables et quand elles explosent, vous perdez en même temps vos unités.

Optez alors pour des Vikings et organisez votre base jusqu'à pouvoir construire un transporteur Hercules. Un seul suffira pour cette mission, il est plus robuste, embarque un plus grand nombre d'unité et s'il est détruit vous ne perdez pas vos troupes.

Au début de la mission utilisez les Médivacs pour débarquer vos hommes dans la zone supérieure qui se trouve à coté du premier bâtiment à détruire. Aussitôt le travail accompli, revenez à votre base et éliminez les Zergs qui essayent de s'implanter autour.

Ne perdez pas de temps et amenez vos troupes vers le deuxième bâtiment en pensant à récupérer les soldats qui se trouvent sur le chemin.

Détruisez le bâtiment en ignorant les installations Zergs et revenez vite à votre base. Une fois le Hercules prêt à l'emploi, embarquez vos Goliaths et allez à l'ouest pour combattre le Brutalisk. Déposez vos unités derrière la statue pour que le Brutalisk perde du temps à vous atteindre et déchainez-vous dessus.

Revenez ensuite à votre base et remplissez votre Hercules à nouveau. Allez vers le dernier bâtiment en passant entre les défenses ennemies. Déposez vos troupes derrière pour retarder la réaction des Zergs. Concentrez vos tirs sur le bâtiment jusqu'à le détruire avant que Kerrigan ne l'atteigne.

Odin le destructeur

Objectifs principaux

Escortez Tychus jusqu'à Odin
Tychus doit survivre
Détruire toutes les bases du Dominion x5

Objectifs secondaires

Trouver et détruire le Loki
Trouver des échantillons de tissu de dévorateur x3

Avancez, en suivant Tychus, avec vos soldats. Eliminez les premiers ennemis et allez à gauche pour prendre le premier échantillon de tissu. Soignez Tychus qui fonce toujours vers les ennemis sans soucier. Continuez à l'escorter jusqu'à atteindre l'Odin.

Quand Tychus prend le contrôle de ce colosse, il perd le contact avec vous et commencera la destruction de la zone sans écouter vos directives. Vous devez donc toujours avoir un oeil sur l'Odin. Organisez alors votre base et commencez la fabrication des unités Ombres qui s'occuperont de l'escorte de l'Odin surtout que celui-ci manque d'efficacité contre les ennemis volants. Assignez dès le début un ou deux VCS qui s'occuperont de la réparation de l'Odin.

Escortez alors le colosse pendant qu'il attaque la première base. Passez ensuite à la deuxième base et notez en

chemin le deuxième échantillon qui se trouve à droite. Mais puisque vous n'avez pas d'unités terrestres pour le moment, ignorez-le. Rasez la deuxième base et appelez un VCS pour récolter le deuxième échantillon.

Suivez ensuite Tychus vers la troisième base, détruisez les unités volantes pendant que Tychuis, à bord de l'Odin, s'occupe du reste. Renforcez ensuite votre escorte avec de soldats et d'autres Ombres et suivez Tychus vers la quatrième base. Détruisez-la et prenez le troisième échantillon de tissu qui se trouve à gauche. Allez ensuite avec vos Ombres à droite pour trouver et intercepter le vaisseau Loki avant qu'il n'attaque votre Odin.

Après un petit temps de repos, partez vers la dernière base ennemie bien protégée. Avec vos ombres, détruisez les cuirassés et laissez Tychus s'occuper de l'anéantissement de la base.

Super nova

Objectifs principaux

Nettoyer la zone d'atterrissage
Détruire la chambre de l'artéfact

Objectif secondaire

Trouver les reliques Protoss x4

Cette planète risque bientôt de se consumer et finir dans les flammes. Vous jouez encore une fois contre le temps. Commencez par nettoyer la zone d'atterrissage avec les Banshees qui seront très utiles tout au long de cette mission. Détruisez les quelques défenses Protoss avant d'établir votre base.

Commencez la récolte des minerais et mettez-vous en tête que vous aurez à changer vos bâtiments de place avant que le feu ne s'y approche. Produisez essentiellement des Banshees avec des soldats. Sortez de votre base et éliminez les Protoss qui gardent la première relique.

Montez ensuite vers le nord et détruisez la base Protoss qui finira de toute façon dans les flammes. Revenez vers votre base et avant de l'atteindre allez à l'est pour trouver un avant poste Protoss. Détruisez les tours ennemies pour prendre la deuxième relique.

Allez ensuite au sud pour éliminer les traqueurs et prendre la troisième relique. Vous devez maintenant attaquer la base ennemie qui se trouve à l'est. Utilisez les Banshees pour cette tache qui seront soutenus par les soldats et les Goliaths. Ensuite, démangez dans cette nouvelle zone en déplaçant vos bâtiments avant l'arrivée du feu.

Rassemblez vos troupes composées essentiellement de Banshees contre les ennemis terrestres et des Goliaths contre ceux volants. Des VCS seront toujours utiles pour réparer vos engins. Lancez une attaque contre la base voisine, à l'est. Après la destruction de la base, allez au fond à droite pour récupérer la dernière relique.

Prenez ensuite toutes vos troupes et allez en direction de la chambre de l'artéfact qui se trouve au nord. Attaquez la base et rasez-la avant de vous diriger rapidement vers la chambre de l'artéfact et la détruire.

Bombe médiatique

Objectifs principaux

Détruire les soldats du Dominion pendant l'attaque surprise
Accéder à la tour de diffusions 1, 2 et 3

Tychus prend encore une fois le contrôle de l'Odin. Commencez par détruire les forces qui l'entourent. Allez au nord et

commencez par détruire les défenses de cette base. Détruisez les casernes et les usines pour empêcher l'arrivée de renforts ennemis. N'oubliez pas aussi de détruire les puissantes troupes du Dominion.

Allez ensuite vers la base qui se trouve à gauche. Cette base s'occupe essentiellement de la production des unités volantes. Explosez ls spatio-ports pour empêcher la fabrication des unités aériennes qui sont dangereuses pour l'Odin. Vous n'aurez pas assez de temps pour attaquer la base qui se trouve au sud-est, donc rasez complètement la première jusqu'à l'établissement de la votre.

Organisez votre base et envoyez vos VCS à la réparation de l'Odin. Commencez la fabrication d'un ou deux Thors qui vont accompagner l'Odin dans cette mission. Laissez des VCS accompagner ce trio et allez ver la première tour de diffusion qui se trouve dans la base est.

Avant d'atteindre la base allez à droite jusqu'à l'extrémité de la cité et détruisez le bâtiment civil qui se trouve au fond. Vous débloquez alors une mission secrète qui apparaitra à la fin de la mission actuelle.

Continuez ensuite votre chemin vers la base. Vos trois engins vont décimer les forces du Dominion. Placez-vous sur la marque verte et repoussez les renforts qui essayent de reprendre la tour de diffusion. Attendez la fin de la transmission et allez vers la base nord que vous aviez déjà affaiblie. Donc, la prise de cette base sera un passe temps pour vos trois colosses. Placez-vous sur la marque verte pour terminer l'envoi et repoussez les forces qui arrivent sur place.

Allez ensuite vers la tour numéro 1 et puisque vous avez démoli les spatio-ports auparavant, vous n'aurez pas de difficultés à l'investir. Bombardez tout ce qui bouge et rasez cette base pour vous placer sur la marque verte. Protégez votre position des attaques ennemies jusqu'à la fin de l'envoi.

Lever le voile

Objectifs principaux

Enquêter dans le laboratoire du Dominion
Raynor doit survivre
S'enfuir de l'installation

Objectifs secondaires

Trouver les reliques Protoss x4
Tuer le Brutalisk

Cette mission est secrète et ne se débloque que si vous détruisez le bâtiment civil de la mission précédente.

En contrôlant Raynor, placez l'explosif sur la porte pour la démolir. Avancez et placez-vous sur la marque verte pour prendre le contrôle des caméras de surveillance. Déclenchez ensuite les tourelles pour éliminer quelques soldats et neutralisez le reste.

Continuez votre chemin, éliminez les Zergs et détruisez la salle par laquelle ils arrivent. Démolissez une autre porte et avancez. Eliminez les soldats et avancez jusqu'au panneau de contrôle suivant. Lâchez les Ultralisks contre les soldats du Dominion et attendez qu'ils s'entretuent. Ensuite, avancez par le chemin dégagé et utilisez une grenade contre les Zergs. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre la première relique Protoss qui se trouve dans la cellule.

Avancez, démolissez une porte et prenez le fusil plasma qui peut éliminer une série d'ennemis se trouvant sur une même ligne. Continuez votre chemin jusqu'au panneau de contrôle suivant et prenez le contrôle du A.R.E.S. Allez vers les forces ennemies et ouvrez le feu sur les barils explosifs pour éliminer un max d'ennemis d'un seul coup. Détruisez ensuite le char et le Goliath pour faciliter la tache de vos amis.

Continuez vers le prochain panneau de contrôle et demandez les renforts que vous voulez. Démolissez la porte

suivante et entrez dans le gros labo. Eliminez les ennemis qui se trouvent à gauche et allez vers le panneau de contrôle. Libérez le Brutalisk pour qu'il commence à éliminer les soldats du Dominion et préparez-vous à l'affronter en utilisant le fusil plasma et les grenades. Allez ensuite à droite et prenez la deuxième relique Protoss puis plastiquez la porte et allez vers le générateur pour le détruire.

Vous êtes maintenant pourchassé par un ennemi Hybride Protoss Zerg imbattable pour l'instant. Votre seule option est de fuir. Suivez le seul chemin disponible et détruisez les débris qui bloquent la route. Pendant l'affrontement entre Zerg et Protoss, prenez la troisième relique qui se trouve à gauche et continuez votre chemin. Quand vous avez le choix entre deux chemins, choisissez celui qui mène vers le bas pour prendre la dernière relique. Foncez vers le vaisseau du Dominion et embarquez sans invitation pour fuir cet enfer.

Dans la gueule du vide

Objectifs principaux

Nettoyer la zone d'atterrissage
Détruire la chambre forte Xel'Naga

Objectifs secondaires

Sauver les prisonniers x4

Votre réussite dans cette mission réside dans la construction des cuirassés. Avec eux vous pouvez défendre votre base et en même temps attaquer les unités ennemies. Utilisez vos premiers cuirassés pour nettoyer la zone d'atterrissage et détruisez le générateur de champ brisant.

Installez ensuite votre base et amenez vos troupes à la récolte des caisses de ressources. Lancez ensuite vos cuirassés contre le deuxième générateur et détruisez la base en même temps. Installez votre base dans cette nouvelle zone pour profiter des ressources abondante.
Continuez la fabrication des cuirassés et assurez-vous de ne pas rester longtemps dans le champ des générateur pour ne pas subir de dégâts. Allez ensuite au sud et détruisez la première prison.

Les prisonniers Protoss vont se rallier à vous. Allez au nord et détruisez la deuxième prison. Disposez d'une grande flotte de cuirassés et allez détruire le générateur suivant. Montez au nord et libérez les prisonniers puis revenez à votre base pour effectuer des réparations avant de revenir pour détruire les deux générateurs suivants. Réparez vos vaisseaux et ramenez-en de nouveaux pour agrandir votre puissance de feu et allez détruire la prison qui se trouve au nord et celle située au sud.

Continuez la destruction de tous les générateurs pour libérer le chemin vers la chambre forte et déchainez-vous sur le vaisseau mère qui la garde. Il ne vous reste qu'à démolir la chambre forte Xel'Naga.

Aux portes de l'enfer

Objectifs principaux

Levez une grande armée x100
Détruire les vers Nydus

Lorsque vous débarquerez sur la planète Char, vous ne pourrez pas faire machine arrière, assurez-vous donc d'avoir terminé toutes les missions auparavant.

Fortifiez votre base et allez à la rescousse des soldats du Dominion qui ont atterri derrière les lignes ennemies. Certaines unités auront des bâtiments importants, ramenez-les à votre base et continuez la production des troupes.

Lorsque vous aurez disposé d'une armée de 100 unités ou plus, partez au sauvetage du général qui s'est écrasé dans la base ennemie. Amenez avec vous deux Thors, des Banshees, des Goliaths et si vous possédez des chars de siège ils seront utiles contre les aiguillons Zerg. Amenez aussi avec vous des VCS qui s'occuperont de la réparation des machines. Traversez alors la base ennemie en terrassant tout sur votre chemin. Détruisez les trois Vers de Nydus pour pouvoir secourir le général.

Le feu du ciel

Objectif principal

Détruire les tours de refroidissement x4

Objectif secondaire

Tuez le Léviathan Zerg

Vous devez encore faire un choix entre suivre les conseils de Tychus et nettoyer le réseau souterrain de Char pour éliminer la menace des vers de Nydus ou suivre le général pour éliminer la menace des unités aérienne Zerg.

Commencez par suivre le général car cela vous aidera lors de l'affrontement final. Dès le début de la mission, amenez votre cuirassé et vos Banshees pour détruire la première tour de refroidissement qui n'est pas bien protégé. Quittez ensuite la zone avant l'explosion du générateur et ramassez les caisses de ressources suite à cette explosion.

Fortifiez votre base avant de partir à la conquête d'une autre zone et placez des tours de missiles contre les unités aériennes. Prenez le contrôle des zones pleines de minerais qui se trouvent à l'est et à l'ouest et fortifiez-les. Continuez la construction de cuirassées et d'Ombres.

Depuis votre nouvelle base à l'ouest, attaquez la deuxième tour qui se trouve à gauche. Ignorez les bâtiments et concentrez vos tirs sur la tour. Quittez ensuite les lieux pour éviter l'explosion qui ravagera la zone.

Un Léviathan arrive et se dirige vers votre base. Regroupez toutes vos unités aériennes et allez l'intercepter. Utilisez toute la puissance des canons Yamato de vos cuirassées contre ce Léviathan pour le réduire en cendres. Revenez ensuite à la base pour effectuer les réparations nécessaires.

Utilisez ensuite votre nouvelle base située à l'est pour organiser une attaque sur la tour qui se trouve au sud-est. Explosez-la et repliez-vous.

Regroupez ensuite toutes vos unités et allez attaquer la dernière tour de refroidissement qui se trouve au sud-ouest. Vous avez maintenant dégagé les cieux pour votre affrontement final contre Kerrigan.

Dans les entrailles de la bête

Objectifs principaux

Placer des charges sismiques sur chaque fissure x3
Courir jusqu'au point d'extraction

Cette fois, vous suivrez les conseils de Tychus qui trouve que les Vers de Nydus constituent une plus grande menace.

Vous partez en mission commando et votre équipe est composée de Raynor, Tychus, Swann et du doc de votre vaisseau. Chacun d'eux possède une capacité spéciale qui sera utile pendant votre périple.

Avancez et utilisez le canon électrique de Raynor équipé de balles perforantes pour éliminer les ennemis qui se trouvent

sur la même ligne.

Avancez encore et lancez avec Tychus une grenade déchiqueteuse sur le groupe de Zerg. Ensuite ça sera au tour de Swann de déployer une tourelle Betty pour enflammer les Zergs.
Quant au doc, il s'occupera de soigner rapidement ses alliés.

Avancez en utilisant ces capacités jusqu'à atteindre le groupe de soldats coincés qui se trouvent au sud-est.

Avancez ensuite à l'ouest et utilisez la tourelle Betty pour attirer les ennemis avant de les éliminer. Une fois devant les Vers de Nydus, placez une tourelle Betty pour contenir l'affluence des Zerg et utilisez Raynor et Tychus pour détruire ces vers.

Continuez votre chemin jusqu'à atteindre la première fissure. Placez la bombe et protégez la zone pendant qu'elle s'arme. Restez groupé et placez une tourelle Betty devant vous. Elle retardera l'avancée des Zergs et pendant qu'ils l'attaquent, déchainez-vous sur eux.

Avancez ensuite dans la deuxième zone et faites la rencontre avec les contaminés. Eliminez en priorité les Chancres avant qu'il ne vous atteigne et continuez d'avancer. Utilisez la tourelle contre les champs de contaminés et détruisez les Vers de Nydus. Allez ensuite à l'est pour sauver deux Flammeurs du Dominion et amenez-les avec vous.

Montez vers le nord pour rencontrer de hordes de Zergs qui n'arrêtent pas d'arriver puisqu'une sériée de plusieurs Vers de Nydus se trouvent sur le chemin. Utilisez la tourelle Betty pour contenir les ennemis pendant que Raynor et Tychus utilisent leurs capacités pour détruire un vers. Changez ensuite l'emplacement de la tourelle en avançant dans le chemin vers les Vers.

Repoussez les ennemis le temps de recharger vos capacités et attaquez cet invertébré. Maintenez cette tactique pour éliminer les vers et pouvoir avancer. Placez ensuite la bombe et protégez la zone en déployant une tourelle Betty du coté par lequel apparaissent les ennemis.

Dans la troisième zone, montez au nord en éliminant les ennemis et les oeufs Zergs. Pendant que l'Omegalisk essaye d'ouvrir le passage vers les soldats du Dominion. Placez une tourelle derrière lui et utilisez le canon de Raynor et les grenades de Tychus pour l'anéantir. Poursuivez ensuite votre chemin jusqu'à la dernière fissure.

Placez la bombe et attendez l'arrivée de la reine pour placer une tourelle à proximité lorsqu'elle commence à éclore les oeufs. Quand elle attaque la tourelle, n'hésitez pas à utiliser le canon de Raynor ainsi que les grenades de Tychus pour la faire fuir. Elle surgira alors d'un autre coté. Maintenez la même tactique et harcelez la reine jusqu'à l'éliminer. Une fois qu'elle est très amoindrie, méfiez-vous de son coup qui étourdit l'ensemble de votre groupe. Repliez-vous alors et placez une tourelle le temps de retrouver la forme.

Lorsque vous venez à bout de la reine et que la bombe explose, fuyez cette zone en éliminant les ennemis qui vous gênent, mais ne vous attardez pas pour que la lave ne vous submerge pas.

Quitte ou double

Objectif principal

Défendre l'artéfact

Avec l'artéfact Xel'Naga en main, vous allez affronter les Zergs et leur reine suprême ; Kerrigan la reine des lames.

Si vous avez suivi le conseil du général en éliminant la menace aérienne, suivez cette tactique pour contrer les vers de Nydus : Commencez par fortifier votre base en construisant quatre bunkers près des entrées droite et gauche de la base. Construisez des Disrupteurs psi sur les falaises, près des entrées. Placez des VCS près de ces installations.

Commencez ensuite la fabrication de plusieurs chars de siège et placez-les sur la falaise et derrière les bunkers. Remplissez ces derniers et fabriquez ensuite des Banshees puis quelques Ombres pour contrer l'arrivée massive des Dominants Zergs.

Une fois vos défenses en place, utilisez les Banshees pour détruire les Vers de Nydus qui surgissent autour de la base.

Placez-les au centre de votre base pour contrer la tentative d'infiltration des vers de Nydus et pensez à réparer vos bunkers et vos unités. Si vous parvenez à détruire les vers de Nydus à temps vous n'aurez pas besoin d'utiliser la charge de l'artéfact Xel'Naga. Si vous êtes submergé par les Zergs qui attaquent de tout les cotés, utilisez la charge de l'artéfact pour tuer tous les Zergs qui sont dans les environs.

Kerrigan passe à l'attaque et se dirige vers votre base. Repérez-la sur votre radar et concentrez toutes vos troupes du coté par lequel elle attaquera. Repoussez-la avec toute votre puissance de feu et réparez les énormes dégâts qu'elle laisse derrière elle. Maintenez cette tactique et surtout pensez toujours à neutralisez les vers de Nydus avant qu'ils ne lancent plusieurs ennemis sur votre base. Les chars d'assaut sont nécessaires aussi, pensez donc à en fabriquer si Kerrigan réussit à détruire les quelques uns que vous possédez.
Repoussez encore les tentatives d'incursion et consolidez vos défenses après chaque visite de la reine des lames.

Si vous avez suivi les conseils de Tychus et que vous avez éradiqué la menace des vers de Nydus, vous devez affronter la menace qui vient du ciel en suivant cette tactique : En plus des bunkers, placez des tours lance-missiles à l'avant de la base, près de l'artéfact.

Laissez des VCS près d'eux pour les réparer en cas de besoin. Utilisez les chars de siège pour fortifier la défense et n'oubliez pas les Disrupteurs psi de chaque coté de la base. Placez aussi des tours lance-missiles près des chars et des Disrupteurs pour qu'ils assurent leur défense contre la menace aérienne.

Optez pour des Vikings au lieu des Banshees pour affronter les troupes volantes ennemies.

Placez-les devant votre base pour qu'ils détectent et attaquent surtout les Seigneur-vermines qui frappent de loin. Fabriquez aussi des cuirassés pour intercepter le Léviathan ennemi, ces derniers et leurs canons Yamato seront aussi utiles pour contrer les assauts fréquents de Kerrigan.

Pour le reste, la même tactique de défense est de rigueur, elle consiste à repousser les ennemis et si vous êtes submergé et à utiliser la charge de l'artéfact. Pensez toujours à réparer vos unités et laissez-en quelques unes dans la base pour éliminer toute infiltration.

Une fois l'artéfact Xel'Naga chargé au maximum, l'attaque finale contre le Zerg sera déclenchée. Tous les Zergs de Char seront anéantis par cette puissance. Kerrigan restera en vie et Raynor aura sa vie entre ses main.

Félicitations ! Vous venez de sauver l'humanité et de terminer le jeu.

Starfire

© Virgin Games

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

3. JRBIFKKEAU
5. MFHRISLSOR
7. HSOURMOSEE
9. LOFUTRNFGI

Starglider

© Rainbird Software / Argonaut 1986

CHEAT MODE

Le cheat mode est SGLIDER AND MAKE IT SNAPPY.
Grâce à ce code, vous pourrez accéder aux fonctions suivantes :

PH Niveau suivant
F2 Energie maximum par bouclier
F3 Réservoir de fuel rempli
F4 Missiles supplémentaires
F5 Surprise !!

Starglider 2

© Rainbird Software / Argonaut

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Ralentissez totalement votre vaisseau et pressez la touche F. Appuyez sur la touche Backsp pour pauser le jeu, et tapez la phrase suivante : WERE ON A MISSION FROM GOD. Pressez la touche 1, puis la touche K. Vous avez désormais l'énergie, le bouclier et les armes en nombre illimité.

Stargunner

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

1ère méthode (version shareware)

Démarrez le jeu. Lorsque vous êtes en train de jouer, appuyez sur F8 , puis quittez le jeu (seulement jusqu'au menu, pas au niveau du DOS). Relancez immédiatement une nouvelle partie avec le même pilote et les mêmes options que dans la partie précédente. Désormais, dans la boutique appuyez sur 5 (pavé numérique) pour bénéficier de 5000 de crédits. Ce gain peut être renouvelé à volonté. Durant la partie, appuyez sur F8 pour être invincible.

2ème méthode

Lancez le jeu en tapant : STARGUN /DMODE. Maintenant, tapez :
F8 pour être invincible
SHIFT et F11 pour passer au niveau suivant
SHIFT et N pour éliminer tous les ennemis à l'écran
5 sur l'écran des achats pour avoir 5 000 dollars

GAGNER DE L'ARGENT

A l'écran d'achat, sélectionnez une de vos armes latérales et changez-la de place. Durant le changement, cliquez sur Sell. Vous aurez récuperé la valeur de l'arme sans la vendre. Vous pouvez répéter cette opération à l'infini.

StarLancer

© Microsoft / Digital Anvil 2000

CODES DE NIVEAUX

Tenez la touche CTRL enfoncée au menu principal et tapez "potato" puis tapez le numéro de la mission et appuyez sur CTRL + ENTER. Vous pouvez aussi appuyer sur les touches suivantes jusqu'à ce que le menu de sélection du vaisseau apparaisse.

Predator

Shift + F1

Naginata

Shift + F2

Grendel

Shift + F3

Crusader

Shift + F4

Coyote

Shift + F5

Mirage IV

Shift + F6

Tempest

Shift + F7

Patriot

Shift + F8

Wolverine

Shift + F9

Reaper

Shift + F10

Shroud

Shift + F11

Phoenix

Shift + F12

CHEAT MODE

Mettez la pause pendant le jeu, maintenez L enfoncé et appuyez sur X, Haut, Bas, X, A, B, Droite, Gauche, Bas.

Starlord

© MicroProse

+ D'INFOS FORUM

PATCH POUR NE PLUS ÊTRE FAUCHÉ

Editez votre sauvegarde et remplacez tout à partir du secteur 65, offset 09 par FF FF FF 00 10 27 10 27 10 27 10 27 10 27 10 27 F4 01 F4 01 10 27 10 27.

Starquake

© ShareData / Bubble Bus Software 1988

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

BAGEL
ABYSS
KYANG
RUBIA
MORIA
RAPID
QUAND
MOIST
CLOUD
PULSE
LOUSE
HIDEE
NUGAE
LIMMA
WATER

StarRay

© Epyx / Hidden Treasures 1989

VIES INFINIES

A l'écran des options, tapez : **masm 5.1**

Starship Troopers

© Empire Interactive / Strangelite 2005

CHEAT CODES

Ouvrez les propriétés du raccourci de lancement du jeu pour inclure la ligne de commande **-devuser** dans la cible. Cela doit vous donner quelque chose comme ça : "C:Program FilesEmpire InteractiveStrangeliteStarship TroopersSTGame.exe" -devuser. Une fois que c'est fait, lancez le jeu en cliquant sur l'icône ainsi modifiée et en cours de partie, appuyez sur ² ou ^ pour ouvrir la console. Tapez **help** pour obtenir la liste des codes.

`ammo`	Le plein de munitions
`banzai`	Combiner god, setspeed 3 et evileye
`evileye`	Tuer les ennemis du regard
`god`	Invincibilité
`setspeed n`	Modifier la vitesse du jeux (par défaut n=1)
`shake on/off`	Secousse de la camera

Starship Troopers : Terran Ascendancy

© MicroProse / Blue Tongue Entertainment 2000

EXPÉRIENCE SUPPLÉMENTAIRE

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier ST_DB_ATTR qui se trouve dans le répertoire STTAUNITS. A la ligne 26, changez "1 0 0 15 0 0 1" en "1 0 0 200 0 0 1".

Starsiege

© Sierra / Dynamix 1999

TOUTES LES ARMES À LA PREMIÈRE MISSION

Allez dans le répertoire du jeu, dans les sous-répertoires CAMPAIGNCYBRID ou CAMPAIGNHUMAN. Vous trouverez un fichier intitulé CAMPAIGN.CS. Ouvrez-le avec un éditeur de texte. Dans la section "Campaign campaignInfo", vous verrez la ligne suivante :

```
usePlanetInv = True;
```

Changez "True" par "False". Commencez une partie et vous aurez toutes les armes.

INSTALLER LA VERSION 1.004

Les éditeurs du jeu n'ont pas jugé utile de proposer aux européens (Sauf aux Anglais) le patch de mise à jour vers la version 1.004. Il est donc pratiquement impossible de rejoindre les serveurs ou les parties sont intéressantes. De plus, les "Maps" personnalisées que l'on peut trouver à télécharger ne fonctionnent pas toujours avec les versions non-US du jeu.
Une solution existe pourtant : procurez la version (US) de mise à jour (1.004) du fichier "Starsiege.exe" et placez-le dans le dossier "C:DynamixStarsiege", (après avoir sauvegardé l'original). Attention, même compressé, il fait 1,55 Méga Octets !

Ouvrez ensuite le dossier "Campaign" dans lequel se trouvent les dossiers "Humain" et "Cybride". Copiez-les et renommez les copies de la façon suivante:
- "Copie de Humain" devient "Human"
- "Copie de Cybride" devient "Cybrid (Advanced)"

Il y a donc maintenant 4 dossiers dans "C:DynamixStarsiegeCampaign":
- Cybrid (Advanced)
- Cybride
- Humain
- Human

La version 1.004 comprend des améliorations au niveau de la gestion de l'Open GL et permet de rejoindre toutes les parties "on line". Si néanmoins vous voulez revenir à la version 1.003, il suffit de renommer le fichier "Starsiege.exe", qui a été sauvegardé au début de l'opération, en "Starsiege_1003.exe" (par exemple) et de le placer, lui aussi dans le dossier "C:DynamixStarsiege". Pour jouer en 1.003, lancer "Starsiege_1003.exe", pour jouer en 1.004, lancer "Starsiege.exe".

JOUER AVEC LES VÉHICULES SPÉCIAUX

Sur le web, on peut trouver, à télécharger, tous les véhicules spéciaux que l'on voit dans le jeu (Apocalypse d'Harabec, Dragon de Caanon, Prometheus, etc...). Il est malheureusement impossible de les piloter avec la version 1.003 du jeu. Il existe la aussi une solution : tout d'abord, il faut extraire les fichiers de configuration de ces véhicules. Ils se trouvent tous dans un fichier nommé " Scripts.vol"
qui se trouve dans le dossier principal de Starsiege (C:DynamixStarsiege). Pour ce faire, un utilitaire est inclus dans le jeu. Il se nomme "Extract.exe".

Première étape: Identifier le fichier à extraire
Une convention existe, qui régit les noms des fichiers:
le nom débute toujours par "DAT"

ensuite, le type de véhicule: "HERC", "TANK", ou "FLYER"

puis l'origine technologique:
"TR", pour les véhicules Terriens
"KN", pour les véhicules des Chevaliers
"RB", pour les véhicules Rebelles
"PI", pour les véhicules Pirates (Out rider)
"CY", pour les véhicules Cybrides
"MG", pour les véhicules Métagènes
"PL", pour les véhicules de la Garde de Platine
"HA", pour les véhicules d'Harabec
"CA" pour les véhicules de Caanon
"SS", pour le Bus Magique de Starsiege

enfin le nom du véhicule:
Il suffit d'aller faire un tour dans le dossier des revêtements (C:DynamixStarsiegeSkins)
Là, le nom de chaque véhicule est écris en clair au début du nom du fichier Bitmap de sa Skin:
"APOC" pour l'Apocalypse, "BASL" pour le Dragon, "SEEK" pour le Chercheur, etc...

pour finir, l'extension, ".CS"

Exemples:
Pour l'Apocalypse, le nom sera "DATHERC_TR_APOC.CS"
Pour l'Apocalypse Out rider, le nom sera "DATHERC_PI_APOC.CS"
Pour le Dragon de Caanon, le nom sera "DATHERC_CA_BASL.CS"
Pour la Moto d'assaut Pouncer, le nom sera "DATTANK_RB_BIKE.CS"
Pour le Bus, le nom sera "DATTANK_SS_BUS.CS"
Pour le Prédateur d'Harabec, le nom sera "DATTANK_HA_PRED.CS"
Pour le Super Prédateur d'Harabec, le nom sera "DATTANK_SUPERPRED.CS"
Pour le Banshee du Chevalier, le nom sera "DATFLYER_KN_BANS.CS"
Pour le Bourreau de la Garde de Platine, le nom sera "DATHERC_PL_EXEC2.CS"
Pour le Juge de la Garde de Platine, le nom sera "DATHERC_PL_ADJU2.CS"
Ces 2 derniers véhicules sont les versions pilotables, il en existe 2 autres qui sont:
"DATHERC_PL_EXEC.CS" et "DATHERC_PL_ADJU.CS"

Deuxième étape: Extraction du fichier
Il faut se placer dans le dossier principal de Starsiege (C:DynamixStarsiege)
Ouvrez une fenêtre MS DOS (Démarrer/Programmes/Commandes MS-DOS)
Taper "CD ..", puis "Enter"
Taper "CD DynamixStarsiege", puis "Enter"
Taper " extract scripts.vol "nom du fichier"

Exemple :
Tapez "extract scripts.vol datherc_cy_prom.cs" pour extraire le véhicule de Prometheus

le fichier extrait est automatiquement copié à la fin du dossier "Starsiege" (celui ou on se trouve)

Troisième étape : Modification du fichier
Ouvrez le fichier avec un éditeur de texte comme le Bloc Note les premières lignes ressemblent à ce qui suit :

```
#######################################################################
# DatHerc_cy_Prom.cs
# Cybrid Prometheus
#######################################################################
VehiclePilotable(False);
#     Identity_Tag    AbbreviationShape             Mass  MaxMass  RCS  Tech_Level
Combat_Value
hercBase(             IDVEH_CY_PROM,  PROM,                 "cy_PROM.dts",    20.0 ,
 120 ,            1.00 ,      127 ,         5000);
```

S'il existe une ligne "VehiclePilotable(False);" remplacer "False" par "True"
Si cette ligne n'existe pas, c'est que le véhicule est déjà pilotable.

Après la modification, enregistrez et fermez le fichier.

Quatrième étape : Activation du véhicule
Dans le dossier Multiplayer (C:DynamixStarsiegeMultiplayer), se trouve un fichier nommé "DefaultVehicle.cs", il faut l'ouvrir (après l'avoir sauvegardé).

Dans ce fichier, sont listés tous les véhicules autorisés par défaut en multijoueurs.
Remplacez tous les "False" par des "True".

Cinquième étape : Activer la console
Dans le dossier "Scripts"(C:DynamixStarsiegeScripts), se trouve un fichier nommé "Autoexec.cs"
Rajoutez ces 2 lignes à la fin du fichier :

```
if ($me::enableMissionEditor)
Console::enable(true);
```

Sixième étape : Jouer
Une fois Starsiege lancé, créez une partie multijoueurs.
Dans les options avancées, tous les véhicules et tous les composants doivent être autorisés.
Les véhicules spéciaux n'étant jamais activés par défaut, il faudra les activer à chaque nouvelle partie.
Dès que la partie est chargée, vous pouvez accéder à la console en pressant la touche " ² ". La console de programmation s'affiche alors.
Pour activer les véhicules, tapez la ligne suivante :
`allowvehicle(all,true);`
pour la version 1.003
ou
`focusserver();allowvehicle(all,true);focusclient();`
pour la version 1.004

Starsiege : Tribes

© Sierra / Dynamix 1998

COMMANDES DU CHAT VOCAL

Entrez l'une des commandes suivavntes pour entendre les voix correspondantes:
~whello
~wbye
~whelp
~wdoh
~woops
~wsorry
~wretreat
~wattack!

Starsky & Hutch

© Empire Interactive / Minds Eye Production 2003

CHEAT CODES

Créez un fichier **local.ini** avec un éditeur de texte et placez le dans le répertoire du jeu. Ajoutez une des lignes suivantes au fichier pour activer un cheat.

ALLOW_PLAYER_ROLL=TRUE	?
BUTT_2WHEELS=TRUE	?
BUTT_ACCELERATE=TRUE	?
BUTT_BRAKE=TRUE	?
BUTT_HANDBRAKE=TRUE	?
BUTT_LAZER=TRUE	?
BUTT_MISSILE=TRUE	?
BUTT_SHOOT1=TRUE	?
BUTT_SHOOT2=TRUE	?
BUTT_SHOOT3=TRUE	?
BUTT_TURBO=TRUE	?
CRAZY_TAXI=TRUE	?
CanAlwaysPlayNext=TRUE	Toujours passer à la mission suivante
CanSkipConversations=TRUE	Passer les conversations
DISABLE_BODYPARTS=TRUE	?
DISABLE_DAM_FILES=TRUE	?
DISABLE_FRONTEND=TRUE	?
DISABLE_IsInView=TRUE	?
DISABLE_LEVEL_COMPLETE=TRUE	?
DISABLE_SKID_MARKS=TRUE	?
DisableAllSound=TRUE	Couper la bande-son
DisableVRPowerups=TRUE	?
DisplayLoadingProgress=TRUE	?
DoSpawnTest=TRUE	?
DopplerEffect=TRUE	?
EDITOR_ALLOWED=TRUE	?
ENABLE_LANGUAGE=TRUE	?
EnableScriptedCameras=TRUE	?
FE_BADGE_VR=TRUE	?
FE_CREATE_BEST_PROFILE=TRUE	Super joueur
FE_CRUNTYS_MOM_HAS_THE_SHAKES=TRUE	?
FE_ENABLE_FREE_ROAM=TRUE	Mode libre
FE_ENABLE_LOCKER=TRUE	Débloquer les bonus
FE_SEASON1_ACCESS=TRUE	?
FE_SEASON2_ACCESS=TRUE	?
FE_SEASON3_ACCESS=TRUE	?
FE_SKIP_THROUGH_TEST=TRUE	?
FE_UNLOCK_ALL_CARS=TRUE	Toutes les voitures.
FE_USE_INI_STARTLEVEL=TRUE	?
FullScreenOnly=TRUE	?
IOPDebug_Errors=TRUE	?
IOPDebug_ExtraReports=TRUE	?
IOPDebug_Reports=TRUE	?

IOPDebug_Warnings=TRUE	?
JIVETALK=TRUE	?
KnightRider=TRUE	?
LO_RIDER=TRUE	?
MONOPLAY=TRUE	?
MONSTER_TRUCK=TRUE	?
MUSIC=TRUE	?
MaxVR=TRUE	Augmenter l'audimat
MiniMapMode=TRUE	?
MoveCamerasInPauseMode=TRUE	?
NeverRunOutOfVR=TRUE	L'audimat ne tombe jamis à zéro
OnlyPlayDebugEnabledEffects=TRUE	?
OurDebug_Errors=TRUE	?
OurDebug_ExtraReports=TRUE	?
OurDebug_Reports=TRUE	?
OurDebug_Warnings=TRUE	?
PAUSE_MENU=TRUE	?
PLAYER_MESH=TRUE	?
PROGRAMMERART=TRUE	?
Paparazzi=TRUE	?
PlayConversations=FALSE	Couper les conversations
PlayMovies=TRUE	?
PlayerAISkill=TRUE	?
PlayerUseAI=TRUE	Jeu automatique
ProcessorIntensiveEffects=TRUE	?
RAYGUNS=TRUE	?
RenderLensFlare=TRUE	?
RepeatLastSpawn=TRUE	?
ReportDialogFile=TRUE	?
SFX=TRUE	?
SHADOW_DEBUG_ERRORLOCK=TRUE	?
SHADOW_DEBUG_LOG=TRUE	?
SHADOW_DEBUG_ONSCREEN=TRUE	?
SHOW_FPS_BAR=TRUE	?
ShowCameras=TRUE	?
ShowFreeMemory=TRUE	?
ShowReportDialog=TRUE	?
Show_HUD=TRUE	Voir le HUD
Subtitles=TRUE	?
TurnOffThatFeckingStupidGunIcon=TRUE	Désactiver l'icone de l'arme
UpdateCivilianTraffic=FALSE	Diminuer le traffic civil
UseWAD=TRUE	?
UseWholeCityLOD=TRUE	?
VOICE=TRUE	?
Wide wheels CARLOS_FANDANGO=TRUE	?
Wobbly car FUNNYBONES=TRUE	?

TOUT DÉBLOQUER

Entrez **VADKRAM** en guise de nom de joueur pour tout débloquer.

Start-Up

© Monte Cristo Multimédia 2000

ARGENT ILLIMITÉ

Demandez un emprunt de 666 euros à la banque qui vous sera refusé. Vous obtiendrez alors une compensation de 5 000 000F.

ARGENT ILLIMITÉ (2ÈME MÉTHODE)

Cliquez avec le bouton droit de la souris quand vous confirmez un emprunt à la banque. Le crédit sera refusé, mais vous recevrez quand même l'argent.

Startopia

© Eidos Interactive / Mucky Foot 2001

ENERGIE À FOND

Ouvrez le fichier « mish01.txt » qui se trouve dans le répertoire Missions
1 du jeu. Cherchez la ligne « set energy 75000 » et modifiez le chiffre à 999999999. Sauvegarde et lancez le jeu. Vous aurez alors beaucoup d'énergie.

CONSEIL STRATÉGIQUE POUR DÉBUTANTS

Au début, ne voyez pas trop grand et commencez petit. Après avoir gagné un peu d'énergie, occupez-vous de la recherche. Agrandissez votre territoire dans la station et construisez d'autres pièces. Ensuite seulement, rassemblez vos troupes et partez à l'assaut de votre adveraire.

CONSEILS POUR LES NIVEAUX 2 ET 4

Au niveau 2, vous devez construire 2 soign-a-touar et au niveau 4, il faut construire 2 tol-a-touar même s'il est dit que c'est inutile. Cela sera beaucoup plus facile.

ACCÈS À TOUTES LES MISSIONS

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, rendez-vous dans le répertoire du jeu (c'est à dire par défaut : C:Program FilesEidos InteractiveMucky FootStarTopia). Là, ouvrez le fichier <VotreNom>.stq qui doit se trouver normalement dans le sous-répertoire Profiles<VotreNom>. Dans ce fichier, recherchez l'octet 0000015E. Remplacez le nombre qui s'y trouve par 09 et sauvez. Relancez le jeu, choisissez votre partie et en choisissant votre mission, vous pourrez constater que toutes les missions du jeu vous sont désormais accessibles !

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche F11 en cours de partie et tapez le mot **rshift** avant d'entrer les codes suivants.

`Shift droit + L`	Vitesse normale
`Shift droit + <`	Ralentir le jeu
`Shift droit + >`	Accélérer le jeu
`F11 + TOMFDIGSMANGA`	Objets Toon

Steg the Slug

© Codemasters / Big Red Software 1993

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

RDNUHCCMGU
EDOUTIOCKO
HDPFUVLCCM
ODQMFUVLIC
MEBHETPIAG
LECGLDTRHK
NEDGFLDVRL
OEFVHAGHLV
PEGTTHIGLD

Stellar 7

© Dynamix

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Lancez le jeu par :
stellar7 /IAMNOGOODCHEATER
Attention : "stellar7" doit être en minuscules, suivi d'un espace, un slash et la phrase "I am no good cheater" en majuscules et sans espaces entre les mots (sinon l'astuce ne fonctionnera pas).
Le programme répond "You are" quelques instants et continue le chargement du jeu.
Pendant le jeu, essayez les touches de fonctions F1 à F12
Par exemple :
F1 Saute au level suivant
F3 Permet d'avoir toutes les armes
F4 Remet l'énergie au maximum

Still Life

© MC2 France 2005

VERSION PRÉLUDE

lundi 1er mars 2005

Découvrir le mot de passe de la base de données du FBI

Dans le journal personnel de Victoria MacPherson à la journée du lundi 1er mars, vous trouverez une indication concernant le mot de passe de la BD FBI : "j'ai laissé ma clef sous le paillasson".
Ouvrez le répertoire "Mes Documents" et cliquez sur le fichier "cadeaux d'anniversaire".
En bas de la page il y a les indices suivants :
- Paillasson pour la porte de devant, Modèle A9, Produit # t536w6vspih
- La clef est ne pas oublier !

Pour obtenir le mot de passe de la BD FBI il faut décoder "t536w6vspih" grâce au programme Crypto-outils en utilisant le procédé A-9.
Cliquez sur le bouton "Décoder".
Entrez les informations suivantes :
Saisie = t536w6vspih
Clef = ne pas oublier
Cliquez sur le bouton "Convertir"
Résultat = g1n6erbread
Ouvrez la base de données du FBI et entrez le code "g1n6erbread". Cochez la case "souvenir du mot de passe" pour éviter d'inscrire le code à nouveau. Cliquez sur le bouton "soumettre" pour entrer dans la BD FBI.

Découvrir ce que veut dire le message de Kimberly Wilson

Ouvrez le répertoire "Mes Documents" et cliquez sur le fichier "L'Enlèvement de K. Wilson". Notez en bas de page le message de Kimberly : "Txtmsg : JF&M 430".
Lisez le courriel de Richard Valdez à propos de la Fondation Labyrinth. Il décrit plusieurs tableaux portant le nom "la Jeune Fille et la Mort" (JF&M). L'un des tableaux se trouve dans le musée Eisen.
Répondez au message de l'Inspecteur Gloria Leloup, en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "musée Eisen" (l'orthographe doit être précise avec la majuscule). Vous obtenez rapidement un message de félicitation de Gloria.

Donnez le nom du suspect du kidnapping

Ouvrez le répertoire "Mes Documents" et cliquez sur le fichier "L'Enlèvement de K. Wilson". Les témoins sont : Robert Wilson, Antonia Wilson (O'Shea), Josh Bradley, Lucie Claireau et ses deux enfants Brigitte et John.
Antonia semble la plus suspecte car elle n'est pas autorisée à voir sa fille Kimberly.
Répondez au dernier mail de Gloria Leloup en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "Antonia Wilson". La perquisition est positive. Kimberly est retrouvée avec sa mère et sa tante Kathy O'Shea.

mardi 2 mars 2005

Déchiffrer l'obscure message envoyé par Monk

Lisez le courriel de Monk. Notez les six indices donnés dans la copie du mail. Ouvrez la base de données du FBI et entrez les éléments suivants :
Type : Perdu
Ville : Bâton Rouge
Cheveux : Rouge (correspond aux cheveux roux)
Forme physique : Endomorphe (correspondant à petit et trapu)
Cliquez sur le bouton "rechercher". Le programme sort une fiche : "Judith Straight".
Répondez au mail de Jason Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "Judith". Répondez à nouveau à Monk en précisant le nom « Straight".

mercredi 3 mars 2005

Trouvez le mot de passe de Drew

Lisez le courriel de la LT Security Dpt. Il indique qu'un fichier nommé "Lexisatemp.doc" est infecté par un virus et a été déplacé dans votre répertoire de documents.
Ouvrez le répertoire "Mes Documents" et cliquez sur le fichier "Lexisatemp.doc". Le document est protégé par un mot de passe. Le nom de l'utilisateur est Andrew. Dans le journal personnel de Victoria McPherson à la journée du mercredi 3 mars, vous trouverez une indication concernant le feuilleton télévisé "Happy Bridge". Or Drew (diminutif de Andrew) n'utilise jamais son prénom complet. Il y a probablement un autre Andrew. Cliquez sur le lien "The Golden Snitch", puis sur la publicité "Happy Bridge". La lecture du texte montre que la nom de famille de Andrew est Cunningham.
Utilisez le mot de passe "cunningham" pour ouvrir le fichier "Lexisatemp.doc".

Envoyer un mail à Drew pour lui faire savoir que l'on sait ce qu'il manigance

Le fichier "Lexisatemp.doc" contient un échange de mails. Des lettres ont été substituées entre elles. Vous pouvez utiliser le convertisseur de codes pour déchiffrer les mails mais la signature est lisible facilement (Alwxis). Le correspondant de Drew se nomme Alexis.
Répondez au mail de Drew en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "Alexis".

jeudi 4 mars 2005

Répondre au mail de Monk

Monk souhaite avoir des informations sur un certain Roman King. Utilisez la base de données du FBI avec le nom "King". Il y a deux fiches : celle de Roman et celle de William Steven.
Ouvrez la fiche de Roman et décodez le texte en utilisant l'outil "Ceasar". Le nouveau texte est décrypté en 6ème position. Il parle d'un collègue de travail du prénom de William. Répondez à Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "William Steven".

Résoudre l'énigme hebdomadaire de papa

Ouvrez le courriel de Patrick M, le père de Victoria. Pour trouver ce qu'il souhaite pour son anniversaire il faut résoudre le puzzle qui se trouve dans le répertoire "Mes Documents". Ouvrez le fichier "Demande de cadeau". Il faut reconstituer les arrêtes d'un cube en positionnant les figures dans les cercles blancs. En double cliquant sur une figure, cela provoque sa rotation. Une fois qu'une figure est bien positionnée, elle ne peut plus être bougée. Lorsque le puzzle est réussi, la phrase suivante apparaît : "je veux une boîte puzzle !". Répondez au mail de Patrick en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "boîte puzzle".

Répondre à la question de Valdez

Ouvrez le courriel de R Valdez. Il souhaite connaître le nom du peintre du tableau « La Dame et la Mort". Il faut chercher un indice sur la photo du tableau qui se trouve dans le répertoire "Mes Documents". Avec l'outil de zoom, faites un

agrandissement dans la partie basse et à droite du tableau. Le nom de l'artiste est "Mark". Répondez au mail de Richard en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "mark".

vendredi 5 mars 2005

Décoder le code caché dans l'e-mail de Monk

Lisez le courriel de Monk. Il vous fait suivre un courriel d'un mystérieux Kid Napper : "-L-E. K.I.D. N.A.P-P-E-U R". Vous remarquez dans la signature qu'il y a des traits et des points intercalés entre les lettres ; soit "--. … ..--- ». Utilisez l'outil de décodage Morse pour obtenir la solution suivante : "GS2". Répondez au mail de Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "gs2". Monk vous répond que c'est probablement un code désignant un lieu. Regardez sur le site "Golden Snitch" l'article sur les endroits à éviter et relevez le deuxième se situant dans les environs de Bâton Rouge : "Le chemin des Haies". Répondez au mail de Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "Le chemin des Haies".

lundi 8 mars 2005

Découvrir qui a contacté la presse

Lisez le courriel de Claire Ashby. Elle vous demande de trouver la personne qui a communiqué des informations tenues secrètes à la presse. Elle vous joint le registre du bureau du FBI et le journal d'activité du réseau. Ouvrez le registre du bureau du FBI et choisissez un nom au hasard. Répondez au mail de Claire Ashby en insérant le nom dans l'espace laissé vierge du texte. Insistez en renouvelant une deuxième fois l'opération et Claire vous indiquera que l'e-mail est bien parti de l'ordinateur de Chanda Mirza mais qu'elle est convaincue de son innocence. Regardez alors dans le registre du bureau du FBI et constatez que Mike Forbes est resté seul entre 12:15 et 12:27. Répondez au mail de Claire Ashby en insérant le nom de "Mike Forbes" dans l'espace laissé vierge du texte.

Répondre à la question de Richard Valdez

Lisez le courriel de R Valdez. Il vous demande de bien vouloir analyser un tableau et de trouver un indice que son peintre a dissimulé. Il faut chercher un indice sur la photo "ChemScan.MA-005" qui se trouve dans le répertoire "Mes Documents". Avec l'outil de zoom, faites un agrandissement à côté du genou droit de la femme. Vous découvrez le mot "Habsburg". Répondez au mail de R Valdez en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "habsburg".

mardi 9 mars 2005

Décoder le poème étrange de Monk

Lisez le courriel de Monk. En étudiant le poème, vous devriez pouvoir en déduire les caractéristiques de la prochaine victime. Ce puzzle est complètement tiré par les cheveux ! La réponse est : Catherine. Répondez au mail de Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "Catherine".

Quel est le nom de famille de la victime

Utilisez la base de données du FBI pour obtenir le nom : Fortier. C'est aussi complètement tiré par les cheveux ! Répondez au mail de Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "Fortier".

mercredi 10 mars 2005

L'auteur de l'ancien crime est il un kidnappeur ?

Lisez le courriel de Monk concernant l'arrestation de Thomas Frayn. Il vous demande de regarder son profil pour connaître votre sentiment sur la possibilité d'avoir aussi kidnappé Catherine Fortier. Ouvrez le répertoire "Mes Documents" et lisez le fichier "Arrestation de T Frayn". Lisez aussi le dossier "Tueurs en série". La façon dont Frayn a procédé pour exécuter son meurtre avec une pierre et sa non résistance lors de son arrestation montre que son comportement est "désorganisé".
Répondez au mail de Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "désorganisé" (ne pas oublier les accents).

De quel modèle d'arme provenait la balle fatale ?

Le second courriel de Monk vous demande de rechercher le nom de l'arme qui a servi à un meurtre il y a deux ans. Ouvrez le programme "outil de comparaison balistique" pour comparer les marques laissées sur les balles. Faites correspondre les deux photographies en choisissant les différentes armes et en faisant pivoter la balle. L'arme identifiée est un "Sig-Sauer P239". Répondez au mail de Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "Sig-Sauer P239".

jeudi 11 mars 2005

Résoudre l'énigme de papa

Lisez le courriel de Patrick. Il vous envoie son énigme de la semaine. Trouvez le véritable nom du pont blanc. Ouvrez le fichier "nomme ce pont" et tournez la tête de 90° sur la droite pour lire le nom "TOMINOVA". Pour voir ce nom il faut imaginer les espaces blancs comme étant les lettres (comme pour un négatif photographique). Répondez au mail de Patrick en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "tominova".

Résoudre l'énigme de Leek

Lisez le courriel de Claire Ashby. Elle vous soumet un puzzle dont elle explique la règle du jeu. Ouvrez le fichier "Tableau Leek" comportant 15 lignes et 21 colonnes. Marquez de la couleur rouge les cases où vous êtes sûr qu'elles sont remplies et marquez en vert les cases dont vous êtes sûr qu'elles sont vides. Commencez par entourer les cases marquées d'un 4 et celles marquées d'un 0. Puis par approximation successive, complétez le tableau. Le résultat fait apparaître : "1972-82129". Répondez au mail de Claire en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "1972-82129".

Assembler les composants chimiques

Claire vous envoie un autre courriel et vous demande d'analyser un composé chimique. Ouvrez le programme "Assembleur moléculaire" qui se trouve dans le répertoire "Mes documents". Le but est de reconstituer la molécule complexe en plaçant les segments de molécule au bon endroit tout en superposant les simples liaisons et doubles liaisons entre elles. Tout à gauche, placez les deux segments OH-. Au dessus du Carbone, placez l'autre atome de Carbone avec sa double liaison. Placez plus à droite les deux segments -CH= et fermez l'hexagone en superposant les deux doubles liaisons =CH- en bas et =C- en haut. Placez en série les deux segments -CH2- et terminez la molécule par -NH2. La substance identifiée est la "Dopamine". Répondez au mail de Claire en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "dopamine".

vendredi 12 mars 2005

Résoudre le poème étrange

Lisez le courriel de Monk. Il vous demande de résoudre une énigme à partir d'un poème écrit par le meurtrier. Vous remarquez que l'inconnu utilise les signes du zodiaque ou une expression approchée. Vous rencontrerez dans l'ordre : Poisson ; l'homme versant (verseau) ; scorpion ; balance ; les jumeaux (gémeaux) ; l'archer (sagittaire) ; crabe (cancer) ; lion ; la ceinture de la fille est bouclée (vierge) ; bélier ; chèvre (capricorne). Il manque le "Taureau". Répondez au mail de Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "taureau".

Où cela se trouve ?

Lisez l'horoscope des Taureaux sur le site Web "The Golden Snitch". On y parle de "fusil". Rapprochez ce mot du texte décrivant les neuf endroits à éviter dans les archives du site. On y parle de "stand de tir". La réponse est donc le "centre whitcombe". Répondez au mail de Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "whitcombe center". (Attention : il faut inscrire le texte en anglais !).

lundi 15 mars 2005

Au démarrage de l'ordinateur vous apercevez un message d'erreur de chargement. Quelqu'un a sûrement essayé de s'introduire dans votre ordinateur ! Cliquez sur "Cancel" (annuler). En bas à droite de la page Web, cliquez sur l'icône avec le point d'exclamation. Cela ouvre la boîte "outils de sécurité du réseau".
Décochez la case : "fichiers partagés".
Cochez la case : "protéger du réseau externe".
Fermez la fenêtre et cliquez sur : "OK".
Une nouvelle boîte d'erreur apparaît.
Ouvrez à nouveau la boîte d'outils de sécurité du réseau.
Cochez la case : "fichiers partagés".
Cochez la case : "IPs Lombartech seul".
Fermez la fenêtre et cliquez sur : "OK".
La mise à jour est terminée.

Assemblez le document déchiqueté

Lisez le courriel de Claire Ashby. Elle vous a envoyé un dossier qui se trouve dans le répertoire "Mes documents". Ouvrez le dossier "document déchiqueté" et remettez dans l'ordre les bandes de papier pour découvrir le texte. Le papier est recto-verso. Pour retourner une bande il faut double cliquer dessus. En haut de chacune des pages il faut reconstituer l'entête "LOMBARTECH". Il est possible qu'une des bandes de papier disparaisse ! Il faut alors recommencer ce puzzle.

Répondre au mail "spam"

Utilisez l'outil de décodage "Rail" en prenant la valeur 7 pour la clé. Recopiez intégralement le texte en n'oubliant pas "l'espace et le point" de la fin du texte. La signature du message est "CdlC" ? Comme pour l'énigme du 8 mars, répondez au mail de Lucky 7 en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "mike forbes".

mardi 16 mars 2005

Quel est le message du tueur ?

Lisez le premier message de Monk. Il vous indique que l'Alligator (le tueur) l'appelle toujours "mon cousin" ! Le Directeur Régional du FBI, William Carruthers, signale que des transmissions ont disparu du système informatique. Regardez dans votre répertoire "Mes documents" et ouvrez la copie des 4 messages. Le deuxième commence par "Mon cousin". C'est donc lui qui provient du vrai tueur. Les trois autres sont de faux envoyés par des plaisantins. Répondez au mail de Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "deux".

Quel est le prénom de la victime ?

Prenez le 2ème message : Le texte n'est pas codé mais la dernière phrase renvoie à une pièce jointe qui est disponible dans le répertoire "Mes documents". Ouvrez la pièce jointe. Il faut déplacer les 9 carrés pour les assembler correctement. Un double clic permet de les faire pivoter. Le mot caché est : "DAVEEN".
Répondez au mail de Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "daveen".

Quel est le nom de Daveen ?

Recherchez dans la base de données du FBI la fiche correspondant au prénom Daveen. Deux résultats sont possibles. Seule une victime est portée disparue : Carroll Daveen. Cette personne travaille sur le programme Lombartech ! Répondez au mail de Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "carroll".

mercredi 17 mars 2005

Résoudre l'énigme de papa

Ouvrez le courriel de Patrick McPherson. Son énigme est à la fin du texte. Ouvrez dans le répertoire "Mes documents" le fichier "grenier". Tracez d'un seul trait de crayon en quatre segments continus une ligne brisée passant par les huit cases comportant une lettre. Le trait peut sortir du carré. Il y a plusieurs combinaisons possibles, mais une seule donne un prénom : "théodora". Répondez au mail de Patrick en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "theodora".

Décoder l'e-mail des rides

Ouvrez le courriel de Blaise. Décodez le dernier paragraphe en utilisant l'outil de décodage Vigenere. Choisissez la clé "schrodinger" qui est en entête de message. La phrase décodée vous indique qu'il faut confirmer le reçu en indiquant "clic droit" dans la réponse. Répondez au mail de Blaise en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "clic droit".

jeudi 18 mars 2005

Découvrir quel serveur m'a piraté

Ouvrez le courriel des Services Techniques de Lombartech. Vous devez trouver le serveur qui a servi pour le piratage des terminaux. Ouvrez le fichier nommé "tableau de serveur" qui se trouve dans le répertoire "Mes documents". Il y a une liste de 10 serveurs. Quatre sont déclarés sains : Alexander, Liu, Paris et Mehmet. Les serveurs qu'ils surveillent sont sains : Cortez, Napoleon et Hannibal. Les serveurs qui les surveillent sont sains : Tuthmosis, Hannibal et Julius. Il reste "Sennacherib". Répondez au mail de SNarang en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "sennacherib".

Donner le mot de passe à Sughir

Ouvrez votre registre "Mes documents" et cliquez droit sur le programme CD Autorun. Le programme vous donne le nombre de lettres correctement placées. Il se peut qu'un vrai bug provoque la disparition de ce fichier de votre registre "Mes documents". Ce puzzle n'est donc pas réalisable sans aller directement à la solution.
Le mot de passe est "montreal2780". Répondez au mail de SNarang en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "montreal2780".

Envoyer les informations sur le lieu à Carruthers

La réponse des Services Techniques de Lombartech ne se fait pas attendre. Ouvrez le fichier nommé "code de plan" qui se trouve dans le répertoire "Mes documents". Regardez la carte et vous remarquez qu'il y a une ligne discontinue qui traverse la carte. Cet ensemble de points et de traits forme un message en code Morse. Prenez note de cette ligne en prenant soin de séparer les groupes de traits et de points par un espace. Cela donne : ….- ….- --… ….. -…. . --… --… -…. ..-. -…. ..-. -…. ….- --… ----.
Utilisez l'outil de décodage "Morse" pour obtenir le résultat suivant : 44756E776F6F6479.
Utilisez l'outil de décodage "ASCII" en prenant soin de séparer les chiffres de la façon suivante : 44 75 6E 77 6F 6F 64 79. Vous obtenez le résultat suivant "Dunwoody". Répondez au mail de William Carruthers en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "dunwoody".

vendredi 19 mars 2005

Assemblez et analysez les empruntes digitales

Ouvrez le fichier nommé "Analyseur d'empruntes" qui se trouve dans le répertoire "Mes documents". Positionnez les morceaux pour former une emprunte complète. Vous pouvez tourner chaque morceau grâce aux flèches de rotation. Le morceau une fois à sa bonne place ne peut plus être déplacé. Une fois l'emprunte reconstituée, il faut porter les 15 points remarquables. Il y a 7 "fin de crête", 1 "îlot", 1 "point", 5 "bifurcation", 0 "crochet" et 1 "inter-crête". Cliquez sur la touche "send" (envoyer). Autoriser l'action suivante d'enregistrement.

Qui est l'Alligator du Mississippi ?

Un seul moyen permet de rechercher sans attendre le résultat de l'analyse d'emprunte. Ouvrez la base de données du FBI et recherchez la fiche d'une personne en inscrivant "Lombartech" dans la case de description. Une seule personne correspond à cette recherche : "Trevor Lemoyne". Répondez au mail de Monk en insérant dans l'espace laissé vierge du texte "Trevor Lemoyne".

Répondre à Marica

Répondez simplement au mail. Fin du jeu.

POUR RECOMMENCER LE JEU (PRÉLUDE)

Fermez toutes les fenêtres ouvertes et supprimez un fichier :

Pour Windows XP : Dans C:Documents and Settings"VotreNomD'usager"ApplicationDataMacromediaFlash Player#SharedObjects"VotreIDUnique"www.stilllife-game.comPreludeLiberty1.3.swfprelude.sol

Pour Win98/95 : Dans C:WINDOWSApplication DataMacromediaFlashPlayer#SharedObjects "VotreIDUnique"www.stilllife-game.comPreludeLiberty1.3.swfprelude.sol

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Lors de cette aventure, vous incarnerez successivement l'agent Victoria McPherson qui mène une enquête sur une série de meurtres à Chicago (année 2005) et son grand-père et le détective privé Gustave McPherson qui mène une enquête sur une série de meurtres à Prague en 1929. Gus McPherson a déjà résolu une enquête occulte à Paris en 1920 dans un jeu précédant : Post Mortem.

Chapitre 1 : Chicago - La leçon d'anatomie

Le lieu du crime de la 5ème victime

Parlez à l'officier Tate. Il vous annonce que les agents Miller et Claire sont déjà sur place. Entrez dans l'immeuble et montez à l'étage. Retrouvez Miller et parlez-lui. Il vous remet un appareil photographique.
Entrez dans l'appartement et parcourez le couloir vers la salle de bains où Claire Ashby procède aux relevés de preuves. Parlez à Claire. Elle vous demande d'effectuer les relevés dans le reste de l'appartement.
Dans la pièce derrière vous, récupérez dans la mallette l'équipement de prélèvements (tampons médico-légaux, filtre de lumière noire, pince à épiler, pellicule photo, flacon de Luminol). Ouvrez votre inventaire et associez la pellicule et

l'appareil photographique.
Commencez vos recherches dans l'entrée de l'appartement. Il y a une tache de sang par terre. Prenez une photographie, puis utilisez un tampon médico-légal pour prélever un échantillon de sang. Sur le mur il y a des traces qui ont été effacées ! Pour les révéler, placez le filtre à lumière noire sur le projecteur. Retournez face au mur et vaporisez du Luminol dessus. Le mot "SANCTUARY" (cimetière) apparaît. Prenez une photographie et récupérez le filtre du projecteur.
Entrez dans la pièce suivante où se trouve une tête de mort dessinée sur le mur. De la même façon, vous allez effectuer un échantillon de sang à partir de la trace qui se trouve au sol. Prenez une photographie, puis utilisez un tampon médico-légal pour prélever un échantillon de sang. Regardez de plus près le mur abîmé, il y a des traces qui ont été effacées ! Pour les révéler, placez le filtre à lumière noire sur le projecteur. Retournez face au mur et vaporisez du Luminol dessus. Le mot "DISTURBED" (dérangé) apparaît. Prenez une photographie et récupérez le filtre du projecteur.
Passez dans la chambre où sont suspendues deux poupées au plafond. Regardez de plus près le mur à côté de la porte. Il y a une patère avec des indices. Prenez une photographie, puis utilisez la pince à épiler pour prélever un échantillon de cheveux et de fibres. Les recherches sont terminées, vous pouvez déposer l'équipement dans la mallette.
Parlez de nouveau à Claire. Vous prenez les dernières photographies du cadavre. La fille s'appelle Cynthia Woods.
Claire vous donne rendez-vous à la morgue du FBI. Vous pouvez regarder de plus près les plaies sur le thorax, le bras et le visage. Miller a déposé sa "galette" dans la cuvette des wc !
Rejoignez Miller pour quitter les lieux. Au moment d'emprunter l'escalier, il s'effondre mais Miller vous sauve d'une chute d'un étage. Au fond du couloir de l'immeuble il y a la porte de secours ; mais elle est condamnée par des planches clouées. Allez ramasser le tuyau du radiateur qui se trouve dans l'entrée de l'appartement. Utilisez-le sur les planches pour dégager la porte de secours. Une fois sur la passerelle de secours, déplacez l'échelle, mais elle s'effondre à son tour ! Sautez directement sur le bac à ordures qui se trouve dans la ruelle. Miller vous suit avec moins de chance.
Entrez dans votre 4*4 et choisissez la destination du bureau du FBI.

Le bureau du FBI

L'extincteur du parking souterrain n'est pas encore accessible. Utilisez l'ascenseur pour monter au 8ème étage. Entrez dans la salle de travail des agents et parlez à Miller. Il a besoin du rapport préliminaire de Claire et des photographies pour constituer son rapport. Avancez près de votre bureau et écoutez le message laissé sur le répondeur. C'est Todd, votre patron, qui réclame le rapport de mission. Récupérez le cadeau de Noël pour votre père et une carte de sécurité.
Ouvrez votre inventaire et lisez les différents documents. Vous trouverez les rapports d'autopsie des quatre premières victimes et une notice pour votre nouvelle carte d'accès à la morgue. Regardez au dos de la carte de sécurité. Il y a le nouveau numéro de code : VODKA correspondant à 86352 sur un clavier numérique. Toujours sur votre bureau il y a un dossier avec les photographies des quatre premières victimes.
Allez dans le couloir et déposez l'appareil photos dans le "dépose-preuves". Empruntez l'ascenseur ; vous croisez l'officier Tate qui vous envoie vers Claire à la morgue. Descendez au niveau B2.
Approchez du digicode alpha numérique et appuyez sur la touche "flèche". Passez votre carte d'accès dans la fente à gauche du boîtier et composez le code d'accès "VODKA". Appuyez sur la touche "OK". Entrez dans la salle d'autopsie et parlez à Claire. Après une longue explication de la scène du meurtre, récupérez le rapport provisoire qui est sur la table centrale.
Il est maintenant disponible dans votre inventaire. Quittez la salle d'autopsie ; vous recevez un appel téléphonique de votre père. Il vous invite à la maison pour vous reposer.
Remontez dans votre bureau pour donner le dossier à Miller.

Chez Pat (Patrick, le père de Victoria)

Une fois à la maison, vous échangez vos cadeaux de Noël. Votre père vous offre un collier qu'il a retrouvé dans le coffre de grand-père. Ce coffre contient des informations sûrement très intéressantes concernant la vie de Gustave McPherson. C'est notamment à Prague qu'il a rencontré sa femme. Pat vous demande de lui faire des biscuits selon la recette de grand-mère.
Avant de monter à l'étage, récupérez le **parapluie** rouge qui se trouve sur le portemanteau dans l'entrée. Montez les escaliers et entrez dans la chambre où se trouve votre nounours. Entrez dans la penderie et utilisez le parapluie pour ouvrir la trappe d'accès au grenier.
Commencez par allumer l'ampoule qui se trouve juste au dessus de votre tête. Regardez de plus près le coffre de Grand-père Gustave McPherson. Un mécanisme à cinq cylindres protège son ouverture. En tournant l'un des cylindres,

deux autres se mettent en rotation. La combinaison à afficher se trouve sur le collier que vous a donné Pat. Dans votre inventaire, regardez de près le collier pour découvrir l'ordre des symboles à afficher : carreau, carreau, pique, carreau et carreau. Le reste n'est que de la logique. En numérotant les cylindres de 1 à 5 en partant de la gauche il faut faire tourner 3 fois le deuxième, 1 fois le troisième, 3 fois le quatrième et 3 fois le cinquième cylindre.
Victoria se plonge dans la lecture des récits de Gustave...

Chapitre 2 : Prague - La persistance de la mémoire

Les berges : lieu du crime de la 5ème victime

Gustave fait connaissance avec l'inspecteur Skalnic. La cinquième victime a été trouvée sur les berges. La description du corps ressemble étrangement à celle de Cynthia en 2005 à Chicago. Pour en savoir plus sur les autres victimes, vous devez aller rencontrer le légiste dans la vieille chapelle. Marchez le long de la berge et parlez à l'agent Stasek. Plus loin, vous rencontrez vos "protégées". Parlez avec Ida. Elle vous apprend le nom de la dernière victime : Frantiska. Poursuivez la conversation avec Milena. Elle vous apprend qu'Apolina, une autre prostituée se trouve généralement près du parc. Montez les escaliers et parlez à nouveau avec Ida. Elle vous remet une carte avec l'emplacement de la vieille chapelle. Quittez les lieux. En passant dans la rue de la lingerie vous surprenez une conversation entre Otokar Kubina, le proxénète et son gorille. Rendez-vous à la chapelle.

La vieille chapelle

Entrez dans la chapelle. Il y a trois corps allongés sur des brancards. Rencontrez Korona en pleine séance d'autopsie. Vous pouvez regarder de plus près les plaies de la victime. Le dossier de la victime du Parc est dans le coffre de l'autel. Il est fermé par un mécanisme à combinaison. Approchez des étagères où se trouvent des livres et une horloge. Remarquez les 4 symboles qui représentent les nombres 3, 6, 9 et 12. Ramassez une **carte** sur laquelle est inscrit le chiffre 74821536. Avancez près de l'autel. Sur la porte se trouvent 8 espaces libres et 8 plaquettes supportant une forme géométrique. Chaque forme représente un nombre. Vous connaissez déjà le 3 et le 6. A partir des quatre formes présentées sur la pendule vous constatez que le chiffre correspond au nombre d'angles obtus de la forme. Il vous reste à placer les huit plaquettes dans l'ordre 74821536. Une fois le coffre ouvert, vous récupérez une photographie du Parc et le dossier de la victime correspondante.

Le parc

A l'entrée du parc, vous rencontrez Apolina. Elle ne sait pas où se trouve Anezka qui n'a pas donné signe de vie depuis quelques temps. Passez sous le porche pour entrer dans le parc. Vous avez une vision macabre. Utilisez la photographie du parc pour comparer les lieux entre le moment du crime et maintenant. La différence remarquable est la présence d'une pierre au pied du monument. Cliquez dessus pour pouvoir lire un message sur le rebord du muret. Regardez de plus près la statue d'ange en haut du monument. Récupérez une bague, mais un corbeau vous la vole. Après une course poursuite, vous arrivez face à une ruine.

Le quartier incendié

Fracturez les planches pour entrer dans la grande demeure. Une fois à l'intérieur, dialoguez avec l'individu drapé d'une cape noire et d'un haut de forme. Finalement vous récupérez la **bague**. En sortant de la maison, vous rencontrez Ida qui vous apprend que Vladane, l'une des filles a échappé à son agresseur et se cache dans la décharge. Avant de quitter les lieux, passez dans la ruelle sur le côté. Vous avez une nouvelle vision macabre. Tout est calme, il y a seulement un petit bassin et une sortie d'égout. Rendez-vous à la décharge.

La décharge

Avancez dans la rue vers l'entrée de la décharge. Peter est là, devant la porte. Vous n'avez pas d'autre choix que de rebrousser chemin.

La lingerie

Profitez de l'absence du garde du corps de Kubina pour aller le rencontrer. Vous faites un marché : Peter ne vous importunera plus en échange de la libération de prison de son frère Roman.

Le commissariat

Entrez et parlez à l'agent Stasek. Il acceptera de libérer Roman à condition que vous lui rapportiez la médaille qu'il s'est fait voler chez une fille de joie.

Le parc

La discussion avec Apolina est tendue, mais vous finissez par récupérer la médaille de Stasek.
Profitez-en pour aborder Milena.

Le commissariat

Rendez la médaille à Stasek. Il libère Roman de prison.

La lingerie

Vous rencontrez Kubina qui tiendra sa parole. Il vous permet de rencontrer Vladanna et vous remet un **kit de crochetage**.

La décharge

Allez à la rencontre de Peter et Roman qui vous remercient. Après cet accueil chaleureux, vous échappez aux crocs d'un Doberman en vous réfugiant sur le toit d'un bâtiment. Entrez dans la salle de commande de la grue. Le pupitre ne fonctionne pas ! Sur le mur vous pouvez remarquer une affiche représentant la position de 6 boutons. Ressortez et faites le tour du local jusqu'au surplomb du mur.
Vous apercevez des conteneurs métalliques et une carcasse de wagon où se trouve probablement Vladanna. Pour y arriver sans se faire mordre par le chien, il faut disposer les conteneurs pour passer dessus et traverser la cour. Sur le mur de la salle de contrôle il y a un boîtier avec 6 boutons ou fusibles. Il faut les placer comme indiqué sur l'affiche qui se trouve dans le local de commande. Une fois l'énergie électrique rétablie, la grue peut fonctionner. Ramassez les cisailles qui traînent par terre et retournez face au pupitre de commande. Il y a quatre conteneurs. Deux sont superposés et retenus par des chaînes. Dans un premier temps il faut manoeuvrer la grue et déplacer les deux conteneurs isolés le long du mur pour accéder aux chaînes. Utilisez les cisailles pour couper les chaînes. Une fois les conteneurs désolidarisés, vous devez manoeuvrer la grue pour aligner les quatre conteneurs du mur au wagon. Traversez la cour en passant au dessus des conteneurs et entrez dans le wagon. Vous rencontrez Vladanna.

Chapitre 3 : Chicago - Ancien combattant avec haut-de-forme

Chez Pat

Un appel téléphonique sort Victoria de sa lecture. C'est Claire qui vous demande de la rejoindre à la morgue. Avant de la rejoindre vous pouvez demander à Patrick s'il a connaissance du contenu du journal de son père pendant son séjour à Prague.

Le bureau du FBI

Allez directement à la morgue. En franchissant la porte, le tueur se faufile derrière vous pour s'extraire du bâtiment. Il a touché au cadavre de la dernière victime. Allez dans la salle de contrôle pour regarder les moniteurs de contrôle. L'individu s'enfuit par le garage. Une course poursuite s'engage et se termine en haut d'un immeuble. Votre tueur s'est

échappé mais vous a laissé la vie sauve.
De retour à la morgue vous racontez votre épopée. Pendant ce temps Claire a trouvé une photographie qui a été dissimulée dans le corps de la cinquième victime. Votre patron vous attend dans son bureau.
Allez au huitième étage. Sur le palier de l'ascenseur vous recevez un coup de fil de Richard, votre petit ami. Il souhaite vous présenter sa dernière exposition qu'il a montée avec des toiles d'un nouveau peintre : Mark Ackerman. Allez vers votre bureau. A ce moment Todd entre avec fracas. Il vous convoque immédiatement dans son bureau avec un café.
En passant, récupérez sur votre bureau une pochette avec les photographies du lieu de la 5ème victime. Allez au bout du couloir et entrez dans la salle d'entretien. Récupérez la **tasse** de Todd. Ressortez et déposez la tasse dans le distributeur de café. Appuyez sur le bouton pour remplir la tasse et récupérez la.
Entrez dans le bureau de Todd et approchez pour lui donner la tasse. Il vous retire la gestion de l'affaire !
Retournez parler à Miller de la situation. Il vous apprend qu'il y a un lien commun entre les deux derniers meurtres. C'est un étudiant de l'université nommé Vaclav Kolar. Rendez-vous à l'université.

Le campus

Montez à l'étage et frappez au n°11. Vaclav Kolar est un étudiant en criminologie. Il écrit une thèse sur les meurtres en série. Pendant qu'il s'absente, récupérez un objet pouvant contenir une de ses empreintes. Vous pouvez seulement ramasser une bouteille qui traîne au pied du fauteuil. Vaclav vous remet une copie de sa thèse. Lisez la thèse pour découvrir que Vaclav accuse Gustave McPherson dans les différentes séries de meurtres !
En quittant le campus, Miller vous passe un coup de fil.

Le bureau du FBI

Allez à la morgue pour donner la bouteille à Claire et faire analyser les empreintes. Mais avant il faut révéler celles-ci.
Montez au 8ème étage à la place de Claire pour déposer la bouteille.
- Ouvrez le pot de poudre ;
- prenez le pinceau ;
- trempez le pinceau dans la poudre ;
- déposez la poudre sur la bouteille ;
- prenez un transfert ;
- faites tourner la bouteille pour mettre en évidence une belle empreinte ;
- déposez le transfert sur l'empreinte.

Retournez voir Claire pour qu'elle analyse les empreintes. Pendant ce temps il ne vous reste qu'à rentrer à la maison.

Chez Pat

Dès votre arrivée, les ingrédients culinaires vous attendent pour réaliser les biscuits selon la recette du bonhomme de pain d'épice de grand-mère.
Commencez par lire la recette dans le livre qui se trouve sur la table de cuisine :
"- 1 dose d'amour ;
- 1/2 dose de générosité ;
- 2 doses d'engagement ;
- 1 dose de douceur ;
- 1/2dose d'intégrité ;
- 1 cuillère à soupe de romantisme ;
- 1 cuillère à café de sensualité ;
- 1 bon sens.

Dans un bol, mélangez générosité, douceur et amour pour obtenir un coeur d'or.
Pour obtenir la fidélité, mariez engagement, sensualité et romantisme.
Mélangez ensuite la fidélité au coeur d'or.
Ajoutez enfin une touche d'intelligence : un mélange de bon sens et d'intégrité.
Et mélangez le tout pour obtenir le bonhomme parfait.
Mettez-le en forme puis placez-le dans le four. Mais n'oubliez pas de l'en retirer."
Sur la table il y a tous les ingrédients mais il faut les associer aux mots de la recette :
Amour = lait

Générosité = beurre
Engagement = farine
Douceur = cassonade
Intégrité = mélasse
Romantisme = gingembre
Sensualité = cannelle
Bon sens = oeuf
Cela conduit aux actions suivantes : Déposez 125g de beurre + 250g de cassonade + 250g de lait dans le mélangeur. Appuyez sur le bouton de mélange. Ajoutez 500g de farine + 1 cuillère à café de cannelle + 1 cuillère à soupe de gingembre. Appuyez sur le bouton de mélange. Ajoutez un oeuf + 125g de mélasse.
Appuyez sur le bouton de mélange. Déposez le résultat dans le four (cliquez sur l'icône du four). Si vous avez raté un élément, vous pouvez tout mettre à la poubelle et recommencer.
Une fois dans le four, vous pouvez reprendre votre lecture dans la chambre.

Chapitre 4 : Prague - La chambre de Jack l'éventreur

La décharge

Lors de votre entretien avec Vladanna, vous récupérez un croquis de l'agresseur. Vous apprenez l'existence de Marc, un artiste qui fait des peintures des filles du quartier. Sortez du wagon par la porte cette fois ci. Avant de quitter les lieux vous pouvez parler à Roman et Peter.

Chez Mark

En approchant de la porte de l'atelier vous avez une vision d'horreur. Parlez à Mark qui était en plein travail de peinture avec Apolina. Il vous apprend que l'inspecteur Skalnic l'accuse non officiellement des meurtres en série.

Le commissariat

Demandez à l'agent Stasek de vous laisser passer. Montez à l'étage et entrez dans le bureau de l'inspecteur. Parlez à Skalnic. Il ne vous laissera pas consulter le dossier de l'enquête. Skalnic quitte le commissariat et vous laisse à l'accueil. L'agent Stasek ne vous laissera pas accéder aux dossiers, mais vous indique l'existence d'un chantier à côté du commissariat. Sortez et faites le tour du bâtiment. Récupérez une **corde** sur l'échafaudage et ramassez un **bout de bois** par terre près des grilles. Associez la corde et le bout de bois pour obtenir un grappinn. Utilisez le grappin sur l'échafaudage pour accéder par la fenêtre au bureau de Skalnic. Récupérez sur le bureau un trousseau de **clés**. Utilisez les clés pour ouvrir le meuble à tiroirs. Vous récupérez un anneau métallique provenant des égouts du quartier incendié ; une photographie de la victime du quartier incendié et une photographie de la victime près du pont.

Le pont

Descendez sur le quai. A ce moment Ida arrive en calèche. Elle vous apprend qu'elle est enceinte. Cet heureux événement vous conduit à prendre l'engagement de retourner à New-York et de vous marier. Mais il faut auparavant stopper le tueur. Une fois parti, vous êtes sur le quai sans trouver le moindre indice. Utilisez la photographie du pont pour comparer les lieux entre le moment du crime et maintenant. La différence remarquable est le remplacement des bancs. Cliquez dessus et quittez les lieux.

La décharge

Parlez à Peter pour qu'il dégage les vieux bancs qui se trouvent derrière la tôle. Regardez de plus près les vieux bancs et récupérez un troisième **anneau métallique**.

Le quartier incendié

Avancez dans la ruelle en impasse et utilisez la photographie de la ruelle pour comparer les lieux entre le moment du crime et maintenant. La différence remarquable est que le bassin était vide. Cliquez dessus pour découvrir un message gravé : "la salope sait".

Le parc

Parlez à Milena. Elle vous indique que lors de son entretien sur les lieux où se trouvait la victime, Skalnic avait jeté un objet brillant dans les égouts.

Le quartier incendié

Retournez voir dans la ruelle et soulevez la plaque des égouts. En bas, ramassez un autre **anneau métallique**. Il vous est impossible de cheminer dans les égouts, car une serrure neuve a été placée sur la grille ! En quittant les lieux, Milena vous interpelle et s'inquiète de la disparition d'Apolina qui était chez Mark.

Chez Mark

La porte est close. Utilisez le kit de crochetage dont la notice se trouve dans votre inventaire. La serrure est composée de 9 targettes en haut et de 6 targettes en bas. Le mécanisme est divisé en trois parties : jaune, bleue et rouge. Il y a les deux crochets < et > que vous déplacerez pour repousser les targettes dans leur renfoncement. La serrure peut être représentée de la façon suivante, la position initiale des crochets est au 0 :

```
        Bleue       Jaune       Rouge
      1  2  3     4  5  6     7  8  9
0
        A  B        C  D        E  F
```

Cliquez sur les crochets dans l'ordre suivant :
Pour enfoncer les targettes bleues: <1, >A, <2, >3
Pour enfoncer les targettes jaunes: <4, >C, <5, >6
Pour enfoncer les targettes rouges: <C, >E, <7, >D, >D, <6, <6, <4, <0, >F, <4, >6, >6, >8, <9
Une fois entré dans l'atelier, regardez les différentes peintures et récupérez un **livre sur l'occultisme**. Au fond de l'atelier il reste des traces de sang sur le divan ! Récupérez un télégrammee sur l'étagère. Il précise que Mark va devoir retourner aux Etats-Unis.

Le parc

Allez donner les dernières nouvelles à Milena.

Le commissariat

En montant les escaliers vers le bureau de l'inspecteur, vous surprenez une conversation entre l'envoyé de l'Ambassadeur (père de Mark) et Skalnic. Le coupable idéal et arrangeant semble être tout désigné !

Chapitre 5 : Chicago - Le jardin des délices

Chez Pat

Miller débarque dans votre chambre pour vous avertir que les empreintes correspondent à celles de Kolar. Descendez dans la salle de jacuzzi et parlez à votre père qui répare une canalisation. Quittez les lieux.

Le campus

Miller vous attend au premier étage. Après une entrée fracassante, fouillez l'appartement. La chambre est remplie de

photographies et d'articles sur des meurtres en série. En sortant vous croisez Mia sur le pallier. Elle vous remet la carte de visite de son lieu de travail. Tate arrive pour monter la garde.

Le Club de la Lanterne Rouge

Parlez à Miller. Il a maladroitement essayé d'entrer dans les appartements réservés aux filles. Montez à l'étage et parlez au videur. Il ne vous laissera pas passer sans la carte d'accès. Allez récupérer un passe chez Mia.

Le campus

Allez frapper à la porte de Mia. Elle vous ouvre mais doit s'absenter un court instant. Profitez-en pour fouiner dans son appartement. Vous remarquez qu'il y a une 1/2 pomme décorative en argent. Regardez les photographies qui sont dans l'album sur le lit. L'une d'elles représente le visage de la femme dont une autre photographie avait été retrouvée dans le corps de la victime à la morgue du FBI. C'est la prochaine victime ! A ce moment Mia revient ; vous n'avez pas le temps de lire le mot qui se trouve dans l'album sous la photo. Parlez à Mia qui reconnaît la fille. Elle doit se trouver dans son atelier qui est dans le même bâtiment que la galerie de Richard, votre petit ami.

La galerie de Richard

Entrez et rencontrez Richard qui vous emmène tout droit dans les ateliers attenants. Mais c'est trop tard, une nouvelle victime est à terre. Ramassez au pied de l'ascenseur la **carte de membre** de la Lanterne Rouge de Stéphanie. Une rose en argent est coincée sous la cage d'ascenseur. Avancez près de la porte coulissante et essayez de l'ouvrir. Ramassez la **chaîne** qui a cédé. Approchez de la victime et récupérez une **photographie de Mia** lors d'une soirée. Remontez dans l'ascenseur pour aller à la galerie supérieure. Fixez la chaîne sur le crochet pour redescendre et pouvoir récupérer la **rose en argentn. Todd et Claire sont arrivés sur les lieux du crime. Todd veut en savoir plus sur Vaclav.**

Le bureau du FBI

Miller a déjà convoqué Vaclav pour l'interrogatoire. Entrez dans la salle et faites parler Vaclav. Todd arrive avant la fin et abrège la discussion en relâchant le suspect. La dernière piste se trouve à la Lanterne Rouge. Tout le nécessaire pour confectionner une carte d'accès est sur le bureau de Claire. Il vous manque seulement une photographie de vous.

Chez Pat

Allez directement dans la salle à manger et récupérez la **photographie** du cadre qui se trouve sur le buffet (Alternative : une photo se trouve à côté de l'ordinateur de Richard à la galerie).

Le bureau du FBI

Retournez face au matériel de confection de carte sur le bureau de Claire. Déposez la carte de membre de Stéphanie sur le coupe-papier. Déposez votre photographie sur le coupe-papier. Associez dans votre inventaire la carte et la photo pour obtenir une fausse carte non plastifiée. Déposez la fausse carte dans l'appareil à plastifier qui se trouve à côté. Vous obtenez une carte de membre du club la Lanterne Rouge.

Le Club de la Lanterne Rouge

Présentez votre carte de membre au videur pour pouvoir entrer dans les appartements. Dans la pièce d'entrée il y a une lourde porte fermée par un mécanisme à 6 boutons. Il faut appuyer dans un ordre précis en rapport avec la phrase qui est inscrite sur le battant de porte :
"Dans mes mémoires, vous trouverez l'instrument de la souffrance avec lequel nous tenons nos promesses".
Dans la salle aux canapés il y a un tableau représentant un portrait "amour parfait". Un as de coeur et un 6 de pique y figurent (16). Un autre tableau représente une épée "pour le meilleur et pour le pire". Les chiffre romains III et V y figurent (35).
Dans la salle du grand bain se trouvent des couteaux dont l'un porte le numéro 36. Un tableau représente en cape et

haut de forme "mariage noir". Les chiffres romains I et V y figurent (15). Récupérez un **masque en argent** et un **clou en argent**.
Dans la salle du petit bain se trouve un tableau représentant une femme avec une tête de mort "souvenir". Les chiffres romains IV et II y figurent (42).
En associant les mots "mémoire" à "souvenir", "instrument de souffrance" à "couteau" et "promesse" à "mariage" vous obtenez la combinaison suivante : 42 36 15.
Appuyez sur les boutons de la porte dans l'ordre 423615 pour l'ouvrir.
Dans cette nouvelle salle il y a 4 statues portant de droite à gauche les descriptions suivantes :
"Je suis la maîtresse de la souffrance" ;
"Je suis la reine des secrets" ;
"Je suis lady tentation" ;
"Je suis la baronne du sang".
Il faut déposer sur chaque statue un des objets en argent ayant un rapport avec la description. Mais dans quel ordre ? La solution se trouve chez Mia.

La galerie de Richard

Rencontrez Mia pour qu'elle vous remette la **clé de l'appartement**.

Le campus

Montez chez Mia et ouvrez la porte de l'appartement avec la clé. Récupérez dans la chambre une **1/2 pomme en argent**. Assemblez dans votre inventaire les deux 1/2 pommes pour obtenir une **pomme complète en argent**.
Récupérez la **note de Mia** qui se trouve dans l'album photographique.

Le Club de la Lanterne Rouge

L'ordre pour déposer les objets est indiqué dans la note de Mia. Les mots sont rencontrés dans l'ordre suivant : secret, tentation, sang et souffrance. Déposez alors le masque des secrets sur le visage de la deuxième statue ; la pomme de la tentation dans la gueule du serpent de la troisième statue ; la rose de sang dans la bouche de la quatrième statue et enfin le clou de la souffrance dans la main de la première statue.
Au centre de la pièce, un escalier secret se dévoile. Descendez.
Avancez dans le salon où se trouve une statue de scorpion géant. Sur le rebord de la cheminée, récupérez une **pièce de puzzle** et un **embout de clé**. Remarquez le tableau qui est fixé au-dessus de la cheminée.
Allez dans la chambre de torture sadomasochiste. Au dessus de la cheminée il y a un cadre avec 8 pièces de puzzle à déplacer pour reconstituer la peinture. Déposez en dernier la neuvième pièce de puzzle. Une cachette secrète s'ouvre et vous récupérez une **poignée de clé**. Assemblez dans votre inventaire la poignée et l'embout de clé pour obtenir la clé de cheminée.
Retournez dans le salon et utilisez la clé sur la serrure de la cheminée. Un passage secret s'ouvre et vous avez accès au livre des disciples dont faisait partie Mark Ackerman en 1929.

Chapitre 6 : Prague - Le cri

Le commissariat

La conspiration étant démasquée, Gustave règle son compte à l'inspecteur Skalnic.
En sortant du commissariat vous croisez l'agent Stasek qui vous annonce qu'il y a eu un autre meurtre au lavoir. La passerelle est cassée, il faudra trouver un autre moyen pour s'y rendre.

Les berges

Allez jusqu'au bout de la berge et empruntez une barque. Une fois arrivé sur le ponton de la roue du lavoir, montez sur la grande roue qui s'est bloquée. Vous remarquez qu'il y a bien une trappe au fond du lavoir, mais il est rempli d'eau.

Faites le tour pour apercevoir le corps de la nouvelle victime. Regardez de plus près et ramassez un **anneau métallique**.
A ce moment l'inspecteur Skalnic vous tire dessus au revolver. Vous vous réfugiez dans le bâtiment des pompes du lavoir. Descendez l'échelle et regardez la notice pour rétablir le courant. Il faut exactement 4 litres dans la cuve qui peut en contenir 5.
Remplissez la cuve en ouvrant la vanne du haut.
Déplacez le seau sous la purge de la cuve.
Ouvrez la vanne de purge pour remplir le seau.
Videz le seau dans l'évier.
Ouvrez la vanne de purge pour remplir le seau des 2 litres restant de la cuve.
Ouvrez la vanne de remplissage de la cuve.
Ouvrez la vanne de purge pour compléter le niveau dans le seau.
Il reste alors 4 litres dans la cuve. Appuyez sur le bouton rouge pour rétablir l'énergie et le bassin se vide.
Remontez à l'échelle et sortez le long du lavoir. Descendez dans le bassin pour arriver dans les égouts.

Les égouts

Engagez-vous dans le tunnel et parcourez le labyrinthe. Commencez par aller tout droit puis tournez à gauche. En empruntant ce chemin vous arriverez près d'un cadavre en putréfaction. Récupérez un sixième **anneau métallique**. Revenez au point de départ et repartez en prenant le premier chemin à droite. Par cet embranchement vous arriverez jusqu'à une porte verrouillée par un mécanisme. Les six anneaux doivent être placés dans les six logements. Il n'y a qu'une seule combinaison possible. Repérez les anneaux de gauche vers la droite par les lettres A, B, C, D, E et F. Seul E peut entrer dans la case en bas à droite. Placez E. Seul D peut aller dans la case en haut à droite. Placez D. Seuls A et D peuvent aller dans la case en haut au milieu. Placez A. Seuls A, B et E peuvent aller dans la case en bas à gauche. Placez B. Seuls A, B, C et D peuvent aller dans la case en haut à gauche. Placez C. Enfin placez F dans la case en bas au milieu. Maintenant il faut faire remonter les trois parties de la clé en haut pour pouvoir l'enclencher dans la serrure. Une fois la porte ouverte, vous êtes assommé par derrière. Vous vous retrouvez dans l'atelier de Mark qui va procéder au meurtre d'Ida devant vos yeux.

Chapitre 7 : Chicago - Jusqu'à ce que la mort nous sépare

La galerie de Richard

Richard commente l'ensemble des toiles de l'exposition à Victoria et Mia. Les tableaux représentent les scènes de meurtre de 1929 et de 2005.
Parlez à Mia à propos du club de la Lanterne Rouge.
Parlez à Richard. Un livre est dédié à l'oeuvre d'Ackerman au centre de la salle d'exposition. Les messages révélés sur les lieux des crimes sont associés aux titres des peintures d'Ackerman !

Le bureau du FBI

Au niveau du parking, récupérez **l'extincteur** à poudre qui est fixé au mur à gauche de l'ascenseur. Dès votre arrivée au bureau, vous essayez de trouver des renseignements sur l'ordinateur de Claire. Elle vous surprend la main dans le sac ! Pour avoir accès aux fichiers de niveau 4 il faut prendre le mot de passe de Todd. La porte du bureau de Todd est fermée.
Parlez à l'homme de ménage. Il refuse de vous ouvrir. Il faut faire une diversion. Rendez-vous à la machine à café au fond du couloir et prenez une **serviette** en papier. Déposez-la sur l'emplacement des gobelets et versez un café. Tout se répand par terre. Allez prévenir l'homme de ménage du désastre pour qu'il sorte de la pièce. Profitez-en pour lui emprunter ses **clés** et un **tournevis** qui se trouvent sur le chariot de nettoyage.
Avec les clés, ouvrez la porte du bureau de Todd et essayez de vous connecter avec son ordinateur. Rien à faire, il faut un mot de passe. Une autre solution est d'aller directement au centre des archives. Le coffre-fort est verrouillé et il faut une empreinte digitale de Todd pour l'ouvrir. Récupérez la **tasse de Todd** qui est sur le bureau. Sur le meuble, récupérez un **taser** (briquet électrique).
Allez face au bureau de Claire pour révéler l'empreinte :

- Ouvrez le pot de poudre ;
- prenez le pinceau ;
- trempez le pinceau dans la poudre ;
- déposez la poudre sur la bouteille ;
- prenez un transfert ;
- faites tourner la tasse pour mettre en évidence une belle empreinte ;
- déposez le transfert sur l'empreinte.

Avec l'empreinte, ouvrez le coffre-fort de Todd et récupérez une **clé de sécurité** pour l'ascenseur. Utilisez la clé de sécurité dans l'ascenseur pour aller au niveau des archives B3.
La porte menant aux archives et celle menant à la salle des "démineurs" sont fermées. Il faut provoquer un court-circuit dans le coffret à droite de la porte pour la déverrouiller. Utilisez le tournevis pour ouvrir le boîtier et provoquez une étincelle avec le taser. Entrez dans la salle de contrôle. Commencez par dévisser la grille d'aération avec le tournevis. Allez face au pupitre de commande et appuyez sur le bouton rouge "release" pour activer un robot. Appuyez sur la zone des boutons de manoeuvre directionnelle pour envoyer le robot dans le sas d'accès aux archives.
Si vous envoyez le robot sur les dalles noires, il sera détruit par un rayon laser invisible ! Il faut dans un premier temps que vous puissiez entrer dans le sas. Le robot doit détruire le boîtier de commande de la porte d'entrée. Pour manoeuvrer le robot il y a une commande en bas à droite de l'écran. La flèche du haut fait avancer le robot (A) ; celle de droite le fait pivoter d'un quart de tour à droite (D) et celle de gauche d'un quart de tour à gauche (G). La flèche du bas lui fait taire un demi-tour.
Effectuez le premier parcours suivant : A A G A A (le robot grimpe sur la porte) A D A (le robot détruit le boîtier).
Allez dans le sas et utilisez votre extincteur pour faire apparaître les rayons laser. Retournez au pupitre de commande et envoyez un autre robot pour détruire le boîtier d'alimentation des rayons laser.
Le parcours est plus complexe car il nécessite de se faufiler rapidement entre les rayons laser.
Le parcours est le suivant : A A A D A G A D.
Passez entre les rayons : A A G A (le robot grimpe sur le mur).
Passez entre les rayons : A D A G A D.
Attendre le passage du premier rayon et suivez le second : A G A A (le robot passe au plafond) ; D A G A D A (le robot passe sur le mur).
Pour contourner la porte : A G A A G A A (le robot passe au plafond) ; D.
Pour atteindre le coffret suivez le rayon laser : A A A A (le robot détruit le boîtier).
Franchissez le SAS et installez-vous à la console de contrôle des archives du FBI. Tous les fichiers concernant Ackerman et l'éventreur ont été effacés, sauf 1 qui a été volé par Gustave McPherson. Todd vous surprend et vous suspend de vos fonctions. Vous lui remettez votre démission et le menacez de chantage pour qu'il vous laisse tranquille.

Chez Pat

Montez à l'étage et entrez dans le bureau. Regardez de plus près le tableau de la tête de Baphomet peint par Gustave McPherson. Retournez-le pour faire apparaître une sur-épaisseur. Cliquez sur le bouton de description de l'inventaire (oeil) pour que vous vienne l'idée de découper la toile.
Allez dans la salle de jacuzzi et ramassez un **stylet** près de la boite à outils. Retournez dans le bureau et utilisez le stylet sur le tableau pour récupérer les notes de Gustave. La lecture des documents vous apprend que Gus et Milena se sont enfuis de Prague et qu'ils ont refait leur vie à New-York. L'ambassadeur Ackerman a acheté l'étouffement de l'affaire des meurtres en série de son fils qu'il a fait interner dans un asile psychiatrique.
En sortant de la pièce vous recevez un coup de fil de Claire qui vous prévient que Vaclav a appelé et qu'il a entendu des bruits suspects dans l'appartement de Mia.

Le campus

Dès votre arrivée, vous êtes sauvagement agressé par l'assassin au masque d'argent. Kolar ayant aperçu le visage du criminel a été égorgé. Mia qui sera sûrement la prochaine victime est portée disparue. Où se trouve-t-elle ? Après avoir récupéré le revolver de Mia, vous vous dirigez vers la galerie de peintures où se trouve probablement la clé de l'énigme.

La galerie de Richard

Chaque meurtre a été orchestré selon l'une des toiles. Examinez tous les tableaux pour chercher un indice. Cliquez sur les zones actives de certains tableaux pour faire apparaître une série de mots clés. Utilisez l'ordinateur de Richard pour effectuer une recherche sur les mots Prague et Chicago qui sont les lieux communs où se sont déroulés les meurtres, ainsi que le mot Pont qui est représenté sur l'une des toiles mais dont il n'y a pas encore eu de découverte macabre. Le résultat de la recherche donne un nouveau lieu : le Pont Tominova qui est une reproduction du pont Charles à Prague.

Le pont Tominova

Vous arrivez à temps pour sauver Mia du poignard de son agresseur. Le criminel a été atteint d'une balle mais il ne sera pas retrouvé dans le fleuve. Victoria n'a pas terminé sa mission !

Still Life 2

© Microïds / Gameco Studios 2009

SOLUTION DE LA DÉMO

Introduction

La journaliste Paloma Hernandez a été enlevée par le tueur de Chicago nommé " le bourreau de la côte Est ". Elle est enfermée, comme toutes les victimes du bourreau, dans une demeure isolée avant d'être torturée, puis exécutée.

La maison du bourreau - 23 octobre 2008 - Paloma

La chambre

Essayez de négocier votre libération, en dialoguant avec le bourreau. Profitez de son absence pour vous échapper. Récupérez dans le tiroir de la table une lime à ongles. Approchez-vous du portique, derrière la télévision, et regardez de plus près la plaque vissée. Utilisez votre lime pour retirer les quatre vis. Retirez le capot pour laisser apparaître un circuit électronique. Débranchez le câble d'alimentation de la télévision. Il n'est pas sous tension. L'interrupteur se trouve à côté de la porte d'entrée, derrière la barrière magnétique, entretenue par les portiques. Arrachez l'antenne télescopique de la télévision. Utilisez cette antenne sur l'interrupteur, à côté de la porte d'entrée. Le câble d'alimentation de la TV est maintenant sous tension. Dehors, vous entendez le bruit de la moto du bourreau qui s'éloigne. Utilisez maintenant le câble électrique pour détruire le circuit électronique du portique et supprimer le champ magnétique. Approchez-vous du foyer et ramassez le tisonnier. Regardez le prospectus (indice) qui est partiellement brûlé, dans le foyer. Dirigez-vous près de la fenêtre. Avec le tisonnier, arrachez les planches qui bloquent l'ouverture. Vous êtes à l'étage de la maison, c'est trop haut pour sauter sans protection. Déposez tous vos objets dans l'armoire de la chambre. Sur le lit, récupérez le matelas. Jetez-le par la fenêtre et sautez.

La cour

Au pied de l'échelle et du perron, il y a un coffre pour stoker vos objets si nécessaire. Approchez-vous du véhicule. Votre téléphone est dans l'habitacle, il faut absolument le récupérer, mais la porte est fermée. Contournez la maison pour ramasser un madrier. Remarquez la traverse de chemin de fer, avec les initiales BAR (indice). Avec le madrier, brisez la vitre de la voiture et récupérez votre téléphone mobile déchargé et une petite clé. Avec celle-ci, ouvrez la caisse qui se trouve dans le hayon du véhicule. Récupérez un dictaphone et son chargeur. Lisez la facture (indice), présente sous le bidon d'huile. Dans votre inventaire, dissociez le chargeur et le dictaphone. Le dictaphone sort de la zone d'inventaire, mais reste accessible et précise les objectifs de l'aventure, avec une aide de jeu, si l'option est validée. Toujours dans l'inventaire, associez le téléphone mobile et le chargeur. Remontez dans la chambre de la maison. Déposez vos objets dans la caisse inventaire et récupérez la grande échelle, de l'autre côté de la maison. Posez-la sur le rebord de la fenêtre et reprenez vos objets (notamment le téléphone mobile). Remontez dans la chambre.

La chambre

Rechargez le téléphone mobile, en plaçant le chargeur dans la prise électrique, près de la porte d'entrée. Paloma téléphone à Vic Mc Pherson. Vous percevez le bruit de la moto du bourreau qui revient. Donnez les indices primordiaux pour que Victoria puisse vous localiser rapidement (prospectus, facture de station essence, traverse de chemin de fer). Vous ne pouvez donner que 3 indices !

Fin de la démo.

COMMENT DÉVERROUILLER LA PREMIÈRE FIN SI PALOMA MEURT ?

Si vous n'arrivez pas à délivrer Paloma de la chaise électrique, vous visionnez la première des fins du jeu. Ce n'est pas la meilleure. Il est inutile de reprendre une ancienne sauvegarde, car le jeu est verrouillé et dès que vous rentrerez à nouveau dans la prison où se trouve Paloma le courant passera directement dans la chaise électrique, provoquant sa mort. Pour déverrouiller le jeu, il faut aller dans le menu du jeu et cliquer sur le « point d'interrogation ». A ce moment, un écran vous rappelle votre erreur qui a été fatale pour Paloma. Une zone de texte est ouverte pour entrer un code de déblocage : « veronicalake ». Vous pouvez à nouveau reprendre une ancienne sauvegarde et reprendre la fin du jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Still Life 1 se termine où Still Life 2 commence. Le tueur en série n'a pas eu le temps d'éliminer sa dernière victime, que Victoria Mc Pherson intervient et tire une balle qui l'atteint et le fait chuter dans le fleuve. Le corps n'a pas été retrouvé ; il n'y a aucune preuve de sa mort.

Los Angeles - 2 janvier 2005, 11:00 PM - Victoria Mc Pherson

La chambre du motel

Vous êtes réveillé par un appel de Claire, votre ancienne collègue du FBI. Du temps de votre grand-père Gustave Mc Pherson (Post Mortem), le premier tueur en série avait été identifié : Marck Ackerman, le fils d'un politique qui a été interné dans un hôpital psychiatrique. L'incendie qui a ravagé cet hôpital a causé énormément de victimes, dont Ackerman. 50 ans plus tard, un autre tueur reproduit les pratiques d'Ackerman. Officiellement, l'enquête est close suite à la disparition du tueur dans le fleuve. Cela accommode bien des personnes haut placées qui sont impliquées dans des histoires de prostitution.

Dialoguez avec Claire. Vous lui demandez l'accès à la Database. Claire vous enverra un SMS. Regardez les documents qui traînent sur le lit (le contenu s'enregistre dans le Smartphone) :

- Le dossier des meurtres de Los Angeles ; ses conclusions diffèrent de la version officielle. Les confessions d'Herbert Ackerman ont été remises à un certain " Zarkovic ".

- Une plaquette de l'exposition des tableaux d'Ackerman. Les fonds nécessaires à l'acquisition des oeuvres ont été réunis par la fondation " Labyrinth ".

- Une coupure de presse qui traite de l'incendie de l'asile psychiatrique où était interné Mark Ackerman. Il faudrait retrouver l'infirmière qui était en relation avec Ackerman.

- Un article de journal, relatant l'arrestation de Harnold Perrin. Y a-t-il un lien avec Ackerman ?

Après avoir enregistré les 4 documents dans le Smartphone, le SMS de Claire arrive dans votre messagerie. Ouvrez le pour obtenir le code d'accès à la Database.

Récupérez sur la commode le transformateur avec cordon. Sur la table de travail se trouve la photographie du masque du tueur. La batterie de l'ordinateur portable est au plus bas. Branchez le transformateur et son cordon dans la prise à gauche de la table. Vous pouvez maintenant utiliser l'ordinateur. Effectuez des recherches sur Internet à propos de la fondation Labyrinth. Sa fondatrice se nomme Béatrice Allen. Lisez les biographies d'Herbert et Marck Ackerman. Béatrice Allen est la femme peinte sur l'une des toiles d'Ackerman. Emile Zarkovic est un peintre hongrois. Ce peintre est mort depuis longtemps !

Connectez-vous à la Database du FBI, grâce au code envoyé par Claire : 96Ha)7Mn. Des informations sont disponibles à propos du tueur Harold Perrin. Le fichier de Marck Ackerman a été supprimé ! Le petit-fils de Béatrice Allen se nomme Richard ! Est-ce que Richard Valdez, le petit ami de Vic, serait le petit-fils de l'infirmière ? Pourquoi n'a-t-il rien dit ?

Jackman - 22 octobre 2008, 09:50 PM - Victoria Mc Pherson

La chambre du motel

Après un échange avec Claire, une émission TV est commentée par Paloma Hernandez. Elle conteste les compétences de Vic. Paloma téléphone directement à Victoria.

La maison du Bourreau - 23 octobre 2008, 10:00 PM - Paloma Hernandez

La journaliste Paloma Hernandez, a été enlevée par le tueur de Chicago. Elle est enfermée et filmée, comme toutes les victimes du Bourreau, dans une demeure isolée, avant d'être torturée puis exécutée.

La chambre

Essayez de négocier votre libération en dialoguant avec le Bourreau. Profitez de son absence, pour vous échapper. Récupérez dans le tiroir de la table une lime à ongles. Approchez-vous du portique, derrière la télévision, et regardez de plus près la plaque vissée. Utilisez votre lime pour retirer les quatre vis. Retirez le capot pour laisser apparaître un circuit électronique. Débranchez le câble d'alimentation de la télévision. Il n'est pas sous tension. L'interrupteur se trouve à côté de la porte d'entrée, derrière la barrière magnétique entretenue par les portiques. Arrachez l'antenne télescopique de la télévision.

Utilisez cette antenne sur l'interrupteur à côté de la porte d'entrée. Le câble d'alimentation de la TV est maintenant sous tension. Dehors, vous entendez le bruit de la moto du Bourreau qui s'éloigne. Utilisez maintenant le câble électrique pour détruire le circuit électronique du portique et supprimer le champ magnétique. Approchez-vous du foyer et ramassez le tisonnier. Regardez le prospectus indice qui est partiellement brûlé dans le foyer. Dirigez-vous près de la fenêtre. Avec le tisonnier, arrachez les planches qui bloquent l'ouverture. Vous êtes à l'étage de la maison, c'est trop haut pour sauter sans protection. Déposez tous vos objets dans l'armoire de la chambre. Sur le lit, récupérez le matelas. Jetez-le par la fenêtre et sautez.

La cour

Au pied de l'échelle et du perron, il y a un coffre pour stocker vos objets si nécessaire. Approchez-vous du véhicule. Votre téléphone est dans l'habitacle, il faut absolument le récupérer mais la porte est fermée. Contournez la maison pour ramasser un madrier. Remarquez la traverse de chemin de fer avec les initiales BAR indice. Avec le madrier, brisez la vitre de la voiture et récupérez votre téléphone mobile déchargé et une petite clé. Avec celle-ci, ouvrez la caisse qui se trouve dans le hayon du véhicule. Récupérez un dictaphone et son chargeur. Lisez la facture indice présente sous le bidon d'huile.

Dans votre inventaire, dissociez le chargeur et le dictaphone. Le dictaphone sort de la zone d'inventaire mais reste accessible et précise les objectifs de l'aventure, avec une aide de jeu, si l'option est validée. Toujours dans l'inventaire, associez le téléphone mobile et le chargeur. Remontez dans la chambre de la maison. Déposez vos objets dans la caisse inventaire et récupérez la grande échelle, de l'autre côté de la maison. Posez-la sur le rebord de la fenêtre et reprenez vos objets (notamment le téléphone mobile). Remontez dans la chambre.

La chambre

Rechargez le téléphone mobile, en plaçant le chargeur dans la prise électrique près de la porte d'entrée. Paloma téléphone à Vic Mc Pherson. Vous percevez le bruit de la moto du Bourreau qui revient. Donnez les indices primordiaux pour que Victoria puisse vous localiser rapidement (prospectus, facture de station essence, traverse de chemin de fer). Vous ne pouvez donner que 3 indices ! Il n'y a pas d'incidence sur la suite de l'enquête.

Jackman - 23 octobre 2008, 09:00 PM - Victoria Mc Pherson

La chambre du motel de Paloma Hernandez

10mn après l'appel de Paloma, Victoria arrive dans la chambre. L'agent auxiliaire Garris est déjà sur place, il vous remet le dossier sur l'affaire du Bourreau. Demandez à Garris, la mallette d'analyse CSIA.

Lisez le dossier qui est enregistré dans votre Smartphone. Examinez la chambre.

- Une tasse de café a été renversée par terre. Une empreinte de chaussure est marquée au sol. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte de chaussure. La chaussure a une semelle crantée de pointure 44.

- Ecoutez le message enregistré sur le répondeur téléphonique de la chambre. Enregistrez le message dans le Smartphone. Sélectionnez le kit d'analyse et transférez le message du tueur du Smartphone à la valise. Effectuez une analyse informatique sur la voix enregistrée. La voix est masculine, sans identification avec la base de données.

- Une télécommande est tombée sous le lit. Utilisez-y la poudre à empreintes pour révéler un indice. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte digitale. Elle correspond à celle de Paloma Hernandez.

- Sur le montant de la porte de la salle de bains se trouve une fibre. Utilisez la pince de prélèvement pour la récupérer. Procédez à une analyse chimique. La fibre est synthétique et enduite d'un dérivé de chlore.

- Il y a sur le bac de douche de la salle de bains une trace de détergent. Utilisez-y le spray révélateur pour faire apparaître une trace de sang. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le sang est d'origine humaine. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Paloma Hernandez.

- Au-dessus de la cuvette des toilettes se trouve une grille de ventilation. Utilisez le Nez électronique sur la grille pour obtenir un prélèvement de gaz. Effectuez une analyse chimique pour identifier que ce gaz est neutralisant.

Une balle a été tirée et a transpercé la porte pour se loger dans le mur de la salle de bains. La balle a été retirée de son logement !

La mallette de la penderie est fermée. Demandez à Garris de vous aider. Il vous remet un pick-gun électrique. Votre capacité de crochetage est maintenant activée. Utilisez le pick-gun sur la mallette pour l'ouvrir. Récupérez un mini-DVD. A côté de la télévision, il y a un caméscope. Enclenchez-y le mini-DVD pour regarder les images sur l'écran TV. C'est James Hawker, l'ancien coéquipier de Vic. Appel de Paloma qui demande du secours.

La maison du Bourreau - 23 octobre 2008, 11:30 PM - Paloma Hernandez

La cellule (sous-sol)

Allez ramasser votre téléphone qui sonne de l'autre côté de la pièce. Il y a des morceaux de verre par terre. Le Bourreau a organisé un grand jeu ! Il vous a injecté un poison ; il faut l'antidote.

Début du compte à rebours.

Déposez votre téléphone dans l'armoire pour libérer la zone d'inventaire. Récupérez le matelas du lit et déposez-le par terre, sur les morceaux de verre. Récupérez dans la boîte fixée au mur, une clé hexagonale et une carte mémoire. Son contenu est enregistré sur votre dictaphone. Ecoutez les 3 interviews. Poussez le lit sous la boîte de secours et récupérez un flacon aux 2/3 plein, ainsi que 4 tubes remplis de liquide. Dans votre inventaire, séparez les 4 tubes. Il n'y a pas assez de réactif dans le flacon pour les 4 tubes. Remplissez le complément du flacon, avec de l'eau du lavabo. Associez le flacon et 3 tubes pour effectuer les mélanges. Un produit réagit et devient noir. Utilisez ce tube sur Paloma, en déposant le tube sur la carte de PRESS, dans l'inventaire. Le compte à rebours s'arrête.

Après avoir poussé le lit, une grille est apparue. Il y a une main coupée sous la grille. Il est impossible de l'ouvrir à main nue. Déplacez le lit sur la droite au-dessus de la grille et ramassez un tube métallique. Repoussez le lit de l'autre côté et utilisez le tube métallique comme levier sur la grille. Il y a des rats dans le trou ! Avec la clé hexagonale, ouvrez le caisson penderie et récupérez un extincteur à poudre. Utilisez l'extincteur pour faire fuir les rats du trou. Récupérez une clé placée dans la main coupée. Pour ouvrir la porte vous pouvez, soit utiliser la clé dans la serrure, soit fracasser l'extincteur sur la porte.

La salle des tortures (sous-sol)

Le Bourreau suit vos faits et gestes. Déplacez la chaise électrique au centre de la pièce. Asseyez-vous dessus. Sur le bras droit se trouve un boîtier permettant de régler le courant passant dans la chaise électrique ; mais il est éteint. Enclenchez la poignée à droite, cela provoque la rotation de la chaise, successivement, face à chacune des portes. Chaque porte, possède une inscription qui n'apparait que lorsque la chaise est bien orientée.

Dans l'ordre, vous trouvez : DORA 216, OLIVIA 60, JOYCE 33, JANET 108, PALOMA 129 et DOLORES 71.

Descendez de la chaise. Il y a un bourdonnement électrique provenant du coffret fixé au mur. Il est impossible de le toucher sans s'électrocuter. Passez dans la cellule.

La cellule (sous-sol)

Utilisez l'extincteur sur le boîtier fixé au mur au-dessus du matelas. Cela provoque un court-circuit.

La salle des tortures (sous-sol)

Ouvrez le coffret électrique. Il fait trop sombre pour voir à l'intérieur. Appuyez sur l'interrupteur qui se trouve sur le mur à côté de la porte de la cellule. Le coffret électrique est maintenant éclairé. Récupérez à l'intérieur, une petite ampoule et un fil de fer. Enclenchez le disjoncteur pour alimenter la chaise électrique !

La cellule (sous-sol)

Traversez la cellule jusqu'au mur où sont marquées les inscriptions. Remarquez l'inscription : 2324. Placez-vous devant le miroir au-dessus du lavabo. Votre collier apparait. Il faut ouvrir le fermoir avec le fil de fer. Introduisez-le dans les petits trous sous les puces électroniques pour afficher autant de leds rouges que le code trouvé sur le mur : 2324. Vous êtes débarrassé du collier. Déposez les tubes à essais dans l'armoire inventaire de la cellule pour ne pas vous encombrer.

La salle des tortures (sous-sol)

Installez-vous dans la chaise électrique et orientez-la face à la porte où est inscrit le prénom de Paloma. Avec les boutons du boîtier de décharge, inscrivez la tension 129 volts, correspondant à l'inscription, sur la porte de Paloma ((2 x 50) + (1 x 20) + (2 x 5) - 1). La porte s'ouvre.

Le couloir (sous-sol)

Ouvrez le placard et récupérez un pulvérisateur. Avant de monter, allez remplir le pulvérisateur d'eau au robinet du lavabo de la cellule. Montez l'escalier et entrez dans la pièce suivante.

La morgue (sous-sol)

Sur la gauche se trouvent les chambres froides dans lesquelles sont conservés les corps. Un pupitre à code numérique déverrouille les portes. Pour connaître les codes il faut aller voir dans le Dictaphone les dates d'enregistrement des trois interviews : 10/22, 02/29 et 01/13. Entrez successivement les codes 1022, 0229 et 0113, en appuyant sur la touche OK. Ouvrez les tiroirs et lisez les étiquettes qui sont fixées aux mannequins. Des lettres particulières sont soulignées : P, H et E.

Sur le mur se trouvent deux carreaux avec les lettres P et E. Au-dessus, il y a un compte à rebours.
Au fond de la morgue, récupérez sur la table de dissection un sachet de produit révélateur en poudre. Associez la poudre et le pulvérisateur. Récupérez un instrument chirurgical. Utilisez le pulvérisateur contenant le révélateur liquide sur les carreaux. Le compte à rebours se déclenche et plusieurs carreaux apparaissent, formant la phrase : PRESS HERE. Appuyez sur les carreaux portant les trois lettres : P, H et E la porte du fond s'est déverrouillée. Mais la porte est murée ! Un bruit a résonné derrière l'affiche supportant le dessin de boeuf. Utilisez l'extincteur pour défoncer la cloison. Entrez dans le conduit sombre. Placez l'ampoule sur la douille. Avec l'instrument chirurgical, dévissez la plaque du boîtier. Placez l'instrument et le fil de fer sur les contacts électriques pour libérer l'ascenseur.

La cuisine

Sortez de la maison par l'unique porte ouverte. Mais, en sortant de l'escalier un piège se déclenche et vous êtes neutralisé.

La maison du Bourreau - 24 octobre 2008 - Victoria Mc Pherson

La cour

Avec les indices transmis par Paloma, la police a réussi à localiser la maison du Bourreau. Victoria et Garris arrivent sur les lieux mais la maison est vide. Interrogez le shérif du comté. La propriété appartenait à un certain Howard Petersen. Une carte mémoire a été trouvée sur une table. Les informations sont transférées dans le Smartphone. Garris transmet le dossier Hawker. Commencez par lire les nouveaux documents. Téléphonez à Claire, notamment pour obtenir des informations sur Hawker.

- Regardez par terre, il y a une empreinte de chaussure bien marquée au sol. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database dessus. C'est une semelle crantée de pointure 44. Identique à celle trouvée dans le motel.

- Regardez juste au-dessus, il y a une empreinte de pneumatique. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte de pneumatique. C'est une roue de moto. Pour obtenir plus de précision, vous devez envoyer les éléments au laboratoire où se trouve Claire. Utilisez votre Smartphone pour lui laisser un message.

- En se rapprochant de la grille d'entrée, il y a par terre des débris de verre, des traces de pneu et une empreinte de pied nu. Utilisez le scanner 3D sur les traces de pneu et sur l'empreinte de pied. Effectuez une analyse Database. Les traces correspondent à un véhicule de type pick-up. L'empreinte de pied correspond à une pointure 38 ; celle de Paloma. Passez sur le côté de la maison. Garris effectue ses travaux de recherche.

- Regardez sur le pilier du auvent. Il y a un symbole gravé dans le bois. Prenez une photographie avec votre Smartphone. Utilisez le kit d'analyse et transférez la photographie du Smartphone au Kit. Effectuez une analyse informatique de la photographie. Pour obtenir plus de précision, vous devez envoyer les éléments au laboratoire où se trouve Claire. Utilisez votre Smartphone pour lui laisser un message.

Un peu plus loin, se trouve la traverse de bois avec le code gravé BAR. Ce qui vous a aidé à localiser le lieu de

séquestration.

L'arrière-cour

Au pied de l'escalier du perron se trouvent divers indices à côté des traces noires d'explosion :

- Il y a des morceaux de caoutchouc avec du sang. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le sang est d'origine humaine. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour apprendre que ce sang est celui de Paloma Hernandez.

- Il y a une empreinte de pas à côté de la marque de l'explosion. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte de chaussure. La chaussure est une semelle crantée de pointure 44.

Sur l'arrière de la maison se trouve une remorque cadenassée. La plaque d'immatriculation est recouverte de boue. Plus loin, à côté des braséros, ramassez un bidon de pétrole. Entrez dans la maison.

La cuisine

Il y a quelque chose derrière l'étagère. Poussez-la pour laisser apparaître un monte-charge. Il est cadenassé. Avec le pick-gun, ouvrez le cadenas qui bloque le monte-charge. Le plateau du monte-charge est bloqué au niveau supérieur. Il faudrait une corde pour descendre par ce passage. Regardez de plus près la vaisselle sale. Il y a des empreintes dessus.

- Déposez de la poudre à empreintes sur la casserole. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte digitale. Effectuez une analyse Database. C'est une empreinte de Paloma.

Lisez le message griffonné sur le document, sur la table : " A qui le tour ? ".

Le séjour

- Sur le vaisselier, un objet a été déplacé. Sa trace dans la poussière est bien nette. Déposez de la poudre sur le morceau de marqueterie. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database, sur l'empreinte digitale. Elle correspond à celle du shérif ! Le shérif a effectué des prélèvements sans vous en parler. Il faudra lui poser la question.

- Sur la table à manger, il y a un livre de médecine. Une mèche de cheveux sert de marque-page. Utilisez la pince pour prélever un échantillon. Faites une analyse chimique, puis une recherche dans la Database pour identifier une mèche de Paloma.

Dans la bibliothèque, se trouve un petit coffre-fort avec une serrure à code numérique. Il y a des traces sur les touches du digicode. Déposez-y de la poudre à empreintes. Ce n'est pas exploitable. Mais seules les touches 1, 4, 6, 9 et A ont été utilisées pour le code. Le format du code vous est encore inconnu.

Remarquez que sur la cheminée se trouve une boîte d'allumettes. Sur le canapé est posée une vidéo du film " The Blue Dahlia ", sortie en 1946.

Au fur et à mesure Claire enverra par message le résultat de ses analyses.
Pour les récupérer, il faut ouvrir le Kit d'analyse et transférer les données reçues du Smartphone au Kit d'analyse. La première analyse concerne l'empreinte du pneumatique de moto. Elle n'est pas répertoriée dans la base de données du FBI.

Le palier du 1er étage

Le shérif sort d'une pièce. Interrogez-la pour rappeler que tous les indices doivent vous parvenir. Ouvrez l'armoire ; il y a des vêtements féminins. Ils ont peut-être été portés par les victimes ? Utilisez le microscope numérique pour découvrir

un cheveu. Récupérez-le avec la pince de prélèvement. Procédez à une analyse chimique, puis une recherche dans la Database. Ce cheveu appartient à Susan Giarelli, l'une des victimes.

La chambre du 1er

- Regardez au pied du lit les bandages tachés de sang. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Paloma Hernandez.

Remarquez que le bord du matelas est abîmé et que des fibres du tissu ont été arrachées. Il y a aussi une paire de menottes fixée sur la tête de lit.

- Regardez le miroir brisé sur la table. Déposez-y de la poudre à empreintes. Il y a un message tracé avec le doigt : " enfermé sous terre ". Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte digitale. Elle correspond à celle Paloma Hernandez.

Dans le foyer du poêle à bois, il y a le prospectus qui a servi à localiser la demeure.

La salle de bains du 1er

Cette salle ressemble plus à une salle de torture, qu'à une salle de bains. Ouvrez la boîte de secours, à l'aide de votre pick-gun. Récupérez une boîte de sérum antivenimeux. Il y a aussi des flacons de médicaments vides et une facture de médicaments, provenant de la pharmacie du comté. Récupérez la vieille éponge sèche qui se trouve sur le lavabo. Il n'y a pas d'eau au robinet ! Sur la gauche, il y a un vivarium vide, mais les reptiles ont été présents récemment.

- Au pied de la baignoire, il y a des traces de sang. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Paloma Hernandez.

- Sur le rebord de la baignoire, il y a des fibres. Utilisez la pince pour prélever un échantillon. Faites une analyse chimique. Les fibres proviennent d'un tampon stérile de prélèvement, utilisé par la police. Le shérif ne vous a pas tout dit !

Le palier du 1er étage

Autour du chambranle de la porte métallique se trouvent des traces de suie. Apparemment, Victoria a une phobie du feu. La porte est verrouillée par un mécanisme électronique. La dernière porte qui doit aboutir au grenier, est aussi fermée mais elle n'a pas l'air très solide. Vous n'avez rien encore pour la défoncer.

La cour

Allez voir le shérif pour obtenir des informations sur le client de la pharmacie. Le pharmacien se souvient d'une personne de 40 ans aux cheveux noirs. Téléphonez à Claire pour qu'elle investigue sur ces nouveaux indices. Par la même occasion, parlez à Claire du shérif Holloway. Elle a apparemment déposé un échantillon au laboratoire d'analyse de la police sans vous en informer.

Demandez des explications au shérif sur ses agissements. Elle avoue avoir effectué des prélèvements et avoir trouvé une clé électronique, qu'elle vous remet. Ouvrez votre kit d'analyse pour identifier les fibres textiles recueillies par le shérif. Effectuez une analyse chimique pour connaître l'origine des fibres : ouate polyester, type coutil de matelas. Faites de même sur les traces de sang. Faites une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Paloma Hernandez.

Allez voir Garris, sur le côté de la maison, pour qu'il vous aide à ouvrir le coffre-fort du séjour. Il vous remet un fichier d'aide dans le Smartphone. Parlez-lui aussi de la serrure électronique de la porte métallique du premier étage. Il vous accompagne.

Le séjour

Pendant que Garris s'escrime sur le verrou du 1er, retournez dans le séjour pour vous occuper du coffre-fort. Lisez la notice que vous a remise Garris. Le code d'usine par défaut est : 00A00. Sur le clavier du coffre, seules les touches 1, 4, 6, 9 et A ont apparemment été utilisées. Comme rien n'est laissé au hasard, souvenez-vous de la date de sortie du film " The Blue Dahlia " : 1946. Après déduction, essayez la combinaison : 19A46. Le coffre-fort s'ouvre.

- Regardez les projets de scénario, il y a des traces sur les documents. Déposez-y de la poudre à empreintes. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte digitale. Elle n'est pas répertoriée. Téléphonez à Claire pour qu'elle recherche des informations complémentaires sur ces empreintes.

Prenez le coffret pour le déposer sur la table. Il est verrouillé. Utilisez votre pick-gun sur la serrure. A l'intérieur se trouvent des mèches de cheveux des victimes du tueur ! Garris s'active toujours sur le verrou électronique de la porte du 1er étage. Vous avez le temps de fouiller les sous-sols. Passez par la porte métallique de l'entrée de la maison.

Les sous-sols

L'escalier qui descend vers les sous-sols est dans l'obscurité. Au premier palier, il y a une lampe à pétrole fixée au mur. Videz-y votre bidon à pétrole. Allez chercher la boîte d'allumettes sur le rebord de la cheminée du séjour et allumez la lampe. Regardez sur la droite, il y a une porte métallique. Déplacez les planches de bois pour laisser apparaître un verrou électronique. Utilisez la clé électronique remise par le shérif. Cette partie de la maison n'est pas sécurisée, vous prendrez alors votre revolver, à chaque accès dans une nouvelle pièce.

Le laboratoire (sous-sol)

Rendez-vous au bureau, sur la gauche. Vous y trouverez des copies de rapports d'autopsies des victimes du Bourreau. Le tueur les a récupérés dans la chambre du motel. Prenez le haut-parleur. La paire de chaussures est de pointure 38. Elle doit appartenir à Paloma. Le sac à main et le tube de rouge à lèvre sont bien à elle. Ce dernier a servi pour écrire. Ouvrez le tiroir du bureau. Il s'y trouve quelques pages d'une thèse sur le cinéma. Le cachet de l'université indique : USC. Téléphonez à Claire pour qu'elle recherche des informations concernant cette université.

A gauche, au-dessus du casier de rangement, prenez le cordon d'alimentation du transformateur.
Plus à droite de la pièce se trouve une collection de cranes d'animaux. Sur le bureau du fond se trouvent un ordinateur et un téléphone. Allumez l'ordinateur à partir de la mini-tour.

- Utilisez votre clé informatique (Kit CSIA) sur la mini-tour pour récolter des informations sur le système d'exploitation de l'ordinateur. Effectuez une analyse informatique sur le fichier recueilli. L'ordinateur est verrouillé par un mot de passe d'un haut niveau de protection. Il faudra en parler à Garris.

Au centre du laboratoire, regardez la table d'autopsie. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Paloma Hernandez. Cela ne présage rien de bon !

- Ouvrez la chambre froide, elle renferme le corps d'une des victimes, dont la main a été coupée. Utilisez la pince pour prélever un échantillon de la peau. Faites une analyse chimique pour découvrir la date de la mort : 1993. Pourquoi avoir conservé un corps si longtemps ?

- Dans le recoin du laboratoire se trouve une armoire forte de couleur bleue. Utilisez votre pick-gun pour l'ouvrir. A l'intérieur, un carton contient tout le nécessaire pour séquestrer des victimes.

- Utilisez le spray du kit sur le carton pour révéler une trace de sang. Appliquez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est A-. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Ellen Dunnigan.

Débloquez la porte métallique avec votre clé électronique pour passer dans la pièce suivante.

Le couloir (sous-sol)

Les marques par terre proviennent du frottement d'un objet lourd, traîné pour franchir la porte. En regardant bien le sol sur le côté de l'escalier, les pavés ont été récurés.

- Utilisez le spray du kit sur cette zone pour révéler une grosse tache de sang. Appliquez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est A+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Janet Connelly.

La salle des tortures (sous-sol)

Vous pénétrez dans la salle des tortures. La chaise électrique dont Paloma parlait était positionnée au centre de la pièce. Sur la porte faisant mention de Paloma est indiqué le message " une seule chance ".

- Au sol, sous le coffret électrique, il y a quelque chose qui brille. Utilisez le microscope numérique pour identifier des débris de verre. Prenez la pince pour prélever un échantillon de verre. Faites une analyse chimique pour découvrir que ces morceaux de verre proviennent d'une paire de lunettes.

- Appuyez sur le bouton qui alimente le coffret électrique et ouvrez ce dernier. Déposez de la poudre à empreintes sur le levier. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte digitale. Elle correspond à celle de Paloma Hernandez.

La cellule (sous-sol)

Regardez au pied du lavabo, et ramassez le collier électronique. Profitez qu'il y ait de l'eau à ce niveau pour mouiller votre éponge (cette action est aussi possible dans la cuisine). Regardez les graffitis sur le panneau du fond et prenez une photographie avec le Smartphone.

- Effectuez le transfert de la photo vers le kit CSIA. Exécutez une analyse Database pour identifier l'écriture du tueur.

Sur le mur, il y a un message laissé par le tueur : " trop tard ". Déplacez l'armature métallique du lit et grimpez dessus pour atteindre l'armoire de secours. A ce moment, un reptile surgit et vous mord. Il faut rapidement prendre un sérum anti-venin pour éviter la mort. Injectez-vous le sérum, en le déplaçant de l'inventaire sur la carte d'agent du FBI. Si vous n'avez pas récupéré le sérum, allez dans la salle de bains du premier étage et récupérez-le dans la boîte de secours.

- Avant de partir, regardez près du matelas, par terre, il y a des tessons de verre. Il y a du sang dessus. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Paloma Hernandez.

Traversez la salle de torture et empruntez l'escalier du couloir.

La morgue (sous-sol)

Sur la gauche se trouvent les chambres froides dans lesquelles sont conservés les corps. Un pupitre à code numérique déverrouille les portes. Pour connaître les codes, il faut aller voir dans le Smartphone les dates d'enregistrement des trois interviews : 10/22, 02/29 et 01/13. Entrez successivement les codes 1022, 0229 et 0113 en appuyant sur la touche OK. Ouvrez les tiroirs et lisez les étiquettes qui sont fixées aux mannequins. Les intentions du Bourreau sont limpides ; éliminer Paloma Hernandez, Hawker et Victoria Mc Pherson.

- Sur le collecteur, près de la blouse blanche, il y a des gouttes de sang. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est B+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Joyce Dickinson.

- Il y a quelque chose de bizarre sur la manche de la blouse. Utilisez le spray pour révéler des traces de sang.

Appliquez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est A+. Faites une analyse Database ; mais l'individu n'est pas répertorié. Vous contactez Claire pour lui demander une recherche plus approfondie. Sur les carreaux du mur le tueur a laissé un message : " mort ".

- Sur la table d'autopsie, utilisez un tampon de prélèvement sur les traces de sang pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Olivia Wong.

- Ouvrez la porte du fond. Elle est condamnée. Il y a des traces sur le mur. Utilisez le microscope numérique pour révéler des traces de couleur. Appliquez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Les traces proviennent de vernis à ongles laissées par une victime.

- Il y a une empreinte de pied nu sur le sol, en face du monte-charge. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte et effectuez une analyse Database. L'empreinte de pied fait 38 de pointure, comme Paloma Hernandez.

Le monte-charge n'est pas forcément utilisable, si vous n'êtes pas arrivé par celui-ci. Dans ce cas, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée des sous-sols, pour emprunter l'autre escalier qui descend vers la chaufferie.

La chaufferie (sous-sol)

Claire vous envoie le résultat de sa recherche concernant le symbole gravé dans le pilier du auvent. Effectuez le transfert de la photo du Smartphone vers le Kit CSIA. Le symbole correspond à un insigne d'une unité spéciale des Marines.

Au bas de l'escalier se trouve un tableau noir sur lequel est notée la phrase : " la sentence est prononcée ". Le tableau doit sûrement cacher un passage. Déplacez-le. Le mur est recouvert d'un enduit fraîchement posé. Vous n'avez pas encore de masse pour le défoncer. Sur l'établi de la chaufferie, récupérez une masse de démolition. Sur la bonbonne de gaz, il y a les coordonnées de la station-service, comme indiquée sur la facture par Paloma.

- Il y a des fragments brûlés au bas de la chaudière. C'est un morceau de carte de crédit, appartenant à une des victimes. Utilisez le microscope numérique pour découvrir des cheveux brûlés. Avec la pince, faites un prélèvement et effectuez une analyse chimique des cheveux. Ils sont synthétiques et proviennent d'une perruque.

Avec la masse, défoncez le mur d'enduit pour vous retrouver dans la morgue. C'est une autre possibilité pour se déplacer dans les sous-sols.

L'arrière-cour

Maintenant que vous avez récupéré une masse, brisez le cadenas de la remorque. Prenez une corde qui peut servir dans le monte-charge pour descendre à la morgue. C'est une autre possibilité pour se déplacer dans les sous- sols.

Nettoyez avec l'éponge mouillée la plaque d'immatriculation de la remorque. Le numéro est RZZ-354. Téléphonez à Claire pour qu'elle fasse une recherche sur le véhicule associé.

Un moment plus tard, Claire vous téléphone et vous indique que l'ancien propriétaire de la remorque se souvient d'un nom : Karlson ou approchant. Claire confirmera le nom de David Karson.

Le palier du 1er étage

Allez retrouver Garris pour qu'il vous aide à contourner la protection de l'ordinateur du laboratoire. Si Garris a terminé le déverrouillage de la porte métallique (suivant les actions que vous avez déjà effectuées), vous entrerez automatiquement. Sinon, vous pouvez continuer à explorer la maison (voir la suite, plus loin dans la solution).

La chambre brûlée du 1er étage

Au moment où vous pénétrez pour la première fois dans la chambre brûlée, vous êtes plongé dans un rêve.

Illusion du passé - Chicago - 3 janvier 2005, 09:00 PM - Victoria Mc Pherson

L'armoire et le casier à classeurs sont verrouillés. Sur la table à tréteaux récupérez un outil de modelage pointu. De l'autre côté de l'atelier, ramassez un autre outil de modelage souple. Dans l'inventaire, associez les deux outils pour former un outil de crochetage improvisé. Ouvrez l'armoire avec l'outil de crochetage. Fouillez dans les tas de chiffons et prenez la cape du tueur. Crochetez le verrou du casier à classeurs. Ouvrez le classeur du haut et numérisez les deux documents avec votre Smartphone. Vous découvrez que Richard (votre compagnon) est le petit-fils d'un meurtrier. Ouvrez le classeur du milieu et prenez la page de confessions d'Herbert Ackerman. Richard arrive à ce moment. Dialoguez avec lui. Richard est le meurtrier !
Au moment où Richard dévoile le tableau, Garis vous sort de votre rêve.

La maison du Bourreau - 24 octobre 2008 - Victoria Mc Pherson

La chambre brûlée du 1er étage

Sur la table se trouve un ordinateur de contrôle des caméras vidéo. Le pupitre de commandes est hors service, le pavé numérique a été démonté. Ramassez sous la table un transformateur sans cordon. Dans votre inventaire, associez le transformateur avec le cordon récupéré dans le laboratoire. Raccordez le transformateur, sur la prise en haut à gauche du pupitre de commandes. Le pupitre est allumé mais ne fonctionne toujours pas. Raccordez le haut-parleur sur la prise en haut à droite du pupitre de commandes. Rien ne fonctionne. Il faudra demander à Garris de s'en occuper. Ramassez le tisonnier qui est près du foyer à bois. Ouvrez la porte-fenêtre avec votre pick-gun.

Le balcon du 1er étage

Il y a des traces sur la rambarde. Utilisez le spray pour révéler des traces de sang. Appliquez un tampon de prélèvement sur les traces de sang pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Gary Anderson (personne disparue en 2008).

Le palier du 1er étage

Il reste la porte qui mène au grenier à ouvrir. Utilisez la masse ou le tisonnier pour défoncer la serrure.

Le balcon du second étage

Sur la rambarde est fixé un appareil électronique avec une antenne. Avec la pince, récupérez le vieux chewing-gum et faites une analyse chimique. Il y a des traces de salive. Votre kit n'a pas la capacité d'analyse de l'ADN alors téléphonez à Claire pour qu'elle prenne ce travail à sa charge. Sur le boîtier électronique, connectez votre clé pour rapatrier les données informatiques. Effectuez une analyse du fichier pour identifier le logiciel de brouillage ADSX.

La cour

James Hawker, votre ancien coéquipier, est arrivé. Profitez que Garris est présent pour lui demander de vous aider à débloquer l'ordinateur du laboratoire. Mais l'informatique n'est pas son rayon. Demandez-lui de réparer la console de la chambre du premier. Il y va immédiatement. Parlez à James des raisons de sa venue. Il se retire dans le séjour de la maison. Poursuivez vos recherches. Téléphonez à Claire pour connaître le parcours de Hawker. Apparemment, il fait des petits boulots ; il vaut mieux rester sur ses gardes !

La chambre brûlée du 1er étage

Rejoignez Garris. Il a besoin du manuel technique de la console. Parlez-lui du système de brouillage qui est en haut de la maison. Le système ADSX permet d'isoler la maison de ses alentours.

Le séjour

Allez prendre des nouvelles de James, de sa nouvelle vie. Il faudra hausser le ton pour remettre les pendules à l'heure. Après cet échange houleux, reprenez l'initiative et faites la paix avec James. Alors seulement, James vous communiquera ses informations concernant le cinéma et une actrice : Véronica Lake. Demandez à James de vous aider à débloquer l'ordinateur du laboratoire. Il s'y rend immédiatement.

Le laboratoire (sous-sol)

Il ne faudra que quelques minutes à James pour trouver le mot de passe de l'ordinateur. Vous reprenez la main sur le PC. Faites une recherche Internet pour télécharger le manuel de la console à réparer. Le manuel s'imprime automatiquement. Recherchez des informations sur Véronica Lake. Vous pouvez regarder aussi les photographies des victimes du tueur. Passez au répertoire du contrôle des accès. Seule l'écoutille est peut être déverrouillée. Mais il faut un mot de passe ! Ouvrez le répertoire des codes. Essayez de lire le fichier texte, mais il est crypté. Enfin, vous pouvez visionner les vidéos enregistrées par les caméras de surveillance du groupe 6. Ce sont des images du bunker. Insérez la clé informatique du Kit d'analyse pour décrypter le fichier. Ouvrez à nouveau le répertoire des codes et vérifiez que le fichier texte est lisible. Ce fichier indique que pour l'écoutille est il faut ajouter D55 à la référence. Vous remarquez une liste de corrélations entre le nom des victimes du Bourreau et d'autres noms. James vous explique l'obsession du Bourreau. Il faut maintenant trouver où se trouve l'accès au bunker. Avant de partir, prenez le manuel technique sorti de l'imprimante.

La chambre brûlée du 1er étage

Donnez le manuel technique de la console à Garris. Après quelques instants, le système est presque opérationnel. Utilisez le pupitre de commandes pour écouter les enregistrements. C'est le troisième qui est intéressant : vous reconnaissez la voix de Paloma.

La cuisine

Parlez au shérif de l'affaire Anderson. Faites un deal pour vous aider mutuellement dans vos dossiers respectifs. Vous informez le shérif des traces de sang trouvées sur le balcon du premier. Anderson peut être considéré comme mort. Le shérif vous rend l'appareil et vous apprend qu'il existe un abri antiatomique sous la maison.
Mais personne ne connaît les accès. Demandez au shérif son détecteur de métaux. Elle vous remet la clé de voiture de police.

La cour

Avec la clé électronique de la voiture de police, ouvrez le coffre et prenez le détecteur à métaux. Lisez les instructions qui s'affichent sur l'écran. Pour trouver un sas métallique, il faudra sélectionner le réglage n° 3, correspondant à la détection de métaux ferreux de volume important.

L'arrière-cour

En traversant l'arrière-cour, vous recevez le rapport d'analyse de Claire, à propos du chewing-gum trouvé sur le toit. La salive ne correspond à aucune empreinte ADN connue du FBI.

Dans l'inventaire, réglez la sélectivité du détecteur de métaux sur 3. Prenez-le et passez en revue les différents objets ferreux. Utilisez le détecteur sur le bidon de couleur grise. Vous renversez le bidon et dégagez les planches avec le tisonnier. Le panneau du sas est bloqué. Il y a une référence sur une plaque : H1103123.

Le laboratoire (sous-sol)

Utilisez l'ordinateur dans le répertoire des contrôles d'accès. Pour déverrouiller l'écoutille est, il faut entrer le code H1103123D55, correspondant au numéro de plaque découvert sur le panneau du sas et du suffixe D55 indiqué dans le fichier décrypté. L'abri antiatomique est ouvert.

En sortant de la maison, le shérif vous retrouve. Au moment où vous descendez le perron, une flèche lui transperce le coeur. Tous les autres policiers ont été abattus. Vous êtes kidnappé.

Illusion du passé - Chicago - 3 janvier 2005, 09:15 PM - Victoria Mc Pherson

Regardez les peintures et le croquis. Parlez avec Richard. Le feu dévaste l'atelier.

La maison du Bourreau - 24 octobre 2008, 11:45 PM - Paloma Hernandez

La cellule de Paloma

Discutez avec le Bourreau. Une fois parti, regardez par l'ouverture de la porte de la cellule et discutez avec Gary Anderson. Il a été capturé par le Bourreau alors qu'il chassait le cerf autour de la maison. Anderson jette une fourchette, mais elle tombe dans le couloir, au pied de la porte. Tirez la caisse qui est dans la cellule. Ramassez le tuyau métallique qui est par terre entre les étagères. Sur le mur du fond, un objet brillant est coincé dans une fissure. Tirez le lit pour récupérer la ficelle au bas de l'étagère. Avec la barre métallique, forcez sur la porte du placard. Ramassez par terre un aimant qui s'est décroché de la porte. Récupérez un bidon en plastique. Poussez le lit à nouveau pour récupérer à l'aide de l'aimant la bague qui est coincée dans la fissure. Dans l'inventaire, associez l'aimant avec la ficelle. Regardez par la fente de la porte de la cellule et utilisez l'aimant et sa ficelle sur la fourchette. Regardez la trappe d'aération, en haut du mur. C'est trop haut. Déposez le bidon en plastique dessous pour y grimper. Avec la fourchette, dévissez les deux vis qui maintiennent la trappe. Passez par le conduit d'aération.

Le couloir de l'abri

Regardez à travers l'ouverture de la cellule de Victoria. Essayez de la sortir de son sommeil. A l'autre bout du couloir, ouvrez la boîte de secours et récupérez une trousse de premiers soins et un spray désinfectant coloré. Regardez la boîte d'amphétamines vide !

Le déverrouillage du panneau du sas est effectué en appuyant sur le bouton vert qui se trouve à côté de l'échelle. Mais une sortie prématurée sous le regard des caméras risque d'être fatale.

Parlez à Anderson des amphétamines. Il vous remet la tablette de cachets d'amphétamine en échange de la bague. Discutez aussi du digicode. Anderson vous indique que le code commence par un 4, le dernier est un 5.

Regardez à nouveau à travers l'ouverture de la cellule de Victoria. Remettez-lui les amphétamines et discutez du digicode. Victoria se souvient des noms associés aux victimes : MARTIN et STANTON.

Une suite logique peut être la suivante, elle correspond avec les indications d'Anderson :

(1 - A) (1 - J) (1 - S)
(2 - B) (2 - K) (2 - T)
(3 - C) (3 - L) (3 - U)
(4 - D) (4 - M) (4 - V)
(5 - E) (5 - N) (5 - W)
(6 - F) (6 - O) (6 - X)
(7 - G) (7 - P) (7 - Y)
(8 - H) (8 - Q) (8 - Z)
(9 - I) (9 - R)

Le nom de MARTIN correspond au code 419295.
Le nom de STANTON correspond au code 1215265.
Ouvrez la cellule de Victoria en composant le code 1215265.

La maison du Bourreau - 24 octobre 2008 - Victoria Mc Pherson

La cellule de Victoria

Récupérez sur la table le morceau de pain d'épices. Le détecteur de métaux est appuyé sur le bord de la table ; prenez-le. Parlez à Paloma, puis sortez de la cellule.

Le couloir de l'abri

Tous les objets que Paloma possédait sont dans le coffret d'inventaire du couloir. Allez les récupérer. Parlez à Anderson au travers des barreaux et donnez-lui le pain d'épices. Victoria croyait Gary Anderson mort ! Masquez la supervision des 3 caméras en injectant du spray désinfectant sur l'objectif.

L'arrière-cour

Le Bourreau est vicieux, il a parsemé son antre de pièges. Deux erreurs seront fatales. La trousse de survie permet de récupérer de l'énergie. De l'autre côté du grillage, James Hawker est pendu à un arbre ! Plusieurs mines sont placées devant l'escalier du perron. Approchez-vous de l'escalier et observez de plus près la mine. Pour la neutraliser, il faut simplement y poser un poids. Mais attention, deux autres sont dissimulées. Utilisez le détecteur à métaux réglé sur la position n°1 pour positionner les deux autres mines. Allez récupérer la cible du tir à l'arc. S'il n'y a pas assez d'espace dans votre inventaire, redescendez dans l'abri pour le décharger. Posez la cible sur l'une des mines. Les autres objets suffisamment lourds pour neutraliser les mines sont la grille d'aération qui se trouve dans le couloir de l'abri et le caillebotis situé près du passage vers la cour. La cuisine de la maison est maintenant accessible.

Il n'est pas possible de passer directement dans la cour sans se faire électrocuter. Un nouveau petit coffret a été placé sur le grillage pour commander ce piège. Le coffret est verrouillé. Avec le détecteur à métaux réglé sur la position n°4, balayez le sol. Vous trouvez une roue de bicyclette. Récupérez deux rayons pour fabriquer un outil de crochetage improvisé. Avec celui-ci, ouvrez le coffret sur le grillage. A l'intérieur, le digicode est bloqué par une plaque vissée. Utilisez la fourchette pour retirer l'entrave. Récupérez le boîtier à touches. Au bas du coffret sont gravés un motif et 3 lettres : SSP. Sur le socle, un autre objet vient se connecter. Maintenant que le clavier est retiré, le passage vers la cour est libre.

La cour

A gauche, sur le pilier du garde bois, vous retrouvez l'inscription SSP8541. Approchez-vous des corps des agents de Police. Vous ramassez un canif et une montre à quartz avec pile. Dans votre inventaire, combinez le canif avec la montre pour récupérer la pile. Ouvrez le coffre de la voiture pour prendre la lampe multi-spectre. Avec le détecteur à métaux, vous pouvez déceler sur le terrain une poignée de clous rouillés, une vieille boîte de conserve et un manche d'outil en fer. Montez les escaliers du perron et remarquez dans la poutre à gauche qu'une balle est logée dans le bois. Entrez dans la maison.

L'entrée

Observez le rat mort. Sa présence indique un nouveau piège. Utilisez votre spray désinfectant sur l'entrée du séjour pour faire apparaître des fils tendus. Coupez les fils avec votre couteau. De même, avant de monter à l'étage, prenez soin de visualiser les fils et de les couper.

Le séjour

Un émetteur laser et un réflecteur sont disposés dans la pièce ; ils ne sont pas branchés. Vous pouvez regarder les images à la TV.

La cuisine

Dans le réfrigérateur se trouve une enveloppe rouge avec une carte à puce. Il est indiqué que Gary Anderson a repris la formation d'une équipe de base-ball.

La salle de bains du 1er

Dans la boîte de secours, vous trouverez une trousse de premiers soins.

La chambre du 1er

L'armoire peut servir de réserve pour votre inventaire.

La chambre brûlée du 1er étage

Près du mannequin se trouve une enveloppe rouge avec une carte à puce. C'est un rapport médical à propos de David Karson. Ce dernier a une phobie des serpents.

Le balcon du second étage

Ramassez une télécommande que le Bourreau a dû perdre.

Le laboratoire (sous-sol)

Une bonbonne de gaz est fixée au plafond, prête à cracher son gaz mortel ! Une série de réflecteurs est disposée dans le labo. Il n'y a pas de lumière visible à l'oeil nu. Il y a un emplacement sur le mur, près de la colonne d'eau. Disposez la lampe multi-spectre à cet endroit. Cela fait apparaître des rayons de couleur jaune entre les réflecteurs. Les 4 faisceaux jaunes vont se concentrer sur un boîtier de réception qui se trouve près de l'ordinateur. Il ne faut pas couper le rayon qui se termine sur le boîtier de réception. Près des jerricans, il y a une prise électrique. Branchez l'émetteur laser que vous avez récupéré dans le séjour.

Des rayons de couleur rouge se mêlent aux premiers.
Maintenant, le récepteur est alimenté par les deux faisceaux jaune et rouge. Vous pouvez donc franchir les rayons jaunes. Les rayons verts se terminent sur un autre boîtier de réception. Faites pivoter l'émetteur laser situé à gauche de la salle (en vue de dessus). Disposez le réflecteur que vous avez récupéré dans le séjour, sur son socle prévu à cet effet. Les deux rayons de couleur jaune et vert se concentrent sur le boîtier de réception. Vous pouvez donc franchir le rayon vert et éteindre le boîtier de réception. Faites pivoter l'émetteur laser qui émet les rayons verts. Les deux rayons de couleur rouge et vert se concentrent sur le premier boîtier de réception. Vous pouvez maintenant franchir les rayons rouges et éteindre le boîtier de réception. Comme les deux boîtiers sont hors service, le mécanisme de la bouteille de gaz s'éteint, ainsi que les émetteurs lasers. Il n'y a plus de danger.

Essayez de vous connecter sur Internet, mais le mot de passe a changé ! Le Bourreau vous appelle sur votre portable. Il arrive pour vous éliminer d'une balle. Le temps est très limité. Le seul moyen d'en réchapper est de se cacher sur place dans la chambre froide. Une fois le danger passé, sortez de la maison par la cuisine.

L'arrière-cour

Retournez jusqu'au boîtier de commandes électriques sur le grillage. Déposez la télécommande trouvée sur le balcon du second étage, ainsi que le boîtier à touches. Activez le boîtier en entrant le code 8541. Récupérez la télécommande initialisée. Utilisez votre Smartphone pour appeler le tueur. Lorsqu'il pénètre dans l'arrière-cour la décharge électrique le foudroie. Ramassez la clé électronique du tueur, qui se trouve près du corps. Fouillez ses vêtements pour découvrir les inscriptions : NAMLECKO et SSP. Le panneau de l'abri est verrouillé. Il faut le contrôler de l'ordinateur.

Le laboratoire (sous-sol)

Entrez le mot de passe NAMLECKO pour démarrer l'ordinateur. Ouvrez le répertoire du contrôle des accès. Déverrouillez l'écoutille est avec le code H103123D55. Profitez-en pour regarder les documents du dossier Karson. Le visage de David Karson correspond au prisonnier qui est resté dans l'abri avec Paloma !

La cellule d'Anderson

La décoration est bien celle d'un malade. Des photographies montrent Karson dans ses sinistres actions.

La cellule du tueur (Karson)

Avec la clé électronique, ouvrez la porte du fond du couloir. Ramassez le pick-gun près de la table. Sur la table de bureau, récupérez un tendeur en acier. Dans votre inventaire, associez le pick-gun et la pile ; puis le tendeur. A gauche de la table, récupérez une rallonge électrique. Dans l'autre coin de la cellule, sur la table, collectez un ruban adhésif, un canif et du fil de nylon.

Vous retrouvez votre kit d'analyse CSIA. Enfin, dans la caisse au sol, prenez une trousse de premiers soins et une mine. Dans votre inventaire, associez la mine et le ruban adhésif. L'affiche sur le mur révèle la signification des lettres SSP : Scout Sniper Platoon.

Il y a des prospectus qui traînent sous le lit. Utilisez-y la poudre à empreintes pour révéler un indice. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte digitale. L'empreinte correspond à celle de Terence Curtis.

La cellule d'Anderson

Muni de votre kit d'analyse, déposez de la poudre à empreintes sur les barreaux de la cellule pour révéler un indice. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte digitale. L'empreinte correspond à celle de David Karson. Faites de même sur les journaux, au pied du lit.

Montez sur le lit pour vous approcher de la grille d'aération. Déposez-y la mine munie de l'adhésif et fixez le fil de nylon pour la faire exploser. Empruntez le nouveau passage.

Le couloir de l'abri

4 portes donnent dans ce couloir. Une des portes permet de retourner dans la première partie connue de l'abri. C'est notamment nécessaire pour récupérer des objets de l'inventaire, déposés dans l'armoire du couloir. Utilisez le pick-gun pour ouvrir la porte en face de la gaine d'aération.

La salle de contrôle

L'ordinateur est éteint ; l'allumage est contrôlé par un système biométrique. Il faudrait une empreinte du tueur. Récupérez le clavier d'ordinateur et une clé de bricolage. L'échelle monte vers un autre panneau d'accès de l'abri. Appuyez sur le bouton de déverrouillage qui se trouve à côté des barreaux et montez en surface.

L'extérieur de la propriété

Vous arrivez de l'autre côté du grillage de la propriété, près du corps suspendu de Hawker. Une plaque d'identification porte le numéro : H061914. Utilisez votre canif pour couper la corde.
Le corps s'écrase au sol et vous découvrez le visage de votre coéquipier Garris ! Pourquoi avoir inversé les vêtements entre Hawker et Garris ? Observez le corps de plus près ; une carte mémoire est tombée de sa poche. Avec votre Smartphone, écoutez le message enregistré par le Bourreau. Transférez l'enregistrement du Smartphone au Kit d'analyse pour identification de la voix. Effectuez une analyse informatique de l'enregistrement, mais la reconstitution est impossible car le fichier est incomplet. Retournez dans l'abri.

Le couloir de l'abri

Lisez sur la plaque d'identification la référence de la nouvelle porte : T082445. Sur le pas de porte, il y a des traces de sang frais. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le sang est d'origine humaine. Le groupe sanguin est A+. Faites une analyse Database pour apprendre que ce sang est celui de David Karson. Passez de l'autre côté de la porte à volant.

L'escalier de l'abri

Lisez sur la plaque d'identification de l'autre côté que la référence est bien : T082445. Il y a encore du sang au pied de l'escalier. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le sang est d'origine humaine. Le groupe sanguin est A+. Faites une analyse Database pour apprendre que ce sang est celui de David Karson.

Montez les marches de l'escalier et approchez-vous de la porte du fond. A gauche, la plaque d'identification est illisible. La porte est verrouillée. Il y a un boîtier de commandes à proximité, il n'a plus son volant de contrôle.

L'arrière-cour

Retournez près du corps du tueur et coupez-lui un doigt avec l'un de vos canifs.

La cour

Montez sur le perron et analysez la balle qui s'est logée dans la poutre de bois. Prenez la balle à l'aide de la pince de prélèvement. Effectuez une analyse chimique, puis une analyse Database. Le sang sur la balle de 9mm est celui de Garris.

L'entrée de la maison

Essayez de descendre dans la cave par la porte métallique. Elle est maintenant verrouillée. Retournez dans l'abri.

La salle de contrôle de l'abri

Utilisez le doigt sectionné du tueur sur le coffret de contrôle de l'ordinateur. Les écrans s'éveillent. Pour accéder aux fichiers, il faut entrer le code correspondant à la date de la marque de chewing-gum : 1884. Explorez les lieux avec le réseau de caméra disposé dans la propriété. Le groupe de caméra n°4 est crypté. Entrez dans le répertoire de contrôle des accès. Vous n'avez pas encore le mot de passe pour déverrouiller la porte du haut.

Utilisez la clé informatique du Kit d'analyse sur le coffret de contrôle de l'ordinateur pour décrypter le groupe 4 de caméra. Utilisez l'ordinateur pour visualiser les images du groupe 4. Paloma est enchaînée sur un fauteuil roulant et le tueur se prépare à la supprimer. Il faut gagner du temps. Parlez à Karson.

La chaufferie (sous-sol) - Paloma

Le temps est limité. Pendant que Victoria maintient l'attention de Karson sur son écran, dirigez-vous vers l'établi où se trouve une scie circulaire. Une fois les liens coupés, dirigez-vous vers la table ronde où se trouve une clé. Maintenant que la chaîne est retirée, fuyez !

La salle de contrôle de l'abri - Victoria

Le temps est limité. Regardez les images des caméras du groupe 4 donnant dans la chaufferie de la maison. Sur la citerne, le code D090746 apparaît. Utilisez le contrôle des accès pour déverrouiller la porte du haut avec ce code. Karlson entend le bruit et se dirige vers l'accès. Vous aussi, vous courez vers la porte du haut de l'escalier de l'abri. A ce moment, un jet de flammes stoppe votre progression.

Le laboratoire (sous-sol) - Paloma

Le temps est limité. Il faut bloquer la porte. Allez jusqu'à l'armoire forte bleue et récupérez l'étagère métallique. Coincez cette étagère sur la porte. Le blocage des lignes téléphoniques semble être supprimé. Utilisez le téléphone fixe près de l'ordinateur pour contacter Victoria.

La salle de contrôle de l'abri - Victoria

Dès votre retour, sur les caméras, vous visualisez l'arrivée de Hawker qui est en vie. Il tire sur Karson et retrouve Paloma. Cette histoire est peut-être terminée ? Sortez de l'abri pour les retrouver.

L'arrière-cour

Hawker vous téléphone, mais la communication a été coupée.

Le laboratoire (sous-sol)

En bas de l'escalier gît le corps de Karson, tué d'une balle dans la tête. Ramassez une clé électronique. Observez le revolver de 9mm, c'est celui de Hawker ! Avec la pince de prélèvement, extirpez la balle qui est plantée dans le mur. Faites une analyse chimique du sang qu'elle contient. Le groupe sanguin est A+. Faites une analyse Database pour apprendre que ce sang est celui de David Karson.
Expertisez une seconde fois la balle pour confirmer qu'elle provient du pistolet de Hawker. Vous appelez Hawker et abordez les différents sujets de conversation. Essayez de vous introduire dans l'ordinateur du laboratoire ; le mot de passe a été changé. Ouvrez l'armoire forte de l'autre côté de la pièce. A l'intérieur du masque apparaît le mot : TRAHISON. Sur l'écran de l'ordinateur, vous voyez Hernandez sur son fauteuil de mort. Vous téléphonez à Hawker. Epuisez tous les sujets de conversation.

La chaufferie

Hawker vous attend. Des jets de flammes vous empêchent de passer.

Illusion du passé - Chicago - 3 janvier 2005 - Victoria Mc Pherson

L'altercation entre Victoria et Richard est violente. L'atelier s'embrase et Richard se jette dans les flammes. Le temps est limité, il faut s'enfuir. Ramassez près des bidons rouges une chaîne et un crochet. Dans votre inventaire, associez le crochet et la chaîne pour obtenir un grappin improvisé. Touchez le baril rouge. Il est brûlant ! Utilisez la cape du tueur dans l'évier pour la mouiller. Déposez la cape humide sur le baril pour pouvoir attraper une perche. Passez sous la poutre métallique pour apercevoir la fenêtre en haut de l'atelier. Utilisez la perche pour l'ouvrir. Servez-vous du grappin sur la poutre pour sortir de l'atelier par la fenêtre.

La maison du Bourreau - 25 octobre 2008 - Victoria Mc Pherson

La chaufferie

L'atmosphère est asphyxiante. Le temps est limité, il faut arrêter les vapeurs toxiques et aérer la chaufferie. Prenez le boîtier à touches qui se trouve sur la chaudière, d'où s'échappent les fumées. Cela interrompt la production de vapeurs toxiques. Ouvrez les 4 soupiraux de chaque côté de la chaufferie en agissant sur les manettes de commandes, fixées sur chaque mur. La pièce est maintenant aérée.

Pour pouvoir sortir de la chaufferie et remonter dans les étages de la maison il faut arrêter les jets de flammes en tournant le volant de la bouteille de gaz. Cela pourra être utile pour accéder à l'armoire inventaire et échanger les objets. Avec votre clé de bricolage, déboulonnez le volant de la chaudière. Récupérez sur l'établi un fer à souder.

Pour vous rappeler le numéro de code de la porte du haut, regardez sur la citerne : D090746. Déposez le boîtier à touches sur le coffret, à gauche de la porte. Composez le code D090746B2 ou déverrouillez l'accès 2 du Bunker.

L'escalier de l'abri

Utilisez le volant de la chaudière sur la valve du boîtier de commandes se trouvant juste avant les jets de flammes. Dans tous les cas, Victoria pourra franchir les jets de flammes. Descendez l'escalier.

La salle de contrôle de l'abri

Utilisez l'ordinateur pour accéder au réseau de caméras. Repérez où se trouve Hawker. En regardant les images du groupe C, vous apercevez Hawker, dans la cuisine de la maison. Retournez sur vos pas, vers la cuisine.

La cuisine

Vous entrez revolver au poing dans la cuisine. Surpris dans ses préparatifs, Hawker vous bouscule et s'enfuit par l'arrière de la maison. Approchez-vous du plan de travail pour récupérer un détonateur et un pain de C-4. Dans votre inventaire, associez le C-4 et le détonateur pour obtenir une bombe au C-4.

Le couloir de l'abri

La porte bloquée doit certainement retenir Paloma. Déposez la bombe au C-4 sur la porte. Dans votre inventaire, associez le fer à souder avec la rallonge électrique. Déposez le dispositif sur la bombe pour chauffer le détonateur. Raccordez l'autre extrémité du câble électrique dans la prise de courant. L'explosion vous permet de retrouver Paloma.

La prison de l'abri (côté visiteur)

Paloma est harnachée sur le fauteuil électrique, derrière une vitre blindée. Il n'est pas possible de lui parler. Dans l'angle de la prison se trouve un ordinateur dont le clavier a été détruit par l'explosion. Remplacez-le par le clavier de rechange trouvé dans la salle de contrôle. Connectez-vous au réseau de caméras. En visualisant les images du groupe E, vous apercevez Hawker en embuscade, derrière des citernes ; armé ; prêt à vous abattre. Il détient un détecteur de mouchard. Ce dernier est placé dans votre Smartphone. Récupérez le mouchard électronique. Franchissez la porte menant vers Hawker.

La salle des citernes de l'abri

La séquence d'infiltration suivante nécessite impérativement trois actions. Avancez vers l'hélice de la ventilation. Lorsque votre champ de vision parcourt l'allée centrale, entre les citernes, vous apercevez une marque de sang sur le sol. Juste à droite de la tache, une ombre bouge au pied du lot de citernes ; c'est Hawker ! Poursuivez votre approche sur la gauche et appuyez sur le bouton de commandes de l'hélice pour activer sa rotation et couvrir le bruit de vos pas. Avancez une fois de plus entre l'hélice et les citernes. Sur la droite, déposez le mouchard électronique sur la citerne. Passez entre les rangées de citernes pour contourner Hawker. Son attention sera tournée dans la direction du mouchard. Vous prenez Hawker à revers pour l'arrêter. Sans hésiter, vous tirez sur lui lorsqu'il voudra vous abattre. Ramassez l'ordinateur de poche endommagé. Prenez le pistolet chargé dans la main de Hawker. A côté du corps, récupérez la clé électronique de Hawker. Empruntez le passage ouvert.

Le petit bureau de l'abri

Récupérez sur le bureau le câble de connexion et le pick-gun de Hawker. Le tiroir du bureau est verrouillé. Regardez sur le tableau d'affichage la check-list NEMESIS établie par Hawker. De l'autre côté de la pièce, sous le lit, ouvrez la boîte à outils. Récupérez un jeu de pinces crocodiles, une pince coupante isolée, une bobine de fil électrique et une lamelle de cuivre. Dans votre inventaire, associez le pick-gun de Hawker, avec la lamelle de cuivre pour rendre l'outil opérationnel. Utilisez l'un ou l'autre des pick-guns pour ouvrir le tiroir du bureau. Récupérez un cutter en métal.

La salle des citernes de l'abri

La porte donnant dans la prison est verrouillée. Utilisez la clé électronique de Hawker sur le verrou électronique. Entrez dans la prison.

La prison de l'abri (côté prisonnier)

Paloma est harnachée. A l'écran de TV, Hawker avait tout préparé, au cas où il viendrait à mourir. Il faut délivrer Paloma. Il n'y a qu'une seule chance de la sauver. Le compte à rebours est déclenché. Si vous n'arrivez pas à délivrer Paloma, vous visionnerez la première et triste fin du jeu.

Pour délivrer Paloma de sa chaise électrique, il existe deux possibilités :

- Regardez dans l'angle de la pièce ; il y a un coffret métallique boulonné. Reculez et visez-le (l'icône prend la forme d'un viseur). Sous le capot se trouve un variateur de tension qu'il faut bloquer avec un isolant. A l'intérieur du capot retourné se trouve de la mousse isolante. Avec votre cutter, découpez un bloc de mousse isolante. Prenez cette mousse et déposez-la sur le variateur. Prenez votre pick-gun et déverrouillez les quatre fers retenant Paloma sur sa chaise. Paloma est délivrée.

- Dans votre inventaire, associez la pince coupante et la bobine de fil électrique pour obtenir un morceau de fil électrique. Renouvelez l'opération 4 fois. Associez chaque morceau de fil électrique à un jeu de pinces crocodiles pour obtenir 4 fils électriques, avec pinces (shunt). Déposez un shunt sur chaque bracelet de la chaise électrique, puis ouvrez les bracelets à l'aide d'un pick-gun. Paloma est délivrée.

La machination d'Hawker n'est pas terminée ! Il faut désamorcer la bombe. Dans le coffret électrique fixé au mur, récupérez un boîtier à touches.

La salle de contrôle de l'abri

Dans votre inventaire, associez l'ordinateur de poche et le câble de connexion. Enclenchez l'ordinateur de poche et son câble sur le bloc de contrôle du système de protection. Accédez à l'ordinateur de l'abri et ouvrez le répertoire " Datas ordinateur de poche ". Le mot de passe est NEMESIS, comme indiqué sur la check-list de Hawker. Le fichier NEMESIS contient le code : A64571.

La salle des citernes de l'abri

Le temps est limité. Il y a quatre armoires fortes, protégées par un verrou de type récepteur de signal. Placez votre boîtier à touches sur le verrou de l'armoire se trouvant près de la porte de la prison. Ouvrez les portes ; il y a une bombe puissante à l'intérieur. Ouvrez le boîtier se trouvant entre les deux bonbonnes de liquide rouge et vert. C'est un coupe-circuit. L'indicateur d'intensité indique 24mA. Il faut couper les fils électriques de façon à ce que la somme des intensités soit de 24mA : 16 + 7 + 1. La bombe est désamorcée. Paloma et Victoria sont libérées de l'abri, par les forces de police.

Stolen

© Hip Interactive / Blue 52 2005

MODE GROSSES TÊTES

Créez un raccourci du fichier "stolen.exe" dans le répertoire principal du jeu. Editez les propriétés de ce racourci et ajoutez les paramètres suivants dans le champ situé après le nom de l'exécutable : **sendintheclowns** ou **thisbottleofstevens**.

Stoneage

© Eclipse Software / Stonehenge Soft Art 1992

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. BOVIDO
3. SIDULA
4. BIFISI
5. LORUHO
6. BADEBA
7. LUFIDO
8. HAVULU
9. LODISE
10. HIFUHI
11. DIVOBI
12. HEDIDA
13. DAFALI
14. HUVESU
15. DADOHA
16. SOFOBO
17. DIVIDE
18. SIDABI
19. BEFEDO
20. SAVOLI
21. BUDUSU
22. LIFOHU
23. BOVIBE
24. LIDADA
25. BIFALO
26. LEVUSA
27. HADOHI
28. LUFIBO
29. HIVADA
30. DODALO
31. HIFUSE
32. DIVEHE
33. SEDIBI
34. DUFUDI
35. SUVIBU
36. DIDUDI
37. SOFELU
38. BIVISA
39. SEDUHO
40. BEFIBE
41. LUVUDI
42. BUDOLO
43. LIFISA
44. HAVAHU
45. LIDEBU
46. HEFODE

47. DEVOLI
48. HUDISO
49. DUFAHA
50. HIVEBI
51. DADODU
52. SIFUBA
53. DEVODO
54. SEDILE
55. BUFASE
56. SUVAHI
57. BIDUBI
58. LAFODU
59. BIVILI
60. LEDASU
61. BOFAHA
62. LUVUBO
63. HUDEDE
64. LIFILI
65. HAVUSO
66. DODIHA
67. HEFUBU
68. DOREDU
69. SUHIBE
70. DOTUDI
71. SIRILO
72. DAHUSA
73. SOTOHI
74. BERIBU
75. SOHADA
76. BUTELO
77. LUROSE
78. BIHOHI
79. LATIBI
80. HORADI
81. LEHELU
82. HOTOSI
83. DARUHU
84. HUHOBA
85. DITIDO
86. HARABA
87. DOHADI
88. SATULO
89. DOROSA
90. SAHIHO
91. BUTABU
92. SIRADE
93. BIHULI
94. LOTESI
95. BARIHA
96. LOHUBI
97. BATIDU
98. LURULA
99. HIHESO
100. LITIHE

Stonekeep

© Interplay 1995

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Pour voir les coordonnées en temps réel, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et F8 .

CONSEILS DIVERS

1. Combats : Essayez de lancer les objets là où vous pouvez, cela limite grandement les dommages que Drake subit. Une technique utile : lancez les dagues/fléchettes, courez en avant et récupérez-les, puis lancez-les encore. Cette technique est surtout efficace dans les premiers niveaux.
2. Dans les égouts (niveau 4) : purgez les égouts en trouvant les cylindres sous l'eau. Utilisez les cylindres dans la salle du système de contrôle des égouts, dans le niveau au-dessus (dans le coin Sud-Est). Les trois créatures aux tentacules ne peuvent être tuées que quand le niveau d'eau est plus bas.
3. L'adresse de Drake avec chaque type d'arme augmente quand il s'en sert, alors faites attention à bien utiliser tous types d'armes. Les marteaux notamment sont très utiles (une fois que vous pouvez les utiliser assez rapidement).

Quelques objets intéressants :
- La première orbe (dans la pièce du milieu, niveau 2). Utilisez-la pour voir à travers les murs et autour des coins.
- Le trousseau de clés (cellule au sud-est du niveau 3). Permet de mettre toutes les clés dans un seul trousseau (essaie automatiquement toutes les clés sur une serrure).
- Utilisez la magie à chaque fois que vous pouvez. C'est beaucoup plus rapide que le combat. Récupérez autant d'alliés que vous pouvez (Wahooka est tres utile en combat).

PATCH

Avec un éditeur hexadécimal, éditez le fichier C:.....SAVEGAMEGAMExxGameinfo.sav
Note : les nombres sur 2 octets sont à écrire inversés (Ex : 03E7 devient E703)

Situation du 1er Personnage DRAKE (offsets en hexa)

Pts vie actuels : 154 (155)
Pts vie Max : 156 (157)
Au départ les points de vie sont gérés sur 1 octet (Valeur Maxi = FF). Laissez le programme gérer le passage des points de vie sur 2 octets en fonction des caractéristiques acquises par DRAKE (la valeur Maxi devient 03 E7) ; le dépassement de cette valeur sur les points de vie actuels plante le jeu.

Caractéristiques de DRAKE (offsets en hexa)

(Valeur maxi 0A) N'en abusez pas, sinon c'est trop facile.

```
Force      130
```

Agilité	13C		
Santé	148		
Hâche	15E	Marteau	170
Bagarre	164	Magie	18E
Dague	16A	Epieu	176
Bouclier	182	Epée	17C
Missile	158	Ruse	188
Mana	19555	(valeur Maxi = 63)	

Stormball

© Millenium Interactive

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au cours du jeu, tapez : **let me win**.

Stranglehold

© Midway 2007

REGAIN DE MUNITIONS

Si vous vous retrouvez à court de munitions mais qu'il vous reste des bombes Tequila, utilisez-les pour tirer sur quelqu'un avec le tir de précision. Cela vous redonnera entre 20 et 30 balles supplémentaires pour le fusil à pompe.

SECRET THEATER

Cet endroit secret est accessible dans le premier niveau, juste après le deuxième point de passage. Prenez à droite et démolissez la porte endommagée pour vous engouffrer dans un couloir qui mène au Secret Theater. C'est là que vous pourrez voir des extraits des jeux The Wheelman et Blacksite Area 51, en plus de récupérer quelques armes bonus.

DIFFICULTÉ HARD BOILED

Terminez le jeu en mode Casual pour débloquer la difficulté Hard Boiled.

Stratosphere

© Ripcord Games / Kodiak Interactive Software Studios

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER pour ouvrir la fenêtre de messages, puis entrez l'un des codes suivants :

@ARMORED BLUE	?
@BAA RAM EUE	?
@BANDAGE ME QUICK	Réparation rapide
@BAM BAM BAM	Super tir
@BOMBS MAY FALL	?
@BUILD ME A SHAKE	Construction rapide
@ELECTRONS ARE FLOWING	Super energie
@GIVE ME A CLOSEUP	Zoom du radar
@GIVE ME THE ROCK	?
@HOME ON THE RANGE	?
@I CAN SEE FOR MILES AND MILES	Super observatoire
@I GOT MY XRAY SPELLS	?
@I GOTTA SEE MORE	Zoom arrière du radar
@I WANT TO LOSE NOW	Perdre la mission
@LOCK ON TARGET	?
@MISTER FREEZE SAYS STOP	?
@MORE ORE FOR LESS	?
@MORE GREEN FOR ME	50.000 unités de Crystal supplémentaires
@NO ONE CAN TOUCH ME	?
@NOW YOU SEE ME	?
@OTHER FORTS MAY RAM	?
@ROCKETS RED GLARE	?
@SHOW ME THE RESOURCE	?
@SILVER BULLET	?
@TALL TOWERS	?
@TECNO FREAKS	Amélioration du niveau technique
@WAS THAT A MOUNTAIN	?
@WEASEL WEASEL WEASEL	Remporter la mission
@WHERE'S THE BEEF?	Super vache
@WHOOSH BY THEM ALL	Super mouvement

Street Fighter Alpha 2

© Capcom

BOSS DE MI-PARCOURS

Faites une partie en mode Arcade (solo) et remportez les 4 premiers combats en terminant avec au moins 5 Custom Combo ou Super Combo, et sans utiliser aucun crédit. Vous pourrez alors affronter un boss de mi-parcours.

AFFRONTER SHIN AKUMA

Terminez le jeu sans perdre un seul round et en réalisant au moins 5 Perfect pour affronter Shin Akuma.

Street Fighter Alpha : Warriors' Dreams

© Capcom 2000

JOUER AVEC M.BISON

Battez vous contre Bison. Si vous perdez, placez-vous sur ? à l'écran de sélection des personnages et appuyez sur la barre espace et Bas simultanément.

Street Fighter II

© US Gold / Capcom 1992

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Chargez le jeu en tapant : SF2 /updownmore et vous ne disparaîtrez plus de l'écran lorsque vous sauterez.
Lancez le jeu par : SF2 /vesa105 et le jeu tournera en 1024 x 768 et 256 couleurs sur une carte graphique SVGA VESA.

CRÉDITS INFINIS

Pour avoir des crédits infinis, éditez le fichier SF2.EXE à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Recherchez la chaîne FE 0E 3E 2A et remplacez-la par EB 02 90 90 (pas plus, sinon vous vous exposez à des bugs).

COUPS SPÉCIAUX

FB = flèche bas
FD = flèche droite
FG = flèche gauche
FH = flèche haut
DBD = diagonale bas droite
DBG = diagonal bas gauche

RYU

Boule de Feu : Faites FB DBD FD en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch
Dragon Punch : Faites FD FB DBD en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch
Coup de pied Ouragan : FB DBG FG et coup de pied

HONDA

Cent Gifles : Plusieurs fois punch
Coup de tête Sumo : FG 2 secondes, puis FD et punch

BLANKA

Electricité : Plusieurs fois punch
Attaque en Roulade : FG 2 secondes, puis FD et punch

GUILE

Boom Sonique : FG 2 secondes, puis FB et punch
Coup de pied Flash : FB 2 secondes, puis FH et coup de pied

KEN

Mêmes coups que RYU

CHUN LI

Coup de pied Eclair : Plusieurs fois coup de pied
Coup de pied tourbillonnant : FB 2 secondes, puis FH et coup de pied

ZANGIEF

Coup de la " Corde à linge " : Plusieurs fois punch
Marteau-pilon Tourbillonnant : DBG FB FB DBD et punch

DHALSIM

Feu Yoga : FB DBD FD et punch
Flamme Yoga : DBG FB DBD FD et punch

Street Fighter IV

© Capcom 2009

PERSONNAGES CACHÉS

Akuma

Prenez un personnage avec lequel vous avez déjà fini le mode Arcade, n'utilisez aucun Continue, effectuez au moins 2 Perfect et 3 Ultra Finish, puis battez Seth pour débloquer Akuma. Vous pouvez jouer dans n'importe quel niveau de difficulté et paramétrer seulement un round par combat. Vous devez avoir débloqué Cammy, Dan, Fei Long, Gen, Rose et Sakura.

Cammy

Terminer le mode Arcade avec C. Viper.

Dan

Terminer le mode Arcade avec Sakura.

Fei Long

Terminer le mode Arcade avec Abel.

Gen

Terminer le mode Arcade avec Chun-Li.

Gouken

Débloquer Akuma pour affronter Gouken en mode Arcade. Vous pouvez jouer dans n'importe quel niveau de difficulté et paramétrer seulement un round par combat. Vous devez faire au moins 2 perfect et 3 ultra finish, n'utiliser aucun Continue et réussir 5 first attack (frappez le premier dans 5 rounds différents).

Rose

Terminer le mode Arcade avec M.Bison.

Sakura

Terminer le mode Arcade avec Ryu.

Seth

Terminer le mode Arcade avec tous les autres personnages (dont Gouken et Akuma).

REVOIR LES VIDÉOS DES PERSONNAGES

Pour débloquer les séquences d'intro et de fin de tous les personnages dans la Galerie, vous devez terminer le mode Arcade avec chacun de ces personnages.

VIDÉOS SPÉCIALES

Pour débloquer les vidéos spéciales dans la Galerie, vous devez terminer le mode Arcade avec les deux personnages qui apparaissent sur ces vidéos.

Chun Li Vs Crimson Viper

Terminer le mode Arcade avec Chun Li et Crimson Viper.

Gouken Vs Akuma

Terminer le mode Arcade avec Gouken et Akuma.

Guile Vs Abel

Terminer le mode Arcade avec Guile et Abel.

Ryu Vs Ken

Terminer le mode Arcade avec Ryu et Ken.

Seth Vs M.Bison

Terminer le mode Arcade avec Seth et M.Bison.

ARTWORKS

Terminez tous les défis du mode Challenge pour chaque personnage afin de débloquer les artworks de chacun dans la Galerie. Vous obtiendrez des artworks supplémentaires en terminant les challenges spéciaux propres à chaque personnage en difficulté Normal et Difficile.

OPTIONS DES VOIX

Terminez une fois le mode Arcade dans n'importe quel niveau de difficulté pour accéder à de nouvelles options de voix dans les paramètres son.

COULEURS

Couleur n°3	Terminer le mode Time Attack (1 médaille)
Couleur n°4	Terminer le mode Survival (1 médaille)
Couleur n°5	Terminer le mode Time Attack (6 médailles)
Couleur n°6	Terminer le mode Survival (6 médailles)
Couleur n°7	Terminer le mode Time Attack (11 médailles)
Couleur n°8	Terminer le mode Survival (11 médailles)
Couleur n°9	Terminer le mode Time Attack (16 médailles)
Couleur n°10	Terminer le mode Survival (16 médailles)

ARÈNES MODIFIÉES

A l'écran de sélection des arènes, maintenez les deux gâchettes lorsque vous validez votre choix pour jouer dans les niveaux vus en mode Challenge.

Street Legal Racing Redline

© Activision / Invictus 2004

CHEAT CODES

Codes divers

Dans le garage, entrez l'un des codes suivants, puis cliquez sur le bouton "Fine tune specific parts".

`begformoney`	Empocher 1 000 000 $
`iamcoolguy`	3000 points de prestige
`kickassreddevil`	Se téléporter au Red Club et obtenir la 1ère place
`letmeroc`	Se qualifier pour le "Race Of Champions"

Véhicules

Dans le garage, entrez l'un des codes suivants, puis cliquez sur le bouton "Fine tune specific parts".

`americanmuscles`	MC GTLE
`bavariancheetah`	Balenr GT3
`catchmywheels`	Furrano GTS
`dragstarr`	Drag Starr Hauler SD750
`granturismo`	Focer WRC
`hellofromtokyo`	Nonus GT2
`iloverallies`	Enula WRST
`primemyride`	Prime DLH500
`racingforreal`	Duhen CDVC
`xtremetuner`	Einvagen 140GTA

Street Racer

© Ubisoft / Vivid Image 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans l'écran des options et tapez ces codes dans l'espace réservé aux mots de passe :

TRAFIC	Coupe d'argent
NEJATI	Coupe d'or
DOUGAL	Coupe de platine
TURGAY	Options cachées et le niveau secret

Street Rod

© Logical Design Works / P.Z.Karen Co. Development Group

25 000$ DE PLUS

Au début du jeu, achetez la Chevrolet Styline 2dr. Mettez-la au garage. Enlevez le moteur, la transmission, les deux pare-chocs et baissez le toit. Vendez alors votre voiture 25000$ et le tour est joué. Vous pourrez vous procurer une Corvette, la voiture la plus performante du jeu.

Street Wars

© Activision 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran de sélection de la couleur de l'équipe, entrez l'un des codes suivants et validez par ENTER . Un son confirmera une entrée correcte. Entrez d'autres codes de la même façon si vous le souhaitez. Puis, commencez une partie.
Appuyez sur C pendant le jeu pour activer ou désactiver les cheat codes :

BUILD830	Les maisons achetées apparaissent immédiatement
ESTATES216	Possibilité d'acheter tous les terrains
GADGETS215	Tous les gadgets
HOUSES462	Possibilité d'acheter toutes les maisons
LOANS458	Emprunte n'importe quel montant à la banque
MAPS029	Toutes les cartes
PICKUP036	Possibilité de prendre les maisons ennemies
SPEED364	Jeu en réseau plus rapide
TENANTS872	Choisir les locataires
UPGRADE934	Tous les upgrades
WEAPONS563	Disponibilité des armes des gangsters
WORKER928	Ouvriers sans limite

Streets Of SimCity

© Maxis

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur les touches CTRL , ALT et X. Une boîte de dialogue s'ouvre. Entrez alors l'un des codes suivants :

BEEFCAKE BEEFCAKE	Toutes les armes et toutes les munitions
CRUISE CONTROL	Active les contrôles de navigation
EARTH	Gravité de la Terre
IM BACK	Répare votre véhicule
JUPITER	Gravité de Jupiter
LOCK AND LOAD	Refait le plein de munitions
MARS	Gravité de Mars
MOON	Gravité de la Lune
MR FABULOUS	Véhicule spécial
SAMPO	999.999 dollars

Strife

© Velocity / Rogue Entertainment 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez les codes suivants :

STUFF	Invincibilité, toutes les armes et clés, téléportation signalée
GUNS	Toutes les armes
LISTIT	Tous les objets
OPEN	Toutes les clés
SPIRIT	Mode "no clipping"
GOTOxx	Changement de niveau (uniquement pour les niveaux 32, 33 et 34)
IDDT	Affiche la carte dans son intégralité (en mode carte)
MONEY	Argent et résistance au maximum
IDMUSxx	Change la musique (où xx correspond au numéro de la musique)
TIC	Devparm désactivé
STIC	Bottes de voleur

Strike Commander

© Electronic Arts / Origin Systems

PATCH POUR AVOIR DE L'ARGENT

Pour avoir 16 777 215 $, éditez une sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. A l'offset 384, tapez 00 00 00 00 00 0C FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00.

Strong Bad's Cool Game for Attractive People

© Telltale Games

MINI-JEU

Au lancement du CD, cliquez sur le logo Videlectrix pour faire apparaître une nouvelle fenêtre. Cliquez sur l'icône pour accéder au mini-jeu "Dangeresque".

Strong Bad's Cool Game for Attractive People : Episode 1 : Homestar Ruiner

© Telltale Games 2008

MODE COBRA

Sur l'écran titre du Snake Boxer 5, tapez **Haut, Haut, Bas, Haut et S** pour remplacer Boxer Joe par King Cobra.

Stronghold

© Take 2 Interactive 2001

OBJETS GRATUITS

Pour cette astuce, vous devez éditer le fichier du jeu à l'aide d'un éditeur de texte tel que Notepad. Pensez à en faire une copie de sauvegarde au préalable. Modifiez la valeur de objets à 0 pour que tout soit gratuit.

REPOUSSER LES OURS

Lorsqu'un ours apparait sur la carte, construisez une pallisade tout autour de lui pour l'enprisonner. De cette façon, il ne fera aucun dégâts.

CHEAT CODES

Sur l'écran principal du jeu, appuyez sur CTRL + ALT + **A** pour activer le cheat mode. Puis au cours du jeu, répétez plusieurs fois l'un des codes suivants afin de l'activer :

ALT + D Debug mode
ALT + K Détruit les constructions ennemies
ALT + X 100 points de popularité et 1000 pièces d'or
ALT + C Débloquer tous les niveaux

PIERRES POUR LA CATAPULTE

Si vous n'avez plus de pierre pour la catapulte, cliquez sur une vache puis juste avant qu'elle ne soit lancée, appuyez sur Stop. Une pierre apparaitra sur la catapulte à la place de la vache.

NOUVEAU MESSAGE D'INTRO

Changez la date de votre PC en le règlant sur le 24 Décembre pour que le message de bienvenu dans le jeu change.

SURPRENDRE L'ENNEMI

Il est possible de contourner les murs d'une forteresse adverse à certains endroits qui permettent de sortir de l'autre côté de la carte.

DERNIÈRE MISSION, CONTRE LE LOUP

Pour gagner plus facilement contre le loup (dernière mission de la campagne) il faut, dans l'ordre :
- envoyer ses archers par petits groupes (hors d'atteinte des archers du loup) pour les neutraliser,
- envoyer ses lanciers combler les douves et détruire le corps de garde,
- faire monter ses archers restants (+ arbalétriers) en haut des tours pour tuer les archers restant,
- détruire le 2e corps de garde avec le reste des lanciers puis les sacrifier pour que le loup brûle son brai,
- donner l'assaut final et tuer le loup avec les spadassins.

Stronghold 2

© Take 2 Interactive / Firefly Studios 2005

MESSAGES SECRETS

Si vous lancez le jeu à certaines dates spéciales (1er janvier, 4 juillet, 1er avril...) vous aurez droit à des messages secrets en cours de partie.

Stronghold Crusader

© Take 2 Interactive / Firefly Studios 2002

CHEAT CODES

Au menu principal du jeu, maintenez la touche CTRL et tapez **TRIBLADE2002** pour activer la console de saisie des codes. Entrez ensuite les codes suivants.

34 + C	Débloquer toutes les missions
34 + X	+100 en popularité et plus d'or
34 + K	Construire sans ressources

Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse

© Majesco / Aspyr 2006

CHEAT MODE

Dans le répertoire du jeu (là où se trouve le fichier stubbs.exe) créez un fichier texte appelé init.txt avec les lignes suivantes à l'intérieur :

cheat_deathless_player 1
cheat_infinite_ammo 1

Sauvegardez et lancez le jeu pour avoir la santé et les munitions illimitées.

Stunt GP

© Eon Digital Entertainment / Team 17 2001

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES VOITURES

Remportez les courses du mode arcade pour débloquer de nouvelles voitures.

Stupid Invaders

© Ubisoft / Xilam 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce jeu contient de nombreuses animations ne faisant pas avancer l'intrigue du jeu. Certaines d'entre elles conduisent à un Game Over. Rien ne vous empêche de les tester. Pensez simplement à sauvegarder votre partie avant de le faire.

La maison

Bud

Le jeu commence aux toilettes. Le décor est planté... Fouillez l'étagère et récupérez un rouleau du PQ de Gorgious et du coin-coin WC au dessus. Ramassez également la ventouse par terre. Associez le rouleau et la ventouse, vous obtenez un magnifique grappin. Utilisez-le sur la fenêtre pour vous échapper. Jetez un oeil dans la cheminée. Le Père-Noël est à l'intérieur. Parlez-lui, vous apprendrez qu'il est coincé. Pour le débloquer, pas d'autre solution que le coin-coin WC. Descendez ensuite par le conduit. Vous vous retrouvez dans une cave bien sombre. Prenez l'acide sulfurique, l'entonnoir et le pied de biche. Ouvrez le cercueil avec le pied de biche. Placez l'entonnoir dans la bouche du vampire et versez un peu d'acide. Vous obtenez la clé qui vous permet d'ouvrir le cadenas en haut de l'échelle et de sortir de cette cave des plus lugubres. Ramassez l'énorme piège à souris et placez-le au bas des escaliers. Eteignez la lumière grâce à l'interrupteur. Voilà, Bolok ne devrait plus vous poser de problèmes pendant un petit bout de temps. Montez. Vous êtes dans le hall d'entrée de la maison. Répondez au téléphone pour en connaître un peu plus sur les activités de Candy. Montez au deuxième étage. Entrez dans la porte en bois. Trouvez l'interrupteur (Par Ici, Aller Ici puis juste devant Bud). Fermez la malle et montez dessus. Attrapez la manivelle sur l'étagère. Utilisez-la dans le trou de la fenêtre et sautez dehors. Ramassez la planche et utilisez-la pour traverser. Vous arrivez sur le toit. Une cigogne a élu domicile sur la cheminée (décidément les cheminées sont trés occupées dans ce jeu). Vous aurez beau discuter avec elle, rien à faire elle ne partira pas. Une méthode plus radicale s'impose.Redescendez dans le hall. Entrez dans le garage (la porte en bois dans un coin). Récupérez une fusée de feu d'artifice. Allez ensuite dans la cuisine (porte bleue à côté du garage) et prenez un briquet dans un tiroir. Entrez dans la salle de musique (porte à gauche de la porte d'entrée). Placez la fusée dans l'âtre de la cheminée. Allumez la mèche et dîtes au revoir à cet oiseau de malheur. Montez au 1er étage. Allez dans la buanderie à droite. Il y a une clé en forme de coeur dans la machine à laver. Allez maintenant dans la chambre de Candy (au même étage, de l'autre côté). Récupérez une paire de collant dans l'armoire. Ouvrez le tiroir de la commode grâce à la clé et prenez le sèche-cheveux. Vous avez tout ce qu'il faut pour vous débarrasser de Bolok et pour sauver vos amis. Retournez sur le toit. Descendez par la cheminée. Bolok est caché dans l'armoire. Ligotez le meuble avec les collants pour l'empécher de sortir. Sortez dans la jardin par la cuisine (hé oui, il faut encore redescendre !). Attachez les collants à la tondeuse et allumez celle-ci. Bon voyage Bolok ! Montez jusqu'au 2ème étage. Au lieu de prendre la porte en bois pour aller sur le toit, prenez celle peinte en bleue, c'est un raccourci. Prenez la rallonge de la télé et continuez jusqu'à la salle du vaisseau. Vos compagnons sont là, enfermés dans un cube de glace. Branchez la rallonge à la prise électrique, puis le sèche-cheveux à la rallonge. Vos amis sont libres.

Etno

Etno a oublié ses documents dans son labo secret. Il doit les récupérer avant de partir. Parlez à l'ordinateur. Utilisez les répliques 3, 1, 2, 3, 2, 1, 2, 2, 2. Allez appuyer sur le bouton de la valise de l'autre côté de la salle. Prenez la batterie et rechargez-la en la branchant sur une prise (vous en trouverez une près d'une grosse machine dans un coin de la pièce). Replacez la batterie sur le fauteuil SMTV et asseyez-vous. Vous voilà transformé en Maurice. L'ordinateur est content et

il ouvre le coffre-fort. Entrez dans le coffre. Prenez la soit disant encyclopédie et sortez. En route pour la liberté ! Enfin presque...

L'usine à bouse

Gorgious

Choisissez et prenez un poussin. Explosive la volaille ! Dirigez-vous vers le nord, vers l'usine. Suivez le chemin "prendre cette direction". Essayez d'ouvrir la bouche d'égouts. Revenez sur vos pas. Papa Poulet arrive alors. Il n'a pas vraiment l'air content de votre comportement vis-à-vis des poussins. Parlez-lui pour l'énerver davantage. Le passage est maintenant dégagé.

Candy

Suivez le chemin. Frappez et entrez dans la porte. Laissons-là Candy et son escort-boy.

Gorgious

Montez à l'échelle au bout du tuyau. Appuyez sur l'interrupteur de l'ascenseur. Vous arrivez dans un endroit tout-à-fait charmant : le coeur de l'usine. Traversez la passerelle. Tournez à gauche et utilisez l'ascenseur. Suivez le passage pour accéder à un bureau. Vous devez prendre la marmite mais elle est trop lourde. Utilisez deux fois de suite la louche afin de la vider. Avancez pour trouver une sculpture de très bon goût : un marteau en bouse. Vous ne pouvez pas vous en emparer directement. Un système de sécurité le protège (on se demande vraiment pourquoi...). Utilisez la marmite pour le prendre. Si la poule vous a autant énervé que moi, flanquez-lui un coup de marteau sur la tête. Descendez par l'ascenseur puis montez par celui en face de l'ouverture. Continuez de monter par les escaliers. Tournez à droite. En parlant au soudeur, vous apprendrez qu'il refuse de vous prêter sa bonbonne de gaz. Qu'à cela ne tienne, un bon coup de marteau à lui aussi et le tour est joué. Descendez les escaliers et entrez dans la porte. Donnez la bonbonne de gaz au molosse. Ramassez sa niche et allez dans la pièce voisine. Prenez le skateboard. Continuez à avancer de l'autre côté du tuyau. Placez la niche devant le coffre et montez prendre le treuil. Revenez au niveau des vaches. Sur la droite, vous pouvez parler à plusieurs vaches. L'une d'elles porte un anneau dans le nez. Utilisez le treuil sur celle-ci (actionnez trois fois le treuil pour la faire sortir). Placez le skateboard sous la vache et poussez-la dans l'ascenseur. Suivez-la. Poussez-la de nouveau pour la positionner devant une porte. Ouvrez la porte et poussez une dernière fois la vache à l'extérieur. Attachez-la au crochet. Utilisez le levier.

Candy

Allez dans la salle de bains. Ouvrez le tiroir et prenez-y une lame de rasoir. Prenez également le flacon d'huile pour le corps sur la baignoire. Prenez le pouf gonflable dans le coin cuisine (à gauche de la porte). Mettez de l'huile sur la charnière de la porte et enfuyez-vous. Tournez à gauche dans le cul-de-sac. Placez le pouf sur le sol. Asseyez-vous dessus et crevez-le avec la lame de rasoir. Ouvrez la porte. Utilisez le scaphandre dans la pièce d'à côté. Avancez jusqu'au sous-marin jaune. Prenez le poisson dans le bocal de gauche. Sortez de l'aquarium. Déposez le poisson sur le seau du cuisinier. Il le mange et s'empoisonne. Ramassez le seau près du frigo. Appelez l'ascenseur et montez au 2ème étage. Marchez le long de la corniche. Ouvrez l'énorme porte à l'autre bout et entrez dans la pièce. Appuyez sur le bouton. Dirigez Candy-Crèpe sous le rideau de fer, elle reprendra son volume normal. Récupérez une boîte de chili con carne à droite en sortant de l'ascenseur puis suivez le chemin de gauche. Entrez dans le rideau de fer du fond. Gorgious et la vache sont là. Proposez le chili-con-carne à l'animal. Malheureusement pour vous, elle ne le mangera pas froid. Sortez. Ne parlez surtout pas au mécanicien Redneck. Applatissez-le en actionnant le levier. Allez du côté de la porte à droite du tracteur. Enlevez la barre de fer qui la bloque. Passez par les portes battantes. Vous vous retrouvez près de l'aquarium de tout à l'heure. Contournez-le, prenez le tuyau d'aspirateur et allez dans la cuisine. Ouvrez le petit placard. Reliez la bonbonne de gaz à la cuisinière avec le tuyau. Ouvrez la bonbonne. Placez le chili sur la cuisinière et allumez-la. Récupérez le chili chaud et retournez le donner à la vache. Proposez le seau à l'animal pour qu'elle puisse faire ce qu'elle a à faire.

Le labo du Dr Sakarine

Stéréo

Sortez de la prison par la porte fléchée. Suivez les passerelles jusqu'à l'ascenseur. Montez au 1er niveau. Allez vers la salle du gaz. Ramassez la bonbonne verte et branchez-là sur le tuyau de droite (celui avec le sourire). Allez maintenant vers la salle de dissection puis vers l'extrémité de la corniche. Ouvrez le rideau de fer et utilisez la bonbonne sur le branchement de gaz. Descendez par l'ascenseur. Prenez le pied d'Igor (appuyez deux fois) et sa carte d'accès (qui ressemble plus à un ticket de métro d'ailleurs). Revenez dans la prison (niveau 2). Délivrez la brique de l'espace en utilisant la carte d'Igor sur le verrouillage électronique. Prenez-la et revenez à l'ascenseur. Descendez au 3ème niveau. Au bout du couloir, montez sur la plate-forme et utilisez le pied d'Igor sur le podocode. Entrez dans le sas d'accès.

Candy

Parlez sept fois à la mouche géante. Elle vous emmenera ailleurs. Suivez le conduit. Montez l'échelle. A droite vous trouverez un déguisement de robot. Mettez-le et allez gagner un peu d'argent.

Gorgious

Ramassez le crâne d'alien et remplissez-le dans le caniveau radioactif. Prenez également les boyaux et le petit os d'alien. Associez les deux. Longez ensuite la corniche. Utilisez le genre de grappin sur les barreaux. Enlevez la cale en bois. Grimpez et enlevez l'autre cale. Mettez du produit radioactif sur les barreaux pour les dissoudre. Traversez la salle congelée, montez à l'échelle et récupérez un crochet en fer. Descendez. Tapez sur le conduit de gaz avec le crochet pour faire fuir du gaz. Tapez ensuite sur la porte en fer. Cela produit des étincelles. Le gaz explose et la porte s'ouvre. Vous trouverez dans un coin du réfectoire une hache sous verre. Prenez le petit marteau à côté pour briser la vitre. Armez-vous de la hache. Traversez le réfectoire. Pour sortir, menacez de trancher le tabouret. Suivez le couloir (vous pouvez appuyer sur les boutons pour voir à quoi ils servent).

Candy

Fouillez le canapé et prenez de l'argent. Sortez. Retrouvez la mouche et payez-la. Suivez le conduit dans lequel elle vous dépose. Montez sur la passerelle. Et maintenant, un peu de maths. Révisez vos tables d'addition et rentrez dans le téléporteur 1. Vous sortez dans le 2. Pour connaître le numéro du prochain téléporteur, il faut ajouter les numéros des deux derniers utilisés. Ici, c'est le 3 (1+2=3). Entrez dans le 3. Vous sortez dans le 5. Le prochain sera donc le... 8 (3+5=8). Et ainsi de suite jusqu'à la fin. Comme je suis particulièrement de bonne humeur aujourd'hui je vous donne la série des téléporteurs à utiliser : 1, 3, 8, 13. C'est pas si compliqué !

Stéréo

Appuyez n'importe où pour faire entrer Stéréo dans la pièce. Utilisez le téléporteur à l'autre bout de la salle. Appuyez sur la pédale et posez la brique de l'espace sur le bouton poussoir. Réutilisez le téléporteur pour descendre. Entrez dans l'ouverture qui vient d'apparaitre. Utilisez les boutons. Vous devez reproduire la séquence lumineuse proposée. A chaque tour, une couleur est ajoutée. Le code est composé de 10 couleurs. Continuez votre chemin par la porte que vous venez d'ouvrir. Asseyez-vous au bureau.

Bud

Entrez dans la plus grosse cuvette de toilette. Allez tout au bout à droite. Admirez ce qui vous attend et descendez par la plate-forme. Entrez dans le labyrinthe. A partir de là suivez très précisément mes indications, il est facile de se perdre.

Amenez Bud :
-par ici
-tournez ici
-allez ici
-par ici (3x)
-par ici (à gauche de l'écran)
-par ici (3x)

-par ici (en haut de l'écran)
-par ici (à gauche de l'écran)
-par ici (5x)
-par là
-par ici
-par ici (en bas)
-par ici

Ouf ! Vous voilà presque sorti. Un ami vous propose de vous conduire à la sortie. Acceptez gentiment et préparez-vous à suivre une scène d'anthologie du jeu vidéo. Je vous laisse la savourer. C'est bon, vous êtes encore là ? Alors continuons. Entrez dans le trou de golf. Prenez un petit alien vert. Vous êtes maintenant dans un conduit. Parlez au robot. Utilisez les répliques 1, 2, 3, 3. Le robot bloque le ventilateur et vous pouvez passer de l'autre côté. Tapez sur le robot. Vous êtes éjecté hors du labo, dans le désert. Allez 3 fois à l'ouest et 1 fois au sud. Ramassez le tuyau d'arrosage. Marchez maintenant 6 fois à l'est et 2 fois au sud. Poussez le rocher et prenez le crâne. Allez ensuite 2 fois à l'ouest et 3 fois au nord. Dirigez-vous vers le gros rocher du fond. Sauvegardez et parlez dans le cornet accoustique.

Etno

Ne me demandez pas pourquoi, mais Etno se retrouve dans un grille-pain géant. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour l'en faire sortir. Dirigez-le vers l'écran et utilisez le ressort. Entrez dans le pod de téléportation. Montez sur la plate-forme mobile et suivez le chemin qui mène tout en haut de la pièce. Enlevez le rat bloqué dans les engrenages et redescendez (tout ça pour ça !). Montez sur la petite plate-forme. Appuyez sur le bouton vert. Placez-vous devant la porte et appuyez sur l'interrupteur. Entrez dans le sas d'accès.

Stéréo

Allez dans la pièce voisine.

Bud

Faîtes le tour de l'entrée de la base (allez ici 2 fois, est, nord, ouest, par ici 2 fois). Fixez le tuyau d'arrosage à l'autre tuyau. Coupez-le avec le crâne, il aura ainsi la bonne longueur et vous ne vous écraserez pas bêtement en l'utilisant. Allez à gauche. Le tapis roulant vous emmène dans un couloir. Allez dans la pièce voisine. Délivrez vos amis grâce au panneau de contrôle du fond.

Candy

Descendez les deux échelles et sautez en bas. Utilisez l'ascenseur. Traversez la passerelle. Ramassez le baril. Branchez le tuyau et remontez dans la fusée. Tournez la roue d'ouverture et actionnez le levier à l'étage au-dessus. Pour finir, mettez le contact au dernier étage et admirez le final plutôt... explosif.

Sub Command

© Electronic Arts / Sonalysts Inc. 2001

CHOIX DU SOUS-MARIN

Choisissez une mission à l'écran des missions, puis allez à l'écran du choix des sous-marins. Avec la souris, placez le pointeur sur le nom d'un sous-marin et appuyez sur TAB . Maintenant, cliquez sur la flèche rouge qui est désormais active, afin de prendre le sous-marin sélectionné.

Sub Culture

© Ubisoft / Criterion Studios 1997

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez les codes suivants :

BEDLK	Invincibilité
BILLY	Accélération
COLOURS	Stage 5
COTTON	Stage 2
DELICATES	Stage 3
DIDIT	Mission terminée avec succès
DRYER	Stage 1
HALFLOAD	Stage 6
HAVEALL	Accès à toutes les missions
HAVESOME	Accès à toutes les missions
IMMOTLUC	God Mode (invulnérabilité)
KAMIKAZE	Suicide
MUTANT	Protection contre les radiations
REFILL	Boucliers restaurés
RINSE	Stage 0
SCOTTY	Téléportation. Tapez alors l'un des noms suivants pour être téléporté à l'endroit voulu :

Touka	Boot	Flats
Beluga	Knob	Anchor
Velcova	Arch	Outlet2
Tryton	Pipe	Ourlet3
Aquatraz	Volcano	Pipe2
Refinery	Cave	Bucket
Ribs	Tunnel	Outlet
Wood	Can	Limpet
Abyss	Cleft	

TICK	Compteur Geiger actif
TONKA	Amélioration de la coque
TUMBLE	Stage 4
WONGA	Donne de l'argent

MAXIMUM DE CRÉDITS

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde *.SAV (où * est un numéro de la sauvegarde de 0 à 6) dans le répertoire C:/PROGRAMMES FILES/CRITERION STUDIOS/SUBCULTURE. Mettez D2 02 96 49 à l'offset 52 (34 en hexa) pour obtenir 1 234 567 890 crédits.

Submarine Riptide

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

UR2GD	Micro Menace
UR2GD	Tulip Tango
4GOOD	Red Tide
2MUCH4U	Fathoms Of Teeth
ACE	Think Tanks
OSC	Oscar´s Lair
SEC1	Outpost Enigma (niveau caché)

Submarine Titans

© TF1 Multimedia / Ellipse Studios 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur ENTER , entrez l'un des codes suivants puis validez à nouvau par ENTER :

AIR	Remplir l'air
CORIUMWAR	Coruim +5000
ENERGY	Energie maximum
EXITON	Or +5000, Corium +5000, Métal +10000
FOW	Tout voir
GOLDWAR	Or +1000
METALWAR	Métal +1000
SILICON	Silicium maximum
TECHNOLOGI	Toutes les technologies

Subwar 2050

© MicroProse

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

Dans le centre de commande tapez UP PERISCOPE puis :

`[ et ]`	Pour changer de mission
=	Pour ressuciter votre pilote

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de votre sauvegarde (SWS-LOTO.SAV pour le premier pilote).

Maximum d'argent

Mettez FF FF FF au déplacement 0026.

Modifier les médailles

Pour modifier vos médailles, il suffit de mettre une valeur hexadécimale au déplacement 0030.

Choix de la mission

Pour modifier le numéro de votre mission, il suffit de mettre une valeur hexadécimale au déplacement 0034.

Sudden Strike

© Focus Marketing / CDV 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER pendant le jeu puis tapez l'un des codes suivants:

`**nofog`	Pas de brouillard de guerre
`**starcraft`	Starbomber
`**staticfog`	Restore le brouillard de guerre
`**superman`	Invincibilité
`**videofutur`	Visionner les vidéos

Sudden Strike : Forever

© Focus Marketing / Fireglow 2001

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER pendant le jeu, puis tapez l'un des codes suivants :

`**NOFOG`	Carte dévoilée
`**STARCRAFT`	Starbomber
`**STATICFOG`	Carte cachée
`**SUPERMAN`	Invincibilité

Sudden Strike : Resource War

© Focus / Fireglow 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur Entrée et allez dans la section de saisie des codes.

omniscience	Brouillard de guerre désactivé
blitzkrieg	Remporter le niveau en cours
koenigstiger	Invincibilité

Sudden Strike II

© CDV / Fireglow 2002

CHEAT MODE

En cours de jeu appuyez sur ENTER et tapez l'un des codes suivants. Validez par ENTER . Ces codes fonctionnent aussi pour la version Démo.

Version française

`*BLITZKRIEG*`	Gagner la partie
`*DISCOVERY*`	Brouillard statique
`*KOENIGSTIGER*`	Toutes vos unités sont invincibles
`*NORMANDIANEMAN*`	Avions illimités
`*OMNISCIENCE*`	Désactiver le brouillard de guerre
`*STATICFOG*`	Restaurer le brouillard de guerre
`*VIDEOFUTUR*`	Voir les vidéos

Version anglaise

`**BLITZKRIEG`	Gagner la partie
`**DISCOVERY`	Brouillard statique
`**KOENIGSTIGER`	Toutes vos unités sont invincibles
`**NORMANDIANEMAN`	Avions illimités
`**OMNISCIENCE`	Désactiver le brouillard de guerre
`**STATICFOG`	Restaurer le brouillard de guerre
`**VIDEOFUTUR`	Voir les vidéos

CARTE COMPLÈTE

Appuyez sur M pendant le jeu pour obtenir la carte entière et voir les différents camps.

Summoner

© THQ / Volition 2001

BATTRE LE CAVALIER

Lorsque vous revenez dans le territoire principal et que vous vous dirigez vers Lenelle, vous rencontrerez le cavalier sur son cheval noir. Faites au moins trois sorts Météores ou Inferno. Utilisez environ trois Météores et un Inferno pour battre le cavalier noir.

ARGENT FACILE

Allez dans les égouts et battez les Bacites pour leurs queues. Obtenez à peu près 30 queues et allez rendre une petite visite à Merden. Il vous donnera plus de 1000 pièces pour les avoir.

CINÉMATIQUE CACHÉE

Au menu principal, choisissez l'option "Credits", puis appuyez sur ESC lorsque les crédits sont en cours d'affichage.

TÉLÉPORTATION

Pour vous téléporter, maintenez la touche shift et appuyez sur "tilde" (). Cliquez ensuite sur l'endroit que vous voulez atteindre.

Supaplex

© Digital Integration / Dream Factory

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier caché PLAYER.LST. Remplacez alors toutes les valeurs 00 par 01 pour les offsets compris entre 12 (0C en hexa) et 122 (7A en hexa). Vous pourrez alors accéder à tous les niveaux.

Super Bubble Mania

© Delphic Oracle Entertainment

NIVEAU SECRET

Pendant une partie, appuyez sur ESC pour aller au menu principal. Tapez **BMBLEV**, et vous devriez entendre un ricanement. Vous aurez alors un nouveau niveau.

Super Bubsy

© Accolade / ATI Technologies

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants :

DDB4	Désactive la limite de temps
F00D	Voir la séquence de fin
GH44	Invincibilité
SHARK	Transporte au nniveau bonus
BBPAN	Apperçu du niveau
SJJCTS	Reviens à l'épisode 1
F00D	Montre la fin du niveau

Super Cars International

© The Hit Squad / Magnetic Fields 1996

CODES DES NIVEAUX

2. ODIE
3. BIGC

GAGNER 500.000 $

Tapez RICH en guise de mot de passe.

Super Meat Boy

© Team Meat 2010

NIVEAUX BONUS

Si vous réussissez à rassembler 20 bandages, vous pourrez accéder au chapitre "Teh Internets", jouable uniquement online et comportant des stages bonus.

TROUVER LES GLITCH LEVELS

Après avoir vaincu le boss d'un niveau, il est possible mais assez rare de trouver une version buggée de Bandage Girl en rejouant le niveau. Si vous l'atteignez, vous débloquerez un Glitch Level. Vous n'avez pas besoin de terminer ces niveaux buggés pour obtenir le score final de 100%.

JOUER AVEC TOFU BOY

A l'écran de sélection des personnages, entrez le mot "**petaphile**" et choisissez Meat Boy.

JOUER AVEC GOO BALL

A l'écran de sélection des personnages, entrez le mot "Ballgoo" et choisissez n'importe quel personnage pour jouer avec une boule de Goo (issue du jeu World of Goo).

PERSONNAGES CACHÉS

4Bit Meat Boy

Trouver 60 bandages.

8Bit Meat Boy

Trouver 40 bandages.

4Color Meat Boy

Trouver 80 bandages.

Josef

Trouver 30 bandages.

Commander Video (Bit Trip)

Passage secret du niveau 1-12.

Flywrench

Passage secret du niveau 4-18.

Goo

Trouver 10 bandages.

Jill (Mighty Jill Off)

Passage secret du niveau 2-8.

Mr. Minecraft

Trouver 100 bandages.

Ogmo (Jumper)

Passage secret du niveau 3-16.

Captain Viridian

Trouver 90 bandages.

Runman

Trouver 70 bandages.

The Kid (I Wanna Be the Guy)

Passage secret du niveau 5-7.

Naija

Trouver 50 bandages.

JOUER AVEC BROWNIE

A l'écran de sélection des personnages, utilisez une manette Xbox 360 et tapez RB, RB, RB, B, B, B, X. Sélectionnez ensuite Meat Boy.

Super Space Invaders

© Taito

+ D'INFOS FORUM

PATCH

Grâce à un éditeur hexadécimal :
Recherchez la chaîne FF 0E EB 02 et remplacez-la par 90 90 90 90.
Recherchez la chaîne FF 0E ED 02 et remplacez-la par 90 90 90 90.
Recherchez la chaîne 07 47 48 et remplacez-la par 03 90 90.
Enfin, recherchez 80 BD et remplacez-la par C6 85.

Super Street Fighter II Turbo

© GameTek / Capcom 1995

JOUER AVEC AKUMA

Si vous voulez jouer avec Akuma, allez à l'écran de sélection des combattants et mettez-vous sur Ryu. Attendez 4 secondes et mettez-vous sur Guile. Attendez 4 secondes et mettez-vous sur T-Hawk. Attendez 4 secondes et mettez-vous sur Cammy. Attendez 4 secondes et allez à nouveau sur Ryu. Enfin, attendez 4 secondes et faites un coup de poing court.

Voici tous les coups de AKUMA :

Boule de feu : Bas, Bas/Diagonale avant, Avant + Coup de poing
Boule de feu en l'air : Saut + Boule de feu
Triple boule de feu : Arrière, Bas/Diagonale arrière, Bas, Bas/Diagonale Avant, Avant + Coup de poing
Dragon punch : Avant, Bas, Bas/Diagonale avant, Avant + Coup de poing
Hurricane kick : Bas, Bas/Diagonale arrière, Arrière + Coup de pied
Hurricane kick en l'air : Saut + Hurricane kick.
Super move (qui est en fait une esquive) : Bas, Bas/Diagonale avant, Bas, Bas/Diagonale avant + Coup de poing ou pied ou bas, Bas/Diagonale arrière, Bas, Bas/Diagonale arrière + Coup de poing ou coup de pied

BATTRE LES BOSS

Quand vous n'arrivez pas à battre un boss (dirigé par l'ordinateur), appuyez sur Start du joueur que vous n'utilisez pas, puis choisissez pour ce joueur la tête du boss. Vous allez vous battre contre vous-même et allez gagner facilement. Après le combat, n'appuyez pas sur Start et attendez que continue soit à zéro. Et voilà, vous passez au boss suivant.

SUPER COMBATTANTS

Pour jouer avec de super combattants, allez à l'écran de sélection, choisissez votre personnage avec un coup de poing court. Ensuite, faites les manipulations suivantes pendant le jeu :

RYU	Droite, Droite, Droite, Gauche, Coup de poing court
HONDA	Haut, Haut, Haut, Bas, Coup de poing court
BLANKA	Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Coup de poing court
GUILE	Haut, Bas, Bas, Bas, Coup de poing court
T-HAWK	Droite, Droite, Gauche, Gauche, Coup de poing court
FEI LONG	Gauche, Gauche, Droite, Droite, Coup de poing court
BISON	Droite, Gauche, Gauche, Droite, Coup de poing court
SAGGAT	Haut, Bas, Bas, Haut, Coup de poing court
KEN	Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Coup de poing court
CHUN LI	Bas, Bas, Bas, Haut, Coup de poing court
ZANGIEF	Gauche, Droite, Droite, Droite, Coup de poing court
DHALSIM	Bas, Haut, Haut, Haut, Coup de poing court

CAMMY	Haut, Haut, Bas, Bas, Coup de poing court
DEE JAY	Bas, Bas, Haut, Haut, Coup de poing court
BALROG	Gauche, Droite, Droite, Gauche, Coup de poing court
VEGA	Bas, Haut, Haut, Bas, Coup de poing court

Super Street Fighter IV : Arcade Edition

© Capcom 2011

AFFRONTER LES NOUVEAUX BOSS EN MODE ARCADE

Akuma

Ne pas perdre un seul round et obtenir une Perfect Victory pour affronter Akuma après Seth.

Evil Ryu

Ne pas perdre un seul round, obtenir une Perfect Victory et infliger un Super Combo ou un Ultra Combo à Seth pour affronter Evil Ryu après Seth.

Gouken

Ne pas perdre un seul round, obtenir une Perfect Victory, réussir 10 First Attacks et placer 5 Super Combo finish ou 5 Ultra Combo finish pour affronter Gouken après Seth.

Oni

Ne pas perdre un seul round, obtenir une Perfect Victory, réussir 10 First Attacks, placer 5 Super Combo finish ou 5 Ultra Combo finish et infliger un Super Combo ou un Ultra Combo à Seth pour affronter Oni après Seth.

Super-Bikes Riding Challenge

© Black Bean / Milestone 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir à la place du nom sur la page de création du profil.

`Idaretodrift`	Mode Superdrift
`Idobelieve`	OVNI
`Imagenius`	Mode Grosses Têtes
`Iwantall`	Toutes les courses et véhicules

Superbike 2001

© Electronic Arts 2000

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

EAPOWER	Vitesse supplémentaire
GRIPPY	Grip de coin supplémentaire
LAGUNA	Grosses têtes, mains et grands pieds
STOPPY	Super freins

Superfrog

© Team 17 1993

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1-2. 234667	4-1. 467464
1-3. 447467	4-2. 818234
1-4. 747822	4-3. 182394
2-1. 392822	4-4. 298383
2-2. 446364	5-1. 452234
2-3. 984448	5-2. 984841
2-4. 477444	5-3. 383772
3-1. 343522	5-4. 093152
3-2. 882311	6-1. 387211
3-3. 992334	6-2. 981122
3-4. 091332	6-3. 017632

Supreme Commander

© THQ / Gas Powered Games 2007

LES COMMANDES DE LA CONSOLE

Ouvrez la console (avec la touche ù), puis tapez une lettre (n'importe laquelle) dans la boîte de dialogue. Vous allez voir la liste de toutes les commandes possibles qui commencent par le caractère que vous avez saisi. Par exemple, en tapant "N", vous pourrez sélectionner "NoDammage" et le valider avec Entrée. Cela se traduira par l'invincibilité de toutes les unités et bâtiments du champ de bataille (les vôtres et celles de l'adversaire). C'est utile si vous souhaitez bâtir tranquillement votre base. Attention, il est néanmoins toujours possible de capturer les unités ennemies avec les ingénieurs. Ces codes ne fonctionnent qu'en mode escarmouche et multijoueur lorsque vous avez accepté les cheats en début de partie.

PS : pour retirer la console de l'écran, appuyez sur Echap (pour qu'il n'y ait plus le curseur dans la boîte de dialogue) puis sur ù.
PS2 : pour désactiver un code, il faut le sélectionner à nouveau dans la console.

CHEAT CODES

Ces codes ne sont valables qu'en mode escarmouche et multijoueur lorsque l'option de triche est activée (ce que vous pouvez faire sur l'écran de paramétrage de la partie, là où vous choisissez le nombre de joueurs, les conditions de victoire...). Au cours de la partie, il vous suffit ensuite d'appuyer simultanément sur les touches suivantes pour obtenir l'effet désiré :

Avoir un maximum de ressources
CTRL + ALT + B

Supprimer les unités sélectionnées
CTRL + SUPPR

Tuer les unités sélectionnées
CTRL + K

Faire apparaître l'unité sélectionnée n'importe où sur le champ de bataille
ALT + F2

Téléporter l'unité sélectionnée à l'endroit où se trouve le curseur
ALT + T

Invincibilité pour toutes les unités et bâtiments (y compris ceux des ennemis). Renouvellez le code pour l'annuler
ALT + N

Activer ou désactiver l'IA
ALT + A

Copier-coller des unités ou des bâtiments

Commencer par copier une unité ou un bâtiment en le sélectionnant puis en appuyant sur CTRL + MAJ + C, puis collez-le à l'emplacemenent du curseur en faisant CTRL + MAJ + V.

Supreme Commander 2

© Square Enix / Gas Powered Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

1. Ouvrez le fichier **Game.prefs** situé dans le répertoire du jeu : **\Gas Powered Games\Supreme Commander 2**
2. Ajoutez la ligne suivante en haut du fichier : **debug = { enable_debug_facilities = true**

3a. Remplacez la ligne : CheatsEnabled = 'false' par : **CheatsEnabled = 'true'**

3b. si vous ne trouvez pas la ligne : **CheatsEnabled = false**, cherchez la ligne : **\: options = {** et rajoutez juste en dessous : **CheatsEnabled = 'true'**

4. Sauvegardez le fichier et lancez le jeu pour activer les codes de triche à l'aide des combinaisons de touches suivantes :

'Z'	Afficher la console de saisie des codes de triche
'Alt-A'	Désactiver l'IA
'Alt-Delete'	Supprimer toutes les unités sélectionnées
'Alt-F2'	Créer l'unité sélectionnée
'Alt-N'	Joueur et unités insensibles aux dégâts
'Alt-T'	Téléporter toutes les unités sélectionnées
'Ctrl-Alt-B'	+ 99 999 points de masse, d'énergie et de recherche
'Ctrl-Alt-Z'	Activer ou non le brouillard de guerre
'Ctrl-Shift-C'	Copier les unités sélectionnées dans le bloc-notes
'Ctrl-Shift-R'	Recherche au max pour tous les joueurs
'Ctrl-Shift-V'	Créer toutes les unités qui sont dans le bloc-notes

OBJECTIFS CACHÉS : CAMPAGNE DES CYBRANS

Mission 1

Objectif caché #1

Survivre à l'attaque de Gauge après que le téléchargement soit terminé.

Mission 2

Objectif caché #2

Capturer un ingénieur rogue.

Objectif caché #3

Terminer l'opération sans qu'aucune de vos unités ne soit capturée par l'ennemi.

Mission 3

Objectif caché #4

Trouver toutes les planques technologiques.

Mission 4

Objectif caché #5

Construire au moins 4 unités expérimentales Soul Ripper.

Mission 5

Objectif caché #6

Construire un sous-marin expérimental Kraken.

Mission 6

Objectif caché #7

Remporter l'opération sans l'aide des unités expérimentales.

Objectif caché #8

Compléter toutes les recherches disponibles.

OBJECTIFS CACHÉS : CAMPAGNE DES ILLUMINÉS

Mission 1

Objectif caché #1

Empêcher le blocus d'infliger plus de 25% de dégâts.

Mission 2

Objectif caché #2

Terminer l'opération en construisant moins de 30 unités mobiles.

Mission 3

Objectif caché #3

Capturer toutes les stations de sécurité.

Objectif caché #4

Neutraliser les défenses aériennes ennemies.

Objectif caché #5

Neutraliser les structures défensives de la prison.

Mission 4

Objectif caché #6

Construire au moins 8 unités expérimentales.

Mission 6

Objectif caché #7

Terminer l'opération avec une armée constituée uniquement de bots d'assaut.

Objectif caché #8

Construire votre premier Darkenoid.

Objectif caché #9

Empêcher les King Kriptors de traverser le pont de la forteresse principale.

OBJECTIFS CACHÉS : CAMPAGNE DE LA FTU

Mission 1

Objectif caché #1

Survivre à l'assaut initial des attaquants Cybrans sans perdre une seule unité.

Mission 2

Objectif caché #2

Construire au moins 2 extracteurs de masse en territoire ennemi.

Mission 3

Objectif caché #3

Construire un transport aérien expérimental Atlantis II.

Mission 4

Objectif caché #4

Vaincre Coleman sans l'aide des Fatboys.

Mission 5

Objectif caché #5

Construire au moins 4 unités expérimentales.

Mission 6

Objectif caché #6

Empêcher tous les King Kriptors de traverser le pont de la forteresse principale.

Objectif caché #7

Lancer votre premier missile nucléaire.

LISTE DES SUCCÈS STEAM

Démarrer

Terminez les deux parties du tutorial.

Vie facile

Terminez les trois campagnes en mode Facile.

C'est vous le gagnant

Terminez les trois campagnes en mode Normal.

Le Commandeur Suprême

Terminez les trois campagnes en mode Difficile.

Complet

Terminez tous les objectifs primaires et secondaires des campagnes.

Exhaustif

Terminez tous les objectifs cachés des campagnes.

Roi du score

Obtenez un score de campagne supérieur à 150 000.

Perfectionniste

Améliorez votre score dans n'importe quelle opération.

Une promenade de santé

Gagnez une partie d'escarmouche face à n'importe quel adversaire IA.

Belle partie

Gagnez une partie d'escarmouche face à tous les adversaires IA.

Anti-industriel

Gagnez une partie d'escarmouche sans construire un seul Expérimental.

Les lauriers de la victoire

Remportez 25 batailles d'escarmouche.

A grande vitesse

Gagnez une partie d'escarmouche en moins de cinq minutes.

Une de chaque

Gagnez une partie d'escarmouche avec chaque faction.

Fidèle

Gagnez 10 parties d'escarmouche avec la même faction.

Amoureux

Gagnez 25 parties d'escarmouche avec la même faction.

Touriste

Gagnez une partie d'escarmouche sur chaque carte multijoueur.

Tireur d'élite

Détruisez 10 000 unités.

Masse-acreur

Extrayez 1 000 000 de masse.

Maître architecte

Construisez 10 000 unités.

Marathon

Jouez au jeu pendant plus de 24 heures au total.

Commandeur d'Internet

Gagnez une partie en ligne.

Amis

Gagnez un match coopératif contre l'IA.

Dans le classement

Gagnez un match classé.

Commandeur Suprême en ligne

Gagnez 25 matchs classés.

Bons amis

Gagnez 10 matchs coopératifs contre l'IA.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Supreme Ruler 2010

© Black Bean / BattleGoat Studios 2006

CHEAT CODES

Pendant le jeu, ouvrez la boîte de dialogue (touche Entrée par défaut) et tapez un des codes suivants :

`cheat allowcheats`	Tous les cheats
`cheat allunit`	Production et entraînement terminés
`cheat endday`	Passer le jour
`cheat fullmapshow`	Montrer la carte
`cheat georgew`	10 000 dollars
`cheat instantwin`	Gagner le scénario en cours
`cheat maxstat`	Tous les satellites
`cheat onedaybuild`	Construction rapide
`cheat satellite`	Envoyer un satellite de reconnaissance
`cheat shelovesme`	100% de relations avec le Marché Mondial
`cheat shelovesmenot`	Aucune relation avec le Marché Mondial

Supreme Snowboarding

© Infogrames 1999

CHEAT CODES

Au menu, entrez l'un des codes suivants :

EXTERMINAATTORI	?
HIIHTOOPE	Nouveau boarder
IMHOTEPMAAILMOJENTUHOAJA	Appuyez sur E pour un menu de debugging
LEE	Accès aux pistes de niveau difficile
OPE	Nouveau boarder
SEIVAAVIDEOGRABBI	Capture d'écran
SIIPIVEIKKOLIITELEE	Accès aux pistes de niveau difficile

SE RELEVER PLUS VITE

Rien de plus ennuyeux que de se planter (il faut une heure au perso pour se relever). Alors voici LA solution : dès que vous voyez que vous allez vous planter, appuyez sur ESC , puis cliquez sur "revenir sur la piste", dans le menu.

TOUTES LES PISTES ET TOUTES LES PLANCHES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier AVAILABLE_LEVELS.TXT qui se trouve dans le répertoire SAVED_DATA. Et faites l'une des manipulations suivantes. Sauvegardez, puis relancez le jeu :

Toutes les pistes

Mettez les informations suivantes :

```
{
"Easy",1,
"Medium",1,
"Hard",1
```

Puis, éditez le fichier DEFAULTS.TXT et mettez : **available_tracks = 7** à la place de **available_tracks = 3**.

Toutes les planches

Mettez les informations suivantes :

```
{
"Board_1",1,
"Board_2",1,
"Board_3",1,
"Board_4",1,
```

```
"Board_5",1,
"Board_6",1,
"Board_7",1,
"Board_8",1,
"Board_9",1,
"Board_10",1,
"Board_11",1,
"Board_12",1,
"Board_13",1
```

MODIFIER LES PERSONNAGES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier PLRCNF.TXT qui se trouve dans l'arborescence InfogramesBoarder ZoneDataCharacters. Là, changez le nombre **max_jump_impulse** par la valeur que vous souhaitez.

BATTRE DES RECORDS DE VITESSE

Pour atteindre des vitesses importantes, appuyez sur Haut, et essayez de rester en ligne droite le plus possible.

CHANGER L'HISTOIRE D'UN RIDER

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que le notepad), ouvrez le fichier info_french.txt du rider que vous souhaitez retoucher. Ce fichier se trouve dans le répertoire data du jeu. Il ne vous reste plus qu'à laisser parler votre imagination en modifiant le texte, mais ne touchez pas aux crochats dans le fichier.

MODIFIER LES TEXTURES D'UN RIDER

Toutes les textures des personnages se toruvent dans le répertoire du jeu **data/characters/nom_du_perso/24 bits/hires/**. Tous ces fichiers sont au format .tga, vous aurez donc besoin d'un logiciel de dessin capable de gérer ce format. Vous pouvez modifier les tetures que vous souhaitez mais ne touchez pas au fichier lod_color. Voici à quoi correspondent les autres :
bind : les shoes du rider
face : la tête du perso
gloves : les gants
pants : le pantalon du rider
jacket : la veste du rider

MODIFIER LES TEXTURES DES PLANCHES

Toutes les textures des personnages se toruvent dans le répertoire du jeu **data/boards/<numero de la** board>/hires/24 bits//Tous ces fichiers sont au format .tga, vous aurez donc besoin d'un logiciel de dessin capable de gérer ce format. Vous pouvez modifier les tetures que vous souhaitez. Respectez simplement le nom des fichiers.

MODIFIER LES STATISTIQUES DES PLANCHES

Dans le répertoire DATABoards du jeu, vous trouverez les 13 répertoires qui correspondent chacun à une planche. Choisissez celle qui vous intéresse et ouvrez le fichier avec un éditeur de texte (tel que le Notepad). Cherchez les mots Sidecut Radius, Friction et Flexibility et modifier les valeurs associées à chaque critères en prenant soin de ne pas dépasser 5.

SWAT 3 : Close Quarters Battle

© Sierra 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur SHIFT et ² afin d'afficher la console. Puis, tapez l'un des codes suivants :

BIGGERPOCKETS	Munitions illimitées
CASUAL	Sans chemise et sans pantalons
DOUBLESHOT	Tir rapide
HOTSTUFF	Suspects plus difficiles à tuer
IAMLEET	Remporte la mission en cours
JOHNWOO	Mode ralenti
JUSTIN	Les suspects ne se rendent pas
NC17	Plus de gore
NOSHADES	Missions de nuit jouées le jour
RABIES	Tue les rats
SWATLORD	Invulnérabilité pour l'équipe
WHOSYOURBOSS	?

Si vous n'arrivez pas à faire apparaître la console, éditez le fichier Pcontrol.con avec le bloc notes et remplacez le # de la dernière ligne par un Z (par exemple). Dans le jeu, appuyez ensuite sur SHIFT et Z pour faire apparaître la console.

NE PAS TOUCHER SES COÉQUIPIERS

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier SWAT.CFG qui se trouve dans le répertoire du jeu. Changez la ligne"shootgoodguys=1" par "shootgoodguys=0". Ainsi, vos balles ne pourront pas toucher les membres de votre équipe.

SWAT 3 : Close Quarters Battle : Elite Edition

© Sierra 2000

CHEAT MODE

Tapez swatlord pendant le jeu pour devenir immortel.

NE PAS BLESSER SES COÉQUIPIERS

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que le notepad), ouvrez le fichier swat.cfg (faites une copie au préalable) qui se trouve dans le répertoire du jeu. Modifiez la ligne **shootgoodguys=1** en **shootgoodguys=0**. Ainsi, vos balles ne tueront plus vos alliés.

CHEAT CODES

Appuyez sur Maj + @ pendant le jeu pour afficher la console puis tapez l'un des codes suivants (validez avec la touche Entrée) :

`biggerpockets`	Munitions illimitées
`doubble shot`	Faire feu rapidement
`iamleet`	Gagner la mission en cours
`justin`	Les suspects ne se rendent jamais
`paint ball`	Paint ball
`s3rocket`	Lance-roquettes
`s3team`	Equipe extra
`swatlord`	Invincibilité

SWAT 4

© Vivendi Universal Games / Irrational Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

En cours de jeu, appuyez sur ² (la touche exposant) pour afficher la console, puis entrez **open** suivi de l'un des codes suivants pour accéder à tous les niveaux.

```
SP-ABomb
SP-ArmsDeal
SP-Casino
SP-ConvenienceStore
SP-DNA
SP-Foodwall
SP-Hospital
SP-Hotel
SP-JewelryHeist
SP-RedLibrary
SP-AutoGarage
SP-FairfaxResidence
SP-Tenement
SP-Training
```

CHEAT CODES

Allez dans le répertoire du jeu (par défaut dans : C:Program FilesSierraSWAT 4) et ouvrez le fichier Swat4.ini avec un éditeur de textes (Notepad par exemple). Allez dans la partie [Engine.GameEngine] et changez la ligne EnableDevTools=False par EnableDevTools=True. Sauvegardez les modifications et entrez dans le jeu. Pedant la partie, appuyez sur ² (ou sur Tilde) pour ouvrir la boîte de dialogue et tapez l'un des codes suivants :

`Ghost`	Mode fantôme
`Walk`	Annuler le mode fantôme
`God`	Invincibilité
`SetGravity X`	Changez la gravité (remplacez X par un nombre)
`SetJump X`	Changez la hauteur des sauts (remplacez X par un nombre)
`behindview 0`	Vue à la 1ère personne
`behindview 1`	Vue à la 3ème personne

LES ARMES DU MODE MULTI EN SOLO

Pour avoir les armes du mode multijoueur en mode carrière (ak-47, UZI, Python revolver), il vous suffit d'aller dans le répertoire content/system du jeu (par défaut, il se trouve ici: C:/Program Files/Sierra/Swat4/content/system). Ouvrez le fichier **swatequipement** avec un éditeur de textes (le bloc-notes par exemple) et allez à la fin du texte sur la ligne :

EquipmentClassName=SwatEquipment.UZISMG
Validity=NETVALID_MPONLY

à la place de **MPONLY** mettez **All** et vous pourrez jouer avec l'Uzi en solo. Faites la même chose pour l'ak-47 et le Python. Sauvegardez le fichier modifié et lancez le jeu.

SWAT 4 : The Stetchkov Syndicate

© Vivendi Universal Games / Irrational Games 2006

CHEAT CODES

Allez dans le répertoire du jeu (par défaut dans : C:Program FilesSierraSWAT 4ContentExpansionSystem) et ouvrez le fichier Swat4X.ini avec un éditeur de textes (Notepad par exemple). Allez dans la partie [Engine.GameEngine] et changez la ligne EnableDevTools=False par EnableDevTools=True. Sauvegardez les modifications et entrez dans le jeu. Pedant la partie, appuyez sur ² (ou sur Tilde) pour ouvrir la boîte de dialogue et tapez l'un des codes suivants :

`Ghost`	Mode fantôme
`Walk`	Annuler le mode fantôme
`God`	Invincibilité
`SetGravity X`	Changez la gravité (remplacez X par un nombre)
`SetJump X`	Changez la hauteur des sauts (remplacez X par un nombre)
`behindview 0`	Vue à la 1ère personne
`behindview 1`	Vue à la 3ème personne

SWIV 3D

© SCi 1996

CHEAT MODE

A la place de votre nom, tapez **SWIV!AndLetDie** en respectant les majuscules et les minuscules. Un message vous indiquera alors que le "Cheat Mode" est activé. Désormais, au cours du jeu, essayez :

F12 Menu d'armes

F11 Menu graphiques

Sword Of Sodan

© Discovery Software / Soren Gronbech 1990

VIES INFINIES

A l'écran des High Score, entrez le code **NANCY**.

Syberia

© Microïds 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Valadilène, Alpes françaises

La Grande Rue

Dès votre arrivée dans la ville de Valadilène, vous assistez au passage d'un convoi funéraire avant de pouvoir entrer à l'hôtel.

L'hôtel

Sur le panneau d'affichage à droite en entrant, récupérez la "brochure de bienvenue".
Avancez jusqu'au comptoir et prenez la "clé de réception".
Avec la clé, remontez le mécanisme de sonnerie de la réception.
Appuyez sur le bouton rouge pour appeler le réceptionniste et parlez-lui.
Prenez votre valise et cherchez de l'aide pour la porter.
Traversez la salle et parlez au jeune garçon (Momo).
Demandez au réceptionniste de vous donner un coup de main.
Vous apprenez la mort d'Anna Voralberg, la propriétaire de l'usine d'automates.
Une fois dans la chambre, récupérez le "Fax 1" et notez le numéro de téléphone du cabinet Marson (12 458 902).
Prenez votre téléphone portable et appelez Marson; un deuxième Fax vous attend à la réception.
Descendez à la réception, récupérez ce Fax et parlez au réceptionniste.
Récupérez les 4 engrenages qu'a laissé Momo près de sa place et sur la table.
Sortez de l'hôtel et visitez la ville.

La Grande Rue

Vous pouvez parler à un promeneur assis sur un banc et au boulanger de la ville.
Récupérez sur un banc la "Gazette de Valadilène" du 17 avril 2002.
Trouvez l'étude notariale (il y a un automate à côté de la porte d'entrée).
Montez les escaliers et disposez le deuxième Fax dans la main de l'automate.
Manoeuvrez les deux leviers de l'automate et entrez dans la maison.

L'étude notariale

Traversez la pièce d'accueil et entrez dans le bureau du notaire.
Asseyez-vous dans le fauteuil et parlez au notaire.
Vous apprenez qu'il y a un héritier de l'usine : Hans, le frère soit disant disparu d'Anna.
Sortez du bureau et récupérez une "clé télescopique" sur le porte manteaux près de la porte d'entrée.
Sortez de l'étude et dirigez-vous vers la porte de l'usine Voralberg.

L'entrée de l'usine Voralberg

La porte se trouve dans le mur qui longe la Grande Rue. [coup de fil de Dan, votre mari]
Il y a un mécanisme qui ouvre la lourde porte de l'usine.

Déposez la clé télescopique dans les mains de l'automate en haut de la porte et remontez la clé mécanique de l'automate du bas.
Abaissez le levier qui se trouve au milieu de la porte.
Avancez jusqu'à la fontaine.
Il y a 5 directions. Vous arrivez de l'entrée de l'usine et vous trouvez de gauche à droite :
- la fabrication d'automates;
- l'entrepôt à piles;
- la gare;
- la maison des Voralberg.
Dirigez-vous vers la maison des Voralberg.

La maison des Voralberg

Faites le tour de la maison, toutes les portes sont fermées.
Il y a une grande échelle mécanique mais il manque une clé.
Allez dans le jardin derrière la maison. Vous pouvez parler à la jardinière.
Entrez dans le labyrinthe et récupérez la "clé Voralberg" cachée dans une fontaine.
Enclenchez cette clé dans le mécanisme de la grande échelle.
Montez jusqu'au toit. Vous entrez dans le grenier.
Dans un pupitre d'écolier, récupérez une "bouteille d'encre" et le "journal d'Anna".
Dans un recoin sombre du grenier, allumez l'ampoule au plafond. Cela provoque l'arrivée de Momo.
Parlez à Momo; il veut un dessin de Mammouth.
Il vous donne du "papier et crayon".
Retournez dans le recoin et appliquez la feuille de papier sur le graffiti de Mammouth sculpté dans une poutre de bois.
Vous obtenez un "décalque de Mammouth".
Donnez le dessin à Momo. Il vous emmène dans un endroit secret. Suivez-le.

La Grande Rue

Traversez la ville en passant devant la boulangerie et l'étude notariale.

Le parc

Momo vous ouvre la grille du parc. Traversez le pont puis les jardins et enfin la forêt. Poursuivez le chemin le long du cours d'eau. Passez devant une barque abandonnée.
Vous retrouvez Momo; Parlez-lui. Il vous apprend l'existence d'une grotte.
Montez les escaliers jusqu'au barrage et essayez de l'ouvrir.
Demandez un "coup de main" à Momo. Le bâton casse !
Récupérez le morceau de bois et dirigez-vous vers la barque abandonnée.
A l'aide du morceau de bois ,rapprocher la rame du rivage.
Demandez à Momo de récupérer la rame puis demandez lui d'ouvrir le barrage.
Momo ouvre le barrage et le niveau du cours d'eau baisse, laissant le passage sur un gué (près de l'endroit où se tenait Momo).
Traversez le gué et entrez dans la grotte aux Mammouths.
Récupérez une "poupée de Mammouth" qui traîne au fond de la grotte.
Quittez-le parc et retournez à l'usine Voralberg. [coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]

L'entrepôt à piles

Actionnez le levier qui se trouve sur l'un des piliers.
Un bras mécanique vient prendre une des piles.

La fabrique d'automates

Entrez dans la fabrique. Avancez sur la gauche de Kate en contournant la chaîne de montage de fabrication des automates et jusqu'à la porte de la salle de production de l'énergie hydraulique.
Tissez sur la poignée au bout de la chaîne pour libérer un hamster automate. La grande roue à eau se plonge dans la rivière et se met à tourner.
Actionnez le levier de gauche pour connecter l'alimentation en énergie de l'usine.
Sortez de la pièce et traversez tout l'atelier. [coup de fil de votre mère]
Approchez-vous du chariot élévateur et remontez son mécanisme. Le chariot démarre et soulève la pile pour la placer sur la chaîne de montage.
Entrez dans la pièce du fond et tournez la manivelle pour faire descendre Oscar l'automate conducteur de locomotive. Parlez-lui.
Vous devez terminer sa fabrication en lui apportant une paire de jambe d'un modèle bien précis.
Oscar vous donne une "carte perforée".
Empruntez les escaliers dans l'atelier de fabrication et entrez dans le bureau d'Anna juste en haut des marches.
Regardez tous les documents sur le bureau (factures, lettre à Hans et plan de la locomotive).
Regardez dans la bibliothèque et tirez sur un des livres. Une trappe secrète pivote et fait apparaître un phonographe à disques cylindriques. Récupérez le cylindre à musique.
Sortez du bureau et montez jusqu'au pupitre de commande de la chaîne de production.
Introduisez la carte perforée d'Oscar. Activez le voyant rouge tout à droite.
Avec le levier de gauche, sélectionnez la matière première en faisant défiler les couleurs jusqu'au beige (3 clics).
Activez le levier de droite pour lancer la production de la paire de jambe d'Oscar.
Récupérez la paire de jambes sur la chaîne de montage et donnez-la à Oscar. (si ce n'est pas la bonne il suffit de recommencer la fabrication en choisissant une autre matière première)
Oscar part rejoindre sa locomotive pour préparer la départ.
Suivez le jusqu'à la gare.

La gare

Montez dans le wagon du train et parlez à Oscar. Il faut récupérer un billet de transport.
Allez à l'office de la gare et récupérez un billet de voyage. Vous obtenez aussi une lettre d'héritage du notaire qui doit être signée pour autoriser la sortie du train.
Remontez dans le wagon et visitez l'intérieur. Il y a 4 emplacements pour des objets de valeur.
Déposez le cylindre à musique sur l'un des emplacements de l'étagère. Déposez la poupée Mammouth sur l'emplacement du guéridon.
Parlez à Oscar; il refuse votre billet de voyage sans l'autorisation de sortie dûment signée.
Quittez l'usine Voralberg pour vous enquérir du cachet du notaire.

L'étude notariale

Sur le premier bureau de l'étude il y a un mécanisme à cacheter. Déposez l'autorisation de sortie sur le sous-mains.
Soulevez le chapeau du mécanisme et remplissez-le avec la bouteille d'encre de votre inventaire. Appuyez sur le bouton rouge pour obtenir le coup de tampon "Approuvé" sur le document. Récupérez le document.
Sortez de l'étude et remontez toute la Grande Rue jusqu'à l'église. [Coup de fil de Marson, votre patron]

L'église

Faites le tour de l'église par la droite et allez vers le fond de la cours.
Entrez dans la sacristie. Avancez jusqu'à l'autel et déplacez la croix. Prenez la "clé".
Avec cette clé déverrouillez tous les tiroirs du buffet.
Récupérez 4 "cartes perforées" de couleurs différentes.
Ouvrez le tiroir du milieu et tournez la manivelle à droite qui débloque le double fond.
Prenez la lettre de confession de l'ancien curé et une longue "clé des Voralberg".
Sortez de la sacristie.
Approchez-vous d'un ascenseur extérieur qui monte le long du clocher.
Regardez le mécanisme de commande et déposez vos 4 engrenages à leur emplacement. Actionnez le levier de droite.
En haut du clocher, approchez-vous de l'automate joueur de carillon et introduisez la carte perforée "mauve" pour

provoquer la salutation du gardien du caveau de la famille Voralberg.
Quittez le clocher et allez au caveau familial. Introduisez la clé Voralberg dans le mécanisme du chapeau. Entrez dans le caveau et ouvrez le cercueil de Hans. Il n'y a pas de corps mais vous pouvez prendre un extrait de la "Gazette de Valadilène" et un autre cylindre à musique.
Retournez dans le bureau d'Anna à la fabrique d'automates.

La fabrique d'automates

Déposez le deuxième cylindre dans le phonographe. Vous assistez à la scène de l'accident de Hans.
Récupérez le cylindre et le plateau aux deux marionnettes.
Retournez dans le wagon à la gare.

La gare

Déposez les deux objets (cylindre et plateau à marionnettes) sur les emplacements réservés à cet effet.
Remettez l'autorisation de sortie du train à Oscar puis le billet de voyage.
Oscar vous indique qu'il faut remonter le ressort de la locomotive.
Descendez du wagon par votre gauche en sortant. Avancez le long de la locomotive et tournez le mécanisme à roue. Puis actionnez le levier. Le ressort de la locomotive est remonté. Rétractez le bras mécanique en tournant à nouveau la roue.
Allez présenter votre billet de voyage à Oscar. [coup de fil de Dan, votre mari]
Un long et beau voyage commence vers une destination encore inconnue.

La cité universitaire de Barrockstadt

La gare

Arrivée dans la gare de Barrockstadt, parlez à Oscar.
Il faut trouver un moyen de remonter le mécanisme à ressort de la locomotive.
Descendez du wagon sur votre droite, longez la locomotive et poursuivez votre chemin le long des rives jusqu'à la Grande Muraille. Au passage vous remarquez l'existence d'un mécanisme pour remonter le ressort de la locomotive.
Retournez vers la gare, Oscar vous interpelle pour vous transmettre un message. Les recteurs de l'université vous convoquent pour un entretien.
Poursuivez l'exploration de la gare en partant de l'autre côté des quais. Parlez au chef de gare.
Vous apprenez l'existence d'un aigle mécanique perché en haut de la gare et qui ramasse les oeufs de Coucou d'Amerzone.
Ramassez le crochet qui traîne sur la plage.
Traversez le canal en empruntant le pont métallique.
Longez le canal jusqu'à la péniche et parlez aux mariniers.

La péniche

Vous acceptez un marché : pour tracter la locomotive avec la péniche vous devez lui faire franchir l'écluse et donner 100 dollars.

Le kiosque à musique

Dirigez-vous vers l'université. Vous passez devant un kiosque à musique. Faites le tour du kiosque. Il y a une porte bloquée par un mécanisme à bascule. Il faut trouver un oeuf pour le débloquer.
Entrez dans la grande université.

La salle du conseil

Allez à votre gauche au fond du couloir et entrez dans la salle du conseil des recteurs.

Parlez-leurs. Ils vous ordonnent de faire partir votre train. Vous acceptez un marché : ils vous donneront 100 dollars contre la réparation du kiosque à musique.
Quittez la salle du conseil et traversez tout le Grand Hall d'honneur.

Le Grand Hall

Vous rencontrez le Professeur de paléontologie Pons. Parlez-lui. Il connaît bien Hans. Ils ont la passion commune des Mammouths. Le professeur est à la recherche de la poupée Mammouth dont lui a parlé Hans.
Quittez le Professeur et passez par la bibliothèque.

La bibliothèque

Prenez sur une des tables le livre des "souvenirs d'une expédition en Amerzone".
Vous y apprenez que le Coucou rouge d'Amerzone aime les baies de "Sauvignon forestier".
Dans la galerie du haut, montez sur l'échelle et récupérez un livre sur les "plantes et champignons".
Vous y apprenez que le champignon Yangala-Cola a la faculté de décupler l'acuité visuelle.
Allez dans votre wagon récupérer la poupée Mammouth pour la donner au Professeur.
[coup de fil de Marson, votre patron]

Le Grand Hall

Donnez la poupée au Professeur. Il se retire dans son laboratoire pour l'étudier. Suivez le.

Le laboratoire

Prenez dans un placard un nouveau "cylindre" à musique.
Prenez sur une des paillasses une "pince à éprouvette" et une bouteille de "poudre de Yangala-Cola".
Parlez au Professeur du "Sauvignon". Il vous envoie en discuter avec le chef de gare.

La gare

Rencontrez à nouveau le chef de gare et parlez-lui du "Sauvignon". Il semble très embarrassé !

Le train

Montez dans votre wagon et écoutez le message contenu dans le troisième cylindre (pour écouter les cylindres, il faut les disposer dans le mécanisme sous le plateau aux marionnettes au centre du wagon).
En quittant la gare, reparlez du sujet "Sauvignon" au chef de gare. Il vous envoie en discuter avec le Professeur Pons.

Le laboratoire

Rencontrez le Professeur et parlez-lui à nouveau du sujet "Sauvignon".
Il vous envoie en discuter avec les recteurs.

La salle du conseil

Parlez aux recteurs du sujet "Sauvignon". Ils avouent qu'il existe un petit trafic de vin de Sauvignon forestier et donc l'existence d'un jardin pour cultiver la vigne.

La gare

Retournez à la gare parler au chef de gare à propos du sujet "Sauvignon".
Il avoue l'existence du petit trafic et vous conduit au jardin. Suivez-le.
Traversez la voie ferrée par le pont métallique et continuez le chemin qui s'engage dans la végétation.

Le jardin

Au fond du jardin, ramassez des "baies de Sauvignon".

La gare

De retour sur le quai de la gare, avancez vers l'avant de la locomotive sans traverser la voie ferrée.
Il y a une échelle qui monte vers la passerelle au sommet de la gare.
Des Coucous rouges d'Amerzone vous empêchent l'accès.
Donnez-leur les baies de Sauvignon à manger.
Montez à l'échelle jusqu'à l'aigle mécanique.
Avec la pince à éprouvette, attrapez "l'oeuf de Coucou".
Redescendez et allez au kiosque à musique. Le chef de gare, pour s'excuser, vous donne une bouteille de "vin de Sauvignon".

Le kiosque à musique

Avancez jusqu'au mécanisme de la porte.
Déposez l'oeuf de Coucou dans son emplacement et ouvrez la porte.
A l'intérieur du kiosque, descendez au sous-sol et manoeuvrez le levier.
Toute la mécanique se met en marche : le kiosque est réparé.
Allez voir les recteurs pour leur annoncer la bonne nouvelle.

La salle du conseil

Parlez aux recteurs du sujet "argent". Ils vous remettent 100 dollars.

La péniche

Allez donner les 100 dollars aux mariniers.
Ils vous jettent la clé du tableau de contrôle de l'écluse. Ramassez-la.
Il faut maintenant ouvrir l'écluse et faire passer la péniche.
Dirigez-vous vers le tableau de commande de l'écluse qui se trouve dans la gare le long du quai.
[coup de fil de votre mère]

L'écluse

Approchez-vous du poste de commande de l'écluse.
Ouvrez le panneau avec la clé. Les instructions de commande sont dans une langue incompréhensible. Regardez à droite du pupitre, il y a un panneau d'affichage. Notez le numéro de téléphone (2766 6742).
Composez ce numéro avec votre portable et notez bien la procédure :
Pour commencer, appuyer sur #;
Pour les écluses de Barrockstadt, appuyer sur 4;
Pour faire monter le niveau d'eau, appuyer sur 1;
Pour faire descendre le niveau d'eau, appuyer sur 2;
Pour confirmer, appuyer sur *.
Composez maintenant le code "42*" pour faire descendre le niveau de l'eau et ouvrir l'écluse.
Allez prévenir les mariniers.
Composez ensuite le code "41*" pour fermer l'écluse et faire monter le niveau de l'eau.
La péniche est passée de l'autre côté.

La gare

Allez sur les quais entre la locomotive et la péniche.

Parlez aux mariniers de "coup de main" pour accrocher le train.
Assemblez le crochet de votre inventaire avec la chaîne qu'a lancée le marinier.
La locomotive est tractée jusqu'au poste de remontage des ressorts.
Avancez sur les berges jusqu'au train. [coup de fil du Professeur Pons]
Vous êtes conviés à assister au cours de Paléontologie du Professeur dans l'amphithéâtre.

L'amphithéâtre

L'amphithéâtre se trouve à l'étage de l'université.
Suivez le cours magistral et allez au laboratoire.

Le laboratoire

Récupérez la poupée Mammouth et les polycopiés du cours.

La locomotive

Retournez à la station de remontage des ressorts de la locomotive.
Passez de l'autre côté du train et comme dans la gare de Valadilène, remontez le mécanisme à ressort de la locomotive.
[coup de fil de Dan, votre mari]
remontez dans le wagon et déposez la poupée Mammouth sur son socle.
Parlez à Oscar. Le train avance jusqu'à la Grande muraille.

Le guichet

Sortez du train et allez au guichet pour récupérer une autorisation de passage.
Contournez le guichet et montez en haut de la Grande Muraille.
[coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]

Le poste de garde

Entrez dans le poste de garde et parlez au Capitaine Malatesta.
Il ne veut pas vous délivrer de visa de passage.
Regardez dans la longue vue. Effectuez la mise au point.
Vous constatez qu'il n'y a pas de cavalier à l'horizon.
Parlez à nouveau au Capitaine de l'arbre mort.
Regardez sur le bureau, il y a une paire de lunettes brisées et deux verres.
Remplissez les verres de vin de Sauvignon et ajoutez de la poudre de Yangala-Cola.
Parlez encore une fois au Capitaine.
Sa vision oculaire va être décuplée et il va reconnaître son erreur d'appréciation de situation.
Il vous accorde l'autorisation de franchissement de frontière.

Le guichet

Retournez au guichet et donnez le visa à Oscar.
Vous obtenez un billet de voyage.

La train

Retournez dans votre wagon et donnez le billet de voyage à Oscar.
Le voyage continue vers une destination toujours inconnue.

Le complexe industriel de Komkolzgrad

Le quai

Descendez du train et longez le quai vers la locomotive. Oscar vous interpelle. Il faut à nouveau remonter le mécanisme à ressort de la locomotive.
Parlez à Oscar.
Avancez jusqu'au bout du quai vers le portique en forme de Géant.

Le portique

Montez dans la cabine du portique.
Récupérez sur une étagère : un "cylindre à musique", un "plan" du portique et une "manette".
Enclenchez la manette sur le pupitre de commande.
Faites avancer deux fois le portique vers la locomotive.
Appuyez sur le bouton rouge pour procéder au remontage du ressort de la locomotive.
Faites reculer deux fois le portique.
Descendez du portique; vous assistez à la fuite d'un inconnu qui était monté à bord du train.

Le train

Montez dans votre wagon.
Délivrez Oscar de ses liens; l'inconnu lui a volé ses mains.
Parlez à Oscar.
Ramassez le "ciseau à métaux" qui traîne au sol.
Ecoutez le message enregistré sur le quatrième cylindre.

Le portique

Retournez dans la cabine du portique et faites-le avancer une fois.
Quittez la cabine et sautez sur le rebord du bâtiment.
Avec le ciseau à métaux, découper la plaque métallique et entrez dans le local.
Sur une étagère, récupérez une "bougie automate".
Retournez dans la cabine du portique et faites-le reculer une fois.
Quittez le portique.

Le quai

Allez à l'autre bout du quai.
Actionnez le levier de l'ascenseur de la mine et montez dedans.
[coup de fil de Dan, votre mari]

La mine

Approchez du boîtier de commande de l'éclairage.
Déposez la "bougie automate" dessus et actionnez la manette. La mine s'illumine.
Traversez la galerie et montez dans l'ascenseur.

Les hauts fourneaux

Ouvrez la grosse porte métallique à partir d'un boîtier se trouvant juste à gauche.
Montez les marches qui mènent à un orgue géant.
Avancez près de l'automate pianiste et prenez le "tournevis".
Faites le tour des canalisations.
Il y a une échelle qui est obstruée par une plaque métallique vissée dessus.
Utilisez votre tournevis pour la démonter.
Montez à l'échelle et entrez dans la salle de contrôle de l'usine.

La salle de contrôle

Vous rencontrez le directeur du complexe minier.
Il avoue avoir emprunté les mains d'Oscar pour permettre à son propre automate de jouer de l'orgue.
Parlez avec le directeur. Il veut faire venir la cantatrice Helena Romanski pour un récital dans son usine.
Allez dans le musée.

Le musée Romanski

Au fond du musée, dans un tiroir de table, récupérez un livre dédié à Helena ainsi qu'une pile de lettres envoyées par le directeur.
Téléphonez à votre mère pour en savoir plus sur Helena.
Rencontrez à nouveau le directeur.
[coup de fil de Dan, votre mari]

La salle de contrôle

Parlez au directeur du sujet "Aralbad" puis les autres sujets pour vous rendre dans la base spatiale.
Sortez de la salle de contrôle et emprunter le monorail qui se trouve juste en sortant.

La base spatiale

[coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]
Montez les marches vers la station. En haut à gauche du propulseur, un escalier monte vers la cage d'un aigle royal. A droite du propulseur se trouve la capsule du Commandant de la base. Entrez dans la capsule.

La capsule

Parlez au Commandant.
Ramassez la bouteille de vodka. Le Commandant quitte la capsule en titubant et va s'écrouler plus loin.
Fouillez la capsule et récupérez une "clé" et une "lettre de la direction générale des programmes". Elle indique que le programme Voralberg a été abandonné.
Sortez de la capsule et avancez vers le pupitre de commande du bras mécanique.

La base spatiale

Avec la clé, activer le pupitre de commande.
Faites translater vers la gauche le bras mécanique, puis vers le fond.
Descendez de la plate-forme. Sur le côté de celle-ci, tournez le volant d'alimentation en eau.
Remontez près du pupitre et actionnez la manette de versement de l'eau. Le Commandant se réveille de sa gueule de bois.
Parlez au Commandant de tous les sujets.

Le pas de lancement

Poursuivez l'exploration de la base vers le pas de lancement.
Sur la gauche, montez les marches jusqu'au labo de contrôle.

Le labo de contrôle

Sur le pupitre de commande, prenez la "clé" et enclenchez-la dans la serrure.
Ouvrez le couvercle et reconnectez les deux câbles.
Poussez le levier d'alimentation.
Aucun des boutons ne fonctionne sans analyse sanguine!
Retirez le boîtier d'analyse sanguine" à droite du pupitre.

Quittez le labo et traversez le pas de tir.

Le dirigeable

De l'autre côté se trouve un dirigeable au sommet d'un escalier métallique. Il est fermé à clé et de nombreux oiseaux en ont pris possession !
Retournez voir le Commandant.

La base spatiale

Parlez au Commandant du dirigeable. Il vous remet la "clé".

Le dirigeable

Montez dans le dirigeable et actionnez le levier. Rien ne se passe!

Le pas de lancement

Retrouvez le Commandant de l'autre côté du pas de lancement.
Vous faites un marché : le transport vers Aralbad contre la réparation de la fusée.
Présentez-lui l'analyseur sanguin.
Montez au labo de contrôle.

Le labo de contrôle

Déposez l'analyseur sanguin dans son emplacement sur le pupitre.
Appuyez successivement sur les boutons de gauche à droite.
L'analyse sanguine est positive et bloque le processus. Mettez votre doigt dans l'analyseur et poursuivez la séquence.
Après le décollage, allez récupérer la manivelle que le Commandant a jetée.
Montez jusqu'à la cage de l'aigle royal.

L'aigle royal

Enclenchez la manivelle dans l'orifice.
L'aigle royal part en chasse de tous les volatiles gênant le départ du dirigeable.
Allez dans le dirigeable.

Le dirigeable

Actionnez le levier.
Le voyage continue vers Aralbad.

Les thermes d'Aralbad

L'hôtel

Entrez dans l'hôtel.
[coup de fil de Marson, votre patron]
parlez au réceptionniste. Il refuse de vous aider à rencontrer Helena.
A côté des grilles qui mènent aux thermes, il y a un placard à balais. Récupérez un "bidon de lessive".
Allez verser la lessive dans la fontaine et revenez dans l'hôtel.
Ouvrez le rideau qui donne sur la cour extérieure.
Appelez le réceptionniste en appuyant sur la sonnette du comptoir.

Effrayé par ce qui se passe dans la fontaine, le réceptionniste quitte son poste.
Faites le tour du comptoir et regardez dans le registre des inscrits. Il y a le nom de Helena; et en face le numéro de pension 1270.
Prenez aussi le prospectus de l'hôtel Kronskey. A l'intérieur il y a le numéro de téléphone de l'hôtel Meurizt à Paris (46433643).
Appuyez sur le bouton rouge pour déverrouiller la grille qui donne dans les bassins des thermes.

Les thermes

Prenez à votre gauche et approchez-vous de James, l'automate infirmier. Il vous apprend qu'Helena est sur le ponton face à la mer.
Continuez votre chemin. Il y a une grille qui mène au ponton et un pupitre de commande permet son ouverture si l'on connaît le code à 4 chiffres. Essayez "1270" et abaissez le levier. Cela n'ouvre pas la grille mais la porte des vestiaires.
Avancez jusqu'au fond des thermes et récupérez une coupe de champagne en cristal.
Continuez le tour du bassin et entrez dans les vestiaires. Ramassez une carte d'accès portant le numéro 0968.
Retournez au pupitre de commande et entrez le code 0968. Abaissez le levier. La grille s'ouvre enfin. Entrez dans le sas et prenez le masque à gaz. Sortez sur le ponton.

Le ponton

Allez jusqu'au bout du ponton et parlez à Helena.
Elle vous demande d'appeler James.
Près du kiosque il y a une cloche. Prenez-la et retournez vers l'hôtel. Avant d'arriver à l'hôtel, il y a un support pour la cloche. Accrochez la cloche dessus et sonnez.

Les thermes

Entrez dans l'hôtel et parlez à James.
[coup de fil de votre mère]
Helena arrive au bar. Parlez-lui.
Elle vous apprend qu'elle n'a plus de voix pour chanter. Mais une fois à l'hôtel Meurizt, le barman lui a préparé une boisson miraculeuse qui lui a permis de retrouver sa voix.
Téléphonez à l'hôtel Meurizt au 46433643. et notez la recette du cocktail blue Helena.
Ouvrez le placard au bas du comptoir et récupérez un citron et une bouteille de miel cristallisé.
Faites le tour du bassin et tournez la vanne qui permet de faire chauffer le petit bassin.
Plonger la bouteille de miel dedans pour le rendre liquide.
Retournez au bar, face au distributeur mécanique.
Déposez dans leurs emplacements : le citron, la bouteille de Vodka et de miel.
Prenez le morceau de papier qui est coincé dans les tuyaux. Il indique la combinaison du clavier pour verser les divers ingrédients.
Pour faire le cocktail blue Helena :
Allumer la machine en appuyant sur le bouton tout à gauche;
Versez de la Vodka en positionnant le joystick sur la clé de "fa" et en appuyant sur la deuxième touche du clavier;
Versez du curaçao bleu en positionnant le joystick sur la clé de "sol" et en appuyant sur la troisième touche du clavier;
Versez du miel en appuyant sur le cinquième bouton;
Versez du citron en appuyant sur le quatrième bouton;
Versez de la glace en appuyant sur le deuxième bouton;
Et checker le tout en appuyant sur le bouton tout à droite.
Helena a retrouvé sa voix. Parlez-lui. Il faut encore faire un test.
Déposez le verre à champagne sur le comptoir et parlez à nouveau à Helena pour qu'elle chante.
Le verre casse. Helena accepte d'aller à Komkolzgrad.
Montez dans le dirigeable.

Le dirigeable

[coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]
Embarquement immédiat pour Komkolzgrad.

Le complexe industriel de Komkolzgrad

Les hauts fourneaux

Helena commence le récital mais le directeur la fait prisonnière dans une cage.
Montez vers la cage et utilisez le ciseau à métaux pour casser le cadenas.
Avec le tournevis, récupérez les mains d'Oscar.
Quittez la scène. Helena arrive à s'échapper.
Empruntez l'ascenseur vers la mine.

La mine

Traversez la mine vers l'autre ascenseur. Actionnez le levier, mais le directeur à tout piégé.
Utilisez la gaine de ventilation pour vous échapper.

Le quai

En sortant, vous remarquez qu'une des caisses est ouverte. Prenez l'explosif qui s'y trouve.
Allez jusqu'à la locomotive et parlez à Oscar.

Le train

Montez dans le wagon. Le portique se rapproche et bloque la passage.
[coup de fil de Dan, votre mari]
Parlez à Helena.

Le quai

Sortez et parlez à Oscar.
Avancez près du portique et déposez la bombe sur le pied.
Il s'en ait fallu de peu !

Les thermes d'Aralbad

La gare

Sortez du train et avancez jusqu'à la locomotive.
Remontez les ressorts de la locomotive.
Parlez à Oscar.
Le réceptionniste vous annonce l'arrivée d'un colis à l'hôtel.

L'hôtel

Allez prendre le colis à la réception de l'hôtel. Il s'agit d'un automate Mammouth.
[coup de fil de Marson, votre patron]
[coup de fil à la réception]
Helena vous demande au bar.

Les thermes

Parlez à Helena. Elle vous raconte son aventure avec Hans.
Allez rejoindre Hans sur le ponton.

Le ponton

Parlez à Hans. Il signe le contrat de vente de son usine à Valadilène.
[coup de fil de Marson, votre patron]
Scène finale...

Fin

Syberia II

© MC2 France / Microïds 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Romansbourg

Parlez à Hans qui se trouve dans sa chambre, au fond du train. Discutez de tous les sujets possibles avec lui.
Sortez du train après le coup de fil d'Oscar.
Ecoutez le colonel Emiliov Goupatchev.
Rejoignez Oscar à l'avant du train et parlez-lui du train.
Tournez le volant et tirez le levier pour remonter le ressort de la locomotive.
Parlez de nouveau à Oscar du train. Il vous demande de trouver du charbon.
Le long du quai, vous verrez une grande machine. C'est un distributeur de charbon. Tirez le levier. Malheureusement, la machine semble ne pas fonctionner.
Longez le quai jusqu'au bout et notez la grille qui vous empêche de descendre.
Entrez dans la boutique et parlez au colonel. Parlez-lui du charbon, de la clé et de la grille.
Examinez le distributeur de bonbons cassé à droite du comptoir.
Prenez la petite clé sur le comptoir.
Regardez maintenant les trois distributeurs à gauche du comptoir.
Ouvrez le tiroir de la troisième machine à l'aide de la petite clé.
Récupérez toute la monnaie à l'intérieur.
Utilisez la pièce canadienne (la 5ème pièce en partant de la gauche) dans la première machine et tournez le mécanisme. Prenez les friandises sucrées que vous venez d'acheter.
Utilisez la seconde pièce dans la seconde machine avant de tourner le mécanisme. Prenez les poissonnets qui tombent.
Sortez sur le quai.
Allez devant le distributeur de charbon et parlez à la petite fille en bas.
Demandez-lui la clé de la grille.
Elle accepte de vous la donner en échange de friandises.
Lancez-lui les bonbons que vous venez de trouver et vous aurez la clé pour descendre.
Descendez.
Terminez votre discussion avec Malka, la petite fille.
Elle vous parle de Cirkos et de deux frères Bourgoff peu aimés par les gens de la ville.
Continuez sous le quai jusqu'à la palissade des deux frères.
Sonnez la cloche et parlez au plus petit.
Demandez-lui s'il sait où trouver du charbon.
Rendez-vous au pied du distributeur à charbon.
Prenez le bidon rouge. Il est vide.
Retournez voir les deux frères pour leur demander un peu d'essence. Ils refusent naturellement.
Longez la palissade vers la gauche.
Arrachez la grande affiche et faufilez-vous à l'intérieur.
Ouvrez la grande caisse au centre de l'écran.
Pendant que le petit court à la poursuite de l'animal en fuite et que le grand dort sur le canapé, échangez votre bidon vide avec le bidon plein posé sur le baril.
Revenez au pied du distributeur de charbon.
Videz le bidon d'essence dans le réservoir puis mettez la machine en route grâce à l'interrupteur.
Montez sur le quai et tirez le levier du distributeur pour obtenir du charbon.
Oscar vient vous prévenir que Hans Voralberg a disparu.

Descendez et entrez chez Cirko (la porte près de Malka).
Vous retrouvez Hans ici, mais il commence à délirer. Il ne va pas très bien. Vous ne pourrez pas quitter Romansbourg tant qu'il sera dans cet état.
Parlez à Malka pour savoir qui pourrait s'occuper de soigner Hans. Elle mentionnera les moines du monastère.
Retournez au cabaret de Cirko et parlez de ces moines au propriétaire. Demandez-lui aussi pourquoi ils n'ont pas soigné la mère de Malka. Continuez la conversation jusqu'à ce qu'il vous explique comment les moines se servent de suaires pour juger de l'état de santé des malades.
Sortez et parlez à Malka des suaires. Elle vous remet une pièce pour le distributaire de suaires.
Retournez près de la palissade des deux frères.
Suivez le chemin vers la gauche jusqu'au distributeur de suaire. Entre temps, Kate se sera plainte du froid.
Glissez la pièce dans la fente et tirez le levier pour récupérer un suaire.
Revenez jusqu'à la boutique du colonel et demandez-lui de vous prêter des habits chauds.
Montez prendre le nécessaire dans son grenier et changez-vous dans la salle de bains du train.
Posez délicatement le suaire sur le visage de Hans qui est toujours couché sur son lit.
Voilà, Kate est désormais prête pour explorer les environs du monastère.
Suivez le chemin jusque là et tirez la corde. On vous refusera l'entrée.
Longez la paroi jusqu'à trouver le moine qui lave son linge.
Parlez-lui de tout. Pendant la conversation, vous apprendrez que ce moine est un passionné d'oiseau, et que l'accès au monastère est défendu aux femmes.
Rebroussez chemin jusqu'à la boutique du colonel et demandez-lui des appeaux.
Retournez voir le moine pour lui donner l'appeau argent. Il s'en ira.
Prenez une soutane sur le rocher et changez-vous.
Descendez au niveau de la corde du monastère et sonnez. Ainsi vêtu, vous monterez sans problème.

Le monastère de Romansbourg

Trouvez la cathédrale et dirigez-vous au fond.
Insistez auprès du Patriarche pour qu'il accepte de s'occuper de Hans. Il cèdera lorsqu'il verra le suaire que vous lui avez apporté.
Le lendemain, le Patriarche vous apprend que Hans est mourrant. Insistez pour le voir, il se trouve dans la chambre du couloir.
Hans vous parle d'un moine nommé Alexei. Il vous demande de le trouver pour qu'il puisse le guérir.
Sortez de la chambre et parlez au moine qui écoutait à la porte.
Il vous remet un parchemin et un vitrail de mammouth.
Vous pouvez lire le parchemin dans votre inventaire.
Revenez dans la cour et prenez la brosse qui traîne près du sceau.
Quittez la cour et continuez droit devant-vous pour retrouver la cathédrale. Entrez et questionnez le Patriarche au sujet d'Alexei.
Apparemment, l'homme que vous cherchez est mort.
Toujours dans la cathédrale, regardez la peinture sur le mur de gauche.
Utilisez la brosse sur le livre que tient le moine. Un symbole apparaît alors. Notez bien ce symbole et la disposition des points blancs par rapport à la croix.
Allez à la bibliothèque (l'autre porte qui donne sur la cour) et descendez au dernier niveau.
Utilisez le long bâton posé contre le mur pour allumer les bougies. Basez-vous à la croix au sol pour allumer les bougies correspondantes aux points blancs du schéma découvert plus tôt.
Une trappe s'ouvre au dernier étage.
Montez l'examiner. Vous pouvez regarder par l'ouverture pour avoir une magnifique vue sur Romansbourg. Déposez y le vitrail de mammouth.
Appuyez dans l'ordre sur les panneaux : Sud, Ouest, Nord, Est (bas, gauche, haut, droite si vous préférez).
La trappe se referme légèrement et laisse apparaître la silhouette d'un mammouth sur le mur en face.
Allez inspecter son oeil. Appuyez sur le bouton, une cache secrète se découvre.
Vous trouverez ici les notes d'Alexei sur le fascinant peuple Youkol. Prenez-les ainsi que la relique juste derrière.
Lisez les notes d'Alexei. L'une des pages parle d'une méthode curative utilisée par les chamans Youkols.
Retournez vers l'ascenseur qui vous a amené au monastère.
Arrêtez-vous à la brouette et prenez les cisailles posées dessus.

Revenez dans la cour puis allez au cimetière.
Le nom d'Alexei est gravé sur l'une des tombes, mais des mauvaises herbes vous empêchent de lire toute l'épitaphe.
Nettoyez la tombe avec les cisailles.
Ramassez les herbes et les ronces que vous venez de couper.
Retournez de nouveau vers l'ascenseur.
Regardez la machine près de l'ascenseur. Elle sert à fabriquer des bougies.
Jetez les herbes et les ronces dans la cuve de cire.
Ouvrez le réceptacle sous le petit entonnoir.
Prenez une mèche sur la gauche et fermez le réceptacle.
Tirez la manette à gauche pour chauffer la cire puis faites la couler en utilisant la petite vanne.
Ouvrez le réceptacle, votre bougie est prête, vous pouvez la prendre.
N'oubliez pas de récupérer les allumettes aussi.
Vous avez maintenant tout ce qu'il faut pour soigner Hans.
Retournez dans sa chambre.
Posez la relique Youkol sur la table.
Fixez la bougie à l'intérieur et allumez-la.
Hans est maintenant guéri.
Le Patriarche vous attend devant l'ascenseur. Il vous prévient qu'il ne laissera pas Hans quitter le monastère.
Rendez-vous dans l'église et allez dans la sacristie. Récupérez une clé. Ouvrez la grille qui se trouve à l'entrée de l'église et tirez la corde des cloches.
Allez au cimetière.
Le moine qui creusait depuis tout à l'heure, n'est plus là. Prenez sa pelle. Kate cassera alors toute seule le mur fragile juste à côté.
Tirez maintenant le cercueil, il fera un très bon traîneau.
Il ne vous reste plus qu'à chercher Hans pour quitter le monastère.

Retour à Romansbourg

Vous voilà de retour dans le train.
Parlez à Hans. Il vous demande d'apporter à Cirkos la pièce qu'il vient de réparer pour ses chevaux mécaniques.
Prenez la pièce et allez au cabaret.
Cirkos est en pleine séance de dressage avec un Youki.
Parlez au bonhomme puis posez le coeur mécanique sur l'emplacement prévu à cet effet devant les chevaux sur la scène.
Regardez de plus près la pièce. Faites pivoter le cœur pour amener l'aiguille supportant un petit cheval sur la position extrême de droite. La pièce est divisée en quatre quarts. Chaque partie possède trois trous. Vous devez cliquer sur les trous adéquats pour fixer la tuyauterie et réparer la machine.
Pour le quart en haut à droite, cliquez sur le trou le plus à gauche.
Pour le quart en bas à droite, cliquez sur le trou le plus à droite.
Pour le quart en bas à gauche, cliquez sur le trou central.
Pour le quart en haut à gauche, cliquez sur le trou le plus à droite.
Poussez le bouton en centre de la pièce. Les chevaux se mettent en mouvement et le spectacle commence.
L'émerveillement est de courte durée, puisque des secousses vous font craindre le pire. En remontant à la gare, vous constatez que quelqu'un a volé le train.
Entrez dans la boutique pour parler au colonel.
Il vous indique la présence d'une vieille draisine sous les rails. Elle est à vous si vous le souhaitez.
Tirez le levier sur le quai (celui près des escaliers).
La draisine apparaît devant vous.
Montez sur elle. Malheureusement, elle ne fonctionne pas très bien, et elle s'arrête au bout du quai.
Descendez sous le quai et allez fouiller le repère des deux frères qui ne sont bien sûr plus là.
Vous recevez un coup de fil de Oscar qui confirme ce que vous redoutiez, les deux frères ont effectivement volé le train.
Lisez le journal posé sur leur table puis donnez des poissonnets au youki couché par là. L'animal vous suivra jusqu'au quai.
Montez encore sur la draisine, grâce à la puissance du youki, vous pouvez enfin partir.

Mésaventures sous la neige

Après la cinématique, vous voilà obligé de laisser le traîneau et de continuer à pied.
Suivez le sentier dans la neige.
Vous passerez devant un tas de pierres, mais vous ne pourrez rien en faire pour le moment.
Continuez jusqu'à ce que le youki s'en prenne à un castor.
Laissez l'animal et enfoncez-vous dans la forêt pour récupérer un peu de bois sec.
Revenez jusqu'au tas de pierres. Disposez le bois sous les cailloux et allumez un feu avec les allumettes. Cela permet de faire fondre la glace.
Soulevez la pierre du dessus et ramassez l'offrande.
Allez voir le youki. Attirez-le avec l'offrande afin qu'il laisse le castor tranquille quelques instants. Lorsque vous reviendrez à côté de la rivière, l'animal aura fait tomber un arbre et vous pourrez traverser.
Le chemin se sépare de nouveau. A droite, c'est un cul-de-sac, prenez donc à gauche.
Vous arrivez dans un refuge abandonné. Sur la cheminée, prenez la poupée russe, la hachette cachée derrière et lisez le guide du pêcheur pour en apprendre plus sur les saumons orange.
Fouillez le coin cuisine, vous trouverez également un vivier à poissons.
Vous ne pourrez pas quitter le refuge car un ours rôde désormais devant la porte d'entrée.
Sortez par derrière. Il y a un petit ponton avec du matériel de pêche.
Prenez la canne à pêche (Kate déposera le vivier devant le youki, sans vivier, l'animal mangera chaque prise) puis choisissez un appât dans la petite boîte. Décidez-vous pour celui en haut à droite.
Kate peut lancer la ligne à trois endroits différents. Lancez la vers la droite, dans le coin sombre. Vous attraperez alors un saumon orange.
Posez la canne et revenez dans le refuge. Par la fenêtre, lancez le poisson à l'ours qui vous laissera alors tranquille. (Si par hasard, vous n'aviez pas pêché de saumon orange, lancez tout de même la prise à l'ours et retournez pêcher un autre poisson jusqu'à obtenir le saumon de la bonne couleur).
Sortez de la maison et allez vers le pont cassé.
A l'aide de la hachette, coupez un bout de corde.
Lancez cette corde sur la branche de l'arbre à côté, vous pourrez alors traverser le ravin.
Continuez dans la neige.
Le youki flairera quelque chose et vous laissera derrière.
Lorsque vous l'aurez rejoint, les deux frères tenteront de vous arrêter mais un évènement totalement inattendu - le crash d'un avion - vous donnera un petit répit.
Plantez ensuite la hachette dans la paroi glacée pour commencer votre ascension.
Allez 3 fois vers le haut, 2 fois à droite, 4 fois vers le haut, 4 fois à gauche, 2 fois vers le haut, deux fois à droite, 2 fois vers le haut, 2 fois à droite et 4 fois vers le haut.
Vous voilà en haut de la falaise.
Avancez jusqu'à trouver l'avion en piteux état. Heureusement, son pilote n'a rien mais il dort, suspendu à un arbre par son parachute. A cause de son casque vissé sur ses oreilles, vous n'arrivez pas à le réveiller en lui parlant.
Examinez le cockpit de l'appareil.
Vous ne pourrez pas rallumer la radio mais il y a quand même un petit truc à faire ici.
Mettez le jus avec le bouton en haut à gauche.
Relevez le petit interrupteur sous le bouton rouge (en bas à droite).
Baissez l'interrupteur A.
Vous pouvez alors lire 28 sur le cadran. Il manque cela dit les deux premiers chiffres.
Pour les connaître, relevez le bouton A et baissez le B.
Relevez aussi le bouton Jaune en bas à droite et baissez le vert.
Voilà, vous avez la combinaison entière maintenant. Il s'agit de 0328.
Revenez un peu sur vos pas et prenez un chemin vers le bas de l'écran.
Les deux frères manqueront presque de vous écraser en motoneige. Ils regagnent le train avec Hans.
Remontez les traces de motoneige jusqu'à la petite station radio.
Trafiquez le matériel pour indiquer la fréquence 0328 puis parlez au micro. Voilà qui devrait réveiller Boris, le pilote de l'avion.
En lui parlant, vous apprenez qu'il est possible d'atteindre le train en se servant du siège éjectable du copilote, mais il vous faut les coordonnées exactes avant d'essayer.
Retournez à la station radio.

Montez au radar et orientez-le vers le nord (la flèche sur le c).
Descendez et regardez le matériel dans la cabane.
Allumez l'écran. Vous remarquerez alors un petit point lumineux représentant le train. Ses coordonnées sont environ (80,20).
Retournez voir Boris. Parlez-lui et trafiquez le cockpit.
Entrez les coordonnées (80,20) sur le tableau de gauche puis appuyez sur le bouton pour déclencher le siège éjectable.
Vous atterrissez devant le train. Le youki vous accueille.
Déterrez le pauvre Oscar sous la neige et parlez-lui.
Montez dans le train.
Prenez le plan par terre ainsi que l'huile dans le compartiment de Hans.
Sortez et donnez l'huile à Oscar qui en a bien besoin.
Allez lui parler encore une fois. Il vous demande de rejoindre votre compartiment.
Ecoutez-le.
Le train ne part toujours pas. Retournez une troisième fois voir Oscar. Ce coup-ci, il dit qu'il faut détacher et abandonner le wagon.
Allez dans le compartiment détruit, et appelez par téléphone Oscar pour qu'il ouvre le panneau.
Il y a 5 boutons sur lesquels vous pouvez agir. Chacun commande un ou plusieurs mécanismes de détachement du wagon. En partant du bas, utilisez dans l'ordre, les boutons 1, 3 et 5. Le wagon se détache, le voyage reprend.

La fin des rails

Oscar est obligé d'arrêter le train puisque les rails s'arrêtent subitement devant une colline glacée.
Le youki s'enfuit, probablement attiré par une quelconque odeur.
Faites le tour du train et allez retrouver Igor qui dit avoir peur des esprits qu'il entend hurler.
Retournez vers le train puis à la motoneige.
Fouillez la sacoche et prenez la couverture.
Observez l'idole. Obstruez la bouche en enfonçant la couverture. Cela stoppe les bruits que Igor entendait.
Retournez lui parler. Cela devrait le décider à partir.
En s'en allant, il laisse derrière lui des crampons qui vous permettront alors d'avancer sur le chemin glacé.
En haut, vous êtes attaqué par Ivan qui vous menace avec une défense de mammouth.
Demandez un peu d'aide à Oscar par téléphone. Il fera siffler le train.
Profitez alors du fait qu'Ivan ait le dos tourné pour examiner le tas d'ivoire sur le traîneau.
Prenez le couteau sous les défenses et coupez la corde qui retient le traîneau.
Le sol commencera à se dérober sous vos pieds et après une chute vertigineuse puis un long somme, vous vous réveillez bien au chaud, dans une chambre d'apparence Youkol.

Le village Youkol

Sortez de la chambre et parlez au chef Youkol.
Examinez les poteries à côté de la porte.
Prenez un bois de cerf.
Le village est assez grand, on peut facilement s'y perdre (mais qui s'en plaindrait vu la beauté des décors). Je vais ici vous expliquer comment aller droit au but, sans détour.
A partir de votre chambre, allez à droite. Vous pouvez voir les tambours au fond et un oiseau perché au premier plan.
Regardez l'oiseau avant de continuer vers le bas de l'écran.
Près des peaux qui sèchent, vous trouverez une lanière en cuir. Kate l'associera de suite avec le bois pour fabriquer une fronde.
Rebroussez chemin et allez devant les tambours.
Visez le stalactite au dessus du cours d'eau. Le mécanisme se bloque et Kate peut passer et entrer chez la shaman.
Parlez à la Shaman. Elle vous indique que le seul moyen de retrouver Hans serait de mettre la main sur des fruits de l'arbre rieur.
Fouillez la partie gauche de la cabane. Prenez le moulin sacré puis revenez au village.
Allez tout droit, passez devant les peaux séchées et arrêtez-vous près de la machine qui ressemble à un puits.
Ramassez le bouchon de liège devant elle puis la gourde vide qui y est accrochée.
Fixez la gourde au crochet en haut de la machine. Tournez devant la manivelle afin de plonger la gourde dans l'eau

glacée et la remplir. Récupérez la gourde.
Avancez vers le bas de l'écran.
Vous arrivez derrière un enclos de Youkis. Récupérez l'arête juste devant la porte de l'enclos.
Continuez à droite, passez sous les rails et rendez-vous à la grotte au fond à droite.
A l'entrée de la grotte, vous pouvez choisir d'aller soit à gauche, soit à droite. Prenez à gauche.
Examinez le mur congelé au fond de la grotte. Il y a un petit rongeur par là.
Placez le bouchon de liège sur le trou en bas à droite.
Regardez maintenant le perchoir derrière vous.
Fixez le moulin sacré et faites le tourner pour appeler l'oiseau.
Retournez vers le mur.
Avec l'oiseau tout proche, le rongeur apeuré se réfugie dans la galerie du mur.
Récupérez le bouchon et placez-le maintenant dans le trou juste devant l'animal pour lui permettre d'avancer.
Lorsqu'il sera passé, bouchez alors le trou qui se trouve derrière lui.
Videz la gourde dans le trou en haut à gauche. Le rongeur poursuit son chemin.
Faites glisser l'arête par le trou en haut, au milieu.
Il ne vous reste alors plus qu'à récupérer les fruits collectés par l'animal pendant son parcours.
Retournez voir la shaman (sortez de la grotte, passez sous les rails, continuez toujours à droite).
Parlez à la shaman qui vous fera alors partir dans un étrange voyage…

Le rêve de Hans
Vous arrivez dans un endroit que les joueurs de Syberia 1 connaissent bien puisqu'il s'agit de la grotte près de Valadilène.
Prenez la poupée mammouth au fond de la grotte puis sortez.
Suivez le chemin qui descend à travers la forêt.
Parlez à la petite fille. Il s'agit de Anna Voralberg.
Après la conversation, poursuivez votre route jusqu'à la ville.
Longez la rue principale pour arriver à la propriété Voralberg (un peu plus loin sur la droite).
Devant la fontaine, prenez le chemin de droite et entrez dans l'imposante demeure.
Vous trouverez monsieur Voralberg dans le salon. Parlez-lui. Il vous refusera l'accès au grenier.
En retournant parler à Anna, vous apprendrez que son père quitte la maison à 19h15 pour aller à l'usine.
Revenez donc à l'horloge.
Tout semble coincé, mais il y a une manière pour la remettre en marche.
En observant le cadran, on peut voir que les aiguilles sont bloquées sur la position 2h45.
Sur la partie basse, vous pouvez voir deux boutons. Utilisez celui de droite pour afficher 2h30 (entre le 2 et le 3, donc), puis celui de gauche pour arriver à 2h45.
Remontez les deux automates et poussez le pendule. Voilà, ça fonctionne de nouveau.
Maintenant, affichez 7h avec le bouton de droite puis 7h15 en touchant une fois à celui de gauche. Tirez le poids de droite et faites sonner l'horloge.
Monsieur Voralberg quittera le salon en laissant la clé sur une petite table.
Prenez cette clé et montez au grenier.
Ouvrez la porte.
Tendez la poupée à Hans et suivez la conversation qui s'en suit.
Examinez les outils. Ouvrez le coeur d'automate. Vous serez ramené au village Youkol.

Retour au village Youkol

De retour dans la maison du Shaman, prenez le masque accroché sur le mur de droite.
Avant de sortir, touchez l'attrapeur de rêves devant la porte, il vous rappellera une partie du rêve de Hans.
Sortez et allez à l'enclos.
Suivez les rails vers la gauche de l'écran.
Montez l'échelle et continuez à longer le chemin de fer.
Vous verrez deux Youkols à la sortie de la grotte. Parlez-leur. Ils sont apparemment effrayés par l'homme de métal, Oscar.
Devant le train, essayez de soulever le crochet. Il est beaucoup trop lourd pour Kate. Les deux Youkols ne vous aideront pas à cause de la présence d'Oscar.

Allez parler à Oscar dans la locomotive. Convainquez-le de porter le masque.
Les Youkols pourront alors s'approcher et fixer le crochet à l'avant du train.
Passez sur le côté droit de la locomotive et regardez de plus près le crochet. Actionnez-le afin de tendre le câble.
Retournez dans la grotte.
Montez aux escaliers que vous trouverez et tirez le levier de droite.
Le train pourra ainsi entrer dans le village Youkol.
Descendez jusqu'au train et parlez à Oscar. Ce dernier ira voir Hans pour le sauver.
Suivez-le dans la maison de la Shaman.
Observez le coeur de Oscar.
Vous pouvez y voir 12 boutons, comme le cadran d'une horloge. Appuyez sur les boutons 7 et 3 (comme 7h15 sur l'horloge des souvenirs de Hans). Une partie s'ouvre. Appuyez maintenant sur 12 et 6, puis sur 3 et 9.
Récupérez la clé de la locomotive dans le coeur.
Retournez au train.
Insérez la clé juste au dessus du volant central.
Tirez le levier en haut à gauche. Vous verrez comme un serpent de métal sortir sous la locomotive. Poussez le bouton à droite du volant central pour le faire remonter.
Baissez le levier en haut à droite puis celui en haut à gauche. Cette fois, le serpent apparaît au dessus de la locomotive.
Poussez le second bouton à droite du volant central pour le faire revenir.
Vous devriez maintenant voir deux des trois cadrans alimentés.
Pour le dernier, tournez le petit volant à gauche du volant central puis appuyez sur le bouton, lui aussi à gauche.
Tournez enfin le gros volant tout à fait à gauche et vous ferez fondre la glace emprisonnant le gros bateau dont parle Alexei dans ses écrits.
Allez voir ce bateau.
Parlez au chef Youkol qui vous attend devant.
Vous ne pourrez partir qu'après avoir été chercher le youki dans son enclos.
Le bateau, vous emmène toujours plus loin au nord.

La banquise

Votre voyage se poursuit sur une banquise remplie de pingouins.
Descendez du bateau et partez explorer la banquise.
Près d'une carcasse de baleine, vous trouverez une corne de nerval. Prenez-la.
Continuez à gauche. Vous comprendrez alors pourquoi le bateau n'avance plus, l'ancre est prise dans la glace.
Libérez-la avec la corne de Nerval.
Partez encore sur la gauche.
Ce maudit Ivan Bourgoff refait parler de lui. Il est sur le bateau et vous empêche de remonter.
Allez tout au bout de la banquise, là où il y a un petit attroupement de pingouins et où vous pouvez regarder le bateau.
Repartez sur la gauche, puis au fond à gauche.
Vous serez alors devant un nid.
Déposez la poupée russe à côté des deux autres oeufs. Les pingouins viendront voir.
Retournez au bout de la banquise.
La glace commence à craquer. Brisez-la entièrement avec la corne et vous flotterez jusqu'au bateau.
Prenez le crochet d'ivoire dans un coin de la cale.
Faites rouler le tonneau puis montez dessus.
Fixez le crochet au dispositif de la voile, puis faites passer le noeud de la corde autour du crochet.
Redescendez.
Tirez le levier pour faire monter la voile.
Le bateau continue sa route, laissant Ivan avec les pingouins.

Syberia

Vous voilà enfin à Syberia.
Descendez du bateau et montez à l'échelle à droite.
Poussez l'homme. Il s'effondre. Ramassez son pendentif et redescendez.
Partez vers la gauche de l'écran jusqu'aux marches que vous devrez descendre.

Ouvrez le coffre au bout du ponton. Il contient trois plaques de pierre. Prenez-les.
Tournez-vous et poursuivez au fond de l'écran.
Cueillez une fleur de Syberia et prenez la plaque cachée dans les herbes.
Continuez votre chemin.
Hans est assis plus loin. La route est bloquée par une grande porte.
Revenez au bateau et descendez dans la cale.
Réveillez le Youki en lui présentant la fleur de Syberia.
Puisque vous êtes là, ouvrez la porte au fond de la cale et allez examiner la peinture à droite de l'ossement.
Notez les symboles dessinés à côté du mammouth puis ressortez et revenez à la grande porte.
Actionnez le levier sous la cage. Celle-ci descend et le Youki se précipite à l'intérieur.
Vous pouvez avancez.
Montez les escaliers et allez voir la machine de plus près.
Regardez la dalle circulaire en dessous.
Ramassez la cinquième plaque de pierre puis disposez toutes les plaques à leurs positions respectives.
Tournez la manivelle de la machine.
Du sable tombe sur la dalle et vous pouvez voir qu'une dalle s'enfonce. Notez le symbole de cette dalle et regardez le médaillon de l'homme que vous avez dans votre inventaire. Il sert à faire la correspondance entre les symboles blancs (ceux de la dalle de la machine) et les rouges. Le symbole qui vous intéresse est à gauche de la cordelette. Il est un peu caché… Essayez de noter tant bien que mal ce symbole rouge.
Prenez la clé apparut au centre de la dalle.
Montez les escaliers.
Hans est assis là, attendant impatiemment l'arrivée des mammouths. Avant qu'il puisse enfin vivre son rêve, vous allez devoir appelez les animaux.
Pour cela, continuez à gauche.
Examinez le panneau de la machine.
Ouvrez ce panneau à l'aide de la clé.
Plusieurs symboles rouges apparaissent devant vos yeux.
Reprenez la clé et placez-la sur le symbole correspondant à celui que vous avez trouvé sur le médaillon. Il s'agit du deuxième symbole sur la ligne du bas.
Tournez maintenant la manivelle de la machine afin de positionner le « haut-parleur » dans la bonne direction.
Intéressez-vous finalement aux tuyaux.
Vous pouvez voir six trous que vous pouvez ouvrir, fermer ou laisser à demi ouvert.
Souvenez-vous de la peinture aperçue dans le bateau et des symboles affichés.
Il indiquent la bonne position que doit avoir chaque trou.
Sur la ligne du haut, vous devez avoir : ouvert, à demi ouvert, ouvert
Sur la ligne du bas, vous devez avoir : à demi ouvert, fermé, ouvert
Actionnez le levier à droite des tuyaux.
Ca y est. Les mammouths arrivent.
Je vous laisse découvrir la fin de cette formidable aventure.

Sydney 2000

© Eidos Interactive / ATD 2000

MODE LEGEND

Gagnez une méadille d'or dans toutes les didciplines en difficulté moyenne pour débloquer le mode legend.

MODE EXPERT

Tapez le code GIZMO pour avoir accès au mode expert.

Syndicate

© Electronic Arts / Bullfrog 1993

+ D'INFOS FORUM

NOMS D'ÉQUIPES TRUQUÉS

Entrez l'un des noms suivants comme nom d'équipe :

COOPER TEAM	Crédits maximum, ainsi que tous les agents
DO IT AGAIN	Termine le niveau (faites CTRL + C en cours de partie)
MARKS TEAM	Bonne équipe
MIKES TEAM	Toutes les armes et équipements supplémentaires
NUK THEM	Sélectionnez n'importe quel pays
OWN THEM	Tous les pays sont à vous
ROB A BANK	Vous voilà milliardaire ! (sur certaines versions seulement)
TO THE TOP	Vous donne de l'argent (sur certaines versions seulement)
WATCH THE CLOCK	Accélère l'horloge

PATCHS POUR PLUS D'ARGENT

Editez le fichier de sauvegarde en hexadécimal, placez-vous au secteur 0 et allez à l'octet 20. Ensuite, il faut écrire FF FF FF aux octets 20 21 et 22 .Vous vous retrouvez ainsi avec 16 millions.

PATCHS SUR LES SAUVEGARDES

Editez un fichier de sauvegarde avec un éditeur de secteurs. Pour faire croire au jeu que vous avez déjà fait certaines missions, il suffit de remplacer le chiffre que vous trouverez aux déplacements suivants par un 00 :

21DC	Accélérateur de l'Atlantique
2268	Afrique du Sud
20CE	Alaska
2196	Algérie
21FA	Arabie
22A4	Argentine
227C	Australie occidentale
225E	Brésil
216E	Californie
220E	Ceinture du Pacifique
21BE	Chine
2222	Colombie
21C8	Colorado
21D2	Etats du Sud
2132	Europe centrale
213C	Europe de l'Est
2128	Europe de l'Ouest
215A	Extrême-Orient

20EC	Groenland
2204	Inde
22B8	Indonésie
21AA	Irak
21B4	Iran
2114	Kamchatka
2146	Kazakhztan
2240	Kenya
210A	Libye
21E6	Mauritanie
2218	Mexique
2182	Middle-West
2150	Mongolie
2272	Mozambique
222C	Niger
218C	Nouvelle Angleterre
2290	Nouvelles Galles
2100	Oural
229A	Paraguay
224A	Pérou
2178	Rocheuses
20F6	Scandinavie
210A	Sibérie
21F0	Soudan
2164	Terre-Neuve
228C	Territoire du Nord
20E2	Territoires du Nord-Est
20D8	Territoires du Nord-Ouest
22A9	Uruguay
2254	Vénézuela
211E	Yukon
2236	Zaïre

Syndicate Plus

© Electronic Arts / Bullfrog

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom d'équipe :

COOPER TEAM	Argent et équipement
DO IT AGAIN	Appuyez sur CTRL + C pour terminer la mission
NUK THEM	Choisissez n'importe quel pays
ROB A BANK	100 millions de dollars
TO THE TOP	100 millions de dollars et choix du pays
WATCH THE CLOCK	Recherche accélérée

Syndicate Wars

© Electronic Arts / Bullfrog 1996

CHEAT MODE

Entrez POOSLICE à la place de votre nom. Maintenant, au cours du jeu, vous avez accès aux possibilités suivantes (clavier AZERTY) :

ALT + C Finir le niveau
ALT + T Téléporter à l'emplacement du pointeur de la souris
SHIFT + A Donne toutes les armes...

A l'écran des armes ou du cryo, appuyez sur la touche ":" (deux points) sur un clavier AZERTY ou "." sur un clavier QWERTY pour avoir 10000 crédits supplémentaires. Vous pouvez renouveler la manipulation autant de fois que vous voulez. Sur ce même écran, appuyez sur la touche 0 (le zéro du clavier alpabétique) pour avoir plus d'armes et d'armure.

A l'écran de la recherche : la touche U fait avancer la recherche d'un jour à la fois.

ARGENT SUPPLÉMENTAIRE

Avant d'appuyer sur la barre d'espace pour terminer la mission, faites un petit tour dans le niveau et verifiez qu'il n'y a pas de banque. S'il y en a une, faites-la sauter : vous pourrez ainsi récupérer plusieurs millions en ramassant les valises. Mais attention : une fois que la banque a explosé, la police arrive.

10000 CRÉDITS

Editez le fichier play.bat sous DOS afin de rajouter "/m" après @main. Lancez le jeu. Une fois que vous êtes dans l'écran principal, appuyez sur ":" pour avoir 10.000 crédits. Vous pourrez réaliser cette manipulation à volonté.

System Shock

© Origin Systems / Looking Glass 1994

SANTÉ ILLIMITÉE

Pour avoir une santé à toute épreuve, trouvez un "Medikit" et un "Logic probe". Faites tomber le premier à terre, regardez-le et utilisez le second dessus.

System Shock 2

© Electronic Arts / Looking Glass 1999

CHEAT CODES

Au cours du jeu, pendant que l'inventaire n'est pas à l'écran, appuyez sur la touche ":" (clavier AZERY) ou ";" (clavier US) afin d'afficher la ligne de commande. Entrez l'un des codes suivants, puis validez par ENTER :

ADD_POOL	?
CLEAR_TELEPORT	?
CYCLE_AMMO	Change les munitions disponibles
CYCLE_WEAPON x	Changement d'arme (où x vaut -1 ou 1)
DRAG_AND_DROP x	Glisser/délpacer (où x vaut 0 ou 1)
DRAG_AND_DROP_FROB x	Glisser/délpacer (où x vaut 0 ou 1)
DRAG_AND_DROP_MODE x	Glisser/délpacer (où x vaut 0 ou 1)
EQUIP_WEAPON	Cherche et équipe une arme spéciale dans l'inventaire
FIRE_WEAPON x	Arme qui tire (où x vaut 0 ou 1)
FROB_OBJECT	?
FROB_OBJECT_INV	?
FROB_TOGGLE	Bascule entre les modes
INTERFACE_USE	Utiliser un item dans l'niventaire
LOOK_CURSOR	?
MSG_HISTORY	Active/désactive l'historique des messages
OPEN_MFD	?
OPEN_MFD 35	Upgrades stats
OPEN_MFD 36	Upgrades technologiques
OPEN_MFD 37	Upgrade d'armes
OPEN_MFD 38	Upgrade PSI
PLAY_UNREAD_LOG	?
PSI_FULL	Tous les points PSI
PSI_POWER	?
QUERY x	(où x vaut 0 ou 1)
QUICKBIND	?
QUICKLOAD	Chargement rapide
QUICKSAVE	Sauvegarde rapide
QUICKUSE	?
RELOAD_GUN	Recharge les armes hors inventaire
SELECT_PSIPOWER	?
SHOCK_JUMP_PLAYER	Sauter le joueur
SHOW_VERSION	Affiche le numéro de version
SPLIT x	(où x vaut 0 ou 1)
STOP_EMAIL	?
SWAP_GUNS	Intervertit arme primaire et secondaire
TOGGLE_COMPASS	Etat du compas
TOGGLE_INV	Inventaire
TOGGLE_MOUSE	?
UBERMENSCH	Stats maximales
USE_OBJ	?
WPN_SETTING_TOGGLE	?
SUMMON_OBJ x	Crée un objet où x est un des noms suivants :

10 nanites

20 nanites
5 nanites
ap clip
arach. organ
arachnightmare
assault rifle
basketball
big nanite pile
blast turret
brawnboost
brawnboost implant
cards med card
chem #1
chem #2
chem #3
chem #4
chem #5
chem #6
chem #7
chem #8
chem #9
chem #10
chem #11
chem #12
chem #13
chem #14
chem #15
chem #16
chem #17
chem #18
chem #19
chips
crew 2 card
crew card
crewwoman
cryo card
crystal shard
delacroix
detox patch
electro shock
emp grenade
emp rifle
emp shot
endurboost swiftboost
explode barrel
female appar.
french-epstein device
fusion cannon
fusion shot
gr. over. organ
greater over.
gren launcher
grub
grub organ
hack soft v3

he clip
heavy armor
ice pick
ice pick recycle
incend. grenade
int boost
invisibile arachnid
lab assistant implant
large prism
large worm beaker
laser pistol
laser turret
light armor
maintenance tool
male appar.
malecrew
med annex key
med patch
medical kit
medium armor
midwife
midwife organ
mn. over. organ
modify soft v3
molec. analyzer
monkey brain
nanites
overlord
pellet shot box
pistol
portable battery
power cell
protocol droid
prox. grenade
psi amp
psi booster
psi patch
psi trainer
r 1 nanite
r and d card
rad barrel
rad patch
rad patch medical kit
rec crew key
recycler
reflec armor
repair soft v3
research soft v3
rifled slug box
rumbler
rumbler organ
security card
science card
shotgun
slug turret

```
smartboost
soda can
speed boost
standard clip
stasis field generator
stats trainer
strength boost
swarm
swarm organ
swiftboost implant
tech trainer
timed grenade
toxin grenade
toxin grenade small prism
turret rocket
turret slug thrower
vacc suit
viral prolif
weapon trainer
wide machinery
worm launcher
worm skin
wormblood
wormgoo
wormheart
wrench
```

DERNIÈRES COMMANDES

Appuyez sur SHIFT et pont virgule pour faire apparaître la console puis appuyez sur TAB pour visualiser la dernière commandes entrée.

Söldner : Secret Wars

© JoWooD / Wings Simulations 2004

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants dans la boîte de dialogue :

`/wings simulations cracks/give ammo`	Munitions illimitées
`/wings simulations cracks/give health`	Vie illimitée

Söldner-X : Himmelsstürmer

© EastAsia Soft

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Impossible

Terminer le cinquième monde en mode Hard (partie Standard).

Mode Nightmare

Terminer le cinquième monde en mode Impossible (partie Standard).

Tachyon : The Fringe

© Novalogic

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche 7 du pavé numérique avant d'entere les codes suivants:

IM A CHEATER	Tous les cheats
ONE MILLION DOLLARS	5000 crédits
BOOM STICK	Tous les objets
RAGTAG	Tous les niveaux
COME GET SOME	Plein de munitions
DILITHIUM	Plein d'énergie
QUICKENING	God mode
THERE IS NO SPOON	Victoire instantanée

Tactical Ops

© MicroProse / Kamehan Studios 2002

CHEAT MODE

Pendant la partie, appuyez sur ESC puis activez la console dans le menu "outils". Entrez **IAMTHEONE** pour activer le cheat mode. Entrez ensuite l'un des codes suivants pour obtenir ce que vous voulez.

FLY	Voler
GHOST	Mode no clipping
GOD	God Mode

FLASHS INFINIS

Voilà une astuce pour lancer des flashs à l'infini (ça ne marche que sur certains serveurs).
1)Achetez un flash.
2)Allez vous positionner à n'importe quel endroit.
3)Appuyez sur la touche tirer pour préparer le lancement de la flash, mais ne la lâchez pas !
4)Ensuite appuyez autant de fois que vous voulez sur le bouton qui sert à jeter une arme.
5)Et là vous lancerez des rafales de flashs.

Taito Legends 2

© KOCH Media / Taito 2006

CRÉDITS AU MAX

Lorsque vous lancez un jeu, vous devez appuyer sur une première touche pour faire comme si vous insériez une pièce, puis presser une seconde touche pour lancer la partie. A cet instant, vous pouvez appuyer autant de fois que vous voulez sur cette première touche pour mettre les crédits au maximum.

Tales of Monkey Island

© Focus / Telltale Games 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

The Rock of Gelato

Objectif : Sauvez Elaine

Votre première mission consiste à réussir à fabriquer la potion qui permet de battre Le Chuck avant que ce dernier ne termine son sort. Dirigez-vous vers le mat et consultez les instructions pour fabriquer la potion.

Allez à droite, montez les marches et prenez le Monkey Coffin. Examinez-le pour recevoir le Fizzy Root Beer. Ouvrez l'inventaire et combinez la Breath Mints avec la bouteille du Fizzy Beer. Combinez ensuite cette dernière avec l'épée.

La maladresse de Guybrush est toujours au rendez-vous et il fera tomber la bouteille avant que vous n'ayez pu asperger l'épée avec cette potion. Vous devez alors concocter une autre potion avec les moyens du bord.

Parlez à Elaine pour lui demander de vous lancer une corde. Une fois que vous serez à bord du bateau de Le Chuck, allez à l'arrière et utilisez votre épée pour couper la racine de la plante. Placez cette racine dans le baril de Grog.

Placez ensuite les Breath Mints dans le baril aussi. Plongez votre épée dans cette potion pour la renforcer. Utilisez-la immédiatement après contre votre ennemi Le Chuck.

Flotsam Island

Objectif : Trouvez le Screaming Narwhal et trouvez un moyen pour quitter l'île

Une fois sur la nouvelle île, parlez au journaliste qui est constamment à la recherche du dernier scoop pour son journal. Il affirme qu'il est impossible de quitter l'île à cause du vent. Vous devez lui fournir trois histoires de pirates pour qu'il daigne vous révéler sa source secrète ; il s'agit de Deep gut.

Commencez alors par aller au port de la ville et repérez le linge tendu. Cherchez dans les chaussettes pour trouver une carte de membre pour le bar club 41 de l'île. Revenez au club qui se trouve à l'entrée de la ville et utilisez la carte pour entrer.

A l'intérieur du bar, votre main enchantée provoque une bagarre générale et à votre sortie Nipperkin vous félicite et prend note. Il ne vous reste alors que deux histoire à trouver pour connaitre la source secrète. Ramassez le Grogatini sword qui se trouve près du verre brisé.

Engouffrez-vous maintenant dans la jungle et avancez puis prenez à gauche. Ramassez les bombes et revenez vers le port. Essayez maintenant d'embarquer sur le bateau à nouveau. Essayez de passer sur la planche mais il se trouve que le capitaine avait senti le coup car il a badigeonné le passage avec de la graisse pour vous empêcher d'avancer. Essayez de grimper à bord à l'aide de la chaine qui relie l'ancre au bateau mais sans succès. Le capitaine vous attend

de pied ferme et vous lance des bouts de charbon sur la tête. Ce dernier allumera ensuite le feu à la planche.

Allumez la mèche d'une de vos bombes à l'aide des flammes et courez vers le linge. Mettez la bombe dans le sous-vêtement et utilisez la corde du linge pour essayer d'aborder le bateau. En vous repoussant, le capitaine ramène la bombe vers son emplacement. Il sera alors éjecté du bateau et vous pourrez être à nouveau capitaine.

Revenez à la jungle et avancez vers la gauche jusqu'à trouver Joaquin. Ce dernier est en train de jouer avec des poupées. Parlez-lui de sa collection et il vous avoue alors qu'il est désespéramment à la recherche de la poupée Dark Ninja Dave. Prenez sa carte au trésor et piégez-le en lui demandant de regarder ailleurs et ainsi voler une poupée rose appelée Pink Pajama Pierre.

Revenez au port et allez près de l'imprimerie du journal local où se trouvent les barils d'encre. Plongez la poupée rose dans l'encre noire. Combinez ensuite la poupée avec Grogatini sword et vous réussirez à fabriquer un faux Dark Ninja Dave.

Vous devez ensuite utiliser la carte de Joaquim. Les dessins d'animaux indiquent les chemins à prendre. Vous entendrez à chaque début de chemin le cri d'un animal, suivez donc ces bruits pour trouver votre chemin. Engouffrez-vous dans la jungle et avancez puis prenez la direction de l'ouest. Dirigez-vous vers le nord dès que vous le pourrez et avancez jusqu'à atteindre le puits. Utilisez la carte avec le puits pour commencer la quête du trésor.

Suivez ensuite le chemin situé à l'est puis prenez vers l'est à nouveau, à la prochaine bifurcation. Montez en longeant le chemin qui mène vers le nord puis dirigez-vous vers le sud. Allez encore une fois vers le sud. Ensuite, empruntez la route la plus haute (au nord) puis dirigez-vous vers l'ouest. Une fois arrivé à destination, placez le Dark Ninja dans le trou.

Revenez alors à Joaquim et annoncez-lui que la carte est authentique et qu'elle mène vers un trésor. Il creusera à son tour et trouvera la poupée. Nipperkin est présent aussi, il vous félicite. Il finira par vous donner une carte qui vous permet de trouver son contact. Sur la carte, il y a des traces de pas qui indiquent la direction à prendre : ouest, nord, nord et nord. Le mot de passe étant ; Deadline.

Revenez à la jungle et suivez la carte pour trouver la maison du contact de Nipperkin. Entrez pour vous retrouver devant la Voodoo Lady. Parlez-lui et prenez le Locket. Parlez ensuite au squelette de perroquet et emportez-le avec vous. Avancez ensuite vers la bouteille indestructible et prenez-la aussi. Sortez de la maison et prenez la girouette qui se trouve par terre avant de vous éloigner.

Revenez au port et parlez au pirate qui se trouve devant la Court house. Prenez son Eye of the Manatee. Quittez-le et allez au vendeur qui se trouve à gauche puis prenez le U-tube. Demandez-lui ensuite s'il est capable de détruire votre bouteille indestructible. Il affirme qu'il en est capable mais qu'il voudrait être payé en contre parte.

Laissez-le alors et revenez au bateau.

Effectuez des tirs de canon pour détruire les sculptures du vendeur.

Ramassez aussi le fromage qui se trouve à gauche du canon. Revenez vers la boutique du vendeur et prenez son briseur de bouteille indestructible. Malheureusement votre main enchantée vous empêche d'utiliser cet appareil.

Vous devez rendre visite au toubib disjoncté. Rendez-vous à sa maison et prenez le pot de fleur accroché au mur de droite. Frappez à la porte et entrez. Parlez au docteur avant de vous retrouver attaché à la chaise.

Vous devez donc vous libérer et quitter le labo. Tournez la chaise vers la droite et inclinez-vous vers l'arrière pour atteindre la clé de la cage du singe.

Lancez-la ensuite au singe. Tournez à gauche et sonnez à la sonnette. Le singe changera alors l'image de la radio. Inclinez-vous vers l'avant et appuyez sur la pédale de droite pour faire tomber une banane pour le singe. Il ira alors vers le dispositif de génération de courant et fera tomber une image radio.

Tournez-vous encore à gauche et ramassez la radio avec votre pied. Revenez à droite et inclinez-vous vers l'arrière pour lancer la radio. Appuyez sur la sonnette pour appeler le singe et donnez-lui une banane. Quand il s'approche du squelette, électrocutez-le pour que la clé s'accroche à sa queue. Sonnez encore une fois et donnez une banane au singe. Prenez enfin la clé et libérez-vous.

Maintenant que votre main est engourdie suite à l'anesthésiant, utilisez le briseur de bouteille pour consulter la carte et Eye of the Manatee pour la lire.

Revenez à la jungle et prenez le chemin qui mène en haut. Utilisez la carte avec le piédestal. Allez alors dans le chemin du sud puis empruntez celui qui mène vers le bas (à gauche) et au nord. Utilisez le pot de fleurs avec le puits.

Allez ensuite à droite puis à gauche et enfin vers le bas. Tournez autour du calendrier dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la couleur devienne verte. Allez enfin vers le nord pour atteindre l'entrée du temple.

Utilisez le briseur de bouteille contre le nez en cristal bleu. Ramassez ensuite le masque et placez le perroquet à l'intérieur du temple.

Revenez avers le port et utilisez le formage contre les signes qui se trouvent sous les fenêtres de la prison. Revenez ensuite voir le docteur et provoquez-le jusqu'à ce qu'il accepte de vous suivre.

Une fois devant la machine qui génère le vent, utilisez la manivelle pour activer les statuettes. Allez ensuite à droite et utilisez la girouette avec la statuette. Observez la face qui est sur la girouette et tournez les cylindres de façon à avoir la même image sur la statuette. Utilisez ensuite la manivelle. C'est là que le docteur arrive et vous catapulte à l'entrée du temple.

Allez à la statuette du Stange Idol en suivant votre carte. Utilisez le fromage pour remplacer le cylindre manquant et placez la girouette sur la statuette. Faites en sorte que les faces du cylindre correspondent aux images. Utilisez ensuite la manivelle pour que le docteur vienne une seconde fois et vous catapulte.

Allez à la statuette de l'Enigmatic Idol en suivant votre carte. Placez la girouette sur la statue.
Tournez les cylindres et placez le pot de fleurs dans l'emplacement vide. Ensuite, suivez l'image de la girouette. Utilisez enfin la manivelle.

Allez à la statuette du Messed up Idol en suivant le chemin sur votre carte. Parlez au docteur et trompez-le en affirmant avoir vu son roi pour qu'il se retourne. Placez le U tube dans son fusil à air pour qu'il soit catapulté dans la statuette. Entre temps, n'utilisez pas la girouette mais tournez plutôt les cylindres et écoutez les cris que le docteur lance.

Quand ses cris deviennent graves ceci indique que la position du cylindre est correcte sinon continuez à tourner. Utilisez ensuite la manivelle.

Après la cinématique, vous vous retrouvez sur le bateau. Essayez d'indiquer la direction à Winslow mais votre main vous empêche de le faire. Remontez vers la barre et utilisez-la. Votre main vous jouera encore un tour et fera basculer le bateau. Revenez vers le bas et tirez avec le canon.

Allez à la carte et essayez de pointer votre direction mais encore une fois votre main vous empêche de le faire. Vous tomberez alors près du baril et votre main s'enfoncera dans le goudron. Maintenant qu'elle est immobile, indiquez à votre second la direction à prendre, vers le Rock of Gelato pour trouver Elaine et Le Chuck.

Fin du premier épisode.

Chapitre 2

Prologue

Vous débutez l'aventure là où vous l'aviez laissée dans le premier chapitre. Vous êtes sur votre navire qui subit un abordage de la part de la chasseuse de pirates : Morgan Le Flay. Après qu'elle vous ait coupé la main, vous la combattrez en duel et à la fin de chaque conversation, vous changerez de position sur le bateau. Parlez-lui alors jusqu'à vous retrouver à proximité de la corniche du bateau et ramassez le crochet.

Parlez-lui encore pour vous retrouver près de la barre de navigation du bateau. Utilisez le crochet avec la corde qui se trouve en haut pour monter sur la poutre. Une fois en haut, coupez la corde qui bloque le baril plein de poissons avec votre épée. Parlez-lui plusieurs fois pour revenir près de la barre. Cliquez dessus pour la tourner et faire basculer le baril. Revenez ensuite près de la corniche et cliquez sur l'albatros pour qu'il se sauve et atterrisse sur le baril. Cette action fera tomber le baril sur le planche et puisque Morgan se trouve sur la planche elle sera catapultée. Elle s'accrochera à la corniche et en tombant elle emportera votre main avec elle. Après ce duel, allez vers la carte et indiquez Jerkbait Islands pour que votre second mette le cap vers ces îles.

Spinner Cay

Une fois sur l'île, avancez sur le port pour être interpellé par une Vacaylian appelée Alemonade . Parlez-lui et demandez-lui si vous pouvez prendre le rafiot qui se trouve à gauche. Elle vous informe qu'il vous faut un passe et que le chef peut vous en fournir un. Demandez-lui ensuite si elle peut réparer votre mat. Sa réponse sera positive et elle vous propose de la rejoindre dans sa boutique.

A la fin de la conversation, avancez droit devant vous pour apercevoir Elaine. Elle descendra vous parler et vous donnera une bague. Lorsqu'elle vous quitte, restez sur place et prenez le l'oeil qui se trouve sur la statue du poisson. Montez ensuite les marches pour rejoindre Elaine, le chef des Vacaylian et un pirate. Parlez à Elaine et prenez le passe pour le rafiot. Avant de repartir, elle vous convaincra de rester sur l'île et d'aider les personnes qui sont atteintes par le seau Voodoo maléfique. Quittez-les lieux après la fin de la conversation.

Avancez sur le pont et tournez à droite. Continuez jusqu'au trou dans le mur pour atteindre la boutique. Demandez-lui alors de réparer votre bateau. Ceci sera fait en un rien de temps. Prenez ensuite le sceau qui se trouve devant la boutique. Revenez en bas et allez vers le rafiot. Puisque vous possédez le passe, vous pouvez l'utiliser maintenant. Prenez alors la direction de Roe Island.

Roe Island

Il s'agit de l'île sur laquelle se trouvait l'ami de la femme Voodoo. Approchez-vous de la Manatee accrochée au mur et placez le Locket dans le trou.

Ceci déclenchera un mécanisme et un bout de papier apparaitra de la bouche de la Manatee. Prenez-le et combinez l'oeil de poisson (Fish eye) et l'oeil de Manatee pour obtenir un Fish eye of the Manatee. Combinez ce dernier avec le bout de papier pour lire ce qui est écrit. C'est le nom d'un livre, revenez donc à Spinner Cay.

Spinner Cay

Avancez dans le port et tournez à droite deux fois. Avancez ensuite jusqu'à la bibliothèque. Parlez à Tetra puis demandez le livre 101 Fish jokes. Ouvrez le livre pour trouver un coupon. Revenez alors voir Alemonade dans sa boutique et donnez-lui ce coupon pour obtenir le Glowy Bait. Revenez ensuite au rafiot et dirigez-vous vers Spoon Isle.

Spoon Isle

Sur place, vous trouverez deux pirates en train de se chamailler. Ils sont en possession du premier artéfact et ils se disputent pour savoir qui va l'enterrer. Approchez-vous d'eux et parlez avec eux puis essayez de trouver un compromis. Ils n'arriveront pas à se mettre d'accord. Proposez ensuite qu'ils jouent à un jeu et que le vainqueur prenne l'artéfact. Celui qui cligne des yeux sera le perdant. Quand ils sont face à face, distrayez-les en leur demandant de regarder derrière eux. Quand l'un des pirates regarde à droite et que l'autre regarde à gauche, prenez votre perroquet et placez-le dans le coffre. Plus tard, le perroquet vous indiquera la position du coffre.

Avant de quitter l'île, allez dans la jungle et suivez le chemin de droite pour trouver un puits. Prenez le coupon qui s'y trouve et combinez le crochet et le Glowy Bait pour obtenir un hameçon. Utilisez-le pour pêcher le premier des trois artéfacts.

Revenez ensuite à l'entrée de la jungle et tournez à gauche.
Ensuite tournez deux fois à droite dans le chemin montant. Tournez enfin à gauche pour retrouver Le Chuck. Après la conversation, prenez le coupon qui se trouve par terre et quittez la zone pour revenir à Spinner Cay.

Spinner Cay

Revenez voir Alemonada et donnez-lui le coupon pour qu'elle vous offre une huitre en échange. Examinez-la et prenez la perle qui se trouve à l'intérieur. Revenez au port et embarquez, cette fois, à bord de votre bateau. Allez vers l'île où les deux pirates ont enterré le coffre ; il s'agit de Brilling Island.

Brilling Island

Avancez à gauche et laissez-vous guider par les cris du perroquet. Déterrez ensuite le coffre qui se trouve près du rocher et prenez le deuxième artéfact. Revenez ensuite à votre bateau et mettez le cap sur Spoon Isle.

Spoon Isle

Revenez voir Le Chuck et donnez-lui les instructions pour assembler la perle et le Claw thingie.

Donnez-lui ensuite les indications pour qu'il place le Merfolk key dans le Clamshell Lock. Allez ensuite à la borne de droite et placez le votre pour ouvrir le socle et trouver le troisième artéfact. Prenez le pied de biche qui se trouve à coté de l'artéfact et essayez de vous en emparer. Donnez ensuite le pied de biche à Le Chuck pour qu'il arrache l'artéfact. Après un petit accident, vous vous retrouverez au sol avec les débris du piédestal. Prenez un deuxième pied de biche et allez à droite pour retrouver Le Chuck qui vous donne le troisième et dernier artéfact. Retournez ensuite à Spinner Cay.

Spinner Cay

La ville est sous le siège des pirates qui la bombardent sans relâche. Votre second prend votre bateau et le met en sécurité avant que vous ne puissiez le rejoindre. Avancez vers la bibliothèque et aidez Elaine à se dégager de sous la statue. Utilisez ensuite votre sceau pour ramasser le charbon sans vous bruler. Allez ensuite vers la zone du trône (qui est dévastée) et prenez le contrôleur de chaleur ; le Hot Tub Control. Revenez ensuite au rafiot et mettez le cap sur Spoon Isle.

Spoon Isle

Avancez dans la jungle et tournez à droite jusqu'au puits ensuite tournez à gauche. Parlez à Le Chuck qui est occupé à tabasser des pirates puis allez à gauche vers le barbecue. Placez le contrôleur de chaleur sur le barbecue et le charbon juste en dessous.

Augmentez ensuite la chaleur grâce au contrôleur et placez le perroquet dans la marmite pour le faire fondre. Vous allez utiliser ce liquide pour créer un faux artéfact et le donner aux pirates pour qu'ils laissent Le Chuck tranquille.

N'allez pas vers les débris du piédestal du troisième artéfact, sinon le liquide s'endurcit et vous devrez le faire cuire à nouveau. Allez vers la colline où se trouvait le piédestal. Restez sur le bord et faites couler le mélange sur le piédestal pour qu'il prenne la forme du troisième artéfact. Descendez vers le piédestal et utilisez le pied de biche pour sortir ce faux artéfact. Revenez à Le Chuck et mettez l'objet sur le chapeau de ce dernier pour que les pirates le piquent et se sauvent. Parlez ensuite à Le Chuck pour lui demander d'aller distraire les pirates avec le canon qui se trouve sur la plage. Prenez ensuite votre rafiot et dirigez-vous vers les deux bateaux qui se trouvent en bas de la carte.

Passez entre les deux bateaux et regagnez le votre. Mettez ensuite le cap vers le bateau de McGillicutty. Insultez les pirates pour qu'ils tirent sur votre mat et le brisent. Allez alors vers Brilling Island.

Brilling Island

Vous allez retrouver les deux pirates qui ont enterré le coffre de tout à l'heure. Ils sont maintenant à la recherche du coffre disparu. Parlez avec eux et essayez de les convaincre de creuser près du palmier. Allez ensuite pousser ce palmier pour le mettre à terre. Revenez ensuite à Spinner Cay.

Spinner Cay

Allez à la boutique de réparation et demandez à ce que l'on utilise le palmier en gomme qui se trouve sur Brilling Island pour remplacer votre mat.

Une fois le travail accompli, revenez à McGillicutty. Insultez-le pour qu'il vous tire dessus. La boule du canon rebondira sur votre mat et se dirigera sur le bateau du pirate pour le faire couler. Revenez ensuite à Spinner Cay pour parler avec la chef des Vacaylians. Donnez-lui les artéfacts et prenez le Summuning ball. Allez jusqu'au bout du port et lancez l'objet dans l'océan pour invoquer les créatures.

Une fois en mer, Morgan Le Flay s'attaque à vous une seconde fois. Parlez-lui trois fois pour voir apparaitre un Manatee géant qui n'hésitera pas à avaler tout le bateau.
Rendez-vous alors au chapitre 3 de Tales of Monkey Island.

Chapitre 3

Prologue

Vous commencez ce chapitre à l'intérieur du Manatee géant. Dès que Morgan perd conscience, allez à droite vers le campement où se trouve De Cava.

Parlez-lui ensuite revenez voir Morgan qui est encore inconsciente. Vous devez la réveiller avant de la convaincre de se faire passer pour votre femme. Pour la réveiller, il faut suivre les indications de Winslow, votre second.

Commencez par sélectionner son poignet pour contrôler son pouls.

Remarquez aussi le tatouage sur son bras. Ce sont les initiales de son premier amour, Gustavo. Prenez ensuite son épée et lisez le nom inscrit dessus : Dante Dragotta. C'est l'homme qui la entrainé à l'épée. Au final, levez ses jambes pour faciliter la circulation sanguine et récupérez la liste des actions à faire. Après toutes ces tentatives, elle est toujours inconsciente. Winslow vous demande de lui trouver un Smelling Salt pour la réveiller. Montez alors dans votre bateau et grimpez sur le mat. Prenez le Ear Wax qui se trouve sur la paroi de l'oreille du Manatee. Utilisez cet objet pour réveiller Morgan.

Revenez voir De Cava et, après les deux premières questions, il vous emprisonnera dans une cage. Vous devez répondre à trois questions pour le convaincre que vous êtes bel et bien marié à Morgan.

Les réponses sont :
* L'oncle de Morgan s'appelle Jugbender
* Son animal de compagnie est Gomez
* Son idole est évidemment Guybrush Threepwood
* Son premier amour est Gustavo
* Son bateau s'appelle Toro
* Son entraineur est Dante Dragotta.

Après cette série de questions, De Cava vous libère et vous demande de le rejoindre dans sa quête en tant que simple voyageur. Après la conversation avec Morgan, vous allez glisser et vous retrouver dans les entrailles de la créature (le Manatee).

Brotherhood

Parlez à Morgan puis à Moose, qui se trouve derrière le bar, et discutez avec le squelette qui se trouve à gauche. Avancez ensuite à droite et parlez à Noogie. Il vous avoue qu'il a le béguin pour Morgan. Allez enfin voir le chef Bugeye et demandez un vote pour décider de votre adhésion à la confrérie. Tous les membres votent par la négative et vous devez trouver un moyen pour leur faire changer d'avis.

Allez ensuite à gauche vers le trésor et utilisez votre crochet pour ouvrir le coffre. Une voix familière en sort, il s'agit de Murray le crâne parlant. Prenez-le avec vous et allez au fond à gauche puis observez les trois orifices qui sont des raccourcis vers le bar, vers l'emplacement de Noogie tandis que le troisième est bloqué pour l'instant.

Revenez ensuite voir Noogie. Demandez son soutien pour le vote en échange d'un rendez-vous avec Morgan, ce qu'il accepte sur le champ.

Prenez aussi le livre d'initiation des nouveaux membres de la confrérie. Allez alors voir Morgan et dites-lui qu'il ne s'agit pas d'un rendez-vous mais d'une mission de reconnaissance.

Donnez ensuite ces trois consignes à Morgan :
* to slyly interrogate him (lui poser des questions indiscrètes)
* test his grip (lui tenir la main)
* to check for weapons (lui faire une fouille au corps)

Allez ensuite voir Moose et demandez-lui de faire un toast. Quand il commence à boire, sortez l'épée de Morgan et coupez la tête du squelette. Demandez un autre toast et prenez la tête de Murray puis placez-la sur le squelette. Descendez ensuite voir Bugeye pour lui demander de voter pour vous. Il acceptera si vous réussissez à le battre dans un duel de grimaces. Vous ne pourrez pas le battre pour l'instant.

Ramassez ensuite la photo jetée par Morgan et allez voir Noogie. Dites " ARRR " à ce dernier pour qu'il vous montre une nouvelle grimace. Allez vers Moose et répétez la même action pour apprendre une troisième grimace. Faites la même chose avec Morgan pour avoir une nouvelle grimace. Remontez vers De Cava qui vous demande de lui apporter à boire et vous donne un Mug. Attendez ensuite qu'il pose son Monocular sur la table et volez-le. Combinez-le avec le Fish eye pour obtenir le Fish eye Monocular. Rendez-lui son monocular et quittez les lieux.

Allez voir Noogie et demandez-lui de jouer un morceau dans un tempo plus soutenu. Cette action fera monter le niveau du liquide jaune. Passez par l'orifice qui se trouve à droite puis sortez le Mug pour le remplir avec ce liquide. Avant de revenir vers De Cava, regardez à droite pour apercevoir le visage du singe, sur la proue du bateau, et apprendre une nouvelle grimace. Allez ensuite vers le cadre du " portrait très sale " et utilisez le liquide jaune pour le nettoyer.

Regardez le portrait et apprenez une autre grimace. Allez vers les trois orifices et versez un peu de ce liquide jaune

dans celui qui est bloqué. Passez par ce dernier et ouvrez le casier pour trouver un livre de torture. Combinez ce dernier avec le livre sur l'initiation des nouveaux membres de la confrérie pour changer la couverture du livre. Revenez voir De Cava et donnez-lui le breuvage. Il a demandé un liquide orange mais puisqu'il porte le Monocular, et que ce dernier lui altère la vue, il ne s'apercevra pas de la supercherie. Après la première gorgée, il fera une grimace que vous mémoriserez. Revenez enfin voir Bugeye pour un deuxième duel.

Vous devez utiliser des grimaces différentes de celles utilisées par Bugeye. Dans le deuxième round, évitez de répéter les mêmes grimaces sinon vous perdez la partie. Dans l'écran de choix, choisissez la grimace qui se trouve au dessus ou en dessous de celle utilisée par votre adversaire pour ne pas vous perdre dans le choix.

Après l'ultime attaque de Bugeye, votre colère engendrée par le sceau maléfique vous fera gagner le duel et la voix de Bugeye.

Allez voir Murray et montrez lui le livre de torture avec la couverture du livre d'initiation des nouveaux membres de la confrérie pour le convaincre de vous accepter aussi. Revenez ensuite voir Bugeye et appelez au vote. Vous serez admis dans la confrérie et vous aurez le Cochlea en guise de récompense.

Revenez alors à votre bateau et parlez à Winslow. Prenez ensuite le crane du cheval de mer et grimpez sur le mat. Placez le Cochlea dans l'endroit indiqué pour que le Manatee géant retrouve le sens de l'orientation. Revenez voir De Cava pour vous retrouver poursuivi par les pirates de la confrérie. Demandez l'aide de Morgan et donnez-lui son épée.

Au fond de la mer

Après la cinématique, vous vous retrouvez au fond de la mer à la recherche de La Esponja Grande. Allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre son contenu et notamment la clé dorée. Continuez à droite jusqu'à l'entrée de la caverne. Une femelle Manatee garde l'entrée et vous chasse. Remontez alors sur le bateau et parlez à De Cava. Vous devez maintenant savoir où se trouve la Langue de Manatee pour pouvoir communiquer avec la créature.

Ramassez le poisson qui se trouve à droite et avancez vers l'équipage pour l'interroger.

Intimidez Bugeye pour qu'il parle mais malheureusement il ne sait pas grand-chose. Les autres membres maintiennent aussi le silence. Parlez alors à Morgan et prenez son épée. Allez ensuite voir Moose et utilisez l'épée pour arracher la tête du squelette et faire parler Moose. Avant d'aller vers Noogie, allez parler à De Cava et demandez à consulter les fiches de l'équipage. Lisez celle de Noogie et regardez la photo de la soeur qui l'a éduqué et traumatisé. Rappelez-vous de la grimace qu'elle fait et revenez voir Noogie. Reproduisez la même grimasse pour lui faire peur et l'obliger à parler.

Revenez ensuite vers De Cava et examinez le Locket. Placez votre photo sur celle de De Cava et utilisez la clé pour tourner la flèche. Appuyez ensuite sur cette flèche pour vous retrouver dans le corps de la Voodoo Lady. Vous devez faire venir Le Marquis pour lui demander comment parler aux Manatees. Regardez alors les cartes devant vous et placez-les dans cet ordre : Le Marquis, Guybrush et Voodoo Lady.

Sonnez ensuite la cloche pour faire venir Le Marquis. Il vous dit alors qu'il a appris à communiquer avec les Manatees grâce à un livre mais il refuse de vous l'apporter. Menacez-le alors avant qu'il quitte la maison. Changez ensuite l'ordre des carte en les plaçant ainsi ; Guybrush, Voodoo Lady et Le Marquis. Sonnez la cloche pour piquer le Marquis avec le pouvoir Voodoo.

Il vous apportera alors le livre. Lisez-le ensuite et placez les cartes dans cet ordre ; Voodoo Lady, Marquis et Guybrush pour revenir à votre propre corps.

Plongez dans l'eau et utilisez le crâne du cheval de mer pour appâter le Manatee et entrez dans ses entrailles. La langue de Manatee que vous recherchez se trouve dans le liquide jaune mais elle est hors d'atteinte. Vous devez remonter le niveau du liquide en utilisant le tamtam. Placez le poisson sur ce tamtam pour qu'il tape continuellement. Allez vers la langue et prenez-la. Versez ensuite le Manatee Lax pour que la créature vous expulse. Parlez avec le male Manatee et proposez votre aide pour qu'il réussisse à draguer la femelle Manatee qui garde la caverne de l'Esponja

Grande.

Une fois devant la caverne, vous devez parler à la femelle et répondre à ses questions. A chaque bonne réponse, elle avance un peu et si la réponse est incorrecte elle recule et vous chasse en fin de compte. Ses questions sont aléatoires et les réponses sont difficiles à trouver. Ces réponses sont classées par rubrique et parfois une question peut avoir plusieurs réponses. Voici la liste de toutes les questions et les réponses qui vont avec. Choisissez votre réponse selon la question et non pas selon cet ordre.

Courtesy

Q : You think you're clever, don't you? You should know that I detest know-it-alls.
R : I'm sorry, I don't understand.

Q : What are you, a glutton for punishment? Haven't you had enough?
R : Please repeat that.

Getting Around

Q : Let's say I let you keep your pathetic life and I take a swim with you, where will we go?
R : I'd like to visit the aquarium.

Q : Watch where you swim. Nobody knows the way to my heart.
R : Do you have a map?

Money & Customs

Q : I can't stand you insecure males! I don't want anyone with a lot of baggage.
R : I have nothing to declare.

Q : I'm not going to let some lummox buy my love with clever words.
R : How much is it?
R : Do you accept traveler's checks?

Hotels & Restaurants

Q : All of you male manatees are imbeciles. Why do I even bother?
R : The television does not work.

Q : This mating ground is as dead as my victims. You males are a bunch of cold fish.
R : I prefer it hot and spicy.

Q : You know what I'll say after I devour your bloody heart!?
R : The meal was excellent.

Emergencies

Q : Why should I give you the time of day?
R : I've lost my watch.

Q : You're not nervous, are you?
R : Where is the bathroom?

Q : You think your words can sway me.

What will you say when I rip off your head for my collection?

R : Stop, thief!
R : I've been kidnapped.

Q : You dare to disturb me! Would you like me to dye the ocean depths with your blood!?
R : Is that blood or ketchup?

Avancez ensuite dans la cave et prenez l'Esponja Grande qui n'est qu'une minuscule éponge magique.

Remontez sur votre bateau pour vous apercevoir que l'équipage et De Cava ont pris le contrôle du bateau. Ils vous emprisonnent avec Morgan dans deux cages séparées.

Donnez à Morgan son épée et essayez d'atteindre la corde qui retient votre cage. Demandez ensuite à Morgan si elle peut l'atteindre. Une fois libres, ramassez l'Esponja Grande laissée par De Cava et approchez-vous du mat pour que Moose vous tire dessus. Puisque votre mat est en caoutchouc la bombe rebondit dessus et s'écrase sur le canon ennemi. Prenez alors la tête du cheval de mer, placez-la dans le canon et tirez sur le bateau ennemi.

Cette tête attirera le Manatee géant qui avalera le bateau de De Cava. Vous serez ensuite mis K.O par Morgan qui veut honorer sont contrat de chasseur de pirates. Rendez-vous au chapitre suivant.

Chapitre 4

Partie 1

Tribunal

Après la scène cinématique durant laquelle vous êtes ramené auprès De Singe, vous êtes conduit ensuite au tribunal et inculpé de quatre accusations. Lorsque l'on vous demande de plaider, choisissez l'option " non coupable " (not guilty). Ensuite, choisissez d'assurer votre défense vous-même et lisez les charges qui vous sont attribuées.

Par la suite, examinez la salle d'audience et regardez les indices qui se trouvent sur la table. Ensuite, parlez avec le juge et demandez un témoin (call a witness). Appelez Bailif Hardtack à la barre et écoutez son témoignage. Ensuite, approchez-vous de la table et prenez la croix qui est posée dessus.

Questionnez ensuite le témoin et insistez sur le fait qu'il soit un menteur. Choisissez toujours la première question jusqu'à ce qu'il craque et avoue qu'il a menti.

Ensuite, appelez un autre témoin à la barre et proposez Bosun Krebbs. Une fois qu'elle termine son témoignage, demandez au juge de prendre une pause (recess).

Lorsque vous êtes emmené à votre cellule, parlez avec Bailif Hardtack et demandez à voir votre avocat (Call a lawyer). Après une discussion agitée, vous vous retrouvez dehors.

Flotsam island

Avancez à droite en direction du Club 41 et discutez avec le prisonnier qui est sur votre gauche. Demandez-lui ce qu'il est arrivé à son oeil, demandez-lui de ne pas témoigner contre vous et proposez-lui un oeil de verre en échange.

Ensuite, poursuivez à droite et discutez avec Stan. Posez-lui des questions à propos de ce qu'il est en train de vendre et ramassez la photo qu'il jette. Enfin, finissez la conversation et entrez dans le club 41 à droite.

Club 41

Après la discussion avec De Singe, parlez avec le barman qui n'est autre que le juge et demandez un Volcano shot.

Ensuite, descendez les marches au sud et approchez-vous de la table du milieu. Prenez le verre vide qui se trouve dans votre inventaire et appliquez-le sur le crane pour récupérer la cire.

Ensuite, examinez le tableau près des marches à gauche, celui en haut du bar et sortez du club.

Partie 2

Flotsam island

En sortant du bar, allez à droite et approchez-vous du lampadaire. Utilisez un verre vide dans votre inventaire et placez-le sur l'huile qui coule du lampadaire pour le remplir. Ensuite, avancez à gauche, dépassez la cour de justice et approchez-vous d'une lampe en forme de jambe. Utilisez le Manatee Oil sur la jambe pour l'abimer et récupérez-la. Prenez un verre vide et remplissez-le avec le liquide qui coule près de la fenêtre. Frappez ensuite à la porte de l'usine et demandez un oeil de verre.

A présent, poursuivez à gauche et approchez-vous de la maison de De Singe. Regardez la cage devant la porte, utilisez votre crochet et libérez ainsi le singe. Prenez un verre vide dans votre inventaire et récupérez le liquide bizarre à droite de la porte.

Ensuite, revenez sur la passerelle et continuez à gauche jusqu'à la fin du pont. D'abord, discutez avec le pirate à propos de la Bête de la Jungle puis utilisez la photo de Threepwood sur le bol de nourriture pour chat. Ensuite, allez à l'extrême gauche, prenez un dernier verre vide et remplissez-le avec le " Puddle " qui est en train de bruler.

Maintenant, entrez dans votre inventaire et effectuez les combinaisons suivantes :
-Combinez le " Red caustic fluid " avec " lamp with black blobby burn ".
-Combinez le résultat de cette dernière avec la cire bleue (Blue Hot Wax).

Si vous avez fait une erreur, combinez la jambe avec le Molten glass pour avoir la couleur originale de la jambe.

A présent, revenez devant la cour de justice et parlez avec Hardtack pour revenir à la barre.

Tribunal

Demandez à nouveau un témoin et appelez Krebbs à la barre. Montrez la jambe au témoin pour qu'elle craque et avoue son mensonge.

Ensuite, appelez Hemlock McGee à la barre et écoutez son témoignage. Prenez le singe dans votre inventaire et utilisez-le sur le chat immobile.

Maintenant, appelez Guybrush Threepwood à la barre. Posez une question à propos de Lechuck pour que le juge s'énerve et que ses yeux deviennent rouges. A ce moment, prenez l'oeil de verre dans votre inventaire et placez-le sur le juge pour qu'il prenne la même couleur. Ensuite, demandez à nouveau une pause et demandez à voir votre avocat.

Partie 3

Flotsam island

Revenez voir le prisonnier D'Oro, donnez-lui l'oeil de verre et récupérez une carte. Revenez en arrière, parlez avec Bailif et revenez au tribunal.

Tribunal

Appelez Joaquin D'Oro à la barre et utilisez la carte qu'il vous a donnée contre lui. Une fois que toutes les charges contre vous sont abandonnées, une scène cinématique se déclenche et vous vous retrouvez dans le club 41.

Club 41

Vous remarquez qu'Elaine et Morgan sont en train de se battre. Discutez avec eux, allez parler à Krebbs qui se trouve autour de la table qui est en bas des marches et posez la question " Did it hurt ?". Par la suite, Morgan et Elaine arrivent et changent d'endroit pour se battre à nouveau. Ramassez le sac de sucre qui vient de tomber, récupérez le papier qui se trouve sur la table de gauche (scrap paper) puis récupérez un autre scrap paper au bar.

Ensuite, parlez au barman et demandez l'une des boissons qui sont affichées sur les deux papiers ramassés. Elaine et Morgan reviennent se battre près du bar et Krebbs sort des toilettes.

Approchez-vous des toilettes, à droite, examinez le liquide qui coule des WC et récupérez le Scrap of paper. Revenez voir Krebbs et demandez la même question pour qu'elle vous gifle à nouveau. Le combat change de place, retournez au barman et demandez la boisson qui se trouvait sur le papier collé aux chaussures de Threepwood (Tuna Colada). Prenez le Voodoo Sumon dans votre inventaire et placez-le sur la cible des fléchettes.

Lorsque la boisson est prête, discutez avec Elaine et Morgan qui reviennent au bar. Après qu'Elaine ait touché la lettre Voodoo, Threepwood discute avec Morgan et sort du club.

Partie 4

Tribunal

De retour au tribunal, posez les questions à Mme Threepwood et allez à la table des indices. Montrez d'abord la bague d'Elaine puis montrez l'Esponja Grande. Les choses se compliquent un peu et vous êtes par la suite sauvé par Lechuck.

Flotsam Island

Après la scène cinématique, parlez à Lady Voodoo qui est emprisonnée et récupérez ainsi la carte de la jungle. Regardez la carte, lisez les six étapes que vous devez effectuer pour que l'Esponja Grande devienne mure. Ensuite, avancez à gauche et dirigez-vous vers le Manoir de De Singe.

Manoir De Singe

Approchez-vous du Manoir pour voir De Singe sortir en courant puis entrez. Après la macabre découverte, examinez tout ce qui se trouve dans la pièce puis utilisez le crochet pour entrez dans la pièce de gauche. Récupérez ainsi un pot rempli de jambes, sortez du manoir et allez dans la jungle en prenant à droite.

La jungle

Dès que vous entrez dans la jungle, suivez le chemin de droite, prenez encore une fois à droite puis à gauche jusqu'à la baraque de Lady Voodoo. Ensuite, examinez les restes de la baraque, utilisez la lampe en forme de jambe (Leg shaped Lamp) sur les mouches pour les attirer. Ensuite, revenez à l'entrée de la jungle, allez à droite et revenez au Dock.

Partie 5

Flotsam island

De retour à Flotsam Island, allez voir Stan et montrez-lui la jambe remplie de mouches. Ces dernières suivront la lumière de la pancarte. Par conséquent, discutez avec Stan et parlez-lui de la poupée de Lechuck qui s'allume et attire les mouches.

Enfin, ramassez les restes de la veste de Stan et combinez-la avec Esponja Grande.

La jungle

A présent, retournez à l'entrée de la jungle, suivez cette fois le chemin de gauche puis continuez tout droit jusqu'au puits. Prenez le sac de sucre, jetez-le dans le puits puis plongez l'une des jambes.

Ensuite, retournez à l'entrée de la jungle et suivez le chemin de droite. Placez la jambe sur l'Altar pour attirer les lucioles puis revenez à gauche et suivez-les jusqu'à la bête. Allez à gauche, dépassez le squelette et approchez-vous d'une sorte de calendrier au sol. Ne suivez pas le chemin tout droit mais remarquez un petit passage secret à droite près de la plante.

Cliquez-dessus pour passer, approchez-vous de la plante carnivore et utilisez la jambe pour qu'elle morde. Enfin, prenez la patte de lion et combinez-la avec Esponja Grande.

A présent, revenez à Flotsam Island, discutez avec Lady Voodoo à propos de la troisième étape puis entrez dans le club 41.

Club 41

Entrez dans le club, examinez l'affiche à l'extrême droite du bar et discutez avec le barman à propos de ce concours. Prenez le piment à l'aide de votre crochet et tentez le Challenge. Ensuite, sortez du club et allez au Manoir de De Singe.

Manoir de Singe

Entrez, approchez-vous de l'Auto Trepanation Helmet et appuyez sur le bouton qui se trouve à l'extrême gauche. Maintenant que vous avez perdu votre langue, sortez du manoir et retournez rapidement au Club 41.

Partie 6

Club 41

Retournez voir le barman, demandez-lui d'effectuer le challenge et utilisez de nouveau le crochet pour prendre le piment piquant.

Vous réussissez le challenge et vous gagnez ainsi le piment en question. Consultez votre inventaire et combinez Esponja Grande avec ce fameux piment.

Maintenant, sortez du club 41, discutez avec Lady Voodoo et partez vers la jungle.

La jungle

A l'entrée de la jungle, consultez l'inventaire et examinez la carte de la jungle. Pliez les quatre coins de la carte, pliez le haut et le bas, et rangez-la pour que la terre tremble. Ensuite, prenez le chemin de droite avant de prendre à droite, à droite, au sud puis au nord jusqu'à l'idole rouge. A ce moment, dépliez le bas de la carte, dépliez le coin bas gauche de la carte puis pliez le bas. Allez à gauche, approchez-vous du coffre et utilisez le crochet pour l'ouvrir.

Récupérez les cartes dans le coffre et combinez-les avec Esponja Grande.

Maintenant, quittez la jungle et revenez au club 41.

Partie 7

Club 41

Entrez dans le club, examinez le tapis en bas des marches (le No-longer red carpet) et effectuez des va-et-vient sur ce tapis. Lorsque vous remarquez que l'énergie statique est remontée jusqu'à Threepwood, quittez le club. Ce dernier subira un choc électrique et l'Esponja Grande sera électrifiée.

A présent, sortez du Club 41 pour vous retrouver dans la jungle.

La jungle

Maintenant Mr et Mme Threepwood sont pris dans le piège, prenez l'Esponja Grande dans votre inventaire et utilisez-la sur la machine à vent. Par la suite, prenez le sac de sucre et placez-le dans le sceau d'eau.

Saisissez ensuite le piment et utilisez-le sur De singe pour que ce dernier aille boire l'eau du sceau.

Discutez avec de Singe, faites-lui la première suggestion à propos d'Elaine puis placez l'Esponja Grande dans la machine à vent.

Chapitre 5

Partie 1

Gateway

Lors du dernier épisode, LeChuck vous a tué avec son épée. Vous vous retrouvez donc dans cet épisode enterré vivant. Commencez d'abord par cliquer deux fois sur la terre qui se trouve au-dessus de la tombe pour en sortir. Ensuite, allez à droite jusqu'au bateau et repérez le bol contenant de l'argent sur le banc. Utilisez d'abord la terre qui se trouve dans votre inventaire pour salir le bateau du squelette. Lorsque ce dernier a le dos tourné, prenez rapidement un peu d'argent dans le bol qui est sur le banc.
Par la suite, revenez vers la machine à Grog et achetez un Grog. Ensuite, refaites la même opération avec le bateau pour prendre plus d'argent et retournez à la machine à Grog. Mettez le billet dans la machine et appuyez sur le bouton " Change" pour récupérer de la monnaie. Enfin, revenez voir le squelette et donnez-lui les pièces de monnaie.

Crossroads Center

Lorsque vous arrivez à Crossroads Center, discutez avec Galeb et posez-lui toutes les questions disponibles. Ensuite, reprenez le bateau et allez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

Allez complètement à droite et examinez le crane accroché à la pancarte. Ramassez l'os par terre, revenez en arrière et discutez avec le chasseur de trésors.
Demandez-lui de vous montrer comment trouver un trésor et piquez son Ancre en or lorsqu'il effectue sa démonstration. Enfin, revenez au bateau et allez à Thieves'Den.

Thieves'Den

Allez à droite, prenez la chaussette suspendue et retournez à Gateway.

Gateway

Prenez le bol de verre rempli d'argent et allez complètement à gauche. Repérez le chien errant et donnez-lui l'os qui se trouve dans votre inventaire. Par la suite, revenez au bateau et retournez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

A présent, entrez dans le menu de votre inventaire et combinez le chien avec la chaussette. Ensuite, placez le chien sur le sol rempli de croix lumineuses. Lorsque le chien renifle le sol et s'enfuit, partez à Crossroads Center.

Crossroads Center

En arrivant à Crossroads Center, vous retrouvez le chien. Allez voir Galeb et montrez-lui la chaussette de LeChuck. Vous trouvez un trésor mais il est fermé. Par conséquent, remontez sur le bateau et allez sur Thieves'Den pour avoir de l'aide.

Thieves'Den

Allez voir Thief et donnez-lui le trésor que vous avez trouvé pour qu'il l'ouvre. Lorsqu'il aura caché son contenu, parlez à Thief et posez-lui la première question pour lui dire qu'il y a un singe à 3 têtes derrière lui. Lorsqu'il a le dos tourné, prenez le chien dans votre inventaire et placez-le sur le tas de parchemins. Puis, repérez le Sextant à gauche de la table et volez-le. Enfin, retournez sur le bateau et partez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

De retour à Treasure Hunt, prenez le chien qui a enterré le parchemin et utilisez-le une autre fois sur les croix lumineuses au sol pour qu'il trouve le trésor. Ensuite, repartez à Crossroads Center.

Crossroads Center

Approchez-vous de la marque rouge au centre, prenez d'abord le chien dans votre inventaire et placez-le sur cette marque. Ensuite, prenez également la bouteille de Grog puis l'Ancre en or et placez-les, également, sur cette même marque. Ensuite, retournez au bateau et allez à Swordfight.

Partie 2

Swordfight

Lorsque vous arrivez à Swordfight, montez les marches à droite, grimpez sur le poteau et retrouvez Morgan. Après la scène cinématique, récupérez l'épée qui est plantée dans la tête du pirate mort et utilisez-la pour combattre la dépressive Morgan.
Lors du combat, vous devez donner les bonnes réponses pour lui remonter le moral. Pour ce faire, choisissez parmi les réponses suivantes :

In some ways, you're better than me (en quelque sorte, tu es mieux que moi)
You run that fast (tu es aussi rapide que ça !)
Bet people say that about you all the time. (je parie que les gens te disent ça tout le temps)
He must have taught you everything you know. (il a dû t'apprendre tout ce que tu sais)
Negative One, if That. (je dirais non)
Believe me, you're all women (crois-moi, toutes les femmes sont pareilles)
Une fois que Morgan reprend confiance en elle, parlez-lui du parchemin " Spell " et du " sacrifice". Une scène cinématique se déclenche et la porte vers le monde réel s'ouvre.

Bateau de LeChuck

Après une cinématique, vous vous retrouvez sur le bateau de LeChuck. Choisissez n'importe quelle réponse et regardez la scène cinématique. Par la suite, vous vous retrouvez à Crossroads Center. Prenez le bateau et allez à Swordfight.

Swordfight

Dès que vous arrivez à Swordfight, une scène dans laquelle vous discutez avec Lady Voodoo se déclenche. Ensuite, montez les marches et prenez le passage temporel qui se trouve en haut.

Club 41

Vous débarquez au Club 41. Regardez la cible des fléchettes près du bar et discutez avec Bugeye puis avec Grindstump. Ensuite, explorez le bar, examinez le singe hypnotisé sur le lustre, sortez par le passage temporel et revenez à Gateway.

Gateway

Discutez avec Galeb à propos de la photo de vous qu'il a prise puis donnez-lui l'argent qui est dans votre inventaire pour la récupérer. Ensuite, allez complètement à gauche et prenez le passage temporel.

Partie 3

Océan

Vous débarquez sur une petite plateforme flottante de Winslow. D'abord, examinez l'océan pour plonger, allez à droite et discutez avec Anemone. Cette dernière vous parle de son amour pour Winslow. Ensuite, rebroussez chemin et retournez sur la plateforme de Winslow. Discutez avec ce dernier et dites-lui que sa bien-aimée se trouve juste sous ses pieds. Il lui enverra une lettre d'amour.
Replongez dans l'eau, discutez avec Anemone et dites-lui que Winslow lui a envoyé une note. Elle sortira de sa cachette et provoquera le déplacement du sac accroché à l'algue. Cliquez sur la palourde puis éloignez-vous pour qu'elle crache une bulle d'air qui fera remonter le sac. De retour sur la barque, prenez la photo dans votre inventaire et utilisez-la sur le médaillon. Ensuite, demandez à Winslow d'appuyer sur le bouton du médaillon.

Club 41

Vous vous retrouvez dans le Club 41 avec le corps de Guybrush Threepwood, celui qui portait la cible des fléchettes. Lors de la discussion avec les deux hommes au bar, si vous dites n'importe quelle autre réplique, vous serez battu. Donc, choisissez la réplique " I surrender " (je me rends) pour vous retrouver en prison.

Prison

Examinez le verre qui se trouve dans la cellule voisine et votre esprit sera téléporté vers la plateforme de Winslow. Entrez dans le passage temporel, prenez le bateau et allez à Swordfight. Prenez l'autre passage temporel, en haut des marches, et retournez au Club 41.

Club 41

En entrant dans le Club 41, vous retrouvez votre corps dans le même endroit. Discutez avec Bugeye à propos du Manatee et dites les répliques suivantes : " You slipped out with a tongue " puis " You rode mer-person to Flotsam ". Ensuite, reproduisez la même expression faciale en cliquant sur : Stinky, Tweaking et Meanie. Bugeye perdra son sang froid et sera conduit en prison. A présent, rebroussez chemin jusqu'au Gateway, prenez le passage temporel et demandez à Winslow d'appuyer sur le bouton. Rendez-vous à nouveau à Grindstump pour revenir en prison, dans la bonne cellule, cette fois.

Prison

Examinez rapidement le verre et le chewing-gum près des barres et vous serez téléporté à nouveau près de Winslow. Prenez le bateau et allez au Club 41.

Club 41

Allez voir Grindstump, dites-lui la réplique " I'm a ghost ! Boooo... " et faites-lui peur pour qu'il lance une flèche sur le baril de Grog. Rebroussez chemin jusqu'au Gateway et refaites la même chose pour revenir en prison.

Prison

A présent, utilisez le verre de Grog sur le chewing-gum puis examinez l'affiche montrant une belle femme, à droite de la cellule. Enfin, prenez le tunnel de sortie et regardez la scène qui suit. Après la scène cinématique, Allez à Gateway.

Gateway

Parlez à Galeb et demandez comment inverser le talisman. Ensuite, allez à gauche et entrez par le passage temporel.

Océan

Prenez le déodorant de Winslow et plongez dans l'eau. Allez légèrement à droite, prenez le filet à poisson puis sortez de l'eau. Maintenant, allez prendre le passage temporel vers Swordfight et retournez ainsi au Club 41.

Club 41

Allez à droite du bar, prenez le bandeau sur le pilier et prenez le passage temporel vers Treasure Hunt.

Partie 4

Treasure Hunt

Cliquez sur les croix au sol pour commencer à creuser et repérez les mini-perroquets qui arrivent. Ces derniers se posent sur le panneau de droite. Approchez-vous doucement de ce panneau, prenez le filet à poisson dans votre inventaire et capturez-les. Ensuite, combinez les perroquets avec le Tip jar en verre puis entrez par le passage temporel.
Maintenant, discutez avec Lady Vaudou et dites toutes les répliques possibles. Ensuite, allez au sud, utilisez le crochet et ouvrez le coffre. Récupérez le masque qui s'y trouve puis récupérez une plume près de la mouette morte. Enfin, revenez au passage temporel et allez à Thieves'Den.

Thieves'Den

Prenez le masque et utilisez-le sur Thief. Ensuite, cliquez sur la Boite des Secrets posée sur la table pour la récupérer et revenez à Swordfight pour aller au Club 41.

Club 41

Parlez à Grindstump et rendez-vous pour aller en prison.

Prison

Récupérez la Gum qui se trouve en haut des barreaux puis prenez le tunnel de sortie pour retourner au club 41.

Club 41

Prenez le passage temporel et allez à Crossroads Center.

Crossroads Center

A présent, avancez à droite et utilisez les objets suivants sur l'Esponja Grande : la Gum, les mini-perroquets, la Boite des Secrets, le déodorant, la plume de la mouette et le bandeau. Une scène se déclenche et vous vous retrouvez sur le bateau de LeChuk.

Bateau de LeChuck

Lorsque vous reprenez le contrôle de Guybrush Threepwood sur le bateau de LeChuk, vous êtes sur la petite plateforme qui se trouve en haut. Attendez quelques instants pour que LeChuck arrive et vous frappe.
Dès que vous tombez, cliquez sur Elaine et demandez-lui d'attaquer LeChuk. Vous serez ensuite accroché à une corde et conduit sous le bateau. Lorsque vous vous approchez des squelettes, récupérez les clés tenues par l'un d'eux.
Dès que vous remontez à la surface, LeChuck vous frappe contre une porte. Attendez qu'il arrive pour qu'il vous envoie à nouveau sur la plateforme du haut.
A présent, prenez le crochet dans l'inventaire et utilisez-le sur la voile pour descendre. Dès que vous descendez, utilisez les clés et ouvrez la grille à droite des marches.
Lorsque LeChuk vous frappe à nouveau contre la porte, cliquez sur la porte cassée au sol et cliquez sur le baril pour créer une sorte de balançoire. Ensuite, attendez que LeChuck vous frappe à nouveau et vous envoie vers le haut.
Prenez le crochet et utilisez-le sur la corde. Laissez-vous frapper une autre fois pour vous retrouver devant la balançoire.
Cliquez sur Elaine qui se trouve à proximité, demandez-lui d'allumer le canon et cliquez sur la balançoire pour y monter.
Vous êtes propulsé vers Crossroads Center.

Crossroads Center

LeChuck arrive et tente à nouveau de vous ramener sur le bateau. Prenez le " Shred of life " dans votre inventaire et utilisez-le sur le passage temporel.
Enfin, prenez la bague et placez-la au centre de la marque au sol.
Regardez la cinématique de fin durant laquelle vous reprenez votre corps et vous vous retrouvez sur votre bateau avec la femme de vos rêves. Félicitations, vous avez terminé The Rise of a Dead Pirate.

Tales of Monkey Island - Chapter 1 : Launch of the Screaming Narwhal

© Telltale Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

The Rock of Gelato

Objectif : Sauvez Elaine

Votre première mission consiste à réussir à fabriquer la potion qui permet de battre Le Chuck avant que ce dernier ne termine son sort. Dirigez-vous vers le mat et consultez les instructions pour fabriquer la potion.

Allez à droite, montez les marches et prenez le Monkey Coffin. Examinez-le pour recevoir le Fizzy Root Beer. Ouvrez l'inventaire et combinez la Breath Mints avec la bouteille du Fizzy Beer. Combinez ensuite cette dernière avec l'épée.

La maladresse de Guybrush est toujours au rendez-vous et il fera tomber la bouteille avant que vous n'ayez pu asperger l'épée avec cette potion. Vous devez alors concocter une autre potion avec les moyens du bord.

Parlez à Elaine pour lui demander de vous lancer une corde. Une fois que vous serez à bord du bateau de Le Chuck, allez à l'arrière et utilisez votre épée pour couper la racine de la plante. Placez cette racine dans le baril de Grog.

Placez ensuite les Breath Mints dans le baril aussi. Plongez votre épée dans cette potion pour la renforcer. Utilisez-la immédiatement après contre votre ennemi Le Chuck.

Flotsam Island

Objectif : Trouvez le Screaming Narwhal et trouvez un moyen pour quitter l'île

Une fois sur la nouvelle île, parlez au journaliste qui est constamment à la recherche du dernier scoop pour son journal. Il affirme qu'il est impossible de quitter l'île à cause du vent. Vous devez lui fournir trois histoires de pirates pour qu'il daigne vous révéler sa source secrète ; il s'agit de Deep gut.

Commencez alors par aller au port de la ville et repérez le linge tendu. Cherchez dans les chaussettes pour trouver une carte de membre pour le bar club 41 de l'île. Revenez au club qui se trouve à l'entrée de la ville et utilisez la carte pour entrer.

A l'intérieur du bar, votre main enchantée provoque une bagarre générale et à votre sortie Nipperkin vous félicite et prend note. Il ne vous reste alors que deux histoire à trouver pour connaitre la source secrète. Ramassez le Grogatini sword qui se trouve près du verre brisé.

Engouffrez-vous maintenant dans la jungle et avancez puis prenez à gauche. Ramassez les bombes et revenez vers le port. Essayez maintenant d'embarquer sur le bateau à nouveau. Essayez de passer sur la planche mais il se trouve que le capitaine avait senti le coup car il a badigeonné le passage avec de la graisse pour vous empêcher d'avancer. Essayez de grimper à bord à l'aide de la chaine qui relie l'ancre au bateau mais sans succès. Le capitaine vous attend de pied ferme et vous lance des bouts de charbon sur la tête. Ce dernier allumera ensuite le feu à la planche.

Allumez la mèche d'une de vos bombes à l'aide des flammes et courez vers le linge. Mettez la bombe dans le

sous-vêtement et utilisez la corde du linge pour essayer d'aborder le bateau. En vous repoussant, le capitaine ramène la bombe vers son emplacement. Il sera alors éjecté du bateau et vous pourrez être à nouveau capitaine.

Revenez à la jungle et avancez vers la gauche jusqu'à trouver Joaquin. Ce dernier est en train de jouer avec des poupées. Parlez-lui de sa collection et il vous avoue alors qu'il est désespéramment à la recherche de la poupée Dark Ninja Dave. Prenez sa carte au trésor et piégez-le en lui demandant de regarder ailleurs et ainsi voler une poupée rose appelée Pink Pajama Pierre.

Revenez au port et allez près de l'imprimerie du journal local où se trouvent les barils d'encre. Plongez la poupée rose dans l'encre noire. Combinez ensuite la poupée avec Grogatini sword et vous réussirez à fabriquer un faux Dark Ninja Dave.

Vous devez ensuite utiliser la carte de Joaquim. Les dessins d'animaux indiquent les chemins à prendre. Vous entendrez à chaque début de chemin le cri d'un animal, suivez donc ces bruits pour trouver votre chemin. Engouffrez-vous dans la jungle et avancez puis prenez la direction de l'ouest. Dirigez-vous vers le nord dès que vous le pourrez et avancez jusqu'à atteindre le puits. Utilisez la carte avec le puits pour commencer la quête du trésor.

Suivez ensuite le chemin situé à l'est puis prenez vers l'est à nouveau, à la prochaine bifurcation. Montez en longeant le chemin qui mène vers le nord puis dirigez-vous vers le sud. Allez encore une fois vers le sud. Ensuite, empruntez la route la plus haute (au nord) puis dirigez-vous vers l'ouest. Une fois arrivé à destination, placez le Dark Ninja dans le trou.

Revenez alors à Joaquim et annoncez-lui que la carte est authentique et qu'elle mène vers un trésor. Il creusera à son tour et trouvera la poupée. Nipperkin est présent aussi, il vous félicite. Il finira par vous donner une carte qui vous permet de trouver son contact. Sur la carte, il y a des traces de pas qui indiquent la direction à prendre : ouest, nord, nord et nord. Le mot de passe étant ; Deadline.

Revenez à la jungle et suivez la carte pour trouver la maison du contact de Nipperkin. Entrez pour vous retrouver devant la Voodoo Lady. Parlez-lui et prenez le Locket. Parlez ensuite au squelette de perroquet et emportez-le avec vous. Avancez ensuite vers la bouteille indestructible et prenez-la aussi. Sortez de la maison et prenez la girouette qui se trouve par terre avant de vous éloigner.

Revenez au port et parlez au pirate qui se trouve devant la Court house. Prenez son Eye of the Manatee. Quittez-le et allez au vendeur qui se trouve à gauche puis prenez le U-tube. Demandez-lui ensuite s'il est capable de détruire votre bouteille indestructible. Il affirme qu'il en est capable mais qu'il voudrait être payé en contre parte.
Laissez-le alors et revenez au bateau.

Effectuez des tirs de canon pour détruire les sculptures du vendeur.

Ramassez aussi le fromage qui se trouve à gauche du canon. Revenez vers la boutique du vendeur et prenez son briseur de bouteille indestructible. Malheureusement votre main enchantée vous empêche d'utiliser cet appareil.

Vous devez rendre visite au toubib disjoncté. Rendez-vous à sa maison et prenez le pot de fleur accroché au mur de droite. Frappez à la porte et entrez. Parlez au docteur avant de vous retrouver attaché à la chaise.

Vous devez donc vous libérer et quitter le labo. Tournez la chaise vers la droite et inclinez-vous vers l'arrière pour atteindre la clé de la cage du singe.

Lancez-la ensuite au singe. Tournez à gauche et sonnez à la sonnette. Le singe changera alors l'image de la radio. Inclinez-vous vers l'avant et appuyez sur la pédale de droite pour faire tomber une banane pour le singe. Il ira alors vers le dispositif de génération de courant et fera tomber une image radio.

Tournez-vous encore à gauche et ramassez la radio avec votre pied. Revenez à droite et inclinez-vous vers l'arrière pour lancer la radio. Appuyez sur la sonnette pour appeler le singe et donnez-lui une banane. Quand il s'approche du squelette, électrocutez-le pour que la clé s'accroche à sa queue. Sonnez encore une fois et donnez une banane au

singe. Prenez enfin la clé et libérez-vous.

Maintenant que votre main est engourdie suite à l'anesthésiant, utilisez le briseur de bouteille pour consulter la carte et Eye of the Manatee pour la lire.

Revenez à la jungle et prenez le chemin qui mène en haut. Utilisez la carte avec le piédestal. Allez alors dans le chemin du sud puis empruntez celui qui mène vers le bas (à gauche) et au nord. Utilisez le pot de fleurs avec le puits.

Allez ensuite à droite puis à gauche et enfin vers le bas. Tournez autour du calendrier dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la couleur devienne verte. Allez enfin vers le nord pour atteindre l'entrée du temple.

Utilisez le briseur de bouteille contre le nez en cristal bleu. Ramassez ensuite le masque et placez le perroquet à l'intérieur du temple.

Revenez avers le port et utilisez le formage contre les signes qui se trouvent sous les fenêtres de la prison. Revenez ensuite voir le docteur et provoquez-le jusqu'à ce qu'il accepte de vous suivre.

Une fois devant la machine qui génère le vent, utilisez la manivelle pour activer les statuettes. Allez ensuite à droite et utilisez la girouette avec la statuette. Observez la face qui est sur la girouette et tournez les cylindres de façon à avoir la même image sur la statuette. Utilisez ensuite la manivelle. C'est là que le docteur arrive et vous catapulte à l'entrée du temple.

Allez à la statuette du Stange Idol en suivant votre carte. Utilisez le fromage pour remplacer le cylindre manquant et placez la girouette sur la statuette. Faites en sorte que les faces du cylindre correspondent aux images. Utilisez ensuite la manivelle pour que le docteur vienne une seconde fois et vous catapulte.

Allez à la statuette de l'Enigmatic Idol en suivant votre carte. Placez la girouette sur la statue. Tournez les cylindres et placez le pot de fleurs dans l'emplacement vide. Ensuite, suivez l'image de la girouette. Utilisez enfin la manivelle.

Allez à la statuette du Messed up Idol en suivant le chemin sur votre carte. Parlez au docteur et trompez-le en affirmant avoir vu son roi pour qu'il se retourne. Placez le U tube dans son fusil à air pour qu'il soit catapulté dans la statuette. Entre temps, n'utilisez pas la girouette mais tournez plutôt les cylindres et écoutez les cris que le docteur lance.

Quand ses cris deviennent graves ceci indique que la position du cylindre est correcte sinon continuez à tourner. Utilisez ensuite la manivelle.

Après la cinématique, vous vous retrouvez sur le bateau. Essayez d'indiquer la direction à Winslow mais votre main vous empêche de le faire. Remontez vers la barre et utilisez-la. Votre main vous jouera encore un tour et fera basculer le bateau. Revenez vers le bas et tirez avec le canon.

Allez à la carte et essayez de pointer votre direction mais encore une fois votre main vous empêche de le faire. Vous tomberez alors près du baril et votre main s'enfoncera dans le goudron. Maintenant qu'elle est immobile, indiquez à votre second la direction à prendre, vers le Rock of Gelato pour trouver Elaine et Le Chuck.

Fin du premier épisode.

Tales of Monkey Island - Chapter 2 : The Siege of Spinner Cay

© Telltale Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous débutez l'aventure là où vous l'aviez laissée dans le premier chapitre. Vous êtes sur votre navire qui subit un abordage de la part de la chasseuse de pirates : Morgan Le Flay. Après qu'elle vous ait coupé la main, vous la combattrez en duel et à la fin de chaque conversation, vous changerez de position sur le bateau. Parlez-lui alors jusqu'à vous retrouver à proximité de la corniche du bateau et ramassez le crochet.

Parlez-lui encore pour vous retrouver près de la barre de navigation du bateau. Utilisez le crochet avec la corde qui se trouve en haut pour monter sur la poutre. Une fois en haut, coupez la corde qui bloque le baril plein de poissons avec votre épée. Parlez-lui plusieurs fois pour revenir près de la barre. Cliquez dessus pour la tourner et faire basculer le baril. Revenez ensuite près de la corniche et cliquez sur l'albatros pour qu'il se sauve et atterrisse sur le baril. Cette action fera tomber le baril sur le planche et puisque Morgan se trouve sur la planche elle sera catapultée. Elle s'accrochera à la corniche et en tombant elle emportera votre main avec elle. Après ce duel, allez vers la carte et indiquez Jerkbait Islands pour que votre second mette le cap vers ces îles.

Spinner Cay

Une fois sur l'île, avancez sur le port pour être interpellé par une Vacaylian appelée Alemonade . Parlez-lui et demandez-lui si vous pouvez prendre le rafiot qui se trouve à gauche. Elle vous informe qu'il vous faut un passe et que le chef peut vous en fournir un. Demandez-lui ensuite si elle peut réparer votre mat. Sa réponse sera positive et elle vous propose de la rejoindre dans sa boutique.

A la fin de la conversation, avancez droit devant vous pour apercevoir Elaine. Elle descendra vous parler et vous donnera une bague. Lorsqu'elle vous quitte, restez sur place et prenez le l'oeil qui se trouve sur la statue du poisson. Montez ensuite les marches pour rejoindre Elaine, le chef des Vacaylian et un pirate. Parlez à Elaine et prenez le passe pour le rafiot. Avant de repartir, elle vous convaincra de rester sur l'île et d'aider les personnes qui sont atteintes par le seau Voodoo maléfique. Quittez-les lieux après la fin de la conversation.

Avancez sur le pont et tournez à droite. Continuez jusqu'au trou dans le mur pour atteindre la boutique. Demandez-lui alors de réparer votre bateau. Ceci sera fait en un rien de temps. Prenez ensuite le sceau qui se trouve devant la boutique. Revenez en bas et allez vers le rafiot. Puisque vous possédez le passe, vous pouvez l'utiliser maintenant. Prenez alors la direction de Roe Island.

Roe Island

Il s'agit de l'île sur laquelle se trouvait l'ami de la femme Voodoo. Approchez-vous de la Manatee accrochée au mur et placez le Locket dans le trou.

Ceci déclenchera un mécanisme et un bout de papier apparaitra de la bouche de la Manatee. Prenez-le et combinez l'oeil de poisson (Fish eye) et l'oeil de Manatee pour obtenir un Fish eye of the Manatee. Combinez ce dernier avec le bout de papier pour lire ce qui est écrit. C'est le nom d'un livre, revenez donc à Spinner Cay.

Spinner Cay

Avancez dans le port et tournez à droite deux fois. Avancez ensuite jusqu'à la bibliothèque. Parlez à Tetra puis demandez le livre 101 Fish jokes. Ouvrez le livre pour trouver un coupon. Revenez alors voir Alemonade dans sa boutique et donnez-lui ce coupon pour obtenir le Glowy Bait. Revenez ensuite au rafiot et dirigez-vous vers Spoon Isle.

Spoon Isle

Sur place, vous trouverez deux pirates en train de se chamailler. Ils sont en possession du premier artéfact et ils se disputent pour savoir qui va l'enterrer. Approchez-vous d'eux et parlez avec eux puis essayez de trouver un compromis. Ils n'arriveront pas à se mettre d'accord. Proposez ensuite qu'ils jouent à un jeu et que le vainqueur prenne l'artéfact. Celui qui cligne des yeux sera le perdant. Quand ils sont face à face, distrayez-les en leur demandant de regarder derrière eux. Quand l'un des pirates regarde à droite et que l'autre regarde à gauche, prenez votre perroquet et placez-le dans le coffre. Plus tard, le perroquet vous indiquera la position du coffre.

Avant de quitter l'île, allez dans la jungle et suivez le chemin de droite pour trouver un puits. Prenez le coupon qui s'y trouve et combinez le crochet et le Glowy Bait pour obtenir un hameçon. Utilisez-le pour pêcher le premier des trois artéfacts.

Revenez ensuite à l'entrée de la jungle et tournez à gauche. Ensuite tournez deux fois à droite dans le chemin montant. Tournez enfin à gauche pour retrouver Le Chuck. Après la conversation, prenez le coupon qui se trouve par terre et quittez la zone pour revenir à Spinner Cay.

Spinner Cay

Revenez voir Alemonada et donnez-lui le coupon pour qu'elle vous offre une huitre en échange. Examinez-la et prenez la perle qui se trouve à l'intérieur. Revenez au port et embarquez, cette fois, à bord de votre bateau. Allez vers l'île où les deux pirates ont enterré le coffre ; il s'agit de Brilling Island.

Brilling Island

Avancez à gauche et laissez-vous guider par les cris du perroquet. Déterrez ensuite le coffre qui se trouve près du rocher et prenez le deuxième artéfact. Revenez ensuite à votre bateau et mettez le cap sur Spoon Isle.

Spoon Isle

Revenez voir Le Chuck et donnez-lui les instructions pour assembler la perle et le Claw thingie.

Donnez-lui ensuite les indications pour qu'il place le Merfolk key dans le Clamshell Lock. Allez ensuite à la borne de droite et placez le votre pour ouvrir le socle et trouver le troisième artéfact. Prenez le pied de biche qui se trouve à coté de l'artéfact et essayez de vous en emparer. Donnez ensuite le pied de biche à Le Chuck pour qu'il arrache l'artéfact. Après un petit accident, vous vous retrouverez au sol avec les débris du piédestal. Prenez un deuxième pied de biche et allez à droite pour retrouver Le Chuck qui vous donne le troisième et dernier artéfact. Retournez ensuite à Spinner Cay.

Spinner Cay

La ville est sous le siège des pirates qui la bombardent sans relâche. Votre second prend votre bateau et le met en sécurité avant que vous ne puissiez le rejoindre. Avancez vers la bibliothèque et aidez Elaine à se dégager de sous la statue. Utilisez ensuite votre sceau pour ramasser le charbon sans vous bruler. Allez ensuite vers la zone du trône (qui

est dévastée) et prenez le contrôleur de chaleur ; le Hot Tub Control. Revenez ensuite au rafiot et mettez le cap sur Spoon Isle.

Spoon Isle

Avancez dans la jungle et tournez à droite jusqu'au puits ensuite tournez à gauche. Parlez à Le Chuck qui est occupé à tabasser des pirates puis allez à gauche vers le barbecue. Placez le contrôleur de chaleur sur le barbecue et le charbon juste en dessous.

Augmentez ensuite la chaleur grâce au contrôleur et placez le perroquet dans la marmite pour le faire fondre. Vous allez utiliser ce liquide pour créer un faux artéfact et le donner aux pirates pour qu'ils laissent Le Chuck tranquille.

N'allez pas vers les débris du piédestal du troisième artéfact, sinon le liquide s'endurcit et vous devrez le faire cuire à nouveau. Allez vers la colline où se trouvait le piédestal. Restez sur le bord et faites couler le mélange sur le piédestal pour qu'il prenne la forme du troisième artéfact. Descendez vers le piédestal et utilisez le pied de biche pour sortir ce faux artéfact. Revenez à Le Chuck et mettez l'objet sur le chapeau de ce dernier pour que les pirates le piquent et se sauvent. Parlez ensuite à Le Chuck pour lui demander d'aller distraire les pirates avec le canon qui se trouve sur la plage. Prenez ensuite votre rafiot et dirigez-vous vers les deux bateaux qui se trouvent en bas de la carte.

Passez entre les deux bateaux et regagnez le votre. Mettez ensuite le cap vers le bateau de McGillicutty. Insultez les pirates pour qu'ils tirent sur votre mat et le brisent. Allez alors vers Brilling Island.

Brilling Island

Vous allez retrouver les deux pirates qui ont enterré le coffre de tout à l'heure. Ils sont maintenant à la recherche du coffre disparu. Parlez avec eux et essayez de les convaincre de creuser près du palmier. Allez ensuite pousser ce palmier pour le mettre à terre. Revenez ensuite à Spinner Cay.

Spinner Cay

Allez à la boutique de réparation et demandez à ce que l'on utilise le palmier en gomme qui se trouve sur Brilling Island pour remplacer votre mat.

Une fois le travail accompli, revenez à McGillicutty. Insultez-le pour qu'il vous tire dessus. La boule du canon rebondira sur votre mat et se dirigera sur le bateau du pirate pour le faire couler. Revenez ensuite à Spinner Cay pour parler avec la chef des Vacaylians. Donnez-lui les artéfacts et prenez le Summuning ball. Allez jusqu'au bout du port et lancez l'objet dans l'océan pour invoquer les créatures.

Une fois en mer, Morgan Le Flay s'attaque à vous une seconde fois. Parlez-lui trois fois pour voir apparaitre un Manatee géant qui n'hésitera pas à avaler tout le bateau. Rendez-vous alors au chapitre 3 de Tales of Monkey Island.

Tales of Monkey Island - Chapter 3 : Lair of the Leviathan

© Telltale Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous commencez ce chapitre à l'intérieur du Manatee géant. Dès que Morgan perd conscience, allez à droite vers le campement où se trouve De Cava.

Parlez-lui ensuite revenez voir Morgan qui est encore inconsciente. Vous devez la réveiller avant de la convaincre de se faire passer pour votre femme. Pour la réveiller, il faut suivre les indications de Winslow, votre second.

Commencez par sélectionner son poignet pour contrôler son pouls.

Remarquez aussi le tatouage sur son bras. Ce sont les initiales de son premier amour, Gustavo. Prenez ensuite son épée et lisez le nom inscrit dessus : Dante Dragotta. C'est l'homme qui la entrainé à l'épée. Au final, levez ses jambes pour faciliter la circulation sanguine et récupérez la liste des actions à faire. Après toutes ces tentatives, elle est toujours inconsciente. Winslow vous demande de lui trouver un Smelling Salt pour la réveiller. Montez alors dans votre bateau et grimpez sur le mat. Prenez le Ear Wax qui se trouve sur la paroi de l'oreille du Manatee. Utilisez cet objet pour réveiller Morgan.

Revenez voir De Cava et, après les deux premières questions, il vous emprisonnera dans une cage. Vous devez répondre à trois questions pour le convaincre que vous êtes bel et bien marié à Morgan.

Les réponses sont :
* L'oncle de Morgan s'appelle Jugbender
* Son animal de compagnie est Gomez
* Son idole est évidemment Guybrush Threepwood
* Son premier amour est Gustavo
* Son bateau s'appelle Toro
* Son entraineur est Dante Dragotta.

Après cette série de questions, De Cava vous libère et vous demande de le rejoindre dans sa quête en tant que simple voyageur. Après la conversation avec Morgan, vous allez glisser et vous retrouver dans les entrailles de la créature (le Manatee).

Brotherhood

Parlez à Morgan puis à Moose, qui se trouve derrière le bar, et discutez avec le squelette qui se trouve à gauche. Avancez ensuite à droite et parlez à Noogie. Il vous avoue qu'il a le béguin pour Morgan. Allez enfin voir le chef Bugeye et demandez un vote pour décider de votre adhésion à la confrérie. Tous les membres votent par la négative et vous devez trouver un moyen pour leur faire changer d'avis.

Allez ensuite à gauche vers le trésor et utilisez votre crochet pour ouvrir le coffre. Une voix familière en sort, il s'agit de Murray le crâne parlant. Prenez-le avec vous et allez au fond à gauche puis observez les trois orifices qui sont des raccourcis vers le bar, vers l'emplacement de Noogie tandis que le troisième est bloqué pour l'instant.

Revenez ensuite voir Noogie. Demandez son soutien pour le vote en échange d'un rendez-vous avec Morgan, ce qu'il accepte sur le champ.

Prenez aussi le livre d'initiation des nouveaux membres de la confrérie. Allez alors voir Morgan et dites-lui qu'il ne s'agit pas d'un rendez-vous mais d'une mission de reconnaissance.

Donnez ensuite ces trois consignes à Morgan :
* to slyly interrogate him (lui poser des questions indiscrètes)
* test his grip (lui tenir la main)
* to check for weapons (lui faire une fouille au corps)

Allez ensuite voir Moose et demandez-lui de faire un toast. Quand il commence à boire, sortez l'épée de Morgan et coupez la tête du squelette. Demandez un autre toast et prenez la tête de Murray puis placez-la sur le squelette. Descendez ensuite voir Bugeye pour lui demander de voter pour vous. Il acceptera si vous réussissez à le battre dans un duel de grimaces. Vous ne pourrez pas le battre pour l'instant.

Ramassez ensuite la photo jetée par Morgan et allez voir Noogie. Dites " ARRR " à ce dernier pour qu'il vous montre une nouvelle grimace. Allez vers Moose et répétez la même action pour apprendre une troisième grimace. Faites la même chose avec Morgan pour avoir une nouvelle grimace. Remontez vers De Cava qui vous demande de lui apporter à boire et vous donne un Mug. Attendez ensuite qu'il pose son Monocular sur la table et volez-le. Combinez-le avec le Fish eye pour obtenir le Fish eye Monocular. Rendez-lui son monocular et quittez les lieux.

Allez voir Noogie et demandez-lui de jouer un morceau dans un tempo plus soutenu. Cette action fera monter le niveau du liquide jaune. Passez par l'orifice qui se trouve à droite puis sortez le Mug pour le remplir avec ce liquide. Avant de revenir vers De Cava, regardez à droite pour apercevoir le visage du singe, sur la proue du bateau, et apprendre une nouvelle grimace. Allez ensuite vers le cadre du " portrait très sale " et utilisez le liquide jaune pour le nettoyer.

Regardez le portrait et apprenez une autre grimace. Allez vers les trois orifices et versez un peu de ce liquide jaune dans celui qui est bloqué. Passez par ce dernier et ouvrez le casier pour trouver un livre de torture. Combinez ce dernier avec le livre sur l'initiation des nouveaux membres de la confrérie pour changer la couverture du livre. Revenez voir De Cava et donnez-lui le breuvage. Il a demandé un liquide orange mais puisqu'il porte le Monocular, et que ce dernier lui altère la vue, il ne s'apercevra pas de la supercherie. Après la première gorgée, il fera une grimace que vous mémoriserez. Revenez enfin voir Bugeye pour un deuxième duel.

Vous devez utiliser des grimaces différentes de celles utilisées par Bugeye. Dans le deuxième round, évitez de répéter les mêmes grimaces sinon vous perdez la partie. Dans l'écran de choix, choisissez la grimace qui se trouve au dessus ou en dessous de celle utilisée par votre adversaire pour ne pas vous perdre dans le choix.

Après l'ultime attaque de Bugeye, votre colère engendrée par le sceau maléfique vous fera gagner le duel et la voix de Bugeye.

Allez voir Murray et montrez lui le livre de torture avec la couverture du livre d'initiation des nouveaux membres de la confrérie pour le convaincre de vous accepter aussi. Revenez ensuite voir Bugeye et appelez au vote. Vous serez admis dans la confrérie et vous aurez le Cochlea en guise de récompense.

Revenez alors à votre bateau et parlez à Winslow. Prenez ensuite le crane du cheval de mer et grimpez sur le mat. Placez le Cochlea dans l'endroit indiqué pour que le Manatee géant retrouve le sens de l'orientation. Revenez voir De Cava pour vous retrouver poursuivi par les pirates de la confrérie. Demandez l'aide de Morgan et donnez-lui son épée.

Au fond de la mer

Après la cinématique, vous vous retrouvez au fond de la mer à la recherche de La Esponja Grande. Allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre son contenu et notamment la clé dorée. Continuez à droite jusqu'à l'entrée de la caverne. Une femelle Manatee garde l'entrée et vous chasse. Remontez alors sur le bateau et parlez à De Cava. Vous devez

maintenant savoir où se trouve la Langue de Manatee pour pouvoir communiquer avec la créature.

Ramassez le poisson qui se trouve à droite et avancez vers l'équipage pour l'interroger.

Intimidez Bugeye pour qu'il parle mais malheureusement il ne sait pas grand-chose. Les autres membres maintiennent aussi le silence. Parlez alors à Morgan et prenez son épée. Allez ensuite voir Moose et utilisez l'épée pour arracher la tête du squelette et faire parler Moose. Avant d'aller vers Noogie, allez parler à De Cava et demandez à consulter les fiches de l'équipage. Lisez celle de Noogie et regardez la photo de la soeur qui l'a éduqué et traumatisé. Rappelez-vous de la grimace qu'elle fait et revenez voir Noogie. Reproduisez la même grimasse pour lui faire peur et l'obliger à parler.

Revenez ensuite vers De Cava et examinez le Locket. Placez votre photo sur celle de De Cava et utilisez la clé pour tourner la flèche. Appuyez ensuite sur cette flèche pour vous retrouver dans le corps de la Voodoo Lady. Vous devez faire venir Le Marquis pour lui demander comment parler aux Manatees. Regardez alors les cartes devant vous et placez-les dans cet ordre : Le Marquis, Guybrush et Voodoo Lady.

Sonnez ensuite la cloche pour faire venir Le Marquis. Il vous dit alors qu'il a appris à communiquer avec les Manatees grâce à un livre mais il refuse de vous l'apporter. Menacez-le alors avant qu'il quitte la maison. Changez ensuite l'ordre des carte en les plaçant ainsi ; Guybrush, Voodoo Lady et Le Marquis. Sonnez la cloche pour piquer le Marquis avec le pouvoir Voodoo.

Il vous apportera alors le livre. Lisez-le ensuite et placez les cartes dans cet ordre ; Voodoo Lady, Marquis et Guybrush pour revenir à votre propre corps.

Plongez dans l'eau et utilisez le crâne du cheval de mer pour appâter le Manatee et entrez dans ses entrailles. La langue de Manatee que vous recherchez se trouve dans le liquide jaune mais elle est hors d'atteinte. Vous devez remonter le niveau du liquide en utilisant le tamtam. Placez le poisson sur ce tamtam pour qu'il tape continuellement. Allez vers la langue et prenez-la. Versez ensuite le Manatee Lax pour que la créature vous expulse. Parlez avec le male Manatee et proposez votre aide pour qu'il réussisse à draguer la femelle Manatee qui garde la caverne de l'Esponja Grande.

Une fois devant la caverne, vous devez parler à la femelle et répondre à ses questions. A chaque bonne réponse, elle avance un peu et si la réponse est incorrecte elle recule et vous chasse en fin de compte. Ses questions sont aléatoires et les réponses sont difficiles à trouver. Ces réponses sont classées par rubrique et parfois une question peut avoir plusieurs réponses. Voici la liste de toutes les questions et les réponses qui vont avec. Choisissez votre réponse selon la question et non pas selon cet ordre.

Courtesy

Q : You think you're clever, don't you? You should know that I detest know-it-alls.
R : I'm sorry, I don't understand.

Q : What are you, a glutton for punishment? Haven't you had enough?
R : Please repeat that.

Getting Around

Q : Let's say I let you keep your pathetic life and I take a swim with you, where will we go?
R : I'd like to visit the aquarium.

Q : Watch where you swim. Nobody knows the way to my heart.
R : Do you have a map?

Money & Customs

Q : I can't stand you insecure males! I don't want anyone with a lot of baggage.

R : I have nothing to declare.

Q : I'm not going to let some lummox buy my love with clever words.
R : How much is it?
R : Do you accept traveler's checks?

Hotels & Restaurants

Q : All of you male manatees are imbeciles. Why do I even bother?
R : The television does not work.

Q : This mating ground is as dead as my victims. You males are a bunch of cold fish.
R : I prefer it hot and spicy.

Q : You know what I'll say after I devour your bloody heart!?
R : The meal was excellent.

Emergencies

Q : Why should I give you the time of day?
R : I've lost my watch.

Q : You're not nervous, are you?
R : Where is the bathroom?

Q : You think your words can sway me.
What will you say when I rip off your head for my collection?
R : Stop, thief!
R : I've been kidnapped.

Q : You dare to disturb me! Would you like me to dye the ocean depths with your blood!?
R : Is that blood or ketchup?

Avancez ensuite dans la cave et prenez l'Esponja Grande qui n'est qu'une minuscule éponge magique.

Remontez sur votre bateau pour vous apercevoir que l'équipage et De Cava ont pris le contrôle du bateau. Ils vous emprisonnent avec Morgan dans deux cages séparées.

Donnez à Morgan son épée et essayez d'atteindre la corde qui retient votre cage. Demandez ensuite à Morgan si elle peut l'atteindre. Une fois libres, ramassez l'Esponja Grande laissée par De Cava et approchez-vous du mat pour que Moose vous tire dessus. Puisque votre mat est en caoutchouc la bombe rebondit dessus et s'écrase sur le canon ennemi. Prenez alors la tête du cheval de mer, placez-la dans le canon et tirez sur le bateau ennemi.

Cette tête attirera le Manatee géant qui avalera le bateau de De Cava. Vous serez ensuite mis K.O par Morgan qui veut honorer sont contrat de chasseur de pirates. Rendez-vous au chapitre suivant.

Tales of Monkey Island - Chapter 4 : The Trial and Execution of Guybrush Threepwood

© Telltale Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Tribunal

Après la scène cinématique durant laquelle vous êtes ramené auprès De Singe, vous êtes conduit ensuite au tribunal et inculpé de quatre accusations. Lorsque l'on vous demande de plaider, choisissez l'option " non coupable " (not guilty). Ensuite, choisissez d'assurer votre défense vous-même et lisez les charges qui vous sont attribuées.
Par la suite, examinez la salle d'audience et regardez les indices qui se trouvent sur la table. Ensuite, parlez avec le juge et demandez un témoin (call a witness). Appelez Bailif Hardtack à la barre et écoutez son témoignage. Ensuite, approchez-vous de la table et prenez la croix qui est posée dessus.
Questionnez ensuite le témoin et insistez sur le fait qu'il soit un menteur. Choisissez toujours la première question jusqu'à ce qu'il craque et avoue qu'il a menti.
Ensuite, appelez un autre témoin à la barre et proposez Bosun Krebbs. Une fois qu'elle termine son témoignage, demandez au juge de prendre une pause (recess).
Lorsque vous êtes emmené à votre cellule, parlez avec Bailif Hardtack et demandez à voir votre avocat (Call a lawyer). Après une discussion agitée, vous vous retrouvez dehors.

Flotsam island

Avancez à droite en direction du Club 41 et discutez avec le prisonnier qui est sur votre gauche. Demandez-lui ce qu'il est arrivé à son oeil, demandez-lui de ne pas témoigner contre vous et proposez-lui un oeil de verre en échange. Ensuite, poursuivez à droite et discutez avec Stan. Posez-lui des questions à propos de ce qu'il est en train de vendre et ramassez la photo qu'il jette. Enfin, finissez la conversation et entrez dans le club 41 à droite.

Club 41

Après la discussion avec De Singe, parlez avec le barman qui n'est autre que le juge et demandez un Volcano shot. Ensuite, descendez les marches au sud et approchez-vous de la table du milieu. Prenez le verre vide qui se trouve dans votre inventaire et appliquez-le sur le crane pour récupérer la cire.
Ensuite, examinez le tableau près des marches à gauche, celui en haut du bar et sortez du club.

Partie 2

Flotsam island

En sortant du bar, allez à droite et approchez-vous du lampadaire. Utilisez un verre vide dans votre inventaire et placez-le sur l'huile qui coule du lampadaire pour le remplir. Ensuite, avancez à gauche, dépassez la cour de justice et approchez-vous d'une lampe en forme de jambe. Utilisez le Manatee Oil sur la jambe pour l'abimer et récupérez-la. Prenez un verre vide et remplissez-le avec le liquide qui coule près de la fenêtre. Frappez ensuite à la porte de l'usine et demandez un oeil de verre.
A présent, poursuivez à gauche et approchez-vous de la maison de De Singe. Regardez la cage devant la porte, utilisez votre crochet et libérez ainsi le singe. Prenez un verre vide dans votre inventaire et récupérez le liquide bizarre à droite

de la porte.
Ensuite, revenez sur la passerelle et continuez à gauche jusqu'à la fin du pont. D'abord, discutez avec le pirate à propos de la Bête de la Jungle puis utilisez la photo de Threepwood sur le bol de nourriture pour chat. Ensuite, allez à l'extrême gauche, prenez un dernier verre vide et remplissez-le avec le " Puddle " qui est en train de bruler.
Maintenant, entrez dans votre inventaire et effectuez les combinaisons suivantes :
-Combinez le " Red caustic fluid " avec " lamp with black blobby burn ".
-Combinez le résultat de cette dernière avec la cire bleue (Blue Hot Wax).
Si vous avez fait une erreur, combinez la jambe avec le Molten glass pour avoir la couleur originale de la jambe.
A présent, revenez devant la cour de justice et parlez avec Hardtack pour revenir à la barre.

Tribunal

Demandez à nouveau un témoin et appelez Krebbs à la barre. Montrez la jambe au témoin pour qu'elle craque et avoue son mensonge.
Ensuite, appelez Hemlock McGee à la barre et écoutez son témoignage. Prenez le singe dans votre inventaire et utilisez-le sur le chat immobile.
Maintenant, appelez Guybrush Threepwood à la barre. Posez une question à propos de Lechuck pour que le juge s'énerve et que ses yeux deviennent rouges. A ce moment, prenez l'oeil de verre dans votre inventaire et placez-le sur le juge pour qu'il prenne la même couleur. Ensuite, demandez à nouveau une pause et demandez à voir votre avocat.

Partie 3

Flotsam island

Revenez voir le prisonnier D'Oro, donnez-lui l'oeil de verre et récupérez une carte. Revenez en arrière, parlez avec Bailif et revenez au tribunal.

Tribunal

Appelez Joaquin D'Oro à la barre et utilisez la carte qu'il vous a donnée contre lui. Une fois que toutes les charges contre vous sont abandonnées, une scène cinématique se déclenche et vous vous retrouvez dans le club 41.

Club 41

Vous remarquez qu'Elaine et Morgan sont en train de se battre. Discutez avec eux, allez parler à Krebbs qui se trouve autour de la table qui est en bas des marches et posez la question " Did it hurt ?". Par la suite, Morgan et Elaine arrivent et changent d'endroit pour se battre à nouveau. Ramassez le sac de sucre qui vient de tomber, récupérez le papier qui se trouve sur la table de gauche (scrap paper) puis récupérez un autre scrap paper au bar.
Ensuite, parlez au barman et demandez l'une des boissons qui sont affichées sur les deux papiers ramassés. Elaine et Morgan reviennent se battre près du bar et Krebbs sort des toilettes.
Approchez-vous des toilettes, à droite, examinez le liquide qui coule des WC et récupérez le Scrap of paper. Revenez voir Krebbs et demandez la même question pour qu'elle vous gifle à nouveau. Le combat change de place, retournez au barman et demandez la boisson qui se trouvait sur le papier collé aux chaussures de Threepwood (Tuna Colada).
Prenez le Voodoo Sumon dans votre inventaire et placez-le sur la cible des fléchettes.
Lorsque la boisson est prête, discutez avec Elaine et Morgan qui reviennent au bar. Après qu'Elaine ait touché la lettre Voodoo, Threepwood discute avec Morgan et sort du club.

Partie 4

Tribunal

De retour au tribunal, posez les questions à Mme Threepwood et allez à la table des indices. Montrez d'abord la bague d'Elaine puis montrez l'Esponja Grande. Les choses se compliquent un peu et vous êtes par la suite sauvé par Lechuck.

Flotsam Island

Après la scène cinématique, parlez à Lady Voodoo qui est emprisonnée et récupérez ainsi la carte de la jungle. Regardez la carte, lisez les six étapes que vous devez effectuer pour que l'Esponja Grande devienne mure. Ensuite, avancez à gauche et dirigez-vous vers le Manoir de De Singe.

Manoir De Singe

Approchez-vous du Manoir pour voir De Singe sortir en courant puis entrez. Après la macabre découverte, examinez tout ce qui se trouve dans la pièce puis utilisez le crochet pour entrez dans la pièce de gauche. Récupérez ainsi un pot rempli de jambes, sortez du manoir et allez dans la jungle en prenant à droite.

La jungle

Dès que vous entrez dans la jungle, suivez le chemin de droite, prenez encore une fois à droite puis à gauche jusqu'à la baraque de Lady Voodoo. Ensuite, examinez les restes de la baraque, utilisez la lampe en forme de jambe (Leg shaped Lamp) sur les mouches pour les attirer. Ensuite, revenez à l'entrée de la jungle, allez à droite et revenez au Dock.

Partie 5

Flotsam island

De retour à Flotsam Island, allez voir Stan et montrez-lui la jambe remplie de mouches. Ces dernières suivront la lumière de la pancarte. Par conséquent, discutez avec Stan et parlez-lui de la poupée de Lechuck qui s'allume et attire les mouches.
Enfin, ramassez les restes de la veste de Stan et combinez-la avec Esponja Grande.

La jungle

A présent, retournez à l'entrée de la jungle, suivez cette fois le chemin de gauche puis continuez tout droit jusqu'au puits. Prenez le sac de sucre, jetez-le dans le puits puis plongez l'une des jambes.
Ensuite, retournez à l'entrée de la jungle et suivez le chemin de droite. Placez la jambe sur l'Altar pour attirer les lucioles puis revenez à gauche et suivez-les jusqu'à la bête. Allez à gauche, dépassez le squelette et approchez-vous d'une sorte de calendrier au sol. Ne suivez pas le chemin tout droit mais remarquez un petit passage secret à droite près de la plante.
Cliquez-dessus pour passer, approchez-vous de la plante carnivore et utilisez la jambe pour qu'elle morde. Enfin, prenez la patte de lion et combinez-la avec Esponja Grande.
A présent, revenez à Flotsam Island, discutez avec Lady Voodoo à propos de la troisième étape puis entrez dans le club 41.

Club 41

Entrez dans le club, examinez l'affiche à l'extrême droite du bar et discutez avec le barman à propos de ce concours. Prenez le piment à l'aide de votre crochet et tentez le Challenge. Ensuite, sortez du club et allez au Manoir de De Singe.

Manoir de Singe

Entrez, approchez-vous de l'Auto Trepanation Helmet et appuyez sur le bouton qui se trouve à l'extrême gauche. Maintenant que vous avez perdu votre langue, sortez du manoir et retournez rapidement au Club 41.

Partie 6

Club 41

Retournez voir le barman, demandez-lui d'effectuer le challenge et utilisez de nouveau le crochet pour prendre le piment piquant.
Vous réussissez le challenge et vous gagnez ainsi le piment en question. Consultez votre inventaire et combinez Esponja Grande avec ce fameux piment.
Maintenant, sortez du club 41, discutez avec Lady Voodoo et partez vers la jungle.

La jungle

A l'entrée de la jungle, consultez l'inventaire et examinez la carte de la jungle. Pliez les quatre coins de la carte, pliez le haut et le bas, et rangez-la pour que la terre tremble. Ensuite, prenez le chemin de droite avant de prendre à droite, à droite, au sud puis au nord jusqu'à l'idole rouge. A ce moment, dépliez le bas de la carte, dépliez le coin bas gauche de la carte puis pliez le bas. Allez à gauche, approchez-vous du coffre et utilisez le crochet pour l'ouvrir.
Récupérez les cartes dans le coffre et combinez-les avec Esponja Grande.
Maintenant, quittez la jungle et revenez au club 41.

Partie 7

Club 41

Entrez dans le club, examinez le tapis en bas des marches (le No-longer red carpet) et effectuez des va-et-vient sur ce tapis. Lorsque vous remarquez que l'énergie statique est remontée jusqu'à Threepwood, quittez le club. Ce dernier subira un choc électrique et l'Esponja Grande sera électrifiée.
A présent, sortez du Club 41 pour vous retrouver dans la jungle.

La jungle

Maintenant Mr et Mme Threepwood sont pris dans le piège, prenez l'Esponja Grande dans votre inventaire et utilisez-la sur la machine à vent. Par la suite, prenez le sac de sucre et placez-le dans le sceau d'eau.
Saisissez ensuite le piment et utilisez-le sur De singe pour que ce dernier aille boire l'eau du sceau.
Discutez avec de Singe, faites-lui la première suggestion à propos d'Elaine puis placez l'Esponja Grande dans la machine à vent.

Tales of Monkey Island - Chapter 5 : Rise of the Pirate God

© Telltale Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Gateway

Lors du dernier épisode, LeChuck vous a tué avec son épée. Vous vous retrouvez donc dans cet épisode enterré vivant. Commencez d'abord par cliquer deux fois sur la terre qui se trouve au-dessus de la tombe pour en sortir. Ensuite, allez à droite jusqu'au bateau et repérez le bol contenant de l'argent sur le banc. Utilisez d'abord la terre qui se trouve dans votre inventaire pour salir le bateau du squelette. Lorsque ce dernier a le dos tourné, prenez rapidement un peu d'argent dans le bol qui est sur le banc.
Par la suite, revenez vers la machine à Grog et achetez un Grog. Ensuite, refaites la même opération avec le bateau pour prendre plus d'argent et retournez à la machine à Grog. Mettez le billet dans la machine et appuyez sur le bouton " Change" pour récupérer de la monnaie. Enfin, revenez voir le squelette et donnez-lui les pièces de monnaie.

Crossroads Center

Lorsque vous arrivez à Crossroads Center, discutez avec Galeb et posez-lui toutes les questions disponibles. Ensuite, reprenez le bateau et allez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

Allez complètement à droite et examinez le crane accroché à la pancarte. Ramassez l'os par terre, revenez en arrière et discutez avec le chasseur de trésors.
Demandez-lui de vous montrer comment trouver un trésor et piquez son Ancre en or lorsqu'il effectue sa démonstration. Enfin, revenez au bateau et allez à Thieves'Den.

Thieves'Den

Allez à droite, prenez la chaussette suspendue et retournez à Gateway.

Gateway

Prenez le bol de verre rempli d'argent et allez complètement à gauche. Repérez le chien errant et donnez-lui l'os qui se trouve dans votre inventaire. Par la suite, revenez au bateau et retournez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

A présent, entrez dans le menu de votre inventaire et combinez le chien avec la chaussette. Ensuite, placez le chien sur le sol rempli de croix lumineuses. Lorsque le chien renifle le sol et s'enfuit, partez à Crossroads Center.

Crossroads Center

En arrivant à Crossroads Center, vous retrouvez le chien. Allez voir Galeb et montrez-lui la chaussette de LeChuck. Vous trouvez un trésor mais il est fermé. Par conséquent, remontez sur le bateau et allez sur Thieves'Den pour avoir de

l'aide.

Thieves'Den

Allez voir Thief et donnez-lui le trésor que vous avez trouvé pour qu'il l'ouvre. Lorsqu'il aura caché son contenu, parlez à Thief et posez-lui la première question pour lui dire qu'il y a un singe à 3 têtes derrière lui. Lorsqu'il a le dos tourné, prenez le chien dans votre inventaire et placez-le sur le tas de parchemins. Puis, repérez le Sextant à gauche de la table et volez-le. Enfin, retournez sur le bateau et partez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

De retour à Treasure Hunt, prenez le chien qui a enterré le parchemin et utilisez-le une autre fois sur les croix lumineuses au sol pour qu'il trouve le trésor. Ensuite, repartez à Crossroads Center.

Crossroads Center

Approchez-vous de la marque rouge au centre, prenez d'abord le chien dans votre inventaire et placez-le sur cette marque. Ensuite, prenez également la bouteille de Grog puis l'Ancre en or et placez-les, également, sur cette même marque. Ensuite, retournez au bateau et allez à Swordfight.

Partie 2

Swordfight

Lorsque vous arrivez à Swordfight, montez les marches à droite, grimpez sur le poteau et retrouvez Morgan. Après la scène cinématique, récupérez l'épée qui est plantée dans la tête du pirate mort et utilisez-la pour combattre la dépressive Morgan.
Lors du combat, vous devez donner les bonnes réponses pour lui remonter le moral. Pour ce faire, choisissez parmi les réponses suivantes :

In some ways, you're better than me (en quelque sorte, tu es mieux que moi)
You run that fast (tu es aussi rapide que ça !)
Bet people say that about you all the time. (je parie que les gens te disent ça tout le temps)
He must have taught you everything you know. (il a dû t'apprendre tout ce que tu sais)
Negative One, if That. (je dirais non)
Believe me, you're all women (crois-moi, toutes les femmes sont pareilles)
Une fois que Morgan reprend confiance en elle, parlez-lui du parchemin " Spell " et du " sacrifice". Une scène cinématique se déclenche et la porte vers le monde réel s'ouvre.

Bateau de LeChuck

Après une cinématique, vous vous retrouvez sur le bateau de LeChuck. Choisissez n'importe quelle réponse et regardez la scène cinématique. Par la suite, vous vous retrouvez à Crossroads Center. Prenez le bateau et allez à Swordfight.

Swordfight

Dès que vous arrivez à Swordfight, une scène dans laquelle vous discutez avec Lady Voodoo se déclenche. Ensuite, montez les marches et prenez le passage temporel qui se trouve en haut.

Club 41

Vous débarquez au Club 41. Regardez la cible des fléchettes près du bar et discutez avec Bugeye puis avec Grindstump. Ensuite, explorez le bar, examinez le singe hypnotisé sur le lustre, sortez par le passage temporel et

revenez à Gateway.

Gateway

Discutez avec Galeb à propos de la photo de vous qu'il a prise puis donnez-lui l'argent qui est dans votre inventaire pour la récupérer. Ensuite, allez complètement à gauche et prenez le passage temporel.

Partie 3

Océan

Vous débarquez sur une petite plateforme flottante de Winslow. D'abord, examinez l'océan pour plonger, allez à droite et discutez avec Anemone. Cette dernière vous parle de son amour pour Winslow. Ensuite, rebroussez chemin et retournez sur la plateforme de Winslow. Discutez avec ce dernier et dites-lui que sa bien-aimée se trouve juste sous ses pieds. Il lui enverra une lettre d'amour.
Replongez dans l'eau, discutez avec Anemone et dites-lui que Winslow lui a envoyé une note. Elle sortira de sa cachette et provoquera le déplacement du sac accroché à l'algue. Cliquez sur la palourde puis éloignez-vous pour qu'elle crache une bulle d'air qui fera remonter le sac. De retour sur la barque, prenez la photo dans votre inventaire et utilisez-la sur le médaillon. Ensuite, demandez à Winslow d'appuyer sur le bouton du médaillon.

Club 41

Vous vous retrouvez dans le Club 41 avec le corps de Guybrush Threepwood, celui qui portait la cible des fléchettes. Lors de la discussion avec les deux hommes au bar, si vous dites n'importe quelle autre réplique, vous serez battu. Donc, choisissez la réplique " I surrender " (je me rends) pour vous retrouver en prison.

Prison

Examinez le verre qui se trouve dans la cellule voisine et votre esprit sera téléporté vers la plateforme de Winslow. Entrez dans le passage temporel, prenez le bateau et allez à Swordfight. Prenez l'autre passage temporel, en haut des marches, et retournez au Club 41.

Club 41

En entrant dans le Club 41, vous retrouvez votre corps dans le même endroit. Discutez avec Bugeye à propos du Manatee et dites les répliques suivantes : " You slipped out with a tongue " puis " You rode mer-person to Flotsam ". Ensuite, reproduisez la même expression faciale en cliquant sur : Stinky, Tweaking et Meanie. Bugeye perdra son sang froid et sera conduit en prison. A présent, rebroussez chemin jusqu'au Gateway, prenez le passage temporel et demandez à Winslow d'appuyer sur le bouton. Rendez-vous à nouveau à Grindstump pour revenir en prison, dans la bonne cellule, cette fois.

Prison

Examinez rapidement le verre et le chewing-gum près des barres et vous serez téléporté à nouveau près de Winslow. Prenez le bateau et allez au Club 41.

Club 41

Allez voir Grindstump, dites-lui la réplique " I'm a ghost ! Boooo... " et faites-lui peur pour qu'il lance une flèche sur le baril de Grog. Rebroussez chemin jusqu'au Gateway et refaites la même chose pour revenir en prison.

Prison

A présent, utilisez le verre de Grog sur le chewing-gum puis examinez l'affiche montrant une belle femme, à droite de la

cellule. Enfin, prenez le tunnel de sortie et regardez la scène qui suit. Après la scène cinématique, Allez à Gateway.

Gateway

Parlez à Galeb et demandez comment inverser le talisman. Ensuite, allez à gauche et entrez par le passage temporel.

Océan

Prenez le déodorant de Winslow et plongez dans l'eau. Allez légèrement à droite, prenez le filet à poisson puis sortez de l'eau. Maintenant, allez prendre le passage temporel vers Swordfight et retournez ainsi au Club 41.

Club 41

Allez à droite du bar, prenez le bandeau sur le pilier et prenez le passage temporel vers Treasure Hunt.

Partie 4

Treasure Hunt

Cliquez sur les croix au sol pour commencer à creuser et repérez les mini-perroquets qui arrivent. Ces derniers se posent sur le panneau de droite. Approchez-vous doucement de ce panneau, prenez le filet à poisson dans votre inventaire et capturez-les. Ensuite, combinez les perroquets avec le Tip jar en verre puis entrez par le passage temporel.
Maintenant, discutez avec Lady Vaudou et dites toutes les répliques possibles. Ensuite, allez au sud, utilisez le crochet et ouvrez le coffre. Récupérez le masque qui s'y trouve puis récupérez une plume près de la mouette morte. Enfin, revenez au passage temporel et allez à Thieves'Den.

Thieves'Den

Prenez le masque et utilisez-le sur Thief. Ensuite, cliquez sur la Boite des Secrets posée sur la table pour la récupérer et revenez à Swordfight pour aller au Club 41.

Club 41

Parlez à Grindstump et rendez-vous pour aller en prison.

Prison

Récupérez la Gum qui se trouve en haut des barreaux puis prenez le tunnel de sortie pour retourner au club 41.

Club 41

Prenez le passage temporel et allez à Crossroads Center.

Crossroads Center

A présent, avancez à droite et utilisez les objets suivants sur l'Esponja Grande : la Gum, les mini-perroquets, la Boite des Secrets, le déodorant, la plume de la mouette et le bandeau. Une scène se déclenche et vous vous retrouvez sur le bateau de LeChuk.

Bateau de LeChuck

Lorsque vous reprenez le contrôle de Guybrush Threepwood sur le bateau de LeChuk, vous êtes sur la petite plateforme qui se trouve en haut. Attendez quelques instants pour que LeChuck arrive et vous frappe.

Dès que vous tombez, cliquez sur Elaine et demandez-lui d'attaquer LeChuk. Vous serez ensuite accroché à une corde et conduit sous le bateau. Lorsque vous vous approchez des squelettes, récupérez les clés tenues par l'un d'eux.
Dès que vous remontez à la surface, LeChuck vous frappe contre une porte. Attendez qu'il arrive pour qu'il vous envoie à nouveau sur la plateforme du haut.
A présent, prenez le crochet dans l'inventaire et utilisez-le sur la voile pour descendre. Dès que vous descendez, utilisez les clés et ouvrez la grille à droite des marches.
Lorsque LeChuk vous frappe à nouveau contre la porte, cliquez sur la porte cassée au sol et cliquez sur le baril pour créer une sorte de balançoire. Ensuite, attendez que LeChuck vous frappe à nouveau et vous envoie vers le haut.
Prenez le crochet et utilisez-le sur la corde. Laissez-vous frapper une autre fois pour vous retrouver devant la balançoire.
Cliquez sur Elaine qui se trouve à proximité, demandez-lui d'allumer le canon et cliquez sur la balançoire pour y monter.
Vous êtes propulsé vers Crossroads Center.

Crossroads Center

LeChuck arrive et tente à nouveau de vous ramener sur le bateau. Prenez le " Shred of life " dans votre inventaire et utilisez-le sur le passage temporel.
Enfin, prenez la bague et placez-la au centre de la marque au sol.
Regardez la cinématique de fin durant laquelle vous reprenez votre corps et vous vous retrouvez sur votre bateau avec la femme de vos rêves. Félicitations, vous avez terminé The Rise of a Dead Pirate.

Tangram

© Thalion Software

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. 03797
3. 58829
4. 73159
5. 88530
6. 22585
7. 64383
8. 50037
9. 85164
10. 07274
11. 37322
12. 25105
13. 70473
14. 83524
15. 85720
16. 71990
17. 15683
18. 24759
19. 10439
20. 14278
21. 95912
22. 58819
23. 58890
24. 85239
25. 72851
26. 47530
27. 46574
28. 81152
29. 72493
30. 81093
31. 51522
32. 58875
33. 59092
34. 74665
35. 36388
36. 39793
37. 43456
38. 51499
39. 63588
40. 47672
41. 54796
42. 96296
43. 50897
44. 71231
45. 98488
46. 40965

47. 70834
48. 46121
49. 31089
50. 27277
51. 08439
52. 38599

Tank Racer

© Grolier / Glass Ghost 1999

MODIFIER LES SAUVEGARDES

Ouvrez le fichier tanksave.dat avec un éditeur héxadécimal (par prudence, faites une sauvegarde de ce fichier avant d'effectuer les modifications.) et modifiez les occurences suivantes en remplaçant leur valeur par FF (exemple : Offset 04 devient Offset FF)

`Offset 04`	Débloquer tous les niveaux
`Offset 09`	Obtenir le tank bonus du niveau 1
`Offset 0A`	Obtenir le tank bonus du niveau 2
`Offset 0C`	Obtenir le tank bonus du niveau 3
`Offset 0E`	Débloquer 4 des 6 bonus
`Offset 0F`	Débloquer les 2 autres bonus
`Offset 10`	Débloquer les circuits du niveau 1
`Offset 14`	Débloquer les circuits du niveau 2
`Offset 19`	Débloquer les circuits du niveau 3

Sauvegardez le fichier et lancez le jeu.

Tarr Chronicles

© Akella / Quazar Studio 2007

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de mission.

`iddqd`	Immortalité
`maxrockets`	Missiles au max
`nextmission`	Terminer la mission
`nextpart`	Section suivante

Tarzan

© Disney Interactive / Twelve Interactive 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tapez l'un des codes suivants pendant le jeu:

`stlevel`	Passer au niveau suivant
`ststage`	Sélectionner le niveau
`vstanimals`	Tuer tous les animaux
`stsave`	Sauvergarde de la partie
`stload`	Chargement de la partie

Taxi 2

© Ubisoft / Blue Sphere Games 2000

TOUTES LES MISSIONS

Entrez ce code au menu principal :
SHIFT + CTRL + ALT + Gauche + Droite + CTRL + Gauche + CTRL + Droite + CTRL + ALT + Haut + Bas + CTRL + Haut + CTRL + Bas + SHIFT

Taz Wanted

© Infogrames / Blitz Games 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES MINIS-JEUX

Entrez le code ?BN pour avoir accès à tous les jeux.

Team 47 Goman

© 47-TEK / Coconuts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, maintenez enfoncées les touches F6 ou ², en tapant l'un des codes suivant. Relâchez alors la touche F6 ou la touche ².

OWQUITIT	Empêche les spores de touches le robot
POWER	Désactive l'intelligence artificielle des monstres
POWERTIE	Energie maximale pour le robot
POWERUP	Energie maximale pour le monstre
TRIPWIRE	Tue le robot
TYPEWRITER	Affiche la vitesse de rafraichissement de l'affichage
WIPEOUT	Tue le monstre
YOUPYRO	Jouer le rôle d'un mnostre dans le niveau en cours
YOUTWIT	Jouer le rôle de robot

Technomage

© Infogrames / Sunflowers 2001

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER au cours du jeu et entrez l'un des codes suivants :

BUILT ANYTHING	Toutes les cnostructions
CHEESY TOWERS	Les sorts n'ont pas de limite
FILL THIS BAG	+10.000 unités d'or
FRAME IT	Affiche la vitesse de rafraichissement
GIVE ME POWER	Tous les sorts
GROW UP	Le héros en surbrillance gagne 5 niveaux
I'M A LOSER BABY	Perdre la partie
NOW YOU DIE	Perdre la partie
RESTORATION	Redonne les points d'énergie
REVELATION	Carte complète
VICTORY IS MINE	Remporter la partie

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

La grande richesse de Technomage repose sur la multitude et la diversité des quêtes secondaires que vous devez accomplir tout au long du jeu. Bien sûr cela allonge considérablement le jeu mais ces quêtes sont d'une grande richesse.

Tout au long du jeu, vous allez devoir visiter de nombreux endroits, aussi pensez à utiliser la carte, bouton R1, pour visualiser l'endroit où vous vous trouvez. Les cartes sont très précises et légendées.

Pour voir la liste des quêtes accomplies et à accomplir faites L1. Les quêtes peuvent souvent se regrouper par 5 ou 6 et l'ordre dans lequel vous effectuez ce "groupe" de quêtes n'a guère d'importance.

Voici quelques conseils, parlez à tout le monde, c'est indispensable pour progresser dans le jeu et cela vous permettra d'apprendre de nombreuses informations sur les peuples du monde de Gothos. Dans les villages, fouillez partout, vous trouverez des objets intéressants et de l'or.

Expérience

Melvin, personnage principal, vous allez le diriger tout au long de l'aventure et devrez le faire évoluer. La notion d'expérience est primordiale, chaque fois que vous triomphez d'un ennemi, que vous trouvez un objet important, accomplissez une quête, vous gagnez de l'expérience. Arrivé à un certain gain, vous passez au niveau supérieur. Vous obtenez alors un certain nombre de points à répartir comme vous le souhaitez :

Force : les points de force sont assez importants, surtout au début de votre périple. En effet, ils rendent vos attaques

bien plus dévastatrices.
Intelligence : primordial, plus vous avez de points d'intelligence plus vos sorts sont puissants. Toutefois privilégiez les points de force au début de votre quête, vous apprendrez réellement et devrez privilégier la magie un peu plus tard.
Constitution : il s'agit des points d'endurance, très importants, essayez de rajouter des points de constitution tous les 2-3 nivreaux.
Mysticisme : ces points vous permettent d'acquérir des sorts particuliers, à ne pas négliger.

Pouvoirs spéciaux (Mysticisme)

Né d'un père Steamer et d'une mère Steamer, Melvin a donc des compétences en magie et en mécanique. Toutefois, elles sont moins poussées que celles des Dreamers ou des Steamers. Les points de mysticisme vous permettront d'avoir des sorts très intéressants. Ils sont au nombre de 4 et ils se débloqueront tout au long du jeu.

Les sorts

Melvin va découvrir 7 sorts aux pouvoirs ravageurs qu'il pourra utiliser tout au long de son périple :

Bouclier magique : très bonne défense contre les sorts magiques, ce sort est d'une grande utilité. Vous le trouverez dans le volcan.

Boule de feu : sort très classique, vous permet de lancer une boule de feu afin d'éliminer vos adversaires mais aussi d'allumer des torches, bougies, feux... Vous apprendrez ce sort à Steamertown, grâce à votre grand-mère.

Eclair : très puissant, élimine de nombreux ennemis. Ce sort se trouve dans la grande tour.

Griffe de glace : vous permet d'envoyer une attaque de glace sur un adversaire afin de le geler. Vous trouverez ce sort dans la ruche, il vous sera remis par Fredo.

Tempête de météores : attaques très puissantes, touchant de nombreux ennemis présents à l'écran. Vous apprendrez ce sort dans le Canyon, dans la caverne des gardiens de pierre.

Tourbillon de vipère : attaque plusieurs adversaires, et les empoisonne. Dans la forêt des fées, Gwn vous le donnera.

Tremblement de terre : élimine tout ennemi classique, extrêmement puissant. Vous apprendrez ce sort dans le dongeon du volcan, vers la fin du jeu, hélas.

Les armes :

Melvin trouvera sa première arme à Dreamertown, il s'agit d'une dague, objet de fortune. Toutefois, durant son aventure, Melvin trouvera d'autres armes bien plus efficaces :

Arc : arme puissante, elle vous permet surtout d'éliminer vos adversaires de loin. Hélas, sans flèche cette arme ne vous servira pas à grand chose, aussi pensez à en acheter dans les boutiques visitées. Le gardien de l'Arbre, près de Jelon, vous remettra cet arc.

Flèches : complément indispensable à l'arc, il existe des flèches classiques, de feu et de glace, adaptez vos flèches en fonction de vos adversaires !

Epée : plus puissante que la dague et offre une meilleure allonge. Vous trouverez cette arme à Steamertown, dans le domicile de Baras.

Hache : une arme très intéressante, puissante, elle vous permet d'évoluer à certains endroits du jeu mais aussi d'anénantir de nombreux ennemis en un seul coup. Fredo vous offrira cette hache lorsque vous le rencontrerez dans Sachtown.

Marteau : permet non seulement de frapper des adversaires (peu recommandé car c'est un objet très lourd), il vous permettra surtout de casser des objets, révéler des passages secrets. Ce marteau est caché dans une grotte dans le Canyon.

Masse d'arme : cette arme est très puissante mais il faudra patienter entre 2 coups successifs, son maniement étant difficile. La masse d'arme se situe dans la ruche, près de Fredo.

Les accessoires de défense

Amulette Ankh : vous permet d'anticiper les attaques des morts-vivants. Se cache dans la crypte à Steamertown.

Amulette d'Expérience : augmente votre gain d'expérience. Le maitre de Sachtown vous la remettra.

Amulette magique : vous protège contre les attaques magiques. Dans la forêt, Dahlia vous la remet.

Anneau de vie : permet de vous protéger considérablement contre les attaques empoisonnées. Entre Steamertown et la ruche, vous trouverez cet anneau.

Cape de Merlin : augmente votre constitution. Dans le monde de la neige, Bullyforth vous remettra cette cape.

Cotte de mailles : vous protège mieux contre les attaques ennemies. Les fées, le boss vaincu, vous donneront cet objet.

Gants de dextérité : accroient votre dextérité. Talis, près des ruines du temple, vous donnera ce gant.

Les objets

De plus, Melvin pourra trouver divers petits objets qui pourront toujours vous dépanner.

Bombes : joli explosif, permet de créer des ouvertures et de blesser des ennemis. Attention, éloignez-vous avant l'explosion. Godon vous fera découvrir cette petite merveille.

Clés : elles sont de différents types, fouillez aprtout pour en trouver (maisons, dehors,...).

Craie : faites des marques grâce aux craies afin de retrouver votre chemin (hé oui il est assez facile de se perdre dans le monde de Gothos).

Elixir antidote : permet de diviser les dommages que vous inflige le poison.

Grappin : vous permet d'escalader des falaises abruptes. Vous l'obtiendrez dans le Canyon, grâce à Dagomar.

Herbe antidote : vous guérit du poison.

Potion de guérison : vous en trouverez un peu partout, vous pourrez aussi en acheter, elle vous redonne de la vie.

Potion de mana : restaurent un peu (ou totalement) votre magie, elles peuvent aussi s'acheter et se trouver partout.

Potion double : vous redonne de la vie et de la magie, très efficace !

Radar : vous permet de localiser des objets et les ennemis aux alentours. Vous trouverez cet objet dans la forêt des fées, Duna vous le remettra.

Souliers de célérité : accélèrent vos déplacements (temporairement). Gagnez lors de la course d'insectes pour les recevoir en premier prix.

Torches : éclairent les endroits sombres afin d'éviter les mauvaises surprises.

Guide

1) Dreamertown 1

Votre aventure début donc à Dreamertown. Allez dans la maison à droite de la vôtre, parlez à la femme, elle vous remet un livre. Ressortez, allez à la bibliothèque, donnez le livre, la bibliothèque est alors ouverte. Allez lire les livres, puis passez dans le petit bureau près des étagères, prenez la feuille de fougère de l'ombre. Retournez voir la femme qui vous a confié les livres, elle vous donne une rose. Allez ensuite au sud-est du village, parlez à Mr. Saris et remettez-lui la rose. Allez ensuite voir Mrs Encende dans sa maison près de celle de votre oncle. Acceptez de lui rendre service, allez au terrain de jeu et donnez à sa fille le goûter, elle vous remet un ballon. Puis allez un peu au nord du terrain de jeu, parlez à Danny, montrez-lui votre ballon. Fouillez ensuite les ruines au nord-est du village, vous trouverez une clé en argent. Allez à l'auberge, acceptez d'acheter le vin et de le ramener à l'aubergiste, allez chez le vendeur, ouvrez la porte via la clé d'argent et achetez le vin. Ramenez-le à l'aubergiste. Allez à l'école (la feuille de fougère trouvée dans la bibliothèque en poche), parlez à Mr Salik et donnez-lui la feuille. Allez voir votre oncle, passez vers le puits du village pour déclencher une vidéo puis rendez visite à votre oncle. Parlez-lui, il vous remet une clé, descendez dans sa cave, avancez, prenez la dague, passez dans la pièce suivante, poussez une caisse, grimpez en hauteur, ouvrez-en une autre pour trouver le compas. Avancez encore, éliminez les rats puis la mère rat puis ramenez le compas à Rissen, votre oncle.

2) Dreamertown 2

2ème partie de votre aventure à Dreamertown, il fait nuit noire. Allez à la fontaine du dragon pour revoir et parler à votre mère. Allez chez Mr Vesnegg et acceptez de lui nettoyer sa cave des rats, vous obtenez ainsi un somnifère. Retournez voir votre mère, donnez-lui cet objet, elle va distraire le garde, vous pouvez quitter Dreamertown.

3) Steamertown

Steamertown est le second village que vous rencontrerez. Grimpez sur la tour métallique pour trouver le chat et ramenez-le à son maître, Mr Ol'Raakes, et prenez l'huile. Placez-en vers le cheval dans le pot, parlez au chef, apportez à Baras l'objets ainsi récupéré, allez dans la case et prenez l'épée. Donnez un coup dans le sac de sable et prenez la dynamite. Fouillez ensuite la ville pour trouver des bouchons et placez-les dans les ouvertures pour empêcher la vapeur de s'échapper. L'endroit où se situent les bouchons est aléatoire, donc à vous de chercher. Vous devez placer 4 de ces bouchons dans la ville et les 2 derniers dans la zone industrielle.

4) La mine

Avancez direction sud-est et utilisez l'ascenseur. Avancez à l'ouest puis au sud, vous trouvez Rumtok. Malheureusement impossible d'aller le voir, un mur de couleur pourpre vous barre le chemin. Vous allez devoir utiliser de la dynamite pour détruire ce mur, vous en possédez déjà sur vous, mais pas assez et vous allez devoir en trouver. Allez maintenant au troisième niveau, vous apercevez de la dynamite sur une petite plate-forme mais vous ne pouvez pas l'atteindre. Continuez votre progression au niveau suivant, allez au sud, vous apercevez des wagonnets et vous allez devoir les réparer. Avancez encore au sud, détruisez le mur, utilisez le nouvel ascenseur et retournez au niveau supérieur et prenez la dynamite. Retournez au niveau inférieur, puis prenez le premier ascenseur emprunté pour retourner jusqu' au 2ème niveau. Faites alors sauter le mur, approchez-vous de Rumtok, il vous remet un pied-de-biche. Poussez le chariot vide (utilisez les leviers pour le guider) au-dessous d'une des boîtes renfermant du minerai. Utilisez le pied-de-biche pour l'ouvrir et le wagon se remplit de minerai. Poussez encore le chariot direction sud et utilisez ce dernier pour détruire le mur. Repoussez le chariot du nord, puis à l'ouest, sautez sur le nouveau chariot en mouvement puis sur la caisse où se trouve la dynamite. Prenez-la. Retournez là où vous avez cassé le mur avec le chariot rempli de minerai et utilisez la dynamite pour faire sauter le nouveau mur pourpre et prenez le minerai de zantium. Utilisez le nouvel ascenseur et donnez le minerai au forgeron.

5) La crypte

Votre grand-mère ouvre alors la porte et vous donne votre premier sort, boule de feu. Avancez un peu, fouillez la salle

pour trouver une clé en cuivre et utilisez cette dernière sur la porte en bas. Guérissez-vous vers le puits si nécessaire puis tirez et poussez l'objet sur le sol sur l'interrupteur afin de bloquer la porte franchie précédemment. Fouillez la salle, vous trouvez un nouvel interrupteur, évitez les flammes et actionnez-le.
Avancez dans la salle suivante, actionnez l'interrupteur à l'ouest, passez rapidement dans la salle suivante avant que la porte ne se referme, actionnez l'interrupteur, retournez dans la salle précédente, actionnez à nouveau l'interrupteur, retournez encore dans la salle précédente, passez dans la troisième salle. Direction ouest, vers les caisses, avancez dessus et cassez-en pour pouvoir progresser. Avancez, détruisez les nouvelles caisses et poussez la caisse marron afin de créer un escalier. Gravissez-le, prenez la clé en cuivre (notez au passage la disposition des caisses au centre) puis faites demi-tour dans la salle où vous pouvez vous guérir. Ouvrez la porte sur la droite, reproduisez le puzzle en plaçant les caisses comme observé précédemment, avancez, passez dans les couloirs avec les symbôles étoile, détruisez les caisses et actionnez l'interrupteur. Avancez encore, descendez les escaliers, actionnez les interrupteurs bleus, 3 portes s'ouvrent. Emparez-vous de l'amulette Ankh, éliminez les monstres et prenez la clé d'argent. Ouvrez la porte au sud, tuez les fantômes, et prenez la clé en or. Ouvrez la porte puis la nouvelle porte au nord, votre grand-mère vous remercie, quittez cet endroit et le cimetière, vous obtenez une nouvelle clé, allez chez votre père, lisez son agenda, retournez dehors.

6) La zone industrielle

Allez voir les enfants et jouez avec eux, vous pourrez ainsi accéder à un nouvel endroit. Allez-y, éliminez le monstre et prenez la roue. Placez cette roue à côté de la pompe vers laquelle se trouve l'ingénieur. Retournez maintenant dans la ville, allez voir Fulo chez lui et allez discrètement dans sa chambre (sa maison est proche de celle de votre père) pour prendre de l'huile. Allumez la lumière pour le faire se lever, il sort, évitez-le et prenez l'huile. Ressortez dehors, retournez dans la zone industrielle, utilisez l'huile sur la pompe, puis sur la roue. Egalisez ensuite les niveaux d'eau dans les réservoirs grâce à votre roue (travail assez minitieux), la pompe démarre alors et une scène se déclenche.

7) La ruche

Vous voici dans une ruche, et vous devez retrouver votre père. Allumez une torche, avancez sur la droite, actionnez l'interrupteur, puis allez à l'ouest et franchissez le passage ainsi ouvert. Actionnez un nouvel interrupteur, allez cette fois-ci au sud et avancez par le passage dégagé. Allez ensuite à l'ouest, puis au sud et avancez le long du chemin sinueux. Avancez ensuite à l'ouest, au nord, à l'ouest, au sud, puis encore au sud. Dans la nouvelle zone, après la vidéo, allez au nord-ouest, poussez les caisses et actionnez l'interrupteur. Avancez ensuite au sud, vous arrivez vers 6 caisses, déplacez-les correctement pour révéler un interrupteur. Actionnez, avancez le long du chemin jusqu'à rencontrer Godon. Détruisez ensuite le mur au sud-ouest avec une bombe pour gagner la sortie. Avancez ensuite le long du chemin en actionnant les interrupteurs, évitez de tomber dans les fossés. Vous rencontrez Fredo, vous obtenez une masse d'armes, équipez-la. Acceptez d'aider l'homme et vous obtenez une clé en argent ainsi qu'un nouveau sort. Allez sur les diverses plates-formes, actionnez les 4 interrupteurs, traversez le pont direction nord, puis ouest et enfin sud. Avancez ensuite et vous arrivez dans un petit labyrinthe. Vous devez actionner successivement 5 interrupteurs pour pouvoir avancer. A la fin, utilisez une bombe pour faire exploser le mur et gagner la sortie. Avancez au sud, prenez la clé en cuivre puis le module bleu et le noir.

Activez le générateur, ouvrez la porte, lisez les papiers, prenez le module rouge et utilisez le téléporteur. Prenez ensuite la clé en argent, ouvrez la porte correspondante, prenez la clé en acier, ouvrez la nouvelle porte, utilisez le téléporteur, prenez le module vert, et utilisez-le sur le générateur. Retournez dans la salle avec la clé en argent, utilisez le téléporteur, puis le nouveau téléporteur et prenez la clé en or. Utilisez cette clé, actionnez l'interrupteur, une porte à l'ouest s'ouvre. Avancez, allez au nord, évitez les obstacles puis prenez la direction sud. Actionnez l'interrupteur sur la gauche puis allez encore au sud. Tournez à droite dès que possible, actionnez l'interrupteur puis prenez le cristal vert dans la salle suivante. Avancez ensuite, actionnez un nouvel interrupteur dans le coin de la salle puis prenez la sortie à gauche. Avancez encore, poussez la caisse, utilisez-la pour franchir le mur, avancez ensuite, et quittez cet endroit via le pont. Avancez, déplacez les caisses suivant le modèle pour ouvrir la porte, actionnez l'interrupteur, positionnez correctement les nouvelles caisses, avancez, actionnez l'interrupteur et traversez le pont.
Actionnez l'interrputeur en haut à droite dans la salle suivante, puis allez à gauche, et au nord. Avancez en actionnant les divers interrupteurs, vous arrivez dans une pièce avec des téléporteurs. Evitez-les pour ne pas avoir à retraverser la pièce : allez donc à gauche, droite, droite, gauche et gauche. Passez dans la salle suivante, actionnez l'interrupteur, faites demi-tour dans la salle précédente, allez à gauche, avancez puis allez à droite. Vous arrivez contre un monstre,

éliminez-le (il n'est pas difficile à battre), et quittez cette ruche.

8) La forêt des fées

Rien de bien difficile à faire dans cette forêt. Toutefois cette zone est assez difficile à décrire. Elle se compsoe de 5 parties bien distinctes, à vous de fouiller, vous trouverez des objets très intéressants. Vous devez entre autre trouver 3 sceaux et les ramener à Duna. Ces derniers sont enfouis dans le sol, utilisez des bombes pour les trouver (Melvin vous guide). Parlez aussi à toutes les fées, c'est très important. Localisez aussi un nid et éliminez toutes les mantes qui rôdent autour puis placez-vous sur le cercle rouge et prenez la soie. Ramenez-la à la fée en or. Allez ensuite voir Jester, répondez correctement à ses questions et vous obtenez des herbes d'argent. Apportez-les à Duna. Vous obtenez une potion, utilisez-la sur la grande pierre...

9) Jelon 1

Discutez avec Siniver puis allez voir Merina, elle vous remet un seau d'eau. Quittez cet endroit et retournez vers la fontaine des fées. Parlez à Irwen, vous obtenez entre autre de l'eau, retournez voir Merina et donnez-lui l'eau. Elle vous donne une branche de chêne, allez ensuite parler à Aruna puis dirigez-vous dans la maison sur la droite. Avancez, déplacez les caisses et prenez le couteau. Retournez discuter avec Siniver, puis partez dans la course d'abeilles. Triomphez de ce petit jeu et vous obtenez les bottes vitesse. Vous obtenez aussi un pass vous permettant de pénétrer dans le fort. Utilisez une bombe pour pénétrer dans le fort, avancez jusqu'à trouver Gwen (vous devez au passage battre un chef gobelin). Après la scène quittez cet endroit, retournez dans le village, donnez le couteau à Aruna, direction le pont, vers un nouvel endroit.

10) La forêt intérieure

Avancez au nord jusqu'à voir Dahlia, elle vous remet un objet et un nouveau sort. Traversez ensuite le camp des goblins, avancez jusqu'à l'embarcadère. Utilisez le radeau pour atteindre le nouvel embarcadère, traversez l'île et vous obtenez un arc. Retournez à Jelon.

11) Jelon 2

Pour obtenir de l'ambre, utilisez votre arc et tirez sur les fleurs de l'autre côté du fossé. Jouez ensuite de la flûte, l'air est le suivant : vert, rouge, rouge, vert. Vous obtenez alors une autre fleur. Attrapez ensuite 5 abeilles et amenez-les à Apydia. Apportez ensuite le miel à Lonicera, elle vous donnera un breuvage magique.

Jouez ensuite à la roulette avec Fiona dans l'auberge, interrogez Horpach au sujet de l'antidote. Parlez à Meriven dans l'hôtel et vous obtenez la fleur de l'automne, puis retournez voir Horpach. Allez ensuite retrouver Lonicera puis Horpach. Après leur duel vous obtenez un cristal jaune entre autre. Utilisez aussi le verre devant la fleur de lune. Allez ensuite au palais, utilisez l'objet récupéré vers la princesse. Elle sourira sur le breuvage magique pour vous. Quittez ensuite la ville et allez sur la jetée dans la zone brumeuse. Utilisez l'antidote, la brume disparaît...

12) Forêt sombre

Avancez vers le nord en sautant de pilier en pilier. Avancez ensuite d'île en île, puis allez au nord et enfin au sud pour trouver un radeau. Débarquez ensuite, allez en haut sur le nouvel embarcadère, actionnez d'abord le système. Direction sud, nouvelle traversée jusqu'à l'embarcadère à gauche. Actionnez encore le sytème et prenez le nouveau radeau.

Continuez votre progression en suivant ce principe, et vous arrivez face à un boss. Evitez ses attaques et celles des petits ennemis et frappez-le dès que possible. Une scène se déclenche ensuite, vous quittez cet endroit.

13) Le Canyon

Utilisez votre carte, rendez-vous au centre de la zone et gravissez les escaliers. Laissez-vous tomber au nord, actionnez le levier pour activer une plate-forme. Montez dessus, et prenez la pierre. Utilisez-la pour ouvrir le portail rouge, avancez. Dans la caverne dirigez-vous en bas et actionnez le levier. Sautez sur la plate-forme, progressez,

actionnez un autre levier. Faites demi-tour, allez en haut, actionnez encore un levier, faites demi-tour, sautez sur la nouvelle plate-forme, puis avancez en direction de la sortie. Gravissez les nouveaux escaliers, petite vidéo, prenez la pierre jaune et ouvrez le portail correspondant.
Actionnez les leviers successifs, puis gagnez la plate-forme. Avancez, allez vers le sud pour trouver une autre pierre, puis sur la gauche, entrez dans la caverne. Petite conversation puis exterminez les ennemis. Vous obtenez alors 2 nouveaux objets dont la pierre verte. Ouvrez le nouveau portail correspondant et vous retournez au début du Canyon. Ouvrez le portail bleu, récupérez les objets puis partez en haut, vers le nord.

Vous obtenez ensuite une nouvelle pierre bleue, ouvrez le portail sur la gauche, prenez la pierre jaune. Actionnez les leviers, avancez et prenez le marteau. Continuez votre progression, ouvrez le portail jaune, utilisez votre marteau pour détruire les 4 statues, et utilisez le téléporteur. Vous obtenez encore un objet rouge, continuez votre progression tout en actionnant les leviers et récupérant les objets puis ouvrez le portail rouge. Avancez, actionnez le levier, grimpez sur la plate-forme, continuez votre progression, actionnez le nouveau levier, avancez encore pour actionner un autre levier. Faites légèrement demi-tour et empruntez la plate-forme apparue. Direction sud, actionnez correctement les 3 leviers et avancez encore. Avancez le long des escaliers, ouvrez le portail vert en bas à gauche avec la pierre récupérée précédemment (après la pierre rouge). Avancez, parlez au dragon-squelette, fouillez la zone pour récupérer ce qu'il cherche et ramenez-le-lui, vous obtenez ainsi un nouvel objet. Déplacez les caisses et utilisez-les pour progresser, placez correctement les objectifs récupérés et actionnez le système pour rentrer dans la mine. Rien de bien difficile dans cette mine, avancez simplement en actionnant les systèmes pour progresser. Avancez un peu, nettoyez les lieux, rassemblez le module noir puis quittez cet endroit. Avancez encore, direction la centrale pour activer le générateur, puis actionnez les pompes rapidement pour actionner l'ascenseur, empruntez-le. Avancez encore, éliminez le boss en privilégiant la vitesse pour l'attaquer. Une scène se déclenche ensuite.

14) La tour

Avancez, sauvez BullyForth et vous obtenez une cape et une clé en cuivre. Avancez ensuite sur la droite. Prenez les flèches puis avancez et utilisez la clé pour ouvrir la porte. Prenez la clé dans la nouvelle salle, utilisez-la, avancez ensuite en déplaçant les caisses, actionnez le levier, récupérez la clé en or, activez un autre interrupteur, ouvrez la porte, allumez les torches et avancez. Actionnez le nouveau levier, descendez les escaliers. Prenez le livre, pénétrez dans la crypte et avancez. Actionnez le levier dans la dernière salle, actionnez le téléporteur. Rentrez dans la tombe, actionnez le levier, actionnez rapidement les autres leviers, prenez la clé et ouvrez la porte correspondante. Avancez, prenez la perle noire, avancez encore et prenez les lunettes. Apportez les lunettes au tenancier et vous obtenez un cristal rouge. Avancez encore, prenez la clé en cuivre, allumez les torches et effectuez les actions demandées. Avancez encore tout en prenant les objets, prenez une nouvelle clé, ouvrez la porte et vous voici dans les laboratoires. Avancez encore, utilisez les clés, avancez le long de l'escalier, prenez les cendres, avancez, vidéo, avancez encore. Avancez le long des escaliers, activez le système, utilisez le téléporteur, éliminez votre adversaire durant un combat loyal et une scène se déclenche.

15) Le volcan

Avancez, actionnez le levier, déplacez-vous rapidement et grimpez au niveau supérieur en vous aidant des planches. Utilisez le système de déplacement pour aller au sud, puis avancez en haut à droite. Montez sur la plate-forme, avancez, guidez les boules dans les trous correspondants, suivez ensuite l'écoulement de lave en sens inverse, parlez au garde et entrez dans la ville.

Fouillez cet endroit, parlez à tout le monde et prenez le cristal et la pelle. Discutez avec Cistorne, puis avec Fredo. Il vous vient en aide, allez dans les quartiers de Listard, prenez l'objet sur la table puis retournez voir Cistorne. Vous obtenez une pièce, allez voir Ludor, vous récupérez un livre, Culardé, Veydure, Vuesorne. Retournez voir Ludor, vous obtenez la boule convoitée. Faites une partie, vous perdez, allez ensuite détruire la caisse et prenez l'aimant. Rejouez, et cette fois-ci vous gagnez. Allez ensuite voir Mulorne, descendez via l'ascenseur (vous obtenez au passage une amulette). Avancez, actionnez le levier, déplacez-vous rapidement grâce aux bottes de vitesse pour rentrer dans la salle. Avancez tout en actionnant les leviers, reproduisez le puzzle qui est au mur sur le sol, puis allez en haut à gauche, déplacez les 3 caisses sur les interrupteurs à gauche, allez sur la droite, traversez le couloir piégé, avancez, actionnez le système.
Déplacez correctement les 9 caisses, sautez sur la plate-forme, avancez et prenez le cristal blanc. Avancez ensuite,

observez les murs de la salle pour localiser les endroits où vous devez marcher. Allez à droite, puis en bas, avancez, éliminez l'ennemi (aidez-vous de votre magie, c'est indispensable). Avancez encore, prenez le sort tremblement de terre. Avancez encore, donnez un coup sur le cristal, vous obtenez un cristal de mana. Avancez en haut en utilisant ce cristal pour progresser. Avancez dans la grande salle, gravissez les escaliers, vous devez répondre correctement aux questions d'Altaran. Avancez ensuite, positionnez correctement les piliers, avancez sur la carte, prenez l'objet, avancez vers le haut, discutez, une scène de déclenche.

16) Les ruines

Avancez, localisez les os, assommez un poisson et placez-le dessus, puis utilisez la tortue pour progresser. Avancez encore, allez sur la droite et avancez. Eliminez les ennemis puis, sur la plage, allez à l'est. Avancez, prenez des baies et donnez-les au perroquet, il répète ce que vous dites, placez-en vers la statue et le perroquet répètera le mot à la statue. Passez par la porte ainsi ouverte, avancez, éliminez le chef singe. Examinez ensuite les alentours et actionnez les différents leviers (attention à la limite de temps) pour progresser. Avancez encore, détruisez les caisses le long du chemin pour trouver des clés, utilisez-les pour débloquer le passage, gravissez les escaliers, cassez encore des caisses, prenez les 4 clés, puis continuez votre progression de la même manière. Prenez la nouvelle clé, éteignez la torche à gauche, avancez et actionnez le système pour éteindre les torches. Rentrez alors dans le temple des ruines. Avancez, prenez la clé en or et actionnez rapidement les leviers pour rentrer dans la grande salle. (Notez que la craie va devenir utile pour ne pas vous perdre dans ce dédale). Avancez, passez dans la zone suivante, prenez la clé en argent, ouvrez la porte avec cette dernière, avancez encore. Allez sur la droite, actionnez le levier, prenez la clé en acier, continuez votre progression le long des escaliers. Vous devez maintenant passer 4 épreuves avec succès :
- Eliminez 4 ennemis de feu (utilisez des flèches d'eau).
- Utilisez la magie pour récupérer une clé (tremblement de terre, puis vortex) et utilisez la clé. Avancez et allumez les torches.
- Avancez jusqu'au puzzle, utilisez des bombes pour détruire les zones par paires.

Voici un schéma explicatif avec les paires :

2268
1541
6735
8374

- Le plus dur, une zone piégée à traverser, assurez vos déplacements et sauts.

Téléportation face à votre dernier ennemi maintenant : Dagomar. Eliminez son garde de pierre à l'aide de sorts tels que les météores et le tremblement de terre. Vous voici ensuite face au boss final, éliminez-le 3 premières fois, puis avancez et préparez-vous au dernier combat. Utilisez les cristaux pour l'anéantir à jamais.

Ted Nugent Wild Hunting Adventure

© Electronic Arts / Future Primitive

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites afficher la cnosole (en appuyant sur SHIFT +). Puis, entrez l'un des codes suivants :

CASHOLA	1.000 dollars de plus
GETPOS	Affiche les cordonnées
GRAVITY x	Gravité fixée à x (par défaut x=32)
GWB	Aller au niveau Gonzo Gutpile, à Great White Buffalo
HEALTH x	Santé du joueur fixée à x (où x est un nombre)
HURTSELF 1	?
HURTSELF 0	?
PLAYERCASH x	Argent du joueur fixé à x (où x est un nombre)
PLAYERSPEED x	Vitesse du joueur fixée à x (par défaut x=7)
SETPOS x,y,z	Téléportation aux coordonnées x, y et z
TEDMODE 1	Invulnérabilité activée
TEDMODE 0	Invulnérabilité désactivée
TRACER 1	Effet de traces activé pour les flèches
TRACER 0	Effet de traces désactivé pour les flèches
WHACKME	Elévation au rang de Whackmaster

Teenage Mutant Ninja Turtles

© Konami 2004

CHEAT CODES

Pendant le jeu, maintenez enfoncées les touches suivantes en même temps :

ASDFGH	Marcher à travers les buildings
QWERTYUP	Avoir l'énergie infinie

CHEAT CODES

En vous aidant de cette légende, entrez les codes suivants.

M = Michaelangelo
D = Donatello
L = Leonardo
R = Raphael
S = Splinter

DRDSS	Shurikens illimités et pizzas pour Michaelangelo
LLMSR	Splinter
LMLSD	Grand bandana et double attaque pour Leonardo
LSDRM	Playmates Toy Database
SMRDL	Grand bandana et double attaque pour Michaelangelo
SMRDM	Shurikens illimités pour Leonardo

MODE CHALLENGE

Terminez le mode histoire avec les quatre tortues pour débloquer le mode challenge.

NOUVEAUX PERSONNAGES EN MODE VERSUS

Casey Jones

Terminez le premier niveau avec Raphael pour débloquer Casey Jones.

Hun

Terminez le sixième niveau avec Michaelangelo pour débloquer Hun.

Evil Turtlebot

Terminez le troisième niveau avec l'une des tortues pour débloquer Evil Turtlebot.

Oroku Saki

Battez Saki avec l'une des tortues pour débloquer Oroku Saki.

Shredder

Battez Shredder avec l'une des tortues pour le débloquer.

Splinter

Terminez le Niveau Dojo 3 avec Leonardo pour débloquer Splinter.

Yoshi Hamato

Terminez le mode challenge avec l'une des tortues pour débloquer Yoshi Hamato.

SECRET DE GEMBU

Terminez le troisième stage du Dojo avec les quatre tortues pour apprendre le mouvements secret de Dembu. Cette attaque vous permet de tout détruire à l'écran.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2 : Battle Nexus

© Konami 2005

CHEAT CODES

Ces codes n'ont pas d'effet en mode tournoi.
L: Leonardo
M: Michaelangelo
D: Donatello
R: Raphael
S: Shredder

DRMSRLR	Regagner lentement de la vie
DRSLLSR	Votre perso perd peu à peu de la vie
DSRDMRM	Avoir toujours la barre de santé à fond
LDRMRLM	Votre défense est doublée
LRSRDRD	Les ennemis peuvent vous tuer en un coup
LSDRRDR	Invincibilité
MLDSRDM	Sons alternatifs
MRLMRMR	Les items de santé sont tous remplacés par des pizzas 100% santé
MRMDRMD	La restauration de stamina n'est plus disponible
RDSRMRL	Vos ennemis ont une défense doublée
RLMRDSL	Ne plus avoir de Shuriken
RSRLRSM	Shuriken infinis
SDLSRLL	Vos attaques sont deux fois plus puissantes
SDSDRLD	Vous perdez toute votre santé après une chute
SLSDRDL	Vos ennemis ont des attaques deux fois plus puissantes
SRMLDDR	Amis débloqués en bonus
SSSMRDD	Son étrange lorsque votre personnage marche

DSLRDRM	Nouvel équipement pour Donatello
LMRMDRD	Nouvel équipement pour Leonardo
MLMRDRM	Nouvel équipement pour Michelangelo
RMSRMDR	Nouvel équipement pour Raphael

PERSONNAGES CACHÉS

Casey Jones

Terminez le tournoi Open Brawl et Casey Jones remplacera Raphaël.

Karai

Terminez le Foot Fight du mode Tournoi.

Slashuur

Terminez le tournoi Battle Nexus du mode Tournoi.

Splinter

Terminez le jeu pour que Splinter remplace Donatello.

JEU ARCADE DES TORTUES NINJA

Commencez par récupérer l'Antique caché du niveau 9-1. Pour cela, descendez l'une des allées et sautez sur les caisses pour atteindre le bus. De là, sautez sur le bâtiment afin de récupérer la pizza et l'Antique contenus dans les deux caisses. Ensuite, terminez le niveau et battez tous les dragons violets, les hommes du Foot Clan et les gangsters. Rendez-vous au "2nd Time Around". Si vous regardez les objets qui se trouvent dans la section NY, vous apercevrez une borne d'arcade. En la sélectionnant, vous aurez accès à des informations la concernant. En sortant, un message vous informera que vous avez débloqué le mode Arcade. Vous pourrez y accéder depuis le menu principal.

TekWar

© U.S. Gold Ltd. / Capstone 1995

PARAMÈTRES DE LANCEMENT DU JEU

Pour aller plus loin dans ce jeu, tapez, au lancement :

`TEKWAR NOENEMIES`	Pas d'ennemis
`TEKWAR NOGUARD`	Pas de gardes
`TEKWAR NOSTROLL`	Pas de civils innocents
`TEKWAR NOCHASE`	Pour supprimer le sniper
`TEKWAR NOSTALK`	
`TEKWAR BRIEF`	

Ces paramères de lancement peuvent être cumulés.
Attention : NOENEMIES et NOCHASE empêchent de tuer les Boss et donc de terminer le jeu.

CHEAT MODE

Pendant le jeu, essayer les combinaisons de touches suivantes :

Invincibilité

Shift + Alt + G

Toutes les armes

Shift + Alt + W

Toutes les cartes d'accès

Shift + Alt + I

Toutes les clés Matrix

Shift + Alt + J

RÉCUPÉRER SES 1000 POINTS DE VIE

Pour récupérer vos 1 000 points de vie dans Tekwar au lieu de redémarrer le niveau : démarrez votre partie, et lorsque vous êtes sur le point de mourir, faites une sauvegarde. Ensuite éditez votre sauvegarde avec un éditeur hexadécimal et remplacez les valeurs aux déplacements 738 (2E2 en hexa) par la valeur E8 03 (inverse de 03 E8 = 1000).

Telefoot Manager 2000

© Ubisoft 2000

GAGNER DE L'ARGENT FACILEMENT

Achetez un joueur (brésilien, russe) d´environ 8 millions de francs et placez immédiatement sur le marché des transferts. Il vous rapportera d'énormes bénéfices.

BONNE NOTE DE MANAGER

Ne vous mettez ni trop vieux, ni trop jeune pour obtenir une meilleure note de manager.

AVOIR UN BON SALAIRE

Lorsque que vous prenez un club, choisissez une durée de contrat d'un an. Ainsi, vous gagnerez plus d'argent et n'aurez pas à attendre une promotion pour toucher plus.

Telefoot Manager 99

© Ubisoft 1999

STRATÉGIE DE JEU

Composez une équipe de joueurs jeunes et expérimentés (surtout en défense). La tactique 4 4 2 n'est pas trop mal. Placez l'aggressivité à 3, le style de passes longues à 4, et l'attaque à 4.

COUVERTURE DU TERRAIN

Attribuez à chaque joueur une zone de couverture du terrain à l'aide des flèches.
Pour les défenseurs centraux : deux flèches sur les cotés.
Pour les défenseurs latéraux : une flèche vers l´avant, une autre vers le défenseur.
Pour le milieu central : une flèche vers l´avant, une autre vers l´arrière.
Pour les attaquants latéraux : une flèche vers l´avant, une autre en diagonale vers le but.
Pour l'attaquant central : une flèche vers l´avant, une autre vers l´arriere.

GAGNER DE L'ARGENT

Sélectionnez une équipe (comme Bordeaux) puis une autre (comme Manchester). Acheter tous les joueurs de Manchester gratuitement puis vendez les mauvais joueurs de Bordeaux au prix forts pour gagner beaucoup d'argent et avoir une équipe de champions.

GAGNER AVEC UNE ÉQUIPE MODESTE

Choisissez votre équipe favorite puis une autre du championnat anglais. Créez des managers pour chaque équipe. Allez ensuite dans l'écran de transferts et négociez les joueurs anglais au plus bas prix. Vu que vous contrôler les deux manager, il n'y aura pas de problème.

Tempest

© Atari

+ D'INFOS FORUM

NIVEAUX BONUS

Maintenez simultanément enfoncés les touches T + D lorsque vous double-cliquez sur l'icône principale.

Tennis Cup

© Loriciel 1989

ENERGIE INFINIE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier PLAYER1.DAT dans le répertoire du jeu. Mettez 64 aux offsets suivants : 137, 141, 145, 149, 153, 157, 177 pour avoir toujours le plein d'énergie.

Tennis Elbow

© Goto Software / Mana Games 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, tapez les codes suivants (en clavier AZERTY) :

`,TKIL`	Gagner le match
`,TZIN`	Gagner le set en cours
`,TBQL`	Grossir la balle
`,TRUN`	Courrir plus vite

Ces astuces fonctionnent aussi bien sur la version shareware que sur la version complète du jeu.

STRATÉGIE

Contre un joueur humain, une bonne tactique consiste à user et à abuser de lobs et d'amorties.

CARACTÉRISTIQUES DU JOUEUR À 100%

Lors d'un tournoi, pour avoir toutes les caractéristiques d'un joueur à 100%, faites ce qui suit. Dans le menu où l'on peut changer les caractéristiqsues des joueurs, cliquez sur "Quit ", puis répondez "No". Ensuite, lorsque vous augmenterez les caractéristiques des joueurs, les points augmenteront beaucoup. Renouvelez cette manipulation autant de fois que nécessaire.

Tennis Masters Series

© Microïds 2001

FAIRE DES ACES

Pour faire des aces, frappez fort la balle ou donnez-lui beaucoup d'effet. La technique fonctionne mieux si l'adversaire est fatigué.

Tennis Masters Series 2003

© Microïds 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur TAB + SHIFT au menu principal suivi d'un des codes suivants.

Jouer avec Leyton Hewitt
unlockedyefetdovi

Match 2 contre 1
matchcallsomebody

Gagner la saison en cours
seasonendseason

Terminal Velocity

© 3D Realms / Terminal Reality 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez les codes suivants :

TRIGODS	Invincibilité activée/désactivée
TRISHLD	Energie maximum
TRINEXT	Passage au niveau suivant
TRIHOVR	Hover Pad : Vol stationnaire lorsque vous tirez
MANIACS	Vous donne un Afterburner
TRSCOPE	Affiche un oscilloscope à l'écran
TRIBURN	Vous donne un afterburner hyper rapide.
TRFRAME	Indique le nombre d'images par seconde affichées à l'écran.
3DREALM	Smokin' : Vous obtenez toutes les armes avec leurs munitions, des afterburners, etc..
TRIFIR0	30 secondes d'invisibilité
TRIFIR1	Donne des munitions pour l'arme PAC
TRIFIR2	Donne des munitions pour l'arme ION
TRIFIR3	Donne des munitions pour l'arme RTL
TRIFIR4	Donne des munitions pour l'arme MAM
TRIFIR5	Donne des munitions pour l'arme SAD (indisponible en version Shareware)
TRIFIR6	Donne des munitions pour l'arme SWT (indisponible en version Shareware)
TRIFIR7	Donne des munitions pour l'arme DAM (indisponible en version Shareware)
TRIFIR8	Donne un afterburner
TRIFIR9	30 secondes d'invisibilité
TRWARPx	Passage au niveau x de l'épisode en cours.

BENCHMARK

A partir du menu de ce jeu, appuyez sur la touche W, vous arriverez devant un écran vous donnant des indices de performances (en anglais 'benchmarks') de votre machine.

PILOTER LE TV-303

Commencez une partie ou chargez-en une. Appuyez sur ESC pour retourner au menu. Faites NEW GAME. Entrez comme nom : Terminal, et comme surnom (callsign) : Reality. Vous devriez alors être expulsé au menu principal. Faites maintenant RESUME GAME. Vous pilotez à présent le TV-303. Parfois, ce code donne accès à un niveau secret du jeu.

Terminator 2 : Judgment Day

© Ocean / LJN 1991

+ D'INFOS FORUM

PATCHS

Crédits infinis

Pour disposer de crédits infinis, éditez le fichier T2.EXE à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Recherchez la chaîne FF 0E DB 13 et remplacez-la par 90 90 90 90. Répétez l'opération une seconde fois.

Energie infinie

Dans T2.EXE, recherchez la chaîne hexadécimale 89 44 10 60 E8 7F et remplacez-la par 90 90 90 60 E8 7F.

Bombes infinies

Dans le fichier T2.EXE, recherchez la chaîne hexadécimale 89 45 68 60 et remplacez-la par 90 90 90 60.

INVULNÉRABILITÉ

Maintenez enfoncé le bouton feu pendant que le jeu charge la séquence du T800 contre le T1000. Vous êtes maintenant invulnérable.

Terminator Rampage

© Bethesda Softworks

+ D'INFOS FORUM

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Editez le fichier de sauvegarde (.SAV et non .SAE) aux octets 75 et 76 du secteur 0, remplacez les valeurs par AA AA. Vous aurez ainsi des munitions négatives et pourrez tirer autant que vous voulez!

Terracide

© Eidos Interactive / Simis 1997

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans la fenêtre Password, dans le menu Help :

BARNSLEY	Invincibilité On/Off
NOZZLE	Accès à tous les épisodes et niveaux par le menu
POPOV	Aller n'importe où
CLAM_CHARIOT	
WELK	Toutes les armes
PHAAL	Munitions illimitées On/Off
BATFINC	
DRUGSSUCK	
TOP_TRUMPS	
YAMS	

Terraria

© Re-Logic 2011

SORTIR D'UNE MINE LORSQU'ON EST PERDU

Vous vous êtes perdu dans une mine et vous ne retrouvez plus votre chemin ? Il suffit juste de quitter la partie puis de la relancer. Vous réapparaitrez alors à votre point de spawn, et avec toutes les ressources que vous avez déjà collectées !

Terrorist Takedown 2 : Brigade Spéciale

© City Interactive 2008

CHEAT CODES

Afin d'activer la fonction Cheat Codes dans le jeu, vous devez tout d'abord appuyer sur la touche T. Vous verrez alors une fenêtre s'ouvrir dans le coin gauche en bas de votre écran (au-dessus de la carte). Tapez un des codes listés ci-dessous, puis appuyez sur la touche Entrée pour l'activer.

ammo	Donne au joueur beaucoup de munitions
god	Rend le joueur invulnérable
guns	Donne au joueur toutes les armes
health	Restaure la santé du joueur
maphole	Permet de passer au niveau suivant

Terrorist Takedown : Dans l'Enfer de la Jungle Colombienne

© Nobilis / City Interactive 2007

CHEAT CODES

Appuyez sur ² (la touche juste au dessus de tabulation) pendant le jeu et tapez un des codes suivants :

`Cheat.AddAmmo()`	Munitions au maximum
`Cheat.ClearOverload()`	?
`Cheat.FullHealth()`	Santé au maximum
`Cheat.GodMode()`	Invincibilité
`Cheat.NextMission()`	Mission suivante
`Cheat.TuneWeapons()`	Toutes les armes

Test Drive

© Accolade / Distinctive Software 1987

TOURNANTS PLUS SÛRS

Lorsque vous êtes dans un tournant, appuyez sur le bouton feu pour opérer en toute sécurité et vous éviter de tomber ou de vous crasher. Attention, ça n'empêchera pas les collisions avec d'autres véhicules.

SUPER FERRARI

Mettez la Ferrari en surbrillance, et appuyez simultanément sur Z + R.

Test Drive 4

© Accolade / Pitbull Syndicate 1997

CHEAT CODES

Allez sur l'écran qui permet de faire des sauvegardes et sélectionnez le 10ème emplacement. Tapez l'un des codes suivants :

AARDVARK	Supprime les collisions
BANDW	Mode noir et blanc
BIRDVIEW	Vue de dessus
BOBCRED	Crédits
COLOUR	Mode couleur
CREDITZ	Crédits
GONZON	Mode turbo
GONZOFF	Retour rapide Off
ITSLATE	Pas d'effets spéciaux (3Dfx seulement)
LEVELLLA	Accès à toutes les courses
MIKTROUT	Grosses voitures
MPALMER	Petites voitures
NITROXX	Donne du nitro à la place du klaxon
NOAICARS	Pas de voitures ordinateur en réseau
SPAZZY	Surprise
SRACLLA	Toutes les voitures
STICKIER	Mode noir & blanc

Test Drive 5

© Accolade / Pitbull Syndicate

CHEAT CODES

Allez dans le premier menu d'options et tapez :

CUP OF CHOICE	Toutes les coupes
I CARRY A BADGE	Voitures de police
I HAVE THE KEY	Toutes les voitures et tous les circuits
LONE CRUSADER IN A DANGEROUS WORLD	Nitro lorsque vous klaxonnez
REMOTE BRAKING	Les adversaires stoppent lorsque vous klaxonnez
THAT TAKES ME BACK	Mode miroir

Vous pourrez aussi entrer les codes suivants, à condition que vous ayez pu mettre l'un de vos temps dans les meilleurs scores (assurez-vous d'avoir validé l'option CheckPoints) :

KNACKED	Circuits à l'envers
MJCIM.RC	Petites voitures
SAUSAGE	Voitures bonus
WHOOOOSH	Nitros

Test Drive 6

© Infogrames / Pitbull Syndicate 2000

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

AKJGQ	6.000.000 de dollars
CVCVBM	Tous les circuits en Quick race
DFGY	Toutes les voitures
ERDRTH	Tous les circuits
FFOEMIT	Désactive les checkpoints
NOEMIT	Réactive les checkpoints
OCVCVBM	Aucun circuit en Quick race
OPIOP	Tous les challenges
OPOIOP	Aucun challenge
QTFHYF	Circuits plus courts
RFGTR	Arrête le mode Bomber

Test Drive Off-Road

© Accolade / Elite Systems 1997

CHEAT CODES

A la place de votre nom, entrez l'un des codes suivants :

CHEAT1	Quatre voitures cachées (Stockcar, Buggy, Monster truck...)
CHEAT2	Accès à toutes les courses
CHEAT3	Video
CHEAT4	Mode passe-muraille
CHEAT5	Meilleurs performances

OBTENIR UNE PORSCHE

Quand le jeu vous demande votre nom, tapez THIS IS AWESOME pour pouvoir piloter une porsche.

VOIR TOUTES LES VIDÉOS

Allez dans les options, puis dans les paramètres du pilote et entrez l'un des codes suivants comme nom de joueur.

VIDEOA	Voir la 1ère vidéo
VIDEOB	Voir la 2ème vidéo
VIDEOC	Voir la 3ème vidéo
VIDEOD	Voir la 4ème vidéo
VIDEOE	Voir la 5ème vidéo

Test Drive Off-Road 2

© Accolade

+ D'INFOS FORUM

DÉSACTIVER LES TEXTURES DU CIEL

Au cours du jeu, appuyez sur F3 .

ACCÈS À UN NOUVEAU CIRCUIT

Une fois que vous avez fini une classe, entrez **Speedy** ou **Testdrive2** en guise de nom afin d'accéder à un nouveau circuit.

Test Drive Off-Road 3

© Infogrames nc

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Entrez le code **ZAKARY X** en guise de nom afin de débloquer tous les camions, ainsi que des options pour tricher.

Test Drive Unlimited

© Atari / Eden Games 2007

ENTRER DANS LE GRAND AÉROPORT DU SUD-EST

Allez sur la grande route sans issue au sud-est de l'aéroport (là où vous avez loué votre voiture au début du jeu). Allez au bout de la route sans issue. Il y a des pots de fleurs comme rebord et l'extrémité droite des pots de fleurs peut servir de tremplin. Si vous prenez suffisamment de vitesse, vous passerez par-dessus la grille et vous vous retrouverez dans l'aéroport.

TFX

© Ocean Software / Digital Image Design 1997

REFAIRE LE PLEIN DE MUNITIONS

Pendant le jeu, pour recharger votre avion en munitions, appuyez simultanement sur SHIFT et D.

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Pour ramener à la vie un pilote, éditez le fichier de sauvegarde au secteur 0000, et mettez au déplacement 0079 la valeur 00. Au déplacement 0115, mettez la valeur 04 pour refaire la mission ou 00 pour aller à la mission suivante. Vous pouvez aussi modifier votre score qui se trouve aux déplacements 0067 à 0070, vos heures de vol de 0087 à 0090, vos victoires aériennes de 0071 à 0074 et vos victoires terrestres de 0075 à 0078.

INVINCIBILITÉ

Tapez PLOP pendant le jeu pour être invincible.

SAUTER L'ENTRAÎNEMENT

Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER après avoir entré votre "callsign", ce qui vous fera sauter l'entraînement.

Thandor

© Innonics / JoWooD 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER , tapez **Oh grosser Thomas, erlöse mich!** et appuyez à nouveau sur ENTER afin d'activer le cheat mode. Puis faites l'une des combinaisons de touches suivantes :

1000 énergie

Shift + Alt + E

Carte complète

Shift + Alt + V

1000 Xenit

Shift + Alt + X

Construction rapide

Shift + Alt + Z

The 7th Guest

© Virgin Interactive / Trilobyte Software 1993

ASTUCE DANS LA SAUVEGARDE

Débutez une nouvelle partie, sauvez-la sous le nom "BADGER", puis cliquez sur un des coins : un joli dentier surgira alors pour vous permettre d'accéder à toutes les énigmes.

ALLER N'IMPORTE OÙ

A la page de présentation, tapez " Zaphod Beeblebrox " en respectant scrupuleusement les majuscules/minuscules et les espaces. Cliquez alors sur l'un des coins du tableau du Sphinx Ouija pour aller n'importe où dans le jeu.

The Adventures of Captain Comic

1988

+ D'INFOS FORUM

PATCH POUR NE PLUS PERDRE DE VIE

Sous DOS, une fois dans le répertoire du jeu :
COPY COMIC.EXE DUMMY
DEBUG DUMMY
A193F
NOP
NOP
NOP

REN DUMMY COMIC2.EXE
Lancez le jeu par : COMIC2

PATCH POUR L'INVULNÉRABILITÉ (FONCTIONNE SEULEMENT SUR LA VERSION 4 DU

Sous DOS, dans le répertoire du jeu :
COPY COMIC.EXE DUMMY
DEBUG DUMMY
A22DA
NOP
NOP
NOP

REN DUMMY COMIC2.EXE
Lancez le jeu par : COMIC2

The Bard's Tale

© Ubisoft / inXile Entertainment 2005

BONUS

Faites don de 100 silver aux prêtres qui se trouvent dans les villages et en extérieur pour débloquer divers bonus, tels que des vidéos, des artworks et des chansons.

LE CHIEN

Dès que vous avez éliminé le rat géant au début du jeu, allez voir le petit chien au centre du village et parlez-lui gentiment pour qu'il vous suive. Il vous sera très utile pour faire diversion en combat.

BONUS DIVERS

Le jeu comporte un grand nombre de bonus que vous pourrez débloquer uniquement en donnant de l'argent aux prêtres que vous croiserez durant votre périple.

CHEAT CODES

Pendant le jeu, maintenez la touche Maj enfoncée et faites l'une des manipulations suivantes. Relachez Maj une fois que vous avez terminé la manip :

Invincibilité
Droite, Gauche, Droite, Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas

Santé et mana au max
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas

Extra dommages
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

5000 or et extras
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Tous les niveaux
Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas

The Beast Within : A Gabriel Knight Mystery

© Sierra 1995

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Vous vous réveillez chez les Huber. Ouvrez le sac contre la commode, prenez la dague et les deux lettres : lisez-les ainsi que votre manuscrit. Observez aussi les autres objets de l'inventaire. Sur la table, lisez le journal puis écrivez une lettre à Grace. Lisez le mot sur le mur de gauche puis prenez les clefs accrochées sous le miroir. Sortez. Allez à droite et observez l'empreinte à côté de l'abreuvoir. Avancez devant le bois et prenez les poils dans les buissons. Revenez et entrez dans le garage. Fabriquez du ciment et allez le verser sur l'empreinte. Retournez rincer le seau et revenez prendre le moulage. Puis utilisez les clefs sur la voiture.

Allez à Thalkirchen. Lisez la pancarte " canis lupus lupus " puis appelez les loups, mais ils ne vous écoutent pas. Thomas arrive ; parlez-lui de tous les sujets possibles. Entrez dans le bâtiment à gauche et parlez au Dr Klingmann, puis sortez.

Retournez chez les Huber (Lochham) et allez dans votre stock d'enregistrement (l'icône en forme de cassette en bas à droite de l'écran). Chargez la cassette de Klingmann en A, puis une vierge en B ; puis cliquez sur " montage ". Cliquez sur les mots pour les faire apparaître en bas ; vous devez monter cette phrase là : " Thomas ? Herr Doktor Klingmann ici, montrer nos loups à Herr Knight. ". Puis cliquez sur " transfert ".

Retournez au zoo et entrez dans le bureau de Klingmann : génial, il n'est pas là ! Utilisez votre cassette-montage sur le talkie-walkie posé sur le bureau. Fouillez aussi la veste de Klingmann pour trouver un reçu. Dans le chenil, cliquez sur le collier du loup, puis caressez-le pour lui prendre des poils.

Retournez chez les Huber, observez le reçu de Klingmann puis lisez-le dans le miroir.

Allez à Marienplatz ; prenez à gauche. Parlez avec la bouchère puis entrez dans le bâtiment à gauche. Allez chez Ubergrau (il faut que vous ayez lu sa lettre). Parlez avec lui. Sortez et allez de l'autre côté de la place. Dans la rue, allez à la poste pour envoyer la lettre pour Grace. Allez au fond de la rue et allez au 54 Dienerstrasse. Parlez avec le valet puis sortez. Retournez voir Ubergrau et parlez-lui de la généalogie des Ritter. Sortez.

Allez à l'université et montrez l'empreinte et les poils au biologiste. Il vous donne une feuille d'observations.

Allez à Prinzregentenplatz. Parlez à l'accueil puis ressortez.

Retournez à Marienplatz et allez voir Ubergrau. Il vous donne les papiers (seulement si vous avez fait tout ce que je vous ai dit). Retournez au club de chasse et donnez le fichier-généalogie au valet.

Chapitre 2

Vous incarnez maintenant Grace Nakimura. Parlez avec le ramoneur. Retournez-vous et essayez d'ouvrir la porte noire : c'est fermé mais maintenant vous connaissez son existence. Prenez l'autre porte et descendez. Parlez avec Gerde. Sortez, observez la voiture puis descendez au village. Devant l'église, observez les fleurs, puis entrez ; parlez avec l'abbé. Allez au fond, dans la salle des tombes et observez celle de Wolfgang Ritter ; observez aussi le coeur en argent posé dessus. Sortez et frappez à la porte bleue ; parlez avec le maire. Ensuite, entrez dans l'auberge (la porte toute à droite) et parlez avec Herr Huber. Sortez et retournez voir le maire. Parlez-lui du procès. Remontez au château. Parlez

à Gerde à propos des clefs de la voiture. Remontez dans votre chambre : le ramoneur n'y est plus. Prenez un tournevis dans la malle et utilisez-le sur le trou dans le mortier. Ouvrez l'armoire : le fond est maintenant ouvert. Entrez et allez dans la porte en face. Observez le portrait de Wolfgang sur la table et rouvrez l'armoire. Prenez la clef accrochée et entrez.

Retournez dans votre chambre et utilisez la clef sur la porte noire. Observez les étagères : Gerde arrive pour vous crier dessus (en fait c'est vous qui lui criez dessus). Fouillez toutes les étagères puis lisez les livres que vous avez trouvés. Asseyez-vous dans le fauteuil et lisez les manuscrits de Gabriel. Ensuite, utilisez la carte du Pr. Barclay sur le téléphone. Sortez et descendez. Retournez au village et allez parler au maire. Reparlez-lui du procès : il vous amène dans le donjon. Regardez par la fenêtre : l'église et les marques de griffures. Fouillez aussi le lit au fond de la pièce. Sortez et retournez parler au maire sur les registres de l'église. Il vous donne un message : allez le donner au prêtre dans l'église. Allez donner les archives de l'église au maire. Ensuite, allez à l'auberge pour parler à Herr Huber. Observez les portraits de Louis II. Retournez au château et allez dans la bibliothèque. Faites encore des recherches dans les livres. Lisez le livre trouvé. Asseyez-vous dans le fauteuil et tapez une lettre à Gabriel. Sortez, descendez et demandez à Gerde l'adresse d'Ubergrau (utilisez l'enveloppe sur elle). Allez au village, devant la porte et sonnez. Une femme arrive ; donnez-lui l'enveloppe puis payez-la avec le porte-monnaie.

Chapitre 3

Vous revoilà dans le corps de Gabriel Knight. Lisez le journal sur la table puis regardez-vous dans le miroir. Sortez.

Allez à Marienplatz, chez Ubergrau. Il vous donne la lettre de Grace ; lisez-la ainsi que le livre sur la lycanthropie, puis parlez avec Harry (Ubergrau). Sortez et allez chez le vendeur de coucous (la 3e boutique en partant de la gauche, sur la place). Prenez le coucou à gauche et payez-le avec votre porte-monnaie, puis sortez. Allez dans la rue à droite et avancez jusqu'au lieu du crime. Essayez de parler avec le commissaire Leber (le gros en costume noir) mais il est trop occupé. Prenez le rapport d'analyse dans l'inventaire et montrez-le aux journalistes à gauche. Allez au club de chasse, parlez avec Xavier. Allez dans le hall et entrez dans le couloir à gauche. Ouvrez la porte du fond : c'est l'entrée de service. Essayez d'ouvrir celle à gauche mais elle est fermée. Prenez le coucou et mettez-le dans la plante verte. Retournez vite à côté de Xavier. Lorsqu'il part, fouillez vite son bureau, ouvrez le tiroir et prenez les clefs. Retournez dans le couloir et déverrouillez la porte de gauche avec la clef. Refaites le coup du coucou et remettez les clefs dans le tiroir de Xavier. Entrez dans la salle que vous avez ouverte et observez les trophées et les photos. Lisez l'agenda sur la table. Von Zell descend et il est de très mauvais poil. Dans le hall, asseyez-vous à côté de lui et parlez-lui (n'utilisez la réplique " trophées du sous-sol " qu'à la fin). Sortez.
Allez au poste de police et parlez avec Leber. Observez la carte accrochée au mur et cliquez sur le rond rouge du milieu. Observez l'écriteau à droite sur Grossberg ; utilisez votre calepin dessus. Ensuite, partez.

Allez chez les Huber, entrez et écrivez une lettre à Grace. Puis utilisez le numéro de Grossberg sur le téléphone.

Retournez à Marienplatz et allez chez Ubergrau. Parlez-lui des personnes disparues puis ressortez. Allez poster la lettre pour Grace puis lisez la carte de visite de Von Glower dans votre inventaire ; prenez le métro.

Allez à Perlach, parlez avec Friedrich. Observez le masque au-dessus de l'armoire et demandez à votre hôte sa provenance.

Retournez à Marienplatz et allez au club de chasse. Parlez avec Preiss ; quand vous avez terminé, les autres arrivent. Essayez d'épier la conversation entre Von Glower et Preiss, mais c'est trop difficile. Allez alors parler avec Von Aigner et Hennemann qui sont en train de boire une bière. Allez ensuite embêter le plus possible Von Zell et Klingmann. A la fin, prenez un magazine et mettez votre magnétophone dedans, puis reposez-le.

Chapitre 4

Vous êtes de nouveau Grace Nakimura. Descendez au village et sonnez à la poste. La postière vous donne la lettre de Gabriel ; lisez-la. Allez à l'auberge et parlez à Herr Huber, puis aux Smith, et sortez. Allez à l'église et entrez dans la salle des tombes, observez Gerde. Retournez au château, allez dans votre chambre et prenez le passage secret de l'armoire. Descendez les escaliers du fond et prenez des roses, à droite ; remontez. Retournez dans la salle des tombes

de l'église et donnez les roses à Gerde. Elle vous donne les clefs de la voiture. Remontez et utilisez les clefs sur la bagnole.

Allez au château de Neuschwanstein. Utilisez l'icône " visite guidée " pour avoir les commentaires de chaque lieu ou oeuvre du château. Au final, vous devez avoir utilisé tous les commentaires possibles (obligatoire). Attention, il y a un petit bug : dans le hall d'entrée, il y a deux peintures ayant le même commentaire qui doivent tous les deux être écoutés. A la fin, pour vérifier que vous avez tout entendu, retournez à la carte routière et cliquez sur l'icône " indice " : si le château de Neuschwanstein clignote, c'est que vous avez loupé quelque chose.

Allez au musée Herrenchiemsee. Demandez au guichet si c'est bien le musée de Louis II puis achetez un billet. Lisez tous les documents du musée puis retournez parler à la caissière. Sortez.
Allez au musée Wagner. Lisez toute la doc puis allez parler à Georges. Questionnez-le aussi sur le livre à gauche de la table. Sortez.

Retournez à Rittersberg. Parlez à Gerde, puis allez dans la bibliothèque et fouillez encore les étagères. Lisez le livre trouvé. Asseyez-vous au bureau et appelez Barclay. Il vous donne un numéro : utilisez-le sur le téléphone. Descendez au village et allez à l'auberge. Demandez à Herr Huber de faire descendre les Smith. Parlez-leur ; puis remontez prendre la voiture.

Allez au lac de Starnberger. Avancez jusqu'à la rambarde et parlez à l'historien.

Retournez à Rittersberg et parlez à Gerde. Allez dans la bibliothèque et asseyez-vous au bureau. Utilisez le livre sur Louis II sur le téléphone. Une femme vous donne un numéro : utilisez-le aussi sur le téléphone. Enfin, tapez une lettre à Gabriel. Descendez au village et allez devant l'église. Observez les lys : ils sont ouverts. D'ailleurs le prêtre vous en donne un. Allez poster la lettre pour Gabriel, payez puis reprenez la voiture.

Retournez au lac et jetez le lys dans l'eau.

Retournez à Rittersberg et parlez à Gerde. Descendez au village et allez voir la postière. Lisez le fax qu'elle vous donne puis reprenez la voiture.

Allez au musée Wagner et montrez le fax à Georges.

Chapitre 5

Vous êtes Gabriel Knight et vous vous réveillez chez Von Glower. Allez à Marienplatz, au club de chasse. Entrez dans le hall et récupérez votre magnétophone, dans le magazine posé sur la table ronde. Sortez et allez chez Ubergrau. Lisez la lettre de Grace qu'il vous donne, puis parlez-lui. Donnez-lui l'enregistrement de la conversation de Von Zell pour qu'il la traduise, puis sortez.

Allez au poste de police et parlez avec Leber. Donnez-lui l'enregistrement. Il sort boire un café ; fouillez vite les papiers de Grossberg. Arrachez et prenez la page des comptes de Grossberg ; sortez.

Allez à Buchenau. Frappez à la porte ; Dorn vous demande de l'argent.

Retournez à Marienplatz et allez chez Ubergrau. Demandez-lui de retirer de l'argent pour vous. Sortez et allez chez la bouchère. Achetez un boudin avec votre porte-monnaie.

Retournez à Buchenau, frappez à la porte et donnez l'argent à Dorn. Il vous fait entrer ; parlez-lui. Retournez-vous et allez vers la dernière cage à droite. Fouillez la paille mais faites attention au tigre ; donnez-lui le boudin puis prenez les plaques dans la paille. Ensuite, sortez.

Retournez à Marienplatz et allez au club de chasse. Vous partez pour le relais de chasse. Fouillez un peu votre chambre puis sortez. Allez dans la chambre en face de la vôtre (celle de Preiss). Ouvrez l'armoire, fouillez et prenez la corde. Fouillez aussi le lit. Ouvrez la fenêtre et utilisez la corde sur le rebord. Allez vers la gauche et entrez dans la

chambre de Von Zell. Fouillez l'armoire et le lit, puis feuilletez le carnet sur la table de nuit. Prenez la lettre à la fin du carnet et lisez-la. Allez dans la salle de bain et fouillez le lavabo et la baignoire. Puis, observez le tapis de bain et l'empreinte de pas dessous. Retournez dans la chambre de Preiss et sortez. Allez dans la chambre au milieu à gauche (celle de Von Aigner). Parlez-lui puis sortez. Allez dans la première chambre à droite (celle de Von Glower) et discutez avec lui. Puis sortez et descendez.

Parlez avec Hennemann ; puis ouvrez l'armoire et prenez la lampe. Remontez et entrez dans la première chambre à gauche (celle de Klingmann). Montrez-lui les plaques d'Hilda et Parsival, puis sortez. Descendez et prenez les allumettes sur la cheminée, puis sortez du relais. Allez dans l'étable et prenez le sécateur contre le mur, puis ressortez. Allez dans le bois et explorez jusqu'à trouver une flaque de boue ; observez-la puis utilisez le sécateur sur les buissons. Avancez dans le boyau et observez la cavité dans le sol. Utilisez les allumettes sur votre lampe pour faire de la lumière (âmes sensibles, passez la vidéo). Retournez au relais et entrez dans la chambre de Von Glower.

Une fois dans la forêt, la nuit, avancez pour attirer le loup. Utilisez le talisman pour le faire reculer. Continuez de cette façon jusqu'au ravin. Von Glower arrive et vous passe son fusil. Tirez sur le loup.

Chapitre 6

Vous êtes actuellement Grace Nakimura et vous vous trouvez dans le donjon de Rittersberg. Allez voir Gabriel sur le lit, puis sortez. Sonnez à la poste ; la postière vous donne une lettre de Von Glower : lisez-la. Allez à l'auberge et parlez avec Mrs. Smith. Prenez un pain sur la table et sortez. Montez au château et allez dans votre chambre ; prenez une taie d'oreiller sur le lit. Redescendez au village et allez dans le donjon. Regardez à la fenêtre et donnez du pain au pigeon. Ensuite, attrapez-le avec la taie d'oreiller. Sortez et prenez la voiture.

Allez à Altötting. Avancez et écoutez à la double porte : la messe n'est pas encore terminée. Entrez par la petite porte à droite ; il y a un prêtre qui a fait voeu de silence. Essayez de lui parler ; il vous donne une carte : lisez-la. Achetez ensuite de l'eau bénite avec votre porte-monnaie, puis sortez. Observez les offrandes sur le mur : elles sont en argent.

Allez à Neuschwanstein. Allez dans le salon et observez une femme et son fils se faire virer par un garde. Mettez de l'eau bénite sur le fauteuil, puis retournez dans la chambre bleue. Ouvrez l'ouverture en bas du mur et prenez le 1er parchemin. Allez dans la grotte, fouillez la zone sombre et prenez le 2e parchemin. Allez dans le Hall des Chanteurs et lâchez le pigeon dans le couloir parallèle. Allez vite ouvrir l'ouverture se trouvant sous un tableau de la salle, et prenez le 3e parchemin. Sortez.

Retournez à Rittersberg et descendez à l'église. Allez dans la salle des tombes et cliquez sur le coeur en argent. Remontez au château et demandez à Gerde la permission de prendre le coeur en argent. Redescendez à l'église et prenez-le.

Retournez à Altötting et allez voir le prêtre. Donnez-lui le coeur en argent ; il vous conduit dans la salle des urnes. Mettez le coeur dans le panier à offrandes. Ensuite, ouvrez la porte du fond et poussez vite la chaise. Prenez rapidement le diagramme dans l'urne de gauche.

Vous voici deux mois plus tard dans le Théâtre. Prenez un programme sur la table et lisez-le. Allez dans la salle au fond du couloir de droite. Parlez à Gabriel. Prenez le plan des sièges accroché au mur ainsi que la liste et les jumelles sur la table. Sortez et descendez au sous-sol. Allez vers la chaudière et ouvrez-la. Mettez du charbon dedans et regardez la console : appuyez sur " automatique " et allumez à fond. Allez dans la salle tout au fond de la 2e rangée. Ouvrez la boîte blanche et prenez les clefs. Trouvez une porte blanche et entrez. Dans les décombres, prenez le panneau " privat ". Sortez et essayez les clefs sur la porte. Remontez dans les coulisses et prenez la corde attachée à une poulie. Allez dans l'auditorium et parlez avec Georges. Puis, parlez avec les ouvriers qui s'occupent des lustres. Montez au premier étage et entrez dans la loge centrale. Observez le diagramme (dans l'inventaire) et cliquez sur le X au centre. Prenez ensuite le plan des sièges et cliquez sur la loge centrale. Descendez et montrez le plan au logeur qui vient d'arriver. Remontez et allez dans la salle au bout du couloir de droite. Allumez le projecteur et orientez-le vers la loge centrale. Redescendez voir Gabriel et amenez-le dans la salle du sous-sol.

C'est l'Ouverture. Allez dans la salle où dormait Gabriel et mettez la robe noire. Sortez et montez à la salle du

projecteur. Regardez par l'ouverture et utilisez les jumelles.
C'est l'Acte 1. Allez devant la porte de la loge centrale et accrochez les poignées avec la corde. Cachez le noeud avec le panneau " privat ".

C'est l'Acte 2 et vous incarnez Gabriel Knight. Allez à gauche et poussez la caisse. Ouvrez la grille avec votre poignard et entrez dans la bouche d'aération. Remontez dans les coulisses et prenez le rouleau de bande adhésive sur une poulie. Allez dans la salle de droite. Prenez un costume et mettez-le. Prenez la poudre sur la table et utilisez-la sur le miroir, puis allez vous cacher. Quand l'acteur arrive, utilisez la bande adhésive pour le ligoter.

C'est l'Acte 3. Observez la scène : vous vous transformez en loup, Von Glower aussi. Une fois dans le sous-sol, vous devez empêcher Von Glower de sortir de l'opéra. Il faut que vous le poussiez jusqu'à la chaudière. Utilisez l'icône " sentir " pour avoir un plan : vous êtes le triangle bleu, Von Glower est le carré rouge, et la salle de la chaudière est en bas à droite. Vous pouvez vous déplacer dans ce dédale et aussi fermer les portes (mais pas les réouvrir), et ainsi trouver une stratégie pour amener Von Glower à la salle de la chaudière. Quand vous y êtes arrivé, Grace et Leber arrivent. Cliquez sur Grace pour la commander et faites lui ouvrir la chaudière. Cliquez ensuite sur le loup Gabriel et, quand Von Glower bondit en avant, cliquez-lui dessus lorsqu'il est aligné avec la chaudière pour le pousser à l'intérieur.

The Black Mirror

© Micro Application / Future Games 2003

SOLUTION COMPLÈTE

AVANT PROPOS

La soluce qui suit ne s'étend pas en précisions de manière à conserver au maximum les effets de surprise liés à l'intrigue. Cette mesure permettra au joueur de se débloquer rapidement sans toutefois gâcher son plaisir de progression.

CHAPITRE I

Après le court entretien familial, montez à l'étage et dirigez-vous vers la chambre. Fouillez alors le range-journaux puis frappez à la porte du bureau de Robert. Parlez avec lui, puis passez à l'arrière du couloir afin de gagner votre chambre. Devant celle-ci, utilisez la clef remise précédemment pour pouvoir vous glisser à l'intérieur. Farfouillez un peu partout afin de ramener le souvenir de Catherine à la mémoire de notre héros et ouvrez votre maigre bagage. Prenez alors sur vous les **médicaments** et le **portefeuille**, puis approchez du cadre de la porte. Effectuez un clic-droit sur celui-ci et vous découvrirez la clef du tiroir verrouillé de la commode. Les affaires à l'intérieur n'étant pas encore à prendre, jetez-y juste un simple coup d'oeil ou bien partez directement vous entretenir avec Bates, le maître de maison se trouvant dans le hall près de la bibliothèque. Une fois lui avoir précisé de rallumer le feu dans votre chambre, pénétrez dans la salle de la bibliothèque et parlez au docteur Hermann. Partez ensuite pour les écuries, et sur le chemin, observez la clôture avachie. Sur place, vous ferez la connaissance de Morris, le palefrenier de la famille. Rentrez ensuite dans l'entrepôt et jetez un oeil sur la bouteille. Touchez-en alors deux mots à Morris puis gagnez le portail principal en revenant vers l'entrée du hall du château. Après avoir discuté avec Henry, partez aux abord de la serre. Regardez le broyeur de plus près et faites un rapport immédiat au jardinier. Retournez voir le contenu de la machine puis rendez-vous à la porte du bureau de Robert afin de vous entretenir avec lui.

Partez ensuite vers l'ancienne aile du château, tout en effectuant un détour rapide vers votre chambre. Tentez alors de pénétrer jusqu'au grenier et allez vous entretenir avec Bates face à cet échec. L'homme vous mènera jusqu'au lieu de l'accident et vous découvrirez alors un étrange symbole sur le mur. Observez-le attentivement puis faites un clic droit sur le buisson à proximité. Vous discernerez ainsi un **objet étrange** que votre personnage s'empressera de ramasser. Dirigez-vous vers les cuisines et récupérez la clef du grenier. Rendez-vous précisément en ces lieux et vous tomberez rapidement face à un nouvel obstacle. Une porte barrée de planches de bois solidement attachées. Prenez alors la direction des écuries et pénétrez dans l'entrepôt du fond afin de récupérer le **marteau** dans le tiroir de l'établi. Montez une nouvelle fois au grenier et cassez les planches clouées à la porte. Tentez de pénétrer dans le bureau puis allez converser avec Robert puis Bates. Revenez dans votre chambre et ouvrez le deuxième tiroir de la commode à l'aide de la clef que vous aviez trouvée sur le rebord du cadre de la porte. Prenez l'**appareil photo** et constatez les dégâts du temps survenu sur les pellicules restantes. Retournez voir Robert puis grimpez de nouveau au grenier pour tenter d'ouvrir le coffre si ce n'est déjà fait. Contactez ensuite encore une fois le brave pour qu'il vous remette une clef et partez ouvrir le coffre pour de bon. Saisissez-vous de la pellicule et glissez celle-ci dans l'appareil avant de rapporter la clef à son propriétaire. Déplacez-vous à présent jusque sur les lieux du drame et prenez en photo l'étrange symbole rouge, dessiné sur le mur de la tour. Allez dialoguer avec Bates, Robert, et Henry, puis passez par les cuisines où vous raflerez les **bonbons** contenus dans le saladier par la même occasion. Gagnez après ça la pièce juste avant la salle du grenier et fouillez les cendres de la cheminée d'un coup de clic-droit.

Vous mettrez alors la main sur une **photo déchirée** en une multitude de morceaux. Il vous faudra bien évidemment reconstruire celle-ci et pour ne rien vous cacher, la besogne s'annonce longue et exaspérante. Pour vous aider, sachez que l'angle grisé se place en bas à gauche, que la bordure dotée d'une tache jaunâtre vers le bas et que le plus petit

morceau forme un angle en bas à droite. Enfin, chaque segment agencé à la bonne place s'alignera correctement de lui-même. Un bon moyen efficace pour savoir si l'endroit est bien le bon ! (en fait, si au relâchement de la souris, le morceau de papier ne s'ajuste pas de lui-même avec les précédents mis en place, ce n'est pas bon signe !). Pénétrez après ce dur labeur dans la salle de réception afin de discuter quelque peu avec Victoria, puis allez parler à Bates avant de revenir vous entretenir avec la dame lorsque celle-ci se sera vexée.
Partez vous entretenir avec Hermann et Robert, et la route pour Willow Creek, un petit village sans prétention, vous sera alors ouverte. Pour y accéder, sortez par le grand portail de la propriété ou effectuez un clic-droit sur le plan dans votre inventaire (pointez le lieu désiré). Au village, parlez au vieux pêcheur sur le pont puis approchez vers l'auberge. Observez les environs et adressez la parole au garçonnet. Répondez positivement quand il vous demande si vous possédez sur vous quelque chose de sucré afin de lui transmettre les sucreries récoltées dans la salle à manger du château. Traversez ensuite le pont et tentez de pénétrer à l'intérieur du magasin de brocante. Après cette tentative vouée à l'échec, gagnez la chaleur de l'auberge. Discutez avec Tom l'homme assis à la table puis avec Harry, le barman. Proposez à ce dernier de payer la dette de Tom puis signalez à l'infortuné votre bon geste.

En sortant, parlez au gosse puis rendez-vous au " Warmhill Vicarage " ou bien, en plus parlant, au lieu où se trouve l'église des environs. Là bas, entretenez-vous avec le fossoyeur occupé à creuser une tombe vers la droite. Partez après la discussion à l'arrière du cimetière et observez la pierre tombale de papy William. Retournez parler à l'homme présent sur les lieux puis revenez au château. En chemin, vous rencontrerez Mark. Ramassez la **boîte** qu'il dépose au sol et ouvrez-la via le menu de l'inventaire pour y découvrir une **petite montre** qu'il vous faudra à son tour inspecter afin de découvrir un court **message**. Lisez-le et rendez-vous dans la salle de la bibliothèque. Approchez le bureau d'étude vers le fond de la pièce et trouvez le bouton à enclencher sous l'encrier. Examinez ensuite l'armoire secrète et vous trouverez tout un ensemble de **planètes miniatures** disposées dans une boîte. Utilisez-les sur la mappemonde où il vous faudra les placer suivant la véritable disposition des planètes dans notre système solaire. Pour tous ceux qui comme moi ne suivaient que partiellement les cours de biologie et qui voudraient s'éviter quelques fastidieuses recherches (veinards !), voici l'ordre des planètes à respecter.

En partant du plus près du soleil (symbolisé par la boule jaune centrale du plateau), jusqu'au plus loin : la rouge, mercure ; la rose-violet, Venus ; la bleue tirant vers le violet, la Terre ; la orange, Mars ; la plus grosse des boules, Jupiter ; celle dotée d'un anneau, Saturne ; la verte, Uranus ; la bleue, Neptune et enfin, la grise, Pluton. Une fois la reconstitution achevée, vous trouverez un mécanisme qui s'enclenchera, délivrant ainsi une clef. Celle-ci ouvrant la porte du bureau du regretté William, au grenier, rendez-vous y de suite. Utilisez le pass pour pénétrer dans le lieu d'étude puis portez d'entrée votre attention sur le bureau. Ouvrez le tiroir et récupérez la **boîte à musique**, le **livre**, ainsi que la **pièce d'échiquier**. Inspectez le livre dans l'inventaire à l'aide du redoutable clic-droit et vous découvrirez une nouvelle clef. Usez de celle-ci sur le coffre massif disposé sur la droite et prenez la **boule étrange** que vous trouverez à l'intérieur. Faites ensuite un rapide clic-droit sur le tiroir du bureau et vous ne tarderez pas à découvrir de **journal** de votre grand-père. Sollicitez de nouveau le bouton magique mais cette fois-ci sur la tour du jeu d'échec et la pièce se transformera alors en **petit couteau** alors fort pratique pour crocheter la serrure de la porte et pouvoir ainsi ressortir des lieux...

CHAPITRE II

Allez inspecter la fontaine et laissez votre index s'attarder sur le clic droit de votre souris. Partez ensuite pour les cuisines, puis faites un tour dans la cave qui à présent se trouve ouverte. Observez les soupapes de la pompe à eau dans l'arrière-salle, puis parlez à Bates. Retournez alors vers la machine et approchez-vous du panneau de contrôle. Durant la manipulation des manettes, vous allez devoir faire que la troisième jauge se vide. Suivant le clic effectué (droite ou gauche) le niveau d'eau de la jauge en question monte ou descend ce qui entraîne un débordement sur 2 autres jauges. Commencez alors par faire baisser le niveau d'eau de la dernière jauge à droite à l'aide de la manivelle juste en dessous puis passez à la manipulation des deux autres de gauche. Revenez ensuite à celle de droite et tournez jusqu'à ce que l'indicateur de niveau tout à droite atteigne un seuil nul. Partez après cela dans le jardin, près de la fontaine et observez le symbole rouge-sang. Après un petit clic droit, prenez une photo de la marque puis récupérez la **clef** dans la fontaine vide. Dirigez-vous vers la serre et pénétrez à l'intérieur. Ouvrez alors le tiroir de droite sur l'établi puis utilisez la clef tout juste installée dans votre poche, dans la serrure du petit coffre de métal. Prenez la **lettre adressée à Victoria** puis partez en parler avec Morris. Allez voir ensuite Robert et Victoria (devant l'entrée de la bibliothèque) afin de converser sur les nouveaux éléments dont vous disposez puis affichez le plan afin de vous rendre au domicile d'Hermann, apparu récemment sur la carte.

Après votre entrevue, fouillez la poubelle près du container fermé à clef et reconstituez la **lettre déchirée**. Un véritable jeu d'enfant comparé au dur labeur imposé par la photo dans le chapitre précédent. Sonnez ensuite à la propriété et, une fois à l'intérieur, descendez à la morgue. Donnez alors la pellicule au docteur qui vous enverra chercher des fixateurs au village. Rendez-vous directement sur les lieux et pénétrez dans l'auberge. Parlez à toutes les personnes présentes puis ressortez afin de vous rendre sur l'autre rive via le pont. Trouvez Murray dans la boutique et demandez-lui le fixateur afin de le remettre à Hermann. De retour au château, entretenez-vous rapidement avec Robert et Victoria puis partez vers l'aile ancienne constater les dégâts. Passez voir Bates puis retournez à l'auberge. Discutez avec le barman et suivez son conseil vous orientant vers Mark. A l'intérieur de la morgue, et débarrassé de la présence du doc, ouvrez le tiroir du bureau du fond et récupérez la **matière plastique**. Prenez ensuite possession de la **traite d'Henry** sur l'étagère dans la petite cavité puis utilisez votre matière sur la clef accrochée au mur, près de l'interphone. Après tout ce farfouillement, Hermann sera de retour dans la pièce.

Revenez au village et donnez la traite à Murray. Vous récupérerez ainsi un second **objet étrange**. Combinez ces deux morceaux en un seul grâce à l'inventaire. Passez à l'auberge papoter avec Harry et Mark puis revenez au château où vous reviendrez sur les lieux du second drame. Observez l'empreinte de pas dans la boue près de la fontaine puis allez parler à Morris puis Robert. Rendez ensuite visite au docteur Hermann afin de tenter d'en apprendre un peu plus sur la chose et profitez-en pour récupérer les photos à présent développées, près de l'évier. Passez voir Robert au château puis partez trouver Harry au comptoir de son auberge. Celui-ci vous remettant la **clef du container**, allez ouvrir le gros bac à l'entrée de la propriété d'Hermann et ramassez le **vêtement** dans les ordures. Observez le reste du contenu puant puis utilisez le petit couteau sur la veste à l'instant récoltée. Combinez le **petit diamant** trouvé avec l'objet issu des deux objets étranges et partez au cimetière afin de vous rendre à l'intérieur de l'église.

Là bas, parlez au père Frederick afin qu'il vous mène à l'ancien clocher. Arrivé sur les lieux, insérez votre objet assez spécial dans l'ouverture du pilier et observez l'autel s'élevant du sol. Une sorte de plateau apparaîtra alors sous vos yeux. Vous allez devoir placer les pièces rondes coulissantes dans certains axes définis. Trois blanches de chaque côté, sur la première ligne horizontale. Puis trois noirs en haut, et 3 autres en bas, sur l'axe vertical. La case du milieu comportera le pion rouge et le résultat final s'apparentera à une croix.
Récupérez votre objet bizarre dans l'encoche du pilier puis observez de plus près le vieux tapis rouge. Descendez dans la cachette que vous découvrirez juste en dessous et placez votre objet-clef dans le second emplacement prévu à cet effet. La lumière émise à nouveau, vous apercevrez quatre piliers accompagnés respectivement de quatre livres. Votre tâche consistera en fait à résoudre quatre énigmes aussi tordues les unes que les autres et d'en inscrire les réponses à l'aide des piliers dotés de rouages. Pour tous ceux qui ne voudraient investir dans la hot-line du père Fouras, voici la clef des différentes énigmes :

Pilier en haut à gauche : OMBRE
Pilier en haut à droite : CARTE
Pilier en bas à gauche : TOMBE
Pilier en bas à droite : HOMME

Le caveau en pierre apparu, prenez la **clef** à l'intérieur puis récupérez le livre. Faites ensuite un clic-droit sur le chandelier au sol sur le devant de l'écran et suivez le rat jusqu'à l'endroit suspect. Arrivé dans la nouvelle pièce, approchez-vous du panneau de commandes puis récupérez la corde sur le grillage. Prenez la **pince** dans la vielle boîte de fer blanc disposée sur l'étagère et faites revenir l'obscurité grâce à l'interrupteur. Ne courant plus aucun danger, coupez le câble électrique vous barrant le chemin à l'aide de la pince. Usez ensuite du noble art du clic-droit sur la porte grillagée puis créez une brèche en sollicitant de nouveau la pince. Récupérez alors la clef de l'autre côté de la porte puis déverrouillez celle-ci afin de pouvoir poursuivre. Dans la nouvelle pièce, examinez le squelette et vous trouverez un **chiffon** parmi les ossements. Forcez la serrure du distributeur à l'aide du petit couteau et prenez la **barre** de fer dans le tas de sable près des caisses. Rendez-vous dans la pièce où la grille d'ascenseur est installée puis observez le couvercle disposé sous le tonneau près du chariot. Percez le gros récipient grâce à la barre métallique puis déplacez le tonneau manuellement. Fixez ensuite une extrémité de la corde au couvercle, et joignez l'autre au chariot. Faites un clic droit sur le chariot puis poussez celui-ci.

Descendez dans les abîmes à présent accessibles grâce à l'ouverture offerte par la trappe, et gagnez l'étage au plus bas. Ouvrez le boîtier de commandes électriques d'un coup de couteau et rebranchez les fils avant d'appuyer sur l'interrupteur. En effectuant un clic-droit sur le squelette, vous trouverez une **clef**. Utilisez-la pour ouvrir l'armoire du fond

et ramassez le **pistolet**, les **munitions** et le **plan des machines** qu'elle gardait précieusement dans son ventre. Prenez le **livre** sur la table puis remontez vers la salle des machines. Combinez les plans avec les manettes de la machine et le moteur principal se remettra en marche de lui-même. Descendez alors dans la pièce où vous aviez trouvé le pistolet et examinez le tuyau dégageant de la vapeur. Retournez dans la salle des machines et vous observerez une flaque d'eau sur la droite de l'écran. Mouillez le chiffon dans celle-ci et faites demi-tour jusqu'à la salle précédente afin de boucher l'arrivée de vapeur. Observez ensuite les commandes du générateur puis le boîtier à fusibles. Montez de nouveau vers la surface et orientez-vous vers la réserve où en chemin, vous tomberez sur un autre boîtier renfermant le même genre de fusibles que celui du bas. Arrachez un **fusible** sur ce distributeur central puis redescendez réparer le bric à braque grâce au précieux objet.

Remettez le mécanisme en route via les commandes et montez seulement d'un étage afin de rappeler à l'ordre l'ascenseur. Grimpez dans celui-ci puis arrivé dans la dernière pièce du dédale, chargez le pistolet des deux balles restantes dans la recharge (combinez en fait vos deux objets via l'inventaire). Observez ensuite le cadenas solide derrière la grille et usez du clic-droit sur celui-ci. Sortez alors votre arme et bousillez l'objet en visant juste. Virez la grille puis sortez au dehors. Attention, à ce moment précis du jeu il vous est indispensable de posséder encore une balle dans votre arme. Cela veut dire que ceux s'étant pris à deux fois pour dégommer le cadenas ne peuvent continuer l'aventure. Chose très embêtante pour tous ceux ayant eu l'idée de sauvegarder juste après cette phase… Bref, en sortant, un loup vous barrera la route. Achevez-le de votre dernière balle et quittez les lieux.

CHAPITRE III

Après quelques coups de sonnette en vain, effectuez un clic-droit sur celle-ci. Trouvez le **clou** dans le genou de la statue et enfoncez le petit objet dans le trou sur la sonnette. Quelqu'un viendra alors à la grille. Montrez-lui le faire-part du décès de William pour pouvoir pénétrer à l'intérieur de la propriété puis parler à Eléanor. Observez la petite boîte sur le bureau et livrez-vous à votre petite fouille habituelle. Sortez ensuite au dehors et marchez vers le croisement. Discutez avec Louis l'intendant. Partez ensuite en direction de l'ancien jardin et récupérez le **fil** solide sur le tuyau fixé au muret. Approchez ensuite de la maison abandonnée et glissez l'acte de décès sous la porte de la bâtisse après avoir effectué un clic droit sur l'entrée. Enfoncez le fil de fer dans la serrure puis récupérez la **clef** sur la paperasse que vous aviez placée plus bas. Ouvrez la porte pour pénétrer dans la vieille maison et chassez le chat squattant le rebord de cheminée. Dans sa fuite, une **clef** se retrouvera projetée au sol. Saisissez-la et ouvrez le tiroir de la table située plus à droite. Ouvrez ensuite le petit compartiment en haut à gauche et ramassez le **stylo-plume**.

Approchez de l'armoire et faites une lecture rapide des articles affichés. Revenez vers la cheminée, et vous observerez alors une petite trappe à droite, sur son compartiment. Faites un clic-droit sur celle-ci puis utilisez la clef en hexagone pour parvenir à l'ouvrir. Dans la petite cachette, prenez le **briquet** sans mèche ainsi que la **bougie**. Utilisez alors le petit couteau sur la bougie afin d'en dégager la **mèche**, puis combinez le briquet avec celle-ci. Usez du briquet pour éclairer le fond de l'armoire, et passez dans le couloir secret. Après votre conversation avec Richard, prenez un **flacon vide** sur la table puis ramassez le **tesson brisé** à même le sol. Allez ensuite voir l'intendant puis partez parler à Eléonore deux fois de suite. Retournez voir Louis et parlez-lui de la pelouse. Rentrez ensuite dans la cabane abandonnée et ramassez les **vieux journaux** à terre. Prenez la **bouilloire** disposée sur la table du milieu et allez la remplir au robinet près du banc. Revenez dans la maison en ruines et placez la bouilloire sur le poêle. Placez ensuite les vieux journaux dans le compartiment ouvert puis ramassez les **bûchettes** du fond afin de les ajouter à votre installation.

Allumez le poêle à l'aide du briquet, sortez de la pièce, puis allez voir Eléonore. Allez voir l'intendant et faites-lui comprendre expressément qu'il lui faut tondre la pelouse. Partez des lieux et gagnez le grand portail de manière à ce qu'il n'y soit plus. Fouillez dans la caisse à outils afin de dégager un **tube de colle** et un **fil de fer** solide puis allez remplir le flacon à votre disposition grâce au robinet d'eau. Videz ensuite l'encre du stylo dans le flacon et partez pour la maison abandonnée. Le poêle chaud, vous pourrez apercevoir de la vapeur s'échappant de la bouilloire. Placez le tesson juste au-dessus afin de décoller l'**étiquette**. Trempez celle-ci de colle puis ajustez-la sur le flacon contenant votre mixture maison. Et un **oxydant EX52**, un ! Apportez-le à Richard et parlez-lui. Allez ensuite dans le jardin et retrouvez Louis occupé à passer la tondeuse. Attendez qu'il s'éloigne et vous tourne le dos, et jetez le fil de fer solide près de la touffe d'herbe verte. Une fois le vieil homme parti, glissez vos doigts dans les poches de sa veste restée sur les branchages de l'arbre afin de trouver les **clefs du caveau**. Partez vers la chapelle et utilisez les clefs pour pénétrer à l'intérieur du bâtiment morbide. Dans la crypte, observez les trois inscriptions au-dessus des statues du fond. Allez ensuite voir Richard et parlez-lui des inscriptions en latin.

Allez parler à l'intendant puis revenez dans la crypte observer la serrure de pierre sur la tombe de droite. Revenez voir Richard et insistez pour qu'il vous traduise les mots de latin. Parlez-lui du sang et prenez le **bocal de sang** qu'il vous offre dans le congélateur. En sortant, reprenez la bouilloire d'eau puis prenez le chemin de la chapelle. Juste devant le tombeau, récupérez un peu de **terre** dans le pot puis avancez jusqu'aux trois statues. Déposez alors un peu de sang dans le récipient de la statue de gauche, la terre dans celui de celle du milieu, et enfin l'eau dans celui tenu par la statue de droite. Un autel apparaît alors, vous plongeant dans une énigme dans le pur style du jeu du taquin.
Il va en fait vous falloir replacer 11 des 12 signes astrologiques dans l'ordre de manière à constituer le cadre du motif, en partant de la deuxième case sur la ligne du haut. Au milieu de ce cadre, 4 blocs dépourvus de signes sont à placer de manière à ce qu'il offre une encoche diagonale qui libérera alors la **clef de pierre**, une fois l'énigme résolue. Les signes astrologiques étant représentés suivant leurs formes les plus primaires, voici une rapide description des catégories auxquelles ils renvoient :

Le rond avec deux cornes sur la tête fait référence au signe du Taureau. Celui ressemblant à une sorte de " 2 " en chiffre romain correspond au Gémeau. L'espèce de 69 couché renvoie au cancer. Le motif ressemblant fortement à un têtard fait référence au signe du Lion. L'espèce de " m " avec un " e " minuscule collé à son extrémité droite représente la Vierge. Le signe " ? ", souligné d'un trait concorde avec le signe de la Balance. L'autre " m " avec cette foi-ci une sorte de queue fléchée rattachez à sa branche droite symbolise le signe du Scorpion. La flèche marquée d'une courte barre renvoie au Sagittaire. Celui ressemblant à deux vagues ondulées et parallèles représente le Verseau. La sorte de " H " aux deux barres des côtés courbées renvoie au Poisson. Et enfin, celui restant au Capricorne. En numérotant les cases de 1 à 4 de gauche à droite suivant chaque rangée, voilà l'ordre final à respecter :
Première rangée : case vide, Taureau, Gémeaux, Cancer.

Deuxième rangée : Poisson, bloc au coin bas-droit coupé, bloc au coin bas-gauche arrondi, Lion.
Troisième rangée : Verseau, bloc au coin haut-droit arrondi, bloc au coin haut-gauche coupé, Vierge.
Quatrième rangée : Capricorne, Sagittaire, Scorpion, Balance.

Avec une bonne dose de patience, une pincée chance et un soupçon de sens du rangement (essayez dans un premier temps de poster chaque motif dans le collimateur de son emplacement final, puis peaufinez ensuite), vous viendrez difficilement à bout de ce jeu diabolique. Allez voir Richard afin de vous entretenir avec lui au sujet du caveau puis rentrez dans la villa pour que Samuel puisse enfin se reposer quelques heures. A la tombée de la nuit, partez pour la maison abandonnée et ramassez les **petites pierres** au sol situées sur le pont, en chemin. Tentez de pénétrer dans la maisonnette malgré la porte verrouillée puis revenez près du pont. Lancez alors à deux reprises les pierres sur la fenêtre éclairée pour que Richard daigne enfin vous ouvrir la porte de son laboratoire secret. Après l'expérience, prenez la fiole d'**acide** sur la table du fond et utilisez-le sur le cadenas de l'entrée du caveau. A l'intérieur, utilisez la clef en pierre sur la serrure en pierre et progressez dans le couloir secret. Observez le symbole sur la grille qui stoppera votre progression puis allez parler à Richard.

Prenez ensuite la **clef** de la maison sur la table et gagnez le hall du château grâce à celle-ci. Trouvez la petite boîte sur la table près du miroir et préparez-vous à un nouveau casse-tête. Quatre cases sont à placer dans leurs bons emplacements. Seulement, un roulement bien particulier empêche l'utilisateur de poster les pions directement aux emplacements voulus. Le but est en fait de déplacer les cases noires à la place des blanches, et les blanches à la place des noires. En effet, ces dernières représentant des chevaux, il suffit de les déplacer d'une manière analogue à celle utilisée dans un jeu d'échec, à savoir en L. Retournez devant la grille du caveau et insérez l'amulette dans la cavité créée pour l'accueillir. Avancez vers la crypte et baladez le curseur de votre souris sur la rangée de crânes disposée sur le haut du mur. Arrêtez celui-ci sur le crâne dont la description s'avérera au singulier (cliquez avant cela 3 fois de suite sur la rangée globale afin que Samuel remarque un détail) et jetez des cailloux sur celui-ci afin qu'il tombe à terre. Observez ensuite les débris au sol et vous apercevrez une clef derrière des grilles. Sortez alors des lieux et rentrez dans la première pièce de la maison abandonnée. Saisissez un des tisonniers devant la cheminée et retournez à la crypte dans le but de vous en servir pour atteindre la **clef** derrière les barreaux. Insérez celle-ci dans l'ouverture sur le haut du monolithe puis allez ouvrir le tombeau derrière la grille. Il ne vous reste plus qu'à saisir la **clef sacrée** sur le squelette.

CHAPITRE IV

Une fois avoir parlé avec Bates et Victoria, allez au village et entrez dans l'auberge afin de parler avec les gens s'y

trouvant. Un nouveau lieu apparaîtra alors sur la carte : Stonering, un ancien lieu de culte, en pleine forêt. Rendez-vous sur place, et profitez de la présence du détective pour lui poser quelques questions. Observez ensuite les éléments sur les lieux et recopiez le symbole rouge sur le rocher (utilisez le journal de William sur la marque). Approchez vers les fougères de gauche et faites un clic-droit après les avoir examinées normalement. Passez derrière le détective et enduisez le rocher de sang à l'aide de votre fiole d'hémoglobine. Parlez de nouveau à l'homme puis récupérez tranquillement le **bout de tissu** dans la végétation pendant qu'il vous tourne le dos. Revenez au château et passez par la morgue en chemin pour discuter avec Hermann. Allez à l'entrée de la propriété des Gordon et fouillez la boîte aux lettres afin de récupérer une **lettre** (logique !).

Montez à l'étage, à l'intérieur du château et frappez à la porte de Victoria afin de vous entretenir au sujet de la présente lettre. Partez ensuite pour Ashburry. Sur place, sonnez à l'interphone puis discutez avec l'infirmière. Trempez le mouchoir dans la fontaine à eau, sortez du bâtiment, et partez vers la gauche. Fouillez la poubelle pour trouver une **seringue** et prenez le **marteau** sur le petit toit de l'abri à ordures. Observez les intérieurs de la chaufferie grâce à la petite fenêtre située en bas sur la gauche. Donnez un coup de marteau sur la brique fissurée et un homme sortira alors de la bâtisse. Frappez à la porte afin de faire ressortir l'homme puis parlez-lui. Continuez ensuite votre chemin par la gauche et allez jeter un œil dans le cimetière. Revenez dans le hall principal et parlez à l'infirmière. Celle-ci s'absentera alors, profitez-en pour passer derrière le comptoir et examinez le meuble. Prenez le petit vase et combinez une pièce de votre portefeuille avec l'objet (si vous n'en avez pas effectuez un clic-droit sur votre bourse afin d'en dégager une). Vous récupérerez une **clef**, utilisez-la dans la serrure du meuble. Prenez le **barbiturique** et repassez de l'autre côté du couloir, pour attendre le retour de la demoiselle. Reprenez la direction de la chaufferie et combinez la seringue avec le barbiturique. Injectez le contenu dans une des bières disposées devant l'entrée, puis approchez de la petite fenêtre à gauche afin de bénéficier d'un plan rapproché. Cassez la brique avec le marteau et tirez le barreau vers vous.

Placez le mouchoir trempé sur le thermostat et attendez que l'homme sorte pour se prendre une bière. Allez faire un tour et revenez sur les lieux. Pénétrez à l'intérieur de la chaufferie. Utilisez le fabuleux clic-droit sur le tas de charbon et vous trouverez un **corps de poupée**. Inspectez celui-ci dans l'inventaire, et vous en dégagerez un **fil**. Marchez vers la partie arrière et cliquez sur le panneau mural. Récupérez la **clef** ainsi qu'une des **épingles** sur le bas à gauche. Avancez près du panneau de contrôle un peu plus à gauche et insérez la clef dans le boîtier de commandes. On vous demandera alors d'entrer un code, tapez **1918**. Empruntez la porte puis, après votre petite frayeur, ressortez pour prendre le chemin du hall dans le but de parler à l'infirmière. Demandez-lui le **planning des services** et revenez dans la chaufferie. A l'arrière de la salle, utilisez le planning sur l'interphone de couleur blanche. Prenez alors une nouvelle fois l'entrée située un peu plus à gauche puis empruntez le couloir de gauche. Parlez au malade dans sa cellule. Fouillez la petite poubelle près du banc pour trouver la **tête de poupée**. Combinez le fil et l'aiguille et assemblez le corps avec la tête de la poupée. Vous aurez ainsi reconstituez Bubby, la poupée de Ralph, le malade mental. Donnez-la-lui et répondez toujours positivement durant votre conversation avec lui. Appuyez ensuite sur l'interrupteur juste au-dessus du banc situé plus à droite, afin d'arrêter l'arrivée de courant dans le câble. Tirez sur le fil pour le décrocher du mur et fixez-le sur la grille. Posez votre boîte de musique près de la grille puis planquez-vous. Faites un clic-droit sur le surveillant sonné pour récupérer la **clef** et ouvrez la cellule de James. A l'intérieur, faites de nouveau un clic-droit mais cette fois-ci sur le trou observé sur le lit. Examinez la **peinture** et prenez-la.
Arrachez le dessin représentant un oeil et parlez à Ralph.

Prenez ensuite la fuite par l'ouverture sous le lit. De retour au château, parlez à Bates occupé comme à son habitude à préparer à bouffer dans les cuisines. Un nouveau lieu fera son apparition sur la carte : Sharp Edge, l'emplacement du vieux phare. Allez-y de ce pas et, arrivé sur place, essayez d'entrer dans les ruines puis contournez la bâtisse par la gauche. En très mauvaise posture, vous devrez alors réagir le plus rapidement possible. Utilisez le petit couteau sur notre héros puis la boîte de musique sur James. Après la conversation, revenez au château. Ouvrez la cave grâce à la clef juste à côté sur la droite et descendez les marches vous menant vers le bas. Sortez une pièce de votre portefeuille et jetez-la par l'ouverture de la deuxième grille que vous rencontrerez. Infiltrez-vous dans le passage pour descendre dans les égouts. Saisissez la **roue dentée** au sol, vers la fontaine. Continuez vers le sous-sol et récupérez la **barre** sur la grille de gauche. Utilisez l'acide sur la serrure du cadenas enfermant la roue juste au-dessous de la figure sculptée. Tentez d'insérer la barre dans la cavité sur le mur bombé de gauche puis remontez dans la cave. A l'aide de la meuleuse, affinez la barre dans la forme voulue. Prenez la **corde** ainsi que le **crochet** sur le puits puis retrouvez les égouts et placez la barre dans le creux précédemment décrit. Tournez ensuite la roue sur la droite. Combinez la corde, la barre et le crochet ensemble, et servez-vous de cette espèce de canne-pêche customisée pour attraper le deuxième rouage dans les eaux. Rendez-vous à l'entrée des égouts et placez les deux rouages dans le mécanisme. Tournez la

valve rouge puis reprenez le chemin du fond des égouts. Descendez les escaliers et ramassez la **cassette** au sol. Ouvrez-la via l'inventaire pour obtenir une nouvelle **clef sacrée**. Observez pour finir, l'étrange mécanisme sur le mur.

CHAPITRE V

Devant la grille de la maison de repos d'Ashburry, sonnez comme à votre habitude afin de pouvoir pénétrer sur les lieux. Demandez à voir James à l'infirmière et entrez dans sa cellule. Observez l'inscription sur le mur puis James. Faites ensuite un clic droit sur lui et vous récupérerez ainsi la **clef de Robert**. Enlevez le plâtre dans le trou sur le mur et parlez à Ralph. Arrivé au phare, observez le symbole dans l'ouverture grâce à la lueur de la flamme du briquet et reportez-le dans le journal. Partez ensuite à la morgue. Sonnez puis rentrez dans le bâtiment. Descendez jusqu'à la petite clinique du sous-sol et regardez sous le drap. Examinez les deux parties du docteur et attardez-vous sur la main droite de celui-ci. Allumez la lampe sur le bureau du fond, prenez les **sachets en plastique** sous le livre dans le tiroir, et récupérez la **pince** sur le bureau. A l'aide de celle-ci, ouvrez la main du doc et récoltez les **cheveux** à l'intérieur. Mettez l'échantillon de poils dans un des sachets et observez le au microscope. Recopiez le symbole marqué sur le deuxième évier puis repartez pour Ashburry. Parlez avec l'infirmière puis foncez jusqu'à la chapelle, dans le cimetière. Sur les lieux, tentez d'entrer dans la chapelle alors fermée. Allez ensuite rendre visite à votre pote le chauffagiste et parlez-lui du bâtiment fermé. Tentez de le corrompre avec de l'argent puis passez par la bouche d'égout par laquelle vous aviez pris la fuite par le passé. En prenant le cheminement du couloir juste après la cellule, vous arriverez bientôt à la salle de chaufferie.

Ouvrez le casier métallique et récupérez les **bottes**. Prenez le **chiffon** sur la grille près du charbon puis revenez sur vos pas afin de gagner le hall principal et de pouvoir mouiller le tissu dans la fontaine à eau. Revenez dans la chaufferie et utilisez le chiffon trempé pour ouvrir le coffre de la machine. Balancez les bottes dans les flammes et rendez-vous devant l'entrée extérieure de la chaufferie. Emparez-vous du trousseau de clefs resté dans la serrure de la porte et filez ouvrir la chapelle. A l'intérieur, ramassez le **tesson** près de la table puis servez-vous-en pour récolter quelques **cheveux** sur le cadavre de James. Arrivé à la morgue, glissez la mèche de cheveux dans un sachet et passez-le sous le microscope. Après la courte séance scientifique, foncez jusqu'aux écuries de la propriété. Lisez la lettre de Morris sur l'établi puis allumez la lumière du box entre les deux chevaux. Ouvrez l'oeil et vous observerez alors la **casquette** de Morris. Prenez-la. Retirez les quelques cheveux que vous trouverez à l'intérieur, glissez-les dans un sachet puis retournez à la morgue observer tout ça. Revenez au château et pénétrez dans le bureau de Robert à l'aide du trousseau de clefs. Approchez de la commode du fond et ouvrez la boîte de cacao. Vous trouverez une petite **clef**.
Servez-vous-en pour ouvrir les deux tiroirs du bas et récupérez l'étrange **papier** à l'intérieur.

Observez le tableau juste au-dessus du meuble puis inspectez l'horloge dans le coin haut-droit de la pièce. Placez les aiguilles de manière à ce qu'elles indiquent 11H20 puis actionnez le petit aiguillon au-dessus (soyez rigoureux sur le positionnement de l'aiguille des minutes sinon la manipulation ne fonctionnera pas). Passez le papier à la lumière d'une des lampes bleues de la bibliothèque et reportez la série de chiffres sur la combinaison du coffre (63081). A l'intérieur, vous trouverez la **bague**, la **lettre**, les **documents** et le **journal de Robert** à ramasser. Parlez à Victoria se reposant dans sa chambre. Une nouvelle fois, voyagez jusqu'à la maison de repos et gagnez l'extrême fond du cimetière. Considérez de plus près la tombe encerclée de vieux branchages et administrez-lui un petit clic-droit. Examinez ensuite les broussailles puis rendez-vous dans la salle de la petite chapelle. Fouillez dans la boîte près du lit et vous trouverez un **sécateur**. Filez jusqu'au devant de la chaufferie et matez par la petite fenêtre où vous aviez ravagé la brique. Arrachez le **clou** sur la chéneau et fixez-le sur le sécateur. Revenez vers la tombe et enlevez toute la végétation gênant à son ouverture.

Tentez de pousser le couvercle de vos mains et partez ensuite jusqu'à la petite décharge devant la chaufferie. Jetez un oeil dans le coin obscur près de l'abri et faites un clic-droit pour trouver une **barre**. Soulevez le couvercle de la tombe grâce à celle-ci puis allez parler à l'infirmière.
Rendez-vous à l'église et pénétrez dans la paroisse. Parlez au père Frederick. Allez faire un tour et revenez afin d'obtenir les renseignements que vous a promis l'homme de foi (insistez s'il ne vous donne pas directement la réponse). Allez dans le cimetière derrière l'église et dirigez-vous vers la tombe de William. Parlez au fossoyeur et demandez-lui de vous ramener l'**urne** de votre ancêtre. Ouvrez-la et récupérez la **clef sacrée**. Prenez la **lampe de poche** dans la caisse à outils Allez vers l'avant de l'église et dirigez-vous sur le terrain où figurent quelques tombes. Eclairez le tertre tout à droite et vous apercevrez une **pelle**. Empruntez-la et revenez aux alentours de la tombe du grand-père de Samuel. Poussez la **cale** retenant la porte du caveau où travaille le fossoyeur puis retirez la corde attachant la porte à la grille.

Creusez devant la tombe de William et récupérez la dernière des **clefs sacrées** sur le cadavre. Revenez devant l'église et vous surprendrez une calèche...

CHAPITRE VI

Avancez dans les sous-sols de la cave et approchez le pentagone sur le mur. Insérez la bague en son centre, puis enclenchez les boutons correspondant aux symboles ayant apparu à chaque meurtre, et ce dans l'ordre chronologique (regardez à l'intérieur du journal de William pour vous remémorer). Vous déboucherez dans une sorte de petit labyrinthe. Trouvez le couloir au drapeau et enfoncez la brique étrange sur le mur de gauche. Récupérez l'**épée** et le **casque** non loin, près des squelettes et partez sur la gauche. Repérez le précipice et balancez les deux objets lourds dans le gouffre. Une trappe se dépliera vous permettant alors de poursuivre vers le bas. Marchez vers l'inexploré et regardez dans le trou sur le mur. Récupérez le **porte-bonheur** à l'intérieur puis reprenez le cheminement des couloirs vers le centre afin de continuer jusqu'au fond. Insérez le porte-bonheur dans l'ouverture de la grille puis placez la boule noire sur le pied métallique juste derrière. Fouillez l'alcôve gauche (derrière également) afin de débusquer une **carte**, puis partez vers la droite. Allumez le chandelier d'un coup de briquet et approchez le plan de la flamme. La carte vous montrera alors les murs des blocs où toutes les lampes fixées doivent être allumées. Livrez-vous à cette tâche relativement simple puis passez le portail temporel situé à l'emplacement de la grille. Regardez l'autel et prenez le **poignard**. Utilisez-le sur Samuel puis placez chaque clef dans leur emplacement respectif (fiez-vous aux couleurs). Lisez les vers, il ne vous reste plus qu'à apprécier la cinématique de fin.

The Chaos Engine

© The Bitmap Brothers 1993

DEVENIR TRÈS RICHE

Décompactez le fichier CHAOS.EXE à l'aide du programme UNP. Cherchez la chaîne hexadécimale 66 A1 70 69 66 89 04 et remplacez-la par 66 A1 70 69 90 90 90. Recherchez également la chaîne 26 30 6C 4F 01 C4 36 et remplacez-la par 26 30 6C 4F 00 C4 36

CODES DE NIVEAUX

VG0QRC#SRFZ2	Monde n°2
QGZB7P3TT#LV	Monde n°3
H4PPQPZYT#ML	Monde n°4

The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena

© Atari / Starbreeze Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur Ctrl + Alt + ~ (ou ²) pour ouvrir la console, puis entrez les codes suivants.

`(cyclecamera)`	Changer de vue
`cmd(godmode)`	Mode God
`cmd(kill)`	Se suicider
`cmd(noclip)`	Passe-murailles
`cmd(selfsummon)`	Second Riddick

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Dark Athena

Apprentissage

Après votre réveil, allez à droite et accroupissez-vous pour entrer dans les canalisations. Activez ensuite la vision nocturne et avancez jusqu'à sortir dans une salle. Parlez à l'homme qui se trouve à gauche puis allez à droite vers l'échelle. Montez et allez tout droit pour récupérer votre première carte de prime. Avancez ensuite à droite et entrez par la porte pour engager votre premier combat. Bloquez quand votre ennemi frappe et contrez tout de suite après. Enchaînez les coups pour faire un KO rapide. Avancez ensuite dans la salle suivante et montez sur la caisse située à droite. Accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Hissez-vous et avancez. Sautez sur l'ennemi qui se trouve en bas pour l'éliminer. Traînez ensuite son corps dans le noir et attendez l'arrivée du drone. Attaquez-le en mode furtif, par derrière, et traînez son corps pour le cacher dans le noir. Attendez ensuite les deux autres drones et éliminez-les en mode furtif ou en utilisant leurs armes. Entrez ensuite et allez jusqu'au fond. Prenez la cartouche NanoMed qui se trouve à droite et placez-la sur l'unité de soin du même nom. Utilisez cette dernière pour vous soigner. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à gauche.
Montez et avancez derrière l'ennemi. Attaquez-le et essayez d'utiliser son arme contre lui. Prenez ensuite son fusil d'assaut. Avancez et prenez les munitions situées contre le mur gauche. Tirez ensuite une balle dans la tête du mercenaire puis abattez d'autres hommes tout en restant dans votre cachette. Ramassez ensuite leurs armes et munitions et allez à gauche vers la porte ouverte. Entrez et avancez dans le long couloir.

Après la cinématique vous vous retrouverez dans un vaisseau spatial. Avancez jusqu'à la zone de décontamination et attendez votre tour. Avancez et tournez à droite. Allez vers le panneau de contrôle et utilisez-le. L'ordinateur vous informe qu'un garde va venir pour l'identification. Revenez alors vers la gauche et cachez-vous derrière les caisses. Attendez que le drone arrive et éliminez-le par derrière. Utilisez l'arme de ce dernier pour détruire la fenêtre qui se trouve à droite de la porte. Passez par la fenêtre et allez à droite pour récupérer la carte de prime. Revenez à gauche et montez sur les caisses. Accrochez-vous au rail et avancez jusqu'au conduit. Avancez jusqu'à la rencontre avec Lynn. Tournez ensuite à droite et avancez jusqu'à la grille. Retirez-la et saisissez le rebord. Allez à droite et hissez-vous vers le haut. Allez à droite et descendez via l'échelle. Avancez à gauche furtivement et attaquez le drone par derrière.

Attendez ensuite le deuxième drone et attaquez-le aussi par surprise. Avancez à gauche et descendez par l'échelle. Utilisez le rebord pour atteindre le passage qui se trouve à votre gauche. Avancez et entrez par la porte. Descendez et ouvrez l'écoutille. Après l'élimination de l'ennemi et la récupération des Ulaks, sortez de l'ascenseur.

Soute à fret

Avancez dans la cabine de contrôle et sortez par la porte de gauche. Restez dans l'ombre située dans le coin droit et observez les patrouilles ennemies. Eliminez par derrière les drones qui passent devant vous et cachez leurs corps pour ne pas alerter les autres. Utilisez votre vision spéciale pour mieux voir dans le noir. Nettoyez le coté gauche avant de passer au coté droit du hangar. Avancez toujours dans l'ombre et neutralisez vos ennemis en silence. Montez sur la corniche vers la porte fermée pour prendre la carte de prime. Eliminez ensuite le dernier ennemi qui se tient en face de la grue et revenez à la première salle. Montez à l'échelle et allez à gauche. Accrochez-vous au rebord et allez à droite jusqu'à la deuxième poutre où se trouve un carte de prime. Revenez au toit de la salle, allez vers le coté droit et accrochez-vous au rebord. Avancez jusqu'au balcon où se trouve une autre carte de prime. Descendez ensuite et avancez jusqu'au fond du hangar.
Entrez dans la salle située à droite, sortez par la porte suivante et déployez le pont. Traversez-le et activez la grue. Descendez via l'échelle et avancez sur le bras de la grue en prenant à droite. Descendez dans la soute et avancez dans l'ombre. Eliminez en premier lieu les drones qui patrouillent à droite. Allez ensuite à gauche et éliminez les ennemis un à un. Passez ensuite sous la passerelle et allez au fond à gauche pour trouver une carte de prime. Montez ensuite sur les caisses situées à gauche pour atteindre la passerelle. Attendez que le drone s'éloigne et allez derrière lui pour l'exécuter. Allez ensuite à gauche de la porte et montez sur la caisse pour atteindre le conduit d'air.
Avancez dans ce dernier jusqu'à atteindre la grille. Retirez-la et soignez-vous avec l'unité de soin NanoMed. Descendez ensuite et éliminez le garde qui se trouve en bas.

Niveau des cellules

Sortez par la porte et allez affronter les trois Mercs. Bloquez leurs coups et attaquez au bon moment pour contrer la frappe de chacun et l'éliminer rapidement. Prenez ensuite la corde du code d'accès et insérez-la dans l'ordinateur central qui se trouve dans la salle de contrôle. Avant de monter les marches qui mènent au bloc des cellules, accroupissez-vous et passez sous ces marches. Avancez pour trouver une carte de prime. Sortez ensuite et entrez par la porte qui mène vers les cellules. Allez au panneau central et ouvrez les portes métalliques des cellules.
Allez ensuite vers Dacher et parlez-lui. Il vous envoie rencontrer Silverman, la seule femme emprisonnée. Parlez-lui pour qu'elle accepte de vous aider. Parlez ensuite à Bonner qui n'a rien d'utile à dire à part le nom de son voisin de cellule qui était membre de l'équipage du vaisseau. Parlez enfin à Jaylor qui vous demande de lui rendre un service pour qu'il vous aide en contre partie. Revenez alors à la salle de contrôle et utilisez l'ordinateur central pour ouvrir la porte du dortoir.

Quartier de l'équipage

Avancez jusqu'à la grande salle avec les écrans. Avancez à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve devant la porte. Allez ensuite à droite et passez la porte. Affrontez les trois ennemis en plaçant des contre-attaques lorsqu'ils essayent de vous frapper pour éliminer rapidement vos adversaires. Avancez ensuite et récupérez la carte de prime qui se trouve sur la table située à droite. Avancez dans le dortoir suivant et éliminez les deux Mercs qui vous attaquent. Avancez ensuite pour atteindre votre cible. Vous devrez ensuite affronter Iron Lord, un colosse très coriace dont les coups peuvent tuer un homme facilement. Montez alors les marches et avancez pour vous placer sur la passerelle. Votre ennemi vous suivra mais n'avancera pas sur la passerelle.
Avancez pour frapper et reculez rapidement avant qu'il ne riposte. Utilisez cette tactique jusqu'à sa défaite. Descendez ensuite l'escalier et passez par la grille qui se trouve sous ces derniers. Avancez dans le conduit jusqu'à la salle où se trouve Morgan. Combattez-le et éliminez-le pour pouvoir arracher sa dent. Prenez ensuite la carte de prime qui se trouve sur la table de gauche. Prenez aussi le code de Margo. Revenez alors vers les cellules et éliminez les deux Mercs en chemin. Entrez dans les douches et prenez la carte de prime. Eliminez le garde qui se trouve près de la porte qui mène à la salle de contrôle et soignez-vous avec l'unité NanoMed. Continuez votre chemin vers les cellules et parlez

à Jaylor.
Allez ensuite près de la porte et entrez le code que vous a donné Jaylor. Prenez le tournevis qui se trouve dans le casier. Revenez alors à la salle de contrôle puis visitez celle qui se trouve à gauche. Ouvrez la grille qui se trouve au sol à l'aide du tournevis.

Alternateur

Avancez dans le conduit et sautez vers le bas quand le drone vous tourne le dos. Avancez derrière lui et éliminez-le. Utilisez ensuite son arme pour détruire les vitres. Sautez à gauche, sur la passerelle, et avancez jusqu'à l'échelle. Montez et sautez à gauche vers les caisses. Montez ensuite sur la caisse et descendez de l'autre coté. Allez vous cacher derrière les caisses quand le faisceau de lumière passe à coté de vous. Lorsque vous atteignez la plate-forme avec la lumière verte, ignorez-la pour le moment et montez sur le rebord de la plus haute caisse pour trouver une carte de prime. Allez maintenant vers la dernière plate-forme (celle avec la lumière verte) et entrez dans le conduit. Avancez et montez à l'échelle. Avancez dans le conduit et attendez que le drone vous tourne le dos pour avancer et l'attaquer. Allez ensuite vers la grille qui se trouve au centre de la salle et détruisez-la pour pouvoir entrer. traînez le corps du drone avec vous, avancez et entrez dans un autre conduit. Utilisez son arme pour détruire la vitre de la porte. Sortez dans une nouvelle salle et soignez-vous à la station de soin. Sortez par la vitre brisée, montez les marches et éliminez le Merc qui garde la zone. Passez la porte et éliminez un autre Merc. Avancez vers les escaliers et passez par la trappe. Eliminez l'ennemi qui effectue des réparations et attendez l'arrivée du drone par la porte. Sortez l'attaquer par derrière puis montez les marches et franchissez la porte.
Passez par une autre porte et cachez-vous derrière les caisses.
Attendez que le drone qui patrouille sur la passerelle passe pour monter sur les caisses puis sur la passerelle et l'attaquer. Utilisez ensuite son arme contre les autres drones de la zone. Allez à gauche et sautez sur la machine centrale puis vers la porte. Entrez dans la salle suivante et allez à gauche pour prendre la carte de prime qui se trouve dans l'ouverture de gauche. Avancez dans ce passage et sortez par la dernière ouverture pour tuer le drone par derrière. Eliminez ensuite le deuxième drone qui arrive par les escaliers et montez. Allez dans la salle des caisses et sortez par la porte. Avancez directement à gauche, derrière les caisses, pour vous mettre à l'abri du projecteur. Avancez ensuite tout en restant derrière les caisses pour arriver sous le projecteur.
Depuis votre position, allez vers les caisses d'en face et montez dessus pour prendre la carte de prime. Avancez ensuite à gauche jusqu'à l'ascenseur et montez. Dans la zone suivante, quittez l'ascenseur et abritez-vous derrière la caisse. Allez à gauche et montez dans un autre ascenseur. Allez ensuite à droite et montez à nouveau dans un ascenseur. Allez à gauche et éliminez deux Mercs en chemin. Entrez par la porte et soignez-vous à la borne de soin NanoMed. Sortez par la porte, sautez sur l'ascenseur et descendez devant la porte fermée pour tuer le drone et ramasser la pièce d'outil. Appuyez ensuite sur le bouton de l'ascenseur. Pendant votre descente, ne tirez aucune balle pour ne pas alerter les drones. Une fois en bas, allez sur la passerelle de gauche et montez à l'échelle. Avancez sur les tuyaux et descendez sur l'autre passerelle. Montez vers la salle vitrée de tout à l'heure et allez au fond. Montez sur la caisse pour atteindre le conduit et entrez.
Revenez à la salle de contrôle pour trouver deux drones. Eliminez l'un d'eux et utilisez son arme contre le deuxième. Revenez ensuite voir Silverman dans sa cellule. Allez ensuite voir Dacher qui demande un PDA pour vous aider.

Alerte rouge

Prenez alors le chemin des dortoirs. Allez devant l'écran et tirez avec le pistolet tranquillisant sur la grille qui se trouve en bas. Descendez et prenez la carte de prime qui se trouve en face et la cartouche NanoMed qui se trouve à gauche. Remontez et éliminez le drone qui garde la porte d'entrée des dortoirs. Eliminez le deuxième et traînez-le jusqu'à la porte suivante. Ouvrez-la et utilisez son arme contre les deux drones qui bloquent le chemin. Avancez en traînant l'un d'eux pour éliminer les autres drones qui se trouvent dans la zone. Montez ensuite les marches et avancez sur la passerelle pour ouvrir la grille d'aération (en surbrillance) avec votre nouvel outil.
Avancez dans le conduit jusqu'à descendre dans une nouvelle salle. Sortez par la porte et allez directement vous cacher à droite. Attendez que le premier drone vous tourne le dos et éliminez-le. Prenez son arme et éliminez les drones suivants. Avancez et utilisez l'arme de l'un des drones pour éliminer le reste dès qu'ils arrivent devant vous. Une fois que tous les drones sont hors d'état de nuire, avancez et montez les marches (à droite) vers la table. Prenez la carte de prime qui se trouve sur cette table et avancez. Tournez à gauche et montez sur la table qui se trouve contre le

mur droit. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à gauche. Montez ensuite vers la grille de ventilation et ouvrez-la.

PDA

Avancez dans le conduit et détruisez la grille. Attendez que le drone s'arrête, descendez et avancez derrière lui pour le tuer. Montez ensuite sur la caisse de droite pour prendre la carte de prime. Revenez au drone et utilisez son arme contre les deux autres ennemis qui rappliquent. Avancez ensuite vers les fenêtres et tournez à droite. Allez derrière les caisses et prenez la carte de prime. Sortez et allez à gauche des fenêtres. Eliminez le Merc et prenez le PDA qui se trouve sur la chaise, à droite de la station de communication. Allez ensuite au casier de Margo et ouvrez-le pour prendre le fusil à pompe. Rebroussez chemin jusqu'à la salle de contrôle ensuite allez vers le bloc des cellules pour parler à Dacher. Donnez-lui le PDA et revenez à la salle où se trouve la station de communication. Demandez à Dacher d'arrêter le ventilateur et allez à l'arrière de la salle. Sautez dans le trou pour vous retrouver dans une autre partie du vaisseau.

Niveaux principaux

Interrompez la conversation des deux Mercs et sautez-leur dessus pour les tuer. Avancez ensuite lentement à gauche et allez derrière le troisième Merc qui effectue des réparations près de la station de communication.
Utilisez cette dernière pour parler à Dacher. Après l'activation de l'alarme, allez vous placer dans l'ombre et attendez l'arrivée de deux drones. Eliminez celui que se trouve à droite et utilisez son arme contre le deuxième. Allez ensuite à droite et prenez la carte de prime qui se trouve par terre. Allez ensuite à gauche et entrez par la porte. Eliminez le Merc qui arrive et entrez dans la salle de contrôle des drones, qui se trouve à gauche. Allez ensuite derrière le Merc placé sur la station de contrôle des drones et éliminez-le pour prendre la carte d'accès. Allez ensuite vers les caisses et sautez dessus pour récupérer une carte de prime. Utilisez ensuite l'une des stations de contrôle des drones. En contrôlant le drone, allez à droite et tuez les deux Mercs. Avancez et détruisez le cadenas pour ouvrir la grille. Avancez vers la salle de droite et détruisez toutes les sources de lumière. Entrez dans cette grille et sacrifiez le premier drone pour qu'il se fasse tuer et provoque l'arrêt du ventilateur. Utilisez un autre drone et passez par ce même chemin.
Avancez et planquez-vous pour abattre les Mercs qui rappliquent. Restez à distance et éliminez-les en essayant de viser les têtes. Avancez et éliminez tous les Mercs pour laisser la voie libre à Riddick. Quittez ensuite le drone et attendez que le drone réparateur détruise la porte pour sortir. Avancez ensuite et ramassez les armes des Mercs. Passez ensuite par le ventilateur et éliminez les drones qui se trouvent à droite. Entrez par la porte d'en face et faites le plein de munitions. Sortez et tournez à droite pour entrer dans la salle où vous aviez détruit les sources de lumière. Repérez le premier Merc qui patrouille sur la passerelle d'en haut et éliminez-le. Montez ensuite à l'échelle et allez à gauche pour éliminer un autre ennemi. Continuez à progresser vers la gauche jusqu'à la porte fermée pour prendre la carte de prime qui se trouve devant cette dernière. Allez ensuite à droite et repérez les trois Mercs qui patrouillent en bas. Avant de descendre avec l'échelle, détruisez toutes les lampes pour plonger l'endroit dans le noir puisque vous disposez de la vision nocturne. Allez ensuite à gauche du deuxième pilier et accrochez-vous au rail. Avancez pour descendre dans une autre zone où se trouve une carte de prime. Descendez ensuite, avancez lentement et éliminez vos trois ennemis l'un après l'autre en évitant de passer devant leurs torches. Ramassez leurs munitions et avancez. Eliminez ensuite, avec des tirs en pleine tête, les Mercs qui gardent la porte. Avancez et traversez deux autres portes.

Galerie des drones

Soignez-vous à l'aide de l'unité qui se trouve à droite et entrez par la porte d'en face. Avancez et sortez dans le coeur du vaisseau. Eliminez les deux ennemis qui seront aspirés par le générateur de gravité. Avancez ensuite à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve derrière la deuxième console. Avancez encore à gauche et faites attention à ne pas vous laisser aspirer par la gravité du générateur. Eliminez d'autres Mercs et entrez par la porte. Avancez lentement sur la passerelle et utilisez les tirs en pleine tête contre les ennemis qui essayent de bloquer votre route. Sortez par la porte et allez à droite sur le rebord pour atteindre et prendre une carte de prime. Revenez à la plate-forme et avancez à gauche. Descendez par la trappe et avancez dans le conduit. Une fois à l'extrémité, grimpez sur la plate-forme et éliminez le Merc. Mettez-vous ensuite à couvert et balancez la sauce contre vos ennemis. Laissez-les s'approcher de vous pour mieux les avoir. Entrez par la porte et butez deux autres Mercs. Soignez-vous avec l'unité NanoMed et allez à droite.

Avancez dans le couloir en éliminant les ennemis. Ramassez leurs armes et continuez vers la porte. Ouvrez-la puis reculez et restez contre le mur gauche. Attendez que les Mercs rappliquent pour les éliminer plus facilement. Avancez ensuite et passez la porte du fond. Eliminez d'autres ennemis en vous mettant à couvert derrière les caisses à chaque fois. Allez ensuite à droite du dernier ennemi éliminé et prenez la carte de prime qui se trouve derrière la caisse. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle suivante. Allez au fond à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve dans le coin. Allez ensuite de l'autre coté et éliminez les deux scientifiques. Montez les marches, soignez-vous et activez les rails à l'aide de la console. Allez ensuite sur la passerelle et grimpez sur le rail.

Recyclage

Une fois dans une autre zone du vaisseau, restez derrière la caisse et utilisez votre pistolet tranquillisant contre les trois ennemis. Piétinez-les ensuite pour les finir. Détruisez ensuite la vitre et passez dans une autre salle. Sautez par-dessus les caisses et détruisez la vitre située à gauche. Eliminez les ennemis et avancez dans le labo. Avancez vers la personne allongée qui demande de l'aide et parlez-lui. Acceptez de l'aider et mettez fin à ses souffrance. Faites-en de même pour son ami. Détruisez une autre vitre et passez. Descendez les marches situées à gauche pour vous soigner avec la borne qui se trouve à droite et pour prendre la carte de prime qui se trouve à gauche. Revenez en haut et allez vers le couloir gauche. Avancez et éliminez les deux ennemis puis allez dans le couloir droit. Une fois dans la grande salle, allez à gauche et montez sur la passerelle. Eliminez les deux Mercs et avancez puis descendez et entrez dans l'allée d'en face pour prendre une carte de prime. Revenez ensuite à la salle où se trouve l'unité de soin et allez vers la grille de ventilation qui se trouve dans le coin droit. Ouvrez-la et entrez dans le conduit.
Avancez et sortez de l'autre coté. Restez derrière les caisses et éliminez vos ennemis un à un. Attendez que ces derniers sortent de leurs cachettes pour vous débusquer et accueillez-les comme il faut. Avancez ensuite près des vitres et allez au fond derrière les caisses pour trouver une carte de prime. Passez ensuite par les vitres brisées et allez à droite. Dès que vous descendrez, vous serez repéré. Courez alors vous mettre dans le coin droit et attendez l'arrivée des drones. Eliminez-les en visant toujours la tête pour en venir à bout rapidement. Eliminez ensuite le Merc qui se trouve sur le balcon de gauche. Une fois la zone nettoyée, allez à droite et montez sur les caisses pour atteindre la plate-forme. Prenez la carte de prime qui se trouve par terre et descendez. Allez à gauche et montez sur les caisses pour atteindre l'autre plate-forme. Soignez-vous et utilisez la console pour parler à Dacher. Après l'ouverture de la porte qui se trouve du coté opposé, placez une balle dans la tête du Merc qui arrive et descendez.
Allez vers la porte et sortez. Allez à droite et quand le Méca arrive, courez tout le long du couloir, en utilisant les caisses comme abri, jusqu'à entrer dans la salle de dépotoir (visitée auparavant). Montez sur la passerelle située à gauche et allez jusqu'au centre où se trouve le bouton rouge. Attendez que le Méca passe sur la trappe pour appuyer sur le bouton et le faire tomber.

Vous n'avez plus le choix, vous devez maintenant affronter le Méca. Commencez par activer votre vision nocturne. Si vous manquez de munitions, faites le tour de la zone pour en trouver. Allez ensuite derrière les caisses de droite et planquez-vous. Déplacez-vous latéralement pour sortir et tirez dans la tête du Méca. Revenez à votre cachette dès qu'il commence à riposter. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à la défaite de votre ennemi. Prenez ensuite les commandes du Méca et sortez par la porte. Dégommez tous les Mercs qui vous barrent la route jusqu'à atteindre la station d'entretien des Mécas. Réparez votre engin et sortez par la porte.

Marche dans l'espace

Avancez aux commandes du Méca et détruisez le Méca ennemi en utilisant les roquettes. Avancez à gauche et détruisez les droïdes de réparation qui se trouvent près d'une station d'entretien de Méca. Passez par cette dernière pour les réparations et les munitions. Avancez ensuite mais ne vous éloignez pas trop de la station. Tirez des roquettes sur le Méca qui se trouve au fond, sur la passerelle d'en haut. Détruisez ensuite celui qui arrive par la droite en essayant d'éviter ses roquettes. Utilisez le déplacement latéral pour vous éloigner de la trajectoire des projectiles sans perdre de vue l'ennemi. Revenez ensuite à la station d'entretien avant d'attaquer les deux autres robots. Dès que votre Méca est à moitié endommagé, revenez vite à la station d'entretien. Après la destruction de tous les ennemis, entrez par la porte d'en face.

Emeute niveau des cellules

Avancez dans le couloir et détruisez le Méca ennemi. Entrez dans le bloc des cellules et détruisez, avec vos roquettes, ceux qui sont en train d'exterminer les détenus. Descendez ensuite du Méca et allez dernière la cellule de droite. Prenez la lettre de Miles et sortez. Passez ensuite par le conduit d'air qui se trouve à gauche de la porte. Après que Jaylor aie tué Silverman, il vous défie et demande un affrontement sans armes. Changez alors d'arme et prenez une arme blanche.
Avancer pour que Jaylor sorte de sa cachette. Bloquez les attaques puissantes de votre ennemi et essayez d'en contrer quelques unes. Ripostez et tuez-le. Après sa mort, entrez par la première porte à gauche et prenez la direction de la salle d'aération. Tuez Sad Eyes qui se trouve dans la salle vitrée et continuez votre chemin jusqu'à la station de communication. Parlez à Dacher et envoyez le message de Miles. Revenez alors à la salle de contrôle et allez à droite vers l'ascenseur. Saisissez le code pour entrer et allez au hangar 15.

Hangar

Dès l'ouverture de la porte sortez et allez à gauche. Sautez dans le trou et avancez dans le conduit d'air. Avancez et récupérer la carte de prime en chemin. Montez ensuite l'échelle pour se retrouver de l'autre coté du hangar. Restez dans l'ombre et avancez à gauche et sautez sur la plate-forme. Sautez ensuite rapidement dans le balcon situé à gauche. Allez à gauche et entrez dans la salle de contrôle. Eliminez le Merc, avancez vers les commandes et démarrez le vaisseau. Activez ensuite l'ascenseur et sortez. Sautez vers la plate-forme qui sert comme ascenseur et redirigez l'arme du vaisseau. Revenez à la salle de contrôle et testez cette arme pour détruire les vitres et balancer les deux Mécas dans le vide. Sortez ensuite et allez au centre du hangar ou se trouve la plate-forme. Montez dessus et prenez la carte de prime. Revenez en haut et attendez que Dacher vous ouvre la porte. Avancez ensuite, soignez-vous et continuez votre chemin jusqu'à retrouver Dacher mort.
Revas va vous attaquer et vous désarmer. Prenez alors votre Ulaks et bloquez les attaques de Revas. Restez loin de votre ennemi et n'avancer que pour donner une attaque rapide et retirez-vous de suite. Quand vous toucher Revas Enchaînez les attaque et contrez ses coups pour lui donner le coup de grâce.

Chapitre 2 : Aguerra

Caniveau

Après l'atterrissage, allez à droite et entrez dans le conduit d'eau. Sortez de l'autre coté et allez à gauche. Montez la dénivellation et avancez vers les escaliers. Montez jusqu'à la partie détruite des escaliers. Sautez vers la plate-forme d'en bas puis accrochez-vous au rebord des escaliers suivants. Hissez-vous vers le haut et continuez d'avancer. Entrez dans la nouvelle salle et tuez votre premier drone sur cette planète. Utilisez ensuite son arme pour en éliminer deux autres. Descendez en suivant le chemin sur lequel vous vous trouvez et tournez à gauche pour remonter les marches et aller derrière la caisse. Prenez la carte de prime et redescendez. Avancez jusqu'à la zone suivante et longez le grillage jusqu'à la salle située à gauche. Entrez et montez à l'échelle. Passez la porte et montez à une autre échelle. Sautez ensuite en bas, sur la passerelle, et descendez les marches. Sautez sur la plate-forme et accrochez-vous ensuite au rebord. Déplacez-vous à gauche et descendez sur une autre plate-forme. Avancez et sautez en bas à nouveau. Accrochez-vous à un autre rebord et avancez à gauche jusqu'au ventilateur. Hissez-vous vers le haut et montez sur la corniche puis avancez jusqu'à la caisse. Montez sur cette dernière pour sauter et atteindre une autre plate-forme. Accrochez-vous ensuite au rail et avancez pour atterrir sur une nouvelle plate-forme.
Avancez sur les planches en bois et montez à l'échelle. Sautez vers la plate-forme située à droite et avancez. Montez à une autre échelle, accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Hissez-vous sur la plate-forme et prenez la carte de prime. Sautez ensuite sur la caisse puis bondissez par-dessus la clôture pour finir devant la porte de la salle de contrôle. Allez vers la console de commande et redirigez le flot d'ordures. Entrez ensuite par la porte de la salle des pompes. Descendez les marches et éliminez le drone en chemin. Descendez par l'échelle qui se trouve à gauche. Avancez ensuite et passez par la porte qui donne à l'extérieur. Montez sur la caisse puis sur la plate-forme et accrochez-vous au rail. Avancez et descendez dans le trou. Entrez dans la canalisation pour atteindre une nouvelle

salle. Allez vers la caisse, montez dessus pour atteindre la passerelle. Montez ensuite à l'échelle et entrez par la porte de droite. Descendez les escaliers et n'entrez pas par la porte, pour le moment. Accrochez-vous au rebord d'en bas et allez à droite. Descendez et allez à gauche vers l'échelle. Montez et entrez dans la salle. Soignez-vous et allez à droite. Sautez sur le tube de gauche et avancez pour saisir la carte de prime. Sautez ensuite en bas. Descendez les marches et sautez à nouveau en bas, à droite. Sautez ensuite derrière le drone et éliminez-le. Passez ensuite sous la grille et avancez. Tournez à gauche et entrez dans le tube.

Site du Crash

Avancez dans les tubes jusqu'à l'échelle. Montez et cachez-vous dans l'ombre. Après que les drones se soient séparés, avancez lentement derrière celui qui se tient en face de vous. traînez son corps dans l'ombre et attendez l'arrivée du suivant. Eliminez-le en silence puis prenez son arme pour neutraliser les robots qui rappliquent. Allez ensuite à droite, tournez à gauche et encore à gauche. Allez vers l'ouverture dans le mur et prenez la carte de prime. Revenez à la cour centrale et avancez vers le passage de droite pour vous retrouver au bord de la mer. Attendez que les deux drones qui se trouvent dans la partie gauche de la zone s'approchent et éliminez le premier par derrière. Prenez son arme en vitesse et finissez le deuxième. Allez ensuite à gauche des bouteilles de gaz et parlez à Pavlo. Il vous donne la clé du dépôt de ravitaillement. Il demande un masque à gaz en échange d'une arme puissante. Avancez donc dans le passage qui se trouve à gauche de la maison de Pavlo et montez à l'échelle. Revenez à la zone où vous aviez trouvé la carte de prime et allez vers la porte du dépôt. Ouvrez-la et avancez derrière le drone pour l'éliminer par surprise.
Avancez ensuite à droite et éliminez le deuxième drone. Avancez ensuite sur le pont jusqu'au dépôt. Montez à l'échelle et, avant d'entrer dans le conduit d'air, montez sur la caisse pour atteindre la plate-forme et saisir la carte de prime. Descendez ensuite et sautez en bas à gauche pour trouver une autre carte de prime. Remontez et entrez dans le conduit d'aération. Avancez et descendez dans la salle. Soignez-vous, prenez le masque à gaz et le fusil FACS. Utilisez votre nouvelle arme sur les caisses qui bloquent la porte puis sur la porte elle même.
Tirez ensuite sur l'Archno-tourelle de réparation qui plane en face du dépôt. Prenez le chemin de la sortie et éliminez les drones et l'Archno-tourelle qui sont sur votre chemin. Près de chaque drone se trouve désormais une tourelle. Restez alors vigilant et avancez lentement jusqu'à sortir par la grande porte du dépôt. Avancez dans la cour de la ville et éliminez les ennemis qui patrouillent. Allez vers la maison de Pavlo pour le retrouver mort. Eliminez le drone qui se trouve près de son cadavre.
Soignez-vous puis sortez et allez vers le pont. Eliminez les drones qui patrouillent sur le pont ainsi que les Archno-tourelles qui se trouvent dans la zone. Explosez celles qui se trouvent de l'autre coté du pont, aussi. Détruisez ensuite celle qui apparait au milieu du pont. Une fois de l'autre coté, détruisez une nouvelle tourelle qui jaillit de la fenêtre supérieure. Escaladez ensuite le rebord gauche, montez sur la caisse et utilisez le rebord suivant pour aller à droite avant de monter. Escaladez la dénivellation de droite et détruisez la porte pour entrer. Eliminez les deux drones qui se trouvent en bas, dans la cour, et montez sur la caisse qui se trouve à gauche. Accrochez-vous au rail et avancez vers l'autre rive. Allez à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve par terre. Descendez ensuite et entrez par la porte ouverte.

Bazar

Avancez à gauche et passez sous le pont. Détruisez le pont en bois et montez la dénivellation. Avancez à droite et restez en haut pour débusquer et éliminer les drones. Descendez ensuite et détruisez la porte en bois. Entrez et prenez la carte de prime qui se trouve sur la table. Sortez et allez vers la cour. Allez à gauche et détruisez l'échafaudage pour atteindre et prendre la carte de prime. Avancez ensuite à droite et éliminez les deux ennemis qui se trouvent au fond, près de l'unité de soin. Montez ensuite les marches et allez à gauche. Traversez la cour et montez les marches pour voir un monstre surgir du mur. Reculez donc et abritez-vous derrière le mur. Avec votre FACS, lancez cinq projectiles sur le drone Alpha tout en évitant ses tirs de roquettes. S'il s'approche de vous, il vous attaquera avec son mini-gun. Explosez ensuite les cinq projectiles en même temps pour que l'ennemi se mette à genoux. Approchez-vous alors de lui et exécutez-le. Utilisez ensuite ses grenades pour créer une brèche dans la porte. Passez par cette ouverture et avancez sur le pont jusqu'à la porte. Entrez, avancez et entrez par une nouvelle porte située à droite.

New Venice

Avancez et commencez par tuer le premier drone qui se trouve à droite. Allez encore à droite et éliminez deux ennemis. Localisez ensuite et butez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Tirez avec votre arme sur le bouton pour déployer le pont. Traversez ce pont et entrez dans le bâtiment situé à droite en défonçant la porte en bois avec votre arme. Entrez, signez-vous et montez les marches. Détruisez une autre porte et explosez l'Archno-tourelle qui prend place dans le balcon. Avancez ensuite dans le tunnel d'en face et détruisez la porte pour voir le drone Alpha. Lancez-lui cinq projectiles puis explosez-les pour qu'il se mette à genoux et éliminez-le. Prenez ensuite une des grenades du drone et lancez-la sur la cabane pour l'exploser. Avancez dans ce qui reste de la cabane et prenez la carte de prime. Descendez ensuite les marches et entrez dans le conduit qui se trouve à gauche. Avancez et récupérez la carte bonus. Revenez ensuite vers la salle où se trouve la station de soin et soignez-vous. Sortez et traversez le pont. Entrez dans le bâtiment de communications, allez vers la station et parlez à l'habitant d'Aguerra. Acceptez de l'aider en détruisant les brouilleurs de signaux ennemis. Montez ensuite sur la dénivellation qui se trouve en face pour atteindre le plafond. Avancez à droite, prenez la carte de prime et descendez. Allez ensuite à gauche et défoncez les porte avec votre FACS. Avancez vers le petit port et prenez la carte de prime qui se trouve à gauche des caisses. Revenez en arrière et quittez le bâtiment.

Visez les paraboles qui se trouvent à droite et détruisez-les avec votre FACS. Allez ensuite près de la pancarte "New Venice North" et regardez en direction de la montagne pour trouver un autre brouilleur. Détruisez-le et revenez à la place du village. Allez près de l'entrée et regardez vers la montagne qui est à droite de la tour pour trouver le brouilleur. Détruisez-le et allez à New Venice South. Traversez le pont et allez à l'est de la ville puis localisez le brouilleur qui se trouve sur la colline à droite.
Détruisez-le et allez au dépôt qui se trouve à l'ouest de la ville. Avancez, repérez le brouilleur qui se trouve à gauche et détruisez-le.
Revenez ensuite vers la station de communications pour parler encore une fois à Gabril. Sortez ensuite et allez vers la zone où vous aviez tué le drone Alpha. Utilisez le rebord du mur droit pour monter. Avancez et descendez via l'échelle puis dégagez l'ouverture de l'égout et descendez.
Avancez et détruisez la lampe située à droite. Eliminez ensuite les Mercs qui vous cherchent dans le noir. Allez jusqu'à l'ascenseur et tirez quatre projectiles sur les quatre supports de l'ascenseur. Explosez-les ensuite en même temps pour faire descendre l'ascenseur. Appuyez ensuite sur le bouton pour remonter et sortez par la porte. Avancez et entrez dans les Vieux Quartiers (Old Town).

Vieux quartiers

Avancez, descendez les marches et sautez dans le trou. Prenez la carte de prime qui se trouve à droite et remontez. Montez sur les caisses pour atteindre le pont et montez dessus. Allez au fond, à droite, et prenez la carte de prime. Descendez ensuite et défoncez la porte en bois de la salle d'en bas pour trouver une station de soin. Traversez ensuite le pont et allez vers la salle d'en face. Défoncez la porte et tirez sur l'interrupteur pour ouvrir le portail de l'arène. Baissez-vous et éliminez les deux drones qui rappliquent.
Allez ensuite dans l'arène. Allez vous cacher dans le noir (à gauche) et éliminez les Mercs qui se trouvent dans le balcon. Restez ensuite dans l'ombre et utilisez votre FACS contre les ennemis pour ne pas révéler votre position. Vous allez ensuite affronter un drone Alpha ; restez derrière le pilier et utilisez votre FACS pour planter cinq projectiles sur le monstre et les exploser en même temps. Approchez-vous de lui et achevez-le. Montez sur la plate-forme centrale et tirez sur le bouton qui se trouve en haut, pour monter. Allez ensuite à gauche et descendez par le trou. Eliminez le Merc, soignez-vous et appuyez sur le bouton. Remontez, descendez dans l'arène et passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez et courez à droite pour échapper au drone Alpha. Détruisez la tourelle qui se dresse devant vous et montez les escaliers. Détruisez les deux portes en bois et avancez vers la cour suivante. Allez à gauche et descendez dans le trou pour prendre la carte de prime. Remontez et allez à la porte de la raffinerie pour attirer l'attention du drone Alpha. Revenez ensuite en arrière et allez vous poster à gauche, derrière le grillage. Lancez vos cinq projectiles et explosez-les. Courez en vitesse vers le drone et exécutez-le. Prenez ensuite l'une de ses grenades et lancez-la sur le grillage situé à droite. Allez ensuite vers ce grillage défoncé et prenez les munitions et la carte de prime. Entrez ensuite dans la raffinerie.

Raffinerie

Avancez et entrez dans la salle située à droite. Gabril est mort et a laissé derrière lui deux fusils sniper se trouvant à droite de la station de communication. Prenez-les et sortez vers l'ascenseur. Une fois en haut, avancez derrière les caisses, localisez la tourelle en suivant le laser rouge et détruisez-la. Utilisez ensuite votre FACS pour pousser une caisse contre le mur droit et escaladez-le. Allez à droite et soignez-vous avec l'unité de soin puis accrochez-vous au rail. Avancez jusqu'à la plate-forme et descendez. Eliminez les trois Mercs qui se trouvent en bas et descendez encore. Avancez vers le panneau de contrôle du trafic et appuyez sur le bouton. Revenez rapidement en haut de la plate-forme et éliminez les Merc qui arrivent par la porte de droite. Entrez ensuite par cette même porte. Montez la rampe et avancez à gauche pour attaquer les quatre Mercs par surprise. Avancez ensuite vers la caisse qui se trouve au fond et poussez-la contre la plate-forme derrière laquelle vous étiez passé auparavant. Montez et sautez vers la passerelle où se trouvent deux grandes caisses. Passez à travers le passage étroit, à gauche de ces caisses, et avancez jusqu'au bout pour prendre la carte de prime.
Descendez ensuite la rampe qui est à gauche. Localisez les tourelles et explosez-les avec votre FACS. Eliminez ensuite les Mercs qui surgissent sur les tours de droite et de gauche. Utilisez votre sniper pour plus d'efficacité. Avancez ensuite à gauche et soignez-vous avec l'unité de soin. Allez à droite et restez dans l'ombre pour tuer les deux Mercs qui se trouvent sous et sur la plate-forme. Poussez ensuite une caisse pour monter dessus et atteindre la plate-forme. Allez à gauche et avancez sur le long tuyau.
Ramassez la carte de prime qui se trouve au fond et rebroussez chemin. Montez l'échelle et avancez sur la passerelle. Allez à gauche vers la tour et prenez la carte de prime. Allez ensuite à la dernière tour (à droite) et déverrouillez le secteur de confinement. Revenez en arrière et éliminez les deux ennemis qui arrivent par la porte.
Entrez par cette porte et tournez à droite. Tuez les drones qui essayent de fuir et avancez lentement pour voir la tourelle accrochée au mur gauche. Explosez-la et avancez. Repérez-en une autre au fond de la zone et explosez-la. Avancez encore pour voir une troisième à gauche. Ignorez la porte qui mène à l'astroport et avancez. Allez à gauche dans le chemin étroit qui passe derrière les containers. Détruisez la tourelle qui se trouve au fond et prenez la carte de prime. Descendez la rampe et allez derrière le cylindre de gauche pour saisir une nouvelle carte de prime. Revenez à la porte de l'astroport, détruisez la tourelle et entrez.

Astroport

Avancez derrière les cylindres et prenez la carte de prime. Avancez sur la rampe et tournez à gauche pour détruire la tourelle. Avancez ensuite en suivant le chemin de droite. Tuez les deux Mercs en chemin et avancez jusqu'à ce qu'un autre descende de la grille et vous empêche de passer. Tuez-le et revenez en arrière. Allez vers les câbles de courant et utilisez le FACS pour tirer deux projectiles sur les deux interrupteurs situés en haut. Explosez-les ensuite en même temps pour faire descendre l'échelle. Escaladez cette échelle et sautez sur la passerelle d'en face. Avancez et détruisez la tourelle qui se trouve à droite. Avancez par ce chemin et détruisez celle qui se trouve au plafond. Détruisez ensuite celles qui se trouvent à droite et au fond de la salle. Avancez ensuite et explosez une nouvelle tourelle se trouvant sur le grand cylindre, à gauche. Avancez vers la lumière rouge et arrêtez-vous devant les caisses. Repérez la carte de prime qui est en bas, sur une poutre. Allez alors à gauche et sautez sur le tuyau. Avancez et sautez sur le pilier. Avancez lentement sur la poutre et prenez la carte de prime.
Pour remonter, marchez sur le tuyau pour qu'il vous ramène sur la passerelle. Revenez vers la lumière rouge, tournez à gauche et descendez dans le trou. Eliminez les quatre ennemis qui rappliquent et avancez. Entrez dans une nouvelle zone qui grouille de tourelles. Repérez-les grâce à leurs lasers rouges et explosez-les. Eliminez ensuite les deux drones qui patrouillent et revenez en arrière pour pousser une caisse vers la gauche de la plate-forme (celle de droite). Montez dessus pour vous emparer de la carte de prime. Allez ensuite vers l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Eliminez les deux drones puis avancez lentement pour repérer toutes les tourelles qui se trouvent sur le pilier de droite. Détruisez-les et descendez la rampe. Quand le drone Alpha arrive, reculez et lancez-lui cinq projectiles. Explosez-les et avancez vers lui pour le finir.
Prenez ensuite une grenade et lancez-la contre le baril explosif qui se trouve sur la cabane située à droite. Après l'explosion, entrez dans la cabane et prenez la carte de prime. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à droite et passez par l'ouverture marquée par la lumière rouge. Avancez sur les tuyaux et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite, allez à droite vers la console de contrôle et activez les rails. Soignez-vous à l'aide de l'unité de soin qui se trouve à droite et passez par le chemin des rails de droite. Restez dans l'ombre et éliminez le drone Alpha qui inspecte la zone. Eliminez-en ensuite un deuxième. Restez près de leurs cadavres et attendez l'arrivée du Spinner qui est à bord d'un Méca. Restez derrière la caisse et lancez-lui les grenades ramassées sur les drones Alpha. Attendez qu'il arrive pour lui lancer une grenade en pleine tête et l'éliminer. Prenez ensuite sa carte d'identification et utilisez-la

pour ouvrir le portail de chargement et revenir dans le Dark Athena.

Chapitre 3 : Retour à Dark Athena

Quartier Exécutif

Entrez et allez directement dans l'ombre, à droite. Attendez l'arrivée des Mercs pour les éliminer l'un après l'autre. Allez ensuite au fond de la salle de gauche. Montez sur les caisses et prenez la carte de prime. Revenez à droite et entrez par la porte. Soignez-vous avec l'unité de soin située à droite et utilisez la station Intercom qui se trouve à gauche. Approchez-vous ensuite de la porte de droite pour voir une scène où les drones se rebellent et tirent sur leurs maitres. Sortez ensuite par cette porte et laissez le drone tranquille. Avancez dans le couloir de droite et sortez par une autre porte. Eliminez les Mercs qui arrivent par la droite et allez vers l'ascenseur qui se trouve encore à droite. Entrez et appuyez sur le bouton pour aller à la salle des tests de prototypes. Sortez de l'ascenseur et entrez par la porte gauche. Avancez jusqu'au fond et tournez à gauche. Brisez la vitre et prenez la carte bonus. Allez ensuite à la station de contrôle des drones Alpha et contrôlez le drone.
Avancez et éliminez les Mercs qui se trouvent dans les couloirs. Utilisez les roquettes contre les groupes d'ennemis et surveillez vos arrières pour éliminer les Mercs qui vous attaquent. Avancez jusqu'à la salle d'entrainement où se trouve Lynn, elle est caché dans un conduit à gauche. Amenez-la avec vous et suivez ses indications pour trouver votre chemin. Eliminez les Mercs qui se dressent devant vous. Lorsque vous aurez déposé Lynn, quittez la station de contrôle des drones. Sortez de la salle et entrez par la porte située à droite.

Combat final

Vous allez affronter Gale Revas pour la dernière fois. Oubliez le combat au corps à corps car elle possède une armure puissante qui la protège aussi des armes à feu. Votre seule arme est le FACS. Commencez par vous mettre à l'abri derrière l'un des piliers mais faites attention car suite aux tirs de Revas les piliers exploseront. Tirez ensuite un projectile sur le bouton de l'ascenseur pour ouvrir la porte. Attendez que Gale se place devant l'ascenseur pour lui tirer dessus avec le FACS. L'explosion du projectile la projettera un peu en arrière. Tirez-lui un autre projectile et attendez qu'elle se relève et se mette en posture de combat pour exploser le projectile et essayer de la faire tomber dans le vide. Si elle quitte sa position, revenez à l'abri jusqu'à ce qu'elle revienne devant la porte de l'ascenseur. Reprenez les tirs jusqu'à la faire tomber dans le vide par la porte de l'ascenseur. Il s'agit du seul moyen pour la tuer. Lorsque vous aurez réussi, admirez la scène finale. Bravo ! Vous êtes venu à bout de vos ennemis et vous avez réussi à vous évader de cette prison spatiale.

The Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay - Developer's Cut

© Vivendi Universal Games / Starbreeze Studios 2005

BONUS

Liste des cigarettes :
Trouver Space Cowboy sur la plate-forme d'atterrissage.

Vidéo N°1 :
Trouver Desert Air dans le rêve.

BA du film et Riddick First jouable :
Trouver Sensai dans les quartiers de restauration.

Prototype 1 et Combo Trailer :
Trouver Hogdahl's Finest dans le rêve.

Prototype 3 et Vidéo N°2 :
Trouver le bar de Gronko dans le quartier des guardes.

CHEAT CODES

Dans le jeu, appuyez simultanément sur Ctrl + Alt + ² pour ouvrir la console. Dans celle-ci tapez **cheat 1** et validez avec Entrée pour activer les codes puis tapez dans la console :

`cmd giveall`	Tous les items
`cmd godmode`	Invincibilité
`cmd kill`	Se suicider
`cmd noclip`	Traverser les murs
`cmd selfsummon`	Faire apparaître un nouveau Riddick
`cyclecamera`	Basculer en vue à la première ou à la troisième personne
`map X`	Aller directement sur la carte X (remplacez X par le nom de la map)
`unlock all`	Tout débloquer

The Club

© Sega / Bizarre Creations 2008

SUCCÈS

Listes en folie

Sauvegarde 5 Listes de jeu en mode Sur mesure. (5)

Alerte rouge

Termine le Bunker à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

Victoire au manoir

Termine le Manoir à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

La défonce

Défonce 50 portes en Tournoi ou en Match simple. (10)

Caisse que c'est bon

Completa el Transatlántico en cualquier nivel de dificultad en modo Torneo. (10)

Faire des vagues

Termine le Paquebot à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

En probation

Termine la Prison à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

Eau là là !

Termine Venise à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

Crâneur

Tire sur tous les crânes d'un niveau en Tournoi ou en Match simple. (10)

En haut de l'affiche

Classe-toi parmi les 100 000 meilleurs d'un classement. (10)

Acier acéré

Termine l'Aciérie à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

Combine les combos

Réussis ton premier combo x10 en Tournoi ou en Match simple. (10)

Bienvenue dans The Club

Gagne ta première partie avec classement. (10)

Prendre son parti

Sois dans l'équipe gagnante dans une partie avec classement. (10)

Plus de points

Obtiens 10 000 points dans une "Partie score". (15)

Membre privilégié

Termine un tournoi à n'importe quel niveau de difficulté avec les 8 personnages. (20)

Roi du bagne

Termine la Prison au niveau de difficulté : Dément. (20)

Eau secours !

Termine Venise au niveau de difficulté : Dément. (20)

Acier difficile

Termine l'Aciérie au niveau de difficulté : Dément. (20)

Trop rapide

Termine un "Dans les temps" avec 20 secondes restantes. (20)

Cimetière flottant

Termine le Paquebot au niveau de difficulté : Dément. (20)

Caisse que tu es fort

Termine les ruelles au niveau de difficulté : Dément. (20)

Maître de la maison

Termine le Manoir au niveau de difficulté : Dément. (20)

Le destructeur

Termine le Bunker au niveau de difficulté : Dément. (20)

Assiégé

Survis avec ton équipe plus de 2 minutes en mode "Assaut en équipe". (20)

Ça boume

Réalise 100 meurtres explosifs dans des parties avec classement. (20)

Une balle

Réalise 100 meurtres avec une arme de précision dans des parties avec classement. (20)

Bagarreur

Réalise 100 meurtres en corps à corps dans des parties avec classement. (20)

Duelliste

25 "premières victimes" dans n'importe quel partie avec classement. (20)

Survivant

Survis durant 120 secondes en tant que proie dans "Chasseur chassé". (20)

Cible à abattre

Tire sur 100 crânes dans "Tir sur crâne en équipe". (20)

Prédateur

Tue la proie ennemie 25 fois dans des parties avec classement. (20)

Roi de la capture

Capture la base 25 fois dans des parties avec classement. (20)

Roi de l'épate

Gagne toutes les "récompenses du jeu" dans un niveau en Tournoi ou en Match simple. (20)

S.O.S

Épelle SOS dans les ruelles en mode Tournoi ou en Match simple. (20)

Corps à corps, encore

Tue 30 ennemis dans un niveau avec un corps à corps en Tournoi ou en Match simple. (25)

Maître des crânes

Tire sur 5 crânes à la suite (sans tuer un ennemi au passage). (25)

La pointe de l'iceberg

Classe-toi parmi les 5000 meilleurs d'un classement en tournoi. (25)

Franc tireur

Obtiens plus de 10 000 points pour un seul meurtre en Tournoi ou en Match simple. (25)

Soirée de gala

Gagne une de chaque "récompense du jeu" en Tournoi ou en Match simple. (25)

Club de voyages

Gagne une partie avec classement dans tous les lieux. (25)

Chef de guerre

Termine le jeu à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (30)

Trésor caché

Tire sur tous les crânes secrets dans chaque niveau en Tournoi ou en Match simple. (30)

Roi des os

Tire sur tous les crânes de tous les niveaux en Tournoi ou en Match simple. (30)

Maître du combo

Atteins l'objectif du niveau avec un combo maximum en Tournoi ou en Match simple. (30)

Efficace

Tue tous les ennemis d'un niveau avec moins de 50 balles en Tournoi ou en Match simple. (30)

Chacun pour toi

Gagne une partie de "Chacun pour toi" sans mourir. (30)

Dans la zone

Termine la ville dévastée au niveau de difficulté : Dément. (40)

Entre dans The Club

Joue avec chacun des 6 personnages déverrouillés en Tournoi ou en Match simple. (40)

Tu abuses

Tue 10 001 personnes dans des parties avec classement. (40)

DIFFICULTÉ "REAL"

Terminez tous les tournois.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Killin

Terminer Ocean Liner

Nemo

Terminer Bojiste

The Crow

© Acclaim / Gray Matter

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. ELKOI
3. GGDKE
4. BJLOC
5. GMHKL

The Crystal Key

© Alsyd 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après la séquence d'introduction dans laquelle vous apprenez que le vaisseau d'Ozgar est venu conquérir votre planète et que vous seul êtes apte à la sauver, vous êtes devant le tableau de bord de votre vaisseau sur lequel s'affiche 285-016-909.

Premier Univers

- Sortir et prendre le chemin qui monte : vous arrivez à une cabane, le dernier camp inconnu des troupes d'Ozgar. Entrer.
- Avancer ; remarquer : à droite, une toile et un livre ouvert ; du même côté, un passage ; droit devant, une table et un rayon de soleil ; à gauche, un passage.
- Entrer dans la pièce de gauche ; cliquer sur le pied du chandelier différent des autres ; un tiroir dans la colonne d'à côté s'ouvre ; prendre les 5 livres ; dans la même salle, prendre le rouleau de parchemin
- Revenir dans la pièce centrale et placer le rouleau dans le rayon de soleil ; votre curseur se change en loupe ; vous avez un plan des lieux et l'ordre de classement des livres
- Entrer dans l'autre pièce et aller à gauche du côté de la lucarne ; une petite bibliothèque est apposée au mur ; disposer les livres comme lu sur le plan ; une porte secrète s'ouvre dans votre dos ; pivoter et aller près du chandelier sur le mur ; sur votre gauche vous trouvez un escalier qui descend
- Emprunter l'escalier ; vous arrivez dans une seconde salle qui sur votre gauche présente une ouverture ; s'y rendre et descendre à nouveau ; vous êtes dans une salle où six colonnes en cercle présentent une sphère colorée. En face de vous, une porte en forme d'oméga vous est inaccessible. Sur les murs différents dispositifs ; aller à gauche. Une table sur laquelle se trouve un livre ; l'ouvrir et regarder la disposition des caractères des 5 lignes sous l'illustration : long, court, court, long, moyen ; sur la gauche du livre une sorte de support ; cliquer sur son pied : un hologramme se met en route : c'est l'enregistrement d'un journal qui évoque la technologie du passage. Sortir de la salle ; en haut de l'escalier, sur le mur face à vous, existe une trappe : cliquer sur l'anneau ; un système de touches apparaît : disposer les touches comme l'étaient les lignes du livre : haut, bas, bas, haut, moyen. La boîte s'ouvre : la clé entre dans votre inventaire. Redescendre et utiliser la clé sur le boîtier à côté de la porte oméga. Cliquer bouton gauche et écran. Vous accédez au...

Second Univers

- Avancer ; demi-tour ; entrer dans la maison ; explorer (tables de dessin, seconde pièce, tableau avec poignée...)
- Sortir de la maison ; avancer jusqu'au poteau ; à gauche, passage entre deux parois ; aller dans cette direction : vous arrivez à une passerelle ; regarder à droite : une grotte ; traverser la passerelle ; cratère avec un lac...
- Revenir au poteau ; en face de vous, un passage entre deux colonnes de pierre ; le franchir ; sur votre droite, des escaliers descendent dans le désert ; les prendre ; en bas, vous apercevez un abri dans la roche dissimulant un véhicule ; vous y rendre ; observer autour de vous : deux fûts, des meubles, une cage avec des câbles de batterie : les prendre ; monter dans l'engin ; avancer. Vous atteignez la station.
- Longer le mur de droite ; une tige métallique est en appui sur les conduites : la prendre; revenir et entrer dans la station. Monter l'escalier ; vous arrivez au poste de commande ; devant vous trois manettes : insérer la tige dans l'orifice des manettes ; sous son poids, les manettes descendent ensemble ; la station fonctionne à nouveau. Ressortir et contourner à nouveau la station ; s'approcher de l'endroit où les conduites sortent de la station ; prendre l'outil qui est au-dessus.

- Reprendre le véhicule ; il vous ramène à l'abri initial. Sortir. Violente bourrasque. Vous comprenez trop tard qu'il s'agit d'un vaisseau ennemi qui vient d'atterir. Un garde alien vous surprend et vous tire dessus.
- Quand vous reprenez vos sens, vous êtes dans une cellule et votre garde en ferme la porte. (Changement de CD)

Prisonnier

- A droite de la porte, vous remarquez une plaque de métal en V. Approcher. Elle est maintenue par des rivets. Sortir l'outil de l'inventaire. Si vous cliquez sur les rivets, il ne fonctionne pas. Considérez-le mieux. Il dispose d'un interrupteur. En position haute, il se transforme en laser ; en position basse, c'est une pince coupante ; utiliser le laser sur les rivets, puis la pince coupante sur le frein circulaire. Vous pouvez maintenant vous saisir de la poignée et la tirer vers la droite. La porte de votre cellule est ouverte.
- Explorer l'étage du vaisseau où vous êtes. Puis monter l'échelle métallique. Si vous allez à droite, vous arrivez à une impasse munie d'un miroir. Regarder dans le miroir. Dans l'une des impasses voisines, vous trouvez un tableau de commandes affecté de symboles dont vous n'avez pas le code de décryptage. Laisser tomber. Partir à l'autre extrémité en passant par un couloir verdâtre. Un autre miroir : vous y voyez un bras qui projette votre garde alien. Faites demi-tour et entrez dans le premier passage à gauche. Un personnage passe : il s'agit d'Ozgar.
Il ne vous voit pas (tant mieux !). Revenez à l'échelle métallique. Descendez.
- Descendre encore. Explorer. Vous trouvez une porte en forme de diaphragme. La franchir. Vous êtes dans le hangar des navettes. Il y en a une sur votre droite. Avancer. Vous faites automatiquement une rotation sur vous-même. Sur votre droite, cliquer sur le levier. L'ascenseur vous arrête devant la porte du vaisseau. Entrer. Explorer. Aller au poste de pilotage. Pivoter sur votre droite ; cliquer sur les sièges : un double boîtier numérique apparaît (Noter les correspondances symboliques) : lire à gauche le code 327-845-483 ; entrer à droite le code de l'univers 1: 285-016-909.
- Le vaisseau décolle. (Changement de CD)

Retour à l'Univers 1

- Vous ne ferez que le traverser : sortir du vaisseau, baisser le levier, pivoter à droite, contournement automatique des vaisseaux, aller à la cabane, descente vers porte oméga, ouverture avec la clé, passage.

Retour à l'Univers 2

- Entrer dans la grotte : elle est éclairée : descente automatique. Vous arrivez à une bifurcation : à droite vous vous retrouvez dans le désert ; à gauche vous arrivez à une impasse, en réalité une porte dont le système d'ouverture est un bouton vert à droite. Pénétrer dans la salle. Emprunter la passerelle métallique qui vous mène à une nouvelle bifurcation ; descendre : tableau avec une manette ; la tirer : un voyant jaune s'allume ; demi-tour et monter : tableau avec une manette ; la tirer : un voyant vert s'allume et un rail se positionne ; demi-tour et redescendre : tirer à nouveau la manette : elle passe au vert : vous êtes sur un wagonnet qui vous emmène automatiquement vers une grande salle avec des machines.
- Pivoter sur la droite et prendre l'échelle métallique : pousser les deux commutateurs à glissières ; vrombissement ; redescendre. Pénétrer dans l'engin qui est à votre gauche : cliquer sur la sphère : vous êtes dans un sous-marin qui se pilote tout seul. Après une courte excursion, vous revenez dans la grande salle. Votre inventaire s'enrichit de quelques pierres.
- Retour dans le désert (sortie de la grotte) après avoir repris le wagonnet.
- Descendre à la maison que vous avez explorée à votre arrivée dans cet univers.
- Entrer dans la seconde pièce : à gauche, une sorte de récipient fixé au mur ; y mettre un caillou ; glisser votre curseur vers le bas à gauche ; actionner la poignée déjà vue (carré glissant sur un rectangle) : la machine se met en route et après un processus de transformation automatique produit une rondelle de métal que vous prenez.
- Repartir vers le désert et passer entre les parois abruptes ; de l'autre côté de la passerelle, à l'intérieur du cratère, se trouvent plusieurs lacs : lancer une piere dans le premier : l'eau fait des remous ; continuer tout droit jusqu'au second lac : même scénario ; revenir sur vos pas ; avant l'accès au premier lac vous avez la possibilité d'aller à droite pour découvrir un troisième lac : la pierre que vous jetez ne produit pas de remous : lancer alors la rondelle métallique ; en lieu et place du lac, vous avez un escalier que vous pouvez descendre jusqu'à une porte métallique fermée. En bas à droite, se trouve une prise électrique ; débrancher le fil puis y placer une de vos cosses de câble électrique ; cliquer sur l'autre cosse et la fixer par glissement sur la poignée de la porte. Celle-ci s'écroule. Ramasser les câbles à cosses. Repérer le projecteur d'illusions que vous venez de débrancher : il est fixé à un socle. Vous ne pouvez pas encore le

prendre.
- Pénétrer dans la grotte qui a une rivière souterraine ; avancer ; cliquer sur la porte ; avancer jusqu'à la seconde porte oméga : remarquer que cette fois le boîtier de commande est sur la droite. A gauche par contre, vous avez un second hologramme en déclenchant le système de la même façon.
- Faites demi-tour et dirigez-vous vers les trois stalactites fins dont deux sont reliés à la base ; prenez vos câbles à cosses et cliquer pour pouvoir descendre dans la rivière ; avancer en direction d'un fin rectangle allongé de couleur bleu ciel ; cliquer dessus : il vient automatiquement compléter votre clé.
- Ressortir par la même voie et se diriger vers la porte oméga ; utiliser votre clé sur le boîtier ; cliquer deux fois sur le bouton gauche, une fois sur l'écran et le passage s'ouvre. (Changement de CD)

Univers 3

- Vous êtes dans une sorte de jungle. Avancer jusqu'au vaisseau blanc en utilisant les zones de clarté. Le contourner pour accéder à l'entrée ; cliquer sur les trois marches. Vous pénétrez dans le vaisseau ; descendre. Sur votre droite, un objet au sol : c'est une sorte de double piston ; cliquer dessus. Aller sur votre gauche pour monter vers la cabine de pilotage. Regarder à droite : vous trouverez une boîte à outils : cliquer : un tournevis regagne votre inventaire. Aller au poste de pilotage et passer aux commandes : cliquer sur les deux boutons circulaires cerclés de bleu. Vous décollez.

Univers 4

- Votre engin vous dépose sur le toit d'une cité insulaire. Puis il repart.
- Vous avez deux directions possibles : vers la console ou vers le dôme.
- Aller au dôme en avançant deux fois ; à gauche, avancer : porte d'entrée. La franchir (évidemment, d'ailleurs quoi faire d'autre !)
- A gauche du grand bureau, une tablette : nouvelle séance holographique ; puis observer les tableaux en particulier celui qui a des taches de couleurs ; tournez-vous vers le bureau sur lequel se trouve un triangle ; cliquer cinq fois sur le losange bleu : un tiroir s'ouvre dans lequel vous récupérez un CD et un passage portable.
- Sortir. Retourner à la console de l'aire d'atterrissage. Déplacer le levier qui se casse. Qu'importe, remplacez-le par votre tournevis. Déplacez-le jusqu'à ce qu'un reflet apparaisse sur la façade qui vous fait face puis guidez-le jusqu'au cercle qui orne la partie supérieure de la dite façade. Lorsque l'objectif est atteint, votre tournevis reprend tout seul sa place dans votre inventaire.
- Aller à ce bâtiment ; cliquer sur le bouton bleu ; la porte s'ouvre ; pivoter ; vous faites face à l'ascenseur : devant la porte, ramassez l'émetteur de fréquences. Cliquer sur le bouton d'appel, puis dans l'ascenseur sur le 9 (le seul actif !)
- Vous êtes dans un hall de gare ; avancer ; regarder en bas ; cliquer ; à gauche, avancer deux fois dans le tunnel ; regarder en haut à droite, cliquer : vous êtes dans une autre station ; monter l'escalier, passer la porte tournante, traverser le hall avec sculpture sphérique, franchir les portes.
- Monter sur la plateforme à votre gauche ; pivoter ; vous êtes face à quatre récipients transparents dont un seul est actif. Cliquer pour le gros plan. Cliquer à nouveau pour qu'il tourne : vous voyez à l'intérieur un ajout à votre clé ; prendre l'émetteur de fréquence et le faire fonctionner jusqu'à ce que l'indicateur soit à hauteur du bouton de commande : le son va briser le réceptacle et votre clé se compléte.
- Pivoter à nouveau pour faire face au tableau de commande : cliquer sur l'écran de droite et insérer la clé ; puis cliquer sur la vis blanche de droite ; vous avez accès au soleil en plus des trois univers connus. Choisissez raisonnablement de retourner dans l'univers 3. Vous êtes automatiquement conduit au passage.

Retour dans l'Univers 3

- Respecter les destinations si vous ne voulez pas vous retrouver à la navette (Je dois reconnaître qu'à cet endroit j'ai un peu pataugé !).
- Avancer, tourner un peu à droite, avancer, à droite, avancer, à droite. Vous êtes face à la carlingue du vaisseau ennemi ; regarder sur votre gauche un cercle diffus. Cliquer pour le gros plan. Cliquer sur les quatre demi-cercles : la porte s'ouvre. Entrer et aller à gauche ; nouvelle porte en forme de diaphragme et même principe, seul le code diffère : demi-cercle jaune gauche, demi-cercle bleu droit.
- Aller jusqu'au boîtier de commande qui s'avère être un lecteur de CD : insérer le CD et appuyer sur n'importe quelle touche ; vous obtenez le décryptage "ordre d'abandonner le vaisseau". Vous êtes sur la bonne voie. Noter quand même les symboles qui correspondent respectivement aux touches 5, 6, 7, 8.

- Prendre dans votre inventaire le passage portable et grâce au bouton droit sous l'écran, choisissez la direction de l'Univers 2.

Retour dans l'Univers 2

- Reprendre la direction des escaliers du faux lac ; vous pouvez maintenant récupérer le projecteur d'illusions.
- Cliquer dessus pour le grossir. Il n'est maintenu que par une seule vis. Le tournevis ressort de votre boîte à outils, non ? L'objet rejoint votre inventaire.
- Prendre dans votre inventaire le passage portable et grâce au code 327-845-483 repartez pour le vaisseau d'Ozgar.

Final

(Peut-être la manipulation la plus difficile du jeu !).
- Reprendre l'escalier métallique puis tourner à droite jusqu'au boîtier de commande. Glisser sur le pied jusqu'à son socle et y brancher votre projecteur d'illusions.
- Repérer le projecteur d'illusions et le grossir : cliquer sur le bouton droit, puis sur le bouton gauche ; sortir votre passage portable de l'inventaire, puis cliquer sur le projecteur d'illusions pour qu'ils s'apparient ; cliquer sur le passage portable et choisissez l'option soleil. Il n'y a plus qu'à semer la panique. Mettez-vous au boîtier de commandes et enfoncez les touches 5, 6, 7, 8. Le message est transmis : Ozgar est cuit.

The Curse of Monkey Island

© LucasArts 1998

SCÈNE CACHÉE

DANS LE CD 2, dans le jeu , dans la crypte ,a coté de la tombe (en face du spectre), il y a une souche, clicker sur regarder. Vous vou retrouverez dans une scene de monkey island 1.

RÉPONSES AUX INSULTES DES PIRATES

Q : Aucun adversaire ne m'a jamais résisté !
R : Ta mauvaise haleine a suffi à tous les étouffer !

Q : Tu as autant d'allure qu'un singe en déshabillé !
R : Je ressemble tant que ça à ta petite amie?

Q : Comment fais-tu donc pour être aussi laid ?
R : Sans compter tous tes rencards au lycée !

Q : Dans toutes les Caraïbes , mes exploits sont célébrés !
R : J'achète jamais en hyper-marché !

Q : Tremble moustique , je suis la terreur des océans !
R : On t'avais déjà dit que t'avais la même tête que Rantanplan ?

Q : Tu préfères être enterré ou incinéré ?
R : Si tu restes dans le coin , je préfère être fumigé !

Q : Je vais t'embrocher comme un dindonneau rôti !
R : Dans peu de temps, tu ne seras plus qu'une immonde bouillie !

Q : Tu restes muet devant mon sens de la répartie !
R : C'est pas possible , tu te rinces la bouche à l'ailloli !

Q : Je ferais la fête le jour où tu seras exterminé !
R : Tu devrais peut-être te mettre au décaféiné !

Q : Que le ciel me protège ! Tu ressembles à un revenant !
R : Pour te conserver entier , je ne vois que le formol au piment !

Q : Je vais te mutiler , t'embrocher et te finir en fricassée!
R : Ton odeur me fait l'effet d'une bouche d'égoût mal refermée !

Q : Tu as appris à manier le sabre dans une boîte de nuit ?
R : Ton problème , c'est tu fais encore pipi au lit !

Q : Je te pourchasserai jour et nuit !
R : Sois beau joueur. Fais pas de chichis.

Q : En garde , mon ami !
R : Ca a déjà été dit et redit...

Q : Pour l'humanité , ta mort serait un soulagement.
R : Te tuer serais faire oeuvre d'assainissement !

Q : Quand il t'a vu naître, ton père a dû se sauver en hurlant !
R : Mon père, au moins, n'était pas un truand !

Q: Tu ne peux comparer ton esprit au mien pauvre idiot
R: Si tu l'utilises je vais vraiment avoir peur

Q: Je ne trouve pas de mot pour exprimer mon dégoût
R: Je peux t'aider à trouver les mots si tu veux

RÉPONSES AUX INSULTES DE ROTTINGHAM

Q : Tu ferais vomir un troupeau de porcelets.
R : Sans compter tous tes rencards au lycée!

Q : Avec des lèvres comme ça,ta place est au zoo de Cincinnati.
R : Dans peu de temps,tu ne seras plus qu'une immonde bouillie!

Q : Ta mère en bikini à Brimstone!
R : Ca a déjà été dit et redit...

Q : Tu as le choix entre être décapité ou étripé...
R : Si tu restes dans le coin,je préfère être fumigé!

Q : Tu as autant de sex-appeal qu'un ouistiti!
R : Je ressemble tant que ça à ta petite amie?

Q : Ta carcasse va bientôt connaître le goût de l'océan.
R : Te tuer serait faire oeuvre d'assainissement.

Q : Je vais t'envoyer paître chez les otaries.
R : Tu te rinces la bouche à l'ailloli,c'est pas possible!

Q : Ton odeur offenserait l'appendice nasal d'un machabée.
R : Tu devrais peut-être te mettre au décaféiné.

Q : Les carottes sont cuites,fais ton testament!
R : Pour te conserver entier,je ne vois que le formol au piment.

Q : Je n'ai jamais perdu un match de rugby!
R : Ton problème,c'est que tu fais encore pipi au lit.

Q : Mon pauvre,tu fais honte à ta race et à tes glorieux ascendants!
R : Mon père au moins n'était pas un truand!

Q : Tu es la plus belle poule mouillée des cinq océans.
R : On t'a déjà dit que t'avais la même tête que Rantanplan?

Q : Mes proies,je les finis toujours avec un bouquet garni.
R : Sois beau joueur,fais pas de chichis.

Q : Après mon passage,les îles sont dépeuplées.
R : Ta mauvaise haleine a suffi à tous les étouffer.

Q : Mes compétences au sabre sont dûment attestées.
R : J'achète jamais en hyper-marché.

Q : Qu'est-ce qui t'impressionne le plus en moi,freluquet?
R : Ton odeur me fait l'effet d'une bouche d'égout mal refermée.

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie : La mort du pirate zombie LeChuck

Guybrush est retenu prisonnier dans la cale du bateau de LeChuck. Discutez au petit pirate. Il se trouve que vous le connaissez déjà, c'est Wally (un personnage du second épisode de Monkey Island). Il vous donnera un manuel de piraterie. Provoquez-le en mettant ses capacités de pirate en doute. Il éclatera alors en sanglots et fera tomber son crochet en plastique que vous devrez naturellement ramasser. Tirez au canon et coulez les quatre barques de squelettes. Emparez-vous ensuite du refouloir accroché au mur et regardez par la fenêtre. Si vous voulez, vous pouvez discuter avec le crâne. Il s'appelle Murray et vous le retrouverez tout au long de l'aventure. Dans votre inventaire, combinez le refouloir et le crochet en plastique pour fabriquer une gaffe qui vous permettra de récupérer la bouée jaune. C'est en fait le brassard d'un bras qui tient un coutelas. Avant de retourner dans la cale, pourquoi ne pas donner un coup sur la tête de Murray avec la gaffe ? Comme ça, il vous laissera tranquille. Coupez ensuite la corde de retenue du canon avec le coutelas puis tirez un coup de canon. Guybrush peut alors sortir de la cale, mais il est encore retenu prisonnier dans le bateau qui, au passage, est maintenant en train de couler. Notez aussi que LeChuck est parti dans un nuage de fumée vaudou. Ramassez le sac de jetons en bois puis la bague cachée derrière. Utilisez la bague sur le hublot pour vous échapper. Guybrush parvient enfin à se libérer du bateau mais ses ennuis ne font que commencer. Il demande Elaine en mariage et lui offre la bague trouvée dans le bateau. Problème : c'est une bague maudite ! La belle est changée en statue en or.

Deuxième partie : La malédiction se corse

Vous ne pouvez rien pour Elaine pour l'instant. Ramassez la braise rougeoyante puis suivez le sentier pour explorer l'île. Commencez par aller au " ? " juste à côté de vous, dans la zone marécageuse. Vous y retrouvez Murray. Vous n'êtes pas obligé de vous attarder pour bavarder avec lui. Entrez dans l'épave de bateau et tirez la langue de l'alligator. Vous rencontrez alors Lady Vaudou (un personnage récurrent à la série). Epuisez tous les sujets de conversation. Vous apprendrez alors comment sauver Elaine. Il faudra vous rendre sur l'île du Sang. Pour cela, vous devrez réunir une carte de navigation, un navire en bon état et un équipage. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Pendant votre discussion, la statue d'Elaine sera volée par un mystérieux équipage qui mouille dans la crique de Danjer. Avant de quitter les lieux, prenez la colle, l'aiguille et utilisez un jeton dans le distributeur de chewing-gum. Allez ensuite faire un tour en ville.

Entrez dans la porte à gauche de l'église. Vous êtes dans les coulisses d'un théâtre. Jetez un oeil au manteau de pirate et ramassez ce que vous croyez être des pellicules. Fouillez aussi la poche pour trouver un gant. Prenez la baguette magique et utilisez-la sur le chapeau magique posé à côté. Ramassez le manuel de ventriloquie qui apparaît. Montez sur scène (à droite) et discutez avec Slappy pour en savoir plus sur l'île du Sang. Il vous parlera de son impresario...

Revenez sur la place du village et entrez dans chez le barbier (Barbery Coast). Les trois pirates qui travaillent là feraient à coup sûr un bon équipage. Parlez à tout le monde de tous les sujets possibles. Bill Coupe Gorge veut que vous lui rapportiez de l'or, Haggis exige que vous le battiez à un duel de lancés de troncs d'arbres et Edward Van Helgen souhaite que vous soyez un gentleman. Disposez les poux sur le peigne et admirez la suite. Maintenant que le capitaine Rottingham n'est plus là, installez-vous sur le fauteuil et demandez à Haggis une bonne coupe. Tirez une fois sur le levier pour rehausser le fauteuil et emparez-vous du presse-papiers. Sans son manuel, Haggis ne peut continuer son travail. Profitez de son absence, pour élever le fauteuil à son maximum et prendre la paire de ciseaux plantée au plafond. Donnez une tape dans le dos de Bill. Il s'étouffera avec son bonbon. Frappez-le une nouvelle fois et il crachera ce qu'il a dans la bouche. Ramassez alors son bonbon acidulé qui traîne par terre. Sortez et rendez-vous entre le restaurant et la marchande de limonade (à gauche). Lisez les petites plaques pour en apprendre un peu plus sur la fleur qui pousse là. C'est de l'ipéca, une fleur aux propriétés vomitives. Coupez-en une avec les ciseaux, Guybrush en profitera pour débroussailler tout le passage et s'aventurer dans la forêt.

Examinez le panneau. Vous vous faîtes avaler par un serpent. Ramassez l'oeuf Fabergé, les accessoires d'aspirateur puis le tas de choses dans le ventre du serpent. Regardez votre inventaire, il est maintenant rempli de trucs plus ou moins inutiles. Mélanger la fleur d'ipéca au sirop d'érable pour obtenir du sirop d'ipéca. Versez un peu de sirop sur la tête du serpent et vous voilà sorti d'affaires pour l'instant car Guybrush est maintenant en train de s'enliser dans du sable mouvant. Ramassez le roseau à droite puis une épine sur la ronce à gauche. Vous voilà avec une sarbacane et un projectile. Combinez ces deux objets dans l'inventaire puis attachez le presse-papiers à un ballon d'hélium. Soufflez sur le ballon et éclatez-le avec la sarbacane. Cela libère une liane qui vous permet de vous hisser hors du sable. Voilà, vous êtes maintenant arrivé à la crique de Danjer mais l'embarcation qui pourrait vous mener jusqu'au bateau n'est pas fonctionnelle. Revenez donc en ville.

Dans le ventre du serpent, vous avez trouvé une réservation pour le restaurant. Allez donc y faire un tour. Observez le tableau au mur et parlez avec le capitaine Barbeblonde pour en savoir plus sur El Polo Diablo (le diable poulet...). Prenez le coupe-biscuit et la tourtière sur le comptoir puis allez cherche un biscuit dans le tonneau près de la porte. Goûter votre gâteau pour découvrir qu'il contient des vers ! Placez justement ces asticots sur l'ignoble poulet pour qu'ils le mangent. Ramassez la carte de membre du Beach Club dans les entrailles du poulet. Poussez ensuite le paisible client assis à la table et emparez-vous du couteau à pain planté dans son dos. Proposez enfin le bonbon acidulé au capitaine Barbeblonde. Sa dent en or se déchaussera. Offrez lui maintenant un chewing-gum et attendez qu'il fasse une bulle. Lorsqu'il en fera une, éclate-la avec l'aiguille et récupérez la dent en or par terre.
Mâchez vous-même un chewing-gum et coller la dent en or au chewing-gum. Inhalez l'hélium de votre second ballon puis mâchez une nouvelle fois votre chewing-gum pour faire une bulle et permettre à la dent en or de sortir par la fenêtre. Sortez à votre tour et utilisez la tourtière dans la flaque de boue pour récupérer la dent. Montez ensuite jusqu'au terrain de lancés de troncs (sur les hauteurs de la ville).

En lisant les petites plaques au pied des arbres, vous apprenez que ce sont des hévéas (des arbres très légers et caoutchouteux). Utilisez le coupe-biscuit sur l'un d'eux pour obtenir une rustine puis approchez-vous du tonneau et coupez le chevalet à l'aide du couteau à pain. Enflammez la coulée de rhum à l'aide de la braise que vous avez récupérée à votre arrivée sur l'île. Un tronc d'hévéa rejoindra alors les autres troncs et vous permettra de gagner facilement le concours contre Haggis. Retournez justement le voir et parlez-lui pour lui demander de concourir. Vous le battez et il accepte d'être votre premier matelot. Montrez ensuite la dent en or à Coupe-Gorge et lui aussi sera de la partie. Enfin, utilisez votre gant au visage de Van Helgen pour le provoquer en duel comme le ferait un véritable gentleman. Il vous demandera de choisir une arme. Fermez l'étui à pistolet et optez pour le banjo. Le défi consiste à reproduire les dernières notes de chaque séquence que joue Edward. Le mieux est de numéroter les cordes pour ne pas se perdre. La première fois, il y a 4 notes à retenir, puis 5 et enfin 6. Après cela, Van Helgen partira dans un délire de gratteux. Emparez-vous d'un pistolet et tirez sur lui pour l'arrêter. Voilà, votre équipage est au complet. Rendez-vous au Beach Club (le dernier " ? " tout à droite de l'île). Une cinématique se déclenche montrant le retour de LeChuck...

Parlez au garçon de plage puis montrez-lui la carte de membre que vous avez trouvée dans le poulet. Ramassez trois serviettes dans le bac et mouillez-en une dans le seau à glace. Utilisez-les sur le garçon pour le faire déguerpir et prenez l'huile de cuisson posée sur le comptoir. Direction la plage. Essayez de traverser la plage, mais vu la chaleur du sable, c'est peine perdue. Utilisez donc les serviettes sur le sable brûlant pour passer (disposez-les les unes après les autres). Si vous n'êtes pas assez rapide, les serviettes prendront feu et il vous faudra retourner en prendre d'autres. Parlez à l'estivant qui bronze. Il s'appelle Palido et c'est lui qui possède la carte pour se rendre à l'île du sang tatouée

sur son dos. Il vous prend pour un garçon de plage et vous demande de lui resservir à boire. Très bien ! Prenez sa timbale et sortez par la barrière. Rendez-vous en ville et parlez au vendeur de limonade et achetez-lui un verre de limonade. Vous vous rendez compte que ce garnement n'est qu'un escroc. Echangez donc son verre sans fond contre la timbale de Palido et commandez encore de la limonade. Devant votre ruse, le jeune garçon quittera son stand. Prenez donc sa cruche et remplissez-la dans la cuve de teinture juste à côté. Retournez ensuite voir Palido à la plage de Brimstone. Posez le verre sans fond sur son ventre et versez-y de la teinture. Cela lui fera croire qu'il est assez bronzé et il acceptera de se retourner. Arrosez Palido d'huile de cuisson pour le faire frire puis retirez la carte de son dos (beurk !). Rendez-vous maintenant à la crique de Danjer. Nouvelle cinématique...

Enduisez de colle la rustine de caoutchouc et réparez. Ramez ensuite jusqu'au gros bateau. Coupez la planche avec le couteau à pain pour être sûr que les pirates ne l'utilisent pas contre vous puis montez à bord. Fossey vous accueille avec un sabre et à défaut de pouvoir vous faire sauter sur la planche, il vous fait subir le supplice du goudron et des plumes. Ainsi déguisé en poulet, allez rendre une petite visite à Barbeblonde au restaurant. Il vous enverra directement dans la cabine du capitaine LeChimp, le commandant du Concombre des mers, le bateau de la crique de Danjer. Vous découvrez alors que LeChimp est un singe. Utilisez le manuel de ventriloquie sur lui pour faire partir Fossey. Guybrush prendra de lui-même la carte pour retrouver Elaine. Examinez les tickets posés sur la table. Il indique que tout l'équipage est parti au théâtre. Allez-y vous aussi (c'est à gauche de l'église). Pour rejoindre la terre ferme, il faut sortir par le hublot de la cabine de LeChimp. Une fois dans les loges, montez à l'étage pour trafiquer les lumières. Avant de toucher à n'importe quoi, examinez la carte du trésor dans votre inventaire. Voici ce qu'elle dit :

Sud-Est
Nord-Ouest
Ouest
Sud
Est
Nord-Est
Nord-Est
Est
Sud-Ouest

Tirez le levier puis appuyez sur les boutons de lumière dans l'ordre de ces directions pour former un gros X lumineux au centre de la scène.
Il faut maintenant que le spectacle se termine pour retrouver Elaine. Pour cela, enduisez les boulets de canon d'un peu de graisse de poulet et attendez voir ce qu'il se passe. La voie est libre, montez sur scène (à droite) prenez la pelle et déterrez Elaine.

Troisième partie : Et vogue le navire !

Au cours de la séquence cinématique qui introduit cette partie, Rottingham parvient à s'emparer de la carte de l'île du Sang. Pour la récupérer, il va falloir affronter plusieurs pirates afin d'apprendre de nouvelles insultes. Haggis vous donne le choix entre deux modes de combat. Le premier est plus difficile que le second. A vous de choisir. Pour passer ce chapitre, vous devrez donc attaquer des bateaux de pirates de plus en plus redoutables pour finalement arriver jusqu'à Rottingham. Commencer par les pirates peu redoutables et apprenez quelques insultes et les répliques qui vont avec avant de passer à des pirates plus menaçants. Au début, il est préférable de lancer des répliques minables à vos adversaires pour leur permettre de prendre l'avantage et de vous enseigner de nouvelles phrases. Lorsque vous pensez qu'un pirate n'a plus rien à vous apprendre, passez au suivant. A chaque victoire, faites un saut au port de Plunder Town pour acheter de nouveaux canons à Kenny. Reportez-vous à la liste d'insultes pour trouver les bonnes répliques.

Voici l'ordre des pirates à affronter :
Pirates peu redoutables
Pirates moyennement redoutables
Pirates légèrement redoutables
Pirates assez redoutables
Redoutables pirates
Pirates extrêmement redoutables

Il est inutile de s'attaquer aux touristes (navire à fond transparent).

Voici maintenant l'ordre des canons à acheter :
Pote du Boucanier
Maitre-Boulet
Perforateur Deluxe
Vampire 2000
Mister Massacre
Destructomatique T-47

Une fois que vous aurez suffisamment d'insultes et de réponses, attaquez-vous au capitaine Rottingham. Ses insultes changent légèrement de celles des autres pirates. N'oubliez pas la règle qui veut que les réponses riment toujours aux provocations. Là aussi reportez-vous à la liste pour vous en sortir et ainsi récupérer la carte de l'île du Sang. Lorsque vous l'aurez, Guybrush et tout son équipage échoueront sur la fameuse île.

Quatrième partie : Le barman, les voleurs, sa tante et l'amant de celle-ci

Votre équipage se rebelle et décide de ne plus vous suivre. Ramassez le flacon dans le sable et tentez de vous emparer de la lotion devant Haggis. Ce dernier vous empêchera de la prendre. Parlez-lui alors pour qu'il accepte de vous la donner en échange d'une matière capable de réparer le bateau. Vous n'avez pas ce qu'il faut pour l'instant, mieux vaut donc continuer et aller visiter l'île. La première petite clairière abrite la statue d'Elaine. Pas la peine d'y aller pour le moment. Pas besoin d'aller à la plage ni sur le phare. Continuez jusqu'au cimetière et traversez-le pour arriver devant une cabane. Un chien est assoupi près de là. Ramassez le maillet et le burin sur l'établi. Donnez enfin le biscuit au chien, il vous mordra. Arrachez-lui alors quelques poils, ils serviront pour la suite.

Rendez-vous à l'hôtel au centre de l'île et demandez à la cartomancienne de vous tirer les cartes cinq fois de suite. Ramassez ensuite les cartes de tarot devant elle. Ramassez le coussin du siège de gauche et le livre de recettes posé sur le comptoir près des pickles puis parlez au barman. Vous devez l'aider à dessoûler. Pour cela, consultez votre livre de recettes. Le remède contre la gueule de bois se trouve à la page 8. Il vous faut mélanger un oeuf, du piment et des poils de chien vous ayant mordu... Entrez dans la porte à droite (celle à côté de l'enseigne lumineuse). Utilisez le burin pour découper un gros morceau de fromage puis emparez-vous de l'aimant sur la porte du frigo. Avant de retourner sur l'île, mettez un peu de fromage dans le fait-tout devant l'hôtel.

Dirigez-vous maintenant vers les étranges lumières au sommet de l'île. Ramassez le gros morceau de crème de fèves sur le banquet. Prenez aussi la vrille et le récipient gradué sur la table de droite avant de continuer vers le volcan. Les fans de la série reconnaîtront l'un des cannibales du premier épisode dans l'écran suivant. Il ne vous laissera pas accéder au volcan prétextant que la cérémonie est réservée aux indigènes. Utilisez le burin sur votre morceau de crème de fèves pour vous confectionner un masque et enfilez-le. Vous voilà paré pour monter au volcan. Regardez la cérémonie, discutez avec les indigènes si vous le souhaitez puis balancez des morceaux de fromage dans le cratère. La réaction qui suit permet de faire fondre le fromage de l'hôtel. Il ne vous reste plus qu'à aller le récupérer et l'apporter à Haggis. A vous la lotion !

Allez sur la plage. Posez le coussin sur le rocher au pied de l'arbre, puis donnez un coup de maillet sur le tronc. L'oeuf tombe du nid et vous pouvez le prendre. Passez maintenant au moulin et ramassez un piment près de la porte. Vous avez tous les ingrédients pour aider les barmen. Donnez-les-lui un par un pour le remettre sur pieds. Vous pouvez maintenant lui parler tranquillement. Il s'appelle Bonnesoupe et vous parlera de sa famille, sur la bague que vous cherchée et sur l'île du Crâne. Prenez la cruche vide sur le comptoir puis commandez une boisson avec un mini parasol. Le barman vous donnera alors un véritable parapluie. Essayez d'ouvrir le flacon de Débrume-Cerveau que vous avez. Allez-y au burin s'il le faut ! Mélanger ensuite cette potion à votre grog sur le comptoir et buvez le tout. Fin.

Mais non, je plaisante. Utilisez le burin sur votre cercueil (en bas à droite) pour vous libérer. Ouvrez aussi le cercueil du centre pour retrouver Stan que vous aviez enfermé là dans le second épisode de la série. Il vous remettra sa carte d'assureur. Prenez les clous sur votre cercueil et sortez de la crypte pour retourner voir Bonnesoupe. Faites-lui part de votre étonnement de ne pas avoir été inhumé dans la crypte de sa tante. Il vous dira alors que seuls les Bonnesoupe atterrissent là. Votre mission est donc de vous faire passer pour un Bonnesoupe. Montez à l'étage et entrez dans la

première porte. Donnez un coup de maillet sur le mur et revenez dans le couloir pour justement ramasser ce clou. Prenez aussi le portrait.
Découpez les visage avec les ciseaux puis fixez le reste de l'image sur la porte. Entrez de nouveau dans cette pièce et regardez à travers le hublot. Votre tête coïncidera alors avec le reste du tableau et Bonnesoupe vous reconnaîtra comme faisant partie de sa famille. Sortez dans le couloir et utilisez la carte de Stan sur la porte du fond afin de l'ouvrir. Tirez le lit et clouez-le au sol en utilisant tous les clous en votre possession. Prenez le livre qui vous en apprendra pas mal sur la famille Bonnesoupe. Retournez maintenant voir Bonnesoupe au bar. Remplacez le miroir par le visage que vous avez découpé puis parlez avec le barman. Prétendez que vous êtes de la même famille que lui jusqu'à ce qu'il vous croit.
Commandez un autre verre, rajouter encore une fois un peu de Débrume-Cerveau puis buvez pour vous retrouver dans la crypte familiale.

Observez la brèche dans le plafond pour voir une courte scène faisant référence à Monkey Island premier du nom. Allez parler à la fiancée fantôme. Tournez la conversation autour de sa bague... Passez à l'écran suivant où vous trouverez un pied-de-biche. Faites le tour du cercueil pour examiner la crevasse. Murray tentera de vous faire peur en vous tombant dessus. Ramassez le crâne. Mettez un peu de colle sur le bras de squelette puis regardez à travers la crevasse. Attrapez la lanterne avec le bras englué puis déposez-la sur le cercueil. Utilisez Murray sur la lanterne afin qu'il effraie le gardien du cimetière qui viendra alors vous libérer.

Faites un aller-retour à l'hôtel pour y récupérer votre acte de décès dans un tiroir de la pièce du fond mais aussi pour aller voir la chambre du squelette à l'étage. A l'aide du pied de biche, agrandissez le trou dans le mur puis ôtez les clous qui retiennent le lit. Après la cinématique, vous vous retrouvez dans la crypte. Ramassez la bague au sol puis sortez. Une autre cinématique montre LeChuck qui met tout en oeuvre pour vous retrouver... Allez parler à Stan. Souscrivez une assurance-vie et payez avec la dent en or. Montrez ensuite à Stan votre acte de décès pour toucher l'argent. Allez maintenant faire un tour du côté du moulin à l'ouest de l'île. Utilisez le parapluie sur l'une des ailes pour atteindre le sommet. Examinez le tonneau. Il contient de l'eau sucrée. Versez-en un peu dans votre cruche vide puis descendez par la porte du haut. Rendez-vous à la clairière où se trouve Elaine. Percez des petits trous dans le couvercle de la cruche avec la vrille puis disposez la cruche d'eau sur la souche d'arbre. Attendez que toutes les lucioles entrent dans la cruche pour la refermer et ainsi obtenir une superbe lampe. Montez au sommet du phare. Posez la lanterne sur le réverbère puis le miroir à sa place afin de remettre tout en état. Redescendez sur la plage où vous attend un mystérieux personnage. C'est le Gallois égaré, le passeur qui vous permettrait d'atteindre l'île du Sang si par bonheur vous pouviez lui donner une boussole. Ouvrez votre inventaire, mordez le flacon que vous avez pour en retirer le bouchon et percez ce bouchon avec l'aiguille. Aimantez le tout avec le magnet de frigo. Remplissez le récipient gradué d'un peu d'eau de mer puis placez le bouchon dans l'eau. Donnez l'appareil au Gallois et en route pour l'île du Crâne.

Parlez au technicien de treuil et demandez-lui de vous descendre à la cachette d'André. Pendant la chute, utilisez le parapluie pour arriver en douceur. Négocier le diamant au roi André et accepter de le jouer au poker. Une fois que les cartes auront été distribuées, remplacez votre main par les cartes de tarot. Vous gagnerez ainsi le jeu et le diamant par la même occasion. Retour sur l'île du Sang. La cinématique vous apprend que LeChuck a retrouvé votre trace... Assemblez l'énorme diamant à la bague de fiançailles puis utilisez un peu de lotion pour les mains retirer la bague maudite du doigt d'Elaine. Placez-y ensuite la bonne bague pour la délivrer. Les ennuis continuent...

Cinquième partie : Le Baiser du Singe-Araignée

Parlez longuement à LeChuck jusqu'à ce que celui-ci transforme Guybrush en enfant. Ouvrez la porte et allez parler au chien Bulle-Toutou. Demandez comment il faut faire pour remporter un lot et faites-lui deviner votre âge. Choisissez l'ancre comme cadeau. Placez l'ancre dans votre tourtière puis complétez le plat avec de la crème à raser (le flacon dans votre inventaire). Mettez votre tarte au sommet des trois autres sur le stand du rat pour assommer le mime. Ouvrez ensuite la barrière puis regarder par le trou pour récolter de la meringue. Frappez plusieurs fois Bulle-Toutou jusqu'à ce qu'il vous morde et que vous puissiez récupérer de ses poils. Allez ensuite vers le stand de glace à droite. Prenez le moulin à poivre sur le comptoir et commandez une glace nature. Ajoutez rapidement du poivre, de la meringue, les poils du chien et mangez. Vous voilà redevenu grand. Vous pouvez continuer vers les montagnes russes.

Sixième partie : Guybrush joue son va-tout

Dans cette partie Guybrush est sur une nacelle de montagnes russes. Tant que vous ne lui direz pas de descendre, il continuera son trajet inlassablement. Faites-le descendre au niveau du singe à trois têtes pour ramasser la corde puis retournez dans la prochaine nacelle. Descendez ensuite au tableau de la torture. Ouvrez la lanterne, soufflez sur la bougie pour l'éteindre et ramassez l'huile. Ouvrez votre inventaire et imprégnez la corde d'huile. Sautez dans la prochaine nacelle et arrêtez-vous là où se trouvent les marins qui boivent. Prenez un tonneau de rhum. Direction la scène enneigée. Placez le tonneau sous le bras du singe géant et attachez-y la corde. Descendez et attendez LeChuck. Lorsque votre ennemi se présente devant vous, lancez-lui un peu de poivre pour le faire éternuer et admirer la séquence finale du jeu. Comme d'habitude avec les jeux Monkey Island, il faut attendre la fin du générique pour profiter d'une courte séquence supplémentaire.

DENT EN OR

Après avoir donné du chewing-gum au capitaine Barbe-Blonde, percez sa bulle avec l'aiguille et utilisez le chewing-gum maché avec la dent en or. Inalez ensuite le ballon d'hélium puis machez le chewing-gum. Tamisez dehors la flaque de boue avec la tourtière et montrez votre découverte à Bill Coupe-Gorge.

GAGNER AUTOMATIQUEMENT

Appuyez sur Shift + W pour gagner à n'importe quel moment de la partie.

PASSER LES COMBATS NAVALS

Appuyez sur Shift + V pour passer les combats entre bateaux.

The Daedalus Encounter

© Virgin Interactive / Mechadeus 1995

CHOIX DU NIVEAU

Au menu principal, sélectionnez GAME. Tapez ALT + F5. Sélectionnez alors JUMP TO et il sera possible d'aller à n'importe quelle partie du jeu.

PASSER LES ÉNIGMES

Pour sauter une énigme, appuyez sur les touches ALT SHIFT et la première lettre du nom de l'énigme. Par exemple pour le "Probe Logic Circuit Puzzle", pressez ALT SHIFT et P. Attention : pour sauter l'Orbit Puzzle, utilisez ALT SHIFT et I.

The Dark Eye

© Expert Software / Inscape

SOLUTION COMPLÈTE

Préambule

Les intrigues et situations sont directement inspirées de l'oeuvre d'Edgar Allan Poe.
Dans ce jeu il n'y a pas de galaxie à sauver mais la vie y est encore plus dure car les assassins sont nombreux à hanter vos cauchemars et ils vous feront regretter la tranquillité de votre quotidien.
Vous assisterez à la mort du côté du bourreau mais aussi de celui de la victime. Au travers de rêves vous pourrez passer de l'assassin à la victime dans la même histoire.
" Je n'attends guère que vous prêtiez foi à ce récit terrible que je vais vous compter, je ne le vous demande d'ailleurs pas. Ce serait folie de penser vous convaincre. Puisque mes sens eux-mêmes se refusent à l'admettre. Et pourtant je ne suis pas fou... et je suis sûr de ne pas divaguer."

Choix et navigation dans les rêves

	la victime	**le bourreau**
Premier rêve	Bérénice	Egaeus
le bureau d'Edwin	la cage	le coupe-papier
Deuxième rêve	le vieil homme	le jeune homme
la cuisine	l'oeil du poisson	le couteau
Troisième rêve	Fortunato	Montresor
le salon du premier	le verre de vin	la bouteille de vin

Les rêves peuvent être parcourus dans n'importe quel ordre.
Dans un même rêve, on peut passer de la victime au bourreau. Ce n'est pas une obligation, mais on peut faire tout le rêve à travers un même personnage ou changer en cours d'histoire. Le basculement sera indiqué dans la solution par la phrase " changement de personnage ".

La maison d'Edwin

L'arrivée - 1ère partie

Cliquez sur le visage reflété dans l'eau et frappez à la porte grâce au loquet.
Ambers, le domestique, vous accueille.
Traversez le hall et allez dans l'atelier d'Edwin qui se trouve en face.
Approchez-vous de lui.
Prenez le pot de solvant sur sa table de peinture et remettez-lui.
Regardez la peinture qui est dans la pièce.
Regardez à nouveau Edwin, il vous apprend la présence de votre frère Henri au près de sa nièce Elise.
Montez à l'étage et entrez dans le salon en face l'escalier.
Jouez du piano jusqu'aux applaudissements.
Approchez-vous de Henri puis regardez Elise.
Vous rentrez dans votre premier rêve. Ce sont les premiers effets du solvant.

L'altercation entre Henri et Edwin - 2ème partie

Sur le bureau d'Edwin, lisez la lettre de Henry à Edwin.
Regarder la carte phrénologique (les "cases" du cerveau).
Allez dans l'atelier d'Edwin et regardez le portrait qui est par terre.
Retournez-vous vers Edwin.
Regardez le dernier tableau peint par Edwin ; c'est une pince à arracher les dents (suivant le dernier rêve effectué).
Montez au premier étage et entrez dans la chambre du bout.
Avancez vers Henry (deux fois).
Lisez la lettre d'Elise à Henry qui est restée sur le rebord de la fenêtre.
Allez à la cave et écoutez Ambers parler de vos cauchemars.
Remontez dans le hall et observez l'altercation entre Edwin et Henry au pied de l'escalier.
Vous rentrez dans votre deuxième rêve.

Elise et Henry n'ont plus le droit de se voir - 3ème partie

Allez voir Edwin dans son atelier. Il ne veut plus qu'Elise rencontre Henry.
Montez à l'étage et frappez à la porte du salon. Elise pleure.
Descendez à la cave et rencontrez Ambers.
Allez voir Edwin dans son atelier. Il jette le déshonneur sur Henry.
Montez à l'étage et frappez à la porte du salon. Elise joue du piano.
Avancez deux fois et prenez le billet d'Elise pour Henry.
Jouez du piano pendant qu'Elise chante jusqu'à ce qu'elle pousse un cri.
Elise crache du sang !
Vous rentrez dans votre troisième rêve.

La mort d'Elise - 4ème partie

Allez récupérer la lettre que vous avez laissée sur le piano et apportez-la à Henry dans sa chambre.
Sortez mais Henry vous rappel.
Ambers frappe à la porte et vous apprend la mort d'Elise.
Allez dans la chambre d'Elise et approchez-vous d'Edwin.
Henry entre et demande de pouvoir veiller au chevet d'Elise.
Allez chercher et rapportez la lampe dans l'atelier.
Posez la sur la table de chevet.
Sortez de la chambre.
Vous rentrez dans votre quatrième rêve.

L'enterrement d'Elise - 5ème partie

Retournez dans la chambre d'Elise.
Edwin a décidé de l'enterrer dans la crypte.
Prenez la lampe et descendez jusqu'à la deuxième crypte.
Déposez la lampe sur le rebord de pierre et quittez la crypte.
Vous rentrez dans votre cinquième rêve.

L'assassinat d'Henry - 6ème partie

Allez retrouver Henry au premier étage dans la pièce au mur écroulé. Avancez deux fois.
Il vous déclare qu'Elise vit encore !
Descendez les escaliers et rencontrez Edwin qui veut vous remettre un message.
Suivez-le dans son bureau.
Prenez le billet pour Henry.
Remarquez la nouvelle peinture dans l'atelier.
En haut de l'escalier, remettez le faux billet à Henry.
Sortez de la maison pour assister à l'assassinat de votre frère Henry.
En vous retournant vous rencontrez Edwin.

Vous rentrez dans votre sixième rêve.

Elise est vivante ! - 7ème partie

Avancez et traversez les différents lieux qui ont été le théâtre de vos cauchemars.
Arrivé face au mur, prenez la pioche et enfoncez-le.
Vous retrouvez Elise vivante près de son cercueil.
C'est la fin de vos rêves.

Le premier rêve

La victime : Bérénice

Sur le bureau, lisez et signez la lettre avec la plume.
Regardez tous les endroits qui ont une interaction avec la main :
· Sur le bureau : la fleur séchée du livre, le cadre-photo et la fiole de médicament
· Dans le tiroir de la table de maquillage : la lettre d'Elise
· Au pied du lit : le coffre avec la robe de mariée
· Sur le lit : la tapisserie (prenez l'aiguille et brodez deux fois)
La servante frappe et entre dans votre chambre.
Sortez de la chambre et entrez dans le bureau d'Egaeus.
Approchez-vous d'Egaeus (deux fois). Il vous annonce qu'il veut vous épouser.
[Yeux d'Egaeus : changement de personnage]
Vous avez un malaise.
Vous êtes de nouveau dans votre chambre.
Regardez tous les endroits qui ont une interaction avec la main :
· Sur le bureau : signez la lettre avec la plume
· Sur la table de maquillage : la rose se fane
· Sur le lit : la broderie (prenez l'aiguille et brodez deux fois)
· La cage du canari
· Au pied du lit : le coffre avec la robe de mariée
La servante frappe et entre dans votre chambre. Elle se réjouit de votre mariage.
Sortez de la chambre et entrez dans le bureau d'Egaeus.
Vous lui annoncez le menu du repas de Maria, mais Egaeus est plongé dans ses pensées.
Quittez le bureau et remontez dans votre chambre.
Essayez d'atteindre votre fiole de médicament sur votre bureau, mais vous renversez le contenu.
Vous mourez !
Vous vous réveillez dans votre cercueil.
Frappez plusieurs fois jusqu'à ce que l'on vous ouvre.
Egaeus ouvre le cercueil et vous plante la pelle dans la mâchoire.

Le bourreau : Egaeus

Prenez la plume et écrivez le début de la lettre.
Regarder tous les endroits qui ont une interaction avec la main :
· Dans le tiroir du bureau : le pendentif
· Derrière le bureau : le tableau de la mère de Bérénice
· Au-dessus de la cheminée : le tableau du père de Bérénice
· Dans la cheminée : les bûches en flamme
· Sur le rebord de la bibliothèque : le livre (prenez-le deux fois)
· Sur le mur entre la bibliothèque et la fenêtre : le cadre (campagne verte)
· Devant la fenêtre : le rideau
· Au centre de la pièce : le fauteuil et le guéridon
Retournez à votre bureau et lisez la lettre qui est maintenant terminée.

Prenez la plume et signez la lettre.
Regardez en direction de la porte; Bérénice frappe à la porte et entre.
Passez la main sur les silhouettes autour de la tête de Bérénice (quelques secondes).
[Yeux de Bérénice : changement de personnage]
Vous annoncez votre projet de mariage à Bérénice. Elle a un malaise.
Regardez tous les endroits qui ont une interaction avec la main :
· Sur le mur entre la bibliothèque et la fenêtre : le cadre (désert rouge)
· Devant la fenêtre : le rideau
· Au centre de la pièce : le fauteuil et le guéridon
· Devant la fenêtre près du bureau : le coucher de soleil
· Les tableaux représentent Bérénice s'évanouissant
Retournez au centre de la pièce et regardez vers la porte. Bérénice entre dans la pièce.
[Yeux de Bérénice : changement de personnage]
Passez la main sur ses dents ! La folie vous prend et vous apercevez des dents partout dans la pièce.
Regardez tous les endroits qui ont une interaction avec la main :
· Sur la sculpture : les dents
· Sur la mosaïque : la tête décapitée
· Les différents cadres
· Sur le bureau : la lettre
· Devant la fenêtre près du bureau : la nuit tombe
Ouvrez la porte ; la servante vous apprend la mort de Bérénice.
Sortez.
La nuit tombée ; des cris jaillissent du fond des jardins.
De nouveau assis à votre bureau, regardez le livre de poésie et essayez de prendre la petite boîte.
Regardez dans la direction de la cheminée.
Regardez dans la direction de la porte ; la servante frappe et entre vous annoncer que la tombe de Bérénice a été profanée.
Regardez vos mains (deux fois) et regardez la pelle près de la cheminée.
Ouvrez la petite boîte qui est sur votre bureau ; les dents de Bérénice se répandent sur le bureau.

Le deuxième rêve

La victime : le vieil homme

Regardez la pendule.
Prenez un bol sur le meuble et remplissez-le de soupe.
Allez à table pour boire votre bol avec la cuillère.
Allez voir les passants par la fenêtre qui donne sur la rue.
Quittez la cuisine pour aller dans votre chambre tout au fond du couloir.
Lisez le livre sur la table et regardez dans le tiroir de la commode.
Il y a une invitation, une bague et de l'argent.
Regardez la photo près de votre lit.
Retournez dans la cuisine. Le jeune homme est de retour.
Reprenez de la soupe puis regardez la pendule.
Allez vous coucher. N'oubliez pas d'éteindre la bougie qui est sur la table.
Vous vous endormez et pouvez passer la main sur vos rêves.
Un bruit vous réveille et une lumière jaillie.
Le jeune homme vient de vous étouffer.

Le bourreau : le jeune homme

Allez dans la première chambre au début du couloir.
Regardez dans le tiroir du bureau la paire de lunettes.
Passez la main dessus.

Prenez le crayon sur le bureau et terminez le dessin (trois fois).
Installez-vous à la table de la cuisine devant le vieil homme.
Il vous sert un bol de soupe.
Passez la main sur son visage.
[Yeux du vieil homme : changement de personnage]
Allez regarder par la fenêtre. Retournez vous et regardez le vieil homme. Il va se coucher.
Passez la main sur la pendule ; minuit sonne.
Avancez dans le fond du couloir et à votre gauche, baissez l'éclairage de la lanterne.
Prenez la lanterne et entrez dans la chambre du vieil homme.
Ressortez et allez jusqu'à la fenêtre ; une journée passe ; il fait de nouveau nuit.
Retournez-vous face au vieil homme. Il va se coucher comme chaque soir.
Passez la main sur la pendule ; minuit sonne.
Avancez dans le fond du couloir et à votre gauche, baissez l'éclairage de la lanterne.
Prenez la lanterne et entrez dans la chambre du vieil homme.
Ouvrez la lanterne pour quelle laisse passer un rayon de lumière sur le visage du vieil homme.
Ressortez et allez jusqu'à la fenêtre ; une journée passe ; il fait de nouveau nuit.
Retournez-vous face au vieil homme. Il va se coucher comme chaque soir.
Passez la main sur la pendule; minuit sonne.
Avancez dans le fond du couloir et à votre gauche, baissez l'éclairage de la lanterne.
Prenez la lanterne et entrez dans la chambre du vieil homme.
Avancez. Cette fois-ci le vieil homme se réveille terrorisé. Avancez encore et ouvrez la lanterne.
Avancez une dernière fois pour l'étouffer avec un oreiller.
Une fois dans la cuisine, prenez la scie qui se trouve près du réchaud.
Vous avez découpé le vieil homme et enfermé les morceaux dans des sacs au pied de son lit.
Retournez dans sa chambre et regardez le livre de l'Odyssée sur la table.
Ouvrez le tiroir de la commode et regardez son argent.
A droite, ramassez un des sacs et pivotez encore à droite pour retirer deux lattes de parquet.
Jetez le sac sous le plancher et faites de même avec les deux autres sacs.
Refermez le paquet et sortez de la chambre.
Quelqu'un frappe à la porte. Allez ouvrir.
C'est la police. Laissez-la entrer.
Tournez-vous vers l'inspecteur.
Avancez vers la chambre du fond et retournez-vous vers les policiers.
Entrez dans la chambre du vieil homme et retournez-vous vers les policiers.
Passez la main sur le visage de Finley.
Regardez tour à tour les trois hommes plusieurs fois jusqu'à ce que vous avouiez le crime.

Le troisième rêve

La victime : Fortunato

Parlez à Luchesi à votre gauche et prenez un verre de vin.
Regardez sur la berge du fleuve, l'homme masqué.
[Yeux de Montresor : changement de personnage]
Parlez aux différents personnages qui sont sur le pont.
Parlez à Luchesi puis Sycophant.
Regardez à nouveau l'homme masqué sur la berge.
Sycophant vous dit qu'il ressemble à Montresor.
Parlez une dernière fois à Luchesi et quittez le pont.
Sur la berge, regardez le mendiant assis par terre.
Enfin, parlez à l'homme masqué ; c'est Montresor.
Il vous invite à déguster une bouteille d'Amontillado dans ses caves.
Suivez-le jusque dans ses caves.
Prenez une torche pour vous éclairer.

Vous passerez à côté de bouteilles de vin puis d'un squelette.
Prenez une bouteille et cassez le goulot pour boire un coup.
Avancez jusqu'à l'Amontillado (le chemin n'est pas facile à repérer).
[Yeux de Montresor : changement de personnage]
Posez la torche dans son emplacement et avancez jusqu'au mur.
Montresor vous attache avec une chaîne !
Regardez à droite et à gauche ; rien ne peut vous aider à vous libérer.
Examinez le squelette puis la bouteille et enfin le mur.
La torche s'éteint ; vous mourez emmuré.

Le bourreau : Montresor

Passez la main sur la broche du mannequin dans la vitrine.
Approchez-vous du clochard.
Parlez à votre domestique au coin de la rue.
De la berge, passez la main sur Fortunato qui se trouve sur le pont.
[Yeux de Fortunato : changement de personnage]
Allez sur le pont rencontrer Fortunato (parlez-lui 2 fois).
Parlez à Luchesi qui est juste à gauche de Fortunato.
Revenez devant Fortunato.
Rencontrez les autres personnages sur le pont.
Quittez le pont et parlez à Fortunato qui vous suit.
Avancez et allez jusqu'à votre villa.
Entrez dans les caves et prenez la torche.
Descendez l'escalier.
Offrez une bouteille à Fortunato après avoir cassé le goulot.
[Yeux de Fortunato : changement de personnage]
Trouvez votre chemin jusqu'au fond de la cave où se trouve l'Amontillado.
Posez la torche dans son emplacement et suivez Fortunato.
Attachez-le avec la chaîne qui est fixée dans le mur.
Sortez du cul-de-sac et prenez des briques qui sont cachées sous un tas d'ossements.
Commencez à monter le mur et laissez Fortunato à son triste sort.
Reprenez la torche et quittez les lieux.

Fin

The Dig

© Ubisoft / LucasArts 1995

SOLUTION COMPLÈTE

L'espace

Vous êtes dans l'espace avec une mission dont dépend la survie de toute l'humanité. Examinez le cochon volant (nom donné à la trousse à outil) puis contactez Miles par radio pour lui demandez de le libérer. Cliquez sur le cochon pour l'emmener vers l'astéroïde. Ouvrez le cochon et récupérez deux unités explosives, un foreur Zero-G et une pelle. Sortez de l'écran pour vous retrouver face à l'astéroïde. Dirigez-vous vers le quadrant 2. Utilisez la foreuse sur la surface cible puis posez une charge explosive dans le tas de poussière. Armez la charge grâce à la clé que vous possédez dans votre inventaire. Allez maintenant au quadrant 3. A l'aide de la pelle, dégagez le rocher et utilisez la seconde charge sur la zone libérée. Armez la charge puis retournez à la navette. Contactez Borden pour qu'il s'occupe des explosions. Après la séquence cinématique, vous voilà dans un tunnel qui mène au centre de l'astéroïde. Observez la saillie étrange puis utilisez la foreuse sur celle-ci. Poussez sur la plaque de métal que vous venez de dégager puis observez toutes les autres saillies étranges. Utilisez plusieurs fois la foreuse et poussez les quatre plaques métalliques. Vous dégagerez ainsi trois conduits et un tunnel sombre. Pénétrez dans celui-ci. Vous arrivez dans une grande pièce et les contacts radio avec la navette sont désormais coupés. Approchez-vous du piédestal et ramassez les quatre plaques. Disposez-les correctement dans l'échancrure carrée. Vous voilà prisonnier de l'astéroïde et transporté sur une planète inconnue.

Une planète inconnue

Allez sur la clairière puis marchez vers le symbole "?" de gauche. C'est une épave. Fouillez le vaisseau pour y trouver un bout de câble. Lorsque vous tirerez dessus, une étrange apparition bleue parcourra la scène. Ramassez le câble et la baguette par terre. Ouvrez le coffre et prenez l'appareil bleu. Revenez ensuite sur la clairière. Dirigez-vous au nord vers l'autre "?". Vous découvrez une tombe. Creusez avec votre pelle pour déterrer des ossements. Prenez une défense et une mâchoire. Retour à la clairière, direction le dernier "?" à droite. Ce n'est rien qu'un talus de terre. Utilisez l'appareil bleu. Il pointe vers une motte de terre. Creusez et vous découvrez un bracelet. Rendez-vous au piédestal au centre de la carrière. Vous assistez à une nouvelle apparition bleue qui semble vous indiquer un endroit bien particulier. Elargissez le petit trou. Brink voudra s'en occuper lui-même. Malheureusement, le sol s'effondre et le pauvre perd la vie. Robbins vous quitte et vous voilà seul.

Ramassez la plaque près du corps de Brink. Explorez le nexus par la droite pour faire le tour de la grotte. Prenez la baguette gravée pourpre par terre puis continuez pour descendre par la rampe. Examine le panneau de contrôle. Appuyez sur tous les boutons pour repérer la couleur à laquelle chacun correspond. Deux boutons servent à effacer la séquence et ne correspondent donc à aucune couleur. Effacez toute votre séquence puis appuyez 5 fois sur le bouton violet, 2 fois sur le bouton jaune et une fois sur le rouge. Eloignez-vous du panneau de contrôle pour aller appuyez sur le bouton triangulaire à gauche. Un petit objet ira alors récupérer une lentille dans le gouffre. La séquence de couleurs que vous avez entrée lui sert en fait de trajectoire. Le violet veut dire aller à gauche, le jaune signifie aller en bas et le rouge indique qu'il doit ramasser l'item. Retournez ensuite au panneau de contrôle, effacez la séquence et entrez celle-ci : 5 fois violet, 5 fois bleu et un rouge. Appuyez sur le bouton triangulaire et le petit robot ira replacer la lentille à sa place. La source d'énergie est alors réparée. Avant de quitter l'endroit, poussez la dalle mal scellée et récupérez le cristal bleu caché derrière. Retournez au nexus.

L'aiguille du musée

Approchez-vous du panneau juste à gauche du tunnel sombre. Il y a quatre symboles. Observez la baguette gravée

pourpre que vous avez dans votre inventaire. Elle aussi est composée de quatre symboles. Cliquez sur ceux de la porte pour obtenir la même combinaison que votre baguette. La porte s'ouvre... Descendez dans le tunnel. Robbins vous contacte par radio et vous explique qu'elle est retenue prisonnière dans une nouvelle salle. Appuyez sur l'interrupteur au centre de la pièce. Une grosse boule. Cette sphère représente le système de transport sur cette planète. Vous en rencontrerez plusieurs au cours de l'aventure. Entrez dans le tram qui vous conduira donc dans un nouveau lieu. Examinez la porte affaiblie. Vous ne pouvez l'ouvrir tout seul, il faudra revenir plus tard avec des bras supplémentaires. La porte en ruines ne s'ouvrira pas non plus. Sortez à l'extérieur et montez au sommet de la corniche. Observez l'étrange appareil. Un nouveau fantôme fait son apparition. Concentrez vos recherches sur le panneau de contrôle. Maintenez le bouton vert pendant quelques secondes jusqu'à ce que le trait sur le dessin soit entièrement formé. Il représente un pont. Ce pont est d'ailleurs matérialisé par une lumière vive. Il permet de naviguer d'un point à l'autre de la planète bien plus rapidement que par le tram. Malheureusement, c'est le seul pont que vous avez pour l'instant et vous ne pourrez pas aller bien loin... Passez donc par la porte de sortie.

Vous trouvez deux cristaux verts par terre. Ramassez-les. Prenez aussi la tablette sur le mur. Regardez les quatre vitrines puis emparez-vous de la baguette grave rouge qui traîne par-là. Continuez par la porte de gauche. Vous avez retrouvé Robbins. Parlez-lui de tout ce que vous voulez et notamment du cristal vert. Ca vous donne une idée. Revenez sur vos pas jusqu'au tram. Utilisez-le pour regagner le nexus puis allez vers le corps de Brink. Utilisez un cristal vert sur lui. Miracle, votre coéquipier revient à la vie ! Guidez Brink jusqu'au tram et continuez vers la porte affaiblie. Avec l'aide de votre ami, vous parvenez enfin à l'ouvrir. Vous découvrez un bassin remplit de cristaux verts. D'après le fantôme qui apparaît, ils pourraient très bien être dangereux. Vous décidez tout de même d'en prendre quelques-uns uns. Quittez ce lieu et sortez dehors. Approchez-vous de l'eau. Une étrange créature aquatique sort de son élément mais se fait immédiatement dévorer par un monstre plus gros qu'elle qui ne recrache qu'une carcasse vide. Avant de l'examiner, vous constater que Brink vous a faussé compagnie. Regardez donc les ossements. Il vous faut les reconstituer correctement. Si vous voulez un modèle, vous pouvez vous inspirer du fossile de l'écran d'à côté. Vous pouvez faire tourner les os sur eux-mêmes avec le bouton droit de la souris. Lorsque vous pensez avoir terminé, sortez et utilisez le récipient que vous venez de trouver. Utilisez ensuite un cristal vert pour redonner la vie à l'animal. La grosse créature l'avalera une nouvelle fois et explosera sous l'eau. La voie est libre pour faire trempette. Plongez et entrez dans la grotte sous-marine. Vous y trouvez une plaque et une baguette gravée orange. Emparez-vous de ces deux objets puis revenez jusqu'au nexus par le tram.

L'aiguille du planétarium

Approchez-vous de la porte juste à droite du tunnel sombre et ouvrez-la en entrant la combinaison de la baguette orange sur le panneau de contrôle. Appelez le tram et entrez dans la boule pour aller découvrir un nouvel environnement. Sortez de la grotte et longez la paroi. Une grande crevasse vous sépare de l'autre côté du chemin. Un bon sens du timing est exigé. Profitez de la vague pour passer (il faut sauter dès que vous commencez à entendre le grondement de l'eau). Au sommet de la falaise, vous découvrez un second appareil pour former un pont. Etrangement, lorsque vous tenter de l'activer, rien ne se passe. Réglez la lentille juste à côté puis réessayez. Voilà qui est mieux. Vous pouvez désormais rejoindre en un clin d'oeil l'autre partie de l'île. C'est bon à savoir, même si pour l'instant, vous êtes bien là où vous êtes. Passez devant la cascade sur le petit pont de pierre. Vous trouvez une baguette bleue de l'autre côté. Revenez un peu sur vos pas et passez cette fois derrière la cascade. Vous surprenez un drôle de rat venant de voler un objet. Emparez-vous de la tige puis déplacez la perche. Prenez ensuite la plaque dans le coin ainsi que l'axe. Ramassez enfin la cage thoracique. Fixez l'axe dans le trou de la roue et assemblez la perche avec l'axe. Placez la cage thoracique sur le crochet puis installez la baguette pour compléter le piège. Examinez le trou du gauche (pas la grotte !). Le petit rongeur en sort, mais s'enfuie presque aussitôt. Déplacez-vous vers la gauche de façon à ce que la roue soit sur la droite de l'écran et attendre que le rongeur revienne. Passez entre la roue pour lui faire peur et l'attraper dans votre piège. Attachez le bracelet à la créature puis libérez-la. Grâce à votre appareil, vous pouvez savoir où l'animal se trouve. L'aiguille indique la grotte à gauche. Elargissez l'entrée avec la pelle puis engouffrez-vous dans l'ouverture. Sortez une nouvelle fois l'appareil bleu pour trouver la cachette du rongeur puis creusez à l'endroit indiqué. Ramassez la pièce que vous cherchiez. Vous pouvez maintenant sortir. Utilisez la pièce sur le panneau à droite puis encastrez la plaque. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le panneau pour ouvrir la porte.

Vous débouchez dans une petite pièce. Ramassez la baguette verte, les deux sceptres et la plaque sur le mur. Revenez ensuite jusqu'au nexus et explorez enfin le tunnel obscur. Traversez la passerelle et appuyez sur le bouton. Entrez dans le sas puis appuyez deux fois sur l'autre bouton pour ouvrir la porte. Approchez-vous du panneau scintillant. Insérez la

baguette bleue dans l'un des trous. Deux autres tiges apparaissent alors. Appuyez sur le cristal éteint, puis essayer de l'allumer avec les trois tiges. Procédez méthodiquement. Commencez avec les trois baguettes en bas et levez simplement la première. Tout en l'élevant, observez le cristal. Repérez la position de la baguette pour laquelle le cristal est le plus clair puis passez à la seconde baguette. Faites de même avec celle-ci avant de passer à la dernière. Tous les cristaux sont maintenant allumés. Vous verrez alors un tram passer à côté de vous. Revenez au nexus.

L'aiguille de la tombe

En vous servant de la baguette gravée rouge, ouvrez la porte juste à gauche de la colonne d'énergie. Entrez et appelez le tram qui vous emmènera dans une autre partie de l'île. Montez au sommet du plateau. Dégagez le rocher à l'aide de votre pelle puis empruntez le chemin que vous venez de trouver. C'est une sorte de chambre funéraire mais elle est vide. Utilisez le cristal bleu dans le trou. Placez-vous sur la dalle marquée en bas puis utilisez la tige pour bloquer cette dalle. Sortez de la tombe et enlevez la terre de la paroi. Continuez par le chemin de droite puis par l'intérieur de la grotte. Vous retrouvez Brink. Son attitude est de plus en plus inquiétante. Parlez-lui si vous le souhaitez et revenez sur vos pas afin d'activer le pont de lumière avec l'étrange appareil. Deux ajustements de la lentille seront nécessaires. Observez la gravure sur le mur et utilisez le pont pour aller jusqu'à l'aiguille. Passez derrière la cascade et entrez dans la porte à droite. Vous êtes de nouveau dans la petite salle que vous aviez visitée tout à l'heure. Utilisez le sceptre d'or sur la lumière tamisée. Vous découvrez alors une sorte de planétarium. Avec le sceptre d'or, cliquez sur la partie éclairée de la grosse planète. Puis avec celui d'argent, cliquez sur la partie sombre de la moyenne planète. Voilà, les astres se positionnent correctement et une statue apparaît dans la tombe. Malheureusement, le rongeur fait encore des siennes et vous enferme là où vous êtes. Appuyez simplement sur le bouton pour sortir. Allez jusqu'à la tombe pour voir la statue. Examinez-la. Elle tombe en poussière. Regardez la crypte puis sortez. Revenez au nexus.

L'aiguille de la carte

Dirigez-vous vers la porte à droite de la colonne. Entrez la combinaison de la baguette gravée orange sur le panneau. Cela ne semble pas fonctionner et pourtant vous êtes bien devant la bonne porte. Retirez le panneau en vous servant de la défense et attachez le câble derrière. Reliez l'autre bout aux étincelles. Voilà, la voie est libre. Descendez dans le nouveau passage. Appelez le tram et embarquez dans la boule. Montez la corniche et descendez dans le puits. Dirigez-vous vers l'ouverture au fond. Le panneau au centre de l'écran permet d'obtenir une image d'un lieu à partir de la séquence d'une baguette gravée. Entrez la séquence de la baguette rouge et vous apprendrez que la crypte renferme un passage secret. Continuez vers l'autre ouverture. Essayez d'activer le pont de lumière. Vous n'y parviendrez pas, même en trafiquant la lentille. Ouvrez donc le panneau de contrôle et examinez le mécanisme. En appuyant sur les prismes, vous pouvez les faire pivoter. Le but est d'alimenter les trois prismes de couleurs. Tout par du centre. Pointez le rayon vers le prisme en bas à gauche. Bougez celui-ci afin que le rayon parte vers les trois autres prismes gris. Enfin, bougez les trois prismes gris pour que chacun pointe vers un prisme de couleur. Voilà, la machine peut maintenez fonctionner. Utilisez le pont de lumière pour atteindre la tombe.

L'inventeur extraterrestre et les malheurs de Robbins

Montez sur la crypte. Tentez d'ouvrir la porte de gauche. Une créature en garde l'entrée. Lancez un cristal sur les ossements de gauche pour réveiller une autre créature. Les deux molosses se battront et vous laisseront passer. Utilisez la baguette gravée dans la fente près de la porte pour l'ouvrir. Entrez. Dirigez-vous vers la pyramide. Après la discussion avec Robbins, utilisez encore la baguette gravée pour ouvrir la pyramide. Utilisez un cristal pour ressusciter l'extraterrestre. Tentez de discutez avec-lui mais je doute sincèrement que vous parveniez à la comprendre. Laissez tomber et contactez Robbins par radio. Elle est enfin parvenue à déchiffrer le langage alien mais une créature la surprend et vous n'avez plus de nouvelles d'elle. Revenez à la crypte, sortez et allez rejoindre Brink dans la grotte à droite. Il ne semble pas très coopératif. Cachez-vous dans la grotte et utilisez la lampe-torche sur les chauves-souris extraterrestres. Rapidement, allez voler les cristaux de Brink. Il acceptera alors de vous donner un coup de main pour retrouver Robbins. Utilisez le pont de lumière pour rejoindre l'aiguille de la carte. Traversez la salle de la carte puis le puits. Dans la pièce suivante, vous trouverez l'entrée d'un nid à l'extrême gauche. Allez-y. Robbins est là. Elle est encore vivante, mais pour combien de temps encore ? Demandez à Brink de distraire le monstre pendant que vous chercherez une solution. Passez derrière la cascade et marchez sur la pierre branlante. Poussez ensuite le rocher et revenez au nid. Parlez de la grille à Robbins puis à Brink. Voilà, votre amie est libre, mais Brink s'enfuit avec les cristaux.

Epilogue

Montrez votre tablette à Robbins puis allez chercher plusieurs cristaux de vie sur l'aiguille du musée. Emmenez Robbins jusqu'à l'extraterrestre (dans la tombe) pour qu'elle puisse parler avec lui. Epuisez tous les sujets pour en savoir un peu plus sur le scénario du jeu. Revenez à l'aiguille de la carte, traversez la salle de la carte, le puits et arrêtez-vous à l'écran qui précède celui du tram. Vous êtes normalement sur une sorte de pont de pierre. En cherchant bien, vous trouverez une ouverture dans le fond de l'écran. Allez-y. Vous voilà sur une plage. Inspectez le halo étrange puis donnez la tablette à Robbins pour qu'elle y jette un nouveau coup d'oeil. Cette fois, elle comprend les inscriptions et fais apparaître une île. Descendez dans l'ouverture de cette-ci et récupérer la dernière plaque. Remontez en surface jusqu'au pont de lumière. Vous serez contacté par Brink qui prétend être coincé dans une crevasse. Prenez la direction de l'aiguille du planétarium. Passez devant la cascade pour retrouver Brink. Il a effectivement la main coincée dans la crevasse. Utilisez la mâchoire pour le sortir de là. L'équipe se rendra ensuite d'elle-même au nexus, devant la matrice triangulaire.

Posez les quatre plaques aux emplacements prévus à cet effet. Une porte s'ouvre et le très impatient Brink vous quitte. Descendez avec Robbins et appelez le tram. Vous arrivez dans une grande salle munie de panneaux de contrôles, de consoles et de drôles d'objets. Regardez la console tout en bas si vous le souhaitez puis Suivez le chemin jusqu'en haut pour arriver à l'appareil du pont de lumière. Débarrassez-vous du nid qui obstrue la lentille et activez le pont. Allez parler à l'extraterrestre. Prenez des informations sur la machine extraterrestre puis sur la pièce manquante. L'alien fera alors apparaître une nouvelle baguette. Allez l'utiliser dans la salle de la carte. Traversez le puits à gauche puis rendez-vous au nid. Continuez par la porte de droite, mais ne passez pas par la cascade mais par la porte triangulaire. Vous êtes sur une plage. Ramassez la pièce de l'oeil sur le rocher puis allez à l'aiguille de la cathédrale. Descendez au labo. Brink vous a devancé et vous force à lui donner tous vos cristaux. Suivez-le dans son repère sur l'aiguille de la tombe. Montrez la pièce de l'oeil à Brink puis insérez-la dans la fente de la relique. Vous voilà en possession de deux nouveaux cristaux. Fabriquez-en encore un supplémentaire et récupérez la pièce de l'oeil et revenez au labo de l'aiguille de la cathédrale. SAUVEGARDEZ votre partie si vous voulez voir les deux fins différentes du jeu. Placez la pièce de l'oeil ainsi que les deux cristaux dans la console du bas puis regardez la scène. Maintenant, c'est à vous de choisir. Soit vous décidez d'utiliser un cristal sur Robbins, soit vous vous la laissez là. De ce choix dépendra la réaction de Robbins dans la scène finale. Quel que soit votre choix, montez au pont lumineux et essayez de traverser. Une créature vous en empêchera. Coupez le pont avec le panneau de contrôle puis réactivez-le. Traversez et entrez dans l'oeil. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans le passage pour admirer la fin du jeu.

The Duel : Test Drive II

© Accolade / Distinctive Software 1989

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

,BRUCE	Affiche "Bruce Dawson Wrote This" sur un panneau du niveau
6OUTRAN	?
AERF	Vie supplémentaire, accélération et freinage rapides
GASS	Arriver à la station avec le meilleur score et le meilleur temps
GASST	Arriver à la station

The Elder Scrolls : Arena

© US Gold / Bethesda Softworks 1994

+ D'INFOS FORUM

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Ce tour de passe-passe permet d'obtenir un personnage surpuissant (possédant en effet 100 à toutes les caractéristiques). Il suffit de prendre la sauvegarde de son personnage (celui-ci, pour plus de facilité, doit avoir acquis au moins 5 niveaux d'expérience) - fichier SAVEENGN.xx - et de se rendre à l'offset numéro 7 (c'est le niveau du personnage). Il faut alors remplacer le nombre par 87, ce qui ramène notre personnage au niveau 1. Il suffit ensuite de retourner dans le jeu et de massacrer une victime (pas un civil) et le tour est joué. En un mot, on gagne de nombreux points de bonus.
On peut, si on le désire, fixer après ces modifications le niveau de son héros à 61 en indiquant BB à l'offset 7. Mais attention, il y a un bug dans le jeu : quand le personnage atteint 100 à toutes ces caractéristiques et qu'il reste des points de bonus, il veut encore les distribuer : or, c'est impossible et on assiste à un plantage.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Pour finir le jeu, il n'est pas besoin de répondre aux énigmes. Il suffit de sélectionner un personnage qui utilise la magie et d'acheter les sorts d'ouverture et de destruction des murs (Pass Wall). Ainsi, en ouvrant les portes ou en les contournant, on peut finir les sous-quêtes et les donjons du Staff Of Chaos. Il subsiste néanmoins un problème pour les portes qui ne s'ouvrent qu'avec les Ruby Keys et les autres métaux. Là, il faut trouver la clé puis ouvrir la porte grâce à celle-ci. Voici la liste des 9 endroits où aller se renseigner pour trouver les pièces :

REGION	VILLE	NOM DU DONJON
Hammerfall	Rihad	Fang Lair
Skyrim	Winterhold	Labyrinthian
Valenwood	Eldenroot	Elden Grove
Elsweyr	Corinth	Halls of Colossus
SummersetIsle	Llilandril	Tower Crystal
HighRock	Camlorn	Crypt Of Hearts
BlackMarsh	Stormhold	Murk Wood
Morrowind	Ebonheart	Dagoth-Ur

Une fois les huit morceaux découverts, il faut aller à la cité impériale, mais attention, au quatrième niveau, il n'y a que des "Leechs", et à la fin, l'empereur. Voici deux astuces à savoir pour finir Elden Grove et Hall of Colossus :

I. Au deuxième niveau de Elden Grove, tout au début, il y a un escalier qui nous fait tomber dans un trou et nous empêche de remonter par cet escalier. Ici, il faut prendre le sort de lumière pour y voir quelque chose, puis léviter jusqu'à l'endroit où l'escalier s'arrête. Ensuite, il faut détruire le mur en face de l'escalier, rentrer dans la pièce, attendre que le personnage ne lévite plus, et puis courir vers l'escalier et sauter avec la touche J : normalement si votre personnage est rapide, il passe du côté de l'escalier et peut repartir tranquille.

II. Au troisième niveau de Hall of Colossus, il est impossible d'ouvrir la porte ou de détruire les murs juste à côté. C'est pourquoi il faut détruire les murs qui longent les bords qui longent les bords des murs indestructibles : à force, il y aura un mur plus petit que les autres qui permettra de sauter à côté.

Encore d'autres astuces en vrac :

- Appuyer sur la touche N, un FPS avec un numéro apparaîtra. Il permet de rencontrer moins de monstres errants dans les donjons, cryptes, villas inutiles pour finir le jeu.
- Mieux vaut quitter la prison au niveau 4, quel que soit le personnage. De même qu'il vaut mieux attendre le niveau 10 au moins pour commencer à chercher les bâtons.
- Pour dormir en paix dans une villa, il suffit de dormir dans un lit. Dans un donjon, sur des élévations de terrain, on peut dormir tranquille aussi.
- Le sort d'invisibilité permet aux magiciens d'économiser des potions de "Restore Power" et aux guerriers des potions de "Heal True". Attention ! Les ghosts, apparitions, fire demons, leechs, vampires peuvent vous voir.
- Les monstres se laissent facilement paralyser (vampires, golems, leechs, démons et même l'empereur). De plus, les démons, vampires et leechs ne balancent plus leurs projectiles magiques.
- Pour augmenter rapidement de niveau, devenir plus riche et avoir des objets magiques utiles, le pillage de villas de riches (décorées de lions à l'intérieur) est le meilleur moyen (surtout pour ceux qui ont une bonne agilité).
- Avant toute excursion, mieux vaut avoir un "Mark" ou un sort de protection (Shield ou Force Wall) qui protège très bien les personnages et économise des potions de Heal True.
- Enfin, à North Point, dans la province de High Rock, il existe un donjon juste au nord de la ville, pas très loin, composé de 4 niveaux et dont le dernier contient le plan d'un autre donjon, de 4 niveaux lui aussi. Ainsi, vous pourrez vous entraîner aux grands niveaux avant de commencer la recherche des bâtons.

The Elder Scrolls Adventures : Redguard

© Virgin Interactive / Bethesda Softworks 1999

CHEZ N'GASTA

Chez N'Gusta, voici ce que vous devez faire :
Ectoplasme + Coeur de deadra
Sève d'histe + Corne de licorne
Sang d'orque + Ambre
Versez le tout sur le symbole dans l'ordre.

CHEAT MODE

Appuyez sur F12 pendant le jeu pour faire apparaitre la console puis entrez les codes suivants.

`ITEM ADD x` Donne un objet. x désigne le numéro de l'objet

Liste des objets
0. Sabre
1. Compas
2. Or
3. Potion de Résistance
4. Potion de vie
5. Anneau d'invincibilité
6. Anneau de Vola
7. Epée de guarde
8. Clé rouillée
9. Clé en Or
10. Clé en Argent
11. Amulette
12. Gemme de l'esprit
13. Epée de l'esprit
14. Pied de biche
15. Rune 1
16. Rune 2
17. Rune 3
18. Lettre
19. Sang d'Orc
20. Sang d'Orc mélangé
21. Lait d'araignée
22. Lait d'araignée mélangé
23. Ectoplasme
24. Ectoplasm mélangé
25. Sève hist
26. Sève hist mélangé
27. Livre des Nains

28. Equipement des Nains
29. Fiole en verre
30. Fiole en verre avec élixir
31. Masse en fer
32. Casque
33. Casque avec de l'eau
34. Première Rune
35. Livre Elven (à ne pas utiliser)
36. Livre Elven
37. Livre des héros de Redguard
38. Livre sur Flora
39. Carte de Makio
40. Sac
41. Carte volée de Crendel
42. Bateau d'argent
43. Pelle
44. Aloès
45. Torche
46. Monocle
47. Drapeau rouge
48. Médaillon d'argent
49. Insigne de l'alliance
50. Carte de la prison de Joto
51. Gourde de Lillandril
52. Talisman Hundings
53. Journal ouvert de Izsara
54. Plume de Canah
55. Journal de Kithral
56. Livre des gens du ciel
57. Journal fermé de Izsara
58. Pierre d'étoile
59. Clé de l'entrepôt
60. Clé de Izsara
61. Livre du nécromancier
62. Choppe du bar
63. Arrosoir de Mariah
64. Bouteille en verre vide
65. Bouteille en verre avec de l'eau
66. Bouteille en verre avec de l'eau et de l'aloes
67. Potion de force
68. Bandage
69. Bandage avec du sang
70. Epée de squelette
71. Affiche interdiction de la guilde des mage
72. Affiche interdiction des ruines des Nains
73. Choppe du bar Tobias
74. Clé en os
75. Sabre en feu
76. Epée de Goblin
77. Hache d'Ogre
78. Epée de Dram
79. Clé du palais
80. Arc de Dram
81. Flèche de Dram
82. Médaillon

83. Carte de l'île
84. Poster Wanted
85. Schéma du palais

The Elder Scrolls II : Daggerfall

© Ubisoft / Bethesda Softworks 1996

REMISE SUR LES SORTS

Pour payer moins cher vos sorts avec le Spellmaker, il suffit de faire précéder le nom donné aux sorts par les caractères "!" ou "$". Vous bénéficierez ainsi d'une remise exceptionnelle de 30 à 50%.

CHEAT CODES POUR LES DONJONS

Dans le répertoire du jeu, vous trouverez un fichier Z.CFG. Ouvrez-le avec un éditeur de texte et rajoutez une nouvelle ligne à la fin : cheatmode 1. Une fois dans Daggerfall, dans un donjon, faites :

CTRL + F1 : Toute la carte On/Off
CTRL + F4 : Invincibilité On/Off
CTRL + F9 : Donne 5.000 pièces d'or supplémentaires
1 : Augmente votre vitesse par 6

The Elder Scrolls III : Morrowind

© Ubisoft / Bethesda Softworks 2002

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ² pendant le jeu pour activer la console, puis tapez **player->** suivi de l'un de ces codes. Par exemple, tapez **player->setflying 1** pour pouvoir voler. Les symboles # représentent des chiffres, sauf cas indiqués.

ADDITEM	?
ADDITEM GOLD_100 <#>	Obtenir la somme d'or indiquée
ADDSOULGEM	?
ADDSPELL	?
ADDTOPIC	?
AIACTIVATE	?
AIESBORTCELL	?
AIESCORT	?
AIFOLLOW	?
AIFOLLOWCELL	?
AITRAVEL	?
AIWANDER	?
BREATEMAPS <"nom.ESP">	Créer une image de map pour la Xbox
CAST	?
CELLCHANGED	?
CELLUPDATE	?
CENTERONCELL	?
CENTERONCELL <#>	Placer le joueur dans la cellule indiquée (#=numéro cellule)
CENTERONEXTERIOR	?
CENTERONEXTERIOR <x,y>	Placer le joueur à l'extérieur de la cellule
CHANGEWEATHER	?
CLEARFORCESNEAK	?
CLEARINFOACTOR	?
COC	?
COC <#>	Placer le joueur dans la cellule indiquée (#=numéro cellule)
COE	?
COE <x,y>	Placer le joueur à l'extérieur de la cellule
DISABLE	?
DISABLEPLAYERCONTROLS	?
DISABLEPLAYERFIGHTING	?
DISABLEPLAYERJUMPING	?
DISABLEPLAYERLOOKING	?
DISABLEPLAYERMAGIB	?
DISABLEPLAYERVIEWSWITCH	?
DISABLETELEPORTING	?
DISABLEVANITYMODE	?
DONTSAVEOBJECT	?
DROPSOULGEM	?
ENABLE	?
ENABLEBIRTHMENU	?
ENABLECLASSMENU	?
ENABLEINVENTORYMENU	?

ENABLELEVELUPMENU	?
ENABLEMAGICMENU	?
ENABLEMAPMENU	?
ENABLENAMEMENU	?
ENABLEPLAYERCONTROLS	?
ENABLEPLAYERFIGHTING	?
ENABLEPLAYERJUMPING	?
ENABLEPLAYERLOOKING	?
ENABLEPLAYERMAGIB	?
ENABLEPLAYERVIEWSWITCH	?
ENABLERACEMENU	?
ENABLEREST	?
ENABLESTATREVIEWMENU	?
ENABLESTATSMENU	?
ENABLETELEPORTING	?
ENABLEVANITYMODE	?
FADEIN	?
FADEOUT	?
FADETO	?
FALL	?
FILLJOURNAL	Ajouter toutes les données au journal
FILLMAP	?
FILLMAP	Afficher tous les villages sur la carte
FIXME	Se téléporter à 128 unités de votre location
FORCEGREETING	?
FORCESNEAK	?
GETACROBATICS	?
GETAGILITY	?
GETAIPACKAGEDONE	?
GETALARM	?
GETALBHEMY	?
GETALTERATION	?
GETANGLE	?
GETARMORBONUS	?
GETARMORER	?
GETATHLETICS	?
GETATTACKBONUS	?
GETATTACKED	?
GETAXE	?
GETBLIGHTDISEASE	?
GETBLINDNESS	?
GETBLOCK	?
GETBLUNTWEAPON	?
GETBOMMONDISEASE	?
GETBUTTONPRESSED	?
GETCASTPENALTY	?
GETCHAMELEON	?
GETCONJURATION	?
GETCURRENTAIPACKAGE	?
GETCURRENTTIME	?
GETCURRENTWEATHER	?
GETDEADCOUNT	?
GETDEFENDBONUS	?
GETDESTRUCTION	?
GETDETECTED	?

GETDISABLED	?
GETDISPOSITION	?
GETDISTANCE	?
GETEFFECT	?
GETENCHANT	?
GETENDURANCE	?
GETFACTIONREACTION	?
GETFACTIONREACTION <x,y>	Obtenir la réaction de la faction (x=faction, y=reaction)
GETFATIGUE	?
GETFIGHT	?
GETFLEE	?
GETFLYING	?
GETFORCESNEAK	?
GETHANDTOHAND	?
GETHEALTH	?
GETHEALTHGETRATIO	?
GETHEAVYARMOR	?
GETHELLO	?
GETILLUSION	?
GETINTELLIGENCE	?
GETINTERIOR	?
GETINVISIBILE	?
GETITEMCOUNT	?
GETJOURNALINDEX	?
GETLEVEL	?
GETLIGHTARMOR	?
GETLINEOFSIGHT	?
GETLOCKED	?
GETLONGBLADE	?
GETLOS	?
GETLUCK	?
GETMAGICKA	?
GETMARKSMAN	?
GETMASSERPHASE	?
GETMEDIUMARMOR	?
GETMERCANTILE	?
GETMYSTICISM	?
GETPARALYSIS	?
GETPCCELL	?
GETPCCRIMELEVEL	?
GETPCFACREP	?
GETPCRANK	?
GETPCSLEEP	?
GETPERSONALITY	?
GETPLAYERCONTROLSDISABLED	?
GETPLAYERFIGHTINGDISABLED	?
GETPLAYERJUMPINGDISABLED	?
GETPLAYERLOOKINGDISABLED	?
GETPLAYERMAGICDISABLED	?
GETPLAYERVIEWSWITCH	?
GETPOS	?
GETRACE	?
GETREPUTATION	?
GETRESISTBLIGHT	?
GETRESISTCORPRUS	?

GETRESISTDISEASE	?
GETRESISTFIRE	?
GETRESISTFROST	?
GETRESISTMAGICKA	?
GETRESISTNORMALWEAPONS	?
GETRESISTPARALYSIS	?
GETRESISTPOISON	?
GETRESISTSHOCK	?
GETRESTORATION	?
GETSECONDSPASSED	?
GETSECUNDAPHASE	?
GETSECURITY	?
GETSHORTBLADE	?
GETSILENCE	?
GETSNEAK	?
GETSOUNDPLAYING	?
GETSPEAR	?
GETSPEEBHCRAFT	?
GETSPEED	?
GETSPELL	?
GETSPELLEFFECTS	?
GETSTANDINGACTOR	?
GETSTANDINGPC	?
GETSTARTINGANGLE	?
GETSTARTINGPOS	?
GETSTRENGTH	?
GETSUPERJUMP	?
GETSWIMSPEED	?
GETTARGET	?
GETUNARMORED	?
GETVANITYMODEDISABLED	?
GETWATERBREATHING	?
GETWATERWALKING	?
GETWILLPOWER	?
GETWINDSPEED	?
GOTOJAIL	?
HASSOULGEM	?
HELP	Montrer les raccourcis de chaque commande
HITATTEMPTONME	?
HITONME	?
HURTSTANDINGACTOR	?
LOCK	?
LOOPGROUP	?
LOWERRANK	?
MENUMODE	?
MESSAGEBOX	?
MODACROBATICS	?
MODAGILITY	?
MODALARM	?
MODALBHEMY	?
MODALTERATION	?
MODARMORBONUS	?
MODARMORER	?
MODATHLETICS	?
MODATTACKBONUS	?

MODAXE	?
MODBLINDNESS	?
MODBLOCK	?
MODBLUNTWEAPON	?
MODCASTPENALTY	?
MODCHAMELEON	?
MODCONJURATION	?
MODCURRENTFATIGUE	?
MODCURRENTHEALTH	?
MODCURRENTMAGIBCA	?
MODDEFENDBONUS	?
MODDESTRUCTION	?
MODDISPOSITION	?
MODENCHANT	?
MODENDURANCE	?
MODFACTIONREACTION	?
MODFATIGUE	?
MODFIGHT	?
MODFLEE	?
MODFLYING	?
MODHANDTOHAND	?
MODHEALTH	?
MODHEAVYARMOR	?
MODHELLO	?
MODILLUSION	?
MODINTELLIGENCE	?
MODINVISIBILE	?
MODLIGHTARMOR	?
MODLONGBLADE	?
MODLUCK	?
MODMAGICKA	?
MODMARKSMAN	?
MODMEDIUMARMOR	?
MODMERCANTILE	?
MODMYSTICISM	?
MODPARALYSIS	?
MODPCCRIMELEVEL	?
MODPCFACREP	?
MODPERSONALITY	?
MODREGION	?
MODREPUTATION	?
MODRESISTBLIGHT	?
MODRESISTCORPRUS	?
MODRESISTDISEASE	?
MODRESISTFIRE	?
MODRESISTFROST	?
MODRESISTMAGICKA	?
MODRESISTNORMALWEAPONS	?
MODRESISTPARALYSIS	?
MODRESISTPOISON	?
MODRESISTSHOCK	?
MODRESTORATION	?
MODSECURITY	?
MODSHORTBLADE	?
MODSILENCEV SETSILENCE	?

MODSNEAK	?
MODSPEAR	?
MODSPEEBHCRAFT	?
MODSPEED	?
MODSTRENGTH	?
MODSUPERJUMP	?
MODSWIMSPEED	?
MODUNARMORED	?
MODWATERBREATHING	?
MODWATERWALKING	?
MODWILLPOWER	?
MOTO	Bouger un par un
MOVE	?
MOVEWORLD	?
ONACTIVATE	?
ONDEATH	?
ONKNOCKOUT	?
ONMURDER	?
ORI	Entrer les infos de référence
OUTPUTOBJCOUNTS	?
OUTPUTREFCOUNTS	?
PAYFINE	?
PAYFINETHIEF	Supprimer la rançon mise sur vous
PCCLEAREXPELLED	?
PCEXPELL	?
PCEXPELLED	?
PCFORCE1STPERSON	?
PCFORCE3RDPERSON	?
PCGET3RDPERSON	?
PCJOINFACTION	?
PCLOWERRANK	?
PCRAISERANK	?
PLACEATPC	?
PLAYBINK	?
PLAYGROUP	?
PLAYLOOPSOUND3D	?
PLAYLOOPSOUND3DVP	?
PLAYSOUND	?
PLAYSOUND3D	?
PLAYSOUND3DVP	?
PLAYSOUNDVP	?
POSITION	?
POSITIONCELL	?
PT	Nettoyer les textures
RA	Réinitialiser les acteurs
RAISERANK	?
RANDOM	?
REMOVEEFFECTS	?
REMOVEITEM	?
REMOVESOULGEM	?
REMOVESPELL	?
REMOVESPELLEFFECTS	?
REPAIREDONME	?
RESURRECT	?
ROTATE	?

ROTATEWORLD	?
SA	Montrer l'animation
SAMEFACTION	?
SAY	?
SAYDONE	?
SCRIPTRUNNING	?
SCT	Arrêter le test de cellule
SET<ABILITY OR SKILL> <#>	Choisir les compétences et les techniques
SETACROBATICS	?
SETAGILITY	?
SETALARM	?
SETALBHEMY	?
SETALTERATION	?
SETANGLE	?
SETARMORBONUS	?
SETARMORER	?
SETATHLETICS	?
SETATSTART	?
SETATTACKBONUS	?
SETAXE	?
SETBLINDNESS	?
SETBLOCK	?
SETBLUNTWEAPON	?
SETCASTPENALTY	?
SETCHAMELEON	?
SETCONJURATION	?
SETDEFENDBONUS	?
SETDESTRUCTION	?
SETDISPOSITION	?
SETENCHANT	?
SETENDURANCE	?
SETFACTIONREACTION	?
SETFATIGUE	?
SETFATIGUE <#>	Choisir la valeur max de fatigue
SETFIGHT	?
SETFLEE	?
SETFLYING	?
SETFLYING 1	Voler
SETHANDTOHAND	?
SETHEALTH	?
SETHEALTH <#>	Choisir le niveau de santé
SETHEAVYARMOR	?
SETHELLO	?
SETILLUSION	?
SETINTELLIGENCE	?
SETINVISIBILE	?
SETLEVEL	?
SETLEVEL <#>	Choisir son niveau
SETLIGHTARMOR	?
SETLONGBLADE	?
SETLUCK	?
SETMAGICKA	?
SETMAGICKA <#>	Choisir la valeur max de magie
SETMARKSMAN	?
SETMEDIUMARMOR	?

SETMERCANTILE	?
SETMYSTICISM	?
SETPARALYSIS	?
SETPCCRIMELEVEL	?
SETPCFACREP	?
SETPERSONALITY	?
SETPOS	?
SETREPUTATION	?
SETRESISTBLIGHT	?
SETRESISTCORPRUS	?
SETRESISTDISEASE	?
SETRESISTFIRE	?
SETRESISTFROST	?
SETRESISTMAGICKA	?
SETRESISTNORMALWEAPONS	?
SETRESISTPARALYSIS	?
SETRESISTPOISON	?
SETRESISTSHOCK	?
SETRESTORATION	?
SETSECURITY	?
SETSHORTBLADE	?
SETSNEAK	?
SETSPEAR	?
SETSPEEBHCRAFT	?
SETSPEED <#>	Choisir la vitesse
SETSTRENGTH	?
SETSUPERJUMP	?
SETSUPERJUMP 1	Super sauts
SETSWIMSPEED	?
SETUNARMORED	?
SETWATERBREATHING	?
SETWATERBREATHING 1	Respirer sous l'eau
SETWATERWALKING	?
SETWATERWALKING 1	Marcher sur l'eau
SETWILLPOWER	?
SG	Montrer la cible du personnage
SHOW	?
SHOWMAP	?
SHOWRESTMENU	?
SHOWSCENEGRAPH	Montrer le grah de la scene
SHOWVARS	Montrer les variables
SKIPANIM	?
SSG	Montrer le grah de la scene
ST	Montrer la cible du personnage
STARTCOMBAT	?
STARTSCRIPT	?
STOPCELLTEST	Arrêter le test de cellule
STOPCOMBAT	?
STOPSCRIPT	?
STOPSOUND	?
STREAMMUSIC	?
SV	Montrer les variables
T3D	Tester les modèles
TA	Activer ou non l'IA
TAI	Activer ou non l'IA

TB	Activer ou non les frontières
TC	Tester les cellules
TCB	Activer ou non les boîtes de collisions
TCG	Activer ou non la grille de collision
TCL	Activer ou non les collisions
TCS	Activer ou non les stats de combat
TDS	Activer ou non les stats de dialogue
TDT	Activer ou non le texte de débug
TESTCELLS	Tester les cellules
TESTINTERIORCELLS	Tester l'intérieur des cellules
TESTMODELS	Tester les modèles
TFH	Afficher la propriété et le nom du script
TFOW	Activer ou non le brouillard de guerre
TG	Activer la grille
TGM	Activer ou non le god mode
TIC	Tester l'intérieur des cellules
TKS	Activer ou non les stats de mort
TL	Activer ou non les lumières
TLF	Activer ou non le fade de chargement
TM	Activer ou non les menus
TMS	Activer ou non les stats de magies
TOGGLEAI	Activer ou non l'IA
TOGGLEBORDERS	Activer ou non les frontières
TOGGLECOLLISION	Activer ou non les collisions
TOGGLECOLLISIONBOXES	Activer ou non les cases de collisions
TOGGLECOLLISIONGRID	Activer ou non la grille de collision
TOGGLECOMBATSTATS	Activer ou non les stats de combat
TOGGLEDEBUGTEXT	Activer ou non le texte de débug
TOGGLEDIALOGUESTATS	Activer ou non les stats de dialogue
TOGGLEFOGOFWAR	Activer ou non le brouillard de guerre
TOGGLEFULLHELP	Afficher la propriété et le nom du script
TOGGLEGODMODE	Activer ou non le god mode
TOGGLEGRID	Activer la grille
TOGGLEKILLSTATS	Activer ou non les stats de mort
TOGGLELOADFADE	Activer ou non le fade de chargement
TOGGLEMAGIcSTATS	Activer ou non les stats de magies
TOGGLEMENUS	Activer ou non les menus
TOGGLESCRIPTS	Activer ou non les scripts
TOGGLESKY	Activer ou non le ciel
TOGGLESTATS	Activer ou non les stats
TOGGLETEXTURESTRING	Activer ou non les chaines de textures
TOGGLEWIREFRAME	Activer ou non les fils de fer
TOGGLEWORLD	Activer ou non le monde
TPG	Activer ou non la grille de chemin
TS	Activer ou non le ciel
TSO	Activer ou non les entrées de scripts
TST	Activer ou non les stats
TTS	Activer ou non les chaines de textures
TVM	Activer ou non le mode vanités
TW	Activer ou non le monde
TWA	Activer ou non l'eau
TWF	Activer ou non les fils de fer
UNLOCK	?
WAKEUPPC	?
XBOX	?

ARMES A MOINDRE FRAIS

Pour obtenir armes et armures à un prix plus qu'avantageux, mettez le marchand en colère et battez-vous avec lui. Une fois mort, vous pourrez fouiller son cadavre.

DES RICHESSES PLEIN LES POCHES

Allez à Balmora et trouvez un sort d'ouverture Ondusi (à la guilde des Mages). Rendez-vous ensuite au Manoir au nord-ouest et entrez en utilisant le sort d'Ondusi. A l'étage, localisez une Aldmer à qui vous parlerez de Ralen Hlallo. Après qu'elle vous en ait donné la description, allez au club du conseil près de l'échassier des marais. Tuez l'Elfe Noir et rendez visite à Nileno Davarayn au manoir Hlaalu pour discuter de Ralen Hlallo. a chaque fois que vous en parlez, vous gagnez 1000 pièces d'or.

MÉGA GEMME

Pour obtenir une gemme qui vous permettra de capturer toutes les âmes et ce creer des objets magiques, rendez-vous au temple d'Azura près de Vvardenfell pour parler à al statue. Accomlissez la mission qu'elle vous confie et rapportez lui la preuve de vos actes (la bague de la Sainte Dorée).

ARMURE ORC GRATUITE

Rendez-vous à la Caldéra et entrez dans le manoir Ghorak, montez et fouillez les caisses pour trouver une armure d'Orc.

BEAUCOUP D'OR FACILEMENT

Allez chez Nacalia Havreblanc l'lchimiste à Balmora. Achetez des écailles et de la bave de Kwama (stock illimité), faites en des potions et vendez-les.

CHEAT MODE

Appuyez sur ~ durant la partie pour afficher la console. Tappez ensuite "player->" suivi d'un des codes suivants.

Mode Dieu

togglegodmode

Mode vol

setflying 1

Marche sur l'eau

setwaterwalking 1

Respire sous l'eau

setwaterbreathing 1

Choix du niveau

setlevel <niveau souhaité>

Niveau fatigue

setfatigue <niveau souhaité>

Niveau magie

setmagicka <niveau souhaité>

Niveau endurance

setendurance <niveau souhaité>

Niveau agilité

setagility <niveau souhaité>

Niveau intelligence

setintelligence <niveau souhaité>

Arrêter la console

stopcelltest

KITS MASTERS D'ALCHIMIE

Pour obtenir un kit master d'alchimie, allez à Caldéra au nord de Balmora, et rendez-vous dans la Guilde des Mages. Montez en haut de la tour la tour pour trouver le kit.

ENERVER LES GARDES DE VIVEC

Pour énerver très facilement les gardes de Vivec, il suffit de leur parler en portant le même casque qu'eux. Attention, de ne pas faire cette astuce si vous n'êtes pas assez fort pour les tuer ! De nombreux autres gardes vous détesteront et cet effet n'est pas réversible !

DES OBJETS GRATUITS

Cette astuce nécessite d'avoir le sort d'invocation de Sainte Dorée. Lancez-le et tuez la Sainte Dorée. Juste avant qu'elle ne disparaisse (après l'avoir tuée), faites comme si vous vouliez lui parler. Vous verrez alors ce qu'elle a sur elle. La plupart du temps, ses objets coûtent assez cher donc prenez-les et revendez-les à un marchand.

TROUVER DES ARMES RARES

Arc long Daedrique
Valeur: 50.000 PO
Dans les ruines de Maelkashi à l'ouest de Maar Gan.

Bâton Daedrique
Valeur: 14.000 PO
Au fond de la caverne d'Ibar-Dad à l'ouest du camps Urshilaku.

Dague Daedrique enchantée
Valeur: 11.000 PO
Pour l'avoir il faut finir toutes les missions de la guilde des mages de Balmora,le chef de la guilde vous la remettra lorsque vous lui ferez votre rapport sur la dernière misson.

Daï-katana Daedrique
Valeur: 120.000 PO
Dans la mine d'oeufs juste à côté du mont assarnibi sur le cadavre du héros mort. Sur Bolvyn Vénim dans les quartiers privés du manoir Vénim dans le quartier des manoirs à Ald'ruhn.

Dard Daedrique
Valeur: 4.000 PO
Ald Sotha

Hache Daedrique
Valeur: 30.000 PO
Sanctuaire Ashalmawia (sud de Kuul)
Dans le sanctuaire de Bal Ur, au dessus de Suran

Hache d'armes Daedrique
Valeur: 50.000 PO Au fond de la caverne d'Ibar-Dad à l'ouest du camps Urshilaku

Katana Deadrique
Valeur: 50.000 PO
Dans la villa de Dren à Plantation Dren, sur un homme.

Lance Daedrique
Valeur: 20.000 PO
Dans la forteresse de Bérandas au sud de Gnisis.

Marteau de guerre Daedrique
Valeur: 30.000 PO
A Assu tout près du mont Kand

Wakizashi Daedrique
Valeur: 48.000 PO
Dans une épave de navire à l'ouest de Tel Branora. Dans le donjon Rédoran de Vivec.

ARME DAEDRIQUE GRATUITE

Avec le sort Appel de Drémora, invoquez seigneur Drémora et tuez-le. Fouillez ses restes pour trouver des armes.

MONTS ÉCARLATES

Voici un moyen alternatif d'accéder à ce lieu. Rendez-vous à la place forte dwemer nommée Falasmaryon, puis allez vers l'est jusqu'à trouver une place forte du nom de Kagoruhn. Trouvez ensuite, dans ces divers tunnels, une caverne du nom de "Kagoruhn, le souffle de charma". Une de ses sorties mène aux monts écarlates.

DEVENIR UN VAMPIRE

Pour devenir un vampire c'est très simple : il vous sufit de récupérer de la poussière de vampire (qui s'obtient en les tuant). Il vous en faudra environ 15. Gardez-les sur vous puis attendez (il faut attendre TRES longtemps, la meilleure solution pour accélérer le processus est de dormir). Au bout d'un certain temps, un message devrait aparaître en vous réveillant vous expliquant que vous avez fait un étrange songe : vous serez devenu un vampire. L'avantage est que beaucoup de caractéristiques auront augmenté, vous pourrez aussi tuer plein de monde sans avoir d'amande à payer. Mais vous ne pourrez plus vous promener le jour et personne ne vous aimera. Si vous avez envie d'une potion contre le vampirisme pour retrouver votre état normal, vous n'avez qu'à aller au sanctuaire de Bal Ur.

GUÉRIR DU VAMPIRISME

Pour guérir du vampirisme, il faut utiliser une potion ou un sort de guérison des maladies communes dans les 3 jours suivant l'infection. Passés ces 3 jours, il faut se rendre à Bal Ur au Nord de Suran et parler à Molag Bal dans les souterrains.
Molag Bal vous soignera si vous tuez sa fille et l'atronach de givre qui l'accompagne. Ceux-ci se dissimulent à Dubdilla au sud de Vos. N'oubliez pas que dans votre état, vous ne supportez pas le soleil !

Mais la solution miracle est de taper la commande suivante dans la console (touche ²) : `StartScript Vampire_Cure_PC`

The Elder Scrolls IV : Oblivion

© 2K Games / Bethesda Softworks 2006

ARGENT FACILE

Après avoir terminé la mission de la malédiction du vampire, allez parler au comte Janus Hassidor et demandez-lui des renseignements à propos de la récompense. Si vous ne quittez pas la conversation, vous revevrez 1000 pièces à chaque fois qu'il vous parlera de la récompense. Vous pouvez prolonger le dialogue aussi longtemps que vous le désirez.

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche ² (ou Tilde) pendant le jeu pour activer la console, puis faites l'un des codes suivants :

`help`	Afficher la liste des commandes
`tgm`	Invincibilité (si rien n´est ciblé)
`advlevel`	Forcer le passage de niveau
`advskill [skill]`	Forcer le niveau de compétence
`resurrect`	Ressuciter le héros
`togglemapmarkers`	Montrer toutes les maps
`psb`	Donner tous les sorts au joueur
`lock [1-100]`	Modifier la difficulté de crochetage de la porte ou du coffre ciblé
`unlock`	Débloquer la porte ou le coffre ciblé
`player.coc testinghall`	Toutes les armes
`player.additem 0000000f "x"`	Ajout de x or
`player.additem 0000000a "x"`	Ajout de x crochets
`player.additem 0000000c "x"`	Ajout de x marteaux de réparation
`player.addspell [code du sort]`	Ajouter le sort dans la liste du joueur
`player.removespell [code du sort]`	Retirer le sort dans la liste du joueur
`player.setlevel [1-255]`	Déterminer le niveau du joueur
`hairtint [red] [green] [blue] :`	Déterminer la couleur des cheveux du personnage
`tfc`	Mouvement libre de la caméra
`sexchange`	Modifier le sexe de votre personnage
`showbirthsignmenu`	Modifier votre signe de naissance
`showclassmenu`	Modifier votre classe de personnage
`savegame [filename]`	Sauvegarder la partie
`qqq`	Quitter le jeu

REJOINDRE LA CONFRÉRIE NOIRE

Pour rejoindre les rangs de la Guilde des assassins, il vous faudra dans un premier temps commettre un meurtre sur n'importe quel PNJ innocent (hors personnages liés aux quêtes), et ce peu importe la manière. Un message vous indiquera que votre geste a été observé par des forces obscures. Dormez alors dans un lit pour recevoir la visite de Lucien Lachance, annonciateur de la Confrérie Noire, qui vous remet une Lame de Malheur et vous demande de tuer un certain Rufio à l'Auberge du Mauvais Présage pour sceller votre entrée dans la Confrérie. Rendez-vous à l'auberge, prenez la trappe juste à gauche après l'entrée, la chambre de Rufio sera au bout du couloir à gauche. Tuez-le (peu importe la manière) et dormez dans un lit pour recevoir une nouvelle visite de Lucien Lachance, qui vous donne l'emplacement du sanctuaire de la Confrérie Noire et le moyen pour y entrer.

REJOINDRE LA GUILDE DES VOLEURS

Il existe deux moyens pour entrer en contact avec cette guilde :

-Le premier consiste à corrompre un mendiant de la Cité Impériale puis à lui parler du Renard Gris pour qu'il vous indique le moyen de rejoindre la guilde.
-Le deuxième consiste à voler un objet en vous faisant repérer et de vous laisser arrêter par un garde, puis allez en prison. Une fois sorti de geôle, promenez-vous dans la Cité Impériale jusqu'à recevoir une note mystérieuse de la part d'une Elfe Noire (vous pouvez aussi dormir dans une auberge pour recevoir la note à votre réveil).

Rendez-vous ensuite aux Quais de la Cité Impériale pour rencontrer Armand Christophe à minuit (il est indiqué sur la carte). Il proposera alors un concours aux trois recrues potentielles : le premier qui lui rapporte un livre bien particulier pourra entrer dans la guilde. Soudoyez le premier mendiant que vous croiserez pour connaître l'emplacement de votre cible, rendez-vous sur place, crochetez la serrure et volez le journal dans un pupitre au rez-de-chaussée de la maison. En vous dépêchant, vous pourrez prendre votre rivale Methredhel de vitesse. Retournez ensuite voir Armand avec le journal.

Si Methredhel vole le journal avant vous, sachez qu'elle attendra une journée entière avant de l'amener à Armand. Soudoyez un mendiant pour savoir où elle vit, attendez qu'elle sorte de chez elle, entrez et ouvrez le coffre au pied de son lit pour y trouver le journal. Retrouvez ensuite Armand à minuit pour lui remettre le livre et entrer dans la guilde.

Si Methredhel remet le journal à Armand, retournez le voir (toujours à partir de minuit) et il vous proposera une autre épreuve : voler l'épée de Rohssan, la tenancière du magasin. Une Occasion de Combattre, dans le quartier du marché de la Cité Impériale. Cette fois-ci, il ne s'agit pas d'un concours et vous pouvez effectuer la mission à tout moment. L'épée se trouve au premier étage de la boutique, dans un coffre. Le tout est cependant gardé par un chien. Pas de panique toutefois : si vous êtes arrêté par la garde, l'épée ne quittera pas votre inventaire car il s'agit d'un objet de quête. Retournez voir Armand avec l'épée pour entrer dans la guilde.

GUÉRIR DU VAMPIRISME

Si vous êtes devenu un vampire, il est possible de se débarrasser de cet état au terme d'une quête assez longue.

Cette quête est possible uniquement si vous êtes transformé en vampire. Si vous avez juste contracté la maladie, vous pouvez en guérir de la même manière que toutes les autres maladies (prière dans une chapelle, utiliser une potion ou un sort de guérison de maladie).

Rendez-vous dans une chapelle et parlez à un guérisseur (si vous faites partie de la Confrérie Noire, vous pouvez aussi

parler à Vincente). Il vous envoie voir un mage à l'Université Arcanes de la Cité Impériale. Parlez à ce mage, qui vous envoie voir le Comte de Skingrad, lui-même vampire. Il vous donnera la localisation d'une sorcière connaissant la solution pour guérir du vampirisme. Allez ensuite la voir, elle vous demandera 5 grandes pierres spirituelles vides. Vous pouvez en trouver aux endroits suivants :

-Au magasin d'alchimie de la Cité Impériale.
-Dans la Tour d'Archimage de l'Université Arcanes (cambriolage).
-Guilde des Mages de Chorrol : prenez la porte à gauche après l'entrée, la gemme est dans une vitrine à crocheter.
-Guilde des Mages de Bruma : au magasin d'alchimie, la commerçante en vend une.
-Guilde des Mages de Chedynhaal : vous pouvez en acheter une en bas des escaliers à gauche.

Amenez les gemmes à la sorcière, qui vous donnera la liste des autres ingrédients :

-2 herbes de sang : vous les trouverez dans les plans d'Oblivion.
-5 solanacées : vous en trouverez dans le nord, dans les grottes, sur les gobelins ou dans les magasins d'alchimie.
-6 gousses d'ail : faciles à trouver (boutiques de nourritures, campements, tavernes)
-Du sang d'Argonien : frappez un Argonien (lézard) avec la dague donnée par la sorcière.
-De la poussière d'un puissant vampire : sa position est indiquée sur la carte, tuez le et récupérez la poussière sur son cadavre.

Retournez voir la sorcière, donnez-lui tous ces objets, attendez 24 heures et parlez-lui à nouveau, elle vous donnera l'antidote.

The Entente : Battlefields WW1

© Point of View / Buka Entertainment 2003

CHEAT CODES

Pour activer les astuces, appuyez sur Ctrl + Maj + H durant la partie puis utilisez l'une des combinaisons suivantes selon l'effet désiré :

F8	Plus d'ouvriers pour votre camp
Ctrl + F8	Plus de soldats pour votre camp
F7	Plus d'ouvriers pour votre ennemi
Ctrl + F7	Plus de soldats pour votre ennemi
Ctrl + Maj + Plus	Plus de ressources pour vous
G	Attaque de gaz à l'endroit où se trouve votre curseur
F	Brouillard de guerre actif / inactif
J ou K	Explosion sous le curseur
F9	Sélectionnez les unités qui lancent des grenades

AJOUT D'UNITÉS

Pour ajouter des unités, appuyez et maintenez Maj et un chiffre entre 0 et 9, puis déplacez le curseur sur la carte à l'endroit où vous désirez créer cette unité. Elle apparaîtra seulement si elle peut être créée à cet endroit de la carte.

The Even More Incredible Machine

© Sierra / Dynamix 1993

+ D'INFOS FORUM

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

Pour avoir accès à tous les niveaux du jeu, entrez le code RHOMBUS.

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Lancez une partie. Lancez la machine puis tapez sur V : vous passerez ainsi au niveau suivant.

CODES DES NIVEAUX

1. DYNAMIX	56. CHOCOLATE	111. DEIFY
2. MACHINE	57. PLATO	112. MERGANSER
3. DISK	58. WELLSPRING	113. SEAL
4. SHUTTLE	59. HYDROPLANE	114. CONTRAPTION
5. SATURN	60. PALM	115. FLAX
6. KING	61. SOMBRERO	116. PRIMORDIAL
7. DRAGON	62. JOIST	117. RAVE
8. ANTS	63. ASTRONAUT	118. HYACINTH
9. BASEBALL	64. MARIONETTE	119. SPIDER
10. BEAR	65. OSMIUM	120. YAMMER
11. FISH	66. ASSURANCE	121. NERVE
12. DALE	67. CALCULATOR	122. GRATE
13. CHESTERTON	68. SUPERIOR	123. EMULSION
14. SIZE	69. PHILHARMONIC	124. INPUT
15. IRELAND	70. ANGULAR	125. PARADISE
16. WORD	71. ZIPPER	126. SAMURAI
17. BRIEF	72. UMPIRE	127. CHAOS
18. HOT DOG	73. RECOVER	128. BRAWL
19. COUNTDOWN	74. SHADOW	129. ASIDE
20. PSALMS	75. IONIZE	130. AXIS
21. TANK	76. QUAKE	131. OFFBEAT
22. NIGHT	77. OCTOBER	132. QUIP
23. GAMES	78. BILATERAL	133. NEWMAN
24. WESTERN	79. LYRIC	134. SLOPE
25. LOG HOME	80. NEEDLE	135. TENON
26. GRAPHICS	81. THEORY	136. CROSSCUT
27. KNUTH	82. LOBSTER	137. NORM
28. DONALD	83. SAMURAI	138. HOUSE
29. COMPACT DISK	84. SPLICE	139. MACARONI
30. SHAVER LAKE	85. GULF	140. TALON

31. RHEUMATISM
32. HARPSICHORD
33. MARKET
34. DESK
35. MYRTLE
36. QUATERNION
37. AQUARIUM
38. SHOE
39. FLOWER
40. STORE
41. CLARE
42. KERRY
43. FLANGE
44. SEASON
45. TRIBOLOGY
46. ABRASIVE
47. DEFORMATION
48. ELASTIC
49. ADHESION
50. SPECTRA
51. INDUCTION
52. POLARIZATION
53. OVERJOY
54. DISCURSIVE
55. CROSS
86. RHOMBUS
87. OLIVE
88. POLYNOMIALS
89. PARAMETRIC
90. SOLAR SYSTEM
91. MARBLE
92. HEAVY
93. REPUBLIC
94. QUATRAIN
95. TYRANNOSAUR
96. SULFURIC
97. DOPA
98. MINARET
99. DOVETAIL
100. JASMINE
101. WRANGLE
102. KUDOS
103. CULDESAC
104. YODEL
105. XYLOPHONE
106. MONKEY
107. HEIST
108. CAPTURE
109. PURSE
110. HOBBY
141. BEAK
142. BIRETTA
143. FREQUENT
144. STREAM
145. UMIAK
146. HIATUS
147. CREEK
148. CROQUET
149. ACID
150. BABY
151. SEAN
152. QUALM
153. THIAMINE
154. TURN
155. KANGAROO
156. CONTENT
157. BELLOC
158. PASSWORD
159. AWE

The Faery Tale Adventure

1989

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Prenez une sauvegarde, et placez à l'offset 18 (décimal) une valeur différente de zéro. Lancez le jeu et chargez la sauvegarde que vous venez d'éditer. Vous disposez désormais de nouvelles options :

Flèches	Pour bouger rapidement à travers tout le terrain
B	Pour appeler le Cygne d'Or
R	Pour sauver la princesse
=	Pour afficher les coordonnées

F9 : Pour augmenter le temps d'une heure

F10 : Pour afficher les coordonnées d'un lieu

The Feeble Files

© Adventure Soft 1997

PASSER LES SCÈNES CINÉMATIQUES

Pour passer les longues séquences video, appuyez simultanément sur les deux boutons de la souris.

The Gladiators

© Arxel Tribe / Eugen Systems 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

PLEINLESFOUILLES	500 bonus supplémentaires
TOUR DU MONDE	Tous les niveaux
VASYMUSCLOR	Soldats plus forts et plus rapides

The Gladiators of Rome

© Activision / Cat Daddy Games 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur * pour afficher lemenu et définissez la touche de Cheat de votre choix. Mainetezn la touche de Cheat enfoncée et appuyez sur l'undes touches suivantes pour activer un cheat code. Cette astuce ne fonctionne qu'avec uen version enregistrée du jeu.

F	Mode Vol
F12	Tous les ennemis meurent
H	Plus de HP
M	Plus de MP
S	Etre plus rapide
T	Changer de personnage
V	invisibilité

The Grinch

© Konami / Universal Studios 2000

PLUS DE CADEAUX

Utilisez la cataplute à oeuf pour tirer sur les enfants et récupérer leurs cadeaux. Vous pouvez aussi tirer sur les policiers pour obtenir le même résultat.

CADEAU CACHÉ

Vous trouverez un cadeau en haut de l'arbre de Noël dans la ville.

ENTRER DANS LA MAIRIE

Utilisez la catapulte à oeufs pour tirer sur l'horloge et entrer dans la mairie.

RÉCUPÉRER LES PLANS

Dans le niveau Town Hall, dirigez-vous vers le mur qui possède une texture légèrement différente des autres, et retirez les tapisseries pour trouver les plans.

The Guild 2

© JoWooD / 4 HEAD Studios 2006

PLUS D'ARGENT

Ouvrez le fichier The Guild 2, allez dans config.ini et, à la ligne [INIT-PLAYER-0], vous verrez les indications suivantes :

HasResidence = 1
Workshops = 0
Money = 10000
Married = 0

Il n'y a plus qu'à remplacer le 10000 de Money par la somme avec laquelle vous voulez commencer le jeu, et vous débuterez avec tout l'argent que vous voudrez.

The House of the Dead

© Sega 1998

MENUS CACHÉS

Au menu principal, maintenez enfoncée la touche CTRL et tapez les codes suivants :

CREATURE	Active un nouveau menu dans l'écran principal : CREATURE TEST
SKIDMARX	Active 2 nouveaux menus : CHEAT et EDIT CHAR STATS

The Immortal

© Electronic Arts / Sandcastle 1991

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. 757FC10006F70
3. 143ED21000E10
4. 691F831001EB0
5. 88DE641000EB0
6. BCFEF51010A41
7. 94BFC61010AC1
8. 4B50B710178C1

The Incredible Hulk

© Sega / Edge Of Reality 2008

PERSONNAGES CACHÉS (SKINS)

Abomination

Affrontez-le et battez-le.

Classic Hulk

Trouvez 5 comic books.

Gray Hulk

Frappez 7500 objects.

Hulkbuster (Ironman)

Ayez une sauvegarde du jeu Ironman.

Ironclad

Eliminez les U-Foes et battez Abomination.

Maestro

Détruisez un bâtiment dans chaque zone.

Le professeur

Validez tous les défis de saut.

The Incredible Machine

© Sierra / Jeff Tunnell Productions

CODES DES NIVEAUX

	26. WESTERN	51. ADHESION	76. SHADOW
2. SIERRA	27. LOG HOME	52. SPECTRA	77. IONIZE
3. DYNAMIX	28. GRAPHICS	53. INDUCTION	78. QUAKE
4. MACHINE	29. KNUTH	54. POLARIZATION	79. OCTOBER
5. DISK	30. DONALD	55. OVERJOY	80. BILATERAL
6. SHUTTLE	31. COMPACT DISK	56. DISCURSIVE	81. LYRIC
7. SATURN	32. SHAVER LAKE	57. CROSS	82. NEEDLE
8. KING	33. RHEUMATISM	58. CHOCOLATE	83. THEORY
9. DRAGON	34. HARPSICHORD	59. PLATO	84. LOBSTER
10. ANTS	35. MARKET	60. WELLSPRING	85. SAMOURAI
11. BASEBALL	36. DESK	61. HYDROPLANE	86. SPLICE
12. BEAR	37. MYRTLE	62. PALM	87. GULF
13. FISH	38. QUATERNION	63. SOMBRERO	88. RHOMBUS
14. DALE	39. AQUARIUM	64. JOIST	89. OLIVE
15. CHESTERTON	40. SHOE	65. ASTRONAUT	90. POLYNOMIALS
16. SIZE	41. FLOWER	66. MARIONETTE	91. PARAMETRIC
17. IRELAND	42. STORE	67. OSMIUM	92. SOLAR SYSTEM
18. WORD	43. CLARE	68. ASSURANCE	93. MARBLE
19. BRIEF	44. KERRY	69. CALCULATOR	94. HEAVY
20. HOT DOG	45. FLANGE	70. SUPERIOR	95. REPUBLIC
21. COUNTDOWN	46. SEASON	71. PHILHARMONIC	96. QUATRAIN
22. PSALMS	47. TRIBOLOGY	72. ANGULAR	97. TYRANNOSAUR
23. TANK	48. ABRASIVE	73. ZIPPER	98. SULFURIC
24. NIGHT	49. DEFORMATION	74. UMPIRE	99. DOPA
25. GAMES	50. ELASTIC	75. RECOVER	100.MINARET
101.DOVETAIL	116.CONTRAPTION		
102.JASMINE	117.FLAX		
103.WRANGLE	118.PRIMORDIAL		
104.KUDOS	119.RAVE		
105.CULDESAC	120. ?		
106.YODEL	121.SPIDER		
107.XYLOPHONE	122.YAMMER		
108.MONKEY	123.NERVE		
109.HEIST	124.GRATE		
110.CAPTURE	125.EMULSION		
111.PURSE	126.INPUT		
112.HOBBY	127.PARADISE		
113.DEIFY			
114.MERGANSER			
115.SEAL			

The Incredible Machine 2

© Sierra 1994

+ D'INFOS FORUM

CHANGEMENT DE NIVEAU

Pendant que vous jouez, lancez votre machine, et pendant qu'elle fonctionne, pressez V. Vous sauterez jusqu'au niveau suivant.

AVOIR PLUS D'OBJETS

Mettez la date de votre ordinateur au 25 décembre : vous aurez un sapin de noël.
Mettrez la date de votre ordinateur au 31 octobre : vous aurez une citrouille.
Dans le menu du jeu, choisissez Select Puzzle et tapez dans le password, le mot : "password".

The Italian Job

© SCi / Pixelogic 2002

LAMBORGHINI MIURA

Terminez le jeu pour débloquer la Lamborghini Miura en mode free ride.

The Journeyman Project 3 : L'Heritage Du Temps

© Red Orb / Presto Studios 1998

SOLUTION COMPLÈTE

L'histoire

Dans ce troisième épisode de la saga "The Journeyman Project", vous incarnez Gage Blackwood, l'agent 5 de l'agence de sécurité temporelle (AST). Nous sommes en 2329 et depuis 11 ans vous êtes chargé de protéger l'histoire de toutes menaces pouvant la changer de façon désastreuse. Il y a deux mois vous avez déjoué un complot contre vous-même, organisé traîtreusement par l'agent 3, Michelle Visard. Mais Arthur, l'IA de votre combinaison, vous a sauvé la vie en se sacrifiant. L'agent 3 et Arthur sont portés disparus lors d'un flux d'énergie temporel. Le secret des voyages temporels ne doit pas tomber aux mains des Krynns, une race extraterrestre.
A la frontière de l'espace, une race extraterrestre oubliée a rassemblé une énorme flotte de vaisseaux de guerre et vient réclamer une relique depuis longtemps disparue. Tandis que deux vaisseaux menaçants se rapprochent dangereusement de la Terre. Vous êtes chargé de retrouver cette relique. La solution de cette crise est en fait dissimulée dans le passé…

L'A.S.T.

Après une conversation avec l'ingénieur du programme temporel et après avoir enfilé la combinaison "Caméléon", mémorisez la photographie de l'ingénieur grâce à la fonction Caméléon de la combinaison. Cela vous servira plus tard pour prendre l'apparence des divers personnages rencontrés dans vos périples. Cliquez sur la barre de saut temporel en haut de votre casque à l'écran : la mission Méditerranée est disponible pour le premier saut temporel.

1262 avant J.C. - Méditerranée

Avancez vers le moulin. La combinaison de l'agent 3 apparaît sous vos yeux. Arthur, l'I.A. vous retrouve et entre dans votre combinaison. Quel bonheur ! il vous passe un message de l'agent 3. Vous devez pour la retrouver, assembler trois morceaux d'un code temporel qui se trouvent cachés dans trois zones distinctes.
Avancez au bout de la jetée et ramassez une **corde**. Un zoom sur une embarcation au loin vous montre la présence d'Elliot Sinclair dans cet espace temp s!
Entrez dans le moulin et posez la corde sur la première marche au-dessus de la porte. Montez tout en haut et regardez le motif gravé dans le planché : c'est un morceau du code temporel. Vous apercevez un vaisseau Cyrollan qui détruit une habitation au loin ! Pourquoi, les Cyrollans sont des alliers des terriens ?
Cliquez sur la barre de saut temporel en haut de votre casque à l'écran. La mission Méditerranée est accomplie. Deux autres missions sont apparues : Cordillère des Andes et Himalaya.

524 après J.C. - Cordillère des Andes

Arrivé au fond d'un puits, déplacez le rocher et actionnez le levier en pierre pour que le puits se remplisse d'eau. Sortez du puits et récupérez la **poignée du treuil**. Avancez jusqu'à l'intersection et prenez le chemin sur la gauche vers une maison en ruine. Ramassez le **panier à récoltes**. Retournez à l'intersection et dirigez-vous vers l'aire d'envol des ballons dirigeables. Enclenchez la poignée de treuil sur l'extrémité de la poutre de maintien du ballon et actionnez-la. Déposez le panier sous les cordages du ballon pour en faire une nacelle. Une fois dans les airs, attrapez la corde munie d'un crochet à son extrémité qui pend le long de la nacelle. Après un saut dans la deuxième nacelle du dirigeable voisin, regardez le motif inscrit sur la nacelle : c'est le deuxième morceau du code temporel.
Vous assistez alors à un affrontement entre des vaisseaux spatiaux extraterrestres. Choisissez le saut temporel vers la destination suivante.

1219 après J.C. - Himalaya

Descendez dans la neige à droite du bâtiment et ramassez une **poulie** et un **bâton**. Entrez dans le bâtiment éventré par l'avalanche et déposez sur votre droite la poulie sur l'engrenage. Actionnez-le pour pouvoir descendre sur le pont sans se briser les os. Une fois en bas de la montagne, avancez près des fenêtres du temple et forcez l'une d'entre elles avec le bâton. Entrez et grimpez sur la statue de Bouddha. Regardez le motif inscrit sur le rebord de la fenêtre : c'est le troisième morceau du code temporel. Des Cyrollans vous surprennent et vous tirent dessus.

L'A.S.T. (présent - 14 jours)

Avec les trois morceaux de code, vous arrivez à retrouver l'agent 3 qui tente de vous expliquer son point de vue. Le professeur Eliot vous transmet ses dernières indications avant de mourir.
De retour à l'AST vous rencontrez l'ambassadeur de Cyrollans qui avoue l'existence dans le passé d'affrontements avec une autre espèce extraterrestre voulant s'approprier le secret des voyages temporels. Cet héritage est caché dans les trois sites qui ont été détruits : Atlantide, El Dorado et Shangri-la. Peut-on encore avoir confiance en la parole des Cyrollans ? Vous êtes chargé de retrouver les reliques qui pourraient être un atout décisif contre les vaisseaux ennemis qui s'approchent de la terre.

1262 avant J.C. - Méditerranée (J-1 avant la destruction d'Atlantide)

Le moulin

De nouveau au sommet du moulin qui domine la cité, descendez à l'étage inférieur et ramassez les roues d'engrenages. Descendez en bas du moulin, mais son gardien est là et vous ne pouvez pas vous présenter devant lui sans avoir pris l'apparence d'une personne locale. Remontez à l'étage et déposez les engrenages dans le mécanisme par terre. Actionnez le levier pour faire pivoter les ailes du moulin. Faites-le jusqu'à ce qu'il apparaisse une voile déchirée vous permettant de marcher sur l'aile. Marchez sur l'aile et manœuvrez les engrenages. Puis marchez sur le rempart jusqu'au sommet de la grue et descendez.

Le quai

Trois personnages sont en bas :
- le passeur nubien attend un client près de son embarcation en jouant de la flûte;
- un mendiant aveugle Atlante est assis en bout de quai en faisant l'aumône;
- le capitaine Egyptien du navire marchand est retenu enchaîné à l'avant de son bateau.

Mémorisez les photographies des trois personnages dans la combinaison caméléon.
Prenez l'apparence du mendiant et allez faire l'aumône auprès du capitaine Egyptien. Il vous remet des **pièces locales** d'une valeur de "dix dramois". Ramassez sur le bateau une **gaffe** (bâton avec un crochet au bout) et un **tissu de soie**.
Prenez l'apparence du capitaine Egyptien et allez voir le passeur pour qu'il vous emmène jusqu'au temple. Il vous explique la raison du maintien en captivité de tous les témoins de l'existence de l'Atlantide.

Le temple

Avancez près du garde et mémorisez son apparence dans la combinaison caméléon. Parlez-lui. Il refuse de vous laisser entrer dans le temple car vous êtes un personnage de deuxième classe. Seuls les Atlantes venant faire une livraison et portant un médaillon en or du temple peuvent entrer. Allez voir le passeur pour qu'il vous emmène jusqu'aux marchants. Il vous expose l'existence d'un groupe de résistance sur l'île.

La vendeuse d'huile et le potier

Conservez l'apparence du capitaine Egyptien et avancez en longeant le canal jusqu'au marchand d'huile. Mémorisez l'apparence de la vendeuse dans la combinaison caméléon et parlez-lui. Vous en apprenez plus sur le festival et la fête du Kalos Kalyre. En prenant l'apparence du passeur nubien, vous en apprendrez plus sur les préparatifs de la fête et les livraisons.

Retournez vers l'embarcation et prenez à droite vers l'échoppe du potier. Mémorisez l'apparence du potier dans la combinaison caméléon. Prenez l'apparence du garde du temple et parlez au potier. Vous apprenez que la vendeuse d'huile est sa sœur. Prenez l'apparence de sa sœur et parlez-lui. Acceptez de le remplacer pendant la cuisson des pots. Le potier s'en va. Actionnez le pressoir qui est à droite à l'entrée et ramassez un morceau d'**argile**. Sur une table, récupérez une **cruche** et un **bol**.
Retournez voir la vendeuse d'huile en prenant l'apparence de son frère le potier. Mais elle refusera de vous remplacer pour la surveillance du four. Sur l'une des amphores il y a la marque du temple sous le signe de la hache. Déposez le morceau d'argile pour obtenir un **sceau** avec cette marque. En sortant, remplissez la cruche d'huile dans le réservoir sur le quai. Allez voir le passeur pour qu'il vous emmène jusqu'au moulin.

Le moulin

Montez en haut des escaliers et entrez dans le moulin. Regardez dans le coffre qui se trouve dans l'entrée. Il y a un papyrus qui indique un passage secret. Avancez au centre du moulin et mémorisez l'apparence du gardien du moulin dans la combinaison caméléon. En prenant l'apparence du passeur nubien, le gardien du moulin vous demandera de parler au capitaine Egyptien. Prenez l'apparence du capitaine Egyptien et parlez de tous les sujets au gardien du moulin. Comme le mendiant, il vous parle du "sale temps" ! c'est sûrement un mot de passe. Il se passe quelque chose entre le gardien du moulin, le mendiant et le capitaine Egyptien. Retournez sur le quai.

Le quai

Prenez l'apparence du mendiant et parlez au capitaine sur son bateau. Dites-lui "sale temps". Il va vous répondre "il va pleuvoir". C'est sûrement la seconde partie du code.
Prenez l'apparence du capitaine Egyptien et parlez au mendiant. Répondez-lui : "il va pleuvoir". Une fois la confiance instaurée, le mendiant va vous parler d'un plan d'évasion de l'île lors de la fête du Kalos Kalyre. Profitez-en pour parler des autres sujets et il vous donne le mot de passe pour parler au gardien du moulin : "cette année l'hiver sera très long".

Le moulin

Prenez l'apparence du capitaine Egyptien et abordez le gardien du moulin. Répondez "un long hiver". Une fois la confiance instaurée, posez des questions à votre compatriote. Vous apprendrez l'existence du "Gaelith" qui est un objet religieux bien protégé au cœur du temple. Vous apprendrez aussi des détails sur l'évasion en empruntant un passage secret qui passe dans une canalisation sous le moulin et menant au temple inférieur. Un des gardes du temple fait aussi parti du groupe de résistance. Il faut récupérer le Gaelith qui pourrait être la relique que vous cherchez.
Une fois le gardien du moulin parti, cherchez la trappe qui mène à la canalisation. Attrapez la corde qui pend le long du mur et qui est attachée sur l'anneau d'une dale. Accrochez la sur le pilier central du moulin. Actionnez le levier de rotation du moulin pour ouvrir la trappe. Il y a un courant d'eau trop fort à l'intérieur pour se glisser dans la canalisation. Il faut attendre le moment favorable pendant la cérémonie du Kalos Kalyre.

Le quai

Prenez l'apparence du gardien du moulin et parlez au capitaine Egyptien puis au mendiant. Ce dernier s'est absenté mais vous pouvez ramasser son **bol** qui est resté par terre.
Maintenant que vous êtes au courant des agissements du groupe de résistance il faut trouver le moyen de rencontrer le garde du temple en fabriquant le sceau en or. Le meilleur endroit pour trouver de l'or est à l'El Dorado.

524 après J.C. - Cordillère des Andes (J-1 avant la destruction de l'El Dorado)

Approchez du puits et mémorisez dans la combinaison caméléon l'image de l'enfant qui dort dans l'herbe.
Allez près de la grange et prenez l'apparence de l'enfant. Mémorisez dans la combinaison caméléon l'apparence du fermier qui se trouve sur le côté de la grange. Parlez au fermier. Vous apprenez l'existence d'un Shaman et de l'esprit qui garde les 4 éléments.
Retournez au puits avec l'apparence du père de l'enfant. Parlez à son fils pour le mettre au travail.
Allez sur l'aire d'envol des ballons dirigeables. Empruntez celui qui est présent et montez les escaliers jusqu'en haut du temple. Mémorisez l'apparence du peintre dans la combinaison caméléon. Récupérez dans le panier à gauche, une

feuille d'or. Regardez les pictogrammes sur les murs, ils indiquent que le Shaman a dissimulé le totem dans une cachette secrète. Cela pourrait bien être la relique ?
Maintenant que vous avez la feuille d'or, il est temps de retourner en Méditerranée sur l'île de l'Atlantide.

1262 avant J.C. - Méditerranée (J-1 avant la destruction d'Atlantide)

La vendeuse d'huile et le potier

Allez faire cuire le morceau d'argile avec la feuille d'or (objet récupéré à l'El Dorado) dans le four du potier. Déposez les deux éléments sur la plaque et fermez les portes. Actionnez la roue qui permet de faire tourner les poteries dans le four. Récupérez le **médaillon en or**.

Le temple

Prenez l'apparence du potier ou de la vendeuse d'huile. Parlez au garde du temple et remettez-lui le médaillon en or. Il vous ouvre l'écluse. Retournez dans l'embarcation avec l'apparence de votre venue. Vous allez directement dans le temple.
Marchez jusqu'au centre du temple et prenez de l'eau de guérison avec les deux bols. Regardez en l'air et actionnez le levier de remplissage d'eau de guérison. Allez tout au bout et fermez la porte de la chute d'eau avec votre gaffe. Maintenant le canal souterrain doit être praticable.

Le moulin

Ouvrez à nouveau la trappe. Attrapez la corde qui pend le long du mur et qui est attachée sur l'anneau d'une dale. Accrochez la sur le pilier central du moulin. Actionnez le levier de rotation du moulin pour ouvrir la trappe. Le passage est libre ! Engagez-vous dedans.

Le temple inférieur

Montez sur les barreaux métalliques et regardez en face les pictogrammes de la cérémonie du Kalos Kalyre. Prenez le chemin de gauche vers l'un des gardiens du temple. Mémorisez son image dans la combinaison caméléon. Prenez l'apparence du mendiant et parlez-lui. Il ressemble étrangement à Elliot Sinclair ! Abordez les différents sujets de discution et il vous remet un **disque solaire**. Une fois le gardien parti, regardez le cadran solaire de plus près et déposez le disque à droite entre les roues dentées. Actionnez la manivelle pour disposer l'instrumentation à la date de l'éclipse solaire correspondant à celle du Kalos Kalyre. Il ne reste plus qu'à rétablir l'arrivée d'eau conformément aux pictogrammes. Allez de l'autre côté de l'autel et remontez les escaliers jusqu'au sommet du puits.

Le temple

Ouvrez la trappe de la chute d'eau avec votre gaffe et récupérez le **gaelith** qui se trouve au centre de la colonne d'eau.

L'A.S.T.

De retour à l'AST, vous avez récupéré la première relique de l'héritage du temps.

1219 après J.C. - Himalaya (J-1 avant la destruction de Shangri-la)

Avancez près du pèlerin sur le chemin enneigé. Mémorisez son image dans la combinaison caméléon.

Au pied de la muraille

Traversez le ravin sur le pont de bois et regardez au pied de la muraille les différentes représentations (Om, Ma, Ni, Pad, Mé, Hum), inscriptions et la statue de Bouddha verte correspondant au royaume des animaux. Il est important de regardez tous ces indices pour la suite de l'aventure car plus tard, le Lama vous posera une question précise. Longez le

mur de la falaise. Vous apercevez une grille d'aération qui peut être ouverte en utilisant votre gaffe. Laissez la grille et continuez sur le chemin jusqu'en haut des escaliers.

La serre

Entrez dans la serre qui possède une double porte rouge. Prenez l'apparence du pèlerin et mémorisez l'image du gardien de la serre. Abordez tous les sujets. Vous apprenez l'existence d'un réseau de tunnels de chauffage par la vapeur de tous les bâtiments. L'arbre de vie qui est malade (les racines pourrissent) n'a pas produit le fruit pour l'offrande au sanctuaire des prêtas.
Visitez la serre. Au centre se trouve l'arbre à vœux. Il y a un petit échafaudage où vous récupérez un **couteau** de jardinier et le **plan des tunnels**. Plus loin il y a une statue de Bouddha jaune portant un récipient. C'est le sanctuaire du royaume des Dieux. Il y a aussi une grille au sol qui sert de conduit de chauffage de la serre.

Les tunnels

Ouvrez la grille et descendez dans les tunnels. Au pied de l'échelle se trouvent les racines de l'arbre à vœux. Versez l'eau de guérison contenue dans l'un de vos bols (objet récupéré à Atlantide). Les racines se portent mieux. Le plan est très utile pour se repérer dans les différentes galeries. Aux intersections il y a des symboles à la fois sur la carte et au plafond du tunnel. Une flèche rouge indique votre position actuelle. A certaines intersections il y a des aiguillages sous forme de grandes pierres qui roulent entre l'un ou l'autre des accès. Un levier permet de faire basculer ces roues. Sur la carte, un point noir permet de connaître la position des aiguillages. Vous pouvez ressortir et accéder aux autres bâtiments par les tunnels.

La serre

Pour l'instant, retournez dans la serre et récupérez une **pomme** (fruit spirituel) dans l'arbre à vœux. Déposez le fruit dans le récipient du Bouddha. Il ouvre sa main et vous récupérez une **pierre jaune**.

Le chemin du monastère

Allez à l'extérieur et traversez le ravin sur le pont de bois. Prenez l'apparence du gardien de la serre et parlez au pèlerin. Il vous apprendra les motivations de sa venue. Puis reprenez le chemin et montez les marches jusqu'au poste de garde de l'accès du Monastère. Prenez l'apparence du pèlerin. Grimpez sur la mezzanine et enregistrez l'image du garde "Dob Dob" dans la combinaison caméléon. Parlez avec le garde et donnez-lui le foulard de soie (objet récupéré à Atlantide) lorsqu'il le demande. Si vous n'avez pas le tissu de soie, prenez l'apparence du gardien de la serre, il vous laissera traverser le pont sans contrepartie. En discutant avec lui vous apprendrez qu'il a dévié le cheminement de la vapeur des tunnels et que cela peut avoir eu des conséquences ! Avancez vers le pont rétractable qui mène au monastère. Le garde va le déployer automatiquement. Traversez le pont.

Le temple des prières

Entrez dans le temple des prières en face. Il y a un Bouddha bleu correspondant au sanctuaire du royaume humain. Avancez et déposez le bol du mendiant (objet récupéré à Atlantide). Vous récupérez une **pierre bleue**. Il y a aussi une grille par terre donnant vers les tunnels de chauffage à la vapeur. Allez à la rencontre du Lama qui se trouve dans le recoin à droite. Mémorisez son image dans la combinaison caméléon. En lui parlant avec l'apparence du pèlerin, vous obtiendrez des informations sur le Nirvana. En lui parlant avec l'apparence du gardien de la serre, vous obtiendrez des informations sur les jardins et la méditation.

La tente de Khan

Sortez du temple et descendez les escaliers où se trouvent un Bouddha rouge correspondant au sanctuaire du royaume des Assuras et la tente de Genghis Khan. Mémorisez son image dans la combinaison caméléon. En prenant l'apparence du gardien Dob Dob, vous serrez roué de coups ! En prenant l'apparence du Lama vous apprendrez les ambitions de Khan concernant le secret de la transmutation et du Siddha. Remarquez la présence d'une autre grille d'aération.

Le temple des prières

Remontez voir le Lama avec l'apparence de Khan. Parlez de la transmutation et du royaume des animaux. A la question du Lama répondez par le mot "Ignorance". Si vous avez lu l'ensemble des inscriptions sous les Bouddha, le Lama vous révèlera l'offrande appropriée au sanctuaire.
Il vous remettra alors le **livre du savoir** qu'il faut déposer comme offrande au Bouddha vert du royaume des animaux. Traversez le ravin en sonnant la cloche du pont.

Au pied de la muraille

Retournez au pied de la muraille et déposez dans l'orifice du Bouddha vert le livre du savoir. Récupérez dans la main du Bouddha une **pierre verte**. Retournez au temple. En passant, parlez au garde Dob Dob avec vos nouvelles apparences. Une fois de l'autre côté du ravin descendez les escaliers à droite et continuez jusqu'à l'entrée du temple de la roue de l'existence.

Le temple de la roue de l'existence

Dans le corridor, vous trouvez un Bouddha bleu ciel correspondant au sanctuaire du royaume des Dieux et un moulin à prières comportant huit rouleaux. Celui en haut à droite est rouillé. Avec votre cruche (objet récupéré à Atlantide) ou avec la marmite de beurre qui se trouve dans les tunnels près du Bouddha noir. Déposez de l'huile ou le beurre dessus. Maintenant il fonctionne. Chaque rouleau émet un "son". Il faut reproduire les "sons" de l'inscription qui se trouve au pied de la muraille près des animaux (Om, Ma, Ni, Pad, Mé, Hum). Les rouleaux sont rangés sur le moulin de la façon suivante :
Ni - Ma - Hum - Pad
Mé - Ram - Om - Ré
Une fois la bonne séquence reproduite, le Bouddha vous tend une **pierre blanche**.
Entrez dans le temple de la roue de l'existence. Au centre il y a un édifice enfermant une statue blanche. En déposant la pierre blanche dans la main de la statue blanche, cela provoque la montée d'un escalier qui s'enroule autour de l'édifice. Au premier niveau il y a une statue rouge pour laquelle il faudra lui remettre la pierre rouge et ainsi de suite pour attendre le nirvana en haut de l'édifice.

Les tunnels

Il faut maintenant récupérer l'épée de Khan pour l'offrande au Bouddha rouge. La solution est de passer dans les tunnels de vapeur et d'arriver directement derrière Khan en soulevant la grille d'aération. Vous avez à peine 10 secondes pour prendre son épée et redescendre dans les tunnels.
Il reste un endroit dans les tunnels qui n'a pas encore été exploré : la zone où se trouve une icône de squelette. Récupérez la **marmite à beurre** qui se trouve à gauche du Bouddha. Le Bouddha noir correspond au sanctuaire du royaume des enfers. Pour récupérer la pierre noire il faut faire fondre la cire du Bouddha en faisant communiquer par les galeries les deux fournaises du bas de la carte jusqu'au Bouddha noir et sans qu'il n'y ait de fuites. Une fois cette opération effectuée, votre I.A. vous informe de la montée en température et vous pouvez récupérer la **pierre noire**.

Près de la tente de Khan

Sortez des tunnels et déposez l'épée de Khan dans la main du Bouddha rouge. Vous récupérez la **pierre rouge**.

Le temple de la roue de l'existence

Muni des six pierres, allez dans le temple de la roue de l'existence et déposez les pierres dans les mains des statues de couleurs. Montez tout en haut de l'édifice. A ce moment là, la fleur de lotus s'ouvre pour monter encore quelques marches. Admirez les peintures sur les murs et regardez au travers de la lentille rouge entre les yeux de la fresque. Vous apercevez le pèlerin en prière. Serait-ce lui, le dernier Siddha ? Récupérez le lotus et allez près du pèlerin sur le chemin menant au monastère.

Le chemin du monastère

Prenez l'apparence de la combinaison caméléon et parlez-lui. A sa demande, donnez-lui le lotus pour qu'il procède à la transmutation. Vous récupérez l'artefact.

L'A.S.T.

De retour à l'AST, vous avez récupéré la deuxième relique de l'héritage du temps.
Mais les extraterrestres sont entrés dans le système solaire. Il faut faire vite pour récupérer le dernier artefact de la formule du voyage temporel.

524 après J.C. - Cordillère des Andes (J-1 avant la destruction de l'El Dorado)

La ferme

Approchez du puits et mémorisez dans la combinaison caméléon l'image de l'enfant qui dort dans l'herbe.
Allez près de la grange et prenez l'apparence de l'enfant. Mémorisez dans la combinaison caméléon l'apparence du fermier qui se trouve sur le côté de la grange. Parlez au fermier. Vous apprenez l'existence d'un Shaman et de l'esprit qui garde les 4 éléments.
Retournez au puits avec l'apparence du père de l'enfant. Parlez à son fils pour le mettre au travail.
Allez sur l'aire d'envol des ballons dirigeables. Empruntez celui qui est présent et montez les escaliers jusqu'en haut du temple.

Le temple

Mémorisez l'apparence du peintre dans la combinaison caméléon. Récupérez dans le panier à gauche, une **feuille d'or**.
Regardez les pictogrammes sur les murs, ils indiquent que le Shaman a dissimulé le totem dans une cachette secrète. Cela pourrait bien être la relique ?
Redescendez les marches du temple et prenez à droite à l'intersection. C'est le chemin qui mène à la demeure du Shaman.

La demeure du Shaman

Un garde aviateur vous empêche de poursuivre votre chemin. Mémorisez son image dans la combinaison caméléon. Si vous avez l'apparence du peintre, il vous renvoie terminer votre travail au temple. Si vous avez l'apparence du fermier, vous apprenez qu'une attaque ennemie est imminente ! Si vous avez l'apparence du jeune fils du fermier, il vous renvoie aussi mais l'idée vous vient de trouver un moyen de diversion avec le ballon de guerre. Passez par derrière le mur où se trouve le garde aviateur et avec votre couteau, coupez la corde qui retient le ballon dirigeable. Maintenant que la voie est libre, avancez jusqu'à la demeure du Shaman en conservant l'apparence du jeune fils fermier.
A droite se trouve le chef des aviateurs. Mémorisez son image dans la combinaison caméléon. Parlez-lui et le Shaman vient à votre rencontre. Mémorisez son image dans la combinaison caméléon. En discutant avec le Shaman, vous apprenez l'existence des deux esprits du temps et de l'espace correspondant sûrement au voyage temporel. Un des morceaux du totem est caché près du temple. Le Shaman vous apprend aussi votre destinée et vous demande si vous avez toujours le talisman qu'il vous avait remis. Il faut donc aller le chercher auprès de l'enfant.

La ferme

Partez vers le puits et prenez l'apparence du Shaman. Parlez à l'enfant et demandez-lui le **talisman**. C'est un silex monté sur un support. Retournez à la demeure du Shaman en changeant d'apparence et montez en haut de la maison sur les toits.

La demeure du Shaman

Grimpez dans la nacelle du ballon et allumez le réservoir de gaz avec votre silex. Une fois en hauteur vous apercevez le temple. Faites un zoom et notez la position des quatre visages placés en forme de flèche. Ils représentent les quatre esprits élémentaires. Le totem se trouve sûrement dans le bassin à côté du temple ! Eteignez la flamme pour

redescendre et marchez vers le bassin de l'autre côté du temple.

Le bassin

Regardez la stèle qui est par terre. Déposez le talisman dans l'ouverture. Le bassin se vide de son eau. Descendez dans le bassin en forme de flèche et regardez les sculptures qui ornent les murs. Il faut appuyer sur les quatre esprits élémentaires selon la même disposition que celle que vous avez notée au-dessus du temple. Une fois que les yeux rouges des quatre esprits sont bien allumés, empruntez l'accès qui s'est ouvert dans les marches du bassin. Un mur de feu vous bloque le chemin. Pour l'éteindre, il n'y a pas d'autre moyen que de noyer le passage. Remontez donc devant la stèle et récupérez votre talisman. Maintenant que le chemin est libre, rendez-vous au bout du corridor et récupérez le **totem**.

L'A.S.T.

De retour à l'AST, vous avez récupéré la dernière relique de l'héritage et il est temps de les assembler avant que les extraterrestres ne détruisent tout.
Vous devez reconstituer le symbole qui se trouve dessiné en haut à gauche de l'écran en tournant les pyramides. Mais la solution de ce puzzle est aléatoire suivant chaque partie.
L'héritage est maintenant reconstitué pour le bien de tous les peuples.

FIN

The Last Dynasty

© Sierra / Coktel Vision 1995

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce jeu se compose de 3 phases successives :
- une phase de combat spatial
- une phase aventure dans une station spatial
- une deuxième phase de combat spatial

Combat spatial, 1ère partie

Simulation

Détruisez tous les chasseurs ennemis.

TERRE

Pour franchir l'hyper espace, détruisez les 13 Albatros.

HOUVT

Détruisez les 3 Eagles qui ont pris pour cible un chasseur allié.
Le chasseur allié détruit le transporteur ennemi.

Protection XYMANDI

Détruisez les 8 Albatros aux côtés des 3 Shadow de la compagnie des ferrailleurs.
Allez vers Ximandi

Hommes

Détruisez les 6 Eagles et les 2 Warloch pour récupérer les prisonniers sur la base ennemie.
Ne touchez pas à la base ennemie avant que les Shuttle n'aient récupéré les hommes de Ruimel.
Allez vers Ridack.

RIDACK

Ne détruisez pas le satellite de brouillage qui perturbe votre ordinateur de bord.
Avec la carte, repérez le convoi et détruisez l'escorte des 3 Warhead.
Ne touchez pas à la barge ; l'ordinateur de bord reprogramme la barge pour repasser à côté du satellite. Suivez-le et dirigez-vous vers Ridack.

XB4-1

Détruisez l'escorte des 2 Warloch. Ne touchez pas à la barge.

Suivez la barge qui se dirige vers XB4.
Détruisez les 6 Warloch stationnés autour des astéroïdes (2 satellites de brouillage sont dissimulés dans le champ d'astéroïdes).

Aventure dans la station spatiale

Niveau 1

Descendez au niveau -1 grâce aux anneaux en rouge.

Niveau -1

Salle dans le pylône

Prenez le bracelet dans le tiroir de la table.
Remontez au niveau 1.

Niveau 1

Poste de contrôle

Prenez la disquette sur le fauteuil.
Introduisez la disquette dans le lecteur de droite.
Introduisez le bracelet dans le lecteur spécial.
Appuyez sur le clavier pour effectuer la programmation du bracelet vers le niveau 2.
Descendez au niveau -1.

Niveau -1

Entrez dans l'ascenseur du pylône central.
Utilisez le bracelet pour accéder au niveau 2.

Niveau 2

Salle du générateur (au centre du hall)

Détruisez la caméra vidéo au plafond.
Prenez le fusible dans le placard.
Désactivez le blocage des portes du niveau 2 en baissant la poignée dans le placard.
Eliminez le garde en sortant.

Le bar

Prenez les bris de verre derrière le comptoir.
Prenez une bouteille d'eau et remplissez-la au robinet.

Atelier n°1

Prenez une bombe de peinture.
Prenez du fil électrique.

Atelier n°2 (salle protégée par un robot)

Branchez le fil sur le tableau électrique et reculez.
Jetez la bouteille d'eau sur le robot.
Prenez le tournevis dans le tiroir du bureau.

Laboratoire n°1 (en haut de l'escalier)

Prenez la clé magnétique sous les feuilles de la table.
Déposez les bris de verre sur le rebord de la table.
Déposez le fusible dans le boîtier du laser trionique.
Activez le laser trionique pour détruire le robot.
Ouvrez l'armoire avec la clé magnétique.
Prenez une capsule.
Déposez de la peinture sur les 2 capteurs et reculez.

Laboratoire n°2

Allez vers la salle d'attente via le sas.

Salle d'attente

Prenez le joint.
Allez vers la salle de manutention.

Salle de manutention

Prenez le vérin derrière les conteneurs.
Avec le tournevis, démontez les grilles du plancher devant la porte de droite.
Actionnez la commande du treuil pour attirer les gardes dans le trou.
Sortez par l'autre porte.

Chambre

Prenez le scaphandre.

Salle de repos

Posez le joint sur le scaphandre (utilisez la touche inventaire).
Mettez le scaphandre.
Déposez la capsule dans l'aquarium pour asphyxier les gardes.

Salle des ordinateurs

Prenez le circuit imprimé.

Laboratoire n°2

Introduisez la disquette dans le lecteur de droite.
Introduisez le circuit imprimé dans le lecteur de gauche.
Appuyez sur le clavier pour effectuer la programmation de la disquette.

Salle de contrôle vidéo

Introduisez la disquette dans le lecteur de droite.

Introduisez le bracelet dans le lecteur spécial.
Appuyez sur le clavier pour effectuer la programmation du bracelet vers le niveau 3.
Allez dans la salle du pylône au niveau -1.

Niveau -1

Salle dans le pylône

Déplacez l'armoire avec le vérin.

Niveau -2

Récupérez le trépied au bas de l'échelle.
Allez dans l'ascenseur au niveau 2.

Niveau 2

Ascenseur (niveau 2)

Fixez le vérin sur le trépied (utilisez la touche inventaire).
Posez l'ensemble sur la commande de l'ascenseur.
Actionnez la minuterie du vérin.

Actions à mener en moins de 3 minutes

Allez dans la salle de manutention.
Actionnez le treuil.
Montez sur le treuil.
Actionnez le treuil pour descendre sur le pont d'envol.
Allez au niveau -1 (par les anneaux rouges).
Allez au niveau -2 (par la salle du pylône).
Allez dans la grande salle et montez sur le contrepoids de l'ascenseur.
Attendez le déclenchement de la minuterie du vérin.

Niveau 2

Utilisez le bracelet programmé dans l'ascenseur pour aller au niveau 3.

Niveau 3

Ouvrez le récepteur d'énergie.
Détruisez le clone avec le laser.
Retournez au vaisseau.

Combat spatial, 2ème partie

MOD

Traversez les lignes ennemies jusque dans le champ d'astéroïdes (les Bomber ne peuvent y pénétrer).
Avec la carte, organisez la protection des utilitaires et détruisez les 8 Wasp isolés.
Franchissez rapidement la dernière vague de Bomber et allez vers Mod (les Shuttle servent de cible).

KYAC

Détruisez le convoi des 3 Barges et 4 Lightnin.
Appelez 3 Shadow en renfort (touche SOS sur la carte).
Concentrez le feu sur la première vague.
Evitez la deuxième vague et passer rapidement entre les 2 transporteurs ennemis.
Allez vers Kyac

SYMEST 4-2

Toute la force d'Iron attaque Symest 4.
Détruisez la première vague ennemie avec des roquettes.
Appelez 4 Arrow en renfort.
Organisez la destruction des 5 Stinger et des 2 utilitaires ennemis.
Laissez-vous poursuivre par les Stinger et détruisez-les avec des mines (maintenir une distance < 10 km).
Les vaisseaux alliés détruisent les Stinger en remontant le sillage de votre Arrow.
Allez vers Symest 4.

Seul

Détruisez les 4 Wasp et la barge "bombe" se dirigeant vers Symest 4.
Détruisez les 8 satellites de brouillage.
Détruisez les 4 Wasp venant en renfort.
De retour dans la formation, appelez 3 Arrow en renfort.
Détruisez les 5 Wasp.
Détruisez les 3 Bomber.

Retour

Appelez 4 Shadow en renfort.
Détruisez les 4 Warrior et 4 Lightnin.
Retournez sur Symest 4.

SDOK

Détruisez les 4 Warrior.
Détruisez les 4 Stinger avant qu'ils ne passent en hyper espace.
Après leur ravitaillement, détruisez à la roquette les 4 groupe de Warrior.
Détruisez les 2 groupes de Stinger qui arrivent en renfort.

Final

Détruisez avec des missiles les 3 Warrior.
Avec vos boosters, allez rapidement vers la base d'Iron en passant au centre du dispositif.
Détruisez à la roquette la dernière base à droite.
Rapprochez-vous des satellites de brouillage.
Détruisez les vagues successives de Stinger et attendez la venue de l'escorte de 3 Bomber.

Fin

The Last Remnant

© Square Enix 2009

NEW GAME +

Terminez le jeu pour débloquer le mode New Game + qui vous permet de recommencer en conservant la plupart des objets acquis précédemment.

RECRUTER LES BOSS DE KOENIGSDORF

Après avoir battu les boss de chaque base, vous avez la possibilité de les affronter à nouveau, puis de les recruter dans une guilde.

Hannah

La battre, puis aller à Balterossa pour l'affronter à nouveau. Vous pourrez la recruter ensuite à la guilde de l'Union du Calice d'Or.

Hinnah

La battre, puis aller à Nagapur pour l'affronter à nouveau. Vous pourrez la recruter ensuite à la guilde de l'Union du Calice d'Or.

Ludope

Le battre, puis aller à Melphina pour l'affronter à nouveau. Vous pourrez le recruter ensuite à la guilde de l'Union du Calice d'Or.

Milton

Le battre, puis aller à Royotia pour l'affronter à nouveau. Vous pourrez le recruter ensuite à la guilde de l'Union du Calice d'Or.

Snievan

Le battre, puis aller à Elysion pour l'affronter à nouveau. Vous pourrez le recruter ensuite à la guilde de l'Anneau du Labyrinthe.

Young

Le battre, puis aller à Baaluk pour l'affronter à nouveau. Vous pourrez le recruter ensuite à la guilde de l'Union du Calice d'Or.

Zuido

Le battre, puis aller à Ghor pour l'affronter à nouveau. Vous pourrez le recruter ensuite à la guilde de l'Anneau du

Labyrinthe.

The Longest Journey

© Ubisoft / Funcom 1999

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Un niveau très court, pour s'échauffer. Commencez par aller sur votre droite et récupérez la petite branche sur l'arbre avant de discuter avec lui. Ramassez ensuite une écaille dans le nid puis utilisez-la avec la branche sur le petit ruisseau encore plus à droite. Une fois le cours rétabli, allez de nouveau parler à la voix des arbres.

Chapitre 1

Vous voilà dans votre chambre. Prenez l'agenda et la photo sur le meuble et regardez l'agenda pour récupérer la feuille volante. Ramassez ensuite le singe dans l'armoire puis et récupérez son œil puis ouvrez la fenêtre et détachez la corde à linge avant de sortir par la porte. Ramassez une feuille sur la plante à droite, descendez et prenez le papier rose sur le tableau d'affichage. Lisez-le, donnez-le à Fiona (elle vous donnera un anneau) puis ramassez les allumettes sur la table avant de vous rendre à l'académie. Récupérez le gant dans la poubelle, montez par l'escalier, prenez la palette et commencez à peindre. Allez ensuite au café pour parler à Charlie puis prenez des confiseries dans le bocal. Avancez encore pour parler à Stan, insistez pour avoir votre salaire puis regardez le poster près du juke-box et récupérez un ticket et regardez l'adresse dessus. Prenez le pain sur la table puis retournez à la pension et examinez l'appareil à l'extérieur.

Utilisez l'anneau avec les deux fils déconnectés, mettez tous les leviers sur la même ligne horizontale (deux fois à gauche, deux fois à droite, une fois à gauche, trois fois à droite, une fois à gauche, une fois à droite). Activez ensuite la valve sur la gauche puis prenez les tenailles dans le tube. Retournez à la chambre d'April et allez jusqu'à la fenêtre pour utiliser le pain sur le canard bleu. Tirez ensuite la chaîne pour remonter la corde puis retournez à votre travail pour récupérer le canard et enlever le sparadrap. Allez au métro, achetez un passe pour une semaine et allez au café Roma pour parler à Cortez. Retournez ensuite à la pension, parlez à Mickey et à Fiona puis retournez dans votre chambre (ou au travail si vous avez répondu oui).

Chapitre 2

Demandez à Fiona et à Zack (en haut) où se trouve Cortez puis allez dans le métro et regardez les étincelles près des rails (clé à gauche). Utilisez le canard (icône bouche), les pinces et la corde pour faire un objet avec lequel vous pourrez ramasser la clé. Prenez ensuite le métro vers le cinéma (deux fois à droite en sortant) et poussez la poubelle pour plonger un bonbon dans la flaque verte. Parlez au détective et donnez-lui le bonbon puis allez à gauche et ramassez le chapeau au milieu de la rue. Revenez en arrière et utilisez la clé pour ouvrir le boîtier électrique. Utilisez le sparadrap sur le gant et réparez le câble cassé. Suivez le concierge dans l'allée, avancez jusqu'à la porte, posez le singe sur le tas de détritus et le chapeau par dessus. Ouvrez ensuite la poubelle, utilisez les allumettes dessus puis entrez pour parler à Cortez et au prêtre. Faites le tour de la ville puis revenez lui parler jusqu'à ce qu'il vous parle d'Arcadie.

Allez ensuite au marché et parlez avec le vendeur de cartes pour vous faire engager. Amenez la carte au capitaine Nebevé sur la bateau près des docks. Il vous donnera de l'argent pour la carte mais refusera de signer. Allez aux portes de la cité pour acheter une flûte puis retournez voir le capitaine et donnez-lui la liste. Allez voir le vendeur de cartes, donnez-lui votre liste et allez finalement voir Westhouse. Faites-lui signer la carte et parlez-lui et partez (il vous donnera une vielle horloge) puis utilisez la punaise sur l'horloge.

Chapitre 3

Parlez au prêtre à la cathédrale (Hope street) puis trouvez Warren Hugues pour lui demander son aide. Prenez ensuite le métro jusqu'au poste de police, lisez les panneaux et activez le barrage mobile avec le code puis montez dans le container à ordures pour rentrer. Récupérez le papier dans la boite à outils, examinez-le puis parlez aux hommes sur la gauche. Donnez-leur le formulaire, allez en demander un autre à la réceptionniste et insistez jusqu'à ce qu'il l'acceptent. Allez au téléphone le plus proche et appelez celui d'à coté puis dites aux homme qu'ils ont un appel. Récupérez le tournevis, allez près des câbles et essayez de passer la porte. Regardez les étagère près de la réceptionniste puis parlez-lui de l'obtention d'un formulaire. Allez ensuite réparer les câbles puis courrez pour passer la porte.

Achetez un Coca-cola, allez dans la pièce de gauche et cherchez le placard de Maria Hernandez. Parlez ensuite au policier à travers la porte de gauche et allez ouvrir son placard. Prenez les médicaments, l'éclat de miroir et lisez la note en dessous. Donnez ses médicaments à Minelli, parlez-lui de sa femme, appuyez sur l'interrupteur et échangez l'œil de verre avec celui du singe. Ressortez, utilisez l'œil sur le scanner de la porte et cherchez Warren Hugues sur l'ordinateur puis sur sa sœur regardez le numéro et imprimez tout). Faites ensuite des recherches sur l'église d'Altec et sur Jacob McAllen. Notez le nouveau code, éteignez l'ordinateur et allez à celui du fond au la pièce. Entrez le dernier code, prenez les papiers dans l'imprimante et quittez les lieux pour vous rendre au bâtiment 87 afin de donner les documents à Warren.

Allez ensuite voir ses amis sur les docks, frappez plusieurs fois à la porte et insistez pour entrer. Donnez-lui le cube de données puis sortez et remplissez la canette de peinture avant de retourner au poste de police. Donnez-la au policier et utilisez le bout de miroir pour réfléchir le rayon laser et prendre l'unité anit-grav (grâce au tournevis). Ramenez-la à Burns, allez parler à Cortez à la cathédrale puis retournez chez vous pour parler à Emma et à Charlie.

Chapitre 4

Allez à l'auberge du voyageur parler à la femme puis a Abnaxus et allez dans la cuisine pour vous asseoir sur la chaise. Allez au marché en vous réveillant, parlez au vendeur de cartes et remettez-lui la liste puis allez au stand à coté pour jouer au jeu. Utilisez le tournevis pour faire bouger une tasse puis donnez-le à l'homme en échange d'un prix. Allez parler de livres à Tobias puis allez voir la créature près de la maison en forme d'arbre. Parlez ensuite à Westhouse, lisez le livre et notez le nom de l'île (Alais). Retourner parler au vieil homme, puis allez échanger votre tournevis contre l'oiseau. Demandez ensuite au capitaine ce dont il a besoin pour naviguer et allez dans la forêt pour retrouver le vent.

Avancez jusqu'à Banda (qui cherche son frère), appelez le corbeau et regardez le pont de l'autre coté. Retournez à l'écran précédent pour aider la vieille dame, utilisez le balai sur le placard puis prenez le crâne sur la droite et jetez-le par la fenêtre. Cliquez sur la planche sous la table pour vous échapper, parlez à nouveau et allez au nouveau lieu sur la carte. Parlez à tout le monde au village et suivez les instructions de l'homme au fond à droite puis choisissez de dormir.

Chapitre 5

Ramassez les fleurs de l'autre coté du pont puis parlez à l'ivrogne près de la tour. Utilisez les fleurs sur lui et essayez de prendre des baies dans la boue. Appelez le corbeau pour qu'il le fasse puis mélangez les baies avec les fleurs pour les donner à l'homme. Entrez et donnez des pièces à la statue à droite. Prenez le sel et le poivre puis donnez encore quelques pièces. Soufflez les bougies, tournez le sablier et montez les escaliers puis ouvrez la porte près du miroir. Utilisez le poivre sur la statue de visage et entrez puis donnez la calculatrice à Klakks dans l'escalier.

Récupérez le bouteilles blanche (en bas sur les étagères du milieu), jaune (près du chaudron), bleue (sous le crâne) et verte (derrière les rideaux). Mélangez la blanche, la verte et la bleue pour obtenir une potion d'invisibilité, retournez au miroir dans le labyrinthe puis utilisez la mixture sur vous pour récupérer la page de formules dans le livre devant vous. Utilisez la page avec le livre, mélangez la bouteilles jaune avec la blanche puis la bleue (vol) puis la verte avec la jaune et la bleue (magie). Buvez la potion de vol et allez chercher la bouteille rouge près du toit au dessus de la fenêtre. Mélangez rouge, rouge, et bleue (explosion) puis blanc, rouge et bleu (vent). Utilisez la potion de magie et d'explosion sur la sphère en cristal, ouvrez la fenêtre, appelez le corbeau et faites-lui déverser la potion de vent dans les nuages.

Donnez ensuite la potion de vent au capitaine pour le convaincre puis allez trouver un navigateur à l'auberge. Donnez la carte à la femme, parlez-lui et envoyez-la voir le capitaine. Allez ensuite voir le vendeur de cartes et Tobias avant de

quitter la ville en bateau avec le capitaine Nebenay.

Chapitre 6

Prenez une pomme dans le tonneau puis descendez les escaliers et prenez la hache près du sac de farine. Mangez un bonbon et utilisez le sur dans le sac pour obtenir un vers que vous mettrez dans la pomme. Donnez ensuite la pomme au capitaine sur le pontet demandez à Tun de prendre la barre pour un moment. Utilisez le talisman sur la boussole, parlez à Tun pour lui dire que vous avez dévié de votre route puis enlevez le talisman. Redescendez enfin les escaliers et utilisez la hache sur le coffre.

Chapitre 7

Appelez votre corbeau et envoyez-le chercher une île puis parlez à la tête qui sort de l'eau et essayez plusieurs fois de la toucher. Examinez les dessins sur le mur, mangez le petit truc bleu pour pouvoir respirer sous l'eau. Allez dans l'eau jusqu'à la ville et récupérez le matière verte sur le murs. Prenez ensuite le cristal puis la perle noire dans la coquille à l'extérieur. Mélangez votre sang (utilisez la punaise) avec la matière verte puis à la perle noire pour obtenir une perle dorée, mangez-la pour pouvoir parler aux sirènes.

Allez dans la cité des sirène et examinez la lance puis montrez le cristal avant de ressortir vers la pièce où vous pouvez respirer. Regardez les algues pour récupérer un cristal, et regardez encore puis allez dans la caverne. Ramassez les deux cristaux, regardez l'autel. Placez le cristal marron dans le trou avec le symbole de vague, le jaune dans celui du poisson, le gris dans celui à l'œil et le vert dans celui au harpon. Tournez-les pour que les symboles soient en face de ceux de l'autel. Retournez ensuite parler à la reine, prenez la lance puis nagez vers l'épave. Attaquez le monstre et récupérez une dent puis entrez dans l'épave pour pendre le talisman avant de retourner voir la reine. Donnez-lui les deux objets, parlez-lui puis allez dans le temple placer le talisman sur le symbole dans le mur. Pour finir, prenez la pierre et montrez-la à la reine.

Chapitre 8

Ramassez la corde sur la plage et appelez le corbeau (envoyez-le dans la jungle) avant d'aller près des grandes statues pour parler aux hommes. Allez ensuite dans les ruines à gauche de la plage et utilisez la corde sur le petit arbre pour descendre. Récupérez la clé dans les rochers en bas de la caverne puis repartez sans oublier la corde.

Allez près de la statue à coté de l'arbre et utilisez la clé et tournez la roue pour que le symbole indique le grand arbre (vous devez aussi avoir le cercle avec deux lignes en haut). Allez ensuite à la statue au dessus du village et tournez la roue (les oreilles) jusqu'au symbole de l'arbre (la roue du haut doit indiquer la flèche brisée). Allez maintenant aux ruines (oreilles vers le village, bouche vers le volcan) puis retournez au grand arbre.

Parlez avec Q'aman, demandez-lui de l'aide, puis donnez-lui le papier de bonbon. Retournez à l'arbre pour demander aux hommes pourquoi ils ne travaillent pas et suivez-les et parlez leur de nouveau. Allez à la falaise récupérer les restes de poisson, demandez le fil de pêche à Q'aman avant de le donner aux hommes des arbres. Utilisez la corde sur les restes de poisson puis sur l'arbalète quand elle est finie puis demandez à passer de l'autre coté.

Parlez aux habitants, utilisez les potions de vol et de vent pour atteindre la cité puis allez voir le garde à l'entrée du château. Parlez ensuite à Seana (l'enfant), à Neema (près des pots), à l'homme à l'extérieur de la cité, et au garde près du trou que vous avez franchi tout à l'heure. Revenez voir le garde du château et répondez à ses questions puis entrez et parlez à l'homme à l'intérieur. Une fois au fond de l'océan, creusez le sable devant vous, parlez dans l'orifice puis passez dans celui qui s'ouvre.

Chapitre 9

Parlez au prêtre puis dirigez-vous vers votre appartement et fuyez les agresseurs en montant dans votre chambre. Sautez par la fenêtre, buvez la potion d'invisibilité pour passer le garde puis allez au café et passez par la porte qui s'ouvre alors.

Chapitre 10

Parlez à Abnaxar et à Brian puis allez à la bibliothèque pour parler à Yerin . Ressortez et disposez les pierres dans votre sac en reformant le symbole du sol au dessus de la bibliothèque. Demandez au corbeau de nettoyer la tête du dragon et demandez à Yerin de vider l'eau. Tournez la roue et récupérez la pierre puis sortez de la bibliothèque.

Chapitre 11

Récupérez la palette à l'académie et peignez puis allez voir Burns, récupérez la carte d'identité et montrez-lui la carte des étoiles. Prenez ensuite le métro puis l'ascenseur de gauche, ramassez la boite de pizza dans la poubelle puis achetez de nouveaux vêtements dans le magasin. Sortez vers la navette, parlez au policier sur le toit puis sortez par la droite. Donnez la boite de pizza à jerry, prenez l'ascenseur, examinez le bureau et utilisez l'ordinateur quand vous serez enfermé. Sortez par la grille, passez à gauche (surprise :) puis parlez à Cortez. Allez dans le laboratoire après le combat, utilisez l'ordinateur pour récupérer un autre disque de pierre. Retournez voir Burns et allez à l'ascenseur du métro. Entrez dans le tunnel et dites au délégué que vous voulez devenir un colon.

Chapitre 12

Allez chez les hommes et achetez des pilules au distributeur puis utilisez une pièce pour ouvrir la grille derrière la poubelle. Prenez le passage, passez par la première sortie, tirez le câble et retournez dans le tunnel pour prendre la deuxième sortie. Mettez les pilules dans le café et cachez-vous puis redescendez quand le garde disparaît. Prenez la clé dans le manteau, examinez l'ordinateur puis allez à l'écran de contrôle et dites au garde des cellules de s'en aller (lumière rouge).

Allez ensuite ouvrir la cellule 5, parlez avec le gardien et retournez à la salle des gardes. Utilisez la même méthode pour vous débarrasser du garde près du sas puis allez sur place, appuyez sur le bouton rouge puis allez chercher le filtre à oxygène dans la zone de fret (dans les caisses). Retournez à la capsule et réparez-la avec le filtre avant de l'activer avec le bouton blanc.

Chapitre 13

Allez dans le désert et approchez-vous de la tour. Utilisez le talisman et la potion de magie sur la sphère de chaos puis traversez le gouffre. Continuez à avancer et donnez l'anneau à votre père pour passer l'illusion avant d'appeler le corbeau en approchant de la tour. Examinez les alentours (le gouffre, la tour, le brouillard et à nouveau le gouffre) puis franchissez le pont. Allez au puits au centre et utilisez le disque de pierre dans l'ouverture, prenez la main et entrez dans la tour. Vous n'avez plus qu'a utiliser le talisman sur Gordon pour libérer sur lui le vortex de chaos.

The Lost Files of Sherlock Holmes : The Case of the Serrated Scalpel

© Electronic Arts

JEU DE FLÉCHETTES

Dans le premier, au cours du jeu on a à défier l'ordinateur lors d'une partie de fléchettes. Or, ce jeu de fléchettes est aussi accessible à partir de la ligne de commande par : HOLMES /D#
où # représente un chiffre. Suivant le chiffre on joue contre un joueur plus ou moins fort géré par l'ordianteur, ou contre un autre joueur. On peut même faire jouer l'ordinateur contre lui-même.

The Lost Vikings

© Interplay / Silicon & Synapse 1992

CODES DES NIVEAUX

01. STRT	11. VLCN	21. JNKR	31. FNTM
02. GR8T	12. QCKS	22. CBLT	32. WRLR
03. TLPT	13. PHR0	23. H0PP	33. TRPD
04. GRND	14. C1R0	24. SMRT	34. TFFF
05. LLM0	15. SPKS	25. V8TR	35. FRGT
06. FL0T	16. JMNN	26. NFL8	36. 4RN4
07. TRSS	17. TTRS	27. WKYY	37. MSTR
08. PRHS	18. JLLY	28. CMB0	
09. CVRN	19. PLNG	29. 8BLL	
10. BBLS	20. BTRY	30. TRDR	

The Lost Vikings 2

© Dice / Blizzard Entertainment 1997

CODES DE NIVEAUX

1.	NTRO	16.	DRNK	31.	D4DY Dernier niveau
2.	1STE	17.	YOUR		
3.	2NDS	18.	0V4L		
4.	TRSH	19.	T1N3		
5.	SW1M	20.	D4RK		
6.	WOLF	21.	H4RD		
7.	BR4T	22.	HRDR		
8.	K4RN	23.	LOST		
9.	BOMB	24.	0B0U		
10.	WZRD	25.	H0M3		
11.	BLKS	26.	SHCK		
12.	TLPT	27.	TNNL		
13.	GYSR	28.	H3LL		
14.	B3SV	29.	4RGH		
15.	R3T0	30.	B4DD		

CHEAT CODES

Tapez, dans les passwords :

CR3D	Crédits
CH3T	Surprise
W4RP	Aller au niveau le plus loin ou vous êtes allé
GHST	Invincibilité

The Matrix : Path of Neo

© Atari / Shiny Entertainment 2005

DÉBLOQUER LES TRICHES

Terminez le jeu une fois dans les modes de difficulté indiqués pour débloquer les modes de triche suivant :

- Santé de Vampire (Normal)
- Toutes les Armes (Facile)
- Munitions illimitées (Normal)
- Armes de corps à corps indestructibles (Facile)
- Arrêt des balles (The One)
- God Mode (The One)

The Moment of Silence

© Focus / House Of Tales 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

Quelques petites précisions avant de commencer :
- pour ramasser un objet ou agir sur votre environnement (ouvrir une porte...), faites un clic gauche.
- pour observer un objet, faites un clic droit.
- pour accéder à l'inventaire, mettez le curseur de la souris sur le bord inférieur de l'écran.
- pour utiliser un objet de l'inventaire sélectionnez-le avec un clic gauche et déplacez-le à l'endroit désiré.
- pour avoir une précision sur un objet de l'inventaire, faites un clic droit.
- comme dans tous les jeux d'aventure, n'oubliez pas d'épuiser toutes les possibilités de dialogue et d'observer tous les objets de votre inventaire.

29 septembre 2044

Brooklyn

- Immeuble résidentiel
Dans le couloir, ramassez **l'ours en peluche** qui est par terre et regardez la plaque de l'appartement des Oswald. Entrez dans votre appartement et prenez le **messenger** qui est dans la table de nuit. Utilisez-le pour demander le numéro de téléphone de Madame Oswald et appelez-la. Dirigez-vous ensuite vers votre ordinateur pour participer à une petite conversation.
Allez frapper à la porte de Madame Oswald. Elle vous ouvre et une discussion s'en suit dans laquelle vous lui remettez l'ours. Appelez les renseignements avec votre messenger pour connaître le numéro de la police et appelez. Enfin, contactez à nouveau Madame Oswald et rentrez vous coucher dans votre appartement.

30 septembre 2044

Brooklyn

- Immeuble résidentiel
Utilisez votre ordinateur pour "chatter" avec Christine. Allez voir Madame Oswald pour lui demander la permission de parler avec Tommy. Discutez avec le jeune garçon de tous les sujets et surtout de son père. La conversation va dévier sur un jouet alien. Pour l'obtenir, il va falloir faire un échange.
Revenez dans votre appartement et regardez dans le tiroir situé en bas à gauche de l'armoire pour y trouver la fameuse **figurine** que le garçon désire. Remettez-la lui et celui-ci vous donne en échange la **figurine alien** que son père a achetée. Sortez de l'appartement et entrez à nouveau pour pouvoir reparler à l'enfant et lui demander la **photo** de son père. Descendez par l'ascenseur et rendez-vous au parc.

- Le parc
Parlez au gourou et au guitariste. Observer l'endroit pour dormir et prenez le **fil de fer**. Utilisez le messenger pour parler à Madame Oswald et lui dire où en est votre enquête.

- Tillary street

Parlez à Bob qui tient le kiosque à journaux (en particulier des événements de la nuit dernière et de ce qui s'est passé dans la rue) puis montrez-lui la figurine alien. Prenez une satcar pour vous rendre dans le quartier de Downtown Manhattan.

Downtown Manhattan

- Great Central Plaza
Utilisez votre messenger sur le terminal pour entrer dans l'immeuble. Une fois dans le hall, parlez à Claire et identifiez-vous pour pouvoir parler à votre patron qui vous donne le nouveau mot de passe. Pour le communiquer à Claire, utilisez la proposition "Bon Claire, je n'ai pas le temps...". Le bon mot de passe est le dernier de la liste. Prenez l'ascenseur.
Montez directement à l'étage pour voir Monsieur Greenberg, votre chef et demandez-lui des congés (pour cela, parlez-lui 2 fois) pour vendredi. Ressortez et prenez la satcar direction Lower East Side.

Lower East Side

- La rue
Avancez d'un écran et allez à côté de l'épave de voiture pour pouvoir parler à Juan. Pendant la conversation, il va vous voler votre messenger. Parlez à Big Mike puis essayer de vous rendre à l'endroit dans lequel est allé le voleur. Frappez à la porte, personne n'ouvre.
Parlez à la prostituée (Rita) qui est en face de l'immeuble. Elle vous avoue qu'il faut taper à la porte d'une certaine façon pour qu'on vous ouvre. Allez à nouveau frapper à la porte en utilisant le code qu'elle vous a donné pour entrer.

- Nuclear Café
Epuisez tous les sujets de conversation avec Lou. Il vous avoue que le messenger est sur une table juste derrière vous. Ramassez le **messenger** et essayer d'entrer dans la salle de derrière. Lou vous en empêche. Montrez-lui la photo pour qu'il change d'avis.
Parlez à Cypher. Il vous dit qu'il accepterait bien de vous dire où se trouve le paysage de la photo, mais en échange il vous faut diffuser un message de propagande à la gloire de son groupe sur les écrans officiels. A cet effet, il vous remet un **disque**.

Downtown Manhattan

- Great Central Plaza
Une fois à l'intérieur de votre boîte, parlez à Bill qui s'occupe du terminal de téléchargement. Parlez lui 2 fois pour avoir la question "Et si je te rapportai à manger ?". Pour qu'il quitte son poste, il faut donc lui ramener un petit en-cas.
Allez lui acheter son plat préféré un **litelife** au kiosque de Brooklyn.
Donnez-le à Bill. Mais celui-ci le veut chaud. Il y a un micro-onde dans la cuisine, mais il ne fonctionne pas. Pour le remettre en marche et faire chauffer le plat :
- réactivez le fusible du disjoncteur qui se trouve à côté de l'accueil.
- branchez le micro-onde (prise à côté de la porte de la cuisine).
- mettez le litelife dans le micro-onde
- réglez le minuteur sur 2 minutes et lancez le réchauffage (bouton Start/Stop)
- attendez deux minutes ou sortez de la pièce et re-rentrez directement pour trouver le plat réchauffé.

Allez dire à Bill que son en-cas est prêt : il va quitter son poste, vous laissant le champ libre pour mettre le disque dans le lecteur.

Lower East Side

- Nuclear Café
Retournez parler à Cypher puis montrez-lui la photo. Monsieur Oswald pose devant les installations du SETI à Arecibo. C'est votre prochaine étape, mais avant, il vous faut trouver le moyen de vous y rendre.

Downtown Manhattan

- Great Central Plaza
Allez dans le bureau du directeur. Il n'est pas là. Regardez sur la droite du bureau : il y a une bande de caoutchouc un peu décollée qui sert de planque pour une **clef**. Introduisez-là dans la serrure du tiroir pour l'ouvrir et ainsi prendre le **carnet de vols**.
Parlez à Madame Oswald via votre messenger puis prenez une satcar pour vous rendre à l'aéroport.
Une fois sur place, utilisez votre carnet de vol sur le portique du terminal B.

1er octobre 2044

SETI

- Le centre de recherche
Parlez au Dr Price, en particulier, de l'étrange visiteur. Sortez par la porte du fond et dirigez-vous vers la boutique de souvenirs. Si vous ouvrez la porte, une **sacoche** va tomber. Une fois que vous l'avez dans votre inventaire, ouvrez-là pour avoir un **couteau**, du **fil** et un **camescope**. Jetez un oeil à l'observatoire et revenez à Brooklyn avec une satcar.

Brooklyn

- Immeuble résidentiel
Allez parler à Madame Oswald puis à Tommy qui vous remettra l'**ours en peluche**. Ouvrez-le avec le couteau pour trouver une **cassette vidéo**. Revenez parler à Madame Oswald puis ramassez la **clef de consigne** sur la table juste à côté d'elle.

Downtown Manhattan

- Great Central Plaza
Allez demander à Bill ce qu'il pense de la cassette. Avant de partir, ramassez l'**aimant** qui est sur le tableau magnétique situé sur un des bureaux qui fait face à la cuisine.

Greenweech Village

- Mac Dougal Street
La boutique d'antiquité est fermée. Regardez l'écriteau qui est à l'intérieur. Dans l'inventaire, combinez le fil de fer, le fil puis l'aimant pour confectionner une **canne à pêche**. Utilisez votre petite invention sur la fente de boîte aux lettres de la boutique pour récupérer **l'écriteau**. Observez-le dans votre inventaire pour obtenir le numéro de messenger d'Huntington, puis appelez-le. Il vous ouvre.

- Boutique d'antiquités
Parlez à Monsieur Huntington (demandez-lui surtout s'il a un appareil pour lire les bandes magnétiques), puis cherchez un **magnétoscope** dans le magasin. Tant que vous y êtes, regardez sur les étagères et prenez la cassette de **La Guerre Des Mondes**. Avant de partir, observez la cage à pigeons.

Lower East Side

- Nuclear Café
Parlez à Cypher et donnez-lui la cassette de La Guerre Des Mondes. Prenez le **câble vidéo** sur l'établi.

Brooklyn

- Immeuble résidentiel
Posez le magnétoscope sur votre table basse et reliez-le au télécran grâce au câble. Notez les chiffres qui apparaissent : 8227.9347 et 2234.6621.

SETI

- Le centre de recherche
Rendez-vous à l'observatoire et entrez les coordonnées que vous avez vues sur la cassette pour prendre **2 clichés**.
Allez montrer les photos à Cypher.

Aéroport

- Comptoir des renseignements
Regardez par la fenêtre à côté de la porte vitrée. Vous allez faire une remarque sur les SDF et l'hôtesse va aller les voir, ce qui vous laissera tout le loisir de passer derrière le guichet et de trifouiller le système de surveillance pour avoir le code : 2543.

- Les consignes
Localisez les consignes dans le hall (qui sont appelées lockers). Entrez la clef que vous avez trouvé chez Madame Oswald puis le code 2543. Le coffre s'ouvre. Prenez et lisez le **journal intime d'Oswald** qui s'y trouve. Vous pourrez en tirer deux informations intéressantes : un code étrange (notez-le) et un plan.
Allez parler à Madame Oswald dans son appartement.

Greenweech Village

- Boutique d'antiquités
Parlez à Monsieur Huntington de vos découvertes. Suivez-le dans l'arrière boutique et épuisez tous les sujets de discussions. Actionnez l'interrupteur qui se trouve à côté des coupures de journaux et observez l'article énigmatique (celui avec un dirigeable). Parlez-en à Huntington. Avant de partir de la boutique, prenez un **pigeon voyageur**. Ensuite, allez dormir dans votre appartement..

2 octobre 2044

Brooklyn

- Immeuble résidentiel
Parlez à Christine grâce à votre ordinateur, puis descendez dans la rue pour parler à Bob.

Downtown Manhattan

- Great Central Plaza
Discutez avec votre ami Brian.

Aéroport

- Comptoir des renseignements
Epuisez tous les sujets de conversation avec l'hôtesse d'accueil. Vous apprenez que la station Lunar 5 est entièrement réservée pour les gagnants d'un jeu en cette saison.

Brooklyn

- Immeuble résidentiel
Revenez devant l'ordinateur de votre appartement et cliquez sur la petite bulle pour démarrer un chat avec Christine et vous excuser. Sortez dans le couloir : un messager vous remet un **billet pour Lunar 5**. Rappelez Christine pour la remercier.

Aéroport

- Comptoir des renseignements
Parlez à l'hôtesse : celle-ci vous demandera votre billet et va vous dire de rejoindre le terminal A. Faites-le et introduisez

votre ticket dans le lecteur pour emprunter l'ascenseur spatial.

3 octobre 2044

Lunar 5

- Zone d'arrivée et zone des cabines
Parlez à Linda. Une fois dans votre cabine, regardez le lavabo pour prendre le **verre** et la **serviette** puis posez ces deux objets sur la table.
Allez de nouveau parler à Linda puis rendez-vous dans la zone de détente.

- La zone de détente
Discutez avec Madame Winter puis dirigez-vous vers le bar pour parler à Monsieur Stiller. Vous avez désormais un doute sur les cocktails : ne contiendraient-ils pas une drogue qui rendrait les gens heureux ? Prenez un **cocktail** sur le plateau du comptoir. Puis avancez pour voir le Docteur Jenkins engueuler la serveuse.

- Zone d'arrivée et zone des cabines
Parlez à nouveau à Linda au sujet des personnes que vous venez de rencontrer et revenez à votre cabine (n°28).
Versez le cocktail sur le verre recouvert de la serviette pour découvrir que ceux-ci sont effectivement empoisonnés.
Prenez les **gélules**.

- La zone de détente
Revenez au bar et en chemin parlez au Docteur Jenkins. Dans l'inventaire, utilisez le couteau sur les cellules et versez la **poudre** obtenue dans la tasse du Dr qui est sur le comptoir du bar.
Allez deux secondes à la zone d'arrivée pour permettre à Jenkins de rejoindre le bar et revenez le voir pour constater l'effet de la poudre. Il va aller s'allonger. Profitez-en pour piquer son **émetteur**.
Rendez-vous à la zone d'arrivée. A droite de la porte donnant sur le quartier des cabines se trouve l'accès (évidemment fermé) à la salle des machines. Utilisez l'émetteur pour l'ouvrir.

- La salle des machines
Regardez le panneau de contrôle bleu : des chiffres apparaissent. Appuyez sur le bouton central. La bonne combinaison est en fait la composition de l'atmosphère terrestre soit 78 % d'azote, 21 % d'oxygène et 1 % de gaz rares. De gauche à droite et de haut en bas : 78, 1 et 21. Appuyez sur le bouton central pour valider : la porte de l'ascenseur s'ouvre. Prenez-le.

- Secteur B
Prenez **l'outil** et la **cartouche énergétique** sur l'objet en mauvais état. Avancez en bas à gauche de l'écran pour aller sur la plate-forme d'embarquement.
Dès que les vaisseaux arrivent, utilisez la cartouche énergétique sur celui qui est prêt à partir (place A22). Remontez vers la zone d'arrivée : la station est évacuée.

4 octobre 2044

Aéroport

- Salon
Avant d'aller dans le salon, parlez à Lou. Vous pouvez ensuite vous rendre au salon de l'aéroport et discuter avec Gérald (2 fois pour épuiser les sujets de discussion) qui s'est fait voler son badge.

Lower East Side

- La rue
Parlez à Rita la prostituée pour récupérer le **badge** de Gérald.

Aéroport

- Les consignes
Utilisez le coffre puis combinez la clef de la consigne avec le pigeon avant de sortir à l'extérieur de l'aéroport pour lâcher le pigeon.
Utilisez le badge de Gerald pour embarquer au terminal C.

5 octobre 2044

Les Bermudes

- Le niveau intermédiaire de la plate-forme
Il y a deux ascenseurs sur la plate-forme : un qui monte et un qui descend. Les deux ont le même fonctionnement. Avancez jusqu'au panneau de contrôle du second (qui descend). Vous vous rappelez du code qu'il y avait dans le journal d'Oswald ? Il s'agissait en fait de la marche à suivre pour cette énigme. Actionnez le bouton vert. Il faut mettre les deux bons symboles. Voici les parties de chiffres qu'il faut afficher :
Premier symbole : haut droite, centre, bas droite, bas
Deuxième symbole : bas gauche, bas, bas droite
Si vous ne voulez pas vous compliquer la vie actionnez le bouton vert. Ensuite, appuyez 5 fois sur la flèche en haut à gauche et 10 fois sur la flèche en bas à droite. Les bons symboles sont affichés. Actionnez l'interrupteur et montez dans l'ascenseur pour descendre.

- L'étage inférieur de la plate-forme
Entrez les deux symboles sur le panneau de contrôle jaune puis appuyez sur le bouton à droite pour faire remonter l'ascenseur. Vous pouvez désormais accéder à la cage de l'ascenseur. Regardez à gauche, il y a une niche cachée contenant un **équipement de plongée**.

- L'étage supérieur de la plate-forme
Une porte et son panneau de contrôle n'attendent que vous. Mais lorsque vous entrez le code des ascenseurs sur le panneau de la porte, cela n'a aucun effet.

- L'étage inférieur de la plate-forme
Montez dans le canot pneumatique et cliquez sur le pilier de droite pour vous déplacer. Regardez le panneau d'avertissement puis enfilez votre tenue de plongée et sautez à l'eau. Ouvrez le disjoncteur et actionnez le levier. Remontez à la surface et cliquez sur le second pilier pour trouver une **mine**. Vous la posez à l'étage intermédiaire.

- L'étage supérieur de la plate-forme
Dorénavant, l'électricité étant coupée, vous pourrez ouvrir la porte grâce au code habituel. A l'intérieur, à côté des panneaux, il faut regarder l'affichage des coordonnées (2 clics droits dessus pour les apprendre par coeur). Avant de sortir, ramassez la **corde** non loin de la porte.

- Le niveau intermédiaire de la plate-forme
Utilisez la corde sur la mine puis sur l'amarrage du dirigeable pour la faire exploser à distance. Une fois dans le dirigeable, ouvrez la trappe qui se trouve sur le plafond.

6 octobre 2044

Greenweech Village

- Mac Dougal Street
Dirigez-vous vers la boutique d'antiquités. Vous assisterez à l'arrestation d'Huntington et les policiers ne vous laisseront pas partir comme ça puisque vous serez aussi emprisonné.

Governors Island

- Quartiers des cellules
Attendez que les différents dialogues soient terminés et que la fouille de la cellule soit faite. Sortez dans le couloir pour parler à Brett puis revenez dans votre cellule et couchez-vous. Parlez au gardien. Lorsque le second geôlier arrive pour fouiller la cellule remarquez qu'il pose sa casquette sur la couchette.
Entrez dans la cellule 114 pour récupérer le **ketchup**. Revenez vous coucher et lors de l'inspection de la cellule, versez du ketchup dans la casquette du gardien. Lorsqu'il la remet, celui-ci s'évanouit, pensant saigner. Prenez-lui la **clef de la salle de repos** et entrez-y.
Prenez la **figurine** et le **fil** (à côté de la fenêtre).
Refermez la porte et placez la clef sur le corps du gardien pour qu'il ne se rende compte de rien.
Revenez sur votre couchette. Avant que la grille ne s'ouvre, attachez le fil à la porte. Une **dent** s'ajoute seule à votre inventaire : au moins, vous ne portez plus le radio-transmetteur qui était implanté à l'intérieur.
Allez dans la cour de promenade. Remarquez l'oiseau et l'arbre.
Revenez dans votre cellule et prenez le **pain**.
Sortez à nouveau dans la cour : il fait nuit. Attirez l'oiseau avec le pain et donnez-lui votre dent dans l'inventaire.
Dirigez-vous vers l'arbre pour le libérer et accrochez-vous aux branches pour vous échapper.

8 octobre 2044

Brooklyn

- Tillary street
Demandez à Bob des **tickets pour le train magnétique**. Empruntez-le (entrée juste au dessus des satcars).

Greenweech Village

- Boutique d'antiquités
Récupérez la **clef de la consigne** en regardant le lustre en cristal.

Aéroport

- Les consignes
Allez récupérer vos affaires à la consigne grâce à la clef trouvée dans la boutique d'antiquités.

Brooklyn

- Le parc
Il fait nuit. Montrez le messenger au hippie.

9 octobre 2044

Brooklyn

- Les égouts
Avancez toujours tout droit jusqu'à ce que vous trouviez une **chaussure** par terre. Combinez-la avec le fil que vous avez dans votre inventaire pour la réparer.
Continuez toujours tout droit jusqu'à pouvoir descendre des escaliers et arriver à une station (pour vous aider, n'hésitez pas à utiliser la touche H du clavier pour voir quels sont les différents accès de chaque écran, mais attention car le jeu mentionne parfois certains accès qui n'en sont pas et à l'inverse il en oublie d'autres).

- Station Lafayette Avenue
Avancez et montez dans la rame de métro pour parler au professeur (2 fois pour épuiser tous les sujets). Passez dans

l'autre wagon pour parler à Monsieur Oswald qui vous donne un mot de passe. Revenez discuter avec le professeur et sortez sur le quai.
Parlez à Charlie et à Youri qui ne veut pas discuter. Revenez voir le professeur pour voir ce qu'il en est. Enfin, parlez à Youri puis remettez-lui la chaussure. Il vous faut une carte des lieux.

- Les égouts
Remontez dans les égouts pour passer à l'autre station appelée Fulton Street. Une fois sorti de la station Lafayette Avenue prenez tout droit jusqu'à arriver à une passerelle (non loin de l'entrée des égouts). Traversez-la et continuez toujours tout droit jusqu'à des escaliers menant à la station voulue.

- Station Fulton Street
Allumez la lumière grâce à l'interrupteur qui est à côté de la porte et avancez jusqu'à ce que vous tombiez sur une vitrine contenant le **plan du réseau du métro**. Retournez à l'autre station.

- Station Lafayette Avenue
Donnez la chaussure à Youri. Prenez la planche et montez dessus pour accéder au conduit d'aération.

Brooklyn

- Immeuble résidentiel
Ouvrez la porte. Après la conversation avec Tommy vous dirigerez Madame Oswald. Utilisez l'ordinateur pour imprimer la **carte**. Parlez à l'agent et allez vers la porte de sortie.
Dirigez-vous ensuite vers la chambre de Tommy pour récupérer le **paquet d'ours gélifiés** qui est sur la caisse.
Utilisez les bonbons sur les toilettes qui sont dans la salle de bains puis tirez la chasse et revenez parler aux agents.

10 octobre 2044

Alaska

- La zone d'atterrissage
Regardez le trou dans la glace puis avancez pour entrer dans le refuge. Parlez à l'esquimau qui s'y trouve. Il vous faut un véhicule. Cliquez sur l'armoire à clefs derrière lui : vous ne pouvez pas y accéder tant que l'esquimau est là. Allez voir la clochette au centre de la pièce et ressortez.
Vous allez faire diversion en utilisant le tas de planches qui est à l'arrière du refuge. L'une d'entre elles va aller titiller la canne à pêche ce qui va faire sonner la clochette et l'esquimau va aller voir, vous laissant le champ libre pour aller lui piquer la **clef de la motoneige**. Utilisez-la sur la motoneige rouge qui est devant le refuge.

- Le centre d'espionnage
Ouvrez le capot de la motoneige pour prendre le **bidon d'essence** et le **chiffon**. Avancez jusqu'à l'entrée du bâtiment. Elle est bloquée par la neige. Utilisez le bidon puis le chiffon et enfin le briquet sur la surface enneigée pour faire sauter tout ça. Observez la caméra pour entrer.
Une fois à l'intérieur, regardez le cadavre sur la droite et ramassez le **bout de papier** et le **disque**.
Franchissez la porte étanche blindée et regardez le pupitre de commande vert. Descendez les escaliers pour parler à l'ordinateur.
Remontez dans le couloir et utilisez le briquet sur le bout de papier pour faire apparaître un code (passez le briquet sur le haut du papier pour voir les lettres apparaître par transparence) : NA-EU-AF-AU-SA. Ces lettres correspondent aux continents.
Revenez au cadavre et prenez le couloir opposé pour trouver une porte avec une carte de la Terre. Appuyez dans l'ordre sur les continents que donne le bout de papier :
1. Amérique du Nord
2. Europe et Asie
3. Afrique
4. Océanie
5. Amérique du Sud

La porte s'ouvre et vous arrivez devant les cinq antennes satellites qui pointent vers les cinq continents. On passe de l'une à l'autre en empruntant les couloirs accessibles en descendant les escaliers. Sur les couloirs du bas, il est aussi possible de voir sur quel continent est dirigé chacune des paraboles. Chacune des antennes a aussi un pupitre de commande près d'elle qui affiche un chiffre définissant son orientation. Le but est de créer une défaillance du système. Pour cela, il faut que trois des cartes que l'on voit dans les couloirs affichent l'Amérique du Nord. Un seul moyen pour cela : faire bouger les paraboles grâce aux pupitres de commande. Voici la marche à suivre (dans l'ordre !) :

1. afficher 006 sur le premier pupitre
2. afficher 210 sur le troisième pupitre
3. afficher 294 sur le cinquième pupitre
4. afficher 108 sur le second pupitre
5. afficher 282 sur le quatrième pupitre
6. afficher 000 sur le premier pupitre
7. afficher 216 sur le troisième pupitre

Une fois que c'est fait, une cinématique va se déclencher. Retournez près du cadavre et prenez le couloir non encore exploré. Avancez vers la zone d'évacuation jusqu'à arriver aux missiles. SAUVEGARDEZ ABSOLUMENT ICI pour pouvoir assister aux deux fins sans problème.

Fin catastrophe : actionnez la manette du troisième lanceur et grimpez dans la capsule de survie. Une fois dans le cockpit, abaissez la manette rouge et appuyez sur le bouton.
Fin heureuse : actionnez la manette du troisième lanceur et grimpez dans la capsule de survie. Une fois dans le cockpit, regardez l'appareil de guidage et insérez le disque dans la fente. Abaissez la manette rouge et appuyez sur le bouton.

The Moon Project

© Ubisoft / Topware Interactive 2001

CHEAT MODE

Pour activer le Cheat Menu, tapez **cheater 1** au cours d'une partie. Vous pourrez ensuite entrer l'un des codes suivants :

BEAUTIFULMOON 1	Carte complète (remplacez 1 par 0 pour revenir à une carte incomplète)
BYEBYE	Défaite
CHEATER 0	Désactiver le Cheat Menu
GOHOME!	Détruire son propre bâtiment
HEREYOUARE!	Afficher tous les adversaires
HIDE	Aucune visibilité
HOTGROUND	Place des mines
IDKFA	Donner des munitions, des protections et de l'énergie à toutes les unités
JUDGEMENTDAY	Détruire toues les unités visibles
LIMIT_UP x	Régler le nombre d'unités à x (où x est un nombre)
MONEYFORNOTHING x	Régler la somme d'argent possédée à x (où x est un nombre)
MOONLIGHT	Plus de visibilité
MYBRAINISFASTER 1	Activer la recherche rapide
MYBRAINISFASTER 0	Désactiver la recherche rapide
NEWONE	?
NOBELPRIZE	Recherche scientifique sur tous les sujets
SCIENCEFORNOTHING	Recherche gratuite
SHOWER	Eclairs et pluie
SMASH	Détruire le bâtiment adversaire sélectionné
TROMAVILLE	Blesser tous les adversaires visibles
ULTRASCIENCE	?

The Movies

© Activision / Lionhead 2005

QUATRE NOUVELLES SCÈNES

Pour débloquer tout les décors et les époques dans le bac à sable, il faut:

Tout d'abord, vous devez activer l'affichage des fichiers cachés de Windows. Pour cela, suivez les étapes suivantes :
1. ouvrez n´importe quel dossier de Windows (Mes Documents par exemple)
2. cliquez sur OUTILS > OPTION DES DOSSIERS > AFFICHAGE
3. cochez la case "AFFICHEZ LES DOSSIERS ET FICHIERS CACHES"

Ensuite, ouvrez le fichier UNLOCKING avec un éditeur de textes (le bloc-notes par exemple). UNLOCKING se trouve dans le répertoire "application data/lionhead studio/the movies". Remplacez ce qui s'y trouve par ce qui suit (copiez-collez) :

highest_decade = 2000
[prizes]
RANKPRIZE_1
RANKPRIZE_2
RANKPRIZE_3
RANKPRIZE_4
RANKPRIZE_5
RANKPRIZE_6
RANKPRIZE_7
RANKPRIZE_8
RANKPRIZE_9
RANKPRIZE_10
RANKPRIZE_11
RANKPRIZE_12
RANKPRIZE_13
RANKPRIZE_14
RANKPRIZE_15
RANKPRIZE_16
RANKPRIZE_17
RANKPRIZE_18
RANKPRIZE_19
RANKPRIZE_20
RANKPRIZE_21
RANKPRIZE_22
RANKPRIZE_23
RANKPRIZE_24
RANKPRIZE_25

Sauvegardez, lancez une nouvelle partie bac à sable et vous aurez accès aux scènes suivantes :
- le devant de la mairie
- la bibliothèque
- le mur vertical
- le restaurant

RÉCOMPENSES FACILES

Si vous voulez gagner des récompenses Lionhead sans code, il y a un moyen assez simple. Pour avoir la récompense du meilleur film, il vous suffit de créer un film qui sera premier au classement et de ne jamais l'archiver. De cette manière, vous obtiendrez la récompense chaque année et cela pourra vous aider à "avancer" dans la partie et à débloquer de nouvelles scènes.

The Mummy

© Konami 2000

LES ARMES MAGIQUES

Certains ennemis ne peuvent être tués avec des armes conventionnelles. Vous devrez utiliser des armes magiques pour les vaincre.

PASSAGES DISSIMULÉS

Certains passages peuvent être creusés par des pilleurs de tombe. Ne vous approchez pas trop près, sinon ils risquent d'arrêter de creuser.

UTILISER LES TORCHES

Les torches peuvent servir à autre chose qu'à vous éclairer. Vous pouvez les utiliser pour contrer les attaques de vos ennemis ou pour vous débarrasser des momies.

The Mystery of the Druids

© CDV / House Of Tales 2001

SOLUTION COMPLÈTE

AVANT-PROPOS

Quelques conseils généraux :

- Visitez les lieux de fond en comble.
- Poussez les dialogues au maximum.
- N'hésitez pas à engager de nouvelles conversations car les réponses de vos interlocuteurs peuvent varier.

LE TEMPS PRESENT

DESTINATION SCOTLAND YARD

Bureau du chef Miller

- Dialoguez avec le chef Miller afin d'obtenir la destination de la forêt d'Eppings et le dossier de l'affaire.
- Explorez la pièce.

Laboratoire de Chris

- Dialoguez avec lui.
- Explorez la pièce.

Bureau de Lowry

- Dialoguez avec lui.
- Explorez la pièce.

Bureau de Janet.

- Dialoguez avec elle afin de récupérer le formulaire de demande d'information.
- Explorez et récupérez au fond de la pièce : papier carbone, formulaire de demande de fournitures et bloc-notes.

Bureau du chef Miller

- Passez par le bureau du chef Miller pour lui demander de signer le formulaire réclamé par Janet, il refuse.

Bureau de Brent Halligan (le vôtre)

- Jetez un coup d'oeil à vos téléphone et répondeur (pas de tonalité).
- Récupérez différents objets dans vos tiroirs : bouteille de jus de pomme, sacs en plastique et paire de gants.
- Sortez et prenez l'ascenseur.

DESTINATION FORET D'EPPINGS

- Dialoguez avec le Sergent.
- Allez inspecter les ossements afin de récupérer un os avec un sac en plastique ainsi que de l'herbe noircie.

DESTINATION SCOTTLAND YARD

- Dialoguez avec Chris en lui montrant les pièces à conviction afin d'obtenir la destination du musée d'Oxford et l'identité du professeur Turner.

DESTINATION MUSEE D'OXFORD

- Constatez que le musée est fermé (hélas !).
- Allez à droite dans la rue et trouvez une cabine téléphonique.
- Entrez et décrochez : il vous faut trouver de la monnaie.
- Dirigez-vous vers la gauche et vous trouverez un clochard.
- Dialoguez avec lui et tentez de lui prendre sa monnaie.
- Obtenez les informations sur l'alcool et récupérez la flasque vide du clochard.

DESTINATION SCOTTLAND YARD

- Dialoguez avec Chris.
- Dirigez-vous au fond de la pièce, à gauche, et inspectez les étagères.
- Essuyez les fioles avec l'écharpe de Janet.
- Retournez dialoguer avec Chris au sujet des fioles et obtenez qu'il vous prépare une boisson alcoolisée.

Attention les cheveux !!!

- Lorsque vous vous réveillez, vous êtes seul. Dirigez-vous vers les étagères au fond à droite et emparez-vous du flacon de poudre à empreintes digitales.
- Retournez vers les étagères des fioles d'alcool et saupoudrez-les avec la poudre.
- Remplissez la flasque du clochard avec l'alcool et le jus de pomme (action dans la barre d'inventaire).
- Reposez le flacon d'alcool à sa place.

DESTINATION MUSEE D'OXFORD

- Retournez voir le clochard et faites lui boire votre " potion magique ".
- Quand il est endormi, prenez l'argent.
- Allez à la cabine téléphonique et décrochez.
- Ouvrez le deuxième annuaire à partir de la gauche et obtenez le numéro du professeur Turner.
- Payez et dialoguez.

DESTINATION SCOTTLAND YARD

Laboratoire de Chris

- Parlez avec Chris de vos mésaventures téléphoniques et obtenez ainsi le renseignement " Mélanie Turner ".

DESTINATION MUSEE D'OXFORD

- Retournez à la cabine et téléphonez de nouveau au musée, soit Mélanie Turner, pour obtenir l'autorisation de rentrer dans le musée.
- Dialoguez avec Mélanie.
- Découpez un fragment d'os avec l'appareil situé sur la table de droite.

- Observez ce bout d'os au microscope et après une bonne mise au point, vous devez noter la présence d'or.
- Effectuez une action du fémur sur la faucille posée sur la table du bas.
- Cliquez sur le journal à côté et donnez vos conclusions ainsi que l'adresse du professeur Blake au détective Halligan.

DESTINATION MAISON DE BLAKE

- Dialoguez avec le professeur Blake afin de mieux connaître les druides et leurs funestes coutumes.
- Vous devez obtenir l'indice de l'amulette de transmutation et la destination de Carmors en Bretagne.
- Allez à Porsmouth et prenez le bateau.

DESTINATION PORT DE CARMORS

- Dialoguez avec le pêcheur pour obtenir le maximum de renseignements sur le château de Carmors ainsi que le chemin pour y accéder.
- Essayez de parler au capitaine du bateau (il n'est pas coopératif !).

DESTINATION CHATEAU DE CARMORS

- Visitez les ruines du château.
- Allez observer le cimetière à gauche en bas de l'escalier et constatez que la grille est fermée.
- Revenez au port.

DESTINATION PORT DE CARMORS

- Dialoguez avec le pêcheur au sujet de la pêche et de son matériel.
- Obtenez l'indice du capitaine Deneuve et de la manière de l'aborder afin de pouvoir discuter avec lui (monsieur le capitaine Deneuve).
- Allez dialoguer avec le capitaine et faites le parler des sujets concernant : sa vie, sa carrière, le pêcheur et le château.
- Revenez parler avec le pêcheur du capitaine et ainsi faites apparaître le chat sur le quai.
- Il va vous falloir attraper le chat. Pour cela, allez près du banc et dès que l'animal apparaît à gauche, revenez sur le quai et glissez-vous derrière les caisses le plus à droite possible. Le chat réapparaît et s'arrête un instant pour se lécher la patte, jetez-lui alors l'écharpe de Janet.
- Déposez le chat à côté du pêcheur et récupérez ainsi la canne à pêche et le seau.
- Associez ces deux éléments ensembles et ainsi, vous pouvez collecter le sel déposé sur la coque du navire.

DESTINATION CHATEAU DE CARMORS

- Dirigez-vous vers le cimetière.
- Ouvrez la grille grâce au dossier de l'affaire et allez vers l'arrière de la chapelle pour y trouver une stèle avec une cavité dessus.
- Placez le sel dans cette cavité et, à l'aide du fémur, faites en de la poudre que vous récupérez.
- Descendez les quatre marches et découvrez un mausolée.
- Jetez dessus la poudre de sel.

Attention les yeux !!!

- Ouvrez le coffre rouge qui est apparu et emparez-vous de la fameuse amulette.

DESTINATION PORT DE CARMORS

- Dialoguez avec le capitaine pour pouvoir monter à bord.
- Découvrez votre cabine afin d'y cacher l'amulette.
- Ouvrez la trappe du conduit de ventilation pour y déposer l'objet (au-dessus du lavabo).
- Allez prendre un bon bol d'air.

C'est la catastrophe !!!

- Vérifiez si l'amulette est toujours à sa place et courez en vain après le voleur (sûrement l'homme aperçu au cimetière).

DESTINATION MAISON DE BLAKE

- Entrez lui raconter vos mésaventures, obtenez l'indice sur " le cercle " et demandez-lui d'informer Mélanie Turner.

DESTINATION SCOTLAND YARD

C'est l'engueulade de l'année !!!
- Dialoguez, enfin si c'est possible, avec le chef Miller.
- Avant de sortir prenez la boite d'allumettes posée sur le bureau.
- Allez dans votre bureau et écoutez vos messages (six) sur votre répondeur.
- Dirigez-vous chez Lowry.
- Parlez jusqu'à obtenir son numéro de poste(196).
- Retournez à votre bureau.
- Composez le numéro de Lowry et faites lui écouter le message n°5 du répondeur.
- Profitez de l'absence de Lowry dans son bureau pour s'emparer de ses ciseaux.
- Revenez dans votre bureau (ce n'est pas obligatoire mais plus discret) et effectuez cette manoeuvre :
- Déposez le formulaire de demande de renseignements sur le bloc-notes.
- Placez dessus la feuille de carbone.
- Enfin, sur le tout, le formulaire de demande de fournitures.
- La feuille de carbone dépassant et étant donc visible, utilisez les ciseaux pour remédier à cela.
- Allez dans le bureau de Miller et obtenez qu'il vous signe le formulaire de demande de fournitures. Cela vous permet d'être en possession d'un formulaire de demande d'informations dûment signé du patron.
- Présentez ce formulaire à Janet et entrez dans la base de données.
- Obtenez toutes les informations relatives à l'organisation " le Cercle " et faites les imprimer par Janet.
- Récupérez la feuille imprimée et allez dans le couloir la photocopier.
- Quittez Scottland Yard. Vous ne pouvez pas aller à l'adresse de Lord Sinclair.

DESTINATION MUSEE D'OXFORD

- Glissez la photocopie dans la boîte aux lettres du musée.

DESTINATION MAISON DE BLAKE

- Informez-le de vos dernières découvertes.

DESTINATION MAISON DE LORD SINCLAIR

- Bien évidemment, la grille est fermée. Sonnez et discutez avec le majordome.
- Allez ensuite vers la droite et vous noterez qu'une fenêtre est ouverte.
- Scrutez la haie à la base du sapin.
- Maintenant, dirigez-vous vers la gauche de la propriété.
- Dialoguez longuement avec le jardinier et récoltez un maximum d'informations sur Lord Sinclair et ses pratiques douteuses.
- Une fois le dialogue épuisé, approchez-vous du tas d'herbes coupées et mettez-y le feu avec les allumettes.

Quel joli feu de joie !!!

- Emparez-vous de la cisaille laissée dans la brouette par le jardinier.
- Retournez à l'endroit où vous avez scruté la haie.
- Utilisez la cisaille sur le grillage puis terminez le travail avec les ciseaux.
- Avec les gants, écartez le grillage pour agrandir le trou.

- Confectionnez un ensemble avec l'écharpe de Janet et un sac en plastique, prenez le tout et déposez-le à la base du trou.
- Avant de traverser la haie, prenez un morceau de grillage (en bas, sous le coussin).
- Vous pouvez pénétrer dans la propriété.

Attention à vous !!!

- Explorez la chambre dans laquelle vous avez été enfermé. Il vous faut trouver un moyen d'en sortir.
- Observez le tableau au-dessus du lit puis décrochez-le.
- A l'aide du tableau, retirez le clou enfoncé dans le mur.
- Regardez en bas de la porte et à l'aide du clou, détruisez les joints entre les carreaux.
- Retirez les deux carreaux.

Quelle ambiance !!!

- Allez voir à la fenètre, c'est très joli.
- Associez le clou et le tableau afin de dissocier la toile de son cadre.
- Glissez la toile à l'endroit où se trouvaient les carreaux.
- Relevez-vous et introduisez le clou dans la serrure pour pousser la clé.
- Tirez la toile pour récupérer la clé et sortez en utilisant cette dernière sur la porte.
- Descendez et, en passant entre les deux escaliers, dirigez-vous vers le salon.
- Sortez dans le jardin.

C'est horrible !!!

Bon appétit !!!

- Faites sonner Mélanie et discutez avec le majordome.
- Allez vers la droite et SAUVEGARDEZ.
- Utilisez le passage dans la haie et pénétrez dans la propriété.
- Sans bouger, observez les deux hommes et notez la fenêtre ouverte.
- Lorsque l'homme de droite s'immobilise en vous tournant le dos, lancez les cailloux vers l'arbuste à côté du perron de la maison.
- Dès que l'homme de droite a tourné au coin de la maison, courez vers l'arbuste tout proche à droite puis vers la fenêtre ouverte.
- Explorez le bureau de Sinclair.
- Observez le pentacle et effectuez cette manoeuvre :
- Retournez l'étoile du centre.
- Faites tourner le disque extérieur afin d'amener la " victime " (figurine unique) tout en bas. Vous devez alors entendre un déclic.
- Cliquez sur le tableau à gauche pour faire apparaître un coffre.
- Pour ouvrir le coffre (le tableau inspire la solution), faites cette combinaison : mettez le curseur à 10h et cliquez sur le bouton. Curseur à 1h et cliquez. Curseur à 6h et cliquez.
- Le coffre s'ouvre, prenez l'amulette et le document.

Belle scène de ménage !!!

- Dialoguez et sortez

DESTINATION MAISON DE BLAKE

- Racontez-lui vos aventures et obtenez différentes informations : le nom d'un livre à trouver et la destination de la bibliothèque d'Oxford ainsi que le lieu des " Douze Ponts ".

DESTINATION BIBLIOTHEQUE D'OXFORD

- Observez la voiture stationnée et entrez dans le musée.
- Dialoguez avec la bibliothécaire.
- Visitez les lieux, c'est joli.
- Allez dans la salle de droite et prenez un livre " Le système monétaire romain " posé sur la table.
- Dirigez-vous vers la salle de gauche.
- Dialoguez avec l'homme qui travaille sur l'ordinateur puis glissez le livre en votre possession dans sa poche.
- Sortez à l'extérieur du musée et approchez-vous de la voiture.
- Utilisez le morceau de grillage pour ouvrir la voiture en le glissant dans l'entrebaillement de la fenètre.

Quel vacarme !!!

- Revenez dans la salle avec l'ordinateur et consultez-le pour savoir où se trouve le livre que vous cherchez (48/ 3-C-B).
- Allez dans la salle située derrière l'accueil et cherchez l'alcôve C.
- Cliquez sur la rangée 3 pour vous emparer du livre réclamé par le professeur Blake.
- Dirigez-vous vers la salle où se trouvent les ouvrages sur le système monétaire romain et cliquez le livre trouvé sur la pile de bouquins pour interchanger les couvertures.
- Retournez voir la bibliothécaire et montrez-lui le livre que vous voulez emprunter.

DESTINATION MAISON DE BLAKE

- Donnez-lui le livre et dialoguez avec lui puis avec Mélanie lorsqu'elle arrive.

Ca va chauffer !!!
Adieu Monsieur Blake !!!

DESTINATION LES DOUZE PONTS

- Dialoguez avec Mélanie.
- Cliquez sur la pancarte " Attention, Danger " et prenez les deux planches.
- Dirigez-vous vers les Douze Ponts et traversez sur le pont de gauche.
- A l'endroit où le pont est en ruine, placé une planche entre les deux ponts, grimpez dessus et placez l'autre planche juste devant.
- Montez sur cette dernière et récupérez celle de derrière, placez-la devant et ainsi de suite jusqu'au bout.

Attention à la chute !!!

- Dirigez-vous vers la tour et observez le mécanisme d'ouverture de la porte.
- Placez l'amulette dans le gros récipient en bois.
- Mettez la planche qu'il vous reste sous la porte pour empêcher que la porte ne se referme.
- Reprenez l'amulette et cliquez sur le récipient en bois.
- Démontez la vis à gauche qui tient le crochet et récupérez les deux objets.
- Entrez dans la tour et retirez la planche pour refermer la porte et faire apparaître un sablier.
- Cliquez sur ce dernier et démontez la vis avec les ciseaux puis glissez le crochet dans l'orifice.

Bon voyage vers le passé !!!

LE TEMPS PASSE

DESTINATION LA TOUR DU CHATEAU

- Vous vous réveillez dans une cuisine.
- Observez bien les lieux.
- Prenez le livre de recettes posé à gauche sur le tonneau, consultez-le et notez la formule du philtre de sommeil (pour quitter le livre, appuyez sur échappement).

- Prenez le bol en bois sur la table du fond.
- Cliquez sur les étagères à côté de la cheminée.
- Récupérez tous les ingrédients (6) sur l'étagère du milieu et un plateau de balance sur celle du bas.
- Allez dans la pièce à côté et dialoguez avec les soldats. Soyez coopératif et obtenez le droit de leur servir un philtre d'amour.
- Prenez une pièce dans la bourse accrochée au dossier de la chaise et retournez dans la cuisine pour y confectionner le philtre de sommeil (la ruse !).
- Remplissez le bol en bois avec l'eau du chaudron situé dans la cheminée et posez le plateau à gauche sur la balance.
- Mettez la pièce d'une once dans le plateau de droite et fabriquez le philtre en plaçant les différentes herbes dans le plateau de gauche (l'une après l'autre) en suivant la formule suivante : Une once d'anis. Une once de feuilles séchées. Une once de cannelle. Une autre once de cannelle. Une once de feuilles séchées.
- Versez le tout dans le bol, allez donner ce philtre aux gardes et attendez dans la cuisine qu'il fasse son oeuvre.

Bonne nuit les petits !!!

- Prenez la clé dans la poche du garde qui vous tourne le dos et essayez-la sur la porte à gauche.
- Descendez l'escalier à droite.
- Sortez Brent de son cachot avec la clé.
- Allez vers la gauche et déplacez la caisse pour dévoiler un escalier que vous empruntez.
- Enfoncez-vous dans le noir sans vous préoccuper de la direction.

Encore une surprise !!!

DESTINATION LE MONASTERE

- Observez la chambre et regardez par les fenêtres.
- Dialoguez avec Maglor et apprenez ainsi tout ce qui se trame.
- Sortez de la chambre et visitez de fond en comble l'intérieur et l'extérieur du monastère pour bien vous familiariser avec les lieux.
- Allez dans la chambre de Maglor (à côté de la vôtre), dialoguez de nouveau avec lui pour avoir d'autres détails et savoir où se trouve Mélanie.
- Allez prendre des nouvelles de Mélanie qui se trouve dans la bibliothèque (la petite porte dans la grande salle).
- Allez voir Serstan et parlez avec lui.

Il est complètement siphonné !!!

- Dans la pièce où sont entreposés les cierges, servez-vous.
- Dans la cuisine, prenez le tas d'herbes sur la table à gauche (ce sont des racines) et sur celle de droite emparez-vous du creuset en fer.
- Allez à l'extérieur, voir le forgeron. Dialoguez avec lui pour avoir divers renseignements.
- Ressortez et postez-vous sur la gauche de la forge. Regardez sur la cheminée, vous verrez un oiseau et son nid. Voilà qui explique les soucis rencontrés par le brave forgeron.
- Dirigez-vous encore vers la gauche et prenez le morceau de bois sous la hache.
- Retournez voir Serstan et dialoguez de nouveau.

De plus en plus fou !!!

- Entrez de nouveau dans la pièce de Serstan et obtenez de pouvoir rester le regarder travailler.
- Observez le coffre sur le bureau et la cavité dans le mur sous le tableau de droite. Dans ce trou, placez le morceau de bois que vous détenez.
- Sortez et allez dans la chambre où le feu de cheminée est allumé. Placez le creuset en fer dans l'atre et ensuite les cierges. Vous récupérez ainsi un bloc de cire.
- Allez voir Maglor et obtenez qu'il éloigne Serstan de sa chambre.
- Profitez de l'abscence de Serstan pour aller fouiller sa chambre.
- Observez les tableaux (air, eau et terre). Retirez la pierre qui obstrue la cavité dans le mur puis, prenez le coffre et

déposez-le sur le tabouret juste en dessous.
- Ouvrez-le et prenez la clé. Faites une empreinte de cette dernière avec le bloc de cire et remettez la clé dans le coffre.
- Reposez le coffre à sa place tout en retirant le morceau de bois. Replacez la pierre.

Ni vu, ni connu !!!

- Passez prendre des nouvelles de Mélanie dans la bibliothèque.
- Allez voir le forgeron et montrez lui l'empreinte de la clé.
- Dirigez-vous de l'autre côté de la cour vers le potager.
- Cliquez sur le potager, ouvrez la vanne du tuyau et posez sur la grille d'évacuation, les racines récupérées dans la cuisine.
- Dirigez-vous à droite vers la citerne, au fond de la cour.
- Cliquez sur le tuyau et actionnez la vanne pour inonder le potager.
- Allez capturer les vers de terre dans le potager.
- Retournez à la forge et placez-vous à gauche de la porte. Montez sur le toit pour y poser les vers (en bas, à gauche).
- L'oiseau se précipite, profitez-en pour retirer le nid.
- Retournez voir le forgeron et obtenez de lui qu'il vous fabrique la clé. Pour cela, présentez lui l'empreinte de cire.
- Sortez et allez à la bibliothèque pour discuter un peu avec Mélanie.
- Allez récupérer la clé chez le forgeron.
- Dirigez-vous vers la chambre bleue et ouvrez la porte avec la clé en enlevant les deux cadenas puis en retirant la poutre.
- Entrez.

DESTINATION LA SALLE DE LA BOULE DE CRISTAL

Quel labyrinthe !!!

- Pour s'y retrouver et atteindre le niveau tout en bas, suivez cet itinéraire : Couloir de droite. Couloir du centre. Couloir le plus à droite. Couloir de droite. Revenez sur vos pas. Couloir le plus à gauche. Revenez sur vos pas. Couloir du centre. Revenez sur vos pas. Revenez sur vos pas.
- Avancez jusqu'à une pièce ayant un grand oeil dans le mur.
- Fermez la porte derrière vous, l'oeil s'ouvre. Traversez-le, entrez dans la pièce, vous venez de trouver la boule de cristal.
- Cliquez sur la boule et vous verrez apparaître Stonehenge en piteux état.
- Allez observer les deux bouliers de part et d'autre de la boule.

DESTINATION LE MONASTERE

- Il vous faut voir Maglor. Il se trouve dans la grande salle près de la bibliothèque.
- Au fond de cette salle, vous pouvez voir un boulier identique, mais plus simple, à ceux que vous avez vus dans la salle de la boule de cristal.
- Dialoguez avec Maglor et obtenez la date et l'heure exactes du rituel sacré.

DESTINATION LA SALLE DE LA BOULE DE CRISTAL

- Dirigez-vous vers le boulier intact et disposez les boules de la façon suivante : Sixième cran. Deuxième cran. Troisième cran. Deuxième cran. Troisième cran. Quatrième cran. Cinquième cran.
- Une fois les boules positionnées correctement, allez voir la boule pour assister à la scène du rituel sacré.

Bourreau d'enfants !!!

DESTINATION LE MONASTERE

- Retrouvez Maglor. Il est introuvable et Mélanie n'est plus dans la bibliothèque.
- Allez dans votre chambre. Maglor vous y rejoint, dialoguez avec lui.

Ca risque de chauffer !!!

- Prenez le drap sur le lit et appliquez-le sur la bougie afin d'y faire un trou. Vous venez de fabriquer un parachute.
- Cliquez ce parachute sur les temples que vous apercevez au loin à travers la fenêtre de gauche.

Attention à l'atterrissage !!!

DESTINATION LES DEUX TEMPLES

- Retrouvez l'endroit où est tombé Maglor en revenant sur vos pas.
- Dialoguez avec lui puis allez chercher du gui. Il est au fond, à droite du pauvre Maglor.
- Enfilez vos gants, écartez les orties et prenez le gui.
- Revenez auprès de Maglor et cliquez sur lui avec le gui. Il est trop tard, hélas.

Paix à son âme !!!

- Cliquez de nouveau sur Maglor pour récupérer une toupie et prenez la direction des deux temples.

DESTINATION LE PREMIER TEMPLE

- Entrez dans le temple de gauche.
- Cliquez sur la table et lancez la toupie dessus. Un mécanisme rotatif se met en branle.
- Entrez par l'ouverture, ça tourne comme dans un manège. Entrez de nouveau et ça tourne encore.
- Dans cette pièce, il y a un mécanisme au sol. Appuyez sur la valve du milieu et retournez dans le " manège ".
- Dans cette nouvelle salle, prenez le silex dans le plateau au centre puis montez les escaliers et prenez la louche.
- Faites un " tour de manège " pour arriver dans une pièce où se trouve une outre pleine d'air. Laissez la pour l'instant. Montez les escaliers et prenez la petite pelle.
- Ressortez.
- Faites un " tour de manège " pour arriver dans une pièce où se trouve de l'eau. Prenez cette eau avec la louche. Montez les escaliers et prenez le second silex.
- Faites de nouveau un " tour de manège " pour accéder dans une pièce où se trouve de la terre. Prenez cette terre avec la petite pelle. Montez les escaliers et prenez le vieux soufflet.
- Retournez grâce au " manège " dans la pièce où se trouve l'air et prenez-le avec le soufflet.
- Vous devez ressortir maintenant. Montez dans le " manège " et le tour est joué.

DESTINATION LE DEUXIEME TEMPLE

- Entrez et observez bien la disposition de la salle.
- Il y a quatre alcôves dans lesquelles se trouvent une sphère ainsi qu'une porte bleue, fermée.
- Sur chacune des sphères, il y a un symbole (air, eau, terre et feu).
- Au centre, il y a une stèle sur laquelle est posée une clé, inaccessible pour l'instant.
- Revenez à l'entrée, allez à gauche, ouvrez la sphère et déposez la terre à l'intérieur.
- Continuez à gauche, ouvrez la sphère et déposez l'eau à l'intérieur.
- Encore à gauche, vous ne pouvez pas ouvrir cette sphère mais vous pouvez injecter l'air par l'orifice qui se trouve sur sa surface.
- Enfin, dans la dernière alcôve se trouve une sphère grillagée. Cliquez sur le côté droit et faites apparaître un cadenas. Appliquez l'amulette sur ce dernier et ouvrez la cage.
- Mettez le feu à la paille avec l'un des silex.
- Prenez la torche accrochée au mur au-dessus à gauche et embrasez-la avec le feu.
- Retournez vers chacunes des autres sphères. Cliquez sur la grille au-dessous avec la torche.
- Lorsque les trois sphères sont allumées, vous libérez l'accès à la stèle centrale et vous pouvez ainsi vous emparer de la clé.
- Avec cette dernière, ouvrez la porte bleue.

Ca sent le piège !!!

- Entrez et descendez les escaliers.
- Sur les murs, se trouvent des encoches. Cliquez à chaque fois sur ces encoches et récupérez 8 assiettes en pierre représentant les différents éléments (air, eau, terre et feu). Depuis le temps, vous devez savoir les reconnaître.
- Continuez de descendre et entrez dans une grande salle circulaire.

La salle du sceptre !!!

- Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Dans les quatre alcôves, vous trouverez un plateau et un petit menhir. Il vous faut appliquer les assiettes en pierre selon un ordre précis. Première alcôve : eau sur le plateau et air sur le menhir. Seconde alcôve : air sur le plateau et eau sur le menhir. Troisième alcôve : feu sur le plateau et feu sur le menhir. Quatrième alcôve : terre sur le plateau et air sur le menhir.
- Vous avez libéré l'accès au plateau central. Emparez-vous du sceptre !
- Mélanie est de retour avec Serstan, hélas !

Bon voyage vers le présent !!!

EPILOGUE

DESTINATION STONEHENGE

- Vous devez prendre une terrible décision.
- Tuez Mélanie avec la cisaille.

Bye, bye messieurs !!!

- Appliquez le gui sur la blessure de Mélanie.

Happy end !!! Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants !!!

The Need for Speed

© Electronic Arts / EA Canada 1995

CHEAT CODES

Pour piloter en mode arcade, tapez en majuscules EQC ZQRP comme nom de pilote.
Pour piloter en mode rally, tapez en majuscules EQC RQLY comme nom de pilote.
Pour piloter la voiture de 800 chevaux, tapez toujours en majuscules EQC POZR comme nom de pilote.

COURSE SUPPLÉMENTAIRE ET NOUVELLE VOITURE

Il est possible d'accéder à un septième parcours en remportant toutes les courses en mode tournoi. En remportant deux fois toutes les courses en mode tournoi, on accède à l'écran VIEW CREDITS où toute l'équipe du jeu est représentée. Pour avoir la course supplémentaire ainsi que la nouvelle voiture dans sans pour autant gagner toutes les courses du tournoi, éditez le fichier CONFIG.DAT se trouvant dans NFSGAMEDATCONFIG avec un éditeur hexadécimal. Allez au secteur 49, déplacement 462 et remplacez 00 par 02. Lancez le jeu et allez voir dans la fenêtre des crédits.

MODIFIER LES VOITURES

Les spécifications techniques des voitures (les rapports régime/moteur/vitesse, changements de rapports, tenue de route) se trouvent sur le CD-ROM dans le sous-répertoire SIMDATACARSPECS sous la forme de fichiers *.PBS. Or, ces fichiers ne sont pas copiés sur le disque dur pendant la procédure d'installation (même en cas d'installation maximum) de sorte qu'il n'est pas possible, a priori, de fabriquer une nouvelle voiture.

Par contre, le jeu va chercher dans le fichier NFSGAMEDATACONFIGPATHS.DAT (sur le disque dur) l'emplacement de ses fichiers de configuration. Sur un de vos disques dur, créez dans le répertoire racine un répertoire SIMDATA et copier dans ce répertoire le sous-répertoire CARSPECS avec son contenu. Ensuite, éditer le fichier NFSGAMEDATACONFIGPATHS.DAT et remplacer-le par "D" de la chaîne "D:SIMDATACARSPECS" (où D est la lettre correspondantes au lecteur cédérom) par la lettre du dique dur où vous avez copié les fichiers de caractéristiques techniques (*.PBS). Intérêt de l'opération : le jeu ne va plus chercher les fichiers de configuration des voitures sur le CD-ROM mais sur le disque dur; donc vous pouvez...les modifier et les sauvegarder ! Tous les fichiers ont l'extention .PBS. Le fichier ANSX correspond à l'Acura NSX, le fichier CZRI à la corvette ZR-I, DVIPER à la DODGE VIPER , F512TR à la Ferrari, LDIABL à la Diablo , MRX7 à la Mazda RX7, P911 à la Porsche 911, TRAFFC à la Warrior et TSUPRA à la Toyota Supra Turbo.

Exemple 1

Pour piloter une Porsche 911 Carrera avec le moteur, les changements de boîte et la tenue de route d'une Ferrari 512 TR, il suffit de copier le fichier F512TR.PBS en P911.PBS

Exemple 2

Pour piloter une Dodge Viper avec le moteur ,les rapports et comportement d'une ToyotaSupra Turbo, il faut copier le

fichier TSUPRA.PBS en DVIPER.PBS .

Notez bien que cette modification n'affecte que le comportement des voitures, l'ensemble chassiscoque, les tableaux de bords et les bruits de moteur étant sauvegardés ailleurs. A première vue, le jeu n'aime pas que l'on modifie la longueur du chemin d'accès des fichiers *.PBS, c'est pourquoi il vaut mieux se contenter d'un bête SIMDATACARSPECS dans le répertoire racine du disque dur. Enfin, n'oubliez pas de recopier les fichiers d'origine pour retrouver les "véritables" voitures du jeu... L'astuce ne pose pas de problèmes si vous bloquez, par exemple à 180 Mph le compteur d'une voiture qui roule à plus de 250 Mph !

Attention! Dans un cas de figure bien précis, cette astuce plante lamentablement. Le symptôme du plantage est l'impossibilité pour toutes les voitures de dépasser une vitesse avoisinant les 30 km/h. Dans ce cas de figure, il suffit de mettre l'attribut LECTURE SEULE (sous DOS, tapez ATTRIB +R NomDeFichier) au fichier SIMDATACARSPECSBY_R&T (logique, il devrait être sur le cédérom) et tout rentre immédiatement dans l'ordre.

The Next BIG Thing

© Focus Home Interactive / Pendulo Studios 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Vous débutez votre aventure en incarnant Liz, la journaliste novice. Discutez avec votre collègue Dan puis allez à droite vers le manoir.

Entrez et parlez à FitzRandolph, le propriétaire du manoir et de la société de production de films ; MKO. Revenez ensuite voir Dan pour essayer de le convaincre de vous aider à distraire FitzRandolph. Dan refusera pour le moment.

Revenez donc au manoir et approchez-vous des escaliers, à droite. Prenez ensuite les lunettes qui se trouvent sur la citrouille située à droite du robot.

Entrez dans la dernière salle à gauche. Dans le salon de lecture, récupérez le pot de pigments bleus qui se trouve sur l'étagère de droite. Prenez ensuite la veste située sur la rambarde de l'escalier. Sortez dans le hall et entrez dans la première salle, à gauche.

Parlez avec Edgard qui rêve d'être un acteur. Examinez ensuite la pancarte du film et revenez le voir. Vous devez maintenant maquiller Edgar pour qu'il ressemble au héros du film sur la pancarte. Entrez dans votre inventaire et combinez la veste, les lunettes et le pigment bleu avec la panoplie du parfait alien.

Donnez cette panoplie à Edgar pour récupérer le blouson qu'il porte. Entrez dans votre inventaire et fouillez le blouson pour récupérer les deux billets du match de boxe.

Vous disposez maintenant d'une arme qui vous permet de convaincre Dan de vous aider.

Revenez voir ce dernier et montrez-lui les billets. Quand il part voir FitzRandolph, récupérez sa flasque située sur le capot et prenez le bidon d'huile vide qui se trouve dans le coffre. Revenez ensuite au manoir.

Approchez-vous du fauteuil sur lequel était assis Fitz et récupérez une manivelle.

Entrez ensuite dans le couloir qui se trouve derrière le fauteuil. Avancez vers le dernier robot et discutez avec lui. Ce dernier vous informe que son niveau d'huile est faible en même temps il refuse de vous laisser entrer. Entrez alors dans votre inventaire et versez de l'alcool dans le bidon d'huile. Proposez-le ensuite au robot.

Une fois ivre, demandez-lui de vous ouvrir la porte du bureau de la secrétaire.

Entrez et prenez le crayon qui se trouve dans la tasse, sur le bureau. Entrez dans le bureau de Fitz et utilisez la manivelle sur le phonographe.

Revenez ensuite dans le bureau de la secrétaire qui vient de se transformer en une belle chambre à coucher. Allez vers l'étagère qui se trouve à gauche du lit et prenez la boite de caviar.

Quittez maintenant le manoir et allez vers la niche de Tobby. Utilisez la boite de caviar pour le faire sortir et récupérer le carnet de Big Albert.

Utilisez alors le crayon sur le carnet pour révéler l'écriture et l'endroit où se trouve Big Albert.

Chapitre 2

Vous incarnez cette fois Dan qui part au manoir pour chercher sa collaboratrice farfelue. Une fois dans la réserve, récupérez la ceinture de Liz qui se trouve sous le lavabo.

Quittez ensuite la réserve et ramassez les bombes de peinture. Avancez à gauche et prenez le Charango géant du Chupacabras.

Entrez dans votre inventaire et examinez cet objet pour découvrir qu'il s'agit d'un kit à tequila. Allez ensuite à gauche et repérez la griffe du Chupacabras plantée dans la porte. Essayez de la récupérer mais en vain.

Revenez à votre voiture et prenez la batte de base-ball. Récupérez aussi le tire-bouchon planté dans le gazon, à droite.

Revenez à la griffe et utilisez votre batte de base-ball pour la récupérer. Allez ensuite à droite vers la jetée puis utilisez la griffe pour couper la corde et la récupérer.

Revenez au manoir et approchez-vous de la niche de Tobby. Utilisez la ceinture de Liz sur le chien pour qu'il vous aide à retrouver ses traces.

Il vous ramène alors à la réserve. Utilisez maintenant la corde avec la trappe ouverte pour descendre.

Après la cinématique, sortez de la réserve pour rencontrer Edgar. Parlez avec ce dernier à propos du sarcophage. Récupérez ensuite la feuille de Tobby qui se trouve dans le coin droit et allez vers la jetée.

Vous rencontrez alors le poète de la douleur et le professeur Fly. Ce dernier cherche un volontaire pour son expérience qui puisse satisfaire trois conditions. Parlez de votre espérance de vie à Fly et effectuez un test sur le vital-o-mètre.

Pour l'instant, vous n'êtes pas le parfait volontaire selon Fly. Allez ensuite vers la sortie et récupérez l'appareil photo qui se trouve entre les deux consoles.

Sortez donc du labo pour retrouver le poète de la douleur. Pour qu'il retrouve de l'inspiration, donnez-lui le sel et le citron ainsi que le tire-bouchon.

Utilisez ensuite la griffe sur l'ardoise située à gauche pour que le poète lâche son dernier vers.

Allez vers votre voiture et utilisez la batte de base-ball pour la détruire. Prenez ensuite une photo de la voiture " customisée ".

Revenez au labo et donnez la photo au professeur Fly pour satisfaire une des trois conditions de Fly. Effectuez ensuite le test d'accablement moral.

Utilisez les vers du poète de la douleur avec les dessins pour réussir ce test. Allez ensuite vers le vital-o-mètre et utilisez cette fois la feuille de Tobby sur cette machine. Vous avez rempli les trois conditions nécessaires pour devenir un cobaye pour l'expérience de Fly.

Après la réussite du test, demandez au professeur Fly de faire une expérience plus poussée. Une fois dans la réserve, utilisez les bombes de peinture sur le télétransport pour qu'il ressemble à un sarcophage.

Allez ensuite voir Edgar pour l'informer de la présence d'un sarcophage dans la réserve. Après la réussite de l'expérience vous vous retrouvez dans le temple des illusions.

Chapitre 3

Vous incarnez toujours Dan qui use de son charme avec la prêtresse Krom-Ha. Discutez avec cette dernière et demandez à l'embrasser. Pendant le baiser, prenez une pièce dans le vase situé à gauche. Quittez ensuite la chambre de la prêtresse.

Allez à gauche et entrez dans le théâtre. Parlez aux deux robots à propos de l'obéissance aux ordres et demandez à Ducky de réaliser un tour de magie. Après son tour, approchez de la table rouge et prenez les accessoires du magicien.

Quittez le théâtre vers le hall puis entrez par la porte située sous les escaliers pour parler à l'oracle. Vous devez lui apporter huit hiéroglyphes pour effectuer un test de syntaxe. Revenez ensuite dans le hall.

Entrez dans la première salle, à droite. Utilisez le chapeau du magicien sur la pyramide puis utilisez la baguette pour terminer votre tour.

Récupérez le chapeau pour trouver une peluche à la place de la pyramide. Revenez donc au théâtre pour récupérer la pyramide qui se trouve sur la table.

Revenez dans le hall et entrez dans la dernière salle, à droite. Vous faites face à une série de sarcophages fermés. Vous devez trouver la momie qui apparait et se cache dans ces sarcophages.

Pour la trouver ouvrez celui qui se trouve à quatre pas à droite de sa dernière apparition. Prenez ensuite la dague que tient la momie.

Quittez cette salle et montez l'escalier pour parler au robot qui garde la sortie. Echangez votre batte de base-ball avec son bâton égyptien ancien et revenez voir l'oracle.

Utilisez la dague avec le panneau de la porte de sortie de secours qui se trouve à droite pour le récupérer.

Avancez vers l'oracle et donnez-lui la pyramide, la pièce, le panneau, la dague et le bâton pour constituer les huit hiéroglyphes. Pour réussir le test de syntaxe, vous devez choisir votre réponse en trouvant l'hiéroglyphe qui se trouve dans la même position sur la tablette et dans la phrase.

Par exemple si le symbole représentant un serpent est dans la dernière position sur la tablette et qu'il est aussi dans la dernière position dans les choix des réponses, il faut alors choisir cette réponse.

Résolvez toutes les énigmes pour que l'oracle vous donne un scarabée femelle. Sortez de la salle et approchez-vous de la fontaine. Placez ce scarabée dans la fontaine pour ouvrir un passage.

Après avoir récupéré le livre des morts, utilisez la pyramide pour l'ouvrir. De retour devant la prêtresse, récitez quelques passages du livre pour récupérer son collier. Vous pouvez désormais donner des ordres aux robots et récupérer le Big Albert.

Chapitre 4

Vous incarnez cette fois Liz qui est retenue par FitzRandolph. Discutez avec ce dernier avant d'aller à gauche. Parlez à Adrian, le robot chef, et épuisez le dialogue pour apprendre qu'il craint le froid. Allez ensuite vers la chambre froide et prenez le parachute qui se trouve à sa gauche avant d'entrer.

Examinez la nourriture qui s'y trouve et sortez. Allez à gauche et prenez un couteau de la collection qui se trouve au dessus du canapé.

Allez ensuite à la pièce qui se trouve à gauche. Approchez-vous de la cible qui se trouve à droite et prenez les fléchettes.

Allez encore à droite et fouillez l'étagère pour prendre un bâton de ski. Allez à gauche et récupérez un pistolet à fléchettes. Placez-en une dans le pistolet et utilisez ce dernier sur la perruche de la Malaisie.

Utilisez ensuite la poulie pour faire descendre la boite. Récupérer alors la sangle qui maintenait la boite.

Revenez voir FitzRandolph dans la salle à manger et demandez que l'on vous apporte à manger. Demandez du crabe royal d'Alaska dans le menu.

Quand Adrian le robot chef entre dans la chambre froide, Liz fermera la porte derrière lui pour l'emprisonner. Allez vers sa table de travail et prenez la seringue et le moule à gâteau. Entrez dans votre inventaire et combinez la seringue avec les fléchettes.

Revenez encore une fois à la salle à manger. Quand FitzRandolph pose sa pipe, utilisez la seringue pour injecter le tranquillisant dans la pipe.

Récupérez ensuite le chariot pliable et utilisez-le avec le coffre. Utilisez la sangle pour attaquer le coffre au chariot puis placez le parachute sur le coffre. Combinez ensuite le moule à gâteau et le bâton de ski pour obtenir un crochet.

Allez dans le balcon situé à droite et utilisez le crochet avec l'anneau qui se trouve au dessus de la porte.

Une fois la coupole ouverte, revenez au coffre et poussez-le à travers le balcon.

Chapitre 5

Vous incarnez Dan qui est attaché à la chaise du labo du docteur Zelssius. Parlez à Fly et demandez-lui si Zelssius l'a mis en boule. Quand Fly s'énerve, il produit un crachat acide. Demandez alors qu'il crache sur les liens de votre bras. Fly crachera alors sur les liens de votre jambe.

Utilisez cette dernière pour pousser le levier et faire descendre la cage de Fly. Appelez ensuite le docteur Zelssius et dites-lui que Fly compte le ridiculiser. Après l'altercation entre les deux scientifiques, Fly est furieux. Demandez-lui alors de cracher cette fois sur les liens de votre main pour vous libérer.

Après la cinématique, vous incarnez Liz qui lutte dans son coma. Entrez dans l'ascenseur et allez au 80ème étage. Approchez-vous du bureau et prenez le calepin. Récupérez ensuite le badge qui se trouve sur le cactus situé à gauche et revenez à l'ascenseur.

Allez ensuite au 11ème étage et approchez-vous du tableau pour retrouver Queenie, la soeur de Liz. Epuisez les dialogues et allez vers le ballot de paille pour récupérer les fils et l'aiguille. Revenez à l'ascenseur.

Allez cette fois au 14ème étage. Prenez le casque de moto qui se trouve à gauche, sur le porte-manteau. Allez ensuite à droite pour prendre le pommeau de la douche.

Allez à gauche et essayez d'ouvrir le coffre. La peinture représentant un homme qui tient sa tête dans sa main vous parlera alors mais refuse de vous donner la combinaison du coffre, pour l'instant. Revenez donc à l'ascenseur.

Utilisez l'un des boutons en votre possession pour le mettre dans le trou gauche du panneau de l'ascenseur.

Vous pouvez maintenant rejoindre le 73ème étage. Parlez au robot Armando qui s'occupe du bal ensuite allez vers le comptoir. Prenez le presse-agrumes qui se trouve sur le comptoir et la flasque qui se trouve par terre. Allez ensuite vers le cornet à gauche et prenez l'ours en peluche. Revenez ensuite à l'ascenseur.

Utilisez le deuxième bouton pour le placer sur le creux central pour accéder au 5ème étage. Allez à gauche et utilisez le pommeau de la douche sur le carnetier. Revenez ensuite à l'ascenseur et montez au 14ème étage.

Tournez le robinet de bain avant de revenir au 5ème étage. Avancez vers le carnetier et prenez le carnet de bal. Revenez donc au 73ème étage et parlez Armando en lui donnant le carnet de bal. Vous devez rétablir la musique pour danser.

Allez vers le pot de fleur qui se trouve à droite et qui fait office d'orchestre.

Cliquez sur les fleurs pour trouver les deux sons intrus à la musique. Vous devez ensuite déclencher chaque instrument en prenant en considération le rythme de la musique. Pour vous simplifier la tache, activez un instrument, faites un petit temps mort pour lancer l'instrument suivant.

Vous pouvez aussi suivre les notes qui s'affichent à droite ou à gauche et attendre qu'elles s'éclatent pour activer un autre instrument. Suivez toujours la note du dernier instrument activé.

Après la cinématique, vous obtenez la première moitié du bouton. Allez ensuite dans l'ascenseur et allez au 11ème étage. Parlez à Queenie et donnez-lui le badge, le carnet de note, le casque de moto, la flasque et l'ours en peluche pour qu'elle s'inspire de chaque objet et ponde un tableau.

Elle vous demande ensuite de lui trouver la couleur rouge ininflammable. Revenez à l'ascenseur et descendez au 5ème étage. Utilisez le presse-agrumes avec l'extincteur pour obtenir la couleur que recherche votre soeur.

Revenez voir cette dernière au 11ème et donnez-lui cette teinte. Le dernier tableau représente le même homme qui avait la tête dans la main mais, cette fois, sa tête est en place. Pour vous remercier, ce dernier vous donnera la combinaison du coffre qui contient le médaillon du courage. Allez ensuite au 5ème étage et utilisez ce médaillon avec la gueule du crocodile.

Vous obtenez alors la deuxième moitié du bouton. Utilisez alors ce bouton sur le dernier creux du panneau de l'ascenseur pour atteindre le 25ème étage. Vous retrouvez alors Dan en mode Tarzan qui représente le voeu le plus cher de Liz.

Chapitre 6

Vous revenez maintenant à Dan dans la vie réelle. Sortez par la porte de droite et prenez la tête du robot qui se trouve à gauche.

Revenez au labo et allez au fond du couloir pour voir le professeur Fly. Donnez-lui ensuite la tête du robot.

Revenez près de Liz et montez sur la passerelle pour atteindre l'ascenseur qui se trouve à droite. Avancez dans le couloir et entrez par la porte située à gauche. Parlez donc aux deux acteurs Eva Morte et le Saigneur de la nuit.

Allez ensuite à gauche et fouillez le sac à main puis prenez le bracelet et les billets. Saisissez ensuite la note qui se trouve sur la chaise, à gauche du sac.

Sortez et essayez d'entrer par la porte de droite. Parlez à FitzRandolph et dites-lui de ne pas descendre au labo.

Quand il vous en demande la raison, dites-lui que vous avez besoin d'un peu d'intimité avec Zelssius. Allez ensuite dans le couloir vers le distributeur qui cache la porte secrète vers le labo. Utilisez la note trouvée sur le distributeur pour ouvrir le passage. Allez voir le professeur Fly et donnez-lui le bracelet.

De retour à Liz avancez à gauche et parlez à votre double. Posez la question suivante ; " tu sais comment je sais que tu n'es pas moi ? " Ensuite demandez-lui si la maquilleuse est revenue. Quand votre double quitte la chaise, fouillez son sac à main pour prendre le bracelet et les deux billets.

Fouillez ensuite la boite à outils qui se trouve à gauche et prenez une pince et un aimant.

Allez ensuite au 52ème étage pour trouver Dan, le primitif. Demandez à prendre le couteau de Dan. Il vous le remet si vous réussissez le défi qui consiste à toucher la pomme avec le couteau. Il est impossible de toucher la pomme pour l'instant.

Dan vous donne alors la pomme. Entrez dans l'inventaire et combinez l'aimant avec la pomme. Demandez à Dan de

refaire le défi et, cette fois, vous ne manquerez pas votre cible. Vous gardez alors le couteau de Dan. Allez ensuite à gauche et prenez le tam-tam.

Allez au 68ème étage. Avancez à droite vers le docteur Zelssius et utilisez le couteau pour couper un bout de son tablier.

Allez ensuite au 30ème étage où se trouve votre deuxième soeur. Discutez avec elle de la peinture vaudou et de son talent de musicienne. Demandez-lui de vous jouer du tam-tam mais elle refuse de le faire sans partition.

Revenez donc au 52ème étage et parlez avec Dan à propos des amis et du chamane. Donnez-lui ensuite les billets du match pour prendre la partition.

Revenez voir votre soeur au 30ème et donnez-lui la partition pour qu'elle commence à jouer du tam-tam. Allez ensuite à gauche et entrez dans la peinture vaudou pour récupérer la poupée vaudou. Entrez dans votre inventaire et combinez le bout de tissu, le bracelet avec la poupée pour obtenir une poupée vaudou de Zelssius.

Ensuite, placez la pince sur la poupée pour échapper au contrôle de Zelssius et vous réveiller de votre coma.

Vous revenez donc à Dan auprès des deux acteurs. Donnez-leurs les deux billets du match de boxe pour qu'ils acceptent de vous aider.

Sortez ensuite de la pièce et allez vers la porte de la salle de projection, à droite. Elle est fermée pour l'instant, entrez donc dans le bureau de FitzRandolph. Essayez de le convaincre d'arrêter de fumer et parlez-lui ensuite de Bobby Russel.

Quittez son bureau et allez au labo. Dirigez-vous vers la table de travail du professeur Fly et prenez le sachet de thé.

Revenez à la salle où se trouve la chaise et sortez par la porte située à droite. Allez vers le baril de poudre et remplissez le sachet de thé avec de la poudre.

Remontez ensuite vers la salle de projection et utilisez la poudre sur la serrure de la porte. Entrez encore une fois dans le bureau de Willie et donnez-lui une bonne raison pour qu'il arrête de fumer. Prenez ensuite sa pipe et quittez son bureau.

Utilisez la pipe avec la poudre sur la porte de la salle de projection pour exploser la serrure et entrer. Récupérez le vaporisateur et descendez au labo. Allez vers la salle où se trouvent vos amis et utilisez le vaporisateur sur Immaterial Man.

Avec ce dernier, vous allez échanger les bobines des films. Regardez ensuite le défilement des événements qui contribueront à la chute de FitzRandolph. Félicitations ! Vous avez réussi à arrêter les plans machiavéliques de FitzRandoph.

The Nomad Soul

© Eidos Interactive / Quantic Dream 1999

SAUTER PLUS HAUT

Quand vous arrivez près de votre jump ou de l'endroit ou vous voulez sauter, maintenez enfoncé le bouton A. Puis, quand vous voulez sauter, appuyez sur B. Ainsi, vous sauterez un peu plus haut.

SOLUTION COMPLÈTE

Anekbah

Sortez de l'allée pour rejoindre la rue et ramassez l'anneau sur votre passage. Appelez ensuite un Slider pour vous rendre à votre appartement (prenez un des ascenseurs et utilisez votre clé pour entrer). Visitez le et ramassez tout ce que vous trouvez (notamment les 500 Seteks dans le bureau et la nourriture pour Koopy, votre lézard), puis discutez avec Telis. Récupérez son arme et allez nourrir Koopy pour qu'il vous donne la clé. Allez ensuite dans la chambre et ramassez votre badge et un medikit dans l'armoire, puis une ordonnance somnifère dans le coffre. Passez ensuite dans la salle d'entraînement et enfin, apprenez à vous servir du Multiplan. Quittez ensuite votre appartement. Une fois dans la rue, examinez votre badge pour ajouter l'adresse du centre de sécurité à votre Slider puis allez-y. Avant d'entrer, traversez la rue pour aller à la pharmacie et utilisez l'ordonnance pour obtenir des pilules. Allez ensuite au centre de sécurité et utilisez le badge de police de Kay'l pour ouvrir la porte. Allez tout droit et prenez un ascenseur pour rejoindre les bureaux des agents au niveau -1. Allez voir votre ami Tarek derrière la porte verte, puis l'agent Book derrière la bleue. Visitez ensuite la salle de repos (porte jaune) et ramassez le mémo, puis achetez de la nourriture au distributeur ainsi qu'une tasse de Koil. Rendez-vous ensuite au niveau 2 et récupérez un anneau dans les tiroirs du bureau (après la porte orange). Allez dans le bureau de Kay'l en utilisant le badge et utilisez la petite clé pour ouvrir le coffre en bois et y ramasser le vieux parchemin. Récupérez ensuite les Seteks dans le bureau. Allumez l'ordinateur pour avoir accès aux dossiers de Kay'l puis retournez dans le hall. La porte de Den et fermée, allez à la porte jaune et discutez avec Sork. Retournez vers l'ascenseur et vous serez convoqué au bureau du Capitaine Lea (la porte verte au niveau 4). Vous aurez alors une mission à accomplir : interroger un prisonnier et revenir faire un rapport. Ramassez les trois objets qu'on vous donne, passez par votre bureau et prenez un Slider jusqu'à l'appartement de Jenna. Utilisez sa clé sur un ascenseur et visitez l'appartement, puis fouillez les toilettes et vous trouverez une petite clé. Allez ouvrir le placard fermé dans la chambre de Jenna et récupérez l'argent, le medikit et les notes. Retournez au salon et inspectez les lampes sur le mur et activez l'interrupteur que vous découvrez. Récupérez l'arme et le document cachés derrière la cloison.

Retournez au centre de sécurité et descendez dans les cellules au niveau 3. Passez par la porte rouge, ramassez la publicité et donnez vos ordres au garde qui vous mènera jusqu'à la prisonnière. Discutez avec elle et dites-lui que vous pensez qu'elle est innocente. Quittez les cellules et Telis vous appellera pour aller manger dans un restaurant sur Tahira street. Avant d'y aller, faites votre rapport au capitaine Lea puis utilisez les somnifères sur la tasse de Koil avant de lui donner. Récupérez son badge et l'argent dans les tiroirs et allez dans la salle des archives au niveau 3, puis utilisez le badge pour y pénétrer. Lisez ensuite les dossiers du terminal au centre de la pièce. Quittez finalement le centre de sécurité et appelez un Slider pour aller au restaurant. Avant de rentrer, avancez au nord et tournez puis donnez un peu d'argent au mendiant (apportez-lui une potion de vie quand vous en trouverez une). Allez au restaurant, discutez avec Telis, prenez le talisman et appelez un Slider pour aller sur les lieux du hold-up. Dans le supermarché, vous verrez un homme masqué qui maltraite un otage. Passez en mode tir… et débarrassez-vous de tous les voleurs. Allez ensuite à la morgue pour voir Yudin qui se trouve dans le crématorium derrière la première porte à gauche. Après une discussion,

prenez la porte de droite, inspectez le corps masculin près de la porte et ramassez les instruments chirurgicaux. Passez ensuite au cadavre de femme et utilisez les instruments pour récupérer un échantillon qu'il faudra analyser plus tard. Ramassez les medikits sur les étagères et retournez dans le couloir. Prenez la porte à droite, utilisez l'ordinateur et faites venir le corps de Den. Récupérez son Sneak pour l'analyser plus tard. Utilisez maintenant votre échantillon sur l'analyseur au fond de la pièce. Rentrez au centre de sécurité, discutez avec Tarek et vous apprendrez qu'un homme de Qalisar nommé Fu-an pourrait analyser le Sneak. Allez ensuite dans le bar de la zone 42 et arrêtez Loeta'r (récupérez le matériel après vous être occupé de lui). Prenez ensuite un Slider pour rechercher Anissa à Qalisar.

Qalisar

Montez par la rampe vers les rues en hauteur et renseignez-vous. Vous devrez aller au Aka's bar où vous discuterez avec le barman (insistez), celui-ci vous dira qu'Anissa est la femme qui danse derrière. Allez discuter avec elle et suivez la jusqu'à sa loge. Vous entendrez alors un cri, tirez dans la serrure et vos trouverez son cadavre et une silhouette qui s'enfuit. Fouillez Anissa et ramassez la petite clé. Appuyez sur action près de la table et un placard s'ouvrira dans le mur, récupérez le medikit et la carte de Den grâce à la clé. Entrez ensuite dans Xam store à gauche en sortant et parlez au marchand pour participer au tournoi (souvenez-vous de la publicité). Descendez et faites attention à avoir votre énergie au maximum. Vous devez vaincre cinq adversaires pour gagner. Récupérez vos lots et sortez par là où vous êtes entré. Allez ensuite dans le sex-shop de l'autre coté du bar et achetez un poster pour Boog. Partez ensuite sur la droite jusqu'au magasin de Fu-an qui extraira le badge de Den du Sneak cassé pour 400 Seteks. Descendez ensuite au niveau de rues et suivez la route au nord-est jusqu'au temple abandonné (ramassez les anneaux à droite). Tenez-vous sur l'étoile au milieu en tournant le dos à la porte. Avancez de dix pas, tournez à droite et faites encore dix pas. Appuyez sur le mur et un trou s'ouvrira dans le sol au fond de la pièce. Récupérez un sort de réincarnation et le parchemin de Jafayl. Appelez votre Slider et allez au centre de sécurité

Anekbah

Allez au bureau de Boog et donnez-lui le poster érotique, en échange il vous prêtera sa carte. Allez ensuite au bureau de Den et utilisez son badge pour ouvrir la porte, récupérez-y un mémo, une note et la clé de son appartement. En quittant le centre vous aurez un appel au secours de Telis. Précipitez-vous à votre appartement et lisez le message de Telis. Reprenez l'ascenseur et allez sur le toit. Approchez-vous du démon déguisé en Telis et combattez-le. Récupérez ensuite les anneaux et prenez l'ascenseur à nouveau. Prenez un Slider pour l'appartement de Den et utilisez sa clé pour monter. Visitez les lieux, ramassez les munitions dans l'armoire de la chambre, la petite clé dans les douches et le journal sur le lit. Ouvrez le coffre grâce à la clé et te récupérez le matériel. Poussez la statue de tigre et appuyez sur le bouton. Allez au coffre sur le mur en face, tapez 7-2-1-3 et récupérez la carte de Den, son passe et un enregistrement que vous pourrez visionner. Combattez ensuite le Tarek démon et ramassez cinq anneaux supplémentaires. Partez ensuite pour le supermarché de la zone 9 et rencontrez un moine au coin du bâtiment. Donnez-lui le talisman de Telis et suivez-le jusqu'à la boutique du sorcier, donnez-lui l'échantillon que vous avez récupéré à la morgue et vous obtiendrez un bâton de pouvoir. Allez au centre de sécurité, descendez au niveau 5 dans la salle des aérateurs et prenez à gauche à l'intersection jusqu'à la salle de contrôle. Utilisez le passe à gauche de la grande fenêtre pour ouvrir la pièce à gauche puis tirez le levier sur la console. Tournez à droite, activez le levier sur le mur et sautez par la fenêtre et nagez vers la droite jusqu'à un tunnel qui vous permettra de sortir de l'eau.

Ramassez le câble électrique et suivez le passage jusqu'à l'intersection. Retournez à la salle de contrôle et utilisez le câble sur le panneau de contrôle le long du mur puis retournez de nouveau à l'intersection pour prendre la porte qui s'est ouverte. Sauter pour franchir le ventilateur, prenez à droite et suivez le passage jusqu'à un ascenseur. Montez, prenez à droite à l'intersection en T, passez le pont et continue jusqu'à ce que le sol s'écroule sous vos pieds (ouf). Vous voilà dans le bureau du commandant. Combattez le démon qui vous attaque puis récupérez tout le matériel (notamment le passe pour Jaunpur dans le tiroir). Activez l'interrupteur près du tiroir, puis illuminez les boutons suivants : ligne 1, bouton 6 ; ligne 2, bouton 4 ; ligne 5, bouton 3 ; ligne 6, bouton 5. Passez ensuite par le portail vert. En bas du passage, tuez les servants de Gandhar et approchez du pont. Pendant le combat, mettez-vous à couvert derrière les rochers et visez la tête. Quand vous l'aurez tué, sautez dans l'eau et faites surface dans les rues d'Anekbah.

Jaunpur

Avant de partir, allez voir le mendiant près du restaurant, donnez-lui une potion de vie et il vous donnera une

récompense et un passe. Allez ensuite au passage pour Jaunpur. Sur place, appelez un Slider pour vous rendre au temple. Pour y rentrer, passez à gauche sous une arche, tournez deux fois à gauche et montez par la rampe. Un panneau au centre du mur métallique est entouré de vert. Explorez le temple et trouvez les deux flambeaux en forme de pyramides, à coté se tien Yob, l'homme que vous devez rencontrer. Suivez-le et entrez dans la salle aux statues. Cherchez un mur avec le symbole des éveillés et un trou rouge dans le centre, montez sur le sarcophage et utilisez le talisman de Telis. Prenez ensuite la porte et descendez grâce à l'ascenseur. Passez la porte, traversez le pont, puis une autre porte et enfin suivez le passage jusqu'à deux portes blanches. Prenez à droite et vous rencontrerez Jenna qui vous donnera une potion de régénération. Allez ensuite discuter avec Dakobah, puis retournez voir Jenna (la deuxième porte blanche). Allez ensuite dans la cellule de Namtar qui vous donnera une mission : faire exploser le pont dans la zone 12 avec l'aide de Jenna. Allez lui parlez, puis faites connaissance avec les autres membres du groupe. Prenez la porte en face puis à droite depuis la salle principale pour rencontrer Krill. Il vous dira qu'il vous faut un explosif nommé KR100. Prenez le détonateur dans l'armoire et repartez chercher le droïd Sok (en bas, derrière la petite porte près des anneaux). Récupérez les explosifs et retournez voir Yob juste en face. Prenez ensuite la porte à coté pour discuter avec Meshka'n. Pour sortir, empruntez l'ascenseur secret dans le hall de la cellule de Jenna. Suivez le passage en tournant toujours à gauche jusqu'à la rue. Là, appelez un Slider pour rejoindre la zone 12. Traversez le pont et avancez jusqu'au garde et réincarnez-vous en lui. Franchissez ensuite le mur à l'endroit où vous pouvez escalader puis explorez la zone de fret.

Repérez les deux leviers de contrôle et la sortie gardée par deux Mécas. Allez actionner le levier au fond à droite puis revenez vous occuper de celui qui est à gauche à partir de la sauvegarde. La grue attire les Mécas en explosant, passez par la porte et avancez pour prendre la barge. Ramassez les anneaux sur la barge suivante puis plongez pour activer le levier près de la barge immergée. Allez sur la barge de l'autre voté du canal et montez sur le bord. Activez la manette sur le panneau de contrôle à gauche puis replongez pour revenir là où vous êtes arrivé. Sautez sur les barges jusqu'au pilier et utilisez le détonateur sur l'explosif, puis la bombe sur le pilier. Vous retournerez alors à la base des éveillés. Allez discuter avec Namtar et demandez à faire une autre mission. Allez à la librairie de la zone 9 avec un Slider (à droite en descendant, puis à droite en bas des rampes). Descendez l'escalier, parlez à l'homme et récupérez l'objet sur l'étagère. Prenez un Slider pour la zone 22. Passez par deux ouvertures et suivez le grillage à droite, puis prenez l'allée à droite. Escaladez le mur puis allez à la deuxième grille et appuyez sur action (adieu le Méca.). Avancez sur la grue et appuyez sur le bouton gros rouge. De la plate-forme, sautez sur le bâtiment en face et à gauche puis descendez sur le toit en dessous. Avancez et descendez encore une fois sur la droite. Passez sur le bâtiment suivant par la planche, sautez sur le prochain bâtiment, puis descendez au sol par l'échelle. Avancez jusqu'à la deuxième alcôve à gauche où une échelle vous permet de monter en haut du bâtiment. Tournez à gauche, passez la planche à droite, descendez la rampe, prenez une autre planche, puis à droite. Descendez une autre rampe, passez sur la planche à droite sur un bâtiment décoré avec des étoiles, tournez à gauche et descendez au sol. Partez à gauche jusqu'au coin et prenez à gauche après la tour de transmission. Montez les deux échelles. Appuyez sur action près du transmetteur et regardez le message pirate. Tuez autant d'ennemis que possible depuis la hauteur puis revenez au bâtiment étoilé, passez l'échelle et tournez à droite, à gauche, à droite et enfin à gauche. Allez vers le grillage et tournez à droite puis continuez jusqu'à une échelle. Tournez à droite, prenez le l'élan et sautez sur le bâtiment en face. Tournez à gauche et descendez par l'échelle. Courrez et sautez à nouveau et vous retournerez à la base des éveillés. Parlez à Jenna puis à Namtar et récupérez la clé du repaire. Allez ensuite voir Dakobah et vous obtiendrez la clé de la bibliothèque.
Passez voir Soks et donnez-lui la bombe sur la table, il vous donnera un piston hydro-magnétique en échange. Allez ensuite à la bibliothèque et utilisez le piston sur l'ascenseur en panne.

Lisez tous les livres (aux 2 niveaux) et récupérez la rosée d'Amepher. Allez à la grande porte bloquée près de la cellule de Jenna. Les symboles sont les mêmes que dans le livre des Signes Magiques. Regardez les symboles sur les portes. Si vous savez faire une addition, vous n'aurez aucun problème. Entrez et récupérez les anneaux et les gouttes d'ombre à droite ainsi que la feuille de Cepher au pied de l'arbre. Sautez dans l'eau et passez la porte puis suivez le chemin jusqu'au cadavre de Xenta'r. Ramassez la poudre de crâne, le joyau de Vyagrimuka et le Beshe'm. Placez les chandelles à droite et à gauche du rocher au centre puis les gouttes, la feuille, la poudre et la Rosée d'Ampher tout autour (il n'y a qu'une position possible pour chaque objet). Posez enfin le Beshe'm au centre puis reculez pour faire démarrer la cérémonie. Récupérez ensuite le Beshe'm sanctifié et retournez parler à Dakobah. Quittez ensuite la base et prenez un Slider vers le repaire. Passez à droite du bâtiment avec la grande porte grise, tournez deux fois à droite après le mur bleu puis prenez la deuxième à droite pour trouver la porte. Entrez et Jenna vous donnera une autre mission. Récupérez tout de matériel (n'oubliez pas les détonateurs) et prenez un Slider pour aller à l'armurerie de

Qazef. Discutez avec lui et réincarnez-vous dans Iman, la femme près du râtelier d'armes, discutez à nouveau et il acceptera de vous parler. Allez à la librairie près du temple, achetez un plan des égouts puis appelez un Slider pour aller à la Tetra. Tournez à droite au mur marqué avec une étoile, descendez le passage à droite puis la rampe et sautez dans l'eau. Tirez sur le levier pour ouvrir les portes des égouts. Sortez de l'eau, avancez tout droit et descendez dans la pièce où un homme vous attaquera. Regardez s le symbole sur sa poitrine et cherchez le même sur un placard. Récupérez un medikit et le passe de Tetra 1. Passez la porte grâce à lui puis prenez les escaliers à droite et descendez vers les voies. Traversez dès que le train passe et appuyez sur la console. Retournez à la salle du début où une porte s'est ouverte et franchissez-la. Avancez et descendez les escaliers puis continuez jusqu'à une autre porte. C'est dans cette pièce qu'il faudra placer les bombes contre les portes. Avant cela, passez par la trappe au fond de la pièce, passez la porte et avancez jusqu'à passer en mode tir. Réincarnez-vous dans le garde qui est assis là, sortez de la pièce et prenez à gauche à la porte métallique. Passez la porte, traversez le pont et activez la console dans le bureau. Retournez placer le bombes (sans oublier celle derrière les caisses), passez par la porte métallique, descendez la rampe et montez les escaliers. Traversez le trou grâce à la poulie et soyez prêt à faire feu. Descendez les marches, prenez à droite à l'intersection et montez pour activer la console qui contrôle le tapis roulant. Revenez à l'intersection et prenez l'autre passage puis à droite et tout droit jusqu'à une autre porte sur la droite. Placez une autre bombe. Sortez, montez les escaliers. Placez des bombes sur les panneaux de contrôle de deux pièces et allez dans la dernière. Activez la roue crantée, montez puis activez-la encore et passez par la porte. Traversez les voies (attention au train) et prenez le tunnel éclairé en vert en haut des escaliers. Poussez la grille sur le sol et descendez (après le train). Traversez les voies et récupérez un medikit dans l'alcôve puis retraversez vers une autre alcôve avec une porte. Activez les interrupteurs dans les trois pièces autour de la salle de contrôle puis revenez-y vite pour prendre l'ascenseur. Suivez le passage et rencontrez Jenna, les autorités s'occuperont du reste.

Après que vous ayez refusé de lui donner des informations, le chef de la sécurité vous laisse avec un garde. Récupérez la coupe sur le sol, utilisez-la et insultez le garde. Le rayon sera renvoyé vers lui quand il fera feu. Quittez la cellule et ramassez la clé sur le corps. Entrez dans la pièce où un garde regarde par la fenêtre, passez par la porte derrière lui et accédez au Multiplan. Réincarnez-vous dans le garde, libérez Jenna puis descendez avec elle et discutez avec le garde. Prenez enfin un Slider pour rentrer à la base. Allez discuter avec Soks puis allez fouiller chez Krill et récupérez le tournevis. Allez chez Meshka'n, ouvrez la porte avec le tournevis et récupérez son journal sur le bureau, ainsi que sa clé et un acide dans le meuble ouvert.
Ouvrez le coffre avec la clé et récupérez la langue d'homme mort et la rosée de lumière. Allez voir Yob et ramassez la clé de Namtar dans ses affaires sur le sol. Inspectez sa cellule et placez-vous à droite du bureau pour le pousser. Utilisez ensuite l'acide pour ouvrir la trappe et récupérez le cube démoniaque. Récupérez la corne sur le mur et allez voir Namtar chez Yob. Utilisez le Beshe'm, la corne et la rosée de lumière. Utilisez le sort que vous obtenez et combattez le démon. Dakobah vous donnera un livre et vous proposera un rendez-vous avec Boz. Prenez un Slider pour y aller. Récupérez le matériel, descendez dans la chambre et servez-vous de la console pour lui parler. Ramassez le passe pour Lahoreh et prenez un Slider pour vous y rendre.

Lahoreh

Allez à la bibliothèque au nord-est (un grand bâtiment avec une pyramide au-dessus). Lisez un maximum de livres et récupérez-en deux sur les techniques de combat Taar ainsi que les Univers Parallèles et le Parchemin de l'œil de Vyagrimukha. Allez ensuite dans la section histoire et réincarnez-vous dans un professeur. Montez par l'ascenseur, approchez-vous des étagères et empruntez tous les livres. Demandez aux autres chercheurs s'ils peuvent vous aider à traduire le dernier livre. Déposez tous vos livres dans la boite à gauche, descendez et récupérez les livres suivants sur les étagères : le système Quartet, les Tables de correspondance cosmiques et les runes de Masa'u. Cherchez le coefficient de la troisième planète dans le Quartet (13.5) et comparez ce nombre dans les Tables pour obtenir un index de 0.1851. Remontez, dites au professeur que vous avez trouvé et prenez le Tradutech. Eteignez la lumière grâce à l'interrupteur sur le mur, et utilisez le Tradutech sur le livre. Allez ensuite au sud-est vers l'entrée de la nouvelle base des éveillés (après la banque, allez jusqu'au mur de pierre, au bout à gauche se trouve l'entrée). Allez au bureau de Dakobah à droite dans la salle principale et montrez-lui la traduction puis allez au square de Yrmal'i et franchissez une des portes (une porte différente des autres peut vous mener dans des appartements si vous possédez les corps des propriétaires). Dans la pièce, vous pouvez appuyer sur les symboles des colonnes et une carte sur le mur indique la position des symboles dans la ville. Allez d'abord à la librairie près de la porte de Jaunpur, suivez le trottoir, tournez à droite et plongez dans l'eau vers le bâtiment. Ramassez le premier symbole (2 lignes ondulantes, en bas à droite). Retournez à la librairie, tournez-vous vers le pont et plongez dans l'eau vers la rive opposée. Vous trouverez le

deuxième symbole à la surface de l'eau sous le pont (un cercle coupé par une ligne, en haut à gauche).

Le troisième symbole est à la boutique du sorcier (prenez la rampe près du supermarché pour vous y rendre) au dos de la colonne à gauche du comptoir (2 lignes ondulantes, en haut à droite). Achetez une bouteille de gouttes d'ombre avant de partir. Le dernier symbole est dans le restaurant, montez la rampe et suivez le balcon (des lignes parallèles coupées par une autre ligne, en bas à gauche). Retournez au puits de Yrmal'i et faites apparaître les bons symboles sur les colonnes puis descendez par le disque au centre. Approchez du pilier du centre et touchez-le. Vous entendrez une mélodie à 4 notes que vous devrez reproduire aux quatre piédestaux. Vous devrez rejouer deux mélodies pour accéder au tunnel au fond de la pièce. La première est bas-gauche, haut-droite, bas-droite et haut-gauche. Touchez à nouveau le pilier et vous aurez une mélodie à six notes : haut-droite, haut-gauche, bas-droite, bas-gauche, haut-gauche, bas-gauche. Ramassez les deux potions dans la zone et montez vers le tunnel en notant les marques gravées. Dans la chambre funéraire, vous verrez un symbole indiquant les directions sur un mur. Pour trouver le bon joyau, avancez vers le nord jusqu'au troisième coffre, tournez à chaque fois à droite et avancez de deux coffres, un coffre, trois coffres, deux coffres et deux coffres. Prenez le joyau et retournez à Jaunpur au parc de Jahangir.

Jaunpur

Partez à l'est en descendant du Slider, passez les portes et la cour puis montez les escaliers et tournez à droite pour passer les portes du parc. Avancez et tournez à droite, vous verrez des oiseaux (des jinpans) sur les rochers. Plongez dans l'eau pour aller sur les rochers, ramassez une plume. Partez ensuite sur la gauche (du même coté) et repérez l'entrée d'un tunnel quand le chemin s'élargit. Suivez-le jusqu'à un grande tour en haut de laquelle vous trouverez de dernier joyau de Vyagrimukha. Retournez vers l'entrée du par cet entrez dans la grande structure au milieu. Sur le mur, appuyez sur les boutons correspondant aux lettres K,I,W,A,N dans l'alphabet Masa'u. Suivez le couloir jusqu'à la momie de Kiwan, mélangez la plume et les gouttes d'ombre dans le Beshe'm et vous obtiendrez un sort de résurrection. Servez-vous en, discutez avec lui et examinez les cartes. Quittez la tombe et tournez à droite jusqu'à l'eau. Plongez, suivez le passage entre les colonnes et tirez sur le levier avant de remonter à la surface. Faites le tour de la tombe et allez vers la grande tour à l'est. Derrière elle, passez entre les colonnes et tournez deux fois à droite, puis prenez le passage à droite entre les colonnes. Ouvrez le passage au fond de la caverne en plaçant les joyaux sur la tête de Vyagrimukha. Plongez dans l'eau et faites surface dans la mare, descendez jusqu'à une ouverture et entrez dans Mayere'm. Suivez la rampe et passez le pont de bois (vous devrez redescendre par l'ascenseur de la tour 1). Traversez le pont de corde vers la deuxième tour, tournez à droite, traversez un autre pont et dernier sur la gauche. Appuyez sur le bouton vert au fond de la pièce pour abaisser le pont de bois.

Descendez sur une plate-forme par l'ascenseur, traversez le pont de bois vers la deuxième tour puis suivez le passage à gauche et passez le pont de corde vers la troisième tour. Tournez à gauche et montez par l'ascenseur, suivez le passage jusqu'à un autre pont de bois. Suivez le passage, sautez le trou dans le pont, tournez à droite et montez par l'ascenseur. Allez tout droit et montez à gauche sur la plate-forme qui mène à la tour centrale. Après la conversation, quittez la salle du trône par la gauche vers la première tour. Descendez de deux niveaux et cherchez un grillage blanc dans l'eau puis passez par un des trous. Prenez à gauche puis à droite au niveau des gros tonneaux. Appuyez sur action pour sentir la matière gluante à l'intérieur. Parlez à Fodo qui vous propose un Sham. Vous ne pouvez pas le monter pour l'instant, allez boire le liquide vert et mourrez, Montez de Sham avec votre nouveau corps et allez vers la droite de la cour. Poussez le gros rocher près du mur, descendez et prenez le passage et la porte argentée vers la cité des morts. Combattez alors Krubor (ou mourrez pour prendre son corps) puis passez une autre porte d'argent vers Hamestaga'n. Avancez tout droit et débarrassez-vous des chiens puis allez jusqu'à la plate-forme derrière au-delà de la fontaine. Appuyez sur action pour obtenir des informations du livre de Nout. Allez à la crypte à l'est de la fontaine et ouvrez-la, passez ensuite à la crypte au nord-ouest de la fontaine. Retournez au livre, suivez le mur vers le sud puis le chemin en hauteur vers le nord-est jusqu'à une dernière crypte à gauche en bas des escaliers. Libérez le dernier fantôme et allez à leur rencontre près du livre. Ils vous téléportent à Mahahaheel, avancez tout droit jusqu'à un vaisseau volant puis descendez la rampe vers le sol. Montez la rampe à l'avant de celui-ci jusqu'à la plate-forme qui vous amènera à la porte du vaisseau. Entrez et suivez les passages jusqu'à la salle du trône de Kushulai'n pour parler avec lui. Prenez possession de son corps et ramassez l'épée Barkaya'l. Récupérez les anneaux derrière le trône et passez par les portes vertes.

Astaroth

Avancez et prenez l'escalier jusqu'à une pièce avec une porte noire et un point de sauvegarde. Passez ensuite la porte pour affronter Astaroth. Avant tout, vous devrez détruire les six sphères bleues disséminées dans son antre (profitez des couverts). Une fois libre, ses attaques redoubleront de puissance. Le seul moyen de l'abattre est de tirer dans son dos (passez sous lui quand il saute pour vous écraser). Le combat ne sera pas facile, quand vous en aurez fini avec lui, plantez-lui votre épée dans le dos.

INDICES

Si vous bloquez dans le jeu, vous pouvez toujours demander à avoir un indice. Malheureusement ces indices consomment des anneaux. Pour éviter ce problème, sauvegardez votre partie puis demandez un indice. Enfin rechargez votre partie, vous aurez alors eu un indice et une sauvegarde en n'utilisant qu'un seul anneau.

The Omega Stone : Rivages Oubliés

© Dreamcatcher / Omni Adventures 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution s'attache à vous donner la marche à suivre avec le moins d'allers-retours possible entre les différents niveaux. Une fois le plateau de Gizeh terminé, vous pouvez visiter les différents lieux dans n'importe quel ordre, mais sachez que vous aurez parfois besoin d'un objet ou d'un renseignement trouvé dans un niveau pour pouvoir avancer dans un autre endroit. Je vous invite donc à suivre l'ordre proposé ici. N'hésitez pas à photographier les différents documents que vous ne manquerez pas de trouver au cours de vos pérégrinations, ça peut toujours servir. Quant aux objets à prendre, ils sont écrits en gras.

Le plateau de Gizeh

Après l'introduction, vous vous retrouvez devant un coffre en or. Prenez à gauche. Vous arrivez devant un autel. Ouvrez-le et lisez le parchemin. Il vous indique l'ordre dans lequel vous devez déclencher les serpents de l'autel représentés chacun par un symbole. Il suffit de suivre l'ordre des signes se trouvant dans le texte (de haut en bas puis de gauche à droite). Pour ceux qui ont la flemme voici la bonne combinaison : appuyez successivement sur les serpents :
1 3 3 3 4 4 4 4 3 3 3 2 1 4 4 3 2 3 3 3 3 1 1 1 1 3 3 3 3 4 1 2 2 2.
Le **disque de Gizeh** en haut de l'autel est débloqué. Avant de sortir de cette pièce n'oubliez pas de prendre les **2 parchemins** à gauche et à droite de la pièce. Sortez à l'extérieur du sphinx et faites le tour pour trouver une échelle. Une fois en haut, parlez à Sir Gil Blythe Geoffreys dans l'hélicoptère et choisissez une destination en lui montrant une de vos cartes d'autorisation.

L'île de Pâques

La plage
Descendez de votre embarcation et dirigez-vous vers la tente sur votre droite. A l'intérieur sur une table vous trouverez une carte et 3 lettres à lire. Sur l'une d'entre elles se trouve une **barrette de mémoire**. Au sol, 2 livres et 2 rouleaux mais surtout un **masque**. Dans cette tente, il y a aussi un dispositif **explosif**, prenez-le sans appuyer sur le bouton rouge sinon BOOM ! Sortez sur la plage et dirigez-vous vers les statues. Une fois sur place, mettez le masque et regardez les yeux des statues : la deuxième projette de la lumière. Placez l'explosif à ses pieds et retournez dans la tente pour déclencher l'explosion. La statue est détruite, ce qui vous libère un passage.

Le souterrain
Avancez de 3 clics puis tournez à gauche et avancez d'1 clic. 6 statues sont dans cette salle. Remettez votre masque, certaines statues ont les yeux qui brillent : la 1ère sur la droite, la deuxième et la troisième sur la gauche. Sortez de la salle. Tournez à gauche et avancez, au bout du tunnel se trouve un **parchemin**. Faites demi-tour et continuez sur le chemin non encore exploré sur la droite. Vous arrivez devant un lac de lave. Surtout, n'avancez pas trop sinon vous irez goutter le doux parfum du magma brûlant. Regardez plutôt sur les murs de part et d'autre : tournez les leviers comme l'indice des statues vous l'a indiqué c'est-à-dire touchez au premier levier sur votre droite et au levier 2 et 3 sur votre gauche. Les statues vont s'effondrer ce qui vous permettra de franchir la lave. Prenez le **disque de l'île de Pâques**. Revenez à l'embarcation pour choisir une nouvelle destination.

Chichen Itza

En plein air
Dans le coffre de la Jeep, prendre le **pied de biche** et le **grappin**. Dans la première tente, 2 livres et une lettre (prenez des photos). Sous le toit en paille une table avec une carte. Montez en haut de la pyramide et ouvrez la grille au sol avec le pied de biche. Descendez à l'échelle, au bout du tunnel prenez une photo de la fresque rouge. Ressortez et descendez de la pyramide. A côté des escaliers se trouve une porte cadenassée : forcez-la avec votre pied de biche, hélas, rien de très intéressant à l'intérieur. Prenez plutôt la longue allée face à la pyramide. Vous arrivez face à une crevasse. Utilisez le grappin sur le mur de pierre derrière vous pour pouvoir descendre, enfin empruntez l'échelle.

Le souterrain
Une fois à l'intérieur, attention car ce lieu est un vrai labyrinthe. Votre but est de trouver 6 cloches et 17 crânes celtes sacrés. Avancez dans le tunnel. Une fois dans la première salle prenez à gauche, vous arrivez dans une pièce où il y a **2 crânes** : un au fond de la salle face à l'entrée et un dans l'eau à droite du bloc de pierre. Ressortez de là et prenez le tunnel non encore exploré à gauche. Vous arrivez dans une chambre dont les murs sont ornés de fresques représentant des personnages. Face à vous, dans le tas de pierres, prenez le **crâne**. Revenez dos à l'entrée de la salle. 2 choix s'offrent à vous : le passage sur la gauche, ou tout droit. Soyons méthodique et explorons le côté gauche. Au bout du chemin, un **crâne**. Demi-tour, faites 3 clics et regardez vers le haut : une salle bien cachée est accessible. Montez-y et prenez la **clochette** dans l'assiette. Revenons dans la salle aux fresques et prenons à gauche, c'est-à-dire le passage face à l'entrée (vous suivez toujours ?). Continuez un long moment jusqu'à arriver dans une caverne. Avancez un peu et 2 passages s'offrent à vous : prenons à droite (regardez bien, car l'entrée triangulaire n'est pas évidente à voir, et juste à côté de celle-ci, il y a un **crâne**). Au bout du tunnel, une salle remplie de crânes. **2 crânes** nous intéressent et peuvent être pris : un sur les étagères de gauche et un sur les étagères de droite. Au fond, plusieurs crânes sont alignés et peuvent être tournés. Mais laissons-les pour l'instant et revenons dans la caverne pour emprunter l'autre passage. Vous arrivez dans une nouvelle salle entourée de piliers, avancez une fois et prenez le **crâne** sur la gauche. Derrière un des piliers d'angle, au sol, se trouve une **corde à épines**. Prenez la sortie et avancez jusqu'à ce que les voûtes disparaissent, une fois que vous êtes dans ce tunnel "sauvage", progressez de 5 clics et regardez au sol sur votre droite pour récupérer un **crâne**. Avancez un peu et photographiez la pierre ornée de symboles verts. Poursuivez votre chemin jusqu'à une salle en ruines disposant de 2 sorties : une à gauche et une en face. Prenez d'abord le **crâne** au sol sur votre droite. Puis avancez sur le passage de gauche en faisant 4 ou 5 clics pour tomber sur un nouveau **crâne**. Continuez votre progression jusqu'à une nouvelle pierre ornée de symboles rouges qu'il vous faut évidemment photographier. Ces symboles représentent les chiffres Mayas 5, 3, 1, 2, 6, 4 qui vous seront utiles dans la pyramide du début. Mais pour l'instant, continuez jusqu'au lac souterrain.

Plongez, au fond se trouvent **2 crânes** et **2 clochettes**. Un tunnel juste sous la surface vous permettra d'accéder à une salle inondée où **2 clochettes** vous attendent (cherchez bien). Revenez dans la salle en ruines et cette fois-ci prenez le passage de gauche (donc face à l'entrée). Avancez et prenez encore à gauche. Vous arrivez dans une chambre dans laquelle il y a des ossements humains. Prenez le **crâne** au sol. Revenez dans la salle aux crânes (vous savez, l'entrée triangulaire difficile à voir dans la caverne). Vous pouvez dorénavant placer correctement les crânes. 3 positions sont possibles : crâne qui regarde à gauche (G), en face (F) ou à droite (D). Pour la ligne du haut : G, F, G, G, D, G, D. Pour la ligne du bas : F, D, F, G, D, D, G. Une fois correctement placé, un chemin s'ouvre. Au bout de celui-ci prenez le **crâne**. Profitez-en pour relever l'emplacement des différents sites sur le cadran : Chichen Itza au nord-ouest, Atlantis à l'ouest, Stonehenge au sud-ouest, triangle des Bermudes au nord-est, plateau de Gizeh à l'est, île de Pâques au sud-est. Retournez dans la salle des crânes, avant de partir, sur le palier de la sortie, regardez à gauche, derrière la pile de crânes se trouve un **parchemin**. Sortez vers la caverne puis prenez à gauche pour revenir dans la salle aux fresques. Un des 4 murs n'a aucune sortie. Approchez-vous-en et regardez par terre : utilisez votre pied de biche pour déplacer la pierre dont les bords sont usés.
Un passage s'ouvre. Descendez-y. Passez derrière la statue et regardez la table : voilà un **crâne** et une **clochette**. Maintenant, allez voir de plus près la statue. Actionnez son bras droit et utilisez votre corde à épines. Prenez le passage qui vient de s'ouvrir pour pouvoir accéder au dernier **crâne** et à un **masque** en poussant le couvercle du sarcophage. Ressortez à l'air libre.

Dirigez-vous vers le haut de la pyramide pour pouvoir accéder au passage que vous avez ouvert grâce à votre pied de biche. Au bout de celui-ci, utilisez les clochettes qui se placeront automatiquement. Ensuite, il faut taper dessus avec le marteau en respectant l'ordre que vous a donné la pierre aux symboles rouges du souterrain c'est-à-dire 5, 3, 1, 2, 6, 4. Notez les symboles lumineux qui vous serviront dans la salle aux pylônes. Et oui, il va falloir revenir dans le souterrain ! Une fois sur place allez au centre et appuyez sur les 4 symboles dans le bon ordre. Une fois que l'ascenseur vous a

amené à l'étage, allez face au grand cadran, mettez le masque au centre et posez 6 crânes dessus. Regardez la photo que vous avez prise dans la salle des clochettes pour voir l'ordre des crânes. Vous pouvez prendre le **disque** et retourner à la jeep pour passer à l'endroit suivant.

Le triangle des Bermudes

Face à vous une table avec une carte sur laquelle vous pouvez choisir votre emplacement (et le bateau s'y rendra). Mais pour l'instant, vous n'avez pas les bonnes coordonnées : elles se trouvent à Stonehenge. Prenez plutôt la **barrette de mémoire** qui se trouve dans la lettre, et en route pour Stonehenge.

Stonehenge

Sur votre droite, 2 lettres et dans l'une d'elle une **clef**. S'il n'y a rien sur l'accoudoir de droite allez brièvement dans un autre niveau et revenez. Dans le tiroir du bureau une carte et le mode d'emploi du magnétophone. Dans la chambre face au lit plusieurs lettres. Sur le lit, un livre. Sur l'étagère du haut en bas du lit, un chapeau cache des **pièces celtes** : prenez-les. Regardez sur la commode : le tiroir de la boîte à musique représentant des dolmens peut s'ouvrir avec la clef que vous avez trouvée sur l'accoudoir. Prenez le **magnétophone**. Vous trouverez aussi un journal et un mot dans les toilettes. Sortez du camping car et dirigez-vous vers la gauche. Traversez la route et longez le barbelé : vous tomberez sur une **pelle**. Allons maintenant faire un tour du côté des dolmens. Sur l'un d'entre eux se trouve une sacoche dans laquelle il y a un cahier de notes et une **clef**. Pour y accéder utilisez votre grappin. Dirigez-vous ensuite vers le grillage (ne le touchez surtout pas, il serait dommage de finir électrocuté). Ouvrez la boîte avec la clef, introduisez la carte d'autorisation de Stonehenge et composez le code. Pour le trouver, écoutez la barrette mémoire de Stonehenge via le magnétophone. Vous apprenez qu'il est question de factorisation. Or, vous avez vu dans le camping car que les pierres préférées de Shelly étaient les 57 et 58 sur le plan. Donc 57x58 = 3306. Le code est bien le 3306. Entrez sous la tente et creusez sur la parcelle encore vierge de découvertes. Vous tombez sur un **parchemin**. Maintenant, allons chercher le disque du triangle des Bermudes.

Le triangle des Bermudes

Lisez la barrette mémoire de cet endroit avec le magnétophone. Vous apprenez les coordonnées d'une épave : 14 Nord, 18 Ouest. Rendez vous-y. A l'arrière du bateau prenez le **masque et les palmes** et plongez à la recherche du **disque** qui se trouve dans une amphore. Retournons à Stonehenge pour lire le courrier sur l'accoudoir : vous obtenez un **plan** qui vous permettra de vous rendre chez Lord Bathelwaite.

La demeure de Lord Bathelwaite

Le labyrinthe
Vous ne pouvez pas entrer dans la maison, contournez-la car à l'arrière se trouve un labyrinthe. Entrez vers la gauche, et à la première intersection ne bifurquez pas : vous arrivez bientôt dans une serre. Rien de très intéressant à l'intérieur. Pénétrez à nouveau dans le labyrinthe en empruntant la voie de gauche. Voici le chemin à suivre : 3 clics tout droit, virage à gauche, 3 clics tout droit, virage à gauche, 2 clics tout droit, virage à gauche, 2 clics tout droit, virage à droite, 1 clic tout droit, virage à droite, 2 clics tout droit, virage à droite, 6 clics tout droit, virage à droite, virage à gauche, 6 clics tout droit, virage à droite, 3 clics tout droit, virage à droite, 2 clics tout droit, virage à gauche, 3 clics tout droit, virage à gauche, 1 clic tout droit, continuez le chemin jusqu'à la prochaine intersection et tournez à droite. Vous arrivez au centre du labyrinthe. Prenez le **cadran solaire** et actionnez le siphon. Revenez dans la serre. Au sol, le serpent en pierre a la gueule ouverte. Prenez la **clef**. Elle ouvre la porte de la cave de la maison du lord, donc allez-y (l'entrée est sur l'une des façades de la demeure).

La demeure du Lord
Une fois dans la cave, allez sous les escaliers, photographiez le livre et prenez la **cuillère à mesurer**. Montez l'escalier et allez dans le bureau pour avoir une conversation avec le Lord. Regardez les livres en haut de l'échelle (photographiez les mesures d'apothicaire) et prenez le **plan** sur la table. Il y a aussi une pendule au coin de la pièce. Vous pouvez changer d'heure mais vous ne savez pas encore laquelle mettre. Sortez du bureau et allez voir le livre sur une table près de la cheminée. Il vous indique la date de l'arche : 995. Il contient en outre une **carte de membre**. Maintenant, vous savez à quelle heure régler la pendule du bureau : 10 heures moins 5 : la petite aiguille doit bien sûr être près du

10 (ce qui correspond à l'an 1 000 moins 5 années, comme la date de l'arche). Allez mettre la bonne heure, la pendule s'écartera pour ouvrir un passage ce qui vous permettra de récupérer un **parchemin** et une **manivelle**. Montrez le plan trouvé dans le bureau du Lord et la carte de membre à votre cher compagnon qui vous conduira au site celte.

Le site Celte

Utilisez le cadran solaire pour ouvrir le portail. Franchissez le portique orné de crânes et utilisez votre manivelle pour ouvrir les plaques se trouvant sur certains arbres et ainsi prendre **5 crânes**. Entre chaque arbre il y a un passage. Repérez celui qui mène à la tour et grimpez-y. Sur une table avec des fruits vous trouvez un parchemin à photographier. Montez et prenez la **cuillère à mesurer**. Si vous tentez de monter au dernier étage, une personne vous dira de partir. Revenez à la clairière aux arbres et prenez le chemin menant à la petite hutte. Entrez et prenez un **bout de bois** au sol, mettez-le au feu pour obtenir un **tison brûlant**. Déposez les crânes sur les piques. Ils s'ouvrent et contiennent des ingrédients nécessaires à la fabrication de votre mixture.

Mais pour l'instant, retournons dans la cave de la demeure du lord. Dans la grande caisse que vous pouvez ouvrir avec votre fidèle pied de biche, vous trouverez une lettre mais surtout un **disque** et un **parchemin**. Revenez dans la tour du site celte. Pendant votre absence, la personne au dernier étage est partie : vous pouvez donc y monter. Prenez la **clef** suspendue au lit, regardez par le télescope, prenez la **cuillère à mesurer** dans le tiroir et lisez le livre des dosages. Utilisez la clef pour entrer dans le cimetière à droite de la tour. Une **croix** à prendre se trouve sur la dernière tombe. Revenez dans la tour. Tout de suite après être entré, insérez la croix dans l'emplacement prévu à cet effet. L'escalier s'escamote et libère un passage qui mène dans une salle avec 5 livres. Prenez l'**épée** qui se trouve au-dessus de l'emplacement vide. Retournez dans le labyrinthe du lord. Utilisez l'épée sur la première statue qui se trouve après la serre (suivez le chemin pour aller au centre du labyrinthe). La statue s'écarte et vous permet d'accéder à une petite cabane où se trouve le sixième et dernier **crâne** et un parchemin.

L'énigme de chimie
Vous devriez avoir tout ce qu'il faut pour jouer à l'apprenti chimiste. Retournons au site celte dans la petite hutte où il y a du feu. Posez les crânes sur les piques : chacun d'entre eux contient de la poudre (sauf le cheval). Maintenant, il faut trouver le bon dosage sinon ce sera l'échec (pensez à sauvegarder votre partie avant de commencer la manipulation, si vous vous trompez actionnez le levier pour recommencer). Pour cela vous disposez de photos des livres, des 4 cuillères de mesure, et des informations trouvées sur les menhirs de part et d'autre de la clairière aux arbres. Pour ceux qui auraient la flemme de combiner toutes ces informations voici la solution. Pour plus de simplicité, nous allons nommer les cuillères de A à D, A étant celle de moindre contenance :
- 1D + 4C + 3A d'oiseau
- 1D + 2B de cheval : la poudre (en fait, ce sont des cristaux blancs) se trouve à l'avant-dernier étage de la tour, vous devrez faire 2 voyages car une cuillère ne peut contenir qu'une seule dose : prenez 1D + 1B au premier voyage, puis 1B au deuxième.
- 4C + 2A de serpent
- 1C + 1A de sanglier
- 14D de signe
- 1D + 4C + 4B de poisson

Une fois que vous avez mis tous les ingrédients dans le chaudron, mettez-y le feu grâce à votre tison. Si les proportions sont bonnes, vous obtiendrez un **disque**, sinon, recommencez.

L'île de Santorin

Retournez au plateau de Gizeh (là où votre aventure a commencé). Dans la tente, lisez la lettre et prenez la **carte d'autorisation** vers l'île de Santorin. Une fois sur place, prenez le masque et les palmes et plongez. Sous l'eau : une pyramide. Il vous faut mettre les disques correctement sur le cadran en utilisant les parchemins que vous avez trouvés tout au long de votre aventure. Une fois correctement placés, le **disque Omega** apparaîtra et il vous faudra le mettre à sa place sur le socle face à la pyramide. Voilà, vous avez fini le jeu.

The Orange Box

© Electronic Arts / Valve 2007

SUCCÈS : LITTLE ROCKET MAN

Pour obtenir le succès mieux caché de Half-Life 2 Episode Two, vous allez devoir parcourir l'ensemble du jeu avec un nain de jardin. Attention cependant, cette astuce dévoile la fin de l'épisode que vous devez avoir terminé une première fois avant de procéder. Au début du jeu, après avoir traversé le premier tunnel infesté de zombies, à l'intérieur du bâtiment dans lequel Alyx tente de réparer un générateur, regardez sous le meuble en bois près de la porte de sortie verrouillée, vous trouverez le nain en question. Pour obtenir le succès Little Rocket Man, gardez ce nain avec vous en veillant à ne pas le perdre lorsque vous devrez le poser au sol. Une fois à la fin de Episode Two, à la première occasion, placez le nain dans la tête de la fusée encore ouverte au QG de White Forrest. Une fois la fusée lancée, vous débloquerez le succès Little Rocket Man.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminer le jeu.

ECRAN ALTERNATIF

Dans Half-Life Episode 1 et 2, l'écran principal changera régulièrement d'apparence en fonction de l'endroit où vous en êtes dans le jeu.

The OutForce

© TF1 Multimedia / 03Games 2001

CHEAT MODE

Cherchez le fichier du jeu "content.box". Faites-en une copie puis ouvrez le à l'aide d'un éditeur de texte (tel que le Notepad). Trouvez le mot Centaur vers la fin du fichier. Là se trouvent toutes les informations concernant les armes des vaisseaux, les dégâts, les recharges... Vous pouvez alors les modifier à votre gout.

The Pandora Directive

© Wordplay / Access Games 1996

OUVRIR LE COFFRE

Pour ouvrir le coffre, tournez la mollette vers la droite (22), gauche (31), droite (15), et gauche (7).

The Partners

© Monte Cristo Multimédia 2002

TRAVAILLER VITE ET BIEN

Vous n'êtes pas obligés de faire travailler vos Partners sur une affaire dés que vous avez décidé de la traiter. Installez les à leur bureau, cliquez et augmentez la valeur "travailler sur un procés" à 100 %. Vos avocats pourront se mettre à traiter une affaire 1 où 2 jours avant le procés.

The Political Machine

© Ubisoft / Stardock 2004

PARAMÉTRER LES STATS

Utilisez un éditeur de textes pour éditer le fichier qui correspond au politicien de votre choix dans le répertoire "ubisoftstardockpolmachinedata". Là, vous pourrez changer toutes les statistiques au niveau voulu. De la même façon, vous pouvez modifier les stats des politiciens par défaut en éditant le fichier "corecadidates" du même répertoire.

The Political Machine 2008

© Stardock

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Empocher 5 millions de dollars

Durant la campagne, appuyez sur Ctrl + M.

Rallier davantage d'états

En cours de jeu, appuyez sur Ctrl + R.

The Punisher

© THQ / Volition 2005

TOUT DÉBLOQUER

Pour tout débloquer (bonus, cheat modes, niveaux, armes...) entrez **V PIRATE** en guise de nom de profil.

NOUVEAUX COSTUMES

Allez dans le menu des cheats, puis dans la rubrique costumes et tapez l'un des codes suivants dans la boîte de dialogue (ou en guise de nom de profil selon la version du jeu) :

`NAILGUN`	Costume des années 1980
`WOODCHIPPER`	Costume des années 1990
`CEILINGFAN`	Costume des années 2000

The Reap

© Take 2 Interactive / Housemarque

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran des mots de passe, entrez les codes suivants :

ABSOLUTENOT	Energie infinie
DIESHEEPDIE	Commencer avec le lance-flammes
SDIVINORUM	Vies infinies
TOUGHGUY	Ennemis plus puissants
QBKCBEDB	Niveau 2
CCLCBUDC	Niveau 3
5CMCB4FCB	Niveau 4

The Saboteur

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Prologue

Pas de fumée sans feu

Après la cinématique du début, discutez avec le soldat français qui vous demande de le rejoindre afin de vous opposer aux nazis. Lorsque vous avez le contrôle de Sean, avancez à gauche et sortez du bar. Avancez à droite en sortant, suivez le marqueur jaune et entrez dans la ruelle de droite. Discutez avec Luc, montez dans la voiture de ce dernier et conduisez jusqu'au dépôt de ravitaillement.

Dès que vous arrivez, Luc s'aperçoit qu'un allemand est en train de frapper une femme dans la rue et perd son sang froid. Aidez-le à frapper les nazis, lisez les instructions, verrouillez les cibles et donnez-leur des coups de poings jusqu'à les neutraliser.

Ensuite, entrez dans la zone gardée par les nazis et escaladez le bâtiment. Approchez-vous silencieusement du garde sur le toit et poussez-le dans le vide. Redescendez, cognez les deux autres gardes et détruisez les deux caisses pour trouver de la dynamite à l'intérieur.

Par la suite, remontez dans la voiture et conduisez jusqu'au dépôt de carburant. Escaladez le bâtiment qui se trouve en face du dépôt, attendez que Luc détruise le camion pour attirer l'attention et sautez sur le câble pour atteindre le dépôt, à l'autre bout de la zone.

Maintenant que vous êtes à l'intérieur, courez jusqu'à la citerne d'essence, placez la dynamite sur le conduit et fuyez la zone en revenant sur vos pas.

Après l'explosion, sautez rapidement par-dessus les caisses, utilisez le câble et sortez du dépôt. Remontez rapidement dans le véhicule, attendez que Luc monte aussi et partez au Club Belle. Entrez dans le club, allez à l'arrière, ouvrez la porte en forme de tableau et entrez pour vous reposer un moment.

Des jours meilleurs

A présent, vous vous retrouvez trois mois plus tôt chez vous, dans la campagne. Après la scène, montez dans le camion et conduisez jusqu'à la frontière allemande. Arrêtez le camion dans l'endroit indiqué, attendez que le soldat nazi inspecte les papiers puis roulez jusqu'au point de rencontre avec Vittore.

De vieux amis, de nouveaux ennemis

Descendez du camion, atteignez le bar et entrez pour retrouver Vittore. Après la scène cinématique, une bagarre générale se déclenche. Visez les hommes en uniforme et donnez-leur une bonne correction. Effectuez des coups de poing rapides et des coups de pied et assommez-les tous. Une fois qu'ils sont neutralisés, sortez du bar.

A ce moment, vous retrouvez une vieille connaissance et prenez les commandes de sa voiture rapide.

Madame Sinclair

Maintenant que vous conduisez la voiture de Skylar, fuyez les nazis qui vous poursuivent et échappez-vous. Repérez votre position dans le radar et fuyez les cercles rouges pour les éviter. Sortez de la ville si nécessaire et abattez les nazis qui vous poursuivent. Lorsque vous aurez semé les allemands, retournez en ville et allez à l'hôtel. Au matin, prenez l'une des voitures près du bassin à droite et atteignez le circuit.

Pole position

A présent, vous devez effectuer la course et essayer de la remporter. Conduisez avec habilité, soyez rapide dans le circuit et remontez petit à petit sur tous les autres concurrents.

Après le 1er tour, vous dépasserez la majorité des concurrents. Après le 2ème tour, vous rattraperez ceux qui sont en tête de course. Enfin, dépassez l'Allemand qui se trouve en pole position et regardez la scène qui se déclenche.

Ballade du dimanche

Montez dans la voiture bleue qui est juste en face de vous et attendez que Jules monte également. Repérez Dierker le pilote allemand, attendez qu'il démarre sa voiture et prenez-le en filature. Faites attention à la jauge Paranoïa en haut à droite, ne la laissez pas se remplir et suivez l'allemand qui sort de la ville jusqu'à un grand entrepôt.

Ensuite, descendez de la voiture et suivez Jules à travers les arbres jusqu'à ce que vous atteigniez la clôture de l'entrée. Escaladez ce mur, descendez de l'autre côté et approchez-vous doucement de la voiture de Dierker.

Montez dans le véhicule, mettez les pleins gaz et conduisez directement vers la falaise. Lorsque vous entendez Jules crier : " MAINTENANT ", sautez rapidement de la voiture pour qu'elle tombe de la falaise.

La nuit la plus noire

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez ligoté et torturé par Dierker. Dès que vous avez le contrôle de Sean, sortez de la salle d'interrogation et avancez à droite dans le couloir. Lorsque vous remontez les escaliers, suivez les instructions, approchez-vous doucement du soldat et tuez-le furtivement.

Ensuite, sortez de l'usine et abattez silencieusement un autre garde, à gauche. Grimpez sur la grande enseigne du bâtiment, faites attention à un autre soldat en patrouille (sur le toit). Attendez qu'il ait le dos tourné, abattez-le silencieusement, prenez son arme et descendez par l'échelle de droite.

Descendez sur la passerelle, utilisez une autre échelle qui se trouve au fond pour descendre à nouveau et sortez votre arme. Avancez légèrement à gauche, repérez un premier soldat et abattez-le. Descendez le couloir de gauche, visez les autres soldats nazis qui arrivent et descendez-les. Continuez à avancer dans le couloir, descendez les nazis qui arrivent et atteignez un grand salon.

Prenez couverture derrière les clôtures, tuez les nazis de loin et avancez doucement dans le salon. Montez les marches, au fond à droite, abattez deux autres gardes et approchez-vous de la porte de gauche. Tuez le soldat qui est à l'intérieur puis entrez. Sortez par l'autre porte, abattez deux autres soldats près du véhicule et prenez les commandes de ce dernier. Accélérez en roulant tout droit et défoncez la porte pour sortir du domaine.

Hors de la poile à frire

A présent, vous devez conduire le véhicule et quitter l'Allemagne. Faites attention aux camions nazis, suivez la route indiquée et sortez du pays. En pénétrant dans le pays voisin, vous remarquez que les nazis ont déjà déclenché la guerre.

Dans le feu

Continuez à conduire le véhicule jusqu'à ce que vous arriviez à la ferme de Merini. Les nazis sont en train de la détruire.

Défoncez la porte métallique avec le véhicule, avancez jusqu'à l'endroit où se trouve Merini et descendez. D'abord, abattez le soldat qui manie la tourelle, tuez ceux qui sont près de votre ami puis éliminez ceux qui sont dans la cour et à l'entrée du bâtiment.

Merini vous informe que Véronique est dans l'immeuble enflammé. Entrez, abattez les soldats près de la porte et avancez par la cavité de gauche. Avancez tout droit et descendez deux autres nazis.

Ensuite, avancez jusqu'à la porte au nord-ouest et suivez le chemin. Abattez un autre ennemi près d'un bureau et prenez l'entrée qui est apparue après l'explosion. Repérez les deux soldats qui tentent de tuer Véronique (à gauche), visez rapidement et dégommez-les avant qu'ils n'y arrivent.

Acte 1

Abattoirs

Sortez de la chambre, trouvez les escaliers du bar et montez pour parler à Luc. Après la discussion, quittez le club et lisez les instructions à propos de la jauge de suspicion. Ensuite, rangez rapidement votre arme et avancez à gauche. Détournez un véhicule et rendez-vous au canal.

Descendez du véhicule, suivez Luc et discutez avec lui. Par la suite, avancez à gauche, traversez le pont et atteignez l'autre rive du canal. Repérez le soldat qui est en patrouille, n'éveillez pas les soupçons et abattez-le furtivement. Prenez son costume, entrez dans le tunnel et abattez silencieusement le nazi. Sortez du tunnel, entrez dans l'usine et avancez à droite. Marchez comme un nazi, n'éveillez pas les soupçons et restez loin d'eux.

Frayez-vous un chemin vers l'intérieur de l'entrepôt et éliminez le garde qui détient la clé de la prison. Récupérez cette clé sur son cadavre, ouvrez la cellule et libérez vos amis. Ensuite, courez vers le sous-sol de l'abattoir et évitez ainsi le bombardement des avions de chasse.

Bouteille choc

A présent, discutez avec Santos qui n'est pas très loin de votre emplacement et commencez la mission suivante. Vous devez ramener une vieille bouteille de champagne qu'un nazi acheté à Santos pour pouvoir récupérer des médicaments. D'abord, rendez-vous discrètement à la cité et atteignez le point indiqué, dans la rue.

Ensuite, sortez votre arme et commencez le massacre. Eliminez d'abord les nazis qui sont devant les escaliers, remontez les marches, abattez-en d'autres et montez sur le toit de la maison.

Utilisez le câble pour traverser la cour, descendez et abattez le rassemblement de soldats. Récupérez la bouteille de champagne, remontez rapidement sur le toit et utilisez la cachette pour vous abriter. Une fois que le calme est revenu, grimpez d'un toit à l'autre via les câbles et quittez la zone d'alerte, marquée en rouge sur le radar.

Enfin, prenez un véhicule, conduisez vers l'abattoir et ramenez la bouteille à Santos. Prenez les médicaments, descendez au sous-sol et parlez à Véronique pour achever la mission.

Le marché noir

Maintenant, repérez l'icône S qui représente Santos sur votre carte et atteignez-la. Entrez dans une ruelle, trouvez votre homme et parlez-lui. Ensuite, parlez à Pierre et prenez la dynamite et des grenades.

Ensuite, repérez la cible sur le radar, grimpez au toit de l'immeuble et approchez-vous de la tour sans vous faire

remarquer. Sortez la dynamite, placez-la au pied de la tour et allumez la mèche. Détruisez ainsi la première tour, repérez la seconde tour dans la carte et atteignez-la incognito. Détruisez-la de la même manière puis repérez la prochaine cible qui n'est autre qu'un général nazi. Restez sur le toit des maisons, repérez le général d'en haut, sortez votre arme et abattez-le.

Votre dernier objectif et de détruire le tank ennemi. Pour ce faire, abattez d'abord les gardes qui l'entourent et approchez-vous-en rapidement. Allumez rapidement la dynamite et fuyez lors de l'explosion.

Enfin, trouvez la cachette qui se trouve sur un toit, non loin du tank, et dissimulez-vous des nazis. Une fois que le zone est en sécurité, sortez et retrouvez Santos. Parlez-lui à deux reprises pour commencer la mission suivante.

Briseur de Limousine

Votre prochaine mission consiste à voler la limousine du général nazi. D'abord, atteignez la cible sur la carte se trouvant à quelques rues de votre position. Grimpez sur le toit de l'immeuble voisin et repérez la cour dans laquelle se trouve le général.

Ce dernier se trouve à côté des trois soldats nazis qui sont en train de s'entrainer au tir. Visez-les, lancez une grenade et tuez ceux qui ont survécu à l'explosion.

Ensuite, tuez d'autres hommes près de la porte métallique et descendez. Montez dans le véhicule, foncez tout droit et défoncez la porte. Fuyez les soldats ennemis et la zone d'alerte rouge puis ramenez la limousine à Santos. Maintenant, allez au club Belle et parlez à Vittore.

Trente pièces de plomb

D'abord sortez du Belle, détournez une voiture et approchez-vous de la grande cour où se trouve le général allemand. Descendez à pied, avancez doucement près du général et prenez-le en filature. Il se déplacera vers une seconde cour où il rencontrera son informateur. Une fois que vous avez localisé le traitre, sortez votre arme et liquidez-le. Abattez également le général et fuyez. Trouvez rapidement une cachette ou prenez un véhicule et semez les allemands qui vous poursuivent.

Après la mission, rendez-vous à l'abattoir pour rencontrer Luc et commencer la mission suivante.

La liberté ou la mort

Sortez de l'abattoir, prenez un véhicule et rendez-vous dans la zone de détention. Repérez les gardes qui se trouvent dans la cour, faites attention à ceux qui sont en patrouille et approchez-vous d'une tour proche des cellules. Essayez d'éliminer le garde et prenez son uniforme.

Ensuite, essayez d'entrer doucement dans les cages sans vous faire repérer et ouvrez celle de Crochet. Si vous êtes repéré, sortez votre arme et descendez tous les nazis dans la cour. Ensuite, ouvrez rapidement les trois autres cages à proximité et libérez les prisonniers. Une fois que toutes les cages sont ouvertes, détroquez la première voiture que vous voyez et fuyez les soldats allemands. Quittez la zone d'alerte rouge et retournez à l'abattoir pour voir Luc.

A partir de maintenant, vous pouvez commencer l'histoire de Crochet mais il est préférable d'achever l'acte 1 avant de réaliser ces missions.

Livraison spéciale

Discutez avec Véronique, sortez de l'abattoir et trouvez une voiture. Conduisez la jeune femme jusqu'à l'endroit marqué sur la mini-carte et attendez qu'elle prenne le colis.

Ensuite, conduisez-la vers le point de livraison, attendez qu'elle livre le paquet qui s'avère être une bombe et foncez pour fuir les soldats nazis alertés. Lorsque vous aurez semé les ennemis, retournez à l'abattoir et retrouvez Luc.

Après la mission, allez retrouver Skylar Sinclair à l'autre bout de la ville et discutez avec elle pour recommencer la mission suivante.

Secrets enterrés

Remontez dans une voiture et retrouvez Skylar pour commencer la mission. Entrez dans le tunnel, prenez couverture derrière le mur d'en face et attendez que les deux nazis se séparent. Ensuite, tuez silencieusement celui qui est resté et prenez son uniforme.

Avancez à gauche, remontez la pente et approchez-vous doucement d'un soldat nazi à droite. Tuez-le silencieusement, revenez légèrement en arrière et grimpez par-dessus la clôture. Avancez à droite dans la prochaine cour, approchez-vous d'un autre garde et tuez-le silencieusement. Grimpez à nouveau aux clôtures et atteignez ainsi le mausolée.

Maintenant, vous devez faire très attention car l'endroit est très surveillé. D'abord, avancez à droite discrètement et tuez furtivement le soldat muni d'un lance-flammes.

Ensuite, revenez dans la section gauche et éliminez un second manieur de lance-flammes par derrière. Abattez un autre soldat juste à proximité et approchez-vous doucement de la voiture nazie. Placez de la dynamite pour l'exploser et éloignez-vous. Attendez que les nazis soient occupés à comprendre ce qu'il se passe pour dégainer votre arme et attaquer l'entrée du mausolée. Eliminez les quatre soldats, repérez l'échelle qui mène au sous-sol à gauche de l'entrée et descendez.

Une fois dans la crypte, descendez dans le corridor et abattez cinq soldats nazi. Faites attention au dernier soldat qui dispose d'un lance-flammes, essayez de lui lancer une grenade et tuez-le. Approchez-vous du coffre et regardez la scène.

Une fois que vous êtes hors de la crypte, remontez dans le camion, attendez que Skylar monte également et conduisez-le hors du cimetière. Défoncez la porte, suivez la ligne jaune du radar et allez jusqu'au lieu de l'embuscade.

Faites attention à l'état du camion en regardant la jauge (en haut à droite de l'écran) et tentez de ne pas trop l'abîmer. Lorsque vous arrivez dans la zone de riposte, descendez du camion, sortez votre arme et tuez les nazis qui arrivent. Vous devez remplir la jauge en haut à droite en éliminant les soldats nazis. Vous pouvez aussi utiliser de la dynamite pour exploser un tank et remplir rapidement la jauge.

Une fois que vous aurez réussi la riposte, retournez dans le camion et conduisez-le vers l'endroit sur indiqué sur la carte.

Un voyage sur la côte

Entrez dans la chambre suivante dans laquelle se trouve Skylar et parlez-lui. Ensuite, sortez, montez avec Skylar dans la voiture sportive et conduisez jusqu'à l'endroit indiqué. Suivez l'itinéraire sur le radar, évitez d'attirer l'attention des nazis et allez au Havre.

Vive la vengeance

Entrez dans l'église qui se trouve à proximité, discutez avec Skylar et Bishop puis commencez la mission. Prenez un véhicule dans le garage du mécanicien se trouvant pas loin et rendez-vous vers l'endroit où se trouve le camion rempli de médicaments. Montez dans le camion (vous y trouverez un déguisement) et conduisez jusqu'à la citadelle. Attendez que les gardes ouvrent la porte, entrez et traversez le pont.

Conduisez jusqu'à la porte fermée, descendez du camion et abattez furtivement le garde sur votre gauche. Ensuite, placez la dynamite sur la porte, mettez-vous à l'abri et explosez-la. Sortez votre arme, prenez couverture derrière les clôtures et tuez, pour commencer, tous les nazis qui se trouvent à l'extérieur.

Ensuite, entrez à l'intérieur de la citadelle et éliminez de nombreux autres soldats ennemis. Avancez tout droit, repérez une seconde porte et explosez-la avec de la dynamite.

Entrez, éliminez un manieur de lance-flammes et entrez dans la cour. Abattez un second ennemi à droite, tuez deux autres soldats et montez les escaliers, à droite. Utilisez le mur pour vous couvrir et abattez trois autres nazis. Regardez en haut à gauche, visez les barils explosifs et tuez les soldats qui sont à proximité. Abattez également les soldats qui sont près de la tourelle à gauche des escaliers et empruntez-les. Tuez deux soldats ainsi que celui qui manie la tourelle puis montez les escaliers à droite.

Avancez à gauche en remontant les marches, couvrez-vous derrière les caisses et abattez les six nazis qui arrivent. Tuez également ceux qui sont sur le toit et la passerelle puis avancez et montez les marches. Tuez les nazis restants, abattez le manieur de lance-flammes et continuez votre ascension jusqu'au Zeppelin.

Après la courte scène cinématique, allez au cockpit et approchez-vous de l'échelle qui est à gauche. Par la suite, courez sur la passerelle, traversez celle qui est sur le point de tomber puis grimpez à l'échelle.

Courez, sautez par-dessus le vide et remontez une autre échelle. Ensuite, accrochez-vous à la corde qui se trouve au-dessus du vide et traversez jusqu'à l'autre côté.
Grimpez à l'échelle, courez à gauche et sautez pardessus le vide. Enfin, escaladez une dernière échelle et descendez le long du câble.

Une fois la mission accomplie, entrez dans l'église qui ne se trouve pas très loin et parlez à Wilcox. Par la suite, prenez un véhicule et retournez à Paris. Entrez dans l'abattoir, parlez à Luc et allez voir Santos.

Acte 2

Un murmure ou un rugissement

Lorsque vous aurez discuté avec Santos, prenez un véhicule et rendez-vous à l'endroit indiqué. Dès que vous arrivez, repérez les trois camions de ravitaillement et descendez de la voiture. Avancez près de l'immeuble qui contient la tourelle, escaladez-le et abattez furtivement le soldat qui patrouille sur le toit. Utilisez le lance-missiles, visez les camions de ravitaillement et détruisez-les tous.

Ensuite, prenez le temps de détruire quelques autres tours et des véhicules puis quittez la zone. Trouvez une cachette non loin de votre emplacement et cachez-vous le temps que les choses se calment. Enfin, revenez voir Santos et parlez-lui à deux reprises pour prendre vos faux papiers. Ensuite, allez voir Vittore. Discutez avec lui puis rejoignez Margot.

Evasion

Entrez dans la maison, parlez à Margot, achetez de nouvelles armes (ne ratez pas le pistolet silencieux) et sortez. Montez dans une voiture et allez vers la zone de détention.

Descendez du véhicule, repérez un soldat nazi en patrouille et abattez-le silencieusement. Prenez son uniforme, avancez discrètement autour de l'immeuble et repérez les échafaudages.

Escaladez-les pour atteindre le toit, abattez furtivement le soldat nazi puis grimpez à la tour qui est à gauche. Prenez un fusil-sniper et descendez le maximum de soldats nazi dans la zone. Gardez votre position, tuez quatre soldats sur les toits à gauche et deux manieurs de lance-flammes dans la cour. Ensuite, descendez dans cette même cour, abattez les snipers et les soldats restants puis libérez le prisonnier.

Maintenant, vous devez rapidement sortir de cet endroit avant que les renforts nazis ne débarquent sur les lieux. Prenez de la dynamite, placez-la sur la porte métallique et détruisez-la.

Abattez les deux gardes postés devant la porte et sortez en courant. Prenez couverture derrière un pilier ou un obstacle et tuez quelques soldats nazis. Faites attention à votre prisonnier puisqu'il peut mourir lors de l'évasion et essayez de le protéger et de le garder près de vous. Trouvez rapidement un véhicule, prenez la fuite vers les endroits éclairés de la carte et semez les nazis qui sont à vos trousses. Une fois que ceci est fait, retournez à la planque de Margot et achevez ainsi cette mission.

Après la mission, allez voir Luc dans une cour bien gardée par les soldats nazis. Discutez avec lui puis allez voir Bryman pour commencer la mission suivante.

L'obusier

Après la discussion avec Bryman, entrez dans la ruelle qui se trouve à proximité, montez les marches et abattez furtivement le premier soldat. Prenez son uniforme, préparez-vous à tuer un second soldat en patrouille et repérez d'autres nazi sur les toits. Si vous êtes repéré, sortez votre arme et commencez le massacre. Grimpez sur les toits et prenez une position cachée. Balayez la zone afin de repérer l'emplacement des soldats nazis et abattez-les rapidement un par un.

Avancez vers la gauche, grimpez d'un toit à l'autre et abattez les snipers qui sont postés sur les tours de contrôle. Visez également les barils explosifs qui sont à proximité des ennemis pour les abattre plus facilement. Continuez à avancer vers la gauche jusqu'à ce que vous arriviez vers une passerelle et une échelle. Eliminez les ennemis qui sont aux alentours, grimpez à l'échelle et abattez le nazi qui se trouve près du lance-missiles.

Prenez les commandes de cette arme, visez l'obusier qui se trouve à l'extrémité de l'immeuble et détruisez-le. Une fois que la mission est accomplie, quittez cet endroit, prenez un véhicule rapide et fuyez les soldats nazis qui sont en alerte de niveau 4. La fuite sera très compliquée, par conséquent, repérez la zone de résistance marquée en vert sur la carte et atteignez-la rapidement. Ensuite, remplissez la jauge (en haut, à droite de l'écran) en tuant des nazis et résistez ainsi à leurs derniers assauts.

Après la mission, allez voir Bishop dans la campagne pour discuter avec lui puis retrouvez Skylar.

Tonnerre menaçant

Courez jusqu'au pont indiquée sur la carte, grimpez à l'échelle et avancez à gauche. Dans cette mission, il est inutile de se déguiser car l'endroit est étroit et vous serez rapidement repéré. Donc, tuez le premier soldat à gauche et un second sur la passerelle en haut.

Escaladez la courte échelle sur votre gauche et installez les premiers explosifs. Ensuite, traversez la poutre qui se trouve en face de cette position, atteignez le côté opposé et grimpez sur les barres métalliques. Installez les seconds explosifs, descendez et avancez légèrement sur la passerelle. Repérez une seconde poutre qui mène au prochain emplacement d'explosif, tuez les nazis à proximité et installez les explosifs.

Ensuite, remontez le long des passerelles, grimpez à la grande échelle et approchez-vous du dernier emplacement. Abattez les nazis qui sont aux alentours, placez le quatrième explosif et remontez en haut sur les rails en prenant l'échelle sur votre gauche. Abattez les quelques soldats qui rôdent, placez les derniers explosifs sur les rails et fuyez en glissant le long de la corde, à proximité.

Maintenant, retournez près de la voiture de Skylar et montez. Le niveau d'alerte est de 3. Conduisez rapidement vers les zones éclairées de la ville, repérez l'emplacement de la résistance et atteignez-le. Garez la voiture dans le cercle vert et descendez combattre les nazis. Remplissez la jauge en haut de l'écran en éliminant des ennemis et repoussez ainsi l'attaque.

Maintenant que la zone est sécurisée, faites monter Skylar dans la voiture et conduisez jusqu'à Wilcox, près de la gare. D'abord entrez dans la gare, escaladez dans le premier wagon indiqué et éliminez les hommes armés qui sont à l'intérieur. Activez l'accélérateur du wagon puis descendez. Ensuite, repérez le second train dans la gare et

approchez-vous de l'extrémité qui donne sur la gare. Tuez les nazis dans la station et ceux sur le toit du wagon puis escaladez-le avant qu'il ne parte. Sautez d'un wagon à l'autre, repérez le premier emplacement et placez les explosifs.

Par la suite, sautez sur le wagon suivant, visez les nazis de loin et abattez-les. Tuez également ceux qui sont à droite et à gauche du wagon et utilisez les barils explosifs pour les éliminer rapidement. Progressez vers l'avant du train, tuez plusieurs autres nazis et utilisez la tourelle pendant quelques instants. Continuez à avancer vers l'avant du train jusqu'à ce vous arriviez au wagon moteur. Tuez le soldat nazi et le conducteur, trafiquez l'accélérateur et revenez en arrière. Sautez rapidement d'un wagon à l'autre, ignorez les coups de feu ennemis et atteignez celui dans lequel se trouve Kessler.

Après la scène cinématique dans laquelle le pont explose et le train s'effondre, conduisez Skylar et Kessler vers la planque de l'abattoir. Entrez dans la planque puis parlez à Véronique. Parlez ensuite à Luc, sortez de l'abattoir et allez voir Santos dans la ville. Vous devez avoir 500 pièces de contrebande pour obtenir de faux papiers. Si vous ne les avez pas, sabotez quelques haut-parleurs de propagande et quelques tours de contrôle et revenez voir Santos. Une fois que vous avez les faux papiers, revenez voir Luc dans l'abattoir et parlez-lui.

Sud de la Seine

Sortez de l'abattoir, prenez une voiture dans le garage (à gauche) et conduisez Luc jusqu'au point de réunion. Arrêtez-vous près du barrage, attendez la vérification des papiers puis continuez. Lorsque vous arrivez à destination, descendez et suivez Luc pour rencontrer Mingo et Mme Bonnaire.

" Il y a quelque chose qui cloche " Évidemment, les nazis vous ont tendu un piège. Sortez votre arme, prenez couverture derrière la clôture et abattez la première vague de soldats.

Ensuite, courez vers la rue et montez dans la voiture. Attendez l'arrivée des alliés, fuyez les soldats nazis qui arrivent et semez-les. Il est préférable d'atteindre une zone de riposte car le niveau d'alerte est assez élevé. Ensuite, repoussez l'attaque nazi en tuant les soldats qui arrivent et reconduisez les alliés vers l'endroit indiqué sur la carte.

Maintenant, entrez dans le conduit d'égout qui est désormais une nouvelle planque et parlez à Luc. Après la scène, sortez de la planque, prenez un véhicule et allez discuter avec Vittore.

Huissier

Prenez un véhicule et approchez-vous du château dans lequel se trouve la voiture. En arrivant, vous remarquez que l'endroit est bien gardé. D'abord abattez furtivement un soldat nazi et prenez son uniforme.
Ensuite, avancez doucement à gauche du château, prenez la petite allée près de la falaise à gauche.

Avancez jusqu'à ce vous entriez dans le château, montez les escaliers à gauche et repérez Francesca.

Prenez à gauche afin d'éviter le soldat qui est en face, passez derrière la maison et descendez dans le jardin. Montez les marches, repérez le soldat armé d'un lance-flammes qui a le dos tourné et tuez-le silencieusement. Ensuite, prenez de la dynamite et explosez l'entrée souterraine que vient de prendre Francesca. Descendez dans le sous-sol, sortez votre arme et abattez d'abord un manieur de lance-flammes. Tuez ensuite deux autres soldats dans les escaliers et plusieurs autres nazis dans les caves à vin et avancez à droite pour apercevoir l'Aurore.

Après la courte cinématique, abattez deux nazis à droite du véhicule, un autre sur la passerelle élevée à gauche et un dernier à l'extrême gauche.

Ensuite, approchez de la voiture, activez le levier pour la faire descendre et conduisez-la. Foncez tout droit dans le tunnel d'en face, évitez les obstacles posés et les ennemis et sortez du château. Fuyez les nazis qui vous poursuivent, semez-les ou atteignez une zone de riposte. Une fois que ceci est fait, conduisez la voiture jusqu'au garage de Vittore et achevez ainsi cette mission.

Surchauffe

Avant de commencer cette mission, il est préférable d'aller voir un vendeur d'armes et d'acheter un double barillet ainsi qu'un MP44. Ensuite, repérez l'icône de Bryman et rejoignez-le pour commencer cette mission. Prenez la voiture, approchez-vous du quartier Général de la Gestapo et repérez le câble électrique. Escaladez le bâtiment qui se trouve à gauche et qui est relié au câble. Glissez le long des câbles pour atteindre le poteau électrique, au milieu, puis glissez pour atteindre le château. Escaladez sur les rebords des fenêtres, atteignez le balcon en haut et entrez.

A présent, avancez doucement dans le couloir et abattez silencieusement le nazi qui parle à la radio. Mettez son uniforme, revenez en arrière et prenez le couloir à gauche. Repérez un autre soldat nazi près des marches, tuez-le silencieusement et descendez les deux étages. Entrez dans la salle où se trouvent deux nazis, abattez rapidement le premier et tuez le second avec votre arme. Sautez par-dessus les garde-corps et descendez ainsi dans la bibliothèque. Tuez un nazi, tirez sur le livre indiqué et ouvrez ainsi le passage secret.

Abattez les deux soldats nazis derrière la porte secrète et entrez. Avancez dans le corridor, descendez les marches et abattez deux nazis en bas des escaliers. Avancez tout droit, tournez à droite et abattez trois autres hommes armés. Prenez couverture derrière les caisses, faites le ménage et avancez jusqu'à la pièce. Tuez un ennemi dans le coin gauche, prenez les munitions et poursuivez dans le couloir de gauche. Avancez jusqu'à la pièce suivante, abattez trois nazis et continuez par la porte de droite. Faites attention au soldat muni d'une mitrailleuse dans la pièce suivante, lancez des grenades et abattez trois autres hommes à l'intérieur.

Avancez tout droit, suivez le chemin et préparez-vous à tuer les Soldats de la Terreur (ce sont des soldats puissants munis d'une armure et d'une mitrailleuse). Dès que ces super-soldats arrivent en courant, lancez-leur des grenades pour les blesser et ouvrez le feu. Tuez-en d'abord deux puis abattez le troisième qui arrive plus tard. Prenez leur arme, avancez tout droit dans le corridor et prenez la porte de droite. Activez le levier pour ouvrir la porte, sortez et entrez dans la chaudière, à droite. Repérez la porte métallique, placez de la dynamite et explosez-la avant que les ennemis n'arrivent par derrière. Toutefois, si vous voulez essayer la nouvelle arme, regardez derrière vous et abattez une vague de soldats nazis.

Une fois que la porte est défoncée, avancez dans le corridor, montez quelques marches et tuez deux ennemis. Continuez jusqu'au grand salon en flammes, tuez un premier soldat à gauche et prenez couverture. Abattez les quatre autres nazis, avancez progressivement et couvrez-vous derrière les barricades. Montez les escaliers en face, abattez trois nazis et poursuivez à gauche. Prenez couverture derrière les obstacles, visez les ennemis qui sont éparpillés dans la grande salle et abattez-les un par un. Avancez à gauche puis au milieu et sautez par-dessus le vide. Lancez une grenade sur le super-soldat qui arrive, tuez-le et prenez l'ascenseur qui est en face.

A présent, vous devez éliminer quatre soldats d'élite dans la cour. Prenez couverture derrière les garde-corps du balcon, visez les soldats qui sont en bas et ouvrez le feu. Lancez-leur également des grenades, essayez de viser la tête et faites attention au nazi qui arrive par l'ascenseur et qui essaye de vous surprendre par derrière. Tuez-le puis occupez-vous des super-soldats restants.

Par la suite, descendez les escaliers et retrouvez Maria. Prenez la porte qui se trouve à proximité, avancez vers la sortie de la Gestapo et échappez-vous de cet endroit. Enfin, prenez un véhicule et conduisez Maria jusqu'à l'abattoir.

Des moutons à l'abattoir

Après les retrouvailles entre Kessler et sa fille Maria, il s'avère que les nazis vous ont poursuivi jusqu'à l'abattoir. Sortez de votre planque, allez vers la sortie sud de l'abattoir et utilisez la tourelle. Ouvrez le feu sur les quelques soldats qui sont éparpillés, abattez-les puis tirez sur les véhicules qui arrivent pour les détruire. Vous devez à tout prix empêcher les sapeurs de poser leurs bombes et les abattre.

Ensuite, l'attaque survient par la section Nord de l'abattoir. Courez vers l'autre côté, grimpez à l'échelle qui est à gauche en sortant et utilisez la tourelle. Abattez les soldats nazis présents puis tirez sur les véhicules dès qu'ils s'approchent. La tourelle ne peut pas viser en bas à cause de son emplacement élevé. Par conséquent, dès qu'un sapeur s'approche trop du bâtiment, abandonnez la tourelle un instant, abattez-le avec votre arme et reprenez-la. Vous pouvez également utiliser une autre tourelle à droite. Détruisez les véhicules et les sapeurs qui arrivent par la droite, repoussez l'attaque puis rendez-vous sur le côté de l'abattoir d'où surviendra la prochaine attaque.

A présent, prenez couverture derrière la barricade et tuez les nazis qui arrivent dans des véhicules. Lancez des grenades, détruisez les véhicules et repérez le tank qui arrive. Lorsque ce dernier s'arrête près de l'entrée, foncez dans sa direction et tuez les nazis qui sont près de lui. Placez rapidement de la dynamite ou de la RDX sur le tank et fuyez. Si le tank est encore intact, nettoyez la zone en éliminant les soldats d'élite et placez une seconde charge explosive pour le détruire.

Après la scène cinématique, montez dans la voiture qui se trouve près du garage de l'abattoir et conduisez Kessler dans la planque des catacombes. Après une autre scène, parlez à Bryman qui se trouve à l'entrée des catacombes.

Sombre règne

Après la discussion avec Bryman, prenez un véhicule et approchez-vous de l'immeuble sur lequel se trouve la première radio. Escaladez l'immeuble via la canalisation, avancez vers le nazi qui est à droite de la radio et tuez-le silencieusement.

Placez le premier micro sur la radio, glissez le long du câble électrique à droite et atteignez la radio suivante. Abattez d'abord le garde à droite, sabotez la radio et escaladez le mur qui est en face de celle-ci. Utilisez le câble électrique pour atteindre le toit suivant, escaladez les rebords et approchez-vous ainsi de la troisième radio. Tuez le nazi, prenez son arme et abattez les soldats que vous apercevez dans votre viseur.

Sabotez la radio, utilisez le câble pour continuer à avancer et sabotez une quatrième radio. Ensuite, grimpez à l'échelle qui se trouve à proximité, sautez vers l'immeuble, de l'autre côté de la rue et accrochez-vous au rebord des fenêtres. Remontez sur le toit, approchez-vous de la radio suivante, tuez le garde et sabotez-la. Prenez le fusil-sniper, visez les soldats sur la tour et le toit à gauche et tuez-les. Traversez le long du câble électrique, sabotez la sixième radio et reprenez le fusil-sniper. Balayez les soldats sur les tours, atteignez le toit et faites gaffe au soldat maniant le lance-roquettes. Tuez-le, abattez également ceux qui sont à proximité de la dernière radio puis descendez dans la cour. Enfin, abattez les ennemis restants et bousillez la dernière radio avant que le temps ne s'achève.

Maintenant, quittez cet endroit et détournez un véhicule pour fuir les nazis qui sont à vos trousses. Une fois que le calme est revenu, allez voir un marchand d'armes pour faire le plein de munitions, de grenades et d'explosifs puis allez voir Bryman dans un conduit d'égouts.

Besoin de peu...ou d'un seul

Après la discussion avec Bryman, suivez le conduit d'égouts qui est en face de ce dernier et sortez près de la plateforme d'essence. Sautez dans l'eau, nagez jusqu'à l'échelle au milieu et remontez. Prenez une arme puissante, visez le soldat d'élite en patrouille à gauche et abattez-le.

Prenez son arme, car elle est plus puissante que la votre, suivez le chemin de la plateforme à gauche et abattez un autre soldat et un manieur de lance-flammes. Prenez également la mitrailleuse du soldat d'élite, avancez près de la porte et abattez un nazi sur votre gauche.

Ensuite, entrez par la porte et prenez les escaliers de gauche. Tournez à droite, grimpez à l'échelle et atteignez le toit. A présent, remontez d'autres escaliers et prenez couverture derrière la clôture. Visez les groupements de soldats nazis et lancez des grenades pour causer un maximum de dégâts. Tuez les nazis restants, approchez-vous de la deuxième plateforme à droite et grimpez à son échelle qui se trouve à gauche. Entrez à l'intérieur du bunker et utilisez la radio qui s'y trouve.

Après avoir contacté Bryman, sortez du bunker et sautez sur la plateforme de gauche. Prenez couverture derrière la machine, visez les soldats d'élite qui viennent d'arriver du Zeppelin et abattez-les un par un. Tuez un soldat en haut de l'échelle (près du Zeppelin), deux soldats sur la passerelle en bas puis grimpez à l'échelle et montez sur le Zeppelin.

Lorsque ce dernier arrive sur le toit de Notre Dame, descendez sur la plateforme et tuez silencieusement le soldat nazi. Enfilez son costume, descendez tranquillement les escaliers jusqu'à ce que vous aperceviez un sniper que vous devrez

tuer silencieusement.

Prenez le fusil à lunettes, descendez à l'échelle et approchez-vous du bord lorsque la scène d'exécution se déclenche. Sortez le fusil, visez le soldat qui est en train d'exécuter les prisonniers et tuez-le. Ensuite, descendez rapidement les deux échelles suivantes et glissez le long de la corde jusqu'à l'autre côté. Tuez le soldat près de la tourelle et utilisez-la. Nettoyez la cour, abattez les hommes qui s'approchent de Véronique et protégez-la. Lorsque les nazis sont moins nombreux dans la cour, descendez et retrouvez Véronique.

Bryman débarque avec un camion muni d'une tourelle. Montez à l'arrière et prenez les commandes de celle-ci. Repérez les véhicules qui vous pourchassent, visez les conducteurs et les tourelles et tuez-les. Regardez constamment la jauge de l'état du camion et faites tout pour ne pas le détruire.

Après quelques moments, le camion s'arrête quelques instants puis reprend sa course. A ce moment, la jauge de l'état du camion doit avoir été réduite de moitié. Ouvrez le feu à nouveau et détruisez les derniers véhicules jusqu'à ce que vous arriviez dans un lieu sur.

Par les cendres

Le temps de la grande course est arrivé. Vous allez maintenant conduire l'Aurore et gagner la course que les nazis organisent. Essayez de ne pas heurter les obstacles sur les côtés de la route, repérez les virages du circuit sur le radar et essayez de garder le cap. Le nitro se régénère, alors utilisez-la dès que vous êtes sur une ligne droite. Après le premier tour, vous devez au moins dépasser la moitié des concurrents. Au second tour, dépassez tous les concurrents et terminez la course en première position.

Après la course, prenez un véhicule et fuyez la zone. Le niveau d'alerte est de 4, il est donc préférable d'atteindre une zone de riposte et d'éliminer les nazis pour les repousser. Ensuite, allez au club Belle pour trouver Vittore.

Acte 3

C'est ici l'empire de la mort

Après la macabre découverte, allez vers la planque des catacombes et découvrez que les nazis les ont déjà pris d'assaut. Marchez à pieds jusqu'à l'endroit gardé par les nazis, repérez l'immeuble qui se trouve en face du jardin qui mène aux catacombes et escaladez-le.

Localisez le lance-missiles sur la plateforme métallique, abattez les deux nazis qui le gardent et utilisez-le. Bombardez les véhicules, nettoyez la zone en tuant les nazis dans le jardin puis utilisez le câble pour atterrir devant la porte d'entrée des catacombes et entrez.

Descendez les escaliers, suivez le corridor à gauche et abattez furtivement le premier nazi.

Prenez son uniforme, avancez et doucement et tuez deux autres soldats, plus loin. Détruisez les caisses que vous apercevez à droite et à gauche pour récupérer des grenades et des munitions et avancez.
Faites attention au soldat d'élite qui arrive, lancez une grenade et ouvrez le feu pour le tuer. Ensuite, poursuivez jusqu'à ce que vous aperceviez une cave remplie de barils explosifs.

Visez-les et tirez pour créer une grosse explosion qui endommage les ennemis aux alentours. Ensuite, avancez à droite et abattez d'autres nazis. Dans la pièce de droite se trouvent un lance-flammes et un soldat d'élite. Utilisez le couloir de gauche de la pièce pour vous couvrir et tirez à travers les trous. Lancez des grenades, tirez également sur les barils explosifs puis entrez dans la pièce. Prenez l'arme redoutable du soldat d'élite, suivez le chemin de gauche puis celui de droite et ouvrez la porte métallique.

Avancez, tuez le premier nazi à droite puis faites attention au manieur de lance-flammes, plus loin. Lancez une grenade ou prenez un fusil de terreur et tuez-le. Suivez le chemin à gauche puis à droite et avancez tout droit là où se trouve la

lumière des bougies et atteignez ainsi l'étage supérieur de la zone suivante. Abattez le soldat de la terreur plus loin, visez les soldats qui sont en bas et tuez-les.

Utilisez les barils explosifs pour les abattre puis descendez via le câble électrique. Poursuivez le chemin, faites attention au soldat armé d'un lance-flammes dans la zone suivante et tuez-le à l'aide d'une grenade. Avancez, repérez une autre zone avec des caisses en feu et tuez le soldat identique qui s'y trouve.

A présent, poursuivez jusqu'à la falaise et avancez à gauche. Grimpez aux rebords, tuez le soldat normal et le soldat d'élite à l'autre bout. Ensuite, sautez à droite là où se trouve une lumière bleue et marchez le long du rebord de la falaise. Sautez à nouveau par-dessus le vide jusqu'à l'autre bord, grimpez aux rebords et rejoignez ainsi la résistance.

Après la scène cinématique, prenez couverture derrière le pilier brisé et éliminez les soldats d'élite qui sont de l'autre côté de la rive. Si vous n'avez pas la mitrailleuse de la terreur, lancez des grenades et achevez-les. Après le petit incident avec Luc, regardez à droite et abattez les soldats se trouvant sur le pont en bois. Ensuite, allez là où se trouve Luc et lancez des grenades pour tuer le maximum de soldats. Tirez sur le manieur de lance-flammes restant, faites attention à ne pas tuer Luc puis parlez-lui.

Après la mission, allez voir un marchand d'armes et achetez des armes de la terreur. Ensuite, retrouvez Skylar et commencez la mission suivante.

Ca va faire Boom

D'abord, attendez l'arrivée de deux voitures et tuez ceux qui sont à l'intérieur. Ensuite, montez dans le camion et foncez directement vers la Gestapo. Détruisez la porte d'entrée et avancez tour droit jusqu'à l'entrée du bâtiment.

Descendez les marches à droite, entrez et abattez un premier soldat d'élite. Utilisez les grenades pour en venir à bout rapidement, prenez son arme et suivez le chemin à gauche. Tuez un autre soldat dans la pièce suivante, descendez la rampe à droite et abattez cinq soldats dont un armé de lance-flammes dans le grand salon.

Ensuite, montez la marches qui sont au fond du salon et suivez le chemin du corridor. Tuez un nazi en montant la rampe et deux autres super-soldats en tournant à droite. Faites gaffe au manieur de lance-flammes, lancez des grenades puis continuez le chemin jusqu'à un autre grand couloir ayant des escaliers. Abattez deux nazis en premier lieu puis tuez les trois autres soldats qui sortent de la porte. Entrez par la porte, tuez deux ennemis à droite et avancez jusqu'à la salle où se trouve Maria.

Maintenant, avancez sur la passerelle et tirez sur les soldats d'élite qui garde la planque de Kessler à droite. Lancez des grenades, abattez-les puis retrouvez Kessler. Ensuite, suivez-le vers la porte qui mène au Cyclotron. Regardez derrière vous, repérez les ennemis qui arrivent et tuez-les le temps que Kessler ouvre la porte. Couvrez-le puis entrez dans la salle de la machine. Montez à l'échelle de droite, entrez dans la salle de contrôle et approchez-vous du panneau de contrôle.

Attendez le signal du docteur puis activez le panneau. Détruisez les caisses près de l'entrée, prenez le lance-roquettes, visez la première tour de refroidissement et détruisez-la. Ensuite, abattez les deux super-soldats qui arrivent, détruisez une seconde caisse pour prendre une autre roquette et détruisez le seconde tour, au fond à gauche. A présent, descendez près du coeur de la machine et détruisez-la avec de la dynamite. Faites très attention aux soldats d'élite qui arrivent, éliminez-les puis achevez votre tâche.

Après la destruction du noyau de la machine, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et dégagez le passage. Abattez un soldat en haut de la passerelle, éliminez-en trois autres en bas et avancez. Eliminez un manieur de lance-flammes, tirez sur les barils et les citernes explosives et tuez ainsi les nazis qui sont proches. Ensuite, prenez couverture derrière les grandes caisses et tuez les trois soldats d'élite qui bloquent le chemin. Enfin, suivez le docteur Kessler jusqu'à la porte de sortie.

L'ange de la mort

Parlez à Véronique, montez dans une voiture et allez à la Tour Eiffel. Courez jusqu'à au pied de la tour, entrez dans l'ascenseur et montez. Sortez de l'ascenseur, avancez jusqu'à l'autre ascenseur de l'autre côté et prenez-le.

Avancez à droite en sortant de l'ascenseur, montez la rampe, contournez la zone et entrez dans le bar. Montez la rampe au milieu du bar, escaladez aussi la passerelle et prenez l'ascenseur qui mène à l'observatoire. Après la scène et la discussion avec Dierker, prenez votre arme, visez la tête de Dierker et Bang !

Félicitations ! Vous avez vengé Jules et complété l'histoire de The Saboteur !!!

Missions secondaires

Pour effectuer les missions secondaires, rendez-vous à l'un des six personnages se trouvant dans les planques et parlez avec eux. Voici les missions secondaires de chaque personnage :

Duval Mingo

Trop Bavard

Après le briefing, approchez-vous de l'endroit où se trouve Francine et escaladez le toit de l'immeuble voisin. Regardez la cour, repérez Francine en train de chanter et tuez-la avec votre arme. Ensuite, abattez les nazis et nettoyez la cour. Descendez le long du câble électrique, récupérez le médaillon et grimpez à l'échelle derrière l'estrade. Enfin, tuez les nazis que vous apercevez et désactivez les deux alarmes pour stopper l'alerte. Ramenez le médaillon à Duval.

Chassé ou être chassé

Après la discussion avec Duval, allez discuter avec l'homme de la résistance. Ensuite, escaladez le toit de l'immeuble à droite et tuez le sniper indiqué sur le radar. Ensuite, allez d'un toit à l'autre, tuez les nazis qui sont près de votre cible puis abattez le Renard.

Crochet

Le ventre de la bête

Quittez l'abattoir et allez dans le quartier chaud indiqué. Abattez les soldats qui se trouvent devant l'entrée et entrez dans la cour. Approchez-vous de la cible pour lui livrer le message et tuez-le. Enfin, quittez rapidement cet endroit et fuyez les nazis.

Les doubles

D'abord, allez voir votre contact et récupérez le fusil de sniper. Prenez la voiture, rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte et repérez le palais dans lequel se trouvent vos cibles. Escaladez le toit du château, grimpez à l'une des tours et abattez le nazi qui s'y trouve. Ensuite, prenez votre fusil de sniper, visez la première cible et tuez-la. Ensuite, repérez les autres sosies de Sauer et tuez-les un par un. Dès qu'ils sont tous morts, fuyez les nazis, trouvez une cachette ou semez-les.

Legio Patria nostra

Après avoir parlé à Crochet, récupérez un uniforme de nazi et pénétrez furtivement à l'intérieur de la base. Repérez les cibles sur la carte, utilisez la dynamite et les barils explosifs et détruisez-les. Utilisez également la mitrailleuse pour détruire les Zeppelins qui se trouvent dans le ciel. Une fois que toutes les cibles sont détruites, nettoyez légèrement la zone, prenez un camion et fuyez. Le niveau d'alerte est assez élevé. Par conséquent, rejoignez une zone de riposte et repoussez la poursuite nazie en remplissant la jauge.

Père Denis

Péchés impardonnables

Après la discussion avec Père Denis au Club Belle, rendez-vous près de la grande église et escaladez l'échafaudage. Abattez silencieusement un soldat nazi, prenez son uniforme et continuez à escalader par la droite. Suivez le chemin des planches à droite puis à gauche et atteignez le point où se trouve le fusil de sniper. Visez avec cette arme, attendez le signal du père Denis puis tuez l'informateur. Enfin, fuyez la zone et échappez aux nazis.

L'ire de dieu

Dans cette mission, le père Denis veut donner un colis explosifs à son ennemi nazi. Pour cela, il a besoin d'un bon conducteur capable de s'échapper à la poursuite des nazis. D'abord, saisissez un uniforme de nazi et faufilez-vous à l'intérieur de l'église pour parler au père Denis. Ensuite, appelez une voiture rapide, comme l'Aurore, et conduisez le père à l'endroit indiqué. Lorsque le père Denis quitte la voiture pour donner le colis, faites tourner le véhicule et préparez-vous à la fuite. Dès qu'il revient, mettez les pleins gaz et échappez aux nazis.

Noces de sang

Après la discussion avec le père Denis, montez dans un véhicule et allez sur les lieux du mariage. Grimpez à l'échelle de la grande tour, abattez silencieusement le soldat et prenez son uniforme. Ensuite, traversez le pont à droite et choisissez l'une des cachettes. Lors de la cérémonie de mariage, sortez de la cachette, repérez les nazis et lancez des grenades pour les éliminer en même temps. Ensuite, courez derrière la chapelle et sautez dans l'eau afin de fuir les soldats nazis qui arrivent.

Dr. Kwong

Le candidat bavarois

Allez voir le Dr. Kwong dans la planque des catacombes et parlez-lui. Ensuite, montez dans une voiture et prenez le nazi lobotomisé avec vous. Conduisez-le dans le quartier nazi indiqué sur la carte et attendez qu'il livre le colis. Malheureusement, les choses ne se passent pas comme prévu et vous devez tuer Bauer vous-même. Sortez votre arme, tuez les nazis qui protège Bauer, faites attention au manieur de lance-flammes puis tuez votre cible. Enfin, échappez aux nazi et semez-les.

Ange-gardien

Retrouvez Kwong dans le quartier chinois et parlez-lui. Ensuite, allez sur les lieux de la rencontre et escaladez les canalisations d'égouts. Approchez-vous de la plateforme, abattez silencieusement les deux nazis qui se trouvent sur le toit et utilisez la radio. Ensuite, prenez le fusil de sniper, visez la première cible sur un balcon à gauche puis la seconde à droite. Ensuite, repérez d'autres cibles dans la cour et abattez-les. Protégez le Dr. Kwong pendant quelques moments et complétez ainsi cette mission. Enfin, allez dans la tour gauche et désactivez l'alarme pour retourner au calme.

Deutschland Uber Phallus

Après avoir discuté avec le docteur Kwong, trouvez un uniforme de nazi et allez au Panthéon. Pénétrez furtivement à l'intérieur du bâtiment, abattez silencieusement un premier garde puis entrez dans le grand hall. Passez doucement derrière les lanceurs de flammes à gauche et prenez l'ascenseur. Avancez à droite, repérez d'autres manieurs de lance-flammes en face et grimpez à l'échelle qui se trouve devant celui qui est à droite.

A présent, avancez rapidement et arrêtez-vous entre les soldats pour ne pas attirer les soupçons. Regardez votre radar et frayez-vous un chemin jusqu'à l'élévateur. Entrez dans la salle du moteur, escaladez l'échelle qui est à gauche puis

celle de droite. Remontez jusqu'au grand lance-missiles et placez de la dynamite pour le détruire. Enfin, utilisez le câble électrique près du bord et échappez aux nazis.

Margot Bonaire

Fahrenheit 451

Allez parler à Margot dans sa planque et allez voir le vendeur d'armes. Achetez un lance-roquettes, un fusil à pompe et des grenades et sortez. Conduisez la voiture jusqu'à l'Arc de Triomphe, descendez, prenez le lance-roquettes et tirez plusieurs roquettes sur le tank du général. Dès qu'il est mort, remontez dans le véhicule et fuyez cette zone.

Blindé

Après la discussion avec Margot, prenez un véhicule et atteignez l'endroit indiqué sur la carte. Utilisez l'élévateur près du bâtiment, allez jusqu'à la passerelle et abattez un nazi. Utilisez la radio, prenez le lance-roquettes et attendez l'arrivée de la limousine. Visez le véhicule, détruisez-le puis désactivez l'alarme qui est juste à gauche de la plateforme pour compléter cette mission.

Symphonie en destruction majeure

Montez dans une voiture et allez au musée du Louvre. Entrez dans le tank garé et conduisez jusqu'à la cour où se trouve la première tour de communication. Détruisez-la, entrez dans le passage qui mène à la tour suivante et détruisez les autres cibles. Si le tank est détruit, utilisez les explosifs pour la détruire. Dès que toutes les cibles sont détruites, échappez aux nazis en entrant dans une zone de riposte.

Wilcox

Derrière la porte du couvant

Allez parler à Wilcox dans l'église du Havre, prenez une voiture et allez à l'ossuaire. Grimpez sur la tour qui est à gauche de l'entrée. Tuez le nazi et prenez son uniforme. Entrez doucement, détruisez la tour de gauche avec de la dynamite puis celle de droite. Ensuite, entrez à l'intérieur de la base et sortez votre arme. Détruisez les panneaux près de l'entrée puis ceux qui sont dans les couloirs à droite et à gauche. Faites attention aux mitrailleuses dans les couloirs, prenez couverture derrière les caisses et détruisez les panneaux de contrôle.

Ensuite, allez à l'arrière de la base, montez dans la tourelle anti-missiles et détruisez les trois tours de communication restantes. Enfin, appelez des renforts et un véhicule et fuyez cette zone. Trouvez une cachette ou rendez-vous à la plus proche zone de riposte.

Autant mourir empoisonné

Après avoir parlé à Wilcox, allez voir le marchand d'armes et achetez un lance-roquettes et un fusil à pompe de Terreur. Montez dans une voiture et allez à l'usine chimique de Bercy. Commencez par l'arrière de l'usine, visez les citernes chimiques et détruisez-les avec de simples coups de feu. Ensuite, utilisez la dynamite et explosez les grandes citernes d'essence. Repérez les cibles sur la carte, détruisez-les une à une puis explosez deux grandes citernes à l'intérieur de l'usine et achevez ainsi cette mission.

Poser une bombe

Comme la mission précédente, achetez des armes lourdes et rendez-vous à Chambord. Pénétrez à l'intérieur du palais, visez les centrales électriques et détruisez-les toutes. Utilisez les escaliers et les échelles pour atteindre le toit et détruisez les cibles qui s'y trouvent.

Circuits automobiles

A vos marques...prêts...

Partez ! Conduisez l'Aurore, suivez la ligne jaune du circuit et atteignez le point d'arrivée dans le temps imparti.

Retour en selle

Gagnez la première course dans la montagne, utilisez l'Aurore ou un autre véhicule et gagnez la course composée de deux tours.

Selles en folie

Effectuez la dernière course et terminez les cinq tours en première position.

Félicitations ! Vous avez complétez toutes les missions secondaires de The Saboteur !

The Scorpion King

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

1-1	Menthu, Isis, Cassandra, Menthu
1-2	Isis, Menmon, Isis, Menthu
1-3	Mathayus, Menthu, Menmon, Mathayus
1-4	Menmon, Cassandra, Isis, Cassandra
1-5	Mathayus, Cassandra, Isis, Menmon
1-6	Mathayus, Isis, Cassandra, Mathayus
2-1	Mathayus, Menmon, Isis, Mathayus
2-2	Mathayus, Menthu, Menmon, Cassandra
2-3	Cassandra, Menthu, Cassandra, Menmon
2-4	Menmon, Mathayus, Menthu, Cassandra
2-5	Mathayus, Menthu, Mathayus, Isis
2-6	Mathayus, Cassandra, Isis, Cassandra

The Secret of Monkey Island

© LucasArts 1990

LISTE DES RÉPONSES AUX INSULTES

Q: Tu peux encore prendre tes jambes à ton cou.
R: Rien à faire je tiendrai jusqu'au bout.
Q: Sous peu je vais t'embrocher avec mon épée.
R: D'abort arrête de la brandir comme un plumeau.
Q: Bave pas comme ça ton épée va déraper.
R: Je vais te la fermer une fois pour toute.
Q: Les gens tombent comme des mouches quand j'arrive.
R: Avant même de sentir ton haleine.
Q: Tu peux pas te payer des pantalons plus longs.
R: J'ai gagné le concours des plus beaux molets.
Q: Ca ce voit que l'alcool t'a imbibé le cerveau.
R: Je bois pour tolérer les gens comme toi.
Q: Tu te bas comme un boeuf.
R: Oh car toi tu te bas comme une vache.
Q: Ta voix n'a pas encore muée.
R: Excuse moi j'ai fait un tube l'été dernier.
Q: Tu portes encore des couches.
R: Pour être marin il faut savoir se mouiller.
Q: Alors tu baffouilles quand tu parles aux femmes.
R: Les femmes se battent pour s'approcher de moi.
Q: Je vais t'aider à te raser.
R: Laisse tomber j'ai déja fait ma toilette.
Q: Dis donc quesque tu es laid.
R: C'est tout ce que tu trouves à me dire.
Q: J'avais un chien qui était plus intelligent que toi.
R: Il a du t'apprendre tout ce que tu sais.
Q: Tu te comportes comme un mendiant.
R: J'essayais de me mettre à ton niveau.
Q: J'ai parlé à des singes plus polis que toi.
R: Je vois que tu as passé du temps chez tes parents.

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie : Les trois épreuves

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC de The Secret of Monkey Island : Special Edition.

Vous êtes GuyBrush Threepwood, et votre rêve est de devenir pirate ! L'homme à la barbe blanche vous conseille d'aller au bar de Scumm et vous trouverez des pirates qui vous raconteront les épreuves par lesquelles faut passer pour

devenir pirate.

Dirigez vous vers la droite et continuez à avancer. Dépassez la maison que vous rencontrerez et continuez jusqu'au Scumm bar.

Entrez et parlez au premier, celui qui porte une veste de couleur rouge. Ce dernier vous informe que le conseil des pirates se tient à l'autre pièce. Allez près du rideau et entrez dans la pièce en question. Parlez au pirate se trouvant à l'extrême droite et renseignez-vous à propos des différentes épreuves à passer pour devenir pirate.

Attendez que le chef quitte la cuisine et entrez discrètement. Allez vers le poisson, un oiseau arrive et vous empêche de vous en emparer. Pour le faire fuir, cliquez plusieurs fois sur la dernière planche pour la faire bouger. Le temps que le volatile s'éloigne, ramassez le poisson et revenez à la cuisine.

Ramassez la viande et le pot qui est posé juste sous la table (qui vous servira de casque au cirque) puis quittez le bar. Dirigez-vous vers la falaise dans laquelle vous vous êtes retrouvé au début du jeu puis prenez à droite. C'est là que la carte du jeu est débloquée. Choisissez d'aller à la clairière qui est le point lumineux le plus proche de vous, sur la carte.

Allez à gauche et entrez au cirque. Parlez aux frères Macaroni et dites-leurs que vous pouvez faire l'homme canon et que vous possédez un casque. Ouvrez votre inventaire et sortez le pot que vous aviez récupérer à la cuisine. Montez dans le canon et sachez qu'ils vous payeront qu'après la réussite de la tentative.

Sortez du cirque et revenez au village. Allez vers le bar et prenez à droite. Parlez à l'homme qui est accompagné d'un perroquet vert puis achetez une carte et avancez. Parlez aux trois hommes qui possèdent un rat et demandez l'identité de l'homme au perroquet puis choisissez la réponse : " Si j'en prends un, Tu me donnes deux pièces de huit ? ".

Entrez ensuite dans la maison qui se trouve au milieu, à droite. Parlez à la magicienne et posez-lui des questions à propos de votre avenir. Ensuite, sortez, passez au dessus de l'horloge et entrez dans la première maison. Parlez au vieillard puis récupérez l'épée qui est à votre gauche ainsi que la pelle qui se trouve en haut puis descendez.

Allez en direction du bar puis dépassez la falaise et prenez à droite. Allez maintenant vers la maison. Un Gobelin vous barre la route, donnez-lui le poisson rouge pour qu'il vous laisse passer.

Une fois devant la maison, insistez afin d'apprendre à manier l'épée. Une fois que le cours est fini, sortez et repartez vers l'endroit par lequel vous étiez venu. Sur la carte, vous allez apercevoir plusieurs pirates qui se déplacent le long de l'ile. Coupez-leur la route pour les affronter jusqu'à gravir les niveaux et atteindre celui qui vous permet de combattre la Reine des sabres.

En combattant les pirates, vous allez apprendre davantage d'insultes. Lorsque vous aurez atteint un niveau suffisant pour battre la Reine des sabres, les pirates vous le diront.

Astuce : Pour augmenter vos chances de battre la Reine des sabres, essayez d'employer un maximum de répliques contre les pirates et ce pour avoir un max de réponses.

Localisez la Fourche sur la carte et rendez-vous sur place. Dirigez-vous vers le passage en hauteur, ramassez les pétales des fleurs jaunes puis continuez votre montée. Allez ensuite à droite deux fois avant de prendre à gauche. Enfin, montez.

Utilisez la pancarte (juste avant l'arbre cassé) pour rétablir le passage et continuez votre chemin vers la Reine des sabres. Vous devez répondre correctement cinq fois de suite aux insultes de la reine.

Lorsque vous en aurez fini avec la reine, revenez au village. Vérifiez que vous possédez toujours les pétales jaunes que vous aviez récupérées sur votre chemin vers la reine. Allez à la maison du gouverneur, posez les pétales sur la viande pour obtenir un morceau de viande assaisonnée puis donnez-le aux chiens qui vous empêchent de passer pour qu'ils s'évanouissent. Faufilez-vous ensuite dans la maison du gouverneur et entrez dans la première pièce, à votre gauche.

Revenez maintenant au village car vous devez parler à un prisonnier. Pour cela, allez acheter une pastille à la menthe et offrez-la au prisonnier pour parfumer son haleine et pouvoir discuter avec lui.
Demandez-lui s'il aurait une lime. Il vous proposera un gâteau si vous lui apporterez un objet qui lui permettra de se débarrasser des taupes. Donnez-lui l'anti-taupe que vous aviez récupérer à la maison du gouverneur. Utilisez maintenant le gâteau qu'il vous a offert en échange pour obtenir la lime. Repartez vers la maison du gouverneur et passez par le trou dans le mur.

Parlez ensuite au shérif qui n'hésitera pas à vous jeter à la mer après avoir parlé au gouverneur. Récupérez l'idole et remontez. Allez ensuite au Scumm bar et parlez au conseil des pirates de vos récents exploits.

Allez maintenant vers la Fourche puis dirigez-vous vers le haut avant de prendre à gauche. Montez à nouveau puis allez à gauche et encore vers le haut. Prenez ensuite à droite puis à gauche et montez avant de tournez à droite. Avancez un peu et utilisez la pelle sur le la lettre X pour récupérer le trésor. Revenez ensuite au Scumm bar et prenez les cinq verres. Parlez au cuisiner, entrez ensuite dans la cuisine et utilisez le gros du tonneau pour remplir un verre puis prenez la direction de la prison.

A chaque fois que le verre est abimé, versez son contenu dans un deuxième. Continuez ainsi jusqu'à utiliser les cinq récipients dont vous disposez. Une fois arrivé devant la prison, utilisez le contenu du verre et versez-le sur la serrure pour libérer le prisonnier.

Dirigez-vous ensuite vers le rivage (extrême droite de la carte) pour traverser et passer vers l'autre rive. Utilisez le poulet en caoutchouc, entrez ensuite dans la maison d'en face et parlez à l'homme qui y réside. Montrez-lui votre courage et ce en ouvrant la boite et en touchant le perroquet. Puis, repassez vers l'autre rive en utilisant la poule une deuxième fois.

Vous avez maintenant fini de recruter les membres qu'il vous faut pour commencer votre aventure. Allez chez Stan en vous dirigeant vers le point lumineux sur la carte et dites-lui que vous voulez acheter un navire mais que vous ne disposez pas d'argent liquide. Il vous demandera de prendre un crédit chez le marchand.

Allez donc au village et parlez au marchand pour lui demander de vous faire crédit. Ce dernier se dirigera vers le coffre et composera la combinaison secrète afin de l'ouvrir. Ensuite, il vous demandera ce que vous faites comme travail. Dès qu'il se rend compte que vous n'avez aucune activité, il refuse de vous faire crédit. Demandez-lui donc de parler à la Reine des sabres. A son départ, allez composer la combinaison en utilisant les actions " pousser " et " tirer " (si par exemple vous devez composer deux fois l'action " haut ", composez la première avec " pousser " et la deuxième avec " tirer ").

Récupérez le bon de crédit et repartez chez Stan. Dites-lui que vous voulez le bateau de l'Ile des singes et demandez-lui de vous parler des accessoires. Répondez par la négative après chaque phrase de votre interlocuteur pour lui faire comprendre qu'aucun accessoire ne vous intéresse. A la fin de la discussion, faites-lui ensuite une proposition en partant de la plus petite somme jusqu'à atteindre les 5000. Ensuite, faites semblant de partir puis dites-lui qu'il a raison et que vous devriez trouver un arrangement. Rejoignez ensuite le dock du village.

Deuxième partie : Le voyage

Vous êtes maintenant dans la cabine du capitaine, ramassez le porte-plume et le pot d'encre, juste derrière vous, sur le bureau. Ensuite, ouvrez le tiroir du même bureau et regardez à l'intérieur pour récupérer un livre.

Dirigez-vous maintenant vers l'extérieur et parlez à votre équipage. D'abord, ils refuseront de vous aider. Escaladez donc les filets et prenez le drapeau de pirate (vous en aurez besoin pour la suite) et redescendez. Puis, descendez les marches et franchissez la porte. Ouvrez le placard, prenez un paquet de céréales et ouvrez-le pour saisir une clé dans le paquet cadeau. Prenez ensuite la casserole qui se trouve juste à votre gauche pour vous en servir comme casque (comme dans la partie du cirque). Revenez maintenant à la pièce précédente et descendez. Allez au fond et récupérez la corde (qui va servir de mèche, plus tard) puis prenez de la poudre à canon dans le baril (celui sur lequel se trouve l'inscription XXX). Ensuite ouvrez le coffre qui est au fond, à droite, et récupérez le vin.

Remontez maintenant vers votre cabine et utilisez la clé pour déverrouiller l'armoire. Récupérez donc, ce qu'elle contient (un papier) et lisez son contenu. Ouvrez ensuite le coffre qui est en face de l'armoire et récupérez les bâtons de cannelle.

Revenez maintenant à la cuisine et suivez la recette indiquée sur le papier. Appuyez sur H à chaque fois pour savoir quel élément de votre inventaire vous devez mettre dans la marmite. Une fois tous les ingrédients dans la marmite, vous allez vous évanouir à cause du gaz dégagé par la solution.

Votre bateau atteint les côtes de l'Ile des singes, vous vous réveillez. Il va falloir que vous arriviez à vous propulser vers la plage. Pour cela, allumez le papier que vous avez récupéré dans l'armoire (utilisez le feu qui est sous la marmite). Ensuite, allez vers le canon qui est à coté de votre équipage et alimentez-le avec de la poudre à canon. Utilisez le bout de corde et le papier brulant pour allumer le canon et utilisez la marmite comme casque.

Troisième partie : Sous Monkey Island

Commencez par prendre la banane qui se trouve juste sous l'arbre qui est à votre gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la jungle, localisez la petite rivière (en haut, à gauche) et suivez-la jusqu'à atteindre un grand lac. Allez vers le fort qui est juste derrière.

Ramassez la longue vue et la corde qui sont devant le canon puis utilisez l'action " pousser " pour renverser le canon. Récupérez la poudre à canon ainsi que la boule. Toothrot, le seul humain, débarque. Parlez-lui puis dirigez-vous vers l'est de la carte, vers l'affluent de la rivière.

Ramassez le mot du capitaine Chuck, sous la petite pierre, puis avancez un peu et montez les marches. Lisez la notice qui se trouve par terre et retournez-vous. Utilisez l'action " pousser " afin d'orienter la catapulte vers vous. Montez les escaliers qui se trouvent derrière la catapulte et parlez à Toothrot. Choisissez ensuite l'action " utilisez " en face du premier rocher qui est à votre gauche pour le jeter sur la catapulte et lancez-le sur le bananier qui se trouve sur la plage. Dirigez-vous maintenant vers la mare au sud-est de la carte (dans la jungle). Lisez la notice qui se trouve par terre puis parlez à Toothrot. Retournez à l'affluent de la rivière et utilisez la poudre sur le barrage. Ensuite, combinez la boule et le silex pour le faire sauter.

Une fois que c'est fait, retournez à la mare, récupérez la corde et dirigez-vous vers la crevasse. Utilisez ensuite les deux cordes pour pouvoir descendre et récupérer les rames. Dirigez-vous maintenant vers la plage, ramassez les bananes qui sont sous l'arbre puis montez à bord du bateau rapide et dirigez-vous vers le nord de la carte (là où se trouve le village que vous cherchiez).

Une fois arrivé au village, lisez la notice et continuez à avancer. Prenez la banane qui se trouve près de la dernière hutte. En sortant, les cannibales qui occupent le territoire vont vous interpeler et vous enfermer. Lisez le parchemin puis récupérez le crane qui est au milieu de la hutte. Choisissez l'action " utiliser " sur la planche sur laquelle est posé le crâne pour sortir de la hutte. Quittez le village des cannibales et dirigez-vous vers la plage. Repérez le singe qui se déplace à proximité et donnez-lui les cinq bananes que vous possédez pour qu'il vous suive.

Allez à la clairière (Est de la carte) et approchez-vous du siège. Regardez les deux totems (ceux aux nez pointus) et tirez le nez du premier totem. Le signe viendra alors imiter votre geste ce qui provoquera l'apparition d'un passage secret à travers le siège. Prenez ce passage et récupérez l'icône de pacotille avant de vous diriger vers le village des cannibales (au nord de la carte par rapport à votre position actuelle). Donnez-leur l'idole comme cadeau puis entrez dans la hutte dans laquelle vous vous étiez fait enfermer et récupérer le ramasseur de bananes. En sortant, vous croisez Toohrot et vous pouvez lui donner le ramasseur.

Discutez ensuite avec les cannibales, ils vous parleront d'une certaine potion d'exorcisme qui permet d'éliminer les fantômes. Donnez-leur le deuxième livre de votre inventaire (ils refuseront tout autre objet de toute façon) et ils vous donneront en échange la tête du navigateur (qui va vous servir en tant qu'indicateur de chemin) et le collier (qui vous servira à devenir invisible devant les fantômes). Retournez donc à la clairière où vous aviez récupéré l'icône et utilisez la clé de la tête de signe sur son oreille afin de lui ouvrir la bouche, celle-ci mène vers un passage sous terrain.

Entrez donc et équipez-vous de la tête du navigateur qui vous guidera vers le bateau de Chuck. Une fois devant, et avant d'entrer, parlez à la tête du navigateur et insistez pour qu'il vous donne le collier. Equipez-vous du collier pour devenir invisible et embarquez sur le bateau.

Allez à la cabine du capitaine Chuck (à gauche) et utilisez la boussole pour récupérer la clé. Ensuite, retournez vers l'équipage du navire et continuez avant de descendre. Avancez un peu et récupérez une plume (en choisissant l'action " prendre " sur une des poules) puis revenez vers la pièce précédente et chatouillez deux fois le fantôme qui dort pour qu'il lâche la bouteille. Prenez-la et allez vers la pièce de droite puis descendez. Versez le contenu de la bouteille sur le plat du rat, qui le en goutant s'évanouira, puis avancez vers le container de graisse et prenez-en un peu.

Remontez tout en haut et utilisez la graisse sur la première porte (à votre droite).
Ouvrez-la et entrez. Récupérez le matériel qui se trouve entre vous et le fantôme qui dort et redescendez à nouveau pour vous rendre à la pièce où vous aviez récupéré la plume. Avancez jusqu'au fond puis employez les outils que vous aviez récupéré pour ouvrir la caisse. Jetez un coup d'oeil à l'intérieur et emparez-vous du contenu.

Retournez maintenant au village des cannibales et donnez-leur la racine vaudou que vous aviez trouvée dans le coffre. Parlez ensuite au singe à trois têtes (dites lui n'importe quoi) puis prenez le vaporisateur de gaz magique que les cannibales vous offriront.

Retournez à la clairière et prenez le passage sous terrain. Parlez au fantôme et questionnez-le à propos de l'emplacement du mariage. Dites enfin à votre équipage que vous devez revenir à l'ile de mêlée.

Quatrième partie : Guybrush est le boss

Vous voila de retour sur l'ile de Mélée. Vous devez interrompre le mariage coute que coute et pour ce dirigez-vous vers l'église et éliminez les trois fantômes qui vous barrent la route en utilisant la bouteille d'eau gazeuse magique.

Une fois devant l'église, entrez et interrompez le mariage. Le capitaine Chuck vous attaquera et à chaque coup qu'il vous assènera, il vous enverra vers une partie de l'île. Dès que vous atterrissez chez Stan (le marchand de bateau), récupérez rapidement la bouteille d'eau gazeuse magique et utilisez-la pour anéantir le capitaine Chuck.

The Secret of Monkey Island : Special Edition

© LucasArts 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie : Les trois épreuves

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC de The Secret of Monkey Island : Special Edition.

Vous êtes GuyBrush Threepwood, et votre rêve est de devenir pirate ! L'homme à la barbe blanche vous conseille d'aller au bar de Scumm et vous trouverez des pirates qui vous raconteront les épreuves par lesquelles faut passer pour devenir pirate.

Dirigez vous vers la droite et continuez à avancer. Dépassez la maison que vous rencontrerez et continuez jusqu'au Scumm bar.

Entrez et parlez au premier, celui qui porte une veste de couleur rouge. Ce dernier vous informe que le conseil des pirates se tient à l'autre pièce. Allez près du rideau et entrez dans la pièce en question. Parlez au pirate se trouvant à l'extrême droite et renseignez-vous à propos des différentes épreuves à passer pour devenir pirate.

Attendez que le chef quitte la cuisine et entrez discrètement. Allez vers le poisson, un oiseau arrive et vous empêche de vous en emparer. Pour le faire fuir, cliquez plusieurs fois sur la dernière planche pour la faire bouger. Le temps que le volatile s'éloigne, ramassez le poisson et revenez à la cuisine.

Ramassez la viande et le pot qui est posé juste sous la table (qui vous servira de casque au cirque) puis quittez le bar. Dirigez-vous vers la falaise dans laquelle vous vous êtes retrouvé au début du jeu puis prenez à droite. C'est là que la carte du jeu est débloquée. Choisissez d'aller à la clairière qui est le point lumineux le plus proche de vous, sur la carte.

Allez à gauche et entrez au cirque. Parlez aux frères Macaroni et dites-leurs que vous pouvez faire l'homme canon et que vous possédez un casque. Ouvrez votre inventaire et sortez le pot que vous aviez récupérer à la cuisine. Montez dans le canon et sachez qu'ils vous payeront qu'après la réussite de la tentative.

Sortez du cirque et revenez au village. Allez vers le bar et prenez à droite. Parlez à l'homme qui est accompagné d'un perroquet vert puis achetez une carte et avancez. Parlez aux trois hommes qui possèdent un rat et demandez l'identité de l'homme au perroquet puis choisissez la réponse : " Si j'en prends un, Tu me donnes deux pièces de huit ? ".

Entrez ensuite dans la maison qui se trouve au milieu, à droite. Parlez à la magicienne et posez-lui des questions à propos de votre avenir. Ensuite, sortez, passez au dessus de l'horloge et entrez dans la première maison. Parlez au vieillard puis récupérez l'épée qui est à votre gauche ainsi que la pelle qui se trouve en haut puis descendez.

Allez en direction du bar puis dépassez la falaise et prenez à droite. Allez maintenant vers la maison. Un Gobelin vous barre la route, donnez-lui le poisson rouge pour qu'il vous laisse passer.

Une fois devant la maison, insistez afin d'apprendre à manier l'épée. Une fois que le cours est fini, sortez et repartez vers l'endroit par lequel vous étiez venu. Sur la carte, vous allez apercevoir plusieurs pirates qui se déplacent le long de l'ile. Coupez-leur la route pour les affronter jusqu'à gravir les niveaux et atteindre celui qui vous permet de combattre la Reine des sabres.

En combattant les pirates, vous allez apprendre davantage d'insultes. Lorsque vous aurez atteint un niveau suffisant pour battre la Reine des sabres, les pirates vous le diront.

Astuce : Pour augmenter vos chances de battre la Reine des sabres, essayez d'employer un maximum de répliques contre les pirates et ce pour avoir un max de réponses.

Localisez la Fourche sur la carte et rendez-vous sur place. Dirigez-vous vers le passage en hauteur, ramassez les pétales des fleurs jaunes puis continuez votre montée. Allez ensuite à droite deux fois avant de prendre à gauche. Enfin, montez.

Utilisez la pancarte (juste avant l'arbre cassé) pour rétablir le passage et continuez votre chemin vers la Reine des sabres. Vous devez répondre correctement cinq fois de suite aux insultes de la reine.

Lorsque vous en aurez fini avec la reine, revenez au village. Vérifiez que vous possédez toujours les pétales jaunes que vous aviez récupérées sur votre chemin vers la reine. Allez à la maison du gouverneur, posez les pétales sur la viande pour obtenir un morceau de viande assaisonnée puis donnez-le aux chiens qui vous empêchent de passer pour qu'ils s'évanouissent. Faufilez-vous ensuite dans la maison du gouverneur et entrez dans la première pièce, à votre gauche.

Revenez maintenant au village car vous devez parler à un prisonnier. Pour cela, allez acheter une pastille à la menthe et offrez-la au prisonnier pour parfumer son haleine et pouvoir discuter avec lui.
Demandez-lui s'il aurait une lime. Il vous proposera un gâteau si vous lui apporterez un objet qui lui permettra de se débarrasser des taupes. Donnez-lui l'anti-taupe que vous aviez récupérer à la maison du gouverneur. Utilisez maintenant le gâteau qu'il vous a offert en échange pour obtenir la lime. Repartez vers la maison du gouverneur et passez par le trou dans le mur.

Parlez ensuite au shérif qui n'hésitera pas à vous jeter à la mer après avoir parlé au gouverneur. Récupérez l'idole et remontez. Allez ensuite au Scumm bar et parlez au conseil des pirates de vos récents exploits.

Allez maintenant vers la Fourche puis dirigez-vous vers le haut avant de prendre à gauche. Montez à nouveau puis allez à gauche et encore vers le haut. Prenez ensuite à droite puis à gauche et montez avant de tournez à droite. Avancez un peu et utilisez la pelle sur le la lettre X pour récupérer le trésor. Revenez ensuite au Scumm bar et prenez les cinq verres. Parlez au cuisiner, entrez ensuite dans la cuisine et utilisez le gros du tonneau pour remplir un verre puis prenez la direction de la prison.

A chaque fois que le verre est abimé, versez son contenu dans un deuxième. Continuez ainsi jusqu'à utiliser les cinq récipients dont vous disposez. Une fois arrivé devant la prison, utilisez le contenu du verre et versez-le sur la serrure pour libérer le prisonnier.

Dirigez-vous ensuite vers le rivage (extrême droite de la carte) pour traverser et passer vers l'autre rive. Utilisez le poulet en caoutchouc, entrez ensuite dans la maison d'en face et parlez à l'homme qui y réside. Montrez-lui votre courage et ce en ouvrant la boite et en touchant le perroquet. Puis, repassez vers l'autre rive en utilisant la poule une deuxième fois.

Vous avez maintenant fini de recruter les membres qu'il vous faut pour commencer votre aventure. Allez chez Stan en vous dirigeant vers le point lumineux sur la carte et dites-lui que vous voulez acheter un navire mais que vous ne disposez pas d'argent liquide. Il vous demandera de prendre un crédit chez le marchand.

Allez donc au village et parlez au marchand pour lui demander de vous faire crédit. Ce dernier se dirigera vers le coffre et composera la combinaison secrète afin de l'ouvrir. Ensuite, il vous demandera ce que vous faites comme travail. Dès qu'il se rend compte que vous n'avez aucune activité, il refuse de vous faire crédit. Demandez-lui donc de parler à la Reine des sabres. A son départ, allez composer la combinaison en utilisant les actions " pousser " et " tirer " (si par exemple vous devez composer deux fois l'action " haut ", composez la première avec " pousser " et la deuxième avec " tirer ").

Récupérez le bon de crédit et repartez chez Stan. Dites-lui que vous voulez le bateau de l'Ile des singes et demandez-

lui de vous parler des accessoires. Répondez par la négative après chaque phrase de votre interlocuteur pour lui faire comprendre qu'aucun accessoire ne vous intéresse. A la fin de la discussion, faites-lui ensuite une proposition en partant de la plus petite somme jusqu'à atteindre les 5000. Ensuite, faites semblant de partir puis dites-lui qu'il a raison et que vous devriez trouver un arrangement. Rejoignez ensuite le dock du village.

Deuxième partie : Le voyage

Vous êtes maintenant dans la cabine du capitaine, ramassez le porte-plume et le pot d'encre, juste derrière vous, sur le bureau. Ensuite, ouvrez le tiroir du même bureau et regardez à l'intérieur pour récupérer un livre.

Dirigez-vous maintenant vers l'extérieur et parlez à votre équipage. D'abord, ils refuseront de vous aider. Escaladez donc les filets et prenez le drapeau de pirate (vous en aurez besoin pour la suite) et redescendez. Puis, descendez les marches et franchissez la porte. Ouvrez le placard, prenez un paquet de céréales et ouvrez-le pour saisir une clé dans le paquet cadeau. Prenez ensuite la casserole qui se trouve juste à votre gauche pour vous en servir comme casque (comme dans la partie du cirque). Revenez maintenant à la pièce précédente et descendez. Allez au fond et récupérez la corde (qui va servir de mèche, plus tard) puis prenez de la poudre à canon dans le baril (celui sur lequel se trouve l'inscription XXX). Ensuite ouvrez le coffre qui est au fond, à droite, et récupérez le vin.

Remontez maintenant vers votre cabine et utilisez la clé pour déverrouiller l'armoire. Récupérez donc, ce qu'elle contient (un papier) et lisez son contenu. Ouvrez ensuite le coffre qui est en face de l'armoire et récupérez les bâtons de cannelle.

Revenez maintenant à la cuisine et suivez la recette indiquée sur le papier. Appuyez sur H à chaque fois pour savoir quel élément de votre inventaire vous devez mettre dans la marmite. Une fois tous les ingrédients dans la marmite, vous allez vous évanouir à cause du gaz dégagé par la solution.

Votre bateau atteint les côtes de l'Ile des singes, vous vous réveillez. Il va falloir que vous arriviez à vous propulser vers la plage. Pour cela, allumez le papier que vous avez récupéré dans l'armoire (utilisez le feu qui est sous la marmite). Ensuite, allez vers le canon qui est à coté de votre équipage et alimentez-le avec de la poudre à canon. Utilisez le bout de corde et le papier brulant pour allumer le canon et utilisez la marmite comme casque.

Troisième partie : Sous Monkey Island

Commencez par prendre la banane qui se trouve juste sous l'arbre qui est à votre gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la jungle, localisez la petite rivière (en haut, à gauche) et suivez-la jusqu'à atteindre un grand lac. Allez vers le fort qui est juste derrière.

Ramassez la longue vue et la corde qui sont devant le canon puis utilisez l'action " pousser " pour renverser le canon. Récupérez la poudre à canon ainsi que la boule. Toothrot, le seul humain, débarque. Parlez-lui puis dirigez-vous vers l'est de la carte, vers l'affluent de la rivière.

Ramassez le mot du capitaine Chuck, sous la petite pierre, puis avancez un peu et montez les marches. Lisez la notice qui se trouve par terre et retournez-vous. Utilisez l'action " pousser " afin d'orienter la catapulte vers vous. Montez les escaliers qui se trouvent derrière la catapulte et parlez à Toothrot. Choisissez ensuite l'action " utilisez " en face du premier rocher qui est à votre gauche pour le jeter sur la catapulte et lancez-le sur le bananier qui se trouve sur la plage. Dirigez-vous maintenant vers la mare au sud-est de la carte (dans la jungle). Lisez la notice qui se trouve par terre puis parlez à Toothrot. Retournez à l'affluent de la rivière et utilisez la poudre sur le barrage. Ensuite, combinez la boule et le silex pour le faire sauter.

Une fois que c'est fait, retournez à la mare, récupérez la corde et dirigez-vous vers la crevasse. Utilisez ensuite les deux cordes pour pouvoir descendre et récupérer les rames. Dirigez-vous maintenant vers la plage, ramassez les bananes qui sont sous l'arbre puis montez à bord du bateau rapide et dirigez-vous vers le nord de la carte (là où se trouve le village que vous cherchiez).

Une fois arrivé au village, lisez la notice et continuez à avancer. Prenez la banane qui se trouve près de la dernière hutte. En sortant, les cannibales qui occupent le territoire vont vous interpeler et vous enfermer. Lisez le parchemin puis récupérez le crane qui est au milieu de la hutte. Choisissez l'action " utiliser " sur la planche sur laquelle est posé le crâne pour sortir de la hutte. Quittez le village des cannibales et dirigez-vous vers la plage. Repérez le singe qui se déplace à proximité et donnez-lui les cinq bananes que vous possédez pour qu'il vous suive.

Allez à la clairière (Est de la carte) et approchez-vous du siège. Regardez les deux totems (ceux aux nez pointus) et tirez le nez du premier totem. Le signe viendra alors imiter votre geste ce qui provoquera l'apparition d'un passage secret à travers le siège. Prenez ce passage et récupérez l'icône de pacotille avant de vous diriger vers le village des cannibales (au nord de la carte par rapport à votre position actuelle). Donnez-leur l'idole comme cadeau puis entrez dans la hutte dans laquelle vous vous étiez fait enfermer et récupérer le ramasseur de bananes. En sortant, vous croisez Toohrot et vous pouvez lui donner le ramasseur.

Discutez ensuite avec les cannibales, ils vous parleront d'une certaine potion d'exorcisme qui permet d'éliminer les fantômes. Donnez-leur le deuxième livre de votre inventaire (ils refuseront tout autre objet de toute façon) et ils vous donneront en échange la tête du navigateur (qui va vous servir en tant qu'indicateur de chemin) et le collier (qui vous servira à devenir invisible devant les fantômes). Retournez donc à la clairière où vous aviez récupéré l'icône et utilisez la clé de la tête de signe sur son oreille afin de lui ouvrir la bouche, celle-ci mène vers un passage sous terrain.

Entrez donc et équipez-vous de la tête du navigateur qui vous guidera vers le bateau de Chuck. Une fois devant, et avant d'entrer, parlez à la tête du navigateur et insistez pour qu'il vous donne le collier. Equipez-vous du collier pour devenir invisible et embarquez sur le bateau.

Allez à la cabine du capitaine Chuck (à gauche) et utilisez la boussole pour récupérer la clé. Ensuite, retournez vers l'équipage du navire et continuez avant de descendre. Avancez un peu et récupérez une plume (en choisissant l'action " prendre " sur une des poules) puis revenez vers la pièce précédente et chatouillez deux fois le fantôme qui dort pour qu'il lâche la bouteille. Prenez-la et allez vers la pièce de droite puis descendez. Versez le contenu de la bouteille sur le plat du rat, qui le en goutant s'évanouira, puis avancez vers le container de graisse et prenez-en un peu.

Remontez tout en haut et utilisez la graisse sur la première porte (à votre droite).
Ouvrez-la et entrez. Récupérez le matériel qui se trouve entre vous et le fantôme qui dort et redescendez à nouveau pour vous rendre à la pièce où vous aviez récupéré la plume. Avancez jusqu'au fond puis employez les outils que vous aviez récupéré pour ouvrir la caisse. Jetez un coup d'oeil à l'intérieur et emparez-vous du contenu.

Retournez maintenant au village des cannibales et donnez-leur la racine vaudou que vous aviez trouvée dans le coffre. Parlez ensuite au singe à trois têtes (dites lui n'importe quoi) puis prenez le vaporisateur de gaz magique que les cannibales vous offriront.

Retournez à la clairière et prenez le passage sous terrain. Parlez au fantôme et questionnez-le à propos de l'emplacement du mariage. Dites enfin à votre équipage que vous devez revenir à l'ile de mêlée.

Quatrième partie : Guybrush est le boss

Vous voila de retour sur l'ile de Mélée. Vous devez interrompre le mariage coute que coute et pour ce dirigez-vous vers l'église et éliminez les trois fantômes qui vous barrent la route en utilisant la bouteille d'eau gazeuse magique.

Une fois devant l'église, entrez et interrompez le mariage. Le capitaine Chuck vous attaquera et à chaque coup qu'il vous assènera, il vous enverra vers une partie de l'île. Dès que vous atterrissez chez Stan (le marchand de bateau), récupérez rapidement la bouteille d'eau gazeuse magique et utilisez-la pour anéantir le capitaine Chuck.

The Secrets of Da Vinci : Le Manuscrit Interdit

© Nobilis / Kheops Studio 2006

RÉPARER L'ÉCHELLE

1. Si vous n'avez pas encore cassé l'échelle, vous avez la possibilité de la consolider en trouvant un lien dans l'atelier que vous utiliserez sur le barreau défectueux.
2. Si vous avez déjà cassé l'échelle, vous devrez aller chercher un bâton dans l'atelier, puis utiliser la scie pour couper le bâton en deux morceaux. Il ne reste plus ensuite qu'à placer chaque morceau sur les emplacements manquants.

LA JOCONDE

Enigme du fusain

Cliquez sur les cases suivantes en gardant à l'esprit que les lettres représentent les colonnes (de A à E) et les chiffres les lignes (de 1 à 5) :
A2.A3.A5.B2.B3.B4.C3.C4.C5.D1.D2.D4.D5.E1.E2

Enigme du taquin

Pour éviter de vous prendre la tête sur la deuxième énigme qui consiste à remettre les cases dans le bon ordre, essayez cette petite astuce. Réinitialisez le tableau, puis faites une fois CTR + ALT + SUPPR pour revenir sous Windows. Cliquez sur l'onglet en bas pour retourner dans le jeu et l'énigme sera résolue.

SOLUTION COMPLÈTE

VISITE NOCTURNE

Arrivé au manoir, vous décidez d'aller visiter les lieux durant l'absence de Babou. Au commencement, prenez le pourpoint et l'eau de vie dissimulés dans les tiroirs de la commode de gauche. Approchez ensuite du petit bureau et ramassez le fusain ainsi que le couteau se trouvant dans le petit tiroir. Descendez d'un étage et passez la porte. Dans la pièce du chat, prenez l'huile, la bouteille de lait et l'oeuf sur la table. Passez ensuite dans la salle à manger afin de récupérer la bouteille d'eau et le vin sur la table. Poursuivez votre petite balade par l'atelier et récupérez le bâton puis le lien sur le sol. Dans la chambre de Leonard, saisissez-vous du miroir sur la commode et du feuillet sur l'armoire. A l'extérieur du manoir, faites le tour du bâtiment pour dérober l'échelle couchée contre un des murs. Remontez dans la chambre de Léonard et prenez le collier en passant par l'escalier. Ouvrez votre inventaire et jetez un oeil au document (vous devez au préalable faire glisser cette fiche dans votre carnet). Sur la page de droite, utilisez le fusain pour révéler un texte. Combinez ensuite la loupe sur celui-ci pour pouvoir l'élire. Comme vous l'indiquent les quelques mots sur la lettre, Jean-Baptiste vous montrera où trouver la clé. Observez donc le tableau représentant Jean-Baptiste et fouillez le dessus du coin haut droit pour trouver le pass. Utilisez la clé sur la porte juste à gauche pour pénétrer dans le cabinet de travail du maître. Approchez du bureau et fouillez le petit tiroir central pour trouver la sanguine et le monocle. Passez

ensuite par le menu et déposez votre lettre cachetée sur le bureau. Saisissez-vous du couteau sur la droite et servez-vous de celui-ci pour ouvrir la lettre. Après la lecture, interagissez avec la grosse boîte et utilisez l'allumette (eh oui, ce bâton grossier est bien une allumette !) sur le feu de la cheminée pour ensuite allumer la bougie. Refermez la lettre et faites brûler le bâton de cire sur la flamme de la bougie pour recacheter l'enveloppe. Reprenez ensuite la lettre. Dirigez-vous à présent vers l'atelier du fond et observez les divers instruments qui vous serviront ensuite. Sur le mur de droite, retournez le tableau de Leonard et récupérez la lettre sur l'horlogerie.

Epreuve de l'horloge :
Basculez de nouveau vers l'inventaire, et faites glisser ce nouveau document sur votre carnet. Avec les engrenages, il vous faut constituer une chaîne. La tâche est relativement aisée et ne nécessite pas une courbe prédéfinie. Il vous suffit juste de faire en sorte que chaque rouage se touche et de relier la première roue du bas avec les autres.

LA FONTAINE DE LEONARD

Après avoir discuté avec Saturnin (le jardinier pas le canard) partez en direction du jardin et récupérez les noix de galle dans l'arbre. Près de la remise, ramassez les pierres sur le sol. Dans l'angle du bâtiment près du jardinier, coupez une rose à l'aide de votre couteau. Dans la remise, ramassez les bûches, le charbon et la pince sur l'arrière de la porte. Montez par l'escalier et prenez une poignée de grains. Récupérez ensuite le balai puis passez dans la cuisine pour mettre la main sur le thym et le citron. Dans l'atelier, faites main basse sur la plaque gravée, le briquet, la mèche, la boîte en fer et la seconde mèche sur la machine. Enfin ramassez l'engrenage sur le sol. Allez faire un tour dans la chambre de Leonard et revenez sur vos pas pour rencontrer la maîtresse de maison. Celle-ci vous confie alors la restauration de la fontaine. Rendez-lui le collier trouvé avant de repartir vers l'atelier. Sur place, récupérez le plan au-dessus de la cheminée à l'aide de la pince. Passez alors par l'inventaire pour faire glisser la fiche ainsi récupérée sur le carnet.

Epreuve de l'eau :
Placez le plus grand tuyau juste au-dessus de la vis sans fin d'archimède. Placez le tuyau de longueur moyenne dans le deuxième trou de la cuve. Faites glisser ensuite la plus petite des barres entre les deux premières, puis placez les deux cercles entre les barres. Faites ensuite en sorte que le premier tuyau colle au dessin sur la gauche. Cliquez sur ce dernier pour déverser l'eau dans la première partie de l'invention puis cliquez sur la vis pour pomper le liquide. Appuyez ensuite sur le poussoir pour finaliser le parcours de l'eau.

Après la cinématique, approchez de la machine à percer et placez la mèche la plus grosse dans le mécanisme. Déposez l'engrenage au-dessous et enclenchez la manivelle pour percer la roue. Prenez le chemin de la presse, où un autre engrenage est à récupérer, vers le bas. Allez le percer de la même manière que précédemment puis récupérez la manivelle. A l'aide de la première roue, réparez le cric sur la petite caisse, puis glissez-le dans votre inventaire qui déjà, commence à fourmiller d'éléments. Enfin, servez-vous de la machine à scie pour partager le bâton en votre possession en deux éléments puis rendez-vous dans le jardin, à l'endroit où se tenait il y a peu saturnin. Entrez par la porte entrebâillée pour le trouver. Après avoir obtenu l'appareil à eau (parlez à l'homme puis récupérez la machine au sol sur la gauche), partez pour le bassin et déposez alors la machine. Mme de Bourdasière vous en félicite ; flattez-la.

UN PONT MAL EN POINT

En sortant au-dehors, vous avez à présent accès à un nouveau sentier devant la maison. Empruntez celui-ci et vous remarquerez qu'il vous mène devant un pont. Deux dispositifs placés sur le côté de la structure permettent d'entreprendre la traversée. Sur le premier, retirez simplement la barre de fer coincée à l'arrière. Sur le second, placez l'engrenage percé (grâce à la machine à mèche dans l'atelier du manoir). Actionnez ensuite cette même borne, puis traversez jusqu'à la berge opposée.

UN AIR DE FETE DANS LE PIGEONNIER

Dépassez la ruche sans vous y attarder et poursuivez jusqu'au pigeonnier. Avant de pénétrer entre ses murs, ramassez les feuilles mortes et le branchage. Ramassez les vieux tissus sur le sol ainsi que la corde disposée sur la poutre. Faites ensuite main mise sur l'objet en cuivre dans l'entrebâillement de la porte, puis montez au niveau supérieur pour ramasser l'objet en étain ainsi que le appeau dans les cavités près de la fenêtre. Faites apparaître l'instrument à l'écran

via le menu et jouez les touches suivantes (numérotées de 1 à 5, en partant de la base) : 4, 3, 5, 1, 2. Votre chant ne tombe pas dans l'oreille d'un sourd et quelques pigeons s'invitent en spectateurs. Cliquez sur celui situé à l'extrême droite pour trouver un message.

L'IMPRESSION DES PLAQUES

Revenez au niveau du pont et faites-le pivoter sur la droite. Vous accédez ainsi à un nouveau lieu. Pénétrez à l'intérieur du vieux moulin et dérobez la paire de gants ainsi que le masque d'apiculteur. Ressortez et prenez la hache au devant. Partez ensuite sur le deuxième chantier et grâce à votre couteau, coupez un des roseaux. Revenez aux abords du moulin et passez par le menu de l'inventaire pour combiner le roseau avec l'image de votre personnage. Grâce à ce tuba improvisé, vous pouvez nager dans les eaux et débloquer les branchages de la roue, avec votre couteau. Revenez à l'intérieur du moulin et placez les grains de blé dans la cavité supérieure entre les deux poutres. Actionnez ensuite le grand et long rouage sur la gauche, puis abaissez le levier de droite pour récupérer la farine dans le seau. Vous devez après cela, déposer les vieux tissus dans le bac au milieu de la pièce. Faites couler de l'eau dans ce même bac puis refermez le tout pour lancer la machine grâce au rouage de gauche. Arrêtez le mécanisme pour récupérer les pâtes de papier. Partez ensuite pour la seconde partie du bureau du maître et approchez du bureau du fond. Dans les étagères, récupérez le feuillet, la fiole de somnifères, celle de souffre et enfin, celle d'encre vide. Sur place, déposez le charbon en votre possession dans la coupelle, puis appliquez le petit mortier sur son contenu pour obtenir du charbon en poudre. Avec la seconde coupelle, il vous faut ensuite fabriquer de l'encre. Pour cela, disposez la poudre nouvellement obtenue puis combinez celle-ci avec l'oeuf et l'eau. Enfin, récupérez l'encre grâce à la fiole vide. A ce stade-là, votre stock en eau devrait être épuisé. Allez donc le remplir dans le ruisseau puis revenez immédiatement sur place. Sur l'alambic de gauche, retirez le col en cygne et versez une dose de flotte à l'intérieur. Combinez celle-ci avec les roses puis descendez dans la remise pour reprendre du charbon que vous placerez dans le fourneau de la machine. Placez-vous ensuite devant la demoiselle, si vous avez saisi la guitare dans le coin de la pièce, celle-ci vous demande alors de lui jouer un petit air. Reportez-vous aux points suivants (voir SOIGNER LA COMPETESSE) pour trouver la solution. Sur la petite table ronde, prenez la fiole de parfum vide et la tasse de café. Remplissez la fiole vide de votre parfum distillé. Gagnez ensuite l'atelier et positionnez-vous face à la presse. Faites en sorte de soulever le mécanisme et tirez le tiroir vers vous. En cliquant sur le dessus, celui-ci s'ouvre et vous pouvez alors y déposer une des boules de pâte. Refermez le tiroir et replacez-le sous la presse. Abaissez ensuite le mécanisme puis récupérez la feuille vierge ainsi obtenue. Répétez l'opération 3 fois de suite pour fabriquer au total 4 feuilles. Vous disposez actuellement de deux plaques, il vous est donc possible d'imprimer deux feuillets. Pour cela, utilisez à nouveau la presse en plaçant les plaques, l'encre, puis les feuilles. Pressez le tout pour obtenir les nouvelles informations dont vous prendrez note via le menu.

LES BILLES DERRIERE LA PORTE

Avant de ressortir, il vous faut remettre la porte sur pied. Placez le cric au niveau du sol et combinez cet objet avec la manivelle. Après avoir replacé la porte dans ses gonds, refermez-la pour découvrir un placard dissimulé derrière. Ouvrez celui-ci pour vous apercevoir qu'il contient un étrange mécanisme à billes.

SOIGNER LA COMTESSE

En possession de la lyre (la guitare), la comtesse vous accoste si vous passez à proximité de sa personne, et vous demande alors de lui jouer un morceau. Enclenchez les cordes suivant cet ordre (en comptant de 1 à 5, de gauche à droite) : 1, 2, 3, 4, 2, 2 et 1. La dame finit alors par se casser la voix et il vous faut trouver un moyen de l'aider. Commencez par aller voir Saturnin pour lui demander conseil. Celui-ci vous soumet une recette à base de miel, de thym, de citron et d'eau. Rendez-vous dans un premier temps à la ruche, et faites glisser les gants et le masque d'apiculteur sur Valdo dans le cercle en haut à droite. Déposez ensuite les feuilles mortes dans l'enfumoir de droite, puis allumez le tout avec le briquet. Placez l'enfumoir au niveau de la ruche, puis ouvrez le couvercle pour vous emparer d'un rayon de miel. Retournez voir Saturnin pour lui remettre votre dernière trouvaille. Allez ensuite faire un tour pour qu'il se charge d'extraire le miel des rayons. Dans la seconde partie du cabinet de travail de Leonard, placez-vous face à l'alambic et déposez à l'intérieur les quatre ingrédients nécessaires à la fabrication de la potion. Refermez le fourneau si cela n'est pas déjà fait puis attendez que Valdo vous informe du bon fonctionnement de la manoeuvre. Retirez alors l'entonnoir, et combinez la tasse vide sur l'alambic pour obtenir une tasse de sirop. Apportez la mixture à la dame. Vous avez alors accès à ses appartements.

LES SECRETS DE SATURNIN

Dans les appartements de Babou, commencez par observer à travers le télescope près de la fenêtre. La lentille semble brisée. Retirez le petit couvercle pour en retirer la lentille brisée à l'aide de votre couteau. Remplacez la pièce endommagée par le monocle en votre possession puis refermez le tout. Enfin, jetez un coup d'oeil dans l'objectif.

UN DESSIN REVELATEUR

A votre réveil, allez voir Babou dans ses appartements. Avant de vous atteler à la réparation du télescope, pensez à lui offrir le parfum si ce n'est déjà fait. Versez un peu d'huile sur la manette d'orientation de la machine située sur le côté droit puis essayez celle-ci. Jetez alors un coup d'oeil à l'intérieur de la lunette. Allez ensuite observer de plus près le dessin aperçu dans l'objectif. Utilisez alors le briquet pour révéler l'encre invisible. Allez rendre compte de votre trouvaille à Babou. Celle-ci vous conseille alors de vous entretenir avec Saturnin.

SATURNIN, UN GENTIL POLTRON

Allez rendre visite au coquin, se trouvant juste devant ses quartiers. Engagez la conversation avec lui puis confiez-lui la bouteille d'eau de vie conservée jusque-là dans votre inventaire. Lors du choix de réponse, optez pour la deuxième. Saturnin accepte alors de vous donner les lentilles. Allez les récupérer dans l'armoire de sa chambre (deux sont à récupérer). Lisez également le petit mot sur le tabouret de son bureau puis dérobez ou non quelques-unes de ses propriétés si le coeur vous en dit.

USAGE DES LENTILLES

Retournez voir Babou et placez les lentilles sur le télescope. Observez à travers les lunettes et faites tourner les lentilles jusqu'à obtenir les bonnes combinaisons. Lorsque vous parvenez à reconstituer le message, Valdo engage de lui-même la conversation avec Babou.

L'ENIGME DU GLOBE

Partez pour l'atelier de Da Vinci et faites coulisser le globe jusqu'à faire apparaître la constellation du losange face à vous. Faites ensuite glisser les 2 méridiens du bas jusqu'à parvenir à « enfermer » les étoiles dans les cavités, puis activez le dernier méridien pour ouvrir le globe et récupérer le médaillon. Pour finir, allez voir Babou.

CHAT ALORS !

Allez rendre visite à ce bon vieux Saturnin et discutez avec lui à propos du chat. Partez vous entretenir sur ce même sujet avec la comtesse. Dirigez-vous ensuite vers le pont et faites en sorte qu'il soit orienté vers la gauche. Empruntez alors le passage de droite derrière la borne (nouveau passage) et enlevez les branchages recouvrant la barque pour pouvoir l'utiliser. Naviguez alors jusqu'au pigeonnier et montez à l'échelle pour retrouver le chat. Il ne vous reste plus qu'à vous saisir du médaillon en forme de lune.

LES SECRETS DE LA CUISINE

En vous rendant dans la cuisine, et plus précisément à l'endroit exact où se tenait le chat au début du jeu, vous découvrez l'existence d'une trappe. Commencez par enlever les deux sacs en les déposant sur le côté gauche, puis levez la tête pour apercevoir une poulie. Placez-y la longue corde et insérez ensuite la manivelle dans le mécanisme accroché au mur. Il ne vous reste plus qu'à mouliner pour ouvrir la trappe. Allumez la lampe accrochée à l'arrière puis servez-vous en pour défier la pénombre. Dans la cache, ramassez le boulet de canon près de la petite table ainsi que la plaque gravée sur les tonneaux. Avancez ensuite dans le fond de la salle et observez le vieux canon et la machine volante de Léonard. Observez également la porte murée. Vous remarquerez qu'une grosse plaque demeure affalée sur le bureau. Il vous faut alors allumer les bougies sur le lampadaire au milieu de la pièce pour pouvoir interagir avec. Utilisez la farine pour révéler des signes et passez par le menu pour lire vos notes. Revenez vers les escaliers et grattez le muret blanc pour récupérer du salpêtre deux fois de suite. Dirigez-vous vers l'atelier pour imprimer une feuille de la nouvelle plaque trouvée.

LA CHAMBRE DE DA VINCI

Après avoir lu la signification des symboles (triangles) dans votre carnet, rendez-vous dans la chambre du maître et observez celui de l'angle droit. Le curseur de jeu se déplace alors de lui-même sur l'angle du tapis le plus proche de vous. Soulevez le coin pour observer une latte de couleur différente. Utilisez votre couteau sur celle-ci et récupérez le feuillet en dessous. Comme à votre habitude, glissez-le à l'intérieur de votre carnet de manière à ce qu'il vous révèle ses secrets. Un moule à clef est également obtenu simultanément.

FABRIQUER LA CLEF

Après avoir lu le dernier feuillet trouvé, prenez le chemin du vieux moulin et ramassez quelques feuilles mortes avant de pénétrer à l'intérieur. Déposez dans le fourneau les bûches fendues et les feuilles mortes puis allumez avec votre briquet. Dans le petit saut de métal juste à votre droite, au-dessus du bureau, placez vos objets en étain et en cuivre. Amenez le pot dans les flammes puis refermez le four grâce à la trappe. A l'aide de vos gants, retirez la plaque. Faites venir le pot sur le bureau puis placez le moule à clef. Enfin, faites couler le liquide en fusion à l'intérieur du moule et récupérez la clef ainsi créée.

L'ARMOIRE AUX LOSANGES

De retour au manoir, prenez la direction de la chambre de Léonard et arrêtez-vous devant le meuble aux losanges près du lit. Insérez la clef dans la serrure pour lancer l'épreuve. Il vous faut alors parvenir à positionner tous les losanges des rangées latérales vers le haut, comme l'indique le seul tiroir de la rangée centrale. Commencez par utiliser les interrupteurs de côté pour faire en sorte que verticalement, les losanges soient positionnés de la même façon (la direction importe peu). Les interrupteurs du haut vous servent ensuite à placer les losanges par rangées. Poussez-les tous vers le haut pour enclencher l'ouverture du coffre. Prenez tout son contenu (pensez également à ranger le parchemin dans votre carnet) puis récupérez la petite clef avant de repartir vers la pièce voisine. Utilisez alors à nouveau votre clef pour ouvrir le petit placard vitré près de l'alambic et récupérez les 3 sortes de peintures ainsi que les Pépites d'or.

ACCEDER AUX SOUTERRAINS

Dans la pièce voisine de la chambre de Da Vinci, déposez le charbon dans le bol en bois et utilisez l'objet à proximité pour en faire de la poudre. Passez ensuite par votre inventaire et cliquez sur les deux canons dessinés sur l'une des pages de votre carnet. Lisez alors le texte apparaissant pour découvrir le principe de fabrication de la poudre. Placez dans l'assiette jaune le salpêtre, le souffre puis la poudre de charbon de bois. Récupérez la poudre ainsi obtenue puis retournez dans la salle sous la cuisine. Prenez avec vous la manivelle avant de descendre puis approchez du canon au fond de la pièce. Placez la poudre dans le clapet et redressez le canon grâce au cric (toujours combiné avec la manivelle). Déposez ensuite le boulet dans la gueule du canon, puis allumez le tout grâce au briquet. Vous avez alors accès à la partie cachée des souterrains. Avancez jusqu'à la porte scellée. Placez les deux symboles de votre inventaire dans les encoches et descendez les escaliers lanterne à la main. Poursuivez jusqu'au cul-de-sac et empruntez la porte entrouverte sur la gauche. Commencez à ouvrir la petite trappe en fer de la porte suivante puis graissez le système avec de l'huile pour finir de la faire glisser vers la droite. Vous écoutez une discussion bien intéressante entre deux hommes. Faites demi-tour, vous rencontrez alors Babou qui vous conduit jusqu'au roi.

LA MISSION DU ROI

En vous réveillant, Babou vous convoque pour vous informer du danger qui vous guette au dehors. Passez par votre inventaire et reliez le feuillet obtenu par l'intermédiaire du roi à votre carnet. Partez ensuite pour les cuisines où vous y retrouverez Saturnin. Discutez un court moment avec lui puis, au lieu de retourner voir Babou comme vous l'indique Valdo, pénétrez à l'intérieur du souterrain en empruntant l'escalier derrière la trappe. Passez par l'ouverture créée par le canon. Prenez à gauche et arrêtez-vous devant les signes inscrits sur le sol. A l'aide du balai, dégagez la saleté présente sur les motifs puis déposez le feuillet incomplet remis par le roi sur ces mêmes signes. Combinez alors avec le fusain pour révéler la partie manquante du croquis. Passez ensuite par le menu de l'inventaire et faites glisser le feuillet jusque dans votre carnet. Dans la double page, vous devez alors combinez les différents signes de droite avec les chiffres de la page gauche afin de décoder les signaux. Vous pouvez procéder par tâtonnement, mais suivez les

indications suivantes pour ne pas perdre de temps : tout d'abord, vous remarquerez que l'on dénombre 11 symboles sur la page de droite. Nous les numéroterons de 1 à 11 en partant de haut en bas, de gauche à droite. A chacun de ces symboles, je vous indiquerai les chiffres (de la page de gauche) auxquels les associer. Il vous suffira alors de cliquer sur le symbole (qui prendra une teinture orangée) puis sur le chiffre indiqué.

```
1er symbole :   1
2ème symbole :  2
3ème symbole :  0
4ème symbole :  2
5ème symbole :  4
6ème symbole :  0
7ème symbole :  6
8ème symbole :  0
9ème symbole :  3
10ème symbole : 1
11ème symbole : 0
```

Les 4 traces blanches révélées, cliquez sur chacune d'entre elles avec la sanguine pour inscrire les sommes (120, 240, 60 et 310).

LA VERITE, TOUTE LA VERITE, RIEN QUE LA VERITE

Dans les appartements de Babou, observez le buste du mannequin d'un peu plus près, et vous remarquerez qu'une clef y est suspendue. Prenez-en possession puis servez-vous de celle-ci pour ouvrir l'armoire de la pièce suivante. L'énigme se rapproche de celle résolue dans la chambre de Léonard, à cela près que le mécanisme ici présent tourne sur deux axes rendant les choses beaucoup plus compliquées que lors de la fois précédente. Prenez bien en compte qu'il existe ici 4 rangées d'interrupteurs (les losanges) et non pas 3. Commencez par constituer des rangées verticales semblables puis servez-vous des boutons du haut et du bas (rangées horizontales) pour régler les lentilles le triangle jaune orienté en bas à droite. Le tiroir ouvert, placez la fiche à trou sur la lettre pour découvrir le message caché. Babou arrive alors et vous met au courant sur la vérité.

L'EMPLACEMENT DU MANUSCRIT

Pour découvrir l'emplacement du fameux manuscrit, parlez à Saturnin dans les cuisines jusqu'à ce qu'il vous révèle la vérité sur son compte. Ouvrez alors le plan contenu à l'intérieur de votre carnet et servez-vous de la sanguine sur les figures astrales pour suivre les indications de Saturnin. Faites en sorte que les faisceaux viennent se croiser à l'endroit de la chapelle et une flèche rouge devrait apparaître. Il ne vous reste plus qu'à cliquer dessus pour apprendre l'emplacement de la cachette.

ECHAPPER A LA VIGILANCE DES GARDES

A grand renfort de cailloux, il va vous falloir endormir la vigilance des gardes pour atteindre votre objectif principal. Durant cette épreuve d'infiltration, il est fort probable que vous veniez à être capturé. Dans le cadre d'une tentative échouée, vous reprenez dans votre chambre (seulement à votre première capture). Dans ce cas-là, glissez une feuille de papier vierge (si vous n'en avez plus en stock, vous en trouverez une juste à droite de la porte) sous la porte puis enfoncez la lame de votre couteau dans la serrure pour faire tomber la clef sur la feuille. Enfin, récupérez cette dernière et ouvrez la porte pour vous échapper. Le garde patrouillant au rez-de-chaussée, il vous est impossible de descendre par les escaliers. A l'aide de votre pince, retirez les deux clous retenant la tapisserie au niveau du sol. Soulevez le tapis pour découvrir une bibliothèque. Cliquez alors sur les livres aux lettre I, A, L, A et S, en respectant cet ordre (Ialas correspond à Salai, le prénom de l'amant de Da Vinci). Vous reprenez alors dans la chambre du maître. Pour parvenir à vos fins, commencez par vous rendre sur le pont extérieur. Ramassez les cailloux à son bout, puis tournez-vous afin d'apercevoir les deux gardes dans votre champ de vision. L'un d'eux reste dans la cour intérieure, l'autre patrouille sur un périmètre un peu plus large et disparaît de temps à autre derrière un mur du manoir. Patientez jusqu'à ce que celui-ci vienne à marquer une pause devant l'angle du bâtiment, puis jetez un caillou devant le second garde afin de l'éloigner. Sans perdre une seule seconde, descendez les escaliers en colimaçon et progressez rapidement vers le pont. Sur

place, un nouveau garde veille. Jetez une pierre sur la gauche et marchez vers la barque (n'empruntez pas le pont !). Prenez place à bord et naviguez en direction du moulin. Mettez pied sur la berge puis avancez vers le pigeonnier. Près du petit pont, lancez une pierre pour distraire le garde suivant puis posez l'échelle pour vous constituer un pont de fortune. Une marche est malheureusement mal en point, utilisez le lien pour la réparer puis foncez jusque dans le pigeonnier. Derrière les sacs vous attend le tableau de la Joconde. Prenez-le. Montez ensuite à l'étage et jetez une pierre à l'intérieur du bâtiment. Le garde débarque alors. Jetez la paille par la fenêtre pour pouvoir vous évader. Tout en restant vigilent, revenez sur vos pas et gagnez l'atelier.

REPRODUIRE LE TABLEAU DE LA JOCONDE

Dans l'atelier, positionnez le tableau original sur le chevalet de gauche, puis déposez les 4 pots de peintures sous votre toile. Utilisez un de vos clous sur la peinture originale, et prenez en main le fusain, près du pinceau avant de tracer une esquisse de la Joconde. Commencez par le haut, et à force d'essais, vous parviendrez à reproduire l'oeuvre du maître. Vous devez ensuite cliquer sur chacune des parties de manière à colorer grossièrement le tableau. Reste ensuite la traditionnelle épreuve du taquin, bien lourde et surtout bien longue. Cliquez sur les points noirs jusqu'à reconstituer le tableau puis appliquez les couleurs à l'aide du pinceau (il vous faut toujours passer le pinceau dans l'huile avant d'appliquer une couleur). Essuyez le pinceau grâce au chiffon entre chaque passage. Récupérez ensuite les tableaux et la bobine de fil puis allez voir Saturnin.

L'ACTE FINAL

Après avoir parlé avec Saturnin, partez présenter vos excuses auprès de Babou. La clef de la chapelle en poche, allez ouvrir la porte puis insérez la chevalière de François 1er dans l'encoche située sous le lys. Ramassez le sceptre et combinez-le avec l'anneau. Un passage s'ouvre au bout duquel vous récupérez alors le manuscrit tant convoité. Rendez-vous au pigeonnier et essayez de planquer la copie derrière les sac. Montez ensuite à l'étage et utilisez la bague sur le pigeon venu se percher non loin de vous. Retournez à l'atelier et fabriquez du fumigène en combinant de l'eau, du sucre et du salpêtre dans l'alambic. Allez ensuite faire un tour dans les cuisines pour rencontrer Hector. Après avoir fui par la trappe, faufilez-vous jusqu'au passage secret et patientez barre de fer en main, jusqu'à ce que l'ennemi soit à portée. Assommez-le alors puis placez la copie du tableau sur la gauche du passage créé par le canon. Il ne vous reste plus qu'à partir ou aller voir Babou dans ses appartements. A vous de choisir !

The Settlers

1995

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. START	16. RIVAL
2. STATION	17. SAVAGE
3. UNITY	18. XAVER
4. WAVE	19. BLACE
5. EXPORT	20. BEACON
6. OPTION	21. PASTURE
7. RECORD	22. OMNUS
8. SCALE	23. TRIBUE
9. SIGN	24. FOUNTAIN
10. ACRON	25. CHUDE
11. CHOPPER	26. TRAILER
12. GATE	27. CANYON
13. ISLAND	28. REPRESS
14. LEGION	29. YOKI
15. PIECE	30. PASSIVE

The Settlers 7 : A l'Aube d'un Nouveau Royaume

© Ubisoft / Blue Byte 2010

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche Entrée pour ouvrir la console et saisissez les codes suivants.

`DontWantToLose`	Remporter la mission
`ItsLikeAJackpot`	Items et soldats +10
`ThatsANiceView`	Caméra libre
`WhatCanEyeSee`	Désactiver le brouillard de guerre
`WhatTheHell`	Vitesse x20

The Settlers : Bâtisseurs d'Empire

© Ubisoft / Blue Byte 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran titre, allez dans les options du jeu et saisissez les codes suivants pour débloquer de nouveaux bâtiments décoratifs. Ces codes ne marchent que lorsque vous commencez une nouvelle partie.

0025722953	Pavillon
1703848010	Statue

The Settlers II

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES MISSIONS

Sous DOS, entrez dans le répertoire du jeu, plus précisément dans le sous-répertoire SAVE. Avec un éditeur de texte, éditez le fichier MISSION.DAT. A l'écran, vous verrez apparaître 10 chiffres. Chacun d'eux correspond à un chapitre. Une "1" signifie que la mission est accessible, et un "0" qu'elle est inacessible. Remplacez chaque "0" par un "1" et vous obtiendrez toutes les missions.

AUGMENTER LA VITESSE DU JEU

Pour augmenter la vitesse d'action, écrivez THUNDER pendant le jeu (WINTER sur la version 1.5). Un petit point d'interrogation va apparaître dans le coin supérieur gauche de l'écran. Appuyez alors au choix sur les touches ALT + 1 jusqu'à ALT + 6 pour contrôler la vitesse du jeu (ALT +6 étant le mode le plus rapide).
Si vous utilisez ALT + 6 sur des machines rapides, les bâtiments seront prêts en quelques fractions de secondes.
Appuyez sur F7 pour voir la carte.

MODIFS VALEURS HOMMES/PRODUITS

Editez le fichier MIS_0000.RTX qui se trouve donc dans S2datamissions à l'aide d'un éditeur de texte. Modifiez les valeurs en face des denrées (ware) ou des personnes (people) et du joueur 0 (!SET_ACT_PLAYER 0). Il est également possible, selon les missions (fichiers MIS_XXXX.RTX), de modifier les valeurs pour les autres joueurs (!SET_ACT_PLAYER 1 par exemple).
Voici une reproduction partielle du fichier avec les modifications à opérer :

```
[GLOBAL_MAP_SETTINGS]      On ne touche pas à cette rubrique
....

[MAPCOMMANDS]              Là, vous pouvez modifier

!SET_ACT_PLAYER 0
!SET_HOUSE   24,  25, 97
```

Ici, il s'agit d'animaux : 6 = lapins ou biches, peu importe, 50 c'est la quantité souhaitée, 25 97 ce sont les coordonnées sur la carte.

```
!ADD_ANIMAL   6     50    25  97
!ADD_ANIMAL   1     50    25  97
!ADD_ANIMAL   4     50    25  97
```

Les denrées : 1 = n°, 99 la quantité souhaitée. En face, vous trouverez la traduction en clair.

```
!ADD_WARE   1   99       Bois
!ADD_WARE   2   99       Planches
```

```
!ADD_WARE   3   99      Pierre
!ADD_WARE   4   99      Blé
!ADD_WARE   5   99      Farine
!ADD_WARE   6   99      Poissons
!ADD_WARE   7   99      Viande
!ADD_WARE   8   99      Pain
!ADD_WARE   9   99      Eau
!ADD_WARE  10   99      Bière
!ADD_WARE  11   99      Charbon
!ADD_WARE  12   99      Fer minerai
!ADD_WARE  13   99      Or
!ADD_WARE  14   99      Fer
!ADD_WARE  15   99      Pièces de monnaie
!ADD_WARE  16   99      Tenailles
!ADD_WARE  17   99      Haches
!ADD_WARE  18   99      Scies
!ADD_WARE  19   99      Pioches
!ADD_WARE  20   99      Marteaux
!ADD_WARE  21   99      Pelles
!ADD_WARE  22   99      Fourneau
!ADD_WARE  23   99      Canne à pêche
!ADD_WARE  24   99      Faux
!ADD_WARE  25   99      Hachettes
!ADD_WARE  26   99      Rouleau à patisserie
!ADD_WARE  27   99      Arc
!ADD_WARE  28   99      Epées
!ADD_WARE  29   99      Boucliers
!ADD_WARE  30   99      Barques
```

Les humanoïdes : 1 = n°, 100 la quantité souhaitée

```
!ADD_PEOPLE 0   100     Settler
!ADD_PEOPLE 1     8     Bucheron
!ADD_PEOPLE 2     4     Pêcheur
!ADD_PEOPLE 3     4     Sylviculteur
!ADD_PEOPLE 4     4     Menuisier
!ADD_PEOPLE 5     5     Tailleur de pierres
!ADD_PEOPLE 6     5     Chasseur
!ADD_PEOPLE 7    10     Paysan
!ADD_PEOPLE 8     5     Meunier
!ADD_PEOPLE 9     5     Boulanger
!ADD_PEOPLE 10    4     Boucher
!ADD_PEOPLE 11   10     Mineur
!ADD_PEOPLE 12    4     Brasseur
!ADD_PEOPLE 13    5     Eleveur de porcs
!ADD_PEOPLE 14    4     Muletier
!ADD_PEOPLE 15    4     Fondeur
!ADD_PEOPLE 16    4     Batteur de monnaie
!ADD_PEOPLE 17    4     Ouvrier (atelier)
!ADD_PEOPLE 18    4     Forgeron
!ADD_PEOPLE 19   10     Maçon
!ADD_PEOPLE 20    6     Géomêtre
!ADD_PEOPLE 21    5     Erudit
!ADD_PEOPLE 22  100     Tireur (là on commence à aborder les soldats)
!ADD_PEOPLE 23  100     Affranchi
!ADD_PEOPLE 24  100     Sous officier
```

```
!ADD_PEOPLE 25   99     Officier
!ADD_PEOPLE 26  250     Général
!ADD_PEOPLE 27    8     Eclaireur
!ADD_PEOPLE 28    3     Ouvrier naval
!ADD_PEOPLE 29   99     Mules
```

!ENABLE_ALL_HOUSES Autorise toutes les constructions

```
!ADD_ANIMAL  6 1 70 72   Indique le type, la quantité, le lieu par animal
!ADD_ANIMAL  6 1 71 71
!ADD_ANIMAL  6 1 37 100
!ADD_ANIMAL  6 1 37 104
!ADD_ANIMAL  6 1 35 104
!ADD_ANIMAL  1 1 26 86
!ADD_ANIMAL  2 1 26 87
!ADD_ANIMAL  3 1 27 88
!ADD_ANIMAL  4 1 30 88
!ADD_ANIMAL  5 1 31 86
!ADD_ANIMAL  8 1 26 101
!ADD_ANIMAL  8 1 22 102
!ADD_ANIMAL  1 1 31 104
!ADD_ANIMAL  2 1 32 106
!ADD_ANIMAL  3 1 30 102
!ADD_ANIMAL  4 1 30 106
!ADD_ANIMAL  8 1 35 108
!ADD_ANIMAL  1 1 44 78
!ADD_ANIMAL  2 1 45 76
!ADD_ANIMAL  1 1 42 77
!ADD_ANIMAL  3 1 46 77
!ADD_ANIMAL  4 1 45 76
!ADD_ANIMAL  6 1 87 26
!ADD_ANIMAL  6 1 86 26
!ADD_ANIMAL  6 1 109 53
!ADD_ANIMAL  8 1 54 70
!ADD_ANIMAL  8 1 49 75
!ADD_ANIMAL  8 1 79 39
!ADD_ANIMAL  8 1 58 28
!ADD_ANIMAL  8 1 29 94
!ADD_ANIMAL  6 1 29 94
!ADD_ANIMAL  5 1 29 94
!ADD_ANIMAL  5 1 29 94
!ADD_ANIMAL  3 1 26 93
!ADD_ANIMAL  6 1 109 94
!ADD_ANIMAL  6 1 109 93
!ADD_ANIMAL  1 1 103 89
!ADD_ANIMAL  2 1 104 87
!ADD_ANIMAL  2 1 96 106
!ADD_ANIMAL  1 1 97 103
!ADD_ANIMAL  1 1 98 105
!ADD_ANIMAL  3 1 100 105
!ADD_ANIMAL  8 1 100 100
```

Même chose que précédemment avec les joueurs gérés par l'ordinateur.

!SET_ACT_PLAYER 1

```
!SET_HOUSE 24, 66, 34

!ADD_WARE   0   40
!ADD_WARE   1   80
!ADD_WARE   2   80
!ADD_WARE  11   40
....
```

The Settlers II : 10th Anniversary

© Ubisoft / Blue Byte 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur Entrée et tapez l'un des codes suivants (attention aux majuscules !), puis validez avec Entrée :

`GiveMeSomeMore`	+10 de tout
`FreedomOfMovement`	Prospection libre
`INeedSomeHelp`	Gagner la mission en cours
`ShowMeTheWorld`	Dévoiler la carte
`TooFast`	Accélérer la vitesse du jeu

The Settlers III

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE À LA FRONTIÈRE

Lorsque l'ennemi construit une tour à la frontière, envoyez-y un soldat. Dès que la tour sera terminée, faites attaquer la tour par le soldat afin qu'il prenne le contrôle de celle-ci avant l'ennemi. D'une manière générale, évitez d'envoyer vos soldats attaquer l'ennemi dans son territoire, mais envoyez-les plutôt en terrain neutre, près des frontières ennemies.

CONSTRUCTIONS PLUS RAPIDES

Appuyez sur F12 pour mettre le jeu en pause. Puis, appuyez à nouveau sur F12 pour revenir au jeu. Alors, une minute de temps de jeu se sera écoulée pour tous les joueurs.

The Settlers IV

© Ubisoft / Blue Byte 2001

CHEAT MODE

Tapez **!WQSA** pendant le jeu pour activer le cheat mode.Entrez ensuite les codes suivant :

`!WIN` Terminer le niveau actuel
`NONOH` Passer au niveau suivant

AVANCER LE TEMPS

Pendant le jeu, appuyez sur F12 pour avancer le temps d'une minute.

The Ship : Murder Party

© Mindscape / Outerlight 2006

CHEAT CODES

Après avoir activé la console (Options > Clavier > Avancé > Activer la console), appuyez sur ² au cours de la partie pour l'ouvrir et tapez un des codes suivants :

`sv_cheats 1`	Activez les cheats
`bot_kill`	Tuer tous les bots
`buddha`	Mode buddha
`god`	Invincibilité
`noclip`	Mode fantôme

`ship_give_all_outfits`	Toutes les tenues
`ship_give_all_weapons_shoot`	Toutes les armes à feu
`ship_give_all_weapons_stab`	Toutes les armes blanches (épées...)
`ship_give_all_weapons_slash`	Toutes les armes du genre rasoir...

The Simpsons : Bart vs the Space Mutants

© Acclaim 1991

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Pour avoir des vies infinies, entrez le mot COZQBUNGQ (clavier AZERTY) à la page de présentation du jeu (la famille est sur la canapé).

VIES ET ARGENT INFINIS

Enregistrez les quelques lignes qui suivent dans un fichier texte (ex: bart.deb). Il doit se trouver dans le repertoire du jeu. Vous devez posséder l'utilitaire Debug (livré avec DOS).

```
nSIMPGAME.exe
g128
g20D
ecs:758A
90 90 90
ecs:7AB8
90 90 90 90
ecs:413C
90 90 90
ecs:4190
90 90 90
ecs:4D99
90 90 90 90
```

Puis, lancez le jeu de la façon suivante : DEBUG <BART.DEB >NUL
Vous aurez ainsi les vies et l'argent infinis.

BUG POUR PASSER LE 1ER NIVEAU

Approchez-vous de la barre qui vous empêche de passer en courant, et juste avant d'arriver à sa hauteur, tournez-vous. Vous passerez à travers la barre et vous retrouverez directement devant le boss.

The Simpsons : Hit & Run

© Sierra / Radical Entertainment 2003

CHEAT CODES

A l'écran d'options, maintenez la touche F1 enfoncée et entrez l'un des codes suivants.

;;;;	Accélération rapide
;;KK	Tuer en un coup
;;LK	Effet inconnu
;o;o	Voiture indéstructible
K;K;	Toutes les tenues (une fois tous les niveaux complétés)
KKK	Effet Inconnu
KKKK	Effet inconnu
LL;K	Voiture Red Brick
LLLo	Caméra bonus
LoL;	Effet inconnu
oKK;	Voir les crédits
oooo	Toutes les cartes de collection (une fois tous les niveaux complétés)

VÉHICULES BONUS

Niveau 1
Mettez-vous face à la maison de Monsieur Burns et dirigez-vous vers la pompe à escence (pas du côté centrale nucléaire). Un peu avant, vous trouvez une fusée garée devant une maison dans "l'allée".

Niveau 4
Allez dans le camping (tout près de la centrale nucléaire) et vers la fin du camping entre deux caravanes vous trouverez un quad.

Niveau 5
A côté de l'entrée stade vous verrez une fontaine, si vous allez dans la fontaine vous serez projeté en l'air et vous verrez un gros 4X4.

Niveau7
Allez au Krusty Burger où se trouve les camions de pompiers. Montez sur le toit du Krusty Burger et vous trouverez une petite voiture téléguidée.

EMPLACEMENT DES GAGS (NIVEAU 1)

1- La balançoire derrière la maison des Simpsons.
2- Le barbecue derrière la maison des Simpsons.
3- Le totem derrière la maison des Simpsons.
4- Le bunker derrière la maison des Flanders.
5- Gaspar dans le congélateur du Kwik-E-Mart.
6- L'alarme du Kwik-E-Mart.
7- La machine à slush du Kwik-E-Mart.
8- Le jeux vidéo du Kwik-E-Mart.
9- La machine à sous du Kwik-E-Mart.
10- L'alarme de l'école primaire.
11- L'extincteur de l'école primaire.
12- L'accident nucléaire au bureau d'Homère.
13- Le gros silo dans le stationnement de la centrale.
14- Regarder la télévision chez les Simpsons.
15- La balançoire du parc à deux maisons de celle des Simpsons.

LES CARTES DE COLLECTION

1- Derrière la maison des Simpsons.
2- Dans l'usine nucléaire près du bureau d'Homer (en hauteur, utilisez les pales des ventilateurs).
3- Sur le toit du Kwik-E-Mart.
4- Sur le sentier des roulottes.
5- Dans le couloir en allant vers l'usine nucléaire.
6- Après le rond-point de l'arbre.
7- Sur la remise, derrière la maison des Wiggum.

The Suffering

© Midway / Surreal Software 2005

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Dès le début, et après une attaque de monstres étranges, votre cellule s'ouvre. Sortez. Avancez vers la grille principale, près du poste des gardiens, et une scène se déclenche. Puis une autre porte tombe derrière vous. Allez-y. Vous entrez dans une cellule d'un homme mort. Prenez le surin (arme métallique), plantée dans son corps, et sortez par la nouvelle porte qui vient de voler en éclat. Entrez dans le bureau des gardes, et prenez les piles de torches dans le placard. Allez ensuite tout droit, et ouvrez la porte avec la lumière rouge. Ensuite allez sur la droite et appuyez sur croix près de la première grille à droite. Continuez sur la droite et dès que la porte d'un nouveau bureau tombe, entrez-y. Une fois à l'intérieur, ramassez les objets, puis appuyez sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la grille. Passez par cette dernière. Une fois au bout allez à droite, et entrez dans le couloir suivant, avancez et vous aurez à livrer un petit combat. Une fois le Pourfendeur défait, continuez droit devant vous. Puis au premier carrefour, tournez à droite. Entrez dans la salle au bout du couloir et prenez-y la lampe sur la table. Revenez ensuite sur vos pas, et vous rencontrez un gardien. Suivez-le. Au bout d'un moment, vous entrez dans un petit bureau. Prenez des munitions pour revolver, et continuez à suivre votre ami. Puis, une fois dans une grande salle, un combat se déclenche contre deux monstres. Après ce pugilat, le garde s'en va et vous dit de ne pas le suivre. Écoutez-le, car il meurt dramatiquement dans les secondes qui suivent. Avant d'aller voir le cadavre, rentrez dans la petite pièce éclairée, et prenez-y ce qui s'y trouve (1 bouteille de trombium (rendre de la vie)). Puis entrez dans la pièce où le policier est mort. Prenez son arme. Puis dirigez-vous vers le panneau électrique à droite, et coupez le courant.
Puis revenez sur vos pas et repérez la grille encombrée de caisses et de chaises sur la droite. Prenez votre surin, et brisez-les. Avancez, prenez les objets sur les cadavres, et poussez la machine à boisson vers vous pour dégager la porte. Une fois dans le couloir, avancez tout droit, et vous aboutissez dans une immense pièce. Au fond de la salle, vous voyez une grille. Mais avant d'y aller, ouvrez chaque porte (qui peut l'être bien sûr), afin de trouver des objets vous redonnant de la vie, ainsi que des piles pour la torche. Cependant, l'une des portes apparemment bloquée, sur le même mur que la grille, cache un Pourfendeur qui vous attaque. Tuez-le, puis occupez-vous du deuxième qui surgit du plafond. Attention car ils sont vifs, et grimpent au mur pour vous tomber dessus. Ensuite, rendez-vous à la grille. Une statue se trouve enfoncée à l'intérieur. Tirez-la vers vous jusqu'à la hauteur du milieu de la seconde case blanche par terre, en partant de la grille du fond. Puis rentrez dans la salle adjacente, d'où l'ennemi est sorti, et enclenchez le bouton rouge. La statue bloque alors la première porte, permettant l'ouverture de la seconde. Allez-y. Puis dans le couloir allez sur la droite (la première porte). Prenez les munitions sur l'étagère, puis ressortez et allez au fond du couloir. Prenez les munitions et les bouteilles de médicament dans la dernière salle, et revenez sur vos pas en faisant attention au pourfendeur. Puis, prenez la deuxième porte à gauche. Une fois dans le couloir, tuez les deux ennemis, et prenez la porte de droite. Une scène se déclenche. Attendez ensuite que le gaz s'échappe, sans rester près de la porte bien sûr, car de toute façon vous ne pouvez rien faire. Alors que vous vous croyez perdu, un pourfendeur brise la vitre en face de vous. Sortez, sans le tuer, par le trou. Prenez la porte, et continuez. Tuez l'ennemi, descendez l'escalier, et une fois en bas allez voir sous ce dernier pour trouver des petites choses intéressantes. Poursuivez.

Une fois dans ce second chapitre, vous aboutissez dans une salle aux chaudes couleurs orangées et surtout rouges. Vous allez devoir tuer les dizaines de Pourfendeur qui vous pourchassent jusqu'à avoir votre jauge de démence pleine. Une fois celle-ci emplie, déversez votre haine sur les pauvres bêtes tout en prenant garde de redevenir humain avant que votre jauge jaune ne se vide complètement. Puis descendez les escaliers si vous étiez en haut, et passez la porte. A noter des objets utiles derrière l'escalier, sur la gauche. Vous arrivez dans une pièce pleine d'eau. Avancez et un ennemi ouvre un tuyau de vapeur. Fermez l'arrivée avec la manivelle sur la droite. Avancez, tuez les deux pourfendeurs, sans oublier de fouiller les étagères, puis, une fois dans un cul de sac, hissez-vous sur les armoires (R2), pour enfin monter à l'étage supérieur. Ouvrez la porte et suivez le gros monstre qui vient d'apparaître.

Tuez-le en bougeant tout le temps autour de lui afin qu'il ne vous bloque pas dans son rayon de tir. Une fois cet adversaire anéanti, fouillez les placards alentour, et vous trouverez des grenades aveuglantes. Rechargez votre colt avec les munitions près du cadavre du garde, et continuez, tout droit. Une fois devant les grilles , pressez le bouton rouge, qui vous ouvrira le passage en face. Tuez les deux ennemis qui en ont profité pour passer et poursuivez. Après la pièce où sont entreposés des cercueils, allez à droite et tuez le Tireur. Puis continuez sur la droite toujours. Une fois dans la pièce, vous remarquez au fond une porte verrouillée. Éloignez-vous, et tirez dans les bidons explosifs afin de l'ouvrir. Entrez, fouillez l'étagère, et continuez. Avancez dans le couloir, et tirez la caisse vers vous. Ouvrez la porte et massacrez tous les ennemis présents dans la pièce en vous méfiant du Tireur. Puis une fois au calme, entrez dans le trou qu'un pourfendeur a fait dans le mur près de l'entrée. Actionnez alors la manivelle qui s'y trouve. A ce moment-là, votre vision se pose sur la pièce d'en face. Vous faites en réalité défile les salles de l'autre côté. Tournez alors le mécanisme, jusqu'à qu'une ouverture apparaisse en face de vous. Engouffrez vous-y. Vous allez au bout d'un moment arriver à un escalier d'où des rats descendent. Montez-le. Vous trouvez une mitraillette. Une fois à l' étage, vous verrez une échelle à gauche. Empruntez-la. Mais si vous voulez quelques objets intéressants avant, vous pouvez aller au niveau inférieur, grâce à un autre escalier.

Une fois en haut, allez à droite jusqu'à une pièce (sur la gauche) muni d'un rétroprojecteur. Une fois à l'intérieur, les issues se condamnent, et vous êtes pris au piège. Il suffit en fait d'allumer la télé sur la gauche de la pièce, et de regarder le documentaire très instructif. Ensuite, sortez. Vous rencontrez un détenu. Ne le tuez surtout pas, et suivez-le. Une fois la porte "exit" passée, vous vous retrouvez à l'extérieur. Il vous faut dorénavant protéger Dallas. Je vous conseille de rester plutôt près de lui, car il ne sait vraiment pas se défendre et comme les vagues d'ennemis déferlent à toute vitesse, vous seriez bientôt submergé. Attendez que les pourfendeurs soient assez proches pour faire un carton avec votre mitraillette, mais par contre occupez-vous en priorité des tireurs qui peuvent toucher votre ami de loin. Une fois ce carnage perpétré, continuez à le suivre et à le défendre jusqu'à un bloc vous permettant de sortir selon ses dires.

Une fois dans le bâtiment, vous tombez nez à nez avec une porte de prison bouchée avec divers ustensiles. Utilisez le surin, et ouvrez un passage. Puis tirez la caisse, et entrez. Avancez et prenez la première porte à droite. Ramassez les munitions, et les bouteilles de Xombium, puis ouvrez la porte du fond. Observez la scène, puis appuyez sur le bouton rouge. Sortez et avancez jusqu'à parvenir à un hall d'escalier. Descendez d'un étage. Après une seconde scène, vous êtes attaqué par une nouvelle race de mutant. Ces êtres putrides vous lancent des seringues afin de vous faire perdre vos repères, et lorsqu'ils meurent, dégagent un gaz qu'il vaut mieux éviter durant un petit moment. Ils peuvent également vous sauter dessus et vous empoisonner. Une fois l'assaut terminé, continuez droit devant, jusqu'à une grille brisée, libérant une porte sur la droite. Entrez-y. Vous apercevez un escalier. Descendez, après avoir bien pris tout ce qui se trouvait dans les placards. Tuez le pourfendeur, puis allez ouvrir la porte devant vous. Après une scène, remontez, et allez rejoindre votre ami. Prenez alors la direction du hall, et passez sous l'escalier, pour ouvrir la porte au fond de la pièce. Une fois à l'intérieur, actionnez le levier, puis le gros bouton rouge ouvrant la grille juste à côté. Prenez d'ailleurs ce chemin. Puis empruntez la première à droite, et approchez-vous de la girelle du fond. Vous observez une scène scénaristique puis trois pourfendeurs vous tombent dessus. Une fois débarrassé d'eux (de préférence avec le double colt), revenez sur vos pas et prenez la porte que vous n'aviez pas encore emprunté, sur la droite.
Vous finissez par arriver dans les douches. Il est ici impératif de fermer l'eau dès que vous arrivez, afin d'éviter que les monstres toxicos ne sortent du liquide. Le meilleur moyen est de passer à droite directement, car les douches de gauche se terminent en cul-de-sac. Une fois les ennemis exterminés, prenez le petit passage au fond de la pièce, en direction des flammes. Ouvrez l'eau du robinet le plus à droite pour noyer le feu, puis passez tout droit. La première porte à droite ne vous octroie que quelques remontants, tandis que celle au fond du couloir, vous amène vers votre destinée.
Vous êtes maintenant à l'extérieur. Assailli par des pourfendeurs et des toxicos, je vous conseille de les laisser un peu s'entre-tuer avant de venir faire votre ménage. Le chemin est le suivant dans ce labyrinthe de métal. Allez d'abord tout à droite, contournez le bunker par la droite également, puis prenez encore la prochaine porte à droite. Vous allez alors voir une petite cabane. Entrez-y, et vous trouverez de nombreuses bouteilles de Xombium, ainsi que des munitions. Puis ressortez et poussez la grosse caisse sur la gauche au dehors contre ce même bâtiment. Hissez-vous sur le toit de la cabane par ce moyen, et rejoignez ensuite le chemin de ronde des gardes un peu plus haut, juste en face. Avancez tout droit sur la coursive, contournez l'abri des gardiens, puis une fois de l'autre côté, passez la porte de couleur bleu afin de revenir dans la prison Une fois à l'intérieur, avancez jusqu'à trouver une porte. Ouvrez-la et vous arrivez dans une bibliothèque. Ne passez surtout pas dans la fumée verte, choisissez plutôt non pas une fuite, mais un contournement, par un passage sur la droite au fond de la salle. Une fois arrivé dans l'arrière-pièce, des toxicos vous prennent en chasse. Tuez-les tous, puis ouvrez la porte de gauche au fond de la pièce, afin de vous recharger en vie et

en munitions, puis revenez sur vos pas, et prenez l'autre porte, juste à votre droite. Trois pourfendeurs vous en veulent. Vous arrivez devant un escalier. Descendez-le. Une fois en bas, prenez à gauche, et ouvrez la porte. Vous arrivez dans un espèce d'hôpital, où vous vous faites agresser par des toxicos. Une fois débarrassé d'eux, rendez-vous au fond de la pièce sur la droite, près du bureau, afin de vous refaire une santé. Puis, prenez la porte juste à côté du meuble sus cité, afin de voir deux malheureux vous appelant à l'aide.
Pour les aider prenez immédiatement la porte de gauche. Vous allez rencontrer un boss. La manière de procéder est la suivante. Cachez-vous derrière la planche de bois pendant que l'homme à la mitrailleuse s'énerve, et profitez-en pour tuer les policiers sur les hauteurs, tout en restant planqué bien entendu. Puis, dès que le vieux texan baisse la cadence sortez de votre cachette et déchaînez-vous. Le boss va alors sortir de son bureau. Suivez-le et mettez fin à ses jours. Occupez-vous alors des policiers restants, et rejoignez les commandes de l'arme massive du vieil homme. Vous allez maintenant devoir repousser des hordes de pourfendeurs grâce à votre énorme arme. Ne relâchez jamais votre attention et tirez sans discontinuer. Le meilleur moyen est en fait de tirer en direction de la porte. Tous les monstres qui essayent de rentrer sont ainsi cloués sur place. Attention car à un moment, l'un d'eux va atterrir dans votre dos. Vous entendrez un grand choc juste avant. Maintenant, fouillez les placards, et pressez le bouton rouge. Sortez et prenez le couloir parallèle au bureau, puis à droite. Après un long couloir, vous entrez dans une pièce vide. Servez-vous du container à droite de la porte d'entrée pour monter à l'étage. Une fois sur les hauteurs, prenez la porte sur la droite. Puis une fois dans la salle, allez à droite, fouillez les placards, et actionnez le bouton rouge. Puis allez dans la salle où l'enfant est entré, afin de faire le plein de vie et de munitions, en faisant attention aux ennemis. Prenez enfin la porte "exit".

Sur la passerelle en fer, faites quelques pas, et descendez par le premier escalier à droite. Aidez le policier qui se fait attaquer derrière le grillage, et continuez. Descendez encore jusqu'au sol. Prenez à droite juste après la scène, et ouvrez la porte grillagée en face de vous. Une fois entré, vous devez livrer bataille contre 8 ou 9 ennemis, dont trois tireurs. Continuez ensuite par la porte de gauche. De nouveaux affrontements se succèdent. Une fois le danger passé, dirigez-vous vers une nouvelle cour. Ici regardez près du mur à votre gauche. Une mitrailleuse lourde vous attend. Installez-vous derrière et éliminez la vague d'ennemis. Puis continuez tout droit, en prenant la porte à côté des tables. Allez à gauche et poursuivez. Une scène se déclenche. Tuez les 7 ou 8 pourfendeurs qui se jettent sur vous (en vue FPS, pour plus de précision), avec vos deux colts, et entrez dans le bâtiment.

Dès votre entrée, allez dans la salle de gauche pour une petite boîte de Xombium et une carte. Passez dans la salle des pendus (ben oui), et continuez ensuite tout droit. Vous apercevez un bureau. Rentrez-y, et enclenchez le bouton rouge. Cela ouvre la grille. Avancez. Prenez à gauche, puis la première porte à gauche, pour aboutir dans les toilettes. Terrassez tous les monstres, et ensuite ressortez (sans oublier les objets utiles).
Prenez la porte en face. Répondez au téléphone, puis tuez les immondes bêtes venues vous rendre visite, à la place de votre femme. Continuez à avancer et prenez la première porte que vous croisez. Vous entrez alors dans une salle d'où la porte de sortie est bloquée par les flammes. Après vous être occupé des habitants des lieux, repérez une porte au dessus de laquelle est inscrit "Sprinkler Acess". Ouvrez la. Ensuite revenez dans la salle, et saisissez-vous d'un distributeur automatique. Au milieu de la pièce se trouve une évacuation d'eau (caniveau). Poussez alors le distributeur dessus. Retournez dans la pièce que vous avez ouverte juste avant et allumez l'eau. Elle va alors emplir la majeure partie de la pièce. Attendez jusqu'à ce que les flammes soit éteintes, puis coupez-la immédiatement, afin de ne pas vous surcharger de toxicos, sortant du liquide. Poursuivez. Éliminez les ennemis et entrez dans le bureau, afin d'ouvrir la cellule de gauche (le bouton rouge toujours). Cassez les objets qui bouchent l'ouverture et continuez droit devant vous. Vous arrivez dans une grande pièce. Au fond se trouve un bureau. Rendez-vous y en faisant attention aux ennemis, surtout les pourfendeurs, et ouvrez la grille de droite. Avancez dans le couloir et exterminez vos adversaires en faisant attention au plus gros des 3. Prenez tout ce dont vous avez besoin sur la gauche du couloir et allez dans la pièce suivante. Tuez les toxicos, ramassez des munitions, et ouvrez la grille avec le levier juste à côté. Dans la pièce suivante, faites un beau ménage de printemps, et passez par la grille en bas à gauche de la salle. Puis une fois dans la chaufferie, bondissez dans le trou sur le sol. Prenez à gauche et continuez jusqu'à une grille. Déverrouillez-la avec le levier attenant, puis entrez. Descendez l'escalier et équipez-vous de la mitraillette. Une fois tous vos ennemis défaits, ressourcez-vous sur les étagères au fond de la salle, et passez par la brèche dans le mur. Une fois dans ces lieux sombres, prenez à droite, éliminez les deux pourfendeurs énormes, et continuez. Tuez les toxicos, et grimpez sur le muret sur la gauche. Continuez l'escalade et allez tout droit. Remontez à la surface, prenez les escaliers, et une fois à l'étage, montez sur les lits superposés.

Une fois sur les toits, avancez, et suivez le fantôme gazeux sur la gauche, en passant par l'endroit où la rambarde est

brisée. Vous arrivez devant un petit bâtiment de gardien. Prenez l'échelle et montez sur son toit. Une fois au sommet, sautez en face. Prenez la première porte sur la droite, et descendez les escaliers. Une fois en bas, regardez au-dessous, et vous verrez un homme. Accompagnez-le. Il part ensuite devant. A vous de le couvrir. Ouvrez la porte au fond du couloir. Vous arrivez sur un ponton métallique. Des hordes de pourfendeurs surgissent alors des environs. Le seul moyen de les exterminer tous est de braquer le projecteur sur la gauche, en direction de l'endroit d'où ils arrivent. Suivez toujours le gardien, et à chaque fois que vous vous trouverez près d'un projecteur, servez-vous en pour éliminer la menace. Une fois arrivé au dernier, braquez-le en contrebas, afin de griller tous les monstres vous attendant. Puis avant de descendre par l'échelle, mettez-vous en vue subjective, et tirez sur les bidons entreposés dans la salle en bas. Leur explosion débloquera la porte, et vous pourrez ensuite sortir. Une fois dehors, restez derrière le faisceau du projecteur que vous avez allumé, afin de vous couvrir des attaques des pourfendeurs. Puis des tireurs arrivent. Sortez de votre cachette, et dégommez-les, avec la mitraillette de préférence, en variant entre esquives et roulades. Continuez ensuite à suivre le gardien jusqu'au bâtiment de la radio. Montez ensuite sur le toit, afin de rejoindre l'asile. Sautez sur la maison recouverte de tôles en face, rongée par les flammes, descendez à terre, puis entrez dans le bâtiment à votre gauche.

Dès le début, exterminez les pourfendeurs courant partout, puis entrez dans le bureau. Prenez les objets et ressortez. Ouvrez la grille au fond à droite pour reprendre de la vie, et montez sur le toit du bureau en vous aidant du petit banc, placé devant. Prenez les munitions, et revenez près des grilles. Prenez l'échelle juste devant, et poursuivez. Ouvrez ensuite la porte. Sortez à l'extérieur du bâtiment. Allez ensuite sur la droite, et rentrez dans le cimetière en passant par la grande porte (ouverte d'ailleurs). Continuez alors jusqu'à la route longeant le bord de mer. Allez à gauche si vous voulez du tnt. Puis à droite, vous rencontrez des gardiens assez belliqueux. Tuez-les, ainsi que les monstres, et continuez. Des tireurs vont alors sortir de terre, juste après que vous ayez vu des mouvements sous le sol. Neutralisez-les, et poursuivez. Une fois dans le cul de sac, prenez la route en contrebas, sur la droite. Entrez dans la petite maison pour prendre des munitions, et descendez dans la mine. Descendez l'échelle, une fois en bas passez derrière pour vous recharger, et allez au combat. Longez ensuite la paroi à droite de l'échelle par laquelle vous êtes arrivé, et hissez-vous sur les saillies rocheuses. Une fois en haut, brisez les planches et servez-vous en dynamite. Puis redescendez. Allez maintenant prendre l'autre échelle au fond la carrière. Une fois dans la grotte, tuez les deux pourfendeurs, et continuez. Vous tombez né à né avec un gardien se faisant découper. La chose responsable de ce meurtre arrive vers vous. Vous la voyez ramper sous la terre à la manière d'une taupe. Suivez son chemin et évitez de vous faire surprendre. Attendez qu'elle se montre, et tuez-la. Continuez tout droit. Vous arrivez à des escaliers en hauteur. Approchez-vous de la partie la plus à gauche (contre le roc), et sautez devant, afin de grimper. Une fois hissé, continuez.
Passez par la porte en feu et sortez.

Dès le début, courez sur le sentier forestier (ça a l'air bucolique, mais ne vous y fiez pas). Vous êtes très vite attaqué par des pourfendeurs, et surtout 5 ou 6 fossoyeurs. Évitez leur charge, et dès qu'ils sortent de terre, abattez-les. Attention, ils ont une portée assez grande. Poursuivez jusqu'à une caisse, tout droit. Vous trouvez des remontants. Maintenant, revenez sur vos pas, et entrez dans la grotte que vous avez du voir juste avant. Vous tombez alors sur une sorte de lac intérieur, plein de toxicos. Débarrassez-vous en, et actionnez la dynamite par le biais de l'interrupteur caché derrière les caisses près du point d'eau, sur la droite en entrant. Une partie du plafond s'écroule. Servez-vous de ce gros bloc de pierre, pour monter à l'étage. (Vous pouvez également aller prendre des munitions dans une petite grotte fermée par des planches que vous pouvez briser, près de ces mêmes caisses. Seulement sachez que vous aurez à affronter deux fossoyeurs. Vous trouverez également l'histoire de l'effondrement). Continuez à vous hisser de plus en plus haut, en vous aidant du relief, et vous arrivez à un petit chemin, longeant la paroi. Continuez tout droit, en passant sur la passerelle métallique. Une échelle vous conduit à des munitions, si cela vous intéresse. Poursuivez jusqu'au checkpoint. Ensuite des tireurs et des pourfendeurs vous prennent par surprise. Ici, attention où vous tirez, car il y a des caisses de tnt partout. Ne cherchez pas le contact et sortez de la zone en attirant les ennemis. Les tireurs faisant n'importe quoi, ils risquent de tirer sur les explosifs par erreur. Une fois le chemin plus calme, poursuivez jusqu'à un passage condamné. Cassez les planches et poursuivez. Vous aboutissez à l'extérieur. Une fois en ces lieux, vous êtes pris à parti par des fossoyeurs et des pourfendeurs. Ceux-ci éliminés, continuez tout droit. Ouvrez ensuite la première porte grillagée sur la droite, et montez les escaliers. Passez par le trou dans le grillage, et continuez. Cassez les caisses, et sautez ensuite en contrebas par l'ouverture.
Prenez le contrôle de la grue avec le pupitre de commande, et faites-la pivoter sur la gauche, afin de renverser l'énorme rocher. Puis armez-vous consciencieusement, et descendez. Tuez les trois pourfendeurs, et continuez tout droit. Passez par dessus le rocher que vous avez fait tomber, et grimpez sur la paroi rocheuse sur votre gauche. Avancez,

puis descendez ensuite dans la carrière à ciel ouvert. Approchez-vous du cabanon au fond à droite du décor, et actionnez la dynamite grâce à son déclencheur, placé devant les caisses. Entrez ensuite dans la mine. Vous arrivez à l'extérieur. Éliminez les tireurs et les fossoyeurs, et avancez. Allez dans la cabane sur la gauche faire le plein d'un peu tout, et avancez ensuite en suivant toujours le chemin. Tuez le fossoyeur et continuez. Passez par le grillage ouvert et mettez-vous derrière les commandes d'une autre grue. Aidez l'homme en jaune à traverser le précipice en lui amenant le bloc de pierre sur la droite, et en le descendant à son niveau. Puis redirigez la pierre sur la gauche, afin de vous permettre de traverser le gouffre et de vous rendre sur le côté gauche également. Une fois en ces lieux, observez la scène, puis reprenez les commandes d'une troisième grue. Votre sortie est bouchée par les flammes. Le moyen d'y remédier, est en fait de frapper le château d'eau à l'aide du bloc de pierre que votre grue transporte. Descendez et entrez dans la grotte.

Dès votre arrivée à l'extérieur, prenez les objets sur votre gauche, derrière le pick-up, puis poursuivez votre route sur la droite.
Longez le grillage et vous apercevrez un trou dans ce dernier, en chemin, sur la gauche. Engouffrez-vous y, et avancez. Une fois de l'autre côté, allez sur la droite, et montez dans les bois, en suivant la petite pente. Continuez à avancer en longeant la paroi droite de la colline, et vous parvenez dans une aire un peu plus dégagée. Après la scène, grimpez sur les rochers, pour atteindre le mur, puis passez de l'autre côté. Dès votre arrivée, rejoignez le guéridon au milieu du lac, au bout du petit pont. Puis, après une vision, repartez sur la gauche en tuant les deux fossoyeurs. Arrivé au second lampadaire près d'un arbre, prenez la petite route sur la droite. Vous arrivez devant un grand bâtiment. Prenez les escaliers et montez. Une fois arrivé devant l'entrée, des ennemis vicieux vous attendent. Tuez-les et prenez les escaliers conduisant à la porte d'entrée. Prenez les objets, et faites demi-tour. Allez tout à gauche jusqu'à une petite habitation dont l'entrée est bloquée par des caisses. Brisez-les et entrez.

Partie 2

Une fois à l'intérieur, le docteur Killjoy vous accueille en invité de marque. Il vous souhaite la bienvenue, et pour la peine, vous envoie 5 ou 6 pourfendeurs bien robustes. Éliminez-les, puis mettez-vous en vue à la première personne. Visez le projecteur sur l'armoire, et détruisez-le. Prenez maintenant la porte qu'il condamnait. Montez à l'étage, et prenez la première porte de droite pour récupérer du Xombium. Continuez tout droit. Prenez la seconde porte à droite, et une fois dans l'espèce de salon où un garde fume, ouvrez la porte de gauche. Sautez par le trou dans le mur en contrebas. Une fois le discours du professeur terminé, avancez tout droit, par la porte ouverte, et dans le couloir, prenez à droite. Avancez dans le couloir, et prenez la grande porte sur la gauche, amenant dans une grande salle centrale. Éliminez les pourfendeurs à l'intérieur, puis rendez-vous près de la porte condamnée par le projecteur. En faisant attention au pendu, cassez la vitre retenant la hache de pompier sur la droite avec le surin. Prenez-la, et revenez en arrière près du mur d'où sort la lumière du projecteur. Vous voyez une grosse corde. Coupez-la. Un décor descend, bouchant l'émission de l'image, et vous permettant de passer la porte. Une fois dans la pièce, brisez les planches de la porte sur le mur de droite. Avancez, puis prenez la première à droite, puis allez au fond du couloir, dans une pièce avec une cheminée. Détruisez le projecteur, puis revenez sur vos pas. Allez dans la grande pièce principale où nous étions précédemment, et montez à l'étage par les escaliers. Une fois en haut, allez ouvrir l'avant dernière cellule de conditionnement capitonnée sur la
droite. Prenez la caisse à l'intérieur, et tirez-la dehors. Regardez au fond du couloir. Vous apercevez une trappe ouverte au plafond. Tirez donc la caisse en dessous, et hissez-vous dans les combles. Une fois dans le grenier, allez sur la droite, assister à une expérience hors du commun. Passez derrière l'animal suspendu, et descendez-le en vous servant de la manivelle actionnant la chaîne en fer. La lumière s'éteint deux fois de suite. Ne bougez pas. Quand elle se rallume la deuxième fois, sortez de l'endroit où vous vous trouvez et allez à gauche du grenier. Tuez les ennemis, et fouillez dans les environs. Vous découvrez un projecteur. Détruisez-le. Le second se trouve enfermé dans une cage sur une autre cage. Ne tentez rien de violent. Prenez simplement l'ensemble, et tirez-le en arrière pour que la lumière ne vous bloque plus la sortie. Redescendez maintenant à l'étage, puis au rez-de-chaussée. Prenez la grande porte principale, puis prenez le chemin de gauche. Continuez encore sur la gauche, et ouvrez la première porte sur la gauche (une des portes blanches). Tombez dans le trou afin d'atteindre le sous-sol. Continuez toujours tout droit, et actionnez l'interrupteur du générateur, lorsque vous serez juste devant. Puis dirigez-vous vers la porte sur la droite, et brisez les planches avec la hache. Ouvrez-la et montez les escaliers. Redescendez dans la cave, mais au lieux de prendre la première porte que vous voyez, continuez sur la gauche. Battez-vous contre les toxicos, et détruisez le projecteur au fond à gauche. Puis revenez sur vos, et dégagez la caisse à droite de la première étagère. Ces dernières s'écroulent et bouchent la lumière. Vous pouvez maintenant sortir. Allez tout au fond à gauche, et montez les escaliers. Revenez dans

la salle d'entrée. Vous pouvez désormais ouvrir la porte de gauche auparavant fermée. Après une discussion, vous voici dans le labo du docteur. Détruisez tout d'abord les projecteurs au sol en faisant attention aux pourfendeurs qui reviennent sans cesse. Puis pour le projo en haut à droite, coupez la corde qui retient sa cage juste à sa gauche. Le dernier quant à lui, en haut à droite dans une petite pièce doit être détruit par une dynamite. Ensuite, actionnez le laser violet en utilisant l'interrupteur jaune sur le panneau de commande près du brancard. Placez-vous dessous pour obtenir le pouvoir de renaissance, et appliquez-le sur le monstre attaché. Il se transforme en humain et brise la vitre, vous permettant de sortir.

Rejoignez la fontaine au milieu du parc, puis avancez tout droit jusqu'au portail ouvert. Passez. Puis allez tout droit jusqu'au pont en courant. Continuez tout droit, éliminez les pourfendeurs et les tireurs en vous méfiant des barils explosifs, puis grimpez sur la colline de gauche grâce aux saillies rocheuses. Approchez-vous du feu de camp et prenez les cocktails molotov. Continuez tout droit, et descendez en contrebas, en suivant le chemin. Éliminez les pourfendeurs très en forme en essayant de ne pas vous faire pousser dans le vide, puis une fois le terrain dégagé, continuez jusqu'au chemin pavé un peu plus bas à droite.
Vous arrivez à un pont brisé. Un tireur vous attend. Tuez-le, et descendez dans la rivière. Sur la droite, vous découvrez deux ennemis et une bouteille de Xombium. Allez ensuite sur la gauche, jusqu'à une petite grotte. Traversez-la, et continuez. Vous verrez un cadavre plus loin sur la droite. Ramassez les munitions juste à côté, et continuez. Arrivé à un petit lac, rentrez dans l'eau, et préparez-vous à combattre une horde d'ennemis, allant du tireur au fossoyeur, en passant par le gros pourfendeur. Maintenant, revenez au pont brisé, où il doit encore y avoir le cadavre du tireur. Remontez dessus, et une fois en haut, prenez le petit chemin de droite (en regardant la rivière). Vous découvrez un camion. Approchez-vous de son flanc gauche, et dès que vous voyez une pièce métallique à terre, appuyez sur "croix". Vous soulevez l'engin avec un cric, et celui-ci tombe en contrebas, dans la rivière. Redescendez alors vers cette dernière. Montez sur le véhicule, puis hissez-vous sur l'autre bout du pont juste en face. Continuez.

Vous êtes immédiatement attaqué par des pourfendeurs. Faites exploser le bidon, pour vous débarrasser des deux du fond, et tuez rapidement celui qui fonce vers vous. Allez ensuite à droite au croisement, prenez les remontants, et discutez avec le prisonnier. Puis suivez-le. Dès votre arrivée sur la plage, vous vous faites agresser par de nouveaux ennemis (Créature purulente) maniant une grande masse. Très puissants, le seul moyen de les tuer se révèle être le bâton de tnt, ou le cocktail molotov. Mais attention, car dès qu'ils meurent des rats sortent de leur ventre et vous attaquent. Charmant et surprenant. Une fois ce comité d'accueil neutralisé, suivez la plage sur la droite. Les mêmes ennemis vous tombent dessus, accompagnés d'un fossoyeur. Éliminez-les à distance en faisant surtout attention aux rats, et continuez en passant dans la carcasse du bateau échoué. Continuez jusqu'au bout de la plage afin de vous restaurer derrière le dernier rocher. Puis revenez au bateau échoué, et rentrez à l'intérieur, par le trou béant où l'eau s'infiltre. Tuez la créature purulente, et montez à l'étage par la planche de bois. Une fois en haut, hissez-vous sur les planches (sorte de grandes marches en bois) sur la gauche, près des cadavres. Vous arrivez sur le pont. Faites-en le tour pour récupérer des munitions, puis rejoignez la terre ferme en passant par l'avant du bateau, sur les minces planches de bois, faisant office de pont. N'oubliez pas de sauter à la dernière sous peine de tomber. Une fois sur la corniche, continuez sur la gauche. Vous arrivez à un gros tuyau, rentrez à l'intérieur.

Après la scène cinématique, une valve s'ouvre au-dessus de vous. Un troupeau de rats sort très rapidement de cette ouverture. Faites bien attention, et tuez-les. Puis continuez tout droit. Vous arrivez à un croisement. Des rats jaillissent encore d'une écoutille au plafond. Prenez à gauche. Encore un croisement et encore des rats venant de gauche. Prenez vous aussi à droite. Vous arrivez enfin à une échelle. Grimpez-y. Une fois en haut tournez à droite, et vous tombez sur une créature purulente. Abattez-la, prenez les piles de lampes et continuez. Montez les escaliers, et une fois en haut tuez les deux ennemis dans le couloir. Puis dans la pièce suivante, saisissez-vous des munitions et des piles tout en vous amusant à défaire des pourfendeurs et des toxicos, sans oublier un fossoyeur. La pièce suivante n'est pas en reste, avec ses trois toxicos. Faites attention à ne pas rester derrière l'une des nombreuses caisses d'explosifs, lorsqu'ils lancent leur seringue. C'est fort dangereux. Actionnez ensuite les manivelles au fond de la pièce, de façon à vous ouvrir un passage. La première est à tourner une fois, et la seconde deux, afin de faire coordonner les grilles ouvertes, l'une en face de l'autre. Mais ce n'est pas compliqué du tout, à l'instar de la même "énigme" dans l'un des précédents niveaux. Dirigez-vous alors vers l'ouverture. A l'intérieur prenez le xombium, montez les marches. Passez la porte, et vous pénétrez dans une salle très sombre, où des pourfendeurs sont enfermés dans des cages, fort heureusement. Actionnez l'interrupteur au fond de la pièce, près de la grille. Cette dernière s'ouvre, afin de vous laisser passer. Prenez les remontants, juste avant, sur l'étagère de gauche et allez-y. Puis prenez à droite au croisement. Deux pourfendeurs vous assaillent. Tirez-leur dans la tête pour ne pas leur permettre de ressusciter. Puis deux créatures

purulentes arrivent. Utilisez les cocktails molotov, qui empêchent les rats de sortir. Continuez. Vous êtes de retour dans la prison. Prenez la porte tout au fond de la pièce (porte rouge), et ensuite la première à droite puis tout droit.
Une fois dans cette salle pleine de cellules, sortez par la grille en haut de la pièce à gauche. Puis après, tout de suite à gauche une nouvelle fois, jusque dans la salle des cercueils. Continuez tout droit, et vous arrivez dans la salle ou un garde est attaché à un peloton d'exécution. Un homme (celui que vous aviez vu précédemment) vous ouvre alors la grille de droite. Passez par cet endroit, et continuez. Prenez la première à droite, et arrivé au casier, ouvrez-le et saisissez-vous des munitions. Continuez, allumez la lumière avec l'interrupteur sur la droite contre le mur, et ouvrez la porte du fond.

Entrez dans la pièce et montez l'escalier. Une fois en haut, prenez la première porte sur la gauche, et entrez dans la salle de la chaise électrique. Un combat débute alors. Horace sur sa chaise électrique est entouré d'un halo protecteur, il est invincible. Le principe est le suivant. Dès qu'il vous envoie des arcs électriques à terre, sautez par dessus, et ne touchez surtout pas les câbles pendant du plafond. Ensuite, attendez qu'Horace se calme et enlève les protections de l'un des quatre générateurs l'entourant. Dès que l'un d'entre eux n'est plus protégé donc, détruisez-le. Faites de même pour les trois restants, en attendant bien qu'ils ne bénéficient plus de défense. Une fois tous détruits rendez-vous au générateur principal à gauche du boss (en le regardant en face) afin de couper le courant. Ne tardez pas, car il vous lancera des salves d'énergie. Vous obtenez l'archive Horace, et pouvez continuer. Ressortez ensuite de la pièce, afin de revenir dans le couloir. Allez à droite, puis encore à droite jusque dans la pièce où l'on tue les condamnés avec du gaz. Sortez, allez à droite, et vous arrivez à une porte au fond du couloir. Elle est fermée. Tournez-vous et vous en apercevez une autre. Passez par cette dernière. Montez les marches et vous tombez contre deux pendus et deux autres ennemis. Continuez par la porte en haut des escaliers. Une fois dans le couloir, allez tout droit, pour récupérer de la vie, où allez à droite pour poursuivre votre aventure. Une fois devant le mur de flammes, vous n'avez pas le choix, prenez la porte de droite, et continuez jusqu'à la salle regroupant plusieurs cellules. Ici, allez devant chacune d'elle lorsqu'elle devient rouge afin d'observer les scènes. Puis un projecteur s'allume indiquant un endroit. Allez-y et vous trouvez le diagnostic de Killjoy. Juste après, un trou se creuse dans le mur à gauche de la cellule où vous vous trouvez. Une créature purulente et un pourfendeur en sorte. Tuez-les et passez par cette brèche. Vous arrivez dans une salle de repos. Sortez par la porte. Suivez le couloir et des pourfendeurs vous attaquent. Tuez-les. Descendez les escaliers, continuez tout droit, et lorsque vous serez devant un garde mort en avant de flammes, regardez à droite. Un trou fissure le mur. Engouffrez-vous y.

Une fois dehors, sortez par la droite, à travers le grillage troué, puis descendez en contrebas en amassant les munitions. Allez rejoindre les deux gardes sur la gauche. Aidez-les à tuer les créatures purulentes, puis passez à travers le trou dans le mur en face de vous, près de l'arbre. Éliminez un autre ennemi plein de rats, et continuez. Vous arrivez dans une cour. Tuez le fossoyeur, et sortez par la porte grillagée au fond du terrain. Un tireur et un fossoyeur s'empressent de vous attaquer. Après cet intermède, ouvrez la porte de la maison juste devant vous, à côté du pick-up. Écoutez le message radio et sortez. Un gros monstre se jette sur vous, défonçant également le grillage sur la droite. Tuez-le, puis prenez le chemin qu'il vient de vous ouvrir. Aidez le garde à se débarrasser des tireurs, puis tuez à mains nues les créatures purulentes. Une fois cela fait, passez derrière la mitrailleuse afin de nettoyer l'espace des multiples pourfendeurs qui arrivent. Puis avancez jusqu'au trou dans le mur d'où sont sortis les bêtes infâmes, et ouvrez la porte.

Longez le grillage en face de vous, et prenez l'ouverture que vous apercevez sur la droite. Une fois de l'autre côté continuez également sur la droite. Vous arrivez à un second grillage. Ouvrez la porte et allez aider les gardes au fond du terrain. Vous êtes alors confronté à plusieurs pourfendeurs et au moins 5 tireurs. Ne vous arrêtez pas de bouger, et utilisez le fusil à pompe. Tout devrait bien se passer du coup. Si par malheur vous êtes dans le besoin de refuge, cachez-vous derrière les camons set attendez le bon moment pour tirer. Vous voyez également un trou rouge dans le sol. Ne vous en approchez surtout pas. Contournez-le, et rejoignez la cour suivante, en passant par le grillage. Là, un bus semble bloqué par des cales sous ses roues arrières.
Tirez dans les morceaux de bois et le tour est joué. Il défonce les grandes portes derrière lui. Grimpez sur son toit, et passez par les portes. Vous atterrissez sur la route. Continuez tout droit. Après une scène assez cruelle, vous arrivez devant un mur de flammes. Trois fossoyeurs vous attaquent. Tuez-les. Revenez sur vos pas, jusqu'à apercevoir une bouche d'égout sur le sol. Continuez un tout petit peu, jusqu'à voir un passage sur la gauche, juste après l'arbre, près de la falaise. Avancez dans ce chemin dangereux, et pénétrez dans la grotte. Une fois arrivé au bout, avancez-vous près du bord et regardez en face de vous. Une plate-forme rocheuse fait une avancée en contrebas. De là où vous êtes, prenez votre élan, et sautez dessus. Cela passe largement. Continuez à avancer, et une fois la sortie atteinte, hissez-vous sur les rochers à votre gauche, jusqu'à rejoindre la route. Vous arrivez devant une cabane, et êtes assailli

par des pourfendeurs et des tireurs. Une fois ce petit monde calmé, entrez dans le bâtiment. Prenez ce dont vous avez besoin, et revenez sur vos pas. Éliminez les gêneurs, puis montez dans la forêt à gauche. Suivez le chemin montant, et attendez-vous à rencontrer des fossoyeurs en furie. Éliminez-les rapidement, puis avancez. Dès votre arrivée sur le promontoire, passez immédiatement derrière la mitraillette lourde, et défendez-vous contre les tireurs bien violents. Vous aurez un véritable bataillon à anéantir. Une fois plus au calme, allez sur la gauche en longeant la falaise, et pénétrez dans la grotte devant vous.

Allez toujours tout droit, sans oublier de fouiller la grotte pour dénicher de salvatrices munitions, puis vous parvenez à l'extérieur. Prenez le chemin qui monte juste à votre droite. Des munitions s'offrent à vous. Revenez sur vos pas, à l'entrée de la grotte. Ne remontez pas ce qui aurait pour effet de vous faire retourner dans le stage précédent. Mettez-vous simplement face à la rivière, et avancez. Mais au lieu d'aller tout droit, comme précédemment, allez à gauche, en direction d'un autre embranchement de la caverne. Vous aurez à faire à une créature purulente. Éliminez-la, et continuez tout droit. Attention aux pendus dans la partie de la grotte suivante. Puis juste après, vous allez recevoir du tnt sur la tête. Courez vous abriter dans l'ouverture devant vous, et continuez tout droit. Vous êtes sur la bonne route (encore heureux !). Éliminez les tireurs en contrebas. Revenez sur vos pas une nouvelle fois, et repérez le rocher moins haut que les autres sur la gauche. Hissez-vous dessus, en vous méfiant du pendu. Et continuez votre ascension sur la gauche. Vous arrivez sur une corniche, et juste en face de vous, vous apercevez une saillie rocheuse. Prenez votre courage à deux mains, et sautez pour rejoindre l'autre côté. Une fois en face, continuez, et à l'embranchement allez sur la droite. Éliminez le pourfendeur et la créature purulente. Allez ensuite dans l'eau et avancez jusqu'à voir une scène. Faites attention au tnt qu'un fou lance au-dessus de vous par un trou. Une fois qu'il a lancé son explosif, dirigez-vous vers ce même trou, et grimpez. Faites le plein de munitions sur les étagères environnantes, et ouvrez la porte. Allez toujours tout droit, ou suivez les rats, ils indiquent le bon chemin, jusqu'à parvenir dans une pièce grillagée où se trouve un escalier. Descendez-le. Allez sur la droite, et vous verrez une mitrailleuse lourde. Prenez-en les commandes et visez les surplus de l'armée sous l'escalier. Tirez, et l'explosion crée une brèche dans le mur. Mais restez derrière votre arme imposante, car des dizaines de tireurs et de toxicos vont apparaître et ce rapidement. Le timing est très serré, et il va falloir jouer fin pour ne pas être débordé. Balayez l'écran et attaquez-vous d'abord aux tireurs, plus puissants. Puis, une fois cela effectué, passez par le trou que vous venez de faire. Entrez dans cette sorte de grotte, et au premier embranchement, prenez à droite. Un homme vous appelle. Il est enfermé par un mur de stalactites sur la gauche. Saisissez-vous alors d'une caisse d'explosifs sur la droite, et disposez-la devant le mur. Éloignez-vous, tirez, et allez rejoindre ce brave homme une fois que l'explosion a eu lieu. Il vous demande de le suivre jusqu'au phare. Faites-le et essayez de le protéger. Faites attention au pendu, ne le laissez pas vous éloigner du prisonnier. Une fois au bout de votre course effrénée, vous découvrez une échelle. Montez après votre compatriote. Ne le lâchez pas d'une semelle, et ne vous occupez pas des fossoyeurs qui vous agressent. Vous tombez au bout d'un moment sur le boss du niveau, Hermès, l'espèce de fantôme gazeux. Le principe est le suivant. A terre, vous avez plusieurs grilles d'aération dont une est bouchée par le corps de votre ami.
Commencez tout d'abord par éteindre les gaz auprès des quatre tuyaux aux quatre coins de la pièce (les vannes sont symbolisées par des croix rouges). Puis, il va falloir boucher quatre autres grilles d'aération. La première, à gauche de celle où votre ami est décédé, doit être comblée avec la caisse près d'elle. L'autre est juste en face de celle-ci. Tirez dessus pour faire exploser la caisse de munitions derrière, et par le fait, provoquer la chute d'une tôle de fer dessus. Allez ensuite à gauche vers le mur. Prenez la hache, et coupez le lien retenant la plaque au-dessus de la bouche d'aération. La dernière se trouve dans le coin en haut à gauche du niveau, sous une caisse retenue par une corde. Coupez cette dernière. Maintenant il ne vous reste plus qu'à tuer le boss. Il apparaît à deux endroits. Au-dessus de votre ami inerte ou devant la chaudière. Dissimulez-vous lorsqu'il vous attaque au-dessus du cadavre, en vous laçant des boules de gaz. Et lorsqu'il se met à apparaître devant le fourneau, placez-vous juste en face, saisissez la manivelle, et actionnez-la vers l'avant afin de faire sortir la vapeur. Cette action le poussera à l'intérieur du brasier, et vous n'aurez plus alors qu'à refermer la porte sur lui, pendant que la fumée est encore active. Puis sortez par la grille à gauche du four. Dans la pièce suivante, prenez ce qu'il vous faut sur les étagères, et saisissez l'échelle dans le fond. Montez.

Dès votre entrée dans la maison, prenez la première porte sur votre gauche. Il y a une échelle. Montez. Prenez l'escalier, et une fois en haut, tournez la manivelle apposée sur la machinerie imposante. Mais tout est bloqué. Pour la peine, sortez. Montez sur l'échelle, et une fois en haut, vous voyez une scène avec vos enfants. Le phare ne marche toujours pas. Redescendez alors jusqu'au rez-de-chaussée. Faites le plein de munitions et, ouvrez la porte d'en face menant à l'extérieur. Là, vous apercevez trois petites filles assez louches. Effectivement, elles vont se transformer en esprits de flammes. Éloignez-vous le plus possible d'elles, et tirez-leur dessus avec votre mitraillette. Ne vous laissez pas encercler. Attention, car elles sont très rapides. Une fois neutralisées, tirez sur les petits tas de cendres que

chacune a laissés, afin de le détruire et d'empêcher ces sales gamines de revenir. Ne tirez surtout pas sur le policier qui vient vous aider. Même par inadvertance. Une fois la situation calme, parlez au gardien. Il ne vous aime pas beaucoup. Suivez-le tout de même. Il s'arrête et vous raconte qu'il cherche ses enfants et sa femme. Vous faisant confiance, car vous l'avez suivi sans le tuer, il se décide à vous montrer l'emplacement du générateur pour le phare. Suivez-le. Vous arrivez dans un cimetière et vous rencontrez à nouveau les trois soeurs. Protégez votre ami, mais ne passez pas devant lui sous peine de recevoir une ou deux balles. Neutralisez les trois ennemis, sans mal du fait que vous êtes deux, et continuez à suivre l'homme en bleu sans vous soucier des fossoyeurs. Vous arrivez alors à un camion, qui explose devant vous, et libère encore les trois jumelles en feu. Éliminez-les, sans oublier le fossoyeur, puis continuez à suivre votre compagnon. Vous arrivez devant un tunnel bouché. Des dizaines de pourfendeurs sortent alors d'un trou béant derrière un grillage. Exterminez en leur tirant dans la tête. Et dès que votre allié vous dit qu'il va les retenir, entrez dans le bâtiment près du tunnel et montez à l'échelle. Une fois en haut, prenez des munitions, et actionnez un projecteur sur le gardien de manière à le protéger, et l'autre sur le trou d'où sortent les ennemis, afin de le brûler et de faire exploser les alentours. Redescendez, maintenant, et approchez-vous du grillage entourant le trou. Sur le côté droit, vous vous apercevez que le grillage est brisé. Mais soudain les trois soeurs reviennent vous hanter. Tuez-les, avec l'aide du gardien, puis entrez dans la zone grillagée. Au fond à gauche, vous reconnaissez le générateur. Approchez-vous et actionnez-le. Votre compagnon est très heureux. Il vous demande de le suivre. Faites-le. Vous allez arriver devant une sorte de cérémonie, où quatre petites filles dansent autour d'un ancien bûcher. Éliminez-les comme précédemment. Allez voir votre ami pour en parler avec lui. Il vous raconte une légende. Suivez-le encore jusqu'au phare, et ne rentrez pas dans la grotte quand il vous le demande. Puis une fois dans le phare, montez au sommet devant la machinerie une nouvelle fois. Tirez dans les objets métalliques qui bloquent les rouages, et actionnez la manivelle. Redescendez alors, et rejoignez le gardien. Suivez-le. Vous observez une scène avec l'homme électrique qui vous ouvre les portes.

Dès le début, poursuivez votre ami le policier. Vous retombez très rapidement nez à nez avec deux petites filles en flammes. Neutralisez-les, puis poursuivez. Vous allez être attaqué par des pourfendeurs, des tireurs et des fossoyeurs tout au long de votre route. Ne vous arrêtez pas, et utilisez votre mitraillette. Mais avec l'aide de votre compagnon, vous ne devriez pas avoir de problèmes. Au bout d'un moment, vous parvenez dans une sorte de hangar. Là les deux petites filles vous attendent encore. Tuez-les. Néanmoins, vous êtres pris au piège. Entouré par les flammes. Regardez le grillage sur la gauche. Vous apercevez des planches de bois surmontant celui-ci. Grimpez dessus. Une fois de l'autre côté, une troisième fillette vous attaque. Tuez-la. Elle crée un trou dans le grillage. Ressortez par ce trou, et tirez une fois assez éloigné sur la caisse de tnt devant les deux gros tuyaux contre le mur. Cela a pour effet de les percer. Mais l'eau s'écoule dans le caniveau. Revenez alors dans la pièce et obstruez la bouche d'égout avec la caisse juste à côté. Vous créez alors une nappe de liquide grandissante qui s'en va éteindre les flammes. Des toxicos apparaissent alors. Tuez en deux ou trois, mais ne restez pas sur place, ce n'est pas la peine. Partez en courant en suivant le gardien jusqu'à la route. Une fois devant un camion, devinez... et oui il explose et une nouvelle confrontation avec les trois soeurs commence. Tuez-les et montez sur la corniche avec le gardien. Prenez les remontants, et descendez. Hermès, pas encore mort, vous aide à traverser la falaise. Il fait s'encastrer un bus dans le gouffre, afin de vous en servir comme pont. C'est bien sympa de sa part. Sur la route qui suit, vous allez être pris à parti par des tireurs, des fossoyeurs, des pourfendeurs et des créatures purulentes. Utilisez un peu de dynamite dans les rassemblements, en faisant attention à votre ami et abusez de la mitraillette. Après une scène où vous apercevez la ville en flammes, vous décidez de suivre le gardien pour connaître le fin mot de l'histoire. Ne tentez pas de tuer toutes les fillettes se transformant en esprits de flammes, elles arrivent indéfiniment. Continuez tout droit, jusqu'aux docs. Après une scène, suivez votre fils qui court vers les quais. Là une autre scène se déclenche, et vous allez devoir battre un monstre qui vous ressemble lors de vos transformations. Accompagné de deux toxicos, il nécessite une mitraillette ou quelques coups de fusil à pompe. Cachez-vous derrière les caisses pour éviter les assauts rapides de la bête et éliminez-la. Puis vous allez vous combattre vous-même. Attention car l'autre Torque est très vif, et qui plus est équipé d'une mitraillette. De même, il se trouve secondé par des pourfendeurs. Ne cherchez pas à faire dans la finesse, et transformez-vous en monstre. Bondissez sur lui et déchiquetez-le. Enfin vous voilà face au dernier (?) boss du titre, gigantesque et surpuissant. La méthode est la suivante. Repérez les petits espaces entourés par des grilles. L'un d'eux affiche fièrement une manette de contrôle. Allez-y et servez-vous du panneau de contrôle pour abaisser la grue, et ainsi rapprocher du sol l'espèce de laser violet. Il tire par intervalles réguliers. Méfiez-vous du boss qui apparaît des quatre côtés du dock et vous lance des boules de feu. Si par malheur vous vous trouvez en difficulté, dissimulez-vous derrière de hautes caisses. De même si vous êtes blessé, attendez quelques instants en sécurité afin que votre barre de vie remonte quelque peu. Ensuite patientez jusqu'à ce que le monstre ne soit pas trop près, et foncez vous placer sous le laser dès que vous en avez l'occasion. Vous obtenez ainsi un pouvoir spécial dès que celui-ci vous touche, vous permettant de propulser des sortes de boules d'énergie. Visez le coeur rouge flamboyant du monstre, et au bout de cinq ou six impacts, vous viendrez à

bout de la bête immonde. Bougez tout le temps afin d'éviter ses attaques, et vous ne devriez pas avoir de problèmes. Un conseil dès que vous êtes à court de pouvoir, retournez sous le mécanisme étrange, et rechargez-vous. Voilà vous avez terminé le jeu, et rentrez en bateau vers la civilisation. Mais est-ce vraiment terminé ?

Niveau Spécial : Attente de la mort
Ce niveau n'apparaît que si une fois le jeu terminé vous choisissez de sauvegarder vos données, et que vous débutez ensuite une nouvelle partie. Vous n'avez rien de spécial à faire. Laissez aller les conversations, et tout d'un coup vous serez attaqué par les autres détenus. Attendez un peu et d'un coup, après l'apparition en vision de votre monstre interne, laissez exploser votre colère. Transformez-vous en créature féroce et exterminez tout le monde. Votre famille apparaît alors avec le boss de fin en arrière-plan, et regrette votre violence.
Vous enchaînez alors avec le premier niveau.

The Terminator : Future Shock

© Bethesda Softworks

CHEAT CODES

Pour activer les cheat codes, sur clavier AZERTY, appuyez simultanément sur ALT et * (pas l'étoile du pavé numérique), puis entrez les codes :

FIREPOZER	Toutes les armes
SUPERUWI	Super arme
BQNDQID	Vie et armure au maximum
TURBO	Vitesse +50%
NEXT,ISSION	Mission suivante
ICANTSEE	Viseur infrarouge
COUNTERS	Affiche votre position et le nombre d'objectifs restant à accomplir
HELLO	Surprise
ZHOQ,I	Montre votre handle
GQRBLE	Affiche le code tapé (pas d'autre effet visible)
VERSIONID	

The Thing

© Vivendi Universal Games / Konami 2002

SE MONTRER PERSUASIF

Lorsque le niveau de confiance d'un personnage est orange et qu'il refuse de vous rendre service, passez en vue subjective et braquez-le (à la tête) pendant 3 secondes. Il ne vous fera toujours pas confiance mais il vous obéira.

TRAILER CACHÉ

Lorsque vous serez sur le menu, attendez un peu sans rien faire pour voir un trailer du jeu.

CHEAT MODE

Attention, cette astuce nécessite un minimum de connaissance en informatique car il faut trafiquer la base de registre. En cas de mauvaise manipulation, Il est possible d'endommager le système d'exploitation. Lancez le programme Regedit, et utilisez l'option appropriée pour faire une copie de sauvegarde du fichier.
Allez ensuite à :
HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0
Créez une nouvelle chaîne de valeurs que vous appelerez par l'un des noms suivants l'effet désiré :

PlayerInvulnerable pour être invincible
NPCInvulnerable pour que les alliés soient invincibles
FullWeaponEquip pour avoir toutes les armes
DoInGameLoadSave pour pouvoir sauvegarder et charger pendant le jeu (touche esc)

Modifiez ensuite la chaine que vous aurez créer (clic droit, modifier) et placez la valeur à 1 (ou à 0 pour désactiver le code). Sauvegardez le fichier puis lancer le jeu.

The Typing of the Dead

© Empire Interactive / Smilebit 2000

OPTION CACHÉE CONTRE L'ORDINATEUR

Entrez **DOAKSIM** en guise de mot de passe.

CHEAT CODES

Entrez l'un des mots de passe suivants pour avoir des continues illimités, tous les Bosses en Boss Mode, tous les niveaux en mode Drill, et tous les personnages en mode contre l'ordinateur.

```
KIKMAHP
DKRORCR
STKZJGH
```

The Ultimate Doom : Thy Flesh Consumed

© GT Interactive 1995

CHEAT CODES

Tapez les codes suivants au cours du jeu :

`IDBEHOLD` Suivi par :

- `S` Mode berserk (folie furieuse)
- `V` Invulnérabilité temporaire
- `I` Invisibilité partielle
- `R` Combinaison anti-radiations
- `Q` Carte du tableau en cours
- `L` Lunettes infragrouges

`IDCHOPPERS` Vous donne la tronçonneuse

`IDCLEVxy` Permet de changer de niveau pendant le jeu : x correspond à un numéro d'épisode et y correspond à un numéro de niveau. Pour chaque épisode, il existe un niveau caché qu'il est possible d'atteindre avec y = 9.

`IDDAD` Invulnérabilité (même code pour revenir au mode normal).

`IDDT` Rend toute la carte visible. En tapant le code une seconde fois, tous les éléments apparaissent (y compris les monstres)

`IDFQ` Donne le plein de munitions, toutes les armes et 200% d'armure (v1.666 ou +).

`IDKFQ` Donne le plein de munitions, toutes les armes, 200% d'armure et toutes les clés.

`IDSPISPOPD` Permet de passer à travers les murs et les portes.

`ID,YPOS` Coordonnées

Ces codes ne fonctionnent pas en mode Nightmare, à l'exception des codes : IDCLEVxx, IDDT.

The Void

© Mamba Games / Ice-Pick Lodge 2009

CHEAT CODES

1. Cherchez le fichier **config.xml** qui se trouve dans le répertoire du jeu "game\data" et ouvrez-le avec un éditeur de texte.
2. Trouvez la ligne contenant : <FullScreen/>
3. sous cette ligne, entrez : <Console/>
4. Sauvegardez le fichier et lancez le jeu.
5. En cours de partie, activez la console en appuyant sur ~ ou ' (ou ² selon la version du jeu), puis saisissez les codes.

`/open_zone #`	Obtenir le glyphe n°#
`/giveall`	Obtenir tous les glyphes
`/stronger`	Obtenir tous les glyphes d'attaque
`/add_fl # X`	Obtenir la Lympha n°# (1 à 6) en quantité X
`/add_al # X`	Obtenir la Nerva n°# (1 à 6) en quantité X
`/die`	Tuer en un coup (duel uniquement)

The Westerner

© Focus / Revistronic 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Préambule

Pour voyager, votre cheval a besoin de manger des carottes. Vous pouvez toujours en acheter, mais je vous conseille plutôt, dès que c'est possible, de vous constituer une réserve de ces légumes en arrosant les potagers que vous trouverez sur votre chemin. C'est un peu plus long car il faut faire de multiples allers-retours entre la source d'eau et le jardin, mais au moins c'est gratuit ! Autre petite chose à savoir : il est conseillé de parler à tout le monde et d'épuiser les différents sujets de discussion. Bon, et bien je crois que c'est tout, alors en route pour l'aventure !

La ferme des Bannister

Vous vous réveillez au petit matin dans une chambre de la ferme des Bannister. Il vous faut tout d'abord récupérer vos affaires. Regardez dans le tiroir : il y a les **pistolets**. Hélas, ceux-ci sont en plastiques, ça doit être le fils des Bannister qui a fait l'échange. Pendu contre le lit, votre **ceinturon** n'attend que vous. Récupérez aussi la **corde**. Entrez dans la pièce principale. Sur l'armoire prenez une **pomme**. A côté de la cheminée se trouve un **soufflet**, en outre **4 dollars** sont dans le tiroir. Avant de sortir, profitez-en pour épuiser les sujets de discussion avec Stella. Une fois à l'extérieur, prenez la **chaussette** dans le panier à linge. Puis, récupérez le **seau** et le **tronc** à côté des toilettes. Dans les box récupérez la **selle de cheval**, la **corde** et la **scie**. Ensuite, allez voir votre cheval dans l'enclos et mettez la selle en place. Si vous essayez de le monter, il ne voudra pas avancer car il a faim. Pour le nourrir il n'existe qu'une solution : lui donner des **carottes**. Pour cela, il va vous falloir arroser le potager. Mettez votre seau sous la pompe à eau et actionnez là. Versez votre seau plein sur le potager. Il n'est possible de récolter les carottes qu'une fois qu'elles sont arrivées à maturité. Renouvelez l'opération plusieurs fois de façon à avoir un maximum de carottes. Votre cheval réclame 5 carottes pour être totalement rassasié. Ensuite seulement vous pourrez monter à cheval et accéder à la carte.

La ferme d'Alvin Jones

Epuisez les sujets de discussion avec vos deux amis. Ensuite, prenez le **pied de biche** à côté de la cheminée et fouillez les tiroirs ainsi que l'armoire, vous y trouverez **6 Dollars**. Entrez dans la chambre qui se trouve à l'étage pour prendre **12 dollars** dans les tiroirs. Toujours à l'étage, prenez le **panier** et déplacez l'escabeau. Vous accédez à une petite corniche. Au bout de celle-ci une corde descend dans l'enclos du cochon en contrebas. Impossible d'y accéder pour l'instant car l'animal est présent. Redescendez et sortez pour parler avec Alma. Prenez le **seau** et allez voir le puits. Utilisez la corde puis le seau pour pouvoir puiser de l'eau et arroser le potager si vous êtes à cour de carottes. Derrière la maison se trouve un étau très utile pour tenir le bois. Utilisez votre tronc dessus, puis votre scie. Vous obtenez **2 morceaux de bois**. Maintenant, allons voir le cochon. Dans son enclos se trouve une roue qui vous serait bien utile. Regardez la gamelle de l'animal : elle est vide. Hélas, il n'a que faire de vos carottes. Si vous allez demander à Alma ce qu'il mange elle vous dira qu'il est difficile et qu'il n'accepte que du poisson frais. Alvin pêche de temps en temps mais ne vous offre pas de poisson. Laissons cela pour l'instant et reprenons la route.

L'école

Entrez dans l'école. Après la scène cinématique, récupérez votre **chapeau** et votre **pistolet**. Dans l'un des bureaux des élèves se trouve une **règle pliante**. Dans le bureau de la maîtresse vous trouverez un **stylo** et **5 Dollars**. Ressortez, et allez parler à la petite fille sur la balançoire. Epuisez tous les sujets de discussion. Elle vous demande un portrait de Jesse James pour vous prêter son chien. Comme vous n'en avez pas pour le moment, allons en ville.

La ville

Le saloon
Essayez de monter au premier étage : le barman vous précise que vous ne pouvez monter que si vous voulez prendre un bain. Acceptez, il vous en coûtera 3 Dollars. Il vous donne la **clef de la salle de bains**. Vous y trouvez un **savon** et des **allumettes**. Entrez dans la pièce qui fait face à la salle de bains. Vous rencontrez un médecin qui possède un portrait de Jesse James. Evidemment, il vous le faut, mais le docteur vous demande en échange de lui arracher une dent. Pour cela, vous avez besoin d'une pince et d'une bonne bouteille de whisky Triple X. Mais finissons d'abord de visiter les lieux. Dans la chambre du médecin, prenez la **mallette** sur le lit, la **clef de l'hôtel** sur la table et les quelques **dollars** dans les différents meubles. Entrez dans la dernière pièce non visitée pour récupérer un peu d'**argent** et le **coussin** sur la chaise.

La banque
Parlez au banquier pour ouvrir un compte (un dollar est suffisant). Pour cela, il vous faut un justificatif de domicile : donnez lui la clef de l'hôtel. Une fois le compte ouvert, vous obtenez un **livret A** et vous pouvez demander un crédit.

La gare
Envoyez un télégramme au président de la république. Il vous en coûtera 4 Dollars, mais ça vaut le coup faites moi confiance. Ensuite, entrez dans la gare et prenez les **lunettes** sur le journal. Sortez dans la cour. Vous y trouvez une **brouette pliante** et un **tronc**. A présent, demandez à la personne des télégrammes s'il a quelque chose pour vous. Le président vous a accordé **20 dollars** ! Envoyez un nouveau télégramme, mais à votre tante Philomène cette fois. Ca ne coûte que 2 Dollars et ça peut rapporter gros. Mais en attendant la réponse, allons faire quelques emplettes.

Le magasin
Achetez les **pinces** (2 Dollars), et le **whisky Triple X** (7 dollars). Dites au vendeur que vous voulez de la dynamite. Il vous précisera qu'il vous faut une autorisation du shérif et un chèque certifié de la banque de 100 Dollars. Entrez dans la pièce du prêt-à-porter (5 Dollars) et prenez le **chapeau noir**. Enfin, achetez 2 journaux : le **Morning Sun** (5 Dollars) et l'**Evening Star** (6 Dollars). Lisez-les 3 fois chacun. Revenez à la gare pour recevoir le message de votre tante Philomène qui vous donne **10 Dollars**, et envoyez un autre télégramme à Bison Futé.

Le bureau du shérif et la prison
Allez derrière le bâtiment pour pouvoir parler au prisonnier Tom Postom grâce à la fenêtre. Ensuite, entrez et dites au shérif que vous êtes son avocat, épuisez les possibilités de discussion. Revenez à la gare et prenez l'argent de Bison Futé (**40 Dollars**). Profitez-en pour envoyer un nouveau télégramme au Docteur.

Le magasin
Puisqu'on a un peu de temps avant de recevoir la réponse, finissons nos achats. Il vous faut la **tyrolienne** (5 Dollars), le **télégraphe portable** (8 Dollars), le **cric** (8 Dollars), et le **télé-harnais** (12 Dollars). Retournez à la gare pour prendre les **30 Dollars** du docteur.

Le pont
Suivez le chemin de fer. Vous arrivez devant une draisine. Utilisez-la et dirigez-vous vers le chemin de droite. Vous êtes au pont. Empruntez de nouveau la draisine pour passer le pont. Vous arrivez de l'autre côté et vous pouvez ramasser une **hache** et une **corde**. Revenez en ville et utilisez la corde sur la poulie de l'étable. Vous pourrez ainsi réussir à lever la lourde barre de bois qui bloque l'entrée. A l'intérieur vous trouverez un **harnais** et une nouvelle **corde**. Maintenant, revenez au pont et montez sur le poteau télégraphique grâce au harnais et branchez votre télégraphe portable sur le fil. Vous allez vous faire passer pour le marshall et envoyer un télégramme au shérif Brown. Descendez du poteau et dirigez-vous sous le pont. Il y a un petit ruisseau avec des truites. Il vous en faut une pour le cochon d'Alvin. Posez le panier au bord de l'eau et tentez d'attraper la truite en cliquant dessus. Il vous faut arriver à être assez précis pour faire en sorte qu'elle sorte de l'eau et aille s'échouer droit dans votre panier. Alors patience si vous n'y arrivez pas du premier coup. Une fois que vous avez attrapé la **truite**, revenez en ville et parlez à l'opérateur de la gare qui vous remettra le **télégramme** que vous avez vous-même envoyé en vous faisant passer pour le marshall.

Le bureau du shérif et la prison
Allez remettre le faux télégramme au shérif. Celui-ci va s'absenter. Parlez à Tom (le prisonnier). Il vous dira qu'il voit une

clé mais qu'il ne peut pas l'atteindre. Donnez-lui la règle pliante pour le dépanner. Il vous remet la **clef en fer**. Elle sert à ouvrir le bureau du shérif. Entrez et récupérez le **diplôme de shérifologie** sur le mur ainsi que de l'**argent** dans les tiroirs et une **cape rouge**.
Montrez cette cape au taureau à l'arrière de la prison et celui-ci va défoncer le mur. Tom est dorénavant libre.

Le saloon
Parlez à Willie. Puisqu'il ne veut rien vous dire, allez demander au barman qui il est. Il vous faudra lui donner 5 Dollars pour avoir l'information. C'est un contrebandier. Une fois que les présentations sont faites, demandez à Willie une **autorisation pour acheter de la dynamite**. Dites que vous n'avez que 10 Dollars et il vous fera une remise. Ensuite, achetez lui de l'**huile pour robots**. Demandez à Willie de vous faire un prix d'ami et il vous la cédera à 25 Dollars. Vous pouvez aller arracher la **dent** du docteur au premier étage puisque vous avez le whisky et les pinces. Une fois ceci fait, prenez le **portrait de Jesse James** sur le bureau.

L'école

Passez derrière l'école pour récupérer le **pied de biche**. Puisque nous avons le portrait de Jesse James dans notre inventaire, profitons-en pour le donner à la petite fille qui joue sur la balançoire. Elle vous permettra d'utiliser son chien. Il faut lui faire renifler la chaussette que vous avez trouvé au début du jeu dans la ferme des Bannister. Il se lancera alors sur la piste de Billy. Suivez-le. Vous arrivez devant un arbre. Utilisez la corde pour monter dans la cabane. Parlez aux deux gamins jusqu'à ce qu'ils vous disent où sont les **pistolets**. Entrez dans les toilettes pour les récupérer. Une fois que vous les avez, retournez vers votre cheval. Une cinématique se déclenche et vous faites la connaissance de Livy. Parlez-lui de l'institutrice. Elle vous apprendra que vous devez ressembler au docteur en vous déguisant pour pouvoir entrer dans le ranch de Starek. Il vous faut : des lunettes, une mallette, une veste et un chapeau. Si vous avez bien suivi la solution, il ne devrait vous manquer que la veste. Pour vous la procurer c'est très simple. Utilisez le cric sur la calèche. En s'élevant, celle-ci va faire tomber le docteur. Vous devez cliquer dessus pour lui prendre sa **veste salle**. Hélas, elle est tellement dégoûtante qu'elle ne fait pas encore l'affaire. Il va donc falloir la nettoyer, pour cela, retournez dans la ferme des Bannister.

La ferme des Bannister

Demandez à Stella de vous nettoyer la veste. Mettez le savon sur le lavoir et la veste salle dans le panier à linge. Retournez voir Stella. Elle sort vous laver le vêtement. Parlez-lui et prenez la veste trempée. Stella vous dit que vous pouvez utiliser sa cheminée pour la faire sécher plus vite. Il vous faut du bois. Mettez le bois coupé sur la souche d'arbre face à la pompe à eau, et coupez-le avec la hache. Vous obtenez du **petit bois**. Renouvelez l'opération jusqu'à avoir 4 morceaux de petit bois dans votre inventaire. Allez les mettre dans la cheminée puis utilisez les allumettes pour faire prendre le feu et le soufflet pour l'attiser. Enfin, pendez la veste trempée sur le porte-tisonnier. Attendez un peu jusqu'à ce que la **veste** soit sèche. Entrez dans la chambre de Stella en utilisant la clef de la salle de bain. Vous y trouverez un **titre de propriété**.

La ferme d'Alvin Jones

Nous allons récupérer la roue pour réparer la calèche de Livy. Pour cela, il va falloir immobiliser le cochon pour que Fénimore puisse entrer dans son enclos. Mettez la truite dans sa gamelle. Dès que le porc se met à la manger, abaissez la petite porte sur sa tête et il sera immobilisé. Soyez assez rapide car si vous ne réussissez pas, il vous faudra aller chercher un autre poisson sous le pont. Ensuite, rendez-vous à l'étage de la maison. Tom est caché dans l'armoire. Donnez lui l'autorisation TNT, le diplôme de shérifologie et le stylo. Il pourra ainsi reproduire la signature du shérif et vous remettra une **autorisation TNT signée**. Voilà une bonne chose de faite. Mais revenons à nos oignons, ou plutôt, à notre roue. Pour accéder à l'enclos du cochon vous devez accéder à la corniche en montant sur l'escabeau. Ensuite, utilisez la tyrolienne sur la corde et vous pourrez tranquillement vous laisser glisser. Dans le coin en bas à droite de l'enclos, vous trouvez un **pied de biche** qui vous sera utile pour déplacer la **roue**. Une fois que celle-ci est contre l'arbre, utilisez la brouette dépliante pour l'amener jusqu'à la calèche.

L'école

Utilisez la roue sur la calèche pour la réparer. Ensuite, donnez à Livy le chapeau noir, la veste, la mallette et les

lunettes. Après la petite séance d'essayage, elle vous dira que vous ressemblez au docteur mais que vous êtes un peu maigrichon. Donnez-lui le coussin pour compléter le déguisement et vous pourrez alors accéder au ranch de Starek.

Le ranch de Starek

Une fois que la cinématique est finie, dirigez-vous à droite et entrez dans la cuisine. Demandez à Livy de vous ouvrir la fenêtre. Essayez de prendre le livre sur la table. Livy refuse. Donnez-lui la dent pour pouvoir lui prendre le **livre sur la Rome Antique**. Ressortez et prenez la **lampe à pétrole** sur le banc. Passez par la fenêtre pour pouvoir entrer dans la chambre de l'institutrice. Fouillez pour trouver quelques **Dollars** et un **livre sur la Renaissance**. Sortez par la porte et fouillez un peu. Il y a quelques **dollars**, un **livre sur le Moyen-âge**, un **livre sur la Grèce** et un **livre sur la préhistoire**. Dans le bureau de Starek, récupérez l'**appareil photo** sur le fauteuil. Il faut maintenant aller placer les 5 livres sur les étagères de la bibliothèque. Une fois que c'est fait, il faut les pousser dans l'ordre chronologique : préhistoire, Egypte, Grèce, Rome, Moyen-âge, Renaissance, moderne. Un passage secret s'ouvre. Empruntez-le avec votre lampe à pétrole. Vous vous retrouvez dehors face à votre cheval. Retournons en ville.

La ville

Utilisez la draisine et dirigez vous vers la gauche. Vous arrivez au stand de tir. Mais avant de jouer, remplacez le lubrifiant qui se trouve sous la grosse machine par l'huile frelatée. Maintenant vous pouvez commencer à jouer. Vous devez réussir 4 niveaux de tir. Normalement, c'est après le duel avec le robot au cinquième niveau que vous gagnez la Winchester. Mais grâce à l'huile frelatée, celui-ci va tomber en panne. Vous n'aurez donc pas à l'affronter et la **Winchester** tant convoitée sera à vous.

Maintenant, direction la banque pour demander un chèque certifié nécessaire à l'achat de dynamite. Donnez le titre de propriété au banquier qui vous remettra le **chèque certifié**. Maintenant, vous avez tout ce qu'il faut pour acheter de quoi tout faire péter ! Direction le magasin. Donnez le chèque et l'autorisation TNT signée au vendeur. Il vous remet la **dynamite**. Vous avez de quoi faire sauter le pont. Utilisez votre télé-harnais sur le pont. Une fois suspendu, posez la dynamite. Redescendez et allez vous planquer un peu à l'écart pour tirer sur l'explosif avec votre Winchester. Une fois que le pont est détruit rendez-vous au saloon.

Les Duels de Tabasse & Co
Nous allons faire des duels de Tabasse & Co au saloon de la ville. Le principe est simple : un des deux candidats fait une phrase et l'autre doit répondre par une rime. C'est le jeu favori de Shorty. Pour lui rabattre un peu son caquet et l'empêcher de vous suivre partout, il faut que vous gagniez contre lui. Au début, vous n'avez aucune rime. Il va donc falloir en apprendre. Pour cela, adressez vous à Lefty qui est accoudé au bar. Il vous donnera un exemple. Ensuite, il faut jouer plusieurs fois pour apprendre peu à peu de nouveaux débuts et fins de phrase. Lorsque c'est à vous de jouer, dites-lui un début de phrase pour lequel vous n'avez pas encore de rime. Avec un peu de chance il connaîtra la bonne réplique et vous pourrez la ressortir plus tard. Je vous conseille de noter les débuts et les fins de phrases que vous avez, vous pourrez ainsi vous concentrer sur celles qui vous manquent. Si vous gagnez une partie, sortez du saloon et revenez tout de suite à la charge. Au bout de quelques victoires, vous aurez affaire à Gordo puis à Mel. Ces deux personnes ne connaissent pas les mêmes rimes. Cela vous permettra de vous perfectionner. Si vous commencez à revoir toujours les mêmes phrases, vous pouvez toujours aller voir Shorty qui en a peut-être de nouvelles. Lorsque votre collection est quasi-complète vous pouvez essayer de le battre. Voici la liste des rimes pour vous aider, mais sachez que vous ne pourrez les dire que si vous les avez déjà entendu :

boule	maboule
chocottes	bottes
cimetière	derrière
cocottes	potes
écroules	maboule
fanfaron	cochons
gamin	malin
glotte	potes
mauviette	chaussettes
mort	sort

peur	vainqueur
phrase	nase
prières	civière
pâle	hôpital
périphrase	nase
verre	civière

La défense de la ferme

Une fois que vous avez battu Shorty au Tabasse & Co, vous pouvez aller à la banque sans qu'il vous suive et ainsi pouvoir la braquer en toute quiétude. Pour cela, prenez une photo du banquier avec votre appareil. Vous obtenez une **plaque photographique** qu'il va falloir développer. Il y a un révélateur en dessous de la salle du prêt-à-porter du magasin (descendez par l'escabeau). Une fois que la plaque est développée, prenez la **photo**. Si ce n'est déjà fait, parlez au vendeur de votre intention d'acheter du matériel pour défendre une ferme. Il vous dira qu'il vous faut une carte SISA. Allez en parler au banquier qui ne veut pas vous en donner. Placez la photo sur l'appareil de surveillance et utilisez vos pistolets pour braquer la banque. Une fois que le banquier s'est enfermé, ouvrez la porte du guichet avec votre pied de biche. Prenez la **carte SISA**, puis donnez-la au vendeur. Une cinématique se déclenche dans laquelle vous allez tomber dans une embuscade tendue par les hommes de main de Starek. Il va falloir les abattre en tirant grâce au bouton droit de votre souris. Attention, car vous n'avez qu'une minute pour tuer les 4 malfrats. Une fois que c'est fait, vous vous retrouverez en ville. Profitez-en pour faire mordiller la pomme par votre cheval. Vous obtiendrez un **trognon**. Allez faire un tour du côté du pont. Le shérif mène son enquête. Posez le trognon de pomme sur le bord de l'eau. Le shérif va croire que c'est celui qui a détruit le pont qui a mordu dans la pomme. Retournez à la ferme d'Alvin qui est dorénavant fortifiée. Dans la tranchée au bas de l'écran, prenez le **pied Toltèque**. Revenez en ville et utilisez votre dernière découverte sur la zone boueuse qui se trouve derrière le bureau du shérif.

La bataille finale

Allez dans le ranch de Starek. Montez dans la chambre de Rhiannon et sautez par la fenêtre. Faites comme si vous vouliez vous rendre dans la cuisine. Une cinématique se déclenche. Vous êtes dans la bataille finale. En bas de l'écran, vous voyez le portrait des personnes que vous pouvez utiliser en clair. Vous commencez avec Fénimore. Il faut toucher Floyd et Starek jusqu'à ce que leur portrait devienne rouge (soyez précis). Ensuite, vous pourrez prendre Rhiannon. Tirez sur la tour pour la détruire. Prenez Alma et tirez sur la tour : elle tombe. Avec Tom, tirez dans les boîtes pour pouvoir atteindre l'homme qui se planque à l'arrière. Prenez Alvin pour tirer sur l'arbre du fond. Enfin, faites en sorte que Joe abatte le dernier méchant. Voilà, vous avez fini The Westerner ! Vous pouvez savourer le petit bêtisier.

The Wheel of Time

© GT Interactive / Legend Entertainment

CHEAT CODES

Tapez les codes suivants dans le menu de la console:

`God`	Mode god
`All spells`	Munitions
`Fly`	Mode vol
`Walk`	Mode marche

The Witcher

© Atari / CDProjekt 2007

COMPÉTENCES ILLIMITÉS

Lorsque vous gagnez un niveau, procédez comme d'habitude en méditant et en attribuant vos points de compétence librement. Ensuite, revenez sur l'écran des compétences et faites un clic droit sur chacune des compétences que vous venez d'acquérir. Vous devriez alors entendre un son. Il ne vous reste plus qu'à méditer à nouveau pour regagner tous vos points de compétence.

RECETTE ALCHIMIQUE

Voici la recette de quelques élixirs, huiles et explosifs. Prenez d'abord l'ingrédient qui définit ce que vous voulez obtenir (l'alcool pour les élixirs, la graisse pour l'huile et la poudre pour l'explosif). Ensuite il vous suffit de suivre la recette.

Les Elixirs

Baiser: 2 Vitriol + 1 Vermillion
Blizzard: 2 Vitriol + 2 Rebis
Chat: 1 Rebis + 2 Quebrith
Chat-huant: 1 Vitriol + 2 Ether
Décoction de Raffard le Blanc: 1 Vitriol + 1 Rebis + 2 Hydragenum
Exelcio: 1 Quebrith + 2 Hydragenum + 2 Vermillon
Foret de Maribor: 2 Rebis + 1 Ether + 1 Quebrith
Glouton: 2 Ether + 1 Quebrith + 1 Hydragenum + 1 Vermillon
Hirondelle: 1 Vitriol + 2 Rebis + 1 Ether
Infusion de Vries: 1 Rebis + 1 Ether + 2 Quebrith + 1 Hydragenum
Larme d'épouse: 1 Rebis + 1 Ether + 1 Quebrith
Loriot doré: 2 Vitriol + 2 Ether
Loup: 2 Vitriol + 2 Hydragenum + 1 Vermillon
Miel Blanc: 1 Vitriol + 1 Rebis + 1 Ether
Mouette Immaculée: 2 Vitriol + 1 Rebis
Pie-grèche: Rebis + 1 Quebrith + 1 Hydragenum + 2 Vermillon
Sang Noir: 3 Vitriol + 1 Rebis + 1 Ether
Saule: 2 Ether + 1 Quebrith
Tonnerre: 1 Vitriol + 1 Rebis + 1 Hydragenum + 2 Vermillon

Les Explosifs

Rêve du Dragon: 1 Rebis + 1 Quebrith + 2 Hydragenum + 1 Vermillon
Vess-de-loup du diable: 1 Rebis + 2 Ether + 1 Hydragenum

Les Huiles

Argentia: 1 Rebis + 2 Quebrith + 2 Hydragenum
Huile contre les charognards: 2 Vitriol + 1 Ether

Huile contre les Insectoïdes: 1 Rebis + 1 Ether + 1 Quebrith + 1 Vermillon
Huile contre les Ornithosaures: 1 Vitriol + 1 Rebis + 1 Quebrith + 1 Hydragenum
Huile contre les Spectres: 1 Vitriol + 1 Rebis + 1 Ether
Huile contre les Vampires: 1 Vitriol + 2 Quebrith + 1 Hydragenum + 1 Vermillon

The Witcher - Enhanced Edition

© Atari / CDProjekt 2008

COMPÉTENCES ILLIMITÉS

Lorsque vous gagnez un niveau, procédez comme d'habitude en méditant et en attribuant vos points de compétence librement. Ensuite, revenez sur l'écran des compétences et faites un clic droit sur chacune des compétences que vous venez d'acquérir. Vous devriez alors entendre un son. Il ne vous reste plus qu'à méditer à nouveau pour regagner tous vos points de compétence.

RECETTE ALCHIMIQUE

Voici la recette de quelques élixirs, huiles et explosifs. Prenez d'abord l'ingrédient qui définit ce que vous voulez obtenir (l'alcool pour les élixirs, la graisse pour l'huile et la poudre pour l'explosif). Ensuite il vous suffit de suivre la recette.

Les Elixirs

Baiser: 2 Vitriol + 1 Vermillion
Blizzard: 2 Vitriol + 2 Rebis
Chat: 1 Rebis + 2 Quebrith
Chat-huant: 1 Vitriol + 2 Ether
Décoction de Raffard le Blanc: 1 Vitriol + 1 Rebis + 2 Hydragenum
Exelcio: 1 Quebrith + 2 Hydragenum + 2 Vermillon
Foret de Maribor: 2 Rebis + 1 Ether + 1 Quebrith
Glouton: 2 Ether + 1 Quebrith + 1 Hydragenum + 1 Vermillon
Hirondelle: 1 Vitriol + 2 Rebis + 1 Ether
Infusion de Vries: 1 Rebis + 1 Ether + 2 Quebrith + 1 Hydragenum
Larme d'épouse: 1 Rebis + 1 Ether + 1 Quebrith
Loriot doré: 2 Vitriol + 2 Ether
Loup: 2 Vitriol + 2 Hydragenum + 1 Vermillon
Miel Blanc: 1 Vitriol + 1 Rebis + 1 Ether
Mouette Immaculée: 2 Vitriol + 1 Rebis
Pie-grèche: Rebis + 1 Quebrith + 1 Hydragenum + 2 Vermillon
Sang Noir: 3 Vitriol + 1 Rebis + 1 Ether
Saule: 2 Ether + 1 Quebrith
Tonnerre: 1 Vitriol + 1 Rebis + 1 Hydragenum + 2 Vermillon

Les Explosifs

Rêve du Dragon: 1 Rebis + 1 Quebrith + 2 Hydragenum + 1 Vermillon
Vess-de-loup du diable: 1 Rebis + 2 Ether + 1 Hydragenum

Les Huiles

Argentia: 1 Rebis + 2 Quebrith + 2 Hydragenum
Huile contre les charognards: 2 Vitriol + 1 Ether

Huile contre les Insectoïdes: 1 Rebis + 1 Ether + 1 Quebrith + 1 Vermillon
Huile contre les Ornithosaures: 1 Vitriol + 1 Rebis + 1 Quebrith + 1 Hydragenum
Huile contre les Spectres: 1 Vitriol + 1 Rebis + 1 Ether
Huile contre les Vampires: 1 Vitriol + 2 Quebrith + 1 Hydragenum + 1 Vermillon

Theme Hospital

© Bullfrog / Electronic Arts 1997

NETTOYAGE

Si les trous de souris vous gènent, prenez le distributeur et positionnez-le sur le trou pour qu'il disparaisse. Cette astuce fonctionne aussi avec les détritus.

AVOIR BEAUCOUP D'ARGENT

1ère méthode

Pour avoir beaucoup d'argent, éditez une sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal, puis allez à l'offset 61A95 en hexa (400021 en décimal) et mettez FF FF FF. L'argent ne sera pas entièrement affiché, mais il sera bel et bien là.

2ème méthode

Notez la somme d'argent dont vous disposez et sauvegardez la partie. Convertissez cette somme en hexadécimal (ex : $50000 => C3 50). Editez le fichier de sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Recherchez la chaine hexa du montant mais à l'envers (ex : pour C3 50, recherchez 50 C3). Remplacez toutes les occurences de 50 C3 par FF FF. Pour encore plus d'argent, rajoutez un FF après (à la place du 00).

ARGENT ET SCIENCE

Une fois l'apparition du fax, cliquez avec la souris sur les touches suivantes du clavier du fax : 24328. Ensuite, cliquez sur envoyer (bouton vert). Une sonnerie retentira. Une fois dans le jeu, appuyez sur les touches :

SHIFT et C pour avoir plus d'argent
CTRL et C pour avoir toutes les recherches
CTRL et M pour finir le mois
CTRL et Y pour finir l'année
F8 pour finir le niveau en perdant
F12 pour finir le niveau en gagnant

Toujours sur le clavier du fax, si vous tapez 7287, vous finirez le niveau et irez à un niveau secret (niveau des rats).

MUSIQUES PERSONNALISÉES

Copiez un fichier au format MIDI dans le sous-répertoire MIDI du sous-répertoire SOUND du jeu. Lancer le fichier .BAT avec le nom du fichier midi mais sans l'extension. L'utilitaire recopiera votre fichier midi sous une autre extension et vous pourrez l'écouter avec le jukebox de THEME HOSPITAL.

CHOIX DU NIVEAU

Sous Dos, lancez le jeu suivis de l'option -Lx (où x représente le numéro du niveau choisi, entre 1 et 14)

TRAITER LES CAS DE VOMISSEMENTS

Il peut arriver que vos patients soient pris de nausées et que vos balayeurs ne puissent pas affronter la charge de travail que représente le nettoyage de toutes ces flaques. Dans ce cas, deux solutions :

1ère méthode

Au lieu de faire venir plus de balayeurs, vous pouvez mettre une plante aux endroits où vos patient ont vomis.

2ème méthode

Licenciez la(les) réceptioniste(s) pour que vous n'ayiez plus de nouveaux arrivants. Vous pourrez alors évacuer peu à peu les patients et permettre un nettoyage complet par les agents de maintenance.

MODIFIER LES PARAMÈTRES DE VICTOIRE OU DE DÉFAITE

Allez dans le répertoire LEVELS et éditez les fichiers FULLxx (où xx est un numéro du niveau). Recherchez les lignes "win_criteria...". Dans la 3ème colonne de chiffres, modifiez par exemple le nombre de patients à guérir, le niveau de réputation à acquérir, l'argent, etc. Sauvegardez la modification et relancez le jeu.

TOUTES LES RECHERCHES

Faites le 24328 sur le fax et apputez sur CTRL + SHIFT + C

DÉCHETS SUPPRIMÉS

Si vous avez des problèmes avec le nettoyage, sauvegardez la partie et relancez-la. Tous les déchets auront été supprimés.

CHOIX DU NIVEAU

Pour choisir votre niveau, il vous faut d'abord créer un raccourci bureau vers l'executable de Theme Hospital si ce n'est pas déjà fait. Faites un clic droit sur ce raccourci, puis sur "propriétés" dans le menu contextuel. Choisissez l'onglet "Raccourci", et à la ligne "Cible" ajoutez **-L#** à la fin de la ligne de commande d'origine, # étant le numéro du niveau que vous souhaitez atteindre (1, 2, 3 etc). Cela devrait donner quelque chose comme ceci :
C:GamesTHospitalHospital.exe -L#.
Vous n'avez plus qu'a lancer le jeu avec ce raccourci.

Theme Park

© Electronic Arts / Bullfrog 1994

CHEAT MODE

Tapez HORZA comme surnom pour avoir accès aux raccourcis clavier suivants :

CTRL + C Augmente le capital
CTRL + W Permet d'installer certaines attractions et boutiques
ALT + W Pour accéder aux attractions
SHIFT + W Pour décorer le parc selon vos goûts

Attention : il semblerait qu'un usage répété de ces codes provoque des bugs, voire des plantages.

PATCH POUR AVOIR BEAUCOUP D'ARGENT

Grâce à un éditeur hexadécimal, éditez votre sauvegarde. Au secteur 0, offset 0A (10 en décimal), mettez FF FF FF et vous aurez beaucoup d'argent (plus de 16 millions!).

STRATÉGIES À SUIVRE

Conseils de base

Les clients sont très exigeants et ne sont pas faciles à satisfaire : la moindre erreur que vous ferez les rendra très vite mécontents. Pour éviter cette extrémité, vous devez toujours écouter ce qu'ils disent. Gardez un oeil sur les bulles de pensées qui apparaissent au-dessus de la tête des clients, et réagissez en conséquence. Si beaucoup de personnes ont faim dans la même zone, vous devez envisager la construction d'un stand de restauration dans les environs. De même, si plusieurs personnes sont mécontentes des prix pratiqués ou des récompenses des stands de jeux, vous devrez baisser les uns et augmenter les autres.
N'essayez pas de construire un parc géant dès le départ. Commencez par un rentable et fiable. De cette façon, vous n'aurez pas à courir d'un bout à l'autre pour régler les problèmes. Procédez doucement mais sûrement. N'hésitez pas à retirer les attractions mal placées. Il vaut mieux perdre de l'argent et reconstruire ailleurs.

Les attractions

C'est le parc doté de nombreuses attractions qui a le plus de chance de rapporter de l'argent. Et l'argent vous permettra de consacrer plus d'argent dans les recherches. Les clients préfèrent en général une grande diversité dans les attractions. Cela ne veut pas dire que vous devez absolument construire chacune des attractions disponibles, mais il vaut mieux donner la priorité aux nouvelles. Comme les attractions s'usent avec le temps, il faudra très vite penser à le réparer. A ce moment-là, vous pouvez vendre l'attraction en question et la remplacer par une autre en meilleur état. Cela réduit le travail des "mécaniciens" et devrait contenter tout le monde.

Les boutiques et les stands

L'une des principales sources de revenus provient des boutiques et des stands bien placés. Ils rapportent beaucoup, satisfont pleinement les clients mais ils ont deux inconvénients. Le premier est que personne n'aime les parcs sales et mal entretenus. Si trop de détritus jonchent les allées, les clients commenceront à fuir et vous ne remporterez probablement pas beaucoup de récompenses à la fin de l'année. Certaines boutiques comme les "Cafés" ont leurs propres poubelles, et ne posent donc pas autant de problèmes qu'un "Pokey Cola". D'un autre côté, elles sont moins efficaces. Quand vous achetez une boutique qui "engendre" des détritus, assurez-vous d'avoir suffisamment de "balayeurs" pour combattre ce fléau.
L'autre principal problème est l'approvisionnement. Une boutique qui ne possède pas de marchandises ne sert pas à grand chose. Vous devriez toujours surveiller l'état de vos stocks pour ne pas avoir de rupture, et commander les marchandises suffisamment longtemps à l'avance. Essayez de prendre le rythme quant aux commandes, pour ne pas avoir à surveiller chaque boutique individuellement. Si le "conseiller" vous prévient que certaines boutiques sont sur le point d'être en rupture, mais que vous n'avez pas encore commandé de marchandises, parez au plus pressé afin de réduire le temps de fermeture de la boutique. Si vous jouez en mode "bac-à-sable", vous n'avez pas à vous occuper de ça.
Les stands peuvent également rapporter beaucoup d'argent. Mais ils peuvent énerver vos clients s'ils ont l'impression de ne jamais gagner. Essayez d'équilibrer le prix de chaque partie avec les chances de gagner et les récompenses offertes. N'essayer pas de les arnaquer, car ils s'en apercevront très vite et fuiront vos stands. Il vaut mieux un prix modeste avec des récompenses modestes, mais de grandes chances de gagner, qu'un prix prohibitif avec de grosses récompenses et peu de chance. Les stands ont deux autres atouts: ils divertissent les clients (pas autant que les attractions) et ne produisent pas de détritus. Ils sont également plus petits que les attractions et peuvent être insérés un peu partout dans le parc. Là aussi, les clients sont friands de variétés. Evidemment, pour cela, vous devrez effectuer des recherches...

Les "décorations"

Les "décorations" comme les arbres, les barrières et les lacs ne doivent pas être sous-estimées. Un parc non décoré est sinistre et a très peu de chance de remporter des prix de fin d'année. Les "décorations" impressionnent également beaucoup les clients qui viennent pour la première fois au parc. Enfin, ces derniers apprécient beaucoup les "grands huit" qui plongent et virent au milieu d'une forêt...

Le personnel

Le nombre et le type de personnel que vous employez à un moment donné font et défont la réputation de votre parc. Dès que vous commencez à placer les boutiques qui "engendrent" des détritus, vous devriez employer des "balayeurs". De même, dès que vos attractions commencent à tomber en panne, vous devriez employer des "mécaniciens". Les "amuseurs" sont très utiles aussi, surtout quand la plupart de vos attractions sont en réparation, ou quand il pleut.
Les "balayeurs" devraient être embauchés dès que vous voyez des détritus au sol. Surveillez les nouveaux "balayeurs", car ils ne connaissent pas bien votre parc et omettent de nettoyer des zones à risques. Si tel est le cas, vous devriez leur donner des instructions quant à leur ronde. Les "mécaniciens" devraient être embauchés dès que les attractions donnent leurs premiers signes de fatigue. Comme ils passent leur temps à casser la croûte, n'oubliez pas de surveiller. Ils se précipitent naturellement aux attractions en panne, mais quand il y en a plus d'une, c'est à vous de leur indiquer celle à réparer en priorité, tout en fermant les autres. Un "mécanicien" peut efficacement entretenir trois à quatre attractions. Mais cela dépend également de la qualité et de la fiabilité des attractions, si elles sont utilisées souvent ou non, etc.
Une tactique légèrement risquée consiste à ralentir la vitesse d'une attraction endommagée pendant que le "mécanicien" s'occupe d'une autre. Il faut juste espérer qu'il n'y aura pas d'accident. Cette tactique peut être employée quand vous ne disposez que d'un seul "mécanicien". Mais attention, elle peut se révéler désastreuses !
Les "amuseurs" devraient être placés à côté des files d'attentes particulièrement longues pour calmer les clients. Au moins un "amuseur" devra être placé à l'entrée du parc. Il pourra ainsi tenir le parapluie s'il commence à pleuvoir.
Les "gardiens" ne sont nécessaires qu'à l'apparition des "voyous" dans le parc. Si tel est le cas, vous devez vous en occuper immédiatement. Embauchez beaucoup de "gardiens" et essayez de diriger vos clients hors des zones à risque. Les "gardiens" n'escorteront les "voyous" hors du parc que si ceux-ci frappent les clients ou cassent les attractions.

Le design du parc

Quand vous créez votre parc, essayez de ne pas oublier que les clients veulent que chaque chose soit à sa place. Profitez que les clients soient encore contents : placez la "boutique de ballons" juste à côté de l'entrée pour qu'ils y dépensent leur argent. Cela les mettra généralement de bonne humeur pour le reste de la journée. Les clients adorent les attractions et les stands de jeux : essayez donc de réduire leurs déplacements entre deux attractions. Une méthode consiste à avoir des chemins rectilignes bordés d'attractions en tout genre. La sortie de chaque attraction se situera juste à côté de l'entrée d'une autre. Une petite file d'attente devrait relier le chemin à une entrée. Essayez néanmoins de faire en sorte qu'une personne sortant d'une attraction ne se retrouve pas coincée dans la file d'attente d'une autre. Avec cette méthode, les clients zigzagueront entre les attractions, et le temps qu'ils passent à marcher sera réduit au minimum. D'un autre côté, cette méthode ne laisse pas beaucoup de place et lassera très vite.
Si vous commencez à créer un système de chemins complexes, n'oubliez pas de placer les panneaux indicateurs. Une personne cherchant une attraction en particulier est contente de trouver des indications lui permettant d'y accéder, plutôt que d'errer sans fin. De même, les panneaux indicateurs montrant la sortie permettent aux clients mécontents de quitter le parc au plus vite. Les mécontents n'utilisent pas d'attractions, n'achètent rien, mais continuent à errer dans le parc réduisant ainsi le pourcentage des clients contents. La réputation et la popularité de votre parc risquent d'en souffrir.
Une autre méthode consiste à utiliser des sens uniques. Le parc est organisé de telle façon que les clients n'aient pas le choix de leurs déplacements et soient contraints de parcourir les chemins dans un sens précis. Le principal avantage de cette méthode est de vous permettre de vous consacrer aux envies de chaque client. De plus, on n'a plus besoin des panneaux indicateurs. Le principal problème survient quand trop de clients entrent dans le parc. Les files d'attente s'allongent et les clients ne peuvent profiter de toutes les attractions. A cause des sens uniques, ils ne peuvent pas passer une attraction puis y revenir plus tard.

Les récompenses

A la fin de l'année vous verrez différents graphiques sur la "santé" de votre parc. De plus différentes récompenses sont décernées. Ces récompenses sont importantes, car elles améliorent non seulement la réputation du parc mais rapporte également un montant substantiel d'argent dans votre compte. Elles permettent aussi de vous situer par rapport à vos concurrents. Gérez bien votre parc et vous devriez récolter quelques récompenses. Si vous vous concentrez sur une seule récompense, vous pourrez consacrer l'argent gagné aux autres catégories.

Astuces diverses et variées

Ouvrez immédiatement votre parc. Un ou deux clients commenceront à venir même s'ils ne restent pas longtemps. Ralentissez la vitesse du jeu quand vous designez le parc. Cela vous permet de gagner du temps pour placer les attractions. Les nouvelles attractions sont très importantes et vous devriez toujours consacrer quelques investissements dans les recherches. Cela vous aidera à remporter la récompense du parc: "Le plus avancé technologiquement". Quand vous placez les attractions, n'oubliez pas que vous pouvez changer la place des entrées et des sorties. Ca vaut presque toujours le coup d'acheter vos propres actions, non seulement pour éviter d'être acheté par un concurrent, mais aussi parce qu'elles gagnent en valeur.
Chaque fois que vous ajoutez une nouvelle attraction, vous devriez augmenter le prix des billets d'entrée. Plus vous placez d'attractions, et plus vous pouvez les augmenter. Essayer d'acheter les nouvelles attractions dès qu'elles sont disponibles. Si vous remarquez beaucoup de détritus, vous pouvez envisager d'augmenter le prix des stands de restauration. N'oubliez quand même pas de tout nettoyer. Essayez de faire en sorte que les files d'attente soient suffisamment longues pour accueillir tous les clients intéressés par une attraction. Les gens ne font pas la queue s'il n'y a plus de place. Faites en sorte que les "balayeurs" ne travaillent qu'en dehors des boutiques.
Si vous voulez construire plusieurs fois une même attraction, essayer de les placer relativement éloignées les unes des autres.
Surveillez constamment vos stocks de marchandises. Vous pouvez retarder une livraison en effectuant une nouvelle commande. Les grands parcs doivent être surveillés encore plus minutieusement. Les attractions accueillant beaucoup de gens nécessitent des files d'attente plus longues. Pour commencer, essayez d'installer au moins une fois chaque attraction.

COMMENCER AVEC UN BEAU PARC

Pour jouer avec un très beau parc, il suffit de mettre DEMO à la place de votre surnom lorsque l'ordinateur vous le demande.

LONGUES RIVIÈRES

Lorsque vous voulez aménager une longue rivière ou un grand circuit de voitures à moindre frais, faites tout d'abord un petit circuit de quatre carrés, puis mettez l'entrée. Après, vous pourrez faire toutes les modifications voulues, mais vous n'aurez plus rien à payer.

RICHES VISITEURS

L'inconvénient avec les terrains proposés, c'est que les parcs qui ne coûtent pas cher attirent uniquement des visiteurs radins. Procédez donc ainsi. Après avoir revendu votre ancien parc aux enchères, l'ordinateur vous demandera le lieu d'installation de votre futur parc. Au lieu de sélectionner un de ces pays, cliquez sur le V symbolisant OK. Cela vous fait ressortir de l'écran d'achat de parcs sans s'être installé sur l'un d'eux.
Vous pouvez dès lors construire votre parc normalement, à ceci près que vous pouvez monter le prix des stands comme bon vous semble, puisque de toute façon, les visiteurs, dotés d'un capital d'environ 60.000 $ seront près à payer n'importe quoi.
Maintenant que vous allez vous enrichir facilement, évitez d'augmenter le prix de l'entrée à plus de 250 $ et faites fonctionner les feux d'artifice en permanence ; les visiteurs seront satisfaits de votre parc. Il est toujours possible de s'installer si vous avez assez d'argent (en Californie par exemple), en activant le menu 'carte du monde', mais vous perdrez tous les avantages de l'astuce, pensez donc à redescendre les prix pour ne pas faire fuir vos visiteurs.
(Attention : cette astuce ne fonctionne pas pour le tout premier parc que l'on construit, où l'on est obligé de choisir Royaume-Uni)

Theme Park Inc.

© Electronic Arts / Bullfrog 2001

COMMENCER AVEC PLUS D'ARGENT

Recherchez le fichier datalevelsstandard.sam et faites en une copie ode sauvegarde. Changez ensuite son extension en .doc et à l'aide d'un éditeur de texte (tel que Notepad), ouvrez ce fichier. Cherchez la ligne BankAccountInfo.InitialCash 50000 dans la partie "Money Things". Changez la valeur de la somme d'argent, quittez le fichier puis remettez l'extension .sam d'origine. Lorsque vous commencerez une partie, vous aurez ainsi la somme d'argent que vous vous êtes fixé.

Theme Park World

© Electronic Arts / Bullfrog 1999

GAGNER RAPIDEMENT DE L'ARGENT GRÂCE À UN BUG

Un bug du jeu peut vous permettre de gagner facilement 10.000$. Tout d'abord construisez un jeu de hasard. Lorsqu'un enfant est en train d'y jouer, augmentez vite le prix du jeu à 10.000$ (n'oubliez pas de baisser à nouveau le prix, après). Vous pouvez aussi utiliser cette astuce avec le puzzle (plus long), ou avec plusieurs enfants qui jouent en même temps.

PLUS D'ARGENT

Tapez CASH dans le jeu appuyez sur SHIFT + O.

CHEAT CODES

Entrez Horza comme nom tapez les codes suivants :
Toutes les boutiques disponibles : ALT + Z
Toutes les attractions disponibles : CTRL + Z
Augmenter vos fonds : CTRL + C
Toutes les caractéristiques disponibles : SHIFT + Z

ARGENT INFINI

Appuyez sur la touche Retour arrière et tapez GIMMECASH.

WORLD OF WONDERS

Récupérez 3 clés d'or pour débloquer le parc World of Wonders.

SPACE ZONE

Récupérez 5 clés d'or pour débloquer le parc Space Zone.

PRIX DES AMÉLIORATIONS

Améliorez toutes vos attractions pour remporter le prix et n ticket d'or.

ASSOIFFER POUR MIEUX VENDRE

Construisez un marchand de frites, et salez beaucoup les frites. Juste à côté du marchand de frites, construisez une buvette et fixez un prix assez élevé. Les clients du marchand de frites se précipiteront sur la buvette et consommeront quel que soit le prix!!

PLUS DE VISITEURS

Maintenez enfoncés les touches de gauche : SHIFT + ALT + CTRL . Un avion, un bus ou un bateau vous amèneront plus de visiteurs.

PLUS D'ARGENT

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier STANDARD.SAM qui se trouve dans le sous-répertoire LEVELS, lui-même dans le répertoire du jeu. Parcourez le fichier jusqu'à trouver l'entête "Bank balance stuff". Allez un peu plus bas et remplacez le montant de départ (fixé à $50000) par le montant que vous souhaitez.

TOUS LES TICKETS D'OR POUR FINIR LE JEU

Le royaume perdu

- 100 visiteurs
- 200 visiteurs
- Plus haute montagne russe
- Tout développé, tout construit
- 350 visiteurs dans votre parc en moins de 6 mois
- Haut niveau de satisfaction
- 15000 $ de bénéfices en moins d'un an
- Grand circuit aquatique

Halloween

- 100 visiteurs
- 200 visiteurs
- Haut niveau de satisfaction
- 350 visiteurs en moins de 6 mois
- 15000 $ de bénéfices en moins d'un an
- Tout développé, tout construit

Le monde merveilleux

- Haut niveau de satisfaction
- 300 visiteurs
- 400 visiteurs en moins de 6 mois
- 2500 visiteurs étant entrés et ressortis de votre parc
- Tout développé, tout construit
- 20000 $ en moins d'un an

Conquète spatiale

- 30000 $ de bénéfices en moins d'un an
- 350 visiteurs
- 500 visiteurs en moins de 6 mois
- Haut niveau de satisfaction
- Tout developpé, tout construit
- 3000 visiteurs étant entrés et ressortis de votre parc

ARNAQUE DANS LES STANDS

Pour arnaquer les gens aux stands, réglez les chances de victoires à zéro mais décidez d'attribuer un gros lot énorme. Ce qui attirera sans aucun doute un maximum de "pigeons" :)

PERSONNEL GRATUIT

Embauchez un maximum de personnel au début du mois. Faites les travailler commes des fous puis virez-les à la fin du mois pour ne pas avoir à les payer.

TOUS LES PARCS DISPONIBLES

Dans le repertoire du jeu (C:Program FilesBullfrogTheme Park World) trouvez le repertoire Data qui contient le dossier Levels. Entrez ensuite dans le repertoire Fantasy dans lequel se trouve le fichier **global.sam**. Après l'avoir sauvegardé, éditez-le dans le bloc note et reperez la ligne **Keys.CostToEnter**, remplacez le 3 par un 1. Le nombre de clés nécéssaire pour entrer dans le parc a changé. Sauvegardez. Repétez la même opération mais cette fois-ci dans le dossier Space.

TICKETS GRATUITS

Pour gagner un ticket d'or très facilement, il suffit d'installer dans votre parc un maximum de "stands". Participez ensuite aux épreuves que vous êtes sûr de réussir pour remporter autant de tickets d'or que vous voudrez.

Theocracy

© Ubisoft / Philos Laboratories 2000

AVOIR BEAUCOUP DE JOYAUX

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier SAVExx.TSG (où xx est le numéro de la sauvegarde). Puis, allez à l'offset 4E, et remplacez la valeur en cours par FF FF. Notez que si vous débutez la partie, la valeur en cours est 01 C2 (équivalent à 450 joyaux). Avec ça, vous débuterez avec plus de 65.000 joyaux.

Thexder

© Sierra

VIES INFINIES

Pour avoir des vies infinies, éditez le fichier MAIN.EXE avec un éditeur hexadécimal. Cherchez la chaîne 64 00 C7 06 00 CE 64 00 et remplacez-la par FF 01 C7 06 00 CE FF 01.

Think Cross

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

CUSTOM
MASTER
FUTURE
DORADO
GREECE
FLAMES
ANIMAL
EPOPEE
JAGUAR
MATRIX
WIZARD
CATGUT
FIRING
LADDER
FIRKIN
SPHINX
TYPIST
VOYAGE
PALACE
DECADE
ARMADA
ESTATE
GOPHER
KERNEL
JUMPER
GROOVE
HIPHOP
OFFSET
SUINEG

This Means War

© MicroProse

+ D'INFOS FORUM

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

Vous devez au moins avoir passé le premier niveau pour pouvoir utiliser ce truc.
Allez dans le répertoire du jeu, puis dans sous le sous-répertoire MAPSART. Editez le fichier BRAIN.IMI. Déplacez-vous à l'offset 8 (en décimal), puis remplacez par FF. Vous pouvez maintenant jouer à n'importe quel niveau.

CHEAT CODES

Pour décacher la position ennemie, cliquez sur le côté droit de l'écran et tapez MAX.
En outre, vous pouvez détruire n'importe quelle unité ennemie en faisant de votre pointeur de souris un éclair. Cliquez sur le côté droit de l'écran et tapez RONPOST.

Thorgal : La Malédiction d'Odin

© Cryo Interactive 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Le village Viking

Thorgal est retenu malgré lui dans un petit village Viking. La mauvaise mer ne lui permet pas de rentrer chez lui.

Avancez et entrez dans la première maison ; celle du chef de village Viking.
Parlez à Oldreif (épuisez tous les dialogues).
Arrive Noral le sorcier. Parlez-lui.
Il vous révèle le danger qui pèse sur votre fils Jolan.
Regardez dans le miroir qui se trouve sur un meuble à gauche de la pièce.
Parlez à nouveau à Noral (épuisez tous les dialogues).
Pour sauver votre fils, il faut retourner chez vous et franchir le pont-levis puis traverser la forêt.
Demandez à Oldreif d'ouvrir le pont-levis. Il refuse à cause du danger que cela représente pour le village.
Sortez et traversez le village jusqu'au pont-levis. Il manque une clé au mécanisme.
Retournez dans le centre du village et parlez à une femme Viking (épuisez tous les dialogues).
Elle vous apprend que c'est Oldreif qui détient la clé du pont-levis.
Positionnez-vous sur la zone active à quelques pas de la cible.
[Puzzle d'habileté : il faut décocher trois flèches dans la cible qui est en rotation.]
Parlez à nouveau à la femme Viking. Elle vous remet un couteau.
Contournez la maison d'Oldreif et avec le couteau, cisaillez la corde qui empêche la cloche de tinter à cause du vent.
Retournez dans la maison d'Oldreif.
[Puzzle de rapidité : pendant son absence, chercher le levier du pont-levis. Il se trouve derrière le bouclier qui est fixé au mur à droite de la porte d'entrée.]
Sortez et allez au pont-levis pour déposer le levier sur le mécanisme.
Actionnez la fermeture du pont et franchissez-le.

La forêt des pillards

Avancez dans la forêt jusqu'au premier embranchement.
Prenez la voie de droite et ramassez l'arc le long du chemin.
Continuez votre route jusqu'au pillard. Avancez et parlez-lui.
Approchez de lui jusqu'à ce qu'il vous attaque.
[Puzzle d'action : vous devez tirer des flèches sur les trois cordes qui retiennent la poutre au-dessus du pillard pour l'assommer.]
Une fois par terre, fouillez-le et récupérez une statuette.
Traversez le pont et continuez à marcher jusqu'au prochain embranchement.
Ramassez la corde au croisement des routes près des rondins de bois.
Prenez le chemin de droite et avancez jusqu'au mur de feu.
Touchez dans la roche une partie active triangulaire. Cela ouvre une niche dans le rocher.
Déposez votre statuette dedans.
[Puzzle de réflexion : il faut remettre en place les différentes pièces de la statuette en 3D.
- Décalez les 2 pièces du bas pour aligner les motifs du pied ;
- retournez la tête et enfoncez la pièce pour aligner le motif de la bouche ;
- enfoncez la pièce qui dépasse au dos de la tête ;
- enfoncez la pièce qui dépasse face à la tête ;

- faites descendre deux fois toute la colonne de l'oreille droite de la tête.]
Une fois le mur de feu éteint, avancez jusqu'au château en passant devant la gueule du dragon.
Au pied de la muraille, cliquez sur la grille au sommet de la tour. Il vous faut un grappin.
Rebroussez chemin jusqu'au croisement des routes et empruntez la troisième voie.
Parlez à Gelorn l'armurier (épuisez tous les dialogues).
Donnez-lui l'arc que vous avez trouvé dans les bois (épuisez tous les dialogues).
[Puzzle d'adresse et de rapidité : Il faut décocher une flèche dans chacune des 5 cibles qui sont en rotation avant que la roue ne s'arrête de tourner.]
Gelorn vous remet un grappin.
Allez au pied de la forteresse et assemblez la corde au grappin.
Jetez le grappin au sommet de la tour pour pénétrer dans le château.

La forteresse

Dès votre arrivée en haut des remparts, prenez des pierres qui se trouvent à côté de la brouette.
Approchez de Vymir, le gardien et jetez-lui des pierres pour le mettre en rage.
[Puzzle d'habileté : vous devez vous débarrasser de Vymir en le faisant tomber de la muraille par la meurtrière cassée. Pour cela il faut vous placer devant le trou et l'attirer. Lors de sa charge, poussez-vous rapidement.]
Ramassez la clé qu'il a laissée tomber. Avec celle-ci ouvrez la porte du fond.
Une fois dans la forteresse, prenez par la droite de l'écran puis allez dans la pièce du fond.
Récupérez une pince sur une caisse et une clé sur un des tonneaux.
Sortez de la pièce et remarquez les planches de bois de la plainte du mur. Prenez-en une grâce à la pince.
Revenez au point de départ et allez de l'autre côté jusqu'à la porte. Ouvrez-la avec votre clé.
Entrez dans le laboratoire. Il y a plusieurs objets à récupérer :
- une pierre verte sur l'étagère en bas à gauche de l'écran ;
- un creuset avec un pilon sur l'établi à droite de l'écran ;
- un récipient sur l'étagère du fond ;
- une planche le long du mur dans le coin du fond ;
- une bouteille d'eau sur la caisse au centre de la pièce.
[Puzzle de rapidité : dès que vous ramassez un des objets, la grille de la pièce se referme sur vous et un gaz toxique se répand dans la salle. Vous devez sortir avant qu'il ne soit trop tard. Récupérez les objets puis déposez la pierre verte dans le creuset pour obtenir de la poudre. Déposez la poudre dans l'entonnoir à distiller qui se trouve sur l'établi en bas de l'écran. Versez l'eau de la bouteille par- dessus et récupérez les gouttes d'acide avec le récipient. Versez l'acide sur la grille et sortez.]
Votre kidnappeur vous parle de l'œil du dragon !
Traversez le couloir jusqu'à un immense trou.
Associez les deux planches et posez-les sur la zone active pour faire une passerelle.
Passez sur les planches et récupérez-les pour les déposer à nouveau de l'autre côté.
Traversez puis prenez à gauche.
Dans la fresque murale représentant un dragon, appuyez sur la zone active. Le bruit sourd d'une porte résonne dans les couloirs.
Allez de l'autre côté des couloirs et entrez dans une grande salle où vous attend le Seigneur Hiralgur.
Avancez pour lui parler. Approchez plus encore jusqu'à ce que le piège se déclenche.
[Puzzle de rapidité et de précision : vous devez décocher une flèche dans chacune des quatre cordes pour les couper et stopper ainsi le mécanisme.]
Hiralgur est atteint par une flèche de son propre piège et meurt.
Toute la salle se remplit d'eau et vous perdez connaissance.

Entre deux monde I

Parlez à Noral (épuisez tous les dialogues).
Il vous raconte sa tragique histoire.
Parlez encore à Noral (épuisez tous les dialogues).
Après la disparition de Noral, rencontrez la gardienne des clés (épuisez tous les dialogues).
Franchissez la porte spatio-temporelle dès son activation.

Le vaisseau des étoiles

Parlez à l'enfant (épuisez tous les dialogues).
Vous devez trouver un disque et une boîte.
Montez les escaliers et passez la porte.
Il vous manque un objet triangulaire pour franchir la deuxième porte.
Poursuivez et prenez le passage de gauche.
Face aux murs magnétiques, tirez une flèche dans l'interrupteur à l'autre bout de la passerelle.
[Puzzle de patience : franchissez les rideaux magnétiques au fur et à mesure selon la séquence suivante :
- avancez sur la première case ;
- avancez sur la deuxième case et attendez 2 autres tours;
- avancez sur la troisième case et attendez 2 autres tours ;
- avancez sur la quatrième case ;
- avancez près de la porte et appuyez sur l'interrupteur.]
Entrez dans la salle et prenez sur la console d'en face un triangle de verre.
Retournez sur les passerelles et ouvrez les quatre petites portes pour récupérer une clé en acier.
Continuez le chemin et entrez dans la dernière salle.
En marchant dans l'hexagone vous déclenchez un système de protection automatique avec un robot tueur.
[Puzzle d'adresse et rapidité : Il faut désactiver le robot en touchant les six pyramides sur le haut des piquets.]
Récupérez le disque qui se trouve sur le présentoir de verre.
Retournez devant la deuxième porte sur la passerelle et enclenchez le triangle de verre dans le mécanisme.
[Puzzle de logique (mistermind) : vous devez trouver la combinaison de cinq symboles en cinq coups de jeu.
- Si un point vert clignotant apparaît = le symbole ci-dessus est mal placé;
- Si un point vert fixe apparaît = le symbole ci-dessus est bien placé;
- Si un aucun point n'apparaît = le symbole ci-dessus ne fait pas parti de la combinaison.
Chaque nouvelle partie a une solution différente et aléatoire.]
Entrez dans la pièce et ouvrez la vitrine avec la clé en acier.
Prenez la boîte et associez-la avec le disque.
Retournez voir l'enfant pour lui donner (épuisez tous les dialogues).
Il vous remet un bateau miniature.
Ramassez la première partie de la clé de l'arche.

Entre deux monde II

Parlez à la gardienne des clés (épuisez tous les dialogues).
Franchissez la porte spatio-temporelle dès son activation.

Le séjour des ombres

Parlez à l'homme des ombres (épuisez tous les dialogues).
Il faut maintenant libérer l'âme perdue dans les cavernes des ombres.
Pénétrez dans les cavernes.
Au premier carrefour, allez tout droit et parlez à l'aveugle (épuisez tous les dialogues).
Vous apprenez que les papillons sont les âmes des morts à la recherche de roses et de cristaux.
Vous devez trouver un masque d'or et d'argent. Mais avant, ramenez-lui deux cristaux.
Continuez le chemin et au bout du gouffre, ramassez une rose.
Revenez au carrefour et ramassez un premier cristal.
Empruntez le chemin qui descend et à l'autre intersection suivez le chemin du fond.
Ramassez le deuxième cristal.
Allez donner les deux cristaux à l'aveugle.
Dès sa transformation en papillon (l'âme des morts), récupérez le bandeau d'or qui est resté au sol.
Revenez au carrefour et empruntez le chemin qui monte.
Approchez-vous du muet.
Pour obtenir l'autre partie du masque, il faut gagner trois parties de Runes.
[Puzzle de logique : les règles sont complexes mais très bien expliquées par la voix du jeu.]

Approchez-vous du muet pour récupérer le bandeau d'argent.
Assemblez les deux parties du masque. Un chant retentit alors dans la caverne.
Suivez l'appelle du chant et descendez au plus bas de la caverne.
Il y a un papillon rouge. Approchez-le et tendez-lui la rose.
Alianne, la bien-aimée de Noral apparaît.
Parlez-lui (épuisez tous les dialogues).
Elle vous remet une pierre de lune pour donner réalité aux rêves.
L'homme des ombres apparaît à son tour et vous remet l'autre partie de la clé de l'arche.

Entre deux monde III

Parlez à la gardienne des clés.
Assemblez les deux parties de clé et déposez la clé dans la serrure de l'arche.
Franchissez la porte spatio-temporelle dès son activation.
Une apparence de Kriss de Valmor vous provoque pour la dernière épreuve.
[Puzzle d'adresse : décochez quatre flèches sur chacune des parties actives des cages pour délivrer votre famille.]
Parlez à la gardienne des clés et récupérez du sable de l'entre deux mondes qui a le pouvoir de dissiper les sortilèges.
Franchissez la dernière spatio-temporelle dès son activation.

Le rivage

Avancez et parlez à Maleb le pêcheur (épuisez tous les dialogues).
Marchez jusqu'au bout de la jetée et déposez le bateau dans l'eau.
Déposez la pierre de lune sur le bateau et le rêve devient réalité.

L'île de Thorgal

Avancez jusqu'à la maison et parlez à Aaricia votre épouse (épuisez tous les dialogues).
Continuez le chemin de l'autre côté de l'île jusqu'à la plage.
Approchez de Jolan et déposez le sable de l'entre deux mondes sur lui. Il se réveille.
Parlez à Jolan (épuisez tous les dialogues).
[Puzzle de rapidité : courez jusqu'à votre maison pour sauver Aaricia. Décochez une flèche sur l'apparence de Jolan comme le miroir l'avait prédit.]
Parlez à Noral (épuisez tous les dialogues).

LIRE LES VIDÉOS

Les vidéos de Thorgal sont au format BINK VIDEO. Avec un lecteur adéquat, il suffit de cliquer sur les fichiers Cine00.bik qui se trouvent dans le répertoire "Thorgalmovies...". Il y a 10 vidéos.

Three Dirty Dwarves

© SegaSoft / Sega

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier DWARVES.INI. Allez à la ligne demandant le mot de passe ("PASSWORD") et entrez "AAAAAAAA". Sauvegardez et relancez le jeu.

Throne of Darkness

© Sierra / Click Entertainment 2001

OBJETS EN DOUBLE

Enregistrez votre partie et basculez vers Windows en appuyant sur Alt + Tab. Dans le repertoire du jeu, ouvrez le dossier Saved, puis Characters. Copier le contenu et collez-le dans un autre fichier que vous enregistrerez dans un autre repertoire.
Revenez à votre partie et jetez les objets que vous voulez voir dédoublés. Enregistrez et quittez une nouvelle fois. Recollez les fichiers de tout à l'heure à leur place. Lorsque vous reviendrez à votre partie, vous retrouverez les objets dans votre inventaire et par terre, devant vous.

Thunder Rabbit

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. HOBGOBLIN
3. SCROUNGER
4. ICEDUST

Thunderbirds

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. RECOVERY
3. ALOYSIUS
4. ANDERSON

Tiger Shark

© GT Interactive / n-Space 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au premier menu du jeu, appuyez simultanément sur N et la barre d'espacement. Puis entrez l'un des codes suivants :

AMMO	Supers armes
BLAST	Munitions illimitées
BOX	Mode boite
EMPTY	Les ennemis ne vous attaquent pas
FREE	Pas de collisions
HAPPY	Pas de dommages
MOVIE	Voir les séquences vidéo

Tiger Woods PGA Tour 06

© Electronic Arts / EA Sports 2005

CHEAT CODES

Allez dans la section des mots de passe du menu des options puis tapez l'un des codes suivants EN MAJUSCULE :

Codes divers

WOOGLIN	Tous les golfeurs
ITSINTHEHOLE	Tous les parcours
CLUB11	Tous les clubs
GOLDENAGE	Tiger Woods avec un chapeau
TECHNICOLOR	Tiger Woods avec de vieux pantalons
THROWBACK	Tiger Woods avec un équipement vieux
OLDSKOOL	Tiger Woods avec un équipement vieux différent

Personnages supplémentaires

BLACKKNIGHT	Gary Player
DOUBLER	Roger Something-Something
GOLDENBEAR	Jack Nicklaus
INTHEFAMILY	Tanaba Something-Something
LANDOWNER	The Emperor
NEWLEGEND	Sunday Tiger
PUREGOLF	Ben Hogan
REGGIE	Reg Whethers
THEKING	Arnold Plamer
THEMAGICIAN	Steve Belestro

Tiger Woods PGA Tour 07

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur L1 depuis l'écran titre, allez dans le menu des Passwords et tapez un des codes suivants :

GAMEFACE	Tous les joueurs (Team Play)
GUYS ARE GOOD	Equipement Precept
INTHEGAME	Equipement EA Sports
JANNARD	Equipement Oakley
JUSTDOIT	Equipement Nike
JUST SHAFTS	Equipement Grafalloye
LIGHTNING	Equipement PGA Tour
MACTEC	Equipement Macgregor sponsorship
MRADAMS	Equipement Taylormade
RIHACHINRZO	Equipement Mizuno
SHOJIRO	Equipement Bridgestone
SNAKEKING	Equipement Cobra
SOLHEIM	Equipement Ping
TENGALLONHAT	Grosses têtes pour le public
THREE STRIPES	Equipement Adidas

CLUBS EA BLACK

Terminer le jeu à 100%.

Tiger Woods PGA Tour 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu des mots de passe de l'écran Options.

CLEVELAND	Bonus de Cleveland Golf
GUYSAREGOOD	Bonus de Precept
GUYSAREGOOD	Bonus de Precept
INTHEGAME	Bonus de EA
JLINDEBERG	Bonus de J.Lindeberg
JUSTDOIT	Bonus de Nike
JUSTSHAFTS	Bonus de Grafalloy
NOTJUSTTIRES	Bonus de Bridgestone
RIHACHINRIZO	Bonus de Mizuno
SNAKEKING	Bonus de Cobra
THREESTRIPES	Bonus de Buick

TOUS LES PARCOURS

Entrez les code **greensfees** depuis le menu des mots de passe de la section "EA Sports Extras" pour débloquer tous les parcours de golf.

Tiger Woods PGA Tour 2002

© Electronic Arts / EA Sports 2002

MODIFIER LA VITESSE

Accélérer

Maintenez la touche ⊗ enfoncée lorsque la balle est en l'air pour accélérer le temps.

Ralentir

Maintenez la touche △ enfoncée lorsque la belle est en l'air pour ralentir le temps.

Tiger Woods PGA Tour 2004

© Electronic Arts / EA Sports 2003

CHEAT CODES

Entrez l'un des mots de passe suivants. Tiger confirmera le code.

4REDSHIRTS	Tiger du dimanche
ACEINTHEHOLE	Ace andrews
ALLTHETRACKS	Tous les parcours
BEVERLYHILLS	Val Summers
CANYOUPICKONE	Tous les golfeurs
CEDDYBEAR	Cedric The Entertainer
DISCOKING	Dominic "The Don" Donatello
DTBROWN	Downtown brown
DWILBY	Hamish "Mulligan" MeGregor
EDDIE	Edwin "Pops" Masterson
EMERALDCHAMP	Takeharu "Tsunami" Moto
ERUPTION	Moa "Big Mo" Ta'a Vatu
ICYONE	Erica Ice
SHERWOOD TARGET	Inconnu
SHORTGAME	Solita Lopez
THEKITCHENSINK	Tous les parcours et tous les golfeurs
THENEWLEFTY	"Yosh" Tanigawa
TRAVELER	Inconnu

Tiger Woods PGA Tour 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

CHEAT CODES

Entrez ces codes (en majuscule) dans le menu dédié des options :

BLACKKNIGHT	Gary Player
GOLDENBEAR	Jack Nicklaus
NIGHTGOLFER	Toutes les aptitudes
THEGIANTOYSTER	Tous les parcours et tous les golfeurs
THEHAWK	Ben Hogan
THEKING	Arnold Palmer
THETENNESSEEKID	Justin "The Hustler" Timberlake

Tiles And Tribulation

+ D'INFOS FORUM

ACCÈS AUX NIVEAUX SUIVANTS

Entrez l'un des codes de téléportation suivants pour aller au niveau indiqué :

```
PROJECTILE   5
INFANTILE   10
```

Time Commando

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Très facile	Normal	Difficile	
IVGZFLLW	QJSLVABL		Empire romain
LEIRGOKF	HWMNBPFK	TFJSVJMC	Japon médiéval
XSOJXPDO	RONTNIMF	XFYAMXIE	Moyen-Age
NDOFPMBY	TBVLUSLK	ZOVASAIV	Conquistadors
DSZUCUKH	JLWYOQFK		Futur
XOGSEMGS	RJCZYTEJ		Far West
VTDIAVDK	FDGQNBJO		Guerres modernes
	YBULVABN		Au-delà du temps
COMMANDO	COMMANDO		Niveau caché

CHEAT CODES

Codes à taper pendant le jeu :

HUIBON	Toutes les armes du niveau avec 99 cartouches chacune
COTOREL	Toutes les armes se rechargent automatiquement
SPEED	Affiche le nombre d'images par seconde
SOUND	Ecouter un son
VONLUX	Fait le plein d'énergie
DOLTEB	4 batteries
IFODRE	Munitions infinies
VENRUF	Temps infini
TIXOBO	Niveau suivant
DIXOBO	Niveau précédent

CONSEILS

Au premier niveau, dans la jungle, essayez de tuer la fille qui vous jette des pierres quand vous combattez l'homme à la massue. Elle vous donnera une vie.
Au japon niveau 1, au tout début du niveau, un cube rouge se cache dans la petite statue du gourou.
Au niveau 2, quand vous avez battu le dragon, actionnez la barre d'espace sur le pot le plus à droite et en haut.

ENTRAINEMENT SUR LE RING

A l'écran des passwords, entrez TIMECO. Vous pourrez alors vous entraîner sur le ring.

Time Machine

CHOIX DU NIVEAU

Entrez **DIZZY** en guise de nom sur l'écran des High Score. Puis, appuyez sur les touches 1, 2, 3 ou 4 au cours du jeu pour choisir un niveau. Toujours au cours du jeu, appuyez sur A ou S pour choisir un nouveau tableau.

Time Of Lore

© Toho Company

VIES INFINIES

Pour avoir des vies infinies, éditez le fichier LORE.EXE avec un éditeur hexadécimal. Recherchez la chaîne 80 3E 58 2D 00 75 03 pour la remplacer par C6 06 58 2D C0 EB 03.

+ D'INFOS FORUM ACHETER

L'INTERKRON 9000TX

DAMAGED COMPONENTS

A) Core Processor : 76, 93, 134, 193, 187.
B) Data Storage Unit : 3, 28, 34, 73, 90.
C) Periphery Sensor : 12, 14, 29, 102, 162.
D) Time Flux : 17, 31, 63, 145, 250.
E) Video Display : 20, 23, 38, 119, 231.

MALFUNCTIONING SYSTEMS

A) Power : Cyan, Orange, Gold.
B) Memory : Red, Purple, Brown.
C) Parity : Blue, White, Tan.
D) Logic : Green, Black, Gray.
E) Timing : Yellow, Silver, Pink.

PROCEDURE NUMBERS

A) Low Level Software : 13.
B) Hight Level Software : 1346.
C) Low Level Hardware : 143.
D) Hight Level Hardware : 7.
E) Low Level Interface : 5301.
D) Hight Level Interface : 87.

Time Warrior

© PointSoft / Silmarils

LISTE DES COMBINAISONS

Pour réussir les combinaisons, effectuez-les rapidement. Notation :

R	Reculer
A	Avancer
S	Sauter
$	S'accroupir
8	Coup d'arme rapide
9	Coup d'arme fort
5	Coup de pied rapide
6	Coup de pied fort

Yrwen

Flèche celtique : R, 8
Cromlech d'acier : A, 9
Traversel coeur : Soyez près de l'ennemi et R, 6
Cibert épée : quand l'ennemi est à terre, rapprochez-vous de lui et : S, 8

Hysis

Flèche Egyptienne : R, A, 9
Passe arrière en traversel coeur : Soyez près de l'ennemi et R, 6
Cibert saut : quand l'ennemi est à terre : S, 8
Coup glissant à terre : A, A, 5
Coup de pied levé : A, A, 6

Mollch

Super pied : Soyez près de l'ennemi et : R, 6

Iz-baal

Super pied arrière : Soyez près de l'ennemi et : R, 6
Sabre en salto : quand l'ennemi est à terre, soyez près de lui et S, 8
Sabre en folie : A, 9

Timelapse

© Hammerhead / GTE Entertainment 1996

SOLUTION COMPLÈTE

CD1 - Introduction

Vous êtes chargé par un archéologue de vos amis d'enquêter sur le lien entre d'anciennes civilisations et l'Atlantide. Il vous invite à le rejoindre sur l' Ile de Pâques.
- Vous êtes face à des rochers sur lesquels sont peints des symboles blancs. Aller à droite vers les roches où se trouve un goéland. (Mettre toujours la flèche directionnelle assez haut) ; avancer deux fois, à droite, avancer ; prendre l'appareil photo. Retour devant les pierres marquées (Pour les déplacements, vous pouvez utiliser indifféremment les flèches de votre clavier ou la souris)
- Emprunter le chemin qui leur fait face (pointeur au-dessus de la colline). Avancer cinq fois, tourner à droite (pointeur au-dessus du moia) : vous voyez un papier posé sur le sol ; avancer ; prendre l'objet ; c'est le journal de votre ami : CTRL + J (Consultez votre journal après chaque téléportation ; il est porteur d'indices parfois non négligeables, même si la lecture peut vous en paraître fastidieuse)
- Retour ; descendre le chemin jusqu'aux rochers battus par les vagues ; tourner à gauche et avancer jusqu'au camp de toile, puis jusqu'à avoir un gros plan de la table ; avancer ; une pierre porte des signes gravés ; vous pouvez prendre une feuille à droite de la boîte de sardines et le crayon juste au-dessus. Poser la feuille sur la pierre et passer le crayon (Laissez le doigt appuyé sur la souris, le crayon se passe tout seul) ; trois paires de signes apparaissent sur votre papier : prendre une photo (CTRL + C)
- Retour, aller à droite et avancer en direction du linge suspendu et du couteau fiché dans le sol : prendre la boîte d'allumettes et cliquer pour lire la notice d'utilisation de la lampe à gaz : noter le mode d'emploi ou éventuellement faire une photo (activer la pompe 10 fois, actionner l'obturateur vers le haut, positionner le bouton d'arrêt vers le haut, allumer la mèche, actionner l'obturateur vers le bas)
- Reprendre la voie rocheuse en bord de falaise et aller tout droit vers les trois moias dressés.
- Le signe qui est gravé sur le socle de chacun doit être apparié à celui qui apparaît sur leur poitrine : vous disposez maintenant d'un jeu de 6 paires de symboles
- Demi-tour ; retour vers le camp ; s'en approcher puis à droite ; avancer tout droit en suivant la falaise jusqu'à la grotte : une lampe dont le verre est brisé, est suspendue à l'entrée ; avancer, puis cliquer sur elle pour l'avoir en gros plan ; appliquer le mode d'emploi (pour activer la pompe, remonter au maximum puis baisser pour entendre un son) ; quand vous l'avez allumée, avancer dans la galerie jusqu'au masque aux yeux rouges ; prendre à gauche jusqu'à la roche sculptée en forme de visage ; aller à droite où vous trouvez trois statues dont les mains sont tendues et qui portent sur l'épaule un symbole correspondant à l'un des éléments des six paires précédemment relevées.
- Revenir à la tête sculptée ; cliquer sur l'oeil déclenche une coulée de lave dans laquelle un masque apparaît ; à celui-ci, s'associe un symbole dans l'oeil. Cliquer sur la pierre à gauche des yeux ; elle verse sur le masque de quoi le refroidir ; vous pouvez vous en saisir mais n'attendez pas.
- Retourner vers les statues et approcher pour les obtenir en gros plan ; poser le masque sur la main correspondant au symbole de l'épaule ; répéter cette action jusqu'à ce que toutes les mains tiennent leur masque (pour changer de symbole au niveau de la tête sculptée, cliquer sur l'oeil droit ou sur l'oeil gauche).
- Les six masques différents placés, vous entendez un bruit cristallin ; pivoter sur le gauche ; le masque aux yeux rouges a ceux-ci qui clignotent ; cliquer ; un passage s'ouvre ; avancer jusqu'à la sphère où l'hologramme de l'archéologue apparaît en deux épisodes.
- Cliquer sur le médaillon de gauche représentant un scarabée, puis sur la sphère. Vous êtes téléporté en Egypte. (Noter que c'est l'ordre logique mais rien ne vous empêche d'explorer un autre lieu, chaque aventure étant indépendante des autres : simplement, en le respectant, vous évitez les changements de CD)
- Vous êtes sur un petit chemin qui descend vers le port. Remonter le chemin et pivoter : vous êtes face à un bassin circulaire encadré de quatre colonnes. Cliquer sur l'eau du bassin : un visage en hologramme vous souhaite la

bienvenue ; avancer vers le bassin et regarder la mosaïque qui en constitue le fond, plus particulièrement les paniers : 4 + 2
- Retour au chemin pour aller en direction de la petite pyramide ; sur votre gauche, la statue d'un scribe vous dit " Là où est le scarabée, là se trouve la clé ". Avancer jusqu'à la petite pyramide, entrer, avancer : vous êtes en face d'une serrure à roues codées.
- Ressortir. Une apparition vous dit " Tu es le seul à pouvoir mettre fin à ce cauchemar "
- Reprendre le chemin pour descendre vers le port.
- Faites-un peu de repérage comme fréquemment dans ce jeu avant de vous lancer dans une action quelconque
- Avant d'atteindre le muret de pierres, regarder le système à balancier de remplissage du puits et repérer le panier ; avancer : remarquer que vous pouvez descendre au bord du fleuve juste avant le muret ; avancer ; toujours sur votre droite, vous pouvez surveiller le niveau d'eau de la canalisation (pour l'instant elle est vide, non ?) ; retour ; avancer ; à droite le puits ; sur la poutre, près de la poulie de la corde, un frein ; avancer ; à droite vous voyez un levier marqué d'un anneau rouge ; avancer : vue du fond du puits : un seau est suspendu, la canalisation goutte ; retour
- Cliquer sur le frein près de la poulie : le seau se positionne sous la canalisation.
- Retour sur le chemin ; vous pouvez aller sur la jetée et constater que les portes qui bloquent le bateau sont maintenues fermées par un levier avec deux anneaux rouges commandant une corde qui prend naissance dans le puits
- Retour et descendre le chemin qui mène au fleuve juste avant le muret ; cliquer sur le panier ; pour venir à bout de cette épreuve, il faut le remplir six fois mais au-delà de quatre paniers, la canalisation se vide (Souvenez-vous de l'indication de la mosaïque du bassin !). Utiliser le levier marqué de rouge pour déverser l'eau de la rigole dans le seau.
- Lorsque vous êtes parvenu à remplir six fois votre seau, allez constater le fruit de vos efforts dans le puits. Le seau est en butée sur un retour de pierres. Actionner à nouveau le frein près de la poulie.
- Retourner maintenant à l'extrémité de la jetée pour tirer le second levier. Les portes du port s'écartent ; vous pouvez embarquer par l'arrière du bateau ; avancer trois fois pour qu'il accoste à la berge du temple.
- Vous tentez de débarquer mais un crocodile vous barre le passage ; revenir sur le bateau et prendre la gaffe en appui sur la voile. Viser le poitrail sous l'épaule gauche quand le crocodile tourne la tête.
- Entrer dans le temple pour faire du repérage. En face de vous, un autel avec le buste d' Osiris ; une boule de cristal dans une rigole vous grossit le visage de sept autres dieux. A gauche et à droite, la porte de deux vestibules ; si vous approchez de celui de gauche, vous entendez un bourdonnement ; tourner à gauche, avancer, tourner à gauche : sur un pilier, trois symboles carrés : une pyramide, un escalier, un autel ; cliquer sur la porte ; vous apercevez une image chaotique.
- Ici commence peut-être l'une des énigmes les plus difficiles du jeu, basée sur la symbolique mais surtout sur la numération.
- Vestibule de droite : ouvrir le premier coffre face à l'entrée : il contient 9 parchemins qui doivent vous aider à identifier les Dieux, leurs attributions et leurs attributs :
Horus : musique et art ; emblème : faucon ; symbole : oeil qui voit tout
Set : esprit du mal ; chaos et destruction (vague tête de girafe)
Thot : magie et scribes ; gardien du temps ; tête d'ibis
Osiris : nature ; a appris aux hommes la culture du blé ; calendrier des lunes ; père de la civilisation
Anubis : passeur des morts ; chacal
Bastet : musique et danse ; chat
Sebek : dieu du Nil ; crocodile
Knumm : bâtisseur et potier ; chèvre
- Le neuvième papyrus vous indique que rechercher le miroir d'Hathor vous offrira une seconde vue.
- Avancer vers la statue et cliquer sur son pagne qui en réalité est un coffre dissimulant un dixième papyrus codé comme suit

```
I Sebek                Set II
II Anubis              I Osiris
Thot I                 Horus -
Knumm  -               Bastet =
```

- Dans la salle, il vous est encore donné de voir au fond, un lit (vous en trouverez un second près de la porte), un sarcophage (si vous l'ouvrez, vous voyez un rat manger la momie), à droite 7 cruches bleues avec l'effigie de Bastet et un second coffre contenant 9 couteaux ;
- Vestibule de gauche : vous ne pouvez manquer les 6 javelots appuyés dans l'angle ; du même côté, sur un tapis posé à même le sol, 4 flèches ; dans le fond de la pièce, 8 grosses poteries ; si vous cliquez sur la tête de l' Anubis à la lampe

à huile, il vous dit " Cherche la tablette ". Avancer. A gauche, vous avez 5 paniers ; avancer d'un pas vers eux pour prendre le miroir d' Hathor ; au mur, vous pouvez lire que vous ne quitterez pas cet endroit avant de l'avoir remis en place.
Tournez-vous vers les poteries pour les examiner ; dans l'une d'elle vous devez voir une clé rutilante : laisser le miroir sur le pot et cliquer sur elle : en même temps qu'elle entre dans votre inventaire, le miroir regagne son panier
- Tournez-vous vers la droite et avec cette clé ouvrez le troisième coffre : vous découvrez une tablette et une tête dont les yeux riboulent
- La tablette vous indique les nombres de 1 à 10 : prendre une photo (CTRL + C) ; ainsi par exemple, le symbole à côté de la cruche vous indique le nombre 7
- Il vous manque cependant un signe opératoire et vous en trouverez l'indice à la rubrique 30 du journal ; pour simplifier, si le symbole numérique précède le nom du dieu, vous avez une soustraction ; s'il le suit, une addition. Reprenons donc :

```
Sebek   : -1          Set : +2
Anubis : -2           Osiris : -1
Thot : +1             Horus : +4-
Knumm : +4            Bastet : -8
```

- Revenir dans la grande salle ; aller au pilier marqué et appuyer sur le symbole représentant l'autel ; puis revenir à l'autel et déplacer la boule de cristal pour relever les symboles qui apparaissent
Osiris : le fléau et la serpe
Bastet : une croix surmontée d'un cercle barré de trois lignes (instrument de musique)
Anubis : personnage étendu affublé d'un long nez (mort)
Horus : oeil ; Knumm : poterie ; Thot : caducée
Set : rideau de pluie ; Sebek : deux lignes brisées horizontales et parallèles (eaux du Nil)
- Revenir au pilier et cliquer sur le symbole représentant l'escalier
- Vous pouvez maintenant sortir du temple et le contourner pour arriver en face d'une allée de marbre agrémentée de huit piliers, un par dieu ; avancer pour entendre une voix-off vous dire " Il y a un sens en toutes choses ; mêmes les pierres en sont chargées "
- Sur chaque colonne, l'effigie du dieu est sur un fond coloré et affectée d'un nombre : soit pour faire simple :

```
Thot : 1, gris violet    Sebek : 4,  vert
Set : 8, bordeaux        Knumm : 5, bleu nuit
Osiris : 7, vert         Horus : 3, kaki
Bastet : 9, bleu clair   Anubis : 10, marron
```

- Entrer dans le temple : en face de vous, un autel contenant des cristaux éteints ; à droite et à gauche, des statues avec devant elles, un cristal de couleur sur lequel doivent apparaître, l'effigie du dieu, son nombre et son symbole.
- Ces trois indications peuvent être entrées dans n'importe quel ordre et à n'importe quel moment ; si elles sont justes, le cristal éteint de l'autel que vous pouvez aller vérifier à tout moment, sera entièrement lumineux ; si l'une des entrées est erronée, il ne le sera que partiellement.
- Les dieux sont disposés comme dans l'allée de marbre et la couleur des cristaux le confirme, voilà pour les effigies ;
- Le nombre à entrer correspond à une addition ou à une soustraction fort simple : par exemple, Thot : 1 + 1 = 2 ou Horus : 3 + 4 = 7 ;
- Le symbole est celui relevé lors du deuxième passage dans la rigole de la boule de cristal.
- L'épreuve achevée, retourner à l'autel central et prendre le cristal rouge, puis avancer dans le couloir qui vous fait face. Voix-off : " Il faut faire une offrande ". Un cobra vous bloque le chemin ; lui donner le cristal. Il s'évanouit comme l'avait fait le crocodile ; vous récupérez votre cristal.
- Avancer jusqu'à l'endroit où vous avez à nouveau le symbole des escaliers sur un pilier à droite ; puis avancer encore de deux pas ; vous voyez l'eau dans le fond du puits ; mettez y votre cristal. Un égyptien vous parle.
- Quand il a terminé, revenez appuyer sur l'escalier du pilier ; des marches sont apparues sur la paroi interne du puits, vous pouvez descendre.
- Trois pas : l'apparition vous dit " Intrus " ; poursuivre, aller au fond du couloir jusqu'à une salle dans laquelle se trouve un buste d'Osiris ; à sa gauche, une armoire avec l'oeil d'Horus sur une porte et des trous sur l'autre ; à gauche, des rondins de taille différente. Cliquer sur Osiris qui vous envoie jouer avec les serpents.
- Aller à droite pour le jeu des cobras.
Cliquer sur le dé pyramidal. Vous avancez d'autant de cases que vous faites de points. Si vous allez sur une case avec

des jetons, vous les gagnez ; si la case est celle d'un serpent, vous devez placer sur le tableau de votre adversaire, autant de jetons qu'il est noté sur le socle du serpent. Le gagnant est celui qui atteint le socle jaune, mais votre adversaire est fair-play.
- Quand vous avez gagné, prenez l'oeil d'Horus au-dessus du jeu et allez le placer sur les trous de l'armoire, puis cliquez pour l'ouvrir. A droite, vous avez le décodage de la serrure à roue de la petite pyramide : il suffit de compter par colonnes le nombre de signes identiques soit 3 - 10 - 9 - 4
- Récupérer le scarabée et écouter la jeune femme
- Remonter à la surface mais avant de vous embarquer aller appuyer sur le symbole pyramide du pilier.
- Traversée puis retour à la petite pyramide. Décoder la serrure : votre album photo doit bien servir à quelque chose, puis cliquer sur le triangle de gauche. La porte s'ouvre. Aller à la statue d' Osiris et avancer jusqu'à la sphère. L'hologramme de l'archéologue apparaît à nouveau en deux épisodes.
- Cliquer sur le lézard

Changement de CD (3)

- Vous êtes sur une plage face à la mer ; pivoter sur votre gauche : l'apparition se matérialise " Ce n'est que le début de tes ennuis " ; pivoter à nouveau à gauche pour emprunter le chemin qui monte.
- Premier palier de stèles : abeille, crâne, et la tête d'un reptile vert : approcher et cliquer : une statuette rentre dans votre inventaire
- Second palier de stèles : jaguar, singe
- Troisième palier : lézard, serpent
- Vous atteignez le pied d'une pyramide. Par CTRL + J, vous apprenez que celle-ci est la pyramide de Castillo ; vous pouvez aussi noter : des allusions au système métrique inca (rubriques 11 et 38) ; aux calendriers (rubrique 19) ; la représentation des temples (rubrique 38) et leur désignation (rubriques 21 et 26) ... La liste n'est pas exhaustive.
- Monter l'escalier de la pyramide de Castillo ; devant l'entrée, un bassin avec des nénuphars et un disque ; approcher et poser la statuette sur le disque ; une sorte d'iguane apparaît ; cliquer dessus ; un code de quatre couleurs accompagné de sons est émis par la bestiole ; reproduire la séquence ; l'animal satisfait passe par cinq couleurs puis par six s'il approuve votre prestation. (Si vous manquez d'assurance particulièrement pour la séquence de 6, recliquez sur la bestiole qui se fera un plaisir de réitérer)
- Entrer dans le temple et en faire le tour. Premier vestibule de droite, un pan de mur avec des pierres portant des symboles numériques ; à droite des disques (les calendriers de la rubrique 19) ; à gauche, un buste vert avec des yeux rouges et sur son socle une boule de cristal identique à celle du temple égyptien ; dernier vestibule de droite, un crâne de verre ; à sa droite, quatre pierres superposées : un crâne, un singe, un jaguar, un lézard identiques à ceux des stèles.
- Revenons au pan de mur avec les pierres numériques
Ligne 1 bleue : `13 14 12 20`
Ligne 2 verte : `2 8 9 1`
Ligne 3 jaune : `21 13 22 23`
Correspondant aux additions suivantes : 13 + 8 = 21 ; 14 + 9 = 23 ; 12 + 1 = 13 ; 20 + 2 = 22
- Une niche s'ouvre à gauche ; cliquer dessus pour la vision fugace d'un levier qui s'abaisse
- Aller au buste vert et déplacer la boule vers la droite pour qu'elle grossisse le crâne ; descendre à la stèle crâne du premier palier et cliquer pour faire ressortir trois symboles : un symbole numérique, un petit symbole dans un cartouche et un gros symbole ; prendre une photo
- Retour aux calendriers du premier vestibule pour aligner ces trois symboles ; le disque de gauche qui porte les nombres entraîne le disque central ; celui-ci entraîne les trois ; le disque de droite entraîne celui de gauche.
- Lorsque les trois symboles sont alignés, vous entendez un bruit ; aller dans le vestibule du fond pour constater que la pierre concernée a changé de teinte ; recommencer la procédure pour les quatre pierres, clés des temples.
- Un exemple, celui du lézard : le nombre est 19 : disque central vers le haut jusqu'au cartouche du pied, positionner 19 avec le disque de gauche ; tourner le disque droit vers le bas pour positionner le gros symbole ; le descendre d'un cran ; tourner le disque de gauche d'un cran vers le bas ; remonter le disque central d'un cran. Les trois symboles sont alignés.
- Vous pouvez sortir du temple de Castillo par la porte du fond d'où vous avez vue sur les trois temples représentés dans le journal aux rubriques 14 et 38 (dans laquelle vous en découvrez d'autres perdus dans la jungle).
- Temple du crâne (rubrique 26) : c'est celui de droite : entrée face à un crâne vert ; sur sa gauche, le bouclier ossements avec un orifice en son centre ; sur sa droite, un squelette incomplet et dans la niche en-dessous des os. Le

tibia gauche est en deux morceaux de même que l'humérus droit quant à l'avant-bras droit, radius, cubitus et main constituent trois pièces distinctes. Si vous mettez un os à un autre emplacement que le sien, vous devez recommencer car tout s'écroule. Lorsque vous avez reconstitué le squelette, vous pouvez prendre la boule verte qu'il serre entre ses mâchoires pour aller la déposer dans l'orifice du bouclier. Un prêtre vous parle, puis une illustration apparaît avec un bâtonnet violet sur le cadre à gauche. (Prenez-la absolument en photo)
- Temple du singe (rubrique 23 - 24) : c'est celui de gauche : entrée face un buste (cliquer) ; à sa droite, le bouclier singe avec orifice central ; à sa gauche, vestibule (cliquer sur tête de singe) ; gauche : le jeu de l'araignée qui consiste à éviter que votre araignée verte se fasse boulotter par une rouge avant d'avoir atteint la boule bleue en bas (personnellement, je n'ai éprouvé aucune difficulté dans ce jeu) ; récupérer cette boule pour la déposer dans l'orifice du bouclier.
.. Voir ci-dessus
- Temple du jaguar : prendre les escaliers par la gauche ; entrée ; premier vestibule à gauche, bouclier mauve ; à droite autel avec une mosaïque au mur et quatre formes ; second vestibule à gauche, la forge ; à droite une statue verte allongée et au-dessus d'elle un cercle avec quatre couleurs : nord blanc, est jaune, sud noir, ouest rouge. Revenir à la mosaïque du premier vestibule et avancer : vous avez maintenant en gros plan un coffre en pierre (?) et les quatre symboles auxquels vous devez restituer l'emplacement, la forme et la couleur. Le coffre s'ouvre et vous pouvez prendre la tête de jaguar en or.
- Aller à la forge et déposer cette tête sur la pierre rose : l'or fond ; cliquer alors sur le déversoir gris qui va refroidir la forme ; avancez pour vous saisir du coeur obtenu et allez le déposer dans le réceptacle que tient la statue verte. Vous obtenez une nouvelle boule... (N'oubliez pas les photos)
- Descendre, droite deux fois pour prendre les escaliers sous la pyramide et avancer jusqu'à la statue qui porte un crâne dans chaque main ; droite, avancer ; deux crânes de pierre sur le sol avec des orifices pour la bouche et les yeux ; le vôtre est celui de gauche ; si vous cliquez sur un orifice de haut en bas vous avez une rainette (G), une araignée (A) ou un scorpion (S) ; le scorpion tue la grenouille ; la grenouille mange l'araignée ; l'araignée vient à bout du scorpion. Vous devez gagner trois fois pour remporter une manche et la partie se joue en trois manches (J'ignore si le tirage est aléatoire : voici toutefois la série jouée par l'adversaire : G G S S A G S S S S G G G S A S G G A A)
- Gauche ; vous pouvez franchir le précipice sur la passerelle de cordes ;avancer pour sortir du temple et entrer dans la forêt vierge. Voix-off " La beauté repose dans un coeur de soie ".
- Avancer jusqu'à l'idole de pierre qui présente, c'est la coutume, deux orifices pour les yeux, un long pour la bouche. Voix-off " Tu ne peux pas passer sans faire un sacrifice ".
- Droite : une araignée tisse une toile au centre de laquelle se trouve une émeraude : la mettre dans l'oeil de gauche de l'idole. Voix-off " Je ne peux pas t'ouvrir la voie ".
- Gauche deux fois : vous apercevez quelque chose qui scintille ; avancer. Au coeur d'une fleur se trouve une topaze ; la récupérer pour la mettre dans l'oeil de droite ; appuyer sur les deux yeux déclenche un mécanisme qui vous offre par l'intermédiaire de la bouche de l'idole une machette. Elle se positionne et vous n'avez qu'à cliquer pour qu'automatiquement elle vous débarrasse des lianes qui entravaient votre poussée en avant. Avancer pour pénétrer dans le temple du lézard. Et affronter une nouvelle épreuve relativement difficile.
- Tout droit puis gauche ; à vos pieds le sol présente une trappe : cliquer : un triton fait une furtive apparition. Retour droite : un crocodile et deux crânes se sont substitués à un bassin dans lequel flottaient des nénuphars. Droite : avancer jusqu'au bouclier-lézard percé d'un orifice central dont vous connaissez l'usage ; dans un pot, vous trouvez un coeur semblable à celui obtenu par la forge du temple du jaguar : aller le déposer dans le pot devant le crocodile : une sorte de pyramide cristalline avec un arbre en son centre se matérialise.
- Revenir face au bouclier-lézard ; droite ; sur le sol dans le fond à gauche vous pouvez prendre pour la consulter une tablette avec des profils noirs (N) ou rouges (R). (CTRL + J rubrique 39 pour le déchiffrement)
- Chaque profil s'associe à un chiffre ce qui donne

5N	4R	5N
5N	4R	6N
6N	5R	5R
8N	8N	5R
8R	8R	5R
5R	8N	6N
8R	4R	8R
	5N	

- Maintenant retournez vers le crocodile et regardez les crânes : les crânes de gauche sont affectés des valeurs

numériques 4 - 5 - 8 et ceux de droite : 5 - 6 - 8 donc 4 correspond à gauche et 6 à droite donc rouge est gauche et noir est droite ce qui donne : 5D 4G 5D / 5D 4G 6D / 6D 5G 5G / 8D 8D 5G / 8G 8G 5G / 5G 8D 6D / 8G 4G 8G / 5D
- La pyramide complètement activée vous donne un triton que vous allez déposer dans sa niche à gauche
- Cliquer ; retour ; un escalier secret est apparu sous la dalle. Voix-off " Ecoute les échos de l'autre monde ". Avancer jusqu'au lac souterrain ; puis de trois pas ; à gauche, une porte par laquelle on aperçoit une planche ; à droite un monticule vert bouteille auquel on n'a pas accès ; en face une grille faite de stalactites de pierre.
Avancer vers les stalactites : vous voyez sur la paroi une hache en creux : cliquez sur elle et vous entendez une mélodie ; c'est tout ; retour pour prendre le passage de la porte et franchir la planche
- Avancer jusqu'au lézard puis gauche : prendre la boîte génétique. Un homme moderne vous parle. Puis le pilier se soulève et une trappe laisse apparaître un maillet. Vous pouvez le prendre, mais inutile d'essayer de repartir : vous êtes prisonnier de cette alcôve.
- Au pied du socle, se trouvent sept objets dont quatre crânes, un morceau de poterie et deux pierres. Placez les quatre crânes sur le socle et seulement l'un des trois autres objets. Cherchez lequel. Si vous entendez un signal sonore, c'est que vous avez réussi.
- Gauche, avancer en direction de la torche (nouvelle matérialisation " Vraiment pitoyable ") jusqu'aux stalactites et appuyer de nouveau sur la hache pour entendre la séquence musicale ; prenez votre maillet et reproduisez la séquence soit 5 3 4 2 2 5 5 1. Les pierres se soulèvent. Avancer.
- Un squelette dans un cercueil tient une boule jaune et noire : il faut la lui prendre par des mouvements latéraux assez rapides.
- Remonter au bouclier-lézard... Prenez votre quatrième photo.
- Je récapitule : photo 1 prise dans le temple du crâne avec une barre violette à gauche ; photo 2 prise dans le temple du singe avec un point orange à droite ; photo 3 prise dans le temple du jaguar avec deux points gris à droite ; photo 4 avec une barre verte à droite. Vous êtes équipé pour affronter l'épreuve suivante (celle du taquin) qui croyez-moi, bien que plaisante, n'est pas du nougat.
- Sortir puis piquer tout droit jusqu'à l'idole, lui faire face puis partir sur sa gauche jusqu'au poteau au pied des escaliers de la grande pyramide ; demi-tour, un pas, prendre la pierre mauve cachée entre les tiges d'une plante au niveau du sol
- Monter et mettre la pierre au centre du bouclier. Avancer. Vous êtes face au taquin : à vous de replacer les quatre illustrations en vous aidant des signes du cadre pour les positionner, c'est incontournable.
Haut gauche : photo 1 ; haut droit : photo 2 ; bas gauche : photo 3 ; bas droite : photo 4
- Une illustration achevée se fige. Si vous échouez pour reprendre à zéro, la pièce manquante n'est plus la même.
- Ouf ! Cliquer sur la porte : vous allez pouvoir changer de monde
- Cliquer sur l'abeille.

Changement de CD (2)

- Vous êtes dans le désert du sud-ouest américain au milieu des canyons, au pays des indiens Anasazis et face à un arbre mort.
- CTRL + J (Souvenez-vous qu'il comporte des rubriques importantes, mais cette fois je ne vous mâcherai pas le travail)
- Aller à droite et avancer jusqu'à trouver au sol un tronc ; le prendre puis revenir à l'arbre mort et partir sur la gauche ; avancer jusqu'au précipice où le tronc vous fait un passage de fortune.
- Repérer sur votre droite les plaques de pierres grises dressées. Avancer jusqu'à ce que le chemin monte et tourner à gauche. Remarquer le double carrefour, l'espèce de tour sur votre droite et le village indien tout blanc sur votre gauche auquel une sorte d'arche ocre semble mener.
- Avancer au premier carrefour et partir sur la gauche jusqu'à un chemin qui part à droite ; le prendre pour passer sous l'arche repérée précédemment. Une nouvelle fois, l'apparition se matérialise et son discours est lourd de menace " Toi, non plus, tu n'échapperas pas à ton destin ". Poursuivre jusqu'à la grotte où subsistent des traces d'une présence humaine. Continuer.
- Dans la salle suivante, vous voyez au mur une sorte de bouclier avec des empreintes ; plus loin, un crotale dessiné sur la paroi et les mêmes huit empreintes ; dans le fond, les restes d'un foyer et un calumet ; voix-off " le feu du conseil révèle la sagesse dont tu rêves " ; à droite, le plan du village que vous pouvez photographier même si le cadrage est trop juste pour obtenir les quatre spirales (Vous avez le même plan à la rubrique 32 du journal)
- Retour au bouclier qui s'avère être une rose des vents et qu'il faut lire ainsi : nord : lézard ; nord-est : antilope ; est : main ; sud-est : faucon ; sud : loup ; sud-ouest : échassier (?) ; ouest : renard ; nord-ouest : plante de pied
- Retour au crotale dont le déchiffrement est plus aisé maintenant : nord-est : antilope (deux fois) empreinte 3 sous le

crotale, sud-est : faucon (deux fois) empreinte 4 sous le crotale... Pour simplifier voici la liste des empreintes : 3 3 4 4 7 6 7 7 4 2 4 2 3 8 5 1 5 8 3 2 4 4 7 4 2 3 8 3 2 4 4 6 1 6 7 ; la queue du crotale change de couleur et s'agite ; retourner au foyer et cliquer sur le calumet : un indien vous parle en cinq épisodes de la disparition de sa tribu.
- Ressortir de la grotte et remonter à la bifurcation ; à gauche ; deux pas ; à droite ; un pas ; à gauche ; monter le chemin que vous avez quitté en arrivant : en haut vous arrivez devant un agencement de pierres et un levier cerclé de bleu ; sans rien toucher, passer derrière l'amoncellement où vous trouvez une spirale neutre
- Revenir au levier et le manipuler : il a quatre positions possibles en dehors de sa position verticale de repos ; le pousser complètement à droite et retourner voir la spirale ; deux rais de lumière la barre verticalement ; consultez votre plan ; sa représentation figure plein sud (La procédure sera la même pour les trois autres lieux)
- Redescendre au premier carrefour et prendre à droite, puis prendre à droite à nouveau et avancer : si vous êtes sur la bonne voie, vous verrez la représentation de la même spirale sur une roche en bord de chemin ; avancer jusqu'à l'arbalète sur laquelle un faucon veille ; si vous cliquez dessus, vous aurez la flèche mais il manquera la pointe ; faire demi-tour et avancer jusqu'aux premières roches marquées ; le silex traîne par terre ; revenir à l'arc ; cliquer pour obtenir une flèche puis sur le silex ; vous avez trois essais pour passer votre flèche dans l'orifice de la roche ; si vous n'y parvenez pas (le vent ne joue pas en votre faveur), vous êtes contraint de retourner ramasser un silex ; par bonheur, la source en est intarissable.
- Attendre qu'il n'y ait plus de vent, tirer la corde sur la quatrième encoche en calant l'arc sur une tache noir du rocher de droite ; un bruit de frottement de roches conclut l'épreuve
- A droite deux fois : le faucon pénètre dans une caverne ; le suivre ; outre les traces de campement, vous découvrez un bison au mur ; cliquer et écouter le roulement de la horde semblable à celui du tonnerre
- Ressortir et monter à l'amoncellement pour relever le levier d'un cran ; aller voir la spirale et consulter la carte qui vous indique plein nord ; redescendre pour prendre sur votre droite le chemin du second carrefour qui passe devant la sorte de tour : ramasser la plume puis avancer ; un scorpion traverse devant vous et vous voyez la spirale sur une roche ; un corbeau cette fois vous guide ; avancer encore jusqu'à une sorte de socle indien percé de cinq trous sous une plume sur la roche ; placer votre plume n'importe où puis tournez vous vers la gauche : sur la roche, cinq oiseaux sont représentés : un lagopède, une chouette, un corbeau, une perdrix, un pic.
Par son cri, vous identifiez la chouette et pouvez placer votre plume dans le second trou (La disposition d'au moins trois plumes sur cinq ne pose aucun problème).
- Demi-tour et avancer : la plume de corbeau est face à vous ; la prendre pour la mettre dans le socle ; reprendre le chemin pour ramasser la troisième plume qui se loge dans le premier trou du socle ; puis vous devez trouver la plume de pic au pied de la tour et la cinquième sous un buisson sur le chemin qui vous a mené à l'arbalète.
- Le socle complété, cliquer sur la représentation de plume dans la roche : elle vire au rouge et une superbe coiffe indienne fleurit ; pivoter sur la gauche : vous avez une nouvelle caverne dans laquelle le vent fait tourbillonner les feuilles et où se trouve un échassier statufié.
- Ressortir pour remonter à l'amoncellement ; placer le levier dans le premier cran de gauche ; aller voir la spirale et consulter la carte : symbole de l'est. Reprendre le chemin de l'arbalète mais au lieu de prendre à droite, avancer en direction de l'éboulis ; prendre le chemin de gauche : une niche en forme de noisette est percée dans la roche ; revenir pour grimper dans l'éboulis : un écureuil vous précède et semble vous attendre ; lorsque vous découvrez la spirale sur la roche, vous entendez un fort bourdonnement et découvrez un essaim niché dans une vieille souche ; avancer et regarder l'écureuil cacher une noisette dorée dans une fissure ; impossible pour vous de la récupérer ; redescendre jusqu'à la niche-noisette dans la roche puis pivoter à gauche où vous pouvez prendre une baguette de bois mort. Retour à l'essaim.
- Farfouiller avec la baguette au moins à deux reprises pour que du miel se dépose sur son extrémité ; avec la baguette emmiellée, vous pouvez récupérer la noisette dans la fissure, puis aller la déposer dans la niche. La porte d'une troisième grotte s'ouvre : c'est celle du Feu. Avancer tout droit sur les paniers ; cliquer sur la boîte d'allumettes pour en prendre une ; retour vers l'entrée puis gauche : une pierre tachée verticalement se trouve à proximité d'un feu de camp ; frotter l'allumette sur la pierre puis allumer le bois sec ; écouter le feu crépiter ; pivoter de 180° et photographier le dessin en projection représentant un dieu dont la tête est un soleil.
- Remonter à l'amoncellement ; un lézard et un gecko s'enfuient à votre approche ; abaisser complètement le levier ; spirale ; journal ; reprendre le chemin qui vous a mené à la grotte du crotale, mais au lieu de tourner à droite, aller tout droit jusqu'à vous trouver le nez contre la paroi rocheuse ; à droite ; avancer jusqu'à la grotte ; entrer ; deux ou trois pas en avant ; à droite ; vous trouvez la torche de l'archéologue, mais vous êtes prévenu, ses piles sont faibles.
- La prendre, retour puis pivotement sur la gauche : une tache noire sur la paroi ; regardez avec la torche les quatre glyphes que vous devez mémoriser ; à gauche, même tabac mais avec cinq glyphes cette fois ; en ressortant une voix-off : " L'obscur aussi a une importance ". (Les neuf glyphes passent rapidement dans votre champ de vision et sont

difficilement mémorisables ; donc ressortir de la grotte, puis reprendre la procédure autant de fois que nécessaire, la torche se rechargeant magiquement mais toujours pour une aussi courte durée)
- Un coyote bondit de la roche et vous invite à le suivre, lui aussi. A la sortie du chemin, prendre à gauche puis avancer jusqu'aux glyphes représentés sur la paroi ; cliquer sur les neuf signes de la grotte (approximativement : homme bras levé, chèvre tête à droite, spirale prolongement bas droit, chèvre tête à gauche, ours, bonhomme dansant, spirale prolongement haut gauche, cafard losangé, chèvre tête à droite) à savoir :
Les trois glyphes de droite de la première ligne, l'avant-dernier des premières et dernières colonnes ainsi que l'avant dernier de la ligne du bas, la chèvre au centre et la spirale entre l'avant dernier de la colonne de gauche et la chèvre, ces deux derniers étant déjà sélectionnés.
- L'ombre du coyote passe sur la pierre en hurlant, signal que la combinaison est juste ; gauche ; appuyer sur le signe rupestre pour entendre un bruit de porte en pierre qui s'ouvre ; droite : pénétrer dans la quatrième caverne ; deux pas ; gauche ; un symbole roue-soleil affleure ; avancer et noter le bruit des gouttes d'eau.
- Les quatre éléments associant un symbole et un son sont maintenant en votre possession.
- Reprendre le chemin ; le coyote vous attend ; en direction du village, l'apparition se matérialise à nouveau : "Tu ne peux partir d'ici, moi-même je suis piégé ", poursuivre jusqu'à la double bifurcation puis franchir l'arche pour vous diriger vers le village ; il est cerné d'une muraille et le chemin se termine en impasse où poussent des cactus au pied desquels vous pouvez ramasser une lance.
- Gauche deux fois, avancer d'un pas, droite : vous êtes devant un cactus mâchuré : prendre la lance et trouver sur les cactus qui encadrent la pousse les cinq points d'impact qui libèrent de l'eau et font croître la plante à une vitesse record (cactus long à gauche, deux sur le petit cactus trapu, pied et bras du cactus de droite) ; avancer pour franchir le mur.
- Passer par la fenêtre pour grimper à l'étage : vous êtes dans une pièce où se trouvent cinq tambours ; droite : un mobile suspendu : cliquer pour obtenir la séquence musicale ; droite : glyphe de feuille ; droite : prendre la mailloche pour les tambours ; droite : à nouveau les tambours qu'il faut frapper dans l'ordre suivant : 2 5 3 1 4 ; droite une porte est ouverte sous le mobile ; avancer ; vous découvrez un morceau de bois incandescent sur le foyer ; le prendre puis gauche où se trouvent cinq niches que vous éclairez avec votre dernière trouvaille : dans la loge 4, se trouve un chiffon ; le prendre ; gauche : plonger le chiffon dans la réserve d'eau pour l'humecter puis lessiver le mur pour faire apparaître un personnage cornu brandissant un bâton
- Ressortir : l'utilisation des échelles suppose qu'on le fasse systématiquement en reculant
- Prendre à gauche : dans un panier, vous remarquez un objet cerclé de bleu sur votre droite : le prendre : il s'agit d'une maracas ; gauche deux fois ; nouvelle fenêtre mais un crotale prend un bain de soleil sur son seuil ; cliquer sur lui, il émet un son ; agiter votre maracas pour lui rendre la pareille : il se métamorphose en échelle : vous pouvez y aller ; grimper à la salle de tissage ; prendre l'aiguille de bois complètement à droite et la poser dans le panier ; sélectionner la pelote de gauche et la poser à côté de l'aiguille puis cliquer dessus pour qu'un fil se libère, cliquer sur l'aiguille, puis sur la trame du métier puis sur la règle verticale ; répéter l'opération avec la petite pelote de gauche et la pelote jaune et rouge de l'arrière-plan. Le tapis achevé, son motif central se met en surbrillance : il représente une tige de maïs symbolisée
- Ressortir ; deux pas à droite ; avancer : une spirale est tracée dans du sable gris et surmontée d'une feuille, mais rien ne s'active.
- Sortir du village pour remonter à l'amoncellement ; redresser le levier en position verticale ; reprendre le chemin de l'arbalète ; quatre pas puis à droite ; nouvelle matérialisation de l'apparition et mêmes menaces ; avancer ; vous voyez votre chemin d'arrivée et votre passage de fortune : pivoter sur la droite ; vous découvrez les quatre plaques verticales aperçues lors de votre arrivée, distinguées par les spirales :
Plaque spirale nord : oiseau et feuille
Plaque spirale sud : faucon et éclair
Plaque spirale est : écureuil et feu
Plaque spirale ouest : coyote et gouttelette
- Cliquer sur la spirale isolée ; la seconde plaque s'effondre et révèle une nouvelle caverne tapissée de cristaux. Avancer et prendre le médaillon avec l'abeille. Une belle dame vous parle. L'empreinte d'une feuille apparaît à la place du médaillon.
- Retourner dans le village vers la spirale de sable inerte. Cette fois, le glyphe est une feuille verte ; avancer ; une bourrasque vous apporte des feuilles que vous devez agencer : l'énigme relativement facile repose sur une symétrie dont le centre est la feuille verte (Vous devez tenir compte non seulement de la couleur, mais aussi de la forme des trois feuilles manquantes). Quand les feuilles ont disparu, prendre la feuille glyphe qui a maintenant l'aspect d'une feuille morte et aller la poser sur l'empreinte de la salle des tambours. Cela déclenche l'ouverture d'une nouvelle salle.
- Sur le mur de front, un bouclier indien et sept pointes de flèches ; sur celui de droite un indien : sélectionner la tige de

maïs symbolisée (tissage) et l'oiseau (statue de la caverne du vent tourbillonnant) ; autour de l'encadrement de la porte, l'homme à tête de soleil (caverne de l'écureuil), la roue-soleil (caverne du coyote) et le personnage cornu brandissant un bâton (pièce jouxtant la salle des tambours) ; sur le troisième mur, le bison et l'abeille.
- Les pointes de flèches sont activées, cliquer sur le bouclier : une nuée de papillons s'envole ; avancer et descendre au fond du puits où une nouvelle fois l'apparition se matérialise " Tu vas visiter l'éternité " ; avancer dans la grotte ; hologramme de l'archéologue...
- Cliquer sur les dauphins

Changement de CD (4)

- Vous êtes dans la cité sous-marine d'Atlantis et vous lisez votre journal avant d'entreprendre quoi que ce soit.
- Gauche, avancer, droite : entrer dans la pyramide de verre : avancer jusqu'au plan de l'île qui vous fait face : noter les accès et celui de la tour centrale en opposition
- Demi-tour : noter le symbole de chaque côté de la porte
- Avancer gauche : hologramme (H1) : une belle dame vous parle deux fois (risques d'explosion du transportail si il y a franchissement avec les boîtes génétiques) ; à droite, une machine ; à droite, H2 : un beau monsieur (BM) et une belle dame (BD) vous mettent en garde à propos des modules de stase
- Gauche deux fois, avancer, droite : deux portes ; entrer dans le temple des atlantes (statues de dauphins) et avancer droit sur la colonne scintillante : droite deux fois ; noter le symbole au sol ; à gauche, H3 et BM ; à droite, H4 et BD : le vaisseau ne peut s'activer sans les boîtes génétiques verrouillées au tableau de commande ; gauche deux fois, sortir, matérialisation du Gardien.
- Avancer vers le kivas de verre ; entrer et avancer jusqu'à H5 : BM blond vous renseigne sur le rôle du Gardien, puis le Gardien en personne envoie deux messages, puis BD, puis BM qui parle des dommages causés au Gardien ; droite deux fois pour noter le symbole au-dessus de la porte ; droite, porte ; gauche, trois écrans ; avancer vers eux ; pivoter à gauche : H6 : BD et survie dans la sphère d'énergie ; droite : H7 : BM et chambres statiques ; droite : H8 : BD. Droite, avancer, sortir et vous rendre au temple maya en verre : noter le symbole sur le bassin intérieur ; droite : H9 : BD et androïdes ; demi-tour : H10 : BD et cristaux
- Sortir et gauche pour trouver la porte de la tour ; matérialisation du Gardien ; entrer dans la tour ; droite : vous êtes devant une console avec édifices et symboles ; rendre évidemment à chaque édifice son symbole.
- Approximativement, sous la pyramide : croix bras relevés deux points haut droite ; sous le temple maya, S inversé barré rond bas gauche point haut droite ; sous kivas, cercle diamètre vertical ; sous le temple atlante, carré avec médianes ; cliquer sur le bouton de droite pour activer l'ascenseur
- Demi-tour, entrer dans l'ascenseur, demi-tour ; vous êtes devant les commandes de l'ascenseur : appuyer sur le symbole de droite identique aux deux autres (celui du milieu était allumé) ; en sortant de l'ascenseur, aller à droite : l'androïde recharge ses batteries avec un cristal rouge. Prenez-lui rapidement et tout aussi rapidement reprenez l'ascenseur, placez le cristal à son emplacement prévu sur le tableau de commandes et appuyez sur le bouton de gauche pour aller à la salle des stases.
- Reprenez le cristal avant de quitter l'ascenseur et regardez derrière les atlantes en stase les panneaux : des ampoules bleues sont disposées irrégulièrement
- Colonne 1 : 2 3 6 ; colonne 2 : 1 3 5 ; colonne 3 : 1 3 6 ; colonne 4 : 4 5 6 ; colonne 5 : 1 2 3 ; colonne 6 : 5 6
- Avancer jusqu'à la cellule vide et allumer ces lampes ; reculer de deux pas et poser le cristal dans la cuve du sol au centre de la cellule
- Sauvegarder
- Demi-tour pour satisfaire à la dernière épreuve logique dont le but est d'allumer le laser : vous êtes devant un cercle contenant lui-même des cercles tricolores : le but consiste à disposer toutes les zones rouges autour du centre ; pour ce faire : cliquer sur le cercle gauche, puis sur celui de dessus, puis deux fois sur le suivant, puis sur celui de droite. Cliquer au centre.
- Le laser à peine en état de marche, l'androïde se précipite sur le cristal. Cliquer dessus (vous disposez d'une cible) pour le maintenir ou le faire entrer dans la cellule de stase (pas évident et il aura probablement votre peau avant que vous n'ayez la sienne). Dès qu'il y est et blessé, il vire au rouge, dirigez le laser sur la cible circulaire noire dans la partie supérieure de la cellule. L'androïde est neutralisé.
- Aller en direction de cette cellule qui emprisonne l'androïde puis gauche et avancer pour franchir la porte. Deux pas, droite. Avancer pour avoir le coffre en gros plan : cliquer, il s'ouvre et vous voyez la boîte génétique des atlantes. CTRL + G : cliquer sur l'un de vos médaillons. Ils prennent leur place dans la boîte. Récupérer celle-ci. Retour, puis gauche deux fois : avancer vers la sphère. L'archéologue vous parle. Cliquer sur l'araignée pour qu'il regagne l' Ile de Pâques ;

puis sur la sphère. Ressortir.
- Aller à gauche, avancer jusqu'au coffre puis gauche, avancer jusqu'au tableau de commandes (un plan incliné gris) et...
- Sauvegarder pour assister aux deux fins possibles :
- Cliquez sur le tableau de commandes et encastrez-y votre boîte : il vous reste deux minutes :
- Vous attendez patiemment le décollage ou
- Vous regagnez l'ascenseur tout au bout à droite.

Timeline

© Eidos Interactive / Timeline Computer Entertainment 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur ² pour activer la console et entrer les codes.

god God Mode

Ce code doit être entré au début de chaque niveau.

TimeShift

© Vivendi Universal Games / Saber Interactive 2007

KRONE (MODE MULTIJOUEUR)

Allez sur l'écran des options, choisissez Multiplayer puis Model, et appuyez sur Gauche pour vous positionner sur Krone. Appuyez ensuite sur Y et entrez le code **RXYMCPENCJ** pour débloquer ce personnage.

Tintin : Le Temple du Soleil

© Infogrames

CODES DES NIVEAUX

Numérotons les symboles qui forment les mots de passe 1 à 9, de gauche à droite et de haut en bas.

2 4 9	La voiture (15% du jeu)
1 3 7	Le wagon (35% du jeu)
5 6 9	Le condor (55% du jeu)
2 6 8	La chute (80% du jeu)

Tintin : Objectif Aventure

© Infogrames 2001

INVINCIBILITÉ

Entrez THEBOSS en guise de nom pour être invinsible.

Tintin au Tibet

© Infogrames 1996

CODES DES NIVEAUX

384	Tempête
315	Moyenne montagne
907	Epave

Tiny Skweeks

© Loriciel / Atreid Concept 1992

+ D'INFOS FORUM

QUELQUES CODES DE NIVEAUX

01. ADJURCES	11. TANGVILI	21. OCTOGLAB
02. GASIANDI	12. DENAJOIN	22. TRISEMES
03. GROIDKEN	13. VANBTHER	23. CONVJEHO
04. NEBACRUC	14. UNPASUBO	24. RENDCLIN
05. RESTUSHA	15. LANDPAPY	25. NEGAPOLY
06. ENTRLACO	16. PREPPAND	26. PETRACCE
07. BOTCREPA	17. NIFESAIL	27. SPONENCR
08. OCTOANVA	18. BROCINDI	28. LAZYHOMT
09. COADSUPP	19. BUSKPULI	29. HENDOUTK
10. RANBSKIT	20. LOGIMARA	30. PAPYEPIP

90. BADIVELL
91. PATIBEEF
92. TITASAUC
93. PUPIUNPR
94. MASTERUP
95. QUARFELD
96. GRIFSIDE
97. WHITUNNI
98. DOWNINSU
99. UNLIISOP
100. MUADDIB

Tiny Trails

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. 2967742	3. 7974050	4. 6947586
5. 2962218	6. 1943966	7. 2917618
8. 5923924	9. 6905774	10. 2887608
11. 3893920	12. 4867464	13. 3882108
14. 4855656	15. 4837272	16. 3843470
17. 4817000	18. 3831380	19. 6804924
20. 2786534	21. 5792718	22. 4774452
23. 5780632	24. 4762244	25. 2743980
26. 3750160	27. 4723588	28. 3705342
29. 8711514	30. 0693122	31. 5699442
32. 2681050	33. 3654468	34. 6660780
35. 2642390	36. 1624124	37. 4630308
38. 7603724	39. 4618228	40. 4591632
41. 1573250	42. 6579570	43. 5561186
44. 6567386	45. 0548998	46. 3530738
47. 6536922	48. 5510336	49. 6492074
50. 4498258	51. 3479998	52. 4486188
53. 3467784	54. 6441220	55. 2455720
56. 3429158	57. 2410764	58. 7417064
59. 6390484	60. 2404984	

Titan

1989

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

10. H67JR1
20. 1R7DCG
30. BG6W61
40. 294JBH
50. D80N6D
60. 9LQHVU

Titan Quest

© THQ / Iron Lore 2006

LES DIFFÉRENTES CLASSES

Dans Titan Quest, vous choisissez une maîtrise primaire au niveau 2. Vous pouvez aussi choisir une maîtrise additionnelle au niveau 8 (mais ce n'est pas obligatoire, et vous pouvez très bien dépenser tous les points que vous gagnez en montant de niveau dans un seul arbre de maîtrise). Toujours est-il que votre classe finale dépend de vos choix. Voici la liste de toutes les classes jouables :

Avec Chasse en maîtrise primaire :

Chasse seulement = Chasseur
Chasse + Défense = Garde
Chasse + Esprit = Charmeur d'os
Chasse + Guerre = Tueur
Chasse + Nature = Garde-chasse
Chasse + Ruse = Brigand
Chasse + Tempête = Sage
Chasse + Terre = Vengeur

Avec Défense en maîtrise primaire :

Défense seulement = Défenseur
Défense + Chasse = Garde
Défense + Esprit = Ensorceleur
Défense + Guerre = Conquérant
Défense + Nature = Gardien
Défense + Ruse = Corsaire
Défense + Tempête = Paladin
Défense + Terre = Mastodonte

Avec Esprit en maîtrise primaire :

Esprit seulement = Théurgiste
Esprit + Chasse = Charmeur d'os
Esprit + Défense = Ensorceleur
Esprit + Guerre = Briseur de sorts
Esprit + Nature = Augure
Esprit + Ruse = Enchanteur
Esprit + Tempête = Oracle
Esprit + Terre = Conjureur

Avec Guerre en maîtrise primaire :

Guerre seulement = Guerrier
Guerre + Chasse = Tueur
Guerre + Défense = Conquérant
Guerre + Esprit = Briseur de sorts
Guerre + Nature = Champion

Guerre + Ruse = Assassin
Guerre + Tempête = Chevalier
Guerre + Terre = Mage-guerrier

Avec Nature en maîtrise primaire :

Nature seulement = Vagabond
Nature + Chasse = Garde-chasse
Nature + Défense = Gardien
Nature + Esprit = Augure
Nature + Guerre = Champion
Nature + Ruse = Illusioniste
Nature + Tempête = Druide
Nature + Terre = Invocateur

Avec Ruse en maîtrise primaire :

Ruse seulement = Rôdeur
Ruse + Chasse = Brigand
Ruse + Défense = Corsaire
Ruse + Esprit = Enchanteur
Ruse + Guerre = Assassin
Ruse + Nature = Illusioniste
Ruse + Tempête = Sorcier
Ruse + Terre = Magicien

Avec Tempête en maîtrise primaire :

Tempête seulement = Homme-tempête
Tempête + Chasse = Sage
Tempête + Défense = Paladin
Tempête + Esprit = Oracle
Tempête + Guerre = Chevalier
Tempête + Nature = Druide
Tempête + Ruse = Sorcier
Tempête + Terre = Elémentaliste

Avec Terre en maîtrise primaire :

Terre seulement = Pyromancien
Terre + Chasse = Vengeur
Terre + Défense = Mastodonte
Terre + Esprit = Conjureur
Terre + Guerre = Mage-guerrier
Terre + Nature = Invocateur
Terre + Ruse = Magicien
Terre + Tempête = Elémentaliste

Titan Quest : Immortal Throne

© THQ / Iron Lore 2007

CODES DE CONTENU

Lorsque vous appuyez sur Echap pendant une partie, vous pouvez voir une option pour débloquer du contenu. Entrez un des codes suivants pour débloquer le set correspondant :

373624	Set "Armament of Gaul"
437626	Set "Armament of Germania"
925678	Set "Garb of the Great Merchant"
274267	Set "Shinobi Shozoku"
96958644	Lance d'Achille
13333786	Lance d'Anendjib
63466346	Colère d'Ares
53253253	Armure du garde immortel
12472353	Fury des trois amazones
15662674	Herod's Reach
85376494	Horsemaster's Pike
14441522	Monk's Spade
25356154	Lance pénétrante de Ko k'Bi
53262633	Raptor

Titanic : Une Aventure Hors du Temps

© Hammerhead / Cyberflix Incorporated 1996

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Quand vous vous retrouvez dans votre cabine, allez vers votre lit et ramassez la sacoche marron. Ensuite dirigez-vous vers la commode à côté du lavabo. Vous y trouverez une montre, prenez-la. Ouvrez le tiroir de ce meuble et lisez le mot de Georgia. Vous entendez quelqu'un frapper, ouvrez-lui la porte. C'est votre steward : Smetthel, parlez-lui. Il vous donnera le numéro de votre cabine : la C 73, vous remettra un plan du paquebot et un message de P.P : Penny Pringel. Quand celui-ci est parti, prenez la clef qui se trouve dans votre sacoche, et quand celle-ci apparaîtra sur votre "tableau de bord", cliquez sur l'objet et tout en maintenant le bouton gauche de votre souris appuyé, dirigez-le vers la malle qui se trouve au centre de la pièce. Ce coffre va s'ouvrir, vous découvrirez un vieux magnétophone démonté que vous devrez assembler. Quand cela est fait, cliquez sur la manette, un message vous sera adressé vous apprenant votre mission. Quand vous avez fini d'écouter celui-ci, cliquez sur "ok".

Ouvrez le tiroir du bas : vous y découvrirez un décodeur qui vous sera très utile durant votre enquête. Vous pouvez aussi "explorer" d'autres tiroirs, mais qui n'ont pas d'importance particulière. Bientôt votre mission va commencer … Dirigez-vous à l'aide du plan, jusqu'au gymnase en remontant sur le pont principal et en empruntant le vestibule fléché "pont principal". Quand vous serez entré dans la salle de gymnastique cliquez sur la silhouette de Penny, votre "chef". Elle vous dira en quoi consiste votre mission : interceptez le code des allemands, retrouvez le Rubayat : un livre rare et deux autres objets que vous connaîtrez durant votre quête. Elle vous apprendra aussi qu'un inspecteur allemand, un certain Zeitel et son complice, Willy von Aderlitz tentent eux aussi de récupérer ce fameux livre et qu'il faut retrouver un télégramme que Zeitel n'a pas encore pu envoyer.

Vous devrez faire marcher votre cervelle, interroger les gens, les aider, même si cela consiste à des petits coups de mains, ils peuvent eux aussi en récompense vous donner des indices et des pistes. Vous devez apprendre aussi à ne pas parler trop vite et à faire preuve de logique. Un conseil : enregistrez souvent (avant de faire quelque chose d'important ou de parler avec quelqu'un) car si vous vous trompez, vous fâchez avec votre interlocuteur ou vous perdez, vous pouvez toujours recharger votre partie. Je vous ai tout dit. Maintenant commençons notre mission …Dirigez-vous dehors, puis vers l'arrière. Vous rencontrez une femme vêtue de bleu : Georgia. Cliquez sur celle-ci. Elle discutera avec vous, vous divulguera le nom de son amant : Sasha Barbicon, qui travaille dans une galerie d'art. Elle vous dira aussi qu'elle a des problèmes avec son mari : Charles Lord Lambet, qui a appris sa liaison avec Sasha, son meilleur ami et qu'elle et Charles sont ruinés. Et elle vous confiera un collier de diamants qui est très précieux pour elle. Quand elle sera partie, avancez jusqu'au pont avant, jusqu'à ce qu'une voix d'homme (Max) vous interpelle. Rejoignez-le, parlez avec lui. Il vous demandera de venir avec lui au fumoir pour jouer avec son ami : Riveria, au black jack.

Refusez tout d'abord en lui demandant si ce n'est pas un tricheur. Fâché, il vous tournera le dos. Rappelez-le jusqu'à qu'il accepte vos excuses, demandez-lui une cigarette (retenait le nom du paquet), et suivez-le. Mais il va tout d'abord vous conduire au café parisien, où vous ferez la connaissance de nos deux individus … Zeitel et Willy. Discutez avec eux, en vous intéressant à eux, et en apprenant le plus d'informations sur nos deux "ennemis". Willy (par accident), dira qu'il n'a pas pu envoyer le télégramme du colonel Zeitel (intéressant !). Gênés, ils vous laisseront. Max aussi vous laissera monter seul au fumoir, en vous y donnant rendez-vous. Ramassez une pipe en bois qui se trouve sur une table du café, et rangez-la dans votre sacoche. Descendez sur le pont B, là vous ferez la rencontre d'une femme intéressante, Daisy Cachemor, qui ne sait pas, pour votre plus grand plaisir, tenir sa langue, en vous divulguant des informations qui pourront vous aider par la suite.

Elle vous vantera les mérites de ce paquebot de rêve et vous dira qu'elle a rencontré les Astors, la contesse et les

Strauss sur le pont D, et qu'elle a aussi vu les Carters qui gardent leur voiture dans la cale. Elle vous demandera aussi un tout petit service. Elle vous demandera le nom d'un homme qui porte les initiales Q.G.C. Acceptez de lui rendre ce coup de main. Mais pas tout de suite, vous avez promis à Max de le rejoindre au fumoir, allez-y. Montez au pont A, rentrez dans la salle. Parlez avec Max, et jouez avec Riviera.
Faites plusieurs parties avec lui et allez au fond de la salle. Et cliquez sur la silhouette d'une femme vêtue d'un tailleur gris et coiffée d'un chapeau à plumes. Elle sera très désagréable avec vous mais accrochez-vous, en la rappelant plusieurs fois. Elle se présentera : Elle s'appelle Mme Congligs, la femme d'Andrew, le baron de l'acier. Elle vous dira aussi quelle à quelques problèmes avec sa bonne, qui l'a quittée. Elle vous dira aussi qu'elle a rencontré Zeitel, et qu'il semblait s'intéresser au livre rare (tiens, tiens !) Quand elle sera partie, dirigez-vous à l'aide du plan au pont C, puis vers la cabine du commissaire de bord. Vous avez dit à Daisy que vous chercheriez ce que signifie Q.G.C, maintenant tenez votre promesse.

En bas de l'escalier du pont C, votre steward Smetthel vous dira que Georgia vous a donné rendez-vous sur le pont A. Entrez dans la cabine du commissaire. Demandez-lui son aide, puis la liste des passagers. Cherchez dans la liste les initiales Q.G.C, il vous dira que cet homme s'appelle : George Quincy Clifford. Remerciez-le et retournez au pont B, voir Mme Cachemor. Apprenez-lui la nouvelle, en remerciement, elle vous donnera une information : Andrew Concligs veut vous rencontrer à Scotland Road. Petit détail : par moment vous rencontrerez un vieux couple qui vous donnera des indices … Ils vous diront que les Burns ont des choses intéressantes à voir (C 78) et qu'ils les ont vus en train de photographier le colonnel allemand. Maintenant rejoignez Andrews en passant par le pont E et les escaliers de seconde classe. Avant de franchir la porte de Scotland Road, vous ferez la rencontre du révérant Truth, qui vous dira de vous méfier d'un prêtre Trask qui est au pont A, en face de l'escalier. Il vous donnera aussi une carte de prières si vous lui dites que Trask est un type assez intéressant.

Quand il sera parti, ouvrez la porte de Scotland Road et avancez jusqu'à ce que vous trouviez Andrews, un homme en costume noir, avec une moustache. Parlez-lui. Il vous demandera un service (encore !), acceptez. Sa bonne qui l'a quitté (Sheilez Hacker), et avec qui il avait des relations plus que professionnelles, lui a volé un document précieux qu'il voudrait récupérer. Acceptez de l'aider car il pourrait bien vous donner des informations sur votre enquête plus tard et demandez-lui plus d'informations pour vous aider à la retrouver. Allez-y maintenant. Montez à l'aide du plan, au pont A, où vous ferez la connaissance de Trask, le fameux prêtre. Parlez avec lui, et demandez-lui de vous donner des informations sur des objets. Montrez-lui tout d'abord la pipe que vous avait trouvée dans le café parisien. Vous devrez aller dans les bains turcs, tout à l'heure. Après montrez-lui la carte de prières, il vous dira que celle-ci pourra faire un bon cadeau. Puis montrez-lui le collier de Georgia. Il vous dira que cet objet vous surprendra. Remerciez-le, puis passez par le pont de promenade. Vous ferez la rencontre de Georgia, qui vous donnera rendez-vous dans sa cabine : B 70, quand Charles sera au fumoir.

Avancez jusqu'à l'arrière du bateau. Vous rencontrerez deux jeunes gens : Sheilez Hacker et son frère Jack, ils demandent une rançon de 5 000 $ en échange de la lettre. Et Sheilez vous donnera rendez-vous au même endroit à 1h. Remontez sur le pont B, à l'aide du plan, et frappez à la cabine B 59, Andrews vous fera rentrer, vous discuterez, et vous dira d'aller voir Sheilez dans sa cabine : la F 59, la rencontrer sans son frère. Allez à la cabine de Sheilez, frappez, elle est seule avec son bébé. Discutez avec elle. Elle dira qu'Andrews a mis de l'acier de mauvaise qualité dans le paquebot et que Mme Concligs veut voler Edie, son bébé. Désormais allez voir si Charles est au fumoir. Il vous dira que Georgia, sa femme est souffrante dans sa tête. Il dira aussi que Sasha est à bord, et qu'il emporte des toiles à New York pour les revendre. Maintenant allez voir Lady Georgia dans sa cabine, la B 70. Elle dira qu'elle ne peut plus faire confiance à Sasha. Et que Charles a reçu un télégramme des huissiers et qu'ils sont ruinés. Elle dira aussi que son mari lui a demandé de lui rendre le collier, mais mentant, elle lui a dit qu'elle l'a confié au commissaire de bord. Mais Charles arrive, il vous fera sortir de la pièce sous prétexte que lui et Georgia veulent discuter seuls. Laissez-les.

Allez voir Eric Burns, dans la cabine C78. Il vous demandera si vous n'avez pas vu Stephanie, sa femme. Allez la chercher, au pont C dans le grand escalier. Vous la reconnaîtrez, elle porte un chapeau bleu. Quand vous l'avez vue, retournez dans la cabine de Burns, et conseillez-lui d'aller la retrouver et de lui dire combien il est attaché à elle. Pendant son absence, profitez-en pour rentrer dans sa cabine, éteignez la lumière puis dirigez-vous vers son atelier de travail. Allumez le projecteur, ouvrez un des boîtiers contenant la photographie, retirez le papier et mettez-le dans le bac 1 jusqu'à ce qu'une image apparaisse puis mettez le papier dans le bac 2 jusqu'à ce qu'une image apparaisse. Faites de même pour les deux autres photographies et mettez-les dans votre sacoche. Rallumez la lumière de la pièce et allez voir Penny. Puis montez sur le pont principal, vous allez rencontrer Charles, il est déprimé. Suivez-le dans le fumoir

pour boire un verre. Demandez-lui ce qu'il voulait vous dire. Il vous dira qu'il a des problèmes financiers, qu'il a emprunté beaucoup d'argent à Andews Concligs mais qu'il est ruiné et qu'il ne peut pas lui rendre l'argent. Il vous dira aussi que le collier de Georgia est faux, et qu'il a confié le vrai à Sasha.

Quand il partira, retournez sur le pont principal, jusqu'à la radio. L'officier Morrow vous empêchera de rentrer, alors discutez avec lui : dites-lui que la mer est calme, demandez-lui si la météo l'inquiète, il vous dira qu'il n'aime pas les nuits sans lune. Puis demandez-lui de vous en dire plus, s'il aime la politique, il vous répondra que non depuis la guerre, demandez-lui qu'elle guerre. Il vous dira la guerre du sud, et vous racontera comment son ami est mort par une nuit sans lune. Faites le rapprochement, en lui disant que vous comprenez pourquoi il n'aime pas les nuits sans lune. Il va trouver votre rapprochement pas mal, et enfin demandez-lui si vous pouvez rentrer dans la salle radio. Et il va accepter. Cliquez sur le tas de droite de télégrammes, cherchez celui de Zeitel où apparaît un code. Rangez-le dans votre sacoche puis retournez à l'aide du plan dans votre cabine. Prenez la clé dans votre sacoche puis ouvrez la malle. Ouvrez ensuite le tiroir du décodeur. Sortez votre télégramme de votre sacoche, puis appuyez sur les fils négatifs et positifs de l'engin. Poussez la languette qui va remettre le cadenas à zéro. Tout d'abord tapez les quatre chiffres sous la barre noire du cadenas, ensuite tapez les lettres sans mettre d'espaces. Quand tout cela est fait appuyez sur "décode" un morceau de papier va sortir : "Rubayat caché salle chaudière 3, chute 4, SB livrera toile après récupération. Confirmerai, Zeitel." Donc, le livre est caché dans la salle 3 des chaudières et la toile dont Charles vous a parlé est dans les mains de quelqu'un d'autre que Sacha Barbicon, le vendeur de toiles. Si ce n'est pas Zeitel, ni Sacha, Willy doit être sur le coup. Vous voyez votre mission avance … Allez aux bains turcs, allumez le robinet et cliquez sur le miroir, un message va s'afficher … voilà confirmation, ce n'est pas une blague, le Rubayat est bien dans la salle des chaudières.

Partie 2

Allez prévenir Penny dans sa cabine. Puis descendez l'escalier jusqu'à la salle des turbines, puis avancez jusqu'à la salle de contrôle, là le marin a un problème : les turbines fonctionnent mal, proposez votre aide : tournez toutes les valves dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à fond, puis remontez le levier jusqu'à ce que l'aiguille soit dans le vert. Pour vous remercier, le marin vous autorisera à entrer dans la salle des turbines. Allez-y, puis continuez votre chemin jusqu'à la chaudière 3. Ne parlez pas à l'homme en face de vous. Allez directement à la chute 4, ouvrez le coffre, prenez le Rubayat, et ne vous enfuyez surtout pas. Allez à la chute 5, ouvrez le coffre, reposez le Rubayat et remontez parler à l'homme. Il s'appelle Vlad, il vous demandera un simple service : allez chercher un paquet lui appartenant dans la cabine de Sacha Barbicon (A 14), acceptez et remontez jusqu'à la cabine concernée. Discutez avec Sacha, et il vous donnera le paquet. Redescendez dans la salle des machines, donnez le paquet à Vlad, qui gêné, partira vite car il a perdu quelque chose (tiens, tiens !). Il a donc un contact avec Zeitel si c'est lui qui devait aller chercher le Rubayat dans la chute 4. Mais comme vous l'avez déplacé, il ne l'a pas trouvé (vous êtes un(e) vilain(e) !) Maintenant redescendez et allez chercher le Rubayat dans la chute 5. Mettez le livre dans votre sacoche et remontez retrouver Penny. Celle-ci vous ordonnera d'aller confier cet ouvrage au commissaire de bord. Le commissaire prononcera le nom Thayer.

Proposez-lui votre aide, et faites enregistrer le Rubayat. Maintenant remontez à la radio envoyer le télégramme. Sur le boîtier où est marqué "ON" et "OFF" déplacez le levier vers "ON", puis sur le boîtier où est marqué "TRANS" et "REC" déplacez le levier vers "TRANS", ensuite réglez la fréquence en tournant le bouton jusqu'à que l'ampoule rouge clignote. Et enfin, cliquez sur l'engin servant au morse et sortez votre télégramme de votre sacoche. Tapez le message du bas, sans faire de fautes et en précisant bien à la fin que ce télégramme vient du Titanic. Retournez à la cabine du commissaire de bord et annoncez-lui que son télégramme est parti. Demandez-lui si vous devez prévenir les Thayer, mais il préfère y aller lui-même. Profitez-en pour jeter un coup d'œil au manifeste du bateau. Allez à la cale située à l'avant du navire et demandez au marin si vous pouvez rentrer. Il refusera en disant que vous n'avez pas les clefs de la voiture des Carters. Remontez voir le commissaire de bord et demandez-lui les clefs de l'auto. Il refusera en disant qu'il est débordé car il a perdu le bouton de manchette des Strauss. Proposez-lui votre aide. Vous vous rappelez, Daisy qui vous avez dit qu'elle avait vu les Strauss sur le pont D ? Et bien allez-y ! Là vous trouverez Max, parlez-lui, il vous dira qu'il les a vus en face du grand escalier. Et en face de l'escalier il y a les fauteuils. Cliquez sur celui de gauche, au fond vous trouverez le bouton de Strauss. Faites le tour du pont et parlez à Zeitel. Il vous dira qu'il cherche un carnet. Dites-lui que vous ne prenez pas ce qu'il ne vous appartient pas. Retournez au bureau du commissaire de bord et donnez-lui votre trouvaille !

Pendant qu'il ira trouver les propriétaires du bouton en or et leur donner, profitez-en pour prendre les clefs de

l'automobile des Carters. Descendez à la cale, donnez les clefs au marin et celui-ci vous laissera rentrer. Puis cherchez la cale où il y a la voiture. Quand vous êtes entré, cliquez sur l'auto, puis sur les phares. Faites un tour sur vous-même et vous trouverez une caisse en bois, allumée par les phares. Ouvrez-la, vous verrez que quelqu'un est passé avant vous et que la toile n'est plus dans le cadre. Remontez au pont F, voir Penny dans sa cabine. Elle vous dira que Smetthel a quelque chose à vous dire, et dirigez-vous sur le pont C, près du bureau du commissaire de bord. Vous verrez votre steward qui vous dira avant de partir que Willy von Aderlitz veut vous voir. Allez au pont D, et parlez à Max, il vous parlera de la petite amie de Willy, Clarisse dans les cabines de ce pont. Allez au court de squash (en passant par les cabines), parlez à Aderlitz et jouez avec lui. Au plus vous jouerez avec lui, au plus il vous donnera des informations. Il vous dira qu'il est germanique, qu'il a lu un livre rare récemment (tiens, tiens !), il vous parlera aussi de peinture, il vous dira qu'il est peut-être en danger et vous donnera sa bague.

Remontez voir Penny (F 34), elle vous conseillera de parler à tous ceux que Willy aurait pu rencontrer. Aller voir Clarisse (D 19), parlez-lui. Elle vous dira que Willy a caché un carnet à bord, qu'il a volé à Zeitel (donc peut-être que Zeitel pourrait faire du mal à Willy).
Retournez voir Penny, elle vous dira que Willy est mort dans les bains électriques, et elle soupçonnera Zeitel (comme vous), parlez-lui du carnet et elle vous ordonnera de le retrouver. Elle vous donnera aussi un stylo à gaz, pour vous défendre. Allez voir Trask, montrez-lui la bague, il vous montrera comment Aderlitz est mort. Il vous dira que Willy a une vie caché et qu'il a doublé le colonel. Allez voir Burns, le photographe dans sa cabine : C 78. Il veut offrir un cadeau à Stéphanie, sa femme et proposez-lui de lui donner la carte de prières contre la photo. Il acceptera et vous montrera une photo d'un homme en haut de la cheminée. Allez voir Penny, elle vous dira d'aller enquêter dans les bains turcs. Allez-y. Là vous rencontrerez Smetthel, qui un peu avant avait entendu parler Aderlitz avec un autre homme sur le pont B, qu'il parlait d'un tableau mais qu'il ne sait pas qui était l'autre homme. (donc si Aderlitz est mort, c'est peut-être Zeitel ou Sasha qui serait en possession de la toile). Entrez dans les bains électriques, ramassez le bout de papier. Allez voir Trask, et demandez-lui d'identifier ce morceau. Il vous dira que cela est un morceau du Rubayat et que cela veut dire : Mille nœuds démêlés … Il vous dira que c'est peut-être une corde (mais oui, vous n'avez pas fait attention dans Scotland Road arrière, quand vous avez parlé à Andrews, il y avait une corde et une hache sur le mur, allez-y !!) Quand vous êtes en face des objets, cliquez dessus puis sur "ok", Jack apparaîtra. Il vous dira qu'il a vu Zeitel et qu'il lui a dit de dire : "Mais la vigne cache toujours l'ancien rubis et un jardin s'épanouit toujours auprès des flots." Allez voir Trask, donnez-lui le papier, il vous dira qu'il s'agit de quelque chose de rouge et de vieux et qu'on peut le trouver dans un endroit où l'on peut trouver beaucoup de plantes … mais oui.

Vous vous rappelez du nom du paquet de cigarette de Max, des "Old Reds", et en anglais, old signifie "vieux" et reds signifie "rouge", et un endroit où il y a beaucoup de plantes … un endroit où Max vous a emmené … le fumoir, non il n'y a pas spécialement de plantes … alors le café parisien, oui il y a quand même beaucoup de verdure. Rentrez dans le café, et derrière la table, voilà le paquet de Max. Allez le voir, il est toujours au fumoir, donnez-le-lui. Il vous remerciera et vous dira qu'il en a offert une au colonel Zeitel. Il faut se rendre à la cabine de Barbicon en A14. Un matelot est en train de faire des réparations électriques. Quand il part chercher un outil, il faut en profiter pour cliquer sur le boîtier électrique, et couper le courant de la cabine A14. Barbicon sort pour aller se plaindre. Inutile de lui parler. Il faut rétablir le courant, et entrer dans la cabine. Il faut ouvrir les poupées russes. La combinaison est obtenue en alignant les chiffres de façon à ce que, en les additionnant, on obtienne le résultat donné par le chiffre sur le cercle extérieur. Il faut prendre le vrai collier de diamants, et reposer le faux à l'intérieur de la poupée, puis refermer tous les couvercles. Au moment de sortir, Barbicon revient, et vous ordonne de sortir. Puis il rouvre sa porte, en disant que vous avez de la chance de ne pas avoir touché à ses affaires.

Allez à la cabine de Penny, elle vous dira que le seul moyen de rentrer dans la cheminée est la salle des turbines. Avancez jusqu'à la salle de contrôle, là le marin vous redemandera de l'aider car les turbines fonctionnent mal. Acceptez encore une fois de l'aider (tournez toutes les valves à fond dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et remontez le levier jusqu'à ce que l'aiguille retourne dans l'aiguille verte.) Il vous laissera passer. Montez sur l'escalier, à votre gauche. Mais Vlad vous attend, frappez-le jusqu'à ce qu'il tombe à terre. Puis passez et montez l'échelle. Vous vous retrouverez dans la cheminée, montez les échelles jusqu'à ce que vous vous trouviez en haut de la cheminée. Vous trouverez le carnet, cliquez dessus, mettez-le dans votre sacoche. Mais Zeitel va apparaître et vous menacez de vous tuer si vous ne lui donnez pas l'objet que vous venez de prendre. Mais le Titanic va toucher un iceberg, et Zeitel va s'affoler. Il vous dira que ce carnet contient la liste russe des complots contre le Tsar. Proposez-lui un marché et donnez-lui le stylo à gaz. Il tombera dans les pommes et profitez-en pour vous enfuir. En bas de la cheminée, Vlad vous frappera (vous fera une méchante "petite" bosse sur le crâne) et vous volera le carnet …

Changez de cd ! Vous vous retrouvez dans votre cabine, Penny vous redonnera le Rubayat pour plus de sécurité. Elle vous dira que le Titanic est en train de couler (ça on le savait) et qu'il faudrait le plus vite possible, reprendre le carnet des mains de Vlad, retrouver la toile et monter dans un canot de sauvetage.
Les ascenseurs ne marchent plus, ni le plan d'ailleurs, il faudra aller vite … Allez au salon de première classe, parlez à Clarisse qui vous dira qu'elle veut rester pour mourir au côté de Willy, elle vous donnera un châle et partira. Allez voir Trask (qui lui aussi est dans le salon), il vous dira qu'il veut rester sur le paquebot, et il vous ordonnera d'aller jouer avec Riviera car il mise très gros. Allez voir Zeitel (dans le salon), Il vous dira, lui, qu'il a empoisonné Georgia, il vous proposera l'antidote contre la toile. Allez jouer avec Riviera dans le fumoir. Si vous gagnez il vous donnera une carte de passe pour le canot de sauvetage. Allez voir Sheilez et Jack, dans les escaliers de deuxième classe (passez par dehors, les escaliers intérieurs sont condamnés), Mme Congligs a volé Edie (le bébé de Sheilez), Jack propose la lettre contre l'enfant. Remontez sur le pont, donnez la lettre à Mme Congligs, elle vous donnera le bébé.

Redescendez par les escaliers de deuxième classe. Donnez le bébé à Sheilez, Jack vous donnera la toile. Remontez sur le pont avec la jeune maman. Donnez la toile à Zeitel, il vous donnera l'antidote. Allez à la cabine A 14, là où est Georgia, donnez-lui l'antidote. Descendez à la salle des machines, sur la gauche, descendez les escaliers, vous trouverez Vlad et le corps de Sasha Barbicon. Vlad a le vrai collier et le carnet. Il voudra que vous l'aidiez à remonter sur le pont principal. Acceptez en échange du carnet, et donnez-lui le châle de Clarisse. Remontez sur le pont. Allez voir Zeitel. Il vous proposera un marché : la carte de passe pour les canots contre la toile. Acceptez. Il reste maintenant qu'un seul canot de sauvetage à bâbord, à l'avant. Cliquez sur l'officier Morrow. Et montez dans le canot … Vous verrez le Titanic en train de couler sous vos yeux. Et vous vous retrouverez le 12 avril 1942, où vous apprendrez que le collier de Vlad était faux, qu'il n'a donc pas pu financer la révolution, et que la guerre a ainsi été évitée. Vous ne mourez pas et le cours de l'histoire a été modifié !

Titeuf : Méga Compet'

© Atari / Eden Games 2004

LES BÊTISES

Voici les bêtises de chaque niveau :

La cour de récrée :

1) Taguez les 3 affiches à l'extérieur de la cour.
2) Sonnez aux 12 sonnettes.
3) Lancez un préservatif sur la statue de la place.
4) Tapez le borne d'incendie sur la place à côté des travaux.
5) Shootez dans la voiture à côté du policier.
Vous débloquez Morvax.

La classe de neige :

1) Shootez dans les skis du magasin.
2) Transformez les 3 bonhommes de neiges.
3) Faites exploser un pétard à côté de la maîtresse.
4) Poussez Ramon.
5) Faites tomber de la neige sur le motard qui est en train de manger.
Vous débloquez Julie.

La vie du quartier :

1) Tournez la manivelle à côté de Diego.
2) Sautez sur le dos du prof de sport.
3) Poussez Ramon du tobogan.
4) Pétez dans la cabine téléphonique.
5) Tapez le camion de glace par la gauche.
Vous débloquez Puduk.

Tnn Hard Core 4x4

© Gremlin Interactive / American Softworks Corporation

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES CAMIONS

Au menu principal, tapez **HCTRUCKS**.

Tnn Outdoors 96

+ D'INFOS FORUM

PRENDRE UN GROS POISSON

Pour attraper un gros poisson, s'il y en a un dans votre endroit, ne mettez pas l'hameçon trop profond, et pour sortir le poisson, tirez, laissez filer (attention pas plus de 25 mètres par rapport au bateau), tirez et ainsi de suite jusqu'à le ramener au bord, cela permet de ne pas casser systématiquement la ligne. Ne lancez pas trop loin non plus sinon gare à la perte de l'hameçon. Si un petit poisson s'approche de la ligne et que vous voyez un gros poisson, ne laisser pas le petit mordre sinon tous les poissons en vue disparaîtront et il vous faudra chercher un autre coin de l'étang. Si par malheur vous en attrapez un petit quand même, laissez-le partir en ne moulinant pas, ceci occasionnera une perte de ligne, mais au moins le gros poisson ne partira pas (et c'est le plus important).

Tnn Outdoors Pro Hunter

© ASC Games / Dreamforge

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur la touche ² (juste en-dessous de ESC). Tapez l'un des codes suivants, et validez par ENTER :

ALL AMMO	Munitions infinies
DEER	?
FLY	Mode vol
GHOST	Mode passe-muraille
GOD	Invulnérabilité (God mode)
SUMMONx	Crée un objet ayant pour nom x
TOM	?
WALK	Désactive le mode vol

TOCA 2 Touring Cars

© Codemasters 1999

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à la place de votre nom. Si vous avez réussi, une voix signalera que le code a été activé.

CARTASTIC	Toutes les voitures
CMFORD	Conduire une Ford Mondeo
DOUBLE	Tous les circuits
FASTBOY	Mode turbo
GIRDLE	Change l'apparence des circuits
HANGOVER	Les éléments du decor laissent une trainée qui disparaît ensuite
HIGHJUMP	Gravité réduite
ICCKLE	Petites voitures
MINICARS	Mode Micro Machines
MOVIE	Crashs étranges
OUCH	Mode bataille
OUTTAKE	?
POSHKID	15 points à chaque manche
REPEL	Repousse les voitures adverses
RUBBER	Crashs avec rebonds
SKATES	Mode Turbo
SKINNY	Uniquement les roues
TIMEOUT	Distances réelles de championnat
TOPDOWN	Vue style GTA
TRIPPY	Mode Psychédélic

TOCA Race Driver

© Codemasters 2003

CHEAT CODES

Toutes les voitures

Entrez XKIMCF LEZEJD dans la section bonus

Tous les circuits

Entrez QTRIKX ou TMYTKO dans la section bonus

Circuits Pro Race Driver

Entrez LQJFFA dans la section bonus

Conduite réaliste

Entrez SIM dans la section bonus

Conduite alternative

Entrez VIBAKH dans la section bonus

Plus de dommages

Entrez DAMAGE dans la section bonus

Pas de dégats

Entrez IHHBIV ou OATRYU dans la section bonus

TOCA Race Driver 2 : Ultimate Racing Simulator

© Codemasters 2004

CHEAT CODES

Toutes les voitures

XCHAMPS

Aucun dégats

UFXNPAFZ (code bonus 0201).
EZXYFQWV (code bonus 0798).
ILKGNSYX (code bonus 1335).
VRWZULGR (code bonus 1802).
KTQMNLEY (code bonus 3803).
FRKBNMUE (code bonus 4707).
AMYKURRW (code bonus 6068).
XGAAYRSP (code bonus 7018).
GFNPIDBY (code bonus 8426).
ILKGJIGV (code bonus 9535).

Toutes les séquences video

RQPJVUDH (code bonus 1335).
KTQMSHYI (code bonus 1802).
VRWZMNGW (code bonus 3803).
HZOLMXZN (code bonus 4707).
KRCQTBPU (code bonus 6068).
BAAAQEPU (code bonus 7018).
WVUMRQMJ (code bonus 8426).
RQPJZZOU (code bonus 9535).

Toutes les voitures et championnats par défaut

PNCONKFB (code bonus 0201).
AFRDKGIT (code bonus 0798).
LRCHMRVV (code bonus 1335).
HZOLQCKO (code bonus 1802).
FRKBPWYY (code bonus 3803).
KTQMDZYI (code bonus 4707).
VTFLCBEN (code bonus 6068).
TSCNJDRS (code bonus 7018).
NYOOTWCF (code bonus 8426).
LRCHBQJ (code bonus 9535).

Toutes les voitures et les championnats bonus

YOKXCBDE (code bonus 0201).

EJEUBCQP (code bonus 0798).
GXZCYULV (code bonus 1335).
FRKBMNAN (code bonus 1802).
HZOLAQEZ (code bonus 3803).
VRWZWIIE (code bonus 4707).
OTNUUYYY (code bonus 6068).
UDFCGFCM (code bonus 7018).
NYOOTWCF (code bonus 8426).
GXZCDRMQ (code bonus 9535).

Vitesse maximum augmentée

JVQGPGRS (code bonus 0201)
CWVFUETA (code bonus 0798).
LBHXHAUV (code bonus 1335).
VJMECNYO (code bonus 1802).
NYSGFPXE (code bonus 3803).
NYLLXYMT (code bonus 4707).
TKDSPYHV (code bonus 6068).
NULPUXTH (code bonus 7018).
LLNWUGXT (code bonus 8426).
LBHXBAAA (code bonus 9535).

TOCA Race Driver 3

© Codemasters 2006

CHEAT CODES

Allez dans le menu Options puis sur l'écran Bonus Code. Entrez le code **5354** en tant que "Unique ID", puis tapez le mot de passe de votre choix.

Code	Effet
5TP0CEX1RUFX3	Véhicules indestructibles
5E3V106QGHCE8	Pilote "Slot car"
UX4Q0T9JX2JQ2	Mode "Toy car"
4YTND1RWFQ679	Tous les bonus de championnat
1QYERGJN8BDR4	Tous les championnats
L98W1PNNDFXFH	Toutes les cinématiques
NBWQV0621K46A	Débloquer les boosts
GFHJFVDMV9Y76	Débloquer le turbo
Michael Andretti	Voiture de Michael Andretti
Richard Petty	Voiture de Richard Petty

TOCA Touring Car Championship

© Codemasters 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

CMCATDOG	Des chiens et des chats tombent du ciel
CMCHUN	Vue d'un kart
CMCOPTER	Vue d'un hélicoptère au-dessus de la piste
CMDISCO	Brouillard
CMFOLLOW	Vue du jeu dans un style télévision avec passage automatique d'une caméra à l'autre
CMGARAGE	Voitures supplémentaires
CMHANDY	Augmente la taille de vos mains
CMLOGRAV	Réduit les effets d'apesanteur
CMMAHYEM	Rend les accrochages plus violents
CMMICRO	Vue de type Micro Machines
CMNOHITS	Conduisez comme si vous étiez seul sur la route
CMRAINUP	Pluie inversée
CMSTARS	Change le fond en un beau ciel etoilé
CMTOON	Change le fond en décor de dessin animé
CMUPSIDE	Renverse l'écran
JHAMMO	Accès à tous les circuits
XBOOSTME	Accélère le jeu

Tom Clancy's H.A.W.X.

© Ubisoft / Ubisoft Bucarest 2009

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir sur l'écran du hangar.

A-12 Avenger II

Maintenez SHIFT et faites : D, X, D, X, D, Q

F-18 HARV

Maintenez SHIFT et faites : A, Q, A, Q, A, X

FB-22 Strike Raptor

Maintenez SHIFT et faites : X, A, X, D, Q, X

Tomb Raider

© Eidos Interactive / Core Design 1996

TOUTES LES ARMES

Pour disposer de toutes les armes, maintenez la touche SHIFT enfoncée et faites un pas en avant, un pas en arrière, puis trois tours complets. Enfin, relâchez la touche SHIFT et faites un saut en arrière en appuyant simultanément sur la touche ALT et flèche arrière.

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Pour accéder au niveau suivant, maintenez la touche SHIFT enfoncée et faites un pas en avant, un pas en arrière, puis trois tours complets. Enfin, relâchez la touche SHIFT et faites un saut en avant en appuyant simultanément sur la touche ALT et flèche avant.

TROUSSES DE SOINS

Editez une sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Pour avoir un maximum de trousses de soin, mettez FF à l'offset 192 (en hexa) pour la mini et à l'offset 193 (hexa) pour la grande.

MUNITIONS SUPPLÉMENTAIRES

Editez un fichier de sauvegarde avec un éditeur hexadécimal, puis modifiez les données comme suit :
21.845 munitions Shotgun : au secteur 000006, mettez FF FF à l'offset 392.
65.535 munitions Uzi : au secteur 000004, mettez FF FF à l'offset 222.
65.535 munitions Magnum : au secteur 000006, mettez FF FF à l'offset 138.
Notez que pour augmenter les munitions, vous devrez disposer de l'arme adéquate.

VOIR LES SÉQUENCES VIDEO

Voici une manipulation qui vous permettra de voir la séquence video de votre choix à la place de la séquence de présentation. Pour cela, à l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier TOMB.EXE. Recherchez la chaîne 73 6E 6F 77 2E 72 70 6C 00 00 00 00. Et remplacez-la par :
Lift : 6C 69 66 74 2E 72 70 6C 00 00 00 00
Canyon : 63 61 6E 79 6F 6E 2E 72 70 6C 00 00 00 00
Pyramid : 70 79 72 61 6D 69 64 2E 72 70 6C 00 00 00 00

Prison : 63 61 66 65 27 72 70 6C 00 00 00 00
Fin : 65 6E 64 2E 72 70 6C 00 00 00 00.

VIE ILLIMITÉE

Editez le fichier TOMB.EXE ou TOMBUB.EXE avec un éditeur hexadécimal.

Recherchez la chaîne: 81FAE80300007E05
el la remplacez par: BAE8030000895220

Lara aura alors la vie illimitée.
(sauf si elle tombe sur des piques ou des chutes
trop hautes).
Attention: elle n'a pas de vie illimitée sous l'eau.

Tomb Raider : Anniversary

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2007

TRICHES À DÉBLOQUER

Respiration illimitée

Terminer le jeu en mode Facile.

Lunettes de soleil

Terminer le jeu en mode Facile.

Mode sans textures

Terminer le jeu en mode Facile.

Pour les astuces suivantes, mettez vous en mode de difficulté Time Trial et terminez les niveaux indiqués pour débloquer le bonus correspondant :

Golden Shotgun et Silver Mini SMGs

Terminez les trois time trials de l'île perdu.

Munitions du calibre 50 infinies et affichage de la santé des ennemis

Terminez les quatre time trials du Pérou.

Munitions du SMG infinies et santé illimitée

Terminez les trois time trials de l'Egypte.

Munitions du Shotgun infinies et toutes les armes.

Terminez les quatre time trials de la Grèce.

COSTUMES

Tenue de camouflage

Obtenez la relique du Temple de Khamoon.

Tenue "chat"

Obtenez la relique du sanctuaire de Scion.

Tenue classique

Obtenez la relique de la vallée perdue.

Tenue de sport du manoir

Obtenez la relique du hibou athénien se trouvant dans le palais de Midas.

Costume de Doppelganger

Obtenez la relique des mines de Natla.

Tenue or

Obtenez la relique "tête de griffon" du palais de Midas.

Tenue Legend

Obtenez la relique des cavernes de la montagne.

Tenue de nageuse

Trouvez la relique de la pyramide.

Tenue de Natla

Trouvez toutes les reliques.

ARSENAL BONUS

Terminez toutes les épreuves chronométrées en mode Time Trial pour débloquer les armes supplémentaires avec les munitions infinies.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Mise en garde : Cette solution a été rédigée à partir de la version Playstation 2 du jeu. Si vous ne jouez pas sur ce support, les touches peuvent ne pas correspondre, néanmoins, le cheminement restera strictement identique.

Le petit dernier de la série des Tomb Raider dispose d'une jouabilité pour le moins accessible. En effet, outre les mouvements de tirs et de sauts simples, vous aurez par exemple la possibilité, lorsque vous aurez tiré suffisamment sur un ennemi pour qu'il se mette à vous charger, d'effectuer un tir convergent. Ceci consiste à ralentir le temps à la manière " bullet time ", en appuyant sur une direction + rond, ce qui fera apparaître deux viseurs transparents qui ne

formeront plus qu'un gros viseur rouge au centre. Appuyez alors sur R1 à ce moment précis et cela vous permettra en général d'achever votre ennemi en un seul coup. Dans ce jeu entièrement en 3D, vous devrez, lors des combats, user et abuser des divers plongeons de côté et sauts arrière pour esquiver les attaques, tout en continuant à tirer. Ainsi, pour effectuer ce genre de manipulation, vous devrez tout d'abord dégainer votre arme en appuyant sur L2, puis en choisissant une direction, sauter grâce au bouton croix. Tirez alors en même temps grâce à R1. Vous pouvez passer en mode de visée manuelle en appuyant sur R3, puis changer rapidement d'arme à l'aide de la croix directionnelle. Le bouton triangle, quant à lui vous servira principalement à ramasser des items, ou à utiliser certains éléments du décor. Accroupissez-vous grâce au bouton rond. Pour vous agripper par exemple à un rebord, une corde, une perche horizontale, il vous suffit juste de sauter dans leur direction, et Lara fera le reste. Lorsqu'il vous faudra nager à la surface d'un point d'eau, accélérez en tapotant le bouton triangle, plongez en appuyant sur rond, puis remontez à la surface à l'aide de la touche croix. Enfin, lorsque vous aurez en votre possession le grappin, lancez celui-ci en appuyant sur carré, puis sur triangle pour le tirer vers vous.

C'est à peu près tout ce que vous devez savoir pour mener à bien l'aventure, mais quoi qu'il en soit, à chaque nouveau mouvement à effectuer, le jeu vous indiquera la manipulation. N'hésitez pas à souvent sauvegarder, et sachez que vous reprendrez la partie au dernier point de passage. Cette solution vous indique la présence de tous les artefacts et reliques du jeu. Leur nombre varie selon les niveaux, et celui-ci sera indiqué à côté du titre. Ces objets sont indiqués en gras dans le texte, tout comme lorsque vous acquérez une nouvelle arme. Il est temps maintenant de passer aux choses sérieuses...

Le Manoir des Croft (8 artefacts, 0 relique)

Après avoir lu la lettre de Winston et jeté un oeil aux différents livres posés sur les tables, dirigez-vous vers les tas de caisses qui se trouvent à droite, lorsque vous faites face à la cheminée. Vous trouvez une plaque au sol qui, sous l'effet de votre poids, ouvre le fond de la cheminée, vous révélant ainsi la présence d'une flèche d'or.

Il vous faut atteindre le sommet de ce tas de caisses et pour ce faire, montez par la droite, puis une fois arrivé en haut, sautez en direction de la grande tapisserie accrochée contre le mur pour que Lara s'y agrippe. Longez ainsi l'oeuvre d'art sur la gauche pour atteindre la caisse située dans le coin. Une fois sur celle-ci, avancez vers la gauche pour atteindre bientôt un objet. Il s'agit d'un engrenage.

Descendez sur la terre ferme en prenant soin de ne pas vous blesser, puis prenez les grands escaliers centraux et choisissez le chemin de gauche. Prenez la première porte sur votre droite, puis vous vous retrouvez dans un couloir en angle droit, dans lequel vous pourrez jeter un oeil à d'autres livres, et où vous devrez franchir la porte au bout de celui-ci pour arriver finalement dans le bureau. La porte va se verrouiller automatiquement.

Faites un tour de la pièce pour observer tout ce que vous pouvez, puis allez pousser le livre en évidence dans la bibliothèque à gauche de la pièce pour ouvrir un petit placard secret entre les deux boucliers. Vous trouvez ainsi le plan d'un labyrinthe qui vous sera utile plus tard. Empruntez maintenant les escaliers situés à droite de la pièce. Vous passez à côté d'un artefact dont vous ne pouvez pas vous emparer, car celui-ci est protégé derrière une vitre. Progressez pour finalement tourner à gauche et vous retrouver dans une nouvelle pièce où vous aurez à nouveau deux livres à enfoncer dans la grande bibliothèque qui vous fait face, afin de révéler une ouverture secrète, ce qui vous permet d'acquérir les doubles pistolets.

Retournez maintenant face à l'**artefact** et tirez sur la vitre pour récupérer l'objet. Revenez à nouveau vers la droite comme si vous alliez dans la pièce où vous venez de récupérer les pistolets, mais n'y entrez pas. Faites plutôt face au tableau, prenez de l'élan et sautez dans sa direction afin de vous y agripper. Sous l'effet de votre poids, celui-ci coulisse vers le bas et vous révèle un bouton à actionner. Faites un saut inverse pour vous retrouver à nouveau sur le balcon et tirez rapidement sur ce bouton avant que le tableau ne reprenne sa position initiale.Vous ouvrez ainsi une porte située tout de suite sur la droite, lorsque vous redescendez les escaliers. Empruntez donc ce nouveau passage, puis arrivé au niveau des caisses, récupérez le seau vide posé sur l'étagère de gauche. Continuez votre progression dans ce couloir en sautant par-dessus les caisses, puis montez l'escalier. Appuyez ensuite sur le bouton de gauche pour ouvrir la porte.

Vous vous trouvez dans la salle des trophées, là où seront entreposées les reliques que vous trouverez au cours de

l'aventure. Montez ensuite les escaliers pour longer le balcon vers la gauche et atteindre une nouvelle pièce. Dirigez-vous alors vers l'objet entouré de lumière jaune pour tirer sur la vitrine et vous en emparer. Il s'agit du Cadran solaire. Revenez ensuite sur vos pas pour redescendre les escaliers et allez ouvrir la porte en bois protégée par une alarme. Franchissez celle-ci et vous voici à nouveau dans un couloir au bout duquel se trouve une porte à ouvrir. Vous vous retrouvez alors dans le hall.

Longez le balcon, tournez à gauche pour descendre les escaliers, empruntez ensuite ceux qui sont face à vous et vous revoici au niveau de la porte que vous aviez franchie au début. Allez maintenant ouvrir celle qui se trouve au bout du balcon pour franchir un nouveau couloir en angle droit, qui part vers la gauche cette fois.

En passant la porte, vous atteignez votre immense chambre, mais il vous faut vous attarder sur le mur tout de suite sur votre gauche, là où se trouve le bouclier de la méduse et ainsi tirer les deux leviers. Vous avez trouvé votre journal. Vous pouvez faire un tour d'observation de la pièce et ainsi lire plusieurs livres, puis trouver votre dressing où vous pourrez plus tard essayer diverses tenues à débloquer.

Il vous faut revenir dans le hall et vous placer en face des escaliers centraux pour apercevoir sur votre gauche le portrait d'une femme, puis encore plus à gauche, une petite série d'escaliers. Empruntez donc ce passage puis descendez les quelques marches derrière la porte, franchissez le couloir et vous atteignez bientôt le jardin en ouvrant la porte. Progressez donc à droite de cette allée pierreuse et allez à gauche à l'intersection.
Vous voici au niveau d'un grand cadran solaire représenté au sol. Placez-vous sur le chiffre VI et appuyez sur triangle. Ceci ouvre votre inventaire et il vous faut utiliser votre cadran solaire. Allez ensuite jeter un oeil au petit pupitre situé au niveau du portail en métal pour y lire : " Heures d'ouverture : 11h - 19h. " Placez-vous maintenant face à la grande aiguille et appuyez sur triangle pour la faire pivoter. Positionnez-la sur le chiffre romain XI et entendez un son retentir. Il vous faut ensuite placer l'aiguille sur le chiffre II, puis terminer par le chiffre VII (vous devez entendre un son à chaque fois). Ceci active l'ouverture du portail métallique. Vous voici maintenant à l'entrée du labyrinthe.

À partir de maintenant, suivez bien les instructions qui vont suivre ou utilisez le plan que vous avez récupéré précédemment, afin de parvenir au centre du jardin et ainsi récupérer le grappin. Pour un maximum de clarté, nous vous indiquerons où tourner uniquement lorsque vous vous trouvez à une intersection.
Lorsque vous faites face au portail métallique derrière lequel se trouve le grappin, empruntez le chemin de gauche. À la prochaine intersection, prenez à gauche. Vous voici à proximité d'un grand arbre. Prenez encore à gauche, à droite, tout droit à la prochaine intersection, puis à droite et à gauche à l'intersection. Longez la haie sur quelques mètres, puis à la prochaine intersection, prenez à gauche. Continuez de longer la haie en allant tout droit à la prochaine intersection, puis vous devriez vous trouver bientôt dans le coin supérieur gauche du labyrinthe. Continuez de progresser le long de la haie jusqu'à atteindre la prochaine intersection et prendre à gauche. Vous aurez bientôt le choix entre aller tout droit ou à droite. Allez donc à droite, vous faites face à une nouvelle intersection qui vous propose trois chemins différents. Choisissez la gauche, puis prenez tout de suite à droite. En suivant ce chemin, prenez à gauche à la prochaine intersection (car sur la droite vous voyez rapidement qu'il s'agit d'un cul-de-sac) et vous parviendrez enfin à atteindre le centre du jardin, dont l'entrée se trouvera sur votre droite.

Contournez donc la grande fontaine pour aller récupérer le grappin de l'autre côté. Sur votre gauche, vous voyez un grand levier au sol, puis à droite un anneau noir sur lequel vous devez utiliser votre grappin en appuyant sur la touche carré pour l'accrocher, et sur triangle pour tirer. Vous découvrez alors un mécanisme auquel il manque un engrenage. Insérez celui que vous aviez trouvé tout à l'heure en haut du tas de caisses. Vous pouvez maintenant aller tirer le levier, mais il semble ne rien se produire. Ceci est normal à vrai dire, car il vous faudra utiliser la flèche d'or trouvée derrière la cheminée. Pour le moment, attachez le grappin à l'anneau doré du portail métallique, puis ouvrez-le pour vous retrouver à l'entrée du labyrinthe en un clin d'oeil.

Il est temps de partir à la recherche de quelques artefacts. Ainsi, un **artefact** se trouve au niveau de la croix (la seule, vous ne pouvez pas vous tromper) située en bas par rapport au plan du labyrinthe. Utilisez donc celui-ci pour vous y rendre, puis vous trouverez un autre **artefact** au pied d'une statue, à l'endroit du double rond situé en bas à droite du plan (un autre double rond se trouve quant à lui en haut à gauche). Un troisième **artefact** sera situé au niveau du carré de haies qui se trouve juste au-dessus du lieu de la fontaine où vous avez trouvé le grappin (représenté sur le plan par un petit rectangle entouré de quatre ronds à chaque coin du carré).

Retournez ensuite dans le hall du château en reprenant le chemin inverse. Une fois de retour, allez dans le bureau en prenant les escaliers centraux, puis ceux de gauche et la première porte qui se présente à vous. Traversez le couloir, ouvrez la porte au bout de celui-ci et vous voici arrivé. Placez-vous légèrement à distance du lustre, envoyez votre grappin sur celui-ci, puis tirez. Une porte secrète s'ouvre alors et vous trouvez un nouvel **artefact**. Retournez ensuite dans le hall pour rejoindre la salle de sport.

Pour atteindre la pièce, placez-vous à l'étage inférieur, en face des escaliers centraux, puis ouvrez la porte de droite. Poursuivez dans ce couloir pour atteindre une cour avec une fontaine en son centre. Vous apercevez tout droit la salle de sport qui est ouverte. Rendez-vous y.

Il est temps de faire un peu d'exercice, et vous avez dans cette pièce différents boutons à activer pour récolter quelques objets. Ainsi, commencez par vous rendre au niveau du tapis numéro 3 qui se trouve au fond de la pièce, en vous servant de celui-ci pour atteindre le pilier rocheux en face de vous.
Une fois que Lara est agrippée, poussez le stick vers le haut puis sautez pour atteindre la deuxième hauteur du pilier. Une fois à ce niveau, longez le pilier sur la gauche puis sautez à nouveau vers le haut pour vous agripper à la troisième hauteur du pilier. À partir de là, l'exercice va s'avérer un peu plus compliqué. En effet, il vous faut accomplir un saut arrière, en dirigeant le stick vers le bas puis en appuyant sur croix, puis tout de suite après appuyer sur carré pour lancer le grappin. Celui-ci va s'accrocher à l'anneau noir et Lara va alors pouvoir courir contre la paroi. Lorsqu'elle arrive à son point culminant, déclenchez un saut afin qu'elle s'agrippe sur le rebord de la paroi rocheuse et de cette pièce. Si la manoeuvre est réussie, vous devriez vous trouver juste au-dessus de l'alcôve dans laquelle un bouton est à activer. Ne vous laissez pas tomber tout de suite, car vous allez glisser sur une paroi inclinée et il vous faudra tout recommencer. Longez plutôt le rebord vers la gauche, puis appuyez sur rond pour le lâcher lorsque vous apercevrez un petit rebord à vos pieds. Une fois agrippé à celui-ci, longez-le sur la droite, puis sautez en direction de l'alcôve. Le fait d'actionner le bouton fait pivoter une barre en hauteur. Redescendez maintenant au sol.

De retour sur le tapis numéro 3, sautez à nouveau en direction du pilier de pierre, puis une fois agrippé au deuxième niveau, longez le rebord sur la droite. Faites un saut pour atteindre le troisième niveau. De là, sautez en arrière pour atteindre le pilier dans le coin de la pièce. Longez le rebord sur la droite pour vous retrouver sur une petite corniche en métal. De celle-ci, faites un saut sur la droite pour en atteindre une autre. Maintenant, appuyez sur rond pour vous laisser tomber et vous agripper automatiquement à la corniche du dessous. À partir de celle-ci, il vous faut vous diriger vers la droite, puis également à droite du pilier de pierre. Vous devez maintenant répéter la même opération que précédemment, en accomplissant un saut arrière, puis en lançant votre grappin et en sautant à nouveau une fois arrivé au point culminant du balancement. Vous atterrissez ainsi sur un nouveau pilier de pierre qu'il faudra longer sur la droite pour aller jusqu'à l'extrémité du rebord et ainsi accomplir un saut arrière dans le but d'attraper la barre métallique. Celle-ci va pivoter automatiquement, ce qui vous permet finalement d'atteindre l'alcôve dans laquelle vous récupérez une trousse de soins et où vous activerez un deuxième bouton. Ceci a pour effet de faire pivoter une nouvelle barre. Pour descendre sans encombre, sautez à droite de l'alcôve pour vous agripper aux prises de couleur verte et ainsi descendre sans danger.

Rendez-vous maintenant sur le tapis incliné numéro 1 et servez-vous de celui-ci pour atteindre une barre rotative, puis appuyez immédiatement sur le bouton de saut dès que vous la touchez pour atteindre la deuxième barre rotative. De celle-ci, sautez sur la petite corniche métallique située en face de vous. Sautez ensuite sur les prises vertes sur votre droite, puis grimpez. Effectuez maintenant un saut arrière (en appuyant simplement sur croix dans ce cas) pour atteindre l'alcôve et ramasser d'une part un kit de premiers secours, puis d'autre part actionner le bouton. Pour descendre sans vous faire bobo, agrippez-vous à l'extrémité de l'alcôve, puis tombez jusqu'à la petite corniche du dessous avec rond. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour vous retrouver au sol.

Il est temps d'aller récupérer la clé à molette. Pour ce faire, rejoignez à nouveau le tapis numéro 3 dans le but de grimper une fois de plus le pilier rocheux, d'aller à droite de celui-ci arrivé au deuxième niveau, de grimper encore un niveau, puis faire un saut en arrière pour vous retrouver sur le pilier du coin. Longez celui-ci sur la droite et faites de même sur la petite corniche qui le succède. De cette corniche, sautez à droite pour en atteindre une seconde puis, de celle-ci, faites un saut en arrière pour attraper la barre horizontale. Prenez de l'élan pour sauter sur la suivante, placez-vous dans l'axe du pilier bleu puis jetez-vous dessus pour que Lara s'y accroche automatiquement. Tournez-vous dans l'axe du pilier bleu de gauche et appuyez simplement sur croix pour l'atteindre. Placez-vous également dans l'axe du poteau dont l'extrémité est plate mais très étroite, appuyez sur croix, puis Lara atterrira dessus

automatiquement. Sautez maintenant sur le pilier identique qui se trouve à gauche et enfin atteignez la plate-forme métallique sur laquelle se trouve la clé à molette.

À partir de cette plate-forme, observez sur votre droite pour repérer deux alcôves où dans chacune d'elles se trouve un artefact.
Allons d'abord attraper celui de gauche. Prenez le peu d'élan disponible pour vous jeter vers la paroi rocheuse située entre les deux alcôves, puis une fois le rebord attrapé, appuyez rapidement sur triangle pour agripper votre deuxième main. Longez maintenant au maximum sur la gauche, puis faites un saut arrière en direction de l'alcôve. Vous devriez atteindre cette dernière et récupérer ainsi l'**artefact**.

L'artefact de l'alcôve de droite, quant à lui, sera un peu plus difficile à attraper. Repartez du tapis numéro 3, grimpez au deuxième niveau du pilier rocheux, longez cette fois sur la gauche et sautez pour atteindre le rebord du troisième niveau. Accomplissez un saut en arrière puis utilisez rapidement votre grappin. Arrivé au point culminant, ne sautez pas vers la gauche comme tout à l'heure, mais dirigez le stick vers le bas puis sautez de manière à atteindre la plate-forme inclinée qui sera dos à vous. Dès que vous l'atteignez, vous allez glisser, donc sautez rapidement sur l'autre plate-forme inclinée qui se trouve en face, contre le mur, puis sautez rapidement une nouvelle fois pour atteindre la barre horizontale. Vous n'avez plus qu'à vous tourner en restant accroché à celle-ci, prendre votre élan et rejoindre la corniche qui contient l'**artefact**.

Retournez maintenant dans le hall principal pour ouvrir la pompe à eau. Le chemin à prendre est identique à celui qui vous mène à l'entrée du labyrinthe, c'est-à-dire en empruntant la porte située à gauche des escaliers centraux. Franchissez cette dernière pour descendre les escaliers et allez ouvrir la porte au bout du couloir. Vous revoici donc dans le couloir extérieur qu'il vous faut traverser jusqu'au bout cette fois, en dépassant donc l'entrée du labyrinthe qui sera sur votre gauche. Arrivé au bout de celui-ci, vous apercevrez la pompe qui est entourée d'une haie grillagée. Entrez donc par le portillon, puis placez-vous face aux commandes de la machine et appuyez sur triangle. Votre inventaire s'ouvre alors, et il vous faut sélectionner la clé à molette. Appuyez de nouveau sur triangle, puis tirez le manche de la clé complètement en arrière. L'eau se remet alors à circuler.

Regagnez le couloir extérieur pour rejoindre le hall, tout en remplissant votre seau au niveau d'une des petites fontaines encastrées dans le mur. Dans le hall, dirigez-vous vers le tas de caisses pour aller trouver celle qui possède une marque rouge et la tirer ensuite jusqu'à la plaque au sol qui ouvrira l'arrière de la cheminée, sous l'effet du poids de la caisse. Placez-vous en face du feu et utilisez votre seau d'eau pour l'éteindre et ainsi récupérer la flèche décorative.

Reste maintenant à trouver l'arc. Passez donc la porte située entre les caisses et la cheminée, progressez dans ce nouveau couloir pour aller ouvrir la porte au bout. Vous voici dans une salle qui contient différents échafaudages et une benne à ordures. Face à vous, une sorte de poulie en bois maintient une planche inclinée. Un viseur rouge doit d'ailleurs apparaître sur celle-ci, ce qui signifie qu'il vous faut tirer dessus. Cela a pour effet de faire pivoter la planche. À droite de l'entrée, vous apercevez une statue d'Athéna sur laquelle il faudra utiliser votre grappin afin de faire descendre sa lance jusqu'à ce qu'elle soit positionnée horizontalement. Allez ensuite tirer la benne rouge pour la placer entre les deux échafaudages, car la longue poutre qui dépasse de la benne pourra vous servir à cet endroit dans quelques instants.

Dirigez-vous maintenant vers le fond de la pièce, à droite, pour vous placer sur le petit tas de caisses. Sautez ensuite pour atteindre la perche horizontale jaune et noire. Prenez votre élan puis lancez-vous en direction du balcon, et Lara s'agrippera au bas de celui-ci. Longez-le entièrement sur la droite puis faites un saut arrière afin de vous accrocher à une structure où des planches de bois sont grossièrement clouées. Contournez celle-ci entièrement vers la droite afin de faire un nouveau saut arrière et atteindre la lance que vous aviez inclinée horizontalement. Prenez votre élan, puis jetez-vous en avant pour enfin atteindre le niveau supérieur de la pièce.

Vous voici donc sur le balcon, et il vous faut tirer le chariot de poutres métalliques jusqu'au socle vide, là où il devrait y avoir une statue comme c'est le cas pour le socle de gauche. Repérez la poutre inclinée en biais, puis faites pivoter le chariot de poutres de telle manière que celles-ci soient dans l'axe du dessin au sol. Faites de même pour la statue, afin que la lance soit elle aussi dans l'axe du dessin. Cela devrait faire apparaître un panneau secret au centre, sur lequel il vous faut tirer. Ceci déclenchera le mécanisme d'une grille située sous l'eau, ce qui nous sera utile plus tard.

Toujours sur le balcon, poursuivez maintenant sur la droite, derrière les caisses, où vous trouverez une nouvelle attache

en bois sur laquelle il vous faut tirer. Cela a pour effet de détacher une des cordes qui retient la statue de l'archer. Juste à côté, emparez-vous de la trousse de soins. Il nous faut trouver l'endroit où est attachée la deuxième corde. Regagnez la lance que vous aviez inclinée horizontalement pour sauter vers la colonne aux planches clouées, puis la longer vers la gauche jusqu'à son centre, de sorte à vous retrouver dos à l'échafaudage. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous agripper à celui-ci. Une fois debout, courez pour sauter sur l'extrémité de la perche qui dépasse de la benne, puis faites un nouveau saut pour atteindre l'échafaudage d'en face. Allez au fond de celui-ci, puis sautez sur la droite en déclenchant votre grappin lorsque vous êtes au point culminant de votre saut. Cela permet à Lara de courir le long du mur, puis également au point culminant du balancement, effectuez un nouveau saut pour vous retrouver sur un nouvel échafaudage.

Avancez ensuite pour atteindre le balcon et croiser ainsi une statue de cheval, puis celle d'Atlas. Avancez jusqu'aux caisses pour trouver derrière elles un nouveau point d'attache à détruire. Récupérez également le kit de premiers secours. Il reste une corde à détacher.

Placez-vous maintenant face à la statue d'Atlas, quelques mètres devant, au niveau de la troisième marche. Lancez alors votre grappin puis tirez-le vers vous afin d'incliner la statue et faire rouler le globe jusqu'au socle amovible. Cela a pour effet d'ouvrir une seconde grille sous l'eau. Rebroussez maintenant chemin sur l'échafaudage sur lequel vous aviez atterri grâce au grappin. Placez-vous à côté de la caisse sur laquelle sont collées des étiquettes rouges, de sorte à être en face de la planche amovible dont vous avez coupé la corde en entrant dans cette grande pièce. Placez-vous dans l'axe de celle-ci, car il va vous falloir sauter dessus. Une fois sur celle-ci, attendez qu'elle soit suffisamment inclinée pour que vous puissiez sauter en avant et vous agripper sur la plus haute des trois planches clouées. L'exercice pourra s'avérer assez éreintant à cause de la vue de la caméra. Aussi, positionnez celle-ci au mieux avant de sauter sur la planche amovible. Une fois agrippé sur le rebord de la plus haute des trois planches, longez-le sur la droite pour contourner le coin (et ainsi avoir le dos face à l'entrée de la pièce), puis maintenant il vous faut effectuer un saut arrière un peu à l'aveuglette. Inclinez donc le stick vers le bas, puis sautez, et Lara devrait s'agripper automatiquement à une nouvelle planche. Placez-vous au centre de celle-ci pour effectuer un saut arrière de sorte à atterrir sur le petit balcon, là où se trouve le point d'attache de la dernière corde. Une fois que vous tirez dessus, la statue de l'archer tombe et brise le plancher, ce qui découvre l'entrée d'un point d'eau. Retournez au sol pour aller chercher l'arc au fond de l'eau (plongez en appuyant sur rond et remontez en appuyant sur croix).

Puisque vous avez ouvert les deux grilles au fond de l'eau, repérez l'entrée du tunnel sous l'eau, près de la statue brisée, pour aller nager rapidement vers le huitième et dernier **artefact**. Non loin derrière l'artefact, vous trouvez un levier sur le côté droit. Appuyez sur triangle pour tirer celui-ci et ouvrir l'accès sur votre gauche. L'eau pénètre ainsi jusqu'à la salle de sport. Rejoignez donc cet endroit, puis regagnez le hall principal.

Il vous faut maintenant rejoindre le centre du labyrinthe, là où vous aviez trouvé le grappin. Sautez sur la fontaine pour vous placer face à la statue de l'archer. Vous repérez à droite et à gauche l'emplacement de deux cercles au sol, sur lesquels sont représentés respectivement un arc et une flèche. Placez-vous donc sur celui de l'arc, puis appuyez sur triangle et sélectionnez l'arc dans votre inventaire. Faites de même à gauche pour la flèche, puis lorsque les deux objets seront placés, descendez tirer le levier. L'archer tire alors sa flèche sur la statue de droite et un objet va tomber au pied de celle-ci. Allez bien sûr le récupérer : il s'agit d'un cylindre pour boîte à musique. Retour dans le grand hall.

Face aux escaliers centraux, montez ces derniers puis prenez ceux de droite. Allez au bout du balcon pour prendre la porte sur votre gauche. Allez au bout du couloir en angle droit, jusqu'à la porte où il semble manquer quelque chose. Approchez-vous pour appuyer sur triangle et ouvrir l'inventaire. Sélectionnez le cylindre puis validez. Une musique se fait entendre et la porte se déverrouille.
Derrière celle-ci apparaîtront tout d'abord vos statistiques de fin de niveau, puis vous pourrez observer les différents objets de la salle de musique, comme notamment écouter vos morceaux débloqués sur la chaîne stéréo. Ainsi se termine le niveau du manoir des Croft.

Le Pérou

1ère partie - Les Cavernes (3 artefacts, 1 relique)

Suite à la séquence d'introduction, vous voici arrivé au Pérou. Puisque la passerelle que vient de franchir votre accompagnateur s'est brisée, vous devez trouver un autre passage. Il s'agit d'aller derrière ce pilier rocheux auquel sont suspendus les restes de la passerelle, puis de vous lancer à l'aide d'un saut contre le rebord de la paroi. Longez celui-ci vers la droite en effectuant un saut dans la même direction afin d'éviter le trou dans le mur. Continuez alors de longer sur la droite, puis faites un saut arrière pour atteindre une plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, sautez sur la droite (si vous faisiez face au rebord sur lequel vous étiez accroché) pour continuer à grimper la montagne. Sautez donc en direction du mur pour atteindre un premier rebord, puis sautez à nouveau pour en atteindre un second un peu plus haut.

Vous atteignez une nouvelle plate-forme et il vous faut sauter sur la gauche en utilisant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre le point d'arrivée de la passerelle détruite. Montez maintenant les escaliers et avancez jusqu'aux portes des cavernes. Vous pouvez parler à votre guide qui vous dit ne pas savoir comment ouvrir les portes, mais que vous pouvez contourner l'entrée par la gauche. Montez donc par ce côté pour bientôt vous trouver en haut à gauche des portes, et sauter pour atteindre la plate-forme de droite à l'aide du grappin. De cet endroit, sautez vers le rebord sur la gauche, puis un second plus étroit en hauteur. Sautez enfin à partir de celui-ci pour atteindre une nouvelle plate-forme au niveau de laquelle vous trouverez un bouton à actionner en appuyant sur triangle. Une séquence se déclenche alors.

Vous voici donc à l'entrée des cavernes. Avancez tout droit pour bientôt déclencher un piège, où des flèches seront lancées à partir du côté des murs. Passez donc ce couloir en évitant de vous faire toucher, puis dirigez-vous vers la droite. Montez les escaliers sur la droite, prenez votre élan puis sautez pour atteindre l'autre partie du pont de bois. Continuez d'avancer par la gauche et prenez votre élan pour sauter sur une autre plate-forme de bois. Vous avez le choix entre aller à gauche grâce au rebord, ou bien vous occuper d'aller trouver le premier artefact du niveau. Celui-ci se trouve derrière vous, au-dessus de la plate-forme de bois sur laquelle vous venez d'atterrir. Sautez donc pour atteindre une petite plate-forme rocheuse, puis sautez une fois encore et progressez le long de ce chemin enneigé. Vous avez dû effectuer encore un saut avant de passer sous un petit pont rocheux, puis encore un qui vous fait finalement atterrir sur une nouvelle petite plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, vous pouvez apercevoir l'artefact quelques mètres devant. Il va vous falloir vous laisser glisser légèrement puis accomplir un dernier saut en avant et atteindre le rebord d'en face. Après avoir récupéré l'**artefact**, retournez sur la plate-forme de bois où vous aviez la possibilité de tourner à gauche en utilisant le rebord. Une fois accrochée à celui-ci, longez-le sur la gauche, contournez le coin, sautez vers la gauche pour éviter la partie du rebord brisée, puis regagnez la terre ferme.

Poursuivez dans ce tunnel jusqu'à vous faire assaillir par trois chauves-souris juste avant l'intersection. Débarrassez-vous en, en leur tirant dessus tout en reculant. Empruntez ensuite le passage de gauche pour trouver sur la droite un mur de pierres dont le rebord est trop haut pour que Lara puisse l'atteindre directement. Utilisez alors le petit rocher sur le côté droit, peu avant le mur. Sautez en direction de celui-ci pour vous agripper au rebord. Progressez sur la gauche pour trouver enfin une trousse de soins.

Revenez maintenant à l'intersection pour prendre cette fois-ci l'autre passage. Suivez l'unique chemin possible pour bientôt vous faire attaquer par trois nouvelles chauves-souris. Progressez en avant, puis laissez-vous glisser au niveau inférieur de cet endroit. Faites attention à d'autres chauves-souris, puis allez trouver le deuxième **artefact** qui est situé en hauteur. À droite de la pente que vous venez de dévaler, il vous est possible de remonter en utilisant les différents rebords de la caverne. Ainsi, après avoir atteint le rebord d'une première petite plate-forme carrée, agrippez-vous sur le rebord un peu plus en hauteur, puis sautez à nouveau pour atteindre le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour atteindre l'étroit rebord de gauche. Longez celui-ci puis sautez en hauteur pour atteindre celui du dessus et continuer sur la gauche. Un dernier rebord est à atteindre à l'aide d'un saut vers la gauche, et vous revoici à l'entrée de cette caverne, au niveau de la pente que vous aviez dévalée.

Placez-vous au bord de celle-ci en faisant attention à ne pas glisser, et vous pourrez observer un anneau au plafond. Laissez-vous glisser quelques centimètres le long de la pente, puis effectuez maintenant un saut en avant et lancez votre grappin. Lorsque vous êtes accroché à l'anneau, appuyez sur triangle tout en ayant le stick vers le haut afin de grimper le long de la corde, comme indiqué à l'écran. Laissez-vous assez de corde afin de pouvoir vous balancer et sauter vers le rebord d'en face, recouvert de lierre grimpant. Longez celui-ci vers la gauche pour atteindre le second un peu plus en hauteur. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous agripper au rebord qui est dos à vous. D'ici, vous pouvez apercevoir sur votre droite, un peu plus bas, l'**artefact** à atteindre. Longez donc le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis appuyez sur rond pour vous laisser tomber au niveau du petit rebord du dessous. Contournez le coin de celui-ci vers la droite pour maintenant être dos à l'artefact. Arrivé à l'extrémité droite, effectuez un

saut en arrière pour arriver sur la plate-forme où se trouve l'**artefact**.

Du bord, avancez encore un peu pour que Lara s'y agrippe, puis appuyez sur rond afin de vous laisser tomber vers le bord du dessous. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour atteindre la terre ferme. De nouvelles chauves-souris viendront peut-être vous attaquer, donc restez sur vos gardes. Rejoignez maintenant la porte de pierre en contrebas, puis ouvrez celle-ci à l'aide du levier de gauche.

Descendez le long des escaliers, puis après le point de passage, progressez dans cette cave sur le rebord de droite. Arrivé au bout de celui-ci et avant de grimper le petit muret, des loups feront leur apparition au niveau inférieur. Tirez-leur dessus de là où vous vous trouvez si cela est possible, sinon, franchissez la passerelle pour que cette dernière se brise et vous fasse tomber de toute façon à hauteur des loups. Utilisez les roulades et autres changements de position tout en leur tirant dessus, puis une fois que vous en êtes venu à bout, allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve à droite du bout de passerelle brisée que vous n'avez pu atteindre. Remontez le long de celui-ci à l'aide de sauts, puis vous atteignez enfin l'autre côté de cette cave. Montez ensuite le mur sur la droite grâce aux rebords, puis observez l'alcôve située quelques mètres en face de ce mur. Un kit de soins s'y trouve et il vous faut utiliser les différents rebords sur les deux piliers de devant pour aller le récupérer.

Ainsi, sautez en direction du rebord du premier pilier, contournez-le puis atteignez le rebord du dessus. À partir de celui-ci, faites un saut arrière pour atterrir sur le rebord du deuxième pilier. Contournez-le également et il ne vous reste plus qu'à effectuer un saut arrière pour atteindre l'alcôve ainsi que le kit de premiers secours. Revenez au-dessus du mur pour franchir une nouvelle passerelle sur la droite.

Après la passerelle, prenez obligatoirement à gauche, puis à droite après avoir grimpé grâce au rebord. Vous voyez une corde face à vous à laquelle il faut vous agripper. Avant de rejoindre l'autre côté qui se trouve en face de vous, regardez sur votre gauche l'alcôve dans laquelle se trouve une trousse de soins. Effectuez des mouvements de balancement puis lorsque vous le sentez, sautez en direction de l'alcôve. Attention, car un ours vous attend en bas si vous ratez la manipulation.

Il est temps de vous occuper de l'ours. Sortez vos armes puis tirez-lui dessus tout en tournant autour et en effectuant de temps à autre quelques plongeons. Après avoir reçu une vingtaine de balles, l'animal s'effondrera. Ne remontez pas à l'étage supérieur, mais empruntez plutôt le petit tunnel au bout duquel vous trouverez un levier qui actionnera la porte de pierre, et vous pourrez ainsi accéder au troisième et dernier **artefact** de ce niveau. Étant donné que la porte s'est refermée, regagnez l'endroit en passant par les passerelles.

Atteignez maintenant l'autre côté de la pièce grâce à la corde. Descendez le long des escaliers puis progressez tout droit sur une autre série d'escaliers, et tournez-vous vers la droite. Prenez maintenant votre élan puis effectuez un saut en direction de la perche horizontale. Aidez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre côté du couloir, puis grimpez par la droite pour monter quelques marches et vous diriger sur la gauche.

Vous voici face à un long couloir au bout duquel se trouve une grande porte et dont le franchissement est piégé par des flèches. Évitez celles-ci sans trop de problèmes pour vous retrouver face à cette porte et vous placer sur l'interrupteur carré au sol.
Cela produit un effet, mais la porte ne s'ouvre pas. Dirigez-vous alors à gauche de la porte puis grimpez le long de trois rebords. De nouveau sur la terre ferme, vous entendez le hurlement d'un loup, donc restez sur vos gardes, car celui-ci viendra vous attaquer par la gauche. C'est d'ailleurs par là qu'il vous faut passer, puis après l'accès étroit maintenu par des poutres en bois, allez au fond à gauche et vous apercevrez trois perches qui dépassent du mur. Jetez-vous sur la première, puis sautez en direction de deux autres pour atteindre finalement l'autre côté de la pièce. Préparez-vous car deux loups viendront vous assaillir. Une fois que vous vous en êtes débarrassé, allez jusqu'au bout du couloir à gauche, puis vous verrez un premier rebord recouvert de végétation. Agrippez-vous à celui-ci pour atteindre celui du dessus, puis effectuez un saut en arrière afin d'attraper la perche. Lorsque celle-ci aura tourné à 90°, jetez-vous sur la grosse structure en face de vous pour vous y accrocher, et laissez-la descendre entièrement sous l'effet de votre poids.

Redescendez maintenant rapidement en face de la grande porte pour remonter une nouvelle fois par les rebords de gauche. Après avoir atteint le troisième, foncez tout droit au lieu d'aller à gauche, puis sautez sur un nouveau rebord, et agrippez-vous enfin sur le petit bout de rebord un peu plus haut. Longez-le entièrement sur la droite, puis jetez-vous sur

la grosse structure qui va elle aussi descendre sous l'effet de votre poids. Une fois ceci effectué, replacez-vous sur l'interrupteur pour ouvrir enfin cette grande porte. Voici donc l'entrée de Vilcabamba. Si vous voulez récupérer votre première relique, ne franchissez pas la porte tout de suite, mais revenez au niveau de la perche qui a pivoté à 90 degrés, ce qui vous avait permis de faire descendre le poids de droite. Lorsque vous sautez pour atteindre la perche, n'attendez pas que celle-ci ait complètement pivoté, mais appuyez plutôt rapidement sur croix pour effectuer un saut en direction d'un rebord du mur. Si l'opération échoue, vous risquez de vous blesser fortement. Encore une fois, la caméra ici n'est pas là pour vous faciliter la tâche. Une fois agrippé au rebord, longez celui-ci sur la gauche pour sauter vers la perche que vous apercevez encore plus à gauche. Sautez vers le petit rebord qui vous fait face, puis montez encore plus haut sur le plus grand rebord au-dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour atteindre la seconde perche en hauteur, et il ne vous reste plus qu'à sauter vers un rebord et gagner la plate-forme où est posée la **relique** : Flacon en forme d'orque. Redescendez sans vous blesser puis franchissez les portes pour atteindre Vilcabamba.

2ème partie - La Cité de Vilcabamba (1 artefact, 0 relique)

En montant les marches qui mènent à la ville, vous serez attaqué par un ours. L'attaque en pleine tête est déconseillée, étant donné la position dans laquelle vous vous trouvez. Tirez un maximum de balles à distance et utilisez les sauts de côté et autres plongeons pour esquiver les charges de la bête.

Après avoir franchi les marches, progressez dans le petit couloir sinueux pour finalement arriver au niveau des colonnes. Placez la caméra dans la bonne position, puis sautez en direction de la première colonne pour que Lara s'y agrippe. Étant donné que la prochaine colonne est trop éloignée, la seule voie possible est de descendre tout en bas. Vous trouvez ainsi un kit de premiers secours derrière le petit pan de mur brisé. Avancez en direction de la deuxième colonne, puis arrêtez-vous aux deux tiers du chemin pour observer sur le mur de droite un rebord auquel il faut vous accrocher. Sautez ensuite en direction du rebord suivant, sur la gauche, puis bondissez enfin un peu plus haut pour atteindre un rebord au-dessus. À partir de celui-ci, vous pouvez atteindre la colonne en effectuant un saut arrière. Grimpez maintenant assez haut le long de celle-ci, afin de pouvoir atterrir de l'autre côté à la suite d'un saut.

Vous voici arrivé à la cité de Vilcabamba. Descendez maintenant les quelques séries d'escaliers pour finalement atteindre le niveau inférieur et vous battre contre deux loups. Allez ensuite sur la gauche pour descendre encore quelques marches et arriver sur une place où se trouve une petite cascade qui aboutit dans un bassin au centre et où un ours vous attend.

Explorez les lieux quelques instants pour vous rendre compte que la porte de sortie nécessite une clé à insérer dans la serrure de droite. Les petites huttes étant sans intérêt, la seule issue possible se révèle être le fond du bassin. Plongez donc à l'intérieur de celui-ci en faisant face à la porte verrouillée, pour ainsi vous diriger dans un tunnel qui aboutira à un levier à tirer (vous pouvez nager plus vite en appuyant sur triangle), ce qui ouvrira une trappe au-dessus de vous.

Une fois sorti de l'eau, n'empruntez pas les escaliers de bois, mais allez plutôt tirer le levier sur le mur de gauche, ce qui ouvre une des portes des huttes et vous permet de revenir sur la place du bassin. Retournez maintenant dans la hutte pour prendre l'escalier de bois. Prenez ensuite de l'élan pour sauter de la fenêtre jusqu'à celle d'en face. À partir de là, si vous désirez atteindre le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve d'en face, courez rapidement sur les planches de bois avant que celles-ci ne s'effondrent, puis sautez en avant. Si vous échouez, vous pouvez toutefois vous emparer de l'objet en tirant la cage au sol afin de pouvoir la placer dessous et vous aider de celle-ci pour atteindre l'alcôve.

Passez maintenant sous l'endroit étroit qui était dissimulé par la cage, pour trouver d'une part vos premières munitions de fusil à pompe, ainsi que la clé du village sur votre gauche.

De retour au niveau de la cage, déplacez-la jusqu'à la positionner deux mètres devant les deux marches au niveau desquelles se trouvaient les munitions du fusil à pompe. Vous pouvez ainsi atteindre l'étage supérieur en sautant sur la cage et en vous agrippant aux poutres. Vous trouvez alors sur la gauche un kit de premiers secours ainsi que de nouvelles munitions. Redescendez puis repassez le petit couloir étroit dans lequel se trouvait la cage à l'origine, puis tirez sur la large porte en bois qui se trouvera sur votre droite.

Vous revoici donc sur la place du bassin, et il ne vous reste plus qu'à aller insérer la clé dans la serrure, en appuyant sur

triangle et en la sélectionnant dans votre inventaire pour l'utiliser.

La porte une fois ouverte, vous entendez tout de suite des hurlements de loups. N'allez pas plus loin pour le moment, mais revenez plutôt en arrière (occupez-vous bien sûr des loups avant si ils vous ont repéré) pour chercher la cage et aller la placer à proximité de la colonne qui se trouvera dans un coin, sur la droite de la place par rapport à l'endroit où vous vous trouvez.

Grimpez le long de celle-ci, puis faites un saut arrière pour atteindre le rebord et ainsi vous tenir debout sur une petite plate-forme. Avant de sauter vers la perche horizontale, occupez-vous de deux chauves-souris qui vous foncent dessus. Attrapez alors la perche, puis sautez sur la prochaine plate-forme. Vous repérez maintenant un anneau au plafond. Il vous faut donc sauter puis lancer votre grappin pour atteindre l'étroit rebord d'en face après vous être suffisamment balancé d'avant en arrière. Lorsque vous avez l'élan suffisant, jetez-vous vers le rebord puis appuyez rapidement sur triangle afin que Lara accroche sa deuxième main. Longez maintenant le rebord sur la gauche pour sauter vers une première perche, puis une deuxième, et vous atteindrez un des points de chute de la cascade, où se trouvera l'unique **artefact** de cette deuxième partie. Soyez vigilant car des chauves-souris rôdent. Redescendez maintenant au niveau de la porte que vous avez déverrouillée.

Avancez, abattez les loups si ce n'est pas déjà fait, puis vous atteignez une grande place au bout de laquelle une nouvelle grande porte est à déverrouiller. De part et d'autre de celle-ci, se trouvent des portes. Empruntez celle de gauche. Contournez le bassin en passant par les côtés de la pièce, puis une fois arrivé au bout du deuxième rebord, accomplissez un saut arrière pour atteindre la sortie de la salle derrière vous. Étant donné la longueur du saut, appuyez rapidement sur triangle pour que Lara se rétablisse et reste agrippée. Continuez alors votre progression dans ce couloir qui monte et tourne jusqu'à aboutir aux hauteurs de la pièce. Faites attention aux chauves-souris, prenez votre élan et sautez pour atteindre l'autre côté. Vous vous trouvez maintenant au niveau du mécanisme de verrouillage de cette grande porte. Face à vous, une petite planche de bois horizontale est accrochée au pilier. Sautez en direction de celle-ci, puis votre élan va permettre au pilier d'effectuer une rotation, ce qui déverrouillera le côté gauche de la porte. Redescendez maintenant pour aller emprunter la porte de droite.

Vous atteignez également une pièce qui contient un grand bassin. Allez donc au fond de celui-ci pour récupérer un kit de premiers secours au centre. Remontez maintenant à la surface, puis contournez la pièce en passant par les escaliers. Prenez votre élan pour aller atteindre le petit rebord dans le coin, sautez en hauteur pour vous agripper à un nouveau rebord, puis une fois à l'extrême gauche de celui-ci, effectuez un nouveau saut pour atteindre un troisième rebord plus haut. Arrivé à l'extrémité gauche de celui-ci, jetez-vous vers le rebord situé sur le mur suivant, un peu plus bas.
Longez à gauche et vous atteignez finalement la terre ferme. Après la série de couloirs qui montent, préparez-vous à tirer sur un couple de chauves-souris, puis faites le grand saut pour atteindre l'autre côté. De la même manière que précédemment, sautez en direction de la palette de bois afin de faire tourner le pilier et ainsi déverrouiller le côté droit de la grande porte.

Allez donc franchir celle-ci, passez le couloir sinueux, puis une fois au bout de celui-ci, sautez en avant pour atteindre le haut de la petite pente. Laissez-vous glisser légèrement le long de celle-ci, puis sautez pour atteindre la perche. Appuyez vite sur triangle si Lara n'est pas fermement agrippée. Vous pouvez lâcher la perche pour vous retrouver au sol et ainsi ramasser les munitions après vous être débarrassé du loup. Dans ce cas, vous aurez besoin de la cage à proximité et de placer celle-ci dans le coin à gauche de la pente, pour pouvoir atteindre un premier rebord, puis la terre ferme un peu plus haut. Recommencez alors l'exercice pour atteindre la perche et aller tout droit en vous jetant de celle-ci vers la plate-forme d'en face. Allez en avant pour sauter sur l'extrémité de la colonne et effectuer tout de suite un nouveau saut qui vous permettra d'atteindre l'autre côté. Continuez donc vers la gauche, et vous voici devant un nouveau trou.

Sautez tout droit en direction du rebord, puis laissez-vous tomber au fond du trou. Avancez jusqu'à la colonne pour repérer un morceau de pierre plat derrière elle et vous en servir pour vous agripper au rebord un peu plus haut. Longez celui-ci vers la droite de manière à vous trouver dos à la perche et effectuez un saut arrière pour l'attraper. Prenez votre élan pour atteindre le rebord du mur d'en face, puis sautez vers celui qui se trouve plus haut afin d'attraper finalement le bord d'une plate-forme piégée par des flèches. Repérez donc le rythme de ces dernières pour vous relever au bon moment, tournez-vous, puis courez pour sauter sur l'extrémité de la colonne (en évitant à nouveau les flèches) et

effectuez un nouveau saut tout de suite après, et vous voici arrivé de l'autre côté. Poursuivez maintenant le long grand couloir sinueux, et vous atteindrez bientôt la vallée perdue.

3ème partie - La Vallée Perdue (2 artefacts, 1 relique)

Avancez tout droit pour pénétrer dans la vallée perdue. Descendez les marches pour vous faire attaquer par deux loups. À gauche du bassin, vous trouvez un engrenage. Plongez maintenant dans l'eau pour emprunter un tunnel qui passe sous l'endroit où vous aviez combattu les loups. Progressez au bout de celui-ci pour ramasser un kit de premiers secours. Revenez maintenant au bord du grand bassin, pour aller sur la gauche, montez sur les deux rochers et courez sur la corniche pour atteindre un premier rebord, puis un deuxième plus haut, lequel vous longerez par la gauche, pour atteindre une plate-forme où sont posées des munitions.

Plongez maintenant dans le bassin pour aller emprunter l'échelle qui se trouve à droite de celui-ci. Une fois arrivé en haut, insérez l'engrenage sur le mécanisme, à droite du levier, puis tirez ce dernier. Il va ensuite s'en suivre un passage avec des perches mobiles. Attrapez donc la première sur la droite, puis au moment opportun, sautez vers la deuxième. Enfin, trouvez le bon timing et l'élan suffisant pour atteindre l'échelle suivante un peu plus loin. Ne vous souciez pas du levier, mais longez plutôt le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis sautez pour atteindre le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur une parcelle de bois. À partir de celle-ci, tournez-vous pour ressauter sur le même mur, mais en direction d'un rebord un peu plus en haut à droite. Continuez donc de longer sur la droite, puis arrivé à l'extrémité du rebord, ne sautez pas tout de suite vers celui du dessus, mais laissez-vous plutôt tomber pour atteindre une petite ouverture dans le mur (soyez vigilant car Lara risque de ne pas s'y accrocher fermement, donc vous devrez rapidement appuyer sur triangle pour la stabiliser). Vous récupérez une trousse de soins à l'intérieur de cette alcôve. À partir de là, vous ne pouvez plus ressortir par là où vous êtes entré. Il vous faut vous laisser glisser dans le tunnel et vous vous retrouverez tout en bas.

Répétez alors les manoeuvres jusqu'à atteindre à nouveau l'extrémité du rebord que vous aviez lâché pour rejoindre l'alcôve, mais sautez plutôt en direction du rebord du dessus. Placez ensuite la caméra dans l'axe de la corde pour vous accrocher à celle-ci. Une fois accroché, pivotez à 90° sur la gauche, puis balancez-vous d'avant en arrière pour atteindre un nouveau rebord, en ayant pris soin de vous trouver bien dans l'axe.
Longez ensuite sur la droite, puis passé le coin, jetez-vous sur le rebord au-dessus de l'entrée pour finalement vous laisser tomber sur la plate-forme de bois. Cela a pour effet de faire chuter une grande échelle sur la droite, qui se brisera en tombant, ne laissant qu'une seule perche horizontale. Ne vous souciez pas de ceci pour l'instant et pénétrez plutôt dans le tunnel.

Après avoir franchi un premier rocher et vous être glissé sous un second, un ours viendra vous assaillir. Occupez-vous en comme il se doit, puis montez par la gauche sur la structure de bois et de pierre. Tout en haut de celle-ci, vous trouverez des munitions pour un pistolet de calibre 50. Grimpez maintenant sur la première des deux colonnes (celle de gauche lorsque vous vous retournez après avoir ramassé les munitions). Déplacez la caméra qui pour une fois vous sera utile afin d'effectuer un saut arrière, pour rejoindre un premier rebord contre le mur. Sautez en hauteur pour vous agripper à un autre rebord, puis vous voici assez haut pour effectuer un nouveau saut arrière et vous retrouver ainsi sur la pointe de la colonne. Sautez directement sur la pointe de la deuxième colonne et enfin rejoignez la sortie en sautant une nouvelle fois en avant.

Après vous être laissé glisser sur la plate-forme inclinée, allez tout droit sans vous soucier des deux perches sur votre droite, ramassez les munitions en haut des marches, puis poursuivez jusqu'au bout du ponton, où vous apercevez un parcours avec deux planches inclinées. Sautez donc sur la plus haute, qui se trouve sur la droite, laissez-vous glisser un instant puis sautez en direction du rebord qui se trouvera juste devant. Une fois agrippé, sautez vers la droite sur la petite parcelle de bois pour ramasser de nouvelles munitions, puis vous lancer vers la perche horizontale. De celle-ci, atteignez le rebord d'en face, puis celui du dessus et vous retrouverez enfin la terre ferme sur la gauche.

Sautez maintenant vers le rebord situé sur la droite, puis longez-le sur la gauche. Après avoir passé le coin, continuez de longer à gauche et effectuez un saut arrière pour finalement vous agripper au rebord du mur opposé et le longer sur la droite. Essayez de longer ces rebords le plus rapidement possible en utilisant le bouton triangle, car vous allez attirer l'attention de deux chauves-souris. Vous ramassez une trousse de soins.

Ne poursuivez pas tout de suite vers la sortie de la pièce, mais tournez-vous plutôt pour remarquer un rebord situé plus bas sur le mur opposé. Jetez-vous dans sa direction et stabilisez votre prise avec triangle si besoin est. Laissez-vous tomber sur le rebord inférieur, puis déplacez la caméra pour remarquer une alcôve dans votre dos. Effectuez donc un saut arrière pour la rejoindre. À l'intérieur de celle-ci, vous ramassez une nouvelle trousse de soins. Sortez ensuite de l'alcôve pour sauter sur le rebord d'en face, puis atteindre le petit qui se trouve plus haut à droite. Agrippez-vous enfin au rebord situé encore au-dessus, longez-le vers la gauche, puis effectuez un saut arrière pour attraper un rebord et revenir à l'endroit où vous vous êtes débarrassé des chauves-souris. Gagnez maintenant la sortie de la pièce sur la droite.

Après avoir franchi le muret et avoir marché quelques pas accroupi, poursuivez dans le couloir sinueux pour finalement marcher sur une planche qui va se briser et vous faire aboutir sur une place remplie de verdure et où vous rencontrerez vos premiers dinosaures à affronter.

En effet, trois raptors vont vous foncer dessus, et il vous faudra les combattre en les contournant et en esquivant à l'aide de plongeons, tout en leur tirant dessus sans arrêt. Un deuxième trio de raptors viendra vous attaquer, puis lorsque vous vous en serez débarrassé, ce sera au tour du T-Rex d'entrer en scène. Une séquence se déclenche alors, où vous devrez rapidement appuyer sur le bouton indiqué à l'écran. Ainsi, il vous faudra appuyer sur le bouton rond, puis R1 et enfin croix. La bataille va alors s'engager. Pas de panique, vaincre ce monstre ne s'avérera pas tellement difficile, car il vous suffira de rester à distance tout en lui tirant dessus afin de faire augmenter sa barre de férocité. Une fois celle-ci pleine, l'animal va charger dans votre direction et vous aurez la possibilité d'effectuer un tir convergent pour atteindre l'oeil de l'animal. Répétez l'opération plusieurs fois pour finalement déclencher une dernière séquence où vous devrez appuyer tout d'abord sur rond, puis sur R1, comme on vous l'indique à l'écran. Vous êtes enfin venu à bout du monstre.

Vous trouverez autour de cette clairière deux boîtes de munitions, puis en vous approchant du cadavre du T-Rex, vous pourrez récupérer sur sa gauche un kit de premiers secours.
Entrez ensuite dans le temple où l'animal est encastré pour aller récupérer un deuxième engrenage. Tournez-vous pour faire face à la porte d'entrée, et il vous faut plonger dans le bassin pour emprunter le tunnel qui se trouve sur la gauche. Au bout de celui-ci, en remontant à la surface, vous vous retrouvez à l'intérieur d'une tour et il vous faut grimper le long de la poutre en bois pour atterrir sur la plate-forme un peu plus haut. Continuez donc à grimper jusqu'en haut en utilisant les rebords sur votre gauche. Au bout du deuxième, sautez pour atteindre le petit rebord et accomplissez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre en bois. D'ici, jetez-vous sur le rebord d'en face et continuez à grimper sur le rebord supérieur. Allez à l'extrémité gauche de celui-ci pour finalement faire un saut arrière vers la fenêtre de sortie.

Dirigez-vous ensuite sur la droite sans grimper plus haut pour le moment, dans le but de récupérer le kit de premiers secours. Revenez en face de la fenêtre d'où vous êtes sorti pour monter maintenant sur votre gauche et vous retrouver au-dessus du mur au pied duquel vous venez de ramasser le kit de soins. Poursuivez votre chemin en sautant sur les différentes plates-formes encastrées dans le mur qui contourne la clairière. Vous aboutissez finalement au niveau d'une petite plate-forme de bois sur laquelle est incrustée une colonne verticale. Accrochez-vous à celle-ci, puis grimpez et sautez dans l'ouverture qui vous mène au niveau supérieur de la clairière.

Déplacez-vous en vous agrippant au rebord sur votre droite, puis en sautant sur un deuxième à gauche. Après l'avoir contourné, sautez en direction d'un troisième rebord, puis effectuez donc un saut arrière pour rejoindre la structure en bois. Courez jusqu'au bout de celle-ci pour dévaler une petite pente et rapidement sauter sur la colonne de bois. Une fois agrippé à celle-ci, tournez-vous pour vous retrouver dos au trou dans le mur, puis sautez en arrière pour atterrir sur le rebord. Entrez donc dans la bâtisse en ruines pour ramasser bientôt un kit de premiers secours. Allez ensuite sur la droite pour atteindre une petite caverne avec devant vous un rebord qui vous permettra de monter plus haut vers une passerelle brisée, mais n'empruntez pas ce chemin. Allez plutôt à droite de cette caverne pour prendre la bouche de sortie et sauter à droite sur une plate-forme de bois où vous trouverez un nouveau kit de premiers secours.

Sautez maintenant au sol pour aller explorer quelque peu les environs et ramasser munitions et autres objets de soins. Tout ceci se trouvera sur le côté gauche, car vous ne trouverez rien au niveau du grand pont arrondi. Vous vous trouvez en réalité à l'endroit où vous avez combattu les premiers raptors.

Retournez maintenant dans la caverne où vous aviez vu le rebord qui vous menait en hauteur, au niveau de la passerelle brisée. Prenez votre élan, puis sautez de l'autre côté de la passerelle. Ramassez ensuite la trousse de soins

qui se trouve légèrement sur votre gauche dans le renfoncement. Revenez sur vos pas pour attraper le rebord du pylône situé quasiment face à vous, légèrement sur votre gauche, lorsque vous arrivez de la passerelle.

Longez le rebord vers la gauche, puis lâchez-le pour vous agripper à celui qui se trouve tout juste en dessous. Continuez de longer sur la gauche sans aller toutefois jusqu'à l'extrémité, mais en vous arrêtant plutôt à mi-chemin pour vous agripper au rebord plus étroit situé au-dessus. À partir de celui-ci, jetez-vous sur le bord situé plus à gauche, puis passé le coin, agrippez-vous au petit du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour attraper le rebord plus long dans votre dos. Atteignez enfin les hauteurs du pylône. Regardez maintenant à l'extrémité de la partie rectiligne de cet endroit pour remarquer le dessus d'un autre pylône qui se trouve après la partie détruite et recouverte de mousse. Prenez votre élan puis sautez sur celui-ci. Vous pouvez apercevoir plus bas un objet brillant. Il s'agit d'un des deux artefacts du niveau. Pour l'atteindre, sautez sur le bout de mur un peu plus bas et vous pouvez descendre récupérer l' **artefact**.

Retournez maintenant au-dessus du premier pylône de tout à l'heure. Placez-vous une nouvelle fois à l'extrémité comme si vous alliez sauter vers le pylône qui vous a permis de récupérer l'artefact, mais n'en faites rien. Regardez sur la gauche pour repérer au loin des perches horizontales qu'il vous faut atteindre. Pour ce faire, laissez-vous glisser le long de la colonne détruite qui se trouve juste en face de vous, puis sautez en direction de l'autre pente un peu plus loin. À partir de celle-ci, laissez-vous à nouveau glisser puis trouvez le bon timing pour sauter et vous accrocher à la perche horizontale.
Après avoir passé les deux perches et les deux plates-formes en bois, vous atteignez un couloir brumeux qui aboutit à une intersection. À droite, une ouverture vous ramène à un endroit déjà franchi, puis à gauche se trouve une pente en béton. Empruntez donc celle-ci, puis après le début de la glissade effectuez un saut pour atteindre le rebord d'en face. Une fois agrippé à celui-ci, effectuez un saut en arrière pour atteindre le rebord du mur opposé. Longez celui-ci sur la droite pour sauter latéralement et atteindre la terre ferme.

Vous retrouvez un endroit par lequel vous êtes déjà passé : le parcours avec les deux planches inclinées. Sautez donc sur la première pente et laissez-vous glisser un instant pour sauter à nouveau vers le petit rebord qui vous fait face. À partir de là, sautez en hauteur pour vous agripper et longer le bord sur la gauche. Lâchez-vous de manière à tomber sur la pente suivante. Après vous être un peu laissé glisser, sautez pour atteindre un nouveau rebord en face. Atteignez le rebord supérieur, longez-le sur la droite, sautez à nouveau pour vous agripper plus haut, et vous atteignez finalement l'autre bout de cette pièce.

Descendez maintenant les marches pour aller grimper le long de la plus grande colonne de bois. Grimpez tout en haut de celle-ci pour vous jeter sur la pointe de la plus petite colonne. Sautez maintenant sur la structure en bois, avancez de quelques pas pour observer la suite du parcours sur la droite, mais également un renfoncement sur la gauche avec des rebords horizontaux en bois. Jetez-vous sur le plus haut, puis lâchez-le pour vous agripper à celui du dessous. Posez les pieds au sol et allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve derrière vous. Derrière les poutres vous apercevez le deuxième artefact. Remontez donc par les deux barres horizontales puis laissez-vous glisser sur la pente en bois. À partir de là, sautez sur la structure en bois qui se trouve sur la droite. Disons que vous vous retrouvez au sommet d'une tour. Repérez alors l'alcôve de l'artefact, puis regardez en bas à gauche les planches inclinées qui font office de toit. Il vous faut sauter dessus et durant votre glissade sautez à nouveau pour vous accrocher à un rebord de cette tour. Ce rebord est assez étroit et se trouve au niveau du coin de la tour, donc tentez de le repérer en déplaçant la caméra afin de sauter sur les bonnes planches. Une fois accroché à ce rebord, contournez le coin pour vous retrouver finalement dos à l'alcôve. Sautez donc en arrière pour l'atteindre et ainsi récupérer le deuxième **artefact**.

Rejoignez maintenant la terre ferme et dirigez-vous sur la gauche pour passer sous le gros rocher. Remontez ensuite par le passage étroit, et vous revoici au niveau de la cascade, en hauteur. Sur la gauche, vous apercevez la perche horizontale que vous aviez fait apparaître tout à l'heure en détruisant l'échelle. Prenez votre élan et sautez pour l'attraper (vous devrez peut-être retenter le saut plusieurs fois, mais la manipulation est faisable). Sautez ensuite sur la terre ferme pour vous retrouver en haut de la cascade. Progressez sur la gauche pour finalement vous retrouver juste au-dessus de l'eau. Sautez par-dessus la rivière pour atteindre l'autre côté, puis montez sur les deux rebords du mur de droite, pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une plate-forme en bois.

À partir de celle-ci, repérez le point d'attache de la structure en bois au-dessus de votre tête en le verrouillant avec L1, puis tirez dessus pour qu'il ne reste au final qu'une perche horizontale. Agrippez-vous alors sur le bord qui se trouve sur

votre droite, longez-le, et une fois le coin contourné, placez-vous dans l'axe, dos à la perche, et effectuez un saut arrière pour vous y accrocher. À partir de celle-ci, prenez votre élan pour atteindre l'entrée du tunnel qui vous fait face. Allez au bout tout en tournant vers la droite, pour finalement atteindre la fin de celui-ci et repérez un anneau au-dessus de votre tête. Sautez en avant puis sortez votre grappin, et après avoir pris assez d'élan, jetez-vous en avant sur la plate-forme en bois.

Attrapez ensuite un rebord sur la droite pour contourner le coin en allant vers la gauche, et sautez plus haut au niveau d'un deuxième rebord, puis sur un troisième encore plus haut. À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut latéral droit pour atteindre un nouveau rebord de l'autre côté et passer ainsi par une porte qui vous mène à une passerelle. Traversez donc celle-ci pour aller trouver le troisième engrenage sur votre droite. Faites attention aux deux chauves-souris qui viendront vous attaquer, puis regardez en hauteur le point d'attache de la passerelle.
Tirez dessus pour la détacher et sautez en avant en accrochant votre grappin à l'anneau. En utilisant le bouton triangle et en orientant le stick vers le bas, vous gagnerez de la longueur de corde. Balancez-vous ensuite pour vous jeter sur la passerelle qui pend maintenant à la verticale.

Vous avez sans doute repéré l'alcôve qui se trouve à droite de la passerelle. Descendez à cette hauteur pour effectuer un saut latéral et atteindre le bord de l'entrée. Poursuivez le long de ce passage étroit pour récupérer au final le fusil à pompe, ainsi qu'une trousse de soins. Retournez à l'entrée de cette cavité, puis sautez dans l'eau pour vous laisser entraîner au point de chute de la cascade. En sortant du bassin, vous vous faites attaquer par une bande de loups, puis après vous en être débarrassé, remontez la cascade par la gauche pour retourner à l'endroit où vous aviez trouvé ce dernier engrenage. Allez donc vous accrocher à la perche mobile qui se trouve sur votre gauche (lorsque vous regardez le paysage). Au moment opportun, jetez-vous pour atteindre un petit rebord que vous contournerez sur la droite, puis atteignez un second rebord un peu plus en hauteur. Montez encore sur le rebord supérieur pour le contourner et vous trouver dos à une plate-forme. Sautez en arrière comme vous en avez l'habitude, puis pénétrez dans le couloir. Au bout de celui-ci, vous trouvez un levier à actionner sur la gauche. Ceci déclenche l'ouverture d'une grille sous l'eau.

Sautez ensuite dans l'eau pour vous laisser descendre dans le bassin. Remontez à l'échelle qui se trouve sur votre droite, lorsque vous regardez le bassin. Refaites le parcours des perches mobiles pour atteindre la seconde échelle plus en hauteur et insérer un deuxième engrenage à gauche du levier. Actionnez donc ce dernier. Gagnez ensuite le rebord sur votre droite pour le longer vers la droite en esquivant le trou, puis sautez en direction du rebord supérieur afin d'effectuer ensuite un saut arrière et vous retrouver sur la plate-forme de bois. Face à vous se trouve une plate-forme mobile qu'il vous faut franchir. Attendez donc qu'elle soit quasiment à l'horizontale pour sauter dessus et atteindre l'autre côté. Il est temps d'insérer le dernier engrenage à l'endroit prévu à cet effet, et d'actionner le levier.

Il nous faut maintenant récupérer la relique. Pour ce faire, revenez en arrière sur la plate-forme de bois qui se trouve au-dessus du deuxième levier que vous aviez actionné, puis faites le parcours de droite avec les rebords et la corde qui vous ont mené tout à l'heure à l'entrée du tunnel à côté de laquelle une échelle s'était écroulée, ne laissant qu'une perche horizontale. Prenez votre élan et jetez-vous une fois de plus pour l'atteindre et rejoindre les hauteurs de la rivière. Passez sous le barrage qui est maintenant en place, puis progressez jusqu'aux trois marches qui sont au-dessus de la rivière. Il va vous falloir plonger dans celle-ci et passer par l'ouverture sous-marine qui se trouve en face, à gauche de ces trois marches et dont vous aviez ouvert la grille tout à l'heure. Au bout de ce tunnel, vous trouvez la **relique** : Coupe Kero.

De retour dans le bassin, il vous faut maintenant emprunter la porte qui a été révélée derrière la cascade, suite au positionnement du barrage.

4ème partie - Le tombeau de Qualopec (2 artefacts, 0 relique)

Poursuivez dans ce couloir sinueux, puis vous voici arrivé dans un autre couloir où il vous faut sauter sur l'extrémité d'une première colonne, attraper la perche horizontale en vous rétablissant éventuellement avec triangle, puis atteindre les sommets des deux autres colonnes avant de sauter sur la plate-forme dans le coin à droite. À partir de celle-ci, jetez-vous pour rejoindre la sortie de la pièce, à gauche du couloir.

Avancez pour vous retrouver dans la grande salle. Rejoignez la porte centrale en face, ce qui déclenchera la descente d'une gigantesque boule que vous devrez éviter immédiatement en revenant sur vos pas et en esquivant sur le côté.

Celle-ci se brise au centre de la pièce et détruit une partie du décor. La porte centrale est également fermée. Descendez maintenant au sol en utilisant les rebords sur les côtés de l'entrée de cette grande salle, puis vous trouverez des munitions non loin de la caisse que vous pouvez déplacer. Vous pourrez également déplacer un grand pilier au bout duquel se trouve une petite plate-forme en bois. Déplacez d'ailleurs ce pilier en le tirant jusqu'à le positionner légèrement en face du rocher qui émane du sol. Utilisez la caisse pour la placer sous les trois rebords blancs que vous apercevez le long du mur, en hauteur à droite de l'entrée de cette salle.

Vous pouvez ainsi les atteindre et remonter sur la plate-forme centrale.
Dirigez-vous en avant à gauche de celle-ci pour aller sauter sur le sommet de bois du pilier que vous avez déplacé. À partir de celle-ci, vous devriez être en mesure d'atteindre le rebord blanc qui se trouve plus à gauche. Sautez ensuite pour atteindre le petit rebord blanc du coin, contournez-le sur la gauche, puis sautez plus haut pour atteindre un autre rebord. À partir de celui-ci, lancez-vous sur la droite afin de vous agripper à un autre rebord, puis rejoignez enfin celui du haut. Tenez-vous debout à cet endroit, puis, regardez le gros gong attaché au-dessus de l'entrée. Visez les attaches grâce à L1 et tirez dessus pour qu'il s'écroule.

Regardez maintenant en haut à gauche pour trouver un anneau auquel accrocher votre grappin. Sautez donc dans cette direction puis lancez le grappin. Tout en restant accroché à votre corde, regardez à l'endroit où était attaché le gong et vous trouverez un autre anneau. Balancez-vous afin d'avoir l'élan suffisant pour vous jeter et renvoyer votre grappin à nouveau. Gagnez le levier en face de vous pour l'actionner et vous ouvrirez une première porte au centre.

Il vous faut maintenant redescendre tout en bas pour aller positionner le pilier de tout à l'heure de manière à pouvoir atteindre la porte à droite de cette pièce. Celle-ci est bien trop loin par rapport à la plate-forme centrale et un seul pilier ne suffira pas pour atteindre le rebord de cette porte. Qu'à cela ne tienne, les choses sont bien faites, car la chute du gong vous permet désormais de déplacer le second pilier. Allez donc placer celui-ci de sorte qu'il vous permette d'atteindre la porte, une fois que vous sauterez de la plate-forme centrale, puis sur les deux sommets en bois de ces piliers. Remontez donc pour tenter l'essai, puis si tout s'est bien passé, vous devriez vous trouver à l'entrée de cette porte de droite.

Au bout du couloir, vous vous trouvez devant une fosse piégée par des flèches en hauteur. Utilisez les rebords pour descendre tout en bas et allez chercher un premier **artefact** au bout de la fosse, sur la droite. Remontez maintenant par la première colonne, au début de la fosse, puis grimpez le long de celle-ci pour atteindre le rebord et vous retrouver à votre point de départ. Sautez maintenant sur l'extrémité de cette colonne en évitant la première série de flèches, puis agrippez-vous au rebord sur le mur de gauche. Longez celui-ci vers la droite, puis, tout en évitant la deuxième série de flèches, jetez-vous sur le rebord de droite. À partir de là, longez un peu ce rebord vers la droite, puis laissez-vous tomber au niveau du rebord du dessous. Ne vous souciez pas de cette perche horizontale, mais longez ce bord entièrement à droite pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur l'extrémité de la deuxième colonne. Sautez de celle-ci jusqu'à la sortie de ce couloir piégé.

Progressez dans ce nouveau couloir à angles droits, puis vous aboutissez dans une salle au bout de laquelle se trouve un levier à actionner. Mais en vous approchant, le sol s'effondre. Au niveau de votre point de chute, deux loups vous attendent. Occupez-vous en avant de remonter légèrement plus haut grâce aux escaliers latéraux. Vous trouverez au centre du mur une cage dans un renfoncement. Tirez-la puis placez-vous derrière celle-ci pour la faire tomber au sol. Il vous faudra placer la cage à proximité du pilier de droite (par rapport à l'endroit où vous vous trouvez après avoir fait tomber la cage), sous un petit rebord. Utilisez donc celle-ci pour attraper ledit rebord, puis sautez vers le plus haut. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous accrocher à un premier tronçon vertical, puis sautez vers le deuxième. À partir de celui-ci, sautez en direction du rebord de l'autre pilier, puis contournez-le vers la droite, afin de vous placer dos à la perche horizontale. Accrochez-vous à celle-ci à l'aide d'un saut arrière, puis lancez-vous maintenant sur la plate-forme qui vous fait face. Agrippez-vous ensuite au rebord au-dessus de vous, puis sautez jusqu'au suivant encore plus haut. Longez-le vers la droite pour accomplir un saut arrière vers un nouveau tronçon vertical. Grimpez tout en haut de celui-ci et ajustez la caméra pour atteindre sur la gauche une ouverture dans le mur (deux fenêtres séparées par un pilier), où est caché un **artefact**. De cet endroit, ressautez en direction du tronçon d'où vous venez, montez à nouveau tout en haut de celui-ci, puis axez la caméra vers le levier, au-dessus duquel vous devez atteindre un rebord. Une fois agrippé à celui-ci, vous n'avez qu'à vous laisser tomber au niveau du levier et sous l'effet de votre poids, il s'abaissera et ouvrira ainsi la seconde porte au centre.

Toujours agrippé au levier, sautez vers la droite pour attraper la barre horizontale, puis atteignez le rebord d'en face. Longez-le entièrement sur la gauche, puis sautez pour attraper le rebord du haut. Longez-le sur la droite pour finalement atteindre une fenêtre. Entrez par celle-ci pour ressortir par la suivante et sauter sur la partie de plate-forme qui ne s'est pas effondrée. Empruntez ensuite le passage pour revenir vers la grande salle, après avoir ramassé les munitions de fusil à pompe et tué un raptor dans le couloir. Franchissez à nouveau le couloir piégé en prenant soin de ne pas tomber, car un raptor vous attend en bas, puis vous revoici finalement dans la salle principale.

Descendez à nouveau tout en bas pour aller déplacer les piliers, de sorte cette fois que vous puissiez sauter dessus afin d'atteindre la porte de gauche. Une fois ceci accompli, engouffrez- vous dans le couloir pour trouver au bout de celui-ci des munitions de fusil à pompe, juste avant les murs piégés par une série de flèches. Attendez le moment opportun pour aller sauter sur la perche horizontale d'en face. Lancez-vous ensuite sur le rebord d'en face, puis sautez sur le rebord de gauche, puis encore une fois à gauche, et laissez-vous tomber sur le grand rebord du bas, tout ceci en évitant les flèches. Longez toujours sur la gauche pour gagner finalement le rebord du dessus et effectuer un saut arrière afin de rejoindre l'échelle sur le mur opposé. À partir de celle-ci, continuez en sautant sur le rebord de droite puis longez-le afin d'aller attraper le dernier rebord de droite en hauteur et de vous laisser tomber sur celui du dessous. Il vous faut finalement effectuer un saut arrière pour vous retrouver sur l'extrémité d'une colonne verticale. Sautez ensuite en face pour atteindre l'autre bout du couloir et ramasser un premier kit de premiers secours, puis un second au bout de ce couloir d'angles.

Après avoir évité de nouvelles séries de flèches et monté quelques marches, vous arrivez dans le dernier couloir menant à la salle du levier. Evitez les flèches, puis arrivé à l'entrée de la salle, vous apercevez au-dessus de vous un anneau. Sautez donc en avant puis utilisez le grappin pour atteindre les quelques marches qui subsistent en hauteur au centre de la pièce. Placez-vous sur la plus haute des marches, puis sautez en direction de la colonne de gauche. À partir de celle-ci, lancez-vous sur la barre horizontale de gauche, puis sur le rebord d'en face et enfin celui du dessus, pour finalement marcher sur une structure en bois. Au bout à droite de celle-ci, vous trouvez des munitions. Revenez face au levier, puis jetez-vous sur le rebord du dessus pour le lâcher et vous agripper au levier. La troisième porte s'ouvre alors.

Rebroussez chemin pour revenir dans la salle principale, en évitant les pièges légèrement plus nombreux au retour, et en vous débarrassant d'un raptor. De retour dans la salle principale, empruntez donc la porte centrale. Montez un premier couloir incliné, puis passez derrière pour en monter un second et atteindre finalement la salle du trésor. Une cinématique se déclenche et suite à celle-ci, vous devez rapidement quitter les lieux. Retournez dans la salle principale et repassez par la porte qui vous fait face, celle par laquelle vous êtes entré au tout début. Continuez de courir vers la sortie en accomplissant à nouveau le parcours au-dessus de la fosse, ou en sautant dans celle-ci et en remontant de l'autre côté, mais attention toutefois au raptor qui vous y attend. Poursuivez dans ce tunnel tortueux, puis arrivé à la sortie, une nouvelle cinématique se déclenchera. Vous devrez bientôt être prêt à appuyer sur différents boutons qui apparaîtront à l'écran. Ainsi il vous faudra presser croix, puis rond et enfin triangle pour que Lara finisse par maîtriser Larson. Observez maintenant la séquence de fin de niveau.

La Grèce

1ère partie - La folie St François (6 artefacts, 0 relique)

Dès que vous entrez dans le temple, vous êtes attaqué par deux lionnes dont il vous faut vous débarrasser de la même manière que les autres ennemis. Après ceci, une cinématique se déclenche. Suite à celle-ci, vous remarquez un socle circulaire au sol, sur lequel il vous faudra poser un poids afin de laisser la grille ouverte. Regardez ensuite les pylônes détruits pour aller grimper sur le plus petit. Vous vous agrippez donc à un premier bord, puis à un second, pour finalement atteindre le sommet. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de gauche, longez-le sur la gauche puis gagnez le sommet de ce pylône. Vous pouvez remarquer au-dessus de l'arche une boule dorée. C'est celle-ci qu'il vous faut aller chercher pour la placer sur le socle au centre de la pièce. Pour le moment, sautez plutôt en direction du pylône situé derrière vous, puis une fois agrippé au bord, longez celui-ci entièrement vers la droite et sautez pour atteindre un rebord plus haut. Longez encore vers la droite pour sauter encore au-dessus afin de vous agripper au petit rebord. À partir de là, effectuez un saut arrière pour atteindre le bord du pilier de derrière. Gagnez le sommet de celui-ci, puis sautez maintenant vers le bord du pylône de gauche (sur l'autre rangée donc). Longez à droite et passez au bord supérieur,

puis atteignez finalement le sommet du pylône. Sur votre gauche se trouve une plate-forme sur laquelle il vous faut sauter. Dans l'alcôve, à droite, vous apercevez un artefact derrière la grille.

Revenez plutôt sur la plate-forme pour le moment, puis sautez sur celle qui se trouve un peu plus bas, toujours contre le mur. À partir de celle-ci, lancez votre grappin pour courir contre la paroi, et lorsque vous aurez assez d'élan, sautez en direction de la fenêtre située à droite de la boule dorée. Vous pénétrez ainsi dans un petit couloir tournant sur la gauche, puis vous vous retrouvez derrière la chambre de la boule, dont l'accès est fermé par une grille. En face de cette grille, vous observez une fresque avec dix points lumineux qui changent d'aspect lorsque vous marchez sur le socle d'en face.

Continuez de contourner la chambre de la boule pour vous retrouver dans un cul-de-sac, avec une fresque identique face à vous. Vous repérez sur celle-ci l'emplacement de deux points : un sur le sabre et l'autre sur l'oeil de la tête de la méduse. Retournez vous placer sur le socle en face de la fresque principale afin que les dix points s'illuminent. Reculez et tirez ensuite sur les deux points notés précédemment (en appuyant sur R1 et en déplaçant le stick, ou bien en visant manuellement). Ceci active l'ouverture du cul-de-sac.

Sautez donc de cet endroit pour atteindre la plate-forme d'en face en utilisant le grappin. Une fois sur celle-ci, sautez en direction de la troisième, qui révèle une alcôve avec une grille de part et d'autre à l'entrée. Vous pouvez ainsi observer la fresque au sol et mémoriser les quatre points sur lesquels il vous faudra tirer une fois revenu en face de la fresque principale. Retournez d'ailleurs à ce niveau en empruntant le même chemin, mais en sens inverse. Marchez donc sur le socle, reculez et visez : le pied gauche, le pied droit, le bas du dos, puis la main droite. La grille derrière vous s'ouvre alors, vous permettant d'accéder au globe.

Celui-ci est solidement immobilisé. Afin de le déplacer, utilisez votre grappin en l'accrochant d'une part à l'hémisphère nord, puis en tirant la corde avec triangle, et d'autre part à l'hémisphère sud, toujours en tirant avec triangle. Vous ôtez ainsi la barre métallique de l'axe du globe, et ce dernier va donc tomber au sol. Poussez-le ensuite à l'étage inférieur pour aller le faire rouler et le positionner sur le socle au centre de la pièce. La grille d'en face à l'étage supérieur s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en vous aidant des rebords du dernier pilier à droite lorsque vous avancez dans la direction de la porte. Une fois au sommet de ce pilier, tournez-vous pour sauter et vous agripper à un rebord du pilier opposé (donc le dernier qui se trouve sur l'autre rangée). Longez le rebord sur la gauche pour sauter vers celui situé un peu plus haut, longez également celui-ci vers la gauche pour atteindre un autre bord au-dessus, puis finalement le sommet de ce pylône.

Vous vous trouvez maintenant à une hauteur suffisante pour pouvoir sauter sur la plate-forme où se situe la porte que vous venez d'ouvrir. Après avoir franchi celle-ci, allez sur la gauche pour repérer sur le mur de gauche une attache pour votre grappin. Sautez dans cette direction puis lancez donc le grappin qui vous sert juste ici à descendre au sol sans vous blesser.
Une fois en bas, vous trouvez une nouvelle grande porte au bas des escaliers, puis un levier à droite. En l'actionnant, vous ouvrez l'accès à la salle des pylônes.

N'y retournez pas tout de suite, mais restez dans cette pièce et placez-vous face à la porte que vous venez d'ouvrir. Regardez au plafond pour apercevoir une fresque identique aux autres et relever ainsi les sept points lumineux. Retournez maintenant dans la grande salle où vous vous ferez assaillir de nouveau par deux lionnes. Suite au combat, rejoignez la fresque principale en vous aidant des piliers et de votre grappin pour atteindre la fenêtre de droite, puis marchez sur le socle et tirez sur les points suivants : les deux pieds, le genou droit, le sabre, la main droite, l'oeil de la méduse, puis le bas du dos. Ceci a pour effet d'ouvrir la grille de l'artefact que vous aviez vu précédemment. Ressortez donc par la fenêtre d'où vous venez, utilisez votre grappin pour atteindre une première plate-forme contre le mur de gauche, puis jetez-vous en avant pour atteindre le bord de la plate-forme légèrement plus haute. Dans l'alcôve, vous récupérez ainsi le premier **artefact**.

Regagnez le sol sans vous blesser, puis allez pousser le globe tout droit, dans la direction de la grande porte que vous avez ouverte en tirant le levier. Notez que vous pouvez tirer sur le globe pour le déplacer à distance. Faites-le rouler jusqu'au socle circulaire à l'intérieur de cette pièce, pour ouvrir la grille en haut des marches. Descendez le long des escaliers tournants pour aboutir à une nouvelle pièce.

Sautez en avant pour atteindre la plate-forme en forme de U, avancez jusqu'au bout du côté droit, pour lancer votre

grappin et tirer ensuite avec triangle, afin de faire apparaître une plate-forme hors du mur. Sautez maintenant sur celle-ci, puis allez sur celle de gauche. Sautez ensuite dans le renfoncement du mur sur votre droite, puis jetez-vous sur la perche horizontale encastrée dans le mur d'à côté. Sautez ensuite en direction des escaliers pour aller trouver un levier en haut de ces derniers. Actionnez-le, ce qui déclenchera l'ouverture de la porte de Poséidon un peu plus bas dans le mur opposé, puis une nouvelle plate-forme sortira de votre côté pour vous permettre de rejoindre le U. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis placez-vous au niveau du coin droit du U, en regardant le mur au bas duquel vous avez ouvert la porte, puis vous apercevez un anneau un peu plus bas. Lancez votre grappin sur cette poutre qui s'effondrera lorsque vous tirerez vers vous avec triangle. Descendez maintenant en vous laissant tomber sur la petite plate-forme qui se trouve au niveau de l'extrémité droite du U (à gauche de l'extrémité droite du U, pour être plus précis. Vous me suivez ? ;-)), regardez le mur en haut duquel se trouve la porte par laquelle vous êtes arrivé pour apercevoir un nouveau pilier à faire tomber avec le grappin, puis légèrement au-dessus, un bouton sur lequel il vous faut tirer, ce qui fera avancer une plate-forme.

Mais descendez encore plus bas pour le moment, pour aller sur la première poutre que vous avez fait chuter. Longez celle-ci, puis vous trouverez sur la gauche un kit de premiers secours. Continuez sur la droite en sautant sur les deux blocs pierreux, puis en vous agrippant au rebord du dessus et en le longeant complètement à droite, tout en contournant le coin. Atteignez un nouveau rebord un peu plus haut, puis un dernier pour finalement vous retrouver face à des escaliers en haut desquels vous aurez un nouveau levier à actionner. Vous ouvrez ainsi la porte d'Héphaïstos.

Retournez sur le U central à l'aide de la plate-forme apparue pour vous occuper des chauves-souris et descendre sur la plate-forme située au bas du côté droit du U, comme précédemment, mais sans toutefois aller tout en bas. Descendez plutôt sur la partie située un mètre en dessous, puis allez sauter sur la plate-forme qui sera à gauche de l'interrupteur mural sur lequel vous aviez tiré. Gagnez ensuite celui-ci en sautant sur la corniche que vous avez fait apparaître, puis allez à droite de celle-ci, pour avancer prudemment jusqu'au rebord à vos pieds et vous laisser tomber afin de vous y agripper. Longez ensuite celui-ci vers la droite pour atteindre le rebord du dessus, puis effectuez un saut latéral droit afin de vous agripper au rebord suivant. Levez-vous et placez-vous dans le petit renfoncement, de manière à vous retrouver face à la perche horizontale. De celle-ci, jetez-vous sur le rebord d'en face puis lâchez-le pour tomber et vous rattraper sur le bord d'une ouverture dans le mur que vous emprunterez, ce qui vous permet de contourner celui-ci quelque peu, et donc de vous agripper à nouveau au rebord qu'il ne vous reste plus qu'à longer sur la droite pour enfin atteindre la porte d'Héphaïstos.

Traversez ce couloir pour trouver un nouveau levier au bout, à gauche d'une porte grillagée. Tirez ce levier dans le but d'ouvrir la porte, mais il n'en sera pas ainsi, car celle-ci va même s'écrouler au sol. Tenez-vous sur le côté pour qu'elle ne vous tombe pas dessus, puis empruntez alors les rebords que vous trouvez dans le coin du mur opposé au levier. Montez jusqu'à atteindre le trou au-dessus de la porte (en effectuant un saut arrière une fois arrivé à l'extrémité droite du grand rebord). Descendez ensuite de l'autre côté sans vous faire mal, en vous suspendant au rebord donc, puis traversez ce nouveau couloir pour aboutir finalement dans une pièce assez peu commune, car étant électrifiée.

Au sol, remarquez sur chacun des quatre coins une dalle carrée sur laquelle il vous faut marcher pour ouvrir la grande grille d'en face. Pour éviter de vous faire électrocuter, placez-vous sur la partie de sol la plus basse avant qu'un éclair ne se produise. Après avoir marché sur les 4 dalles des coins, franchissez la grille pour vous retrouver dans une immense salle où vous devrez aller à gauche dans un premier temps, pour aller vous placer sur le socle carré et vite vous écarter de là, car cela activera la chute d'un énorme maillet à cet endroit. Une fois celui-ci au sol, utilisez son côté droit (si vous vous trouvez face à lui) avant qu'il ne reprenne sa position initiale, afin de monter sur le mur qui se trouve sur votre droite, à l'aide d'un saut arrière, et vous retrouver ainsi dans le coin supérieur gauche de la pièce donc. A partir d'ici, sautez vers la perche horizontale que vous apercevez, puis atteignez l'entrée d'une alcôve dans laquelle est caché un **artefact**. Sortez de l'alcôve pour poursuivre sur votre gauche en vous lançant vers l'autre perche horizontale et sautez finalement sur la plate-forme.

Vous trouvez un bloc à déplacer et faire chuter au niveau du dessous afin qu'il se brise et révèle une statue. Descendez vous aussi à ce niveau, pour aller chercher un second bloc qui se situe sous la première perche horizontale que vous avez utilisée, puis placez-le sur le socle du point de chute du maillet. Le bloc se brise, dévoilant ainsi une autre statue. Il vous faut maintenant déplacer les 3 statues pour les positionner sur les socles ronds au centre de la pièce, qui se trouvent aux sommets des losanges. Ceci semble activer quelque chose au niveau du socle du maillet. Allez donc vous placer dessus un court instant puis enlevez-vous vite avant que le maillet ne vous écrase, en frappant le socle, il active

l'ouverture d'une grille derrière une des statues, ainsi que dans la salle électrifiée. Vous trouvez donc dans l'alcôve située derrière la statue la clé d'Héphaïstos.

Rejoignez ensuite l'accès dont la grille s'est ouverte dans la salle électrifiée, puis tirez le levier au bout du couloir. La porte est piégée, donc accrochez-vous à la plaque métallique plaquée sur la grille et attendez que celle-ci se lève pour passer par l'ouverture du haut, en vous agrippant au rebord au bon moment. Après le couloir, vous vous retrouvez dans la salle du U. Allez au bout de la plate-forme qui vient d'apparaître sous la porte pour sauter en direction du petit rebord en face de vous, légèrement sur la droite. Une fois agrippé à celui-ci, contournez le coin sur la droite, puis laissez-vous tomber vers le rebord du bas en tâchant de vous stabiliser avec triangle. Longez sur la droite pour poser le pied sur la plate-forme et grimper sur le débris cubique à votre droite. Celui-ci vous permet d'atteindre le rebord de la colonne, puis finalement le sommet de celle-ci, plus large. A partir de là, vous pouvez sauter pour atteindre la plate-forme intermédiaire sur votre gauche. Empruntez alors le rebord du pilier situé sous la partie cassée du U, contournez-le pour passer le coin sur la gauche, puis sautez vers le rebord supérieur et enfin atteignez le sommet du U. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la petite plate-forme que vous aviez tirée du mur au tout début.

De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. N'attendez pas, car vous glisserez si vous ne réagissez pas assez vite. Longez ce rebord vers la gauche, puis tombez sur celui du dessous après avoir contourné le coin. Tombez une fois encore au dessous et longez ce long rebord vers la gauche, jusqu'au bout, pour effectuer un saut latéral gauche et atteindre un autre rebord. Longez encore à gauche pour vous placer dans l'axe de la perche à laquelle vous êtes adossé.
Après l'avoir attrapée suite à un saut arrière, jetez-vous en avant vers l'**artefact** que vous apercevez.

Regardez la perche, puis sautez dans sa direction comme pour l'atteindre, mais vous atterrirez au niveau d'un renfoncement plus bas dans le mur d'en face, à moins que vous ayez eu assez d'élan pour attraper la perche, auquel cas il faudra sauter sur le rebord d'en face, puis vous laisser tomber pour atteindre ce renfoncement. Tournez-vous, puis sautez vers l'autre renfoncement sur votre droite. Agrippez-vous au rebord un peu plus haut pour contourner le coin par la gauche et sauter latéralement vers le rebord suivant. Laissez-vous tomber sur le bord de cette alcôve dans laquelle se trouve un nouveau levier qui, une fois actionné, ouvrira la porte de Damoclès.

Regagnez maintenant le bord de cette alcôve, puis descendez sur le bord plus bas, légèrement plus à gauche. Longez un peu sur la gauche, puis laissez-vous tomber au sol. Montez les quelques marches en contournant le coin de la pièce toujours vers la gauche, longez le mur et vous atteindrez le levier ouvrant la porte d'Atlas.

Descendez au sol, puis avancez tout droit par rapport au levier, pour vous retrouver sous la base du U et monter sur une petite partie du décor détruite, sur laquelle vous trouverez des munitions pour le fusil à pompe. Sautez ensuite en avant à gauche pour aller attraper le rebord de la petite plate-forme au bas de la paroi d'à côté. Une fois sur celle-ci, agrippez-vous au rebord blanc au-dessus de vous, contournez le coin par la droite, puis sautez latéralement jusqu'à l'échelle. En haut de celle-ci, sur votre gauche, vous trouvez dans le mur une petite plate-forme à tirer vers vous avec votre grappin. Montez ensuite sur le petit bloc d'à côté, puis observez le rebord du pilier d'en face pour sauter vers lui et vous y agripper. Contournez-le complètement sur la droite, en passant les deux coins, sautez vers le rebord supérieur, contournez le coin de celui-ci vers la droite (vous ne pouvez pas atteindre le rebord plus haut), puis sautez latéralement jusqu'au morceau de plate-forme rectangulaire. Observez ensuite à gauche pour vous jeter sur la plate-forme située entre deux piliers, accrochez-vous au bord du pilier de gauche puis contournez-le sur la droite. Après avoir passé le premier coin, jetez-vous sur le rebord du dessus et sautez latéralement sur le bord de l'autre pilier. Sautez une fois de plus pour finalement atteindre la plate-forme supérieure.

Montez sur le bloc détruit à votre droite, agrippez-vous au rebord situé au-dessus de vous puis sautez une fois encore en hauteur pour vous trouver sur une plate-forme rectangulaire. Sautez en direction de la plate-forme rattachée aux trois piliers pour aller vous accrocher sur le rebord du pilier du milieu. Contournez celui-ci vers la gauche puis passez le coin pour sauter deux fois en hauteur et atteindre finalement la partie gauche du U.

Nous allons passer maintenant par la porte d'Atlas. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la première petite plate-forme que vous aviez tirée du mur. De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous

tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. Contournez ce rebord vers la gauche, puis une fois le coin franchi, lâchez celui-ci. Vous êtes maintenant à hauteur de la porte d'Atlas. Levez-vous et pénétrez dans ce couloir (notez que vous pouvez directement vous retrouver à hauteur de cette porte si jamais vous sautez légèrement trop tard de la pente, mais celle-ci peut aussi vous faire chuter bien plus bas et c'est la mort assurée).

Au bout du couloir, vous devrez ouvrir la grille à l'aide du levier et vous accrocher sur la plaque métallique comme précédemment, puis attendre que la grille retombe pour sauter au niveau du rebord de l'ouverture située au-dessus. Une fois de l'autre côté, avancez jusqu'à arriver en face d'une grande manivelle qu'il vous faudra faire tourner afin de ramener vers elle les plaques au niveau du précipice. Une fois que celles-ci se touchent, courez vite pour sauter de l'autre côté avant qu'elles ne reprennent leur position initiale.

Montez ensuite jusqu'à trouver un rebord sur votre gauche et vous y agripper. Sautez latéralement vers la gauche pour atteindre le rebord supérieur, puis longez-le toujours sur la gauche jusqu'à monter une fois de plus en hauteur et trouver des munitions. À gauche, sur la plate-forme du bas, vous trouvez un levier à actionner.
Ceci a pour effet de faire apparaître deux perches horizontales qui se rejoignent pour ne former qu'une seule grande perche. Continuez à monter vers la statue d'Atlas et arrêtez-vous peu après le rebord que vous aviez emprunté à gauche. De cette distance, repérez les deux boutons situés de chaque côté de la statue, visez, puis tirez sur chacun d'eux.

Ceci a pour effet de faire tomber le gros globe et il vous faut maintenant courir en sens inverse pour aller sauter et attraper la grande perche avant que la boule ne vous atteigne, puis revenir rapidement au niveau de la manivelle. Le globe va tomber dans le précipice, et vous pouvez maintenant rejoindre la statue après avoir tourné à nouveau la manivelle pour rapprocher les deux plaques. Vous trouvez des munitions, puis la clé d'Atlas dans l'alcôve.

En revenant sur vos pas durant la descente, vous repérez sur le mur de gauche un autre levier. Rejoignez-le en grimpant sur la partie de pilier détruite et ramassez un kit de premiers secours une fois en haut. Le levier se trouve sur votre droite, mais avant, montez sur la gauche pour aller trouver un **artefact** caché dans les rochers. Descendez, puis faites face au levier qu'il vous faut actionner. Les deux plaques se rapprochent ainsi, et vous pouvez maintenant reprendre le couloir en sens inverse pour rejoindre la salle principale. Tirez le levier pour lever la grille, puis restez agrippé à la plaque métallique mais cette fois, il vous faut effectuer un saut arrière pour rejoindre une perche horizontale. Tournez-vous à 180°, puis jetez-vous dans l'ouverture au-dessus de la grille. Vous revoici finalement dans la salle principale.

Occupons-nous maintenant d'aller trouver la clé de Poséidon. En sortant de la porte d'Atlas, prenez de l'élan sur la plate-forme qui vient d'apparaître pour atteindre le centre et descendre par l'échelle qui se trouve sur votre droite. Laissez-vous tomber pour vous retrouver sur une plate-forme rectangulaire, puis regardez sur votre gauche, en bas, la plate-forme que vous avez tirée avec le grappin. C'est sur celle-ci qu'il faut vous rendre, puis il vous faudra sauter vers la droite pour atteindre un premier rebord. Sautez encore une fois sur la droite pour vous agripper à un rebord plus petit, puis attrapez l'autre rebord sur la droite. Attrapez ensuite deux rebords en hauteur pour vous retrouver dans un renfoncement qui deviendra plus étroit et vous obligera à vous accroupir lorsque vous vous dirigerez sur la droite. Vous voici arrivé à l'entrée de la porte de Poséidon.

Au bout du couloir, ouvrez la porte en vous agrippant à la plaque pour rejoindre l'ouverture du dessus, comme d'habitude, puis progressez dans ce nouveau couloir en vous débarrassant des quelques rats. Vous atteignez une pièce au centre de laquelle se trouve un bassin. Plongez bien sûr dedans puis nagez jusqu'au fond pour vous retrouver face à une grille, dont l'ouverture s'active grâce au levier de gauche. Empruntez ce passage pour nager jusqu'à la surface et arriver dans une nouvelle salle avec une tour au centre et un levier face à vous, mais légèrement trop haut. Un autre levier se trouve sur cette tour, mais derrière, sous l'eau. Vous remarquez également un artefact derrière une grille. Plongez donc pour tirer le levier et permettre ainsi à celle-ci de s'ouvrir, puis récupérez l'**artefact**.

Escaladez maintenant la tour au centre pour atteindre son sommet et emprunter le pont le plus à gauche, dans le but de bouger le petit bloc devant la statue de poisson, ce qui permettra de faire monter l'eau d'un niveau. En face du pont qui est cassé, vous apercevez le même petit bloc. Rejoignez-le, puis poussez-le dans l'eau de sorte qu'il atteigne le niveau

du dessous.

Plongez ensuite pour aller tirer le levier légèrement trop haut que vous aviez vu en entrant et qui est maintenant accessible. Ceci active l'ouverture d'une grille et libère un radeau qui va tout de suite être attiré vers la surface, mais qui restera bloqué sous un des ponts. Remontez maintenant replacer le petit bloc devant la bouche de la statue afin de faire redescendre l'eau. Allez ensuite trouver l'autre petit bloc que vous aviez fait tomber plus bas pour le placer devant la bouche de la statue de poisson, ce qui fait encore descendre l'eau d'un niveau. Descendez maintenant tout en bas pour aller trouver ce radeau qui fut libéré suite à l'ouverture de la grille. Tirez-le à l'aide de votre grappin, de manière à contourner le pilier central et le placer sur la grille de l'autre côté. Remontez ensuite au niveau supérieur en utilisant les rebords sur le côté droit de la pièce, puis allez retirer le cube pour faire remonter l'eau d'un étage.

Rejoignez maintenant l'alcôve qui se trouve face à vous en passant entre le pilier central et le radeau, puis ramassez le kit de premiers secours.
Tournez-vous en direction du radeau pour le tirer légèrement avec le grappin de manière à ce qu'il ne soit pas bloqué par les ponts du dessus lorsque vous allez faire remonter l'eau une fois de plus. Grimpez tout en haut du pilier central pour aller déboucher la sortie d'eau en déplaçant le petit bloc, et si tout s'est bien passé, vous trouverez votre radeau à côté de vous, entre les deux ponts.

Sautez alors sur celui-ci pour atteindre le renfoncement dans le mur de gauche, puis agrippez-vous au rebord de droite. Sautez latéralement vers le rebord situé encore à droite, puis rentrez finalement par cette petite ouverture, afin d'obtenir la clé de Poséidon. Tirez ensuite le levier pour abaisser la grille. Vous n'avez plus qu'à plonger droit devant pour reprendre le tunnel sous-marin dont l'ouverture se situe un peu plus en profondeur, et ainsi vous retrouver dans la salle du bassin. Regagnez alors la salle principale en passant la porte du levier comme les précédentes, et il ne vous reste plus qu'à aller récupérer la clé de Damoclès.

En sortant de la porte de Poséidon, prenez de l'élan sur la plate-forme qui est apparue, puis sautez sur la plate-forme centrale. Grimpez ensuite jusqu'à l'étage supérieur en utilisant le chemin habituel, puis vous devriez vous retrouver sur la plate-forme entre les deux piliers, avec au centre la grosse poutre noire que vous aviez fait s'écrouler précédemment avec le grappin. Grimpez sur celle-ci, puis dirigez-vous vers le mur, entre les deux cages cubiques.

Sautez vers celle de gauche pour la pousser quasiment contre le mur, et dirigez-vous sur celle de droite puis tirez-la vers vous (jusqu'à ce qu'elle se bloque) de façon à libérer le rebord sur lequel elle est posée. Laissez-vous tomber pour vous agripper au rebord, puis sautez latéralement vers celui que vous venez de libérer. Longez-le vers la droite puis contournez le coin et récupérez au sol un kit de premiers secours. Revenez vers la gauche, puis montez sur cette même caisse. De celle-ci, vous pouvez sauter sur le rebord d'en face, à condition de ne vous lancer qu'au dernier moment (impossible de prendre de l'élan, mais si le saut est réussi, Lara s'agrippera bien au rebord). Longez ensuite vers la gauche, contournez le coin puis continuez toujours à gauche pour lâcher et vous agripper au bord du dessous. Effectuez ensuite un saut latéral vers la gauche (en vous appuyant sur la caisse, d'où l'intérêt de l'avoir poussée ici) pour atteindre un nouveau rebord. Longez celui-ci pour passer le coin à droite et lâchez-vous pour atterrir et récupérer un nouveau kit de premiers secours. Agrippez-vous ensuite au bord de cet endroit, pour descendre vers un autre rebord et le contourner à droite. Lâchez-vous pour atteindre tout d'abord un endroit plat, puis glissez sur la pente un peu plus à droite et vous vous trouvez enfin devant la porte de Damoclès.

Avancez le long du couloir, puis arrivé devant la grille, faites d'abord tomber le bloc au-dessus en utilisant votre grappin (attention qu'il ne vous tombe pas dessus !). Tirez le levier, puis dépêchez-vous de pousser le bloc sous la grille. Celle-ci sera ainsi bloquée. Montez sur le bloc puis agrippez-vous sur la plaque métallique de la grille, et gagnez enfin le rebord de l'ouverture dans le mur pour passer de l'autre côté. Au bout du couloir, le fait de marcher sur l'interrupteur carré vous ouvre l'accès. Avancez dans cette grande salle après avoir observé le plafond, où vous apercevez çà et là des lames d'épées qui pointent vers le sol. La salle est piégée, et le fait d'aller récupérer la clé de Damoclès dans la salle suivante va transformer le parcours du retour en cauchemar...

Allez donc dans la salle de la clé puis récupérez-la et plongez vite vers l'avant pour ne pas vous faire embrocher ! Vous aurez un kit de premiers secours à récupérer dans le coin droit de la pièce, puis revenez dans le coin gauche pour monter la pente qui longe le mur. Sautez du haut de celle-ci vers le coin droit de la pièce en utilisant votre grappin et en vous balançant pour atteindre la plate-forme plus haut dans le coin. À partir d'ici, sautez en direction de la plate-forme

ressemblant à un U, puis allez sur le petit carré au niveau du côté droit. De celui-ci, sautez vers la grille dans le renfoncement d'en face pour tirer un levier. Allez dans la salle de droite pour manquer de vous faire empaler par une énorme épée, puis allez vers la droite, contournez le coin et vous vous retrouvez bloqué par des épées sortant du sol. Attendez que celles du carré blanc sur votre gauche se rétractent pour monter dessus. Placez-vous sur l'autre carré blanc en haut à gauche lorsque les épées redescendent.
Dès que le carré blanc suivant (en haut à droite maintenant) est libre, placez-vous dessus. Enfin, attendez que les deux carrés sur le côté droit soient hors de danger pour marcher dessus et sortir du damier de ce côté.

Allez maintenant sur la gauche en avançant prudemment, car des épées tombent du plafond lorsque vous passez dessous (déplacez-vous avec le stick en maintenant le bouton R2 enfoncé). Vous pouvez anticiper leur point de chute en observant le plafond. Une fois au coin de la pièce, continuez de longer le mur pour aller jusqu'à l'autre coin et vous placer sur un morceau de pilier, puis attrapez le rebord du mur de droite pour le longer sur la gauche afin de finalement monter encore plus haut. Longez ce rebord entièrement à gauche pour atteindre un second levier et le tirer vers vous.

Rejoignez maintenant la salle de la clé (en longeant le rebord et en sautant directement à gauche) pour revenir une nouvelle fois sur la pente et utiliser votre grappin afin de remonter sur la plate-forme en U. Sautez donc de l'extrémité gauche pour atteindre le renfoncement où se trouve l'**artefact**, maintenant accessible.

Retour dans l'autre pièce, en passant par la droite, puis longez le mur en courant sur le carré blanc dont les épées ont été désactivées, et vous revoici à l'entrée. Soyez prudent quant aux épées qui surgissent violemment du plafond, et contournez entièrement la pièce pour aller vous placer exactement au niveau du deuxième levier. A côté, agrippez-vous sur une première poutre, grimpez tout en haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour atterrir sur le sommet d'un pilier. De celui-ci, sautez sur le second qui vous permettra d'atteindre l'autre poutre. À gauche de celle-ci, vous ramassez une trousse de soins dans le renfoncement. Continuez sur la gauche en vous accrochant au rebord du dessus. À partir de celui-ci, sautez latéralement vers la gauche puis lancez tout de suite votre grappin. Il va vous falloir maintenant vous balancer le long du mur, et effectuer un saut arrière au moment opportun lorsque vous vous trouvez à hauteur du pilier derrière vous. Une fois sur ce dernier, sautez sur un second, puis atterrissez enfin sur celui dont le sommet est rond. Il reste encore à sauter vers le sommet du dernier pilier puis à vous agripper sur le rebord du mur d'en face. Longez-le à droite, puis jetez-vous ensuite vers le rebord un peu plus bas en effectuant un saut latéral. Longez encore à droite jusqu'à devoir effectuer un nouveau saut sur le côté droit, puis après avoir contourné le coin de ce dernier rebord, vous atteignez enfin le renfoncement du mur où vous trouvez une manivelle. Faites tourner celle-ci au maximum pour relever la porte de sortie, puis sautez au sol et dépêchez-vous de la franchir avant qu'elle ne se referme. Revenez vers la salle principale en franchissant la porte du couloir après vous être agrippé à la plaque métallique, puis avoir sauté pour vous accrocher à l'ouverture du dessus lorsque la grille se referme.

Descendez ensuite tout en bas de la salle principale, puis allez au fond pour placer chacune des quatre clés dans la serrure correspondante. Ceci ouvre finalement la porte de l'amphithéâtre.

2ème partie - L'amphithéâtre (1 artefact, 0 relique)

Progressez dans ce couloir pour finalement tourner à droite au bout de celui-ci et vous occuper des rats au sol. Dans cette salle, bondissez sur la plate-forme de gauche pour sauter sur celle qui se situe un peu plus haut, derrière vous. Vous ramassez ainsi un kit de premiers secours. Redescendez sur la première plate-forme pour ensuite sauter sur celle de droite, puis atteignez le rebord plus à droite pour monter sur la corniche. Débarrassez-vous du rat, puis une fois au bout de cette plate-forme, plongez dans le bassin situé plus bas à droite. Nagez au fond, puis empruntez la direction opposée au mur qui vous faisait face avant que vous ne sautiez dans le bassin. Allez ensuite à gauche, puis à droite pour aboutir finalement à la surface d'un nouveau bassin, dans une salle où vous serez assailli par des rats et autres chauves-souris. Faites face au bassin pour aller grimper sur la structure quadrillée à sa droite et ainsi atteindre un premier rebord sur le mur. Sautez vers la gauche puis contournez les deux coins de ce nouveau rebord en vous agrippant au suivant, toujours dans la même direction. A partir de celui-ci, jetez-vous en arrière sur la poutre verticale, grimpez au sommet de celle-ci, puis effectuez un nouveau saut arrière pour atteindre l'autre caisse quadrillée et passer derrière, par-dessus la barrière de bois. Poursuivez le long de ce couloir de gauche, qui monte jusqu'au centre de l'amphithéâtre.

Une cinématique se déclenche et vous serez ensuite attaqué par deux gorilles.

Pas de panique, plusieurs options s'offrent à vous. Si vous choisissez l'affrontement au pistolet, soyez vif et évitez rapidement leurs attaques rapides et puissantes, en leur tirant dessus pendant que vous leur tournez autour, et en attendant la possibilité d'effectuer un tir convergent. Vous pouvez également utiliser votre fusil à pompe : 3 coups et l'affaire est réglée. Ou enfin, vous pouvez tout simplement fuir par exemple dans les gradins et leur tirer dessus à distance. Faites attention aux projectiles qu'ils envoient et effectuez des sauts périlleux vers l'arrière pour éviter leurs coups de pattes.

Les gradins, c'est la seule destination possible. Rejoignez donc le pan de mur brisé et incliné vers le rebord des gradins. Une fois arrivé dans ces derniers, montez la pente la plus proche à droite, pour escalader le pilier le plus à gauche, mais avant cela, occupez-vous des chauves-souris. Accrochez-vous ensuite au rebord du pilier pour le longer par la gauche et atteindre celui du dessus. Longez dans la même direction, puis sautez en arrière sur la plate-forme. Continuez jusqu'à la suivante un peu plus loin, ramassez le kit de premiers secours et glissez le long de la pente. Allez à droite des marches, laissez-vous glisser un court instant et sautez vers la plate-forme d'en face. A droite de celle-ci, jetez-vous vers l'entrée de l'étage supérieur du temple.

Après avoir franchi celle-ci, avancez dans le couloir, puis sortez à gauche pour tirer le levier qui se trouve en face de la grille. Vous ouvrez la porte du bas. Revenez dans le couloir et allez cette fois au bout de celui-ci, pour vous retrouver de l'autre côté des gradins et affronter deux chauves-souris. Descendez maintenant dans l'arène, pour voir surgir de la porte que vous venez d'ouvrir deux nouveaux gorilles accompagnés de deux lionnes. Après le combat, franchissez la porte puis descendez le long du couloir.

Atteignez une pièce en passant par la droite et remarquez à gauche de celle-ci une petite cage cubique posée sur une plus grosse. Attirez-la avec votre grappin pour la faire tomber et la pousser ensuite hors de cette pièce en lui faisant franchir la petite pente. Une fois ceci fait, amenez-la au fond à proximité de la grosse grille afin de sauter sur celle-ci et récupérer la clé du balcon. Regagnez ensuite le Colisée en remontant le long du couloir.

Encore deux lionnes sont à battre. Remontez ensuite dans les gradins en vous aidant du plan incliné comme précédemment, puis réempruntez le pilier en haut à gauche afin de rejoindre l'étage supérieur du temple, au niveau de la grille qui se trouve face au levier. Utilisez la clé sur la serrure à droite pour l'ouvrir, puis montez à l'échelle tout de suite sur votre gauche.

Une fois en haut, tournez complètement à gauche puis allez donc sauter sur la corniche. Arrivé au bout de celle-ci, jetez-vous en avant en lançant le grappin pour atteindre au point culminant du balancement une autre plate-forme Au bout de celle-ci, observez le pilier en bas à gauche puis jetez-vous sur le rebord de celui-ci, pour le longer à gauche. Sautez ensuite dans le renfoncement du coin pour trouver les pistolets de calibre 50.

Agrippez-vous au rebord au sol pour le longer à gauche et revenir sur la plate-forme où vous avez atterri grâce au grappin. Tournez-vous et sautez en direction de la plate-forme d'en face, sur laquelle vous apercevez un kit de premiers secours, mais qui semble bien trop loin pour atterrir directement dessus. Vous atteindrez en fait un rebord plus bas légèrement vers la gauche. Appuyez rapidement sur triangle pour vous stabiliser puis montez sur la plate-forme. Tournez-vous maintenant en direction du temple d'où vous venez et vous apercevez un anneau sous la plate-forme d'en face. Sautez dans sa direction pour lancer le grappin et vous y accrocher. Cessez de vous balancer et retournez-vous vers le point de départ de votre saut pour remarquer un artefact juste en face de vous. Trouvez la longueur de corde adéquate pour l'atteindre et balancez-vous dans sa direction. Quand vous le sentez, sautez dans ce petit renfoncement et récupérez ainsi l'**artefact**.

Attrapez le bord de cette alcôve à vos pieds pour longer entièrement à droite et ainsi sauter au sommet triangulaire du petit pan de mur. Regardez la nouvelle plate-forme face à vous, avec un pilier sur sa droite. C'est là qu'il vous faut sauter, puis grimpez le pilier jusqu'à être agrippé au sommet en utilisant ses rebords. Effectuez ensuite un saut arrière pour gagner la nouvelle plate-forme, puis sautez ensuite sur la suivante, sur laquelle se trouvent deux statues. Allez au bout, puis après la deuxième statue, sautez sur la plate-forme un peu plus bas et tournez-vous.
Observez l'étage inférieur sous celui des statues, avec quatre piliers sur votre gauche, puis jetez-vous à ce niveau pour enfin entrer dans le couloir sur votre droite. Descendez puis tournez à gauche. Au bout des escaliers tournants, vous atteignez enfin le palais de Midas.

3ème partie - Le palais de Midas (1 artefact, 2 reliques)

Vous êtes tout de suite attaqué par trois gorilles. Après vous-en être occupé, placez-vous dos à l'entrée, comme si vous veniez d'arriver dans cette pièce, puis dirigez-vous sur votre droite pour utiliser les éléments du décor dans le coin afin de monter sur la plate-forme supérieure et trouver une trousse de soins dans le coin et un levier à actionner. Cela ouvre la porte de gauche de cette immense pièce. Descendez pour aller la franchir, et vous atteignez au bout du couloir d'escaliers une nouvelle salle. Entrez, puis regardez maintenant en haut à gauche, derrière vous pour apercevoir des blocs de pierre. Utilisez alors votre grappin pour les faire chuter, libérant ainsi l'alcôve dans laquelle se trouve l'artefact que vous allez bientôt récupérer.

Par rapport à l'entrée, avancez tout droit pour rejoindre la porte d'en face et courir à droite des escaliers, jusqu'à la caisse qui bouche un étroit passage, derrière lequel vous devrez actionner un levier. Ceci ouvre la grille qui se trouve au bout des marches d'à côté. Franchissez donc celle-ci. Récupérez à droite un kit de premiers secours, puis poursuivez en montant les marches suivantes. Vous atteignez un levier à tirer, ce qui provoquera la hausse de nombreux éléments du décor, temporairement toutefois, donc il vous faudra agir vite.

Ainsi, sautez rapidement sur le sommet du pilier blanc face à vous, puis rejoignez celui de gauche. Si les lames sont déjà sorties au sommet de celui-ci, contournez ses rebords. Jetez-vous sur la pente d'en face pour que suite à une courte glissade vous vous élanciez en direction d'une plate-forme carrée contre le mur. De celle-ci, sautez vers le rebord du pilier sur votre droite, puis sautez pour vous agripper au rebord du sommet piégé. Contournez un premier coin du pilier vers la droite, puis un second, et atteignez le pilier blanc, puis une pente et enfin une autre plate-forme carrée contre le mur, tout ceci s'effectuant dans la même direction. Sautez ensuite sur le pilier blanc de droite et vous pouvez maintenant atteindre l'alcôve du mur sur votre gauche, dans laquelle se trouve l'**artefact**.

Une fois encore, remontez les marches pour tirer le levier, puis effectuez le même parcours que pour l'artefact, à la différence qu'une fois arrivé sur la deuxième plate-forme carrée contre le mur, vous ne sauterez pas à droite sur le pilier blanc, mais irez à gauche, sur une autre plate-forme carrée. Jetez-vous sur les bords du pilier piégé en face de celle-ci, contournez-le par la gauche pour vous jeter sur les bords du pilier blanc d'à côté et atteindre son sommet. D'ici, jetez-vous dans l'alcôve d'en face pour récupérer un lingot de plomb.

Il reste une relique à aller récupérer. Retournez tirer une dernière fois le levier. Effectuez le même parcours que pour le lingot, mais arrivé sur le pilier qui vous permet d'atteindre l'alcôve du lingot, sautez plutôt sur la pente de gauche, puis laissez-vous glisser pour sauter vers le rebord de l'alcôve d'en face, où vous trouverez la **relique** : Chouette Athénienne.

Sortez de cette pièce pour rejoindre la salle de la statue de Midas. Trois gorilles vous attendent lorsque vous êtes presque arrivé. Après vous en être occupé, dirigez-vous face à la statue, puis grimpez au coin gauche. Contournez à gauche pour atteindre un nouveau rebord et atteignez le dos de Midas, où vous trouvez un levier à actionner. Il ouvre la porte sur votre gauche. Allez donc passer celle-ci.

Au bout du couloir et des séries d'escaliers, vous atteignez une pièce avec une gigantesque colonne au centre. Avancez à gauche de celle-ci pour passer la porte et atteindre au bout de ce couloir descendant une pièce dans laquelle vous devrez affronter un gorille et une lionne. Suite au combat, tirez les trois poutres qui maintiennent la colonne en utilisant votre grappin, puis celle-ci s'écroulera sur sa base, libérant ainsi un lingot de plomb. Emparez-vous de celui-ci et retournez dans le couloir d'où vous venez. Après la première série d'escaliers, poursuivez jusqu'au bout du couloir, puis longez les décombres de cette pièce toujours sur la droite pour atteindre une nouvelle porte et poursuivre dans ce couloir par les escaliers qui montent, tout de suite sur votre gauche.

Au bout du parcours, vous vous trouvez face à la colonne, en hauteur. Attendez que les chauves-souris viennent vers vous pour vous en débarrasser, puis sautez sur les débris de droite pour vous accrocher à un premier rebord du mur. Allez chercher la trousse de soins sur la gauche, avant de revenir à droite et poursuivre dans cette direction, pour contourner le coin de la pièce et vous agripper à un nouveau rebord. Longez-le entièrement à droite, pour finalement vous jeter dans cette direction et accrocher votre grappin au crochet du haut, ce qui vous permet d'atteindre le rebord de l'autre côté. Sautez ensuite latéralement sur le rebord de droite, puis placez-vous dans l'axe de la corde pour effectuer un saut arrière et l'attraper. Une fois accroché à celle-ci, tournez-vous pour faire face au rebord d'où vous venez, puis

regardez le pilier à droite. Balancez-vous dans sa direction pour vous jeter vers un de ses rebords. Soyez agrippé sur le plus haut puis effectuez un saut arrière pour rejoindre la plate-forme.

Tournez-vous ensuite en direction de la colonne blanche au-dessous, et il va vous falloir sauter sur sa partie tranchée pour glisser un peu et vous jeter plus loin pour atteindre une petite surface plate plus bas. De celle-ci, observez la fente dans la colonne pour sauter dans sa direction et vous y agripper. Longez ensuite sur la droite pour effectuer enfin un saut arrière et rejoindre la plate-forme un peu plus bas. Avancez jusqu'au rebord du mur d'en face, puis accrochez-vous au deuxième plus haut. Longez celui-ci sur la droite et effectuez un saut latéral vers le rebord du mur adjacent. Gagnez le bord supérieur, puis jetez-vous le long du mur en accrochant votre grappin puis en vous balançant suffisamment, de manière à pouvoir effectuer un saut arrière en prenant appui sur le mur et atterrir finalement sur une plate-forme rectangulaire.

Au bout de celle-ci, jetez-vous pour atteindre le petit renfoncement où se trouve un kit de premiers secours, puis regagnez cette plate-forme pour maintenant regarder la porte en bas à droite. Sautez dans sa direction, puis poursuivez le long de ce couloir à angles droits. Au bout de celui-ci, deux gorilles vous attendent. Faites attention à ne pas retomber sur le sol de la pièce de la statue avant d'avoir actionné le levier. Aussi, il est donc préférable d'attirer les gorilles dans le couloir d'où vous venez pour les achever. Après avoir tiré le levier, vous pouvez donc rejoindre la porte qui s'ouvre derrière la statue de Midas.

Au bout de ce couloir d'angles, vous atteignez une nouvelle pièce gigantesque. Dirigez-vous sur la gauche, puis descendez les marches pour vous trouver au bord de l'eau. Votre viseur vous indique la présence de quelque chose sous l'eau. Il s'agit d'un crocodile. Plongez pour l'attirer vers vous, puis retournez sur la terre ferme et tirez-lui dessus jusqu'à l'achever. Voilà une bonne chose de faite ! Plongez ensuite pour prendre la direction du gros pilier le plus au fond à droite et actionnez le levier situé derrière lui. Retournez maintenant au bas des marches et replacez-vous à l'entrée de la pièce. Avancez tout droit en direction du pilier au centre, puis vous verrez les pièges de la pièce s'activer.

Sautez maintenant pour vous agripper sur le pilier d'en face. Attendez que la flamme disparaisse pour vous jeter en direction du gros pilier de droite. Levez-vous, puis contournez maintenant la tour que vous avez fait apparaître en actionnant le levier, toujours en faisant attention aux flammes qui émanent du sol. Vous atteindrez bientôt un rebord, puis un second plus en hauteur, vous permettant de grimper le long de cette tour. Longez le deuxième rebord vers la gauche pour en atteindre un plus en hauteur, et vous jeter en arrière en direction du rebord d'une alcôve au bout de laquelle se trouve un nouveau levier à actionner.

Un nouveau pilier s'élève alors hors de l'eau. Rejoignez-le en reprenant le chemin inverse et en descendant la tour, puis vous trouverez ce pilier sur la droite. De celui-ci, jetez-vous vers le pilier plus grand, où vous pouvez apercevoir des têtes de lions cracher du feu. Lancez-vous dans leur direction afin de vous agripper au rebord du dessous. Contournez alors la tour entièrement à gauche pour vous trouver sous une de ces têtes. Attendez le moment opportun pour sauter en hauteur et atteindre un rebord au-dessus. Répétez l'opération pour finalement atteindre le sommet de cette tour.

Regardez sur votre droite, légèrement derrière vous, pour apercevoir une nouvelle alcôve et sauter dans sa direction. Actionnez alors le nouveau levier. Rejoignez une fois encore le sommet de cette tour aux têtes de lions, puis sautez maintenant vers celle de gauche afin de grimper sur les rebords et la contourner par la droite jusqu'au rebord le plus haut, au bout duquel il vous faut effectuer un saut arrière pour atteindre finalement la grande alcôve dans laquelle vous trouverez le lingot de plomb, ainsi qu'une trousse de soins à proximité.
Sautez ensuite dans l'eau, puis refaites le parcours pour vous retrouver au niveau de l'alcôve du premier levier. Placez-vous sur l'extrémité qui dépasse à gauche (une autre dépasse également à droite) pour apercevoir un anneau dans le mur en hauteur, sur votre droite.

Sautez dans sa direction pour accrocher votre grappin, puis courez contre la paroi. Arrivé au point culminant, lâchez tout et vous tomberez plus bas au niveau d'un rebord sur lequel il faudra vous stabiliser avec triangle. Longez ce rebord puis laissez-vous tomber sur la pente. Glissez légèrement, puis sautez pour vous agripper à un petit rebord en face. Effectuez un saut latéral droit pour vous retrouver sur le rebord du mur adjacent, puis sautez sur celui du dessus. À partir de celui-ci, accomplissez un nouveau saut arrière en direction de la deuxième pente, sur laquelle vous ne prendrez pas le temps de glisser, mais sauterez plutôt en direction de la perche d'en face. Jetez-vous sur la suivante, puis placez-vous dans l'axe de la petite colonne pointue qui vous fait face, car il faudra atteindre son sommet. Pivotez

alors sur la droite pour sauter en direction du petit rebord sur le mur, puis longez celui-ci à gauche et sautez latéralement pour atterrir sur une petite pente et vous lancer enfin en avant pour vous retrouver face à un levier.

Actionnez ce dernier pour qu'une tour s'élève et révèle la présence d'une relique. A partir de maintenant, le temps est compté pour atteindre l'objet avant que le pilier ne redescende ! Allez le plus vite possible, quitte à vous brûler, car vous n'aurez vraiment pas beaucoup de temps. Sautez dans l'eau à droite, puis nagez en longeant le mur pour finalement vous retrouver au bas des marches où vous vous étiez occupé du crocodile. Pour aller récupérer la relique, rejoignez le sommet de la première tour aux têtes de lions, celle qui vous avait permis d'atteindre le deuxième levier. Sautez ensuite sur la tour de gauche (celle qui vous avait permis d'atteindre le lingot de plomb) et tournez autour en évitant les flammes, puis vous trouverez dans un renfoncement la **relique** : Protomé à tête de griffon. Ressortez ensuite de la pièce par là où vous étiez entré, puis rejoignez la salle de Midas. Attention aux gorilles !

Placez-vous maintenant face à la statue, et au niveau de la main gauche cassée, appuyez sur triangle pour transformer chacun de vos lingots de plomb en lingots d'or. Il faut maintenant aller positionner ces derniers à trois endroits différents. L'un à côté du pied droit, l'autre, juste en dessous, à côté du M de MIDAS, puis placez le dernier lingot à côté du S, ce qui ouvre une trappe au fond du bassin.

4ème partie - Le tombeau de Tihocan (2 artefacts, 0 relique)

Plongez au fond du bassin pour emprunter le seul tunnel disponible, c'est-à-dire celui qui passe sous la statue. Pour ne pas perdre de temps, voici le chemin à prendre avant d'atteindre la surface : prenez à droite, puis à gauche, à nouveau à gauche, droite, et vous atteindrez la surface au bout. En sortant du bassin, poussez la caisse pour passer de l'autre côté, occupez-vous du rat et amenez cette caisse sous le levier dans le coin droit. Montez sur la caisse pour pouvoir actionner le levier et ainsi ouvrir la trappe au sol. Passez donc par cette trappe pour vous retrouver en dessous, occupez-vous des rats, puis passez sous la petite arche.

Avancez puis dirigez-vous au bout du premier pont sur votre gauche pour aller tourner la manivelle. Ceci a pour effet de faire monter le niveau de l'eau. Sautez dans celle-ci, plongez pour aller attirer vers vous les trois crocodiles qui rôdent, puis regagnez la terre ferme afin de leur tirer dessus depuis votre position. Une fois débarrassé d'eux, regardez le mur opposé à l'alcôve de la manivelle. Vous apercevez une fontaine. Plongez, puis dirigez-vous vers le pilier situé pile dans l'axe de celle-ci. Il s'agit de celui qui se trouve au centre des trois, en avant par rapport aux deux autres (celui de droite est détruit sur le côté). Placez-vous derrière ce pilier pour trouver un levier à actionner. Cela ouvre la grille de l'**artefact** au fond de l'eau. Inspirez profondément, puis plongez au centre du bassin pour aller le récupérer.

Regardez maintenant le mur de la manivelle pour voir sur la droite une seconde alcôve dans laquelle se trouve une caisse. Vous ne pouvez atteindre cette alcôve par le pont car il est brisé, mais ce n'est pas un problème lorsqu'on s'appelle Lara Croft ! Nagez donc à droite de l'alcôve pour utiliser les rebords et atteindre finalement cette caisse en bois. Placez-vous derrière, puis poussez-la pour la faire tomber de l'alcôve. Retournez à la manivelle pour la faire tourner dans l'autre sens en la tirant vers vous, ce qui fait redescendre le niveau d'eau.
Revenez vous placer face à la porte par laquelle vous êtes entré dans cette immense pièce, puis regardez à votre gauche pour apercevoir une perche horizontale contre le mur.

Attrapez-la, puis jetez-vous dans la même direction pour agripper votre grappin au crochet plus haut. Balancez-vous, et au moment opportun, sautez en arrière pour atteindre une plate-forme sur laquelle vous trouverez des munitions pour les mini mitraillettes. Vous aurez plus de facilité à atteindre cette plate-forme en vous balançant doucement. Retournez-vous face au mur pour sauter en direction du rebord à hauteur de vos pieds, un peu plus à gauche. Longez-le entièrement par la gauche en contournant le coin, puis effectuez un saut arrière en direction du rebord suivant. Longez tout à fait à droite pour effectuer un saut latéral et sortir à nouveau votre grappin, de sorte à atteindre la corniche sur le mur adjacent.

Suivez le chemin imposé par la corniche en effectuant des angles droits et en évitant les précipices, car vous devez vous rendre jusqu'au bout de celle-ci, dans le coin de la pièce. Tournez-vous en direction des perches horizontales accrochées au mur qui fait l'angle. Après en avoir passé deux, continuez tout droit jusqu'à la caisse et poussez-la pour la faire tomber. Tournez-vous, puis marchez quelques pas pour aller sur la droite de Lara et vous trouver au bord de cette avancée brisée. En faisant pivoter la caméra, vous remarquez une échelle sur le flanc gauche du pilier au-dessus

duquel vous vous trouvez. Laissez-vous tomber sur le rebord en vous plaçant dans l'axe de l'échelle, puis lâchez-le pour vous agripper finalement à celle-ci.

Arrivé en bas, allez donc récupérer la caisse que vous avez faite tomber pour la tirer et l'amener au bord du bassin. Poussez-la pour qu'elle tombe au fond de l'eau. Allez ensuite à droite dans le coin de la pièce après avoir franchi le muret, pour récupérer un kit de premiers secours, puis retrouver la première caisse que vous aviez poussée du haut de l'alcôve. Faites-la également tomber au fond de l'eau. Courez maintenant à droite pour franchir le muret de gauche et vous retrouver en face d'une manivelle. Tournez-la afin de faire descendre l'eau d'un niveau de plus.

Poursuivez sur la gauche jusqu'au coin de la pièce et trouvez dans les décombres une trousse de soins. Rendez-vous maintenant au fond du bassin en tâchant de ne pas vous blesser, puis allez placer les caisses sur les socles situés de part et d'autre de la grille où vous aviez récupéré l'artefact. Ceci a pour effet d'ouvrir la deuxième grille du sol, ainsi que d'abaisser la grille plus large située plus haut derrière.

Il vous faut rejoindre la dernière manivelle que vous avez tournée. Pour atteindre les hauteurs du bassin, un petit parcours d'acrobaties s'impose. Ainsi, lorsque vous vous trouvez dos à la grande grille qui vient de s'abaisser, rejoignez le coin arrière droit du bassin, pour monter sur deux marches, glisser sur une petite pente et vous jeter en avant en lançant le grappin. Vous atteignez ainsi le sommet d'un morceau du décor, dans le coin avant droit du bassin. Agrippez-vous au rebord juste à côté, contournez le coin par la gauche, atteignez le rebord supérieur, puis jetez-vous en arrière vers une première perche horizontale. Sautez en face et vous atteignez un nouveau rebord qu'il vous faut totalement longer à gauche, afin d'effectuer un nouveau saut arrière et de vous accrocher à une deuxième perche. Gagnez le rebord en avant, contournez le coin à gauche et vous voici au coin avant gauche du bassin. Repérez la plate-forme d'une alcôve dans le mur adjacent, puis sautez vers celle-ci. Il reste à attraper un rebord à gauche de l'entrée de cette alcôve, monter deux marches et sauter pour atteindre le bord du sommet. Vous trouvez la fameuse manivelle sur votre droite. Tournez-la maintenant en sens inverse.

Une fois l'eau remontée d'un niveau, vous apercevez le radeau dans le bassin. Il vous faut en fait déplacer celui-ci sur le côté droit, dans la partie de bassin qui était alors gardée par la grille. Contournez donc la pièce par la droite pour vous placer derrière cet endroit. Vous remarquez que cette partie du bassin est séparée en deux par une petite allée au centre, au bout de laquelle se dresse le pilier sur lequel vous aviez actionné un levier précédemment. Il vous faut amener le radeau à cet endroit du bassin, peu importe de quel côté. Ne pouvant l'atteindre d'ici avec votre grappin, montez par exemple sur le muret de droite, contournez le pilier, puis rejoignez le coin du muret, face à l'eau donc. Accrochez le grappin au radeau et commencez à le tirer vers vous. Contournez le muret à nouveau en sens inverse pour revenir vous placer au bord de la partie droite du bassin et terminer ainsi de tirer le radeau entièrement vers vous.

Une fois ceci accompli, retournez à gauche en direction de la manivelle, passez devant, puis aidez-vous du morceau d'arche au sol pour sauter vers le muret et vous retrouver ainsi de l'autre côté de la pièce. Passé le muret, vous apercevez au sol une pente qui monte vers une série de rebords, sur un pilier. Après avoir contourné le deuxième par la gauche, accrochez-vous à la barre horizontale. Tournez-vous pour rejoindre la plate-forme qui se trouvait derrière vous, puis montez par les rebords encastrés dans le mur. Tenez-vous debout et regardez dans la direction du pilier pour apercevoir un petit coin plat, dans l'angle de celui-ci. Sautez donc pour atterrir dessus, attraper le rebord du haut et contournez ces deux coins vers la gauche. Puis il reste un rebord et vous atteindrez finalement la manivelle du niveau supérieur. Tournez celle-ci et l'eau remontera encore d'un niveau.

Sautez maintenant dans l'eau pour rejoindre l'endroit où doit se trouver le radeau (le carré de béton qui l'entoure possède une ouverture devant). Tirez-le avec le grappin pour le placer de telle manière qu'il vous permette d'atteindre la plate-forme supérieure où se trouve cette fameuse fontaine. Plongez dans le bassin de celle-ci et vous vous ferez entraîner jusqu'à chuter dans un nouveau bassin. Passez sous l'ouverture au fond à droite de celui-ci et vous vous retrouverez dans un immense point d'eau, avec un temple sur votre droite. Au fond de l'eau, tout à gauche du terrain sur lequel se trouve le temple, vous apercevrez l'entrée d'un tunnel au bout duquel se cache le deuxième **artefact**. Allez au plus vite toutefois, car vous devrez faire l'aller-retour sans respirer. Nagez maintenant à nouveau en direction de l'ouverture par laquelle vous êtes arrivé, en ayant donc le temple sur votre gauche, puis arrivé au niveau d'avoir la porte du temple à votre gauche, plongez pour trouver un tunnel sous-marin allant dans cette direction. Au bout de celui-ci, à la surface, vous trouvez un levier à actionner, ce qui déclenche l'ouverture de la porte.

Rendez-vous maintenant en direction du temple pour y pénétrer. Une cinématique se déclenche alors. Restez vigilant car une séquence impliquant une série de deux boutons à entrer va bientôt débuter. Ainsi, vous devrez appuyer sur les touches pendant le petit laps de temps où celles-ci apparaîtront à l'écran. Le temps d'affronter du gros gibier débute alors.

Évitez les attaques de ces deux centaures tout en leur tirant dessus pour augmenter leur barre de férocité. Si vous vous faites toucher par une de leurs attaques de couleur verte, vous serez changé en pierre et devrez alors bouger le stick rapidement pour retrouver votre état normal. Effectuez donc un maximum de roulades sur les côtés pour esquiver. Après avoir réalisé un tir convergent avec succès, ôtez-leur leur bouclier avec votre grappin pendant qu'ils sont étourdis. Continuez à leur tirer dessus, puis lorsqu'ils seront prêts à vous lancer une attaque afin de vous changer en pierre, ramassez le bouclier avec triangle pour leur renvoyer l'attaque. Restez donc à proximité des boucliers et tirez-leur dessus pendant qu'ils sont figés. C'est de cette manière que vous parviendrez à les battre. Suivez la cinématique de fin de niveau.

Egypte

1ère partie - Le temple de Khamoon (3 artefacts, 1 relique)

Avancez jusqu'au temple et laissez-vous tomber au sol. Tirez le bloc dans le coin gauche de la pièce pour trouver un kit de premiers secours et des munitions. Allez tirer en haut à droite de cette pièce une roche avec votre grappin, afin de faire tomber la colonne de droite. Répétez l'opération avec la colonne de gauche, puis grimpez sur celle-ci pour atteindre le renfoncement en hauteur dans le mur. Sautez sur le rebord de gauche, longez-le et contournez le coin sur la gauche pour vous jeter sur le rebord du mur adjacent. Gagnez le rebord plus haut, puis celui situé encore au-dessus. Longez à gauche jusqu'au bout, pour sauter latéralement en direction de la barre horizontale. Jetez-vous ensuite sur la pente d'en face, laissez-vous glisser le long de celle-ci sur une dizaine de mètres, puis atteignez la base où se trouvait le pilier droit que vous avez fait chuter. Atteignez la barre horizontale de gauche en effectuant un saut arrière, sautez vers la deuxième et atteignez enfin la plate-forme sur laquelle se trouvait le pilier gauche.

Atteignez un premier rebord au-dessus de vous, puis un deuxième plus haut, que vous longerez sur la droite jusqu'à atteindre l'alcôve centrale de la pièce, en hauteur. Allez au bout de celle-ci pour monter sur le levier en forme de scarabée et l'utiliser pour atteindre la partie supérieure. Dirigez-vous alors sur la gauche (n'attendez pas que le scarabée soit tout en bas pour espérer atteindre le dessus). Laissez-vous glisser le long de la pente de droite, puis sautez pour vous agripper à la perche. Sautez en avant, puis faites de même que précédemment avec ce nouveau levier portant l'effigie d'un scarabée pour rejoindre le dessus. Suivez le chemin par la droite et au bout du couloir vous serez assailli par une panthère dans cette petite pièce. Sortez ensuite par l'ouverture qui donne sur l'extérieur, puis une cinématique se déclenchera alors (vous trouverez, avant de sortir de cette pièce, un rebord à gauche de l'ouverture qui vous permettra de contourner la pièce par la gauche suite à un petit parcours, et vous fera atteindre une trousse de soins au-dessus de l'entrée).

Vous devez mener un combat contre deux chats momifiés. Battez-les de la même manière que vos autres ennemis, puis dirigez-vous à gauche du sphinx, sur la base d'un pilier, afin de sauter en direction du pilier en quatre morceaux. Grimpez le long de celui-ci pour finalement atteindre le pilier plus à gauche à l'aide d'un saut arrière. Retrouvez-vous au sommet de celui-ci, puis sautez en direction de la première plate-forme contre le mur, sur votre gauche. Repérez un bouton encastré dans le mur sur lequel tirer, puis continuez en direction de la plate-forme suivante en l'atteignant grâce à la perche horizontale qui est apparue. Allez au bout, puis tournez au coin à gauche pour sauter sur la plate-forme ronde. Vous trouvez un peu plus bas dans la même direction, le sommet d'un petit pilier rond. Sautez donc dessus, puis atteignez l'échelle qui se trouve sur le côté droit de la grande statue de pharaon.

Un peu avant le sommet de l'échelle, sautez sur la gauche dans l'alcôve rectangulaire, puis vous repérez un trou dans le coin supérieur droit de celle-ci. Passez donc par celui-ci pour trouver finalement un **artefact**. Revenez dans cette alcôve rectangulaire pour vous trouver sur la tête du pharaon et remarquer un anneau en haut à droite. Sautez dans cette direction, puis lancez le grappin pour atteindre plus loin le sommet rond d'un nouveau pilier. Sautez ensuite sur la plate-forme qui fait l'angle, puis continuez le parcours sur la gauche en utilisant à nouveau le grappin deux fois de suite cette fois, pour vous retrouver sur la plate-forme du coin opposé.

Longez celle-ci puis contournez-la au bout pour sauter en direction d'une pente sur laquelle vous glisserez au sol et trouverez quelques pas plus loin un levier sur la gauche, derrière la tête de la statue de sphinx donc. Notez qu'en vous accroupissant sous la pente dans une petite ouverture, vous récupèrerez une trousse de soins. Le fait d'actionner le levier ouvre une porte au centre du sphinx. Rejoignez le sol pour passer cette porte.

Au bout du long couloir d'angles, vous atteignez enfin une salle et deux panthères vous foncent dessus. Suite au combat, allez au bout de la salle pour tirer le levier à gauche de la porte. Ceci aura pour effet de rapprocher les statues entre elles et ainsi de rendre la salle plus étroite durant un certain temps. Deux panthères arrivent à nouveau pour tenter de vous déchiqueter, mais c'est vous qui avez le dernier mot.
Retournez tirer le levier pour rapprocher à nouveau les statues, puis dépêchez-vous de courir vers la dernière à gauche (en partant du levier) et de sauter sur celle-ci à l'aide du bloc de pierre brisé. Sautez rapidement en direction de la statue qui lui fait face, puis à partir de là, vous n'aurez plus besoin de vous presser, car vous devez rejoindre maintenant la statue la plus au fond (en revenant vers le levier donc).

À partir de celle-ci, vous apercevrez sur le même côté du mur un anneau en hauteur. Sautez donc dans la direction du levier, lancez votre grappin, puis atteignez finalement le petit rebord (ou celui du bas). Laissez-vous tomber sur le rebord du dessous, dans le cas où vous aviez attrapé le petit rebord, puis longez-le sur la droite afin d'effectuer un saut latéral droit en direction du rebord de la grille. Celle-ci va se baisser sous l'effet de votre poids, et vous devez rapidement sauter vers le rebord de pierre juste au-dessus. Longez celui-ci vers la droite, effectuez un saut latéral droit en direction du rebord suivant, puis contournez le coin du mur pour toujours longer à droite.

Vous atteignez alors l'entrée d'un couloir en hauteur. Au fond à gauche de celui-ci, débarrassez-vous de trois rats, récupérez un kit de premiers secours, puis allez tirer le cube qui se trouve à droite de la pente. Poussez-le jusqu'au bout du couloir, là où vous aviez ramassé le kit de soins, puis montez ensuite sur celui-ci pour atteindre le dessus du muret. Suivez l'unique chemin, pour finalement vous retrouver devant une pente et une perche horizontale en hauteur, qui sort et entre du mur à intervalles réguliers. Lorsque celle-ci est à l'extérieur, dépêchez-vous de l'utiliser pour vous retrouver sur la grande perche horizontale qui reste immobile. À partir de celle-ci, sautez en direction du levier en forme de scarabée, et vous savez maintenant par expérience qu'il vous faut sauter directement sur le rebord du dessus, sans attendre de vous trouver trop bas sous l'effet de votre poids.

Vous vous retrouvez au niveau d'une grande ouverture en hauteur qui donne sur une nouvelle salle avec un bassin en son centre. Lorsque vous foulez le sol de cette pièce, vous serez attaqué par deux crocodiles. Faites attention à leur rapidité ! Plongez ensuite au fond du bassin, tirez le levier pour ouvrir la grille au bout du couloir de gauche, puis franchissez le passage avant que celle-ci ne se referme. Retournez à la surface de cette nouvelle salle pour vous placer sur la plate-forme centrale ressemblant à un U. Placez-vous dans l'angle inférieur droit du U, puis sautez pour atteindre le scarabée derrière vous, ainsi que le rebord du dessus. À partir de celui-ci, un saut latéral droit vous permet d'atteindre une plate-forme qui va se rétracter dans le mur après un court instant. Aussi, ne vous dirigez pas vers le scarabée qui se trouve face à vous, mais courez plutôt sur la petite partie étroite sur la droite, pour atteindre rapidement celle d'en face avant que les plates-formes ne soient trop éloignées.

Agrippez-vous alors au rebord du mur qui vous fait face, puis sautez sur celui de gauche. Lorsque la plate-forme aura repris sa position initiale, effectuez un saut arrière à partir du rebord pour courir le long du mur dans la même direction que votre saut, afin d'atteindre le scarabée au bout à droite, avant que le sol ne se rétracte. Ne restez pas agrippé trop longtemps sur celui-ci, mais rejoignez plutôt le rebord supérieur et effectuez enfin un saut latéral droit vers le rebord d'une alcôve. Montez les marches, agrippez-vous à la poutre verticale, tournez-vous et sautez rapidement en direction du scarabée, puis atteignez directement le rebord du dessus et le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre et ainsi sauter en avant, en direction de la plus longue en face. À gauche, se trouve une alcôve avec un levier à tirer.

Ceci a pour effet de faire tomber un bloc dans la pièce à côté. Avant d'y revenir, sautez dans l'alcôve face à vous à l'aide de la poutre, pour récupérer une trousse de soins. De retour dans la pièce, saisissez le cube pour le tirer de l'autre côté, en passant le long de la partie étroite de cette plate-forme. Si vous avez choisi de le tirer, il vous faut le placer sur la partie de plate-forme qui se trouve sur votre gauche, mais si vous avez choisi de pousser, ce même endroit se trouvera évidemment sur votre droite. Le tout étant d'atteindre le rebord du mur que vous ne pouvez attraper qu'en sautant d'abord sur le cube. Une fois agrippé à ce fameux rebord, sautez pour atteindre le petit rebord du dessus, puis

accomplissez un saut arrière pour vous accrocher à un morceau de plate-forme qui va vite se rétracter.
Il faut donc vous dépêcher de sauter à l'autre bout, puis d'atteindre le scarabée et de vous lancer enfin sans attendre un instant de plus au niveau du petit rebord du dessus.

A droite se trouve un nouveau scarabée, ce qui signifie qu'il vous faut encore accomplir un saut rapide en direction du rebord supérieur. Allez ensuite à gauche de celui-ci pour vous agripper au rebord d'à côté, puis à l'aide d'un saut arrière, attrapez la perche horizontale. Celle-ci vous permet d'atteindre une alcôve dont l'autre côté est fermé par une grille, mais regardez plutôt le mur d'en face, où vous pouvez lancer votre grappin tout droit, dans le but de tirer la paroi à la manière d'un pont-levis et de révéler ainsi un passage. Celui-ci va se refermer rapidement, donc n'attendez pas, atteignez-le en sautant en avant, puis en lançant votre grappin qui s'accrochera au plafond. Lâchez le grappin au bout de votre balancement, et vous vous retrouvez ainsi dans ce nouveau passage qui n'est en fait qu'une alcôve.

Tirez alors le levier sur votre droite, puis ceci va ouvrir le plafond. Sautez pour vous agripper à la trappe qui pend sur la droite, rejoignez le rebord du haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour vous retrouver accroché à la perche horizontale. Jetez-vous alors en avant pour rejoindre l'autre bord et passez la porte d'en face, sans oublier de tirer le levier sur la gauche au préalable. Vous avez ainsi ouvert une trappe autour de la statue de la salle du bassin. Ne sautez pas au sol pour l'instant, mais regardez plutôt sur votre gauche pour apercevoir un anneau sur lequel accrocher le grappin. Effectuez donc un saut dans cette direction puis accomplissez le mouvement adéquat, ce qui vous permet d'atteindre un rebord au bout de votre balancement.

À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut arrière et lancer tout de suite votre grappin. Balancez-vous encore pour apercevoir un nouvel anneau au plafond, légèrement sur votre droite. Quand vous le sentez, lancez-vous dans sa direction puis accrochez-y évidemment le grappin, pour remarquer un dernier anneau encore au plafond, un peu plus loin. Après l'avoir atteint, il vous permet d'atterrir sur le toit de l'autel de la statue et de récupérer ainsi le deuxième **artefact**.

À partir de là, vous pouvez sauter au sol pour vous occuper des crocodiles puis passer ensuite dans l'ouverture qui est apparue autour de la statue. Glissez le long de la pente de derrière, puis à gauche, au bout du couloir, vous atteignez une nouvelle salle, dans laquelle vous rencontrerez quatre panthères, une fois arrivé tout en bas. C'est dans ces moments-là que l'on est content d'avoir économisé ses précieuses cartouches de fusil à pompe (ce que vous faites depuis le début j'imagine ;-))... Après vous en être occupé, récupérez la trousse de soins dans un des renfoncements de la salle. Allez ensuite actionner le levier qui se trouve au centre du mur face à vous, et deux nouvelles panthères apparaîtront.

À gauche de la grille d'où elles sont sorties, sautez vers un premier rebord, puis un deuxième plus haut, et sautez latéralement en direction de la grille qui s'abaissera sous l'effet de votre poids, vous obligeant à vous dépêcher de sauter en arrière sur un rebord du pilier central. Atteignez le rebord du dessus, puis effectuez un petit saut latéral pour vous accrocher à la palette en bois qui va se mettre à pivoter sur la droite. Longez-la sur la gauche de manière à être agrippé à l'angle du pilier. Jetez-vous alors à nouveau vers un rebord du mur de gauche, pour atteindre celui légèrement au-dessus et revenir à l'aide d'un saut arrière sur la plate-forme supérieure de ce pilier.

Regardez au bout du mur de gauche (adjacent au mur d'où vous venez) pour viser un bouton sur lequel il vous faut tirer. Cela fait apparaître un anneau au plafond, qui vous permet d'atteindre cet endroit où vous pourrez ramasser une trousse de soins et des munitions.

Retournez sur la plate-forme centrale pour cette fois emprunter le passage dans le mur d'en face. Au bout de ce couloir sombre, une panthère vous attend. Occupez-vous d'elle, puis poursuivez dans la fenêtre qui se trouvait juste en face de vous lorsque vous êtes sorti du couloir. En haut de l'échelle, vous atteignez une pièce avec un scarabée géant contre une porte, et vous êtes attaqué pas une de ces momies. Après vous en être débarrassé, allez sauter sur les deux marches qui se trouvent dans le coin arrière droit de la salle (lorsque vous êtes face au scarabée), puis regardez en haut du mur de droite pour repérer un anneau et ainsi sauter en avant pour lancer votre grappin. Restez accroché à la verticale, remontez légèrement de sorte à sauter en arrière sur le sommet du pilier pointu qui se trouve dans l'axe. Tournez-vous à 90° sur la gauche pour sauter en direction du rebord du grand pilier. Lâchez pour vous retrouver agrippé au rebord du dessous, contournez le premier coin par la droite de sorte à vous retrouver dos au pilier du milieu, coupé en haut. Sautez alors en direction du rebord sur le pilier suivant, gagnez le rebord du dessus, puis longez ses

deux coins par la droite pour sauter à nouveau vers le piler du milieu, mais sur le rebord supérieur. Placez-vous dos au mur pour sauter en arrière vers le rebord de celui-ci, puis sautez vers la droite en utilisant le grappin afin d'atteindre plus loin le troisième **artefact** au-dessus de la porte.

Descendez maintenant pour franchir celle-ci et grimper à l'échelle de gauche. Allez ensuite tirer le levier qui se trouve au bout du couloir, puis ceci aura pour effet de rapprocher une nouvelle fois les statues entre elles. Sautez rapidement sur leurs plates-formes (en changeant de rangée, sinon cela serait trop facile ;-)) pour atteindre la plate-forme tout droit en hauteur et poursuivre dans le couloir de gauche. Tirez le levier au bout pour déverrouiller la porte du scarabée géant et retournez ensuite dans cette salle. Montez sur les deux marches du coin de la salle pour vous jeter en lançant votre grappin et courir ainsi contre la paroi de droite. Prenez appui sur celle-ci une fois arrivé au point culminant, de manière à sauter en arrière sur le rebord du mur adjacent. Longez-le rapidement sur la gauche car il va partir en miettes, puis jetez-vous latéralement vers la petite barre horizontale du scarabée.

Ceci a pour effet d'ouvrir une trappe dans le sol et il vous faut descendre au fond en prenant soin de ne pas vous blesser. Empruntez alors le couloir qui s'offre à vous juste en descendant, sur votre droite.

Vous atteignez une pièce dans laquelle se trouve un scarabée d'or sur la porte d'en face. Tout autour de la pièce, vous pouvez apercevoir différents piliers au bas desquels se trouve à chaque fois un bloc que vous pouvez déplacer. Commencez par tirer le bloc de gauche (nous allons tirer les blocs de la pièce dans le sens des aiguilles d'une montre) pour entrer dans cette alcôve et récupérer des munitions. Déplacez le second bloc plus à droite, puis après vous être occupé de la panthère, regardez le dessin que vous apercevez sur le mur après être entré dans l'alcôve. Entre-temps, l'un des 4 obélisques de la salle s'est élevé, révélant différents dessins à sa base que vous pouvez faire tourner. Trouvez celui que vous venez d'observer sur le mur pour le tourner face au scarabée d'or.

Tirez ensuite le pilier suivant pour ne rien trouver d'autre que des munitions dans cette alcôve. Après avoir déplacé le 4ème bloc, un deuxième obélisque va s'élever. Répétez la même opération en allant observer le dessin dans l'alcôve, et en trouvant le bon sur la base de l'obélisque pour le tourner en direction du scarabée d'or. Faites de même après avoir tiré le 5ème bloc et vous être débarrassé de la panthère : vous aurez un dessin au fond de l'alcôve à repérer sur le 3ème obélisque qui s'est élevé, et il vous faut le tourner dans l'axe du scarabée. Le 6ème bloc ne contiendra rien de bien intéressant derrière lui, donc occupez-vous du 7ème bloc et axez le bon dessin sur le dernier obélisque qui s'est élevé. Le 8ème bloc ne contiendra derrière lui que des munitions pour fusil à pompe.

Ne franchissez pas tout de suite la porte du scarabée qui vient de s'ouvrir, mais utilisez plutôt le 5ème bloc pour sauter en direction du pilier sous lequel il se trouvait. Vous vous y accrochez grâce à un rebord, puis atteignez celui du dessus pour contourner les deux coins du pilier par la droite. Un saut arrière vous fait atteindre un rebord du mur de la pièce, puis un saut latéral droit à l'extrémité de celui-ci vous permet de vous agripper au rebord du 6ème pilier. Contournez alors le coin pour sauter vers le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de l'obélisque le plus proche. Atteignez alors le dernier obélisque en sautant de sommet en sommet, puis sautez en direction du rebord du mur qui vous fait face, à gauche d'une alcôve en hauteur que vous pouvez finalement rejoindre en contournant le rebord sur la droite et en vous laissant tomber un rebord plus bas. Vous trouvez dans l'alcôve la **relique** : Chat momifié ainsi qu'une trousse de soins. Descendez pour passer la porte du scarabée.

2ème partie - L'obélisque de Khamoon (4 artefacts, 0 relique)

Arrivé dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour aller tirer le levier. Courez au bout du pont qui vient de se créer pour aller récupérer l'oeil d'Horus. Plongez dans le bassin pour rejoindre la porte en bas à droite de la pièce. Franchissez le parcours en tâchant d'éviter les pièges, puis vous atteindrez au bout une pièce où vous devrez monter les marches de droite et sauter vers le levier d'en face, ce qui aura pour effet d'abaisser un pilier sur lequel il faut aller vous placer avant qu'il ne remonte.

Sautez sur la perche de gauche, grimpez les trois rebords, pour effectuer un saut arrière vers une plate-forme un peu plus haute qui va se rétracter. Rejoignez la plate-forme au coin du mur pour observer sur votre droite et accomplir un grand saut en direction de la plate-forme à l'autre bout. Sautez encore en direction de la suivante, et vous trouverez un levier à gauche de cette grande alcôve. Après l'avoir tiré, une perche apparaît un peu plus haut. Allez à gauche (si vous avez le levier sur votre droite) pour sauter sur la plate-forme carrée de droite où se trouve un pilier en son centre.

Montez ce pilier, puis atteignez grâce à lui le pilier d'à côté. Attention aux flèches ! Atteignez enfin le troisième pilier, puis une fois au plus haut point, effectuez un saut latéral à droite pour vous agripper au rebord du mur de la pièce. De celui-ci, gagnez la perche qui vous permet de sauter sur une plate-forme étroite. Longez entièrement celle-ci pour atteindre finalement le deuxième rebord sur le mur de gauche, puis sautez en arrière afin d'atterrir sur une petite plate-forme qui va vite se rétracter. Sautez vite sur le bord d'en face, longez-le à droite jusqu'à la partie détruite, puis relevez-vous et changez de côté pour pouvoir continuer à longer dans cette direction, jusqu'à sauter en hauteur vers le rebord du pilier. Atteignez le deuxième rebord plus haut pour contourner le coin vers la gauche et accomplir un saut arrière vers l'autre pilier.

Lâchez le rebord pour être agrippé à celui du bas, puis longez à droite pour finalement poser le pied sur ce bout de plate-forme. Sautez en face pour gagner les rebords du mur de droite, puis après avoir longé le deuxième vers la gauche, sautez en arrière puis lancez votre grappin. Au bout, vous atteignez le rebord du mur d'en face, que vous longez sur la gauche pour en atteindre un deuxième. Celui-ci vous permet de sauter en arrière vers un premier pilier, puis placez-vous ensuite au sommet du pilier suivant afin de finalement sauter vers la plate-forme et vous lancer sur la perche de droite. Grâce à celle-ci, vous atteignez la plate-forme sur laquelle se trouve un **artefact**.

Reprenez ensuite la même perche pour aller tout droit et emprunter la seconde qui vous mènera finalement à la sortie de la pièce. Après la montée, vous voilà assailli par une momie dans cette nouvelle pièce. Débarrassez-vous en, puis empruntez le passage de gauche où se trouvent deux perches à utiliser, pour ensuite atteindre le rebord d'en face rapidement à l'aide du levier, car il s'abaissera sous votre poids. Longez à gauche pour sauter vers les marches et vous diriger à gauche en haut de celles-ci, pour effectuez à nouveau un trajet dans un couloir piégé.

Vous aboutissez dans la pièce principale, en hauteur, au centre de laquelle se dresse le sommet de l'obélisque. Agrippez-vous au mur de droite pour atteindre le rebord en bas à gauche, puis effectuez un saut arrière vers une perche qui vous mène sur une corniche étroite où vous trouvez un levier à actionner, ce qui abaissera un pont au bas de la pièce, comme précédemment. Une grille s'ouvre sur la plate-forme opposée, et il vous faut la rejoindre en empruntant le parcours qui débute sur votre gauche avec une perche horizontale. Faites attention aux rebords fissurés!

Dans ce nouveau couloir, faites une roulade pour esquiver la première série de pièges, puis pour atteindre la barre horizontale sans vous faire toucher, jetez-vous au moment opportun et vous gagnerez enfin l'autre côté. Poursuivez à droite, puis à l'entrée de cette pièce, laissez-vous glisser le long de la pente de gauche, puis sur la suivante, pour finalement atteindre le sol et affronter une momie. Allez au fond de la salle, en face de la deuxième pente, puis ramassez la trousse de soins derrière le gros pilier. Regardez dans les alcôves surélevées du mur adjacent à la pente pour trouver une trousse de soins et un levier à tirer. Celui-ci va légèrement changer l'aspect de la salle et il vous faudra ensuite passer la grille nouvellement ouverte dans le coin gauche de la pièce.

Vous trouvez ainsi un bloc à sortir de cette alcôve. Il ne vous faudra pas le tirer bien loin, mais juste faire en sorte qu'il vous permette d'atteindre les rebords du mur, juste au-dessus de l'alcôve. Longez alors le deuxième vers la gauche pour vous lancer dans cette direction et utilisez le grappin afin d'atteindre à l'autre bout un rebord en forme de scarabée et donc de vite sauter vers le rebord fixe du dessus.
Longez-le à gauche et vous voici à l'étage supérieur de la pièce, où il vous faut poursuivre au fond à droite et trouver des rebords sur le mur. Longez le deuxième à gauche, puis accomplissez un saut arrière de sorte à courir contre la paroi adjacente avec le grappin et atteindre ainsi un nouveau scarabée pour vous agripper ensuite au rebord supérieur. Vous ne pouvez atteindre celui du dessus, malheureusement légèrement trop haut. La manoeuvre à effectuer consiste à sauter sur la gauche et lancer votre grappin de sorte à courir contre la paroi. Lorsque vous revenez vers votre point de saut, ayez assez d'élan pour pouvoir atteindre ce fameux rebord, en ayant pris garde d'éviter les lames tournantes dans le mur.

Une fois accroché au rebord, atteignez celui qui se situe au-dessus, puis sautez en arrière en évitant les lames et en vous servant du grappin pour atteindre le rebord de l'autre côté de la pièce. Montez sur l'avant-dernière marche et regardez à droite pour apercevoir de nouveaux anneaux. Sautez vers le premier en lançant le grappin, puis arrivé à l'angle du mur, sautez vers le second contre la paroi adjacente, à l'aide d'un saut arrière. Ne lâchez pas le grappin, mais stabilisez-vous à la verticale. Vous vous trouvez tout proche d'un artefact. Il se trouve sur le sommet d'une colonne qui est située légèrement au-dessous de vous sur votre droite. Décalez-vous donc doucement dans cette direction, puis lâchez tout. Vous voici donc au sommet de ce pilier, et vous récupérez ainsi un **artefact**.

Descendez de la colonne pour recommencer le trajet afin de vous retrouver à nouveau accroché à ce deuxième anneau, mais cette fois, ajustez la distance de corde et balancez-vous jusqu'à pouvoir atterrir sur la plate-forme carrée qui fait l'angle. Sur la droite au-dessus de vous, deux rebords sont à utiliser pour atteindre la sortie de la pièce à gauche. Traversez ce long couloir d'angles.

Vous revoici dans une alcôve de la pièce principale, en hauteur. Tirez le levier, puis reprenez le couloir en sens inverse. De retour dans la salle précédente, regardez au plafond pour voir un anneau. Hop ! On se balance en avant, et on attrape le rebord du mur d'en face ! Longez à droite, passez le coin pour poser le pied au niveau de la sortie d'un couloir et descendez les marches contre le mur de gauche pour rejoindre le sol, tout en bas. Après la dernière marche, allez à droite pour passer le couloir. Il est piégé, donc progressez prudemment lorsqu'il vous faudra franchir le précipice en sautant sur les pointes des trois colonnes. Au bout du couloir, ramassez la trousse de soins et allez tout droit vers l'obélisque pour vous emparer du sceau d'Anubis.

Contournez l'obélisque de sorte à vous retrouver sur le pont de derrière, en sautant en diagonale à l'aide du pont de gauche. Récupérez l'Ankh d'Isis sur ce côté de l'obélisque. Vous avez deux perches horizontales contre le mur, mais ne les utilisez pas. Passez plutôt dans ce couloir, baissez-vous pour éviter les lames, sautez sur la pointe de la colonne, évitez les parois qui se referment violemment, puis répétez ceci encore une fois. Vous voici donc dans une nouvelle salle, en hauteur. Descendez sur le sol détruit à mi-hauteur en utilisant les rebords sur votre gauche, puis lâchez-vous du rebord qui fait l'angle afin de vous laisser glisser quelque peu sur la petite pente et vous jeter en avant pour lancer le grappin. Courez ainsi contre la paroi pour atteindre la plate-forme dans le coin opposé, à partir de laquelle vous pourrez viser et tirer sur ces vilaines momies en toute sécurité.

Après ce carnage, allez au sol vers les rebords du mur en haut duquel se trouvait le couloir par lequel vous êtes arrivé, puis grimpez jusqu'à l'entrée d'un autre couloir, à mi-hauteur. Traversez ensuite celui-ci en évitant les différents pièges, pour qu'au bout du parcours vous atteigniez une grille et un levier sur la gauche. Celui-ci, une fois actionné, abaissera le 4ème pont de la salle de l'obélisque. Retournez dans la salle précédente en traversant à nouveau le couloir, puis de retour dans la pièce, sautez sur la plate-forme carrée du coin droit. Longez entièrement le mur sur la gauche grâce aux rebords, puis après avoir contourné le coin au bout, sautez latéralement à gauche pour attraper le rebord du mur adjacent, un peu plus en bas, en vous stabilisant avec triangle. Contournez le coin à gauche, et vous atteindrez une alcôve qui contient un autre **artefact**.

Revenez au sol pour recommencer le même parcours, en repartant de la plate-forme carrée du coin, en longeant le mur sur la gauche, mais sans contourner le coin cette fois. Sautez plutôt en hauteur pour atteindre un renfoncement dans ce même mur, puis attrapez le rebord du côté adjacent, plus haut.
Longez sur la gauche, jusqu'au bout. Vous voici au-dessus de l'alcôve de l'artefact. Montez encore plus haut, puis passez le couloir sur la gauche. Montez ensuite à l'aide des deux rebords face à vous pour atteindre une plate-forme en effectuant un saut arrière. Utilisez le grappin pour longer le mur à droite et récupérer au bout une trousse de soins et des munitions. Raccrochez-vous à l'anneau puis arrêtez de vous balancer pour pendre à la verticale. Montez légèrement pour raccourcir la longueur de corde, puis balancez-vous de gauche à droite de sorte à avoir l'élan suffisant pour atteindre la plate-forme qui se trouve en hauteur, dans votre dos à droite, à l'aide d'un saut arrière.

Une fois cette acrobatie réussie, atteignez le rebord, la perche à droite, puis la plate-forme d'en face. Vous trouvez un **artefact** et des munitions. Redescendez ensuite à droite en vous lâchant de la plate-forme. Agrippez-vous au rebord le plus bas, contournez le coin, puis longez à gauche, jusqu'au bout. Sautez latéralement jusqu'au rebord des grandes marches, en stabilisant votre prise, puis passez le couloir dans le mur de droite. Vous avez ainsi effectué le parcours sans avoir activé les pièges de la salle en abaissant la clé d'Ankh que vous avez peut-être aperçue contre le mur !

Traversez donc ce couloir piégé pour vous retrouver dans la salle de l'obélisque, puis allez récupérer le dernier objet, le scarabée d'Osiris, sur le côté gauche. La grille du bassin s'ouvre. Plongez, puis poursuivez le long du tunnel sous-marin pour finalement atteindre une pièce où vous devez activer le levier à gauche de l'échelle, ce qui ouvre une trappe vous ramenant dans la salle des grandes statues assises. Allez sur la droite pour passer le couloir de gauche à l'angle, puis au bout de celui-ci, vous regagnez la sortie du sphinx, où un centaure vous attend. Battez-le de manière habituelle, puis il vous reste enfin à placer sur l'obélisque central les quatre objets récupérés dans le sphinx. Une grande porte s'ouvre et vous passez à la 3ème partie du niveau.

3ème partie - Le sanctuaire du Scion (2 artefacts, 1 relique)

Montez les marches du sanctuaire, puis après vous être occupé des deux momies, vous atteignez une pièce avec quatre piliers rotatifs. Il vous faut faire en sorte de les tourner de façon à ce que deux images identiques se regardent entre elles, comme indiqué sur chaque face du mur. Le problème étant que lorsque vous tournez un cylindre, les cylindres adjacents tournent également. Une manière simple d'obtenir la bonne combinaison est de tourner le premier pilier de gauche à 180°, de sorte que le vase regarde le pilier le plus au fond à gauche, et que l'Ankh soit en face du premier pilier à droite. Le deuxième cylindre de droite n'ayant pas bougé, tournez celui-ci à 180°, de manière à avoir le symbole des tentes qui regarde le premier pilier de droite, puis la statuette qui fait face au deuxième pilier de gauche. De cette manière, un pilier s'élève alors du sol.

Avant de monter au sommet, emparez-vous des différents objets autour des cylindres. Placez-vous au sommet du pilier, puis après être monté jusqu'au cinquième rebord de cette large cheminée, rejoignez l'échelle à l'aide d'un saut arrière, puis poursuivez dans le couloir piégé. Tout de suite après la première série de murs en mouvement, agrippez-vous au rebord de gauche, puis à celui du dessus. De là, sautez à droite sur le scarabée et effectuez tout de suite un saut arrière pour atteindre un autre scarabée, qu'il vous faudra vite lâcher pour atteindre le rebord du dessus. Placez-vous à l'extrémité gauche de celui-ci, puis lorsque les murs s'ouvrent, sautez latéralement dans cette direction vers le grand rebord suivant. Longez-le à gauche, et sautez en arrière pour atteindre la terre ferme. Poursuivez.

Vous atteignez une grande salle en arrivant dans le dos du sphinx, et il vous faut aller à gauche, en passant à droite des escaliers, afin de prendre l'échelle pour descendre tout en bas de cette pièce. Une fois au sol, longez le sphinx sur sa gauche, puis arrivé au bout, une petite séquence présente la porte qui se trouve à la base de cet édifice. Rejoignez donc l'échelle située au centre du mur qui fait face au sphinx, puis sautez vers le rebord de droite et longez-le dans cette direction. Passez les deux perches, montez les quelques marches et empruntez l'échelle sur votre gauche. Ramassez les deux objets sur les deux rochers plats de gauche, puis revenez sur la droite pour contourner le coin et aller tout droit jusqu'à sauter vers les deux rebords du mur de gauche. Placez-vous à l'extrémité droite du plus haut, sautez dans cette direction pour atteindre la plate-forme et regarder le sphinx sur votre droite.

Avancez pour tomber sur la plate-forme légèrement en dessous, à droite de laquelle vous devrez grimper au sommet du pilier. Vous trouvez au plafond un anneau, mais avant de vous lancer dans sa direction, occupez-vous des chauves-souris qui vous lancent des boules de feu. Placez-vous ensuite au bout à droite de la plate-forme, de manière à pouvoir rejoindre le sommet de la tête du sphinx à l'aide du grappin. Vous ramassez les mini-mitraillettes.

Regagnez ensuite la plate-forme d'où vous venez, puis lorsque vous faites face au mur, dirigez-vous à droite pour atteindre la perche et vous lancer sur la plate-forme un peu plus bas, pour rejoindre ensuite le sol et trouver un levier dans le coin de la pièce. Actionnez-le, puis passez ensuite la porte qui se trouve à sa gauche. Poursuivez dans le couloir piégé en trouvant le bon timing pour atteindre la perche qui rentre et sort du mur, sans vous faire aplatir par les parois qui se rétractent. Une fois arrivé au bout, vous vous retrouvez à l'entrée d'une grande salle, en hauteur. Empruntez les deux rebords sur votre droite pour atteindre une première échelle à l'aide d'un saut latéral gauche, puis descendez-la. Sautez à droite vers une seconde échelle, puis descendez également jusqu'au bas de celle-ci, pour vous élancer ensuite sur la droite et atteindre le bord au-dessus de la porte. Longez-le à droite, puis contournez le coin jusqu'au bout de sorte à poser le pied sur la petite partie plate et ainsi récupérer le premier **artefact**.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller vous placer sur la petite plate-forme carrée qui se trouve en face de la grille, et courir vers la gauche pour atteindre les deux rebords du mur, en ayant sauté au préalable sur la pointe d'une petite colonne penchée qui dépasse de l'eau. Sautez latéralement sur la gauche à partir du plus petit rebord du haut, et vous atteindrez le rebord d'un pan de mur qui va s'abaisser sous l'effet de votre poids. Sautez alors sur le rebord plus haut, puis ainsi de suite, jusqu'à atteindre le dernier en hauteur et qu'une grande serrure se verrouille. L'un des quatre obélisques émerge alors de l'eau, et une petite plate-forme surgit hors du mur, au-dessus de la grille. Sautez donc en arrière pour vous trouver sur un rebord de l'obélisque, grimpez sur celui situé le plus en hauteur, pour finalement effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une petite plate-forme, juste au-dessus de la grande serrure que vous venez de verrouiller.

Gagnez ensuite le plus haut des deux rebords qui se trouvent sur le même mur, à votre droite. Un saut arrière vous fait atteindre une perche, ce qui vous permet de poser finalement le pied sur cette plate-forme au-dessus de la grille. À

partir de celle-ci, attrapez la prochaine perche horizontale, puis le rebord du mur adjacent. Sautez latéralement sur la droite pour finalement vous agripper à nouveau à un pan de mur qui va descendre sous l'effet de votre poids. Rejoignez le rebord du haut, comme précédemment, et attendez que la prochaine serrure se verrouille. Ceci a permis à un deuxième obélisque de s'élever, puis vous devez gagner son rebord le plus haut, pour contourner la colonne de l'autre côté et ainsi atteindre la grande plate-forme qui s'est déployée du mur.

Occupons-nous maintenant de faire émerger le troisième obélisque. À partir de la plate-forme, regardez dans la direction de la première serrure que vous avez verrouillée, puis lancez le grappin dans sa direction et tirez la corde vers vous, ce qui permettra de rabaisser le premier obélisque et de sauter sur sa pointe pendant qu'il redescend. Hâtez-vous de rejoindre la petite plate-forme au-dessus de la serrure puis de sauter sur le rebord le plus haut des deux à droite, avant qu'elle ne soit trop basse. À partir de ce rebord, sautez latéralement à gauche pour vous agripper brièvement au pan de mur qui va se mettre à redescendre, mais lâchez vite celui-ci pour atteindre le rebord fixe à gauche. À partir de celui-ci, un saut latéral gauche vous permet d'atteindre le rebord du pan de mur qui dépend du troisième obélisque. Placez-vous sur le rebord le plus haut et attendez que la serrure se verrouille.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller à nouveau verrouiller la première serrure, puis gagnez le premier obélisque en sautant en arrière. Atteignez ensuite la longue plate-forme de derrière, puis allez au bout à gauche de celle-ci pour sauter vers la perche, puis la seconde, et enfin gagner le rebord du mur, afin de sauter ensuite à gauche vers le 4ème pan de mur coulissant. Une fois la serrure verrouillée, la longue plate-forme du centre va s'étendre un peu plus vers la porte. Sautez en arrière vers le 4ème obélisque, grimpez au plus haut rebord, puis sautez à nouveau en arrière vers le rebord de la petite plate-forme au-dessus de la serrure.
Utilisez les rebords de droite pour grimper toujours plus haut, puis sautez finalement en arrière pour atteindre la première échelle. Tout en haut de celle-ci, rejoignez celle de gauche, puis continuez à grimper, de sorte à vous jeter vers un premier rebord à droite, puis un deuxième. À partir de celui-ci, jetez-vous à droite sur la plate-forme, contournez le coin à droite et atteignez finalement le levier à actionner au bout.

Suite à la séquence, la porte s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en descendant par les échelles. Attention à la momie qui vous attend. Celle-ci jette en plus des boules de feu. Une fois débarrassé de votre ennemi, récupérez la clé d'Ankh sur le piédestal au centre. Sautez maintenant dans le bassin pour rejoindre le passage dévoilé après l'ouverture de la grille. Traversez le long couloir d'angles, pour vous retrouver dans la salle du grand sphinx et combattre un centaure. Montez les marches pour rejoindre le centre du sphinx et placer à gauche de la porte la première clé d'Ankh.

Remontez ensuite l'échelle du mur d'en face pour cette fois passer par le rebord de gauche. Jetez-vous à gauche sur les escaliers brisés, puis poursuivez sur les cubes de pierre, dans le coin du mur à droite. Glissez le long de la pente pour atteindre le rebord d'en face, puis courez toujours dans cette direction pour grimper sur le dernier pilier. Après trois rebords, effectuez un saut arrière pour rejoindre l'avant-dernier pilier, contournez-le, puis faites de même pour vous retrouver sur le premier. Grimpez encore d'un rebord, placez-vous dos au mur, puis jetez-vous en arrière dans la direction d'un premier rebord. Rejoignez le deuxième, puis arrivé au quatrième, sautez en arrière pour gagner la plate-forme et combattre une nouvelle fois des chauves-souris cracheuses de feu.

Rejoignez ensuite les barres horizontales contre le mur, puis contournez le pilier entièrement à gauche après avoir atteint son rebord. Sautez sur la plate-forme de derrière un peu plus bas, puis courez pour sauter en direction du rebord du mur adjacent situé encore un peu plus loin, en dessous. Lâchez-vous pour vous retrouver face au levier. Tirez-le, puis tournez-vous dos à celui-ci pour rejoindre le couloir à votre gauche. Il est bien sûr piégé, donc faites attention à ne pas terminer comme une crêpe. Vous atteignez une nouvelle pièce dans laquelle il vous faudra répéter les mêmes actions que dans la première pièce aux 4 obélisques, avec un parcours différent toutefois.

Utilisez les deux rebords sur votre gauche pour atteindre les séries d'échelles et descendre finalement jusqu'à la perche horizontale de gauche, puis poursuivre le long des 3 suivantes, jusqu'au rebord du mur. Sur votre gauche, vous pourrez atteindre finalement le premier pan de mur coulissant et agir comme vous l'aviez fait, afin de verrouiller la serrure. Sautez en arrière sur l'obélisque ainsi émergé, puis montez jusqu'au dernier rebord pour revenir sur la petite plate-forme au-dessus de la serrure, derrière vous. Sautez sur votre gauche pour vous agripper au rebord du mur, puis effectuez le parcours avec les 4 perches, l'échelle, un rebord sur le mur adjacent, et atteignez le pan de mur coulissant. Ne vous occupez pas tout de suite de celui-ci, mais allez plutôt vers celui situé plus à droite pour le verrouiller en premier. Même principe, sautez vers l'obélisque pour qu'une fois arrivé en haut, vous reveniez sur la petite plate-forme au-dessus de la

serrure. Atteignez le rebord de gauche pour vous agripper au pan de mur coulissant.

Il reste un obélisque à émerger. Grâce à celui qui vient de se verrouiller, atteignez la longue plate-forme centrale pour aller à gauche, au bout, et trouver sur la droite un anneau au plafond. Lancez le grappin, agrippez-vous au rebord dans l'angle et sautez latéralement vers ce dernier pan de mur coulissant. Une fois les quatre obélisques émergés, suivez la séquence vous indiquant la position du levier, puis revenez sur la longue plate-forme au centre en passant par le dernier obélisque à avoir émergé. Allez au bout à gauche pour remonter par les échelles que vous atteignez à l'aide des perches, puis une fois à hauteur maximum, rejoignez l'entrée de la pièce grâce aux deux rebords, et descendez les escaliers à l'angle. Le levier est au bout de cette plate-forme. Actionnez-le donc. Il ne vous reste plus qu'à redescendre les échelles, vous jeter sur la gauche vers le coin de la porte, et franchir celle-ci pour trouver la deuxième clé d'Ankh après avoir vaincu la vilaine momie.

Un plongeon dans l'eau vous permettra de rejoindre le couloir dévoilé par l'ouverture de la grille, puis au bout de celui-ci, vous revoici dans la salle du sphinx.
Allez donc face à lui, abattez les deux centaures, puis positionnez la deuxième clé à droite de la porte. Vous pouvez maintenant franchir celle-ci. Face à vous, une boule de pierre. Faites-la descendre jusqu'au bout de ce couloir tournant, en tuant les quelques rats au passage, et en la laissant tomber finalement dans le bassin. Sur votre gauche, vous ramassez un kit de premiers secours et vous pouvez ensuite plonger dans l'eau.

Il vous faut rejoindre le levier qui se situe entre les 2 gigantesques statues, au centre au fond de l'eau. Une fois actionné, la quasi-totalité de l'eau va s'évacuer de la pièce, et vous pouvez maintenant rejoindre le pied droit de la statue gauche, pour commencer à monter sur une grande marche, deux rebords et une perche que vous atteignez à l'aide d'un saut arrière. Celle-ci vous permet d'atteindre un rebord sur la jambe gauche, que vous contournerez totalement à droite pour vous trouver sur le flanc gauche et ainsi continuer à longer en utilisant le grappin, afin d'attraper le rebord du mur adjacent et monter à l'échelle de pierre. Grimpez jusqu'à apercevoir un petit rebord sur le mur de gauche. Rejoignez-le donc, puis attrapez le long rebord du dessus, pour le longer totalement à gauche. Sautez ensuite latéralement dans la même direction pour vous agripper à un nouveau rebord et atteignez celui du dessus. Contournez-le totalement à gauche, puis posez le pied au sol pour aller finalement vous placer devant le mur, entre les deux bras de la statue.

Vous pouvez observer quatre boutons en forme d'insecte à tourner dans le sens indiqué par leur représentation au sol. Vous devez les faire pivoter en leur tirant dessus. Ainsi, faites en sorte que les deux pointes du bouton du haut à gauche soient dirigées vers la gauche, que celles du bouton bas/gauche pointent vers le haut, que celles du bas/droite soient tournées à droite, et enfin que les pointes du bouton situé en haut à droite soient dirigées vers le bas. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grille juste au-dessus, ce qui vous permettra d'aller actionner un levier. L'eau remonte alors d'un niveau, et il vous faut emprunter l'échelle qui se trouve juste à droite des quatre boutons, pour qu'une fois en haut vous sautiez latéralement vers le rebord de droite et que vous le contourniez sur la droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, puis sautez latéralement à droite pour atteindre le suivant, et un dernier que vous devrez longer jusqu'au mur. Sautez ensuite en arrière pour atteindre la perche horizontale, puis gagnez le rebord sur le côté droit de l'autre statue. Un saut latéral droit à partir de celui-ci vous fait atterrir sur un levier qui, sous l'effet de votre poids, abaissera la grille sous l'eau, entre les deux jambes de cette statue.

Lâchez tout pour vous retrouver dans l'eau et ainsi rejoindre cette ouverture à hauteur des tibias. Une fois remonté à la surface, vous trouvez derrière le muret, entre les deux genoux, un bloc de pierre à faire tomber dans l'eau. À votre tour de rejoindre le bassin, dans le but d'aller tirer à nouveau le levier du départ, afin de faire redescendre le niveau d'eau. Rejoignez cette deuxième statue pour aller retrouver le bloc entre les deux pieds. Poussez-le jusqu'au muret au-dessus duquel se trouve la grille. Revenez sur la première statue, puis faites le parcours qui vous permet d'atteindre la perche horizontale en hauteur située entre les deux édifices. Sautez ensuite sur le rebord du flanc droit de la deuxième statue, puis agrippez-vous une fois de plus au levier de droite, ce qui permettra à la grille de s'ouvrir à nouveau. Lâchez tout pour tomber dans l'eau, puis revenez au niveau du bloc de pierre qui vous aidera à rejoindre l'ouverture un peu plus en hauteur. Grimpez alors sur les deux rebords du fond, agrippez-vous au petit rebord un peu plus haut dans le coin droit, longez celui-ci à droite, puis sautez enfin latéralement dans la même direction afin de passer les deux marches et l'autre côté du muret, entre les genoux. Laissez-vous tomber une marche en dessous pour enfin atteindre le rebord de la cheville gauche, à contourner à droite jusqu'à sauter et vous agripper au levier du mur qui s'abaissera également sous l'effet de votre poids.

Une grille s'abaisse alors au-dessus de l'épaule gauche. Rejoignez donc la première statue pour monter comme d'habitude à partir du pied droit, et effectuez le parcours de sorte à aller dans l'alcôve de la première grille, afin de tirer le levier qui remontera le niveau d'eau. Reprenez ensuite le parcours qui vous mènera jusqu'à la perche horizontale, puis au premier rebord du flanc droit de la deuxième statue. Sautez latéralement vers le levier pour abaisser à nouveau la grille et dépêchez-vous de rejoindre l'ouverture sous l'eau pour observer et mémoriser le positionnement de chacun des quatre boutons en forme d'insecte.
Remontez à la surface pour vous retrouver entre les deux bras, puis tournez-vous vers le torse de la statue. Tirez sur les boutons de telle manière que celui du haut/droite ait les pointes vers la gauche, que le bouton bas/droite soit dirigé vers le bas, que le bas/gauche pointe vers la droite, et enfin que le bouton du haut à gauche ait ses pointes orientées en haut.

La grille s'ouvre et vous n'avez plus qu'à rejoindre l'alcôve pour tirer le levier. L'eau augmente encore d'un niveau, et il vous faut maintenant nager jusqu'à l'alcôve du levier située entre les bras de la première statue, afin de repérer une sortie maintenant accessible en hauteur. Dans ces pièces, sautez à droite pour atteindre le scarabée, puis un premier rebord, deux perches derrière vous, ainsi qu'un autre rebord. Longez à gauche, levez-vous, puis agrippez-vous au rebord de droite pour ensuite monter jusqu'au dernier rebord et vous retrouver bientôt au-dessus de la tête de la première statue. Dirigez-vous vers la deuxième, en sautant sur le levier situé entre les deux et qui s'abaissera sous l'effet de votre poids. Le niveau d'eau augmente encore, ce qui vous permet de nager pour enfin traverser le passage dont vous avez ouvert l'accès précédemment, au-dessus de l'épaule gauche de la deuxième statue. Vous trouvez ainsi la **relique** : Idole (Horus).

Ressortez de cette alcôve pour rejoindre une plate-forme maintenant accessible en hauteur, entre les deux statues. Traversez donc ce large couloir pour aboutir dans une nouvelle salle où vous serez attaqué par deux centaures accompagnés de deux momies. Une fois le combat terminé, replacez-vous dos à l'entrée pour entamer un parcours en débutant par le premier pilier rouge de droite. Ses rebords vous permettent d'atteindre le deuxième pilier rouge du même côté, puis à partir de celui-ci, vous pouvez vous jeter directement vers le quatrième pilier rouge de la colonne de gauche, en diagonale donc, en utilisant le grappin sur l'anneau au centre du plafond. Sautez ensuite vers le cinquième pilier rouge, puis arrivé à une certaine hauteur, vous pourrez effectuer un saut arrière vers le pilier gris qui se trouve juste à sa gauche. À partir de ce dernier, vous pouvez rentrer dans l'alcôve qui contient un **artefact**.

Revenez ensuite sur le plus haut rebord de ce cinquième pilier rouge, puis après l'avoir longé à droite, sautez en direction de la plate-forme où vous pourrez encastrer le Scion de Qualopec à son emplacement. Une première partie de la grille s'ouvre alors. Retournez ensuite au niveau du premier pilier rouge de la colonne de droite (lorsque vous êtes dos à l'entrée), puis une fois sur le deuxième, atteignez les rebords du pilier gris d'à côté. Après avoir longé à droite le deuxième rebord, vous pourrez courir contre la paroi en jetant le grappin sur l'anneau que vous apercevez au mur. Balancez-vous suffisamment pour atteindre directement le plus haut rebord du quatrième pilier gris, à l'aide d'un saut arrière. Longez-le à droite et jetez-vous enfin sur le dernier pilier. Grimpez jusqu'en haut de celui-ci, de sorte à vous lancer sur le pilier rouge à côté. Grâce à celui-ci, vous atteindrez la plate-forme sur laquelle vous pourrez poser le Scion de Tihocan. La deuxième partie de la grille se rétracte, et vous n'avez plus qu'à passer la porte. Suivez la séquence, puis soyez vigilant car vous devrez appuyer rapidement sur les touches indiquées à l'écran et ce à trois reprises (normalement, il s'agit des boutons triangle, croix, puis rond). Suivez alors la suite de la cinématique.

L'île perdue

1ère partie - Les mines de Natla (4 artefacts, 1 relique)

Nagez en passant à droite du canot, pour rejoindre le tunnel qui se trouve derrière la cascade de droite. Progressez jusqu'au bout pour atteindre finalement une perche horizontale ainsi que deux rebords en face qui vous permettront d'atteindre deux caisses suspendues sur votre gauche. Lorsque vous vous trouvez sur la deuxième, regardez la corde qui pend sur votre gauche, puis attrapez-la (notez que vous pouvez aussi sauter sur la plus haute caisse de droite pour récupérer une trousse de soins). Balancez-vous pour atteindre le rebord qui se trouve à gauche de la cascade, puis contournez le coin de celui-ci vers la droite pour finalement atteindre la plate-forme opposée à l'aide d'un saut arrière.

Poursuivez dans ce tunnel sinueux pour finalement atteindre une exploitation. Avant toute chose, il vous faut retrouver

trois fusibles. Placez-vous alors devant la fenêtre de la salle de contrôle, puis suivez les rails qui vont vers la droite. Évitez de vous faire toucher par les rats, puisque vous n'avez plus d'armes. Le fusible rouge se trouve sur le wagonnet. Rebroussez alors chemin en suivant les rails, et vous trouverez bientôt à gauche les marches qui vous permettront de rejoindre la salle de contrôle. Placez le fusible rouge dans son emplacement, tout à gauche du panneau de contrôle, puis appuyez sur le bouton vert. Un container va alors se déplacer au-dessus de la cabane.

Allez en direction de cette cabane, que vous pouvez observer par la fenêtre, et vous trouverez à gauche de celle-ci une caisse à tirer légèrement de sorte à ce qu'elle vous permette de monter sur le toit. Placez-vous à droite du container, pour observer deux poteaux métalliques sur lesquels sauter, puis à partir du deuxième, jetez-vous vers le rebord d'en face. Sautez ensuite latéralement sur la gauche pour atteindre un nouveau rebord, puis agrippez-vous à celui du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour vous retrouver sur une barre horizontale, jetez-vous en direction de la pente pour y glisser un court instant, puis atteignez la plate-forme d'en face sur laquelle vous trouverez le premier **artefact**.

Retournez maintenant sur le toit de la cabane, puis contournez le container pour vous retrouver face à un étroit couloir qu'il vous faut emprunter. Évitez le précipice, puis continuez vers l'avant pour qu'au bout de celui-ci vous vous retrouviez sur un tapis roulant inactif, où se trouve une nouvelle caisse à déplacer. Poussez-la droit devant pour qu'elle tombe, sautez en avant vers l'autre bout de ce tapis roulant, puis une fois au bout, sautez par-dessus les rails pour atteindre le rebord de droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, longez à gauche puis sautez latéralement dans la même direction pour vous retrouver sur un petit bout de tapis roulant. À droite, prenez appui sur la pente pour atteindre une nouvelle partie de tapis, puis une fois au bout, sautez à nouveau sur un tapis à droite. Celui-ci vous mène finalement jusqu'au fusible vert qui se trouve sur une plate-forme, quelques mètres en dessous.

Pour retourner à la salle de contrôle, votre seul moyen est de passer par la gauche, en sautant puis en lançant le grappin sur l'anneau qui se trouve en hauteur sur le mur qui vous fait face. Rajoutez de la longueur de corde, puis balancez-vous de telle manière à atteindre le rebord incrusté dans la roche, sur le mur opposé. Sautez ensuite latéralement vers la droite, pour atteindre la plate-forme sur laquelle se trouve une échelle. En haut de celle-ci, sautez vers la gauche pour atteindre un rebord derrière le grillage. Laissez-vous tomber au sol, et suivez les rails pour bientôt retrouver sur la gauche les escaliers menant à la salle de contrôle. Placez-vous alors au niveau du panneau de contrôle central, et insérez-y le fusible vert. Appuyez alors sur le bouton de droite pour que le container change de position.

Ressortez de la salle de contrôle, puis au bas des escaliers, allez légèrement à droite pour sauter sur une caisse recouverte par une bâche. Rejoignez alors la caisse du dessus, où vous trouverez une trousse de soins. Sautez ensuite sur le container que vous avez déplacé à partir de la salle de contrôle, longez-le à gauche en passant le coin, puis sautez en arrière pour vous retrouver sur une partie de tapis roulant. Au bout de celui-ci, entrez dans le tunnel sur la gauche, puis à la première intersection, tournez à droite. Descendez l'échelle qui se trouve au bout, puis une deuxième, et une fois arrivé à la sortie, lancez-vous en avant pour vous agripper à un rebord du mur d'en face. Lâchez-vous ensuite sur celui du bas, longez-le un peu sur la gauche, puis lâchez-le également afin de tomber sur une petite pente et vous retrouver au sol.
Vous trouverez quelques mètres plus loin le fusible bleu.

Il est temps de rejoindre la salle de contrôle, donc montez sur le gros générateur qui vous fait face, puis regardez à droite une première colonne métallique qui crache de la vapeur. Rejoignez-la pour atteindre la suivante tout en évitant les jets de vapeur. À partir de la deuxième, faites un saut en arrière pour atteindre le dessus de la première colonne. Regardez maintenant sur votre gauche pour remarquer une colonne tournante. Sautez en direction de celle-ci, de sorte à vous accrocher au panneau. Lorsque vous êtes à une distance vous permettant d'atteindre le premier des deux containers, sautez dans sa direction pour vous y agripper. Longez-le rapidement à droite, rejoignez le deuxième, puis une fois à l'extrémité droite de celui-ci, jetez-vous en arrière vers un nouveau rebord. Contournez le coin à droite, puis effectuez un nouveau saut arrière pour rejoindre une nouvelle grande colonne projetant de la vapeur. Grimpez alors jusqu'en haut de celle-ci, pour finalement atteindre le rebord supérieur du gros conduit d'air qui se trouve derrière vous. Longez-le sur la gauche en contournant le coin, puis vous vous trouverez dos à un rebord à rejoindre, ainsi que deux autres plus haut. Tournez-vous et sautez un peu plus bas en avant vers celui qui vous permettra d'atteindre une alcôve.

Rejoignez alors l'échelle qui se trouve juste en face, montez celle-ci puis courez vers la deuxième. Une fois arrivé au sommet, avancez puis tournez à gauche au croisement. En ressortant de ce tunnel, sautez sur la partie de tapis roulant,

puis rejoignez le sol pour bientôt apercevoir les marches menant à la salle de contrôle qui sera sur votre droite. Une fois de retour dans celle-ci, insérez donc le fusible bleu au niveau du premier panneau de contrôle, puis retournez appuyer sur les boutons des fusibles vert et rouge, de sorte que le container se retrouve juste au-dessus du toit de la cabane. Appuyez ensuite sur le bouton à droite du fusible bleu. La grue va alors lâcher le container sur le toit de la cabane, ce qui va provoquer un effondrement de celui-ci. Rejoignez donc le haut de la cabane à l'aide de la caisse métallique, comme précédemment, puis vous pourrez vous laisser descendre à l'intérieur de celle-ci. Vous trouverez alors dans le coin droit vos doubles pistolets. Vous pouvez maintenant sortir de la cabane en tirant sur les vitres, puis rendez-vous dans le couloir situé à gauche lorsque vous sortirez par la fenêtre. Vous vous retrouvez ainsi au niveau de la cascade, et il vous faut tirer sur le point d'attache du bateau en étant monté à bord au préalable. Il va commencer à se déplacer en arrière, et il vous faudra sauter sur le rebord du coin, juste au-dessus du moteur du bateau. Atteignez ensuite le rebord de droite, puis un suivant un peu plus haut, et effectuez un saut arrière en direction du rebord du mur opposé. Longez-le sur la droite, contournez le coin, puis arrivé à l'extrémité droite, atteignez le prochain rebord. Une fois à l'extrémité de celui-ci, lâchez-vous pour trouver dans cette alcôve un **artefact** entre les caisses.

Plongez maintenant dans l'eau pour reprendre le couloir situé derrière la cascade. Lorsque vous vous retrouverez au niveau de la barre horizontale et des deux caisses suspendues, tirez sur la corde de la caisse la plus à droite afin qu'elle se fracasse sur le sol, libérant ainsi la dernière relique à trouver. Laissez-vous tomber pour aller donc récupérer la **relique** : Calice du tourment. Nagez maintenant vers la cascade, pour vous retrouver derrière et suivre à nouveau le couloir qui vous mènera à la barre horizontale. Utilisez les deux rebords du mur de droite pour finalement attraper les cordes qui vous permettront de rejoindre le rebord en hauteur dans le coin gauche et ainsi rejoindre le dépôt. Retournez alors l'endroit où vous aviez trouvé le fusible vert sur le wagonnet, puis détruisez les vitres de la salle du fond en hauteur, en leur tirant dessus. Montez alors sur la foreuse qui se trouve à côté du wagonnet, puis lancez-vous vers le rebord de cette pièce en hauteur. Allez ensuite actionner le bouton dans le coin gauche du panneau de contrôle, puis la foreuse se déplacera. Redescendez pour la mettre en marche, en actionnant le bouton situé derrière, puis suivez la cinématique.

Une séquence vous indiquant une série de boutons à entrer rapidement va bientôt se déclencher (vous devriez appuyer normalement 3 fois sur R1), puis après avoir réussi, vous récupèrerez le fusible bleu. Vous allez avoir ensuite le fusil à pompe près du cadavre de Larson, puis vous devez retourner dans la salle de contrôle afin de replacer le fusible bleu et d'appuyer sur le bouton de droite.
Ceci a pour effet de déplacer le container. Retournez allumer la foreuse, puis restez dessus le long de son parcours pour la voir détruire la barricade.

Vous pouvez maintenant accéder à la caverne de lave. Redoublez désormais de vigilance lors des différents parcours à accomplir, car le faux pas ne pardonnera pas. Allez donc au bout de la ligne de chemin de fer, pour sauter au sommet d'un pilier rocheux en bas à gauche, puis tournez-vous à 180°, afin d'observer une petite plate-forme qui se trouve quelques mètres en dessous de la ligne de chemin de fer. Vous remarquez plus à droite la pointe d'une poutre qui dépasse de la lave. Sautez dans sa direction, rétablissez-vous rapidement en appuyant sur triangle, puis atteignez enfin cette plate-forme sur laquelle vous pourrez récupérer les pistolets de calibre 50. Revenez maintenant sur la petite poutre, puis sautez en direction d'un rebord du pilier rocheux, pour contourner le coin par la droite, et effectuez un saut en arrière afin de vous agripper à la grande poutre verticale. En face de celle-ci, vous apercevez une pente, mais décalez-vous plutôt sur la droite afin de sauter sur la pointe d'une autre poutre un peu plus basse. Sautez ensuite vers le rebord de la grande colonne qui vous fait face, contournez-la par la gauche, puis rejoignez le rebord du dessus. Sautez maintenant en arrière pour atterrir sur la colonne plus basse derrière vous.

À partir d'ici, repérez l'anneau en hauteur et sautez dans sa direction en lançant le grappin, pour finalement atterrir sur une pente et vous laisser glisser quelque peu, de manière à atteindre une barre horizontale. Celle-ci va alors se décaler sur la gauche à 90°, puis vous devrez vous tourner dans l'autre sens et prendre votre élan pour atteindre la petite plate-forme rocheuse qui émerge de la lave un peu plus loin. Vous pourrez ramasser ainsi un **artefact**.

Poursuivez ensuite sur la première poutre verticale de droite, rejoignez la deuxième, puis à partir de celle-ci, sautez à nouveau sur la pente pour rattraper une nouvelle fois la perche horizontale. Une fois que celle-ci s'est décalée à 90°, sautez sur une seconde pente, puis glissez le long de celle-ci pour atteindre un premier rebord en face, ainsi qu'un deuxième plus haut. Contournez le coin par la droite, puis sautez une fois de plus en hauteur pour atteindre le sommet de cette colonne. Regardez maintenant derrière vous pour apercevoir un objet de l'autre côté de la pièce ainsi qu'un

anneau situé à mi-distance au plafond. Lancez-vous dans cette direction en utilisant le grappin, et vous atteignez finalement cette petite plate-forme. Vous ramassez alors une trousse de soins ainsi que des munitions.

Accrochez-vous à nouveau à l'anneau que vous venez d'utiliser avec votre grappin, pour vous balancer en direction de l'autre côté de la voie de chemin de fer. Jetez-vous alors à cet endroit, puis poursuivez le long du couloir. Prenez appui sur la pierre en pente qui se situe sur votre droite et atteignez ainsi le rebord d'un rocher plus en hauteur. Montez alors sur un second rocher, puis un troisième, et regardez sur votre droite. Il vous faut sauter sur une autre pierre plate et atteindre la seconde au-dessus, pour finalement effectuer un long saut vers la pente droite de ce gros rocher. Prenez-y juste appui, afin d'atteindre finalement le bord d'en face et déclencher une cinématique. Durant cette séquence, différents boutons seront à presser au bon moment (normalement il s'agira de rond, R1, puis croix).

Suite au combat, vous pourrez ramasser les mini mitraillettes près de celui qui vous a sauvé la vie. Partez ensuite pousser la caisse métallique de gauche, légèrement au fond à droite, afin d'atteindre le dessus d'un premier rocher. Atteignez un rebord en face, puis continuez à monter, pour finalement vous retrouver agrippé à un nouveau rebord qu'il vous faut contourner par la droite entièrement. Sautez ensuite sur un rocher, puis un autre rebord un peu plus haut sur votre gauche et atteignez enfin le sommet de ce rocher qui contient une alcôve faisant face à la pyramide, juste au-dessous. Atteignez-la pour récupérer à l'intérieur des munitions ainsi qu'une trousse de soins. Retournez ensuite au-dessus de celle-ci, là où vous vous trouviez. Sautez maintenant en direction d'une première pointe qui dépasse de la pyramide. À partir de là, il vous faudra effectuer un parcours de pointe en pointe pour rejoindre le côté droit de cette grande pente, où vous pourrez apercevoir un artefact en hauteur. Attention toutefois, car certaines pointes vont se rétracter assez rapidement, mais il est nécessaire d'atterrir dessus car elles permettront d'ouvrir la porte au centre (vous reconnaissez ces épines à leur base qui est différente).
À partir de la dernière pointe de droite, sautez en direction du rebord du rocher au sommet duquel se trouve l'artefact, en le contournant totalement par la droite, puis en effectuant un saut latéral droit. Vous pouvez maintenant atteindre le sommet et récupérer l'**artefact**.

Redescendez tout en bas de la pyramide, pour repartir par la gauche, en recommençant le parcours par la caisse que vous aviez déplacée précédemment. À partir du rocher dans lequel se trouve l'alcôve, sautez à nouveau sur la première pointe de la pyramide. Il vous faut maintenant effectuer un parcours de pointe en pointe, en ayant pris soin d'avoir sauté sur les 6 épines rétractables pour finalement atteindre l'alcôve ainsi ouverte, qui se situe plus haut au centre de la pente, entre les coulées de lave. Tirez ensuite le levier pour déclencher l'ouverture de la pyramide.

2ème partie - La grande pyramide (1 artefact, 1 relique)

Passez donc la porte qui vient de s'ouvrir pour progresser le long de ce gigantesque couloir en ramassant munitions et autres objets de soins, puis en allant toujours tout droit jusqu'à déclencher une petite cinématique. Vous serez ensuite attaqué par une de ces chauves-souris cracheuses de feu et deux chats non momifiés. Occupez-vous en, puis regagnez l'entrée de cette pièce au fond, pour trouver une sortie sur la droite en empruntant l'échelle qui s'y trouve. Le fait de monter en haut de celle-ci vous permet d'atteindre les hauteurs de cette immense pièce, où vous serez à nouveau attaqué par d'autres chauves-souris géantes. Rejoignez ensuite le passage tout au fond à droite. Au bout de ce nouveau couloir qui descend, ramassez munitions et objets de soins, pour vous tourner vers la droite et tirer plusieurs fois sur le bouton au centre du mur, afin que tous les symboles autour de celui-ci soient éclairés.

À partir de cet instant, le temps est compté, car le fait d'avoir tiré sur cet interrupteur a permis à un anneau et une plate-forme d'apparaître quelques instants. Vous devrez atteindre cette dernière avant que les symboles ne se soient éteints. Occupez-vous de la chauve-souris géante, puis tirez à nouveau plusieurs fois sur l'interrupteur, pour faire ressortir l'anneau. Sautez ensuite vers le rebord du pilier qui fait l'angle sur la droite, puis servez-vous de cet anneau temporairement apparu, en y lançant votre grappin pour atteindre le rebord du pilier opposé. Attrapez le rebord du dessus, contournez-le à gauche pour effectuer un saut arrière vous permettant d'atteindre la plate-forme, puis tirez sur ce nouvel interrupteur contre le mur adjacent afin d'allumer tous les symboles. Comme précédemment, occupez-vous d'abord de la grosse chauve-souris, rallumez à nouveau tous les symboles de l'interrupteur, puis, le plus rapidement possible, sautez en direction du rebord du pilier du coin droit. Atteignez ensuite le rebord du haut pour le longer complètement sur la gauche et effectuez un saut arrière en lançant votre grappin. Au bout de votre balancement vous pourrez vous agripper au rebord du pilier opposé, puis gagner celui du dessus pour le longer à gauche et atteindre un troisième rebord encore plus haut. Sautez ensuite en arrière sur la plate-forme.

Placez-vous maintenant au bout à gauche de cette plate-forme pour tirer sur l'interrupteur qui se trouve un peu plus au fond à gauche. Occupez-vous tout d'abord des deux chauves-souris après avoir évité leurs boules de feu, puis tirez à nouveau sur l'interrupteur pour être sûr d'avoir un maximum de temps. Sautez maintenant sur la droite en direction de la petite pente, et prenez appui pour atteindre une première perche, puis une deuxième. Tournez-vous et rejoignez le rebord du pilier un peu plus haut, pour ensuite le longer à gauche et sauter en arrière vers une nouvelle perche horizontale. À partir de celle-ci, sautez en direction de l'interrupteur au-dessus duquel est apparu un anneau, en lançant bien sûr votre grappin. Au bout du balancement, vous glisserez sur une pente dans le coin et devrez sauter à nouveau en lançant votre grappin sur un second anneau. Celui-ci vous permet de courir contre la paroi, et d'atteindre à l'autre bout un rebord du pilier du coin. Montez vite sur le rebord supérieur, puis longez-le à gauche entièrement. Sautez en arrière pour atteindre enfin la plate-forme. Ouf !

Continuons... Au bout de la plate-forme, tirez comme d'habitude pour allumer tous les symboles de l'interrupteur. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis réactivez à nouveau tous les symboles. Sautez maintenant en direction de la pente du coin, afin d'atteindre une première perche horizontale, puis une petite plate-forme et une seconde perche.
En vous jetant de celle-ci, vous atterrissez sur un des rebords du pilier du coin, et il vous faut gagner celui du dessus pour le contourner entièrement à gauche. Vous pouvez sauter en arrière pour atteindre la nouvelle plate-forme. Vous voici en face du dernier interrupteur. Tirez donc dessus pour activer tous les symboles, éliminez les deux ennemis, puis tirez à nouveau dans l'interrupteur. Atteignez la petite pente du coin pour vous jeter ensuite vers un premier anneau et ainsi utiliser le grappin. Courez le long de la paroi, puis arrivé au point culminant, sautez à nouveau sur une petite pente pour vous jeter une fois de plus en avant et utiliser le grappin sur un deuxième anneau. Ceci vous permet de courir contre la paroi, et arrivé à l'autre bout, lancez-vous vers le rebord du pilier du coin. Gagnez comme d'habitude le rebord du dessus, puis longez-le à gauche. Vous pouvez enfin atteindre la sortie de cette salle en vous agrippant à cette dernière plate-forme grâce à un saut arrière. Ramassez donc munitions et objets de soins, puis avant de quitter la pièce en franchissant le passage de droite, sautez vers le rebord du pilier droit devant vous, dans le coin de la pièce, pour le longer à gauche et atteindre l'alcôve dans laquelle se trouve un **artefact**. Revenez maintenant sur la plate-forme pour sortir par le passage de gauche, mais faites attention car vous serez attaqué par une chauve-souris géante.

Poursuivez le long de ce couloir piégé, en évitant de vous faire ratatiner par ces parois à piques et ces boules de feu, puis au bout du couloir, allez tout droit et laissez-vous glisser le long de la pente. Vous êtes alors attaqué par trois chats momifiés, lorsque vous en serez venu à bout, vous devrez faire face à votre sosie. Celui-ci, dépourvu de peau, copiera tous vos mouvements, et vous ne pourrez l'atteindre, car la roue au centre de la pièce vous en empêche. Ne l'attaquez pas, et celui-ci ne se montrera pas dangereux, mais vous devez vous en débarrasser. Dans l'immédiat, approchez-vous de la roue et tournez-la. Ceci a pour effet de faire apparaître deux petites plates-formes sous les échelles, de chaque côté de la pièce. Rejoignez une des deux échelles à l'aide de la plate-forme, puis en haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite. Jetez-vous ensuite en arrière pour atteindre la trappe circulaire. Courez maintenant le long de cette plate-forme étroite, jusqu'à la grande porte, et vous devrez combattre à nouveau une de ces chauves-souris. Tirez ensuite le levier qui doit se trouver à gauche de la porte (si ce n'est pas le cas et qu'il se trouve face à vous, cela signifie que vous vous êtes trompé de côté, et qu'il faut donc redescendre au centre pour tourner la roue et prendre l'autre échelle) et ceci va ouvrir la trappe circulaire qui renfermait de la lave. Cette trappe ne va rester ouverte que quelques secondes, donc redescendez rapidement au sol, tournez la roue au centre, puis gagnez cette fois l'autre échelle. En haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite, puis lâchez-le rapidement avant de vous faire toucher par les flammes, à l'aide d'un saut arrière qui vous fera atterrir sur la trappe circulaire fermée. Si vous avez été assez rapide, vous enverrez rôtir votre sosie dans la lave.

Allez ramasser munitions et objets de soins sur cette plate-forme, puis occupez-vous de la chauve-souris. Tirez ensuite le levier qui vous fait face, afin d'ouvrir la porte qui se trouve au bout de l'autre plate-forme étroite. Descendez donc au sol pour tourner la roue au centre, puis empruntez l'échelle qui vous permettra de passer cette porte, au bout de la plate-forme. Traversez ce couloir sinueux, pour finalement atteindre une salle qu'il vous faudra contourner par la gauche en évitant les pièges, ceci dans le but de tirer le levier qui actionnera l'avancée d'une plate-forme. Occupez-vous ensuite de la chauve-souris, puis rejoignez le côté droit de la pièce, pour rapidement sauter sur les cylindres pendant le court instant où ces derniers sont sortis, afin d'atteindre la petite alcôve d'en face (vous pouvez sauter vers celle-ci en vous élançant dès le deuxième cylindre). Actionnez alors le levier, ce qui déclenchera l'ouverture de la grande porte. Débarrassez-vous de la chauve-souris, puis rejoignez la passerelle au centre et avancez enfin vers la porte. Tirez dans le rocher du plafond qui se trouve juste derrière la porte, ceci dans le but de créer une ouverture dans le sol.

Laissez-vous alors glisser le long de la pente, pour ensuite sauter et utiliser le grappin. Balancez-vous de telle manière à atteindre le trou qui vous fait face. Courez à travers le tunnel et montez à l'échelle au bout de celui-ci, pour récupérer la **relique** : Torque de l'amertume.
Passez ensuite par la fenêtre du mur de gauche pour finalement revenir au bout de la passerelle, et traversez la porte en sautant par-dessus le trou que vous aviez créé en tirant dans le plafond.

3ème partie - Le combat final (4 artefacts, 0 relique)

Suite à la séquence, il vous faudra affronter un monstre gigantesque dépourvu de jambes. Évitez ses attaques en esquivant un maximum, et tâchez de rester sur la plate-forme. La première chose à faire ici est de lui tirer dessus, avec une arme puissante et en visant la tête si possible, jusqu'à faire augmenter au maximum sa barre de férocité. Effectuez ensuite un tir convergent, puis lorsqu'il sera à la limite de tomber dans la lave, tirez autant que vous le pouvez sur sa main qui lui permet de rester agrippé à la plate-forme. Lorsqu'il remontera sur celle-ci, essayez de détruire sa main gauche, afin qu'il ait plus de mal pour remonter la prochaine fois qu'il se retrouvera agrippé à la plate-forme. Tirez-lui dans la tête pour à nouveau augmenter sa barre de férocité, jusqu'à pouvoir effectuer un nouveau tir convergent et l'obliger à s'agripper une fois de plus à la plate-forme. Répétez l'opération jusqu'à faire définitivement tomber ce monstre au fond de la lave.

Avant de franchir la porte qui vient de s'ouvrir devant vous, allez ramasser les différents objets sur les côtés de l'arène. Passez ensuite cette porte pour sauter sur une première plate-forme, puis une deuxième, et sautez droit devant sur le sommet pointu d'une première colonne. Atteignez la deuxième, puis rejoignez la plate-forme d'en face avant de vous occuper d'une chauve-souris géante. Actionnez ensuite le levier de droite, ce qui va permettre à la prochaine plate-forme de s'avancer vers vous. Progressez ensuite dans le tunnel de droite pour apercevoir à la sortie de celui-ci une alcôve en hauteur dans laquelle se trouve un artefact que vous ne pouvez atteindre pour le moment, puis combattez finalement un centaure. Une fois l'affrontement terminé, allez ramasser les objets sur la gauche, puis actionnez le levier qui se trouve au fond de la pièce à droite.

Débarrassez vous de la chauve-souris, puis passez par la porte qui s'est ouverte. Exterminez vos deux ennemis, puis plongez dans le bassin pour repérer contre le mur un levier à actionner. Ceci va permettre à une petite plate-forme de sortir du mur, à droite de l'entrée. Montez donc sur celle-ci, occupez-vous du monstre, puis sautez en direction de l'alcôve dans laquelle vous récupérerez une trousse de soins. Grimpez ensuite au niveau de la cage qui vous fait face, poussez celle-ci droit devant vous pour la faire chuter, regardez maintenant derrière vous et vous trouverez l'**artefact**.

Revenez ensuite dans la salle précédente, puis allez placer la cage au bas du pilier rocheux qui se trouve à gauche de la porte fermée. Montez donc au sommet de ce pilier, puis après vous être débarrassé de votre ennemi, tirez le levier qui se trouve au-dessus de la porte afin d'ouvrir celle-ci. Amenez ensuite la cage avec vous au bas de l'alcôve trop haute que vous aviez aperçue tout à l'heure, et qui contenait un artefact. En montant sur la cage, vous pouvez finalement atteindre l'alcôve et donc récupérer un **artefact**.

Ramenez ensuite la cage avec vous pour sauter à nouveau au sommet de ce pilier rocheux, et empruntez les rebords qui se trouvent sur le mur de droite de la pièce. Sautez latéralement vers la gauche jusqu'à atteindre le troisième rebord, puis à partir de celui-ci, sautez en direction d'un petit rebord arrondi qui fait l'angle de la pièce. Longez-le complètement à gauche, puis sautez en arrière en lançant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre un rebord sur le mur opposé, que vous longerez à gauche afin de pouvoir atteindre l'alcôve située au-dessus. Vous ramassez des munitions, puis devez poursuivre dans le couloir de derrière. Laissez-vous finalement tomber dans ce coin de la pièce du bassin, inaccessible autrement, et au niveau duquel vous trouverez un énorme levier sur lequel vous agripper. Celui-ci s'abaissera sous l'effet de votre poids, dévoilant ainsi un bouton sur lequel tirer. Ceci ouvre alors une trappe dans l'eau. Passez maintenant derrière les rochers de ce coin, pour fouler le sol de la pièce et courir vers le prochain levier qui se trouve sur le mur opposé, en passant à droite du bassin. Sautez en avant pour vous agripper dessus et répétez la même opération, en revenant vite au sol à l'aide d'un saut arrière et en tirant sur le bouton dévoilé. Ceci a pour effet d'ouvrir une seconde trappe dans l'eau. Une chauve-souris sera à éliminer lorsque vous vous dirigerez vers le troisième levier qui se trouve, lui, à gauche de la porte d'entrée.
Une fois le levier abaissé, tirez vite sur le bouton, et la dernière trappe s'ouvrira au fond de l'eau.

Plongez maintenant dans le bassin, traversez le tunnel sous-marin que vous venez d'ouvrir, puis une fois arrivé à la

surface, continuez tout droit dans ce couloir pour atteindre une salle submergée par la lave. Passez donc par les deux plates-formes de droite, sautez sur celle de gauche à l'angle, puis arrivé au bout de cette plate-forme, sautez en direction de l'échelle, un peu plus loin sur le mur de droite. En haut de celle-ci, sautez à gauche sur un premier rebord. Évitez les flammes et gagnez un deuxième rebord en hauteur, puis un troisième, pour finalement effectuer un saut latéral gauche vers un rebord contre le pilier droit de l'arche. Sautez ensuite sur le rebord du pilier gauche, puis laissez-vous descendre sur une petite partie plate un peu plus bas pour récupérer un kit de premiers secours. Laissez-vous enfin tomber vers un rebord un peu plus bas. À partir de celui-ci, sautez en arrière pour atteindre un rebord plus bas sur le mur opposé, puis lâchez tout, afin de vous agripper à un dernier rebord, dont vous contournerez le coin par la gauche, et que vous lâcherez finalement pour atteindre une petite plate-forme sur la lave. Sautez donc sur la deuxième, puis la troisième un peu plus à droite, et observez la petite quatrième située encore plus à droite, derrière une coulée de lave. Vous entrez ainsi dans une étroite alcôve dans laquelle vous trouverez un nouvel **artefact**.

Revenez maintenant au niveau de l'avant-dernière de ces 4 plates-formes que vous venez de traverser, pour sauter tout droit en direction d'un rebord du pilier droit de l'arche. Un deuxième, plus haut, sera à contourner entièrement par la gauche, ce qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une première colonne pointue, puis une deuxième, en évitant toutefois de vous faire rôtir. Sautez donc rapidement vers la barre horizontale qui suit, et jetez-vous sur la plate-forme ronde un peu plus loin à la surface de la lave. Continuez de progresser, pour tourner à gauche et atteindre au bout une échelle. En haut de celle-ci, faites un demi-tour sur place pour vous lancer en avant, dans la direction de l'anneau au plafond. Lancez donc votre grappin, puis au bout du balancement, atterrissez sur la plate-forme en hauteur. Poursuivez en longeant le mur gauche, pour sauter sur une autre plate-forme plate et arrondie qui dépasse du mur. Regardez maintenant en bas à droite l'alcôve qui contient l'artefact. Sautez donc dans sa direction, et vous ramasserez le dernier **artefact**. Revenez enfin sur la plate-forme d'où vous avez sauté, réutilisez le grappin pour vous retrouver en haut de l'échelle, puis empruntez le passage de droite.

Après la petite séquence, le combat final contre Natla va débuter. Celle-ci vous attaque en plongeant au sol et en lançant des boules de feu dévastatrices. N'arrêtez pas de bouger, baissez-vous pour esquiver ses plongeons, puis sautez de côté pour éviter les explosions des boules de feu. Vous trouverez des munitions au niveau du pilier gauche de la salle. Il faut dans un premier temps concentrer vos attaques sur les ailes de Natla, jusqu'à abaisser sa barre de vie suffisamment pour qu'elle chute et ainsi pouvoir passer à la deuxième partie du combat. Elle va se relever et vous saisir par le cou pour ensuite vous rejeter au sol. À partir de maintenant, les boules de feu se font plus fréquentes, et il vous faut tirer un maximum sur Natla pour augmenter sa barre de férocité. Lorsqu'elle chargera vers vous, vous devrez réussir un tir convergent en effectuant une pirouette vers l'avant pour viser le dos, et ce plusieurs fois de suite. Lorsqu'elle sera étourdie, tirez un maximum dans son dos. Lorsque vous aurez fait descendre sa barre d'énergie à zéro, vous devrez effectuer une série de boutons qui apparaîtront brièvement à l'écran. Ainsi, vous devriez appuyer sur croix, rond, rond, R1, puis carré. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence finale.

GALERIE

Vous débloquerez de nouveaux artworks lorsque vous atteindrez le score de 25%, 33%, 67% ou 100% de reliques et d'artefacts collectés dans la plupart des niveaux. Les derniers s'obtiennent en terminant le jeu.

STYLE UNITS

Ce niveau bonus se débloquera lorsque vous aurez trouvé la totalité des reliques du jeu.

FICHES DES PERSONNAGES

Lara Croft	Trouver 05 artefacts
Larson	Trouver 09 artefacts
Kid	Trouver 14 artefacts
Kold	Trouver 18 artefacts
Pierre	Trouver 23 artefacts
Winston	Trouver 27 artefacts
Richard Croft	Trouver 32 artefacts
Doppelganger	Trouver 36 artefacts
Natla	Trouver 41 artefacts

TOUTES LES MUSIQUES

Voici comment obtenir toutes les pistes audio des niveaux suivants.

Egypte

Terminer le Temple de Khamoon, l'Obélisque de Khamoon et le Sanctuaire de Scion.

Grèce

Terminer le niveau St.Francis Folly, le Coliseum, le Palais de Midas et la Tombe de Tihocan.

Ile perdue

Terminer les Mines de Natla, la Grande Pyramide et la bataille finale.

Pérou

Terminer Mountain Caves, Vilcabamba, la Vallée Perdue et la Tombe de Qualopec.

Manoir Croft

Terminer le niveau du manoir Croft.

TIME TRIAL

Choisissez la difficulté Time Trial avant de commencer les niveaux.

Golden Shotgun + Silver Mini SMG

Réussir les 3 Time Trial de l'île perdue.

Munitions infinies pour le pistolet + voir la santé des ennemis

Réussir les 4 Time Trial du Pérou.

Munitions infinies pour le Mini SMG + santé infinie

Réussir les 3 Time Trial de l'Egypte.

Munitions infinies pour le fusil à pompe + toutes les armes

Réussir les 4 Time Trial de la Grèce.

Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres

© Eidos Interactive / Core Design 2003

ACROBATIES

Voici quelques acrobaties à faire faire à Lara Croft :

Saut de l'ange (plongeon)

Appuyez simultanément sur ALT (sauter), SHIFT (marcher) et Avant pour que Lara effectue un superbe plongeon (à utiliser uniquement au bord de l'eau!)

Equilibre sur mains

Lorsque Lara est suspendue à un rebord, appuyez simultanément sur SHIFT (marcher) et Avant pour la faire remonter en lui faisant exécuter une superbe figure de gymnastique.

Saut en arrière en s'accrochant à une bordure

Pour ne pas vous embêter a essayer d'appuyer sur la touche arrière pour que Lara s'accroche sur le bord d'une plateforme, d'un toit, etc. Vous pouvez vous mettre dos à la bordure, appuyer sur la touche MARCHER, puis sur la touche ACTION. Lara effectuera un saut arrière en s'accrochant.

PERSIAN GHETTO : ARGENT INFINI

Après avoir parlé à la femme, entrez dans le magasin. Parlez au vendeur et resortez. Dirigez-vous tout droit vers la bouche d'égout. Ramassez l'argent sur votre gauche. Retournez dans le magasin, resortez. L'argent aura rapparu au même endroit.

TIRER PLUS RAPIDEMENT

Au lieu de maintenir enfoncé le bouton d'action, appuyez rapidement dessus pour tirer beaucoup plus vite.

OBTENIR LE MASQUE À GAZ PLUS RAPIDEMENT

Placez-vous juste devant le bureau et accroupissez-vous. Des que la main apparait, appuyez sur le bouton 'action.

VENIR À BOUT DES CHEVALIERS MORT-VIVANTS

Commencez à combattre les chevaliers au corps-à-corps. Emmenez-les au bord d'un gouffre et faites-les tomber dedans.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Si vous avez quelques difficultés à mener la Miss Croft au bout de sa mission, il vous suffira de jeter un oeil à cette solution qui devrait vous éviter de vous perdre dans les méandres tortueuses du jeu. Sans plus attendre, chaussez vos rangers et suivez le guide mesdames et messieurs.

Je signale que le titre propose, à certains moments, divers embranchements pour arriver à la fin d'un niveau. Nous vous donnerons pour notre part le chemin le plus rapide mais rien ne vous empêche bien sûr d'explorer les lieux pour y trouver quelques items supplémentaires.

Bas-Fonds Parisiens

La cinématique passée, familiarisez-vous un peu avec les mouvements de Lara. Ramassez la **barre chocolatée**. Ne vous approchez pas trop du chien qui est attaché et montez plutôt sur la benne à gauche puis sur la plate-forme. Sautez sur la plate-forme en face. En courant et en effectuant un grand saut, vous pourrez passer derrière la grille fermée qui est un peu plus bas et ainsi récupérer une **grande trousse de soins**. Montez à l'échelle. Passez par la fenêtre. Dans cette pièce (que nous nommerons pièce A) vous allez entreprendre vos premières fouilles ! Vous pourrez dénicher une **liasse de billets**, une **barre chocolatée** et des **vieux doublons**. Sortez de la pièce et montez à l'échelle à droite de Lara. Ramassez les **doublons**. Sautez sur le auvent un peu en contrebas de l'autre côté de la rue. A gauche, se trouve une **barre chocolatée**. A droite, sautez sur le petit rebord et escaladez la gouttière. Agrippez-vous à la rambarde et direction la droite. Agrippez-vous une nouvelle fois à la rambarde et montez sur le toit. Ramassez les **pansements**. Poussez le bidon qui est dans le coin, descendez sur la petite plate-forme et ramassez le pied de biche. Vous pouvez revenir à la pièce A pour forcer l'armoire et trouver un **bijou** qui pourra être vendu plus tard. Remontez, utilisez le pied de biche sur la porte cadenassée. Ouvrez l'armoire pour trouver le **M-V9**. Redescendez sur la plate-forme où vous avez trouvé le pied de biche, agrippez la rambarde et allez vers la gauche. Ramassez la **clé du portique**. Débarrassez-vous du garde si vous le désirez et allez ouvrir la grille verrouillée.

Immeuble abandonné

Poussez l'armoire contre la porte. Montez l'escalier, sautez au-dessus du trou. A gauche se trouve une porte fermée. Ramassez les **pilules de soins**. Sautez, en courant, au-dessus du second trou. Poussez l'armoire qui obstrue le passage. Montez et ramassez la **petite trousse de soins**. Défoncez la porte. Ramassez les **munitions pour V-Packer** et la batterie **K2 Impactor** qui se trouvent dans les deux armoires. Sortez de la pièce et ramassez les **pansements**. Montez l'escalier, poussez la caisse vers les escaliers, montez dessus et sautez pour atteindre la balustrade. Ouvrez la porte de droite. Ramassez la **clé de l'ascenseur** et la **clé de l'appartement 21**. Actionnez le mécanisme qui mettra en marche l'ascenseur. Prenez ce dernier et descendez au deuxième étage pour ouvrir la porte fermée avec la clé de l'appartement 21. Ramassez la **barre chocolatée** et les **munitions V-Packer** dans les tiroirs ainsi que le **Vector-R35** dans l'armoire. Prenez l'ascenseur, allez au 4ème étage et ouvrez la porte qui vous mènera aux toits.

Entrepôts et cheminées

Montez sur la plaque de tôle puis sur l'échelle. Accrochez-vous au câble et passez sur le toit en face. Ramassez les **pansements**, laissez-vous glisser sur le toit puis sautez avant le bord pour atteindre le toit en face. Ramassez les **pansements**. Descendez sur la plate-forme en contrebas, poussez la porte et ramassez les **doublons**. Ouvrez l'autre porte, ramassez la **barre chocolatée** et la **batterie K2 Impactor**. Défoncez la porte. Descendez à l'échelle et ramassez la **batterie K2 Impactor**. Poussez la caisse pour que Lara ait plus de force dans les jambes. Passez sous le volet roulant un peu plus loin. Ramassez la **trousse de soins**, montez sur la caisse au milieu de la pièce puis sautez sur la plate-forme à gauche et enfin contre le mur en face. Accrochez-vous au rebord puis allez sur la plate-forme à gauche. Montez l'échelle, ramassez les **munitions V-Packer**. Passez deux portes puis sautez sur la plate-forme en face. Descendez l'escalier pour ramasser les **doublons**. Remontez, passez la porte et montez à l'échelle. Ouvrez la porte. Ramassez les **doublons** et avancez jusqu'au rebord du toit dans le coin gauche.

Appartement de Margot Carvier

Passé la cinématique, vous allez devoir entamer une conversation avec Carvier. Si vous choisissez d'être désagréable et sarcastique, Carvier ne vous remettra pas le journal de Werner que vous pourrez récupérer un peu plus tard dans la cuisine, ceci dit. Jetez un oeil au journal de Werner pour en savoir un peu plus sur toute cette affaire. En passant près de la fenêtre, vous voyez des policiers qui arrivent. Ce n'est pas le moment de traîner. Ramassez en vitesse le **vieux cognac** dans la cuisine, les **pilules de soins** qui sont dans le tiroir de la commode du salon et la **bague de diamant** sur la table, près de la lampe.

Ghetto parisien

Concernant cette partie, si vous êtes perdu, consultez les plans de Paris pour savoir où vous vous trouvez.

En sortant du wagon abandonné, allez à gauche pour parler aux SDFs. Ramassez la **grande trousse de soins** sur le toit du wagon. A l'aide du grillage, montez sur la grille en hauteur. Sautez en courant sur l'autre grille en face de vous. Sautez sur le petit rebord et avancez jusqu'à l'endroit où vous trouverez une **liasse de billets** et une **barre chocolatée**. Rebroussez chemin et sautez par l'ouverture un peu plus loin au niveau du grillage. Parlez au « guide touristique » puis allez au bout de l'allée pour ramasser une **liasse de billets**. Revenez sur vos pas, passez la porte. Discutez avec la prostituée. Concernant cette conversation, voici ce qu'il faut dire : « Il y a longtemps que vous faites le trottoir ? », « Et personne ne sait où il est ? », puis « Pourquoi dites-vous qu'il manque de chance ? » Ramassez la liasse de billets à droite. Montez l'escalier en face de Janice. Prenez à droite puis à gauche et encore à droite. Avancez au bout de la rue jusqu'à trouver une grille sur votre droite. Rentrez dans le parc et discutez avec l'homme qui s'y trouve. Pour la conversation, c'est par ici que ça se passe : « Vous vous appelez Bernard ! C'est Janice qui m'a dit où vous trouver », « Je suis à la recherche d'un homme ». Donnez lui 160 euros et vous obtiendrez la **clé de l'ancien homme-à-tout-faire** qui permet de rentrer au Serpent Rouge. Sortez du parc. Vous pouvez aller à gauche tout au bout de la rue pour arriver au café Metro pour discuter avec Pierre mais ceci ne vous apportera pas grand chose si vous avez discuté auparavant avec Bernard. Si vous y allez tout de même, vous trouverez juste avant la Place d'Arcade une **liasse de billets** dans le coin à droite. Allez donc à droite en sortant du parc, continuez tout droit et rentrez au Serpent Rouge en passant par le Garage.

Le Serpent Rouge

Scénario de Pierre : Si vous allez voir en premier lieu Pierre au Café Metro au lieu de Bernard, il vous donnera la **clé du barman** qui vous permettra de rentrer également au Serpent Rouge mais par la rue de Clef, celle-là même d'où sort Kurtis en moto. Ensuite, actionnez l'interrupteur qui est dans le couloir central. Cela aura pour effet d'éteindre la lumière dans la pièce attenante à celle où se trouve le garde. Tuez ce dernier en essayant de le surprendre (une fois encore pour le fun) et ramassez les **munitions pour MV-9**. Vous trouverez également un **chargeur pour Desert Ranger** entre deux caisses juste avant la pièce où vous avez éteint la lumière. Ramassez le **Desert Ranger**, la **clé de la porte de la scène**, la **barre chocolatée** et le **chargeur MV-9**. Courez à l'autre bout du couloir, montez les escaliers et ouvrez la porte. Pour la suite, reportez-vous à la partie **(A)**) de du scénario de Bernard.

Ramassez la **clé à molette sur l'établi**, la **batterie Impactor K2** et les **pansements** dans les armoires. Actionnez l'interrupteur qui se trouve près de la voiture. Ceci aura pour effet de faire monter cette dernière. Actionnez ensuite le levier qui se trouve près de l'établi. Montez l'escalier, défoncez la porte et ramassez le **Desert Ranger** et les **munitions pour Desert Ranger**. Descendez par l'ouverture sous la voiture, ramassez la **barre chocolatée** et les **munitions pour Vector-R35**. Montez à l'échelle. Ramassez le **vieux cognac** par terre. Utilisez la clé à molette sur l'interrupteur puis actionnez-le. Ceci fera monter un monte-plats et accessoirement venir un garde. Tuez-le et ramassez les **munitions pour MV-9**. Montez, ouvrez la porte.

(A) Tuez le garde et ramassez les **munitions pour MV-9**. Ramassez les **pilules** derrière la scène, **deux barres chocolatées** et le **vieux cognac** sur le comptoir. Actionnez le bouton pressoir pour faire monter le monte-plats et ramassez les **boîtes de cartouches pour V-Packer**. Ramassez le **vieux disque** près de la platine sur l'estrade et actionnez l'interrupteur. Tuez les deux gardes qui arrivent, ramassez les **munitions pour MV-9**. Allez dans la pièce du fond d'où sont arrivés les gardes pour ramasser une **liasse de billets** et la **clé de la billetterie** (qui ouvre la pièce... Où vous êtes, c'est d'une logique !!). Montez à l'étage, tuez le garde, ramassez les **munitions MV-9**, poussez la caisse noire, montez dessus puis montez sur l'échafaudage. Une fois que les poutrelles seront tombées, courez et sautez de l'autre côté. Ramassez la **grande trousse de soins**, tuez les gardes, ramassez les **munitions pour M-V9** ainsi que les **pansements** juste à côté. Sautez sur la nacelle qui monte et qui descend. A la force de vos bras, contournez la nacelle de l'intérieur et montez à la poutrelle qui se trouve dans le coin gauche au fond. Montez au niveau supérieur. De là où vous êtes, sautez dans le coin opposé. Sautez pour atteindre la plate-forme qui est contre le mur. Montez à l'échelle. Glissez le long de la pente en face de vous et sautez pour atteindre la tôle de l'autre côté. Sautez à nouveau pour atteindre l'autre plate-forme à gauche. Sautez et agrippez-vous à l'échafaudage qui se trouve en face. Longez-le et dès que vous avez la possibilité de vous hisser, ne vous faites pas prier. Sautez pour atteindre la petite guérite en face de Lara. Poussez la partie inclinée de la passerelle puis défoncez la porte de la salle de contrôle... Vous savez la petite guérite ?! Ramassez la **clé de la billetterie** (décidément !!). Placez-vous devant le panneau de contrôle et actionnez les leviers dans cet ordre : levier de gauche deux fois et une fois celui de droite. Sortez, grimpez à nouveau à l'échelle au bout de la passerelle puis ouvrez le compartiment au sein même de la poutrelle à gauche. Ramassez le **coffret à bijoux**. Retournez à la salle de contrôle, tuez le garde et ramassez les **munitions pour MV-9**. Descendez l'échelle, ramassez la **barre chocolatée**. Si vous n'avez pas pu rentrer dans la billetterie au tout début du niveau (après avoir actionné les spots), c'est maintenant ou jamais surtout que vous y trouverez une **liasse de billets**. Descendez au rez-de-chaussée en tuant au passage le garde qui se trouve sur votre chemin. N'oubliez pas de prendre les **munitions pour MV-9** qu'il vous laissera.

Ghetto Parisien

Descendez l'échelle et laissez vous tomber par les deux ouvertures. Allez à gauche, passez devant Janice et continuez tout droit. Vous arriverez au mont-de-piété de monsieur Rennes, à droite au bout de la rue, chez qui vous pourrez vendre les objets que vous avez amassé depuis le début de votre aventure. En sortant du mont-de-piété, prenez l'escalier à gauche et ramassez la **liasse de billets** qui se trouve dans le petit parc à droite. Retournez voir Bernard (ou Pierre selon le scénario) pour obtenir un mot de passe. Sortez du parc et allez parler au videur à gauche.

Le cimetière de Saint-Aicard

Scénario de Pierre : Si vous avez parlé à Pierre, vous obtiendrez un code. Sortez du café Métro, arrêtez-vous devant le digicode qui se trouve un peu plus loin à gauche et tapez 15328. Passez la porte et montez l'escalier. Ouvrez la porte et parlez avec Francine. Ramassez des pilules dans le tiroir de la commode. Passez par la porte, sur votre droite. Sautez sur la terrasse à votre droite. Enjambez la barrière et grimpez à la gouttière. Montez sur la plate-forme en haut du toit puis courez sans vous arrêter car le sol va s'effondrer (so Tomb raider !). Tout au bout, agrippez-vous et allez vers la droite. Une fois sur le petit balcon, agrippez-vous au fil rouge et rendez-vous sur la plate-forme en face. Descendez dans le cimetière en atterrissant sur le mausolée. La suite est la même que celle du scénario de Bernard.

Une fois dans le cimetière, avancez jusqu'à vous retrouver nez à nez avec deux chiens. Tuez-les. Un peu plus loin récupérez les **pansements**. Montez sur la tombe qui se trouve à côté d'une autre tombe entre deux mausolées près du mur blanc puis de là montez sur un mausolée à gauche (le mausolée sur lequel a atterri Lara dans le scénario de

Pierre). Sautez sur l'autre mausolée à votre gauche. Sautez de mausolée en mausolée jusqu'à atteindre une zone clôturée dans laquelle il va falloir descendre. Défoncez la porte du mausolée et ramassez le **chargeur pour Vector-R35** . Poussez la statue d'ange pour découvrir une entrée secrète.

Planque de Bouchard

Courez car le sol va se dérober sous vos pieds. Agrippez le tuyau à votre droite et traversez le précipice. Le sol va à nouveau s'effondrer. Pour continuer, soit vous passez en vous agrippant au câble et en effectuant rapidement des sauts de plates-formes en plates-formes une fois arrivé au bout dudit câble, soit vous plongez et vous montez au mur au bout du couloir. Tirez la pierre pour qu'un tas de décombres tombe. Défoncez à coups de pieds la grille à votre droite. Ramassez le **chargeur pour Vector-R35**. Ouvrez les deux portes. Allez à gauche, traversez l'étendue d'eau. Un peu plus loin, ramassez la **grande trousse de soins** près du cobaye allongé. Sortez de la cellule. Dans la cellule d'en face, vous trouverez des **munitions pour MV-9**. Allez à gauche pour parler à Bouchard. Voici ce qu'il faut lui dire : « Pas de ça Bouchard. Mon ami est mort hier. Et on me recherche pour son meurtre. », « Qu'est-ce que vous suggérez ? » et enfin « Passeports ? ». Actionnez le levier qui est dans le coin gauche de la pièce. Rebroussez chemin et passez par la porte que vous venez d'ouvrir. Ramassez les **munitions pour MV-9**. Poussez la caisse contre la porte et montez dessus pour pouvoir atteindre une petite plate-forme en hauteur. Actionnez le levier pour ouvrir une porte. Revenez dans la pièce où se trouve Bouchard et passez la porte.

Eglise de St-Aicard

Vous voici dans une église reconvertie en salle de boxe. Vous pouvez parier sur un combat en allant voir l'homme près du ring. Si vous gagnez, vous obtiendrez la **montre en or** de l'homme. Sauvegardez tout de même avant de parier. Un peu plus loin, montez le petit escalier en bois, poussez le socle en pierre. Montez sur le bloc que vous venez de pousser et hissez-vous sur le petite plate-forme. Agrippez-vous à la rambarde et allez vers la gauche jusqu'à ce que vous puissiez atteindre la **petite trousse de soins**. Faites une pause au premier pylône pour que votre jauge de grippe remonte. Continuez vers la gauche pour atteindre une petite corniche. Vous pourrez atteindre l'orgue en faisant un saut de côté. Ramassez la **bague de diamant**. Revenez à l'endroit où se trouve le bloc de pierre. Poussez le à droite et procédez comme précédemment pour obtenir un **chargeur pour Vector-R35**. Sortez de l'église.

Ghetto Parisien

Allez voir monsieur Rennes au mont-de-piété. En passant par la gauche en sortant de l'église, vous aurez l'occasion de rendre une petite visite à l'herboriste qui se trouve en haut du premier escalier que vous trouverez sur votre route. Vous découvrez monsieur Rennes raide mort. Ramassez son **portefeuille** et regardez le d'un peu plus près pour obtenir un bout de papier avec le code 14529 qui vous servira à ouvrir la porte bleue. Ramassez les **fléchettes soporifiques**, le **pistolet à fléchettes**, les **explosifs**, la **carte des égouts du Louvre**, la **carte des fouilles archéologiques**, la **batterie pour K2 Impactor** et enfin le **K2 Impactor**. Une fois que vous aurez pris le dernier objet, un système de sécurité va s'enclencher et la bombe posée dans la pièce à côté va s'amorcer. Appuyez sur le bouton jaune, sortez et passez par la trappe dans la pièce où se trouve la bombe. Courez, tombez dans le trou et courez à nouveau pour éviter les flammes. Une cinématique s'enclenchera vous en révélant un peu plus sur toute cette histoire.

Fosse de drainage du Louvre

Ramassez une **barre chocolatée** un peu plus loin. Tuez les rats et montez les escaliers. Ramassez une **grande trousse de soins**. Rebroussez chemin et empruntez le passage à gauche. Près pour une petite baignade ? Avancez jusqu'à l'échelle au centre de la pièce. Montez et tuez le rat. Ramassez les **munitions pour MV-9** dans le couloir qu'il vous faudra suivre pour arriver devant une chute d'eau. Montez à la gouttière à gauche. Longez la plate-forme et actionnez l'interrupteur au bout qui arrêtera un ventilateur. Passez le petit pont, ramassez les **munitions pour MV-9** et actionnez la vanne. Juste au dessus du chargeur que vous venez de ramasser se trouve une échelle. Grimpez-y pour aller sur la plate-forme qui est un peu plus haut. Montez à nouveau à l'échelle un peu plus loin. Agrippez-vous au tuyau

pour aller de l'autre côté de la pièce et ainsi ouvrir une autre vanne. Agrippez à nouveau le tuyau et laissez-vous tomber sur la poutre qui est sur votre chemin. Vous pourrez ramasser un peu plus loin dans le couloir des **munitions pour MV-9**. Redescendez cette fois tout en bas de la pièce. Prenez le tunnel qui se trouve en face de Lara. Montez à l'échelle un peu plus loin, tournez le ventilateur, accroupissez-vous, passez sous les pâles et ramassez les munitions. Courez au bout du couloir, tournez la vanne. Revenez sur vos pas dans la salle de la chute d'eau. Prenez le couloir qui est à droite du panneau de contrôle. Vous allez revenir au début du niveau. Tournez la vanne et revenez dans la salle de la chute d'eau. Plongez dans le trou rempli d'eau. Nagez jusqu'à arriver dans une nouvelle pièce. Montez sur la passerelle cassée pour atteindre une plate-forme. Sautez sur la poutre et allez actionnez la vanne. Retournez au centre de la poutre, agrippez le tuyau au dessus de vous et avancez du côté gauche pour atteindre une grille. Montez au grillage (très forte question varappe la Lara !) pour atteindre une plate-forme. Avancez et sautez sur une autre plate-forme pour atteindre la dernière vanne. Vous devez maintenant revenir dans la salle de la chute d'eau.

Pour cela deux solutions. Soit vous revenez un peu en arrière, vous passez sous la grille et prenez le tunnel de gauche pour revenir dans la salle et vous remontez, soit (la solution la plus rapide) vous revenez un peu en arrière, vous faites un saut pour atteindre une petite plate-forme, vous ouvrez la porte et vous vous retrouverez un peu plus loin en haut de la salle de la cascade.

Allez dans tous les cas dans le tunnel maintenant accessible en passant par la poutre qui traverse la salle. Ouvrez la porte. Agrippez-vous au rebord et laissez-vous tomber. Allez à gauche. A un moment, Lara vous dira « Ce doit être ici ». Posez les explosifs et faites rapidement un saut arrière dans le bassin. Ne remontez pas à la surface sous peine d'être grillée vive et nagez rapidement pour prendre le tunnel de gauche. Prenez une fois encore à gauche et nagez au bout du tunnel pour vous retrouver à l'air libre. Suivez l'unique chemin proposé et au bout du tunnel descendez sur la plate-forme en contrebas. Montez l'échelle à votre gauche et revenez à l'endroit que vous venez de faire exploser en faisant attention aux flammes. Allez vers la gauche pour atteindre les galeries du Louvre.

Les galeries du Louvre

Montez l'escalier et tuez le garde. Continuez à monter car Lara ne pourra pas défoncer la porte qui est sur votre chemin. Tuez l'autre garde qui arrive vers vous. Continuez d'avancer et passez la porte un peu plus loin. Montez sur la vitrine et sautez sur l'oeuvre d'art à gauche. Ramassez la **grande trousse de soins**. Tournez à droite, courez et sautez sur la vitrine en face. Sautez sur la vitrine du milieu. Attendez que les faisceaux lasers soient au plus bas pour sauter sur la vitrine qui se trouve au milieu de la pièce devant vous. Agrippez-vous au côté droit de la vitrine pour éviter les lasers suivants. Faites un saut sur la vitrine de droite et enfin sautez pour éviter les derniers lasers.

Note : Si vous touchez un laser, un garde arrivera. Dans ce cas, tuez-le, actionnez l'interrupteur et recommencez.

Dans la pièce suivante, passez sous les lasers croisés en vous accroupissant. Passez en mode furtif et longez le mur de droite. Tuez le garde. Ramassez le **pass de faible sécurité**. Notez la caméra de sécurité un peu plus loin. Évitez le faisceau et aller ramasser la **grande trousse de soins**. Revenez dans la pièce précédente et passez la porte gardée par l'agent de sécurité. Évitez la caméra de surveillance et assommez le garde dans l'autre salle. Poussez la vitrine vide dans le coin gauche de la salle au fond. Poussez maintenant la grande vitrine contre les trois sièges qui se trouvent devant le tableau de La Joconde. Utilisez le passe du garde dans la fente murale qui est juste à côté de la première vitrine que vous avez déplacé. Montez rapidement sur la deuxième vitrine que vous avez déplacé. Courez et sautez sur le petit rebord au dessus du tableau de Mona Lisa. Ensuite, empruntez le conduit d'aération. Tournez à droite puis rendez-vous au bout du conduit. Montez à l'échelle, défoncez la grille et tuez le garde. Montez sur le gros tuyau à droite et agrippez-vous à la corniche. Longez-la jusqu'à vous retrouver en dessous d'un câble. Agrippez-le pour aller jusqu'à l'autre bâtiment. Courez le long du mur et descendez à la gouttière au milieu du chemin. Passez par la fenêtre ouverte, tuez le garde et ramassez la **clé du garde du Louvre**. Ressortez par la fenêtre, laissez-vous tomber et allez ouvrir la porte fermée qui est au-dessus de la verrière. Allez défoncer la porte de droite pour récupérer des **pansements**. Vous pouvez également défoncer la porte de gauche mais vous ne trouverez rien dans la pièce. Remontez tout en haut du bâtiment grâce à la gouttière. Sautez par dessus la barrière à droite. Courez à nouveau le long du mur. Utilisez le pied de biche sur la grille fermée à clef. Passez dans le conduit d'aération et descendez l'échelle. Suivez le conduit et descendez par l'ouverture. Ouvrez la porte et tuez le garde. Tournez à gauche et allez ouvrir la deuxième porte à droite. Tuez le garde et ramassez les **munitions pour MV-9**. Utilisez l'ordinateur qui est au fond de la pièce à gauche. Vous

passerez en vue subjective et pourrez voir ce qui se passe dans le bureau de la miss Carvier. Zoomez (stick analogique droit vers l'avant) pour apercevoir un papier (dans le coin droit de l'écran d'ordinateur) avec le code 14639 inscrit dessus. Sortez de la pièce et allez utiliser le code sur la porte de droite. Fouillez le tiroir du bureau pour trouver le **pass de sécurité de Carvier**. En regardant la peinture au dessus de la cheminée, ainsi que l'ordinateur de Carvier et le document sur la planche à dessins, vous en apprendrez une peu plus sur les fameuses peintures d'Obscura. Sortez de la pièce et allez passer le badge de Carvier dans le lecteur près de la porte à l'autre bout du couloir. Ouvrez la porte de droite, tuez le garde et passez la porte au fond de la salle. Revenez au début du niveau en passant par la gauche et en évitant les lasers. Descendez les escaliers et allez défoncer une porte qui était inaccessible à Lara au tout début. Ramassez les **pansements** et la **petite trousse de soins**. Revenez dans la pièce où les lasers se croisent et allez ouvrir la porte au fond à gauche grâce au pass de Carvier. Descendez les escaliers, tuez le garde dans la pièce de droite et ouvrez la porte au bas des escaliers. Allez à gauche et descendez les escaliers un peu plus loin. Utilisez le pass de Carvier pour ouvrir la double porte bleue.

Site archéologique

Avancez au fond de la salle. Tuez le garde qui arrive et ramassez les **munitions pour le K2 Impactor**. Rentrez dans la pièce d'où est sorti le garde et actionnez le levier. Sortez, courez à droite et tuez le garde. Enfin, ramassez les **munitions pour Vector R-35**. Rentrez dans la roulotte un peu plus loin. En examinant les ordinateurs en face de Lara, vous obtiendrez des informations sur les Nephilim. Ramassez la deuxième reproduction d'un ancien symbole dans le bac de la photocopieuse. Sortez, tuez le garde qui arrive vers vous. Revenez sur vos pas et passez par la lourde porte à gauche, après la tente abritant les ordinateurs. Actionnez le levier près de l'ordinateur sur la table. Grâce à l'appareil que vous contrôlez, vous allez pouvoir voir ce qui est enfoui dans le sol. En examinant la parcelle de terrain, vous verrez à un moment un symbole en haut à gauche. Rappelez-vous en. Sortez de la pièce. Vous pourrez descendre par une échelle un peu plus loin. Une fois sur l'échafaudage, descendez en prenant la seconde échelle à gauche. Sautez sur l'échafaudage de l'autre côté de la pièce après avoir passé devant une troisième échelle. Descendez par l'échelle un peu plus loin et dépêchez-vous de tuer le garde en contrebas qui ne se gênera pas pour vous tirer dessus. Sautez par dessus la barrière à droite et Lara pourra escalader un mur pour aller en haut de la pièce. En allant un peu à gauche, Lara va pouvoir s'accrocher à la voûte du plafond.

Note : Recentrez la caméra derrière Lara pour avancer plus facilement.

Dirigez-vous alors sur la corniche qui se trouve de l'autre côté de la pièce. Montez sur la planche en bois puis sur le pont. Actionnez le levier qui va faire descendre le monte-charge. Redescendez, sautez sur le monte-charges. Allez à droite et actionnez les trois premiers leviers de droite. Revenez en arrière pour actionner la roue. Il faut maintenant que le symbole du croissant soit positionné tout à gauche de la roue. Revenez aux leviers à droite et actionnez les deux premiers leviers de gauche. Revenez à la roue et positionnez en deuxième position le symbole Alpha inversé. Une fois encore, montez les escaliers à droite et actionnez les deuxième et troisième leviers. Revenez à la roue et placez en troisième position le symbole du cercle avec un point en son centre. Revenez aux leviers et actionnez les troisième et quatrième leviers. Direction la roue pour placer en quatrième position le symbole qui ressemble à une espèce de scorpion privé de sa queue. Remontez sur la corniche à gauche puis sur le pont une fois encore. Sautez dans le trou béant à gauche, un peu plus loin.

Le tombeau des anciens

Avancez et descendez en vous aidant de la poutre qui traverse la pièce puis suivez le tunnel. Agrippez-vous le long de la falaise et descendez sur la plate-forme métallique en bas. Débarrassez-vous des chauves-souris. Sautez sur la poutre à droite. Sautez par l'ouverture dans le mur. Descendez en vous aidant des anfractuosités de la roche. Vous voilà sur un pont cassé. Descendez par la gauche pour atterrir sur une petite pente qui longe le mur. Ensuite à votre droite, se trouve un mur que Lara pourra escalader pour descendre encore un peu plus. A votre droite, se trouve une corniche dans l'ombre. Sautez dessus puis sautez sur la poutre qui est en face de vous. Actionnez le levier qui est sur le mur. En vous aidant des plates-formes apparues, descendez en bas de la salle. Vous ne pouvez pas tuer le squelette, seulement le neutraliser pour un certain temps après l'avoir rossé. Passez par l'ouverture dans le mur et allez actionner le levier qui fera apparaître une nouvelle série de plates-formes dans la salle principale. Revenez donc dans cette salle

et allez en haut de la pièce grâce aux plates-formes. Actionnez le levier. Redescendez et passez par la grille maintenant ouverte. Défoncez la porte de droite. Ramassez le **V-Packer** et les **munitions pour V-Packer**. Sortez et continuez à droite. Défoncez la porte qui se dressera sur votre chemin ! Avancez, actionnez le levier sur votre droite et courez rapidement au fond de la salle en évitant les flèches empoisonnées et en sautant au dessus des pics. Ouvrez la porte à gauche au fond du couloir.

Galerie des saisons

Vous remarquerez au centre de la pièce quatre symboles gravés dans la pierre représentant les quatre éléments que sont l'eau, la terre, l'air et le feu. Pour commencer, marchez sur le socle où est gravé le symbole de l'eau en faisant attention au squelette qui rode. Trois portes s'ouvrent derrière vous. Prenez celle de gauche. Actionnez le levier qui ouvre la grille de droite. Empruntez le chemin et passez par la première ouverture à gauche.

Hall de Neptune
Faites attention aux boules de feu du squelette. Ramassez les **cartouches pour V-Packer** qui sont dans deux coins de la pièce. Plongez dans le trou de la pièce suivante. Vous trouverez plus loin un levier qu'il faudra actionner (il se trouve dans une pièce dont l'entrée est protégée par un mécanisme). Remontez et revenez dans la pièce où se trouve le squelette de feu. Sautez dans le trou. Une fois dans l'eau, plongez et passez par une petite ouverture pour actionner un levier. Revenez dans la salle principale. Face à la tête de Neptune, tournez à gauche et nagez jusqu'à la porte. Vous trouverez une **grande trousse de soins** en prenant l'ouverture qui est au dessus de la tête du roi des mers. Une fois dans le tunnel, prenez à gauche et plongez dans le trou rempli d'eau. Suivez le tunnel immergé, ramassez la **grande trousse de soins** et continuez. Ramassez une autre **grande trousse de soins** et passez à travers la grille derrière vous pour aller reprendre de l'air. Ceci fait, continuez votre chemin en évitant les pics. Ramassez au passage le **chargeur pour Desert Ranger**. A la bifurcation, vous pouvez reprendre de l'air en allant à droite. Passez par la gauche et récupérez le **cristal d'eau** sur la colonne. Descendez encore et actionnez le levier. Remontez vite fait à la surface pour reprendre de l'air. Prenez le passage qui s'est ouvert sous la tête de Neptune et revenez à la galerie des saisons en passant par où vous êtes arrivé au début du niveau. Revenez au centre de la galerie des saisons et pressez la dalle avec le symbole de la Terre. Parmi les trois portes ouvertes, prenez celle du milieu. Actionnez le levier.

Furie de la bête
Tout s'écroule sous vos yeux ébahis. Prenez à gauche et sautez sur la corniche. Continuez votre chemin et sautez sur le pilier au centre de la pièce puis sautez rapidement à gauche. Une fois encore, faites très rapidement deux sauts pour vous retrouver contre le mur du fond. Ensuite, courez à gauche et faites encore quelques sauts pour atteindre une corniche stable. Allez hop, encore un saut pour atteindre une autre corniche et un dernier petit saut pour atteindre un pont qui semble bien fragile. Courez et sautez au dernier moment pour vous retrouver devant la porte. Ramassez les **deux boîtes de cartouches pour V-Packer** et le **cristal de la terre** qui se trouve sur la porte. Le sol réapparaît aussitôt et avec lui trois chevaliers enflammés. Si vous êtes touchés par les squelettes, allez vite sous les cascades d'eau qui sont aux deux extrémités de la pièce. Actionnez les deux leviers (à droite et à gauche de la pièce) et passez la porte du fond pour revenir à la galerie des saisons. Revenez au centre de la salle et marchez sur la dalle du feu. Trois portes s'ouvrent une nouvelle fois. Passez par la porte de droite. Actionnez le levier puis rentrez dans le sanctuaire du feu en passant par la gauche.

Sanctuaire de feu
Ici rien de plus simple, enfin si je puis dire. Il va falloir aller au bout de la pièce sans tomber dans la lave. Sautez de plate-forme en plate-forme pour arriver au fond de la salle. Ramassez le **cristal de feu**. Revenez en arrière en vous aidant des plates-formes qui sont apparues. En allant à gauche, vous trouverez dans un renfoncement des pansements et des **munitions pour V-Packer**. Sortez du sanctuaire du feu et revenez au centre de galerie des saisons pour appuyer sur le socle du vent. Une fois de plus, prenez la porte de droite parmi les trois ouvertes. Actionnez le levier, allez à gauche et passez la porte au bout du couloir de droite.

Le souffle d'Hadès
Une fois rentré dans la grande salle, allez à droite et poussez le mur pour découvrir une pièce secrète. Ramassez les **chargeurs pour Vector-R35** et actionnez le levier. Revenez dans la grande salle et sautez de pilier en pilier pour arriver jusqu'à l'autre bout. Sauvegardez à chaque saut, c'est plus prudent. Ramassez le **cristal du vent**. Sortez pour

revenir dans la galerie des saisons.

Galerie des saisons

En sortant du Souffle d'Hadès, tournez tout de suite à gauche pour arriver dans un couloir où vous allez pouvoir insérer les quatre cristaux élémentaires sous des tableaux. Sortez du couloir et allez marcher par exemple sur le socle avec le symbole de l'eau. Cette fois, prenez la porte de droite parmi les trois ouvertes. Actionnez le levier pour tomber dans une trappe. Glissez le long de la pente. Allez vers la gauche à l'intersection. Passez le premier couloir à gauche. Actionnez le mécanisme pour pouvoir ramasser en haut des **pansements** et des **cartouches V-Packer**. En actionnant une nouvelle fois le mécanisme, vous vous retrouverez dans la grande salle des saisons. Redescendez par la trappe par laquelle vous étiez tombés tout à l'heure. Revenez à l'intersection et poursuivez à gauche en évitant des pièges directement issus d'Indiana Jones et la Dernière Croisade. Ramassez dans le deuxième couloir de gauche des **munitions pour V-Packer**. Poursuivez votre route toujours vers la gauche. Avant de passer la porte à votre droite, dirigez-vous vers le couloir au fond à gauche après le précipice pour trouver une **grande trousse de soins**. Vous pouvez maintenant passer la porte de droite dont je parlais juste au dessus. Descendez l'escalier. Actionnez le levier de droite. Descendez l'escalier. Actionnez la vanne qui se trouve à gauche. Descendez les deux échelles pour arriver en bas de la salle. Une fois ceci fait, montez à une nouvelle échelle après avoir contourné la machine. Allez à gauche et agrippez-vous au câble pour aller de l'autre côté. Montez à l'échelle et faites un saut arrière pour atteindre une plate-forme. Montez à l'échelle et actionnez la deuxième valve. Descendez. Faites un grand saut pour atteindre la plate-forme métallique au centre de la pièce. Attrapez un autre câble et allez jusqu'à la plate-forme de l'autre côté. Montez l'échelle et actionnez la troisième vanne. Redescendez tout en bas de la salle puis montez à nouveau à l'échelle pour aller actionner la quatrième vanne qui est sur le flanc de la machinerie. La machine est enfin en route et avec elle tout un lot de lames tranchantes. Descendez par l'échelle. Ramassez le **chargeur pour Vector-R35** qui se trouve à gauche de la roue derrière l'échelle. Allez vers la droite en rampant, pour passer sous les lames, sautez au dessus de celles qui sont près du sol et montez aux deux échelles que vous trouverez sur votre route. Montez l'escalier, actionnez le levier, montez à nouveau pour sortir de la salle. Prenez à gauche et en évitant les pièges revenez à l'endroit où se trouve le mécanisme qui vous permettra de remonter dans la galerie des saisons. Une fois revenu dans la galerie, vous remarquerez que quatre piliers ont fait leur apparition. Grimpez dessus et sautez de pilier en pilier jusqu'à atteindre une plate-forme. Marchez sur la partie plate et enjambez la barrière. Montez à l'escalier et faites le tour complet de la salle. Grimpez au mur et allez actionner le levier qui est plus haut. Revenez au niveau des escaliers, toujours en évitant les squelettes, et passez par la porte ouverte. Ramassez les **munitions pour V-Packer**. Poussez le mur de droite. Ramassez la **grande trousse de soins**. Revenez au mur où vous avez effectué tout à l'heure une petite séance de varappe. Grimpez à nouveau puis suspendez-vous au plafond. Rendez-vous, sans tarder, sur la plate-forme de gauche, en haut, pour reprendre des forces. Agrippez-vous à nouveau au plafond et longez le bord gauche. A un moment, Lara va à nouveau se retourner et grimper encore plus haut. Arrivé au bout du mur, allez vite à gauche pour atterrir sur une plate-forme. Passez la lourde porte en fer. Montez les escaliers à gauche pour vous retrouver devant le premier boss du jeu.

- Boss :
Ne pouvant le tuer, attendez qu'il soit près de vous pour lui tirer dessus (avec votre V-Packer par exemple) et ainsi l'immobiliser. Quand ce sera fait, allez près de la statuette qui porte une orbe bleue. Rangez votre arme et pressez la touche Action pour prendre la première peinture d'Obscura.

Descendez l'escalier pour arriver dans un couloir inondé. Continuez tout droit.

Le tombeau des Anciens / Suite

Le couloir va être très rapidement inondé. Nagez et passez par le trou au plafond jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans une grande salle, celle avec le pont cassé. Nagez tout en haut de la salle pour reprendre de l'air et récupérez des **pansements**. Plongez à nouveau et dirigez-vous vers la sortie qui se trouve en haut de la salle. Pour se faire, allez un tout petit peu plus bas que l'endroit où vous vous trouvez.

Site archéologique / Suite

Allez à droite, montez sur la caisse et grimpez par dessus le grillage. Sortez par la droite.

Galeries assiégées

Montez les escaliers et tournez à gauche. Montez à nouveau les escaliers, tuez le garde et ramassez les **munitions pour MV-9**. Continuez de monter. Une cinématique va s'enclencher. Les galeries étant remplies de gaz, il ne va pas falloir traîner. Tuez le garde et ramassez les **munitions pour MV-9**. Ouvrez la porte qui est plus loin sur la droite. Approchez-vous discrètement du garde puis assommez-le. Ramassez le **Mag Vega**. Passez la porte que le soldat gardait. Courez, tuez le garde (à l'aide du K2 Impactor pour plus de facilité), ramassez les **munitions pour Mag Vega** et continuez. Prenez à gauche puis montez les escaliers. Ouvrez la porte, tuez le garde au fond du couloir et passez par la première porte à droite. Allez prendre le **masque à gaz** qui se trouve dans une armoire qui elle-même se trouve dans la pièce de droite. Une fois que vous avez le masque, allez dans votre inventaire puis utilisez le masque pour que Lara le porte. Sortez et descendez les escaliers par lesquels vous êtes venus. Continuez votre progression et une fois dans le petit hall, ouvrez la porte de gauche. Tuez le garde qui descend. Tuez les deux autres gardes qui se trouvent dans la pièce suivante. Descendez les escaliers et passez la porte de droite. Une autre cinématique (très intense) s'enclenche.

Appartement de Von Croy

Vous voilà sans aucune arme ! La vie est dure. Ramassez la canne à tête de chacal, les **neuf chargeurs pour Rigg 09** ainsi que le **Rigg 09**. Equipez-vous en et tirez sur le Nettoyeur (merci Leon). N'hésitez pas à utiliser vos pansements durant cet affrontement. Au bout d'un moment, il va s'en aller. Ramassez enfin les **pansements** qui traînent Des informations sur le Sanglyphe sont disponibles sur le bureau de droite. Consultez également l'ordinateur de Von Croy pour trouver des informations. Défoncez la porte près des escaliers. Ramassez les **trois chargeurs pour Rigg 09**. Montez les escaliers pour vous retrouver dans la salle de bains. Ramassez la **petite trousse de soins** et le **chargeur pour Rigg 09**. Défoncez la porte et ramassez dans la chambre **trois chargeurs pour Rigg 09**, **deux chargeurs pour Viper SMG** et une **grande trousse de soins**. Consultez les documents sur le bureau de Verner pour obtenir des renseignements. Descendez l'escalier en spirale. Sortez de l'appartement. Allez à droite, défoncez la porte rouge et prenez la **petite trousse de soins** et le **chargeur pour Rigg 09**. Revenez dans le couloir précédent. Allez dans la pièce de droite. Ramassez le **chargeur pour Rigg 09** et le **chargeur pour Vector-R35**. Le Nettoyeur va resurgir d'une façon très Nemesisesque !! Allez derrière le mur de l'entrée pour vous protéger des tirs. Tirez sur le tueur pour qu'il s'en aille une fois encore. Passez par l'ouverture dans le mur. Ramassez la **barre chocolatée**, le **Viper SMG** et les **deux chargeurs pour Viper SMG**. Sortez de l'appartement par la porte en faisant attention aux lasers. Faites un saut latéral pour franchir les faisceaux de droite et un petit saut pour passer par dessus le troisième laser. Deux charges explosive vont sauter. Sautez sur la partie de l'escalier en bas à droite. Faites un autre saut pour vous retrouver de l'autre côté. Laissez-vous tomber sur l'escalier en contrebas. Ramassez la **grande trousse de soins** sur la table et les **deux chargeurs pour Rigg 09** en dessous de l'escalier. Remontez les escaliers. Avancez dans le couloir et des faisceaux lasers vont s'activer. Ramassez un **chargeur pour Rigg 09** à gauche et **un autre pour Viper SMG** un peu plus loin. Faites attention à ne pas rebrousser chemin car de nouveaux faisceaux entreraient en action. Ramassez à droite le **chargeur pour Viper SMG** puis occupez-vous une bonne fois pour toutes du Nettoyeur. Vous pouvez vous rapprocher de lui en analysant la séquence des lasers et en sautant au bon moment pour vous cacher dans le coin gauche ou encore un peu plus à droite toujours en évitant au bon moment les lasers. Une fois que vous l'aurez abattu, une cinématique va s'enclencher.

Lieu du crime du Monstrum

Baladez-vous un peu sur la place pour faire venir le premier garde. Tuez-le. Allez parler à l'homme près de la voiture rouge. Voici ce qu'il convient de lui dire : “Celui-là ! Le gros truc couvert de neige !”, “Qu'est-ce que vous savez sur le marchand d'art ?”, “Il avait trouvé quelque chose ? Sauriez-vous aussi quoi ? Une peinture peut-être ?”, “Il me reste encore un peu de crédit, non ?” puis “Tous ceux-là ?”. Une fois que vous avez fini de parler avec le journaliste, allez dans l'impasse à gauche. Tuez le garde et ramassez le **marteau** qui est dans le coin à droite. Revenez sur la place

centrale et courez de l'autre côté de la fontaine. Tuez le garde et le chien qui rodent. Utilisez le marteau pour ouvrir la grille d'où sort de la vapeur. Passez par la grille, courez le long du couloir. Au bout, tournez à droite, passez par l'ouverture dans le mur, montez les escaliers et montez en d'autres après être passé par l'ouverture à gauche. Continuez dans le couloir jusqu'à rencontrer Bouchard. Pour la conversation, c'est par ici que ça se passe : “Un sacré furieux hein !”, “La Coterie, pas la Mafia ?”, “Alors ils travaillaient ensemble ?”, “Assassiné comme Vasiley ! Pourquoi Eckhardt fait-il ça avec les corps ? Et que compte-il faire des Peintures ?” et enfin “Une galerie du Lux Veritatis ?”. Ouvrez la porte qui se trouve à gauche et montez l'escalier en colimaçon. Poussez la commode puis montez dessus pour atteindre l'échafaudage. Sautez sur l'échafaudage qui est de l'autre côté de la pièce. Sautez une nouvelle fois pour atteindre un autre échafaudage. Tirez sur la chaîne deux fois. Descendez de l'échafaudage et allez près de l'horloge au rez-de-chaussée. Réglez-la sur 3h00. Un escalier apparaît. Prenez-le. Ramassez le **fax** devant le bureau. Examinez-le puis notez le code : 31597. Utilisez ce code sur le digicode près du tableau. Récupérez la dernière gravure d'Obscura. Revenez dans la pièce où vous avez laissé Bouchard. Sortez et redescendez par les escaliers à gauche. Avant cela, passez à côté de la porte blanche et pensez à récupérer **la clé de la cave** sur le corps de Bouchard. Ouvrez la porte rouge en face de vous. Montez les escaliers et allez parler au journaliste qui se trouve dans la rue.

Forteresse du Strahov

Sauvegardez. Ramassez la **grande trousse de soins** dans la remorque en face de vous. Sortez, montez rapidement sur la remorque près de la grande porte avec une tête de lion rouge, sautez sur la remorque de gauche et enfin sautez à nouveau sur la remorque qui est en train d'être soulevée par la grue. Si vous n'avez pas le temps d'atteindre la remorque, reprenez votre ancienne sauvegarde. Une autre solution consiste à sauter sur le grillage de l'appareil de ventilation accroché au mur. Montez, tournez-vous à droite et sautez sur la petite partie de mur accessible à gauche. Sautez sur la passerelle en contrebas et traversez-la discrètement. Montez l'échelle. De là, tuez les trois gardes en bas. Descendez en vous servant de l'échelle cassée à gauche et récupérez les **deux chargeurs pour Mag Vega** et le **pass du Strahov de faible sécurité**. Remontez par l'échelle cassée. Ouvrez une des deux portes et utilisez le pass dans le lecteur. Passez la porte, tuez le garde qui est en haut de l'échelle. Ramassez le **Mag Vega**. Ensuite, actionnez le levier du panneau de contrôle. Redescendez. Courez de l'autre côté de la salle, tuez les deux gardes, ramassez les **deux chargeurs pour Mag Vega** et grimpez à la très grande échelle. Rendez-vous dans la petite guérite où vous allez automatiquement contrôler l'énorme aimant. Redescendez au niveau où vous avez descendu les deux gardes. Sautez sur le toit d'un camion pour ne pas vous faire trop de bobo et descendez du camion. Allez ensuite ouvrir la porte verte. Prenez à droite. Vous arrivez devant un tas de caisses. Poussez la caisse de droite contre le grillage puis contre les caisses empilées à gauche. Poussez la caisse de gauche contre le tas de caisses. Montez sur le tas de caisse. Faites en sorte de mettre la caisse la plus haute contre le grillage à droite. Pour cela, tirez-la, faites le tour, poussez-la et ainsi de suite. Descendez et montez sur la caisse de gauche que vous avez poussé contre le tas de caisses. Poussez la caisse dans le coin gauche contre le grillage. Montez maintenant sur la caisse de droite que vous avez amené contre le tas de caisses. Montez sur le tas de caisses et poussez la caisse la plus haute. Lara va alors gagner en force. Descendez du tas de caisses et repartez de l'autre côté de la salle. En passant par la gauche. Poussez les deux caisses empilées sous le système d'air. Montez sur les caisses et sur l'appareil régulant la vapeur. Tournez la vanne. Retournez sur le tas de caisses de tout à l'heure, accrochez-vous au tuyau, pliez vos jambes et passez par dessus le grillage. Laissez-vous tomber. Tuez les deux chiens. Montez à l'échelle. Actionnez le levier. Agrippez la poutre qui est à votre gauche. Montez dessus puis courez pour atteindre la première poutre en bois. Montez dessus puis montez sur le conduit qui a été sectionné. Allez au bout du conduit à droite et suspendez-vous. Laissez-vous tomber et agrippez le rebord inférieur du conduit. Hissez-vous et continuez à quatre pattes dans le conduit. Une cinématique va s'enclencher à un moment. Continuez tout droit pour arriver dans une autre salle. Tuez le garde. Ramassez le **passe du Strahov de haute sécurité** et les **munitions pour le Mag Vega** qui sont sur l'étagère en faisant attention à la mine bondissante. Allez dans la pièce qui se trouve à l'opposé des lasers. Montez les escaliers et utilisez le pass dans le lecteur près de la porte. Tuez le garde, ramassez le **chargeur pour Mag Vega**. Tuez les deux gardes qui arrivent et ramassez les **deux chargeurs pour Mag Vega**. Allez prendre la **barre chocolatée** et le **chargeur pour Mag Vega** dans la deuxième partie de la pièce. Dans les armoires, vous trouverez **deux chargeurs pour Scorpion X Clip**. Consultez l'ordinateur qui se trouve dans la première partie de la pièce. Retournez dans la salle où se trouvent les lasers. Rampez sous les faisceaux (bouton Triangle + L2) en faisant toujours attention aux mines. Vous pouvez également sauter au dessus des premiers faisceaux. Au bout de la salle, allez à gauche et ouvrez la porte qui se trouve à droite à l'aide de votre badge.

Centre de recherche biologique

Descendez dans le superbe jardin et parlez à l'homme qui est au centre. Actionnez le levier de la fontaine et revenez à l'entrée du jardin. Tournez à droite devant les escaliers et prenez le passage dans le mur. Montez à l'échelle, ramassez les **deux chargeurs pour Vector-R35** et actionnez l'interrupteur. Revenez dans le jardin. Courez tout droit et ramassez le **chargeur pour Rigg 09**. Faites attention aux plantes carnivores et aux spores empoisonnés que vous lancent une autre plante. Tournez à droite, montez l'escalier, passez la porte que vous venez d'ouvrir et utilisez le bouton pressoir pour ouvrir la porte à votre gauche. Evitez les monstres qui sont dans la salle et montez les escaliers au fond à droite. Courez à l'autre bout de la pièce pour trouver un **chargeur pour Mag Vega**. Faites de même en prenant les escaliers de gauche pour trouver un **chargeur pour Mag Vega** sous une plante. D'ailleurs, se trouve au dessus de ladite plante un tuyau sur lequel il va falloir s'agripper pour atteindre une plate-forme en hauteur. Tournez les deux vannes. Redescendez tout en bas en prenant l'échelle de gauche et passez par la trappe que vous venez d'ouvrir. Sortez de l'eau, passez par la seule ouverture. Glissez le long de la pente et attrapez l'échelle en face. Montez, ramassez la petite trousse de soins et ouvrez la porte en face de vous. Suivez le couloir, montez les escaliers et ouvrez la porte. Tuez le garde. Descendez les escaliers et montez sur le gros tuyau mauve. Ramassez le **chargeur pour Mag Vega** et allez actionner la vanne. Revenez sur vos pas, montez les escaliers et descendez ceux de gauche. Montez au lierre et allez à droite pour atteindre une plate-forme en hauteur. Montez à l'échelle, actionnez l'interrupteur. Redescendez. Remontez à l'étage et allez du côté où le pont est cassé. Sautez de l'autre côté. Montez l'échelle de gauche. Ramassez les **pilules**, un **chargeur pour Mag Vega** et **un autre pour Vector-R35**. Descendez l'échelle, les escaliers et plaquez-vous contre le mur en face. Allez vers la gauche, agrippez le tuyau, montez, allez vers la gauche et hissez-vous dès que possible. Grâce au lierre, montez et atteignez la nacelle que vous avez activé tout à l'heure. Descendez par les deux échelles et allez actionner un bouton poussoir. Prenez le passage de gauche et actionnez un autre bouton poussoir. Descendez par l'échelle. Allez ramasser **un chargeur pour Mag Vega** qui se trouve dans un zone d'ombre à droite. Montez les escaliers de droite. Poussez la table qui se trouve devant une série de schémas. Regardez ces derniers qui vous expliqueront dans quel ordre actionner les vannes de droite. Seul le schéma marqué d'une croix est le bon. Tournez donc la première vanne à gauche puis la deuxième et la quatrième. Actionnez le levier. Passez la double porte maintenant ouverte. Poussez la seconde double porte. Prenez le passage de droite, tuez le garde et récupérez le **pass du jardin botanique de faible sécurité**. Allez maintenant vers la gauche et montez à l'échelle qui se trouve au centre de la pièce. Prenez à gauche, montez les escaliers. Laissez-vous glisser sur la verrière, accrochez-vous au bord avant de tomber et allez vers la gauche. Attrapez la gouttière, descendez sur le petit rebord en bas et allez chercher les **pansements**. Laissez-vous tomber dans l'eau et remontez au niveau de la verrière. Sautez sur la première plate-forme. Sautez ensuite sur la plate-forme en contrebas, tuez le garde puis sautez sur la plate-forme d'en face. Arrivé sur cette dernière, faites un grand saut pour agripper le rebord du pont d'en face où il manque un morceau de rambarde. Prenez à gauche et encore à gauche pour arriver devant un arbre. Prenez à droite, continuez pour arriver à un endroit cassé du pont. Sautez de l'autre côté, ramassez la **grande trousse de soins**. Rebroussez chemin pour arriver à l'endroit que Lara ne pouvait pas franchir. Faites un grand saut pour passer de l'autre côté. Montez les escaliers et agrippez le lierre qui se trouve tout au bout de la passerelle et qui va vous permettre d'atteindre celle au dessus de vous. Avancez et une cinématique va s'enclencher. Un peu plus loin, récupérez le **pass du jardin botanique de haute sécurité**. Redescendez au niveau de la première échelle que vous avez prise (c'est très rapide en tombant de passerelle en passerelle), allez à droite de l'échelle et faites un grand saut pour passer de l'autre côté du pont cassé. Ramassez le **chargeur pour Mag Vega** qui se trouve un peu plus loin à droite. Descendez l'échelle et allez récupérer le **pass du jardin botanique de moyenne sécurité** qui se trouve parmi les plantes non loin de là.
Ensuite, passez par l'ouverture qui n'est pas très loin de la première échelle que vous avez pris en arrivant dans cette salle. Utilisez les trois pass de sécurité pour ouvrir la porte. Descendez les escaliers et continuez votre chemin. Descendez les escaliers à gauche et laissez-vous tomber dans le trou rempli d'eau. Nagez et remontez à la surface. Poussez le bloc, montez dessus et atteignez la plate-forme supérieure. Vous trouverez des **pansements** dans l'armoire de gauche et des **pilules** dans celle de droite. Revenez dans la pièce où vous avez descendu les escaliers. Continuez votre chemin et poussez le bouton jaune dans la pièce du fond. Passez dans la pièce de gauche puis encore dans celle de gauche.

Le Sanatorium

Vous dirigez maintenant Kurtis Trent. Ramassez le **chargeur pour Boran X**. Allez au centre de la pièce, accrochez-vous au rebord, laissez-vous tomber et agrippez le rebord de la plate-forme inférieure en maintenant la

touche Action. Hissez-vous et allez ramasser le **chargeur pour Boran X**. Recommencez la manoeuvre en agrippant le bord du tube tout en vous laissant tomber à l'étage inférieur. Faites-le trois fois encore, hissez-vous sur la plate-forme marron et allez ramasser les **pilules**. En adoptant la même technique que précédemment, laissez-vous tomber jusqu'en bas. Ouvrez la trappe et tombez dans le trou. Descendez les deux échelles. Sautez et agrippez la plate-forme qui se trouve devant vous. Une fois en haut, passez la porte de gauche. Tuez le monstre qui se trouve dans la pièce. Avancez et ramassez le **chargeur pour Boran X** devant le cadavre du garde. Avancez et tuez le monstre qui est dans le couloir un peu plus loin. Prenez à droite et allez parler au prisonnier dans la cellule de droite. Sortez. Grâce à ses facultés sensorielles, Kurtis va pouvoir découvrir le code qui permettra d'ouvrir la porte à droite. Tapez donc 06289 sur le digicode. Avant d'ouvrir la grille qui se trouve dans le couloir, tuez d'abord le monstre. Ouvrez l'autre grille au bout du couloir et tuez le monstre. Ouvrez la porte au fond. Tuez le monstre qui est dans le couloir. Rentrez dans la première cellule de droite, tuez le monstre et ramassez la barre chocolatée. Sortez, continuez à droite, tuez le monstre. Avancez. Inutile de tuer le fou avec la camisole rouge. Dans la cafétéria, ramassez le **chargeur pour Boran X** et la **barre chocolatée**. Poursuivez votre route. Tuez le monstre dans le couloir. Ouvrez la porte du fond. Ramassez le **chargeur pour Boran X** et le **pass de l'assistant du Strahov**. Revenez dans la cafétéria. Notez au passage le code de la porte qui est éclairée à savoir : 38471. Tuez le monstre qui est de l'autre côté du comptoir. Utilisez le pass de l'assistant du Strahov sur le lecteur près de la porte au fond à droite de la cafétéria. Montez les escaliers. En haut, prenez à droite et ramassez la **grande trousse de soins**. Allez maintenant à gauche, sautez sur la passerelle en face et allez examiner la console à gauche. Rentrez le code de la porte éclairée : 38471. Revenez à la cafétéria, passez la porte ouverte, montez les marches et ouvrez la porte au bout. Allez à droite pour déclencher une cinématique. Tuez le monstre qui arrive. Poursuivez à droite. Continuez jusqu'à une grille qu'il va falloir tirer. Rentrez dans le conduit d'aération. Au bout, sautez pour atteindre le conduit supérieur. Avancez, laissez-vous tomber dans la pièce et tirez une fois encore sur une grille à droite. Rentrez dans le conduit. Montez une nouvelle fois dans le conduit supérieur. Au bout, laissez-vous tomber dans une nouvelle pièce. Ramassez le **chargeur pour Boran X**. Tirez dans les bouteilles de gaz qui sont à droite du ventilateur. Montez sur la plate-forme de droite, actionnez l'interrupteur et passez sous les pales du ventilateur. Prenez le conduit à gauche. Une fois sorti, prenez à droite et descendez les escaliers.

Zone blanche

Avancez et allez ouvrir la porte au fond. Allez à droite, sautez au dessus de l'eau et ramassez le **chargeur pour Boran X**. Après avoir contourné l'accueil, allez ouvrir une autre porte métallique. Ouvrez également la porte en face de vous. Tuez les deux monstres qui arrivent. Tournez à droite. Kurtis va utiliser un peu plus loin son pouvoir extra-sensoriel. Notez le chiffre sur la camisole du monstre : 17068. Revenez sur vos pas et allez à l'accueil derrière le comptoir en passant par la porte de droite. Examinez l'ordinateur et rentrez le code : 17068. Revenez à l'endroit où Kurtis a utilisé son pouvoir. Ouvrez la deuxième porte de gauche. Ramassez le **chargeur pour Boran X**, le **pass du jardin botanique de faible sécurité** et la **barre chocolatée**. Tuez le monstre qui arrive. Sortez, allez à gauche et utilisez le pass du jardin botanique de faible sécurité sur le lecteur près du volet métallique. Ce dernier s'ouvre. Continuez et allez ramasser le **chargeur pour Boran X** qui se trouve dans la cellule à droite près de la porte éclairée. Sortez, continuez à gauche puis encore à gauche pour descendre la pente. Ouvrez la porte au bout au couloir. Tuez les deux monstres qui arrivent, prenez à droite, ouvrez la porte de la morgue. Tuez le monstre qui va arriver. Sortez, allez à droite, encore à droite, tout droit, puis passez sous le rideau métallique. Continuez dans le couloir, descendez les escaliers et ouvrez la porte au bout du couloir. Vous voici dans une immense pièce d'où la créature hybride s'est échappée. Montez à l'échelle, allez à gauche et traversez la passerelle pour vous retrouver devant le caisson où était la créature. Montez dessus. Sautez pour atteindre la passerelle cassée. Montez dessus, plus loin faites un grand saut pour atteindre l'autre côté de la passerelle et passez dans le conduit de ventilation. Longez le conduit. Vous ne pouvez pas vous perdre, il n'y a qu'un chemin possible. Une fois arrivé au bout, montez à l'échelle. Ramassez le **pass du Sanatorium de sécurité moyenne** et la **barre chocolatée**. Appuyez sur le digicode à droite pour ouvrir la porte au bout du couloir. Sortez, prenez à gauche et encore à gauche. Utilisez le pass du Sanatorium de sécurité moyenne pour ouvrir le rideau métallique. Avancez.

- Boss :
Vous allez devoir combattre la créature hybride. Bougez sans cesse en lui tirant dessus. Quand le monstre ira se réfugier dans les conduits profitez-en pour ramasser le **chargeur pour Boran X** et la **grande trousse de soins**. Au bout de plusieurs “KO”, Kurtis finira automatiquement le travail avec son poignard.

Actionnez ensuite la manette près du jet de vapeur.

Centre de recherche aquatique

Appuyez sur le bouton jaune et passez la porte. Agrippez-vous à gauche et descendez à l'étage inférieur. Rampez jusqu'à la petite ouverture à votre gauche. Actionnez la vanne. Vous pouvez maintenant marcher librement grâce au gaz qui neutralise les capteurs de mouvements des mitrailleuses. Grimpez le long du tuyau qui se trouve derrière une mitrailleuse. Allez à droite pour agripper un autre tuyau et enfin agrippez le rebord du mur à droite et descendez sur la plate-forme en contrebas. Avancez dans le couloir, descendez les escaliers et actionnez le bouton pressoir, ceci vous permettant de prendre le contrôle d'une caméra de sécurité. Notez la nouvelle mitrailleuse en bas. Avancez et tirez sur les produits chimiques à droite. Une explosion va s'en suivre. Appuyez sur le bouton poussoir au fond pour ouvrir la porte. Passez cette dernière et montez à l'échelle. Suivez le couloir et passez la porte au bout. Vous voici dans une grande pièce avec deux écrans. Descendez les escaliers de droite et allez tout au fond de la salle. Plongez dans le bassin, passez par la vitre cassée et allez actionner le levier qui se trouve à gauche. Allez dans la pièce qui est dans votre dos et montez pour refaire surface. Sortez de l'eau, ramassez la **petite trousse de soins** et actionnez le bouton jaune pour ouvrir la porte. Sortez pour revenir dans la grande salle de départ. Traversez toute la salle pour passer la porte en face de vous. Poussez le bouton jaune pour ouvrir la porte à votre gauche. Dans la pièce suivante, actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Descendez les escaliers et allez dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton qui se trouve à droite. Descendez les escaliers et passez la porte qui s'ouvre. Actionnez le levier au bout du couloir. Reprenez l'ascenseur pour remonter dans la grande salle de départ. Montez les trois escaliers à droite puis tout en haut prenez à droite. Tirez vers vous le récipient en fer pour le mettre sur le petit promontoire juste derrière vous. Appuyez sur le bouton jaune à proximité. Rejoignez le récipient et poussez-le sous le distributeur de poissons. Actionnez le levier à gauche pour remplir le récipient. Tirez le récipient pour le remettre sur le promontoire. Appuyez sur le bouton jaune à droite. Poussez le récipient sur le monte-charges. Redescendez pour vous retrouver devant le premier bassin dans lequel vous aviez fait trempette. Montez les escaliers puis l'échelle. Les deux boutons à droite vous permettront de prendre le contrôle de caméras sous-marines pour visualiser des leviers. Sortez de la pièce, descendez deux escaliers puis montez à deux gouttières successives. Agrippez le rebord et allez à gauche pour arriver sur une plate-forme. Appuyez sur le bouton jaune pour faire venir le monte-charges. Montez dessus et vous irez automatiquement de l'autre côté. Passez la porte, appuyez sur l'interrupteur et passez la porte à votre droite. Appuyez une fois de plus sur l'interrupteur jaune pour ouvrir la seconde porte. Tuez le garde. Ramassez dans les armoires de part et d'autre de la porte un **chargeur pour Mag Vega** et un **chargeur pour pour Viper SMG**. Sortez et revenez dans le couloir principal. Allez à droite et tirez le levier dans la pièce au fond. Cela va faire tomber le récipient rempli de nourriture dans le basin principal. Redescendez et plongez dans ledit bassin. Allez actionner le levier n°1. Passez par l'ouverture n°2 de l'autre côté. Poursuivez votre chemin jusqu'à ce qu'une cinématique se déclenche. Actionnez le levier n°2 puis revenez dans le bassin central pour plonger dans l'ouverture au centre.

Galerie des trophées

Avancez dans le tunnel en faisant attention aux pics. Au premier embranchement, vous pourrez refaire surface pour reprendre de l'air. Continuez puis au second embranchement, allez à gauche. Prenez le passage à gauche dans le mur, suivez le tunnel rocheux puis au premier embranchement allez à droite, nagez jusqu'au bout puis allez à gauche et enfin à droite pour pouvoir refaire surface. Montez et ramassez les **pansements** et le **respirateur**. Plongez à nouveau, allez tout droit, défoncez le mur de briques et vous arriverez dans une pièce avec huit statues. Maintenant, il va falloir que vous trouviez les statues portant le nom de Vasiley et Limoux (le nom est inscrit à l'arrière du socle). Une fois ceci fait, tirez les chaînes qui sont derrière chacune des statues. Comme vous manquerez sûrement d'air pendant cette manoeuvre, pour palier à ce problème utilisez le respirateur. Ensuite, nagez en haut de la pièce pour pouvoir passer par le trou au plafond. Hors de l'eau, continuez votre chemin et vous serez arrêté par un gros rocher. Attendez qu'il remonte et faites un saut en avant pour éviter de vous faire écraser. Continuez et actionnez le levier au bout du tunnel à droite. Ceci va faire apparaître des plates-formes. Sautez (en maintenant le bouton L1) sur la deuxième en partant de la gauche. Sautez ensuite sur celle de droite. Attendez que d'autres plates-formes apparaissent. Sautez sur celle en face puis sur le promontoire rocheux. De nouvelles plates-formes vont encore apparaître. Sautez sur celle du milieu puis sur la suivante et enfin de l'autre côté, sur la falaise rocheuse. Continuez pour arriver dans une nouvelle salle. Actionnez le levier de droite pour faire bouger une bibliothèque. Allez ramasser les **pansements**. Courez de l'autre côté de la salle

en évitant les squelettes et actionnez la chaîne qui fera monter la tapisserie. Grimpez au mur à droite et dirigez-vous vers la droite pour atteindre une plate-forme. Sautez pour agripper un grillage au plafond et rendez-vous sur la plate-forme derrière Lara. Reprenez des forces et agrippez une nouvelle fois le grillage au plafond pour vous rendre au dessus du lustre au centre de la pièce. Celui-ci va s'affaisser et une autre bibliothèque va bouger. Descendez et allez ramasser la dernière peinture d'Obscura. Passez par le trou dans la cheminée. Ouvrez la porte au bout et plongez dans le trou rempli d'eau. Nagez jusqu'au bout du tunnel, tournez à droite. A l'embranchement, prenez à droite et allez jusqu'au bout pour refaire surface.

Le retour de Boaz

Un combat plus simple qu'il n'y paraît. Tirez tout d'abord en face du Boaz en faisant attention à ne pas être trop près de lui. A ce moment le monstre va tirer des jets d'acide qui sortiront de ses flancs. Evitez les jets en faisant des sauts latéraux et allez tirer sur les orifices verts. Réitérez la manoeuvre quatre fois. Le Boaz va alors s'effondrer et “muter”. En ce qui concerne cette dernière transformation, il vous suffira de tirer sans relâche sur le monstre pour en venir à bout.

Note 1 : Il se peut que vous ayez des problèmes pour viser les deux derniers orifices verts, Kurtis ne voulant pas les toucher. Pour que notre ami les vise, approchez-vous des orifices et appuyez sur la touche roulade (le carré) et tirez.

Note 2 : Si vous veniez à manquer de munitions, des chargeurs apparaîtront automatiquement dans la pièce. D'ailleurs un **chargeur pour Boran X** est disponible dès le début de l'affrontement.

Le domaine perdu

Après la petite glissade, prenez à droite. Continuez, glisser le long de la pente et sautez sur le rocher devant vous. Faites un petit saut pour atteindre l'autre rocher puis un grand saut pour arriver de l'autre côté. Actionnez le levier. Montez sur la palissade en bois, courez et ramassez la **grande trousse de soins**. Continuez et prenez à droite au bout du tunnel. Actionnez le levier à gauche et allez rapidement de l'autre côté de la pièce car la grille ne restera pas éternellement ouverte. Pour ce faire, faites un grand saut pour atteindre le premier bloc rocheux puis deux sauts en sprintant pour atteindre le second bloc et l'autre côté de la pièce. Vous voici dans une nouvelle salle. Faites un saut à gauche pour atteindre la falaise en contrebas. Montez aux deux échelles. Courez et sautez de l'autre côté du pont de bois. Glissez le long de la pente et sautez sur la plate-forme supérieure. Hissez-vous et actionnez le levier. Descendez sur la plate-forme en contrebas puis faites un grand saut pour atteindre les escaliers de pierre. Montez les marches et passez la porte.

Labo d'Eckhardt

Avancez. Laissez-vous glisser et sautez sur la plate-forme de gauche. Effectuez alors un grand saut pour vous retrouver de l'autre côté en contrebas. Avancez pour arriver dans le laboratoire. Montez les petits escaliers, faites le tour de la machine et ramassez une **petite trousse de soins**. Continuez et dans le coin. Sur la table, vous trouverez la **fiole d'alchimie n°1**. Redescendez et actionnez le levier qui va entre autres ouvrir une grille et libérer deux squelettes. Montez à l'échelle de droite puis en haut allez à droite. Placez la fiole d'alchimie n°1 sur le réceptacle de pierre. Derrière ce réceptacle, vous pourrez sauter pour vous agripper à un rebord de bois et ainsi atteindre une **grande trousse de soins**. Revenez au niveau de l'échelle et sautez sur la cage suspendue. Rentrez dedans par la trappe et ramassez la **fiole d'alchimie n°2**. Remontez rapidement sur le toit de la cage en grimpant aux barreaux avant que celle-ci ne soit entièrement dans l'acide. Passez dans le conduit pour aller récupérer la **fiole d'alchimie n°3**. Descendez du conduit. Montez au mur puis faites un saut arrière pour vous retrouver sur la terre ferme. Montez le petit escalier et allez placer la fiole d'alchimie n°2 dans le réceptacle de pierre à droite. Allez placer la fiole d'alchimie n°3 dans le réceptacle de pierre derrière un bassin rempli d'acide dans une petite pièce attenante à la pièce principale. Plongez dans le bassin derrière vous qui est maintenant rempli d'eau. Nagez au fond pour aller récupérer un éclat de cristal. Sortez du bassin et passez par la grille qui s'est ouverte. Glissez tout en bas et passez la porte. Vous allez vous retrouver face à Eckhardt.

- Boss :
Evitez tout d'abord les attaques d'Echardt en vous accroupissant ou en rampant. Quand Echardt coure, ne lui tirez pas dessus car il est invulnérable à ce moment-là. Attendez qu'il concentre son énergie pour créer trois clones. Quand ces derniers se regroupent au centre de la pièce, commencez un combat à mains nues et Lara plantera dans le corps d'Eckhardt un éclat. Evitez ensuite les attaques du boss. A nouveau, Eckhardt va créer trois clones. Attendez une fois encore qu'ils viennent au centre de la pièce pour lui planter le second éclat. Ensuite, et bien rebelote, on évite les attaques et on attend les clones au centre de la pièce.

Une cinématique, riche en révélations, va alors arriver. Ramassez le gantelet d'Eckhardt. Appuyez sur le bouton du pilier qui est à gauche de celui où Eckhardt est adossé. En évitant les attaques de Karel qui tourne autour de vous, montez à l'échelle. Montez à la seconde échelle un peu plus loin. Il vous reste à prendre la troisième échelle qui vous permettra de monter à l'étage supérieur. Allez vers la gauche et en vous aidant de la petite passerelle, sautez pour atteindre le corps du Cubiculum Nephili.

Félicitations, vous avez enfin terminé Tomb Raider : L'ange Des Ténèbres. Il ne reste plus maintenant qu'à attendre le prochain volet en provenance directe de chez Crystal Dynamics.

OUVRIR LA PORTE DU BUREAU DE CARVIER

Utilisez les caméras pour voir le code du bureau qui est inscrit sur l'ordinateur de madame Carvier.

Tomb Raider : La Révélation Finale

© Eidos Interactive / Core Design 1999

INVINCIBILITÉ (DÉMO)

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier TOMB4.EXE. Recherchez la chaîne 81 F9 E8 03 00 00 7E 05 et remplacez-la par B9 E8 03 00 00 89 48 22. Attention, car vous pourrez quand même si vous marchez dans des piques ou si vous sautez dans le vide.

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Positionnez Lara de telle manière qu'elle regarde exactement vers le nord. Pour cela, essayez de trouver une corniche ou un rocher orienté plein Nord. Sautez et accrochez-vous puis laissez-vous tomber. Dans cette position, vous devriez être orienté dans la bonne direction (regardez si le compas dans votre inventaire pointe bien vers le nord). Allez à l'option de chargement d'une partie, maintenez enfoncés les touches H + E + L + P, puis relâchez-les. Fermez l'inventaire pour avancer au niveau suivant.

ITEMS ILLIMITÉS

Positionnez Lara de telle manière qu'elle regarde exactement vers le nord. Pour cela, essayez de trouver une corniche ou un rocher orienté plein Nord. Sautez et accrochez-vous puis laissez-vous tomber. Dans cette position, vous devriez être orienté dans la bonne direction (regardez si le compas dans votre inventaire pointe bien vers le nord). Allez sur un grand médikit, maintenez enfoncés les touches G + U + N + S, puis relâchez-les.

TOUTES LES ARMES

Activez le code pour les items illimités puis fermez l'écran d'inventaire. Allez à nouveau dans l'inventaire, et allez sur un petit médikit. Maintenez enfoncés les touches W + E + A + P + O + N + S, puis relâchez-les.

SOLUTION COMPLÈTE

Angokwatt

Pour commencer, vous n'aurez qu'à écouter et suivre le vieil homme. Quand il vous demande de sauter au-dessus de l'eau, n'hésitez pas à plonger d'abord pour récupérer le crâne d'or. Dans la salle suivante, vous devrez éviter le sanglier

pour que le vieil homme le tue à votre place. Après avoir franchi la cascade, vous trouverez un autre crâne dans l'eau. Suivez le passage sur votre gauche pour récupérer deux trousses de secours. Sortez de l'eau, appuyez sur le levier et suivez à nouveau l'homme. Montez à l'échelle, activez un autre levier et prenez le passage en bas à droite. Après avoir franchi les barres, évitez les sangliers. Vous trouverez ensuite un autre crâne doré derrière le grand pilier de droite. Vous devrez ensuite ramper dans un passage souterrain(faites un détour par la gauche pour récupérer un crâne supplémentaire puis continuez votre route). Activez le levier dans la pièce au squelette pour libérer le passage bloqué par la grande roue. Franchissez la pièce suivante en rampant pour éviter les fléchettes. Suivez à nouveau l'homme et ramassez le crâne sur l'arrête. Vous devrez ensuite ouvrir une autre porte: escaladez le mur à droite et activez le levier. Continuez ensuite à monter puis rampez dans le passage. Prenez à droite après la sortie et accrochez-vous à la végétation. Vous devrez vous balancer pour atterrir sur votre droite Appuyez ensuite sur le bouton pour ouvrir les portes. Avancez en marchant et laissez-vous tomber dans l'eau. Suivez ensuite le vieil homme et admirez la séquence animée.

La tombe de Seth

Ramassez les torches immédiatement sur votre droite puis avancez et tournez à gauche pour en récupérer d'autres. Descendez et ramassez le fusil à pompe puis continuez sur votre gauche, descendez encore et prenez la grosse trousse de secours. Après la scène animée, tuez le chien qui vous poursuit et montez pour ramasser une grosse trousse de secours. Descendez et suivez le petit passage jusqu'à une pièce éclairée en rouge. Récupérez une autre grosse trousse de secours dans la boite contre le mur de droite. Allez sur la gauche de la pièce et tirez sur la boite la plus proche de l'homme en robe rouge. Faites demi-tour et prenez le petit passage à gauche. Dans la pièce ramassez le matériel et un objet doré (un morceau d'oeil) qui vous permet d'ouvrir la porte dans la pièce où l'homme en robe rouge allumait des torches. Retournez-y et suivez-le en bas des escaliers. Attendez qu'il désactive le piège et traversez l'endroit pour récupérer l'autre morceau d'oeil. Associez les deux morceaux et vous obtenez l'oeil d'Horus. Retournez en arrière et placez l'oeil à droite, dans le symbole contre le mur. Suivez ensuite l'homme en rouge jusqu'à ce qu'il ouvre une porte. Suivez le passage et sautez dans le trou à droite. Ramassez la trousse de secours, faites demi-tour, remontez puis entrez dans la pièce de gauche. L'homme en rouge ne peut pas vous suivre: vous devrez le libérer en tirant sur la chaîne dans la pièce suivante. Reprenez le passage que vous avez pris pour venir dans cette pièce et récupérez les munitions du fusil à pompe. Tirez ensuite sur la chaîne pour ouvrir la porte bloquée de la pièce précédente. Dans cette pièce, vous devrez sauter sur les quatre sections plus claires pour aller vers la porte qui enferme le Sablier éternel. Une nouvelle porte s'ouvre quand vous le ramassez. Progressez jusqu'à une pièce contenant une petite dune, prenez à gauche et suivez l'homme en rouge qui vous attend. Après la scène cinématique avancez jusqu'à la salle avec une grande plate-forme au centre. Montez sur l'arrête en face et utilisez le sablier: le sable disparaît alors de la pièce précédente et révèle une gigantesque statue et un petit chemin. Faite demi-tour et allez dans la salle de la statue. Repérez la bouche de la statue, accrochez-vous à l'arrête puis rampez dans le passage. Avancez dans le noir et laissez-vous glisser le long de la pente pour finir ce niveau.

Les Chambres Sépulcrales

Vous arrivez dans une pièce avec deux statues et un levier. Appuyez dessus pour ouvrir le portail derrière vous. Empruntez le passage et glissez sur la pente. Ramassez la Main d'Orion et sautez rapidement sur la gauche pour éviter d'être tué par les piques. Continuez à descendre et ramassez les munitions du fusil à pompe pour ouvrir la porte. Suivez le grand hall jusqu'à une section circulaire. Prenez à droite après les piques qui sortent du sol. Traversez la zone suivante jusqu'à ce que vous rencontriez d'autres piques. En les franchissant, vous tomberez automatiquement dans un trou qui vous mènera à un petit passage en dessous. Insérez la Main d'Orion dans l'emplacement sur votre gauche et des lames se mettront à tourner. Passez le piège et sortez à gauche puis traversez le hall jusqu'à une pièce contenant trois sarcophages et une grande statue. Ramassez la trousse de secours à gauche puis sautez à droite dans le trou où vous trouverez une trousse de secours et des munitions. Remontez et retournez à la momie de la salle précédente puis laissez agir Lara. Retournez dans la zone précédente et les sarcophages s'ouvriront puis entrez dans l'un d'eux pour attirer toutes les momies dehors. Ne gâchez pas vos munitions, vous ne pouvez pas les tuer. Vous devrez maintenant déplacer la statue vers le cercle rouge tracé sur le sol. Pour cela, attirez les momies aussi loin que possible dans le grand hall et profitez de leur lenteur. Quand la statue sera en place un passage s'ouvrira dans l'un des sarcophages. Progressez jusqu'à une pièce rouge où vous devrez tuer deux chiens. Montez au fond à gauche. Passez dans la pièce aux deux statues et montez par l'échelle. Prenez à gauche et ramassez le serpent d'or (à gauche de la pièce) puis escaladez l'arrête de l'autre coté de la pièce pour échapper à deux momies. Glissez ensuite le long de la pente et

dirigez-vous sur la gauche dès que vous arrivez en bas. Remontez en restant sur la gauche pour éviter les piques puis grimpez par l'arrête. Suivez le chemin sur la droite et récupérez la trousse de secours puis sautez en arrière et accrochez-vous avant de vous laisser tomber. Répétez la même manoeuvre en vous déplaçant vers le droite pour éviter une torche. Dirigez-vous vers l'échelle puis tournez pour traverser le pont. Tuez les deux chiens et montez les marches. Faites un saut en arrière pour descendre sans vous blesser, évitez les piques et escaladez les deux arrêtes (vous pouvez faire un saut en courrant vers une autre arrête pour découvrir un autre secret). Escaladez les murs jusqu'à une petite pièce et appuyez sur le bouton qui s'y trouve. Redescendez à l'entrée de la pièce et prenez la porte noire qui est maintenant ouverte. Montez à l'échelle et appuyez sur le bouton qui ouvre une trappe près des piques. Prenez le passage en face de vous et entrez dans une pièce semblable à la précédente. Descendez par la trappe et récupérez la Main de Sirius. Quittez la pièce par un petit passage sombre qui mène à une échelle. Vous vous retrouvez dans la première pièce. Montez sur les blocs en faisant attention aux piques puis sautez sur la gauche dans la zone d'ombre. Sautez ensuite dans la petite ouverture à droite, entrez dans le hall puis sautez sur le mur pour vous y accrocher et descendre en sécurité. Tirez la chaîne qui ouvre une nouvelle section. Allez du coté droit de la pièce en faisant attention aux momies et escaladez l'échelle puis le bloc en face et faite aussitôt un saut arrière pour ne pas tomber. Rampez ensuite sous les piques pour retourner dans la salle précédente. Allez au fond de la salle et escaladez les blocs. Sautez sur la plate-forme située sous le bouton qui a servi ouvert la trappe puis sautez à gauche pour atteindre une nouvelle pièce. Prenez le Talisman du Scarabée, suivez le passage rouge et tuez les chiens. Continuez sur le chemin autour de la salle qui contient quatre grands piliers. Prenez à gauche ne bas du chemin et vous revoilà dans la grande pièce rouge. Engagez-vous dans le couloir qui mène à un cadavre caché derrière un bloc de pierre et insérez le Serpent doré et le Talisman du Scarabée dans les emplacements à droite et à gauche. La pièce se remplit alors de sable et le cadavre vous attaque. Evitez-le jusqu'à ce que le sable vous permette d'atteindre l'ouverture illuminée.

La Vallée des Rois

Vous êtes attendu par cinq ou six hommes, abattez-les et récupérez des munitions, des trousses de secours et les clés du véhicule bleu. Dirigez-vous vers la gauche et escaladez les blocs dans l'obscurité. Ramassez les munitions et le fusil à pompe puis montez dans la jeep. Dirigez-vous vers le canyon et ralentissez en approchant. Conduisez doucement jusqu'au petit chemin qui termine le niveau.

KV5

Evitez les explosifs lancés par le véhicule vert et les tirs des hommes embusqués. La jeep verte finit par s'arrêter. Descendez aussi et récupérez la trousse de secours et les munitions sur les blocs. Attendez que la jeep verte reparte puis remontez dans votre jeep. Roulez jusqu'à une zone désertique qui contient des statues sur votre droite puis traversez la caverne. Vous pouvez escalader les blocs sur votre droite pour découvrir un secret. Continuez à suivre le chemin puis montez et tournez deux fois sur votre gauche. Un portail noir se trouve sur votre droite. A gauche, récupérez la trousse de secours sur le bloc puis passez par la petite ouverture et escaladez. Vers la gauche sur le chemin, tuez le garde puis continuez jusqu'à un trou où vous découvrirez un secret. Retournez sur vos pas, tournez à droite et grimpez pour accéder à un passage au-dessus de vous. Vous y trouverez une trousse de secours sur la droite et derrière vous... le vide qu'il vous faudra franchir par un saut avec élan pour vous accrocher à la liane et retomber de l'autre coté. En haut à gauche sur le mur se trouve une roue. Sautez et appuyez sur le bouton action, vous entendrez le grand portail noir s'ouvrir. Retournez au portail et prenez le chemin de pierre à gauche. Evitez les lames en zigzaguant puis descendez la pente pour enfin vous tourner sur la droite (attention aux explosifs). Avancez puis arrêtez-vous devant le trou sur votre droite. Faites un saut avec élan et rattrapez-vous au bord puis descendez jusqu'en bas. Descendez encore jusqu'à une salle au sol rouge, évitez le trou à gauche et montez la pente. Avancez sur la gauche dans l'obscurité et sautez sur le chemin. Marchez tout droit sur le chemin jusqu'à ce que vous soyez entourés de falaises. Continuez jusqu'à une pente et restez sur la gauche pour éviter les piques. Prenez la première à gauche vers une zone désertique. Dans les dunes, dirigez-vous vers la caverne en roulant sur la droite.

Le Temple de Karnak

Escaladez deux blocs sur votre gauche et descendez de l'autre coté. Tuez les scorpions et ramassez la trousse de secours prenez à gauche et passez par la deuxième ouverture puis suivez le chemin. Montez sur deux blocs à droite pour récupérer une trousse de secours. Retournez-vous et laissez-vous tomber dans le petit trou à gauche de l'écran. Rampez vers la droite jusqu'à une grande pièce sombre. Vous y trouverez un secret et un scorpion. Prenez l'ouverture à

droite de la grande porte et suivez le chemin (attention aux scorpions). Retournez à la pièce avec le pilier au centre et escaladez en face de vous. Descendez de l'autre coté et entrez par les alcôves à gauche. Sautez sur la gauche au-dessus des trous et montez sur l'arrête à droite pour récupérer les torches. Descendez dans le petit trou puis grimpez dans la salle avec deux rangées de piliers et un escalier. Vous pouvez traverser la pièce grâce aux barres au plafond et tuer les scorpions de l'autre coté. Escaladez sur votre gauche et appuyez sur le bouton. Traversez à nouveau la pièce jusqu'à l'entrée. Une porte s'est ouverte derrière l'escalier, allez-y et appuyez sur le bouton. Descendez ensuite par le trou en bas de l'escalier. N'allez pas dans l'eau, escaladez le bloc derrière vous et récupérez la trousse de secours puis partez par la droite. Escaladez le mur jusqu'à une petite ouverture et suivez le chemin. Descendez dans le chemin en contrebas puis remontez sur votre droite. Rampez dans le petit passage sur la gauche, traversez une pièce et rampez à nouveau dans le passage en face de vous. A la sortie, descendez puis escaladez le mur en face. Laissez-vous tomber et grimpez sur le bloc au milieu de l'écran. Prenez l'ouverture de droite de l'autre coté. Suivez le chemin jusqu'à un petit portail noir, prenez à droite, montez et sautez sur le bloc en face. Appuyez sur le bouton à gauche et portail s'ouvre puis sur le bouton de droite. Sautez encore pour récupérer les munitions et la trousse de secours puis jusqu'au portail. Prenez à droite et ramassez l'amphore numéro 1. A gauche, vous trouverez une trousse de secours et un fusil à pompe. Retournez en arrière jusqu'à la salle aux escaliers et descendez par la trappe. Allez sur la droite et montez sur le bloc. Encore à droite se trouve un emplacement pour l'amphore. Une porte s'ouvre dans la salle où vous avez trouvé l'amphore quand vous la mettez à sa place. Vous n'avez plus qu'à y retourner.

Le grand Hall de l'Hypostale

Commencez par monter sur votre gauche. Passez ensuite à droite jusqu'à une salle et escaladez à droite. Vous verrez une zone avec des ouvertures dans le sol. Sautez vers la gauche et tuez les deux scorpions, puis encore à gauche vous trouverez des munitions pour les UZIs. Suivez le chemin et grimpez jusqu'à des munitions pour le fusil à pompe sur la droite. Repartez en arrière puis descendez sur le chemin inférieur. Continuez à avancer après la séquence vidéo jusqu'à un grand trou que vous devrez sauter en vous accrochant de l'autre coté. Passez à droite par l'ouverture. Dans la pièce suivante, descendez de la corniche et suivez le chemin en pente jusqu'à la fin du niveau.

Le Lac Sacré

Commencez par escalader pour quitter la pièce où vous êtes puis passez par l'ouverture de gauche. Tuez les deux chauves-souris et l'alligator. Montez en face de vous pour récupérer une trousse de secours et passez par la gauche. Tuez un autre alligator depuis la hauteur puis continuez sur la gauche. Escaladez jusqu'à un petit passage où vous devrez ramper. De l'autre coté, descendez du coté gauche de la pièce après avoir tué les deux scorpions. Grimpez sur les blocs jusqu'à des murs couverts de symboles jaunes. Sautez dans l'eau et ramassez les munitions du fusil à pompe. Descendez ensuite vers une autre étendue d'eau. Nagez tout droit puis à droite et sortez de l'eau avant de vous faire dévorer par les deux alligators. Allez sur l'escarpement à gauche pour tuer les alligators depuis la hauteur. Vous pouvez maintenant nager tranquillement jusqu'à une trappe dissimulée sous l'eau. Nagez tout droit dans la zone sombre puis prenez à droite pour ramasser les torches. Vous trouverez une trousse de secours dans un recoin au centre de l'écran. Retournez en arrière dans la section principale, reprenez de l'air et nagez vers la pente où les alligators vous avaient rejoint. Sortez de l'eau et suivez le chemin à droite. Passez par l'ouverture qui ressemble à l'entrée d'une caverne. Allez au fond de la pièce et descendez, retournez-vous et descendez encore trois blocs, enfin laissez-vous descendre le long de la pente. Vous devrez ensuite escalader puis saute en arrière pour atterrir sur la plate-forme noire à droite. Tournez-vous vers la droite et faites un saut en arrière pour atteindre le bloc. Montez encore d'un bloc vers le petit passage et rampez vers la caverne verte. Descendez et tirez sur la chaîne qui ouvre un grand portail sous-marin vers le début du niveau. Retournez jusqu'au portail où un nouvel alligator vous attend. Franchissez le portail et appuyez sur le bouton au-dessus du bloc rouillé puis nagez vers la plus petite des deux trappes. Franchissez ensuite la porte et allumez une torche puis suivez le chemin jusqu'à deux gros rochers que vous franchirez pour récupérer une grosse trousse de secours. En vous retournant, vous pouvez sortir de l'eau à gauche, grimper et ramasser des munitions pour le fusil à pompe. Allez de l'autre coté de la pièce et récupérez d'autres munitions. Retournez à l'endroit où vous avez ramassé la grosse trousse de secours près des deux pentes et nagez à travers le petit passage. De l'autre coté se trouve un grand miroir sur le mur. Vous y distinguerez la sortie au plafond. Nagez vers cet endroit et faites surface pour reprendre de l'air. Montez sur le rebord et descendez le chemin puis emparez-vous de l'amphore numéro 2 sur le piédestal. Vous pouvez maintenant passer par la deuxième trappe dans la salle principale. Avant cela, vous pouvez ramasser des munitions d'UZI des deux cotés de la salle.

Le Temple de Karnak

Nagez vers le bord et sortez de l'eau. Montez sur les deux blocs en face puis sur un troisième à droite. Marchez tout droit jusqu'à l'ouverture et descendez puis prenez la première à droite et enfin tout droit. Là, vous pourrez déposer l'amphore numéro 2 dans son emplacement. Après une nouvelle séquence animée vous pourrez sauter dans l'eau et aller au fond de la salle pour récupérer les munitions de UZI derrière le monument en haut des marches. Prenez le passage derrière vous et suivez le chemin. Escaladez le bloc et descendez de l'autre coté. Il y a trois alligators dans cette zone mais vous pouvez déjà en tuer deux depuis la hauteur. Une fois qu'ils sont morts, sautez dans l'eau et ramassez les munitions pour le fusil à pompe. Vers la gauche, vous pouvez voir un artefact enfermé dans une cage. Suivez le petit passage dans l'eau et montez sur le rebord. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la cage et allez chercher la Déesse du Soleil et la Clé de l'Hypostale. Remontez sur les blocs de droite et rejoignez la salle du monument. Rampez dans le petit espace au-dessus jusqu'à une salle avec un grand pilier. Vous devrez vous débarrasser de deux hommes avant de continuer votre route par le petit passage de gauche dans le sable. Descendez puis montez à gauche pour arriver dans une pièce où se trouve un autre homme. Quittez la pièce en prenant deux fois à droite, tuez un dernier garde et prenez encore à droite par la porte pour quitter le niveau.

Le Grand Hall de l'Hypostale

Grimpez et prenez à gauche en faisant attention aux ouvertures où est caché un homme ressemblant à un assassin. Prenez ses munitions d'UZI et allez à gauche tuer deux scorpions. Retournez dans l'autre sens et ramassez la trousse de secours et les torches. Montez à gauche sur le petit bloc du centre. Plus haut à gauche se trouvent des munitions pour le fusil à pompe. Prenez ensuite à droite vers le fond de la pièce (attention à l'assassin), et escaladez le bloc. Sautez par-dessus le trou puis traversez la zone suivante en vous accrochant au plafond. Allez vers la gauche pour atterrir sur une plate-forme. A gauche, vous pouvez sauter sur une autre plate-forme pour ramasser des munitions de fusil à pompe. Sautez en face et récupérez les torches. Sautez en arrière sur la plate-forme centrale et utilisez les barres au plafond pour vous laisser tomber dans la pièce. Débarrassez-vous des deux assassins (attendez qu'ils baissent leur garde pour tirer). Passez ensuite à gauche dans la zone suivante puis sautez en face et accrochez-vous à l'arrête. Montez et prenez l'ouverture qui mène dans une pièce où vous ramperez par le petit passage de droite. Suivez le passage jusqu'à une serrure où vous insèrerez la Clé de l'Hypostale pour ouvrir la porte voisine. Passez la porte et débarrassez-vous de deux assassins et récupérez le UZI! Grimpez sur les blocs au fond de la pièce puis tournez-vous vers la gauche pour sauter sur la section centrale. Vous pourrez utiliser les barres au plafond mais un assassin viendra de la pièce voisine et vous fera tomber. Tuez-le de loin puis entrez dans la salle de droite. Tuez un autre assassin et traversez la pièce pour ramasser les torches puis montez sur les blocs de pierre, juste en dessous vous verrez un garde que vous pourrez abattre. Sautez sur la gauche et utilisez les barres pour aller au fond de la pièce puis sautez pour activer le bouton noir qui abaisse un pont. Retournez au centre de la pièce par les barres et cette fois tournez à gauche pour rentrer dans la pièce suivante. Toujours accroché aux barres, tournez à droite et lâchez-vous au-delà de la plate-forme aux deux piliers, tuez un assassin et retournez sur les barres tout droit jusqu'au pont. Lâchez-vous et rattrapez-vous au rebord, montez sur le bloc au-dessus de vous et faites demi-tour. Sautez en face et traversez le pont. Vous arrivez à un pilier soutenant un rocher. Tirez sur le rocher pour le faire tomber et passez par le trou qu'il fait dans le sol. Descendez à gauche dans une pièce sombre qui contient une chaîne que vous ne pouvez pas encore tirer. Il y a une tour et trois chemins dont deux ont des échelles. Ils mènent à des pièces fermées par des rayons lumineux. Retournez d'où vous venez et prenez le chemin de Gauche jusqu'à une trappe et une échelle. Sautez sur l'échelle pour entrer dans une pièce rouge. Dirigez-vous jusqu'au levier et actionnez-le. Dans les pièces, il y a trois mécanismes. La première pièce contrôle le rayon de droite. La pièce du milieu contrôle le rayon du centre: actionnez-le deux fois. La dernière pièce contrôle le rayon de gauche: actionnez-le une fois pour qu'ils soient tous alignés. Les trois rayons touchent la tour de verre que vous pouvez maintenant escalader pour obtenir le Disque Solaire que vous devrez utiliser au lac sacré. Redescendez et prenez le petit passage près du rayon central.

Le Lac Sacré

Avancez au-delà des portes et associez la Déesse du Soleil au Disque Solaire pour créer le Talisman solaire que vous déposerez sur la pique qui sort du sol. Après une scène cinématique, les trois portes s'ouvrent. Prenez celle de gauche et descendez jusqu'à l'eau, ramassez les munitions d'UZI et fusil à pompe. Montez sur le rebord puis aussi haut que vous pouvez et faites un saut en arrière sur les rochers pour récupérer les torches. Revenez ensuite en arrière et prenez la porte de droite pour ramasser une trousse de secours, enfin prenez la porte centrale et montez sur les rochers

les plus hauts à droite. Avancez en vous accrochant aux rebords puis tournez à gauche. Récupérez la trousse de secours et les munitions de fusil à pompe puis laissez-vous tomber. Retournez sur les rochers à l'entrée et accrochez-vous aux barres et traversez la pièce. Lâchez-vous et rattrapez le bord puis entrez dans le petit passage en rampant. Ramassez les munitions d'UZI à gauche puis partez à droite. Escaladez les rochers en face de vous et sautez pardessus le trou en courrant. Laissez-vous tomber puis montez sur votre gauche. Descendez dans la pièce en dessous, tournez à gauche et pénétrez dans une pièce où vous trouverez des torches et des munitions pour l'UZI. Quittez cette pièce et prenez à gauche puis passez entre deux grandes statues qui gardent un portail. Le niveau se termine quand vous approchez de la serrure sur le mur de droite.

Le Temple Funéraire de Semerkhet

Commencez en tirant sur le vase à droite pour récupérer une trousse de secours, et sur la gauche des munitions d'UZI. Avancez tout droit puis glissez le long de la pente jusqu'à la séquence animée. Vous devrez ensuite vous accrocher au plafond pour éviter les araignées. Allez jusqu'au bout des barres puis glissez sur la petite pente. Sautez sur le mat, descendez d'un niveau puis sautez en arrière. Sautez au-dessus du trou à droite et tirez sur le vase pour ramasser une trousse de secours. Marchez jusqu'au coté opposé et ramassez le bâton au sol puis utilisez-le avec la torche: vous voilà avec de la lumière gratuite. Descendez dans la pièce suivante en faisant attention aux araignées et appuyez sur les trois boutons dans les alcôves. Remontez vite dans la pièce du dessus, une porte s'y est ouverte. Après ce passage, il y a des grandes portes oranges sur votre gauche que vous pouvez pousser. Montez sur les blocs et descendez d l'autre coté. Tournez à gauche et vous trouverez une salle avec une échelle sur la gauche qui mène à un secret. Redescendez et passez par l'ouverture en face de vous. Montez ensuite par l'échelle de droite et tuez les deux chiens dans la salle parsemée de trous crachant du feu. Quand les flammes se rétractent, ramassez la trousse de secours et tirez sur les leviers à gauche, à droite puis au centre. Passez par l'ouverture de droite, sautez dans l'eau et ressortez du coté gauche. Il y a six petits leviers à actionner dans cette salle: commencez par celui qui n'est pas éclairé et ramassez les munitions de fusil à pompe. Le suivant est sur la gauche, ensuite tournez le dos au premier levier et allez actionner celui qui est en face de vous. Les flammes disparaissent derrière vous, allez actionner le levier qu'elles dissimulaient puis celui à droite. Une plate-forme descend dans la pièce où vous avez tué les deux chiens. Faites demi-tour et appuyez sur le dernier levier quand les flammes se rétractent. Remontez de l'autre coté de la pièce et passez par les barres pour retourner dans la pièce où vous avez tué les chiens. Avancez et escaladez le bloc noir derrière la plate-forme puis montez sur celle-ci. Faites des pas de coté jusqu'à son angle à droite puis faites un saut avec élan vers le bord opposé. Suivez le chemin et appuyez sur le levier à gauche pour éteindre les flammes. Retournez dans la pièce à la plate-forme et suivez la pente jusqu'au piédestal, puis appuyez sur le bouton. Remontez la pente et sortez de la pièce. Montez sur l'escarpement le plus haut et suivez le passage. Descendez deux fois pour revenir au niveau principal. Allez du coté opposé, grimpez à l'échelle puis passez par l'ouverture dans le toit. Montez à l'échelle, descendez d'un coté ou de l'autre et enfin entrez dans la pièce pour déclencher la séquence animée. Vous arrivez devant trois dalles (rouge à gauche, verte devant et bleue à droite). Pour déplacer une pièce verte, marchez sur la dalle verte et activez le déplacement sur le mur de gauche. Débarrassez-vous de toutes les pièces. Descendez ensuite par l'échelle et retournez dans la partie principale de la pièce. Sautez dans le trou de gauche et laissez-vous glisser le long des pentes. En bas, ramassez les carreaux d'arbalète empoisonnés puis en sautant derrière vous les munitions du fusil à pompe. Descendez par le mat, allez au bout de l'escarpement puis descendez par l'échelle et sautez en bas. Vous aurez besoin de quatre objets pour rentrer dans cette pièce. Remontez les deux échelles et retournez à l'entrée de la pièce. Faites de pas de coté tout le long de l'arrête sur la gauche puis sautez (avec élan) pour vous accrocher aux lianes. Tournez sur votre droite et balancez-vous pour atterrir en sécurité. Montez l'escalier jusqu'à l'ouverture suivante, tuez les deux chiens puis entrez. Appuyez sur le bouton et admirez le travail des marteaux. En arrière dans le hall, tirez la plaque verte vers les marteaux. Elle se brise et vous obtenez le morceau de cartouche numéro 1. Retournez dans la pièce aux lianes et rampez par le petit espace en bas de la pièce. Dans la salle où vous arrivez, utilisez la même technique que précédemment pour obtenir le morceau de cartouche numéro 2 puis associez-les pour créer le Cartouche de Râ. Retournez en arrière et utilisez le Cartouche sur une des portes. Tuez les chiens, entrez puis sautez à droite pour attraper le petit levier. Allez tout droit, montez sur le mat et sautez en arrière. Là vous devrez déplacer les grosses pièces en faisant attention aux flammes pour récupérer un autre Cartouche. Ouvrez la deuxième porte et montez les escaliers en tournant à gauche. Dans la pièce, évitez l'esprit du feu en descendant de l'escarpement. Tournez à droite puis remontez pour entrer dans une pièce et appuyez sur un bouton.
Un bloc se lève et dévoile un esprit de l'eau (il y a deux trousses de secours dans cette salle). Retournez à l'entrée de la salle de l'esprit du feu puis balancez-vous de liane en liane jusqu'au bout de la salle et là, tournez à gauche et sautez sur le rebord puis entrez dans la pièce. Sautez sur le bloc puis montez au mat et faites un saut arrière au niveau de

l'escarpement. Appuyez sur le bouton à droite en sautant. Vous descendrez d'un niveau mais pourrez remonter par le mat. Cette fois, passez à gauche par le passage étroit et récupérez un bâton. Montez sur le chemin et sautez sur les rochers en face. Tournez-vous à gauche, tuez les chauves-souris et retournez vers le bouton noir. Sautez (sans l'activer) puis lâchez votre bâton dans le trou. Descendez, récupérez-le et amenez-le dans la salle de l'esprit du feu. Allumez les torches et vous entendrez un bruit. Faites demi-tour et descendez par la trappe. Suivez le chemin et sautez encore. Prenez de l'élan, sprintez puis plongez pour éviter les lames. Dans la salle, ramassez le matériel puis revenez en arrière et laissez-vous tomber dans la trappe piégée. Sautez rapidement sur les rebords, suivez le chemin. Retournez là où vous avez ramassé le bâton et prenez le passage sombre. Sautez sur les blocs et suivez le couloir. Arrivé près de la porte noire, sautez dans la salle en contrebas et prenez la première à gauche.

Le Gardien de Semerkhet

Marchez dans pièce, descendez par le trou et glissez le long de la pente. Sprintez et plongez pour éviter le piège dans le couloir. Tournez à gauche, évitez le même piège et descendez la pente. Admirez la carte de l'Egypte puis prenez la pente de gauche et à droite rampez par le petit passage. Actionnez le mécanisme pour ouvrir la porte du fond (attention aux fosses à pieux). Passez rapidement sur la gauche pour franchir la porte avant qu'elle ne se referme. Continuez à courir à causes des lames puis sautez à droite et vous verrez un objet sur un piédestal. Ramassez-le par derrière pour éviter les lames. Passez à gauche et descendez en évitant les trous, rampez par le petit passage et laissez-vous tomber dans la salle de la carte. Déposez l'objet dans son emplacement et rayon détruira un temple sur la carte. Récupérez la clé et insérez-la dans l'interstice sur le mur à droite. Descendez par la trappe à votre droite jusqu'à la pièce suivante. Tournez à droite et suivez le hall, avancez jusqu'au milieu de la pièce suivante et ramassez la trousse de secours. Appuyez sur le bouton de gauche pour ouvrir laporte et sprintez pour distancer le taureau. Allez jusqu'à la salle sombre du fond et montez vers la grande porte noire. Ramassez un bâton, retournez à la salle précédente (attention au taureau) et allumez votre torche grâce à celle du mur. Revenez en arrière et allumez les deux torches dans la salle sombre: une porte s'ouvre alors. Descendez récupérer le matériel dans la pièce puis retournez dans la salle où vous avez ramassé la trousse de secours. Utilisez les barres pour éviter le taureau et retournez au début de la zone et rampez par le petit passage à gauche. Prenez la première à gauche et pénétrez dans une pièce où vous devrez courir pour éviter les flammes. Allez jusqu'à l'échelle au fond et sautez pour l'attraper puis montez. A gauche, ramassez les munitions du fusil à pompe en appuyant sur le bouton et à droite les carreaux explosifs pour l'arbalète. Appuyez sur les boutons quand les flammes se rétractent pour récupérer encore un peu de matériel. Fuyez quand les araignées arrivent et retournez dans la salle aux barres avant le petit passage. Attendez devant la porte bloquée que le taureau charge et écartez-vous. Passez par l'ouverture et utilisez la même technique pour que le taureau appuie sur les trois énormes boutons. Deux portes s'ouvrent au fond de la pièce, prenez celle de droite. Tournez deux fois à droite et montez à l'échelle. Suivez le chemin pour ramasser les munitions et la trousse de secours. Retournez à la salle précédente, prenez la porte de gauche et montez à l'échelle.

Un train à travers le Désert

Appuyez sur le levier pour ouvrir la porte coulissante. Sautez, entrez par la porte et tuez l'assassin. Prenez la porte suivante et sautez sur wagon de sable. Tuez les deux assassins, sautez sur le wagon suivant puis montez sur le toit par une des échelles. De là, tuez les assassins et descendez dans les wagons pour récupérer le matériel. Sur le troisième wagon, faites un saut normal et accrochez-vous au rebord pour franchir le trou puis remontez en sécurité. Ce wagon a une échelle sur la gauche, prenez-la et tuez un assassin. Dans le dernier wagon, accrochez-vous encore au rebord et descendez dans le wagon par la porte qui s'ouvre. Ramassez la trousse de secours et les munitions. Quittez ce wagon en vous accrochant aux rebords et passez le coin du wagon jusqu'à une ouverture. Récupérez le pied de biche et les munitions. Utilisez le pied de biche sur le mécanisme au sol et appuyez sur le bouton. Faites demi-tour, tuez l'assassin et passez par la porte qui s'ouvre. Sautez sur wagon rempli de sable, passez dans le wagon suivant et tuez l'assassin. Montez sur la partie noire la plus élevée du wagon et tuez les assassins. Continuez votre chemin jusqu'au premier bouton que vous avez activé et utilisez le pied de biche sur le mécanisme pour terminer le niveau.

Alexandrie

Suivez le chemin, prenez la première à gauche et montez. Dirigez-vous vers le centre de la ville, tuez deux scorpions et un garde puis allez vers la droite. Entrez dans le bâtiment et tuez l'assassin. Allez dans la partie gauche de la ville, prenez le petit et ramassez les munitions devant la cage métallique. Derrière la cage se trouve une moto. Après l'angle,

entrez dans le bâtiment et montez les escaliers rouges. A gauche récupérez les munitions et le viseur laser sur le coffre puis tuez l'assassin sur le balcon. Si vous quittez et revenez deux fois dans la maison, vous verrez une séquence vidéo vous donnant quelques explications. Depuis le balcon vous voyez un bouton à activer du coté de la bibliothèque. Allez à gauche sur le balcon et sautez en face puis à droite pour vous accrocher au toit de la bibliothèque. Décalez-vous jusqu'au bouton, lâchez-vous et activez-le. La porte s'ouvre, entrez et ramassez une trousse de secours et des munitions. Retournez à l'endroitoù vous avez tué le dernier assassin et allez à droite derrière le bâtiment. Tournez encore à droite, tuez l'assassin et ramassez la trousse de secours. Revenez en arrière et prenez le passage de droite.

Les Ruines Côtières

(La meilleure méthode pour se débarrasser des squelettes est de les faire tomber dans les fosses ou dans l'eau avec le fusil à pompe ou les carreaux explosifs).
Suivez le chemin et passez sous l'arche à droite. Tirez sur le panneau pour entrer dans le jeu d'aventure Egyptien. Allez tout droit et descendez les escaliers. Allez à gauche vers le cercueil. Tournez à gauche et suivez le passage jusqu'au panneau "entrée interdite". A droite se trouve une voyante. Descendez les escaliers et sautez vers le centre au-dessus de la section du bas. Avancez d'environ trois pas et sautez au-dessus des piques. Le miroir vous montre où se trouve l'arbalète et les fosses à pieux. Servez-vous en pour quitter la zone. Retournez jusqu'au cercueil et prenez à droite vers la pyramide. Jouez au jeu de tir (et gagnez) pour recevoir un jeton que vous utiliserez en retournant chez la diseuse de bonne aventure. Récupérez la corde en échange du jeton. Montez sur la hauteur pour ramasser la poignée cassée et le crochet. Associez-les pour obtenir un grappin et utilisez-le pour récupérer les clés dans la cage près de l'entrée. Tournez à droite, montez et passez sous l'arche de droite. Sautez dans l'eau puis remontez sur la droite. Sautez à nouveau pour vous accrocher au mur et rampez dans le petit passage. Sautez et grimpez sur l'échelle à droite. Allez jusqu'à l'entrée, prenez à droite et allez jusqu'à l'ouverture suivante. Tuez les squelettes avec des carreaux explosifs et montez sur les blocs jusqu'au coté opposé. Récupérez le matériel sur les rochers. Dans la zone en dessous se trouve une roche accrochée à une corde. Descendez par l'échelle, ramassez le bâton et allumez-le, brûlez la corde pour faire tombe le rocher et rampez par le petit passage. Utilisez le pied de biche pour ouvrir la grille et montez pour terminer le niveau.

Les Catacombes

Descendez jusqu'à une pièce contenant des piliers brisés. Entrez dans la pièce de droite et escaladez les blocs à gauche. Poussez le bloc et sol s'élève près d'un pilier. Déplacez-le sur le dessin au sol. Passez par la porte qui s'ouvre alors pour éviter l'esprit maléfique. Descendez à droite jusqu'à une pièce, prenez le passage de droite et dans cette salle, l'esprit disparaît dans un vase. Allez à l'autre bout de la salle jusqu'à un grand précipice. Montez sur le mat et faites un saut en arrière pour voir la porte du coté gauche de la pièce. Descendez par le mat et dépassez un vase sur la droite. Une grande porte de pierre s'ouvre, entrez dans la pièce et appuyez sur le bouton à gauche. Les quatre murs se lèvent et vous vous retrouvez dans une vaste zone. Allez jusqu'à l'extrémité à droite et vous verrez des lianes. Sautez sur la première puis sur celle de gauche et enfin sur les roches. Courez puis sautez pour vous accrocher à l'échelle naturelle en face et descendez jusqu'en bas. Le passage termine le niveau mais retournez d'abord dans la pièce aux lianes, tournez à gauches puis montez l'échelle et l'escalier. Descendez ensuite le long de la pente jusqu'à l'eau. Sortez de l'eau par la petite pente et prenez l'escalier puis sautez sur la droite. Sautez en face et accrochez-vous au bord puis remontez. Sautez encore tout droit et poussez le levier puis montez sur le bloc qui s'élève. Faites ensuite un saut avec élan pour atteindre l'autre coté. Montez jusqu'au vase qui contient des munitions. Allez de l'autre coté et traversez grâce aux barres. L'esprit maléfique vous attaque encore. Continuez à avancer jusqu'au bouton sur lequel vous appuierez pour élever d'autres blocs. Entrez dans la pièce et débarrassez-vous des deux morts-vivants. Vous pouvez maintenant sauter en face. Courez et sautez à nouveau tout droit, puis recommencez à droite. Sautez dans l'angle de couleur verte. Sautez encore et rattrapez le rebord puis déplacez-vous latéralement. Allez ensuite au fond à gauche du hall (détruisez le vase et prenez les munitions), puis alignez-vous avec les lianes et sautez. Allez jusqu'au rebord le plus éloigné et débarrassez-vous des squelettes depuis la falaise. Sautez sur la plate-forme centrale et prenez le trident sur le piédestal. Tuez le squelette qui se réveille alors puis quittez la zone en courant vers la gauche pour éviter le dernier squelette. Sautez au-dessus du trou et montez à l'échelle. Dans la pièce en haut évitez le squelette, ramassez le trident puis sautez sur le mat pour vous échapper. Des munitions sont cachées dans un vase de la pièce au-dessus. Continuez à monter et faites un saut en arrière pour atteindre la zone suivante. Suivez le chemin et passez la porte. Vous vous retrouvez dans une salle que vous avez déjà visitée. Retournez dans la très grande salle, prenez à droite et sautez sur l'échelle pour atterrir sans dommage. Entrez du coté droit dans la pièce contenant des soldats squelettes. Cette pièce a

un très haut plafond, prenez à gauche et allez au fond de la pièce. Grimpez sur l'échelle rocheuse en faisant attention aux squelettes. Sautez au-dessus du trou jusqu'au fond de la section et récupérez la trousse de secours sur les rochers. Faites demi-tour et prenez à droite, sautez deux blocs (attention aux squelettes) et continuez. A droite, faites un saut avec élan pour récupérer les munitions de fusil à pompe. Sautez sur la gauche jusqu'à l'échelle et montez. Arrêtez-vous sur la gauche et ramassez les munitions puis marchez le long du chemin pour récupérer un autre trident. Sautez le par-dessus le trou puis jusqu'à la section du milieu. Sautez à droite sur la plate-forme suivante puis au-dessus du trou et enfin prenez à droite. Sautez ensuite sur la plate-forme grâce à la liane. Tournez-vous à gauche et débarrassez-vous du squelette puis retournez là où vous avez atterrit. Sautez vers la pièce orange et montez au mat, montez ensuite à l'échelle. Sautez en diagonale sur les blocs puis avancez tout droit. Dans la salle suivante, récupérez le trident et courez jusqu'à l'échelle grise. Suivez le passage jusqu'à la sortie du niveau.

Le Temple de Poséidon

Suivez le passage puis sautez pour attraper l'échelle et descendez. Tournez à gauche et entrez dans le hall rouge. Rentrez dans la grande pièce et débarrassez-vous des deux squelettes. Avancez et passez par l'ouverture au fond de la pièce. Descendez dans le trou dans la salle suivante puis rampez dans l'obscurité. Montez sur les rochers et récupérez les munitions dans le vase de droite. Tournez à droite, dans la pièce le vase de droite contient des munitions. Faites un grand saut pour quitter la pièce en évitant les squelettes. Prenez la salle de droite (avec la grande statue). Sautez à gauche puis faites tomber les squelettes dans l'eau. Sautez sur la statue et placez un trident sur le bâton puis revenez au pied de l'échelle rocailleuse vers le début du niveau. La pièce est maintenant remplie d'eau, retournez jusqu'au hall rouge. Traversez cette pièce et passez dans la zone à gauche d'une grande statue. Sautez sur le rebord puis avancez en rampant. Utilisez un autre trident sur le bâton de la statue dans la salle suivante pour faire s'écouler l'eau dans une autre section. Débarrassez-vous des squelettes puis revenez à l'endroit où vous avez rampé, accrochez-vous au rebord et décalez-vous vers la droite pour détendre sans vous brûler. Passez sous l'arche et entrez dans la salle avec deux arrivées d'eau. Prenez le passage de droite jusqu'à une pièce avec un mat et une autre statue. Montez sur le mat, sautez en arrière et allez dans la deuxième pièce pour récupérer les munitions dans le grand vase. Traversez la voie d'eau et placez le trident. Débarrassez-vous des squelettes puis descendez le long du mat et entrez dans la pièce principale où il y a maintenant trois voies d'eau. Prenez à droite dans la pièce à la statue, allez jusqu'au fond et prenez deux fois à gauche au coin. Montez par l'échelle rocailleuse dissimulée dans le décor et arrêtez-vous à gauche. Allez tout droit vers la pièce à la statue et récupérez les munitions dans le grand vase. Montez sur la statue et placez le dernier Trident sur le bâton. Retournez à l'échelle rocheuse et descendez tout en bas (attention à l'attaque de l'esprit maléfique) puis sautez dans l'eau en contrebas. Nagez vers le fond et passez par l'ouverture, continuez jusqu'à ce que vous puissiez faire surface et sortez de l'eau par la pente. Montez les marches et passez rapidement dans la salle suivante. Détruisez les vases pour faire disparaître les esprits puis allez sur le coté gauche de la pièce et appuyez sur le bouton, ce qui ouvre une trappe en face. Récupérez le Gant gauche dans le coffret et passez par la porte qui s'ouvre du coté gauche. Montez sur le mur au fond à gauche et rampez dans le passage.

La Bibliothèque Perdue

Prenez tout droit puis à droite et rampez dans lepetit passage. Descendez de la hauteur et tournez à gauche, vous verrez une lanterne allumée. Suivez le chemin et entrez dans la grande pièce. Ouvrez toutes les portes bleues sur les cotés et rentez par celle qui a un vase sur la gauche. Avancez jusqu'à une pièce où vous pourrez combattre les guerriers qui vous poursuivent avec leurs haches (tuez-les en tirant d'abord sur la gemme située sur leur poitrine). Retournez jusqu'à la salle principale puis jusqu'au mat et agrippez-vous pour descendre doucement. Lâchez-vous au bon moment pour éviter les lames qui tournent. Une fois en bas, remontez au niveau des lames et récupérez le matériel dans les vases derrière vous. Redescendez au sol puis suivez le chemin sur la gauche jusqu'à de nouvelles lames. Montez d'un niveau et sautez en arrière sur les marches. Entrez dans la pièce avec un grand mécanisme de chaque coté. Tuez le guerrier et utilisez le pied de biche pour arracher l'Etoile dorée du dessin sur le pilier. Descendez derrière le mécanisme de gauche pour récupérer une trousse de secours et des munitions. Remontez et allez du coté gauche de la grande arche puis montez à l'échelle près du pilier gauche. Descendez par le mat à gauche dans la pièce suivante. Tuez les deux guerriers et continuez, puis descendez dans le trou à droite. Débarrassez-vous du solide cavalier et trouvez une pente raide avec de cordes qui pendent. Tirez avec l'arbalète sur le rocher en équilibre au-dessus à gauche. Une porte secrète s'ouvre à coté: montez et ramassez la trousse de secours et les munitions. Rampez par le petit passage et montez à l'échelle. Prenez la première à gauche puis descendez sur la droite et utilisez la gemme pour ouvrir le passage. Tirez ensuite la chaîne qui ouvre une autre porte en dessous de la pièce où vous êtes. Quittez cette

pièce par l'ouverture à droite et entrez dans la salle avec les grandes chaînes. Franchissez les deux pièces en évitant les chaînes jusqu'à la salle avec un mécanisme et deux flammes. Allez du coté gauche dans une pièce avec de la fumée et un autre mécanisme. Ouvrez la trappe sur le sol et sautez dans l'eau. Nagez vers le fond puis prenez à droite jusqu'à une pièce où vous pourrez faire surface. Récupérez deux autres étoiles avec le pied de biche. Retournez à la salle où vous avez tué les deux guerriers et descendez par le mat après la salle avec les deux mécanismes. Evitez les lames et montez par le mat de droite jusqu'à la pièce principale avec les portes bleues. Prenez la dernière porte à gauche et rentrez dans la salle du globe. Utilisez une étoile sur le globe gauche puis déplacez-le sur le trou juste derrière vous. Maintenant, au tour de celui de droite: déplacez-le derrière le globe central. Ouvrez la dernière porte et mettez le dernier globe dans le dernier trou. Prenez la porte qui s'ouvre à gauche et récupérez la trousse de secours dans le vase. Prenez à gauche et descendez jusqu'à une pièce avec pentacle sur le sol. Abaissez toutes les manettes, grimpez sur les deux hauteurs puis sautez dans l'eau à gauche pour tuer l'esprit du feu qui arrive. Entrez dans la salle suivante et continuez tout droit jusqu'à une nouvelle salle. Descendez l'escalier et continuez jusqu'aux portes. Ouvrez-les et allez à gauche pour ouvrir les portes bleues de ce coté du hall. Passez deux pièces à droite du balcon et descendez la pente. Après la séquence animée, courez tout droit puis sautez à droite pour éviter le rocher qui vous suit. Tuez le guerrier qui arrive et remontez jusqu'à l'endroit d'où venait le rocher. Appuyez sur le bouton à gauche et un bloc s'élève dans la salle. Montez le plus haut possible et sautez vers les statues à gauche de la salle. Une fois sur la tête des statues, tirez sur la corde et entrez dans la bouche qui s'ouvre en glissant en arrière et en vous baissant à l'intérieur de la bouche. Montez au mat puis avancez jusqu'à la porte qui s'ouvrira quand vous approcherez. Prenez deux fois à gauche puis tenez-vous sur une grille dans la salle, ramassez la torche derrière vous et allumez-la sur un piédestal. Sortez de cette pièce, prenez à gauche et suivez le passage. Attirez l'esprit du feu en arrière jusqu'à l'eau puis revenez dans cette nouvelle salle avec des sortes de planches sur le sol. Brûlez-les avec la torche puis ramassez la Partition sur le sol. Quittez cette pièce par la droite et escaladez la hauteur et ouvrez les portes bleues. Retournez à la salle du globe puis dan celle du pentacle et escaladez à nouveau. Allez jusqu'au balcon et à gauche dans la pièce suivante. Prenez à droite dans une pièce avec une harpe et un autel de pierre. Utilisez la Partition avec l'autel et une porte s'ouvrira à gauche. Suivez le passage, tirez sur la chaîne, passez par la porte et sautez du balcon.

Le Hall de Déméter

Suivez le passage dans la grande pièce avec des portraits sur le mur du fond. Passez à droite, suivez le passage jusqu'à un petit hall avec un piédestal à droite et prenez le noeud des Pharaons. Sautez dans la salle en contrebas et prenez ma direction opposée. Après la séquence animée, vous devez tuer les hommes de Von Croix. Déplacez la lanterne et passez par la porte qui s'ouvre à gauche.

Les Plaines Côtières

Sortez de l'eau et courez vers la trousse de secours et les munitions puis montez sur la petite hauteur où vous trouverez les lunettes brisées de Von Croix. Montez à l'échelle puis allez dans l'eau et engagez-vous dans le petit passage en évitant le requin (!) . Nagez vers la droite et sortez de l'eau près de la chute. Courrez dans l'autre sens et utilisez le pilier des pharaons. Allez du coté gauche de la chute et utilisez le noeud des pharaons.

Le Temple d'Isis

Une grille se lève alors et vous pouvez passer dessous. Montez l'escalier jusqu'à une grande pièce. Continuez sur le petit chemin et tuez les squelettes. Descendez jusqu'à l'eau et nagez jusqu'à la salle suivante où vous trouverez trois portes vertes. Prenez à droite, tuez l'oiseau. Passez dans la pièce de droite avec une grande statue de femme. Montez à gauche et récupérez un scarabée noir avec le pied de biche puis faites la même chose de l'autre coté. Poussez les blocs et descendez dans le trou au milieu de la pièce. Montez sur la droite puis récupérez la clé sur le piédestal et poussez le panneau sur la gauche. La porte de pierre dans la salle avec la statue de femme s'ouvre à nouveau. Retournez dans la pièce de l'oiseau et tirez sur les tables pour ramasser du matériel. Faites de même dans la section suivante puis entrez dans la salle avec la pyramide noire. Utilisez un scarabée sur elle et une porte s'ouvre. Descendez dans le liquide pourpre près de la pente pour récupérer deux autres scarabées sur le mur en haut de la pente à droite. Revenez dans la pièce à la pyramide et placez les scarabées dans les emplacements. Ramassez-en un autre à l'autre bout de la pièce et placez-le avec les autres: il n'en manque plus qu'un. Retournez dans la pièce avec des marches partant dans trois directions différentes et prenez à droite dans le palais de Cléopâtre. Sautez dans l'eau vers la fontaine, faites surface de l'autre coté et actionnez la manette derrière le bloc. Une plate-forme descend. Allez dans le

temple à droite en haut des marches. Tournez à gauche et montez la pente jusqu'à une pièce avec une porte. Utilisez le pied de biche sur la porte et suivez le passage jusqu'à une autre porte que vous devrez forcer aussi. Sautez dans le trou à gauche et glissez jusqu'à l'eau avant qu'elle ne s'enflamme. Montez par la droite et faites demi-tour puis sautez par-dessus l'eau pour enfin utiliser le pied de biche sur le dernier scarabée. Marchez jusqu'à l'arrête et tournez Lara sur la gauche puis sautez en face. Faites un saut de coté pour tomber à travers les flammes. Montez sur l'arrête puis retournez à la salle de la pyramide. Insérez le dernier scarabée pour obtenir un scarabée mécanique. Utilisez la clé avec ce dernier puis quittez le niveau.

Le Palais de Cléopâtre

Dépassez la fontaine jusqu'à la pente qui vous a menée au scarabée et prenez à droite et suivez la section en détruisant les tables pour récupérer du matériel. Allez tout droit après la dernière table et vous verrez un symbole de scarabée sur le sol. Utilisez le scarabée mécanique et des piques apparaissent devant. Traversez les piques en restant un pas derrière le scarabée puis récupérez-le de l'autre coté. Récupérez le Gant droit dans la pièce avec deux lames qui claquent l'une contre l'autre. Prenez à droite dans le hall et utilisez à nouveau le scarabée pour éviter les piques. Montez les marches et prenez la première à droite dans une salle où deux lames claquent derrière vous récupérez le matériel puis tournez à droite et évitez les squelettes. Quittez ma pièce par la gauche puis montez les marches, tournez à droite, descendez et entrez dans la salle. Ramassez là aussi le matériel et débarrassez-vous de l'oiseau et du squelette. Descendez à droite et remontez en face pour ramasser des carreaux explosifs. Faites demi-tour, sautez et accrochez-vous en face pour quitter la zone. Au-dessus à gauche, il y a une manette et deux portes: sautez pour l'activer. Traversez les deux zones avec les piques après la petite pièce et ramassez les munitions. Revenez en arrière dans la pièce avec les deux volées de marches. Montez sur le bloc et sautez à gauche pour vous accrocher à l'arrête. Déplacez-vous de coté jusqu'à ce que vous puissiez remonter et détruisez la table pour récupérer les munitions. Entrez dans la pièce et tournez à gauche pour éviter les lames, ouvrez le coffret et récupérez le brassard droit. Revenez là où vous avez ramassé des munitions pour fusil à pompe et l'arbalète. Un passage s'est ouvert à gauche, détruisez les tables et récupérez un noeud des pharaons dans le coffret de droite. Sortez, prenez deux fois à gauche puis une fois à gauche et insérez le noeud dans la fente du mur puis passez par la porte qui s'ouvre. Montez sur l'arrête puis descendez après la séquence animée sur le bloc en dessous et sautez sur la gauche. Traversez par les barres puis tirez le bloc. Tuez l'oiseau puis montez en haut des blocs et récupérez la trousse de secours dans la table. Activez les manettes à droite et à gauche en sautant et en remontant à chaque fois. Tuez un nouvel oiseau et remontez: deux portes se sont ouvertes. Passez à droite et activez la manette cachée pour récupérer la poignée ornementée. De l'autre coté, récupérez l'effigie d'Hathor. Associez ces deux objets pour obtenir le Gardien du Portail. Ouvrez la dernière porte grâce au Gardien et descendez les escaliers. Tuez les deux amazones puis avancez et récupérez le brassard gauche. Prenez la porte de l'autre coté et sautez dans l'un des deux trous pour finir le niveau.

La Cité des Morts

Tuez l'homme sur la hauteur à gauche et récupérez son revolver. Prenez la moto et renversez l'homme suivant. Roulez au-delà de la mitrailleuse qui vous tire dessus jusqu'à la hauteur. Suivez le chemin en montant jusqu'à un cadavre sur une grille, déplacez le cadavre et récupérez la trousse de secours à droite. Prenez à gauche par le petit chemin, puis encore à gauche jusqu'au fond de la section. Montez à gauche sur le tas de charbon et rampez dans le petit espace. Descendez activer le bouton et retournez à la grille qui est maintenant ouverte. Maintenant vous pouvez sauter sur la hauteur et ramper dans le petit passage. Allez au bout de ce hall obscur et vous verrez une grille. Appuyez ensuite sur le bouton et la porte au-dessus de la grille s'ouvrira. Retournez à la moto et partez tout droit jusqu'à une sorte de colline escarpée. Assurez-vous d'être à pleine vitesse et défoncez les barricades, remontez sur la moto et foncez pour détruire la cloison. Descendez à la première à gauche et récupérez la trousse de secours. Montez sur la hauteur, sautez jusqu'à l'eau puis remontez sur la gauche. Suivez le hall puis prenez à droite dans une pièce sombre. Ramassez le matériel puis descendez sur votre droite jusqu'à une salle avec un nouveau cadavre. Allez au pied des marches roses et reculez de trois pas. Tirez dans la grille avec les munitions explosives de l'arbalète. L'esprit du froid vous poursuivra, montez alors les marches et sautez dans l'eau. Le courrant vous amènera jusqu'à un endroit où vous pourrez faire surface. Sautez de la hauteur et vous revoilà dans la salle aux marches roses. Cette fois l'eau est gelée et vous traverser et appuyer sur le bouton. Prenez la porte qui s'ouvre près du cadavre. Montez la pente et entrez dans la pièce avec des torches sur le mur. Entrez dans la pièce avec une porte bleue au fond que vous pourrez ouvrir avec le pied de biche. Ramassez le matériel, faites demi-tour, prenez à gauche, montez sur les deux hauteurs et enfin prenez à droite. Sautez en face et rampez par le petit passage puis sautez de l'autre coté. Suivez l'escarpement en vous accrochant au rebord

et remontez dès que vous le pourrez. Sur le mur près de la porte du début, activez le bouton en sautant pour ouvrir la grande porte noire. Passez la porte, sautez dans la pièce, descendez les marches puis suivez le chemin. Montez en haut des escaliers et continuez jusqu'à une rampe. Allez chercher la moto là où vous êtes tombé puis amenez-la à la rampe. Prenez de l'élan et sautez puis suivez le chemin à droite jusqu'à une pente raide qui monte sur la gauche. Dirigez-vous vers la droite, sautez sur la hauteur et activez la manette. Prenez ensuite la pente et vous revoilà aux escaliers. Passez tout droit par l'ouverture qui s'est créée. Montez sur la hauteur, tournez à droite et montez encore. Suivez le chemin jusqu'à une grande ouverture et récupérez les munitions de revolver à droite. Sautez avec élan pour passer par la porte. Tirez sur l'hélicoptère et son explosion détruira les mitrailleuses. Sautez sur la hauteur et appuyez sur le bouton à droite, des portes s'ouvriront à l'opposé de la ville. Revenez en arrière et sautez sur la falaise en face de la mitrailleuse détruite. Faites un saut arrière pour descendre et retournez à la moto près des marches. Remontez sur la moto et prenez à droite en haut des marches. Prenez ensuite à gauche et descendez la pente vers la partie principale de la ville. Montez sur la colline puis suivez le chemin à droite. Prenez ensuite la première à droite et allez jusqu'au portes.

Les Chambres de Tulum

Prenez à droite et renversez l'homme qui se trouve là puis accélérez et sautez le trou en restant sur la gauche. Dépassez les marches et prenez à gauche. Descendez de la moto et montez sur la hauteur. Passez à gauche par la grande ouverture, puis prenez la deuxième à gauche pour ramasser la trousse de secours et le revolver à grenades. Retournez en arrière et prenez à droite vers une section avec une ouverture au fond et une hauteur à gauche. Montez dessus puis sautez en face. Sautez et accrochez-vous au rebord à gauche puis décalez-vous sur la droite. Montez par l'ouverture puis sautez sur l'échelle à droite. Décalez-vous sur la droite pour faire le tour et atterrissez sur la hauteur. Prenez à droite dans un petit passage et montez sur la hauteur. Continuez à droite jusqu'à une ouverture. Passez-la et appuyez sur le bouton. Retournez au sol par-là d'où vous venez et prenez à gauche par la plus grande ouverture. Prenez le chemin à gauche et poussez sur la roue à droite pour ouvrir la grande porte et entrez avant qu'elle ne se ferme. Montez sur la hauteur puis prenez l'échelle au fond et suivez le hall jusqu'à la sortie.

Les Portes de la Citadelle

Sautez, prenez à droite et montez sur la hauteur. Descendez après la scène cinématique, récupérez les munitions puis suivez le chemin à droite puis gauche jusqu'à une grande ouverture. Prenez à gauche, récupérez les grenades puis retournez sur le chemin. Après la montée, une hydre cracheuse de feu sort du sol. Après la séquence animée, sprintez pour dépasser le monstre par la droite, courrez jusqu'au chemin à gauche et suivez-le jusqu'à une petite hauteur sur la droite puis montez-y. Tuez les alligators et montez sur la hauteur de droite. Tournez à droite vers les trois leviers et appuyez sur celui du milieu. Faites demi-tour, sautez sur la hauteur à droite de la salle, faites encore demi-tour et accrochez-vous au rebord au-dessus de vous pour monter. Retournez-vous et activez le levier numéro quatre. Retournez aux trois leviers, activez le numéro un puis le deux et les coffres derrière vous s'ouvriront dévoilant des trous. Sautez par le plus éloigné des leviers. Utilisez votre pied de biche au fond pour ouvrir une porte. Allez dans le deuxième trou et activez le levier qui s'y trouve. Ressortez rapidement pour éviter les insectes et prenez à gauche vers la porte qui s'est ouverte. Suivez le passage jusqu'à la séquence animée. Tuez les chauves-souris d'en haut puis sautez à la liane pour atterrir de l'autre coté sur la hauteur. Tournez à gauche et sautez sur le toit en pente. Marchez jusqu'au bord et sautez sur la hauteur légèrement sur la gauche puis faites demi-tour et tuez les guêpes géantes qui vous attaquent. Sautez ensuite à gauche, tournez à droite puis sautez sur le mur et accrochez-vous. Descendez un peu puis décalez-vous sur la droite pour vous lâcher sur la zone en dessous. Tournez à gauche, sautez, accrochez-vous et montez sur la hauteur. Tournez-vous et tuez la guêpe puis sautez et accrochez-vous aux barres. Allez de l'autre coté, lâchez puis accrochez-vous au rebord. Décalez-vous sur la gauche puis rampez dans le petit passage. Ramassez la trousse de secours, descendez puis sautez sur la hauteur à gauche. Faites ensuite un saut avec élan pour vous accrocher en face puis suivez le chemin jusqu'à une ouverture et grimpez sur la hauteur. Sautez, puis tuez les guêpes et les chauves-souris. Dirigez-vous ensuite vers la gauche de la jeep et récupérez la bonbonne d'oxyde d'azote. Montez sur la hauteur puis sautez vers la zone sombre entourée de pentes raides. Retournez jusqu'au mur près de l'hydre et montez puis rampez par le passage. Descendez de l'autre coté et récupérez le matériel. Suivez le passage puis passez dans l'interstice à droite. Prenez à gauche en sortant et suivez le chemin jusqu'à l'homme étendu par terre et quittez le niveau.

Les Chambres de Tulum

Avancez et descendez par l'échelle. Prenez à droite dans le hall puis encore à droite jusqu'à une hauteur avec une pente raide de l'autre coté. Evitez le Minotaure et prenez le chemin à gauche. Descendez de la hauteur avec une grande structure à droite et montez sur votre moto. Prenez ensuite la grande ouverture à droite puis la pente pour quitter le niveau.

Les Tranchées

Après la pente, descendez de la moto et prenez à droite. Montez sur la hauteur après le palmier puis suivez le chemin et prenez à gauche. Tuez le garde derrière le mur blanc et continuez sur le chemin jusqu'à la prochaine ouverture. Courrez dans la pièce jusque derrière la grille pour éviter les tirs de la mitrailleuse. Rampez jusqu'à voir un trou du coté gauche où il y a une autre mitrailleuse. Rampez jusqu'à la grande grille et levez-vous puis tirez sur le réservoir d'essence blanc et vous détruirez les mitrailleuses. Sautez ensuite le grille puis hissez-vous sur la hauteur. Descendez, suivez le passage embrumé puis rampez par l'interstice de gauche en évitant les courants d'air froid. Avancez rapidement pour tuer l'homme qui vous tire dessus. Ramassez la trousse de secours, faites demi-tour et prenez à gauche dans le hall bleu. Montez à gauche et tirez en face sur le réservoir blanc pour détruire une autre mitrailleuse. Retraversez le passage avec les jets d'air froid et prenez à gauche. En haut de chemin, tournez-vous à droite, tuez le garde à droite puis avancez. Au fond, prenez à droite dans le passage avec de nouveaux jets d'air. Ramassez la clé de codage et retournez en arrière. Avancez jusqu'au mur, accrochez-vous et décalez-vous pour descendre sur le plateau suivant. Tuez le garde à droite avant la jeep. Allez à gauche du moteur et utilisez votre pied de biche pour récupérer un morceau de tuyau et combinez-le avec l'oxyde d'azote. Retournez en arrière jusqu'à la mitrailleuse de gauche. Montez pour récupérer une trousse de secours, faites demi-tour, sautez en face et décalez-vous sur la gauche. Descendez, retournez à la moto et remplissez le réservoir avec l'oxyde d'azote. Vous pourrez maintenant "sprinter" avec la moto. Retournez dans les Chambres de Tulum en sautant.

Les Chambres de Tulum

Tournez à droite en arrivant puis accélérez pour sauter au-dessus du trou. Prenez ensuite à gauche puis passez par la porte de droite après avoir tué l'homme au lance-grenades. Prenez à droite vers la porte avec un symbole puis à gauche en bas de la pente. Avancez, prenez la première à droite puis entrez dans la pièce. Ramassez le bâton derrière le bloc à gauche. Faites demi-tour puis allez dans la pièce où vous avez descendu la pente. Prenez à droite dans le hall puis à gauche et arrêtez-vous au milieu de la pente. Tuez le garde, ramassez votre bâton et descendez jusqu'à la porte. Arrêtez-vous et lâchez le bâton près du hall de gauche. Ouvrez la porte bleue, ramassez votre bâton. Entrez, allumez votre torche puis ressortez sous le tir d'un homme que vous pourrez tuer après avoir déposé votre torche dans la salle précédente. Montez ensuite sur la hauteur au fond cette pièce, avancez le long de la pente et activez les tourniquets. Entrez par la porte qui s'ouvre. Activez le levier à gauche et regardez tomber la grille. Faites demi-tour, passez par la porte, prenez à droite et descendez dans la pièce principale. Retournez là où était la torche et prenez à droite dans cette pièce. Montez sur le bloc et faites un grand saut vers la hauteur à gauche. Tirez dans une boite bleue pour récupérer des munitions, puis dans la deuxième à gauche dans la pièce pour découvrir une porte fermée en face. Prenez les munitions à droite et tenez-vous en face de la porte. Tirez sur la serrure à droite jusqu'à ce qu'elle se brise puis passez par la porte. Il y a un interrupteur dissimulé dans la boite. Utilisez le bouton action pour récupérer le clé du toit. Repartez en arrière jusqu'au niveau principal, retournez aux tourniquets, montez et prenez la première à droite. Prenez deux fois à gauche et descendez pour prendre votre moto. Faites demi-tour et sautez puis prenez deux fois à droite pour quitter le niveau.

Les Tranchées

Montez les marches et descendez de la moto vers le milieu. Montez sur la hauteur à droite et sautez pour activer l'interrupteur du toit pour ouvrir la porte. Sautez et accrochez-vous à gauche pour passer dans le petit espace. Descendez, tournez-vous et récupérez les munitions. Tournez à droite et passez dans le petit espace du haut. Sortez en marche arrière, accrochez-vous et déplacez-vous vers la droite. Trouvez un endroit pour tirer sur le passage obstrué jusqu'à ce que vous puissiez passer. Déplacez-vous sur la gauche en vous accrochant au rebord et descendez sur le plateau où vous pourrez vous tenir debout. Avancez et sautez jusqu'aux barres puis traversez jusqu'à l'autre coté. Atterrissez dès que vous le pouvez et tuez l'homme avec une mitrailleuse en bas à gauche. Passez à gauche et récupérez la trousse de secours. Faites demi-tour et allez au fond de la pièce vers les deux grandes portes. Utilisez la clé du toit pour entrer. Allez jusqu'au bout du hall éclairé en rouge puis sautez en face, accrochez-vous et décalez-vous

sur la gauche jusqu'à une ouverture qui vous permettra de remonter. Allez au fond de la pièce et tuez l'homme à gauche. Regardez à droite et tirez sur le bouton. Tournez-vous, descendez et prenez à gauche pour remonter sur votre moto. Partez vers la gauche jusqu'à deux escaliers qui montent, prenez le premier à droite. Prenez de l'élan, accélérez et sautez par la petite ouverture. Descendez de la moto, prenez à droite et montez par l'échelle.

Les Rues du Bazar

Descendez de l'échelle et prenez à droite. Après la séquence animée, ramassez l'objet que vous a jeté l'homme. Allez à gauche vers la petite table et ramassez la poignée. Allez ensuite derrière la voiture bleue et récupérez l'objet qui se trouve derrière. Retournez là où se trouve l'homme et appuyez sur le mécanisme rouge au sol près du mur droit puis passez par la porte qui s'ouvre. Montez sur votre droite et rentrez dans le petit passage, ramassez la trousse de secours et ressortez. Tournez à droite et montez par l'échelle. Avancez sur la hauteur, sautez aux barres pour redescendre sur la hauteur suivante et passer finalement par le petit espace au fond à droite. Associez l'objet que vous avez récupéré derrière la voiture avec la poignée et utilisez-le sur le mur noir un peu plus haut. Tournez-vous à droite puis sautez par l'ouverture au-dessus. Passez par la droite pour éviter les insectes puis déplacez la caisse qui bloque le passage. Bougez ensuite la caisse de droite vers l'éclair. Sautez là où se trouvait la caisse, prenez à gauche et avancez jusqu'au bout du pont bleu. Sautez pour attraper l'échelle, déplacez-vous sur la gauche et lâchez-vous dans la section sombre. Tournez à gauche, sautez sur le chemin avec deux pentes à droite et à gauche. Au fond à droite, ramassez le matériel puis retournez sur la hauteur après le pont près de l'échelle. Passez à droite puis faites un saut en arrière et laissez-vous glisser en appuyant sur le bouton pour vous rattraper au rebord. Attendez que Lara se décale puis glissez jusqu'au sol. Faites demi-tour et allez jusqu'au prochain passage, prenez la première à droite et descendez la pente pour entrer dans la pièce suivante. Descendez à droite jusqu'au corps décapité. Prenez l'objet qui se trouve au sol, associez-le avec celui que vous avez déjà pour obtenir un détonateur. Un taureau rentre alors et dévaste la pièce. Tenez-vous devant chaque caisse pour que l'animal les défonce et ramassez le matériel. Allez près des caisses à gauche pour y attirer le taureau puis escaladez et passez par l'ouverture. Passez à gauche et tuez l'homme qui se trouve là. Prenez deux fois à gauche jusqu'à l'ouverture sous un grand trou. Montez par le chemin et sortez du niveau par la droite.

Les Tranchées

Marchez tout droit vers le palmier, montez sur la hauteur et prenez les marches à droite. Suivez le chemin jusqu'à l'ouverture principale avec des marches dorées. Montez dans la pièce au-dessus et prenez à droite. Sautez sur la hauteur dans le sable et tournez à droite. Sautez en face et retournez jusqu'à votre moto. Remontez l'échelle et retournez dans le bazar.

Les Rues du Bazar

Sautez en arrière et descendez en dessous, faites demi-tour et allez jusqu'à la porte. Suivez le petit passage et passez par la porte. Dès que vous entrez, tuez l'homme qui vous attaque, tournez à gauche et continuez à avancer. Tournez à droite et récupérez les munitions au sol. Retournez sur le passage principal et passez par l'ouverture à gauche.

Les Tranchées

Utilisez le détonateur pour détruire les mines dans la zone. Sautez par le portail avec le crâne et activez l'interrupteur sur le gauche du mur. Passez par la porte qui s'ouvre à droite du mur, prenez votre moto et revenez. Renversez l'home qui vous attend et prenez à droite par la pente pour sortir.

Les Portes de la Citadelle

Sautez par la gauche de la rampe à vitesse maximale. Evitez les alligator et suivez la route. Vous rencontrerez un homme et verrez un séquence animée qui terminera le niveau.

La Citadelle

Avancez de quelques pas et admirez la scène qui montre la possession de Von Croix. Allez au fond de la pièce et

montez par les escaliers à gauche. Dans la pièce, prenez à droite puis activez l'interrupteur dans la salle suivante: les grandes portes s'ouvriront dans la pièce du départ. Ramassez le bâton sur le sol à droite, allumez-le avec une des torches sur le mur puis retournez à la salle principale. Sautez avec la torche pour mettre le feu à la corde là où elle est attachée au mur. Montez dans la pièce au-dessus, descendez par le trou et prenez le passage de droite (toujours avec votre torche). Allez au fond à gauche de la pièce pour ramasser les munitions au sol. Faites demi-tour et passez dans la section suivante, puis sautez sur la hauteur de gauche après la scène cinématique. Jetez la torche et rattrapez-vous au rebord de gauche. Décalez-vous sur la gauche, lâchez puis rattrapez le rebord en dessous. Décalez-vous sur la gauche jusqu'au bout, lâchez-vous et rattrapez-vous à nouveau. Continuez à vous déplacer de cette manière jusqu'au petit passage où vous pourrez rentrer. Descendez dans l'eau et sortez par le petit passage à droite. A la sortie, laissez-vous tomber et appuyez sur le bouton de saut. Laissez Lara sauter deux fois puis rattrapez-vous au rebord et remontez dessus. Décalez-vous sur la gauche pour récupérer une trousse de secours, faites demi-tour et sautez de l'autre coté de la pièce. Tuez l'homme qui vous tire dessus et montez l'escalier. Passez à droite, débarrassez-vous de vos ennemis et montez le chemin pour activer l'interrupteur. Tournez sur la gauche et descendez. Ramassez la trousse de secours, suivez le chemin et descendez deux volées de marches. Entrez dans la salle de la boussole et déplacez les blocs sur les positions correspondantes (marquées au sommet des blocs). Passez par la porte qui s'ouvre sur la gauche et descendez dans le trou. Dans l'eau, il y a un gros tuyau et un passage à droite, allez y récupérer les munitions puis revenez à la salle de la boussole. Prenez à droite, tuez les hommes qui vous attaquent et activez l'interrupteur. Retournez à la pièce dans le passage Nord, descendez et nagez jusqu'à une pièce avec un interrupteur au plafond et activez-le. Retournez dans la salle avec le gros tuyau, sautez du coté ouest et activez l'interrupteur au fond du passage. Passez ensuite par la porte qui s'ouvre, tuez le garde et tirez sur la chaîne. Montez sur la hauteur et passez par la porte qui s'est ouverte puis suivez le chemin vers la droite en rampant. Après les scènes animée avec les chevaliers, montez sur la petite pente jusqu'à ce que vous voyez des morceaux de bois bloquant le passage. Tuez les squelettes en les attirant vers le trou, sautez sur la hauteur et ramassez les munitions à droite puis les torches plus loin. Sautez au milieu du passage et marchez jusqu'au reflet dans l'eau.

Le Dédale du Sphinx

Avancez et tuez les deux gardes à droite puis récupérez le clé d'argent. Prenez à droite et placez la clé sur le coté pour ouvrir la grande porte. Entrez, tuez les deux gardes et prenez à droite vers le fond de la salle. Montez en haut des deux pentes et sautez pour activer les deux interrupteurs. Passez par la porte qui s'ouvre, tuez l'assassin et glissez le long de la pente de droite jusqu'à une corniche. Tournez à droite, sautez et glissez puis rattrapez-vous au rebord pour faire un saut en arrière vers la surface plane. Faites demi-tour et sautez en avant, sautez sur la hauteur de gauche puis tuez l'homme à droite du trou. Faites ensuite un saut avec élan au-dessus du trou à droite. Sautez sur la pente de droite et passez par la porte bleue. Déplacez l'étagère métallique sur la droite, tirez sur la petite grille et prenez le passage. Dans la pièce suivante, tuez les gardes et récupérez les lames métalliques dans les boites. Activez l'interrupteur à droite et tuez les gardes puis passez par la porte. Sautez de nouveau au-dessus du trou en face puis celui de gauche. Descendez à gauche puis sautez sur la hauteur et encore une fois à gauche Tournez-vous à droite, sautez sur la hauteur suivante puis sur la pente pour quitter la zone des trous. Prenez à droite et suivez le chemin principal jusqu'à la pierre tombale à droite. Allez à droite et descendez la pente puis sautez sur la hauteur à droite. Allez jusqu'à l'extrémité droite et sautez, tuez l'assassin qui descend vers vous puis montez sur le bloc pour en abattre un deuxième. Récupérez la poignée dans la boite la plus éloignée au fond à gauche et associez-la à la lame de métal pour obtenir une pelle. Allez du coté droit (vers les pavés arrondis) et utilisez la pelle à l'endroit le plus fragile. Lara tombe dans le trou et vous passez au niveau suivant.

Sous le Sphinx

Dans la pièce après la grille métallique, attirez les taureaux vers les pièces du fond et appuyez sur l'interrupteur pour les enfermer. Ramassez les torches à gauche près d'un squelette ainsi que le morceau de papier. Examinez-le et vous verrez quels boutons vont avec quelles lettres sur le mur. Appuyez sur le bouton de l'oiseau à droite, sur les lames à gauche puis sur le bouton du milieu. Faites demi-tour et passez par la porte de droite. Sautez au-dessus du fossé et prenez à droite par-dessus une deuxième fosse. Avancez jusqu'aux deux sphinx entourant un portail. Regardez chaque pente avec les jumelles et notez les combinaisons de lettres, elles représentent les portes que vous devez ouvrir dans la salle aux boutons. Retournez-y. Pour la porte deux: bouton droit, centre puis gauche. Avancez jusqu'au squelette, prenez à droite et passez la porte. Tournez à droite et sautez sur la hauteur, marchez sur la gauche et sautez en face. Tournez à gauche, sautez sur la droite et sautez encore jusqu'en haut de l'escarpement. Partez à gauche et rampez par

le passage puis tournez à gauche vers le pierre de Maat. Quittez la section principale où vous avez sauté et rampez dans le passage de droite, prenez deux fois à gauche et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir le portail à l'entrée de cette section. Retournez à la pièce aux boutons et pour la salle suivante, appuyez au milieu, à gauche puis à droite. Prenez cette porte, sautez le fossé, tuez les alligators et appuyez sur les quatre interrupteurs sur les cotés de la pièce. Sautez ensuite au centre pour ramasser la pierre de Kherpri. Sortez du trou, sautez à l'est et activez l'interrupteur pour ouvrir la porte qui vous ramènera aux boutons. Faites gauche milieu droite pour la porte suivante. Faites demi-tour, partez à gauche par le chemin jusqu'à la porte. Il y a neuf interrupteurs dans cette salle, tournez-vous vers la gauche et commencez par l'interrupteur de droite. Allez vers le mur opposé et ramassez la pierre de Ré près de l'interrupteur de droite. Evitez les scarabées et retournez à la pièce aux boutons. Faites milieu droite gauche pour ouvrir la dernière porte. Rebroussez chemin et prenez cette fois à droite vers la dernière porte. Allez jusqu'au fossé et sautez à droite. Allez jusqu'au bout de l'avancée et faites un grand saut sur la gauche puis sautez dans l'eau. Allez à droite au fond de l'eau et suivez les virages puis prenez à droite. Nagez tout droit et activez l'interrupteur puis retournez à l'entrée près du fossé. Replongez sur la gauche cette fois puis encore à gauche quand le chemin se sépare pour ramasser une trousse de secours. Faites demi-tour, nagez tout droit jusqu'à un interrupteur que vous activerez. Retournez à l'entrée, plongez à nouveau et cette fois passez tout droit. Tournez à droite, suivez le passage et prenez en bas à gauche. Continuez tout droit jusqu'en bas de la section et suivez le chemin à droite. Nagez vers le haut et activez l'interrupteur puis retournez à l'entrée. Sautez à nouveau, prenez à gauche puis à droite et activez un nouvel interrupteur. Retournez à l'entrée, sautez, prenez à droite puis montez. Continuez jusqu'à un dernier interrupteur qui ouvre le portail dans la salle principale. Ramassez la pierre d'Atum et retournez à l'entrée. Repartez tout droit puis descendez la pente, sautez sur la hauteur puis sur la pente qui s'éloigne de cette section. Retournez à la salle aux trois boutons, allez vers le squelette et montez vers la porte du centre. Sautez les fossés et insérez les quatre pierres dans les emplacement sur le mur pour ouvrir le portail. Allez dans la pièce suivante et sautez pour vous accrocher aux barres. Passez au-dessus du trou et tournez à droite de l'autre coté pour entre dans la pièce. Prenez les quatre écriture et passez par la porte qui s'ouvre. Evitez les tentacules, sautez à gauche vers la pièce suivante puis à droite au milieu pour éviter les lames. Avancez et faites un grand saut puis accrochez-vous aux barres jusqu'à l'autre coté.

La Pyramide de Menkaure

Avancez puis montez sur les hauteurs à gauche. Tournez-vous vers le nord, accrochez-vous et ouvrez la porte. Tournez à gauche, sautez sur la hauteur et tuez le scorpion qui se dirige vers vous. Tournez à gauche après les rochers et tuez un deuxième scorpion et un homme qui vous attaque. Partez en sens inverse et prenez à gauche aux rochers pour ramasser une trousse de secours. Ressortez et continuez sur la gauche au niveau des roches. Faites un grand saut au-dessus du trou, avancez sur le chemin du milieu et tuez le scorpion. Prenez à droite puis la première à gauche et sautez en face. Tuez le scorpion et la guêpe. Tournez vers la droite, sautez et continuez à appuyer sur le bouton, après trois saut, Lara sera sur la pente de l'autre coté du trou. Tuez la guêpe puis montez vers le trou suivant. Prenez à droite et passez par la porte verte puis tuez le scorpion qui s'attaque à un homme, vous récupèrerez ainsi la clé de l'armurerie et la clé des gardes. Récupérez aussi le matériel et retournez au trou précédent. Accrochez-vous au rebord et dirigez-vous vers la pyramide. Lâchez-vous au bout et progressez sur la pyramide en sautant par-dessus les pentes trop raides jusqu'à l'entrée. Tuez la guêpe, insérez la clé des gardes dans la serrure et entrez.

Dans la Pyramide de Menkaure

Evitez les pendules et allez en haut de l'escalier. Tirez sur l'étoile qui tombe et fait un trou dans le sol de la salle suivante. Descendez les escalier et sautez dans le trou, avancez et sautez à la liane pour passer la fosse. Passez l'ouverture, tuez les momies et passez à droite au-dessus de la fosse. Activez l'interrupteur et retournez en arrière puis cette fois prenez à gauche. Dirigez-vous vers les hauteurs au fond, montez sur l'étoile géante, utilisez le pied de biche et récupérez la clé de l'ouest. Retournez dans la zone des pendules en haut des escaliers et prenez le passage de droite puis descendez la pente jusqu'à une zone sombre. Avancez en rampant pour éviter les lames. Tournez-vous ensuite vers le nord et sautez en utilisant le bouton d'action pour ouvrir la porte, escaladez et vous vous retrouvez dehors derrière la pyramide. Suivez le passage à droite et vous voyez de grand trou du niveau précédent. Activez l'interrupteur de gauche pour faire descendre le haut de la pyramide. Retournez par là où vous êtes sorti de la pyramide et sautez sur l'espace à gauche du canyon. Montez sur la hauteur puis sautez sur la gauche sur la surface plane. Sautez en arrière et accrochez-vous pour descendre cette section de la pyramide. Une fois en bas, allez à gauche vers une fosse à pieux et franchissez-la. Accrochez-vous aux barres au-dessus de vous et avancez en faisant attention au pendule, sautez et accrochez-vous au rebord. Sautez au-dessus des deux fosses suivantes en évitant les nouveaux pendules. Tirez sur la

chaîne, revenez en arrière d'une fosse seulement et accrochez-vous aux barres pour rejoindre la porte qui s'est ouverte. Allumez une torche, glissez le long de la pente et sautez pour éviter les piques. Sautez au-dessus du trou opposé et accrochez-vous au rebord pour y descendre puis avancez dans les bosses.

Le Dédale du Sphinx

Sortez du trou et descendez la pente jusqu'à la zone plane, tournez à gauche, sautez sur la hauteur puis en haut de la pente raide. Utilisez la clé des gardes pour ouvrir la porte du fond et franchissez-la.

Le Mastabas

Allez tout droit, tuez le loup puis prenez à droite. Allez jusqu'à un grand camion et tuez un autre loup. Récupérez le jerrycan près des pompes puis partez par la première à gauche vers des falaises. Ouvrez la porte de droite et entrez dans le bâtiment, ouvrez la trappe et descendez, tuez le loup et remontez le chemin jusqu'à une fourche et prenez à droite. Montez sur la hauteur au bout et débarrassez-vous de vos agresseurs avant de continuer. Tirez dans la bouche des quatre têtes de loups pour les fermer et passez par la porte qui s'ouvre derrière vous et ramassez l'outre d'eau. Retournez au cul-de-sac et montez sur la falaise de droite pour sauter en face puis passez par la porte. Prenez à gauche par la trappe puis suivez le chemin et prenez la première à droite. Continuez jusqu'à une salle avec quatre têtes de loups et appliquez la même méthode que précédemment pour récupérer le sac de sable derrière la porte. Retournez là où vous avez pris à droite et tournez à gauche. Continuez, tuez le loup dans le passage à gauche et prenez à droite. Tuez un autre loup à gauche et continuez puis montez sur la hauteur pour sortir par la porte. Avancez là où la pierre avance le plus et sautez sur la hauteur de droite. Sautez avec élan légèrement sur la droite, jusqu'à la zone entourée de falaises rocheuses. Suivez le chemin puis descendez par la trappe. Avancez puis prenez deux fois à droite, ramassez une torche et suivez le chemin jusqu'à une salle avec trois têtes de loup. Allumez une torche et passez par la porte qui s'ouvre. Remplissez votre outre dans l'eau et utilisez-la sur l'écaille de gauche, puis utilisez le sac de sable sur celle de droite. Enfin arrosez celle du centre avec le jerrycan et allumez-la avec la torche. Passez la porte qui s'ouvre et prenez à droite puis prenez la clé du Nord: la porte s'ouvre. Tirez sur les têtes de loup, traversez la salle aux écailles et passez dans la pièce qui vient de s'ouvrir. Tirez à nouveau sur les têtes de loups et montez les escaliers. Suivez le chemin et prenez la première à gauche pour ramasser une trousse de secours puis reprenez le chemin. Montez sur la hauteur au fond et tuez les scorpions, faites ensuite des pas de coté à gauche et sautez sur la hauteur. Tournez à droite, faites un saut en arrière et montez pour passer par la porte. Descendez par la trappe, suivez le chemin et prenez la première à gauche pour récupérer des munitions puis retournez sur le chemin. Au bout, montez, tuez le loup et entrez dans la pièce. Sautez par la trappe, suivez le chemin et prenez à gauche puis tirez dans les têtes de loup et passez par la porte. Utilisez le pied de biche sur la statue de droite et entrez par la porte de droite. Tirez à nouveau sur les têtes de loup et prenez la clé du Sud. Allez jusqu'à la porte qui s'est ouverte, fermez la bouche des loups et quittez la pièce par la droite. Montez quelques marches, escaladez la hauteur et descendez la pente.

La Grande Pyramide

Suivez le chemin jusqu'au bout puis montez et passez la porte pour tirer sur le panneau de bois. Tournez à droite et tuez le garde. Faites demi-tour, regardez à gauche et tirez sur le anneau de l'autre coté du canyon. Montez ensuite sur la crête du canyon et tournez-vous à gauche. Sautez à gauche et tournez-vous immédiatement pour tuer le garde de l'autre coté. Passez la porte, tuez un garde puis continuez jusqu'à une trappe dissimulée dans le sol. Ouvrez-la mais prenez à droite pour en ouvrir une deuxième derrière la porte. Continuez jusqu'à la porte suivante et vous verrez une gigantesque pyramide. Faites le tour, tirez sur le panneau et entrez dans la pièce, tuez les deux guêpes, ouvrez une nouvelle trappe puis retournez à la première. Lancez une torche à l'intérieur et sautez en arrière pour descendre par l'échelle. Ramassez les grenades et remontez jusqu'à la dernière trappe (la deuxième et un piège). Partez vers la gauche du canyon vers la grande pyramide jusqu'au bout de la corniche. Sautez, descendez la pente raide à gauche puis faites un saut avec élan pour vous accrocher à la hauteur suivante. Montez, partez tout droit puis à droite et passez sur la hauteur. Prenez ensuite à droite, escaladez la hauteur suivante puis allez encore à droite et montez sur une dernière hauteur (faites un détour par la droite en faisant attention aux pierres qui tombent car on ne peut pas y monter directement). Sautez deux fois en avant puis reculez pour éviter un nouveau rocher. Allez là où il est tombé puis faites deux sauts en avant. Sautez vers l'est et Lara glissera le long d'un pente. Ne bougez pas en arrivant et vous éviterez le rocher qui roule vers vous. Tournez-vous vers le canyon et descendez puis faites un saut avec élan pour monter sur la hauteur en face. Tournez à gauche, tuez une guêpe puis sautez sur la corniche où elle se trouvait. Allez au bout à droite

et sautez pour attraper la corniche suivante. Escaladez au-dessus, tournez à droite puis sautez encore pour récupérer une trousse de secours. Redescendez pour monter sur la petite hauteur sur la pyramide. Sautez immédiatement en arrière pour éviter le bloc qui tombe. Remontez puis sautez en diagonale vers le nord-est jusqu'à une guêpe que vous tuerez. Sautez en avant et montez sur la hauteur. Tournez à droite, sautez deux fois en face et évitez en nouveau morceau de pyramide. Allez là où les débris ont atterri, tournez à gauche et montez sur deux hauteurs. Tournez à gauche, tuez deux guêpes, montez sur la hauteur en face puis faites un saut avec élan pour atteindre la partie la plus éloignée de la longue plate-forme. Tournez-vous vers l'ouest, faites un nouveau saut puis tuez la guêpe qui vous attend. Faites encore un grand saut (vous atterrirez sans mal), prenez à gauche et faites un saut en diagonale vers la hauteur. Faites un nouveau saut vers l'ouest pour glisser vers une petite plate-forme puis un saut vers le nord-ouest. Sautez ensuite sur trois hauteurs vers le nord puis une fois vers le nord-ouest. Tournez vers la gauche, faites un saut normal puis un en arrière pour éviter un nouveau rocher. Enfin, faites un dernier saut avec élan en face de vous et Lara glissera hors de ce niveau (ouf!).

La Pyramide des Reines de Khufu

Courrez à droite, tuez vos adversaires, prenez à gauche et passez par la porte. Récupérez une trousse de secours dans le coffre de droite. Allez à droite après le portail et récupérez les munitions dans les coffres. Prenez la porte à droite et ramassez toutes le munitions grâce à la clé de l'armurerie. Quittez le bâtiment par la gauche vers la corniche qui ressemble à un pouce.. Sautez vers la gauche et tuez le scorpion puis avancez sur le rebord. Sautez sur la hauteur suivante, tournez à droite puis sautez vers la guêpe et tuez-la. Tournez à gauche, escaladez, faites des pas de coté vers la gauche puis sautez vers la hauteur suivante. Sautez encore, tournez à gauche et enfin sautez de l'autre coté du canyon. Allez jusqu'au rebord, sautez et tuez vos assaillants. Remontez le chemin avec prudence jusqu'à un espace sûr à gauche. Allez ramasser la trousse de secours à droite et faites demi-tour puis tirez le bloc à droite près de la pente de la pyramide. Allez de l'autre coté pour le pousser aussi loin que possible. Tournez à gauche et prenez la porte qui s'est révélée. Allumez une torche et descendez par l'échelle dans la trappe. Passez par la grande porte, avancez en tournant toujours à droite jusqu'à une pièce similaire à celle où vous avez récupéré la clé de l'ouest. Tuez le boss et récupérez la clé de l'est au fond grâce au pied de biche. Retournez en arrière jusqu'à la hauteur d'où vous avez sauté. Tournez à droite vers le canyon et sautez trois fois jusqu'à la plate-forme en pente. Tuez le guêpe et montez à droite vers une pyramide. Montez encore puis sautez en diagonale vers le nord-ouest. Sautez encore et attendez que les débris tombent. Sautez une dernière fois, tuez deux guêpes et utilisez la clé des gardes pour entrer dans la pyramide.

Dans la Grande Pyramide

Descendez, montez sur la hauteur de droite puis à gauche au-dessus du trou. Tuez le garde et allez récupérer le matériel, tuez l'assassin à votre droite et prenez le passage d'où il vient puis la première à gauche. Allez à droite, tuez un garde et passez la porte puis tuez l'assassin qui arrive par une porte. Prenez le passage du bas en faisant attention aux marteaux de pierre. Tuez trois loups dans la pièce suivante et ramassez le bâton. Allumez sur la torche puis allumez les autres avant d'aller dans le hall à l'ouest de la pièce. Activez l'interrupteur à droite et une porte s'ouvre dans la pièce où vous avez tué l'assassin avant les marteaux. Retournez-y et montez dans la pièce supérieure avec une étoile sur le sol et quatre emplacements sur les murs. Activez l'interrupteur au fond de la pièce et tuez les gardes qui arrivent. Insérez la clé du sud dans le mur nord et celle du nord dans l'emplacement juste à gauche. Utilisez la clé de l'est et un trou apparaîtra dans le sol. Retournez à la salle où vous avez allumé les torches. Ramassez une trousse de secours à droite et activez l'interrupteur. Retournez sur le chemin principal;, tuez le garde et l'assassin et suivez le rebord jusqu'au bout et sautez deux fois. Avancez encore, sautez et marchez jusqu'à la hauteur suivante. Tuez le garde et sautez de l'autre coté, descendez et marchez jusqu'au rebord. Sautez dans la pièce, prenez à droite et descendez par l'échelle dans le trou. Tournez vers l'ouest, montez et avancez pour quitter le niveau.

Le Temple d'Horus

Avancez et utilisez la grande outre dans une des fontaines. Associez-la à la petite outre (qui doit être vide), puis versez le contenu de la grande sur la gauche vers le vase. Descendez par le trou dans le sol, descendez encore par le mat dans la pièce en faisant attention aux piques et quittez la pièce par l'ouverture en face. Mettez trois litres d'eau dans la petite outre et associez-la à la grande. Remplissez la petite et associez-la de nouveau à la grande (il reste un litre dedans). Videz la grande outre et associez-la à la petite que vous remplirez à nouveau. Associez les deux et vous aurez les quatre litres d'eau nécessaires pour ouvrir la porte au milieu de la pièce. Sautez dans le trou et descendez le mat.

Remplissez la petite outre et associez-la à la grande, remplissez-la à nouveau et associez-la encore. Videz la grande et associez la petite à la grande. Versez l'eau dans le vase et descendez par la grille s'ouvre dans le sol. Avancez et sautez pour vous accrocher au mur et descendez jusqu'à ce que vous puissiez vous décaler sur la droite puis montez sur la hauteur. Faites demi-tour puis sautez jusqu'à l'eau et ressortez près de la statue. Utilisez les quatre écritures sur les piliers.

Le Temple d'Horus

Sautez dans l'eau vers le nord et ramassez l'amulette au fond, retournez vers la statue et sautez de l'autre coté pour passer par la porte. Activez l'interrupteur et la porte s'ouvre de l'autre coté. Faites demi-tour et sautez sur la hauteur puis courrez et sautez sur la corniche. Sautez puis descendez dans la zone bleue, prenez la première à droite et appuyez sur l'interrupteur. Retournez en arrière et au niveau du trou du milieu, sautez vers une salle avec une pente à droite. Avancez à gauche et sautez sur la hauteur en évitant Horus. Avancez sur la gauche de la hauteur et sautez sur la pente pour monter sur la droite. Avancez sur la droite, sautez et rampez par le passage. Retournez-vous et descendez sur le plateau. Avancez et sautez et accrochez-vous pour monter. Continuez à éviter Horus et escaladez le mur étrange en face. Allez vers la zone vert sombre et montez. Décalez-vous vers la gauche et montez encore jusqu'à une scène cinématique. Faites demi-tour, passez par le portail et évitez les marteaux. Avancez puis reculez et un grand pilier tombera à votre droite. Avancez de nouveau, sautez et arrière et trois autres piliers tomberont. Avancez jusqu'au rebord, sautez au-dessus de la fosse et montez. Faites un pas et un pilier s'effondrera devant vous. Prenez à gauche et sautez au-dessus du trou. Prenez à droite et encore à droite, sautez puis courrez vers l'ouverture sans vous arrêter pour éviter les piliers. That's all folks!

Tomb Raider : Sur les Traces de Lara Croft

© Eidos Interactive / Core Design 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Lara revient (encore) pour la dernière fois et ses nouvelles aventures vous mèneront des rues tortueuses de Rome au fonds sous-marins les plus obscurs. Des voyages périlleux, des combat épiques et des secrets bien cachés vous attendent à presque tous les coins de rue, et vous aurez certainement besoin d'aide de temps en temps. Voici d'ailleurs pourquoi ce guide existe...

Rome

Les rues de Rome

Respectez d'abord les instructions et récupérez les divers objets disséminés ça et là. Sautez ensuite dans le trou quand vous devez marcher sur la corde et poussez deux fois les étagères pour ramasser les munitions du Uzi. Remontez ensuite, ouvrez la porte et prenez à droite qui quitter la zone d'entraînement, puis prenez à gauche, et enfin à droite à l'intersection. Suivez ensuite le chemin jusqu'au auvent rouge et blanc vers le premier réceptacle. Utilisez ensuite la pierre pour ouvrir le portail, faites demi-tour, prenez à droite, à gauche, à droite et encore à gauche et descendez les escaliers jusqu'au deuxième réceptacle. Utilisez la pierre pour faire monter le bloc puis montez vers la pièce au dessus, entre les colonnes. Descendez ensuite, tirez dans la vitre pour récupérer le matériel puis descendez encore et courrez jusqu'à la porte suivante. Ouvrez là avant de remonter les marches, puis prenez le petit passage et appuyez sur le levier qui ouvre la porte près du premier réceptacle. Remontez, tirez dans la fenêtre et sautez à droite puis prenez à gauche pour récupérer la clé d'or.

Redescendez , prenez à gauche, sautez sur le auvent puis dans la fontaine et utilisez la clé puis avancez en courant et prenez à gauche et allez vers la colonne pour combattre Larsen. Redescendez, prenez à droite puis à gauche près de la caisse et récupérez le première clé du jardin. Remontez, traversez la corde, descendez de l'autre côté de la clôture, ouvrez le portail et faites demi-tour. Prenez ensuite à gauche puis à droite, montez les escalier, ramassez le revolver et ouvrez les portes en haut de la rampe pour prendre le viseur laser à gauche et tirer sur les serrures. Sautez ensuite pour prendre la deuxième clé du jardin puis retournez en arrière et prenez deux fois à gauche au fond du passage. Utilisez les deux lés et passez à droite et montez l'escalier à droite du bâtiment. Montez ensuite sur le mur de gauche, puis sautez sur le toit avec des tuiles pour récupérer le matériel avant de retourner à la cloche. Tirez dans la cloche, ouvrez la porte de gauche et prenez l'ouverture encore à gauche puis passez en rampant par le trou au fond à gauche. Passez ensuite par la porte sous la cloche et tirez le levier sur la gauche. Ouvrez la porte suivante en tournant l'oiseau et suivez le passage pour aller tirer sur le deuxième levier (en vous accrochant au rebord). Tournez l'oiseau pour ouvrir une nouvelle zone près de la cloche puis retournez à la pièce des chauves-souris. Descendez ensuite sur le hauteur près de l'endroit où se trouvait la deuxième clé, descendez les escaliers, ouvrez le portail sur la droite, sortez, prenez à droite et deux fois à gauche et dépassez le bâtiment de droite. Montez la rampe à droite pour retourner près de la cloche, et empruntez le tunnel qui se trouve en dessous. Récupérez le symbole de Saturne et montez enfin les escaliers vers le niveau suivant.

Le marché de Trajan

Récupérez le matériel dans les boites et les deux pièces et utilisez le pied de biche sur la porte métallique. Montez, traversez par la corde, passez par la fenêtre puis avancez sur la droite et sautez. Récupérez les munitions sur la droite

puis aller à gauche pour continuer et récupérer divers matériel. Escaladez en suite au fond, puis sautez sur la droite près de la colonne. Descendez ensuite, allez près de la colonne et montez sur la droite pour sauter en face de vous. Tirez ensuite trois fois sur la chaîne, sortez et sautez sur la droite. Tirez sur la chaîne pour déplacer la grande roue et descendez par la trappe puis traversez la zone vers une deuxième trappe (secret). Remontez et retournez à la roue et escaladez sur la gauche pour descendre dans la petite pièce.

Utilisez le pied de biche pour récupérer la pièce dorée, allez à la statue et utilisez la pièce pour ouvrir la porte dans la zone du départ et une autre plus loin. Retournez ensuite à la porte, prenez à gauche en haut des escaliers, suivez le chemin et remontez de l'autre côté de l'eau. Avancez, tirez dans les yeux du robot, ramassez le symbole de Mars et passez la porte en bas des marches. Allez dans la pièce centrale, nagez dans le tunnel du haut près de l'hélice et utilisez le pied de biche sur la valve. Retournez ensuite à la pièce du robot et sautez sur la machine dans la salle suivante (secret). Utilisez la valve sur la machine pour arrêter l'hélice puis retournez dans l'eau et prenez le tunnel du bas, prenez à droite et tournez la valve au fond, retournez en arrière, prenez encore à droite et ressortez au fond. Continuez sur la droite pour combattre un nouvel adversaire avant de descendre par la fenêtre pour prendre deux fois à gauche au bout du passage. Retournez au bassin et récupérez le symbole de Vénus à gauche puis remontez de l'autre côté et allez devant le bâtiment pour un nouvel affrontement avec Larsen.
Une fois le dragon vaincu, utilisez les deux derniers symboles et avancez pour terminer le niveau.

Le colisée

Suivez le chemin et sautez vers la fin pour éviter l'effondrement puis accrochez vous et passez dans le petit espace sur la gauche pour appuyer sur le bouton, puis retournez au bout du chemin et descendez vers les lions. Appuyez sur le bouton, montez à l'échelle au bout et allez vers le piédestal. Récupérez la première gemme, quittez la pièce, montez et récupérez le Uzi avant de redescendre d'un niveau pour aller vers la grande pièce, puis sur le passage vers la chaîne. Tirez trois fois sur la chaîne, sautez en avant puis à droite et courrez vers la gauche et sautez tout en haut. Sautez encore à gauche vers la colonne du milieu et avancez vers les carrés blancs près du piédestal.

Récupérez la deuxième gemme, descendez à droite puis sautez et accrochez-vous pour monter vers la porte en face. Retournez vers la colonne centrale puis vers la pente où vous avez glissé et sautez cette fois au dessus du trou (secret) puis descendez à nouveau et prenez à droite pour monter la pente vers la roue. Utilisez les gemmes combinées puis avancez et appuyez sur action quand le sol s'effondre. Vous n'aurez plus qu'à faire deux saut en arrière puis vous accrocher au rebord pour atteindre l'autre côté avant de descendre. Récupérez la première clé du colisée sur le soldat dans la pièce suivante et utilisez là et passez la porte pour récupérer la deuxième clé. Ouvrez la porte grâce à elle et allez dans le petit espace au fond de la pièce (secret) avant d'utiliser le pied de biche sur l'artéfact.

La quête de la lance

La base

Descendez la pente et récupérez la clé dans la pièce en face de vous. Utilisez-là pour ouvrir la porte derrière les caisses un peu en arrière puis montez les escaliers et tuez les gardes pour récupérer une carte puis un Uzi dans le placard. Redescendez dans la zone principale, prenez à gauche, utilisez la carte pour ouvrir la porte puis sortez par la gauche et montez au premier étage., puis au deuxième en montant sur les caisses et passez finalement par la porte. Appuyez sur le bouton, récupérez le matériel dans la placard puis retournez sur le premier étage et traversez la zone pour sortir de l'autre côté. Prenez ensuite deux fois à gauche, utilisez la carte et récupérez la clé sur le garde. Il manque un fusible à l'appareil en face de vous. Ressortez, montez sur le grand container, montez sur la hauteur, passez le tunnel et utilisez la clé. Utilisez la carte sur la porte en dessous, ouvrez la porte de gauche dans la pièce pour prendre le fusible dans le placard, tuez les snipers puis retournez à la pièce avec la machine. Utilisez le fusible, passez la porte, appuyez sur le bouton puis montez dans le sous marin pour terminer le niveau.

Le sous-marin

Récupérez le pied de biche dans la pièce centrale et utilisez-le au fond à gauche pour monter dans le conduit de ventilation. Avancez après le secret et passez en haut, à droite et encore à droite au niveau des câbles puis descendez

et récupérez une partie des batteries dans le tiroir. Prenez ensuite à droite au niveau des câbles, descendez, ouvrez la porte puis avancez à gauche et utilisez le pied de biche pour récupérer la clé de bronze. Utilisez- là sur la porte pour obtenir la clé d'argent, et allez ouvrir la porte à l'autre bout. Avancez, prenez à gauche puis deux fois à droite, tournez la roue, montez à l'échelle et prenez la porte de droite. Récupérez le scaphandre, puis prenez à droite dans le réfectoire, ouvrez la porte, montez sur la droite et ouvrez la porte suivante, passez par les conduits de ventilation et vous trouverez un secret au troisième embranchement sur la droite. Redescendez, ouvrez la porte, récupérez la deuxième partie des batteries dans le tiroir, quittez la pièce, prenez à gauche puis à droite et descendez l'échelle puis ouvrez la porte avec la roue. Montez ensuite à l'échelle, prenez la dernière à droite et récupérez le matériel sur le garde.

Plongée

Prenez à droite, faites demi-tour à gauche et descendez le tunnel (secret). Retournez en arrière et prenez l'autre direction puis allez à gauche entre les rochers et descendez dans la crevasse pour suivre les tunnels. Retournez ensuite vers le bâtiment en évitant les rochers et prenez en haut à droite pour trouver le passage, puis à droite et enfin à gauche.

Le sous-marin sombre

Descendez par l'échelle, passez la salle des torpilles, prenez à droite, deux fois à gauche, montez les escaliers et sautez au travers des flammes pour entrer dans la pièce de gauche. Récupérez le Uzi sur l'étagère, repassez les flammes et sautez de table en table dans la pièce suivante. Sortez ensuite au fond à droite, prenez à droite puis à gauche et récupérez une carte sur le garde. Retournez avant les flammes, prenez à droite, puis à gauche, utilisez la carte et prenez à gauche et montez à l'échelle au bout du couloir. Entrez ensuite dans la salle de commande au fond à droite, et escaladez vers la table de droite.

Ouvrez la porte, descendez pour couper l'électricité, retournez dans la salle de commande, allez à droite, ouvrez la porte de gauche puis prenez à gauche et à droite depuis la salle de commande. Récupérez le bombe de nitrogène, sortez, descendez à l'échelle à droite et prenez la première à gauche après les câbles. Utilisez la clé, récupérez la bombe d'oxygène dans le placard de droite puis ressortez et ramassez une clé de bronze sur l'un des gardes. Allez à gauche, à droite puis encore à gauche, passez les flammes, puis à gauche vers le cuisine et enfin à droite (secret). Retournez en arrière, passez les flammes à droite, prenez à droite, deux fois à gauche, montez par l'échelle et remontez dans les conduits de ventilation de la salle de commande. Allez à droite dans la pièce avec l'interrupteur, utilisez la clé de bronze sur le tiroir (secret) puis prenez la porte au fond à droite dans la salle précédente et montez à l'échelle avant d'utiliser les deux bombes pour terminer le niveau.

L'île noire

L'arbre des morts

Suivez le chemin à gauche, sautez le chemin rocailleux et avancez vers la gauche après vous être accroché au rebord. Prenez ensuite le chemin suivant, puis sautez sur la pente rocheuse et dans la caverne. Descendez (secret) puis suivez le tunnel vers le point de départ et retournez au chemin de gauche. Allez cette fois à droite et passez dans le petit interstice en dessous de vous et prenez à droite. Descendez le tunnel en face de vous et descendez à gauche pour voir une scène cinématique. Faites ensuite demi-tour, sautez sur la gauche puis sur la colonne (secret). Descendez dans le trou, prenez l'ouverture vers la gauche, traversez et descendez la pente jusqu'à l'eau. Nagez dans le tunnel, montez sur le pont puis sautez sur votre gauche, puis encore une fois vers le pente et enfin sur la hauteur.

Entrez ensuite dans le bâtiment, récupérez le tube dans le tiroir, retournez au pont, sautez dans le bassin suivant puis remontez vers la zone des arbres. Passez par le petit interstice en face, entrez dans la pièce, récupérez la fourche puis retournez en arrière et montez sur la hauteur au dessus du chemin pour combiner et utiliser la fourche et le tube. Prenez le clapet, descendez, suivez le tunnel, montez et entrez dans la pièce de gauche et ramassez la torche. Suivez ensuite le chemin, descendez dans le trou, montez la pente à gauche, , prenez à gauche puis à droite à travers les flammes et descendez la pente (secret). Revenez aux flammes, suivez le tunnel, prenez à droite et mettez le feu aux racines des arbres puis récupérez le coeur. Retournez ensuite vers la torche, tournez à gauche, descendez le tunnel,

prenez à droite, gauche, droite, droite et gauche puis montez l'échelle et suivez le chemin. Placez ensuite le coeur le réceptacle et suivez le passage.

Le labyrinthe

Allez vers les boutons en face de vous et appuyez sur celui du milieu, de gauche et enfin de droite. Avancez ensuite sur la droite en restant près des bancs, passez la porte et appuyez sur la poignée pour obtenir de la poussière d'os. Retournez au chaudron près des trois boutons, utilisez la poussière, passez par la deuxième porte et appuyez sur le levier au fond, retourner par la première porte et allez tout au fond (secret) avant de descendre la pente après la deuxième porte. Sortez ensuite de l'eau, montez les escaliers et prenez la première ouverture vers la zone centrale. Sautez et accrochez-vous sur la gauche puis montez à droite après le coin et sautez (secret) puis retournez vers le pont et appuyez sur le levier. Montez ensuite jusqu'au pont le plus haut et suivez le passage puis tournez à droite pour ramasser le livre. Descendez devant vous, montez dans la pièce, sautez sur la pente (secret dans l'interstice) puis en face de vous, faites demi-tour et continuez à monter jusqu'au sommet. Laissez vous glisser, et progressez dans le labyrinthe (prenez d'abord à gauche, puis à droite, sautez, prenez à droite, à gauche, sautez, à gauche, sautez, à gauche, sautez, à droite, à gauche). Ouvrez enfin le cercueil pour terminer le niveau.

Le vieux moulin

Prenez à gauche dans le tunnel, montez la pente à droite, accrochez-vous à la corde, récupérez la torche puis retournez dans le tunnel et prenez à droite et en bas. Allumez la torche, revenez en arrière et jetez-la aux créatures en dessous. Montez sur la hauteur en haut à gauche grâce à la corde, récupérez le pied de biche, descendez et entrez dans le petit passage (secret). Retournez à la corde, allez en haut de la colonne de droite, montez sur le rebord et sautez en arrière pour passer par le petit interstice. Placez vous au milieu de la plate-forme, sautez quand vous commencez à glisser, et appuyez sur Gauche. Accrochez-vous au rebord, montez, sautez encore, accrochez-vous à gauche, montez, sautez en arrière puis prenez le petit passage et utilisez le pied de biche sur la roue. Retournez ensuite au point de départ, utilisez la craie et descendez, prenez à droite de la ferme, franchissez le ruisseau puis passez le tunnel et plongez dans l'eau. Descendez, allez au fond à gauche, évitez le démon et récupérez la pièce d'argent. Nagez ensuite vers la cage, utilisez la pièce puis revenez vers le démon et montez vers le moulin par le tunnel.

Montez le rampe vers la roue, actionnez-la plusieurs fois puis sautez à gauche pour vous accrocher au mat. Prenez à droite puis à gauche en rampant puis sautez en face de la pente et retournez-vous. Accrochez-vous à la poignée pour stopper le moulin, descendez la pente et nagez par le tunnel jusqu'à l'extérieur. Rampez dans le passage en face de vous (secret) puis retournez à la grange et nagez dans le ruisseau puis dans le tunnel pour prendre l'ouverture de gauche et remonter (secret).
Retournez ensuite dans l'eau, prenez à droite, montez le plus haut possible pour atteindre le toit du bâtiment avec la roue à eau et prenez l'ouverture du milieu derrière vous. Descendez encore et tournez la roue à droite pour terminer le niveau.

Le quartier général

13ème étage

Partez sur la gauche, tirez sur le caisse, avancez en rampant puis prenez à gauche, à droite, descendez dans la pièce et récupérez le matériel. Retournez dans le trou, prenez à droite, tirez sur la caisse puis prenez à droite, à gauche, et entrez dans la pièce (secret). Retournez au point de départ, prenez à droite après la grille, montez, prenez encore à droite, suivez le laser du haut et montez les escaliers sur la gauche. Avancez, prenez à droite vers la porte (utilisez le marteau pour l'ouvrir), passez l'échelle et montez en faisant attention au laser puis prenez à gauche et tuez le garde. Passez ensuite par deux grilles dans le sol, tuez le garde endormi, récupérez et utilisez la carte, appuyez sur le bouton, prenez l'ascenseur jusqu'au 16ème étage puis sortez à gauche et allez derrière la caisse. Débarrassez-vous ensuite des trois gardes avant de passer par la porte.

Utilisez la carte, appuyez sur le bouton dans la pièce et avancez vers la rampe au fond puis prenez à gauche et passez deux portes. Appuyez sur le bouton de gauche, récupérez le disque, retournez à l'ascenseur et retournez au 13ème

étage. Utilisez le disque au fond à droite du hall pour ouvrir la porte puis montez sur la gauche, accrochez-vous à la barre puis sautez en arrière par l'ouverture quand vous glissez vers le bas. Accrochez-vous à la barre, descendez et sautez sur le côté gauche pour éviter les flammes, rampez dans le petit passage puis avancez, prenez à gauche, entrez dans la pièce de droite, récupérez le matériel et prenez à droite en sortant. Descendez ensuite les escaliers, utilisez la clé, récupérez le matériel dans le placard de droite puis ressortez, combinez le tissu et le chloroforme et utilisez le sur le garde. Entrez dans la hall suivant grâce à la carte, débarrassez-vous du garde suivant, récupérez le disque et utilisez-le sur la console en face de vous. Prenez ensuite le petit passage du coin, prenez la deuxième à droite, tuez le garde et allez dans la pièce suivante. Montez ensuite les escaliers, entrez dans la pièce suivante, appuyez sur le levier et descendez en courant pour récupérer Iris et terminer le niveau.

Evasion

Passez le salon à gauche, prenez deux fois à droite, récupérez le chloroforme dans la pièce et ressortez pour entrer dans la pièce de droite et récupérer le tissus. Allez sur la droite en sortant, endormez le garde, récupérez le chloroforme dans le deuxième bureau à gauche, la carets dans le troisième puis revenez là où était le garde et prenez à droite pour ouvrir la porte (code 8526) et entrer dans les premières toilettes pour hommes. Sautez, montez à droite, accrochez-vous au rebord, laissez-vous tomber et accrochez-vous à la chaîne de l'autre côté du passage. Descendez, montez dans l'alcôve (secret), remontez à la chaîne, sautez sur le rebord vert et sautez sur la droite jusqu'au toit de l'ascenseur.

Descendez dans l'ascenseur, ouvrez les portes et appuyez sur le bouton à gauche et entrez dans l'ascenseur suivant. Appuyez sur le bouton, tournez à gauche, avancez, appuyez sur Action. Appuyez ensuite sur le bouton pour arrêter l'ascenseur, montez sur le toit puis grimpez sur le droite assez haut pour pouvoir faire un saut en arrière et retomber le le rebord. Allez au fond à gauche, escaladez puis glissez de l'autre côté puis sautez et accrochez-vous aux barres. Descendez ensuite en évitant les flammes, passez la corde derrière vous, récupérez le chloroforme, descendez, attendez que le garde s'éloigne et suivez la rampe puis accrochez-vous au rebord et montez. Grimpez à l'échelle de gauche, descendez vers la droite, sautez à gauche, et attendez que le sniper tire sur l'extincteur (secret). Sortez à droite et appuyez sur le bouton, descendez par l'échelle, suivez le chemin, prenez l'ouverture, sautez vers la gauche (sol électrifié) et attendez que le garde tire dans la vitre. Avancez pour appuyer sur le bouton, prenez à gauche après la porte, appuyez sur les deux boutons et prenez à droite puis entrez dans la pièce de gauche. Faites ensuite demi-tour, montez dans le petit passage, appuyez sur le bouton dans la pièce suivante, récupérez le disque, quittez la pièce, prenez à droite puis à gauche et utilisez le disque avant d'aller au centre et d'utiliser Iris pour vous téléporter. Descendez ensuite dans le trou derrière vous, remontez de l'autre côté, descendez, traversez le hall, allez vers la droite pour récupérer le chloroforme et retournez au clavier pour entrer le code 1672. Passez la porte, prenez à droite, tirez sur le levier, prenez le petit passage à droite, grimpez et ressortez près de votre point de départ. Avancez ensuite dans le salon et tirez sur l'extincteur près de la porte de gauche pour terminer le niveau.

Alerte rouge

Débarrassez-vous du garde, allez là où il se trouvait et sautez, montez et tournez-vous à gauche. Sautez ensuite et accrochez-vous aux escaliers puis montez et sautez encore au dessus du sol branlant pour prendre l'ouverture dans le mur (appuyez sur Action). Allez vers la droite, sautez pour ouvrir la grille et montez quand le garde descend. Tirez ensuite sur la valve, allez vers l'ascenseur, appuyez sur le bouton et prenez la porte de gauche en sortant. Appuyez sur le bouton, décalez-vous sur la gauche et tirez sur les cibles de gauche à droite avant de passer à la pièce suivante. Appuyez sur le bouton, reculez et quittez vite la pièce quand vous aurez détruit les cibles (attention au gaz). Prenez ensuite à droite, à gauche, traversez le hall, récupérez le lance grappin et entrez dans la pièce suivante.

Lancez le grappin vers le conduit de ventilation, montez par l'ouverture de droite, descendez et tuez les deux gardes. Allez en arrière vers les escaliers écroulés, appuyez sur le bouton de l'ascenseur, passez les lasers, récupérez le grappin et descendez dans le trou pour monter sur les escaliers. Lancez le grappin sur ceux au dessus de vous, sautez en face et accrochez-vous au rebord pour passer par le petit passage. Sautez ensuite en arrière sur la caisse, tuez le garde, descendez et appuyez sur l'interrupteur. Prenez à droite pour utiliser l'ascenseur, tuez les gardes, avancez vers le triangle dans le mur et montez sur la colonne grâce à la corde. Descendez ensuite sur le gauche, tuez les deux gardes, retournez sur la colonne et suivez le chemin.

Glissez vers le bas, prenez à droite au niveau des rayons lasers, montez à l'échelle à droite après le petit passage et

descendez à droite vers le sol et le robot pour l'attirer. Remontez rapidement, tirez sur la valve rouge et débarrassez-vous du robot. Sautez ensuite sur la pente dans le coin opposé, ramassez le grappin, lancez le grappin vers les conduites au plafond et balancez-vous vers l'ouverture pour appuyez sur l'interrupteur. Balancez-vous ensuite pour revenir sur vos pas, descendez pour récupérer la partie gauche de la clé, remontez, appuyez encore sur l'interrupteur puis retournez en arrière pour entrer dans la conduite. Descendez, sortez et allez sur la gauche en évitant les tirs de l'hélicoptère, tirez sur le levier, continuez à gauche, puis prenez tout droit, à gauche, en face et à droite dans le petit passage (secret).

Sortez, tirez le levier, retournez à la pièce des lasers, tuez les deux gardes, retournez tirer sur le levier puis courrez sur la rampe, prenez à gauche et sautez jusqu'à la pièce suivante puis jusqu'au bar dans la salle adjacente. Appuyez sur le bouton, retournez rapidement vers le levier près des lasers et tirez le quand le robot passe au dessus de la trappe. Ressortez ensuite et avancez vers la gauche, tirez sur le levier pour détruire le robot, puis une autre fois encore puis retournez au levier près des grilles, appuyez dessus et sortez vers la droite. Récupérez la deuxième partie de la clé, continuez vers la droite, tournez à gauche aux lasers, sautez et accrochez-vous puis descendez dans la pièce, combinez et utilisez la clé. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans le couloir pour terminer le niveau.

ENERGIE ILLIMITÉE

Ouvrez pcTomb5.exe à l'aide d'un lecteur hexadécimal. Recherchez la ligne 81 F9 E8 03 00 00 7E 05 et remplacez-la par B9 E8 03 00 00 89 48 22. Malheureusement, ceci ne sera pas efficace contre les chutes et ni même contre certains pièges.

ENERGIE INFINIE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier PCTomb5.exe, et recherchez la chaîne hexadécimale **81 F9 E8 03 00 00 7E 05**. Remplacez celle-ci par **B9 E8 03 00 00 89 48 22** pour avoir l'énergie infinie. Faites cependant attention car Lara peut encore mourir si elle tombe dans certains pièges.

Tomb Raider II

© Eidos Interactive / Core Design 1997

CHEMINEMENT À L'INTÉRIEUR DE L'OPÉRA

Une fois dans l'opéra, enclenchez la manette (celle de gauche). A votre gauche, la grille s'est ouverte. Allez-y, appuyez sur le bouton qui se trouve dans le coin (attention aux pierres qui rouleront vers vous). Revenez par le petite échelle et dirigez-vous vers la gauche.

Avancez, tombez, préparez-vous à éliminer un ennemi à votre gauche.Tuez tous les êtres vivants qui se trouvent à cet étage dont 2 chiens en allant par le chemin de gauche, et 1 chien avec un humain dans la petite salle de droite. Dirigez-vous vers le trou.

Sautez, tuez les 2 chiens et l'humain (attention dans les petites salles aux pierres qui roulent vers vous). Remontez au niveau 2 de l'opéra et tuez l'humain. N'allez surtout pas par le passage qui se trouve à gauche (nous y irons plus tard). Retournez tout en bas.

Par l'eau, allez de l'autre côté et tuez tous les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Dirigez-vous vers la salle de gauche et déclenchez la manette, puis allez vers la salle de droite en faisant attention aux masses qui tomberont à votre passage (n'allez pas tout suite à l'étage du haut, faites tomber d'abord les masses près des murs ; il y en a deux dans cette salle). Maintenant, dirigez-vous à l'étage du dessus (faites attention aux vitres brisées), allez au coin et sautez pour pouvoir vous accrocher au mur d'en face (ne lâchez pas) et allez vers la gauche. Déclenchez la manette et retournez sur la plateforme. Avancez par le petit pont, sautez sur la petite plateforme et grimpez sur la petite place pour pouvoir sauter à l'autre plateforme d'en face. D'ici dirigez-vous à l'autre bout de la salle (attention aux caisses et à ne pas tomber). Appuyez sur le bouton et avancez vers chute, sautez au moment de la glisse. Maintenant, vous vous trouvez dans un endroit avec de l'eau. Allez vers le chemin de gauche, suivez-le. Là, vous vous trouvez dans une salle où il y a une manette à gauche. Déclenchez-la. Revenez et prenez l'autre chemin, vous trouverez un câble. Remontez par l'échelle puis grimpez jusqu'au dernier étage. De là, dirigez-vous sur le chemin de droite. Allez vers la sorte d'ascenseur et placez le câble pour le fonctionnement de l'ascenseur. Prenez-le en enclenchant la manette.

Arrivé en bas, tuez les 2 humains et refaites monter l'ascenseur.Plongez dans l'eau et allez ramasser le chip. Revenez et enclenchez la manette (une grille s'ouvrira). Passez par là et grimpez, tuez les rats. Il doit y avoir un chemin : allez y, tuez le rat, l'humain et le chien. Avancez, cassez les vitres et tombez. Déclenchez le bouton, une porte doit s'ouvrir.

Allez-y, vers la fin de la glissade, sautez et accrochez-vous. Prenez la clé, montez sur la pierre d'à côté, sautez sur la petite glissade et ressautez une autre fois pour arriver au couloir. Avancez, tuez le rat. Sautez pour atteindre l'autre bout du couloir, sautez sur la place au-dessus du ventilateur (sautez en arrière), sautez sur la place au dessus du ventilateur (sautez en arrière). Avancez, tirez la pierre, activez la manette. Amenez la pierre devant l'une des vitres et poussez l'autre pierre qui se trouve de l'autre côté des vitres sur la première pierre. Montez sur les deux pierres.

Grimpez, tuez l'humain et partez à l'étage 2. Ouvrez la porte avec la clé et allez à la porte. Avancez, tombez, activez la manette et montez à l'échelle. Allez installer le chip et activez la manette. Redescendez et repartez par la porte par laquelle vous êtes entré. Par l'eau, allez vers la place d'en face.

Le rideau s'est levé. Rentrez par la porte, tuez tous les ennemis qui se trouvent dans la zone. Cherchez une pierre qui puisse être tirée et tirez-la. Entrez par le porte qui était cachée par la pierre. Activez la manette. Revenez, montez et entrez dans la porte qui vient de s'ouvrir.

Allez vers la droite, dirigez-vous vers le balcon et allez dans la petite salle. Activez la manette. Sautez sur la plateforme de devant, avancez.

Tombez et tuez tous les humains de la zone (il y a aussi des chiens). Après, dirigez-vous vers la gauche de la porte par laquelle vous êtes arrivé et déclencher la manette. Allez vers la porte qui s'est ouverte et entrez dans l'avion.

TOUTES LES ARMES

Pour disposer de toutes les armes, prenez d'abord une torche (touche '-'). Puis, maintenez la touche SHIFT enfoncée et faites un pas en avant, un pas en arrière, puis trois tours complets. Enfin, relâchez la touche SHIFT et faites un saut en arrière en appuyant simultanément sur la touche ALT et flèche arrière.

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Pour accéder au niveau suivant, prenez d'abord une torche (touche '-'). Puis, maintenez la touche SHIFT enfoncée et faites un pas en avant, un pas en arrière, puis trois tours complets. Enfin, relâchez la touche SHIFT et faites un saut en avant en appuyant simultanément sur la touche ALT et flèche avant.

PATCH SUR SAUVEGARDE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde, puis utilisez l'une des deux méthodes ci-dessous pour le modifier :

1ère méthode

A l'offset 10D, mettez 32 pour avoir 50 petites trousses de soins.
A l'offset 10E, mettez 32 pour avoir 50 grandes trousses de soins.
A l'offset 110, mettez 37 pour avoir 55 torches.

2ème méthode

En fonction des niveaux, mettez FF aux emplacements suivants (en hexa):
La grande muraille

```
Trousse de soin 89 et 8A
Torche          8C
```

Le pont

```
Petite Trousse  215
Grande trousse  216
Torche          218
Harpon          11C4
Grenade         11C8
M16             11CC
Uzis            11BC
Magnum          11B8
```

Les collines tibétaines

Petite Trousse	241
Grande trousse	242
Torche	244
Harpon	13F2
Grenade	13F6
M16	13FA
Uzis	13EA
Magnum	13E6

Monastère de Barkhang

Petite Trousse	26D
Grande trousse	26E
Torche	270
Harpon	1956
Grenade	195A
M16	195E
Uzis	194E
Magnum	194A

Les catacombes du talion

Petite Trousse	299
Grande trousse	29A
Torche	29C
Harpon	1512
Grenade	1516
M16	151A
Uzis	15A0
Magnum	159C

Le palais des glaces

Petite Trousse	2C5
Grande trousse	2C6
Torche	2C8
Harpon	121A
Grenade	121E
M16	1222
Uzis	1212
Magnum	120E

Le temple de Xian

Petite Trousse	2F1
Grande trousse	2F2
Torche	2F4
Harpon	1A5A
Grenade	1A5E
M16	1A62
Uzis	1A52
Magnum	1A4E

ENERGIE INFINIE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier TOMB2.EXE. Recherchez la chaîne hexadécimale 81 F9 E8 03 00 00 7E 05 et remplacez-la par : B9 E8 03 00 00 89 48 22.

AIDE POUR LES NIVEAUX 1 À 4

La muraille de Chine

Une fois arrivé au bas de la glissade, avancez vers le plan d'eau. Allez-y. Eliminez le tigre, contournez par le coté gauche. Grimpez. Allez au bout du chemin. Sautez. Avancez au bout du chemin. Grimpez. Faites 180°, vous verrez en face une possibilité de sauter. Sautez. Montez. Arrivez vers le mur. Faites un quart de tour vers la gauche. Courez, sautez, grimpez.

Placez-vous dessus la grille pour la faire tomber. Montez l'escalier. Sautez et accrochez-vous. Enclenchez la manette. Sortir. Eliminer les 3 corbeaux. Prenez l'escalier descendant. Laissez-vous tomber. Plonger. Ramassez la clé. Sortez de l'eau. Eliminer le tigre. Montez sur les blocs de pierres verts se trouvant contre la muraille (coté gauche de l'eau). Grimper. Ouvrez la porte a l'aide la clé.

Eliminer l'araignée. Grimper à la paroi (sorte d'échelle). Eliminer l'araignée. Ramasser la clé. Descendre. Ouvrez la porte (à droite de l'échelle). Avancer. Eliminer ces araignées. Récupérez vers le squelette, trousse de secours et cartouches. Allez sur un coté de la caisse. Poussez-le. Descendre. Placez-vous au milieu de l'eau et avancer sans vous arrêter (des flèches jailliront des parois et de cette façon vous ne serrez que très peu touché). Sortez de l'eau (attention aux flèches).

A partir de maintenant, il va vous falloir courir vite et bien.
Courez sans vous arrêter (vous tomberez sur des pics sinon). Allez à droite (2 rochers rouleront contre vous). Courez. Vous verrez des pics, sauter par-dessus. Vous tomberez dans un trou. Dépêchez-vous de grimper (coté milieu droit).

Il a fait chaud. Sachez que ce n'est pas fini
Courez. Sauter par-dessus la lame, courez, sauter par-dessus la lame, courez, sautez par-dessus la lame. Allez à gauche (ne ramassez pas l'idole verte, vous la récupérez dans le chapitre 2). Courez droit devant vous. Tombez dans le trou. Allez directement à gauche. Allez sur l'espace clair (comme la grille précédemment). Laissez vous tomber.

Avancer gentiment, ramasser la trousse de secours. Traverser au bon moment les deux rouleaux. Eliminer les araignées. Accrochez-vous à la fixation sur le câble (près du bord). Attention, des araignées surgiront à ce moment la (juste avant de s'accrocher). Eliminer ou accrochez-vous. RESTEZ ACCROCHER. Lâchez les poignées lorsque vous arriverez vers les 2 tigres. Eliminer 2 tigres. Avancer. N'allez pas contre et surtout pas dans le feu (cela brûle le feu). Allez vers la porte.

Venise

Avancer. Eliminer le doberman. En sortant du couloir sur la gauche et sur le balcon se trouve un tueur. Eliminer. Poursuivez votre chemin. Eliminer le doberman et une brute. Eliminer. Plonger sous la grande porte en face. Actionner l'interrupteur. Revenir vers brute. Entrer dans la pièce. Prenez la trousse de secours. Actionnez l'interrupteur. Grimper. Recommencer l'opération au deuxième étage. Grimper dans l'encadrement de la fenêtre. Tirer dans la fenêtre.

Passer par la deuxième fenêtre. Sauter sur le store rouge. Sauter sur le balcon. Ramasser la clé. Revenir. Passez la

porte. Eliminer le doberman. Entrez. Allez enclencher l'interrupteur. Revenir. Tirer dans la fenêtre. Grimper.

Sauter sur le store rouge et s'accrocher. Continuer en faisant des bonds. Grimper.

Allez actionner l'interrupteur. Revenir. Plonger. Allumer une torche. Avancer. Ramasser l'idole. Vous arrivez dans une grande salle remplie d'eau. Allez à gauche. Ramasser les cartouches. Allez vers la gauche (uniquement une échelle). Grimper. Ramasser les cartouches et l'idole. Revenir et allez en face (de l'autre coté, vers la porte et la fenêtre). Tirez dans la fenêtre. Allez à l'intérieur. Eliminer les rats et tueur. Ramasser sur le cadavre des cartouches. D'autres se trouvent dans la pièce. Repasser par la fenêtre. Grimper à l'échelle. Allez à droite. Passer sous la grande porte. Allez à gauche.

Monter sur les caisses. Sur la plus haute, courez, sautez et accrochez-vous. Eliminer le doberman et brute (ils sont à gauche du pont). Restez sur le pont pour les éliminer (à moins d'aimer le risque). Allez à droite. Un autre tueur se trouve à droite. Eliminer. Ramasser la clé. Ouvrer la porte à l'aide de la clé. Rentrez. Tomber dans le trou. Actionner l'interrupteur (ceci fera venir un tueur). Ecouter les pas pour savoir quand monter à l'étage. Grimper. Eliminer le tueur (jeu de mots). Retourner sur le pont. Sauter sur les caisses (en dessous du pont). Eliminer tueur près du bateau. Allez vers lui. Ramasser les cartouches. Prenez le bateau. Repasser sous le pont. Défoncer les gondoles. Allez à droite.

Continuer. Sur le ponton se trouve un tueur. Arriver près du ponton avec le bateau. Sauter en appuyant sur carrée. Eliminer. Ramasser la trousse de secours et les cartouches. Allez tout droit (vers les deux gondoles). Sauter sur le ponton. Une brute va sortir. Eliminer. Ramasser la trousse de secours. Agrippez-vous à la traverse (sorte de pont avec des fenêtres). Grimper. (J'ai plus besoin de vous le dire qu'il faut tirer sur les fenêtres). Ramasser l'idole verte (déjà vu quelque part cela là) et les munitions. Redescendre. Passer la porte. (Allumer une torche si nécessaire). Eliminer les rats. Actionner le levier. Prenez le bateau. Passer le petit couloir. Allez à gauche. Montez sur le ponton (celui ou il y a la porte). Rentrez (la porte se referme). Ramasser la clé.

Grimper. Eliminer le doberman et brute. Ramasser la trousse de secours. Actionner l'interrupteur. Allez sur le balcon. Regarder au tour de vous. Un tueur se trouve en dessous de vous.

Eliminer. Prenez le bateau. Passez sous le tunnel. Continuer. Arriver vers une porte ouverte. Arrêtez-vous

Entrez avec le bateau et répéter l'action précédente pour éliminer ce tueur. Ramasser les munitions. Actionner l'interrupteur. (Celui-ci ouvre la grande porte protéger par des mines). Cela ne vous servira à rien d'y aller maintenant. Dès que vous serez sorti du hangar, Un son de cloche sera émis. Tant que celui-ci résonne. La porte reste ouverte. Une grille reste encore fermer pour y arriver rapidement. Pour l'ouvrir, retourner à l'endroit ou vous avez pris le bateau (près des 3 gondoles éclatées et du pont). Ouvrir la porte à l'aide de la clé de fer. Un autre tueur se pointe. Eliminer. Ramasser la trousse de secours. Entrez. Actionner l'interrupteur. Voilà, maintenant retourner au hangar. Actionner l'interrupteur. Prenez le bateau.

Maintenant, c'est une question d'emploi du temps et d'habilité me direz-vous ? Non ! Une fois l'interrupteur actionner, NE PRENEZ PAS LE BATEAU. Nager sous la porte (ceci ne déclenchera pas le son de cloche). Nager tranquillement en direction de la porte.

LA CACHE DE BARTOLEMI

Avancer, aller sur les pontons. Eliminer les rats. Monter l'escalier. Eliminer les rats et le tueur. Ramasser la trousse de secours. Avancer. Eliminer les rats. Actionner la manette (ceci ouvrira la porte et fera sortir un homme a la batte). Eliminer. Ramasser la petite trousse de secours. Allez vers la porte.

Enter. Un homme se trouve à l'étage, un autre a gauche, éliminez-les. Allez vers les fenêtres. Tirer sur celles-ci. Eliminer les deux dobermans. Ramasser la petite trousse de secours (au fond). Allez vers les statues de samouraïs (les lames s'abaisseront à votre passage). Une fois traverser, allumer une troche, actionner la manette. Revenir (Les statues ne bougeront plus). Allez vers les formes en bois (milieu de la pièce). Allez vers celle qui est très oblique. Mettez-vous de dos a celle-ci. Faites un périlleux arrière, sauter immédiatement et accrocher vous. Grimper. Pousser la caisse. Sauter sur le balcon. Ramasser les munitions. Grimper à l'échelle.

Allez sur le balcon (un homme se trouve sur l'autre balcon, à droite). Eliminer. Sauter sur le store rouge. Accrocher vous. Allez vers la gauche (toujours accrocher). Grimper et dès que possible faite un périlleux arrière (vous atterrissez su un balcon). Sauter sur le rebord en bois. Faites en sorte de tomber sur le pontant en pierre (en dessous de vous à droite sous le store rouge). Une fois dessus, sauter dans l'encadrement. Eliminer les deux dobermans. Monter l'escalier. Aller à droite. Eliminer tueur. Passer par la fenêtre. Eliminer tueur (à droite). Ramasser les munitions.

Passer par la fenêtre, dès que celle-ci sera franchie vous aurez affaire a 1 brute et 1 doberman devant vous plus 1 brute derrière vous. Eliminer. Enter dans la cheminée. Pousser le fond de celle-ci. Grimper. Eliminer le rat.

Au bout du couloir fait un bond (sinon vous glisserez et serez couper par deux lames). Plonger. Nager jusqu'au bout du couloir (une porte se trouve dessous vous). Grimper. Attention au jet de flamme, sauter par-dessus (plonger dans l'eau pour vous éteindre si vous brûler).

Ne descendez pas. Avancer et éliminer les 2 dobermans et tueur. Toujours depuis ici, mettez-vous en face du lustre. Sauter et accrocher vous. Arriver sur le lustre fait un tour sur la gauche. Sauter, accrochez-vous. Actionner la manette. Passer par les fenêtres (tirez dessus). Aller à droite. Tomber dans le trou. En face des escaliers (sous l'eau) se trouve une manette. Actionnez-la. Passer la petit porte. (Attention a votre oxygène maintenant). Allumer une torche. Plonger au fond à droite. Droite. Tout droit. Par le petit tunnel (haut), par le petit tunnel (bas), allez au fond à gauche, ramassez les munitions, allez au fond à droite, ramasser l'idole. Enfin, actionner la manette (juste au-dessus a droite de l'idole). Actionnez-le. Remonter à la surface (ici au-dessus de vous). Repasser le jet de flammes et remonter sur le 1er lustre. Aller sur le 2eme lustre. Tourner à droite. Sauter. Actionner la manette. Retourner sur le 2eme lustre. Allez sur le 3eme lustre. Grimper. Allez à droite. Eliminer les 2 rats. Grimper sur la poutre.

Sauter (la ou le plafond est le plus haut). Eliminer brute qui va surgir (ne pas tomber). Ramasser la petite trousse de secours. Sauter sur l'autre côté de la poutre. Actionner la manette (le 3eme lustre descend). Revenez (pour cela, il faut courir et s'accrocher uniquement). Grimper, Allez à droite (plate-forme carrée vers le dessus de la chemine). Alignez-vous avec le 2ème lustre. Courir uniquement Sauter sur le 3eme lustre. Sauter dans le passage (la ou il y avait le tableau de la joconde). Ramasser la clé. Descendez. Passer par les fenêtres (à gauche de la cheminée). Plonger. Passer par les fenêtres sous l'eau. Monter l'escalier. Ouvrir la porte a l'aide de la clé.

Avancer. Eliminer brute. Dans la même salle, actionner la manette. Passer la porte. Eliminer les 2 tueurs. Ramasser munitions et cartouches. Passer la petite porte (dehors), elle s'ouvrira à votre passage. Allez vers le détonateur (à gauche), éliminer le rat au passage. Une fois vers le détonateur, grimper sur le mur. Allez au bout du mur. Sauter. Grimper. Ramasser l'idole. Revenir dans la bibliothèque. Allez vers les étagères (la ou il n'y a pas de plafond). Grimper. Eliminer les 2 rats. Grimper. Actionner la manette. Descendez et éliminer tueur qui arrive. Aller dans la nouvelle salle. Grimper l'étagère. Sauter (vers la fenêtre). Grimper. Briser la fenêtre.

Laisser vous glisser, et au moment voulu, sauter sur le petit balcon. Retourner vous. Sauter sur l'avant toit. Sauter sur le mur. Plonger. Aller dans la maison. Eliminer tueur. Ramasser la petite trousse de secours et la clé.
Sauter dans l'encadrement de la petite porte (elle s'ouvrira et un tueur arrivera). Eliminer. Ramasser la petite trousse de secours. Retourner vers le détonateur et actionner celui-ci avec la clé. BOOOOMMM. On vous tire dessus (en haut à droite sur le balcon). Eliminer. Aller vers les débris et grimper le plus haut possible (sur le toit en faite). Prenez le chemin et laissez-vous glisser.

L'OPERA

En dessous de vous se trouve un tueur. Sauter en arrière et durant la chute profiter de lui tirer dessus (attention a la pierre qui balance). Finissez-le. Ramasser les cartouches. Allez à gauche. Grimper la première échelle. Déplacez-vous de côté. Décrochez-vous de l'échelle. Faites demi-tour. Grimper à la plate forme. Actionner l'interrupteur. Prenez la 2eme échelle. Sauter sur la plate-forme blanche. Sauter vers la pierre qui balance. Sauter dans le toit ouvert. Eliminer brute. Ramasser la clé. Prenez l'escalier. Eliminer brute qui va surgir. Ramasser la petite trousse de secours. Retourner vers la pierre qui balance. Sauter sur le toit plat carré (du même côté). Sauter sur l'autre toit carré plat (en dessous à droite). Laisser vous tomber en arrière et agrippez-vous au rebord. Déplacez-vous du coté gauche (en position avec l'ouverture). Lâchez vous et agrippez-vous. Grimper. Sauter par-dessus les bris de verres. Prendre l'échelle. Ouvrir la porte à l'aide de la clé. Monter l'escalier. Prendre l'échelle. Déplacez-vous du côté droit.

Courir, sauter (Les planches céderont sous votre poids), sauter, courir, sauter, accrochez-vous au mur. Aller à droite. Sauter. Grimper.

Avancer. Aller à droite. Sauter sur le toit de l'opéra. Aller en son centre. Depuis là, fait un carton sur tout ce qui bouge (2 dobermans, 1 brute, 3 tueurs). Ramasser les objets tombés (munitions, cartouche, une petite trousse de secours et trousse de secours).

Sauter où la pierre se balance (vous devez être sur le toit pour atteindre cet endroit). Allumer une torche. Descendre. Actionner l'interrupteur. Remonter. Eliminer tueur et brute. Ramasser munitions et cartouche. Descendre dans l'opéra. Actionner les deux interrupteurs.

Descendre. Regarder l'échelle en face de vous, aller à droite et actionner l'interrupteur (Attention aux blocs de pierre). Remonter en prenant l'échelle. Aller à gauche.

Descendre. Eliminer tueur (à droite). Ramasser la petite trousse de secours. Aller à droite. Avancer dans le couloir. Eliminer les 2 dobermans. Actionner la manette. Revenir. Aller à gauche (dernier SAUVER). Une porte s'ouvrira. Attendre les ennemis. Eliminer le doberman et le tueur. Descendre à l'étage (par le trou carré). Descendre à l'étage (par le coté rideau rouge).

A cet étage, repérer le tueur (au fond). Sauter et courir en sa direction. Mettez-vous à l'abri (sous lui). En descendant, 2 dobermans et une brute vont vous courser. Eliminez-les. Ramasser la petite trousse de secours. Grimper à l'étage du tueur (celui que je vous ai demandé de repérer). Eliminez-le (si cela n'a déjà été fait). Ramasser les cartouches. Redescendre et plonger. Aller sur la scène (attention aux sacs). Eliminer le doberman (à droite) et le tueur (de l'autre côté de l'eau). Aller à gauche (vous regardez l'eau). Eliminer les 2 brutes. Ramasser la petite trousse de secours. Revenir sur la scène et prendre l'autre pièce. Actionner la manette. Remonter vers le tueur (au deuxième étage). Attention en sortant de l'eau, des roches rouleront sur vous. Arriver au 2ème étage. Prendre le couloir. Descendre. Avancer vers le bord (vous voyez de l'eau et un passage). Sauter dans le passage (juste un bond en avant). Si vous tomber dans l'eau, remonter vers le passage. Eliminer le tueur (à gauche). Prendre le couloir. Eliminer le doberman au passage. Briser les vitres. Descendre en s'accrochant au rebord. Actionner la manette.

Prendre le passage. Glisser et sauter au bon moment. Prendre la clé. Grimper (2x). Sauter sur le 2ème bloc oblique. Glisser, sauter à nouveau au bon moment, s'accrocher et grimper. Eliminer le rat.

Avancer prudemment. Mettez-vous près du bord. Sauter. Faites 180°, saut périlleux arrière. Mettez-vous au bord, saut périlleux arrière. Sautez en avant et accrochez-vous. Prenez l'idole. Revenir, descendre. A nouveau près du bord, saut périlleux arrière. Tirez la caisse. Actionner l'interrupteur. Mettez la caisse que vous venez de tirer au milieu de la pièce, contre le renfort et les fenêtres. Grimper vers celle-ci, brisez-les. Mettez la seconde caisse sur la première. Redescendre. Mettez-vous sur le petit bloc de bois au sol.

Grimper. Eliminez brute. Revenir dans l'opéra. Rester sur l'étage. Dirigez-vous vers le fond à droite. Utiliser la clé pour ouvrir la porte. Retourner sur la scène. Grimper (la ou se trouvent les verres brisés). Mettez-vous coller au pont-levis, courir, sauter et s'accrocher à la ligne oblique qui se trouve dans le mur. Se déplacer sur la gauche. Actionner la manette (le pont-levis descend). Revenir sur celui-ci. Aller au fond. Sauter et s'accrocher. Grimper. Depuis la, courir, sauter, s'accrocher.

Passer les sacs de sables.
Actionner la manette. Continuer. Laissez-vous glisser. Sauter et plonger dans la trappe (celle-ci c'est ouverte avec un sac de sable). Dirigez-vous à droite. Plonger. Nager au fond à gauche. Prendre le petit tunnel. En sortant du petit tunnel. Aller tout droit. Actionner la manette. Revenir vers le sac de sable. Dirigez-vous à gauche. Ramasser la boîte de relais. Grimper à l'échelle.

Aller mettre la boite de relais dans le panneau électrique. Celui-ci se trouve au 3e étage, au fond à gauche en ayant la scène en face. Actionner la manette. Ne prenez pas de suite l'ascenseur. Grimper d'abord à l'échelle qui se découvre. Grimper. Ramasser le secret et munitions, et encore munitions. Revenir vers la manette. Actionner l'à nouveau. Attendre l'ascenseur.

Actionner la manette, aller dans l'ascenseur. Préparez-vous à éliminer deux tueurs. Actionner la manette. Attendre que l'ascenseur monte. Plonger. Nager par la gauche. Ramasser le court-circuit. Revenir. Nager part la droite. Actionner le levier. Passer par la grille qui vient de s'ouvrir. Remonter au 2e étage. Aller vers l'ouverture dans le toit. Mettre le court-circuit dans le panneau électrique. Actionner la manette de droite (une ouverture est visible depuis la, sur le fond de la scène).

Aller sur la scène. Eliminer 2 brutes, un tueur et un doberman. Ramasser une petite trousse de secours et cartouches. Ensuite, dirigez-vous au fond et tourner toujours à droite. Tirer 2x la caisse devant vous. Aller actionner la manette. Grimper sur les caisses (là où se trouve la lampe). Passer le couloir (attention, une brute est sortie). Descendre. NE PAS TOMBER DANS LE TROU ou vous êtes bon pour recommencer l'ouverture sur la scène. Allumer une torche si nécessaire. Sauter par-dessus ce trou et s'agripper. Actionner la manette.

Passer le sac de sable (utiliser la pente à droite).

Descendre. Préparez-vous à affronter un adversaire coriace. Vous aurez 2 dobermans, un tueur et une brute armée. Eliminez-les. Ramassez les munitions et une petite trousse de secours. Actionnez l'interrupteur, celui-ci se trouve du coté de l'ouverture à droite. Pour l'atteindre, grimpez sur les caisses et faites un petit parcours. Actionnez l'interrupteur. Eliminez le tueur. Dirigez-vous l'accès.

ASTUCES DE DÉPLACEMENTS

Lorsque Lara est accrochée à une paroi, faites-la monter en appuyant simultanément sur la touche SHIFT : elle exécutera une belle figure de gymnastique.
De même, avant de faire plonger Lara du haut d'un précipice, appuyez sur SHIFT : elle fera un beau saut de l'ange.
Enfin, quand Lara saute en avant, juste au début de l'envol, donnez-lui la direction droite ou gauche pour la faire virer dans l'espace, très intéressant pour franchir certains obstacles en coin.

FAIRE EXPLOSER LARA

Maintenez la touche SHIFT enfoncée, puis faites un pas en avant, un pas en arrière, 3 tours sur vous-même. Relâchez la touche SHIFT et sautez vers l'avant, Lara explose.

CONSEIL DÉBUT DU JEU

Dans le premier niveau, à l'endroit où il faut marcher au milieu de l'eau sans faire attention à ce qui sort des murs, il est possible de passer très facilement, sans perdre d'energie. Depuis le pas de la porte, faites un pas dans l'eau et allez vers la gauche, il y a une fissure en haut du mur. Il suffit de s'y accrocher pour traverser sans encombre. En arrivant tout au bout, vous n'avez qu'à vous laisser tomber, à faire quelques mètres sous l'eau et émerger un peu à gauche des tirs.

DES T-REX DANS LA GRANDE MURAILLE

Vous pouvez trouver 2 T-Rex dans **La Grande Muraille**. Ils se trouvent dans le précipice, sous le câble qui permet de le traverser. Pour y accéder sans se tuer, mettez-vous au bord du précipice, sous le câble, retournez-vous et reculez en vous accrochant au bord, allez vers la gauche (tout en vous tenant au bord) au maximum et lachez-vous. Vous trouverez un passage dans le mur. Allez-y, prenez les torches qui vous seront peut-être utiles, continuez jusqu'au trou. Là, descendez en vous agrippant au mur à gauche (ne sautez pas). Une fois en bas, continuez un peu et vous voilà en bas du fameux précipice. Allez vers le fond et vous rencontrerez un premier T-Rex, tuez-le. Allumez une torche et continuez, vous trouverez un secret (une statuette). Retournez-vous et voilà le second dinosaure. Pour revenir au point de départ, prenez le chemin inverse et remontez le trou jusqu'en haut cette fois.

PLATEFORME PÉTROLIÈRE ET NIVEAUX SUIVANTS

La Plate-Forme Pétrolière

Déplacer les blocs de manière à simplifier le trajet entre la porte et l'interrupteur (au fond d'un couloir).

Actionner l'interrupteur, courir et passer la porte. Aller à gauche, courir vers les deux brutes et le tueur. Continuer à courir jusqu'au fond de la pièce. Attendre devant les fenêtres que le tueur en casse une. Sauter sur l'hydravion (prendre l'élan derrière les vitres).

Aller jusqu'au trou et se laisser tomber dedans. Prendre les pistolets. Remontez. Aller dans l'eau. Revenir vers les brutes et le tueur. Eliminer. Prendre carte jaune. Passer par les vitres. Aller à droite, sauter en bas, actionner l'interrupteur. Plonger dans l'eau, aller sous l'eau, sous l'hydravion, passer par la trappe. Actionner l'interrupteur. Revenir vers les vitres. Ouvrir la porte à l'aide de la carte jaune(l'interrupteur est à droite en entrant).

Passer la porte qui vient de s'ouvrir, actionner l'interrupteur. Aller à droite, suivre le couloir. Ouvrir la porte. Une brute va surgir derrière vous. Eliminer. Ramasser la petite trousse. Aller à droite. Eliminer la brute. Ramasser la trousse.

Ouvrir la porte à droite. Eliminer la brute. Ramasser la trousse, les harpons et les recharges pour pistolets. Aller à droite, ramasser le fusil harpon et les pistolets automatiques. Actionner l'interrupteur qui se trouve au premier lit à gauche 2ème étage en entrant. Descendre. Grimper sur le dernier lit à droite(2ème étage). Sauter, s'accrocher, Grimper.

Arrivé devant la pente, descendre en arrière tout en s'accrochant, descendre l'échelle. Déplacer un bloc devant l'autre échelle(juste derrière le feu). Grimper dessus, sauter, s'accrocher et grimper à l'échelle.

Eliminer la brute. Ramasser la carte rouge. Sauter dans l'eau. En sortir. Allumer une torche si nécessaire. Revenir vers les vitres.

Repasser la porte. Aller cette fois à droite. Eliminer doberman et tueur. Faire tomber les tonneaux. Monter à cet endroit. Ouvrir la porte avec la carte rouge. Eliminer le tueur et les 2 brutes(Attention une arrive par devant, une par derrière). Ramasser la trousse et les cartouches.

Pousser le bloc(il se trouve où il y avait le tueur). Le déplacer de manière à pouvoir sauter dans le couloir(en dessous du plafond). Sauter, s'accrocher, grimper.

Descendre. Eliminer le tueur. Actionner l'interrupteur(c'est ici, la salle de contrôle). Revenir. Aller dans la piscine qui vient de se remplir. Sortir de l'autre côté. Sauter sur le bloc(à droite de la piscine, à côté des tuyaux). Actionner l'interrupteur.

Retourner dans la salle de contrôle, descendre. Tout éliminer. Remonter (Il y a un couloir aérien quelque part).

Ouvrir la porte à l'aide de la carte verte(salle de contrôle). Ractionner l'interrupteur qui vide une piscine et rempli l'autre.

Aller dans la piscine qui vient de se remplir, aller dans le couloir sous marin. Le suivre, actionner le levier, passer la grille.

L'aire de plongeon

Monter les escaliers. Courir, sautez et s'accrocher à l'échelle. Montez, actionner l'interrupteur (l'hélice s'arrête). Plonger dans l'eau. Aller derrière l'hélice. Allumer une torche, ramasser les grenades. Revenir.

Actionner le levier (dans l'eau), passer la porte qui s'est ouverte. Eliminer doberman et 2 tueurs. Ramasser cartouches.

Sauter SANS élan sur le bloc qui est sur l'eau (faire attention au treuil) et s'accrocher. Se déplacer (toujours accroché) vers la droite. Grimper. Se tourner vers la gauche. Prendre de l'élan, sauter, s'accrocher au bloc, grimper. Tuer 2 brutes. Se tourner vers la droite, prendre de l'élan, sauter.

Ramasser trousse et torches. Se mettre au milieu de la pièce. Juste en face du trou. Glisser dans le trou, ramasser l'idole. Sortir du trou. Glisser jusqu'au bord, sauter, s'accrocher, grimper.

Aller à droite, grimper à l'échelle très longtemps. Sortir à droite. Ramasser munitions.

Tomber dans le trou de manière à descendre à reculons. S'accrocher, se lâcher puis se raccrocher. Grimper, éliminer tueur. Sauter dans le trou où il y a la carte bleue. Sortir par le couloir. S'accrocher à la longue échelle, grimper, et répéter les mêmes opérations qu'au dernier passage.

Ouvrir la porte avec la carte bleue. Aller à droite. Eliminer 4 dobermans (dont 2 qui viennent de derrière) et un tueur (lanceur de flame).

Ouvrir la porte au fond. Eliminer brute. Déplacer le bloc(ne pas bloquer la porte). Plonger dans l'eau, éliminer plongeur.

Plonger dans le couloir, actionner interrupteur, et encore interrupteur, vite revenir.

Sortir de la pièce, ensuite aller à gauche, puis à droite, ouvrir la porte. Eliminez tueurs et brute, ramasser munitions et trousse.

Aller au fond de la pièce, à gauche. Actionner la manette puis l'interrupteur. Vite courir dans le couloir, sauter par dessus la trappe, ramasser la carte. Revenir.
vl...

Par 40 brasses de fond

Suivre les tonneaux, arrivé près du bateau, repérer l'ancre, derrière, il y a un couloir vertical, aller dedans, remonter, bien respirer.

Plonger dans le trou(au fond de l'eau), remonter très vite, aller dans le couloir, arrivé dans la pièce, actionner l'interrupteur(une trappe s'ouvre). Revenir à la bulle d'air. Respirer. Refaire le même chemin, passer dans la trappe, puis dans plusieurs autres pièces, arrivé à la bulle d'air, respirer.

ECOURTER LE NIVEAU À VENISE

Pour ne pas avoir à faire toute la fin du niveau à Venise, après les égouts, dirigez-vous au hangar (juste avant le tremplin). Tuez le sniper. Actionnez le levier qui ouvre la porte près des mines. Passez tout simplement sous la porte du hangar à la nage et allez tranquillement jusqu'à la porte près des mines. Le niveau est fini.

CONSEIL DANS LE MONASTÈRE DE BARKHANG

Dans le monastère de Barkhang, ne tirez pas sur les moines. Ils ne sont pas très difficiles à abattre mais sont souvent nombreux. En outre, il vous seront très utiles. En effet, quand vous vous trouvez dans une pièce avec des ennemis et des moines, laissez faire les moines : ils se chargeront de tuer ceux qui vous veulent du mal.

CAVE AUX TRÉSORS DE LARA

Pour accéder à la cave de Lara, dans le labyrinthe de sa maison, vous trouverez un tunnel vous amenant devant un bouton. Appuyez dessus. Revenez rapidement (temps limité très court) vers la maison et entrez dans la pièce que vous venez d'ouvrir (à droite en entrant par la porte principale). Vous trouverez tout ce que Lara a conservé come souvenir de son premier épisode.

ALLER SUR LA MURETTE DE LA MAISON DE LARA

En mode entraînement, allez directement grimper là où se trouve le câble pour s'accrocher. Déplacez-vous sur la droite le plus près possible du bord. Pivotez à 45 degrés (indispensable), puis sautez jusqu'à ce que vous tombiez sur la tourelle. Vous pouvez alors sauter sur la murette, faire le tour de la maison et aller derrière le portail.

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : The Great Wall

Montez sur le rocher près de l'eau. Continuez votre chemin jusqu'à arriver en bas de la pente. Tournez-vous et sautez avec élan sur la plate-forme en face. Sur la corniche de droite, vous trouvez une statuette grise. Continuez de grimper jusqu'à arriver dans une salle. Allez sur la grille dans le coin droit de la salle. Vous tombez dans l'eau. Remontez à la surface et montez les marches. Sautez avec élan et agrippez-vous sur la plate-forme en face. Actionnez le levier qui ouvre la porte en bas des marches. Vous vous retrouvez à l'extérieur. Descendez la pente inclinée sur la droite. Récupérez la clé de la salle de garde dans le passage sous l'eau. Remontez à la surface. Montez sur la plus haute pierre recouverte de verdure à droite de la pente inclinée pour remonter sur le chemin de garde. Utilisez la clé pour ouvrir la porte au bout du chemin. Montez à l'échelle et prenez la clé rouillée. Redescendez et ouvrez la porte à droite de l'échelle avec la clé rouillée. Tirez le bloc de pierre au bout de la salle pour libérer le passage. En bas du couloir en pente, vous arrivez dans une salle inondée. Traversez la salle en marchant au milieu pour éviter les fléchettes venant d'en face. Au bout du couloir, prenez le passage de droite en courant pour éviter les piques sous les dalles branlantes et

les deux grosses pierres qui arrivent par la gauche. Prenez le passage avec des piques. Sautez un peu avant les piques pour arriver sur une pente inclinée. En bas, dirigez-vous vers le deuxième squelette et allez dans le passage sur la droite (il y a des munitions pour l'automatique près du squelette. Pour les prendre, il faut être rapide et grimpez sur le côté droit du mur afin que les murs ne vous touchent pas). Courez jusqu'au bout du couloir sur les dalles branlantes tout en sautant pour éviter les lames. Vous trouvez une statuette verte au bout. Continuez de courir en frôlant le mur droit pour éviter les piques sur la gauche. Descendez le couloir en pente. Marchez sur la dalle branlante dans le coin gauche. Passez en courant les deux grandes roues quand elles sont à une extrêmité de la salle. Vous arrivez au bord d'un grand ravin. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Descendez sur la plate-forme sur votre gauche. De là, accrochez-vous à la fissure et allez vers la droite. Remontez dès que possible et allez dans le passage. Au bout, descendez tout en bas de l'échelle. Vous vous retrouvez en bas du ravin. Au bout du passage, vous trouvez une statuette, une petite trousse de soins, un lance-grenade et des grenades. Remontez à l'échelle et montez tout en haut. Au bout du passage, Vous vous retrouvez à droite du ravin. Accrochez-vous au filin pour traverser le ravin. Allez dans le passage sur la droite une fois le ravin franchi. Allez vers la porte du fond dans la grande salle.

Niveau 2 : Venice

Au bout du passage, plongez sous l'eau et passez sous la grande porte en face. Remontez à la surface. Vous vous retrouvez dans un hangar avec un bateau. Appuyez sur le bouton sur le mur droit. Cela ouvre une porte dans un passage entre deux fenêtres. Ressortez de l'hangar et allez dans la petite pièce de gauche avec une chaise. Appuyez sur le bouton sur le mur. Une trappe s'ouvre. Montez à l'échelle. A l'étage, appuyez sur le bouton sur le mur. La trappe du bas se referme et celle du haut s'ouvre. Montez à l'échelle. Une fois en haut, tirez sur la fenêtre. Tirez sur la deuxième fenêtre. Sautez sur le store rouge puis sur le balcon. Vous trouvez la clé de l'hangar du bateau sur l'homme. Revenez sur vos pas et allez dans la salle sur votre droite. Actionnez le petit levier au bout du couloir vitré. Cela ouvre une porte à gauche des stores rouges. Revenez dans la salle précédente et tirez sur la fenêtre à gauche du couloir vitré. Montez sur le rebord de la fenêtre. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au store rouge. Sautez sur les deux autres stores de gauche puis sur la petite corniche. Montez à l'échelle. Actionnez le levier au bout du passage. Cela ouvre la porte en dessous de vous. Plongez sous l'eau et allez dans l'hangar. Utilisez la clé pour ouvrir la grande porte. Allez dans le bateau et prenez le passage à droite. Sous le tunnel, allez dans le passage sur la droite. Vous trouvez une statuette grise. Remontez dans le bateau et continuez votre chemin. Prenez le chemin de droite. Vous arrivez en bas de la cascade. Plongez sous l'eau. Vous trouvez une statuette jaune au centre. Remontez dans le bateau et prenez le chemin de droite. Vous arrivez dans une grande salle. Plongez sous l'eau. Prenez les munitions pour l'uzi. Remontez dans le bateau. Allez à gauche et mettez le bateau tout en bout près de la grande porte. Descendez du bateau et allez sur la plate-forme. Tirez sur la fenêtre. Allez dans la pièce sur la gauche. Vous trouvez des munitions pour le fusil. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela fait monter le niveau d'eau. Sortez de la salle et montez à l'échelle. Plongez sous l'eau et actionnez le levier. Cela ouvre la grande porte. Montez dans le bateau. Prenez le passage de gauche et cassez les trois gondoles. Allez sur la plate-forme de droite avant le pont. Montez sur la caisse. De là, prenez votre élan, sautez et agrippez-vous au pont. Allez dans le passage à droite du pont. Vous trouvez une clé en acier sur l'homme. Utilisez la clé en acier sur la porte de gauche. Descendez dans le trou à droite dans la pièce. Appuyez sur le petit levier sur le mur. Cela ouvre la première grille dans un couloir étroit. Retournez dans le bateau et passez sous le pont. Montez dans l'un des deux bateaux et dirigez-vous vers la grande porte. Sautez du bateau avant qu'il ne touche les mines sous-marines et n'explose. Prenez le deuxième bateau et repassez sous le pont. Continuez votre chemin et allez tout droit. Passez sous le deuxième pont et cassez les deux gondoles. Allez sur la plate-forme de gauche. Allez dans la pièce et actionnez le levier sur le mur gauche. Cela ouvre une grande porte près d'un tunnel. Reprenez le bateau et allez dans le passage étroit à gauche puis prenez le chemin de gauche. Allez à la plate-forme de droite avant la tunnel. Vous trouvez une clé en fer dans la salle inondée. Montez à l'échelle murale et allez dans la salle au dessus. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre la grande porte à droite. Reprenez le bateau et retournez à l'endroit où se trouvait un deuxième bateau. Utilisez la clé en fer pour ouvrir la porte. Actionnez le petit levier près de la fenêtre. Cela ouvre la deuxième grille dans le couloir étroit. Passez par le couloir étroit pour retourner à l'endroit où vous avez pris la clé en fer et passez sous le tunnel. Au bout du passage, descendez du bateau et montez sur la pente à gauche. Tirez sur la fenêtre et prenez la statuette verte ainsi que les munitions d'automatique. Remontez dans le bateau et allez dans la petite pièce en face de la pente inclinée. Appuyez sur le bouton sur le mur du fond. Reprenez le bateau et prenez à toute vitesse la pente inclinée. Après le vol plané, prenez le couloir étroit en face de vous. Prenez le chemin de droite et allez dans le passage au dessus de l'horloge.

Niveau 3 : Bartolis Hideout

Sortez du tunnel et allez sur la plate-forme de gauche. Montez l'escalier. Au bout du passage, actionnez le petit levier. Cela ouvre la porte en bas des marches. Allez dans la grande salle. Au fond de la salle, faites un saut périlleux arrière sur le bloc incliné et accrochez-vous à la plate-forme en face. Tirez deux fois le bloc de pierre. Sautez avec élan sur le balcon. Redescendez dans la grande salle. Au fond de la salle, tirez sur les fenêtres près des armures avec des sabres. Entrez dans la salle et allez à droite. Vous trouvez une petite trousse de soins, une boîte de flares et des munitions pour l'automatique. Traversez le couloir avec les armures avec des sabres. Actionnez le levier sur le mur gauche au bout du couloir. Cela ouvre une porte près d'un grillage. Retournez dans la grande salle. Sautez à droite du balcon pour attraper l'échelle. Allez à droite. Sur la gauche du balcon, sautez avec élan sur le store rouge. Accrochez-vous au store et allez vers la gauche jusqu'au bout. De là, montez sur le store et faites un saut périlleux arrière pour arriver sur le balcon. Sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la gauche. De là, sautez sur le store rouge. Enfin, sautez pour aller dans la salle. En haut des escaliers, allez dans la salle de droite. Actionnez le levier sur la gauche. Cela ouvre une porte en haut des escaliers. Au bout, vous trouvez une statuette grise sur le balcon. Tirez sur la fenêtre dans la salle où se trouve le levier. Allez au bout du balcon et tirez sur la fenêtre. Poussez deux fois le bloc de pierre dans la cheminée. Montez sur le bloc et allez dans le passage. Au bout du passage, sautez pour éviter les deux lames. Avancez vers les flammes et sautez de plate-forme en plate-forme pendant que les flammes sont éteintes. Au bout du couloir, une porte s'ouvre. Vous arrivez dans une grande salle. Tirez sur les fenêtres à gauche. Plongez dans l'eau et allez à droite. Traversez les fenêtres et allez dans la salle souterraine. Descendez les escaliers et allez dans la salle de gauche. Passez par le trou dans le mur dans l'autre salle. Au fond du passage, vous trouvez des greandes dans un coin de la salle ainsi qu'une statuette jaune dans l'autre coin. Actionnez le levier près de la statuette. Remontez à la surface. Vous vous retrouvez dans le couloir avec des flammes. Retournez dans la grande salle avec des blocs de pierre au centre. Montez sur le premier bloc incliné puis montez sur le lustre. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au deuxième lustre. Sautez avec élan sur la plate-forme de droite. Actionner le levier. Cela ouvre un passage derrière un tableau. Ressautez sur le deuxième lustre. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au troisième lustre. Montez sur la plate-forme en face. Au bout, accrochez-vous à la poutre. Allez vers la droite et montez sur la poutre. Sautez avec élan sur la plate-forme en contrebas. Allez à droite puis montez sur la deuxième partie de la poutre. Actionnez le levier. Cela fait bouger les lustres. Sautez sur le premier lustre. De là, sautez sur le deuxième puis sur le troisième lustre. Sautez avec élan et agrippez-vous au passage à gauche. Vous trouvez la clé de la bibliothèque. Revenez sur le premier lustre en sautant avec élan de lustre en lustre. De là, sautez avec élan sur la plate-forme de droite. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre une trappe près du feu de cheminée. Tirez sur les fenêtres et allez sur la corniche. Au bout de la corniche, laissez-vous tomber dans le trou. Sous l'eau, actionnez le levier pour ouvrir la porte à gauche. Remontez à la surface. Utilisez la clé de la bibliothèque pour ouvrir la porte. Dans la bibliothèque, actionnez le levier à côté de la porte de droite. Cela ouvre la porte à côté. Allez dans la cour intérieure à gauche. Derrière la porte, plongez dans l'eau et allez sur la plate-forme en face. Montez sur la passerelle de gauche. De là, grimpez sur la corniche en face. Au bout de la corniche, montez sur le toit. Tirez sur les fenêtres. Dans la pièce, vous trouvez une statuette verte et des munitions pour le fusil. Revenez dans la bibliothèque et prenez le passage de droite. Au fond, escaladez une étagère pour vous retrouver dans la salle du dessus. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre une porte dans la bibliothèque. Sortez de la pièce et allez dans la salle de droite. Escaladez l'étagère de gauche pour monter à l'étage. De là, retournez-vous et sautez sur la plate-forme en face. Escaladez l'étagère pour monter tout en haut. De là, tirez sur la fenêtre. Sautez sur le rebord de la fenêtre. Laissez-vous tomber sur le store rouge puis sautez sur le balcon en face. De là, sautez avec élan sur le toit puis sur la corniche à droite.
Allez au bout de la corniche. De là, sautez avec élan et agrippez-vous sur le toit de la maison. Allez sur la corniche au bout. Descendez dans le passage. Vous trouvez des uzis. Remontez sur la corniche et allez dans la maison. Vous trouvez la clé pour la bombe sur la table. Ressortez et plongez dans l'eau. Allez vers la porte en face de vous. Revenez dans la bibliothèque et allez dans la salle d'en face. Retournez sur la passerelle près de la corniche et utilisez la clé sur le détonateur. Montez sur la corniche. Au bout, sautez avec élan au premier étage de la maison en ruines. Montez au second étage puis sur le toit. De là, sautez de l'autre côté du trou. Descendez dans le trou au bout du passage. Allez au bout du couloir en pente.

Niveau 4 : The Theatre

Plongez dans l'eau. Allez au fond du passage à gauche. Montez à l'échelle. Sur la plate-forme, retournez-vous et grimpez sur la plate-forme du dessus. Actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela ouvre une trappe sur les toits. Montez tout en haut de l'échelle. Une fois en haut, sautez avec élan sur la plate-forme en face. De là, sautez avec élan et agrippez-vous sur la plate-forme où une caisse se balance. Sautez avec élan pour arriver dans une petite pièce sur la gauche. Vous trouvez une clé ornamentale. En haut des escaliers, vous vous retrouvez sur la plate-forme où se trouve

le petit levier. Retournez sur la plate-forme où la caisse se balance. Sautez avec élan sur la plate-forme près des toits. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Allez vers la gauche et descendez sur la plate-forme en dessous. De là, laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Allez vers la gauche. Lachez prise au dessus de la fenêtre et agrippez-vous au rebord. Tirez sur la fenêtre. Marchez sur les éclats de verre puis montez à l'échelle sur la gauche. Au bout du passage, utilisez la clé ornementale pour ouvrir la porte. Dans le passage, montez à l'échelle sur le mur droit. Vous arrivez dans une salle avec des dalles branlantes au dessus du vide. Mettez-vous face aux rangées de trois dalles. Sautez avec élan sur les dalles. Tout en courant, sautez sur les trois autres dalles puis vers le passage sur la droite. Escaladez le rocher puis allez au fond du passage. Vous arrivez dans une grande salle avec un grand toit au centre. Descendez dans la salle. Allez sur le toit près de la caisse qui se balance. Sautez avec élan sur la plate-forme où se trouve la caisse. Descendez dans la pièce et actionnez le petit levier. Cela ouvre des trappes près du toit. Retournez dans la grande salle. Descendez dans la trappe près du toit. Actionnez le petit levier de gauche. Cela ouvre une grille à gauche. Descendez dans la salle. En bas des escaliers, appuyez sur le bouton sur le mur. Cela referme la grille et vous permet d'accéder à une salle près de la grille. Sautez pour attraper l'échelle et allez dans la grande salle à gauche. Descendez tout en bas en descendant par les plate-formes de droite. Montez sur une des plate-formes de gauche pour monter à l'étage. Mettez-vous au bord de la plate-forme de gauche, sautez et montez au deuxième étage. Descendez les marches sur la gauche. Allez dans le passage à droite. Au bout du passage, tirez sur les fenêtres. Vous vous retrouvez dans un vestiaire. Actionnez le petit levier sur le mur du fond. Cela ouvre la porte à côté. Allez dans le couloir en pente et sautez au dessus du ventilateur. Vous trouvez une clé ornamentale sur la plate-forme. Escaladez le bloc sur la droite. Sautez sur la pente inclinée sur la droite. De là, sautez sur la corniche en face. Au bout, sautez avec élan sur la plate-forme en face. Retournez-vous et faites un saut périlleux arrière pour vous retrouver sur la plate-forme du dessus. Refaites un saut périlleux arrière pour monter sur la plate-forme du dessus. Sautez et agrippez-vous sur la plate-forme en face. Vous trouvez une statuette verte dans le passage. Redescendez et tirez la caisse au fond de la salle. Appuyez sur le bouton sur le mur. Cela ouvre la porte à côté. Vous vous retrouvez de nouveau dans le vestiaire. Poussez la caisse près des fenêtres. Tirez sur les fenêtres et poussez l'autre caisse sur la première. Allez sur la planche de bois inclinée et montez sur les caisses. Retournez dans la grande salle. Plongez dans l'eau au centre de la pièce et remontez sur l'estrade. Allez dans la pièce à gauche de l'estrade. Actionnez le petit levier sur le mur droit. Cela ouvre une grille au dessus de la pièce à droite de l'estrade. Allez à droite de l'estrade. Montez sur la plate-forme du dessus. Sautez avec élan et agrippez-vous à la fissure sur le mur. Allez vers la gauche et montez dès que possible. Actionnez le petit levier dans le passage pour baisser le pont-levis. Ressautez avec élan sur la plate-forme. Traversez le pont. Sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la gauche. De là, montez sur la plate-forme du dessus. Retournez-vous, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme en face. Franchissez les plate-formes en évitant les sacs. Actionnez le levier sur la dernière plate-forme. Cela ouvre une trappe sur l'estrade. Descendez par la pente inclinée en face de vous et descendez dans la trappe pour vous retrouver dans l'eau. Sous l'eau, allez dans le passage sur la gauche. Au bout du passage, allez à gauche et actionnez le petit levier sur le mur. Cela ouvre une porte donnant sur la grande salle. Plongez et prenez le passage étroit.

Au fond, vous trouvez une statuette grise. Revenez sur vos pas et prenez le passage de gauche. Remontez à la surface. Vous trouvez un relais. Montez à l'échelle. Vous vous retrouvez dans la grande salle. Montez sur la plate-forme du dessus et allez dans le passage au fond. Descendez les escaliers. Utilisez le relais sur le tableau près du petit levier. Cela rétablit le courant. Actionnez le petit levier pour faire descendre l'ascenseur. Sautez sur la cage d'ascenseur. Montez à l'échelle sur la droite. En haut, vous trouvez une statuette jaune et des munitions pour l'uzi. Marchez sur les éclats de verre vers le passage de gauche. Actionnez le petit levier qui ouvre la porte sur la droite. Continuez dans le passage et prenez à gauche. Vous vous retrouvez dans la grande salle. Retournez dans la salle avec le petit levier qui fait bouger l'ascenseur. Actionnez le levier pour faire monter l'ascenseur et rappuyez dessus une fois l'ascenseur arrivé. Allez dans l'ascenseur. En bas, actionnez le petit levier pour faire remonter l'ascenseur. Plongez sous l'eau. Prenez le passage de droite puis celui de gauche. Au bout, vous trouvez une puce dans la pièce. Plongez sous l'eau. Allez dans la salle en face. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre une grille sur la droite. Remontez à la surface. Sautez et agrippez-vous à la plate-forme du dessus. Sautez en vous agrippant sur les plate-formes du dessus. Vous arrivez dans la grande salle. Utilisez la clé ornamentale pour ouvrir la porte sur la droite. Utilisez le petit levier dans la pièce pour ouvrir la grille. Montez à l'échelle et utilisez la puce sur le panneau entre les deux petits leviers. Actionnez le petit levier de droite. Cela ouvre un passage derrière l'estrade. Redescendez dans la salle de gauche et passez par la porte pour retourner dans la grande salle. Allez sur l'estrade puis dans la grande salle derrière. Montez sur les caisses de gauche et descendez dans le passage entre les caisses. Tirez deux fois la caisse sur la gauche. Actionnez le petit levier derrière la caisse. Cela referme le passage derrière l'estrade. Montez sur les caisses et allez sur la petite corniche donnant sur la grande salle. Prenez le passage à droite. Placez-vous au dessus du trou et sautez pour vous agripper sur la plate-forme en face. Actionnez le petit levier sur le mur droit. Cela ouvre la porte en face de vous et celle en bas

du trou. Sautez sur la plate-forme en face. Descendez dans la salle. Montez sur les caisses et appuyez sur le bouton dans un coin de la salle. Cela ouvre un passage dans un autre coin. Descendez dans la salle. Allez dans le passage au fond de la salle.

Niveau 5 : The Platform

Tirez deux fois la caisse au bout du passage entre les caisses. Montez sur la caisse et actionnez le petit levier au fond. Cela ouvre la porte d'entrée. Grimpez vite sur la caisse et courez vers la porte avant qu'elle ne se referme. Allez dans le couloir de gauche. Evitez les deux hommes et montez les escaliers. Passez par les fenêtres une fois que l'homme aura tiré dessus. Allez à gauche et sautez sur la passerelle en face. Prenez le passage à gauche au bout. Au bout du passage, plongez sous l'eau. Actionnez le levier et allez dans le couloir. Passez par la trappe au bout du couloir. Tout au bout, prenez la statuette verte près du gros ventilateur. Retournez dans la grande salle avec l'hydravion. Actionnez le petit levier au bout de la passerelle. Cela ouvre une trappe sous l'hydravion. Plongez sous l'eau et rentrez dans l'hydravion par la trappe. Actionnez le petit levier sur le mur du fond. Cela arrête les pales de l'hydravion. Ressortez de l'hydravion et retournez sur la passerelle en face de l'hydravion. Sautez avec élan et agrippez-vous à l'aile gauche de l'avion. Allez au centre de l'hydravion. Descendez dans la trappe qui s'ouvre. Vous trouvez des pistolets. Montez à l'échelle. Prenez la carte jaune sur l'homme qui vous tire dessus. Utilisez la carte jaune pour ouvrir la porte dans la salle avec des fenêtres. Prenez le passage à droite. Au bout, ouvrez la porte blindée. Dans la pièce, ouvrez la porte blindée sur la droite. Vous trouvez des munitions pour l'automatique et des dards dans la pièce. Prenez le passage sur la droite. Vous arrivez dans les couchettes. Vous trouvez un automatique avec des munitions pour l'automatique sur une couchette et un harpon avec des dards sur une autre couchette. Montez sur la première couchette à gauche. Actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela ouvre une trappe au fond de la pièce. Montez sur la couchette du fond à droite. Sautez et agrippez-vous pour monter à l'étage avant que la trappe ne se referme. Allez dans le passage à gauche. Retournez-vous et descendez le couloir en pente de dos. Accrochez-vous au bord en bas et descendez l'échelle. Tirez les deux blocs de pierre à droite. Placez le premier en bas de l'échelle et le second en face du feu. Montez sur le second bloc. Sautez avec élan et agrippez-vous à l'échelle en face. Montez à l'échelle. Allez dans le passage à droite. Vous trouvez une carte rouge sur l'homme. Montez à l'échelle sur la gauche en bas des escaliers. En haut, prenez la statuette grise. Redescendez et allez au bout du passage. Retournez dans la salle de l'hydravion. Prenez le passage à droite puis l'escalier de gauche. Au bout du passage, utilisez la carte rouge pour ouvrir la porte. Sautez sur la passerelle de gauche. Poussez le bloc de pierre puis mettez-le au bout de la passerelle. Montez sur la corniche de droite. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au bloc de pierre. Sautez et montez dans le passage à droite. Au bout du couloir, actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela transvase l'eau d'un bassin à un autre. Retournez sur vos pas et plongez dans le bassin. Traversez le bassin puis sautez sur le bloc incliné sur la droite. Actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela ouvre une trappe dans une pièce. Ressautez sur le bloc de pierre et retournez dans la salle au bout du couloir. Descendez dans la trappe. Descendez le couloir en pente. Vous arrivez dans une grande salle remplie d'eau. Plongez sous l'eau. Montez sur le pilier au fond à gauche. Contournez le pilier puis sautez et agrippez-vous à l'échelle sur la droite. Montez à l'échelle. En haut, allez sur la plate-forme de droite. Sautez et agrippez-vous sur la passerelle en face. Vous trouvez un fusil sur l'homme. Allez au bout de la passerelle. Sautez avec élan sur la passerelle en face. Au bout, sautez avec élan sur l'autre passerelle. De là, sautez avec élan sur la passerelle près du pilier. Puis, sautez sur la passerelle de droite. Tirez dans la fenêtre. Vous trouvez une carte verte. Descendez en bas du pilier. Vous trouvez une statuette jaune, des uzis et des munitions pour l'uzi. Retournez sur la passerelle près du pilier et sautez sur la passerelle de gauche. De là, grimpez dans le passage. Au bout du couloir, montez à l'échelle sur la droite. Au bout, descendez dans le trou et utilisez la carte verte dans la salle en face. Cela ouvre la porte à côté. Actionnez le petit levier derrière vous pour transvaser l'eau d'un bassin à un autre. Plongez dans le deuxième bassin. Allez dans le passage sous l'eau. Au bout du passage, actionnez le levier sur la gauche. Cela ouvre la grille. Remontez à la surface.

Niveau 6 : The Deep

En haut des marches, sautez avec élan et agrippez-vous à l'échelle en face. Montez à l'échelle. Appuyez sur le bouton au bout du passage. Cela arrête le gros ventilateur sous l'eau. Plongez sous l'eau. Allez dans le passage derrière le ventilateur. Vous trouvez des grenades au bout du passage. Revenez sur vos pas et actionnez le levier sur la gauche. Cela ouvre une porte. Remontez à la surface et allez sur la plate-forme. Dans la salle, sautez sur la plate-forme au centre de l'eau. Sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme de gauche en évitant les crochets. De là, sautez sur la plate-forme en face et allez vers la droite. Descendez la pente inclinée de dos au centre de la salle puis agrippez-vous au trou. Vous trouvez une statuette grise. Remontez sur la pente et sautez sur la plate-forme en face.

Prenez le passage à gauche. Au bout du passage, montez à l'échelle. En haut, prenez le passage sur la droite. Dans la pièce, vous trouvez des munitions pour l'automatique et pour le M16. Descendez dans le trou de dos. Agrippez-vous à la pente. De là, lachez prise et agrippez-vous à la passerelle en dessous. Prenez la passerelle de gauche. Entre les deux balustrades, sautez avec élan pour arriver dans un trou en bas. vous trouvez la carte bleue. Prenez le passage sur la droite. Au bout du passage, sautez avec élan et agrippez-vous à l'échelle et remontez. Retournez sur la passerelle. Allez à droite. Utilisez la carte bleue pour ouvrir la porte. Prenez le passage à droite et ouvrez la deuxième porte blindée sur la droite. Dans la salle, plongez dans l'eau et allez dans le passage à gauche. Actionnez le levier au bout du passage. Cela ouvre une grille. Allez dans le passage ouvert. Actionnez le levier dans le passage. Cela ouvre une porte en haut d'un escalier. Suivez le passage et remontez à la surface. Sortez de la salle et ouvrez la première porte blindée. Montez les marches. Vous arrivez dans une salle où un hélicoptère décolle. Allez au fond de la salle. Actionnez le petit levier sur le mur droit. Descendez dans la trappe. Vous trouvez le M16. Sortez du couloir. Actionnez le bouton sur le mur de gauche puis le petit levier. Dans le passage, sautez par-dessus la trappe. Vous trouvez une puce. Retournez dans la salle derrière la deuxième porte blindée. Poussez le bloc de pierre et utilisez la puce sur le panneau. Descendez dans la salle. Vous trouvez des dards sur la gauche. Allez dans la pièce au fond. Actionnez le bouton sur le mur droit. Cela ouvre une grille au fond de l'eau. Plongez sous l'eau. Vous trouvez une statuette verte dans le trou. Allez dans le tunnel. Au fond, remontez à la surface. Sortez de l'eau et montez sur le mur. Actionnez le petit levier sur le mur du fond. Cela ouvre une porte dans la salle derrière la deuxième porte blindée. Replongez sous l'eau et repassez dans le tunnel. Remontez à la surface. Allez dans le couloir et allez dans la salle de gauche. Actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela fait bouger le monte-charge. Sortez de la salle. Sautez et agrippez-vous au monte-charge. De là, sautez avec élan sur la plate-forme en face. Montez sur les blocs dans un coin de la salle et descendez dans le trou. Au fond du passage, actionnez le bouton sur le mur. Cela ouvre un passage là où se trouvait l'hélicoptère. Retournez dans la salle derrière la première porte blindée. Dans la grande salle, descendez à l'étage inférieur. Prenez le passage au fond. Descendez dans le trou. Vous trouvez une puce sur l'un des hommes. Prenez le passage sur la gauche puis celui en face. Sautez et agrippez-vous au monte-charge. De là, sautez avec élan sur la plate-forme en face. Utilisez la puce sur le panneau sur le mur du fond. Cela arrête la scie circulaire. Prenez la carte rouge. Sortez de la salle et allez dans la salle en face. Utilisez la carte rouge pour ouvrir la porte à côté. Descendez dans le trou. Au bout du passage, vous trouvez des dards sur la droite. Prenez le couloir en face. Au bout, sautez dans l'eau sur la gauche. Au bout du couloir, vous arrivez dans une grande salle. Descendez dans la salle. Allez dans la pièce à gauche. Vous trouvez une statuette jaune et des munitions pour l'uzi. Allez au centre de la grande salle.

Niveau 7 : 40 fthm

Allez vers la droite et suivez les bidons abandonnés. Au bout, nagez vers l'ancre et descendez dans le passage. Remontez à la surface. Plongez sous l'eau et allez dans le passage sur la droite. Allez dans le trou en haut sur la gauche. Puis, prenez le passage sur la gauche. Actionnez le levier au fond de la salle sur la gauche. Cela ouvre une trappe. Descendez dans la trappe. Au bout du passage, remontez à la surface. Allez dans le passage sous l'eau derrière les caisses. Au bout du passage, remontez à la surface. Actionnez le levier au bout du couloir. Cela vide la salle de toute l'eau. Retournez dans la grande salle. Montez sur la caisse au fond de la salle sur la gauche. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la caisse en face. Sautez sur la caisse en face et montez sur la corniche. Descendez dans la salle. Vous trouvez une statuette grise. Allez au centre de la salle pour tomber dans la salle en dessous. Montez sur le plus haut rocher de la salle. De là, sautez avec élan et agrippez-vous sur la plate-forme en face. Actionnez le levier sur la gauche. Allez au bout du couloir et prenez le passage sur la gauche avant qu'il ne se referme. Plongez dans l'eau au bout du passage. Vous trouvez une statuette verte au fond du passage. Retournez dans le couloir. Prenez le passage de droite puis celui de gauche. Montez dans le passage sur la droite. Actionnez le levier dans la pièce. Cela ouvre une porte au bout d'un couloir. Descendez et suivez le passage. Allez à droite. Au bout du couloir, actionnez le levier sur le mur droit dans la petite pièce. Cela éteint les premières flammes dans un couloir. Sortez de la salle et suivez le passage. Actionnez le levier sur la gauche avant que les flammes ne se rallument. Cela ouvre une porte au bout d'un couloir. Retournez dans le couloir et allez à droite. Au bout, allez dans la pièce sur la gauche. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela éteint les dernières flammes dans un couloir. Retournez actionner le premier levier pour éteindre les premières flammes. Retournez dans le couloir des flammes et actionnez le levier de gauche avant que les flammes ne se rallument. Cela ouvre la porte au bout du couloir. Sautez dans l'eau. Prenez le passage par la trappe. Montez tout en haut et actionnez le levier sur le mur de droite. Cela ouvre une porte tout en bas. Descendez et allez dans le passage. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre une trappe tout en haut. Montez tout en haut et prenez le passage par la trappe. Replongez et descendez tout en bas. Près du levier, vous trouvez une statuette jaune et des dards. Remontez à la surface. Au bout du couloir, descendez dans le trou. Dans la salle, descendez dans le trou

à droite. Tirez deux fois la caisse dans un coin de la salle. Montez dessus puis grimpez sur la corniche. Actionnez le levier sur le mur gauche. Cela crée une explosion. Allez dans le fond de la salle. Montez sur le rocher à droite. Montez à l'étage au dessus en s'agrippant à la paroi près de l'échelle. Montez sur le rocher sur la gauche et grimpez sur la corniche. Actionnez le levier au fond du passage. Cela ouvre une porte. Redescendez dans la salle et allez près de la deuxième échelle. Montez à l'étage au dessus en s'agrippant à la paroi. Montez sur les rochers par la droite afin de grimper à l'étage au dessus. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela rempli d'eau une salle. Redescendez dans la salle tout en bas et prenez le passage au fond près de la trappe. Au bout, plongez dans l'eau et allez dans le passage. Remontez à la surface. Vous trouvez des dards dans un coin de la salle. Actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre la porte blindée à côté. Allez dans le passage.

Niveau 8 : The Wreck of Maria Doria

Plongez sous l'eau. Vous trouvez des dards au fond de l'eau. Allez dans le passage et remontez à la surface. Vous trouvez une grande trousse de soins. Descendez dans le trou. En bas, descendez dans le trou dans un coin de la pièce. Vous trouvez une petite trousse de soins sous l'eau. Au bout du passage, actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre une trappe. Remontez à la surface. Allez au bout du passage. Vous arrivez dans la grande salle des interrupteurs. Retournez dans la salle en dessous des dalles branlantes. Allez dans la salle du fond. Allez dans le coin de la pièce où les meubles sont renversés. Sautez et agrippez-vous pour monter à l'étage du dessus. Allez au bout du couloir. Vous trouvez la statuette grise. Retournez dans la pièce où les meubles sont retournés. Dans un coin de la pièce, tirez le bloc sur la droite et mettez-le dans le passage sur la gauche. Tirez les deux autres blocs de la même façon. Allez dans le passage en face. Prenez le passage de gauche. Vous arrivez dans une grande salle. Montez sur la planche surélevée au fond de la salle puis sautez pour vous agripper et monter à l'étage au dessus. A l'étage, laissez-vous tomber en arrière sur la gauche et raccrochez-vous à la paroi. Allez vers la gauche jusqu'au bout. Au bout de la passerelle, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme en face. Vous trouvez le premier interrupteur. Descendez dans la salle et allez dans le passage sur la droite. Marchez sur les éclats de verre, laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Lachez prise et accrochez-vous à la corniche en dessous. Vous trouvez la clé de la salle de bains. Sautez et agrippez-vous pour remonter. Sortez de la grande salle et prenez le passage à droite deux fois. Utilisez la clé de la salle de bains dans un coin de la salle. Cela ouvre une porte à côté. Actionnez le bouton sur le mur de gauche. Cela ouvre une porte dans la salle. Actionnez le bouton dans le passage ouvert. Cela ouvre un passage dans la grande salle. Réappuyez sur le bouton dans le passage ouvert par la clé pour refermer la double porte. Retournez dans la grande salle et montez au premier étage. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Allez vers la gauche et remontez dès que possible. Avancez dans le passage ouvert. Ouvrez la deuxième porte blindée sur la droite. Descendez dans la pièce. Tirez la caisse sur la droite et mettez-la juste en dessous du petit levier. Montez dessus et actionnez le petit levier. Cela ouvre une porte sur la droite. Tirez la caisse sur la droite. Montez dessus et descendez dans le passage. Au bout, prenez le passage en face. Descendez dans la pièce. Tirez la caisse et prenez la clé rouillée derrière. Placez la caisse sous le levier sur la gauche. Montez sur la caisse et actionnez le levier. Cela ouvre la porte sur la gauche. Allez dans le passage ouvert. Vous vous retrouvez dans le couloir avec les portes blindées. Utilisez la clé rouillée pour ouvrir la première porte blindée. Descendez dans la pièce. Placez la caisse de droite dans le prolongement des blocs. Tirez deux fois la caisse sur la gauche. Poussez la dernière caisse. Allez dans le passage sur la droite. Au bout, courez sur les dalles branlantes et sautez par-dessus les tonneaux qui roulent. Allez dans le passage sur la droite. Sautez et agrippez-vous sur la paroi. Montez puis redescendez tout de suite pour éviter les tonneaux. Remontez et allez au bout du passage. Vous trouvez une statuette verte. Retournez dans le couloir et prenez le passage de droite. Descendez dans le trou au centre de la pièce. Plongez sous l'eau et actionnez le levier. Cela ouvre une porte dans la salle du dessus. Remontez dans la salle. Allez dans le passage ouvert avant qu'il ne se referme. Allez sur la droite. Allez sur la pente inclinée et sautez sur la pente en face. Sautez de pente en pente jusqu'à ce que la trappe se referme. Allez sur la trappe et montez dans le passage sur la gauche. Actionnez le levier. Cela ouvre un passage dans un mur. Sortez de la salle et actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre la porte de gauche. Allez dans le passage de droite. Au bout, allez dans le passage ouvert. Allez vers la gauche et descendez à l'étage inférieur. Appuyez sur le bouton sur un mur. Cela vide l'eau dans une salle. Prenez le deuxième interrupteur dans un coin de la pièce. Remontez à l'étage supérieur avant que la trappe ne se referme. Revenez sur vos pas et descendez dans le trou au centre de la salle. En bas, ouvrez la porte blindée dans un coin de la salle. Montez le couloir en pente. Allez dans le passage en face. Actionnez le bouton sur le mur de gauche. Cela ouvre deux trappes. Prenez le troisième interrupteur au bout du passage. Revenez sur vos pas et prenez le passage à droite deux fois.
Descendez dans la trappe. Retournez dans la salle des interrupteurs. Utilisez les trois interrupteurs sur la droite pour éteindre les flammes. Tirez trois fois la caisse. Montez sur la caisse puis allez dans le passage. Actionnez le levier sur le

mur du fond. Cela fait baisser les poutres de la salle des interrupteurs. Sautez avec élan de poutre en poutre. Sur la dernière poutre, sautez avec élan sur la corniche. Laissez-vous tomber dans le trou. Sous l'eau, avancez dans le passage et remontez à la surface. Allez dans le passage sur la droite quand vous arrivez dans l'eau. Vous trouvez des dards. Retournez dans l'eau et prenez le passage au fond de la salle sur la droite. Prenez le passage de gauche. Actionnez la porte blindée au bout du passage. Dans la pièce, actionnez le petit levier sur le mur droit. Cela ouvre une porte à l'autre bout de la salle. Traversez la salle et allez dans le passage ouvert avant que la porte ne se referme. Poussez la caisse. Actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela ouvre une trappe au bout d'un passage. Sortez de la pièce et allez au fond de la salle. Prenez le passage de gauche. Vous trouvez des munitions pour l'automatique dans le passage en face. Prenez le passage de droite. Au bout, descendez dans la trappe. Sous l'eau, avancez dans le passage. Prenez le passage en face. Dirigez-vous vers la paroi éclairée au fond du passage. Remontez à la surface. Vous trouvez la statuette jaune, un lance-grenade et des grenades. Replongez dans l'eau et prenez le passage de gauche. Vous trouvez la clé de la cabine entre les algues au centre de la salle. Prenez le passage de gauche et remontez à la surface. Retournez près de la porte blindée et prenez le passage de droite. Allez dans le couloir à droite avant d'arriver dans l'eau. Utilisez la clé de la cabine pour ouvrir la porte. Actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela ouvre une trappe près du trou dans la salle. Retournez dans la salle et descendez dans la trappe. Poussez la caisse et montez dessus. Actionnez le petit levier sur la gauche. Cela ouvre une trappe dans la cabine. Retournez dans la cabine et montez dans la trappe. Au bout du passage, descendez dans la grande salle. Descendez à l'étage inférieur. Allez dans le passage au fond de la salle. Vous trouvez des munitions pour le M16. Plongez dans l'eau au centre de la grande salle. Sous l'eau, nagez vers les barils. Allez dans la tranchée à côté. Allez dans le passage à droite. Au bout du passage, prenez le passage à droite.

Niveau 9 : The Quarters

Avancez dans le passage. Actionnez le levier sur la gauche. Cela ouvre une trappe. Remontez à la surface par la trappe. Prenez le passage à gauche. Vous arrivez dans la salle de la machine. Montez sur la machine par la gauche et allez dans le passage en face. Au bout, descendez dans le couloir. Vous arrivez dans une salle avec des flammes le long d'un mur. Montez sur la pente inclinée. Sautez avec élan et agrippez-vous à la fissure au dessus des flammes. Allez vers la droite jusqu'au bout. Actionnez le levier sur le mur de droite. Cela arrête les flammes. Montez dans le passage sur la gauche. Montez dans le passage sur la droite. Au bout du passage, actionnez le levier sur le mur du fond. Cela fait descendre les poids dans la salle de la machine. Descendez dans le trou et allez dans la salle de la machine. Montez sur la droite de la machine. De là, sautez et agrippez-vous au premier poids. Sautez avec élan et agrippez-vous au troisième poids. Sautez sur la plate-forme sur la droite. Vous trouvez une statuette grise. Retournez sur le troisième poids et allez dans le passage en face. Au bout du couloir, poussez trois fois la caisse. Allez dans le passage sur la gauche et poussez la seconde caisse. Tirez deux fois la première caisse. Allez derrière la caisse en sautant avec élan au dessus du trou. Vous trouvez des munitions pour le fusil. Descendez dans le trou et actionnez le levier sur le mur. Cela fait remonter les poids dans la salle de la machine. Remontez dans le trou et retournez dans la salle de la machine. Sautez avec élan sur le troisième poids. Sautez de poids en poids. Sur le premier poids, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la droite. Actionnez le levier sur le mur. Cela remplit d'eau la salle avec des flammes. Retournez dans la salle avec des flammes maintenant inondée. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre la porte au fond de la salle. Descendez dans le trou derrière la porte. Vous arrivez dans une grande salle souterraine. Allez dans le passage au fond. Au bout, actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre une trappe dans la grande salle. Retournez dans la grande salle souterraine et remontez par la trappe. Vous arrivez dans une grande salle. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre la porte sur la gauche. Dans la petite salle, actionnez les deux leviers sur la droite. Cela ouvre les battants des portes. Sautez avec élan et accrochez-vous aux battants. Allez vers la droite jusqu'au bout avant que les battants ne se referment. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre une trappe au dessus de deux pentes inclinées. Retournez dans la grande salle. Dans un coin de la salle, sautez sur le bloc incliné le plus bas et faites un saut périlleux arrière sur le second bloc. Agrippez-vous à la plate-forme au dessus du premier bloc. Sautez avec élan sur la corniche. Au bout, tirez la caisse. Allez derrière la caisse. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Allez vers la gauche et montez dès que possible. Retournez-vous, sautez et agrippez-vous à la plate-forme en face. Au bout du couloir, descendez sur la corniche sur la droite. Au bout de la corniche, sautez avec élan sur la plate-forme sur la gauche. Avancez dans le passage. Prenez le passage de droite. Sautez au dessus du trou et agrippez-vous au bord. Montez sur la plate-forme. Marchez sur la dalle branlante dans un coin. En bas, vous trouvez la statuette jaune. Marchez sur les éclats de verre et placez-vous sur la droite du bloc. Remontez et prenez le passage de droite. Quand vous arrivez dans l'eau, marchez sur la dalle branlante. Allez dans le passage sous l'eau. Au bout, vous trouvez la statuette verte et des munitions pour le M16. Remontez à la surface. Allez dans la salle au fond. Sautez

sur la dalle branlante à gauche du bloc incliné puis faites tout de suite après un saut périlleux arrière sur le bloc. Agrippez-vous à la fissure en face. Allez vers la droite et montez dès que possible. Allez dans le couloir en face. Au bout, montez l'escalier. Poussez la caisse sur la gauche au fond de la salle. Vous arrivez dans une grande salle. Descendez dans le trou au bout. Tirez la caisse. Vous trouvez la clé du théâtre. Tirez deux fois la première caisse dans le couloir. Retournez dans la grande salle en sautant par-dessus le balcon. Allez dans le passage derrière la première caisse. Montez l'escalier de droite. Vous arrivez dans la salle du théâtre. Montez sur les marches. Sautez avec élan sur la corniche de droite. Actionnez le petit levier au bout du passage. Cela ouvre le rideau dans la salle du théâtre. Allez dans le passage derrière le rideau. Tirez la caisse au fond du passage. Montez dessus et allez dans le passage sur la gauche.
Descendez dans la salle. Sautez avec élan au dessus du trou. Actionnez le bouton au fond de la salle. Cela remplit d'eau le trou où se trouvait la clé du théâtre. Retournez près du trou et allez dans le passage en face.

Niveau 10 : On Dock

Avancez dans le passage et prenez le passage sur la droite. Au bout, vous trouvez des grenades près d'une bâtisse. Retournez dans la salle de départ et allez dans le passage sur la droite. Laissez-vous tomber dans l'eau. Montez sur la plate-forme sur la gauche. Grimpez sur les rochers. Au bout, vous trouvez une clé étoilée. Plongez dans l'eau. Allez dans le passage sur la gauche. Au bout du passage, remontez à la surface. Descendez dans la grande salle. Avancez dans le passage. Poussez la première caisse. Montez dessus et poussez la caisse. Mettez la première caisse tout au bout puis tirez la deuxième caisse pour libérer le passage. Utilisez la clé étoilée pour ouvrir la porte à côté. Descendez dans l'eau. Avancez dans le passage. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre une trappe en haut d'un escalier. Remontez à la surface. Près des caisses, allez sur la droite. Montez sur la corniche en face. Descendez par la trappe dans un coin. Au bout, montez à l'échelle. Actionnez le levier sur la droite. Cela vide l'eau dans la salle du levier qui a ouvert la trappe. Retournez dans cette salle. Au bout, tirez deux fois la caisse. Allez dans le passage derrière. Au bout du passage, grimpez sur le rocher. Vous vous retrouvez dans une grande salle. Allez dans le passage au fond. Plongez dans l'eau. Montez sur la plate-forme sur la gauche. Vous trouvez des munitions pour l'uzi derrière les caisses. Plongez sous l'eau. Vous trouvez la statuette grise entre les algues. Au fond, allez dans le passage étroit sur la gauche. Remontez à la surface. Avancez dans le passage sur la droite. Prenez le passage en face. Au bout, vous trouvez une grande trousse de soins. Utilisez la grande trousse de soins si votre énergie n'est pas entièrement au maximum. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant au trou et lachez prise. Vous vous retrouvez sur le bateau pneumatique. Vous trouvez la clé de la cabine ainsi que des dards près des caisses. Plongez dans l'eau et reprenez le passage étroit. Avancez dans le passage sur la droite. Prenez le passage sur la gauche. Grimpez tout en haut des rochers. Vous arrivez dans une grande salle. Avancez dans le couloir entre deux bâtiments. Descendez dans le trou près du banc. Vous trouvez des grenades. Au fond, descendez dans la salle. Vous trouvez des munitions pour les uzis dans un coin et des munitions pour le M16 près d'une caisse. Plongez dans l'eau. Un passage s'ouvre sous l'eau. Vous trouvez une statuette jaune. Remontez à la surface. Descendez plus bas dans la salle sur la droite. Sautez avec élan sur la plate-forme isolée. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme en face. Sautez avec élan et agrippez-vous sur la plate-forme sur la droite. Marchez sur les éclats de verre et prenez la statuette verte ainsi que les grenades. Retournez sur la plate-forme en face en passant pas la salle de départ. De là, sautez avec élan sur le toit. Allez sur le bout du toit au fond sur la droite. De là, laissez-vous tomber en arrière pour retomber sur la corniche en dessous. Retournez-vous et sautez avec élan dans le passage en face. Au bout du passage, grimpez sur les rochers en sautant avec élan sur les rochers plats. Avancez dans le passage une fois en haut. Au bout, sautez avec élan sur le toit en face. De là, sautez sur le toit de gauche. Descendez dans la trappe. Vous trouvez des munitions pour l'automatique dans le passage.Au bout, tirez la caisse sur la droite pour dégager le passage. Actionnez le petit levier derrière. Cela ouvre une porte dans l'autre bâtiment. Sortez de la salle et prenez le passage sur la droite deux fois. Entrez dans le bâtiment. Vous trouvez des munitions pour le M16 dans un coin de la pièce. Utilisez la clé de la cabine pour ouvrir la porte. Courez sur les dalles branlantes de droite. Actionnez le bouton sur le mur gauche. Cela ouvre une porte dans le couloir entre les deux bâtiments. Sortez de la salle et courant sur les dalles branlantes restantes. Allez dans le couloir entre les deux bâtiments. Allez dans le passage ouvert sur la droite. Grimpez sur les rochers. Allez dans le passage à gauche. Au bout, sautez et agrippez-vous sur la plate-forme sur la gauche. Retournez-vous et sautez avec élan sur la corniche en face. Descendez dans le trou. Vous trouvez la clé de l'entrepôt. Descendez tout en bas de la salle en passant par la salle de départ. Tout au fond, utilisez la clé de l'entrepôt pour ouvrir la porte. Vous trouvez le Seraph.

Niveau 11 : The Tibetan Highlands

Avancez dans le passage. Sautez par-dessus les rochers qui roulent. Au fond, grimpez dans le passage. Au bout du passage, sautez avec élan de la pente inclinée sur le mur en face. Vous traversez le mur friable. Agrippez-vous au mur en face. Grimpez au dessus de l'ouverture sur la droite et lachez prise. Avancez dans le passage. Au bout, plongez dans l'eau. Remontez sur la plate-forme. Sautez et agrippez-vous pour escalader le grand rocher. Une fois en haut, laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant sur la gauche. Allez vers la gauche. Descendez sur le rocher en contrebas. Avancez dans le passage. Courez et sautez au dessus du trou pour éviter les stalactites. Au bout du passage, grimpez sur les rochers sur la droite. Avancez dans le passage. Descendez dans le trou sur la gauche puis le couloir en pente. En bas, traversez l'eau en faisant attention aux stalactites. Au bout du passage, sautez avec élan sur la plate-forme sur la gauche. De là, sautez avec élan sur la plate-forme où se trouve une grande trousse de soins. Grimpez tout en haut des rochers. Avancez dans le passage. Allez près de la grille sur la droite. Vous trouvez une statuette grise. Prenez le skidoo. Allez dans le passage sur la gauche. Vous arrivez dans une grande salle avec des tremplins. Allez dans le fond de la salle et grimpez dans le passage. Tirez trois fois l'un des deux blocs de pierre sur la droite. Retournez dans la grande salle. Allez sur la droite et prenez à toute vitesse la pente inclinée avec le skidoo. Continuez de sauter de tremplin en tremplin. Sur le dernier tremplin, passez à côté du bloc rocheux qui bloque le passage. Prenez à toute vitesse la pente inclinée pour sauter au dessus du trou. Avancez dans le passage sur la gauche. Vous arrivez dans une grande salle. Descendez du skidoo et suivez la corniche sur la droite. Vous trouvez des grenades sur la droite. Au bout, escaladez le rocher. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre une porte au bout de la salle. Reprenez le skidoo et allez dans le passage ouvert au fond de la salle. Descendez du skidoo au deuxième sentier au dessus du vide. Sautez avec élan sur la plate-forme sur la droite. Vous trouvez une statuette verte. Descendez le rocher sur la gauche. Tout en bas, vous trouvez des grenades. Remontez sur le skidoo et prenez à toute vitesse le tremplin. Vous arrivez dans une salle avec des rochers sur la droite. Descendez le rocher sur la droite. En bas, allez dans le passage. Vous trouvez la clé du pont-levis. Descendez dans le passage. Cassez le mur de glace en bas. Au bout, actionnez le levier. Cela ouvre la grille à côté. Vous vous retrouvez au pied du tremplin. Traversez la salle avec des rochers sur la droite. Allez dans le passage sur la gauche deux fois. Actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre la porte à côté. Avancez dans le passage. Au bout, vous vous retrouvez dans la salle avec des rochers sur la droite. Retournez sur vos pas et allez dans le passage en face. Vous arrivez dans une grande salle. Utilisez la clé pour faire lever le pont-levis. Prenez la pente légèrement inclinée avec le skidoo sur la gauche pour passer sur le pont-levis. Passez en évitant les rochers sur la droite et continuez dans le passage. Sautez à toute vitesse au dessus du trou avec le skidoo. Au bout, vous vous retrouvez dans la salle du pont-levis. Vous trouvez la clé de la hutte en bas des rochers. Prenez le skidoo et retournez à l'endroit où vous avez trouvé le skidoo. Utilisez la clé de la hutte pour ouvrir la porte. Vous trouvez à l'intérieur des munitions pour le M16 et pour l'uzi ainsi que deux trousses de soins. Actionnez le levier sur le mur de gauche. Cela ouvre la grille au bout du passage dehors. Sortez de la hutte et allez dans le passage ouvert. Au bout, vous arrivez dans une grande salle. Prenez le skidoo de l'homme qui vous tire dessus. Allez dans le passage au fond de la salle. Allez sur la pente inclinée à gauche du trou avec le skidoo pour traverser. Descendez du skidoo et laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant au rocher. Descendez tout en bas. Vous trouvez une statuette jaune et des munitions pour l'uzi. Sautez et agrippez-vous au rocher. Remontez tout en haut. Allez dans le passage en face. Descendez dans la grande salle. Poussez trois fois le bloc au fond de la salle. Vous arrivez dans une grande salle avec un ravin. Laissez-vous tomber dans le ravin avec le skidoo afin de tomber dans l'eau. Remontez à la surface. Allez sur la plate-forme au fond de la salle. Avancez dans le passage. Descendez dans le trou.

Niveau 12 : The Convent of Bafkhang

A l'entrée du couvent, montez à l'échelle sur la gauche. En haut, sautez sur la corniche sur la gauche. De là, sautez et agrippez-vous à la plate-forme en face. Descendez sur la corniche. Au bout, sautez sur le rocher. De là, sautez sur le rocher sur la droite. Laissez-vous tomber en arrière sur la gauche et accrochez-vous au rocher. Lachez prise et agrippez-vous à la fissure en dessous. Allez vers la gauche et remontez dès que possible. Tirez sur les fenêtres. Avancez dans la salle et prenez le passage sur la droite. Allez dans la salle du fond. Tirez sur la fenêtre. Vous trouvez des grenades sur le balcon. Sortez de la salle et prenez le passage sur la droite puis celui sur la gauche. Montez à l'échelle au fond du couloir. Prenez le chemin de gauche sur le balcon. Vous trouvez la clé du hall. Allez au bout du balcon. Descendez dans la salle. Evitez les pierres qui roulent et prenez le passage sur la gauche. En haut, plongez dans l'eau. Allez dans le passage sur la gauche tout en évitant le centre de la salle qui vous aspire. Au bout du passage, descendez dans le trou. Vous vous retrouvez dans un long couloir inondé. Avancez dans le couloir en évitant les trois portes avec des lames. Au bout du couloir, montez à l'échelle. Allez dans le passage au fond. Vous trouvez le premier parchemin de prières. Sautez entre les deux rangées de flammes et retournez dans la salle. Tirez deux fois la première caisse et mettez-la la seconde caisse à la place de la première. Allez dans le passage derrière et prenez le passage sur

la droite. Au bout, montez à l'échelle. Vous vous retrouvez dans le couloir avec les pierres qui roulaient. Retournez dans le couloir avec la double porte et utilisez la clé du hall pour ouvrir la grande porte. Dans le hall, prenez le premier couloir sur la droite. Sautez au dessus des lames dans le passage et prenez le passage sur la gauche. Vous trouvez la clé du placard. Retournez dans le hall et prenez le passage sur la droite à la base de la statue du bouddha. Prenez le passage sur la droite. Tirez deux fois la première caisse et mettez-la près de la caisse isolée. Tirez ensuite la deuxième caisse. Vous trouvez des munitions pour l'automatique derrière la caisse. Poussez la première caisse puis sautez derrière les tambours. De là, poussez la première caisse contre le mur. Placez la première caisse de manière à ce qu'elle bloque l'entrée. Montez sur la deuxième caisse et tirez la caisse sur la gauche. Vous trouvez des dards derrière. Tirez la première caisse pour libérer le passage. Allez dans le passage au fond de la salle. Au bout, sautez par-dessus la trappe. Prenez le passage sur la droite puis celui sur la gauche. Tirez dans la fenêtre. Descendez dans la salle. Montez à l'échelle dans le passage en face du levier. En haut, allez sur la plate-forme et montez à l'autre échelle. Montez ainsi tout en haut. Vous trouvez le deuxième parchemin de prières. Redescendez tout en bas et actionnez le levier. Cela ouvre la porte à côté. Montez les escaliers et retournez dans le couloir. Prenez le passage au fond. Vous arrivez dans un grand couloir avec des flammes et des boules avec des piques qui se balancent. Descendez dans le trou lorsque l'une des deux boules est le plus éloigné. Montez sur la plate-forme derrière vous au bout du trou. De là, sautez quand la roue est dans une extrêmité de la pièce. Refaites l'opération pour passer les deux autres boules. Prenez le passage à gauche d'où vient la deuxième roue. Passez les deux portes avec des lames. Vous trouvez la statuette verte. Retournez dans le couloir et prenez le passage à gauche. Vous trouvez la clé de la trappe. Continuez dans le passage. Vous vous retrouvez dans une salle pleine d'eau. Allez dans le passage étroit près de l'échelle sur la droite. Vous trouvez une statuette grise. Remontez à la surface et grimpez sur la plate-forme en face. Avancez dans le passage. Retournez dans le hall et utilisez la clé pour ouvrir la trappe à côté. Descendez dans la trappe. Au bout, grimpez dans le passage. Prenez le passage derrière vous. Suivez le sentier jusqu'à arriver au pied d'une colonne. Grimpez dans le passage sur la gauche et montez à l'échelle. En haut, descendez sur la corniche. Traversez le pont en bois sur la droite. Continuez dans le passage. Au bout, vous arrivez à un bâtiment. Montez sur la pente inclinée sur la droite. Sur le rocher plat, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme du dessus. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au toit du bâtiment. Descendez dans le trou. Vous trouvez le troisième parchemin de prières. Actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre la porte à côté. Retournez près de la trappe et actionnez le levier sur le mur du fond. Vous vous retrouvez dans le hall.
Sortez du hall par la grande porte. Prenez le second passage sur la gauche. Utilisez la clé du placard pour ouvrir la porte du fond. Vous trouvez la clé du toit. Retournez dans le couloir et prenez le passage sur la droite. Passez les deux roues et utilisez la clé du toit pour ouvrir la porte du fond. Montez les escaliers. En haut, prenez le passage entre les deux statues. Allez à droite et actionnez le levier au fond. Cela éteint les flammes dans un couloir. Sortez de la pièce et allez dans le couloir sur la droite. Sautez au dessus des pots avant que les flammes ne se rallument. Au bout, prenez le passage sur la gauche. Montez à l'échelle sur la droite. Vous trouvez des munitions pour le M16. Descendez dans la salle et actionnez le levier sur la gauche. Cela ouvre les deux trappes dans la salle. Descendez dans l'une des trappes. En bas, tirez dans les fenêtres et prenez les deux gemmes derrière. Au fond de la salle, actionnez le levier. Cela ouvre une trappe à côté. Montez à l'échelle. Sortez de la salle et prenez le passage sur la gauche. Utilisez une gemme dans le trou près des deux statues. Cela fait bouger la grosse étoile au fond de la salle. Allez dans le passage ouvert. Tirez deux fois la caisse sur la gauche. Vous trouvez le quatrième parchemin de prières. Retournez dans le hall et prenez le second couloir sur la droite. Montez à l'échelle au bout du couloir. Au bout du passage en haut, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme près de la statue du bouddha. Montez sur la main droite de la statue. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la tête de la statue. Avancez et sautez avec élan sur la main gauche de la statue. Puis, sautez et agrippez-vous à la plate-forme en face. Utilisez une gemme dans le trou. Cela ouvre une trappe sous la statue du bouddha. Descendez à la base de la statue et allez dans le passage aux pieds de la statue. Descendez dans la trappe. Au bout, grimpez dans la salle. Actionnez le levier près de la machine en face. Cela ouvre une porte sur la gauche. Allez dans le passage ouvert. Poussez la caisse afin qu'elle bloque la cascade. Cela vide la salle remplie d'eau. Descendez dans la grande salle sur la gauche. Poussez la caisse au fond de la salle. vous trouvez le cinquième parchemin de prières. Montez à l'échelle sur la gauche. Sortez de la salle en prenant le passage sur la gauche. Retournez dans le hall et montez sur la pente inclinée derrière la statue. Grimpez dans le passage. Vous trouvez une statuette jaune et des munitions pour le M16. Descendez et allez dans le passage sur la droite. Utilisez les cinq parchemins de prières dans les rouleaux vides. Cela ouvre la grande porte. Utilisez le Seraph au bout de la salle. Cela ouvre la porte sur la droite. Allez dans le passage ouvert.

Niveau 13 : The Catacombs of Talion

Descendez les marches. Sautez et agrippez-vous à la fissure sur la gauche. Allez vers la droite et montez dès que possible. Descendez dans le passage. Vous trouvez une statuette grise. Descendez tout en bas. Actionnez le levier près de la grille. Cela ouvre une porte en haut des escaliers. Montez à l'échelle sur la gauche. En haut, descendez sur la pente inclinée près de la fissure. Sautez et agrippez-vous à la plate-forme en face. Descendez les escaliers et allez dans le passage ouvert. Descendez tout en bas dans la grande salle. Au dernier escalier, allez sur le rocher plat. De là, sautez sur la corniche sur la gauche. Sautez pour éviter les rochers qui roulent. Prenez le passage sur la droite après le bassin. Au bout, vous trouvez une petite trousse de soins. Remontez dans la grande salle. Grimpez sur le rocher sur la droite. De là, sautez avec élan sur le rocher suspendu en face. Avancez sur la corniche sur la droite. Allez sur les dalles branlantes et sautez à l'échelle. Montez puis faites un saut périlleux arrière pour vous retrouver sur une plate-forme. Actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre une grille sur votre gauche. Descendez la pente et sautez pour vous retrouver sur la corniche. Vous trouvez un masque tibétain. Cela vide le bassin. Descendez dans le trou dans le bassin vide. Au bout du passage, utilisez le masque tibétain pour ouvrir la grille. Avancez dans le passage et sautez sur le terrain plat sur la gauche pour éviter les rochers qui roulent. Vous vous retrouvez dans une grande salle avec un pont suspendu. Allez sur la marche la plus basse à gauche de l'escalier. De là, sautez et agrippez-vous sur la corniche. Descendez dans la salle sur la gauche. Avancez dans la salle et prenez le passage sur la droite. Montez sur les rochers sur la gauche. Descendez dans la salle et plongez dans l'eau. Vous trouvez un masque tibétain sous l'eau. Remontez à la surface et retournez dans la grande salle avec un pont suspendu. Allez dans le passage au fond. Au bout, montez à l'échelle. Vous trouvez des grenades au bout de la corniche. Descendez dans le passage et utilisez le masque tibétain pour ouvrir la porte près de l'échelle. Allez près des marches sur la gauche. Sautez sur les deux plate-formes en face. Actionnez le levier. Cela ouvre les grilles en bas et abaisse les portes près de vous. Vous trouvez des grenades près de la grille la plus à gauche. Descendez dans la salle et allez dans les deux passages ouverts. Vous trouvez une grande trousse de soins et des munitions pour l'uzi dans l'un et une grande trousse de soins et des grenades dans l'autre passage. Montez les marches et allez dans la pièce. Tirez le bloc dans un coin de la salle et placez-le sous une grille. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre une porte dans un passage. Retournez dans la grande salle avec un pont suspendu. Grimpez sur la corniche au fond de la salle. Allez dans le passage ouvert. Après le deuxième pont suspendu, sautez avec élan sur la droite et agrippez-vous à l'échelle. Montez à l'échelle et avancez dans le passage. Descendez dans le trou. Sous l'eau, allez dans la salle sur la droite. Montez sur la plate-forme sur la droite. Au bout, sautez et agrippez-vous à l'échelle. Montez puis faites un saut périlleux arrière pour retomber sur une corniche. Vous trouvez une statuette verte. Descendez puis prenez le passage sur la droite. Au bout, montez sur le bloc. De là, sautez et agrippez-vous à l'échelle. Montez puis faites un saut périlleux arrière pour retomber sur une poutre. Actionnez le levier sur le mur gauche. Cela ouvre la porte près de l'échelle. Descendez dans l'eau et allez dans le passage ouvert. Actionnez le levier sur le bloc sur la droite. Cela ouvre la double porte dans la grande salle avec un pont suspendu. Retournez dans cette salle et passez la double porte. Descendez dans le trou. Vous trouvez des grenades, une grande trousse de soins et des munitions pour le M16 dans un coin. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre les deux portes. Retournez près de la double porte. Montez sur la pente inclinée sur la gauche pour que les rochers dégagent un passage sur la droite. Allez dans le passage sur la droite. Allez sur la marque de gauche sur le sol. Cela ouvre la porte en face. Allez dans le passage ouvert avant que la porte ne se referme. Sautez et montez sur le mur de gauche. Allez sur la corniche. Vous trouvez une statuette jaune, des grenades et des munitions pour le M16. Montez sur la pente inclinée sur la gauche et allez sur la corniche sur la droite. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au toit sur la gauche. Retournez dans la salle avec les deux marques sur le sol. Marchez sur les deux dalles et sautez dans le passage ouvert sans vous arrêter de courir.
Sautez au dessus des piques et allez dans le passage ouvert au fond avant qu'il ne se referme. Sautez avec élan et agrippez-vous à l'échelle. Descendez tout en bas et allez dans le passage ouvert.

Niveau 14 : The Icepalace

Tirez dans la grosse cloche. Cela ouvre le passage à côté. Allez dans le passage ouvert. Vous arrivez dans une grande salle. Prenez le trampoline au dessus du trou sur la droite. Vous trouvez une grande trousse de soins. Descendez dans le trou sous le trampoline double. Laissez-vous tomber sur le trampoline et agrippez-vous à la plate-forme deux étages au dessus. Vous trouvez des munitions pour l'uzi près du levier. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela descend la grille dans la salle en dessous. Allez dans le passage où se trouvait la grille. Tirez le bloc de pierre sur le mur en face. Degagez le bloc et allez dans la salle derrière. Laissez-vous tomber dans le vide au centre de la salle. Vous tombez sur une passerelle invisible. Avancez sur la passerelle et allez au fond de la salle. Vous trouvez une statuette jaune. Ressortez de la salle et prenez le passage sur la gauche. Vous trouvez une grande trousse de soins dans le couloir. Au bout, actionnez le levier sur le mur gauche. Cela soulève des trappes en face de vous. Descendez dans la grande salle.

Sautez sur le trampoline face au mur à côté du trampoline double. Vous vous retrouvez sur les trappes soulevées. Tirez dans la cloche en face. Cela ouvre la deuxième grille dans la salle en bas. Descendez dans la grande salle et sautez en arrière sur le trampoline de droite près de la pente inclinée. Tirez sur la cloche en l'air. Cela ouvre la première grille dans la salle en bas. Allez dans le passage ouvert au fond de la salle. Au bout, sautez sur le trampoline face à la pente inclinée. Vous vous retrouvez devant une grille. Sautez sur la pente inclinée derrière vous. Faites un saut périlleux arrière sur l'autre pente inclinée. Sautez de pente en pente tout en vous dirigeant vers la droite. Au bout, tirez sur la cloche tout en sautant. Cela ouvre la grille sur la gauche. Allez dans le passage ouvert. Montez à l'échelle au fond. En haut, allez sur la corniche derrière vous. Sautez sur la plate-forme sur la droite. De là, sautez avec élan dans la salle. Allez sur la corniche au fond à droite. Descendez dans le passage. Au fond, vous trouvez un masque tibétain. Retournez dans le passage et sautez sur la pente inclinée sur la gauche. Au bout du passage, vous trouvez une statuette grise. Retournez dans le couloir et allez dans le passage en face. Au bout, descendez dans le trou sur la gauche. Vous vous retrouvez dans une grande salle. Au fond, vous trouvez une grande trousse de soins. Descendez dans l'un des trous en faisant attention aux piques en bas. Vous trouvez des munitions pour l'automatique dans un coin de la pièce. Grimpez sur la corniche sur la gauche. Vous trouvez une petite trousse de soins au bout du couloir. Utilisez le masque tibétain pour ouvrir la porte menant au pont suspendu. Traversez le pont suspendu puis prenez le passage sur la gauche. Sautez sur les plate-formes sur la gauche. Actionnez le levier sur le mur gauche. Cela fait basculer le plateau et fait couler de la cire sur la glace. Descendez dans la salle et plongez dans l'eau. Vous trouvez un marteau de gong sous l'eau. Avancez dans le passage au fond de la salle. Remontez à la surface. Prenez le passage de gauche. Au bout, vous trouvez des grenades dans un trou. Retournez près de l'eau et prenez l'autre passage. Vous trouvez une petite trousse de soins au fond de la salle. Montez les marches sur la gauche. Vous arrivez dans une grande salle avec des rochers qui roulent. Prenez le passage sur la gauche. Au bout, descendez sur la pente inclinée. Sautez sur l'autre pente inclinée. Sautez de pente en pente tout en vous dirigeant vers la droite. Au bout, sautez avec élan et agrippez-vous au mur. Montez tout en haut du mur. En haut, descendez de dos la pente inclinée. Agrippez-vous au bord de la pente et laissez-vous tomber dans la salle. Vous vous retrouvez dans une grande salle avec un gong. Utilisez le marteau de gong sur le gong.Cela dégage un passage sous le gong. Allez au fond de la salle sur la gauche. Sautez avec élan et agrippez-vous à l'échelle. Descendez tout en bas. Actionnez le levier sur le bloc de gauche. Cela ouvre une porte dans la grande salle. Remontez par l'échelle. Faites un saut périlleux arrière en haut de l'échelle pour retomber dans la salle. Dans un coin de la salle près du gong, allez dans le passage ouvert. Sur le pilier central, vous trouvez une statuette verte et des grenades. Montez sur les rochers à gauche du gong. Allez dans le passage ouvert. Vous trouvez le Talion au centre de la pièce. Descendez dans la grande salle. Allez dans le passage d'ou vient le gros monstre. Vous trouvez des munitions pour l'uzi et une grande trousse de soins. Tuez le gros monstre.

Niveau 15 : The Temple of Xian

Au bout du passage, marchez sur les trappes de dos. Laissez-vous tomber sur les pentes inclinées. Faites un saut périlleux arrière au dessus de la lame. Sur la pente inclinée qui conduit à la cascade, sautez vers la gauche afin de descendre la cascade de dos. Accrochez-vous à la paroi au bout. Allez vers la gauche et montez dès que possible. Vous trouvez une statuette jaune. Sautez dans l'eau. Allez dans le passage sur la gauche sous l'eau. Remontez à la surface. Grimpez sur les rochers sur la gauche. Vous trouvez des munitions pour le fusil. Montez les escaliers du temple. Allez sur le trampoline face au mur du temple. Vous vous retrouvez sur le toit du temple. Avancez sur la corniche. Au bout, actionnez le levier. Cela ouvre une porte au dessus d'une échelle. Retournez au pied de la cascade. Allez sur la plate-forme près de l'échelle. Montez à l'échelle. En haut, avancez dans le passage. Descendez sur la corniche. Laissez-vous tomber en arrière et accrochez-vous au bord. Descendez l'échelle. Lachez prise et agrippez-vous à la corniche en dessous. Montez sur la corniche. Laissez-vous tomber en arrière et accrochez-vous à la fissure. Allez vers la gauche et montez dès que possible après la fissure. Au bout de la corniche, descendez l'échelle. Lachez prise et agrippez-vous à la corniche en dessous. Laissez-vous tomber en arrière et agrippez-vous à la corniche près de la fissure. Allez vers la droite et montez dès que possible. Vous trouvez une statuette grise. Retournez près de l'échelle et avancez sur la corniche. Au bout, sautez et agrippez-vous à l'échelle sur la gauche. Montez à l'échelle puis sur la deuxième échelle sur la droite. En haut, avancez dans le couloir. Montez sur l'échelle murale au fond de la salle. A la fissure, allez tout à droite et faites un saut périlleux arrière. Faites un saut en avant sur le toit. Vous vous retrouvez sur une corniche. Marchez sur les dalles branlantes. Laissez-vous tomber sur la dernière dalle. Vous trouvez des munitions pour le fusil. Sautez avec élan sur la pente inclinée en face. De là, sautez sur la pente inclinée plus basse. Vous vous retrouvez sur une corniche. Descendez dans la pièce. Vous trouvez des grenades. Faites un saut périlleux arrière sur la pente inclinée et accrochez-vous à la corniche. Avancez dans le passage. Actionnez le levier. Cela ouvre la double porte du temple. Avancez au bout de la corniche. Sautez dans l'eau et retournez aux portes du temple. Entrez

dans le temple. Vous vous retrouvez dans une grande salle avec des armures. Vous trouvez des munitions pour le M16 au fond de la salle. Allez dans le passage au fond. Montez sur les blocs de rochers. Au bout, sautez avec élan sur la pente inclinée en face. Sautez de pente en pente. Sur la dernière pente, agrippez-vous au bloc près du mur. Grimpez sur le bloc. Sautez avec élan et agrippez-vous sur la plate-forme sur la gauche. Avancez dans le passage. Descendez la pente inclinée. En bas, actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre un passage dans le couloir derrière vous. Allez dans le couloir avant que les murs de piques ne se rapprochent trop. Au bout, montez la pente en évitant les rochers qui roulent. Montez à l'échelle sur la dernière plate-forme puis sur l'autre échelle. Descendez dans la pièce. Actionnez le levier sur le mur du fond. Montez dans le passage ouvert. Sautez au dessus de la lame et agrippez-vous à l'échelle. Descendez l'échelle en évitant les lames. En bas, allez dans le passage sur la gauche en évitant les roues. Traversez la poutre. Allez sur la corniche sur la gauche. Actionnez le bouton sur le mur. Retournez-vous et allez dans le passage ouvert en face avant qu'il ne se referme en sautant sur les poutres. Prenez le passage sur la gauche. Vous vous retrouvez dans une salle avec des sacs de piques qui se balancent. Avancez sur la corniche en s'arrêtant entre les piques. Au bout, actionnez le bouton de droite puis celui de gauche. Allez au bout du passage avant que les trappes et la porte ne se referment. Retournez-vous et laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant au bout de la corniche pour laisser passer le rocher. Remontez sur la corniche. Sautez avec élan et agrippez-vous à la corniche sous la tête de dragon. Vous trouvez le sceau du dragon. Sautez avec élan sur la plate-forme sur la droite. Grimpez sur les blocs. En haut, vous trouvez des munitions pour l'automatique. Avancez dans le passage. Vous trouvez des munitions pour l'automatique près du levier. Actionnez le levier sur le mur. Cela fait sortir des blocs de la lave dans la salle avec la tête de dragon. Prenez le passage sur la gauche. Descendez dans la salle. En bas, sautez avec élan sur la plate-forme en face deux fois de suite.
Sautez avec élan sur la pente inclinée sur la gauche en se dirigeant vers la gauche de façon à descendre la pente de face. Sautez et accrochez-vous à la deuxième pente. Montez dessus et sautez sur la plate-forme en face. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme de droite. Enfin, sautez avec élan sur la plate-forme sur la droite. Sautez sur le trampoline en avançant. Vous vous retrouvez sur une plate-forme. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant pour éviter le rocher qui roule. Remontez sur la passerelle. Sautez sur les rochers plats sur votre droite jusqu'à atteindre le mur d'en face. De là, descendez sur la pente inclinée. Sautez sur le trampoline en avançant. Vous vous retrouvez sur une corniche. Sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la droite. Vous trouvez une statuette verte et des munitions pour l'uzi. Sautez avec élan sur la plate-forme juste après le trampoline. De là, sautez et accrochez-vous au rocher en face. Sautez avec élan sur les rochers jusqu'à arriver tout en haut. Avancez dans le passage. Au bout, tirez deux fois le bloc de pierre. Allez dans le passage derrière. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre une trappe à côté. Descendez dans la trappe. Allez dans le passage sur la gauche. Au bout, vous vous retrouvez dans la grande salle avec des armures. Descendez dans la salle et utilisez le sceau de dragon pour ouvrir la porte sur la droite. Avancez dans le passage. Evitez la roue en allant dans les niches le long du couloir. Au bout, vous vous retrouvez dans une salle avec le plafond qui descend. Vous trouvez une petite trousse de soins près d'un squelette. Actionnez le levier en face, celui de gauche puis celui de droite. Cela ouvre un passage sur la gauche. Allez dans le passage ouvert. Montez sur le bloc sur la droite. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au bloc sur la gauche. Plongez sous l'eau. Actionnez le levier sur la droite. Cela ferme la porte au bout du tunnel. Allez dans le tunnel sur la gauche. Prenez le passage sur la droite près de la porte. Vous trouvez une petite trousse de soins. Actionnez le levier sur le mur gauche. Cela ouvre la porte à côté. Remontez à la surface. Retournez dans le passage près de la porte et allez dans le passage ouvert. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre une porte dans la salle au bout du tunnel. Remontez à la surface. Allez dans le passage ouvert et actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre une porte à la surface. Remontez à la surface et allez dans le passage ouvert. Vous trouvez des munitions pour le fusil sous l'eau et des munitions pour le M16 sur le bloc. Allez dans le passage en face. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre une trappe au fond de la salle. Descendez dans la trappe. Au bout du couloir, vous trouvez une clé en or et une petite trousse de soins sous l'eau. Allez dans le passage sur la droite. Remontez à la surface. Vous vous retrouvez au pied de la cascade. Montez sur la plate-forme près de l'échelle. Utilisez la clé en or pour ouvrir la double grille à côté. Avancez dans le passage ouvert. Plongez sous l'eau. Allez dans le passage sur la droite deux fois. Vous trouvez une petite trousse de soins au fond de la pièce. Actionnez le levier sur le premier bloc sur la droite. Cela ouvre une trappe dans le passage au fond et la porte de la pièce. Sortez de la pièce et allez dans le passage au fond. Remontez à la surface. Montez sur la plate-forme sur la droite. Avancez dans le passage. Derrière la grosse toile d'araignée, vous trouvez des munitions pour l'uzi. Au bout du passage, descendez dans la grande salle. Montez sur le bloc de droite au fond de la salle. Sautez avec élan et agrippez-vous au bloc de gauche. De là, retournez-vous, sautez et agrippez-vous à la plate-forme au dessus. Sautez avec élan sur la plate-forme sur la droite. De là, sautez avec élan sur la plate-forme près du mur. Sautez avec élan sur la plate-forme isolée sur la droite. Puis, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme en face. Sautez et agrippez-vous à la corniche. Avancez dans le passage. Sautez avec élan et agrippez-vous au bloc

en face. Vous trouvez une clé en argent sur le bloc le plus haut. Retournez aux portes du temple. Utilisez la clé en argent pour ouvrir la porte sur la droite. Grimpez sur les rochers plats sur la gauche dans le passage. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant au bord pour éviter les rochers qui roulent. Vous trouvez des munitions pour l'automatique au fond de la salle. Prenez le passage sur la gauche. Traversez le pont suspendu. Au fond, montez sur la pente inclinée. Faites un saut périlleux arrière pour vous retrouver sur une plate-forme. Sautez sur la plate-forme en face.
Avancez dans le passage. Grimpez dans le passage sur la gauche en évitant la roue. En haut, allez dans le passage sur la droite. Vous trouvez une grande trousse de soins et des munitions pour l'uzi près du squelette. Traversez le pont suspendu. Appuyez sur le bouton sur le mur. Cela ouvre une double porte en haut des trampolines. Evitez la roue sur le pont et allez dans le passage en face. Descendez la pente de dos. Au bout, accrochez-vous au bord. Descendez à l'échelle. En bas, lachez prise et accrochez-vous à la plate-forme en dessous. Vous trouvez des munitions pour l'uzi. Au bout du couloir, descendez dans le trou. Vous vous retrouvez au pied de la cascade. Retournez dans le salle après le premier pont suspendu. Grimpez sur la pente inclinée et faites un saut périlleux arrière pour vous retrouver sur une plate-forme. Sautez dans le passage sur la gauche. Faites un saut périlleux arrière sur le premier trampoline. Tout en haut, agrippez-vous à la corniche. Allez dans le passage sur la gauche. Vous vous retrouvez dans une grande salle. Montez à l'échelle au fond de la salle. Allez dans le passage sur la droite. Sautez avec élan et agrippez-vous à l'échelle sur la droite. Montez à l'échelle. En haut, prenez le passage sur la droite. Au bout du passage, actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre une porte dans le passage. Retournez sur vos pas et allez dans le passage sur la droite. Sautez avec élan sur la plate-forme sur la gauche. De là, sautez sur la plate-forme sur la droite. Sautez et agrippez-vous à la plate-forme centrale. Vous trouvez la clé du placard. Descendez sur la pente inclinée sur la gauche. Sautez sur la plate-forme en bas. Utilisez la clé du placard pour faire descendre une trappe. Sautez avec élan et agrippez-vous à la trappe derrière vous. Sautez sur la plate-forme en face et montez à l'échelle. En haut, montez à l'échelle sur la droite. Vous vous retrouvez dans le couloir avec le levier. Prenez le passage sur la gauche. Sautez avec élan sur la plate-forme sur la gauche. De là, sautez sur la plate-forme en face. Sautez avec élan sur la pente inclinée sur la droite. Sautez sur la plate-forme sur la droite. Montez à l'échelle. Faites un saut périlleux arrière au niveau de la lame. Vous vous retrouvez sur une pente inclinée. Sautez et agrippez-vous à l'échelle en face. Faites un saut périlleux arrière tout en avançant pour vous agrippez à l'échelle derrière vous. Montez tout en haut. Allez dans le passage sur la droite. Avancez dans le passage.

Niveau 16 : The floating Islands

Vous trouvez une petite trousse de soins sur la gauche. Avancez sur la corniche. Au bout, sautez avec élan sur la plate-forme en face. Laissez-vous tomber sur la plate-forme en contrebas. Vous trouvez une pièce mystique. Sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la gauche. De là, sautez avec élan sur le sol. Montez sur le rocher au fond sur la gauche près de l'arbre. Retournez-vous, sautez et agrippez-vous au toit. Vous trouvez une statuette verte sur le toit. Descendez du toit et allez dans le passage au fond près des statues. Laissez-vous tomber en arrière et accrochez-vous à la paroi. Laissez-vous tomber et accrochez-vous dans la salle en dessous. Actionnez le levier sur la gauche. Cela baisse la grille au fond de la salle. Sautez avec élan dans le passage ouvert puis sur la plate-forme en face. Sautez sur le rocher plat sur la gauche. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme en face deux fois. Puis, sautez avec élan et accrochez-vous au rocher sur la droite. Montez tout en haut des blocs. En haut, sautez avec élan sur la plate-forme sur la droite. Avancez sur les rochers. Vous vous retrouvez sur un bâtiment en bois. Au bout, descendez sur la pente inclinée près de l'entrée du bâtiment. Retournez sur la corniche de départ. Au bout, sautez avec élan sur la pente inclinée de gauche. De là, sautez sur la pente inclinée en face. Accrochez-vous au rocher sur la droite. Grimpez dans le passage. Actionnez le levier au bout. Cela ouvre une trappe sous le toit. Retournez sur la plate-forme du toit. Sautez au dessus de la trappe et agrippez-vous au bord. Vous trouvez une grande trousse de soins et une pièce mystique dans la pièce. Retournez sur la corniche menant au bâtiment en bois. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la gauche. Vous trouvez des munitions pour l'uzi. Utilisez les deux pièces mystiques pour ouvrir la porte. Avancez dans le passage. Vous trouvez des munitions pour l'automatique sur la droite. Sautez dans le passage près de l'arbre sur la droite. Au bout, vous trouvez une statuette grise. Retournez près du pont. Sautez sur la corniche sur la gauche avant le pont. Sautez au dessus du rocher. En bas, sautez sur la plate-forme en face pour éviter le rocher derrière vous puis faites un saut périlleux arrière pour éviter le rocher en face. Placez-vous au milieu de la corniche. Sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la droite. Accrochez-vous au filin pour traverser le passage. Lachez prise quand vous arrivez au dessus du pont. Allez dans le passage sur la droite. Au bout, actionnez le levier sur le mur du fond derrière les statues. Cela ouvre un passage au bout de la corde du filin. Retournez sur vos pas et allez dans le passage sur la gauche. Accrochez-vous au filin pour traverser la lave. Au bout, agrippez-vous aux

barres. Montez sur les barres deux fois. Tout en haut, faites un saut périlleux arrière pour vous retrouver sur une corniche. Allez dans le passage sur la droite. Au bout, laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Allez vers la gauche. Au bout, lachez prise pour retomber dans une salle. Allez dans le passage sur la droite dans la salle. Vous trouvez une petite trousse de soins dans un coin. Retournez dans la salle et montez sur la pente inclinée. Retournez-vous, sautez et agrippez-vous au toit. Montez dans le passage en face. Retournez sur la plate-forme où se trouve le filin. Accrochez-vous au filin pour traverser le passage. Vous vous retrouvez dans une grande salle. Retournez-vous et sautez avec élan dans la salle sur la droite. Montez sur le bloc. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la corniche en face. Montez sur la corniche puis faites un saut périlleux arrière pour vous retrouver sur une plate-forme. Vous trouvez des munitions pour le M16 sur la droite. Actionnez le levier sur le bloc de la plate-forme. Cela fait tomber un bloc dans le couloir de lave sur la gauche. Descendez dans la salle. Laissez-vous tomber en arrière et accrochez-vous au bord du couloir de lave. Laissez-vous tomber sur le bloc. Actionnez le levier dans le passage. Cela ouvre une trappe dans la lave. Sautez sur la pente sur la droite. Remontez dans la salle. Retournez sur la plate-forme où se trouve le levier qui fait tomber le bloc dans la lave. Allez sur la corniche sur la droite. De là, sautez avec élan dans la trappe au centre de la lave en faisant le saut de l'ange. Vous vous retrouvez dans l'eau. Vous trouvez des munitions pour le fusil sous l'eau. Actionnez le levier au fond de la salle. Cela ouvre un passage au dessus du filin. Plongez sous l'eau et allez dans le passage étroit sur la gauche.
Au bout, vous vous retrouvez dans un couloir avec trois lames. Actionnez le levier dans le passage derrière vous. Cela arrête les lames. Avancez dans le couloir. Montez sur les blocs et avancez dans le passage. Vous vous retrouvez dans la salle avec le filin. Poussez le bloc et placez-le près du trou à une case du mur. Montez sur le bloc puis sautez avec élan dans le passage au dessus du filin. Avancez dans le passage. Au bout, sautez avec élan et agrippez-vous à la fissure en face. Allez vers la droite. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre la grille dans le passage. Allez au bord du passage puis faites un petit pas en arrière et sautez dans le passage en face. Avancez dans le passage. Remontez sur le bloc et retournez dans le passage au dessus du filin. Allez dans le passage sur la gauche. Descendez dans la salle. En bas, actionnez le levier sur le mur. Cela soulève les grilles autour de vous. Actionnez le levier sur le mur gauche derrière la statue. Cela ouvre une porte dans la salle au dessus. Actionnez le levier de l'autre côté de la salle. Cela ouvre une grille au fond de la salle. Allez dans le passage ouvert au fond. Montez les escaliers. Vous trouvez des grenades dans les escaliers. Au bout, actionnez le levier sur le mur droit. Allez dans le passage sur la droite. Montez sur les barres au fond de la salle. Faites un saut périlleux arrière tout en avançant pour vous agrippez à l'échelle derrière vous. Montez les barres et allez sur la gauche. Faites un saut périlleux arrière tout en avançant pour vous agripper à l'échelle derrière vous. Montez tout en haut. Montez sur la corniche puis faites un saut périlleux arrière sur la pente inclinée. Sautez de pente en pente tout en se dirigeant vers la gauche. Allez dans le passage sur la gauche. Au bout, tirez le bloc sur la gauche. Placez-le au centre du passage. Sautez sur les rochers sur la gauche. Allez sur la plate-forme qui surplombe la lave. De là, sautez sur le rocher plat en contrebas. Retournez-vous et sautez avec élan dans le passage en face. Avancez dans le passage. Au bout, montez sur les rochers. Avancez sur la corniche. Vous trouvez une statuette jaune et des grenades. Retournez dans la salle avec le filin. Sautez avec élan sur le rocher plat en face. De là, sautez sur le rocher incliné sur la gauche. Montez sur le rocher puis saites un saut périlleux arrière. Allez dans le passage sur la gauche.

Niveau 17 : The Dragon's Lair

Vous trouvez des munitions pour l'uzi et une grande trousse de soins dans la pièce. Allez dans la grande salle en face. Actionnez le levier derrière la statue sur le mur du fond. Cela referme le passage derrière vous. Actionnez le levier sur le pilier gauche derrière vous. Cela ouvre un passage sur la droite. Allez dans le passage ouvert. Vous trouvez une pièce mystique sur l'un des hommes. Utilisez la pièce mystique pour ouvrir la double porte au fond de la salle. Avancez dans le passage. Vous vous retrouvez dans une grande salle. Descendez par un des trous dans la salle. Vous trouvez des grandes trousses de soins et des munitions pour l'uzi sous l'eau. Remontez à la surface. Tirez sur le dragon. Quand il tombe à terre, appuyez sur la tache rouge sur son ventre. Cela ouvre un passage au fond de la salle. Allez dans le passage ouvert.

Niveau 18 : At Home

Utilisez la clé de la salle d'armes pour ouvrir la porte près du lit. Vous trouvez des petites et grandes trousses de soins, un fusil et des munitions pour le fusil. Sortez de la chambre et descendez les escaliers. Sortez dans la cour et allez dans le passage sur la droite deux fois. Tuez tout le monde pour finir le niveau.

Tomb Raider III : Les Aventures de Lara Croft

© Eidos Interactive / Core Design 1998

ACROBATIES

Figure de gymnastique

En face d'un mur, appuyez simultanément sur CTRL et SHIFT .

Saut de l'ange

Appuyez simultanément sur ALT et SHIFT .

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Sortez les pistolets, faites un petit pas en arrière, un petit pas en avant, baissez-vous, faites 3 tours sur vous-même, sautez en avant.

TOUTES LES ARMES

Sortez les pistolets, faites un petit pas en arrière, un petit pas en avant, baissez-vous, faites 3 tours sur vous-même, sautez en arrière.

ENERGIE INFINIE

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier TOMB3.EXE. Recherchez la chaîne hexadécimale 81 F9 E8 03 00 00 7E 05 et remplacez-la par : B9 E8 03 00 00 89 48 22. Ce patch ne sera pas efficace contre les grandes chutes ou certains pièges.

FAIRE EXPLOSER LARA

Faites un pas en arrière, un pas en avant, baissez-vous, 3 tours sur vous-même et sautez en avant ou en arrière.

LE MUSÉE DE LARA

Pour rentrer dans le musée de Lara en mode entraînement, allez derrière le plongeoir de la piscine de sa maison. Vous y trouverez un bouton. Appuyez dessus. Cela vous ouvrira une porte qui vous fera accéder à un levier. Allez à ce levier et baissez-le. Faites une roulade, et après avoir commencé à courir, sprintez jusqu'à la porte qui se referme. Avant d'arriver devant la porte en laissant appuyer la touche pour sprinter, appuyez sur la touche de saut. Lara effectura ainsi une chute avant et elle passera sous la porte du musée. Dans le musée, vous trouverez la dague de Xian, les morceaux de Scion, une tête de T-Rex au-dessus de la cheminée, etc.

ALLER SUR LE TOIT DE LA MAISON DE LARA

En mode entraînement, en sortant de la maison de Lara, allez directement grimper là où se trouve le câble pour s'accrocher. Déplacez-vous sur la droite le plus près possible du bord. Pivotez à 45 degrés (indispensable), puis sautez jusqu'à ce que vous restiez suspendu en l'air après la réception du saut !! Retournez-vous et sautez sur le carré rouge, prenez votre élan en vous plaçant bien et vous voilà sur le toit.

COURSE DE QUAD

1ère méthode

En mode entraînement, dans la maison de Lara, allez dans la bibliothèque. Vous verrez un livre qui dépasse : actionnez-le. Le feu s'éteindra alors. Passez par la cheminée et montez dans une salle où il y a un bloc et un levier. Déplacer ce dernier pour trouver des torches. Il y en a un également en haut : poussez-le. Vous arrivez dans le grenier de Lara. Descendez les escaliers pour activer un switch et ouvrir une porte qui donne sur le hall principal. Revenez sur vos pas. Vous pouvez maintenant actionner le levier. Un porte s'ouvrira dans le hall. Descendez vitre pour la franchir avant qu'elle ne se referme. Alors, descendez les escaliers et vous trouverez un aquarium géant. Derrière une vitre, vous verrez une clé. Tirez un bloc dans la pièce, pour accéder à un passage dans le plafond. Vous pouvez donc plonger dans l'aquarium et récupérer la clé, qui est la clé de la piste de course. Celle-ci sert à ouvrir une porte, à l'extérieur de la maison. Vous pouvez maintenant conduire un quad et vous amuser battre vos temps.

2ème méthode

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier DATA.BIN et mettez la valeur 11 à tous les offsets (54 en tout). Désormais, vous posséderez la clé de la piste de Quad à chaque fois que vous vous entraînerez dans le demeure de Lara.

RESTER DANS L'EAU PLUS LONGTEMPS

En Antarctique, vous ne pouvez rester dans l'eau qu' un temps limité. Alors, quand vous voyez la barre presque à zéro, sauvegardez. Puis, rechargez la sauvegarde et la barre sera au maximum.

CAPTURE D'ÉCRAN

Pour faire une capture d'écran, au cours du jeu, appuyez sur la touche [%ù] (clavier AZERTY). Une copie d' écran sera créée au format TGA dans le répertoire du jeu.

RACCOURCIS

Sautez après le tunnel puis prenez à gauche, la montée vous mènera juste après la ligne d'arrivée.

Tomb Raider Legend

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2006

CHEAT MODE

Commencez par récupérer tous les secrets afin de faire apapraître ces codes dans le menu Extras. Ensuite, maintenez la touche et appuyez sur le chiffre indiqué pour activer le code correspondant.

0 Soul Reaver
1 Mode sans textures
2 Voir la vie des ennemis
3 Munitions infinies pour le fusil d'assaut
4 Munitions infinies pour les grenades
5 Munitions infinies pour le fusil à pompe
6 Munitions infinies pour le SMG
7 Lara "pare-balles"
8 Tuer en un coup
9 Excalibur

AMÉLIORATION DES PISTOLETS

Dommages supplémentaires	Obtenir + de 75% (bronze et argent)
Efficacité améliorée	Obtenir + de 50% (bronze et argent)
Chargeur étendu (40 balles)	Obtenir + de 25% (bronze et argent)

DÉBLOQUER LES CHEATS

Soul Reaver

Terminez le jeu et tous les défis chrono.

Mode sans textures

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

Voir la vie des ennemis

Terminez la Bolivie en moins de 12'30.

Munitions infinies pour le fusil d'assaut

Terminez le Japon en moins de 12'15.

Munitions infinies pour les grenades

Terminez le Kazakhstan en moins de 27'10.

Munitions infinies pour le fusil à pompe

Terminez le Ghana en moins de 20mn.

Munitions infinies pour le SMG

Terminez le Pérou en moins de 21'30.

Lara "pare-balles"

Terminez l'Angleterre en moins de 27mn.

Tuer en un coup

Terminez la Bolivie (niveau 8) en moins de 4'15.

Excalibur

Terminez le Népal en moins de 13'40.

TENUES DE LARA

Pour obtenir toutes les tenues de Lara, vous devez obtenir le pourcentage maximum sur tous les niveaux ainsi que les médailles d'or.

FICHES DES PERSONNAGES

Obtenez toutes les médailles de bronze avec le pourcentage indiqué pour débloquer les profils des personnages.

Lara Croft	Obtenir + de 10% (bronze)
Zip	Obtenir + de 20% (bronze)
Anaya Imanu	Obtenir + de 30% (bronze)
Shogo Takamoto	Obtenir + de 40% (bronze)
Toru Nishiruma	Obtenir + de 40% (bronze)
James W. Rutland	Obtenir + de 50% (bronze)
Amanda Evert	Obtenir + de 70% (bronze)
Winston Smith	Obtenir + de 80% (bronze)
Alister Fletcher	Obtenir + de 90% (bronze)
Entité inconnue	Obtenir + de 100% (bronze)

CONSEILS

LA CHASSE AUX TRESORS

Elle sait se servir de gros calibres et enchaîne sans sourciller n'importe quel mouvement gymnastique. Elle possède une détente de feu et des connaissances historiques remarquables. Mais surtout, elle ne porte le short comme personne ! Malgré ces qualités indéniables, un guide détaillant l'emplacement des 88 trésors nous a tout de même semblé utile. Ainsi, vous trouverez à l'intérieur de cette solution les différentes explications propres à vous amener à l'obtention des reliques et par conséquent des bonus.

TENUE DE SOIREE EXIGEE

Pas moins de 31 tenues sont à débloquer au cours de l'aventure. Pour avoir la chance d'observer la belle Lara dans toute sa splendeur, vous devrez remplir certaines conditions comme finir certains niveaux en récupérant tous les trésors s'y trouvant ou bien encore réaliser les meilleurs temps dans les contre-la-montre. Pour motiver tous ceux qui seraient restés perplexes face à cette véritable quête annexe, sachez que la dernière des tenues n'est autre qu'un magnifique maillot de bain deux-pièces... A vos pads messieurs !

DEBLOQUER LES CODES

Pour débloquer les codes sans passer par la traditionnelle commande de " cheat ", finissez les différents contre-la-montre proposés lors des niveaux de jeu.

CHEMINEMENT

1) BOLIVIE - TIWANAKU

Progressez en direction du gros rocher et sautez par-dessus la courte rivière. Pivotez alors vers l'arrière et traversez le cours d'eau en longeant la falaise pour mettre la main sur le **trésor n°**1. Revenez sur la terre ferme, et avancez vers l'angle dans les rocher. Dissimulé dans une courte faille, le **trésor n°**2 n'attend plus que vous le cueilliez. Traversez la seconde partie du bassin et hissez-vous sur la plate-forme plus en hauteur. Marchez jusqu'au gros rocher et faites-le chuter en contrebas en le poussant. Continuez d'un saut puis utilisez la branche d'arbre pour gagner la seconde branche puis passez sur la prochaine plate-forme. Un point de passage plus tard bondissez en direction de la corde pour vous y agripper puis faites pivoter Lara sur la gauche. Vous remarquerez qu'une sorte de petite grotte peut être atteinte. Balancez-vous jusqu'à pouvoir atteindre l'endroit en question puis lâchez tout. Pénétrez alors dans la faille en vous éclairant grâce à la torche et récupérez le **trésor n°**3 dissimulé légèrement plus loin. Il ne vous reste plus qu'à rattraper la corde pour poursuivre vers l'avant par rapport à votre position initiale. Traversez le second tunnel rocheux puis gagnez la plate-forme suivante d'un saut bien calculé. Depuis celle-ci, approchez-vous alors de la paroi rocheuse pour vous suspendre grâce aux encoches. Suspendu au-dessus du vide, progressez alors vers la gauche jusqu'à ne plus pouvoir continuer.

Inclinez le joystick directionnel vers l'arrière et effectuez un saut. Hissez-vous jusqu'au sommet de la cascade et marchez jusqu'au prochain point de passage. Vous devez à présent remonter la cascade. Evitez de traîner dans l'eau et utilisez plutôt les prises rocheuses sur les côtés pour progresser facilement. Lorsque le rocher de forme ronde se mettra à débouler la pente, collez-vous sur le côté droit de la paroi pour ne pas finir écrasé sous le poids de l'énorme pierre. Approchez ensuite des grosses branches mises en travers de la route et avancez jusqu'à son extrémité pour pouvoir d'un saut accrocher une branche en hauteur. La puissance de Lara fait que vous pouvez à l'aide de balancements, vous déplacer de branche en branche. Progressez au-dessus de l'eau jusqu'à la terre ferme. Montez sur la plate-forme suivante et observez la séquence narrative. Celle-ci passée, hissez-vous et faites parler vos armes en tirant sur l'homme encore inattentif. N'oubliez pas de ramasser le **trésor n°**4 près des deux petites cascades puis poursuivez.

Agrippez-vous aux montants de la falaise et longez la paroi en direction de la droite. Gagnez la plate-forme au gros rocher et détrônez cet occupant en le poussant vers le bas. En chutant contre un tronc d'arbre, celui-ci vous offre une véritable passerelle montante de fortune. Sautez sur celui-ci pour atteindre la branche en hauteur et vous balancer jusqu'aux rochers, plus loin. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le gros objet étincelant.

Vous savez alors qu'il vous est possible d'utiliser votre grappin pour entrer en interaction avec ce type d'élément. En balançant une telle arme sur celui-ci, il se brise vous libérant ainsi le passage. Poursuivez jusqu'aux deux soldats et ouvrez le feu à nouveau. Grimpez ensuite sur le rocher offrant une hauteur acceptable et sautez vers la plate-forme dissimulée derrière les chutes d'eau. Poursuivez vers la gauche sans perdre de temps (les dalles s'affaissent en effet sous votre poids, vous obligeant à agir vite) et sautez au-dessus du vide pour atteindre la barre horizontale par rapport au mur et vous balancer ainsi jusqu'au rebord du prochain pilier. Continuez jusqu'au point de passage suivant puis utilisez la liane pour vous balancer derrière les chutes d'eau. Marchez alors vers la gauche et hissez-vous dans l'alcôve située à même la roche. Faites main basse sur le **trésor n°**5 puis revenez vers la droite afin de reprendre le véritable chemin de l'aventure. Avancez vers les barres horizontales et progressez jusqu'à la terre ferme en vous balançant sur celles-ci. L'ennemi passe alors à l'attaque. Réglez son compte à l'homme venu vous ralentir puis avancez jusqu'aux abords du vide. Prenez alors un peu d'élan et lancez-vous dans le vide en réalisant un saut combiné avec l'utilisation du grappin. Balancez-vous alors suffisamment pour atteindre l'abord des marches. Observez les hauteurs de gauche grâce aux commandes de vue. Hissez-vous alors jusqu'au **trésor n°**6 pour vous en saisir grâce au grappin. Poursuivez, une nouvelle séquence narrative s'enclenche. Apprêtez-vous alors à livrer bataille à toute une tripotée d'ennemis. Heureusement pour vous, ceux-ci ne feront preuve que d'une faible efficacité.
..

Commencez par faire chuter les rochers en tirant sur les divers branchages puis finissez vos opposants à l'arme à feu. Pensez à ramasser tout objet utile sur les cadavres de vos adversaires avant de reprendre la route vers les deux autres pilleurs postés non loin. Ces deux gêneurs éliminés, dévalez la pente et pénétrez à l'intérieur de la petite cavité située sur la gauche pour trouver le **trésor n°**7. Trois nouveaux ennemis sont à mettre en pièce. Récupérez la mitraillette que vous laisse le dernier puis montez sur la plate-forme des deux précédents ennemis pour en plus de récupérer d'éventuelles trousses de soin, vous saisir du **trésor n°**8 au bout d'un étroit passage sur la gauche. Approchez-vous ensuite de la corde de manière à vous y suspendre. Balancez-vous jusqu'à la plate forme puis grimpez plus haut pour dégommer quelques-uns de vos futurs adversaires en contrebas. Laissez-vous glisser sur la pente et finissez vos adversaires au corps-à-corps. En tirant sur le pilier situé sur la gauche, vous vous facilitez la tâche. Tuez l'homme près du véhicule, puis avant de prendre le chemin des escaliers du temple, allez récupérer le **trésor n°**9 en grimpant sur les rochers situés à gauche et en brisant les pierres dissimulant cette neuvième récompense. Aux portes du temple, une nouvelle cinématique entre en scène. Après celle-ci, avancez dans les couloirs du temple puis bondissez pour user de votre grappin sur l'objet scintillant dès que celui-ci entrera dans votre champ de vision. De cette manière, vous éviterez une mort certaine en esquivant les pièges à terre. Montez les marches qui suivent en longeant le mur de gauche pour apercevoir un léger couloir. Pénétrez à l'intérieur de celui-ci pour mettre la main sur le **trésor n°**10. Dans la pièce aux chaînes, sautez sur la plus accessible puis escaladez ces consoeurs à proximité pour progresser jusqu'au passage supérieur. Le nouveau point de passage passé, vous arrivez aux abords d'un bassin. Plongez dans l'eau et nagez directement sur votre droite. En progressant près de la surface, hissez-vous jusqu'aux plates-formes de droite et récupérez le **trésor n°**11. Replongez à nouveau, puis suivez le cheminement de droite sous l'eau pour ressurgir à la surface un peu plus loin.

En progressant sur la terre ferme, vous faites alors votre première rencontre avec un jaguar. Réglez-lui son compte (pardon B.B.) puis avancez jusqu'aux parois mouvantes. Callez-vous juste à l'entrée puis filez dès l'ouverture des dangereuses parois. En poursuivant vers l'inexploré, vous tombez rapidement à nouveau sur le même type de piège. Cette fois-ci, une simple course ne peut suffire à vous tirer d'affaire. Allez donc vous saisir de la caisse laissée à l'abandon non loin derrière vous et avancez en direction du piège. De cette façon, il vous est possible de franchir l'obstacle sans finir en bouillie pour mamies... Faites attention à bien négocier le passage entre le premier et le second mur aplatissant et tout devrait bien se passer. En continuant encore plus loin, vous accédez à une cour laissant présager une énigme. Il vous suffit d'amener 3 caisses sur 3 différentes enclaves pour ouvrir un passage. Dans un premier temps, délaissez cet objectif principal pour prendre le temps de partir en chasse du **trésor n°**12. Dirigez-vous pour cela dans le coin droit (à partir de l'entrée de la cour) et fouillez le recoin près de la chaîne pour le dénicher sans peine. Poussez ensuite la première des caisses sur n'importe laquelle des plaques mécaniques sur le sol puis plongez dans la partie basse de la cour. Un second jaguar tente de mordre dans vos petites fesses. Hors de question d'abîmer

une plastique si parfaite ! Tuez-le donc avant même que l'animal puisse planter ses crocs dans la chair de la pauvre Lara... Observez ensuite cette seconde partie de la zone et plus particulièrement la longue dalle reposant sur l'une des deux caisses du bas. Déplacez celle-ci et la dalle s'affaissera d'elle-même. Agrippez alors cette même caisse de manière à la déplacer sur l'extrémité de la dalle puis remontez sur l'avancée centrale. De ce point, réalisez un saut sur l'autre extrémité de la dalle pour envoyer valser la caisse vers la partie haute de la cour. Faites de même avec la seconde caisse (et oui c'est du boulot) puis placez ces deux éléments sur les enclaves restante.

La sortie à présent ouverte il vous reste tout de même la lourde tâche de trouver le chemin vous permettant d'y accéder. Fort heureusement pour vous, tonton Lolo veille sur ses agneaux et vous donne la solution toute faite. Revenez aux abords de la zone et dirigez-vous vers la chaîne de gauche. Vous remarquez alors que vous pouvez à présent grimper sur celle-ci.
Ne vous gênez pas et sautez sur celle-ci pour pouvoir continuer. A notez que si vous désirez vous emparer du **trésor n°** 13, vous devez jouer une nouvelle fois avec les différents mécanismes avant de partir. Pour cela, partez décaler la caisse positionnée sur la dalle centrale puis enlevez celle de gauche de son encoche. Ceci étant, replacez la caisse sur la dalle située au centre. Faites ensuite en sorte d'avoir dans votre champ de vision la porte du fond puis marchez sur la dalle libre. Enlevez-vous lorsque la porte se sera placée à mi-chemin entre ouverture et fermeture. Remontez alors à la chaîne indiquée précédemment puis sautez sur les rebords du mur pour vous hisser vers la droite puis grimpez vers le haut pour atteindre le sommet de la plate-forme suivante. Suspendez-vous alors à la nouvelle chaîne pour poursuivre par l'autre rebord et continuer sur la droite. Une barre horizontale et quelques acrobaties plus tard et vous arriverez devant la sortie. Hissez-vous alors jusqu'aux rebords supérieurs de la porte et escaladez pour atteindre l'alcôve abritant le mérité 13ème trésor. Redescendez ensuite en prenant garde à la position de la porte et au lieu de continuer vers l'inexploré, dirigez-vous vers la droite et sautez en direction du rebord. Longez alors la falaise et hissez-vous dès que possible sur la plate-forme montante. Enfin, sautez sur la chaîne de manière à atteindre le **trésor n°**14 puis reprenez le chemin de la sortie. En poursuivant légèrement plus loin, vous êtes rapidement confronté à votre première séquence d'action. Appuyez le plus rapidement sur les touches apparaissant à l'écran et laissez Lara faire le reste. Un point de passage plus tard, avancez jusqu'aux abords du précipice.

Celui est plutôt de faible profondeur. Laissez-vous tombez et réglez son compte au troisième matou tapis dans l'ombre. Faites le tour de la zone pour repérer un pan de mur de couleur différente. Il s'agit en fait d'une partie déplaçable. Poussez-la vers l'arrière puis suivez le cheminement sur la droite pour dénicher le **trésor n°**15. Intéressez-vous à présent aux piliers de torture et montez sur le petit monticule de gravats pour vous suspendre à l'une des barres du premier pilier. Celui-ci se met alors à pivoter sous votre poids. Sautez sur le second pilier pour atteindre une nouvelle prise, puis sur le troisième. Accrochez-vous ensuite aux montants des parois et glissez vers la droite. Lorsque l'accroche ne sera plus possible, bondissez en maintenant le joystick orienté vers la droite et poursuivez toujours dans la même direction. Avancez jusqu'à la fin de la corniche et stoppez-vous. A partir de cet endroit il vous est possible de poursuivre par le haut. Mais nous allons tout d'abord nous emparer du **trésor n°**16, le dernier de ce niveau. A partir du même point donc, effectuez un saut vers l'arrière en vous positionnant bien en face de la barre horizontale. Le pilier pivote alors pour vous présenter une petite grotte où le trésor vous attend. Sautez dans cette cavité, ramassez-le, puis revenez aux accroches de la paroi pour poursuivre vers le haut. Décalez-vous ensuite légèrement sur la droite, jusqu'à toucher l'angle du mur puis sautez à nouveau vers le haut pour vous suspendre aux accroches juste au-dessus. Hissez-vous sur la gauche puis effectuez un saut pour vous suspendre un peu plus loin. Continuez de glisser sur la gauche et faites en sorte de vous retrouver au-dessus du chemin dallé avant de vous laisser tomber sur le sol. Continuez d'avancer jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. A l'issue de celle-ci, les choses sérieuses commencent. Courez droit devant pour traverser le pont et effectuez des sauts aux moments adéquats. Une fois la plate-forme centrale atteinte, il vous faudra venir à bout de tous vos adversaires pour terminer ce premier niveau. Ceux-là sont particulièrement nombreux. Usez sans compter de la visée automatique et veillez à rester constamment en mouvement. Enfin, pensez à récupérer les armes et trousses que laisseront derrière eux vos ennemis lorsque vous les abattrez froidement.

2) PEROU - RETOUR A PARAISO

A l'entrée du village, avancez jusqu'au mannequin pour vous exercer aux différentes techniques de combat que maîtrise Lara. Dirigez-vous ensuite en direction de la seconde maison sur votre droite puis montez sur le toit de celle-ci. D'ici, utilisez votre grappin pour atteindre l'autre côté de la rue et laissez-vous tomber à l'arrière des maisons pour trouver le **trésor n°**17. Ceci étant jouez au football si le coeur vous en dit puis traversez l'avenue principale jusqu'à ce qu'une

nouvelle cinématique s'enclenche. Après celle-ci, d'autres soldats reviennent vous embêter.
N'hésitez pas à arroser copieusement le réservoir du camion durant la rixe. D'autres barils peuvent jouer en votre faveur durant l'affrontement. Enfin, gardez à l'esprit qu'une cible mouvante est une cible difficile à atteindre. Tous vos ennemis éliminés, pensez à récupérer quelques munitions avant de grimper le long du mât au drapeau puis de vous hisser jusqu'au balcon à proximité. Ouvrez la porte d'un bon coup de pied et récupérez le **trésor n°**18 dans le bâtiment. Avancez ensuite vers l'église et gagnez la terrasse à proximité grâce aux deux barres horizontales. Ramassez alors le **trésor n°**19. Enfin, revenez sur le sol et explorez l'allée à sa droite pour obtenir le **trésor n°**20 derrière la clôture. Revenez à présent sur la premier balcon après le mât puis sautez vers la gauche pour pouvoir utiliser votre grappin et atteindre ainsi le balcon d'à coté. En pénétrant chez le voisin, un homme tente de vous plomber la cervelle à grands coups de fusil à pompe. Réglez-lui son compte rapidement puis avancez dans la pièce aux nombreuses grenades. Un point de passage s'enclenche alors.

Récupérez un max d'explosifs puis sortez en frappant par la porte à demi-ouverte. Dès que vous mettez le bout du nez dehors, les balles se mettent à siffler dans votre direction. Le comité d'accueil est nombreux mais peu organisé... Sachez faire jouer en votre faveur les divers éléments du décor susceptibles de vous aider puis progressez à travers la cité en n'épargnant personne (n'oubliez pas que vous possédez des grenades à présent). Descendez à même le sol pour pouvoir poursuivre et nettoyez la zone au plus vite si vous ne voulez pas finir en tant que passoire chez Ikea. Le calme revenu, n'hésitez pas à explorer les lieux pour ramasser armes, munitions et santé, mais surtout le **trésor n°**21 dans une des petites cours après les maisons du virage. Avec l'arrivée de la camionnette, une seconde vague d'ennemis charge à nouveau. Ne laissez personne en vie puis avancez en direction de la moto. En selle Mlle Croft ! Durant quelques minutes, vous allez pouvoir juger des talents de pilote de la miss en arpentant un parcours prédéfini. La manipulation du véhicule y est assez simple, l'ordre des commandes également. Prenez garde à éviter tout obstacle et foncez plein gaz la plupart du temps. Durant l'excursion, nombreux seront les mercenaires qui viendront s'en prendre à vous. Tirez-leur alors dessus sans ménagement pour les faire se planter. Enfin, utilisez les divers tremplins et les éléments qui pourront jouer en votre faveur. Arrivé au niveau du ponton, évitez les flammes et les lattes rongées par le feu histoire de vivre un peu plus longtemps. Le second point de passage atteint, vous atteignez 3 camionnettes. Tirez sur les occupants des deux premières puis montez sur la rampe à l'arrière du dernier camion pour finir la poursuite. Après la cinématique, effectuez une roulade pour vous glisser dans la grotte puis lancez une torche de manière à y voir plus clair. Arrivé à proximité du gouffre, accrochez-vous à la barre au-dessus de votre tête pour pouvoir continuer. Après l'éboulement, faites demi-tour et poursuivez sur votre gauche.

Effectuez à nouveau une roulade pour passer sous les barrières puis approchez jusqu'au prochain piège. Callez la grosse caisse sur les dalles de manière à bloquer les lances. Grimpez ensuite dessus pour vous saisir de la seule lance encore intacte et balancez-vous jusqu'au rebord avancé juste en face. Récupérez le **trésor n°**22 dans un des recoins puis poursuivez par la gauche jusqu'au prochain point de passage. Vous débouchez rapidement dans une pièce où de nouvelles dalles piégées demeurent. Utilisez la boule pour progresser jusqu'à l'homme derrière la grille, sans vous faire transpercer. Laissez la boule sur la dalle et gagnez le fond de la salle pour grimper sur la seule plate-forme accessible. Utilisez alors la corde et les piques pour vous hisser jusqu'aux bords suivants. Lorsque vous rejoignez votre collègue, une phase d'action s'enclenche. Dès que le petit symbole en forme de Lara apparaît à l'écran, foncez vers l'ouest et sautez par-dessus le petit obstacle. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous tombiez dans un trou pour échapper à cette étrange créature. Pour sortir de la zone, faites chuter la boule présente sur la plate-forme légèrement en hauteur puis faites-la rouler jusque sur la dalle déclenchant l'activation du piège à pic. Retournez ensuite sur la plate-forme et gagnez l'autre côté de la pièce en vous servant de la seule pique en état et de la corde. Ce nouveau point de passage atteint, n'oubliez pas de prendre le temps de ramasser le **trésor n°**23 dans l'angle.

Ceci étant, gagnez le couloir sombre et prenez votre élan pour sauter par-dessus le piège rempli de piques.
Avancez droit devant pour enclencher la cinématique. Arrivé sur le site, faites demi-tour et jetez un coup d'oeil derrière les caisses au départ de votre position pour mettre la main sur le **trésor n°**24. Repérez ensuite le cabanon défoncé (à ciel ouvert) pour hériter du **trésor n°**25. Pour poursuivre, plongez dans l'eau et nagez jusqu'à ce que le fond marin éclairé, vous incite à allez reprendre une bouffée d'oxygène avant de continuer plus loin. Replongez et progressez jusqu'à la salle principale juste après l'arche. Reprenez un peu d'air à la surface puis tirez dans votre direction les quatre points de lumières bleues pour vider l'endroit de l'H2O inutile... Profitez-en pour vous dirigez dans le coin droit de la zone et récupérer le **trésor n°**26 dans une petite grotte bien visible. Poursuivez vers la lumière puis accrochez-vous aux rebords de la paroi de gauche pour grimper dès que vous vous retrouverez bloqué. Glissez ensuite vers la gauche puis sautez vers l'arrière pour atteindre la plate-forme suivante. Continuez à progresser grâce aux accroches et au grappin

(on vous indique directement en cours de jeu lorsque cela est nécessaire). Lorsque vous parviendrez jusqu'au chemin aux dalles manquantes, une courte cinématique suivie d'une séquence d'action débutera alors. Appuyez sur les bonnes touches aux bons moment pour sortir Lara de ce mauvais pas.

Une nouvelle énigme à résoudre vous empêche d'aller plus loin que la zone qui suit. Commencez par faire rouler la boule sur la première enclave (celle du milieu). Retournez ensuite sur vos pas et faites regarder Lara en direction du point bleu (légèrement en hauteur). Lancez alors votre grappin puis tirez en votre direction pour faire chuter l'édifice et récupérer ainsi la seconde boule. Tirez celle-ci vers la cavité de droite. La statue de droite s'ouvre alors laissant apparaître deux structures en forme d'échelle. Montez sur celle de droite puis sautez vers le centre de la statue. De cet endroit, sautez une fois de plus pour atteindre le rebord juste au-dessus puis une fois de plus pour vous positionner au niveau du crâne de la divinité représentée par la statue. Bondissez ensuite sur la droite pour atteindre le sommet de la structure. Là-haut, poussez la statue vers le sol, puis gagnez à votre tour la terre ferme en sautant sur la plate-forme plus à gauche et en redescendant par la statue qui se présentait face à vous à votre arrivée. Il ne vous reste plus qu'à déplacer cette troisième boule jusque dans la cavité restée libre. Une échelle sur la statue au centre est alors accessible. Prenez-la et poursuivez d'un saut sur l'échelle de l'édifice sur la droite. Continuez en vous hissant au sommet du monticule de pierres puis avancez grâce aux rebords du mur de droite. Utilisez la corde pour gagner l'une des plates-formes en face et, si vous désirez mettre la main sur le **trésor n°**27, utilisez cette même corde pour atteindre un rebord difficilement visible dans l'autre direction. Glissez alors vers la gauche et sautez vers l'ouverture en contrebas. Enfin, faites en sorte de pousser la boule et retournez dans la salle de la précédente énigme pour la placer dans l'enclave au centre. Le piédestal vous délivre alors le trésor d'or de ce niveau... Quoi qu'il en soit, en poursuivant vers les deux hommes en contrebas, après la corde, laissez-vous glisser sur la terre ferme dès que possible de manière à pouvoir les affronter. Les deux compères éliminés, poursuivez vers l'inconnu tout en vous préparant à faire parler les canons de vos deux fidèles pistolets. La suite n'est qu'une tuerie sans nom. Progressez en prenant soin de ne laisser aucun survivant sur votre passage. Enfin, après l'avant-dernière cinématique, levez les yeux vers le haut de la falaise et visez l'homme tirant en direction de la jeep.

3) TOKYO - RENDEZ-VOUS AVEC TAKAMOTO

Commencez par descendre les escaliers, puis faites la tournée des bars pour rencontrer le barman qui vous renseignera sur la situation en cours. Parlez avec lui puis engouffrez-vous dans l'un des couloirs pour vous entretenir avec votre vieil ami. Reprenez ensuite le chemin de la piste de danse. L'environnement a bien changé depuis tout à l'heure... Tuez tous les nouveaux arrivants puis continuez par l'ascenseur au bout du second couloir après avoir reçu le passe. Plus haut, passez la porte vitrée puis repérez le petit baril derrière une grille. Reculez-vous alors légèrement et faites exploser l'édifice. Vous pouvez ainsi grimper à la barre juste derrière. En haut, sautez sur la droite puis hissez-vous sur le toit. Passez alors à l'arrière du toit en poursuivant par la droite et détruisez (pour détruire une caisse enclenchez la visée manuelle et tirez) la caisse pour trouver le **trésor n°**28 dissimulé à l'intérieur.
Revenez ensuite sur vos pas et à l'aide du grappin, tirez sur le couvercle de la baie vitrée pour pouvoir accéder à l'intérieur du bâtiment. Cassez alors toutes les caisses pour trouver les trésors n°29 et 30 (l'une d'elles se cache sous l'escalier, l'autre au milieu de divers cartons). Enfin mettez-vous au guidon de la moto et sortez pour vous retrouver à l'extérieur. Placez-vous face au pont et foncez plein gaz vers le tremplin pour gagner le bâtiment d'en face. Une séquence d'action s'engage alors. Comme d'habitude les touches ne changent pas d'une tentative à l'autre. Retenez donc l'enchaînement si vous veniez à vous louper lors de la manipulation. L'autre " rive " atteinte, tournez votre attention sur la gauche et ne vous balancez pas immédiatement à la barre que vous apercevez. Au lieu de ça, descendez le long des caissons pour parcourir l'échafaudage. Au bout se trouve une caisse qu'il vous faudra briser pour trouver le **trésor n°**31.

Revenez ensuite sur vos pas et empruntez cette fois-ci la barre horizontale pour vous balancer sur l'échafaud supérieur. Restez au centre des planches pour ne pas faire contrepoids sur l'une des extrémités puis poursuivez jusqu'à la corde au harnais. Passez alors en mode visée manuelle et dégommez le harnais. Vous pouvez à présent vous suspendre à la corde et atteindre la plate-forme suivante. La suite du parcours n'est qu'une question de balancier. En effet, pensez à observer constamment les éléments brillants indiquant une interaction possible avec le grappin puis suspendez-vous pour pouvoir poursuivre. Enfin, notez qu'il vous faudra alterner entre balancements et simples pivotements pour contourner les angles des structures que vous escaladez. Arrivé vers la rambarde éclatée, lâchez-vous sur la plate-forme accueillant un espace vert et sortez immédiatement vos flingues. Plusieurs hommes escortés par deux chiens de garde s'en prennent à Lara. Eliminez nos amis les bêtes dans un premier temps puis concentrez vos tirs sur

les hommes. Quelques lanternes sont à exploser si vous désirez faire de plus amples dégâts dans les rangs ennemis. La baston terminée, pénétrez à l'intérieur du bâtiment en ouvrant les portes de droite. Brisez la caisse au pied des escaliers pour dénicher le **trésor n°**32 puis montez sur les tuyaux au niveau du toit pour vous frayer un chemin jusqu'à la caisse suspendue plus haut. Explosez alors celle-ci pour mettre la main sur le **trésor n°**33. Ouvrez les portes suivantes pour vous retrouver à l'intérieur d'un complexe informatique grouillant de Yakuzas. Flinguez-les un par un en prenant garde d'être constamment en mouvement afin de ne pas devenir une cible facile pour vos ennemis. La zone dûment nettoyée, trouvez la caisse dans un des angles de la salle et brisez-la pour récupérer le **trésor n°**34. Placez-vous ensuite face au grand écran et enclenchez le grappin de manière à tirer la structure vers vous. Mais la manipulation prend fin lorsque l'écran se bloque quelques centimètres plus bas.

Passez donc en visée manuelle et tirez sur chacun des crochets retenant l'écran sur chaque extrémité de la structure. Lancez à nouveau votre grappin pour faire chuter l'écran. Deux hommes, apparemment surpris de tant d'audace, viennent vous défier. Tuez-les sans perdre de temps puis montez sur la plate-forme. Trouvez les placards et ouvrez-les à coups de pied afin de libérer le **trésor n°**35. Enfin ressortez du bâtiment. Approchez des murs et grimpez le long de l'immeuble à proximité grâce au tuyau blanc. Sautez vers le rebord de droite pour poursuivre puis glissez toujours dans la même direction jusqu'à pouvoir vous hisser sur la plate-forme supérieure. Vous vous retrouvez bientôt face à un grand panneau. Enclenchez votre grappin et tirez vers vous. Le panneau pivote alors vous permettant de sauter dessus. De celui-ci, poursuivez jusqu'à la plate-forme suivante. Arrivé au tuyau, escaladez-le jusqu'à ce que ce ne soit plus possible puis sautez dos à la plate-forme qui suit pour vous accrocher à la barre horizontale. Cela étant, le panneau se stabilisera de lui-même. Retournez-vous alors pour sauter à nouveau sur le tuyau qui vous avez permis de monter. Remontez légèrement plus haut pour atteindre la dalle supérieure du panneau puis poursuivez jusqu'au prochain tuyau. Arrivé au sommet de celui-ci, votre indic vous signale que vous ne devez pas traîner : la structure sur laquelle se tient Lara est sur le point de céder !

Orientez-vous rapidement sur la gauche et bondissez vers la première barre. Sautez ensuite de barre en barre au plus vite (ces barres plient également sous votre poids). Rentrez dans le bâtiment suivant pour vous frotter à nouveau à vos ennemis. Lancez une grenade aux deux gardes postés près du hall d'entrée puis prenez à droite à l'intersection pour débusquer deux ennemis supplémentaires.
Finissez le travail avec les nouveaux arrivants et pensez à récupérer les trésors n°36 et 37 dans la seconde armoire de la petite pièce près des marches et dans la caisse en bois près du tableau. Le point de passage passé, activez l'interrupteur sur le mur pour faire apparaître le faisceau laser dans le couloir suivant. Utilisez la boule sur la statue de gauche pour traverser les lieux sans courir le moindre risque (placez-vous derrière la boule en progressant). Dans la pièce suivante, d'autres ennemis armés jusqu'aux dents vous prenne pour cible. Restez à couvert et balancez plusieurs grenades dans leur direction pour éviter toute confrontation directe avec leur fusil à pompe. Grimpez ensuite sur la table et utilisez votre grappin pour balancer la statue en forme de dragon (fixée au plafond) contre la baie vitrée à l'étage. Tuez les deux ennemis qui viennent à vous puis montez d'un étage en vous servant de l'armoire pour prendre appui. Dirigez-vous vers l'annexe et vous ne pourrez manquer la délicieuse petite armoire de style chinois.

Poussez celle-ci dans le vide (à l'endroit où vous aviez fait péter la vitre) pour mettre la main sur le **trésor n°**38. Récupérez les armes lourdes disposées sur la table (vous devez opter pour une arme en particulier) puis prenez l'ascenseur pour l'affrontement final contre Takamoto. Une bonne et une mauvaise nouvelle vous attendent lorsque vous retrouvez le chef du gang. La bonne c'est qu'il détient bel et bien la relique qui vous intéresse tant. La mauvaise c'est que celle-ci possède d'incroyables pouvoirs destructeurs et qu'il n'hésitera pas à l'utiliser contre vous. Vous démarrez le combat au rez-de-chaussée alors que votre ennemi se tient à l'étage du dessus. Commencez par le rejoindre en grimpant à l'un des poteaux derrière les grosses statues. A son niveau, restez à couvert derrière le haut des statues et esquivez à l'aide de vos acrobaties habituelles les attaques rayons de Takamoto. Sélectionnez alors votre arme la plus destructrice (que vous aurez pris soin de récupérer dans la salle précédente) et visez l'homme sans vous détourner de ses attaques meurtrières. Avoir recours à vos trousses de pharmacie ne serra sûrement pas du luxe lors de cette bataille. Pensez à bien esquiver et à prendre votre temps même si la barre de vie de l'ennemi semble descendre de manière incroyablement lente. Le chef du gang finira alors inéluctablement par s'écrouler.

4) GHANA - A LA POURSUITE DE RUTLAND

Traversez le sentier jusqu'à ce que s'enclenche la cinématique. Approchez-vous alors du bord de la falaise pour réaliser un saut de l'ange comme indiqué au cours du jeu. Une fois dans l'eau, nagez jusqu'à l'île du milieu pour enclencher un

point de passage. A moins que vous ne désiriez plonger dans les profondeurs pour aller dénicher dans un premier temps le **trésor n°**39, aisément repérable. Dans ce cas-là regagnez ensuite l'île centrale pour grimper sur la plate-forme près de la structure en fontaine et sautez pour vous suspendre sur la corde. Lâchez ensuite celle-ci et reculez pour vous saisir du point d'ancrage grâce à votre grappin. Sésame ouvre-toi...

Il ne vous reste plus qu'à tirer vers vous pour que le chemin s'ouvre devant vous. Avant de prendre le chemin du temple, retournez patauger dans les eaux du fleuve. Le courant ralenti par l'abaissement du pont, vous pouvez alors aisément vous saisir du **trésor n°**40 aux abords de l'île. Mais également du **trésor n°**41 en passant dans la grotte sous l'îlot. Dans l'allée du temple, tuez le premier homme rencontré en gardant vos distances puis avancez entres les pièges sans craindre une soudaine vivacité de leur part. Arrivé près de la dalle, marchez dessus pour observer le mécanisme que votre poids déclanche. En fait, cela a pour effet de faire lever une grille plus loin. Restez donc sur cette dalle jusqu'à ce que la grille atteigne le plafond de la grotte puis foncez pour passer celle-ci en effectuant plusieurs roulades après le premier obstacle sauté. Dans la salle qui suit, de nombreux ennemis n'ont pas le temps de vous voir arriver. Profitez de l'effet de surprise pour lancer dans un premier temps quelques grenades puis lutez contre tout le beau monde en vous aidant si besoin des barils ou autres éléments à faire sauter. Prenez garde aux ennemis postés sur la plate-forme et ne traînez pas avant d'aller les rejoindre grâce au coin gauche, car ceux-ci disposent de mitrailleuses.

La haute plate-forme gagnée, éliminez vos derniers opposants pour qu'une ribambelle d'autres déboule par l'entrée de la zone. Cette fois-ci pas de problèmes particuliers, postez-vous derrière la mitrailleuse et laissez parler vos talents meurtriers.
Tous vos ennemis morts, glissez dans votre poche le **trésor n°**42 dans l'angle sur la plate-forme puis sautez sur la corde depuis votre position (depuis la plate-forme esquintée plus précisément) pour vous balancer en direction du pilier près de la roue afin de pouvoir le renverser. Cela aura pour action d'enclencher à nouveau le moulin à eau et du même coup certains pièges... Sautez sur l'une des lances du moulin et patientez jusqu'à ce que le mouvement circulaire vous amène vers les hauteurs. D'une position plus élevée, il vous est en effet possible d'agripper la seconde corde en bondissant avec adresse. Balancez-vous ensuite pour atteindre la petite plate-forme faisant l'angle, puis attirez vers vous la plate-forme métallique coulissant d'un bon coup de grappin. Postez-vous alors sur la grille et visez le pilier scintillant au loin, toujours avec votre grappin. Hissez ferme pour vous rapprocher de l'angle gauche de la salle, puis sautez sur la plate-forme. Observez ensuite le pan de mur de ce nouveau côté de la zone et partez vous suspendre à la corde. Depuis celle-ci, balancez-vous jusqu'aux piques de la roue annexe à celle de droite. Puis gagnez l'escalier de pierre. Enfin montez encore plus haut jusqu'à l'activation du point de passage. Avancez vers la nouvelle pièce qui vous fait face et descendez du rebord pour éliminer le jaguar qui attend sous vos pieds. Cette nouvelle preuve d'amour envers les animaux réalisée, marchez en direction du chemin en pente, à droite en prenant pour repère votre lieu d'arrivée, et hissez-vous sur le montant (n'oubliez pas de ramasser le **trésor n°**43 dans l'angle dès que vous en aurez le temps). Traversez la pièce jusqu'au prochain angle. Observez les grosses dalles suspendues au-dessus du sol. Vous allez devoir vous servir de ces deux-là pour atteindre les hauteurs de la pièce. Montez alors sur le monticule dans l'angle et prenez votre élan pour pouvoir grimper sur le premier des deux blocs. Vous remarquez alors que celui-ci tend à s'affaisser sous votre poids.

Patientez jusqu'à ce que le deuxième dépasse le premier d'une certaine mesure puis sautez rapidement sur le suivant pour pouvoir vous propulser sur l'échelle juste derrière, à présent à votre hauteur. Faites quelques pas pour enclencher une cinématique durant laquelle on vous montre l'ensemble d'un mécanisme. Observez attentivement la scène puis plongez dans les eaux. Rendez-vous jusque dans la deuxième partie du bassin (partie arrière) et hissez-vous sur la terre ferme dans le coin haut gauche (en prenant pour point de repère votre position au départ de la zone). Marchez alors sur la droite pour mettre la main sur le **trésor n°**44. Nagez ensuite jusqu'au radeau flottant nonchalamment sur les eaux et grimpez sur celui-ci. A l'aide du grappin, visez le premier poteau scintillant pour vous hisser jusqu'à lui. Avec le courant, votre radeau ne devrait pas tarder à basculer lentement vers l'embouchure donnant sur la seconde partie du bassin. Un nouveau pilier vous permet alors de vous diriger vers la berge de droite. Lorsque vous serez suffisamment à hauteur sautez sur celle-ci. Contournez alors le gros bloc de pierre et commencez à monter le long de l'échelle taillée dans la roche. Grimpez jusqu'à dépasser le premier bloc, et sautez sur celui-ci (enclenchez seulement la touche de saut, sans même toucher au joystick directionnel). Ce système de pierres sur poulie est similaire au premier rencontré juste avant la cinématique. Servez-vous donc du poids de Lara pour faire monter le deuxième bloc, puis sautez sur ce dernier en pleine ascension pour pouvoir atteindre la plate-forme surélevée suivante. Ramassez le **trésor n°**45 grossièrement dissimulé dans l'angle du pilier, puis sautez vers la gauche pour pouvoir enclencher votre grappin et vous suspendre ainsi au-dessus du vide. Balancez-vous jusqu'aux parois abîmées et glissez vers la droite une fois le rebord

accroché. Lorsque vous y serez, laissez-vous tomber pour vous rattraper à l'encoche en dessous. Positionnez-vous ensuite entre les deux piliers et bondissez vers l'arrière pour vous agripper directement à la falaise, grâce à sa faille. Laissez-vous à nouveau tomber pour que Lara vienne s'accrocher à l'encoche en dessous d'elle, puis bondissez sur la droite.

Avancez alors légèrement et répétez le mouvement précédent pour atteindre la plate-forme. Engouffrez-vous dans le coin gauche et marchez sur le gros interrupteur au sol. Un énorme bloc tombe alors d'une plate-forme. Sautez sur celle-ci (lorsqu'elle se sera parfaitement immobilisée) et gagnez ainsi la plate-forme centrale. Vous remarquez alors qu'un point scintillant sur la statue peut être agrippé à l'aide de votre grappin.
Cela ne sert à rien pour le moment. Poursuivez plutôt sur la droite pour atteindre à présent l'autre coin. Là-bas, déplacez le bloc sur l'interrupteur au sol puis retournez dans l'angle opposé. Placez-vous sur l'autre interrupteur et patientez jusqu'à ce que la première plate-forme cesse complètement de pivoter sur elle-même (elle réalise deux tours complets). Il vous faut alors faire preuve de rapidité et parvenir sur la plate-forme centrale le plus rapidement possible pour agripper la pierre scintillante et la tirer vers vous avant que le mécanisme enclenché par la rotation de la plate-forme de gauche ne s'arrête complètement. Cette contrainte vous oblige à sauter pendant que la plate-forme pivote. Anticipez alors le mouvement de rotation en sautant avec un peu d'avance pour atteindre sans le moindre bobo votre point de chute. Une fois sur la plate-forme centrale, enclenchez votre grappin et tirez rapidement sur la pierre. Vous avez enfin réussi à noyer la zone. Plongez dans l'eau juste en dessous et revenez en arrière jusqu'à la salle aux deux roues. Prenez le chemin piégé à présent en parfait fonctionnement et allez vous frotter aux trois séries successives. Le premier piège s'évite aisément à l'aide de roulades. Arrivé au second, poussez le bloc devant vous jusqu'à ce que les premières lames reviennent à l'arrière. A ce moment-là, grimpez sur la pierre et sautez par-dessus la seconde série à l'arrière. La troisième épreuve s'entreprend en roulant dans un premier temps sous les premières lames et en alternant ensuite avec de simples sauts pour franchir les suivantes. En poursuivant après le prochain point de passage, une énorme pierre déboule menaçant de transformer Lara en tapis de sol. Prenez vos jambes à votre cou sans trop tarder, et sautez par-dessus les piques de droite avant d'effectuer une roulade sous celles de gauche et enfin sautez par-dessus le gouffre. Le nouveau point de passage activé, explorez le côté gauche de la zone et descendez le long de l'échelle pour trouver le **trésor n°**46.

Arrivé en dehors du temple, sautez sur la barre horizontale de gauche pour vous balancer vers le pilier suivant. Glissez vers la gauche puis sautez vers le haut pour vous suspendre à l'accroche supérieure. Décalez-vous ensuite vers le second pilier de manière à pouvoir sauter sur lui. Les passes suivantes sont à exécuter rapidement compte tenu du fait qu'un rocher menace de vous tomber sur le haut du front. Sautez pour accrocher le rebord supérieur puis bondissez immédiatement vers la droite en direction de la barre horizontale. Balancez-vous alors jusqu'au prochain point de passage après la plate-forme. Poursuivez par les plates-formes métalliques et les barres horizontales. Prenez garde aux éboulements et continuez jusqu'à l'embouchure du tunnel. Allumez votre lampe pour pallier à l'obscurité et sautez par-dessus les deux gouffres remplis de piques en utilisant votre grappin pour vous suspendre aux parois du plafond. Peu de temps après, vous pénétrez dans une zone où fourmillent plusieurs hommes de main de votre ennemi. Eliminez-les puis traversez par le pont pour vous diriger vers une nouvelle séance d'escalade. Après les deux barres horizontales, suspendez-vous au pilier puis sautez derrière la cascade pour accrocher un autre pilier. Laissez-vous ensuite tomber sur la plate-forme juste en dessous. Observez alors le pan de mur et placez une grenade à l'endroit paraissant abriter une cavité. Pénétrez ensuite à l'intérieur pour récupérer le **trésor n°**47.

Revenez au premier pilier et poursuivez par le haut. Continuez par la droite pour atteindre la plate-forme. La zone qui suit grouille à nouveau d'ennemis. Traversez rapidement le pont avant que vos opposants ne le fassent sauter et prenez garde à l'homme en blanc armé d'un fusil à pompe. Ramassez ensuite toutes munitions nécessaires avant de poursuivre par la porte suivante. Tuez le jaguar et montez sur les escaliers de gauche. Une énorme pierre déboule alors pour vous réduire en bouillie. Sautez sur la corde et balancez-vous jusqu'aux escaliers de droite pour éviter celle-ci. Malheureusement, la même chose vous arrive de ce côté-ci. Protégez-vous alors dans la petite cavité creusée dans le mur pour esquiver le projectile puis montez. Tenez-vous ensuite sur l'interrupteur qui ouvrira alors la porte devant vous. Au lieu de vous précipiter par cette issue, faites donc demi-tour et dévalez à toute vitesse les escaliers. Une autre porte s'est ouverte avec derrière elle le **trésor n°**48. Cette dernière récompense en poche, revenez sur la dalle, puis effectuez plusieurs roulades pour vous glisser sous la trappe avant que celle-ci ne se referme. Vous voilà face au Boss de fin de niveau, Rutland en personne.
.. Le combat se déroule en deux phases. Lors de la première, l'ennemi vous attaque à l'aide de grenades ou en vous défiant directement au corps-à-corps. Si les grenades s'esquivent facilement, les attaques de front posent déjà plus de

difficultés. Restez alors en perpétuel mouvement et réalisez des esquives à grands renforts de roulades et de sauts latéraux. Lorsque Rutland grimpe sur l'une des plates-formes, appuyez sur la touche d'action apparaissant à l'écran pour endommager la partie inférieure. Sortez alors votre grappin et tirez vers vous pour faire en sorte que la plate-forme s'écroule. Continuez ainsi jusqu'à ce que plus aucune structure ne soit susceptible d'aider votre ennemi à recouvrir de l'énergie. La phase d'affrontement finale débute alors et les dégâts que vous infligez à Rutland resteront irréversibles. Pour encore plus d'efficacité, pensez à utiliser votre arme secondaire.

5) KAZAKHSTAN - PROJET CARBONEK

Au commencement, plongez la tête la première du haut de la falaise. Dès que la touche d'action apparaît à l'écran, appuyez immédiatement sur le bouton qui lui est associé de manière à ouvrir votre parachute. Si tout se passe bien, vous atterrissez normalement sur le toit d'un entrepôt. Marchez vers la mitrailleuse et postez-vous aux commandes pour faire carton plein dans les rangs ennemis. Déplacez-vous ensuite jusqu'à la partie supérieure du toit et sautez sur la barre horizontale fixée sur le pylône pour atterrir sur les caisses juste en face. Enfin, hissez-vous sur le toit du nouveau bâtiment et récupérez le **trésor n°**49 planqué sous la caisse. Descendez ensuite sur la terre ferme et tuez les derniers ennemis présents sur les lieux. Prenez alors le chemin du bâtiment où nombre de vos ennemis ont dû périr. Avancez vers l'arrière-salle et fouillez l'étagère adossée sur le mur du fond pour y trouver le **trésor n°**50. Revenez ensuite dans la salle principale et grimpez le long de l'échelle au centre. Sur le toit, éliminez l'homme sur la tourelle à proximité puis sautez sur le poste de surveillance. Descendez prudemment sur le sol et zigouillez vos nouveaux opposants. Marchez ensuite vers la gauche et observez la caisse suspecte derrière les grilles.

Faites sauter le baril à proximité puis occupez-vous de la caisse pour faire main basse sur le **trésor n°**51. Pénétrez ensuite à l'intérieur du bâtiment à l'enseigne lumineuse. Après avoir discuté avec les deux prisonniers, ressortez et avancez vers les ennemis apparaissant au loin. Tuez-les tous puis pianotez sur le clavier numérique près du portail pour pouvoir poursuivre. Placez-vous alors immédiatement sur le côté gauche afin d'éviter les barils que vous lanceront vos opposants du haut de la pente. Pénétrez ensuite dans le bâtiment informatique et admirez la cinématique qui s'en suit. Poursuivez par l'échelle et bondissez sur le pilier téléphérique. A partir de ce point, sautez sur la corde et laissez-vous glisser jusqu'à la prochaine plate-forme. Sautez alors vers la terre ferme pour affronter de nouveaux ennemis puis filez jusqu'au tunnel où une bécane vous attend. Lancé à pleine vitesse, vous allez alors devoir tenter de rattraper le train tout en vous occupant des hommes venus pour vous arrêter. Suivez le véhicule en prenant garde aux arbres et autres rochers et canardez tout ce qui vous approche de près ou de loin. Arrivé au tunnel, continuez par le chemin de droite et empruntez les tremplins pour ne pas finir dans les gouffres menaçants. Lorsque vous retrouverez le cheminement du train, des camions ennemis rentreront dans la partie...

Restez concentré et ne perdez pas de temps pour ne pas prendre du retard sur le convoi. Un contournement plus tard, vous enchaînez diverses cascades au-dessus de wagons et finissez par vous retrouver sur le train lui-même. Une séquence d'action s'en suit alors. Pianotez de vos petits doigts pour rentrer la combinaison adéquate. Dans l'entrepôt, passez en visée manuelle et attirez vers vous la poutre métallique scintillante. Jetez-vous ensuite dans le vide pour atteindre la corde et vous hisser jusqu'à la plate-forme juste en face. De celle-ci, montez le long de la petite échelle puis sautez sur votre droite arrivé en haut, de manière à vous accrocher au panneau. Bondissez ensuite en direction des barres horizontales qui vous permettront de passer par-delà le train en flammes. De l'autre côté de la salle, brisez la caisse plus à gauche pour trouver le **trésor n°**52, puis effectuez la même manoeuvre avec la poutre pour passer le dernier rideau de flammes. Sans descendre de votre perchoir, tirez sur l'hélice du conduit visible à hauteur puis pénétrez à l'intérieur pour enclencher un point de passage. Le couloir qui suit comporte plusieurs câbles électriques qu'il vous faudra éviter en effectuant sauts et roulades.
Près de la grille, approchez du cadavre pour ramasser la note blanche, puis bifurquez à gauche. Sautez sur la barre puis balancez-vous jusqu'à la corde pour vous propulser sur le prochain rebord (ouf !). Arrivé dans le couloir où il vous faut vous balancer quasiment au niveau du sol pour atteindre le rebord opposé, laissez-vous tomber pour récupérer le **trésor n°**53, dissimulé dans la caisse à l'arrière. Poursuivez jusqu'au prochain point de passage activé lors de votre arrivée dans un nouvel entrepôt. Faites le tour de la zone et repérez l'emplacement du générateur. Sautez ensuite sur le plus haut bloc puis en direction du panneau pour accrocher une des premières passerelles sur la droite. Prenez alors votre élan pour sauter vers la suivante puis avancez vers la lumière rouge. Enfin, sautez sur la corde pour rabaisser la rampe et envoyer ainsi de l'énergie. Placez-vous face à la machine et lancez votre grappin sur l'accroche scintillante pour la tirer dans votre direction. Un plan du labo s'allume et la porte de sortie située dans l'avant salle est déverrouillée. Avant de repartir vers de nouvelles aventures, grimpez sur les espèces de grilles situées vers la droite du plan puis

hissez-vous sur la passerelle de gauche.

D'un coup de grappin, ouvrez la porte de la plate-forme qui vous fait face puis sautez sur celle-ci pour aller ramasser le **trésor n°**54, planqué sous la caisse. Poursuivez ensuite par la porte. Dans le nouveau couloir, avancez jusqu'aux fumées vertes puis pivotez pour vous hisser sur la passerelle. D'ici, sautez sur la barre horizontale puis sur la seconde passerelle. Poursuivez jusqu'à la prochaine porte. Vous rencontrez alors Amanda. Après la cinématique, au lieu de vous positionner directement derrière le canon, laissez-vous glisser par la passerelle et abattez les trois ennemis en contrebas. Ramassez le **trésor n°**55, négligemment laissé à l'abandon dans un des coins de la zone. Grimpez ensuite au poteau électrique tout en prenant garde de ne pas entrer en contact avec l'électricité puis utilisez les deux barres horizontales pour atteindre la corde. De celle-ci, bondissez jusqu'au poteau, puis gagnez la plate-forme grâce aux deux suivants tout en restant attentif au débit d'électricité. Envoyez une grenade sur le baril derrière la grille puis allez récupérer le **trésor n°**56 sous la caisse. Poursuivez par la seule issue et traversez le couloir pour trouver le prochain entrepôt. Sur place, commencez par éliminer vos ennemis, montez ensuite sur le générateur (faites-le rouler jusqu'au maximum au préalable) et sautez sur l'échelle adossée au mur. Montez ensuite sur la plate-forme, gagnez la passerelle suivante à l'aide de la barre horizontale reliant les deux.

Depuis la corde, hissez-vous légèrement plus haut et balancez-vous de manière à pouvoir vous suspendre sur le bloc au-dessus de l'orbe bleu. Faites le tour de la structure et effectuez un saut vers l'arrière pour atteindre la barre horizontale suivante. Sautez ensuite sur la première passerelle puis sur l'autre en passant par l'échelle. Approchez-vous de la corde et tirez sur les barils au loin. Balancez-vous ensuite jusqu'à la plate-forme dégagée et ramassez la paperasse à proximité du cadavre. Approchez-vous du panneau de commandes et abaissez le levier. Redescendez ensuite pour, à l'aide du grappin, déplacer le chariot jusqu'à la porte. Là-bas, hissez-vous sur la passerelle pour éviter les gaz toxiques. Lorsque vous serez bloqué par les câbles à présent électrifiés, utilisez votre grappin pour faire balancer ces derniers. De cette manière, la conduction électrique n'opérera qu'en discontinu. Profitez-en alors pour passer au moment opportun (n'hésitez pas à combiner vos actions avec quelques roulades afin de prendre un minimum de risques). De retour vers la centrale, ouvrez le compartiment d'accès à l'aide d'un bon coup de grappin et laissez le générateur s'infiltrer de lui-même vers le noyau. Vous remarquerez alors que les portes sur votre droite se mettent à délirer. Glissez-vous à l'intérieur de la nouvelle salle en effectuant une roulade lors de leur ouverture. Après la cinématique, récupérez la note sur le quatrième cadavre de scientifique puis sortez par la seconde issue. Placez-vous aux commandes du canon Tesla et faites en sorte d'amener la passerelle située sur votre gauche, plus vers la droite afin de vous constituer un moyen de franchir le gouffre.

Si vous désirez récupérer le trésor d'or de ce niveau, il vous faudra toutefois réaliser quelques manoeuvres de surplus. Après avoir déplacé la petite passerelle sur la droite, allez faire chuter la caisse qui repose dessus. De cette manière vous pouvez à présent pousser la passerelle jusque dans ses derniers retranchements.
En grimpant alors sur celle-ci (grâce au bloc notamment) vous pouvez emprunter un cheminement vous menant jusqu'au **trésor n°**57. Sur l'autre rive, délaissez vos ennemis pour vous engouffrer directement dans le couloir suivant. Pour vous déplacer, utilisez les points d'accroches combinés avec le grappin. Dans la salle qui suit, vous retrouvez Amanda pour entamer le dernier acte de ce chapitre. Votre vieille amie a bien changé et ses ambitions également. Dès le retour de l'entité, foncez jusqu'au centre de la pièce pour vous poster derrière le canon à particules. A l'aide des commandes de la machine, vous devez alors attirer l'entité vers vous puis l'expulser vers une zone d'énergie tesla. La bête disparaît temporairement. Délaissez la machine et allez abaisser un ou deux leviers sur les 4 qui ponctuent les contours de la pièce. Continuez à agir de la sorte jusqu'à ce que les 4 leviers aient été abaissés. Revenez alors à la machine et éjectez les 4 gros orbes apparus dans les rayons d'énergie tesla le plus rapidement possible (les orbes finissent par retrouver leur point d'origine si vous n'agissez pas assez rapidement). Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à vous servir de votre grappin pour accrocher le fragment d'épée au-dessus de votre tête.

6) ANGLETERRE - LA TOMBE D'ARTHUR ?

Vous débutez dans une sombre ruelle. Regardez en l'air et vous apercevrez alors une grille d'aération scintillante. Utilisez votre grappin pour la faire tomber vers vous. Déplacez ensuite la lourde caisse juste en dessous, puis hissez-vous dans l'ouverture. Dans la pièce où vous débouchez, brisez la caisse pour trouver le **trésor n°**58. Poursuivez par l'ouverture suivante. De retour à l'extérieur, approchez-vous de la grande grille et sautez sur le rebord du mur, légèrement plus à droite. Sautez ensuite au-dessus puis hissez-vous vers la gauche pour vous laisser tomber de l'autre côté de la grille. Mettez en marche le disjoncteur puis aidez-vous à nouveau des nombreuses accroches qu'offre

la paroi murale pour passer outre le sol électrifié. Allez ouvrir la porte. Vous débouchez sur un vieux musée en piteux état. Approchez-vous de l'épée dans le socle et actionnez celle-ci pour vous ouvrir une nouvelle issue. Poursuivez vers les planches placées en travers du vide et repérez l'ouverture dans le mur de droite. Rampez alors jusqu'à la caisse renfermant le **trésor n°**59 pour vous en emparer. Marchez ensuite sur les planches et sautez sur les barres horizontales pour accrocher la plate-forme suivante. De celle-ci sautez sur le pont relevé pour que votre poids puisse l'entraîner vers le bas. N'attendez pas que la manoeuvre se fasse et sautez alors vers l'arrière d'un bond. Enfin, sautez sur le pont pour pouvoir continuer. Arrivé devant le gouffre suivant, tirez sur l'arçon du cercueil puis sautez sur celui-ci. Sur l'autre rive, dirigez-vous vers le stand théâtral et passez par l'étroit passage pour trouver le **trésor n°**60 dissimulé dans une caisse.

Revenez sur vos pas et poursuivez grâce au grappin qui vous tiendra la porte suivante suffisamment longtemps relevée pour que vous puissiez vous glisser sous l'ouverture. Vous ne tardez pas à découvrir un transporteur de palettes. Placez-vous aux commandes de celui-ci et déplacez plusieurs caisses dans l'angle où l'on peut voir une grille d'aération en levant la tête. Vous devez alors parvenir à placer au moins deux caisses l'une sur l'autre et une troisième à proximité de manière à vous constituer un escalier de fortune. Glissez-vous alors par l'ouverture après avoir arraché la grille d'un coup de grappin et brisez la caisse à l'intérieur de la salle pour empocher le **trésor n°**61. Remontez ensuite sur le transporteur et forcez le passage pour poursuivre en contrebas. Rentrez de plein fouet dans le sarcophage afin de mettre la main sur le **trésor n°**62 puis écartez les caisses pour perforer le muret sur votre machine. Ne quittez pas votre monture et traversez les couloirs piégés en sécurité grâce à celle-ci. Après la séquence d'action, approchez-vous de l'escalier en ruine sur la vue plongeante et lancez votre grappin vers le **trésor n°**63, dans l'angle, pour vous en saisir. Toujours au même endroit, repérez le **trésor n°**64 et attirez-le vers vous par le même procédé. Descendez ensuite à l'aide de sauts et autres acrobaties rocambolesques. N'oubliez pas en cours de route de saisir le rebord du couloir de droite après le second effondrement pour mettre la main sur le **trésor n°**65. Arrivé sur le plancher des vaches, guidez Lara jusqu'au gouffre de flammes et sautez par-dessus pour arriver dans un couloir aux grilles brûlantes.

Pas la peine de vous servir de la caisse gentiment mise à disposition et franchissez plutôt cet obstacle de deux bonds successifs.
Tirez ensuite la caisse vers vous grâce au grappin et placez-la sur la seconde série de flammes derrière le couloir. Hissez-vous ensuite sur ce bloc et sautez par-dessus les dalles chaudes. Enfin, faites venir le bloc jusqu'à vous et positionnez-le sous la porte pour pouvoir passer par-dessus. Dans le couloir suivant, abaissez le levier et déplacez la caisse sous les lances rotatives de droite pour aller récupérer le **trésor n°**66. Passez ensuite par le chemin du milieu et traînez une des caisses jusqu'aux abords du prochain couloir enflammé. Actionnez le levier et poursuivez par la porte s'ouvrant alors. Marchez sur la dalle au sol puis plongez dans les eaux situées sur votre gauche. Montez sur la terre ferme en nageant vers la droite et observez le mur face à vous. Vous apercevez alors le **trésor n°**67 dans une alcôve protégée par des grilles. Saisissez le lustre grâce au grappin et balancez-le sur celles-ci de manière à ce qu'elles se brisent. Il ne vous restera plus qu'à vous saisir du trésor toujours grâce à l'aide de votre fidèle grappin. Effectuez ensuite la même manipulation sur l'alcôve au cercueil. Puis faites en sortes de le hisser jusque sur la dalle. La porte au fond du couloir restera relevée et il vous sera possible de poursuivre vers l'inconnu. Sautez dans l'eau et saisissez-vous du **trésor n°**68, dès le départ du conduit.

Nagez fermement pour remonter le courant jusqu'au levier que vous abaisserez. Dès que vous apercevrez le cercueil, montez à bord et bondissez sur le rebord latéral depuis celui-ci (si vous n'êtes pas assez près de ce rebord, accrochez une lanterne avec le grappin). Plongez dans la seconde partie de cette zone aquatique. Nagez jusqu'à la première intersection et prenez à gauche. Faites de même arrivé à la prochaine puis tirez le second levier pour bénéficier d'un nouveau radeau morbide (comprenez : cercueil). Utilisez les lampes pour remonter le couloir de droite et parvenir ainsi devant le rebord abritant le **trésor n°**69. Laissez-vous ensuite porter par les flots et sautez dans l'embouchure de gauche (par rapport au couloir d'origine). Nagez jusqu'à la terre ferme et servez-vous de votre grappin pour faire pivoter les deux barres encadrant l'entrée du grand bâtiment. Dirigez-vous ensuite sur la gauche et hissez-vous sur la plate-forme pour sauter vers le chemin en pente. Durant la glissade, sautez pour vous agripper à la barre horizontale que vous aviez placée précédemment, puis projetez-vous dans les airs pour vous agriper à la lanterne avec le grappin et gagnez ainsi la seconde barre horizontale. Poursuivez jusqu'à la chaîne pour vous hisser jusque sur le toit de la structure. Partez vers la roche et ramassez le **trésor n°**70, dissimulé entre les stalagmites. Sautez ensuite dans le puits et descendez en rappel grâce à la corde de la cloche. Dans l'édifice, allez faire un tour vers les tombes et déplacez celle étant brisée en deux morceaux jusqu'au pied du pilier à moitié détruit, au centre de la pièce. Placez-vous alors près du socle retenant prisonnière l'épée du roi Arthur et accrochez le lustre avec votre grappin pour le balancer fortement en direction de la cloche (insistez en reprenant à deux reprises le lustre pour l'élancer encore plus).

La suite des opérations doit se dérouler rapidement. Sautez sur le morceau de tombe que vous venez de déplacer, puis sur le restant de pilier. De cette position, bondissez alors sur la corde à proximité. La cloche gagnera en hauteur et le lustre devrait venir le percuter. Si ce n'est pas le cas, redescendez et essayez de faire en sorte de balancer le lustre avec encore plus de précision. Si c'est le cas une cinématique débute. Sortez du bâtiment pour qu'une espèce de dragon des eaux apparaisse devant vous. La technique pour le vaincre demeure relativement simple. Vous devez tirer sur les 4 piliers près des mécanismes et lui faire tomber les cages à proximité sur le haut de son crâne. En tirant sur les piliers, attendez que l'animal s'immobilise pour utiliser votre grappin dans la même direction. Tirez alors vers vous pour faire chuter la cage. Remplissez cette condition en chacun des points pour vaincre la bête. Sautez ensuite sur sa dépouille pour atteindre la sortie. Après la nouvelle séquence d'actions qui vous attend, tirez sur l'enclave retenant la grille puis escaladez cette dernière pour vous saisir de la corde libre à présent. Pivotez depuis celle-ci pour vous lâcher de l'autre côté. Récupérez le **trésor n°**71 puis remontez sur la corde. Balancez-vous jusqu'à la plate-forme suivante et prenez le chemin du retour. De nombreux ennemis tentent de vous arrêter, soyez sans pitié. Arrivé près du levier, n'y touchez pas et poursuivez. Arrivé dans la zone au hélices, utilisez les caisses pour vous hisser sur les plates-formes latérales de droite et de gauche.
Poussez alors dans un premier temps le mur où figure le chiffre I, puis faites la même chose avec le mur où est inscrit le chiffre II. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la salle de l'ascenseur et poussez le mur marqué du chiffre III. Prenez alors le passage s'ouvrant sur votre droite pour obtenir le **trésor n°**72. Reprenez ensuite le chemin du retour dont vous connaissez à présent la route...

7) NEPAL - LA CLE GHALALI

Dès le départ, sautez sur le rebord et commencez à glisser vers la gauche. Activez le rythme en vous balançant de manière rapide (actionnez le bouton de prise en rythme) pour ne pas finir au fond du ravin lorsque la corniche viendra à céder. La première plate-forme atteinte, glissez sur le chemin en pente puis bondissez vers le pilier suivant. Poursuivez jusqu'aux barres horizontales et hissez-vous jusqu'au sommet du dernier pilier avant l'activation du point de passage. Avancez alors et laissez-vous tomber avec précaution dans la cavité située à l'arrière. Vous pouvez alors récupérer le **trésor n°**73. Remontez et faites face au chemin précédemment emprunté. Sautez alors dans le vide et aidez-vous du grappin pour vous balancer sur la première des 3 piques verglacées. Sautez de manière rapide sur les deux autres puis sur le rebord de la falaise à l'arrière pour vous mettre en sécurité. Glissez à présent vers la droite et allez récupérer le **trésor n°**74 sur la petite plate-forme légèrement plus loin. Revenez sur vos pas et sautez sur l'accroche au-dessus de votre tête pour pouvoir poursuivre. Hissez-vous sur la plate-forme et tirez sur la plaque de verglas (en passant par la visée manuelle) pour emprunter le tunnel. Enchaînez les descentes et bondissez par-dessus les gouffres jusqu'au nouveau tunnel. Le **trésor n°**75 vous y attend. Vous le trouverez dans la cache de glace (la glace apparaît alors légèrement différente et il vous suffit de tirer dessus pour la briser).

Effectuez un saut bien calculé pour l'atteindre. Les premiers décombres d'avion passés, faites le tour des épaves pour trouver le **trésor n°**76. Descendez ensuite d'un niveau puis sautez vers la plus grosse partie de la carcasse de l'appareil. Abattez la panthère blanche qui vous attaquera et dirigez-vous à droite pour faire chuter les débris dans l'encornure de la plate-forme à l'aide de votre grappin. Grimpez et récupérez le **trésor n°**77. Reprenez ensuite le chemin de l'appareil et placez-vous au tout début sans trop avancer vers le cockpit ; retournez-vous et saisissez le réacteur à l'aide de votre grappin. Tirez-le alors vers vous de manière à ce qu'il fasse contrepoids à l'arrière et vous permette d'aller farfouiller à l'avant. Votre curiosité vous apporte des ennuis. Enchaînez la suite de touches apparaissant à l'écran pour ressortir de cette situation gênante sans le moindre bobo. De retour sur le plancher des vaches, placez-vous à l'endroit où se tenait l'épave et bondissez vers le chemin en pente. Toute une succession de péripéties s'enchaîne alors. Trois descentes et quelques sauts plus loin, avancez dans le tunnel et repérez le **trésor n°**78 sur l'autre rive. Utilisez le grappin pour le récupérer. Poursuivez jusqu'aux prochaines piques et n'ayez pas peur de sauter sur la plate-forme empilée sur un tas de roches. Ne traînez pas et sautez rapidement sur la suite du parcours. Vous pouvez également bondir sur le rebord latéral et glisser vers la droite pour récupérer le **trésor n°**79. La plate-forme suivante gagnée, laissez-vous tomber d'un niveau et longez la corniche vers la gauche jusqu'à atteindre le rebord inférieur.

Repartez vers la gauche puis lâchez-vous à deux reprises vers le bas. Enfin, glissez-vous dans la petite niche encore plus à gauche pour trouver le **trésor n°**80. Revenez sur vos pas, et agrippez-vous à présent sur le rebord situé sur votre gauche lors de votre arrivée. Glissez alors jusqu'à ne plus pouvoir poursuivre et bondissez au-dessus du gouffre. Gagnez la barre verticale en vous laissant tout d'abord tomber d'un niveau puis grimpez jusqu'en haut pour pouvoir vous

saisir du prochain rebord. Traversez-le avant qu'il ne s'effondre puis hissez-vous sur la plate-forme du dessus pour activer un point de passage. Vous retrouvez alors quelques ennemis. Tirez sur les bidons pour en faire sauter un maximum puis finissez le travail au cas par cas. Revenez ensuite au départ de la zone de combat et longez la falaise sur la droite pour dénicher le **trésor n°**81. Hissez-vous ensuite sur la petite plate-forme toujours près de l'entrée et brisez le mur de glace pour sauter dans la grotte et récolter ainsi le **trésor n°**82. Utilisez les blocs de glace pour poursuivre de quelques sauts. Juste avant d'utiliser le grappin, ramassez le **trésor n°**83, puis continuez jusqu'à la plate-forme suivante pour utiliser la corde et atteindre le prochain tunnel.
Arrivé au point de passage, observez le pan de mur à gauche de la caverne pour vous saisir du **trésor n°**84. Avancez ensuite jusqu'au devant de l'eau. Tirez sur le bloc de glace au plafond et sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre la seconde partie de la caverne. La partie suivante vous encourage à faire la même chose en vous aidant cette fois-ci de morceaux de glace en mouvement.

Si jamais vous veniez à tomber dans l'eau glacée, remontez vite sur l'une des plates-formes. Le **trésor n°**85 vous attend sur l'une des berges. Partez ensuite pour l'ouverture sur la droite et montez les escaliers se dressant devant vous. Tuez la première panthère et descendez le long des escaliers de droite jusqu'au panneau fissuré. Détruisez-le en passant par la visée manuelle puis ramassez le **trésor n°**86 dissimulé derrière. Sautez ensuite en direction du vide (inutile de vous rappeler de remonter jusqu'à la plate-forme la plus haute) et utilisez votre grappin pour traverser intégralement le gouffre. Arrivé de l'autre côté de la salle, tuez l'animal puis empruntez l'escalier de gauche. Suivez alors le cheminement de la route qui s'ouvre devant vous pour trouver et ramasser le **trésor n°**87. Revenez vers l'énorme statue et empruntez cette fois-ci le sentier de droite pour mettre la main sur le dernier des trésors, le **trésor n°**88. A nouveau, faites en sorte de vous retrouver devant la statue de Bouddha. Vous remarquerez alors deux balances positionnées sur la statue. Dans celle de droite (face à la statue), commencez par placer la grosse caisse. Grimpez ensuite sur la structure et sautez sur le second ascenseur (celui de gauche donc). La passerelle s'abaissera normalement jusqu'au niveau du sol mais pas pour longtemps. Profitez de ce bref délai pour accrocher le bloc doré avec votre grappin et le hisser sur l'ascenseur. Repassez ensuite sur l'autre élévateur et profitez du poids de Lara pour stabiliser l'ascenseur le plus bas possible et tirez la petite caisse vers vous. Il ne vous reste plus qu'à déplacer le bloc doré dans l'enclave à son effigie. Les portes juste au-dessous s'ouvrent alors. Passez celles-ci et descendez dans la salle basse pour enclencher une cinématique. Après celle-ci, gagnez l'arrière-salle et utilisez Excalibur pour fracturer la double porte (il faut alors vous acharner quelque peu). Votre échappée fracassante réalisée, vous disposez d'un très court laps de temps pour réagir et vous enfuir par le chemin de gauche. Dès le contrôle de Lara repris, sautez sur la plate-forme de gauche puis bondissez jusqu'au dernier pilier. Celui-ci s'affaissera en direction de l'autre rive. Ne loupez pas le coche et sautez sur la rive au bon moment.

8) BOLIVIE - LE MIROIR

Cette dernière mission, qui n'en est pas vraiment une est plutôt facile à terminer. Sa courte durée y est pour quelque chose... Après la cinématique, Lara fait son entrée armée de la terrible épée Excalibur. Dans un premier temps, il vous faut faire le ménage et terrasser tous les ennemis venus vous accueillir en grand nombre. Autant vous dire dès le départ : vous n'avez aucun souci à vous faire face à de simples mortels tant la puissance de votre arme est destructrice. Faites le tour de la zone et éliminez les ennemis postés derrière les mitrailleuses en priorité. Lorsque vous aurez dépossédé la zone de toute présence ennemie, Amanda fera son apparition et vous enverra l'entité aux trousses. Cette fois-ci, vous êtes en mesure de lutter à armes égales. Restez dans le centre de la zone et envoyez des ondes en continu vers votre opposant. Esquivez ses attaques grâce à quelques pirouettes bien dosées et vous ne devriez pas subir trop de dégâts durant cette confrontation. Au pire, pensez que plusieurs trousses de soin peuvent être récupérées dans l'arène de combat. Après un certain nombre de coups porteurs, l'entité s'effondrera et restera alors un court moment vulnérable, sans bouger sur le sol. Approchez alors et appuyez sur la touche apparaissant à l'écran pour enfoncer la lame d'Excalibur dans la créature. Réitérez l'opération jusqu'à ce que votre coup soit fatal. Venir à bout de ce colosse se révèle en définitive bien plus facile qu'il n'en avait l'air. Il ne vous reste plus qu'à admirer la dernière séquence de fin et à vous frotter aux bonus du jeu si vous ne vous sentez pas encore repu !

ARTWORKS DES ENVIRONNEMENTS

Bolivie	Obtenir 100% (Bronze) en Bolivie
Angleterre	Obtenir 100% (Bronze) en Angleterre
Ghana	Obtenir 100% (Bronze) au Ghana
Japon	Obtenir 100% (Bronze) au Japon
Kazakhstan	Obtenir 100% (Bronze) au Kazakhstan
Népal	Obtenir 100% (Bronze) au Népal
Pérou	Obtenir 100% (Bronze) au Pérou
Spécial	Obtenir 100% (Bronze) au Manoir Croft

Tomb Raider Underworld

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2008

CHASSE AUX TRÉSORS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Chasse aux Trésors dans le menu principal. Vous devrez collecter les trésors sans avoir à résoudre à nouveau les énigmes.

EXTRAS

Artworks de la mer Arctique et croquis d'Amelia

Terminer l'expédition arctique.

Artworks de la Thaïlande et croquis d'Alister

Terminer l'expédition en Thaïlande.

Artworks du manoir Croft et croquis du Doppelganger

Terminer l'expédition au manoir Croft.

Artworks de la Méditerranée et croquis d'Amanda

Terminer l'expédition en mer Méditerranée.

Artworks du Mexique et croquis masculins

Terminer l'expédition au sud du Mexique.

Artworks du bateau et croquis de Natla

Terminer l'expédition en mer Andaman.

Artworks de l'île Ja Mayen et croquis des artefacts

Terminer l'expédition sur l'île Ja Mayen.

Croquis des créatures

Collecter la totalité des trésors uniques.

Croquis de Lara

Collecter les 6 reliques.

Croquis de Zip et Winston

Terminer le prologue.

Storyboards

Terminer le jeu en difficulté Master Survivalist.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360, les actions supplémentaires à effectuer sur la version Wii ne sont donc pas indiquées.

Vous débutez dans le manoir des Crofts qui prend feu après l'explosion. Avancez en évitant les flammes et suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer à travers le trou. Grimpez ensuite sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche ensuite sautez vers la corniche supérieure. Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle d'en bas. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc jusqu'au fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord inférieur.

Mer méditerranée

Le chemin d'Avalon

Plongez et repérez le temple enseveli puis tirez sur les requins que vous rencontrez. Autour du temple à gauche, il y a deux grottes cachées derrière les algues. Visitez-les et prenez les trésors qui s'y trouvent. Allez ensuite en face du temple pour trouver d'autres grottes. L'une contient un trésor et l'autre cache un trésor et une vanne. Allez ensuite vers le temple et, avant d'entrer, prenez le trésor qui se trouve au dessus de l'entrée.

Entrez ensuite dans le temple et placez la vanne sur l'une des plaques qui se trouvent sur le mur d'en face. Ramassez ensuite la deuxième vanne qui se trouve au sol et placez-la dans la deuxième plaque. Tournez ensuite les plaques de sorte que les trois yeux se positionnent au centre. Cette action ouvrira la porte. Mais avant d'entrer, montez au plafond et repérez le trésor qui se trouve avant la sortie.

Revenez à la porte et entrez. Le chemin est truffé de méduses. Evitez-les et fouillez la zone pour trouver un trésor. Entrez par le trou causé par le poulpe géant. Suivez le chemin pour sortir de l'eau. Avancez et brisez les pots pour récupérer un trésor. Plongez ensuite dans un autre bassin et récupérez un nouveau trésor. Avancez ensuite sur le pilier renversé pour atteindre la surface.

Avancez vers le bloc et sautez dessus. Accrochez-vous au rebord et montez. Pour atteindre un autre trésor, suivez le chemin de gauche en faisant un saut vers l'arrière. Continuez votre progression et suivez les rebords vers la droite. Sautez sur la barre fixe et rebondissez vers les rebords de droite. Descendez ensuite et avancez vers la nouvelle zone.

Lancez votre grappin sur le pilier de droite et tirez sur la corde pour faire tomber la statue. Ramassez ensuite les deux

cubes de pierre et posez-les sur la plateforme qui se trouve en face du pilier de gauche. Actionnez enfin le levier central pour ouvrir la porte.

Nifelheim

Avancez et montez les marches. Hissez-vous ensuite au dessus des débris. Sautez vers le chemin et détruisez les pots pour découvrir un trésor. Vous trouverez plusieurs pots sur votre chemin. Brisez-les pour récolter les trésors qu'ils renferment. Continuez votre chemin et montez d'autres marches. Utilisez ensuite les rebords pour atteindre l'entrée. Accroupissez-vous et passez par le trou. Continuez ensuite votre route pour vous retrouver en face du poulpe géant. Il s'agit d'un Kraken et il bloque la porte que vous devez emprunter.

Allez vers la droite et sautez d'un rebord à l'autre puis descendez dans le deuxième trou. Avancez ensuite pour vous retrouver devant un mécanisme bloqué par une tentacule du Kraken. Lancez votre grappin sur le pilier et tirez sur la corde pour le faire tomber. Sous l'effet de la douleur, le Kraken retire sa tentacule.

Montez ensuite sur les débris pour atteindre le levier et abaissez-le pour libérer la partie droite du lustre. Avancez ensuite vers le lustre en question, passez sur le bras de la statue et atteignez-le. Avancez vers le coté gauche pour atteindre un second levier. Utilisez votre grappin pour décaler l'engrenage et tirer sur le levier. Revenez du coté droit et allez sur l'avant bras de la statue. Sautez sur le rebord et allez à gauche pour atteindre le levier central. Actionnez-le et tirez sur les maillons brisés sur les deux chaînes situées à droite et à gauche pour faire tomber le lustre sur le Kraken. Utilisez ensuite votre grappin sur l'accroche de droite et descendez. Actionnez le levier qui se trouve à droite pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez et montez les marches puis accrochez-vous à la paroi gauche avant de progresser vers la rive opposée. Avancez ensuite sur la poutre sans perdre votre équilibre sinon laissez-vous tomber et traversez sur le rebord.

La filière nordique

Avancez jusqu'à la porte bloquée. Allez à droite et grimpez en haut du pilier cylindrique. Sautez vers l'ouverture qui est sur votre droite et descendez dans la salle. Ramassez un cube et allez sur la plateforme pour ouvrir la porte. Lancez ce premier cube par la porte et allez chercher un deuxième cube. Mettez-vous sur la plateforme et lancez-le de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour traverser cette porte avant qu'elle ne se referme.

Mettez les deux blocs sur la plateforme de droite et placez-vous sur celle de gauche pour abaisser les verrous de la porte. Lancez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la porte avant de la franchir. Avancez vers le gant et prenez-le.

Après la cinématique, sortez de la grande salle et allez à droite. Entrez dans la salle et montez vers le passage supérieur. Avancez et sautez vers la colonne qui se trouve à droite. Sautez ensuite sur la colonne en ruine puis sur la plateforme.
Allez vers le coté gauche et sautez sur le sommet de la première colonne. Sautez ensuite vers une nouvelle colonne puis à nouveau vers une plateforme. Sautez ensuite sur la colonne de droite puis sur le sommet de la prochaine avant d'atteindre la sortie.

Accroupissez-vous ensuite pour avancer dans le passage étroit. Allez ensuite vers la salle dans laquelle se trouvait le Kraken. Allez à droite et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la rive de droite. Allez à gauche des débris et montez en utilisant les rebords. Allez à gauche à nouveau et sautez vers la perche puis vers la rive d'en face. Avancez jusqu'au bout et glissez vers le bas. Accrochez-vous au rebord et allez au fond, à droite. Montez ensuite sur la corniche et sautez par dessus le trou. Accroupissez-vous et entrez dans la salle pour prendre la relique qui se trouve à gauche. Revenez ensuite vers le rebord et laissez-vous tomber vers le chemin qui mène à la sortie.

Poursuivez votre agresseur et utilisez les rebords de gauche pour traverser le trou. Avancez, passez d'autres débris et avancez vers le premier bassin. Ne plongez pas mais sautez vers le passage qui se trouve à gauche puis avancez. Allez ensuite vers la porte située à droite et sortez vers un deuxième bassin. Plongez et suivez le chemin jusqu'à la sortie du temple en évitant les méduses. Sortez ensuite du temple et nagez vers votre yacht.

Le dieu du tonnerre

Grimpez à la chaîne de l'ancre pour monter dans le bateau. Prenez la trousse de soins et avancez vers les containers en évitant les gardes. Vous pouvez aussi les éliminer en les attaquant par surprise ou en utilisant vos armes à feu. Montez sur le container bleu qui se trouve au centre. Avancez ensuite en sautant sur le prochain container pour atteindre le pont. Eliminez le garde qui patrouille et avancez.

Prenez la trousse de soins et avancez à gauche ou à droite en éliminant les ennemis que vous rencontrez. Utilisez vos grenades contre les groupements d'ennemis même s'ils ne sont pas difficiles à battre avec vos armes de poing. Traversez la zone des hélicos et descendez vers l'arrière du navire. Entrez par la porte et éliminez les gardes qui se cachent derrière les caisses. Continuez ensuite votre promenade à l'intérieur du bateau.

Le royaume des morts

Après la cinématique, avancez dans les couloirs du navire qui est en train de chavirer. Evitez les objets et les flammes qui bloquent le chemin. Evitez aussi les barils en feu dès que des effets de ralenti apparaissent à l'écran et continuez votre chemin. Grimpez ensuite sur la paroi du navire qui coule et montez. Avancez dans le couloir pour atteindre la prochaine paroi à escalader. Continuez alors de monter jusqu'à atteindre le sommet.

Côtes Thaïlandaises

Vestiges

Sautez dans l'eau et dirigez-vous vers la plateforme. Escaladez la paroi et allez à droite pour récolter un trésor. Allez à gauche pour poursuivre votre chemin puis sautez en arrière pour atteindre un rebord et l'escalader. Avancez à droite et sautez vers le chemin. Avancez et écrasez les petites bêtes qui vous attaquent. Avancez jusqu'au chemin glissant. Laissez-vous glisser et, avant de tomber, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers les rebords et montez pour atteindre les escaliers.

Grimpez aux marches et sautez vers le rebord de gauche. Montez pour atteindre une autre plateforme. Avancez sur le chemin et utilisez votre grappin pour atteindre la rive d'en face. Avancez ensuite jusqu'à trouver un temple mais pas de traces de passage vous permettant d'y accéder. Allez à gauche et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord. Tournez-vous vers le pilier extérieur et sautez en direction du rebord. Montez et sautez ensuite vers la façade du temple. Allez à droite et sautez vers le pilier. Tournez autour de ce pilier et montez jusqu'à la corniche. Déplacez-vous à l'extrême gauche et montez vers un nouveau rebord. Allez au centre et montez pour poursuivre votre chemin.

Avancez et sautez vers le pilier de gauche. Montez vers le rebord supérieur, tournez à droite et sautez vers le pilier de droite. Tournez à gauche et laissez-vous tomber sur la perche. Sautez ensuite vers la perche de gauche puis vers le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le pilier. Laissez-vous tomber sur un autre rebord et sautez ensuite vers la perche. Avancez vers le dernier pilier et descendez en passant par les corniches et rebords jusqu'en bas.

Avancez à droite pour affronter trois tigres. Restez mobile et esquivez les assauts des félins tout en leur tirant dessus. Avancez ensuite vers l'ensemble des piliers et sautez sur la poutre. Accrochez-vous au rebord. Tournez et sautez sur une deuxième poutre ensuite sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Tournez et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le sommet d'un pilier. Sautez ensuite sur la corniche et déplacez-vous à gauche puis montez vers les escaliers.

Allez à gauche, passez sous le tronc d'arbre et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche à nouveau et sautez vers un autre rebord. Avancez et hissez-vous vers l'entrée du temple. Eliminez les deux tigres et avancez vers les escaliers. Entrez dans le temple et avant de sauter sur la poutre, tuez les chauves-souris qui arrivent. Sautez ensuite sur la poutre située à droite avant d'atteindre le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le rebord du mur droit. Allez à gauche et laissez-vous tomber vers le rebord inférieur et progressez à gauche jusqu'à atteindre la poutre. Sautez vers la poutre d'en face, avancez et sautez vers la terre ferme. Ecrasez les petites bêtes et avancez dans le temple.

Descendez les dénivellations. Avancez à droite, montez sur les débris et hissez-vous vers le sommet. Effectuez un double saut contre le mur de gauche pour atteindre la poutre. Avancez sur cette poutre et sautez sur celle de droite. Passez d'une poutre à l'autre puis sautez vers la perche. Sautez enfin vers l'extrémité de la salle. Tournez à droite et hissez-vous vers la sortie en éliminant les araignées en route.

Bhogavati

Avancez à droite et passez sous le pilier. Laissez-vous tomber jusqu'en bas et allez vers la perche qui se trouve par terre. Remettez-la à sa place, dans le pilier, et montez dessus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier d'en face. Sautez sur les rebords de droite et grimpez le long de la paroi pour atteindre un nouveau rebord. Décalez-vous à droite et sautez en arrière vers le sommet du pilier. Sautez sur un autre pilier et tuez les chauves-souris avant d'atteindre la poutre située à gauche. Laissez-vous tomber et accrochez-vous à la poutre du coté gauche puis passez vers le rebord de gauche. Sautez ensuite en arrière pour atteindre le balcon. Allez vers la perche et accrochez-vous. Faites face au mur et retirez-la pour débloquer la corde.

Laissez tomber cette perche et descendez ver la zone des piliers. Allez à droite, passez sous le pilier et utilisez votre grappin pour atteindre l'autre rive. Avancez à droite et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite et sautez vers un autre rebord. Avancez jusqu'au bout puis grimpez sur la paroi pour atteindre l'autre extrémité du rebord. Avancez jusqu'au bout et montez sur le rebord pour sauter de mur en mur vers le sommet. Utilisez votre grappin pour débloquer la deuxième corde.

Repérez ensuite le sommet d'un pilier et sautez dessus. Sautez ensuite sur la poutre d'en face. Accrochez vous au coté gauche de cette poutre pour vous déplacer à droite et atteindre la deuxième poutre.
Montez dessus et sautez vers le sommet du pilier suivant. Sautez enfin sur le rebord du mur d'en face. Allez à droite et montez pour vous retrouver au début du niveau. Allez sur la plateforme et actionnez le levier situé à gauche. Quand cette plateforme tombe soyez rapide et lancez votre grappin pour vous accrocher et éviter de vous écraser. Descendez ensuite en utilisant la corde.

Avancez et éliminez les cinq lézards géants. Entrez par la porte de droite ou de gauche, elles mènent vers la même zone. Utilisez ensuite votre grappin pour descendre dans le trou et avancer dans le couloir. Après la cinématique, montez sur les rebords du mur gauche et, une fois en haut, sautez vers la poutre de droite. Déplacez-vous à gauche et montez pour sauter sur la poutre de gauche. Passez ensuite de poutre en poutre et sautez sur la porte. Laisser-vous tomber par le coté gauche de la porte et montez les escaliers.

Tuez les chauves-souris avant qu'elles ne vous attaquent et descendez les escaliers. Eliminez les lézards géants et allez au fond à gauche. Escaladez la paroi jusqu'au bout et sautez vers le mur de droite. Sautez ensuite à droite et affrontez les lézards et les chauves-souris. Continuez vers la droite jusqu'au bout et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Sautez vers la plateforme et accrochez-vous au rebord gauche. Déplacez-vous un peu plus à gauche et montez pour affronter les lézards. Eliminez-les et sautez sur les rebords du pilier de droite pour atteindre le sommet. Une fois en haut, utilisez votre grappin pour atteindre la nouvelle zone et prenez l'Œil de Shiva. Descendez ensuite en rappel en utilisant l'anneau de la structure qui maintenait l'Œil de Shiva.

Revenez ensuite à la porte d'entrée et empruntez l'escalier de droite pour descendre. Avant de descendre tous les escaliers, escaladez le mur et avancez vers la poutre. Sautez dessus et accrochez-vous au rebord gauche. Sautez ensuite vers le rebord droit et montez sur la corniche. Sautez vers le sommet du pilier puis vers le deuxième Œil de Shiva et emparez-vous-en. Descendez enfin en rappel en utilisant votre grappin pour retrouver la sortie.

Avancez et utilisez votre grappin pour traverser le gouffre. Avancez encore et montez sur la perche puis sautez vers le rebord. Sautez vers la dénivellation de gauche et hissez-vous dessus. Sur place, sautez d'une perche à l'autre pour traverser le gouffre. Utilisez enfin votre grappin pour vous balancer vers la porte. Tournez ensuite à gauche et montez les marches.

Entrez dans la grande salle et tuez le tigre. Montez ensuite sur le bloc de pierres qui se trouve devant vous. Sautez vers le rebord et tournez à gauche. Sautez sur le sommet du premier pilier puis sur le deuxième (qui se trouve à droite). Sautez ensuite vers le rebord situé à droite. Déplacez-vous à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur.

Continuez à gauche et montez sur le rebord. Sautez de mur en mur pour atteindre le sommet. Eliminez les chauves-souris et avancez à droite.

Approchez-vous du bord et accrochez-vous au rebord. Laissez-vous tomber ensuite sur le rebord inférieur et déplacez-vous à droite. Montez sur la poutre et sautez vers le mur de droite. Allez à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur. Effectuez un saut arrière pour atteindre une nouvelle poutre et avancez à droite. Sautez vers la prochaine poutre puis sur le sommet d'un pilier. Repérez le rebord qui se trouve dans le mur et sautez. Avancez à gauche en utilisant les rebords jusqu'à atteindre la perche. Utilisez-la pour atteindre le rebord d'en face. Montez ensuite jusqu'au sommet.

Avancez et tournez-vous vers le mur gauche pour localiser un rebord. Sautez et déplacez-vous à droite. Sautez encore une fois vers le prochain rebord et hissez-vous au sommet. Suivez le chemin de droite jusqu'à trouver un rebord dans le mur. Sautez et montez dessus. Sautez à droite pour atteindre le rebord du pilier. Traversez la poutre et sautez vers le rebord. Effectuez le tour du pilier et exécutez un saut arrière pour atteindre le sommet d'un nouveau pilier. Sautez directement vers le rebord d'en face. Tournez-vous vers la poutre et sautez pour quitter cette zone.

Avancez dans le couloir et sautez vers le rebord du mur gauche. Avancez à droite puis sautez en arrière vers la poutre. Sautez sur la deuxième poutre puis vers le rebord du mur gauche. Montez vers le rebord supérieur et sautez vers la perche qui se trouve plus haut. Sautez de perche en perche pour franchir le gouffre.

Avancez ensuite et montez les escaliers. Tuez les lézards géants avant d'entrer dans la nouvelle salle. Avancez ensuite vers le balancier et montez dessus pour abaisser la Main de Shiva. Revenez en haut, montez les escaliers et tuez le lézard qui vous attaque.
Avancez vers la Main de Shiva et placez le premier Œil. Revenez au balancier et sautez vers la deuxième balance pour remonter le Bras de Shiva.

Allez ensuite à gauche de la balance et utilisez votre grappin pour abaisser l'accroche et descendre en rappel. Tuez le lézard et allez du coté opposé. Utilisez votre grappin pour monter. Déplacez la cage près de la balance, sous la perche. Montez sur le balancier qui n'a aucun effet sur la statue et sautez vers la dénivellation. Suivez le chemin de gauche et repérez le deuxième pilier (après les premiers escaliers). Montez ensuite vers la perche et sautez sur les deux prochaines pour abaisser le Bras de Shiva. Laissez-vous tomber sur la cage ensuite, poussez cette dernière sous le balancier pour la bloquer. Montez alors et suivez le chemin vers le Bras de Shiva pour placer la deuxième gemme. Revenez ensuite à la cage et déplacez-la pour libérer le balancier et faire monter le Bras de Shiva. Descendez enfin en rappel vers la cour inférieure.

Déplacez les statues pour mettre la statue tenant le miroir à gauche et l'autre à droite en plaçant convenablement les miroirs dans la trajectoire des rayons. Avancez alors dans le nouveau passage. Utilisez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la statue d'en face et dégager un passage souterrain.

Le monde ancien

Commencez par tuer les araignées qui arrivent par ce nouveau passage. Accrochez-vous au rebord et descendez en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber. Laissez-vous tomber dans le vide et lancez rapidement votre grappin pour ne pas vous écraser au sol. Avancez en face et ouvrez le passage. Avancez ensuite tout droit vers l'arbre.

Après la cinématique, laissez-vous tomber à l'arrière du pont. Une fois en bas, vous pouvez déplacer le pont avec la force du Gant de Thor. Déplacez le pont vers la droite et sautez ensuite sur la plateforme située à gauche. Utilisez votre grappin pour atteindre la plateforme d'en face. Tirez le pont et passez par la fente qui se trouve entre le pont et le mur. Poussez-le maintenant jusqu'au bout. Utilisez ensuite le grappin pour revenir derrière le pont puis déplacez la base du pont à droite. Montez enfin vers la sortie. Mais avant de sortir, laissez-vous tomber sur le flanc gauche du pont et utilisez votre grappin pour vous rattraper et aller sur la plateforme qui est en bas, à gauche. Tirez le pont à nouveau et passez de l'autre coté pour le pousser jusqu'à son maximum. Revenez à l'arrière du pont, montez tout en haut et récupérez la Relique située près de la statue de Thor.

Laissez-vous tomber sur le flanc droit du pont et arrêtez la chute grâce au grappin. Allez sur la plateforme de droite et tirez le pont pour le rapprocher de la sortie. Sautez en utilisant le grappin sur le coté droit du pont et montez vers le haut. Dirigez-vous ensuite vers la sortie.

Plus un pantin

Avancez et tuez les araignées qui vous attaquent. Utilisez votre grappin sur l'anneau du mur droit pour vous balancer. Sautez en arrière au moment opportun pour atteindre la rive d'en face. Allez ensuite vers le mur gauche et utilisez les rebords pour monter. Sautez sur le levier qui se trouve à gauche pour ouvrir une trappe dans le bassin. Plongez alors et franchissez la nouvelle ouverture. Nagez et reprenez votre respiration à mi-chemin puis continuez votre route jusqu'à la porte de sortie. Tirez sur le levier pour sortir et dirigez-vous vers votre bateau.

Manoir des Crofts

Protégé par les morts

Avancez, montez les dénivellations et escaladez le poteau jusqu'au sommet. Sautez ensuite en face de vous. Avancez et montez les dénivellations jusqu'à la salle suivante. Sautez sur la plateforme d'en bas puis sur la poutre située à gauche. Laisser-vous tomber de poutre en poutre jusqu'au sol. Tuez les chauves-souris et les araignées et allez vers la plateforme de droite. Montez sur les débris pour pouvoir atteindre la première plateforme. Utilisez ensuite l'échafaudage pour atteindre le sommet. Avancez sur la poutre et sautez vers le kit de soin. Sautez ensuite sur les perches pour atteindre la porte.

Avancez et allez à droite pour retirer la perche de son support. Descendez les escaliers et tournez à gauche. Laissez la perche par terre et ramassez le bloc pour le placer sur la plateforme qui se trouve devant la grille (au bout du couloir). Revenez sur vos pas et allez à la salle principale où vous trouverez un autre bloc. Soulevez-le et amenez-le là où vous aviez placé le premier bloc pour ouvrir la grille. Revenez en arrière, repérer le nouveau passage qui se trouve dans le mur gauche et prenez la Relique sui s'y trouve.

Revenez ensuite à la grille ouverte et ramassez les blocs avant de les lancer de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour passer la grille avant qu'elle ne se referme. Placez les deux blocs sur la plateforme située derrière la statue. Revenez par la grille vers la salle centrale. Vous devez couvrir les deux anges du vitrail par de l'ombre (créée par les motifs). Les motifs sont commandés par les interrupteurs qui se trouvent sur la colonne principale.

Faites face à la colonne et tournez le deuxième interrupteur vers la gauche, trois fois. Revenez au centre et activez le premier interrupteur vers la droite, deux fois. Vous débloquez la porte et il vous suffit de tourner le tourniquet pour l'ouvrir. Une fois la porte ouverte, laissez le tourniquet et courez à gauche de la colonne. Utilisez les rebords pour monter jusqu'au sommet et tournez à gauche. Hissez-vous au dessus du pilier et utilisez le grappin pour passer la porte avant qu'elle ne se referme. Montez les escaliers et prenez le kit de soin sur le chemin. Tuez les araignées et continuez votre montée.

Après la cinématique, vous vous ferez attaquer par deux créatures. Sautez sur la corniche du pilier pour vous mettre à l'abri. Tirez sur les deux bêtes pour les mettre KO puis piétinez-les pour les empêcher de se relever.

Déplacez ensuite le bout de pilier à gauche de la cage. Montez dessus et sautez vers le pilier. Sautez ensuite sur la poutre du pilier et effectuez le tour de ce dernier pour atteindre une autre poutre. Sautez vers le rebord d'un nouveau pilier et tournez pour effectuer un saut arrière et atteindre la sortie. Avancez dans le tunnel et actionnez le levier.

Entrez par l'ouverture et effectuez à nouveau le parcours du prologue. Avancez en évitant les flammes. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer par le trou. Grimpez sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche puis sautez vers la corniche supérieure.

Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle en dessous. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc vers le fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez-vous ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord.

Après la cinématique, avancez vers la cheminée et montez sur le rebord situé à sa droite. Montez jusqu'au sommet, tournez à droite et descendez dans le balcon. Avancez jusqu'au bout et sautez sur la perche. Passez ensuite par dessus la vitre pour descendre dans la salle de contrôle.

Sud du Mexique

Les jours sans nom

Avancez sur votre moto jusqu'au temple. Grimpez sur le premier pilier puis sautez vers le second et montez tout en haut. Tournez ensuite et sautez vers la corniche du mur. Grimpez et sautez vers le rebord du dessus. Montez jusqu'au bout et déplacez-vous à gauche. Laissez vous tomber ensuite vers l'ouverture et entrez. Utilisez le grappin et l'anneau et descendez en rappel jusqu'au niveau de la porte qui s'ouvre à droite. Balancez-vous et franchissez-la au bon moment. Avancez et prenez la tête de la statue. Allez ensuite vers la droite et sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Franchissez l'ouverture et sautez sur la poutre. Descendez et tuez les deux jaguars. Revenez à votre moto et allez à droite du temple. Roulez jusqu'à l'entrée d'un autre temple devant lequel se trouvent des cadavres. Accroupissez-vous et entrez dans le temple.

Xibalba

Avancez vers les rouages du calendrier et posez la tête récupérée dans le premier temple sur la statue. Alignez ensuite les deux symboles du deuxième et troisième rouage et allez vers la statue qui contrôle le mouvement du troisième rouge. Déplacez la statue sur la gauche puis allez aligner le symbole du premier rouage avec les autres symboles. Revenez à la statue et poussez-la vers la droite. Ceci engendre une déformation du sol de la cour inférieure. Sortez du temple et tuez les deux jaguars.

Empruntez votre moto et allez dans le chemin de droite. Sautez le premier trou ensuite allez dans le chemin étroit à gauche pour éviter le précipice. Avancez et tournez à gauche. Roulez jusqu'à l'entrée du deuxième tunnel. Laissez la moto et avancez vers un autre temple.

Des pilleurs sont déjà sur les lieux et sont attaqués par les jaguars. Laissez-les se battre pour réduire le nombre d'ennemis puis avancez. Allez à gauche et ramassez la perche qui se trouve par terre. Placez la perche dans le socle du pilier qui se trouve à gauche. Montez sur la perche et sautez sur le rebord du pilier. Déplacez-vous à gauche et sautez vers le rebord d'en haut. Sautez ensuite vers le rebord du pilier de gauche. Exécutez ensuite un saut arrière pour atteindre et escalader la paroi. Allez à droite et sautez sur la poutre puis avancez. Sautez sur le rebord du pilier de droite ensuite sautez sur le bout de poutre du pilier le plus proche. Allez à gauche et sautez sur la poutre d'en face puis accrochez-vous au rebord du mur. Allez à l'extrême droite et laissez-vous tomber de rebord en rebord.

Montez sur la première perche puis sur celle qui se trouve un peu plus haut. Sautez ensuite sur la barre puis vers le bord. Avancez et utilisez votre grappin pour descendre en rappel. Allez à gauche et montez les blocs de pierre jusqu'au sommet. Utilisez votre grappin et l'anneau que vous avez utilisé pour descendre. La corde tendue, décalez-vous à droite pour pousser le bloc de pierre et le faire tomber. Un passage s'ouvre au sol.

Descendez et allez vers ce trou. Laissez-vous tomber en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber dans le vide. Utilisez les prises murales qui se trouvent à droite pour descendre ensuite sautez en arrière vers le pilier. Glissez enfin vers le sol.

Montez sur la longue colonne à moitié détruite pour atteindre le crâne manquant (à la statue du deuxième rouage du calendrier). Revenez ensuite à la colonne et sautez vers le rebord du mur d'en face. Allez à gauche et laissez-vous tomber pour attraper les prises murales. Avancez à gauche et hissez-vous vers les prises supérieures. Restez sur la

gauche et sautez vers d'autres prises. Suivez les prises et sautez ensuite sur le poteau suspendu. Effectuez un demi tour et sautez vers le mur d'en face. Montez et sautez vers le rebord supérieur puis appuyez rapidement sur la touche d'action pour éviter de tomber. Sautez vers le rebord de gauche et remontez vers la salle.

Sortez du temple en passant par le trou de la porte principale. Retournez à votre moto et revenez à l'intersection. Prenez le chemin de droite vers le deuxième mécanisme. Restez sur votre moto et éliminez les jaguars et les ennemis sans vous arrêter. Effectuez des allers-retours jusqu'à la mort des jaguars. Descendez ensuite et finissez les survivants.

Montez à l'escalier situé à gauche du temple. Déplacez le bloc de pierre et mettez-le sous le socle de la perche. Ramassez ensuite la perche, sautez sur le bloc et placez-la dans son socle. Sautez ensuite pour vous placer dessus et pour l'abaisser et ouvrir la porte. Sautez ensuite rapidement vers la porte et entrez avant qu'elle ne se referme.

Placez le crâne sur la statue et effectuez la même opération qu'avec le premier rouage. Une entrée apparaîtra dans la grande cour du temple. Passez par le trou qui se trouve à gauche de la porte pour quitter l'endroit.
Montez sur votre moto et allez rapidement vers l'intersection. Foncez tout droit dans la cour avant que le passage ne se referme et entrez dans le temple souterrain avec l'engin.

Le serpent de Midgar

Avancez dans le couloir et sautez au dessus des deux premiers gouffres avec votre moto. Arrêtez-vous tout de suite après. Sautez sur la perche et faites un saut contre le mur pour atteindre la prochaine (plus haut). Sautez ensuite sur le rebord d'en face pour faire descendre le pilier et soulever les rampes. Eliminez ensuite les grosses araignées qui débarquent. Remontez sur votre moto et sautez par dessus le gouffre. Avancez ensuite jusqu'à la prochaine salle.

Laissez votre moto sur l'une des plateformes mouvantes et avancez vers la statue de gauche. Ramassez le sceptre qui se trouve en face et placez-le dans la main de la statue. Allez ensuite vers les escaliers et montez jusqu'au bout pour trouver un deuxième sceptre. Placez-le dans la statue à laquelle il manque un sceptre.

Tournez ensuite les quatre statues possédant un sceptre sur les genoux de 180°. En face de chaque statue, une porte s'ouvre. Montez les escaliers pour atteindre la première salle. Vous devez passer entre les murs sans vous faire écraser lorsqu´ils se referment. Sprintez quand les deux premiers murs s'éloignent l'un de l'autre et prenez la plaque qui se trouve au fond.

Tournez-vous ensuite et mettez-vous face à la sortie puis lancez votre grappin sur le bloc qui se trouve en haut. Tirez sur la corde pour le faire tomber et tirez-le vers vous. Placez-le entre les deux premiers murs et sautez dessus. Attendez que les deux murs se rapprochent et sautez de mur en mur pour prendre de la hauteur. Une fois en haut, avancez vers la sortie et quittez la zone.

Restez en haut des escaliers et sautez vers la poutre située à gauche. Sautez ensuite vers le rebord du pilier. Allez à gauche et sautez en arrière vers le poteau. Tournez et sautez vers les prises murales. Allez à droite et sautez vers une perche puis vers celle d'en face avant d'atteindre le rebord du mur d'en face. Allez à droite et effectuez un saut arrière pour atteindre un autre poteau. Tournez et sautez vers la perche. Déplacez-vous ensuite vers la perche de droite et sautez sur la poutre et enfin vers la porte d'entrée.

Dans cette zone vous devez éviter les flammes qui jaillissent des statues. Attendez l'arrêt du mécanisme pour sauter sur la première perche. Sautez ensuite sur celle de gauche quand les flammes s'arrêtent à nouveau. Restez sur le coté droit de la perche et montez vers celle d'en haut. Attendez ensuite l'arrêt des flammes et sautez vers la deuxième plaque. Prenez-la et utilisez les deux perches de droite pour atteindre celle de gauche. Effectuez le chemin inverse en attendant l'arrêt des flammes.

Quittez la zone et laissez-vous tomber dans la grande salle. Longez le mur gauche jusqu'à trouver une zone qui vous permet de sauter de mur en mur jusqu'au rebord supérieur. Sautez ensuite vers les prises murales et montez vers le rebord. Sautez vers les nouvelles prises murales situées à droite. Suivez le chemin de droite et sautez vers d'autres prises. Escaladez le mur en restant à droite et sautez vers la prochaine colonne. Tournez-vous et sautez sur le sommet de la suivante. Ensuite, sautez vers la colonne la plus proche et descendez pour apercevoir une colonne à moitié

détruite. Sautez sur son sommet et rebondissez jusqu'au rebord du pilier. Faites le tour et passez de perche en perche pour atteindre le rebord du pilier. Sautez enfin sur la poutre puis vers l'entrée de la salle suivante.

Sur place, vous devrez éviter les pics qui surgissent du sol. Passez le premier groupe de pics et baissez-vous directement après pour éviter les lames géantes. Evitez ensuite les pics qui descendent et accroupissez-vous pour esquiver de nouvelles lames. Prenez ensuite la troisième plaque et grimpez au mur gauche. Sautez sur une dernière lame et descendez vers la sortie. Tuez les araignées avant de descendre.

Descendez ensuite dans la grande salle et longez le mur gauche jusqu'à atteindre un anneau. Utilisez votre grappin pour monter sur le bloc. Sautez ensuite vers le bloc d'en face. Laissez-vous glisser sur le bloc incliné et sautez vers la porte avant de tomber. Avancez et passez par le trou pour atteindre la quatrième plaque. Sortez de la salle et éliminez les araignées. Placez ensuite les quatre plaques sur leurs socles respectifs, situés sur le bloc de pierre central. Poussez ensuite les quatre statues que vous aviez tournées auparavant. Placez-vous ensuite sur la plateforme mouvante qui est à coté de celle sur laquelle se trouve votre moto. Vous débloquez un nouveau passage.

Prenez votre moto et roulez dans les couloirs.
Avancez jusqu'au chemin bloqué. Descendez de la moto et ramassez le crâne de la statue qui se trouve devant les débris, près du squelette. Passez ces débris à pied et avancez dans une nouvelle salle.

Faites le tour de la salle et éliminez les Trawls en chemin. Sautez ensuite sur le bloc qui se trouve à coté de la tête de serpent puis sur la perche pour arrêter le flux de venin. Revenez à l'entrée de la salle et laisser-vous tomber sur le rebord. Sautez ensuite vers le pilier de gauche. Descendez jusqu'en bas et sautez vers celui de gauche. Avant l'effondrement de ce rebord, faites le tour du pilier et sautez vers la plateforme. Montez ensuite sur les poutres et avancez vers la rive opposée.

Eliminez les bêtes en les écrasant quand elles sont étourdies pour qu'elles ne se relèvent plus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite et faites le tour pour atteindre un rebord en hauteur. Sautez de mur en mur jusqu'au rebord. Sautez en arrière vers les poutres et avancez sur ces dernières pour atteindre la rive. Avancez sur le rocher et utilisez votre grappin pour atteindre une autre rive. Utilisez encore une fois le grappin pour tirer sur le bouclier de Thor. Sautez sur son rebord, allez à gauche et sautez vers le rebord du pilier. Tournez à gauche et descendez.

Eliminez les Trawls et sautez sur le rebord du pilier de gauche. Allez à droite et sautez sur la perche pour arrêter le flux de poison. Laissez-vous tomber vers le bas de la statue. Eliminez les ennemis et utilisez votre grappin sur le tourniquet. Tournez ce dernier pour l'enfoncer dans le sol. Montez jusqu'au sommet du pilier qui se trouve à droite de la statue et sautez vers les escaliers. Entrez et prenez la Ceinture de Thor.

La terre des morts

Descendez et tournez le tourniquet dans le sens inverse. Avec la puissance des gants et de la ceinture de Thor, poussez le bloc qui se trouve près du tourniquet jusqu'au bout du chemin tracé. Montez ensuite sur le pilier qui possède des rebords. Utilisez l'anneau qui se trouve sous la gueule du serpent. Balancez-vous vers le pilier situé à droite avant que le niveau du venin ne vous atteigne. Sautez ensuite sur la plateforme de gauche. Allez au bout et utilisez les rebords du mur. Sautez sur la plateforme de droite puis sur les poutres pour atteindre l'autre coté de la salle.

Tuez les Trawls et sautez sur le pilier de droite. Sautez ensuite sur le pilier que vous avez déplacé précédemment. Sautez ensuite sur le pilier d'en face puis sur le Marteau de Thor et récupérez la Relique qui se trouve dans l'oeil. Utilisez le grappin et l'anneau de la gueule du deuxième serpent pour monter vers la tête de ce dernier. Hissez-vous et quittez cette salle.

Poussez ensuite le grand bloc de gauche pour pouvoir passer. Revenez et empruntez votre moto avant de franchir les deux premiers gouffres. Arrêtez-vous devant le dernier et sautez sur les perches pour atteindre le rebord du pilier qui descendra pour soulever les rampes. Traversez ce dernier obstacle et allez vers la sortie de cette zone. Placez la tête sur la statue qui se trouve à droite du levier et actionnez ce dernier. Foncez ensuite vers la sortie sur votre moto.

Ile de Jan Mayen

Avancez avec votre moto jusqu'à la porte fermée. Ouvrez-la grâce aux pouvoirs de Thor. Roulez en moto dans le chemin descendant et restez près du mur gauche pour éviter les trous sur le chemin. Une fois en bas, éliminez les ennemis qui vous attaquent et écrasez-les une fois à terre.

Placez ensuite les trois blocs qui se trouvent par terre, dans les trois orifices du pilier central. Ce dernier commencera à tourner sur plusieurs axes. Utilisez le rebord pour monter et sautez au bon moment pour atteindre le rebord supérieur. Montez en utilisant les rebords et les perches jusqu'à la première plateforme. Tournez le bloc marqué par les symboles bleus pour pouvoir atteindre le rebord.

Grimpez ensuite de la même façon jusqu'à la plateforme suivante. A partir de cet endroit, vous devez grimper en faisant attention aux jets de vapeur. Appuyez rapidement sur la touche d'action lorsque vous êtes touché pour éviter de tomber. Surveillez aussi votre barre de vie pour vous soigner à temps. Une fois sur la troisième plateforme, tournez la colonne pour faire correspondre l'image qui se trouve au sol avec celle de la colonne. Si un rayon de lumière se reflète sur le sol, c'est que les deux images correspondent.

Descendez ensuite à la deuxième plateforme en passant par les perches puis les rebords et tournez la colonne. Descendez vers la première plateforme et tournez la colonne vers l'image au sol. Descendez ensuite jusqu'en bas et déplacez la dernière image pour débloquer la porte.

Valhalla

Ouvrez la porte à l'aide du pouvoir de Thor. Avancez en moto et écrasez vos ennemis. Tournez à droite et descendez la pente. Tournez encore une fois à droite puis à gauche. Ecrasez vos ennemis et tournez à gauche à nouveau. Sautez ensuite sur les tremplins jusqu'à l'impasse. Regardez vers le haut, et vers la gauche pour repérer un socle de perche (il ya une perche sur le sol). Déplacez le bloc qui se trouve près du tremplin et mettez-le sous le socle de la perche. Placez ensuite votre moto devant le tremplin. Sautez sur le bloc et installez la perche pour ouvrir la porte. Descendez rapidement et foncez emprunter votre moto. Tournez à droite à la première intersection. Tournez encore à droite à la deuxième intersection. Tournez à gauche puis foncez tout droit. Tournez à gauche et passez la porte pour prendre la Relique.

Abaissez le levier pour sortir de cette salle. Et revenez à la zone ou se trouvent les deux perches. Laissez votre moto et avancez sur le chemin entre les deux perches. Allez au fond à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet. Sautez ensuite vers la porte et tuez l'ennemi qui garde la porte.

Avancez sur le pont pendant qu'il s'effondre et sautez vers le pilier avant de finir au fond du gouffre. Déplacez-vous rapidement vers la gauche et sautez sur le rebord du pilier gauche. Laissez-vous tomber sur la barre et déplacez-vous au dessus de la plateforme. Laissez-vous tomber, glissez et sautez vers la poutre. Avancez ensuite et sautez vers un autre rebord. Effectuez le tour du pilier et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le rebord d'un autre pilier. Tournez à droite et sautez de mur en mur pour atteindre le pont, en haut. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite, tournez à gauche et laissez-vous tomber. Sautez vers le rebord du pilier gauche puis passez sur la poutre. Sautez sur le rebord d'en face, effectuez le tour du pilier et descendez sur la poutre. Sautez ensuite jusqu'au support des poutres puis sur le rebord du pilier et allez à gauche. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Sautez enfin sur le pont et allez à gauche.

Tuez les deux araignées et entrez dans la salle. Accrochez-vous à la balance de gauche et, une fois en haut, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers la chaîne qui vous mène à l'étage. Avancez ensuite et sautez de perche en perche pour éviter le broyeur situé au sol. Accrochez-vous au marteau, tournez à droite et sautez vers le mur droit lorsque vous vous en approcherez. Tuez les chauves souris et avancez à droite. Sautez ensuite à droite et entrez par l'ouverture. Traversez le premier broyeur en utilisant la barre fixe. Passez ensuite sous le deuxième et sautez par-dessus le troisième.

Accrochez-vous à la chaîne de droite et avancez vers les perches. Descendez sur une perche et tuez l'araignée qui se trouve en bas. Sautez ensuite sur le balancier droit. Descendez et tuez les deux araignées géantes. Allez à droite de la porte et tirez le bloc qui gène l'engrenage. Placez ensuite ce bloc près des débris qui bloquent la route. Montez dessus et sortez de la salle en tuant les araignées sur votre chemin. Puis prenez le trésor.

Revenez ensuite à la salle et placez le bloc près du balancier gauche. Agrippez-vous à ce balancier pour monter vers l'étage en passant par les perches et la chaîne. Passez l'engrenage en faisant attention au mécanisme qui est au dessus de vous. Sautez ensuite sur le marteau.

Tournez à droite et sautez vers le mur dès que le marteau s'en approche. Laissez-vous tomber sur le rebord d'en bas et déplacez-vous rapidement à gauche pour vous hisser avant l'arrivée du marteau. Avancez et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la droite et attraper le rebord droit. Allez à droite jusqu'à la plateforme. Tuez ensuite l'araignée qui garde l'entrée et sautez vers la porte. Sortez et sautez sur le pilier incliné pour glisser à droite. Sautez ensuite vers la poutre puis vers le rebord. Tournez à gauche et sautez sur le sommet d'un autre pilier. Sautez ensuite sur les deux supports pour atteindre le rebord du pilier d'en face. Tournez à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet.

Eliminez l'ennemi qui garde la zone et utilisez votre grappin pour sauter vers la plateforme située à gauche. Avancez et sautez sur le pont puis suivez le chemin vers la salle. Eliminez l'araignée et utilisez vos grenades contre le Yeti. Approchez-vous ensuite du mur droit et sautez vers le balancier. Utilisez comme d'habitude la perche puis la chaîne pour atteindre l'étage. Avancez rapidement puisque les chaînes fonctionnent dans le sens inverse. Sautez ensuite par-dessus le premier engrenage. Sautez sur la perche et, avant d'effectuer un tour complet, sautez vers l'avant pour éviter de toucher les engrenages.
Sautez ensuite sur le marteau et laissez-vous tomber sur le pont lorsque le marteau passe dessus. Traversez rapidement le pont et sautez vers les escaliers. Avancez enfin pour prendre le Marteau de Thor.

Mer d'Andaman

Rituels anciens

Equipez-vous du Marteau de Thor et amusez-vous à projeter vos ennemis hors du bateau. Sautez ensuite sur le container gris puis d'un container à l'autre jusqu'à atteindre le pont. Avancez vers l'arrière du bateau en terrassant vous ennemis et en détruisant tout sur votre chemin. Descendez par les escaliers qui mènent vers l'arrière du bateau et entrez par la porte. Avancez dans le couloir en éliminant vos ennemis grâce à cette arme redoutable. Continuez d'avancer jusqu'à retrouver Natla.

Océan arctique

Helheim

Plongez vers les statues et allez derrière la tête de la première, à gauche. Actionnez l'interrupteur pour soulever l'épée de la statue. Effectuez la même chose avec la statue suivante. Allez ensuite à la troisième, qui se trouve à droite, et plongez près de sa base avant de placer les deux engrenages dans leurs emplacements respectifs. Allez ensuite derrière la tête de cette même statue et actionnez l'interrupteur pour libérer la chaîne.

Allez ensuite à gauche de l'entrée et entrez dans la tour. Suivez le chemin de droite, tournez à gauche et montez. Suivez ensuite le couloir jusqu'à la pile énergétique. Prenez-la et revenez à l'entrée de la tour. Montez cette fois en haut jusqu'à sortir de l'eau. Hissez-vous à la surface et montez sur le rebord. Sautez ensuite sur la poutre, avancez et sautez sur l'échelle. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre la plateforme. Prenez la pile énergétique et replongez dans l'eau.

Sortez de la tour et nagez vers les deux structures qui se trouvent à gauche de l'interrupteur central. Prenez la pile énergétique qui se trouve derrière la structure de gauche et placez deux piles sur ces deux structures.

Allez ensuite vers la tour de droite. Entrez et montez jusqu'à la surface. Montez à l'échelle, sautez sur le rebord droit et avancez vers la poutre. Sautez ensuite de la poutre vers l'échelle d'en face. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre l'étage. Montez à une autre échelle et sautez vers l'arrière, vers une poutre. Sautez ensuite vers une deuxième poutre et montez sur les rebords pour atteindre l'étage dans lequel se trouve la pile énergétique. Descendez et plongez vers la sortie.

Allez placer les deux piles restantes sur les deux structures qui se trouvent à droite de l'interrupteur central. Allez ensuite vers cet interrupteur et tirez-le. Le grand pont-levis va s'ouvrir. Avancez alors dans ce nouveau chemin.

Avancez entre les débris et suivez le couloir jusqu'aux escaliers qui se trouvent à gauche. Continuez d'avancer jusqu'à la dernière intersection et allez vers l'escalier de gauche qui mène vers la surface. Avancez et tournez à droite dans la salle suivante pour apercevoir un symbole marqué sur le mur. Activez-le et avancez vers le bord. Eliminez vos ennemis à l'aide marteau de Thor avant de descendre et laissez-vous ensuite tomber sur la plateforme d'en bas.

Eliminez vos ennemis et sautez sur la poutre de gauche. Avancez et sautez sur la plateforme puis activez le deuxième symbole. Revenez ensuite à la première plateforme. Sautez sur le bout de colonne situé à droite puis sur le rebord du bloc de droite. Allez à gauche et sautez sur la colonne. Montez jusqu'au sommet et sautez vers la plateforme. Bondissez ensuite jusqu'au sommet du poteau d'en face et descendez. Sautez sur la plateforme de droite et activez le troisième symbole.

Revenez à la plateforme précédente et sautez à gauche, sur la poutre. Avancez et sautez pour vous accrocher au rebord du bloc de pierre. Montez dessus et atteignez la rive opposée de la salle.

Yggdrasil

Allez à gauche de la porte de sortie et activez le quatrième symbole. Revenez ensuite à la plateforme en hauteur (celle qui se trouve au centre du bassin). Utilisez votre grappin pour atteindre le mur dès que le venin cesse de couler. Accrochez-vous au bord du mur et hissez-vous vers la Relique. Revenez ensuite vers la sortie.

Avancez dans le couloir et anéantissez les hordes d'ennemis en utilisant le Marteau de Thor. Vous devez parfois vous arrêter et attendre l'arrivée des monstres pour ne pas vous faire encercler.

Plus le temps !

Sautez sur une les plates-formes flottantes qui sont devant vous. Sautez ensuite sur la plateforme contenant l'anneau. Utilisez votre grappin pour descendre en rappel vers la plateforme inférieure. Bondissez ensuite sur la plateforme qui se trouve au fond du gouffre. Sautez à droite vers la longue plateforme et éliminez les ennemis qui vous attaquent en chemin. Allez jusqu'au bout de la plateforme et poussez le bloc.

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre en prenant à droite jusqu'à atteindre un autre bloc à pousser. Continuez à sauter jusqu'à atteindre la plateforme et le mur à moitié détruit. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le rebord. Montez jusqu'au sommet de la plateforme. Revenez à la plateforme avec l'anneau et sautez sur celle située à sa droite. Montez au sommet en utilisant les rebords et détruisez la rune située à l'arrière.

Sautez ensuite sur une des plates-formes volantes puis sur une deuxième et attendez l'arrivée de la troisième (du coté droit) pour sauter dessus. Repérez le bloc marqué d'un symbole de couleur bleue et sautez sur le mur de droite pour vous accrocher au rebord.
Montez sur le rebord supérieur et allez à droite. Evitez les tirs de Natla en sautant rapidement vers les prises murales. Continuez votre route vers la droite pour faire le tour du pilier. Accrochez-vous aux prises murales et lorsque Natla vous tire dessus, sautez en haut vers le rebord. Continuez ensuite à droite et hissez-vous vers le sommet. Poussez le bloc de pierre pour révéler une autre rune.

Avancez vers la droite en éliminant vos ennemis puis utilisez votre grappin pour atteindre le rebord de droite. Montez ensuite au sommet et sautez sur une plateforme volante. Sautez ensuite vers la tour suivante et détruisez la deuxième rune.

Descendez ensuite en rappel vers l'étage inférieur. Sautez sur les nouvelles plates-formes volantes pour atteindre la tour principale. Sautez vers l'un des rebords du premier cylindre. Montez ensuite en sautant au bon moment pour attraper les rebords en mouvement. Montez à nouveau en utilisant les rebords. Après la deuxième série de rebords, tournez à gauche et montez encore. Evitez une dernière fois les tirs de Natla en changeant de rebord au bon moment puis montez vers le sommet et attendez l'arrivée du pont incliné. A ce moment, laissez-vous tomber et glissez vers la

dernière rune à briser. Détruisez la rune pour arrêter le processus et battre Natla. Il s'agit de votre dernière action du jeu.

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de partie.

Insensible aux balles

Maintenez la touche de verrouillage de cible et appuyez sur les touches de saut, de tir, d'interaction, de tir, de grappin et de sprint.

Tuer en un coup

Maintenez la touche de verrouillage de cible et appuyez sur les touches d'interaction, de saut, d'interaction, de grappin et de sprint.

Voir la santé de l'ennemi

Maintenez la touche de verrouillage de cible et appuyez sur les touches de grappin, de position accroupie, de saut, de sprint, de tir et d'interaction.

Tomcat Alley

© Sega / The Code Monkeys 1994

CHOIX DU NIVEAU

A l'aide d'un éditeur de texte, éditez le fichier TOMCAT.INI. Il doit se trouver normalement dans le répertoire de windows ou dans le répertoire du jeu, en fonction du système d'exploitation que vous utilisez. A l'intérieur de ce fichier, vous trouverez un paragraphe SAVE où vos sauvegardes sont décrites de la manière suivante : Savex=yyy,NomSauvegarde. Le x représente le numéro de votre sauvegarde et NomSauvegarde, le nom que vous lui avez donné. Enfin, yyy représente la mission à laquelle se déroule la sauvegarde. Vous pouvez remplacer cette valeur par les nombres suivants :

Mission 1	648
Mission 2	649
Mission 3	650
Mission 4	651
Mission 5	652
Mission 6	653
Mission 7	654

Il est à noter que ces chiffres fonctionnent parfaitement avec la première sauvegarde (Save0=) mais mais qu il faut enlever un point pour la deuxième sauvegarde (Save1=), deux points pour la troisième et ainsi de suite.

Tongue of the Fatman

© Activision 1989

POUR S'ACHETER TOUT CE QUE L'ON VEUT

Dans DISK2.OVL, remplacez 83 7F 3C 04 7D 23 par 83 7F 3C 04 90 90. Puis, remplacez 3B 56 F4 7F 17 par 3B 56 F4 90 90. Enfin, remplacez 77 10 par 90 90.

Tonic Trouble

© Ubisoft 1999

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

ALLPOWERS	Tous les pouvoirs et tout les instruments
FULLLIFE	Niveau de vie maximal
MODEFLY	Mode vol
SUPERED	Transforme ED en Super ED

LE PLEIN DE VIES

Allez dans un niveau où il y a quelques vies, récupérez-les, achevez le niveau et recommencez-le : les vies seront réapparues.

Tony Hawk's American Wasteland

© Aspyr / Neversoft 2006

CHEAT CODES

2them00n	Gravité lunaire
2wheels!	Manual parfait
grindXpert	Equilibre parfait
h!tchar!de	Skitch parfait
hip2DHop	Lil John
help1nghand	Mindy
sirius-DJ	Jason Ellis
the_condor	Mat Hofman
uronfire	Special permanent

Tony Hawk's Pro Skater 2

© Activision / Neversoft 2000

SKATE PARK À PHILADEPHIE

Passez derrière les clôtures et glissez le long du câble qui part du bâtiment bleu pour accéder au parc.

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu. Puis, maintenez enfoncée la touche 7 du pavé numérique et réalisez une des manipulations suivantes. L'écran bougera pour confirmer une manipulation réussie :

Avoir tout

Espace, Espace, Espace, C, V, Haut, Bas, Gauche, Haut, C, V, Espace, V, B, Espace, V, B. Allez alors dans l'option "End run" pour accéder à tous es cheats, les séquences vidéo, des skaters bonus, et des niveaux supplémentaires.

Mode vol

Au menu principal : Haut, Haut, Haut, Haut, Espace, C, Haut, Haut, Haut, Haut, Espace, C, Haut, Haut, Haut, Haut.
Lancez une partie et utilisez une des touches suivantes pour voler :
Voler vers l'avant : maintenez la touche Espace enfoncée
Sur place : Maintenez enfoncée la touche V
Avant : appuyez sur Haut
Arrière : appuyez sur Bas
Tournez à gauche : appuyez sur la touche 7 du pavé numérique
Tournez à droite : appuyez sur la touche 9 du pavé numérique

Spécial illimité

Espace, V, B, B, Haut, Gauche, V, C. Ou sinon, gagnez 5 fois 150.000$ en mode Carrière en utilisant n'importe quel personnage sauf Officer Dick, Tony Hawk, et Spider-Man.

Argent supplémentaire

Espace, Bas, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite.

Points supplémentaires

En mode compétition : C, B, Droite, C, B, Droite, C, B, Droite.

Mode turbo

Bas, C, V, Droite, Haut, B, Bas, C, V, Droite, Haut, B. La vitesse du jeu va augmenter de 25%.

Mode grosse tête

C, B, Haut, Gauche, Gauche, C, Droite, Haut, Gauche. Sinon, gagnez 10 fois 150.000$ en mode Carrière en utilisant n'importe quel skateur sauf Officer Dick, Tony Hawk, et Spider-Man.

Mode sang

Droite, Haut, C, V.

Gros skater

Espace, Espace, Espace, Espace, Gauche, Espace, Espace, Espace, Espace, Gauche, Espace, Espace, Espace, Espace, Gauche. Répétez ce code pour augmenter son effet. Sinon, gagnez 7 fois 150.000$ en mode carrière avec n'importe quel skateur sauf Officer Dick, Tony Hawk, et Spider-Man.

Mode kid

Droite, C, V, Haut, Bas. Sinon, gagnez 3 fois 150.000$ en mode Carrière avec n'importe quel skateur à l'exception de Officer Dick, Tony Hawk, et Spider-Man.

Skaters de Neversoft

Au menu principal : Haut, C, C, V, Droite, Haut, B, V. Puis entrez l'un des noms suivants pour accéder aux membres de l'équipe de développement de Neversoft :
Aaron Cammarata
Chris Rausch
Connor Jewett
Darren Thorne
Gary Jesdanun
Jason Uyeda
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita
Mick West
Noel Hines
Nolan Nelson
Ralph D'Amato
Ryan McMahon
Scott Pease

Mode disco

Bas, Haut, C, B, Haut, Gauche, Haut, Espace. Ou sinon, gagnez 14 fois 150.000$ en mode carrière, avec n'importe quel skateur à l'exception de Officer Dick, Tony Hawk, et Spider-Man.

Mode fil de fer

Bas, B, Droite, Haut, C, V. Ou sinon, gagnez 8 fois 150.000$ en mode carrière, avec n'importe quel skateur à l'exception de Officer Dick, Tony Hawk, et Spider-Man.

Mode sans texture

Bas, Bas, Haut, C, V, Haut, Droite. Ou sinon, gagnez 12 fois 150.000$ en mode carrière, avec n'importe quel skateur à l'exception de Officer Dick, Tony Hawk, et Spider-Man.

Skater svelte

Espace, Espace, Espace, Espace, C, Espace, Espace, Espace, Espace, C, Espace, Espace, Espace, Espace, C. Répétez ce code pour augmenter son effet.

Tous les personnages cachés

C, B, Droite, V, B, Droite, B, V, Droite, C, Droite, Haut, Haut, Gauche, Haut, C.

Tous les niveaux

Haut, V, Droite, Haut, C, V, Droite, Haut, Gauche, C, C, Haut, B, B, Haut, Droite.

Balance parfaite

Droite, Haut, Gauche, C, Droite, Haut, C, V.

Mode simulation

B, Droite, Haut, Gauche, V, B, Droite, Haut, Bas.

Mode ralenti

B, Haut, V, C, Espace, V, B. Ou sinon, gagnez 9 fois 150.000$ en mode carrière, avec n'importe quel skateur à l'exception de Officer Dick, Tony Hawk, et Spider-Man.

Terminer le jeu avce le skater en cours

B, Gauche, Haut, Droite, B, Gauche, Haut, Droite, Espace, B, Gauche, Haut, Droite, B, Gauche, Haut, Droite.

Gravité lunaire

Gauche, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, C, V, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, C, V.

Tous les gaps et private carrera

Bas, Haut, gauche, Gauche, B, Gauche, Haut, V, V, Haut, Droite, C, C, Haut, Espace.

MODIFIER LA JAUGE DE STATS

Faites une pause au cours du jeu. Puis, maintenez la touche 7 du pavé numérique enfoncée, et faites l'une des manipulations suivantes (utilisez les touches du curseur pour les directions). L'écran bougera alors pour confirmer que vous avez bien effectué la manipulation.

Stats à 5

Haut, C, V, Haut, Bas.

Stats à 6

Bas, C, V, Haut, Bas.

Stats à 7

Gauche, C, V, Haut, Bas.

Stats à 8

Droite, C, V, Haut, Bas.

Stats à 9

B, C, V, Haut, Bas.

Stats à 10

Espace, V, B, C, V, Haut, Bas.

Stats à 13

Espace, V, B, Espace, Espace, Espace, C, V, Haut, Bas.
Sinon, gagnez six fois 150.000$ en mode Carrière, en utilisant n'importe quel personnage à l'exception de Officer Dick, Tony Hawk, et Spider-Man.

DÉBLOQUER 80'S TONY

Après avoir fini le jeu avec Tony, vous aurez accès à McSqueeb.

SKATEURS MAIGRES

Pendant le jeu, appuyez sur Start et maintenez L, appuyez ensuite sur A(4x), X, A(4x), X, A(4x), X. L'écran confirmera la manipulation en tremblant un peu. Répétez ce code pour accentuer cette effet.

SOUS-SOL À MARSEILLE

Allez à l'endroit où se trouve les 3 arbres derrière une rampe et près des 2 tables. Passez derrière le poteau entre les arbres puis cassez la planche contre le poteau. Ce dernuier tombera et liberera l'accès au sous-sol de Marseille.

MODE DISCO

Mettez la pause durant le jeu, maintenez la touche 7 appuyée puis effectuez la combinaison suivante : Bas, Haut, C, B, Haut, Gauche, Haut, ESC .

PASSAGE SECRET AU HANGAR

Pour ouvrir la grande porte du Hangar, slidez sur l'hélicoptère de l'autre côté de la vitre. Ce dernier s'envolera et ira s'écraser au plafond. cela détruira la porte du Hangar.

Tony Hawk's Pro Skater 3

© Activision / Gearbox Software

TOUS LES CHEATS

Dans le menu des options, entrez le code **BACKDOOR** dans la section des cheats. Vous entendrez un son qui indiquera que le code fonctionne correctement. Pendant le jeu en mode carrière, vous pouvez maintenant mettre la pause et activer les cheats dans le menu approprié.

CHEAT CODES

Dans le menu des options, entrez l'un des codes suivants. Vous entendrez un son qui indiquera que le code fonctionne correctement :

`givemesomewood`	Toutes les planches du skater selectionné
`MAGICMISSILE`	Tous les niveaux et persos en free skate
`Peepshow`	Toutes les séquences vidéo
`pumpmeup`	Statistiques au max
`roadtrip`	Choix du niveau
`YOHOMIES`	Tous les personnages

SPONSOR TOUR MODE

Complétez tous les objectifs du jeu, gagnez 2 médailles d'or et achevez le mode carrière avec n'importe quel skateur.

NIVEAUX CACHÉS

The Zone level:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 2 fois, avec avec un skateur différent à chaques fois.

The Zone - Speed level:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 4 fois, avec avec un skateur différent à chaques fois.

The Zone - Rail level:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 6 fois, avec avec un skateur différent à chaques fois.

The Zone - Geo level:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 8 fois, avec avec un skateur différent à chaques fois.

The Zone - Fan level:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 9 fois, avec avec un skateur différent à chaques fois.

Trial mode point objectives:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 3 fois, avec avec un skateur différent à chaques fois.

PASSAGE SECRET DANS SKATER ISLAND

Faites un slide sur le drapeau pirate pour accèder à une plage,

ZONE CACHÉE À RIO

Sur la route, cherchez une barrière en bois et foncez dedans pour entrer dans une nouvelle zone où vous trouverez une planche.

Tony Hawk's Pro Skater 4

© Activision / Aspyr 2004

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Choisissez Cheats dans le menu Options et entrez les codes suivants.

BELIKEERIC	Equilibre parfait
FBIAGENT	Mode Matrix
FREEWHEELIE	Manuals parfaits
I'MYELLOW	Special au max
MOON$HOT	Gravité lunaire
Watch_Me_Xplode	Choix du niveau

TOUTES LES PLANCHES

Après avoir personnalisé un skater, choisissez n'importe quelle planche et validez. Pendant la sauvegarde automatique, appuyez rapidement et plusieurs fois sur la touche et le jeu quittera automatiquement. L'écran changera de couleur pour confirmer le code. Vous aurez alors dévérouillé toutes les planches.

Tony Hawk's Underground 2

© Activision / Neversoft 2004

CHEAT MODE

Débloquez tous les niveaux du mode classique puis découvrez tous les gaps des 15 niveaux. Toutes les options de triche vont apparaître dans le menu des cheats et peuvent être activées ou désactivées.

LES DIFFÉRENTS BONUS À DÉBLOQUER

Graffiti Tagger
Complétez le niveau de Berlin dans le mode histoire.

Soldat de Call Of Duty
Complétez le mode histoire en difficile.

Ben Franklin
Complétez le niveau de Boston dans le mode histoire.

Jesse Jones
Complétez le mode classique en difficile.

Jester
Complétez le niveau de la Nouvelle Orléans dans le mode histoire.

Matador
Complétez le niveau de Barcelona dans le mode histoire.

Natas Kaupas
Complétez le mode classique en difficile.

Nigel
Complétez le mode histoire en difficile.

Paulie
Entrez 4wheeler en guise de code ou complétez le mode histoire en normal.

Piétons groupe A
Complétez le mode histoire en facile.

Piétons groupe B
Complétez le mode histoire en normal.

Piétons groupe C
Complétez le mode histoire en difficile.

Piétons groupe D
Complétez le mode classique en normal.

Piétons groupe E
Complétez le mode classique en difficile.

Piétons groupe F
Complétez le mode histoire à 100%.

Piétons groupe G
Complétez le mode classique à 100%.

Piétons groupe H
Ayez tous les gaps dans les 15 niveaux.

Phil Margera
Complétez le mode histoire en difficile.

Ryan Sheckler
Complétez le niveau Skatopia en mode histoire.

Shrek
Complétez le mode histoire en difficile.

Shrimp Vendor
Complétez le niveau Australia en mode histoire.

Steve-O
Complétez le mode classique en normal.

The Hand
Complétez le mode histoire en normal.

Tony Hawk's Pro Skater 1 Tony Hawk
Complétez le mode classique en normal.

Niveau Pro Skater Level
Complétez le mode histoire.

Niveau Triangle
Complétez le mode classique.

Neversoft Skates Movie
Complétez à 100% le mode classique.

Pro Bails 1 Movie
Complétez le mode classique.

Pro Bails 2 Movie
Complétez à 100% le mode histoire.

World Destruction Tour Movie
Complétez le mode histoire.

CHEAT CODES

`4-wheeler`	Paulie
`d3struct`	Débloquer les villes en mode classique
`likepaulie`	Toujours spécial
`oldskool`	Natas Kaupas
`sellout`	Nigel Beaverhousen
`straightedge`	Rail parfait
`watch_me_xplode`	Tout débloquer

DESTRUCTION DES NIVEAUX

Dans chaque niveau du mode carrière de THUG 2, il existe un moyen caché de détruire une partie du décor du niveau. Voici les manipulations à faire (en mode Free Skate uniquement)

Boston : Commencez par enflammer votre à l'aide de la poubelle en feu près du parc, ensuite en un seul combo, grindez les deux canons avec votre planche en feu pour allumer les mèches. Cela fera tirer les canons qui détruiront le chantier d'en face ce qui aura pour effet de rajouter quelques rampes.

Barcelone : Lancez une tomate dans la cage du taureau à côté de l'hopital, ça le libera et il détruira deux des énormes cheminées industrielles en briques.

Berlin : Près du Pub avec les ivrognes buvant de la bière, grimpez à l'échelle sur le grand bâtiment (à l'endroit où se trouve le perso caché "Graffiti Tagger"), puis grindez en direction de la voie ferrée, Vous ferez tomber le panneau avec les deux grand yeux ce qui fera derailler un train et détruira le pub et une partie de la gallerie d'art.

Sydney : Effectuez un Natas Spin sur la bouche d'incendie pendant 5 secondes près de la fontaine et de l'engin de chantier (grue). Cela aura pour effet de débloquer une mini zone secrète ainsi que le perso caché "Arborigène".

Nouvelle Orléans : Dans le cimetière, sur chaque Crypte (grandes tombes) se trouvent des rangées de crânes, renversez-les en grindant avant le temps imparti (le compteur débute après le 1er crâne tombé et s'arrête lorsque la crypte et entièrement dépourvue de crânes). Une fois toutes les Cryptes "nettoyées", un tremblement de terre se produira et des zombies apparaîtront.

PERSOS PERSONALISÉS

Dans le menu d'éditeur de skater, pour débloquer des skaters préconstruits, entrez ces codes à la place du nom du skater dans la rubrique infos du skater : (Respecter les minuscules et les majuscules)

Sorry! (ZiG)
munky
Sheckla (Ryan Sheckler)
JIMBO
Boon (Boond)
O.D (l'officier Dick)
dude TRevor
derfunkel (Danny way)

Tony Tough 2

© Micro Application / Prograph Research 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Avant toute chose, voyons ensemble un petit récapitulatif des commandes de jeu qui demeurent ma foi assez classiques et on ne peut plus simples. Ainsi, vous vous déplacerez vers un point souhaité à l'aide du bouton gauche de la souris et le petit Tony se mettra au pas de course si vous effectuez un double-clic (assez efficace à divers moments du jeu, car certains allers et retours pourront s'avérer pénibles). Pour ce qui est d'interagir avec les objets et personnes de votre entourage, là aussi rien de plus simple : dialoguez avec un personnage lorsque l'icône de la souris se transforme en bulle de BD ou bien pointez sur l'objet qui vous intéresse et le curseur se changera en loupe. Si vous voulez que Tony se lance dans une description dont lui seul a le secret, vous n'avez plus qu'à cliquer. Sinon, cliquez du droit afin que l'icône prenne l'aspect d'une main ou encore d'une clé anglaise ce qui permettra respectivement à notre petit héros à lunettes de prendre un objet pour le mettre dans son inventaire ou de l'utiliser. L'inventaire justement est accessible en glissant simplement le curseur vers le haut de l'écran de jeu. Là, vous pourrez cliquer sur l'objet de votre choix puis interagir ensuite avec celui-ci sur un élément du décor ou bien l'associer à un autre item dans l'inventaire même. Enfin, si vous souhaitez utiliser un objet sur vous-même, cliquez du droit sur ledit objet et le curseur prendra la tête de Tony. Ceci étant dit, commençons sans plus tarder cette aventure... aventure qui ne débutera réellement qu'à la moitié du jeu, mais bon, cela vous laissera le temps de faire connaissance avec ce petit bonhomme dont le timbre de voix et l'élocution vous donnent parfois envie de... humm comment dire... cela peut varier selon votre imagination, donc à vous de juger !

PLATE 1

Suite aux différentes séquences, vous voici arrivé en retard dans votre salle de classe. Répondez ce que vous désirez à votre professeur, cela n'influera en rien sur le bon déroulement des choses. Discutez un peu avec votre voisin et meilleur ami Seymour, puis ouvrez votre mallette (icône de la clé anglaise). Vous récupérez le jus d'orange (icône de la main) et une fois que celui-ci s'est ajouté dans votre inventaire, sélectionnez-le (pointez vers le haut de l'écran pour que l'objet apparaisse) puis lorsque le curseur a pris la forme de la bouteille, cliquez donc sur l'éprouvette.

PLATE 1A

Vous voici en retenue et vous allez pouvoir visiter un peu le fond de la pièce. Ouvrez le tiroir du bas de l'armoire bleue puis vous y trouverez de la colle, une corde et des punaises. Emparez-vous de tout ceci puis soulevez le carton retourné à droite de l'armoire pour y découvrir un crapaud. Saisissez-le puis une fois que le professeur a quitté la salle, allez placer les punaises sur sa chaise. Enfin, dans l'inventaire, faites un clic droit sur le crapaud de sorte que le curseur prenne la forme de Tony. Cliquez ensuite pour que notre héros avale d'une traite l'animal.

PLATE 2

Le fait d'avoir ingurgité le crapaud vous a envoyé tout droit à l'hôpital. A la suite de la séquence de dialogue, emparez-vous du tensiomètre sur la table de chevet. Prenez ensuite le drap jusqu'alors plié sur votre lit pour accrocher celui-ci au lustre. Enfin, allez vers le lavabo récupérer la savonnette mais, adroit comme vous êtes, vous l'envoyez voler au-dessus de la penderie. Pour la récupérer, placez le tensiomètre sous celle-ci, puis une fois qu'elle sera rendue

bancale sous la pression, secouez-la (icône de la clé anglaise) pour faire tomber la savonnette vers vous. Mettez donc un peu de savon sur les roues de la chaise roulante, puis cliquez ensuite dessus en ayant sélectionné la clé anglaise pour que Tony aille positionner le fauteuil devant la porte. Il vous reste à cliquer sur le drap accroché au lustre pour attacher son autre extrémité à la chaise roulante. Sonnez ensuite l'infirmière avec le bouton prévu à cet effet sur la table de chevet.

PLATE 3

Allez discuter avec le facteur dans l'embarras par votre faute puis, dirigez-vous ensuite vers le bout de la rue York. Il s'agit de la rue qui va vers la gauche lorsque vous vous trouvez face à l'hôpital. Ainsi, vous ferez plus ample connaissance avec les environs, en voyant tout d'abord la maison de la famille de Seymour ainsi que sa cabane dans l'arbre de droite, puis en continuant vous atteindrez ensuite votre propre habitation. Dans le jardin à l'entrée, observez la caisse à outils de votre père, puis entrez chez vous. Vous gagnez la cuisine pour discuter avec Cornélia et votre mère, puis allez jeter un oeil au petit prospectus posé sur la table ronde du salon. Rejoignez ensuite votre chambre à l'étage pour récupérer la bougie posée sur votre table de chevet (qui se trouve à gauche de votre lit). Redescendez maintenant, sortez de chez vous pour emprunter cette fois la rue Truman (celle-ci étant perpendiculaire à York), puis allez au bout jusqu'à atteindre le cimetière. Contournez-le jusqu'à vous trouver face à un panneau où une pelle est accrochée. Emparez-vous de celle-ci, puis poursuivez la promenade dans la rue Harlem que vous trouverez un peu plus bas et où vous pourrez faire connaissance avec le shérif. Discutez un peu avec lui et poursuivez pour atteindre une rue perpendiculaire, la rue Arroyo. Là, vous voyez deux enfants devant une maison en construction. Parlez avec Philip à propos de l'énigme, de sorte à ce qu'il accepte de vous laisser la résoudre. Vous n'aurez que deux clous à déplacer et à faire pivoter (à l'aide du clic droit). La position initiale montre deux carrés en haut et trois en bas. Prenez le clou horizontal le plus haut du deuxième carré du haut (en partant de la gauche), puis faites-le pivoter à 180° sur la droite. Prenez ensuite le clou horizontal le plus bas du deuxième carré du bas, puis placez-le perpendiculairement à l'autre clou que vous venez de déplacer (il sera donc en position verticale, pointe vers le haut) de sorte à avoir un carré complet en haut. Prenez garde toutefois de bien placer les extrémités plates et pointues dans les bons sens, de sorte à ce que les deux carrés du haut soient parfaitement identiques.

Après avoir obtenu vos quelques pièces, remontez maintenant la rue Arroyo pour vous retrouver une nouvelle fois face à l'hôpital, dans la rue York donc. Allez rendre visite à Seymour dans sa cabane en hauteur après avoir passé l'hôpital et épuisez tous les sujets de conversation de sorte à ce que Tony lise une partie du manuel concernant la perruque. Ne lui parlez de sa tante Lorraine qu'au dernier moment, car il vous dira d'aller vous faire voir et vous vous retrouverez dans la station-service à l'entrée de la ville. De la station, retournez à l'entrée de la ville de sorte à vous retrouver devant le tableau pour y récupérer une craie. Retournez ensuite devant chez vous pour creuser sur le monticule avec la pelle dans votre jardin (proche de la caisse à outils). Vous obtenez une clé anglaise après avoir observé dans le trou. Entrez chez vous puis utilisez le téléphone pour appeler le service d'assistance. En sortant, emparez-vous de la laisse de votre chien. Allez maintenant voir le facteur puis cliquez avec la clé anglaise sur son vélo, pour engager un deal : il vous donnera un peu d'argent à condition que vous répariez son vélo. Rien de plus simple : détachez dans un premier temps la roue du vélo à l'aide de la clé, puis utilisez ensuite cette dernière sur le fauteuil roulant. Prenez la roue du fauteuil puis fixez-la sur le vélo. Une fois le facteur parti, allez au bout de la rue Arroyo puis dans le bâtiment qui fait l'angle à gauche, vous trouverez la droguerie de la mère de Seymour (quelques mètres plus loin). Entrez-y pour vous renseigner sur le prix d'une perruque. Une fois ceci fait, continuez dans cette petite rue pour vous retrouver à nouveau près du cimetière, juste après être passé à proximité des marches menant à l'église. Rendez-vous dans la tour située sur l'autre côté de la rue. Discutez avec Juarez pour qu'il vous remette sa carte de visite et récupérez également la bouteille sur son bureau avant de partir. Revenez à côté des marches de l'église pour prendre sur le panneau de gauche la lettre aimantée « F ». Retournez vers chez vous en empruntant la rue Truman (celle qui sépare la tour de Juarez du cimetière), mais arrêtez-vous au niveau de la maison située juste après le cimetière (cette maison est donc en fait en face de la vôtre). Là, observez le châle sur le sèche-linge. Vous allez devoir vous servir de la laisse de votre chien pour l'attraper.
En vous rapprochant de chez vous, vous constatez que votre chien a disparu. Rendez-vous dans la cabane de Seymour. Après la séquence, si il vous dit d'aller vous faire voir, refaites le chemin pour revenir à nouveau dans sa cabane. Là, soulevez la caisse retournée au sol pour trouver sa tirelire. Dites-lui ensuite que vous n'avez pas assez d'argent pour acheter une perruque et il vous donnera le contenu de sa tirelire. Allez maintenant tenter d'entrer dans l'église et après la discussion avec votre professeur devant l'entrée, ouvrez la porte. Vous vous faites refouler d'une église ! Retournez donc parler à Seymour pour avoir l'autorisation de fouiller chez lui. Vous irez donc jeter un oeil dans

sa salle de bains pour récupérer les faux cils. Rendez-vous à l'entrée de l'hôpital pour utiliser les faux cils sur Tony (dans l'inventaire, deux clics droits sur les faux cils pour que le curseur prenne la forme de Tony). Il va alors se déguiser en vieillard et ensuite pénétrer dans l'église. Prenez l'argent en face de vous puis ressortez pour aller marchander la perruque chez Alexis. Insistez jusqu'à ce qu'elle vous jette dehors une première fois, puis retentez de lui demander de vous vendre la perruque encore 5 ou 6 fois jusqu'à ce qu'elle craque. Vous obtenez enfin la perruque.

PLATE 3A

De nouveau dans la cabane de Seymour, votre discussion sera interrompue par un cri strident venant de votre maison. Hâtez-vous d'y aller pour que votre mère vous annonce que Cornélia s'est faite enlever. Vous récupérez automatiquement la moitié du bracelet d'identification du malfaiteur. Après les séquences, vous vous retrouvez dans votre jardin et il vous faut jeter un oeil à la bouche d'égout qui brille en face de vous. Associez la lettre « F » à la laisse de votre chien puis utilisez le tout sur cette bouche d'égout pour trouver l'autre moitié du bracelet.

PLATE 4A

Combinez les deux moitiés du bracelet pour vous rendre compte qu'il provient de l'hôpital. Rendez-vous donc là-bas où vous demanderez à l'infirmière des bonbons à la menthe. Rentrez ensuite chez vous puis allez dans la cuisine remplir votre bouteille d'eau. Ouvrez ensuite le four et retirez les deux plats. Placez la bougie dans un des deux et la craie dans l'autre, puis mettez au four celui contenant la bougie pour obtenir de la cire chaude. Placez-y rapidement vos bonbons à la menthe pour en faire des moules tant que la cire est encore chaude. Si elle a refroidi, vous pourrez bien sûr la refaire chauffer au four. Placez ensuite au four le plat de craie, mélangez celui-ci avec l'eau de la bouteille et versez le contenu obtenu dans le plat contenant les moules de bonbons. Vous obtenez ainsi des bonbons à la craie ! Retour maintenant à l'hôpital pour placer des bonbons à la craie avec les autres bonbons de l'infirmière pendant qu'elle sera occupée à écrire. Votre piège fonctionne ; elle va devoir aller se rincer la bouche et la voie est alors libre pour aller consulter un peu les dossiers.

PLATE 5

En sortant de l'hôpital, vous manquez de vous faire renverser par la voiture du révérant. Allez jeter un oeil à celle-ci, qui sera garée au niveau de la maison située juste en face de la vôtre, celle-la même où vous aviez obtenu le châle sur le sèche-linge précédemment. Cliquez sur la voiture pour monter par-dessus (clé anglaise). Allez maintenant en direction de la fissure dans le mur de l'église face à vous, puis récupérez une brique. Revenez sur vos pas et rendez-vous maintenant face à la vitrine du bazar à côté du bar. Pour vous y rendre, allez au bout de la rue faisant la continuité des escaliers de l'église, jusqu'au panneau « Harlem ». Lorsque vous êtes en face de celui-ci, la rue à emprunter est celle partant sur la gauche de votre écran, et vous trouverez quelques mètres plus loin le bazar où est placé un ruban d'interdiction d'entrer. Là, prenez votre brique et cliquez vers la vitrine du bazar.

PLATE 6

Vous voici en prison. Dites au shérif que vous désirez aller aux toilettes et insistez jusqu'à ce que celui-ci vous donne un pot de chambre. Emparez-vous ensuite du balai puis, à l'aide de celui-ci, attirez vers vous l'oreiller de la cellule voisine. Posez ensuite le pot et l'oreiller récupéré sur votre couchette. Ajoutez-y la perruque et placez la couverture par-dessus le tout.

PLATE 6A

Récupérez votre sacoche ainsi que le mégot de cigarette allumé, puis sortez. Allez voir le facteur pour apprendre la mort de votre chien, puis discutez à nouveau avec lui pour marchander afin qu'il accepte de vous prêter son vélo. Et voilà, vos trois pièces se sont éparpillées dans la nature et il va falloir les récupérer ! L'une d'elles se trouve sur le talus

faisant face au cimetière et avant la prison, au niveau d'une petite pousse d'herbe. Lorsque vous faites face au panneau où la pelle était accrochée, reculez de quelques pas et vous devrez trouver la pièce non loin de là, en scrutant bien avec le curseur.
L'autre pièce se trouve dans le champ mais occupons-nous d'abord de récupérer celle que Juarez a ramassée. Il faut que vous alliez chez vous utiliser votre téléphone pour appeler ce dernier, puis que vous ressortiez aussitôt pour vous dépêcher d'aller mettre du savon sur les marches à l'entrée de sa tour, afin qu'il glisse en ressortant. Il faut vraiment faire vite sinon Juarez vous surprendra et vous devrez répéter l'opération. Juarez une fois au sol, vous pourrez récupérer la deuxième pièce. Dans le champ qui se trouve juste après la tour de Juarez se trouve donc la dernière pièce. Allez au niveau du croisement du panneau « Harlem » et empruntez la voie qui va vers le haut de l'image pour vous trouver à l'entrée de la ville et constater qu'un pick-up s'est encastré dans un arbre. Avec votre bouteille, récupérez du carburant sur le véhicule et revenez face au champ. Versez l'essence sur celui-ci puis jetez-y le mégot de cigarette. Une fois que tout a brûlé, vous y verrez plus clair pour trouver la dernière pièce. Retour maintenant vers le facteur pour les lui donner correctement cette fois-ci.

PLATE 7A

Après avoir automatiquement ramassé le citron, réutilisez votre vélo pour retourner chez vous remplir votre bouteille d'eau dans la cuisine. Ceci fait, reprenez le vélo laissé à la station pour vous rendre à nouveau à la montagne. Lorsque vous êtes face au grillage cadenassé, vous avez sur votre gauche une affiche accrochée à un piquet planté fermement dans la terre. Utilisez la bouteille d'eau sur ce piquet pour ramollir la terre, puis creusez avec la pelle à cet endroit. Vous n'avez plus qu'à faire vaciller le piquet avec l'icône de la clé anglaise pour vous ouvrir le passage.

PLATE 8

Mettez du citron sur le tube se trouvant au sol et utilisez ensuite sur celui-ci sur votre bouteille d'antiacide. Voilà, le tour est joué ! Vous n'avez plus qu'à regarder.

Tony Tough and the Night of Roasted Moths

© Focus / Prograph Research 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Avertissement

La solution en mode facile est identique ; elle présente seulement un peu moins d'objets à chercher.

I. L'arrivée au parc

1 Bureau
Parler à Pantagruel
Récupérer sac de bonbons
Sortir

2 Hall
Ramasser prospectus déchiré
Ouvrir porte, entrer
Refermer porte
Prendre blouse
Placer morceau de prospectus sur celui du mur
Ouvrir placard
Egout : Récupérer perruque, sortir par tunnel

3 Réception
Monter escalier
Tirer queue de la vache Betsy
Redescendre au bureau chercher les fleurs
Remonter à la réception
Ramasser foulard de Pantagruel et lettre (la lire)
Sortir

4 Entrée du parc d'attractions
Parler du prix d'entrée avec guichetier
Donner les bonbons
Rassembler dans l'inventaire le déguisement (blouse, foulard, fleurs)
Cliquer déguisement sur le buisson
Entrer

5 Stand femme à barbe
Prendre carotte, tomate, oignon
Entrer dans la loge
Parler
Offrir les fleurs (dentier)

6 Garçon voyeur tente vert et jaune à côté de Lorenz (mode difficile)
L'aborder, il s'enfuit
Prendre morceau de toile perforée

7 Stand clown
Parler au clown
Examiner poubelle devant marchand de hot-dog, la couvrir de la toile perforée, lui mettre dentier, la pousser vers le clown
Rrécupérer le marteau
Plus loin, sur flèche indiquant trois directions (Rufus, Rocket, Pirates), récupérer bâton.

8 Rufus
Participer à l'épreuve de force avec le marteau récupéré (dollar)

9 Lorenz
Mettre dollar dans monnayeur pour entrer
Examiner chapeau
Parler : Lorenz vous remet une liste d'ingrédients que vous devez lui récupérer (vésicule, lait, jus de fruit, café, poivre, cerise)
Chaudron : mode difficile
D'abord aller au jeu des **treize citrouilles** : pour gagner il vous faut la 7 : jouer 1, puis 2 (1-(1) -2 = 4 s'il joue 1 : on a 5 donc vous jouez 2 ; s'il joue 2, on a 6 donc vous jouez 1)
Vous gagnez un tapir
Aller à la fontaine près du photomatic et poser le tapir
Aller à la fontaine aux sorcières et utiliser le bâton pour récupérer le chaudron
Y mettre la tomate. C'est la **cerise**.
Le café : passer à Rocket
Récupérer skate-board
Monter aux WC
Placer skate sur paillasson
Ouvrir portail de l'extérieur
L'alligator plonge vers les bouches d'égout, s'y rendre
Récupérer eaux usées (boue immonde) : c'est le **café** pour la marmite.
Prendre aussi au même endroit moule à plâtre.
La **vésicule** : aller chez Mortimer
Prendre le **poulet** suspendu à l'extérieur et la **corde** à l'intérieur.
Parler.
Pour obtenir la vésicule, il faut que le capitaine paye sa jambe.

10 Pirates
Récupérer chewing-gum sur la cage de la bête (regarder affiche sur autre cage) et morceau de pain dans poubelle devant pizzeria (y entrer et prendre piments : c'est le **poivre** pour la marmite).
Coller chewing-gum sur pain.
Aller au bateau des pirates.
Parler au capitaine.
Prendre croquettes poisson dans le fût.
Donner pain chewing-gum au perroquet.
Entrer dans cabine du capitaine. Prendre son journal et le lire.
Prendre morceau de papier peint et l'examiner.
Nouveau lieu : la décharge. S'y rendre
Utiliser le levier qui règle l'heure et arrêter l'horloge sur 11 H.
Ouvrir le frigo, prendre jeu de cartes.
Retour vers capitaine : lui montrer le jeu de cartes
Iil vous donne le gemme que vous allez remettre à Mortimer. **Vésicule** dans le chaudron.
Retour au bateau : couper oignon sur bec de l'espadon
Aller au bar du bateau : parler avec pirate triste et lui donner oignon coupé (verre de rhum)
Regarder Cliff qui a les clés et veut du poulet (mais vous ne pouvez rien faire pour le moment) et l'animateur qui attend l'employé de la semaine (regarder la photo).

11 La cabane
En mode facile, ver dans le congélateur du marchand de hot-dog.
En mode difficile, ver dans la boîte d'appâts du pêcheur, donc à congeler chez le marchand de hot-dog En profiter pour rôtir le poulet dans le four.
Aller à la cabane.
Glisser la recette de Lorenz sous la porte et le ver congelé dans le trou de serrure, pour récupérer la clé et entrer.
Casser la bouteille pour couper la corde.
Récupérer l'os pour l'utiliser comme levier.
Récupérer pot de peinture : c'est le **lait** pour la marmite. Monter escalier.
Chambre 206 : récupérer poupée et somnifère dans le tiroir.
Chambre 207 : parler. Sortir par exit.

12 Le chat
Mettre somnifère sur poulet rôti.
Aller le proposer à Cliff au bar pirate.
Prendre ses clés.
Aller délivrer la bête.
Mettre croquettes poisson dans gamelle.
Refermer la porte : le chat s'assomme contre ; le prendre et le ramener à la vieille du 207 (qui vous comble de monnaie).

13 Le sifflet
Aller au photomatic pour photo.
Retour au bar pirate
Mettre photo à la place de celle de l'employé du jour.
Parler à l'animateur. (sac : examiner : plaque de laiton).
Pizzeria : mettre plaque dans le four ; puis dans moule à plâtre
Récupérer sifflet.

14 Le lapin
Mettre blouse à la poupée et aller voir Isabella au tunnel de l'amour.
Sucette.
Tremper sucette dans rhum : c'est le **jus de fruit** de la marmite.
Tous les ingrédients sont réunis
Pour parachever le cocktail, il faut bien mélanger.
Aller mettre la marmite dans le réassembleur d'organes.
Vous pouvez retourner chez Lorenz.
Quand celui-ci a disparu, agiter carotte sur haut de forme.
Récupérer le lapin.

15 Final de la fête foraine
Aller à la grande roue.
Ouvrir la porte de la cabine.
Revenir vers l'arbre : attacher corde à touffe d'herbe et mettre lapin dans trou de l'arbre.
Aller récupérer extrémité de la corde et la fixer à la grande roue.
Revenir vers l'arbre et utiliser sifflet.
Quand le chien et son maître sont en place, filer à la cabine de commandes de la roue et activer le levier.
Le passage vers le château est libre.

II. Le château

20 Etat des lieux
Laisser la catapulte et la machine.
Avancer jusqu'au château et en faire le tour par la droite.
Regarder en l'air, l'horloge.

Récupérer **arrosoir** et **jerrycan**.
Utiliser marteau sur prunier. Prendre **prune**.
Dans la bergerie, récupérer **tuyau**.
Entrer dans le château.

21 La trappe et le dragon
Se présenter à la gouvernante comme expert en parapsychologie et vérifier la thèse de Luke Just.
Quand elle a le dos tourné, prendre **liquide nettoyant**.
Dans la même pièce, prendre **soufflet** dans la commode.
Pièce suivante : prendre **bougie** sur le gâteau.
Pièce à droite : prendre **mégaphone** (examiner : manque pile) et **seringue** de pâtissier dans meuble à côté du buffet.
Remplir arrosoir.
Ressortir et pièce suivante : Gwendel le bouffon fait ses ablutions.
Verser le liquide nettoyant dans la bassine.
Pousser bassine et ouvrir trappe.
Dans l'antre du dragon, lire affiche à droite de la porte.
Aller à la cuisse et ouvrir réservoir.
Mettre tuyau, puis siphon avec jerrycan.
Jeter jerrycan plein d'essence dans le puits.
Allumer la bougie au brasier.

22 La gargouille
Ressortir du château pour aller incendier meules de paille.
Récupérer **aiguille**.
Ouvrir porte et utiliser les haltères.
Monter au sommet de la tour et pousser la gargouille branlante.
L'horloge change d'heure.
Redescendre dans le parc et récupérer **glaive** sur piédestal des statues.

23 Le zombie
Utiliser aiguille sur le gâteau.
La fille à l'intérieur vous donne une pile.
La mettre dans le mégaphone.
Passer dans la salle suivante.
Ouvrir placard, donner mégaphone au zombie.
Réouvrir placard pour qu'il crie dans le mégaphone.
Décrocher une patte du sanglier et faire bouger la clé.
Récupérer patte du sanglier et monter à l'étage de la tour.
Ouvrir la boîte avec la patte.
Prendre la **pierre**.
Monter à l'étage suivant et avec le bâton, essayer de récupérer la clé.
Elle tombe dans le trou de souris.

24 Le mouton et le chien
Ressortir.
Aller à la bergerie.
Tondre le mouton avec le glaive.
Vider sur lui l'arrosoir.
Récupérer le **flegme** avec la seringue.
Aller sous l'horloge (la regarder) pour voir Gwendel.
Essayer de lui prendre le chien.
Il vous insulte.
Remonter à l'étage de la tour et couper la corde avec le glaive.
Aller récupérer **chien** en peluche.

25 Le masque
Aller mettre pierre dans catapulte.
Utiliser glaive.
Trou dans le plafond de la cuisine du château.
Y revenir.
Mettre chien dans meuble bas.
Refermer.
Mettre prune dans fontaine.
Pigeons et fiente.
Tirer sur la laisse du chien.
La gouvernante survient et tombe.
Injecter dans le trou le contenu de la seringue.
Utiliser le soufflet pour récupérer le masque.

26 La clé
Redescendre dans l'antre du dragon.
Appuyer sur le poussoir pour que le dragon rejette de la fumée à récupérer avec le soufflet.
Monter au trou de souris.
Utiliser soufflet.
Récupérer crochet rejeté qui atterrit dans la cuisine.

27 Fin
Aller à la machine.
Poser le masque.
Entrer dans le sas.
Monter jusqu'à Pantagruel.
Poser sur lui la laine.
Puis le pousser, ce qui endort le gardien.
Baisser le levier.
Mettre crochet dans trou de serrure

And that's all, folks…

Toonstruck

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce jeu est relativement linéaire, c'est-à-dire qu'il faut obligatoirement avoir fait un certain nombre de choses avant d'avoir accès à la suite. Il est important de parler de manière complète à tous les personnages. Ceci permet d'obtenir des éléments importants pour continuer le jeu ou bien de profiter de dialogues parfois assez marrants. Mais dans l'ensemble, la traduction du jeu est restée très proche de sa version originale anglo-saxonne et les gags sonnent parfois un peu "lourdingue".

Attention : les actions à réaliser sont présentées ici de manière pas toujours logique, mais c'est la façon la plus efficace (et la plus rapide) de finir le jeu. Soyez donc très prudent en utilisant ce qui suit : cela risque fort de gâcher votre plaisir !

NB : il y a 3 endroits où on peut être capturé par les 3 sbires de Néfarius : la boulangerie (se cacher dans le placard), le costumier (se cacher dans le salon d'essayage) et le bowling (se cacher derrière les portes battantes). Si on se fait prendre, marcher de long en large dans la cellule de manière à se charger d'électricité statique, puis toucher le clavier de la serrure. Faire cela jusqu'à ce que le temps d'emprisonnement (cadran en haut de la porte) revienne à zéro. Sortir alors et récupérer ses affaires dans le coffre (il faut résoudre le jeu de taquin)

1ère partie

Après l'animation du début, on est dans le château. Aller à la porte en bas à droite. Parler au savant (Bricabrac). Il a perdu ses lunettes. Sortir et aller au premier étage, porte de gauche (salle des trophées). Là, il y a le Valet de pied. Lui parler du savant. Retourner au laboratoire et parler à nouveau avec Bricabrac. Il donne les plans du "mignonnificateur" qui se trouve dans la pièce à droite. Il y a 11 objets à se procurer (le 12ème est déjà là) qui sont chacun complémentaire (par association d'idée, jeu de mot ou autre) des éléments du "perfidificateur". Il faudra les placer à la position correspondante du plan du "perfidificateur". Voici la liste de ces objets, des éléments parallèles du "mignonnificateur" et l'endroit où on peut se les procurer :

Objet du Perfidificateur	Objet du mignonnificateur	Où le trouver ?
Canne	Sucre	Il est déjà là !
Epée	Cape	L'Emouvantail le donne en échange d'un habit
Berger	Etoile	Au dessus de la tête de Miaou assommé
Diesel	Turbot	On le pêche dans la toilette (à Zanydu)
Enveloppe	Timbres	Salle de jeu (timbres = cloches)
Poulet rôti	Broche	Dans la caverne de SM Loup
Chien	Quilles	Trophée obtenu après un "strike" au bowling
Chocolat	Noisettes	Sur l'arbre de l'écureuil perfidifié
Boulet	Chaîne	Jeu d'arcade de Mignonnia
Arc	Flèche	Panneau indicateur à Zanydu
Fines herbes	Ail	Près de l'arbre de l'écureuil perfidifié
Vin	Pain	Cuire la pâte à pain des grenouilles-boulangers

Sortir du château et parler aux gardes. Ils se mettent à danser. Les faire danser à nouveau. Un des deux gardes perd une clef. La ramasser. Retourner dans le château et ouvrir la porte en bas à gauche (chambre du Roi). Cliquer sur Flux

et l'utiliser sur l'échelle du lit. Flux trouve sur le lit un coupon pour un costume gratuit. Cliquer sur le tapis. On découvre une trappe, fermée pour l'instant. Prendre la boite à musique sur la commode. Cliquer sur le message au-dessus de la commode : on y explique qu'il faut arriver à ouvrir en même temps le tiroir du haut et celui du bas (les 2 autres tiroirs restant fermés). C'est assez simple à réaliser. Un passage secret s'ouvre alors sur le côté du lit. Y entrer. Placer Flux sur la planche déclouée. Cliquer sur la planche. Cela projette Flux en l'air et ouvre la trappe de la chambre du Roi. Retourner dans la chambre et replacer le tapis en cliquant dessus. Tirer le cordon pour appeler le Valet de pied qui tombe alors dans la trappe. Aller dans la salle des trophées, prendre le gros poisson rouge. Ne pas prendre encore l'arrosoir.

Sortir du château et aller vers la ville.
Entrer dans le pub irlandais (porte verte). Remarquer le téléphone sur le bar, près de l'entrée. Il y a une souris sur le bar. Cliquer dessus jusqu'à ce qu'elle aille se placer sous le piège à droite de l'orgue. Jouer de l'orgue. Quand on reprend la main, cliquer sur Flux, puis cliquer sur le piège à souris. On reçoit une chope en récompense. Prendre la souris inanimée. Retourner au château. Dans la salle des trophées prendre l'arrosoir et le remplacer par la chope. Retourner en ville et continuer vers le bas. Rencontrer Dorothée et lui parler. Elle veut du pop-corn. Continuer vers la gauche et parler à l'Emouvantail. Il veut de nouveaux vêtements. Prendre un épi de maïs. Aller jusqu'à la grange et parler aux animaux. La machine à fabriquer le beurre (baratotron) est cassée (il y manque une pièce). Remplir l'arrosoir d'engrais. Retourner vers l'Emouvantail et continuer vers la gauche. A l'écran suivant, sortir à gauche et rencontrer SM Loup. Lui parler. Il veut du vin. Retourner à l'écran précédent et en sortir vers le haut. Mettre la souris inanimée dans la main de droite du funiculaire. Réveiller la souris avec l'engrais. Prendre le funiculaire vers Zanydu.

Arrivé à Zanydu, prendre le chemin de gauche. Lire la publicité sur le poteau à côté du garde des toilettes. Noter les couleurs du numéro de téléphone. Retourner au pub irlandais. Utiliser le téléphone en composant le numéro à l'aide des touches de couleur (violet = bleu + rouge, orange = jaune + rouge, vert = jaune + bleu). Pour gagner, il faut répondre correctement à quelques questions. Voici les réponses :

Fourrure de Jim : bleu
Queue des poissons sur les toilettes : jaune
Fourrure de Miaou (à par le blanc) : orange
Poissons-épaulettes du garde des toilettes : droit = rouge ; gauche = jaune
Collier de Ouaf = vert
Pancarte de la salle de sports de Jim : bleu
Pancarte du commerce des 3 belges : rouge
Pots de plantes : violet
Fourrure de Ouaf : violet
Montagnes : orange
Sol de la salle de sports de Jim : rouge

Recommencer en cas d'erreur. Quand on a gagné, sortir du pub et prendre le cadeau dans la rue. Il contient des haricots sauteurs. Retourner à Zanydu et prendre le chemin de droite. Devant le magasin, il y a une horloge dont on s'occupera plus tard. Attendre qu'une lumière s'allume pour entrer par la porte correspondante (en cliquant sur la porte). Parler aux commerçants (Miaou et Ouaf). Leur demander une démonstration du gant de boxe. A la fin, prendre les étoiles au dessus de la tête de Miaou (assommé). Montrer la boite de haricots sauteurs qui prouve que vous êtes client de la maison. On peut alors utiliser la machine à cadeaux. Le but est de démarrer/arrêter la machine de manière à récupérer l'aimant, le maillet et le gant. Il faut être patient et avoir de bons réflexes. Regarder les photos sur le mur de droite. Regarder celle du garde des toilettes. Noter les couleurs de son numéro de téléphone.

Retourner au bord de Zanydu et prendre le chemin de gauche. Parler au garde des toilettes. Aller au pub irlandais de Mignonnia. Composer le numéro de téléphone du garde des toilettes. Un répondeur donne l'heure à laquelle il rentre chez lui (18h30). L'heure de fin de son travail doit donc être 18h. Aller à l'horloge de Zanydu (chemin de droite) et se débrouiller pour la régler sur 18h (pas très difficile : il faut juste un peu de patience !). Retourner aux toilettes : le garde a disparu.

Retourner à la grange. A l'aide de l'aimant, trouver dans le tas de paille la pièce manquante du baratotron. La remettre en place. A la fin de l'animation, récupérer les deux morceaux de beurre.

Aller à Zanydu. Prendre le chemin de gauche. Entrer dans le gymnase et parler à Jim. Le regarder faire son numéro. Mettre du beurre sur le cheval d'arçon et lui demander de refaire son numéro qui cette fois se termine mal pour lui. On peut maintenant utiliser l'appareil de musculation.

Retourner en ville. Entrer dans la boulangerie. Parler aux grenouilles (Aldo et Domi) qui nous parlent de leur frère Rémi qui a été enlevé. Leur donner du beurre. On reçoit un morceau de pâte à pain. Jouer du piano et prendre les deux touches blanches du clavier. Sortir et aller à la salle de jeux (de l'autre côté de la rue). Parler au caissier. Lui parler de l'appareil de droite (cognomètre). Utiliser le maillet avec le cognomètre (ne pas utiliser le maillet en caoutchouc que vous propose le caissier). Comme on a fait de la musculation chez Jim, on n'a aucun mal a gagner. Recevoir le prix (une bouteille de vin). Prendre les timbres (= cloches) dans les débris de l'appareil. Parler au caissier du jeu d'arcade. Utiliser le jeu d'arcade. Pour gagner, mettre son personnage à plat ventre et tirer rapidement. Quand on a gagné, on reçoit une chaîne.

Retourner voir SM Loup. Lui donner le vin. A la fin de l'animation, on se retrouve dans un chaudron. Pour en sortir, cliquer alternativement à gauche et à droite du chaudron. Quand on prend la bonne cadence, le chaudron se renverse. A la fin de l'animation, enfiler la pâte a pain sur la broche et cuire le petit pain sur le feu. Récupérer le petit pain et la broche. Utiliser l'épi de maïs sur le feu pour faire du pop-corn. Prendre le livre et le lire (il parle des écureuils). Aller à Perfidia (en haut à gauche de là où se trouvait initialement SM Loup). Parler à la videuse. Prendre le morceau de viande qu'elle a recraché (en bas à droite). Entrer dans la prison (porte en haut à droite) et récupérer le tampon encreur. Cliquer sur le tableau. Faire le jeu de taquin pour ouvrir le coffre-fort. Prendre le trou. Retourner vers Mignonnia. Sur la route, donner le pop-corn à Dorothée. Elle vous donne de la barbe à papa.

Au centre de Mignonnia, entrer chez le costumier (en haut à droite). Utiliser le tampon encreur sur la boite à musique. Utiliser la boite à musique sur le bon pour un costume gratuit. Donner le bon à la vendeuse. Elle vous donne un costume de mouche gratuit. Parmi les costumes proposés, choisir celui d'Arlequin. Echanger le livre sur les écureuils avec celui de la vendeuse (compilation d'énigmes). Aller à l'Emouvantail et lui donner le costume. Il vous donne sa cape. Après l'animation, aller à la grange qui est maintenant "perfidifiée". Remplir l'arrosoir de désherbant (dans le tonneau qui était auparavant rempli d'engrais). Aller à Zanydu.

Prendre cette fois le chemin du milieu. Utiliser le désherbant sur la viande et l'offrir au vautour qui tombe inanimé. Lui prendre une plume, ainsi que la flèche. Aller au centre de Perfidia. Entrer à la porte en bas à droite et parler au robot. Utiliser sur lui le livre récupéré chez le costumier. Une fois le robot détruit, prendre la ventouse. Retourner à la grange reprendre du désherbant. Donner la plume aux animaux. Prendre un tube de colle.

Aller aux toilettes (Zanydu, chemin de gauche). Utiliser la ventouse sur la toilette. Regarder le papier-toilette. Utiliser le poisson-trophée rouge sur la toilette. Tirer la chasse d'eau de manière à récupérer le poisson vert (il s'agit d'un turbot). C'est un jeu de hasard. Essayer plusieurs fois si nécessaire.

Retourner à Perfidia. Utiliser la cape sur soi pour entrer au bowling. Parler au patron (Bobby). Utiliser la colle sur la boule de l'ours quand il ne fait pas attention. Utiliser Flux et faire un strike . On reçoit le trophée. Retourner au château de Mignonnia. Regarder le trou sur le côté de l'armoire dans le hall d'entrée. Utiliser la broche sur le trou. Cela ouvre l'armoire. Prendre le chat en peluche. Utiliser la colle sur la barbe à papa et sur les touches du piano. Utiliser le résultat sur le chat en peluche. Utiliser les haricots sauteurs sur le chat en peluche. Aller à l'écran où trouve un écureuil (écran à gauche de l'épouvantail). Mettre le chat en peluche modifié au bas de l'arbre. Envoyer Flux prendre les noisettes. Verser du désherbant sur les broussailles près de l'arbre. Prendre l'ail.

On a maintenant tout ce qui faut pour faire fonctionner le mignonnificateur. Aller au laboratoire et placer tous les objets (comme indiqué au début). Cliquer sur le bouton rouge d'analyse du système. Regarder l'animation avant la 2ème partie du jeu.

2ème partie

Au début, on est dans une cellule avec un garde (Narine) très, très enrhumé qui a avalé la clef de la cellule. Lui parler. Quand il tourne le dos, soulever le tapis. Prendre le cristal jaune. Prendre le tapis et le secouer (cliquer le tapis sur soi). Le garde éternue violemment, il éjecte la clef et s'assomme. Récupérer la clef et sortir de la cellule.

Par la suite, si on se fait prendre à nouveau, Narine porte cette fois un masque à gaz. Prendre le tapis. Parler à Narine (il enlève son masque) et quand a la main utiliser le tapis sur soi. La 3ème fois, Narine a un aspirateur. Cliquer sur la commande de l'aspirateur. Mettre sur "off". Cliquer à nouveau sur l'aspirateur. Mettre sur "souffler". Cliquer encore une fois et mettre sur "on". Les fois suivantes, il n'y a plus de garde. Prendre la clef sous le tapis.

Ramasser les objets par terre. Sortir à droite et questionner l'oiseau qui donne des indices pour une énigme à venir. Continuer vers la droite (escalier). Au 1er étage, cliquer sur la tête de clown. Il y a là un jeu de type "Jacques a dit" (chaque fois différent). Le faire jusqu'au bout (11 mouvements). Entrer et parler avec le clown dément (Pic).

Sortir de la pièce et monter au 2ème étage. Aller vers la droite et entrer dans la bibliothèque. Cliquer sur l'étagère (bouton droit). Il faut cliquer sur les 8 livres dans le bon ordre. Ce n'est pas très facile : il faut s'aider des instructions données par l'oiseau. La solution est : B1-R1-R3-B2-B3-R4-R2-B4 (B et R désignent respectivement les livres bleus et rouges ; les indices sont croissants de gauche à droite). Entrer dans le passage qui s'est ouvert. Utiliser la boite à musique sur soi. Elle se met à jouer et endort le garde. Cliquer sur le moniteur TV. Changer de chaîne à l'aide du bouton de commande. Régler l'image sur la pièce où se trouve une armure sur un carrelage à damiers. Utiliser l'aimant sur la plaque métallique au plafond. Déplacer ainsi l'armure vers la case soulevée. Faire cela 4 fois. La 4ème déclenche l'ouverture de la grille. Sur le palier au 2ème étage, cliquer sur la gargouille de gauche et récupérer le cristal bleu. Retourner devant la cellule du début (donjon) et se diriger vers le haut (hall). Dans cette pièce se trouve le "climatron". Ouvrir la trappe circulation d'air à gauche en cliquant sur le bouton. Entrer dans le passage. Mettre le costume de mouche. Cela conduit à la salle de bain. Fermer la bonde du lavabo et ouvrir le robinet (ce qui inonde la pièce). Prendre les tampons imbibés de chloroforme dans l'armoire de toilette. Remplir l'arrosoir d'eau. Retourner à la salle du climatron à l'aide du costume de mouche. Retourner voir le clown dément. Quand il se débarrasse de son nez rouge (soyez patient !), le prendre et utiliser dessus les tampons chloroformés. Quand il le remet, le clown s'endort. Prendre le ballon et l'épingle. Remplir le ballon et le gant à l'aide du cylindre d'hélium.

Retourner à la salle du climatron. Cliquer sur le système de commande. Placer l'épingle dans le trou. Cliquer sur "froid". Retourner dans la salle de bains. L'eau répandue y est maintenant gelée. Aller vers la porte de droite, l'ouvrir et narguer les gardes. Après l'animation, sortir à droite. Descendre au palier du 2ème étage. Cliquer sur la corne de la gargouille de gauche. Une corne apparaît sur la gargouille de droite. Si on se dirige vers elle, la corne disparaît. Il faut donc atteindre la gargouille de droite en faisant le grand tour (monter au 3ème étage, entrer dans la salle de bains, descendre par le conduit d'aération et remonter au 2ème étage par l'escalier). Cliquer sur la gargouille de droite et récupérer le cristal vert.

Retourner dans la salle du climatron et passer sur "chaud". Le poisson au 1er étage saute dehors de son bocal. Remettre la température sur "tempéré" et aller rapidement prendre le coffret dans le bocal avant que le poisson n'y soit retourné. Regarder le coffret (clic droit dans l'inventaire) : il contient une clef. Récupérer l'épingle sur le climatron. Aller au palier au 1er étage. Dans la salle où se trouve l'armure, monter vers l'armurerie. Utiliser l'épingle sur le coffre. On y trouve Rémi, la grenouille enlevée (voir 1ère partie). Lui parler. Il vous donne le cristal rouge et part. Cliquer sur le coffre. Se déplacer discrètement vers la droite en direction du TNT quand les sbires ne se méfient pas (prendre son temps). Prendre le TNT.

Retourner alors au 1er étage et aller à la cuisine. Utiliser l'arrosoir sur le robot. Il rouille. Prendre une dinde. Utiliser le TNT sur la dinde. Ouvrir la porte du four, mettre la dinde sur les braises. La mettre ensuite rapidement dans le monte-plats. A la fin de l'animation (digne de Tex Avery !), monter à la salle de billard (2ème étage à gauche) et prendre la queue de billard.
Aller à l'armure et prendre le gantelet. L'utiliser sur la queue de billard.

Aller au 3ème étage. Ouvrir la porte de droite avec la clef du bocal. Entrer. Cliquer sur les lunettes de soleil en haut de l'étagère. L'étagère s'effondre et découvre un levier. L'actionner. Cliquer sur le siège de bureau. Cliquer sur les lunettes (maintenant sur la tête d'élan) qui tombent sur la plante carnivore. Enfiler le costume de mouche et narguer la plante carnivore. Casser le vase à l'aide du maillet. Prendre les lunettes de soleil.

Monter au 4ème étage. Utiliser l'assemblage queue de billard/gantelet sur l'interrupteur (à travers la grille). Cela ouvre la grille. Y entrer et utiliser sur soi le ballon (ou le gant) gonflé d'hélium. Parler dans l'interphone (porte de gauche). Imiter le sbire "Z'oreille". Mettre les lunettes de soleil. Entrer derrière le rideau et parler à Miss Fortune. Cliquer sur elle, puis

sur la porte. Cliquer encore sur elle, puis sur le scanner.

Aller au pupitre de commandes. Cliquer sur le panneau. Placer les cristaux (impossible de se tromper : ils clignotent quand ils sont à la bonne position). Baisser le levier. Prendre la machine transdimensionnelle. Aller au moniteur près de la porte à gauche. Bouger les manettes de façon à ce que les indicateurs soient sur "on", "ouvert", "ouverts" et "désactivé". Position des interrupteurs du haut : Bas et Haut. Position des interrupteurs du bas : Haut et Bas. Entrer et cliquer sur le perfidificateur. Regarder la scène finale.

Toontown Online

© Capcom / Disney Interactive 2005

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

SILLYMETER	T-Shirt 1
GETCONNECTED	T-Shirt 2

Top Gun : Combat Zones

© Titus 2003

DÉFENSE ANTI-AÉRIENNE

Voler près du sol est risqué, à cause des unités d'artillerie anti-aériennes qui peuvent vous toucher facilement. En revanche, si vous volez très près du sol, elles ne vous atteindront pas, de peur de toucher aussi leurs propres unités.

Top Gun : Fire At Will

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier de sauvegarde qui se trouve dans le répertoire du jeu. A la fin du fichier, vous devez voir la ligne suivante : **"You wouldn't be thinking of cheating would you?"**. Changez le niveau et le tableau comme vous le souhaitez, et sauvegardez le fichier.

CODES DES NIVEAUX

```
2. 58210
3. 98143
4. 44010
5. 84933
6. 59810
7. 99743
```

Top Gun : Hornet's Nest

© MicroProse / Zipper Interactive

CHOIX DE LA MISSION

Entrez le code **BUYTHEFARM** en guise de nom pour accéder à toutes les missions.

Top Spin

© Atari / PAM Development 2004

ENTRAINEMENT FACILE

Pour vous faciliter l'entraînement aux revers numéro 4 et 5, placez-vous à peu près au milieu de votre rectangle de jeu, et renvoyez la balle droit devant vous, en éxécutant les effets demandés. Vous obtiendrez alors vos étoiles sans problème. Cela fonctionne également pour le coup droit.

RECEPTIONNER LES SERVICES PUISSANTS

Pour réceptionner les services puissants et troubler votre adversaire, tentez de faire un coup slicé.

Torchlight

© Perfect World Entertainment / Runic Games 2009

CHEAT CODES

1. Allez dans le répertoire **Application Data/ Runic Games/ Torchlight** et ouvrez le fichier **Settings.txt**.

2. Remplacez la ligne suivante :
Console :0
par :
Console :1
et sauvegardez le fichier.

3. Lancez le jeu et, en cours de partie, maintenez la touche Maj (Shift) tout en appuyant sur ~ (ou ² selon la version) pour ouvrir la console de saisie des codes.

4. Saisissez l'un des codes suivants.

Note : Ce code ne fonctionne pas avec la version Steam.

`Allstats #`	Booster les stats de # (remplacer # par une valeur)
`Alwayscrit`	Infliger uniquement des coups critiques
`Defense #`	Booster la défense de # (remplacer # par une valeur)
`Dexterity #`	Booster la dextérité de # (remplacer # par une valeur)
`Disablepet`	activer/désactiver le familier
`Fame #`	Booster la réputation de # (remplacer # par une valeur)
`God`	Invincibilité
`Godspeed`	Personnage invincible et plus rapide
`Help`	Obtenir la liste des commandes du jeu
`KIllall`	Anéantir instantanément tous les monstres
`Levelup`	Passer au niveau d'XP suivant
`Magic #`	Booster la magie de # (remplacer # par une valeur)
`Money #`	Booster l'argent de # (remplacer # par une valeur)
`Playernotarget`	Les monstres ne vous prennent plus pour cible
`Questcomplete`	Terminer une quête
`Quests`	Lister toutes les quêtes
`Setdifficulty #`	Changer la difficulté du jeu (remplacer # par une valeur)
`Setpetlevel #`	Changer le niveau du familier (remplacer # par une valeur)
`Skill Nom/#`	Booster la compétence "Nom" de # (remplacer Nom et # par ce que vous voulez)
`Skillpoints #`	Booster le total de points de compétence de # (remplacer # par une valeur)
`Speed`	Personnage plus rapide
`Statpoints #`	Booster le total de points de stats de # (remplacer # par une valeur)
`Strength #`	Booster la force de # (remplacer # par une valeur)
`Item Index#,*`	Plus d'objets (remplacer Item par le nom de l'objet, Index# par le slot de stockage, et * par le nombre d'e

DONJON BONUS

Dans le premier niveau du donjon principal en mode Very Hard, foncez vers Brink pour le trouver en train de combattre une bête translucide. Tuez la bête pour accéder au portail qui mène à un nouveau donjon.

Torin's Passage

© Sierra 1995

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Faites un clic droit sur "Torin's Passage" à l'écran principal.

MODE PSYCHÉ

Appuyez sur CTRL + P en cours de jeu

Torino 2006

© Take 2 Interactive / 49 Games 2006

DIFFICULTÉ EXTRÊME

Ayez le record des 15 épreuves.

Total Air War

© Infogrames / Did 1998

ACCÉLÉRER LE TEMPS

Appuyez sur SHIFT pour accélérer le temps.

Total Annihilation

© GT Interactive / Cavedog 1997

CHEAT CODES

Au menu principal tapez :

DRDEATH	Un os apparaît : appuyez dessus et vous pourrez choisir votre mission.

Pendant le jeu, appuyez sur ENTER et saisissez :

+ATM	Donne 1000 en plus de métal et d'énergie (en mode bataille uniquement)
+CDSTART	Démarre la musique du CD
+CDSTOP	Arrête la musique du CD
+CLOCK	Affiche une horloge
+CONTOUR#	Rectifie l'affichage en 3D, # étant un chiffre de 1 à 15 (multijoueurs)
+CONTROL #	Où # représente le numéro du joueur
+DITHER	Modifie la ligne de vue
+DOUBLESHOT	Vos tirs causent 2X plus de dégats(en mode bataille uniquement)
+HALFSHOOT	La puissance de vos tirs est divisée par 2
+ILOSE	Vous perdez
+IWIN	Vous gagnez
+KILL	Tue toutes les unités (mode bataille)
+LOS	Dévoile la carte, sans voir les unités adverses
+METEOR	Météorites
+NOENERGY	Enlève toute votre énergie
+NOMETAL	Enlève tout votre métal
+NOSHAKE	Enlève les tremblements lors des explosions
+NOWISEE	Toute la carte est dévoilée (en mode bataille uniquement)
+RADAR	Vous voyez toutes les unités
+SHADOW	Met/Enlève les ombres
+SHOOTALL	Vos unités détruisent les bâtiments ennemis
+SING	Cliquez sur une unité : surprise!
+VIEW #	Où # représente le numéro du joueur

EVITER LES MISSILES NUCLÉAIRES

Quand vous repérez la petite croix du missile ennemi qui fonce sur votre pauvre base où vous n'avez même pas eu le temps de construire des défenses antibalistiques, faites une sauvegarde et rechargez aussitôt : le missile aura disparu.

COMMENT DÉBARQUER SANS DANGER

Assurez-vous de posséder un sous-marin et envoyez-le près des côtes ennemies. Toutes les troupes terrestres ennemies se focaliseront alors sur votre sous-marin sans pouvoir le toucher. Si l'adversaire possède des unités marimes c'est une autre histoire. Profitez de cette diversion pour chargez vos troupes sur un cargo et débarquez-les où vous voulez.

CHEAT CODES MULTIJOUEUR

Pendant le jeu, appuyez sur ENTER et taper les codes suivants.

`+SETSHAREENERGY #`	Limiter les stocks de métal partagé à #
`+SETSHAREMETAL #`	Limiter les stocks d'énergie partagé à #
`+SHAREENERGIE`	Activer le partage d'énergie
`+SHAREMETAL`	Activer le partage de métal
`+SHARERADAR`	Activer le partage du radar
`+SHAREALL`	Tout partager

Les codes suivants ne fonctionneront que si vous avez le record.

`SHARELOS`	Voir les unités alliées
`TIMES`	Temps de chaque joueur
`UNITS`	Afficher le nombre d'unités de chacun

Total Annihilation : Kingdoms

© GT Interactive / Cavedog 1999

CHEAT CODES

Débutez une partie en mode Escarmouche ou en multi-joueurs. Puis, appuyez sur ENTER pour afficher la boîte de message. Entrez alors l'un des codes suivants puis validez par ENTER . Retapez le code pour en annuler l'effet.

+ATM	Augmente le métal et l'énergie de 1000
+BIGBROTHER	L'ordinateur lance des unités
+BPS	Affiche le débit de données en mode multi-joueurs
+CLOCK	Affiche l'horloge du jeu
+CDPLAY	Jouer un CD Audio
+CDSTART	Jouer un CD Audio
+CDSTOP	Arrêter la musique du CD Audio
+CONTOURx	Vue des contours 3D (où x est un nombre de 1 à 15)
+CONTROLx	Paramétrage de l'intelligence artificielle en mode Escarmouche (où x est un chiffre de 0 à 3)
+DITHER	?
+DOUBLESHOT	Vos tirs causent 2X plus de dégats
+HALFSHOT	La puissance de vos tirs est divisée par 2
+ILOSE	Vous perdez
+IWIN	Vous gagnez
+KILL	Tue toutes les unités
+LIGHT 1000	Structure plus sombres
+LIGHT	Structures noires
+LOGO x	Change la couleur de l'adversaire en mode escarmouche (x de 1 à 9)
+LOS	Toute la carte
+MAPPING	Couvre l'écran de noir
+NOENERGY	Baisse d'énergie
+NOMETAL	Baisse de métal
+NOSHAKE	Enlève les tremblements lors des explosions
+NOWISEE	Toute la carte
+RADAR	Vous voyez toutes les unités
+SHADOW	Active/désactive les ombres des objets
+SHARE ALL RESOURCES	Partage toutes les ressources (mode multi-joueurs)
+SHARE ENERGY	Partage l'énergie (mode multi-joueurs)
+SHARE METAL	Partage le métal (mode multi-joueurs)
+SHARE RADAR	Partage le radar (mode multi-joueurs)
+SHOOTALL	Vos unités détruisent les bâtiments ennemis
+SHOWRANGES	Appuyez sur SHIFT lorsque le pointeur est sur une unité
+SING	Les unités chantent lorsqu'elles sont en surbrillance
+SOUND3D	Active/désactive le son 3D
+SWITCHALT	Appuyez simultanément sur ALT et un nombre pour changer d'unité
+VIEW x	Voir l'énergie et le métal des adversaires (x de 0 à 3)

Total Carnage

© Malibu Games / Black Pearl Software 1993

CODES DES NIVEAUX

MODOR
TEACUP
MEMORY
DYNAMIC
MATRIX
HELPME
CRYSTAL
DOOMED
MAJICA
SUNFIRE
SOLO
STATIC
NEURON
MIDNIGHT
RAMA
WARFIRE
THUNDER
GRAFIX
CITY
FOUNDER
MYTH
QUEST
XENON
ULTIMATUM
WEAVE
WATCHER
ADVANCE
PROPHET

Total Extreme Wrestling 2010

© Grey Dog Software / Adam Ryland 2010

CHEAT CODES

Allez dans les options d'assistance à distance pour saisir les codes suivants.

`Amnesia`	Effacer toutes les relations
`dollhouse`	Caractère docile pour tous
`headswillroll`	Libérer toutes les positions pour les promotions
`Joker`	Traits de caractère aléatoires
`Saveus`	Gain d'argent pour toutes les promotions
`sophie`	Talents au maximum
`worldmarket`	Tous les travailleurs deviennent disponibles

Total Immersion Racing

© Empire Interactive / RazorWorks 2002

CHEAT MODE

Entrez un des noms suivants pour activer la triche correspondante.

Toutes les voitures

Loaded

Kart

Downforce

Toutes les pistes

Road Sweeps

Basse gravité

Feather

Ralenti

Poke

Ordinateur lent

carsWalk It

Mode très difficile

Road Trip

Surprise

Swallow

Total Mania

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Maintenez enfoncées les touches CTRL et SHIFT pour activer le cheat mode. Puis, faites l'une des combinaisons de touches suivantes :

CTRL + A Items
CTRL + C Voir les crédits
CTRL + I ?
CTRL + N Choix de la mission
CTRL + P ?
CTRL + R ?

Total Mayhem

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

A l'écran de menu, maintenez enfoncées les touches SHIFT et CTRL, et tapez **CHEAT** pour activer le cheat mode.
Ensuite, réalisez ue des combinaisons de touches suivantes :

CTRL + A Toutes les armes et tous les bonus
CTRL + C 1.000 crédits
CTRL + N Passage au niveau suivant

Touhou Chireiden : Subterranean Animism

© Team Shanghai Alice

STAGE SUPPLÉMENTAIRE

Terminez le mode Normal sans utiliser aucun Continue pour débloquer ce niveau secret.

Touhou Eiyashou : Imperishable Night

© Team Shanghai Alice 2004

MODE EXTRA

Terminez le jeu dans le niveau de difficulté de votre choix sans utiliser un seul crédit pour débloquer le mode Extra.

BONNE FIN DU JEU

Terminez le niveau 5 avec un crédit pour accéder au niveau Final B, puis terminez ce niveau.

STAGES BONUS

Niveau 4 alternatif

Obtenez la bonne fin du jeu pour débloquer un autre niveau 4 en mode Entraînement.

Niveau Extra

Obtenez la bonne fin du jeu.

Niveau Final B

Terminez le jeu en mode Final B lors de votre deuxième partie.

Niveaux du mode Entraînement

Terminez un niveau pour le débloquer dans le mode Entraînement.

PERSONNAGES SOLO

Terminez le jeu avec une équipe en empruntant les routes A et B avec tous les personnages.

Touhou Hisouten : Scarlet Weather Rhapsody

© Team Shanghai Alice

PERSONNAGES CACHÉS

Alice Margatroid

Terminer le jeu avec Marisa.

Iku Nagae

Terminer le mode Story.

Komachi Onozuka

Terminer le jeu avec Youmu.

Patchouli Knowledge

Terminer le jeu avec Sakuya.

Remilia Scarlet

Terminer le jeu avec 4 personnages différents.

Tenshi Hinanai

Terminer le mode Story.

Youmu Konpaku

Terminer le jeu avec Reimu.

Yukari Yakumo

Terminer le jeu avec Youmu.

TOUS LES NIVEAUX

Terminez le mode Story de Tenshi pour débloquer tous les niveaux du jeu.

Touhou Hisouten Soku

© Team Shanghai Alice

PERSONNAGES DU MODE VERSUS

Il existe deux personnages cachés en mode Versus : Suwako Moriya et Utsuho Reiuzi. Pour les débloquer, vous devez terminer le mode Story avec Sanae Kochiya.

PERSONNAGES DU MODE STORY

Cirno

Terminer le mode Story de Sanae.

Meiling

Terminer le mode Story de Cirno.

PERSONNAGES DU MODE ARCADE

Alice Margatroid

Affrontez-la dans le mode Arcade. Vous n'êtes pas obligé de la battre.

Patchouli Knowledge

Affrontez-la dans le mode Arcade. Vous n'êtes pas obligé de la battre.

THÈME DE SUWAKO

Pour débloquer le thème de Suwako dans la salle de musique, vous devez affronter Suwako en mode Arcade. Le thème musical sera utilisable en mode VS.

Touhou Kaeidzuka : Phantasmagoria of Flower View

© Team Shanghai Alice

TOUTES LES FINS

Pour avoir accès à une certaine fin, il faut terminer le mode histoire du jeu dans n'importe quelle difficulté, avec un personnage en particulier. Les crédits sont autorisés.

Fin N°1 : Utilisez Reimu Hakurei
Fin N°2 : Utilisez Marisa Kirisame
Fin N°3 : Utilisez Sakuya Izayoi
Fin N°4 : Utilisez Youmu Konpaku
Fin N°5 : Utilisez Reisen Udongein Inaba
Fin N°6 : Utilisez Cirno
Fin N°7 : Utilisez Lyrica Prismriver
Fin N°8 : Utilisez Mystia Lorelei
Fin N°9 : Utilisez Tewi Inaba
Fin N°10 : Utilisez Yuka Kazami
Fin N°11 : Utilisez Aya Shameimaru
Fin N°12 : Utilisez Medicine Melancholy
Fin N°13 : Utilisez Komachi Onozuka
Fin N°14 : Utilisez Sikieiki Yamaxanadu

PERSONNAGES À DÉBLOQUER (MODE HISTOIRE)

Cirno et Mystia

Pour les débloquer en mode Histoire, il faut avoir vu 2 fins différentes.

Lyrica et Tewi

Pour les débloquer en mode Histoire, il faut avoir vu 4 fins différentes.

Aya, Medicine et Yuka

Pour les débloquer en mode Histoire, il faut avoir vu les 9 premières fins.

DÉBLOQUER L'EXTRA STAGE

Pour débloquer l'extra Stage, il faut avoir vu les 12 premières fins.

DÉBLOQUER SIKIEIKI POUR L'EXTRA STAGE

Pour débloquer ce personnage en Extra, il faut terminer ce mode avec Komachi.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES POUR TOUS LES MODES DE JEU

Pour avoir le droit d'utiliser tous les personnages dans tous les modes, y compris Lunasa et Merlin, il faut terminer l'extra Stage avec Sikieiki.

COULEURS ALTERNATIVES POUR LES PERSONNAGES

Lors de la sélection de la difficulté, maintenez enfoncé la touche pour ralentir tout en sélectionnant votre personnage. Celui ci aura alors un costume d'une autre couleur.

Touhou Koumakyou : The Embodiment of Scarlet Devil

© Team Shanghai Alice

DÉBLOQUER L'EXTRA STAGE

Terminer le jeu en difficulté Normal (au minimum) sans utiliser de crédits.

TOUTES LES FINS

Mauvaises fins

1 : Finir le jeu en Easy ou en utilisant des crédits avec Reimu
2 : Finir le jeu en Easy ou en utilisant des crédits avec Marisa

Bonnes fins

3 : Finir le jeu En Normal ou plus sans utiliser de crédits avec Reimu Spell Card A
4 : Finir le jeu En Normal ou plus sans utiliser de crédits avec Reimu Spell Card B
5 : Finir le jeu En Normal ou plus sans utiliser de crédits avec Marisa Spell Card A
6 : Finir le jeu En Normal ou plus sans utiliser de crédits avec Marisa Spell Card B

DOMMAGES SUPLÉMENTAIRES CONTRE FLANDRE

Flandre disparaît lorsqu'elle utilise sa Spell Card «And Then Will There Be None ?». Si vous lui tirez dessus au moment ou elle apparaît, elle subira des dommages supplémentaires pour sa dernière Spell Card.

PLUS DE 15 REPLAYS

Allez dans le dossier Replay du jeu. Si vous renommez vos replays «th6_ud*.rpy», en remplaçant * par une chaine de caractères, vous pourrez voir votre replay dans le jeu sans qu'il prenne un des 15 précieux slots de sauvegarde. Attention, il faut que les 4 premiers caractères soient différents entre tous les *, sinon le replay ne sera pas reconnu par le jeu.

Touhou Seirensen : Undefined Fantastic Object

© Team Shanghai Alice

NIVEAU BONUS

Terminez le mode Normal sans utiliser aucun crédit afin de débloquer un niveau bonus. Recommencez avec chacun des personnages du jeu.

Touhou Youhoumu : Perfect Cherry Blossom

© Team Shanghai Alice

TOUTES LES FINS

Mauvaises Fins

1: Terminer le jeu avec Reimu, en utilisant un ou plusieurs crédits.
2: Terminer le jeu avec Marisa, en utilisant un ou plusieurs crédits.
3: Terminer le jeu avec Sakuya, en utilisant un ou plusieurs crédits.

Fins Normales

1: Terminer le jeu sans utiliser de crédits avec Reimu Spell Card A.
2: Terminer le jeu sans utiliser de crédits avec Reimu Spell Card B.
3: Terminer le jeu sans utiliser de crédits avec Marisa Spell Card A.
4: Terminer le jeu sans utiliser de crédits avec Marisa Spell Card B.
5: Terminer le jeu sans utiliser de crédits avec Sakuya Spell Card A.
6: Terminer le jeu sans utiliser de crédits avec Sakuya Spell Card B.

EXTRA STAGE

Pour débloquer l'Extra Stage, il faut finir le jeu en ayant la fin normale avec le personnage de votre choix.

MODE PHANTASM

Pour débloquer le mode Phantasm, il faut terminer l'Extra stage avec l'un des personnages et avoir capturé 60 Spellcards (tous personnages confondus).

PLUS DE 15 REPLAYS

Allez dans le dossier Replay du jeu. Si vous renommez vos replays «th7_ud*.rpy», en remplaçant "*" par une chaine de caractères, vous pourrez voir votre replay dans le jeu sans qu'il prenne un des 15 slots de sauvegarde. Attention, il faut que les 4 premiers caractères soient différents entre tous les "*", sinon le replay ne sera pas reconnu par le jeu.

Tournament

© GT Interactive / Epic Games 1999

CHEAT CODES

En mode 1 joueur, appuyez sur la touche TAB pour afficher la console, puis entrez le code IAMTHEONE pour activer le cheat mode. Ensuite, tapez l'un des codes suivants :

ADDBOTS x	Ajoute le nombre de bots indiqué (où x est un nombre)
ALLAMMO	Donne 999 munitions à chaque arme
BEHINDVIEW 0	Vue à la première personne
BEHINDVIEW 1	Vue à la troisième personne
FLY	Mode vol
GHOST	Mode passe-murailles
GOD	Invincibilité
KILLALL x	Tue le type d'ennemis spécifié (voir liste ennemis ci-dessous)
KILLPAWNS	Tue tous les adversaires
LOADED	Toutes les armes
OPEN x	Va au niveau indiqué (où x est le nom du niveau)
PLAYERSONLY	Gèle le temps. Retapez le code pour le relancer.
SAY x	Envoie un message aux autres (où x est un texte)
SLOMO x	Change la vitesse du jeu (où x est un nombre de 1.0 à 10.0)
WALK	Enlève le mode passe-murailles et le mode vol
KILLPAWNS	Tue tous les ennemis du niveau
SUMMON UNREALI.x	Apparition d'un item ou d'un ennemi, où x vaut :

Items
ASMD
AUTOMAG
CANNON
CHAINSAW
CLIP
DEFAULTAMMO
DISPERSIONPISTOL
DOUBLEENFORCER
EIGHTBALL
ENFORCER
FLAKCANNON
FLAKSHELLAMMO
GESTBIORIFLE
MINIGUN
MINIGUN2
NALI
PULSEGUN
QUAD SHOT
RAZORJACK
RIFLE
RIFLEROUNDn
SHOCKRIFLE
SKAARJWARRIOR
SNIPERRIFLE
STINGER
UT_BIORIFLE

UT_EIGHTBALL
UT_FLACKCANNON
WARHEADLAUNCHER
Ennemis BABYCOW
BEHEMOTH
BIRD1
BITERFISH
BITERFISHSCHOOL
BLOBELT
BOTS
BRUTE
CAVEMANTA
COW
DEADBODYSWARM
DEVILFISH
FEMALEBOT
FEMALEONEBOT
FEMALETWOBOT
FLY
GASBAG
GIANTGASBAG
GIANTMANTA
HORSEFLY
HORSEFLYSWARM
HUMANBOT
ICESKAARJ
LESSERBRUTE
LESSERKRALL
KRALLn
KRALLELITE
MALEBOT
MALEONEBOT
MALETHREEBOTn
MALETWOBOT
MANTA
MERCENARY
MERCENARYELITE
NALI
NALIPRIEST
NALIRABIT
PARENTBLOB
PUPAE
QUEEN
SKAARJ
SKAARJASSASSINn
SKAARJBERSERKER
SKAARJGUNNER
SKAARJINFANTRY
SKAARJLORD
SKAARJOFFICER
SKAARJPLAYERBOT
SKAARJSCOUT
SKAARJSNIPER
SKAARJTROOPER
SKAARJWARRIOR

```
SLITH
SQUID
STONE TITAN
TENTACLE
TITAN
WARLORD
```

DÉSACTIVER L'INTRO

Ouvrez avec notepad le fichier UnrealTournament.ini du répertoire UnrealTournamentSystem. et remplacez la 6ème ligne (LocalMap=CityIntro.unr) par LocalMap=UT-Logo-Map.unr.

SKIN DU BOSS

Ajoutez les lignes suivantes dans le fichier User.ini (répertoire UnrealTournamentSystemUser.ini) à l'aide d'un éditeur de texte (notepad fera l'affaire).
[Botpack.Ladder]
HasBeatenGame=true

Toxic Bunny

© Vision Software / Celestial Games

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis tapez l'un des codes suivants :

AEIOU	Argent
BOING	Passage au niveau suivant
BREED	Nouveau bunny
LAPOGO	Désacive les tests de hauteur
WASTE	?

Toy Story

© Buena Vista Interactive / Traveller's Tales

CHOIX DU NIVEAU

Lorsque l'écran "Press Start" apparaît à l'écran de présentation, tapez **ABRACADABRA**.

Toy Story 2

© Disney Interactive / Traveller's Tales 2000

RALENTI

Appuyez sur F2 pour enclencher la pause et à chaque fois que vous appuyez sur ENTER le jeu avance d'une image et vous pouvez toujours contrôler votre personnage.

INVINCIBILITÉ

Tapez **ALAKAZAM** quand "Press Jump" apparaît sur le premier écran.

VIES ILLIMITÉES

Allez au marché et descendez dans l'eau tout au bout. Allez dans le tunnel au fond du trou et vous trouverez une vie, Retournez-y autant que vous voudrez.

L'OEIL DE M. PATATE

Pour retrouver l'oeil de M. Patate, vous devrez monter tout en haut du site de construction.

EMPLACEMENT DES PILES

Avancez toujours à gauche au niveau des bombes pour trouver une pile, vous npourrez ensuite aller au bout à droite pour en obtenir une deuxième.

VIE SUPPLÉMENTAIRE

Au premier niveau, montez sur la chaise, puis sur le bureau. Sautez ensuite sur l'étagère, poussez le livre et allez sur le lit. hissez-vous sur le tabouret et montez sur le tiroir. Finalement, grimpez surla barre en fer et sautez sur le câble. Vous trouverezune vie tout au bout. Vous pouvez sortir du niveau et recommencer pour gagnez encore une vie.

Toyota Celica GT Rally

© Gremlin Graphics Software Ltd. 1992

+ D'INFOS FORUM

GAGNER LA COURSE

Au cours du jeu, faites CTRL + C.

Tracer

© 7th Level / Future Endeavors

+ D'INFOS FORUM

VOIR LES SÉQUENCES VIDÉO

Les séquences vidéo sont toutes cachées au format AVI dans le répertoire du cédérom suivant : Tracer/Tracer/Rsc.

TrackMania Nations Forever

© Focus / Nadéo 2008

MÉDAILLES NADEO

A01	24,54
A02	16,25
A03	18,75
A04	05,95
A05	16,91
A06	28,58
A07	29,14
A08	01.04,48
A09	25,98
A10	09,64
A11	19,32
A12	19,09
A13	31,70
A14	22,17
A15	25,33

B01	26,20
B02	27,41
B03	27,11
B04	13,02
B05	26,28
B06	27,46
B07	30,36
B08	01.42,50
B09	13,99
B10	37,82
B11	31,44
B12	45,50
B13	25,65
B14	32,98
B15	41,19

C01	29,58
C02	42,47
C03	13,90
C04	39,80
C05	01.56,39
C06	55,59
C07	40,34
C08	27,72
C09	50,12
C10	15,03
C11	50,04
C12	34,68
C13	44,87

C14	01.56,91
C15	50,34
D01	02.33,26
D02	52,63
D03	15,94
D04	52,86
D05	01.11,43
D06	01.10,53
D07	01.00,37
D08	52,44
D09	46,47
D10	57,62
D11	14,65
D12	42,79
D13	01.11,21
D14	02.57,09
D15	07.50,66
E01	45,56
E02	04.37,48
E03	05.29,78
E04	02.01,06
E05	01.00.05,94

TrackMania United Forever

© Focus / Nadéo 2008

DÉBLOQUER TOUS LES CIRCUITS

Allez sur votre profil, cliquez avec le bouton droit de la souris et tapez **unlock** en maintenant le bouton droit enfoncé.

Traffic Department 2192

1994

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur T + I + M pour avoir tous les missiles.

Traffic Giant

© Nobilis / JoWooD 2008

VILLE COMPLÈTEMENT MORTE

Si vous voulez voir une ville où tous les bâtiments sont abandonnés, et où toutes les routes restent désespérément désertes, détruisez simplement toutes les écoles.

OBTENIR PLUS D'ARGENT

Ouvrez le fichier MapsReal_2 du jeu avec un éditeur de textes tel que le notepad. Cherchez le ligne **initial_user_money** et modifiez la valeur 300.000 par un chiffre plus élevé (par exemple 50.000.000). Sauvegardez le fichier, lancez le jeu et vous voilà plus riche qu'auparavant !

CODES

Allez dans le jeu puis nommez une de vos ligne comme suit en respectant la majuscule pour la première lettre :

`Gladstone`	Avoir plus d'argent
`Gearloose`	Gagner le scénario

Train Simulator

© Microsoft / Kuju Entertainment 2001

CORRIDOR NORD-EST

Dans le Corridor Nord-Est, il arrive que le train déraille en sortant de la gare sans raison évidente. Pour éviter cela, limitez le train à 3 wagons maximum ou prenez de la vitesse dès le début.

CAPTURE D'ÉCRAN

Pour faire une capture d'écran il vous suffit d'appuyer sur la touche Impresse écran (cette touche peut porter différents noms selon les claviers : Impr écran, print screen...).
La capture se trouvera dans le répertoire du jeu (exemple : c:microsoft gamestrain simulator) et se nommera scrgrb0.pcx. Ouvrez là avec un logiciel de retouche. Le tour est joué,

Trains & Trucks Tycoon 1820 - 2020

© Ubisoft / Virtual X-citement 2002

CHOIX DU NIVEAU

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier "ttt.ini" qui se trouve dans le répertoire du jeu. Ajoutez alors les lignes suivantes :

```
[camp]
stat=<level code>
Where <level code> is one of the following:
Level 2 : The
Level 3 : Sun
Level 4 : Is
Level 5 : Shining
Level 6 : So
Level 7 : Bright
```

Transarctica

© Silmarils 1991

TRAIN SURPUISSANT

Au cours d'une partie, appuyez simultanément sur les touches CTRL et ALT pendant que vous cliquez sur le coin supérieur gauche. Faites-le plusieurs fois, vous finirez par avoir un train surpuissant.

Transformers : La Guerre pour Cybertron

© Activision / High Moon Studios 2010

PERSONNAGES CACHÉS

Arcee

Terminer la campagne Autobot.

Slipstream

Terminer la campagne Decepticon.

TERMINER LE JEU EN DIFFICILE

Il existe un moyen de terminer le jeu en Difficile sans pour autant faire tout le jeu dans ce mode de difficulté. Il suffit, après avoir terminé un niveau en Normal ou Facile, de recharger le dernier checkpoint en choisissant le mode Difficile sur l'écran des missions. Terminez la mission pour valider votre "performance" et répétez l'opération pour toutes les missions que vous voulez.

Transformers : La Revanche

© Activision / Beenox Studios 2009

ROBOTS "GOLD" (POUR LE MULTIJOUEUR)

Ces codes sont à saisir à l'écran Cheat Codes du menu principal. Les personnages débloqués seront jouables uniquement en multijoueur.

Megatron

Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Haut.

Optimus Prime

Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Bas.

STARSCREAM 1ÈRE GÉNÉRATION

A l'aide d'un pad Xbox 360, faites : **B, A, B, RB, Y et RB** depuis l'écran Cheat Codes du menu principal pour débloquer ce mécha en multijoueur.

Transformers : Le Jeu

© Activision / Traveller's Tales 2007

SKINS RÉTRO

Ces manips sont à faire en cours de mission pour chacun de ces personnages.

Jazz

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

Optimus Prime

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Starscream

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

CHEAT CODES

Ces codes doivent être saisis sur l'écran des Options du menu Campagne/Bonus. Pour les 5 derniers, vous devrez activer les skins des personnages version Generation 1 en allant dans l'option Robo-vision du menu Bonus/Generation 1. Un indicateur apparaîtra à l'écran pour confirmer la validité des codes.

Débloquer toutes les missions

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

Débloquer les 2 missions sur Cybertron

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

Pas de police ni de tanks

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Invincibilité

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

Munitions illimitées

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

Débloquer G1 Optimus

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Optimus (Robovision)

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Megatron

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

Débloquer G1 Jazz nGen

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

Débloquer G1 Starscream

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

Transport Tycoon

© MicroProse 1994

DÉTRUIRE LES ROUTES DE VOS ADVERSAIRES

Souvent les villes et vos concurrents s'opposent à ce que vous détruisiez leurs routes au bulldozer. Pour y remédier, mettez une portion de rail sur leurs routes, puis amenez le Bulldozer pour pouvoir détruire ces routes.

AVOIR BEAUCOUP D'ARGENT

Pour avoir plus de 20 milliards dès le début du jeu, construisez le tunnel le plus long possible et faites-le débuter au niveau de la mer. Le prix à payer sera tellement élevé que la dépense deviendra une recette de plus de 20 milliards!!

DÉTRUIRE CAMIONS ET TRAINS ENNEMIS

Pour détruire les trains ennemis, il suffit de rajouter un rail en fin de gare, d'y mettre un dépôt ferroviaire, d'acheter une toute petite locomotive (type classe Jinty). Ne la laissez pas à l'arrêt (pas la peine de lui indiquer une destination), cliquez sur le feux barré (pour ne pas respecter les priorités), l'icône en dessous celle pour renvoyer le train au dépôt. Ainsi, dès que l'autre train sera complètement rentré en gare, votre locomotive le fera exploser.
Pour détruire les camions, il suffit de les faire passer sur des rails et dès qu'un train passe, boum !!!

BLOQUER LA CONSTRUCTION DE ROUTES ET RAILS

Pour bloquer la construction de routes ou de chemin de fer des adversaires, il suffit de placer un tronçon de route (pour les routes) ou de rail (pour les voies ferrées) devant la cible visée.

DESTRUCTION DES CAMIONS ADVERSES

Au lieu d'écraser les camions des concurrents, mieux vaut les faire partir sur une route isolée, d'où ils ne pourront pas partir : le concurrent devra payer quand même l'entretien !

AVOIR UN BON CLASSEMENT

Pour avoir un bon classement, renommez une ville en **Happy Town**.

Transport Tycoon Deluxe

© MicroProse 1994

GAGNER BEAUCOUP D'ARGENT

Quand les journaux vous disent qu'une société va bientôt faire faillite, ouvrez la fenêtre de cette compagnie. Achetez 75% de ses parts (mais pas plus). Ne fermez pas fenêtre. Ensuite, lorsque la compagnie aura fait faillite, vous verrez dans la fenêtre que la valeur de la compagnie aura grimpé prodigieusement. Il ne vous reste plus qu'à vendre cette société pour gagner un maximum d'argent.

SE DÉBARRASSER DES CAMIONS ET BUS ENNEMIS

Construisez une route en raccourci entre deux stations de bus (ou de camions). Une fois les engins adversaires engagés sur cette route, coupez la route des 2 côtés. De cette manière, votre adversaire devra payer l'entretien du véhicule. Et en plus de ne pas faire de profit avec les cargaisons livrées, les villes vont le détester pour le mauvais service. Donc, si vous êtes en concurrence avec lui dans cette ville, vos stations seront remplies davantage !!

EMPÊCHER LES ADVERSAIRES DE PROGRESSER

Dès que l'un de vos adversaires achète une nouvelle gare, mettez la pause et allez voir cette gare. Enlevez la pause et achetez tous les terrains qui l'entourent. Ainsi, aucune de ses lignes de chemins de fer ne pourra passer.

ECOUTER VOS MORCEAUX DE MUSIQUE

Si vous voulez modifier les musiques du jeu, cherchez les répertoires awe, fm et gm dand le dossier du jeu. Suivant votre carte son, les musiques joués pendant une partie sont piochées dans tel ou tel répertoire.
Pour les cartes Général MIDI, ce sont les morceaux repertoriés dans gm.
Pour les cartes Synth FM/Soundblaster, ce sont les morceaux repertoriés dans FM.
Pour les cartes Soundblaster AWE 32, ce sont les morceaux repertoriés dans AWE.
Créez vos propres fichiers Midi et renommez-les à l'identique de ceux du répertoie qui vous concerne (extension comprise). Remplacez les fichiers du jeu par les votre et voilà. Pendant le jeu, vous pourrez entendre vos morceaux.

BON CLASSEMENT

Pour avoir un bon classement, renommez une ville en **Happy Town**.

Trespasser

© Dreamworks Interactive 1998

CHEAT CODES

Appuyez simultanément sur CTRL et F11 pour avoir accès à la console. Puis, tapez l'un des codes suivants :

BIONICWOMAN	Sauts lointains mais course lente
BONES	Montre les objets en interaction
BTB	?
DINOS	?
FTB	?
GORE	?
GORE 2	Jeu plus sanglant
IMOUSE	?
INVUL	Invulnérabilité
LOC	Coordonnées de votre emplacement
SORT	?
TELE	?
TNEXT	Téléportation
WIN	Séquence de fin
WOO	Munitions illimitées

Vous pouvez accéder à n'importe quel niveau en appuyant simultanément sur CTRL + SHIFT + Q + W, puis en laissant W enfoncé.

Tribal Rage

© Empire Interactive / disintegrator

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez simultanément sur CTRL , SHIFT et l'une des touches suivantes :

E	Evènement aléatoire (code à entrer sur la carte stratégique dans le mode campagne)
F	Enlève le brouillard (version 1.03)
R	Dévoile la carte
S	Enlève le linceul (version 1.03)
V	Victoire
Z	Donne 1000 crédits

Tribes 2

© Sierra / Dynamix 2001

CHEAT MODE (HOST SEULEMENT)

Appuyez sur la touche ² pour faire afficher le menu de debugging. Puis tapez **$testcheats=1;**. Ouvrez encore le menu de debugging, tapez **giveall();** pour avoir toutes les armes avec 999 munitions.

GAGNER DES POINTS FACILEMENT

Réparez partiellement un générateur ennemi, attaquez-le et renouvelez l'opération.

Tribes : Vengeance

© Sierra / Irrational Games 2004

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec la ligne de commande **-console**. Appuyez sur Tab pendant le jeu pour afficher la console et entrez l'un des codes suivants (certains de ces cheats ne fonctionnent qu'en solo) :

`allammo`	Munitions pour les armes et les grenades
`allweapons`	Trois armes avec les munitions à fond (dépend du personnage)
`fov X`	Champ visuel (remplacez X par un nombre)
`god`	Invincibilité
`stat all`	Afficher toutes les stats
`stat fps`	Afficher le nombre d'images par seconde
`stat net`	Afficher les stats de la connexion
`stat none`	Enlever l'affichage des stats

`fly`	Voler
`ghost`	Traverser les murs
`walk`	Revenir à la normale

Trick Style

© Acclaim / Criterion Studios 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants :

CITYBEACONS	Tout gagner
INFLATEDEGO	Grosses têtes
IWISH	Temps illimité
TEAROUND	Toujours gagner
TRAVOLTA	Plus de mouvements

Tricky Quicky

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu, entrez l'un des codes suivants :

GOQUIKYGOQUIKY	Invincibilité
NESQUIKY	?
QUIKYISTHEBEST	9 vies
QUIKYSUPERHERO1	Energie maximale
QUIKYSUPERHERO2	Fin du niveau
QUIKYSUPERHERO2	?
QUIKYSUPERHERO2	Choix du niveau
RUNQUIKYRUNRUN	Court plus vite et saute plus haut
THROWQUIKYDOIT	?

Trine

© Nobilis / Frozenbyte 2009

MODE TRÈS DIFFICILE

Terminer le jeu une fois, dans n'importe quel mode de difficulté.

JOUER À PLUSIEURS

En cours de partie, appuyez sur Start avec une seconde manette pour jouer à deux, et faites la même chose avec une troisième manette pour jouer à trois.

Triple Play 2000

© Electronic Arts

CHANGER LA VUE

Maintenez simultanément enfoncées les touches 1 + 2 + 3 + 4 en haut du clavier alphabétique et faites : Droite, Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche. Puis, utilisez les touches du curseur pour ajuster la vue de la caméra. Maintenez les 4 touches numériques précitées tout en bougeant les touches du curseur afin de faire pivoter la caméra dans différentes directions.

Triple Play 2001

© Electronic Arts / Treyarch

CODES ET JOUEURS DE LÉGENDE

Accomplissez des exploits pendant les parties (comme par exemple un lanceur qui frappe un coup de circuits) et vous obtiendrez des codes ou des joueurs de légendes. Avec une bonne équipe, vous aurez plus de chance de réaliser des exploits.

Triple Play 98

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

EQUIPE STAR

Pour avoir une super équipe (la EA Dream Team), au menu exhibition, tapez : 1212 CTRL
Une fois que vous avez la EA Dream Team, vous pouvez avoir des joueurs en petite tenue. Tapez simplement : 1, 2, 1, 2, SHIFT , CTRL

NOUVEAUX STADES

Pour avoir trois nouveaux stades, allez dans le menu Select Stadium et tapez : 1212, CTRL , 21

Triple Play 99

© Electronic Arts

TROIS STADES SUPPLÉMENTAIRES

A l'écran de choix du stade, sélectionnez les stades dans cet ordre :

1. Houston
2. Atlanta
3. Philadelphia
4. Pittsburgh
5. Atlanta
6. Montréal

Troddlers

© The Sales Curve / Atod AB 1993

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX (1 JOUEUR)

0. PREMIERE
1. BUILDIT
2. NOSWEAT
3. PYRAMID
4. CLEAROUT
5. SPHINX
6. QUARTET
7. CENTERIN
8. REDGEMS
9. CROSSED
10. SKIPAROUND
11. PACKEDUP
12. PILLARS
13. BZZZZZ
14. FIVEROWS
15. TIGHTTIME
16. EASYONE
17. TWOTRIBES
18. DONTMIX
19. HELPEMOUT
20. MEANONES
21. NOPROBLEMS
22. TREASURES
23. STOREROOM
24. UPANDDOWN
25. TECHNO
26. ONEONONE
27. SIXROOMS
28. THETOWER
29. GOFORHEART
30. NEWTHING
31. BOULERO
32. CRUELWORLD
33. CRUELCUBES
34. SLIPNSLIDE
35. KEYX
36. COLDCROSS
37. STONEM
38. HARDROUND
39. FIRSTGUNS
40. CROSSFIRE
41. RUNFORIT
42. NORULES
43. NOFARFALL
44. RUNAROUND

45. BADBIRD
46. COVERTHEM
47. SAVEBLOCKS
48. GLAMOUR
49. HACKBACK
50. ALOTODO
51. UPSIDEOUT
52. DROPEMIN
53. POSSIBLE
54. CLOSEUP
55. FOOLSRUN
56. JEWELPUSH
57. GUIDETRY
58. WOTANSGO
59. LOOSEM
60. YOURSOR
61. SACRIFICE
62. BOOMPARADE
63. WAITFORIT
64. ROCKBLAST
65. NOWASTEALL
66. FROMABOVE
67. SMASHHITS
68. CRUSHRUSH
69. FIRSTFIRE
70. BURNOUT
71. RUMBLEHOT
72. COCKTAIL
73. BUGGINHARD
74. MOREFUN
75. SPINAROUND
76. LETITOUT
77. ALLABOUT
78. BOUNCEIT
79. RAINDROPS
80. FIREANDICE
81. SLOWBURN
82. STALLEM
83. BADBOMBS
84. SOLOMAN
85. HELLSDITCH
86. FIRSTFIRST
87. GOODLUCK
88. TIMEHUNTER
89. NODELAY
90. NOPULLPLUG
91. GUNZONE
92. BELTZENRUN
93. BRIDGEMIN
94. FALLOUT
95. COLOURRUN
96. AUTOFIRE
97. SWEETHEAT
98. HEAVYDUTY
99. TWEAKY

CODES DES NIVEAUX (2 JOUEURS)

1. BEGINNERS
2. ROOKIES
3. HOPALONG
4. BRACKETS
5. SPARKLES
6. DOUBLEPLUS
7. LONGJUMP
8. RIGHTWAY
9. TRIDENT
10. GUIDERIGHT
11. JUSTDOIT
12. ZOMBIEGO
13. BADLAX
14. TIMEAROUND
15. TOOMUCH
16. SPLITTED
17. RUSHIT
18. MIXUP
19. NOPANIC
20. THEMACHINE
21. TEAMWORK
22. DIVIDED
23. ROCKITOUT
24. CLEARAWAY
25. LOOKUP
26. ONEOFTHREE
27. QUICKBRICK
28. FROSTY
29. SURROUNDED
30. BOOMER
31. SPLITUP
32. TARGETS
33. SLOWSQUARE
34. FLAKPASS
35. THEWALL
36. ROCKBOX
37. TWINGUNS
38. GETHIMDOWN
39. DROPTURN
40. TUFFJOB
41. NOFALLDOWN
42. ICEICEBABY
43. SWIFTLY
44. TAKETURNS
45. DELAYNPLAY
46. FULLHOUSE
47. TWORANKS
48. TRAPANDZAP
49. STAGEDOWN
50. GRINDSLIP
51. QUICKCUBES
52. WORKOUT
53. TRAXMIX

54. HELLTRACK
55. GETDABLUES
56. SHOOTNBLOW
57. SLOWFLOW
58. COOPERATE
59. DENNISFAV
60. FINALE

Trolls

© Flair Software

VIES INFINIES

Avec un éditeur hexadécimal, éditez TROLLVGA.PCN et allez aux octets 23479, 41659 et 41859 (ou en hexa 5BB6, A2BA et A382 / ou aux offsets 23478, 41658 et 41858 / ou au secteur 45 depl 438, secteur 81 depl 186 et 386 : toutes ces écritures sont identiques). Mettez 90 90 90 90 90. Vous avez les vies infinies.

Tron 2.0

© Buena Vista Interactive / Monolith Productions 2003

CHEAT MODE

Pendant une partie, appuyez sur "T" et entrez l'un des codes suivants.

`mpgod`	Invincible
`mphealth`	Energie maximale
`mpkfa`	Toutes les armes, énergie maximale
`mpmaphole`	Change de niveau
`mptears`	Toutes les armes, énergie maximale

Tron Evolution

© Disney Interactive / Propaganda Games 2011

MODE INSANE

Terminer le mode Story en Hard sans changer le mode de difficulté pour débloquer le mode Insane.

Tropico

© Take 2 Interactive / Pop Top Software 2001

CHEAT CODES

Maintenez CTRL et tapez l'un des codes suivants :

CONTENTO	Augmenter le bonheur
ECONOMICDIFFICULTY	Modifier la difficulté économique de la carte
EDITOR	Activer/désactiver l'éditeur de cartes
EXACTO #	Avoir # d'argent
IMPORTMAP	Importer la carte au format PCX
MUERTE	Tuer l'unité sélectionnée
PESOS	20.000 $
POLITICALDIFFICULTY	Modifier la difficulté politique de la carte
RAPIDO	Accélérer les constructions (cliquez sur le bâtiment avant)
RATEDDIFFICULTY	Changer la difficulté de la carte
REMOVEPEOPLE	Enlever toutes les unités de la carte

Tropico 2

© Take 2 Interactive / Frog City 2003

CHEAT CODES

Maintenez CTRL + SHIFT et tapez l'un des codes suivants.

BOOTY	2000 Pièces d'or
BRITINV	Invasion anglaise
FREEBUILD	Désactiver les règles de construction normales
FRENCHINV	Invasion française
GOAPE	Pirate enragè
GOFORIT	Le prisonnier selectionné tente de s'enfuir
LOSEIT	Perdre la partie
NORMBUILD	Rétablir les règles de constructions
SPAININV	Invasion espagnole
TIMBER	100 unités de bois
WINIT	Remporter la partie

Tropico 3

© Kalypso Media / Haemimont Games 2009

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de partie.

cheguevara	Provoquer une attaque rebelle contre un bâtiment
civilwar	Provoquer un soulèvement
dinggratz	Plus d'expérience
downwiththetyrant	Provoquer une attaque rebelle contre un palais
elpollodiablo	Victoire immédiate
generalpenultimo	Provoquer un coup d'état
iamthestate	Décrets non préalables
muchopesos	Gagner 100 000 $
novodka	-20 pts de relation avec l'USSR
nowhiskey	-20 pts de relation avec les U.S.
pachangasi	Bonheur augmenté
speedygonzales	Construction immédiate
trabajono	Toutes les missions débloquées
twoheadedllama	Tourisme à 100%
vivala0	Provoquer un mouvement subversif
vivala1	Provoquer une tentative d'assassinat
vivala2	Provoquer une prise d'otages
vivala3	Provoquer une alerte à la bombe
vivala4	Provoquer une grève sociale
vivala5	Provoquer une occupation des médias
vodka	+20 pts de relation avec l'USSR
whiskey	+20 pts de relation avec les U.S.

Tropico : Paradise Island

© Take 2 Interactive / Breakaway 2002

CHEAT MODE

Maintenez la touche CTRL enfoncée tout en inscrivant l'un des codes suivants.

CONTENTO	Ajouter 10 points de bonheur
ECONOMICDIFFICULTY	Niveau de difficulté économique
EXACTO <#>	Définir la taille du trésor à #
MUERTE	Tuer l'unité sélectionnée
PESOS	20 000 $ de plus
POLITICALDIFFICULTY	Niveau de difficulté politique
RAPIDO	Construction plus rapide

True Crime : Streets of LA

© Activision / Luxoflux 2004

BON FLIC FACILE

Si vous voulez gagner des points de bon flic aisément, rendez-vous dans le quartier de Venice, à l'emplacement où est situé le E de Venice sur la carte. Une fois dans la rue Ozone Ave, vous constaterez que presque tous les passants que vous fouillerez possèdent de la drogue ou des armes.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Lorsque vous commencez une partie, entrez une des plaque d'immatriculation suivante pour changer de personnage :

5WAT	SWAT
ACTVZZL	Snoop Dogg
B00B	Punkette
B00Z	Clochard
B1G1	Wanda Parks
BRUZ	Champion de boxe
FATT	Officier de police
FUZZ	Officier Johnson
HARA	Travailleur asiatique
HAWG	Gros motard
HURT_M3	Rosie en petite tenue
J1MM	Corps
JASS	Ane qui fume
M1K3	Commando
MNKY	Punk
MRFU	Asiatique
P1MP	Mac
PHAM	Boucher Asiatique
KNOICHI	Ninja
RECKON	Cowboy
ROSA	Rosie
TATS	Femme tatouée
TFAN	Gangster
VAKLAM	Femme zombie

COORDONNÉES DES OS

01. Près de l´aéroport, dans un parking : -1872, -554
02. Près de l´autoroute, dans un parking : -1375, -202
03. Dans un parking : -2238, -1231
04. Près de la mer, dans un petit parking : -2275, -1818
05. Dans un parking : -2825, -810
06. Dans un parking : -3308, -351
07. Entre 2 routes sur un trotoir avec de l´herbe : -3449, 413
08. Dans un parking : -2687, -176
09. Dans un parking : -2450, 287
10. Dans un jardin entre une rue et une autre qui forme un triangle : -1273, 770
11. Dans le coin de la rue : -266, 774
12. Vous devez pêter un grillage et vous aurez un genre de parking sans les lignes jaunes : 1223, 2276
13. Dans un parking qui fais coin de rue : 672, 1766
14. Dans un parking : 136, 1410
15. Dans un parking : -193, 1206
16. Dans de l´herbe qui fais coin de rue : -590, 95
17. Dans un parking : -218, -186
18. Dans un parking : 2419, 1879
19. Sur le parking d´une station service : 3526, 2454
20. Coin de rue : 3230, 1224
21. Sur une place : 3887, 734
22. Au milieu d´un parking : 3780, -235
23. Au bord de la route : 2399, 213
24. Dans une station : 2762, 829
25. Dans un parking : 1620, 1386
26. Dans un parking : 1338, 797
27. Dans un parking : 919, 260
28. Dans un parking : 323, 111
29. Dans un parking : 602, -267
30. Dans un parking : 1694, -276

True Love

© JAST USA

QUELQUES OBJETS ET LEURS EFFETS

Boisson energètique	3000 yen, + 20 force physique.
Livre d'études	3000 yen, + 10 scolarité
Livre d'art	3000 yen, + 10 en art
Revue pour adulte	3000 yen, - 20 en fatigue
? de lapin	500 yen, + 5 en apparence
Ticket de loterie	1000 yen, résultat le 20 du mois suivant

Tube Mania

© Empire Interactive 2008

CODES DES NIVEAUX

GRIP
TICK
DUCK
OOZE
BLOB
BALL
WILD

Turbo OutRun

© Sega 1990

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Après le compte à rebours, tapez **WEARPEEPEL** pour activer le cheat mode, puis apuyez sur une des touches suivantes :

D	Plus de turbos
F	Voir la fin
G	Moins de crédits

Turning Point : Fall Of Liberty

© Codemasters / Spark Unlimited 2008

BONUS

Régénération d'énergie double

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Grenades infinies

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Munitions infinies

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Galerie du menu Extras

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Turok

© Disney Interactive / Aspyr 2008

MODE INHUMAIN

Si le challenge de Turok ne vous rebute pas, vous pouvez essayer de terminer le jeu en Normal ou Difficile pour débloquer la difficulté Inuhumaine.

CHEAT CODES

Ouvrez le fichier **TurokInput.ini** dans le répertoire **game/config**. Sur la ligne **"ConsoleKey=None"** remplacez None par une touche du clavier (celle de votre choix). Dans le jeu, utilisez cette touche pour ouvrir la console, puis entrez l'un des codes suivants :

`Allammo`	999 munitions
`Allweapons`	Toutes les armes
`Behindview 0`	Vue subjective
`Behindview 1`	Vue à la 3ème personne
`Fly`	Rester en l'air après un saut
`God`	Invincibilité
`God 0`	Invincibilité désactivée
`Walk`	Remettre les pieds à terre

Turok 2 : Seeds Of Evil

© Acclaim 1999

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants, puis allez dans le Cheat menu pour activer la fonction correspondante :

BIGBADNOODLE	Grosse tête
HELLOSTICKY	Mode Stick
HENRYSBILERP	Mode Gouraud
INEEDAUPS	Mode Blackout
JANESSPECIALWORLD	?
LEGOMANIAC	?
LILLIPUTIAN	Mode lilliputien
MRNOPRULEZ	?
OBLIVIONISOUTTHERE	Donne tout : invincibilité, armes+munitions, items...
PICASSO	Mode peintre
TROMPEM	Grosses mains et gros pieds
WIZARDOFOZ	Mode magicien
YOQUIEROJUAN	?

Turok : Dinosaur Hunter

© Acclaim / Iguana Entertainment 1997

CHEAT CODES

BKSTRD	Voler
DNLDDCK	Mode Quack
FHGTBC	Affiche les ennemis sur la carte avant le contact
GNNTRTMNT	Toute la carte
JFFSPNGDNBRG	Vies infinies
JHNNCK	Mode disco
JMDNN	Téléportation au niveau 7
JSNCRPNTR	Mini-ennemis
MRGRTTRR	Téléportation au niveau 8
NDNLP	Mode spirit
NGLCKCK	Toutes les clés
RBCHN	Grosses têtes
THMSCLS	Toutes les armes

CHEAT CODES (VERSION US)

Entrez ces codes dans l'option "Enter Cheat" du menu principal, et tapez :

BGGNTSS	Mode Disco
DGHTTSRS	Avoir toutes les Runes clés
GSRCGKF	Mode Quack
HFLLTHSH	Petits Ennemis
HTSDMN	Gallerie
JFFSPNGDNBRG	Vies infinies
KNTSFSKS	Mode voler
LLSNMRTN	Invincibilité
LRNMSNHR	Crédits
MBRNKLSN	Mode Spirit
MGRLSGTM	Toutes les armes
PRMSHN	Grosses Têtes
RHNSRLL	Munitions illimitées
TKMDKK	Afficher les ennemis sur la carte
TRNTNNQ	Toute la carte

CODES DES NIVEAUX (VERSION US)

2. QTMBGS
3. GTMNDSBF
4. NCPGHM
5. RSTPDFRPL
7. NBCD
8. LFRRSPR

Les codes qui suivent vous envoie directement à un boss :

CRCDND	Chasseur
CTNTSCND	Mante
THSFNDNT	T-Rex
HSTSMN	Cainpaigner

Turok Evolution

© Acclaim / Super Happy Fun Fun 2003

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans la section Codes et validez avec ENTER :

EMERPUS	God Mode
FMNFB	Code maître
HEID	Mode grosses têtes
HUNTER	Effet inconnu
MADMAN	Munitions infinies
SELLOUT	Choix du niveau
SLLEWGH	Invisible
TEXAS	Avoir toutes les armes disponibles dans le niveau
ZOO	Mode Zoo

TV Star

© Monte Cristo Multimédia / Vision Park 2001

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur CTRL + F11 puis entrez les codes ci-dessous.

SHOWMETHEMONEY #	Remplacez # par la somme d'argent désirée
SHOWMETHESCORE #	Remplacez # par le nombre de points désiré

Twisted Metal 2

1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez GLORIOUS pour activer le Cheat Mode, puis entrez l'un des codes suivants :

2HOT	Missiles nucléaires
ALLUCANEAT	Invulnérabilité
CUSUCKA	Armes surpuissantes
DIVINE	Invulnérabilité (God Mode)
DOUBLEDOWN	Munitions au maximum
FRAMERATE	Affiche le nombre d'images par seconde
GIMMEMORE	Nouvelles armes
HOLYSMOKES	Munitions infinies
SLAMFEST	SuperSlam

NOUVEAUX PERSONNAGES

A l'écran de sélection des véhicules, tapez l'un des codes suivants :

GLORIOUSBIGBOY	Jouer avec Minion
GLORIOUSICECREAM	Jouer avec Sweet Tooth

Twisted Mind

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur F12 et entrez l'un des codes suivants :

DONE	Passage au niveau suivant
LIVES	Vie supplémentaire
MOVES	999 mouvements
TIME	999 secondes
VISIBLE	Affiche tous les gems cachés

Two Worlds

© Zuxxez / Reality Pump 2007

CODES D'ITEMS

Avec les codes suivants, vous pourrez avoir 5 items bonus (ils tombent à vos pieds lorsque le code a été entré). Chaque code ne fonctionne qu'une seule fois par partie et se tape dans la console (pour l'ouvrir, utilisez ù ou ² ou ~ ou ^ selon la version de votre jeu). Tapez ce qui suit exactement en écrivant bien **BonusCode** suivi d'un espace avant de mettre les chiffres.

`Bonuscode 9728-1349-2105-2168`	Armure des ténèbres
`Bonuscode 9470-4690-1542-1152`	Epée de feu d'Aziraal
`Bonuscode 9470-6557-8820-9563`	Grand bouclier de Yatolen
`Bonuscode 9144-3879-7593-9224`	Lance de la destinée
`Bonuscode 9447-1204-8639-0832`	Grand arc de la fureur du ciel

CHEAT CODES

Ouvrez la console (touche ù ou ² ou ~ ou ^ selon la version de votre jeu). Tapez **TwoWorldsCheats 1** et validez avec Entrée pour activer la triche, puis tapez un des codes suivants (toujours dans la console) :

`AddExperiencePoints X`	Ajouter X Experience Points (X = une valeur)
`AddGold X`	Ajouter X Gold (X = une valeur)
`AddParamPoints X`	Ajouter X Param Points (X = une valeur)
`AddSkillPoints X`	Ajouter X Skill Points (X = une valeur)
`Create Lockpick`	Crée un crochet
`Create Personal_Teleport`	Crée une pierre de téléportation
`Create Teleport_Activator`	Activer un téléporteur
`Jump2`	Aller à l'endroit indiqué par la souris
`PhysX.Door.RemoveAll 1`	Traverser les portes et les murs
`ResetFog`	Dévoiler la carte
`ec.dbg addskillpoints`	Plus de skill points
`ec.dbg levelup`	Niveau sup
`ec.dbg skills`	Toutes les skills disponibles

Two Worlds II

© Topware Interactive / Reality Pump 2010

CODES

Ces codes sont à saisir à la section "Codes Bonus" via le menu Pause.

Hache

1775-3623-3298-1928

Labyrinthe

1797-3432-7753-9254

Epée à deux mains (Hand sword (Elexorian))

3542-3274-8350-6064

Marteau à deux mains (Hammer of Krol)

3654-0091-3399-0994

Armure (Dragon scale)

4149-3083-9823-6545

Marteau

6231-1890-4345-5988

Epée Luciendar

6624-0989-0879-6383

Epée Anathros

6770-8976-1634-9490

Carte bonus

6972-5760-7685-8477

Epée Lucienda

9122-5287-3591-0927

CHEAT CODES

Pendant le jeu, ouvrez la console avec ², puis entrez ceci dans la boîte de saisie : **TwoWorldsCheats 1**

Respectez les majuscules et les minuscules !

Ensuite, tapez les cheat codes suivants dans la console (# est à remplacer par la valeur de votre choix) :

`AddExperiencePoints #`	Plus de points d'XP (# = une quantité)
`AddGold #`	Plus d'argent (# = une quantité)
`AddParamPoints #`	Plus de points Param (# = une quantité)
`AddSkillPoints #`	Plus de points de compétence (# = une quantité)
`ResetFog`	Dévoiler la carte
`SetGold #`	Plus d'or (# = une quantité)
`SetStrength #`	Paramétrer la force (# = une quantité)
`ec.dbg iamcheater`	Tous les attributs à 1000
`ec.dbg levelup`	Niveau sup
`ec.dbg levelup10`	Gagner 10 niveaux
`ec.dbg skills`	Toutes les compétences
`god 1`	Niveau 100, invincibilité, toutes les compétences
`healH`	Santé au max
`ec.AddObjectToInventory [code] [#]`	Ajouter l'objet à votre inventaire (voir liste ci-dess

Codes d'inventaire

(Utilisez ces codes avec le code **ec.AddObjectToInventory**)

ep_chainmail
ep_earth
ep_fabric
ep_fire
ep_leather
ep_metal
ep_necro
ep_steel
ep_water
ep_wind
ep_wood

Codes Bonus

Ces codes sont à saisir via le menu Pause (Echap pendant le jeu), dans l'onglet Code Bonus. Ils ne sont valables qu'une seule fois.

3542-3274-8350-6064	Epée à 2 mains
3654-0091-3399-0994	Massette à 2 mains
4149-3083-9823-6545	Armure d'écailles de dragon
6972-5760-7685-8477	Carte Bonus

Ajout Cristaux dommages à votre inventaire

Assurez-vous que le cheat mode est actif, puis tapez dans la console :
ec.AddObjectToInventory Art_Add_Damage_!(#eDamage@) $

Remplacez ! par un nombre de 01 à 07 pour fixer le niveau du cristal. Plus le nombre est grand, plus le cristal est

puissant.

Remplacez @ par l'un des 5 attributs (feu, froid, poison, esprit, électrique).

Remplacez $ par le nombre de cristaux que vous voulez.

Autres objets utiles

`ec.addobjecttoinventory ing_57`	Un cristal qui augmente la durée des effets de 2 r
`ec.addobjecttoinventory ing_106`	Un item qui vous rend invisible
`ec.addobjecttoinventory ing_192`	Un item qui vous permet de marcher sur l'eau
`ec.addobjecttoinventory ing_155`	Un item qui augmente votre capacité de sauter de

Tycoon City : New York

© Atari / Deep Red 2006

ARGENT FACILE

Pour faire grimper votre compte en banque, il vous suffit pendant la partie d'appuyez simultanément sur les touches Ctrl Alt et C.

Tyrian

© Epic Games / Eclipse Software

+ D'INFOS FORUM

AJOUT DE MODES DE DIFFICULTÉ

A l'écran de sélection du niveau de difficulté, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et G pour faire apparaître l'option IMPOSSIBLE. Ensuite, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et] pour faire apparaître le mode de difficulté SUICIDE en bas de l'écran.

CHEAT CODES

A l'écran de titre, tapez les codes suivants pour obtenir de nouvelles armes :

TECHNO	Champ de mine
STORMWIND	Tempête
UNKNOWN	Tir de proton dans toutes les directions
ENEMY	Captured U-Fighter
WEIRD	Bombe banane
STEALTH	Etoile de ninja

LE JEU DANS LE JEU

A l'écran du menu, tapez DESTRUCT. Il s'agit d'un jeu dans le jeu, pour un ou deux joueurs. Voici les différents modes de jeux que vous pourrez choisir :

CARD WAR	Pour contrôler cinq véhicules
TRADITIONAL	2 tanks essaient d'anéantir les autres ennemis
HELI ASSAULT	Le joueur 1 pilote un hélicoptère, le joueur 2 s'occupe de "blaster" les ennemis
HELI DEFENSE	Idem à HELI ASSAULT, mais contre d'autres hélicoptères
OUTGUNNED	Idem CARD WAR

CONSEILS DE JEU

Si par accident vous récupérez une arme différente de celle que vous vouliez, appuyez sur la touche ESC pour annuler l'action.
Si le mot WARNING flashe, un vaisseau arrive en face de vous, shootez le plus vite possible pour récupérer un maximum de vies

COMBINAISONS DE TOUCHES

Pendant le jeu, tapez sur les touches suivantes en même temps :

F2 , F3 et F6 pour être invincible

F2 , F6 et F7 pour passer au niveau suivant

Backspace et 1 pour passer en mode super turbo

COUPS SPÉCIAUX DU FOOD SHIP

Voici quelques coups spéciaux à effectuer avec le Food Ship (que vous obtiendrez en tapant WEIRD au menu principal) :

Attaque Hot-Dog : Haut, Bas et Tir

Ice Blast : Bas, Haut et Tir

Tyrian 2000

© XSIV Games / Eclipse Software

CHEAT CODES

Au menu principal, entrez l'un des codes suivants :

DESTRUCT	Détruit le mini-jeu
ENEMY	U-Fighter capturé
LIZARD	Vaisseau Dragon
NORTSHIPZ	Vaisseau Nort-Ship Z
PRETZEL	Vaisseau Pretzel Pete Truck
STEALTH	Vaisseau Ninja Star
STORMWIND	Vaisseau Stormwind
TECHNO	Vaisseau expérimental PQZ
UNKNOWN	Vaisseau Silvercloud TX
WEIRD	Vaisseau Foodship Nine

NIVEAU DE DIFFICULTÉ IMPOSSIBLE

A l'écran de choix du niveau de difficulté, appuyez sur SHIFT + G.

Tzar : The Burden Of The Crown

© Haemimont Games 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER tapez **HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP**, appuyez à nouveau sur ENTER puis tapez l'un des codes suivants:

HMBUILDOZER	Constructions instantanées
HMCALC x	Calculatrice (où x est une expression mathématique)
HMDCLR	?
HMCONT	?
HMDEBUGPATH	?
HMDEMO	?
HMDISCOVER	?
HMDSET	?
HMDVALEVA	Plus 50000 à toutes les ressources
HMGIVE	?
HMGOD	Personnages en surbrillance invincibles
HMHUNT	?
HMKINGDOM x	L'unité sélectionnée appartient au joueur x (x entre 1 et 9)
HMMAP	?
HMNEXT	Passer au niveau suivant en mode campagne
HMNOFOG	Supprimer le brouillard
HMNOPOP	Augmente de 1000 la limite de population
HMNOTECH	Tous les objets technologiques disponibles
HMPETLEVA	+10000 dans toutes les ressources
HMRECORD	?
HMRESIGN	Perdre la partie
HMREVEAL	Affiche toute la carte
HMSHOWGRID	Affiche la grille sur la carte
HMSPAWN x	Fait apparaitre l'unité portant le nom x
HMSPY	?
HMTHREADS	?
HMTIME	?
HMTIMER	Affichage du temps
HMUSURP	Perte de contrôle des constructions principales

U.S. Navy Fighters

© Electronic Arts 1995

RÉPARER LES AVIONS

Pour enlever les dommages des avions, éditez votre sauvegarde (fichier du type PLT???.P), allez dans le secteur relatif correspondant à l'avion endommagé, et écrivez 00 aux déplacements correspondant aux dommages (avionique, divers...). Les avions sont listés par ordre d'apparence sur le porte-avions, de gauche à droite et de haut en bas. Exemple : pour enlever les dégâts d'avionique au premier F-14B, il faut écrire 00 aux déplacements 415, 416 et 417 du secteur relatif 2.

	Secteur	Train att.	Volets	Aérofreins	Stabilisateur
F/A-18D	3	44	68	69	70/71/72
A-7E	4	432	456	457	458/459/460
F-14B	2	376	400	401	402/403/404
A-7E	4	252	276	277	278/279/280
F-14B	2	16	40	41	42/43/44
A-7E	5	100	124	125	126/127/128
F/A-18D	3	404	428	429	430/431/432
F/A-18D	3	224	448	449	450/451/452
A-7E	5	280	304	305	306/307/308
Su-33	4	72	96	97	98/99/100
F-14B	2	196	220	221	222/223/224

	Ailerons	Dérive	Ailes	Com. de vol	Structure avionique
F/A-18D	73/74	75/76	77/78	79/80/81	82/83/84/85
A-7E	461/462	463/464	465/466	467/468/469	470/471/472/473
F-14B	405/406	407/408	409/410	411/412/413	414/415/416/417
A-7E	281/282	283/284	285/286	287/288/289	290/291/292/293
F-14B	45/46	47/48	49/50	51/52/53	54/55/56/57
A-7E	129/130	131/132	133/134	135/136/137	138/139/140/141
F/A-18D	433/434	435/436	437/438	439/440/441	442/443/444/445
F/A-18D	453/454	455/456	457/458	459/460/461	462/463/464/465
A-7E	309/310	311/312	313/314	315/316/317	318/319/320/321
Su-33	101/102	103/104	105/106	107/108/109	110/111/112/113
F-14B	225/226	227/228	229/230	231/232/233	234/235/236/237

Si vous voulez accéder directement à la dernière mission, éditez votre sauvegarde et écrivez 32 au déplacement 481 du secteur relatif 1. Bon vol...

UEFA Manager 2000

© Infogrames 2000

AVOIR 7 MILLIARDS DE FRANCS

Commencez une partie avec l'équipe de votre choix, passez une journée et sauvegardez. Ensuite, à l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier X.bin (où X est le numéro de la sauvegarde) qui se trouve dans l'arborescence UEFA/Data/Saves. Cherchez le nom de votre équipe dans ce fichier (la première occurrence). Retenez l'offset de la première lettre du nom et enlevez à ce nombre la valeur 226. A cet endroit, écrivez la valeur 2000000000 (soit 2 milliards) non pas là où vous voyez beaucoup de chiffres mais à droite dans la colonne presque vide. Sauvegardez et relancez le jeu. Vous aurez ainsi plus de 7 milliards de francs.

UFO : Aftermath

© Cenega / Altar Games 2003

CHEAT CODES

Ouvrez le fichier **config.cfg** qui se trouve dans le répertoire du jeu et ajoutez le ligne **KEY "cheats" BOOL TRUE**. En cours de jeu, appuyez sur SHIFT + ² (ou %) pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants.

ALLITEMS	Tous les objets et toutes les armes
ALLITEMS2	Tous les objets en triple
ALLPLANS	Voir les chemins
AREA	Effet inconnu
CANCONTROL	Effet inconnu
CANPARALYSE	Plus d'effet paralysant
DESTROYOBJ	Détruire objet
DOOR	Effet inconnu
ENEMIES	Voir les ennemis
FINISHRD	Finir le développement et les recherches en cours
FIRECHEAT	Effet inconnu
FLARE	Effet inconnu
GODMODE	God Mode
HEAPPED	Effet inconnu
HEIGHTS	Voir le relief du terrain
HIREUNIT	Equipier supplémentaire
HITPOINTS	Voir les point d'impacts
IDS #	Voir la position de l'unité # (# entre 0 et 6)
MORECELLU	Effet inconnu
QUICKABSOLUTEVICTORY	Gagner et obtenir des items
QUICKLOSE	Perdre la mission
QUICKVICTORY	Gagner la mission
QUICKWIN	Remporter la mission
SCENEMODE	Voir les textures
SNOW	Effet inconnu
UNITSHIDDEN	Voir à travers les unités
VISIBILITY	Voir la zone

UFO : Enemy Unknown

© MicroProse / Mythos Games 1995

PATCH

Pour avoir de l'argent, modifiez le fichier LIGLOB.DAT en mettant FF FF FF 7F au début de ce dernier.

ECONOMIE DE CHARGEURS

Avant la fin de chaque mission, n'oubliez pas de retirer les munitions de vos armes. S'il manque une cartouche dans un chargeur, ce dernier sera considéré comme vide. S'il n'est plus sur une arme, il sera considéré comme plein pour la prochaine mission.

PRENDRE LES OBJETS DES ALIENS

Lorsque vous avez neutralisé un alien, vous pouvez accéder à son inventaire en allant dans l'inventaire de l'un des humains et en utilisant la flèche pour passer d'un homme à l'autre. Vous trouverez l'alien parmi vos hommes et pourrez ainsi le priver de ses possessions.

Ugh!

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX (MODE 1 JOUEUR)

CAVITY
FIRSTCOMMUNION
FIGURATIVETHEATRE
BURNTOFFERINGS
MYSTERIUMINQUITATIS
DREAMFORMOTHER
UNCERTAINJOURNEY
SPIRITUALCRAMP
ROMEOSDISTRESS
RESURRECTION
PRAYER
DEATHWISH
DOGS
DESPERATEHELL
AWAKEATTHEWALL
SLEEPWALK
THEDROWNING
THEBLUEHOUR
ASEVENINGFALLS
ANDROGYNOUSNOISE
HANDPERMEATES
ELECTRADESCENDING
CERVIXCOUCH
THISGLASSHOUSE
FLEEINGSOMNAMBULIST
THESOMNOLENTPERSUIT
ASHES
ASHESPARTII
WHENIWASBED
LAMENTOVERTHESHADOWS
FACE
THELUXURYOFTEARS
OFTHEWOUND
BELIEVERSOFTHEUNPURE
OUVERTURE
WINDKISSEDPICTURES
THELAKEOFFIRE
BLASTOFTHEBOUGH
AMATERASU
THEABSOLUTE
LACRIMACHRISTI
BTWEENYOUTH
AFTERTHERAIN
WILLOTHEWISP
TALESOFINNOCENCE

STRAPPINGMEDOWN
THEDANZIGWALTZ
CHIMEREDESIDELA
SILENTTHUNDER
STRANGEFORTUNE
VENTRILOQUIST
GLOOMYSUNDAY
THEDEATHOFJOSEF
SONGOFSOLOMON
SICKOFLOVE
VANITY
FOURHORSEMEN
1983
OMEGADAWN
ARINGINGINTHEIREARS
THEGOLDENAGE
ALPHASUNSET
SPILTBLOOD
RAWWAR
REFLECTIONS
CHURCHOFNORETURN
WHATSTHEVERDICT
ZEROSEX
THISISHERESY

CODES DES NIVEAUX (MODE 2 JOUEURS)

ALONEINTOTHEALONE
ONLYSHADOWSOFHOOKS
CHRISTSFIRSTHOWLING
FIELDSOFRAPE
GREATBLACKTIME
MALDORORESTMORT
ADAYNDOGLAND
EXTRAECCLASIAM
NULLASALUS
THESHELLSHAVECRACKED
FROMBROKENCROSS
STPETERSKEYALLBLOODY
BENEDICTION
BLESSING
NORTH
BLACKSUNBLOODYMOON
OHCOALBLACKSMITH
PANZERRUNE
BLACKFLOWERSPLEASE
THEFINALCHURCH
THESUMMEROFLOVE
HEYHOTHENODDYOH
BEAUSOLEIL
SCARLETWOMAN
THESTAIRSONG

HULLOANGEL
SINCEYESTERDAY
VALEDICTION
MALEDICTION
DOGUN
FOREVERCHANGING
THEBALLADOF
THEPALECHRIST
CHRISTANDTHE
PALEQUEENS
MIGHTYINSORROW
THEREDFACEOFGOD
THEBREATHAND
PAINOFGOD
THATSALLFOLKS
HAPPYBIRTHDAY
THEBIRDSHAVE
STOPPEDSINGING
KHORBAINYESDMIGS
LAMENTFORHER
THEDEATHOFTHECORN
ASONFFORDOUGLAS
AFTERHESDEAD
TERRAGITTERRAM
BE
HOOVES
HORSEY
THEYRETURNEDTO
THEIRHEARTH
FALLING
THEDREAMOFSHADOW
OFSMOKE
PASSINGHORSES
ANYWAYPEOPLEDIE
TOBLACKENEDEARTH
OHMERRYGOROUND
CROWLEYMASSUNVEILED
PAPERBACKHONEY
THEFALLOF
CHRISTOPHERROBIN
ABEGINNING
THEDESCENTOFLONG
SATANANDBABYLON
ASADNESSSONG
INTHEHEARTOFTHEWOOD
ANDWHATIFOUNDTHERE
MARYWAITSINSILENCE
ASILENCESONG
ALAMENTFORMYSUZANNE
RIVERDEADBANK
ALLTHESTARSAREDEAD
ROSYSTARTEARS
FROMHEAVEN
WHENTHEMAYRAINCOMES
THUNDERPERFECTMIND

ASADSADNESSSONG

Ultima 6 : The False Prophet

© Electronic Arts / Origin Systems 1990

CHEAT MENU

Pour accéder au menu secret, il faut parler à IOLO et lui dire dans l'ordre :
SPAM, SPAM, SPAM, HUMBUG.
L'option 1 du menu ('Get Items') permet d'avoir n'importe quel objet. A la question 'Objet number ?', entrez le numéro de l'objet que vous voulez (voir liste ci-dessous). A la question 'Quality ?', entrez 1. 'Quantity ?' : entrez la quantité d'objets désirée.

CASQUES
1 Leather Helmet
2 Chain coif
3 iron helm
4 spiked helm
5 winged helm
6 brass helm
7 Gargoyle Helm
8 magic helm

BOUCLIERS
9 Wooden shield
10 curved heater
11 winged shield
12 kited shield
13 spiked shield
14 black shield
15 door shield
16 magic shield

ARMURES
17 cloth armour
18 leather armor
19 ring mail
20 scail mail
21 chain mail
22 plate mail
23 magic armour

CEINTURES
24 spiked collar
25 guild belt
26 Gargoyle Belt

BOTTES
27 leather boots
28 swamp boots

TERRAIN

29 earth
30 floor
31 floor
32 floor
33 sling

ARMES
34 club
35 main gauche
36 spear
37 throwing axe
38 dagger
39 mace
40 morning star
41 bow
42 crossbow
43 sword
44 two-handed hammer
45 two-handed sword
47 halberd
48 glass sword
49 boomerang
50 triple crossbow

OBJETS SPECIAUX
51 force field
52 wizard eye
53 web
54 magic bow
55 arrow
56 bolt
57 spellbook
58 spell
59 Codex
60 Book of Prophecies
61 Book of Circles
62 Vortex Cube
63 lock pick
64 key
65 black pearl
66 blood moss
67 bulb of garlic
68 ginseng root
69 mandrake root
70 nightshade mushroom
71 spider silk
72 sulfurous ash
73 moonstone
74 ankh amulet
75 snake amulet
76 ankh amulet
77 gem
78 staff
79 lightning wand
80 fire wand

81 storm cloak
82 ring
83 flask of oil
84 red gate
85 moongate
86 gavel
87 Orn of the Moons
88 256 gold coins
89 gold nugget
90 torch
91 Zu Ylem
92 silver snake venom
93 sextant

DIVERS
94 spinning wheel
95 bunch of grapes
96 butter
97 Gargish vocabulary
98 open chest
99 backpack
100 scythe
101 pitchfork
102 rate
103 pick
104 shovel
105 hoe
106 wooden ladder
107 yoke
108 oven spatula
109 rolling spin
110 spatula
111 ladle
112 cooking sheet
113 cleaver
114 knife
115 wine
116 mead
117 ale
118 wine glass
119 plate
120 mug
121 silverware
122 candle
123 mirror
124 tunic
125 hanger
126 dress
127 skillet
128 loaf of bread
129 portion of meat
130 rolls
131 cake
132 cheese
133 ham

134 horse carcass
135 horse chops
136 skewer
137 pants
138 plant
139 flowers
140 wall mount
141 decorative sword
142 decorative shield
143 picture
144 tapestry
145 candelabra
146 person sleeping
147 cauldron
148 cauldron (plein)
149 ship deed
150 inkwell
151 book
152 scroll
153 panpipes
154 telescope
155 crystal ball
156 harpsichord
157 harp
158 lute
159 clock
160 endtable
161 water vase
162 stove
163 bed
164 fireplace
165 stalagmite
166 sack of grain
167 sack of flour
168 remains
169 rubber ducky
170 Urn of Ashes
171 fumarole
172 spikes
173 trap
174 switch
175 electric field
176 chest of drawers
177 desk
178 bucket
179 bucket of water
180 bucket of milk
181 churn
182 beehive
183 honey jar
184 jarof honey
185 cloth
186 open barrel
187 jug
188 bag

189 cask
190 bale of wool
191 basket
192 open crate
193 small jug
194 milk bottle
195 wheat
196 vat
197 - 201 divers
202 horseshoes
203 pliers
204 - 205 divers
206 brazier
207 rod
208 hook
209 meat
210 ribs
211 dead animal
212 fan
213 mouse hole
214 - 216 divers
217 anvil
218 bellows
219 divers
220 flag
221 cannon
222 cannon balls
223 powder keg
224 - 231 divers
232 spittoon
233 divers
234 foutain
235 see sundial
236 bell
237 - 240 divers
241 silk cloth
242 Rune of Honesty
243 Rune of Compassion
244 Rune of Valor
245 Rune of Justice
246 Rune of Sacrifice
247 Rune of Honor
248 Rune of Spirituality
249 Rune of Humility
250 - 252 divers
253 campfire
254 - 255 divers
256 protection ring
257 regeneration ring
258 invisibility ring
259 - 263 divers
264 fishing pole
265 fish
266 grave
267 divers

268 lever
269 drawbridge
270 balloon plans
271 doorsill
272 steps
273 tile
274 yew log
275 blue potion
276 divers
277 yew board
278 passthrough
279 divers
280 passthrough
281 divers
282 bars
283 anchor
284 rope
285 pole
286 walkway
287 water wheel
288 crank
289 log saw
290 - 293 divers
294 lightsource
295 heatsource
296 xylophone
297 - 304 divers
305 ladder (down)
306 trellis
307 divers
308 hole
309 - 312 divers
313 silver horn
314 floor
315 stone
316 lamppost
317 fire field
318 poison field
319 protection field
320 sleep field
321 - 327 divers
328 altar
329 the Altar of singularity
330 mat
331 - 332 divers
333 gargoyle sign
334 secret door
335 egg
336 charge
337 effet
338 blood
339 - 372 monstres
373 wisp
374 - 388 monstres
389 Silver tablet

390 silver fragment
391 - 392 divers
393 Shrine
394 Britannian Lens
395 broken lens
396 Gargoyle Lens
397 Statue of Mondain
398 Statue of Minax
399 Statue of Exodus
400 Part of a Map
401 part of a map
402 part of a map
403 part of a map
404 part of a map
405 part of a map
406 part of a map
407 part of a map
408 part of a map
409 Lord British
410 Avatar
411 Dragon
412 Ship
413 Silver Serpent
414 skiff
415 raft
416 nothing
417 dragon egg
418 hatched dragon egg
419 divers
420 balloon
421 mammoth silk bag
422 balloon basket
423 balloon

Ultima 7 : La Porte Noire

© Electronic Arts / Origin Systems 1992

CHEAT MENU

Pour accéder au cheat menu, il faut lancer ULTIMA7 en tapant:

ULTIMA7 ABCDx (où x est le caractère 255 obtenu en maintenant ALT enfoncé et en tapant 255 sur le pavé numérique).

Le cheat menu vous permet de modifier à peu près tout dans ULTIMA 7.

ATTENTION : Ultima 7 possède de nombreux bugs et le fait de modifier le jeu avec le cheat menu peut faire bugger le jeu, c'est à dire que le jeu ne fonctionnera peut-être plus correctement. Utilisez le cheat menu avec précaution sous peine de voir votre partie en cours perdue ou déteriorée. Ce n'est pas du tout dangereux mais votre sauvegarde risque de ne plus être bonne par la suite, et vous serez obligé de recommencer tout le jeu depuis le début !

Touches du Cheat Mode :

F3 La carte de Britania apparaît ; il suffit de cliquer n'importe où pour y être instantanément téléporté.

F5 Après avoir pressé la touche :
Entrez le numéro du sort à lancer.
Cliquez sur le personnage qui doit lancer ce sort.
Eventuellement cliquez sur une cible pour le sort.

F2 Accès au Cheat Menu . Ce cheat menu est très complexe, alors utilisez-le avec précaution.
[T]eleport : vous permet de vous rendre n'importe où en entrant soit les coordonnées ([D]) qui correspondent à celles du sextant, soit un numéro de personnage ([N]) (voir la liste ci -dessous). En entrant un numéro de personnage, vous serez téléporté directement où se trouve ce personnage.
[S]et Time : vous permet de modifier l'heure et la date.
[H]ack Mover : ceci permet de déplacer ABSOLUMENT TOUT comme s'il s'agissait de simples objets. Vous pouvez déplacer les pans de mur, les portes, les stalagmites, les personnages et même les montagnes. Attention : la plupart des objets, une fois déplacés dans ce mode, ont tendance à disparaître.
[N]umber ID : si il est activé, le numéro des personnages sera affiché juste à côté de chaque personnage. C'est pratique pour les repérer. Les numéros correspondent à la liste ci-dessous.
[M]odify Npc : avec ceci, vous pouvez modifier toutes les caractéristiques d'un personnage. Après avoir tapé [M], entrez le numéro du personnage à modifier (voir liste ci-dessous) (0 = vous-même, l'Avatar). Un sous-menu s'affiche alors :

- [N]pc Status : les états du personnage sont affichés là (endormi, empoisonné, mort...)
- [E] Poisnd = empoisonné : pratique pour guérir un perso.
- [I] = permet d'enroler dans l'équipe n'importe qui.
- [G] = permet de tuer n'importe qui.
- [N] = Ethereal : vous pourrez traverser tous les murs. (ne vous inquiétez pas pour le reste de votre équipe : ils arriveront TOUJOURS à vous rejoindre où que vous alliez). Vous trouverez facilement la signification des autres états du personnage (comme asleep par exemple, endormi)
- [S]tats : les caractéristiques du personnage. Si le personnage fait partie de votre équipe, je vous recommande de mettre les valeurs suivantes (dans l'ordre): 30, 120, 30, 250, 250, 250, 120. (Pour savoir quels numéros de personnage modifier, utiliser [N]umber ID du menu principal, ou bien la liste ci-dessous).

[C]reate Item : pour créer n'importe quel objet. Vous manquez d'argent, d'armes, d'ingrédients pour les sorts ? Alors hop ! Au boulot: après avoir tapé [C], entrez le numéro de l'objet que vous voulez créer (la liste se trouve ci-dessous). Si demandé: à "Frame", entrer 0. à "Quality" entrer 1. Pour la quantité, c'est à vous de voir mais selon les objets certaines valeurs ne marchent pas. Par exemple pour les pièces d'or (objet 644), on ne peut en créer que 127 à la fois. Si vous ne parvenez pas à créer plusieurs exemplaires d'un même objet, choisissez un "Frame" différent. Une fois l'objet créé ("Item created"), quittez le cheat menu: l'objet créé sera à vos pieds. Il vous suffit de le ramasser.
Pour quitter les divers menus, tapez [X] plusieurs fois.

ALT + 1 : Entrer un nombre et vous entendrez le bruitage correspondant. ([1] doit être tapé sur le haut du clavier, pas sur le pavé numérique.)

ALT + 3 : Effet spéciaux sur les personnages. Entrer un nombre et cliquez sur un personnage: il y aura un petit effet visuel.

ALT + 4 : Permet de vider complètement un objet ou un personnage. Par exemple, après avoir pressé [ALT] [4], cliquez sur un personnage: tout ce qu'il porte se retrouve sur le sol. Ceci fonctionne sur tous les personnages du jeu et sur certains objets comme des coffres ou des sacs.

Je n'ai pas vraiment exploré tout le cheat system (c'est assez complexe et seuls les concepteurs du jeu doivent s'y retrouver). A vous de découvrir le reste, mais je vous recommande de le faire sur des sauvegardes sans importance.

Ultima 8 : Pagan

© Electronic Arts / Origin Systems

+ D'INFOS FORUM

PATCH POUR PASSER EN CHEAT MODE

Voici une astuce pour accéder à toutes les commandes intégrées au jeu par les programmeurs d'Origin pour tester Ultima 8. Commencez par éditer le fichier AVATAR.DAT dans le répertoire GAMEDAT. Remplacez les offsets 42 et 43 par 01 01. Ensuite, lancez le jeu pour continuer votre partie. Maintenant, certaines touches ont des fonctions spécifiques :

SHIFT + F2 : Vous donne la quasi-totalité des armes du jeu.
SHIFT + F5 : Même chose, mais pour les armures, heaumes et autres jambières...
SHIFT + F4 : Invincibilité
ALT + F4 : Restaure les points de vie et de mana
F7 : Accès à un menu permettant la téléportation de votre personnage, l'édition des caractéristiques de différents objets du jeu, etc.

ASTUCE POUR VOIR LA FIN D'ULTIMA 8

Créez le fichier OUPB4IB.ICU dans le sous-répertoire /STATIC de votre répertoire Ultima8 et l'ordinateur vous montrera la fin du jeu.
(pour créer un fichier, sous DOS, tapez TYPE /Z >nom.extension ENTER . Un message d'erreur vous est retourné et le fichier nom.extension de 0 octet est créé)

ASTUCE POUR VOIR TOUTES LES CITATIONS

Procédez comme pour l'astuce précédente, mais avec le fichier I81B4U83.ICU

PATCHS SUR LES SAUVEGARDES

Dans le sous-répertoire /savegame de votre répertoire Ultima8, éditez votre sauvegarde avec un éditeur de secteurs. Pour avoir un maximum de Force, Intelligence, Dextérité, Coups, Magie et Poids, mettez les valeurs ci-dessous aux emplacements indqués :
Force : mettre 64 à l'adresse hexa $4F8 (ou secteur 2, déplacement 248)
Intelligence : mettre 64 à l'adresse hexa $4F9 (ou secteur 2, déplacement 249)
Dextérité : mettre 64 à l'adresse héxa $4FA (ou secteur 2, déplacement 250)
Coups et magie : mettre C8 à l'adresse héxa $4FB (ou secteur 2, déplacement 251)
Le poids est calculé par le programme (poids=force*3). Faites attention à bien mettre les valeurs indiquées, sinon le jeu a toutes les chances de planter.

Ultima 9 : Ascension

© Electronic Arts / Origin Systems 2000

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier DEFAULT.KMP, et rajoutez le texte suivant dans la section [Cheat Commands] :

```
alt+shift+a = toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+b = pass_one_hour
alt+shift+c = unpass_one_hour
alt+shift+d = sunrise_sunset
alt+shift+e = pass_one_minute
alt+shift+f = unpass_one_minute
alt+shift+g = toggle_sun
alt+shift+h = toggle_wind
alt+shift+i = toggle_storms
alt+shift+j = toggle_avatar_fast
alt+shift+k = toggle_avatar_fly
```

Désormais, au cours du jeu, vous avez accès aux raccourcis clavier suivants :

Invulnérabilité (God mode)

Alt + Shift + A

Le temps avance d'une heure

Alt + Shift + B

Le temps recule d'une heure

Alt + Shift + C

Lever/coucher du soleil

Alt + Shift + D

Le temps avance d'une minute

Alt + Shift + E

Le temps recule d'une minute

Alt + Shift + F

Active/désactive le soleil

Alt + Shift + G

Active/désactive le vent

Alt + Shift + H

Active/désactive les orages

Alt + Shift + I

Plus rapide

Alt + Shift + J

Mode vol

Alt + Shift + K

ATTAQUES GRATUITES

Appuyez sur B pour ouvrir votre sac à dos et attaquez un monstre. Il vous ignorera tant que le sac est ouvert.

SOLUTION COMPLÈTE

Terre

Entraînez vous à utiliser les commandes tout en suivant les instructions puis allez répondre aux questions du gitan et passez le portail pour faire votre premier combat.

Stonegate

Récupérez tout le matériel que vous trouvez (surtout les sacs) et prenez l'escalier pour sortir. Ramassez le livre qui vous servira pour lancer des sorts et avancez jusqu'au champ de force. Utilisez vos nouveaux pouvoirs magiques pour allumer la torche puis tuez le rat dans la pièce suivante avec le sort de pierre. Appuyez sur le levier, passez la porte puis utilisez le sort de rafale pour faire tomber le vase et ouvrir le portail.

Prenez l'ascenseur puis tournez la roue et appuyez sur le bouton dans la fontaine vide pour quitter la pièce. Utilisez ensuite votre dernier sort pour atteindre les torches au fond de la pièce et utilisez le encore pour les éteindre. Quittez ensuite la tour et récupérez l'or dans le coffre sous l'eau puis faites le tour pour aller tuer vos adversaires. Descendez ensuite dans la caverne, parlez au garde, tuez le puis prenez son épée et avancez jusqu'au téléporteur.

Britania

Commencez par parler à Lord British puis allez visiter le château et récupérez tout ce que vous trouvez. Allez ensuite parler à Sarah à la porte est et allez vers les montagnes pour cliquer sur l'autel du temple. Vous devez ensuite aller à Despise pour récupérer la glyphe.

Despise

Retournez vers Britania et prenez au nord à l'intersection. Récupérez l'arc dans la maison de vos amis sur le chemin puis entrez dans Despise au niveau de la colonne et appuyez sur le levier. Récupérez la clé dans le coffre, ouvrez la

porte, parlez avec les deux hommes puis allumez la torche avec votre sort pour quitter la pièce. Montez sur les piliers pour récupérer la pierre jaune puis sautez sur le pilier suivant et appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte.

Passez la porte suivante en tirant le levier puis placez le sceau d'eau sur l'autel pour pouvoir continuer. Cliquez sur la peinture dans la pièce suivante puis allez à droite vers la porte bloquée. Appuyez sur le levier à gauche (le bouclier ouvre la porte secrète) et récupérez le parchemin à coté du cadavre un peu plus loin. Montez les escaliers, tuez le rat et récupérez la clé dans le nid pour quitter la salle.

Tirez ensuite sur le symbole avec votre arc puis passez la porte, prenez la clé sur le mur et montez sur la plate-forme. Avancez sur le chemin et récupérez tous les objets dans le coffre avant de marcher sur la plate-forme. Avancez, traversez la salle avec les piques et tirez sur le levier puis avancez pour atteindre le cercle. Récupérez les pierres puis retournez là où vous êtes arrivé et passez la porte pour récupérer les objets dans le coffre près du feu. Appuyez ensuite sur le bouton, passez la porte et montez les escaliers en tuant les araignées et les rats.

Tirez sur le levier, appuyez sur le bouton pour ouvrir la grille. Déplacez les tonneaux puis sautez pour appuyer sur le levier et revenez de l'autre coté pour ramasser la clé dans le coin. Prenez une nouvelle clé sur le dernier banc de la salle suivante et appuyez rapidement sur le levier pour sauver l'homme et obtenir la pierre verte. Avancez et appuyez ensuite sur le bouton de l'orbe afin de prendre la clé puis déposez les pierres sur les piédestaux. Lisez le livre, entrez dans la caverne puis allez tirer sur le levier sous l'eau. Allez placer la pierre avec les autres puis récupérez le bouclier puis allez à la pièce de la pierre rouge. Traversez le pont après l'ouverture et parlez avec le garde puis combattez le. Faite lui confiance et récupérez la glyphe avant de retourner à l'entrée.

Paws

Vous devez maintenant retrouver le cœur de la compassion que possède le maire. Prenez au sud puis à l'ouest pour atteindre Paws, sauvez le jeune garçon en chemin en éteignant le feu puis passez le pont en trompant le Troll. Avancez vers la ville et arrêtez vous à la maison après le pont suivant. Suivez le chemin qui part de l'arrière de la maison pour retrouver la fille du maire. Parlez avec les différentes personnes que vous rencontrez et ramenez sa fille au maire afin de récupérer le cœur. Retournez ensuite au temple et prononcez le mantra après avoir mis les pièces en place puis allez montrer la rune à Raven.

Le repaire du boucanier

Allez parler à Keagan dans les maisons en haut de la colline puis redescendez et nagez vers l'autre rive pour aller à la taverne. Montez les escaliers, sortez de l'autre coté et suivez le chemin jusqu'à la maison bleue. Parlez à Samhayne puis allez voir Keagan qui vous dira où se trouve New Magincia. Suivez ensuite le quai sur la gauche jusqu'à un pirate qui vend un esclave et entrez dans la maison à coté. Récupérez le parchemin dans le coffre (le mot de passe est KEELHAUL) puis allez au tunnel près du phare à l'est.

New Magincia

Allez en haut de la montagne pour parler à Katrina et redescendez vers un arbre sur une petite colline, montez et mettez le feu au nid. Pour les loups, sautez de la falaise et nagez jusqu'à l'île. Tuez le loup à l'intérieur du dôme et la meute s'en ira. Retournez voir Katrina, récupérez le sceau et suivez le mur fissuré jusqu'à la falaise puis sautez sur la plate forme puis dans l'eau pour nager jusqu'au temple et dire le mantra.

Ambrosia

Parlez à la gargouille puis allez au sud, descendez, continuez vers le sud est puis vers l'est jusqu'à une gargouille morte. Ramassez les bottes de lévitation, parlez à Wislem et allez vers la statue à l'est. Placez le cube, parlez de nouveau à Wislem et placez le cristal sur le support dans l'atelier pour obtenir un cube. Allez ensuite vers l'orbe flottante, prenez l'entrée du bas, lisez les livres et récupérez le cube. Placez le dans l'entrée du haut et allez vers la statue après avoir ramassé l'amulette. Utilisez le cube et récupérez un des œufs avant de quitter la pièce par le nord. Récupérez tout le matériel puis ressortez par le téléporteur.

Hythloth

Avancez et montez les escaliers, brûlez les toiles d'araignées, tournez la roue pour faire descendre l'ascenseur et poussez le bloc de bois contre le mur. Récupérez la statue verte dans le coffre puis allez dans la salle remplie de boue. Ramassez les bottes sur la gauche puis prenez l'ascenseur pour appuyer sur le levier et redescendez. Retournez ensuite à l'intersection et prenez l'ouverture au nord puis tournez à l'est. ramassez les objets au milieu de la pièce puis passez par les portes, prenez à l'est puis au sud.

Tournez la roue derrière les toiles d'araignée, prenez au nord, à l'est et sautez sur les piliers dans l'ordre suivant : commencez par le plus à gauche, puis tout droit, en diagonale à droite puis tournez vous sur votre droite. Sautez encore en diagonale à droite puis sur le pilier du milieu contre le mur. Tournez à gauche, sautez en diagonale sur la gauche, puis sur pilier en face de l'autel. Tournez ensuite les deux roues et placez la statue sur l'autel vert puis passez par la porte et récupérez les potions dans le coffre.

Avancez vers l'ouest et descendez dans le trou au bout puis nagez pour récupérer la statue rouge et tourner la roue. Ressortez, retournez à l'intersection pour prendre la porte nord et placez la statue sur l'autel rouge. Continuez tout droit puis prenez à droite pour tourner une nouvelle roue et sautez pour prendre la statue jaune. Prenez le passage vers le sud, récupérez la statue bleue dans le coffre. Avancez encore, prenez à droite puis à gauche et encore à droite. Nagez ensuite jusqu'à l'ascenseur et placez la statue jaune sur l'autel et retournez à l'intersection pour prendre au nord. Tournez à gauche au bout et placez la statue bleue sur l'autel à droite.

Sortez et prenez à droite vers le hall. Tuez le garde puis traversez la pièce en récupérant le maximum de matériel puis nagez vers le sud et récupérez la glyphe. Quittez la pièce et suivez le hall vers l'est jusqu'à la salle de la statue jaune. Tournez la roue, quittez la pièce par le passage du bas et avancez vers la pièce de la statue bleue. Vous allez devoir avancer entre des murs transparents : allez au nord, à l'est puis au nord et prenez le passage au milieu. Faites le tour pour ramasser la clé derrière le coffre. Quittez la pièce, ouvrez le coffre, tirez sur le levier et passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Prenez le téléporteur, nagez vers le trou et placez les objets dans le temple avant de prononcer le mantra (LUM). Retournez ensuite parler à Katrina puis traversez le tunnel pour aller voir Samhayne.

Deceit

Passez la porte secrète dans la cellule et allez toucher la statue au bout du passage avant de revenir sur vos pas pour quitter la cellule. Appuyez sur les deux boutons, retournez toucher la statue et allez prendre la clé sur la table dans le hall. Allez encore un fois à la statue et passez la porte de bois dans le hall et appuyez sur le bouton. Retournez à la statue pour la dernière fois puis récupérez les potions dans la deuxième cellule et le sac à coté des tonneaux avant de quitter les lieux.

Passez la porte secrète dans la pièce suivante et ne touchez pas au coffre. Appuyez sur le bouton et ouvrez la porte quand les statues se font face. Prenez à droite, appuyez ensuite sur les boutons rouge, bleu puis vert et prenez l'épée du squelette après le combat. Retournez en arrière et allez dans la salle remplie de lave, avancez et appuyez sur les boutons bleu et violet. Passez le pont, prenez l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour faire monter les marches. Montez sur le plate-forme centrale (prenez l'ascenseur et appuyez sur le bouton vert) et ramassez la potion puis appuyez sur le nouveau bouton.

Retournez à la plate-forme du début et prenez le deuxième ascenseur. Appuyez sur les deux boutons en forme de diamants pour faire faire un quart de tour à la statue puis sur les autres pour la faire bouger encore un peu. Appuyez sur le bouton rouge quand le soleil sur les escaliers est aligné puis faites faire demi tour à la statue pour viser le deuxième soleil et rappeler l'ascenseur. afin de prendre le téléporteur.

Descendez dans la pièce et touchez le miroir pour vous soigner. Récupérez l'arc sur la table et touchez la statue pour faire apparaître des flèches sur le piédestal puis tirez sur le soleil et montez les marches. Tirez sur le soleil qui apparaît sur le mur opposé puis traversez, prenez le téléporteur et montez par l'ascenseur. Tirez sur le nouveau soleil, passez le pont et faites tourner la roue.

Montez vers les statues et touchez la pierre tombale puis ouvrez le coffre pour obtenir l'orbe rouge. Placez-la sur le

présentoir sur le sol et prenez l'ascenseur puis rejoignez l'endroit où se trouve le soleil sur le bloc. Descendez dans la caverne, prenez le téléporteur et allez à l'endroit où le sol est d'une couleur différente près des statues. Tournez vous vers les coffres et tirez plusieurs fois sur le soleil qui apparaît. Prenez le globe bleu sur le bloc et passez par le téléporteur. Retournez à l'ascenseur et touchez la pierre tombale puis allez au téléporteur qui vous a emmené à la salle de l'arc. Placez le globe dans le présentoir sur le chemin.

Touchez la pierre tombale, allez vers la plate-forme par la gauche, récupérez le globe vert et prenez le téléporteur. Appuyez sur le bouton du piédestal et tirez sur les soleils jusqu'à ce qu'un nouveau globe apparaisse. Prenez la, allez au téléporteur, touchez la pierre tombale puis allez faire de même au présentoir du globe bleu. Allez ensuite dans la salle principale, touchez la pierre tombale puis continuez tout droit et placez le globe vert à sa place avant de prendre le téléporteur.

Appuyez sur le bouton rouge, tirez sur les soleils et ramassez le globe jaune. Prenez le téléporteur, touchez la pierre tombale et allez dans la pièce principale pour prendre l'ascenseur et déposer le globe jaune. Traversez ensuite le pont, prenez le téléporteur et débarrassez vous du monstre qui vous attaque. Tuez ensuite les deux images du gardien puis courrez en attendant que l'ascenseur apparaisse. Récupérez la glyphe sur la colonne puis prenez le téléporteur et appuyez sur le bouton rouge puis quittez l'endroit.

Moonglow

Lisez le message et parlez à Duncan. Dites lui que vous allez rechercher sa dague puis allez vers le feu et montez les escaliers. Parlez au jeune garçon (qui vous mentira trois fois avant de dire la vérité) puis visitez les trois maisons sur la gauche et parlez à Batista. Dites lui que vous allez retrouver son bouclier et allez dans la première maison sur la gauche. Prenez le téléporteur sous la trappe de la pièce de gauche. Déplacez les tonneaux et ouvrez les portes secrètes. Placez les tonneaux sur les plaques pour ouvrir la porte et récupérez le bouclier puis ramenez le à Batista pour obtenir le sceau.

Allez ensuite parler à Tydus dans la première maison sur la droite à coté de la porte nord. Prenez à gauche après la porte sud, visitez la cave, tuez le voleur et récupérez l'armure dans le coffre à coté de la clé. Retournez voir Tydus, prenez à gauche en sortant par la porte nord et avancez dans la grotte pour parler au démon. Acceptez le marché, posez vos armes, prenez la pierre et reprenez les armes avant de passer dans le téléporteur. Allez parler à Tydus puis appuyez sur le bouton bleu et prenez l'ascenseur. Avancez jusqu'à l'ouverture et parlez à l'oracle (le mantra est AHM). Touchez ensuite le livre de la vérité et répondez oui à sa question.

Partez vers la porte sud et trouvez la grotte près du cimetière. Combattez les gobelins et passez par la porte après avoir touché le globe bleu. Avancez sur le chemin, occupez vous du temple puis retournez sur les docks et montez sur le bateau pour parler à Raven et choisir de partir pour Minoc.

Cove et Minoc

Parlez à Irène puis passez le pont et allez voir Raxos dans la maison avec les gardes. Parlez ensuite à Nico dans la prison puis retournez voir Raxos et tuez le pour récupérer la clé et libérer Nico. Récupérez l'orbe des lunes puis allez parler à Dayla, un fantôme vivant dans la maison à coté. Allez ensuite parler aux gitans sur la colline (notamment Lazlo et Alara) puis allez derrière la cascade et récupérez la poupée que vous ramènerez au fantôme. Allez ensuite parler à Morganna, la vieille femme du camp des gitans (le mantra est CAH) puis regardez dans sa boule de cristal. Allez vers les mines, prenez à gauche après le pont et nagez vers l'ouverture.

Covetous

Montez sur le tapis roulant et poussez le chariot puis suivez les rails jusqu'à des mares de lave. Récupérez l'objet dans la pièce de droite puis montez par l'escalier de bois et éteignez la machine. Réparez l'engrenage, rallumez la machine et prenez à droite en bas et suivez les rails. Parlez avec le squelette et allez chercher l'épée dans la rivière entre Cove et Minoc puis revenez tuer le squelette. Ouvrez la boite près de l'ascenseur avec la clé puis appuyez sur le bouton et allez au niveau 2.

Suivez les voies vers le nord et utilisez le chariot pour débloquer le passage. Tournez à l'ouest au précipice et écoutez le crâne. Montez sur la colonne par la gauche dans les décombres, récupérez la clé dans la boite puis descendez jusqu'à l'ascenseur. Ouvrez la boite, appuyez sur le bouton et allez au niveau 3.

Suivez à nouveau les rails jusqu'au pont et prenez le petit passage à l'ouest en suivant les rails. Prenez le petit passage au bout et quittez la pièce suivante par le nord et avancez jusqu'au cimetière. Placez le crâne sur la pierre tombale, récupérez la clé et allez à l'ascenseur suivant.

Récupérez le bâton dans la caverne derrière vous puis suivez les rails jusqu'à une pièce remplie d'eau. Traversez la salle puis faites le tour de la colonne par la gauche et parlez à Julia. Sautez dans l'eau et récupérez la glyphe dans le passage puis retournez lui parler. Retournez dans la grande pièce et nagez sur la droite et passez l'ouverture nord. Avancez jusqu'à une pièce avec un pentacle après les portes de pierre et placez l'épée sur le sol. Parlez ensuite à la liche puis tuez la et ouvrez la porte secrète grâce à l'orbe de feu. Récupérez le contenu des deux coffres puis ouvrez un nouveau passage grâce au bloc et déplacez le tonneau de poudre sur la grille pour l'ouvrir. Nagez à travers la caverne et allez revoir les gitans, occupez vous du temple puis allez parler à Raven une nouvelle fois.

Britania

Dites à Raven que vous voulez aller à Britania et allez voir Lord British (prenez le téléporteur dans sa chambre pour le trouver) pour lui dire que vous voulez aller à Yew. Suivez la route ouest, avancez dans la grotte et prenez à gauche. Fouillez les coffres puis continuez vers l'ouest.

Yew

Allez assister au procès (au nord-est de la ville) et parlez de l'œuf de la reine à la gargouille sans ailes. Allez voir Vasagralem (près de desbet) et parlez lui de l'œuf. Demandez lui les lentilles puis allez lire le livre de la justice dans la bibliothèque (vous devrez remettre les autres livres à leur place). Notez le mantra (BEH) et partez à l'est vers les montagnes. Répondez non aux questions du vautour sur la bannière verte et avancez vers Wrong puis allez jusqu'aux docks. Vasagralem vous parlera maintenant d'un passage secret sous l'eau. Nagez ensuite au nord-est jusqu'à une île et prenez l'entrée au nord.

Wrong

Evitez les gardes, appuyez sur le crâne puis examinez la peinture et appuyez sur le bouton bleu. Passez la porte suivante dans le couloir, entrez dans la cellule et poussez le banc. Récupérez la clé derrière la porte secrète et déplacez le corps sur la dalle puis quittez la cellule et passez par la porte de gauche. Récupérez la clé dans le coffre de droite, retournez à la grille dans le sol. Ouvrez la boite, tirez le levier, descendez les escaliers et suivez le passage. Appuyez sur le levier du treuil, passez la porte, montez les escaliers et allez au nord pour récupérer le journal de Raven dans la cellule.

Prenez au sud, évitez les gardes et puis montez les escaliers et passez par la grille (le levier est dans la boite). Ouvrez ensuite la grille nord et utilisez le diagramme sur le journal pour avoir la clé. Sautez ensuite à travers les flammes pour tourner la roue sur la gauche puis sur la droite. Parlez ensuite à Raven, prenez la clé et partez vers l'est. Continuez vers le sud, dépassez le garde, descendez les escaliers et ouvrez la cellule de droite. Enfermez ensuite le garde dans la cellule puis avancez de l'autre coté et poussez les blocs colorés pour ouvrir la grille. Montez, tournez la roue, tuez le poisson et nagez jusqu'à la porte.

Appuyez ensuite sur le bouton en bas du hall près de la grille et parlez au tavernier au nord. Poussez le bloc pour ouvrir une nouvelle grille et descendez puis tuez les poissons avant de descendre dans le trou pour tourner la valve. Sortez et avancez jusqu'aux quatre portes puis prenez la suivante à gauche. Poussez le bloc pour faire apparaître un téléporteur et avancez jusqu'à la pièce avec le garde. Affrontez ensuite Janna et faites tomber la cage sur elle sans la tuer. Sortez par la deuxième porte pour ramasser la glyphe sur les rochers puis allez au téléporteur et rendez-vous au temple de Yew. Allez ensuite à la court puis retournez à Britania.

Britania

Rendez-vous sur les docks pour rencontrer Raven et prenez le bateau pour aller au repaire du boucanier. Le bateau ne restera malheureusement pas longtemps sous votre contrôle et vous allez vous retrouver à …

Terfin

Parlez à Raven, descendez du bateau et suivez le chemin vers les deux grandes portes. Explorez les salles à l'intérieur et prenez la porte dans la pièce aux murs étranges pour résoudre un petit problème. Retournez ensuite au bateau et parlez de nouveau à Raven.

Le repaire du boucanier

Parlez encore une fois à Raven puis allez au magasin du cartographe pour obtenir les cartes. Prenez à droite en sortant et allez retrouver Raven dans la carcasse de bateau abandonnée. Répondez oui à sa question, lisez le message et partez vers les docks pour dire à Raven que vous voulez partir pour Trinsic.

Trinsic

Parlez à la dame qui marche près des bancs puis à l'homme sur les marches. Ouvrez ensuite les portes du bastion puis montez sur la droite et parlez au fantôme. Parlez ensuite à la femme du temple puis allez au fort à l'ouest de la ville. Entrez rapidement, ramassez l'urne puis sautez par la fenêtre. Sautez du mur puis retournez au temple et parlez à Dupre qui vous donnera le mantra (SUMM).

Le donjon de la honte

Le donjon se trouve au nord de l'île. Appuyez sur le bouton dans la première pièce puis devenez invisible pour franchir l'œil. Avancez au fond de la pièce suivante pour tirer sur le soleil derrière vous et partez à l'ouest. Arrangez-vous pour que l'œil suivant lance une orbe sur le visage dans le mur puis passez par la porte secrète. Touchez la statue à l'est et arrangez vous pour qu'elle soit touchée par une orbe. Prenez la porte suivante, appuyez sur le bouton et utilisez la même méthode pour ouvrir la porte suivante. Tuez le zombie, appuyez sur le bouton et passez dans la pièce suivante.

Appuyez sur le bouton vert puis sur le violet puis touchez toutes les statues quand elles deviennent noires. Touchez celle du centre quand elle devient rouge puis récupérez l'orbe noire dans le coffre. Retournez dans la pièce avec les deux yeux, tirez sur le soleil et partez à l'est. Placez vous derrière la table et tournez vous vers l'est. Appuyez ensuite sur le bouton vert du haut puis sur le rouge et continuez à appuyer dans le même ordre pour que les orbes touchent tous les visages (en bas à gauche puis vers la droite, puis en haut à gauche et vers la droite).

Passez dans la pièce suivante sans marcher sur la dalle rouge, appuyez sur le bouton vert et tirez sur le soleil. Appuyez ensuite sur tous les leviers dans la salle suivante en évitant l'œil puis prenez le passage secret et placez l'orbe noire sur le présentoir. Appuyez sur le bouton bleu en haut des escaliers puis faites changer la statue de couleur grâce aux orbes dans les coins de la pièce. Appuyez sur le bouton en bas des escaliers de l'orbe bleue et prenez l'ascenseur vers la jaune. Prenez ensuite le téléporteur et prononcez le mantra.

Descendez, prenez l'épée et tuez le garde pour récupérer la glyphe avant de monter dans la caverne au nord. Refusez de donner les lentilles à Blackthorn, quittez la pièce puis revenez chercher un calice après les explications de Dupre. Prenez ensuite le téléporteur du donjon et retournez à Trinsic.

Trinsic

Parlez au garde devant le bastion puis allez à l'auberge et acceptez d'aider l'homme qui s'y trouve. Allez ensuite demander de l'aide au paladin Lucero et allez sur l'île au sud-est de la ville pour y tuer les araignées. Retournez au bastion, parlez à la femme et déposez le calice aux pieds de la statue. Récupérez-le, allez au temple puis retournez au bateau et partez pour Valoria.

Valoria

Les gardes ne veulent pas vous laisser entrer car vous devez avoir une tête de dragon rouge pour cela (vous la trouverez à Destard). Retournez vers le bateau, parlez au chevalier agonisant puis tuez les zombies qui attaquent l'embarcation avant de partir pour Britania.

Britania

Parlez au chevalier à la taverne puis prenez la direction de Descard. Pour cela, allez à Paws, sortez par le nord-ouest et continuez après les arches vers un grand bâtiment. Montez sur la montagne derrière lui jusqu'à un rocher recouvert de neige et sautez puis escaladez pour arriver sur un plateau enneigé sur la droite. Lancez-y des boules de feu pour faire fondre la neige et dévoiler l'entrée.

Destard

Entrez dans la première salle à gauche, placez un objet quelconque sur la dalle au fond et partez par le nord. Allez dans la caverne au bout et ramassez le morceau de coquille et prenez à droite depuis la salle principale. Avancez, tuez le démon et partez au nord pour tuer tous les rats dans la salle suivante. Parlez à l'homme, prenez la clé et parlez lui à nouveau. Allez ensuite vers le nord-ouest de la grotte pour parler au fantôme puis allez à l'est et tuez les chiens mais épargnez le garde.

Parlez lui en choisissant les options 3-2-3, récupérez la glyphe et retournez parler au fantôme. Franchissez le téléporteur, tuez vos adversaires et avancez dans la pièce à la statue de dragon. Faites en le tour pour appuyer sur le levier puis prenez deux fois à droite et tirez un nouveau levier pour ouvrir la cellule. Tuez les rats, ramassez le crâne et placez un objet sur la dalle pour ressortir. Prenez à droite puis à gauche après la porte puis appuyez sur le dessin de dague pour déplacer l'étagère. Avancez jusqu'à un coffre contenant des coquilles vertes puis allez à l'ouest jusqu'à un piédestal avec une clé. Ramassez la et sortez par le nord puis continuez vers le sud.

Sautez dans la pièce, tuez le démon et lisez le livre (le mot de pouvoir est INOPIA). Passez le portail, tuez les zombies puis appuyez sur le bouton du piédestal. Sortez par le nord puis prenez, à gauche, à droite puis à gauche et récupérez le livre en bas de la pente après l'avoir lu. Appuyez sur le crâne, prenez le passage et sortez puis prenez à droite. Tirez sur le bloc pour évacuer le gaz dans la pièce suivante puis partez à l'est et descendez les escaliers pour récupérer la clé en dessous.

Ouvrez la porte au nord, retournez à la pièce au gaz et prenez à l'est puis au nord jusqu'à une fontaine (la sortie se trouve juste au nord, souvenez-vous en). Allez à gauche et ouvrez le coffre grâce à la clé qui se trouve dans les caisses. Récupérez la bougie rouge et descendez la jusqu'à un nouveau coffre. Retournez ensuite à la fontaine et sortez à l'est puis tuez les araignées et récupérez la coquille bleue. Retournez là où vous avez trouvé le journal, sortez par le sud et allez à gauche. Prenez encore au sud et avancez jusqu'à un symbole rouge sur le mur gauche. Récupérez la clé derrière la porte secrète en face et retournez dans la pièce précédente.

Appuyez sur les deux boutons verts et passez dans la pièce la plus proche. Appuyez sur le nouveau bouton, entrez dans le temple et ouvrez les portes derrière l'autel. Appuyez sur la statue et récupérez la tête coupée et sortez du temple par le sud. Récupérez la flasque de sang, partez à l'ouest et parlez à Saphena dans la bibliothèque. Appuyez sur le tableau en travers, récupérez la clé et ouvrez la porte pour récupérer le globe rouge avant de retourner au temple pour sortir à l'ouest.

Placez la chandelle, le crâne, la flasque et le globe sur le cercle d'invocation et la tête sur le pentacle. Tuez ensuite le démon quand il apparaît et récupérez le parchemin et la bougie. Retournez au téléporteur, allez parler au fantôme puis retournez à l'entrée et placez les coquilles sur les piédestaux correspondants. Allez ensuite dans la caverne avec les deux statues de dragon, parlez au dragon puis tuez-le et récupérez les objets qu'il laisse derrière lui (notamment la tête). Retournez là où vous avez combattu le premier démon pour trouver la salle au trésor puis allez dans la salle avec la fontaine de mana. Quittez ensuite le donjon et allez sur les docks de Britania pour mettre le cap sur Valoria.

Valoria

Parlez au garde à deux reprises et allez sur la gauche après être entré pour parler au chevalier. Traversez la pièce et

parler au deuxième chevalier puis montez les escaliers et parlez à la femme puis à l'homme derrière la porte. Accordez-lui votre aide puis sortez et parlez au marchand avant de sortir de la ville. Allez ensuite dans la grotte près de la clairière et tuez les monstres puis lisez le livre.

Parlez au garde de la ville puis au chevalier jusqu'à ce qu'il accepte de vous aider et allez tuer le démon du temple. Ramenez la tête et la dague, parlez au chevalier dans la maison (le mantra est RA) et allez vous occuper du temple. Retournez enfin voir Raven et prenez le bateau pour Britania.

Britania

Allez au château de Lord British, parlez à l'homme en chemise verte puis retournez voir Raven sur les docks.

Skara Brae

Tuez les monstres que vous rencontrez sur l'île pour pouvoir vous déplacer plus facilement puis allez près de la grande tête de pierre (le mantra est OM). Retournez ensuite voir Raven pour rentrer à Britania.

Britania

Parlez à la femme qui joue de la harpe dans le château pour obtenir une partition et utilisez la pour jouer dans la chambre de Lord British. Retournez ensuite à Skara Brae après l'apparition de l'ankh.

Skara Brae

Allez au temple des âmes au nord-ouest de l'île (vous devrez nager sous l'eau) puis descendez les escaliers et parlez à l'homme qui se tient en bas. Allez ensuite voir la femme à l'extérieur de la maison (vous devez retrouver son bébé dans la maison à droite de la taverne, le livre sur la table vous donne l'emplacement de Empath Abbey). Parlez aussi à Mathis dans la taverne et lisez le livre derrière vous. Retournez voir Raven et partez pour Trinsic puis allez jusqu'à Yew.

Yew

Traversez le pont qui mène à la ville puis allez au nord-est pour tuer les gobelins et récupérer le livre. Allez ensuite à Empath Abbey, parlez au moine sur le chemin et allumez les trois feux puis tenez-vous au milieu. Montez avec la plate-forme et récupérez la bougie puis retournez à Wrong. Allez ensuite à Yew puis à Trinsic.

Skara Brae

Prenez le bateau et allez au puit des âmes pour parler à Mathis puis utilisez le bateau pour rejoindre Serpent's Hold.

Serpent's Hold

Trouvez les ruines et nagez en dessous. Prenez à droite à l'intérieur, ouvrez les coffres et récupérez la clé dorée. Avancez et ouvrez la porte puis combattez votre adversaire et empilez tout ce qui traîne pour faire un escalier jusqu'à la plate-forme. Quittez la pièce, parlez au chevalier près de la cloche et récupérez-la avant de remonter pour rejoindre Skara Brae.

Skara Brae

Parlez à Shamino, allez au puits des âmes et descendez dans la caverne tout au fond. Allumez les feux, lisez les plaques et le livre puis allumez la bougie et faites sonner la cloche. Remontez et allez vers l'île de l'avatar.

Abysse

Prenez le chemin de gauche et placez le crâne de démon sur le pentacle avec le reste des objets. Avancez ensuite vers les statues, passez la porte, prenez à gauche et poussez le bloc blanc. Revenez à l'entrée, partez vers l'ouest, tournez

à gauche et passez la porte. Utilisez la technique habituelle pour qu'un des globes touche le visage, récupérez le globe qui apparaît et prenez le téléporteur.

Prenez ensuite à gauche, tuez les chiens puis appuyez sur le bouton de droite puis sur celui de gauche. Retournez à l'entrée, continuez vers le sud, éteignez les deux feux et prenez le téléporteur. Prenez à gauche, devenez invisible et tuez l'œil pour faire disparaître le sol et allez poser un objet sur la dalle à droite pour faire apparaître l'escalier. Montez pour récupérer le matériel puis retournez en arrière et poussez le bloc pour obtenir un globe avant de quitter la pièce.

Courrez prendre le globe dans la pièce suivante puis utilisez le téléporteur et prenez à gauche vers une pièce remplie d'eau. Tuez les poissons puis sautez dans l'eau et poussez le bloc en haut des escaliers. Tuez le chien dans la pièce suivante puis récupérez le globe et prenez le téléporteur. Placez ensuite les quatre globes sur les présentoirs et prenez le téléporteur jusqu'en haut, prenez à droite et montez les escaliers. Empruntez le téléporteur suivant et allez tuer le dragon sur la montagne en face pour faire apparaître un nouveau téléporteur par lequel vous passerez. Prenez aussi le suivant dans la pièce où vous arrivez puis encore un autre sur la gauche.

Rendez-vous sur le plateau pour tuer le démon près du pentacle puis prenez un téléporteur puis un autre sur la droite. Avancez sur la droite et tuez toutes les plantes puis prenez le deuxième chemin et tuez le golem de terre avant de reprendre le téléporteur. Dirigez-vous vers la pièce remplie d'eau, prenez le téléporteur et avancez jusqu'à l'arche en tuant le serpent de mer. Téléportez-vous à nouveau et sautez dans le trou à l'autre bout de la pièce.

Descendez, traversez le pont et parlez à Lord British à deux reprises pour obtenir la glyphe. Parlez lui une dernière fois pour qu'il vous transporte à l'extérieur et prenez le chemin vers les montagnes. Allez dans la caverne sur la droite, placez les lentilles sur les présentoirs et le codex sur l'autel. Lisez-le, placez les sceaux sur les piliers et récitez l'incantation avant de retourner à Britania.

Britania

Allez parler à Lord British dans les jardins puis allez vers les piliers et parlez à Dupre avant de prendre le téléporteur pour vous occuper du temple. Revenez ensuite lui parler puis allez au château et parlez à nouveau à Lord british et partez pour Terfin.

Le vide éthéré

Parlez à Raven et prenez la grande porte puis tournez à gauche. Avancez dans la grotte, prenez le téléporteur, tuez l'araignée et marchez sur la dalle pour ouvrir la porte. Allez ensuite au sud à travers les toiles d'araignées et poussez le bloc près du vase. Prenez à gauche, appuyez sur le bouton à coté du tonneau puis retournez aux portes et prenez à l'ouest. Récupérez la clé sur la gauche après les marques sur le sol (à éviter) et retournez ouvrir le portes.

Continuez vers le sud, descendez les escaliers et appuyez sur le bouton rouge avant de poursuivre votre chemin. Poussez ensuite le bloc du bas puis celui en haut à droite et partez à l'est. Ouvrez la porte sud, tuez la gargouille, récupérez une clé sur l'autel puis une deuxième dans un coffre derrière la porte. Prenez à droite puis dirigez-vous vers les égouts au sud. Prenez à l'est, tournez la valve puis prenez la porte et plongez vers la clé et la roue. Retournez ensuite à la porte près des quatre blocs et avancez jusqu'au globe puis éteignez la torche.

Récupérez la clé puis quittez la pièce par le nord et ouvrez la porte dans la pièce à l'ouest. Continuez vers le sud, tuez une nouvelle araignée, sortez de la pièce et prenez les deux portes secrètes sur la droite. Continuez au sud puis à l'est, tuez le démon, ramassez le cube puis sortez vers le sud. Descendez, avancez vers le nord, appuyez sur le levier puis retournez en arrière et prenez à l'est. Quittez ensuite la pièce avec la fillette par le nord-est et prenez le téléporteur (votre décision n'affectera pas le jeu).

Prenez les deux potions dans le coffre derrière vous, appuyez sur le tableau en travers puis sortez vers l'est, tuez le garde puis allez à l'est et allumez le feu avant d'aller sur le pentacle. Avancez jusqu'au démon et tuez le pour prendre le cube avant de passer sur le pentacle. Placez ensuite le cube sur le présentoir, prenez à l'ouest et descendez les escaliers. Appuyez sur le piédestal puis allez à l'ouest puis au nord et ouvrez la porte sur la droite. Tuez le garde, récupérez la clé et le cube sur le bureau puis poussez le bloc vers le mur derrière vous et retournez à la première

intersection.

Allez au nord vers la pièce suivante et prenez à droite et continuez jusqu'à une jeune fille pour lui parler puis touchez le globe et entrez dans la pièce. Tuez le zombie, appuyez sur le levier puis revenez au début de la zone et prenez la porte vers l'ouest. Utilisez ensuite la télékinésie pour appuyer sur les boutons puis partez vers l'est à l'intersection. Parlez à l'homme puis tuez-le et appuyez sur le bouton près du tableau pour obtenir la clé de la salle du trésor. Retournez à Ciara, placez le cube rouge sur son emplacement et tuez l'araignée dans le trou pour récupérer une nouvelle clé.

Remontez, ouvrez les coffres puis sautez de l'autre coté et prenez à droite puis à gauche pour appuyer sur le bouton du fauteuil. Retournez au champ de force et appuyez sur le levier pour entrer dans la pièce puis placez les cubes à leur emplacement et le météore sur l'autel. Retournez ensuite là où vous avez trouvé la clé de Ciara, descendez la pente et prenez le téléporteur derrière la porte. Placez les 8 sceaux sur les piliers, placez-vous dans le cercle et prononcez l'incantation.

EPÉE DE FEU

L'épée de feu peut être achetée chez le marchand de Valoria pour 3000 pièces.

Ultima Online : Renaissance

© Electronic Arts / Origin Systems 2000

GUIDE DU DÉBUTANT

Introduction

Puissant guerrier, mage mystérieux ou riche marchand, vous voilà plongé dans un monde sans foi ni lois où la vie de débutant est parfois bien difficile. Entre l'interface archaïque du jeu, les problèmes de la vue isométrique, le traducteur automatique défaillant et les Player killers, votre vie ne sera peut-être pas rose tous les jours. Pourtant une lueur d'espoir pointe à l'horizon ... :)

Le personnage :

Vous avez deux options possible pour créer votre personnage : soit utiliser un personnage tout fait (les archétypes proposés par le jeu), soit distribuer vous-même vos points pour modeler votre personnage à votre goût. La première méthode laisse bien souvent insatisfait et n'est à conseiller qu'aux débutants qui ne savent pas encore à quoi sert telle ou telle caractéristique. Elle n'intéressera par contre pas le joueur expérimenté qui préfèrera créer son alter ego de toute pièce pour qu'il corresponde au mieux à l'idée qu'il s'en fait.

De plus, les archétypes sont relativement bien construits mais ne conviennent bizarrement pas toujours à un débutant (notamment le mage) et quelques modifications seront souvent nécessaires. Comme avec tous les systèmes à distribution de point, il n'y a pas de recette miracle et chacun devra faire sa petite alchimie pour obtenir un personnage qui lui convient. N'hésitez cependant pas à demander conseil à quelqu'un qui a un personnage ressemblant à ce que vous voulez faire.

Compétences :

Vous démarrez le jeu avec 100 points à répartir entre 3 compétences (skills). Vous pouvez les distribuer comme bon vous semble mais sachez que vous ne pourrez augmenter les autres que lors de vos changements de niveau, choisissez donc avec soin. Les compétences que vous aurez laissées de coté auront tout de même un score de base qui dépendra de vos caractéristiques.

Elles augmenterons toutes par la suite au fur et à mesure que vous les utiliserez. Si elles augmentent à chaque utilisation, il est néanmoins beaucoup plus efficace de tenter des actions difficile qui rapporte énormément plus en terme d'amélioration. Comme souvent, plus une compétence sera élevée plus elle augmentera lentement. Enfin, méfiez-vous du temps. Un compétence que vous n'utilisez pas descendra lentement mais sûrement jusque dans les plus bas niveaux.

De la même manière vos caractéristiques (Force, intelligence, dextérité) augmentent quand vous utilisez les compétences qui en dépendent. L'augmentation est cependant beaucoup plus lente mais les caractéristiques peuvent aussi baisser en cas de sous utilisation (ce qui est beaucoup plus rare que pour les compétences). Là aussi, l'augmentation deviendra de plus en plus difficile au fur et à mesure de vos niveaux.

Les conseillers :

Vous les trouverez dans les Counselors' Guildhalls de chaque ville. Ce sont des joueurs qui sont là pour donner des conseils aux débutants. La plupart d'entre eux possèdent d'autres personnages avec lesquels ils jouent plus activement. Vous reconnaîtrez les conseillers à leur robe bleue et l'endroit où ils se trouvent est indiqué au même endroit que les

guildes sur les cartes des villes.

Réputation :

Si vous tuez d'autres joueurs les gardes risquent fort de vous attaquer par la suite. De plus, vous ne pourrez plus commercer avec de nombreux marchands, mais votre banque restera toujours accessible. Si vous lancez un quelconque sort bénéfique (soin...) sur un meurtrier, vous serez à votre tour considéré comme un criminel, de même si vous pillez un corps (sauf un meurtrier, membre de votre guilde ou guilde ennemie). Cette réputation influera aussi sur le comportement des PNJs à votre égard. C'est une valeur très importante dans le jeu. A vous de savoir si vous voulez être un player killer ou non.

Combat :

Nous n'allons pas rentrer dans le détail ici tant les situations peuvent être différentes et variées mais sachez que si vous devez fuir, faites le quand il vous reste la moitié de votre vie, sinon il sera souvent trop tard. Profitez aussi du décor et essayez de bloquer vos adversaires, vous n'aurez plus alors qu'à utiliser votre arc par exemple pour en venir à bout. Sachez aussi que vos points de vie remontent plus vite si vous ne manquez pas de nourriture, alors gardez des provisions au frais.

Magie :

Vos sortilèges sont inscrits dans votre grimoire et sont divisés en huit cercles auxquels vous aurez accès au fur et à mesure de votre progression. Le grimoire restera toujours avec vous car vous ne pouvez pas le perdre et on ne peut pas vous le prendre (bonne nouvelle). Economisez toujours votre mana qui est très long a regagner et essayer de toujours utiliser les sorts les plus approprier, et de garder une réserve pour les coups durs. Le potions enfin demandent aussi un bon timing en combat car vous ne pouvez en boire qu'une toute les 10 secondes et cela peut très vite avoir son importance si vous prévoyez d'en utiliser beaucoup dans un combat.

Conseils divers :

Certaines choses semblent parfois évidentes mais il est toujours bon de rappeler quelques principes de base. Dans les combats, repérez le plus rapidement possible la créature la plus puissante et attaquez-vous tous à cette cible avant de passer aux autres.

Faites aussi attention aux voleurs. Cette classe est commune dans tous les jeux médiévaux mais ici, vous pourrez être volé par les autres joueurs. Si vous voyez quelqu'un immobile à coté de vous pendant quelques temps, il y des chances pour qu'un mauvais coup se prépare. Bougez immédiatement pour éviter le vol, et prenez la précaution de placer tous vos objets de valeur dans des sacs (une difficulté supplémentaire pour le voleur).

Attention aussi aux Player Killers (PK), autant certains d'entre eux restent très « roleplay » et vous disent la bourse ou la vie au détour d'un chemin, autant d'autres s'amusent à se cacher dans un donjon et à tuer tous les pauvres aventuriers qui ont le malheur de passer à leur portée. Tout ceci reste cependant parfaitement légal, voyagez donc en groupe pour minimiser les risques (des PKs et des monstres en général).

Le loot (ou pillage des corps) pose lui aussi souvent des problèmes. Certains joueurs n'hésitent pas à rester dissimulés près du lieu d'un combat pour courir et voler le butin juste au moment de la victoire, méfiez-vous donc. De même, vous serez considéré comme un criminel si vous lootez des objets qui ne vous appartiennent pas (du moins tant que le corps est encore la).

Dernière petite précision : mettez de l'argent de coté. Il est très difficile de devenir riche dans ce jeu et il est donc toujours intéressant d'avoir quelques économies en cas de coup dur. Evitez aussi de tout vouloir acheter aux marchands, les autres joueurs ont souvent de bons objets à vendre et vous pourrez aussi marchander avec eux ou encore troquer des objets qui ne vous sont pas utiles. Vous trouverez souvent des joueurs qui veulent commercer près des banques.

Ultima Underworld

1992

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur F10 et l'une des touches suivantes :

G	Force illimitée
I	Pour plus de lumière
W	Saute un niveau
Z	Arrête le temps
6	Surprise !!

PATCH

Grâce à un éditeur hexadécimal, éditez le fichier PLAYER.DAT qui se trouve dans le répertoire de votre sauvegarde et mettez EE aux octets suivants :

31	Force
32	Dextérité
33	Intelligence
34	Attaque
35	Défense
36	Unarmed
37	Sword
38	Axe
39	Mace
40	Missile
41	Mana
42	Lore
43	Casting
44	Traps
45	Search
46	Track
47	Sneak
48	Repair
49	Charm
50	Picklock
51	Acrobat
52	Appraise
53	Swimming
54	Niveau vitalité
62	Niveau personnage
79-80	Expérience
221	Vitalité

LES TALISMANS DE CABIRUS

1) L'épée de justice

Elle est cassée en deux. La première partie se trouve au niveau 3 complètement au sud-est. Il faut trouver un mur couvert de lierre. Si vous cliquez dessus, le lierre part et révèle un mur avec des veines d'or. Regardez de nouveau, vous verrez une porte secrète. Ouvrez-la, actionnez le levier et allez chercher l'épée. La seconde partie se trouve dans les tombes du niveau 5, mais on y accède uniquement par un escalier qui se trouve au niveau 4 derrière le chevalier du chaos (porte secrète de droite).

2) Le Cierge du sacrifice

Il se trouve au niveau 3. C'est un fou nommé Zak qui le détient. Il faut le lui acheter.

3) L'étendard d'honneur

C'est Dorna Ironfist (niveau 4) qui l'a. Il vous le donnera si vous tuez le chevalier du chaos.

4) La coupe des merveilles

En faisant brûler de l'encens, vous voyez apparaître une coupe portant des inscriptions. Vous formez ainsi le mot ANSAHN qui vous indique que la coupe se trouve au niveau 3 dans la pièce la plus à l'ouest du shrine le plus au nord-ouest (on y accède par l'eau et on y trouve un gazer). Une fois dans cette pièce, il faut jouer l'air de flûte qu'une ghoule (niveau 5) vous apprend. Cet air est: 3 5 4 2 3 7 8 7 5. Prenez la coupe.

5) L'anneau de l'humilité

C'est le trésorier des chevaliers du niveau 4 qui vous en parle en échange du gem cutter. Il vous révèle qu'il existe au niveau 5 une pièce qui comporte 4 leviers (elle est au nord-ouest). Allez-y et actionner les leviers dans l'ordre suivant : nord-ouest, sud-est, nord-est et sud-ouest. L'anneau apparaît au centre de la pièce.

6) Le bouclier de l'honneur

Pour l'obtenir, il vous faudra vaincre le golem qui se trouve au niveau 6 sur une île entourée de lave. Bon courage !

7) Le livre de l'honnêteté

Il se trouve dans une petite salle du niveau 6.

8) Le vin de la compassion

C'est le Dr Owl (un Seers du niveau 6) qui vous indiquera précisément sa position, mais seulement si vous avez libéré son serviteur prisonnier au niveau 3.

Ultima Underworld 2

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

Pour avoir un sort surpuissant, utilisez les runes VAS, JUX et MANI.

PATCH

Grâce à un éditeur hexadécimal, éditez le fichier PLAYER.DAT (présent dans le répertoire de sauvegarde) et mettez FF au secteur 01, déplacement 392. Attention : ne dormez pas, sous peine de revenir à vos points de vie oriiginaux.

Ultimate Body Blows

© Team 17 1994

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran des High Score :

HARDCORE	Invincibilité
MEANTEAM	Continues illimités

Ultimate Ride

© Disney Interactive / Gigawatt Studios 2001

SUPPORTS CACHÉS

Au menu principal, cliquez sur l'icône en bas à gauche de l'écran. Un clavier apparaitra. Entrez alors l'un des codes suivants. Alors, un nouveau support apparaitra dans la palette.

```
Aqua
Cottage
Damsel Cheese
Dentist
Ferdinand
Gofish
Grub
Naugahyde Firetip
Nursewacko
Orb
Pontevecchio
Princess
Sphere
Thrill
Whiner
```

Attention, les codes en deux mots nécessitent de les entrer en deux fois.

Ultimate Soccer Manager

© Impressions Games 1995

CHEAT MODE

Appelez-vous MAKE BELIEVE. Puis, à n'importe quel moment du jeu, tapez :

+	Augmente votre capital de 100 000 livres
E	L'arbitre vous siffle un penalty
G	Un but a été marqué par le dernier joueur en possession de la balle
1	Résultat du match 1 - 0
2	Résultat du match 2 - 0
3	Résultat du match 3 - 0
4	Résultat du match 0 - 1
5	Résultat du match 0 - 2
6	Résultat du match 0 - 3

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde USMF000*.SVE et mettez FF FF FF aux offset suivants pour obtenir l'effet correspondant :

Offset(hexa)	Effet
590483(90293)	16 777 215 crédits pour la ligue française
648083(9E393)	16 777 215 crédits pour la ligue anglaise
633683(9AB53)	16 777 215 crédits pour la ligue allemande

GAGNER BEAUCOUP D'ARGENT

Commencez une nouvelle carrière. Allez dans la liste des transfert de joueurs. Achetez des jeunes joueurs de 18 ans qui sont à 0 Fr. Dès que vous les avez dans votre équipe, remettez-les immédiatement sur la liste des transferts et mettez leur valeur de vente à 900 000 000 Fr. Quelques semaines plus tard, votre club sera le plus riche. Attention, ne dépassez pas les 2 000 000 000 de Fr car sinon, vous passerez en négatif.

Ultimate Spider-Man

© Activision / Treyarch 2005

LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Débloquer les niveaux de difficulté en mode City Events

Mode Medium
Terminez 10 Challenges City Events et terminez le Chapitre 6 "Imprenable".

Mode Hard
Terminez 20 Challenges City Events et terminez le Chapitre 8 "Voyage d'Affaire"

Débloquer les niveaux de difficulté en mode Combat Tour

Mode Medium & Bonus de Vie
Terminez 8 Challenges Combat Tour en Mode Easy après le Chapitre 4 "L'Enfer du Désordre".

Mode Hard & Bonus de Vie
Terminez 12 Challenges Combat Tour en Mode Medium.

Mode Folie
Terminez tous les Challenges Combat Tour en Mode Hard.

A DÉBLOQUER

Débloquer les courses de Venom
Terminez toutes les missions du mode Histoire.

Débloquer la sélection du personnage dans le menu Options
Terminez toutes les missions du mode Histoire.

Arachoman
Terminez 90 Challenges City Events, 48 Challenges Combat Tour et ramassez 90 Pièces.

Parker Hoodie
Terminez 75 Challenges City Events, 32 Challenges Combat Tour et ramassez 75 Pièces.

Peter Parker
Terminez 50 Challenges City Events, remportez la 4ème Course contre Johnny Storm et ramassez 50 Pièces.

Spider-Man en tenue noire
Terminez 100 Challenges City Events, tous les Challenges Combat Tour et ramassez toutes les Pièces.

Spider-Man catcheur

Terminez 30 Challenges City Events et ramassez 30 Pièces.

Ultra Violent World

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Au menu principal, tapez : **thanksforcoming**.

Un Voisin d'Enfer !

© BigBen Interactive / JoWooD 2003

ARRÊTER LE TEMPS

Pour arrêter le temps il vous faut ouvrir le fichier gameoption.xml (avec le Notepad par exemple) et changer timelimit="true" en timelimit="false".

Under a Killing Moon

© Access Software 1994

EVITER SÉCURITÉ ET ALARME

Quand vous êtes à la GRS et que le contrôle de sécurité arrive, faites une sauvegarde et reprenez-la ensuite : vous n'aurez plus de contrôle de sécurité dans le dos. C'est également valable lorsque vous entrez dans le coffre-fort. Une alarme se déclenche à cause de votre ADN. De même qu'auparavant, faites une sauvegarde puis reprenez-la : l'alarme ne sera pas déclenchée et ne se déclenchera plus quand vous voudrez y entrer.

AVOIR BEAUCOUP DE POINTS

Pour avoir plein de points, allez chez Rusty le Clown, et ouvrez le bidon contenant le cadavre de Rusty autant de fois que vous le souhaitez... A chaque fois vous gagnerez une dizaine de points environ.

Une Faim de Loup

© Infogrames 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1

Dès le départ du niveau retournez-vous et entrez dans la grotte. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver derrière la cascade. Vous pourrez récupérer le premier bonus du jeu. Revenez ensuite sur vos pas jusqu'à rencontrer Daffy et prenez sur votre gauche. Montez sur la première plate-forme que vous trouvez et frayez-vous un chemin jusqu'à ce que vous trouviez une boîte aux lettres. Utilisez celle-ci pour recevoir les explosifs. Retournez ensuite vers le début du niveau et placez-vous devant les rochers qui se trouvent sur la gauche du pont de bois. Faites-les exploser pour rendre accessible la fin du niveau et passez le pont. Allez parler à Porky qui est devant vous. Il vous demande de lui ramener un mouton. Longez la paroi en direction des moutons. Dès que vous êtes dans le champs de vision du chien arrêtez d'avancer. Vous devrez utiliser une avancée discrète dès qu'il tourne la tête. Continuez jusqu'à pouvoir prendre le mouton qui se trouve derrière le chien et retournez voir Porky en restant le plus discret possible. Celui-ci vous explique comment utiliser les salades pour attirer les moutons. Prenez ensuite plusieurs laitues et disposez-les sur le pont de façon à faire passer le mouton de l'autre côté. Attention de ne pas être sur le pont en même temps que lui ! Pour réussir à tous les coups, commencez à disposer les laitues par le côté opposé et une fois la bête attirée attendez qu'elle soit complètement passée pour la rejoindre. Il ne vous reste plus qu'à l'emmener à la fin du niveau.

Niveau 2

Allez utiliser la boîte aux lettres derrière vous et poussez le rocher pour passer de l'autre côté. Ramassez le ventilateur et allez parler à Daffy. Celui-ci vous apprendra comment vous cacher dans un buisson pour passer inaperçu. Après vous être entraîné à ce nouveau mouvement, cachez-vous dans un buisson et avancez jusqu'au bout de l'enclos où sont gardés les moutons en faisant attention de ne pas vous faire voir. Une fois hors de la vue du chien, sautez sur la plate-forme en face de vous et montez jusqu'à trouver de la salade. Ramassez les laitues et allez actionner la boîte aux lettres un peu plus loin. Récupérez le parfum et allez vous placer devant la barrière des moutons. Posez le parfum devant vous et utilisez le ventilateur dessus. Une fois qu'un mouton est attiré par l'odeur, attendez qu'il arrive et prenez-le. Posez l'animal à côté du bouton rouge derrière-vous et placez-vous sur la plate-forme élévatrice. Le mouton enclenchera le mécanisme et vous fera monter. Une fois en haut disposez les laitues à côté de la plate-forme pour faire un chemin que suivra le mouton une fois en hauteur. Redescendez, prenez le mouton et placez-le sur la plate-forme une fois que celle-ci est en bas. Montez sur le bouton et attendez que le mouton soit monté et s'en aille de la plate-forme en suivant le chemin de laitues. Retrouvez le mouton en sautant sur les plates-formes sur votre gauche et placez-le sur la planche en équilibre du côté le plus près de vous. Allez ensuite vers le gros rocher en face près de la fin de niveau et faites-le tomber. Le mouton sera propulsé vers la sortie. Vous pourrez récupérer le bonus de ce niveau en allant faire tomber le rocher sur votre gauche. Une fois tombé, un passage s'ouvrira un peu plus bas. Descendez en faisant attention de ne pas tomber dans l'eau et entrez dans la caverne que vous voyez pour trouver le bonus. Continuez ensuite votre chemin et retournez à la fin du niveau.

Niveau 3

Avant de commencer ce niveau, rien ne vaut un petit entraînement avec Daffy, toujours de bon conseil et bon coach. Retournez-vous et allez lui parler pour apprendre la technique pour se cacher derrière les rochers. Une fois l'entraînement terminé, allez actionner la boîte aux lettres devant vous. Pour les récupérer, montez sur la colline sur votre gauche et avancez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver devant un rocher. Faites le tomber et redescendez ramasser la fusée et la dynamite. Placez-vous ensuite au bord de la falaise à proximité de la fin du niveau. Utilisez la fusée de façon à arriver en face près du rocher à droite des moutons. Ramassez les laitues et allez vers les

moutons. Cachez-vous derrière le premier rocher et avancez prudemment en vous cachant dès que possible jusqu'au dernier. Sortez une salade de votre inventaire pour attirer un mouton et ressortez de l'enclos en faisant attention au chien. Placez le mouton à proximité du premier bouton devant vous et allez vous mettre sur la plate-forme montante derrière vous. Une fois en haut utilisez la boîte aux lettres et récupérez l'élastique à l'aide de la bascule devant vous. Une fois l'objet récupéré, accrochez-vous à l'arbre près de vous et faites-vous tomber vers le mouton. Une fois en bas, utilisez des salades pour l'attirer vers l'autre bouton pour ouvrir la grille et remontez. Décrochez-vous de l'arbre et avancez vers la grille qui est à présent ouverte. Faites un chemin de salade en partant du bouton devant vous vers l'arbre où vous vous étiez attaché. Rattachez-vous à l'arbre, descendez et prenez le mouton. Placez-le en haut près de l'arbre et détachez-vous. Descendez sur le bouton où était le mouton et dès que celui-ci passe par la grille allez vous mettre sur la plate-forme montante en longeant la paroi sur votre droite. Utilisez la dynamite pour exploser les rochers. Restez sur la plate-forme pour vous faire perdre sans quoi vous ne pourrez plus faire descendre le mouton. Retournez dans le passage que vous venez d'ouvrir et allez sur le bouton pour ouvrir un nouveau passage près de Sam. Allez ensuite prendre le mouton et placez-le près de la falaise entre les deux arbres. Attachez votre élastique aux deux troncs et étirez-le au maximum en direction opposée de la pauvre bête. Une fois assez étiré, lâchez l'élastique et regardez le mouton être propulsé de l'autre côté. Faites de même pour rejoindre le mouton et ramassez la fusée. Utilisez-le pour atteindre le passage en haut de Sam que vous avez ouvert et continuez de voler à travers le canyon jusqu'à arriver au bonus. Actionnez-le et faites quelques pas en avant. Prenez le raccourci qui s'ouvre devant vous et retournez voir le mouton. Il ne vous reste qu'à emmener la bête dans l'aire de fin de niveau.

Niveau 4

Après avoir parlé à Daffy, dirigez-vous vers le panneau devant le tas de feuille sur votre droite. Avancez discrètement jusqu'à la boîte aux lettres en faisant bien attention de ne pas marcher dans les feuilles. Une fois la flûte récupérée, dirigez-vous vers la cabane au bord de l'eau sans réveiller le taureau. Plongez et avancez tout droit en évitant les requins. Vous trouverez sous l'eau à mi-chemin de l'autre rive un passage sur votre droite. Allez de l'autre côté et ressortez de l'eau. Cherchez le début du chemin et montez le passage en spirale. Vos trouverez le bonus du niveau tout en haut. Ressortez ensuite de l'eau par le côté opposé d'où vous êtes entré. Cachez-vous dans le buisson à votre droite et traversez discrètement de l'autre côté des moutons. Une fois hors de la vue de Sam, sortez du buisson et montez sur les plates-formes à gauche jusqu'à arriver à une boîte aux lettres. Utilisez-la et redescendez par le même chemin. Cachez-vous derrière les pierres pour récupérer le ventilateur et retournez hors de vue du chien. Placez-vous maintenant le plus près de Sam sans être vu et jouez de la flûte pour l'hypnotiser. Une fois sous le charme de la mélodie, menez le chien jusqu'au bouton rouge et dès que le rocher l'assomme, courez prendre un mouton et emmenez-le vers la rivière sur le radeau de bois. Posez le mouton sur l'embarcation et utilisez le ventilateur pour faire avancer le radeau de l'autre côté. Prenez ensuite la bête et emmenez-la à la fin du niveau en étant discret et en faisant attention à ne pas marcher dans les feuilles.

Niveau 5

Allez actionner la boîte aux lettres un peu plus loin sur votre droite et récupérez la flûte. Continuez votre chemin, repérez au passage le cercle de fin de niveau et continuez d'avancer jusqu'à ce que vous vous trouviez derrière Sam. Utilisez la flûte. Celui-ci enlève ses boules quiès et placera des mines sur le chemin. Retournez vous cacher derrière le premier rocher et dès que le chien vous tourne le dos suivez-le discrètement de façon à vous cacher derrière la deuxième pierre dans l'enclos des moutons. Une fois Sam parti, prenez un mouton et continuez votre chemin. Faites attention aux quatre mines qui vous barrent le chemin. Vous passez devant Daffy qui est congelé. Continuez d'avancer avec le mouton en faisant attention aux deux autres mines. Une fois de l'autre côté posez la bête et localisez les plates-formes un peu plus loin à gauche. Montez et ramassez les laitues. Utilisez la boîte aux lettres et récupérez le sèche-cheveux. Avancez jusqu'à trouver une planche en équilibre sur votre gauche et faites un chemin de laitues dessus en plaçant la dernière le plus près du précipice possible sans pour autant que la planche ne tombe. Retournez ensuite voir Daffy et décongelez-le grâce au sèche-cheveux. Celui-ci vous apprendra à désactiver les mines. Retournez voir votre mouton et désactivez les deux mines qui sont sur les deux escaliers à droite. Posez ensuite le mouton sur l'extrémité gauche de la planche et remontez vers la boîte aux lettres. Poussez le rocher un peu plus loin pour catapulter votre mouton. Une fois que celui-ci suit les salades pour ne pas tomber, vous pouvez le ramasser et descendre le toboggan en faisant attention de ne pas tomber. Posez le mouton près de la catapulte devant vous. Avant de vous servir de la catapulte, prenez la pierre et retournez vers le toboggan derrière vous. Passez par les icebergs à droite et mettez-vous le plus au bord possible du dernier bloc de glace. Posez la pierre dans l'eau et laissez-vous mener

au bonus. Sautez quand vous êtes à la bonne hauteur. Une fois celui-ci récupéré, prenez la fusée et retournez vers la catapulte. Utilisez la molette à gauche de la machine pour viser pile au centre du cercle de fin de niveau (à peu près à un quart) et appuyez sur le bouton pour l'envoyer. Une fois le bon réglage effectué, mettez le mouton sur la catapulte et appuyez sur le bouton. Il ne vous reste plus qu'à faire de même en utilisant la pierre pour appuyer sur le bouton.

Niveau 6

Allez activer la boîte aux lettres derrière vous. Vous récupèrerez l'objet plus tard. Allez ensuite trouver la grosse boule de neige un peu plus loin et poussez-la devant la première plate-forme sur votre gauche. Sautez dessus et actionnez la deuxième boîte aux lettres. Descendez et poussez la boule de neige devant la prochaine plate-forme de façon à récupérer le déguisement de mouton. Vous pouvez maintenant aller récupérer l'objet de la première boîte aux lettres qui est dans le trou. Une fois en possession du détecteur de métaux continuez votre chemin jusqu'à arriver dans une grande salle glacée. Allez désactiver la mine sur votre droite et prenez-la. Placez-la à gauche du mur de glace transparent. Poussez ensuite le bloc de glace de façon à le faire entrer en contact avec la mine. Le mur transparent explosé, poussez le bloc contre le deuxième mur, puis vers le Nord. Une autre mine devrait apparaître. Désactivez-la et placez-la au centre de la salle dans l'axe du bloc de glace. Envoyez le bloc contre la mine pour exploser le sol et récupérez le bonus. Continuez votre chemin et désactivez la prochaine mine pour la placer contre le mur de glace au fond sur votre droite. Poussez le bloc de glace dessus pour détruire le mur. Passez par l'ouverture et allez désactiver une autre mine un peu plus loin sur votre droite. Récupérez-la. Rebroussez chemin et prenez la première sur votre droite. Déposez la mine devant le mur de glace. Retournez chercher le bloc de glace à l'entrée du labyrinthe et poussez-le sur la mine pour détruire le mur. Repoussez le bloc une deuxième fois dans la même direction pour le placer sur le bouton. Allez ensuite désactiver la mine plus loin à gauche et placez-la sur le mur de glace tout à gauche du labyrinthe. Retournez au bloc de glace sur le bouton et poussez-le pour faire exploser la mine que vous venez de placer (gauche, bas, gauche, haut). Une fois le passage ouvert replacez le bloc sur le bouton (bas, droite, haut, droite, bas, droite, récupérez la mine en bas, bas, gauche, haut). Prenez le chemin qui s'est ouvert et ressortez au dehors. Une fois à l'extérieur dirigez-vous devant l'enclos. Le panneau vous conseille de faire attention aux mines. Sortez votre détecteur et actionnez-le. Dès que l'indicateur devient rouge changez de direction. Une fois arrivé de l'autre côté dirigez-vous vers les moutons. Utilisez le déguisement et approchez d'un des moutons. Faites en sorte que l'un d'eux vous suive en dehors de l'enclos en bêlant. Attention à ce que Sam ne vous voit pas bouger. Une fois hors de vue du chien, prenez le mouton et suivez vos traces de pas dans la neige pour éviter les mines. Entrez dans la grotte en face de vous et déposez le mouton sur le bloc de glace. Poussez le bloc et allez de l'autre côté en utilisant le chemin sur votre droite. Tout au bout vous trouverez un autre bloc. Envoyez-le contre le mur près du mouton et allez récupérer la bête en contournant le mur grâce au nouveau chemin créé. Continuez ensuite votre chemin et placez la bête devant la grille fermée. Faites le tour par la gauche et mettez votre déguisement. Bêlez pour attirer le mouton et mettez-vous sur le bouton pour ouvrir le passage à votre compagnon frisé. Prenez-le et descendez dans la prochaine salle. Placez le mouton sur le bouton sur votre droite et poussez le bloc de glace sur l'autre bouton. Poussez ensuite le bloc qui apparaît en direction du mouton et placez celui-ci dessus. Poussez enfin le mouton vers la fin du niveau et placez-vous en vitesse sur le bouton inoccupé pour ouvrir la deuxième grille. Il ne vous reste plus qu'à prendre le mouton et à vous placer dans l'aire de fin de niveau.

Niveau 7

Faites-vous aspirer par le deuxième tourbillon pour arriver à la deuxième île. Utilisez le geyser devant la petite cascade gelée pour accéder au niveau supérieur. Continuez d'avancer en évitant les deux tourbillons et poussez le rocher pour boucher la spirale devant vous. Avancez jusqu'à la boîte aux lettes, utilisez-la et ramassez le parapluie. Rebroussez chemin vers l'endroit où vous avez placé le rocher sur le tourbillon et allez vers le panneau signalant le chemin de Sam sur votre droite. Utilisez le parapluie pour sauter de geyser en geyser jusqu'au chien. Faites-vous aspirer par le premier tourbillon sur votre gauche. Dès que vous ressortez actionnez le parapluie et sautez vers l'avant pour sortir du champs de vision de Sam. Une fois en sécurité, regardez dans la direction du chien et utilisez le premier tourbillon sur votre gauche. Prenez un mouton et utilisez le tourbillon à l'opposé d'où vous êtes apparu. Posez le mouton et prenez le chemin de droite. Actionnez la boîte aux lettres, utilisez le tourbillon et prenez le sèche-cheveux. Allez pousser le rocher qui se trouve un peu plus loin pour boucher le geyser qui sort du mur. Utilisez ensuite le tourbillon qui était sous le rocher pour arriver jusqu'à la dernière boîte aux lettres utilisée. Retournez vers votre mouton mais ne le récupérez pas encore. Montez sur les plates-formes gelées en face de vous jusqu'au point le plus haut (juste au-dessus de la grue). Localisez une ouverture dans la falaise en face du lac et utilisez votre parapluie pour l'atteindre. Ramassez le bonus du

niveau et faites-vous tomber à l'eau. Une fois récupéré par la grue et sorti du bloc de glace retournez à votre mouton en passant par le chemin des Geysers vers Sam. Prenez votre bête et sautez tous les deux à l'eau. Une fois dégelé, utilisez le sèche-cheveux sur le mouton et allez ramasser les laitues un peu plus loin. Disposez-les sur le chemin de gauche le plus près possible des geyser muraux. Prenez ensuite le mouton et placez-le près de la première salade. Poussez le rocher du chemin de droite de façon à boucher les tourbillons correspondant à la position du mouton. Une fois de l'autre côté, prenez la bête et allez à la sortie du niveau.

Niveau 8

Montez par les vignes grimpantes et actionnez la boîte aux lettres. Récupérez le chronomètre et la graine et retournez vers les vignes. Localisez le bonus du niveau en face de vous. Descendez là où vous avez commencé le niveau et utilisez le chrono. Plantez la graine dans la terre devant la paroi et retournez dans le présent. Grimpez à l'arbre et récupérez le bonus. Utilisez de nouveau le chronomètre, récupérez la graine et plantez-la près de la boîte aux lettres sous les laitues. De retour dans le présent utilisez l'arbre pour ramasser les salades et retournez dans le passé pour planter la graine dans l'autre emplacement de terre près du rocher sur la planche. Une fois dans le présent, grimpez à l'arbre et sautez sur la planche de façon à être propulsé de l'autre côté. Allez dans le passé et commencez à pousser les rochers de façon à les utiliser dans le présent comme cachette pour atteindre les moutons. Un dragon viendra vous attaquer. Entraînez-le avec vous dans le présent. Une fois là, Sam s'en débarrassera. Retournez dans le passé pour tranquillement terminer ce que vous aviez commencé. Faites quand même attention aux jets de lave… Une fois les cinq rochers poussés au maximum, retournez dans le présent. Allez discrètement vous cacher derrière le quatrième rocher en faisant attention à Sam et sortez une salade pour attirer un mouton. Allez discrètement hors de vue de Sam pour mener le mouton en sécurité. Continuez votre chemin et posez le mouton sur la planche du côté le plus éloigné de l'eau. Plongez dans l'eau et nagez jusqu'à la rive où se trouve l'arbre. Allez dans le passé récupérer la graine. Si le monstre rouge vous en empêche, ne vous inquiétez pas. Il vous suffit de gigoter pour vous en défaire. Une fois en possession de la graine, retournez dans le présent. Le monstre rouge vous suit. Attirez-le de l'autre côté du pont vers le taureau. Retournez ensuite près d'où vous avez laissé le mouton. Retournez dans le passé et plantez la graine dans la terre près de la falaise. Dans le présent, montez à l'arbre et poussez le rocher devant-vous pour envoyer le mouton près de la sortie. Il ne vous reste plus qu'à le rejoindre pour passer au niveau suivant !

Niveau 9

Désactivez et prenez la mine devant-vous. Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme en faisant vite pour ne pas que les bombes n'explosent. Activez la boîte aux lettres et récupérez l'élastique. courez de l'autre côté récupérer le bonus. Grimpez aux vignes et accrochez l'élastique à l'arbre sur votre droite. Faites un double saut vers la boîte aux lettres plus bas, accrochez-vous aux plantes et allez l'activer. Vous devrez sauter le plus loin possible pour ne pas vous faire rattraper par le crocodile. Une fois fait, décrochez-vous et allez désactiver la bombe près de l'arbre du fond. Récupérez-la et accrochez-vous à l'arbre. Sautez pour récupérer la télécommande et décrochez-vous de l'arbre. Allez retrouver Daffy qui se trouve un peu plus bas dans la direction opposée. Ramassez le robot un peu plus loin et retournez vers le début du niveau où se trouve le bonus. Placez-vous en face de l'îlot où se trouve la planche de bois et utilisez la télécommande pour faire passer le robot de l'autre côté et ramasser le bonus. Retournez ensuite vers Daffy et placez le robot sur la catapulte du côté opposé de la falaise. Sautez sur l'autre côté de la planche pour l'éjecter et utilisez votre télécommande pour mener le robot sur la plate-forme de bois. Mettez-vous ensuite sur le bouton pour faire monter la plate-forme et utilisez le robot pour actionner la boîte aux lettres. Récupérez le déguisement. Faites ensuite redescendre le robot. Utilisez le déguisement et allez dans la zone gardée par Sam. Une fois qu'Elmer vous a touché allez retourner le panneau et placez une bombe devant. Remettez votre costume et allez vous placer derrière le chien. Enlevez le déguisement et utilisez votre télécommande de nouveau. Utilisez le robot pour ramasser les laitues. Sam ira voir ce qui se passe. Profitez-en pour ranger vite la télécommande et mener le mouton le plus proche à l'endroit derrière l'emplacement initial du chien. Posez le mouton, remettez votre déguisement et allez grimper aux vignes qui se trouvent à gauche dans l'enclos des moutons. Accrochez-vous à l'arbre et descendez récupérer le mouton. Remontez, décrochez-vous et allez à la sortie.

Niveau 10

Utilisez la boîte aux lettres et récupérez le pot de miel en faisant attention au canon sur le chariot. Avancez et regardez le plan. Vous distinguez deux zones : la zone 1 avec le château et la zone 2 en haut du plan derrière la muraille. Dans la

zone 1, allez derrière le premier canon. C'est le seul que vous pouvez utiliser : tirez droit devant-vous en direction de la ruche près des moutons. Toujours dans la zone 1, déplacez la gouttière la plus au nord près de la muraille. Avancez-la jusqu'au carrefour des deux chemins complètement tout au fond à gauche. Déplacez l'autre gouttière située de l'autre côté du rail afin que celle-ci ne gène pas l'action suivante. Retournez au canon et tirez en direction de la première gouttière pour casser les rochers obstruant le passage au bonus. Récupérez le bonus. Allez placer la deuxième gouttière en face de la première et utilisez le canon. Les abeilles se regroupent toutes dans une seule ruche. Une fois calmées et renfermées, celles-ci ne vous embêteront plus dans l'aire de Sam. Si jamais pendant le jeu les abeilles vous attaquent, pensez à aller prendre un bain et elles ne vous poursuivront plus. Avancez vers les moutons et placez le pot de miel sur le côté droit de la balance. Sautez sur l'autre côté pour expulser le pot dans l'aire des moutons. Allez ensuite dans la zone 2 et déplacez la gouttière la plus à gauche jusqu'à la grille fermée. Passez de l'autre côté jusqu'au bouton d'ouverture et déplacez la gouttière un peu plus bas dans la zone 1 sur le bouton. Faites passer la gouttière par la grille à présent ouverte et placez-la au niveau du bouton d'ouverture. Remettez ensuite la deuxième gouttière à son emplacement originel et utilisez le canon sur cette gouttière. Le boulet détruira la ruche et les abeilles iront récupérer le miel et attaquer Sam. Allez prendre un mouton et dirigez-vous vers l'entrée du château près de l'eau. Passez le pont-levis, posez le mouton et placez-vous sur un des boutons jaunes. Le mouton ira sur l'autre. Entrez dans la pièce et allez dans l'aire de fin de niveau sans le mouton. Sherman arrive... Approchez-vous le plus près possible de lui sans qu'il ne bouge ou qu'il ne vous écrase. Faites des doubles-sauts quand il fait trembler le sol. Quand vous êtes assez près, tournez plusieurs fois autour de lui jusqu'à ce qu'il ait le tournis. Prenez vite le mouton et placez-le sur le bouton. Grimpez sur le ventilateur, approchez-vous de la sortie, et récupérez votre mouton !

Niveau 11

Commandez l'aimant et la canne à pêche. Allez ensuite utiliser le canon et dégommez le crocodile. Une fois la bête sur le dos, utilisez son ventre comme d'un trempoline et allez rejoindre Daffy. Prenez la canne à pêche et suivez les instructions du canard. Retournez vers le départ du niveau et ramassez le boulet de canon. Placez-le devant la falaise où se trouve le bouton rouge et montez par les escaliers un peu plus loin. Une fois à proximité du bouton, combinez la canne à pêche et l'aimant. Utilisez l'objet sur le boulet de canon et placez-le sur le bouton. Passez l'entrée qui s'ouvre à vous. Montez jusqu'à la mine. Utilisez l'aimant et placez la mine devant les gros blocs de pierre. Entrez récupérer le bonus et retournez où vous avez pris la mine. Descendez ramasser les salades et combinez la canne avec la laitue. Allez vers l'aire de Sam. Utilisez l'appât sur le mouton derrière lui à sa droite. Attirez ce mouton sur le bouton se trouvant à gauche du chien. Attirez ensuite l'autre mouton vers la porte à présent ouverte. Allez le rejoindre par l'autre côté. Prenez votre mouton. Posez-le juste avant le petit pont qui est trop fragile pour supporter le poids de deux personnes. Faites un chemin de salades pour faire passer le mouton. Une fois tous les deux de l'autre côté, prenez la bête et placez-la sur la plate-forme un peu plus loin. Allez utiliser le mécanisme pour activer l'ascenseur. Commandez la télécommande et placez une salade sur l'autre mécanisme. Placez le mouton dessus. Prenez le robot et la télécommande et redescendez. Mettez le robot sur le mécanisme et récupérez le mouton. Utilisez la télécommande et placez le robot sur le mécanisme. Prenez le mouton et allez dans l'ascenseur. Montez, posez votre mouton dans la nouvelle zone et retournez récupérer le robot grâce à la canne à pêche et à l'aimant. Placez le robot sur le mécanisme et montez sur l'autre. Une fois de l'autre côté, faites un chemin de laitues. Retournez chercher votre mouton de l'autre côté à l'aide du robot. Une fois de l'autre côté, faites passer votre robot. Mettez-vous sur la plate-forme avec le mouton et utilisez le robot pour activer l'engin. Faites aligner les deux plates-formes et mettez-vous-y. Continuez de la même manière jusqu'à arriver tout en haut. Posez le mouton dans l'ouverture et ramenez le robot vers vous. Utilisez la canne à pêche et l'aimant pour placer le robot sur le bouton en bas. Prenez le mouton et allez à la sortie !

Niveau 12

Commandez l'aspirateur et le mouton gonflable. Ramassez l'aspirateur. Ramassez les cinq batteries pour alimenter l'aspirateur. Prenez le mouton gonflable en aspirant les fantômes qui vous en empêchent. Commandez le déguisement de fantôme et ramassez-le. Inspectez bien les alentours pour localiser le bonus du niveau et prenez-le. Dirigez-vous vers l'entrée du labyrinthe sur votre gauche. Mettez le costume et entrez. A chaque fois que vous rencontrez un fantôme, faites " Boo " pour ne pas vous faire repérer ! Allez vers la fête indiquée par des panneaux. Les fantômes vous mènent à la piste de danse. Suivez les instructions et terminez avec succès les quatre danses. Allez ensuite vers l'aire de Sam. Commandez la télécommande et prenez-la. Placez le robot sur un côté de la planche en équilibre. Montez et sautez de l'autre côté de la planche pour envoyer le robot chez Sam. Faites lui prendre une laitue et attirez un mouton sur la plate-forme. Actionnez le bouton. Une fois en haut, utilisez à nouveau le robot pour attirer le mouton sur l'autre

bouton. Faites descendre le robot. Faites-le ramasser la salade et activez la machine. Ramassez des salades et faites un chemin pour attirer un mouton dans la porte à présent ouverte. Allez appuyer sur le bouton et attirez le mouton grâce à une salade. Placez le mouton sur le bouton et ressortez. Une fois dehors, appuyez sur le bouton et faites sortir le mouton grâce aux salades. Sortez de l'aire de Sam avec le mouton. Les fantômes vous volent la bête ainsi que votre costume. Une fois enfermé, appelez le robot et faites-le venir jusqu'à votre cellule. Faites-le monter sur le bouton pour faire descendre votre cage, puis actionnez le deuxième bouton. Placez ensuite rapidement le robot sur le toit de la cage pour qu'il s'élève jusqu'à l'emplacement de la clé. Libérez le coyote puis allez vers les fantômes. Avancez jusqu'au mouton en plastique en vous cachant derrière les rochers puis gonflez-le. Placez ensuite le faux mouton au centre du mur rotatif. Appuyez sur le bouton pour vous débarrasser des fantômes. Prenez ensuite le vrai mouton et dirigez-vous vers la plate-forme. Posez le mouton et faites venir le robot. Montez sur la plate-forme avec le mouton et utilisez le robot pour vous faire monter jusqu'à la sortie.

Niveau 13

Commandez le ventilateur, le détecteur de mine et le mouton gonflable. Dégommez le crocodile grâce à la catapulte. Utilisez son ventre pour atteindre le ventilateur. Traversez la rivière à l'aide des caisses. Placez-vous sur l'objet devant vous et utilisez le ventilateur pour vous approcher de la surface. Placez une caisse sur la plate-forme et mettez une pierre sur le bouton pour monter. Une fois en haut placez l'objet dans la catapulte et tirez ! Vous voilà en possession du détecteur de mines. Prenez la pierre et allez dans le champs de mines. Traversez à l'aide du détecteur de mines et placez la pierre sur le bouton. Allez ensuite récupérer le mouton gonflable et allez vers la porte. Prenez les salades et gonflez le mouton. En faisant attention à ne pas vous faire repérer par Sam allez placer le mouton gonflable sur le bouton et faites un chemin de laitues de la plate-forme jusqu'à un des moutons. Avant de prendre une des bêtes allez récupérer le bonus qui se trouve à gauche du chien. Cachez-vous dans le buisson et montez sur le bouton. Dès qu'un des moutons est sur la plate-forme et que Sam ne regarde pas faites-le descendre. Mettez le faux mouton sur la plate-forme et faites-le monter vers le chien. Une fois en sécurité avec votre mouton, placez-le sur le bouton et mettez une salade un peu plus loin pour l'attirer. Ca devrait vous donner assez de temps pour monter sur la plate-forme. Une fois en haut faites un chemin de salades qui part de la plate-forme. Redescendez et faites monter le mouton grâce aux salades et actionnez le bouton pour élever la plate-forme. Cachez-vous ensuite dans un buisson et approchez-vous de Sam. Celui-ci vous fera monter. Ramassez ensuite le mouton et montez sur la barque. Utilisez le ventilateur pour atteindre l'autre côté en faisant attention aux canons. Une fois de l'autre côté utilisez le détecteur de métaux pour trouver dix pièces d'or. Mettez ensuite le mouton près d'un des boutons. Montez et approchez de la fenêtre de la prison. Entrez et placez une pièce par terre. Poussez le rocher contre le mur pour ressortir. Faites un chemin de pièces jusqu'à l'embarcadère de Sam. Attirez Sam et actionnez l'autre bouton pour l'éjecter. Montez sur le bateau de Sam et placez le mouton dans le canon. Tirez et allez rejoindre la sortie.

Niveau 14

Il y a plusieurs façons de terminer ce niveau, mais voici la plus courte. Allez sur le bouton pour arrêter le train. Montez sur la locomotive et avancez. Descendez deux stations plus loin où se trouvent le rocher et la boîte aux lettres. Commandez le costume et actionnez le bouton pour arrêter le train. Montez sur le deuxième wagon et ramassez l'objet ACME. Allez ensuite sur la voiture de tête et cherchez le bonus qui est caché sur votre droite. Ramassez-le et retournez sur le train. Une fois à la station de Sam, arrêtez le véhicule et traversez la voie. Allez placer l'objet ACME près de la falaise et déguisez-vous. Allez vers les moutons et attirez-en un vers le trou... Voilà ! C'est la fin du niveau !

Niveau 15

Pour le dernier niveau il vous suffit d'aspirer dix martiens à l'aide de votre aspirateur ! Bon courage ! Ramenez-les tous et admirez la superbe cinématique de fin. Bravo ! Vous avez terminé une faim de loup !

PASSER LES NIVEAUX

Pendant la vidéo du niveau, tapez : Espace, Espace, SHIFT , Espace, w, w ou si préférez :
Saut, Saut, Vue interne, Saut, Vue interne, Course, Course.

NIVEAUX SECRETS

Niveau B1
Rendez-vous dans le vestibule du niveau 4. Regardez dans le coin droite du couloir du studio. Vous verrez un carré sombre sur le mur. Sautez dedans pour rejoindre le niveau B1

Niveau B2
Allez derrière la porte du niveau 8. Il y est inscrit Niveau B2. Entrez et vous voilà dans le niveau secret B2.

Universe at War : Earth Assault

© Sega / Petroglyph 2008

SUCCÈS

Construire le réseau (5)

Construisez une structure de chaque sorte dans une partie avec classement ou en Conquête du monde.

La puissance du FLUX (5)

Construisez 50 Antennes de flux dans une partie avec classement ou en Conquête du monde.

Victoire rapide (5)

Obtenez la victoire dans les premières 18 minutes d'une partie avec classement.

Vive les cadeaux (5)

Construisez 1 structure Masari de chaque type dans 1 partie avec classement ou en Conquête du monde.

Personnalisation facile (5)

Battez 3 adversaires dans une partie avec classement en contrôlant la Hiérarchie.

Rien n'arrête Novus (8)

Battez 5 adversaires dans une partie avec classement en contrôlant Novus.

La paix par la puissance (8)

Gagnez 3 matches de Conquête du monde en n'utilisant que la branche de recherche d'assaut.

Mutants en folie (8)

Gagnez 3 matches de Conquête du monde en n'utilisant que la branche de recherche mutagène.

Terreur technologique (8)

Gagnez 3 matches de Conquête du monde en n'utilisant que la branche de recherche quantique.

Bas les pattes (10)

Détruisez votre premier Marcheur de la Hiérarchie dans une partie à un joueur.

Gagnez avec la matière sombre (10)

Passez 90% de votre temps en mode sombre durant 4 matches de Conquête du monde.

Au clair de la lune (10)

Passez 90% de votre temps en mode clair durant 4 matches de Conquête du monde.

La vache sacrée (10)

Kidnappez 200 vaches dans une partie avec classement ou en Conquête du monde, avec Kamal Rex.

Les rudiments (10)

Complétez la campagne de Prélude.

Place des grands OHM (12)

Gagnez 5 parties multijoueur contre d'autres adversaires Novus dans une partie avec classement.

Créateur de cratères (15)

Détruisez 5 structures ennemies en utilisant n'importe quelle super-arme, en session d'escarmouche.

Derviche tourneur (15)

Détruisez 100 unités aériennes en n'utilisant que des Derviches dans un match de Conquête du monde.

Puissance illimitée (15)

Battez 1 adversaire dans une partie avec classement en contrôlant les Masari.

Campagne de Novus (15)

Terminez la campagne de Novus en difficulté moyenne ou difficile.

Expert en démolition (15)

Battez un adversaire IA en difficulté moyenne en moins de 20 minutes, en session d'escarmouche.

Les contraires s'attirent (15)

Battez 5 adversaires sur la plateforme opposée.

Sous le contrôle de Novus (20)

Tous les territoires d'une partie en mode Conquête du monde doivent être sous le contrôle de Novus.

Contrôle total Masari (20)

Tous les territoires d'une partie en mode Conquête du monde doivent être sous le contrôle Masari.

Un amour de zombie (20)

Convertissez 100 civils en zombies en mode escarmouche, scénario ou campagne.

La vache qui dit meuh (20)

Ramassez 100 vaches mutilées avec les Moissonneurs, en mode escarmouche, scénario ou campagne.

Rien à voir ici (20)

En utilisant Altea, déconstruisez 30 unités durant une session de jeu d'escarmouche.

Exécutez mes souhaits (23)

Tous les territoires d'une partie de Conquête du monde doivent être contrôlés par la Hiérarchie.

Expert tactique (25)

Gagnez 1 partie en scénario.

Infiltrez le réseau (25)

Infiltrez le réseau de flux ennemi dans une session d'escarmouche en n'utilisant que le Fondateur.

La recherche avant tout (35)

Battez 5 adversaires de suite dans une partie avec classement en contrôlant Novus.

Qu'importe le temps (35)

Battez 5 adversaires de suite dans une partie avec classement en contrôlant les Masari.

Campagne de la Hiérarchie (35)

Terminez la campagne de la Hiérarchie en difficulté moyenne ou difficile.

Pas besoin de héros (35)

Battez 1 joueur IA au niv. de difficulté difficile en session d'escarmouche sans créer de héros.

Ça va faire mal (35)

Battez 2 adversaires IA en difficulté moyenne dans une session d'escarmouche.

Alliance (35)

Jouez une partie en équipe avec quelqu'un de la plateforme opposée.

Domination de la Hiérarchie (38)

Battez 5 adversaires de suite dans une partie avec classement en contrôlant la Hiérarchie.

Manoeuvres d'aspiration (40)

Utilisez les Moissonneurs pour amasser 100 000 matières premières de plus en session d'escarmouche.

Campagne des Masari (45)

Terminez la campagne des Masari en difficulté moyenne ou difficile.

Roi de l'escarmouche (50)

Battez 3 joueurs IA au niveau difficile dans une session d'escarmouche.

Vraie puissance (60)

Terminez toutes les campagnes en difficulté moyenne.

Général ultime (60)

Terminez 1 scénario en difficulté moyenne sans perdre une seule bataille.

Trop fort (70)

Toutes les campagnes terminées au niveau de difficulté difficile.

Succès secret (45)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Unreal

© Epic Games / GT Interactive 1998

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche TAB, puis entrez l'un des codes suivants :

ALLAMMO	Vous donne 999 munitions pour chaque arme
BEHINDVIEW x	Remplacez x par 1 pour avoir une vue de type Tomb Raider, par 0 pour revenir en mode normal
FLUSH	Enlève des parasites éventuels sur les textures des murs et des monstres
FLY	Mode vol
GHOST	Mode passe-muraille
GOD	Invulnérabilité
INVISIBLE	Invisibilité
KILLALL x	Tue une certaine classe (x) de monstres dans le niveau en cours. Exemple : KILLALL UNREALI.BRUTE
KILLPAWNS	Tue tous les monstres
LOADED	Toutes les armes (sauf le rédempteur)
OPEN x	Va à n'importe quelle carte (où x représente son nom). Exemple : OPEN DIG
PLAYERSONLY	Gel du temps activé/désactivé
SLOMO x	Règle la vitesse du jeu (où x est la valeur de la vitesse, 1.0 par défaut)
WALK	Retour en mode normal si vous êtes en mode vol ou passe-muraille
SUMMON x	Fait apparaître un monstre, un objet ou une arme (où x est le nom). Exemples :

	Armes	Munitions
1)	DISPERSIONPISTOL	WEAPONPOWERUP
2)	AUTOMAG	SHELLBOX
3)	STINGER	STINGERAMMO
4)	ASMD	ASMDAMMO
5)	EIGHTBALL	ROCKETCAN
6)	FLAKCANNON	FLAKBOX
7)	RAZORJACK	RAZORAMMO
8)	GESBIORIFLE	SLUDGE
9)	RIFLE	RIFLEAMMO
10)	MINIGUN	SHELLBOX

Accessoires

AMPLIFIER
ARMOR
ASBESTOSUIT
DAMPENER
FLARE
FLASHLIGHT
INVISIBILITY
JUMPBOOTS
KEVLARSUIT
NALIFRUIT
POWERSHIELD
SCUBAGEAR
SEEDS
SHIELDBELT

TOXINSUIT
TRANSLATOR

Ennemis
BRUTE
DEVILFISH
FLY
KRALL
MANTA
MERCENARY
PUPAE
QUEEN
SKAARJWARRIOR
SLITH
SQUID
TENTACLE
TITAN
WARLORD

Autres
BABYCOW
COW
NALIRABBIT
Cette liste est non exhaustive.

LES MISSILES DU RÉDEMPTEUR

Lorsque vous jouez avec le rédempteur, arrêtez le temps grâce au code **PLAYERSONLY** et tirez un missile. Vous pourrez voir inscrit sur celui-ci le message "ADIOS !".

Unreal II : The Awakening

© Atari / Epic Games 2003

CHEAT MODE (SECONDE MÉTHODE)

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que le Notepad), ouvrez le fichier "user.ini" dans le répertoire du jeu et cherchez la ligne "CheatsEnabled". Changez la valeur en "True" et sauvegardez ce fichier. Lacez ensuite le jeu. Vous pourrez alors utiliser les codes.

CHEAT CODES (US)

Appuyez sur ~ ou ² en cours de jeu pour ouvrir la console. Entrez ensuite **BeMyMonkey** pour activer les cheats avant d'entrer l'un des codes suivants. Tapez de nouveau **BeMyMonkey** por désactiver les cheats.

Dans tous ces codes, # représente toujours un nombre. A vous de le définir.

`Phoenix`	Combinaison Phoenix
`Actors`	Liste des personnages
`AllAmmo`	Le plein de munitions
`Amphibious`	Mode sous-marin
`BehindView`	Vue à la troisième personne
`ChangeSize #`	Régler la taille du joueur
`CheatView perso`	Voir via personnage
`Damage #, cible`	Dommages sur la cible
`DamageNPCs #`	Dommages sur NPC
`Difficulty #`	Définir la difficulté
`EnableFreeOrders 0 ou 1`	Ordres libres
`FearMe`	Les ennemis vous craignent
`Fly`	Voler
`FreeCamera 0 ou 1`	Mouvement de caméra libres
`Ghost`	Mode fantôme
`GibAllNPCS`	?
`GibHitNPC`	?
`God`	Gode mode
`GodEx nom de perso`	God mode pour le perso
`Goodies #, #`	Faire apparaître des goodies
`GotoActor( perso`	Aller voir le personnage
`HurtMe #`	Blesser le joueur
`Invisible`	Invisibilité
`KillActiveNPCS`	Tuer tous les NPC actifs
`KillActorx`	Tuer le personnage indiqué
`KillDormantnPCS`	Tuer tous les NPC non actifs
`KillHitActor`	Tuer le perso dans le viseur
`KillHitNPC`	Tuer le NPC dans le viseur
`Loaded`	Toutes les armes
`ManCannon #`	Blesser tous les bots visibles

NextLevel	Sauter un niveau
Open nom d'une map	Choix de la map
PO	Joueur seul
SSetHealth #, cible	Définir la santé de la cible
SetCameraDist #	Regler la distance de la caméra
SetEyeHeigth	Définir la hauteur de vision
SetFOV #	Regler la valeur du champ de vision (normal = 90)
SetFlash #	?
SetFlash #	?
SetFogB #	Brouillard bleu
SetFogG #	Brouillard vert
SetFogR #	Brouillard rouge
SetJumpZ #	Hauteur des sauts
SetMyHealth #	Définir la santé du joueur
SetParticleDensity #	Définir l'effet de particules
SetSpeed #	Régler la vitesse du joueur
SetWeaponFire 0 ou 1	?
SetWeaponTick 0 ou 1	?
ShowTeams	Voir les équipes
ShowViewLine	?
SloMo #	Ralenti
Sum item	Faire apparaître l'item indiqué
Teleport	Se téléporter là où on regarde
ToggleFreezeView	Geler la vue
ToggleHUD	Afficher le HUD
ToggleImpacts	Impacts
ToggleInfiniteAmmo	Munitions infinies
ToggleInvisibility	Invisibilité
TogglePawnInvulnerability bot	Gode mode pour le bot
ToggleRMode	R-Mode
ToggleReloads	Reloads
ToggleScoreBoard	Afficher les scores
ToggleServos	?
ToggleShowAll	Voir les NPCs
ToggleShowKPs	?
ToggleShowNPs	Voir les points de navigation
ToggleSpeed	Aller deux fois plus vite
ToggleTimeDemo	Activer le temps
ViewSelf	Recentrer la caméra sur le joueur
Walk	Revenir au mode normal

NOM DES ITEMS

Utilisez les noms d'items ci-dessous avec le code concerant justement les items.

ammoAssaultRifle
ammoEnergyRifle
ammoFlameThrower
ammoGrenadeConcussion
ammoGrenadeEMP
ammoGrenadeFragment
ammoGrenadeIncendiary

ammoGrenadeToxic
ammoLaserRifle
ammoPistol
ammoRocketLauncher
ammoShotgun
ammoSmokeGrenade
AutoTurretPickup
FieldGeneratorPickup
ProximitySensorPickup
RocketTurretPickup
weaponAssaultRifle
weaponEnergyRifle
weaponFlameThrower
weaponGrenadeLauncher
weaponLaserRifle
weaponLeechGun
weaponPistol
weaponRocketLauncher
weaponShotgun
weaponSingularityCannon
weaponSniperRifle
weaponTakkra

Unreal Tournament 2003

© Infogrames / Epic Games 2002

CHEAT MODE (VERSION BÊTA)

Appuyez sur TAB pendant une partie et entrez l'un des codes suivants :

ADDBOTS #	Ajouter # bots
ALLAMMO	Le plein de munitions
BEHINDVIEW 0.1 ou 0.2	Vue à la troisième personne.
FLY	Voler
GHOST	Mode no clipping
GOD	God mode
KILLPAWNS	Tous les bots
LOADED	Toutes les armes
PLAYERSONLY	Arrêter/relancer le temps
SLOMO (de 0.1 à 2.0)	Chnager la vitesse.
STAT FPS	Afficher le Frame Rate
STAT NET	Voir l'état du réseau
WALK	Désactiver les codes Ghost et Fly

COUPS SPÉCIAUX

Ces manipulations sont a effectuer à l'aide des touches directionnelles, lorsque votre charge d'adrénaline est à 100.

Vitesse

Avant, avant, avant

Régénération

Arrière, Arrière, Arrière, Arrière

Invisibilité

Droite, droite, gauche, gauche

Doubles dommages

Avant, avant, arrière, arrière

LE REDEEMER

Voici comment procéder pour obtenir l'arme Redeemer :
Editez le fichier **user.ini** qui se trouve dans le répertoire " System " du jeu. Choisissez une touche qui n´est assignée à aucune commande, ici #. Ajoutez la ligne suivante au fichier user.ini

#=set XWeapons.Rocketlauncher FireModeClass class'XWeapons.RedeemerFire' | set XWeapons.RedeemerFire AmmoClass Class'XWeapons.RocketAmmo'

Où # sera la touche choisie
En cours de jeu, appuyez sur # et servez-vous du lance rocket pour tirer des munitions de type Redeemer.

CHANGEMENT DE LANGUE

Si vous souhaitez passer de la version française du jeu à celle en anglais, ouvrez le fichier Ut2003.ini le dossier system du jeu et remplacez la ligne "language=frt" par "language=int" (ou inversément pour revenir en français)

TIR GROUPÉ DU LANCE ROQUETTE

Chargez les roquettes avec le tir secondaire et tirez avec le tir principal. Très utile pour tuer votre adversaire sans perdre de temps.

CAMÉRA DU TRANSLACTOR

Une fois la balise lancée, sélectionnez de nouveau cette arme à l'aide de sa touche raccourcie en faisant cela vous, éviterez les mauvaises rencontres après la téléportation.

BOMBE DE BALLE

Quand vous rencontrez un adversaire, donnez lui la balle et tuez-le le plus rapidement possible. La balle est encore plus efficace en mod "instagib" mais beaucoup moins sir l'ennemi est accompagné.

PLUS DE CARTES EN DEATH MATCH

Ouvrez le repertoire **maps** qui se trouve dans le repertoire principal du jeu. Repèrez les cartes dont le nom comporte la mention BR (bombe de balle) et copiez les. Remplacez maintenant le BR par DM. Vous pouvez alors jouer ces cartes en Dethmatch.

LE POINTEUR IONIQUE

Les pointeurs ioniques sont les armes les mieux planquées du jeu. Elles n'existent que dans quatre niveaux différents :
- Suntemple (domination)
- Magma (capturer le drapeau)
- Phobos (combat à mort)
- Bisfrost (bombe de balle)

Dans Magma, le pointeur ionique se trouve en haut de la montagne qui séparent les deux camps. On peut y aller grâce au téléporteur. Dans Bisfrost, il se trouve sur l'un des promontoirs derrière l'emplacement de la balle.

Unreal Tournament 2004

© Atari / Epic Games 2004

CHEAT CODES DEMO

Appuyez sur ² en cours de jeu pour ouvrir la console, tapez **enablecheats** et entrez l'un des codes suivants. Ces codes ne fonctionnent qu'en solo.

`behindview 1`	Vue à la troisième personne
`allammo`	Le plein de munitions
`fly`	Voler
`ghost`	Traverser les murs
`god`	God Mode
`loaded`	Toutes les armes

CHEAT CODES

Appuyez sur ² en cours de jeu pour ouvrir la console, tapez **enablecheats** et entrez l'un des codes suivants. Certains de ces codes ne fonctionnent qu'en solo.

Codes de triche

`allammo`	Le plein de munitions
`allweapons`	Toutes les armes sans munitions
`fly`	Voler (tapez `walk` pour annuler le code)
`ghost`	Traverser les murs
`god`	God Mode
`loaded`	Toutes les armes et toutes les munitions à fonds
`open x`	Changer de carte (remplacer x par le nom de la map souhaitée)
`setgravity x`	Changer la gravité (remplacer x par un chiffre)
`setjumpz x`	Changer la hauteur des sauts (remplacer x par un chiffre)
`setspeed x`	Changer la vitesse (remplacer x par un chiffre)
`slowmo x`	Ralenti (remplacer x par un chiffre)
`teleport`	Se téléporter à la position du réticule

Codes de statistiques

`stat all`	Afficher toutes les statistiques
`stat audio`	Afficher les statistiques audio
`stat fps`	Montrer le nombre d'image par secondes
`stat game`	Afficher les statistiques du jeu
`stat net`	Afficher les statistiques du réseau
`stat net`	Afficher les statistiques du réseau
`stat net`	Afficher les statistiques du réseau
`stat none`	Masquer les statistiques

Codes concernant le joueur, les bots et son équipe

`addbots x`	Ajouter des bots (remplacer x par le nombre de bots souhaité)

`killbots`	Tuer les bots
`playersonly`	Enlever les bots de la partie
`setname x`	Changer le nom du joueur (remplacer x par le nouveau nom)
`suicide`	Se suicider
`switchteam`	Changer d'équipe

Codes concernant les paramètres du jeu

`behindview 1`	Vue à la troisième personne (mettre 0 pour revenir à la vue par défaut)
`fov x`	Champ visuel (remplacer x par un chiffre entre 1 et 360)
`quit`	Quitter le jeu
`setres 1280x1024x32`	Changer la résolution du jeu par celle souhaitée
`togglefullscreen`	Basculer plein écran/mode fenêtré

Codes pour faire apparaître des armes

`summon onslaught.onsavrilpickup`	Avril
`summon onslaught.onsgrenadepickup`	Lance grenade
`summon onslaught.onsminelayerpickup`	Mine layer
`summon onslaughtfull.onsbomber`	Dragonfly
`summon onslaughtfull.onsgenericsd`	Surprise
`summon onslaughtfull.onshovertank_ionplasma`	Super tank
`summon onslaughtfull.onsmobileassaultstation`	Leviathan
`summon utclassic.classicsniperriflepickup`	Fusil de sniper
`summon xweapons.assaultriflepickup`	Fusil d'assaut
`summon xweapons.bioriflepickup`	Canon bio
`summon xweapons.flakcannonpickup`	Canon flak
`summon xweapons.linkgunpickup`	Link Gun
`summon xweapons.minigunpickup`	Minigun
`summon xweapons.painterpickup`	Ion Painter
`summon xweapons.redeemerpickup`	Redeemer
`summon xweapons.rocketlauncherpickup`	Lance roquette
`summon xweapons.shieldgunpickup`	Shield Gun
`summon xweapons.shockriflepickup`	Fusil shock
`summon xweapons.sniperriflepickup`	Lightning Gun

Codes pour faire apparaître des véhicules

`summon Onslaught.ONSAttackCraft`	Raptro
`summon Onslaught.ONSHoverBike`	Manta
`summon Onslaught.ONSHoverTank`	Goliath
`summon Onslaught.ONSPRV`	Hellbender
`summon Onslaught.ONSRV`	scorpion

DÉBLOQUER LES 3 PERSO CACHÉS

Au lieu de terminer le jeu en solo, une autre méthode existe pour débloquer les 3 persos cachés. Il faut aller dans le répertoire du jeu et ouvrir le fichier user.ini avec un éditeur de texte. Ensuite remplacez la ligne :

[GUI2K4.UT2k4MainPage]
TotalUnlockedCharacters=

par

[GUI2K4.UT2k4MainPage]

TotalUnlockedCharacters=Malcolm;ClanLord;Xan

Unreal Tournament III

© Midway / Epic Games 2007

CODES POUR LA DÉMO

Ces codes ne fonctionnent que pour la version démo en mode Instant Action. Ouvrez la console avec la touche ~ et entrez l'un des codes suivants.

`LOADED`	Toutes les armes, munitions max
`Playersonly`	Plus de mouvement IA
`Ghost`	Traverser les murs
`Fly`	Voler
`GOD`	Invincibilité
`Walk`	Désactive Fly et Ghost
`Allammo`	Munitions au max
`STAT FPS`	Affiche le Framerate
`Slomo X`	X = vitesse du jeu désirée

VÉHICULES CACHÉS (DÉMO)

Ces codes ne fonctionnent que pour la version démo en mode Instant Action. Ouvrez la console avec la touche ~ et entrez l'un des codes suivants.

Cicada

summon utgamecontent.utvehicle_cicada_content

Dark Walker

summon utgamecontent.utvehicle_darkwalker_content

Fury

summon utgamecontent.utvehicle_fury_content

Nemesis

summon utgamecontent.utvehicle_nemesis

Paladin

summon utgamecontent.utvehicle_paladin

Scavenger

summon utgameContent.utvehicle_scavenger_content

Slow Volume Cube

summon utgamecontent.utslowvolume_content

TOUS LES PERSONNAGES

1. Sur le menu principal, ouvrez la console avec la touche F10 et entrez le code **unlockallchars** pour débloquer tous les personnages.
2. Sélectionnez l'option "Unlock Character" sur l'écran de sélection des personnages, et entrez les codes suivants **phayder** et **jadis** pour débloquer Alanna (Necris) et Ariel (Iron Clad).

CHEAT CODES

En cours de partie, ouvrez la console avec la touche F10 et entrez les codes suivants :

```
Addbots X          Ajouter X bots (X = valeur)
Allammo            Munitions illimitées
Fly                Voler
Fov X              Champ de vision X (X = valeur)
GOD                Mode God
Ghost              Fantôme
LOADED             Toutes les armes
Playersonly        Figer l'action
setgravity X       Gravité X (X = valeur)
STAT FPS           Affichage frame rate
Slomo X            Vitesse X (X = valeur)
Suicide            Suicide
Teleport           Téléportation
unlockallchars     Tous les personnages
Walk               Revenir aux déplacements normaux
```

Uprising

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur T (ou M), puis saisissez l'un des codes suivants :

CHUMP	Munitions infinies. En retapant ce code, vous passez en mode SuperChump
DANGEROUS	Donne toutes les armes
MO MONEY	Plus de troupes
SLICK	Super laser, missiles
TUFF	Invincibilité, super armes
TUFF ASS	Invincibilité, super vitesse, armes illimitées
WAREHOUSE	Puissantes unités
WAY MO MONEY	Plus de power-ups

NIVEAUX POUR LES UNITÉS

Arrangez-vous pour avoir le plus de crédits possible et faites-vous tuer. Vous pourrez utiliser les crédits pour acheter les niveaux pour vos unités.

Uprising 2

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur M, entrez l'un des codes suivants, puis validez par ENTER .

CHUMP	Invincibilité
CLEARSKY	?
DANGEROUS	Armes infinies
DANGEROUS CHUMP	Armes infinies, invincibilité
DONE	Victoire
FLURRY	Neige
SLICK	Mort
STORMY	Pluie
SUPER CHUMP	Grande vitesse, invincibilité
TUFF ASS	Super armes
WAY MO MONEY	Donne 5000 d'argent
YOYO	invincibilité

Urban Assault

© Microsoft / Terratools 1998

MESSAGES CACHÉS DANS L'AIDE

En consultant l'aide en ligne au format html, vous pourrez remarquez un symbole bizarre qui clignote en bas de certaines rubriques. En cliquant dessus, vous accéderez aux "Lectures Interdites" qui vous en apprendrons plus sur l'histoire de votre personnage. En plus, vous trouverez des messages codés (en morse ou autre)...

ARME BONUS

Maintenez enfoncée la touche SHIFT et tapez SWEAPON au cours du jeu pour avoir un nouveau véhicule avec une arme bonus.

CHEAT MODE

Avec un éditeur de texte (tel que Notepad), ouvrez le fichier **user** dans le répertoire **c:/program files/microsoft games/urban assault/save/NOM_DE_VOTRE_PERSO/**. Cherchez les lignes :

```
maxroboenergy = 92500
maxreloadconst = 92500
numbuddies    = 128
beamenergy    = 850
```

et augmentez les valeurs pour avoir plus d'énergie.

Urban Chaos

© Eidos Interactive / Mucky Foot 1999

CHEAT CODES

Appuyez sur F9 pour faire apparaître la console. Tapez BANGUNSNOTGAMES afin d'activer le cheat mode. Puis, entrez l'un des codes suivants :

AMBIENT x y z	Donne la valeur de la lumière (où x, y et z sont les valeurs de rouge, vert et bleu)
BOO	Explosion
CCTV	Graphismes vert fluo
CRINKLES	?
DARCI	Jouer avec Officer D'Arci
LEVEL FADE x	Active le brouillard (où x est un nombre)
LOSE	Perdre le niveau
ROPER	Jouer avec Roper
TELR	Retourner au point de sauvegarde fixé
TELS	Fixer un point de sauvegarde sur la carte
TELW	Téléportation au point x (où x est un nombre)
WIN	Remporter le niveau
WORLD	Choix de la musique

Lorsque le cheat mode est activé, vous pouvez en plus utiliser les touches suivantes (clavier QWERTY) :

'	Pause
:	Ralenti
E	Véhicule au hasard
I	Voir les aires pour les piétons
J	Voir les cordonnées
L	Crée une lumière
R	Explosion
$	2 vues, appuyez sur P pour remettre normalement
F3	Sortir du jeu
F11	Active/désactive les nuages
F12	Armes
CTRL	Voir les statistiques du jeu
SHIFT + I	Journaliste (garde du corps)
SHIFT + O	Hélicoptère

Lorsque vous appuyez sur 5 du pavé numérique, vous faites apparaitre un effet. Appuyez sur 7 pour changer d'effet. Voici la liste des effets :

Bonfire	Feu
Explosion	Explosion
Firewall	Mur de feu (réappuyez sur 5 autre part et éloignez-vous)
Flicker	Vous vous enflammez
New Sploje	Feu !
Ribon	Vous êtes en feu
Testrib	Colone de feu
Woomph	Sol en feu

PASSER LES NIVEAUX

Appuyez sur ESC puis sur ENTER et Haut au début d'un niveau. Sauvegardez la partie et un message vous indiquera que vous avez terminé le niveau.

MONTER SUR LES TOITS DES IMMEUBLES

Placez-vous face à un mur d'immeuble. Retournez-vous (touche action) et avancez d'un pas. Appuyez de nouveau sur la touche action pour vous tourner puis une dernière fois et vous serez en haut de l'immeuble.

REMONTER SA JAUGE DE VIE

Reposez-vous sur les bancs de la ville pour regagner un peu de santé.

Urban Freestyle Soccer

© Acclaim / Gusto Games 2003

CHEAT MODE

Allez dans l'écran "Secrets" du menu "Extras" et entrez l'un des codes suivants :

5Y104D9A	Equipe des Streetballers
A11T3AM5	Toutes les équipes
E06J3CT5	Ajouter un nouvel item à l'environnement
GM2OPEN8	Débloquer tous les modes de jeu
MAXSKILL	Aptitudes au maximum
SPEEDY01	Turbo illimité
WIMP A.I	Adversaires faibles
Z26BEXW8	Mode micro

Uru : Ages beyond Myst

© Ubisoft / Cyan 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Le désert et la crevasse

Cette solution va s'attacher à détailler la marche à suivre pour le mode solo sans les add-on.

Vous commencez votre aventure en plein désert. Dirigez-vous vers la caravane. Zandi vous demande de débloquer l'éolienne. Pour cela, vous devez descendre dans la crevasse qui se trouve non loin de là. Une fois au fond, trouvez l'échelle effondrée et escaladez-la. Il y a deux petites pièces à cet étage. Dans l'une d'entre elles il y a une **étoffe représentant une main** : appuyez dessus. Dans l'autre il y a une **lettre** que vous pouvez lire. Revenez sur le palier et regardez un peu plus bas : il y a une passerelle pour accéder à l'autre côté de la crevasse. Empruntez-la et continuez sur la corniche en grimpant par le pont de bois effondré. Vous arrivez face à une pièce que nous appellerons la *pièce au cadran* car il y a un de ces engins avec 4 symboles sur le mur. Mais laissez-le pour le moment et descendez les quelques marches qui vous mènent dans la salle où se trouve le levier qui débloque l'éolienne : actionnez-le et ressortez de la crevasse pour faire démarrer l'éolienne. Enfin, revenez voir notre ami de la caravane qui vous confie une autre mission.

Il vous faut désormais trouver et activer les **7 étoffes représentant une main**.
Il y en a 3 à l'extérieur :
- derrière la caravane.
- derrière le panneau indicatif proche de votre zone d'arrivée (faites le tour de la clôture si vous n'arrivez pas à le trouver).
- sur le squelette d'animal.

Et 4 à l'intérieur de la crevasse :
- celui que vous avez déjà dû activer dans la salle à côté de celle où vous avez trouvé la lettre.
- derrière le seau que vous pouvez faire descendre en appuyant sur la pédale.
- pour le 3ème il vous faut revenir dans la *pièce au cadran* et mettre les symboles dans l'ordre. Un schéma sur l'un des murs indique la bonne combinaison. Une fois ceci fait, appuyez sur le bouton bleu : un hologramme vous parlera. A la fin de la discussion, le bout de tissu apparaîtra sur l'une des parois.
- le dernier est derrière la porte d'entrée de cette salle : fermez-la (bouton bleu) et sortez par la porte de la pièce au levier pour y accéder.

Une fois que vous avez activé les 7 étoffes, vous pouvez ouvrir la porte qui se trouve au fond de la crevasse. Entrez-y et prenez le **livre de Yeesha** qui vous transportera dans un lieu appelé le Relto.

Le Relto

Le Relto est un petit âge qui constitue en quelque sorte votre refuge. Vous pourrez le modifier à votre guise en trouvant les 6 dessins verts qui s'ajouteront à votre livre, mais ceux-ci ne sont pas indispensables. C'est ici où vous pouvez accéder à l'armoire qui permet de changer le look de votre personnage. C'est aussi le lieu où se trouve votre bibliothèque contenant les livres de liaison. Vous réapparaissez à l'intérieur de ce bâtiment à chaque fois que vous cliquez sur votre livre de Yeesha présent en bas à gauche de l'écran. Les sauvegardes s'effectuent automatiquement à chaque fois que vous modifiez quelque chose dans les âges (les niveaux). Lorsque vous chargez une partie, vous revenez dans votre Relto et vous pourrez retourner à la dernière étoffe activée en la choisissant dans le livre de liaison voulu. Il y a 7 étoffes de voyage dans chaque âge : cette solution indique leur emplacement. Pour l'instant, allez à

l'extérieur du bâtiment, il y a 4 piliers qui vous permettent d'accéder aux 4 âges. Choisissez-en un, et en route pour l'aventure !

Teledahn

Cet âge est accessible à partir du pilier ayant 3 champignons comme symbole et par le livre orange de votre bibliothèque.

Les bennes

Une fois sur place, vous remarquez une trappe au sol, mais celle-ci est pour l'instant fermée. Faites le tour de la petite maisonnette où se trouve l'**étoffe 1**. Sortez à l'air libre. A l'intersection prenez à droite et après la petite pente appuyez plusieurs fois sur le bouton jaune. Le périscope se déploie. Essayez de calquer son mouvement sur celui du soleil. Actionnez aussi les leviers qui se trouvent de part et d'autre de la passerelle. Mais seuls 2 sur 3 fonctionnent. Ensuite, revenez à l'intersection et continuez sur le chemin non encore emprunté. Le levier qui se trouve au bout met en marche ou arrête les bennes. Actionnez-le de façon à arrêter l'une d'entre elle juste en face de la passerelle un peu en contrebas. Ensuite, activez une nouvelle fois le levier et montez rapidement dans la benne qui va bientôt se mettre en mouvement et vous amener dans un silo.

Le silo et les bureaux

C'est dans cette salle que se trouve l'**étoffe 2**. Une fois activée, asseyez-vous au poste de contrôle et faites en sorte d'allumer les lumières, d'arrêter les bennes, de fermer la porte en métal et de vider le bassin (l'icône de droite sera alors éteinte). Il y a aussi un ascenseur dans cette pièce. Pour l'utiliser, veillez à bien avoir appuyé sur la pédale voisine. Le bouton jaune sert à monter et le bouton bleu à descendre. C'est ce dernier que nous allons utiliser. Vous vous retrouvez alors dans un bureau. Avant tout, activez l'**étoffe 3**. Asseyez-vous et regardez les différents documents qui se trouvent sur la table. Ensuite, dirigez vous vers le coffre : pour l'ouvrir il suffit de laisser le bouton appuyé quelques secondes. A l'intérieur se trouve un **livre de liaison**, qui vous mènera dans un autre bureau : celui de Douglas Sharper. Lisez les différents documents, prenez le **dessin vert** puis revenez à l'ascenseur et descendez de deux niveaux.

La prison

Vous vous retrouvez dans la zone de départ, mais cette fois-ci, la trappe située au milieu de la maisonnette est ouverte. Une fois les 2 échelles passées, suivez la canalisation jusqu'à trouver un petit escalier sur votre droite. Il mène dans une prison où il y a l'**étoffe 4** (dans la première salle). Vous voyez qu'il y a plein d'objets au sol : des plats et divers autres objets. Pour pouvoir ouvrir les 2 grilles il suffit de pousser n'importe quels objets sur les 2 premiers plats se trouvant face à chacune des 2 grilles. Une fois ces 4 plats enfoncés, les grilles se lèveront et vous pourrez accéder à la prochaine pièce. Dans celle-ci il y a un mécanisme contre le mur que vous devez actionner pour ouvrir la grille. Il faut appuyer sur le troisième bouton en partant de la droite. Sortez de la prison.

Les 3 dernières étoffes

Vous arrivez devant un pont de bois levé. Le levier ne fonctionne pas. Pour l'abaisser, courez vers le pont et sautez dessus : la violence du choc le fera s'abaisser et vous pourrez passer. Continuez votre chemin. Vous arrivez devant une porte : ouvrez-la. Dans cette salle, derrière des caisses se trouve un **livre de liaison** menant à Gahreesen. Mais laissez-le pour l'instant et montez plutôt les escaliers. C'est sur une des parois de cette grotte (face à la porte finale) que ce trouve l'**étoffe 5**. Continuez jusqu'à atteindre un nouveau périscope. Utilisez-le pour tirer sur le contrepoids de la corde de gauche (se trouvant au-dessus de l'étoffe). Une échelle va s'abaisser. Pour l'emprunter revenez avant la porte de la salle au livre de liaison, il vous faudra sauter sur les caisses et sur la corniche pour enfin arriver à l'échelle. A noter que c'est juste en bas de celle-ci que se trouve l'**étoffe 6**. Et l'**étoffe 7** n'est pas loin puisqu'elle est juste dans la salle suivante. Empruntez l'escalier puis allez ouvrir la porte au symbole de main et avancez dans les ténèbres.

Vous allez être transporté dans la grotte des totems. Attendez que la voix (qui n'est autre que Yeesha la fille d'Atrus) ait achevé son discours. Le symbole représentant une personne va alors s'éteindre. Appuyez alors sur la main et le totem

va disparaître. Sautez dans le vide. Vous vous retrouvez dans votre Relto mais quelque chose a changé : le pilier de Teledahn s'est transformé, signe que vous avez terminé cet âge. Passons donc au suivant.

Gahreesen

Cet âge est accessible à partir du pilier ayant l'espèce de bouquin comme symbole et par le livre marron de votre bibliothèque.

Rez-de-chaussée

Avancez, vous allez arriver dans une salle avec des objets par terre. Regardez bien contre le mur : il y a un **livre de liaison** qui vous transportera vers un balcon duquel vous aurez une magnifique vue sur la cité Dn'i. Revenez dans la pièce précédente en passant par votre Relto puis continuez votre chemin. Il vous faut récupérer votre KI qui est une espèce de bracelet vous ouvrant certaines portes et vous donnant accès aux ascenseurs. Pour cela, avancez vers la droite, vous allez tomber sur une machine dont le logo bleu est éclairé. Passez votre main à l'intérieur pour récupérer votre KI. Une fois équipé, avancez : vous allez trouver une crevasse, laissez-vous tomber car il y a un **dessin vert** à l'intérieur. Il faut le relever : pour cela cliquez simplement dessus et votre livre de Yeesha se mettra à clignoter. Pour sortir de la crevasse revenez à votre Relto en cliquant sur votre livre. Revenez ensuite à cet endroit, mais cette fois-ci sautez au-dessus de la crevasse (en courant). Vous arrivez devant un éboulement. Sautez par dessus les gravas pour accéder à l'**étoffe 1**. Repassez dans la pièce à la crevasse et prenez à droite. Dans ce couloir il y a un passage sur votre droite avec encore des gravas. Il vous faut accéder à la corniche : pour cela grimpez par les tiges de métal se trouvant face à l'entrée : il y a l'**étoffe 2** sur cette corniche. Passez en face et continuez votre ascension.

Premier étage

Une fois en haut, franchissez la passerelle en bois. Vous allez bientôt tomber sur un mur rotatif. Il vous faut attendre le moment où il est ouvert pour passer de l'autre côté. Vous vous retrouvez alors dans une sorte de petite caverne. Pour en sortir, c'est la même chose : attendez que le mur soit troué pour passer dans une grande pièce. Commencez alors par chercher l'**étoffe 3** : elle est juste en face de vous. A gauche de celle-ci il y a une plaque sur laquelle vous devez monter pour faire s'élever une colonne. Faites-la monter à fond. Attention, car celle-ci ne doit jamais retrouver sa position initiale sinon, vous devrez recommencer la manoeuvre. A droite de l'étoffe se trouve des boutons, avant d'appuyer sur l'un d'entre-eux allez actionner une pédale, puis revenez actionner un bouton. Faites ça pour les 2 pédales (et revenez régulièrement faire remonter la colonne). Une fois que la roue est sortie allez appuyer sur les deux autres boutons.

Retour à Gahreesen

Oui, je sais, vous n'avez activé que 3 étoffes, mais les autres sont ailleurs. En fait, il vous faut revenir à la dernière étoffe de Teledahn (livre orange de votre bibliothèque). Une fois sur les lieux descendez l'escalier pour arriver dans la pièce aux caisses. Derrière l'une d'entre-elles se trouve un **livre de liaison** vers Gahreesen. Prenez-le. Vous tomberez dans une pièce où se trouve l'**étoffe 4** mais aussi un **dessin vert**. Descendez par la plaque d'égout ouverte. Il vous faut maintenant trouver l'échelle qui est bien cachée dans un recoin sombre. Voici les directions qu'il vous faut prendre aux intersections : droite, tout droit, gauche. Grimpez et trouvez la porte. Vous voilà dans une pièce avec 2 échelles au centre. Prenez-en une. Une fois en haut, il faut trouver l'**étoffe 5** qui est derrière un gros pilier. Sortez de là en utilisant votre livre.

Revenez au début de Gahreesen (première image du livre marron). Retournez au distributeur de KI (la machine au bouton bleu toujours allumé). Face à lui une porte s'ouvre si vous vous en approchez, et derrière elle se trouve un ascenseur (bouton vert). Prenez-le. Une fois monté, allez vers la gauche : il y a une allée qui s'ouvre dans le vide. Comme ce niveau est en rotation, il vous faut attendre d'être en face de la passerelle pour sauter. Vous avez alors à côté de vous l'**étoffe 6**. Attendez le bon moment pour sauter sur la nouvelle passerelle. Entrez dans l'édifice. Dans la salle centrale avec une grande table ronde se trouve un carnet vert et l'**étoffe 7**. Une fois que vous l'avez activé, faites demi-tour et revenez à la précédente étoffe que vous devez toucher à nouveau (vous reprendrez alors ici si jamais vous tombez dans le vide). Regardez en contrebas : il y a une porte. Pour y avoir accès il va falloir descendre. Utilisez le

couple course-saut pour atteindre la colonne rocheuse, et faites de même pour atterrir face à la porte.

Entrez et vous serez transporté dans la grotte des totems. Attendez que Yeesha ait achevé son discours. Le symbole représentant une personne va alors s'éteindre. Appuyez sur la main et le totem va disparaître.
Sautez dans le vide. Vous vous retrouvez dans votre Relto mais quelque chose a changé : le pilier de Gahreesen s'est transformé, signe que vous avez terminé cet âge. Passons donc au suivant.

Eder Kemo et Eder Gira

Cet âge est accessible à partir du pilier ayant l'espèce de poisson comme symbole et par le livre rouge de votre bibliothèque.

Les 6 geysers

Dans la zone d'arrivée se trouvent deux bouches par lesquelles sort de la fumée. Fermez-les grâce aux pédales : les autres bouches de ce niveau auront ainsi plus de puissance. Ensuite, montez un peu, dès que vous voyez la cascade au loin, allez au bord de la falaise et regardez en contrebas : il y a une bouche posée sur un piton rocheux. Il va falloir l'atteindre. Pour cela, longez la falaise et observez bien en contrebas : il y a une plate-forme. Laissez-vous tomber dessus et regardez contre la paroi : voici la **1ère étoffe**. Pour pouvoir aller sur le piton rocheu
x, il vous faut sauter mais sans courir. Une fois que vous y êtes, fermez la bouche et revenez au début de cet âge par votre Relto. Cette fois-ci continuez sur le chemin et obstruez les deux prochains geysers. Laissez le dernier ouvert et montez dessus : la fumée va vous propulser sur un passage. Vous avez compris le principe : lorsque 5 bouches sont fermées, la sixième a assez de puissance pour vous propulser vers l'avant. Mais il ne faut surtout pas fermer les 6 simultanément car sinon elles s'ouvriront toutes sous la force de la pression. Nous allons revenir dans la zone de départ pour activer l'étoffe 2. Une fois sur les lieux regardez vers le haut : il y a une corniche avec l'étoffe. Pour l'atteindre, ouvrez le geyser juste en dessous, puis allez fermer la dernière bouche qui se trouve avant le passage que nous n'avons pas encore exploré. Revenez au départ et restez sur le geyser ouvert pour être propulsé juste en face de l' **étoffe 2**. Ensuite, il faut revenir ouvrir la dernière bouche puis refermer celle du départ pour emprunter le passage dont nous parlions tout à l'heure.

La cascade

Vous arrivez à la cascade. Il y a **deux livres de liaison** : l'un d'eux est à droite sous une alcôve, l'autre est sur une pierre à côté de l'eau. Prenons ce dernier. Vous pourrez lire de nombreux documents posés sur les tables. Il y a aussi une étoffe sur une caisse mais vous ne pourrez pas l'activer car une lettre est posée dessus. Revenez à la cascade par votre Relto. Passez sous les chutes d'eau : il y a un **panier** que vous pouvez pousser, placez-le dans l'eau de façon à pouvoir franchir le petit ruisseau face au livre de liaison sans sauter (cela vous sera utile plus tard). Nous allons maintenant toucher l'autre livre qui vous mènera dans un jardin.

Le jardin d'Eder Kemo

C'est ici que vous trouverez **4 étoffes**.
2 se trouvent avant de franchir le tunnel :
- derrière un piton rocheux face au kiosque et à la fontaine
- au fond d'un petit chemin à l'arrière du kiosque

2 autres sont après le tunnel :
- au-dessus des murs peints (monter sur la petite corniche à côté des escaliers)
- sur la paroi d'un mur à l'arrière du deuxième kiosque

Une fois ces 4 étoffes activées, et avant de passer sous le second tunnel, regardez au-dessus de son entrée : il y a un livre. Allez le lire. Retournez-vous : vous apercevez une plate-forme sous l'arche. Pour y accéder, il faut sauter sur le premier rocher (sans courir) puis sur le second (en courant). Une fois sur la plate-forme vous verrez un **dessin vert** que vous vous empresserez sûrement d'ajouter à votre collection. Avant de passer sous le tunnel, allez capturer quelques **lucioles** qui vous permettront d'y voir plus clair à l'intérieur de la caverne de la cascade. Pour cela allez au milieu des

espèces d'arbres bizarres qui ressemblent à des saules pleureurs (et non des plantes cracheuses de lucioles) et restez immobile. Les petites bêtes vont venir vers vous. Attention, car elles s'en iront si vous courez, si vous sautez plus d'une fois ou si vous touchez des fumerolles ou de l'eau (pluie, rivière...). Passez sous le tunnel avec vos lucioles (en marchant) et activez le **livre de liaison** qui vous ramènera à la cascade.

Retour à la cascade

Il va falloir revenir à l'intérieur de la caverne sous la cascade (toujours en marchant, et attention aux fumerolles !). Si vous avez correctement placé le panier, vous pourrez passer la rivière en marchant, puis sauter pour atteindre la caverne. Dirigez-vous ensuite avec vos lucioles vers la gauche. Désormais, vous y voyez plus clair. Arrivé dans la première salle, ouvrez la porte. Franchissez la cascade (vous perdez vos lucioles : c'est normal), continuez dans l'eau et passez derrière la nouvelle chute d'eau. Vous trouvez alors **2 autres paniers**. Poussez-les en bas et disposez-les de façon à pouvoir passer le petit bras d'eau à côté de la cascade sans sauter.
Une fois que c'est fait, allez chercher des **lucioles** et revenez dans la caverne. Ne prenez plus la porte mais l'autre chemin qui vous amène sur une corniche. Vous allez devoir utiliser votre saut (sans courir). Entrez dans la grotte. Sur la paroi de droite se trouve la **7ème étoffe**. Retournez dans le jardin pour prendre la porte au symbole de main (juste avant le premier tunnel).

Entrez et vous serez transporté dans la grotte des totems. Attendez que Yeesha ait achevé son discours. Le symbole représentant une personne va alors s'éteindre. Appuyez sur la main et le totem va disparaître. Sautez dans le vide. Vous vous retrouvez dans votre Relto mais quelque chose a changé : le pilier d'Eder Kemo et Eder Gira s'est transformé, signe que vous avez terminé cet âge. Passons donc au suivant.

Kadish Jolesa

Cet âge (le plus difficile d'après moi) est accessible à partir du pilier ayant l'arbre comme symbole et par le livre violet de votre bibliothèque.

Les périscopes

Prenez à droite (passez sous l'arche éclairée) vous arrivez bientôt devant des escaliers droits : montez et regardez le socle : l'**étoffe 1** s'y trouve. De l'autre côté du socle dans un renfoncement, un **livre de liaison** vous mènera sur un balcon. Une fois que vous avez profité de la vue, revenez au début du niveau en passant par votre Relto. Cette fois-ci prenez l'autre chemin. Une fois arrivé à l'endroit où il manque des morceaux de sol, faites le tour en partant à gauche : au bout du chemin, il y a l'**étoffe 2**. Montez les escaliers. Face au périscope, il y a un **livre de liaison** que vous devez utiliser. Il mène dans une chapelle qui vous fournira de très précieux renseignements sur la résolution de toutes les énigmes du niveau alors notez tout ce que vous voyez, surtout la position des périscopes sur les vitraux et les symboles qui tournent. Nous allons maintenant positionner correctement les périscopes. Sortez de cette pièce en utilisant le livre posé. Prenez le périscope en face et réglez-le.

Les périscopes sont tous formés de 3 "lignes" décrivant des formes variées. Vous pouvez les bouger en utilisant les boutons du bas de l'écran. Le mieux est de faire de gauche à droite. Voici les positions correctes :
- premier périscope (celui en face du livre de liaison) :
    *petite ligne au nord-ouest
    *ligne grise au sud
    *ligne marron au sud-est
- deuxième périscope (en arrivant dans la clairière)
    *petite ligne au sud
    *ligne grise au sud-ouest
    *ligne marron à l'est
- troisième périscope (en haut des escaliers derrière le deuxième périscope)
    *petite ligne au sud-est
    *ligne marron au nord
    *l'espèce de rectangle recourbé doit être placé de façon à ce que la ligne marron le coupe en son milieu c'est à

dire en haut du cadran

Une fois que tout est correctement positionné, allez au fond de la clairière aux deux périscopes : une porte est apparue.

Ombre et lumière

Une fois à l'intérieur appuyez sur le bouton bleu : vous verrez alors l'**étoffe 3**. Descendez. Vous arrivez dans une salle circulaire. Un peu avant, il y a 5 boutons bleus. Ils déclenchent la lumière. Il faut appuyer sur le 2, le 3 et le 5 (en partant de là où vous êtes entré). Normalement, un petit cercle au centre de la pièce doit rester dans l'ombre. Descendez les escaliers et avancez en restant au bord de la pièce jusqu'au moment où vous passez un dessin représentant un M (avec un peu d'imagination) formé par la lumière. Le but du jeu est d'atteindre en marchant le cercle central sans toucher la lumière. Mettez la caméra externe (touche F1 par défaut) et commencez à progresser en essayant de rester au milieu de l'ombre après le M lumineux. Une fois arrivé au centre un escalier devrait apparaître. Si ce n'est pas le cas éteignez tout et recommencez.

Les hexagones

Vous arrivez en face d'un océan de brume : c'est par là qu'il y a un **dessin vert** cherchez bien. Montez les escaliers et contournez le bâtiment par la droite pour trouver la **4ème étoffe** sur l'un de ses murs. Entrez dans l'édifice. Appuyez une fois sur le bouton bleu : des hexagones apparaissent dans la salle. Prenez l'escalier à gauche de l'entrée et marchez sur les cases représentant un triangle surmonté d'un rond : vous n'aurez pas à sauter puisque cela forme un chemin. Allez appuyer une deuxième fois sur le bouton bleu : les dalles deviennent bleues. Prenez l'escalier à droite de l'entrée et marchez sur les cases représentant un arbre avec deux tiges recourbées sur le tronc (c'est le symbole du pilier de Kadish Jolesa de votre Relto). Une fois que vous atteindrez le dernier hexagone, celui-ci s'abaissera. Appuyez sur le bouton bleu à droite et activez l'**étoffe 5**.

La salle aux leviers

Vous arrivez dans une salle où se trouvent 4 leviers et un bouton bleu qui les remet en position initiale. Nommons les piliers de 1 à 4 (de gauche à droite). Actionnez le levier 4 quatre fois : la dernière colonne de pierre s'élève. Tirez trois fois sur le levier 3 et 1 fois sur le levier 2. Les échelles seront alors disposées de manière à ce que vous puissiez monter et accéder à la **sixième étoffe**. Descendez les escaliers. Vous êtes de retour dans la salle aux leviers. Appuyez sur le bouton bleu pour remettre les échelles dans leur position initiale.
Ensuite appuyez sur le levier 1 une fois, sur le levier 2 quatre fois, sur le levier 3 une fois et sur le levier 4 deux fois. Grimpez pour accéder à la suite.

La console

Poursuivez votre chemin jusqu'à atteindre un poste de contrôle à 6 boutons (de 1 à 6 de gauche à droite). Il faut appuyer sur ceux-ci dans le bon ordre à savoir : 1, 5, 2, 3, 4, 6. La porte s'ouvre et vous pourrez accéder à l'**étoffe 7** au-dessus des caisses. Le **livre de liaison** vous ramène à la chapelle, utile si vous avez oublié quelque chose. Mais si vous avez suivi, vous devriez avoir toutes les étoffes. Revenez devant le panneau de contrôle, retournez-vous et regardez en contrebas : c'est la porte vers la grotte des totems. Avancez prudemment sur le câble pour l'atteindre.

Entrez et vous serez transporté dans la grotte des totems. Attendez que Yeesha ait achevé son discours. Le symbole représentant une personne va alors s'éteindre. Appuyez sur la main et le totem va disparaître. Sautez dans le vide. Vous vous retrouvez dans votre Relto mais quelque chose a changé : les 4 piliers se relèvent.

Retour dans la crevasse

Désormais, il vous faut revenir à la dernière porte de chaque niveau. Pour cela, utilisez les livres de votre bibliothèque et cliquez directement sur l'étoffe. Une fois dans la salle des totems, notez le symbole sur le sol et appuyez sur le symbole de la main. Faites cela pour les 4 âges. Une fissure va alors apparaître dans votre Relto. Sautez à l'intérieur : vous vous retrouvez dans le désert où votre aventure a commencé. Revenez dans la crevasse et plus précisément dans la *pièce*

au cadran là où est apparu l'hologramme. Mettez les symboles que vous avez vus dans la grotte aux totems sur le cadran. Il semble qu'ils changent à chaque partie : je ne peux donc pas vous dire quelle est la bonne combinaison. Appuyez sur le bouton bleu et regardez ce qu'il se passe... Une fois le dialogue terminé actionnez le bouton vert et un **dessin vert** apparaîtra. Revenez dans le désert.

Et voilà, vous venez de finir le mode solo d'Uru ! Vous disposez de nouvelles options d'habillement dans votre armoire.

Uru : To D'ni

© Ubisoft 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Il est préférable d'avoir terminé Ages Beyond Myst avant de commencer To D'ni, notamment pour avoir accès à tous les Ages. Il vous faut également le KI, que l'on récupère dans la 2e salle de Gahreesen.

Bevin
Dans votre Relto, vous avez maintenant accès à un nouveau livre, de couleur bleu clair. Utilisez-le : vous êtes relié dans un quartier de D'ni, Bevin. Pas grand-chose à faire ici à part visiter. Vous avez derrière vous, en haut des escaliers, un amphithéâtre. En son centre, un pupitre avec un bouton bleu, dont l'activation diffuse un message incompréhensible. Au point le plus bas du quartier, au niveau du lac aux lumières, vous trouverez une page de Relto, collée contre le rebord droit d'une des fenêtres. Montez sur la marche de pierre pour l'attraper. La page ajoute des îlots tout autour du Relto. En haut des escaliers, en face de l'horloge, il y a 2 portes, dont l'une est verrouillée. Ouvrez la porte dont le voyant est allumé et entrez : c'est la salle de classe, vous y trouverez un poème en D'ni. En face de cette salle, se trouve une sorte de dôme accessible par 2 côtés. Entrez-y. Il y a un pupitre avec un livre de liaison, et une encoche pour le KI sur le côté. Insérez ce dernier dans l'encoche, puis utilisez le livre.

Nexus
Vous êtes dans le Nexus, une sorte de bibliothèque centrale informatisée. Vous y avez maintenant accès dès votre Relto. La console s'active avec le KI : sur l'écran, vous avez 2 lieux. Bien que le Terminal de Ferry soit accessible d'office, Bevin l'est par contre parce qu'il s'est enregistré dans votre KI, lorsque vous l'avez glissé dans l'encoche à côté du livre. C'est de cette façon que vous aurez accès aux différents lieux directement par le Nexus. Cliquez sur Terminal de Ferry, puis sur le bouton qui s'est soulevé, et reliez-vous.

Terminal de Ferry
Vous êtes dans la partie basse de la ville d'Ae'gura. Visitez un peu les lieux : il y a un bâtiment en ruine sur votre droite. On peut le traverser grâce à une porte sur sa gauche, qui débouche sur les docks. Vous pouvez emprunter les grands escaliers, derrière votre point d'arrivée, mais vous n'irez pas bien loin : l'accès au reste de la cité est pour le moment bloqué. Sur la droite des escaliers, en longeant le lac, on arrive dans un couloir. Au fond à gauche se trouve une pierre de liaison, qui mène dans un endroit isolé de Teledahn. Vous y trouverez une page de Relto, qui ajoute une petite passerelle de bois. Il n'y a pas d'autre issue que votre livre de Relto.

Teledahn
Retournez à Teledahn (livre orange sur l'étagère). Montez dans le bureau de Douglas, et reliez-vous à son autre bureau de D'ni par le livre sous l'aquarium. Il y a un nouveau journal sur son plan de travail, consacré à l'année 2004. Il y parle d'un nouveau livre de liaison, qui se trouverait dans la prison. Retournez à Teledahn, et faites en sorte qu'on puisse faire le tour de l'Age dans les deux sens : la passerelle après la prison doit être baissée au maximum (tirer une 2e fois le levier suffit) et celle près du capteur solaire doit toucher le champignon (sautez une fois dessus). Allez maintenant à la prison en passant par la trappe de la cabane. Grâce aux dalles, maintenez les 2 portes ouvertes, la 3e au fond doit être fermée. Regardez au travers de cette dernière : on aperçoit un nouveau livre dans la paroi. Faîtes maintenant le tour de l'Age (vous comprendrez pourquoi les passerelles doivent être baissées) et revenez de l'autre côté de la grille de prison. Le livre se trouve à votre droite : reliez-vous.

Salle d'espionnage
Ce lien se trouve désormais dans le livre marron de votre bibliothèque. Observez les lieux. Vous êtes dans la salle

d'espionnage de Phil Henderson. Vous pouvez prendre son chapeau, sur la chaise. Regardez dans la lunette : on voit un lieu de travail, et notamment un tableau blanc. Prenez note des 3 couleurs (bleu, vert, orange) et du nom, Bob O'Goobo. Derrière vous, deux livres de liaison. L'un mène au bureau de Douglas Sharper, l'autre au Relto de Phil. Rendez-vous dans ce dernier.

Relto de Phil
Vous pouvez sortir pour observer que ce Relto est bien plus évolué que le vôtre : un grand sapin, tout autour du Relto, de petits îlots rocheux, deux lunes brillant dans un beau ciel crépusculaire… Retournez à l'intérieur : sur l'étagère de droite, le journal de Phil, qui reflète bien sa folie ; vous pouvez prendre sa chemise du DRC. Observez la bibliothèque : pleine ! Mais seulement un livre n'est pas bloqué : utilisez-le.

Partie 2

Kirel
Vous êtes relié dans un nouveau quartier, Kirel. Remarquez qu'il est identique à Bevin, mais à l'envers. Vous pouvez visiter, mais ce sera vite fait, si vous avez déjà visité Bevin. Allez dans l'amphithéâtre et appuyez sur le pupitre : cette fois, le message est parfaitement audible ; il parle principalement des consignes du DRC, mais également d'un calibrage à effectuer. Vous pouvez aller dans la salle de classe, mais celle-ci est totalement vide. Allez enregistrer ce quartier dans le KI, le livre de Nexus se trouvant au même endroit que dans Bevin. Allez maintenant sur le pont, au niveau des 3 boutons de couleur : ce sont les mêmes couleurs que sur le panneau visible de la salle d'espionnage. Si on considère les noms anglais de ces couleurs (blue, green, orange), leurs initiales composent le nom Bob O'Goobo, également vu sur le panneau. Appuyez donc sur les boutons dans le même ordre : bleu - orange - bleu - orange - vert - orange - orange - bleu - orange. La porte à côté de la salle de classe est maintenant ouverte. Allez-y. Vous êtes dans une salle pentagonale, composée d'une allée périphérique, et de 5 petites alcôves construites autour d'un œuf flottant. Dans chaque alcôve, une pierre de liaison qui mène à différents endroits d'Ae'gura. Utilisez la pierre de l'alcôve face à l'entrée.

Ae'gura
Vous êtes relié dans l'allée Tokotah. Vous avez maintenant accès à toute la cité. Il y a un livre de Nexus tout près : chargez-le dans le KI. Montez : vous arrivez sur une grande place. Les grands escaliers sur la droite descendent jusqu'au Terminal de Ferry, déjà visité grâce au Nexus. Au milieu des escaliers, sur la droite, il y a un éboulement : il mène au bar d'Ae'gura. Sur la place, près de l'allée Tokotah, il y a un plan de la cité : il est utile de le prendre en photo, pour éviter de se perdre. Allez au musée, au fond de l'allée derrière le panneau. A l'intérieur, sur un des socles à livre, à gauche, on trouve une page de Relto, qui ajoute 2 lunes dans le ciel. Ressortez et montez les escaliers en face. Vous croisez un nouveau livre de Nexus à enregistrer dans le KI. Continuez et entrez dans l'Alcôve des rois : on y trouve une multitude de livres sur les rois D'ni, qui sont fort intéressants. La plupart des livres qui manquent se trouvent sur la terrasse Tokotah, accessible par la pierre de liaison au bord du point d'eau d'Eder Gira. Sortez et continuez votre chemin. A une intersection, dans une grotte, allez tout droit. Vous arrivez devant un grand bâtiment : la bibliothèque. A votre gauche, un livre de Nexus à enregistrer. Entrez dans la bibliothèque par la porte du bas. Vous y trouverez 3 journaux sur des rois D'ni. Ressortez et retournez à l'intersection, et prenez cette fois la porte sur le côté qui débouche sur le pont cassé. Continuez, croisez le dernier livre de Nexus à charger dans le KI, longez la falaise et remontez sur la place principale. Voilà, vous avez fait tout le tour d'Ae'gura ; il est important pour la suite de connaître tous ces endroits. Dirigez-vous vers un livre de Nexus et utilisez-le pour revenir à Kirel.

La quête des marqueurs
Dans le quartier de Kirel, allez dans la salle de l'œuf. Parmi les 5 pierres de liaison, une mène en un lieu que vous n'avez toujours pas visité. C'est celle de l'alcôve au fond à gauche : utilisez-la. Vous êtes relié dans une petite salle avec 2 hublots : c'est l'antichambre du Grand Zéro. Feuilletez le journal en face de vous, il vous en apprendra plus sur la mission que vous devez accomplir. Demi-tour et insérez votre KI dans la machine. 5 voyants verts apparaissent. Vous devez trouver 5 marqueurs (sortes de sphères blanches émettant un signal sonore), disséminés dans D'ni, et les charger dans la machine. Cela vous donnera l'accès au Grand Zéro à partir du Nexus, ainsi que 15 autres marqueurs à trouver, ce qui fait un total de 20 marqueurs. Il y a plus de marqueurs que nécessaire dans D'ni. En voici 23 :

Ae'gura :
-dans l'antichambre du Grand Zéro, le premier marqueur que vous croisez

-au Terminal de Ferry, au fond du couloir où se trouve la pierre de liaison vers Teledahn
-tout au bout des docks du Ferry, plutôt en hauteur
-devant les éboulis du Terminal de Ferry, au-dessus de 5 cônes
-dans le bar d'Ae'gura, au-dessus de la table du fond, à gauche
-au-dessus de l'allée Tokotah, derrière une barrière, en prenant le promontoire de gauche
-à gauche de l'entrée du musée
-dans le musée, au fond de l'allée de droite
-sur la place principale d'Ae'gura, au fond, devant le grand rideau
-dans une grotte, à l'intersection des chemins qui mènent au pont, à la bibliothèque et à l'Alcôve des rois
-sur le chemin qui mène à la bibliothèque, à gauche
-dans la bibliothèque, en bas de l'escalier en spirale, devant un rideau
-au niveau du pont cassé, en dessous de la passerelle
-sur le chemin entre le hall de la salle de concert et la falaise
-dans le bureau de Sharper, sur le tableau du milieu (le lien est dans le bureau de Teledahn)
-sur la terrasse Tokotah (le lien est près du point d'eau d'Eder Gira), au-dessus d'une échelle posée contre le mur
-encore sur la terrasse Tokotah, tout au bout, au-dessus de l'ouverture
-au Grand Zéro, quand vous êtes face à l'escalier, au bout de l'allée de droite

Bevin :
-en bas de l'escalier qui longe la façade, au-dessus de l'eau
-sur la gauche du balcon avec la stèle (le lien se trouve dans une des salles de Gahreesen, située juste avant la salle du KI ; vous trouverez la pierre sur un amas de livres)

Kirel :
-au fond du couloir qui entoure l'amphithéâtre, du côté droit
-au centre du point d'eau avec les lumières, au-dessus de l'orbe jaune
-dans la salle de classe, tout au bout en entrant.

Partie 3

Grand Zéro
Une fois que vous avez trouvé les 15 derniers marqueurs, reliez-vous au Nexus, et prenez un lien vers le Grand Zéro (Rezeero sur la console). Allez vers la machine et chargez vos marqueurs (vous pouvez également les charger sur la machine de l'antichambre, ça ne pose aucun problème). Ce lieu vous est maintenant entièrement ouvert, le chargement des 15 derniers marqueurs vous ouvrant les portes de la salle de calibrage. Retournez-vous et descendez, tournez complètement à droite, dans l'allée étroite qui longe l'escalier. Vous trouverez, au bout derrière un contrefort, une page de Relto, qui ajoute un imageur géant diffusant les photos prises avec le KI. Prenez un des 2 chemins derrière le grand cristal, qui suivent le cours d'eau. Vous arrivez à la salle de calibrage du Grand Zéro (les portes ne s'ouvrent que si vous avez trouvé 20 marqueurs). Vous allez pouvoir calibrer votre KI par rapport au Grand Zéro. Il va falloir pour cela trouver 3 marqueurs d'étalonnage pour les coordonnées polaires (angle, distance, dénivelé) et enfin le marqueur final d'activation du mécanisme. Bien que la distance et le dénivelé soient en unités inconnues, l'angle est en 25e de 25e (25 étant la base du système numérique D'ni) de grade, soit une unité correspond à un 62 500e de l'angle plein. Pour commencer la recherche d'un marqueur, appuyez sur le centre du symbole de la coordonnée étalonnée, sur la machine correspondante.
-Commencez par le marqueur de dénivelé (1e machine à droite). On remarque qu'il est bien plus éloigné que les autres marqueurs (distance : 1 001), et n'est donc pas sur Ae'gura. Pourquoi pas dans un quartier ? Retournez au Relto et allez à Eder Kemo (oui, vous avez bien lu !). Allez derrière le monolithe flottant : une pierre de liaison. Elle vous relie sur le toit de la salle de classe de Bevin. Le marqueur est à votre droite. Retournez dans la salle de calibrage et chargez le marqueur dans sa machine. Votre KI indique maintenant l'altitude.
-Le marqueur d'angle (1e machine à gauche) : vous pouvez vous aider de l'altitude pour le trouver. Il se situe près d'un balcon d'Ae'gura. La pierre de liaison pour ce balcon est sur Kadish Tolesa, près de la 2e lunette (1e épreuve de l'Age).
-Le marqueur de distance (2e machine à gauche) : même en disposant de l'indicateur d'angle et de dénivelé, il n'est pas facile à trouver. Il se trouve dans la chapelle aux indices, le lien étant aussi à Kadish Tolesa (près de la 1e lunette).
-Vous pouvez enfin enclencher la recherche du marqueur final d'activation. Il n'est pas dur à trouver, vu que vous avez maintenant les 3 indicateurs de coordonnée opérationnels sur votre KI. Il se trouve à droite de la bibliothèque, vers le

fond, en contrebas de la falaise. Il faut donc sauter pour l'atteindre (assurez-vous d'abord de l'avoir repéré visuellement). Retournez le charger dans sa machine. Le Grand Zéro est maintenant activé.

Le chemin du coquillage
Allez dans le bureau de Douglas, sur Ae'gura. Dans son journal, notez la coordonnée dans l'entrée du 1er mars 2004 : 2175.58.-81. Elle correspond à l'extrémité de l'allée Tokotah. Allez-y. Attendez que le rayon du Grand Zéro passe à cet endroit et sautez dans le coquillage qui apparaît. Vous êtes relié dans un relais du Puits, situé entre D'ni et la surface. Lisez le journal de Watson, qui est au sol. Derrière vous, sur un lit, une page de Relto qui ajoute une boîte à musique (vous pouvez mettre vos musiques, seulement au format .ogg, dans le dossier MyMusic dans le répertoire du jeu). Enfin, sortez et plongez dans le Puits. La fin n'est peut-être pas encore écrite.

EASTER EGG

Conduire la caravane de Zandi

Allez à Bevin. Sur le pont, appuyez sur les boutons dans cet ordre : vert - orange - orange - vert - vert - orange. La salle de l'oeuf est maintenant ouverte : allez-y. Comme à Kirel, il y a 5 alcôves, à la différence qu'à l'intérieur se trouvent des pages avec un message codé. Chaque page contient un ou deux messages, qu'il faut considérer indépendamment, ce qui fait un total de 8 messages à décrypter. Pour ce faire, il faut remplacer chaque lettre du message par une autre située un tel nombre de lettres avant dans l'alphabet. Ce nombre va de 1 à 8 suivant le message considéré, et il est différent pour chaque message. Trouver quel nombre correspond à quel message s'avère donc assez long. Une fois tous les messages décryptés, vous obtenez un texte en anglais, qu'il faut lire en suivant l'ordre croissant des nombres utilisés pour le décryptage. Voici donc cet ordre, qui vous permettra également de connaître les nombres à utiliser sur chaque message pour le décryptage si vous ne les avez pas trouvés (les alcôves sont situées par rapport à l'entrée) :
1)première alcôve à gauche, message du bas
2)alcôve au fond à droite
3)alcôve au fond à gauche, message du haut
4)première alcôve à droite, message du bas
5)alcôve face à l'entrée
6)alcôve au fond à gauche, message du bas
7)première alcôve à gauche, message du haut
8)première alcôve à droite, message du haut

Une fois le message décrypté, ordonné et traduit, vous devez obtenir ceci :
« Revêtez la récompense de Yeesha. Portez-la jusqu'à la fin. »
« Allez à la salle d'énergie de Gahreesen. Restez sur la dalle qui lève la pierre. »
« Entrez dans la prison de Teledahn. Dégagez la dalle favorite de Gehn. Restez dessus. »
« Trouvez la chambre des piliers de Kadish Tolesa. Restez proche de l'ascenseur précédent. Eteignez le dallage lumineux au-dessus. »
« Retournez au dernier voyage d'Eder Gira. Une fois la lumière allumée, éteignez-la. »
« Reliez-vous à Eder Kemo. Prenez votre source de lumière. Passez par la porte du Voyage. »
« Allez dans le désert sous la pluie. Observez le symbole de gauche du code original. Modifiez les 4 de l'imageur par celui-ci. »
« Une fois toutes les étapes accomplies, regardez dans le vestige de Riven. Le dédale de l'œuf est enclenché. Quand vous quitterez le désert, le dédale de l'oeuf se désactivera. »

Vous avez maintenant tous les éléments pour activer l'Easter Egg. Retournez au Relto et ouvrez la penderie. Prenez la chemise avec une main en spirale dessus. Reliez-vous à Gehreesen et allez dans la salle de la roue dentée. Positionnez-vous sur la dalle d'alimentation et reliez le Relto. Allez à Teledahn, dans la prison. Le chiffre préféré de Gehn est le 5. Débarrassez donc la dalle 5 (la dalle centrale), restez dessus en reliant le Relto. Allez à Kadish Tolesa, dans la salle des 4 piliers et des contrepoids. Près de l'ascenseur menant au dallage d'hexagones, appuyez sur le

bouton bleu, puis revenez au Relto. Rendez-vous à Eder Gira, dans la grotte au-dessus du point d'eau, là où se trouve le voyage. Eteignez la lumière et retournez dans le Relto. Allez maintenant à Eder Kemo. Marchez au milieu des lucioles ; une fois qu'un essaim vous tourne autour, allez vers la porte de sortie de l'Age en marchant, ouvrez et marchez jusqu'à vous relier au Bahro. Reliez-vous au désert sous la pluie (fenêtre de gauche). Vous devez reproduire sur l'imageur 4 fois le symbole de gauche du dessin à gauche de la porte (une sorte de double trident). Sortez ensuite de la crevasse et dirigez-vous à gauche, vers l'épave du télescope de Riven. Si vous voyez l'équipe de Cyan à travers l'oculaire, c'est que l'Easter Egg est activé. Montez alors sur l'éclat de métal à gauche, prenez de l'élan et sautez en direction du poteau légèrement plus sombre (utilisez bien la petite protubérance pour votre élan). Après plusieurs essais, vous devriez arriver à passer de l'autre côté du barbelé. Allez au point opposé de l'enceinte, derrière le portail d'arrivée. En faisant dos au portail, pivotez d'environ 45° vers la droite et partez dans cette direction. Vous devriez arriver à une caravane que vous pouvez conduire.

USA Racing

© Infogrames / Davilex 2002

GUIDE DE JEU

1– Chicago

Avancez. Après un premier virage vous pouvez choisir entre un grand bonus nitro et un grand bonus de réparations. Un peu plus loin, vous pouvez récupérer une grande série de bonus de 500$ juste avant le virage. Tout de suite après l'avoir passé, roulez sur le trottoir de droite pour des réparations. Attrapez les bonus dans les prochains virages, puis avant le virage dans lequel vous trouverez des bonus de 200$, roulez sur la place de droite pour obtenir 1000$. Encore un dernier virage puis vous arrivez sur une grande route. Roulez dans le chantier de gauche pour obtenir un grand bonus de réparation, puis sur le trottoir de droite pour un bonus d'invincibilité. Continuez, l'autoroute se sépare en deux sous un tunnel, prenez à gauche pour le bonus d'invincibilité et des $.

2– Yosemite

Dès le début de la course, prenez à droite pour obtenir un gros bonus de réparations. Traversez la forêt, puis roulez à gauche pour des réparations ou à droite pour deux bonus de 500$. Ensuite, suivez les bonus nitro pour gagner du temps et 1000$, ou continuez sur la route pour des réparations. Récupérez les bonus en argent et la grande nitro puis traversez le pont. Longez la montagne puis récupérez à gauche le grand bonus nitro, puis restez dans l'herbe pour obtenir 1000$. Avancez tout en récupérant les divers bonus, traversez la forêt puis vous verrez des bonus nitro sur votre gauche. Prenez-les mais si vous roulez à droite vous obtiendrez un bonus de 1000$ et deux bonus de 500$. Continuez. Juste avant le tunnel, prenez les deux bonus de 500$ sur votre gauche ou le grand bonus nitro sur votre droite.

3– Los Angeles

Avancez, récupérez les bonus nitro, puis vous verrez un peu plus loin sur le bas coté gauche un grand bonus de réparation. Tout de suite après la porte d'entrée des studios d'Hollywood, attrapez le bonus de 1000$ dans l'herbe à droite. Récupérez les différents bonus dans les virages suivants (pensez à bien regarder sur les trottoirs) avant d'arriver sur une grande route. Roulez à gauche pour des réparations et de la nitro. Récupérez à nouveau les différents bonus dans les virages, puis vous arrivez à une route formant un large virage sur la gauche et bordée de palmiers. Regardez à droite pour 1000$, récupérez la série de bonus de 200$ puis roulez sur le trottoir de gauche pour obtenir un grand bonus de réparations. Nouvelle ligne droite. Défoncez les obstacles de gauche pour 1000$ Après deux nouveaux virages vous arrivez sur une route qui descend. Roulez à gauche pour 500$, puis à droite pour des réparations. Après le saut, vous atterrissez dans des canaux. Sous le pont, roulez à gauche pour des réparations ou à droite pour de la nitro. Au deuxième pont, roulez à gauche pour des réparations et à droite pour deux bonus de 500$. Enfin, sous le troisième pont, roulez à gauche pour des réparations. Récupérez les $ sous le tunnel, puis passez le dernier virage pour finir la course.

4– Grand Canyon

Premier virage, roulez à droite pour des réparations ou à gauche pour de la nitro. Descendez le canyon en récupérant les divers bonus. Récupérez ensuite les 1000$, les réparations et la nitro sur la grande route, puis roulez sur la gauche pour obtenir des réparations. Passez le pont, puis longez la falaise de gauche pour 1000$. Vous pouvez ensuite entrer dans la mine à droite pur obtenir plusieurs bonus intéressants. A la sortie de la mine, récupérez les bonus nitro, puis les $ à gauche ou la grande réparation à droite. Vous voilà maintenant devant un grand virage. Coupez-le pour 500$ ou roulez sur la route pour la nitro.

5– Miami

Dès le départ, roulez dans l'herbe de gauche pour obtenir de nombreux bonus. Reprenez la route, elle se sépare en deux. Prenez à gauche pour des $ ou à droite pour un grand bonus nitro. Traversez la zone industrielle, en récupérant au passage les bonus présents sur les trottoirs, puis vous arrivez sur une grande route. Roulez sur le trottoir de gauche pour des $. La route est ensuite bordée d'arbres, roulez à droite ou à gauche pour des $. Récupérez la nitro, sautez le tremplin puis récupérez les différents bonus de réparations. Vous arrivez sur une nouvelle grande route, puis dans un virage. Roulez de l'autre coté des barrières (sur l'autre voie de la route) ou restez sur votre voie pour obtenir des réparations. Nouveau virage vers la gauche, puis roulez dans l'herbe de droite pour des réparations, ou à gauche pour des $. Montez sur l'autoroute en récupérant les bonus nitro au passage. Roulez encore un peu et c'est fini.

6– Las Vegas

Avancez. Restez bien sur votre file jusqu'à ce que la route s'élargisse, pour que vous puissiez passer de l'autre côté et doubler ainsi les autres concurrents. Récupérez les deux bonus nitro, puis les $ de votre gauche. Roulez sur la droite pour ne pas rater la bretelle d'accès que vous devez emprunter, mais si vous vous débrouillez bien et que vous avez une bonne voiture vous pouvez tenter de récupérer le grand bonus en réparations de votre gauche, juste avant la bretelle. Passez la bretelle, vous arrivez en ville. Roulez sur la voie de gauche pour de la nitro, ou sur celle de droite pour des $. Après le virage, roulez sur la voie de gauche pour des bonus très intéressants ou roulez sur celle de droite pour des $. Nouveau virage, que vous preniez à droite ou à gauche, les bonus sont à peu prés les mêmes. Vous arrivez en dessous du hall des casinos. Roulez à droite pour des $, puis à gauche pour des bonus nitro. Traversez le terrain de golf, vous arrivez ensuite sur une route qui traverse le désert. Vous pouvez rouler dans les graviers pour éviter de percuter les véhicules qui empruntent cette route, mais cela vous fait perdre un peu de vitesse.

7– New York

Avancez. Récupérez les bonus sur votre route ($ puis réparations), passez deux virages et vous arrivez à nouveau sur une grande route. Roulez à gauche pour de la nitro. Nouveaux virages, récupérez les bonus sur les trottoirs (notamment entre les pots contenant les arbres). Récupérez la nitro et vous retombez sur un boulevard. Prenez le tremplin pour 1000$ et atterrissez sur un grand bonus de réparation. Avancez, vous trouverez un grand bonus nitro puis un nouveau tremplin, suivis de petits bonus de réparations. Récupérez ensuite les bonus nitro que vous trouverez sur votre route, et coupez le virage après la route en chantier pour obtenir un bonus de 1000$. Vous arrivez sur la ligne de départ. Montez sur l'autoroute au début de votre deuxième tour pour obtenir des bonus intéressants (notamment 500$ à la fin de l'autoroute) .

8– Washington

Avancez, prenez le tremplin pour une grande nitro et des réparations. Récupérez les divers bonus que vous trouverez sur votre route avant d'arriver devant un nouveau tremplin, derrière lequel il y a plein de bonnes choses :) Passez la Maison Blanche, puis roulez sur la droite du boulevard, défoncez le chantier pour obtenir des bonus volants (1000$ et grande nitro). Passez plusieurs virages (ramassez au passages les bonus) puis vous verrez un tremplin sur votre droite. Empruntez-le pour des $ et un grand bonus de réparation. Avancez. Roulez sur le trottoir de gauche avant la ligne d'arrivée pour obtenir 1000$, une grande nitro et un grand bonus de réparation.

V-Rally

© Atari 1999

CHEAT CODES

Pour lancer le jeu, créez un raccourci avec la commande "VRVOODOO.EXE AQUABUG" (le fichier VRVOODOO.EXE se trouvant dans le répertoire du jeu). Alors, vous pourrez constater que de nouvelles options sont apparues. Utiliser les touches suivantes pour les changer :

C Active/désactive l'option Level Cheat Mode.
D Mode Debug
G Diminue l'option Bitmap Shadows Alpha
H Augmente l'option Bitmap Shadows Offset
I Augmente l'option Bitmap Shadows Gradient
J Diminue l'option Bitmap Shadows Gradient
K Diminue l'option Text Shadows Alpha
L Diminue l'option Text Shadows Grey
O Augmente l'option Text Shadows Alpha
P Augmente l'option Text Shadows Grey
S Ombres sur le texte
U Augmente l'option Bitmap Shadows Offset
Y Augmente l'option Bitmap Shadows Alpha
F8 Active/désactive l'option Narrow Stage
INS / DEL Change la classe.
HOME / END Change le niveau en classe 4
PG↑ / PG↓ Change le sous-niveau

V-Rally 2

© Infogrames / Eden Games 2000

RACCOURCIS

ss06 d'Espagne

A environ 1 ou 2 kms après le départ, vous verrez un monastère sur votre gauche. Tournez à angle droit sur la gauche et passez par les deux grilles ouvertes. Vous gagnerez plusieurs secondes.

ss07 de Finlande

Un peu après le premier point de contrôle du circuit, vous trouverez un racourci sur la droite, derrière le terre-plein.

V-Rally 3

© Atari / Eden Games 2003

ENTENDRE LE CO-PILOTE SE PLAINDRE

Roulez comme un fou et et provoquez un maximum d'accidents. Vous pourrez alors entendre votre co-pilote mannifester son mécontentement. Certaines paroles seront même censurées.

DÉBLOQUER DE NOUVELLES VOITURES

Mitsubishi Lancer Evolution VI

En mode carrière, remportez le championnat 1.6L

SEAT Cordoba Repsol

Finissez le jeu en mode challenge

Subaru Impreza 2000

En mode carrière, remportez le championnat 2.0L

Toyota Corolla V-Rally

Etablissez un temps record sur chaque circuits.

PISTES INVERSÉES

Débloquez les 4 pistes d'un pays afin de pouvoir les emprunter en mode Miroir.

NOM DE PILOTE

Petites voitures

Entrez `01041977` comme prénom et `BIGJIM` comme nom.

Petites voitures et commentaire aigu

N'entrez aucun prénom et `PALACH` comme nom.

Physique réaliste

Entrez `WHEEL` comme prénom et `REAL` comme nom.

Voitures cassées

Entrez `25121975` comme prénom et `PILOU` comme nom.

Voitures étirées

Entrez `Gonzales` comme prénom et `SPEEDY` comme nom.

Voitures flottantes

Entrez `210741974` comme prénom et `MARTY` comme nom.

Voitures gelées

Entrez `07121974` comme prénom et `FERGUS` comme nom.

Voitures plates

Entrez `21051975` comme prénom et `PTITDAV` comme nom.

V2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, maintenez enfoncée la touche SHIFT qui se trouve sur la gauche de votre clavier, et tapez l'un des codes suivants. Puis, appuyez sur la touche ESC, allez dans l'option Cheats au-dessus de Quit, et sélectionnez les codes activés :

CCHASERQ	Répare les dommages
CHEATSEQ	Tous les cheats codes activés
HERHSORE	Terminer le niveau en cours
HHROQTAT	Toutes les armes
HTARSREC	Cargo
QHEROEST	Terminer tous les niveaux
TERHSRER	Passage au niveau suivant (SKIP TO)

Valhalla And The Lord Of Infinity

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

	Lieu	Mot de passe
2.	Sanctuary	LOPFGW
3.	The Chapel	UHGWIL
4.	The Tower	ABHEFT

Vampire : La Mascarade - Redemption

© Activision / Nihilistic 2000

SOLUTION COMPLÈTE

PRAGUE

Les Mines d'Argent

Au début du jeu, vous vous retrouvez blessé dans un couvent de Prague. Sortez et allez tuer les szlachta dans la pièce d'à côté avant de retomber dans l'inconscience. Une fois réveillé , parlez avec la sœur Anezka.

Le lendemain matin, discutez encore avec la sœur et sortez du couvent. Allez ensuite dans la cathédrale puis dans la taverne pour y récupérer toute information utile ou équipement. En arrivant à la porte de la ville, vous y rencontrez deux gardes, papotez un peu et continuez. Arrivé à un embranchement, partez à droite en direction des mines après vous être équipé d'une torche dans le feu de camp. Ce premier donjon ne devrait poser problème à aucun aventurier et les quelques szlachta ou rats qui traînent sont de piètres adversaires ; utilisez la semi tranquillité du donjon pour ramasser tout ce que vous pouvez dans les coffres.

Le seul obstacle qui mérite une explication dans ce donjon est cette mare sur laquelle vous débarquez. Impossible de traverser mais si vous tâtonner un peu dans le noir, vous trouverez un interrupteur qui vide l'eau et fait apparaître une langue de terre. Passez la et tuez la goule qui apparaît alors. Continuez votre chemin jusqu'au niveau trois où vous tomberez nez à nez avec le boss du donjon, Ahzra. Tuez la en lui tournant autour et en balançant toute l'eau bénite que vous avez sur vous. Revenez en arrière ensuite et ramassez l'amulette.

Votre retour en ville va s'avérer plus surprenant que prévu. Si les villageois sont heureux du dénouement de l'affaire, l'archevêque sera beaucoup moins content de vous voir en compagnie de Sœur Anezka. Après le sermon de celui-ci, répondez lui que vous resterez dans les parages. Il ne vous reste plus qu'à arpenter les rues de Prague la nuit.

Baladez vous un peu et allez discuter avec un peu tout le monde dans la ville. Devant la taverne, tuez le Szlachta puis le suivant et revenez près du couvent. Les 2 goules mortes, un cri se fait entendre, foncez dans le couvent. Sauver la petite troupe en tuant les 2 goules et le Szlachta pour assister passivement à la suite des évènements.

Monastère du Mont Petrin

Vous voilà mordu par Ecaterina et votre dernier passage pour accéder à la véritable immortalité sera de boire son sang. Dès que vous le pouvez, répondez que vous êtes d'accord pour la suivre. Ensuite, on vous présentera à Wilhem et on vous donnera votre première mission de mort-vivant. Commencez cette quête par sortir de l'université. Allez à la porte nord et une fois sur le pont, Wilhem vous donnera un petit cours de pompage de sang que vous pouvez appliquer de suite. Si vous pouvez aller dans la boutique des gitans pour y acheter et vendre des objets, vous devrez quand même accéder au monastère pour poursuivre votre quête. Autour de ce monastère, vous trouvez des moines qui patrouillent, utilisez les pour refaire vos réserves de sang et les moines du premier niveau vous serviront de la même façon. Continuez tranquillement jusqu'au niveau 2.

A un moment vous accédez à une rampe, tuez les monstres que vous rencontrez et actionnez un levier. Redescendez par le portail que vous venez d'ouvrir et allez dans la pièce à gauche, vous remarquez un autel avec un levier dessus. Utilisez le et passez dans le couloir que vous venez d'ouvrir. Une fois les vampires tués, vous devriez récupérer un fémur qui vous sera bien utile par la suite. Passez au level 3.

Vous trouvez la porte de Mercurio fermée. En continuant vous arrivez devant la porte de Garinol fermée aussi, ouvrez les portails à partir d'ici et vous arrivez à une volée de marche et en regardant le mur, vous verrez une clé d'os à prendre. Cette clé ouvre le bureau de Garinol. Vous trouverez dans son bureau son journal et le crâne de Lamia qui permet d'ouvrir la porte de Mercurio. Allez donc expliquer la vie ou plutôt la mort à ce fameux Mercurio. Une fois mort, repartez par où vous êtes venu.

Quartier Nord

Passez par l'université pour donner le fragment à Ecaterina. Ressortez et progressez jusqu'à arriver à un homme du nom de Mendel. Parlez lui pour qu'il vous raconte ce qui se trame avec ce golem devenu fou. Avancez maintenant pour affronter ce géant.

Une fois le golem tué, vous allez trouver sur lui le Shem. Prenez le et filez retrouver Mendel qui vous dit de le donner à Garinol. Garinol a son bureau dans le monastère et il vous faudra tuer un petit groupe de Cappadociens pour accéder à son bureau. Donnez le Shem à Garinol qui vous donne accès à un nouveau membre, Serena.

Une fois reposé, allez parler à Ecaterina qui vous emmène devant le Prince de Prague, le chef de tous les vampires de la région. Il vous demandera de retrouver une ancienne relique pour lui.
La relique se trouvant dans une crypte, passage impossible pour un vampire, vous allez devoir passer par les tunnels des Nosferatus. Les tunnels sont accessibles par le cimetière. Rendez-vous au cimetière en passant par la lourde double porte là où vous vous êtes battu contre le Golem. L'entrée du tunnel est gardée par Joseph qui vous demande le vitae d'une aînée Cainite femelle. La seule que vous connaissez est Ecaterina donc retournez à l'université lui demander et repartez donner le vitae à Joseph.

Les tunnels de Joseph

Les Nosferatus, immondes, ont trouvé comme moyen pour se déplacer librement de creuser des galeries et d'utiliser les réseaux d'égouts. Une fois que Joseph a le Vitae, il vous ouvre la porte et après avoir pensé à équiper Serena, entrez dans les égouts. Ce donjon va se composer de Nosferatus et de rats pour le premier niveau.

Continuez dans les tunnels jusqu'à arriver au labyrinthe au troisième niveau. Les portes qui s'ouvrent déroutent et si vous ne faîtes pas la bonne séquence, vous allez vous retrouver au point de départ. Si vous examinez les indications sur le mur, vous pourrez trouver le bon ordre mais le voici quand même :

Visage rouge (rouge)
Château (jaune)
Triple visage (vert)
Vagues (bleu)
Ankhs (jaune)

Ceci fait, vous arrivez dans une nouvelle zone, combattez en continuant votre progression et une fois bloqué, trouvez un levier dans la salle sur votre gauche. Continuez jusqu'à arriver devant Vaclav.

Débarrassé de cette abomination, vous trouverez la relique de St George. Vous n'avez plus qu'à aller retrouver le Prince pour lui remettre la relique en mains propres. N'oubliez pas de lui poser la question sur la possibilité de sauver les esclaves.

L'Oratoire Tremere

Ouvrez la porte à droite et passez le rideau pour descendre l'escalier en colimaçon. Durant votre progression dans ce donjon, vos plus coriaces adversaires seront les Tremere, de puissants magiciens à éviter de prendre en trop grand nombre.

Une fois au niveau 2, descendez les escaliers. Prenez à gauche puis descendez jusqu'à arriver au niveau de la prison. Lisez le manifeste de Ardan et libérez les prisonniers de leur cage. Continuez à descendre après avoir ramassé l'index

magique. Au troisième niveau du donjon, vous allez tomber sur des racines géantes, encore plus de Tremere et une gargouille. Vous allez devoir vous occuper d'abord des Tremere pour pouvoir être tranquille. Ensuite débarrassez-vous de la gargouille qui ne devrait plus trop poser de problèmes sans les Tremere à côté. La gargouille morte, le puissant Erik viendra rejoindre votre groupe. Continuez vers la dernière étape de votre voyage.

Vous devriez arriver rapidement à la dernière salle du donjon, celle qui contient le marchand d'esclave Ardan. Ce combat ne devrait pas être trop difficile et dès que vous le tuez, vous repartez direct à l'université ou un dialogue avec Ecaterina s'entamera. Partez alors pour Vienne.

VIENNE

Le dôme de Stephan

Le voyage pour Vienne sera simple puisque automatique. Vous arrivez dans une église où vous trouverez votre antre pour vous y reposer et sauvegarder. Prenez le temps de vous balader un peu partout afin de vous imprégner de l'architecture des lieux.

Allez dans la maison d'Orsi pour la fête qui s'y déroule. Pour ce faire, allez dans la Eastern Strasse et passez par l'auberge de la Grenouille Verte. A l'intérieur, trois vampires femelles autour d'un homme saoul vous accueilleront et vous donneront une invitation pour entrer dans la maison. Allez-y à ce moment et vous serez alors capable d'y pénétrer. Retrouvez les trois vampires pour faire apparaître Orsi et parlez lui afin qu'il vous demande de remplir une mission pour lui.

Pour pénétrer dans le dôme de Stephan, vous allez devoir vous balader du côté de Outer Stradt and Inner Stradt et trouver la seule maison où vous pouvez entrer. Trouvez sur la route de gauche la grande tour de l'horloge. si la porte en bas est bloquée, vous pouvez entrer par la porte à gauche de la tour marquée "Inner House". Vous pouvez alors monter les escaliers mais le jour s'est levé et le soleil vous en fera voir de toutes les couleurs. Un conseil, dès que vous arrivez dans une zone baignée de lumière, prenez le contrôle manuel de chacun de vos membres. Descendez l'escalier et tuez les deux goules. Vous devriez bientôt sortir de l'horloge. Tuez les monstres et prenez à gauche jusqu'à trouver un escalier sur votre gauche. En faisant très attention au soleil, approchez vous de la pendule qui se balance. Tout en évitant cette grosse masse de ferraille, essayez d'atteindre le levier derrière et de l'actionner. Mieux vaut utiliser vos sorts de célérité pour cette aventure. Passez à droite jusqu'à la zone enneigée et progressez en évitant toujours le soleil. Arrivé aux trois leviers, actionnez les en utilisant cette séquence : milieu, droite et gauche. Vous arrivez dans le niveau 2.

Descendez par la rampe et combattez les goules. Avancez doucement en tuant les goules en petit nombre car celles ci peuvent se montrer féroces. Passez à gauche et continuez jusqu'à une rampe. Montez la puis allez à droite. Vous arrivez à une porte fermée. Grâce au miroir qui reflète le bon bouton à appuyer, vous devriez accéder au niveau 3 sans problème.

Après quelques combats, vous arrivez à trouver le fameux Luther Black. Celui ci est attaché et si vous lui parlez il vous demandera de le tuer par le soleil. Acceptez et montez jusqu'aux combles. Séparez votre groupe et mettez chacun de vos membres à un des interrupteurs. Prenez ensuite le contrôle de chacun d'entre eux en les faisant actionner leur interrupteur. Faites le rapidement si vous voulez que ça fonctionne. La lumière devrait arriver depuis le plafond jusqu'à la chambre de Luther, le tuant. Revenez ensuite voir Orsi et attendez-vous une fois de plus à une surprise...

Les Chevaliers teutoniques

Vous voici en prison dans le dernier niveau du château. Pour vous en sortir, demandez à Serena de contrôler un des zombies aux alentours pour vous ouvrir la porte. Avancez à travers les salles et cellules en évitant d'attirer trop de chevaliers à la fois. Une fois que vous sortez de la zone, montez les escaliers vers d'autres cellules et d'autres chevaliers jusqu'à arriver au niveau 3.

Allez à droite et monter la rampe. Fouillez toutes les salles de stockage jusqu'à arriver à des escaliers. En haut des

escaliers vous attendent des Tremere. A gauche vous avez un laboratoire et à droite une porte fermée. Allez dans le labo et tuez les Tremere dans l'autre salle pour obtenir une amulette magique. Sortez du labo et allez maintenant dans l'autre passage. Vous arrivez au niveau 2.

Les escaliers sur votre droite vous mèneront à la sortie mais il reste plusieurs pièces à explorer qui peuvent vous rapporter certains trésors, à vous de voir. Une fois monté dans l'escalier, suivez le passage de gauche pour arriver à une sort de salle de réunion. Sortez après la cinématique et trouvez une pièce de type cathédrale. C'est dans cette pièce que se trouve le capitaine des gardes et entouré de plusieurs de ses chevaliers, vous allez devoir tous les vaincre. Une fois tués, vous pourrez trouver une fabuleuse épée aspirant le sang de ses victimes près de l'autel. continuez enfin votre progression jusqu'à monter au niveau 1 du château.

Combattez Tremere et chevaliers afin de trouver une église. A l'intérieur avancez en son centre et prenez les escaliers de droite. Comme la porte est bloquée, montez les escaliers et débarrassez vous des 3 Tremere dont un Lord dont il faudra vous méfier. Un levier dans cette salle activera la porte bloquée et vous fera sortir du donjon.

Allez voir Orvus dans la boutique de magie et donnez lui l'amulette Tremere.

Haus de Hexe

Rendez vous dans cette zone en allant dans la partie sud de la Ringstrasse. Pénétrez dans Haus de Hexe. Pour obtenir le journal d'Etrius, il va vous falloir déjouer le mécanisme qui bloque l'entrée de sa chambre. Pour cela, il vous faudra trouver trois pièces à insérer dans le mécanisme.

Allez à gauche pour entrer dans la tanière des gargouilles. Prenez à droite à la première intersection puis ouvrez la porte qui vous fait face. Vous allez combattre plusieurs gargouilles dans cette zone et mieux vaut les attirer une à une. Battez-vous jusqu'à arriver à une large caverne avec une rampe. En haut de cette rampe se trouve Virstania. En entrant dans la pièce, ignorez les gargouilles et concentrez vous directement sur elle. Une fois tuée, vous devriez récupérer la première pièce et repartir vers l'entrée de Haus de Hexe par le portail magique. Placez alors la pièce dans le mécanisme.

Allez maintenant dans le laboratoire Tremere et suivez le chemin de gauche. Quand vos amis parlent d'eux mêmes des expérimentations, vous devriez apercevoir un escalier à gauche. Avancez en tuant des Tremere jusqu'à arriver jusqu'à un escalier sur votre gauche. Passez par là et vous devriez rapidement remonter par un autre escalier. En haut, prenez la première à droite pour débarquer dans un nouveau laboratoire. C'est ici que se trouve la deuxième pièce du mécanisme et après avoir tué les quelques Lords Tremere qui la gardent, repartez par le portail magique.

La dernière pièce va se trouver cette fois dans la bibliothèque. Une fois revenu dans la salle principale, partez cette fois à gauche. Vous allez tomber sur un croisement. A gauche quelques Tremere et des provisions, allez à droite et éviter le laboratoire. Descendez maintenant les escaliers et vous retombez sur un laboratoire à droite, vous y récupérez après avoir bataillé la berserker Fang. Continuez alors en descendant. Un peu plus loin se trouve encore un laboratoire sur la droite mais vous ne devriez pas être capable d'éviter celui-ci, des Lords et des Tremere vont vous attaquer. Une fois débarrassé de ces teigneux adversaires, continuez à descendre les escaliers jusqu'à arriver à une dernière intersection. A droite, vous allez tomber sur des provisions magiques et quelques bestioles. Allez à gauche pour tomber nez à nez avec 3 lords Tremere qui gardent la dernière pièce du mécanisme. Une fois vaincus, reprenez le portail magique et insérez la dernière pièce pour ouvrir enfin cette porte.

Vous voici maintenant capable d'entrer dans la chambre d'Etrius, montez y et hâtez vous de récupérer son journal sur son bureau. Ceci le fait apparaître et il va prendre un malin plaisir à transformer votre partenaire Erik en gargouille qu'il vous faudra combattre. Concentrez vous d'abord sur la gargouille puis sur Etrius. Une fois ces deux féroces adversaires vaincus, videz la pièce et repartez. Sortez du donjon et rendez-vous chez Orvus pour sa bénédiction. Faites vos emplettes, sauvegardes etc. et repartez par la porte Nord pour retourner à Prague. Une fois là-bas, allez directement à l'Université pour rendre visite à Ecaterina.

Château Vysehrad

Faîtes le plein de sang dans les restes fumants de Prague et dirigez vous vers le château. L'entrée devrait être plutôt aisée vu le trou béant qui orne le flanc gauche de la construction. Une fois à l'intérieur, avancez tout droit, vous ne devriez pas tarder à rencontrer les occupants du château, les Tzimisce. Capables d'invoquer des créatures pour les aider, vous allez souffrir un petit peu à leur contact, éliminez les à vue. A votre gauche se trouve une réserve qui pourra être utile. Allez maintenant vers les escaliers pour faire le ménage et redescendez. Partez maintenant à droite dans une autre réserve. Suivez le chemin de droite, à travers des pièces et battez vous contre la horde d'ennemis qui défile pour arriver jusqu'au niveau 2 du donjon.

Arrivé à une intersection, passez à gauche. N'oubliez pas de fouiller les réserves que vous rencontrerez, vous y trouverez le Tome des Hands of Destruction. Quand vous continuez à descendre plus profond dans les entrailles du donjon, vous allez tomber sur la bibliothèque. Au prochain croisement suivez à droite jusqu'à arriver à des escaliers. Avancez jusqu'au niveau 3 du donjon. A l'intersection suivante, prenez à droite pour du ravitaillement ou à gauche pour poursuivre la mission. Descendez ainsi jusqu'au balcon puis jusqu'à la porte finale. Derrière se trouve le Vohzd, un des combattants les plus durs du jeu. Une fois vaincu, empruntez la sortie vers le niveau 4 et laissez vous guider.

LONDRES

La société de Léopold

Cristof est enfin de retour après plusieurs siècles d'absence. Tout commence dans les profondeurs du niveau 3 du donjon. Armez vous rapidement de façon moderne et commencez tout de suite à penser munitions car ce sera votre principal ennemi des temps modernes. Sortez par la porte et débarrassez vous des quelques employés. Trouvez les escaliers et grimpez pour aller faire vos emplettes dans la réserve sur la droite. Sortez et prenez cette fois la porte de gauche, votre premier soldat. Continuez par la porte en face puis la salle d'opération. Localisez maintenant les 2 soldats gardant 2 portes. Chacun de ces portes mène à une réserve avec des soldats à l'intérieur alors faîtes attention. Une fois cette partie rasée, suivez le couloir jusqu'au bout. Une des portes à gauche contient un levier qui vous permettra de déverrouiller la suite. Accédez au niveau deux.

Le niveau deux va surtout consister en un nombre d'ennemis bien plus important. A vous d'avancer avec précaution surtout que maintenant vos ennemis possèdent des attaques à distance redoutables. Une fois passé à travers la multitude de réserver et de petits entrepôts, continuez dans le couloir principal, à la fin, le level un.

Pour continuer, actionnez l'interrupteur. Cela va avoir pour effet d'activer quelques soldats. Avancer, montez les escaliers. Vous avez la possibilité de visiter quelques bureaux dans cette zone qui vous donneront encore quelques combats de plus. Tout au bout du grand couloir, vous trouverez le dernier bureau et aussi le boss du donjon, le père Leo Allatius. Il ne devrait pas vous poser trop de problèmes surtout après ces 800 ans de sommeil. Prenez la porte qui vient de s'ouvrir et avancez en prenant garde aux soldats qui restent. Vous devriez débarquer dans l'ouest de Londres avec une belle et grosse quête à faire.

Le Temple de Seth

Une fois sorti de la société de Léopold, Cristof va rencontrer un pilleur de tombes. Cette petite rencontre va vous permettre de vous mettre à jour du point de vue de l'habillement des temps modernes.

Localisez le club Tenebrae et entrez à l'intérieur pour rencontrer Pink. Pendant la conversation, choisissez d'accepter son offre.

Ensuite, Pink vous rejoint dans votre groupe et alors que vous sortez du club, on vous informe qu'il existe un magasin d'armes et d'armure. Profitez en pour aller habiller complètement vos deux personnages et prenez un peu de matériel supplémentaire pour les nouveaux membres qui vous rejoindront par la suite.

Continuez le long des docks jusqu'à arriver à un endroit avec des escaliers sur la droite. Continuez encore un peu et vous devriez arriver jusqu'à des braseros dans des bidons. Derrière ceux-ci se trouve une volée de marches qui vous conduira vers le bordel puis au Temple de Seth. A l'intérieur, faites la connaissance de Lily, qui rejoindra rapidement la

bande.

Pour accéder véritablement au temple, suivez le passage jusqu'à la pièce de stockage en passant par le théâtre. Pendant que vous regardez les peintures sur les murs, tournez autour de vous pour voir un interrupteur dans le mur du coin. Actionnez cet interrupteur pour accéder enfin au temple en déplaçant les tableaux.

Prenez le passage jusqu'au bout et enclenchez l'interrupteur que vous trouvez dans la pièce. Revenez sur vos pas et empruntez la porte du milieu que vous venez d'ouvrir. Suivez le chemin de droite et préparez vous à être complètement submergé par 5 ou 6 ennemis à la fois, à vous de garder votre sang froid. Descendez ensuite les marchez et partez à droite ensuite pour un autre groupe d'ennemis. Trouvez ensuite la porte qui vous mènera au niveau 2.

Arrivé au deuxième niveau, vous allez rencontrer cette fois-ci des pièges. Pour éviter le feu, traversez en courant les ponts de bois et entrez dans le passage. Vous pouvez aller à gauche ou à droite ici, c'est comme vous voulez. Continuez vers la salle principale. Passez à gauche pour sortir, passez une pièce puis descendez le long du couloir vers un interrupteur. Utilisez le pour ouvrir la porte vers le pont de feu. Foncez sur le pont et allez actionner l'interrupteur en bout de course, ce qui ouvre une porte. Empruntez la porte et vous trouvez un nouvel interrupteur ainsi que le Tome de magie. Poursuivez la progression rapidement. Allez ensuite à gauche et passez une porte. Faites attention dans cette zone et accédez au niveau 3.

Montez les escaliers et suivez les rampes pour aller actionner les interrupteurs. Revenez sur vos pas et les 2 portes sont déverrouillées, prenez celle qui vous chante pour accéder à une salle remplie de colonnes. Continuez et vous devriez rapidement tomber sur des escaliers qui mènent au niveau 4 du donjon.
Partez ensuite à droite pour rencontrer Lucretia, la boss du donjon. Avant de la combattre, parlez-lui en lui demandant de libérer Lily.

Cette ennemie peut se révéler douloureuse car elle est capable de charmer des membres de votre groupe et de le faire se battre contre vous. La solution ? Encerclez la et déchargez toutes vos munitions sur elle. Une fois vaincue, vous apprendrez que vous devez localiser son coeur qui se trouve dans la tour de Londres.

La Tour de Londres

Pour vous rendre à la Tour de Londres, quittez le temple de Seth et retournez au magasin d'armement en passant par le bordel. Un peu plus loin se trouve un haven et vous aurez la Tour encore un peu plus loin en prenant à gauche et en suivant les docks. Dans ce donjon, vous ne trouverez pas de boss... mais vous en aurez un dès que vous en sortirez. A travers le premier level, les seuls ennemis que vous rencontrerez seront des araignées géantes. Prenez d'abord tout droit, tournez à gauche et avancez dans les différentes pièces jusqu'à la chambre de torture. Là, suivez à gauche puis à droite et ramassez le trésor. Avancez maintenant puis à tournez à gauche pour arriver dans le niveau 2.

A partir du niveau 2, les araignées vont se faire aider par des apparitions. Ces apparitions sont toujours des esprits et rappelez-vous qu'ils ne sont pas affectés par les armes conventionnelles. Avancez doucement. Vous allez arriver sur une intersection gauche-droite, la sortie est à droite avec un escalier qui vous mènera au niveau 3. Montez ces escaliers et poursuivez votre avancée à travers les salles. Bloqué, vous devez trouver une porte secrète en appuyant sur un interrupteur, à l'intérieur de la pièce, le monocle magique. Continuez dans la pièce suivante puis par la grande porte. Les escaliers mènent au quatrième niveau.

C'est au niveau 4 que vous allez trouver le fameux coeur que vous recherchez. Ce niveau ne contient pas de monstres ; ramassez vite le coeur de Lucrétia et filez pour éviter les serpents. Une fois sorti, vous allez tomber nez à museau avec un loup garou, un des pires monstres que vous aurez eus à combattre. Les Loups-garous sont très sensibles au feu donc utilisez cette faiblesse à votre avantage. Utilisez tous vos sorts de défense pour éviter de perdre des points de vie en trop grand nombre. Une fois tué, allez rendre une nouvelle fois visite aux marchands pour refaire le plein d'argent, de stocks de plasma et de munitions. Repartez ensuite vers le bordel.

Dirigez-vous vers le temple de Seth et vous serez immédiatement amené au niveau quatre. Prenez à droite pour trouver Lucrétia. Quand elle vous verra, elle se transformera en un gigantesque cobra. Encore une fois, cette créature est très faiblement protégée contre le feu et vous devrez en tenir compte. Une fois sur le point de mourir, vous serez confronté à

un choix, dîtes que vous allez détruire le coeur une bonne fois pour toutes, histoire de ne pas perdre trop d'humanité. Quittez le donjon et allez vers les docks pour New York après vous être remis à neuf dans les magasins. Une petite scène et un combat contre des Nosfératus vous emmèneront vers les cieux moins cléments des Etats-Unis.

NEW YORK

Dès votre arrivée à New York, vous allez rencontrer un agent du FBI qui se laissera prendre à vos mensonges et vous donnera votre première quête. D'après ses dires, on vous demande d'aller dans un entrepôt mais on en ignore les codes d'accès. Avancez un peu dans la rue où vous vous trouvez et vous allez tomber sur trois Nosfératus en train de harceler un quatrième. Débarrassez-vous des voyous et le quatrième, Samuel, ira rejoindre votre cause. Avancez dans la rue jusqu'à trouver un magasin d'armement qui vous permettra de vous mettre à jour ainsi que d'équiper Samuel. Vous devriez pouvoir prendre depuis la rue une échelle d'incendie qui vous amènera à l'appartement de Dev/Null. A l'intérieur, le hacker vous dira que si vous mettez un transpondeur sur le dispositif réseau du FBI dans les égouts, vous devriez avoir accès aux fameux codes. Sortez et foncez dans la première bouche d'égout.

Les égouts de New-York

Avancez dans le tunnel puis prenez à droite. En continuant votre progression, vous allez tomber sur des Nosfératus armés d'Uzi. Suivez le passage à gauche jusqu'à des escaliers qui descendent. Trouvez une grosse machinerie et relâchez la pression avec les deux valves, ce qui ouvre une porte avant bloquée un peu en arrière. Dans la nouvelle pièce, une fois tués les rats et autres bestioles, des escaliers montant sur la gauche devraient être visibles. Continuez dans le passage vers le niveau deux.

Traversez le pont en faisant attention aux boules de feu. Descendez les marches pour ensuite aller à droite dans une réserve qui renferme un Tome de magie. Revenez ensuite sur vos pas et allez dans la pièce du fond avec le générateur. Les deux chemins qui partent de cette pièce sont piégés par des plaques électriques absolument dévastatrices. Pour passer aisément, il va vous falloir mettre un de vos membres derrière la valve et le reste de votre coterie près de la plaque piégée. Une fois l'interrupteur enclenché, vous disposerez d'un temps très court pour faire passer le gros de la troupe. Progressez de cette façon jusqu'à arriver à la dernière valve qui coupera complètement le courant. Reformez votre groupe et entrez dans la partie du métro. Prenez le tunnel qui part à droite. Descendez dans le tunnel, prenez la voie de gauche et débarquez dans le niveau 3 du donjon.

Avancez un peu le long du tunnel jusqu'à un carrefour, prenez à gauche puis à droite dans une tunnel plus réduit. Faites attention à tous les Nosferatus là-dedans qui pourraient mettre à mal votre petite équipe. Continuez en tout cas dans cette direction puis descendez des escaliers vers une zone avec des champignons. Partez ensuite sur la droite puis continuez à gauche. Prenez le petit passage ensuite sur la gauche. Progressez ensuite pendant quelques temps jusqu'à une salle remplie d'eau. Prenez l'embarcation à votre disposition et commencez la traversée, un alligator albinos va venir vous titiller et vous devrez vous montrer extrêmement prudent pour vous en sortir vivant. De plus, trois autres alligators vous attendent de l'autre côté et ils sont tout aussi féroces. Une fois ce très dur combat mené, descendez vers le niveau 4.

Une fois dans le niveau 4, vous allez vite rencontrer un Prince de deuxième zone. Quand vous en aurez l'occasion dites lui que vous ne voulez pas vous battre. Même en ayant fait le choix le plus pacifique, le Sous Prince vous attaquera quand même. Ne vous occupez pas des rats que le Prince invoque et concentrez vos attaques sur lui. Une fois mort, mettez le transpondeur sur la boîte du FBI et repartez vers l'appartement de Dev/Null pour continuer l'aventure.

Les entrepôts de Giovanni

Sortez donc de l'appartement de Dev/Null et après vous être rééquipé, allez vers la femme SDF que vous avez déjà dû rencontrer, juste en face d'elle se trouve les entrepôts en question. Passez la première porte et continuez par la porte de droite. Deux Giovanni vous attendent ici, montez la rampe et tournez à gauche vers le balcon. Là, actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte du hangar. Nettoyez entièrement la salle et partez vers la porte la plus au fond à droite. Dedans utilisez le keypad, prenez la porte de gauche. Vous papotezrez alors avec l'agent du FBI de votre arrivée puis vous continuez par la gauche. Avancez doucement à travers les pièces suivantes pour atteindre le niveau 2.

Nouvelle rampe et nouveau hangar. Prenez la porte à droite puis trouvez le levier dans la pièce d'à côté, qui ouvrira une porte. Sortez et prenez les escaliers qui descendent. Passez la pièce puis prenez la porte de gauche dans cette nouvelle salle. Allez maintenant dans la réserve à gauche, prenez le livre et actionnez le levier. Sortez par la porte et continuez dans le couloir puis dans une grande pièce pleine de Giovannis.
Rendez-vous au niveau 3.

Descendez la pente puis dirigez vous vers la gauche vers les portes. Vous allez arriver dans le bureau de Giovanni. Là, vous allez apprendre que Pink est en réalité un traître et votre vieil ami Wilheim arrivera à point nommé pour remplacer cette raclure de Pink. Fouillez le bureau de Giovanni.

L'usine d'Orsi

Afin d'entrer dans ce qui sera le dernier donjon du jeu, vous aurez une petite mission à accomplir d'abord. Prenez un taxi jusqu'au centre ville et allez dans l'hôtel Barclay puis parlez à Fred Varney. Montez jusqu'aux appartements et commencez à fouiller. Vous allez trouver une palette d'Alexandra et Lily reconnaîtra tout de suite. Sortez et partez à sa recherche. Vous la trouverez dans son bureau en train de travailler. Parlez lui mais elle deviendra vite agressive. Une fois vaincue, ramassez sa peinture et partez.

Allez tout au Nord et trouvez deux hommes de Giovanni qui gardent l'usine. Si vous avez le portrait d'Alexandra, les gardes vous laisseront entrer sans aucun problème. Une fois à l'intérieur, vous allez devoir monter les niveaux petit à petit. Partez à gauche dans la zone dans le brouillard et prenez la pente pour grimper au niveau 1.

Les vampires ici sont des Ventrue pas si difficiles à combattre. Montez les escaliers et avancez tranquillement puis descendez les quelques marches et tuez les Ventrue qui occupent la pièce du dessous. Continuez à descendre jusqu'à une porte qui vous mènera au level 2.

Avancez puis tournez à droite jusqu'à un escalier. Montez les marches et prenez à gauche. Une fois ici, battez vous et récupérez un nouveau tome de magie. Continuez la progression puis allez dans la pièce à droite. Là, descendez et vous devriez arriver au niveau 3.

Montez encore des escaliers sur la droite puis pénétrez dans un tunnel. Deux réserves se trouvent dans les parages pour l'approvisionnement mais vous devrez grimper les marches pour continuer. Passez la pièce en haut puis prenez un passage à gauche vers une porte qui mène au niveau 4.

En avançant un peu, vous allez vite rencontrer Orsi qui sera à la fenêtre de son bureau. Allez lui tenir la conversation puis débarrassez vous de lui avec une scène finale de défenestration assez jouissive dans du métal fondu. Redescendez après en bas de l'usine et sortez. Repartez en centre ville et retrouvez Zal, Kaki et Teta que vous menacerez. Vous trouverez l'église près de la manufacture et passerez par derrière grâce à l'escalier. Mais avant, préparez vous bien.

La Cathédrale de chair

Avant de vous lancer à l'assaut de votre ultime combat pour retrouver Anezka, vous allez avoir besoin de vous préparer au mieux pour le combat qui va suivre. Donnez à chacun de vos membres une arme et tenez vous y. Vendez tout le matériel supplémentaire et achetez des munitions et du sang pour vos hommes. Attendez que vos troupes soient au meilleur de leur forme et entrez dans la cathédrale.

Avancer dans la salle en y allant doucement, à un moment sur la droite, vous allez trouver un Vozhd. Faites toujours aussi attention à ce genre de créature et continuez ensuite votre chemin par la gauche. Sur un autel, vous allez trouver un nouveau tome de magie, poursuivez votre route jusqu'au level 2.

Dans cette partie du donjon, vous allez faire la rencontre rapidement de Libussa. Parlez avec elle et poursuivez. La prochaine difficulté sera une salle remplie de monstres et surtout d'un nouveau Vohzd. Ceci fait, vous allez trouver Vukodlak, le boss final du jeu. Allez lui parler tout d'abord. Vous allez devoir l'affronter normalement de manière rapide si vous avez décidé de garder au maximum votre humanité. Ouvrez donc le feu au maximum et n'oubliez pas de vous

soigner dès que la vie descend en dessous de 50%. Quand Vukodlak sera assez amoché, il descendra dans les profondeurs de la cathédrale.

Vous vous retrouvez au niveau 3, tuez les quelques monstres errants et entrez dans le hall des mémoires. Ecoutez toue l'histoire d'Anezka afin de pouvoir sortir. Parlez ensuite à Libussa en lui demandant de l'aide et poursuivez. Vous remontez alors au niveau un.

C'est en repassant dans les couloirs déjà visitées que vous allez retomber sur la dernière forme de Vukodlak. La forme ultime de Vukodlak est un dragon ailé gigantesque et aux pouvoirs monstrueux. Ses frappes s'avèrent mortelles et sa résistance est au plus haut. Ne vous amusez pas à vous acharner avec des attaques de feu car c'est la sa plus grande protection. Ne vous embêtez pas à économiser le sang ou les balles, balancez tout ce que vous pouvez. Essayez au maximum de lui tourner autour tout en évitant le contact. Quand vous aurez fait assez de dommages à Vukodlak, vous accéderez enfin à la séquence finale du jeu.

PLUS DE XP

Pour gagner des points d'expérience sans ce fatiguer, il suffit de réanimer des cadavres (Hordes Trébuchantes) et d'attendre qu'ils meurent à nouveau pour récuperer des XP.On peut recommencer autant de fois que l'on veut (on peut même voler le sang des cadavres à chaque fois).

CHOIX D'ÉQUIPEMENT

Pour avoir un meilleur choix d'équipement après être allé dans un magasin, ressortez, sauvegardez la partie et entrez à nouveau dans le magasin pour trouver de nouvelles possibilités d'achat.

CHEAT MODE

Lancez le jeu avec le paramètre -console puis appuyez sur ² pendant la partie pour entrer les codes suivants:

Code	Effet
***AURA**	?
ADDALLDISCIPLINES	Le personnage choisi gagne deux niveaux dans chaque discipline
ADDTHING #	Créer l'objet correspondant
ADVANCEMENT	Afficher les progrès de la fenêtre
ADVANCE	?
AIRTRACE	?
AI	Afficher les valeurs de l'Intelligence Artificielle
CAMTEST	?
CASH #	Donner de l'argent à toute l'équipe
CHANGECHRONICLE	?
CHANGESCENE	?
CLEARCHRONFLAG	?
COMANDS	Afficher les commandes de la console
COMBATMESSAGES	?
DAMAGE ME	Se faire mal

DISEASE ME	Se rendre malade
DROPCASH #	Enlever l'argent de toute l'équipe
EMBRACEME	Transformer un humain en vampire
EMIT #	Faire une attaque des pieds
ENDGAME	Voir le séquence des crédits de fin
FRAMERATE 0	Cacher l 'affichage de la trame
FRAMERATE 1	Afficher la valeur de la trame
FREEAMMO	Munitions illimités
FREECASTING	Ne pas perdre de sang en utilisant les pouvoirs
FREEZE	Geler les corps
FRENZYME	Se rendre fou
GETCHRONFLAG	?
GETCLS	?
GOD 0	Désactiver le mode Dieu
GOD 1	Mode Dieu
HEADS	?
JUMP <nom du niveau>	Se téléporter au niveau correspondant
KILLME	Mourir sans ressuciter
LOADPATH	?
MAXFPS #	Régler la trame de l'écran au maximum
NETSTAT	?
PACK	Classer les objets dans l'inventaire
PARTICLES	?
PAUSE	Mettre la pause
POISONME	S'empoisonner
READ	?
RESUME	Reprendre le jeu
REVIVE	Revitaliser le personnage sélectionné
SAVEPATH	?
SAY	?
SCALEME	?
SETCHRONFLAG	?
SETSOAK	?
SHAPESHIFT #	Changer les formes en créatures choisies
SHAPESHIFT	Rétablir les créatures en formes.
SHELL	?
STAKME	S'empaler
STATUSTEST	?
TOTALS	Afficher les informations du lieu
VAULT	Ouvrir son cerceuil de n'importe où
WHEREIS	Localisation des statistiques
XP #	Ajouter de l'expérience au personnage choisi

Liste des lieux

Entrez le code "jump" suivi de l'un des codes suivants:

Convent
ConventDay
OldTownDay
SmithyDay
Inn4StagsDay
JudithBridgeDay
University
StThomas
GoldenLaneDay

UnornaDay
EastGate
EastGateNight
OldTown
Smithy
Inn4Stags
JudithBridge
Unorna
Haven
PetrinHill
PetrinHillDay
AnezkaRoom
NQuarter
PragueCastle
PrinceBrandl
GoldenLane
DummyNorthQuarter
DummyNorthGate
DummyNorthQuarterGate
SilverMines
SilverMines2
SilverMines3
SilverMinesNight
Monastery
Monastery2
Monastery3
ArdanChantry
ArdanChantry2
ArdanChantry3
ArdanChantry4
JosefTunnels
JosefTunnels2
JosefTunnels3
VysMountain

Liste des objets
Entrez le nom de l'objet souhaité avec le code ADDTHING.

Epées
Ainkurnsword
Bastardsword
Bastardswordfine
Bastardswordexq
Broadsword
Broadswordfine
Broadswordexq
Broadswordholy
Broadsworddread
Broadswordflame
Claymore
Claymorefine
Claymoreexq
Falchion
Falchionfine
Falchionexq

Greatsword
Greatswordfine
Greatswordexq
Rapier
Rapierfine
Poleaxeexq
Rapierexq

Dagues
Dagger
Daggerfine
Daggerexq
Daggersilver
Dirk
Dirkfine
Dirkexq
Morodagger
Morodaggerfine
Morodaggerexq
Poignard
Poignardfine
Poignardexq
Stake

Casques
Skullcap
Lighthelm
Fullhelm
Fullhelm_cold
Fullhelm_elec
Fullhelm_fire
Fullhelm_holy
Fullhelm_unholy
Fullhelm_sun
Lighthelm
Lighthelm_cold
Lighthelm_elec
Lighthelm_fire
Lighthelm_holy
Lighthelm_unholy
Lighthelm_sun
Swathelm

Boucliers
Buckler
Cavalryshield
Greatshield
Greatshield_cold
Greatshield_elec
Greatshield_fire
Greatshield_holy
Greatshield_sun
Greatshield_unholy
Riotshield
Sunshield

Footmanshield

Lances
Bastion
Bastionfine
Bastionexq
Battleaxe
Battleaxefine
Battleaxeexq
Halberd
Halberdfine
Halberdexq
Lance
Lancefine
Lanceexq
Poleaxe
Poleaxefine
Spear
Spearfine
Spearexq
Quarterstaff

Haches
Axe
Axefine
Axeexq
Hammer
Hammerfine
Hammerexq
Mace
Macefine
Maceexq
Pointymace
Pointymacefine
Pointymaceexq

Armures
Chainmail
Chainmail_holy
Chainmail_unholy
Scalemail
Scalemail_holy
Scalemail_unholy
Halfplate
Halfplate_holy
Halfplate_unholy
Platemail
Platemail_holy
Platemail_unholy
Flakjacket
Tailoredarmor

Armes à feu
Pistol
Pistol_sighted

Pistol_modified
Revolver
Revolver_sighted
Revolver_modified
Magnum
Shotgun
Shotgun_modified
Stakegun
Rifle
Rifle_sighted
Rifle_Modified
Assaultrifle
Assaultrifle_sighted
Assaultrifle_modified
Chaingun
Flamethrower
Rocketlauncher
Incinerator
Grenadelauncher
Submachinegun
Submachinegun_modified

Arcs
Compoundbow
Crossbow
Crossbow_inc
Crossbowsilver
Crossbowmag
Compoundbowmag
Ivorybow
Longbow
Longbow_inc
Shortbow
Shortbow_inc
Silverbow

Gants et protections
Leathergloves
Blackgloves
Gauntlets
Gauntlets_cold
Gauntlets_fire
Gauntlets_heavy

Bijoux
Ringdiamond
Silvernecklace
Goldnecklace
Diamondnecklace
Bloodnecklace
Braceletblood
Braceletdiscipline
Amuletdiscipline
Ringonyx
Ringsilver

Ringgold
Bloodring

Divers
Taser
Greekfire
Torch
Flashlight
Gangreleye
Neckguard
Holywater
Plasmabag
Vitae
Bloodstone
Chainsaw
Machete
Fraggrenade
Concgrenade
Shuriken
Scythe
Argentbaton
Baseballbat
Vitaeelder
Handconrad
Berserkerfang
Garouclaw
Daggerthorns

Vampire : The Masquerade : Bloodlines

© Activision / Troika Games 2004

CHEAT CODES

Dans la fenêtre de propriétés du raccourci, rajouter -console apres les guillemets (exemple : **"C:Program FilesVampirevampire.exe" -console**). Lancez le jeu et appuyez sur ² pour afficher la console. Saisissez ensuite l'un des codes suivants :

Codes divers

`cl_showfps 1`	Affiche le nombre d'images par seconde
`cmdlist`	Liste toute les commandes
`giftxp X`	Remplacez X par le nombre de points d'expérience souhaité
`god 0/1`	Active/désactive l'invincibilité
`godmode 0/1`	Active/désactive l'invincibilité
`impulse 101`	Donne la plupart des objets
`noclip 0/1`	Mode fantôme (passer a travers les murs, voler)
`notarget 0/1`	Les PNJ ne vous voient plus
`quit`	Quitte le jeu

Codes pour augmenter ses statistiques

vstats get animalism 5
vstats get auspex 5
vstats get automatic_soak_successes 10
vstats get automatic_str_successes 10
vstats get celerity 5
vstats get charisma 5
vstats get dementation 5
vstats get dexterity 5
vstats get dominate 5
vstats get fortitude 5
vstats get intelligence 5
vstats get obfuscate 5
vstats get potence 5
vstats get presence 5
vstats get protean 5
vstats get thaumatury 5
vstats get wits 5

Faire apparaître des objets

Utilisez la liste suivante en faisant précéder l'objet voulu du mot **give**
item_a_body_armor
item_a_hvy_cloth
item_a_hvy_leather
item_a_lt_cloth
item_a_lt_leather
item_d_holy_light

item_g_astrolite
item_g_bloodpack
item_g_bluebloodpack
item_g_drugs_pill_bottle
item_g_eldervitaepack
item_g_keyring
item_g_lilly_diary
item_g_lockpick
item_g_wallet
item_i_written
item_m_money_clip
item_m_money_envelope
item_m_wallet
item_p_gargoyle_talisman
item_p_occult_blood_buff
item_p_occult_dexterity
item_p_occult_dodge
item_p_occult_experience
item_p_occult_frenzy
item_p_occult_hacking
item_p_occult_heal_rate
item_p_occult_lockpicking
item_p_occult_obfuscate
item_p_occult_passive_durations
item_p_occult_presence
item_p_occult_regen
item_p_occult_strength
item_p_occult_thaum_damage
item_p_research_hg_computers
item_p_research_hg_dodge
item_p_research_hg_firearms
item_p_research_hg_melee
item_p_research_lg_computers
item_p_research_lg_dodge
item_p_research_lg_firearms
item_p_research_lg_stealth
item_p_research_mg_brawl
item_p_research_mg_finance
item_p_research_mg_melee
item_p_research_mg_security
item_p_runwonted_rules
item_w_baseball_bat
item_w_baton
item_w_bush_hook
item_w_claws
item_w_claws_protean4
item_w_claws_protean5
item_w_colt_anaconda
item_w_crossbow
item_w_crossbow_flaming
item_w_deserteagle
item_w_fireaxe
item_w_fists
item_w_flamethrower
item_w_glock_17c

item_w_ithaca_m_37
item_w_katana
item_w_knife
item_w_mac_10
item_w_occultblade
item_w_osnndotnet
item_w_remington_m_700
item_w_severed_arm
item_w_sledgehammer
item_w_steyr_aug
item_w_supershotgun
item_w_thirtyeight
item_w_tire_iron
item_w_torch
item_w_tzimisce3_claw
item_w_unarmed
item_w_uzi

Vancouver 2010 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques

© Sega / Eurocom 2010

LISTE DES SUCCÈS

Star du slalom (15)

Remportez l'or en Ski alpin - Slalom dames (mode un joueur).

Gourou du slalom géant (15)

Remportez l'or en Ski alpin - Slalom géant dames (mode un joueur).

Superstar du Super-G (15)

Remportez l'or en Ski alpin - Super G hommes (mode un joueur).

Maître en descente (15)

Remportez l'or en Ski alpin - Descente hommes (mode un joueur).

Expert du ski cross (15)

Remportez l'or en Ski acrobatique - Ski cross dames (mode un joueur).

Champion de snowboard cross (15)

Remportez l'or en Snowboard - Snowboard cross - hommes (mode un joueur).

Pro du slalom géant parallèle (15)

Remportez l'or en Snowboard - Slalom géant parallèle - hommes (mode un joueur).

Champion de saut à ski (15)

Remportez l'or en Saut à ski - Grand tremplin individuel - hommes (mode un joueur).

As des sauts (15)

Remportez l'or en Ski acrobatique - Sauts dames (mode un joueur).

Héros de la courte piste (15)

Remportez l'or en Courte piste - 500 m dames (mode un joueur).

Spécialiste de la courte piste (15)

Remportez l'or en Courte piste - 1 500 m dames (mode un joueur).

Roi du bob (15)

Remportez l'or en Bobsleigh - Bob à deux (hommes) (mode un joueur).

Fada du skeleton (15)

Remportez l'or en Skeleton - Skeleton hommes (mode un joueur).

Dingue de luge (15)

Remportez l'or en Luge - Simples hommes (mode un joueur).

Vive l'amitié (20)

Jouez à une partie à 4 sur une console.

Athlète du réseau (20)

Jouez à une épreuve en ligne.

Gloire à gogo (40)

Gagnez 5 épreuves en ligne à la suite.

Bon hôte (20)

Accueillez une partie en ligne.

Montagnard (30)

Déverrouillez la montagne de défis (niveau intermédiaire).

Féru de défis ! (60)

Réussissez tous les défis du jeu.

Au-delà de 80 (10)

Réussissez le défi "Au-delà de 80".

Au-delà de 90 (30)

Réussissez le défi "Au-delà de 90".

Zone de réception (20)

Réussissez le défi "Zone de réception"

Tour de force (30)

Réussissez le défi "Tour de force".

Permis en sursis (10)

Réussissez le défi "Permis en sursis".

Virevolte (10)

Réussissez le défi "Virevolte".

Dépassement (30)

Réussissez le défi "Dépassement".

Détruire les bonshommes (30)

Réussissez le défi "Détruire les bonshommes".

Surpasser le Maître (20)

Réussissez le défi "Surpasser le Maître".

Grande vitesse (10)

Réussissez le défi "Grande vitesse".

Supersonique (20)

Réussissez le défi "Supersonique".

Excès de vitesse (20)

Réussissez le défi "Excès de vitesse".

Vitesse max (20)

Réussissez le défi "Vitesse max".

Contre la montre (10)

Réussissez le défi "Contre la montre".

Face à face (20)

Réussissez le défi "Face à face".

Super expiration (30)

Réussissez le défi "Super expiration".

Expiration (30)

Réussissez le défi "Expiration".

Bonne porte / Mauvaise porte (30)

Réussissez le défi "Bonne porte / Mauvaise porte"

Chasse aux jetons (30)

Réussissez le défi "Chasse aux jetons".

Patinage avec les bonshommes (30)

Réussissez le défi "Patinage avec les bonshommes".

Sauvez les bonshommes de neige (20)

Réussissez le défi "Sauvez les bonshommes".

Sauvé par les bonshommes (10)

Réussissez le défi "Sauvé par les bonshommes".

Rapidité (10)

Réussissez le défi "Rapidité".

Dans les airs (20)

Réussissez le défi "Dans les airs".

Course de style (10)

Réussissez le défi "Course de style".

Vitesse (10)

Réussissez le défi "Vitesse".

Les gagnants ont des jetons (20)

Réussissez le défi "Les gagnants ont des jetons".

Précision (20)

Réussissez le défi "Précision".

Pas touche ! (30)

Réussissez le défi "Pas touche !".

Rétro-conception (10)

Réussissez le défi "Rétro-conception".

Vangers

1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

AVTORITET	?
BOLSHEDENEG	Argent
HOCHUTUDA	Fermetures déverrouillées
UDACHA	Plus de chance

Vanguard Ace

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur la touche F10. Ensuite, il vous sera possible d'utiliser les touches de fonctions suivantes :

F1 Power Level 1
F2 Power Level 2
F3 Power Level 3
F4 Power Level 4
F5 Power Level 5
F6 Power Level 6
F7 Power Level 7
F8 Vie supplémentaire
F9 Bombe supplémentaire

Pour désactiver le Cheat mode, appuyez sur F11.

Vaxine

© US Gold / The Assembly Line

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez **WILDEBEESTE** pour activer le cheat mode. puis appuyez sur l'une des touches suivantes :

- F1 Niveau suivant
- F2 Niveau précédent
- F3 Passer 10 niveaux
- F4 Revenir en arrière de 10 niveaux
- F5 Fin du jeu

Velvet Assassin

© Gamecock Media Group / Replay Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

En cours de partie, maintenez les touches CTRL + SHIFT + O + E + H pour activer le mode Développeur. Il vous suffit alors d'appuyer sur l'une des touches indiquées ci-dessous pour activer son effet.

Code	Effet
1	Fusil
2	Pistolet
5	Masque à gaz
6	Explosifs
7	Amélioration d'attributs
8	+ 1000 EXP
9	Morphine
C	Uniforme
G	Invincibilité
M	Armure au max
N	Munitions au max
V	Invisibilité
X	Mode Vol

Venetica

© DTP Entertainment AG / Deck 13 Interactive 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : San Pasqual

Après la scène cinématique du début, traversez le pont et évitez les flammes. Malheureusement, à mi-chemin, vous tombez.

Une fois levée, regardez près des débris et récupérez le tisonnier. Ensuite, approchez-vous de la porte enflammée et utilisez le tisonnier pour la détruire. Entrez, abattez le garde avec le tisonnier et sauvez le citoyen. Sortez, abattez trois autres gardes et regardez la scène qui suit.

Dès que vous vous réveillez, discutez avec Jarta et épuisez toutes les conversations. Ensuite, sortez de la maison en ruines et montez la pente, à droite. Avancez à droite du château, regardez un point lumineux au sol et récupérez une pièce impériale.

Ensuite, revenez en arrière et partez à gauche de la maison en ruines. Descendez dans la cour, avancez à gauche et descendez les marches pour atteindre une petite cour. Parlez à Timo près de la clôture, commencez l'entrainement et infligez-lui cinq attaques pour réussir. Lorsque vous réussissez, vous obtenez une épée.

Vêtements appropriés

Maintenant, rebroussez chemin et entrez dans la maison de Matteo. Fouillez la maison, récupérez des vêtements dans un coffre et des objets et sortez. Poursuivez en haut du village et montez à l'échelle, en haut des marches, suivez le chemin sur le toit des maisons, descendez via une autre échelle plus lion et atteignez le forgeron du village. Discutez avec lui, demandez-lui de confectionner des vêtements et fouillez son commerce.

Un ami dans le besoin

Maintenant que vous avez obtenu des vêtements, traversez le pont qui est bloqué par deux gardes et discutez avec eux. Ensuite, descendez le long de la montagne et avancez jusqu'au croisement. Trois voies sont disponibles : celle de droite mène vers la partie inférieure du village, celle de gauche vers les monuments et celle d'en face vers les montagnes.

Prenez le chemin d'en face pour qu'une courte scène se déclenche et relevez-vous pour vous venger. Tuez vos ennemis, suivez le chemin jusqu'à un autre croisement et prenez à droite. Récupérez des minerais de cuivre en chemin, descendez les marches et repérez Leo. Partez à son secours, prenez votre arme et attaquez les deux gardiens.

Le mystère du croissant de lune

Après le combat, distribuez les points PC puis suivez le chemin qui mène vers la cabane de la forêt au sud. Avancez jusqu'à la cabane, regardez la scène et discutez avec les deux hommes. Acceptez de les aider puis entrez dans la cabane.

Dernières volontés

Montez les escaliers, prenez les tenailles sur la cheminée et regardez les cercles blancs. Vous devez trouver la bonne

combinaison de cercles pour obtenir le testament. Pour cela, grimpez d'abord à l'échelle qui est à proximité et ouvrez le coffre. Prenez son contenu et des ducats, près de la porte, puis sortez vers le balcon. A présent, regardez les carrés au sol et repérez la disposition des carrés distingués de haut en bas. Leur emplacement indique la combinaison des cercles qu'il faut activer. Par conséquent, revenez près de la cheminée et, en partant de gauche à droite, activez le 2ème, le 4ème, le 3ème et le 1er cercle.

Obtenez ainsi le testament, descendez et sortez. Discutez avec les deux hommes à nouveau, ouvrez la porte qui est désormais déverrouillée et avancez à droite. Repérez une alcôve dans le mur, inspectez-la pour obtenir la lame de croissant de lune et sortez.

Un service pour le forgeron

Maintenant que vous avez pris les tenailles de la cheminée, rebroussez chemin jusqu'au village. Abattez quelques gardes en chemin et allez au forgeron. Discutez avec lui, donnez-lui les tenailles et parlez-lui du croissant de lune.

Réparez le croissant de lune

Reprenez le chemin de la crique de lierre puis prenez celui qui mène vers la mine de cuivre. Repérez quelques minerais de cuivre et entrez. Parlez avec le mineur à propos du minerai lunaire, avancez et abattez deux porcs. Reposez-vous sur le lit si vous êtes blessé puis suivez le chemin des canalisations et entrez plus loin dans la mine.

Avancez jusqu'au croisement, abattez deux monstres et prenez d'abord à gauche. Suivez le chemin et prenez une nouvelle fois à gauche. Ouvrez un coffre au fond du chemin et revenez au premier croisement.

Partez cette fois à droite, avancez jusqu'au prochain croisement et poursuivez à droite. Courez jusqu'à un nouvel embranchement et partez toujours à droite jusqu'à la porte. Entrez, récupérez la tête de la statue et placez-la sur le reste de la statue.

Après la courte scène dans laquelle vous retrouvez Bénédicte, vous obtenez une nouvelle technique " Accès au monde nébuleux ".
Entrez dans le journal, sélectionnez cette technique et assignez-lui un raccourci. Ensuite, activez-la pour repérer le portail dans le mur et entrez. Récupérez le minerai lunaire, sortez et rebroussez chemin jusqu'à la sortie. Parlez au mineur en sortant et acceptez de l'aider à trouver des mineurs.

A présent, sortez et rebroussez chemin vers le forgeron. Parlez-lui pour qu'il répare le croissant de lune et assignez-lui à un raccourci.

Cousin Rupert

A présent, ressortez du village et partez vers le col de la montagne (le chemin qui est à l'opposé de celui de la crique de lierre). Eliminez des gardes en chemin, retrouvez Don et son frère près du col et parlez-leur. Ensuite, partez à gauche, parlez avec le vieillard et entrez vers la gorge. Entrez, repérez les ennemis et abattez-les à l'aide du croissant de lune.

Effectuez des roulades et enchainez avec une attaque de lame. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'ils soient achevés. Ensuite, fouillez le cadavre pour prendre le collier et sortez. Reparlez avec le vieillard pour lui redonner le collier et revenez vers la gorge.

Chapitre 2 : Côte Sud

A présent, entrez vers la gorge et retrouvez les deux hommes. Lorsqu'ils auraient crocheté la porte, sortez et retrouvez le chemin de Venise. Avancez tout droit, repérez l'assassin et battez-le. Ensuite, suivez les deux hommes vers le moulin à vent et regardez la scène cinématique dans laquelle ils se sacrifient pour vous sauver la vie.

Par la suite, revenez en arrière et entrez dans l'auberge du moulin. Eliminez les trois premiers gardes, montez les escaliers et éliminez un autre soldat puis occupez-vous de l'assassin sur le balcon.

Une fois que vous l'aurez éliminé, fouillez-le pour récupérer la clé de la porte et descendez les escaliers. Ouvrez la porte près des marches et entrez pour libérer les prisonniers.

Par la suite, discutez avec le soldat pris en otage sur tous les sujets et apprenez les enchainements d'attaques. Ensuite, revenez à l'auberge du moulin en remontant via la passerelle et entrez. Discutez avec l'aubergiste pour accepter une nouvelle quête et sortez vers la baie sud.

Descendez la passerelle, avancez à droite de la baie et repérez plusieurs soldats qui descendent via une corde. Abattez les cinq ennemis qui arrivent puis discuter avec le pêcheur blessé près du bateau.

Le pêcheur blessé

Après la discussion, nagez dans l'eau et dirigez-vous vers le petit îlot dans l'eau. Remontez sur terre ferme, abattez les monstres volants et récupérez les deux rames du pêcheur. Retrouvez ensuite ce dernier, parlez-lui.

Comment déplacer les rochers

Mainmettant que le pêcheur est à votre disposition, demandez-lui de partir vers la Baie de l'Anse. Arrivé à destination, avancez tout droit puis à gauche et parlez avec l'homme assis. Insistez pour prendre les pigeons et battez-le pour le convaincre. Vous récupérez ainsi la clé de sa grotte. Entrez, achevez les deux porcs et récupérez un pigeon au fond.

Ensuite, revenez vers le pêcheur et partez vers la côte sud. Remontez vers l'auberge du moulin et reparlez avec l'aubergiste.

Par la suite, redescendez vers la côte, reparlez au pêcheur et dites-lui de vous emmener à Venise.

Chapitre 3 : Canal

A présent, vous arrivez dans le canal qui mène vers Venise. D'abord, achetez quelques objets du pêcheur et entrez par la porte métallique.

Avancez tout droit, montez les marches et éliminez les deux soldats. Prenez le grand marteau du soldat, revenez près de l'entrée et détruisez la porte en bois avec cet objet. Entrez, parlez à Edmond pour apprendre des techniques spirituelles, ouvrez le coffre au fond et sortez.

A présent, avancez jusqu'au fond du couloir, détruisez la porte avec le marteau et entrez. Suivez le chemin du couloir et abattez les soldats que vous apercevez. Ensuite, poursuivez jusqu'au croisement et prenez d'abord à droite.

Avancez dans ce couloir, abattez un premier garde près des marches puis montez les escaliers. Menacez un autre garde près des tables qui s'avère être un chef cuisinier. Acceptez de lui épargner la vie contre une dague spirituelle puis poursuivez le chemin à gauche des marches.

Prenez la petite entrée pour atteindre un autre croisement, abattez deux ennemis et prenez d'abord à droite. Avancez au fond du couloir, détruisez la porte et abattez le maitre soldat. Ensuite, repérez les quatre briques qui sont à droite et à gauche de la porte métallique et poussez-les dans l'ordre suivant 4, 1, 3 et 2 de gauche à droite. Entrez, récupérez des fresques antiques, ouvrez les deux coffres et sortez.

A présent, rebroussez chemin jusqu'au croisement et allez à droite. Avancez jusqu'au croisement, faites la connaissance avec le marchand puis repérez les trois voies possibles. Ignorez celle d'en face, prenez d'abord à gauche puis à droite. Abattez les pinceurs, prenez le contenu du coffre au fond et revenez au croisement.

Suivez maintenant le chemin qui est désormais en face (celui qui était à droite), faites attention au piège et avancez au fond jusqu'à l'arène. D'abord, combattez deux gardes d'élite puis préparez-vous à affronter un premier boss.

Boss : Maîtresse

Le combat contre Maitresse se divise en deux phases. Au début du combat, prenez le grand marteau et détruisez les supports de la passerelle sur laquelle se tient la maitresse. Dès que la passerelle est détruite, prenez le croissant de lune et enchainez les coups des lame sur votre cible. Effectuez une roulade et enchainez avec plusieurs coups de lame.

Après cette phase, vous voyagez tous les deux dans le monde nébuleux et la maitresse se transforme en méduse. Pour la battre, évitez d'abord les attaques de ces quatre tentacules et contournez-les. Ensuite, dès que vous apercevez un tentacule repliée, attaquez-la rapidement. Répétez cette méthode et détruisez toutes les tentacules. C'est là qu'elle commence à cracher un poison très venimeux. Esquivez cette attaque et contre-attaquez sur les côtés pour frapper sa tête. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'elle soit battue.

Après le combat, récupérez la clé de la porte en fouillant le cadavre et ouvrez la porte qui mène aux Faubourgs.

Chapitre 4 : Venise, Faubourgs

Maintenant que vous êtes arrivé à Venise, discutez avec le petit garçon et posez-lui toutes les questions.

Où est le grimoire interdit ?

A présent, traversez le pont qui est à gauche et accédez au marché. Effectuez quelques achats, discutez avec la vendeuse de peaux d'animaux et apprenez la technique du dépeçage. Ensuite, traversez le marché, ignorez le pont sur votre droite et poursuivez vers l'avant. Montez les escaliers à gauche, prenez à droite puis repérez le petit garçon à nouveau. Montez sur la passerelle à proximité, parlez avec Rat et essayez d'entrer dans la maison de Nox, à gauche. Rat vous informe que Nox se trouve au vieux Temple.

Rebroussez chemin vers l'entrée des Faubourgs, repérez le vieux temple en face de l'entrée du canal et entrez. Avancez à l'intérieur du temple et regardez la scène cinématique. Ensuite, affrontez les trois monstres, récupérez les morceaux de la statue et placez-les à leur endroit.

Vous apercevez à nouveau Bénédicte dans le monde des morts et ce dernier vous donne un autre pouvoir (celui d'apercevoir les morts). Ensuite, approchez de la porte métallique et interagissez avec elle pour apercevoir Don et Nesto qui vous aideront à déverrouiller la porte. Appuyez sur les boutons qu'ils vous indiquent, sortez et ouvrez le coffre puis sortez.

Maintenant, retournez à la maison de Nox et entrez en crochetant la porte. Repérez Nox, éliminez les monstres qui l'attaquent et discutez avec lui. Demandez-lui quoi faire pour gagner sa confiance, fouillez la maison et sortez. Parlez avec Rat près des caisses et descendez.

Rat des villes

Rat veut que vous lui rameniez Rico, le petit garçon que vous aviez rencontré à l'entrée des Faubourgs. Allez voir ce garçon en bas de la passerelle ou près du marché et parlez-lui. Parlez-lui de Rat, allez voir ce dernier et dites-lui de ne plus frapper Rico et de lui donner des bonbons.

Une affaire de confiance

A présent, descendez de la passerelle en bois et continuez vers l'Est jusqu'au petit pont. Montez sur la passerelle en bois, suivez le chemin et atteignez une grande cour. Après la scène cinématique dans laquelle une femme se dispute avec des gardes, avancez et discutez avec elle. Parlez-lui du livre de Sophistos et acceptez de devenir un membre de la guilde de la Toile du masque.

Par la suite, rebroussez chemin vers la maison de Nox et reparlez-lui. Epuisez toutes les conversations, apprenez de nouvelles techniques spirituelles et sortez.

Sauvetage dans la tour

A présent, allez près du vieux temple et traversez le pont. Entrez dans la grande place du marché, approchez de la tour sud et parlez avec la femme près de la porte. Ensuite, entrez dans la tour, sortez par la porte du premier étage et avancez vers la prochaine porte. Abattez les monstres, sauvez l'homme en détresse et sortez.

Une lettre pour Venise

Revenez à l'entrée des Faubourgs, partez à gauche vers le bas-quartier et entrez par la première porte à gauche pour accéder à la Guilde du sceau sacré. Parlez avec le garde et remettez-lui la lettre.

Les turpitudes du veilleur de nuit

A présent, partez vers le pont du bas-quartier et continuez tout droit. Donnez un coup d'épée à la corde pour déployer l'échelle et redescendez près de la cour précédente. Discutez cette fois-ci avec le vieillard puis entrez dans la maison qui est à proximité. Fouillez l'armoire, montez à l'étage supérieur et battez la chauve-souris pour récupérer l'insigne du veilleur de nuit. Enfin, sortez de la maison et reparlez au vieillard pour lui échanger l'insigne contre la clé de la cité. Enfin, utilisez la clé pour ouvrir la grande porte métallique et entrez.

Chapitre 5 : La cité

Après la scène cinématique, avancez tout droit vers la cour et parlez avec la femme dont le mari vient d'être arrêté. Ensuite, entrez dans la maison qui se trouve en face des deux gardes. Parlez avec Aéoris, activez la vision de la mort et entrez par le portail de Nexus. Inspectez les pièces, parlez avec le personnage couché sur le lit et sortez.

A présent, dirigez-vous vers le chemin gardé par les deux perses et entrez. Répondez-leur que vous êtes citoyen de Venise et que vous êtes des Faubourgs pour qu'ils vous laissent passer. Traversez le pont et entrez dans l'auberge sur votre droite.

Connaissances oubliés

Discutez avec tout le monde, montez les escaliers et sortez au balcon. Abattez les deux bandits sur le toit, suivez le chemin du balcon et retrouvez Balthazar mort près d'une statue. Fouillez son cadavre et préparez-vous à affronter la statue du lion. Utilisez le grand marteau pour lui infliger des dégâts et effectuez des combos jusqu'à ce que vous la détruisiez.

Après le combat, rebroussez chemin et rentrez dans la taverne. Discutez avec un certain Ulrik dont le père était forgeron, parlez-lui du forgeron de San Pasqual et acceptez de payer. Ensuite, reparlez-lui pour qu'il vous apprenne des techniques physiques et sortez. Retournez vers la toile du masque et donnez le parchemin à Aéoris.

Le médicament

Allez au Quartier Général Perse et entrez dans la maison se trouvant à droite de la garnison perse. Parlez au vieillard dont la femme est malade, acceptez de l'aider et allez au marché des Faubourgs. Entrez dans la tour Est, montez au second étage et sortez pour atteindre la prochaine tour. Entrez, sortez par la prochaine porte et atteignez ainsi les toits. Parlez au garde, combattez-le ou soudoyez-le et prenez le médicament dans le coffre. Enfin, revenez dans la maison du QG perse et reparlez au vieillard.

Chasse aux bandits

A présent, sortez de la toile du masque et allez vers le quartier général perse. Crochetez la porte du repaire des bandits sur le côté est du quartier, entrez et abattez ceux qui sont à l'intérieur. Ensuite, partez dans la pièce suivante et ouvrez le coffre. Sortez, repérez la seconde demeure des bandits et refaites la même chose. Ensuite, revenez à l'auberge et reparlez au capitaine des gardes pour obtenir une récompense.

Maintenant, partez vers la cathédrale obscure qui se trouve au sud et faites la connaissance de Tusker. Ce dernier vous donnera le mot de passe qui vous permettra de le retrouver sur les toits.

Retournez donc vers l'auberge, montez les escaliers et suivez le chemin du balcon. Retournez là où vous aviez battu la statue du lion et traversez la poutre, à gauche. Retrouvez le bandit près d'une construction en ruines, parlez-lui et dites le mot de passe. Entrez, parlez avec Tusker et rebroussez chemin vers les Faubourgs.

Chapitre 6 : Retour aux faubourgs

A présent, revenez vers le grand marché au milieu des faubourgs et approchez de l'amphithéâtre.

Accès à l'amphithéâtre

Parlez à l'un des gardes qui se trouvent à l'entrée de l'amphithéâtre puis quittez la zone. Revenez le matin, repérez Deimos devant l'une des entrées de l'amphi et parlez-lui. Dites-lui que vous êtes des montagnes pour qu'il vous accompagne à l'intérieur de l'amphi.

Une fois dans le marché, vendez les objets que vous avez récupérés tout au long de votre quête et discutez avec le marchand. Achetez de nouvelles armes, dites que vous venez pour le voler et vous serez conduit dans une prison.

Fausses accusations

En sortant de votre cellule, parlez avec le prisonnier de la cellule voisine et demandez l'objet de son incarcération. Ensuite, reparlez avec lui et dites que vous avez obtenu l'argent de Rat. Payez ainsi son argent et libérez-le.

Dégâts souterrains

A présent, allez voir le juge des Faubourgs se trouvant dans l'immeuble près de l'ordre du sceau sacré. Discutez avec lui, remboursez vos dettes si vous en avez et demandez du travail. Ensuite, acceptez les deux missions qu'il vous confie et sortez.

Descendez dans l'eau du fleuve, repérez l'entrée des catacombes et entrez.

Les catacombes de Faubourgs
Nagez jusqu'à la passerelle, suivez le chemin gauche puis prenez la première à droite. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous apercevez deux gardes, parlez-leur puis entrez dans la pièce suivante. Abattez le pinceur qui a bloqué le mécanisme de la fontaine puis enlevez la pierre qui se trouve entre les engrenages du mécanisme.

Le Pinceur géant (Faubourg)

Par la suite, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée des catacombes et suivez le chemin qui est à droite. Prenez la seconde voie à droite, nagez jusqu'au croisement et allez à gauche. Descendez via une passerelle, partez à nouveau à gauche et entrez par une brèche dans le mur de droite. Avancez dans le tunnel étroit jusqu'au croisement et allez à droite pour atteindre le nid des pinceurs.

D'abord, utilisez le marteau et abattez les petits les pinceurs. Faites attention à leurs pinces et attaquez-les sur les côtés. Ensuite, acharnez-vous sur le pinceur géant, effectuez une attaque et déplacez-vous pour ne pas rester en face de lui. Frappez toujours avec le marteau, évitez ses pinces et achevez-le. Enfin, rebroussez chemin et sortez des catacombes. Prenez le coffre qui est ressorti de la fontaine et revenez voir le juge pour obtenir vos récompenses.

Chasse aux bandits (Faubourg)

A présent, traversez le pont qui mène à l'amphithéâtre et allez voir le chef des gardes. Parlez-lui et acceptez de l'aider à chasser les bandits. Traversez d'abord le pont à l'Est, approchez de la porte de la cité et grimpez à l'échelle, à gauche. Crochetez la porte de la maison dans le coin gauche et entrez dans le premier repaire des bandits. Abattez le premier d'entre eux, détruisez la porte avec le marteau et éliminez les trois autres qui sont à l'intérieur. Ensuite, partez vers la section Ouest des Faubourgs, trouvez le repaire des bandits dans une allée au nord et crochetez la porte pour entrer. Abattez tous ceux qui sont à l'intérieur puis revenez voir le capitaine des gardes pour recevoir votre récompense.

Forgeron motivé

Allez vers la porte de l'arsenal et repérez un domicile pour Forgeron à gauche de la porte. Ensuite, allez voir Ulrik près du quai en face de la cathédrale et donnez-lui la somme qu'il désire pour qu'il accepte de laisser la forge.

Le cauchemar du jardinier

A présent, revenez dans la section Ouest des Faubourgs, parlez avec le jardinier près du pont et acceptez de l'aider. Descendez les marches pour atteindre l'eau et entrez dans les catacombes.

A présent, vous êtes dans la section Est des Catacombes. Remontez sur la passerelle, éliminez les quelques pinceurs et partez à droite. Avancez jusqu'au prochain croisement, partez à gauche et entrez dans une grotte. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le Fouisseur, abattez-le, ouvrez un coffre à proximité puis quittez les catacombes. Enfin, revenez voir le jardinier et obtenez votre récompense.

Désormais, retournez vers les portes de la cité et accédez à la cité.

Chapitre 7 : retour dans la cité

De retour dans la cité, entrez dans l'auberge et remontez jusqu'aux toits. Maintenant que vous avez un niveau supérieur à 15, retournez vers la cachette de Tusker et parlez-lui. Par la suite, rebroussez chemin et sortez de l'auberge.

L'ami de Tusker

En sortant de l'auberge, traversez le pont d'en face et descendez dans l'eau via les escaliers de droite. Nagez jusqu'à l'entrée des égouts et accédez aux catacombes de la cité. Remontez sur la planche et entrez dans la grotte à droite, abattez les pinceurs et partez à gauche en sortant de la cave. Parlez au garde, abattez-le et fouillez-le pour prendre la clé. Entrez dans la zone de détention, parlez à Gino et sortez.

Rebroussez chemin, inspectez à présent la section nord-est des catacombes et retrouvez un chemin qui mène vers la cathédrale.

La cathédrale

Entrez dans la cathédrale, fouillez minutieusement la zone et récupérez les morceaux de la statue. Ensuite, remontez via le pont de débris et placez-les sur la statue. Après la scène cinématique avec Bénédicte, affrontez les squelettes et sécurisez la cathédrale. Retrouvez un premier parchemin près des piliers en bas et un second près des piliers du haut. Ces parchemins vous seront utiles dans une autre mission plus tard. Enfin, détruisez les débris devant la porte de sortie en haut et sortez.

Maintenant, attendez que la nuit soit tombée, allez au quartier général perse et retrouvez votre informateur.

Une clé volée

Dès votre arrivée au QG Perse, des voleurs tentent de prendre la clé de Casmir, votre informateur. Prenez votre arme, abattez d'abord les gardes aux alentours puis achevez les assassins qui tentent de voler la clé. Ensuite, fouillez les assassins pour récupérer la clé, donnez-la à Casmir et entrez dans la maison.

Le ventre de la bête

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans une cellule à bord du Gouffre. D'abord, approchez de la lueur dans le mur et utilisez la lampe. Repérez le squelette dans une cavité et prenez un os. Ensuite, approchez-vous de la porte et parlez au geôlier. Dites-lui que l'endroit est inondé puis allez au fond dans le coin. Attendez qu'il entre, abattez-le, prenez la clé et sortez.

Au coeur de la griffe

Dès que vous sortez, parlez avec le citoyen puis sortez dans le couloir. Abattez deux perses et partez à gauche. Ignorez la porte en face, suivez le couloir à droite et abattez d'autres perses plus loin. Ensuite, entrez dans une pièce remplie de coffres (à droite), ouvrez-les tous et récupérez ainsi votre équipement dans l'un d'eux.

A présent, rebroussez chemin jusqu'à l'endroit de détention et suivez le chemin qui est à droite de la cellule (en sortant de celle-ci). Entrez dans une autre pièce à droite, abattez les quatre monstres derrière les pupitres puis cassez le vase pour récupérer la clé de croissant de lune. Ensuite, revenez là où vous aviez trouvé vos équipements et utilisez la clé pour ouvrir la porte dans le couloir. Entrez, ouvrez la prochaine porte et sortez vers le pont.

Abattez un perse, avancez à gauche et utilisez la corde de l'ancre pour descendre près d'un gondolier.

Jeu de bandits

A présent, vous devez rapporter trois paquets de médicaments sans tuer les gardes du pont supérieur. Pour ce faire, remontez à bord de la Griffe et retournez dans les cabines. Montez les escaliers qui mènent vers le pont supérieur à droite, accédez au monde nébuleux pour rester invisible et récupérez les médicaments entre les caisses. Ramassez trois paquets de médicaments puis rebroussez chemin jusqu'au gondolier. Parlez à Drago pour lui remettre les médicaments et partez avec lui au quartier des Courtisanes.

Avancez vers la pièce suivante et parlez au citoyen. Vous avez le choix entre le battre ou lui parler gentiment afin qu'il vous donne le mot de passe puis revenez voir Drago pour qu'il vous ramène au navire.

Maintenant, pensez à sauvegarder votre progression et retournez dans les cabines. Avancez dans le couloir, frappez à la porte que vous aviez ignorée en sortant de prison et dites le mot de passe.

Boss : Hector
Le combat contre Hector se divise également en deux phases. La première phase se déroule dans le monde réel. Les attaques contre Hector sont inutiles car elles sont sans effet. D'abord, allez à l'arrière de la pièce et cassez le vase qui contient les cendres des parents de Hector.

Ce dernier arrivera en fureur et tentera de vous attaquer. Approchez-vous alors du pilier, effectuez une esquive au moment de sa frappe et laissez-le ainsi briser le premier pilier.
Refaites la même opération avec le second pilier et brisez ainsi le plafond de la salle.

Dans la seconde phase du combat, vous êtes dans le monde nébuleux et Hector prend la forme d'un monstre. Pour le battre, visez sa jambe, effectuez une attaque et aussitôt une roulade pour esquiver son attaque. Lorsque sa jambe est blessée, le monstre tombe et son dos devient exposé.

Acharnez-vous sur son dos et effectuez rapidement plusieurs attaques avant qu'il ne se relève. Répétez ces attaques deux à trois fois jusqu'à ce que vous détruisiez le dos du monstre. Ensuite, visez la gueule de ce dernier, frappez à deux reprises et esquivez en effectuant une roulade. Répétez cette attaque jusqu'à ce que le monstre soit achevé.

Après la discussion avec le Mort et la scène cinématique, les portes de l'Arsenal sont désormais ouvertes.

Extermination dans la cité

Avant de progresser vers l'Arsenal, avancez à gauche de la cathédrale et entrez dans un magasin occulte juste en haut à gauche des marches. Discutez avec la marchande, effectuez des achats et demandez du travail. Vous devez alors détruire les nids des oiseaux qui mangent les fleurs de Lys. Pour cela, montez sur les toits de l'auberge, repérez un premier nid et détruisez-le à l'aide du marteau. Ensuite, quittez l'auberge traversez le pont et atteignez la seconde section des toits en marchant sur la passerelle en bois, près de l'eau. Montez à l'échelle qui est au milieu, repérez deux autres nids et détruisez-les. Enfin, revenez voir la marchande pour obtenir votre récompense.

Citoyen Capturé

En sortant de la Griffe, vous frayerez automatiquement le passage au citoyen qui a été capturé par les perses. Revenez voir sa femme dans la Toile du masque pour obtenir votre récompense.
Maintenant, allez vers les portes de l'Arsenal et entrez.

Chapitre 8 : Quartier de l'Arsenal

Dès que vous entrez, vous êtes agressé par des bandits. Combattez-les ou payez puis avancez à gauche du pont. Vous êtes alors intercepté par Léon et celui-ci vous donne des informations sur la taverne que vous devez visiter.

Après la conversation, partez à gauche et traversez le pont qui est à droite. Montez les longs escaliers, abattez quelques gardes, suivez le chemin de la passerelle en bois et parlez au vieil homme. Partez à gauche et abattez les gardes africains. Poursuivez le chemin vers la gauche et traversez le pont en bois pour atteindre l'auberge du crane. Montez les escaliers à droite et entrez à l'auberge.

Parlez avec le rebelle, la femme près du bar et celle en haut des escaliers. A présent, vous devez augmenter votre réputation à 1000 ou plus. Pour cela, complétez quelques missions.

Honneur sali

Sortez de l'auberge et descendez dans la partie inférieure de l'Arsenal. Traversez le pont à droite des escaliers et dirigez-vous vers le Monte-charge. Parlez à l'homme près de l'entrée, avancez dans le couloir et approchez-vous des deux gardes. Parlez-leur, soudoyez-les ou allez chercher leur butin dans la garnison de la cité et entrez. Il vaut mieux les payer et passer.

Prévenir Akbah

Dès que vous entrez, approchez-vous d'Akbah qui vient d'être attaqué par des africains. Abattez les deux hommes qui l'agressent, sauvez-lui la vie et prévenez-le ainsi du danger.

Monte-charge

Ensuite, revenez près de l'auberge, parlez aux deux hommes dans l'alcôve et abattez les monstres volants pour que le monte-charge se remette à marcher. Reparlez au citoyen pour l'utiliser.

Mission sacrée

Rappelez-vous des parchemins que vous aviez pris dans la cathédrale. Repérez la maison dans laquelle se trouve le père Jonah et qui est située dans la zone de l'administration et entrez. Parlez au père et donnez-lui les parchemins pour qu'il puisse enlever le sort qui s'abat sur la chapelle.

Chapelle maudite

Maintenant que vous possédez la clé de la chapelle, entrez et abattez les démons à l'aide du croissant de lune. Ensuite, ramassez les trois fragments de la statue et placez-les à leur endroit. Après la scène avec Bénédicte, sortez et reparlez au père Jonah.

Ou est le mari

Dans la maison où vous aviez trouvé le père Jonah, parlez avec la grosse femme pour qu'elle vous demande de chercher son mari. Allez le chercher dans la maison de soins située dans la Ruelle Sombre et parlez au docteur. Ensuite, sortez et allez au Lotus divin se trouvant sous les longs escaliers qui mènent à la Taverne du crâne. Retrouvez le mari et parlez-lui. Sortez, retrouvez sa femme et faites le choix de lui dire la vérité ou de lui mentir.

Maintenant que vous avez les clés des catacombes, descendez au canal et trouvez la porte qui mène aux catacombes de l'Arsenal au sud.

Les catacombes du quartier de l'arsenal

En accédant aux catacombes, avancez à gauche et suivez le chemin de la passerelle. Abattez les squelettes, les pinceurs et accédez au monde nébuleux pour pouvoir éliminer les fantômes. Ensuite, avancez à gauche au croisement et éliminez quelques ennemis. Remontez les escaliers qui mènent à une pièce déserte, abattez l'ennemi et reparlez à Nox. Par la suite, accédez au monde Nébuleux et parlez avec le Squelette qui n'est autre que Frago, le mari de Liora.

Sortez des catacombes et retournez à la caverne du crâne. Reparlez avec Liora à propos de son mari, rappelez-lui la fleur qu'elle lui a offert et prenez enfin la lettre de recommandation.

A présent, sortez de la taverne et traversez les deux passerelles en bois à gauche. Accédez à l'administration, parlez au garde pour lui montrer la lettre de recommandation et entrez.

Tractations secrètes

Discutez avec Largo et acceptez sa mission. Pour obtenir la clé de la cheminée, vous devez d'abord effectuer une mission. Pour cela, sortez et allez au Lotus divin se trouvant sous les grands escaliers.

Entrez, montez les marches en face puis celle à droite et parlez à Mercutio. Parlez-lui de Largo, choisissez de le combattre ou de le laisser parler. Si vous le laissez tranquille, la propriétaire du Lotus vous donnera une clé qui permettra d'ouvrir la porte de la maison de Largo. Remontez près de l'Administration de Largo, repérez la Maison dans le coin et entrez. Descendez les escaliers, ouvrez le coffre et récupérez la clé de la cheminée. Sinon, combattez-le et allez voir Largo pour recevoir la clé de la cheminée.

Maintenant que les clés sont entre vos mains, retournez près de la taverne du crâne, passez à droite du monte-charge et traversez la passerelle jusqu'à la vieille cheminée.

Vieille cheminée

Descendez les escaliers, partez à gauche et repérez le squelette de Sophistos. Prenez le parchemin à proximité, accédez au monde Nébuleux et parlez-lui. Demandez-lui où est caché le livre, épuisez la conversation et sortez de la vieille cheminée.

A présent, allez voir le marchand dans la ruelle sombre près du docteur et achetez une pelle. Descendez près du canal, parlez au gondolier et allez à la Villa Est.

Villa Est

Entrez, montez les escaliers (à droite) et prenez l'entrée d'en face. Ressortez par la prochaine porte à droite et entrez dans le bureau du propriétaire, à droite aussi. Combattez l'adepte de Nécromancie , fouillez les cadavres et ouvrez le coffre.

Par la suite, sortez du bureau et ouvrez la porte qui mène au jardin en face. Descendez dans la cour, abattez les ennemis et utilisez la pelle pour creuser entre la statue et l'arbre.

Maintenant que vous avez trouvé le livre, quittez la villa et revenez à la vieille cheminée. Descendez les escaliers de la cheminée, placez le Grimoire sur la grille au milieu et descendez toujours au plus bas niveau. Tournez les valves dans l'ordre suivant (de gauche à droite) : 3, 2, 4 et 1 puis préparez-vous à affronter Sophistos devenu furieux. Achevez-le avec le croissant de lune, sortez de la vieille cheminée et regardez la scène cinématique.

Poison

Après la scène cinématique, vous devez trouver un antidote contre le poison que la princesse vous a administré. D'abord, allez voir le docteur dans la ruelle sombre et parlez-lui du poison. Il a un livre écrit en africain et vous devez trouver un africain pour le lire. Prenez donc le monte-charge, entrez dans la taverne du crâne et parlez avec Juma. Parlez-lui du livre, demandez-lui d'aller chez le docteur et promettez-lui la protection.

Par la suite, sortez de l'auberge et prenez le chemin des passerelles. Vous ne pouvez pas utiliser le monte-charge. Abattez les gardes de la princesse près de la chapelle, éliminez d'autres en bas des escaliers et rejoignez le docteur.

Mauvaises nouvelles

En sortant de chez le docteur, vous recevez un message. Allez voir un gondolier et partez dans la Cité-centre. Allez au domicile de la Toile du masque, parlez à Aéoris et sortez. Reparlez au gondolier et partez au port. Avancez dans le port, repérez le second entrepôt et entrez. Après la courte scène cinématique, sortez et demandez au vieil homme de vous ramener vers la guilde. Reparlez à Aéoris et demandez-lui de l'aide.

De retour au quai, entrez dans l'entrepôt et battez les gardes de la princesse. Ensuite, prenez la porte du fond et rejoignez l'entrepôt suivant. Battez les deux premiers gardes, récupérez la clé de la cellule et libérez Léon. Après la courte scène avec Léon, combattez la princesse et trois autres gardes. La première s'enfuit et laisse les seconds vous combattre. Eliminez-les puis sortez.

Marchandises explosive

Après la scène cinématique dans laquelle vous apercevez la princesse en train de s'enfuir en bateau vers l'Afrique, effectuez d'abord cette mission au début de la nuit avant de partir à votre tour en Afrique. Rejoignez le troisième quai, repérez le bateau et entrez. Descendez dans le bas compartiment, abattez les deux gardes et allumez les barils explosifs.

Quand la proie se transforme

A présent, rejoignez l'un des deux bateaux se trouvant dans les deux premiers quais. Montez à l'arrière du bateau, parlez à Tusker et partez en Afrique.

Chapitre 9 : Pays de la Tribu Juma

En arrivant près des terres africaines, prenez le bateau auprès d'Akbah et partez vers la rive. Après la courte scène, avancez tout droit et affrontez deux lions en pierre. Ensuite, partez à droite au croisement et retrouvez le village Juma.

Dépassez les maisons, repérez une passerelle à droite et accédez ainsi à l'arbre de la vie. Après la courte scène, affrontez les gardes à l'intérieur de l'arbre et ressortez. Une courte scène se déclenche puis vous devez éliminer plusieurs gardes ainsi que deux lions maléfiques.

Une fois que la zone est sécurisée, approchez de la grande porte scellée par le sort et parlez à Akbah.

Vous devez trouver trois pierres pour desceller le sort. D'abord, entrez dans l'arbre de vie et sortez du côté sud. Poursuivez le chemin vers le sud, abattez deux autres lions maléfiques et entrez dans une première grotte.

Avancez, éliminez deux squelettes à l'aide du croissant de lune et récupérez le premier fragment de pierre à droite du grand squelette du dinosaure. Sortez de la grotte et poursuivez au sud jusqu'au premier croisement.

Prenez cette fois le chemin qui est à gauche du croisement, atteignez la plaine sud et abattez d'autres ennemis. Ensuite, avancez à gauche sur la plaine et repérez une seconde grotte dans les montagnes, à gauche.

Entrez dans la grotte, éliminez un lion et suivez le chemin de droite. Abattez deux autres félins, traversez l'eau et récupérez le second fragment sur le bord de l'eau.

Maintenant, sortez de la grotte et partez à droite de la plaine. Ignorez d'abord le pont sur votre droite et descendez la pente qui est à gauche. Abattez deux ennemis, avancez à gauche et entrez dans la troisième grotte. Entrez, abattez trois ennemis, prenez le troisième fragment près du squelette et sortez.

Traversez maintenant le pont que vous aviez ignoré plus tôt et atteignez la plaine nord puis abattez trois gardes. Avancez tout droit sur la plaine, repérez une autre grotte et entrez. Prenez le chemin sur votre droite, placez les fragments de pierre sur la statue et recevez ainsi une nouvelle technique de Bénédicte.

Maintenant, revenez au village Juma et approchez de la grande porte. Parlez à Akbah pour acheter des potions, sauvegardez la partie et brisez le sort sur la porte en question. Entrez et préparez-vous à affronter la princesse.

Nécropole

Boss : Princesse des Juma
Dans la première phase du combat contre la princesse, abattez les quelques squelettes qui arrivent et détruisez les Totems qu'elle invoque avec le marteau. Détruisez quatre totems, faites tomber le support de la princesse et poursuivez le combat dans le monde nébuleux.

Dans cette deuxième phase, évitez d'abord les rayons laser de l'oiseau et effectuez des roulades. Lorsque le volatile met les pieds sur terre, utilisez le croissant de lune et attaquez son bec.

Ensuite, attaquez son thorax jusqu'à ce qu'il laisse tomber une arme. Récupérez-la, entrez dans le menu, équipez-vous-en ainsi que la technique de blocage. A présent, bloquez lorsqu'elle lance son rayon laser et retournez-le sur elle. Effectuez cette contre-attaque trois fois et achevez ainsi ce monstre.

Les jeux sont ouverts

Après le combat, parlez au citoyen de la tribu de Juma et commencez une compétition. Effectuez cinq rounds de combat contre des hommes Juma et battez-les pour gagner le tournoi. A chaque round, les combattants sont plus nombreux et plus coriaces.

Une fois que vous avez gagné le tournoi, retournez à la plage et parlez à Thomba pour retourner à Venise.

Chapitre 10 : Retour à San Pasqual

Avant de pouvoir entrer dans le palais du Doge, vous devez confectionner une armure capable de résister aux sorts de Victor. Pour ce faire, il n'y a que la tante Jarta qui est capable de confectionner une telle robe. Par conséquent, parlez à un gondolier et partez vers la baie sud. Passez par l'auberge du moulin, les étendues sauvages et entrez dan le col.

Attaque du village

En accédant au col, vous apercevez un vieillard en détresse et il vous informe que le village a été attaqué par des Nécromanciens. Vous devez nettoyer tout le périmètre du village, entrez également dans la mine et achevez environ 50 Nécromanciens.

Commencez d'abord par abattre ceux qui sont sur le chemin du village. Entrez dans le village, allez voir Tante Jarta et demandez-lui de confectionner la robe avec la poussière des morts.

Ensuite, quittez le village et prenez le chemin de la mine de cuivre. Entrez dans la mine, cherchez dans toute la zone et abattez les Nécromanciens. Dirigez-vous vers le site sacré où se trouve le minerai lunaire, utilisez la porte de Nexus pour entrer et abattez les deux derniers ennemis à l'intérieur.

Minerai de cuivre

A présent, revenez à l'entrée de la mine et parlez au mineur. Si vous avez discuté à propos de la mine avec les hommes

assis sur une table dans la taverne du crâne, vous recevrez votre récompense immédiatement.

Chapitre 11 : Le palais du doge Venise

Maintenant, retournez à l'Arsenal de Venise et prenez le monte-charge. Traversez le grand pont qui mène vers les portes du palais, parlez aux gardes et entrez.

La confiance de l'intendant

Après avoir discuté avec l'habitant du palais, vous devez gagner la confiance de l'intendant pour pouvoir accéder à toutes les salles du palais. Donc, avancez dans le couloir de droite, affrontez une statue de lion en chemin et entrez dans le conseil de la ville. Parlez au conseil, prenez une autorisation légale par les membres du conseil et sortez.

Avant de revenir voir l'intendant, poursuivez dans le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez Ulrik. Entrez par la porte, parlez à Lucio et effectuez quelques achats si vous avez assez d'argent. Ensuite, rebroussez chemin pour retrouver l'intendant, montrez-lui l'autorisation et parlez-lui de Lucio.

Il vous demande maintenant de trahir votre guilde. Pour des raisons de force majeure, acceptez la trahison et revenez voir Lucio. Parlez-lui et acceptez de lui montrer la demeure de votre guilde.

Avant de bruler la demeure, entrez et parlez à Aéoris. Celle-ci vous traite de tous les noms mais vous pourrez expliquer la situation. Ensuite, vous avez le choix entre combattre la guilde ou les maraudeurs, mais dans les deux cas la demeure de la guilde brulera. Après la scène cinématique, allez voir l'intendant pour qu'il vous donne la clé des cachots.

Amour perdu

A présent, entrez dans le couloir Ouest et détruisez la porte en bois. Abattez deux nécromanciens et deux monstres et entrez dans le cachot du palais.

Avancez dans le couloir du cachot jusqu'au croisement et prenez à droite. Entrez dans l'arène sur votre gauche, prenez le couloir au nord-ouest et trouvez la cellule de détention des rebelles. Parlez-leur puis revenez dans l'arène. Repérez le squelette de l'ancien geôlier, accédez au monde Nébuleux et demandez-lui la clé de la cellule.

Ensuite, sortez des cachots et allez dans les jardins du palais. Creusez dans le coin nord-est du jardin près de la haie et regardez la courte scène. Ensuite, revenez dans le cachot et reparlez au geôlier pour obtenir la clé. Ouvrez ainsi la cellule des rebelles et libérez-les.

Triomphe sans gloire

Entrez dans la cellule des rebelles, accédez au monde nébuleux et parlez au cadavre de l'ancien gouverneur de la ville. Parlez-lui de la corruption du conseil et convainquez-le qu'il est corrompu. Ensuite, sortez des cachots et allez dans la pièce voisine à celle du conseil (antichambre). Avancez tout droit puis à droite, fouillez la petite armoire et espionnez le conseil par le trou dans le mur.

Sortez de l'antichambre et montez à l'étage supérieur du palais. Trouvez la chambre de Liora au nord-est et entrez. Ouvrez le coffre au fond du couloir, regardez la courte scène puis abattez les maraudeurs et sortez.

Allez au milieu du jardin, placez les fragments de la statue et apprenez la technique d'Invocation. A présent, revenez au cachot et reparlez au cadavre de l'ancien Gouverneur. Dites-lui que le conseil n'a plus d'autorité en votant à trois contre trois et demandez son aide. Ensuite, sortez des cachots et entrez dans la chambre du conseil de la ville. Approchez-vous du tapis bleu circulaire, accédez au monde nébuleux et invoquez l'ancien Gouverneur. Après la discussion, vous allez choisir de transférer le pouvoir aux rebelles, au conseil ou au gouvernement militaire.

Le coeur des ténèbres

Peu importe votre décision, un combat éclate et vous devez affronter les forces du mal. Utilisez le croissant de lune et acharnez-vous sur les nécromanciens. Abattez d'abord ceux qui sont dans les couloirs du palais. Ensuite, entrez dans le jardin et avancez vers le sud. Abattez un nécromancien dans les escaliers et remontez jusqu'à l'entrée de la salle du trône. Abattez deux autres ennemis, brisez le sort de la porte, entrez et préparez-vous à combattre Victor.

Boss : Victor

Le combat contre Victor n'est pas aussi difficile qu'il en a l'air et se divise en trois phases. Dans la première phase, Victor crée une barrière protectrice et protège le Doge par un sort. Il ne peut pas être attaqué, par conséquent vous devez agresser le Doge. Pour ce faire, utilisez l'anti-sort, faites attention aux fantômes et attaquez le Doge à la hache. Accédez au monde Nébuleux pour apercevoir les fantômes, abattez-les ou ignorez-les et acharnez-vous sur votre cible. Battez-le trois fois pour que le combat se poursuive dans le monde Nébuleux.

Dans la seconde phase, vous devez vous approcher du monstre en évitant ces boules magiques. Par conséquent, courez à droite ou à gauche tout en vous approchant de lui puis attaquez-le avec le croissant de lune. Refaites la même opération trois fois de suite et reprenez le combat dans le monde réel.

Dans cette dernière phase, vous affrontez Victor dans un combat à l'épée et vous devez le battre. Effectuez donc des roulades pour esquiver ses attaques et enchainez avec plusieurs combos.

Répétez cette technique jusqu'à ce qu'une scène finale se déclenche et vous devez choisir de laisser la Mort s'en occuper.

Félicitations ! Vous avez éliminé l'immortel Archonte et sauvé Venise !

Venom

nc

+ D'INFOS FORUM

EQUIPE BOOSTÉE

Ouvrez le fichier PICSTEAMTEAM.INI dans le répertoire du jeu avec un éditeur de texte et vous pourrez changer les caractéristiques des membres de votre équipe.

Venom Wing

© Thalamus / Softeyes

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Lorsque le logo Thalamus apparaît, tapez très vite **IDJ**. L'écran produira un flash qui confirmera que votre manipulation a réussi.

Venus The Flytrap

© Gremlin Graphics Software Ltd.

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

JUPITER	Temps illimité
MARS	Toutes les armes
MERCURY	Vol illimité
PLUTO	Munitions illimitées
SATURN	?

Versailles : Complot à la Cour du Roi Soleil

© Cryo Interactive 1996

VISITER LE CHÂTEAU LIBREMENT

1ère méthode

Au menu principal, tapez LALANDE.

2ème méthode

Allez dans le répertoire du jeu. Ouvrez le répertoire SAVEGAME qui se trouive dans le répertoire DATAS.V. Allez dans le répertoire VISITE et tranférez le fichier GAME0001.SAV dans le répertoire SAVEGAME. Lancez le jeu et chargez une partie. Vous remarquerez qu'une sauvegarde **visite** aura été créée. Vous pouvez maintenant faire une petite balade en toute tranquilité dans le château.

OÙ TROUVER LES 4 CLÉS

Attention, il est obligatoire de trouver les trois petites clés pour finir ce jeu. Voici comment faire :

1ère clé

Dans le premier niveau, lorsque vous vous trouvez dans la 2ème salle, cliquez sur le tableau au-dessus de la cheminée. Vous verrez quatre vases. Cliquez sur le troisième en partant de la gauche et vous trouverez la première petite clé.

2ème clé

Dans le troisième niveau, ramassez tous les objets puis allez dans le petit sallon d'Apollon. Cliquez sur le coin droit au fond de la salle. Un message s'affichera alors, disant "Cette porte est fermée". Prenez alors l'escalier des ambassadeurs et parlez au suisse qui se trouve devant la sortie. Il vous donnera alors la clé de la porte du salon d'Apollon. Retournez au salon d'Apollon, ouvrez la porte et allez voir Lully qui se trouve au bout du couloir. Il vous donnera quelques travaux à effectuer. Lorsque que vous les aurez tous faits, il vous donnera un message. Dirigez-vous alors vers la salle où se trouvent les deux meubles. Cliquez sur le meuble de droite, ouvrez les tiroirs et prenez la deuxième petite clé.

3ème clé

Dans le dernier monde, allez rapidement dans la grande galerie car vous avez peu de temps, et prenez la troisième petite clé qui se trouve dans l'un des orangers au fond de la salle.

4ème clé

Dans le 5ème niveau, dans un tiroir de la salle qui se trouve dans la chapelle.

DÉSAMORCER LA BOMBE

La phrase finale pour désamorcer la bombe est : ""je m'en vais mais l'etat demeurera toujours".

Versailles II : Le Testament

© Réunion des Musées Nationaux / Cryo Interactive 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I

Charles Louis de Faverolles arrive à Versailles avec une lettre de recommandation pour Monsieur de Boisseuilh et 40 livres en poche.

La Grande Ecurie

A l'entrée des écuries, parlez avec Golipeau (le palefrenier). Il vous apprend que Boisseuilh est absent et vous conseille d'aller de sa part à l'Auberge du Pélican. (carte de Versailles)

Le Grand Commun

Un garde vous indique l'Auberge du Pélican. Entrez dans l'auberge et parlez au patron. Il veut que vous le débarrassiez d'un ivrogne. Rien ne sert de lui parler il faut aller chercher du renfort. Seul le Prévôt peut vous aider, il se trouve dans la cour du Grand Commun. Après avoir délogé l'ivrogne, le patron vous propose une chambre pour 50 livres. La somme étant, pour l'instant, hors de vos moyens, donnez lui déjà 35 livres.
Allez à la rencontre de Boisseuilh. (carte de Versailles)

La Grande Ecurie

En avançant vers les écuries, écoutez la conversation entre le Duc et Monsieur l'ambassadeur. Parlez à Golipeau et entrez dans les écuries. Ecoutez la conversation entre Monsieur le Marquis et Monsieur de Boisseuilh. Remettez la lettre de recommandation à Boisseuilh. Il vous charge de remettre une scelle au Marquis de Torcy.
Sortez de l'écurie pour récupérer la scelle que prépare Golipeau et quittez la Grande Ecurie. (carte de Versailles)

L'aille des ministres

Dès votre arrivée, un gentilhomme vous apprend la manière de parvenir à rencontrer Torcy. Parlez à l'huissier qui garde l'accès au cabinet du ministre. Donnez lui 3 livres pour qu'il accepte de vous laisser passer et rencontrer Monsieur de Blondel (le premier commis). Donnez la scelle à Blondel.
En sortant le gentilhomme vous convie au "grand couvert du Roi". (retour à l'auberge du Pélican)

Le Grand Commun - Auberge du Pélican

De retour à l'Auberge du Pélican il vous reste à vous préparer pour être présentable.
Récupérez le chapeau, la paire de gants et l'épée. Cliquez ensuite sur l'icône "habillage" de la barre d'inventaire et revêtez les trois effets vestimentaires.
Dans la salle à manger de l'auberge parlez au patron puis à Lhuillier (le sous-inspecteur des bâtiments). Il vous propose un marché, mais il faut régler dans l'ordre l'intervention des différents corps de métiers pour faire la chambre du Roi.
Apparaît à l'écran la gravure de la chambre du Roi ainsi que des objets et outils symbolisant les différents corps de métiers. Il y a plusieurs séquences possibles, en voici une :
Placez le compas du Stucateur sur les reliefs au plafond.
Placez la plaque du Marbrier sur la cheminée.
Placez le rabot du Menuisier sur le parquet.

Placez le pinceau du Peintre en bâtiment sur le plafond.
Placez le gouge du Sculpteur sur bois sur la balustrade.
Placez le marteau du Bronzier sur la cheminée.
Placez le coussin du Doreur sur le relief du plafond.
Placez le tableau du Garde des tableaux sur l'un des médaillons au dessus des portes.
Placez le miroir du Miroitier sur l'un des renfoncements au dessus de la cheminée ou du buffet.
Placez la tenture du Tapissier sur le haut du lit.
Placez le plumeau du Plumier sur le haut du lit.
Placez l'horloge de l'Horloger sur le buffet.
Lhuillier vous donne un rendez-vous au bosquet de la Colonnade et vous remet précipitamment une bourse contenant un diamant.
Avant de sortir faites une partie de jeu de Toton avec le client près de la porte. Quoi que vous fassiez il gagnera le diamant et 1 livre : Pour miser, cliquez sur la tablette supérieure puis sur le diamant et enfin sur la toupie.
Parlez au patron de l'auberge.

Le Bosquet de la Colonnade

Dès votre arrivée à la Colonnade, écoutez la conversation entre Monsieur Mansart (le surintendant des bâtiments) et Monsieur Dupuis (le jardinier du Roi). Entrez dans la conversation et répondez à la question qui vous est posée : "la Colonnade"; pour ne pas déplaire à Mansart. Parlez à Lhuillier, il vous remet une avance de 80 livres. En répondant "la salle de Bal" on obtient seulement 40 livres.
Après avoir récupéré les consignes de visite et la clef des bosquets, vous devez faire visiter les jardins au Marquis de Castel dos Rios (l'ambassadeur d'Espagne).

Visite des jardins

A la première question répondez : "Le tapis vert" puis "Est-Ouest".
Visitez l'intérieur de la pièce d'eau de l'Encelade et parlez à l'ambassadeur.
A la deuxième question choisissez les gravures suivantes :
"Le char d'Apollon en fait partie";
"celle-ci non, elle n'en fait pas partie" (enlèvement de Prosperine);
"celle-ci oui, elle en fait partie" (Apollon enfant);
"celle-ci oui, elle en fait partie" (Apollon et les nymphes).
Visitez le bosquet du chêne vert et parlez à l'ambassadeur.
A la troisième question répondez : "quatorze"
Si vous répondez justement à un nombre suffisant de questions de l'ambassadeur, il vous promet de vous fournir un passeport pour l'Espagne. Sinon la partie prend fin.

Le Grand Commun

Si vous allez voir Lhuillier sans avoir récupéré le diamant, Lhuillier est perdu (fin de la partie).
Retournez à l'auberge et faites une nouvelle partie de Toton. Si vous gagnez, le diamant vous revient. Remboursez votre dette au patron de l'auberge, donnez-lui 15 livres.
Sortez de l'auberge, montez le perron et entrez dans le grand bâtiment où loge Lhuillier. Un garde bloque l'accès de l'escalier. Entrez dans la cuisine et parlez à La Perdrix (le marmiton). Pour monter dans les appartements de Lhuillier, déguisez-vous en cuisinier. Prenez le tablier et le plateau. Revêtissez le tablier (icône habillage).
Parlez au garde pour qu'il vous laisse passer. En haut de l'escalier parlez au deuxième garde puis entrez dans la chambre de Lhuillier. Disposez le plateau sur la table. Lhuillier vous demande la bourse contenant le diamant. Répondez "oui". Pour sauver Lhuillier d'affaire vous devez remettre le diamant à Monsieur le Dauphin ou à l'un de ses fils. En quittant le bâtiment vous croisez La Perdrix qui vous informe que le Duc d'Anjou est à Versailles.
Pour sortir du Grand Commun il faut se dévêtir du tablier de cuisinier. (carte de Versailles)

Le bosquet de l'Encelade

Tous les hôtes du Roi vous indiquent que le Duc d'Anjou est près du Roi. Parlez au garde, il vous refuse l'accès au Duc d'Anjou. Seul le Marquis de Castel dos Rios accepte de prendre le diamant et de le remettre à Monsieur le Prince.

Acte II

Après la disgrâce de Lhuillier pour le vol du diamant, Mansart vous engage au poste de sous-inspecteur des bâtiments. Faverolles se retrouve au château de Versailles.

Le Salon de la Guerre

Avancez et discutez avec le Duc d'Arcueil. Il vous transmet une requête. Puis discutez avec Bandols au sujet des fontaines. A l'autre bout de la salle, écoutez la conversation avec le ministre.
Pour trouver les plans du réseau hydraulique, renseignez-vous auprès d'un fontainier dans le bosquet de la Colonnade. (carte de Versailles)

Le bosquet de la Colonnade

Discutez avec le fontainier. Il décline la discussion. (carte de Versailles)

Le bosquet de l'Encelade

Discutez avec le jardinier. Il vous conseille de rencontrer son chef Monsieur Dupuis qui se trouve au Marais. (carte de Versailles)

Le bosquet du Marais

Discutez avec Dupuis. Pendant la conversation il est appelé d'urgence et vous confie la mission d'organiser la mise en place des arbres précieux.
Il faut respecter un ordre précis : dans le sens des aiguilles d'une montre, placez successivement un oranger, un grenadier, un citronnier, un oranger, etc... Les trois arbres déjà plantés s'intègrent parfaitement dans l'arrangement du bosquet. Lorsque tous les arbres sont à la bonne place, Dupuis réapparaît et semble très satisfait. Il vous fait porter les documents du réseau hydraulique dans vos nouveaux appartements au Grand Commun.

Le Grand Commun

Sur la table de votre chambre, récupérez la lettre de Dupuis. Lisez-la en déposant celle-ci sur l'icône "voir" de la barre d'inventaire. Il vous demande de remettre les documents dans l'ordre. Prenez le porte-feuilles. A gauche sont empilés les 9 documents. A droite se trouvent 3 dossiers vides. En bas il y a 9 cases inventaires. Commencez par déposer chaque document dans les cases inventaires. Etudiez chaque document grâce à l'icône "voir". Puis placez les documents par thème :
> Le dossier du haut = l'alimentation en eau, avec :
- Machine de Marly
- Aqueduc de l'Eure
- Plan du moulin à eau
- Réseau externe
> Le dossier du milieu = la distribution en eau, avec :
- Gravitation
- Distribution des conduites
- Réseau interne
> Le dossier du bas = l'ajustage, avec :
- Ajustage et jets;
- Les pompes d'ajustage.
En sortant des appartements vous rencontrez Bandols. Parlez-lui, il vous donne rendez-vous à la Colonnade pour la mise en eau d'un bosquet. En bas de l'escalier, parlez à La Perdrix. Sortez du Grand Commun. (carte de Versailles)

Le bosquet de la Colonnade

Parlez à Bandols. Puis rencontrez le fontainier pour récupérer une clé Lyre, un sifflet et un maillet ("Lève de mail").
Retournez voir Bandols et écoutez bien ses consignes :
- Un coup de sifflet = augmenter la pression (représenté par un point sur le dessin);
- Deux coups de sifflet = diminuer la pression (représenté par un trait sur le dessin).

Donnez le sifflet à Bandols, puis allez près de la vanne à l'entrée du bosquet. Ecoutez bien la séquence des coups de sifflet et reproduisez-la à l'aide de la clé Lyre (Pour augmenter ou diminuer la pression il faut cliquer sur l'une des extrémités de la clé Lyre, toujours la même quelque soit sa position).
Dès la fin des réglages, Dupuis arrive fort contrarié de la mise en marche des eaux sans l'autorisation de sa Majesté.
Parlez à Dupuis puis à Bandols. Il vous faut maintenant trouver le propriétaire du maillet. (carte de Versailles)

Le terrain de mail

Parlez à l'ambassadeur à propos du passeport. Il vous donne rendez-vous au bosquet de l'arbre de fer. Le Marquis de Dangeau fait une intervention et vous indique que le maillet ne peut appartenir qu'à 3 personnes. Plus loin un garde vous empêche d'approcher "son Altesse Royale".
Questionnez les 2 autres personnalités au bout du terrain, puis revenez parler avec "son Altesse Royale" le Duc d'Anjou. Remettez-lui le maillet. Il vous demande de récupérer la boule qu'a joué Prospérine. Ramassez la boule n°1 (la plus foncée) au pied de la tour en bois et donnez la à Prospérine (Si vous ramassez une mauvaise boule, allez la montrer au Duc d'Anjou, puis allez en chercher une autre).
Prospérine vous donne un rendez-vous au bosquet de la Salle de Bal et vous remet un billet. Lisez le billet de Prospérine.
Avant de partir, discutez avec le Duc d'Arcueil il vous donne un rendez-vous à l'Encelade. Allez dîner au Grand Commun. (carte de Versailles)

Le Grand Commun

Montez dans vos appartements, vous rencontrez La Perdrix qui vous monte le dîner. Récupérez sur votre lit les 3 lettres de votre bien aimée Elvira. Lisez-les toutes pour comprendre ce qu'il se passe à Versailles concernant la succession d'Espagne. Rejoignez le Duc d'Arcueil pour votre 1er rendez-vous au bosquet de l'Encelade. (carte de Versailles)

Le bosquet de l'Encelade

Trouvez le Duc d'Arcueil. A force de jouer il est proche de la ruine et vous demande de gagner au jeu de cartes de Lansquenet pour effacer ses dettes.
Le but de Lansquenet consiste à parier sur la valeur de la carte à venir. Chaque joueur pose une carte devant lui et mise de l'argent. Si une carte similaire (même valeur et même couleur) sort du jeu, vous gagnez toutes les mises.
Cliquez sur votre bourse pour miser. Cliquez sur votre mise et tirez une carte du paquet retourné. Une fois la partie gagnée, parlez au Duc d'Anjou pour obtenir des informations. Il vous informe que Bandols veut visiter les galeries souterraines.
Allez à votre deuxième rendez-vous avec l'ambassadeur d'Espagne au bosquet de l'arbre au fer. (carte de Versailles)

Le bosquet du Marais

Avancez dans les allées et parlez à l'ambassadeur. Il vous annonce qu'il ne peut vous donner le passeport. Allez à votre troisième rendez-vous avec Prospérine au bosquet de la Salle de Bal. (carte de Versailles)

Le bosquet de la Salle de Bal

Parlez au violoniste qui se trouve derrière la grille. Il faut trouver la bonne partition. Peut-être que l'ivrogne trompettiste de l'Auberge du Pélican saura la jouer.

Le Grand Commun - Auberge du Pélican

Demandez à l'ivrogne de jouer les partitions qui se trouvent sur la table. Chaque partition vous coûte 2 livres. Lorsque vous trouvez la bonne partition, vous reconnaissez "la cérémonie Turque" de Lully. Retournez voir le violoniste pour lui donner la partition.

Le bosquet de la Salle de Bal

Parlez au violoniste pour qu'il joue la cérémonie Turque. Prospérine arrive et vous remet un billet cacheté qu'il faudra prendre soin de détruire. Rentrez chez vous. (carte de Versailles)

Le Grand Commun

Une fois dans vos appartements, lisez le billet de Prospérine. Prenez le briquet qui se trouve sur la table et brûlez le billet (Si vous ne le faites pas, vous serrez arrêté plus tard à la sortie des souterrains).
Bandols frappe à la porte. Il faut récupérer ses outils et la clé des galeries souterraines. Il vous remet la clé de sa chambre à l'Auberge du Pélican. Sortez de vos appartements et parlez à La Perdrix en bas des escaliers pour récupérer si possible une clé des galeries. Allez à l'auberge. Le patron vous interpelle. Montrez-lui la clé de la chambre de Bandols. Montez à l'étage et au bout du couloir ouvrez la porte donnant sur le balcon. La chambre de Bandols est juste à votre gauche. Ouvrez la avec la clé. Dans le coffre, récupérez le niveau à bulle. Par terre, récupérez le compas d'épaisseur.
Retourner à la cuisine du Grand Commun et parlez à la servante. Le message de La Perdrix est caché dans un pot de terre dans le meuble près de la porte. Lisez le message : vous en concluez que la clé des galeries est près de la statue de Prospérine dans le bosquet de la Colonnade. (carte de Versailles)

Les jardins

Allez récupérer la clé des souterrains au pied de la statue du bosquet de la Colonnade. Puis allez dans le bosquet des Marais et parlez au jardinier. Retrouvez Bandols près de l'entrée des galeries à votre droite. Remettez-lui sa clé de chambre. Prenez la lanterne qui se trouve sous le feuillage à droite dans la descente vers les galeries souterraines. Entrez dans les galeries.

Les galeries souterraines

Note : lorsque vous passez un des instruments sur une partie de canalisation où l'on doit faire une mesure, sa couleur changera légèrement.
Avancez une fois.
Prenez à gauche à l'intersection.
Avancez deux fois jusqu'à une nouvelle intersection. Là, effectuez une 1ère mesure avec le niveau à bulle.
Prenez le couloir de gauche et effectuez une 2ème mesure avec le compas d'épaisseur.
Revenez sur vos pas et prenez le couloir à votre gauche. Avancez et entrez dans une petite salle où se trouve une échelle. Effectuez une dernière mesure avec le compas d'épaisseur.
Un garde passe sans vous apercevoir, mais l'échelle cède sous votre poids et détruit le réservoir d'eau. Vous avez peu de temps pour vous enfuir (Il y a une sauvegarde automatique en cas de noyade). Avancez, tournez à gauche, avancez encore puis montez à l'échelle sur votre droite.
En haut de l'échelle, un garde du Roi vous demande de vider vos poches. Donnez-lui la lettre de Prospérine. Qui a bien pu vous trahir ?
Parlez au Duc d'Arcueil puis quittez le bosquet. (carte de Versailles)

L'escalier de la Reine

En remerciement des bons services, vous avez l'honneur de rencontrer le Marquis de Torcy. Montez en haut de l'escalier et parlez à Torcy. Il vous demande de décoder un message. La solution est :
- Pour la 1ère ligne, on ajoute 3 puis 2 puis 3, etc.
1 + 3 = 4 + 2 = 6 + 3 = 9 + 2 = 11 + 3 = 14 + 2 = 16
- pour la 2ème ligne, on additionne le premier et le deuxième chiffre pour obtenir le troisième, etc.
1 + 2 = 3 + 2 = 5 + 3 = 8 + 5 = 13 + 8 = 21

- pour la 3ème ligne, on ajoute 1 au premier chiffre, 2 au second, 3 au troisième, etc.
3 + 1 = 4 + 2 = 6 + 3 = 9 + 4 = 13 + 5 = 18 + 6 = 24
- pour la 4ème ligne, on ajoute 2 au premier chiffre, 3 au second, 4 au troisième, etc.
1 + 2 = 3 + 3 = 6 + 4 = 10 + 5 = 15 + 6 = 21 + 7 = 28
- pour la 5ème ligne, on ajoute 5 au premier chiffre, puis on retire 4, on ajoute 10, on retire 8, on ajoute 15, on retire 12.
1 + 5 = 6 - 4 = 2 + 10 = 12 - 8 = 4 + 15 = 19 - 12 = 7
Après avoir acquis la confiance de Torcy, il vous confie la mission d'apporter à la comtesse de Perlitz une lettre lui interdisant de venir à la cour. Il vous reste maintenant à préparer votre voyage. (carte de Versailles)

La Grande Ecurie

Dès votre arrivée aux écuries, Boisseuilh vous aborde. Parlez ensuite à Golipeau, puis au petit page et enfin au coursier (chevaucheur). Retournez vers Boisseuilh pour qu'il vous remette la lettre d'arrestation.
Si vous sellez le cheval avant d'avoir obtenu la lettre, c'est la fin de la partie.
Pour seller le cheval, vous devez utiliser les équipements dans l'ordre suivant :
- la brosse sur le corps
- le peigne sur la croupe
- le tapis de selle sur l'arrière du dos
- la selle sur le dos
- le collier de chasse sur le poitrail
- la boucle de collier au bout de la sangle libre du collier de chasse
- la boucle de sangle au bout de la sangle de selle
- les bridons et mors sur la tête
Détachez le cheval.
Le Duc de Torcy vous présente au Roi.

Acte III

Charles Louis de Faverolles se retrouve à la table des agents de la maison du Roi.

Le Grand Commun

Vous avez une altercation avec un huissier. Il faut lui montrer toutes vos connaissances pour être reconnu et respecté. Il vous faut résoudre le puzzle de l'arbre généalogique de la succession d'Espagne. La réponse se trouve dans le documentaire du jeu. Cliquez sur l'icône "documentation". Puis choisissez le chemin : l'Europe en 1700 / la succession d'Espagne / la lignée successorale.
Pour résoudre ce puzzle vous devez placer les 11 icônes à leur place sur l'arbre généalogique :
- 7 représentent une couronne pour les personnages régnant ou destinés à régner,
- 5 représentent de gauche à droite : le Duc d'Anjou, le Duc de Berry, l'Archiduc Charles, le Duc de Chartes et Philippe de France.
En sortant de la salle à manger, vous rencontrez La Perdrix. Il vous annonce que le Duc d'Arcueil vous attend au terrain de mail. (carte de Versailles)

Le terrain de mail

Parlez au Duc d'Arcueil et jouez une partie de mail en équipe avec le Duc D'Anjou. Pour jouer il faut frapper la boule et l'envoyer avec suffisamment de force et de précision pour franchir chaque arceau. Pour cela vous devez utiliser les 2 jauges au bas de l'écran :
- celle de gauche représente la force de frappe
- celle de droite représente la précision de frappe
Quand c'est à votre tour de jouer, cliquez sur votre boule au moment précis où la flèche de la jauge passe au milieu de celle-ci. Le jeu s'achève lorsque vous gagnez une partie. Le Duc d'Anjou ravi vous donne rendez-vous au bal du Roi. (carte de Versailles)

Le Grand Commun :

Retournez vous changer dans vos appartements. Sur votre lit se trouve une garde-robes. Il faut choisir le vêtement de votre rang : celui de noble comme le Duc d'Arcueil. Si vous choisissez la bonne tenue, La Perdrix vous fera des éloges, sinon essayez une autre tenue.
Sortez de votre chambre pour aller au bal du Roi.

Charles Louis de Faverolles se retrouve en bien mauvaise position. Il n'a que 24 heures pour prouver à Madame de Maintenon qu'il n'est pas intéressé par Mademoiselle Prospérine sa filleule. Seul le Duc d'Arcueil le soutient.

Le bosquet du Marais

Allez trouver l'ambassadeur d'Espagne dans les jardins pour qu'il accepte de vous donner le passeport. En arrivant au Marais, parlez avec Dupuis. Il vous demande de remettre à Monsieur l'ambassadeur le plan du Trianon. Un peu plus loin, écoutez la conversation entre l'ambassadeur et le comte de Sindendorf. Si vous êtes patient, attendez la fin de la conversation que le comte s'en aille, puis adressez-vous au Marquis. Il vous remettra le passeport contre le plan. Si vous n'êtes pas patient, engagez la conversation, alors le Marquis vous envoie balader. Il ne vous reste qu'à rentrer chez vous. Le Marquis vous retrouvera et l'échange pourra avoir lieu.
Allez voir un chevaucheur (le courrier Espagnol).

La Grande Ecurie

Entrez dans les écuries et parlez au chevaucheur. Le Duc d'Arcueil interrompt la conversation. Pour attirer le courrier à l'extérieur, détachez la corde qui retient le ballot de paille sur une poulie le long d'un mur. Reprenez la conversation. Il vous faut maintenant retrouver la piste d'un hollandais.

Le Grand Commun

Allez à la cuisine et parlez à la servante pour trouver une piste. Dirigez-vous vers l'auberge. Vous y retrouvez La Perdrix. A l'entrée se trouve un garde suisse (Vernholes). Remettez-lui le passeport pour qu'il le montre à Madame de Maintenon.
Interrogez le patron. Il vous parle d'un anglais et non d'un hollandais. Il faut en savoir plus sur cet individu. Ramassez la pierre qui se trouve aux pieds de La Perdrix. Envoyez-le dans la chambre de l'anglais pour qu'il rapporte des indices. Pour cela donnez-lui le plateau du dîner qui se trouve sur une table. Parlez avec Vernholes. Il vous remet la réponse de Madame de Maintenon qui vous promet son aide pour aller en Espagne.
A présent il faut dérober un passeport chez cet anglais. Parlez à La Perdrix et donnez-lui la pierre pour qu'il fasse une diversion. Montez à l'étage et déguisez-vous en marmiton pour récupérer le plateau repas. Entrez dans la chambre de l'anglais et prenez tous les documents sur la table : une liasse, un livre de codes et un passeport anglais. Il faut les mettre rapidement dans l'inventaire pour que l'anglais ne se doute de rien. Au troisième document volé, l'anglais s'aperçoit du larcin. Il vous provoque de son épée. Un garde du prévôt vient vous porter main forte mais surtout faites ce qu'il vous dit si non vous mourrez. L'espion arrive à s'échapper par la balustrade.

Acte IV

Charles Louis de Faverolles se retrouve en compagnie de sa Majesté le Roi.

Le Salon de la Guerre

Le Marquis de Castel dos Rios vous apprend qu'Elvira a été enlevée. Le comte de Sindendorf peut vous aider. Il est dans le Marais. Parlez au Duc d'Arcueil qui se trouve à l'autre bout du salon. Il vous remet le passeport français de la part de Madame de Maintenon.

Le bosquet du Marais

Parlez au comte Sindendorf. Vous faites un marché avec lui. Vous devez lui obtenir une audience avec le Roi pour qu'il vous aide à retrouver Elvira.

Le Salon de la Guerre

De retour au château, le Roi vous demande de lui amener un coursier en provenance d'Espagne.

La Grande Ecurie

Parlez à Golipeau et à Boisseuilh. Ils vous disent que le courrier n'est pas encore arrivé.

L'escalier de la Reine

Parlez à Torcy pour qu'il demande une audience auprès du Roi. Il vous demande d'aller identifier l'anglais dans les jardins.

Le bosquet du Marais

Allez rassurer le comte de Sindendorf.

Le bosquet de la colonnade

Parlez au garde suisse puis au fontainier. Ce dernier vous apprend qu'un fou a été arrêté sur le terrain de mail.

Le terrain de mail

Interrogez le gentilhomme à l'entrée du terrain. Il vous apprend que l'anglais était monté sur la tour pour échapper aux gardes. Allez au pied de la tour et récupérez le râteau de jardinier. Montez au premier niveau de la tour et récupérez dans la haie avec le râteau un papier égaré. Retournez dans vos appartements.

Le Grand Commun

Posez le message trouvé dans la haie sur votre bureau près des livres. Puis lisez le message décodé. Son contenu vous informe que "le Roi est bien mort et a désigné le Duc d'Anjou". Parlez à La Perdrix. Demandez-lui d'aller aux écuries chercher le coursier de Madrid (l'autre demande vous conduit directement à la fin du jeu). Allez rencontrer le Marquis de Torcy de vos découvertes.

L'aile des ministres

Parlez à Blondel. Vous rencontrez Monsieur de Torcy. Il vous dit que ce message est un faux. A votre départ d'Arcueil vous apprend que le Roi est sur la terrasse. Sortez de la pièce.
Sur la terrasse le Roi vous donne son accord à l'audience du comte de Sindendorf. Allez lui annoncer la bonne nouvelle.

Le bosquet de la Salle de Bal

Parlez à la Duchesse de Bourgogne. Vous êtes entraîné dans une partie de colin-maillard. Reconnaissez tout d'abord la Duchesse de Bourgogne (elle est toute petite). A sa droite reconnaissez l'ambassadeur d'Espagne et juste à sa droite attrapez le comte de Sindendorf. La partie se termine. Retrouvez le comte en haut des escaliers pour qu'il vous remette le passeport impérial.
Rencontrez Castel dos Rios puis retournez voir le comte et parlez-lui du message de l'anglais.
Allez parler à La Perdrix près de l'entrée du bosquet. Retournez près du comte et parlez au coursier d'Espagne. Il vous confirme que le Roi est bien vivant.

Le dénouement

Tout est bien qui finit bien : Charles Louis de Faverolles accompagne le Duc d'Anjou en Espagne et retrouve sa bien aimée Elvira.

Fin

COLIN MAILLARD

Pendant le jeu Colin Maillard, sortez sur le menu principal et revenez dans le jeu. Vous pourrez lors reconnaître facilement tout les participants.

Victoria

© Nobilis / Paradox Interactive 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Appuyez sur F12 pendant le jeu pour faire apparaître la console, tapez un des codes suivant et faites ENTER pour valider :

`difrules`	Règles différentes
`fullcontrol`	Contrôle total
`leadership`	Leaders supplémentaires
`manpower`	Hommes suplémentaires
`money`	Plus d'argent
`nofog`	Enlever le brouillard de guerre
`nolimit`	Pas de limite aux troupes
`norevolts`	Faire perdre tous les ennemis
`nowar`	Pas de guerres
`prestige`	Augmenter le Prestige
`transports`	Des transports en plus

Victoria II

© Paradox Interactive 2010

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur Alt+21 pour ouvrir la console de saisie des codes.

`cash`	Beaucoup d'argent
`goods <10000>`	Beaucoup d'objets (remplacer 10000 par une valeur)
`instantconstruction`	Construction rapide (1 jour)
`instantresearch`	Recherche rapide (1 jour)
`leadership`	Plus de points de commandement
`plurality <#>`	Fixer la pluralité des pays (remplacer # par un nombre)
`prestige`	Beaucoup de prestige
`tag ###`	Changer de pays (remplacer ### par les 3 lettres du pays)
`yesmen`	Réponses favorables de l'IA

Vietcong

© Take 2 Interactive / Pterodon 2003

CHEAT CODES (US)

Appuyez sur ~ ou ² pour ouvrir la console puis tapez **giftfrompterodon** pour activer les cheats puis entrez l'un des codes suivants.

`CHTHEAL`	Restaurer la santé
`CHTHEALTEAM`	Restaurer la santé de l'équipe
`SHOWFPS 0 ou 1`	Afficher le frame rate
`SHOWPROF 0 ou 1`	Afficher les stats
`CHT3PV 0 ou 1`	Vue à la troisième personne
`CHTALLQF`	combats rapides
`CHTAMMO`	Le plein de munitions
`CHTCANNIBALS`	Active tous les Quick Fights
`CHTGRENADES`	Grenades
`CHTKOSTEJ`	Invulnérabilité
`CHTWEAP 0 à 30`	Choix de l'arme

Vietnam 2 : Special Assignment

© THQ / Valusoft 2003

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez sur T pendant la partie pour afficher al console et entrez un des codes suivants pour activer la triche correspondante.

almighty	Toutes les armes, énergie et armure max
didnthurt	Energie max
fullmetaljacket	Armure max
getsome	Munitions max
ghost	Mode fantôme
johnwayne	Mode Dieu
onemanarmy	Toutes les armes
retreat	Passer le niveau
rocknroll	Munitions infinies

Vietnam : Black Ops

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur T pour afficher la console. Puis entrez l'un des codes suivants :

AMMO	Toutes les munitions
EASY	Mode facile
GOD	Invulnérabilité
HARD	Mode difficile
NOCLIP	Mode passe-murailles
NORMAL	Mode normal
REMOVEAI	Pas d'ennemis
WEAPONS	Toutes les armes

Vietnam : Black Ops 2

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur T pendant le jeu puis entrez les codes suivants.

ALMIGHTY Toutes les armes, munitions, armure et santé
DIDNTHURT Santé maximale
FULLMETALJACKET Armure maximale
GHOST Mode sans clipping
JOHNWAYNE Invulnérabilité
ONEMANARMY Toutes les armes
RETREAT Passe à la mission suivante
ROCKNROLL Munitions illimitées

Vigilante

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran des High Score, entrez **GREEN CRYSTAL**. Puis, apuyez sur l'une des touches suivantes :

F1 Vie supplémentaire

F8 Passage au niveau suivant

Viking Kids

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1)STRT	11)VLCN	21)JNKR	31)FNTM
2)GR8T	12)QCKS	22)CBLT	32)WRLR
3)TLPT	13)PHR0	23)H0PP	33)TRPD
4)GRND	14)C1R0	24)SMRT	34)TFFF
5)LLM0	15)SPKS	25)V8TR	35)FRGT
6)FL0T	16)JMNN	26)NFL8	36)4RN4
7)TRSS	17)TTRS	27)WKYY	37)MSTR
8)PRHS	18)JLLY	28)CMB0	
9)CVRN	19)PLNG	29)8BLL	
10)BBLS	20)BTRY	30)TRDR	

Vikings

© France Télécom Multimédia / Index + 1998

RÉPONSES AUX ÉNIGMES

1. Femme
2. Colère
3. Homme
4. Servante ou Esclave
5. Affection ou Amour
6. Destruction
7. Ivoire
8. Morse
9. Shaman, Chaman, Sorcier ou Prêtre
10. Fureur, Colère ou Rage
11. Fin
12. Accusations, Réprobation, Menace ou Soupçons
13. Levée
14. Homme ou Guerrier
15. Groenland

Viper Racing

© Sierra / MGI 1999

VUE DE DESSUS

Pendant un ralenti, appuyez sur F12 pour avoir une vue de dessus. Appuyez alors sur les touches du pavé numérique pour faire bouger la vue.

PATCH SUR LE JEU

Pour modifier de nombreux paramètres (IA, gravité . .), allez dans le répertoire SierraViper RacingData et ouvrez le fichier options.def avec un éditeur de texte.

CHEAT CODES

Allez dans Options, puis choisissez Hacks. Tapez alors l'un des codes suivants :

GETDAMONEYFAST	Plus d'argent
MOREPOWERTHEBETTER	Lamborghini

RÉGLAGES POUR LA SEDAN

Entrez dans le garage et modifiez l'aérodynamisme (0 à l'avant, 100 à l'arrière) pour rendre la Sedan plus maniable.

RACCOURCIS À SUNSET MESA

Au 4éme virage de la course, continuez tout droit sans vous embarrasser de la chicane. Continuez jusqu'à arriver au dessus ou sur la route puis réinitialisez (parfois avec la barre espace) la voiture. Vous aurez ainsi gagné environ 10 secondes sur vos concurrents.

Virtua Cop

© Sega

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES OPTIONS

Sur l'écran où apparaît le logo SEGA au tout début, gardez la touche 3 enfoncée et faites rapidement : Haut, Bas, Gauche, Droite. Un son vous confirmera que votre manipulation a réussi. Désormais, dans le menu Option plus, vous pourrez choisir un langage différent, activer le mode mirroir, etc...

Virtua Cop 2

© Sega

ONGLET DE TRICHE

A l'aide d'un éditeur de texte, éditez le fichier VCOP.INI. Allez à la section [GameSetting] et ajoutez la ligne suivante : Extra=2.
Désormais, au lancement du jeu, quand vous verrez le logo Sega, appuyez sur F6 . Une fenêtre apparaîtra avec un onglet intitulé "CHEATS". Cliquez sur cet onglet, et plusieurs fonctions vous permettant de tricher vous seront alors accessibles, notamment le rechargement automatique.

MODE FREE PLAY

A l'aide d'un éditeur de texte quelconque, éditez le fichier VCOP2.INI. Repérez la ligne [GAME SETTING] et ensuite CONTINUE=x. Changez x par 10 et sauvegardez. Vous aurez maintenant une infinité de continues dans le jeu.

Virtua Fighter

© Sega 1996

MENU SECRET

A la page de présentation, faire 12 fois Haut, puis START. Allez dans le menu des options et si tout s'est bien passé, vous entendrez une voix vous dire K.O. Mettez-vous sur EXIT, puis descendez encore une fois et appuyez sur le bouton de coup de pied : vous accéderez à un nouveau menu vous donnant la possibilité de choisir votre adversaire (même Dural) et la taille du ring.

JOUER AVEC DURAL

A l'écran de présentation, faites START. Allez dans le menu "arcade" ou "vs" puis validez. Lorsqu'il faut choisir un personnage (le menu où les têtes des combattants apparaissent), effectuez la combinaison de touches suivante : Bas, Haut, Droite, puis simultanément DEL + Gauche. Si l'astuce a bien marché, vous devriez entendre un son caractéristique. Vous aurez alors Dural pour jouer.

PIÉTINER 2 FOIS AVEC LAU CHAN

Choisissez Lau Chan comme votre joueur (le père de Pai Chan). Au cours d'une partie, lorsque votre adversaire est à terre, faites le coup du piétinement de Lau (lorsque Lau saute en l'air pour écraser à pieds joints son adversaire). Normalement, il écrase une seule fois l'adversaire. Pour répéter cette action une seconde fois immédiatement, gardez enfoncée la touche END jusqu'à ce qu'il ait atterri sur l'adversaire.

VAINCRE AKIRA YUKI

Akira Yuki est un adversaire très coriace, mais il a un point faible : le coup de pied au visage. Tout d'abord, choisissez de préférence Jeffry McWild ou Wolf Hawfield qui permettent de vaincre Akira plus aisément. Lorsque la partie commence, sautez droit en l'air puis au moment de redescendre, décochez un coup de pied dans son visage. Répétez cette technique, jusqu'à ce qu'il soit K.O. Cette astuce fonctionne dans les modes Easy et Normal.

REPLAY AU RALENTI

Tout d'abord, la texture du ring doit être activée. Ensuite, lorsque vous avez battu votre adversaire, il y a un replay. Juste avant ce replay, gardez simultanément enfoncées les touches suivantes : Bas, DEL , END et PG↓ . Alors, le replay s'exécutera au ralenti.

Virtua Tennis

© Sega / Hitmaker 2002

NOUVEAUX PERSONNAGES

Master

Pour jouer avec Master, vous devez d'abord le battre lui et King en double et en mode arcade avec la difficulté au minimum médium.

King

Vous devez jouer jusqu'à arriver 2ème mondial puis vous devez battre King pour jouer avec lui.

SERVICE À LA CUILLÈRE AVEC MASTER

Appuyez simultanément sur les bouton A + B + Bas pour servir à la cuillère avec Master.

NOUVEAUX COSTUMES

Costume camouflage

Terminez le niveau d'entraînement Cannon Ball en moins de 15 secondes.

Costume feu

Terminez le niveau d'entraînement Big Ball avant que le compteur ne devienne rouge.

Costume Girafe

Temrinez le niveau d'entraînement Drum Shooter avant que le compteur ne devienne rouge.

Costume Fleur

Terminez le niveau d'entraînement Big Wall en vopus assurant qu'il reste plus de 10 secondes au compteur.

Costume Tambourin

terminez le niveau d'entraînement Bulls Eyes avec au moins 7 000 points.

Costume Zebre

Terminez le niveau d'entraînement Smash Box avant que le compteur ne devienne rouge.

Costume Quille

Terminez le niveau d'entraînement Pin Crasher en ne faisant que des stikes.

Costume n°21

Terminez le niveau d'entraînement Return Ace en seulement deux balles.

6/0 6/0 6/0 À TOUS LES MATCHES

Ouvrez Virtua Tennis grâce au menu démarrer. Ajouter "cheatscodes" à la ligne de commande avant de lancer le jeu. Pendant un match (autre qu'un match de tournoi) appuyez sur F6 et tapez 606060 pour remporter votre match par 6/0 6/0 6/0.

Virtua Tennis 2009

© Sega 2009

JOUEURS À DÉBLOQUER

Duke

Remportez le titre de Roi des Tournois et gagnez contre Duke.

Boris Becker

Terminez le mode Arcade avec n'importe quel personnage sans perdre de point. Battez-le ensuite dans le tournoi secret.

King

Remportez le titre de Roi des Tournois deux fois et gagnez contre King.

Stefan Edberg

Terminez le mode Arcade en doubles et remportez la victoire contre Stefan Edberg et Boris Becker.

Tim Henman

Validez tous les défis de l'académie de tennis en Facile ou Avancé avec toutes les médailles d'or.

Virtua Tennis 3

© Sega 2007

UNE POÊLE EN GUISE DE RAQUETTE

Sélectionner le mini-jeu du bowling dans votre tour mondial et faites 3 strikes pour débloquer la poêle.

NOUVEAUX JOUEURS

Jouez en mode Tournoi et remportez tous vos simples avec le rang indiqué.

Duke

Obtenez au moins le rang C et gagnez contre Duke.

King

Obtenez au moins le rang D et gagnez contre King.

RAQUETTE TAMBOUR

Effectuez au moins 100 lobs.

RAQUETTE EN BOIS

Terminez le mode King Of Players pour débloquer la raquette en bois.

Virtua Tennis 4

© Sega 2011

DÉBLOQUER DUKE

Terminez le mode Arcade sans perdre un seul jeu et vous pourrez affronter Duke comme dernier adversaire. Battez-le pour le débloquer. Vous devez choisir un joueur masculin mais vous pouvez sélectionner n'importe quel mode de difficulté.

DÉBLOQUER KING EN MODE ARCADE

Lancez une partie en mode arcade dans n'importe quel niveau de difficulté et battez vos adversaires sans perdre le moindre jeu et sans utiliser de coups spéciaux. King vous accueillera dans son arène et vous pourrez l'affronter.

Virtual Deep Sea Fishing

© Interplay / Taff

CHEAT MODE

Lancez le jeu par la commande **VDSFishdt.exe** dans le répertoire du jeu. Appuyez sur F12 lorsqu'un poisson mord, afin de l'attrapper automatiquement.

PRENDRE UN REQUIN TIGRE

Appuyez simultanément sur Avant et Arrière. Si vous le faites correctement, votre bateau bougera très doucement, et le prochain poisson qui mordra sera un requin tigre.

Virtual Pool

© Virgin Interactive

SÉQUENCE CACHÉE

Insérez le CD-Rom et ouvrez le dossier "movies". Ouvrez le fichier "out-takes.mpg" pour une séquence ne se trouvant pas dans le jeu.

Virtual Skipper 2

© Focus / Nadéo 2002

RECOMMENCER UNE RÉGATE

Si vous savez que vous serez mal classé lors d'une régate, appuyez sur ESC avant qu'un bateau ne franchise la ligne d'arrivée.

TOUS LES NIVEAUX

Nommez votre bateau **Vasco de Gama** lors d'un championnat pour débloquer tous les niveaux.

© Fox Interactive / Digital Evolution

TROUVER LES CARTES

Quand vous trouvez une carte, par exemple chez les Simpsons, et que par la suite, vous en trouvez une autre dans le bureau du principal Skinner, la carte que vous avez trouvée chez les Simpsons aura réapparu, mais elle aura changé. Donc, pour avoir toutes les cartes facilement, il suffit de prendre la carte dans le radio du principal Skinner, de sortir de son bureau. Allez ensuite dans la classe de Lisa, prenez celle dans le petit bureau sous la cage du hamster. Retournez prendre celle dans la radio de Skinner et répétez cette opération jusqu'à ce que vous ayez trouvé toutes les cartes.

Virus

© Firebird

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuez sur la touche ENTER, puis sur P. Appuyez alors sur l'un des touches suivantes :

C Effet spécial
F Energie au maximum
L Vie supplémentaire
N Retour au jeu

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur Q + U + T + ENTER pour activer le cheat mode. Puis, appuyez sur l'une des touches suivantes :

D Pilote automatique
F Faire le plein de carburant
L Vie supplémentaire

Virus 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tapez le code **CHEATSEQ** pour activer le cheat mode. Puis, entrez l'un des codes suivants, dans le menu de pause (faites ESC pour mettre en pause) :

CCHASERQ	Réparations
HERHSORE	Vous remportez le niveau
HHROQTAT	Armes
HTARSREC	Cargo
QHEROEST	Vous remportez tous les niveaux
TERHSRER	Niveau suivant

Vital Light

+ D'INFOS FORUM

CODES DU JEU EN MODE 1 JOUEUR

72131	78475	48063
23757	50083	65942
08242	21240	41217
82112	13203	38412
14219		

Viva Piñata

© Microsoft / Climax 2007

CODES POUR AVOIR DES OBJETS EN PLUS

Créez un nouveau jardin portant l'un des noms suivants :

`Bullseye`	5 accessoires (dans le magasin d'animaux)
`chewnicorn`	Nouveaux items
`goobaa`	Nouveaux accessoires
`Kittyfloss`	Equipement YMC

Vivisector

© Nobilis / Action Forms 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur ù pour afficher la console et entrez un des codes suivants :

`godmode 1`	Invincibilité
`giveall 1`	Toutes les armes
`gui_show_map 1`	Dévoiler la carte
`ammo unlimited_ammo 1`	Munitions illimitées
`debug 1`	Mode debug

Aller directement au niveau souhaité :

`map drm10`	Niveau 1
`map drm10a`	Niveau 2
`map drm11`	Niveau 3
`map drm12`	Niveau 4
`map drm13`	Niveau 5
`map drm14`	Niveau 6
`map drm15`	Niveau 7
`map drm21`	Niveau 8
`map drm21a`	Niveau 9
`map drm22`	Niveau 10
`map drm24`	Niveau 11
`map drm25`	Niveau 12
`map drm26`	Niveau 13
`map drm31`	Niveau 14
`map drm31a`	Niveau 15
`map drm32`	Niveau 16
`map drm33`	Niveau 17
`map drm34`	Niveau 18
`map drm36`	Niveau 19
`map drm37`	Niveau 20
`map drm41`	Niveau 21
`map drm43`	Niveau 22
`map drm44`	Niveau 23

Volt : Star Malgré Lui

© Disney Interactive / Avalanche Software 2009

CHEAT CODES

Allez dans le menu Extras/Triche et entrez les codes suivants. Pour les activer, mettez la pause en cours de partie et choisissez le code de triche qui vous intéresse.

Tous les niveaux débloqués

Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut, Droite

Tous les mini-jeux débloqués

Droite, Haut, Droite, Droite

Super Vision illimitée

Gauche, Droite, Haut, Bas

Mines soporifiques illimitées

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite

Attaque pilon illimitée

Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas

Invincibilité illimitée

Bas, Bas, Haut, Gauche

Vision Laser illimitée

Gauche, Gauche, Haut, Droite

Camouflage illimité

Gauche, Bas, Bas, Bas

Supercri illimité

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut

Voyage au Centre de la Terre

© Micro Application / Frogwares 2003

SOLUTION COMPLÈTE

L'hélicoptère au pied du volcan

Après un survol de l'océan en hélicoptère et une arrivée dans une crique isolée au pied d'un volcan, un éboulement de la falaise détruit l'engin. Le pilote a disparu ! Ariane se retrouve seule sur la plage avec son appareil photo.
Ramassez la **pale de l'hélicoptère** qui se trouve par terre près de l'appareil. Utilisez la pale sur la porte de l'hélicoptère pour l'ouvrir. Récupérez votre **ordinateur portable**, un **sac**, un **couteau** et une **corde**. Utilisez le couteau pour récupérer des **fils électriques** à gauche de la boîte à pharmacie. Ouvrez le sac qui se trouve dans votre inventaire. Vous obtenez de nouveaux objets : un **tournevis**, une paire de **gants**, un **briquet** et une **gourde vide**. Utilisez le tournevis sur la boîte à pharmaciee pour la décrocher. Ouvrez-la pour obtenir de nouveaux objets : un **flacon de solution nettoyante**, du **sparadrap**, une **bande** de soin et un **tube de comprimés**. Utilisez votre ordinateur pour découvrir ses fonctionnalités. Il est maintenant « activé » et peut recevoir des données.
Explorez la crique en vous dirigeant tout à gauche. Ariane doit prévenir les secours. Utilisez la messagerie de votre ordinateur pour envoyer un couriel. De l'autre côté de la crique dans la falaise, il y a un passage obstrué par un gros rocher. Utilisez la pale de l'hélicoptère pour dégager l'entrée. Allumez votre briquet et engagez-vous dans le passage.

La plage du premier campement

Après une glissade dans l'obscurité du passage, vous vous retrouvez sur une plage. Vous faites la connaissance d'Adam Coverlier. Il veut bien vous aider mais vous devez lui rapporter un cristal poli. Commencez par ramasser la **pointe d'os** qui est à vos pieds et remplissez votre gourde d'eau sur la rive. Prenez à gauche dans la direction d'une grotte où sont stockés divers matériels. Ramassez le **coquillage géant** puis entrez dans la grotte. A gauche se trouve une machine à produire de l'énergie ; mais elle est en panne. Enfilez vos gants et déposez les fils électriques là où sont coupés les câbles de la machine. Toujours avec vos gants, attachez le tout avec du sparadrap. La machine démarre et la grotte est maintenant éclairée. Sur les caisses à l'entrée de la grotte se trouvent un **vieux burin** et une douzaine de **sceaux** en métal. Au fond de la grotte il y a une grande porte circulaire protégée par un mécanisme à clés où il faudra déposer les sceaux au bon emplacement. Retournez sur la plage pour explorer le premier campement.
Traversez la passerelle et ramassez sur la plage au milieu du campement un bout de **tissu** et un **morceau de bois fossilisé**. Observez de plus près les pierres tombales. Celle de gauche appartient à Ivan Platonov. Vous en apprendrez plus grâce à l'encyclopédie contenue dans votre ordinateur portable. Dans votre inventaire, imbibez le tissu de solution nettoyante. Puis donnez un coup de chiffon sur la pierre tombale de droite. Cela révèle le nom d'Armand Latifère.
Dirigez-vous maintenant vers une nouvelle grotte près de la falaise.
Cette grotte contient une multitude de cristaux naturels. Dans votre inventaire, associez le morceau de bois et le burin pour obtenir une sorte de pioche. Montez à l'échelle, enfilez vos gants et décrochez un **morceau de cristal brut** avec votre pioche.
Redescendez et posez le morceau de cristal brut sur la machine à polir adossée à la paroi de la grotte. Appuyez sur le soufflet une fois, mais rien ne se passe. Il faut trouver un abrasif. Sortez de la grotte et ramassez du **sable**. Allez déposer le sable dans la burette de la machine à polir et actionnez le soufflet plusieurs fois pour obtenir un morceau de **cristal poli**. Retournez dans la première grotte et traversez la.
En haut de la porte circulaire il y a un texte gravé dans la pierre :
Le ponant est l'opposé du levant.
Notre histoire commence lorsque le jour se lève.
La nature et la technique suivent leurs voies séparément.
D'abord celle d'où l'on vient.
Ensuite celle qui nous nourrit.

Puis celle que l'on extrait.
Vient le temps de la transformation.
Et des énergies domptées.
Enfin celles qui nous guident.

En regardant de plus près la porte circulaire, les douze sceaux sont disposés au centre. Il faut les répartir dans le bon ordre autour de la porte pour que celle-ci s'ouvre. Le texte au-dessus de la porte indique qu'il faut associer par paires les sceaux ; l'un fait partie du groupe « nature » et l'autre du groupe « technique ». Les deux sceaux formant une paire doivent être diamétralement opposés. Le premier sceau se place en haut à gauche de la porte.
Phrase : D'abord celle d'où l'on vient / Nature : la mère et son bébé / Technique : la mer d'où vient l'origine de la vie
Phrase : Ensuite celle qui nous nourrit / Nature : l'épi de blé / Technique : la faucille
Phrase : Puis celle où l'on extrait / Nature : la montagne rocheuse / Technique : la roue excavatrice
Phrase : Vient le temps de la transformation / Nature : le rouet à filet / Technique : les instruments de chimie
Phrase : Et des énergies domptées / Nature : l'éclair et la foudre / Technique : le vol d'oiseaux
Phrase : Enfin celles qui nous guident / Nature : le masque du savoir / Technique : le phare

Franchissez la porte pour découvrir la forêt de champignons géants.

La forêt de champignons géants

Avancez dans la forêt et sur le chemin cueillez des **petits champignons** avec l'aide de votre couteau. Il y a un poste de garde en haut d'un champignon géant. Montez parler au Lieutenant Lenkoff. Il vous indique le chemin à suivre pour aller à la ville d'Askiam, mais il a besoin de votre aide pour soigner son soldat. Vous lui donnez des calmants contenus dans le tube de comprimés. Il faut lui faire une attelle pour pouvoir le transporter. Descendez du champignon et traversez la forêt vers le pont suspendu. Il y a à cet endroit une souche de champignon sur laquelle vous coupez 2 **morceaux plats d'écorce** qui feront sûrement l'affaire pour réaliser une attelle. Retournez au poste de garde et donnez au Lieutenant les écorces de champignon. Pour appeler le ptérodactyle il faut réparer la conque qui sert de sirène. Allez près de la conque et assemblez dans votre inventaire le briquet allumé sur la pointe d'os pour que l'os devienne dur. Puis assemblez l'os dur sur le gros coquillage pour le percer. Enfin déposez le coquillage sur l'extrémité de la conque. Pour faire retentir la conque il faut aller chercher le **soufflet** qui se trouve dans la grotte des cristaux. Une fois tous les éléments assemblés, prévenez le Lieutenant. L'évacuation du soldat Nils va pouvoir se faire dans de bonnes conditions. Une fois seule, récupérez sur la table un **coupe-coupe**, une **carte**, des **lianes fines** et une poire contenant de la **poudre noire**. Traversez la forêt de champignons géants et empruntez le pont suspendu.

La cabane d'Adam

Changement de décor. Vous voici dans le désert. Des pierres et des ossements balisent le chemin jusqu'à la cabane d'Adam. Vous lui remettez le cristal poli. Entrez dans sa demeure. Décrochez une **amulette** qui est fixée sur une des poutres intérieures. Sur une des tables, récupérez le livre sur la découverte d'un monde oublié ainsi que des **pièces de bois**. Dans le grand vase, déposez les petits champignons. Une vision vous permet d'apercevoir que le pilote s'est sorti de l'hélicoptère avant l'éboulement. Sur une autre table, récupérez des **pigments colorés**. Dans votre inventaire, associez l'amulette et les pièces de bois. Pour résoudre ce puzzle, il faut placer toutes les pièces de bois dans la forme gravée sur l'amulette. Les deux grands triangles se positionnent en bas de part et d'autre. Le carré est en haut. Il vous reste 4 pièces à disposer au centre. Une fois terminé, l'amulette s'ouvre et laisse apparaître une sorte de **clé**. Utilisez cette clé sur le coffre pour l'ouvrir. Récupérez deux lettres (Alliance et Latifère). Le buste est celui de Lidenbrock. Sortez et traversez la zone aride jusqu'au deuxième pont suspendu. Traversez le pont et descendez dans la clairière. La sortie est obstruée par la végétation. Utilisez votre coupe-coupe pour vous frayer un chemin. Ramassez une **grande feuille** que vous avez coupée. Un tyrannosaure vous barre le passage. Approchez-vous du tronc creux et déposez la grande feuille. Mettez dedans les pigments colorés et la poudre noire. Utilisez les lianes fines pour ligoter le tout et avec votre briquet allumé, mettez le feu au paquet. Une fois le danger écarté, allez jusqu'à l'arbre fruitier et cueillez un **fruit**. Déposez ce fruit dans la roue du chariot après avoir ouvert la trappe. Le voyage vous emmène jusquà la grande porte de la ville d'Askiam.

La ville d'Askiam

Discutez avec Ocine, le garde de l'entrée de la ville. Il vous apprend que la guerre fait rage à la surface de la terre et vous demande de lui réparer son appareil photographique. Il vous remet la **clé du refuge-laboratoire**. Dirigez-vous tout à gauche de la grande porte de la ville pour arriver au pied de la tour refuge-laboratoire. Utilisez la clé pour entrer. Observez la série de photographies affichées au mur. Lisez la notice pour développer les photographies qui se trouvent fixées au mur au-dessus de la table. Effectuez un développement en faisant les actions suivantes :
-Approchez-vous du développeur.
-Prenez le **papier photosensible** qui se trouve sur la droite.
-Cliquez sur l'interrupteur à gauche pour activer l'éclairage rouge du laboratoire.
-Posez le papier photosensible sous le projecteur.
-Tirez sur la ficelle avec son anneau pour effectuer l'impression du papier.
-Tirez à nouveau sur la ficelle avec son anneau pour stopper l'impression.
-Récupérez le papier photographique et déposez-le successivement dans les trois bacs de révélateur photographique.
-Cliquez sur l'interrupteur à gauche pour activer l'éclairage normal du laboratoire.
-Regardez la **photo** ainsi développée.
-Regardez l'appareil photographique à soufflet Ganz Lux 4. Apprenez en plus en lisant votre encyclopédie.

Entrez dans la ville d'Askiam. Vous rencontrez Wallace, le grand ingénieur de la ville. Il vous consigne dans ce nouveau monde et vous remet des **tickets** pour l'académie et un **laissez-passer**. Lisez les deux panneaux d'affichage disposés sur la place.
Avancez dans la ville et prenez la première rue à droite vers le centre de communication.

Entrez dans le centre de communication. Regardez les deux affiches dans le hall d'accueil. La date est bel et bien 2007 ! Traversez le couloir et entrez dans la salle de communication. Parlez à Enriquez. Il vous remet la **clé de la salle de projection** et la **bobine de film N218**.
Il n'est pas encore possible d'emprunter l'ascenseur. Traversez le couloir et utilisez la clé de la salle de projection sur la porte d'en face. Regardez l'affiche et les notes qui sont sur l'étagère du bas. Déposez la bobine N218 sur le projecteur pour visionner le film. Une fois terminé, faites une analyse du film dans votre inventaire. Il s'agit d'images des guerres mondiales du XXèm siècle ! Retournez dans le hall d'accueil et regardez la pendule. Elle est arrêtée. Utilisez le microphone qui est sur le bureau pour contacter Figaro, le responsable technique. Empruntez l'ascenseur qui se trouve dans la salle de communication et parlez à Figaro. Il vous apprend qu'il y a un problème d'alimentation en énergie de la ville et qu'il a besoin de retrouver la feuille de calcul des coordonnées pour activer la machine.
Redescendez dans la salle de communication et ramassez la **feuille de calcul** sur l'un des bureaux. Effectuez dans votre inventaire le calcul des coordonnées : 6283-1667-5483-2092. Remontez dans la salle de commandes du monorail et entrez les nouvelles coordonnées sur le pupitre de commandes de la machine. Annoncez à Figaro que tout a été réparé. Il vous remet un **télégramme de confirmation** des nouvelles coordonnées. Lisez-le et allez donner ce télégramme à Enriquez.

Sortez du centre de communication et prenez la rue à droite au prochain carrefour. Avancez jusqu'à la maison d'Héraclès, l'antiquaire animalier. Il est à la recherche d'oeufs vivants qu'il trouve généralement dans la nature et Adam peut aussi lui en fournir. Approchez-vous du Triceratops qui marche dans la rue voisine. Entrez dans la maison d'Héraclès. Approchez-vous du comptoir. Récupérez des **cartes à perforer** et un livre sur les **codages des ordonnances**. La lecture du livre vous indique l'importance des cartes à perforer pour le codage. Cliquez sur le bouton qui se trouve sous le plateau du comptoir. Il déclenche l'ouverture d'une porte secrète cachée dans la tapisserie du mur. Regardez la pendule en haut des étagères, elle possède une cadence bien plus rapide que la « seconde », ce qui explique que nous sommes déjà en 2007. Entrez dans la salle secrète et parlez à Adam qui se trouve là ! Il vous révèle sa méfiance envers Wallace et émet des doutes sur la véracité des informations de guerre à la surface de la terre. Il a besoin d'une potion de révélation : l'hanagra de syl que la pharmacienne ne veut pas lui faire. Récupérez la note destinée à la pharmacienne et une aiguille.
Regardez dans votre livre de codage à la page correspondante à l'hanagra de syl. Avec l'aiguille, perforez la carte aux bons emplacements pour obtenir la bonne carte perforée d'hanagra de syl. Regardez l'appareil à hologramme et parlez-en à Adam. Ces images en 3 dimensions peuvent être envoyées n'importe où.

Sortez de la maison et traversez la place vers la pharmacie. Parlez à la pharmacienne qui refuse de faire la potion, mais donnez-lui l'ordonnance de biocardamone. Elle va à l'académie pour chercher le produit. Profitez de son absence pour insérer la carte perforée dans la fente. Décalez-vous d'un pas et actionnez la manette. Récupérez la **potion** d'hagrana

dans le distributeur. Allez donner le produit à Adam. Il vous remet une **carte de navigation aérienne.**

Rendez-vous à la place du marché. Faites le tour de la place et regardez l'étal de l'antiquaire. Récupérez une **vieille peau de dinosaure** et une boîte de **graisse**. Parlez à Gustave, l'aéronaute dans son dirigeable. Pour partir il doit réparer la fuite d'un tuyau et trouver une bouteille d'hélium qui se trouve à l'académie.
Rendez-vous à l'académie. Il faut utiliser le monorail. En haut des marches, entrez dans l'académie et allez au laboratoire où se trouve la pharmacienne. Parlez-lui, mais elle ne vous laissera rien faire en sa présence. Quittez le laboratoire et allez dans la salle des archives. Vous rencontrez Wallace qui vous présente Alexandre, le recteur de l'académie. Une fois seule, récupérez sur la table une **bobine de film N254** et lisez les deux livres sur : « **croyances et spiritualité** » et « **lumière permanente** ». vous apprenez l'existence des Géants doués de pouvoirs psychiques. La grosse machine à écrire vous permet de récupérer une feuille contenant **les lectures de Wallace**. Retournez au laboratoire maintenant que la pharmacienne n'y est plus. Récupérez sur la table une **plaque de fer** et une **lime**. De l'autre côté de la pièce par terre, récupérez une **bouteille d'hélium**.

Allez au centre de communication pour visionner la bobine de film N254. Cette bobine est un montage pour vous accuser de sabotage !
Allez à l'entrée de la ville dans la tour du refuge-laboratoire. Dans votre inventaire, donnez un coup de lime sur la plaque de fer et déposez-la sur l'appareil photographique. Faites un peu de graissage pour terminer la réparation. Allez parler à Ocine pour qu'il vous laisse quitter la ville.
Allez chez Adam et récupérez les **oeufs de dinosaure**. Allez donner les oeufs à Héraclès. Il vous envoie auprès de Gustave pour qu'il vous emmène vers la terre des Géants.
Allez voir Gustave et réparez le tuyau avec la vieille peau de dinosaure. Fixez la bouteille d'hélium à son emplacement et déposez la carte de navigation sur le coffret.
Le voyage en dirigeable continue. Vous passez au-dessus d'une meute de dinosaures et arrivez sur la terre des Géants.

La terre des Géants

Au fond derrière la montagne se trouve la mer avec un port. Le village des Géants se trouve au-delà des plaines par la gauche. Allez d'abord voir du côté du sous-marin. Le capitaine vous jette dehors ! Prenez la direction de la plaine et rencontrez Kanou Palé le berger des mastodontes. Ramassez des **poils de mastodontes** qui traînent par terre. Poursuivez le chemin vers la gauche jusqu'à l'entrée du village. Mais celui-ci est clôturé par un champ de force infranchissable. Retournez voir Kanou Palé. Il vous remet de l'**herbe à pipe** et vous informe qu'il faut déposer tous les objets tranchant avant de rentrer dans le village. Déposez votre couteau et coupe-coupe devant la porte.

Le village des Géants

Franchissez le champ de force et avancez sous le kiosque en face l'entrée. Parlez à Eram Nudé, la matriarche du village. Elle vous apprend que son peuple a des pouvoirs liés à l'esprit pour les uns et à la matière pour les autres et que la vallée des esprits se trouve au Nord du village. Retournez à l'entrée et allez du côté des fleurs rencontrer Tohu Mala, le jardinier. Il craint le mauvais temps pour ses fleurs. Il vous apprend que derrière la paroi de bambou se trouve l'arène des combats des magiciens. Seuls les initiés peuvent y entrer. Traversez le village et arrêtez-vous chez Payan Ouva, le pêcheur. A sa demande, vous lui remettez l'herbe à pipe. C'est un bon météorologue mais pour sa pêche il a besoin de lucioles calorifères. Parlez-lui à nouveau de la météo. Il annonce du brouillard. Allez prévenir Tohu Mala pour qu'il prenne ses dispositions pour protéger ses plantes. Il vous demande d'aller voir la guérisseuse pour qu'elle prépare ses fleurs à affronter le mauvais temps. Continuez votre exploration et rencontrez Yaïné Doubra, la guérisseuse. Elle vous remet une **tige de protection** pour les non initiés et jette un sort de protection pour les plants du jardinier. Elle a besoin de baies amères qui se trouvent à l'entrée de la vallée des esprits. Récupérez sur les étagères un **coquillage inhabité**. Allez vers la vallée des esprits et ramassez des **baies amères** au pied d'une des arches entre les falaises. Mais il faut avoir mis vos gants pour les ramasser. Vous remarquez que sur les pieds des arches sont dessinés des symboles. Allez donner à Yaïné Doubra les baies amères. Comme elle a confiance en vous, elle vous apprend qu'elle ne croit pas qu'il y ait de guerre à la surface de la terre. Elle vous donne aussi les indications pour monter au jardin suspendu de la vallée des esprits : Pour cette énigme il faut faire coïncider 6 sons avec le motif qui est dessiné sur chacun des pieds des six arches. D´abord il faut trouver les six bonnes combinaisons en obstruant avec 2 feuilles sur 6 les totems de bois pour obtenir un son qui ressemble à quelque chose. Puis il faut trouver l´association entre les sons entendus et le motif des poteaux. Avant de vous attaquer à cette énigme, allez annoncer à Tohu Mala que Yaïné

Doubra a jeté un sort de protection. Il vous remet une **luciole calorifère**. Allez donner la luciole à Payan Ouva. Il vous remet en échange un **coquillage vivant**. Grâce à la tige de protection, entrez dans l'arène. Parlez à Bares Mohul, le maître en recomposition. Il admet ne pas être persuadé des propos tenus par Eram Nudé, la matriarche. Après son départ, approchez-vous de la vasque et déposez dedans le coquillage inhabité, le coquillage vivant et les poils de mastodontes. En le touchant, le coquillage vivant se brise. Récupérez la **lentille végétale propre**.

Le jardin suspendu

En arrivant près du jardin suspendu vous voyez des totems avec une feuille géante devant qui jalonnent le chemin autour du cratère. Numérotez chacun des totems de 1 à 6 en prenant le chemin dans le sens des aiguilles d'une montre et en donnant le numéro 1 au premier totem rencontré. Vous remarquez la présence d'une statue de pierre sur le chemin entre les totems 3 et 4. Chaque totem possède une feuille pouvant masquer un l'orifice. En masquant deux orifices bien choisis et en tirant la langue de la statue de pierre, il est émis un son. Pour reconstituer la bonne séquence des 6 sons il faut obturer les totems 1 & 4 puis tirer la langue, 3 & 5, 4 & 6, 1 & 5, 2 & 3, 1 & 6 en prenant soin de tirer la langue entre chaque séquence. La moindre erreur vous obligera à tout recommencer.
Une fois dans le jardin, parlez à Adam. Il vous accorde que la guerre n'est qu'une rumeur et vous invite à aller à la mine en utilisant le sous-marin. Si vous avez la lentille végétale, allez la déposer sur le faisceau de lumière qui n'en a pas. Sinon, vous pouvez redescendre terminer vos recherches dans le village des Géants en le demandant à Adam. Pour remonter dans le jardin suspendu, il suffira de tirer à nouveau la langue de la statue de pierre. Adam vous remet le **code du sous-marin**.
Allez voir le fils du pêcheur pour qu'il vous accompagne jusqu'au sous-marin. Si vous n'y êtes jamais allée auparavant, l'enfant ne vous suivra pas. Il faut alors y aller toute seule et rencontrer le capitaine. Puis il faut revenir chercher l'enfant pour ne plus rencontrer le capitaine et pouvoir se cacher dans la réserve du sous-marin.

Le sous-marin

Entrez dans le sous-marin et franchissez la première porte. Approchez le clavier de commandes de la seconde porte et tapez le code 5731X. Le voyage sera bref et vous vous retrouverez directement à l'entrée de la mine. Parlez au capitaine Angus. Il vous remet des graines à donner à son amis Maoro Fi. Montez dans le wagonnet pour entrer dans la mine.

La mine

Au bout du réseau ferré vous rencontrez Maoro Fi, un des mineurs. Donnez-lui les graines. Il vous remet un **message** pour Angus. Lisez-le avant de le donner à Angus. Vous apprenez qu'une révolte est en train de se préparer. Angus vous remet une **carte de circulation** pour le service rendu. Retournez dans la mine à pied et rencontrez Firmin le chef d'équipe des mineurs. Il vous apprend que la machine est en panne car il n'y a pas assez de pression d'eau et il manque un filtre. Il vous remet un **bordereau de commande**. Prenez l'ascenseur pour monter vers le derrick.

Le derrick

Traversez le derrick pour rencontrer Hutta Néo, le chef de la plate-forme. Il vous interdit l'accès au geyser sans une carte d'accès des cadres. Entrez dans l'entrepôt de l'autre côté du derrick. Parlez à Amalia, la responsable de l'approvisionnement. Donnez-lui le bordereau de commande pour récupérer le filtre. Lisez le télégramme tombé par terre. Passez dans le deuxième rayonnage pour récupérer sur les étagères un **filtre** et une **feuille blanche** avec son **crayon**. Utilisez le crayon sur la feuille blanche pour révéler un schéma. Traversez l'entrepôt et lisez les notes sur le panneau d'affichage. Allez au bout de l'atelier de tri où travaille Kia Tran. Il vous révèle l'existence d'un laboratoire. Sortez de l'entrepôt et entrez dans la cabine de surveillance du derrick. Vous rencontrez Tâal Nadi, un chef de plate-forme. Il vous indique que le laboratoire est accessible en montant au geyser. Demandez-lui de distraire Bares Mohul. Ramassez une **plaque de fer** et approchez du pupitre de neutralisation du système d'alarme. Il faut déplacer les cases blanches (B) à la place des cases noires (N) en ne pouvant sauter un pion de couleur opposée que un par un. Effectuez comme suit : B ; NN ; BBB ; NNNN ; BBBBB ; NNNNNN ...
Sortez de la salle et approchez près du canal d'alimentation en eau. Posez la plaque de fer à l'embouchure et descendez dans la fosse qui se trouve à côté. Maintenant que les rouages ne tournent plus, vous pouvez couper la courroie avec votre coupe-coupe.

Empruntez l'ascenseur qui mène à la mine.

La mine

Parlez à Firmin et donnez-lui le filtre. Il vous remet une feuille de calculs pour effectuer les réglages de la machine. Lisez cette note et approchez près des compteurs pour afficher aux trois manomètres les valeurs suivantes de gauche à droite : 15 ; 37 ; 8.
Retournez voir Firmin. Il vous donne un **plan de la mine**. Remontez sur le derrick.

Le derrick

Traversez le derrick jusqu'au pied du geyser. Parlez au chef de plate-forme pour qu'il s'en aille réparer les rouages. Entrez dans l'ascenseur geyser et entrez le code noté sur votre schéma sur le pupitre aux multiples boutons. Une fois en haut du derrick, entrez dans le laboratoire où se trouve la pharmacienne.

Le laboratoire

Elle est en train de téléphoner et ne vous voit pas. Une fois seule, regardez le livre sur les diamantaires qui se trouve dans la bibliothèque.
Avancez près du bureau à côté de la porte d'entrée. Regardez le livre qui se trouve sous le plateau : c'est l'énigme des 12 boules blanches. Une des boules a une masse différente des autres. On ne sait pas si elle est plus légère ou plus lourde.
En 3 pesées maximum, il faut déterminer quelle est cette boule et quand on l´a repérée, il faut cliquer dessus. Si c´est vraiment la bonne, elle va dans l´inventaire. A chaque distribution la boule unique est différente.

Une fois la **boule unique** dans votre inventaire, essayez d'ouvrir le coffre-fort. Vous n'avez pas encore toutes les données pour l'ouvrir. Essayez de quitter le laboratoire mais la porte est fermée. Allez au fond du labo pour récupérer une **fiole d'acide** qui se trouve sur l'évier. Utilisez la fiole sur la serrure de la porte pour l'ouvrir. Allez dans l'ascenseur geyser et placez la boule unique dans l'embouchure du collecteur. Vous arrivez directement dans un bureau.

Le bureau du recteur

Faites une sauvegarde car à ce niveau il y a deux fins possibles.
Récupérez sur le bureau une **photo**, un **CD**, une **bobine de film** originale et le **journal intime** d'Alexandre.
L'analyse du CD dans votre inventaire vous montre les comptes personnels de son propriétaire.
Si vous sortez par la grande porte (fin rapide), vous serrez célèbre et le monde sous la terre sera détruit par les hommes de la surface. Si vous sortez par la petite porte (poursuite de l'aventure), vous arrivez sur le derrick.

Le derrick

Dans l'ascenseur geyser, actionnez la manette rouge. Parlez à Tâal Nadi de vos découvertes. Il vous envoie rencontrer Adam dans la cabine de surveillance du derrick. Adam vous indique que d'autres preuves sont dans le coffre du laboratoire. Pour ouvrir le coffre il faut que tous les tubes contiennent la même quantité de liquide. Vous devez vérifier ce que contient chacun des tubes. Ramassez la feuille qui traîne par terre ; c'est la clé d'ouverture du coffre : il faut ajouter de la poudre de diamant noire dans la solution acide et de la poudre de diamant blanche dans la solution basique. Avant de partir, récupérez une **plaque de fer**. Allez au font de l'entrepôt prêt du tapis de triage. Récupérez de la **poudre de diamant noire et blanche**.

Le laboratoire

Remontez au laboratoire et essayez d'ouvrir le coffre. Mais il vous manque encore des informations, vous ne savez pas ce qu'il y a dans chacun des tubes. Allez au fond du labo pour récupérer des **languettes d'analyse** qui se trouvent sur l'évier. Faites-en une analyse dans votre inventaire. Utilisez les languettes dans les tubes de la porte du coffre pour trouver le tube acide et le tube basic. Déposez la poudre de diamant noire dans le tube bleu et la poudre de diamant blanche dans le tube rouge. Le coffre s'ouvre et vous pouvez lire un bulletin de commande et une feuille de comptabilité.

Le derrick

Redescendez voir Tâal Nadi pour lui parler des nouvelles preuves. Il vous donne rendez-vous au village des Géants. Récupérez une **échelle** près de l'ascenseur de la mine avant de descendre.

La mine

Allez tout au fond de la mine pour constater que le wagonnet est rempli de dynamite. Vous décidez de le jeter à la mer. Déposez votre échelle contre la machine de Firmin. Montez et avec votre couteau, récupérez la **dynamite**. Allez jusqu'aux quais et déposez la plaque de fer à l'extrémité des rails. Retournez au fond de la mine et enfilez vos gants avant de permuter l'orientation de l'aiguillage des rails. Déclenchez le départ du wagonnet qui se précipite dans la mer. Allez parler à Angus pour qu'il vous ramène sur la terre des Géants.

La terre des Géants

Parlez à Gustave et demandez-lui de rester chez les Géant. Il vous garde vos objets coupant pendant que vous allez au village.

Le village des Géants

Allez rencontrer Yaïné Doubra. Elle veut les preuves du mensonge grâce à la sphère de mémoire. Elle vous remet un **papillon**. Récupérez une **plante piège** sur les étagères et allez à la plantation de fleurs. Arrosez les fleurs avec l'eau de la gourde et déposez le papillon. La porte de l'arène s'ouvre. Entrez dedans et déposez la plante piège sur la dalle. la **sphère de mémoire** est piégée. Vous la prenez et allez la porter à Yaïné Doubra. Elle vous remet une flûte pour franchir le champ de force. Allez dans la vallée des esprits jusqu'à la statue de pierre. Mais cette fois ci un message remplace la langue de la statue. Lisez ce message de Bares Mohul. Il est grand temps de retourner à Askiam avec Gustave.

La ville d'Askiam

Dirigez-vous vers l'étal de l'antiquaire et récupérez un **tissu** et un **jeton de téléphone**. Tous les accès au monorail sont barrés par Armanda sur la place du marché, Enriquez sur la place de la fontaine et Bares Mohul devant le centre de communication. Vous avez l'idée de distraire Bares Mohul en vous faisant passer pour Armanda. Parlez à Enriquez pour qu'il vous remette la liste des numéros téléphoniques d'Askiam. Faites le tour des 4 téléphones publics accessibles pour connaître le numéro de celui qui est près de Bares Mohul (04 = grande porte ; 05 = tour de la mine ; 06 = place du marché ; 08 = croisement => 09 = celui près du centre de communication). Une fois ce tour effectué, placez vous à l'un des téléphones et posez le tissu dessus. Utilisez le jeton pour effectuer l'appel. Une fois l'accès libéré, montez dans le monorail et allez à l'académie.

Entrez dans le laboratoire de l'académie et lisez le **papier** sur la conférence qui est sur la table. Ouvrez le coffret et récupérez une **note** que vous analysez dans votre inventaire. Sur la table du fond du laboratoire il y a un autre **document** qui vous donne les règles du puzzle des bobines (ou les tours de Hanoi). Il faut déplacer l'ensemble de l'empilement des bobines de gauche à droite en déplaçant chaque bobine une à une et sans qu'une plus grande bobine ne puisse aller au-dessus d'une plus petite.
Une fois ce puzzle terminé, une trappe du meuble s'ouvre et vous récupérez un **flacon de Plimentaire** et la **formule** indiquant les conséquences tragiques de ce produit sur les Géants.
Allez dans la salle des archives pour connaître les derniers livres consultés par Wallace. Ressortez, mais cette fois vous tombez entre les mains d'Alexandre et de Bares Mohul. Se sentant en danger, ils vous jettent dans une prison enterrée.

La prison dans les mines

Récupérez le **message** d'emprisonnement qui est sur le meuble contre le mur. En touchant une des pierres du mur, vous ouvrez la porte de pierre qui est à côté de la bibliothèque. Entrez dans la salle d'astrologie de Pierre, le frère d'Alexandre, lui aussi emprisonné. Récupérez le **plan** du périscope. Il indique qu'il manque une lentille et un miroir. Récupérez un **fusible**. Parlez avec Pierre, mais il ne vous sera d'aucun secours. Retournez dans la première salle et

assemblez dans votre inventaire le fusible et la dynamite. Déposez le tout dans le panier. Utilisez le briquet pour allumer la bombe. Ramassez par terre une **barre de fer** et assemblez-la avec la corde pour former un **grappin**. Mettez vous en dessous de l'ouverture dans le plafond et jetez le grappin. Vous vous retrouvez dans la grotte au début de l'aventure.

La forêt de champignons géants

Sortez de la grotte en direction de la forêt de champignons. Adam vous y attend. Après quelques explications, Adam va monter la garde au-dessus de l'accès de la prison pour surprendre Alexandre. Mais il a besoin d'équipements. Allez chercher une **caisse** et du **charbon** dans la mine. Ramassez des **fougères** dans la forêt de champignons et trouvez de la **nourriture** et une **couverture** au poste de garde en haut du champignon. Donnez le tout à Adam. Il vous demande d'aller chez les Géants avec Gustave. N'oubliez pas de ramasser des **petits os pilés** sur le chemin non loin de la maison d'Adam.
Traversez la zone aride où vous attend Gustave dans son dirigeable.

La terre des Géants

Traversez la plaine des mastodontes et ramassez de la **bouse sèche** et une **noix de coco**.

Le village des Géants

Rencontrez Tâal Nadi sous le kiosque. Il vous informe que Eram Nudé est dans la vallée des esprits et que Wallace va bientôt arriver.
Parlez à Payan Ouva, le pêcheur. Vous devez l'aider à remettre en ordre ses paniers de pêche et il vous donne un **appât à écrevisse**. Une fois le rangement effectué, Payan Ouva vous remet une **luciole très lumineuse**.
Rencontrez Yaïné Doubra qui vous demande de préparer une potion pour jeter un sort contre le poison. Allez entre les arches de la vallée des esprits, zoomez sur le dernier pilier à gauche et ramassez des **baies des 5 sens** en ayant pris soin de mettre vos gants. Revenez dans la hutte de Yaïné Doubra pour préparer la potion : mettre la bouse sèche sur la pierre ; allumer le feu avec le briquet ; poser la noix de coco ; déposer les baies puis la poudre d'os. Parlez à Yaïné Doubra avant de pouvoir récupérer la potion sous forme d'**éponge traitée**. Il faut mettre les gants pour récupérer la potion ! Allez voir Tâal Nadi sous le kiosque et parlez-lui. Pressez l'éponge au-dessus d'un des trous du kiosque. Parlez à nouveau avec Tâal Nadi. Il vous invite à le rejoindre dans la vallée des esprits.

Le jardin suspendu

Parlez à Eram nudé. Elle est prête à vous croire et va vous aider à déjouer la conspiration d'Alexandre. Retournez jusqu'au dirigeable pour partir à Askiam.

La ville d'Askiam

Dès votre arrivée, le téléphone de la place sonne. Allez prendre l'appel. C'est Enriquez qui vous demande de le rejoindre. Récupérez la **bouteille d'hélium** du dirigeable et rendez-vous au centre de communication.
Parlez à Enriquez pour le convaincre du danger. Il vous remet un **passe-partout.** Empruntez l'ascenseur et bloquez la destination de l'académie en appuyant sur le bouton correspondant qui passe en couleur rouge. Ramassez une **pince**.
Rendez-vous à la pharmacie où se trouve Wallace. Après une petite explication, il vous rend votre liberté. Allez récupérer le matériel nécessaire au fonctionnement du périscope. Une lentille se trouve dans la salle secrète de la maison d'Héraclès. Ouvrez la maison avec le passe-partout. Utilisez la pince pour dessertir la **lentille grossissante** de la loupe. Allez parler à Ocine et récupérez un **petit miroir** sur l'appareil photographique du refuge-laboratoire.
Sortez et utilisez le chariot pour vous rendre directement dans la prison de l'ancienne mine de charbon.

La prison dans les mines

Ouvrez le périscope et déposez la luciole dedans. Positionnez la lentille puis le miroir. Retirez la luciole et allez parler à Pierre. Récupérez les coordonnées sur le meuble près de la porte puis utilisez une dernière fois le périscope.
Vous venez de terminer votre « Voyage au Centre de la Terre »

Voyage au Coeur de la Lune

© The Adventure Company / Kheops Studio 2005

SOLUTION COMPLÈTE

AVANT PROPOS

L'ordre des actions décrit dans cette solution n'est pas à respecter obligatoirement. Votre quête n'étant pas véritablement linéaire, reportez-vous aux différents paragraphes pour trouver rapidement le sujet qui vous importe le plus... Bon jeu !

A L'INTERIEUR DE LA NAVETTE

Au commencement, jetez un coup d'oeil sur les deux hommes, inconscients sur les banquettes (deux animations s'ajoutent alors dans votre inventaire d'enquêtes). Au sol, près des leviers, faites main basse sur le bidon de potasse ainsi que sur l'entonnoir. A proximité de l'échelle, prenez la clé anglaise ainsi que la sangle courte qui la retient. Lisez la note affichée sur le mur, puis passez par le menu de l'inventaire pour vous livrer à votre première combinaison d'objets. Mettez alors en relation le bidon et l'entonnoir pour obtenir le bidon de potasse avec entonnoir (quoi de plus logique ?). Deux hublots obstrués se trouvent sur les côtés de la pièce ; utilisez la clé anglaise sur les boulons de chacun. Intéressez-vous ensuite au dispositif au milieu de la pièce. Martyrisez de nouveau les boulons que vous trouverez sur le nouveau hublot afin de jouir d'une vue directe sur la Terre.

Une courte cinématique plus tard, dirigez-vous vers l'homme au chapeau et cliquez sur celui-ci. Ramassez la clé au sol et dérobez-lui son couvre-chef. Grâce à la clé, ouvrez le placard juste au-dessus et faites le plein (il vous faut prendre le chlorate de potasse, le plan de vigne, le baril de poudre, la sangle longue, les cartouches, la casserole vide, les rétrofusées (bleues) déchargées, et les rouges (chargées), 3 tiges de raphia, le livre d'idéogrammes, et enfin, 3 boîtes de conserve). A votre première alerte d'oxygène (l'atmosphère respirable de cette première pièce est en effet instable), remplissez le petit récipient sur le feu de chlorate de potasse et laissez l'élément se dissoudre. Si votre personnage vous dit qu'il se sent comme ivre, baissez simplement l'intensité de la flamme. Utilisez ensuite le couteau sur le chapeau, et vous y trouverez une lettre dissimulée. Usez à nouveau de la petite lame sur les cartouches et combinez la poudre avec les cartouches vides via l'inventaire. A l'aide d'une tige de raphia, emballez le corps de votre ami. Basculez ensuite votre intérêt sur votre second collègue et cliquez vers la zone de ses chaussures. Prenez son fusil et observez son visage. Continuez cette recherche intensive en fouillant dans la poche de chemise du monsieur. Ouvrez son portefeuille. Le coq devrait alors faire son apparition à ce moment de l'aventure. Regardez dans sa direction pour connaître l'anecdote qui le concerne. Juste derrière le volatile devrait se trouver un morceau de papier brûlé. Récupérez-le. Empaquetez votre second compagnon et défunt. Ouvrez à nouveau le placard et faites coulisser le rideau de fer en bas à droite. Empruntez alors le verre de gauche et remplissez-le grâce à la cuvette près des thermomètres. Passez dans l'inventaire et combinez les deux sangles ensemble (courte et longue). Montez à l'échelle et un nouvel incident interviendra alors rapidement. Sortez votre arrosoir affublé de l'entonnoir et passez-le sur toutes les bulles de potasse afin de récupérer le précieux liquide. Après la seconde cinématique, prenez les deux corps de vos amis et récupérez l'ouvre-boîte sous l'un d'eux. Regardez par l'un des hublots latéraux (attention il ne doit pas y avoir de buée, ni de givre. Au besoin, manipulez l'intensité de la flamme non loin pour régler le problème). Approchez du dispositif au centre de la pièce et ouvrez le hublot en cliquant sur sa droite. Larguez ainsi les deux corps de vos chers regrettés dans la froideur inter-spatiale (pollueurs !). Dans les écoutilles bleues et rouges, placez ensuite les rétrofusées selon leur couleur (veillez à reconstituer la fusée vide avant de vous lancer dans la manipulation). Le montage terminé, appuyez sur le gros bouton poussoir de métal. Ardan vous informe alors que la navette est en surcharge et que vous courez droit à la catastrophe si vous ne trouvez par rapidement un moyen d'alléger votre embarcation. A nouveau, ouvrez le hublot au centre de la pièce, à même le sol, et balancez le maximum d'objets contenus par votre inventaire (évitez tout ce qui

se rapporte à la nourriture car le professeur ne daigne pas s'en séparer). Votre descente ralentie, vous alunissez sans le moindre dommage. Retirez les rétrofusées des deux embouchures et revenez vers la flamme. Baissez son intensité au maximum puis passez le morceau de papier brûlé devant la faible lueur. Les mots sont à présent visibles. Ouvrez le hublot qui jadis donnait vers le bas. Vous pouvez à présent fouler le nouveau sol qui s'offre à vous...

LE CRATERE

Rassemblement d'objets
Tout d'abord, il nous faut trouver toutes sortes d'objets (fruits, terreau...) pour pouvoir éloigner certaines plantes plutôt agressives et constituer ainsi un premier stock d'items qui vont au fil du jeu nous être bien utiles... Avant de sortir, assurez-vous qu'il ne vous manque rien à l'intérieur de la navette. Une méchante plante verte viendra en effet très prochainement bloquer l'ouverture. Au dehors, observez la pierre retenant l'obus au bord du précipice. Jetez ensuite un oeil sur la plante rouge, puis ramassez 3 fruits de Strangulica au sol. Approchez-vous du cratère et retournez-vous. D'autres fruits se trouvent sur place, jaunes cette fois-ci. Ce sont des fruits de Mephitia, ramassez-les également. Pour gagner le cratère, il vous faut bondir par-dessus le vide, de manière calculée, en visant l'une des corniches aux hautes pierres. Pour cela, faites en sorte d'arrêter le curseur sur la zone verte. Notez alors que si votre saut est parfaitement réalisé il ne vous sera plus nécessaire par la suite de jouer avec le curseur pour gagner l'endroit voulu. En atteignant la corniche de droite, suivez le même cheminement toujours dans le même sens. Au deuxième point, regardez les falaises et vous devriez apercevoir une sorte de grotte légèrement éclairée. Allez-y. Prenez l'argent au sol (mais non ce n'est pas du vol mais juste un emprunt disons...) et promenez votre curseur sur les idéogrammes des parois et machines pour que Michou puisse interpréter certains d'entre eux (l'observation des idéogrammes constitue une part très importante de l'aventure. Intéressez-vous à chacun d'eux pour être bien sûr de faire le lien. Au fur et à mesure de l'aventure, vous pourrez ainsi traduire la plupart des messages extraterrestres). Revenez aux abords de la grotte et repérez les espèces d'escaliers le long des parois. Après plusieurs sauts, guère plus haut, vous dégoterez enfin la troisième variété de fruits : ceux de Voracia. Revenez aux abords du cratère et déplacez votre curseur vers le centre baigné d'une lumière bleutée. Vous remarquerez alors qu'il vous est possible de gagner cette plate-forme centrale d'un bond. Ne vous faites guère prier pour la rejoindre, et sur place, ramassez la plaque tordue ainsi que la monnaie lunaire. Entre deux mécaniques, près du point d'eau, piochez 3 fois de suite dans les roseaux. Utilisez ensuite l'objectif en bon état de marche pour apercevoir un alien dans la lunette. Continuez d'observer les différents éléments tout autour de vous puis trouvez l'espèce d'enfoncement dans le sol (vous verrez, des fruits jaunes sont visibles et disposés à proximité d'une autre machine lunaire). Rendez-vous donc dans cette crevasse, et dans un des coins du lieu, ramassez la branche morte, 3 raphias lunaires, ainsi que 3 terreaux lunaires. Observez la porte close ainsi que l'orgue sur la droite. Entrez dans le passage à proximité, repérez les lieux mais ne faites rien pour le moment.

Réaliser des compotes
Grâce aux fruits que vous trouvez sur la lune, il vous est possible de réaliser différentes mixtures. Vous pouvez ensuite les utiliser sur le professeur Ardan, ou alors les garder pour différentes interactions avec d'autres éléments extérieurs. Voilà comment procéder pour concocter les compotes : choisissez deux fruits et assemblez-les via l'inventaire. Vous remarquerez qu'un troisième élément peut être placé dans la combinaison. Optez alors pour la poêle et votre recette sera fin prête pour la cuisson. Chauffez le tout sur une source de chaleur (dans la petite grotte, sur le petit cratère de lave par exemple) pour obtenir votre compote.

Voici toutes les combinaisons possibles, et les effets que celles-ci entraînent !(les résultats non mangeables ne sont pas indiqués) :
-Mephitia (jaune) + Strangulica (vert) = effet rapidité
-Voracia (bleu) + Mephitia (jaune) = vision verte
-Voracia (bleu) + Gladiata (rouge) = vision violette
-Strangulica (vert) + Sagittaria (violet) = compote comestible
-Sagittaria (violet) + Gladiata (rouge) = compote comestible
-Voracia (bleu) + Raisin Lunaire = ivresse

Pour stopper un effet directement, faites boire un simple verre d'eau à Ardan.
Notez également que tous les fruits (5 espèces au total) seront en votre possession uniquement lorsque vous aurez atteint la salle "nourriture" accessible depuis l'ascenseur.

LA MONTAGNE

On s'y rend en escaladant le long des parois, tout près de la petite grotte où se trouvent des sources d'eau et de feu.

Passer le gardien au sommet de la montagne

A partir de l'amas de fruits de Voracia (voir "trouver les fruits"), continuez à progresser jusqu'au sommet de la montagne. Un habitant peu ordinaire vous y attend. Montez quand même le voir vous cracher dessus. Faites donc demi-tour et descendez les marches. Si vous ne l'aviez pas déjà décelée durant l'ascension, vous remarquerez alors une drôle de machine.

En actionnant les diverses touches de celle-ci, vous changez les couleurs. Elles correspondent à celles colorant la forêt juste en face. Colorez alors les touches suivant la disposition des véritables couleurs. Soit, en partant de la touche du haut et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre : violet, rouge, bleu, jaune et vert. Une lumière bleutée devrait alors apparaître en bas à gauche. Prenez l'engrenage coloré qui, comme le dit si bien le menu d'inventaire du jeu, vous servira à garder en mémoire les affinités des plantes du coin en attendant de lui trouver une véritable utilité. Inversez ensuite les couleurs (toujours en partant de la touche du haut et en tournant dans le même sens : violet, vert, jaune, bleu, rouge) et vous pourrez alors mettre la main sur l'engrenage coloré inversé. Notez que si vous veniez à répéter l'un des agencements de couleurs décrits précédemment, d'autres engrenages apparaîtraient, à l'infini. Allez ensuite dans la grotte, et concoctez une compote à base de Voracia et de Mephitia (éléments bleus et jaunes, voir paragraphe "réaliser des compotes" pour plus d'inforamations). Montez voir l'individu gardant la porte au sommet de la montagne et donnez-lui la mixture fraîchement réalisée (pour l'explication, les créatures sont friandes des compotes composées des deux fruits dominés par les plantes sur leurs épaules. Consultez le paragraphe des plantes pour connaître la place de chacune des espèces dans le cycle). Celle-ci vous laissera alors tranquille. Récupérez 3 échantillons de sa sécrétion visqueuse puis avancez vers la porte. Glissez l'engrenage coloré inversé dans la machine comportant une manivelle juste à gauche. Faites ensuite fonctionner l'assemblage et la porte s'ouvrira.

La Nécropole

En continuant tout droit après la première porte passée au sommet de la montagne, vous tombez à nouveau sur une porte obstruée par une grille. Faites déguster une compote à base de Mephitia (jaune) et Strangulica (vert) à Ardan de manière à ce que sa vision s'altère dans une teinte verdâtre (Cf. : voir "réaliser des compotes"). Regardez alors le mur de droite et Ardan vous fera remarquer que de nouveaux idéogrammes apparaissent sous l'effet de la potion. Relevez-les et pianotez ceux-ci sur le tableau de commande juste à gauche de la grille. Il s'agit de 3 éléments. Le premier ressemble à un compas couché sur le côté, il signifie voir, savoir. Le second fait penser à un oeil dont l'iris est orienté vers la droite ; c'est la représentation de la planète Terre. Enfin, le dernier semble être une flamme avec un petit point au centre et vous ne disposez pas encore de sa signification. Lorsque les touches auront été actionnées, il vous sera possible de pénétrer dans la Nécropole ; mais derrière ses murs, la grille se refermera sur vous, vous constituant prisonnier. Ne vous en souciez guère pour le moment et avancez tout au bout du chemin. En pivotant sur la gauche, une tombe devrait se trouver face à vous. Ouvrez-la avec l'ouvre-boîte et récupérez le globe étanche, la clé Sélénite, l'outil lunaire, ainsi que la barre de fer se trouvant à l'intérieur. Passez ensuite votre curseur sur les inscriptions du bas pour que Michel Ardan les prenne en notes dans son carnet. Revenez ensuite au départ de l'allée et observez la tombe aux battants légèrement entrouverts. Utilisez la barre de fer pour la forcer. A l'intérieur, prenez la flûte endommagée et récupérez le bras mécanique endommagé lui aussi, ainsi que le collier d'or. Vous devez à présent trouver un moyen pour quitter les lieux. Revenez au portail et attelez-vous au bloc de commande juste à côté. Vous remarquerez plusieurs formes géométriques ; elles font toutes office d'interrupteurs. L'énigme qui suit étant aléatoire, je ne peux vous indiquer une directive précise à suivre. Toutefois, mon explication concernant son fonctionnement devrait largement vous suffire. Commencez par jeter un coup d'oeil à votre journal (passez par l'inventaire et cliquez sur l'onglet journal en haut à gauche). En dernière page devrait se trouver un petit parchemin sur lequel figurent 4 icônes semblables à celles du boîtier de commande. En dessous de chacune d'elles, des points et des barres sont visibles.

La résolution de cette énigme est en fait basée sur l'addition de chiffres, et ce que vous observez normalement vous mettra sur la voie. Vous remarquerez par exemple que le triangle vaut 3 points et le losange lui, 4 points. Cette valeur correspond en fait au nombre d'arêtes de la figure (ou bien de côtés). Sous l'hexagone (figure à 6 côtés si je ne m'embrouille pas), une barre et un point sont visibles. De cette manière nous savons que la barre a une valeur égale à 5. En raisonnant de la manière suivante, nous pouvons associer un nombre décimal à chacune des figures présentes sur le bloc de commande. Cela donnerait alors à peu près ça :

```
8     3     7     10     6
9    11     5      4    12
```

En vous penchant sur les commandes, vous apercevez que 2 ou 3 indicateurs sont en surbrillance sous les figures. Il vous faut alors additionner les valeurs auxquelles elles renvoient (par exemple, si les deux figures en haut à gauche sont allumées, vous obtenez le chiffre 11). Vous avez donc un chiffre, cliquez sur la figure correspondante à ce chiffre (pour cet exemple, le deuxième de la seconde rangée en partant de gauche) et réitérez l'opération autant de fois qu'il sera nécessaire. Une boule plus bas devrait pivoter sur la gauche afin de vous indiquer la réussite de vos manoeuvres. De nouveau libre, avancez vers la deuxième porte scellée et usez de votre deuxième disque coloré sur la machine à proximité. Descendez les escaliers et tournez à droite pour tomber face à l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour appeler la cage puis pénétrez à l'intérieur.

L'ASCENSEUR

L'ascenseur mène à plusieurs étages indispensables à la progression de l'intrigue. Pour l'utiliser, vous devez être en possession de la clé Sélénite (voir paragraphe "Nécropole"). Enfoncez celle-ci dans la première serrure en bas à droite, et les 3 premiers étages du dessous vous seront alors accessibles.

Etage "Aller, Venir, Entrer"
En sortant de la cage d'ascenseur, regardez à gauche. Michel Ardent aperçoit alors des champignons suspendus au plafond. Pour pouvoir en saisir un à la volée, buvez une potion aux effets de rapidité (voir paragraphe des compotes). Lorsque vous serez en possession de l'un d'eux, celui-ci explosera très rapidement et ne sera donc plus disponible dans votre inventaire. L'astuce consiste alors à en placer un très rapidement dans le globe étanche en passant par le menu de l'inventaire. Vous obtiendrez des spores.

Etage "Voir, Savoir"
Remontez dans l'ascenseur et descendez de deux étages. Des habitants de la lune (les lunatiques ?) sont alors présents pour vous accueillir directement à votre sortie. Après une courte conversation avec un haut dignitaire de l'espèce, Ardan note dans son journal les éléments qu'il lui faudra rassembler pour parvenir un jour à revenir sur Terre. Jetez-y un oeil intéressé. Relancez ensuite la conversation avec le même individu afin de le questionner sur plusieurs points. Après coup, observez les différents interrupteurs et machines sur le bureau pour que l'on vous renseigne sur leurs fonctions. Vous remarquerez la Sonnette des Requêtes à gauche. Observez le niveau d'intelligence (à partir de cet instant, vous disposerez constamment d'un indicateur en bas à gauche de l'écran, vous précisant l'évolution de votre score) requis pour obtenir la seconde clé Sélénite (200). Après vous être intéressé à la drôle de corne, regardez sur votre droite, puis sur votre gauche afin d'avoir accès à l'Educateur harmonique et au Distributeur. Vous pouvez également à partir de ce moment vendre des objets directement à l'alien derrière le comptoir en sélectionnant votre bien dans l'inventaire et en le lui proposant (voir "Commerce Lunaire").

Education Lunaire
Malgré sa position de grand savant sur Terre, Michel Ardan a tout à prouver sur la lune. Révisons avec lui les prémices de cette civilisation Sélénite.

Assimiler les bases : attelez-vous sur la machine juste devant le grand comptoir du dirigeant Sélénite. Celui-ci vous passe des symboles et vous devez choisir la signification correspondante parmi un échantillon de propositions. Voici ce qu'il vous faut répondre pour chaque élément :
- Flèche pointée vers la droite : vaincre, agresser
- La spirale : ténèbres, secret
- La croix : faim
- L'amas de petits tirets : plante qui jette des dards
- L'espèce de lame dentée : Voracia, plante bleue dévorante
- L'épée pointée vers la droite avec la base en forme de demi-lune : Gladiata, porte glaive
- Le point d'interrogation inversé avec une barre verticale à gauche : Strangulica, étrangleuse
- L'espèce de nuage : Mephitia, suffocante

Education harmonique : avec l'éducateur harmonique, vous allez devoir mettre en correspondance différents sons. La machine se compose de deux parties comportant chacune 16 touches. Il vous faudra donc trouver 16 associations. A chaque réinitialisation (bouton en bas à gauche) les dispositions des sons se mélangent et plus aucune touche ne garde

sa sonorité d'origine. A cause de ce caractère aléatoire, je ne peux vous donner la solution toute faite. Malgré ça, la tâche reste largement réalisable, donc pas de panique, ouvrez grand vos esgourdes et restez concentré pour reconnaître les harmoniques à réunir. Pour plus de facilité, commencez par ceux qui se distinguent le plus du troupeau de notes. Enfin, sachez que pour mettre en relation deux touches, il faut toujours que celle du cadran de gauche soit allumée. Il n'est pas nécessaire de finir l'épreuve avec un sans-faute mais une telle performance vous fera bénéficier d'un bon nombre de points d'intelligence supplémentaires.

Après cette sympathique session éducative, Michel Ardan est à même de comprendre le Sélénite. Vous devriez à ce stade de jeu posséder 200 ou plus en points d'intelligence. Demandez votre dû grâce à la Sonnette aux requêtes. Reportez-vous ensuite au paragraphe suivant si vous êtes désireux de vous constituer un fond monétaire solide. Sinon, partez directement pour l'étage "Nourriture". Pensez également à soutirer contre de l'argent les informations (2 au total) que l'alien désire vous faire payer. Celles-ci concernent l'obus et la corne.

Commerce Lunaire
Un besoin urgent d'argent ? Voici une liste d'objets faciles à trouver et qui peuvent rapporter gros.
Toutefois, prenez garde ! Plus vous vendez d'exemplaires, et plus son prix diminue, de manière conséquente et rapide...
- Etoile de Xuldakir : 530 lunars
- Rouleau Broyeur : 340 lunars
- Agrégat détonnant de Prülmiis : 240 lunars
- Mixture issues du purificateur : de 90 à 280 lunars (formules terminées et concentrées confondues)
- Buste vide recollé : 180 lunars (attention, il vous faudra le racheter plus tard !)
- Plante Hybride : 110 lunars
- Engrenage Coloré : 140 lunars
- Raisin lunaire : 80 lunars
- Coton : 80 lunars
- Conserve : 50 lunars
- Plan seul : 40 lunars

Etage "Nourriture"
En choisissant cet étage, vous allez être en mesure de remplir vos stocks de fruits gratuitement et de manière illimitée. En sortant, prenez à droite. Au bout du couloir, regardez la cuve ainsi que les inscriptions au dessus. Ramassez ensuite la pelle, et les fruits manquant à votre collection (les violets et les rouges théoriquement). Profitez de la source de chaleur pour constituer des compotes si besoin. Gagnez ensuite l'autre extrémité de la pièce et écoutez ce que l'alien a à vous dire. Observez la plaque jaune à gauche avant de repartir...

Etage "Lumière, Vérité, Sagesse"
Cet étage vous fait découvrir les locaux du laboratoire lunaire. Le visiter ne sert pas vraiment à grand-chose pour le moment car l'individu présent ne vous laissera toucher à aucun des éléments de la pièce. Toutefois, vous y rendre actionnera la séquence de l'espion qui vous suit discrètement depuis le début de l'aventure, à votre insu. Ecoutez ce qu'il a à vous dire puis faites un petit tour à but lucratif avant de quitter les lieux.

Créer des hybrides de plantes
A ce stade de l'aventure, toutes les espèces de plantes étant en votre possession, il est grand temps de s'intéresser à quelques notions de biologie génétique... Pour créer des hybrides de plantes, vous devez donc être en possession de divers fruits de différentes espèces, mais aussi de terreaux lunaires et de raphia. Commencez par planter un fruit dans un coquillage de terreau, puis effectuez la même manipulation avec une autre espèce. Combinez les deux plants ainsi créés via l'inventaire et ficelez-les avec du raphia. Vous obtenez alors un hybride. Notez que lors de certaines associations, une plante peut prendre le dessus sur l'autre. Si cela se produit c'est que vous venez de trouver deux plantes rivales. En effet, un cycle existe où chaque espèce de plante a sa place.
Ainsi pour résumer de manière sommaire : la plante verte mange la bleue, qui mange la violette, qui mange la jaune, qui mange la rouge, qui mange la verte... Et ainsi de suite.
Grâce à cette notion, et en prenant soin de noter les races des deux plantes qui associées bouchent les passages dans les allées du cratère, vous pouvez créer des hybrides à même d'intimider les deux espèces simultanément. Pour cela, il vous suffit de fabriquer un hybride avec les deux races qui dominent les plantes gardant l'allée que vous désirez visiter. Vous pouvez également savoir quelles compotes composer pour amadouer les aliens de bas niveau. Regardez alors

les plantes sur leurs épaules et proposez-leur une compote à base des deux fruits qu'ils dominent (voir cycle un peu plus haut)

Pour tout dire, il y a 5 allées et 5 créations d'hybrides possibles. Donc, chacune de vos créations devrait vous permettre d'arpenter chacun des chemins sur le cratère (il suffit de montrer l'hybride efficace à chacune des plantes).
Voici les différentes associations possibles :
- Voracia (bleu) + Mephitia (jaune)
- Mephitia (jaune) + Strangulica (vert)
- Gladiata (rouge) + Voracia (bleu)
- Gladiata (rouge) + Sagittaria (violet)
- Strangulica (vert) + Sagittaria (violet)

Pour l'allée aux plantes violettes et vertes, usez de l'hybride issu des rouges et bleues.
Pour celle aux plantes vertes et jaunes, choisissez l'hybride comportant du rouge et du violet.
Pour celle des jaunes et bleues, optez pour l'hybride aux couleurs violette et verte.
Concernant l'allée des bleues et rouges, brandissez l'hybride vert et jaune.
Enfin pour la dernière allée aux plantes rouges et violettes, montrez l'hybride jaune et bleu.

Allée aux plantes violettes et vertes
Dans cette première allée, un Sélénite primitif s'occupe à faire la cueillette. Vous remarquerez que deux plantes juchent sur ses épaules (vous apprendrez plus tard la raison de cela). Pour l'apprivoiser, il faut lui donner une compote à base de fruits qui soit uniquement dominée par ses deux compagnons, soit pour cet individu, une à base de fruits violets et verts. Le passage libéré, marchez vers le fond et ramassez la plaque de protection, la clé anglaise, l'entonnoir, puis la conque bouchée.

Allée aux plantes vertes et jaunes
Récupérez le plan de vigne.

Allée aux plantes jaunes et bleues
Allez dans cette allée pour prendre le petit couteau quelque part sur le sol.

Allée aux plantes bleues et rouges
En vous frayant un passage entre les plantes de ses allées, vous pourrez mettre la main sur le bidon vide et la sangle courte. Ramassez bien entendu ces deux objets.

Allée aux plantes rouges et violettes
De nouveau, un alien vous empêche d'arpenter les lieux de ce sentier. Pour vous en débarrasser le plus facilement du monde, proposez-lui une compote à base de fruits violets et rouges. Allez ensuite prendre les boulons, le fusil et la sangle longue.

Récupérer la 3ème clé
Si vous manquez de points d'intelligence, revenez vers votre obus et effrayez les plantes vertes et rouges histoire d'en grappiller un peu plus. Théoriquement, si vous avez suivi mes directives précédentes, vous devriez être en possession des 300 points nécessaires. Dirigez-vous donc à l'étage "voir, savoir" essayez de récupérer la clé grâce à la sonnette aux requêtes. Le dignitaire vous informe alors qu'il vous faut maîtriser la langue locale si vous désirez obtenir la clé, car un entretien avec sa majesté est alors indispensable. Lisez le paragraphe pour savoir comment parler le Sélénite. Vous obtiendrez après cela, l'accès à la 3ème clé.

Parler le Sélénite
Pour parler le Sélénite, il vous faut réparer la flûte déjà en votre possession (vous l'avez trouvée dans la Nécropole). Commencez par acheter la Gluance d'Yrshnouff grâce au distributeur présent à l'étage "voir, savoir" accessible via l'ascenseur. Combinez ensuite votre nouvel achat avec la flûte, et rajoutez-y des roseaux lunaires. La flûte fonctionne alors à nouveau et Michel Ardan peut s'en servir pour communiquer avec les habitants de la lune.

Obtenir une baisse des prix des informations

Partez pour la petite grotte dans les falaises près du cratère, puis passez dans votre inventaire. Réunissez un plan de voracia (plante bleue) avec le plan de vigne, et plantez l'hybride nouvellement créé dans la terre. Une gigantesque vigne ne tarde pas à pousser. Récupérez des grappes de raisin puis faites une compote avec l'une d'elles en la mixant avec un fruit bleu. Grimpez ensuite au plan pour vous hisser directement au sommet de la montagne et hâtez-vous de rejoindre l'étage "Nourriture". Déversez votre mixture dans la machine à préparer les aliments. A présent, les Sélénites seront plus courtois avec vous et les renseignements du scientifique au laboratoire vous coûteront moins cher ! Notez que vous pouvez vous essayer à toutes sortes de mixtures pour voir les effets qu'elles entraînent chez les Sélénites. Pour que tout rentre dans l'ordre, il vous suffit de faire pointer la manette sur la position "eau" à droite de la machine.

La chasse aux informations
Avant de poursuivre nos petites magouilles, il nous faut veiller à obtenir toutes les informations nécessaires à l'avancée de la quête. Veillez donc à disposer d'un porte-monnaie relativement bien garni avant de vous lancer dans cette expédition (voir "Commerce lunaire" si vous êtes un peu à court). Allez alors vous entretenir avec le Sélénite du laboratoire et celui de l'étage où vous vous étiez instruit. Payez pour chaque renseignement...

Passez les tests de logique du Sélénite de l'étage "Nourriture"
Lorsque vous retournerez voir cet individu pour lui demander conseil, il vous soumettra à un test de logique en deux étapes. Répondez de la manière suivante pour que ce dernier accepte de vous venir en aide :

1ère session :
1 Les lunaires font craquer leurs cartilages.
2 Le râtelier se trouve devant les lunaires.
3 Les lunaires ne font pas craquer leurs cartilages.
4 Le râtelier ne se trouve pas devant les lunaires tandis que ces derniers font craquer leurs cartilages.

2ème session :
1 Les lunaires présents éclairent leurs bulbes encéphaliques.
2 On ne peut rien affirmer positivement.
3 On ne peut rien affirmer positivement.
4 Le grand lunaire fait clignoter ses ommatidies frontales tandis que les lunaires présents n'éclairent pas leurs bulbes encéphaliques.
5 Le grand lunaire ne fait pas clignoter ses ommatidies frontales.

Trouver du chlorure de sodium dans le buste de divinité
A l'étage "Nourriture", avancez vers la plaque jaune près du gardien des primitifs et insérez la clé aux deux points dans la serrure à proximité (il vous faut dans un premier temps retirer celle-ci de la 3ème serrure de l'ascenseur). La trappe se dégage, révélant ainsi un buste représentant la divinité du coin. Touchez l'objet et il ira se fracasser à terre. Récupérez les morceaux de la statue et, via l'inventaire, réduisez-la en miettes avec un objet lourd (barre, outil, bras. ..). Vous trouvez alors du chlorure de sodium. Réparez la statue à l'aide de la glu et deux options s'ouvriront alors à vous. Soit vous replacez celle-ci dans la cavité murale et vos points d'intelligence qui avaient chuté lors de votre destruction remonteront à nouveau. Soit vous dites adieu pour le moment à vos précieux points et vous filez revendre l'objet à l'étage "voir, savoir" pour la somme très attrayante de 190 lunars. A vous de voir, mais sachez toutefois qu'il vous faudra le rapporter au gardien des primitifs pour obtenir son aide plus tard dans le jeu.

Mathématiques Sélénites
Lors de vos visites des locaux Sélénites, vous remarquerez plusieurs plates-formes avec des symboles de chiffres numériques. Il vous faut en fait effectuer une addition pour pouvoir accéder à un interrupteur qui lui-même vous permettra de parvenir à d'autres pièces. Les manipulations à effectuer variant d'une partie à l'autre, je ne peux que vous expliquer le fonctionnement du procédé de calcul et non vous indiquer sur quelles touches cliquer. Commençons par les bases : nous avions déjà établi qu'un point possédait une valeur de 1 unité, alors qu'une barre en valait 5. Devant chaque machine, inscrite sur le sol, se trouve une valeur numérique. C'est celle-ci qu'il vous faut additionner avec celles en haut du cadran dans le deux carrés supérieurs. Le fonctionnement de la machine est très simple. Vous devez cliquer sur l'un des deux cadres inférieurs pour pouvoir manipuler les symboles contenus à l'intérieur. Votre cadre sélectionné, vous disposez de deux touches encore plus vers le bas vous permettant pour l'une, de faire apparaître des points (celle de gauche), et pour l'autre, de faire apparaître des barres (celle de droite). Les deux derniers boutons, servent à

réinitialiser ou à valider. Il vous faut donc remplir le résultat d'une opération qui additionne les chiffres du haut du cadran avec ceux inscrits au sol devant la machine. Sur l'une des tablettes, vous remarquerez qu'il existe des exemples sur le bas-côté à gauche pour vous permettre de mieux comprendre. Vous pouvez également consulter votre journal de bord pour en apprendre un peu plus. Pour résumer, le système de comptage lunaire ne se base pas sur la dizaine, mais sur la vingtaine. Ainsi lorsque nous, misérables humains nous portons une retenue dès que nous dépassons le chiffre 9 dans nos additions, eux ne le font qu'à partir de 20. Si vous désirez marquer un zéro, il vous faut laisser le carré dans le cadre. Lorsque vous vous lancez dans vos calculs, procédez par colonne. Commencez par celle de droite et comptabilisez sa valeur en additionnant points et barres. Si le chiffre obtenu fait moins de 20 unités, notez-le simplement dans la case (par exemple si vous comptabilisez 19, inscrivez 3 barres + 4 points). Passez ensuite à la seconde colonne, c'est-à-dire celle de gauche et réalisez votre calcul. Maintenant, si la colonne de droite dépasse la valeur 19, il vous faut compter une retenue. Il vous suffit alors d'ajouter une unité à votre calcul de la colonne de gauche (rajoutez un point).
Si ces explications ne vous mettent toujours pas sur la bonne voie, le paragraphe suivant pourrait vous être utile.

Ouvrir les boîtiers, sans avoir recours aux mathématiques
Il vous est possible de défaire les boîtiers aux symboles numériques sans réaliser les opérations nécessaires à leur ouverture. Pour cela, il vous suffit d'attendre d'être en possession de la clé Sélénite aux deux points et de l'insérer dans la serrure juste à côté. Notez toutefois qu'une telle procédure ne vous fera pas bénéficier d'un quelconque gain de points d'intelligence.

Echapper à la surveillance du gardien du laboratoire
Concoctez une mixture aux vertus de rapidité (fruit vert + jaune) et glissez-la dans la machine à fabriquer la nourriture à l'étage "Nourriture". Rendez-vous ensuite au laboratoire et vous trouverez un gardien particulièrement occupé. Tellement occupé d'ailleurs, qu'il ne remarque même pas votre présence. Profitez-en alors pour faire des emplettes. Dans les bacs à gauche, récupérez le minerai bleu. Au sol, ramassez la pelle. Prenez ensuite le bidon vide que vous aviez récupéré dans les allées du cratère, et remplissez-le d'acide. A droite en rentrant il devrait normalement y avoir un placard. Ouvrez-le et dérobez la courroie, la poignée, l'axe, le globe étanche et le cylindre denté. Il ne vous reste plus qu'à sortir sur la pointe des pieds...

Reconstruire le purificateur du laboratoire
Pour accéder à la partie du laboratoire contenant cette machine, il vous faut avoir résolu l'énigme mathématique sur la tablette de ce même étage (ou user de l'avant-dernière clé pour les allergiques aux chiffres).
Placez alors la pelle dans la cavité au milieu en bas de la machine. Combinez ensuite les deux sangles et placez-les sur les roues à droite (ou prenez la courroie déjà toute faite, au choix). Pour finir, visez un globe étanche à côté du premier sur le haut. Vous pouvez à présent placer des matières organiques à l'emplacement de la pelle. Mais pour pouvoir parfaitement manipuler la machine, il vous faut disposer du bras mécanique réparé (pour ouvrir les tuyaux laissant s'échapper la vapeur). Lisez le paragraphe qui suit si ce n'est pas le cas.

Réparer le bras mécanique
Commencez par acquérir les pièces nécessaires dans le distributeur à l'étage "voir, savoir", puis démontez le bras mécanique cassé à l'aide de la clé anglaise. Cela aura alors pour effet de séparer les pièces en état de marche de celles inutilisables. Combinez ensuite les bonnes pièces avec les deux parties manquantes et c'est gagné ! Vous pouvez également attendre d'être en possession de la dernière clé Sélénite et trouver certaines des pièces au dernier étage au sous-sol.

Fabrications issues du purificateur
Dans la salle du purificateur (avant-dernier étage du sous-sol), vous observerez deux tables en pierre encadrant la machine. En vous penchant sur celles-ci vous remarquerez que plusieurs combinaisons de symboles vous annoncent les différentes combinaisons à établir pour créer diverses mixtures. Voici la liste de toutes les recettes réalisables ainsi que leurs ingrédients qui les composent. Il vous suffit alors de glisser les composants dans l'âtre derrière la pelle :

- Concentré de Zübroö : compote à base de fruits violets et rouges
- Concentré de Brozlÿss : fruits violets
- Poudre cristalline de Xulmi : hybride de plantes vertes et violettes
- Poudre cristalline de Prültuuk : hybride de plantes rouges et violettes

- Isotopes floconneux de Klipsgaal : plant de Sagittaria (plantes violettes)

Toutes ces petites trouvailles étant des matières premières, il vous faut les associer avec d'autres éléments avant de leur trouver une activité quelconque.
Ainsi :
- Concentré de Zübroö + Sécrétion visqueuse = graisse
- Concentré de Brozlÿss + Sécrétion visqueuse = colle
- Concentré de Brozlÿss + Lumen + Fruits de Voracia = préparation oxygénante de Brozludjak
- Poudre cristalline de Prültuuk + Spores = Agrégat détonnant de Prülmuïs
- Poudre de cristalline de Xulmi + Chlorure de Sodium = Etoile de Xuldakin

Déboucher la conque
Munissez-vous de la conque bouchée, trouvée dans un des sentiers gardés par des plantes, et combinez-la avec le bidon d'acide azotique (pour le trouver, se référer à l'article "Echapper à la surveillance du gardien"). Grâce à ce nouvel instrument en état de marche, vous serez en mesure de communiquer avec n'importe quelle espèce vivante.

Parler au coq et finir son enquête
Pour effectuer les actions suivantes, il vous faut tout d'abord être en possession de la conque débouchée. Regagnez alors votre vaisseau et faites fuir la plante verte bloquant l'entrée en lui montrant un plan de plantes rouges. A l'intérieur, trouvez le coq et essayez d'interagir avec le volatile. Après la conversation qui s'en suivra, votre enquête sera définitivement bouclée !

Obtenir la dernière clé
En plus de devoir posséder au moins 500 points d'intelligence, vous devez impérativement avoir terminé votre enquête (voir "Parler au coq et finir son enquête") et replacer les objets empruntés dans la sépulture Sélénite, dans la Nécropole. Les deux premières conditions remplies, partez donc pour la Nécropole et replacez l'outil lunaire, la barre de fer, le globe étanche et la première clé Sélénite (retirez celle-ci de la première encoche de l'ascenseur) dans la tombe du fond, à gauche. Revenez sur vos pas et tentez de sortir de ce lieu mortuaire en vous attelant une nouvelle fois au petit boîtier de commande. La difficulté a légèrement été revue à la hausse. Lisez le paragraphe suivant si vous rencontrez des difficultés.

Sortir de la Nécropole
Le dispositif permettant de sortir de la Nécropole étant relativement complexe et de nature changeante, un paragraphe expliquant en détail son fonctionnement pourrait s'avérer utile à pas mal d'entre nous... Dans l'article intitulé "La Nécropole" nous avions examiné la toute première procédure basée sur l'addition. Bien malheureusement, si vous aviez à remettre les pieds dans la Nécropole (et vous le serez au moins une fois) la tâche devrait se compliquer légèrement. Tout d'abord, n'oubliez pas d'avoir sous les yeux la table des valeurs que nous avions dégagée de l'ensemble des figures, en comptant leur nombre d'arêtes.
Je vous rappelle celles-ci :

8	3	7	10	6
9	11	5	4	12

A présent, il vous faut garder en tête la chose suivante :
- Les points verts signifient additionner
- Les points bleus, multiplier
- Les points oranges, diviser
- Les points rouges, soustraire

Lorsque plus de deux points s'allument (3 ou 4 généralement) il vous faut alors effectuer les opérations de couleurs semblables entres-elles en premier (par exemple, on multiplie les deux bleus, puis on soustrait l'addition des deux rouges). Parfois, quand le résultat sur lequel vous tombez après opération n'est pas un résultat rond et qu'il contient une virgule, c'est qu'il vous faut effectuer des divisions de chiffre à chiffre et non de globalité en réunissant les chiffres par couleur. Mais ce cas est heureusement fort rare...

Dernier étage au sous-sol

En possession de la dernière clé Sélénite, rendez-vous au dernier étage du sous-sol et utilisez la clé vers le gros portail métallique, dans la serrure marquée de 3 points. Vous pénétrez alors dans une chambre sombre. Prenez une copie des dessins sur le pilier puis récupérez le miroir brisé, le tableau "tunnel de communication", la main mécanique, ainsi que le coude mécanique. Observez la machine à l'arrière. Celle-ci nous servira un peu plus tard...

Reconstituer le dispositif de la salle d'observation de la planète Terre
Au sommet de la montagne, en passant les deux portails nécessitant des engrenages et en vous dirigeant vers l'ascenseur aux clés Sélénites, vous tomberez dans un court couloir disposant de 3 fenêtres donnant sur les allées du cratère (le couloir même où vous aviez pris l'ascenseur pour la toute première fois). Avancez à l'extrémité opposée à la cage d'ascenseur et vous observerez alors un panneau représentant deux individus, apparemment des hommes, dans des postures peu communes. Cliquez sur les flèches rouges en dessous, et l'on vous montrera plusieurs pièces de puzzle correspondant à la fresque des deux hommes. Cela vous donne en fait une idée des positions dans lesquelles vous devez remettre leurs membres. Pour le personnage de gauche, veillez à ce que ses deux jambes soient écartées, et ses deux bras vers le bas (cliquez dessus pour les faire changer de position). Concernant celui de droite, placez ses bras vers le haut et ses jambes recourbées. Si l'opération réussit, un petit tiroir s'ouvre sur le bas. Récupérez le boîtier de commande qu'il contient. Engouffrez-vous ensuite dans le couloir en pivotant sur votre gauche. Au bout Mimi vous fera part d'une remarque en pénétrant dans la nouvelle pièce et en apercevant la machine. Ramassez le collecteur et l'axe sur le sol. Il est temps de s'atteler à la reconstitution de la machine qui nous permettra alors de communiquer avec la Terre. En partant du commencement de la machine, à gauche, vous remarquerez un court tuyau. Placez l'entonnoir à son bout. En dessous, une pièce semble manquer entre les deux axes dentés déjà présents. Passez alors par l'inventaire et combinez la roue dentée avec l'axe + un engrenage coloré (vous pouvez en avoir à volonté grâce à la machine vers le sommet de la montagne). Disposez alors le fruit de vos manipulations à l'emplacement libre, puis, juste un peu plus bas, placez le bac d'alimentation (en bon ou mauvais état). Plus à droite, deux tuyaux percés méritent d'être rebouchés. Utilisez alors la colle pour cela. Plus haut, une espèce de balance doit être graissée pour fonctionner correctement. Enfin, encore plus à droite, placez la poignée dans l'édifice prévu à cet effet. Suivez ensuite le cheminement des câbles jusqu'au fond de la salle, et placez le boîtier de commande juste au dessous du miroir brisé. Enfin, Réparez le miroir brisé avec de la colle via votre inventaire et placez-le à la place des débris de verre. Voilà, la machine est fin prête !

UTILITE DE LA MACHINE

Produire du lumen
Pour produire du lumen avec la machine, commencez par mettre du minerai bleu dans le bac d'alimentation, puis déposez de l'acide chlorhydrique dans l'entonnoir. Actionnez la poignée. Vous pouvez à présent récupérer du lumen dans le bac sous la poignée en utilisant le bidon vide pour le recueillir.

Réparez un hublot
Pour réparer un hublot, passez votre élément en mauvais état là où le gros piston s'élève et s'écrase continuellement.

Communiquer avec la Terre
Pour communiquer avec la Terre, il vous faut procéder à un petit réglage au préalable. Intéressez-vous au boîtier de commande juste sous le miroir et vous remarquerez qu'il est possible de déplacer les aiguilles contenues dans les deux cadrans. Placez celle du cadran de gauche en septième position (en comptant de gauche à droite), et la deuxième en quatrième position. Le contact avec la Terre peut alors être établi. Les terriens vous proposent de vous envoyer deux objets. Choisissez suivant ce qu'il vous manque, mais l'option "une plante de la Terre" est fortement conseillée et facilitera grandement la suite pour plus tard. Enfin, pour récupérer les obus envoyés par vos collègues d'en bas, gagnez le cratère et repérez la fumée s'élevant des allées. Pour récupérer un contenu, utilisez l'ouvre-boîte sur les colis (si votre ouvre-boîte n'est plus en état de marche, recollez-le simplement avec un peu de colle). A noter que si vous avez demandé des plantes, un arbuste de coton poussera de lui-même à l'endroit où l'obus frappera le sol. Prendre 3 échantillons de coton est alors tout ce que vous pouvez faire...

RETOUR SUR TERRE

On arrive au dénouement et ça se sent ! Voici les différents impératifs à remplir pour espérer rejoindre sain et sauf notre belle planète bleue.

Amener l'obus jusqu'au canon spatial lunaire

Partez pour le dernier étage au sous-sol et approchez de la machine. Celle-ci dispose d'une réserve d'essence qui va nous être indispensable pour la suite. Posez le bidon vide sur le bloc de pierre, et remplissez-le d'essence. Passez ensuite par l'inventaire et combinez le tableau trouvé à ce même étage avec le coton et le bidon d'essence. Un nouveau tableau se révèle alors sous vos yeux. Passez par le journal pour lire les différentes informations qu'il comporte. Ceci étant, vous devriez disposer d'un bidon d'essence remplit de 3 mesures. Partez pour le laboratoire, et passez dans l'arrière-salle au purificateur. Chargez un plan de Sagittaria (plante violette) dans le four et laissez mijoter. Vous obtenez alors des isotopes floconneux de Klipsgaal (vive la science !et ses mots imprononçables !). Il vous faut à présent isoler les isotopes. Placez votre échantillon sur la balance de la machine derrière vous, et procédez au mieux (il faut séparer les isotopes et les peser jusqu'à trouver l'échantillon le plus léger). L'élément isolé, combinez-le avec les 3 doses d'essence et un fruit bleu. Vous obtenez alors une peinture capable de rendre les éléments légers. Revenez vers votre obus et peignez-le de cette substance. Déplacez la pierre retenant votre embarcation d'un coup de barre de fer pour finir de déplacer l'obus. Partez ensuite pour le centre du cratère où il va nous falloir remettre en marche l'orgue. Avancez près du poster à tête d'alien dans la petite cavité. A droite se trouve une machine à verrou disposant de deux manettes. Pour venir à bout de ce simple casse-tête, cliquez comme ceci : 2 fois sur la manette de gauche, 2 fois sur celle de droite, 1 fois sur celle de gauche, puis à nouveau 2 fois sur celle de droite. Le panneau s'abaisse, révélant alors un nouvel interrupteur. Appuyez dessus pour que l'air puisse à nouveau s'engouffrer dans les tuyaux de l'orgue. Sortez ensuite et marchez en direction des sources d'eau. Cliquez sur les motifs représentant l'eau (les quatre du bas), et placez la manette qui se découvrira devant vous, inclinez-la vers la droite. Ardan devrait faire une remarque sur l'écoulement de l'eau vers la droite. Mais le débit d'eau n'est pas encore assez suffisant. Cela tombe bien, juste en face se trouve une autre source. Cette fois-ci, le panneau comportant les idéogrammes se trouve être légèrement endommagé et certaines touches ont été effacées. En numérotant ces touches de gauche à droite, rangée après rangée, cliquez sur les numéros 1, 7, 12 et 14. La manipulation réussie, inclinez le levier sur la gauche. Le débit devrait s'avérer assez puissant à présent. Retournez dans la petite caverne et actionnez les manettes d'air et d'eau. L'orgue fonctionne et vous pouvez en jouer. Avant de vous lancer dans la session musicale, approchez de la machine près des fruits jaunes. Celle-ci fonctionne en fait par rapport au poids, et vous remarquerez que la porte juste en face s'ouvre si vous placez le cadran du haut en position 1 (en numérotant les touches du haut de gauche à droite). Il faut prévoir l'arrivée des Sélénites de bas niveau et placer la cage sur le bouton 3 de manière à ce que la porte puisse s'ouvrir à leur arrivée. Ceci étant, avancez vers l'orgue et insérez votre clé dans la serrure juste à côté. Jouez alors les touches bleues et jaunes pour débuter. Appuyez ensuite sur les touches en surbrillance pour enchaîner les mélodies jusqu'à ce qu'un alien soit arrivé jusqu'à vous. Suivez la même procédure en enclenchant les touches vertes et violettes, puis rouges et violettes. Observez les créatures rentrer par l'ouverture puis imitez-les en vous y engouffrant à votre tour. Gagnez pour finir l'étage nourriture et parlez au Sélénite pour l'informer que ses instructions ont bien été suivies.

Charger le canon d'explosif

Partez pour l'étage "Aller, venir, Terre" et résolvez l'énigme mathématique du boîtier au bout du couloir, près des champignons explosifs (vous pouvez également utiliser une clé directement). La manipulation effectuée, un sas à gauche s'ouvrira. Pénétrez à l'intérieur de celui-ci et actionnez la première manette à gauche. La porte se fermera. Actionnez la seconde manette et vous accéderez à la chambre de combustion du canon spatial. Tournez votre clé dans la serrure, et placez un agrégat détonnant de Prülmuïs (Poudre cristalline de Prültuuk + spores ; voir "fabrications issues du purificateur").

Protéger le hublot arrière d'une plaque bien boulonnée

Rentrez dans l'obus et placez une plaque en bon état sur la fenêtre du hublot près des emplacements de rétrofusées. Disposez ensuite les boulons puis vissez à l'aide de la clé anglaise.

Trouver une substance capable de produire de l'oxygène

Pour subvenir à cette contrainte, il vous suffit de combiner les éléments suivants : concentré de Brozlÿss + lumen + fruit de Voracia. Vous obtenez alors une préparation oxygénante de Brozludjak. Reportez-vous au paragraphe "fabrications issues du purificateur" pour plus d'informations.

Se procurer de la potasse pour purifier l'air de l'obus

Le chlorate de potasse n'étant pas pris en compte, il vous faut vous procurer de la potasse pure. Pour cela rien de plus simple ; il vous suffit de mettre sur le feu n'importe quel élément de provenance végétale (roseaux, plantes, branche morte...). Vous récupérez de cette façon un stock de potasse suffisant pour le voyage du retour.

Procéder à la mise à feu des explosifs
Revenez à l'étage où se trouve à présent votre obus. Dans le premier sas, l'antichambre de la salle de propulsion, se trouve une manette affublée de l'idéogramme "feu". Placez l'aiguille tout à fait à droite en appuyant sur la gâchette de gauche, puis actionnez la touche centrale afin d'enclencher la mise à feu. Foncez ensuite dans la salle de propulsion, et refermez à l'aide de la manette sur le mur. Montez ensuite dans votre obus et refermez le hublot (en pointant votre curseur tout à gauche du hublot). Et voilà, c'est la fin d'une belle aventure ou qui sait ? Le commencement d'une nouvelle...

RESUME DES ASSOCIATIONS

La combinaison d'objets tient une place primordiale dans le soft. Voici donc un bref résumé des associations les plus importantes à réaliser au cours de l'aventure.

- Bidon de Potasse + Entonnoir = Bidon de potasse avec entonnoir
- Sangle courte + Sangle longue = Sangles en boucle
- Petit couteau + Cartouches = Poudre explosive
- Ouvre-boîte + Conserve fermée = Conserve ouverte
- Baril de poudre + Plaque tordue = Poudre explosive
- Rétrofusées (rouges ou bleues) déchargées + Poudre explosive = Rétrofusées chargées
- Baril de poudre + Plaque tordue = Poudre explosive
- Champignons explosifs + Globe étanche = Spores
- Gluance d'Yrshnouff (colle) + Flûte endommagée + Roseaux lunaires = Flûte
- Buste brisé + Bras mécanique ou Clé anglaise ou Bras mécanique = Buste Pulvérisé + Chlorure de Sodium
- Buste pulvérisé + Gluance d'Yrshnouff (colle) = Buste vide recollé
- Bras mécanique endommagé + Clé anglaise = Arrière bras mécanique + Avant bras mécanique + Pièces corrodées
- Coude mécanique + Arrière bras mécanique + Avant bras mécanique + Main mécanique = Bras mécanique
- Axe + Engrenage coloré + Cylindre denté = Rouleau broyeur
- Acide azotique + Conque bouchée = Conque de Belbaab
- Concentré d'Yrsâgtt + Sécrétion visqueuse = Gluance d'Yrshnouff
- Concentré de Zübröo + Sécrétion visqueuse = Amalgame graisseux de Zubdssik
- Concentré de Brozlÿss + Lumen + Fruits de voracia = Préparation oxygénante de Brozludjak

Voyager

© Railwaves 2008

CHEAT MODE

A l'écran des options, tapez **when the sweet showers of april fall**. Ainsi, les options pour tricher s'afficheront.

VR Powerboat Racing

© Interplay / VR Sports

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans l'écran des mots de passe :

BAA	Petits bateaux
BIF	Bateaux rapides
BIG	Grosse tête
DIP	Catamarans Pike
EPS	Pour disposer de l'option Championnat
FAN	Catamarans Minnow
PBR	Mode Slalom
PDL	Niveau secret (mines)
POW	Super moteurs
REV	Courses en sens inverse
SML	Bateaux radio-commandés
URN	Catamarans Barracuda
WIN	Bateaux de l'ordinateur plus lents

Wacky Wheels

+ D'INFOS FORUM

OPTIONS

Ces commandes sont à entrer directement sous DOS pour lancer le jeu :

`WW /1`	Jeu en vitesse normale
`WW /2`	Double la vitesse du jeu
`WW /3`	Triple la vitesse du jeu
`WW DEBUG`	Crée un fichier ERR.LOG pendant le jeu
`WW TURBO`	Active le turbo par Brake + Fire
`WW JUMP`	Active le saut par Brake + Accelerate
`WW HOG`	Commence la partie avec 99 hérissons
`WW ICE`	Commence la partie avec 99 cubes de glace
`WW FIRE`	Commence la partie avec 99 boules de feu.

TOUS LES PERSONNAGES ET UN CIRCUIT DES SILVER WHEELS SUR LA VERSIO

Dans la version Shareware, on ne peut normalement avoir que 4 personnages et les circuits des Bronze Wheels. Voici comment avoir tous les personnages et un circuit des Silver Wheels.
Démarrez le jeu.
Commencez une nouvelle partie (1 joueur).
Jouez un peu et sauvez la partie.
Retournez au menu principal.
Choisissez Wacky Wheels Info. Dans ce menu-ci, choisissez Order Info.
Un écran apparaît avec tous les kartings alignés sur la ligne de départ.
Attendre quelques instants que la course ait commencé.
Le personnage que l'ordinateur dirige est normalement un panda.
Si ce personnage vous convient, appuyez sur ESC , encore ESC , validez New Game, Resume a Saved Game et jouez.
Sinon, tapez ESC , validez Order Info et recommencez comme ci-dessus jusqu'à ce que le personnage principal vous convienne.

Wages Of War : The Business Of Battle

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Assurez-vous que le mode CAPSLOCK est enclenché puis appuyez sur ENTER .
Pour activer le cheat mode, tapez "BLOOD MONEY" (tapez à nouveau BLOOD MONEY pour le désactiver). Vous pourrez alors voir les déplacements de l'ennemi et utiliser les codes qui suivent :

911	Donne au merc utilisé 10 first aid kits
ADJECTIVES	Mode dieu pour les mercs. Donne à tous les mercs dans les alentours toutes les armes, munitions, équipements et les objets spéciaux. Cela augmente au maximum l'état des mercs.
BANG	Active tous les liens de dommage de tous les objets
BILL	Donne au merc utilisé toutes les armes, équipements, et les objets spéciaux
DEADMAN	Tue tous les ennemis
ELBOW ROOM	Donne 999 points d'action au merc utilisé
EXPLODE	Active tous les liens destructeur de tous les objets
FILL MAGAZINE	Donne tous les magazines Abdul
HOUR	Ajoute une heure au temps du jeu
LIBERTY	Donne au merc utilisé toutes les armes et augmente son état au maximum
MMIN	Ajoute 5 minutes à la mission
MORTAL	Change l'état du merc utilisé à un niveau moyen
NOUN	Augmente la vie du merc utilisé au maximum
OH BOYS	Change les clowns en mercs normaux
OH DARN	Lance 100 mortiers au hazard dans la carte (très long)
SEND IN THE CLOWNS	Change Wages of War en un motif de clown
SET MINE	Place une mine à la position actuelle du merc utilisé
SMOKE	Donne au merc utilisé 25 grenades fumigènes
STATS	Augmente l'état du merc utilisé au maximum
TIMERS	Donne au merc utilisé 10 satchel chargés et 10 timers
VERB	Donne au merc utilisé un chargeur de chaque type de munitions

OBTENIR 1 MILLIARD

Pour obtenir un milliard, éditez un fichier de sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Déplacez-vous à l'offset 795994 (en décimal) ou 0C255A (en hexadécimal) et remplacez par 00 CA 9A 3B.

Wall Street Trader 2001

© Monte Cristo Multimédia 2000

AIDE DE JEU POUR DÉBUTANT

Occupez-vous de la tendance générale. Si elle est haussiere, il faut acheter (dépensez environ la moitié de votre argent). Si la tendance est à la baisse, il faut vendre.

WALL-E

© THQ / Asobo Studio 2008

CHEAT CODES

Ces codes sont à acheter avec des points dans le menu de Triche.

Changer la couleur du laser

RAINBOWLASER

Cubes explosifs

EXPLOSIVEWORLD

Devenir invisible

STEALTHARMOR

Eclairer les zones sombres

GLOWINTHEDARK

Neutraliser les ennemis alentour

BOTOFWAR

Pistes doréss pour Wall-E

GOLDENTRACKS

Porter les "Ski Goggles"

BOTOFMYSTERY

Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 1 : Fright of the Bumblebees

© Telltale Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Vous incarnez Gromit qui doit préparer le petit déjeuner de Wallace. Commencez par aller à droite et tirez le levier pour faire descendre Wallace de sa chambre.

Utilisez ensuite le robinet de miel qui se trouve derrière Wallace et commencez par lui apporter le bol de miel.

Sortez ensuite de la salle à manger et allez dans le hall pour récupérer le courrier. Rapportez-le à Wallace pour qu'il s'occupe de ses factures. Quand il utilise tout un mécanisme pour faire venir un stylo, prenez la poupée blaireau qui apporte ce stylo. Revenez ensuite dans le hall, allez au fond de la maison et entrez dans la cuisine.

Utilisez la machine à toast pour qu'un écureuil débarque et vous pique les toasts. Allez alors au réfrigérateur et prenez le morceau de beurre. Placez-le sur la plaque verte qui se trouve près de la machine à toast et préparez d'autres toasts.

Quand l'écureuil arrive, cette fois, il glissera en marchant sur le beurre et ne vous piquera pas les toasts.

Allez ensuite à droite de la cuisinière et réglez le marteau sur " taper ". Allez près du réfrigérateur et appuyez sur le bouton rouge. Le mécanisme n'est pas complet pour que l'oeuf atteigne la poêle. Placez alors le blaireau sur le câble et actionnez le mécanisme une deuxième fois. Vous obtenez donc votre oeuf cuit.

Rapportez-le ainsi que les toasts à Wallace pour compléter son petit déjeuner. Avant que Mr Paneer ne rapplique pour demander une chose à Wallace.

Chapitre 2

Vous contrôlez maintenant Wallace qui se trouve dans sa cave qui fait office de labo. Vous devez préparer 200 litres de miel pour Mr Paneer. Avancez à gauche et prenez la fleur qui se trouve sur la table.

Prenez aussi la télécommande qui se trouve sur l'étagère de gauche. Allez maintenant vers la machine et utilisez la fleur avec la machine. Il vous faut plus de fleurs pour obtenir la quantité de miel voulue.

Montez alors l'escalier et prenez le prospectus qui arrive dans la boite aux lettres. Montez dans la chambre de Wallace et prenez le fromage qui se trouve sur la table de chevet, à coté du lit.

Descendez ensuite et entrez dans la cuisine. Prenez le toast froid et allez vers la boite de sachets de thé. Malheureusement pour vous, vous ne trouvez pas un sachet de thé.

Sortez de la maison et parlez à votre voisine à propos des fleurs. Elle vous donnera alors des graines.

Utilisez-les avec la petite parcelle de terre dans votre jardin. Les fleurs ont besoin de plusieurs mois pour éclore et vous êtes pressé par le temps. Vous décidez alors de concocter une potion qui accélèrera le processus. Vous partez donc à la recherche des ingrédients requis.

Sortez dans la rue, allez à droite et parlez au Commandant Crum.

Prenez ensuite l'escargot qui se trouve à sa droite. Continuez ensuite d'avancer jusqu'au centre ville. Parlez à Mr Paneer et prenez la carte qu'il vous donne. Prenez aussi le fromage gratuit qui se trouve à droite. Avancez ensuite jusqu'au kiosque à journaux et regardez les pots de fleurs qui se trouvent devant la fenêtre, en haut. Prenez ensuite le pot de fleurs jaunes. Parlez à Mme Gabberley.

Elle vous demande de l'aider à trouver deux mots. Choisissez pour elle " endommager " et " crapaud ". Pour les deux autres mots, choisissez " doux " et " gentlemen ". Récupérez ensuite le pot de fleurs violettes.

Avancez ensuite jusqu'au poste de police et allez dans la ruelle qui se trouve à droite. Lancez le morceau de fromage par la fenêtre de la cellule.

Revenez ensuite vers le policier et sélectionnez son casque. Quand il l'enlève, placez le morceau de fromage restant dans son casque. Allez devant le poste de police et lisez la pétition pour libérer votre souris métallique le " sniffer 3000 " qui a semé le désordre la veille. Discutez ensuite avec le policier.

Pendant que l'agent de police interroge le sniffer 3000, utilisez la télécommande pour sélectionner le nom du morceau de fromage placé dans le chapeau du policier.

Sélectionnez ensuite le nom du fromage lancé dans la cellule. Enfin, sélectionnez le troisième nom de fromage. L'agent de police sera convaincu des réponses du sniffer 3000 et le libérera. Après la sortie de votre invention, elle laissera derrière elle une pile que vous allez devoir récupérer.

Utilisez ensuite la carte pour revenir à la maison et sortez dans le jardin. Montrez l'escargot à votre voisine pour qu'elle commence à crier comme une sirène. Le Commandant Crum, rappliquera alors chez vous pour se mettre à l'abri d'une attaque aérienne. Donnez ensuite le toast à l'écureuil qui se trouve en haut de l'arbre pour qu'il lâche le sachet de thé.

A cause de votre maladresse habituelle, le sachet de thé atterrit sur le torse de votre voisine et vous ne saurez pas comment le récupérer. Même si vous parlez à votre voisine, vous ne réussirez pas à le reprendre. Placez alors le pot de fleurs violettes avec les fleurs qui se trouvent près de la barrière pour que Felicity se penche pour les sentir et fasse tomber le sachet de thé. Prenez-le et entrez dans la maison.

Examinez la corbeille qui se trouve dans le coin gauche et prenez les plaques d'identification de Gromit. Descendez ensuite à la cave. Allez au fond à droite et faites tournez le tourne-disque pour attirer les abeilles. Allez ensuite à la ruche qui se trouve à gauche et prenez le couvercle. Allez ensuite voir le Commandant Crum.

Donnez-lui les plaques d'identification de Gromit. Examinez ensuite les photos du Commandant Crum placées sur la table. Il vous demande de lui trouver un casque pour qu'il commence à distribuer les rations. Donnez-lui alors le couvercle de la ruche en guise de casque.

Examinez ensuite la valise du Commandant pour récupérer deux barres de Grotéine. Parlez ensuite à Gromit pour que le Commandant confie toute sa valise de Grotéine à Gromit. Montez ensuite à l'escalier vers la cuisine. Placez la pile, le sachet de thé et la Grotéine dans le mixeur et mélangez le tout.
Après la cinématique, cueillez les fleurs et descendez au labo.

Utilisez ces fleurs avec le Pollenator et produisez les 200 litres de miel pour Mr Paneer.

Chapitre 3

Après la cinématique qui vous montre l'apparition des abeilles géantes, Crum occupe la salle à manger de Wallace et le mette à la porte. Vous incarnez cette fois Gromit. Montez à la chambre de Wallace et prenez la raquette qui se trouve à droite du lit. Descendez ensuite dans la cuisine.

Ramassez le répondeur et la poêle. Sortez et, une fois dans le couloir, fouillez les vêtements de Wallace pour prendre la télécommande et la carte.

Sortez ensuite dans le jardin et touchez le panneau du premier nain de jardin pour faire apparaitre le petit bassin. Allez ensuite à gauche et placez la raquette entre les mains du deuxième nain de jardin. Allez ensuite à droite pour parler à Felicity qui est accrochée à une branche d'arbre. Elle vous donnera une note à apporter à Wallace. Quittez le jardin et allez au centre ville.

Passez devant le magasin de Mr Paneer et prenez le morceau de fromage qui se trouve par terre, à droite. Allez ensuite à droite et utilisez le répondeur avec Mme Gabberley. Allez vers le poste de police et frappez à la porte pour faire sortir l'agent de police. Après son discours, il vous donnera le morceau de fromage laissé par Wallace précédemment. Prenez ce morceau et revenez devant le kiosque de Mme Gabberley.

Utilisez la poêle avec la cane du store du kiosque. Revenez vite au magasin de Mr Paneer et allez à gauche où se trouve la gouttière. Secouez-la pour éloigner des abeilles de l'entrée du magasin.

Elles iront se réfugier sous le store du kiosque où elles seront piégées. Revenez ensuite à la maison de Wallace.

Entrez dans la salle à manger et utilisez le levier pour piéger l'abeille qui dormait dans la chambre de Wallace.

Allez ensuite parler au commandant Crum. Vous devez maintenant l'aider à neutraliser les abeilles qui se trouvent dans le jardin.

Commencez par tirer sur la porte de la remise de jardin (à droite) pour faire sortir le robot tendeur de gazon. Tirez ensuite sur l'abeille qui le survole pour qu'elle tombe dans le robot.

Tirez ensuite sur le robot pour qu'il retourne dans la réserve. Tirez ensuite sur l'arbre où est accroché Felicity pour faire venir l'écureuil. Tirez ensuite sur la poubelle pour enlever son couvercle. Tirez ensuite sur l'abeille qui survole la poubelle pour la faire tomber dans cette dernière. Tirez sur l'écureuil pour l'énerver et en même temps remettre le couvercle de la poubelle.

Regardez ensuite à gauche et tirez sur l'abeille qui survole le bassin. Quand elle tombe dans le bassin, tirez sur le panneau " stop " tenu par le nain de jardin qui se trouve à droite. Vous voilà donc débarrassé des abeilles qui se trouvaient dans le jardin.

Montez maintenant à la chambre de Wallace et prenez le disque de la berceuse du tourne-disque.

Sortez maintenant à l'arrière de la maison et jetez un morceau de fromage Gorgonzola dans la cave où se trouve la ruche des abeilles. Entrez dans la maison et descendez dans cette cave.

Utilisez la télécommande et sélectionnez le morceau de fromage Wenslaydale qui est encore en votre possession pour faire venir le sniffer 3000. Entrez dans ce robot pour éviter les piqures des abeilles.

Choisissez ensuite, avec la télécommande, le marceau de fromage Gorgonzola pour atteindre le tourne-disque sans danger. Soyez rapide et échanger le disque avant que les abeilles ne vous balancent d'en haut. Vous réussissez alors à endormir toutes les abeilles avec le disque de la berceuse.

Remontez dans la cuisine et annoncez la nouvelle à Wallace. Toutefois, ce dernier sera kidnappé par la reine des abeilles.

Chapitre 4

Après la cinématique, commencez par examiner le tableau de bord de la camionnette et activez le pilotage automatique. Ouvrez ensuite la boite à gant et prenez la manivelle.

Appuyez sur le bouton central pour ouvrir le toit de la camionnette. Montez sur le toit et utilisez la manivelle avec la boite de commande de l'échelle pour déployer cette dernière.

Après l'échec de la première tentative de sauvetage, revenez à la cabine de la camionnette et appuyez sur le bouton de gauche pour activer les essuies-glasses. Remontez sur le toit et prenez la plume.

Montez sur l'échelle et utilisez la plume avec la reine des abeilles pour la chatouiller. Elle lâchera alors Wallace qui tombe dans la cabine de la camionnette.

Incarnez Wallace et utilisez la formule de croissance avec l'écoutille de la citerne de la camionnette.

Ouvrez ensuite la radio et changez de station jusqu'à ce que la reine des abeilles commence à rire. Utilisez ensuite le rétroviseur pour regarder Gromit. Vous passez alors à ce dernier. Tirez du miel dans la bouche de la reine quand elle commence à rire.

Puisque le miel est mélangé avec la formule de croissance, l'abeille commencera à grandir jusqu'à être coincée dans le tunnel.

De retour à la maison, Wallace trouve un remède à la formule de croissance mais affichera comme d'habitude sa maladresse.

Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 2 : The Last Resort

© Telltale Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous incarnez Gromit qui rapplique dans la cave inondée. Vous devez aider Wallace à arrêter l'écoulement d'eau. Avancez sur les tables jusqu'à atteindre la clé anglaise qui se trouve à droite. Ramenez cette clé à Wallace qui ne fera qu'empirer les choses.

Il vous demande de couper le disjoncteur qui se trouve à droite. Essayez de l'atteindre mais l'eau monte et les tables coulent. Revenez en arrière et sautez sur votre tortue gonflable.

Allez au fond à gauche et ramassez la bonbonne de gaz. Allez ensuite à la prise qui se trouve à gauche et utilisez la bonbonne avec cette prise pour vous catapulter vers le disjoncteur et le couper.

Wallace réussira alors à arrêter les fuites d'eau mais la cave reste inondée. C'est à ce moment que Wallace décide de transformer sa maison en plage.

Chapitre 1

Vous contrôlez cette fois Wallace. Pour parvenir à réaliser son projet, Wallace devra récupérer du sable, un parasol et quelque chose qui fera office de soleil. Avancez vers le petit portail comme pour sortir du jardin pour remarquer le parasol porté par Duncan McBiscuit l'ami de votre voisine Felicity.

Continuez votre chemin vers le centre ville. Examinez les caisses de fromage qui se trouvent à gauche. Mr Paneer vous informera alors qu'il vous a envoyé votre part de fromage à la maison. Parlez encore une fois à Mr Paneer à propos du projecteur. Allez ensuite à droite vers le kiosque de Mme Gabberley.

Prenez le bulletin météo et revenez voir Mr Paneer. Montrez-lui ce bulletin pour prendre le projecteur.

Revenez à votre maison pour trouver la livraison spéciale de fromage. Parlez à Felicity et quand elle essaye d'écouter le tonnerre, approchez-vous des caisses pour les regarder. L'estomac vide de Wallace fera un son semblable au tonnerre ce qui implique le départ de Duncan qui laisse derrière lui son parasol. Prenez alors ce parasol.

Prenez ensuite le bon de commande de la livraison du fromage qui se trouve sur le mur, au dessus des caisses. Revenez ensuite au centre ville et allez à droite pour parler à l'agent Dibbins et au commandant Crum.

Quand ces derniers vous demandent de décider qui commande, regardez la grande pancarte publicitaire qui se trouve sur le mur pour les mettre d'accord.

Donnez ensuite l'ordre de commande au commandant Crum pour qu'il vous apporte le sable jusqu'à chez vous. Revenez alors à la maison et tournez le panneau du nain de jardin pour descendre le sable dans la cave. Vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour construire votre " cave-sur-mer ".

Chapitre 2

Vos clients ne sont pas satisfaits et demandent à être remboursés. Vous ne pouvez pas les rembourser alors vous

devez satisfaire leurs désirs un par un. Parlez à Mr Paneer qui est agacé par Duncan qui n'arrête pas de lui détruire son château de sable.

Allez ensuite voir le commandant Crum qui manque d'objets pour vous raconter une bataille historique. Allez ensuite à droite pour trouver Felicity et examinez le magazine qui se trouve à ses cotés. Elle aimerait bien avoir le look de la femme qui est sur la couverture pour être plus heureuse.

Dirigez-vous à droite des escaliers et choisissez les chants d'oiseaux de mers comme musique.

Montez ensuite vers la cuisine pour prendre le thé préparé par Gromit. Entrez ensuite dans le salon et parlez à l'agent Dibbins pour prendre l'avertissement à l'attention de Felicity à cause du comportement de ses chiens. Allez ensuite à gauche et prenez les pelotes de laine.

Allez ensuite au décor de la photo et appuyez sur le bouton pour changer de décor jusqu'à tomber sur celui de la Grèce. Prenez le drapeau grec et sortez du salon.

Entrez dans la salle à manger pour trouver Mme Gabberley en pleur. Elle subit les insultes de Duncan qui la rendent triste. Vous devez la consoler en discutant avec elle et en utilisant les éléments qui se trouvent sur la table.

Quand elle vous dit qu'elle devrait rentrer chez elle, utilisez le livre qui est sur la table.

Quand elle vous dit qu'elle s'estime heureuse, examinez le panneau. Quand elle vous demande si vous la comprenez, utilisez le verre pour lui répondre. Son attitude changera et elle saura répondre à une énième et dernière insulte de Duncan. Laissez Mme Gabberley et montez à votre chambre. Prenez la lunette qui se trouve à droite sur la table de chevet et descendez dans la cave.

Donnez le thé et les pelotes de laine au commandant Crum pour qu'il récite son histoire avant de s'endormir. Prenez alors le petit soldat, allez voir Mr Paneer et placez le soldat sur la tour qui se trouve à gauche.

Quand Duncan essayera de détruire le château, il se prendra le soldat dans le pied et laissera Mr Paneer tranquille et donc satisfait de ses vacances. Allez à droite et parlez à Felicity. Donnez-lui le drapeau de la Grèce et les lunettes pour qu'elle devienne aussi satisfaite de ses vacances. Donnez-lui ensuite l'avertissement de l'agent Debbins. Elle remontera alors voir ses chiens ce qui satisfera l'agent Dibbins.

Chapitre 3

Pendant le diner, Duncan sera attaqué et disparaitra dans le noir. Vous devez donc trouver son agresseur parmi vos clients. Vous contrôlez Gromit dans cette quête de preuves. Allez à droite, levez le seau et utilisez ensuite la petite pelle jaune pour le déterrer.

De retour dans la salle à manger, accusez les chiens de Felicity de cette attaque. A vous ensuite de trouver le mobile, l'arme et le témoin. Allez vers l'agent Dibbins et dites-lui qu'il doit interroger le commandant Crum.

Suivez l'agent dans la cuisine et, après les déclarations du commandant Crum, prenez la photo des deux agresseurs qui se trouve par terre (à droite) et le petit bonnet de marin qui se trouve sur le buffet (à gauche). Montez ensuite dans la chambre de Wallace et passez par la fenêtre pour quitter la maison.

Prenez la fleur de couleur orange qui se trouve dans le jardin de Felicity et allez au centre ville. Allez au kiosque à journaux et prenez le magazine " la mode du jour ". Revenez à la maison et tournez le panneau du nain de jardin pour entrer dans la cave. Montez ensuite dans le salon.

Donnez le magazine à Felicity ainsi que le petit bonnet de marin. Elle vous demande de choisir une nouvelle tenue pour ses deux chiens. Choisissez alors les bonnets de marin, les bandanas et les lunettes à la mode.

Restez ensuite dans le salon et allez à droite vers la machine de barbe à papa et prenez-en une. Sortez ensuite du

salon et allez à la chambre de Wallace. Appuyez sur les ressorts du matelas jusqu'à faire apparaitre celui qui se trouve à l'extrémité.

Laissez-le en place et examinez la pancarte à votre effigie. Quand les deux chiens arrivent, appuyez sur le bouton rouge pour les balancer en bas. Leur os à mâcher en plastique restera piégé dans le ressort. Prenez cet os et revenez à la salle de manger.

Parlez à l'agent Dibbins et indiquez-lui qu'il doit interroger Mme Gabberley. Descendez dans la cave et discutez avec elle et Duncan. Utilisez l'os à mâcher pour rafraichir la mémoire de Duncan.

Donnez-lui ensuite la barbe à papa et enfin la fleur orange pour qu'il se souvienne de tout. L'arme du crime est le maillet pour le gong du diner. Revenez voir l'agent Dibbins et indiquez-lui qu'il doit interroger Mr Paneer. Allez donc au salon et pendant l'interrogatoire, ramassez la barbe à papa qui contient le maillet posé par Mr Paneer.

Revenez ensuite à la salle à manger et remettez la prise de la machine de détection de Wallace. Vous allez ensuite aider ce dernier à trouver les coupables.

Appuyez sur le bouton du mobile et montrez l'os à mâcher à Wallace. Appuyez ensuite sur le bouton de l'arme et montrez le maillet à Wallace. Appuyez enfin sur le bouton du témoin et choisissez le commandant Crum comme témoin. L'agent Dibbins déclarera alors que les deux chiens de Felicity sont les coupables.

Chapitre 4

Après la cinématique, Wallace se trouve en difficulté, harcelé par les deux chiens, et risque d'être entrainé dans la canalisation. Vous incarnez encore une fois Gromit. Commencez par récupérer le seau jaune plein d'étoiles de mer. Lancez une étoile sur la bonbonne de gaz rouge qui se trouve sur le banc, à droite.

Récupérez-la ensuite et lancez une étoile sur le levier du jeu sur la plage. Lancez une autre étoile de mer sur l'os à mâcher qui se trouve sur le bras du parasol. Les deux chiens sauteront dans le tourbillon pour essayer de rattraper l'os.

Vous devez maintenant sauver votre ami Wallace. Utilisez la bonbonne de gaz avec le casque de Wallace pour vous catapulter loin du tourbillon et atterrir sur la terre ferme.

Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 3 : Muzzled!

© Telltale Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous incarnez Gromit qui doit aider Wallace à retrouver les pièces manquantes pour sa nouvelle invention ; une camionnette de glace avec des gadgets made in Wallace. Après l'invasion des chiens qui ont attaqué la camionnette, allez vers le lapin en peluche qui se trouve contre le mur et prenez-le. Donnez-le au chiot qui mord le pneu de la camionnette pour le calmer.

Allez voir ensuite le chien qui se trouve à gauche et qui tient la manivelle dans sa gueule. Ce dernier aime les objets dorés comme cette manivelle. Examinez la camionnette pour que ce chien fasse le mort et lâche la manivelle.

Ramassez cette dernière et, avant de la placer dans son socle sur la camionnette, plongez-la dans le pot de peinture bleue qui se trouve à gauche. Placez-la ensuite sur la camionnette avec sa nouvelle couleur. De cette façon, le chien ne l'arrachera plus.

Montez ensuite l'escalier, ramassez le magazine qui se trouve devant la porte d'entrée et sortez de la maison. Ignorez pour l'instant le chien qui cache le levier dans le jardin de Felicity. Sortez dans la rue et allez à droite pour trouver le comandant Crum. Essayez d'obtenir des biscuits, mais en vain. Allez alors au centre ville et ramassez le formulaire de concours qui se trouve près de la fontaine.

Allez à droite et donnez ce formulaire à Mme Gabberley pour qu'elle le signe. Revenez avec ce formulaire et montrez-le au commandant Crum. Il vous laissera alors son paquet de biscuits.

Prenez ce paquet et revenez au jardin de la maison. Parlez à Felicity qui se plaint du chien qui saccage ses plantes. Utilisez alors un biscuit et lancez-le sur la passerelle de terre vierge qui se trouve à droite. Il laissera alors le levier et mangera le biscuit. Récupérez ce levier et ramenez le chien avec vous dans la maison.

Une fois dans la cave, essayez de replacer le levier. Il vous manque un écrou important pour le faire. Le petit chiot vous apportera alors l'écrou nécessaire. Terminez donc d'installer le levier pour remettre en marche la camionnette de glace.

Chapitre 1

Vous incarnez encore Gromit qui accompagne Wallace dans la foire. Commencez par aller voir Mr Paneer qui se trouve à droite. Vous devez trouver le nombre exact de boules de chewing-gum qui se trouvent dans le bocal pour qu'il lâche le morceau du prospectus qui vous intéresse.

Allez au centre ville et commencez par prendre un ballon juste pour le fun. Allez ensuite à droite vers la poubelle et regardez le sachet de chewing-gum qui indique 300 boules. Il ya 10 boules de chewing-gum qui sont restées dans le sachet.

Avant de revenir à la fête foraine, ramassez les graines pour oiseaux qui se trouvent devant la maison de Mme Gabberley.

Revenez ensuite voir Mr Paneer et entrez le nombre 290 dans le compteur de la machine à chewing-gum. Mr Paneer laissera tomber le prospectus après la victoire mais il n'y aura qu'un chewing-gum en guise de cadeau. Vous récupérez

donc aussi un chewing-gum. Ramassez ce prospectus qui s'assemblera avec celui que vous possédez déjà.

Revenez ensuite à la maison et dans la cuisine, ouvrez la boite de recettes et choisissez de préparer une tarte aux pommes de terre. Revenez à la foire et allez à l'extrême gauche pour trouver le stand " Frira, Frira pas ? " pour frire votre tarte. Revenez et donnez-la à Monty Muzo qui s'occupe du concours de tartes.

Revenez ensuite à gauche près de Duncan et passez derrière la machine qui se trouve à sa gauche. Choisissez alors les trois mots suivants dans la machine ; " Vos cheveux ", " Ressemble à s'y méprendre à " et " De l'or de pirates ".

Appuyez ensuite sur le bouton rouge pour lancer le biscuit chinois à Duncan pour qu'il termine son poème et laisse tomber le morceau de prospectus. Ramassez ce dernier avant de partir à la recherche du dernier.

Allez vers la machine du jeu tic tac toe pour jouer contre une poule. Utilisez les graines pour oiseaux pour obliger la poule à faire tourner une case et l'induire en erreur.

Après votre victoire, vous gagnez un poisson rouge. Amenez ce poisson à la machine de glace de Wallace pour obtenir une glace à la saveur de poisson. Allez voir Monty Muzo et ajoutez la glace à la tarte pour gagner le concours de tartes. Ceci vous permet de monter sur scène et de prendre le dernier morceau du prospectus pour l'assembler aves les autres et découvrir que Monty Muzo emprisonne les chiens qui étaient dans le refuge.

Chapitre 2

Monty Muzo réussit à capturer Gromit et le place dans une cellule. Vous incarnez encore Gromit qui doit quitter sa prison. Utilisez votre pistolet sur Chipeur le chien à coté de vous pour qu'il fasse le mort.

Utilisez ensuite la tasse métallique pour faire du bruit et alerter Monty. Quand ce dernier ouvrira la grille, Chipeur qui faisait le mort lui sautera dessus et lui piquera sa clé dorée. Attendez ensuite que Monty parte et réutilisez le pistolet sur le chien. Prenez ensuite la clé pour ouvrir la cellule.

Montez à l'échelle et donnez des graines à la poule.

Descendez ensuite en empruntant l'échelle et allez à gauche. Prenez la clé, le biscuit chinois et le seau de graisse. Donnez la clé au chien Excavateur qui fait tourner le manège pour qu'il creuse un trou et pour la cacher. Heureusement pour vous, Chipeur prendra la relève pour faire tourner le manège. Lancez ensuite le biscuit chinois dans la cage du petit chiot Nervouille pour qu'Excavateur surgisse dans la cage.

Nervouille pourra alors quitter la cage en passant par le trou. Prenez ensuite un autre biscuit chinois et placez-le à coté du trou pour faire revenir Excavateur. Subtilisez-lui la clé pour éviter qu'il ne replonge dans le trou.

Montez ensuite à l'échelle puis à la deuxième qui se trouve à gauche. Une fois près du conduit, utilisez la clé pour l'ouvrir. Utilisez ensuite la graisse pour graisser Nervouille et lui permettre de quitter les lieux. Ce dernier alertera Wallace à propos des magouilles de Monty.

Chapitre 3

Vous incarnez Wallace qui essaye de sauver son ami Gromit des mains de Monty Muzo. Allez vers la machine des biscuits chinois et prenez-en un.

Allez ensuite à droite où se trouve le concours de mangeurs de tartes. Parlez au commandant Crum. Prenez ensuite les plats qui se trouvent en bas à gauche et montrez-les au commandant pour qu'il abandonne. Allez ensuite sur la scène et donnez le message trouvé dans le biscuit chinois à Mr Paneer.

Approchez de la sortie de la foire pour apercevoir le commandant Crum qui est interdit de manège à cause de son poids. Allez alors dans la ville et prenez un Ballon. Revenez à la foire et donnez-le au commandant Crum. Il pourra maintenant monter dans le manège. Il causera alors la destruction de ce dernier et Monty Muzo sera démasqué et

prendra la fuite.

Chapitre 4

Après le décollage de la camionnette, montez sur le toit et placez la boule de chewing-gum dans la mixture.

Revenez ensuite dans la cabine et examinez le tableau de bord. Appuyez sur le bouton " bidon " pour mélanger la mixture. Tirez ensuite le levier pour tirer sur l'hélice de la montgolfière de Monty. Remontez ensuite sur le toit et prenez la manivelle. Utilisez cette dernière pour déboulonner les roues et gagner de l'altitude.

Utilisez ensuite les graines sur Monty pour que les poules l'attaquent. Appuyez sur le bouton " servir " sur le tableau de bord pour attraper Nervouille.

Après la cinématique et après la destruction de la camionnette, vous êtes en chute libre et vous devez trouver un moyen pour faire un atterrissage en douceur. Prenez le bras de la machine et utilisez-le pour atteindre le sac d'argent. Lancez ce sac sur l'hélice et quand Monty lâche la bonbonne d'hélium, attrapez-la et utilisez-la avec Wallace et sa moustache gonflable pour atterrir en douceur. Quant à Monty Muzo, il atterrira directement dans la cellule de la prison du commissariat.

Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 4 : The Bogey Man

© Telltale Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Vous incarnez Gromit qui doit aider son maitre et ami Wallace. Commencez par tirer le levier pour faire descendre Wallace dans la salle à manger. Après la cinématique, entrez dans la salle à manger et prenez les ciseaux qui se trouvent sur la table de droite. Allez ensuite vers le journal et utilisez les ciseaux pour découper la photo de Wallace.

Allez derrière la machine à porridge et prenez la clef anglaise, le dénicheur d'indices et surtout l'oreille indiscrète. Sortez de la maison et, après la scène, approchez de la fenêtre de Felicity et utilisez l'oreille indiscrète pour écouter la conversation entre Felicity et sa tante.

Après la fin de la conversation, allez au centre ville et essayez de prendre la lettre qui se trouve sur les caisses à droite du magasin de Mr Paneer. Après l'intervention de l'agent Dibbins, examinez les caisses qui se trouvent à gauche. Il vous donnera alors un pot de beurre de noix. Allez au kiosque à journaux et placez la photo de Wallace sur le magazine qui se trouve en bas du comptoir.

Revenez à la maison et allez à la clôture qui se trouve à gauche. Utilisez le pot de beurre de noix sur le plateau d'alimentation. Quand l'écureuil entre et se retrouve coincé dans le pot, reprenez ce dernier. Allez au centre ville et placez ce pot dans les caisses, à gauche du magasin de Mr Paneer. Toutes ces actions obligeront Paneer à inviter Wallace dans le Country Club de golf.

Chapitre 2

Vous passez maintenant à Wallace. Commencez par tirer la balle de golf qui atterrira sur le casque de l'agent Dibbins. Ce dernier arrive pour fermer ce club de golf. Wallace prendra donc les choses en main pour essayer de trouver l'acte de propriété du parcours de golf et de cette façon permettre au club de rouvrir.

Vous devez commencer par récolter les trois indices. Le premier se trouve dans l'armoire de droite.

Le deuxième entre les livres, derrière la table de billard, et le troisième se trouve près du bureau, près de l'entrée. Approchez-vous de ces endroits pour que Wallace trouve automatiquement les indices.

Allez ensuite derrière Mr Paneer et sonnez la cloche pour que l'horloge passe à trois heures.

Allez examiner cette horloge et laissez-la ouverte. Allez à droite et ouvrez la boite à musique pour qu'une clé sorte de l'horloge. Allez vers la cloche qui se trouve à droite de Duncan. Sonnez-la pour commencer une partie de golf avec Duncan.

Prenez le club rouge pour frapper la balle depuis la deuxième ligne. Quand Duncan commence à rire, prenez le club rouge et échangez-le avec son club. Après sa frappe ratée, prenez le club bleu et frappez depuis la deuxième ligne. Echangez encore une fois les clubs avec Duncan pendant qu'il rit. Après un autre coup raté, prenez le club jaune et tirez depuis la deuxième ligne. Vous récupérez alors la clé dorée.

Revenez ensuite dans votre maison, entrez dans la salle à manger et prenez le verre de lait. Allez ensuite au centre ville. Donnez le verre de lait à Mme Gabberley ensuite utilisez votre club de golf avec le pot de beurre de noix. Utilisez

ce club avec l'agent Dibbins pour qu'il vous montre le grip du Gange.

Revenez ensuite au club et utilisez le grip du Grange avec la bille blanche du snooker pour récupérer la clé de porcelaine. Utilisez ensuite la peinture qui se trouve derrière Duncan et utilisez chaque clé avec le cadenas correspondant. Vous réussissez à ouvrir une chambre secrète contenant l'acte de propriété.

Chapitre 3

Vous devez maintenant battre Duncan dans une partie de golf pour devenir le président du club. Commencez par le premier trou. Malheureusement votre balle finit dans les égouts. Passez donc à Gromit et descendez dans les égouts. Prenez un champignon et tournez la valve rouge.

Revenez ensuite en haut et, avant d'aller au club, prenez le panneau de score de Wallace. Allez ensuite au club.

Sonnez la cloche qui se trouve à droite de la table de billard et prenez le livre de blagues. Quittez le club et allez chez-vous. Examinez les notes situées sur la table, à droite. Donnez le livre de blagues à Mr Paneer pour qu'il raconte une blague. Pendant que Duncan rit, prenez le golf de mesure qui se trouve devant vous.

Donnez ensuite le panneau de score de Wallace à Mr Paneer. Après le départ de ce dernier, entrez dans la salle à manger et ouvrez la radio pour que Felicity quitte la salle. Approchez-vous du paquet qui se trouve sur la table et prenez les timbres et l'étiquette d'adresse. Revenez ensuite au centre ville.

Prenez la note sur les trous qui se trouve par terre. Descendez dans les égouts pour que Felicity rapplique et vaporise les champignons pour les éliminer. Allez ensuite vers la balle de golf pour la montrer à Wallace. Remontez en haut et faites tourner le ventilateur qui se trouve devant le kiosque à journaux.

Descendez près de Wallace et choisissez pour lui le club grip du Gange. De cette façon, il pourra placer sa balle dans le trou en haut.

Remontez et placez le ticket d'adresse et les timbres sur la balle de golf.

Proposez ensuite à Wallace d'utiliser un des clubs de golf normaux. La balle finira dans la boite aux lettres. Elle sera ensuite délivrée chez-vous par l'agent Dibbins.

Entrez dans la maison pour que Duncan repousse la balle de Wallace. Sortez alors de la maison et utilisez le club de mesure avec l'arbre qui se trouve dans le jardin de Felicity pour dévoiler le trou n°18.

Proposez ensuite les clubs normaux à Wallace. L'écureuil arrivera sur les lieux et vous piquera la balle. Utilisez alors le champignon avec le trou pour que l'écureuil laisse tomber la balle pour prendre le champignon. Revenez à Wallace et proposez-lui encore une fois d'utiliser les clubs normaux.

Cette fois Wallace réussira à placer la balle dans le trou et deviendra automatiquement le nouveau président du club.

Chapitre 4

Vous vous trouvez maintenant emprisonné dans le sable. Vous devez déplacer vos amis afin d'atteindre la porte. Pour cela, déplacez chaque personnage vers un emplacement vide. Vous ne pouvez pas vous approcher ni de Duncan ni de Prudence Flitt.

Il ya plusieurs possibilités pour atteindre la porte, déplacez donc les personnages selon cet ordre :
Crum, Paneer, Duncan, Crum, Paneer, Dibbins, Mme Gabberley, Prudence, Felicity, Duncan, Crum, Paneer, Wallace, Mme Gabberley, Dibbins, Felicity, Duncan, Crum, Paneer, Wallace, Felicity, Dibbins, Prudence, Duncan, Crum, Paneer et enfin Wallace.

Ou bien :

Crum, Dibbins, Mme Gabberley, Prudence, Felicity, Paneer, Duncan, Crum, Dibbins, Felicity, Paneer, Duncan, Crum, Debbins, Wallace, Mme Gabberley, Felicity, Paneer, Duncan, Crum, Debbins, Wallace, Mme Gabberley, Felicity, Prudence, Duncan, Crum, Debbins et enfin Wallace.

Quand Gromit, arrive, il tombe directement dans un autre piège de ce club.

Avancez sur le tapis roulant et allez à gauche pour prendre le nettoyeur de balles.

Allez ensuite à droite vers le portail écrabouilleur et placez le club de mesure pour le bloquer. Passez de l'autre coté du portail et utilisez la clochette de thé qui se trouve à gauche. Utilisez ensuite le nettoyeur de balles avec la clochette. Revenez de l'autre coté du portail et reprenez le club de mesure. Placez ce club sur le pendule de l'horloge et regardez le mécanisme qui arrêtera le piège à l'oeuvre.

Allez alors vers la porte pour libérer vos amis qui malgré les dangers, sont tous ravis. Félicitations ! Vous avez terminé le dernier épisode des grandes aventures de Wallace & Gromit.

Wanted : Les Armes du Destin

© Warner Interactive / GRIN 2009

CODES BINAIRES

Ces codes sont à saisir depuis l'écran des Codes Secrets, via le menu principal. Appuyez ensuite sur Echap en cours de partie pour les trouver.

01000011	Débloque Wesley
01000100	Débloque Janice
01001100	Santé améliorée
01001111	Super armes
01010100	Débloque Cross
01010111	Garde du corps aérien
01100001	Combinaison spéciale
01100101	Mode Close Combat
01101101	Adrénaline infinie
01101111	Munitions illimitées
01110010	Mort subite
01110100	Mode Cinématique
01100111	Mode En Pleine Tête

NOUVEAUX PERSONNAGES

Cauchemar

Terminer le mode Combat Rapproché.

Garde du corps aérien

Terminer le mode Headshot.

L'immortel

Terminer le jeu.

L'araignée originale

Eliminer le boss araignée.

PERSONNAGES JOUABLES

Arana

Tuez-la en difficulté Assassin.

Brummel

Tuez-le en difficulté Assassin.

Leader Swat

Tuez-le dans n'importe quelle difficulté en mode Slo-mo Adrenaline.

Le Russe

Tuez-le en difficulté Assassin.

Nightmare

Terminez le mode Close Combat dans n'importe quel mode de difficulté.

DIFFICULTÉ "KILLER"

Terminer le jeu en difficulté Assassin pour débloquer le mode de difficulté Killer.

War Commander

© Focus / Independent Arts Software 2002

STRATÉGIE POUR LES GRENADES

Ne lancez pas de grenades vers le haut d'une colline : elles pourraient rouler jusqu'à vos unités.

MODIFIER LES CONSTRUCTIONS

Cliquez sur le menu Démarrer et lancez une session MS-Dos. Tapez **Edit**. Ouvrez un de vos répertoires de sauvegardes (exemple SAVE_000) puis un fichier de sauvegarde (exemple Save_000.mdk). Allez dans Buildings et modifiez les valeurs à votre guise.

War Gods

© GT Interactive / Midway

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans l'espace approprié qui se trouve en haut à droite de la page "Advanced" après avoir choisi "Properties" :

Active	Désactive	Effet
0708	8070	Joueur 1 plus puissant
1037	7301	Mort facile
1515	5151	Joueur 2 invincible
1971	1791	Joueur 1 invincible
2509	9052	Crédits illimités
3366	6633	Joueur 2 plus puissant
3871	1783	Jouer avec Grox
4774	7447	Petite partie (elle se termine dès qu'un ennemi est tué)
5721	1275	Affichage du taux de rafraichissement
9021	1209	Jouer avec Exor
9990	9996	Accès au niveau 1
9991	9996	Accès au niveau 2
9992	9996	Accès au niveau 3
9993	9996	Accès au niveau 4
9994	9996	Accès au niveau 5
9995	9996	Accès au niveau 6
9997	9996	Arène cachée

War Of The Worlds

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

ATCHOOO	Efface tous les martiens (à taper sur carte bataille)
ICOMEBACK	Affiche toutes les ressources (carte bataille ou guerre)
PUNYHUMANS	Efface tous les humains (à taper sur carte bataille)
YOULIKEIT	100% d'efficacité (à taper sur carte bataille ou guerre)

War Wind

© SSI / Dreamforge

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez ENTER , puis "!" et l'un des codes suivants :

GOLDEN BOY	Donne +5000 en ressources
THE SUN ALSO RISES	Découvre toute la carte
PUMP AN AHRN	Met l'influence du leader au maximum
SHOW ME THE WAY	Affiche les coordonnées
OH COME ALL YE FAITHFUL	Les ouvriers produisent plus vite
ON A MISSION FROM GAWD	Les ouvriers travaillent plus vite
I AM THE BISHOP OF BATTLE	Pour remporter la mission
THE GREAT PUMPKIN	Permet de remporter la campagne

CONSEIL SUR LE CHOIX D'UN PEUPLE

Chaque peuple possède ses propres caractéristiques. Ainsi, si vous êtes du genre guerrier, que vous avez toujours envie de vous battre, choisissez les Obblinox. Si vous êtes plutôt du genre défensif, que pour vous, une base bien protégée est suffisante, choisissez les Eaggras. Ils sont très nombreux, construisent vite. Avec eux, vous obtiendrez vite du matériel de guerre comme les drônes, croiseurs, barques... Si la magie vous plait, choisissez les Shamalis (résistance aux sorts et possibilité de guérir d'autres unités...). Les Tha'roons ont le net avantage de posséder des constructions dès le début du scénario.

War Wind 2

© Psygnosis 1997

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER et tapez l'un des codes suivants, puis faites à nouveau ENTER . La phrase "Cheater Most Foul" confirmera que votre manipulation a abouti (attention certaines versions du jeu n'ont pas besoin du point d'exclamation qui précèdent les codes) :

`!GOLDEN BOY`	5.000 points ressources
`!I AM THE BISHOP OF BATTLE`	Vous gagnez la mission
`!ON A MISSION FROM GAWD`	Construction et collecte de resosurces accélérées
`!OH COME ALL YE FAITHFUL`	?
`!THE GREAT PUMPKIN`	Vous gagnez la campagne
`!THE SUN ALSO RISES`	Carte complète

Warbreeds

© Red Orb

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Apppuyez sur la touche [Caps Lock]. Puis, au cours du jeu, tout en maintenant enfoncée la touche CTRL , tapez : SPAMSPAMSPAMHUMBUG. Rappuyez sur la touche [Caps Lock], appuyez sur F9 et entrez l'un des codes suivants (en tenant compte des minuscules et majuscules) :

`cgk max`	Niveau maximum de CGK
`crop kill`	Détruire tous les pods sur la carte
`crop pop`	?
`egg boy returns`	Tremblement de terre
`kill`	Détruit l'unité sélectionnée
`minimap off`	Mini-carte désactivée
`minimap on`	Mini-carte activée
`set none`	Carte complète

Warcraft : Orcs & Humans

© Blizzard Entertainment 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tous les codes donnés sont à entrer comme suit : appuyez sur ENTER, tapez le code et validez par ENTER. Vous devrez alors apercevoir à l'écran un message vous indiquant que le code est compris. En mode deux joueurs, les codes affectent les deux joueurs. En mode de jeu réseau, les codes affectent seulement le joueur qui les a tapés.
Tapez d'abord CORWIN OF AMBER pour activer le cheat mode. Ensuite, appuyez d'abord sur la touche ENTER et tapez un des codes ci-dessous :

IRON FORGE	Améliore instantanément toutes les technologies
SALLY SHEARS	Affiche toute la carte
POT OF GOLD	10000 gold + 5000 lumber
EYE OF NEWT	Augmente pouvoirs des sorciers (= tour)
HURRY UP GUYS	Accélère les constructions et entraînements
THERE CAN BE ONLY ONE	Invulnérabilité et grande puissance
[Nom du niveau]	Permet d'aller au niveau voulu (ex : ORC10, HUMAN3, etc.)

En mode campagne :

YOURS TRULY	Mission suivante
IDES OF MARCH	Séquence de fin
CRUSHING DEFEAT	Séquence de fin en perdant

Remarque : pour certains codes, il suffit d'inscrire le premier mot. C'est le cas pour :
SALLY SHEARS = SALLY
HURRY UP GUYS = HURRY
THERE CAN BE ONLY ONE = THERE

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Pour augmenter les réserves dor et de bois, modifiez respectivement les octets 1562-1563 et 1542-1543 dans le fichier de sauvegarde.
Pour voir la carte entière, c'est un peu plus long. Il faut mettre 00 à partir de l'offset 37730 jusqu'à l'offset 45921.

Warcraft II : Beyond the Dark Portal

© Blizzard Entertainment / Cyberlore Studios 1997

CHEAT MODE

Appuyez sur ENTREE pour ouvrir la console et tapez l'un des codes suivants. En multijoueur, les cheats s'appliquent à tous les joueurs.

ON SCREEN où SHOWPATH	Affiche la carte (excepté Fog of War)
SHOWMAP	Affiche les cartes multijoueurs
SWAPMASKS	Restaure le Fog of War
mAKE IT SO	Avancées technologiques de productions plus rapides
IT IS A GOOD DAY TO DIE	Augmente la puisance des unités
UNITE THE CLANS	Victoire
YOU PITIFUL WORM	Défaite
GLITTERING PRIZES	Fournit de l'or et du bois
VALDEZ où SPYCOB	Inconnu
HATCHET où AXE & SAW	Inconnu
DECK ME OUT	Upgrades des armures et des armes
EVERY LITTLE THING SHE DOES	Inconnu
THERE CAN BE ONLY ONE	Remporter la partie
TIGERLILY	Séléction du niveau
ORC #	Sauter au niveau # (1/14) pour Orcs
HUMAN #	Sauter au niveau # (1/14) pour Humains
UCLA	Inconnu
NETPROF	Inconnu
DAY	Mode FIEF
FASTDEMO	Accélère les écrans de démo
TOMBSTONE où NOGLUES	Désactive les pièges des Orcs
NEVER A WINNER	Empêche une victoire totalle
DISCO	Musique alternative
ALLOWSYNC	inconnu

Warcraft II : Tides of Darkness

© Blizzard Entertainment 1995

CHEAT CODES

Pour utiliser ces cheat codes, pendant le jeu, appuyez sur ENTER , saisissez le code, et appuyez à nouveau sur ENTER pour activer le code :

ALLOWSYNC	En rapport avec le mode multi-joueurs
DAY	Affiche le message "FIEF"
DECK ME OUT	Améliorer les technologies
EVERY LITTLE THING SHE DOES	Magie
FASTDEMO	Pour abréger les scènes d'intro
GLITTERING PRIZES	Donne 10000 or, 5000 unités de bois et 5000 unités de pétrole.
HATCHET	Deux coups de hache pour couper du bois
HUMANx	Aller à la mission x des humains
IT IS A GOOD DAY TO DIE	God mode (invulnérabilité)
MAKE IT SO	Augmente votre vitesse de construction
NETPROF	Laser display
NEVER A WINNER	Match nul
NOGLUES	Désactive les pièges magiques
ON SCREEN	Dévoile la carte entièrement, même en mode multi-joueurs
ORCx	Aller à la mission x des Orcs
SHOWPATH	Dévoile toute la carte passivement
SPYCOB	5000 unités de pétrole
THERE CAN BE ONLY ONE	Pour finir la campagne
TIGERLILY	Passe le niveau en cours
TITLE	Vos unités sont plus rapides
UCLA	Affiche le message "Go Bruins!"
UNITE THE CLANS	Victoire sur le champ
VALDEZ	5000 unités de pétrole
YOU PITIFUL WORM	Défaite sur le champ

Si vous utilisez un cheat code, à la fin de la partie, le programme vous classe dans les tricheurs. Si vous voulez éviter ce problème, utilisez vos cheat codes normalement. Sauvegardez votre partie. Sortez du jeu et relancez-le. Reprenez votre sauvegarde et le programme aura l'impression que vous avez joué sans tricher.

BATTRE LES ORCS

Pour se débarrasser d'une armée entière d'orcs avec seulement trois hommes : il suffit tout simplement de créer deux mages et un footman (un fantassin). Une fois que la mana de vos mages arrive à son maximum, ordonnez à un premier mage de lancer le sort invisibilité sur le footman, et à l'autre d'entourer le fantassin d'un bouclier de feu. Amenez le footman tout près de l'armée orc, de telle sorte que les flammes du bouclier de feu soient en contact avec les orcs. Ne le faites surtout pas attaquer, laissez-le brûler ses ennemis qui ne bougeront pas d'un poil. Répétez l'opération jusqu'à l'anéantissement total de
l'armée. Mais attention, sachez que les "death knights" repèrent la magie : par conséquent, cette méthode ne s'applique pas sur eux.

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, modifiez votre sauvegarde comme suit :
Secteur 0000, octet 436 : mettre FF FF FF (16 000 000 bois)
Secteur 0000, octet 500 : mettre FF FF FF (16 000 000 or)
Secteur 0001, octet 52 : mettre FF FF FF (16 000 000 pétrole)

ASTUCE POUR L'EXTENSION BEYOND THE DARK PORTAL

Tapez ENTER , saisissez le code : DISCO puis retapez ENTER . Vous entendrez alors une musique un peu différente de la musique habituelle de Warcraft 2, ou bien, si votre lecteur CD contient un CD-AUDIO, vous entendrez l'une des pistes de ce CD.

SQUELETTES TRANSFORMÉS

Embarquez des squelettes générés par un Night Lord dans un bateau de transport. Lorsqu'ils devraient se désintégrer, il se transformeront alors en une autre unité (parfois même en bâtiment).

ATTAQUE RAPIDE

Une tactique audacieuse pour les parties à deux joueurs dans lesquelles chacun part avec un seul paysan : dès le début de la partie, faire courir votre paysan vers la mine de l'adversaire et construire une caserne entre cette mine et la mairie adverse. Utiliser l'argent qui reste pour acquérir un ou deux soldats qui attaquent immédiatement les paysans adverses. Le paysan détruit les constructions adverses, avec pour priorité d'empécher la construction d'une caserne. Attention : Lors des combats entre paysans de forces égales, c'est généralement l'attaquant qui perd. Cette tactique permet d'écraser rapidement l'adversaire. Contre l'ordinateur ou un joueur non prévenu, elle marche à tous les coups.

PASSER D'UNE RIVE À UNE AUTRE TRÈS PROCHE SANS TRANSPORT

Une fois que vous avez votre scierie, prenez un peon et faites-lui construire un port entre deux rives très proches (le port doit entrer exactement entre les deux rives). Annulez la construction tout de suite après l'avoir démarrer. Vous verrez le peon arriver sur l'autre rive. Il pourra alors construire une caserne s'il y a des ennemis, et un hôtel de ville si il y a une mine d'or. Voilà donc un superbe poste avancé sans transport.

CONSTRUCTIONS PLUS RAPIDES

Pour que vos constructions avancent plus vite, envoyer des peons les réparer sitôt après ordonné le début des travaux.

Warcraft III : Reign of Chaos

© Vivendi Universal Games / Blizzard Entertainment 2002

CHEAT MODE

Appuyez sur Entrée pour accéder à la console et tapez l'un des codes suivants

ALLYOURBASEAREBELONGTOUS	Gagner la partie
DAYLIGHTSAVINGS #	Aller à l'heure #
GREEDISGOOD #	fournit # pièces d'or et bois (max 50000)
IOCAINEPOWDER	Mort subite
ISEEDEADPEOPLE	Dévoiler toute la carte
ITVEXESME	Supprime les conditions de victoires
KEYSERSOZE #	Fournit # d'or (500 par défaut)
LEAFITTOME #	Fournit # de bois (500 par défaut)
LIGHTSOUT	Régle l'heure au soir
MOTHERLAND # #	Aller au niveau # (race) # (niveau)
POINTBREAK	Nourriture
RISEANDSHINE	Régle l'heure à l'aube
SHARPANDSHINY	Recherche upgrades
SOMEBODYSETUPUSTHEBOMB	Perdre la partie
STRENGTHANDHONOR	Continuer le jeu même en cas de défaite
SYNERGY	Dévérouille l'arbre des technologies
THEDUDEABIDES	Recharge tous les sorts en cours (il faut le retaper pour le réutiliser)
THEREISNOSPOON	Mana illimité
WHOSYOURDADDY	Invincibilité et tuer les ennemis d'un coup
WARPTEN	Construction rapide
WHOISJOHNGALT	Recherche rapide

FAIRE PARLER LES UNITÉS

Cliquez à plusieurs reprises (nombreuses) sur une unité, celle-ci réagira d'une manière bien à elle selon son appartenance. Le soldat Orc de base chantera, d'autres se fâcheront, certains citeront des dialogues de films etc.

SCÈNE DE FIN SUPPLÉMENTAIRE

Finissez le jeu en mode Difficile avec les Elfes de Nuit pour voir une scène finale additionnelle.

VISIONNER LES CINÉMATIQUES DU JEU

Ouvrez le répertoire Install du jeu et modifiez les extensions desn fichiers .mpq en .mpg, vous pourrez ainsi les visionner avec Windows Media Player.

FAIRE EXPLOSER DES MOUTONS

Pour faire exploser un mouton (ou toute autre bête du genre), cliquez dessus une vingtaine de fois. Avec de la chance, il arrivera même qu'ils vous laissent quelques items.

TROUVER UN PANDA GÉANT

Jouez la mission "Frères de sang" de la campagne "Elfes de la Nuit". Près d'une salle emplie d'araignées, en haut à droite, utilisez Furion le druide afin de transformer les champignons en arbres vivants et empruntez le passage ainsi libéré. Vous déboulerez sur un panda de 20 m de haut.

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Avec un éditeur de texte ouvrez le fichier **Campaigns.w3p** dans le repertoire C:program filesWarcraft IIIsaveProfile 1. A côté des noms des campagnes se trouvent des chiffres que vous devez remplacer par **-1152921504606781441**. Enregistrez le fichier et lancez une partie.

N'oubliez pas de faire une sauvegarde du fichier avant de le modifier.

OBTENIR UN MARTEAU + 3 POUR ARTHAS

Dans le second niveau des humains (Black Rock & Roll) vous trouverez des Gnolls dans le coin supérieur gauche de la carte. Il y a aussi une cascade et un étang. Abattez tous les ennemis et continuez au sud de l'étang. Vous ne pourrez pas avancez bien longtemps car le terrain est bloqué. Ordonnez à vos péons de couper les arbres. Vous pourrez contruire un Lumber Mill par là si vous voulez. En remontez vers le coin supérieur gauche, vous croiserez 3 ogres de niveau 3. Si vous parvenez à les battre, vous remporterez un marteau + 3 pour Arthas.

JEUX CACHÉS

Créez une partie réseau en LAN (même si vous n'avez pas de connexion) et choisissez l'une des deux cartes Scénario. Vous trouverez deux nouveaux jeux.

FILSON LE RAT

Dans le sixième chapitre de la campagne des Humains, utilisez le code pour afficher toute la carte. Cherchez alors les points oranges. Ils indiquent la position d'animaux. Cherchez alors dans le parc Hibours le rat nommé Filson. Il vous remettra un talisman d'esquive.

LA COMMUNAUTÉ SECRÈTE DES SQUATCHS

Lorsque vous jouerez la seconde mission dans le cap des mort-vivants, rendez-vous au nord de votre base. Coupez les arbres après le premier village en vous servant du chariot à viande. Vous trouverez alors un chemin qui vous conduira vers les Sqatchs. Tuez cette tribu pour récupérer leurs nombreux trésors.

CONTRÔLER DES UNITÉS DES QUATRES FACTIONS EN MÊME TEMPS

Commencez une partie du côté es morts vivants et invoquez trois Banshees. Jouez jusqu'à ce que ces Banshees atteignent le niveau Maître puis hantez l'esprit d'un péon, d'un paysan et d'un feu follet. vous aurez alors la possibilité de construire de bâtiments Humains, Orcs et Elfes. Vous pourrez aussi invoquer des unités de ces trois factions.

NOUVELLE CINÉMATIQUE

Dans le second niveau de la Campagne humaine, allez vers l'est pour tuer des gnoll, descendez ensuite vers le sud pour couper quelques arbres et empruntez le passage ainsi libéré. Tuez les 4 mulorcs et avancez sur la gauche pour voir uen nouvelle cinématique.

OBTENIR UN ANNEAU POUR ARTHAS

Au niveau 1 de la campagne des morts-vivants, après être entré dans un village, traversez la rivière. Vous déboucherez sur une caserne entourée d'enclos. Détruisez la caserne, puis utilisez la fonction "attaquer " de vos unités sur les chevaux. En mourrant, l'un d'eux vous laissera un anneau.

BIEN DÉMARRER AVEC LES ELFES

Entrainez-vous à construire le plus vite possible vos bâtiments. Commencez par construire un puits de lune puis un autel des aïeux. Ensuite, construisez a la fois un puits de lune, un ancien de la guerre et un Hall des chasseurs. Entre la construction de l'autel des aïeux et celle du second puits de lune, faites assez de wisp pour remplir la mine avec au moins 8 au bois. Si vous maîtrisez le temps de construction, vous deviendrez un sérieux concurrent.

Warcraft III : The Frozen Throne

© Vivendi Universal Games / Blizzard Entertainment 2003

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER pour ouvrir la fenêtre de chatet entrez l'un des codes suivants.

ABRAKADABRA	Les arbres disparaissent
ALLYOURBASEAREBELONGTOUS	Victoire immédiate
DAYLIGHTSAVINGS	Désactive la gestion de lumière due à l'heure
DAYLIGHTSAVINGS x	Aller à l'heure x (x de 1 à 24)
GREEDISGOOD x	Obtenir de l'or et du bois (x est la quantité)
IOCAINEPOWDER	Mort rapide
ISEEDEADPEOPLE	Carte dévoilée
ITVEXESME	Annuler les conditions de victoire
KEYSERSOZE x	Obtenir de l'or (x est la quantité)
LEAFITTOME x	Obtenir du bois (x est la quantité)
LIGHTSOUT	Soirée
MOTHERLAND x y	Choix du niveau (x étant la race et y le niveau, ex: motherland human 6)
POINTBREAK	Plus besoin de nourriture
RISEANDSHINE	Matinée
SHARPANDSHINY	Upgrades recherche
SOMEBODYSETUSUPTHEBOMB	Défaite immédiate
STRENGTHANDHONOR	Continuer la partie après une défaite en campagne
SYNERGY	Désactiver l'arbre de recherche en campagne
THEDUDEABIDES	Recharge tous les sorts en cours (il faut le retaper pour le réutiliser)
THEREISNOSPOON	Mana au max
WARPTEN	Construction rapide
WHOISJOHNGALT	Recherche rapide
WHOSYOURDADDY	Invincibilité et tuer les ennemis d'un coup

NIVEAU SECRET DANS LE CHAPITRE 3

Dans le niveau "Les Donjons de Dalaran", dans la campagne de l'alliance humaine, libérez le troisième lieutenant et dirigez-vous vers le sud. Vous vous retrouverez au milieu d'une bataille entre Humains et Morts-vivants. Attendez que la bataille se termine et tuez les rescapés. Traversez ensuite la salle, ouvrez la porte à l'ouest et entrez dans la salle. Vous verrez trois cages contenant chacune un mouton. Devant ces cages se trouvent trois interrupteurs. Activez-les dans l'ordre suivant : haut, bas et milieu. La porte au nord s'ouvrira et vous aurez accès à un nouvel interrupteur. Terminez la mission pour avoir droit à un nouveau chapitre juste avant de passer à la suite du jeu.

QUELQUES ASTUCES POUR LE CHAPITRE 4 DES ELFES DE LA NUIT

Dans le chapitre 4 de la campagne des Elfes de la Nuits (La Fureur du Traître), regardez au Sud-Ouest de la carte et vous pourrez aperçevoir un Pandaren Brewmaster. Grâce a la capacitée Transfert de Maiev approchez-le et il vous donnera un objet.

Dans le même niveau, regardez un peu plus a gauche de la sortie et vous découvrirez un petit espace plein de fleurs. Utilisez la capacitez Transfert de Maiev pour l'atteindre. Dans les fleurs est dissimulé Grank le rat. Cliquez-lui plusieurs fois dessus (ce qui le fera exploser), et ainsi récupérer le Talisman d'Esquive.

Wargames

1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

BEER	Diminue la vitesse de l'ennemi
BIGSOFTY	Diminue la protection de l'ennemi
CHACHING	Argent
COFFEE	Augmente la vitesse du joueur
DONKEYS	Les unités lance-missiles lancent maintenant des jeeps !
EYEOFGOLD	Niveau de zoom supplémentaire
GIMMIEGIMMIE	Permet de construire tout
HERMES	Accélère la construction d'unités
MORNINGAFTER	Affiche tout le plan
MRMUSCLE	Augmente la protection du joueur
SALADTOSSED	?
SHAFT	Augmente la puissance de feu du joueur
SHANK	Diminue la puissance de feu de l'ennemi
TWOBYFOUR x	Construit des unités (exemple : TWOBYFOUR DRAGOON)
UNCLEJOHN	Invulnérabilité (God mode)

Wargasm

© Infogrames / Did 1998

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1 - CHEESE
2 - TOAST
3 - BUTTIES
4 - KEBAB
5 - GATEAUX

CHEAT MENU

Allez au World Wild War Web et choisissez une carte. Prenez n'importe quel scénario et n'importe quel armement. Puis, quand vous choisissez une position de parachutage sur le carte, entrez le code suivant : **40hourweeks** et faites ENTER . Revenez au menu principal et allez dans les options, cliquez sur Detail. Vous verrez le bouton de triche activé avec une croix rouge. Appuyez sur le bouton pour remplacer la croix par une V vert afin de valider l'utilisation du cheat mode.

CHOIX DE LA MISSION

Pour avoir n'importe quelle mission sur une campagne, prenez un continent puis passez la première mission. Ensuite, quand vous l'aurez passée, choisissez une autre mission. Mais, là, au lieu de cliquer sur "Accepter" à l'écran de vos objectifs, cliquez sur une autre mission de votre choix qui est juste à côté de cet écran.

Warhammer 40.000 : Chaos Gate

© Impressions / Random Games 1999

MODIFIER LE COMPORTEMENT DU JEU

Allez dans le répertoire du jeu. Vous allez trouver une série de fichiers (extension .DAT) que vous allez pouvoir éditer afin de modifier le comportement du jeu. Voici les fichiers les plus utiles :

ACCOUNTING.DAT	Expérience
SPELLDEF.DAT	Puissance Psyker
VEHICDEF.DAT	Statistiques des véhicules
WEAPDEF.DAT	Statistiques des armes
ULTMANES.	Noms des Ultramarines
CHANAME.DAT	Noms du chaos

Warhammer 40.000 : Dawn of War

© THQ / Relic Entertainment 2004

CHOIX DU NIVEAU DE LA CAMPAGNE SOLO

Cette astuce nécessite d'éditer un fichier du jeu, créez une sauvegarde du fichier en question avant de procéder pour le restaurer en cas de problème. Utilisez un éditeur de texte (Notepad...) pour ouvrir le fichier **campaignstate.lua** se trouvant dans le répertoire dawn of war/profiles/votre profil/w40k/singleplayer/campaign/state1. Changez la valeur sur les lignes **maxmission =** et **scenario =** pour les faire correspondre au numéro de la mission que vous souhaitez jouer. Il faut mettre un nombre compris entre 1 et 11.

CHEAT CODES (VERSION 1.1)

Affichez la console en appuyant simultanément sur CTRL + MAJ + % (ou **CTRL + MAJ + ²** ou CTRL + MAJ + ~ selon la version). Tapez ensuite :

again taskbar_show	Montrer la barre des tâches
cheat_killself	Se suicider
cheat_power(xxx)	Obtenir xxx unités d'énergies
cheat_requisition(xxx)	Obtenir xxx points de réquisition
cheat_revealall	Dévoiler toute la carte
cls	Retirer la fenêtre console
getsimrate()	Afficher la vitesse de jeu
quit	Retour au bureau Windows
render_togglerainbow()	Couleurs arc-en-ciel
render_togglexray()	Voir à travers certains murs
setsimrate()	Fixer la vitesse de jeu
shadow_toggle	Activer les ombres
taskbar_hide	Masquer la barre des tâches

Warhammer 40.000 : Dawn of War : Winter Assault

© THQ / Relic Entertainment 2005

CHEAT CODES

Dans le mode escarmouche, veillez à ce que l'utilisation des cheats codes soit permise. Affichez la console en appuyant simultanément sur CTRL + MAJ + % (ou CTRL + MAJ + ² selon la version). Tapez ensuite :

`cheat_killself`	Se suicider
`cheat_power(xxx)`	Donne xxx unités d'énergie
`cheat_requisition(#)`	Donne xxx points de réquisition
`cheat_revealall`	Enlever le brouillard de guerre
`cls`	Nettoyer la console
`getsimrate()`	Montrer la vitesse du jeu
`message_hide`	Cacher les messages
`message_show`	Montrer les messages
`quit`	Quitter le jeu
`shadow_toggle`	Switcher les ombres
`taskbar_hide`	Cacher la barre des tâches
`taskbar_show`	Montrer la barre des tâches

Warhammer 40.000 : Dawn of War II : Chaos Rising

© THQ / Relic Entertainment 2010

LISTE DES SUCCÈS

Seigneur du Chaos (70)

Jouez 20 parties avec classement en incarnant le Chaos dans Chaos Rising.

Dieu du Sang (25)

Remportez une partie avec classement uniquement à l'aide d'unités de Khorne dans Chaos Rising.

Grand-père (25)

Remportez une partie avec classement uniquement à l'aide d'unités de Nurgle dans Chaos Rising.

Porteur de changement (25)

Remportez une partie avec classement uniquement à l'aide d'unités de Tzeentch dans Chaos Rising.

Chaos sans partage (25)

Gagnez une partie avec classement 3v3 en incarnant 3 héros du Chaos différents dans Chaos Rising.

Roi de la colline (50)

Gagnez 10 parties Libre d'accès en ligne dans Chaos Rising.

Manipulateur (25)

Marquez 500 000 points au Baroud d'honneur avec le Prince tyranide ou le Sorcier dans Chaos Rising.

Seigneur tout puissant (60)

Atteignez le niveau 20 du Baroud d'honneur avec le Prince tyranide ou le Sorcier dans Chaos Rising.

Usurpateur (60)

Remportez la 20e vague du Baroud d'honneur avec le Prince tyranide ou le Sorcier dans Chaos Rising.

Justice de l'Empereur (20)

Battez les traîtres de la Garde sur Aurelia dans Chaos Rising.

Ennemi à découvert (50)

Battez le véritable ennemi attaquant Angel Forge dans Chaos Rising.

Défi relevé (50)

Relevez le défi du commandant ennemi sur Aurelia dans Chaos Rising.

Ennemi du Chaos (70)

Terminez la campagne au niveau de difficulté Recrue dans Chaos Rising.

Conquérant du Chaos (70)

Terminez la campagne au niveau de difficulté Sergent dans Chaos Rising.

Fléau du Chaos (70)

Terminez la campagne au niveau de difficulté Capitaine dans Chaos Rising.

Fin du Chaos (70)

Terminez la campagne au niveau de difficulté Primarque dans Chaos Rising.

Ennemi commun (25)

Terminez une mission Chaos Rising en mode Co-op.

Devoir avant tout (50)

Terminez 6 missions Chaos Rising en tant qu'INVITÉ en mode Co-op.

Mauvais exemple (25)

Menez une escouade au niveau de corruption maximum dans Chaos Rising.

Implacable (25)

Atteignez le niveau 30 avec une escouade de campagne dans Chaos Rising.

Savoir interdit (10)

Débloquez les obscurs secrets du "Destin de Galan" dans Chaos Rising.

Purification (50)

Terminez une mission sur l'Épave uniquement à l'aide de 4 Terminators dans Chaos Rising.

Domination (25)

Obtenez 5+ Points de victoire au cours d'une partie Libre d'accès en ligne dans Chaos Rising.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Warhammer 40.000 : Final Liberation

© Mindscape 1997

CHEAT MODE

Appuyez sur CTRL pendant la partie et tapez l'un des codes suivants (sélectionnez une unité qui a déjà tiré) :

CLEANSINFIRE	Augmente vos chances de toucher
EYEOFTERROR	Permet de voir toutes les unités ennemies
HERETIC	Passage au niveau suivant
WHITEDWARF	Rend vos unités invulnérables aux tirs

Warhammer : Dark Omen

© Electronic Arts / Mindscape 1998

OBTENIR 65.000 PIÈCES D'OR

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez un fichier de sauvegarde (darkomen.xxx dans le répertoire SaveGame qui se trouve lui-même dans le répertoire du jeu). Allez à l'offset 0652 (028C en hexa) et mettez FF FF. Vous obtiendrez alors plus de 65.000 pièces d'or.

CHEAT CODES

Au menu principal, tapez FUDGEISLUSH, afin d'activer le cheat mode. Maintenant, tapez l'un des codes suivants dans le gestionnaire de troupe :

CTRL + C + E Augmente l'expérience de l'unité
CTRL + C + G 1000 $ supplémentaires
CTRL + C + T 1000 $ de moins
CTRL + C + U Rend l'unité "incassable"

Même chose que précédemment avec le code : DONTMESSWITHME

CTRL + C + F Toutes les unités ont l'expérience au maximum
CTRL + C + I L'unité sélectionnée est invincible
CTRL + C + , Tous les objets magiques (artefacts, armures, épées)

Idem que précédemment avec l'un des codes suivants :

ATIMETOFIGHT	Vidéo
BADBREATH	Vidéo
BENNYHILL	Jeu rapide
BRINGEMON	Durant une bataille, appuyez sur W pour avoir une magie maximum
CREDITS	Vidéo
GROOVETOWN	Vidéo
HANDYMAN	Mission Great Forest 8
LIGHTREADING	Vidéo
OHDEAR	Vidéo
OVERBYCHRISTMAS	Appuyez sur F12 pour gagner une bataille
RIDETHESTORM	Mission Axebite Pass 4
SMALLPEBBLE	Vidéo
SMEGHEAD	Les têtes des personnages sont réduites
SQUAREWINDOW	Zoom sur le pointeur de souris en haut à gauche de l'écran
THELIVINGGEM	Mission Great Forest 1
WELCOME	Vidéo
WEWONTHEDAY	Vidéo
WHITEGRAIL	Vidéo
YOUANDI	Mission Altdorf 8

Warhammer : Mark of Chaos

© Namco Bandai / Black Hole Entertainment 2006

CHEAT CODES

Appuyez sur Entrée pour afficher la boîte de dialogue et tapez l'un des codes suivants. Attention, la plupart de ces codes ne fonctionnent que pour les unités que vous avez auparavant sélectionnées :

`Army Creep`	Invincibilité
`Love the Gelt X`	Remplacez X par le montant en or voulu
`Strong Wind`	Le plein de mana
`Irresistible Force`	Pas d'attente pour déclencher les sorts

Warhammer : Shadow of the Horned Rat

© Mindscape 1996

PATCHS SUR SAUVEGARDE

16 millions de pièces d'or

Pour avoir plus de 16 millions de pièces d'or, il suffit d'éditer votre fichier de sauvegarde qui se trouve dans le répertoire TEMP, lui-même se trouvant à l'intérieur du répertoire de votre disque dur où vous installé le jeu.
Les fichiers de sauvegarde portent le nom de SAVEGAME.x. Le "x" correspond à un numéro de 0 à 5. Editez le fichier voulu et mettez FF FF FF à l'offset 0240 (00F0 en hexa).

Invincibilité

Pour avoir des unités invincibles, éditez le fichier de sauvegarde avec WordPad (les sauvegardes se trouvent dans le répertoire TEMP ou SAVED du répertoire du jeu, selon la version). Après la ligne [UNIT] se trouvent les noms des unités de votre armée et leurs caractéristiques. La ligne " setstats:s_move=X,X,X,X,X,X,X,X,X " donne les capacités de vos troupes. Mettez 8 à la place de chaque chiffre. Plus bas, le nom du capitaine de la troupe (addleader=nom du capitaine). Là encore, modifiez la ligne " setstats:s_move=... " en mettant 9 à la place de chaque chiffre. Recommencez l'opération avec chacune de vos troupes et vous serez imbattable.

Augmenter le nombre d'hommes

Pour augmenter le nombre d'hommes d'un groupe, augmentez la deuxième et la troisième valeur de la ligne setstats:s_side=x,X,X,x (les grands X sont les valeurs qui nous intéressent). Elles indiquent le nombre maximum d'hommes dans la troupes et le nombre courant. Attention, il ne faut pas utiliser plus de caractères que la valeur d'origine (ex : on peut augmenter 7 jusqu'à 9, 12 jusqu'à 99). Mettez de préférence 25 aux deux valeurs pour que leur emploi ne vous coûte pas trop cher.

© GOA / Mythic Entertainment 2008

TITRES

Cannon Fodder

Mourez 1000 fois contre des joueurs.

Meat Shield

Mourez 100 fois contre des joueurs.

Ow My Eye

Ciblez votre personnage (pas son portrait) 100 fois.

The Berserker

Eliminez 100 000 joueurs.

The Blaze Snuffer

Eliminez 5 000 joueurs valant plus que 2x votre rang.

The Blooded

Eliminez 1 000 joueurs.

The Crucial Crusher

Portez 250 coups critiques sur des ennemis.

The Feckless

Mourez 100 000 times contre des joueurs.

The Fire Snuffer

Eliminez 500 joueurs valant plus que 2x votre rang.

The Green

Mourez 10 fois contre des joueurs.

The Iron Bender

Eliminez 500 joueurs valant plus que 4x votre rang.

The Lame Duck

Mourez 10 000 fois contre des joueurs.

The Lead Lopper

Eliminez 10 chefs de guildes.

The Lucky

Eliminez 10 joueurs.

The Mauler

Eliminez 100 joueurs.

The Pebble Pulverizer

Eliminez 10 joueurs valant plus que 3x votre rang.

The Psychopath

Eliminez 10 000 joueurs.

The Spark Snuffer

Eliminez 10 joueurs valant plus que 2x votre rang.

The Steel Bender

Eliminez 5 000 joueurs valant plus que 4x votre rang.

The Tin Bender

Eliminez 10 joueurs valant plus que 4x votre rang.

Warlords 3 : Reign Of Heroes

© Red Orb / SSG

CRÉDITS AU MAXIMUM

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier de sauvegarde *.SAV dans le répertoire du jeu SAVES. Allez à l'offset 210138 (334DA en hexa) et mettez la valeur 00 7D. Vous aurez alors 32000 crédits.

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

BURN BABY BURN	Brûle tous les sites
BUT NOW I CAN SEE	Carte complète
CALL ME CONAN	Caractéristiques du héros S:9, H:4, L:5, M:50
DRAGON RUSH	Toutes les unités transformées en dragons
FREE FREE FREE	?
HIHO HIHO	Temps de production passe à 1
I AM LAZY	Conquiert toutes les villes
IF I WERE A RICH MAN	10.000 d'argent
JUST FOR GRANT	Toutes les unités transformées en tanks
KING OF THE CASTLE	Améliore les villes
LEARN SPELL	?
LORD OF THE MANA	?
NAME THAT TUNE	?
NOT EASY BEING GREEN	L'eau devient verte
ON A CLEAR DAY	Enlève le brouillard de guerre
PURPLE HEART	Toutes les unités ont une médaille
RUN SPOT RUN	99 mouvements pour toutes les unités
SHOW ME THE MANA	20 Mana
TARGET PRACTIVE	?
THERE CAN BE ONLY ONE	Donne 1000 d'expérience au héros sélectionné

Warlords Battlecry

© Impressions / SSG 2000

CHEAT CODES

Tapez les codes suivants pendant le jeu:

`iamatank`	God Mode
`iamanarchmage`	Tous les sorts
`iamaseer`	Carte complète
`iamawinner`	Gagner le scénario
`iamalooser`	Perdre le scénario

Warlords Battlecry 2

© Ubisoft / SSG 2002

ECOUTER SES MP3

Nommez vos fichiers MP3 ambient5, ambient6, ambient7... (commencez bien à partir de 5). Placez tous vos fichiers dans le répertoire musique du jeu. Ouvrez ensuite le fichier battlecry.ini à l'aide d'un éditeur de texte tel que le notepad et modifiez le nombre de la ligne "Tracks=4". Remplacer le 4 par le numéro de votre dernier fichier. Sauvegardez, lancez une partie et voilà, vous pourrez entendre vos morceaux ! Vous pouvez également remplacer les fichiers MP3 déjà existant dans le répertoire du jeu en nommant les votre avec des numéros de 1 à 4.

ENIGMES

Enigme : Rouge comme le sang, sucrée comme le vin, mon coeur est dur mais ma chair est tendre

Réponse : La cerise

Enigme : Je cours toute la journée mais je ne peux pas marcher. J'ai une bouche mais je ne peu pas parler. Qui suis-je ?

Réponse : Une rivière

Enigme : Je touche la terre, je touche le ciel, mais si je te touche, tu es voué à la mort

Réponse : La foudre

Enigme : En été, je suis vêtu de vert, jour et nuit. En automne, je suis vêtu de jaune. Et en hiver, je suis vêtu de blanc

Réponse : L'arbre

Enigme : Sans air je meurs, pourtant je n'ai pas de poumons

Réponse : Le feu

Enigme : Je vis dans les océans, les riviéres et les mers. Lorsque j'ai froid,je flotte. Et lorsque j'ai chaud, je suis libre

Réponse : L'eau

Enigme : Un dos solide, quatre pieds, jadis je vivais, mais il n'en est plus rien

Réponse : Une chaise

Enigme : Chair blanche sur le dessus, lamellas brune en dessous, je ne bouge pas d'un poil et dans l'obscurité je pousse

Réponse : Le champignon

Enigme : J'ai un oeil mais je suis aveugle, je suis froide, dure et jamais gentile. Et attention, je sais me montrer piquante

Réponse : L'aiguille

Enigme : Mes pieds sont chauds, ma tête est froide et je ne bouge jamais car je suis très vieille

Réponse : La montagne

Enigme : Une tête mais pas de corps, un Coeur mais pas de sang, des feuilles mais pas de branches, qui suis-je ?

Réponse : La laitue

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en cours de jeu. Attention, ces codes ne fonctionneront pas si le jeu est patché en version v1.03.

`IAMALOSER`	Perdre le scéanrio
`IAMANARCHMAGE`	Tous les sorts
`IAMASEER`	Voir la carte
`IAMATANK`	God Mode
`IAMAWINNER`	Gagner le scénario

Warlords Battlecry III

© Nobilis / Enlight Software 2004

RESSUSCITER UN HÉROS EN MODE HOMME DE FER

Voilà comment contourner la perte d'un héros en mode Homme de Fer, mode où le héros ne peut participer à la mission suivante en cas de décès. Ce code marche pour la version 1.0 du jeu. Créez une copie de sauvegarde d'un fichier où votre héros est vivant. Lorsque votre héros meurt, quittez le jeu et chargez le fichier copié. Lancez Regedit et utilisez l'option "Registry/Export Registry File" pour créer une copie de vorte premier enregistrement. Effectuez ensuite les changements suivants puis relancez le jeu pour retrouver votre héros.

```
[HKEY_CURRENT_USERSoftwareEnlightWarlords Battlecry III]
"LIMHK0_A"=dword:00000000
"LIMHK0_N"=dword:00000000
"LIMHK0_X"=dword:00000000
"LIMHK1_A"=dword:00000000
"LIMHK1_N"=dword:00000000
"LIMHK1_X"=dword:00000000
```

Warpath

© Nobilis / Digital Extremes 2007

CHEAT CODES

Les codes suivants sont à entrer dans le menu des cheats :

ALLAMO	Toutes les munitions
F3ARM3	Invincibilité
IMALAZYBEEOTCH	Tous les niveaux
LOSE	Perdre la partie
MYLOCATION	Coordonnées
WIN	Gagner la partie

INVINCIBILITÉ

Jouez normalement sans activer le bouclier. Lorsque vous aurez explosé, appuyez sur une touche directionnelle pour continuer.

AVANCER AVEC UNE VITESSE DE 8

Pour ne pas perdre d'énergie en avancant avec une vitesse de 8, stationnez sur une planête et réglez la vitesse du vaiseeau sur 10. Achetez ensuite 2 recharges et voilà le tour est joué !

Warrior Kings

© Microïds / Black Cactus 2002

PLUS DE RESSOURCES

Ouvrez votre fichier de sauvegarde avec un éditeur de textes (tel que le notepad) et cherchez le mot Mother. Quelques lignes plus bas, vous trouverez les lignes qui correspondent à l'or (gold), à la nourriture (food) et au bois (wood). Modifiez les valeurs à 100.000 pour vous faciliter le jeu.

CHEAT MODE

Entrez les codes suivants pendant la partie pour obtenir la fonction correspondante.

DOYOUSEE	Dévoiler toute la carte
GIMMEGIMME	Ressources supplémentaires
MAKEMENAILS	Unités plus puissantes

Warrior Kings : Battles

© Empire Interactive / Black Cactus 2003

CHEAT MODE

Entrez les codes suivants pendant la partie pour obtenir la fonction correspondante.

DOYOUSEE	Dévoiler toute la carte
GIMMEGIMME	Ressources supplémentaires
MAKEMENAILS	Unités plus puissantes

Warriors

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A la page de sélection, tapez CHEAT. Puis, dans le nouveau menu SECRET WAY, tapez :

ELEVENTH	Pour le maitre
CIRCUS	Pour l'arène
GARDENER	Pour Tom Tech
DUNK	Pour Scott le basketteur
MATE	Pour la serveuse-lapin
NUMBERONE	Pour captain warrior
GOURGOUR	Pour "Ketchup"
EVILDEATH	Pour le "Gore Mode"
SUPERPOWER	Pour avoir le "Power punch"
SUDDEN	Pour la "Sudden Death"
MATCH	Pour le "Death Match"
LILIPUT	Pour le "Tiny Mode"
CHOICE	Pour avoir "Free Access"
ROOKIE	Pour un "Rookie Mode"
NOPAIN	Pour un "Vet Mode"
NOGAIN	Pour les "Bare Hands"
STICK	Pour les "Sticky Hands"
REPOUF	Pour le "Play in replay"
REPLAY	Nouveau mode de combat en 3D
EASYSPECIALMOVES	Le nom est parlant
TYSON	Pas de coups spéciaux
WOO	Ne pas perdre d'énergie spéciale
NBK	Seulement 1 round
FINALFIVE	5 rounds
SNOWWHITE	Tiny personnages
FORQA	Outils de développement
PAM	Alerte à Malibu !

Warriors Orochi Z

© Koei / OMEGA Force

ASTUCES POUR WARRIORS OROCHI 2

Scénarios

Scénario Orochi

Terminer les 4 derniers niveaux de Warriors Orochi 1.

Scénario Shu

Terminer le scénario Shu de Warriors Orochi 1.

Scénario SW

Terminer le scénario SW de Warriors Orochi 1.

Scénario Wei

Terminer le scénario Wei de Warriors Orochi 1.

Scénario Wu

Terminer le scénario Wu de Warriors Orochi 1.

Wartorn

© Eyst

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur C pour faire afficher la fenêtre du chat. Entrez l'un des codes suivants, puis validez par ENTER :

`debugcheatfastbuild=1`	Construction de véhicules plus rapide
`debugcheatshowenemy=1`	Voir les véhicules et les structures ennemis

Warzone 2100

© Pumpkin Studios / Eidos Interactive 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES (VERSION 1.01 SEULEMENT)

Au cours du jeu, appuyez sur T. Entrez l'un des codes suivants, et validez par ENTER :

BIFFER BAKER	Unités presque indestructibles
CAROL VORDERMAN	Affiche un message des programmeurs
DEMO MODE	?
DOUBLE UP	Toutes les unités sont deux fois plus puissantes
EASY	Niveau de difficulté Facile
GET OFF MY LAND	Tue toutes les unités ennemies sur la carte
JOHN KETTLEY	Passe de la pluie, à la neige et au beau temps
HALLO MEIN SCHATZ	Saute la mission en cours
HARD	Niveau de difficulté Difficile
HOW FAST	Affiche la vitesse du jeu
KILL SELECTED	Tue les unités sélectionnées
MOUSEFLIP	?
NORMAL	Niveau de difficulté Normal
SHAKEY	Ecran qui bouge activé/désactivé quand des unités explosent
SHOW ME THE POWER	1000 points de puissance supplémentaires
SPARKLE GREEN	Unités plus fortes
TIME TOGGLE	Désactive/Réactive le temps
TIMEDEMO	Affiche le nombre d'images par seconde et des données du moteur graphique
VERSION	Affiche la date de compilation du jeu
WHALE FIN	Puissance infinie
WORK HARDER	Toutes les recherches en cours s'achèvent

POINTS DE PUISSANCE MAXIMUM

Allez dans le répertoire du jeu. Vous verrez vos sauvegardes divisées en plusieurs fichiers. A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez un fichier à l'extension .GAM (exemple : GAME1.GAM). Recherchez les valeurs hexa 52, 53 et 54 et mettez FF. Vous aurez ainsi 16 000 000 de puissance !

Watchmen : La Fin Approche Chapitre 2

© Warner Interactive / Deadline Games 2009

+ D'INFOS FORUM

MODE VERSUS

Terminer cet épisode pour débloquer le mode Rorschach VS Night Owl.

Watchy

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

A l'écran de début, appuyez sur la touche P pour faire apparaître une boite de dialogue. Entrez alors l'un des mots de passe suivants pour aller au niveau correspondant :

5039621	Tolgo
6158732	Roggosh
6412197	Kothos

Waterworld

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES OBJETS

Au lancement du jeu, inscrivez les options suivantes sur la ligne de commande après le nom de l'exécutable : -twinky -freestuff -tooledup.

Wcw Nitro

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES CATCHEURS

A l'écran de choix des personnages, appuyez 4 fois sur V, 4 fois sur Espace, 4 fois sur Q, et 4 fois sur T. Puis, appuyez sur H. Un signal sonore confirmera l'activation du code.

MUSIQUE CACHÉE

Mettez le CD du jeu dans un lecteur de CD aurio, et écoutez la piste 5 (morceau de rock) et la piste 6 (musique disco).

Web War

+ D'INFOS FORUM

MODIFIER LE HIGH SCORES

Ouvrez le fichier hi.sav à l'aide d'un éditeur de taxte pour modifier toutes les données du high score.

Ween The Prophecy

© Sierra / Coktel Vision 1992

LES ÉNIGMES

Choisis un animal : Arc, Animal, Marmite, Roti.
0, 3, 4, 6, ces figures : Oct, Tri, Exa, Carré.
1, 2, 3, 4, ces figures : Oct, Exa, Tri, Carré.
Ces figures ont un nombre : Oct, Carré, Tri, Exa.
Le double puis le triple : 4, 2, 3, 9.
Additionne ces chiffres : 1, 3, 4.

Well Of Souls

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans le camp ou pendant la bataille. Attention : avec ces codes vous ne pourrez rien donner ni attaquer qui que ce soit sans que vous ne soyez attaqués au préalable :

`/FLIGHT x`	Où x est un nombre
`/GIMME`	Donne un exemplaire de chaque item
`/GIVE Gx`	Donne de l'argent (x est un nom de 0 à 1.000.000)
`/INN`	Réseurrection

Western Commandos : La Revanche de Cooper

© Atari / Spellbound 2006

CHEAT CODES

Tapez **arno** pendant une partie pour activer les codes. Ensuite, faites l'une des manipulations suivantes. Une confirmation apparaîtra à l'écran.

`[Ctrl] + [F3]`	Tout geler
`[Ctrl] + [F4]`	Invincibilité, munitions et items
`[Shift] + [F4]`	Invisibilité
`[Shift] + [F10]`	Vérifier les coordonnées
`[Ctrl] + [F12]`	Gagner la mission en cours

Wet Attack

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran indiqué :

ARMAGEDDON	3D	Tous les vaisseaux ennemis visibles sont détruits
BOMBERMAN	3D	Les vaisseaux enemis sont destructibles par un seul tir
DIFFUSE	3D	Vaisseau invincible
FREEBEER	Isometric adventure	?
FREEZE	3D	Gèle les vaiusseaux enemis
JACKPOT	Isometric adventure	1 million de dollars
LIKEARABBIT	Isometric adventure	Horloge plus rapide
MAKEIFFASTER	Isometric adventure	Jeux plus rapide
PEACE	3D	Les pirates n'attaquent pas au cours d'un vol

Wetlands

© New World Computing / Hypnotix

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Changez votre nom en :

COOLCOLE	Vous pouvez jouer toutes les missions
SAVANNAH	Invincibilité
ELRAPIDO	Munitions infinies

Whizz

© Flair Software 1994

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Lancez le jeu avec la ligne de commande suivante : **go pulp fiction**, de sorte d'activer le cheat mode. Maintenant, appuyez sur 4 pour accéder au niveau supérieur.

Wild Metal Country

© Gremlin Interactive / DMA Design 1999

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause puis tapez l'un des codes suivants:

`wmcilvbmc`	God mode
`wmcivmbwm`	Invisibilité
`wmcuabbmc`	Munitions illimitées
`wmcawbbwc`	Toutes les armes

NIVEAUX BONUS

Tapez wmcblwbcm dans l'écran des options après le choix du nom et appuyez sur la nouvelle partie de l'écran (cette astuce ne fonctionne que sous Windows 95).

CHOIX DU NIVEAU

Activez les niveaux bonus et tapez wmcmovemc (cette astuce ne fonctionne que sous Windows 95).

Wild Wild West

© Ubisoft / Southpeak Interactive 2000

ENIGME DE L'ÉCHIQUIER

Sautez sur les cases suivante pour franchir l'échiquier:
E1, C2, A3, B1, D2, F1, G3, H1, F2, D1, B2, A4, C5, A6, B8, A10, B12, D11, E9, F11, H12

TOUTES LES ARMES

Tapez "Kill them All" pendant le jeu.

PLUS DE VIES

Dans le niveau de la ferme de Garett avec Jim West, lorsque vous perdrez des vies, retournez au début du niveau et vous les regagnerez dans le train. De mêlme dans le niveau Desepoir.

FEU DE JOIE

Lorsque vous aurez trouvé le repère du taureau derrière la penderie, ramassez l'allumette et jetez-ladans le tonneau de poudre opour faire un beau feu de joie.

Winbrick 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (VERSION SHAREWARE)

Au menu principal, appuyez simultanément sur SHIFT + F2 . Entrez l'un des mots de passe suivants pour accéder au niveau correspondant :

```
T-Rotat
T-Wate
D-Lego
D-Fort
T-Fire
T-Move
```

Winbrick 96

+ D'INFOS FORUM

QUELQUES CODES DE NIVEAUX

Mode 1 Joueur

```
 5. ALCAPONE
10. BIGFLASH
15. ATLANTIS
```

Mode Contre L'ordinateur

```
 5. COMPUTER
10. REGISTER
15. HARDDISK
```

Wing Commander

© Mindscape / Origin Systems 1990

INVINCIBILITÉ, DESTRUCTION DES ENNEMIS

Pour être invincible, lancez le jeu par : **WC Origin -k**

Pendant le jeu, tapez ALT + DEL pour détruire le vaisseau dans le viseur (target). Tapez ALT + INS pour détruire tous les ennemis d'un coup.

CHOIX DU NIVEAU

Entrez **"WC Origin s m w"** sur la première ligne de commande au débt du jeu pour avoir accès au choix des niveaux.

Wing Commander : Privateer

© Electronic Arts / Origin Systems

PATCH SUR LES SAUVEGARDES

Après avoir accepté une mission, éditez votre fichier de sauvegarde (.SAV) au secteur 0 et à l'octet 58, remplacez 80 par BF. Retournez voir votre commanditaire, il vous félicitera et vous donnera la mission suivante.
Une astuce pour voyager rapidement (utile surtout dans les premières missions). Au secteur 0, à l'octet 42, se trouve le chiffre en hexadécimal de la planète où vous stationnez : 27 pour OXFORD, 1F pour NEW CONSTANTINOPLE, etc... Essayer des variantes pour faire votre tableau des destinations (une trentaine en tout). Et la cerise sur le gâteau : mettez la valeur 3B à cet endroit, et vous vous retrouverez sur le vaisseau alien.

Wing Commander : Secret Ops

© Origin Systems

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Deux des codes de Wing Commander Prophecy sont compatibles avec le nouvel épisode. Ainsi, au cours du jeu, tapez DYNO,ITE, puis l'un des codes suivants (clavier AZERTY) :

GOODTQRGET	Pour changer de viseur
,ORETUNES	Choix d'une musique

DESTRUCTION DES VAISSEAUX ENNEMIS

Lancez le jeu par :

WCA ERST -k

Pendant le jeu, tapez ALT + DEL pour détruire le vaisseau dans le viseur (target).

Wing Commander II : Vengeance of the Kilrathi

© Origin Systems

INVINCIBILITÉ, DESTRUCTION DES ENNEMIS

Pour être invincible, lancez le jeu par :
WC2 Origin -k

Pendant le jeu, tapez ALT + DEL pour détruire le vaisseau dans le viseur (target). Tapez ALT + INS pour détruire tous les ennemis d'un coup.

Wing Commander III : Heart of the Tiger

© Origin Systems

DESTRUCTION DES ENNEMIS

Pour lancer le jeu, tapez :

WC3 -mitchell

Maintenant, quand vous visez un ennemi, appuyez simultanément sur les touches CTRL et W ou CTRL , ALT et W pour le détruire.

VOIR TOUTES LES ANIMATIONS

Pour voir toutes les animations du jeu, pendant l'écran des crédits, gardez les touches SHIFT , DEL et F10 simultanément enfoncées, puis tapez LORDBRITISH (en majuscules), vous aurez alors accès à un menu permettant de savourer toutes les séquences animées.

Wing Commander IV : The Price of Freedom

© Electronic Arts / Origin Systems

DESTRUCTION DES ENNEMIS

Pour lancer le jeu, tapez :
WC4 -chicken
Maintenant, appuyez simultanément sur les touches CTRL et Z pour détruire la cible verrouillée.
Appuyez simultanément sur les touches ALT , CTRL et Z pour détruire tous vos ennemis.

MENU SECRET

Pendant le jeu, appuyez sur les touches ALT et O. Un petit menu de triche apparaîtra (notez que cette possibilité est indiquée dans la documentation du jeu).

CHOIX DU NIVEAU

Démarrez le jeu en tapant : WC4 -chicken 4XX, où XX est le numéro de la mission que vous souhaitez atteindre.

PATCH SUR LA SAUVEGARDE

Voici une astuce pour modifier le premier fichier de sauvegarde (00000000.WSG). Avec un éditeur hexadécimal, modifiez ce fichier en suivant les indications ci-dessous :

Vaisseau	Pt d'attache	Missiles	Type d'arme
HELL CAT	1	8A0	8A4
	2	8B8	8BC
LONGBOW	1	9F0	9F4
	2	9FC	A00
	3	A14	A18
	4	A2C	A30
	5	A44	A48
	6	A5C	A60
	7	A74	A78
BANSHEE	1	CB4	CB8
	2	CCC	CD0
	3	CE4	CE8
	4	CFC	D00
AVENGER	1	E00	E04
	2	E10	E14

3	E28	E2C
4	E40	E44
5	E58	E5C
6	E70	E74
7	E88	E8C

Pour procéder aux modifications, allez à l'adresse désirée et mettez :

Pour les missiles

Une valeur entre 0 et FF (donnant de 0 à 255 missiles)

Pour le type d'arme

Une valeur entre 01 et 09, où :

- 01 Pilum FOF
- 02 Spiculum IR
- 03 Sang Sue
- 05 Torpilles
- 09 Mines

Il est ainsi possible d'utiliser certaines armes qui ne sont pas tolérées d'origine sur le vaisseau (exemple : mettre des torpilles sur le Hellcat). Notez qu'il est également possible d'éditer de la même manière tous les autres vaisseaux (même si le tableau ci-dessus ne mentionne que les 4 vaisseaux qui semblent les plus adaptés au jeu). Cette astuce est valable quel que soit le niveau de difficulté.
Une fois le fichier modifié, lancez le jeu et restaurez la partie avec la première sauvegarde pour que les modifications prennent effet.

Wing Commander Prophecy

© Electronic Arts / Origin Systems

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez DYNO,ITE, puis l'un des codes suivants (clavier AZERTY) :

CTRL + F12 pour détruire votre cible.

CTRL + C pour ne plus subir les collisions

CTRL + I pour être invincible

GOODTQRGET	Pour changer de viseur
,ORETUNES	Choix d'une musique

PILOTER LES VAISSEAUX ENNEMIS

Au menu de sélection des missions, tapez QLSZQNTS,ORESHIPS pour pouvoir piloter les vaisseaux ennemis.

Wings of Fury

© Broderbund Software 1989

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier WOFE.EXE. Recherchez la chaîne FF 0E D0 44 et remplacez-la par 90 90 90 90.

CHEAT MODE

Pendant le jeu, tapez COLIN WAS HERE pour activer le mode triche et vous pourrez utilisez les codes suivants:
C pour changer les armes, D pour devenir invulnérable et F pour faire le plein.

Wings of Honour

© City Interactive 2005

TOUT DÉBLOQUER

Entrez **mancer!** en guise de nom de profil pour débloquer tous les avions et toutes les missions.

Wingstar

© Interactivision

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Sous DOS, lancez le jeu par la commande : **WINGSTAR ABRACAX [x]** où x représente l'une des lettres suivantes :

1	70 Hz
2	35 Hz
D	Enregistre une démo
F	Mode rapide
G	Désactive les ombres
H	Mode pas à pas
K	Active la gestion du clavier par le Bios
L	Pas d'introductions de lancement
M	Informations sur la mémoire
P	Désactive les projections
R	Raster activé
S	Désactive le son
T	Nombre d'images par secondes
U	Invincibilité
V	Informations
X	Démo

Winter Olympics : Lillehammer '94

© US Gold 1993

ASTUCE POUR L'ÉPREUVE DE PATINAGE DE VITESSE

Pendant l'épreuve de patinage de vitesse, appuyez sur la touche Pause du clavier, et en même temps, appuyez sur la touche Action. Répétez cela plusieurs fois très rapidement et vous serez sûr de gagner la course haut la main.

CONSEIL POUR L'ÉPREUVE DE BIATHLON

Pour l'épreuve de biathlon, lorsque vous visez les cibles, n'hésitez pas à appuyer sur la touche Pause du clavier, ceci permet d'être plus précis au moment du tir.

WipEout

© Psygnosis 1995

AUTRE VAISSEAU

Sur la page de présentation du jeu, tapez "x'apdghost". Ainsi, vous pourrez jouer avec un vaisseau en forme de x-wing.

NOUVELLE COURSE

A l'écran Start Game, enfoncez les touches TAB , CTRL , ALT , W, X, Droite et Gauche jusqu'au choix de la course. Vous aurez alors accès à un nouveau mode et à une nouvelle course.

WipEout 2097

1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Sur la page de présentation tapez :

RUSH	Nouveau vaisseau

Dans le menu principal, tapez l'un des codes suivants (clavier AZERTY) :

XTEQ,	Activation de la Piranha Team
XCLQSS	Activation de la Phantom Class
XTRQCK	Accès à tous les niveaux

Mettez le jeu en pause et tapez les codes suivants (clavier AZERTY) :

FRQ,ERQTE	Nombre d'images par seconde
PSY,EGQ	Armes infinies
PSYPROTECT	Energie infinie
PSYRQPID	Mitrailleuse
PSYTICKER	Temps illimité

Witchaven

+ D'INFOS FORUM

PATCH POUR AVOIR PLUS D'ÉNERGIE

Pour augmenter l'énergie, il faut éditer la sauvegarde SVGN0.DAT au secteur 000, déplacement 325, 326 et 327. Remplacez les 3 valeurs par FF.

CHEAT MODE

Appuyez d'abord sur la touche Backspace, puis tapez :

SCOOTER	Toutes les armes
MOMMY	La magie ne vous sera plus inconnue
WANGO	Toutes les clés
RSVP	Suicide
IDKFA	Suicide
RAMBO	Suicide

Entrez le code SDFVPR pour avoir toutes les armes, toutes les fioles remplies et 100% d'énergie. Il semble que ce code ne fonctionne que sur la version Shareware du jeu.
Essayez également le code RKANESVP pour avoir toutes les armes, potions, et un maximum d'expérience.

PATCHS EN TOUS GENRES SUR LES SAUVEGARDES

Pour utiliser les patchs suivants, sauvegardez une partie dans le premier emplacement, et allez ensuite éditer le fichier emplacement SVGN0.DTA.

	OFFSET			
NOM	Déc.	Hexa	Ecrire	Effet
DIVERS				
Armure	333d	14Dh	FFFF	65535 en armure
Expérience	321d	141h	FFFF	65535 en expérience
Niveau	317d	13Dh	09	Niveau 9 d'expérience
ARMES				
Poing	65d	41h	01	Vous avez le poing
Dague	69d	45h	01	Vous avez la dague
Masse	73d	49h	01	Vous avez la masse
Arc	77d	4Dh	01	Vous avez l'arc
Epée	81d	51h	01	Vous avez l'epée

MUNITION OU DUREE DE VIE AVANT LA CLASSE

Poing	97d	61h	FF	255 en résistance pour le poing
Dague	101d	65h	FF	255 pour la dague
Masse	105d	69h	FF	255 pour la masse
Arc	109d	6Dh	FF	255 pour l'arc
Epee	113d	71h	FF	255 pour l'épée

POTIONS

Health	297d	129h	FF	255 potions de santé
Strength	301d	12Dh	FF	255 potions de force
Cure poison	305d	131h	FF	255 potions anti-poison
Resist fire	309d	135h	FF	255 potions de résistance au feu
Invisibility	313d	139h	FF	255 potions d'invinsibilité

SORTILEGES

Scare	129d	81h	FF	255 sorts de peur
Night vis.	133d	85h	FF	255 sorts de vision nocturne
Freeze	137d	89h	FF	255 sorts de gel
Magic arrow	141d	8dh	FF	255 sorts de flèche magique
Open doors	145d	91h	FF	255 sorts d'ouverture de portes
Fly	149d	95h	FF	255 sorts pour voler

VALIDER LES SORTILEGES

Scare	265d	109h	01	Vous avez le sort de peur
Night vis.	269d	10Dh	01	Vous avez le sort de vision nocturne
Freeze	273d	111h	01	Vous avez le sort de gel
Magic arrow	277d	115h	01	Vous avez le sort flèche magique
Open doors	281d	119h	01	Vous avez le sort ouverture de portes
Fly	285d	11h	01	Vous avez le sort pour voler

Witchaven 2

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur , puis entrez l'un des codes suivants :

ARMOR	Armure
ENCHANT	Enchanter les armes
EXPERIENCE	Rajoute 10.000 d'expérience
HEROTIME	invincibilité
INVIS	Invisibilité
LEVELx	Passe directement au niveau x (x compris entre 1 et 15)
LIST	Affiche les coordonnées
KEYS	Donne toutes les clés
KILLME	Suicide
NUKE	Bombe atomique
POTIONS	toutes les potions
SHOWOBJECTS	showobjects - Show all objects in map mode
SHOWMAP	Dévoile toute la carte
SPELLS	Tous les sorts
WEAPONS	Armes
KILLALL	Tue tous les monstres du niveau

Wizards & Warriors

© Activision 2000

OR ILLIMITÉ

Vous pouvez créer jusqu'à 18 personnages au début, chacun d'eux commençant avec 200 unités d'or. Faites ces personnages. Puis prenez leur argent, et effacez les personnages. Si vous avez le temps et beaucoup de patience, vous pourrez de cette manière avoir tout l'or que vous voudrez.

Wizball

© Ocean / Sensible Software 1987

VIES INFINIES

Dans le monde sans décor, remplissez un pot de peinture. Il faudra ensuite tuer 3 séries de 14 ennemis. Lorsque cela sera fait, vous serez confronté à 2 wizball qui vous donnerons une vie chacune si vous les tuez. Le mieux est de ne pas les toucher mais d'aller à gauche pendant longtemps. Au bout d'un certain moment, plusieurs wizballs viendront sur vous. Tuez-les pour gagner beaucoup de vies.

CHEAT MODE

Faites une pause au cours du jeu et tapez **RAINBOWT** pour activer le cheat mode.

Wolfenstein

© Activision / Raven Software 2009

CHEAT CODES

Sous Windows Vista

Cherchez le fichier "**wolf.cfg**" dans le répertoire "**\Users\<username>\AppData\Local\id Software\WolfSP\base**" et faites-en une copie que vous nommerez "**autoexec.cfg**". Ouvrez ce fichier avec un éditeur de texte et ajoutez la ligne suivante à la fin du fichier : **seta g_cheatsAreOn "1"**. Lancez le jeu. En cours de partie, appuyez sur **ALT + ALT Gr + ~** (ou ²) pour ouvrir la console de saisie des codes.

Sous Windows XP

Faites un clic droit sur le fichier exécutable du jeu et allez dans Propriétés. Ajoutez la ligne suivante à la fin du fichier : **+set com_allowconsole 1**. Appliquez la modification et lancez le jeu. En cours de partie, appuyez sur **ALT + ALT Gr + ~** (ou ²) pour ouvrir la console de saisie des codes.

`giveachievements`	Débloquer les succès
`giveallintel`	Intel au max
`giveallpowerupgrades`	Améliorations au max
`givegold<#>`	Obtenir # gold
`giveobjectives`	Tous les objectifs
`givepowers`	Tous les pouvoirs
`god`	Monde God (invincibilité)
`momoney`	Possédez 31 337 $
`notarget`	Ne plus être pris pour cible

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La gare

Sortez rapidement du wagon et prenez la porte qui est à droite. Entrez dans la trappe et accédez aux égouts. Avancez dans le tunnel de l'égout jusqu'à ce que vous aperceviez une chute d'eau. Ignorez d'abord le chemin de droite et foncez en avançant dans l'eau. Récupérez le lingot d'or qui se trouve dans la mallette, revenez et suivez le chemin ignoré un peu plus tôt. Poursuivez le long du chemin, grimpez à l'échelle et atteignez la cuisine. Après une discussion avec un dénommé Erik Engle, récupérez le sac d'or près du four et prenez les armes sur la tables de droite.

Ensuite, entrez dans la pièce suivante et allez d'abord à droite. Récupérez les documents sur la table de gauche puis continuez votre chemin. Visez les trois gardes qui se trouvent dans la pièce suivante et abattez-les. Entrez dans la pièce, ramassez les munitions laissées par les ennemis et mettez-vous à couvert derrière le comptoir. Ramassez le sac d'or près de la caisse, éliminez les deux ennemis qui s'approchent puis rejoignez la sortie.

Restez en position accroupie, approchez-vous de la clôture et lancez une grenade sur les ennemis qui se trouvent près du train. Descendez les marches et avancez directement à droite. Repérez le tableau d'affichage et récupérez les

documents qui s'y trouvent. Juste en face du tableau se trouve une brèche bloquée par une caisse, effectuez des attaques en mêlée pour détruire la caisse. Entrez, ramassez un lingot d'or à droite et sortez. Poursuivez à l'extrême droite et ramassez un autre sac d'or en bas à droite d'une caisse.

A présent, traversez les deux quais et allez de l'autre côté. Examinez le quai, ramassez l'or près des tonneaux, les documents près du wagon et retournez au quai qui est au milieu. Approchez-vous de la porte qui se trouve à droite de la locomotive, posez la dynamite pour l'exploser et mettez-vous à couvert. Entrez, prenez l'arme posée par terre et prenez couverture près de la porte. Visez les ennemis qui se trouvent sur votre gauche et tuez-les. Utilisez également la poutre pour vous cacher et tuer les ennemis à distance.

Une fois la zone est sécurisée, ramassez les munitions laissées par les nazis puis allez à l'extrême droite du quai. Repérez une petite mallette près des tonneaux sur votre gauche, ramassez la relique d'or à l'intérieur et entrez dans la gare. Mitraillez les gardes qui sont près des escaliers, au fond à droite, montez les marches et récupérez les documents sur le bureau de gauche.

Continuez à monter et repérez les bureaux sur la gauche. Avancez jusqu'au fond (à gauche des bureaux), ramassez un sac d'or puis retournez-vous. D'abord, visez les soldats ennemis qui arrivent des deux passerelles et tuez-les. Mettez-vous ensuite accroupi, avancez sur la passerelle et tuez ceux qui se trouvent derrière les fenêtres. Visez vers le bas et tuez les deux nazis qui sont dans la gare. Enfin, traversez la passerelle, éliminez les ennemis restants et entrez dans le bureau entouré de grilles métalliques (à gauche). Repérez les documents accrochés sur le mur de droite, récupérez-les et allez à gauche pour sortir. Approchez-vous du bord, récupérez une relique d'or, à gauche près d'une caisse, et descendez.

Eliminez les deux gardes nazis sur le quai gauche, revenez en arrière et allez cette fois à droite pour liquider le mitrailleur ainsi que d'autres ennemis. Ensuite, prenez la mitrailleuse et ouvrez le feu sur les renforts nazis qui arrivent. Si vous êtes gravement blessé, lâchez la mitrailleuse, mettez-vous à couvert pour récupérer puis reprenez les assauts. Une fois que la bombe est activée, battez en retraite à l'intérieur du bâtiment.

Ensuite, prenez l'entrée qui se trouve derrière la mitrailleuse et montez les escaliers, au fond à droite. Éliminez les ennemis qui seront suspendus dans les airs grâce à un pouvoir encore inconnu. Repérez une valise dans le pilier de gauche, ramassez la relique d'or et montez les prochaines marches. Descendez d'autres nazis, allez à gauche et profitez de l'explosion pour éliminer plusieurs nazis dans les airs. Entrez dans la petite cabine, au milieu de la salle, repérez un sac d'or près des débris au sol et prenez-le. Poursuivez à gauche, éliminez les ennemis à droite et à gauche puis occupez-vous de ceux qui manient la tourelle. Enfin, sautez par-dessus la barricade et sortez de la gare.

Chapitre 2 : Centre-ville

Suivez l'homme et entrez dans la maison d'en face. Ouvrez la porte qui est sur votre droite, descendez par la trappe et entrez par la brèche dans le mur. Allez à gauche, approchez-vous de l'homme qui se trouve près d'une deuxième brèche et discutez avec lui. Améliorez vos armes, discutez avec les deux autres personnes qui sont à droite de la pièce puis rebroussez chemin.

Suivez de nouveau l'homme en sortant de la porte opposée, prenez à gauche et suivez votre guide jusqu'à ce que vous atteigniez la planque du Cercle de Kreisau. Entrez, allez à droite, descendez les marches et parlez avec Caroline.

Après la discussion, sortez de la planque et suivez encore une fois votre guide. A mi-chemin, vous rencontrez une patrouille de soldats ennemis. Tuez d'abord les deux hommes qui ont le dos tourné. Avancez et tuez les soldats qui se trouvent en bas des escaliers.

Ensuite, descendez les marches et suivez le chemin qui vire à gauche. En tournant, plusieurs nazis se trouvent sur la route et dans la maison de droite. Utilisez les barricades et les clôture pour vous cacher et tuez-les un par un. Enfin, suivez la route jusqu'à la grande porte en bois, ouvrez-la et entrez.

Chapitre 3 : Site de fouilles

Après la scène cinématique, regardez en bas à gauche et ramassez un sac d'or. Sortez, éliminez quatre gardes et allez à gauche. Entrez dans une autre tente, ramassez deux Sacs d'or posés entre les lits et prenez les munitions qui sont sur l'étagère près de l'entrée. Sortez, progressez vers la zone du milieu et éliminez les trois nazis qui sont sur la gauche.

Une fois que les aurez achevé, ignorez d'abord le chemin de gauche et continuez tout droit. Entrez sous la tente de droite, ramassez les munitions et les documents sur les tables puis revenez sur vos pas.

Suivez maintenant le chemin que vous aviez ignoré plus tôt, allez à gauche et récupérez des documents sur une table, plus loin. Descendez dans le creux et montez les marches à droite. Tuez d'abord le magicien qui effectue le rituel, occupez-vous ensuite des soldats et récupérez le médaillon au milieu.

Après la scène cinématique, entrez dans le monde du Voile et apprenez les propriétés de ces pouvoirs. Placez-vous sur une mare de lumière pour recharger le Voile puis utilisez-le pour franchir la porte du Voile, à l'Est.

Entrez dans le couloir, rechargez la jauge du Voile (à droite de l'écran) puis revenez et passez à travers la porte qui est au fond du couloir. Eliminez rapidement les deux soldats près de la porte, ramassez les documents qui sont à proximité d'une caisse (à gauche) et avancez à droite. Ramassez rapidement une relique d'or près du drapeau nazi et revenez. Partez à gauche, éliminez les soldats restants et tuez le sorcier.

Si votre jauge de Voile est presque vide, utilisez les barils fluorescents pour la recharger. Repérez un autre passage à gauche grâce à la vision du Voile et prenez-le. Suivez le couloir, récupérez le livre des pouvoirs sur la paillasse et revenez sur vos pas. Grimpez à l'échafaudage qui est à gauche de la porte, ramassez le lingot d'or dans une caisse et descendez. Juste avant de traverser le pont en bois à gauche, regardez près du banc renversé et prenez le sac d'or.

Ensuite, avancez vers la chute d'eau et traversez le pont. Entrez, grimpez sur l'échafaudage d'en face et suivez la passerelle qui redescend. Repérez une relique d'or dans une cavité du mur gauche, prenez-la et descendez. Suivez le chemin de gauche et entrez dans la salle de droite.

Sortez votre fusil sniper, abattez d'abord le sorcier, en haut des marches, puis dégommez les nazis restants. Ensuite, allez à gauche de l'entrée, récupérez des documents sur la table et un sac d'or plus loin. Allez à droite de l'entrée, repérez une relique d'or dans une caisse à gauche et prenez-la.

Enfin, montez les escaliers au milieu, activez le Voile et avancez sur les lignes lumineuses. Dès que vous collectez l'artefact, un piège se déclenche. Pour vous en sortir, descendez par l'un des deux escaliers et trouvez la brèche en bas des marches. Allez d'abord à gauche pour recharger la jauge du Voile puis revenez et suivez l'autre chemin qui était à droite. Utilisez le nouveau pourvoir pour ralentir le temps et traversez ainsi le couloir sans vous faire écraser.

Ensuite, rechargez de nouveau la jauge grâce au socle qui est à gauche et poursuivez jusqu'au piège suivant. Pour passer le piège, activez le contrôle temporel et avancez de droite à gauche afin d'esquiver les projectiles. Rechargez sur le piédestal de droite, suivez le couloir et faites la même opération.

A présent, repérez une échelle grâce à la vision du Voile et grimpez. Passez à travers la porte du Voile, montez sur les débris de droite puis descendez plus loin. Ignorez d'abord le chemin de droite et traversez les débris d'en face. Récupérez une relique d'or près du rebord à gauche, revenez sur vos pas et suivez le chemin ignoré plus tôt.

Si votre jauge de Voile est à sec, rechargez-la grâce au socle à gauche puis approchez-vous du pont. Si vous traversez le pont en temps normal, il s'écroulera et vous mourrez. Par conséquent, activez le contrôle temporel et traversez les zones solides avant qu'elles ne s'effondrent. Allez à gauche du pont, récupérez les documents sur une caisse puis montez les marches, au milieu. Allez à gauche, entrez dans la grande salle et mettez-vous sur le grand socle du milieu. Faites face à la porte qui s'est ouverte, activez le contrôle temporel, courez et entrez avant qu'elle ne se referme.

Rechargez votre arme, activez le Voile afin de repérer les ennemis et tuez les trois nazis qui sont dans cette pièce. Lancez des grenades, mettez-vous à couvert et progressez jusqu'à la salle suivante. Prenez une autre arme et essayez de tuer les autres ennemis de loin.
Sinon, reprenez la mitrailleuse et ouvrez le feu.

Une fois que la salle est sécurisée, ramassez les munitions et approchez-vous du portail au milieu pour poser une bombe.

Après l'explosion, rebroussez chemin jusqu'au pont qui s'est effondré et poursuivez à gauche. Éliminez les deux soldats, entrez dans le tunnel et éliminez deux autres gardes sur la gauche. Avancez tout droit vers le cul-de-sac, prenez une relique d'or près de la lumière verte puis suivez l'autre chemin vers la gauche.

Prenez les documents sur le mur de gauche, faites attention à la tourelle (toujours à gauche) et rechargez via la source d'en face. Prenez le fusil sniper, activez le contrôle temporel et tirez sur le soldat qui manie la tourelle de loin. Utilisez la source dans le coin droit pour recharger la jauge du Voile. Suivez le tunnel, éliminez trois autres soldats près de la sortie et avancez. Visez les barils explosifs et lancez des grenades pour tuer les ennemis restants. Rejoignez l'ascenseur, à gauche devant le camion, activez le levier pour aller au centre-ville et achever ainsi cette mission.

Chapitre 4 : Centre-ville ouest

Dès que vous ouvrez la porte, plusieurs nazis débarquent et vous attaquent. Utilisez vos nouveaux pouvoirs pour les éliminer. Ramassez leurs munitions et suivez la route. Ouvrez le menu de la carte pour suivre vos déplacements et atteignez la planque du Cercle de Kreisau. Discutez avec Caroline et Hans puis sortez. Suivez votre guide, éliminez le sorcier et les gardes juste à droite puis suivez la route. Ouvrez la porte en bois et atteignez le centre-ville Est.

Dès que vous sortez, éliminez plusieurs soldats et un sorcier sur la route, à gauche. Poursuivez le long de la route, ramassez les munitions et éliminez d'autres ennemis postés sous l'arche. Juste après, entrez dans la maison qui se trouve à droite et discutez avec le marchand d'armes. Améliorez ainsi vos armes, retrouvez le guide et ouvrez la porte pour rejoindre l'église.

Chapitre 5 : L'église

Au début de la mission, allez à droite et descendez à l'étage inférieur. Mettez-vous accroupi, repérez un sac d'or près d'une étagère inclinée et ramassez-le. Ensuite, descendez encore une fois à l'étage inférieur et approchez-vous de la porte. Activez le contrôle temporel, sortez et courez à droite. Montez les escaliers sur votre droite, prenez un sac d'or dans la valise et redescendez.

Avancez sur les débris, prenez les marches et tournez d'abord à droite. Ramassez un sac d'or au fond, revenez su vos pas et suivez désormais l'autre chemin. Eliminez d'autres ennemis, montez les marches de droite et entrez dans la pièce. Éliminez les soldats qui manipulent la première tourelle, ramassez les documents au sol et retournez dans la cour.

Activez de nouveau le contrôle temporel, courez derrière le tank détruit et traversez la cour pour atteindre l'autre côté. Repérez une échelle sur le mur et ignorez-la pour l'instant. Examinez le trottoir qui est en face de l'échelle et récupérez un sac d'or dans le coin.

Ensuite, grimpez à l'échelle, activez le Voile et entrez par le passage de gauche. Ramassez un autre sac d'or près des débris puis entrez par la brèche dans le mur. Prenez les documents sur le banc qui est au fond, allez à droite et repérez l'emplacement de la tourelle ennemie. Ne descendez pas, lancez une grenade et tirez sur les ennemis à partir de votre position. Avant de descendre, longez le mur gauche, sautez sur les caisses et ramassez un sac d'or.

A présent, descendez dans le trou et prenez un sac d'or dans l'étagère de la pièce suivante. Suivez le couloir, descendez les marches et ouvrez la porte. Entrez par une autre porte à droite, récupérez les munitions et entrez dans la pièce de droite. Récupérez un sac d'or près d'une caisse, allez près de la fenêtre à gauche et éliminez les soldats qui patrouillent dans la cour.

Montez les escaliers vers l'est, récupérez les documents sur la table et descendez. Récupérez un lingot d'or et des munitions dans le coin, à droite des marches, puis sortez.

Boss : Heavy

Maintenant, approchez-vous de la porte et rencontrez Heavy. Pour le battre, activez le contrôle temporel, visez les trois appendices de son réservoir et ouvrez le feu. Ensuite, récupérez son arme et approchez-vous de la porte. Ramassez un sac d'or dans le grand trou à gauche de la porte puis entrez. Utilisez la nouvelle arme et éliminez les soldats nazis qui arrivent.

Entrez dans l'entrepôt de droite, dégommez les soldats qui s'y trouvent et avancez. Entrez dans la pièce de gauche, ramassez un sac d'or sur l'étagère, près des tonneaux et sortez. Poursuivez vers la droite et approchez-vous des escaliers. Récupérez d'abord un sac d'or derrière les voitures puis montez les marches. Avancez au fond à gauche, récupérez des renseignements sur la table et un lingot d'or derrière celle-ci, puis revenez sur vos pas.

Descendez quatre soldats, entrez dans la pièce qui est à droite des escaliers et approchez-vous de la brèche dans le mur. Utilisez le contrôle temporel et courez vers la demeure de gauche. Récupérez un sac d'or dans le coin gauche, avancez vers la pièce suivante et entrez par le grand trou dans le mur.

Abattez les deux ennemis de la pièce suivante, prenez votre fusil sniper et sortez. Regardez à gauche, utilisez le Voile et éliminez les trois ennemis de la maison du fond. Avancez et descendez deux autres ennemis derrière une barricade, à gauche. Ensuite, utilisez le Voile et entrez dans la brèche qui se trouve dans le mur du coté Nord. Récupérez un lingot d'or dans une mallette à droite et sortez.

A présent, allez dans la ruelle de gauche en sortant et entrez dans la maison du fond. Récupérez les renseignements au sol, montez les escaliers (au fond, à gauche) et abattez les soldats de loin. Suivez le chemin des passerelles, entrez dans une autre maison en ruine et prenez les marches à gauche.

Suivez de nouveau le chemin des passerelles et entrez dans un autre immeuble en ruine. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une pièce dont le plafond est percé. Entrez dans la salle de bain, ramassez le sac d'or près des toilettes et sortez.

Tirez sur les planches du trou et descendez dans la pièce inférieure. Descendez dans la cave, récupérez les documents sur une tablette à droite et poursuivez vers l'avant. Suivez le chemin du tunnel, entrez par le trou dans le mur et accédez à l'église.

Activez le Voile, repérez le point faible de la paillasse à droite et tirez dessus. Prenez le livre de pouvoir, suivez le chemin vers le sud et ramassez un maximum de munitions dans la pièce suivante.
Montez les escaliers et approchez-vous de la sortie.

Déclenchez le Voile, sortez votre fusil sniper et éliminez d'abord le sorcier de loin. Avancez tout droit, utilisez les pierres tombales pour vous cacher et éliminez trois autres soldats près des marches. Utilisez la source pour recharger la jauge du Voile et descendez deux autres soldats, au fond. Avancez, tournez à gauche et éliminez quatre soldats. Approchez-vous de la barricade, descendez deux soldats puis éliminez-en deux autres lorsque la porte de l'église s'ouvre. Ensuite, visez l'homme armé qui se trouve devant la machine et tuez-le. Entrez dans l'église, tirez sur la petite machine qui émet des rayons lumineux. Ensuite, activez le Voile et tirez sur les sections rouges de l'orbe. Si votre jauge de Voile est vide, repérez une source à droite de l'entrée et utilisez-la.

Boss : monstre Nazi
Par la suite une scène se déclenche et l'un des officiers nazi se transforme en monstre. Pour le battre, restez constamment en mouvement, utilisez le contrôle temporel et mitraillez-le. Utilisez les piliers de l'église pour vous cacher et la source qui est dans le coin pour remplir la jauge du Voile. Répétez ces manoeuvres jusqu'à ce qu'il cède.

Une fois achevé, allez au nord de l'église, récupérez un sac d'or entre les armoires et sortez. Ramassez un autre sac d'or derrière le banc, à gauche de la sortie, ouvrez la grande porte au sud et achevez ainsi cette mission.

Chapitre 6 : Centre-ville Est/Ouest

Reparlez avec le marchand d'armes, achetez de nouvelles améliorations et sortez. Eliminez les soldats qui sont dans la rue (à gauche de la sortie) puis éliminez un Heavy dans la rue d'en face. Suivez cette dernière route, descendez les

escaliers (à gauche) et entrez dans la planque de l'Aube d'or. Discutez avec Alexandrov à l'intérieur et sortez.

A présent, rebroussez chemin et éliminez les soldats que vous rencontrez. Suivez la route, éliminez d'autres ennemis et accédez au centre-ville Ouest. Suivez la marque sur votre boussole, éliminez les trois soldats qui vous barrent la route et repérez une allée sur votre gauche. Prenez-la, éliminez plusieurs nazis dans la cour puis entrez dans la taverne.

Après la scène cinématique, suivez l'homme jusqu'à la cuisine et entrez dans la pièce qui est à gauche. Discutez avec l'homme dans le coin, améliorez vos armes si vous le souhaitez et sortez. Rebroussez chemin jusqu'au centre-ville Est et éliminez les soldats que vous rencontrez en chemin.

Suivez la route qui mène vers la planque de l'Aube d'or et prenez la petite ruelle qui est devant la voiture. Avancez tout droit, repérez le camion dans le bâtiment en face et parlez avec le conducteur pour commencer la mission.

Chapitre 7 : La Ferme

Traversez la rivière et éliminez d'abord deux gardes en patrouille. Ensuite, activez le Voile pour repérer les autres soldats et utilisez le fusil sniper pour les descendre. Une fois que la zone est sécurisée, entrez dans l'étable par la porte du garage et grimpez à l'échelle qui se trouve juste à gauche. Récupérez une relique d'or dans une valise, au fond, à gauche, puis sortez.

Allez au sud-ouest de la ferme, traversez le chemin, activez le Voile et repérez un coffre rouge. Tirez dessus, récupérez le premier livre du pouvoir puis suivez le chemin. Repérez une tourelle à droite, récupérez une relique d'or près des sacs de sable et poursuivez vers l'avant.

Lorsque le chemin vire à gauche, un camion rempli de soldats nazi arrive et vous attaque. Lancez une grenade sur le camion et ouvrez le feu sur la cabine pour le faire exploser. Ensuite, activez le Voile et entrez dans le bâtiment situé à gauche de la rue. Grimpez à l'échelle, cherchez deux sacs d'or sous la fenêtre et prenez-les. Sortez du bâtiment, suivez la route, éliminez les soldats de loin et entrez dans le bâtiment du milieu.

Entrez dans la pièce de gauche, récupérez des renseignements sur la table à droite, un sac d'or dans le dressing au fond à droite puis fouillez les cases dans le coin gauche. Par la suite, montez aux escaliers qui sont à gauche de la porte et éliminez trois soldats.

Entrez dans la pièce de gauche, récupérez des documents sur la table, un sac d'or sous le lit et sortez. Entrez dans la pièce qui est en face de la salle de bain, ramassez les documents sur la table et préparez-vous à éliminer les soldats qui encerclent la maison. Prenez votre fusil sniper, activez le contrôle temporel et achevez-les de loin.

Une fois la zone sécurisée, activez le Voile et entrez dans le passage nord. Descendez via l'échelle, prenez un sac d'or dans le coin ouest puis revenez et descendez par la trappe.

Descendez les marches, dégommez les ennemis dans la première pièce et ramassez un sac d'or près des lits (à gauche). Poursuivez le chemin, éliminez deux autres soldats et préparez-vous à éliminer deux sorciers ainsi que plusieurs autres soldats. N'hésitez pas à revenir sur vos pas et à remonter l'échelle pour recharger votre jauge de Voile avant de retourner au combat. Les attaques au corps à corps sont aussi efficaces.

Dans cette nouvelle section, récupérez un sac d'or près des caisses (à droite) et continuez à gauche. Éliminez quatre soldats, approchez-vous des marches et faites attention au lance-roquettes. Activez le contrôle temporel, tuez le soldat posté en haut des marches et ramassez le lance-roquettes. Grimpez à l'échelle qui est derrière le cadavre de l'ennemi, avancez et ramassez un sac d'or sur une planche.

Sortez, éliminez les soldats qui sont à droite et montez à l'étage. Descendez d'autres ennemis et utilisez l'élévateur.

La grotte

Sortez de l'élévateur et grimpez à l'échelle de droite. Activez le Voile, visez les soldats ennemis de loin et éliminez-les.

Utilisez les barils explosifs pour effectuer d'importants dégâts. Repérez une valise contenant un lingot d'or près des citernes et récupérez-le. Prenez couverture derrière les citernes et éliminez les ennemis de loin.

Une fois que la zone est sécurisée, descendez sur la passerelle et allez à gauche. Avancez sur la passerelle du milieu et sautez sur la canalisation pour monter. Entrez dans la pièce à gauche, activez le Voile et trouvez le livre du pouvoir dans une cachette.

Ensuite, descendez au niveau inférieur et allez à l'extrême Est. Entrez dans la pièce, ramassez un sac d'or près des machines et sortez. Prenez les escaliers à droite, suivez le chemin de la passerelle et descendez d'autres soldats.

Entrez dans la salle des opérations, éliminez les hommes qui se trouvent à droite puis entrez dans la pièce. Récupérez des renseignements sur la caisse, ramassez le maximum de munitions et sortez afin de libérer le prisonnier dans l'autre pièce.

Maintenant que le champ magnétique est désactivé, avancez dans le couloir et prenez d'abord à gauche. Activez le Voile et entrez dans la brèche du mur droit. Récupérez des munitions, un sac d'or au fond de la passerelle et revenez sur vos pas. Poursuivez à présent sur l'autre chemin, descendez les escaliers à droite et prenez l'ascenseur sur votre gauche.

Descendez les quelques marches et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le long couloir. Utilisez le Voile pour les repérer et mitraillez-les de loin. Suivez le couloir qui vire à gauche, éliminez d'autres ennemis et faites attention à la tourelle.
Activez le contrôle temporel, courez dans le couloir et entrez dans un passage secret dans le mur de gauche. Suivez la passerelle, entrez une autre brèche secrète et descendez le soldat qui manie la tourelle. Ensuite, revenez sur vos pas et continuez le long du couloir.

Eliminez le nazi qui se trouve devant l'appareil lumineux, entrez et franchissez la porte au fond à droite en activant le Voile. Récupérez les deux trésors sur la table de droite et retournez à la salle précédente. A présent, sautez par-dessus l'une des balustrades et descendez sous la passerelle. Allez dans le coin nord-ouest, récupérez un sac d'or puis remontez par l'échelle qui se trouve à l'entrée de la salle.

Maintenant, entrez par la porte du fond, à gauche de la pièce, et suivez le couloir. Repérez l'entrée qui est à droite et éliminez les soldats qui se trouvent devant. Prenez le fusil sniper, éliminez ceux qui sont plus loin sur la passerelle, descendez deux ennemis à droite de l'entrée, un ennemi sur une passerelle élevée légèrement à droite et un autre sur une passerelle élevée à l'extrême droite. Ensuite, avancez sur la passerelle du milieu pour que d'autres ennemis rappliquent. Utilisez vos grenades et le fusil sniper pour les éliminer puis traversez la passerelle et entrez à droite.

Avancez, éliminez les quatre soldats dans le couloir et faites attention à une autre tourelle. Activez le contrôle temporel, repérez une autre brèche secrète dans le mur de gauche et entrez. Eliminez le soldat qui utilise la tourelle, ramassez un sac d'or à proximité et revenez sur vos pas. Dégommez deux autres hommes armés dans la pièce qui se trouve en face du passage secret et poursuivez à gauche jusqu'à la porte.

Descendez les escaliers, éliminez les deux chercheurs et continuez. Entrez, descendez d'autres ennemis dans la pièce de droite et prenez les escaliers, au fond à droite. Entrez, utilisez les barils explosifs et éliminez plusieurs soldats ennemis sur la passerelle. Repérez d'autres soldats sous cette dernière et descendez-les. Récupérez un sac d'or entre les appareils qui se trouvent dans la salle de contrôle qui est au nord et revenez sur vos pas.

Redescendez les escaliers et entrez dans la salle du générateur par l'autre chemin (celui à l'Est). Descendez les marches, allez au nord et descendez d'autres escaliers. Entrez, suivez le long couloir, éliminez les deux chercheurs et ouvrez la porte.

Utilisez le Voile, le fusil sniper et éliminez les nombreux soldats qui sont dans la cour et sur la passerelle. Ensuite, poursuivez à droite et montez sur la seconde passerelle. Eliminez d'autres ennemis qui arrivent par la porte de gauche, traversez la passerelle et activez le levier pour entrer. Activez un second levier, suivez l'un des deux chemins et entrez dans la grande salle. Avancez au fond de la salle et récupérez le cristal dans la machine. Par la suite, utilisez le

nouveau bouclier et éliminez la vingtaine de soldats nazi venus pour vous capturer. Ne craignez pas leurs balles à présent, prenez votre mitraillette et descendez-les tous.

Dès que vous sortez de la pièce le temps d'utilisation du bouclier devient limité et vous devez l'utiliser au bon moment. Pour l'instant désactivez-le, revenez sur vos pas et descendez les marches.
Entrez dans le tunnel situé à droite de la grande citerne, faites attention aux créatures qui vous attaquent et achevez-les. Montez les marches, allez à gauche, ouvrez la porte à droite et entrez. Montez d'autres escaliers et atteignez la salle du générateur. Suivez l'unique chemin crée par les flammes, éliminez les monstres que vous rencontrez et continuez à droite. Éliminez d'autres monstres, avancez puis prenez à gauche. Montez les escaliers, utilisez le contrôle temporel pour éviter l'électricité et passez lorsque celle-ci s'arrête pendant quelques instants. Ouvrez la porte et suivez le couloir.

Avancez à gauche et utilisez le bouclier pour passer à travers le courant électrique. Suivez le chemin, sortez et sautez sur la passerelle à moitié détruite. Allez à gauche, montez les marches et prenez l'élévateur. Allez à droite puis à gauche, éliminez deux soldats puis allez à droite et retournez vers le premier ascenseur que vous aviez pris. Grimpez à l'échelle qui est dans la pièce, entrez par la porte de droite et montez sur le wagon.

A présent, utilisez la mitrailleuse et descendez les monstres qui arrivent en courant. Détruisez les barils explosifs pour en éliminer plusieurs à la fois et protégez le train jusqu'à ce que la mission s'achève.

Centre-ville

Dès votre retour en ville, plusieurs ennemis vous attendent. Utilisez le bouclier, éliminez-les tous et rejoignez la planque de l'aube d'or. Discutez avec Alexandrov, sortez et allez à gauche. Dépassez les tanks, tournez à gauche et entrez dans l'hôpital, près des marches.

Chapitre 8 : l'hôpital

Après la scène cinématique, ramassez un sac d'or près de la porte d'entrée. Avancez dans le corridor, tournez à gauche et entrez par la première porte à droite. Entrez dans la salle d'autopsie, achevez les docteurs et récupérez des renseignements près du cadavre.

Sortez, suivez le couloir et franchissez la seconde porte à droite. Récupérez un lingot d'or sous une pierre, près de la fenêtre et sortez. Poursuivez jusqu'au fond du corridor, ramassez un sac d'or derrière une chaise puis prenez le chemin qui mène vers la gauche. Entrez par la porte gauche, récupérez des documents sur la table d'en face et ouvrez la porte suivante.

Sortez du bureau suivant, allez à gauche et ouvrez le casier. Prenez le sac d'or, brisez une plaque se trouvant sous le panneau et récupérez un livre du pouvoir. Revenez sur vos pas, entrez dans la salle de gauche et récupérez un lingot d'or dans une valise. Entrez ensuite dans la salle de droite et récupérez un sac d'or dans un casier.

Ensuite, suivez le chemin du couloir et tournez à gauche. Ouvrez le casier en bas des marches, récupérez un sac d'or et montez les escaliers. Ouvrez le casier en tournant à gauche, ramassez un sac d'or et poursuivez le long du couloir. Avancez dans le couloir, ouvrez les casiers qui sont à droite et prenez un autre sac d'or.

En tournant à droite, vous apercevez une porte protégée par un champ magnétique, utilisez le contrôle temporel et entrez. Actionnez le levier pour désactiver le champ, fouillez minutieusement les étagères et les débris dans le coin et récupérez une statue en or.

Maintenant, suivez le chemin de gauche et montez les escaliers plus loin. Avancez jusqu'au fond, ouvrez les casiers et prenez un sac d'or. Poursuivez à gauche, éliminez les soldats qui arrivent et traversez le corridor. Suivez le chemin et entrez dans la pièce de gauche. Avancez au fond à droite, prenez un sac d'or près du panneau d'affichage puis revenez et prenez à gauche.

Boss : Assassin
Montez les escaliers, avancez dans le corridor et attendez que l'Assassin vous attaque. Lors de la seconde attaque, activez le contrôle temporel pour l'immobiliser et mitraillez-le pour l'éliminer. Ensuite, redescendez les escaliers et entrez par la porte qui se trouve à gauche. Récupérez un sac d'or dans les casiers de droite puis activez le Voile et entrez par la brèche de gauche. Tournez au corridor, récupérez des documents sur le mur et descendez les marches. Eliminez le soldat à droite, actionnez le levier pour ouvrir le couloir du fond et activez le contrôle temporel puis courez afin d'entrer par la porte avant qu'elle ne se referme.

A présent, avancez dans le corridor et entrez dans la première pièce à droite. Descendez le chercheur, prenez le sac d'or entre les jambes du prisonnier et sortez. Ouvrez les casiers sur votre droite, prenez le sac d'or et descendez les escaliers.

Maintenant, vous devez neutraliser plusieurs soldats, un sorcier et une tourelle dans la cour. Utilisez le contrôle temporel, éliminez le soldat qui utilise la tourelle au fond à gauche, éliminez ensuite le sorcier puis occupez-vous des soldats restants.

Ouvrez les casiers derrière la tourelle, prenez le sac d'or puis entrez dans le dortoir qui est à l'ouest, juste à droite des marches. Avancez jusqu'au bout, ramassez le lingot d'or se trouvant sous un lit couvert de sang puis montez les marches. Descendez plusieurs autres soldats à droite, faites attention à la tourelle et lancez des grenades. Ensuite, récupérez les documents sur le mur et suivez l'autre chemin vers le Nord.

Faites attention au sorcier accompagné de deux monstres, activez le contrôle temporel et éliminez d'abord le premier. Ensuite, mitraillez les deux monstres et éliminez un Assassin. Suivez le chemin jusqu'à la porte au fond du couloir, ouvrez-la et entrez.

A présent, éliminez les nazis dans le corridor, ramassez un sac d'or dans les casiers sur votre gauche et descendez les marches. Activez le contrôle temporel, foncez à droite et éliminez les soldats qui manient la tourelle. Ensuite, utilisez la mitrailleuse et dégommez les trois monstres, le sorcier et les soldats qui arrivent. Une fois la zone sécurisée, prenez les documents près de la mitrailleuse et entrez par la porte à l'Est.

Eliminez les soldats et entrez dans la pièce de droite. Récupérez les documents sur le mur à gauche de l'entrée, détruisez l'appareil lumineux et activez le Voile pour entrer par la brèche se trouvant à gauche.

Descendez via l'échelle, avancez le long de la passerelle et récupérez un Fusil Tesla.
Descendez l'Assassin qui arrive par derrière, rebroussez chemin et remontez à l'échelle. Dégommez un second Assassin, avancez le long de la passerelle qui est sous les grandes machines et entrez dans la pièce de droite. Désactivez l'inhibiteur de Voile, sortez, utilisez le Voile et entrez par le passage qui est en face.

Eliminez le soldat, descendez les escaliers et mitraillez d'autres ennemis. Activez le Voile pour voir dans le noir, suivez le chemin et éliminez les ennemis que vous apercevez. Ensuite, entrez dans la première pièce ouverte, ramassez deux sacs d'or à droite de l'entrée et sortez.

Descendez les escaliers et récupérez un sac d'or dans le casier. Prenez le fusil Tesla, activez le contrôle temporel et éliminez les soldats nazis et le sorcier. Si vous êtes blessé, battez en retraite jusqu'à la source du Voile, rechargez et refaites la même attaque. Cherchez un sac d'or dans la première cavité à droite et récupérez-le. Ensuite, entrez dans la pièce de droite et achevez d'autres ennemis. Ramassez un sac d'or à gauche de la porte que vous aviez ouvert et suivez le chemin jusqu'à la porte.

Boss : Altéré
Après la scène cinématique, vous devez affronter et battre un Altéré. En fait, votre objectif et de détruire les quatre piliers du portail pour pouvoir éliminer le grand monstre. Pour ce faire, descendez au rez-de-chaussée, mettez-vous derrière l'un des piliers et attirez l'attention de la bête en lui tirant dessus. Répétez cette opération une seconde fois pour détruire le pilier et répétez-la pour les trois autres piliers dans le but de détruire le portail. Une fois que le portail est détruit, vous êtes attiré vers le faisceau lumineux et une scène se déclenche.

Maintenant que l'Altéré est achevé, regardez vers le générateur et prenez le dernier cristal. Utilisez la nouvelle capacité, montez rapidement les escaliers de droite et éliminez les nombreux ennemis qui arrivent. Ensuite, descendez et entrez par l'une des portes par lesquelles viennent de sortir les soldats. Activez le Voile, repérez une plaque rouge dans le mur et récupérez le livre du pouvoir.

Enfin, retournez à la grande salle et allez vers l'Est. Tirez sur les barils explosifs pour désactiver le champ magnétique, prenez les escaliers et trouvez ainsi la sortie.

Centre-ville

De retour au centre -ville, rebroussez chemin jusqu'au centre-ville Ouest et rejoignez le Cercle de Kreisau. Eliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin, utilisez vos nouveaux pouvoirs puis discutez avec Caroline dans la planque.

Ensuite, rebroussez chemin au centre-ville Est et allez devant la planque de l'Aube d'or. Repérez une crevasse dans le mur d'un bâtiment sur votre droite et entrez. Suivez le marqueur sur la boussole et prenez le chemin de la conserverie.

Chapitre 9 : Conserverie

Avancez dans le tunnel, montez aux escaliers de gauche et éliminez les deux soldats. Explosez le baril près du mur et entrez par la brèche. Ramassez un sac d'or derrière la palette à gauche et continuez. Eliminez l'Assassin qui se présente, activez le levier pour éliminer automatiquement les soldats qui sont en bas puis désactivez-le pour descendre. Grimpez ensuite à l'échelle qui est à gauche des ventilateurs et suivez le chemin. Repérez les deux soldats à travers la grille, visez-les et descendez-les.

Entrez dans la pièce se trouvant sur votre gauche, visez la plaque sensible, à droite de la machine, et récupérez un livre du pouvoir. Ensuite, ramassez les munitions et les documents sur la table qui est à droite de l'entrée et sortez.

Poursuivez le long du tunnel, éliminez deux soldats et faites attention au nouvel ennemi qui arrive. Utilisez rapidement le bouclier et ouvrez le feu sur le lanceur de flammes. Ramassez son arme, avancez et incinérez les soldats qui se trouvent sur la passerelle d'en face. Montez les escaliers à droite, suivez le chemin de la passerelle et redescendez de l'autre côté pour rentrer dans le tunnel.

Avancez, ramassez un lingot d'or à gauche et poursuivez à droite. Au croisement, éliminez un Assassin et avancez en premier lieu tout droit vers les caisses. Tirez sur ces dernières pour les détruire, ramassez le lingot d'or derrière puis suivez l'autre chemin de gauche. Avancez dans le corridor, utilisez le lance-flammes et achevez l'Assassin s'il se présente. Détruisez l'inhibiteur de Voile à travers la grille, poursuivez à droite et repérez un sac d'or sous les canalisations.

Ensuite, descendez la pente par la gauche et éliminez deux nazis. Récupérez un sac d'or derrière les barils (à droite) puis allez à gauche. Descendez les marches, éliminez le soldat maniant le lance-flammes de la même façon que précédemment puis occupez-vous du reste. Récupérez un lingot d'or à travers la grille, à gauche de l'entrée, puis avancez au fond et détruisez l'inhibiteur de Voile. Par la suite, activez ce dernier et entrez par le passage de gauche.

Montez les escaliers, suivez le chemin et récupérez un sac d'or près du ruissellement d'eau. Ensuite, ignorez l'entrée sur votre droite et continuez à l'Ouest. Récupérez un autre sac d'or sur l'étagère, dégommez les ennemis en bas et revenez sur vos pas. Allez à l'entrée que vous aviez ignorée, grimpez à l'échelle qui est au fond et remontez à la surface.

Faites attention à la tourelle et au Heavy qui se trouvent à l'autre bout de la route. D'abord, allez dans la ruelle juste à droite de la trappe et ramassez un sac d'or. Utilisez le Voile pour repérer les ennemis et le bouclier pour parer leurs balles. Ensuite, activez le contrôle temporel et courez jusqu'à la fin de la route. Ramassez un lingot d'or près des caisses, revenez sur vos pas et entrez dans l'usine par la porte sud.

Ouvrez l'autre porte, ramassez un sac d'or près de la citerne à droite et sortez. Allez à gauche, ramassez un sac d'or dans le wagon explosé et entrez par la porte qui est sur votre gauche. Éliminez deux soldats, récupérez les documents

sur la table et entrez dans la pièce suivante. Prenez le sac d'or près des étagères en face, avancez à gauche et rejoignez la pièce suivante.

Eliminez les soldats que vous apercevez, allez à droite et descendez les escaliers. Avancez tout droit en descendant et repérez un sac d'or près des caisses. Cherchez les canalisations derrière les citernes et ramassez un lingot d'or dans une valise.

Ensuite, remontez les marches et entrez dans la pièce qui est à droite. Éliminez les soldats restants et accédez à la seconde pièce. Ramassez un sac d'or juste à droite de l'entrée près des caisses, avancez et montez les escaliers. Utilisez l'Ultrapuissance, éliminez les soldats munis de boucliers, ainsi que le sorcier, et avancez. Approchez-vous de la porte et éliminez quelques soldats. Prenez un sac près des caisses à gauche de la porte puis entrez. Avancez le long de la passerelle, prenez les documents sur la table et ouvrez la porte.

Activez le levier qui est près des escaliers, utilisez le bouclier et éliminez le sorcier, ainsi que les soldats restants. Descendez les marches, utilisez les sources du Voile sous les escaliers, dans le coin Est et répétez la même attaque pour éliminer les ennemis sur la passerelle.

Une fois que la zone est sécurisée, grimpez sur le tapis roulant puis sur la passerelle. Actionnez le levier pour désactiver le champ magnétique et descendez les soldats qui arrivent.
Avancez vers l'entrée qui est désormais déverrouillée et faites gaffe au grand tank qui vous lance des boules d'énergie. Activez le contrôle temporel et foncez derrière le tank. Récupérez un sac d'or derrière les caisses qui sont près des escaliers à droite du tank puis grimpez à l'échelle qui est à l'Est.

Entrez dans la pièce et affrontez les nombreux ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Utilisez le bouclier et le contrôle temporel pour les abattre rapidement. Ensuite, prenez les documents qui sont derrière la table qui est en face de la porte et prenez les commandes du tank près de la fenêtre. Tuez les ennemis qui arrivent par le chemin que vous aviez pris puis détruisez les noeuds d'électricité.

Franchissez la porte de droite, montez les escaliers, ramassez un sac d'or sous la deuxième machine et entrez. Regardez en bas à droite en entrant et récupérez les documents. Allez à gauche, ouvrez la porte et accédez à la prochaine zone. Avancez tout droit en sortant de la porte, entrez dans le coin protégé par des grillages et ramassez un sac d'or. Ensuite, revenez près de l'entrée et montez aux escaliers de gauche. Actionnez le levier, descendez et suivez le marqueur pour atteindre la salle suivante.

Récupérez les documents sous le lavabo qui est à gauche, allez à droite et descendez les escaliers. Faites le plein de munitions dans la pièce de droite puis suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Boss : Général Zetta
Le général est très puissant et les balles ne lui provoquent pas de dégâts. Par conséquent, vous devez utiliser l'Ultrapuissance pour l'assommer. Lorsqu'il se met sur le socle du Voile pour se recharger, tirez sur la machine qui se trouve au-dessus du socle pour la détruire et l'abattre sur lui.

Répétez cette opération deux fois successives ensuite mitraillez le général Zetta et achevez-le. Enfin, trouvez la sortie Ouest et allez au centre-ville Est.

Chapitre 10 : Centre-ville

Avancez le long de la route, éliminez les nazis que vous rencontrez en chemin et rejoignez le centre-ville Ouest. Rejoignez le Cercle de Kreisau et discutez avec caroline. Ensuite, allez à gauche en sortant et suivez le marqueur sur la boussole.

Descendez les marches, éliminez les nombreux soldats qui sont dans la cour puis montez aux escaliers d'en face. Trouvez une plaque d'égout au fond à gauche et entrez. Suivez le chemin du tunnel et allez au centre-ville.

Entrez dans le menu des objectifs, changez la mission en cours et choisissez de trouver le marché noir du centre ville.

Avancez tout droit jusqu'au bâtiment sur votre gauche et entrez. Descendez au sous-sol, discutez avec le vendeur d'armes et achetez de nouvelles améliorations.

Ensuite, réassignez la mission " Aller au centre-ville " et sortez. Suivez les deux militants jusqu'au tunnel, éliminez plusieurs Renifleurs grâce au contrôle temporel et suivez le marqueur de la boussole.

Avancez dans le tunnel et allez à gauche lors de la bifurcation. L'autre chemin mène au Cercle de l'Aube d'or. Eliminez un Heavy et plusieurs autres ennemis et suivez le chemin du canal jusqu'à ce que vous atteigniez la nouvelle planque du Cercle Kreisau. Discutez avec Erik Engle et sortez.

Rebroussez chemin et suivez la route vers le Nord. Dégommez les nombreux nazis, entrez par la fissure dans le mur Cercle à gauche et utilisez le Voile pour trouver un passage secret. Sortez par la porte Cercle à droite, éliminez les ennemis sur la route et parlez avec le chauffeur pour commencer la mission suivante.

Chapitre 11 : Le Château

Traversez le pont, rechargez votre jauge de Voile et continuez à gauche. Couvrez-vous derrière les barricades, éliminez deux ennemis en haut de la tour, de loin, et progressez au fur et à mesure. Descendez d'autres ennemis dans la tour et entrez.

Couvrez-vous derrière une caisse, visez les ennemis de loin et descendez-les un par un grâce au fusil sniper. Ensuite, repérez les deux ennemis volants dans les airs, activez le contrôle temporel et criblez-les de balles. Poursuivez, éliminez les snipers sur la passerelle qui se trouve un peu plus loin. Avancez, lancez une grenade sur les ennemis qui sont dans la tour et entrez.

Dégommez les nazis, repérez les caisses à gauche de l'entrée et ramassez un sac d'or. Suivez le chemin vers l'Ouest, éliminez un monstre et détruisez l'inhibiteur qui est au fond à droite. Revenez sur vos pas, repérez le mur qui est près de la grande porte à gauche et activez le Voile pour entrer. Récupérez les renseignements sur la grande caisse qui est à gauche, sortez par la porte et avancez directement à droite. Cherchez derrière les caisses, ramassez un sac d'or et montez aux escaliers de droite.

Utilisez le bouclier, l'Ultrapuissance et éliminez les nombreux ennemis de le zone. Suivez le marqueur sur la boussole et progressez au fur et à mesure que vous éliminiez les nazis. Repérez les sources du Voile et n'hésitez pas à remplir la jauge pour recommencer les attaques. Montez les trois niveaux et éliminez tous les nazis.

Une fois que toute la zone est sécurisée, retournez au premier niveau, récupérez un sac d'or au sommet d'un tas de foin. Ensuite, remontez tous les niveaux et entrez dans une petite tour. Montez à l'escalier, éliminez le nazi et prenez la porte. Activez le Voile, entrez par le passage dans le mur et descendez deux gardes.

Avancez à droite, éliminez les soldats qui sont en bas et sautez par-dessus la clôture. Prenez l'arme placée dans l'appareil et trouvez la sortie de la salle, au sud. Suivez le chemin, visez la porte qui est à gauche et tirez. Activez le contrôle temporel, sortez en courant et éliminez l'Altéré d'un seul tir. Ensuite, changez d'arme pour ne pas gaspiller les munitions et éliminez les soldats restants. Avancez tout droit au nord, visez la seconde porte et ouvrez-la grâce à votre nouvelle arme.

Descendez les escaliers, suivez le chemin et traversez une brèche dans le mur. Avancez, regardez à gauche et récupérez un sac d'or. Suivez le chemin, montez dans l'élévateur et actionnez le levier.

Toit du château

Sortez de l'élévateur, descendez les marches et ouvrez la porte qui est à gauche. Récupérez un lingot d'or dans la valise, sortez et remontez jusqu'au sommet. Entrez par la porte, montez les escaliers plus loin et repérez un interrupteur qui est à droite de la porte métallique. Placez-vous sur l'interrupteur, activez le contrôle temporel et foncez jusqu'à la porte avant qu'elle ne se referme.

Montez les escaliers, détruisez l'inhibiteur qui est à gauche et descendez les ennemis sur le balcon. Restez sur le balcon, avancez à gauche, éliminez d'autres soldats nazis et détruisez un second inhibiteur. Ramassez un lingot d'or sur les caisses de gauche puis descendez les escaliers.

Mettez-vous derrière le pilier qui contient une source du Voile. Utilisez le bouclier ainsi que l'Ultrapuissance puis achevez les soldats et le sorcier. Ensuite, allez au nord et détruisez l'inhibiteur qui est près du cheminée. Montez les escaliers qui sont de l'autre côté, éliminez les ennemis et détruisez un autre inhibiteur.

Prenez à gauche, entrez par la porte et suivez le couloir. Allez à droite en sortant, éliminez les ennemis sur la passerelle et prenez les documents qui sont sur la table. Ensuite, descendez les escaliers et achevez deux autres gardiens. Fouillez le casier de droite, le panneau d'affichage près de la porte verrouillée et suivez le chemin.

Descendez d'autre nazis dans le couloir qui est à gauche, activez le levier pour ôter le champ magnétique et éliminez le sorcier dans la salle suivante. Prenez l'arme Leichenfaust 44, éliminez l'Altéré dans la salle et prenez le passage ouest. Ramassez les munitions sur la table, avancez et entrez dans la bibliothèque. Avancez et prenez à gauche. Achevez plusieurs Assassins et un sorcier. Montez les escaliers, ramassez les documents sur le bureau qui est à droite et avancez jusqu'à la porte.

Entrez, avancez et désactivez le champ. Entrez dans la grande salle suivante, descendez les escaliers et achevez les soldats nazis qui s'y trouvent. Ensuite, avancez jusqu'à la cheminée, activez le Voile et entrez dans la brèche qui se trouve dans la cheminée.
Suivez le chemin à l'intérieur, éliminez deux Renifleurs et atteignez la pièce remplie de munitions. Récupérez un livre d'or dans le coin en bas à droite, deux sacs d'or près de la porte et plusieurs munitions sur la table.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à la grande salle à manger et montez aux escaliers qui se trouvent à l'Est. Allez à droite, en haut des marches, et repérez un lingot d'or derrière une peinture. Retournez-vous, franchissez la porte qui est en face des marches et suivez le corridor.

Avancez jusqu'à la passerelle et sautez sur les conduits d'aération. Repérez le tout petit bureau dans la grande salle qui est en bas et atteignez-le. Entrez par le trou dans le toit, ouvrez le coffre fort et récupérez un livre du pouvoir. Ensuite, refaites le chemin à gauche pour revenir à la grande salle, puis au balcon, et poursuivez vers la porte qui est à l'Est. Activez le Voile pour entrer dans un passage secret, suivez le corridor et faites le plein de munitions. Récupérez un sac d'or dans le coin gauche, prenez la porte et montez les marches.

Boss : Reine Geist
Vous disposez d'une mitrailleuse anti-aérienne en main et vous devez éliminer la reine Geist. D'abord, ouvrez le feu et mitraillez-la jusqu'à ce qu'elle tombe par terre. Lorsqu'elle est assommée, visez son abdomen et tirez pour détruire les sacs d'oeufs. Ensuite, la reine Geist vous envoie plusieurs larves pour vous attaquer. Visez-les et détruisez-les avant qu'elles ne vous atteignent. Ensuite, lorsque la reine détruira votre tourelle, trouvez une autre mitrailleuse dans un des coins de l'arène et prenez les commandes. Refaites la même opération depuis le début et détruisez le second sac d'oeufs. Répétez cette démarche deux autres fois, explosez les quatre sacs d'oeufs de la Reine Geist et achevez ainsi la première partie du combat.

Après la scène cinématique, traversez le pont pour rentrer et préparez-vous à affronter la Reine une deuxième fois. Prenez le Leichenfaust 44, visez-la et tirez en reculant. De temps à autre, elle disparait et réapparait derrière vous. Retournez-vous et tirez à nouveau en reculant. Lorsqu'elle aura subi assez de dégâts, elle se retrouve assommée près de la sortie. Courez alors en sa direction, approchez-vous de son crane et placez la dynamite pour l'exploser une fois pour toutes. Enfin, traversez le pont et trouvez le camion qui vous mènera au centre-ville.

Chapitre 12 : centre-ville

Détruisez les tours

Après la scène cinématique, vous devez éliminer tous les soldats ennemis le temps que votre camarade désactive

l'antenne. Regardez vers la cour, utilisez le contrôle temporel et éliminez le soldat volant. Activez le Voile et achevez les autres nazis.

Ensuite, allez au centre-ville et suivez le chemin des égouts pour rejoindre la section Est. Suivez la boussole, éliminez les ennemis dans la cour et sur le balcon. Montez les escaliers jusqu'à l'antenne et détruisez-la.

Ensuite, revenez su vos pas le long du tunnel et allez à droite en sortant. Repérez une porte qui vous mènera au Centre-ville Ouest et prenez-la. Suivez le chemin tout droit jusqu'à la cour. Eliminez d'autres ennemis, repérez l'antenne sur votre droite et détruisez-la.

Ensuite, entrez dans le menu objectif et assignez la mission " Poste émetteur ". L'immeuble contenant le poste émetteur est sur le chemin du retour. Suivez le marqueur sur la boussole, approchez-vous de la porte et entrez.

Chapitre 13 : Poste émetteur

Ouvrez la seconde porte qui est au fond et descendez les quelques nazis qui sont en face. Visez le baril explosif pour les éliminer rapidement. Ensuite, récupérez les documents sur la table et avancez à gauche. Repérez une source du Voile dans un garage, activez le bouclier et l'Ultrapuissance et tirez sur les tourelles de loin. Visez le sniper en haut des tourelles puis détruisez l'inhibiteur derrière celles-ci.

Activez le Voile, repérez une échelle secrète dans le mur et grimpez. Montez sur le balcon, ouvrez la porte et récupérez une relique dans la valise. Rebroussez chemin, poursuivez à l'Ouest et repérez un sac d'or dans l'allée qui est juste à droite de la mitrailleuse.

Suivez le chemin menant à l'Ouest, visez le baril explosif et descendez le sorcier accompagné de trois soldats en même temps. Avancez, entrez dans le corridor et rejoignez la grande salle.

Avancez dans le coin à droite des escaliers, ramassez un sac d'or se trouvant par terre et descendez les marches. Faites le plein de munitions et montez les autres marches vers l'Ouest. Suivez le chemin, repérez un livre du pouvoir dans une vitre brisée et prenez-le.

Poursuivez le chemin, actionnez le levier et désactivez le champ magnétique. Retournez-vous, visez le groupe de nazis et lancez une grenade pour les éliminer. Canardez les soldats restants et descendez.

Prenez l'entrée qui est à droite des escaliers et allez à droite. Prenez une arme redoutable comme le canon à particules ou le Leichenfaust 44 et descendez la troupe de nazis qui arrive. Cette troupe comprend un sorcier, un Heavy et plusieurs soldats. Une fois que la zone est nettoyée, actionnez le levier qui est dans la pièce à l'ouest et revenez à la pièce qui était protégée par le champ. Récupérez un sac d'or dans le coin (en bas à gauche), repérez un conduit d'aération près du sac et entrez.

Eliminez silencieusement les deux gardes à droite et descendez. Montez sur la planche inclinée, sautez sur les caisses puis sur la passerelle. Activez le Voile, grimpez à l'échelle secrète et avancez à droite sur la passerelle. Entrez dans un nouveau conduit d'aération et descendez dans une grande salle. Eliminez le soldat qui est dans le couloir et les deux autres postés devant l'appareil. Approchez-vous des deux soldats morts et prenez les documents se trouvant sur le bureau.

Suivez le chemin du couloir, sortez et allez d'abord à droite. Prenez le sac d'or dans le coin, revenez à gauche et éliminez les soldats qui sont au fond. Montez les marches sur votre droite, suivez le chemin et entrez. Utilisez l'Ultrapuissance et mitraillez les deux ennemis qui sont plus loin puis remontez les marches.

Défoncez la porte, entrez et avancez jusqu'à la prochaine porte. Prenez les documents sur le mur de droite, rechargez la jauge à gauche et entrez. Avancez directement à droite, prenez le sac d'or et les munitions pour le lance-roquettes. Ensuite, retournez-vous et approchez-vous du rebord. Prenez le fusil sniper, visez les snipers ennemis sur l'autre bâtiment et tuez-les. Allez à gauche, ramassez d'autres munitions et approchez-vous à nouveau du rebord. Activez le Voile, visez le générateur du champ magnétique qui est dans la fenêtre et lancez une roquette pour le détruire.

Ensuite, montez les escaliers et achevez quelques nazis sur le toit. Ensuite, descendez et entrez dans la salle de contrôle. Prenez le document qui est sur le mur de droite et sortez. Prenez les commandes de la tourelle anti-aérienne et ouvrez le feu sur l'émetteur. Détruisez-le, mitraillez les deux soldats volants et quittez la tourelle.

Rebroussez chemin jusqu'au grand trou dans le toit. Descendez, suivez l'unique chemin en évitant les flammes et retournez finalement au centre-ville.

Chapitre 14 : Centre-ville

A présent, retournez au centre-ville et allez directement vers la planque de Kreisau via le tunnel. Dès que vous entrez, discutez avec les quelques personnes et préparez-vous à une attaque nazi. Défendez la planque, utilisez le bouclier, l'Ultrapuissance et descendez le sorcier et ses soldats. Avancez tout droit dans le couloir, utilisez l'Ultrapuissance et descendez le Heavy. Ensuite, retournez à la planque et discutez avec Hans Schmidt.

A présent, entrez par la trappe et revenez aux égouts. Suivez le chemin des égouts et rejoignez la planque de l'Aube d'or. Entrez, discutez avec Erik Dangle et sortez. Entrez dans le menu des objectifs et choisissez d'effectuer la mission QG des SS. Suivez le marqueur pour aller jusqu'au centre-ville Est, éliminez les soldats devant le QG et entrez.

Chapitre 15 : QG des SS

Entrez, éliminez les soldats postés dans la réception et franchissez la porte de droite. Récupérez le sac d'or sur le coffre, fouillez ce dernier et revenez sur vos pas. Prenez la porte à gauche, avancez et prenez à droite. Mitraillez les ennemis dans la pièce et entrez dans la pièce qui est juste à gauche de l'entrée. Ramassez le lingot d'or dans la mallette, sortez et entrez dans une autre pièce plus loin à gauche. Ramassez un sac d'or et des documents sur les tables puis revenez sur vos pas et montez les escaliers qui sont sur votre droite.

Éliminez les soldats qui arrivent, entrez dans la pièce de droite et achevez ceux qui s'y trouvent. Récupérez un sac d'or sur la table au milieu, les documents dans le coffre à droite et sortez.Prenez l'entrée qui est à gauche des marches, avancez tout droit et tournez à droite. Entrez dans la pièce qui est à gauche, ramassez le sac d'or sur la table, fouillez le tiroir pour trouver des renseignements puis sortez.

Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans la première pièce à droite. Éliminez les nazis à l'intérieur, ouvrez la porte du placard qui est à gauche et grimpez à l'échelle. Détruisez l'inhibiteur, avancez au fond à droite et ouvrez le coffre pour trouver un lingot d'or.

Ensuite, retournez à la pièce, activez le Voile et entrez par le passage dans le mur. Approchez-vous du panneau à gauche et récupérez les renseignements dont vous avez besoin. Maintenant, rebroussez chemin jusqu'à la salle des femmes innocentes et éliminez les ennemis. Entrez dans la seconde salle qui est à gauche, prenez la porte de droite et descendez. Suivez le chemin, repérez une source à proximité d'une citerne et atteignez-la. Examinez la valise qui se trouve juste à côté, prenez lingot d'or et poursuivez votre échappée. Ouvrez la plaque d'égouts, descendez et rejoignez ainsi le centre-ville Est.

Centre-ville Est

A présent, retournez à la planque de l'Aube d'or et discutez avec votre contact. Ensuite, allez à droite de la sortie et entrez dans la base paranormale non loin de votre position.

Chapitre 16 : Base Paranormale

Entrez, ramassez le sac d'or à droite des escaliers et éliminez les soldats postés en haut. Montez les marches, libérez le prisonnier et montez aux escaliers de droite. Éliminez un sorcier et d'autres soldats en haut, ramassez les deux sacs d'or à gauche et montez les marches.

Eliminez les soldats sur votre gauche, avancez et descendez les escaliers à gauche. Récupérez un sac d'or près d'une machine à coudre et revenez. Entrez dans la pièce que vous aviez dépassée, éliminez d'autres ennemis et entrez dans

une autre pièce à droite. Récupérez une relique dans l'étagère, sortez et entrez par la double porte du milieu. Ramassez un sac d'or et des documents dans la pièce qui est à gauche, revenez sur vos pas et montez aux escaliers à l'autre côté.
Avancez à gauche en sortant, éliminez d'autres soldats nazis et prenez la première entrée à gauche. Descendez les ennemis et libérez le prisonnier. Récupérez le sac d'or sous la table, les documents dans le casier et sortez.

Poursuivez le chemin allant à gauche et ouvrez la porte qui est au fond du couloir. Récupérez un sac d'or sous les caisses, ouvrez la porte et tuez les ennemis qui sont à l'intérieur. Activez le Voile et tirez sur l'un des Geist pour les éliminer en un seul coup. Ensuite, libérez le prisonnier, récupérez les documents dans le casier et le sac d'or sur la table de droite. Enfin, ouvrez les portes suivantes et retournez au centre-ville Est.

Centre-ville Est

Grimpez à l'échelle, dégommez le soldat qui manie le lance-roquettes et éliminez les autres qui sont en bas. Ensuite, descendez et allez à l'Est. Suivez la route et tuez les nazis que vous apercevez. Poursuivez le long de l'allée qui est en face de la planque de l'Aube d'or et continuez jusqu'au centre-ville.

Repassez par la planque du Cercle de Kreisau, descendez dans les égouts et suivez le marqueur de la boussole. Achevez d'autres nazis et allez au centre-ville Ouest.

Eliminez les ennemis que vous rencontrez le long du chemin et atteignez la cour de l'aérodrome. Achevez plusieurs ennemis et faites attention au tank qui vous tire dessus. Prenez le lance-roquettes, activez le contrôle temporel et détruisez-le. Enfin, dégagez la voie en éliminant les ennemis restants et suivez le chauffeur jusqu'au camion.

Chapitre 17 : L'aérodrome

Eliminez le sorcier et les s ennemis qui arrivent, descendez dans le fossé sous le camion et récupérez un sac d'or. Allez vers le sud, repérez un sac d'or dans une étagère et ramassez-le.

Ensuite, entrez dans la pièce suivante au nord-ouest et descendez les mécaniciens. Entrez, ramassez un sac d'or près de l'étagère qui est à droite, des documents sur le bureau de gauche et montez aux escaliers, plus loin. Faites attention au soldat équipé de lance-flammes se trouvant à gauche, activez le contrôle temporel et achevez-le.

Ensuite, marchez sur la clôture et sautez sur la poutre métallique, au milieu. Avancez et récupérez un lingot d'or dans une valise, plus loin. Revenez sur la passerelle et allez au nord cette fois-ci.

Entrez dans la première pièce, ramassez un sac d'or sur les casiers à droite et entrez dans la pièce suivante. Récupérez les documents sur le bureau qui est à gauche, les munitions et ouvrez l'autre porte qui est à gauche.

Vous apercevez alors plusieurs ennemis arriver dans la cour. Sortez votre arme favorite, descendez près de la source du Voile et canardez les ennemis un par un. Si vous êtes blessé, battez en retraite pour recharger le Voile puis revenez à l'attaque. Utilisez l'Ultrapuissance pour éliminer les ennemis protégés derrière des boucliers et sécurisez la cour.

Ensuite, allez derrière la tourelle au fond à gauche de la cour et ramassez le sac d'or qui s'y trouve. Allez au Nord-est, utilisez le contrôle temporel ainsi que l'Ultrapuissance et achevez les soldats volants. Détruisez les boucliers avec des coups de feu ultra puissants, avancez et entrez dans la cour suivante.

Eliminez plusieurs Renifleurs qui arrivent par la droite et tuez également quelques soldats dans le coin droit. Ramassez un sac d'or près de la cabine du gardien, à gauche de l'entrée, et revenez au Sud-est. Reprenez le chemin principal, ramassez un autre sac d'or derrière les petites caisses de droite et continuez jusqu'au hangar. Avancez, montez les escaliers et suivez le chemin jusqu'à la salle de contrôle. Ramassez un sac d'or près de l'étagère à gauche de l'entrée et suivez le chemin pour descendre les marches.

Dans ce rude combat, vous devez éliminer les monstres qui arrivent et l'ennemi qui est protégé à l'intérieur du Cercle. D'abord, activez l'Ultrapuissance et détruisez les trois générateurs qui brillent en rouge.

Avancez rapidement à droite de l'entrepôt, éliminez les deux premiers monstres qui arrivent et repérez la source du Voile pour recharger la jauge. Lorsque le champ protégeant l'ennemi est détruit, prenez le Leichenfaust 44. Restez en mode Ultrapuissance, ouvrez le feu et achevez-la en quelques tirs.

Après le combat, partez au sud-est de l'entrepôt, entrez et montez aux escaliers. Tuez le Renifleur, entrez dans le premier bureau et récupérez les documents sur la table. Ensuite, ouvrez l'autre porte à gauche, suivez le chemin de la passerelle et rejoignez le second bureau. Faites le plein de munitions, ramassez le sac d'or et rebroussez chemin jusqu'aux escaliers.

Allez tout droit en descendant les marches, sortez et éliminez le manieur du lance-flamme, à gauche, grâce à l'Ultrapuissance. Ensuite, allez d'abord à droite et entrez dans le bâtiment qui se trouve derrière la tourelle. Visitez le bureau, récupérez un lingot d'or dans une mallette et revenez sur vos pas.

A présent, prenez la porte qu'avait prise le manieur du lance-flamme et ramassez un sac d'or derrière le camion près des marches. Avancez jusqu'au fond, prenez les documents sur le mur et descendez par la trappe pour atteindre l'Aérodrome Est.

Aérodrome Est

Avancez à gauche, éliminez le soldat nazi et ramassez le sac d'or sous les escaliers. Suivez le corridor, éliminez le manieur de lance-flamme, les soldats nazis, et suivez le chemin. Récupérez un sac d'or près des citernes à gauches des marches puis prenez les escaliers. Lancez une grenade dans la première pièce à gauche, détruisez ainsi l'inhibiteur et éliminez les soldats qui sont à l'intérieur. Ramassez le sac d'or derrière la machine, sortez et mitraillez les nombreux soldats qui arrivent.

Entrez dans la seconde pièce (à droite), faites le plein de munitions, récupérez un lingot d'or dans une mallette et sortez. Descendez les escaliers qui sont au fond, dégommez quatre autres nazis et approchez-vous des escaliers du fond. Avant de monter, récupérez un sac d'or au pied de la grande canalisation, à droite des marches.

Montez les marches, rejoignez le hangar et éliminez le sorcier ainsi que le manieur de lance-flamme grâce aux pouvoirs du Voile.
Ramassez un sac d'or près de la rampe qui mène à l'avion puis montez sur la passerelle. Actionnez le levier, récupérez des documents sur la table qui est à proximité de la machine et prenez l'entrée Nord.

Prenez les documents sur les caisses, tournez à droite et couvrez-vous. Sortez le fusil sniper, visez les ennemis de loin et dégommez-les. Avancez jusqu'au fond du couloir et trouvez un sac d'or près de la porte. Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans la seule pièce disponible. Achevez les chercheurs, activez le contrôle temporel et éliminez l'Assassin. Tuez également le sorcier, récupérez les documents sur la table près de la fenêtre et poursuivez au Nord-est.

Tuez d'autres soldats et d'autres sorciers dans le couloir, ramassez un sac d'or près des caisses de droite et continuez. Dépassez la porte verrouillée par le champ magnétique et mettez-vous près des caisses au fond. Visez le baril explosif à travers le champ, passez en Ultrapuissance et tirez pour endommager l'appareil et l'inhibiteur. Ensuite, entrez à l'aide du contrôle temporel et atteignez la pièce suivante.

Repérez la source du Voile à droite, utilisez-la pour remplir votre jauge et éliminez deux vagues successives d'ennemis. D'abord, utilisez l'Ultrapuissance et achevez le manieur de lance-flamme. Utilisez le bouclier pour ne pas subir de dégâts et éliminez les sorciers. Si votre jauge du Voile est vide, rechargez-la et reprenez les assauts. Enfin, éliminez les ennemis qui arrivent par l'élévateur, empruntez ce dernier et montez.

Ramassez la relique d'or près du vendeur d'armes, achetez de nouvelles améliorations pour la dernière fois et avancez jusqu'au quai. D'abord, éliminez les deux mécaniciens à droite et faites attention au sniper qui se trouve au loin, en haut à droite. Prenez votre fusil sniper, éliminez ce dernier et avancez sur la passerelle. Faites attention aux soldats et aux deux monstres qui arrivent, utilisez l'Ultrapuissance et achevez-les.

Ensuite, avancez à droite, éliminez les soldats qui sont sur la passerelle de droite et ceux au fond en face. Prenez les escaliers qui sont à gauche, éliminez d'autres soldats sur la passerelle et montez au dernier étage. Eliminez les ennemis restants sur la passerelle de l'autre côté et approchez-vous de la cabine de contrôle. Activez l'Ultrapuissance, ou le bouclier, et tuez le sorcier ainsi que plusieurs autres soldats nazis. Entrez dans la cabine, récupérez des documents sur la machine de droite puis activez le levier pour déployer le pont. Enfin, avancez sur le pont et rejoignez le Zeppelin.

Chapitre 17 : Zeppelin

D'abord, tuez les deux mécaniciens sur la plateforme et avancez à droite. Achevez les autres ennemis qui sont sur la plateforme inférieure puis atteignez-la. Descendez les escaliers à gauche et éliminez un Heavy accompagné de plusieurs soldats. Visez le baril explosif pour éliminer les ennemis en un seul coup puis occupez-vous du mastodonte. Si votre jauge de Voile est vide, utilisez une arme lourde comme le lance-roquettes ou le Leichenfaust 44.

Entrez dans le Zeppelin par la brèche, prenez les documents sur la caisse de droite et descendez les escaliers. Tuez le chercheur, suivez le couloir de gauche et entrez dans la pièce. Ramassez les documents qui sont sur le mur, à droite de la porte, et avancez sur la passerelle puis éliminez les ennemis qui arrivent.

Avancez tout droit sur la passerelle, suivez le chemin de droite et ramassez les documents posés sur la caisse. Entrez, tuez les chercheurs, posez la dynamite sur les appareils qui sont à droite et sortez. Suivez l'autre chemin de la passerelle, tuez les soldats qui sortent de l'élévateur et prenez ce dernier.

Éliminez le premier soldat, descendez les marches puis dégommez quatre autres sur la passerelle. Avancez, faites attention au manieur de lance-flamme qui arrive en courant par la droite et tuez-le. Abattez les ennemis restants et suivez le chemin jusqu'à la porte.

Prenez le lance-roquettes, entrez et lancez une roquette tout droit vers la porte qui vous fait face pour éliminer un grand nombre d'ennemis. Ensuite, descendez le manieur de lance-flamme et les ennemis restants avec votre deuxième arme. Une fois que la zone est nettoyée, prenez les documents sur la dernière caisse (à droite) et franchissez la porte d'en face.

Activez le Voile et repérez les quatre moteurs à droite et à gauche. Éliminez les soldats volants et détruisez-les à l'aide d'une roquette (ou du Leichenfaust 44). Ensuite, prenez votre lance-flamme et montez les escaliers en courant. Incinérez les soldats et la femme qui sortent de la petite pièce et entrez. Désactivez le champ magnétique et entrez dans la pièce suivante.

Après la scène cinématique, allez à droite et éliminez les chercheurs. Entrez dans la pièce suivante, éliminez deux soldats, deux chercheurs et récupérez les documents sur l'une des caisses.

Prenez la porte suivante, tuez le chercheur et utilisez le bouclier pour passer les faisceaux électriques. Avancez jusqu'au champ magnétique, visez le baril explosif et tirez en mode Ultrapuissance pour exploser l'interrupteur. Entrez, avancez sur l'une des passerelles et éliminez les ennemis qui sont dans la zone. Utilisez le Voile pour les repérer et dégommez-les. Poursuivez jusqu'au fond et jusqu'à la cabine, éliminez le sorcier et actionnez le levier du milieu. Entrez par la porte qui est devant le levier et visitez une petite pièce à gauche. Faites le plein de munitions, récupérez des documents et sortez. Ensuite, suivez le corridor et prenez l'élévateur.

Vous aboutissez dans une grande salle remplie de soldats ennemis. Activez le contrôle temporel et éliminez un maximum de soldats avant que la jauge ne se vide. Repérez une source du Voile près de l'entrée et achevez les ennemis restants. Ensuite, récupérez les documents sur la grande table du milieu et sortez par l'une des portes au sud.

Traversez la passerelle et entrez au hangar. Allez à gauche et activez le levier pour déployer la passerelle puis traversez-la. Ensuite, activez le levier de la passerelle du milieu et éliminez les ennemis de loin. Prenez couverture derrière les caisses de gauche et près de la source. Récupérez les documents sur les caisses, activez un autre levier au milieu et rejoignez le côté opposé de la pièce.

Entrez par l'une des deux portes et accédez à la salle du portail. Eliminez les deux ennemis aux commandes des tourelles puis achevez l'Assassin. Montez les escaliers de droite et entrez dans la cabine de commande. Tuez le chercheur, ramassez les documents sur la machine et actionnez le levier.

Sortez, éliminez le sorcier, les soldats nazis et le Heavy qui arrivent. Abaissez le levier du portail et attendez que le portail s'active. Retournez jusqu'à la cabine si vous êtes blessé et éliminez les ennemis qui arrivent. Ensuite, approchez-vous du portail, activez le bouclier et le contrôle temporel et entrez.

Chapitre 18 : Soleil Noir

Avancez, ramassez les munitions à droite, préparez-vous au dernier affrontement et entrez dans le second portail. Le combat se divise en trois phases :

Phase 1

Après la scène cinématique, prenez le Leichenfaust 44 et mettez-vous derrière les machines. Activez l'Ultrapuissance, déplacez-vous avec la machine et ouvrez-le feu sur votre ennemi. Activez également le bouclier si vous n'est pas à couvert et trouvez refuge derrière une autre machine. Remplissez votre jauge du Voile et reprenez les attaques ultras puissantes avec la même arme. Lorsque Hans aura subi assez de dégâts, il est assommé. Par conséquent, approchez-vous de lui pour le saisir et appuyez sur la touche d'attaque pour détruire son premier cristal.

Phase 2

Dans cette seconde phase, votre ennemi utilise le contrôle temporel pour s'approcher rapidement de vous. Par conséquent, utilisez le contrôle temporel à votre tour, activez l'Ultrapuissance et tirez-lui dessus avec une arme puissante.

Repérez les sources de Voile près de la fenêtre et sous les engrenages. Remplissez la jauge et reprenez les attaques jusqu'à ce qu'il soit assommé à nouveau. Approchez-vous de lui et détruisez un deuxième cristal.

Phase 3

Avant de reprendre les hostilités, descendez et faites le plein de munitions dans la tente. Lorsque vous êtes prêt, remontez la pente. Visez le point fragile du pont et tirez avec votre lance-roquettes ou le Leichenfaust 44.

Ensuite, remontez à l'échelle et éliminez les nombreux Renifleurs qui arrivent à l'aide du canon à particules. Continuez à remonter la pente par la gauche, ouvrez le feu sur Hans avec le canon à particules et avancez jusqu'au bout pour remonter vers l'arène précédente.

De retour dans l'arène, activez l'Ultrapuissance et canardez-le avec votre plus puissante arme (le Leichenfaust44). Utilisez les sources du Voile près des engrenages, prenez couverture derrière les murs et répétez ces attaques jusqu'à ce qu'il soit assommé.

Si vous êtes à court de munitions, prenez une autre arme lourde, comme le lance-roquettee ou le fusil à particules. Enfin, approchez-vous de lui une dernière fois et détruisez le dernier cristal. Une fois que Hans est abattu, rejoignez le portail et libérez ainsi Eisenstadt. Félicitations ! Vous avez complété Wolfenstein !

Wolfenstein 3D

© Apogee / id Software 1992

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Si vous disposez de la version 1.0 du jeu, lancez le jeu par : WOLF3D -NEXT
Si vous avez une version plus récente (1.1 ou +), lancez le jeu par : WOLF3D -GOOBERS

Pendant le jeu, activez le cheat mode en appuyant simultanément sur les touches :
CTRL , ALT , et ENTER (si vous avez la version 1.0) ou bien
ALT , SHIFT Gauche, et Backsp (version 1.1 ou plus)

Désormais, appuyez simultanément sur TAB et l'une des touches suivantes :

Z	Choix du niveau
E	Fin du niveau, passage au niveau supérieur
T	Liste les élements du jeu (utilisez les flèches gauche et droite)
I	Améliore l'arme, donne 100% d'énergie, 99 munitions et ajoute 1000 points
P	Pause
F	Coordonnées
H	Se frapper soi-même
C	Statut
S	Ralenti
G	Invincibilité (God mode)
X	"extra stuff" (v1.1+)
V	Ralentit en rajoutant des VBL (v1.1+)
B	Choix de la couleur de bordure de l'écran
,	Utilisation de la mémoire
N	Passage à travers les murs (v1.0)
O	Carte du niveau (v1.0)
A	Quitter

Si vous appuyez simultanément sur I L et , (virgule), vous obtiendrez 100% d'énergie, 99 munitions et les 2 clés.
Tapez JOSHUQ et tendez l'oreille.

JUKE BOX

Pendant le chargement du premier écran, enfoncez la touche , (virgule) jusqu'à ce qu'apparaisse un jukebox.

Wolfenstein : Enemy Territory

© Activision / Splash Damage 2003

NOM EN COULEUR

Pour obtenir votre nom en couleur, allez dans le menu principal, puis dans "PROFILE". Cliquez sur "CREATE" et faites précéder votre nom de joueur par ^# (où # désigne un chiffre). Ainsi, tapez :
^1 pour obtenir une couleur rouge,
^2 pour vert,
^3 pour jaune,
^4 pour bleu,
^5 pour turquoise,
^6 pour violet,
^7 pour blanc,
^8 pour orange,
^9 pour gris (par défault)
^0 pour noir.
Par exemple, pour écrire Jeuxvideo en bleu/blanc/rouge, tapez ^4Jeu^7xvi^1deo et tapez "entrée" pour voir le résultat !

Wonderland

© Midnight Synergy

+ D'INFOS FORUM

PASSER LES NIVEAUX

Pour passer directement au niveau suivant, il suffit de maintenir quelques secondes les touches Alt et F9 enfoncées puis de les relacher.

Woodruff et le Schnibble d'Azimuth

© Sierra / Coktel Vision 1995

DÉBUT DU JEU

Allez chercher le bouton qui est à gauche de la maison puis rendez-vous à la rue du bouzouk triste. Dirigez-vous vers le pont des bas-fond (celui du bas). Cliquez sur la caisse pour le prendre. Ramassez l'écrou en dessous. Parlez au mandiant et donner lui l'écrou. Prenez la botte qu'il lancera. Retournez à la demeure d'Azimuth. Lancez la botte sur l'autre botte coincée sur le toit. Enfilez-les. Vous trouverez un photo d'Azimuth. Allez à la rue du bouzouk triste et donnez la photo à la jeune femme. Elle vous remettra un article de journal et vous pourrez maintenant traverser la rivière d'acide. Reprenez l'écrou. Bonne chance pour la suite.

SOLUTION COMPLÈTE

1) La Demeure d'Azimuth

Après l'introduction, parlez directement au badaud situé en face de vous. Ramassez ensuite le bouton près de la demeure de papounet. Regardez sur le toit et constatez la présence d'une botte. Il faut la ramasser. Pour cela, vous devez continuer. Prenez le chemin de droite (la police barre le chemin de gauche).

2) La Rue du Bouzouk triste

Regardez la pierre marquée d'un A. Attention, vous ne savez pas lire (pas très malin le woodruff pour l'instant). Parlez au Bouzouk triste ainsi qu'à la jeune femme. Sortez en haut à droite.

3) Le Pont des bas-fonds

Soulevez la caisse. Cliquez sur l'écrou. Le méchant ne tient pas en place. Retournez en bas le ramasser. Parlez au mendiant. Il vous affirme que vous pouvez traverser la rivière. Attention c'est une rivière d'acide (pas très malin le Woodruff... une fois de plus). Pour rendre la monnaie de sa pièce à ce foutu mendiant, lancez-lui l'écrou. En retour il vous lancera une botte. Essayez maintenant de traverser la rivière à cloche-pied. Woodruff se trompe bien sûr de pied lors de la traversée....

4) Retournez à la demeure d'Azimuth

Lancez la botte sur l'autre botte (présente sur le toit au-dessus de la porte). Ramassez les deux bottes. Vous trouverez dans l'une d'elles la photo d'Azimuth (il a la classe papounet). Enfilez les bottes.

5) Retournez à la rue du Bouzouk triste

Montrez la photo d'Azimuth à la jeune femme : "c'est Azimuth". Elle vous remet un article. Comme vous ne savez pas lire, demandez au bouzouk triste de vous le lire.

6) Le Pont des bas-fonds

Allez vers les bas-fonds, (la traversée ne pose plus de problème maintenant que vous chaussez vos bottes). Récupérez l'écrou en passant près du mendiant.

7) La Ruelle des pochtrons

Parlez au pochtron : en bon pochtron il est complètement saoul. Entrez dans le bar des amis.

8) Le Bar des amis

Parlez au client accoudé au bar et prenez-lui son café. Parlez à la patronne située à l'étage. Bien sûr elle vous reconnaît. Votre ancienne institutrice vous remet un A en pierre. Donnez-lui l'article de journal. Elle vous apprendra à lire (ça sert à ça d'aller à l'école les enfants). La sortie vers le quartier des plaisirs située à côté de la patronne n'est pas accessible. Vous êtes bien sûr trop jeune et madame vous en interdit l'entrée. Cliquez sur la poche du serveur suspendu lorsqu'il est descendu (un peu de rapidité est de mise). Vous récupérez un ouvre-bouteille. Parlez à JF Sébastien au bar. Il ne manquera pas de vous raconter comment le déconnétable a enlevé Azimuth. Vous voici au niveau du titre. Prenez le pinceau et sortez du bar.

9) La Ruelle des pochtrons

Donnez le café au pochtron (ça fait du bien). Il vous donne un météozon. Prenez une poignée de plumes dans le sac et imprégnez votre pinceau de goudron. Sortez en haut à gauche.

10) La Rue du Bouzouk triste

Mettez le A en pierre dans la pierre marquée d'un A. Vous récupérez votre tobozon (papa a pensé à tout). Ecoutez le message laissé par Azimuth. Il vous faut aller au quartier des plaisirs. Retournez vers la demeure d'Azimuth.

11) La Ruelle de l'escalier

Prenez la boîte de conserve et le petit haricot. Cliquez sur le magasin de jouets. Quittez l'écran par la gauche. Allez voir la place du monument. Retournez sur vos pas.

12) La Demeure d'Azimuth

Prenez l'ascenseur vers le centre administratif (et oui vous savez lire maintenant ! Vous pouvez donc utiliser les ascenseurs).

13) Le Centre administratif

Discutez avec le fonctionnaire. Le déconnétable habite en haut de la tour mais pour y accéder il vous faudra trouver un job. Essayez les hamburgers.

14) La Place du brotoflatron

Une affiche vous informe de la possibilité de travailler à l'usine. Notez le numéro de tobozon. Appelez. Vous apprenez que vous avez besoin d'un certificat de respiration et d'une photo d'identité. Le brotoflatron permet de faire des photos. Mais sans argent pas de photo.

15) Le Centre administratif

Reparlez au fonctionnaire. Pour avoir votre certificat de respiration vous devez acquérir un "container standard". Notez au passage la présence d'un vendeur de noix de bluxtre et d'un club des bonnes moeurs. Vous ne pourrez pas y entrer sans être habillé correctement.

16) La Place du brotoflatron

Vous apprenez qu'un passage secret menant vers un lieu de jeu se trouve au fond de la boutique du cuicuiouahouah.

17) La Boutique du CuiCuiOuahOuah

Discutez avec le perroquet. Il regarde intensément l'affiche de la fille dénudée. Avec le pinceau, modifiez l'affiche. Le perroquet vous parlera. Donnez-lui des plumes afin qu'il puisse reprendre sa place de portier au centre des bonnes moeurs. Notez la présence d'une horloge à syllabes à côté du perroquet. Malheureusement il manque un peu d'eau pour la faire fonctionner.

Notez la présence de la roue avec le hamster. Celle-ci est reliée au ventilateur qui rafraîchit le patron (en dehors). Utilisez votre écrou sur la roue. Elle s'arrête. Ressortez. Le patron ne voit plus rien car ses cheveux lui tombent sur le visage. Vous pouvez aisément vous saisir du doigt en "morphoplastoc". Retournez dans la boutique. Au fond, dans l'obscurité, il y a un "floppeur", un "glappeur" et un "interrupteur". Modifiez les orientations du floppeur et du glappeur et appuyez sur l'interrupteur : un gros nez apparait. Heureusement vous possédez un doigt en plastoc pour gratter l'orifice nasal (Woodruff sait certes lire mais son QI reste bien bas...) : un passage secret s'ouvre.

18) La Salle des jeux clandestins

Vous n'avez pas d'argent et ne pouvez donc pas encore y parier. Sortez à droite vers le quartier des plaisirs.

19) Le Quartier des plaisirs

Parlez avec la femme Bouzouk. Elle vous donne un poisson en pierre de la part d'Azimuth. Grâce à votre délicatesse, vous le cassez directement. La femme vous donne par la même occasion le code d'accès à la salle du trône. Secouez plusieurs fois (au moins trois) le flipper pour obtenir un "strul". Utilisez ce strul sur la machine à sous pour gagner plein de struls.

20) La Salle des jeux clandestins

Le bookmaker vous permettra d'accroitre votre fortune grâce à quelques petits paris.

21) La Place du brotoflatron

Vous possédez des struls, vous pouvez donc vous prendre en photo. Placez la photo obtenue dans le tobozon. La femme du recrutement vous informe que ça ne va pas car vous n'êtes pas bien habillé. Prenez l'ascenseur.

22) La Place du déconnétable

Cliquez sur l'affiche à gauche pour obtenir le numéro de l'émission cour à cour. Appelez l'émission. Vous tomberez aussitôt amoureux de miss Pooh Lett. Composez le numéro conseillé par l'émission et entrez en contact avec la secrétaire de miss Pooh Lett qui vous donne (quelle amabilité) son numéro personnel. Au passage, cliquez sur l'autre affiche qui concerne la tour du voyage virtuel. Montez à la boutique de prothèses. Cliquez sur le robot et piquez lui son plastron. Entrez dans le magasin et achetez un menton en plastique et des lunettes. Vous obtiendrez un sac poubelle en cliquant sur la tache. Reprenez l'ascenseur pour descendre.

23) La Place du brotoflatron

Déguisez-vous. Mettez le plastron, les lunettes et le menton en plastique avant de faire une photo. Envoyez le résultat. Vous apprenez que vos cheveux doivent être noirs. Comme vous voulez absolument ce travail prometteur, enfilez votre pinceau et refaites la photo. Plus qu'un beau sourire et tout sera parfait ! Même en réessayant, le sourire de Woodruff ne conviendra malheuresement pas. Reprenez l'ascenseur.

24) La Place du déconnétable

Traversez-la et sortez par le haut à gauche.

25) La Place de la fontaine à sec

Parlez au sage et achetez-lui un chapeau. Le sage du talent vous donne le code de sa chambre et vous demande d'aller voir son épouse. Il vous apprend qu'il n'a plus sa syllabe artistique. Ne manquez pas le déconnétable à la télé avant d'aller vers le temple.

26) L'Entrée du temple

Le bouzouk qui garde le temple vous demande une noix de bluxtre.

27) La Place de l'usine

Parlez au chef de la secte. Prenez et lisez le journal. Woodruff est désespéré, le déconnétable flirte avec miss Pooh Lett. Attention, ne vous asseyez surtout pas sur le banc (en gros déprimé, Woodruff ne voudra plus bouger à moins que vous le fassiez pleurer en cliquant sur lui plusieurs fois). Une fois en pleurs, sonnez à gauche. Un bébé bouzouk vous amènera alors un mouchoir (pour sécher vos grosses larmes). Recliquez sur la sonnette pour que bébé bouzouk amène un message de papounet, rien de tel pour reprendre du poil de la bête !

28) L'Impasse des geôles

Remarquez tout de suite l'empreinte du poisson sur la pierre (il ne vous rappelle rien ?). Parlez au gardien. Retournez vers le quartier des plaisirs, puis revenez à l'impasse des geôles par le fond. Passez dans le tuyau à gauche.

29) Le Laboratoire

Parlez au professeur Tourneboule. Prenez la graine de Schnaplure devant l'entrée de la maison. Parlez au sage de la fertilité. Amusez-vous un peu en testant les liquides des éprouvettes (le petit guide de l'apprenti chimiste n'est pas fourni avec le jeu).

30) La Maison du bonheur

Repérez le placard (et son attache). Parlez à l'autiste triste. Cliquez sur le garde et sur le levier puis sortez du labo par le haut à gauche.

31) La Plate-forme du ventilo

Admirez le panorama que laissent entrevoir les quartiers nobles. Notez la présence d'une statue d'un bouzouk guerrier sur une des terrasses. Le ventilo ne marche pas encore. Retournez au centre administratif.

32) Le Centre administratif

Allez chez le vendeur de noix. La dernière a été vendue à un certain Ernst Blinst qui n'est autre que le patron de la tour du voyage virtuel. Retournez quartier des plaisirs et sortez par la droite.

33) La Tour du voyage virtuel

Cliquez sur la grosse pierre sur votre droite. Un passage vers la place du brotoflatron s'ouvre. Tentez le jeu de bonneteau puis cliquez sur l'ascenseur pour redescendre. Il vous faut 3 struls pour essayer la machine. Ernst Blinst vous informe que la noix de bluxtre permet de caler son coffre. Il acceptera de vous l'échanger contre une pierre au moins aussi solide.

34) La Météo

Faites le canal météo sur votre tobozon. Une météorite va tomber quelque part. Allez sur le lieu de la chute et recomposez à votre arrivée le canal météo. La météorite tombera sur la croix tracée. Prenez le morceau et échangez-le

contre la noix de bluxtre.

35) L'Entrée du temple

Bien entendu, le bouzouk ne veut que l'amende contenue dans la noix. Mettez la noix sur le lieu d'une chute de météorite (même méthode que tout à l'heure et une fois la croix tracée posez la noix). La noix roule.

36) L'Allée des pochtrons

Retournez à l'allée des pochtrons et trempez la noix dans le goudron. Votre noix restera désormais sur la croix. Recommencez l'opération. Donnez l'amende au gardien du temple. Il vous laissera entrer.

37) Le Temple niveau 1

Sur la porte de la chambre du sage du temps, notez le code pour accéder à la salle du conseil. Cliquez sur le réservoir d'essence et sur le couvercle.

38) Le Temple niveau 2

Utilisez le digicode que vous a donné le sage du talent sur sa porte. Parlez avec sa femme. Rencontrez le sage du verbe (complètement perdu...) il ne trouve ni ses mots ni sa chambre.

39) La Salle du conseil

Entrez avec le code donné par le message écrit sur la porte du sage du temps. Vous rencontrez le sage du temps qui a perdu sa syllabe.

40) Le Temple niveau 3

Utilisez le code que vous a donné la prostituée du quartier des plaisirs pour entrer dans la salle du trône. Après une longue explication, le roi vous remet la syllabe dirigeante. Donnez-lui l'ouvre-bouteille. Il vous ordonnera chevalier et vous donnera un porte-clefs comme insigne (chouette). Le sage de la force a perdu sa syllabe d'énergie. Il se souvient néanmoins qu'elle est enfermée avec les cendres du bouzouk inconnu dans un coffre. Bien entendu, il ne connait pas le code permettant l'ouverture dudit coffre. Il vous faudra traverser le temps pour l'obtenir. Cliquez sur le menu à droite et obtenez ainsi le code du sage du goût. Prenez le chewing-gum par terre et le parchemin des formules à côté du sage de la force. Lisez le parchemin. Vous apprenez qu'il vous faut neuf syllabes si vous voulez obtenir les sept pouvoirs.

41) La Météo

Il vous faut de l'eau pour la machine à syllabes. Faites le canal météo. Allez sur l'écran signalé pour les averses, cliquez sur la montre météo et positionnez le chapeau sur la croix.

42) La Boutique du cuicuiouahouah

Placez le chewing-gum sur le trou du tuyau de l'horloge. Utilisez le chapeau plein d'eau sur le réservoir. Vous obtenez la syllabe temporelle. N'oubliez pas de récupérer le chewing-gum avant de repartir.

43) La Salle du conseil

Donnez la syllabe temporelle au sage du temps. Vous obtenez le code de la chambre du sage du verbe ainsi que la syllabe conseillère.

44) Le Temple niveau 3

Entrez chez le sage du verbe. Un singe vous ouvre. Il a faim. Echangez-lui la syllabe élémentaire contre votre haricot

(fort nourrissant les haricots...).

45) L'Entrée du temple

Retrouvez le sage du verbe. Donnez-lui la syllabe élémentaire. Après avoir récupéré ses esprits, il vous donne deux digicodes : ceux des chambres du sage de la fertilité et du sage de la santé.

46) Le Temple niveau 1

Allez devant la porte du sage du goût et faites son code. Il n'a plus de schnaplure pour faire son bouzouioli. Faites le code du sage de la santé. L'extrémité supérieure de la porte s'ouvre. Cliquez dessus. Vous ouvrez la porte. A l'intérieur on apprend que le sage de la santé est allé réparer l'ordinateur de la tour du voyage virtuel. Il doit encore y être.

47) Le Temple niveau 2

Composez le code de la chambre du sage de la fertilité. Sa femme vous apprend qu'il cultive de la schnaplure et qu'il se trouve au laboratoire.

48) La Tour du voyage virtuel

Refaites un petit tour et rencontrez le sage de la santé. Il vous donne la syllabe médicale.
Composez les formules suivantes :
Formule de la mémoire: Dirigeante+Elémentaire+Dirigeante
Formule du passé : Temporelle+Elémentaire+Dirigeante
Formule du diagnostic : Elémentaire+Médicale+Elémentaire

49) La Place du monument commémoratif

Utilisez la formule du passé sur la statue. Vous voila dans le passé. Prenez le maïs et allez examiner le bocal renversé. Poussez la pierre et prenez le poisson dans le casque. Le commandeur vous empêche d'explorer la totalité du décor. Mettez le poisson dans son armure afin qu'il s'immobilise. Allez tenir la main du bouzouk mourant. Montrez-lui votre porte-clefs de chevalier : il vous donnera une corne ainsi que le code du coffre des cendres de son grand papi : le bouzouk inconnu. Utilisez la corne. Après avoir entendu la petite voix. Soulevez une pierre sur votre gauche et découvrez un autre bouzouk. Prenez le trident à côté du bouzouk mourant et utilisez-le afin de déplacer les autres pierres. Tirez alors le bouzouk de dessous l'éboulis. Il vous promet de mettre la syllabe intuitive dans la statue du bouzouk guerrier. Vous la retrouverez dans le présent. Cliquez sur la statue du bouzouk guerrier. Revenez dans le présent par le pont. Reprenez le poisson en cliquant sur la statue du commander : vous obtenez un poisson en pierre (identique à celui que vous avez cassé!).

50) L'Impasse des geôles

Placez le poisson sur l'empreinte. Vous obtenez un transportozon (téléporteur). Azimuth vous conseille par la même occasion de regarder derrière le portrait du déconnétable. Allez vers la maison qui est apparue dans le décor. Le bouzouk dont vous avez sauvé le grand père vous confie le don de faire bouger vos oreilles. Il vous conseille aussi de contacter miss Pooh Lett. Appelez-la. Ca y est elle est accueillante malheureusement, elle n'a pas le temps de vous rencontrer. Insistez jusqu'à ce qu'elle vous donne rendez-vous sur la "terrasse des nobles". Ramassez le bras en pierre et la coquille dans la maison.

51) La Salle du trône

Ouvrez le coffre à droite avec le digicode obtenu. Vous avez maintenant la syllabe énergique. Utilisez cette syllabe sur le sage de la force. Musclor est de retour.
Composez la formule de la force : Energique+Conseillère+Dirigeante.

52) La Rue de l'escalier

Utilisez la formule de force sur la vitrine et récupérez le cerf-volant.

53) Le Centre administratif

Utilisez la force sur le fonctionnaire et obtenez un certificat de respiration.

54) La Place du brotoflatron

Faites une photo en utilisant les lunettes, l'épi de maïs pour le sourire, le plastron, le faux menton, et le pinceau. Envoyez la photo et le certificat par le tobozon.

55) La Place de l'usine

Donnez votre certificat d'embauche au portier et entrez dans l'usine.

56) L'Usine

Discutez avec le contremaître. Prenez un chapeau et essayez-le en cliquant sur le miroir. Si le chapeau est anormal, jetez-le. Sinon, cliquez sur le bouton à droite pour faire apparaitre une caisse dans le bas de l'écran. Cliquez sur la caisse. Attention, je vous conseille de sauvegarder dès que la caisse est en place pour éviter de recommencer dix fois la chose. Mettez le chapeau dans la caisse. Déplacez-vous sur la flaque d'huile devant la machine bizarre. Recommencez jusqu'à ce que la caisse atterrisse au bon endroit. Pour finaliser la chaîne, posez votre doigt sur le noeud. Parlez ensuite au contremaître ; il vous enverra directement à l'asile.

57) L'Asile

Cliquez plusieurs fois sur Woodruff pour le faire tomber. Rognez le mur en face de la serrure avec le bout de chaîne. Prenez la vis qui vient d'apparaitre et utilisez-la pour ouvrir la serrure. Surprise, vous vous retrouvez dans la maison du bonheur.

58) La Maison du bonheur

Utilisez la vis sur l'attache derrière le placard. Une porte se débloque, récupérez ainsi votre inventaire. Parlez au fou à l'entonnoir. Appelez le numéro qu'il a marmonné. Cela vous débarrassera de votre camisole.

59) La Place de la fontaine à sec

Plantez la graine de schnaplure. Arrosez-la grâce au chapeau rempli d'eau. Prenez les épices.

60) Le Temple niveau 1

Allez donner la schnaplure au sage du goût. Miam Miam, vous obtenez du bouzouioli.

61) La Place du ventilo

Utilisez l'essence sur le réservoir du ventilo puis cliquez sur ses palles. Woodruff, se retrouve au club des bonnes moeurs complètement nu. Discutez avec Jeff. Il vous ouvrira l'appartement du président. Bien entendu il y a toujours une vieille qui ne veut pas vous laisser entrer. Mettez la poubelle dans le braséro ce qui enfumera les personnes âgées. Entrez rapidement chez le président. Visionnez les différentes cassettes. La cassette de la Diva vous donnera la syllabe artistique. Vous pouvez maintenant fabriquer la formule de la gaieté (artistique+élémentaire+conseillère).

62) La Place de la fontaine à sec

Donnez la syllabe artistique au sage du talent.

63) La Maison du bonheur

Utilisez la formule de gaieté sur l'autiste. Vous obtenez la syllabe verte. Fabriquez alors la formule de croissance : (élémentaire + verte + conseillère).

64) Le Laboratoire

Donnez la syllabe verte au sage de la fertilité. Utilisez la formule de croissance sur le professeur Tourneboule. Miracle un gros poil lui pousse dans la main ce qui délivre le sage de la fertilité. Après un peu de repos, il délivrera tous les fous et rejoindra le conseil.

65) L'Allée des pochtrons

Utilisez la formule de mémoire sur le pochtron. Bienheureux, il vous confie qu'il se rappelle qu'il travaillait à la prison et que sa place est maintenant libre. Il vous suffit de savoir jouer au rami. Pour cela, aidez-le à retrouver un travail. Refaites une photo avec tous les accessoires place du brotoflatron et donnez-la au pochtron. En échange, il vous donnera les règles du rami.

66) L'Impasse des geôles

Un autre formulaire est nécessaire pour travailler à la prison. Utilisez la formule de mémoire sur le fonctionnaire du centre administratif pour l'obtenir. Donnez le formulaire au geôlier, et entrez dans la prison. Discutez avec les gardiens. Vous ne pouvez pas encore monter à l'étage. Ramassez le chiffon, frottez la vitre et laissez apparaître un robot. Proposez aux geôliers de jouer au rami, ils appellent le gardien de l'étage. Prétextez une soudaine envie de soulager votre vessie. Allez aux toilettes et proposez au robot les règles du rami. La voie est maintenant libre.

67) La Tour centrale

Appelez la météo : justement des vents violents sont prévus. Utilisez une fois de plus la montre météo et posez le cerf-volant sur la croix. A l'étage supérieur, discutez avec le prisonnier. Il vous apprend que papounet est au sommet. Utilisez le bras en pierre sur la corde se trouvant sur votre droite (grappin). Utilisez l'objet ainsi obtenu sur la gargouille de gauche. Le sage présent vous donne le contrôle facial. Vous apprenez le principe de la lévitation. Utilisez de nouveau le grappin sur la gargouille de droite. Le mur est malheureusement infranchissable.

68) Le Centre administratif

Lisez sur l'inscription inscrite devant le club des bonnes moeurs.

69) La Place de la fontaine à sec

Cliquez sur le tobozon public.

70) La Ruelle des pochtrons

Cliquez 2 fois sur l'interrupteur au bout de la flèche jaune. Le maître apparaît sous la lampe. Cliquez sur lui afin qu'il vous donne le pouvoir de lévitation.

71) La Place du ventilo

Utilisez le pouvoir de lévitation sur le ventilateur. En route vers la ville (terrasse des nobles). Vous voici devant la statue du Bouzouk dans laquelle la syllabe intuitive est enfermée . Utilisez le coquillage sur la spirale pour obtenir cette dernière. Composez la formule du discernement (Intuitive + Intuitive + Elémentaire).

Entrez le code de réception que vous a donné miss Pooh Lett. Approchez-vous de la porte. Une fois de plus un déguisement est nécessaire. Les lunettes ne suffisent malheureusement pas.

72) La Tour de la prison

Utilisez la formule du discernement sur le mur en haut de la tour. Vous retrouvez Azimuth (comme c'est touchant). Il vous donne la mission d'éliminer le déconnétable grâce au "viblefrotzer" qu'il vous remet. Vous apprenez par la même occasion que les sages du conseil ont le pouvoir d'enfermer le mal libéré par le déconnétable dans un "chprotznog".

73) La Tour du voyage virtuel

Utilisez la formule du discernement sur le joueur de bonneteau. Vous comprenez qu'il vous piégeait. Vous balancez tous ses accessoires, dont un oeil de verre. Rendez-vous rue de l'escalier pour le ramasser.

74) La Terrasse des nobles

Montrez l'oeil au portier. Allez voir miss Pooh Lett et utilisez la formule du diagnostic. Retournez au laboratoire et mélangez les différentes éprouvettes. Versez la mixture dans le verre de miss Pooh Lett qui l'ingurgite. Utilisez alors la formule de gaieté sur miss Pooh Lett. Elle vous apprend l'adresse du déconnétable. Utilisez la formule de la croissance sur la petite plante (sous la fenêtre). Accédez à la maison du déconnétable.

75) La Maison du déconnétable

Utilisez le pouvoir de lévitation sur le champ de haine. Attention, game over du jeu si vous avez la maladresse de cliquer sur le déconnétable. Utilisez le couvercle de la marmite sur la tête du vilain bonhomme. Rapidement, passez par la fenêtre.

76) Le Parvis de l'usine

Discutez avec le chef pour avoir le code d'accès du local de la secte. Utilisez le mantra sur le micro à l'entrée du local de la secte qui se trouve place du déconnétable.

77) La Secte

Parlez au prêtre. Le compiouter est débranché. Reparlez au prêtre. Pour le brancher il faut mettre une petite pièce dans le "trou du culte". Retournez au compiouter. Vous n'avez pas le code. Discutez avec le prêtre : payez une fois de plus et vous obtenez le code. Entrez le code, repayez et vous aurez accès à la connaissance. Ecartez le robot pour avoir accès au gong. Installez-vous dans le cercle des initiés puis cliquez avec le mantra sur le cercle. Parlez plusieurs fois quand vient votre tour. A la fin de la prière, lévitez. Le robot se baisse. La porte de la salle des initiés est désormais ouverte mais y entrer signifierait un nouveau game over. Allez vers les gongs. Cliquez dessus dans l'ordre donné par le compiouter. Les yeux de la machine s'éteignent. Prenez le CD dans la fente de la machine hypnotique.

78) La Maison du déconnétable

Grimpez à l'étage et glissez le CD dans le magnétoscope. Le déconnétable est alors hypnotisé. Détruisez-le avec votre super viblefrotzer. Il se transforme alors en animal et se place en haut à droite de l'écran. Il vous faudra recommencer s'il ne se met pas à cet endroit précis. Récupérez sa carte magnétique dans les vêtements posés sur son fauteuil. Puis actionnez l'interrupteur situé derrière le siège, cela laissera apparaître un escalier. Attention ne montez pas près de l'animal !

79) La Salle du conseil

Vous allez avoir besoin d'un chprotznog. Allez voir les sages. Discutez avec le grand conseil. Vous apprenez que le bouzouïoli redonne des forces et qu'un récipient est nécessaire. Mettez la boîte de conserve sur la table. Prenez le chprotznog après l'incantation.

80) La Maison du déconnétable

Montez face au déconnétable. Ne lui parlez pas. Mangez le bouzouïoli pour reprendre de la vigueur. Attachez le chprotznog au crochet. Pensez à utiliser le chewing-gum sur le Chprotznog. Allez en haut à gauche, près de la serrure. Lorsque le déconnétable se jette sur vous, tirez sur la languette. Utilisez la carte électronique sur la serrure. Il ne vous reste plus qu'à apprécier la petite cinématique finale.

World Championship Rugby

© Acclaim / Swordfish Studios 2004

BONUS

Classic Match 9
Remportez la coupe du monde.

Les Cougars
Remportez le Tournoi des 5 Nations.

Mode Grosses Têtes
Remportez le Tri-Nations.

Mode Joueurs de métal
Remportez une league.

World Championship Snooker 2004

© Codemasters / Blade Interactive Studios 2004

BONUS

Joe Davis
Terminez une saison premier.

John Virgo
Gagnez le Snooker Trickshot Challenge.

Scène cinématique bonus
Gagnez un match classique pour débloquer l'une des scènes cinématiques bonus.

World Cup USA 94

© US Gold 1994

AVOIR L'ENGAGEMENT

Pour avoir l'engagement en début de match, appuyez simultanément sur les touches CTRL et Haut pour que la pièce se mette sur la tête ou Bas pour qu'elle se mette sur l'aigle. Tout cela avant que la pièce n'apparaîsse, juste après l'entrée sur le terrain. Laissez appuyé jusqu'à l'apparition de la pièce. Attention, cela ne marche pas à tous les coups.

POUR MARQUER

Pour marquer, allez vers les coins de la surface adverse, puis frappez en diagonale, en direction du but (comme le fait lui-même l'ordinateur!).

REMPLAÇANTS

Si vous prenez l'équipe d'Argentine, décidez de remplacer un joueur pendant le match (de préférence un attaquant), remplacez-le par Armando : ce joueur sera alors extrêmement rapide. Il vous sera alors même possible de dribbler le gardien adverse! Cette astuce est également valable avec l'Arabie Saoudite : le joueur remplaçant doit être El Shaikh. Pour l'équipe d'Australie, le joueur remplaçant doit être A. KOLB. Pour le Nigéria, utilisez OKO. Enfin, pour la Corée du Sud, prenez KOO.

World League Soccer 98

STRATÉGIE POUR MARQUER

Faites d'abord en sorte d'obtenir un corner. Alors, une fois arrivé au point de corner :
1) Baissez la trajectoire de balle (avec la touche " course ")
2) Ramenez la trajectoire au maximum vers vous (avec la touche " bas du pavé fléché ")
3) Vous allez voir que le joueur au centre va bouger (attendez qu'il se place avant de tirer)
4) Vous remarquez qu'il se place au premier poteau devant le gardien.
5) Tirez avec la touche "passe" (qui sert également a tacler).
6) Commandez le joueur qui est au centre en appuyant au bon moment sur la touche "tête" ou la touche "dégagement" (plus facile avec la touche "tête") et si vous faites une tête, faites-la puissante (en appuyant 2 fois sur la touche "tête") en la dirigeant vers le but.
7) Voilà un but facile. Si vous perdez , retentez l'opération : attention, cette astuce s'adresse avant otut aux joueurs confirmés.

© Vivendi Universal Games / Blizzard Entertainment 2005

TRANSFORMATIONS DU MAGE

Cochon

Allez à Kalimdor, vers Azshara, et parlez à l'Archimage à Tête d'Ours dans la tour au Nord-Est du camp de l'Alliance.

Tortue

Rendez-vous à Zul'Gurub et battez le boss Gahz'Ranza. Avec un peu de chance, elle droppera le tome de métamorphose en tortue. Méfiez-vous car ce boss est un World Boss, donc très difficile à vaincre. Il n'apparaît que durant la quête Pécheur de Nat Pagle.

Pingouin

Grâce à la Calligraphie, il est possible d'obtenir un glyphe qui, une fois équipé, transforme votre cible en pingouin lorsque vous utilisez le sort de métamorphose en mouton.

MONTURES EXOTIQUES

Voici différentes montures exotiques et comment les obtenir. Cette liste n'est pas exhaustive. Il existe également de nombreuses autres montures qui peuvent être obtenue en rentrant un code offert pendant la Blizzcon.

Talbuk

Etre exalté envers les Kurenaï (pour l'Alliance) ou les Mag'har (pour la Horde).

Zévra

Avoir parrainé un ami.

Ours de guerre amani

Avoir fait Zul'Aman en mode "timer".

Raie du néant

Etre exalté envers la Garde-Ciel Sha'tari.

Drake du néant

Etre exalté envers Aile-de-Néant.

Phénix embrasé

Cette monture magnifique est très rare. Elle peut être lootée sur Al'ar dans le Donjon de la Tempête.

Minuit

Peut être looté sur Attumen le Veneur, premier boss de Karazhan.

Rêne du cheval du Baron Vaillefendre

Peut être looté sur le Baron Vaillefendre, dernier boss de Stratholme.

Drake Albinos

Cette monture est la récompense du Haut-Fait suivant : avoir 50 montures différentes.

Faucon-Pérégrin blanc rapide

Peut être looté sur Kael'Thas, boss ultime de la Terrasse des Magistères.

Tigre Zulien

Peut être looté à Zul'Gurub.

Ours

Récompense du Haut-Fait nécessitant d'avoir tué les 4 chefs de guerre de la Faction ennemie.

Balai

Peut être obtenu uniquement pendant la Sanssaint (Halloween). Les balais lâchés par le Cavalier sans Tête adaptent leur vitesse en fonction de votre compétence de monte.

Machine volante

Fabriquée par des Ingénieurs.

World Racing

© TDK Mediactive / Synetic 2003

TOUS LES CIRCUITS GAGNÉS

A l'écran de création d'une nouvelle partie, tappez allucanget en guise de nom de joueur.

TERMINER LE JEU À 70 %

Au début du jeu, entrez le nom Allucanget. Vous verrez apparaitre un niveau de triche au départ. Continuez pour débloquer 70 % du jeu.

CHEAT CODES

Single player cars

Entrez **AllUCanGet** en guise de nom en mode solo pour débloquer toutes les voitures.

Voitues multijoueurs

Entrez **Full House** en guise de nom en mode multi pour débloquer toutes les voitures.

Place 9

Entrez **Goodzpeed** en guise de nom en mode solo.

Place 8

Entrez **Jiu-Jitsu** en guise de nom en mode solo.

Place 7

Entrez **McRace** en guise de nom en mode solo.

Place 6

Entrez **No Hat!** en guise de nom en mode solo.

Place 5

Entrez **Halbzeit** en guise de nom en mode solo.

Place 4

Entrez **TaxiDriver** en guise de nom en mode.

Place 3

Entrez **N.I.C.E. 2** en guise de nom en mode solo.

Place 2

Entrez **HUIBUH** en guise de nom en mode solo.

Place 1

Entrez **Top 10** en guise de nom en mode solo.

Tous les championnats

Entrez **JamSession** en guise de nom en mode.

Toutes les pistes

Entrez **Free Ride** en guise de nom en mode solo pour débloquer tous les circuits et missions

Toutes les missions

Entrez **Miss World** en guise de nom en mode solo pour débloquer toutes les missions.

VUE INTÉRIEURE SUPPLÉMENTAIRE

Pendant la partie, mettez-vous en vue intérieure (celle ou on voit le volant) faites une pause et attendez quelques instants que la camera se mette à tourner autour de la voiture. Enlevez la pause et vous aurez une vue intérieure plus proche du volant.

World Racing 2

© TDK Mediactive / Synetic 2005

CHEAT CODES

Entrez ces codes en tant que nom lorsque vous créez un profil.

AmEx	+ 100 000 $
EC	+ 100 $
MASTERCARD	+ 10000 $
Visa	+ 1 000 $

World Rescue

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Après avoir commencé un nouveau niveau, entrez l'un des codes suivants :

L + Z x Choix du niveau où x est le numéro du niveau

P + S Plus de slime

ESC Sauter la fin de la séquence clé

World Series of Poker 2008 : Battle for the Bracelets

© Activision / Left Field 2007

PHIL HELLMUTH

Entrer le code suivant comme nom de joueur.

BEATTHEBRAT Débloquer Phil Hellmuth

World Series of Poker : Tournament of Champions 2007 Edition

© Activision / Left Field 2007

TOUS LES PROS (MODE EDIT PLAYER)

Beth Fischman	Le battre durant un événement WSOP
Carrie Lew	Le battre durant un événement WSOP
Chip Jett	Le battre durant un événement WSOP
Chris Ferguson	Le battre durant un événement WSOP
Darrel Dicken	Le battre durant un événement WSOP
Dennis Waterman	Le battre durant un événement WSOP
Edward Moncada	Le battre durant un événement WSOP
Jim Meehan	Le battre durant un événement WSOP
John Phan	Le battre durant un événement WSOP
Max Pescatori	Le battre durant un événement WSOP
Men Nguyen	Le battre durant un événement WSOP
Scotty Nguyen	Le battre durant un événement WSOP

World War 2 Fighters

© Electronic Arts

VOLER AVEC UN OISEAU

Essayez le Spitfire du musée. En plein vol, débarrassez-vous des bombes de 500 livres et de vos munitions (gardez environ une dizaine de balles). Appuyez ensuite sur CTRL + A + E pour couper le moteur. Le Spitfire se transformera alors en oiseau et aura une bombe.

World War 2 Gi

© GT Interactive / Team TNT

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

WW2BLOOD	Tous les items
WW2CLIP	Mode passe-muraille
WW2DEBUG	Mode Debug
WW2GOD	Invulnérabilité (God Mode)
WW2LEVEL	Passage au niveau suivant
WW2MATT	?
WW2RATE	Affiche la vitesse de rafraichissement des images
WW2RYAN	?
WW2SHOWMAP	Affiche toute la carte

World War II : Frontline Command

© KOCH Media / The Bitmap Brothers 2003

CHEAT CODES

Maintenez la touche CTRL et appuyez sur ENTER pour faire apparaître la console. Entrez alors les codes suivants.

GET AMMO SUPPLY TRUCK	Ravitaillement de munitions pour les camions
GET FIELD GUN	Armes supplémentaires
GET HALF TRACK	Half Track
GET HMG INFANTRY	Unités HMG
GET HORWITZER HALF TRACK	Half Track Horwitzer
GET MORTEL INFANTRY	Infanterie mortelle
GET RECON INFANTRY	Unités de reconnaissance
GET RIFLE INFANTRY	Fusilliers
GET SHERMON TANK	Tank Shermon
KEEP AMMO	Munitions illimitées
STRONG MAN	Soigner toutes les unités

World War III : Black Gold

© JoWooD / Reality Pump 2001

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur ENTER et tapez **peace**. Entrez maintenant les codes suivants

BEAUTIFULWORLD	Montrer la carte
BYEBYE	?
GOHOME!	?
HEREYOUARE!	Montrer les positions ennemies
HIDE	?
IDKFA	?
JUDGEMENTDAY	?
LIMIT_UP	Regler le prix max des unités
MONEYFORNOTHING	Gagner de l'argent
MOONLIGHT	?
MYBRAINISFASTER	?
NEWONE	?
NOBELPRIZE 1	Recherche intantanée
SCIENCEFORNOTHING	?
SHOWER	Beaucoup d'explosions
SMASH	Explosion sur l'écran
TROMAVILLE	?
ULTRASCIENCE	?

Worms

© Ocean / Team 17 1995

DIRIGER LE SAUT DU WORM DU CPU

Au moment où c'est à l'ordinateur de jouer, appuyez vite sur la touche ENTER et la direction choisie (touche fléchée droite ou gauche) puis laissez vos doigts dessus. Le petit worm du CPU sautera alors dans la direction choisie.

ARMES SPÉCIALES

Allez dans le menu des armes. Tapez BQQBQQ (en clavier AZERTY). Vous verrez alors que les armes Uzy, Dynamite et Cluster Bomb seront remplacées par les armes spéciales Minigun, Sheep et Banana Bomb. Vous pourrez aussi changer le nombre des ces armes, comme pour les autres. Pour désactiver le code, tapez : QQBQQB.
Ces codes fonctionnent aussi pendant un combat. On peut également les taper en mettant le jeu en pause.

Variante : Tir infini

Lors d'un combat, après avoir tapé le code BQQBQQ, choisissez la mitraillette. Avant de tirer, tapez QQBQQB pour désactiver les armes spéciales. Vous vous verrez en possession du lance-roquette. Tirez une fois : vous verrez que vous avez les tirs infinis. Le seul moyen de s'arrêter c'est de tirer sur soi-meme. Lorsque ce cheat est activé, votre personnage aura une nouvelle façon de marcher (par à-coups).

SORTIR D'UN TROU

Si vous voulez sortir d'un trou, utilisez la Ninja Rope, en la dirigeant vers le bas. Appuyez sur Espace et sur la flèche du bas. Votre ver montera au ciel, puis dirigez-le sur la droite (la gauche est impossible).
Un worm ennemi est inaccessible ? Placez un Girders au-dessus de sa tête : soit il tire dessus, soit il va se téléporter.

CODES DES PREMIERS NIVEAUX

```
1. VERYEASY    7. HEYGEOFF  13. NEARDEAD
2. OHSOEASY    8. REZDOGGY  14. SCUMBAGZ
3. UNCHAINS    9. HIGHKICK      15. GOOD BYE
4. BJORNPOP   10. LONG AGO
5. DODGEMAX   11. HEY JOHN
6. STARTURN   12. SATANICS
```

UZI BAZOOKA

Au cours du jeu, sélectionnez le panneau d'armes. Cliquez sur l'Uzi (ou le Minigun), et rappuyez immédiatement sur le bouton droit de la souris (vous pouvez le refaire plusieurs fois pour en être sûr). Placez votre curseur de souris sur Bazooka. Cliquez sur Bazooka et appuyez en même temps sur la barre d'espacement. Votre worm tirera alors environ 50 balles de Bazooka à la vitesse de l'Uzi. Attention, auparavant, vous devez désactiver les replays car cette manip est un bug que le replay corrige.

Worms 2

© MicroProse / Team 17 1997

CODES DES NIVEAUX (1 JOUEUR)

1. ONCEUPONA
2. TIMETHEREWERE
3. SOMESMALLWORMS
4. WHOGOTVERYVERY
5. ANNOYEDAND
6. DECIDEDTO
7. GOTOARMSIN
8. ORDERTOWIPE
9. OUTTHEIR
10. VICIOUSENEMY
11. COUNTERPARTS
12. THEYDEVELOPED
13. SOMEREALLY
14. COOLWEAPONSSUCH
15. ASBANANABOMBS
16. ANDMAGICBULLETS
17. THEYTRAINED
18. ALLNIGHTAND
19. EVERYDAYSOTHEY
20. WOULDBECOME
21. PROFICIENT
22. INTHEIRWORMLY
23. WAYSSOMETIMES
24. THEYWOULDSHOOT
25. GRANNIESJUST
26. FORFUNANDLAUGH
27. ABOUTITINTHE
28. EVENINGTIME
29. WEAPOLOGISEON
30. BEHALFOFALLTHE
31. TERRITORIESTHAT
32. WEWENTTOTHE
33. TROUBLEOFTRANSLATING
34. WORMS2INTOBUTWE
35. DIDNTHAVETIMETO
36. TRANSLATETHESE
37. PASSWORDSNOTTHAT
38. THEYNEEDTOBEDONE
39. WESUPPOSETHAT
40. YOUAREREALLY
41. EXPECTINGTO
42. SEEAWONDERFUL
43. CHEATMODEWHEN
44. FINISHTHEMISSIONS
45. ANDYOUARERIGHT

CONSEIL

Modifiez les caractéristiques des armes, notamment :
- Puissance et déviation des explosions : le ver partira très très loin...
- Nombre de bombes des airstrikes.
- Angle de la Dragonball et du Punch (90° = horizontal)
- Nombre de fragments dans la bombe (banane, cluster, mortier)
- Nombre de balles des armes à feu (durée de tir) et angle des armes à feu (déviation possible)
- Les dégâts

Exemple : en augmentant le nombre de balles, l'angle, et la puissance des explosions du minigun, on obtient une excellente... foreuse!

CHEAT CODES

Au cours du jeu (en mode multi-joueurs), appuyez sur , saisissez rapidement l'un des codes ci-dessous et appuyez à nouveau sur :

`**BACKFLIP**`	Saut périlleux arrière, si vous appuyez deux fois rapidement sur la touche
`**GODMODE**`	Invulnérabilité
`**HIGHJUMP**`	Pour sauter très haut
`**REDBLOOD**`	Le sang des vers devient rouge
`**SHEEPHEAVEN**`	Armes moutons
`**SUICIDEBOMBER**`	Remplace kamikaze
`**SUPERSHOPPER**`	Armes secrètes

TOUTES LES ARMES

Tapez le nom d'équipe **TEAM17MicroProse** en respectant les majuscules et minuscules. Faites jouer l'équipe et vous obtiendrez toutes les armes (spéciales aussi...) à volonté.

NIVEAU SPÉCIAL EN MODE 2-8 JOUEURS

En mode 2-8 joueurs, entrez le code de niveau OnDeadlyGround : vous arriverez à un niveau spécial bourré de barrils d'essence.

NOUVEAUX TERRAINS

Dans le menu **Outil d'édition du terrain**, entrez comme code du terrain : OSSETT. Vous pourrez alors choisir, dans "Terrain", les anciens décors (ceux de la première version de Worms).

TUER FACILEMENT AVEC UNE BOMBE À FRAGMENTATION

Sauter juste sur un worm et déposez une bombe à fragmentation sur sa tête. L'explosion sera tellement forte qu'elle désintégrera complètement le worm.

Worms 3D

© Sega / Team 17 2003

CODES POUR LE GÉNÉRATEUR DE NIVEAUX

1103842763	Sous-marin dans la glace
127583927	Poule géante
1585104494	Carte à l'altitude élevée
2212888281	Statue d'un âne de beton et fantôme qui bouge
221350867	Carte avec 4 sous-marins
241780260	Grande carte
257462320	Petite carte
293509210	Ponts
318540730	Vaisseau
56980321	Une carte bien remplie (avec trésor, sabliers, épave de bateau, chateau de sable...)
656913	Sabres
921447	escalier

VACHES FOLLES

Terminez les trois challenges du shotgun pour débloquer les vaches folles.

BOMBES NUCLÉAIRES

Terminez les dix challenges deathmatches pour débloquer la bombe nucléaire.

SUPER MOUTONS

Terminez les épreuves Super Moutons avec une médialle d'or pour débloquer les super moutons

LES POURCENTAGES CACHÉS

1. Dans le centre d'entraînement d'Atlantis, descendez des ruines, faites face à l'avion et regardez à gauche. Vous devriez repérer un trou dans le mur qui mène à un pourcentage supplémentaire.
2. Dans la mission "ça tombe mal", contournez la maison pour faire exploser la caisse qui se trouve sur le talus semblable aux tombes.
3. Dans la mission "révisions d'été", envoyez une grenade dans les anneaux des deux paniers de basket.
4. Dans la mission "règlement de compte à OK Corail", prenez la caisse qui se trouve à côté de la cheminée de la deuxième maison à gauche.
5. Dans la mission "petit déjeuner musclé", il y a sur les poutres au-dessus du terrain une caisse qui contient un kit de poudre et qui permet de debloquer cette arme et de gagner un pourcentage.
6. Dans la mission "réparation rapide", sautez à pieds joints sur les touches "t" "e" "a" "m" "1" "7" (TEAM17) dans l'ordre pour deverouiller le langage "french lover".

Worms Armageddon

© Ubisoft / Team 17 1999

EDITER LES MISSIONS

Dans le répertoire du jeu, allez sous DATAMISSIONS (remarque : si vous ne trouvez pas ce répertoire, copiez-le depuis le CD et enlevez la lecture seule des fichiers à modifier). Vous y trouverez 2 types de fichiers : .IMG et .WAM. Les fichiers à l'extension IMG sont les fichiers images des missions. Les .WAM regroupent les caractéristiques des missions. Vous pouvez éditer ces derniers à l'aide d'un éditeur de texte. Vous pouvez ainsi modifier de nombreuses caractéristiques comme la santé des vers et le nombre de munitions pour chaque arme... Exemples :
Ammo_Bazooka=5 donne 5 bazzoka
Ammo_Uzi=-1 donne un uzi avec munitions infinies
Vous pouvez faire la même chose avec la liste des armes suivantes :
Ammo_AirStrike
Ammo_Armageddon
Ammo_Axe
Ammo_BananaBomb
Ammo_BaseballBat
Ammo_Batrope
Ammo_Bazooka
Ammo_Bungee
Ammo_BlowTorch
Ammo_CarpetBomb
Ammo_ClusterBomb
Ammo_Donkey
Ammo_DragonBall
Ammo_Dynamite
Ammo_Earthquake
Ammo_FastWalk
Ammo_FirePunch
Ammo_Flamethrower
Ammo_Freeze
Ammo_Girder
Ammo_Grenade
Ammo_Handgun
Ammo_HolyHandGrenade
Ammo_HomingMissile
Ammo_HomingPigeon
Ammo_JetPack
Ammo_Kamikaze
Ammo_LaserSight
Ammo_Longbow
Ammo_LowGravity
Ammo_MadCow
Ammo_MagicBullet
Ammo_MBBomb
Ammo_Mine
Ammo_MineStrike
Ammo_MingVase
Ammo_Minigun

Ammo_MoleSquadron
Ammo_Mortar
Ammo_NapalmStrike
Ammo_NuclearBomb
Ammo_OldWoman
Ammo_Parachute
Ammo_PetrolBomb
Ammo_PneumaticDrill
Ammo_PostalStrike
Ammo_Prod
Ammo_Scales
Ammo_Sheep
Ammo_SheepLauncher
Ammo_SheepStrike
Ammo_Shotgun
Ammo_SkipGo
Ammo_Skunk
Ammo_SuicideBomber
Ammo_SuperBananaBomb
Ammo_SuperSheep
Ammo_Surrender
Ammo_Teleport
Ammo_Uzi

CONDITIONS POUR AVOIR LES OPTIONS

Option d'armement

Visée laser : terminez la mission 4
Jetpack : terminez la mission 8
Marche rapide : terminez la mission 13
Invisibilité : terminez la mission 16
Gravité réduite : terminez la mission 20
Super Banana Bomb upgrade : terminez la mission 33 (la dernière mission)
Super sheep (Aqua sheep upgrade) : médaille d'or au Super Sheep Racing training
Longbow upgrade : médaille d'or au Euthanasia training
Shotgun upgrade : médaille d'or au Rifle range training
Grenade upgrade : médaille d'or au Artillery Range training

Options de jeu

Blood : médaille d'or au Basic Training
Mode Mouton : médaille d'or au Crazy Crates Training
Worms invincibles : rang d'élite en Deathmatch
Paysages indestructibles : finissez la mission 25
Full Wormage game setup : médaille d'or en Deathmatch + rang d'élite partout ailleurs

EVITER LES TIRS ENNEMIS

Pendant le jeu, faites : Espace, Espace, ENTER pendant qu'une grenade ennemie ou qu'une roquette de bazooka est en l'air. Cela devrait vous éviter d'être touché gravement. C'est un code à faire lorsque votre énergie est basse.

Worms Blast

© Ubisoft / Team 17 2002

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur ² pour afficher la console (² pour clavier azerty et ù pour clavier qwerty) et entrez les codes suivants.

GOD MOD	Invincible
HEALTH	99 vies
NO EYES	Invisible
WEAPONS	Toutes les armes

TOUS LES PERSOS

A l'écran de démarrage (avant l'écran principal) maintenez SHIFT (gauche) et faites haut, haut, haut, haut, bas, bas, bas, haut, haut, haut, haut, haut (avec les fléches)

PERSONNAGES BONUS

Terminez tous les niveaux du mode Puzzle puis allez au volcan au milieu de la carte pour débloquer trois nouveaux personnages.

Worms Reinforcements

© Ocean Software / Team 17 1996

CODES DU NIVEAU CHALLENGE

Voici tous les codes du mode challenge :

1. VERYEASY	2. OHSOEASY	3. UNCHAINS	4. BJORNPOP
5. DODGEMAX	6. STARTURN	7. HEYGEOFF	8. REZDOGGY
9. HIGHKICK	10.LONG AGO	11.HEY JOHN	12.SATANICS
13.NEARDEAD	14.SCUMBAGZ	15.GOOD BYE	16.TRUTHOUT
17.17THKIND	18.GOGOGOGO	19.PIGSPACE	20.TRUMPTON
21.PARANOID	22.MIXTURES	23.VERY MAD	24.INSANITY
25.GREATGIG			

CODES DIVERS

Pour pouvoir jouer dans les mondes du mode challenge, faites comme si vous vouliez faire un combat normal, mais au moment de choisir votre monde, appuyez sur la barre d'espacement et entrez un des noms suivant (dans leur ordre d'apparition dans le mode challenge) :

LIBERTY	Statue de la liberté
WROCK	Ossements
HELL	Enfer
PCSTUFF	Matériel électronique
CRISTANK	Futur
JUNGLE	Jungle
ARMOUR	Armures
DOGS	Chiens
GUITARS	Musique 1
ARCTICS	Arctique
CARS	Voitures
BUST	Vestige d'un buste
ARTFRONT	Art
FUNGUS	Champignons
BOTTLES	Bouteilles
BRIDGE	Etrange 1 (X files)
CHROME	Etrange 2 (extra-terrestre)
GARG	Gargouilles
ICE	Glace
JOBBY	Galets
PISTONS	Pistons
CITY	Ville future
TANKPLAN	Armée
GUITAR	Musique 2
TEAM17	Team 17

Autres mondes spéciaux:

OCEAN	Ocean
WORMS	Worms
WLOGO	Logo Worms
PIRATES	De superbes bateaux

Voici enfin le code qui vous est donné lorsque vous finissez le mode Challenge. Il a la même fonction que celui du jeu WORMS. On peut le taper au cour d'un combat et sous une pause : BOBJOB.Et celui qui le désactive : JBBOBOJBOB Vous pouvez les utiliser en mode Challenge si vous avez du mal. Si vous êtes limité par le temps pour les taper, appuyez sur la touche "p" de votre clavier pour mettre le jeu en pause, et entrez le code quand c'est votre tour, puis dès que vous avez envoyé l'adversaire en enfer, appuyez de nouveau sur "p" pour entrer le code pour désactiver. Comme ça, l'ordinateur ne bénéficiera pas des armes spéciales.

CONTRÔLER LE WORM DE L'ADVERSAIRE

Quand c'est à l'ordinateur de jouer, attendez qu'il ait tiré, dès qu'il l'a fait, appuyer sur ENTER et la direction, simultanément, pour que l'adversaire saute dans la direction que vous avez indiqué avec la flèche de direction. Attention, il faut bien appuyer quand le Worm vient de tirer et non pas pendant l'explosion. Cette astuce ne marche qu'avec le bazooka, le missile à tête chercheuse, la grenade, la cluster bomb et la banana bomb.

SUPER MINIGUN

Dans le menu des options, allez dans weapons et mettez le shotgun à OFF. Ensuite, lorsque vous voulez tirez sur un worms, visez avec l'uzi (ou le minigun) et appuyer sur le bouton droit de la souris à nouveau. Vous verrez apparaître le menu pour sélectionner une arme. Tenez les touches F1 et Espace enfoncées et appuyez avec votre curseur sur l'uzi ou le minigun. Les balles de uzi se transformeront en... obus de bazooka!

MOLE BOMBS INFINIES

Pour avoir des Mole Bombs illimitées, allez sous Dos dans le répertoire du jeu (normalement WORMS). Tapez ensuite DEBUT WORMS.CFG et validez par ENTER (faites une sauvegarde de ce fichier auparavant si vous voulez reinitialiser). Une fois dans DEBUG, tapez E12C8 puis validez. Entrez le nombre de Mole Bombs désirées (Exemple : 03), validez. Tapez enfin W, validez puis Q et validez une dernière fois. Relancez le jeu.

Worms World Party

© Titus / Team 17 2001

ARMES INFINIES

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez un fichier **mission*.wam** qui se trouve dans le répertoire "/data/missions". Là, cherchez la section [HumanTeam]. Vous verrez que les quantités d'armes sont indiquées. Pour avoir des armes infinies, mettez -1 comme quantité. Les entrées suivantes peuvent être changées et mises à -1 :

```
Ammo_FirePunch=
Ammo_BlowTorch=
Ammo_Parachute=
Ammo_Jetpack=
Ammo_Armageddon=
Ammo_MBBomb=
Ammo_SheepStrike=
Ammo_AirStrike=
Ammo_MagicBullet=
Ammo_BananaBomb=
Ammo_Freeze=
Ammo_Earthquake=
Ammo_BattleAxe=
Ammo_SallyArmy=
Ammo_SuperBananaBomb=
Ammo_CarpetBomb=
Ammo_DoubleDamage=
Ammo_DoubleTurnTime=
Ammo_FlameThrower=
Ammo_Donkey=
Ammo_CreateSpy=
Ammo_Grenade=
Ammo_lowGravity=
Ammo_Bungee=
Ammo_Girder=
Ammo_Dragonball=
Ammo_Bazooka=
Ammo_Handgun=
Ammo_BaseballBat=
Ammo_Shotgun=
Ammo_ClusterBomb=
Ammo_Batrope=
Ammo_Prod=
Ammo_FastWalk=
Ammo_LaserSight=
Ammo_PneumaticDrill=
Ammo_Longbow=
Ammo_Mine=
Ammo_SelectWorm=
Ammo_BridgeKit=
Ammo_GirderStarterPack=
```

```
Ammo_HolyHandGrenade=
Ammo_HomingMissile=
Ammo_HomingPigeon=
Ammo_VariusJumps=
Ammo_Kamikaze=
Ammo_MadCows=
Ammo_MineStrike=
Ammo_MingVase=
Ammo_Minigun=
Ammo_MoleBomb=
Ammo_MoleSquadron=
Ammo_Mortar=
Ammo_NapalmStrike=
Ammo_NinjaRope=
Ammo_OldWoman=
Ammo_PetrolBomb=
Ammo_Sheep=
Ammo_SheepLauncher=
Ammo_Skunk=
Ammo_SuicideBomber=
Ammo_Teleport=
Ammo_Uzi=
Ammo_Dynamite=
Ammo_MadCow=
Ammo_Axe=
Ammo_SuperSheep=
```

REMPORTER LA PARTIE

Entrez le code **winners** en guise de nom d'équipe.

MODIFIER LES POINTS DE VIE

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que le Notepad), ouvrez les fichiers **mission*.wam**, **training*.wam** ou **multi*.wam** dans le répertoire /data/missions du jeu. Rendez-vous dans la section [HumanTeam] ou [HumanTeam1] pour les multi*.wam et cherchez la ligne :
`Worm1_Energy=X`
qui correspond à la vie de vos Worms.
Remplacez-la par
`Worm1_Energy=-1`
ou par :
`Worm1_Energy=9999`
Le niveau maximum est de 9999 points de vie.

Wrath Of Earth

© SoftKey Multimedia / Addix Software Development

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Lancez le jeu avec la ligne de commande : **woe TranSend**. Puis, appuyez simultanément sur SHIFT + ESC au cours du jeu pour activer le cheat mode. Désormais, utilisez les touches suivantes :

C	Mode passe-murailles
I	Toutes les armes
M	Carte complète
S	Choix du niveau en appuyant sur ESC + numéro
Z	Invulnérabilité

Wreckin Crew

© Telstar / Quickdraw Developments

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

CINEMAON	Déverrouille toutes les séquences vidéo
GIMMEALL	Toutes les voitures et toutes les missions
KARTSOFF	Désactive les karts
KARTSON	Active les karts
KEYFOUND	Toutes les clés
RESETALL	Désactive tous les cheat codes
RESETFMV	Réinitialise les séquences vidéo
RESETKEY	Réinitialise les clés
RESETLAP	Réinitialise les records et les temps

Wrigglers

© Romantic Robot

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. 3351
3. 8880
4. 6089
5. 6131
6. 7062
7. 2700
8. 9138
9. 4252
10. 5198
11. 1931
12. 7034
13. 3875
14. 2183
15. 4616
16. 9063
17. 3492
18. 3267
19. 5338
20. 7057
21. 3870
22. 5330
23. 1014
24. 6526
25. 4776
26. 9486
27. 9662
28. 1955
29. 2599
30. 8730
31. 1454
32. 2511
33. 3543
34. 7731
35. 9054
36. 1824
37. 8483
38. 4160
39. 1288
40. 1826
41. 9167

WWE Raw

© Jakks Pacific

ACCESSOIRES

Les lunettes de Bubba Ray Dudley

Attaquez Bubba Ray pendant son entrée.

Les lunettes de Christian

Attaquez Christian pendant son entrée et frappez-le jusqu'à ce que ces lunnettes tombent.

Le chapeau de Crash Holy

Attaquez-le pendant son entrée.

Les lunettes de D-Von Dudley

Attaquez-le pendant son entrée.

Les lunettes de Edge

Attaquez-le prendant son entrée.

WWF In Your House

© Acclaim / Sculptured

MUSIQUE

Mettez le CD du jeu dans un lecteur audio, et vous pourrez écouter des musiques à partir de la piste 2.

WWF Wrestlemania : The Arcade Game

© Acclaim / Sculptured 1995

REMPORTER LE MATCH

Faites une pause au cours du jeu et tapez **hulkhoganwearsyellownickers**.

X-Blades

© Southpeak Interactive / Gaijin Entertainment 2009

COSTUMES

Armure

Terminer le jeu en Difficile.

Régénération

Terminer le jeu en Difficile.

MODE PRO

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

X-car : Experimental Racing

© Bethesda Softworks

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez les codes suivants :

CTRL + SHIFT + F8 : Change la couleur de la carte
CTRL + SHIFT + F9 : Réparation complète
CTRL + SHIFT + F10 : Enlève le drapeau noir

CHOIX DE LA MÉTÉO

Sur l'écran des circuits, appuyez sur S pour un temps ensoleillé et sur R pour avoir la pluie.

X-com : Apocalypse

© MicroProse / Mythos Games 1997

BEAUCOUP D'ARGENT

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez un fichier de sauvegarde. Rendez-vous à l'offset 33D40.

1ère méthode

Remplacez tout par FF FF FF.

2ème méthode

Inscrivez 21 22 88 et vous obtiendrez plus de 16 millions.

Attention : ce truc ne fonctionne pas pendant une mission stratégique.

X-com : Enforcer

© Infogrames / MicroProse 2001

CHEAT CODES

Appuyez sur ² et entrez l'un des codes suivants dans la console :

`allammo`	Le plein de munitions
`icandoit`	Terminer le niveau en cours
`item summon #`	Fait apparaître l'item indiqué (où # est le nom de l'item)
`killpawns`	Tuer tous les ennemis
`open map #`	Choix du niveau, où # est un nombre de 00 à 40
`setjumpz #`	Définit la jauteur de saut (où # est un nombre, par défaut : 500)
`setspeed #`	Défnit la vitesse (où # est un nombre, par défaut : 2)
`upgrademe #`	Augmenter de noiveau (où # est un chiffre de 1 à 4)
`xfly`	Mode vol
`xghost`	Mode passe-murailles
`xgod`	Invulnérabilité
`xwalk`	Désactive le mode passe-murailles et le mode vol

CHOIX DU NIVEAU

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier USER.INI qui se trouve dans le répertoire system. Cherchez la chaîne "CurrMap=" et changez sa valeur par un nombre compris entre 00 et 40.

CHEAT MODE

A l'aide d'un éditeur de texte (tel que le Notepad), modifiez le fichier **user.ini** dans le répertoire **System** du jeu. N'oubliez pas d'en faire une copie de sauvegarde avant ! Cherchez la chaine **[XMenu.NewCharacterWindow]** et transformez la suite comme cela :

SavedEnforcers[0]=(Name="Player",Difficulty=1,CurrMap=0,MaxHealth=400,
speed=1.000000,Targeting=0.000000,RepairRate=3.000000,Ammo=2.000000,
Jump=2.000000,ResearchPoints=9999,WeaponUpgrades[0]=4, WeaponUpgrades[1]=4,WeaponUpgrades[2
]=4,WeaponUpgrades[3]=4, WeaponUpgrades[4]=4,WeaponUpgrades[5]=4,WeaponUpgrades[6]=4, WeaponUpgrades
[7]=4,WeaponUpgrades[8]=4,WeaponUpgrades[9]=4, WeaponUpgrades[10]=4,WeaponUpgrades[11
]=4,WeaponUpgrades[12]=4, WeaponUpgrades[13]=4,WeaponUpgrades[14]=4,WeaponUpgrades[15]=4,
WeaponUpgrades[16]=4,WeaponUpgrades[17]=4,WeaponUpgrades[18]=4, WeaponUpgrades[19]=4,WeaponUpgrades
[20]=4,WeaponUpgrades[21]=4, WeaponUpgrades[22]=4,WeaponUpgrades[23]=4,WeaponUpgrades[24]=4,
WeaponUpgrades[25]=4,WeaponUpgrades[26]=4,WeaponUpgrades[27]=4, WeaponUpgrades[28]=4,WeaponUpgrades
[29]=4,FinishedGame=1, XBaseSkinName="EnforcerTrooperBaseSkins.BlueDemon")

Vous commencerez ainsi le jeu avec une jauge d'énergie pleine, avec toutes les armes, toutes les capacités, tous les bonus et toutes les skins.

X-com : Interceptor

© MicroProse 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur CTRL et E, puis attendez le double signal sonore. Tapez alors :

BATTLECHEAT	Cheats en vol
CANTTOUCHTHIS	Invincibilité
FILLERUP	?
KNOWITALL	Toutes les recherches
QUICKBASE	Fin de construction des bases
PAYDAY	Beaucoup d'argent

X-com : Terror from the Deep

© MicroProse 1995

CONSEILS

- Au début, ne prenez pas un trop d'hommes mais servez-vous plutôt des coélacanthes, il suffira ensuite de cacher ses hommes derrière, à l'abri des tirs aliens. Surtout sur les territoires qui manquent d'endroit de camouflage, de protection.
- Ne commencez pas en mode surhumain ou génie, vous seriez surclassé.
- Quand un homme panique, n'attendez pas qu'il devienne fou ou pire, qu'il passe à l'ennemi, mais faites-lui déposer ses armes à terre : il ne les reprendra pas, même s'il est sous contrôle alien. Cette opération est facilitée par la force mentale de vos hommes : en effet, c'est plutôt rare qu'un alien puisse contrôler un homme du premier coup! Alors, HOP au tour suivant, s'il a perdu de sa force psychique, on le désarme.

PATCHS POUR X-COM, TERROR FROM THE DEEP ALIAS UFO 2

Plus d'argent

Dans le répertoire de sauvegarde et grâce à un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier LIGLOB.DAT.
Au secteur 0 et aux déplacements 00, 01, 02 et 03, mettez les valeurs : FF FF FF et 09 pour avoir plus d'argent.

Pour améliorer les soldats

Editez le fichier SOLDIER.DAR qui se trouve dans le répertoire de sauvegarde. Recherchez la chaîne hexa 00 00 14 00. Considérez le premier octet de cette chaîne comme l'octet 0.
Au déplacement +8, écrivez 7F 7F 7F 7F 03.
Au déplacement +15, écrivez 7F 7F.
Au déplacement 36, écrivez 00 7F.
Au déplacement 39, écrivez 7F.
Au déplacement 41, écrivez 7F.
Répéter l'opération pour chaque chaîne 00 00 14 00 trouvée.
Maintenant vos aquanautes ont des stats boostées et une armure à ion magnétique :)

Pour remplir les stocks des bases

Editez le fichier BASE.DAT qui se trouve dans le répertoire de sauvegarde. Chaque base occupe 296 octets dans le fichier. C'est à dire que la première base est au déplacement 0, la deuxième au déplacement 296, la troisième au déplacement 592 etc. Si vous ne voulez pas modifier toutes les bases, vous pouvez en remplir une avec BEAUCOUP de stock, puis le transférer dans les autres bases pendant le jeu.
Tous les déplacements suivants sont pour la première base, si vous désirez changer le stock de la deuxième, il suffit de rajouter 296 (592 pour la troisième, etc.)
Pour modifier la quantité d'un type de matériel, il faut aller à son déplacement, puis écrire la quantité (en hexa) souhaitée (ex : 01=1, 0A=10, 20=32, 7F=127)
Déplacement / Stock
18 / Lance-missiles P.A.U.
20 / Canon à gaz du vaisseau

22 / Canon T.O.C.
24 / Canon Gauss
26 / Oscillateur sonique
28 / Torpille Ajax
30 / Torpille P.A.U.
32 / Charges de gaz (*50)
34 / Munitions T.O.C.
36 / Coelacanthe - canon à gaz
38 / Coelacanthe - missile aqua jet
40 / Coelacanthe - canon à gaz
42 / Deplaceur - sonique
44 / Deplaceur - T.O.C.
46 / fusil à fléchettes
48 / poche à fléchettes
50 / Jet à harpon
52 / poche à harpon
54 / canon à gaz
56 / Munitions CG-PA
58 / Munitions CG-PE
60 / Munitions CG-phosphore
62 / Canon Hydro-Jet
64 / Munitions HJ-PA
66 / Munitions HJ-PE
68 / Munitions HJ-P
70 / Lance torpille
72 / Petite torpille
74 / Grande torpille
76 / Torpille phosphorescente
78 / Pistolet Gauss
80 / Carabine Gauss
82 / Gauss lourd
84 / Grenade Magna-Blast
86 / Grenade colorante
88 / Grenade perturbatrice à particule
90 / Explosif Magna-Pack
92 / Détecteur à particule
94 / Trousse médicale
96 / Perturbateur CM
98 / Tazer thermique
100 / Incendie Chimique
102 / Vibrolame
104 / Lance thermique
106 / Lance thermique lourde
114 / Canon sonique
116 / Chargeur de canon
118 / Carabine blasta-sonique
120 / Chargeur blasta
122 / Pistolet sonique
124 / Chargeur de pistolet
126 / Lanceur d'onde de perturbation
128 / Munitions du lanceur d'onde
130 / Lanceur à choc thermique
132 / Appareil à impulsion sonique
134 / Bombe à choc thermique
136 / Zrbite

138 / Lecteur CM
140 / Cartouche de pistolet Gauss
142 / Cartouche de carabine Gauss
144 / Cartouche de canon Gauss lourd
146 / Corps aquatoide
148 / Corps homme poisson
150 / Corps homme homard
152 / Corps Tasoth
154 / Corps Calcinite
156 / Corps Deep One
158 / Corps Bio Drone
160 / Corps Tentaculat
162 / Corps Triscène
164 / Corps Hallucinoide
166 / Corps Xarquide
176 / Accélérateur à rayon à ion
178 / Navigateur à tableau magnétique
180 / Construction de sous-marin alien
182 / Cryogénie alien
184 / Clonage alien
186 / Matériel d'apprentissage alien
188 / Implanteur alien
190 / Salle d'examen
192 / Aqua plastique
194 / Zone de réanimation alien
196 / Aqua-armure plastique
198 / Armure à ion
200 / Armure à ion magnétique
202 / Lancer de harpon
204 / Missile Aqua-Jet
206 / Torpilles à onde de choc (T.O.C.)
208 / Munitions du canon Gauss
210 / Munitions du canon Gauss

Il est clair que l'on n'a pas besoin de tout ce matériel pour réussir à XCOM. Pour ceux qui ne connaissent pas encore très bien ce jeu, voici le matériel haut de gamme qu'il est suffisant de posséder :

Pour équiper vos sous-marins :
- 2 oscillateurs sonique(26). C'est en effet l'arme la plus efficace et la plus économique.

Pour vos aquanautes :
- 1 canon sonique (114) avec 2 recharges (116)
- 1 perturbateur CM (96) qui vous permet de contrôler les aliens (indispensable)
- 1 trousse médicale (94), ca évite de laisser un homme à l'infirmerie pour 90 jours
- 1 lanceur d'onde de perturbation (126) et ses munitions (128), c'est une arme assez fun à utiliser
- 1 lanceur à choc thermique (130) et ses munitions (132) si vous désirez capturer des aliens vivants

La recherche XCOM

La recherche sera un facteur déterminant dans votre progression dans XCOM. Elle fonctionne selon un principe simple : lorsque vous ramenez un objet inconnu dans une de vos bases, vous pouvez entamez la recherche sur ce nouvel objet. Ainsi, si vous ramenez un pistolet sonique alien, vous pourrez rechercher le pistolet sonique. De même qu'un corps aquatoide vous permettra de faire de la recherche sur la race alien. En accédant à de nouvelles technologies, vous pourrez piller des structures aliens de plus en plus évoluées et trouver de nouveaux objets auxquels vous n'aviez pas accès.

En théorie, si grâce à la liste ci-dessus vous remplissez votre base de tout le matériel possible, vous aurez accès à toutes les recherches possibles. Le problème est que ce principe souffre une exception : en effet vous pouvez capturer des aliens vivants, qui seront étudiés dans la prison d'alien de votre base (si vous en avez construit une). Or ces aliens ne figurent pas dans le stock de votre base. Si vous désirez accéder aux recherches liés à ces aliens (comme les chefs d'escouade ou les médecins aquatoides), il faut procéder à la manipulation suivante :
Editez le fichier ASTORE.DAT qui se trouve dans le répertoire de sauvegarde. Les 3 premiers octets sont à modifier :
Le premier octet représente la race de l'alien :
01 : Aquatoide
02 : Homme poisson
03 : Homme homard
04 : Tasoth
05 : Calcinite
06 : Deep One
07 : Bio Drone
08 : Tentaculat
09 : Triscène
0A : Hallucinoide
0B : Xarquide

Le deuxième octet représente le grade de l'alien :
01 : Commandant
02 : Navigateur
03 : Médecin
04 : Technicien
05 : Chef d'escouade
06 : Soldat
07 : Terroriste

Le troisième octet est le numéro de votre base ou est emprisonné votre alien (et dans laquelle vous pouvez donc faire la recherche). Le problème est que le codage de ce numéro reste un mystère (non ce n'est pas 1 pour la 1ere, 2 pour la deuxième ...). Cependant, il semblerait que le code de la première base soit toujours 00.
Pour résumer, si vous écrivez au déplacement 0 (facile à compter) la suite 02 05 00, vous verrez apparaître dans votre 1ère base la recherche sur le chef d'escouade homme poisson.
Mais comment faire pour avoir plusieurs recherches accessibles en même temps ?
C'est simple, il suffit de répéter l'opération tous les 12 octets :
Dép 0 : 02 05 00
Dép 12 : 01 03 00
Dép 24 : 08 07 00
Vous verrez apparaître ainsi les recherches sur le chef d'escouade homme poisson, le médecin aquatoide et le terroriste tentaculat.

Il faut savoir cependant que tous les types d'alien ne sont pas valides pour toutes les races d'alien. Voici la liste des combinaisons valides :
Commandant aquatoide (01 01 00)
Commandant homme poisson (02 01 00)
Commandant homme homard (03 01 00)
Navigateur aquatoide (01 02 00)
Navigateur homme homard (03 02 00)
Médecin aquatoide (01 04 00)
Chef d'escouade aquatoide (01 05 00)
Chef d'escouade homme poisson (02 05 00)
Chef d'escouade homme homard (03 05 00)
Chef d'escouade tasoth (04 05 00)
Soldat aquatoide (01 06 00)
Soldat homme poisson (02 06 00)

Soldat homme homard (03 06 00)
Soldat tasoth (04 06 00)
Terroriste calcinite
Terroriste deep one
Terroriste bio drone
Terroriste tentaculat
Terroriste triscène
Terroriste hallucinoide
Terroriste xarquide

PATCH POUR AVOIR DES SUPER-SOLDATS

Grâce à un éditeur hexadécimal, éditez le fichier SOLDIER.DAT et procédez comme suit : trouvez le nom d'un soldat. Au départ de sa location se trouve le nombre 14. Comptez 5 octets et mettez 64 64 64 64 03. Passez deux octets et mettez 64 64. Passez le nom du soldat et à la première valeur marquée, mettez 00 (courage = 110), puis passez deux octets et mettez 64 64.

PATCH POUR OBTENIR 100 MILLIONS DE DOLLARS

Si vous êtes à court d'argent, éditez votre fichier de sauvegarde et placez la valeur hexadécimale 00 00 00 7A à la place des 4 premiers octets. Vous pocéderez ainsi près de 100 000 000 $.

X-files The Game

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE SAUVEGARDES

Maintenez enfoncée la touche SHIFT et cliquez sur l'icône load/save pour ouvrir une fenêtre qui va vous permettre de sauvegarder plus de 3 fichiers à utiliser pendant le jeu.

SCÈNE CACHÉE

Lorsque vous vous trouvez sur bateau nommé Le Tarakan, cliquez plusieurs fois successivement sur le derrière de votre jeune amie la détective Assadourian. Elle vous dira quelque chose en anglais, puis vous serez purement et simplement envoyé en prison, vous obligeant à retourner à votre dernière sauvegarde.

MOT DE PASSE

1ère méthode

Pour ne pas avoir à entrer le mot de passe de Willmore sur son ordinateur, double-cliquez sur le haut du "Welcome" qui s'affiche à l'écran (lettre o).

2ème méthode

Le nom de l'utilisateur du PC est Craig Willmore et le code : Shiloh

CONDITION POUR FINIR LE JEU

Pour pouvoir finir le jeu, vous ne devez surtout pas faire de mal à l'officier Mark Cook.

CONSEIL POUR DÉLIVRER NOS DEUX HÉROS

Scully

Quand vous allez délivrer Scully, pour éviter de vous faire tirer dessus, présentez-lui l'objet que l'on vous a remis dans l'entrepôt.

Mulder

Pour délivrer l'agent Mulder, tirez sur le squelette pendu au plafond du premier étage du chalet, en Alaska.

AIDE DE JEU (CD 1 ET 2)

Au FBI, aller dans le premier bureau à gauche.Le téléphone sonne. Y répondre, puis prendre le dossier et les objets. Aller dans le bureau de Shanks. Parler à Shanks et à Skinner, utiliser tous les sujets. Parler de tout à Cook sauf de l'avis de recherche et lui donner le dossier prit sur le bureau.

Retourner dans le bureau se mettre à l'ordinateur et taper CRAIG WILLMORE pour le nom et SHILOH pour le mot de passe et envoyer un avis de recherche sur Mulder et Scully. Sortir du bureau et Skinner parle de Mulder et Scully. Aller prendre les objets des agents et aller mener l'enquête à l'hôtel.

Une fois à l'hôtel, monter l'insigne à la réceptionniste et lui demander des renseignements. Lui demander aussi de vous conduire à la chambre de Mulder et Scully. Regarder livres, dossier et téléphone puis parler du téléphone à Skinner. Retourner à la réception et parler du téléphone à la réceptionniste. Appeler les numéros avec téléphone portable et retourner au bureau.

Une fois au FBI, aller à l'ordinateur et faire une recherche du 2ème numéro. On pourra donc y aller. Aller à l'entrepôt. Une fois là-bas, utiliser le passepartout pour entrer. Avancer d'un pas, puis à droite, puis un pas, et à gauche. Prendre le sang puis regarder le poteau et prendre la balle. Se placer devant la porte de l'entrepôt et faire deux pas, puis droite, deux pas, puis encore droite, et utiliser le kit. Aller dans le bureau mettre les lunettes infrarouges et monter l'escalier. Passer la porte et prendre la barre de fer. Puis, ouvrir les caisses et prendre la poudre noire. Retourner au bureau et parler de tout à Skinner. Puis, aller voir le pêcheur et lui parler de tout. Sortir par la porte principale et parler à Skinner. Sortir l'appareil photo, avancer près de la voiture noire, prendre deux photos et retourner au FBI...

CHEMINEMENT RAPIDE

Donner les indices aux labo. Aller au FBI. Parler de tout avec Skinner. Puis aller au bureau. Parler à Cook, votre collègue et donner lui votre PC. Aller à l'entrepôt. Rentrer par la porte arrière. Utiliser le passe-partout, mettre les lunettes infrarouges. Descendre. Regarder ce que font les deux hommes sans trop s'en approcher. Aller dormir. Sur les lieux du crime, éviter de donnez trop d'infos. Dans le bateau chercher un ciré et de la drogue (placard). Parler de tout avec le commandant du port. Aller au Tarakan. Prendre 2 livres : sur la table et dans le bureau. Aller voir le détective Assadourian, et regarder les traces d'empreintes devant elles. Sans lui toucher les fesses, téléphoner à Amis. De l'extérieur du bateau, vous pouvez voir des marques blanches. Dans la salle des machines, au fond du couloir, il y a une boule dans une boîte. Allez chez le coroner'. Discutez de tout.

Prendre la boule près des tumeurs. Donner indices au labo. Lire le courrier électronique et rechercher la personne en cliquant sur le trombone. Discuter avec Cook, parler des empreintes. Aller aux Entrepôts. Faire très vite. Aller camion,

fouiller au-dessus du pare-brise sans allumer le moteur, ouvrer la boîte et prendre le sac. Partir par la droite. Aller dormir. Discuter de tout avec Assadourian, visionner la K7 et aller chercher le fax. Donner lui. Aller chez Gordon's. Dans le bureau vous trouverez la liste du personnel, une pelle et une cisaille. On vous attaque. Avec la pelle, casser la vitre à côté du bas du frigo. Vous êtes sauvé. Aller chez le coroner' puis au lit. Aller dans la salle de meeting. Allez aux Entrepôts de Smolnikoff, demander à Cook de vous couvrir. Avec votre pistolet, vous tué 5 ou 6 hommes. Au RDC, vous trouver une arme.

Monter. Derrière la porte barricadée, tuer un homme. Arrêter Smolnikoff. Allez voir Amis pour le revolver. Retourner aux Entrepôts et embarquer-le. Allez dormir. Au hangar, tourner vous du côté de la porte et dégainer votre arme. Avancer, attention a ne pas viser l'homme tout en gardant votre pistolet ; soyez gentil avec lui et prendre le pinçon. Aller à l'hôpital. Demander Dana Scully, rentrer dans sa chambre et commencer par l'embobiner puis montrer lui le stylet. Allez sur la RR 1121. Monter au poteau électrique et prendre les jumelles. Aller au train argenté, rentrer et visiter. Sortir, et aller vers la voiture. Vous rencontrez un clochard. Au bureau visionner la cassette vidéo qu'il vous a donnée avec le lecteur à côté de l'ordinateur. Identifier le médecin. Vous entrer en communication avec les amis de Mulder. Lire le courrier électronique avec l'ANP (MessagePad 2000). Cliquer sur le document joint et aller en Alaska. A l'étage, tirer sur la ficelle du squelette. Libérer Mulder.

Tuer les deux rigolos en bas et prendre la voiture. Maintenant, l'ambiance devient très glauque. Dans la salle où il y a beaucoup de mort et Mulder qui demande des clés, dites " Cours, Scully ". Tourner vous à droite et tirer. Dans la salle d'autopsie, prendre un grand bâton, dégainer et tirer. Aller rejoindre Scully dans la salle conjointe à la cage en verre, appuyer sur les deux boutons. Au centre de commande (demi-cercle), appuyer sur le bouton. Une salle s'est ouverte près de cage en verre. Aller à gauche et faire le tour. Tuer le garde. Prendre sa clé. Mulder arrive. Aller à droite, tout droit, à gauche, tout droit et actionnez la porte. L'alarme sonne. A droite, 2 fois tout droit, à droite, rentrez et sortez de la cage en verre. Retourner vous et actionner la porte. Laissez-vous faire...

VOIR TOUTES LES VIDÉOS

Allez dans le répertoire d'installation, dans les dossiers XG, XS, XT et XV. Ouvrez les fichiers ayant l'extension XMV à l'aide du Movie Player ou avec QuickTime. Vous pourrez ainsi visionner toutes les vidéos du jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

CD 1

Bienvenue au FBI. Répondez à Cook avec un air drôle. Faites un pas en avant puis à gauche : voici votre bureau, installez-vous et répondez au téléphone. C'est vitre supérieur direct : Shanks. Avant d'aller le voir, prenez vos dossiers sur le bureau. Regardez en bas, ouvrez le tiroir et prenez son contenu. Sortez de ce bureau et là Cook viendra. Répondez lui ce que vou voulez. Allez dans son bureau (juste en face). Parlez lui de tout sauf pour les avis de recherche pour Mulder et Scully. Donnez-lui vos dossiers en cours puis sortez. Allez dans la salle de conférence, à gauche, il y a une armoire : ouvrez-la et prenez tout son contenu. Allez dans votre bureau puis allumez votre ordinateur. Utilisez les informations suivantes afin de pouvoir accéder au logiciel du FBI:

Nom : Craig Willmore
Mot de passe : SHILOH

Allez dans la rubrique Courrier électronique et lisez vos messages. Ensuite, allez dans la rubrique APB et cliquez sur envoyer puis quitter. Sortez de votre bureau et Skinner viendra à vous en vous demandant d'aller à l'hôtel de Mulder et

Scully. Prenez votre ANP et allez à l'hôtel Comity à Everett.

CD 2

Parlez à la réceptionniste et montrez-lui votre carte du FBI puis reparlez-lui.

Immatriculation de la voiture de Mulder : Ford Taurus 621517

Une fois dans la chambre de Mulder, regardez le dossier dans la sacoche sur le lit, puis le journal et le livre qui se trouve sur le chevet à côté du lit. Allez voir Skinner dans la chambre de Scully, parlez-lui du téléphone: il vous dira d'aller voir la réceptionniste pour lui demander la liste des appels téléphoniques. Mais, avant d'aller la voir, regardez derrière vous, il y a le portable de Scully. Prenez-le et demandez le mot de passe à Skinner. Il vous propose d'essayer : Foi qui évidement ne marche pas. Attention, n'essayez pas autre chose sinon le portable risque de se bloquer. Retournez dans votre bureau et faites une recherche sur le second numéro sur votre ordinateur dans la rubrique Réseau, tapez le numéro de téléphone : (206)555-0182 et cliquez sur téléphone puis rechercher. Vous découvrez ainsi l'adresse de l'entrepôt. Allez-y. Faites un pas vers Skinner et utilisez votre passe partout sur le cadenas, avancez d'un pas, puis à droite, encore un pas et enfin à gauche. Faites encore un pas et regardez en bas : il y a du sang. Prenez-le avec votre kit pour les pièces à convictions. Regardez ensuite sur le poteau à droite : il y a une balle, prenez là avec votre kit pour les pièces à convictions.

Allez voir Skinner et parlez-lui. Faites demi-tour sur vous même et montez l'escalier: vous ne voyez rien. Utilisez vos lunettes Infra rouge. Montez puis faites deux pas en avant. Il y a un pied de biche par terre. Prenez-le et redescendez tout en bas à côté de l'entrée principale par là où vous êtes entré. A gauche de cette entrée se trouvent 4 caisses. Ouvrez-les avec la barre de fer et prenez un échantillon du contenu avec votre kit pour les pièces à convictions. Sortez de l'entrepôt par là où vous êtes entré. Faites un pas en avant, un pas à gauche, 2 pas en avant, à droite, un pas en avant, 2 fois à droite puis un pas en avant (Attention : placez bien votre curseur dans la moitié gauche de l'écran sinon vous allez remonter), à gauche et parlez au pécheur. Montrez-lui votre carte et continuez à lui parler. Retournez voir Skinner qui vous attend à côté de la voiture et parlez-lui. Faites un pas en avant vers la voiture et utilisez votre appareil photo afin de photographier la plaque d'immatriculation de la voiture suspecte. Rentrez au bureau, allez sur votre ordinateur, dans la rubrique Photo puis cliquez sur Télécharger. Regardez la photo la plus nette avec le numéro de la plaque d'immatriculation le plus visible (Numéro de la plaque : 240-EAK).

Allez dans la rubrique Réseau et tapez le numéro de la plaque, cliquez sur numéro de carte grise et sur gouvernement/armée puis lancez la recherche. Vous apprenez malheureusement que se sont de données confidentielles. Allez voir Skinner et parlez-lui de tout. Utilisez votre ANP et allez au laboratoire criminel et donnez au scientifique tout ce que vous avez trouvé. Retournez à l'entrepôt pour faire votre surveillance de nuit. Faites un pas en avant, un à droite, 2 en avant, un à gauche, un en avant puis un à gauche. Utilisez votre passe partout sur la serrure de la porte. Entrez et utilisez vos lunettes infra rouge. Allez au bout du couloir, puis à gauche et faites un pas et enlevez vos lunettes et regardez ce que font ces 12 types. Attendez qu'ils s'en aillent. Une fois partis, regardez en bas : vous allez découvrir sous une plaque une cachette vide. Rentrez chez vous et passez une bonne nuit. Allez au bureau.

CD 3

La journée commence bien : Cook est allongé par terre, parlez-lui et regardez à droite : il y a une armoire. Ouvre-la. Le portable de Scully a disparu. Allez dans votre bureau et répondez au téléphone. Ensuite Cook vient vous voir : parlez-lui. Retournez à l'entrepôt et montrez votre carte de FBI à l'officier. Observez le cadavre et parlez aux 2 types à côté de lui. Allez à gauche et parlez à l'agent Astadourian. Allez sur le bateau, entrez dans la cabine. A droite, ouvrez le petit meuble et regardez les tubes contenant de la drogue volée. Faites 2 fois gauche et regardez le ciré jaune. Parlez de ce que vous avez trouvé a l'agent Astadourian. Descendez du bateau et parlez à l'officier du port. Prenez votre ANP, allez sur le Tarakan à Seattle. Une fois sue ce bateau faites droite, un pas en avant et entrez par la porte puis un pas en avant, à droite, descendez, 3 pas en avant, à droite, un pas en avant, à droite et enfin un pas en avant. Vous êtes face à des bouteilles d'oxygène, regardez à gauche, en bas, l'affiche collée sur les caisses.

Faites gauche, 3 pas en avant, ouvrez la boite et prenez la boule. Ressortez par la où vous êtes entré. Une fois sorti, retournez au point de départ sauf que vous n'allez pas rerentrer par la porte mais faites 2 pas en avant, à gauche, et il y

a une autre porte. Entrez-y. Entrez dans les 2 chambres. Dans celle de gauche prenez le carnet sur la table et dans celle de droite en bas du bureau il y a un coffre ouvert, prenez son contenu. Sortez des 2 cabines et arrêtez vous devant la porte et faites gauche afin de monter sur l'escalier. Une fois en haut, allez à gauche, un pas en avant puis à gauche. Vous trouverez l'agent Astadourian. Regardez ce qu'il y a sur la table en face d'elle : un papier avec des empreintes plus récentes que les autres. Utilisez votre téléphone cellulaire et appelez John Amis. Descendez à l'étage du dessous en passant par l'extérieur. Faites le tour de cet étage en restant à l'extérieur. Cherchez un mur brûlé avec des ombres de cendres. Regardez plus prés ces traces et remontez voir Astadourian pour lui en parler. Vous vous retrouvez encore devant ce mur brûlé et retournez voir Astadourian. Utilisez votre ANP pour aller voir le Coroner à Seattle. Entrez, regardez la victime : elle bouge. Parlez au Coroner. Sortez et allez au laboratoire criminel et donnez lui tout ce que vous avez trouvé sur le Tarakan. Allez au bureau.

CD 4

Consultez votre répondeur, allez sur votre ordinateur, lisez vos messages, cliquez sur le trombone en bas du message, faites une recherche en cliquant sur Nom et FBI : vous découvrez que ce sont les empreintes de Cook. Utilisez votre ANP, cliquez sur le crayon et allez à la dernière page de vos notes (page 10). Cliquez sur l'enveloppe timbrée (à côté du numéro de page) et sélectionnez l'adresse : jamis@forensic.gov et enfin cliquez sur Envoi du courrier. Rentrez chez vous. Cook vient vous voir. Il est inquiet et furieux mais ouvrez lui la porte. Répondez lui INDIGNE et parlez lui, dites lui ce qu'il veut entendre. Parlez-lui aussi des ses empreintes trouvées sur le Tarakan. Retournez surveiller l'entrepôt. Vous voyez un camion, entrez-y et regardez à votre droite en bas puis ouvrez la boite à gants. Vous découvrirez un papier qu'il faut prendre. Dés que vous voyez quelqu'un arriver, sortez par l'autre porte du camion.

Rentrez chez vous et allez sur votre ordinateur, lisez vos messages puis allez vous coucher. Astadourian vous réveille, elle vous montre une cassette. Parlez lui (Aperçu de la cassette). Reparlez-lui et allez à côté de votre ordinateur puis téléphonez. Il vous envoi 2 fax. Donnez-les à Astadourian. Allez à Charno à l'entreprise de transport Gordon. Entrez dans la maison, puis dans le bureau. En face de vous, en bas il y a une pelle et des cisailles : prenez-les. Regardez à droite, en bas, il y a un carnet, prenez-le. Astadourian vous dit qu'il y a une bombe, vous avez 45 secondes pour trouver une sortie. Elle est en gauche du réfrigérateur en bas. Utilisez votre pelle pour casser la trappe. Une fois dehors, parlez à Astadourian. N'essayez pas de l'embrasser : ce sera un échec total. Allez à l'entrepôt et entrez par la petite porte de derrière (là ou vous êtes rentré quand vous avez vu les 2 types). Ressortez par l'entrée principale : tout est calme. Allez rejoindre Astadourian chez le Coroner. Parlez au Coroner. Rentrez chez vous et allez vous coucher. Allez au bureau.

CD 5

Aujourd'hui il y aura un peu plus d'action que d'habitude. Allez dans la salle de conférence et parlez à Cook. Utilisez votre ANP, à Seattle, allez dans l'entrepôt de Smolnikoffl. Demandez à Cook de vous couvrir. Il y a 3 hommes à tuer. En face il y a un escalier, allez à gauche de cet escalier et prenez le carnet posé sur la table au fond. Montez l'escalier face à la porte d'entrée mais attention un type vous attend en haut de cet escalier alors préparez le pistolet. Un autre type fait sa ronde derrière la porte condamnée par des bouts de planche. Vous devez le tuer à travers ces bouts de planche avant qu'il vous voit et qu'il vous tue. Allez derrière l'escalier par où vous êtes arrivé et montez un étage. Une fois en haut allez dans la pièce en face de vous et redescendez l'escalier. Vous découvrez le russe. Cook vous rejoint. Cook vous dit qu'il a vu un pistolet au rez-de-chaussée prés de la fenêtre. Allez le chercher et remontez voir le russe avec. Interrogez le russe et partez au laboratoire criminel pour faire examiner le pistolet.

Une fois vos tests terminés, retournez voir le russe pour lui dire que c'est la même arme qui a touché Scully. Votre téléphone cellulaire sonne, répondez. Retournez au bureau, allez sur votre ordinateur et regardez vos messages. Les empreintes joignant votre message sont confidentielles. Rentrez chez vous. Astadourian débarque chez vous mécontente. Dites-lui ce que vous voulez. Allez vous coucher. A Seattle, allez au hangar du Sand Point #4. Une fois dans le hangar, faites demi-tour sur vous même et entrez par la deuxième porte en partant de la gauche. Ne faites pas de mal au type. Donnez-lui votre parole. Ne dites rien et attendez un peu : il vous parlera. Ne le suivez surtout pas. Retournez-vous, c'est Astadourian qui vous a rejoint. Allez au Gold Bar à l'hôpital pour voir Scully.

CD 6

Donnez les réponses suivantes à l'infirmière :

- Nous recherchons Dana Scully
- Je suis du FBI
- Montrez-lui votre carte
- Walter Skinner

Ensuite allez derrière elle, dans la chambre de Scully et répondez-lui :
- Nous sommes là pour vous aider
- Je suis du bureau
- Montrez-lui votre carte
- Montrez-lui le stylet que l'homme noir vous a donné.

Parlez à Scully. Allez sur la route RR 1121 à la gare de triage. Allez jusqu'au bout de l'allée où vous êtes. En face de vous il y a un poteau : montez-y. Retournez vous et utilisez vos jumelles. Vous découvrirez le fameux numéro (82434). Allez dans ce wagon après avoir parlé à Astadourian. Une fois que vous êtes dans la wagon sortez-en. Vous trouverez alors un type bizarre.

Parlez-lui et dites :
- Equipement
- Lecteur de cassette
- Magnétoscope
- Cassette vidéo

Retournez au bureau. Mettez la cassette dans le lecteur à côté de l'écran. Cliquez sur capturer puis sur Gouvernement/Armée et quitter. Acceptez la demande de vidéoconférence. Parlez . Utilisez votre ANP, cliquez sur l'enveloppe et lisez vos messages. Sur votre dernier message cliquez sur le trombone. Vous allez avoir la carte de l'Alaska. Allez-y, dans la maison de Rauch.

CD 7

Entrez dans la maison. Montez à l'étage et essayez de parler au type allongé par terre. Il y a quelque chose pendu au plafond, regardez ce que c'est et essayez de la prendre. Une trappe s'ouvre, celle du grenier. Montez et vous allez découvrir Mulder. Parlez-lui. Votre téléphone cellulaire sonne. Répondez, c'est Scully. Descendez et sortez de la maison pour tuer les 2 types devant la voiture rouge sans les approcher de trop.

A vous de découvrir ce qu'il faut faire pour la dernière scène du jeu ....

VRAIE FIN DU JEU

Le jeu comporte plusieurs mauvaises fins qui surviendront notamment si vous tuez Cook ou Mulder dans le dernier CD. Pour terminer le jeu en beauté, vous devez dans un premier temps piéger Mulder dans le sas, puis donner le stylet à Scully au moment où Cook vous menace de vous tuer si vous n'insérez pas la clé dans la porte.

X-Games: Pro Boarder

© Electronic Arts / Radical Entertainment 1999

MODE CIRCUIT

Classez-vous premier dans chaque épreuve.

TOUS LES CIRCUITS ET PERSONNAGE CACHÉ

Pour accéder à tous les circuits, finissez le mode Circuit en tête dans toutes les épreuves. Vous aurez alors accès au Super Circuit. Finissez premier et vous obtiendrez un personnage caché.

X-Men 2 : La Vengeance de Wolverine

© Activision / Gene Pool Software 2003

TOUT DÉBLOQUER

Entrez le code suivant pour débloquer tous les cheats et avoir accès à tout les niveaux. Les chiffres sont à entrer avec le pavé numérique et les # symbolisent les sons de validation que vous entendrez. Appuyez sur ESC en cours de jeu pour ouvrir le menu des cheats.

4, ENTER , 4 ENTER , 4, 4, 0, ENTER , #, 4, ENTER , 4, ENTER , 4, 4, ENTER , 0, #

X-Men : Le Jeu Officiel

© Activision / Z-Axis 2006

COSTUMES CACHÉS

Iceman : costume occasionnel

Trouvez tous les fichiers Weapon X avec Iceman.

Iceman : costume du comic

Trouvez toutes les techniques Sentinel avec Iceman.

Nightcrawler : costume occasionnel

Trouvez tous les fichiers Weapon X avec Nightcrawler.

Nightcrawler : costume du comic

Trouvez toutes les techniques Sentinel avec Nightcrawler.

Wolverine : costume occasionnel

Trouvez tous les fichiers Weapon X avec Wolverine.

Wolverine : costume du comic

Trouvez toutes les techniques Sentinel avec Wolverine.

X-Men Children Of The Atom

© Acclaim / Probe

CHEAT MODE

A l'écran principal, appuyez sur F10 pour aller à l'écran de configuration. Là, tapez SPAM. Ensuite, allez dans le menu SYSTEM : des options vous permettant de tricher seront apparues. Voici la signification de ces options :

FREE PLAY Continues infinies

BOSS SELECT Activez-le et sauvegardez les paramètres. Lors d'une nouvelle partie, après avoir choisi un combattant et avant que la bagarre ne commence, faites :

Trois coups de poing : vous affronterez le boss JUGGERNAUT

Trois coups de pied : vous affronterez le boss MAGNETO

X-Men Legends II : L'Avenement d'Apocalypse

© Activision / Raven Software 2005

DÉBLOQUER DES PERSONNAGES

Deadpool

Si vous désirez débloquer Deadpool, il vous faudra tout simplement terminer le jeu.

Professeur Xavier

Si en revanche c'est le Professeur Xavier qui vous intéresse, vous devrez compléter toutes les missions de la Zone du Danger.

Iron Man

Trouvez les 4 balises de chaque acte pour recevoir une pièce d'armure d'Iron Man. Vous devrez le sauver durant l'acte 5.

BONUS D'ÉQUIPE

Il est avantageux d'avoir certains personnages ensemble dans son équipe car cela donne des bonus. Voici quelques combinaisons intéressantes :

5% des dommages sont ajoutés à la santé de l'équipe
Rogue + Deadpool + Gambit + Wolverine
ou
Storm + Scarlet Witch + Rogue + Jean Grey

Toutes les résistances sont augmentées de 10 points
Storm + Iceman + Sunfire + Magneto

Toutes les statistiques sont augmentées de 10 points
Colossus + Juggernaut + Iron Man + Magneto

Dommages augmentées de 5%
Gambit + Bishop + Cyclops + Iron Man
ou
Bishop + Deadpool + Nightcrawler + Gambit

Bonus de 5% aux points d'expérience
Nightcrawler + Sunfire + Toad + Deadpool
ou
Juggernaut + Magneto + Scarlet Witch + Toad

Régénération de vie plus rapide
Magneto + Professor X + Scarlet Witch + Juggernaut

Plus de techbits droppés
Iceman + Professor X + Iron Man + Deadpool

Santé augmentée de 15%
Iron Man + Scarlet Witch + Wolverine + Bishop
ou
Nightclawler + Storm + Colossus + Sunfire

Récupèrer 20 énergie à chaque fois que vous tuez quelqu'un
Juggernaut + Colossus + Wolvernine + Rogue
ou
Cyclops + Jean Grey + Gambit + Rogue

CHEAT CODES

Utilisez les touches du pavé directionnel pour les directions.

Tous les personnages
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Echap

Invincibilité
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Bas, Haut, Bas, Haut, Droite, Bas, Droite, Gauche, Echap

Perso de niveau 99
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Echap

Ajouter un point à toutes les compétences
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Echap

Personnages plus rapides
Pendant le jeu faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Haut, Bas, Echap

Xtreme tokens illimités
Pendant le jeu faites : Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut, Echap

100000 tech-bits
Sur l'écran de magasin de Forge ou de Beast faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, Echap

Toutes les cinématiques
Sur le menu des revues faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Echap

Tous les comics
Sur le menu des revues faites : Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Droite, Echap

EVITER LE COMBAT AVEC LADY DEATHSTRIKE

Lady Deathstrike est le second boss que vous devez normalement combattre. On peut toutefois éviter ce combat en utilisant les quatre personnages issus de la Confrérie des Mauvais Mutants : Magneto, la Sorcière Rouge, le Fléau et le Crapaud. Lady Deathstrike leur proposera alors de les laisser tranquilles contre 1000 crédits.

X-Men Origins : Wolverine

© Activision / Raven Software 2009

MODE DIFFICILE

Terminer le mode Normal ou Facile.

TOUS LES COSTUMES

Ramassez les figurines cachées dans le jeu pour affronter Wolverine dans différents costumes. Gagnez le défi pour remporter cette tenue.

Costume bleu/jaune

Réussir le défi de Classic Wolverine

Costume marron/jaune

Réussir le défi de Legendary Wolverine

Costume X-Force

Réussir le défi de X-Force Wolverine

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Origines

Invincible

Vous débutez l'aventure pendant une chute libre suite à la destruction de votre hélicoptère. Déplacez Wolverine à gauche et à droite pour éviter les missiles ennemis. Après l'atterrissage, commencez par éliminer vos premiers opposants. Les ennemis ne sont pas très difficiles à battre et vous pourrez vous exercer au combat sur eux. Familiarisez-vous aussi avec les commandes de base et apprenez à attaquer, projeter et parer. Wolverine régénère sa santé et sa jauge se remplit quand il est au repos. Evitez cependant d'encaisser plusieurs coups successifs au risque de ne pas permettre à Logan de se régénérer à temps et de mourir. Eliminez la quinzaine d'hommes jusqu'à l'ouverture du grand portail.
Avancez alors et neutralisez d'autres soldats. Allez ensuite vers la petite cascade et passez derrière elle pour trouver un soldat avec la première plaque d'identification à récupérer. Apprenez ensuite à exécuter l'attaque Fente et appliquez-la sur l'ennemi qui se trouve sur l'autre rive.

Survivant

Objectif : Rejoignez le site du crash de l'hélicoptère.

Utilisez Fente pour sauter du haut de la falaise et éliminer vos ennemis. Une fois la zone nettoyée, passez en mode Sens Sauvages pour trouver votre chemin. Exécutez un double saut pour atteindre le rebord. Sautez ensuite sur le rebord suivant et hissez-vous vers le haut. Montez avec la corde et sautez vers la falaise. Montez au sommet et avancez jusqu'à l'apparition d'un hélicoptère. Utilisez Fente pour sauter sur l'appareil. Brisez la vitre pour attraper le pilote et le finir.
Une fois revenu sur la terre ferme, franchissez la porte pour affronter le champion de la machette. Il s'agit d'un boss qui est en feu et qui utilise deux machettes. Restez à distance pour éviter de prendre feu et utilisez votre coup puissant contre votre ennemi. Quand il est loin de vous, utilisez Fente pour l'atteindre. Attaquez sans relâche pour ne pas laisser le temps à votre ennemi de riposter. Après la mort du boss, plusieurs autres ennemis débarquent. Utilisez Fente pour passer de l'un à l'autre jusqu'à les neutraliser tous. Avant de sortir, allez près de la torche qui se trouve dans une petite entrée, à droite, et récupérez les plaques d'identification du soldat mort.
Suivez ensuite le chemin de la sortie et montez la dénivellation. Avancez sur le pont et éliminer les premiers ennemis. Utilisez ensuite Fente pour sauter au dessus de la partie détruite du pont et éliminer en même temps vos ennemis. Quand ils coupent les cordes du pont. Montez en éliminant ou en projetant vos ennemis et avancez jusqu'à la corde suspendue.

Resquilleur

Objectif : trouver un moyen de franchir le portail fortifié.

Utilisez la corde comme tyrolienne et éliminez le premier ennemi. Allez à gauche et montez la pente. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et utilisez Fente pour éviter les tirs des soldats. Allez ensuite vers le cadavre qui se trouve près des caisses et des barils et prenez sa plaque d'identification. Allez vers la voiture et poussez-la pour qu'elle défonce le portail.

Une fois à l'intérieur, vous obtenez une nouvelle compétence. La Rage vous permet de lancer des Furies contre plusieurs ennemis. Ramassez les orbes laissés par les ennemis morts et les objets détruits pour remplir la jauge de Rage. Commencez par sauter sur les ennemis qui se trouvent dans la falaise ensuite passez à ceux dans la cour. Quand le champion de la machette débarque, allez dans l'eau pour éviter de prendre feu suite aux attaques de votre ennemi et utilisez votre nouveau coup de griffe circulaire. Evitez l'onde de choc générée suite à l'atterrissage de votre ennemi et plaquez le champion au sol pour le finir plus rapidement.
Passez ensuite par le portail suivant. Tuez deux ennemis et utilisez les Sens Sauvages pour trouver le mur à escalader. Sautez dans la zone suivante et faites le ménage en commençant toujours par les soldats qui se trouvent sur les plates-formes. Nettoyez la cour et détruisez la porte en bois. Avancez et allez à gauche pour trouver un cadavre et sa plaque d'identification.

Revenez ensuite vers la cour et montez les dénivellations puis sautez de l'autre coté du portail fermé. Eliminez l'ennemi qui garde la zone et allez au pied du même portail. Prenez les plaques d'identification et reprenez votre route. Montez les marches et détruisez les planches en bois qui bloquent la porte. Avancez jusqu'au fond et prenez la figurine de Wolverine. Sortez ensuite et suivez le chemin jusqu'à une nouvelle porte bloquée. Dégagez le chemin et avancez. Sautez contre le mur et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche et hissez-vous derrière l'ennemi. Appuyez ensuite rapidement sur le bouton indiqué pour pousser le mur sur vos ennemis.

Grand frère

Objectif : Rejoignez votre frère Victor Creed.

Après la cinématique, sortez par la porte et avancez jusqu'à une autre cour. Tournez la roue pour ouvrir la porte. Utilisez ensuite les fentes pour sortir avant qu'elle ne se referme. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone et utilisez les Sens Sauvages pour localiser la corde qui se trouve à gauche. Montez à cette corde et sautez sur la plate-forme.

Sautez sur la corde suivante puis sur une autre plate-forme. Avancez et descendez les dénivellations. Eliminez les ennemis et allez à droite au pied du portail pour prendre une autre plaque d'identification. Avancez ensuite et escaladez la corde. Sautez dans le balcon et éliminez les deux soldats. Utilisez ensuite les Fentes contre les ennemis suivants pour pouvoir continuer votre chemin. Eliminez le champion qui se trouve dans la zone suivante et continuez votre chemin. Avant de descendre vers les ennemis qui sont en bas, allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification du soldat mort. Sautez ensuite vers les ennemis et éliminez-les. Traversez-le pont jusqu'à la manivelle. Prenez-la et rebroussez chemin. Eliminez les ennemis qui bloquent votre route ensuite placez la manivelle sur son socle. Tournez-la pour ouvrir la porte et sortez avant qu'elle ne se referme.
Vous rencontrez un autre boss au nom de Léviathan. Restez loin de votre ennemi et évitez ses attaques de charge en l'esquivant à temps. Sautez ensuite sur son dos avec l'attaque Fente et frappez-le. Sautez depuis son dos quand il lève sa main et avant qu'il ne l'utilise pour vous frapper. Sautez ensuite au loin pour éviter le grand balayage avec sa main. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à vider sa jauge de vie de moitié. A ce moment, il ajoutera à son arsenal des attaques de jet de pierre. Sautez pour éviter les pierres et reprenez votre travail. Appuyez enfin sur le bouton indiqué pour décapiter le monstre.

Rapides

Objectif : Descendez la rivière et trouvez Creed.

Commencez par éliminer les deux ennemis qui rappliquent. Poussez la statue qui se trouve à droite pour dévoiler un petit passage. Entrez et prenez les plaques d'identification. Sortez et allez vers le mur opposé (d'où sont venus les ennemis). Tirez cette fois la statue et sautez dessus. Escaladez ensuite le mur et descendez dans le balcon de droite. Utilisez Fente pour atteindre et éliminer l'ennemi. Utilisez ensuite la corde comme tyrolienne pour atteindre une nouvelle zone.
Projetez le champion dans l'eau pour l'éliminer et avancez sur le quai. Utilisez Fente pour sauter sur l'ennemi situé dans le bateau. Éliminez le reste des soldats et sautez d'un bateau à l'autre en utilisant les attaques Fente. Prenez ensuite le contrôle de la tourelle et commencez à canarder vos poursuivants.

La légende de Wolverine

Après la cinématique, vous devez combattre votre frère. Parez ses coups et essayez de le projeter sur les tables et le comptoir. Enchaînez les frappes tout en parant les siennes. Ne le laissez pas enchaîner les coups rapides et éloignez-vous de lui à temps. Projetez Creed au loin et utilisez Fente pour lui sauter dessus. Acculez-le au sol et Enchaînez les frappes. Quand le combat se poursuit à l'extérieur, projetez Creed sur le générateur électrique ou sur les barres de fer. Vous pouvez aussi le projeter contre les poteaux et les piliers. N'oubliez-pas de parer et d'esquiver quand Creed se déchaîne sur vous. Maintenez votre tactique et surveillez votre jauge de santé jusqu'à la défaite de votre frère.

L'offre de Stryker

Arme X

Objectif : Enfuyez-vous du complexe de l'Arme X.

Après la cinématique, éliminez les ennemis qui vous encerclent. Allez ensuite près des tiroirs de la morgue où se trouve le soldat mort et prenez les plaques d'identification. Montez ensuite les marches et avancez dans le couloir tout en écrasant les ennemis en chemin. Forcez la porte en appuyant sur le bouton indiqué et entrez. Eliminez les gardes qui se trouvent à l'intérieur et passez la porte suivante.

Combattez les commandos d'élite qui sont plus coriaces que les simples soldats. Contrez leurs attaques et Enchaînez les coups pour les éliminer. Tuez ensuite les gardes qui arrivent par l'ascenseur et embarquez sur ce dernier. Appuyez sur le bouton pour monter et sortez par la porte. Avancez et entrez dans le labo situé à gauche. Allez au fond et prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre.
Sortez et poursuivez votre chemin en éliminant le garde qui patrouille. Forcez la porte et entrez dans le grand labo. Plusieurs ennemis vont débarquer. Ils vont lancer des fumigènes pour vous obstruer la vue. Passez alors en mode Sens

Sauvages pour repérer et éliminer vos ennemis. Passez ensuite par la porte et montez les marches. Avancez dans le couloir et massacrez les gardes que vous rencontrez. Entrez dans un autre labo et éliminez les soldats qui gardent la sortie en utilisant Fente pour les atteindre sans encaisser plusieurs balles. Revenez ensuite en arrière et forcez la porte située à gauche. Avancez ensuite vers le cadavre et prenez sa plaque d'identification.

Avancez dans le labo suivant et descendez les marches. Eliminez les commandos et allez vers l'écran qui se trouve à gauche.

Accueil glacial

Accueil glacial

Objectif : trouvez le laboratoire de Carol Frost.

Allez vers la porte de droite et entrez dans le labo pour rencontrer une nouvelle unité ennemie. Il s'agit des Ghosts et comme indique leur nom, ils possèdent la capacité de devenir invisibles. Pour les repérer, utilisez le mode Sens Sauvages. Evitez les attaques Fente qu'ils contrent facilement et approchez-vous d'eux. Tailladez-les avec vos griffes et avancez. Montez les escaliers pour atteindre l'accumulateur. Avant de le prendre, passez par la porte de droite et allez au fond pour ramasser le bonus de santé. Revenez en arrière et prenez l'accumulateur. Revenez à la salle avec l'écran et tuez les ennemis en chemin. Insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte et entrez.
Avancez dans le couloir et exterminez les gardes qui essayent de vous arrêter. Entrez dans le labo suivant pour être surpris par un nouvel ennemi ; il s'agit du prototype Wendigo. C'est un colosse qui utilise le courant comme arme. Evitez ses balayages de bras. Evitez aussi les deux ondes de chocs qu'il génère quand il frappe le sol en sautant par-dessus. Après ces attaques, et quand il vous tourne le dos, sautez-lui dessus en utilisant Fente et frappez-le jusqu'à ce qu'il bouge ses bras pour essayer de vous attraper. A ce moment, sautez loin de votre ennemi pour éviter tout danger. Répétez cette action jusqu'à la mort du monstre.

D'autres ennemis vont débarquer par la grande porte. Eliminez-les et avancez jusqu'au labo suivant. Le Dr Frost vous annonce que suite au poison injecté dans votre organisme vous n'avez plus la capacité de régénération ni l'aptitude des Sens Sauvages. Vous devez alors rester furtif en essayant d'atteindre le labo de Frost. Poussez la grande caisse contre la porte et montez dessus pour atteindre le conduit d'air.
Avancez dans le conduit et descendez dans une nouvelle zone. Il vous faut un accumulateur pour ouvrir la porte. Descendez les marches et poussez la caisse contre la plate-forme. Sautez dessus et montez sur la plate-forme pour prendre l'accumulateur. Descendez, remontez les marches et insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte. Descendez encore une fois et poussez la caisse pour la mettre entre les volets de la porte. Revenez à l'accumulateur et retirez-le. Passez par l'ouverture laissée par la caisse et placez l'accumulateur dans son socle près de l'ascenseur. Montez dans ce dernier et appuyez sur le bouton. Une fois en haut, accrochez-vous au rebord du mur et déplacez-vous à gauche pour atteindre un cadavre et prendre sa plaque d'identification. Rebroussez ensuite chemin et franchissez la porte. Avancez dans le couloir et tuez votre premier ennemi furtivement. Avancez encore jusqu'à atteindre le labo de Frost.

Faculté de régénération

Objectif : Retrouvez Carole Frost à l'amphithéâtre sud.

Après la cinématique, quittez le labo et avancez tout droit pour entrer dans une nouvelle salle où se trouve le mutagène Saccage 1. Sortez ensuite de cette salle et entrez par la porte de droite. Attaquez avec Fente pour éliminer l'ennemi furtivement. Allez ensuite à droite pour sortir du labo. Détruisez la tourelle qui se trouve à gauche et allez à droite. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle de droite pour prendre le bonus de santé et les plaques d'identification qui se trouvent à droite, sur le cadavre. Sortez ensuite et allez à la deuxième porte accessible.
Pour traverser sans vous faire tirer dessus par les tourelles, utilisez les esquives pour passer derrière les différents objets qui servent d'abris. Une fois dans la salle suivante, ouvrez la grille via l'interrupteur qui se trouve à droite et prenez l'accumulateur. Montez les escaliers et insérez l'accumulateur pour rétablir le courant. Allez ensuite vers la console qui se trouve à gauche et déplacez le bouclier à droite. Sortez ensuite rapidement et placez-vous derrière le bouclier. Avancez quand il bouge pour rester à l'abri des tourelles.

Sautez ensuite pour atteindre le conduit d'air et avancez.

A la sortie, verrouillez votre cible et attaquez avec Fente pour la tuer furtivement. Descendez les marches et déplacez les boucliers pour les mettre à l'opposée de leur position initiale. Attendez ensuite que le bouclier le plus proche de la tourelle passe devant cette dernière et avancez vers le bureau de gauche. Détruisez ensuite la tourelle par derrière. Revenez prendre l'accumulateur et passez par la porte. Insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte et entrez pour prendre la figurine de Wolverine. Sortez et avancez dans le couloir. Montez les marches et entrez dans la salle de droite pour prendre le mutagène Vitalité 1. Descendez ensuite les escaliers et entrez par la porte d'en face.

Sens Sauvages

Objectif : Rejoignez l'amphithéâtre nord pour retrouver vos Sens Sauvages.

Après la cinématique, éliminez tous les soldats et les commandos qui rappliquent. Allez ensuite dans la partie droite du labo et avancez jusqu'au fond pour récupérer une plaque d'identification Sortez par la porte et finissez le reste des gardes. Avancez jusqu'au labo où vous serez attaqué par des ennemis qui utilisent des grenades fumigènes. Neutralisez-les et franchissez la porte par laquelle ils sont venus. Tournez à gauche et continuez tout droit. Entrez dans la salle qui se trouve au fond pour récupérer une plaque d'identification. Sortez ensuite et entrez dans le labo de gauche. Affrontez les Ghosts sans vos Sens Sauvages. Repérez-les quand ils apparaissent pour un petit moment et ne vous arrêtez de frapper que lorsque l'ennemi est mort. Avancez ensuite vers la porte qui se trouve au fond à gauche et forcez-la pour trouver un bonus de santé. Eliminez ensuite les soldats qui arrivent par le couloir et passez par la porte qu'ils ont prise pour débarquer.
Eliminez les soldats et entrez par la porte gauche. Allez au bout et prenez les plaques d'identification. Sortez ensuite et entrez dans le labo.

L'évasion

La grande évasion

Objectif : Enfuyez-vous par le secteur de la prison.

Après la cinématique et une fois vos Sens Sauvages retrouvés, tailladez les soldats, les commandos et les Ghosts. Attaquez ensuite avec Fente les ennemis qui se trouvent sur la passerelle d'en face. Avancez et entrez dans la cellule ouverte pour prendre une autre plaque d'identification. Continuez ensuite votre chemin pour rencontrer un grenadier. Quand il vous tire dessus, attendez que la grenade approche suffisamment de vous et déviez-la pour qu'elle revienne à l'expéditeur et le tue. Finissez les deux commandos et avancez.
Avancez et allez vers les cellules de droite pour trouver (au fond) le mutagène Expérimenté 1. Approchez-vous ensuite de la cellule avec la barrière magnétique. Après la cinématique, commencez par éliminer le grenadier puis les Ghosts et les soldats. Revenez à la cellule et ouvrez-la en détruisant le panneau qui se trouve à gauche.

Sous contrôle

Objectif : Rejoignez la salle des commandes.

Après la cinématique vous allez combattre un Goliath. Il est équipé d'un bouclier et d'un bras mécanique. Approchez-vous de lui et sautez par-dessus votre ennemi puis attaquez-le par derrière pour le projeter. Sautez en utilisant Fente pendant qu'il est à terre et finissez-le. Passez ensuite en mode Sens Sauvages pour repérer les ennemis dans la fumée. Eliminez les soldats et les Ghost en premier ensuite occupez-vous des deux Goliath restants. Entrez dans le tunnel qui se trouve à gauche de l'entrée et prenez les plaques d'identification. Repoussez ensuite les soldats qui arrivent et entrez par la grande porte.
Avancez à gauche et éliminez le prototype Wendigo en vous accrochant à son dos et en l'attaquant sans relâche. Eliminez ensuite les soldats et avancez dans le couloir. Eliminez les grenadiers en déviant leurs grenades. Avancez dans le hangar et allez vers le véhicule qui se trouve à droite. Tirez-le et sautez dessus pour atteindre la plate-forme supérieure. Traversez ensuite les deux poutres et forcez la porte pour prendre les plaques d'identification. Sautez

ensuite en bas et éliminez les ennemis avant de sortir par la porte. Avancez et passez en mode Sens Sauvages pour repérer et éliminer les Ghosts. Allez ensuite entre les turbine et prenez le bonus de santé. Utilisez ensuite Fente pour atteindre et éliminer les ennemis qui se trouvent sur la passerelle suivante.

Passez la porte et continuez tout droit derrière les caisses pour trouver un cadavre. Prenez sa plaque d'identification et éliminez les ennemis qui rappliquent. Montez les marches et éliminez les soldats dans le couloir. Forcez ensuite la porte et neutralisez les gardes.

Vengeance

Objectif : sauvez Anna du scientifique.

Prenez l'ascenseur et descendez. Avancez à gauche et utilisez les Sens Sauvages pour traquer le scientifique. Suivez les traces de pas qui sont visibles en mode Sens Sauvages. Eliminez les ennemis en chemin et avancez jusqu'à la porte fermée. Forcez-la et entrez. Eliminez les hommes qui se trouvent à l'intérieur et entrez dans la salle située à gauche pour prendre le mutagène Samouraï 1. Forcez une autre porte et entrez dans une nouvelle zone.
Eliminez les Goliath et avancez. Déviez les grenades des ennemis pour les éliminer et exterminez les gardes. Poursuivez votre traque et défoncez la porte pour entrer. Tailladez le scientifique si vous le voulez et sauvez Anna. Après la cinématique, déchaînez-vous sur les soldats qui arrivent en masse.

La lumière au bout du tunnel

Déversoir

Objectif : Enfuyez-vous par le déversoir.

Avancez dans le tunnel et massacrez les ennemis. Quand l'eau et déversée, courez jusqu'aux camions ennemis. Utilisez Fente pour vous accrocher à un camion. Eliminez ensuite les ennemis en passant d'un camion à l'autre jusqu'à sortir du déversoir.

Chapitre 2 : Toundra gelée

Equipe X

Tour infernale

Objectif : Examinez les ruines du temple et trouvez la première tour.

Avancez au pied du temple et commencez par éliminer les ennemis jusqu'à l'arrivée du Léviathan. Sautez sur son dos et frappez-le avant de le décapiter. Avancez vers l'entrée et tuez d'autres ennemis. Avancez vers le balcon où se trouve un cadavre et prenez sa plaque d'identification. Allez ensuite par le chemin de gauche. Suite à votre chute, déplacez la statue vers le centre et sautez dessus. Sautez vers le mutagène Invincible 1 qui se trouve en haut et prenez-le. Descendez ensuite et déplacez la statue pour pouvoir sauter vers le chemin et continuer votre route. Dans la grande salle, courez vers la manivelle et tournez-la pour ouvrir la porte. Courez vers la sortie et passez par le cadavre pour prendre sa plaque d'identification avant que le plafond ne vous écrase.
Avancez dans la cour pour rencontrer le Maître de la machette. Utilisez vos Sens Sauvages pour repérer le maître entre les nombreux ennemis et focalisez vos attaques sur lui. Nettoyez ensuite la zone et allez vers la statue qui se trouve à droite de la porte pour la pousser. Vous réveillerez alors le Chasseur. Attaquez-le au corps à corps et oubliez les Fentes et les sauts. Contrez ses attaques et bougez pour éviter ses frappes. Enchaînez les attaques puissantes pour l'éliminer. Placez ensuite la statue sur le socle mouvant pour ouvrir la porte et avancez sur le pont.

Avancez et prenez le bonus de santé qui se trouve sur le chemin de droite. Passez ensuite le piège à piques et montez avec la corde. Avancez jusqu'au bout de la cour, montez la dénivellation et poussez le piédestal. Mettez-le devant la statue protégée par les planches de bois et sautez dessus. Sautez vers les planches et détruisez-les. Revenez ensuite à la plate-forme en bois près de la corde d'où vous êtes venu et tournez la roue pour bouger les statues. Sautez d'une plate-forme à l'autre jusqu'à atteindre celle en bois. Entrez dans l'allée et prenez le bonus de santé. Revenez à la roue et redéployez les statues encore une fois puis sautez jusqu'à atteindre les escaliers.
Avancez en évitant les pièges et montez les marches. Sortez dans la cour et éliminez les ennemis et le Léviathan. Revenez ensuite près de la porte fermée et suivez le chemin qui se trouve à sa gauche pour tomber sur une figurine de Wolverine, prenez-la. Sortez ensuite par la porte qui donne sur la jungle et éliminez le Maître de la machette et ses clones.

Mauvaise fréquence

Objectif : Détruisez l'émetteur d'Ions au sommet de la tour.

Avancez et traversez le pont. Montez en prenant la porte et éliminez les ennemis qui se trouvent à l'étage. Sortez ensuite vers le balcon et allez à droite. Escaladez le mur et allez à gauche. Sautez vers le mur suivant et avancez à gauche jusqu'à la plate-forme. Descendez et sautez vers la suivante. Montez la dénivellation et escaladez la corde. Sautez sur le balcon de droite et traversez les deux poutres. Eliminez le Maître de la machette en le jetant lui et ses clones dans le vide. Neutralisez ensuite le Chasseur qui se trouve dans ce même étage. Sortez par l'ouverture de droite et montez à une autre corde. Sautez sur la plate-forme en bois et escaladez le mur. Allez à gauche pour descendre dans un autre balcon. Sautez et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche. Entrez ensuite dans la tour et occupez-vous des ennemis rapidement en les balançant dans le vide. Escaladez ensuite le mur jusqu'au sommet. Traversez les poutres et escaladez un autre mur pour qu'il vous mène à l'émetteur. Une fois en haut, détruisez les trois consoles de l'émetteur tout en projetant vos ennemis dans le vide pour ne pas perdre de temps à les combattre.

Le meilleur à ce jeu-là

La proie

Objectif : Quittez la forêt d'Alkali Lake.

Tournez pour faire face à la cascade et avancez pour prendre le mutagène Déchiqueteur 1. Avancez dans la forêt et neutralisez vos ennemis. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre route. Passez sous le pont et éliminez les créatures qui vous attendent. Sortez de l'eau par le chemin gauche et Enchaînez les Fentes pour éliminer ceux qui gardent le passage. Traversez le pont et avancez tout en éliminant vos ennemis. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à droite pour prendre le mutagène Art de la guerre 1.
Continuez votre montée et escalader l'eau glacée. Après la cinématique, combattez le prototype Wendigo qui va se sauver en vous ouvrant le passage. Avant de le suivre, tournez à droite pour trouver un cadavre.
Approchez-vous de lui et prenez sa plaque d'identification. Avancez ensuite dans le chemin et prenez une autre plaque d'identification qui se trouve sur le soldat mort situé à gauche.
Avancez ensuite sous le feu de l'hélicoptère en évitant les bombes larguées par ce dernier. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre chemin. Accrochez-vous au rebord et hissez-vous vers le haut. Descendez le chemin et traversez le pont. Continuez votre route en évitant les bombes et les obstacles jusqu'à entrer dans une grotte. Avancez tout droit et prenez les plaques d'identification. Escaladez ensuite le mur droit. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Traversez le pont et avancez pour massacrer la horde d'ennemis qui vous attend de l'autre coté. Montez ensuite à l'échelle de la tour et sautez pour attraper le câble. Descendez dans la tour suivante et prenez le bonus de santé. Descendez la dénivellation et finissez le prototype Wendigo qui s'était sauvé un peu plus tôt.

Descendez ensuite le chemin et, quand le monstre vous attrape, appuyez sur le bouton correspondant pour échapper à sa prise et le décapiter immédiatement après. Suivez vos Sens Sauvages et traversez le tronc d'arbre pour trouver une figurine de Wolverine. Avancez ensuite jusqu'à l'embuscade.

Embuscade

Eliminez vos ennemis tout en avançant. Après la cinématique, avancez vers la cascade et escaladez la glace qui se trouve à sa gauche. Sautez à droite d'une plate-forme à l'autre jusqu'à la terre ferme.
Avancez et éliminez les soldats. Allez ensuite vers le poteau qui se trouve à gauche et démolissez-le pour qu'il vous serve de pont. Traversez-le et montez le chemin jusqu'au complexe ennemi. Avancez vers le grillage et attaquez le premier adversaire. Entrez dans le complexe et allez à droite pour prendre le bonus de santé. Avancez et tuez les deux gardes. Avancez tout droit puis prenez à gauche et localisez le cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Revenez à vos ennemis et éliminez les soldats avant de vous attaquer au Goliath. Avancez dans la cour, à gauche, et allez encore à gauche vers l'escalier qui mène vers le bas et vers le mutagène Soif de sang 1. Revenez en haut et finissez le reste des ennemis et plus particulièrement les Goliath pour qu'un prototype Wendigo apparaisse. Eliminez-le en l'attaquant dans le dos.

Secteur bouclé

Objectif : Détruisez le portail de sécurité pour accéder au pont d'Alkali.

Eliminez les ennemis qui débarquent ensuite montez à l'échelle. Les commandos entrent en jeu. Utilisez vos Sens Sauvages pour les repérer puis éliminez-les. Montez ensuite les marches pour atteindre le câble et utilisez-le pour atteindre le toit suivant. Avancez et utilisez, cette fois, la corde comme tyrolienne et montez à l'échelle du toit suivant. Détruisez le poteau pour l'utiliser comme pont. Entrez dans le bâtiment et descendez les marches pour trouver un soldat mort avec sa plaque d'identification. Prenez-la ensuite, prenez le C4 qui se trouve près de la fenêtre et descendez dans la cour. Allez vers le camion, placez le C4 et touchez l'interrupteur pour faire exploser le portail.

Barrage routier

Pont vers nulle part

Objectif : Fuyez par le pont d'Alkali.

Avancez sur le pont et restez tout le temps à couvert. Traversez le pont et éliminez les ennemis qui vous attendent sur l'autre rive. Allez ensuite à droite pour prendre le mutagène Saccage 2. Allez ensuite vers le coté gauche pour trouver un cadavre avec sa plaque d'identification. Montez ensuite à l'échelle et tailladez vos ennemis. Entrez par la porte et allez à droite pour prendre le mutagène Facteur guérison 1. Sortez ensuite par la porte et, après la cinématique, traversez le pont. Descendez les escaliers et prenez les plaques d'identification sur le cadavre en chemin. Sautez ensuite à gauche d'une plate-forme à l'autre et éliminez l'ennemi en chemin. Traversez un autre pont et balancez vos ennemis dans le vide. Sautez d'autres plates-formes et montez à l'échelle. Courez à gauche sur le pont pour éviter les tirs de l'hélicoptère.
Avancez ensuite et écrasez la résistance ennemie. Montez à l'échelle, éliminez les opposants et allez au bout du chemin (à droite) pour prendre le bonus de santé. Montez ensuite via l'échelle.

Hélico

Objectif : Abattez l'hélicoptère.

Restez à l'abri derrière les blocs de ciment et attendez que le grenadier demande au pilote de se stabiliser pour tirer. Sortez alors de votre cachette et déviez le projectile qui arrive. Il faut toucher l'hélico deux fois pour l'abattre. Répétez alors cette action en vous mettant à l'abri entre les tirs des grenadiers.

Ce n'est pas toujours beau à voir

Alkali Lake

Objectif : Fuyez le complexe d'Alkali Lake.

Avancez dans le chemin montant et sautez pour atteindre le quai. Montez les marches et défoncez la porte. Entrez dans le hangar et éliminez les deux gardes. Avancez ensuite à gauche et entrez dans la cabane de droite pour trouver un soldat avec sa plaque d'identification. Prenez-la et allez vers la cabine de gauche et descendez le treuil. Sortez, allez à l'interrupteur de la plate-forme et tournez-le. Tirez ensuite le véhicule sur la plate-forme. Tournez ensuite la plate-forme et poussez le véhicule. Sautez sur ce dernier puis sur la caisse suspendue. Montez avec le câble et sautez vers la corde. Sautez ensuite sur la plate-forme et accrochez-vous au tuyau. Avancez vers la plate-forme suivante et descendez. Avancez et descendez par la trappe. Tournez-vous et allez au fond pour prendre le bonus de santé. Sortez en défonçant la porte et avancez. Utilisez un autre tuyau pour atteindre la rive d'en face. Ignorez pour le moment le soldat à la fenêtre et avancez tout droit pour récupérer les plaques d'identification. Revenez ensuite et saisissez votre ennemi pour le tuer.
Une fois dehors, éliminez les soldats avant l'apparition des prototypes Wendigo. Eliminez-les de la même façon que précédemment. Pour éviter leurs attaques, restez dans la zone élevée du chargement des camions. Vous pouvez aussi les ignorer et sortir par le trou d'où ils sont venus. Eliminez alors les grenadiers et les soldats ensuite passez aux Goliaths. Avancez ensuite dans le chemin à droite et sautez vers le rebord. Hissez-vous en haut et récupérez les plaques d'identification. Reprenez votre chemin et passez le tronc d'arbre. Montez une autre dénivellation et avancez à droite sur le tronc d'arbre pour découvrir une cave contenant le mutagène Vitalité 2. Avancez ensuite jusqu'au contact avec l'ennemi. Eliminez les soldats et avancez. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre route. Utilisez la fente pour tuer le soldat furtivement et avancez.
Vous vous retrouverez dans le viseur du sniper. Déplacez-vous et ignorez les ennemis pour monter à l'échelle de la tour. Evitez de rester longtemps dans la ligne de mire du sniper pour qu'il ne vous abatte pas. Utilisez le câble pour glisser vers la zone suivante et faites le ménage. Repérez ensuite les rebords avec vos Sens Sauvages et utilisez-les pour monter. Avancez ensuite à droite et prenez les plaques d'identification. Avancez ensuite jusqu'au bord du barrage d'eau. Accrochez-vous au rebord et sautez vers celui de droite. Détruisez la gouttière en chemin et attendez que le barrage cesse d'expulser l'eau pour sauter vers l'autre rebord. Détruisez ensuite deux gouttières et approchez-vous du bord. Attendez l'arrêt des flots et sautez rapidement vers la rive de droite. Allez au coin gauche et prenez les plaques d'identification.

Allez à droite et montez à l'échelle. Tirez ensuite le véhicule pour sauter dessus et atteindre le toit. Utilisez ensuite l'attaque Fente pour atteindre et éliminer le soldat. Tuez le grenadier en utilisant Fente à nouveau et prenez les plaques d'identification du soldat mort dans la pièce. Descendez ensuite et nettoyez la cour d'en bas. Entrez ensuite par la porte du garage et avancez en éliminant les soldats. Avancez en vous mettant à l'abri, derrière les caisses, pour éviter les tirs du sniper. Laissez les soldats s'approcher de vous et abattez-les. Allez ensuite au fond du chemin et tournez à gauche pour prendre le mutagène Expérimenté 2. Montez ensuite les escaliers et avancez à gauche jusqu'au bout pour trouver une figurine de Wolverine. Revenez à droite et montez sur la passerelle. Eliminez les ennemis et poursuivez le sniper jusqu'au sommet.

Top Gun

Objectif : Tuez l'agent Zero.

Commencez par éliminer le premier prototype Wendigo. Ensuite les trois autres. Aidez-vous des générateurs de courant. Allez derrière eux pour que les monstres vous suivent et s'électrocutent.

Pas de pitié pour les snipers

Une fois qu'ils sont mort, repérez-le premier hélico et utilisez Fente pour sauter dessus. Détruisez le premier hélico et esquivez les tirs du copilote. Sautez ensuite vers le deuxième hélicoptère, évitez les hélices et atterrissez sur la queue de l'appareil. Détruisez la carcasse avec vos griffes et sautez vers le dernier appareil. Vous devez appuyez rapidement sur le bouton d'attaque pour détruire les hélices. Planquez-vous quand l'agent Zero vous vise pour éviter son tir. Répétez cette opération jusqu'à détruire l'appareil.

Chapitre 3 : Nouveau départ

Rendez-vous dans la jungle

Rendez-vous

Objectif : Retournez dans la cour du temple.

Avancez pour attaquer les ennemis et voir le sol s'effondrer. Vous devez maintenant éliminer les Chasseurs qui vous attaquent. Vous pouvez les balancer dans les trous qui se trouvent près des marches. Montez ensuite aux escaliers et détruisez les planches qui bloquent la porte de droite. Entrez et prenez le bonus de santé. Sortez et continuez votre chemin. Avancez et évitez les pièges jusqu'à sortir dans la cour. Eliminez le nouveau genre d'ennemis appelé Changeur. Utilisez les projections contre ces ennemis pour les éliminer plus rapidement. Montez ensuite avec la corde et avancez. Evitez le piège et allez prendre les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre. Evitez d'autre pièges et avancez jusqu'au balcon.

Projet Wideawake

Wideawake

Objectif : Infiltrez le projet Wideawake.

Montez jusqu'au conduit et entrez. Avancez jusqu'à descendre dans le couloir. Tournez-vous et prenez le mutagène Rage intérieure 1. Avancez ensuite et entrez dans le premier labo à droite. Allez vers le cadavre et prenez sa plaque d'identification. Sortez et avancez dans le couloir jusqu'au labo de gauche. Entrez et prenez une autre plaque d'identification. Revenez au couloir et avancez. Montez les marches et continuez jusqu'au prochain labo, à droite. Passez les deux portes et prenez le bonus de santé. Sortez et entrez dans le labo central.
Vous allez affronter vos premier ennemis robots appelés Droïdes de combat. Même si leurs attaques sont assez puissantes, ils ne sont pas très difficiles à battre. Utilisez Fentes pour les attaquer et lancez le Cyclone pour les éliminer rapidement. Sortez ensuite par le labo et avancez sur le point de téléportation. Entrez dans le labo suivant et faites le ménage. Entrez ensuite dans la salle de droite et allez retirer l'accumulateur. Un robot appelé Unité Prédatrice va surgir et vous attaquer. S'il est loin de vous, il tirera des roquettes. Déviez-les et réduisez la distance pour l'attaquer au corps à corps. Utilisez l'attaque Cyclone et les coups de griffes puissants pour l'exploser. Deux autres ennemis du même genre arrivent en renfort. Eliminez-les en vous concentrant sur un robot à la fois. Prenez ensuite l'accumulateur, revenez au labo et placez-le dans son socle pour ouvrir la porte.
Avancez et entrez par la porte située à gauche. Nettoyez la zone puis descendez les marches (à gauche) pour prendre les plaques d'identification. Allez ensuite à droite vers la commande du laser et désactivez momentanément celui de la salle de droite. Courez ensuite et entrez dans cette salle. Avancez jusqu'à la porte et forcez-la avant que le laser ne vous touche. Sortez dans le balcon et déplacez le téléporteur vers le balcon d'en face. Passez dans le téléporteur situé à droite pour atteindre l'autre balcon. Avant d'entrer, allez à gauche pour trouver un cadavre. Prenez sa plaque d'identification et allez à droite. Montez les dénivellations dans la montagne ensuite accrochez-vous au rebord du balcon. Hissez-vous sur ce balcon et avancez en prenant à gauche pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez ensuite en bas et entrez par la porte. Avancez et nettoyez la zone en utilisant les Fentes et les attaques Cyclone à chaque fois que vous êtes encerclé.

Trahison

Après la cinématique, tournez à gauche pour prendre les plaques d'identification. Tournez ensuite à droite, allez sur la plate-forme tenue par un câble et sautez vers le mutagène Samouraï qui se trouve en haut. Descendez ensuite et coupez le câble pour descendre. Descendez dans la cour et éliminez vos ennemis rapidement en les lançant sur les piques. Revenez ensuite sur la même plate-forme et attendez qu'elle s'enfonce dans le sol et que deux piliers surgissent au centre de la cour. Courez et sautez sur ces deux piliers pour atteindre l'étage supérieur. Allez tout droit et prenez la figurine de Wolverine. Allez ensuite à gauche et poussez la statue. Descendez et placez-la sous la torche gauche de la porte (celle qui est éteinte). Déplacez ensuite cette statue vers le socle qui se trouve devant la porte. Traversez le pont et avancez dans le couloir.
Utilisez vos Sens Sauvages pour éviter le premier piège. Balancez ensuite vos ennemis sur les piques pour les éliminer rapidement. Regardez à droite pour trouver un soldat mort. Prenez sa plaque d'identification et poursuivez votre route en évitant les pièges. Descendez ensuite l'escalier et allez sous ce dernier pour prendre le mutagène Invincible 2.

Eliminez ensuite le Maître de la machette.
Détruisez les planches qui se trouvent devant la deuxième statue. Avancez vers la manivelle et éliminez le Chasseur qui la garde. Prenez la manivelle et remontez les marches. Eliminez les ennemis en chemin et placez la manivelle sur son socle. Tournez-la et sautez sur les trois plates-formes. Utilisez ensuite Fente pour atteindre et éliminer l'ennemi. Prenez les plaques d'identification et montez les marches.

L'explication de Raven

L'accès

Objectif : Trouvez un moyen d'ouvrir les portes.

Un vieil ami

Objectif : Portez secours à John Wraith.

Tournez-vous, allez à gauche pour prendre le mutagène Déchiqueteur 2. Allez à gauche et descendez avec l'ascenseur. Sautez sur la plate-forme sur laquelle se trouve un cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Descendez sur la plate-forme suivante et éliminez les soldats. Utilisez les commandes du téléporteur pour le déplacer sur la plate-forme d'en face. Téléportez-vous ensuite sur cette plate-forme. Sautez ensuite sur les plates-formes mouvantes et allez en direction des ennemis. Utilisez ensuite Fente pour atteindre leur position. Eliminez-les et sautez sur la plate-forme de droite pour trouver un bonus de santé. Revenez à la plate-forme précédente et sautez sur les plates-formes mouvantes. Sautez sur la plate-forme située en bas à gauche et prenez les plaques d'identification qui se trouve à gauche puis la deuxième plaque qui se trouve sur le cadavre caché dans le coin droit. Revenez sur les plates-formes mouvantes et montez sur celle d'en haut, sur laquelle se trouvent les ennemis. Massacrez-les et montez les marches.

Bolivar Trask

Trask et la clé

Objectif : Poursuivez la dernière personne qui utilisera les portes.

Avancez tout droit et déplacez le téléporteur jusqu'à la plate-forme suivante. Sautez en vitesse dans le téléporteur pour atteindre la zone suivante. Eliminez les ennemis qui vous attendent et entrez par la porte. Eliminez les soldats et descendez les marches (à droite) pour prendre une plaque d'identification. Avancez et entrez dans la salle suivante pour affronter les Unités Prédatrices. Approchez-vous d'elles pour éviter qu'elles utilisent leurs roquettes et leurs lasers sur vous. Explosez-les et neutralisez ensuite les Droïdes qui arrivent en renfort.
Avancez ensuite dans le chemin descendant et éliminez les soldats. Avancez jusqu'aux commandes du téléporteur et déplacez-le jusqu'au bout, à droite. Téléportez-vous ensuite et prenez le mutagène Soif de sang 2. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et déplacez-le au fond à gauche. Prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre de droite puis prenez l'accumulateur et sortez par la porte. Placez-le sur son socle et sautez pour atteindre le mutagène Art de la guerre 2. Sautez ensuite pour vous accrocher au rebord et déplacez-vous vers la droite pour atteindre la figurine de Wolverine. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et déplacez-le près de l'unité de congélation. Lancez la congélation et téléportez-vous près de cette unité. Passez en dessous pour vous faire congeler et traverser la sécurité.
Vous allez affronter un robot appelé Prototype Mark 1. Quand il lance ses roquettes, déviez-les pour l'affaiblir. Evitez ensuite ses frappes et sautez sur son dos pour l'attaquer. Détruisez les drones qui arrivent en soutien. Ils gênent vos déplacements et vos esquives. Evitez l'onde de gel qu'il génère quand il frappe le sol. Si vous êtes pris dans la glace, appuyez sur le bouton indiqué pour vous libérer. Continuez à attaquer votre ennemi jusqu'à son explosion. Mark 1 essayera de continuer le combat avec sa partie supérieure. Tailladez-le pour l'éliminer une fois pour toutes.

Accumulateur 2

Objectif : Ouvrez les portes avec la main de Trask.

Après l'affrontement, prenez le bonus de santé qui se trouve au fond du balcon. Allez vers la porte et entrez. Eliminez le premier groupe d'ennemi ensuite le second et entrez dans la salle suivante. Allez à gauche et montez à l'échelle. Remontez le chemin vers la sortie et éliminez les Droïdes. Avancez, éliminez les soldats et entrez dans la salle dans laquelle ils se trouvaient. Prenez les plaques d'identification et sortez vers la cour extérieure. Ecrasez vos ennemis ou balancez-les dans le vide et montez dans l'ascenseur situé à droite.
Sortez de l'ascenseur et approchez-vous du cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Tournez ensuite à gauche et utilisez vos Sens Sauvages pour repérer et éliminer le Ghost. Avancez ensuite à gauche et traversez la poutre. Prenez une autre plaque d'identification et montez dans l'ascenseur. Eliminez les ennemis qui vous attendent en bas et sortez. Allez sur le pont pour prendre le mutagène Sauvage 1. Allez ensuite vers la commande du pont et déployez-le. Courez vite sur le pont et utilisez Fente contre l'ennemi pour atteindre la rive suivante. Eliminez ensuite le reste des ennemis et allez à droite pour prendre la figurine de Wolverine.
Allez à gauche et montez sur la plate-forme et faites-la descendre. Entrez par la grande porte et allez à gauche. Eliminez les soldats et allez vers le cadavre pour prendre sa plaque d'identification.

Le secret de Wideawake

Utilisez ensuite les commandes du téléporteur et déplacez-le au fond à gauche pour trouver et prendre le mutagène Facteur de guérison 2. Téléportez-vous ensuite vers la plate-forme qui se trouve à gauche et descendez les marches. Bougez le robot et sautez par-dessus le bureau pour trouver un cadavre et sa plaque d'identification. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et téléportez-vous sur la plate-forme où se trouve l'accumulateur. Prenez-le ainsi que le bonus de santé et rebroussez chemin. Descendez les marches et placez l'accumulateur dans son socle pour déployer le pont. Traversez ce dernier et entrez dans la salle suivante.

Maux de tête

Affrontez le Prototype Mark 1 de la même manière que précédemment et éliminez les deux Droïdes qui l'accompagnent. Allez ensuite à gauche et exterminez les soldats. Avancez à droite et montez dans l'ascenseur. Sortez ensuite et prenez à droite. Sautez sur la plate-forme mouvante puis sur la prochaine. Bondissez ensuite en direction de l'échelle et montez. Allez à droite et prenez le mutagène Vitalité 3. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Sautez ensuite sur la plate-forme mouvante supérieure avant d'atteindre la deuxième puis l'échelle. Montez, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez ensuite à droite et prenez le bonus de santé. Allez prendre les commandes du pont et actionnez-les pour le déployer puis traversez.

Trouver l'agent Zéro

Libérez la ligne

Objectif : Détruisez le dernier émetteur d'ions.

Après la cinématique, allez à gauche pour prendre le bonus de santé. Avancez et tuez les deux Chasseurs qui gardent le passage. Avancez encore et prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre, à droite. Utilisez ensuite Fente pour atteindre l'ennemi sur l'autre rive. Traversez le pont et jetez vos ennemis dans le vide. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à gauche. Sautez vers le rebord suivant et hissez-vous vers le haut. Allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Revenez à droite et entrez par la porte. Prenez le mutagène Expérimenté 3 et éliminez les trois ennemis qui rappliquent. Sortez et allez vers le mur gauche et escaladez-le. Avancez sur les plates-formes à droite et montez avec la corde.
Balancez vos ennemis dans le vide et allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification. Sortez par la porte située à gauche et traversez les poutres. Escaladez ensuite le mur et descendez sur la plate-forme supérieure. Entrez dans la tour et allez à droite pour prendre la figurine de Wolverine. Utilisez ensuite Fente pour atteindre vos ennemis et jetez-les dans le vide pour les éliminer rapidement. Sortez ensuite, accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Montez à l'aide de la corde jusqu'au mur à escalader. Sautez ensuite vers le mur gauche et montez jusqu'au sommet. Eliminez les ennemis en utilisant les attaques Cyclones et en balançant vos ennemis dans le vide et sur les piques. Détruisez

enfin les trois consoles de l'émetteur pour le faire exploser.

Viser la tête

Après la cinématique, allez à droite en évitant les lasers et prenez la figurine de Wolverine. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Eliminez les soldats et montez les marches. Allez à droite et prenez le mutagène Rage intérieure 2. Allez ensuite à gauche et tournez encore à gauche pour trouver des plaques d'identification. Reprenez votre chemin et descendez via l'ascenseur.

La tête haute

Objectif : Utilisez le bras inachevé de la Sentinelle pour détruire la tête de la Sentinelle.

Descendez de l'ascenseur et allez à droite pour récupérer les plaques d'identification. Avancez ensuite à gauche et traversez le centre de la zone pour atteindre le mutagène Saccage 3. Prenez-le et montez à l'échelle pour prendre les plaques d'identification.
Descendez, allez à gauche vers une autre échelle et montez pour prendre le bonus de santé. Revenez ensuite à l'ascenseur et montez à l'échelle qui se trouve derrière lui. Allez au bout à droite et escaladez une autre échelle pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en bas et utilisez les commandes pour aligner la section de la voie. Revenez ensuite rapidement en bas et bougez vers la gauche la plate-forme qui porte le bras. Allez ensuite à gauche et repérez la deuxième section de la voie. Montez à l'échelle et utilisez les commandes pour la remettre en place. Descendez en vitesse et revenez aux commandes de la plate-forme pour la déplacer à gauche.

Tir de barrage

Objectif : Trouvez un accumulateur pour alimenter le monte-charge.

Allez ensuite vers les commandes de la main et détruisez la porte pour que les ennemis rappliquent. Eliminez-les avec des tirs de laser en utilisant la main. Entrez ensuite par la porte centrale et montez dans l'ascenseur. Entrez dans la salle de contrôle et prenez les plaques d'identification. Prenez ensuite le mutagène Samouraï 3 qui se trouve à gauche. Utilisez ensuite les commandes des téléporteurs et placez les deux téléporteurs sur la même plate-forme. Placez le bleu à droite de façon à bloquer celui de couleur violet. Téléportez-vous ensuite une première fois puis une deuxième fois en utilisant le téléporteur bleu. Descendez les marche et retirez l'accumulateur puis rebroussez chemin jusqu'à la salle de contrôle.

Main forte

Objectif : Utilisez l'accumulateur pour activer le monte-charge.

Revenez ensuite vers le bras et éliminez les ennemis en chemin. Placez l'accumulateur pour activer le monte-charge. Tirez sur les ennemis qui arrivent par la porte et tournez le bras pour monter. Tirez enfin sur la tête de la Sentinelle pour la détruire.

Revenez ensuite à la zone où se trouve la tête de la Sentinelle et forcez la porte pour entrer. Il y a deux soldats morts à droite et à gauche. Prenez leurs plaques d'identification et avancez. Après la cinématique, prenez les plaques d'identification qui se trouvent à droite et le mutagène Art de la Guerre 3 situé à gauche.
Revenez ensuite à la salle contenant la tête de la Sentinelle et éliminez les ennemis qui arrivent par la porte qui se trouve au fond. Entrez ensuite par cette même porte et montez les marches. Avancez jusqu'à la salle de la Sentinelle.

Sentinelle Mark 1

Après la cinématique, vous devez combattre le robot Sentinelle sur le toit du complexe. Quand votre ennemi saute sur vous, éloignez-vous rapidement pour éviter d'être piétiné et pour éviter aussi l'onde de choc que génère l'atterrissage. Allez sur les zones métalliques, sur le toit, et attendez que le robot géant essaye de vous écraser pour qu'il se prenne une décharge et reste immobile quelques instants. Profitez-en pour vous ruer sur son pied et attaquez-le au niveau de

la cheville.
Eloignez-vous ensuite car vous risquez de vous faire attraper. Même s'il vous attrape, attaquez sa main jusqu'à ce qu'il vous tire dessus et vous libère. Vous pouvez ignorer les soldats qui arrivent, ils seront tués par les ondes de choc de la Sentinelle. Répétez la même action pour détruire ses jambes et ses bras. Il prendra alors la fuite en volant. Pendant le vol, esquivez et détruisez les débris pour vous approcher du robot. Répétez cette action plusieurs fois puis appuyez répétitivement sur le bouton indiqué avant qu'il ne vous tire dessus pour précipiter la chute de votre ennemi.

Combat du Colosse

Après la cinématique vous devez combattre le colosse. Evitez ses attaques et ses ondes de choc et utilisez les Furies contre lui. Esquivez ses frappes pour vous retrouver derrière lui et déchaînez-vous sur cet ennemi. Quand il devient Furieux, il fonce et se jette sur vous. Esquivez son attaque puis sautez sur son dos. Dirigez le colosse à droite et à gauche tout en le frappant. Détruisez les étalages tout en essayant d'éviter les murs. Votre jauge de Furie se remplit suite à la destruction du décor. Utilisez encore fois les Furies pour mettre votre ennemi hors de lui, esquivez son attaque et sautez sur son dos. Répétez cette action jusqu'à la défaite du colosse.

Chapitre 4 : Mardi gras

Le corbeau Casino

As des As

Objectif : Capturez Gambit et découvrez l'emplacement de l'île.

Restez loin de votre ennemi et esquivez ses attaques de bâton. Utilisez les Furies contre Gambit pour l'affaiblir un peu. Quand votre ennemi monte sur l'une des plates-formes en bois et lance ses cartes, déviez ses attaques pour l'étourdir un moment. Sautez-lui dessus et frappez-le en appuyant sur le bouton indiqué. Répétez ces actions encore une fois pour que Gambit quitte le balcon vers la zone inférieure. Continuez à l'attaquer avec les Furies jusqu'à ce qu'il se mette sur la plate-forme qui se trouve devant les fenêtres. Après la cinématique, appuyez sur le bouton indiqué pour vous libérer. Prenez le bonus de santé qui se trouve devant le bassin. Eliminez les soldats et les Goliaths qui débarquent. Allez ensuite à gauche pour prendre les plaques d'identification.
Eliminez ensuite les Ghosts qui vous attaquent. Poussez la caisse qui se trouve à droite contre la plate-forme située à gauche. Montez jusqu'au sommet et utilisez la corde pour monter encore. Sautez sur la plate-forme, allez à gauche et sautez vers l'autre rive. Bondissez pour vous accrocher au câble et allez à gauche. Descendez, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez ensuite à gauche et défoncez la porte pour entrer. Avancez, détruisez la porte et entrez. Prenez les plaques d'identification sur le cadavre qui se trouve à droite. Avancez et éliminez les Ghosts puis entrez par la droite. Prenez les plaques d'identification sur le cadavre situé devant la fontaine et montez les escaliers. Eliminez l'Assassin et entrez dans la salle de droite pour prendre le mutagène Soif de sang 3. Sortez et défoncez la porte centrale.

Vers le haut

Objectif : Suivez Gambit vers la cour supérieure.

Avancez et montez les marches. Allez à droite et prenez les plaques d'identification. Avancez et sautez dans la fontaine pour prendre le bonus de santé. Remontez ensuite et éliminez les différents ennemis qui se battent entre eux. Montez ensuite sur la grande caisse et sautez sur la plate-forme. Montez jusqu'au balcon et éliminez les soldats qui gardent la zone. Déviez les grenades des grenadiers pour les éliminer. Avancez ensuite jusqu'au bout du balcon pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en arrière et utilisez la corde pour atteindre les plaques d'identification. Rebroussez chemin et descendez sur la plate-forme circulaire qui se trouve entre les deux statues. Utilisez ensuite Fente pour atteindre l'ennemi qui se trouve dans l'ascenseur.
Une fois en haut, allez à droite, montez sur la plate-forme et prenez le bonus de santé. Allez ensuite à gauche et utilisez la corde pour atteindre les plaques d'identification puis revenez. Traversez ensuite la poutre et éliminez les deux

assassins. Allez à droite et montez les marches. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Ignorez l'hélicoptère et montez sur les plates-formes quand l'hélico ne vous tire pas dessus. Une fois en haut, courez et sautez pour avancer avant que le sol ne s'effondre suite aux missiles de l'hélicoptère.

Salon des grands joueurs

Une carte à jouer

Objectif : Trouvez Gambit à l'extérieur du Corbeau Casino.

Avancez et défoncez la porte. Eliminez les assassins ensuite sortez sur la corniche de droite. Balancez les Goliath dans le vide et montez à l'échelle. Allez à gauche et faites le tour du toit pour prendre les plaques d'identification. Revenez à l'autre coté du toit et allez à droite. Montez à l'échelle et escaladez le mur. Allez à droite et éliminez les deux assassins. Franchissez le passage qu'ils avaient pris pour venir et emparez-vous du mutagène Sauvage2. Continuez d'avancer jusqu'à rejoindre Gambit.
Commencez par parer ses tirs puis approchez-vous de lui et utilisez les projections contre votre ennemi à chaque fois qu'il bloque vos frappes. Enchaînez les coups et utilisez les Furies et la Perforeuse pour le toucher. Quand il est bien amoché, Gambit va détruire le pont et se sauver.

Traversez alors la poutre et sautez sur les caisses. Avancez à droite et balancez vos ennemis dans le vide. Montez vers une autre plate-forme et avancez jusqu'à la corde. Montez jusqu'au sommet sautez à gauche. Escaladez le mur pour atteindre une figurine de Wolverine. Descendez sur la plate-forme inférieure et utilisez le câble pour atteindre un autre immeuble. Utilisez un autre câble pour revenir à l'immeuble précédent. Avancez tout droit et prenez les plaques d'identification.
Escaladez le mur situé à gauche. Une fois en haut, avancez à gauche et coupez le câble. Déviez ensuite les tirs des grenadiers pour les éliminer. Sautez ensuite pour atteindre l'autre rive et prenez les plaques d'identification. Montez ensuite sur la pile de bois et sautez vers la caisse. Bondissez enfin vers le passage qui est devant vous et prenez le bonus de santé qui se trouve à gauche.

Virée en hélico

Objectif : Grimpez dans l'hélicoptère.

Allez vers l'hélicoptère et utilisez Fente pour sauter dessus. Commencez par bousiller l'appareil ensuite détruisez la vitre pour éliminer le pilote. Après l'atterrissage forcé, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez sur le pont et sautez sur le container pour dévier les tirs des grenadiers. Eliminez ensuite les ennemis qui arrivent sur le pont et poussez le container. Allez ensuite à droite pour prendre les plaques d'identification. Allez à gauche pour prendre le bonus de santé et revenez vers le container. Utilisez-le pour atteindre l'ascenseur. Une fois en haut, allez à droite et prenez la figurine de Wolverine. Ignorez ensuite ou combattez le groupe d'assassins et passez sur la corniche. Escaladez le mur jusqu'au sommet.

Poussière

Blackjack

Objectif : Suivez Gambit jusqu'à la grue.

Eliminez les ennemis et montez sur les caisses situées à gauche. Escaladez ensuite le mur et allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification. Avancez ensuite vers la corde et utilisez-la pour descendre vers l'étage inférieur. Avancez et balancez les assassins et les commandos dans le vide. Montez à l'échelle et éliminez d'autres ennemis. Allez vers la caisse suspendue et utilisez le câble pour monter à l'étage suivant. Eliminez d'autres ennemis et continuez votre ascension en passant cette fois sur les caisses. Utilisez Fente pour atteindre l'ennemi qui se trouve dans la zone suivante.

Avancez en éliminant ou en ignorant les ennemis qui se battent entre eux et montez à l'échelle qui se trouve à gauche. Eliminez les ennemis et descendez dans une autre zone d'affrontement entre différents ennemis. Coupez les câbles qui maintiennent la poutre. Revenez en haut et traversez cette poutre. Eliminez d'autres ennemis en les balançant dans le vide et avancez jusqu'au bout du chemin puis tournez à gauche pour trouver des plaques d'identification. Montez ensuite sur les caisses situées à gauche et sautez vers la corde. Sautez d'une corde à l'autre jusqu'à atteindre la plate-forme. Avancez et sautez vers une autre corde puis vers une plate-forme. Avancez, passez la poutre jusqu'à la grue et montez sur son bras. Avancez jusqu'au bout pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en bas et allez à gauche pour utiliser le câble et glisser vers une autre zone. Montez à l'échelle jusqu'au sommet de la grue.

Point de contrôle 52

Evitez les tirs de Gambit en sautant et en avançant vers lui. Après la destruction de la grue, sautez sur l'hélicoptère en utilisant Fente. Ensuite vous allez combattre Gambit sur les lettres géantes du casino. Déviez ses tirs pour l'étourdir et lui sauter dessus. Contrez aussi ses attaques de bâton. Après une attaque de Fente, Gambit essayera de projeter Wolverine dans le vide. Appuyez sur le bouton qui s'affiche pour le contrer. Quand la grande lettre s'effondre, utilisez Fente pour atteindre Gambit et attaquez-le immédiatement. Reprenez votre travail de déviation jusqu'à ce que Gambit descende sur la passerelle d'en bas. Déviez encore ses tirs pour faire tomber la lettre sur lui. Quand il remonte, utilisez l'échelle pour le poursuivre et attaquez-le avec la Furie perforeuse. Déviez d'autres attaques pour l'étourdir et ripostez. Vous pouvez aussi utiliser la projection et le contre pour l'attaquer par derrière.

Chapitre 5 : Wolverine

Le début de la fin

Le village

Objectif : Trouvez un accès au village et sécurisez-le.

Avancez et éliminez les ennemis. Déplacez ensuite la statue et placez-la dans la fente qui se trouve à gauche pour ouvrir la porte. Avancez jusqu'à une autre porte et placez-vous sur la plate-forme mouvante. Utilisez ensuite Fente contre l'ennemi pour passer la porte avant qu'elle ne se referme. Descendez, prenez les plaques d'identification et revenez vers le haut en escaladant le mur. Sautez sur la corde et utilisez-la pour atteindre l'autre rive. Avancez ensuite sur le piège en évitant les piques et tournez à gauche pour prendre le mutagène Déchiqueteur 2. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à la cour. Eliminez les ennemis qui débarquent puis tournez la manivelle pour essayer d'ouvrir la porte. Un Léviathan surgit et essaye de vous écraser. Eliminez-le en sautant sur son dos pour le frapper et lui arracher la tête. Allez vers son emplacement premier et prenez le bonus de santé. Revenez à la manivelle et tournez-la jusqu'à ouvrir la porte.
Entrez par la porte, avancez à droite et montez les marches. Avancez et sautez à gauche. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à droite. Montez et prenez les plaques d'identification. Revenez vers le bas et allez vers la corde. Sautez d'une corde à l'autre jusqu'à la plate-forme sur laquelle se trouve une figurine de Wolverine et prenez-la. Revenez à la corde centrale et sautez sur la cage. Coupez la corde pour faire tomber la cage. Poussez-la ensuite jusqu'à la plate-forme mouvante qui se trouve à gauche. Allez à droite et tournez la manivelle pour faire remonter la plate-forme. Sautez sur la cage pour atteindre l'étage de gauche et traversez le pont.
Eliminez ensuite les ennemis et traversez les pièges. Eliminez les deux Chasseurs et actionnez le levier. Sautez ensuite en bas dans la cour d'entrée et éliminez les ennemis. Déplacez ensuite la statue et placez-la dans la fente de droite. Entrez par la porte qui s'ouvre. Avancez et évitez les pièges grâce à vos Sens Sauvages. Marchez sur la plate-forme mouvante pour ouvrir la porte et utilisez Fente sur votre ennemi pour passer avant que la porte ne se referme. Eliminez le second ennemi qui débarque et avancez. Allez à droite et montez la dénivellation. Montez sur le bloc qui se trouve à droite pour faire monter celui du bas. Sautez sur ce dernier puis atteignez le niveau supérieur, en face. Avancez sur le bloc pour le faire descendre et faire monter un autre bloc. Revenez en vitesse à la dénivellation de droite et abaissez le bloc. Sautez sur le bloc qui surgit du sol puis bondissez vers celui déjà en place. Sautez ensuite pour vous accrocher au rebord.
Avancez en évitant le piège et éliminez les ennemis qui vous attendent. Détruisez ensuite la porte située à gauche et

éliminer le Chasseur pour prendre le mutagène Invincible 3. Sortez et allez vers la corde qui maintient la statue puis coupez-la. Poussez la statue et revenez encore une fois à la cour d'entrée. Eliminez les hordes d'ennemis puis placez les deux statues sur les deux plates-formes mouvantes. Entrez enfin par la porte centrale.

L'île

Retour au bercail

Objectif : Trouvez Stryker et Creed sur l'île.

Après la cinématique, commencez par éliminer les ennemis qui vous encerclent. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à gauche et montez les marches. Prenez les plaques d'identification et continuez votre chemin en massacrant les ennemis avec vos griffes. Avancez et prenez les plaques d'identification et la figurine de Wolverine qui se trouvent derrière la grille. Continuez votre chemin et entrez par la porte. Eliminez le soldat et prenez les plaques d'identification situées à droite. Allez ensuite à gauche et passez la porte.

Le mercenaire aux dents longues

Querelle familiale

Objectif : Battez Victor Creed.

Le combat contre Creed n'est pas trop difficile vu votre niveau actuel. Enchaînez les coups pour qu'il ne trouve pas le temps de riposter. Projetez-le ensuite et sautez-lui dessus pour lui asséner un max de coups. Utilisez aussi le contre qui est efficace contre cet ennemi en particulier. Utilisez aussi la Furie perforeuse pour infliger plus de dégâts à votre frère.

Deadpool

Objectif : Battez l'arme 11.

Utilisez les projections et les contres contre l'arme 11. Contrez ses attaques et appuyez sur le bouton qui s'affiche pour gagner les duels. Utilisez aussi la Furie perforeuse pour provoquer plus de dégâts. Enchaînez ensuite avec des frappes puissantes pour projeter Deadpool. Sautez-lui dessus et défoulez-vous sur lui.

Combat du boss - Fin

La deuxième partie du combat se déroule sur la cheminée du réacteur. Maintenez la même tactique de contres enchaînés avec des frappes puissantes. Utilisez encore la Furie perforeuse pour infliger plus de dégâts. Quand Deadpool s'éloigne de vous pour récupérer un peu et pour vous tirer dessus, utilisez Fente pour l'atteindre et déchaînez-vous sur lui. Contrez et contrez encore en gagnant les duels pour finir votre ennemi une fois pour toutes. Félicitations, vous êtes parvenu à venir à bout de votre dernier ennemi !

CHEAT CODES

1. Avec un éditeur de texte, ouvrez le fichier **DefaultGame.ini** situé dans le répertoire du jeu (**X-Men Origins - Wolverine(TM)\WGame\Config**).
2. Remplacez la ligne **mCombatHeroIsGod=False** par **mCombatHeroIsGod=True**
3. Le God Mode est maintenant activé (invincibilité).
4. Remplacez la ligne **mCheatTalentsMax=False** par **mCheatTalentsMax=True**

5. Vous disposez maintenant des capacités au maximum.
6. Lancez le jeu pour mettre à profit ces deux codes.

X-perts

+ D'INFOS FORUM

CODE DE NIVEAU

Tapez le mot de passe **QCH45B8YL26WJ6T2** pour accéder au niveau 2.

X-Plane

© THQ / Laminar Research 2001

ALLER PLUS VITE DANS L'ESPACE

Pilotez le X-15 et utilisez lachez le B-52 dans la location spéciale. Appuyez sur ESPACE pour être relâché et dirigez-vous tous en haut. Vous arriverez dans l'espace à peu près au moment où vous n'aurez plus de fuel.

FUEL ILLIMITÉ

Entrez dans la section du poids et du fuel du menu. Réglez le chargement de fuel au maximum. Ceci remplira automatiquement le réservoir. Vous pouvez répetez cette manipulation autant de fois que vous le voudrez.

X2 : The Threat

© SG Diffusion / Egosoft 2004

400 000 CRÉDITS

Lorsque que vous faites la mission où vous devez transporter Mi Ton, posez-vous au QG de la Terracorp et revendez tout ce qu'il y a dans votre vaisseau. Vous gagnerez environ 400 000 crédits.

X3 : Terran Conflict

© Deep Silver / Egosoft 2008

EDITEUR DE SCRIPTS

Depuis l'interface permettant de changer le nom du pilote, saisissez le nom **Thereshallbewings** pour accéder à l'éditeur de scripts.

Xargon

© Epic MegaGames

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au cours du jeu, appuyez 3 fois sur F7 pour devenir invulnérable, avoir toute l'énergie et toutes les clés.

Xatax

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. BCRZYT-J9LUGF
3. 197YBZ-6P9ZPP
4. LYNVAH-852WXD
5. 8V6UL4-EKTL76
6. HK2K7K-ZWZCS5
7. K5CDZ9-Y3J8NA
8. 2MYTNK-RBP93T

Xenoball

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Planet	United	Fortress
Inferno	Mutant	Game
Wind	Sojus	Crash
Sandworm	Neutron	Balla
Dune	Uranus	Option
Terminus	Laser	Ship
Cyborg	All	Cyball
Tango	Basis	Positron
Gemini	Stars	Speedy
Deneb	Giant	AI
Moon	Drama	Alien
Capella	Nukleus	Flash
Bansai	Epsilon	Metallix
Procyon	Vulcano	Universe
Venus	Pegasus	Shuttle
Sun	Damokles	Gagarin
Program	Desaster	Schleuse
Logic	Computer	Luftleer
Chaos	Galaxy	Strahlen
Phobos	Global	Rakete
Trauma	Monitor	Polaris
Ikarus	Diamond	Urknall
Explorer	Nautilus	Suche
Titan	Water	Irrfahrt
Rubin	Fire	Schwinge
Topball	Racer	Wanderer
Topas	Stones	ByeBye
Triton	Ironman	
Pluto	Robots	
Comet	Silver	
Centauri	Timehunter	
Nova	Machine	
Asteroid	Steel	
Apes	Gold	
Photon	Solaris	
Fog	Starball	

Xenon

© Melbourne House / The Bitmap Brothers 1988

NIVEAU 2.2 PLUS FACILE

Perdez volontairement une vie au niveau 2.2 afin de tuer automatiquement tous les aliens.

Xenon 2 : Megablast

© Sega 1990

+ D'INFOS FORUM

INVULNÉRABILITÉ

A l'écran de sélection du mode graphique (CGA, EGA, VGA), utilisez la touche F7 à la place de la touche ENTER pour valider. Au cours du jeu, appuyez sur la touche I pour activer / désactiver l'invincibilité.

CRÉDITS INFINIS

Grâce à un éditeur de secteurs, éditez le fichier XENON2.EXE. Cherchez la séquence FF 0E B0 91 74 95 et remplacez-la par 90 90 90 90 90 90.

VAISSEAU INVISIBLE

Grâce à un éditeur de secteurs, éditez le fichier X2SPR.DAT et cherchez la séquence 13 08 33 08 53 47. Remplacez 33 par DD.

Xenophage : Alien Bloodsport

© Apogee

SANG PERMANENT

Pendant un combat, tapez STAIN. Le sang provenant des combattants restera visible sur le sol jusqu'à la fin du combat.

XG2 : Extreme-G

© Acclaim / Probe

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des noms suivants avant la course pour bénéficier des effets correspondants :

2064	Mode WipeOut
FLICK	Affichage quart d'écran
JUGGLE	Circuits aléatoires
LINEAR	Graphismes en fil de fer
MISPLACE	Meilleures armes sur les pistes
MISTAKE	Armes infinies
NEUTRON	Mode Tron
NITROID	Nitros infinis
PIXIE	Enlève le brouillard de l'écran
SPIRAL	Ecran en spirale
SPYEYE	Vue différente
XCHARGE	Energie infinie arme et bouclier
XXX	Mode Turbo

CODE DE NIVEAU

Le code pour accéder au niveau Critical Mass au niveau Hard est : SRG94CCFW7LH.

XIII

© Ubisoft / Ubisoft Montreuil 2003

GOD MODE

Dans le répertoire "Ubisoft/Xiii/System", ouvrez le fichier "user.ini" avec un éditeur de texte. Changez la ligne "Comma=" en "Comma=GOD". Sauvegardez le document. Commencez une partie et appuyez sur "," pour activer le mode Dieu.

CHEAT CODES

Les codes suivant sont à taper dans la boîte de dialogue en cours de jeu (appuyez sur F2).

`flowerpower 1` Sang = fleurs
`healme 100` Remet votre jauge de vie à 100
`maxammo` L'arme que vous utilisez fait le plein de munitions
`superdeform` Mode grosses têtes et gros pieds
`playersonly` Vous seul pouvez bouger mais vous ne pourrez plus ouvrir les portes ni changer d'armes et vous ne pourrez tirer qu'une seule balle. Cependant, vous pourrez assommer les gardes ou les prendre en otages. Retapez le code pour dégeler le temps.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Un réveil douloureux

Arme conseillée : Colt
Difficulté : Facile

Après une mise en bouche des plus étonnantes et immersives, vous obtenez un couteau (scalpel) sur le corps inerte de votre bienfaitrice. Après avoir occis votre ennemi dissimulé derrière la porte grâce à votre lancer de couteau légendaire. Trois viendront à bout de lui, tandis qu'un seul placé entre les deux yeux sera plus efficace. Passez dans la pièce arrière de la maison afin de vous saisir de la clef posée sur le bureau près de la fenêtre. Vous trouverez également trois couteaux sur la table de gauche. Puis revenez dans la pièce principale pour ouvrir la porte d'entrée préalablement fermée. Avant de sortir regardez dans l'armoire à pharmacie près du corps et vous découvrirez une trousse de soin. Prenez ensuite le pont, sans omettre l'arme de l'homme qui vous a attaqué et descendez à droite en direction de l'hélicoptère. Tuez les deux ennemis, en vous méfiant des tirs de ce dernier. Puis ouvrez l'armoire au bout du quai. Là vous obtiendrez une autre trousse de soin. Rentrez dans la cabane la plus à gauche. Vous trouverez un colt sur la table, une bouteille sur le bar, ainsi que 8 couteaux de lancer au fond de la pièce. Remontez alors sur la route principale et suivez toujours le pont. Deux hommes arriveront alors à votre rencontre. Faites attention aux deux snipers en haut de la colline bordant le pont. Après la fuite du grand méchant en bateau, vous débouchez sur le port où un homme de main vous attend sur le dernier quai. Tuez-le de l'endroit où vous vous trouvez. Continuez à longer le port. Continuez à longer le port. Sur le tout premier bateau, un voilier, se trouve un 44 magnum. Au bout de la deuxième jetée est amarré un

bateau jaune. Sur le tableau de commandes se trouve une trousse de soin. Vous arriverez près d'un hameau de cabanes, où est posté un ennemi... N'oubliez pas de vous saisir de la clé qu'il porte sur lui. Elle vous sera nécessaire afin de démarrer le pick-up. Attention également à la trousse de soin sur la face gauche du bâtiment le plus au Sud, ainsi qu'aux recharges du colt, situées au même endroit. Avancez prudemment vers le véhicule, car un homme se dissimule derrière le capot. Abattez celui-ci et prenez les commandes. Fin de la mission.

Chapitre 2 : New York : Winslow Bank

Arme conseillée : Chaise ou Cendrier pour la première partie puis Colt
Difficulté : Moyenne

Objectifs :
- Accéder à la salle des coffres
- Ne pas tuer le personnel de la banque

Scène 1 : La banque

Cette mission repose sur un principe salvateur de discrétion. En effet, la moindre réaction louche attire l'attention des gardiens. Restez donc prudent. Dès l'entrée dans le bâtiment, rendez-vous au guichet derrière lequel se trouve le banquier habillé de bleu. Montrez-lui votre clé, et suivez-le. Entrez alors dans la salle des coffres. Allez au fond de la pièce afin de découvrir votre casier. Ouvrez-le et vous vous rendrez vite compte qu'il contient une bombe et une mallette. Prenez cette dernière et partez rapidement. Votre vision baisse et tout devient blanc.

Scène 2

Vous vous réveillez dans un bâtiment qui vous est totalement inconnu. Approchez vous de la jeune femme postée près du secrétaire (meuble). Puis suivez-la.

Scène 3 : La banque

Objectifs :
- S'échapper de la banque
- Ne pas tuer le personnel de la banque

Après avoir vu que c'est cette mystérieuse personne qui est responsable de l'engin explosif, vous reprenez vos esprits. Seulement, vous êtes à un mètre de la bombe ! Courez rapidement à l'extérieur. La lourde porte de métal est verrouillée. Revenez sur vos pas, et sortez par l'ouverture nouvellement créée par l'explosion. Allez à droite, jusqu'à un couloir, puis grimpez à l'échelle. Arrivé au niveau du ventilateur, baissez-vous et poursuivez votre chemin. Puis parvenu au bout de ce dédale de passages étroits, brisez la grille endommagée. Descendez. Les choses sérieuses commencent. Un opposant se trouve sur votre passage. Avancez prudemment en longeant les murs. Il s'agit d'un gardien. Approchez-vous de lui et assommez-le. Saisissez-vous de son arme. Montez les escaliers et ouvrez la porte.

L'alarme a été donnée, et l'on cherche un homme armé. Continuez toujours à monter jusqu'à apercevoir une chaise. Faites attention, un gardien se trouve en haut de l'escalier adjacent. Munissez-vous de la chaise, dans le but de vous en servir comme ustensile. Progressez sur les marches en vous concentrant sur le champ de vision du gardien. Une fois la porte dépassée, collez-vous contre le mur. Attendez un moment, puis jetez un coup d'oeil par l'ouverture. Le gardien sera alors de dos, scrutant les environs. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Vous débouchez alors au premier étage. Servez-vous des colonnes pour vous cacher et saisissez toujours des chaises dans le but de mettre hors d'état de nuire les personnes qui vous cherchent. Faites bien le tour de l'étage, jusqu'à voir un bureau. Néanmoins méfiez-vous, les hommes de la sécurité rôdent, dont un qui se trouve au bout du corridor , avec une vue imprenable sur le meuble en question. Pour plus d'efficacité, un cendrier en fer est la bonne solution. Continuez tout droit, jusqu'à atteindre une porte portant l'inscription "Director". Pénétrez dans cette pièce. Une personne qui ne vous veut pas que du bien se trouve dans la salle contiguë. Faites donc le moins de bruit possible. Malheureusement, la porte pour vous y rendre n'est pas ouverte. Qu'à cela ne tienne, attendez patiemment que le garde accompagnant l'homme dans la salle s'approche de la

poignée afin de sortir. Dès que la porte est déverrouillée, assénez-lui un coup de chaise ou de cendrier, selon vos goûts, et entrez. Regardez bien sur le bureau qui fait l'angle au fond de la pièce. Vous y trouverez un kit de soin. Puis ouvrez la porte. La salle est désormais vide. Mais où l'homme est-il passé ? Prenez la porte d'en face. Attention, un gardien se trouve juste derrière, traînant dans le couloir de droite. Laissez-le faire sa ronde afin de pouvoir le surprendre. Ce qui complique la tâche est qu'un autre homme de la sécurité surveille le couloir parallèle. Faites donc votre possible pour suivre celui en face de vous, dans l'axe de droite, sans que celui de gauche ne vous voit. La meilleure façon est de se dissimuler entre deux rangées de bibliothèques, le plus près possible de l'axe de droite. De ce fait vous serez à l'abri (car trop loin) du regard de l'homme de gauche, en étant prêt à fondre sur votre cible. Au bout de vos efforts, au fond de la rangée de droite, vous découvrirez une trousse de soin sur une table. Sautez sur cette dernière, afin de briser une grille et de sortir de cet enfer.

Une fois dans les conduits d'aération, allez tout droit, puis à droite. Vous verrez une nouvelle grille que vous pourrez briser. Descendez. Au fond du couloir dans lequel vous vous trouvez, réside une femme. Prenez-la en otage. Prenez ensuite la carte magnétique sur la table devant laquelle se trouvait votre prisonnière.
Approchez-vous du lecteur de cartes à gauche et passez celle-ci à l'intérieur. Une porte s'ouvre. Allez-y. Dirigez l'otage vers les gardiens afin qu'ils ne vous tirent pas dessus. Marchez donc à reculons, en empruntant le couloir de gauche. Au bout d'une cinquantaine de mètres, un autre lecteur se trouvera à votre gauche. Passez votre carte entrez dans la pièce qui se révèle être un ascenseur. La sécurité tue votre otage. A votre sortie, vous apercevez un garde mort. Un autre homme est entré dans la banque. C'est lui que tout le monde recherche. Allez à gauche. Attention, un homme armé fond sur vous rapidement. Tuez-le. Continuez tout droit. Vous tomberez nez à nez avec un ennemi. Vous ayant repéré, ses collègues se chargent de venir le venger. Au nombre de trois, deux arriveront face à vous, tandis que le dernier surgira dans votre dos. Entrez alors dans la grande pièce à gauche. Vous y trouverez une trousse de soin sur un bureau. Prenez la porte près du paravent afin de découvrir un cadavre sur lequel vous pourrez prendre un fusil à pompe. Ressortez maintenant dans le couloir. Puis, au bout prenez à droite et entrez dans la pièce. Ne descendez pas les escaliers. Regardez sur votre droite. Un chemin s'offre à vous. Vous parvenez à l'extérieur où un homme vous attend, arme au poing. Continuez. Prenez les escaliers en métal et descendez. Prenez l'échelle. Fin de mission.

Chapitre 3 : QG du FBI

Arme conseillée : Chaise au début, puis colt, voire fusil à pompe après être sorti de l'agence.
Difficulté : Moyenne

Objectifs :
- Ne pas tuer d'agents
- Rejoindre Jones sur le toit

Scène 1 : L'interrogatoire

Après une scène d'interrogatoire, la femme que vous aviez aperçue lors de votre évanouissement vous libère. Allez vers elle. Vous devez maintenant vous rendre sur le toit de l'agence. Munissez-vous d'un cendrier, on ne sait jamais. Puis sortez. Vous débouchez dans un couloir. L'allée principale s'étend à gauche. Deux gardes sont en train de discuter. La meilleure chose à faire est d'aller discrètement tout droit dans une petite allée secondaire. Là, baissez-vous afin de briser les grilles. Prenez le conduit. Faites attention en brisant l'autre grille, car des gardes pourraient vous entendre. Rentrez dans la pièce devant vous. Assommez l'agent du FBI et prenez son arme. Trois placards se dressent devant vous. Ouvrez celui du centre (comme d'habitude), pour découvrir des munitions pour votre pistolet, ainsi qu'un médikit (trousse de soin). Sortez dans le couloir. Rentrez dans la pièce en face. Derrière les panneaux électriques, se cache un médikit. Ressortez et continuez à suivre le couloir. Vous tomberez sur un garde apeuré par votre charisme. Assommez-le. Entrez dans la salle. Un garde vous attendait tapis derrière la porte. Un coup de chaise et on n'en parle plus. Tapotez sur les ordinateurs disposés sur le bureau. Vous aurez une petite surprise.

Au fond de la pièce se trouve un amas de caisses. Détruisez les afin de pénétrer encore et toujours dans un conduit. Prenez les pierres. Puis sortez dans le couloir. Neutraliser le garde avec vos cailloux. Puis rouez de coups de poing l'agent du FBI. Revenez ensuite sur vos pas car un autre agent écume le couloir. Assommez-le. Désormais vous êtes libre de visiter tous les conduits de ce couloir. Cependant le meilleur moyen d'en tirer partie est de s'en servir pour

approcher les sentinelles sans bruit. Choisissez votre méthode. Continuez donc tout droit et vous assisterez à une à un vol de sbires au travers d'une porte. Allez rejoindre le malheureux, en prenant vos précautions et une chaise. Vous pouvez également passer par la salle de sport droit devant à votre entrée dans les lieux. Mais je ne vous le conseille pas, étant donné que vous vous tiendrez par là même en face d'une porte ouverte dans la ligne de mire d'un colt. Abattez par conséquent l'homme dans la pièce. Un autre surgit par la porte du fond. Réservez-lui le même sort. Sortez. A votre gauche, un autre homme de main vous agresse. Prenez à droite. Au bout du couloir prenez la porte de gauche. Dans la pièce, se trouvent des casiers. Celui de gauche contient un médikit. Ouvrez la porte sur votre gauche. Vous assistez à une fusillade. Attendez que l'un des deux tue l'autre pour user moins de munitions (très terre à terre mais vital). Ouvrez la remise. A vous les recharges de calibre 12 (Fusil à pompe). Ressortez et empruntez le trou dans le mur au fond du couloir.

Scène 2 : Accéder au toit

En haut des escaliers se trouvent une porte. Ouvrez-la avec prudence. La pièce est abandonnée (je vous ai bien eu).Vous n'êtes plus dans l'agence. Continuez dans celle adjacente. Ici par contre, il y a du monde. Retournez dans la salle précédente afin de vous cacher derrière le bar. Vous subirez moins de dégâts. Une fois débarrassé des trois comiques revenez dans la salle où ils se trouvaient et continuez. Vous êtes à nouveau pris dans le feu de trois molosses. Resté accolé à un mur, en attendant qu'ils se montrent. Continuez. Rendez-vous dans la pièce en bas à droite. Approchez du trou béant du plancher de manière à surprendre vos adversaires d'en haut. Faites-vous plaisir. Attention dès que vous aurez tué les deux personnes de la salle du dessous, deux autres viendront vous rendre la pareille de la pièce d'en face. Mettez-vous à couvert d'une sorte de meuble. Revenez dans la pièce précédente et dirigez vous vers la salle du fond. Descendez les escaliers. Dans une armoire vous mettrez la main sur un fusil à pompe et des munitions correspondantes. Revenez dans la salle du trou et longez le mur près de la fenêtre. Une fois en face, allez dans la pièce de gauche. La pièce suivante est remplie de costauds armés de fusils à pompes. Procédez de la même manière que pour les autres. Continuez jusqu'au fond de la salle puis à droite. Toujours tout droit. Vous débouchez dans un long corridor. Avancez prudemment jusqu'au bout. Puis prenez l'échelle. Fin de la mission

Chapitre 4 : La fuite

Arme conseillée : Fusil à pompe et fusil à lunette
Difficulté : Facile

Objectif :
- Escorter le Major Jones

Votre mission, et vous l'acceptez, est de suivre le major en prenant garde qu'il ne lui arrive rien. Commencez par vous servir du grappin pour monter sur l'immeuble d'en face. Une fois accroché, montez avec le filin, puis une fois arrivé à bonne hauteur, balancez-vous afin d'atteindre sain et sauf la terre ferme. Vous êtes alors attaqué. Descendez votre agresseur posté sur le bâtiment en face du vôtre. Vous avez maintenant accès au fusil sniper. Servez-vous de votre nouvelle acquisition pour protéger votre amie Jones. Cette dernière fait alors choir un pylône qui va vous servir à descendre en rappel. A votre arrivée au sol, vous êtes assailli par deux mauvais bougres. Un truc pour résister plus facilement, essayez d'atterrir sur l'espèce de citerne en contre-bas. De là vous pourrez sniper vos adversaires sans subir le moindre dégât. Le major se cache derrière une grosse bobine de câble électrique. Couvrez-la, car une horde d'ennemis vous assaille. Préférez à ce moment là le fusil à pompe. Les hommes sont au nombre de trois et viennent de la gauche de l'écran. Entrez dans la pièce préalablement fermée dans laquelle deux d'entre eux se trouvaient. Un kit de secours et des munitions pour le fusil à pompe vous attendent. Rejoignez le major au bout de la zone, devant une porte. Entrez. Une fusillade éclate. Les ennemis se sont retranchés derrière une table renversée. Visez la tête. Allez à droite. Suivez le major. Effectuez un grand saut en prenant de l'élan afin de ne pas tomber dans le trou fissurant la plate-forme métallique. Arrivé à une porte, entrez rapidement et tirez sur les trois opposants sans réfléchir. Jouez sur l'effet de surprise. Prenez les fusils à lunettes, et le kit de soin. A votre sortie un combat de tir à distance s'engage. Une fois vos deux adversaires vaincus, rejoignez le major. Un troisième larron s'interpose. Le même sort s'impose. Encore un grand saut du bout du toit. Au pas de course. Vous pénétrez alors sur une sorte de chantier. Quatre imbéciles vous foncent alors dessus, dont un en feu (vous verrez pourquoi). Collectez des munitions et des kit de soin sur leur cadavre. Toujours un grand saut. Vous êtes alors pris au piège dans une salle close. Mais, soudain les ennuis commencent. Six

assaillants vous attaquent dont un avec un lance-roquettes. Désactivez ensuite le système de sécurité dans le bâtiment de droite. Le comité d'accueil arrive. Courez vers l'hélicoptère. Deux autres rigolos vous bloquent la route. Montez dans le véhicule. Fin de la mission.

Chapitre 5 : Base militaire Emeraude

Arme conseillée : Arbalète dans les phases d'infiltration, et fusil d'assaut lors de rencontres musclées
Difficulté : Difficile

Objectif :
-Pénétrer dans l'enceinte de la base

Parachuté dans un beau paysage de neige, vous suivez un sentier agréable. Votre premier adversaire se trouve être un soldat d'élite apparaissant de dos. Profitez-en. L'arbalète s'ajoute à votre équipement déjà conséquent. Servez-vous en pour neutraliser les deux gardes à l'entrée. Attention, un troisième se dissimule dans l'angle mort de gauche. Patientez en attendant qu'il vienne de lui même. Aventurez-vous alors vers les grilles bloquant l'énorme porte d'acier. Surprise deux gardes arrivent vers vous d'un pas lent. Ils discutent. Mettez à profit cette faute de concentration. A noter qu'ils arrivent dans votre dos. Soyez prudent. Vous voilà maintenant en possession d'un fusil d'assaut. Entrez dans le bâtiment de vérification des laisser-passer près de l'entrée de la base. Vous y trouverez deux médikits. Revenez sur vos traces en remontant la route principale. Vous tombez alors sur un camion en piteux état. Attention deux gardes se trouve juste derrière. Attendez que l'un d'eux tue son comparse. Continuez. Au loin vous apercevez un béret rouge, ce qui est un mauvais signe. Approchez doucement. Ils ont une très bonne vue. Une balle dans la tête fera l'affaire. Ou une flèche si vous en avez encore à disposition. Ceci aura pour effet d'alerter deux de ses compatriotes. Mais le temps qu'ils arrivent à vous, leur sort sera scellé. Avancez jusqu'au petit bâtiment près du pont afin de rétablir le courant, mais cela ne fonctionne pas. Un nouvel objectif se greffe alors sur votre feuille de route. Attention aux deux snipers d'en face.

Objectif :
-Remettre le courant

Revenez plutôt sur vos pas et entrez par la porte dérobée que vous avez croisé sur votre chemin. Vous entrez alors dans un complexe où nombre de corps s'amoncellent. Au fond de la pièce se trouve un homme au béret. N'attendez pas qu'il se retourne. Continuez tout droit. Un commando ouvre le feu sur vous. Répliquez rapidement. Regardez attentivement les caisses près de la porte la plus en arrière, à gauche. Vous y découvrirez un casque, ainsi qu'un gilet pare-balles. Allez au fond de la grande salle et vous récolterez une trousse de soin, et des grenades et munitions pour fusil d'assaut. Vous serez alors attaqué par trois hommes arrivant dans votre dos. Deux grenades bien placées vous éviteront de gaspiller de précieux points de vie. Revenez sur vos pas et prenez l'escalier qui monte au premier étage (porte de gauche). Observez bien à gauche lors de votre arrivée à ce dernier. Il y a deux interrupteurs. Actionnez celui de gauche pour remettre le courant. Un garde vous attaque alors. Allez sur la passerelle de gauche et saisissez vous d'un médikit, de grenades, de munitions pour fusil d'assaut, ainsi que pour fusil à pompe. Revenez donc à l'endroit près du pont, où vous avez reçu votre deuxième objectif, afin d'actionner le levier. Vous croisez encore deux soldats en ces lieux. Deux autres vous attendent également juste devant la porte de sortie. Ils sont très bien équipés. Une fois le levier abaissé, le pont se déplie, vous permettant de passer. Approchez vous à pas de velours du bâtiment de tôles, afin de surprendre les habitants. La grenade me paraît bonne conseillère. Vous y trouverez un médikit, un fusil à pompe, une arbalète, et des carreaux. Grimpez alors sur le toit de la construction, via les caisses sur la côté gauche, afin d'utiliser votre grappin sur le crochet au-dessus de vous. Sautez sur la corniche enneigée. Attention deux arbalétriers vous ont pris pour cible. Ils se trouvent près de l'entrée du pont. Une fois la situation calmée, cassez la grille à vos pieds et en avant toutes ! Vous voilà maintenant dans la base. Fin de la mission.

Chapitre 6 : Les SPADS

Arme conseillée : Arbalète dans la majeure partie des cas, et fusil d'assaut (grenades)
Difficulté : Difficile

Objectifs :
- Empêcher les SPADS de déclencher l'alarme
- Trouver un passage et infiltrer la base

Scène 1 : L'usine électrique

Vous trouverez, dès votre arrivée, une arbalète posée contre les quatre caisses situées sous la bouche d'aération. Il vous faut avant toute chose désactiver le courant général. En effet les échelles ont été électrifiées. Le champ paraît libre devant vous, mais avancez prudemment. Cachez-vous le plus souvent possible derrière les caisses. Sur le côté gauche du terrain, en plein milieu de ces dernières rôde un garde. Placez-vous de manière adéquate, sans qu'il vous voit, et dégommez son béret d'une flèche. Extirpez-vous doucement de votre cachette afin de ne pas attirer l'attention. Faîtes un repérage des lieux. Rendez vous à l'habitation en tôle. Déverrouillez la serrure avec votre rossignol. Changez d'arme pour prendre votre fusil d'assaut. Ouvrez la porte très vite, et lancez une grenade à l'intérieur. Ce qui aura pour effet de détruire les ennemis et le premier des quatre générateurs. A l'intérieur, vous trouverez des couteaux de lancer. Ressortez. Avancez toujours prudemment à couvert. Au bout d'une quinzaine de pas, un autre militaire entre en scène. Observez bien sa ronde grâce à ses bruits de pas et déportez-vous entre deux caisses, relativement éloignées, pour le tuer à son prochain passage. Utilisez bien sûr l'arbalète. Vous apercevez à nouveau un cabanon, allez-y. Normalement, de là où vous êtes il vous est possible de voir un homme faire sa ronde devant une grande porte. Exécutez-le. Ce sera toujours une sécurité.

Préparez-vous à pénétrer dans la bâtisse. Fort heureusement, il n'y a personne. Ouvrez les placards, afin de trouver, dans le désordre, des couteaux, un kit de soin, et un casque léger. Allez maintenant dans le petit édifice miniature près de la grosse devanture. Il n'y a toujours personne (décidément), mais vous tombez sur un fusil à pompe ainsi que sur le deuxième générateur à déconnecter. Longez maintenant le mur pour aller visiter l'autre côté du terrain. Restez toujours accroupi, tout en continuant à longer la base. Approchez-vous du camion, et partez ramper près du mur en face. Rejoignez alors le bâtiment masqué derrière les caisses. Étant donné les bruits de pas, il est habité. Ouvrez la porte lorsque le garde s'éloigne. Puis reculez jusqu'à atteindre les caisses. Tapissez-vous et attendez que celui-ci croise votre viseur. Un autre édifice se dresse devant vous. Procédez d'une manière plus brutale cette fois-ci. Défoncez la porte et videz votre chargeur (c'est une expression bien sûr) sur le pauvre hère se trouvant à l'intérieur. Une fois entré, emportez la trousse de soin et les couteaux. Sortez prudemment et remarquez les échelles.

Vous pouvez à présent vous rendre au grand bâtiment central. Débloquez la porte et reculez-vous, afin de voir ce que vous réserve l'avenir. Commencez à vous glisser derrière les bâtiments de droite, en prenant garde au soldat du milieu. Muni de votre arbalète, exécutez le premier militaire que vous rencontrez. Reculez un tantinet et rasez le mur derrière vous. Un autre homme va surgir à votre gauche. Réservez-lui le même châtiment. Dépêchez-vous de vous remettre de ces émotions pour abattre le prochain personnage qui va très rapidement se douter de quelque chose. Un bon timing est de rigueur. N'oubliez d'ailleurs pas de dissimuler les corps, le tout n'en sera que plus simple. Finissez alors par éliminer le dernier opposant en faction, qui devrait se trouver en amont. Assurez-vous cependant qu'il n'a pas été témoin de votre de massacre. Le cas échéant, courez vers lui avec votre fusil d'assaut, afin qu'il ne déclenche pas l'alarme, signe d'échec de la mission. Revenez de suite à l'entrée de ce camp et pénétrez dans le bâtiment de gauche. Vous y trouverez une arbalète et un médikit. Faites-en le tour discrètement, car un ennemi effectue sa ronde derrière. Placez-vous de manière à apercevoir un bout de son crâne, et abattez-le d'un carreau. Entrez alors dans le petit local fermé à clef. Encore un générateur à déconnecter. Plus qu'un.

Marchez jusqu'à la dernière habitation de la rangée de gauche et entrez-y. Vous pourrez prendre de ce fait un fusil à pompe, ainsi que des carreaux. Grimpez jusqu'au petit bâtiment en haut à gauche. Forcez la serrure et faites une entrée fracassante muni d'une grenade, ou simplement en ouvrant le feu avec votre fusil d'assaut. Visez juste. L'alarme est à portée de main. Une fois les deux hommes tués, désactivez le dernier générateur. Revenez alors à l'endroit où sont disposées les échelles et montez sur le toit du complexe.
Pensez bien toujours à ramasser sur les cadavres, armures et autres objets utiles. Grimpez sur l'échelle. Arrivé en haut, restez à découvert derrière le muret. Un personnage fait une ronde. Observez ses mouvements, puis décochez lui une flèche. Avancez. Vous voilà en vue d'un crochet qui va vous permettre de descendre en rappel. Arrivé à destination, brisez la grille conduisant dans le système de ventilation. Fin de la mission.

Chapitre 7 : Le Général Carrington

Arme conseillée : Arbalète dans la première partie, et fusil d'assaut (plus les grenades) lors de la fuite avec Carrington.
Difficulté : Difficile en étant discret, moyenne en attaquant de front.

Objectif :
- Libérer le Général Carrington

Vous commencez le niveau dans les conduits d'aération. Avancez, jusqu'à apercevoir deux hommes qui discutent.

Objectif :
- Espionner la conversation

Demeurez dissimulé, jusqu'à ce que les deux personnes aient terminé de palabrer. Puis continuez d'avancer.

Objectif :
- Trouver la cellule du Général Carrington

Parcourez votre chemin jusqu'à croiser la route d'une grille. Brisez-la et entrez dans la pièce. Approchez-vous de la table au fond de la pièce, à gauche et utilisez l'ordinateur. Vous prenez le contrôle d'une caméra, et visualisez l'emplacement de certains gardes, et par là même du cachot de votre ami le militaire. Sortez. A votre droite, se trouve un sbire faisant sa ronde. Saisissez votre arbalète et tuez-le. Vous pouvez également attendre, pour plus de prudence de voir son cheminement. Une fois débarrassé de lui, courez à sa rencontre, et cachez son cadavre dans la salle ayant la porte ouverte à gauche. Ressortez. Dépêchez-vous alors de rentrer par la porte à votre droite. Vous arriverez dans des toilettes. Dissimulez-vous dans le WC de gauche en laissant la porte ouverte. Attendez que l'homme de main sorte de celui du milieu et décochez-lui une flèche. Emportez son fusil à pompe. Revenez à la salle où vous avez mis le premier corps. Regardez en face. Une autre pièce s'offre à vous. En entrant tournez-vous vers la gauche et observez la caisse verte. Vous obtiendrez des grenades et un médikit. Ressortez. Accroupissez-vous et avancez lentement jusqu'au deux bidons au début du couloir central. Jetez un coup d'oeil. Si personne ne vous scrute, rampez jusqu'à la porte de l'endroit où vous avez utilisé l'ordinateur. Fermez-la, puis avancez jusqu'aux caisses devant vous. En vous fiant aux pas, attendez que le garde du fond s'éloigne, et que celui qui passe juste devant vous entre dans la pièce à gauche. Méfiez-vous toutefois, car le soldat du fond fait deux allers-retours, pendant que le plus proche de vous n'en fait qu'un. Glissez vous furtivement dans la pièce de droite, dont la porte est ouverte. Cachez-vous derrière cette dernière et patientez jusqu'à l'arrivée du sbire. Décochez une flèche. Vous trouverez également un fusil d'assaut. En faisant attention au militaire qui reste, rendez-vous dans la pièce à droite, de l'autre côté du couloir. Vous y trouverez une armure et un casque dans les placards situés à votre droite en entrant. Prenez la chaise, puis toujours en vous aidant des pas, avancez silencieusement derrière la sentinelle et assommez-la. N'utilisez pas l'arbalète, car les soldats ayant un casque, n'y sont pas sensibles. Le premier coup casse leur casque et ils vous repèrent.
Le fond du couloir fait un coude à droite. Un garde est posté dans cet angle. Approchez-vous de manière à dépasser un tantinet du coin, sans que l'homme vous aperçoive, et utilisez votre pistolet pour lui tirer dans la tête. Voilà, une économie de balles et de santé. En effet, libre à vous de faire cela façon Steven Seagal en tuant tout le monde à la mitraillette. Cela marche fort bien, mais vous y perdrez pas mal de vie et de munitions. Prenez l'ascenseur. Un soldat vient de se faire tuer sous vos yeux. Restez donc prudent. Avancez jusqu'à apercevoir un second cadavre. Arrêtez-vous et observez les bruits de pas. Un SPADS rôde. Cachez-vous derrière les barricades entourées de bandes jaunes et noires. Lorsque le garde s'éloigne, décalez-vous et tuez le silencieusement. Continuez tout droit jusqu'au coin du mur. Vérifiez que le garde soit de dos ou qu'il s'éloigne et avancez jusqu'à l'empilement de caisses. Montez et brisez la grille. Vous pouvez tuer le garde, mais ce n'est pas indispensable. Toutefois, si vous désirez vraiment le faire, attendez qu'il se trouve de dos ou alors revenez en arrière prendre la chaise près de la vitre, suivez-le, et assommez-le. Vous arrivez alors dans un lieu minuscule. Montez à l'échelle. Avancez dans le conduit. Brisez la grille et sortez dans une espèce de réacteur électrique. Neutralisez le soldat tout en bas d'une flèche. L'autre militaire sera alerté, mais c'est mieux que d'avoir les deux. Munissez-vous de votre grappin et descendez à l'intérieur.

Faites bien attention aux décharges électriques. Attendez leur arrêt pour passer. Une fois presque arrivé à la sortie de cette sorte de tube, ne vous posez pas immédiatement au sol. Demeurez à la limite nécessaire vous permettant d'apercevoir la sentinelle.
Une fois que vous savez où elle se trouve, continuez à descendre et laissez-vous tomber. Courez vous dissimuler derrière un des gros ordinateurs, et de votre cachette, tentez de découvrir l'angle idéal vous permettant de tuer votre

adversaire sans que lui ne vous touche. Explorez la salle. Près d'une échelle bordée de noir et de jaune, vous avez la possibilité de prendre un médikit. Allez ensuite près de la rangée d'ordinateurs à gauche. Passez derrière et vous aurez la chance de posséder un pistolet 9mm. Revenez sur vos pas, et prenez la porte. Sur votre gauche en entrant, vous trouverez des grenades. Au fond de la pièce se trouve un bureau. Allez-y jeter un coup d'oeil. Vous obtenez une carte magnétique. Néanmoins deux bérets rouges vous attaquent. Sortez de la pièce, et revenez dans la précédente. Utilisez votre carte sur le lecteur situé à côté de la porte massive en fer. Les deux hommes vous ayant attaqué précédemment vous attendent. Ouvrez le feu d'abord à droite où se trouve le premier, puis à gauche
où réside le second accompagné d'un collègue. Abritez-vous grâce aux murs.

Comme vous l'avez sans doute remarqué, vous êtes revenu à l'endroit duquel vous avez eu accès à la grande échelle. Prenez le sas, sur le mur sud. Ouvrez-le à l'aide de votre carte. Vous pénétrez dans un hangar. Rampez vous mettre à couvert derrière les caisses sur la gauche. Vous aurez en plus un kit de soin. Continuez à longer ces dernières jusqu'au coin du mur. Demeurez-y jusqu'à ce que le garde passe devant vous s'en vous voir. Une fois de dos, tuez-le silencieusement. Rentrez dans la salle suivante. Faites attention aux bruits de pas. Le couloir adjacent est occupé. L'homme dispose d'un casque. Saisissez-vous donc de la chaise traînant dans la salle, suivez-le et faites le taire. Allez tout droit. (Note : Vous pouvez également pénétrer dans la salle se trouvant sur votre gauche dans ce même couloir. Sachez qu'elle est habitée de trois gardes, et que vous y trouverez en fouillant dans les placards et en visitant un tantinet, un fusil à pompe, des grenades à main, un 9mm, des grenades pour le fusil d'assaut, un document important, et un kit de secours). Poursuivez jusqu'à la salle du fond. Vous mettrez la main sur un médikit. Sautez sur les caisses empilées et entrez dans le conduit. Allez à droite au premier embranchement. Prenez encore à droite à la première grille que vous verrez après la scène cinématique. Encore à droite. Continuez et vous parviendrez à un cul-de-sac, comprenant également un kit de soin et un casque lourd. Rebroussez chemin, jusqu'à l'entrée, puis continuez tout droit, en la dépassant. Brisez la grille de droite. Descendez. Vous avez trouvé le Général. En face de vous sur les caisses vous découvrez une armure lourde et un kit de secours. Ouvrez à votre supérieur.

Objectif :
- Escorter Carrington vers la sortie.

Sur les ordres du militaire, placez-vous face à lui de l'autre côté de la porte, afin de surprendre le garde qu'il vient d'appeler pour faire diversion. Couvrez-le coûte que coûte. Les ennemis surgissent de toutes parts, il ne va pas falloir chômer. Prenez votre fusil d'assaut et suivez votre ami. Utilisez vos grenades lorsque vous êtes submergé par les soldats vous tirant dans le dos. En effet, si vous vous occupez d'eux avec votre arme conventionnelle, Carrington ne vous attendra pas et se fera tuer. Méfiez-vous également des tireurs postés dans les escaliers. Un conseil, suivez la direction du bas de la bulle lorsque le Général hurle, vous le retrouverez plus facilement. Fin de la mission.

Chapitre 8 : Le téléphérique

Arme conseillée : Arbalète pour les gardes sans casque, fusil d'assaut pour les autres
Difficulté : Facile

Objectifs :
- Utiliser le téléphérique pour quitter la base
- Le Général Carrington ne doit pas mourir

Commencez par suivre le Général. Au moment où il s'arrête près d'un sapin, imitez-le. Il faut descendre deux sentinelles, pendant que lui contacte Jones. Demeurez à couvert des sapins en avançant tout droit sur le côté gauche du terrain, et neutralisez avec une flèche le soldat effectuant sa ronde devant de grands grillages, en face des cibles du champ de tir. Tournez-vous vers la droite et vous apercevrez un autre ennemi, déambulant à l'avant d'un bunker. Ne tentez rien, il dispose d'un casque. Revenez en arrière, jusqu'à un chemin verglacé. Il se sépare en deux bras, de chaque côté d'un gros bloc de neige. Allez à droite. Vous tombez alors sur un cabanon près d'un camion abandonné. C'est apparemment ici que se trouve le fusible, mais l'entrée du bâtiment est protégée par un lecteur de carte. Faites le tour du local et placez-vous à droite de la grosse poutrelle métallique couchée au sol. D'ici vous pourrez aisément éliminer le militaire se promenant, sans attirer les soupçons. Avancez en longeant les rochers sur votre droite, jusqu'à être hors de vue de l'autre garde.

Cassez une vitre afin de pénétrer dans le complexe. Vous arrivez dans une salle, dans laquelle se trouve un kit de soin, sur une table. Attention au son des pas. Quelqu'un marche derrière la porte. Attendez qu'il s'éloigne, ouvrez la porte et décochez lui une flèche tandis qu'il vous présente son dos. Regardez sur les meubles du fond de la pièce. Un kit de secours s'y trouve. Sur le mur ouest se trouve un panneau électrique. Ouvrez-le. Il manque un fusible. A vous de le trouver. Mais vous savez où il réside. Sortez de la salle. Vous débouchez dans un couloir. Prenez la deuxième porte. En faisant attention au garde, ouvrez-la. Reculez jusqu'à obtenir un angle de visée très restreint. Vous verrez alors l'un des deux soldats passer. Il s'arrête quelques secondes et repart. A ce moment-là, décochez-lui une flèche lorsqu'il se trouve à peu près à mi-chemin. Il s'écroulera, mais ne sera pas découvert par son collègue, car masqué par des barrières de métal. Éliminez l'autre en vous fiant à ses pas, comme d'habitude. Rendez-vous alors à la porte la plus près du téléphérique. Baissez-vous, car il y a de nombreuses vitres, et entrez. De là où vous êtes, et car il n'y a plus personne pour vous gêner, attendez que le militaire casqué soit, de dos, et envoyez-lui une bonne rasade de munitions émanant du fusil d'assaut. Vous obtenez la carte magnétique. Retournez au cabanon, à l'extérieur, et entrez. Prenez le fusible.

Objectif :
- Placez le fusible sur le disjoncteur

Revenez dans la pièce où se trouvait le disjoncteur, afin d'y déposer votre fusible. Mais avant cela, vous allez encore devoir protéger Carrington. En avant ! Suivez-le tout le temps, et méfiez-vous des attaques dans le dos. Une fois arrivé devant le complexe, le Général vous ordonne de remettre le courant. Vous pouvez y aller tranquillement, étant donné que vous avez éliminé toute menace préalablement. Prenez la grande porte devant lui, et faites votre travail. Une fois tout en place, un nouvel objectif s'offre à vous.

Objectif :
- Activer le téléphérique

Retournez dans la salle aux nombreuses vitres. Celle où vous avez neutralisé le garde détenant la carte. Une fois arrivé en ce lieu, montez les escaliers. Une fois sur le toit, pénétrez dans le petit local et actionnez le levier.

Objectif :
- Rejoindre Carrington devant la cabine du téléphérique

Redescendez dans la salle principale et rendez vous auprès de Carrington. Deux hommes vous attaquent alors du haut des marches. Répliquez en prenant garde à votre supérieur. Il vous fait du coup cadeau d'un fusil à lunette. Montez dans le téléphérique. Fin de la mission.

Chapitre 9 : Protection

Arme conseillée : Fusil sniper et Fusil d'assaut
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Escorter Carrington jusqu'à l'hélicoptère du Major Jones

Alors là, il va y avoir de l'action. La cabine dans laquelle vous vous trouvez menace de se décrocher. Pendant que le Général tente une sortie, couvrez-le avec votre fusil sniper, en abattant deux hommes en contrebas. Puis montez rapidement sur le toit du téléphérique. Accrochez votre grappin sur le crochet noir et jaune à l'avant du véhicule. Maintenant, laissez vous descendre. Dès votre arrivée, vous êtes pris en chasse. Suivez Carrington. Deux soldats foncent sur vous. Tuez-les avec votre fusil d'assaut. Un troisième muni d'un lance-roquettes vous attaque du haut de la colline d'en face. Tirez-lui dans la tête avec votre fusil à lunette. Poursuivez Carrington. Vous vous retranchez dans une grotte. Cependant trois hommes, vous prennent au piège, en bloquant la sortie. Abattez-les avec votre fusil sniper. Sortez avec le général. A peine avez-vous fait dix mètres, qu'un SPADS, vous tire dessus du haut d'une bute à votre droite, Éliminez-le. Continuez votre chemin vers le Général. Lorsque vous arrivez près de lui, il vous crie de faire attention au lance-roquette. Zoomez alors très rapidement sur la tête de l'homme détenant une telle arme, sur la colline face à vous. Profitez-en pour vous occuper également de son coéquipier. Allez-y. Un militaire saute juste derrière vous,

tuez-le avec le fusil d'assaut. Un autre apparaît en haut de la bute d'où le précédent s'est jeté. Un petit tir de précision est de rigueur. Puis vous tombez dans une embuscade. Utilisez alors de nouveau le fusil d'assaut, contre vos trois assaillants. Si Carrington n'est pas décédé, c'est bon. Mais ce n'est pas terminé pour autant. Vous devez à présent à l'aide d'une mitraillette lourde, défaire une bonne douzaine d'ennemis, afin de protéger Jones et le Général. Lâchez l'arme, si vous avez besoin de vous guérir. Maintenant, montez dans l'hélicoptère. Fin de la mission.

Chapitre 10 : Le chalet

Arme conseillée : Colt pour la précision, et le fusil à pompe pour l'efficacité
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Trouver le chalet

Vous débutez sur une route enneigée. Dès le départ vous avez le choix de prendre à gauche ou à droite. Commencez par la gauche. Avancez prudemment jusqu'à apercevoir au loin un groupe de personnes en train de discuter. Deux hommes s'approchent alors de vous, tandis que deux autres partent vers la droite. Baissez-vous alors, et attendez derrière le petit monticule de neige près de vous. Dès que l'un d'eux montre sa tête, tirez. Le second va accourir, faites de même. N'allez pas fouiller les corps en courant. En effet, un autre larron vous guette du haut d'un promontoire neigeux. Montrez-vous rapidement, et attendez qu'il vienne à vous. Réservez-lui un sort identique. Mais un quatrième rentre en jeu. Procédez encore de façon semblable. Attirez-le à vous. Allez encore vers la gauche. Approchez prudemment du lac, en demeurant caché dans les sapins. Malheureusement, on s'attend à votre visite et deux hommes font feu sur vous d'un bateau en contrebas. Une fois débarrassé d'eux (de préférence avec le colt, plus précis) allez voir dans leur embarcation, vous trouverez un kit de secours. Remontez par le petit passage à gauche. Avancez à couvert. Vous voyez alors un groupe qui fait un bonhomme de neige (?!). Rampez vers eux, et faites rapidement feu sur les trois premiers. Puis servez-vous des arbres pour vous protéger des deux autres cachés un peu plus loin. Préférez le fusil à pompe au colt ou au fusil de chasse. Prenez à droite.

Vous arrivez à un chalet, dans lequel vous trouverez un kit de secours. Un homme surgit alors dans votre dos et vous attaque. Servez-vous du chalet comme d'un mur. Attendez que les salves s'arrêtent, et sortez en courant. Une fois cet homme mort, volez-lui son pistolet mitrailleur et redescendez derrière le chalet. Arrivé au lac, sautez de bloc de glace en bloc de glace, afin de rallier l'autre berge. A votre grande surprise deux rigolos vous attendent de l'autre côté. Servez-vous du fusil à pompe. Grimpez la côte, prenez à droite en arrivant au sommet. Profitez du fait que l'ennemi soit de dos quand vous arrivez. Sinon, dissimulez-vous et attendez qu'il fasse volte-face. Une fois sur la rambarde en bois suivez la bute de droite. Deux hommes discutent. Accroupissez-vous et suivez toujours la droite du décor. Vous verrez des silhouettes à l'horizon. Approchez-vous silencieusement par la gauche, afin de profiter du refuge qu'est le tas de bois. Mais horreur, tout était trop calme pour être naturel. Vous voilà encerclé. Défendez-vous de toutes vos forces. Occupez-vous de celui sur la bute en dernier, c'est le moins dangereux, car il n'a pas de fusil à pompe. Une fois les cinq opposants éliminés, continuez tout droit. Vous voilà à la cascade. Longez le rebord près de la chute d'eau, et passez sous les flots. Continuez en prenant garde de ne pas tomber. Soudain un homme vous attaque du rocher en face de vous. Répliquez avec le colt si possible. Poursuivez. Montez, puis prenez à gauche dès que vous en aurez l'occasion. Fin de la mission.

Chapitre 11 : Le chalet (2)

Arme conseillée : Arme dissimulée dans le coffre exclusivement, ou Kalachnikov à la rigueur
Difficulté : Difficile (très même)

Objectifs :
- Trouver le chalet
- Couvrir la fuite de Kim Rowland

Avancez jusqu'au chalet. Ouvrez la porte. Après une scène cinématique, vous êtes assailli par les SPADS. Courez vite

vers la bibliothèque, afin de prendre des munitions, des armes, ainsi que des protections. Restez coûte que coûte dans le chalet et éliminez les ennemis. L'épreuve est rude, car ils se révèlent très nombreux. Surtout prenez l'arme cachée au fond à droite du chalet, dans l'espèce de banc. Restez le plus souvent à couvert, et tirez par les fenêtres. Laissez entrer des ennemis, ils sont plus faciles à neutraliser à un mètre de vous. Éliminez rapidement les hommes armés de lance-roquettes. Au bout d'un moment, un hélicoptère arrive. Attendez qu'il soit bien devant l'habitation, et détruisez-le. Une nouvelle salve de molosses arrive. Tuez les personnes postées en hauteur, puis le reste des imbéciles fortement armés. A la suite d'un certain nombre de gens éliminés, l'un deux fera exploser l'arrière de la maison, vous permettant de sortir. Et là, c'est le drame. En effet, cinq assaillants fondent sur vous pendant que vous tentez de rejoindre Jones. Ne réfléchissez et arrosez ce vaste monde avec votre arme surpuissante. Un conseil, saisissez le kit de secours dans le petit four en bois à votre droite dès la sortie du chalet. Vous finissez dans un cul-de-sac, où vous perdez connaissance. Fin de la mission.

Chapitre 12 : La prison

Arme conseillée : Couteaux et fusil sniper, et à la rigueur pistolet durant les fusillades
Difficulté : Moyenne

Objectif :
- Fuir la prison de haute-sécurité

Suivez tout d'abord les gardiens, sans tenter de fuir. Dans le cas échéant, vous subirez des coups de matraque dévastateurs. Une fois arrivé dans les douches, approchez-vous d'un prisonnier, habillé de orange. Après un gémissement plaintif de ce dernier, les geôliers vont se mettre dans l'idée de s'amuser avec vous. Saisissez une bouteille et assommez le premier. Un balai ou vos poings suffiront pour le second. Une fois ces problèmes comportementaux réglés, subtilisez les clés à un de vos bourreaux. Ouvrez alors le placard à balais, situé au fond de la pièce, près des deux tables misent bout à bout. Grimpez sur les caisses et cartons empilés dans ce local, brisez la grille et sortez sur la tuyauterie. Attention à ne pas tomber. Continuez jusqu'à arriver à une deuxième grille endommagée. A ce moment là regardez aux alentours. Vous verrez une ouverture dans le mur en face de la grille prête à se rompre. Allez y et vous découvrirez des couteaux et des pavés. Revenez maintenant casser la grille. Vous entrez alors dans une salle où se trouve un garde en contrebas. Tuez-le à l'aide d'un des couteaux, en visant la tête. Puis descendez en vitesse afin de profiter de l'effet de surprise vis à vis des deux hommes derrière le poste de garde. Subtilisez avant tout l'arme de poing de la sentinelle à terre avant d'entamer le combat. Une fois tout ce petit monde défait, fouillez la pièce et vous trouverez un kit de secours sur une étagère. N'oubliez pas de prendre les clefs sur les cadavres. Puis empruntez la porte. N'allez pas jusqu'au fond du couloir, vous ne pourriez pas déverrouiller la serrure. A l'entrée du corridor, regardez sur votre droite. Un petit passage se découvre. Prenez-le.

Montez l'escalier et servez-vous d'une des clés. Vous débouchez dans le bloc G. Tout d'abord continuez tout droit afin de visiter la prison. Allez tout droit, puis prenez la première à droite, puis une nouvelle fois à droite. Vous trouverez un kit de soin, dissimulé sous un lit. Revenez sur vos pas. Prenez encore une fois la première à droite. Poursuivez le long du couloir et ouvrez la remise. A gauche en entrant vous trouverez un casque léger, et à droite un document important, et un kit de secours. Repartez à l'entrée du bloc, et montez les escaliers les plus à droite. Vous êtes maintenant dans le bloc F. Attendez avant de vous lancer dans l'ouverture de la grille. Un garde déambule. Restez caché le long du mur et attendez qu'il se retourne pour le tuer avec un de vos couteaux. Cependant, arrangez vous pour mettre fin à ses jours assez près de vous. En effet, deux autres personnes surveillent les alentours au fond du bâtiment. Leur champ de vision est limité mais assez étendu tout de même. Faites donc attention. Prenez le corps, et cachez-le dans le petit renfoncement à droite. Attrapez la clé, et continuez. Longez toujours le mur droit en étant accroupi, et dissimulez vous dans la seconde niche. Profitant du fait que les deux gardes disparaissent en même temps de votre champ de vision à un moment donné, courrez vous abriter à gauche. Approchez furtivement, et quand le garde vous tourne le dos, lancez lui une de vos lames. L'autre sbire ne verra rien, étant trop loin. Dès lors continuez à raser les murs afin de vous approcher au plus près de la porte de gauche. En effet, celle-ci contient un fusil sniper des munitions pour le fusil à pompe et des grenades. Équipez-vous de celui-ci et nettoyez la zone en silence et furtivement. Vous pouvez aussi assommer le garde, mais dans ce cas bonne chance. La porte de droite contient un kit de secours. Prenez maintenant l'ascenseur.

Dès votre arrivée, accroupissez-vous et mettez fin aux jours de la sentinelle que vous apercevez à peine tout en haut de l'écran grâce au sniper. Ensuite, tuez le garde qui patrouille devant la grille. Courrez vers cette dernière et dépêchez-vous de vous occuper du deuxième garde qui accompagnait le premier. Levez alors les yeux et vous apercevrez une autre sentinelle sur les hauteurs. Occupez vous rapidement de cette dernière. Vous aurez peut être déclenché un tout petit moment l'alarme, mais vous aurez réduit vos dommages de manière significative. Faites le tour du bâtiment central en faisant bien attention de ne croiser personne. Servez-vous du fusil à lunette pour vérifier. Allez à gauche jusqu'à l'entrée du secteur A. Faites attention, car un garde est en faction derrière. Fiez-vous à ses pas, et surprenez-le de dos. Il vous sera difficile de réussir cela, car son attention s'enflamme dès que la porte s'entrouvre.
Il faut vraiment le faire au bon moment. Vous pénétrez alors dans une cellule où se trouve une chaise électrique. Ouvrez la porte. Suivez la ligne rouge. Vous entrez alors dans une salle bardée de panneaux électriques. Baissez-vous et passez dans le conduit devant vous. Vous allez tomber nez à nez avec un pensionnaire de l'asile munis d'une arme à feu. N'ayez pas de pitié, tuez-le. Poursuivez à gauche. Vous parvenez alors à un trou béant. Saisissez l'échelle et descendez. Vous atterrissez alors dans une retenue d'eau. Regardez bien alentour, vous verrez un passage. Prenez-le, et montez sur l'échelle à votre disposition. Fin de la mission.

Chapitre 13 : La prison (2)

Arme conseillée : Pistolet 9 mm avec silencieux, fusil à pompe pour le docteur
Difficulté : Difficile

Objectifs :
- Trouver un moyen de quitter l'asile
- Ne pas tuer le personnel médical

Vous commencez dans un vestiaire. Ouvrez la porte et sortez. Avancez jusqu'au bout du couloir et continuez en prenant la porte. Puis entrez dans la pièce de droite. Vous y trouverez un kit de secours, ainsi que des ordinateurs vous permettant de voir ce que filment les caméras. Sortez maintenant par la porte de gauche. Vous aurez une cinématique. Revenez sur vos pas et prenez la deuxième porte à droite. Attention, un garde se trouve derrière. Profitez que ce dernier cherche ses verres de contact, pour l'assommer (si vos poings ne suffisent pas, il y a une chaise). Prenez la carte magnétique se trouvant à côté de lui. Revenez à l'endroit de la cinématique, et passez la carte dans le lecteur. Rentrez dans la salle prudemment, en vous méfiant de l'infirmière à son bureau. Baissez-vous et passez devant elle. Vous passerez inaperçu. Dès qu'elle se détourne, foncez mettre votre carte dans le lecteur situé sur les grilles en face de vous. Entrez et restez accroupi, pour ne pas attirer les regards. Il y a un garde derrière chaque porte. Attention donc lors de vos entrées.

Commençons par la porte juste en face de l'entrée de la grille. Attendez que le garde soit éloigné, grâce à ses pas, puis ouvrez la porte et dégainez rapidement pour le neutraliser avec votre pistolet silencieux (vous trouvez ce dernier en assommant la sentinelle détenant la carte). Vous trouvez de plus des munitions diverses sur la table de droite. Restez à terre, à cause de la vitre. Ressortez. Allez au fond du couloir, toujours baissé, et passez par la double porte. Méfiez-vous des gardes très zélés. Je vous conseille d'attendre que le garde qui fait la plus grande ronde, d'un bout à l'autre du couloir, soit presque au bout de ce dernier. Pour ce faire, servez vous des caméras, ou jetez un coup d'oeil furtif de derrière la porte. Une fois que celui-ci est hors de vue, ouvrez la porte et glissez-vous contre le mur de droite. Approchez vous doucement de la porte de droite, sans que le garde en face ne vous voit. Si vous restez baissé et contre le mur, cela devrait aller. Avant d'ouvrir la porte, assurez-vous que le garde derrière soit situé assez loin. Abattez-le dans le dos d'une balle (s'il se sauve, empêchez-le d'actionner l'alarme). N'oubliez pas de vous servir du silencieux.

Vous rencontrez alors un médecin, ne le tuez pas. Assommez-le avec le balai dans le coin droit de la pièce. Continuez dans la salle suivante. Vous trouverez un kit de secours sur une étagère. Alors c'est après que cela se gâte. Il existe de nombreuses manières de passer sans se faire voir. Personnellement, j'ai ouvert la porte de la salle où j'étais, un garde a trouvé cela étrange, est entré et je l'ai exécuté. Puis je me suis occupé de celui en amont, étant donné que celui qui restait ne pouvait pas me voir du fait de son éloignement. Je cache le corps. Puis j'ai attendu que le deuxième effectuant une grande ronde repasse, j'ai ouvert une porte (peu importe la salle), derrière lui, et je l'ai tué. Il y a bien d'autres manières. A vous d'essayer. La méthode que je vous propose est assez difficile. Continuez dans le couloir, jusqu'à

atteindre une grande porte. Ouvrez-la puis allez à droite. Passez la porte surmontée d'une icône représentant une flamme. Une fois à l'intérieur, vous verrez une sorte de grosse machine. Pressez le bouton rouge. Une porte coulisse, et à vous le kit de secours. Sortez de la pièce. Baissez-vous, car ce couloir donne sur le bureau de l'infirmière. Entrez furtivement à l'intérieur. Ne tuez pas les deux personnes s'y trouvant. Assommez-les avant qu'ils ne hurlent. Une chaise et un balai feront l'affaire. Attention toutefois aux gardes qui vont normalement rappliquer. Ils sont au nombre de deux. Une fois ceci fait, dirigez-vous vers l'armoire du fond. Ouvrez les tiroirs qui le permettent, de façon à vous fabriquer des marches dans le but d'atteindre la grille située en hauteur. Brisez cette dernière et pénétrez dans le conduit. Vous débouchez alors dans les combles.

Frayez-vous un chemin entre les câbles et là, c'est le drame. Le plafond s'écroule et vous tombez face à face avec votre ami le docteur. Le combat s'amorce. Essayez d'éviter au possible les couteaux que vous lance le docteur. Utilisez votre fusil à pompe. Radical mais bien utile. Méfiez-vous également du sérum que le savant essaie de vous injecter. Votre vision s'affaiblirait et vos mouvements deviendraient lents et désordonnés. Une fois ce combat terminé, dirigez-vous vers les éviers présents dans la pièce.
Vous y trouverez des kits de secours, ainsi que des couteaux. De même, fouillez près de la personne alitée, et vous découvrirez également des lames sur un plateau en fer. Puis rendez-vous derrière le bureau du docteur afin d'assister à une scène flash-back. (Tant que vous y êtes, actionnez le portrait du docteur, situé sur le mur et vous obtiendrez un document important).

Objectif :
- Utiliser l'otage pour passer le poste de contrôle

Regardez bien derrière le bureau, et vous verrez un coffre-fort. Ouvrez-le. Vous trouverez un autre document important, votre grappin, votre "rossignol" et enfin votre h-f. C'est Noël. Libérez l'infirmière dans la cellule de gauche et prenez-la en otage. Revenez en direction de l'entrée du complexe avec elle. Allez toujours tout droit, et ne vous retournez qu'en ultime recours. Arrivé devant le bureau de l'infirmière du début, avancez jusqu'à la grande grille derrière vous. Le garde se trouvant derrière va alors l'ouvrir. Lâchez de ce fait l'otage et faites-vous plaisir. Une fois ces grilles dépassées vous serez libre. Fin de la mission.

Chapitre 14 : Le désert

Arme conseillée : Le fusil à lunette et le bazooka, sinon le colt peut faire l'affaire
Difficulté : Facile

Objectif :
- Trouver l'entrée des mines, et rejoindre Jones

Regardez derrière l'infirmière, et vous trouverez un kit de secours. Quittez-la et continuez tout droit. Vous arrivez alors dans un cul-de-sac. Prenez votre grappin et visez le crochet juste au-dessus de vous. Une fois au sommet du monticule, balancez-vous et bondissez dessus. Puis laissez-vous descendre de l'autre côté. Attention, dès votre arrivée, un comique vous attend avec une kalachnikov. Mais ce n'est pas le plus dangereux. Sur la montagne d'en face, bien placé, un sniper tente de mettre fin à votre aventure. Tuez-le avec votre fusil à lunette, s'il vous reste des balles, ou avec votre colt. Avancez prudemment, car un autre tireur d'élite se tient sur une arcade rocheuse à droite de vous. Dissimulez-vous à l'abri de la paroi rocheuse et déportez-vous légèrement afin de vous aligner sur sa tête. Reculez d'une trentaine de pas, et vous apercevrez un autre malandrin au loin. Réservez-lui un sort identique. Ensuite, agrippez-vous au crochet situé plus en hauteur. A votre arrivée, un cadeau vous est offert. Une armure et un casque lourd, ainsi qu'un kit de soin. Mais à côté de cela, un homme en face de vous vous envoie des roquettes. Un petit coup de fusil à lunette devrait suffire. Avancez un peu dans le défilé, et vous apercevrez un autre larron à votre droite. Opérez de la même façon. Seulement voilà, un troisième apparaît au sommet d'un petit mont sur votre gauche. Vous savez quoi faire. Contournez ensuite le bas du rocher à votre droite. Il se cache en ce lieu un autre homme de main. Surprenez-le grâce à ses pas.

Grimpez la pente prudemment. En face de vous se trouve un tueur muni d'un fusil de gros calibre. Vous connaissez la marche à suivre. Rejoignez son cadavre. Grimpez en haut de l'espèce d'arche près duquel le "bad guy" se trouvait.

Regardez sur votre gauche et sautez sur l'autre arche. Montez vers la caisse. Vous trouverez dessus des belles grenades. Continuez. Une sentinelle rôde approchez-vous doucement. Par chance vous la surplombez, donc pas d'inquiétude. Occupez-vous plutôt des snipers vous ayant pris pour cible, sur la colline d'en face. Approchez-vous du pylône sur votre droite et validez. Vous glisserez alors en face. Suivez la corniche et vous verrez un chariot renversé. A l'intérieur se trouvent des munitions pour fusil à pompe et fusil à lunette, plus une armure et un casque lourd. Descendez alors en vous aidant du relief. Le comique qui se trouvait en dessous de vous, s'impatiente. Réglez-lui son compte. Passez sous la voûte rocheuse fort basse, puis continuez. Entrez dans la grotte. Dès votre sortie, les ennuis commencent (à noter un kit de secours sur le chemin à votre gauche). Une personne se trouve en face de vous et visiblement ne vous aime pas. Puis une autre sur la droite qui est équipée d'un bazooka. Montez en vitesse à l'endroit où celui-ci se trouvait. Prenez le kit de secours, et mitraillez votre adversaire de la colline d'en face, en vous abritant du chariot. Avancez un tantinet pour vous rendre compte qu'une autre personne vous en veut. Réagissez vite.

Allez vers le pylône près de l'éolienne, validez l'action, et accrochez-vous ! Faites de même dans l'autre sens. Vous trouverez un kit de secours, un lance roquettes, et une armure lourde. Revenez à votre premier pylône. D'ici, refaites un voyage. Une fois arrivée à votre destination, au lieu de prendre à gauche, allez à droite jusqu'à un autre pylône, en suivant le rebord. Un homme et des roquettes vous attendent. Utilisez le nouveau poteau, et lancez-vous. A peine descendu, approchez-vous prudemment du bord de la falaise. Un petit fourbe vous attend en contrebas avec un lance-missiles. Montrez-lui qu'un fusil sniper est plus utile. Puis descendez afin de récupérer un bazooka ainsi que des munitions, disposées sur une caisse. Avancez jusqu'à un petit promontoire. Et à ce moment, c'est une véritable armée qui vous assaille. Au minimum vingt mercenaires. Ne réfléchissez-pas, utilisez votre nouvel ami le lance-roquettes, ainsi que des grenades. Une fois la zone plus calme, continuez. Accédez à la caisse et prenez l'armure légère. Escaladez la colline. Une fois au sommet vous serez attaqué par deux hommes. Un à droite et l'autre à l'opposé. Grâce à votre rutilante lunette, le tout sera vite remis à niveau. Continuez jusqu'au poteau, et faites encore une fois des acrobaties. Pénétrez dans la mine et prenez le chemin ascendant. Fin de la mission.

Chapitre 15 : L'avion

Arme conseillée : Fusil à lunette, Bazooka, et si besoin est kalachnikov
Difficulté : Moyenne

Objectif :
- Trouver l'avion que Jones a planqué

Sortez tout d'abord de la grange. Vous arrivez alors sur une plate-forme. Des voix s'entendent en bas de la falaise. Libre à vous alors de faire un carnage au fusil à lunette du haut de votre promontoire. Éliminez en priorité les deux détenteurs d'un bazooka. Les balles ne vous atteignent presque pas. Une fois ceci fait, jouez encore une fois à Indiana Jones. Emportez les roquettes et le kit de secours. Descendez au creux du canyon par les rails. Une fois en bas, avancez. Vous serez pris dans le feu d'un tireur d'élite. Vengez-vous. Avancez jusqu'à un rebord et laissez-vous tomber. Au détour d'un virage, un homme vous attend dans l'angle intérieur. Retirez-vous derrière la barrière rocheuse, afin de bien ajuster votre tir. Attention il possède un bazooka. Continuez. Deux rigolos vous repèrent alors du haut de leur cachette. Occupez-vous en premier lieu de celui à l'arme lourde puis de son compatriote. Regardez au-dessus de votre tête. Un crochet vous tend les bras. Une fois à la bonne hauteur, sautez sur la corniche. Commencez par aller à gauche. Vous tomberez sur un kit de secours, ainsi que des munitions pour gros calibre. Revenez sur vos pas et avancez. Lorsque vous serez en vue des corps de ceux que vous avez froidement assassinés, deux autres personnes surgiront sur la gauche. Rendez-vous à l'endroit d'où vos assaillants ont fait feu. Sautez en face. Continuez. Vous êtes attaqué par un rude gaillard. A l'abri de l'espèce de rocher devant vous, faites un pas de côté afin d'observer l'un des mercenaires faire sa ronde. Vous pouvez l'avoir au moment où sa tête dépasse légèrement. Décalez-vous encore un peu et son collègue vous apparaîtra. Un autre sbire, marche sur le chemin passant sous votre forteresse de pierres. Approchez-vous du bord et annihilez-le. Deux autres répliquent plus bas. Le bazooka s'impose.

Cherchez maintenant des reliefs dans le but de descendre sans se casser une jambe, ou les deux. Vous trouverez cela un peu avant votre point de visée sur la gauche. Continuez sur le rebord. Débarrassez-vous du petit teigneux au fond du canyon, et poursuivez vers la droite, jusqu'à trouver une nouvelle fois les grosses marches de granit. Descendez. Allez au bout du défilé. Servez-vous des échelles. Une fois quasiment arrivé au sommet de la seconde, arrêtez-vous et

grimpez doucement. Un homme vous attend sur le plateau. Tirez-lui dessus avant qu'il ne vous voit. Ensuite, un sniper, à votre droite, ainsi qu'un mercenaire aimant les bazookas, en haut à gauche des ruines s'en prennent à vous. Privilégiez le côté gauche. Mais leurs amis ne l'entendent pas de cette oreille et vous prennent en sandwich dès votre arrivée au deuxième niveau. Continuez en empruntant l'échelle cachée dans la maison décrépie à gauche. Avancez à couvert du mur et faites feu sur la personne qui surgit face à vous. Entrez dans le reste de bâtiment d'où votre ami venait de sortir. Une fois sur place baissez vous, et brisez les planches sur votre gauche. Continuez votre périple dans la grotte. Rejoignez l'avion. Un méchant monsieur vous attaque du haut du rempart rocheux de droite. Fin de la mission.

Chapitre 16 : Le camp SPADS

Arme conseillée : Arbalète
Difficulté : Moyenne

Objectifs :
- Infiltrer le camp SPADS
- Ne pas se faire repérer

Vous commencez dans l'eau. Évoluant la plupart du temps sous la surface, tentez de visualiser les lumières émanant des projecteurs. Nagez tout à droite, et pénétrez dans le conduit d'évacuation des eaux usées. A votre sortie, allez vous placez sous l'une des piles du pont afin de vous soustraire aux regards des gardes. Une fois que ceux-ci ont terminé leur discussion et que vous les avez entendu fermer une porte, agrippez-vous au crochet situé à côté du pont. Une fois à l'étage, dirigez-vous vers l'amas de caisses. Juste à côté, vous trouverez un levier à actionner afin d'ouvrir le deuxième canal relié aux égouts. Méfiez-vous du garde qui va rappliquer à cause du bruit. Saisissez la chaise à votre gauche, baissez-vous et attendez qu'il se retourne. Une fois celui-ci dans le monde des rêves, prenez son arme, et passez par le nouveau conduit aquatique. Continuez jusqu'à la première ouverture à droite. Cachez-vous alors dans un coin sombre sous l'un des soubassements du ponton. Vous êtes obligé de passer par ici, afin de reprendre votre souffle. Attendez alors que les gardes se retirent. Une fois cela fait, repartez dans le conduit et rejoignez la sortie en ligne droite.

Lors de votre premier pas sur la terre ferme, vous pouvez observer deux ponts face à vous. Munissez-vous de ce fait de votre arbalète. Exterminez le premier garde, oeuvrant sur le pont le plus proche de vous. Puis, dans un même élan, réduisez au silence l'adversaire situé sur la construction la plus éloignée. Regardez au-dessus de vous. Un crochet demeure esseulé. Agrippez-vous à lui avec votre grappin, et accédez à la saillie de verdure le long de la paroi rocheuse à votre droite. Ne vous balancez pas outrageusement, ce n'est pas la peine. Le simple fait de vous être cramponné de loin, suffira à vous amener à bon port. Une fois sur cette corniche, vous voyez un nouveau crochet. Faîtes de même qu' auparavant, en essayant d'atterrir sur le renfoncement de gauche. Rentrez alors dans la grotte, et montez à l'air libre. Vous avez droit à une pause cinématique. Puis longez la paroi rocheuse de droite au-dessus de la grotte jusqu'à un trou d'où s'exhale de la fumée. D'ici, vous devriez apercevoir le garde en contrebas, à travers le grillage. Zoomez consciencieusement à l'aide de l'arbalète. Tuez-le. Approchez-vous ensuite de l'espèce de cheminée. Cassez la grille et pénétrez dans la canalisation. Fin de la mission.

Chapitre 17 : Espionnage

Arme conseillée : Arbalète et pistolet 9 mm
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Planquer le micro-espion dans la tente de Mc Call
- Supprimer discrètement les SPADS aux abords de la tente beige.

Avancez tout droit dans le canal puis arrivé pratiquement au bout, plongez. Nagez jusqu'à apercevoir une échelle sur votre gauche. Montez. Vous arrivez dans les douches. Après un flash-back, prenez la porte devant vous. Vous aboutissez dans les vestiaires. Dans l'armoire du milieu, en face de vous, vous trouvez un silencieux pour le 9 mm. Regardez alors sur la droite. L'armoire de droite contient une recharge de carreaux. Plutôt que de sortir par la porte,

tournez vous à gauche, et sortez par la fenêtre. Regardez à gauche une fois dehors. Il s'y trouve des caisses. Suivez le chemin passant derrière. Une fois arrivé au bout, baissez-vous et tournez-vous dans la direction opposée. D'ici, vous devriez voir le garde arriver au coin du mur, deux bâtiments plus loin. Tuez-le d'une flèche. Rejoignez ensuite son cadavre en vous méfiant que l'on ne vous voit pas entre les maisons. Une fois en place, approchez-vous de la cabane des gardes à gauche. Observez les grands containers près du hangar. Un homme s'en approche et s'arrête devant. Attendez un instant. Il reprend sa marche puis effectue un nouvel arrêt. C'est à ce moment précis que vous devez lui régler son sort. En effet, son corps sera soustrait aux regards, grâce aux obstacles qui l'entourent. Ensuite mettez fin aux jours du garde présent dans le mirador à droite du hangar. Puis brisez le projecteur. Retournez alors prendre le corps de votre première victime, et placez-le à l'intérieur du petit local près duquel vous vous trouvez. Puis, de votre poste, observez les rondes des deux gardes restant. L'un d'eux tourne à droite à un moment donné. Faites rapidement de même parallèlement en rasant le mur adjacent à la cabane des sentinelles et attendez. Dès qu'il pointe son crâne, tuez-le. Revenez ensuite devant la porte du local des gardes. Regardez donc le dernier sbire. Débarrassez-vous de lui dès qu'il est immobile tout simplement. Libre à vous désormais de prendre le kit de secours et le document important dans la cabane des surveillants. Vous pouvez avoir accès aux caméras grâce aux ordinateurs. Puis dirigez-vous maintenant vers le grand hangar.

Mais avant de rentrer, faites attention. Un SPADS se meut en ces lieux. Vous le remarquez à ses pas lourds. Patientez jusqu'à ce qu'il s'éloigne, puis offrez-lui un carreau dans le crâne lorsqu'il se trouve de dos. Ouvrez la porte et sortez. Vous voilà maintenant face à un nouveau détachement de gardes. Procédez de manière analogue à la situation rencontrée précédemment, sachant que l'espace s'avère plus réduit. Profitez des obstacles naturels pour assassiner les SPADS. Un conseil, ne tirez surtout pas sur le premier à votre droite. Un autre le suit de près. Attendez plutôt que leur ronde les éloigne. Agissez vite et furtivement, et cette étape ne devrait pas vous poser de problèmes majeurs. Il reste sinon la solution de foncer dans le tas, mais je ne vous la conseille pas. Ouvrez alors la porte en fer située sur le mur d'enceinte. Vous entrez dans un couloir. Autant vous prévenir, désormais les choses vont se corser de manière très significative. La moindre alarme déclenchée signifie quasiment votre mort.

Baissez-vous en prévision de l'action à effectuer. Ouvrez la porte et sortez. Visualisez les caisses devant vous. Hâtez-vous de vous dissimuler derrière. Jetez un coup d'oeil furtif une fois arrivé au bout de la rangée de boîtes. Si le garde s'en va en vous tournant le dos, c'est bon. Déplacez-vous rapidement en longeant le flanc de la colline. Dès que vous apercevrez le chemin s'étendant entre l'arrière de la tente en face de vous et la falaise, arrêtez-vous. Visez (avec le zoom x8) alors ce dernier et patientez. Une fois que le garde montre son visage, tuez-le. Dirigez-vous alors vers sa dépouille, et d'où vous êtes, tuez la sentinelle sur le mirador. De ce fait, rendez-vous sous le mirador. Remarquez le muret qui l'entoure. Positionnez-vous sur le côté gauche, ou ouverture gauche si vous préférez. Décalez-vous un tant soit peu afin d'avoir en vue la ronde des deux surveillants, sans que ceux-ci ne vous remarquent. De cette manière vous pourrez mettre fin à leur jour sans bouger de votre position. De votre place, vous voyez sûrement un baraquement bleu, et un tas de caisses. Il reste un garde chauve et un moustachu. Votre première cible est le chauve. Attendez patiemment que monsieur daigne aller se poster tout au fond de l'écran, derrière les caisses jaunes. Tel le chasseur, tirez un carreau. Son copain trop occupé à sa ronde, ne voit pas sa dépouille.
Le chevelu continue son chemin. S'arrêtant à la hauteur de l'autre muret juste en face de vous, accolé à la tente bleue à gauche, il se dirige à présent dans votre direction. C'est à ce moment qu'il faut l'abattre d'un carreau bien placé. Soyez vif. Maintenant, courez à l'opposé de votre position, derrière les bâtiments en face. Une fois à destination, longez furtivement la montagne vers la droite. Vous allez arriver en vue d'une autre cabane de garde.

Par chance, un homme s'y trouve de dos. Lâchement, ajustez votre visée et tirez. Entrez afin de consulter les caméras. De l'endroit où vous vous trouvez, vous avez en mire une grande construction de couleur bleue. Dirigez-vous en ce lieu. Il s'avère que cela prend la forme d'un garage. Sur le banc à gauche en entrant, vous découvrirez des munitions pour le pistolet 9 mm, ainsi qu'un kit de secours. Sortez par la porte du fond. Abritez-vous immédiatement derrière les caisses en face de vous, près du grillage. De votre place, il vous est possible d'apercevoir entre ces dernières, la tour de garde. Ajustez votre tir et réduisez la sentinelle à néant. Un SPADS fait des allers-retours devant votre cachette. Attendez qu'il passe devant vous, puis, lorsqu'il repart, plantez-lui un carreau dans le crâne. N'attendez pas trop, étant donné que plus vous le tuerez près de votre refuge, et plus son corps sera rapidement dissimulable. Allez le chercher et mettez-le en lieu sûr. Toujours à l'abri derrière vos cartons, repérez le camion près de l'empilement de barils explosifs. Exécutez un agrandissement avec votre lunette en sa direction. Vous allez voir un garde s'approcher du véhicule. Dès que celui-ci décide de prendre une pose à cet endroit, neutralisez-le. Longez le mur du hangar d'où vous venez de sortir en direction du camion, tout en gardant votre vision fixée sur l'habitation du colonel Mc Call. Une fois quasiment parvenu à

l'engin, arrêtez-vous. Prenez l'arbalète, et effectuez un zoom sur le côté droit de la tente. Vous tombez sur un beau soldat posté probablement en tant que videur. (Si tu as un tatouage, tu rentres pas).

Une fois celui-ci hors d'état de nuire, cachez-le derrière les caisses près du camion (et oui c'est loin). Puis revenez vers votre objectif. Entrez par la gauche de la tente (l'ouverture la plus proche du mirador). Vous trouverez sur la droite en pénétrant à l'intérieur, un document important, ainsi qu'un kit de secours. Ressortez et revenez à l'entrée principale de cette habitation de fortune. Placez le micro sur l'interphone, et courrez vous dissimuler derrière la tente noire dans votre dos, et de préférence du côté droit. En effet, les dignitaires passent à gauche. La réunion se tient alors immédiatement.

Objectif :
- Récupérer le dossier militaire de Steve Rowland et plastiquer le hangar à munitions

Après la réunion, tout le monde sort de la tente beige. Restez bien, non plus à côté de votre cachette, mais derrière. Car deux gardes sortent à gauche, et les invités à droite (lorsque l'on regarde la tente de Mc Call). Dès que ces derniers s'approchent par trop prés de vous, rampez à gauche délicatement. De là, tuez rapidement la sentinelle devant l'entrée avec une flèche, puis dépêchez-vous de réserver le même sort à son collègue venant à votre gauche. Il s'approche en effet dangereusement. Rentrez une nouvelle fois chez le Colonel Mc Call, et emportez le dossier, ainsi qu'une carte magnétique. Allez au grand bâtiment muni de deux projecteurs au fond du terrain. Passez votre carte dans le lecteur, et entrez. Traversez la pièce. Trois gardes se trouvent derrière. Ne faites rien et abritez-vous du mur. Une fois leur discussion terminée, regardez méticuleusement où ils se rendent. L'un d'eux, à gauche, prend position dans le local des sentinelles. Une fois immobile et de dos, exécutez-le d'une flèche. Profitez-en également pour éliminer le garde du mirador à droite. Restez en place. Remarquez le garde derrière ses fortifications près du mirador, en vous décalant légèrement sur la gauche. Abattez-le d'une flèche. Il sera masqué par les sacs de sable. Maintenant allez vous dissimuler derrière la porte ouverte du hangar (l'endroit d'où vous venez). Un garde s'approche. Grâce à ses pas, attendez qu'il s'éloigne, puis investissez le petit "garage" couvert de tôles sur la droite. Ensuite la patience est de mise. En effet, un soldat se rend lors de sa ronde près de ce petit entrepôt, du côté gauche. Attendez donc de voir les onomatopées de ses pas. Une fois que celui-ci est arrivé, il s'arrête et vous tourne le dos. Profitez-en pour lui administrer deux balles de 9 mm dans la tête. Cachez ensuite le corps à l'endroit de votre méfait.

Rendez-vous alors au local des surveillants, en longeant prudemment (accroupi) le mur grillagé de gauche.
Vous voyez l'espèce de maison en ruines juste à côté, et bien entrez à l'intérieur en vous faufilant dans les hautes herbes. Il y a un trou dans le mur, juste au niveau du cou d'un des SPADS. De ce fait, vous pouvez voir la ronde de son collègue, tout en étant prêt à faire feu. Une fois son compatriote retiré derrière les tentes , tuez votre cible de deux balles de 9 mm (il est silencieux). Une fois celui-ci mort, faites le tour des baraquements où l'autre sentinelle déambule, dans le même sens qu'elle, afin de la surprendre. Deux coups de feu feront l'affaire. Rendez-vous au grand hangar à côté du camion sur lequel est indiqué "flammable". Ne vous affolez pas, et ne cavalez pas directement vers la porte d'entrée. Deux hommes sortent prendre l'air, et ce n'est pas le moment de leur demander du feu. Demeurez derrière le camion. Seul l'un d'eux part en repérage. Assurez-vous de son chemin grâce au son de ses pas. Suivez-le discrètement et neutralisez-le avec votre 9 mm. Dépêchez-vous avant qu'il ne trouve les cadavres que vous avez sans doute laissé traîner. Prenez bien garde à toujours dissimuler vos meurtres. L'entrée de la base se trouve derrière les caisses. Mais attention, un garde se trouve devant la porte. Le seul moyen est de surgir rapidement, et de placer un tir précis, afin de le mettre hors d'état de nuire le plus rapidement possible. Entrez. Une sentinelle fait sa ronde juste à ce moment là. Baissez-vous, et juste lorsque sa tête dépasse, tirez-lui dessus. Évitez si possible qu'il se sauve pour déclencher l'alarme. Regardez sur la caisse à droite de l'entrée. Vous trouvez un M-60, des munitions 9 mm et deux casques lourds. Longez les machines et ouvrez la porte. Placez l'explosif sur la caisse devant vous. Fin de la mission.

Chapitre 18 : Évacuation

Arme conseillée : M-60, grenades, fusil d'assaut
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Quitter le camp

Tuez le garde devant vous, puis allez à droite, prendre le contrôle de la mitrailleuse lourde. Une fois vos assaillants mis en charpie (c'est le mot), courez vers le hangar. Ouvrez la porte, et faites un carnage. Puis rejoignez l'autre hangar (le garage). Jones vous annonce qu'il vous faut trouver un autre moyen de quitter le camp que votre bateau. Continuez tout droit, jusqu'aux baraquements du fond. Une conversation s'engage près d'une habitation. Une fois celle-ci terminée, allez à gauche, vous verrez une porte dans la montagne. Allez-y. Avancez toujours jusqu'au troisième hangar. Un combat contre Mc Call s'engage alors. Le meilleur moyen de le tuer est de lui lancer les grenades que vous avez trouvées sur les corps des SPADS durant votre course folle. Si vous voulez un peu de vie, il y en a à votre disposition dans le local des gardes. Les grandes portes du camp, autrefois fermées, sont désormais ouvertes. Elles se trouvent du côté droit, en regardant le hangar. Entrez-y. Ouvrez la petite porte bleue sur votre droite, en entrant. Fin de la mission.

Chapitre 19 : Le sous-marin

Arme conseillée : pistolet 9 mm, fusil d'assaut
Difficulté : Difficile (inhumaine si vous ne voulez jamais vous faire repérer)

Objectif :
- Infiltrer le sous-marin avant son départ

Avancez, et attendez que les gardes passent devant la porte. Ouvrez cette dernière une fois que ceux-ci sont de dos, et réglez leur leur compte, grâce à votre fidèle pistolet 9 mm. Allez à gauche et descendez les escaliers. Avancez dans le couloir, mais arrêtez-vous avant la fin de ce dernier, car deux gardes sont stationnés dans le coin gauche du virage. Approchez-vous doucement. Abattez le premier en vous décalant légèrement du coin du mur afin de voir son beau béret. Surgissez alors dans l'embrasure de la porte à gauche, cachée par le mur , conduisant dans la salle où se trouve l'autre larron. Tuez-le. Vous trouverez également dans cette pièce, deux kits de secours, des carreaux, un casque lourd, une armure lourde, et un document secret. Avancez jusqu'au fond du couloir. Prenez la porte. Attention, dès son ouverture planquez-vous sur le mur de gauche, car une patrouille passe à dix centimètres de vous. Une fois les comiques passés, accédez au grand sas. Là, si vous regardez bien en face de vous, vous verrez une grille rouge. Brisez-la et entrez. Vous atteignez un cul-de-sac. Levez les yeux, et remarquez le crochet au-dessus de vous. Prenez votre grappin, et hissez-vous jusqu'à une autre grille. Cassez-la et sortez. Vous arrivez sur un promontoire. En bas, un béret rouge fait sa ronde. Expédiez-lui une flèche, lorsqu'il se trouve le plus à droite possible, pour que son ami, oeuvrant près de la voiture jaune à gauche, ne puisse le voir. Lorsque ce dernier s'arrête près du véhicule, vous savez quoi faire.

Agrippez-vous au crochet au-dessus de vous et laissez-vous descendre. Vous trouverez des munitions de M-60 près du véhicule jaune de gauche. Un autre crochet apparaît au loin. Agrippez-vous à lui et balancez-vous de manière à accéder à la plate-forme à votre droite, où se trouve une nouvelle grille à fracturer. Entrez et servez-vous de votre grappin, lorsque votre avancée est difficile. Montez. Vous accédez à une autre grille. Cependant toute la troupe SPADS passe devant. Attendez que tous les soldats aient atteint le haut des escaliers. Patientez encore un tantinet pour être sûr qu'ils ne reviennent pas. Un béret rouge monte la garde. Cassez la grille rapidement et mitraillez-le. Ce n'est pas très fin, mais le meilleur moyen. Montez les escaliers. Puis arrivé dans la salle suivante, descendez de nouveaux escaliers. Une fois arrivé quasiment en bas, arrêtez-vous et écoutez. Lorsque vous aurez entendu une porte se fermer vous pourrez sortir en sécurité. Mettez-vous bien au coin du mur de façon à apercevoir un bout du casque du garde de gauche(donc pas de flèche) et tuez-le, puis celui de droite va rappliquer vers votre personne afin de vous occire. Mais que nenni, vous aurez déjà dégainé votre fusil d'assaut. Forcez la porte rouge sur votre droite. Vous accédez alors à une autre porte. Faites de même. Allez tout de suite vous dissimuler à l'avant du camion. Longez le pare-choc vers la droite. D'ici visez avec l'arbalète. Vous apercevez deux hommes coiffés de casquettes. Tuez un des deux à l'aide de l'arbalète, et préparez-vous au combat. Visez l'autre et tentez de l'abattre avant qu'il n'appelle des renforts. Si c'est le cas, ne restez pas stoïque, car ces derniers aiment les grenades.

Une fois tout ce petit monde plus calme, continuez. A signaler des grenades pour fusil d'assaut, et deux fusils d'assaut sur les caisses à droite du premier camion. Prenez la porte en face de vous et montez les escaliers (vous trouverez un kit de secours derrière les caisses à votre droite). Vous êtes attendu. Mais deux grenades feront l'affaire. Montez à l'étage, et avancez tout droit jusqu'à une porte à votre droite. Poussez-la. Sortez en rampant, car il y a beaucoup de monde en contrebas. Longez le mur de gauche, et utilisez votre grappin soit pour descendre soit pour monter. Alors en

fait si vous descendez, vous devrez vous frayer un chemin au travers de la multitude de gardes présents. Mais avec l'aide des nombreuses caisses, le passage devrait être faisable. Restez le plus possible à droite, à l'abri des différents obstacles du lieu. Il vous faudra atteindre une échelle, dissimulée entre des caisses sur la droite, qui vous conduira à une grille. La deuxième solution est de ne pas prendre le même crochet. En effet il y en a un autre un peu avant celui qui vous permet de descendre. Il vous octroie la possibilité de grimper sur les poutrelles. Avant de commencer l'ascension, vérifiez bien que personne ne vous observe.
Actionnez alors votre grappin. Une fois au sommet, balancez-vous subtilement vers la poutrelle métallique, afin de ne pas tomber à côté, ce qui serait dommage et mortel. Continuez à avancer à pas feutrés, pour éviter que les comiques du dessous ne vous repèrent. A un moment donné, la charpente de fer s'arrête net. Mais un crochet pointe dans les hauteurs, en face de vous. Avant de jouer à tarzan, regardez en bas si personne n'est à même de vous voir. Par précaution, éliminez la sentinelle dont la ronde est la plus grande. Cependant vous êtes quasiment sûr de vous faire repérer, contrairement au déplacement au sol. Accrochez-vous et balancez-vous en direction des caisses les plus hautes à gauche.

Une fois l'atterrissage réussi, continuez à avancer jusqu'au bout de la pile de caisses. Tout semble être terminé pour vous, mais si vous levez la tête, vous verrez un troisième crochet. Hissez-vous donc à hauteur de la tuyauterie. Balancez-vous prudemment afin de rallier les gros tuyaux. Puis continuez tout droit jusqu'à atteindre la grille. Ouvrez-la. Avancez, puis au bout faites attention, il demeure un trou très profond. Levez les yeux, vous verrez un crochet. Agrippez-vous et descendez en faisant attention au garde en-dessous. Une fois à terre, offrez à ce dernier deux balles de 9 mm. Puis prenez votre fusil d'assaut, et partez à l'abordage. Jusque-là, tout était fait pour s'infiltrer sans attirer l'attention, mais à ce moment, le temps vous est compté. En effet l'écoutille du sous-marin est en train de se refermer. Éliminez les gardes de droite et tous ceux qui vous barrent la route. Sautez à l'eau, et grimpez sur l'engin par l'échelle sur son flanc droit, en bout de coque. Entrez à l'intérieur. Fin de la mission.

Chapitre 20 : Infiltrer le sous-marin

Difficulté : Difficile
Arme conseillée : Arbalète, et pistolet 9 mm

Objectifs :
- Trouver le poste de radio et contacter Jones
- Se cacher dans la cabine du sous-officier
- Ne pas se faire repérer

Vous êtes maintenant sous les flots. Prenez la porte de droite. Puis descendez dans la cale par l'échelle. Vous voilà alors face à une autre échelle. Mais un matelot vous attend à son pied. Lancez-lui une flèche et descendez. Vous aurez alors des munitions pour fusil d'assaut sur le corps du malheureux. Remontez. Prenez la porte de droite. La voie semble libre, mais c'est oublier les deux étages d'un sous-marin. En effet, un garde marche au-dessus de vous. Il peut vous voir très facilement. Le seul moyen est alors celui-ci. Restez à couvert de la paroi afin qu'il ne s'aperçoive pas de votre présence. Attendez qu'il arrive au-dessus de vous, puis lorsqu'il repart, suivez-le accroupi jusqu'à la porte. Essayez toutefois d'arriver à la sortie avant qu'il ne se retourne. Et voilà. Vous devrez agir tout le temps de cette manière. Ouvrez la porte. Vous entrez dans une pièce minuscule, pourvue d'une seule porte. Avant de l'ouvrir, méfiez-vous. Une sentinelle rôde derrière. Fiez-vous à ses pas. D'autre part, un matelot marche au-dessus de vous. Le système change un peu. Suivez le matelot lorsqu'il s'en va. Méfiez-vous car la sentinelle se cache entre les deux containers rouges du milieu, sur votre gauche. Abattez-la très rapidement de deux balles de 9 mm, puis continuez votre chemin de l'autre côté (là où était le garde) en passant furtivement sous le matelot, qui bien qu'allant dans le sens opposé ne vous verra pas si vous vous dépêchez. Ouvrez la porte. Cette pièce ne contient rien, sortez. Passez sous le matelot qui ne regarde pas dans la bonne direction, furtivement, tout en faisant attention à la ronde du garde d'en face. Lorsqu'il regarde tout droit ce n'est pas grave, mais il pivote pour aller en sens inverse. C'est à ce moment précis que vous êtes vulnérable. Ouvrez la porte, et montez à l'échelle. Ouvrez la porte. Un garde se tient droit, en regardant l'horizon. Attendez que celui de la passerelle d'en face se trouve derrière le gros cylindre au fond et exécutez son collègue d'un carreau. Miraculeusement celui faisant sa ronde ne se rend compte de rien. De ce fait, lorsqu'il passe toujours derrière l'espèce de grosse turbine, suivez-le de votre côté de manière à vous dissimuler. Puis ce dernier repart dans l'autre sens. Restez où vous êtes, et reculez un peu de manière à conserver votre invisibilité. Puis, lorsqu'il part encore dans l'autre sens,

allez en sens inverse sans qu'il vous voit bien sûr et placez-vous de manière à pouvoir lui administrer une flèche. A peu près à mi-chemin du couloir. Pour vous aider, arrangez-vous pour pouvoir lui décocher une flèche dans le dos, lorsqu'il se trouve en haut à droite, derrière la "turbine". Continuez.
Vous arrivez alors dans une pièce avec deux portes en face de vous. Elle débouche sur une même passerelle qui fait un angle droit. Elle est de plus gardée par une sentinelle. Postez-vous à l'une ou l'autre des portes et ouvrez-en une lorsque le garde s'est éloigné. Baissez-vous et collez-vous tout au fond de la pièce. Vous verrez alors le garde s'arrêter et regarder dans votre direction. Ce n'est rien, ne vous inquiétez pas. Décochez-lui une flèche ce sera plus prudent. Avancez. Prenez la voie de gauche. Dans cette pièce un flash-back vous assaille encore. Dirigez-vous du côté droit de la pièce, et actionnez la radio. Puis sortez par la porte de gauche. Prenez à nouveau la porte de gauche, mais attention, un garde traîne par ici. Ouvrez la porte lorsqu'il s'éloigne, puis collez-vous contre le fond de la pièce. Tirez une flèche dans son joli béret. Avancez ensuite prudemment, car vous vous trouvez dans les dortoirs. Entrez alors dans la pièce de droite (Officer's cabin). Puis, rentrez dans le petit espace masqué par un rideau sur votre gauche en entrant. Fin de la mission

Chapitre 21 : Torpilles

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Fusil d'assaut (grenades)

Objectifs :
- Repéré ! Fuir par le sas des torpilles
- Trouver la clé du lance-torpilles

Dès votre réveil, un mousse vous surprend. Tuez-le froidement. Puis avancez jusqu'au bord du couloir en vous arrêtant pour ramasser les fusils d'assauts dans le présentoir sur votre gauche. A droite, vous avez également une armure et un casque lourds, ainsi qu'un kit de secours. Mais avant d'aller chercher ces remontants, tuez le garde qui vous attend dans la salle contiguë. Il se cache sur la gauche. Avancez alors en tirant sur toutes âmes qui vivent. Dans la pièce, prenez le kit de secours près des plans de navigation. Continuez jusqu'aux échelles, et là, descendez au plus bas. Une fois en ce lieu sombre, prenez le médikit à droite, et sortez par la gauche. Attention aux mercenaires, qui sont souvent aux pieds des échelles. Vous allez être pris en tenailles à gauche puis à droite par quatre mousses. Continuez, peu importe le côté. Vous arrivez dans une salle avec deux portes devant vous. Repérez le kit de secours à droite, et passez par la porte située sur le même axe. Vous arrivez dans les cuisines. Deux moussaillons vous font votre fête. Allez à gauche prendre le kit de secours, en haut d'un placard. Prenez la porte du côté identique. Passez à droite après une autre échauffourées. Vous rencontrez numéro VII.

Il vous envoie tout d'abord deux sbires avant de s'en prendre à vous. Utilisez vos grenades à distance contre lui. Le lieu étant exigu, il ne pourra rien faire. Finissez votre travail avec le fusil d'assaut. Vous avez maintenant une clé. Allez au fond de la salle et vous trouverez un kit de secours sur les ordinateurs. Revenez au centre de la pièce. Il y a une échelle aboutissant à une écoutille. Grimpez et ouvrez avec votre clé. Montez le plus haut possible Vous trouverez sur un bureau, un document important. Redescendez d'un étage et passez par la gauche. Vous débouchez dans un couloir donnant dans la cabine de commandement. Entrez vivement et battez-vous pour sortir vivant de ce règlement de compte. Prenez la voie de droite. Vous arrivez dans une petite pièce. Allez alors à gauche, dans la cabine du capitaine. Prenez le harpon et les clés du sas des torpilles sur le bureau près de l'entrée. Revenez dans la salle du combat avec numéro VII. Repérez un objet saillant rouge sur la droite et insérez votre clé. Vous êtes alors attaqué par deux hommes armés. Défaites-vous d'eux et empruntez le tube de droite, désormais déverrouillé. Fin de la mission.

Chapitre 22 : Le hangar

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Fusil d'assaut (grenades), et arbalète ou 9mm

Objectif :
- Ouvrir les vannes et quitter le hangar.

Atteignez en nageant l'échelle face à vous. Une fois sur le bord, approchez-vous de la grande entrée. Attention, une sentinelle fait sa ronde. Procédez comme suit : Tout d'abord, cachez-vous derrière la première grosse caisse devant vous. Prenez la pelle à vos pieds et repérez le manège de la sentinelle autour du container central. Profitez qu'elle soit de dos pour l'assommer, mais sur la droite. A gauche, vous seriez vu. Continuez du côté droit. Soudain une porte s'ouvre devant vous, c'est un SPADS. Tirez-lui dessus immédiatement deux balles de 9 mm. Puis une fois cela fait, continuez jusqu'à parvenir au fond de l'entrepôt. Là, rasez les caisses de l'arrière plan, vers la gauche, et vous apercevrez un garde de dos. Tuez-le de la même manière que celui d'avant. Allez maintenant vers les fûts rouges du fond. Puis, passez derrière. Un homme vous reçoit. Le 9 mm est votre meilleur ami. Prenez l'échelle. Un béret rouge se trouve sur les coursives. Identifiez bien sa promenade, et tuez-le lorsqu'il se trouve de dos. Une fois libre sur ce promontoire, sautez sur les amas de caisses en contrebas. Vous découvrirez dans le désordre un kit de secours à gauche, des grenades pour fusil d'assaut derrière vous, et vers le kit de secours, ainsi que des grenades à main et un harpon sur la rangée du milieu. Sortez alors au fond à droite sur les quais et avancez. Vous arrivez à un autre hangar. Vous ne pouvez pas faire cette portion discrètement. Mais vous pouvez par contre limiter les dégâts.

En entrant, repérez la ronde du garde, et exécutez-le une fois éloigné. Puis avancez jusqu'à sa dépouille. A votre droite, se trouvent des caisses, et derrière, un membre des SPADS. Surgissez donc devant lui, et ne lui laissez pas le temps de répliquer. Observez la caisse à ses côtés. Prenez tout ce qui réside sur cette dernière, à savoir des grenades, des munitions, et un médikit. Revenez devant l'entrée et avancez tout droit. Un comité d'accueil est présent. Un Spads et deux sbires vous attendent, très bien armés. Soyez prudent. Tout d'abord, allez voir la caisse à côté de l'entrée, vous y trouverez des grenades. Puis en passant derrière les caisses rouges à votre droite, rejoignez le mur d'en face. Avancez jusqu'à la caisse, adjacente au mur, qui doit être en face de vous et prenez l'armure lourde et son casque d'appoint. Continuez tout droit. Il va falloir âtre vif. Baissez-vous et foncez vers la caisse du milieu du chemin, contenant des grenades et des munitions pour fusil d'assaut. Éjectez alors une ou deux grenades vers vos opposants retranchés derrière des obstacles, face à vous. Méfiez-vous, car en pleine action, un soldat va surgir à votre droite. Puis rapidement, un nouvel ennemi fait son entrée sur la rambarde au-dessus de vous, de ce même côté. Mon conseil et de demeurer accroupi, et de ne tenter une sortie que pour lancer une grenade, ou faire feu rapidement. Avancez jusqu'au bout du hangar, puis prenez l'échelle à votre droite.

Continuez à progresser jusqu'à une porte ouverte sur votre gauche. Pénétrez dans cet interstice, et nettoyez l'étagère de son arbalète et de son kit de secours. Sortez et prenez l'autre échelle. Dès votre arrivée au sommet, une personne que vous ne connaissez même pas, en plus, vous tire dessus. Mitraillez, et avancez. A droite se trouvent des leviers. Abaissez celui en surbrillance. Cela a pour effet de faire venir à vous un objet porté par une grue, mais aussi des adversaires coriaces aux alentours du bâtiment vitré, en hauteur. Ils sont au nombre de quatre, et vous arrosent littéralement de plombs. Servez-vous de votre arbalète, en vous abritant derrière la poutrelle métallique à droite. Une fois les lieux plus sereins, montez sur l'engin que vous avez actionné. Tournez-vous vers la droite, et brisez les vitres du local. Puis regardez vers le ciel, avant de remarquer un crochet. Une fois agrippé, balancez-vous de manière de manière à pénétrer dans le bâtiment sus-cité. Une fois en sécurité, allez dans salle du fond prendre l'armure lourde et le kit de secours. Retournez dans la pièce principale, et pressez le bouton indiqué.

Objectif :
- Saboter le sous-marin

Vous avez ouvert les vannes. Maintenant sautez directement dans le canal. Vous tombez juste à côté de l'hélice du sous-marin. Posez la charge, remontez à la surface, et éloignez-vous le plus possible. Une fois l'explosion effectuée, plongez en longeant le submersible vers l'entrée de la base. Vous allez rencontrer des plongeurs. Ils ne sont pas du tout pacifiques. Servez-vous de votre harpon.
Ils évoluent indépendamment des deux côtés de l'engin. A vous d'anticiper. De toute façon, ils ne sont pas dangereux, car une seule flèche suffit à les tuer. Prenez de l'air aussi souvent que possible, quitte à essuyer deux ou trois balles perdues. Sachez que les seuls endroits à l'air libre sont le nez et la queue du sous-marin. Il vaut mieux donc attirer les hommes-grenouilles vers vous afin d'avoir une réserve d'air sous la main. Une fois à l'avant de l'engin, regardez droit devant. Deux conduits sont visibles. Prenez en un des deux, puis montez à la surface par l'échelle au-dessus de vous, au bout du tunnel. Fin de la mission

Chapitre 23 : Le quai 33

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Arbalète, fusil d'assaut , et bien sûr bazooka

Objectif :
- Retrouver Carrington sur le quai 33

Montez tout d'abord sur les caisses devant vous, afin de parvenir à atteindre le toit en tôle. Rentrez dans le bâtiment par la fenêtre de gauche. Vous ne pourrez pas être furtif, mais évitez tout de même les mauvais coups. Dans un premier temps, descendez l'échelle à votre gauche. Une fois en bas, baissez-vous en ouvrez les armoires de gauche. La première contient des munitions pour fusil d'assaut, et la deuxième un kit de secours. Tournez-vous et scrutez la pièce. Une étagère près de l'échelle vous propose des munitions pour le fusil d'assaut, ainsi qu'un second kit de secours. Sortez par la porte. Longez alors le mur de droite jusqu'à aboutir à une échelle, tout en restant baissé. Grimpez. Une fois sur la coursive, dépassez la poutrelle de fer, et rapprochez-vous de la porte en face de vous. De votre position, décochez un carreau à l'un des deux gardes en contrebas en visant entre les barreaux. Tout les autres vont venir à son secours, mais vous êtes idéalement placé pour refreiner leur ardeur. Entrez ensuite dans la pièce de droite. Actionnez le levier en surbrillance, puis sortez à droite. Ramassez les carreaux sur les caisses devant vous. Des renforts arrivent de la grande porte au fond du hangar. Occupez-vous d'eux d'une manière analogue à celle précédemment citée. Faites surtout attention au béret rouge à droite, disposant d'une arbalète. Mais vous pourrez le tuer plus facilement dans l'explication qui va suivre.

Sautez de la rambarde sur le container rouge le plus à droite. Levez les yeux, vous voyez un crochet. Balancez-vous alors jusqu'à l'empilement de containers devant vous. Une fois dessus, rappelez-vous du garde à l'arbalète. Occupez-vous de lui ici. Il existe encore une accroche au-dessus de vous. Balancez-vous en direction de la gauche vers l'amas relativement élevé de containers. A peine arrivé, regardez vers les hauteurs. Un autre crochet fait son apparition. Rejoignez par la voie des airs l'empilement de caisses rouges à droite. D'ici, devinez ce que l'on trouve. Et bien oui un crochet. Agrippez-vous et atterrissez sur le container suspendu devant vous. Et à cet endroit, c'est fête. Vous découvrez un bazooka, des roquettes, et un kit de secours. Regardez maintenant en bas à gauche, sous l'habitation dans laquelle vous êtes entré au début. Vous apercevez une pièce grillagée. Accrochez-vous alors au crochet au bord du container et descendez au sol. Allez par conséquent dans la pièce vue précédemment. Vous trouverez une armure lourde, un casque léger, ainsi que des munitions et un kit de secours. Sortez et longez le mur à droite sous la rambarde. Vous trouverez des munitions pour fusil d'assaut. Atteignez ensuite la sortie du fond du hangar en passant devant le local des gardes. Entrez-y afin de mettre la main sur un fusil d'assaut, ainsi que des munitions.
Ressortez, et dirigez-vous vers le camion garé à la sortie. Longez le pare-choc, puis continuez en vous collant au mur de droite, derrière les caisses. Attention à la sentinelle se promenant dans le mirador, face à vous. Repérez bien sa ronde de loin, ce la vous servira pour la suite. Avancez alors jusqu'à la caisse devant vous. Vous y trouverez des grenades. Avancez encore un tantinet sans dépasser la rangée, jusqu'à l'endroit où deux caisses sont empilées. Visualisez les containers face à vous. Un grand vide vous sépare d'eux. Tant que vous êtes dissimulé, observez attentivement la ronde de la sentinelle en hauteur grâce au bruit des ses pas. Un seul "Tap" à gauche, signifie que la voie est libre. Dépêchez-vous de passer en face. Une fois derrière les containers rouges, vous êtes quasiment en sécurité. Avancez toujours, en longeant le mur de droite. Attention toutefois aux interstices entre ces derniers. Un garde pourrait vous voir. Une fois au bout de la rangée, tournez à gauche. Mais arrêtez-vous avant de dépasser la dernière caisse. Grâce aux pas des gardes, passez en face vers les autres containers lorsque vos adversaires se sont éloignés. Puis, regardez à droite. Une caisse s'offre à vous. Un kit de secours et moult grenades s'y trouvent. Longez toujours le mur. Une fois au bout, tournez-vous vers la gauche et attendez le doigt sur la gâchette. Dès qu'un béret apparaît dans l'intervalle entre le mur et le container, tirez une flèche. Une fois ceci fait, approchez-vous du cadavre sans vraiment quitter la protection des containers. Tuez l'autre garde à gauche d'un carreau. Puis avancez en longeant la face avant des containers, en direction de la gauche. Il n'y a pas de vitres à la tour de garde de ce côté, donc pas d'inquiétude. Dirigez-vous donc dans sa direction, et entrez par la porte. Montez l'échelle, et mitraillez la sentinelle. Prenez le M-60 près de la table, ainsi que le kit de secours, dans l'armoire de gauche, près de l'échelle. Pressez le bouton mis en évidence.

Un container fonce vers un mur, et le fait s'écrouler. Rendez-vous sur les lieux. Montez sur les caisses de façon à entrer dans l'entrepôt. Prenez l'échelle à votre droite. Vous trouverez un bazooka près de l'amas de caisses sur la droite en montant. Avancez et ouvrez la porte. Snipez les deux sentinelles en contrebas, et tenez-vous prêt à faire de même pour les renforts qui ne devraient pas tarder. Deux hommes face à vous, et deux autres en bas. Descendez. Dirigez-vous

vers le local au fond du hangar. A droite de la porte, vous voyez un établi sur lequel vous trouvez des munitions. Puis entrez à l'intérieur. Vous découvrez un bazooka sur le bureau. Tournez-vous. Vous pourrez prendre un document important dans l'armoire de gauche, et un kit de secours dans celle de droite. Sortez alors par l'autre porte. En face de vous se trouve une pièce grillagée. Entrez-y pour trouver des roquettes. Allez à l'avant de l'hélico, du côté droit. Remarquez du même côté une échelle qui vous tend les bras. Montez. Continuez tout droit, et entrez dans la pièce devant vous. Sur le bureau à droite en entrant, vous trouvez une carte magnétique. Une autre échelle se trouve devant vous, servez-vous en pour monter à l'étage. Vous trouvez une armure lourde et un casque du même acabit. Redescendez au rez-de-chaussée, et avancez en direction de la queue de l'hélicoptère, en longeant le mur de gauche. Continuez jusqu'aux caisses. Derrière elles se trouve une porte. Passez votre carte dans le lecteur et sortez. Vous avez gagné le gros lot. Un hélicoptère de combat vous en veut personnellement.

Courez derrière les caisses à droite, où se trouve un kit de secours. Voici comment mener à bien ce combat. Restez tout le temps derrière les caisses, pendant que l'engin utilise sa mitraillette. Puis lorsqu'il se décide à arrêter ce petit manège, (cela s'entend facilement), sortez rapidement de votre cachette. En effet, il se prépare à vous envoyer deux missiles. Néanmoins, c'est le seul moment où il se stabilise et où vous pouvez l'endommager facilement. Lancez lui alors une roquette (seule cette arme provoque des dégâts), et déportez-vous rapidement à gauche ou à droite suivant l'endroit où se trouve l'appareil. Toujours du côté opposé bien sûr. Vous éviterez alors les deux missiles. Dissimulez-vous à nouveau, car il va recommencer à vous mitrailler. Procédez de manière identique jusqu'à la fin. Si les roquettes vous font défaut, vous en trouverez quatre sur une caisse en suivant le mur à gauche. Sachant qu'en les ayant toutes ramassées dans le niveau, vous n'en aurez que 8, et que l'hélicoptère en nécessite 7, prenez garde à bien viser. Rejoignez la carcasse fumante. Fin de la mission.

Chapitre 24 : La réunion secrète

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Chaises ou 9 mm pour l'infiltration, pistolets mitrailleurs pour Willard, et colt pour Winslow

Objectif :
- Supprimer les gardes sans donner l'alerte
- Espionner la réunion depuis la chambre 41

Dès votre arrivée, prenez la première porte sur la droite. A l'intérieur se trouve un balai. Prenez-le. Ressortez, et continuez sur votre droite. Arrivé à l'angle du mur, vous apercevez une femme traversant le couloir. Courez vers elle et frappez-la rapidement. Si votre timing est bon, elle n'aura pas le temps de réagir, ni de vous repérer. Cachez le corps dans la remise à linge (là ou était le balai).Un conseil, fermez toujours les portes derrière vous. Retournez au carrefour, et allez à droite. Ouvrez la première porte à droite. Prenez le balai et sortez. Avancez jusqu'à la deuxième double-porte sur la gauche. Ouvrez-la violemment, et jetez-vous sur le garde juste en face de vous afin de l'assommer sans qu'il n'ait le temps de compter les poils du balai. Portez son corps dans la lingerie pile en face de la pièce dans laquelle vous vous trouvez, comme précédemment. Prenez la chaise qui s'y trouve et retournez dans la salle précédente. Passez par la porte de gauche en entrant. Dès que vous y aurez pénétré, courez vous placer derrière la porte en face de vous. En effet, une femme l'ouvre l'instant d'après. Vous montrant son dos, la seule manière de la remercier et de lui donner un coup de chaise. Regardez dans les placards à gauche, et vous trouverez un kit de secours. Ceux de droite vous réserve par contre des munitions. Partez dissimuler le corps, et revenez. Passez dans la pièce suivante. Dans les casiers à votre gauche, se trouvent des munitions pour pistolet 9 mm. A droite, prenez la clé de la chambre 41 sur le tableau à clefs. Vous débouchez ensuite dans un couloir tout en satin rouge. Que c'est beau. Le couloir fait un angle vers la gauche. Méfiez-vous, car un sbire fait des allers-retours dans ce couloir perpendiculaire au votre. Collez-vous contre le mur de gauche, et longez-le quelque mètres. Attendez. Grâce aux bruits de pas, vous avez une idée précise du chemin emprunté par votre adversaire. Une fois parvenu au bout de sa route, il se tourne. Sortez votre 9 mm et administrez-lui deux balles dans la tête. Cachez le corps et revenez. Rejoignez désormais la chambre 41 qui se trouve non loin de là sur la gauche

Objectif :
- Enregistrer la conversation

Prenez votre micro-espion à main, et approchez-vous de la fenêtre en face de vous. Effectuez un zoom sur l'homme que vous apercevez dans la pièce du bâtiment d'en face. Restez en position. Suivez ses mouvements. Vous êtes repéré !

Objectifs :
- Willard et Winslow ne doivent pas fuir
- Couper l'alimentation des ascenseurs !

Dès votre sortie précipitée de la chambre, un homme essaie de vous tuer sur la droite. Prenez votre colt et rendez-lui la pareille. Retournez-vous. Un autre homme survient. Tuez-le et avancez dans sa direction. Sur votre gauche, une fois l'angle du couloir passé, se trouve le local électrique. Entrez-y et coupez l'électricité au compteur sur votre droite.

Objectif :
- Aider les agents du FBI

Sortez du local. Un troisième larron surgit, mais est tué par un agent fédéral. Ce dernier vous indique que Willard est dans la salle de billard. Suivez-le. La porte à laquelle il vous mène est fermée. Qu'à cela ne tienne, revenez dans la grande salle principale vers un autre agent , qui vous somme de passer par la cage d'ascenseur sur le mur de droite. Entrez dans la cage.

Objectif :
- Eliminez Winslow

Prenez l'échelle à votre droite et montez. Brisez la grille et entrez dans le conduit. Avancez jusqu'à une autre grille. Entrez dans la pièce où se trouve une gigantesque verrière au sol. Votre rencontre avec numéro IX s'annonce mouvementée. Restez dans la pièce dans laquelle vous vous trouvez, et faites feu avec votre colt vers Winslow. Puis prenez votre 9 mm et déchaînez-vous sur sa personne depuis votre position surélevée. Une fois votre arme vide, prenez le colt et finissez votre besogne. Puis saute dans la pièce du bas, et mitraillez son garde du corps. Vous trouverez sur le cadavre de numéro IX, le document que le FBI vous a demandé, une clé, un document important, des munitions et un fusil à pompe. Sortez de la salle.

Objectif :
- Eliminez Willard

A peine arrivée dans le couloir, un agent subit le feu de Willard, se tenant dans le couloir perpendiculaire au vôtre. Rendez-vous à sa rencontre. Mais une fois face à lui, ce couard se sauve. Equipez-vous de vos pistolets mitrailleurs et poursuivez-le. Attention, il utilise les portes à son avantage, en vous surprenant par derrière.
Guettez bien ses bruits de pas, et prenez-le à son propre jeu. Méfiez-vous tout de même, car ses attaques sont dévastatrices. Bougez tout le temps et essayez de viser la tête si possible. Numéro V maintenant décédé, la corde autour du cou de numéro I se resserre. Fin de la mission.

Chapitre 25 : Le Sanctuaire

Difficulté : Difficile
Arme conseillée : Arbalète et kalachnikov

Objectifs :
- Supprimer les gardes sans donner l'alerte
- Infiltrer le sanctuaire

Avancez vers le camion, une fois près du pare-choc avant, regardez à droite dans les feuillages. Une partie possède une couleur différente. Baissez-vous, écartez les plantes et entrez dans le dédale de végétation. Avancez prudemment à droite en étant accroupi. Vous allez alors voir un garde qui téléphone dans la rangée devant vous. Attendez qu'il repasse devant votre personne pour le tuer d'un couteau entre les deux yeux. Prenez son corps et cachez-le juste

au-dessus, près d'un petit banc blanc. Redescendez le chemin, et prenez à droite. Vous arrivez dans un virage. De là vous apercevez un garde faire sa ronde. Equipez-vous de votre arbalète et attendez qu'il sorte de votre champ de vision sur la gauche. Puis lorsqu'il revient, décochez-lui un carreau, dès que sa tête dépasse le mur. Prenez son cadavre, dissimulez-le à votre gauche près d'un banc. Revenez sur vos pas, et prenez à gauche. Vous arrivez dans un premier tournant, puis dans un second. Arrêtez-vous à l'intérieur de ce virage car deux gardes veillent. Fiez-vous à leur pas. Dès que celui de droite s 'est éloigné à son maximum, décalez-vous un peu sur la gauche, et tuez celui de gauche d'une flèche. Avancez jusqu'à apercevoir votre méfait. Sortez du virage et tournez-vous très rapidement sur la droite ou l'autre garde doit être encore de dos. Un couteau fera l'affaire. S'il est de face, utilisez le 9 mm. Dissimulez les corps sur la droite, près du banc. Vous y trouverez aussi un pistolet 9 mm. Repartez de cet endroit bucolique, et prenez la première à droite. Vous aboutissez dans un virage, au sommet d'escaliers en colimaçon. Attendez tout simplement, collé au mur de droite un peu avant le tournant. Prenez votre 9 mm, et dès que la sentinelle passe devant vous, neutralisez-la. Vous parvenez à l'entrée de la propriété.

Vous êtes ici à la vue de tous. Vos moindres gestes sont donc épiés. Avancez furtivement sur la droite, en longeant la haie. Visualisez alors la grande porte d'entrée sur la gauche, une fois que vous avez avancé suffisamment , et dépassé la fontaine du centre. Abattez alors le garde devant cette grande entrée, et courez vers la fontaine avec votre fusil d'assaut. Tuez le garde qui immédiatement après votre premier méfait, tente d'appeler ses amis. Soyez rapide. Puis, un troisième ennemi va sortir par la petite porte*. Réservez-lui le même sort. Visualisez la lourde double-porte. Près de cette dernière*, vous découvrirez des carreaux d'arbalète. Rendez-vous vers le petit banc blanc*. Vous y trouverez des munitions de 9 mm. Prenez-les, et rejoignez la petite porte. Montez l'escalier, puis descendez en direction du point d'eau en contrebas. Pénétrez dans l'eau, et nagez vers le grille située au fond. Brisez cette dernière, et pénétrez dans le conduit. Vous débouchez dans une sorte de puit. Le problème réside dans le fait que deux sentinelles rôdent autour de la construction. Tant que vous êtes sous l'eau, observez les bruits de pas des deux gardes avant de vous lancer à l'assaut. Etant donné qu'ils sont très proches l'un de l'autre (pas au niveau sentimental), vous ne pourrez pas vous contenter de vous servir de votre arbalète. Une fois que vous vous êtes assuré que la voie est libre, grimpez à l'échelle devant vous. Arrêtez-vous à mi-chemin. De votre poste, exécutez vos deux adversaires grâce à la kalachnikov pendant qu'ils discutent, quitte à sortir rapidement de votre cachette l'arme à la main le cas échéant. Seule importe la célérité de votre action. Passez ensuite entre les deux barrières écartées.

Rejoignez la mer. Longez le bord du grand large, et servez-vous de votre grappin afin de dépasser le trou créé visiblement par un éboulement. L'accroche se trouve juste en face de vous. Une fois de l'autre côté, escaladez les rochers en forme de grosses marches, et rendez-vous dans la direction de la végétation. Regardez attentivement. Les arbustes peuvent être cassés. Jouez au bûcheron, et continuez. Vous tombez alors sur une association de deux allées. Une à votre droite, et l'autre en face de vous. Deux hommes font leur ronde. Il va falloir mettre de l'ordre dans vos mouvements. Surveillez tout d'abord le comique de droite. Equipez-vous de l'arbalète, et décochez une flèche à ce dernier lorsqu'il se trouve relativement proche de vous. Dépêchez-vous de vous aligner sur l'allée face à vous. Un garde s'avance nonchalamment. Tuez-le quand il viendra à s'arrêter. Une erreur de trop. Retournez alors vers l'escalier que vous aviez aperçu en passant. Regardez attentivement les deux rampes.
Vous découvrez une bouteille reposant sur le côté gauche. Prenez-la, et méfiez-vous. Un garde fait les cents pas. Vous avez du le remarquer grâce au bruit de ses pas. Observez bien la ronde de celui-ci. Une fois qu'il passe la porte, dépêchez-vous de bondir à l'opposé, dans l'espèce d'angle formé par les deux murs. Vous êtes désormais dissimulé. Attendez de ce fait qu'il revienne vers vous, et assommez-le. Vous avez dorénavant le choix. Soit vous poursuivez le chemin vers la suite directement, soit vous désirez un petit plus. Dans ce cas là, voilà où le trouver. Revenez de l'autre côté de la grande porte de la cathédrale. Deux sbires déambulent en ces lieux. Saisissez votre fusil d'assaut, et faites un carnage. Vous trouvez ainsi un kit de secours, et de précieuses fléchettes. Revenez sur vos pas. Une fois dans la zone précédente, empruntez le seul chemin possible. Passez sous les deux arêtes. Vous avez le droit à un flash-back. Visualisez bien l'autel. Rendez-vous derrière, et cassez la croix. Regardez alors vers le bas, puis brisez la pierre gravée sur le sol. Une brèche apparaît alors. Pénétrez à l'intérieur, et utilisez l'escalier.

Objectif :
- Trouver les documents

Montez l'échelle et pénétrez dans le couloir. Vous apercevez une porte en face de vous. Rendez-vous devant. Puis regardez par la lucarne intégré à cette dernière. Un garde effectue sa ronde, allant du fond de la pièce à la porte. Attendez qu'il se retourne, puis ouvrez silencieusement la porte. Décochez-lui une flèche. Tout de suite après, éliminez

la seconde sentinelle, en vous décalant légèrement vers l'avant. Votre timing est serré, attention. Rejoignez l'autre porte au fond de la salle. Allez alors dans le couloir et dirigez-vous vers la porte derrière laquelle une discussion semble avoir lieu. Ouvrez la porte en vous fiant aux pas du garde, et neutralisez-le lorsqu'il se trouve de dos. N'oubliez pas de cacher les corps, en bon agent que vous êtes. Scrutez les environs, et vous tomberez sur un balcon. Grimpez-y, en faisant attention à la sentinelle patrouillant sur la rambarde en face de vous. Le meilleur moyen d'esquiver son regard, est de vous dissimuler derrière la colonne de droite. Une fois la discussion entre les deux hommes en contrebas terminée, patientez jusqu'à que le garde suscité vous tourne le dos. A ce moment là, rejoignez la colonne à votre droite. Soudain, un homme débouche d'un couloir, arrivant tout guilleret sur le balcon où vous vous trouvez. Aiguisez vos réflexes en lui administrant un lancé de couteau rageur. En effet si vous vous servez de votre 9 mm, l'imbécile d'en face vous remarquera. Prenez votre arbalète, et occupez maintenant de celui-ci. Rendez-vous alors à sa dépouille. Lorsque vous la rejoindrez, un nouvel ennemi arrivera à votre gauche. Utilisez votre arbalète pour le tuer. Pénétrez dans le couloir d'où venait le dernier ennemi et ouvrez la porte. Observez à couvert le garde dans le couloir qui s'apprête à sortir par une porte. Retournez en arrière, et patientez, jusqu'à ce que ce petit malin vous apparaisse sur le balcon en face de vous. Une fois qu'il s'est arrêté, servez-vous de l'arbalète.
Rejoignez son cadavre, et emparez-vous de sa jolie clé. Ouvrez alors la grille, et entrez dans le bureau. Prenez la carte magnétique dans le tiroir du bureau, et revenez sur vos pas. Redescendez par l'escalier et entrez par l'une des portes à votre disposition. Une fois dans le couloir, marchez sur votre droite afin de passer votre carte dans le lecteur de la porte massive. Deux personnes parlent ensemble. Ne vous en occupez pas, et descendez l'escalier le plus proche de vous. Collez-vous contre le mur de gauche, et avancez jusqu'à l'escalier en colimaçon. D'ici, repérez le garde en bas des marches. Utilisez votre grande amie l'arbalète. De votre poste, décalez-vous vers la droite. Vous devriez avoir vue sur l'alarme. Un ennemi pointe son nez devant. Neutralisez-le rapidement.
Puis approchez-vous de son corps. Une pièce s'offre à vous. Entrez. Repérez le passage dans un angle de la salle, afin d'acquérir un kit de secours. Puis allez au fond à droite de la pièce. Enfoncez les pierres. Une ouverture se découvre. Prenez le document important ainsi que la pierre. Des hommes vous attaquent immédiatement après. Dégainez votre fusil mitrailleur et répliquez. Au nombre de deux, l'un vous assaille directement, tandis que l'autre s'est placé dans la pièce principale, sur la droite. Faites une entrée à la Belmondo et réglez son compte au garde. Dirigez-vous alors vers la stèle et placez la pierre dans l'emplacement adéquat. Une porte secrète se dévoile, un peu comme la bat-cave. Prenez l'escalier, et descendez.

Rejoignez la salle emplie de colonnes et partez dans l'autre sens afin de trouver un angle de tir idéal.
. Un garde évolue dans le couloir suivant. Utilisez votre arbalète. Dépassez la rigole, et rejoignez le mur de manière à le longer. Patientez en attendant la fin du dialogue. Attendez ensuite que le garde derrière le mur s'éloigne de vous. Vous le remarquez aux bruits de ses pas. Abritez-vous au coin du mur, un choisissant un angle de vue qui vous permette d'apercevoir la sentinelle sans que cette dernière ne vous remarque. Eliminez-la silencieusement. Retournez alors au point d'eau. Entrez dans les flots et rejoignez la salle adjacente. Faites attention, un garde rôde. Appliquez la classique technique du carreau dans la tête tandis que votre adversaire vous tourne le dos. Continuez jusqu' à atteindre une nouvelle salle. Si vous manquez de munitions, saisissez-vous de la pelle que vous ne manquerez pas de croiser. Alors à ce moment là, il n'y a pas quarante solutions. Tout repose sur vos réflexes. Cavalez dans le corridor, puis une fois arrivé au bout, prenez à gauche et continuez à courir vers le garde. Assommez-le surtout avant qu'il ne rentre dans la pièce dans laquelle il se rendait. Un homme s'y trouvant, vous auriez l'air bête. J'ai essayé d'autres solutions, mais celle-ci demeure la meilleure. Partez vite cacher le corps, car une sentinelle arrive depuis le fond du couloir . Etant suffisamment loin, équipez votre arbalète et abattez-le furtivement.
Levez-les yeux. Vous apercevez un crochet. Agrippez-vous avec votre grappin. Une fois au sommet balancez-vous jusqu'à la terre ferme. Une fois dans le couloir, arrêtez-vous et attendez. Un homme va sortir d'une pièce. Tuez-le d'un carreau. Avancez jusqu'à lui, et prenez votre temps pour prospecter dans toutes les salles. Continuez jusqu'au bout du couloir et prenez à droite.
Continuez par le chemin en pierre, et regardez au-dessus de vous. Prenez votre grappin et rejoignez le côté opposé. Allez au bout de la corniche. Vous trouverez un kit de secours. Prenez l'escalier et entrez dans les deux pièces que vous croisez. Des merveilles vous attendent à l'intérieur. Vous voyez désormais un escalier. Prenez-le. Une fois en hauteur, occupez-vous des deux soldats en contrebas, en essayant de faire vite. Cherchez le bon angle pour réussir ce tour de force. Repérez le rebord et bondissez dessus afin de vous saisir du kit de secours. Puis descendez dans la salle qui vous tend les bras un peu plus bas. Prenez la porte sous le renfoncement rocheux. Vous pénétrez alors dans un couloir. Au bout de ce dernier se trouve une pièce contenant des colonnades. N'avancez pas tout de suite. En effet, deux larrons se cachent au fond à droite. Vous pouvez essayer de les tuer en passant en force. Cela marche, mais n'est pas très intéressant. La chose à faire, est d'avancer prudemment à couvert des colonnes. Surveillez bien les deux

hommes, et tout devrait bien se passer. N'essayez pas d'aller trop vite. Stoppez le plus souvent possible. Une fois en face, vous aurez le droit à une leçon de choses de votre ami le gradé. Entrez par la porte et montez les escaliers. Une autre porte se dévoile, gardée par un binôme peu aimable. Vous pouvez, si vous êtes doué, décimer l'équipe grâce à l'arbalète, en encaissant un minimum de dégâts. Le cas échéant, essayez de vous approcher rapidement, en neutralisant les deux compères à l'aide du fusil mitrailleur. Ne faites pas cela comme un barbare, et visez la tête. Moins vous gaspillez de balles et plus vous agissez rapidement, moins vous subirez de dommages. Je vous conseille tout de même la première solution. Prenez à gauche. Dans cette pièce se trouve une armure légère. Revenez sur vos pas, et prenez l'escalier. Ouvrez la porte, en prenant garde à l'homme caché derrière. Réservez-lui votre meilleure flèche. Poursuivez dans les escaliers. Bondissez en contrebas, puis continuez. Vous devez maintenant évacuer ces lieux.

Objectif :
- Fuir la propriété

Une cloche se trouve à votre portée. Servez-vous du grappin, et descendez dans la salle sous votre personne. Dès votre arrivée, un comité d'accueil vous prend sous un feu nourri. Protégez-vous grâce au plu grand obstacle, à savoir la table. Les deux hommes au fond vous en veulent. Procédez comme d'habitude dans ces situations. Souvenez-vous du hangar. Une grenade et c'est terminé. Puis deux mercenaires vous surprennent du haut de la pièce. Utilisez de préférence votre arbalète. Vous voyez une porte au fond de la pièce. Ouvrez-la et entrez. Continuez dans le couloir jusqu'à la seconde entrée. Ouvrez-la. Deux sbires rôdent sur votre gauche. Restez assez loin, et jouez au sniper en avançant furtivement. Repartez alors sur les hauteurs de la pièce principale. D'ici, utilisez votre grappin sur l'accroche du plafond, afin de traverser par la voie des airs.
Poursuivez dans le couloir. Une sentinelle fait les cent pas dans le corridor suivant. Approchez-vous silencieusement et éliminez-la. Préparez-vous à en défaire deux autres avant d'atteindre la sortie du bâtiment. Repérez celui oeuvrant à votre niveau. La solution est la même que dans la prison. Avancez un tantinet pour vous faire voir, dans le but que votre adversaire vienne vous rendre visite. Suivez sa course de votre viseur, et abattez-le. Soudain, son compatriote vous tire dessus du haut du promontoire. Utilisez encore une fois votre arbalète. Continuez jusqu'à apercevoir une accroche nécessaire à votre ascension. Utilisez le grappin et rejoignez le sommet de la falaise. Dès votre arrivée un homme tente de vous éliminer. Procédez de manière analogue aux autres. Avancez. Un homme surgit alors. Placé fort loin, il vous sera difficile de le voir. Il se trouve dans la direction obtenue en regardant en direction de la paroi de la falaise, vers les hauteurs. Utilisez l'arbalète. Poursuivez votre périple, jusqu'à visualiser un mât. Un ennemi se dissimule derrière. Occupez-vous en. Traversez le gouffre avec le câble. Deux adversaires accourent au loin, accompagnés d'une femme se prenant pour un lance-grenades. Dépêchez-vous de les neutralisez avec l'arbalète. Prenez garde aux explosions. Rendez-vous au câble suivant. Néanmoins deux comiques fondent sur vous de l'autre côté . UN petit coup d'arbalète s'impose. Puis équipez-vous d'une arme conséquente. Glissez sur le câble. Deux adversaires vous attendent. Tirez le plus tôt possible de manière à éviter les coups. Une fois ceux-ci morts, les renforts arrivent. Débarrassez-vous de tout ce petit monde. Mais cela ne s'arrête pas là ! Quatre hélicoptères vous assaillent à la suite. Pour les détruire, tirez sur les personnes à bord, ou plus pratique dans l'hélice. Faites attention à votre santé. Puis vous devrez effectuer une cascade afin de saisir l'échelle de l'engin du FBI. Sautez, et saisissez la corde. Fin de la mission.

Chapitre 26 : La base secrète

Difficulté : Difficile
Arme conseillée : Ustensiles (chaises, bouteilles , etc), puis fusil d'assaut

Objectif :
- Pénétrer à la réception de Walter Sheridan
- Ne vous faites pas repérer

Commencez par suivre Walter Sheridan. A un moment donné, on vous signalera le fait que vous ne pouvez pas continuer votre chemin. Du coup, suivez le soldat qui vous raccompagne à la première porte. Vous remarquerez alors en vous baladant dépité dans le couloir, qu'une porte est demeurée ouverte .Approchez-vous. Vous venez de découvrir les vestiaires du bâtiment. Prenez garde, car un soldat en sort pour se rendre au distributeur de boissons. Entrez. Assurez-vous d'avoir fermé la porte, et remarquez les deux gardes présents. Saisissez un des objets du vestiaire pour chacun d'eux. Vous avez le choix des armes. Une fois ceux-ci neutralisés, partez ouvrir la double-porte. Pénétrez dans

le couloir et derrière la porte en face de vous, il y a un soldat à assommer également. Une fois votre méfait perpétré, rangez le cadavre en lieu sûr (dans les vestiaires par exemple) et retournez chercher la carte magnétique que vous aviez omis de prendre dans la pièce précédente. Puis pressez le bouton rouge en surbrillance, afin de déverrouiller les portes. Retournez dans le couloir et allez à l'autre bout. Ouvrez la porte en passant la carte magnétique dans le lecteur. Saisissez-vous du balai entreposé à cet endroit. Cela peut toujours servir. Entrez dans la salle suivante. Dès votre entrée, courez vous placer le long du mur à votre droite. De cet endroit vous pourrez aisément entendre les bruits de pas du garde et visualiser sa ronde. Lorsque ce dernier parvient pratiquement à votre hauteur, bondissez de votre cachette et assommez-le violemment. Dissimulez une nouvelle fois le corps, et retournez dans la salle imposante. Prenez maintenant à gauche. Vous verrez alors une porte blindée. Ouvrez-la grâce à votre carte magnétique. Un escalier vous attend. Descendez.

Attention ! Un garde se meut juste en bas des marches. Patientez. La sentinelle fait un aller. Laissez-la faire. Puis elle repasse. A ce moment précis, passez dans son dos discrètement, afin de vous approprier la chaise en face de vous. Attendez qu'il soit de nouveau à votre portée, et assommez-le. Toutefois méfiez-vous du danger principal, les caméras. Cette zone en est truffée. Ne restez jamais à bailler aux corneilles devant, et laissez une bonne marge entre elles et vous. Entrez ensuite dans la salle des générateurs. Remarquez la chaise qui ne demande qu'à servir. Emportez-la, et avancez dans le couloir adjacent. Au bout de ce dernier, se trouve un garde. Attendez qu'il s'approche de vous. Ne vous affolez pas, il va se retourner. A ce moment là, foncez vers lui et neutralisez-le. Poursuivez dans le couloir. Vous voyez une chaise au passage. Emportez-la. Avancez ensuite, en passant devant la deuxième salle de générateurs. Devant vous, le mur fait un angle, arrêtez-vous y. Patientez jusqu'à ce que le garde soit de votre côté et qu'il soit de dos pour vous occuper de ses maux de tête. Cachez soigneusement le corps dans la pièce à votre gauche. En effet, un homme ne tarde pas à arriver par le couloir duquel vous sortiez. Dépêchez-vous de rejoindre le coin droit de la pièce, juste à côté de la porte. Le garde présent ne vous verra en aucune manière. De ce fait, fermez la porte et regardez à côté de vous. Il y a un balai abandonné. Vous savez quoi faire avec. Il existe de même une belle chaise dans cette salle. Volez-la et rendez-vous à la porte face à vous. Une sentinelle se trouve dans la pièce suivante. Fiez-vous à ses pas, et ouvrez la porte lorsqu'elle s'éloigne. Une fois de dos, elle ne résistera pas à votre belle construction de bois. Un gros bouton rouge vous attire. Appuyez dessus. Prenez la porte à l'autre bout du couloir. Puis, lors de votre passage devant une chaise, prenez-la. Ouvrez la porte de verre.
Un ascenseur se dévoile à vous. Montez dedans, et il vous conduira à l'étage inférieur. Lorsque vous serez arrivé à bon port, scrutez les environs. Un soldat épie les environs, d'une espèce de checkpoint. Méfiez-vous en. Allez à droite.

Regardez bien face à vous. Vous apercevez normalement une double-porte. Baissez-vous et entrez. Continuez toujours à pas feutrés dans le corridor. En effet, une vitre donne sur ce passage. Au bout d'un moment, vous verrez un homme pénétrer dans une pièce qui s'avère être les vestiaires. Suivez-le furtivement, et prenez le balai situé un tantinet avant lui. Mettez-lui un grand cou sur la tête. Regardez aux alentours. Une grille vous accroche le regard. Brisez-la et entrez dans le conduit. Une fois parvenu au bout, ne sortez pas immédiatement.
Un soldat effectue sa ronde vraiment très près. Grâce à ses pas qui vous renseignent, attendez qu'il s'éloigne. Brisez alors cette grille. N'étant complètement idiot, il va se demander ce qui se passe. Patientez jusqu'à ce qu'il redevienne sûr de lui. Mais entre temps, vous aurez fait un aller-retour au vestiaire, afin de prendre une arme. Emportez une bouteille, par exemple, car les objets trop gros ne passent pas dans les conduits. Cassez la grille qui s'y trouve et engagez-vous dans le conduit. Retournez auprès du garde. Attendez qu'il se retourne, puis sortez rapidement de votre cachette. Eliminez-le. Retournez cacher le cadavre dans les vestiaires, en vitesse. Il y a un effet un garde plus loin que celui que vous venez de réduire au silence. Il vaudrait mieux qu'il ne vous voit pas.
Tant que vous y êtes, prenez un second petit objet dans la salle où vous êtes. Retournez alors dans le conduit. Procédez de la même façon que pour l'ennemi précédent. Attendez qu'il se tourne, et courez vers lui en longeant le mur à droite. Cachez-vous derrière l'armoire. Attendez qu'il se retourne une nouvelle fois, et atteignez la deuxième armoire. Il va se retourner encore ne fois. Celle-là sera de trop. Assommez-le. Allez maintenant sur votre gauche. Prenez encore et toujours une chaise, et partez vers la double-porte au fond du couloir. Repérez la machine à café. Attendez que le garde s'y rende et entrez. Allez alors sur votre gauche. Cet imbécile se tient devant vos yeux. Passez par la porte en verre, et réglez-lui son compte. Cachez son corps sérieusement. L'espèce de bloc de béton s'avère assez pratique de ce côté là. Des gardes sortent soudain de leur salle de repos. Cachez-vous derrière le gros poteau en béton, où vous avez mis le corps. Les sentinelles semblent s'éloigner, mais l'une d'elles vient vers vous. Elle ne vous verra même pas. C'est décevant. Apparemment prise d'une grosse envie, elle soulage sa vessie près de vous. Un balai est à votre portée, profitez-en (vous pouvez aussi prévoir et en prendre un avant). Cachez le cadavre dans les toilettes (restons classiques) et emportez l'arme à poils se trouvant sur place. Approchez-vous de la salle de repos. Une fois le garde

dans une position optimale, rentrez et faites-lui regretter d'être venu en pause. Prenez maintenant la porte du fond.

Objectif :
- Libérez le président

Mais avant de sortir, prenez la chaise ou le balais dans la pièce et assommez le garde dans le couloir. Cachez le corps dans la salle précédente. Profitez-en pour vous saisir d'une autre arme ridicule. Ressortez dans le corridor. Observez le manège du garde restant. A chaque fin de ronde, il s'arrête pile à la limite de vote couloir. Opérez comme le précédent, dans le dos et discrètement, et vous n'aurez pas de problème. Mais il en reste un troisième. Là, cela devient plus difficile. En effet, un quatrième opère dans une salle dont la porte est vitrée. Il faut en fait assommez le troisième quand il se trouve de vôtre côté et que le quatrième est loin de l'action, sur la gauche. Il vous faut être très rapide et précis. Après cet interlude inhumain, partez vous occuper du quatrième. Approchez-vous discrètement de sa porte. Attendez qu'il passe devant cette dernière, puis ouvrez-la immédiatement. Assommez-le vivement. Vous trouverez en sus dans cette pièce, un kit de secours, une armure lourde, un fusil à pompe, un pistolet mitrailleur, et des grenades pour fusil d'assaut.
Mais ne vous reposez pas sur vos lauriers. Equipez-vous tout de suite du fusil d'assaut car les SPADS vont bientôt prendre le président en otage et chercher à vous tuer.
Pénétrez alors dans la salle de conférence. Et là, c'est l'orgie romaine. Arrivé à la moitié de la salle, vous allez être pris en tenaille par les comiques du SPADS. Ils vont venir vous taquiner par la droite, la gauche, et par les doubles portes en face de vous. Le meilleur moyen pour réussir est de vous débarrasser de l'un des ennemis qui sort par une des portes de chaque côté, et de prendre sa place pour tenter de vous protéger un tant soit peu. En effet, si vous demeurez à découvert, vous ne durerez pas cinq minutes. Attention toutefois à ne pas rester trop loin d'eux, car ils vous enverront des grenades que vous aurez beaucoup de difficultés à éviter convenablement. D'autre part, un ennemi pourra surgir par la porte se trouvant dans le renfoncement où vous vous trouvez. C'est à dire dans votre dos, ce qui n'est pas très pratique en soi. Abusez des grenades du fusil d'assaut. Au nombre de cinq, ils ne sont que des mises en bouche avant le combat contre Numéro III, alias Standwell. Attendez-vous à une épreuve de force. Etant donné l'absence significative de kit de secours dans ce niveau, il va falloir être économe.
Le moyen le plus sûr, et de vous placer derrière un angle de la salle de conférence ne disposant pas de vitres, afin de ne pas vous faire surprendre. Servez-vous de vos grenades pour fusil d'assaut, afin de commencer le travail . Puis continuez à tirer à l'aide de votre fusil d'assaut. Profitez de ses moindres moments de faiblesse. Vous trouvez une clé sur lui. Elle vous sert à libérer le président. Partez lui ouvrir sa cellule. Dès votre arrivée, il s'évanouira. Vous apercevez un bouton rouge mis en relief. Pressez-le et emportez le président sur vos épaules. Avancez jusqu'à la double porte. Ouvrez-la et posez le corps au sol. Continuez jusqu'à l'angle du couloir. Vous observez une cinématique. Revenez sur vos pas. Vous allez devoir vous battre contre trois SPADS. Une fois ceux-ci défaits grâce à votre fusil mitrailleur , attendez le quatrième qui surgira par la porte en face de vous.
Puis, une fois la zone plus calme, entrez par la porte à votre droite. Vous apercevez alors une porte vitrée. Approchez-vous furtivement et patientez jusqu'à ce qu'il offre un angle d'attaque intéressant. Tuez-le. Entre alors dans la pièce, récupérez l'équipement présent sur la table. Sortez, et continuez dans le couloir en direction de la porte du fond. Attention, une sentinelle rôde. Fiez-vous à ses pas, comme d'habitude, et profitez de son inattention. Fouillez attentivement les casiers, et vous découvrirez un kit de secours et une armure légère. Repartez désormais chercher le président. Rendez-vous alors dans le corridor où les SPADS avaient désiré s'amuser avec vous. Un militaire vous demande alors de posez le président à terre à un endroit précis. Faites-le. Puis il vous faut alors venir en aide à deux autres soldats. Des ennemis vous assaillent et sont au nombre de quatre. Entrez alors par la grosse porte métallique, se trouvant non loin de vous.

Objectif :
- Libérez les otages

En face de vous, vous voyez une double-porte. A votre arrivée dans la zone, vous apercevez Shéridan et deux personnes en discussion derrière une baie vitrée. Rendez-vous en face de l'endroit où les trois imbéciles. Vous arrivez à une porte. Ouvrez-la. Continuez jusqu'à une autre entrée. Poussez la porte. Vous tombez sur le rêve de tout héros de jeux vidéos qui se respecte. Une salle remplie d'équipements divers et variés, agrémentés de plusieurs kits de secours vous attend. Revenez sur vos pas, jusqu'au couloir. Une autre double-porte vous tend alors les bras. Entrez alors dans la pièce. Cette scène va vous remémorer les bons souvenirs du camp SPADS. Vous vous rappelez la fuite, se soldant par un massacre un règle ? Et bien il en est ici de même. D'ailleurs votre rutilant M-60 va vous servir de manière plus

que bénéfique. Dépassez la grande porte devant vous, et continuez dans le couloir jusqu'à l'entrée de la salle principale. Et c'est maintenant que le spectacle commence. Ne réfléchissez pas et déversez votre haine. Au moindre problème, abritez vous des murs de chaque côté de la porte par laquelle vous êtes entrée. Une fois la première salve décimée, les renforts arrivent. Effectuez une action semblable, et vengez-vous bassement de toutes ces souffrances endurées. Pénétrez alors dans la salle. Méfiez-vous néanmoins des deux soldats postés au-dessus de vous dans votre dos. Rejoignez alors l'escalier au fond de la pièce, sur votre gauche. Dès votre arrivée à l'étage, les ennuis redoublent. Laissez aller vos instincts bestiaux. Visualisez la salle sur les hauteurs. L'homme à l'intérieur décide de s'immoler, non sans avoir activé l'autodestruction du bâtiment. Rejoignez son cadavre. Vous trouverez alors une carte magnétique. Revenez ensuite sur vos pas, dans la salle du combat général. Une fois arrivé, repérez la porte juste à côté de la double-porte par laquelle vous étiez entré. Pénétrez-y et vous trouverez les otages. Maintenant, suivez Walter Shéridan et attendez d'arriver à une porte en fer. Dès que ce dernier l'aura ouverte, rentrez.

Objectif :
- Quittez la base avant l'explosion

Cette mission doit se dérouler en temps limité. Courez jusqu'à la rambarde. Vous voyez un levier. Actionnez-le. Rendez-vous alors au bout de cette coursive métallique, puis utilisez votre grappin pour rallier la terre ferme en face. Une fois en face, pénétrez dans le couloir, jusqu'à une porte qui se ferme devant vos yeux pleins de larmes. Pour la peine, prenez la porte de gauche. A l'intérieur, saisissez-vous du kit de secours, ainsi que du casque. Passez la petite à gauche et prenez la trousse de soins et le casque. Observez les lieux sur votre gauche. Une porte apparaît. Prenez-la. Vous aboutissez alors à une salle comprenant de nombreuses munitions et armes. Retournez sur vos pas, et sortez de la pièce où vous avez découvert le casque.
Regardez au fond de la salle, où vous vous trouvez. Une porte vous appelle. Prenez-la et vous aboutirez dans un vestiaire. Près de la porte, dès votre entrée, vous découvrez deux kit de secours dans une armoire à pharmacie semblable à celles du premier niveau. Avancez alors tout droit, jusqu'à découvrir une grille. Brisez-la et avancez et pénétrez dans le conduit. Puis, une fois arrivé à la sortie, cassez la grille vers le bas. Une fois à l'air libre, vous apercevez un escalier. Une fois en haut des marches, ouvrez la porte. Puis dans la salle suivante, prenez la porte de gauche. Puis vous arrivez en vue d'une grille. Détruisez le cadenas. Dans la foulée, faites exploser les ordinateurs situés derrière cette grille sous vos coups de feu. Cela aura pour effet de stopper le compte à rebours. A présent, dépêchez-vous de sortir.
Entrez dans le couloir, et rendez-vous sur votre gauche. Vous parvenez dans un second corridor. Au bout de ce dernier, vous trouverez un levier. Abaissez-le et continuez tout droit vous voyez une échelle. Descendez. Une fois en bas, vous allez rencontrer votre ennemi de toujours, la Mangouste. Vous allez participer à un majestueux jeu de cache-cache entre des missiles. La meilleure solution est de profiter des protections que vous octroient les ogives. Servez-vous tout d'abord de vos grenades, comme à l'accoutumée, afin de retirer une grande partie de la barre de vie de votre adversaire. Puis utilisez votre fusil d'assaut afin de montrer à cet homme vil qui commande. Au bout d'un moment, le missile du milieu, va commencer à s'enfoncer. A ce moment là, tournez-vous et jetez un oeil au missile situé à l'opposé de ce dernier, en diagonale. Ici surgira la Mangouste. Bénéficiant d'un sens de l'humour à toute épreuve, la Mangouste déclame une petite phrase avant de se montrer. Il vous dira : " Surprise ". Prenez alors votre fusil d'assaut, ou votre M-60, plus radical, pour écourter vos retrouvailles. Une fois celui-ci annihilé , continuez jusqu'au Major Jones. Pour se faire, grimpez sur l'échelle que vous n'aviez pas emprunté pour descendre. Marchez jusqu'à elle et suivez-la. Fin de la mission.

Chapitre 27 : Le bateau

Objectif :
- Rencontrer Shéridan

Dès votre arrivée, grimpez sur le bateau. Puis dans un élan d'altruisme, parlez à Shéridan. Rejoignez alors Jones, et ensuite allez voir Carrington. Soudain l'avant du bateau explose. Tout le monde étant en émoi, il vous faut retrouver Walter Shéridan. Allez sur l'autre bord du bateau, et prenez la porte en face de vous. Continuez et prenez sur votre gauche. Vous voyez une porte. Entrez. Un escalier vous tend les bras. Descendez les marches, et vous déboucherez dans un bureau, au fond du corridor. Votre rencontre avec Numéro I n'est plus qu'une question de secondes. Qui est-il ? Je vous laisse le découvrir. Fin.

Xs

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A la place de votre nom, entrez l'un des codes suivants pour accéder à un niveau secret :

```
PENSION
MEDICAL
```

Xybots

© Domark

VIES INFINIES

Faites un score suffisamment bon pour vous permettre d'entrer dans la table des meilleurs scores. Dans cette table, tapez ALF à la place de votre nom. Vous disposez maintenant de vies infinies.

Yoda Stories

© LucasArts

MODIFICATION DU NOMBRE DE VICTOIRES

A l'aide d'un éditeur de texte, modifiez le fichier YODESK.INI qui se trouve dans le répertoire du jeu. Recherchez la chaîne "Cout=" et saisissez un nombre. Ce nombre correspondra à votre nombre de victoires (au bout de six victoires, vous avez un nouveau sabre laser).

BONUS AU FIL DES MISSIONS

Pour avoir un sabre Jedi de couleur verte (qui permet de désintégrer des droïdes, jawas, et autres innocents), vous devrez finir le jeu 5 fois.
Pour obtenir la FORCE sans la chercher, finissez 10 missions et Yoda vous la donnera.
Au bout de 15 missions, Yoda vous enverra dans les marais chercher le coeur d'une bestiole bizarre afin qu'il le transforme en coeur pur qui vous donnera une vie supplémentaire ; au cas où Luke se ferait tuer la régénération est immédiate.

CHOIX DU MONDE

Dans ce jeu, vous évoluez dans 3 mondes différents :

- Un monde de glace
- Un monde de désert
- Un monde de toundra (forêt de grands arbres).

Vous pourrez choisir le monde dans lequel vous voudrez jouer en vous rendant dans le fichier **Yodesk.ini** qui se trouve dans le répertoire C:WINDOWS. A l'endroit nommé "Terrain", remplacez le chiffre par "1" pour accéder à un monde de Glaces, par "2" pour accéder à un monde de désert, ou par "3" pour accéder à un monde Toundra.

ARMES CACHÉES

A Mos Eisley, point de départ d'un monde de désert, dirigez Luke vers le bâtiment voisin du bistrot où se trouvent des Jawas. Entrez et donnez des coups de sabre (il faut être muni d'un sabre Jedi de couleur verte) dans les caisses et vous bénéficierez de 3 détonateurs thermiques. Dans les missions suivantes, vous n'aurez plus besoin de détruire les caisses dans le bâtiment, vous n'aurez juste qu'à diriger Luke vers ces caisses.

Sur la planète de glace, si vous trouvez le tableau où se trouvent des bonhommes de neiges, éliminez-les tous et vous obtiendrez alors 7 détonateurs thermiques.

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause et entrez un des codes suivants.

BLASTERS	Toutes les armes à feu
FORCE	Force
JUNK	Objets assortis
LOCATOR	Locateur de terrain
OBJECT	Tous les objets
SABRE	Sabre laser

You Don't Know Jack

© Bandai / Jellyvision 1995

DÉBLOQUER TOUS LES ÉPISODES (VERSION 2011)

Depuis l'écran du choix des épisodes, faites : **Gauche, Gauche, Droite, Gauche, X, O, 2, Barre espace**.

Yousei Daisensou : Touhou Sangessei

© Team Shanghai Alice 2010

EXTRA STAGE

Pour débloquer l'extra stage, il vous faut obtenir les 6 différentes fins du jeu sans utiliser de crédits. Tous les modes de difficultés sont autorisés.

MÉDAILLES DES SPELLCARDS

Bronze

Terminez la spellcard, mais en étant mort, en ayant utilisé une ou plusieurs bombes ou en ayant dépassé le temps limite.

Argent

Terminez la spellcard, sans mourir ou utiliser de bombes.

Or

Terminez la spellcard, sans mourir, sans utiliser de bombes ni le gel de Cirno.

Ys : The Ark of Napishtim

© Konami / Falcom 2005

SOLUTION COMPLÈTE

Notes préliminaires

Le guide du jeu a été réalisé sur PS2 en mode difficile.

Attaques

Voici la liste des commandes que vous pouvez utiliser au cours du jeu. Les attaques sont différentes selon l'Epée que vous utilisez. Les commandes décrites ici sont les commandes par défaut du jeu.

Attaques normales

Carré : Attaquer. Vous pouvez enchaîner les coups en appuyant plusieurs fois de suite sur cette touche.
Croix : Cette touche vous permet de sauter. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick pour vous diriger vers la direction voulue.
Rond : Avec cette touche vous pouvez utiliser l'attaque spéciale de l'Epée dont vous êtes équipé. Vous devez avoir amélioré votre Epée au moins une fois pour pouvoir l'utiliser.
Triangle : Si vous avez spécifié un outil dans le menu, vous pouvez l'utiliser lors d'un combat. Par exemple si vous avez choisi l'outil Herbe dans le menu, vous pouvez utiliser une Herbe en appuyant sur cette touche.

Attaques spéciales

Carré : Avec l'Epée Ericcil et Livart vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire. Si vous possédez l'Epée Blirante, laissez cette touche appuyée pour effectuer une traînée de feu (note : les Epées doivent être améliorées au moins au niveau 4).
Dash Jump : Cette technique est la plus douteuse dans le jeu et n'est pas très simple à réaliser. Néanmoins je vais vous donner une méthode qui marche à tous les coups : en utilisant les flèches directionnelles
Appuyez sur la flèche directionnelle dans laquelle vous souhaitez effectuer le Dash Jump. Attendez une seconde et appuyez simultanément sur Carré et Croix.

Cheminement

Ile de Quatera, tribu des Rehda

Vous incarnez Adol le Rouge. Vous commencez sur une plage de la tribu Rehda dirigée par le chef Ord. Sortez et allez au sud. Descendez, au bout d'un pont se trouve une autre personne échouée, Kevin qui peut vous vendre de la marchandise. Malheureusement vous n'avez pour l'instant aucune monnaie.

Continuez au sud vers les Forêts de Quatera. Les cristaux bleus comme ceux que vous rencontrez servent à

sauvegarder votre partie et à vous régénérer. Prenez à l'est et suivez l'unique chemin possible jusqu'à une bifurcation. Allez au sud, tuez les deux plantes et prenez le chemin à peine visible sur la gauche.

Les ennemis laissent parfois des objets peu visibles. Vous trouverez un coffre contenant du Miel. Revenez à la bifurcation et prenez au nord. Prenez garde, il y a beaucoup d'ennemis ici mais c'est un excellent moyen d'augmenter de niveau et de faire le plein de Noix de Tito. Vous rencontrez le chef Ord. Il vous explique que vous ne pouvez pas traverser pour l'instant. Revenez au passage qui était à peine visible mais cette fois-ci prenez à l'est. Tuez les ennemis ou fuyez selon votre tempérament. Vous arrivez à la Fontaine des prières. Vous faites la connaissance d'Olha. Revenez ensuite au premier point de sauvegarde. Dirigez-vous vers l'ouest, au nord et ensuite à l'est tuez les 3 plantes. A l'est se trouve un coffre avec des Herbes. Allez maintenant complètement au sud. Vous êtes au Rivage du Coucher de lune. Vous rencontrez Isha.

Retournez à la fontaine des prières pour combattre le premier boss du jeu.

Calamité vagabonde - Demi-Galba : 340 PDV
Le plus dur est d'éviter son souffle de flamme. Ce boss est assez dur (surtout si on prend le mode difficile). Vous devez toucher le centre de son corps, autrement dit l'oeil. Une technique consiste à rester à côté de l'oeil et par la suite de n'esquiver que ses attaques aux poings. En restant à côté de l'oeil et en tapant sans cesse il se peut même qu'il n'utilise jamais son souffle de feu.

Allez parler au chef Ord. Acceptez la proposition de traverser le tunnel. Vous recevez alors l'Epée de Livart. La spécificité de cette nouvelle arme est qu'elle possède un niveau, vous pouvez l'augmenter dans des magasins spéciaux. Retournez parler à Olha pour qu'elle vous donne une Graine de vitalité. Dirigez-vous vers la Fontaine des prières. Isha vous interpelle et vous donne un Bracelet en bois. Entrez dans le Chemin des Mythes.

Chemin des Mythes, passage vers l'Ile de Canaan et Port Rimorge

Tombez dans le trou pour trouver un coffre avec du Miel. Faites attention aux araignées qui sont particulièrement tenaces et difficiles à tuer. Avancez au nord et touchez la porte. Vous rencontrez Geis contre qui vous devez vous battre. Mais rassurez-vous, vous pouvez perdre ce combat. La porte rouge ne s'ouvre pas pour le moment (vous devez avoir l'Epée Blirante). Continuez donc au sud-est. Suivez l'unique chemin qui vous mène à la Route côtière. Dirigez-vous vers le nord (au sud se trouve le pont que vous ne pouviez pas franchir tout à l'heure). Vous trouverez un point de sauvegarde. Continuez pour atteindre le Port de Rimorge. Vous pouvez acheter de la marchandise à Cloa.

Au plus à l'ouest se trouve Leav qui pourra vous améliorer votre Epée à condition de posséder un certain nombre d'Emel (vous les obtenez en battant des monstres). Vous obtenez ensuite la magie Maelstrom Niv.1 (à la première amélioration) que vous pouvez déclencher en appuyant sur le Bouton O. Toutefois vous devez avoir de la mana (quand votre Epée est entourée de bleu. La mana s'obtient en combattant). Le chemin au sud-ouest de la ville mène au port. Entrez dans la cabane au sud pour parler au Vieil homme qui se trouve être Raba : une personne que vous avez sauvée dans la Tour de Darm il y a 6 ans. Posez-lui des questions pour en savoir plus sur l'histoire. Après la scène, Raba vous offre la Carte de Canaan. Prenez donc le chemin à l'est. Pensez à sauvegarder. Continuez jusqu'aux Plaines de Canaan.

Volcan de Grana-Vallis

Revenez deux écrans en arrière et traversez le pont au nord jusqu'au prochain écran. Ensuite dirigez-vous une nouvelle fois vers le nord pour tomber sur le Volcan de Grana-Vallis : commencez par aller au nord et ouvrez le coffre contenant des Herbes. Revenez et allez au sud pour sortir du Volcan.

Restez toujours sur les hauteurs afin d'éviter de tomber au milieu des fleurs tranchantes. Essayez donc d'atteindre l'entrée est en hauteur de la grotte. Une fois atteinte, continuez par l'unique chemin tout en évitant les oiseaux de flammes, les jeteurs de bombes et les ennemis explosifs (permet d'augmenter de niveau très rapidement). Continuez (n'oubliez pas d'aller un peu au sud pour trouver un coffre qui vous permet d'obtenir un emplacement supplémentaire pour le porte-accessoires) pour encore atteindre l'entrée du Volcan en hauteur.

De manière générale le but est d'arriver en haut du sommet. Quelques pas plus loin, vous arrivez à un point de sauvegarde. Continuez au sud, c'est certainement le passage le plus simple. Evitez les ennemis qui explosent (faites attention quand même aux oiseaux qui peuvent vous prendre de l'argent), traversez le pont et continuez dans le Volcan. Ensuite attention aux ennemis qui ressemblent à des taupes. Le coffre à l'ouest contient une Cotte de Brigand. Continuez au nord.

Dans cette nouvelle zone allez au nord et ouvrez le coffre contenant l'Aile d'Alma. Cet objet est très utile, il vous permet de vous téléporter hors des donjons ou vers l'épreuve d'Alma (n'y allez pas toute de suite). Revenez et allez à l'ouest.

Vous devez sauver le garçon Redha. Pour tuer les ennemis taupes, vous devez sauter et appuyer sur le Bouton X. Le garçon se trouve être Ur le fils du chef Ord. Continuez au sud. Avancez jusqu'à l'est et sautez dans le vide pour récupérer le coffre contenant un Bouclier Rehda. Remontez et allez le plus au nord possible et en hauteur. Une fois dans la pièce, tombez dans le vide sur votre droite. Ouvrez le coffre pour récupérer la Tablette bleue. Continuez au sud et prenez les Bottes des Sylvains. Vous devez donc revenir sur vos pas et aller là où vous étiez tombé pour prendre les coffres et continuer cette fois-ci au nord. Allez ensuite prendre la sortie au sud-est. Continuez ensuite jusqu'à l'est et entrez dans la grotte pour trouver un point de sauvegarde.

Sortez et dirigez-vous vers l'autel de Blirante pour obtenir un Eclat de miroir. Vous devez bien sûr battre un boss invoqué par Jue Blirante :

La plume de l'avarice - Zomplas : 1360 PDV
Le but est de l'attaquer en sautant quand il est près du sol. Quand il fait son attaque au sol éloignez-vous le plus loin possible tout en évitant les pierres. Quand il perdra 1/5 de ses PDV il fera une nouvelle attaque. Son souffle de cristal peut être facilement évité en vous mettant à l'opposé où se trouve Zomplas.

Lorsqu'il perdra 2/5 de ses PDV il lâchera des cocons d'oiseaux enflammés (le nombre augmente au fur et à mesure que ses PDV baissent), détruisez-les vite. Ce boss devient assez dur lorsqu'il lance sans cesse des cocons. Ne vous acharnez pas sur les oiseaux sortis mais plutôt sur le boss car ils disparaissent lorsque le boss meurt. N'oubliez pas de ramasser l'Epée de Blirante qui se trouve un peu au-dessus.

Interlude 1

Revenez à Port Rimorge. Ur vient vous parler. Vous devez retourner à la tribu des Rehda. Parlez à Xaxon qui se trouve vers le point de sauvegarde en sortant. Le pont ne peut être réparé car des monstres bloquent la route. Tuez les monstres et revenez lui parler. Ensuite allez parler à Lloyd dans la maison de Baslam pour obtenir un Gant de Voleur.

Retournez à la tribu des Rehda et remettez l'Eclat de miroir à Olha pour obtenir une Graine de Défense. Vous pouvez parler également au chef Ord pour lui donner quelques explications. A Port Rimorge vous avez la possibilité d'acheter des armures et boucliers à la soeur de Cloa qui se trouve dans le magasin derrière. Retournez également parler à August dans la taverne de Port Rimorge pour lui montrer votre Tablette bleue.

Vestiges d'Amnésia

Retournez dans le Chemin des Mythes pour ouvrir la porte rouge. Au nord se trouve une porte que vous ne pouvez pas encore ouvrir (vous devez posséder l'Epée Ericcil). Allez donc à l'ouest. Vous atterrissez dans les Vestiges d'Amnésia. Descendez les escaliers et tuez le premier ennemi. Si vous tombez, lisez la partie (2).

(1) : Tombez dans la plate-forme ci-dessus, tuez l'ennemi et allez à gauche chercher la Viande de faisan dans le coffre. Remontez les marches et allez le plus à droite possible. Vous êtes en (3).

(2) : Vous devez aller à l'ouest. Essayez de monter le plus haut possible pour atteindre la porte à l'est. Il y a un coffre avec des Herbes à l'ouest caché entre des piliers. Continuez à l'est, descendez les marches et allez à gauche chercher le coffre contenant une Viande de faisan. Remontez les marches et aller à l'est. Vous êtes en (3).

(3) : Traversez le pont et faites attention aux monstres projetant des lasers. Tuez les un par un. Allez à l'est. Tuez le

premier ennemi et allez sur la droite. Sautez sur la plate-forme puis sur le pilier jusqu'à atteindre un coffre avec de l'Eau de Capla. Ensuite revenez au début là où se trouvait le premier ennemi. Continuez par le sud, tuez deux ennemis projetant des lasers. Sautez sur la plate-forme sud et tuez un ennemi volant.

Continuez pour encore tuer un ennemi voulant vous jeter un laser. A ce moment vous avez le choix entre aller à gauche ou à droite. Effectuez un Dash Jump pour essayer de tomber entre les 4 piliers.
Vous vous retrouverez sur un pilier avec un coffre contenant Main de Galba. Remontez les escaliers et refaites les parcours en faisant attention de ne pas tomber dans le trou.

Arrivé au bout allez à l'est deux fois. Puis dans le prochain écran, montez les escaliers. Toute de suite en haut tombez sur la gauche. Avancez jusqu'au bout pour trouver un coffre qui permet d'augmenter le porte-accessoires d'Adol d'un emplacement. Revenez pour attraper le coffre qui se trouve du côté droit du pont. Vous devez effectuer un Dash Jump (placé sur le bas de la plate-forme). Vous y trouverez un Ongle Sanglant. Continuez au nord et suivez le chemin jusqu'au prochain écran. Traversez les deux salles sans toucher les flammes. Avancez pour obtenir un nouvel Eclat de miroir. Vous devez également combattre un boss invoqué par Sera Ericcil.

Le gardien des écrins: Ud-Meiyu
Quand il fait sa technique de saut, vous devez éviter l'onde de choc. Pour cela une technique très simple, sautez lorsque vous entendez le bruit de sa retombée. Ce boss utilise une deuxième technique qui consiste à vous foncer dessus en faisant la toupie. Tournez en rond et une fois la toupie finie, retournez vers lui et assénez-le de coups d'Epée. Prévoyez cinq Herbes quand même.

Une fois vaincu, continuez tout au nord pour entrer dans le Sanctuaire de Zemeth. Montez les escaliers et approchez-vous de la statue centrale, c'est Alma. Parlez-lui et récupérez l'Epée Ericcil. Ressortez pour rencontrer Geis. Retournez voir Geis au nord. Sortez en utilisant l'Aile d'Alma.

Interlude 2

Sortez d'Amnesia et allez ouvrir la porte Verte au nord. Vous trouverez deux coffres, l'un avec la Tablette rouge et l'autre avec un Eclat d'arc-en-ciel (permet de faire apparaître des plates-formes jusque-là invisibles). Retournez à Port Rimorge :
- Faites améliorer vos Epées si vous le souhaitez.
- Retournez voir le professeur dans sa cabane. Vous y trouverez aussi Isha.
- Echangez l'Eau de Capla à Agu dans la taverne contre un Maillet d'Emel.
- Retournez voir Baslam pour obtenir le Talisman Gratios.

Note : Vous pouvez emprunter le pont si vous souhaitez retourner à la tribu des Rehda.

Retournez au Rivage de Coucher de lune. Vous pouvez maintenant traverser l'eau grâce au Talisman Gratios. Allez complètement à l'ouest pour trouver un coffre avec de l'Eau de Capla. Revenez à l'écran précédent et allez au nord-ouest. Continuez votre chemin toujours au nord et vers l'est pour trouver un coffre contenant une Boucle Runique. Continuez au nord-ouest jusqu'au prochain écran. Ensuite allez à l'est pour trouver un coffre avec Viande de faisan. Revenez au croisement et allez à l'ouest. Ensuite allez à l'est (à l'ouest se trouve une plante assez dangereuse qui fait près de 2000 PDV, c'est Piana-Pius également dans l'épreuve 2 d'Alma) et passez l'écran. Vous arrivez aux Crêtes du Cherche-Vent. Vous y trouverez Olha. Remettez lui l'Eclat de miroir pour obtenir une Graine de puissance.

Retournez aux Plaines de Canann. Allez en premier lieu tout au nord jusqu'au prochain écran. Ensuite allez à l'ouest. Attention aux plantes, elles se déploient et peuvent vous tuer en un coup. Continuez au nord en les évitant. Vous arrivez devant un oiseau volant qui ne fait pas moins de 1065 PDV. A la fin du combat, allez chercher dans le coffre la Cloche du silence (nécessaire pour faire la Grotte de Chaux).

Grotte de chaux

Retournez sur les plaines de Canaan et dirigez-vous vers l'est. Sur le prochain écran allez au sud et revenez sur l'écran ouest pour prendre le coffre contenant une Viande de faisan. Retournez à l'est et dirigez-vous vers le nord pour entrer

dans la Grotte de chaux. Cette grotte est un gigantesque labyrinthe, notez bien votre chemin.

Vous pouvez utiliser l'objet Eclat d'arc-en-ciel afin de mieux y voir. Pour récupérer l'objet Eau de Capla vous devez faire un Dash Jump en venant de la partie gauche. Au fond de la grotte se trouve Geis. Ensuite avec l'objet Talisman Gratios obtenu par Baslam, vous pouvez traverser le fond de l'océan. Vous êtes dans le lac de la grotte.

Avancez en tuant les plantes. Au milieu du lac, vous devez monter sur un îlot et effectuer un Dash Jump sur un pilier pour ensuite sautez sur la plate-forme avec un coffre contenant une Potion bleue. Ensuite avancez pour trouver un prochain écran. Continuez, ramassez l'Eclat de miroir. Vous devez bien entendu combattre un boss invoqué cette fois-ci par Xisa Livart.

Les rugissements dans l'abysse - Or jugan : 1500 PDV
Le but est de lui renvoyer les bestioles qu'il projette. Lorsque vous atteignez une de ses mains, il utilisera l'autre pour vous faucher. Attention à son rayon dévastateur qu'il lance. Ne vous placez pas au centre à ce moment-là.
S'il possède ses deux mains, il peut créer une onde de choc, sautez donc pour l'éviter et courez pour éviter les chutes de pierres.

Prévoyez quelques Viandes de faisan ou/et des Potions bleues. Une technique relativement simple consiste à aller à côté du bras gauche (ou droit). Lancez un sort d'éclair Niv 3. Ensuite cassez le bras, ce qui recharge automatiquement votre jauge PM. Allez sur le bras opposé et faites pareil. Ensuite passez par le trou où se trouvait la tête du boss. Allez examiner le tas de pierres et faites mine de ressortir. Vous rencontrez Dogi. Vous vous retrouvez à la Baie de l'Aurore où vous parlez à Terra. Ressortez de la cabine et allez dans la pièce à côté. Descendez les marches et allez dans la pièce de droite. Vous trouverez de l'Eau de vie de pirate.

Interlude 3

Arrivé à Port Rimorge allez voir Terra sur le quai pour qu'elle vous donne une Graine de puissance. Vous pouvez vendre l'Eau de vie de pirate à l'homme ivre à la taverne du Port Rimorge pour 2500 Gella ou l'échanger contre un Médaillon en or à Toksa dans le village des Rehda. Choisissez cette deuxième option. Allez remettre l'Eclat de miroir à Olha.

Retournez au Sanctuaire de Zemeth. Vous verrez les 3 fées invoquer leur maître (superbe cinématique). Vous devez revenir en ville (utilisez l'Aile d'Alma). Echangez ensuite le médaillon en or contre la Pièce porte-bonheur à l'homme ivre qui se trouve devant la Taverne. Allez ensuite vers le Quai de la flotte impériale Romune. Parlez un peu à tout le monde. Retournez au village des Rehda pour trouver le chef Ord blessé. Une scène vous en apprendra plus. Plusieurs Rehda ont été capturés. Vous devez retourner sur le Quai de la flotte impériale Romune pour délivrer tous vos amis. En sortant du village Rehda, l'Aile d'Alma brille, vous pouvez donc retourner faire une épreuve si vous le désirez. Retournez à Port Rimorge parler à Baslam. Parlez à Terra quand vous êtes prêt. Ensuite dirigez-vous vers le navire de la flotte impériale.

La flotte Impériale Romune

Entrez dans la porte en haut à droite du premier bateau. Continuez car il n'y a rien dans les chambres. Montez les escaliers, vous trouverez un coffre qui ne peut être ouvert pour l'instant (il faut une clé). Entrez et discutez avec Terra. Redescendez et prenez les escaliers du bas. Vous verrez un autre coffre que vous ne pouvez ouvrir. Continuez au sous-sol, tuez le garde et examinez la cellule que Terra vient ouvrir expressément. Ur vous remercie en vous offrant la Clé de l'Amiral (et non ce n'est pas elle qui sert à ouvrir les coffres !). Ensuite fouillez le second navire au sud. Dans la troisième salle se trouve un autre coffre que vous ne pouvez ouvrir. Quand vous le pouvez, descendez les escaliers (en haut se trouve un autre coffre mais il faut la clé également). Sauvegardez donc et entrez dans la pièce. Ouvrez la porte avec la Clé de l'Amiral. Vous devez combattre un ennemi pour sauver Olha.

Crapaud géant de l'Afrok - Lanaluna : 2500 PDV
Ce boss n'est vraiment pas dur à battre, allez-y en corps-à-corps avec l'Epée Ericcil. Il ne dispose pas d'un panel important d'attaques. La première consiste à vous fouetter avec sa langue, mettez-vous alors simplement en corps-à-corps pour l'éviter. Cette technique dispose aussi des plaques gluantes vertes sur le sol sur lesquelles vous

pouvez glisser. Sa seconde technique consiste à vous envoyer des bestioles. Sa troisième technique consiste à rouler par terre. C'est la technique qui enlève le plus de PDV donc faites attention.

Ensuite Geis vient vous secourir. Fouillez le corps de l'Amiral pour avoir la Clé de Romune (c'est celle qui ouvre les coffres). Retournez donc chercher les trésors. Vous obtenez une Médaille de lumière stellaire, et trois fois 10000 Gella. Au passage prenez garde à ce que les filles ne soient pas blessées sinon c'est game over. La bonne nouvelle est que lorsque vous utilisez un objet de régénération, Isha et Terra en bénéficient également. Après quelques scènes l'Arche de Napishtim renaît enfin !

Interlude 4

Ensuite retournez au Village des Rehda parler au chef Ord. Vous obtenez le Médaillon Wyvern qui vous permet d'accéder aux Crêtes du Cherche-Vent. En sortant du village, l'Aile d'Alma brille, vous pouvez si vous le désirez faire une nouvelle épreuve. Avant d'aller aux Crêtes du Cherche-Vent, plusieurs épreuves vous attendent. Tout d'abord retrouvez les pikkards éparpillés (voir les quêtes annexes pour savoir comment faire et les récompenses obtenues).

Ensuite allez combattre les boss que vous avez déjà vaincus :
- Dans les Plaines de Canaan, là où vous aviez battu le boss pour avoir la Cloche de silence (1400 PDV). A la fin du combat vous obtenez un Gant d'Emelas.
- Plante dans les Forêts de Quatera (en allant aux Crêtes du Cherche-Vent) (3639 PDV).
Vous obtenez à la fin une Couronne d'Emelas.

Ensuite vous pouvez retourner chercher la tablette noire dans les vestiges d'Amnesia. Pour ce faire vous devez vous équiper de l'Eclat d'arc-en-ciel. Rendez-vous dans la salle où vous aviez obtenu un nouvel emplacement pour les accessoires. Là, vous verrez des plates-formes nouvelles (un peu vertes). Sautez de plate-forme en plate-forme, arrivé au bout, équipez-vous de l'Epée Ericcil et faites un enchaînement avec Carré. Le dernier coup avec cette Epée vous permettra de vous propulser très loin. Toujours dans ces vestiges, retombez sur le pilier où il y avait un coffre avec Main de Galba. Avec l'Eclat d'arc-en-ciel vous pourrez monter sur une plate-forme un peu au nord et ensuite entrer dans une pièce. Combattez l'ennemi et ramassez le coffre avec l'Orbe Eldéenne (remarque : vous pouvez si vous êtes agile, prendre le coffre sans vous faire toucher et sans combattre l'ennemi mais c'est moins amusant).

Les Crêtes du Cherche-Vent, Kishgal la Cité en ruines

C'est un lieu où les ennemis qui rôdent sont très forts. Descendez et suivez l'unique chemin jusqu'à une entrée. Vous devrez vous battre contre un ennemi qui fait tomber des pierres (facile vous voyez l'ombre des pierres). Cet ennemi fait quand même 4263 PDV. Continuez tout en combattant quelques ennemis. Au prochain écran, dirigez-vous vers le passage à la barrière cassée. Vous devez descendre en combattant les ennemis tournoyeurs cracheurs de feu. Vous trouverez sur le chemin une Potion bleue ainsi que la Tablette blanche. Ensuite remontez et ressortez, allez sur votre droite, montez sur la plate-forme et continuez votre chemin. Une fois en haut des escaliers allez sur votre gauche pour prendre une Graine de vitalité. Continuez par la droite en descendant les escaliers. Passez deux écrans jusqu'à arriver à une nouvelle entrée. Vous devez combattre le même boss que la première fois mais cette fois-ci, il est accompagné de deux oiseaux crachant des lasers. Ensuite actionnez le piédestal et descendez avec la plate-forme qui vient de s'allumer. Prenez le coffre contenant une Eau de Capla et sauvegardez.

Avancez et combattez les ennemis tourbillonnants. Entrez dans la grotte et ouvrez tous les coffres avec respectivement de gauche à droite, 80 000 d'Emel, un Emplacement de plus pour le porte-accessoires et un Bouclier d'Emelas.

Ressortez et continuez jusqu'au prochain écran. Vous avez le choix entre le nord et le sud. Allez au nord et descendez pour trouver une Potion bleue. Une fois en bas actionnez le piédestal, vous voyez une plate-forme monter. Remontez et une fois sorti allez sur votre gauche pour prendre la plate-forme. Continuez sur la gauche et descendez de 2 plates-formes pour ouvrir un coffre contenant 10 000 d'Emel. Revenez vers cette plate-forme, allez une nouvelle fois à gauche mais cette fois-ci entrez dans la grotte. Au fond se trouve un piédestal, activez-le. Vous trouverez en chemin une autre Potion bleue. Remontez et dirigez-vous vers la plate-forme qui vient de s'activer (vous devez pour cela activer un autre piédestal qui se trouve juste en dessous de l'entrée de la grotte de droite).

Continuez le chemin pour appuyer sur le dernier piédestal. Voilà, vous pouvez désormais vous diriger vers le nord. Vous êtes maintenant dans le couloir de Wyvern. Sauvegardez. Continuez pour retrouver Olha. Elle vous remet le Miroir de Zeme si vous acceptez de poursuivre. Vous êtes maintenant dans l'Arche de Napishtim.

L'Arche de Napishtim

Avancez et ouvrez le coffre pour obtenir une Graine de Puissance. Sauvegardez, car un monstre n'est pas loin.

Le Galbaian primat - Galba Roa: 4000 PDV
Ses attaques de feu vous enlèvent beaucoup de PDV, essayez de les éviter au mieux. Jetez-lui vos plus fortes attaques magiques. Prévoyez quelques Viandes de faisan voire des Potions bleues si vous avez. Au bout d'un moment il se déplacera et fera soit tournoyer sa queue si vous êtes à proximité, soit lancera un monstre en forme de langue. Une fois ses 4000 PDV retirés, il tombe à terre.

Vous devez lui retirer 2000 PDV de plus pour l'achever. Mettez-vous en corps-à-corps et tapez-le jusqu'à recharger la mana de l'Epée Blirante. Pendant cette manipulation faites attention à ses coups de poings (un peu comme le tout premier boss que vous avez battu). Ensuite, reculez un peu et lancez-lui la magie explosion sur le visage (c'est à cet endroit qu'il faut frapper). Faites également attention lorsqu'il tape sur le sol avec sa queue, cela crée une onde de choc que vous pouvez éviter en sautant.

Prenez la plate-forme. Une fois en haut, ramassez le coffre contenant une Eau de Capla. Sauvegardez si vous le désirez. Prenez les escaliers pour trouver Geis affaibli.
Prenez les Potions bleues à côté de lui. Continuez, vous devez vous battre contre Ernst et les fées.

Ernst, Jue, Xisa et Sera : 3604 PDV
Acharnez-vous sur Ernst et ne vous occupez pas des fées. Attention toutefois à intercepter les boules d'énergie qu'elles vous envoient et qui servent à régénérer Ernst. Il n'est pas très difficile à battre. A chaque fois que vous assénez Ernst de coups, votre jauge magique se recharge très rapidement, n'ayez donc pas de scrupules à utiliser constamment vos attaques magiques. Au corps-à-corps avec Ernst, utilisez de préférence l'Epée Livart.

Une fois les petites scènes passées. Montez les escaliers pour atteindre l'arche de Napishtim. C'est le dernier boss du jeu.

Arche de Napishtim : 4500 PDV, 6250 PDV
Vous devez détruire chaque cristal avec l'Epée correspondante tout en évitant les faisceaux lasers. Pour les détruire de manière rapide et simple, utilisez l'attaque magique de l'Epée dont vous êtes équipé et assénez le cristal de coups. Vous pouvez casser les cristaux avant même qu'ils ne fassent le tour. C'est le dernier combat alors n'hésitez pas à utiliser l'eau de Capla.

Lors de la seconde phase, vous devez taper dans le rond qui projette le gros faisceau laser. Une bonne technique consiste à utiliser l'attaque magique Explosion à distance. Faites attention quand le faisceau est lancé car il fait baisser vos PDV rapidement. Le combat peut aller vite si vous avez des Eaux de Capla pour régénérer à la fois votre mana et vos PDV. Faites également attention aux cristaux blancs qui font beaucoup de dégâts.

Enfin méfiez-vous des boules violettes-noires ainsi que des ondes de choc générées par le mouvement de l'arche. Félicitations vous venez de terminer Y's VI.

Quêtes annexes

Epreuves d'Alma

Couloirs de l'épreuve

Continuez dans le couloir et combattez les oiseaux enflammés. Ensuite dans cette salle vous devez sauter de plate-forme en plate-forme pour vous diriger vers le nord. N'oubliez pas au passage de prendre les coffres. Dans le premier coffre se trouvent des Herbes, dans le second une Graine de Défense. Traversez un nouveau couloir. Vous devez tuer tous les ennemis pour ouvrir la porte. Après, vous retrouvez la Fée Crevia. Elle vous propose le choix de recevoir soit de l'argent, soit de l'expérience, soit de l'Emel. Faites votre choix et continuez.

Le couloir de la détermination

Traversez le couloir. Montez d'abord sur la plate-forme bleue de droite. Prenez le coffre contenant des Herbes. Ensuite tombez au sol et prenez la plate-forme de gauche. Sortez. Continuez dans le prochain couloir. Tuez les quelques plantes (attention à l'altération d'état confusion) et dirigez-vous vers le prochain écran.
Même principe que pour la seconde zone. Vous devez monter sur les plates-formes et vous ne pouvez les utiliser qu'une seule fois. Pour atteindre le coffre contenant des Herbes, vous devez monter sur la plate-forme la plus au sud-est quand vous rentrez dans la salle. Pour atteindre l'entrée nord vous devez monter sur la plate-forme à l'ouest et prendre l'unique chemin. Ensuite traversez le couloir. Vous devez combattre pour rouvrir la porte. La plante géante jette des cocons, créant ainsi d'autres plantes. Continuez pour choisir votre récompense.

Le couloir immergé

Traversez le premier couloir. Dans la seconde pièce, vous devez vous déplacer de gauche à droite sur les plates-formes en évitant les courants marins sous peine d'être expulsé au début. Il y a chaque fois deux vagues successives après lesquelles vous pouvez y aller très rapidement. A la fin vous pourrez prendre une Graine de Vitalité dans le coffre en effectuant un Dash Jump à partir de la dernière plate-forme. Dans la salle suivante vous êtes submergé par l'eau. Votre but est d'aller au nord. Il n'y a aucun coffre à trouver. Traversez le dernier couloir. Vous devez combattre un boss qui est le même que celui de la grotte de chaux. Une technique consiste à tourner autour de lui en rasant les murs et à lancer des attaques de feu Niv 3. Ensuite attendez que votre jauge se recharge et recommencez. Ce n'est pas un monstre particulièrement difficile à battre. Après ce combat la porte s'ouvre. Traversez et choisissez une nouvelle fois votre récompense.

Le couloir de l'espoir

Passez le premier couloir. Commencez par vous mettre sur la plate-forme la plus proche en entrant (un peu à droite). Ensuite une fois au bout du parcours, sautez et prenez la plate-forme au sud-est. Prenez autant de pierres roulantes que vous le pouvez et ramassez le coffre avec une Potion bleue une fois au nord-est.

Placez-vous sur la plate-forme se dirigeant vers l'ouest et sautez, vous avez ouvert le passage. La porte reste fermée tant que vous n'avez pas vaincu les ombres noires. Traversez le couloir en tuant les bestioles volantes. Vous arrivez dans une gigantesque salle avec des plates-formes mouvantes.

Voici la procédure à suivre :
- Prenez la plate-forme au nord-est et prenez le coffre avec une Potion bleue.
- Prenez ensuite la plate-forme du bas mais la plus à gauche.
- Prenez une autre plate-forme.
- Une fois la plate-forme précédente arrêtée, effectuez un saut vers la diagonale droite.
- La sortie est désormais dégagée.

Traversez le couloir et dans la prochaine salle tuez les araignées et les hommes d'ombre pour rouvrir la porte. Continuez par la gauche. Au bout du couloir, prenez la plate-forme. Sortez, traversez le couloir infesté d'araignées et continuez dans la prochaine salle. Vous devez combattre une plante avec 3639 PDV. Une technique pour la battre facilement consiste à jeter vos plus fortes attaques magiques et à se reposer sur éclat d'arc en ciel la plate-forme en haut à droite de la salle pour recharger la mana. Si jamais elle vous lance des cocons, sautez, évitez la plante et attendez que les cocons sortent de la plate-forme pour par la suite revenir. Cette procédure peut être longue mais elle a l'avantage d'être facile et simple. Vous pouvez aussi vous la jouer gros dur en tapant la plante et en vous rechargeant de Plantes, de Viande de faisan ou autre objet de soin. Enfin une dernière technique consiste à vous placer au bord de la plate-forme au nord-est et à vous approcher un peu pour cogner la plante (cette technique demande de la subtilité car

vous pouvez tomber !). En termes de rapidité les techniques 2, 3 et 1 se suivent. Prenez la sortie et choisissez votre récompense.

Le couloir de l'éternité

Traversez un premier couloir (facile). Ensuite prenez directement à votre gauche car il n'y a rien à faire dans cette salle remplie de lave. Traversez un autre couloir. Vous arrivez devant un bouton clignotant rouge. Vous devez le perforer en faisant une attaque retombante. Retournez dans la salle de la lave. Passez le couloir. Vous arrivez dans une salle bleue. Vous devez effectuer une attaque avec la touche Rond (pour détruire la plate-forme supportant le coffre avec de l'Eau de Capla, votre attaque doit être au niveau Max.).

Revenez dans la salle de la lave pour continuer sur les plates-formes. Pour tuer ces oiseaux vous devez vous équiper de la Cloche du silence. Traversez le nouveau couloir et dans la salle utilisez la magie Tonnerre pour éteindre les cristaux. Revenez dans la salle avec la lave. Vous pouvez maintenant atteindre le coffre contenant une Graine de Défense. Continuez au nord. Traversez le couloir pour arriver dans une salle qui se referme. Tuez en premier lieu toutes les araignées. Ensuite tuez tous les hommes en noir (si vous vous équipez de l'Eclat d'arc-en-ciel, ils se transforment, à vous de choisir la forme avec laquelle vous êtes le plus à l'aise). Ensuite dans la prochaine salle vous devez battre le même boss que dans la grotte de chaux (il a 3180 PDV). Utilisez vos attaques magiques et si votre mana est épuisée, frappez en corps-à-corps. Ensuite continuez pour avoir votre récompense. Toujours pareil vous avez le choix entre de l'Emel, de l'expérience ou de l'or. A vous de choisir ce qui vous convient le mieux.

Ramassez les Pikkards

Lors de la prise de la ville par l'Empire Romun, les pikkards se sont enfuis. Vous devez les retrouver. Voici la liste des lieux où ils se trouvent (vous ne pouvez en transporter qu'un seul à la fois) :
- Aux Crêtes du Cherche-Vent.
- Dernier point de sauvegarde des Vestiges d'Amnesia.
- A la Baie de l'Aurore (à la fin de la Grotte de Chaux).
- Au sommet du Volcan de Grana Vallis.

Vous devez remettre les pikkards un par un à Emilio au Port de Rimorge. Une fois que vous aurez rendu tous les pikkards à Emilio, vous obtiendrez la Gemme de l'Aurore.

Magasins

Magasin de Kévin : Ile de Quatera

-Noix de Tito (30)
-Miel (100)
-Herbes (400)
-(*) Viande de faisan (1500)
-Fleur de Kamio (40)
-(*) Graine de vitalité (80000)
-(*) Champignon limure (300)
-Cuir épais (100)

Les éléments avec une (*) n'apparaissent pas à la première visite.

Magasin de Cloa : Port de Rimorge

-Noix de Tito (30)
-Miel (100)
-Herbes (400)
-Viande de Faisan (1500)

-Potion bleue (8500)
-Fleur de Kamio (40)
-Fruit d'Orot (200)
-Champignon limure (300)

Magasin de Rose : Port de Rimorge

-Bouclier rond (410)
-Bouclier en losange (4600)
-Cotte de mailles (670)
-Plastron (6200)
-Talisman magique (1300)
-Bracelet d'argent (20000)

Lorsque vous avez acheté tous les objets de la boutique vous obtenez l'Influence de Rose. Cet accessoire vous permet de vendre vos objets pour un très bon prix dans la boutique de Cloa.

Bonus

Lorsque vous finirez le jeu vous débloquerez un certain nombre de bonus. Tout d'abord, vous débloquerez le mode Cauchemar (encore plus dur que difficile) et un mode Contre-la-montre fait son apparition. Il vous permet de combattre les boss que vous avez déjà vaincus.

Ces monstres peuvent être battus en mode Normal, Difficile et Cauchemar. Vous n'obtenez rien de spécial à la fin si ce n'est du prestige. Dans le mode Contre-la-montre vous pourrez choisir chacun des monstres qu'il y a dans le jeu et vous battre contre eux. Vous pouvez également choisir de prendre le mode Rush pour battre tous les monstres à la suite et ainsi réaliser des records personnels.

Si vous finissez le jeu en mode Cauchemar vous obtiendrez une scène supplémentaire où Crevia apparaît.

Yu-Gi-Oh! Power of Chaos : Joey the Passion

© Konami 2004

CONSEIL POUR BATTRE JOEY

Voici une des méthodes pour battre rapidement Joey :

Ajoutez dans votre deck 3 Nimble Momonga (pour gagner 3000 Points de vie s'ils meurent). Vous pouvez en invoquer 2 pendant le tour de l'ennemi (grâce à son effet). Vous pouvez par exemple invoquer le monstre JINZO. Ainsi, si Joey a des pièges il ne pourra pas les activer donc JINZO ne craint rien et vous avez un monstre avec une puissance élevée.

Z

© Renegade Software / The Bitmap Brothers 1996

+ D'INFOS FORUM

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

Dans votre répertoire Z, éditez le fichier OPTIONS.CFG avec un éditeur hexadécimal. Déplacez-vous à l'offset 2 (en décimal), puis remplacez tout ce qui suit par : 00 jusqu'à l'offset 21 (toujours en décimal). Vous pouvez maintenant jouer à n'importe quel niveau.

LISTE DES MEILLEURES UNITÉS

Voici la liste par ordre décroissant des meilleures unités :
1. Les thougs : robots résistants, pas très longs à fabriquer, ils doivent constituer la force majeure de votre armée.
2. Les char légers : chars les plus vite fabriqués et les plus rapides, ils doivent remplacer les autres chars.
3/4/5. Char moyen, lourd et lance-missiles mobile, indispensable dans les dernières missions.
6. Les tireurs : idéal pour détruire, avec leur longue portée, les pièces d'artillerie.
7/8/9. Canon, obusier et lance-missiles pour la défense.
10/11. Lasers et lance-flammes : pour remplir les VT.
12. Le vtb
13. Les psychos : avec des grenades, ils valent des thougs.
14. Le gatling
15. La grue
16. Les grunts

Z : Steel Soldiers

© Eon Digital Entertainment / The Bitmap Brothers 2001

CHOIX DU NIVEAU

A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier <NomDuJoueur>.zcm qui se trouve dans le sous-répertoire BIN du répertoire du jeu. Ce fichier contient un nombre qui correspond au niveau en cours. Changez ce nombre en 210614544.

Z-pc

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites l'une des manipulations suivantes :

Invulnérabilité

Maintenez enfoncé CTRL ou ALT et tapez : TETSUO

Oxygène

Maintenez enfoncé CTRL et tapez : ACK

Zanzarah : La Légende des Deux Mondes

© THQ / Funatics Development 2002

CHEAT MODE

Lancez le jeu de la manière suivante. Dans le menu Démarrer de windows, choisissez Exécuter et entrez **#zanzarahsystemzanzarah.exe" -console** ou # sera le nom du lecteur et du repertoire ou se trouve le jeu. Exemple c:jeuxzanzarahsystemzanzarah.exe" -console.
En cours de jeu appuyez sur F11 pour afficher la console et entrez l'un des codes suivants :

`DUEL VICTORY`	Remporter le combat en cours
`ITEM #`	Fait apparaître l'item # (de 1 à 73)
`WIZFORM #`	Obtenir la fée # (de 1 à76)
`SPELL #`	Obtenir le sort # (de 1 à 119)
`VIDEO #.BIK`	Voir la séquence vidéo #.bik (dans répertoire /ressource/videos)
`HELP`	Liste les commandes de la console

Voici les fées correspondant aux divers numéros pour le code WIZFORM # :

1. Viteria
2. Boneria
3. Grem
4. Gremor
5. Gremroche
6. Tadana
7. Aquana
8. Oceana
9. Worgot
10. Corgot
11. Symgot
12. Airia
13. Luria
14. Laticia
15. Rasrixe
16. Maulrixe
17. Psykpat
18. Abery
19. Abnobery
20. Vesbat
21. Stobat
22. Garbat
23. Cera
24. Amnis
25. Ceramnis
26. Blumella
27. Mencre
28. Mensek
29. Violectra
30. Biolectra
31. Pix

32. Ferix
33. Daemonex
34. Fizz
35. Grizz
36. Grizlok
37. Skelbo
38. Skeljaw
39. Skelrath
40. Siraël
41. Goraël
42. Payhrsraël
43. Darbue
44. Bue
45. Lighbue
46. Beltaur
47. Mentaur
48. Clum
49. Clumaur
50. Pfoe
51. Taze
52. Glacess
53. Akritar
54. Sirella
55. Dracwin
56. Flagwin
57. Tinefol
58. Tinerog
59. Tinezard
60. Tineves
61. Figaery
62. Jumjum
63. Jumroche
64. Goop
65. Minari
66. Meagari
67. Gigarex
68. Segbuzz
69. Manolox
70. Turnox
71. Dredanox
72. Lighane
73. Dryane
74. Suane
75. Lana
76. Liana

Pour les objets avec la commande Item # :

- Les potions de régénération sont les n°1, 2, 3 et 7
- La carotte d'or est le n°13
- Les sphères : n°17, 18 et 19
- Les clefs : n°21 à 27
- Les runes : n°28 à 37
- Les cartes magiques : n°44 à 48
- Magies Evolutives : n°51, 52 et 53

- Clefs élémentaires : n°55, 56 et 57

Pour les sorts avec Spells # :

Sorts actifs
1 : nature
5 : air
10 : eau
15 : lumière
20 : énergie
25 : psy
30 : pierre
35 : glace
40 : feu
45 : mort
50 : chaos
55 : métal

Ensuite, il s'agit des passifs, dans le même ordre et toujours de 5 en 5.

DÉMARRER EN MODE DUEL

Lancez le jeu à partir de la fonction executer du menu démarrer de Windows en ajoutant **-duelstart** à la ligne de commande initiale Ce qui devrait donner quelquechose comme ceci :
c:zanzarahsystemzanzarah.exe" -duelstart

Zapper : Le Criquet Ravageur !

© Infogrames / Blitz Games 2003

DÉBLOQUER LES CHEATS

Terminez un niveau en ramassant 100 luccioles pour débloquer un cheat code.

TROUVER LES PASSAGES SECRETS

Suivez les directions données par vos amis pour trouver les passages secrets.

VOLER

Terminer le premier niveau avec plus de 400 points pour apprendre à voler.

ZAX : The Alien Hunter

© JoWooD / Reflexive Entertainement 2001

CHEAT MODE

Entrez un des codes suivants pendant la partie.

Mode Dieuv

modezaxgod

Toutes les armes

zaxweapons

Munitions infinies

ammunitionzaxuw

Zaxxon

© Synapse Software Corporation / Sega

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Pour obtenir des vies infinies, à l'aide d'un éditeur hexadécimal, recherchez dans le fichier ZAXXON.EXE les octets 2E 8B 1E F0 04 et remplacez-les par 2E 8B 1E F0 03.

Zeno Clash

© Ace Team 2009

CODE DU MANOIR MALSTRUM

Au menu principal, faites : **Haut, Bas, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas**.

Zidane Football Generation 2002

© Cryo Interactive 2002

STRATÉGIE POUR GAGNER DE L'ARGENT

Dans la partie de management, pour avoir beaucoup d'argent, il suffit de mettre le prix des places à 5 $, le temps que votre popularité atteignent au moins 95. Puis, si les résultats des matchs sont très bons (jouez-les car les joueurs seuls sont nuls), vous pourrez augmenter le prix des billets jusqu'à 30 $ maximum, sinon votre popularité risque de baisser (augmentez petit à petit, de 5 $ en 5 $).

Zombie Shooter

© Sigma-team 2008

CODES DE TRICHE

Toutes les armes

Taper "cheatw" en cours de jeu

Terminer le niveau en cours

Taper "cheate" en cours de jeu

1000 points de santé

Taper "cheath" en cours de jeu

1000 munitions pour chaque arme

Taper "cheata" en cours de jeu

Obtenir 50 000 argent

Taper "cheatm" à l'écran Boutique

Zombie Shooter 2

© Sigma-team 2009

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pour activer ces codes, vous devez saisir directement les codes suivants en cours de partie. Attention, ces codes ne fonctionnent pas en mode Survie.

`cheatexp`	Gagner de l'XP pour passer au niveau sup
`cheath`	Gagner 1 000 HP
`cheatm`	Empocher 10 000 pièces
`cheats`	+ 50 en vitesse
`cheatw`	+ 100 skills d'armes
`remgamma`	Retirer l'effet gamma
`st1`	Gagner 15 000 HP
`st2`	Invincibilité
`stammo`	Plus de munitions
`stat`	Activer ou non les statistiques
`stexp`	Gagner de l'XP pour passer au niveau sup
`stgod`	Skills séquentielles (100 ou 200) et + 50 000 pièces
`stk9`	Anéantir tous les monstres
`stkk`	Anéantir tous les monstres à proximité
`stm`	+ 10 000 pièces
`stmusstop`	Stop current track
`stshop`	Charger la boutique du niveau
`stwnn`	Réussir le niveau en cours

Zombie Wars

© Microforum / Gee Whiz Entertainment

CHEAT CODES

A l'écran de choix du niveau de difficulté, appuyez simultanément sur CTRL et TAB. Puis, à l'écran de sélection des personnages, tapez ROBISAGOD. Un signal sonore vous indiquera que le Cheat Mode est activé. Désormais, pendant une partie, tapez l'un des codes suivants :

BEAGLE	Invincibilité
GEEWHIZ	Séquence vidéo de la fin du jeu
GETMEOUT	Passe au niveau suivant
GIVEBLOOD	Mode Gore
INFRARED	Permet de voir les zones cachées
KICKASS	Toutes les armes
RESCUE	Sauve tous les otages du niveau

Zone Raiders

© Virgin Interactive / Image Space

CHEAT CODES

Appuyez tout d'abord sur F11 pendant une mission, puis entrez les codes suivants (en clavier QWERTY) :

ISITWENTY	Carte complète
ISILETSBAIL	Termine le niveau
ISIWHEELS	Finissez la mission et alors... surprise!
ISIFATPACKED	Toutes les armes
ISIQ	God mode
ISISLEEP	Ennemis immobilisés

Zoo Tycoon

© Microsoft / Blue Fang Games 2001

CHEAT MODE (VERSION BÊTA)

Ouvrez le fichier config.ztd avec Winzip puis le fichier Economy.cfg avec Notepad ou Wordpad. Cherchez cZooDooRecyclingAmount et modifiez le nombre qui suit comme bon vous semble. Il correspond au profit que vous ferez à chaque recyclage. Cherchez aussi cKeeperCost qui correspond aux salaires des employés. Baissez le légèrement. Vous pouvez également modifier votre somme d'argent de départ. Elle se trouve dans le fichier zoo.ini (ouvrez-le avec Notepad ou Wordpad) et cherchez la ligne MSMaxCash. Modifiez la valeur à votre guise.

NOUVEAUX ANIMAUX

Créez des nouvelles expositions et laissez le jeu choisir pour vous le nom. Ensuite renommez les stands comme suit pour avoir les nouveaux animaux.

CRETACEOUS CORRAL	Triceratops
XANADU	Licorne
DOFLOPNOK	Dodo

ARGENT SUPPLÉMENTAIRE (VERSION BÊTA)

Appuyez sur SHIFT + 4 pour obtenir 10.000 dollars.

CHEMIN DE BRIQUES JAUNES

Pour avoir un chemin de briques jaune, placez un lion, un tigre et un ours dans le zoo.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de visiteur :

ADAM LEVESQUE	Tous les batiments de soin pour animaux
ALFRED H	Des oiseaux effraient les visiteurs
ANDREW BINDER	Tous les batiments pour animaux
HANK HOWIE	Chercher toute l'équipe de recherche
JOHN WHEELER	Tous les abris disponibles

LOU CATANZARO	Tous les jouets pour animaux
MONEYBAGS	Argent supplémentaire chaque jour (appuyez sur $ pour avoir l'argent)
MR. BLONDE	Toutes les chemises sont jaunes
MR. BLUE	Toutes les chemises sont bleues
MR. BROWN	Toutes les chemises sont marrons
MR. ORANGE	Toutes les chemises sont oranges
MR. PINK	Toutes les chemises sont roses
MR. WHITE	Toutes les chemises sont blanches
STEVE SERAFINO	Espèces menacées
RUSSEL C	Toutes les barrières sont abîmées
ZETA PSI	Certains visiteurs deviennent sales

TOUS LES SCÉNARIOS

A l'aide d'un fichier texte, ouvrez le fichier ZOO.INI et entrez les données suivantes dans la section [scenario] :

```
[scenario]
tutorial=0
ba=1
bb=1
bc=1
ca=1
cb=1
cc=1
cd=1
da=1
db=1
dc=1
dd=1
ea=1
eb=1
```

MODE DÉVELOPPEUR (VERSION BÊTA)

Appuyez sur CTRL + D pour accéder au mode développeur. Cela permet de déplacer les entrées, les murs du zoo, les bâtiments et les véhicules.

AFFICHAGE DIFFÉRENT

Appuyez sur CTRL + F pour changer l'affichage.

GAGNER $10.000 (VERSION BÊTA)

Sur la version américaine du jeu, appuyez sur la touche $ pour gagner $10.000. Cepdant à chaque fois que vous appuyerez sur cette touche, une clôture se dégradera. Pour contrer ce désagrément, il est conseillé de gagner de l'argent en tout début de partie, lorsque vous n'avez aucune clôture.

SAPINS DE NOËL

Si vous jouez le 25 décembre, vous pourrez acheter des sapins de noël dans la liste des arbres. Si vous ne voulez pas attendre ce jour spécifique, modifiez l'horloge de votre PC avant de lancer le jeu.

TOUJOURS PLUS D'ARGENT

Pendant le jeu, appuyez sur $ pour gagner de l'argent. Notez cependant qu'à chaque utilisation, vos clôtures se dégradent.

QUELQUES CITROUILLES

Si vous jouez le 31 octobre, vous pourrez acheter des citrouilles dans la liste des décors. Si vous ne voulez pas attendre ce jour spécifique, modifiez l'horloge de votre PC avant de lancer le jeu.

Zoo Tycoon 2 : Animaux Disparus

© Microsoft / Blue Fang Games 2007

DÉBLOQUER QUAGGA

Relâchez tous les animaux disparus dans la nature.

EXPÉRIENCES RATÉES

Voici la liste des animaux que vous pouvez obtenir si vous faites moins de 50% au mini-jeu de création d'animaux.

1. Giant Bullfrog
2. Springhare
3. Giant Monarch Butterfly
4. Red Squirrel
5. Killer Penguin

Zoo Tycoon : Dinosaur Digs

© Microsoft / Blue Fang Games 2002

VOIR VOS VISITEURS FAIRE LEURS BESOINS

Placez des toilettes dans la cage d'un T-Rex, Celui-ci va les détruire mais il semble que les visiteurs ne s'en rendent pas compte. Bon spectacle !

CHEAT MODE

Modifiez les noms de visiteurs pour obtenir les effets désirés.

ADAM LEVESQUE	Tous les batiments de soin pour animaux
ANDREW BINDER	Tous les batiments pour animaux
ALFRED H	Des oiseaux font peur aux visiteurs
DINOMAN	Débloquer tous les dinosaures
HANK HOWIE	Toute l'équipe de recherche
JOHN WHEELER	Tous les abris
LOU CATANZARO	Tous les jouets pour animaux
MONEYBAGS	Argent supplémentaire chaque jour (appuyez sur $)
STEVE SERAFINO	Espèces menacées
RUSSEL C	Barrières abîmées
ZETA PSI	Visiteurs sales
MR. BLONDE	Chemises jaunes
MR. BLUE	Chemises sont bleues
MR. BROWN	Chemises sont marrons
MR. ORANGE	Chemises oranges
MR. PINK	Chemises roses
MR. WHITE	Chemises blanches
MARK	Attaque de dinosaures volants
SUZAN	50 000 $ par mois
HOMER	Surprise !

PLUS D'ARGENT

Appuyez sur SHIFT + 4 (ou SHIFT + $ selon votre version du jeu) pour obtenir de l'argent. Attention, ce cheat détériorera vos clôtures

NOUVEAUX ANIMAUX

Créez de nouvelles expositions et nommez les stands comme suit pour obtenir de nouveaux animaux

CRETACEOUS CORRAL	Triceratops
XANADU	licorne

Zoo Tycoon : Marine Mania

© Microsoft / Blue Fang Games 2002

LES SIRÈNES

Si vous voulez élever des sirènes, placez une statue de sirène dans un bassin. Au bout d'un instant, la statue se transformera en véritable sirène. Vous devrez vous en occuper comme les autres animaux marins.

NOUVEAUX ANIMAUX

Renommez les enclos avec les noms suivants pour obtenir les animaux indiqués.

`Xendu`	Licorne
`Cretaceous Corral`	Tricératops
`Super Croc`	Deinosuchus

GUIDES GRATUITS

Renommez les guides "Rosalie" pour qu'ils travaillent gratuitement

DE L'ARGENT SUPPLÉMENTAIRE

Avant de construire un réservoir appuyez sur SHIFT + 4

Zool

© Gremlin Interactive 1992

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

A l'écran d'option, tapez STRTLAMP. Désormais, vous avez accès au possibilités suivantes (grâce aux touches du pavé numérique) :

+	Level supérieur
-	Level inférieur
1	Active l'invulnérabilité
2	Perd une vie
3	???
4	Recommence le niveau

Zool 2

© Gremlin Interactive 1994

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au menu des options du jeu, appuyez sur la touche ESC pour faire afficher le menu de configuration. Tapez PHONEBOOK, et appuyez à nouveau sur ESC .

Désormais, pendant le jeu :

0 Passage au niveau suivant

3 Niveau bonus

En outre, la touche CTRL vous permettra de faire des sauts gigantesques.

Zoom

© Sega / Discovery Software

NIVEAU DE DÉPART

Appuyez sur F10 lorsqu'on vous demande le niveau de départ. Vous pourrez alors démarrer au niveau 30 à la place du niveau 10.

Zork Grand Inquisiteur

© Activision 1997

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après un montage d'introduction axé sur " la propagande dans la rue " vous vous retrouvez dans le village.
- Avancer vers le panneau Frobozz électrique et augmenter le son en plaçant l'aiguille face au bouton vert
- Prendre les anneaux métalliques à gauche sur l'étal de la poissonnière ainsi que la boîte d'hydromel
- Vous pouvez visualiser les objets de votre inventaire en les plaçant sous la loupe
- Retour, gauche, ponton : aller au palan et accrocher les anneaux, puis baisser le levier
- Prendre la lampe dans le coffre que vous avez pêché
- Se rendre à la dernière maison de gauche, celle de Jack le brocanteur, à la sortie du village
- Frapper au judas en présentant la lampe ; Jack prend la lanterne et s'absente : prendre un cigare dans la boîte sur le comptoir. Jack confisque la lampe et vous jette dehors
- Se rendre dans l'impasse où se trouve un tonneau et au-dessus de laquelle flottent deux bannières rouges
- Avancer jusqu'à la table qui sert de présentoir pour des statuettes du Grand Inquisiteur ; y mettre le feu avec le cigare puis se cacher dans le tonneau pour assister à l'arrestation de Jack
- Retourner chez Jack pour récupérer la lampe

- Sortir du village et se rendre au fort ; à gauche, panneau de totémisation ; à gauche de celui-ci prendre la cravate de chanvre qui se balance
- Retour par la route jusqu'au poteau indicateur ; immédiatement à droite de celui-ci, prendre la direction du puits dans lequel grâce à la corde (et à la lanterne) vous pouvez descendre

Partie 1

Changement de CD
- Dalboz, le maître du Donjon, vous raconte son histoire et vous présente l'enchanteresse Y'Gaël qui vous charge de la mission de retrouver les trois reliques magiques et vous donne un Livre de Sorts

Liste des sorts que vous possédez ou que vous êtes appelé à découvrir
Voxam : dirige les énergies de magies différentes
Golgatem : construit un pont au-dessus d'une étendue d'eau
Obidil : rend sympathique le jeteur de sorts
Beburth : mauvais temps
Rezrov : ouvre des portes fermées ou enchantées
Kendall : simplifie des instructions
Narwile : active les tunnels temporels
Yastard : envoie les esprits dans le temps
Igram : rend les objets violets invisibles
Throck : fait pousser la végétation
Snavig : modifie suivant la forme de la créature cible
Glorf : dénoue les cordes
Zimdhor : triple le degré alcoolique d'une boisson (mais reste en dehors du Livre)
Lexdom : crée des serrures et des clés
Booznik : inverse tous les sorts

- Vous êtes dans l'Empire Souterrain face à une porte. A droite de celle-ci, prendre le jeton dans le seau
- Pour ouvrir la porte, utiliser le sort adéquat pris dans le livre. Avancer. La rampe-dragon vous dépose dans le hall. Sortir.
- A gauche de la porte se trouve une vitrine. L'ouvrir et prendre le marteau, puis la refermer et briser la vitre avec le dit marteau pour vous approprier le glaive et le parchemin : passer celui-ci sous la loupe : c'est le plan du monde souterrain et c'est lui qui va vous permettre d'utiliser les stations de télétransport
- Gauche : avancer vers l'arbre-parapluie et utiliser le sort approprié : un sort est suspendu mais pour l'instant inaccessible. Demi-tour
- Ramasser le totem (Grif) ; avancer, gauche ; vous êtes devant la porte du jardin du Donjon. Prendre le glaive pour débroussailler. Entrer

- A droite, ouvrir la porte du cabanon et prendre le sort et la pelle
- Avancer, gauche : une gueule-de-loup se fait menaçante. Votre mentor vous informe qu'elle a besoin d'un calmant
- Avancer, repérer l'essaim suspendu. Droite : deux vasques à l'entrée du Donjon gardé par le lierre
- Aller sur le côté droit de la maison pour repérer la station de télétransport et gauche, le champignon au pied de la maison
- Ressortir du jardin et suivre la corniche sur la gauche jusqu'à la porte (ouvrir avec sort)

- Avancer vers le premier pilier pour reconstituer l'image (volcan) ; second pilier (colonne surmontée d'un Z ombre à droite) ; troisième pilier (fenêtre).
- Passer par la fenêtre du pilier pour vous retrouver dans la Gue-Tech
- Ressortir par la porte et s'approcher du tas de terre à gauche de la fontaine ; prendre la pelle ; prendre le sort et regarder à droite, la station de télétransport. Reprendre la fenêtre dans le pilier.

Partie 2

- Aller lire les affichettes sur le panneau à gauche : " liste des doyens Mir Yannick Z-, Dalboz de Gurth A ; l'alarme ne fonctionne plus ; casiers ; mise en garde sur les risques explosifs du mélange Zork Rock et Cola " ; regarder les distributeurs, l'échangeur de monnaie et à droite le clavier numéroté dont la touche 6 est dénoyautée ; puis à droite, le Corridor sans fin
- Utiliser le sort adéquat sur le " sans fin " ; vous pouvez pénétrer dans le corridor
- A gauche, interroger le portrait de Mir Yannick. Avancer au fond. Regarder les casiers, en particulier la rangée du bas et visiter les trois passages de part et d'autre d'une porte
- A droite, la noix de coco de Quendor ; à gauche, le crâne de Yoruk et le cube du grand fondement
- Bon, ben maintenant qu'est-ce qu'on fait ? Ce serait peut-être pas mal de trouver un peu d'argent, non ?

- Aller à la station " croisements " en téléportation (ou à pieds, mais c'est plus long !) et descendre dans le métro. Insérer le jeton.
- Regarder la colonne sur laquelle il y a un affichage : on vous propose un jeu d'enfer
- Le plan du métro est illisible : utiliser le sort adéquat, ça ira mieux après. Direction Enfers. Allez vous poster sur le Z en bord de quai, le métro va vous ramasser.
- Un passager fait de vieux os. Lire ses lectures et prendre le billet dans sa main. Observez celui-ci à la loupe
- Dessinez un quadrillage de 9 x 9 sur un papier : numérotez les lignes de 1 à 9 et les colonnes de A à I : vous démarrez en I7 : la suite est la suivante I6 H6 H5 H4 G4 G3 F3 E3 E4 D4 C4 C5 B5 B6 B7 C7 C8 C9 D9 E9 E8 F8 F7 F6 E6 E5. Vous avez gagné 500 ZM

- Retour à Gue-Tech pour faire la monnaie
- Distributeur : mettre une pièce, taper un chiffre et aller vérifier le casier correspondant ; ils ne contiennent rien pour la suite du jeu à l'exception du casier 11, celui de Mir Yannick : regarder les différents objets et plus particulièrement le livre permettant la réalisation d'un sort : Elucidation, Interprétation, Modification pour les impressions claires, Transmagrification, Création, Réplication pour les impressions foncées. D'après les règles, vous n'avez que deux ordres possibles : RITEC ou CMRIT
- SAUVEGARDER LE TEMPS DE FABRIQUER UN COCKTAIL EXPLOSIF
- Retour aux distributeurs ; touche 8 pour prendre un " rocks zork " ; bof ! ; brancher votre aspirateur sur la partie basse du distributeur et le mettre en marche ; ouvrir sa trappe pour récupérer le sachet de cailloux

- Aller au distributeur de boissons ; placer les cailloux dans le récepteur, mettre une pièce et sélectionner le Blam classique : vous obtenez un mélange détonant et vous disposez de 45 secondes pour vous en débarrasser ; filer au casier et poser votre bombinette sur le numéro 6. Ouf ! Vous pouvez récupérer la carte d'étudiant de Dalboz
- Examiner la savonnette bleue : c'est en réalité un cachet de prozork
- Utilisez la carte d'étudiant sur le lecteur de cartes à gauche de la porte. Entrer. Le gardien vous menace. Utiliser le glaive sur la corde du pont et le sort adéquat pour en jeter un. Bernique, ça manque d'eau. Direction le barrage 3 via la station de télétransport
- Première scène vidéo : retour à l'Inquisition ou les malheurs de Jack

- Barrage : prendre le sort dans le livre à gauche du panneau de secours
- Inutile de s'escrimer d'emblée sur les petits boutons de couleur : utiliser le sort sur la porte fermée pour que les quatre battants soient en position ouverte ; maintenant vous pouvez fermer les vannes avec les petits boutons de couleurs. Elles cèdent et l'eau se déverse.
- Seconde scène vidéo : retour à l'Inquisition ou les malheurs de Jack
- Dirigez-vous vers le plan mural et regardez à droite la grille sous la gouttière. Utiliser le sort pour pouvoir récupérer la mousse de Marion. Avant de repartir, regarder la presse à gauche

Partie 3

- Direction Gue-Tech
- Passer au premier distributeur de gauche et prenez donc un sandwich : vous aurez une crème glacée (faut-il s'étonner !) dont l'emballage un peu froissé est un nouveau sort qui aura besoin d'être régénéré par le vérificateur
- Poursuivez vers le précipice et jeter le sort qui construit les passerelles ; un pont vous mène à l'atelier de fabrication ; tout de suite à droite prendre une feuille vierge puis la placer sur les machines dans l'ordre CMRIT avant de la soumettre au vérificateur
- Valider votre sort froissé

- Direction l'arbre-parapluie. Utiliser le sort adéquat. Le rouleau tombe. Comme il n'est pas politiquement correct, il entre dans votre inventaire. Examinez-le et allez au Donjon.

- Placez le cigare dans la vasque de gauche qui se trouve être un cendrier. Harry, le lierre, ne va pas le laisser se consumer ; devant sa bonne volonté, passez à la vasque de droite, versez-y l'hydromel agrémenté du sort opportun. Harry ne résiste pas et s'effondre. La porte est ouverte.
- Consulter le livre ouvert à gauche de l'entrée ainsi que les quatre autres ouvrages dans les bibliothèques
- Prendre le morceau de fondant sur la souche sous la bibliothèque sur laquelle vous trouvez également un morceau de lard, un bocal de lucioles et une reproduction de la tasse
- Soulever le rideau de paille pour voir Hugh, le château ambulant : jetez-lui le sort qui le guérira de sa misanthropie et avancez. Examinez les socles et prenez le sort qu'il tient contre son coeur
- Ressortir pour examiner les fleurs artificielles sur la tablette : c'est la messagerie vocale activée par la fleur du milieu et il vous manque du miel
- A droite de la porte de la seconde pièce, chambre, se dresse un arbre mort qui soutient une guirlande : récupérer la tasse
- Sur l'arbre mort, mettez la mousse de Marion, le fondant, la tasse et le bocal de lucioles
- Ressortez pour aller vers l'essaim : utiliser le lard ; quand les abeilles se sont enfuies, le reprendre et couper la ruche avec l'épée pour récupérer du miel ; allez déposer miel et lard sur l'arbre mort pour obtenir un sort supplémentaire
- Entrer dans la chambre ; lire le journal sur le lit et prendre le demi-parchemin sur la fenêtre ; passer par le miroir pour constater que tout est inversé et qu'il y a bien un autre demi-parchemin sur la fenêtre. Ne le prenez pas.
- Retourner au jardin et approchez-vous de la gueule-de-loup avec votre cachet de prozork ; toujours aussi vorace, elle va se jeter dessus. Profitez de ce qu'elle dort pour lui couper la tête (sans sadisme s'il vous plait)
- Aller aux champignons au pied de la façade ; y poser la tête de gueule-de-loup ; jeter le sort qui fait croître les plantes et allez-y d'un coup de marteau. La gueule-de-loup va vous cueillir le second morceau du parchemin. On les assemble ? Eh, non.
- Pour que cela soit possible, rentrer dans la maison direction la chambre d'inversion. Vous avez un nouveau sort : inutilisable parce que froissé
- Au lieu de repartir directement, regardez donc à droite de la porte de la chambre, l'arbre à tiroirs ; utilisez le sort qui

active les tunnels temporels, puis prenez dans votre livre Yastard et jetez-le sur le totem

- Le dragon que vous êtes devenu se trouve devant la Maison Blanche. Ouvrez la boîte sans oublier de changer le drapeau de position et regardez l'adresse sur enveloppe. Puis passez à droite de la maison et ramassez le sort au pied de la façade. Inutile d'essayer d'emprunter le tunnel, ça ne marchera pas ! Glissez le sort dans l'enveloppe et remettez le tout dans la boîte sans omettre de relever le drapeau.
- Allez jouer un peu avec le feu derrière vous avant de repartir.
- Transportez-vous au laboratoire des sorts et passez le parchemin froissé au vérificateur de sort ; puis allez au barrage 3. Arrêtez-vous à la presse et récupérez un coupe-papier.
- Direction : les Enfers

- Décrochez le téléphone et écoutez les instructions ; avec un peu de déduction, vous arrivez à chiffrer le 8, puis vous répondez aux questions successivement en appuyant sur 8, puis 2, puis 8, puis 2, puis 5 ou bien vous utilisez le sort simplificateur des consignes obscures et vous n'avez qu'à cliquer sur l'étoile. Et Charon franchit le Styx : moyennant 2 ZM, il vous embarque sur l'autre rive.
- Où Laurel et Hardy vous attendent en embuscade (non, j'exagère). Revenez vers Charon et jetez lui le sort adéquat. Maintenant le compère bicéphale s'efface et vous pouvez avancer pour pointer. Ne vous trompez pas de carte sinon il aurait mieux valu sauvegarder avant
- La boîte aux lettres 666 contient votre enveloppe que vous pouvez ouvrir grâce au coupe-papier.
- Franchissez la grille et ramassez le totem. Borg vous montre sa totémisation volontairement involontaire : n'en perdez pas une miette
- Activez le tunnel temporel et envoyez-y à nouveau Grif, le dragon

Partie 4

Changement de CD
- Un dragon gigantesque prend son bain dans la Grande Mer ; cap sur ses griffes et actionnez la griffe droite ; à droite avancer et prendre dans une caisse deux objets gonflables, un bleu et un rouge ; changez de griffe pour trouver un squelette plutôt pompé que pompant ou pimpant : récupérer la pompe et cap sur les narines
- Ici, la suite d'actions n'est pas évidente.
- Garnir chaque narine d'un objet gonflable et le gonfler, ce qui contraint le dragon à ouvrir la gueule dans laquelle on s'engouffre. Pour récupérer la noix de coco dans la gorge. Mais comme toujours si la procédure pour entrer est relativement simple, quand il s'agit de sortir...
- Stéf que vous avez eu au téléphone au Donjon, vous lance une corde. Accrochez-la à une dent à droite et mettez donc la noix dans le bateau gonflable, histoire de s'en débarrasser passagèrement
- Prendre la corde pour aller attacher à l'extérieur les deux objets gonflables, puis retour dans la gueule du dragon, pour lui enlever une vilaine dent dévitalisée qui va servir à crever l'objet bleu
- Sortir assez vite et aller récupérer la noix sur le bateau pneumatique.
- Hugh émerge : portez lui la noix et profitez de son tunnel temporel pour revenir aux enfers
- Utiliser le sort sur le monstre bicéphale pour embarquer

- Retour au Donjon pour envoyer cette fois Borg dans le tunnel temporel
- Aller chercher les torches puis revenir à la Maison Blanche pour arracher les planches qui condamnent les entrées
- Y pénétrer sans oublier d'y voir clair, les grues sont carnassières ; à droite, un foyer qu'on peut allumer et devant, un escalier qu'on peut descendre ; allons-y ; en bas, à gauche, un amoncellement et devant des oeufs de grues sur le sol ; à droite des cailloux pour Borg
- Prendre les oeufs et remonter les cuire ; ils virent au bronze ; les prendre et redescendre pour les projeter (un seul suffit !) sur l'amoncellement ; un passage s'ouvre ; avancer vers le crâne ; il est emprisonné dans un panier à salade cerné par trois échiquiers... Allez, on récupère la planche et on casse tout ; on peut prendre le crâne et l'échelle que Hugh met gracieusement à votre disposition
- Placer le crâne dans son écrin et prendre le tunnel temporel qui vous ramène au Donjon
- Troisième scène vidéo : retour à l'Inquisition ou les malheurs de Jack aux prises avec le GI Yannick

- Il nous reste à exploiter une direction indiquée par le métro : celle du Monastère.
- Aller à gauche et lever la tête. Une trappe est ouverte au plafond, mais apparemment inaccessible.

- Retour aux Croisements, puis aller chercher la corde du puits. N'essayez pas de tirer dessus, cela équivaut à sortir du puits c'est à dire à terminer une partie avec seulement 572 points, ce qui vous classe dans les sorciers. Non ! Jetez plutôt le bon sort et comme par enchantement la corde viendra se rouler à vos pieds.

- Retourner à la station " monastère ", fixer le glaive à la corde et hop, via la trappe, on se retrouve dans un endroit que Borg nous a déjà fait visiter
- Aller au panneau directionnel et cliquer en face de " Hall de l'Inquisition " (Si vous avez sauvegardé, vous pouvez essayer pour le plaisir les autres directions : Enfers et c'est reparti, Newark-New Jersey pour faire une fin dans les assurances, Murz ou Fourneau pour avoir la tête dans les étoiles ; vous obtenez 714 points et le grade de Vice - Magicien, pas mal, non ?)
- Puis à gauche et à droite, devant un système de vannes : tourner la roue la plus grande sous l'ampoule jaune qui doit s'éteindre ; retour et gauche pour démarrer la procédure de totemisation en abaissant le levier

- Vous êtes dans une salle d'exposition. A droite de la porte de gauche, une cellule avec une caisse et dans celle-ci un totem (Lucy Tête-Plate) ; dans la seconde cellule, un automate maniant une masse et gardant l'accès d'un tunnel temporel ; cliquer sur la manette, appuyer sur le bouton ; il se dérègle et perd sa masse
- Vous pouvez visiter et regarder la débâcle alchimique, le fiasco du fondant et le feu éternel
- Ouvrir la porte à gauche du panneau indicateur de salle avec le sort adéquat ; vous êtes derrière un grillage ; aller à gauche vers la machine avec une main ; appuyer sur le bouton rouge et prendre un marteau
- Mais pas n'importe lequel : celui de gauche est très mauvais et ne vous permet d'obtenir qu'un score de 738 ; celui du milieu est bien meilleur ; confiez-le au manieur de masse après quoi déréglez ce dernier une seconde fois : il saura vous ouvrir le tunnel. On envoie maintenant Lucy au charbon

Partie 5

Changement de CD
- Vous êtes de retour au village et vous vous rendez chez Jack qui organise la Soirée des Dames
- L'antre de Jack est un véritable tripot : alors allez donc essayer de faire une partie de cartes : l'opération qui vous est demandée, pourtant simple n'est pas réalisable avec les cartes de votre main ; il faut trouver la parade.
- Aller vers le jeu de fléchettes, à droite de la porte, là où une mouche bourdonne depuis un quart d'heure ; mettez le quatre sur la cible et vous avez un cinq... qui rend maintenant l'opération faisable et vous permet de gagner le droit de rencontrer Jack dans l'arrière-salle
- Jack vous propose un strip-grue mais ignore que vous pouvez lire dans ses pensées ; placer votre curseur boule de cristal sur le rideau et vous saurez ce que Jack compte jouer
- S'il joue grue, jouez feu ; s'il joue feu, jouez eau ; s'il joue eau, jouez grue ; vous gagnez ainsi assez facilement et pour prix de votre victoire, Jack vous remet le Cube du fondement
- Hugh arrive : confiez-le lui et repartez par le tunnel
- Pour tomber entre les griffes de GI Yannick et de son garde préféré qui vous jette au cachot

- Approcher de la grille de ventilation à travers laquelle Jack vous parle, puis dévissez-la avec le coupe-papier (d'ailleurs le seul objet qui reste dans votre inventaire). Jack vous donne un sort.
- Utilisez-le sur la porte. Pas de chance, la clé est à l'extérieur. Prenez l'affiche (est-il besoin de rappeler cette procédure ancienne du jeu d'aventure ?) et glissez-la sous la porte puis avec le coupe-papier repoussez la clé pour qu'elle tombe...
- Allez sur votre gauche vers le poste de télésurveillance : Jack apparaît sur l'écran qui indique 36-05, puis reportez-vous au plan détaillé de la forteresse. Taper le 36AB et envoyer. Jack est libéré et vous pouvez le suivre

- La menace du GI est de plus en plus précise et vous êtes au milieu du camp de toile des gardes. Y'Gaël vous confie un parchemin magique. Utilisez-le puis allez récupérer les trois objets que vous avez confiés à Hugh
- Avancer vers le pilier et jetez le sort qui fermera la tente des gardes ; avancer à nouveau et jetez le sort qui rend visible ; allez débrancher la prise et coupez le grillage avec votre glaive
- Avancer : au sol, déposer le crâne dans la boîte ; monter d'un étage et placer le cube ; monter au sommet et placer la noix et la lanterne dans les plateaux du balancier ; lancer le dernier sort (celui sur les énergies) mais Yannick parle beaucoup trop fort ; levez la tête et sectionnez le câble, puis jetez de nouveau le sort
- Et c'est ainsi que Lucy Tête-Plate devint impératrice, Jack consort et vous-même le nouveau Maître du Donjon.

ANIMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Entrez ces codes pour visionner de nouvelles animations.
EAT ME : A entrez devant le squelette à Hades pour l'animer.
HUISOK : A Entrez devant le téléphone à Hades. Lorsque vous aurez résolu l'énigme du téléphone, vous verrez un développeur du jeu.
KILLMENOW : Voir l'écran de mort. A entrez n'importe quand.
MIKEPANTS : Voir des photos de l'équipe de développement. Entrez le code n'importe quand pendant la partie.
WHOAMI : A entrez lors des crédits. Un tableau apparaitra. cliquez sur un nom pour en savoir plus sur cette personne.

Zork I : The Great Underground Empire

© Infocom 1982

ANIMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Entrez ces codes pour visionner de nouvelles animations.
EAT ME : A entrez devant le squelette à Hades pour l'animer.
HUISOK : A Entrez devant le téléphone à Hades. Lorsque vous aurez résolu l'énigme du téléphone, vous verrez un développeur du jeu.
KILLMENOW : Voir l'écran de mort. A entrez n'importe quand.
MIKEPANTS : Voir des photos de l'équipe de développement. Entrez le code n'importe quand pendant la partie.
WHOAMI : A entrez lors des crédits. Un tableau apparaitra. cliquez sur un nom pour en savoir plus sur cette personne.

Zork Nemesis

© Activision / Zombie

SOLUTION COMPLÈTE

Le Temple d'Agrippa

L'entrée du temple

Montez les escaliers et entrez dans la pièce (1 fois à droite et 2 fois à gauche) ;
Touchez la bougie dans le pot (apparition d'une vision) ;
Ouvrez le caveau et lisez la note à l'intérieur ;
Sortez et allez à la grande porte du temple ;
Lisez la plaque au-dessus de la porte ;
Ouvrez la porte en remontant la poignée.

La galerie

Touchez le tableau qui se trouve à gauche en entrant et écoutez la voix.
Allez dans la bibliothèque.

La bibliothèque

Lisez les 3 livres et prenez des notes concernant la correspondance entre les planètes et les personnages (regardez aussi le manuel qui accompagne le jeu, vous trouverez le plan du temple) ;
Regardez sur le guéridon la boule de cristal et touchez le couteau ;
Allez au laboratoire.

Le laboratoire

Regardez les affiches, livres et objets ;
Montez à l'échelle et faites un tour d'horizon, lisez le livre ;
Au fond de la pièce faites tourner les mobiles et écoutez les voix ;
Lisez le parchemin et prenez des notes sur la correspondance entre les planètes, symboles et éléments.

Au coeur du temple

Allez dans le coeur du temple et repérez les lieux (fontaines, terrasse, planétarium…) ;
Il y a 4 caveaux renfermant Satorius, Malveaux, Sofia et Kaine ;
Touchez les têtes dorées au-dessus des personnages et repérez l'apparition des symboles ;
Touchez les personnages et écoutez ce qu'ils disent.

Le planétarium

Observez les affiches en entrant ;
Actionnez le mécanisme ; il manque le Soleil au centre planétarium.
Pour obtenir le Soleil il faut résoudre 4 énigmes afin de pouvoir actionner les 4 triangles se trouvant sur la table des sacrifices au centre du temple. Il n'y a pas d'ordre pour résoudre les 4 premières énigmes. A l'aide des symboles et du

plan, allez vers les différents sites.

Récapitulatif des correspondances

Planètes	Personnages	Eléments	Matières	Lieux
MARS	Kaine	terre	fer	château
VENUS	Sofia	eau	cuivre	conservatoire
SATURNE	Malveaux	feu	plomb	monastère
JUPITER	Sartorius	vent	étain	asile

MARS

L'entrée

Avancez jusqu'à la porte maintenue fermée par deux mains de squelette ;
Soulevez tous les doigts pour repérer les différents symboles ;
Refermez tous les doits pour ne laisser apparaître que les 2 symboles correspondants à la planète mars (la porte s'ouvre) ;
Avancez jusqu'à l'escalier en colimaçon et manœuvrez la poignée (l'escalier s'enfonce d'un étage) ;
En bas, actionnez le mécanisme de basculement des marches ;
Montez les deux étages vers la salle panoramique.

La salle panoramique

Observez à travers des télescopes pour découvrir les 4 sites associés aux sigles ;
Descendez les deux étages vers la caverne ;

La caverne

Avancez jusqu'au télescope et observez le visage de terre ;
Montez l'escalier à droite et avancez jusqu'au pupitre de commande du wagonnet ;
Appuyez sur la touche en haut à droite représentant le château (le triangle correspondant apparaît) ;
Attention, les autres destinations mènent à la mort ;
Montez dans le wagonnet (il démarre tout seul) ;
A l'autre bout, montez les marches et touchez la tête en terre (téléportation) ;

La table des sacrifices

Appuyez sur le triangle en terre et regardez au centre de la table ;
Dirigez votre regard vers le caveau le plus ensoleillé, celui de Kaine (vision).

VENUS

L'entrée

Avancez jusqu'à la double porte (l'utilisation des deux escaliers ramène invariablement au point de départ) ;
Regardez à gauche la tête jouant de la flûte de pan ;
Touchez la tête et mémorisez les 3 notes de musique ;
De l'autre coté se trouve une fontaine, appuyez sur la sortie d'eau pour reproduire les trois notes de musique (un déclic se produit) ;
Empruntez l'escalier de gauche.

La salle aux tableaux

Observez les tableaux et regardez par la fenêtre ;
Allez au centre et retournez le sablier géant (c'est un fauteuil) ;
Asseyez-vous dedans et pivotez à gauche ;
Après chaque tour complet un mécanisme se déclenche et laisse apparaître un paysage différent par la fenêtre (un fond sonore accompagne chaque paysage) ;
Arrêtez-vous lorsque le paysage du chantier apparaît ;
Avancez et prenez la scie ;
Retournez dans le fauteuil et tournez par la gauche jusqu'à ce qu'un paysage hivernal apparaisse ;
Avancez et découpez avec la scie un morceau de glace (il tombe dans un récipient) ;
Retournez dans le fauteuil et tournez par la droite jusqu'à ce que le paysage volcanique apparaisse ;
Avancez et touchez l'eau du récipient avant qu'elle ne s'évapore (téléportation) ;
Si l'eau s'évapore il faut récupérer la scie et recommencer toute l'opération.

La table des sacrifices

Appuyez sur le triangle en eau et regardez au centre de la table ;
Dirigez votre regard vers le caveau le plus ensoleillé, celui de Sofia (vision).

SATURNE

L'entrée

Allez sur la terrasse et avancez jusqu'au cadran solaire ;
Prenez l'aiguille du cadran ;
Traversez la bibliothèque jusqu'aux tentures ;
Déplacez les tentures pour accéder à un passage secret (1ère à gauche, 2ème et 3 ème à droite, 4ème à gauche) ;
Avancez jusqu'à la porte ;
Faites pivoter la tête juste en face du triangle (la porte s'ouvre).

Le cadran solaire

Déposez l'aiguille sur le cadran solaire ;
Faites pivoter l'aiguille jusqu'à ce que son ombre atteigne le symbole de saturne (un miroir apparaît et réfléchit le soleil vers l'entrée suivante).

La salle des bougies

Prenez le miroir à droite en entrant ;
Déposez le miroir sur le crochet en haut à gauche ;
Observez l'apparition d'une bougie à flamme bleue ;
Par symétrie, touchez la bougie correspondante (téléportation).

La table des sacrifices

Appuyez sur le triangle en feu et regardez au centre de la table ;
Dirigez votre regard vers le caveau le plus ensoleillé, celui de Malveaux (vision).

JUPITER

L'entrée

Avancez jusqu'à la planisphère et observez les étoiles scintiller ;
Regardez à droite les 5 cornes à vent ;

Soufflez dans chacune des cornes et écoutez leur son ;
Comme Jupiter est associé au vent, c'est la corne bleue la clé du passage ;
Sur la planisphère il faut éteindre toutes les étoiles oranges et faire scintiller toutes les étoiles bleues, un escalier en colimaçon apparaît ;
Montez l'escalier et observez la pièce.

La rotonde

Sur le côté droit de la machine sous la sphère, il y a un bouton représentant un animal, appuyez dessus pour fermer les rideaux de toute la pièce ;
Observez les palettes de couleur tout autour de la machine ;
Face à la machine il y a des manettes, actionnez la poignée rouge de 1 cran, les bleue et jaune et 2 crans (déclenchement d'une tornade dans la sphère) ;
Touchez la sphère (téléportation).

La table des sacrifices

Appuyez sur le triangle du vent et regardez au centre de la table ;
Dirigez votre regard vers le caveau le plus ensoleillé, celui de Sartorius (vision).

LE PLANETARIUM

Lorsque les 4 triangles de la table des sacrifices ont été enfoncés, récupérez le Soleil ;
Entrez dans le planétarium ;
Manoeuvrez la nacelle de façon à amener le Soleil au centre des planètes (manette de gauche) ;
Pour être téléporté vers chacun des 4 lieux, il faut faire tourner le système solaire jusqu'au déclenchement d'une petite sonnerie 'manette de droite) ;
Il n'y a pas d'ordre pour résoudre les 4 énigmes suivantes et à chaque point de départ d'un lieu il y a une planète en suspension qu'il suffit de toucher pour revenir au temple.

LE CHATEAU D'IRONDUNE

L'arrivée

Abaissez le levier pour faire descendre l'ascenseur ;
Descendez à mi-course de l'escalier de gauche ;
Montez l'escalier suivant par la gauche.

La salle de peinture

Ramassez la poudre à canon au pied de l'armoire ;
Lisez les différents documents (au sol, sur le bureau...) ;
Touchez la palette de couleur (vision) ;
A l'aide du pinceau, effacez le revêtement de la toile de peinture ;
Notez le code des instructions ;
Sortez et montez les escaliers.

La salle de jeux

Lisez l'affiche près du billard (troisième bouton : pêcher dans le désert) ;
Sur le billard appuyez sur les boutons 3 puis 5 ;
Regardez et notez l'ordre des boules (741953) ;
Descendez l'escalier de droite.

La chambre du général

Prenez la capsule de Nitro dans le tiroir de gauche du bureau ;
Lisez les différents documents et livres ;
Regardez les photos ;
Ouvrez le coffre avec la capsule de Nitro ;
Regardez les cartes et lisez le plan de bataille pour lever le siège d'Irondune ;
Descendez dans le hall central.

Le hall central

Ouvrez la double porte donnant sur l'extérieur (un soldat bloque le passage) ;
Allez à l'opposé et entrez dans le salon.

Le salon

Sur le bras du fauteuil, récupérez le manche cassé d'une épée ;
Allez devant la cheminée et reconstituez l'épée (vision) ;
Récupérez l'épée ;
Retournez dans le hall et avancez par la gauche près de l'armure ;
Déposez l'épée dans le fourreau (la porte près de l'armure s'ouvre) ;
Entrez dans la salle des trophées.

La salle des trophées

Observez les différentes vitrines de présentation (ne pas toucher encore à la source d'énergie, car un compte à rebours se déclenche et il n'est pas encore l'heure) ;
Observez les vitraux et notez la disposition de chacune des visières des casques des soldats : il faut disposer chacune des armures de la même façon (cela déclenche l'ouverture d'une porte de la salle des trophées).

Les cachots

Dans un des cachots est inscrit le symbole à fabriquer.

La salle des tortures

Regardez et touchez chaque objet de torture ;
Ecoutez les supplices et notez les chiffres prononcés (dans le désordre 6 = s'infiltrer, 10 = leurer l'ennemi, 1 = bâtir un pont, 12 = vérifier le message et 9 = retraite) ;
Retournez dans le salon.

Le salon

A gauche en entrant, actionnez l'oreille du chien (les projectiles sont chargés) ;
Ouvrir la culasse au niveau de son postérieur et déposez la poudre ;
Fermez la culasse et actionnez la queue (le tir détruit une porte).

La salle des maquettes

Ouvrez chacune des boites enfermant les maquettes et appuyez sur les interrupteurs rouges (animation) ;
L'une des boîtes est un poste de transmission : affichez dans l'ordre le code 10-1-9-6-12 et appuyez sur " entrer " pour activer la transmission de l'ordre de bataille ;
Ecoutez la réponse de la victoire ;
Retournez dans le hall central et ouvrez à nouveau la double porte donnant sur l'extérieur (le soldat annonce la victoire, le chemin est libre).

La salle des trophées

Dans une des vitrines, ouvrez les deux capsules et transférez la source d'énergie ;
Refermez et prenez la source ;
Sortez rapidement du château et avancez jusqu'au tank.

Le tank

Au fond du tank, placez la source d'énergie dans le réservoir ;
Allez devant le pupitre de commande et entrez le code obtenu dans la salle de jeu : 741953 ;
Actionnez le manche de pilotage.

La fonderie

Affichez le symbole représentant le fer sur la machine de commande de fabrication ;
Abaissez la poignée et prenez la pièce brute de fer ;
Prenez l'ascenseur et descendez au niveau inférieur.

La fournaise

Sur le pupitre de commande de puissance, appuyez sur " reset " ;
Enclenchez les boutons jusqu'au retentissement d'une sonnerie ;
Avancez près de la forge et déposez la pièce brute de fer dans l'orifice ;
Appuyez successivement sur les touches de gauche puis de droite au pied de la forge ;
Prendre la pièce de fer ainsi fabriquée (téléportation) : l'éclipse de Soleil par la Lune se referme.

La table des sacrifices

Appuyez sur le symbole et regardez au centre de la table;
Dirigez votre regard vers le caveau le plus ensoleillé, celui de Kaine (vision).

LE CONSERVATOIRE

La salle de répétition

Il y a 8 instruments de musique sur le sol de l'estrade. Il faut les placer sur les chaises dans le bon ordre. Un plan affiché au mur précise la bonne répartition ;
Pour associer un nom à chaque instrument, allez chercher le livre et le disque dans le bureau ;
Passez par le hall d'honneur.

Le bureau

Sur une table à droit, prenez le diapason dans sa boîte ;
Allez devant le piano et déposez le diapason dans son support ;
Faites tinter le diapason et reproduisez la note sur le clavier du piano (une clé tombe dans le coffre du piano) ;
Faites le tour du piano et récupérez la clé à l'intérieur ;
Allez de l'autre coté du bureau et enclenchez la clé sur le pied de lampe ;
Allumez la lampe en tirant sur la petite corde ;
Lisez les instructions qui apparaissent ;
Lisez les documents dans les tiroirs ;
Lisez le livre sur les instruments de musique ;
Prenez les deux disques "introduction to the orchestra" et "début album" ;
Retournez dans la salle de répétition.

La salle de répétition

Déposez "introduction to the orchestra" sur le tourne-disque;
Tournez la manivelle et actionnez le bouton du bras;
Ecoutez attentivement pour identifier les noms des 8 instruments de musique et leur son;
De la même manière, écoutez le disque"début album" et notez l'ordre dans lequel 5 instruments vont jouer (2ème partie du disque);
Allez sur l'estrade et placer les instruments au bon endroit (voir plan sur le mur) :
accordéon - instrument à vent - cor - crécelle
violon - tambourin - lire - aubois
Ecoutez la voix qui parle de notes de musique "do ré mi si sol" (cela servira plus tard);
Allez dans le hall d'honneur.

Le hall d'honneur

Une ouvreuse vous empêche de passer par la double porte donnant sur l'auditorium;
Observez de plus près l'affiche qui est déchirée;
Montez vers la galerie supérieure.

La salle de repos

Avancez au fond de la salle de repos;
Arrachez l'affiche n°5 qui se trouve sur le lit;
Soulevez une planche de parquet et lisez la note;
Lisez les deux livres sur la table;
Sur le guéridon, actionnez la boîte à musique puis regardez au fond (vision);
Regardez dans le miroir (vision).

Le petit salon

Lisez la note sur le guéridon;
Allez toucher la baignoire derrière le paravent (vision);
Lisez le livre sur le divan et notez l'harmonie des notes de musique "CDEB".

Le hall d'honneur

Déposez la nouvelle affiche par-dessus l'ancienne (provoque l'ouverture du concert);
Prenez le billet à la caisse et présentez-le à l'ouvreuse;
Entrez dans l'auditorium.

L'auditorium

Montez au 2ème étage et entrez dans la loge C;
Utilisez les jumelles (vision);
Allez dans l'orchestre devant l scène (l'auditorium tombe dans le noir);
Prenez la baguette du chef d'orchestre;
Faites jouer dans l'ordre les 5 instruments écoutés sur le disque et désignez avec la baguette la chaise correspondant à l'emplacement de l'instrument :
n°4 accordéon - ..... -..... - n°1 et n° 3 crécelle
n°5 violon - n°2 tambourin - ..... - .....
Lorsque la lumière revient, pénétrez sous la scène vers les coulisses.

Les coulisses

Le décor présente un trou mais il est obstrué par les autres décors de derrière ;

Pour déplacer les bons décors, allez au pupitre de commandes ;
Observez en premier l'album des décors;
Appuyez sur le bouton rouge pour mettre en marche la machinerie ;
Hissez les décors grâce aux boutons du pupitre : n°2, 3 , 4 et 6 ;
Franchissez les décors par le trou et descendez au sous-sol.

La salle des accessoires

Observez les différents accessoires ;
Allumez la radio;
Tirez la corde devant le tambour (animation) ;
Montez dans le cygne et tournez la manivelle ;
Regardez vers la peau de tambour et sautez dessus (la peau se crève).

La chaufferie

Regardez par terre et essayez de ramasser le médaillon ;
Plongez dans le puits pour ramasser le médaillon ;
Sortez du puits;
Avec le médaillon, actionnez et bloquez la 2ème manette d'alimentation de la chaufferie;
Replongez dans le puits et nagez jusqu'à la porte sous l'horloge.

La caverne

Observez le plan au mur et effectuez une reconnaissance des lieux;
On distingue : - 7 cristaux bleus (repérés par une lettre);
- 1 cristal vert;
- une alvéole avec des petits cristaux verts;
- une fournaise au centre (elle est activée par la chaufferie).
Prenez un petit cristal vert et jetez le dans la fournaise (un cristal noir apparaît);
Touchez le grand cristal vert et récupérez une pierre grise;
Jetez la pierre grise dans la fournaise (le cristal noir devient translucide);
Brisez le cristal translucide en faisant vibrer les cristaux bleus dans l'ordre CDE et B;
Et enfin touchez le cristal translucide; il faut agir en moins de 1 minute;
Si le délais est dépassé, il faut recommencer toute l'opération;
Prenez la pièce de cuivre ainsi fabriquée (téléportation) : l'éclipse de Soleil par la Lune se referme.

La table des sacrifices

Appuyez sur le symbole et regardez au centre de la table;
Dirigez votre regard vers le caveau le plus ensoleillé, celui de Sofia (vision).

LE MONASTERE

A l'extérieur

Ramassez une pièce d'or sur le sol;
Montez les deux escaliers;
La porte du monastère est fermée, glissez-vous dans le trou qui se trouve à droite.

Le hall

Introduisez la pièce d'or dans l'urne et récupérez les 6 étiquettes;
Notez la correspondance entre les symboles et les mots clés;

Dans l'ordre : peur - colère - ennui - bonheur - hanche - suspicion;
Traversez le hall et montez les escaliers;
A droite et à gauche il y a des visages de pierre; en dessous il y a des pots.
Ramassez dans les pots les 8 plaquettes qu'il faut disposer sous les visages. L'expression du visage permet de trouver le bon ordre.
De gauche à droite, positionnez les 6 plaquettes correspondant aux mots clés précédents. Un déclic retentit et permet d'accéder à une roue codeuse dans une autre salle.
Ecoutez et mémorisez l'ordre par lequel les têtes vont parler : colère - suspicion - hanche - ennui - peur et bonheur.
Montez les escaliers à droite et entrez par la double porte.

La salle du bénitier

Allez au fond et rencontrez un Frère du monastère;
Avancez jusqu'au bénitier et regardez au fond (vision);
Dans un des coins, déplacez la grille au sol et lisez le document caché;
Notez les symboles;
Sortez et traversez le couloir jusqu'à un escalier en colimaçon.

Le clocher

Montez en haut de l'escalier, contournez le mécanisme et empruntez la passerelle;
Au milieu du couloir, entrez dans la chambre d'Alexandria.

La chambre d'Alexandria

Observez les différents accessoires de la chambre;
Touchez la partition (vision);
Retournez dans le couloir et entrez dans la salle de travail de Malveaux.

La salle de travail

Observez les différents accessoires de la salle;
Prenez le miroir grossissant;
Touchez l'appareil à fumer (vision);
Retournez vers l'escalier en colimaçon.

Le clocher

Regardez le document affiché à coté de la machine, il indique la combinaison des symboles pour actionner les cloches (essayez les différentes combinaisons);
La dernière combinaison correspond aux 6 symboles affichés sous les visages de pierre, l'ordre correct est : colère - suspicion - hanche - ennui - peur - bonheur;
Une corde descend dans le clocher;
Tirez sur la corde plusieurs fois et passez par la fenêtre;
Avancez au bout de la terrasse jusqu'à la chambre de Malveaux.

La chambre de Malveaux

Observez les différents accessoires de la pièce;
Touchez le médaillon (vision);
Au-dessous du lit, notez l'ordre des couleurs des flammes;
Sur le lit, déposez le miroir grossissant au-dessus du livre ouvert;
Notez la position des 5 têtes de mort;
Empruntez le passage secret de la bibliothèque.

Le hall

Faire le tour du couloir pour arriver dans la salle des écritures.

La salle des écritures

Lisez les livres accessibles;
Ouvrez le livre de Saint Yoruk (vision);
Allez au fond de la salle vers la galerie.

La galerie

Avancez vers le centre jusqu'à la roue codeuse;
Dessinez dans le bon ordre les sigles trouvés sur le parchemin : le cadenas de la grille s'ouvre;
Descendez vers le musée;
Observez les différents objets de la pièce;
Prenez le rubis et la torche du mur;
Désactivez le système d'alarme se trouvant dans le bénitier au centre de la pièce;
Ouvrez la trappe du sol et descendez dans les catacombes.

Les catacombes

De part et d'autre, touchez les 2 momies et écoutez;
Descendez l'escalier partant vers la droite;
Allumez votre torche avec la torche brûlant sur le mur;
Avancez jusqu'au caveau et déposez la torche dans son support sur le mur;
Ouvrez et entrez dans le caveau;
Refermez le caveau et déposez le rubis au centre du bouclier de Yoruk;
Prenez le bouclier et sortez;
Remontez les marches jusqu'à la fournaise;
Utilisez le bouclier pour franchir les flammes (sinon vous mourez);
Avancez jusqu'aux têtes de mort : il faut positionner les têtes comme dans le livre (de gauche à droite : face, profil gauche, ½ profil droit, ½ profil gauche et profil droit).
Une porte secrète s'ouvre par derrière;
Entrez dans la fonderie.

La fonderie

Allez à gauche et récupérez dans une alvéole une clé et une pièce de métal;
Lisez le livre;
Près de la machine en forme d'oeuf, ouvrez la trappe, introduisez et tournez la clé;
Actionnez le levier une première fois et déposez la pièce métallique au centre de l'œuf;
Actionnez le levier une deuxième fois puis une troisième fois;
Récupérez la sphère de plomb;
Faites le tour de la fonderie et déposez la sphère dans le panier;
Actionnez la suspension et récupérez la sphère du panier;
Faites le tour de la fonderie et tournez le volant pour allumer les flammes et obtenir la bonne température de chauffage : l'ordre est celui observé dans la chambre de Malveaux (de haut en bas : bleu, jaune, rouge, orange et blanc);
Déposez la sphère dans la gueule du lion et actionnez le soufflet;
Prenez la pièce de plomb ainsi fabriquée (téléportation) : l'éclipse de Soleil par la Lune se referme.

La table des sacrifices

Appuyez sur le symbole et regardez au centre de la table;
Dirigez votre regard vers le caveau le plus ensoleillé, celui de Malveaux (vision).

L'HÔPITAL PSYCHIATRIQUE

Niveau 1 - salle des archives

Lisez les différents dossiers;
Touchez la lampe torche qui se trouve sur la table (vision).

Niveau 1 - l'ascenseur

Fermez la grille (bouton >?<);
Tournez la clé B pour aller au sous-sol;
Ouvrez la grille (<?>).

Niveau B - la morgue

Avancez jusqu'à la guillotine;
Ouvrez le caisson renfermant un cadavre (à droite, 3ème rangée, 4ème colonne);
Placez le corps dans la guillotine;
Allez aux commandes du mécanisme au centre de la pièce;
Actionnez les 3 leviers de la gauche vers la droite (la tête est coupée);
Récupérez la tête;
Allez dans la salle d'expérimentation du niveau 1.

Niveau 1 - salle des expérimentations

Déposez la tête sur le support vide au centre de la paillasse;
Appuyez sur les boutons et écoutez la bonne parole (code secret = 36-24-36);
Prenez dans le caisson isotherme le petit coffre fort;
Déposez le coffre sur le support dans l'axe du canon laser;
Activez le canon laser en activant la poignée;
Observez de plus près le coffre, il y a une clé à l'intérieur et plusieurs chiffres sont gravés (20-18);
Faites pivoter le coffre;
Ouvrez le coffre en composant la combinaison à 5 chiffres : 36-24-36-20-18;
Prenez l'éprouvette;
Déposez l'éprouvette dans la pince à l'opposé de la pièce (le liquide est versé dans le ballon);
Récupérez la clé dans le ballon;
Rendez-vous au niveau 20 à l'aide de la clé récupérée.

Niveau 20 - salle de traitements

En allant vers la salle de traitements, remarquez une porte de verre assez étrange;
Au bout de la passerelle à gauche, regardez dans chaque télescope;
Lisez le livre sur l'étagère;
Observez la seringue sur la table de traitement (vision);
De l'autre côté, touchez au réservoir pour faire venir le docteur;
Asseyez-vous sur le siège central (animation);
Pendant la période de trouble de la vue, dépêchez-vous d'aller jusqu'à la porte de verre étrange et touchez-la;
Entrez dans l'ascenseur secret et montez au niveau 21.

Niveau 21 - salle des trophées

Observez les objets et livres dans les différentes alvéoles (dont la purification de l'étain);
Récupérez un petit marteau à tête rouge dans l'alvéole cachée par les paravents;
Sur la maquette de l'hôpital, actionnez l'interrupteur qui abaisse une échelle au centre de la tour;

Pénétrez dans l'autre salle.

Niveau 21 - salle centrale

Repérez un caisson sous verre renfermant un bras;
Brisez la glace le marteau et prenez le bras;
Pour toucher le clavier à touches électriques, utilisez le bras (attention le courant est mortel);
Entrez au centre de la tour et montez à l'échelle.

Niveau 22 - le sommet

Observez les différents ustensiles de la pièce;
Pour alimenter les deux grosses batteries, remplissez l'évier puis vidangez-le dans les batteries (les deux voyants passent au vert);
Pour produire un feu intense, disposez la manette d'O2 à gauche et la manette d'H2 à droite puis déclenchez une étincelle (début de combustion du métal);
Pour produire de l'eau, disposez la manette d'O2 à droite puis déclenchez une étincelle;
Soulevez la cloche de verre en injectant de l'hélium;
Prenez la pièce d'étain ainsi fabriquée (téléportation) : l'éclipse de Soleil par la Lune se referme.

La table des sacrifices

Appuyez sur le symbole et regardez au centre de la table;
Dirigez votre regard vers le caveau le plus ensoleillé, celui de Sartorius (vision).

LE TEMPLE D'AGRIPA

La table des sacrifices

Lorsque l'éclipse de Soleil par la Lune est totale, vous assistez directement au rituel du sacrifice;
Il ne faut surtout pas boire la coupe (mort assurée);
Regardez l'animation et prenez l'alliance en or;
Allez au milieu des fontaines du temple (sortir du cloître mène à la mort).

Les fontaines

Stoppez les fontaines en touchant aux défenses en ivoire;
Déposez l'alliance en or au centre du mécanisme (un passage s'ouvre);
Traversez la première salle.

La salle des statues

Faites le tour du caveau central et touchez-le (vision);
Posez l'alliance en or sur l'alliance en argent nouvellement apparue (union des alliances de Lucien et Alexandria);
Déposez les deux alliances devant le dragon et appuyez sur le bouton;
Récupérez le mélange, déposez-le devant l'éléphant et appuyez sur le bouton;
Récupérez l'alliage, déposez-le devant le serpent et appuyez sur le bouton;
Récupérez la pièce et posez-la devant le loup;
Placez-vous dos à l'éléphant et regardez au plafond (tremblement de terre);
Récupérez le sceptre et donnez-le au loup;
Reprenez le talisman (téléportation).

La table des sacrifices

Pivotez sur la gauche et regardez vers la table des sacrifices;
Avant la fin de la cérémonie, jetez le talisman sur Alexandria au centre de la table;
Lucien et Alexandria sont libérés de leurs sorts (animation finale).

L'entrée du temple

Sortez du temple et de la cour;
Regardez à travers le tableau déposé au sol le long du mur.

Zpc

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, maintenez enfoncées les touches CTRL et ALT tout en tapant l'un des codes suivants :

ACK	Energie supplémentaire
TETSUO	Invincibilité

Zuma

© Mindscape / PopCap Games 2008

REGARD DE LA GRENOUILLE

Dans le menu principal, cliquez sur la grenouille dans le coin inférieur gauche. Elle suivra alors votre curseur du regard jusqu'à ce que vous la cliquiez à nouveau.

Zuma's Revenge!

© PopCap Games 2009

MODE MUMU

En cours de partie, entrez directement le code **mumu** pour activer le mode MuMu.

Zzt

© Epic MegaGames 1991

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Maintenez enfoncées les touches SHIFT et M au cours du jeu, puis entrez un des codes suivants :

+DEBUG	Active le mode debugging
-DEBUG	Désactive le mode debugging
-DARK	Eclaircit les salles
AMMO	Munitions
DARK	Assombrit les salles
GEMS	Gems
HEALTH	Santé maximale
KEYS	Toutes les clés
TORCHES	?
ZAP	?

À PROPOS

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com
14, Avenue du Garric
15000 AURILLAC
FRANCE
Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.
Merci à (par ordre alphabétique) :

A VOLKHOFF
Aahgoo KALOS
Abdou FERHAT
Abraham SILHAN
Adam BURNEY
Adin CAUSEVIC
Adriano PELATERI
Adrien ASESIO
Adrien CACHINHO
Adrien DESIMPEL
Adrien DUBRASQUET
Adrien FUCHS
Adrien OZCAN-KILINC
Adrien POINDRON
Adrien PYTHON
Adrien QUILLET
Adrien WRUTNIAK
Ahmed MESLEM
Alain DURAKOVIC
Alain GERY
Alain GOBET
Alain MOREAU
Alain PECQUERIE
Alain PROSPERO
Alain REYNAUD
Alan BURLOT
Alban GALTIE
Albert LUSSIER
Alex BOLDUC LACHANCE
Alex BONGIOANNI
Alex CARTON
Alex ROTHENBURGER
Alexander COURCHESNE
Alexandre AVAKIAN
Alexandre BAILLY
Alexandre CATALIFAUD
Alexandre CONINX
Alexandre DEFEVER
Alexandre FRAWEEL

Alexandre GEORGES
Alexandre GRUSZKA
Alexandre HAUTEM
Alexandre HERRMANN
Alexandre LANGLOIS
alexandre LEBERT
Alexandre LEBLANC BOUCHARD
Alexandre LEHENAFF
Alexandre LISSY
Alexandre MARTEL
Alexandre MAURER
Alexis AUBERT
Alexis GAUTHIER
Alexis LAVERGNE
Alexis RIMPOT
Alexis ROBINET
Alexis RODNOC
Alice HEMEURY
Alvin HADDADENE
Amaury DE MOOR
Amaury PELTIER
Amaury VIDAL
Ambroise DION
Anatole DUJENOU
André A-PAN-HUREL
André BAERT
André BECKER
Andréa DUMONT
Andrei-Emilian RACHITA
Angélique SEIGNEUR
Angy DUCLOS
Anthony BAZBAZ
Anthony BEDOURET
Anthony BINNICI
Anthony DELECOURT
Anthony GRASPERGE
Anthony GROSSIR
Anthony KRECKELBERGH
Anthony LECOMTE
Anthony LEGAY
Anthony MARQUET
Anthony TANG
Anthony TOSI
Anthony TRUC
Antoine BASSOUL
Antoine BOSQUI
Antoine CARON
Antoine DA COSTA
Antoine DEFOURNE
Antoine DESPRES
Antoine DUCAMP
Antoine DUCLOUX
Antoine FERNIQUE
Antoine HOTTIN
Antoine KIRVELLE

Antoine LASSOUDIERE
Antoine LEBLAY
Antoine LOCHET
Antoine LOTHIER
Antoine MAROT
Antoine MEALLET
Antoine PATUREAU
Antoine SALOUMI
Antoine SYLVESTRE
Antoine VIGNEAULT
Antoine ZULIANI
Antony MAFFRE
Ardian KALANDER
Arnaud BERTHELIER
Arnaud BOULANGER
Arnaud BRIGNON
Arnaud CLOSE
Arnaud DAYDE
Arnaud DELATTRE
Arnaud DUDU
Arnaud FOUQUAUT
Arnaud LECUYER
Arnaud LEGOUBIN
Arnaud MASSIRONI
Arnaud MAZE
Arnaud MEYER
Arnaud RECHER
Arnaud SIEGRIST
Arnaud SONNTAG
Arnaud TEISSIER
Arnaud TOURNIGAND
Arnaud TRAPIER
Arnaud VERGNES
Arnold FONTAINE
Arthur GERMAY
Aubin DUPONT
Audric SCHILTKNECHT
Augustin DECROIX
Aurélien BACQUEZ
Aurélien BAUDOIN
Aurélien BELACHE
Aurélien BOUR
Aurélien DESMARS
Aurélien DOLAY
Aurélien GENELETTI
Aurélien GHEYSEN
Aurélien PICOULET
Aurélien ROGGERO
Aurélien ROSA
Aurélien VILLEE
Aurian ARRIGONI
Aurore BRUN
Axelle FOUBERT
Aylan CHETOUANE
Aymeri BARTOLETTI

Aymeric LIONEL
Bader Lanouar
Baptiste CARRE
Baptiste GODIE
Baptiste MANSON
Basile BAUDET
Basile TEYSSERE
Bastien AUBRY
Bastien BARCAIONI
Bastien BOUCLET
Bastien LAPEYRE
Bastien PEDEVILLA
Bastien TEINTURIER
Benjamin ANGELETTI
Benjamin BOULMIER
Benjamin BOUVIER
Benjamin CABAUD
Benjamin CARLIER
Benjamin CHARBIT
Benjamin DUCRET
Benjamin GUILLOUD
Benjamin GUINOT
Benjamin JARRY
Benjamin LEMPEREUR
Benjamin LERUTH
Benjamin LESNE
Benjamin LOUCHOU
Benjamin MICHEL
Benjamin POTDEVIN
Benjamin RENARD
Benjamin RENWART
Benjamin RETOURNE
Benjamin THIRIET
Benjamin VALIERE
Benjamin WALLIMANN
Benoît BERTRAND
Benoit BRIT
Benoît BRUNEL
Benoît DELVAUX
Benoît DUFFAU
Benoît FAIVRE
Benoit GREANT
Benoît JUHEL
Benoît LAFOND
Benoît LANCEAU
Benoît LE COURTIER
Benoît LIEVIN
Benoit LIEVIN
Benoit LUCZAK
Benoît MAGNIEN
Benoît MOREAU
Benoit Petat
Benoit RAOULT
Benoit TIBAUD
Benoît TRAHI

Bernard BRINETTE
Bernard KHOURY
Bernard TEXIER
Bernard VINCE
Bertrand AMAR
Bertrand GAILLARD
Bertrand GAILLOT
Bertrand MATHY
Bertrand SCHNEIDER
Bertrand SCHNEIDER
bobby BALLOW
Boris LIBERT
Boris RYMARCZYK
Brandon GUERLOT
Bruce LEROY
Bruno BECQUET
Bruno BOMBO
Bruno CARLOTTI
Bruno CEYTE
Bruno RAMADANOSKI
Bruno SOMERS
Bruno TALTASSE
Bryan DEFONTAINE
Bryan HERAUD
Camille CHARVET
Camille DESJEUX
Camille GANEM
Carmelo GENOVESE
Carole JAUBERT
Carole MEUNIER
Carole PONIEWIERA
Caroline BAILLOUX
Cédric ADRIAN
Cedric ALBANESE
Cédric BERTRAND
Cédric BRIVET
Cédric CHARLES
Cédric CHAUVET
Cédric COCHART
Cédric GAGNON
Cédric HAYE
Cédric KEFIF
Cédric TREVISIOL
Céline LECOMTE
Charled-Edmond BIHR
Charles CARDON
Charles DOLLADILLE
Charles DOUSSOT
Charles LAHLOU
Charles ROUSSEL
Charles THUMERELLE
Charles-Alban MARTINEAU
Charles-Aubin LEPAGE
Charles-Marie AMBROSETTI
Charlie GROSMAN

Charlie PAC
Charlotte -
Charlotte BARLAUD
Charlotte SANEN
Christelle POIZAT
Christian CORDERO
Christian DEMIERRE
Christian JENNI
Christian OUELLET
Christophe BEAUMONT
Christophe BENOIT
Christophe BERBEN
Christophe BOURGEOIS
Christophe CALABER
Christophe DEVY
Christophe DUBOIS
Christophe DUMONT
Christophe FREVAQUE
Christophe GREGOIRE
Christophe LUCIANI
Christophe MASSE
Christophe MOLONGO
Christophe ZERR
Christophe-John BARBARO
Christopher MAGNIER
Christopher MEIGNIER
Christopher-John BARBARO
Cindy PITOIS
Claude DAMIENS
Claude LAMPERT
Claude XAVIER
Claudéric POULIOT
Clément AVICE
Clément BACHER
Clément BOUHARAPHANH
Clément CHOMIENNE
Clément COULBAUX
Clément DABIRI
Clément DUMAS
Clément GAUZENS
Clément GUICHETEAU
Clément TREHIN
Clément VOISIN
Colin VERBEKE
Collette FLORIMOND
Corentin BENOIT-GONIN
Corentin BESSON
Corentin BOULANGER
Corentin BURNAY
Corentin DEVILLECHAISE
Corentin LAMY
Corentin PARBAUD
Cynamon CHANA
Cyril AUBRY
Cyril BOUSQUET

Cyril CHRISTEN
Cyril ELIAS
Cyril RABIH
Cyril VILLEMIN
Cyrille SANCHEZ
Dai Hung NGUYEN
Dalla Monta AMAURY
Damien ANGELI
Damien BACHELET
Damien BESLOT
Damien BOUCHARD
Damien CANILLOS
Damien CASSOU
Damien CASSOU
Damien CHOIZIT
Damien DEMONT
Damien DIOTALLEVI
Damien DUSSAUX
Damien FEREY
Damien GAUTROT
Damien JONET
Damien LAVAL
Damien NOZAY-GAULIN
Damien PONS
Damien RIVET
Damien VALMARIE
Damien VANDENDRIESSCHE
Dan BETTALE
Daniel BEAUDRY
Daniel FAERMARK
Daniel MADAN
Daniel RADIN
Daniel ROHRER
Daniel VERBRACKEN
Dany FOURNIER
Dany POITRAS
Dany RANCOURT
Dany ROBERT
Daphné HOURI
David BARRIERE
David BOBER
David BOUCHARD
David BUSCAIN
David CRUNELLE
David DUCOURTOIS
David FERENCZI
David FORTPIED
David GADONNAUD
David GODAY
David HAUWEELE
David LESCARET
David LEUNEN
David LORD
David MERLO
David RIVARD-LAROCHELLE

David WALLIMANN
Delphine PRECIGOUT
Denez ROUSSAIN
Denis CRESPIN
Denis DURET
Denis JAFFRE
Denis OUELLETTE
Denis SCHNEPF
Didier BIERNAUX
Didier COLIN
Didier DENIS
Didier WEEMAELS
Diego MERKENBREACK
Diego SNYERS
Dimitri MAILLOT
Dimitri NOEL
Dominic BEGIN
Dominique CAVALLO
Dominique GODARD
Dominique MAITRE
Dominique PIZZULO
Donald P. BELLISARIO
Donovan CHATELAIN
Dorian DUMALANEDE
Eddy MOLLARD
Edgar SCHERWEY
Edouard OGER
Edouard POURCHET
Edward PALLUEAU
Elia D'AMARIO
Elliot SAINTLARY
Elodie HARKOU
Elodie RAFFENEAU
Emilie DESODT
Emmanuel BEZY
Emmanuel CHAPUIS
Emmanuel LEROY
Emmanuel MOTHEAU
Emmanuel NETTER
Emmanuel RIVOIRE
Emmanuel ST-ONGE
Emmanuel STUBBE
Emmanuel TURPIN
Emmanuel UGO
Emmanuel VANHOUTTE
Eric BOURDARIAS
Eric CANTIN
Eric CHAMINADE
Eric CHARTROU
Eric DUCOS
Eric FULKER
Eric GIROUX
Eric KHODJA
Eric LASSALLE
Eric LE MARECHAL

Eric LEONARD
Eric LOUIS
Eric MARGARIA
Eric MARTIN
Eric TREMBLAY
Erick GARDIE
Erwan GRASLAND-MONGRAIN
Erwan GUEGUEN
Erwan PRIGENT
Erwann PANNEREC
Estelle ROAUX
Etienne BERTHOZ
Etienne FAVRE
Etienne GABOREAU
Etienne JACOT-DESTOMBES
Etienne KASPERCZYK
Etienne PERNET
Etienne PUJOLLE
Etienne VIALLET
Eva MENU
Evan BAZIN
Fabian PIJCKE
Fabian SIBADE
Fabien CIALDI
Fabien GANDILHON
Fabien HUSSON
Fabien LAUREYS
Fabien LEROUX
Fabien LEVITTAS
Fabien MARQUIS
Fabien MOUSSET
Fabien PARANIBLE
Fabien SCHNUR
Fabrice BARRESI
Fabrice DUMARQUEZ
Fabrice LARRIBE
Fabrice SANCHEZ
Fabrice SEUE
Fabrice VALTANCOLI
Fanny JOHN
Farhat ABDELAZIZ
Fathi MAKHLOUFI
Félix BURG
Félix DUBOIS
Félix LUTHU
Flavien HUGAULT
Flavio PEREZ
Flix VAN LATEN
Florent BACCI
Florent CLAUDEL
Florent DOSSO
Florent GAILLARD
Florent LABAU
Florent MASSON
Florent MERIAN

Florian BEREYZIAT
Florian COOL
Florian FELES
Florian HARREAU
Florian HUGEL
Florian JOLY
Florian LAMPONI
Florian MORATA
Florian RASTELLO
Florian SIMONIN
Florian THIEBAULT
Florient ROUGIER
France FILION
Francis BEAUDET
Francis JORNOD
Franck CLAUDEL
Franck GRASSART
Franck HERBERT
Franck PANEBIANCO
Franck TEMPEZ
Franck-Olivier PIAZZA
François ALLINCKX
François CLAUSTRES
François COEFFIC
François DE MONTIGNY
François DOGNE
François DUGAS
François DUMONT
François DURLIN
François FORTPIED
François GUIOT
François HODIAUMONT
François LANGERS
François MAILLOT
François MATHIAS
François MORRIS
François PALIERNE
François ROYER MIREAULT
François SCHILLING
François THIMON
François WARNET
François Xavier SAUVAGE
François-Nicolas COUADAU
François-Xavier LINET
François-Xavier MICHEL
Françoise BISOTTO
Frank RUBENTHALER
Frédéric CLAUDY
Frédéric COTXET
Frédéric DEKERLE
Frédéric DIOT
Frédéric DUFOUR
Frédéric ETIENNE
Frédéric FAU
Frédéric FRESART

Frédéric GOYON
Frédéric JENQUIN
Frédéric JOUVEL
Frédéric LAROCK
Frédéric MALGRAS
Frédéric RASPAUD
Frédéric VERJANS
Frire XEDAC
Gabriel HAMOIR
Gabriel PELLETIER
Gaël BIEVA
Gaël HONOREZ
Gaël PÉCHAUD
Gaëtan AUVERGNE
Gaëtan LABROSSE
Gaëtan LEVÈVRE
Gary BRAKA
Gaultier COLLEAUX
Gautier LE FUR
Gautier MICHELIN
Gautier OMONT
Geneviève SAPLAIROLES
Geoffrey CASTANER
Geoffrey COMYN
Geoffrey DEMOURES
Geoffrey MARTIGNAT
Geoffrey PIETRI
Geoffrey ROLLIN
Geoffroy LACANAU
Gérald MIKO
Gérard THUILER
Gilbert CATY
Gildas LE GOFF
Gildas LE GOUIC
Gilles CANTRELLE
Gilles CHAMDRU
Gilles PILON
Gilles ROUDE
Giulia BARBANERA
Gordon-Jon DELHAYE
Grégoire MATHIEU
Grégory DEDALE
Grégory DUBUISSON
Grégory LANOIX
Grégory MORELLI
Grégory NOEL
Guilhelm SAVIN
Guilhem BROUAT
Guillaume BOURASSA
Guillaume BOURDIN
Guillaume BRITTE
Guillaume CATALIOTTI
Guillaume DELFOSSE
Guillaume DESCHAMPS
Guillaume DUBIEZ

Guillaume DUMONT
Guillaume FRILOUX
Guillaume GENDREAU
Guillaume GRANDJEAN
Guillaume HARDY
Guillaume LEMONNIER
Guillaume LEPINAY
Guillaume MASSEAU
Guillaume MISMACQUE
Guillaume MOEBS
Guillaume MORIN
Guillaume MULLER
Guillaume PARADIS
Guillaume PASCAL
Guillaume PERETTI
Guillaume PERRON
Guillaume PUJOL
Guillaume RAGOT
Guillaume TANTET
Guillaume URVOY
Guirec DEGRAEVE
Gulian LE TALLEC
Guy DEPREZ
Guy MORAND
Gwenaël Riquez
Gwendal MARTIN
Hamdane BOUZAR
Harry COVERT
Harry LIBERT
Hervé FREMINEUR
Hippolyte GROS
Hippolyte REDESA
Hubert DOYEN
Hubert OLIVIER
Hugo BEAUCHEMIN-LACHAPELLE
Hugo EYMERY
Hugo FREYERMUTH
Hugo LEVY
Hugo MATHEY
Hugues BOSSEAUX
Hugues DE POUQUEVILLE
Hugues DURET
Irfan SALIHOVIC
Irvin ROS
Isabelle GONZALEZ
Isael BEAULIEU
Ivan MUNOZ
Ivan SUTTER
J.Christophe FROEHLICH
Jack TENREK
Jacques FUMERON
Jacques GEGOUT
Jacques GIOVANETTI
Jan-José MALIN
Jason GRANGIER

Jean BERNIER
Jean GONNET
Jean JALE
Jean MATHIEU
Jean-Baptiste BODART
Jean-Baptiste BOUCHERIT
Jean-Baptiste BOURIN
Jean-Baptiste BRUN
Jean-Baptiste CHARDES
jean-baptiste MITTET
Jean-Baptiste SENETAIRE
Jean-Baptiste SIDOLI
Jean-Baptiste VERGELY
Jean-Bernard BLUNTZER
Jean-Christophe BIGEARD
Jean-Claude COLBUS
Jean-Claude PONGIBO
Jean-David SLEZAR
Jean-Dominique Tondeur
Jean-Emmanuel FAGGIANELLI
Jean-Emmanuel MEDIONI
Jean-Emmanuel PARENTE
Jean-François DEVERGE
Jean-François FILOSA
Jean-François MASSET
Jean-François PRIEUR
Jean-François TERPAN
Jean-Jérôme DOUCET
Jean-Khalil ATALLAH
Jean-Louis LAURIN
Jean-Luc BUCHE
Jean-Luc GASTAUD
Jean-Luc STIERNON
Jean-Luc STREIGNARD
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Marie NAISY
Jean-Michel DUSSAULT
Jean-Michel LESAGE
Jean-Michel MARTIN
Jean-Michel SCHOCKWEILLER
Jean-Michel SULAY
Jean-Michel TREMBLAY
Jean-Pascal CHAPRON
Jean-Pascal PELTIER
Jean-Paul PELLEGRINI
Jean-Philippe LESAGE
Jean-Philippe LEVEILLE
Jean-Philippe MURRAY
Jean-Philippe RODRIGUE
Jean-Philippe ROUSSY
Jean-Pierre CHAUDEL
Jean-Pierre ENGUEHARD
Jean-Pierre SCHWICKERATH
Jean-Pierre ZAEGEL
Jean-Rémy FALLERI

Jean-René LECLERC
Jean-Sébastien PAUTET
Jean-Yves SOREE
Jeff GAGNON
Jennifer BRE
Jérémie ALBOUYS
Jérémie BERGER
Jérémie BLANC
Jérémie HUSSON
Jeremie WILNUS
Jérémy CHAVANON
Jeremy CHERON
Jérémy COUPTEAU
Jérémy HAGENMULLER
Jérémy LEPOLARD
Jeremy VASSEL
Jérémy VIRGA
Jérémy VYLS
Jérôme BENDENNOUNE
Jérôme BOURGEOIS
Jérôme CARPENTIER
Jérôme CARRE
Jerôme CATOIRE
Jérôme DELISLE
Jerôme DUBOIS
Jerome ESCUDIER
Jérôme HENRI
Jérôme LECLANCHE
Jérôme LIADOUZE
Jérôme PERRON
Jérôme POITRINE
Jérôme POULIN
Jérôme RONCERAY
Jérôme SILVA
Jérôme STOLFO
Jérôme STOQUART
Jérôme THIERRY
Jérôme TISSIER
Jérôme VON DACH
Jim JOCK
Jimmy LABERGE
Jimmy MORI
Joan ASPART
Joël BOILLAT
Joël COGEN
Joffrey GROUT
Johan FORTUNATO
Johan RICHARD
Johannes ALEXANDRE
John COOGHAR
John DOE
John MEURIN
John MILLE
Jonas RIGUET
Jonathan ADAM

Jonathan ALLIOT-LUGAZ
Jonathan BILLARD
Jonathan BOURQUE
Jonathan CAPO
Jonathan CORMIER
Jonathan DE LA PEREIRA
Jonathan DERNARD
Jonathan FOLLY
Jonathan GAGNE
Jonathan GOULET
Jonathan PARE
Jonathan PRILLOT
Jonathan ROBERT
Jonathan ROY
Jordan COGNARD
Jordan LARENT
Jordan MOLABI
Jorick AVRARD
Jules BOSSER
Jules DANBOY
Jules DESGAGNIES
Julian LOPEZ
Julien ABBE
Julien BAUDEAU
Julien BEAULIEU
Julien BERTRAND
Julien BIBERON
Julien BLACHON
Julien CAMERIN
Julien CAMPEAU-DESJARDINS
Julien CHIARAMELLO
Julien CHINI
Julien DEMOOR
Julien DUCHAMP
Julien FIE
Julien GRABER
Julien GUARDONA
Julien GUILLON
Julien HAMAIDE
Julien HELIAS
Julien HOPIR
Julien IRUN
Julien KEITH
Julien KELLER
Julien LARIOS
Julien MAJOU
Julien MARCHAL
Julien MARTIN
Julien MASSENET
Julien MERMOZ
Julien PELLETIER
Julien PICCININI
Julien PICOULEAU
Julien POMMIER
Julien PONS

Julien SAVAUX
Julien SERE
Julien SERVY
Julien STAMM
Julien STEINKAMP
Julien TINANT
Julien TRIONFO
Julien TROUSSET
Julio GERALDO
Jy LEMERLE
Kali YOUGA
Kamikaze KICOE
Karim GHAZLAOUI
Karim HADDAR
Kévin COHEN
Kevin ENGEL
Kevin GENEAU
Kévin KOUMEN
Kévin LE GONIDEC
Kevin LOPEZ
Kévin MUSELET
Kevin OUELLET
Kevin PANHALLEUX
Kevin SIDBON
Kévin TOURCIER
Kim LABONTE BEAUDOIN
Kim THREEPWOOD
Laurent AUDIBERT
Laurent DENIS
Laurent DEVAUD
Laurent DIVIEN
Laurent DOLOSOR
Laurent ELIE
Laurent FREMANT
Laurent GAUDIN
Laurent GAUDIN
Laurent LEMAIRE
Laurent LUCE
Laurent MEIRLAEN
Laurent PIOLTI
Le STREUM
Léa FABRE
LECOEUCHE Damien LECOEUCHE
Lénaïc BAYLE
Léo BRUNSWIC
Léo MALLET
Léo MOLINS
Léo SERFATI
Léon TARDIF
Léonard NEVEU
Lionel ALARCON
Lionel DAIGREMONT
Lionel GUIGOT
Lionel RICHOU
Lionel SETAN

Lionel VELUT
Loélia FOHET
Loïc AYNE
Loïc COLLIGNON
Loïc ERARD
Loïc GRANCHER
Loïc LEPOUTERE
Loïc MATAGNE
Loïc PATATUT
Loïc POMIER
Loïc SIQUET
Lorène DHEAUD
Loris PIRROTTA
Louis CREMADES
Louis HALFEN
Louis MEDINA DELGADO
Louis MOREL
Louis PIFFARD
Luc PELLETIER
Luc ROGER
Lucas CURABA
Lucas FARCY
Lucas GIBERT
Lucas GIRAULT
Lucie ANGEVIN
Lucien BOURDON
Lucien CLEMENT
Ludovic ADRIAN
Ludovic ARGENTIN
Ludovic COUTIF
Luis AMADO
Luis TORRES
Maël BRUDER
Malik BERKANE
Manu LAGEY
Manuel BEZDJIAN
Manuel GRANVISIR
Marc ARBOGAST
Marc AUBRY BOISSEL
Marc BERTOLI
Marc DURIEZ
Marc FONTAINE
Marc LAMBERT
Marc MERCIER
Marc MOSTACCI
Marc PELATAN
Marc ROUSSEL
Marc SILOSEPIT
Marc VERGER
Marc-André BERTHELOT
Marc-André MORIN
Marc-Antoine BIGAY
Marc-Antoine TALBOT
Marianne CONSTANT
Marie-Laure MURACCIOLE

Mario HUNTER
Marion DAMBACHER
Marjorie MATEOS
Markus LINDSTROM
Martin BAILLARGEON
Martin CAPUCINE
Martin CARDINAL
Martin LE BLEVENNEC
Martin MALLARD
Martin NILUJE
Martin STOVEN
Martin TURCOTTE
Marwan BEN ROUINE
Mathias BALMER
Mathias COUSIN
Mathias PARMENTIER
Mathieu BERNIER
Mathieu BOILLAT
Mathieu BOUCHER
Mathieu BOURDIN
Mathieu BUSCHLEN
Mathieu GERVAIS
Mathieu GHANEM
Mathieu GOLLAIN-DUPONT
Mathieu GOMBAULT
Mathieu GOUGET
Mathieu HELBOIS
Mathieu LACHANCE
Mathieu LALOUF
Mathieu LAROCQUE
Mathieu MORO
Mathieu NERBUSSON
Mathieu RICHARD
Mathieu ROTH
Mathieu ROY
Mathieu SERRES
Mathieu TAFFONNEAU
Matthias BUCHNER
Matthias KRAFT
Matthias RAEPPERS
Matthieu Bizot
Matthieu BONNE
Matthieu CRAPET
Matthieu FOUQUET
Matthieu GUILLAIN
Matthieu MASSART
Matthieu NOIROT
Matthieu SARTER
Matthieu THERRIAULT
Matthieu VALLETON
Mauricio Leon
Max DUCLOS
Maxence NICOLLET
Maxime BASTONNAIS
Maxime BENAUWT

Maxime BERTHELOTTE
Maxime BLANLOEIL
Maxime COURANT
Maxime DA CUNHA
Maxime DAMARET
Maxime DUBOIS
Maxime ERTUL
Maxime GIROXU
Maxime GOFFINET
Maxime GOSSELIN
Maxime GOUBIN
Maxime GRELOVE
Maxime GUILLET
Maxime HENRY
Maxime JACOB
Maxime LAFONTAINE
Maxime LANDRON
Maxime LARAMEE
Maxime LEBRUN
Maxime MONTINET
Maxime NERON
Maxime PIOC
Maxime PLANTE
Maxime THIEBAUT
Maxime TIXHON
Maxime VALLEE
Maxime VIEVARD
Maximilien SLAWECKI
Médéric UNISSART
Mehdi MIMOUNE
Mehdi SANHAJI
Micha MOSKOVIC
Michael HAUT
Michael LELIEVRE
Michaël MOUCHOUS
Michaël RUBBO
Michaël VEUILLET
Michael WALLIMANN
Micheal CHIARROTO
Michel GRAINDORGE
Michel KAAS
Michel PIERRE
Michel REMACLE
Michel ST HILAIRE
Mickaël BONABAU
Mickael DUMAINE
Mickaël EXCOFFON
Mickaël GUERRA
Mickaël JANNIN
Mickael MOREAU
Mickael NICAISE
Mickaël PHAM
Mickaël PUDLOWSKI
Mickaël TALON
Mickaël TRAN

Mickaël VAN WOLPUT
Mike LACORD
Mike TRIP
Mike VIRGIL
Morgan LE CARFF
Morgan H. WYX
Nabil EL MOUSSAID
Nabil HAIKAL
Nadia CEREZO
Nahtael BOURGEOIS
Nathan GUAZZONNE
Nathanaël ROBERTS
Nicolas BADET
Nicolas BEAUCOURT
Nicolas BERNE
Nicolas BERTONI
Nicolas BLANC
Nicolas BOICHAT
Nicolas BOTTCHER
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas CHARLIER
Nicolas CLEMENT
Nicolas DE LA KETHULLE
Nicolas DECHANY
Nicolas DELAMADELAINE
Nicolas DELORME
Nicolas DESCHAMPS
Nicolas FABRE
Nicolas FANCHAMPS
Nicolas FAUCONNIER
Nicolas FERNANDEZ
Nicolas FEROOZ
Nicolas FERRERO
Nicolas GICQUEL
Nicolas GIF
Nicolas GIMENEZ
Nicolas GLONDU
Nicolas GOBERVILLE
Nicolas GONDARD
Nicolas HARLE
Nicolas JOYARD
Nicolas LESAINT
Nicolas MAGNY
Nicolas MANNS
Nicolas MARION
Nicolas MARTINET
Nicolas MAURIN
Nicolas MIXFACE
Nicolas MOONEN
Nicolas MOULINET
Nicolas RIBOTIS
Nicolas ROOKE
Nicolas SAUVAGE
Nicolas SCAPPINI
Nicolas SEGUIN

Nicolas SIMON
Nicolas SOLANO
Nicolas STADLER
Nicolas SUBIRADA
Nicolas THENOZ
Nicolas UNY
Nicolas URBAN
Nicolas WOLF
NICOLETTI Sébastien
Nikolas MASSE
Nils HECQUET
Noé DUBOUT
Noël VILLEZ
Olivier BONNET
Olivier CLERC
Olivier DUMONT
Olivier FOURNIER
Olivier HAREL
Olivier JUVENTIN
Olivier KAROU
Olivier KERLIR
Olivier LAUMONIER
Olivier MAT
Olivier MENGUE
Olivier MOREL
Olivier PICARD
Olivier RIVOALAN
Olivier ROBERT
Olivier RONAN
Olivier SAVARY
Olivier SCHOUTEETEN
Olivier TAHAN
Olivier THEVENY
Oscar VANNIER
Pascal BEGUELIN
Pascal DUMACON
Pascal ENGLES
Pascal FAHED
Pascal HAUFMAN
Pascal LEMONNIER
Pascal MARTIN
Pascal NOEL
Pascal RICHIER
Pascal TANGUE
Pascale LEVASSEUR
Pat PRU
Patrice BERTHELOM
Patrice RICOU
Patrick GRIFFIN
Patrick LOTTIN
Patrick LUCIANO
Patrick PIGNOL
Patrick PUNSOLA
Patrick RENANCIO
Patrick RONANCIO

Patrick SIMONIS
Patrick TAMINE
Patrick TELLIER
Paul ARNOULT
Paul BONTE
Paul CHARNIER
Paul GILLEN
Paul JACQUIN
Paul LECLERQ
Paul ROBERT
Paul-Emmanuel BOULLIER
Paul-Eric BORDIER
Pedro FERREIRA ANGELO
Peter DELCOUR
Philippe BAXTER
Philippe BOURGAU
Philippe CODRON
Philippe COHEN
Philippe DE POULPIQUET
Philippe DOYON
Philippe DUSSIDOUR
Philippe KIENTZ
Philippe LONEUX
Philippe MILOT
Philippe PERRIER
Philippe RANGUIS
Philippe RAVELDO
Philippe RUCH
Philippe SIGIER
Pierre ALEXANDRE
Pierre ANOUF
Pierre BARBIEUX
Pierre BICHET
Pierre CLAUSS
Pierre COLOMB
Pierre DAUBOIS
Pierre DOLIDON
Pierre DOUCET
Pierre GARIDOU
Pierre HAUWELLE
Pierre HOLAT
Pierre JANUEL
Pierre LEMASSON
Pierre MARTINEZ
Pierre MATHEZ
Pierre MAUGEIN
Pierre ROY
Pierre SEGARA
Pierre SERIN
Pierre SERU
Pierre TREMBLAY
Pierre-Alexandre BOURGEOIS
Pierre-Alexandre HALL
Pierre-Alexandre RETHORE
Pierre-Alexandre TAIX

Pierre-André HATTEMER
Pierre-Emmanuel COURET
Pierre-François HUGUES
Pierre-Gabriel DUPONT
Pierre-Jean SURRE
Pierre-Marie HEUSSAFF
Pierre-Olivier DUBOIS
Pierre-Yves BACCARA
Pierre-Yves DEPOMMIER
Pierre-Yves PLEYNET
Pierre-Yves TANGHE
Pierrick ZOSS
Quentin BOUILLE
Quentin BOUVART
Quentin BRUHIER
Quentin DURIEZ
Quentin SIMON
Rajib DEWAN
Raphaël DELPIC
Raphaël RODRIGUEZ
Raphael VANDELET
Raphaël ZAIDI
Régis LECHE
Régis QUELAVOINE
Regnault CRICOU
Rémi BAR
Rémi BORREDON
Rémi CARAVACA
Rémi DARGAGNON
Rémi De Oliveira
Rémi DOS SANTOS
Rémi DUBIEZ
Rémi MARTINO
Rémi MEYNIER
Rémi MONTILLOT
Rémi PERRIER
Rémi PIERRAT
Rémi STAMEGNA
Rémi TELLIER
Rémy CORE
Renan KERDRAON
Renaud FARCY
Renaud LION
Renaud PASQUET
Richard BEAUJEAN
Richard VERMETTE
Richard VINCENT
Robert CASTAGNE
Roberto MOAR
Rodolphe MIROY
Roger ARBOGAST
Romain BARAILLER
Romain BERNARD
Romain BIETTE
Romain BIGACHE

Romain BRY
Romain DEBORRE
Romain DELMAIRE
Romain DELPIC
Romain DORGUEIL
Romain GIRARD
Romain JAMET
Romain KEITH
Romain PARMANTIER
Romain PETIT
Romain POIRO
Romain PREVOST
Romain SAINT-PE
Romain STOUDMANN
Romain VALLAURI
Romuald BLOMBOU
Rose-Marie GOUTTEFARDE
Ryan ZITOUNE
Samir GEAGEA
Samuel DELON
Samuel FYFE
Samuel GUERIN
Samuel HAEYAERT
Sandra FONTORBES
Santosh KURBET
Sarah USSEL
Sébastien ACIS
Sébastien ARAOU
Sébastien BAICHE
Sébastien BILQUEZ
Sébastien BONNET
Sébastien BOUCHARD
Sébastien BOUDIN
Sébastien CABRERA
Sébastien DAVIES
Sébastien DEWIDEHEM
Sébastien DOUBLIER
Sébastien DUMOULIN
Sébastien ESCUDIER
Sébastien GENTRIC
Sébastien GREGOIRE
Sébastien GUILLOT
Sébastien HENNEBELLE
Sébastien JACOB
Sébastien LAMELOISE
Sébastien LEBEAU
Sébastien LEPERE
Sébastien MARTAUD
Sébastien METZGER
Sébastien MORLIÈRE
Sébastien NOEL
Sébastien PARADIS
Sébastien PISSAVY
Sébastien PROVOST
Sébastien RODEL

Sébastien SAUVAGE
Sébastien SOUFFLET
Sébastien VIDAL
Sergueï MILECHINE
Shervin SARDARI
Shouhusheng ZHENG
Simon CHAPPAZ
Simon COTE-COLISSON
Simon DEVERNAY
Simon GRATIEN
Simon LAVALLEE
Simon PERRIN
Simon QEAU
Smail SADEK
Sofian MERABIHA
Sofiane GUERRI
Solal CHABAUTY
Souag HABIB
Stanislas LE GENDRE
Stanislav KASTANEK
Stéphan BARRAULT
Stéphane BEBRONE
Stéphane BLAIN
Stéphane BOSQUET
stéphane BOURET
Stéphane DALLET
Stéphane DESCAMPS
Stéphane GUIOT
Stéphane JEAN
Stéphane KIES
Stéphane LAMOUREUX
Stéphane MAURIN
Stéphane POTHIEUX
Stéphane PRUNIER
Stéphane QUANTIN
Stéphane ROZET
Stéphane TROTMAN
Stéphane WINDELS
Steve GLARDON
Steve LAHAIE
Steven COTE
Steven MEYERHOFFER
Steven TOUSSAINT
Steven TURBEC
Swann LENIK
Swann LENIK
Sylvain BODIN
Sylvain BOUQUET
Sylvain CHAPILLON
Sylvain CHERPIN
Sylvain DECOMBE
Sylvain DUMAS
Sylvain HAHN
Sylvain LE CHATTON
Sylvain WURTZ

Taczuk LUKASZ
Tanguy FAUTRE
Tévin ABHAY
Thavagunaseelan SAKTHES
Théophile GREBERT
Thibaud DESODT
Thibaud DUMAS
Thibaud ELZIERE
Thibaud HELLEC
Thibaud LECREUX
Thibaud PINTIAUX
Thibault BAUDARD
Thibault GAILLARD
Thibault LARTIGE
Thibault LYCOPS
Thibaut BONNEFOY
Thibaut CONSTANT
Thibaut FRANCOIS
Thibaut STRITMATTER
Thibaut VOLVERT
Thiéfaine RAJOELINIRINA
Thierry BARD
Thierry BASTIDE
Thierry CABUZEL
Thierry CHARLES
Thierry CHUETTE
Thierry DEPAUX
Thierry LALANDE
Thierry MARXER
Thierry VIARD
Thomas ALEXANDRE
Thomas BAIETTO
Thomas BANY
Thomas BERNIER
Thomas BOXHO
Thomas CLAUSSE
Thomas COCHARD
Thomas De COINTET
Thomas DUCASSE
Thomas DUPRE
Thomas ESPOSITO
Thomas FONTANA
Thomas GALAND
Thomas GIBON
Thomas GILLAUX
Thomas GISSY
Thomas GUEDON
Thomas HILT
Thomas HODEIGE
Thomas KASSAB
Thomas LAFAYE
Thomas LETELLIER
Thomas LUZ
Thomas MORAZIN
Thomas NGUYEN

Thomas PAGANO
Thomas Perreon
Thomas PERRIN
Thomas PHAM PHU
Thomas PRONO
Thomas ROLAND
Thomas VAILLANT
Thomas VAN MEUTER
Thomas VICENTE
Tim COIFFET
Timothée COURBET
Timothée LOUET
Tom DELAVIERE
Tony DEREGNAUCOURT
Tony POTTIER
Tristan BATISTA
Tristan CUSIN
Tristan LESCOUET
Tristan ROBERT
Tristan SCHNOELEN
Ulrik DECKX
Valentin LEFORT
Valentin LEGERON
Valentin LEROUX
Valentin PARIS
Valentin POURRIER
Valentin VOYER
Valérie PETIT
Valérie PRECIGOUT
Valéry ARNALD
Vanessa CAILLIER
Vassili VERMUNT
Vianney Lejeune
Victor FABIE
Victor MICHEL
Victor PELTZER
Victore RETE
Vincent ALLIAGA
Vincent BAGOT
Vincent BRICARD-VIEU
Vincent BRZUSCZAK
Vincent CONEDERA
Vincent COURTEMANCHE
Vincent DEFEVER
Vincent DUTTER
Vincent FISHBACH
Vincent GILETA
Vincent GRIPON
Vincent KOBEL
Vincent LEBRIEZ
Vincent MALLET
Vincent MATEOS
Vincent MORIN
Vincent QUINTELA
Vincent RICHARD

Vincent ROSATTI
Vincent ROUGET
Vincent SCHMITT
Vincent SMEETS
Vincent TREMBLAY
Vincent VONCARBONNEAU
Vincent WICKY
Vlad COUSIN
Vladimir SIBEAUX
Vladlen SHMILEVITCH
Walid LE BOURRE
Wilhem BATAIILLE
William FRERE
William HACHEMI
William MARTIN
William RENOU
Xavier ARENT
Xavier BLAIS
Xavier BREAND
Xavier CAUBET
Xavier DUBOIS
Xavier FUCHS
Xavier HAHN
Xavier KRAFFT
Xavier LESPADE
Xavier MARTEL
Xavier RICHOMME
Xavier ROLLAND
Xavier THOLOMET
Yan LAVOIE
Yani GHEMMOUR
Yann CHAUVIN
Yann FERNANDEZ
Yann FOLLET
Yann GARDERE
Yann GUILLAUME
Yann LE DREZEN
Yann MEYER
Yann PAPOUIN
Yann POTIER
Yann RIMBERT
Yann RITTER
Yannick DAFFAUD
Yannick GENDRON
Yannick LABBE
Yannick LE FUR
Yannick MUNIER
Yannick TOURNACHE
Yannick VINCENSINI
Yoan GRIVAUX
Yoann BRUNEAU
Yoann CRESCENCE
Yoann CROATTO
Yoann KORBER
Yoann Poher

Yoann WOJ
Yohann BROCHARD
Yohann GUIOT
Yohann LORENT
Yvan le FEVERE de ten HOVE
Yvan THOMINET
Yves DIOP
Yves DOUARINOU
Yves TOURNEUR

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société **L'ODYSSEE INTERACTIVE.**
Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.

- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.

- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en **FREEWARE**. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'*ETAJV®* n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est strictement interdit de décompiler le fichier HLP, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'*ETAJV®* sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.